

하스바인군의 상술에 넘어가지 마!

w. 리노

개요

발렌타인 데이는 제과업계의 상술에 불과해!

겉으로는 그렇게 말했지만, 너에게 초콜릿을 주고 싶다….

그런 나약한 마음에 대기업의 상술이 깃드는 것입니다.

타입	특수형
리미트	2사이클
인원 수	2인
레귤레이션	현대편
특이사항	배경, 오의개발 등 각종 추가를 가능 (혈맹인법, 의식인법, 종자 불가능) 추천 계급 : 중급닌자 신규 캐릭터, 기존 서사 있는 캐릭터 모두 가능 관계를 타지 않지만 어떤 이유로든 초콜릿을 선물로 주고받을 수 있는 관계여야 함 PC 1,2 거쳐 공개 메인 페이즈 전투 발생 가능성 높음

∴ 공개용 PC 핸드아웃

PC 1

당신은 발렌타인 데이 같은 건 제과 업계의 상술이야! 라고 생각하지만 PC 2에게 초콜릿을 선물하고자 마음먹었다.

이왕이면 수제 초콜릿을 선물하고 싶지만 당신의 실력으로 초콜릿은 만들기 어려워 반쯤 포기했는데...

그런 당신의 눈에 들어온 것이 야타 제과에서 개발한 "초간단 초콜릿 제작 키트"였다.

이것만 있으면 나도...!!

당신의 사명은 【클라이맥스 종료 후 PC 2에게 직접 만든 초콜릿을 선물하는 것】이다.

당신은 프라이즈 【초간단 초콜릿 제작 키트】를 소지하고 있다.

PC 2

추천 유파: 하스바인군 및 그 하위 유파를 제외한 유파

당신은 발렌타인 데이 같은 건 제과 업계의 상술이야! 라고 생각하지만 PC 1에게 초콜릿을 선물하고자 마음 먹었다.

어쭙잖은 수제 초콜릿보다 그럴듯한 기성품을 사는 게 낫다는 생각에 초콜릿을 사려 했지만 마음에 드는 게 없었다.

그때 당신의 눈에 들어온 것이 야타 제과에서 발렌타인 데이 한정으로 판매한다는 “고급 초콜릿 세트”였다.

이거라면 좋아해주겠지...

당신의 사명은 【클라이맥스 페이즈 종료 후 PC 1에게 초콜릿을 선물하는 것】이다.

당신은 프라이즈 【선물 포장된 고급 초콜릿 세트】를 소지하고 있다.

+) 2025.04.13 시나리오 일부 수정/보완, 내용 추가 (엔딩 부분)

SPOILER ALERT!

*아래부터 시나리오의 진상과 본문이 이어집니다.
플레이 예정이 있을 경우 열람을 재고해주세요.*

진상

∴ 시작하며

이 시나리오의 배경은 “현대편”입니다.

이 시나리오에서는 고유 장면표인 <혼란스러운 발렌타인 데이 장면표>를 사용합니다.

GM이 PC 중 한 명을 말할 경우, GMPC도 장면을 잡아주세요.

PC가 메인 페이즈 전투를 피할 경우 GMPC라도 1사이클에서 전투를 진행하는 편이 진행이 편리합니다.

PC들은 메인 페이즈에서 발렌타인 데이를 맞아 함께 변화가로 나옵니다.

함께 놀러 나오든, 데이트를 나오든, 따로 나왔다가 마주치든, 하여간 만나도록 해주세요.

초콜릿을 주고받아야 할 것 아닙니까! 이왕이면!

사명에 충실하여 초콜릿을 주고받을 생각이 없어 보이면 적절히 유도해주세요.

시나리오에 적합한 모든 것은 예시로, 진상 포함 PC들과 어울리게 뭐든 개변하셔도 됩니다.

∴ 배경

하스바인군에서는 최근 요마의 피를 이용해 ‘닌자의 피를 가졌지만 이를 모른 채 일반인으로 살아가는 사람들의 능력을 강제로 각성시키는’ 약품을 개발했습니다. 이 약품은 일반인과 이미 닌자로 자라 훈련받은 이에겐 효과가 없습니다. 능력을 각성한 이들은 닌자에 매우 가까워진 상태이며

하스바인군의 고위층은 그들을 유파의 인재 또는 실험체로 편입시킬 수 있다고 생각했습니다. 하지만, 약품의 효과를 실험하다 다른 유파에게 들키면 여러모로 곤란한 일이 생기겠죠. 타 유파에게 들키지 않고 약품의 실효성을 실험할 방법을 고심하던 이들에게 야타 그룹 산하 제과회사인 야타 제과의 제품개발부 상무 ‘이가사키 히즈미’가 신선한 제안을 합니다.

“얼마 뒤면 발렌타인 데이입니다. 발렌타인 특수를 위해 개발한 초콜릿 세트와 초콜릿 제작 키트에 약품을 넣어 일반인에게 판매하면 어떨까요?”

그들은 실험체를 모집할 필요도 없고 많은 사람에게 동시다발적으로 약품을 실험할 기회를 놓치지 않았습니다. 약품이 혼합된 초콜릿 세트와 초콜릿 제작 키트는 불티나게 팔리고 있습니다.

한편, 세상에 비밀은 없다고 하죠. 일부 유파에서는 야타 제과에서 획기적이고 위험한 기술을 개발했다는 소문을 접합니다. 각 유파의 방침에 따라 PC 1과 2는 야타 제과의 계획을 조사하고 이를 저지하는 임무를 맡게 됩니다. 그리고 이상 현상이 제일 많이 관측될 것으로 추측되는 날에 변화가에

나가 사람들의 동향을 살피는 일도 맡았습니다. 그런데 임무도 좋지만, 그날은 발렌타인 데이인걸요!
나도 초콜릿을 선물하고 싶은 상대가 있다고요!
그렇게 맞이한 발렌타인 데이. 거리는 잔뜩 혼란스럽습니다.
과연 PC 1과 PC 2는 무사히 임무를 마치고 초콜릿을 줄 수 있을까요?
협력형인 것 같은 이 시나리오가 특수형인 이유, 초콜릿을 줄 수 있는 사람은 한 명뿐이라서
그렇습니다.

✧ 프라이즈

이 시나리오에는 <초간단 초콜릿 제작 키트>와 <선물 포장된 고급 초콜릿 세트>가 등장합니다.
PC 1은 보조 판정을 진행하는 것으로 ‘키트를 이용해 초콜릿을 제작’할 수 있습니다.
PC 2는 보조 판정을 진행하는 것으로 ‘초콜릿을 먹고 싶은 유혹을 떨쳐내고 초콜릿 세트를 온전한
상태로 지켜낼’ 수 있습니다.

특수 기믹 : <발렌타인 데이 초콜릿을 사수하라!>

각 PC는 자신이 장면 플레이어인 장면에서 보조 판정을 진행합니다. PC 1은 성공 횟수, PC 2는 실패
횟수를 체크하며 성공/실패 횟수에 따라 프라이즈의 비밀이 변경됩니다. PC 1은 보조 판정을
진행하는 것으로 ‘키트를 이용해 초콜릿을 제작’할 수 있습니다. PC 2는 보조 판정을 진행하는 것으로
‘초콜릿을 먹고 싶은 유혹을 떨쳐내고 초콜릿 세트를 온전한 상태로 지켜낼’ 수 있습니다.
프라이즈의 비밀이 변경되고, 상대방에게 선물할 수 있는 프라이즈를 얻는 타이밍은 각 PC의 보조
판정이 종료된 후입니다. (PC 1은 2사이클 PC 1의 보조 판정 종료 후, PC 2는 2사이클 PC 2의 보조
판정 종료 후)

이름	초간단 초콜릿 제작 키트	비밀
	야타 제과에서 판매하는 초콜릿 제작 키트. 쉽게 맛있는 초콜릿을 만들 수 있다고 호평이 자자하다.	이 키트는 단순히 레시피대로 조리하는 것만으로는 초콜릿을 완성할 수 없는 구조로 만들어져 있다.

프라이즈 소지자는 별도 판정 없이 비밀 확인이 가능하다. 이 프라이즈는 정보 판정이 불가능하며, 프라이즈 소지자만 비밀을 확인할 수 있다.	닌자가 지닌 힘을 주입해야 완벽한 초콜릿이 만들어지는 것 같다. 이게 왜 일반인에게 판매되고 있는 거지? 이 프라이즈의 소지자는 메인 페이지 중 자신이 장면 플레이어인 장면에서 “특기 분야의 랜덤 특기”로 보조 판정을 진행한다. 판정 성공 시 초콜릿이 만들어지며, 성공 횟수에 따라 이 프라이즈의 비밀이 변경된다.
---	--

※ 판정 성공 횟수에 따라 아래와 같이 프라이즈의 비밀이 변경됩니다.

- 0회 성공 : 이것은 남에게 선물할 만한 퀄리티가 아니다. 그냥 시판 제품을 사는 게 나았을까?
당신은 클라이맥스 페이지의 승자가 되어도 프라이즈를 선물할 수 없다.
- 1번 성공 : 겉모습은 그럴싸한 초콜릿이다. 선물하면 상대방에게 호감을 살 수 있을 것 같다. 메인 페이지 종료 시 프라이즈 <그럴싸한 수제 초콜릿>을 획득한다.
- 2번 성공 : 아주 맛있어 보이는 초콜릿이다. 선물하면 상대방에게 확정적으로 호감을 살 수 있다.
메인 페이지 종료 시 프라이즈 <근사한 수제 초콜릿>을 획득한다.

이름	그럴싸한 수제 초콜릿	이름	근사한 수제 초콜릿
	그럴듯한 모양새의 수제 초콜릿. 이 프라이즈의 소지자는 클라이맥스 페이지의 승자가 됐을 경우, 전과로 원하는 PC에게 이 프라이즈를 선물할 수 있다. 이 프라이즈를 선물받은 PC는 선물한 PC에게 감정을 취득한다. 취득하는 감정의 종류는 감정표를 굴러 정한다.		시판 제품이라고 해도 믿을 것 같은 근사한 모양새의 수제 초콜릿. 이 프라이즈의 소지자는 클라이맥스 페이지의 승자가 됐을 경우, 전과로 원하는 PC에게 이 프라이즈를 선물할 수 있다. 이 프라이즈를 선물 받은 PC는 선물한 PC에게 감정을 취득한다.

이 프라이즈에는 비밀이 없다.	취득하는 감정의 종류는 이 프라이즈를 선물한 PC가 정한다. 이 프라이즈에는 비밀이 없다.
------------------	--

이름	선물 포장된 고급 초콜릿 세트	비밀
	야타 제과에서 판매하는 고급 초콜릿 세트. 근사한 선물 상자 안에 각양각색의 초콜릿이 들어 있다. 언뜻 보아도 정말 맛있어 보인다. 프라이즈 소지자는 별도 판정 없이 비밀 확인이 가능하다. 이 프라이즈는 정보 판정이 불가능하며, 프라이즈 소지자만 비밀을 확인할 수 있다.	초콜릿 세트를 보자 강렬하게 “포장을 뜯어 먼저 먹어보고 싶다”는 충동에 사로잡힌다. 어떤 기묘한 힘이 느껴진다. 이게 왜 일반인에게도 판매되고 있는 거지? 포장을 뜯으면 티가 나서 선물하기 힘들어지는데…. 이 프라이즈의 소지자는 메인 페이지 중 자신이 장면 플레이어인 장면에서 “특기 분야의 랜덤 특기”로 보조 판정을 진행한다. 판정 실패 시 포장을 뜯어 1개 먹은 것으로 처리한다. 초콜릿을 먹어도 아무 일도 일어나지 않는다. 실패 횟수에 따라 이 프라이즈의 비밀이 변경된다.

※ 하스바인군이 개발한 약품에는 능력을 각성시키는 효과가 있기 때문에 이미 힘을 갖추고 있는
 নিজ에게는 자양강장제 같은 느낌으로 “평범하게 맛있는 초콜릿”입니다. PC가 초콜릿을 먹으면
 어떻게 되냐고 질문할 경우, 엄청 맛있는 것 외에는 아무 효과도 없다고 해주세요.

※ 판정 실패 횟수에 따라 아래와 같이 프라이즈의 비밀이 변경됩니다.

1. 0회 실패 : 많은 일이 있었으나 여전히 제대로 포장된 초콜릿 세트다. 선물하면 상대방에게 확정적으로 호감을 살 수 있다. 메인 페이지 종료 시 프라이즈 <고급 초콜릿 세트>를 획득한다.
2. 1번 실패 : 한두 개 정도 몰래 먹었다고 해도 아직 근사해 보이는 초콜릿 세트다. 포장이 조금 망가진 것 정도는 많은 일이 있었던 탓이라고 생각하자. 메인 페이지 종료 시 프라이즈 <약간 구겨진 고급 초콜릿 세트>를 획득한다.
3. 2번 실패 : 누가 봐도 내용물을 먹은 흔적이 여실히 남은 초콜릿 세트다. 남에게 선물하지 말고 자신을 위한 선물이라 생각하자. 당신은 클라이맥스 페이지의 승자가 되어도 프라이즈를 선물할 수 없다.

이름	고급 초콜릿 세트	이름	모서리가 구겨진 고급 초콜릿 세트
	근사한 선물 상자로 포장된 초콜릿 세트. 누구에게 선물해도 점수를 딸 수 있을 것 같다. 이 프라이즈의 소지자는 클라이맥스 페이지의 승자가 됐을 경우, 전과로 원하는 PC에게 이 프라이즈를 선물할 수 있다. 이 프라이즈를 선물받은 PC는 선물한 PC에게 감정을 취득한다. 취득하는 감정의 종류는 이 프라이즈를 선물한 PC가 정한다. 이 프라이즈에는 비밀이 없다.		많은 일을 겪은 탓에 포장이 조금 망가진 초콜릿 세트. 어찌 됐든 맛만 좋으면 되는 거 아닐까? 이 프라이즈의 소지자는 클라이맥스 페이지의 승자가 됐을 경우, 전과로 원하는 PC에게 이 프라이즈를 선물할 수 있다. 이 프라이즈를 선물 받은 PC는 선물한 PC에게 감정을 취득한다. 취득하는 감정의 종류는 이 프라이즈를 선물한 PC가 정한다. 이 프라이즈에는 비밀이 없다.

※ 변경된 비밀에 따라 아래의 핸드아웃을 전달해주세요. 이미 PC가 감정을 가지고 있고, 감정을 변경할 필요가 없다면 프라이즈의 효과를 쓰지 않아도 됩니다.

※ 만약 PC가 진정한 사명을 달성하지 못할 것 같을 때는 (ex. 핸드아웃 <이가사키 히즈미>의 비밀을 확인하지 못해 “야타 제과의 계획을 파악하지 못했다”고 판단됨) 아래와 같이 사명 변경이 가능함을
년지시 알려주세요.

물론 이 시나리오에는 난이도가 어렵지 않아 이럴 일이 거의 없을 것이라고 생각합니다.

보조 판정도 실패해서 초콜릿도 없다고요? 그 때는 GM이 PL과 의논해서 결정해주세요….

비밀

당신은 야타 제과가 꾸미는 계획의 전모를 아직 정확히 알아내지 못했다.
하지만 당신의 손에는 초콜릿이 있고, 오늘은 발렌타인 데이다.
임무를 제대로 마치지 못한 부분은 질책을 받더라도, 상대에게 초콜릿을
선물하는 것만 해내면 즐거운 발렌타인 데이가 되는 것 아닐까?

당신은 클라이맥스 전투 시작 전까지 【진정한 사명】을 클라이맥스
페이즈의 승자가 되어 상대에게 초콜릿을 선물하는 것으로 변경할 수 있다.
초콜릿을 선물받은 상대가 이 비밀을 가진 PC가 원하는 감정을 가졌을 경우
추가로 공적점 1점을 획득한다. 원하는 감정은 사명 변경 시 지정한다.

도입 페이즈

도입 페이즈에서는 이하의 장면이 발생합니다.

도입 장면 1 2월 12일

PC 1이 등장합니다.

발렌타인 데이를 앞둔 어느 날, 거리는 온통 분홍빛으로 물들어 있습니다. 어디나 ‘발렌타인 데이 특수’를 노린 제품들이 진열되어 있고, 가게마다 발렌타인 데이 한정 디저트 주문을 받고 있다는 광고가 즐비합니다.

PC 1은 그것을 보며 “발렌타인 데이는 제과 업계의 상술이 만든 이벤트야…” 같은 생각을 하겠네요. 하지만 한편으로는, 상술이란 걸 알고도 초콜릿에 눈길이 가지 않나요? 직접 만든 초콜릿을 선물하고 싶다는 생각이 들지 않나요? 당신은 초콜릿을 어떻게 만들지 고민하던 중 야타 제과의 제품 광고를 봅니다.

핸드아웃 <야타 제과의 제품 광고>를 공개합니다.

※ TV, 인터넷, 전광판 등 어떤 경로라도 괜찮습니다.

저 키트만 있으면 초콜릿을 손쉽게 만들 수 있다고…? 엄청 구미가 당기는 광고 멘트네요. SNS나 포털 사이트에 리뷰를 검색해 보면 호평이 자자합니다. 키트를 구매한다는 묘사 후 PC 1의 사명을 공개합니다. ‘이것만 있으면 나도…!’ 하고 초콜릿을 만들 생각에 부풀어 있으면 어디선가 전화가 걸려 옵니다.

※ 유파로부터 임무를 받는 것입니다. 발렌타인 데이라고 마음 놓고 있으면 안 되겠죠? 당신에겐 할 일이 있으니까.

그리고 하루 뒤, নিজ자라도 고용한 것처럼 초고속으로 초콜릿 제작 키트가 배달되어 옵니다.

프라이즈 <초간단 초콜릿 제작 키트>를 공개합니다.

과연 발렌타인 데이에 무사히 초콜릿을 선물할 수 있을까요?

도입 장면 2 2월 13일

PC 2가 등장합니다.

발렌타인 데이를 하루 앞둔 날입니다. 거리는 초콜릿과 디저트를 구매하려는 사람들로 인산인해를 이룬 듯합니다. 어디나 ‘발렌타인 데이 특수’를 노린 제품들이 진열되어 있고, 가게마다 발렌타인 데이 한정 디저트 주문을 받고 있다는 광고가 즐비합니다.

거리를 걷던 PC 2는 그것을 보며 PC 1과 마찬가지로 “발렌타인 데이는 제과 업계의 상술이 만든 이벤트야…” 같은 생각을 하겠네요.

※ 초콜릿 세트를 현장에서 구매할 수 있도록 PC 2는 가급적 거리에 있도록 해주세요.

하지만 한편으로는, 상술이라는 것을 알고도 초콜릿에 눈길이 가지 않나요? 내심 근사한 초콜릿을 선물하고 싶다는 생각이 들지 않나요? 어떤 초콜릿을 사면 상대가 좋아할까, 고민하며 돌아다니던 중 PC 2는 야타 제과의 제품 광고를 봅니다.

※ 가게 포스터, 전광판 등 어떤 경로라도 괜찮습니다.

멋진 리본과 근사한 상자로 포장된 초콜릿 세트는 구성에 비해 가격이 매우 저렴해 보입니다. 이렇게 팔아도 남는 게 있는 거야? 수준입니다.

초콜릿 세트를 구매한다는 묘사 후 PC 2의 사명과 프라이즈 <선물 포장된 고급 초콜릿 세트>를 공개합니다.

‘얼른 내일이 오면 좋겠다!’ 하고 초콜릿 세트가 담긴 쇼핑백을 들고 걷다 보면 어디선가 전화가 걸려 옵니다.

※ 유파로부터 임무를 받는 것입니다. 발렌타인 데이라고 마음 놓고 있으면 안 되겠죠? 당신에겐 할 일이 있으니까.

오늘은 2월 13일. 내일 무사히 초콜릿을 선물할 수 있을까요?

페인 페이즈

이 시나리오에는 이하의 마스터 장면이 발생합니다.

마스터 장면 1 혼란스러운 발렌타인 데이

등장인물 : 전원

발생 조건 : 1사이클 1씬 시작 시

PC 1과 PC 2가 번화가에서 만납니다. 처음부터 같이 있어도 되고 우연히 만나도 되고 마주치게만 해주세요. 원래 발렌타인 데이에 만날 약속을 했다고 하면 편할 것 같습니다.

분명 발렌타인 데이를 맞아 거리에는 사람이 북적거릴 테고, 분홍빛 기류가 번화가를 가득 채우고 있어야 하는데…. 거리에는 사람이 북적거리지만, 뭔가 분위기가 이상합니다. 곳곳에서 이상한 광경이

연출되고 발렌타인 데이를 즐기는 사람들과 이 분위기를 전혀 즐기지 못하는 사람들이 뒤섞여 거리는 혼란스럽습니다. 이게 대체 무슨 일일까요?

※ 발렌타인 데이에 키트로 만들어진 초콜릿을 먹은 사람, 초콜릿 세트를 선물받아 먹은 사람 등 약품을 섭취한 사람들이 각성하여 혼란을 야기하고 있습니다.

핸드아웃 <야타 제과의 제품 광고>의 비밀을 공개합니다.

뒤이어 핸드아웃 <발렌타인 데이의 이상 현상>, <난폭해진 시민들>, <길거리에 떨어진 초콜릿>을 공개합니다.

그리고, 메인 페이즈 전투를 진행할 에너지 4체의 데이터를 공개하면서 메인 페이즈의 룰을 설명해 주세요.

※ 에너지는 전원 쿠사~하급닌자 사이입니다. 일반인이 어중간한 닌자로 각성한 상태라는 설정입니다.

1. 1사이클 시작 시 에너지의 거처도 공개된 상태다.
2. 메인 페이즈 전투 시 1D4를 굴려 에너지를 정한다.
3. 에너지는 전투 승리 시 전과로 PC의 프라이즈를 가져가며, 전투 패배 시 전과로 공개된 핸드아웃 중 1개의 비밀을 전달한다. 어느 비밀을 받을지는 PC가 결정할 수 있다.
4. 프라이즈를 빼앗겼을 경우에 한해 에너지와의 전투 승리 시 프라이즈 <초간단 초콜릿 제작 키트>, <선물 포장된 고급 초콜릿 세트> 중 한 개를 받을 수 있다. 보조 판정 횟수는 0회로 시작한다.

★ PC들이 메인 페이즈 전투에 부담을 느낄 경우, 핸드아웃을 전부 조사하지 않아도 진상을 파악하는데 큰 어려움은 없다고 넌지시 알려주세요.

마스터 장면 2 수상한 사람의 등장

발생 조건 : 1사이클 종료 시

여전히 거리는 혼란스럽습니다. 그러나, PC 1과 2는 인적이 약간 드문 곳에서 유독 평온한 얼굴로 이 풍경을 지켜보는 사람이 있다는 것을 알아차립니다.

그는 “생각보다 효과를 본 사람이 많군요…” “오늘이 끝날 때까지 몇 명이나 살아남을지… 어서 연구반에 연락해서 회수하도록 지시해야겠군요.” 같은 누가 봐도 수상한 사람으로 느껴질 것 같은 말을 하며 태연하게 팔짱을 끼고 난폭해진 시민들을 관찰합니다.

수상한 말을 내뱉는 이 사람… 대체 누구까요?

핸드아웃 < 이가사키 히즈미 > 를 공개합니다.

이가사키 히즈미는 PC들이 시비를 걸든 말든, 뻔뻔하게 인파 사이로 모습을 감춥니다.

이 상황을 방관할 셈인 듯합니다. 지금은 그와 싸울 때가 아니겠죠. 이 혼란을 수습해야만 하니까!

※ 이가사키는 메인 페이지에서 등장하지 않는 느낌으로 생각했지만, 이가사키 히즈미와 감판/대화 등 상호작용을 하고 싶은 PC가 있다면 등장시켜주세요. 테스트 플레이 때 이가사키는 약간 재수없는 엘리트 매싸 하스바인군 간부 같은 느낌으로 설정했습니다.

클라이맥스 페이지

PC들 눈앞에 에너지 NPC <이가사키 히즈미>가 모습을 드러냅니다.

“당신들이 계속 얼쩡거리니 실험이 제대로 되지 않는군요.” “더 많은 사람을 각성시켜야 하는데, 당신들이 걸림돌이군요.” “다른 유파에게 정보가 새어나가게 둘 수는 없지요.” 등등 악역 매싸 대사를 하며 PC들을 공격합니다.

클라이맥스 전투를 시작합니다.

이가사키 히즈미를 쓰러뜨린 후에는 PC 1과 2에게 “초콜릿을 주고 싶지 않나요?”라고 도입부를 상기시켜 주세요. [클라이맥스 페이지의 승자만 전과로 초콜릿을 선물할 수 있습니다.](#) 초콜릿을 선물 받은 쪽은 그 초콜릿을 엔딩 페이지에서 꼭 먹어야 하고, 그 대가로 재미있는 일을 겪게 될 거라고 알려주세요.

그래도 딱히 선물하고 싶지 않다고 하면 이대로 엔딩입니다.

두 사람 간의 전투를 진행해 최종 승자가 결정되면 전과를 결정하고 엔딩으로 넘어가세요. 초콜릿을 선물하는 것이 전과의 일부기 때문에 초콜릿을 선물하고 핸드아웃의 비밀을 얻는 것은 원칙적으로는 불가능하지만 PC가 못 갠 핸드아웃이 궁금하다고 하면 적당히 알려주세요.

결말

END 1 결국은 ‘해피 발렌타인 데이’

조건 : 이가사키 히즈미를 쓰러뜨리고 초콜릿을 선물한 PC가 있다.

하스바인군이 초래한 발렌타인 데이의 소동은 PC들이 이가사키 히즈미를 쓰러뜨림으로써 어느 정도 잠잠해졌습니다. 야타 제과의 제품은 전량 회수 조치 되었습니다. 원래는 이번 소동의 책임을 물어야 하지만, ‘닌자를 늘릴 수 있는 약품’은 어느 유파든 제법 구미가 당기는 기술이라 하스바인군 측이 각성자들의 뒷수습을 전담하는 것을 조건으로 적당히 눈감아주기로 한 모양입니다.

초콜릿을 선물 받은 PC는 엔딩에서 반드시 초콜릿을 먹어야 합니다. 먹으면 1D6을 굴려주세요. 아래와 같은 효과가 발생합니다. 이 효과는 1일간 지속됩니다. 메인 페이지에서는 먹었을 때 아무 효과도 없었는데 왜 지금 효과가 발생하냐고 물어보면 하스바인군의 농간인 것 같다고 합시다. 즐거움을 위한 요소니까요.

〈즐거운 발렌타인 데이를 위한 이벤트표〉

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | PC의 머리에 동물 귀가 돌아난다. (동물의 종류는 자유) |
| 2 | PC가 말할 때 어미에 ‘냐’나 ‘멍’이 붙는다. |
| 3 | PC가 생각하는 것을 그대로 입 밖으로 내뱉게 된다. |
| 4 | PC가 발렌타인 데이 기념 쇼츠를 찍게 된다. (내용 자유) |

5	PC가 상대에게 지독하게 단 음식을 사주고 싶어진다. 지금 당장!
6	PC의 눈에 띄면 무조건 손을 잡게 된다. (스킨십 종류는 자유)

이런저런 일이 있었지만, 초콜릿을 선물할 수 있었습니다. 이 정도면 즐거운 발렌타인 데이가 아닐까요? 둘 사이가 조금 더 돈독해진 기분이 듭니다. 아니라구요? 그러면, 달콤한 초콜릿을 먹을 수 있어 즐거운 발렌타인 데이였다고 합시다!

상술이 만든 날이라고 해도, 초콜릿은 달콤하고 좋은걸요!

적당히 RP를 즐기고 장면을 종료해 주세요.

END 2 발렌타인 데이? 그거 초콜릿 먹는 날이잖아요

조건 : 이가사키 히즈미를 쓰러뜨렸으나 초콜릿을 선물한 PC가 없다.

하스바인군이 초래한 소동은 PC들이 이가사키 히즈미를 쓰러뜨림으로써 어느 정도 잠잠해졌습니다. 야타 제과의 제품은 전량 회수 조치 되었습니다. 원래는 이번 소동의 책임을 물어야 하지만 ‘닌자를 늘릴 수 있는 약품’은 어느 유파에서나 제법 구미가 당기는 기술이라, 하스바인군 측이 각성자들의 뒷수습을 전담하는 것을 조건으로 적당히 눈감아주기로 한 모양입니다.

...

초콜릿을 굳이 주고받아야 하나요? 그냥 내 손으로 사 먹어도 초콜릿은 맛있는걸요. 발렌타인 데이는 초콜릿 사먹는 날에 불과하니까요.

임무가 무사히 끝났으니 이제 돌아가서 쉴까요.

적당히 RP를 즐기고 장면을 종료해 주세요.

END 3 하스바인군의 상술에 넘어가다

조건 : 이가사키 히즈미에게 패배한다

몸에서 점점 힘이 빠집니다. 흐릿한 시야 너머로 폭주하는 시민들과 흡족하게 웃는 이가사키가 보입니다.

이 상황을 어떻게 수습해야 좋지? 역시 유파에 연락하는 수밖에 없겠네요.

PC들은 쓰러집니다.

이후 유파의 사람들이 파견되어 뒷수습을 하겠지만, PC들은 임무를 실패한 책임을 지게 되겠네요. 적당히 RP를 마무리하시고 장면을 종료해주세요.

⚡NPC

NPC 이가사키 히즈미

하스바인군이 운영하는 야타 그룹 산하의 제과 회사 야타 제과의 제품개발부 상무. 유파 내 입지 상승을 노리고 있으며 그 목적을 위해 일반인을 약품의 실험체로 쓰는 것에 일말의 망설임도 없습니다. 실험이 제대로 이루어지고 있는지 거리를 돌아다니며 관찰하고 있으며, PC 1과 2가 그에게 윤리나 도덕을 언급하며 따져도 “이 실험은 장기적으로 모두에게 도움이 될 것이다.” “뭐가 문제지?” 같은 대답을 합니다. 테스트 플레이 때 이가사키는 정장을 말쑥하게 차려입은 재수 없는 엘리트 매드 사이언티스트 하스바인군 간부 같은 느낌으로 설정했습니다. 재수 없는 RP를 할수록 플레이어들이 질색하고 재밌습니다.

이 시나리오에는 어디까지나 PC들에게 약간 고생하게 하고 초콜릿을 주고받으며 즐겁게 마무리하자는 목적으로 쓰였기 때문에, 이가사키가 너무 강해서 PC들을 탈락시킬 것 같다면 시트를 조정하거나 중간에 퇴장시켜 주세요. 테스트 플레이 때는 4라운드쯤 “귀찮게 하는군. 실험 결과는 충분히 관찰했으니 이만 물러날까.” “너희를 상대하는 건 내 일이 아니다.” 등 끝까지 재수 없는 말을 하며 퇴장했습니다. 이가사키가 중간에 퇴장해도 그가 이 이상의 피해를 내는 것을 막았다고 간주하여 PC들의 사명 달성에는 문제가 되지 않습니다.

⋈ 장면표

〈 혼란스러운 발렌타인 데이 장면표 〉

1	유독 커플이 많이 보인다. 다들 가방과 주머니에 무언가를 넣어두고 있는 것 같은데... “그것”이겠지.
2	방금 전까지 맑았는데 갑자기 비가 내린다. 마침 길 모퉁이에 세워진 우산 하나가 보인다.
3	거리 곳곳에 하트 모양 조명이 장식되어 있다. 배경으로 사진을 찍으면 예쁠 것 같다.
4	소중한 사람에게 잊지 못할 추억을 선물해보세요! 명랑한 목소리가 L사의 초콜릿을 홍보하고 있다.
5	초콜릿을 주고받는 사람들이 보인다. ‘나, 사실 너를...!’ 보기만 해도 흥미로운 이야기가 들리는 듯하다.
6	혼비백산한 사람들에게 떠밀려 옆에 있던 사람과 부딪친다. 갑자기 거리가 가까워진 느낌이 든다.

⋈ 데이터

NPC 이가사키 히즈미

야타 그룹 산하의 제과 회사 ‘야타 제과’의 상무. 자신이 세운 계획이 제대로 실행되고 있는지 확인하러 왔다.

카테고리 상급닌자

생명력 8

보유 닌자도구 병량환 1 신통환 1

특기

기술／《불의 술》《고문술》《괴뢰술》《지형활용》《봉인술》

인법

【접근전 공격】공 《고문술》 간격1 (기본 p78)

【만화경】공 《고문술》 간격 3 코스트0 (기본 p80)

【화약 내장】서 코스트 1 (기본 p87)

【기술 봉인】장 (기본 p83)

【마계공학】장 (기본 p86)

【내박진】공 《지형활용》 간격4 코스트0 (기본 p80)

오의 및 기타사항

오의 < 포탄 세례 > / 범위 공격 / 지정특기 : 불의 술

오의 < 책략가의 권모술수 > / 판정 방해 / 지정특기 : 괴뢰술

** 기본 룰북 P. 188의 “기계신” 데이터를 참고하여 작성했습니다. 플레이어 숙련도에 따라 적당히 수정하세요.

NPC 난폭한 시민들 1, 2

억지로 난자의 피를 각성당한 사람들. 자신의 힘을 감당하지 못하고 날뛰고 있다.

카테고리 하급난자

생명력 1

보유 난자도구

특기

기술 / 《불의 술》《은폐술》《유언비어》

인법

【접근전 공격】공 《은폐술》 간격1 (기본 p78)

【폭파】공 《불의 술》 간격1 코스트1 (기본 p79)

오의 및 기타사항

** 기본 룰북 p 184 하급난자 <공작원> 데이터를 참고했습니다.

NPC 난폭한 시민들 3, 4

억지로 난자의 피를 각성당한 사람들. 자신의 힘을 감당하지 못하고 날뛰고 있다.

카테고리 하급닌자

생명력 1

보유 닌자도구

특기

체술／《수리검술》《도검술》《은형술》

인법

【접근전 공격】공 《은형술》 간격1 (기본 p78)

【아지랑이】서 《도검술》 코스트1 (기본 p90)

오의 및 기타사항

** 기본 룰북 p 184 하급닌자 <전투원> 데이터를 참고했습니다.

∴ 핸드아웃

이름	PC 1	비밀
추천 유파: 하스바인군 및 그 하위 유파를 제외한 유파	당신은 발렌타인 데이 같은 건 제과 업계의 상술이라고 생각하지만 PC 2에게 초콜릿을 선물하고자 한다.	당신은 야타 제과에서 일반인 중 닌자의 피를 가진 이를 색출하는 장비를 개발했다는 소식을 전해 듣고, 하스바인군이 인재를 독차지하게 둘 수 없다는 유파의 판단 하에 야타 제과의 계획을 조사하는 임무를 받았다.
이왕이면 수제 초콜릿을 선물하고 싶지만 당신의 실력으로 초콜릿은 만들기 어려워 반쯤 포기했는데...	그런 당신의 눈에 들어온 것이 야타 제과에서 개발한 “초간단 초콜릿 제작 키트”였다.	최근 야타 제과에서 대대적으로 선전하는 제품들 중 초콜릿 제작 키트가 이상할 정도로 평이 좋아 구매하게 되었다.
이것만 있으면 나도...!!		절대 초콜릿을 선물하기 위해 구매한 것은 아니다. 아마.
당신의 【사명】은 클라이맥스 종료 후 PC 2에게		당신의 【진정한 사명】은 초콜릿 제작 키트를

직접 만든 초콜릿을 선물하는 것이다. 당신은 프라이즈 【초간단 초콜릿 제작 키트】를 소지하고 있다.		완성하고 야타 제과가 꾸미는 계획의 전모를 밝혀내는 것이다. ※ 만약 PC 1이 초콜릿 제작 키트 관련 보조 판정을 2번 다 실패한 경우, PL이 사명 달성 못 하는 거냐고 물어보면 실패작이라도 완성됐으니 사명 달성에는 문제없다고 알려주세요.
이름	PC 2	비밀
추천 유파: 하스바인군 및 그 하위 유파를 제외한 유파 당신은 발렌타인 데이 같은 건 제과 업계의 상술이라고 생각하지만 PC 1에게 초콜릿을 선물하고자 한다. 어쭙잖은 수제 초콜릿보다 그럴듯한 기성품을 사는 게 낫다는 생각에 초콜릿을 사려 했지만 영 마음에 드는 게 없었다. 그때 당신의 눈에 들어온 것이 야타 제과에서 발렌타인 데이 한정으로 판매한다는 “고급 초콜릿 세트”였다. 이거라면 좋아해 주겠지…. 당신의 【사명】은 클라이맥스 페이지 종료 후 PC 1에게 근사한 초콜릿을 선물하는 것이다. 당신은 프라이즈 【선물 포장된 고급 초콜릿 세트】를 소지하고 있다.		당신은 야타 제과에서 일반인을 강제로 닌자로 각성시키는 장비를 개발했다는 소식을 전해 들었다. 갑자기 이능력을 각성한 사람들이 늘어나면 사회가 혼란스러워질 것이란 유파의 판단 하에 야타 제과의 계획을 조사하는 역할을 맡았다. 그리고, 야타 제과에서 판매한 초콜릿 세트를 먹고 신기한 일을 겪은 사람들이 여럿 있다는 소문을 듣고 초콜릿 세트를 구입했다. 절대 초콜릿을 선물하기 위해 구매한 것은 아니다. 아마. 당신의 【진정한 사명】은 초콜릿 세트에 얹힌 비밀을 밝혀내고 야타 제과의 계획을 저지하는 것이다. ※ PC 2의 사명은 핸드아웃 <이가사키 히즈미>의 비밀을 확인하고 클라이맥스 페이지에서 이가사키 히즈미를 탈락시킴으로써 달성할 수 있습니다. 단, NPC 항목에서 기술했듯 이가사키가 스스로 탈락한 경우도 계획을 저지한 것으로 간주합니다.
이름	야타 제과의 제품 광고	비밀
발랄한 음악과 함께 귀여운 모델이 멋지게 포장된 초콜릿 세트를 들고 홍보하고 있다.		발렌타인 데이 당일. 초콜릿을 주고받는 사람들이 발산하는 다양한

발렌타인 데이에는 야타 제과의 특별한 초콜릿을! 직접 만든 초콜릿을 선물하고픈 당신을 위한 제작 키트도 있습니다! SNS나 리뷰 사이트에서 꽤 평이 좋은 것 같다. 저절로 주문 버튼을 누르게 된다…. 이 핸드아웃의 비밀은 1싸이클 1썬 시작과 동시에 전체 공개된다.		감정으로 두근거리야 할 거리가 묘하게 술렁거리고 있다. 대체 무슨 일이지? 핸드아웃 <발렌타인 데이의 이상 현상>, <난폭해진 시민들>, <길거리에 떨어진 초콜릿>을 공개한다. 위 핸드아웃은 정보 판정이 불가능하며, 메인 페이지 전투 전과로만 비밀을 획득할 수 있다.
이름	발렌타인 데이의 이상 현상	비밀
	설렘과 즐거움으로 가득해야 할 거리인데, 곳곳에서 영문 모를 폭발, 기이할 정도로 빠르게 움직이는 사람들 등 일반인의 상식으로 이해하기 어려운 현상이 목격되고 있다.	평화로운 거리에 이상 현상을 일으킨 범인은 하스바인군을 비롯한 어떤 유파의 닌자도 아니다. 며칠 전까지 평범하게 살던 일반인 중 일부가 상식 밖의 능력을 사용하며 날뛰고 있다. 그들이 계속 날뛰게 두면 사회에 혼란을 불러올 뿐만 아니라, 날뛰는 사람들의 몸이 능력을 감당하지 못하고 붕괴할 것이다. 일단 그들을 힘으로 제압하는 수밖에 없을 것 같다.
이름	난폭해진 시민들	비밀
	일부 시민들이 눈이 벌게져서 “초콜릿”을 찾고 있다. 이미 초콜릿을 먹은 것 같은데, 초콜릿이 그렇게 좋나?	‘야타 제과의 초콜릿’을 먹은 일부 시민들이 급격히 난폭해진 것 같다. 마치 무언가에 굶주린 것처럼 지나가는 사람들을 붙잡고 “초콜릿을 내놔!” 하고 소리치고 있다. 그들의 공통점은 적든 많은 닌자의 피를 이어받았지만 그림자의 세계에 대해 전혀 모르고 살아온 일반인이란 것이다. 닌자의 피를 이어받지 않은 사람은 초콜릿을 먹어도 아무 일도 일어나지 않는 듯하다. ※ 닌자의 피를 어중간하게 각성해 더 큰 힘을 갈망하고 있으며, 초콜릿을 먹으면 힘을 얻을 수 있을 거라고 생각하고 있습니다.

이름	길거리에 떨어진 초콜릿	비밀
	술렁거리는 거리에서 혼란에 빠진 사람들이 떨어뜨린 초콜릿. 야타 제과에서 발렌타인 데이 특수로 출시한 초콜릿인 것 같다. 떨어진 초콜릿을 노리는 사람들이 보인다. 그렇게 초콜릿이 먹고 싶나?	구겨진 상자 안에 담긴 초콜릿을 보자 “먹고 싶다”는 생각이 강렬하게 든다. 한 개 주워서 입에 넣어보면 아주 달콤하고 맛있지만 무언가 특별한 힘이 깃든 것 같다는 느낌이 든다…. 이건 이상하다. 이 핸드아웃의 비밀을 처음 확인한 사람은 생명력을 1 회복한다. 회복할 생명력이 없는 경우, 병량환을 1개 획득한다.
이름	NPC 이가사키 히즈미	비밀
	야타 제과의 제품개발부 상무. 이번 발렌타인 데이에 화제가 된 제품들은 전부 그가 고안한 제품이라고 알려져 있다. 이 상황을 보면 제대로 된 제품을 개발했다고 하기 어렵지 않을까? 그러나 그는 이 상황을 태연히 관망하고 있다. 이 핸드아웃은 메인 페이지 전투를 1회 이상 진행한 사람에게 한해 조사 판정이 가능하다. 메인 페이지 전투를 진행하지 않았을 경우, 전투 전과로만 비밀을 획득할 수 있다.	하스바인군은 요마의 혈액을 이용해 নিজ의 피를 이어받았지만 이를 자각하지 못하고 일반인으로 살아가는 이들의 육체를 강제로 각성시켜 নিজ로 만드는 약품을 개발했다. 다른 유파에 발각되지 않고 약품의 효과를 실험할 방법을 고민하던 중, 그룹 내 입지를 다지려 한 이가사키가 야타 제과의 초콜릿을 이용해 약품을 보급하는 방법을 제안했다. নিজ의 피를 이어받은 이가 약품이 들어간 초콜릿을 섭취한 경우 신체능력이 강화되거나 능력에 눈뜨게 된다. 하스바인군에서 각성자들을 회수하여 연구한다면 유파에 인재를 수혈할 좋은 방법이 도출될지도 모른다. 이가사키 히즈미의 【진정한 사명】은 더 많은 이를 각성시키는 것이다. 그는 여분의 초콜릿 세트, 초콜릿 제작 키트를 소지하고 있다. ※ 만약 2사이클에서 프라이즈를 뺏긴 PC가 있을

경우, 이가사키 히즈미의 막타를 치면프라이즈를 얻을 수 있다고 알려주세요.

후기

어느새 세 번째 시나리오네요. 그런 건 네가 써야 돼 라는 마인드로 쓰다보니 늘어나고 있습니다.

지속 PC로 가볍게 갈 수 있는 시나리오를 생각했는데, 제법 가볍게 갈 수 있는 시나리오... 된 거 맞겠죠?

늘 기막히게 즐길 수 있는 시나리오를 쓰고 싶어! 라고 생각하는데 쓰고 나면 너무 쉽나? 라는 생각이 계속 드네요.

그래도 사이 좋은? 사이 좋아지고 싶은? 사이 안 좋지만 그래도 부대끼고 있는? 캐릭터와 즐겁게 혼란이 가득한, 하지만 달콤함이 확실히 있는 발렌타인 데이를 즐기시기 바랍니다.

테플 돌렸지만 허술한 부분이 있을 수 있습니다. 이게 뭐야? 라고 생각된다면 그 부분을 열심히 뜯어고치며 즐겨주세요.

시나리오 쓰면서 고민할 때 많이 격려해주시고 테플도 참여해주신 요람님 정말 감사합니다!

마찬가지로, 테플에 함께 해주시고 재밌는 이야기를 만들어주신 오링님, 미뢰님도 감사합니다!