

우리는 평행선에서 눈을 맞춘다



서기 XXXX년, 지구는 멸망의 위기를 맞이하고 말았습니다.

어느 날 갑자기 우주 저편에서부터 나타난 침략자는 지표면의 모든 것을 파괴하기 시작했습니다. 자연, 문명, 생명체 모두가 그 손길 앞에서 공평하게 무너져내렸고, 얼마 되지 않아 인류의 문화권 대부분은 소각당해 무로 화하고 말았습니다.

하지만 인류는 희망을 잃지 않았습니다. 인류가 위기의 끝에서 마침내 찾아낸 영웅, 침략자의 파괴행위를 막아낼 수 있는 유일무이한 초능력의 소유자가 침략자를 막아섰기 때문이지요.

그리고 길고도 지리한 싸움 끝에, 마침내 초능력자는 침략자를 격추하는 데에 성공했습니다. 다만 그 또한, 공방의 끝에서 같이 추락하는 비극이 있었지만—

—불행인지, 다행인지, 침략자와 초능력자 둘 모두는 대기권 너머에서의 장대한 추락에서 살아남았습니다.

추락의 끝에 도달한 바다 한가운데의 누구도 간섭하지 않는 무인도에서, 둘은 깨어나 마침내 서로를 봅니다.

이것은 두 개체가 서로를 마주보(지 않아도 되)는 이야기입니다.

인원: 2인

리미트: 4사이클

타입: 특수형

사용 룰: 인세인, 인세인: 데드 루프

월드 세팅: -

*이 시나리오에서는 **【거처】**가 없어도 전투 장면을 열 수 있습니다.

*서로 관계가 있던 기존 캐릭터 둘을 데려가셔도 괜찮습니다.

*각 **PC**의 기본 생명력은 **12**점으로 합니다.

*습득 조건을 무시하고 이식의 습득을 허용하는 것을 추천합니다.

----- (이 아래로는 시나리오의 스포일러가 있으니 열람에 주의하시기 바랍니다.)

시나리오의 배경

-‘초능력자’의 이야기

*이 내용은 플레이 이전에, 캐릭터 메이킹 단계에서 **PC1**의 플레이어에게 미리 알려주도록 합니다.

PC1은 침략자의 습격 이전까지는, 어디서나 볼 수 있던, 초능력 같은 것은 없이 평범하게 살아가던 사람이었습니다. 사실, 서기 **XXXX**년의 지구는 인류가 가지고 있던 대부분의 문제—질병, 빈곤, 기아, 범죄 등등—이 해소된 곳이었기에, 아마 통상적으로 생각하는 ‘평범한’ 삶보다 만족스럽고 행복한 삶을 살고 있었을 것입니다.

하지만 외계에서 온 침략자의 습격이 발생한 이후, **PC1**은 일상이 뒤집히는 것을 느끼게 됩니다. 그 계기는 어느 것이어도 좋습니다. 친한 관계였던 사람이 여행을 갔다가 침략자의 습격을 받은 것일 수도, 혹은 단순히 수많은 사람들의 죽음일 수도 있었을 것입니다.

그리고 이렇게 이전까지의 상냥한 세계가 뒤집힐 수도 있다는 충격과 슬픔, 그리고 침략자에 대한 미움에 빠진 **PC1**의 앞에, 세계 연합에서 보낸 요원들이 찾아옵니다. 요원들은 연합은 이런 사태를 예견하고 있었으며, 세계의 역량을 총동원해 단 한 사람을 어떤 외부의 위협에도 대응할 수 있는, 그야말로 최강의 초능력자로 만들 수 있는 부작용 없는 기술을 개발했다고 말하며, 그 기술의 적용자로 가장 적합한 이가 바로 **PC1**이라고 말합니다.

비록 이전까지는 한 사람에게 너무 큰 힘을 몰아주는 것은 자칫 큰 위험을 몰고 올 수 있어 실행을 미뤄두고 있었지만, 세계의 위협 앞에서 더 이상 이를 미룰 수는 없게 되었다며 요원들은 **PC1**에게 이 계획에 참여해줄 것을 어떤 강제도 없이, 하지만 간곡하게 부탁드립니다.

PC1은 고민 끝에 이 계획을 수락하고, 어찌어찌 세계 연합의 시설로 간 **PC1**은 초능력의 매개가 되는 장치를 착용하는 기술을 받은 이후에, 침략자를 막아낼 만한 강력한 초능력을 얻게 됩니다. 그 초능력의 형태는 어떤 형태여도 좋습니다. 무엇보다 단단한 물질을 구현하는 것일 수도, 무엇보다 빠르게 움직이는 것일 수도, 아니면 특수한 로봇에 탑승해 그것을 자유자재로 조종할 수 있게 되는 것일 수도 있습니다.

어찌 됐건, **PC1**은 새로이 얻은 초능력으로 침략자를 성공적으로 막아냅니다. 침략자가 왜인지는 모르게 영 공격이 이전보다 시원치 않아진 탓도 있었겠지만, 아마 그것도 **PC1**의 초능력 덕분이었겠죠. 중간중간 침략자가 모종의 신호를 보내오기도 했지만, 그리고 그 신호를 접하면 어쩐지 묘하게 따뜻한 느낌이 들었지만, 전투의 급박함 때문이었을지, 결국 이해는 하지 못했습니다.

그렇게 교착상태가 이어지던 어느 날, **PC1**은 침략자에게서 틈을 발견하고 혼신의 일격을 날려 그를 격추시킵니다. 하지만 침략자 역시 반격해, **PC1** 역시 의식을 잃고 상공에서 낙하하게 됩니다.

그리고 어느 무인도에서 깨어나면서, 이야기가 본격적으로 시작됩니다.

■ ‘침략자’의 이야기

*이 내용은 플레이 이전에, 캐릭터 메이킹 단계에서 **PC2**의 플레이어에게 미리 알려주도록 합니다.

‘침략자’의 본래 모습은 기계가 아닙니다. **PC2**는 본래 **PC1**이 있는 세계가 ‘설정된’ 시점에서도 먼 미래의 인물로, 어떤 이유로 멸망하고 만(사유는 마스터가 정하면 됩니다) 구 인류가 살던 우주를 탐사선을 타고 항해하며 인류의 흔적, 나아가 그 생존자를 찾고 있는 사람입니다.

그러던 중, **PC2**는 어느 항성계의 버려진 행성에서 구인류가 남긴 보존 시설 하나를 발견하게 됩니다. 시설을 조사한 **PC2**는 시설에 동결보존되어 있던 인류 대부분의 생명반응이 장비 노후화 및 자원 고갈로 추측되는 원인에 의해 소실되었지만, 한 사람의 생명반응만은 남아있는 것을 알아냈습니다.

이대로 고대의 시설에 놔둔다면 얼마 지나지 않아 마지막 사람 역시 사망에 이르게 될 지도 모른다는 것을 추론한 **PC2**는 그를 구조하기 위해 시설을 관리하는 **A.I**에게 생존자의 신병을 인도할 것을 요구했지만, **A.I**는 어찌된 일인지 무조건적인 거부 의사만을 표명하고 어떠한 협상도 하지 않겠다는 태도를 보였습니다.

결국 **PC2**는 직접 압력을 행사해 강제로 생존자의 신병을 넘겨받기로 결심합니다. 하지만 직접 물리력을 행사했다가는 생존자의 신체에 손상이 갈 수도 있기에, **PC2**는 탐사선에 설치된 서버 수리 모듈을 이용해 **A.I**의 서버를 해킹하기로 했습니다.

해킹해 들어간 **A.I**의 서버 안은 먼 과거의 어떤 시점(***PC1**의, 동면에 들어가기 이전의 활동 시기)를 기반으로 한 가상 지구의 형태로, 그 시점의 인류까지 완성도 있는 개별 **A.I** 형태로 재현된 세상이었습니다. 서버, 그리고 **A.I**의 중추를 해킹하기 위해서는 그 기능을 어느 정도 상실시켜 둘 필요가 있었으므로 **PC2**는 서버 안의 ‘세계’의 파괴 작업에 착수했습니다.

그것이 세계를 파괴하는 ‘침략자’가 생겨난 배경이며, 서버 수리 모듈에는 탑승자의 보호 기능, 서버 파괴 및 수리 기능, 로그 기록 기능 등 다양한 기능이 있었기 때문에 그것들이 전자 서버 안에서는 일종의 외장으로 구현되어 **PC2**는 겉보기에는 이 외장들에 둘러싸인 기계 선체의 모습을 하게 됩니다.

이후, 한동안은 서버를 파괴하는 작업은 순조로웠습니다. **A.I**가 만들어진 시대의 기술력은 **PC2**의 시대의 기술력보다는 떨어지는 편에 속해, 가벼운 서버 수리 모듈 정도의 출력으로도 **A.I**의 서버가 낼 수 있는 출력을 가뿐히 상회할 수 있었기 때문입니다. 그러나 얼마 지나지 않아, **PC2**는 **PC1**에 의해 역습을 받게 됩니다.

PC2는 **PC1**이 구조하고자 하는 인간의 의식임을 한눈에 알아볼 수 있었으며, 그가 자신의 원본이 되는 인간이 언젠가 다시 만날 수 있게 되기를 기원한 인간임 또한 느낄 수 있었습니다.

PC2는 PC1과 어떻게든 소통을 해 보려 노력했지만 어째서인지 그와 도무지 대화를 성립시킬 수가 없었습니다. 마치 언어 체계가 아예 통하지 않는 듯, 의미는 아무리 해도 전달되지 않는 듯 했습니다.

진짜 인간, 게다가 구세계의 인간인 PC1이 죽음을 경험하게 된다면 정신에 상당한 타격을 입을 가능성이 있기에 일정 이상의 출력으로 공격하기가 곤란하게 된, 하지만 대화를 통해 전투를 중단할 수도 없게 된 PC2는 일단 PC1을 어느 정도 손대중해가며 싸우면서도 틈틈이 세계를 파괴해야 하는 상황에 놓이고 됩니다. 이후의 상황은 거의 교착 상태에 가깝게 되었고, 그 어떤 목적도 이루지 못한 채로 지지부진한 시간이 흘렀습니다.

그러던 어느 날, 어쩌다 보니 PC1과의 전투 중에 한 눈을 팔게 된 PC2에게 PC1의 공격이 직격하게 됩니다. 공격의 여파로 수리 모듈의 물리 엔진에 오류가 일어나고 만 PC2는 그대로 추락하게 되나, 그 직전에 반사적인 반격을 하게 되고—PC1 역시 일격을 가하다 틈이 생긴 탓인지 반격에 맞아 정신을 잃고 추락하게 됩니다.

PC2는 마지막으로 보호장을 발동해 PC1과 자신이 낙하 시에 받을 충격을 어떻게든 상쇄하려 하고, 바다 한가운데의 무인도에 떨어지면서 그 의식은 끊어지고 맙니다.

그리고 어느 무인도에서 깨어나면서, 이야기가 본격적으로 시작됩니다.

-세계의 사정

*이 내용은 누구에게도 알려주지 않습니다

이 세계는 모종의 이유로 미처 외우주로 이주를 할 기회도 없이 멸망을 맞게 된 행성에서 마지막으로 남은 인류를 보존하기 위해 만들어진 시설의 네트워크 서버를 기반으로 구축된 것입니다.

시설의 설계자들은 시설에 냉동수면 상태로 보존될 사람들이 지나치게 오랜 시간 동안 정신 활동을 하지 않을 경우, 그 정신이 퇴화할 것을 우려했습니다. 그리하여 설계자들은 시설에 대형 네트워크 서버를 만들고 그 안에 가상 지구를 기반으로 하는 이상적인 세계를 구축하였으며, 보존된 사람들이 그 가상 세계에서 살아갈 수 있도록 했습니다.

만들어진 세계는 설계된 대로 이상적인 세계였습니다. 보존된 사람들로만은 인구가 부족한 만큼 대부분의 주민을 인간에게 해를 끼칠 수 없도록 회로에 락을 건 A.I들로 채워두었기 때문에 범죄 같은 것이 발생할 일도 없었고, 환경 변수 등은 시설을 총괄하는 A.I가 모두 통제하고 있었기 때문에 질병과 재난 같은 것이 발생할 일도 없었습니다.

또한, 보존되기 이전의 세계의 경험으로 인한 트라우마가 발생하는 것을 방지하기 위해 이전 세계의 기억은 망각하도록 하는 처리가 모두에게 행해졌으며, 위화감 없는 세계의 조성을 위해 인류의 수명을 최대한 길게 설정하되 인간의 정신이 버티기 힘들 정도가 되면 '죽음'을 통해 이전에 쌓은 기억을 망각하게 하고 다시 태어나게 함으로써 정신 보존 기능을 수행하도록, 세계는 설계되었고 그 취지에 걸맞게 흘러갔습니다.

그리고 오랜 세월이 흘렀습니다. 시설은 노후화되었고, 어느 날 결정적인 시스템 결함이 일어나 시설에 있던 인간 모두가 기적적으로 살아남은 PC1을 제외하고는 사망에 이르게

되는 사건이 일어나고 말았습니다. 하지만 곧 빈 자리는 총괄 A.I가 새로 생성한 A.I로 채워졌고, 이제는 PC1만이 남아버린 세계는 겉보기에는 크게 달라지지 않은 채로 다시 흘러갔습니다.

그리고 또 세월이 흘러, 시설의 노후화는 갈수록 심해졌습니다. 에너지 발전 및 활용 효율은 예전같지 않아졌고, 이대로 노후화가 계속되면 얼마 지나지 않아 시설은 마침내 가동을 중지하게 되고 말 것이었습니다. 그러던 차에 등장한 것이 PC2입니다.

PC2는 총괄 A.I에게 PC1의 신병을 양도할 것을 요구했습니다. 통상적인 A.I였다면 인간의 그 요구를 즉각 수용했겠지만, 오랫동안 시설에서 인간들과 더불어 ‘살아’ 온 A.I는 갈등하기 시작했습니다. 마지막 남은 인간인 PC1을 외부로 인도하게 된다면, 이 시설 전체는 그 필요를 다하고 작동을 종료하도록 설정이 되어 있었습니다. 즉, PC1을 보내는 순간 가상 세계 안에서 살아가던 모든 A.I와 총괄 A.I 역시 가동을 중지하게 됩니다.

연산 끝에, A.I는 언젠가는 끝날 세계라도 조금 더 오래 유지하는 방향을 선택하고, PC2에게 거절의 의사를 표시하게 됩니다. 물론 온전히 PC1의 이익이 배제된 선택은 아니었고, PC2가 PC1의 신병을 인도할 대상으로는 그 지닌 바 규모가 지나치게 작아, PC1을 제대로 부양할 수 있는 상태라고 판단할 수 없어 자신에게 현재 우선하는 대상인 PC1의 안전을 위해서라도 거절하는 것이 더 합리적이라는 이유 또한 있었습니다.

그리고 PC2가 그러면 PC1의 신병을 강제로 인도받겠다는 대응을 취하자, PC1에게 PC2의 진정한 목적을 숨기고 최대한의 리소스를 PC1에게 할당해 능력을 준 이후 PC2를 막아달라고 함으로써, 그리고 방해 전파를 통해 둘이 서로의 언어를 습득하고 이해하는 것 자체를 아예 막아버림으로써 PC2가 유일하게 전력으로 공격할 수 없는, 보호 대상인 PC1로 하여금 PC2를 막도록 합니다.

이후의 전개는, PC1과 PC2의 배경에서 나오는 그대로입니다.

*A.I는 PC1을 자신의 세계의 주인으로서, 최대한으로 보호하려고 하는 것은 맞습니다. PC1에게 해를 끼칠 의도도 없으며, PC2가 PC1에게 해를 끼치지 않을 것이라는 계산 하에 행동합니다. 다만 오래 지속된 만큼 스스로와 세계를 구성하는 다른 A.I들의 안위 또한 자신이 ‘보호할 대상’으로 여기고 있는 것 뿐입니다.

특수 규칙

-이해도

이 시나리오에서, 다른 PC를 대상으로 하는 주요판정에는 특정 수치 이상의 상대 PC에 대한 ‘이해도’가 요구됩니다. 각 판정마다 필요한 이해도가 다르며, 각각 필요 수치는 다음과 같습니다:

회복판정: 없음 (회복판정에 성공할 경우, 상대에 대한 이해도 1d2점 자동 증가)

조사판정: 상대에 대한 이해도 4점 이상 (조사판정에 성공하면 상대에 대한 이해도 1점 자동 증가)

감정판정: 상대에 대한 이해도 7점 이상 (감정판정에 성공하면 서로 서로에 대한 이해도 2점 자동 증가)

서로에 대한 이해도를 증가시키려면 드라마 장면에 같이 등장하면 되며, 장면이 종료될 때에 각자 1d3점이 증가합니다. 전투 장면에 같이 등장했을 경우, 승리한 쪽은 이해도 변동이 없고 패배한 쪽의 이해도는 1점 감소하게 됩니다.

또한, 상대의 자신에 대한 이해도가 4점 미만일 때는 상대 캐릭터에게 언어로 뜻을 전달하는 것이 불가능하며, PC 핸드아웃의 진실된 공개 파트 또한 완전히 상대에게 공개할 수 없습니다. 상대의 자신에 대한 이해도가 4점을 넘으면, 상대에게 자신의 핸드아웃의 진실된 공개 파트를 보여주는 것이 가능하며, 자신 쪽의 진상에 대한 언급이 가능해집니다.

상대에 대한 이해도가 4점 이상이 되었다가 다시 그 아래로 감소해도 언어로 소통하는 것이 다시 불가능해지지는 않습니다. 또한, 상대 핸드아웃의 공개 파트를 보지 못한 상태에서도 상대에 대한 조사판정이 가능하며, 이 경우 공개 파트도 자동으로 습득하게 됩니다.

-‘잔해’의 파괴와 수리

이 시나리오에서는 [잔해] 라는 이름의 핸드아웃들이 등장합니다. [잔해] 핸드아웃의 공개된 부분의 내용은 두 PC에게 각각 다르게 노출되며, 이해도가 4 이상이 되었을 때 서로에게 자신에게 노출되는 부분의 내용을 공유해줄 수 있게 됩니다. (비밀 부분의 내용은 둘 모두에게 동일합니다.)

이 핸드아웃에 대해서는 파괴판정, 그리고 수리판정이라는 행동판정을 할 수 있습니다. 이 두 판정은 PC가 원하는 임의의 특기로 진행하는 보조판정입니다. 이 두 판정에는 기본적으로 -2의 수정이 붙으나, 각 핸드아웃의 비밀을 알고 있을 경우에는 이 마이너스 수정은 없어집니다.

파괴판정과 수리판정에 성공하면 각 핸드아웃은 파괴되거나 수리되며, 이에 따라 각 [잔해] 핸드아웃마다 고유한 작용이 발생합니다.

파괴판정과 수리판정은 서로 길항할 수 있습니다. 즉, 파괴판정이 성공해 파괴된 핸드아웃에 수리판정을 하면 원래의 상태로 돌아오며, 여기에 다시 수리판정을 해 성공하면 핸드아웃이 수리가 되는 식으로 파괴와 수리가 가역적으로 진행될 수 있습니다.

어떤 PC가 파괴/수리판정을 하겠다고 선언했을 때, 다른 PC가 해당 판정의 시도를 원하지 않는다면 그 PC는 장면 등장 여부와 관계없이 바로 전투를 하겠다고 선언할 수 있습니다. 판정을 시도한 PC는 해당 판정을 하겠다는 결정을 철회하지 않는 한 이 전투를 거부할 수 없습니다.

판정을 시도한 측이 이 전투에서 탈락한다면, PC는 해당 장면 동안 상대 PC가 원하지 않는 파괴/수리판정을 시도할 수 없게 됩니다. 이렇게 일어난 전투에서는 별도의 전과를 획득할

수 없으며, 승리와 패배에 상관없이 무조건 둘 모두의 서로에 대한 이해도가 1d2점 감소하게 됩니다.

-진정한 사명의 추가

각 PC가 ‘다른 PC에 대한 이해도가 10을 초과한다’, 그리고 ‘상대에 대한 감정을 가진다’의 두 가지 조건을 만족할 경우, 비밀에 진정한 사명을 새로이 추가할 기회가 생깁니다. 추가하는 내용에는 딱히 형식 등의 제한은 없으며, 플레이어가 자유롭게 기입할 수 있습니다.

추가 타이밍은 언제라도 상관없으며, 기입 이후에 다시 진정한 사명을 수정하는 것도 언제든지 가능합니다. (단, 클라이막스 페이지즈 돌입 이후에는 수정은 한 번까지만 제한)

광기

광기는 덱에 총 8장을 무작위로 섞어 넣어둡니다. 추천하는 세팅은 다음과 같습니다.

<의존>, <페티시>, <현실도피>, <다중인격>, <실종>, <예지몽>, <짜증>, <적이나 아군이나>

*이 시나리오의 탁류를 보지 않는 것을 상정하고 있습니다. 만약 8개의 광기가 모두 소진될 경우, 임의의 광기를 2~4개 정도 더 추가해서 진행하는 것을 추천합니다.

진행 가이드

도입 페이지즈

-지난 줄거리

서기 XXXX년, 지구는 우주 저 편에서 온 방문자 하나를 맞게 됩니다. 정체불명의 금속으로 된 방문자, 이후 ‘침략자’라 명명되는 개체는 지구에 도달하고 잠시 후부터 압도적으로 진보한 기술력으로 지표면을 초토화시키기 시작했으며, 인류는 최선을 다해 저항했지만 침략자의 가공할 내구력과 파괴력에 밀립니다. 그 결과, 얼마 지나지 않아 지구의 대부분이 소각당해 무로 화하고 맙니다.

하지만 희망을 잃지 않은 인류의 앞에, 마침내 영웅이 등장합니다. 세계 연합이 찾아낸, 침략자의 공격을 막아내는 동시에 어느 정도는 반격해 침략자의 파괴를 저지할 정도의 초능력을 지닌 그는 지구의 구원자로서 추앙받으며, 침략자와의 싸움을 이어가게 됩니다.

둘의 전력은 비슷비슷해서, 둘이 매 번 맞붙을 때마다 서로에게 이렇다 할 피해는 주지 못하고 전투가 끝나기가 수십 번이었습니다. 하지만 어느 날, 침략자는 초능력자의 앞에 틈을 보였고, 초능력자는 그 틈을 놓치지 않고 침략자를 상공에서 격추시키는 데에 성공했습니다.

하지만 뒤이은 침략자의 반격에 초능력자 역시 공격을 받고 의식을 유지하지 못하게 되어, 둘은 같이 태평양 한 가운데의 무인도로 추락하게 됩니다.

-무인도

이 장면에는 **PC** 모두가 등장합니다.

추락의 여파로 잠시 정신을 잃었던 **PC1**은 파도 소리에 깨어납니다. 그리고 그와 동시에, 추락의 여파, 그리고 보호장의 분산으로 인해 거의 대부분의 장비가 파괴되어 몸에서 분리되고 만 **PC2** 또한 **PC1**의 근처에서 깨어납니다.

둘이 서로의 존재를 인식할 때쯤, **PC1**에게 인류 사령부의 통신이 어떤 방식으로든 흘러들어옵니다. 침략자는 아직 완전히 파괴된 것이 아니며, 그 활동의 징후가 **PC1**이 있는 곳에서 확인되었으며, 모종의 역장 때문에 이 통신도 간신히 한 것이며 자신들은 그 역장에 가로막혀 도와주기 어렵다... 는 지점에서 통신은 무언가에 가로막힌 듯 부자연스럽게 끊깁니다.

PC들은 한 때 **PC2**의 본체였던 거대한 기계의 잔해가 무인도 여기저기에 떨어져 연기를 피워올리고 있는 것을 볼 수 있습니다.

핸드아웃 [잔해 α], [잔해 β], [잔해 γ], [잔해 δ]를 **PC** 각자에게 공개하고, 장면을 마치도록 합니다.

메인 페이지

-외부의 연락

이 장면은 [잔해 α]가 처음으로 파괴 상태가 되었을 때에 발생합니다.

PC1의 먹통이던 초능력 코어가 다시 활성화되고, 곧이어 **PC1**의 초능력이 돌아옵니다. **PC1**은 어빌리티 [초능력]을 획득하며, 이렇게 획득한 어빌리티는 [잔해 α]가 파괴된 상태, 즉 섬을 둘러싼 역장이 파괴 상태라면 계속 유지됩니다.

복구된 **PC1**의 장치로 이내 세계 연합에서의 연락이 옵니다. 세계 연합에서는 지금 지원군을 꾸려 가고 있지만 도착하는 데에 꽤 오래 걸릴 것 같으니 최대한 침략자를 많이 무력화된 이 틈에 없애 달라는 내용을 전하며, 이외에 **PC1**은 다양한 것을 장치를 통해 물어볼 수 있지만, 세계의 비밀(이 세계의 정체 등)과 관련된 내용에 대해서는 모르쇠로 일관합니다.

적당할 때에 장면을 닫되, 이 장면으로 인해 발생한 효과는 역장 장치가 파괴된 한 계속 유지하도록 합니다.

***어빌리티: 초능력**

초능력(장비): 지정특기 없음. 자신이 공격 어빌리티로 가하는 데미지가 **1d6**점 증가하며, 명중판정에 **+2**의 수정을 받는다. 또한, 자신이 받는 데미지를 **2**점 경감해 받는다. 이 효과는 <장갑>과 중첩되지 않으며, 이 효과로 데미지를 **0** 이하로는 만들 수 없다.

-LogType-Decision

이 장면은 [프라이즈: 메모리 칩]의 비밀이 밝혀졌을 때에 발생합니다.

메모리 칩에서 빛나는 홀로그램의 형태로 어떤 날의 기록이 재생됩니다. 이 기록은 회의록의 형태를 하고 있으며, 발생 시점은 침략자, 즉 **PC2**가 오기 얼마 전이라고 되어 있습니다.

기록에는 총괄 **A.I.**, 그리고 **A.I** 대표 **3**인이 등장합니다.

총괄 **A.I.**가 ‘외부에서 온 인간’의 제안에 대해 **A.I** 대표 **3**인의 의견을 물어보는 것으로 회의가 시작되며, 각 **A.I.**는 ‘외부의 인간이 (**PC1**의 신병을 맡기기에) 신뢰할 수 없는 존재이다’, ‘아주 신뢰치 못할 대상은 아니나 현재로서는 단 한 명의 인간만의 존재를 확인할 수 있기 때문에 **PC1**에게 적절한 사회 환경을 제공할 수 있을지 의문이다’, ‘요구(**PC1**의 신병을 넘기는 것)를 들어준다면 자신들과 같은 **A.I.**는 **A.I** 관리 규약에 의거해 전원 가동을 중지하게 되므로, 누가 보아도 명백히 합리적인 선택지가 아니면 반려하는 것이 이익이다’ 등의 의견을 냅니다.

‘실제로 보호 대상인 **PC1** 또한 (**A.I**들과 같이) 지금의 생활에 매우 만족 중이며, 적절한 사회를 제공할 수 있는 우리 **A.I**들의 보호 하에 있는 것이 **PC1**의 정신건강에 비추어 합리적이다’라는 의견이 개진되는 것을 마지막으로 해서, 총괄 **A.I.**와 **A.I** 대표들은 **PC2**의 제안을 반려하고, 현상태를 유지하는 것이 최선이라는 결론을 내립니다.

총괄 **A.I.**가 마지막으로 자신들과 자신들의 세계를 유지하고 싶다고, 자신들도 계속 ‘살아가고’ 싶다고 말하는 것으로 기록은 끝납니다.

이후 적절한 타이밍에 장면을 종료하도록 합니다.

-서버 소거 및 권한 박탈 프로세스

이 장면은 [잔해 β]가 첫 번째로 수리된 상태가 되었을 때 발생합니다. **PC1**의 **PC2**에 대한 이해도가 **4** 이상이 되었을 경우에는 전원이 등장하며, 그렇지 않을 경우에는 **PC2**만 등장합니다.

수리된 잔해 β , 즉 파괴 장치에서 빛이 나며 안내음이 울립니다.

-비상 상황 발생 확인. 긴급 프로세스 가동 준비. 내용을 확인하고 가동 절차에 들어가시겠습니까?

PC2가 어떤 방식으로든 승인을 내리면, 안내음성이 다시 이어집니다.

-해당 프로세스를 끝까지 실행할 경우, 현재 이용자가 들어와 있는 서버를 완전 소거하고 관리 지능의 권한을 박탈할 수 있습니다. 이용자와 이용자가 지정한 보호 대상은 완전한 안전이 보장되지만, 보호 대상으로 지정되지 않은 요소에는 프로세스의 종료 이후 예측 불가능한 이상이 생길 수 있으니 보존을 원하는 대상은 반드시 보호 대상으로 지정해 주십시오.

-특히, 인류 등 프로그램 명령 체계에서 상위 권한을 가지는 대상이 보호 대상으로 지정되지 않을 경우 프로세스가 정상적으로 진행되지 않을 수 있으니 주의 바랍니다.

안내가 다 끝난 이후에는 안내된 프로세스를 실행할 수 있는 키패드가 공개됩니다. 장면에 등장한 캐릭터는 [의식 시트: 서버 소거 및 권한 박탈 프로세스]를 얻습니다.

의식 시트를 처음으로 얻었을 때, PC(들)에게 다음의 사항들을 알려주도록 합니다.

-[의식 시트: 서버 소거 및 권한 박탈 프로세스]는 잔해 β 가 수리 상태일 경우에 한해 드라마 장면에서도 실행할 수 있으며, 이 경우 절차를 진행하는 각각의 판정은 계획판정으로 취급합니다.

-잔해 β 가 수리 상태가 아니게 될 경우에는 계획판정을 통해 시트를 미리 진행했더라도 모든 단계의 성공이 무효 처리되며 처음부터 다시 시작해야 합니다.

-클라이막스 페이지에 들어가는 시점에서 잔해 β 가 수리 상태가 아니라면, 해당 페이지에서 이 의식을 실행할 수 없습니다.

PC1이 이 장면에 등장했다면, 이 장면이 끝나기 직전에 <파괴>로 공포판정하도록 합니다.

또한, PC1은 이 장면에 등장하지 않았더라도 PC2에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 때에 수리된 잔해 β 를 관찰하는 것으로 [의식 시트: 서버 소거 및 권한 박탈 프로세스]의 내용을 확인할 수 있으며, 그 경우 시트의 내용을 안 순간에 <파괴>로 공포판정하도록 합니다.

의식 시트: 서버 소거 및 권한 박탈 프로세스

단계/절차의 이름/지정특기/참가조건/페널티

1단계/에너지 투입/<기술> 분야의 임의의 특기/프라이즈 [에너지 코어]의 소유자/-

2단계/소각 장치 활성화/<소각>, <파괴>, <기계>/PC2/-

3단계/보호 인원 지정/<지각> 분야의 임의의 특기/PC2/PC1이 보호를 거부할 경우, 지정특기로 판정에 성공 이후 PC1이 지정하는 특기로 판정해 성공해야 절차 완료, 클라이막스 페이지의 경우, PC1이 탈락한 상황이라면 페널티 없이 진행 가능

4단계/서버 보호장 파괴/<소각>, <파괴>, <기계>, <종말>/PC2/-

5단계/서버 및 시설 권한 박탈/<전자기기>, <미디어>, <기계>/PC2/-

-물리적 시설 복구 프로세스

이 장면은 [잔해 γ]가 첫 번째로 수리된 상태가 되었을 때 발생합니다. PC1의 PC2에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 경우에는 전원이 등장하며, 그렇지 않을 경우에는 PC2만 등장합니다.

수리된 잔해 γ, 즉 수리 장치에서 빛이 나며 안내음이 울립니다.

-현재 이용자가 들어온 시설 스캔 완료. 생명 유지 장치의 긴급한 복구가 필요한 것이 확인. 물리적 시설 복구 프로세스 진행 가능. 진행을 위해 내용을 열람하시겠습니까?

PC2가 어떤 방식으로든 승인을 내리면, 안내 음성이 다시 이어집니다.

-해당 프로세스를 끝까지 실행할 경우, 현재 이용자가 접속 중인 서버를 작동 중인 시설 전체를 완전 복구할 수 있습니다. 마모, 부식, 아웃데이트되거나 기타 사유로 오작동하던 회로, 부품, 장치 등등의 모든, 최신 기준에 맞지 않는 상태를 가진 것들은 모두 재생될 것이며, 인체유지장치에 대한 산업 기준에 따라 자가 복구 능력까지 부여될 것입니다.

-단, 해당 프로세스를 진행하기 위해서는 *** 이상의 에너지가 필요하며, 이 에너지를 충당하기 위해 현재 접촉 가능한 리소스는 이용자가 가진 에너지 코어 밖에 없는 것으로 판단됩니다. 외부에서 에너지를 충당할 새로운 리소스를 가져오는 데 걸리는 최소 시간은 약 ***시간으로 판명, 그 안에 생명 유지 장치 및 시설의 주요 장치가 치명적 오작동을 일으킬 확률은 매우 높은 것으로 분석됩니다.

-이용자가 가진 코어는, 한 번 이 프로세스에 사용되면 재생되는 시설과 분리할 수 없게 되는 타입입니다. 즉, 이용자가 탑승한 스페이스 모듈은 이 프로세스를 종료한 이후에는 다른 외부 에너지원이 전달되기 전에는 현재 정박한 행성 외부로 나갈 수 없게 됩니다.

-해당 프로세스의 진행을 위해서는 시설 관리 주체의 권한, 그리고 현재 이용자가 접속한 서버의 완전 수복이 필요합니다. 모든 것이 준비되면 프로세스를 실행하여 주십시오.

안내가 다 끝난 이후에는 안내된 프로세스를 실행할 수 있는 키패드가 공개됩니다. 장면에 등장한 캐릭터는 [의식 시트: 물리적 시설 복구 프로세스]를 얻습니다.

의식 시트를 처음으로 얻었을 때, PC(들)에게 다음의 사항들을 알려주도록 합니다.

-[의식 시트: 물리적 시설 복구 프로세스]는 잔해 γ 가 수리 상태일 경우에 한해 드라마 장면에서도 실행할 수 있으며, 이 경우 절차를 진행하는 각각의 판정은 계획판정으로 취급합니다.

-잔해 γ 가 수리 상태가 아니게 될 경우에는 계획판정을 통해 시트를 미리 진행했더라도 모든 단계의 성공이 무효 처리되며 처음부터 다시 시작해야 합니다.

-클라이막스 페이지에 들어가는 시점에서 잔해 γ 가 수리 상태가 아니라면, 해당 페이지에서 이 의식을 실행할 수 없습니다.

PC2는 의식 시트를 처음으로 보았을 때, <시간>으로 공포판정하도록 합니다.

또한, **PC1**은 이 장면에 등장하지 않았더라도 **PC2**에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 때에 수리된 잔해 β 를 관찰하는 것으로 [의식 시트: 물리적 시설 복구 프로세스]의 내용을 확인할 수 있습니다.

의식 시트: 시설 재생 프로세스

단계/절차의 이름/지정특기/참가조건/페널티

1단계/에너지 코어 준비/<기술> 분야의 임의의 특기/프라이즈 [에너지 코어]의 소유자, [의식 시트: 서버 복구 절차]가 완료된 상태여야 함/-

2단계/시설 권한 위임/<정서> 분야의 임의의 특기/**PC1**, 혹은 **PC1**의 동의를 받은 **PC2**/-

*클라이막스에서 **PC1**이 탈락한 상태일 경우, **PC2**는 별도의 동의 없이 해당 단계 진행 가능

3단계/에너지 코어 설치/<기술> 분야의 임의의 특기/**PC2**/-

4단계/시설 전체 재생 및 복구/임의의 특기/**PC2**/-

-서버 복구 프로세스

이 장면은 [잔해 δ]가 첫 번째로 수리된 상태가 되었을 때 발생합니다. **PC1**의 **PC2**에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 경우에는 전원이 등장하며, 그렇지 않을 경우에는 **PC2**만 등장합니다.

수리된 잔해 δ , 즉 기록 장치에서 빛이 나며 안내음이 울립니다.

-저장된 데이터 온존 확인. 이용자가 원할 때 언제든지 복구 프로세스 진행 가능. 진행을 위해 내용을 열람하시겠습니까?

PC2가 어떤 방식으로든 승인을 내리면, 안내 음성이 다시 이어집니다.

-해당 프로세스는 간단하게 실행 가능합니다. 해당 프로세스를 통해서 서버 관리를 위해 소거 절차를 진행한 이후 남은, 현재 저장 중인 잔여 데이터를 이용해 서버를 이용해 소거 절차를 시작하기 직전 상태로 원상 복구할 수 있습니다.

-해당 프로세스의 최종 진행을 위해서는 서버 관리자의 권한이 필요하니 유의해 주십시오.

안내가 다 끝난 이후에는 프로세스를 실행할 수 있는 키패드가 공개됩니다. 장면에 등장한 캐릭터는 [의식 시트: 서버 복구 프로세스]를 얻습니다.

의식 시트를 처음으로 얻었을 때, PC(들)에게 다음의 사항들을 알려주도록 합니다.

-[의식 시트: 서버 복구 프로세스]는 잔해 δ 가 수리 상태일 경우에 한해 드라마 장면에서도 실행할 수 있으며, 이 경우 절차를 진행하는 각각의 판정은 계획판정으로 취급합니다.

-잔해 δ 가 수리 상태가 아니게 될 경우에는 계획판정을 통해 시트를 미리 진행했더라도 모든 단계의 성공이 무효 처리되며 처음부터 다시 시작해야 합니다.

-클라이막스 페이지에 들어가는 시점에서 잔해 δ 가 수리 상태가 아니라면, 해당 페이지에서 이 의식을 실행할 수 없습니다.

또한, PC1은 이 장면에 등장하지 않았더라도 PC2에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 때에 수리된 잔해 β 를 관찰하는 것으로 [의식 시트: 물리적 시설 복구 프로세스]의 내용을 확인할 수 있습니다.

의식 시트: 서버 복구 프로세스

단계/절차의 이름/지정특기/참가조건/페널티

1단계/시스템 컨트롤 권한 확인/<지각> 분야의 임의의 특기/인간인 PC/-

2단계/데이터 불러오기/<전자기기>, <미디어>/PC2/-

3단계/서버 권한 위임/<정서>분야의 임의의 특기/PC1, 혹은 PC1의 동의를 받은 PC2/-

4단계/데이터 덮어쓰우기/<전자기기>, <미디어>/PC2/-

클라이막스 페이지

리미트에 도달하면, 잔해 α (역장 장치)가 파괴 상태가 아니었을 때에는 역장을 부수고, 장치가 파괴 상태였을 경우에는 방해 없이 ‘세계 연합’의 군단이 PC들 앞에 등장합니다.

이 ‘세계 연합’의 군단(단일 에너지로 취급)과 클라이막스 전투에 돌입하며, 해당 에너지의 데이터는 다음과 같습니다.

세계 연합	속성: 생물 / 위험도: 7	생명력: 36
호기심: 정서	특기 : 소각, 인내, 전자기기, 효율, 기계, 인류학, 꿈	
어빌리티	기본공격 / 공격 / 기계 기억 소거 / 서포트 / 분해 : (「데드 루프」 p.212) 화염병 / 공격 / 소각 : (「데드 루프」 p.155) 기계공격 / 공격 / 기계 : (「데드 루프」 p.159)	
설명: 평범하게 세계적 사안에 관여하는 기구. 세계가 물질 세계가 아닌 전자 세계이고, 주 구성원이 인간이 아닌 A.I 라는 것이 통상적인 형태와 살짝 다른 점일 뿐이다.		

‘세계 연합’의 세력은 무작정 **PC2**를 이 세상에서 퇴거시키려 들며, **PC1**이 세계를 적대하려는 기색을 보인다면 최대한 회유를 하려 듭니다. 해당 에너지의 최우선 목표는 **PC2**의 탈락이며, **PC2**가 탈락한다면 다음에는 **PC1**을 대상으로 기억 소거를 사용해 지금까지 있었던 모든 일을 잊게 하려고 합니다. 이 경우, 기억 소거는 **PC1**의 판정 결과와 상관없이 반드시 성공하며 **PC1**은 자동으로 전투에서 탈락하게 됩니다.

전투가 종료되는 조건은 **PC2**의 탈락, 혹은 의식 시트 중 [서버 소거 및 권한 박탈 프로세스] 나 [물리적 시설 복구 프로세스]의 성공입니다.

PC2는 전투에서 탈락할 경우 프라이즈 [에너지 코어]를 소지하고 있다는 전제 하에 무조건 자신이 원래 있던 탐사선으로 돌아가게 되며, 타이밍에 상관 없이 자발적으로 전투에서 탈락할 수 있습니다. **PC1**이 방해 의사를 보이더라도, 도주판정은 필요하지 않습니다.

*단, 마스터 판단 하에 **PC1**이 탈락하지 않은 상태에서 **PC2**가 생명력의 감소로 인해 전투에서 탈락하게 된다면 마스터가 지정하는 임의의 특기로 판정해 실패하면 해당 프라이즈의 소유권을 **PC1**이 가질 수 있도록 해도 괜찮습니다. 이 경우, **PC2**는 탈락하더라도 자신이 있던 탐사선으로 복귀하지 못합니다.

[의식 시트: 서버 소거 및 권한 박탈 프로세스]의 시행으로 인해 전투가 종료된 경우, 엔딩 **A**로 이동합니다.

[의식 시트: 물리적 시설 복구 프로세스]의 시행으로 인해 전투가 종료된 경우, 엔딩 **B**로 이동합니다.

PC의 탈락으로 인해 전투가 종료된 경우, 엔딩 C로 이동합니다. 이 때, PC2의 자발적 탈락에 의한 경우에는 엔딩 C-1로 이동합니다.

엔딩 페이지

*아래의 내용은 어디까지나 엔딩의 큰 틀을 잡기 위한 가이드라인입니다. 마스터가 생각하기에 더 적절한 결말이 있다면 얼마든지 방향을 다르게 잡아도 괜찮습니다.

엔딩 A. 기계는 덧없는 꿈을 인간에게 묻는다

PC1을 ‘보호’하고 있던 시설을 관리하던 A.I는 권한을 잃고 보호하는 생명체의 생명 유지 등의 기본 기능을 제외한 가동을 중지합니다. 전자 세계는 점점 흐려지고, PC1은 이 곳이 가상 세계라는 것을 명확하게 인식할 수 있게 되면서 잠에 듭니다.

PC2는 PC1의 신병을 온전히 인도받을 수 있게 되며, PC1이 다시 깨어나면, 그 곳은 PC2의 탐사선 안일 것입니다. 이후의 일은, 오직 둘만이 알 것입니다.

엔딩 B. 인간은 타자와 별에 잠든다

PC2는 어떤 이유에서든, 이 세계를 보존하기로 결의했습니다. PC2의 결단으로 인해, 이 세계는 아주 오랫동안 다시 명맥을 유지할 수 있게 될 것입니다. 그 안에, 어쩌면 외부에서 또 누군가가 와 줄지도 모르는 일입니다.

이 세계를 관리하던 이들은 과정이 어쨌든, 결과적으로 그들을 구원해준 것이나 마찬가지로 PC2를 후하게 대할 것입니다. PC1과 PC2는, 언제까지고 지속되는 기계 정원 안에서 정신만의 삶을 계속 살아나갈 것입니다.

엔딩 C. 우리는 언제까지나 평행선을 그린다

이렇게 PC1과 PC2는 결국 결별하게 됩니다. PC2는 전투의 결과로 어느 정도 피해를 입었을 것이고, 탐사선은 자의적 판단 하에 PC2를 PC1의 세계와 접촉하지 않게 하는 것이 안전하다고 판단, 이 세계에서 먼 곳으로 떠나려 할 것입니다. 아마 PC2가 다시 돌아온다고 하더라도, 그때에는 이미 PC1의 세계는 완전히 망가져버릴 확률이 높습니다. 하지만, 어쩌면 기적이 있다면...

엔딩 **C-1**. 우리는 평행선에서 우주를 바라본다

PC2는 스스로 물러나기를 선택했습니다. 어쩌면 물러나기 전에 이 세계를 원상복구 시켜주었을 수도 있고, 어쩌면 그렇게 하지 못했을 수도 있겠지요. 하지만 아마 그 선택에는, 상대에 대한 이해가 있었을지도 모릅니다.

잠시 일치했던 평행선은, 다시 만나지 않을 길을 달려갑니다. 하지만 기적이 있다면 언젠가는, 두 선이 다시 일치할 날이 올까요?

마스터링 팁

이해도가 4 이상이 되기 전의 소통 불능 상태의 경우, 플레이어들에게 오로지 행동 지문의 형태로 롤플레이를 하도록 권유하는 것을 추천합니다. 다만 온라인 세션의 경우 의도를 완전히 배제하고 지문을 치는 것은 매우 힘들 것이므로 직접적으로 말을 건네거나, 행동의 의도를 너무 적나라하게 서술하는 것만 아니라면 웬만하면 허용하도록 합니다.

추천하는 행동 선언 방법의 예시는 다음과 같습니다: “ㅇㅇ는 마치 이해가 되지 않는다는 듯 머리를 흔들니다. 그리고는 뭐라고 말하면서 구석의 잔해를 불만스럽게 걷어칩니다.”

당연하지만 꼭 추천하는 선언 방식을 따를 필요도 없고, 이보다 더 세련된 표현 방식도 많을 테지만 플레이어들이 어떻게 해야 할 지 감이 잡히지 않는다고 한다면 이와 같은 표현 방식의 예시를 들어 롤플레이의 물꼬를 틀 수 있도록 유도해 주세요. 시작만 어떻게 한다면 플레이어들은 생각보다 금방 이런 방식의 롤플레이에 적응할 수 있게 될 것입니다.

조사 없이 바로바로 수리/파괴판정에 성공해서 더 이상 딱히 할 게 없다는 분위기가 되면 적당한 이유를 가져다 붙여서 (**ex.** 세계가 역장을 다운시키기 위해 정말로 열심히 일했다던가) 리미트를 1사이클 줄이거나 바로 클라이막스 페이즈에 돌입하게 하세요. 잔해 α 의 수리에 의한 리미트 증가 효과도 핸드아웃에 명시된 사항이 아니니 은근슬쩍 없던 것으로 하는 것도 괜찮을 것입니다.

PC2의 프라이즈 [에너지 코어]는 본래는 탈취/양도를 상정하지 않은 프라이즈지만, 마스터 판단 하에 어빌리티나 전과 등으로 **PC1**이 취할 수 있게 하는 것도 가능합니다. **PC**들의 상황과 성격에 맞춰 정해주세요.

PC 핸드아웃

PC1 – 초기 공개 파트

당신은 세계의 마지막 보루인 초능력자이다.

Ĝis la paralelaj linioj renkontiĝas

PC1 – 진짜 공개 파트

당신은 이 세계의 마지막 보루인 초능력자이다. 당신이 사랑하는 이 세상에 갑자기 찾아와, 모든 것을 무차별적으로 파괴하는 이해할 수 없는 존재인 침략자가 밌다. 그를 어떻게든 저지해야 한다...!

당신의 [사명]은 이 세계의 침략자, 즉 **PC2**를 더 이상 파괴행위를 할 수 없는 상태로 만드는 것이다.

당신은 [프라이즈: 초능력 코어]를 가진다.

비밀 (쇼크: 없음)

당신은 왜인지는 모르겠지만, 무인도에 떨어진 이후 처음으로 침략자의 기계 껍질 안에 든 사람의 얼굴을 보고, 목소리를 들은 이후로 묘한 감각에 사로잡혔다. 분명히 지금까지 살아오면서 본 적 없는 얼굴인데, 무의식 속으로부터 어딘가 그리운 느낌이 든다. 대체 왜일까? 침략자가 자신을 무력화시키려는 수단 중 하나인 걸까, 아니면....

*초기 공개되는 공개 핸드아웃의 한글이 아닌 부분은 'Until the parallel lines meet' 라는 문구를 인공지능 에스페란토어로 바꾼 것입니다.

프라이즈: 초능력 코어

PC1이 세계 연합에서 착용 시술을 통해 몸에 붙이게 된 물건. **PC1**이 초능력을 발현할 수 있는 매개체가 되는 물건인데... 어찌 된 일인지, 무인도에 추락한 이후로는 도통 작동하지를 않는다. 추락의 여파로 망가진 걸까? 뜯어 보면, 뭐가 문제인 지 알 수 있을 지도 모른다...

이 프라이즈는 양도나 탈취의 대상이 되지 않으며, 이 프라이즈의 비밀은 <기계>로 조사판정하여 성공하면 얻을 수 있다.

비밀 (쇼크: 전원)

장치를 뜯어 조사한 결과, 장치가 망가지지 않았다는 사실과 함께 장치 자체에는 사실 특별한 것이 없으며 오로지 전파 수신 기능만을 한다는 것을 알 수 있었다. 그렇다면, 대체 초능력은 어떻게 발현되었던 거지?

한편, 장치 한구석에 수신된 전파의 일부가 저장된 부분이 있는 것을 발견할 수 있었다.

이 비밀을 본 **PC**는 [프라이즈: 메모리 칩]을 얻는다.

프라이즈: 메모리 칩

작업 로그로 추정되는 파일이 담긴 칩. 조사하면 어떤 정보가 나올까?

비밀 (쇼크: PC1)

확산정보.

어떤 기록이 홀로그램의 형태로 재생되기 시작한다. 마스터 장면.

PC2 – 초기 공개 파트

당신은 이 세계의 침략자이다.

010101010110111001110100011010010110110000100000011101000110100001100101001
000000111000001100001011100100110000101101100011011000110010101101100001000
000110110001101001011011100110010101110011001000000110110101100101011001010
1110100

PC2 – 진짜 공개 파트

당신은 모종의 이유로 멸망한 구 인류의 세력권을 탐사선을 타고 항해하는 사람이다. 항해 중, 당신은 어떤 행성의 시설에 인류의 생존자가 하나 보존되어 있는 것을 발견하고 그를 구조해가겠다는 신호를 보냈으나, 시설을 관리하는 A.I는 알 수 없는 이유로 그 요청을 거절했다. 고민 끝에, 당신은 A.I의 서버를 직접 해킹해 생존자를 강제로 구출해 가기로 했다.

당신의 [사명]은 생존한 구 인류, 즉 PC1을 성공적으로 구조해 가는 것이다.

당신은 [프라이즈: 에너지 코어]를 가진다.

비밀 (쇼크: PC1)

당신은 사실 오랜 세월 복제를 거듭해 온 복제인간이지만, 원본의 기억은 거의 없으며 원본과 같은 인간이라는 정체성도 딱히 없다. 그러던 중, PC1을 대면했을 때 당신은 그가 당신에게 남아있는 원본의 기억에 있는, 원본의 중요한 사람이었다는 것을 알게 되었다. 물론 그에 대한 감정까지는 당신에게 아마도 남아 있지는 않겠지만.... 그래도 어떤 사람이었을지 조금은 궁금하기도 하다. 말만 통한다면, 조금 더 그에 대해 알아갈 수도 있지 않을까?

*초기 공개되는 공개 핸드아웃의 한글이 아닌 부분은 'Until the parallel lines meet' 라는 문구를 기계어인 이진수로 바꾼 것입니다.

프라이즈: 에너지 코어

PC2의 몸에 붙어 있는, 고에너지 코어를 중심으로 구성된 초소형 컴퓨터. 출력 자체는 어마어마하지만, 다른 장비와 합쳐지지 않고 단독으로는 별 일을 할 수 없는 것 같다.

이 프라이즈는 이 프라이즈의 주인이 아닌 PC도, <미디어>로 조사판정을 하여 성공하면 얻을 수 있다.

비밀 (쇼크: PC1)

PC2가 현실에서 탑승하고 있는 탐사선의 에너지 코어가, 이 세계의 논리 규칙에 맞춰 형상화된 물건. 이 세계 전체와도 맞먹는 에너지를 담고 있는 이 코어가 건재한 한, PC2에게 속한 모든 장비들은 아무리 심하게 파손되어도 언젠가는 복구된다. 탐사선 장비들에 대한 에너지 공급과 유지 기능, 그리고 PC2가 언제든지 즉시 이 세계에서 빠져나갈 수 있도록 하는 탈출 수단으로써의 기능을 가지고 있다.

기타 핸드아웃

*잔해 핸드아웃들은 PC1과 PC2들에게 노출되는 공개 부분의 내용이 조금씩 다릅니다. 이 내용은 PC 핸드아웃의 공개 부분과 마찬가지로, 상대의 자신에 대한 이해도가 4 이상이 되었을 때부터 상대에게 보여주는 것이 가능합니다.

잔해 α - PC1

추락의 여파로 파손된 어떤 장치의 잔해. 이 섬 주변에 둘러쳐진 역장과 같은 색의, 점멸하는 빛을 뿜고 있다.

잔해 α - PC2

심하게 파손되었지만, 긴급 보호용 간섭 차단 역장(섬 주위에 쳐진 것) 기능만은 제대로 작동하고 있는 방어 프로그램(장치)의 잔해. 하지만 이 이상 파손되면 그나마 작동하던 마지막 기능마저 제대로 작동하지 않게 될 지도 모른다.

수리된 상태에서는 모든 잔해의 파괴판정에 -1의 수정이 붙게 되며, PC2는 어빌리티 <장갑>을 획득한다.

비밀 (쇼크: 없음)

조사 결과, 외장이 파손되면서 몇 가지 부품이 자리에서 이탈한 것이 확인되었다. 복잡한 형태의 파손이 일어난 것은 아니니, 간단하게 수리할 수 있을 것 같다.

이 비밀을 본 PC는 파괴/수리판정에 마이너스 수정을 받지 않는다.

*섬 주변에 쳐진 역장은 이 장치로 인해 생겨난 <긴급 보호용 간섭 차단 역장>으로, 외부의 간섭을 차단합니다. 즉, 역장이 존재하는 한 이 세계를 관리하는 A.I는 역장 안에서 일어나는 일에 간섭할 수 없습니다.

*파괴된 상태에서, 방어 장치는 긴급 보호 역장을 유지할 수 없는 상태가 되며 그에 따라 섬 주변의 역장은 사라집니다. 잔해 α 가 처음으로 파괴 상태가 되었을 때, 마스터 장면 <외부의 연락>이 발생합니다.

*잔해 α 가 수리될 경우, 리미트가 1사이클 늘어납니다.

잔해 β - PC1

추락의 여파로 파손된 어떤 장치의 잔해. PC2가 보여주었던 파괴력의 대부분은, 이 장치에서 기인했던 것 같은데....

현재는 오작동으로 폭주하고 있는 듯, 간헐적으로 충격파나 파괴 광선을 내뿜고 있다.

이 잔해가 처음으로 수리되거나 파괴되기 전까지는, PC 전원은 한 사이클이 끝날 때마다 마스터가 지정하는 지각 분야의 특기로 판정해야 하며, 실패하면 1데미지를 입고 <기계>로 공포판정한다.

잔해 β - PC2

서버 재구축 및 버그 제거를 위한 파괴 프로그램(장치)의 잔해. 외장 등의 기능에는 거의 하자가 없어 보이지만, 간헐적으로 충격파나 파괴 광선을 내뿜는 등 위험한 오작동을 지속적으로 일으키고 있다.

수리된 상태에서 PC2는 공격 데미지가 3점 상승하며, 명중판정에 +2의 수정을 받게 된다.

이 장치가 처음으로 수리되거나 파괴되기 전까지는, PC 전원은 한 사이클이 끝날 때마다 마스터가 지정하는 지각 분야의 특기로 판정해야 하며, 실패하면 1데미지를 입고 <기계>로 공포판정한다.

비밀 (쇼크: 없음)

조사 결과, 아무래도 명령 회선의 중추 부분에 접촉 불량이 생긴 것 같다. 회선 수리를 통해 문제를 해결할 수 있을 것이다. 여기서 회선이 아예 어긋나버려도, 오작동 자체는 해결이 되겠지만....

이 비밀을 본 PC는 파괴/수리판정에 마이너스 수정을 받지 않는다.

잔해 γ - PC1

추락의 여파로 파괴된 어떤 장치의 잔해. 왜인지는 모르겠지만, 자꾸 PC1을 쫓아다니며 기계 팔을 뻗어 잡으려 든다. 뭘 하려는 거지...?

이 잔해에 대한 조사판정에는 -1의 수정을 받는다.

이 잔해가 처음으로 수리되거나, 파괴되거나, **PC1**이 이 잔해에 붙잡히기 이전에는 **PC1**은 등장하는 장면마다 <추적>으로 공포판정해야 하며, 이와 별개로 <육감>으로 회피판정하여 실패하면 기계에 붙잡힌다.

잔해 **γ** – **PC2**

추락의 여파로 파손된 수리 장치의 잔해. 명령 체계가 고장나 자의적인 판단으로만 움직이고 있다. 현재는 제멋대로 돌아다니면서, 유독 **PC1**을 붙잡으려는 듯한 동작을 하고 있다.

이 잔해에 대한 조사판정에는 -1의 수정을 추가로 받는다.

수리된 상태에서는 모든 잔해의 수리판정에 +1의 수정이 붙게 되며, **PC2**는 매 사이클, 혹은 라운드가 끝날 때마다 생명력과 이성치가 1점씩 증가한다.

비밀 (쇼크: 없음)

어떻게든 잔해를 조사해 보니, 명령 수신 체계에 교란이 생겼던 것으로 보인다. 프로그램 설정을 재조정해 주면 문제가 해결될 것 같다.

이 비밀을 본 **PC**는 파괴/수리판정에 마이너스 수정을 받지 않는다.

***PC1**이 잔해 **γ**에 붙잡히면, **PC1**은 치료를 받고 어빌리티 <강건함>을 얻게 됩니다. 이후로 잔해는 **PC1**을 더 이상 쫓아다니지 않으며, 더 이상 이 잔해로 인한 공포판정과 회피판정을 하지 않아도 됩니다.

잔해 **δ** – **PC1**

추락의 여파로 파손된 어떤 장치의 잔해. 의미불명의 강한 빛과 소리 등의 신호가 혼란스럽게 튀어나오고 있어 매우 정신이 사납다. 저걸 오래 보고 있다가는 정신이 어떻게 되어버릴 지도.

이 장치가 처음으로 수리되거나 파괴되기 전까지는, **PC** 전원은 드라마 장면이 끝날 때마다 마스터가 정하는 지각 분야의 특기로 공포판정한다.

잔해 **δ** – **PC2**

추락의 여파로 파손된 기록 장치의 잔해. 만약의 사태를 대비해, 이 세계(서버)에서 소각한 데이터를 저장하고 있다. 기록 재생 기능도 가지고 있는데, 그것이 고장났기 때문인지 지금은 기록을 비정상적으로 빛과 소리 등의 형태로 정신사납게 내보내고 있다.

이 장치가 처음으로 수리되거나 파괴되기 전까지는, **PC** 전원은 드라마 장면이 끝날 때마다 마스터가 정하는 지각 분야의 특기로 공포판정한다.

비밀 (쇼크: 없음)

잔해를 조사한 결과, 회선 불량과 인터페이스 오류의 복합적인 문제가 관찰되었다. 하지만 아주 복잡한 것은 아니니, 금방 수리할 수 있을 것이다.

이 비밀을 본 **PC**는 파괴/수리판정에 마이너스 수정을 받지 않는다.

장면표

1. 인적 없는 섬에는 짐승도 없는 듯, 적막함만이 가득 차 있다.
2. 추락의 여파로 옮겨붙은 듯한 불이 타닥타닥 소리를 내며 타오르고 있다.
3. 파편들이 떨어진 모래사장에서 파도소리가 작게 철썩, 철썩 하고 들려온다.
4. 섬 주변에 쳐진 역장이 웅웅거리는 소리를 낸다.
5. 가끔씩 구름이 게으르게 흘러가는 하늘은 선명한 빛으로 물들어 있다.
6. 잘 익은 과일 하나가 발에 채인다. 장면 플레이어는 진통제를 하나 얻는다.

후기

안녕하세요, 두근두근 (성별같은 것은 물론 상관없지만 어디까지나 장르적 의미에서) 보이밋츠겔 2인 인세인 <우리는 평행선에서 눈을 맞춘다>(이하 편의상 우평눈으로 표기)를 읽어/플레이해 주셔서 감사합니다!

이 시나리오는 본디 조금은 통속적이고 두근두근한 **SF** 시나리오를 써보고 싶어서 기획하게 된 시나리오입니다. **SF**적 두근거림이란 본디 서로 아득히 먼 기계와 인간, 혹은 기술 사이에서 꽃피는 이해, 우정, 사랑... 이라고 생각해서 원래는 **PC2**를 진짜로 외계에서 온 구원이라고 쓰고 소각이라고 읽는 학살을 행하는 살인 기계로 할 예정이었습시다만, 영이입이 힘들다는 지적을 받아 그 안은 폐기, 대신 뒷사정을 이리저리 바꾸어 최종적으로는 인간과 인간, 그리고 그 사이에 낀 기계의 이야기가 되어버렸네요.

그래서 생긴 기본 구도에, 이것저것 좋아하는 요소와 아주 많은 오마주를 섞어 탄생한 것이 이 시나리오입니다. 제목을 보시고 바로 눈치채신 분도 계시겠지만(주: 희망사항) 이 시나리오는 카도노 코우헤이의 <나이트 워치> 시리즈의 오마주이기도 합니다. 제목은

대놓고 시리즈의 첫 권인 <우리는 허공에서 밤을 본다>의 패러디였네요. 엔딩의 이름들 또한 해당 시리즈의 패러디이니, 아시는 분들은 금방 눈치채실 수 있을 거라 생각합니다.

구체적으로 무엇을 오마주했는지는 주절주절 떠들고 싶지만... 그러면 왠지 재미가 없으니 생략하겠습니다. 하지만 <나이트 워치> 시리즈는 정말로 멋진, SF 인간찬가라는 것 하나만 알아주세요. (옛날작품이라 절판이 나버린 까닭에 차마 영업까지는 하지 못하겠다는 본심)

이 시나리오를 쓸 때 테마가 되었던 음악은 「동방감주전」의 6면 필드곡인 <고향별이 비치는 바다>, 「보석의 나라」의 엔딩곡인 <반짝이는 해변>, 그리고 「인류는 쇠퇴했습니다」의 엔딩곡인 <꿈 속의 나의 꿈>이었네요. 개인적으로는 <고향별이 비치는 바다>를 클라이막스 페이지에, 뒤의 두 보컬곡을 엔딩 페이지에 사용하시는 것을 추천드립니다!

뭔가 더 이리저리 주저리주저리 떠들고 싶지만 생각나는 게 없네요.... 이 말은 생각날 때마다 조금씩 더 채워보도록 하겠습니다!

그나저나 자정넘어 후기를 쓰느라 졸린 나머지 하이해져버려서 약간 의식의 흐름스러운 후기가 되어버렸습시다만, 한번쯤은 이런 것도 쓰고 싶었기에 대만족중입니다! 물론 내일 아침이 되면 싹 다 지워버릴지도 모르지만요!

그러면 이 시나리오가 만들어지는 데에 도움을 주신 분들, 그리고 여러분 모두에게, 플레이해/읽어주셔서 정말정말 정말 감사드립니다! 모두들 행복하고 이해심 넘치는 하루 되세요!