

인세인 팬 시나리오 w.TATECK

유년의 하늘

1인 5사이클 특수형 · 사실은 무서운 현대일본 · 감정의 기원에 대하여

UPDATE. 2019.10

학창 시절 NPC를 사랑했으나 끝내 고백을 전하지 못하고 그대로 PC는 어른이 되었습니다.

바쁜 생활을 보내며 그 때의 추억 역시 흐릿해 져 가려는 찰나,

PC에게 갑작스럽게 전해져온 NPC의 부고 소식.

급히 장례식장에 가보면 NPC가 당신을 맞이 합니다.

기억 속에 남아 있던 웃음을 머금은, 영정 사진 속의 NPC가요.

향을 꽃고, 절을 합니다. 향의 내음이 아프게 찢러 옵니다.

사람들이 모이고 울음과 곡소리가 귓가에서 떠나질 않습니다.

유리창 너머 NPC가 들어 있는 관이 화장로로 들어가는 모습이 보이네요.

한줌의 재가 된 NPC였던 것이, 고운 자기 함에 담겨 집니다.

당신은 저것을 손에 들어볼 수도 없겠죠.

작은 직사각형의 유리 칸 안에 든 유골함만을 바라보게 되겠죠.

— 차라리, 시간을 되돌릴 수 있다면. 그리 생각하며, 그날 밤 잠에 들지도 모르죠.

「이제 일어날 시간이야, PC.」

그리운 목소리가 들립니다. 깜빡, 하고 눈을 떠보면

노을빛에 물든 교실 안, 열린 창문에 녹아들듯 번져 나가는 커튼 사이로

NPC가 웃으며 서 있습니다.

그때와 같은 모습으로.

개요보기 및 인쇄 레이아웃으로 보기 옵션을 활성화해주세요.

단, 개요보기 설정 시 스포일러가 있을 수 있으므로 GM이 아닌 경우 주의가 필요합니다.

공개내용

PC

당신은 OO 학교의 O학년 학생이다.

어째서인지 방과후 학교에 NPC와 단 둘이 남아 있게 되었다. 조금은 느긋한 마음이 차오른다.

당신의 【사명】은 NPC와 시간을 보내는 것이다.

쇼크

없음

당신은 이미 학교를 졸업한 어엿한 사회인이다.

당신에게는 과거에 마음을 전하지 못한 이가 있었다.

만약 그때로 돌아갈 수만 있다면... 그렇게 생각했을 때 어떤 일인지 과거로 돌아와 있었다.

당신의 【진정한 사명】은 NPC와 마지막 추억을 쌓고 클라이맥스에서 자신의 마음을 전하는 것이다.

PC와 NPC의 관계

PC와 NPC는 성인이어야 하며, 학생 시절 같은 학교를 다녔었습니다.

선·후배 혹은 동급생 관계, 약간의 개변을 한다면 선생님과 학생의 관계도 가능합니다.

PC는 NPC에 대해 애정을 가지고 있습니다.



MASTER INFORMATION

마스터 열람정보

이하는 해당 시나리오의 전체 내용을 담고 있으며 마스터링을 하실 계획이 있으신 분만 열람을 권장합니다.
플레이 예정이신 분들은 열람을 삼가해 주시길 바랍니다.

0. 시나리오 배경

사랑하는 마음을 품은 것은 PC 뿐만이 아니었습니다. NPC 역시 PC를 좋아하고 있었죠.

그런 마음을 담아, NPC는 PC에게 자신의 마음을 고백하는 편지를 썼지만 혹 PC가 자신을 좋아하는 감정이 자신이 가지고 있는 감정과 다를지도 모른다는 생각에 차마 그 편지를 전해주지 못하였습니다.

전해지지 못한 마음은 졸업과 함께 마음 한 쪽에 묻어 둘 수 밖에 없었습니다. 하지만 점점 더 커져가는 감정은 시간이 갈수록 더 강해지기만 했습니다.

매일 PC를 그리워 하던 NPC는 마지막으로 PC에게 자신의 마음을 전하고자 결심합니다.

이미 늦었지만 어쩌면 지금이라도.

그런 생각을 하며 PC를 찾아가기 위해 나선 길에서, NPC는 갑작스러운 사고를 당해 죽고 맙니다.

이 내용은 예시일 뿐이며, 세션에 따라 적절히 개변을 해주셔도 무방합니다. 지병으로 인해 죽었다고 해도 무방합니다.

NPC는 완전히 떠나기 전, 마지막으로 PC와 함께 하는 시간을 보내고 싶었습니다. 그래서 만든 것이 PC와 함께 했던 학교. 오직 단 둘만이 존재하는 공간을 만들어 PC를 불러냈습니다.

마지막 추억을 쌓을 수 있다면, 그것만으로 만족 할 수 있겠죠.

NPC의 비밀에 따라 — NPC는 PC가 더 이상 힘들지 않도록, 자신에 대한 기억을 지우게 하고 싶을 수도 있으며 혹은 이대로 PC를 놓고 싶지 않아 자신이 가는 곳으로 PC를 함께 데려가고 싶어 할수도 있습니다.

NPC가 만든 이 공간에는, NPC와 PC의 마음이 만들어낸 작은 조각이 있습니다. 그것은 예전 NPC가 PC에게 썼던 편지입니다.

유년 시절 전하지 못하였던 서로의 마음이 얹혀 작은 기적을 품게 되었습니다.

이 편지를 찾아낼 수 있다면, 그리고 마음을 제대로 전할 수 있다면.

어쩌면, 기적을 볼 수 있지 않을까요?

사용 광기

1권: 【공포증】 , 【맹목】 / 2권: 【짜증】 , 【불길한 숫자】

만약 타류가 발생할 경우, 배드엔드표를 굴리지 않고 다른 광기를 추가해 주셔도 좋습니다.

특수 룰

■ NPC

NPC는 비밀이 공개되기 전까진 이 세계가 현실인 것 처럼 RP해 주시길 바랍니다. 자신이 죽었다는 사실을 모르고 지금 시간을 살아가고 있는 것 처럼 말이죠. 하지만 행동 중간중간에 위화감을 주는 것도 좋습니다.

■ NPC의 비밀

NPC의 비밀은 사전에 GM이 비밀을 선택해둡니다.

■ 클라이맥스 전투 시

NPC와 PC는 스스로를 공격할 수 있습니다. 이때 목표는 자기 자신으로 하여 명중판정을 하며, 회피는 자동으로 포기가 됩니다. 상대는 판단에 따라 해당 공격에 대해 블록 혹은 어빌리티를 할 수 있습니다. 자유롭게 행동해 주세요.

프라이즈 정보

■ 2차 구분 카테고리

NPC가 PC에게 전하지 못했던 편지입니다. 세션 시작 전, GM은 NPC의 입장에서 PC에게 전하는 편지를 작성합니다. PC에게 고백하는 글을 작성해 주세요. 사랑하는 마음을 가득 담아서.
이 편지를 소유하고 있을 시, 클라이맥스에서 PC는 의식 시트를 획득하게 됩니다.

조킹 정보

■ 학교 밖으로 나가려고 할 때

교문 밖으로 나가려고 한다면, 투명한 막에 가로막혀 더이상 나갈 수 없다고 합니다. NPC가 만든 공간은 오직 이 학교 뿐입니다. 운동장을 포함한 학교 내에서만 움직일 수 있으며 그 밖으로 나가려고 한다면 무언가에 가로막혀 나갈 수 없습니다. NPC는 이 사실을 이미 알고 있으며, 혼란스러워 하는 PC를 잘 다독여 다시 안쪽으로 유도해 줍니다.

■ 다른 사람들을 찾아 본다면

학교 내에는 다른 이들은 존재하지 않습니다. 오직 PC와 NPC 단 둘 뿐입니다. 수위 아저씨나 선생님들조차 없습니다. NPC는 이 사실을 이미 알고 있습니다.

■ 그 외에

학교에 대한 묘사는 자유롭게 해주시길 바랍니다.

음악실이건, 양호실이건, 강당이건 준비실이건 그 어느 곳 하나 잠겨 있는 곳이 없습니다. 마음껏 RP를 즐겨 주세요.

장면표 1D6

1	노을이 지는 창가로 따스한 빛이 스며든다.
2	고요한 정적이 흐른다. 이 곳에 있는 것은 오직 둘 뿐인 것만 같다.
3	이것은 현실일까 아니면 환상 일까. 사실 이미 답을 알고 있을지도 모른다.
4	'살랑~' 어디선가 꽃잎이 바람을 타고 스쳐 지나간다.
5	다시, 이 미소를 볼 수 있을까?
6	내뱉지 못한 말이 혀 끝에 맴돈다. 아직은, 아니야.

1. 도입 페이지

장례식

등장인물 : 전원

일을 마치고 돌아온 저녁, PC는 피곤한 몸을 이끌고 집으로 들어옵니다.
PC는 어떻게 살고 있는지, 무슨일을 하는지 가볍게 이야기 하며 RP 합니다.

『따르릉—』

그때, 전화벨 소리가 울립니다. PC가 전화를 받으면 수화기에서 담담한 목소리가 흘러나옵니다.

OO학교 나오신 PC 맞으신가요?

NPC씨가 금일, 소천(별세) 하셨습니다.

PC는 학창 시절 NPC를 사랑했으나 끝내 고백을 전하지 못하고 그대로 PC는 어른이 되었었습니다. 시간이 오래 지나 그
때의 추억 역시 흐릿해 저 지려는 찰나, PC에게 전해져온 NPC의 부고 소식.
장례식장으로 가는지 물어 봅니다. 만약 가지 않겠다고 한다면 장례식장을 굳이 묘사하지 않습니다.

PC가 장례식장에 가보면 NPC가 PC를 맞이 합니다. 기억 속에 남아 있던 웃음을 머금은, 영정 사진 속의 NPC가요.

향을 쫓고, 절을 합니다. 향의 내음이 아프게 찢어 옵니다. 사람들이 모이고 울음과 곡소리가 귓가에서 떠나질 않습니다.
유리창 너머 NPC가 들어 있는 관이 화장로로 들어가는 모습이 보이네요.
오열하는 NPC의 가족들 틈에서 PC는 어떤 생각을 하고 있나요?

한줌의 재가 된 NPC였던 것이, 고운 자기 함에 담겨 집니다. 가족도 아니고 하물며 친한 친구도 아닌 PC는, 저것을 손에
들어볼 수도 없겠죠. 작은 직사각형의 유리 칸 안에 든 유골함만을 바라볼 수 밖에 없을 것입니다.

후회하나요? 그림나요? 보고 싶나요?

— 차라리, 시간을 되돌릴 수 있다면.

그리 생각하며, PC는 그날 밤 잠이 듭니다.

"이제 일어날 시간이야, PC."

그리운 목소리가 들립니다. 깜빡, 하고 눈을 떠보면 —

노을빛에 물든 교실 안, 열린 창문에 녹아들듯 번져 나가는 커튼 사이로, NPC가 웃으며 서 있습니다.
그때와 같은 모습으로.

재회

등장인물 : 전원

주변을 살펴보면 교실입니다. 시계바늘은 오후 4시를 가리키고 있고, 교실은 텅 비어 있습니다.
가볍게 NPC와 PC의 RP를 진행합니다. NPC는 다음과 같은 내용을 PC에게 전달합니다. (혹은 전달하지 않아도 무방합니다.)

너무 곤히 자는 것 같아 깨우지 않았다.

오늘 어떠한 사정으로 인해 (자유롭게 설정합니다) 수업이 일찍 마쳤다.

지금 학교에 남아 있는건 너와 나 뿐이다.

그냥 바로 집에 가기는 아쉬워서 남아 있었다. 마침 너가 보이더라.

적당히 RP가 끝나면 PC에게 다시 한번 자신의 핸드아웃을 읽을 수 있도록 합니다. 이후 도입 페이지를 종료합니다.

핸드아웃 <NPC>, <칠판>, <책상> 공개

2. 메인 페이지

무너지는 세계

조건 : 3사이클 종료 후 | 등장인물 : 전원

꺾갓에 멀리서 무언가가 부서지는 소리가 들려옵니다.

소리가 들려오는 곳을 바라보면, 하늘이 갈라지는 것이 보입니다. 검은 선이 거미줄처럼 조금씩 뻗어나가고 있고 그 곳에서 조각난 하늘이 땅으로 부스러지며 떨어져 내립니다.

공포판정 《분해》

어쩌면 NPC와 함께 할 시간이 생각보다 얼마 남지 않았을 지도 모릅니다. 아니면 이 곳에 있다가 자신 역시 저렇게 부서져 내릴 지도 모르죠.

"역시 얼마 못버티는 건가."

옆에서 NPC가 중얼거리는 목소리가 들려옵니다. PC가 NPC를 바라보면 NPC는 아무렇지도 않게 PC를 향해 왜 그러냐고 말합니다. 자신은 그런 말을 한 적이 없다는 듯이.

혹은, 이미 비밀이 드러난 상태라면 "오래 유지 할 수는 없었어. 힘이 부족해서." 라고 말합니다.

얼마나 더, NPC와 함께 할 수 있을까요?

3. 클라이맥스 페이지

NPC는 PC를 바라봅니다.

"이제 시간이 끝나가. 그러니까……."

전투를 개시합니다. NPC의 비밀 혹은 사명에 따라 PC에게 자신을 죽이라고 할 수도, 혹은 PC에게 함께 가자고 하며 PC를 죽이려고 할 수도 있습니다.

자유롭게 RP 하며 전투를 진행해 주시길 바랍니다. 쌓아온 서사나 흐름에 따라 회피를 포기할 수도 있으며, PC가 스스로를 공격하려고 할 시 그것을 블록해 줄 수 있습니다. NPC 또한 스스로 자신을 공격할 수 있습니다.

이곳은 NPC가 만든 가상의 공간이기 때문에 공격으로 인해 대미지를 입을 경우 피가 흐른다거나 상처가 나진 않습니다. 다만, 눈에 보이는 육신이 마치 존재가 지워지듯 부서져 내릴 뿐입니다.

클라이맥스는 총 4라운드 동안 진행합니다. 난이도 조절을 위해 GM 판단 하에 라운드를 조절할 수 있습니다.

전투 종료 조건

- 【의식시트 : 이어진 마음】을 완료 했다. (PC/NPC 둘다 생존)
- PC의 생명력이 0이 되었다. (PC / NPC 둘다 사망)
- NPC의 생명력이 0이 되었다. (PC 생존, NPC에 대한 기억 없음)
- 4라운드가 종료되었다. (PC 생존, NPC에 대한 기억 있음)

■ 클라이맥스 전에 PC가 고백을 할 경우

GM의 판단에 따라 그것에 대한 반응 RP를 해주세요.

NPC는 의식시트로 고백하는 경우가 아니라면, 자신의 의견을 굽히지 않습니다.

고백을 믿지 않는다거나, 혹은 믿더라도 자신은 이미 죽었기 때문에 PC의 기억속에서 지워지는 것이 제일 좋다고 생각할 수도 있습니다.

혹시 진행하기 많이 난감하다면, 프라이즈를 찾지 않았을 지라도 PC에게 고백을 한다고 하면 클라이맥스로 진입한다고 말씀해 주셔도 좋습니다.

하지만 씬이 남아 있고, 아직 프라이즈를 못찾은 경우라면 되도록 RP로 상황을 풀어가 주시길 바랍니다.

4. 엔딩 페이지

두 사람의 마음이 만든 기적

조건 : 의식시트<이어진 마음>을 완료 했다.

NPC의 대답이 끝나자, 두 사람의 사이에 새하얀 빛무리가 솟아 오릅니다. 그 빛무리는 두 사람의 사이를 잇듯이 연결되어 있습니다. 그것에 두 사람이 당황하는 것도 잠시, 이내 곧 시야에 암전이 찾아옵니다.

이윽고, PC가 눈을 뜨면 자신이 도입부에서 잠들었던 곳입니다. 꿈이었나, 하고 있을 때 손에서 바스락 거리는 종이가 느껴집니다. 그것은 꿈에서 보았던 NPC의 편지입니다.

초인종이 울립니다. 밖으로 나가 보면 — 문 밖에서 수줍게 서 있는 NPC가 있습니다.

오랜만이지, PC? 실은 나 네게 해야 할 말이 있어서 왔어.

많이 늦었지만... 들어 줄래?

NPC가 사망했던 일은 없던게 되었습니다. 어쩌서 이런 일이 가능했는지, 어디서 부터 꿈이었는지는 알수 없지만, 분명한 것은 두 사람의 마음이 이어졌다는 것이겠죠.

이후 PC와 NPC는 어떻게 지내는지 이야기를 하며 마무리 합니다.

함께 걷는 길

조건 : PC의 생명력이 0이 되었다.

PC는 스스로를 포기합니다. 어쩐지 NPC의 웃음소리가, 혹은 울음소리가 들리는 듯 합니다.

툭, 하고 무언가 끊어지는 느낌과 함께 두 사람을 감싸고 있던 공간이 무너져 내립니다.

오로지 암흑 뿐인 공간에 오롯이 서 있는 두 사람.

알수 없는 표정을 지으며, NPC는 결국 PC에게 손을 내밀어 보입니다.

이 손을 당신은 잡을 수 밖에 없겠죠. PC가 NPC의 손을 잡으면, NPC는 천천히 PC와 함께 어둠을 걸어갑니다. 그 끝이 어디인지 알 수 없지만 그래도 이제 두 사람이니 외롭지는 않을 거예요.

— 조용히 누워 잠들어 있던 PC의 숨이 천천히 사그라 듭니다. 조용하고 평온한 안식 속에서, 언뜻 열린 미소가 보인 것도 같습니다.

오직 그대의 행복만을

조건 : NPC의 생명력이 0이 되었다.

PC가 눈을 뜨면 자신이 도입부에서 잠들었던 곳입니다. 무언가 꿈을 꾸는 것도 같은데, 꿈이 그렇듯 흐릿해져 내용이 잘 기억 나지 않습니다.

얼굴에 축축함이 느껴져 손으로 닦아내 보면, 눈물이 흥건합니다. 이상하죠, 슬픈 꿈이라도 꾸는 것일까요? 하지만 어쨌든 기분만은 무척이나 가볍고 상쾌합니다. 마음을 무겁게 짓눌렀던 무언가가 사라져 버린 것 같아요. 조금 공허할지도 모르겠지만, 이내 떨쳐 내고 자리에서 일어납니다.

오늘 날씨가 굉장히 좋네요. 좋은 아침이에요.

어라? 뭔가를 잊었나요? 그치만 대수롭지 않을 것 같은 생각이 드는 걸 보면, 그리 중요한 것은 아니었나봅니다.

이후 PC가 어떻게 지내는지 이야기를 하며 마무리 합니다.

어떻게 잊을 수 있을까

조건 : 4라운드가 종료되었다.

시간이 다 되었습니다. 금이 가기 시작한 세계는 이미 거의 부서져 내리고, 빗무리들이 환하게 떨어져 내리며 두 사람의 주변을 감쌉니다.

NPC의 얼굴이 울 듯이 일그러지다, 이내 눈물과 함께 미소를 지어 보입니다.

시간이 다 되었나봐. 이제 작별이네...

비록 내가 원하는 것은 이루지 못했지만 — 미안해, 내 이기적인 욕심으로 너를 더 괴롭게 만든것 같아서.

꼭 네가, 행복했으면 좋겠어. PC.

... PC가 눈을 뜨면 자신이 도입부에서 잠들었던 곳입니다. 마지막 NPC의 말이 기억에 새겨집니다. 그제서야 PC는 정말로, NPC를 떠나 보냈다는 것을. 더 이상 NPC를 만날 수 없으며 정말로 NPC가 죽어 버렸음을 다시 한번 깨닫습니다.

이 기억은 아마도 사라지지 않겠죠. 잊을 수 없겠죠.

— 안녕히, 사랑하는, 사랑했던 나의 NPC.

이후 PC가 어떻게 지내는지 이야기를 하며 마무리 합니다.

5. 에너지 시트

NPC		속성	괴이	생명력	6	속도	1D6
-----	--	----	----	-----	---	----	-----

PC 시트와 마찬가지로 방식으로 자유롭게 시트를 작성해 주시길 바랍니다.

특기 6개 / 호기심 분야 1개 선택 / 어빌리티 1개 선택

PC가 사랑했던, PC를 사랑했던 사람

절대 PC의 캐릭터 시트를 보고 해당 시트에 상응하는 식으로 NPC 시트를 작성하지 말아 주세요. 사전에 생각해 두었던 NPC의 설정에 따라 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

■ NPC 샘플 데이터

NPC			속성	괴이	생명력	6	속도	1D6
호기심	괴이		특기	《매장》, 《연심》, 《슬픔》, 《인내》, 《그늘》, 《영혼》				
어빌리티	공격	기본공격	《매장》					
	서포트	감싸기	《그늘》 인세인 1권 P.182					

PC가 사랑했던, PC를 사랑했던 사람

6. 핸드아웃

PC 핸드아웃

PC	개요	당신은 OO 학교의 O학년 학생이다. 어째서인지 방과후 학교에 NPC와 단 둘이 남아 있게 되었다. 조금은 느긋한 마음이 차오른다. 당신의 【사명】은 NPC와 시간을 보내는 것이다.
	쇼크 없음	당신에게는 마음을 전하지 못한 이가 있었다. 만약 그때로 돌아갈 수만 있다면.... 그렇게 생각했을 때 어떤 일인지 과거로 돌아와 있었다. 당신의 【진정한 사명】은 NPC와 마지막 추억을 쌓고 클라이맥스에서 자신의 마음을 전하는 것이다.

조사 핸드아웃

NPC ①	개요	당신은 OO학교의 O학년 학생이다. 어째서인지 방과후 학교에 남아, 잠이 든 PC의 곁에 서 있었다. 조금은 느긋한 마음이 차오른 탓일까. 당신의 사명은 PC와 시간을 보내는 것이다. 이 비밀을 조사하기 위해서는 서로 【감정】을 가지고 있어야 한다.
	쇼크 PC	당신은 자신이 이미 죽었음을 알고 있다. 이곳은 자신이 PC와 마지막 인사를 하고 싶어 만든 공간. 함께 시간을 보낸 것만으로 만족한다. 당신의 【진정한 사명】은 PC가 자신을 기억에서 지우고 살아갈 수 있도록 하는 것이다. 《슬픔》으로 공포판정

NPC ②	개요	당신은 OO학교의 O학년 학생이다. 어째서인지 방과후 학교에 남아, 잠이 든 PC의 곁에 서 있었다. 조금은 느긋한 마음이 차오른 탓일까. 당신의 사명은 PC와 시간을 보내는 것이다. 이 비밀을 조사하기 위해서는 서로 【감정】을 가지고 있어야 한다.
-------	----	---

	쇼크	당신은 자신이 이미 죽었음을 알고 있다. 이곳은 자신이 PC와 마지막 인사를 하고 싶어 만든 공간. 하지만 이것만으로 만족할 수 없다. 계속, 함께 하고 싶다 생각한다. 당신의 【진정한 사명】은 PC를 데리고 함께 망자의 세계로 떠나는 것이다. 《포박》으로 공포판정
--	----	--

NPC는 PC를 진심으로 사랑하고 있지만 비밀에는 서술되어 있지 않습니다.

GM은 사전에 캐릭터 설정에 맞게 두 개의 비밀 중 하나를 선택합니다.

칠판	개요	기억에 어렴풋이 남아 있는 교실. 이 곳에 앉아 수업하던 기억이 열게 떠오른다. 교실 앞 칠판에 안내문과 같은 종이가 붙어 있다.
	쇼크 PC	안내문을 살피자 글자가 제멋대로 움직이며 전혀 다른 내용으로 바뀐다. 『잊고 싶다면 그것의 존재를 지워라. 함께 하고 싶다면 자신을 지워라. 결과는 오직 하나.』 이것이 뜻하는 바는 설마... 《정리》로 공포판정

책상	개요	잠을 자고 있던 책상. 책상의 위쪽엔 PC의 이름이 적혀 있다. 그리고 보니, 책상 서랍에 무언가가 있는 것 같은데.
	쇼크 없음	서랍을 확인하자, 한쪽 구석에 기억에 없는 노트가 손에 잡힌다. 주의깊게 살피지 않았다면 발견하기 어려웠을 것 같다. 이런 노트를 내가 썼었던가? 핸드아웃 <노트>를 공개한다.

노트	개요	기억에는 남아 있지 않은 노트. 표지에는 딱히 이름이나 다른 무언가는 적혀 있지 않다. 펼쳐봐도 아무것도 보이지 않는다. 좀 더 살펴 봐야 할까?
	쇼크 PC	방금 전까진 보이지 않던 종이 위로 글자들이 떠오른다. 『그때 하지 못했던 말을 전하고 싶었어.』 《풍경》으로 공포판정 그 순간, 노트에서 이질적인 부피감이 느껴진다. 프라이즈<편지>를 획득한다.

프라이즈

프라이즈 명	개요	프라이즈. 곱게 접혀진 편지. 겉면에 PC의 이름이 쓰여져 있다. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 비밀을 확인할 수 있다.
	쇼크 없음	『 PC에게... 』 NPC의 필체로 쓰여진 글이 보인다. 이것은 NPC가 PC에게 전하지 못했던 그날의 편지이다. 의식시트 <이어진 마음>을 획득한다. 이 비밀을 본 PC는 원할 때 클라이맥스로 진입할 수 있다.

해당 핸드아웃과 함께, 사전에 GM이 작성하였던 NPC의 편지를 전해 줍니다.

의식시트

의식명	이어진 마음			
수행조건	클라이맥스에서 자신의 턴이 된다.			
단계	절차의 이름	지정특기	참가조건	패널티
1	그때의 마음을 확인한다.	정서분야 자유 특기	프라이즈 <편지>를 소유하고 있을 것	성공 시 해당 라운드 NPC의 행동 없음
2	전하지 못했던 말을 전한다.	없음	PC	NPC는 의식시트의 다음 단계를 진행한다.
3	전하지 못했던 말을 전한다.	없음	NPC	없음