Last ♥♥♥♥ Prevails

▸시나리오 데이터

플레이어: 3인
예상 플레이 시간: 온라인 텍스트 세션 기준 12-15시간
사용 서플리먼트: 코어 1,2권, 상급, IC, EA, LM, HR, RW, CE
필요 경험점: 130+150, 히어로 컨스트럭션
스테이지: RW
콘텐츠 워닝: 로맨스 지향, 감정 강요, 심한 상해 묘사, 민간인이 휘말림
기타: 다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 캐릭터를 권장합니다.

▸트레일러

누가 말하던가, 가장 큰 적은 자기 자신이라고.
그러므로 포식자의 숙적은 같은 포식자이며,
누군가는 잡아먹고 잡아먹힐 따름이다.
그렇다면 포식자의 투쟁 사이에서 최후에 남는 자는 누구인가.
가장 강한 자?
세계의 멸망?
어쩌면, 사랑?
이것은, 마지막에 무엇이 남는지를 결정하는 이야기이다.

더블크로스 3rd Fan made Scenario
Last ♥♥♥♥ Prevails
더블크로스, 그것은 배신을 의미하는 말ㅡ.

▸시나리오 개요

강자에 목마른 자, “프레데터” 이바 소우이치는 멀티버스 박사와 거래를 했다. 그 내용은 바로 이바 소우이치 본인의 유전자를 넘겨서 가능한 모든 평행세계의 자신의 가능성을 이 세계에 구현하는 것. 자기 자신이야말로 자신의 가장 강력한 적이 될 것이므로 이바 소우이치는 사냥감을 마음껏 얻고, 멀티버스는 프레데터들의 손에 세상이 불타는 걸 지켜보면 되는 거래였다.
그러나 멀티버스는 수많은 프레데터를 서로 죽고 죽이게 하면 최강의 프레데터를 만들어 낼 수 있으리라는 꿍꿍이가 있었고, 구현된 프레데터들은 원본의 성격답게 말은 한 마디도 안 듣고 서로는 물론이거니와 본인의 적수가 되어야 할 이 세계의 강자들까지 학살하기 시작한다. 그 와중에 폴 인 러브는 PC 1에게 사랑을 품기 시작하고, 세상은 히어로와 빌런, 심지어 프레데터까지 가릴 것 없이 아비규환이 되어간다. 멀티버스가 만들어낸 “에이펙스 프레데터”를 쓰러트려 그의 계획을 저지하면 시나리오는 종료된다.

▸핸드아웃

각 PC들에게는 다음과 같은 설정이 붙는다. 캐릭터 작성 시 플레이어와 상담할 것.

PC 1: 폴 인 러브가 전학온 반의 학생이다.

PC 2: 이 세계의 이바 소우이치와 모종의 관계가 존재한다.

PC 3: 멀티버스와 대적하는 히어로다.

PC 1
커버 **/** 웍스**:** 고등학생 **/** 자유
시나리오 로이스**:** 폴 인 러브 **(**추천 감정**: P** 호기심 **/ N** 경계**)**
오늘, 당신의 학교에도 어김없이 전학생이 찾아왔다. 월례 행사 정도겠거니 하고 신경 쓰지 않았지만, 전학생이 당신의 옆자리에 앉자 관심을 가지지 않을 수 없게 되었다. 그 전학생이 수배지에서도 자주 본 폴 인 러브였기 때문이다. 당신에게 호감을 내보이는 그를 어떻게 생각해야 할까…

PC 2
커버 **/** 웍스**:** 히어로 **/** 자유
시나리오 로이스**: "**프레데터**"** 이바 소우이치 **(**추천 감정**: P** 집착 **/ N** 공포**)**
이 세계가 혼돈에 휩싸인 지금, 당신은 당신이 알고 있던 것과는 다르게 생긴 이바 소우이치와 마주쳤다. 그와 맞서려고 한 찰나, '이 세계의' 이바 소우이치가 그것을 찔러든다. 또 다른 이바 소우이치를 완전히 마무리한 그는, 당신에게 협조를 요구하는데…

PC 3
커버 **/** 웍스**:** 히어로 **/** 자유
시나리오 로이스**:** 멀티버스 **(**추천 감정**: P** 진력 **/ N** 적개심**)**
당신은 R대책실의 의뢰를 받아 멀티버스의 계획을 저지하고자 하는 히어로다. 그러나 때는 늦어 있었다. 멀티버스의 연구실에 도착했을 때 그는 당신을 비웃듯이 노려보며 스위치를 눌렀고, 엄청난 섬광과 함께 연구소는 폭발했다… 그리고, 당신의 귀에 들린 것은 프레데터'들'이 이 세계에 나타났다는 소식이었다…

▸**NPC** 가이드

이 시나리오에는 시나리오 고유 NPC가 없으므로 공식 NPC인 프레데터와 폴 인 러브, 멀티버스에 대한 간단한 설명만을 기재한다. 자세한 설명은 RW, CE의 퍼스널리티 파트를 참고할 것.

폴 인 러브

쉽게 사랑에 빠지는 빌런. 사랑에 빠지면 방해가 되는 모든 것을 죽이고, 마지막 순간에 두근대는 사랑을 이기지 못하고 사랑하는 상대마저 죽인다. 이 시나리오에선 PC 1을 사랑하게 된다.

"프레데터**"** 이바 소우이치

강자와의 싸움을 갈구하는 빌런. 자신이야말로 자신의 가장 흥미로운 상대라 생각하며 멀티버스에게 평행세계의 자신을 소환해달라고 의뢰하였으나, 그 부작용으로 인해 지금은 소환된 '가짜'들을 성가시게 취급하고 있다.

멀티버스

소환 장치를 통해 다른 세계의 존재를 불러내는 데 도가 튼 빌런. 그 목적은 오직 하나, 이 세계를 불태울 만한 존재를 불러오는 것이다. 프레데터와 맺은 계약도 이를 위한 수단으로 적극적으로 활용한다.

▸오프닝 페이즈

씬 **1:** 전학생 **(PC 1)**

해설

PC 1의 오프닝. PC 1이 폴 인 러브와 대면하고, 폴 인 러브가 PC 1에게 호감을 가지고 있다는 사실을 드러내는 씬. 폴 인 러브는 전학생으로 이 학교에 전학 왔으며, PC 1의 옆자리에 앉기 전까지는 그 정체를 구체적으로 언급하지 않는다. PC 1이 이에 관심이 있을 경우, 그냥저냥 평범한 얼굴이라거나, 멀리 있어서 잘 안 보인다는 묘사 등이 적절할 것이다.

PC 1 옆에 앉은 폴 인 러브는 PC 1의 얼굴을 보자마자 사랑에 빠졌다고 고백한다. 폴 인 러브가 고백할 때 폴 인 러브의 하트 모양 마안이 폭발하여 학생과 교사는 대피한다. 폴 인 러브는 텅 빈 교실에서 PC 1에게 데이트를 신청한다. PC 1이 이에 반응하면 씬을 종료하나, 어떻게 반응하든 PC 1은 폴 인 러브와 데이트를 하게 된다. 거절하면 폴 인 러브가 사랑스러운 말투로 협박할 것.

묘사 **1**

학기가 언제인가에 관계 없이 전학생은 들어오기 마련이다. 조회 중에 담임 선생님이 전학생을 소개하고, 칠판에 이름도 적고, 좋아하는 것도 말하고, 자리도 정해주는, 그런 흔한 자리. 그러나 전학생이 당신의 옆에 앉는 순간, 그 순간은 더 이상 흔할 수 없는 상황이 되어버리고 만다.

대사 모음**:** 담임 선생님

“자자, 주목!”

“오늘은 전학생이 우리 반에 오게 되었다. 자기소개 할 것 있으면 하고…”

“자리는 PC 1 옆자리로 하겠다. PC 1도 그간 자리 넓게 써 왔으니 조금만 참고. 알겠지?”

대사 모음**:** 폴 인 러브

“안녕? 오늘부터…” (PC 1의 얼굴을 뚫어져라 바라보다 얼굴에 홍조가 돈다)

“... 헤에. 찌릿찌릿☆ 하네♥ 역시, 이건…” (주변에 하트 모양 마안이 생긴다)

“사랑, 이겠지?”

묘사 **2**

사랑이, 마안이 끝을 모르는 듯 커진다. 폴 인 러브의 마안이 폭발하며 학교는 아수라장이 되어, 교사와 학생들은 서둘러 대피한다. 텅 빈 교실에 남은 사람은 둘, 당신과 당신의 옆자리에 있는 사람뿐이다.

대사 모음**:** 폴 인 러브

“있지, 좋아하는 사람 있어?”

“없다면… 학교 끝나고 나랑 놀자♥”

(PC 1이 거절 시) “으응, 난 방해 별로 안 좋아하니까… (거절 사유)부터 빵-하고 터트려 볼까♥”

(PC 1이 수락 시) “아~ 벌써부터 가슴이 엄~청 두근거린다니까~” (PC 1 곁에 달라붙는다)

결말

PC 1과 폴 인 러브가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 **2:** 빛이 있으라 **(PC 3)**

해설

PC 3의 오프닝. PC 3은 멀티버스의 연구소에 쳐들어간다. 그러나 멀티버스는 타이밍이 너무 늦었다며 이제 이 세계는 불길에 휩싸이리라는 미친 소리를 지껄인다. PC가 뭐라도 항변해보려 하기도 전에, 멀티버스는 "빛이 있으라!" 라는 말과 함께 스위치 하나를 눌러버리고, 이내 온 연구소가 하얀 빛에 물든 다음 폭발해버린다.

이후 왜인지는 모르지만[1] PC 3은 연구소가 아니라 도쿄 번화가에서 정신을 차린다. 무슨 일이 일어났는지도 파악하기 전에, 번화가에서 들려오는 뉴스는 프레데터 여럿이 동시에 등장해 강한 히어로와 빌런을 가리지 않고 살육하고 있다는 것이었다. 키리타니는 PC 3의 생존을 확인한 뒤 이 사건에 멀티버스가 개입되었다고 판단한다. 그 후, PC 2와 같이 현 사태를 수습해달라고 요청한다. PC 2와 원활한 합류를 위해서 PC 2의 연락처를 미리 제공할 수도 있을 것이다.

묘사 **1**

도쿄 외곽, 멀티버스의 연구소. 위치도, 멀티버스 박사도 다 잡았으니 박사의 사악한 계획을 막는 건 시간문제다…?

대사 모음**:** 멀티버스

"아아, PC 3이군. 이번 성과를 누군가에게 보여줄 수 있어서 기쁘다네."

"모두가 알게 될 테지. 최고의 빌런을 직접 가려 뽑았으니 말이야!"

"그러니, 빛이 있으라!"

묘사 **2**

번쩍, 하는 하얀 빛에 정신을 잃은 PC 3. 정신을 차려 보니 도쿄 한복판에 드러누워 있었다. 그런데, 거리 분위기가 심상치 않다… 뉴스도, 히어로 단말기도 신나게 울리고 있다…

대사 모음**:** 뉴스

"속보입니다. 다수의 프레데터로 보이는 빌런이 도쿄 시내에서 오버드를 살육하고 있습니다…!"

"다수의 프레데터가 동시다발적으로 관측되고 있사오니…"

"시민 분들은 즉시 가까운 대피소로 피난하시기 바라며…"

대사 모음**:** 키리타니 유고

"PC 3 맞습니까?"

"살아 계시다니 다행이군요. 정황상 이 사태는 멀티버스의 농간이 아니면 설명하기 힘들 것으로 보입니다."

"가까운 곳에 PC 2가 있으니 합류하는 게 사태 해결에 도움이 될 것입니다."

"각자의 자리에서 건투를 빌죠."

---

[1] 폭발 직전에 멀티버스의 어비스게이트가 오작동하여 PC를 공간이동으로 이동시켰다. 시나리오에서 중요한 정보는 아니다.

결말
PC 3이 키리타니의 요청을 수락하면 씬을 종료한다.

씬 **3:** 뜻밖의 요구 **(PC 2)**

해설
PC 2의 오프닝. 수많은 프레데터가 도쿄를 쑥대밭으로 만들고 있어 시민들에겐 피난 경보가 발령되었다. 피난민 행렬을 지키던 중 프레데터로 보이는 자가 PC 2를 습격하나, 이 스테이지의 '진짜' 프레데터가 PC 2를 습격한 프레데터를 베며 등장한다. 프레데터는 PC 2에게 시시한 경호 따위는 집어치우고 다른 자기 자신을 사냥하는 걸 도우라고 협박한다. 그는 지금 같은 것을 여러 번 상대하느라 매우 귀찮게 됐다는 표정으로, PC 2가 거절하면 PC 2도 벨 것이다. PC 2가 프레데터의 협박을 받아들이면 씬을 종료한다.

묘사 **1**
쑥밭만 남을 것 같은 도쿄에서 피난민 행렬을 지키던 중, 프레데터로 보이는 빌런이 당신에게 달려든다…!

대사 모음**:** 시민들
"뭐, 뭐야**?**" (웅성거린다)
"프, 프레데터다**!** 젠장, 히어로**!** 어떻게든 해줘요**!**"

묘사 **2**
그러나 그 빌런은 앞이 아니라 뒤에서 내려쳐진 일격에 반으로 갈라져 죽는다. 그 뒤에서 나오는 이는 아아- 또 다른 프레데터다.

대사 모음**: "**프레데터**"** 이바 소우이치
"가짜에 힘 쓰는 꼴 하곤… 한심하기 짝이 없군."
"이런 잔챙이들도 슬슬 귀찮아지던 참이었다." (또 다른 프레데터의 시체를 태연히 밟고 PC 2에게 다가간다)
"그러니 네가 몰이꾼을 해 주어야겠어. 거절한다면 일이 귀찮아질 테지." (협박한다)
(PC 2가 수락하고 나서) "보기보단 덜 한심하구나. 가자."

결말
PC 2가 프레데터의 협박을 받아들이면 씬을 종료한다.

▸미들 페이즈

씬 **4:** 폭발음 속 데이트 **(PC 1)**

설명

폴 인 러브와 PC 1이 긴장 속에 데이트를 하는 씬. 바깥은 아수라장이다. 히어로와 빌런, 빌런과 빌런의 싸움에 도시가 박살이 나고 있다. 떨어지는 건물 잔해가 마치 초겨울의 함박눈이라도 되는 것처럼, 폴 인 러브는 신나있다. 바깥에 프레데터든 무엇이 돌아다니든 자신이 알 바는 아니다.

데이트 중, PC 1 일행 앞에 멀티버스가 소환한 프레데터(의 복제체)가 나타난다. 이때 폴 인 러브는 PC 1의 반응을 기대하며, PC 1이 결정할 경우 결과가 무엇이든 간에 싸우는 건 아직이라며(선택지 결과에 따라 반응을 바꿀 것) 본인의 능력으로 프레데터의 지각을 흐려놓고 PC 1과 같이 도망친다. 프레데터의 복제체는 PC 1 일행을 추적하지 않는다. 자신을 기만하고 도망친다는 것은 싸울 의지가 없다는 뜻이며, 따라서 자신보다 나약해빠졌다는 결론이 도출되기 때문에 흥미가 없어진 것이다.

호감도 시스템

폴 인 러브가 PC 1에게 얼마나 사랑에 빠져 있는지를 나타내는 지표. 폴 인 러브가 얼마나 PC 1을 사랑하느냐에 따라 중요한 순간에 폴 인 러브의 행동이 달라질 수 있다. 아마 PC 1을 많이 사랑할수록 더 유익한 행동을… 해주지 않을까? 유익함의 기준도 폴 인 러브의 기준에 따르겠지만, 그렇다면 그의 '유익하지 않을 행동'은 더더욱 막아야 할 것이 분명하다.

호감도 시스템은 시나리오 중에 3번 발동된다. 호감도 시스템이 발동될 경우 폴 인 러브는 PC 1에게 질문이나 요청을 하고, 이때 PC 1은 주어진 선택지 내에서 폴 인 러브에게 반응해야 한다. 무반응은 있을 수 없다. 반응의 결과에 따라 호감도가 증가하거나 감소한다.[2] 시작 시 폴 인 러브의 호감도는 60이며, 최대치는 100이다.

묘사 **1**

거리에는 심심찮게 피가 튀고 가스관이 폭발하고 있다. 폴 인 러브는 그 모든 참상에도 불구하고, 아니 오리혀 그 참상이 당신과의 데이트를 더 황홀하게 만들어준다고 생각하는 것 같다. 그런데, 그때… 눈앞에 프레데터가 나타났다.

대사 모음**:** 폴 인 러브

"으흠**~** 음, 음…" (기분 좋게 PC 1의 주위를 맴돈다)

"정말 낭만적이란 말이야, 이런 풍경**~**" (PC 1의 손을 잡는다)

"어때, PC 1?"

(프레데터를 보았을 때) "어머, 숨이 가빠오는데… 이거, 사랑인가 봐♥"

(도망칠 때) "이건 작은 선물**~**" (마안을 프레데터에게 던진다)

호감도 시스템**:** 프레데터가 앞에 나타났다**.** 어떻게 할까**?**

1. 폴 인 러브와 같이 도망친다. → 폴 인 러브의 보호욕구를 자극했다. 호감도 +8.

2. 자신만 먼저 도망친다. → 이래야 밀고 당기는 맛이 있다고 생각한다. 호감도 +12.

3. 폴 인 러브만 먼저 도망치게 한다. → 기사도 정신**!** 자신을 생각하는 데서 사랑을 느꼈다. 하지만 내가 바라는 사랑은 다른 것이다. 호감도 +6.

4. 같이 싸우자고 한다. → 자신이랑 닮았다고 생각한다. 근묵자흑이던가, 유유상종이던가… 호감도 +10.

---

[2] 사실 PC 1이 어떤 선택지를 고르든 간에 호감도는 증가한다. 증가량에 다소 차이기 있지만 말이다. 이는 GM만 알고 있을 것.

결말
PC 1이 잘 도망치면 씬을 종료한다.

씬 **5:** 약육강식 **(PC 2)**

해설
PC들이 프레데터 간의 '흡수'를 목격하는 씬. PC 3도 등장할 수 있다. PC 2와 프레데터가 동행할 때 진짜 프레데터의 냄새를 맡고 멀티버스가 소환한 가짜 프레데터가 PC 2에게 접근한다. 진짜 프레데터는 미간을 찌푸리며 저것은 가짜에 불과하니 직접 처리해보라며 PC 2를 홀로 내버려두고 한 발짝 물러선다.
그러나 가짜 프레데터는 뒤에서 나타난 또 다른 가짜 프레데터에게 살해당한다(어벤져스: 에이지 오브 울트론에서 울트론이 울트론을 뜯어버리는 장면을 참고). 살해당한 가짜 프레데터의 잔해는 살해한 가짜 프레데터에게 흡수되어 그 힘을 증폭시킨다. 흡수가 잘 됨을 확인하자 가운을 입은 사람들이 나와 검증 절차를 진행하겠다고 나선다.

묘사 **1**
개판난 도쿄 한복판… 프레데터 옆에 있다니 마음이 편하지 않다. 더 편치 않은 사실은, 진짜 프레데터의 냄새를 맡고 가짜 프레데터가 간간이 덮쳐든다는 것이다…

대사 모음**: "**프레데터**"** 이바 소우이치
"... 또 왔나." (가짜 프레데터를 심드렁하게 쳐다본다)
"정말이지… 가짜 주제에 성가시군." (미간을 찌푸린다)
"몰이꾼. 네 차례다. 너도 한번 '사냥'해 보는 것이 좋겠지." (한 발 뒤로 물러선다)

묘사 **2**
그리고 살아있는 가짜 프레데터 뒤에서 나타나는 흰 연구 가운을 입은 사람들… 아니, 누구지?

대사 모음**:** 가운을 입은 사람들**(**대학원생들이다**)**
"좋아. 흡수 확인. 최후 검증 절차로 들어간다."
"기록할 준비 해. 이번이 마지막이 될 테니까."
"네, 넵!"

결말
가운을 입은 사람들이 등장하고 이들이 대학원생임을 보여준 뒤 씬을 종료한다.

씬 **6:** 최종 디펜스 **(PC 1)**

해설
미들 전투. 다른 PC들은 대학원생이 등장할 때 같이 등장할 수 있다. PC 1은 폴 인 러브와 거리를 걷다가 가운을 입은 사람들과 프레데터들, 히어로가 대치하는 광경을 목격한다. 가운을 입은 사람들은 멀티버스

하에서 학위를 따기 위해 노력하는 대학원생들이다. 대학원생 둘과 대학원생이 만든 가짜 프레데터, “표본”이 에너미로 등장한다.

대학원생들은 어비스게이트 논문 디펜스를 위해 자신이 만든 포탈에서 프레데터를 소환하였고, 전투 데이터 기록을 위해 찾아온 것이다. 프레데터에 대한 건 박사과정생의 연구분야이기 때문에 석사과정생은 변인통제 등의 보조 역할만 하고, 주된 연구는 박사과정생이 하게 된다. 진짜 프레데터는 가짜 프레데터를 보고 코웃음친 다음 팔짱만 끼고 구경한다. 이후 미들 전투가 발생하고, 전투 목표는 모든 에너미의 전투 불능이다. 전투를 마치면 정보수집 씬으로 넘어간다.

묘사

프레데터에게서 빠져나와 폴 인 러브와 거리를 걷던 중, 이상한 광경이 눈에 들어온다. 폐허 속에서 태연히 가운을 입은 사람들과 히어로가 대치하고 있는 것이다…

대사 모음**:** 폴 인 러브

““아, 빌딩은 무너지고, 불꽃이 피어나고, 이런 날엔… 어**?** 이벤트 발견**?**””

“PC 1, 오버드라고 했나**?** 한번 보여줘봐**-**” (PC 1의 등을 떠밀어버린다)

“멋진 모습 기대할게♥”

대사 모음**:** 박사과정생

“마침 좋은 대조군이 있군. 강해진 소환체가 히어로에게 먹이 본능을 발현하는지 확인할 수 있는 기회...”

“조교, 변인 통제를 맡으세요. 이번 학기는 꼭 디펜스 통과해야 하니까…**!**”

(전투불능 또는《순간퇴장》사용 시) “하, 씨… 다음 학기에는 기필코…**!**” (퇴장한다)

대사 모음**:** 석사과정생

“아, 네… 석사님도 박사님 되셔야 저도 석사가 되든지 말든지 하겠죠…”

“변인 통제, 시작합니다.”

(전투 불능 시) “히, 히익… 제발 철창 신세만은…**!**”

결말

전투 종료 후 정보수집 씬으로 넘어간다.

에너미 데이터

“표본”

멀티버스의 대학원생이 학위논문에 수록할 데이터를 이용해 소환한 이바 소우이치. 힘은 불완전하지만, 그렇기에 대학원생이 보조할 수 있다.

◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 노이만/브람 스토커/발로르

능력치 기능

【육체】 12 〈백병〉 10 〈회피〉 5

【감각】 12 〈사격〉 9 〈지각〉 3

【정신】 12 〈RC〉 15 〈의지〉 20

【사회】 6 〈정보: 뒷세계〉 5

【HP】 56【행동치】 36

장갑치 : 0

침식률 : 220% (다이스 +5개)

취득 이펙트(침식률 보정 완료)

▼노이만

《컴뱃 시스템》 5

▼브람 스토커

《붉은 검》 7, 《파괴의 피》 7, 《갈증의 주인》 4

▼발로르

《척력도약》 7, 《거인의 도끼》 5

▼일반 이펙트

《컨센트레이트: 노이만》 3

▼에너미 이펙트

-

※ 레벨은 전부 침식률 보정이 된 상태다.

취득 아이템

-

◆콤보 데이터

▼조건반사 **#1**

《붉은 검》+《파괴의 피》+《척력도약》

타이밍: 마이너 액션

기능 : - 다이스 : -

크리티컬 치 : - 난이도 : 자동

대상 : 자신 범위 :지근

공격력 : -

해설: 혈향과 투쟁의 냄새에 조건적으로 반응한다. HP 16 소비. 공격력 43인 백병 무기를 작성 후 장비.

▼먹이반응 **#2**

《컨센트레이트: 노이만》+《갈증의 주인》+ 《컴뱃 시스템》+《거인의 도끼》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉 다이스 : 23

크리티컬 치: 7 난이도 : 대결

대상 : - 범위 : 지근

공격력 : 43

해설: 매우 적극적으로 먹이를 찾는 생리현상을 먹잇감의 몸으로 확인하게 될 것이다. 장갑치 무시, 명중 시 HP 16 회복.

석사과정생 (RW 102p의 배드 미스트 데이터에서《생명증강》 삭제) 멀티버스 아래서 수학하는 석사과정생. 박사과정생에게 들들 볶여서 시니컬하다.	박사과정생 (CE 117p의 크라임 로드 데이터에서《생명증강》 삭제) 멀티버스 아래서 수학하는 박사과정생. 박사과정 10년차라 졸업이 절실하다.

◆요약
HP 29 / 행동치 13 / 장갑치 3 / 침식률 100%(+3D)

◆콤보: 변인 소독 절차
▼마이너: 《독칼》+《맹독의 물방울》
▼메이저: 《컨센트레이트》+《고통의 물》+《포이즌 포그》 / 기능: 〈RC〉 / 10DX8+4 / 사거리: 시야 / 대상: 범위(선택) / 공격력: 15 / 명중했을 경우 BS: 방심, 사독 LV6 부여. 시나리오 당 4회.

◆기타
리액션은 회피. 4DX.

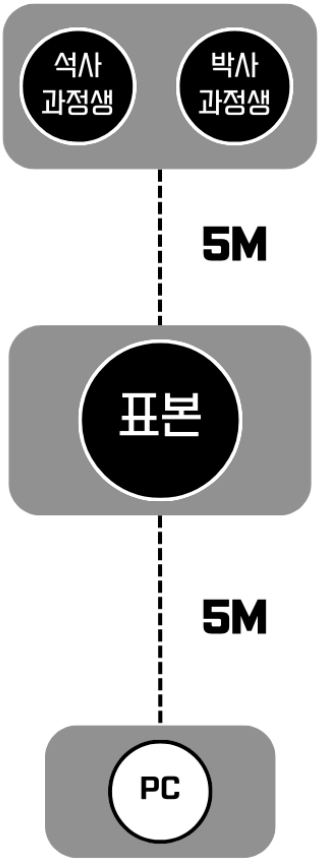
◆요약
HP 35 / 행동치 12 / 장갑치 5 / 침식률 100%(+3D)

◆콤보: 실험 지시
▼셋업: 《전술》 / 기능: - / 자동 / 사거리: 시야 / 대상: 씬(선택) / 공격력: -
대상은 이번 라운드 동안 메이저 액션에 다이스 +6개가 된다.

◆콤보: 중간 점검
▼메이저: 《치유의 노래》+《어드바이스》+《인도의 꽃》+《요소의 진형》 / 기능: 〈교섭〉 / 자동 / 사거리: 시야 / 대상: 3체 / 공격력: -
대상은 다음 메이저 액션에 크리티컬치 -1, 다이스 +6개, 달성치 +6이 되고, HP를 [3D+9]점 회복한다.

◆기타
회피 달성치는 24로 고정되어 있다.

[전투 배치도]



에너미 배틀 플랜

전투 배치는 다음과 같다. PC들이 한 인게이지를 이룬다. PC들로부터 5m 앞에 표본이 한 인게이지, 다시 5m 뒤에 석사과정생과 박사과정생이 한 인게이지를 이룬다. 전투 목표는 모든 에너미의 전투 불능이다.

표본은 마이너 액션에 ▼조건반사 #1 로 무기 작성 후 이동하여 메이저 액션에 ▼먹이반응 #2로 침식률이 제일 낮은 PC를 공격한다. 리액션은 회피이다.

석사과정생은 마이너 액션과 메이저 액션에 ◆콤보: 변인 소독 절차 를 PC가 가장 많은 인게이지의 모든 PC를 대상으로 사용한다. 모든 PC가 따로 떨어져 있다면 무작위로 대상을 고를 것. 리액션은 회피이다.

박사과정생은 셋업 프로세스에 ▼실험 지시 를, 메이저 액션에 ▼중간 점검 을 모든 에너미에게 사용한다. 자신을 제외한 모든 에너미가 전투불능이 될 경우《순간퇴장》을 사용한다.

정보수집 씬 (임의)

참고사항

정보수집 과정에서 각 정보별로 주어진 기능 외에도 붙잡은 석사과정생에게 어떤 기능으로든 난이도 13의 판정에 성공하면 원하는 정보를 얻을 수 있다. 그것이 협박이든, 설득이든, 폭행이든, 매수든 간에 방법은 자유롭다.

조사할 수 있는 정보는 다음과 같다.

◆프레데터 대량 발생 사태

<정보: 소문/경찰, 8>: 지금 도시에 수많은 프레데터가 나타나 히어로와 빌런을 상대로 학살을 저지르고 있다. 심지어 프레데터 간에도 서로를 살해하는 일이 빈번하다. 덕분에 '약한' 민간인의 피해는 그리 크지 않지만, 히어로 사상자와 건물 붕괴 등의 부수적 피해가 계속 발생하고 있다. 이 모든 프레데터들은 원래 존재하던 진짜 프레데터를 제외하면 멀티버스가 어비스게이트를 통해 소환한 존재들이다. 이후 ◆악마들의 계약을 조사할 수 있다.

◆악마들의 계약

<정보: 뒷세계/빌런, 12>: ◆프레데터 대량 발생 사태 조사 후 조사 가능. 얼마 전, 멀티버스와 프레데터는 모종의 계약을 체결했다. 프레데터가 멀티버스에게 유전자를 제공하는 대가로 멀티버스는 이계의 프레데터를 생성, 프레데터가 사냥할 사냥감-자기 자신-을 만들어주겠다는 것이었다. 그러나 소환해보니 웬걸, 포식자만 늘어난 꼴이 되어 진짜 프레데터가 사냥할 사냥감이 없어지고 있는 것이다...!

◆'흡수' 현상

<지식: 레니게이드, 11>: 프레데터가 서로를 살해하면 살해당한 자의 힘이 살해한 프레데터에게로 전이되어 더욱 강해진다. 이는 진짜 프레데터에게도 예외는 아니다. 더 많은 포식자를 '먹어치울수록' 살아남은 포식자는 강해지는 것이다.

◆하이랜더 플랜

<정보: 빌런, 12>: ◆악마들의 계약, ◆'흡수' 현상 조사 후 조사 가능. 멀티버스는 이런 '흡수' 현상을 반복하여 최강의 빌런을 만들어낼 수 있으리라고 기대한다. 프레데터의 유전 정보에 담긴 가능성을 바탕으로 생성한 수많은 '프레데터'가 세계의 역량을 분쇄하여 하나의 프레데터로 수렴하고, 멀티버스 본인은 최후에 남은 최강의 프레데터가 세계를 마저 불태우는 것을 구경하면 된다는 계획이다. 이때의 프레데터는 규격 외로 강할 것이므로, 상대적으로 나약한 멀티버스를 공격하지 않으리라는 점은 자명하다. 그러나 그 이전의 '약한' 프레데터 사이에서 멀티버스는 어떻게 자신의 안전을 담보했는가? 이후 ◆리미터를 조사할 수 있다.

◆리미터

<모든 기능, 15>: ◆하이랜더 플랜 조사 후 조사 가능. 멀티버스는 약한 이바 소우이치의 대상이 되지 않도록 자신이 소환한 모든 이바 소우이치에게 자신을 공격하지 않는다는 리미터를 걸어놓았다. 리미터는 도쿄의 한 송전탑에 있고, 난이도 12의 <RC> 판정에 성공한다면 리미터를 해제하며 리미터를 역으로 조작하여 일거에 멀티버스가 소환한 이바 소우이치의 대부분을 서로의 손으로 소멸시킬 수 있다.

씬 **7:** 리미터 해제 **(PC 3)**

조건**:** 리미터를 조사했다

해설

PC들이 멀티버스가 하이랜더 플랜에 심어놓은 메커니즘을 역이용해 '약한' 프레데터를 소멸시키는 씬. PC들은 난이도 12의 <RC> 판정에 성공하면 리미터를 역으로 이용해 '약한' 프레데터들끼리만 서로를 공격하게 하여 약한 프레데터들을 소멸시키고, 도시의 피해를 최소화할 수 있다. PC들은 이 씬에서 PC당 한 번씩 폴 인 러브의 도움을 받아 판정의 달성치를 +2 할 수 있다. 단, PC 1은 여러 번 도움을 받을 수 있다. 이런 행위에 관하여 프레데터는 귀찮은 일에 써야 할 손을 덜었으니 좋디고 평가하고, 폴 인 러브는 뭔가 큰 게 터진다니 좋아하는 눈치다.

묘사

석사과정생의 안내를 따라 도착한 도쿄의 한 송전탑 최상단에서 레니게이드를 건드는 감각이 느껴진다. 여기에… 리미터가 있다!

대사 모음**:** 석사과정생

"여, 여기예요..." (벌벌 떠는 손가락으로 송전탑 위를 가리킨다)

"이, 이거 저는 모르는 거예요…!"

대사 모음**: "**프레데터**"** 이바 소우이치

"슬슬 지루하던 참이었는데 뭐라도 생각해낸 게 있나 보군." (팔짱을 낀 채 관망한다)

(리미터 해제 시) "이런 것이었나… 조금은 재밌어지는 걸, 멀티버스."

대사 모음**:** 폴 인 러브

"저기, 내가 도와줄까?" (사람이 탈 수 있는 하트 모양 마안이 만들어진다)

(PC 1이 2번째로 시도할 때부터) "될 때까지 하는 게 사랑이니까♥"

결말

PC들이 리미터를 조작하는 데 성공하면 씬을 종료한다.

씬 **8:** 다가오는 결전 **(PC 1)**

조건**: 7**씬을 완료했다

해설

PC들이 멀티버스의 최종 계획이 무엇인지를 확인하는 씬. PC들이 대학원생의 전화를 대신 받으면 멀티버스는 계획이 대학원생들 때문에 많이 꼬였다고 분노하나, 덕분에 하이랜더 계획이 부실할지언정 더 빨리 진행되었다고 말한다.

멀티버스에 따르면 변조된 리미터를 활성화한 결과 수많은 프레데터가 흡수조차 당하지 못한 채 소멸했지만, 소환한 개체 중 넷이 살아남았다. 이들은 모두 최강의 프레데터를 가리기 위해 도쿄 돔으로 집결하고 있다는 사실까지 말해주며, 프레데터에게 '최고의 사냥감'은 여전히 제공할 수 있다고 프레데터를 끌어들인다. 막을 테면 막아보라고 PC들을 도발하는 건 덤이다. 폴 인 러브는 이에 상당한 흥미를 느끼며 PC 1에게 같이 갈 것인지 물어본다. 이를 데이트의 연장이라고 생각하는 것 같다. PC 1이 거절하더라도 폴 인 러브는 이것도 다 좋은 경험이라며 PC 1을 어떻게든 가게 한다. 방법은 알아서 생각할 것.

묘사

삘릴리… 삘릴릴리… 어라, 석사과정생의 전화기가 불티나게 울린다. 발신인은 멀티버스다…

대사 모음**:** 석사과정생

"바바바바바박사님????"

"네, 네!" (스피커폰으로 바꾼다)

대사 모음**:** 멀티버스

"떼잉, 쯧… 이거 하나 컨트롤 못하면서 졸업을 입에 담는다고…!"

"그래도 덕분에 쭉정이를 빨리 솎아냈구먼… 강한 건 아직 남아 있으니 말이야."

"도쿄 돔으로 불러모아서 그 면면을 직접 보고 싶군…"

"자, 어떠냐, 프레데터… 사냥감은 충분히 준비해 두었다만**?**"

대사 모음**: "**프레데터**"** 이바 소우이치

"호오, 계약은 끝까지 지킨다 이건가…"

"이대로 가다가 너무 지루해서 이쪽이라도 딸까 싶었는데… 잘 됐군."

대사 모음**:** 폴 인 러브

"우리 도쿄 돔 가는 거야**?** 재밌겠다**~~~**"

"나 사실 도쿄돔에서 데이트하는 거 위시리스트에 있었던 것 같기도**♥**"

호감도 시스템**:** 폴 인 러브가 재밌겠다며 멀티버스의 이바 소우이치를 무찌르러 가자고 한다**.** 어떻게 할까**?**

1. 같이 가겠다고 한다. → 좋다**!** 당신과 폴 인 러브는 거의 일심동체다. 호감도 +10.

2. 가고 싶으면 너나 가라고 한다. → 그렇게 앙탈 부리는 모습도 귀엽다**♥** 호감도 +8.

3. 혼자 가겠다고 한다. → 나한테 숨기는 당신의 즐거움은 있을 수 없다. 당연히 따라간다. 호감도 +6.

4. 같이 도망치자고 한다. → 어머, 많이 로맨틱한걸… 그러면 당신을 독점할 수 있겠지**?** 호감도 +12.

결말

도쿄 돔으로 향하면 씬을 종료한다.

씬 **9:** 적대적 포식자 **(PC 2)**

해설

PC들이 또 다른 프레데터와 마주하고, 프레데터가 다른 프레데터를 상대하는 사이 PC들이 도쿄 돔으로 향하는 씬. 프레데터는 '저것'이야말로 자신의 사냥감에 걸맞다고 생각하고 있다. 프레데터는 저건 자신의 것이라며 다른 프레데터와 교전한다. 그 사이에 PC들과 폴 인 러브는 도쿄 돔으로 향한다.

묘사 **1**

도쿄 돔으로 향하던 도중 당신들 앞에 또다른 이바 소우이치가 나타난다... 그러나 말 없이 뿜어내는 살기는 이전보다도 더 흉흉하다...!

대사 모음**:** 폴 인 러브

"헤에, 완전 두근두근이야... 내 사랑이 모두에게 느껴지는 게 아닐까♥"

(또 다른 프레데터를 보자) "어라, 이것도 로맨틱 이벤트?"

묘사 **2**

PC들이 다른 프레데터에게 죽기 직전, 진짜 프레데터가 뛰어든다.

대사 모음**:** 이바 소우이치

"비켜. 저건 내 거다."

"이제야 수준이 맞는 녀석이 나오는군." (프레데터와 전투한다)

결말

프레데터끼리 싸우는 틈을 타 도쿄 돔으로 가면 씬을 종료한다.

씬 **10:** 사랑의 이름으로 **(PC 1)**

해설

도쿄돔에 도착한 PC들. 마지막 결전을 앞두기 직전, 폴 인 러브가 PC 1을 '건드리고' 싶다고 하는 게 메인이다. 폴 인 러브는 클라이맥스 전투 직전에 자신의 사랑을 확인하고 싶어 PC 1을 '건드리고자' 한다. 일종의 고백 겸 맹세 확인인 셈이다. 호감도 시스템을 사용하고, 이에 따른 결과를 처리한다. 폴 인 러브가 PC 1을 '건드렸다면' 이로 인한 전투 불능은 타이터스 승화로만 회복할 수 있다. 다른 PC들은 이를 구경하거나 조달 등의 정비를 할 수 있을 것이다.

묘사

도쿄 돔 내부에서 숨을 돌리고 있을 때, 폴 인 러브가 PC 1에게 수줍게 말을 꺼낸다...

대사 모음**:** 폴 인 러브
“PC 1은 지금을 즐겁게 임하고 있어?”
“데이트 하니까 나는 너무 즐거운데… 아, 역시 못 참겠어!”
“나, 너를… ‘사랑’하고 싶어.” (PC 1에게 손가락을 대려 한다)
(건드렸을 경우) “너무, 너무 두근거려!” (PC 1을 ‘건드린다’)
“인연 하나 정도는, 내가 가져갈게?”
(건드리지 못했을 경우) “헤에, 아쉽네~ 다음번엔 ‘사랑’해줄 거지?”

호감도 시스템**:** 폴 인 러브가 당신을 **‘**건드리고**’** 싶어한다**…!**
1. ‘건드리게’ 해준다. → 뻥! 당신의 몸은 폭발했다. PC 1의 HP는 0이 된다. 폴 인 러브는 만족하면서도 아쉽다는 듯 입맛을 다셨다. 호감도 +12.
2. 말로 거절한다. → 아직 수줍어하는 거야? 더 좋은 때가 있겠지♥ 호감도 +6.
3. 몸으로 회피를 시도한다. → 이젠 몸으로도 튕기네. 애타게 하려는 거지? 난이도 10의 <회피>판정을 행한다. 판정 성공 시 호감도 +18. 판정 실패 시 폴 인 러브가 PC 1을 ‘건드려서’ HP가 0이 되고, 호감도 +4.
4. 건드리면 안 되는 이유를 들어 설득한다. → 어머, 말도 잘하는 재주가 또 있었어? 난이도 8의 <교섭> 판정을 행한다. 판정 성공 시 호감도 +14, 판정 실패 시 폴 인 러브가 PC 1을 ‘건드려서’ HP가 0이 되고, 호감도 +4.

결말
도쿄돔 경기장으로 진입하면 씬을 종료한다.

▸클라이맥스 페이즈

씬 **11:** 라스트 맨 스탠딩 **(**전원**)**

해설
PC들은 다른 프레데터를 흡수하여 강해진 에이펙스 프레데터와 전투한다. 도쿄 돔 메인 스타디움에 입장했을 때는 프레데터가가 다른 이바 소우이치 셋을 쓰러트린 뒤다. 멀티버스는 이미 결론은 났으니 이들의 힘이 하나로 합쳐지면 최강은 아니어도 도쿄 하나는 박살낼 빌런이 탄생한다고 하며 매우 기뻐한다. 이바 소우이치도 여흥으로 PC들에게 검을 겨눈다. 이제 남은 건 싸움 뿐이다. 프레데터는《최후의 승자》를 사용해 에이펙스 페레데터로 거듭나고, 그 뒤 난이도 11의 충동판정 후 전투한다. 폴 인 러브는 호감도에 따라서 PC들을 지원한다.
전투가 끝나면 멀티버스는 다음엔 더 강한 빌런을 소환해올 테니 두고 보자며《디멘션 게이트》로 도망친다. 에이펙스 프레데터는 이바 소우이치로 돌아와 그래도 재밌는 사냥이었고, 다음에도 보자고 하며《소생부활》+《순간퇴장》으로 퇴장한다.

묘사
도쿄 돔 경기장 한가운데. 어째서인지 잘 살아있는 음향장비로 멀티버스의 목소리가 들려온다... 그리고, 이미 포식자 간의 승부는 결정된 듯하다.

대사 모음**:** 멀티버스

”하하, 드디어 소개할 수 있는 건가**!**”

“마침내 최강의 빌런이 탄생했노라. 이 도시 하나 정도는 집어삼킬 수 있는…**!**”

(전투 종료 시) “크윽, 이걸로도 부족한가… 다음 번에는 꼭…**!**” (도망친다)

대사 모음**: “**프레데터**”** 이바 소우이치

“아, 남은 상대가 있었나.”

“마침 허전하던 참이었지. 무기를 맞대어라. 그렇지 않겠다면 일이 편해지겠지만.”

(전투불능 시) “나쁘지 않은 여흥이었다… 다음에도 만나도록 하지.” (《순간퇴장》으로 퇴장한다)

대사 모음**:** 폴 인 러브

“헤에, 완전 클라이맥스인 걸**-♥** 사랑의 힘을 보여 줘**!**” (PC들을 전장으로 떠민다)

(전투 시작 시) “나, 피가 많이 나와서 머리가 어질어질해… 이것도 역시 사랑이지**?**”

(《광상의 선율》 사용 시) “들려**?** 이 심박이 내가 너를 사랑한다는 증거야. 들뜨고, 황홀해지다, 펑-하고 터질 때까지…**!**”

(《시간의 관》 사용 시) “오직 나만이 너를 어루만질 수 있게…”

(《붕괴의 스피어》 사용 시) “응, 전부 무너트려. 이 세상에 너와 나만 남길 수 있도록…**!**”

(《어린 양의 노래》 사용 시) “...너무, 사랑하거든. 그 이유 하나면 충분하지 않아**?**”

(왜 다른 PC들도 지원하는가) “사랑에 그런 사소한 주제를 갖다대면 곤란해**♥**”

에너미 데이터

에이펙스 프레데터 **A**

평행 세계에서 소환된 이바 소우이치들의 힘이 한 곳에 집약된 포식자의 결정체. 백병 공격에 능하며, 저돌적이고 단시간에 승부를 내려는 경향이 강하다. 그와 맞붙으면 도망칠 수 없다.

◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 노이만/브람 스토커/발로르

능력치 기능

【육체】15 〈백병〉 20 〈회피〉 5

【감각】15 〈사격〉 9 〈지각〉 3

【정신】15 〈RC〉 15 〈의지〉 20

【사회】6 〈정보: 뒷세계〉 5

【HP】365【행동치】45

장갑치 : 0

침식률 : 260% (다이스 +6개)

취득 이펙트(침식률 보정 완료)

▼노이만

《컴뱃 시스템》 5

▼브람 스토커

《붉은 검》 7, 《파괴의 피》 7, 《갈증의 주인》 7, 《피의 연회》 5, 《불사자의 은총》 5

▼발로르

《척력도약》 7, 《거인의 도끼》 5, 《명계의 감옥》 5, 《그래비티 가드》 5

▼일반 이펙트

《컨센트레이트: 노이만》 3

▼에너미 이펙트

《가속하는 시간》 3, 《이상내성: 경직》 1, 《생명증강》 10, 《복수의 칼날》(E로이스) 3, 《소생부활》 1, 《순간퇴장》 1

※ 레벨은 전부 침식률 보정이 된 상태다.

취득 아이템

-

E로이스: 최후의 승자, 있을 수 없는 존재, 패자는 죽어야 한다 (총 5개)

◆콤보 데이터

▼피바람을 향하여

《붉은 검》+《파괴의 피》+《척력도약》

타이밍: 마이너 액션

기능 : - 다이스 : -

크리티컬 치 : - 난이도 : 자동

대상 : 자신 범위 :지근

공격력 : -

해설: 포식자가 바라는 바가 무엇인지는 실로 자명하다. HP 16 소비. 공격력 43인 백병 무기를 작성 후 장비. 그리고 64m 이내로 전투이동.

▼혈무

《컨센트레이트: 노이만》+《컴뱃 시스템》+《갈증의 주인》+《거인의 도끼》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉 다이스 : 27

크리티컬 치: 7 난이도 : 대결

대상 : - 범위 : 지근

공격력 : 58

해설 : 너희가 피를 흘린다면, 죽일 수 있다. 그 피로써 여흥이 빛날 것이다. 장갑치 무시, HP 피해 발생 시 HP 28 회복. 《피의 연회》 조합 시 대상을 범위(선택)으로 변경.

에이펙스 프레데터 **B**

평행 세계에서 소환된 이바 소우이치들의 힘이 한 곳에 집약된 포식자의 결정체. 사격 공격에 능하며, 희생자의 발을 먼저 묶어놓은 다음 일방적인 도살을 즐긴다.

◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 노이만/브람 스토커/발로르

능력치 기능

【육체】15〈백병〉20〈회피〉5

【감각】15〈사격〉9〈지각〉3

【정신】15〈RC〉15〈의지〉20

【사회】6〈정보: 뒷세계〉5

【HP】245【행동치】45

장갑치 : 0

침식률 : 260% (다이스 +6개)

취득 이펙트(침식률 보정 완료)

▼노이만

《멀티 웨폰》7,《컴뱃 시스템》5,《카운터》5,《애널라이즈》5,《팬아웃》4

▼브람 스토커

《붉은 검》7,《파괴의 피》7,《멸망의 화살》5,《피의 연회》5,《혈무의 방패》5,《야마의 영역》5,

▼종자 이펙트

《적색의 종자》7,《목소리 없는 자들》2,《붉은 강의 종복》2,《블록 모드》7,《서포트 모드》7

▼발로르

《마안창》7,《척력도약》7,《거인의 도끼》5,《마탄의 사수》7,《고독의 마안》5

▼일반 이펙트

《컨센트레이트: 노이만》3,《피지컬 인핸스》5

▼에너미 이펙트

《생명증강》6,《가속하는 시간》3,《미스 리드》2,《예비조달》1,《새크리파이스》1

◆콤보 데이터

▼광상의 모루

《붉은 검》+《파괴의 피》+《마안창》

타이밍: 마이너 액션

기능 : - 다이스 : -

크리티컬 치 : - 난이도 : 자동

대상 : 자신 범위 :지근

공격력 : -

해설: '내가' 살육을 행하기 위한 도구에는 그리 많은 계산은 필요치 아니하다. HP 16 소비. 각각 공격력 43, 14인 백병 무기를 작성 후 장비.

▼모두 나의 것이다

《컨센트레이트: 노이만》+《컴뱃 시스템》+《마탄의 사수》+《거인의 도끼》+《멸망의 화살》+《피의 연회》

타이밍 : 메이저 액션

기능 :〈사격〉 다이스 : 30(27)

크리티컬 치: 7 난이도 : 대결

대상 : 범위(선택) 범위 : 시야

공격력 : 72

해설 : 저 많은 풀밭 위의 사냥감과, 바람과 구름을 가르는 것들은-전부 나의 것이다! 내가 차지한다! 사용 후 HP -2, 장비한 모든 무기를 파괴. 괄호 안은 종자가 있을 경우의 데이터.

▼비지 않은 맨손

《카운터》+《컨센트레이트: 노이만》+《멀티 웨폰》+《컴뱃 시스템》+《거인의 도끼》

타이밍 : 리액션

에이펙스 프레데터 **B**

평행 세계에서 소환된 이바 소우이치들의 힘이 한 곳에 집약된 포식자의 결정체. 사격 공격에 능하며, 희생자의 발을 먼저 묶어놓은 다음 일방적인 도살을 즐긴다.

※ 레벨은 전부 침식률 보정이 된 상태다.

취득 아이템

대형 권총*2, 웨폰 케이스: 대형 권총*2

E로이스: 최후의 승자, 초월활성: 마탄의 사수*2 (총 5개)

기능 : 〈사격〉 다이스 : 24(21)

크리티컬 치: 7 난이도 : 대결

대상 : - 범위 : 지근

공격력 : 25

해설 : 엽병의 손은 비어 있었던 적이 없다. 대형 권총 두 정을 장비한 후 사용. 대결에서 승리 시, 자신의 공격이 명중. 사용 후 행동 완료. 괄호 안은 종자가 있을 경우의 데이터.

▼마탄의 잔여

《피지컬 인핸스》+《애널라이즈》+《혈무의 방패》

타이밍 : 리액션

기능 : 〈회피〉 다이스 : 20(17)

크리티컬 치: 8 난이도 : 대결

대상 : 자신 범위 : 지근

공격력 : -

해설 : 맞설 기회가 주어지지 않는다면 남아있는 궤적을 따르는 것이 순리이다. 시나리오당 5회. 다이스 감소 효과를 받지 않음. 괄호 안은 종자가 있을 경우의 데이터.

에이펙스 프레데터 **C**

평행 세계에서 소환된 이바 소우이치들의 힘이 한 곳에 집약된 포식자의 결정체. 레니게이드 컨트롤에 능하며, 전통적인 몰이사냥을 선호한다.

◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 노이만/브람 스토커/발로르

능력치 기능

【육체】 15 〈백병〉 20 〈회피〉 5

【감각】 15 〈사격〉 9 〈지각〉 3

【정신】 15 〈RC〉 15 〈의지〉 20

【사회】 6 〈정보: 뒷세계〉 5

【HP】 185 【행동치】 45

장갑치 : 0

침식률 : 260% (다이스 +6개)

취득 이펙트(침식률 보정 완료)

▼노이만

《전술》 7, 《부비 트랩》 5

▼브람 스토커

《진홍의 칼》 10, 《피의 쐐기》 4, 《블러드 웹》 7, 《좀먹는 붉음》 7, 《피의 연회》 5, 《선혈의 연주자》 5

▼종자 이펙트

《적색의 종자》 7, 《붉은 강의 종복》 2, 7《목소리 없는 자들》 2, 《방패막이 인형》 7, 《수호의 도약》 7

▼발로르

《흑의 철퇴》 7, 《척력도약》 7, 《사신의 눈동자》 5, 《마왕의 패기》 5, 《인과왜곡》 5, 《혹성분쇄》 7, 《웜 홀》 1, [HR]《폭군의 망치》 5, [HR]《요격하는 마안》 3

▼일반 이펙트

《컨센트레이트: 브람 스토커》 3

▼에너미 이펙트

《생명증강》 4, 《가속하는 시간》 1, 《혼돈의 숙명》, 《이상내성: 중압》 1

※ 레벨은 전부 침식률 보정이 된 상태다.

취득 아이템

-

E로이스: 최후의 승자, 쐐기의 저주 (총 5개)

◆콤보 데이터

▼수렵가의 낙인

《컨센트레이트: 브람 스토커》+《피의 쐐기》+《흑의 철퇴》+《마왕의 패기》+ 《사신의 눈동자》+《인과왜곡》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈RC〉 다이스 : 15(12)

크리티컬 치: 7 난이도 : 대결

대상 : 범위(선택) 범위 : 시야

공격력 : -

해설 : 사냥꾼과 사냥감은 주사위가 던져지듯이 이리도 간단히 정해진다. 명중 시 전투이동 거리 -8m, 공격력 -10, 다음 공격으로 받는 대미지 +7D. 대미지 없음, 같은 인게이지를 대상으로 지정 불가. 괄호 안은 종자가 있을 경우의 데이터. 시나리오당 5회.

▼부정되는 맹점

《컨센트레이트: 브람 스토커》+《진홍의 칼》+ 《폭군의 망치》+《피의 연회》

타이밍: 메이저 액션

기능 : 〈RC〉 다이스 : 15

크리티컬 치 : 7 난이도 : 대결

대상 : 범위(선택) 범위 :시야

공격력 : 26(11)

해설: 사냥꾼은 자신이 사냥감이 되었을 때를 위해 비수를 준비해 두는 법이고, 그것이 그가 사냥꾼의 자리를 지키는 비결이다. 괄호 안은《폭군의 망치》가 적용되지 않을 경우의 데이터.

프레데터의 종자

평행 세계에서 소환된 이바 소우이치가 죽어서 남긴 부산물이 종자가 된 형태. 사냥감의 유해는 사냥한 자의 전리품에 불과하니, 전리품은 응당 그 주인을 섬겨야만 하는 법이다.

◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 노이만/브람 스토커/발로르

능력치 기능

【육체】5

【감각】5

【정신】5 〈RC〉10

【사회】5

【HP】45 【행동치】15

장갑치 : 0

침식률 : 260% (다이스 +6개)

취득 이펙트(침식률 보정 완료)

취득 이펙트 및 이펙트 횟수 사용 제한을 현존하는 에이펙스 프레데터와 공유한다.

취득 아이템

-

◆콤보 데이터

▼**[C]** 레트리브

《컨센트레이트: 브람 스토커》+《진홍의 칼》+《폭군의 망치》

타이밍: 메이저 액션

기능 : 〈RC〉 다이스 : 11

크리티컬 치 : 7 난이도 : 대결

대상 : - 범위 : 시야

공격력 : 26(11)

해설: 사냥꾼이 점찍은 것의 동맥을 후벼파는 일이 우리의 역할이다. 괄호 안은 《폭군의 망치》가 적용되지 않을 경우의 데이터.

▼**[C]** 마지막 쓸모

《방패막이 인형》+《수호의 도약》

타이밍: 오토 액션

기능 : - 다이스 : -

크리티컬 치 : 7 난이도 : 자동

대상 : 자신 범위 : 지근

공격력 : -

해설: 사역의 의무는 죽어서야 끝난다. 70m 내의 캐릭터를 커버링한다.

■ 배틀 플랜

이하의 배틀 플랜을 참조할 것.

공통 에너미 배틀 플랜

전투를 시작하기 전에 프레데터는《최후의 승자》[3]를 통해 자신이 쓰러트린 다른 프레데터 3체를 전부 자신의 종자로 취급한다. 프레데터는 그 힘을 전부 흡수하여 에이펙스 프레데터**(A,B,C** 중 하나**)**로 거듭난다.《최후의 승자》의 효과는 PC의 구성을 고려해 GM이 결정할 수도 있으나, 무작위로 결정할 경우 1D10을 굴려 1,4,7이 나오면 효과 1, 2,5,8이 나오면 효과 2, 3,6,9가 나오면 효과 3을 적용하고, 10이 나오면 다이스를 다시 굴린 값을 적용하는 것으로 한다.

전투 배치는 다음과 같다. PC들이 한 인게이지를 이룬다. 이로부터 10m 떨어진 곳에 에이펙스 프레데터가 한 인게이지를 이룬다.《최후의 승자》의 효과에 따른 종자 배치 방법은 다음과 같다:

효과 **1:** 종자를 배치하지 않는다.

효과 **2:** PC들로부터 5m 앞에 프레데터의 종자 2체를 같은 인게이지에 배치한다.

효과 **3:** PC들로부터 5m 떨어진 곳에 프레데터의 종자 3체를 1m 간격으로 각자 다른 인게이지에 배치한다.

폴 인 러브는 아군으로 참여하며, 에너미의 공격 대상이 되지 않는다. 폴 인 러브의 호감도 수치가 높을수록 전투에서 사용하는 이펙트가 하나씩 추가된다. 명시된 사항 외의 이펙트 사용 시점은 GM의 재량으로 결정하나, 전투 중에는 반드시 전부 사용할 것. 호감도가 충분한데도 사용하지 않은 이펙트 종류 하나당 백트랙 완료 후 PC들의 최종 침식률을 2씩 차감한다.

호감도 **70:** 매 라운드 셋업 프로세스에 PC가 가장 많은 인게이지의 모든 PC를 대상으로《광상의 선율》LV 4를 사용한다.

호감도 **80:** 2인 이상의 PC가 공격받을 때《시간의 관》을 사용한다.

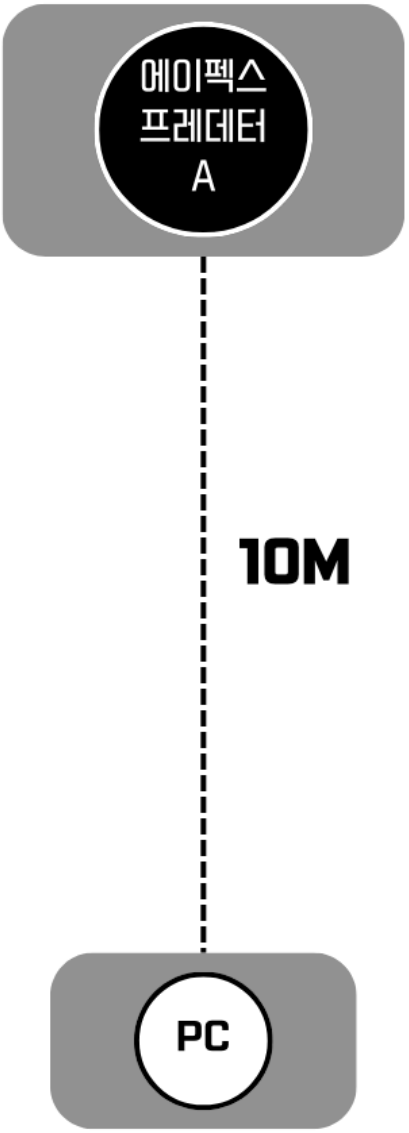
호감도 **90:** 임의의 PC가 공격할 때《붕괴의 스피어》LV 4를 사용한다.

호감도 **100:** 폴 인 러브의 다른 모든 이펙트를 사용했을 때 PC 1이 공격받을 경우《어린 양의 노래》를 사용한다.

---

[3] 시나리오 **E**로이스**,** 최후의 승자: 최상위 포식자와 승자는 단 한 명이면 충분하다. 나머지는 먹잇감일 뿐.
효과**:** 전투 이전에 사용한다. 자신을 제외한 모든 프레데터치를 자신의 종자로 취급한다. 또한, 사용자는 이하의 효과 중 하나를 임의로 선택하여 이번 씬 동안 적용한다.
효과 **1:** 자신의 모든 종자는 소멸한다. 사용자는 에이펙스 프레데터 A의 데이터를 취득한다.
효과 **2:** 자신의 종자 중 2체만 소멸하지 않는다. 에이펙스 프레데터 B의 데이터를 취득한다.
효과 **3:** 자신의 어떤 종자도 소멸하지 않는다. 에이펙스 프레데터 C의 데이터를 취득한다.
이 E로이스는 백트랙 시 E로이스 3개분으로 계산한다.

[전투 배치도]

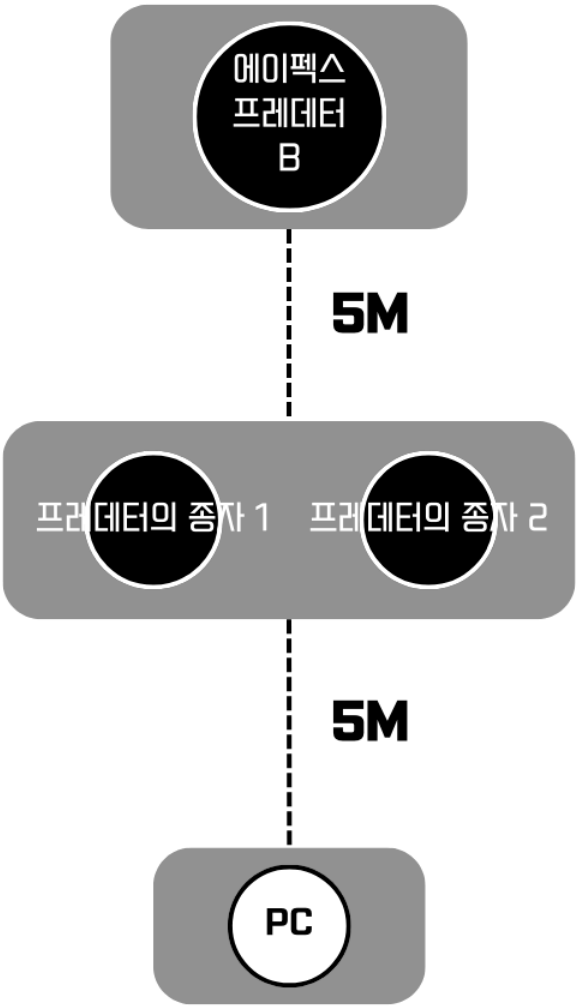


에너미 배틀 플랜 **A**

에이펙스 프레데터 **A**는 마이너 액션으로 ▼피바람을 향하여 를 사용해 PC가 가장 많은 인게이지로 이동한다. 메이저 액션으로 ▼혈무 에《피의 연회》를 조합하여 자신과 같은 인게이지에 있는 모든 PC를 공격한다. 모든 PC가 행동 완료 상태가 되었다면《가속하는 시간》을 사용해 ▼혈무 로 로이스가 제일 많이 남아있는 PC를 공격한다.

리액션으로는 상대가 자신과 같은 인게이지에 있다면《복수의 칼날》을 사용하고, 그렇지 않다면《그래비티 가드》를 사용해 가드한다. 클린업 프로세스에는《불사자의 은총》으로 HP를 회복한다. 2라운드부터는 셋업 프로세스에 자신과 같은 인게이지에 PC가 있다면《명계의 감옥》을 사용한다. 전투불능 시《소생부활》후《순간퇴장》으로 전장에서 이탈한다.

[전투 배치도]



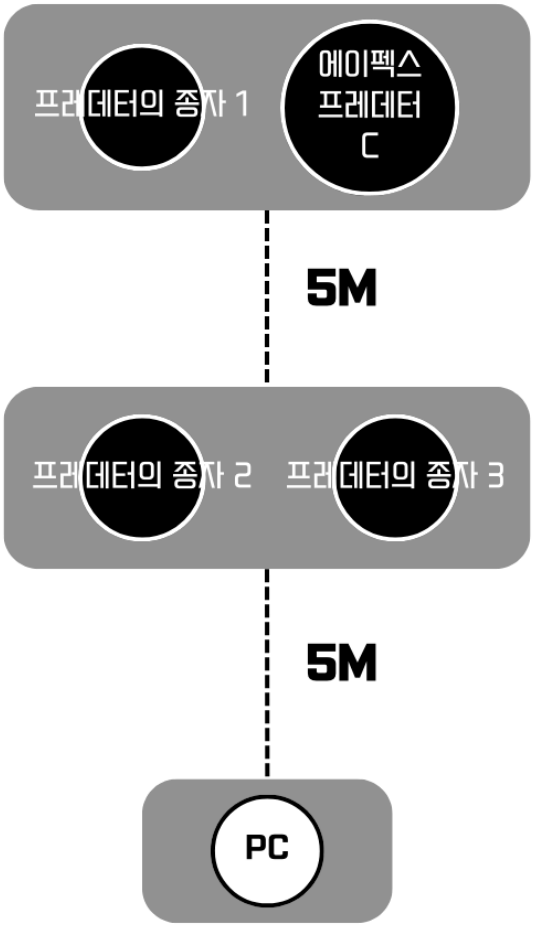
에너미 배틀 플랜 **B**

에이펙스 프레데터 **B**는 셋업 프로세스에 《팬 아웃》으로 프레데터의 종자 2체를 각각 자신의 인게이지와 PC의 인게이지로 이동시킨다. PC의 인게이지로 이동한 프레데터의 종자는《블록 모드》를 사용하고, 자신의 인게이지로 이동한 프레데터의 종자는《서포트 모드》를 사용한다. 기본적으로 마이너 액션에는 ▼광상의 모루 를 사용하고, 메이저 액션으로 ▼모두 나의 것이다 를 사용한다. ▼모두 나의 것이다 사용 직후《야마의 영역》을 사용할 것.

리액션 시 ▼비지 않은 맨손 을 우선해서 사용한다. 이때 범위, 범위(선택) 등으로 자신이 공격받을 경우《고독의 마안》으로 대상을 자신으로 변경한 뒤에 ▼비지 않은 맨손 을 사용한다. ▼비지 않은 맨손 사용 후《야마의 영역》을 사용할 수 있다면 사용한다. ▼비지 않은 맨손 을 사용할 수 없을 때는 ▼마탄의 잔여 를 사용하는 것으로 한다.

PC가 오토 액션 이펙트를 사용할 때는《미스 리드》로 이를 무효로 한다. 모든 PC가 행동을 완료한 다음 이니셔티브 프로세스에《가속하는 시간》을 사용해 PC들을 한번 더 공격한다. 전투불능 시《소생부활》후《순간퇴장》으로 전장에서 이탈한다.

[전투 배치도]



에너미 배틀 플랜 **C**

에이펙스 프레데터 **C**는 셋업 프로세스에 프레데터의 종자들에게《전술》을 사용한다. 그리고 임의의 프레데터의 종자 중 하나는 에이펙스 프레데터 C에게《선혈의 연주자》를 사용한다. 2라운드 셋업 프로세스에서는《쐐기의 저주》도 사용한다. 메인 프로세스에는 기본적으로 메이저 액션에 ▼수렵가의 낙인 을 PC가 가장 많은 인게이지의 모든 PC를 대상으로 사용한다. 자신 이외의 캐릭터가 자신과 같은 인게이지에 있다면 마이너 액션에《척력도약》으로 인게이지를 이탈한 다음 ▼수렵가의 낙인 을 사용할 것. 종자가 없다면 대신 ▼부정되는 맹점 으로 PC가 가장 많은 인게이지의 모든 PC를 공격한다. 프레데터의 종자들은 메이저 액션으로 ▼[C] 레트리브 를 로이스가 가장 많이 남은 PC에게 사용한다.

PC가 에이펙스 프레데터 C에게 인게이지했다면《부비 트랩》을 사용하고, 에이펙스 프레데터 C가 공격 대상이 되었다면《요격하는 마안》을 사용한다. 그리고 HP가 가장 적게 남은 프레데터의 종자가 ▼[C] 마지막 쓸모 로 에이펙스 프레데터 C를 커버링한다. 남은 종자가 없다면《요격하는 마안》사용 후《웜 홀 》까지 사용할 것.

종자가 다 없어졌을 때,《가속하는 시간》을 사용하여《흑성분쇄》로 PC가 가장 많은 인게이지에 있는 모든 PC를 공격한다. 전투불능 시《소생부활》후《순간퇴장》으로 전장에서 이탈한다.

▸엔딩 페이즈

씬 **12:** 남은 것**:** 세계 **(PC 3)**

해설

PC 3의 엔딩. R대책실에서 키리타니랑 멀티버스의 행적과 사후수습에 관한 이야기를 나눈다.

묘사

R대책실. 사태는 PC들 덕분에 수습했지만 뒷수습을 마치기까지는 시간이 많이 걸릴 것 같다…

대사 모음**:** 키리타니 유고

“돌아오셔서 정말 다행입니다, PC 3. 지금 일손이 많이 부족한 참이었거든요.”

“그나저나 멀티버스가 이런 스케일의 일을 벌였다면 앞으로 또 어떤 방식의 '연구'를 할 지 갈피가 잡히지 않는군요.”

“모쪼록 앞으로도 잘 부탁드립니다. 멀티버스에 관해서도, 남겨진 세계를 위해서도.”

결말

PC 3이 키리타니와 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 **13:** 남은 것**:** 프레데터 **(PC 2)**

해설

PC 2의 엔딩. PC 2는 일상에서 예상치 못하게 프레데터와 마주친다. PC 2의 구체적인 일상은 플레이어와 자유롭게 상의해 결정해도 좋다.

묘사

여느 때와 같이 안온한 일상일 줄 알았던 오늘이었는데… 당신의 시야에 태연하게 걸어다니는 프레데터가 보이는 건 기분 탓일까?

대사 모음**: “**프레데터**”** 이마 소우이치

“여기서도 싸우고 싶은가**?** 나야 마다하진 않겠다만…”

“나쁘지 않은 사냥이었다. 다음번엔 너를 사냥해도 괜찮다고 생각할 정도로.”

“오프 더 레코드는 여기까지 하지. 다음엔 조용히 만나지 않을 테니.” (사라진다)

결말

PC 2가 프레데터와 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 **14:** 남은 것**: LOVE? (PC 1)**

해설

PC 1의 엔딩. 폴 인 러브가 일상으로 돌아온 씬. 데이트와 같은 분위기를 연출하다 폴 인 러브가 PC 1을 건드려도 되냐고 물어본다. PC 1의 반응을 확인하면 폴 인 러브는 농담이라고 하며, 조금 더 소중해지고 더 사랑하게 되었을 때 건드리기 위해, 그러니까 가장 맛있는 건 마지막에 먹는 사고방식으로 PC 1을 건드리는 걸 유보한다.

묘사

다음 날, 방과 후 학교 뒤편… 폴 인 러브가 당신에게 할 말이 있다는 듯하다.

대사 모음**:** 폴 인 러브

“PC 1~~~~~”

(PC 1의 반응을 확인하고) “난 네 이런 모습이 제일 좋더라?”

“있잖아, PC 1. 오늘도 ‘닿아도’ 되지?” (PC 1에게 손을 내민다)

“아하하, 농담이야. 지금 먹는 것보다 감질나게 기다렸다 먹는 것도 그 맛이 있으니까?”

“오늘은 조금 기다려줄 수 있지♥”

결말

PC 1이 폴 인 러브와 대화를 마치면 씬을 종료한다.

▶경험점

시나리오 목적 달성-프레데터를 무찌르고 멀티버스의 계획 저지: 6점

E로이스: 5점