

Double Cross The 3rd Edition 팬메이드 시나리오

# Heart of Geas

작성 : 언데드(@lil\_undead\_kp)

※ 더블크로스 The 3rd Edition은 유한회사「파 이스트 어뮤즈먼트 리서치」(이하 F.E.A.R.)의 저작물입니다. 해당 저작물의 저작권은 F.E.A.R.사 및 KADOKAWA에 있습니다.

《Heart of Geas》는 더블크로스 The 3rd Edition의 비공식 이차 저작물로, 원작자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.



## ▶프리 플레이◀

### 시나리오 개요

플레이 인원 수 : 3~5인

플레이 시간 : ORPG 텍스트 세션 기준 16시간

필요 서플리먼트 : R1, R2, 상급 (※ GM의 경우, PE가 있으면 좋다(필수는 아니다).)

스테이지 : 기본 스테이지, N시(도시 변경 가능)

요구 경험점 : 초기점(130)+30점

## 주의사항

- **PC①, PC②**는 반드시 최소 **1**개의 **D**로이스를 취득합니다. 이 때, 선택해야하는 **D**로이스에 특별한 지정은 없습니다. 이 외의 **PC**는 자유롭게 **D**로이스를 선택, 취득하게 합니다.
- 본 시나리오 『하트 오브 기아스(**Heart of Geas**, 이하 하토기아)』는 연애 시뮬레이션 게임 장르에서 영향을 받아 작성되었습니다. 따라서 **PC**가 자신의 시나리오 로이스와 관계를 쌓는 편이 조금 더 즐겁습니다. (연인관계, 로맨스 관계가 되는 것은 필수가 아닙니다!)
- **창작물 속 다양한 아저씨가 좋아서 쓴 시나리오입니다.** 가급적 시나리오 로이스들이 중년의 아저씨라는 점은 변경하지 않고 플레이 해 주셨으면 합니다! 감사합니다!
- 이 시나리오는 **F.E.A.R.** 사의 **TRPG** 룰 **Double Cross The 3rd Edition(DX3)**을 기반으로 작성한 비공식 팬시나리오입니다. 룰북이 없는 마스터링을 금지하며, 다른 **TRPG** 룰로의 변형은 권장하지 않습니다.
- 시나리오 내에 등장하는 기믹과 중요 요소에 대한 공개적 스포일러를 금지합니다. 시나리오 플레이 전문, 스포일러를 포함한 리플레이 창작물, 엔딩의 내용, 시나리오 진상 등 스포일러가 될 수 있는 모든 요소는 비밀번호나 후새터 등의 안전장치를 두고 언급해주시기 바랍니다.
- 시나리오 본문에 기재된 묘사는 어디까지나 시나리오를 진행하는 데에 필요한 핵심일 뿐입니다. 큰 흐름을 해치지 않는 선에서 자유롭게 개변하여 사용하세요.

## 캐릭터 작성

금회의 예고를 읽은 후 핸드아웃을 각 플레이어에게 배포한다.

어느 플레이어에게 어느 핸드아웃을 건네줄지는 **GM**의 임의로 해도 좋고, 플레이어끼리 선택하게 해도 좋다.

플레이어의 수가 적을 때는 **PC** 번호가 빠른 순부터 우선할 것.

## 컨스트럭션

컨스트럭션으로 캐릭터를 만드는 경우, 워크와 커버는 핸드아웃에 적힌 것을 고를 것.

특별히 정해진 것이 없는 경우, **GM**과 상담하여 좋아하는 것으로 고른다.

## PC간 로이스

**PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①**의 순서로 맺는다. 만약 **PC**의 수가 적을 경우, 번호가 빠른 것부터 배부할 것. 여기서 **PC**간 로이스는 중요한 역할을 하게 된다. **PC** 사이에 초면인 것은 괜찮지만, 반드시 **PC**간 로이스를 맺을 수 있도록 할 것.

## 트레일러

—어느 덧, 이것은 그의 서약이 되었다.  
어느 날의 비극이 모든 것의 시발점이었기에.

한 방문객이 도시에 발을 들이며 모든 것이 움직이기 시작한다.  
고립되어가는 UGN과 위험에 처한 이들.  
진격을 개시하는 위협과, 허공을 베어가르는 한 자루의 칼날.

욕망과 유대의 줄 위에서 위태하게 걷는 이의 손에 쥐여지는 것은 안식인가 용서인가.

검날이 어둠 속에서 붉게 빛날 때, 이 맹세가 비로소 마음(心)에 닿을 수 있기를.

### Double Cross the 3rd Edition 『Heart of Geas 하트 오브 기아스』

—더블 크로스, 그것은 배신을 뜻하는 말.

## 시나리오 핸드아웃

각 PC에게는 다음의 설정이 붙는다. 캐릭터 작성 시에 플레이어와 잘 상담할 것.

**PC①** : N시에 거주하는 UGN 일리걸. 부모/보호자가 있었으나 사망한 이가 있다(모두 잃어 천애고아가 되었다고 해도, 부모/보호자 중 누군가 살아있어도 무관하다).

**PC②** : N시에 머무는 UGN 칠드런.

**PC③** : N시에 새로이 부임하게 된 UGN 지부장. 전임 지부장(시나리오 로이스)가 선배/선임이 된다.

**PC④** : FH 에이전트 “마구스”를 추적하는 프리랜스 오버드.

**PC⑤** : N시의 UGN 에이전트.

### PC① 핸드아웃

로이스 : 레슬리 캠벨(**Leslie Campbell**) (권장 감정 **P** : 친근감/**N** : 의심)

커버/웍스 : 지정 없음/지정 없음

평소와 같은 일상을 보내던 당신에게, 죽은 부모/보호자의 친구라고 주장하는 레슬리 캠벨이라는 중년의 남성이 찾아온다. 유머러스하지만 다소 막무가내인 레슬리는 친구의 자식인 당신에게 도움을 주기 위해 왔다고 했고, 그날 이후부터 그와 가까이 지내게 된다. 그러던 어느날...

### PC② 핸드아웃

로이스 : 쿠마쿠라 오우스케(**熊倉・大輔**) (권장 감정 **P** : 존경/**N** : 격의)

커버/웍스 : 지정 없음/UGN 칠드런

부모와 같은 UGN 교관, “제트 블랙” 쿠마쿠라 오우스케는 당신의 스승이다. 그는 당신에게 레니게이드의 많은 것을 가르쳐 주었으며, 그 자신도 임무에 동참하곤 하는 오버드였다. 그러나 함께 나섰던 임무에서 쿠마쿠라 오우스케가 돌연 실종되었다. 그의 신변에 무슨 일이 생겼음이 틀림없다.

### PC③ 핸드아웃

로이스 : 이하라 하츠토(**飯原・初斗**) (권장 감정 **P** : 진력/**N** : 후회)

커버/웍스 : 지정 없음/UGN 지부장

N시의 선임 지부장, 이하라 하츠토가 은퇴하며 당신이 후임으로 지목되었다. 이하라에게 가르침을 받고 인수인계의 준비가 끝나 마침내 당신이 그 직책을 이어받는 그날, 눈 앞에서 이하라가 저격당해 쓰러지고, 급격히 상태가 위독해진다. 무슨 일이 벌어졌는지 알아야만 한다.

### PC④ 핸드아웃

로이스 : “마구스(**Magus**)” (권장 감정 **P** : 집착/**N** : 적개심)

커버/웍스 : 지정 없음/지정 없음

오랫동안 상대해 온 당신의 숙적, FH 에이전트 “마구스”가 당신이 사는 도시에 발을 디었다. FH 중에서도 민간인을 상대로 레니게이드를 확산 시키는 그의 위험성에 당신도 몇번씩 고비를 넘겼다. 그런 마구스가 강력한 오버드와 손을 잡았다는 소문이 돌린다. 그가 더욱 힘을 확보하기 전에 막아야한다.

### PC⑤ 핸드아웃

로이스 : 류조 겐(**龍造・源**) (권장 감정 **P** : 유대감/**N** : 불안)

커버/웍스 : 지정 없음/UGN 에이전트

“무슈후슈” 류조 겐은 말수는 적은 용병이나 당신의 절친한 친구다. UGN의 의뢰를 받아 세계 곳곳을 떠도는 그와 간만에 재회했을 때, 류조는 한쪽 팔이 사라져 있었다. 그러나 그는 자신의 상태를 설명하기 보다, N시의 오버드 중 **PC①**이라는 이가 있는지 물으며 그가 위험에 처할 것이라 경고한다.

## 시나리오 퍼스널리티

본 퍼스널리티 목록은 시나리오 시작 전 **PC**들에게 배부할 수 있다.

이 정보는 공개 정보로서, **PC**들이 접할 수 있는 걸로 드러난 정보에 해당한다. 따라서 시나리오 진행 중, 퍼스널리티에 대해 공개된 것 외의 정보, 혹은 반대되는 내용이 공개되기도 한다. 이를 읽는다고 해서 시나리오의 스포일러가 되는 것은 아니다.

|                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>레슬리 캠벨<br/>(Leslie Campbell)</p>                        | <p>“이야, 이렇게 된 거 아저씨의 여행담이라도 좀 들을래? 엇, 싫어?”<br/>41세. 돌연 <b>PC①</b>에게 찾아온 장신의 외국인. 붉은빛에 가까운 갈색 머리칼을 대충 하나로 모아 묶고, 후줄근한 차림새를 하고 있다. <b>PC①</b>의 죽은 부모/보호자의 친구였다고 하며, 이 말이 거짓은 아닌지 <b>PC①</b>의 모국어와 부모/보호자의 모국어로 유창하다. 유머러스한 성격에 한량처럼 건들거리며 친근하게 둘러본다. 골초인지 항상 열은 담배냄새가 나지만 <b>PC①</b> 앞에서는 불을 붙인 적은 없다.</p> |
| <p>“제트 블랙 Jet Black”<br/>쿠마쿠라<br/>오우스케<br/>(熊倉・大輔)</p>     | <p>“걱정마라! 이정도 쯤이야, 스친 상처니까!”<br/>45세. <b>UGN</b> 칠드런 교관 중 실전파로, 2m가 넘는 근육질의 거한. 검은 스포츠 헤어와 턱에 기른 수염때문에 큰 곰처럼 보인다. 액자일/모르페우스의 크로스 브리드. 수많은 칠드런들을 교육했으며 그들 하나하나를 성실하게 챙기는 마음 씀씀이때문에 따르는 이들은 많다. <b>PC②</b>를 부모같은 마음으로 가르치며 지도했다. 코드네임의 유래는 그의 검은 갈탄(jet)같은 색의 건틀릿에서 온 것이다.</p>                             |
| <p>“아우터 바이올렛<br/>Outer Violet”<br/>이하라 하츠토<br/>(飯原・初斗)</p> | <p>“모쪼록, 앞으로 이 도시의 일상을 부탁드리겠습니다.”<br/>46세. <b>UGN N</b>시 지부의 선임 지부장. 부드러운 인상에 새치가 보이는 잿빛 긴 머리를 단정하게 정리해 어딘가 교사를 연상시킨다. 엔젤 헤일로/노이만/샬러맨더의 트라이 브리드. 전투와는 거리가 먼 오버드로, <b>N</b>시 지부에서는 일본 지부와 일리겔 간의 조율자같은 위치였다. 모종의 이유로 은퇴를 결심, 신뢰할 수 있는 <b>PC③</b>에게 직책을 넘기고 물러나고자 한다.</p>                                  |
| <p>“마구스 Magus”</p>                                         | <p>“다음 단계를 위한 모르모트가 필요할 뿐이지. 예컨데... 너희같은.”<br/>43세. 색이 빠지고 형클어진 백발에 음울한 눈빛과 거뭇한 눈밑을 가진, 연구자를 떠올리게 하는 흰 가운의 남성. <b>FH</b> 에이전트로, 레니게이드의 다음 단계를 보고싶다는 “욕망”으로 움직이는 자. 비오버드를 대상으로 한 약물 실험 등의 행동으로 인해 <b>UGN</b>에서는 위험도가 높게 책정되어 있다. <b>PC④</b>와는 깊은 악연이 있어, 그를 의식하고 있다.</p>                                  |
| <p>“무슈후슈 Mušhuššu”<br/>류조 겐<br/>(龍造・源)</p>                 | <p>“...별 일 아닙니다. 이 정도의 일은.”<br/>50세. 열게 보랏빛과 금빛, 푸른빛이 도는 이질적인 머리색을 하고 기모노를 걸친 마르고 섬세한 인상의 남성. 키마이라 신드롬을 가져, 날개와 독사머리를 가진 환상종의 형상으로 변화할 수 있다. 오버드 용병으로 잔뼈가 굵으며, <b>PC⑤</b>와는 몇 번씩 함을 맞춰온 전우. 말 수가 적고 조용하며 진중하다. <b>UGN</b>의 의뢰를 주로 받기 때문에 사실상 일리겔로 대우받는다.</p>                                             |



※ 이 다음 페이지부터는 **GM**을 위한 시나리오 전문이 바로 이어집니다.  
플레이어로 참가하시는 경우 스포일러가 될 수 있으니 열람에 주의해주세요.

## 스토리

과거 “디어르머드” 레슬리 캠벨은 **PC①**의 부모/보호자의 친구인 동시에, **FH**에서 암살을 업으로 삼는 머시너리였다. 그러나 **FH** 셀 리더 “마구스”에게 이를 발각, 친한 친구였던 **PC①**의 부모/보호자가 살해당하고, 이어서 **PC①**까지 노리는 “마구스”의 모습에 그의 의뢰를 받아들이는 대가로 **PC①**의 안위를 보장받기로 한다.

또한, 그 당시 **PC①**의 부모/보호자의 친구이기도 했던 류조 겐은 그 이후로도 친구를 살해한 “마구스”를 추격하며 해외를 돌다가, “마구스”가 **PC①**을 노린다는 사실을 깨닫고 급히 일본에 귀국, **PC⑤**에게 도움을 요청하게 된다.

**FH** 셀 리더이기도 한 “마구스”는 **N시**에서 자신을 몰아낸 **UGN**을 방해물로 여겨 배제하고 싶어했다. 그는 레슬리를 이용해 선임 **N시** 지부장 이하라 하츠토를 저격해 서서히 **UGN N시** 지부를 궁지로 몰아넣는다. 그리고 이 과정에서 **PC①**의 레니게이드를 “진화” 시키기 위해선, **PC②**의 레니게이드가 공명-로이스로서 이어지는 것이 필요했기에 **PC②** 또한 노리게 된다.

이하라 하츠토는 이전에 “마구스”와 “디어르머드”와 교전, 그들에게 입은 상처로 인해 은퇴를 결심했기에, 이번 사태에서 움직이는 자가 누구인지 파악하고 있는 상태였다. 하지만 그 점이 성가시다고 판단한 “마구스”가 “디어르머드”를 시켜 저격, 이하라 하츠토는 쓰러지고 체내의 레니게이드가 불균형하게 날뛰게 되어 움직이기 어려운 상태가 된다.

이후 쿠마쿠라 오우스케는 이하라 하츠토 저격사건에 대해 조사하던 중, “디어르머드”와 “마구스”가 손을 잡았다는 사실을 알게 되며, “마구스”가 **PC②**를 주목한다는 사실을 알아채고, **PC②**를 지키기 위해 임무 도중 그와 갈라져 **FH**들을 유인한다. 하지만 결국 패배해, 치명상을 입은 채 끌려가 연락이 두절된다.

한편, 레슬리는 **PC①**을 계속해서 속이는 것에 죄책감을 느껴, 자신의 정체를 조금씩 노출시키는 것으로 **PC①**이 자신의 종지부를 찍는 한편으로 “마구스”와 함께 쓰러지고자 한다.

**PC**가 최종적으로 “마구스”를 쓰러트리고 “디어르머드” 레슬리 캠벨을 무력화 시키면 시나리오가 종료된다.

## 시나리오 포인트

- 이 시나리오는 **PC①**의 시나리오 로이스가 최종적인 적으로 등장하는 내용이 된다. 점이 아닌 적(레슬리 캠벨)과 점인 적(마구스) 두 사람을 **GM**이 연출하게 되며, **FH**의 욕망의 일그러짐과 오버드의 일상을 연출해가는 것이 시나리오의 핵심이 될 것이다.
- 시나리오에서 **PC①**, **PC②**의 로이스는 일방적인 관계여도, 초면이어도 좋다. 어떤 방식으로든 **PC①**과 **PC②**가 로이스로 연결되어 있는 것을 “진화”를 촉발시키는 원인이 되기 때문이다. 따라서 **GM**은 **PC**간 로이스를 맺는 것을 지나치지 않고 진행하는 것이 좋다.
- 시나리오의 특성상 각 시나리오 로이스와 **PC**간의 감정이 긴밀하게 연출되는 걸 테마로 삼고 있으며, 그로 인해 오프닝 씬이 다소 길게 묘사될 수 있다. **PC**들에게 이 점을 미리 고지하고, 사전에 연출하고 싶은 관계의 모습에 대해 이야기를 들어 자유롭게 변경해 사용하면 좋다.

- NPC 중 류조 겐의 경우, PC⑤가 없는 경우에도 등장한다. 기본적으로 PC들이 정보조사 및 지부에서 행동할 때에 그가 등장해 돕는 연출 등을 하면 좋을 것이다. 류조 겐은 PC①이 자신의 친구의 자식/피보호자임을 알고 있기 때문에 이를 염두에 두고 연출해도 좋다.

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“디어르머드”<br/>레슬리 캠벨</p> | <p>브리드 : 퓨어 브리드<br/>신드롬 : 하누만<br/>“거래 조건인 ‘그’의 안위는 제대로 지켜주길 바라지.”<br/>41세. 특수한 레니게이드에 감염된 날밀이 없는 긴 나이프를 투척, 조작해 적을 공격하는 FH 머시너리. 자기 몸을 분쇄하는 것에 가까운 반사신경 강화와 파동 조작을 특기로 삼으며, 원거리에서도 표적을 노릴 수 있어 요인 암살 등에서도 활약해왔다.<br/>하지만 일상의 관계였던 PC①의 부모/보호자가 사망한 뒤, 어느덧 그의 욕망은 친구의 자식인 PC①을 지키는 것으로 변화했다.<br/>전투시에는 신분의 노출을 막기 위해 얼굴 전체를 가리는 특수 제작된 헬멧을 착용한다. 그 주변에서는 항상 열은 담배 냄새가 난다.</p>            |
| <p>“마구스”<br/>시몬 린드버그</p>  | <p>브리드 : 트라이 브리드<br/>신드롬 : 브람 스토크/오르쿠스/솔라리스<br/>“내겐 시간이 얼마 남지 않았다. 그 안에 반드시...”<br/>43세. 자신과 똑같이 생긴 종자와 함께 양동을 펼치는 공격을 특기로 삼는다. 한번 PC④에게 치명상을 입어<sup>2</sup> 망가진 육체를 오르쿠스의 인자로 붙들어 연명하는 FH 에이전트. 하나의 셀을 움직일 정도의 수완을 지녔다. 육체의 열화로 수명이 얼마 남지 않은 상태에서 발견한 PC①이 레니게이드의 진화에 대한 열쇠가 될 것이라 생각해 그를 점화시키기 위해 움직이고 있다. “디어르머드”의 친구인 PC①의 부모/보호자를 살해하여 그를 압박, PC①의 안위를 계약 조건으로 삼아 수족으로 부리는 주체.</p> |

<sup>1</sup> 그 PC①을 가리키는 말이다. 여기에서 ‘그’는 중성적인 대명사로 사용했으므로, 플레이 시 PC①의 성별에 대해서는 플레이어의 의향에 따른다.

<sup>2</sup> PC④에게 치명상을 입어 PC④가 없는 세션의 경우, 마구스는 어떤 UGN 에이전트에게 치명상을 입은 것이 된다. 만약 설정이 어렵다면 이하라 하츠토나 쿠마쿠라 오우스케에 의해 상처를 입었다고 설정을 변경해도 좋다.

## ▶오프닝 페이지◀

### 씬 1 : 당신의... 이웃? (PC①)

해설

PC①이 레슬리 캠벨과 일상을 보내는 씬.

레슬리가 PC①과 대화를 충분히 나누며 일상적인 화제를 끌어낼 것. 만약 PC①이 언제 그가 찾아왔는지 알고 싶어하거나 정하고 싶어한다면 상의하여 장면의 시점을 조금 앞당겨 첫만남부터 연출<sup>3</sup>해도 좋다.

기본적으로 레슬리의 태도는 PC①의 반응과 무관하게, PC①에게 친근하고 호의적<sup>4</sup>이다.

묘사

여느 때와 같은 일상을 보낸 뒤, 당신은 집으로 돌아가고 있었다.

그런 일상 속에, 얼마 전부터 시끄럽게 찾아든 낯선 존재가 당신을 보고 손을 흔든다.

레슬리 캠벨이라고 하는, 붉은 머리의 외국인.

눈이 마주치자마자 이쪽으로 온 그는 이젠 익숙해진 모습으로 말을 붙인다.

대사: 레슬리 캠벨

“어이~ PC①! 이야, 여기서 다 보네. 오늘은 학교 갔다 오는 중인가? 아니면 친구들이랑 놀다 오나?”

(대답한다) “오~ 요즘은 다들 그러고 지내는 편인가. 일본은 몇 번 왔다지만, 아무래도 요즘 젊은 애들 취향은 가끔 아리까리해서~”

(말 해주지 않는다) “에~ 말 좀 해줘. 까칠해~ 이 아저씨 상처받아요~”

“아무튼 이렇게 만난 것도 인연이겠지, 밥이라도 먹을래? 물론 사는 건 나! 백수같이 보여도 제법 모아놓은 돈이란 게 있거든~ 그러니까 여행도 하고, 검사검사 친구 자식인 PC①도 찾아보게 됐고 그런 거지!”

“좋아, 성장기에는 고기던가? 고기가 별로면 생선이나 다른 것도... (전화가 울리고 발신자를 확인한 뒤,) 실례, 잠시만!”

(메세지를 확인한다.) “아~ 이거 곤란하게 됐네. 아저씨 급한 일<sup>5</sup>이 생겨서 가봐야겠어. 일단 돈은 여기 있으니깐 뭔가 사먹고, 친구들이랑 놀다가 늦지 않게 들어가라? 난 가본다~”

결말

PC①에게 레슬리는 용돈이라며 돈<sup>6</sup>을 부득불 쥐여주고 퇴장한다. 평소와 같은 레슬리의 모습이지만 PC①에게는 미묘하게 그의 입매가 굳은 것이 느껴진다. 씬을 종료한다.

### 씬 2 : 불길한 소식 (PC⑤)

해설

<sup>3</sup> 첫만남부터 연출 PC①의 의향을 따르나, 생각해내기 어려워한다면 몇 개월 전 갑자기 들이닥친 레슬리를 연출하거나, 몇 년 전 PC①의 부모/보호자의 장례식에서 자신을 그의 친구로 소개하는 레슬리를 보여준다면 좋을 것이다.

<sup>4</sup> PC①에게 친근하고 호의적이다. 레슬리는 PC①을 보호하는 한편으로 그와 친밀하게 지내고 싶어하므로 PC①에게 장난을 치거나, 가볍게 농담을 던지며 부모/보호자의 친구로서 넉살 좋은 모습을 보인다. PC①이 경계하거나 경계하더라도 조금 슬프다는 듯 과장된 시늉을 보일 뿐, 금새 다가온다. 이는 연기가 아니고 진심에서 우러나온 행동이다.

<sup>5</sup> 급한 일 마구스의 호출로, 씬 4의 이하라 하츠토 저격 명령이 내려진 것이다.

<sup>6</sup> 돈 PC가 구체적인 액수를 묻는 경우, 1만엔 지폐를 쥐여준 것으로 한다. 편하게 재산점 1~3점 상당이라고 해도 좋다. PC①에게 세션 중에 사용할 수 있는 재산점 1~3점을 추가해 주어도 좋다.

PC⑤가 일본에 도착한 류조 겐과 만나는 씬.

묘사 속 만남의 장소는 공항으로 설정되었으나, 플레이어의 희망이 별도로 있다면 장소를 변경해도 좋다.

PC⑤에게 마구스가 일본에 들어왔음을 알리고, PC①이 처한 위험을 경고하며 조력을 요청한다. 만약 류조의 한쪽 팔에 대해 묻는 경우, 얼마 전 마구스와 교전하며 잃은 것이라고 알려줄 것.

## 묘사1

과거의 일<sup>7</sup>, 당신은 류조 겐과 함께 어느 연구실험 셀의 뒷처리를 하고 있었다.

이 셀의 소탕작전에도 참여한 그는 피로한 기색이었지만, 굳이 자원해서 이 뒤를 수습하고 있었다. 의뢰가 끝나면 돌아갔을 그에게는, 이 셀에 무언가 이유가 있는 듯 한 기색이었다. 한참 침묵이 이어지다가, 먼저 입을 연 것은 그였다.

대사: 류조 겐

“PC⑤씨는 있으십니까? 잊을 수 없는 원수나, 적이나, 그런 것.”

“...저는 있습니다. UGN에 협력하는 것도 거창한 의무감이나 보수보다 그를 쫓는 일 때문이죠.”

(이유를 묻는다) “친구를 그에게 잃었고, 위험받았다고 해야할까요. 하지만 그 때에는 수세에 몰려 지키는 것도, 적에게 한방 먹여주는 것도 실패했습니다.”

“제법 자기 중심적인 이유입니다. 에이전트인 당신에겐 못마땅할까요.”

(PC⑤의 대답을 듣는다) “...그렇게 말해주시는 거군요. 웬지, 조금 후련해졌습니다.”

## 묘사2

시간이 지나, 현재.

국제공항에 당신이 발을 딛은 것은 당신의 전우, 류조 겐이 긴 의뢰를 마치고 일본에 돌아온다는 소식 때문이었다. UGN 일리겔이나 다른 없는 위치에서 의뢰를 수행하는 그는 해외에 있는 일이 더 많았다.

재회한 그는 왼쪽 팔뚝 아래쪽이 비어, 옷자락이 펄럭이고 있었다. 무언가 겪은 것이겠지. 하지만 류조는 자신의 팔에 대한 설명보다 당신에게 급히 전할 것이 있는 듯 했다.

대사: 류조 겐

“오랜만이군요, PC⑤. 그간 무탈했습니까.”

“급하게 귀국하지 않으면 안되는 일이 생겼습니다. 묻고 싶은 것이 있겠지만 우선 이것을.”  
(마구스의 사진을 꺼낸다.)

“코드네임은 마구스, 그는 FH의 에이전트입니다. 약물 살포를 통한 비오버드의 강제 각성, 레니게이드의 진화를 위한 반인륜적인 실험에 망설임이 없는 위험한 자입니다.”

“몇 년 전<sup>8</sup>의 교전 이후 그를 줄곧 살피왔습니다만, 이번에 PC①이라는 사람을 노리고 일본에 발을 들인 것이 확인됐습니다.”

“저는 임무 중 팔을 잃어 당장 제 힘만으로는 역부족입니다. 마구스를 막는 것을 도와주시겠습니까.”

(수락한다) “감사합니다. UGN에서 자료는 받았습니다. 목적지는... N시. 그 곳에서 다시 뵙죠”

결말

<sup>7</sup> 과거의 일 PC①의 부모/보호자의 사망시점 이후를 배경으로 한다.

<sup>8</sup> 몇년 전 구체적인 시기는 PC①의 부모/보호자가 사망했던 시점으로 한다.

PC⑤가 류조 겐의 부탁을 수락하면 류조는 이후의 도움을 주고받을 연락처를 교환하고 이동한다. PC⑤도 이동하면 씬을 종료한다.

### 씬 3 : 숙적 (PC④)

#### 해설1

PC④의 회상. PC④가 마구스와 교전 끝에 그에게 치명상을 입힌 장면에서 시작한다.

PC④가 대미지를 입히는 이펙트를 취득하지 않은 경우, PC④의 주변에 동료를 배치하는 등의 설정을 해도 좋다. PC④ 또한 부상을 입어 쌍방이 상태가 좋지 않아, 마구스의 상태를 묘사한 후 서로 퇴장한 것으로 한다.

#### 묘사1

그것은 지금으로부터 수 년 전<sup>9</sup>의 광경. 주변에 깔린 점의 사체가 그 광경의 참혹함을 더한다.

당신은 맞찌르듯이 FH의 위험한 에이전트, 마구스에게 최후의 일격을 가하는 데에 성공했다.

당신 또한 무사하지 않지만, 상처가 좀 더 깊은 것은 마구스의 쪽이었다. 레니게이드는 한계, 그는 비틀거리며 물러서지만, 흐르는 피가 바닥을 적시는 양이 심상치 않았다.

대사: 마구스

“내가 져군... 내가, 한 발 밀리다니.” (상처를 누른다)

“이번 일은 반드시, 기억해두지... ..네 이름은?”

“PC④, PC④인가..... 좋다. 너는 최악의 변수다. 나의 욕망에 도달하기 위해서 너만은 반드시 없어져야 한다.” (퇴장한다)

#### 해설2

현재로 시점이 변경된다. PC④가 마구스를 추적해 N시에 도달해 재회하게 된다. PC④에게 갑자기 날아온 기습 공격(PC④는 선언만으로 이를 회피할 수 있다)으로 인해, PC④는 디어르머드의 존재에 대해 알게 된다.

#### 묘사2

당신은 그 동안 마구스의 뒤를 추적해 왔다. 그리고 그의 발길이 마지막으로 닿은 N시에 도착하게 된다.

으스스한 공사장, 그 안에 몇 년 전과 비교해서 훨씬 음울한 분위기가 된 마구스가 서 있었다. 마치 당신을 기다리듯이.

대사: 마구스

“PC④였지. 기억하고 있었다. 이 장소에 있던건, 너를 기다렸기 때문이지.”

(목적을 묻는다) “언제나와 같다. 레니게이드의 다음 단계, 그걸 보기 위해서.”

(마구스를 공격한다) “어리석군. 내가 왜 이런 곳에 있는지 생각해봤어야지.” (디어르머드가 날린 위험사격용 나이프가 사이에 꽂힌다)

“허나 이번 목적은, 네가 아니다. 내가 이루고자 하는 것을 위해서는 너는 장애물. 네가 개입해 올 때를 대비해, 필요한 자를 고용했다... 방해한다면 이 도시에서 결착을 봐도 좋다.” (작게 중얼거린다) “남은 시간은 얼마 없으니.....” (퇴장한다<sup>10</sup>)

<sup>9</sup> 수 년 전 구체적인 시기는 PC④의 플레이어와 상의해 결정할 것. 자세한 년도는 크게 중요하지 않다.

PC④가 정하는 것에 어려움을 느끼는 경우, PC①의 부모/보호자가 살해당한 시점으로 해도 좋을 것이다.

<sup>10</sup> 퇴장한다 그를 뒤쫓으려 하는 경우 《순간퇴장》을 이용해 사라진 것으로 한다.

결말

마구스가 사라지고 나면, PC④는 공장에 혼자 남는다. 어느덧 칼날들도 회수된건지 사라지고 없다. 습격자는 분명 마구스 이외의 인물임을 시사하며 씬을 종료한다.

## 씬 4 : 불가시의 저격수 (PC③)

해설

PC③이 이하라 하츠토에게서 완전히 지부장으로서의 권한을 전달받은 직후 이하라가 디어르머드(레슬리 캠벨)에게 저격당해 쓰러지는 씬.

이 저격은 《질풍신뢰》+《카마이타치》를 조합한 것이기 때문에, PC③이 인지할 수는 있어도 대처하는 것은 불가능하다. 이하라는 이 시점부터 마구스의 「E로이스 : 타락의 초대」에 의해 침식률이 상승, 《리저렉트》가 불가능하게 된다.

묘사1

뉘엿뉘엿 해가 질 무렵. UGN N시 지부장실에서 당신은 마지막 인수인계 절차를 밟는다. 선임 지부장 이하라 하츠토와의 시간은 당신에게 이 지부에 대한 많은 것을 전수<sup>11</sup>했으며, 지부장으로서 해야 할 일도 넘겨졌다.

이제 내일부터는 당신이 이 도시의 지부장인 것이다.

이하라는 당신을 믿고 있다는 신뢰가 담긴 부드러운 미소를 띄웠다.

대사: 이하라 하츠토

“그간 수고 많으셨습니다, PC③. 교육 기간이 제법 길었군요.”

“이로써 내일부터는 PC③, 당신이 이 N시의 지부장입니다. 일은 당연히 많아질 것이고, 신경 쓸 것들도 늘어날 겁니다. 제법 교육을 혹독하게 시켜버린 점에 대해서는 미안하군요.”

“하지만 이걸로 저도 안심하고 은퇴할 수 있게 되었습니다.”

(은퇴의 사유를 묻는다) “아, 큰 건 아닙니다. 오버드라면 으레 있는 일이죠. 역시 침식률도 조금씩 위험하겠다는 생각이 들고, 무엇보다 지난번 작전에서 부상도 좀 입었거든요. 역시 이런 시기에는 저보다 나은 사람이 필요할 것 같았습니다.”

“그래서 PC③이 더욱 적임이라고 생각했지요. 자신감을 가지세요. 이제부터 당신이 이 N시의 일상을 맡는 거랍니다.”

(PC③에게 보안 카드를 내민다) “이 지부의 정보 열람용 보안 카드입니다. 지부장 권한에서 해제되는 것들은 이걸로 열 수 있을 겁니다. 그 밖에 필요한 것은 제가 알려드릴테니 걱정마세요.”

“그럼 이제부터 당신이 이 도시의 일상을 맡는, 지—”

묘사2

그 순간 뭔가 번쩍었다고 생각한 즉시, 엔젤헤일로인 이하라 지부장이 돌아왔으나 반응하기도 전에 창이 깨지고 그의 왼쪽 어깨가 꿰뚫린다.

꿰뚫은 것은 날밀이 없는 긴 나이프.

날붙이에 꿰인 어깨를 부여잡고 쓰러지는 이하라의 안색이 순식간에 희게 질리고, 주변에 불규칙하게 빛이 점멸한다. 폭주를 억누르는 듯한 그의 모습은 불안정 해 보였다.

(〈지각〉 6의 판정에 성공시) 깨진 유리창 너머, 아주 먼 건물 옥상 위... 그 곳에 누군가 서 있었다.

---

<sup>11</sup> 많은 것을 전수 PC③이 교육을 받는 장면에 대해 연출하고 싶은 것이 있다면, 씬의 개시 시, 시점을 보다 앞당겨 PC③과 이하라의 관계를 보여주거나 연출하며 오프닝을 진행해도 좋을 것이다.

결말

레슬리는 《휠윈드》를 사용해 퇴장하므로, PC③이 쫓으려 해도 쫓을 수 없다.

PC③이 이하라 하츠토의 치료와 수습을 위해 에이전트를 부르거나 그를 옮기면 씬을 종료한다.

## 씬 5 : 실종된 스승 (PC②)

해설

시점상으로 씬 4에서 조금 뒤의 씬. PC②가 교관 쿠마쿠라 오우스케와 함께 수색 임무에 나서며, 이 때 나뉘져 행동할 때 쿠마쿠라가 실종된다. 쿠마쿠라는 뒤를 밟은 끝에 디어르머드와 조우, 그와 교전 중 패하여 입막음을 위해 끌려간 것이다.

묘사<sup>112</sup>

당신이 아직 홈에서 한창 훈련에만 집중하던 시절, 쿠마쿠라 오우스케는 당신에게 많은 관심을 보이며 다가왔다. 무서워보이는 거구와 인상임에도, 그는 항상 칠드런들과 시선을 맞춰 몸을 숙이곤 했다.

홀로 남아 훈련하는 당신에게 음료수를 건네며, 그는 옆에서 말을 걸었다.

대사 : 쿠마쿠라 오우스케

“PC②, 늦게까지 혼자 남아서 훈련인가. 곧 소등시간인데! 일찍 잠들지 않으면 키 안 크다? 와하하!”

“이펙트의 수련때문에 고민인가? 지금도 충분히 잘 하는데 말이다.”

“걱정말거라, 아직 시간은 많아. 만약 조금 실수하더라도 교관인 내가 있으니 걱정 말고!”

(잘 해주는 이유에 대해) “음, 이건 비밀인데 말이다, PC②만한 애가 있었거든. 뭐, 자식 있는 부모 마음이란 거지.”

“너무 무리하지 말고 이만 자러 가자꾸나. 아, 업어주는게 낫나?”

묘사<sup>2</sup>

N시를 책임지고 있던 선임 지부장, 이하라 하츠토의 피습 소식은 당신에게도 곧장 전해졌다.

그리고 저격을 행한 범인을 찾는 임무를 맡게 된 당신에게, UGN 일본 지부에서 합동 조사를 위한 인력으로 파견된 사람이 있다는 소식도 곧 들려왔다.

일본 지부에서 열어낸 디멘션 게이트, 그 너머에서 나타난 것은 당신에겐 더없이 익숙한 거구의 중년 남성, 스승인 쿠마쿠라 오우스케였다.

“—이야, 이게 누구냐! PC② 아니냐! 하하, 그 사이 키가 더 컸던가!”

그는 변함없이 호쾌한 미소를 띤 채 당신의 어깨를 두드렸다.

대사: 쿠마쿠라 오우스케

“뭇 보던 사이 많이 자란 것 같구나! 그래, N시 지부에서의 임무는 잘 되어가고 있는 게지? 뭐, 나야 언제나처럼 건강하다! 운동도 거르지 않고 있으니 말이야. 어떠냐, 녹슨 구석 하나 없지?” (제 몸의 건강함을 자랑하며)

“이번 피습 사건, 일본 지부 내에서도 심상치 않은 일이라고 보고 있다. 특히, 이 도시에 “마구스”라는 코드네임을 가진 FH 에이전트가 잠입해 있을거란 첩보도 있었지.”

---

<sup>12</sup> 묘사<sup>1</sup> 묘사1의 풍경은 PC②의 과거에 해당한다. PC②에게 이를 밝히고 연출을 조율할 것.

(마구스에 대해) “말 그대로, 마법사 같은 녀석이다. 신출귀몰한 움직임이나 이동은 물론이거니와, 잘 죽지 않는다고 해야 할지. 까다로운 상대인데다 레니게이드 테러같은 건 하나 깜짝하지 않고 일으키는 위험한 놈이야.”

“하지만 너와 나다! 우리 두 사람이면 분명 잘 해결될테니 걱정 말거라. 하하하!”

“일단 문제의 거한이 발견됐다는 장소가 이 근방이로군. 여기부터 수색하는게 좋겠어.”

### 묘사<sup>3</sup>

도로를 살펴보던 중 당신과 쿠마쿠라는 두 개의 흔적을 발견한다.

하나는 희미하게 피냄새가 나고, 한쪽에는 거친 바람에 할퀴어진 듯한 패인 자국이 선명했다. 여기서부터 두 갈래 길<sup>13</sup>이다.

나누어 살펴보기로 한 뒤, 당신이 뒤쫓은 흔적 끝에선 강력한 레니게이드 반응이 느껴지지만, 상대의 모습은 보이지 않는다.

그 순간 느껴지는 것은—《워딩》이다! 그것도, 쿠마쿠라가 향한 방향에서 느껴졌다.

### 결말

PC②가 《워딩》을 감지하고 이동하면 그 자리에는 상당량의 피와 레니게이드로 인해 만들어졌을 것이 분명한 격돌의 흔적만이 남아있다. 하지만 그 어디에도 쿠마쿠라나 그와 교전했을 상대의 모습은 보이지 않는다.

그 이후 쿠마쿠라는 N시 지부에도, 일본 지부에도 복귀하지 않았다. 실종된 것이다. 씬을 종료한다.

---

<sup>13</sup> 두 갈래 길 PC②가 어느쪽을 선택해도, 결과나 전개에는 변함이 없다. 쿠마쿠라가 뒤쫓은 쪽에서 디어르머드와 마구스가 나타나게 된다.

## ▶미들 페이지◀

### 고정 이벤트

고정 이벤트는 썬의 번호 순서대로 진행한다.

#### 썬 6 : 변함 없는 하루 (PC①)

해설

습격 사건 이후, PC①과 레슬리 캠벨의 일상을 보여주는 썬. PC③ 등장 불가. 이 외에는 다른 PC들도 자유롭게 등장할 수 있다.

레슬리는 그 일이 있는 후에도 변함 없는 모습과 태도로 PC①을 대하며, PC① 외에 다른 PC가 등장해도 그들을 모르는 척 일반인 행세를 한다<sup>14</sup>.

묘사

N시의 전 지부장이 저격당한 사건 이후 며칠, 그럼에도 당신의 일상은 아무런 변화가 없다. 하교하는 학생들의 소란스러움, 전화걸며 길을 가는 회사원, 자전거를 타고 지나가는 주부. 오늘도 당신의 옆에는 한가해보이는 레슬리가 앉아있다. 손에 N시 관광지도의 영어판이 들려있는 그는, 당신에게 추천을 바라듯이 지도를 기울인다.

대사: 레슬리 캠벨

“저기~ PC①. 뭔가 이 동네에서 추천할만한 장소라던가 없을까~? 기왕이면 내가 가보고 싶은 쪽으로?”

“실내 테마파크도 있다네~ 아, 신설 백화점은 어때? 쇼핑이라던가~ 좋아하던가? 안 좋아하던가?”

“왜냐니~ 한창 때는 좀 놀아줘야해! 공부하라고 다그치는건 선생님의 역할, 나는 거기에 휘방놓는 재밌지만 별 도움은 안되는 친척 역할! 그런거지.”

(PC① 이외의 PC가 등장한다) “어라~ 누구야? PC①의 친구? 지인? 으흠~ 우리 PC①, 친구가 있었구나~ 혼자가 아니었어~ 아저씨 좀 감격.”

(메세지를 전달받는다<sup>15</sup>) “...이잉, 이놈의 프리랜서 일은 쉬는 날이 없어. 아무튼 PC①? 나중에 어디서 놀 지 결정하면 아저씨한테 슬쩍 이야기 해줘~ 내가 쓸테니까!”

결말

레슬리는 PC①에게 손을 흔들어주고 자리를 뜬다. 멀어지는 그가 담배를 물었던 것 같다. 썬 종료.

#### 썬 7 : 계약의 이행 (마스터 썬)

해설

마구스와 레슬리 캠벨이 함께 등장하여, 다음 습격이 예고되는 썬.

마구스는 PC④가 개입하기 전에 사태를 끝내고자 하며, PC①이 올 수 있기 때문에 레슬리는 출격하지 않는다.

<sup>14</sup> 모르는 척 일반인 행세를 한다 그의 욕망은 PC①을 지키는 것이다. 따라서, 당장 PC①의 앞에서 이상반응을 보이거나 그 주변인을 공공연히 공격해 PC①에게 위험을 초래할 의사가 없다.

<sup>15</sup> 메세지를 전달받는다 디어르머드로서 업무를 시작하라는 문자다.

마구스가 이 시점에서 종자를 만든다. 《어리석은 자의 군단》+《붉은 종자》+《종자의 각성》를 사용하며, 다음 씬에 내보내는 종자는 자신이 마구스 본인이라 생각하고 움직이는 개체가 된다(그에 준하는 기억도 보유하고 있다).

묘사

공사가 중단되어 방치된 폐건물. 으스스한 내부에는 쥐나 벌레의 울음소리도 들리지 않아 더욱 을씨년스럽다.

도자기처럼 갈라져 붕괴하는 손을 억지로 인자로 고정해 치료하는 창백한 안색의 남성이 그 건물 가운데에 걸터 앉아있다. 음울한 눈을 한 그의 뒤에 인기척이 들린다.

장신의 그림자가 옆에 드리우면. 돌아보지도 않은 채 음울한 눈의 남성— 마구스가 종얼거린다. 그림자의 주인은 풀 페이스 헬멧과 전신의 강화 수트로 가려져, 살갗 하나 보이지 않는다.

대사: 마구스와 디어르머드(레슬리 캠벨)<sup>16</sup>

“저격은 성공적이었나 보군, 디어르머드.”

“물어볼 것도 없어. 이걸로 이하라 하츠토는 배제했다. 감이 좋은건지, PC③을 인수인계 해서 앓혀둔 탓에 시간끌기에 그쳤지만.”

“그래도 다행이군. 그 지부장은 너무 많은걸 알고 있어... 방해하면 성가셔지는 베테랑이지. 내버려둬도 서서히 죽어갈거야. 오버드의 재생력이라는 것도 한계는 있으니까.”

“그럼 이제 다음은, 뭘 할거지? 성가시게 따라붙는 UGN 한 사람<sup>17</sup>이라면 이쪽이 제압했지만.”

“아, 그쪽은... 적당히 넘겨줘. 수색을 위해 인력을 빼게 만들어도 유용하니까. ...다음은, 그래. 뒤를 이어받았다는 PC③으로 할까. 유능하다는 PC⑤도, 거슬리는 PC④도 움직이기 전에 이 도시의 UGN의 머리를 잘라버리도록 하지.”

“내가 출격하는 게 낫나?”

“아냐, 아냐... PC①이 있잖나. 그게 움직여서 너랑 마주치면 귀찮지, 안 그런가. 너는 가만히 있어.” (두 손에 깨진 유리처럼 생긴 금, 그곳에서 붉은 피가 쏟아져 종자를 만든다.) “다음에 움직이는 건 ‘나’면 된다.”

결말

마구스를 꼭 닮은 종자 2체가 움직여 PC③이 있을 UGN N시 지부로 향한다. 그 광경을 마구스와 레슬리가 응시한다. 씬 종료.

## 씬 8 : 무영(無影)의 습격 (PC③)

해설

PC④는 자동 등장. PC③을 노리고 마구스와 같은 모습의 종자들이 UGN N시 지부를 습격하는 씬. 가급적 전원 등장을 촉구한다.

PC들이 1개의 인게이지, 종자 2체는 1개의 인게이지를 이루며, 두 인게이지 사이의 거리는 5m가 된다.

종자는 《딕타도르》, 《요의 진형》, 《아쿠아 비타에》, 《피의 연회》외의 모든 이펙트를 사용할 수 있으며, 자세한 데이터는 클라이맥스의 「“마구스”의 종자」 항목 참조.

종자 2체는 PC③을 우선으로 노려 공격한다.

묘사

<sup>16</sup> 디어르머드 이 시점에서 그가 레슬리 캠벨이라는 것을 알 수 없다.

<sup>17</sup> UGN 한 사람 쿠마쿠라 오우스케를 말한다.

이하라 하츠토가 쓰러졌다. 그러나 당신이 해내야만 하는 일은 사라지지 않고, 오히려 늘어났다. 전임이긴 하나 지부장급이 쓰러졌다는 것은 예사일이 아니었다. 당신이 격무에서 한숨을 돌렸을 때, 거대한 파쇄음이 울렸다. 나가 본 자리에는, 쌍둥이로도 보이는 같은 얼굴의 두 사람이 서 있었다. 음울한 눈빛과 백발, 연구자를 연상시키는 차림새. 그들은 같은 호흡으로 입을 연다.

“네가 **PC③**이겠군. 나는 마구스— 레니게이드의 다음단계를 보려는 자다.”  
“레니게이드의 진화를 보기 위해서는, 방해물은 없어야하지. 너는 불필요한 변수다.”  
“아우터 바이올렛이 쓸데 없는 짓을 했지. 번거롭게 됐지만, 변인을 통제하는 것도 연구자로서 해야 할 일이다.”  
“널 여기서 제거하겠다.”

당신의 대답은 필요 없다는 듯 퍼지는 《워딩》과 들이닥치는 점의 무리에 지부가 크게 흔들린다... 습격이다!

대사: “마구스”의 종자  
(**PC③**에게) “그대로 꺾어져 죽어라. 아우터 바이올렛처럼.” “나에겐 **UGN**이 스러지는 편이 도움이 된다.”  
(**PC①**에게) “역시 예상대로군.” “너는 죽일 생각은 없다. 물러나 주실까.”  
(**PC②**에게) “그 오버드에게 사사받았나.” “너는 죽을 필요가 있다. 진화의 트리거로서 말이다.”  
(**PC⑤**에게) “성가신 짐승의 냄새가 난다.” “네녀석, 무슈후슈의 지인인가.”  
(**PC④**에게) “또 너인가. 또... 내겐 얼마 남지 않았는데.” “**PC④**, 너는 여기서 사라져라.”  
(쓰러진다) “실패하다니, 있을 수 없어...” “그러나 이 정도로 진화를 막을 수는 없다.”  
(소멸한다)

대사: 류조 겐  
(주변의 점들을 격되하고 나타나며) “무사하십니까, 여러분.”  
(다른 **PC**들에게) “처음 뵙겠습니다. 저는 ‘무슈후슈’ 류조 겐. **UGN**의 의뢰를 받아 움직이는 일리걸... 용병과 다를 바 없습니다. 개인적인 원한으로 ‘마구스’를 쫓고 있습니다.”  
“비록 팔을 잃어 전같은 힘은 내기 어렵지만, 힘을 보탬 수 있도록 허락해 주시겠습니까?  
이하라 지부장님과 **PC⑤**와는 지인 사이이니, 그 분께 보증을 받아도 좋습니다.”  
(도와주는 이유를 묻는다) “이 도시를 습격하고 있는 자, “마구스”는 이전에 제 친구...  
**PC①**의 부모/보호자를 살해한 극악무도한 자입니다. 그는 **PC①**을 노리고 있습니다. 저로서 그 자를 막는 것을 도울 수 있다면 그걸로 족합니다.”

결말  
종자 2체를 모두 쓰러트리면, 그제서야 지부를 습격해온 점들도 격되된다.  
점을 격되하는 데에는 류조 겐이 도움을 준 것으로, 이후 **PC**들에게 지원을 하기 위해 **N**시 지부에 합류하게 된다.  
**PC**들이 정보를 알아보고자 결의하면, 씬을 종료하고 정보수집으로 이행한다.

## 정보수집

정보수집 페이지에서는 이하의 6개의 정보가 열린다.  
이 중 4, 5, 6번의 경우 정보가 열리기 위한 조건이 별도로 존재하며, 해당 조건을 충족한 뒤에 정보를 공개, **PC**들이 조사할 수 있게 된다.

1. 이하라 하츠토 저격 사건 <정보:UGN>6 / <지식:레니게이드>7  
 <정보:UGN>6 : 저격한 위치는 지부로부터 1km 이상 떨어진 먼 위치인 것으로 판단.  
 범인은 날카로운 무기를 자유자재로 조작하는 것 만이 아니라, 그 무기 자체가 특수하며 다루는 실력 또한 보통이 아니라고 판단된다. 원거리 저격에 특화된 신드롬을 가졌을 가능성이 높다.  
 <지식:레니게이드>7 : 이하라 하츠토는 저격 직후 참식률이 급상승, 리저렉트 한계인 100% 이상에 달해 현재 집중 치료를 받고 있다. 이는 「E로이스 : 타락의 초대」의 효과에 의한 것이며, 이하라 본인은 이 사태에 대해 짐작가는 곳이 있는 듯 하다.  
 → 트리거 썸, 『썸 10 : 감지했던 위험』이 열린다.
2. 마구스에 대해 <정보:UGN, FH>8 / <정보:경찰, UGN, FH>10<sup>18</sup>  
 8 : 본명은 시몬 린드버그. FH에서 레니게이드 관련 연구자로 있었으며, 연구실험을 전문으로 하는 두 타임 썸 출신의 에이전트.  
 몇년 전, PC④와의 교전이 있기 전<sup>19</sup>까지는 썸 리더로서 활동했으나, 당시 치명상을 입은 뒤로는 썸을 해체하고 물러났다.  
 하지만 레니게이드 테러는 멈추지 않고 있으며, 오히려 그 양상은 이전보다 격화되었다.  
 10 : 과거 PC①의 부모/보호자를 살해한 장본인. 이 사건 이후 FH의 머시너리(용병)인 “디어르머드”와 계약을 맺어 함께 움직이고 있다. 하지만 그 몸은 PC④에게 입은 상처로 인해 서서히 죽어가고 있어, 시한부 판정을 받았다.
3. 쿠마쿠라 오우스케의 행방 <정보:N시, 소문, 뒷사회>8 혹은 <지각>6 (동일 정보)  
 쿠마쿠라 오우스케의 교전 장소에서 레니게이드는 추적하기 어려울 정도로 흔적이 지워졌으나, PC②라면 겨우 알 수 있을 정도의— 쿠마쿠라 오우스케가 남긴 흔적이 폐빌딩 구획까지 이어져있다. 하지만 교전 장소에 남은 피의 양으로 보아, 치명상을 입어 스스로는 움직일 수 없을 것으로 보인다.  
 → 트리거 썸, 『썸 11 : 유대의 미끼』가 열린다.
4. (썸 10 혹은 썸 11에서, 혹은 그 이후부터 조사 가능) 디어르머드에 대해 <정보:UGN, FH, 뒷세계>8 / 10<sup>20</sup>  
 8 : FH의 머시너리로, 하누만의 신드롬을 보유한 것으로 알려진 뛰어난 암살자.  
 전신을 가리는 전투용 수트와 헬멧으로 현재까지 개인적인 신원에 대해 알려진 것은 거의 없다. 현재 FH의 마구스와 계약을 맺어 모종의 이유로 N시에서 움직이고 있다.  
 10 : 일상의 신분에 대해 유일하게 알려진 것은 디어르머드가 PC①의 죽은 부모/보호자와 친밀한 친구 사이였다는 점이다. PC①의 부모/보호자의 사후 행동 방침이 급변, UGN과의 교전을 회피하게 되었다. 최근 이하라 하츠토를 저격한 것은 마구스와 계약에 의한 것으로 보인다.  
 하지만, 최근 PC①의 주변에서 계속해서 그의 모습이 나타난 것으로 확인되었다.  
 → 정보 6. 디어르머드의 위치를 조사할 수 있게 된다.
5. (썸 10 에서, 혹은 그 이후부터 조사 가능) “진화”를 위한 조건 <지식:레니게이드>10 혹은 <정보:UGN, FH>8 (동일 정보)

<sup>18</sup> <정보:경찰, UGN, FH>10 PC⑤가 있는 경우, PC들은 류조 겐에게 <교섭>7의 판정을 하는 것으로 해당 정보를 얻을 수 있다.

<sup>19</sup> PC④와의 교전이 있기 전 PC의 수가 3인 이하인 경우, 과거 UGN이 교전한 것으로 변경한다.

<sup>20</sup> PC①이 조사하는 경우 정보 4의 목표 달성치를 2점 낮춘다(8→6, 10→8). 이 점을 사전에 고지해도 좋다. PC①에게 레슬리가 자신에 대한 정보를 일부러 노출하고 있다.

PC①이 가진 레니게이드의 특이성은 얼핏 보면 그와 비슷한 유형의 오버드와 다름이 없다. 하지만, PC②와 유대가 형성된 상태에서 강한 정신적인 충격으로 자신의 로이스를 모두 잃는 경우(점화할 경우), PC②의 레니게이드와 공명하는 것으로 전혀 새로운 유형의 레니게이드로 변질될 수 있다는 예측을 R랩에서 내놓았다.

이 정보가 널리 퍼지면 PC①의 신변이 위험할 것으로 판단되어, UGN에서는 이 정보를 엄중히 보관하고 당사자에게도 기밀로 했다.

하지만 마구스의 연구 기록을 분석한 결과, UGN의 검사와 동일한 예측을 내놓은 것이 나타났다. 따라서 그 또한 진화의 조건을 알고 있는 것이 분명하다.

마구스의 「E 로이스 : 허실붕괴」에 의해 위의 조건을 충족시켜 PC①이 점화하는 경우, 그에 휘말려 N시 전체가 파멸하게 된다.

#### 6. (정보 4 조사 이후) 디어르머드의 위치 <정보:UGN, N시, 소문><sup>1021</sup>

디어르머드는 현재 N시 외곽 지역에 있는 것으로 보인다. 그는 《워딩》을 펼치고 그 곳에 있으며, ‘누군가’를 기다리는 듯 움직이지 않고 UGN 에이전트가 접근해도 위협해 물러나게 하는 정도에서 그친다. 하지만 공격하면 전투로 응수해 전투불능으로 만들고 있어 접근에 각별한 주의가 필요하다.

디어르머드는 헬멧을 손에 든 채 뒤돌아 있어 얼굴은 보이지 않지만, 붉은 머리에 담배를 손에 들고 있는 영상이 입수되었다.

## 트리거 이벤트

트리거 이벤트는 조건을 만족한 경우 열리게 된다. 만약 복수의 트리거 이벤트 진행 조건이 동시에 충족되는 경우, 번호가 빠른 순서부터 실행할 것.

### 썸 9 : 황혼(たそかれ) (PC①)

→ 조건 : PC들이 정보수집 판정을 1회 이상 진행했다.

#### 해설

PC①이 정보를 조사하던 중, 레슬리 캠벨과 재회하는 썸. 다른 PC들도 등장할 수 있다.

레슬리는 재차 지부를 습격할 포인트를 찾고자 지도를 들고 돌아다니고 있었으나, PC①과 만나는 것으로 계획을 중단한다.

만약 등장한 PC들이 앞선 전투에서 HP가 감소한 상태인 경우, (HP가 감소해 있는 PC의 수)+1개 만큼 응급 처치 키트(『R1』 p. 180)를 그가 건네주게 된다.

#### 묘사

당신이 한창 사건에 대한 정보를 모으던 중 빠져나왔을 때, 당신은 도시의 관광지도를 들고 펜을 빼물고 있던 레슬리 캠벨을 마주친다.

그는 당신을 보자 펼쳤던 지도도 접고 달려왔다.

반가운 기색의 얼굴이, 당신의 상태를 보자 변화한다.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> PC①이 조사하는 경우 정보 6의 목표 달성치를 2점 낮춘다(10→8). 이 점을 사전에 고지해도 좋다. PC①에게 레슬리가 자신에 대한 정보를 일부러 노출하고 있다.

<sup>22</sup> 당신의 상태를 보자 변화한다 PC①이 HP 대미지를 입었던 경우, 이에 반응해 걱정하게 된다. 만약 어떤 대미지도 입지 않았다면 이 부분은 생략해도 좋다.

대사: 레슬리 캠벨

“PC①...! 잠깐, 너 이거 뭐야. 핏자국 아니니?”

“기다려 봐. 이 아저씨가 이럴 때를 대비해서 약을 들고다니거든. 여행을 다닐땐 많이 필요해서.” (응급 처치 키트를 건넨다)

“.....그런데 어쩌다가 이렇게 다친거야?”

(PC①이 대답한다<sup>23</sup>) “.....그렇구나. 고생이었겠어.”

(무엇을 하고 있었는지 묻는다) “아- 일때문에 도시 답사를 조금? 근데 오늘은 이쯤 하려고.” (지도를 챙겨넣는다.)

“그럼 너무 늦지 않게 돌아가? 곧 해가 지면 아무리 네 나이 때에는 다 컸다고 생각해도 위험한게 도시의 밤이니까~”

“아이쿠야, 너무 오래 노닥거렸네. 나는 들어간다, PC①. 너무 늦게 다니지 말고.” (어깨를 두드려주고 퇴장)

결말

돌아서서 걸어가는 레슬리의 등 뒤로 길게 그림자가 드리워진다.

썸 종료.

## 썸 10 : 감지했던 위험 (PC③)

→ 조건 : 정보1 조사 이후, 이하라 하츠토에게 방문하기를 선언한 경우

해설

병상의 이하라 하츠토에게 PC①을 노리는 이유에 대해 전해듣는 썸.

이것으로 디어르머드에 대한 정보와 진화에 대한 정보에 대한 접근 권한을 얻게 되며, 이를 통해 <정보: “진화”를 위한 조건>과 <정보: 디어르머드에 대해>의 2개의 정보를 별도의 썸을 열지 않고 조사할 수 있다.

또한, <정보: “진화”를 위한 조건>을 PC③이 조사하는 경우, 이 썸에 한해 기능을 <RC>로 대체, 목표치 8로 성공 시 열람할 수 있다.

이 썸에서 정보 수집/조달의 판정을 행하는 PC들은 모두 달성치 +2의 보정을 받는다.

묘사

여기는 N시 지부의 집중치료실.

침식률의 급상승으로 리저렉트가 불가능해진 이하라 하츠토는 이곳에서 몸을 회복하며 침식을 억제하고 있다. 그의 면회가 가능해진 것도 사안이 긴급하기 때문이다.

병상에 앉은 그의 안색은 그다지 좋지 않지만, 방문객들을 웃으며 맞아들였다.

대사: 이하라 하츠토

“어서오세요, PC③. 갑작스런 면회라고 해서 놀랐지만, 아마 짐작한 것을 물어보러 오신거겠죠.”

“아마 제가 노려진 것은 이 도시에 있는 PC①... 그의 레니게이드의 특이성에 대해 기록한 사람이 저라서 일겁니다.”

“이 정보가 외부로 크게 새어나가면 PC①의 신변이 위험할거라 생각했었는데, 아무래도 뭔가 일어나버린 거겠죠. 적으로 나타난 ‘마구스’는 강하며 위험한 자입니다. 모쪼록 조심하시길.”

---

<sup>23</sup> PC①이 대답한다 PC①이 대답하지 않아도 좋고, 얼버무려져도 좋다.

“정보를 열람할 수 있는 키 카드는 제 레니게이드입니다. 당신의 레니게이드 파장으로 바꾸기 위한 절차를 밟으려 했는데, 그날 피습당할 줄은...”

(〈정보: “진화”를 위한 조건〉의 조사에 성공했다) “PC①씨의 레니게이드는 매우 특이합니다. 통상적으로는 (PC①의 D로이스)의 유형이라고 볼 수 있지만, 특정한 레니게이드—PC②씨의 레니게이드(D로이스)와 반응해 특이한 공명을 일으켜 몇가지 조건 하에 변질될 수 있습니다. 그렇게 된다면 어떤 일이 일어날지, R랩에서도 쉬이 예측할 수 없다고 하더군요.”

(〈정보: 디어르머드에 대해〉를 조사했다<sup>24</sup>) “디어르머드라고 한다면, 세계 여러곳에서 목격된 바 있는 FH의 위협적인 머시너리입니다. 근거리, 원거리, 양쪽 방면 모두에서 뛰어난 오버드인데다, 자신의 흔적을 지우는데 특출합니다. UGN에 신원일체 알려져 있지 않습니다만... 공격 당했을 때, 딱 한가지 포착한 것이 있었습니다. 검신에서 담배 냄새가 조금 짙더군요. 이상하죠, 그정도 머시너리가 어째서 그런 흔적을 남긴 건지.”

결말

모든 용무를 마치고 나면, 이하라의 안정을 위해 PC는 병실을 빠져나가게 된다.  
씬 종료.

## 씬 11 : 유대의 미끼 (PC②)

→ 조건 : 정보3 조사 이후, 쿠마쿠라 오우스케를 구하러 가기로 한 경우

해설

쿠마쿠라 오우스케를 구하기 위해 돌입하는 씬.

우선 마구스가 설치한 함정을 돌파해 도달해야한다. 〈지각〉, 〈회피〉, 〈RC〉 중 하나의 기능을 골라 목표치 10의 판정에 성공하면 무사히 도달할 수 있다. PC 전원이 도전 가능하며, 실패한 사람은 트랩에 의해 3D10의 대미지를 입는다. 성공 시 쿠마쿠라 오우스케에 도달할 수 있다.

쿠마쿠라 오우스케는 중상을 입은 채 오래 방치되어 위급한 상태이다. 응급 처치 키트(『R1』 p180)<sup>25</sup>를 1개 사용하거나 HP를 회복시키는 이펙트를 사용하는 것으로 조치를 취할 수 있다. 조치를 취하지 않는 경우 쿠마쿠라 오우스케는 씬 종료 시점에서 사망한다. 이 점을 PC들에게 알릴 것.

묘사

피와 모래로 이어진 흔적을 뒤쫓아, 당신은 폐빌딩 구획에 도달했다.

여기저기 방치된 공사자재와 깨진 병 따위를 지나자, 빌딩 안쪽에 쓰러져있는 쿠마쿠라 오우스케의 모습이 보인다.

그의 상태는 척 보기에다 좋지 않지만... 다가서려는 순간, 눈 앞에 예리한 붉은 실이 보인다.

이 공간 전체에 피로 이뤄진 트랩이 설치되어 있다...!

대사: 쿠마쿠라 오우스케

“크..... 조심해라, 함정이 있어, PC②...!”

<sup>24</sup> 〈정보: 디어르머드에 대해〉를 조사했다 여기에서 이하라의 말은 해당 씬에서 〈정보: 디어르머드에 대해〉를 조사하는 판정에 실패하더라도 RP를 통해 전달할 것. 이후의 복선이 되기 때문이다.

<sup>25</sup> 응급 처치 키트 만약 씬 12가 우선적으로 행해져 구입 판정이 불가하게 된 경우, 난이도 7의 〈지각〉 판정에 성공 시, 버려진 응급 처치 키트를 폐빌딩 안에서 찾을 수 있다고 할 것.

(구해졌다) “...정말이지, 다 컸구나.”

“녀석들이 뭘 꾸미는지, 다 알진 못한다. 하지만 **PC②**, 너와... **PC①**을 노린다, 그 사실만은 알았다. 너를 지키려고 녀석들을 일부러 유인해, 내 선에서 해결하려고 했는데, 잘 되지 않았구나.”

“디어르머드... 그 위험한 **FH**의 용병이, 가세하고 있었어... 그녀석이 분명 이하라 전 지부장을 저격한거다. 녀석은 단검을 투척해서 자유자재로 다루는 오버드야. 거기다, 마구스가 점을 만들어 내고 있다... 이대로 있으면 마구스의 승기가 더 강해진다. 조심해라...”

(홀로 해결하려 한 이유를 묻는다) “어른이 아이를 지키는데 대단한 이유는 없는거다. 부모가 자식을 지키는 이유를 묻지 않는 거랑 같지.”

“그럼 조금만 쉬마...” (의식을 잃는다)

결말

**PC**들이 조치를 취한 경우, 쿠마쿠라 오우스케의 이송을 처리반에 요청해 부탁할 수 있다. 그는 일단 지부의 의료 시설로 옮겨지게 되고, **PC**들도 일단 지부로 돌아간다.

## 썬 12 : 올가미 (**PC④**)<sup>26</sup>

→ 조건 : 정보**5** 조사 성공 시

해설

썬 플레이어만 단독 등장. 마구스가 《조직붕괴》를 사용한다. 이것으로 **UGN N**시 지부는 고립되어 구입 판정을 행할 수 없게 되고, **UGN**으로부터의 추가 지원도 받을 수 없게 된다.

묘사

사태의 해결을 위한 조사 중 숨을 돌리기 위해 밖에 나왔을 때, 당신은 숙적과 마주친다.

그것은 “마구스”— 하지만 당신은 깨닫는다.

이건 마구스의 본체가 아니다. 말을 전하러 온 종자다. 하지만 그 자체로도 위험하다. 그와 똑같은 모습의 종자는 당신과 대치한다.

대사: “마구스”의 종자

“**PC④**인가. 마지막 제안이다.”

“네녀석은 성가시다. 계획의 방해지. 하지만 여기서 떠난다면 더는 처리하려 들지 않겠다.”

“나에게 남은 시간은 얼마 없다. 효율적으로 그 시간을 쓰고자 할 뿐이니, 방해하지 마라. 그 시간을 바쳐 나는 결실을 볼 생각이다.”

(거절한다) “—그렇다면 유감이군. 너 또한 휘말리게 될 거다. 목에 드리워진 올가미에 죄여 죽어가는듯한 공포를 맛보도록 해라.” (《조직붕괴》를 사용한다.)

결말

도시의 통신이 마비되고, 그 순간 “마구스”의 종자는 한 줌의 피로 변해 쏟아진다.

그 직후 **N**시 지부의 에이전트가 달려나와 당신에게도 위험을 알린다. **UGN**의 모든 지원 설비와 도로 주변의 교통이 막대한 수의 점에 의해 봉쇄되어, 순식간에 **N**시가 고립된 것이다.

썬을 종료한다.

---

<sup>26</sup> **PC**가 3인 이하인 경우 썬 플레이어는 **PC③**으로 변경한다.

## 썸 13 : 진실 (PC①)

→ 조건 : 정보6 조사 성공 후, PC①이 해당 장소로 이동한다고 선언한 경우

해설

PC①만 등장할 수 있다. PC①이 디어르머드가 레슬리 캠벨임을 알게 되는 썸.

레슬리는 이대로 PC①에게 도시에서 도망칠 것을 권하고, PC①의 안위가 이 도시의 안위보다 중요하다는 모습을 보인다.

이 때, PC①이 도망친다면 PC①이 N시와 N시 지부에 관련해서 맺은 모든 로이스를 타이타스<sup>27</sup>하게 되고, 이후의 썸에서 등장할 수 없게 된다. 이 선택지를 고른 PC①은 클라이맥스 배틀에 ‘되돌아가 함께 싸우는 것’을 선택하지 않으면 그대로 시나리오에서 탈락하게 된다. 이 점에 대해서 PC들에게 사전에 고지할 것.

하지만 PC①이 도망치는 것을 거절하면 레슬리는 더는 권하지 않고, 마구스가 습격을 개시했을거라는 정보를 건넨다.

묘사

워딩이 펼쳐져 사방이 고요한 N시 외곽 도로.

온갖 차들이 멈춰서고 점들이 그 주변을 활보하는 비일상의 광경 속에서, 당신은 이전 익숙한 붉은 머리를 발견할 수 있었다.

입에 담배를 문 그 남자는 당신도 익히 아는 레슬리 캠벨이지만— 입고 있는 옷은, 전에는 본 적 없는 기계적인 전투용 수트였다.

그림자가 열게 드리운 얼굴에는 평소의 유쾌함은 남아있지 않았다.

대사: 레슬리 캠벨

“왔구나, PC①. 정보는 찾을 대로 모두 찾아본 거겠지.”

“그래, 거짓말을 한 적은 없어. 진실을 다 말하지 않았을 뿐이지. 너희 부모님/보호자는 분명 내 친구였다. 하지만 내가 가진 ‘일상’의 끈이라는 이유 하나만으로, 그는 살해당했다.

아무것도 모른 채로, 내가 원인이라는 것도 모르고, 너를 부탁했어.”

“...죄책감이었지. 이전 좀 내가 나쁜 놈 처럼 느껴지니?”

“...다른건 바라지 않오마. 이대로 여기에 있으면, 너는 노려져. 저기 돌아다니는 점의 수를 보라. 이제 곧 도시 전체를 저것들이 덮쳐, 남김없이 부수기 시작할거다. 마구스의 수명은 얼마 남지 않았지만, 그렇다고 상대하기엔 너무나 강력한 적이야.. 거기다, 나는 계약을 어길 수 있는 처지도 아니야. 그러니까.”

“도망쳐라, PC①. 여기서의 나만이 목격자다. 누구도 비난하지 않아. ...다른 모든 걸 버리고 도망쳐. 목숨만 살아있으면, 네가 살아만 있으면 돼. 그것만이 내 소원(욕망)이야.”

(거절했다) “.....그래, 너도... ...그런 선택을 하는거냐.”

“.....한 가지, 알려주마. 지금쯤 마구스가 N시 지부를 습격하기 시작했을 거다. 지금 돌아가면 시간에 맞출 수 있을지도 모르지.”

“명심해라, 다음에 만나면... 절대로 봐주는 일 없도록.” (퇴장한다)

결말

PC①이 선택을 마치고 이동하게 되면 썸을 종료한다.

<sup>27</sup> 로이스를 타이타스 PC①이 일상을 등지고 도주하는 길을 택했기 때문에, PC①이 등져버린 주변인들은 더 이상 일상으로 돌아가야하는 이유(로이스)로 기능할 수 없게 되는 것이다. 이 경우에도 레슬리 캠벨에 대한 로이스는 타이타스 되지 않는 것을 알릴 것.

## 썸 14 : 두 갈래 길 (PC⑤)

→ 조건 : 모든 정보를 조사한 뒤, 썸 12와 썸 13을 진행했다

해설

PC② 동시 등장. PC①은 등장하지 않아도 좋다. PC들에게 마구스가 현재 있는 위치를 공개하고, 이동하게 하는 썸.

마구스가 N시 지부에 점의 무리를 보내 습격하기 시작하며, PC들이 떠난 동안 지부의 방호를 류조 겐과 쿠마쿠라 오우스케, 이하라 하츠토 및 에이전트들이 맡게 된다.<sup>28</sup>

묘사

PC①이 자리를 비우고 얼마 지나지 않아, 경보벨이 온 지부를 뒤흔들었다.

“크, 큰일났습니다! 점의 수가... 10, 100... 어림잡아 300체 입니다! 이대로는 지부가 돌파당합니다!”

엄청난 수를 관측한 에이전트가 경악섞인 외침을 내뿜는다. 당신들이 점과 싸우기 위해 움직이려 할 때, 누군가 그 앞을 가로막는다.  
류조 겐의 부축을 받은 쿠마쿠라 오우스케와, 아직 회복이 다 되지 않은 이하라 하츠토다.

대사: 이하라 하츠토

“죄송합니다, PC③. 여기서부터 지부의 방호는 저희에게 맡겨주세요.”

“예, 무리하는 거긴 합니다만, 방금 아슬아슬하게 점의 이동 경로 사이로 마구스가 있는 장소의 파악에 성공했습니다. 위치는 N시 중앙역 앞 광장.”

“PC③씨, 지부장으로서 우선 순위를 정해 움직여 주실 수 있겠죠. 당신은 뛰어난 사람이니까. —이제 저는 단순한 에이전트입니다. 빈 자리를 지키는건 저와 같은 사람들의 몫이죠.”

대사: 쿠마쿠라 오우스케

“하하, 아직 몸 상태는 엉망이지만, 돌아올 집을 지키는 사람은 있어야지 않겠냐.”

“걱정마라, PC②! 네 졸업은 확실하게 지켜봐야하니, 내가 먼저 갈 수는 없지.”

“건투를 비마, 돌아보지 말고 뛰어가거라!”

대사: 류조 겐

“이 지부에 와서 여러가지로 신세를 많이 졌습니다. 협력하기 위해 온 것이니, 더더욱 이 일이 이치에 맞겠죠.”

“지금의 저희 셋은 분명 강한 전력은 아니지만, 저 점들을 상대할 정도의 힘은 있습니다.”

“PC⑤, 당신은 더 중요한 것을 하러 가십시오. 걱정마십시오, 괜히 무슈후슈라 불리는 게 아니니, 이름값만큼은 일할 수 있습니다.”

결말

PC들이 저마다 결의를 마치고 N시 중앙역으로 향하기 위해 발을 옮기고, 이하라, 쿠마쿠라, 류조가 길을 연다. 전투가 벌어지기 시작하는 소음을 뒤로하고 PC들은 결전의 장소로 향한다. 썸 종료.

---

<sup>28</sup> 류조 겐과 쿠마쿠라 오우스케, 이하라 하츠토 만약 쿠마쿠라가 썸 11에서 사망한 경우, 이 썸에서 등장하지 않는다.

## ▶클라이맥스 페이지◀

### 씬 15 : 맹세에 바친 심장 **Heart Of Geas (PC①)**

해설

전원 등장. N시 중앙역 앞 광장에서 마구스와 “디어르머드” 레슬리 캠벨이 PC들과 전투를 벌이게 된다.

인게이지는 마구스와 종자가 1개의 인게이지로 PC들로부터 5m 거리에 위치한다. 이후 마구스가 1 라운드 최초의 이니셔티브에 「E 로이스 : 거듭되는 절망」을 사용해, 자신으로부터 5m, PC로부터 5m 떨어진 별도의 인게이지에 디어르머드를 출현시킨다.

마구스와 디어르머드를 3라운드 내로 쓰러트리지 않으면 계속되는 점의 공세에 N시 지부는 완전히 파괴, 방호하던 세 명의 NPC는 4라운드 셋업 프로세스 시점에서 사망하게 된다.

마구스, 디어르머드를 모두 쓰러뜨리면 종자는 자동적으로 사라지며, 전투가 종료된다.

묘사

N시 중앙역 앞 광장. 평소라면 사람들로 북적였을 그곳은 도시 곳곳을 휘젓는 점의 군세가 펼친 《위딩》에 의해 적막에 감싸여있다.

그 가운데에는 얼굴까지 유리가 깨지는 것 같은 금이 퍼진 “마구스”가 자신과 같은 얼굴의 종자를 둘 거느린 채 서서, 당신들을 맞이한다.

주변에 질게 깔린 피안개같은 인자가 그를 허공에 떠오르게 한 채로, 그가 내려다본다.

대사: “마구스”

“N시 지부에서 용케도 빠져나왔군... 그대로 그 곳에서 모두의 죽음을 눈에 담고, 새로운 존재로 진화했으면 편했을 것을.”

“그렇다면 강제로라도 그렇게 해 주마. 오버드의 재생력도 한계가 있는 법이다... 죽고, 죽고, 죽어서... 어느 순간, 돌이킬 수 없을 정도로 잃고 말았을 때, PC①은 그 상실 속에서 오버드의 다음 단계에 도달할 가능성을 보여주겠지. 그 조금의 빛을 보기 위해서라면, 무엇이든 할 것이다.”

“—그러니 더이상의 방해는 용납못한다. 사라져라, 일상의 그림자에 불과한 것들...” (충동 판정, 난이도 8 실시)

(「E로이스 : 거듭되는 절망」 사용) “나와라, 디어르머드. 여기서 PC①을 죽일 필욐 없다. 주변의 녀석들을 죽이기만 하면 되는 계약이다.”

(쓰러진다) “어째, 서... 가능성과 힘, 보다, 유대, 따위를...”

대사: “디어르머드” 레슬리 캠벨

(등장한다) “...결국 이렇게 됐구나.”

“그렇게까지 죽고 싶다면, 나도 더는 봐주지 않아...! 싸워서, 살아남을 수 있다면 해 봐.”

(쓰러진다) “...미안하구나, PC①.” (전투불능)

결말

모든 적을 쓰러뜨리고 나면, 순식간에 도시 전체에 퍼졌던 《위딩》이 사라져간다.

레슬리 캠벨의 처우는 PC들의 선택에 맡긴다. 그는 전투불능 상태이며, 점화한 것이 아니다. 이 점에 대해서 PC들에게 알려주어 어떻게 할지를 선택하게 한다.

선택이 끝나면 전투를 종료하고 백트랙으로 이행한다.

## ■ 전투 플랜

마구스 : 최초의 이니셔티브에 「E 로이스 : 거둬드는 절망」을 사용해, 자신으로부터 5m, PC로부터 5m 떨어진 별도의 인게이지에 디어르머드를 출현시킨다.

이후 매 라운드마다 셋업 프로세스에 사용할 수 있는 한 《딕타도르》를 사용하고, 이후 메인 프로세스에서 임의의 PC를 1명 선택해 공격한다.

만약 종자를 모두 상실한 경우, 이후의 메인 프로세스에서 《피의 연회》를 조합해 PC가 가장 많이 모여있는 인게이지를 우선하여 공격한다.

기본적으로 리액션은 《죽은 이의 육체》를 사용하여 닷지를 행한다.

디어르머드 : 기본적으로 사격 공격을 행하며, 공격에 대한 리액션으로는 닷지를 한다. 이 때, 사용할 수 있는 한 《전광석화》를 조합하여 닷지를 행한다.

「▼모랄타」의 경우 PC 2인 이상이 자신에게 인게이지 한 경우에만 사용하며, 다른 인게이지에 있는 대상에겐 사용하지 않는다.

만약 PC가 1회의 공격에 50 이상의 대미지를 내는 경우, 《빈 껍질》을 사용한다.

PC의 수가 4인 이하일 경우 HP를 30 감소, 3인 이하일 경우 추가로 30 감소시키고 《빈 껍질》을 삭제한다.

## “마구스”의 종자

마구스와 동일한 외견, 동일한 인격, 동일한 자아를 가진, 일종의 자기 복제에 가까운 존재들. 따라서 공격 방식도 그와 유사하다.

(※ 이펙트 레벨은 전부 침식을 보정이 된 상태다.)

### ◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 브람 스토크 / 오르쿠스 / 솔라리스

능력치      기능

【육체】6

【감각】6

【정신】6

【사회】6

【HP】45      【행동치】18

장갑치 : 0

침식률 : 150% (다이스 +4개)

취득 이펙트

에너지 이펙트 및 E로이스로 취득한 이펙트 외, 모든 이펙트를 “마구스”와 공유한다.

※ 특이 사항

《지혜있는 존재》에 의해 마구스의 종자는 《녹색 채찍》을 무기로 사용할 수 있다.

지나치게 약하다고 생각 되는 경우, 클라이맥스 페이지에 등장하는 종자의 수를 1체 추가할 것.

### ◆콤보 데이터

#### ▼Bloody Tail

《선혈의 일격》+《블러드 번》+《형태 없는 검》+《아드레날린》+《컨센트레이트:브람 스토크》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉      다이스 : 14

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 1체      사거리 : 20m

공격력 : 15

해설 : 종자의 움직임 사이로 피를 먹여

생장시킨 식물의 줄기를 후려치는 백병

공격. 이 공격에 대한 닷지 시 다이스를 -2개

한다. 이 공격 후 HP를 5점 상실한다.

## “마구스Magus” 시몬 린드버그Simon Lindberg

FH 에이전트로, 식물과 종자를 조종하고 레니게이드를 흠뻑려 광범위한 피해를 만들어내는 위험한 연구자. 그의 이론은 때론 현실의 것을 뒤엎을 정도로 강력하다. (충동:망상)  
(※ 이펙트 레벨은 전부 침식을 보정이 된 상태다.)

### ◆데이터

브리드 : 트라이 브리드

신드롬 : 브람 스토커 / 오르쿠스 / 솔라리스

커버/웍스 : FH 에이전트 / FH 셀 리더

능력치      기능

【육체】3    〈백병〉5 〈회피〉2

【감각】5    〈지각〉3

【정신】5    〈의지〉3 〈RC〉6 〈

지식:레니게이드〉11

【사회】2    〈교섭〉3 〈정보:FH〉8

【HP】151      【행동치】15

장갑치 : 0

침식률 : 150% (다이스 +4개)

취득 이펙트

▼브람 스토커

《선혈의 일격》5, 《피의 연회》2, 《블러드 번》2, 《명부의 관》1, 《적색의 종자》5, 《목소리 없는 존재들》2, 《피의 유대》1, 《붉은 강의 종복》3, 《지혜있는 존재》1, 《죽은 이의 육체》1, 《라이프 블러드》2

▼오르쿠스

《딕타토르(D로이스)》3, 《녹색 채찍》5, 《형태없는 검》2, 《촉지》2

▼솔라리스

《아드레날린》3, 《아쿠아 비타에》3

▼일반 이펙트

《컨센트레이트:브람 스토커》3

▼에너지 이펙트

《생명증강》4, 《비행능력》1, 《혼돈의 숙명:어리석은 자의 군단》3, 《종자의 각성》1, 《조직붕괴》3

▼D 로이스

No. 47 황금영역(엘리시온)

▼E 로이스

「타락의 초대」 「허실붕괴」 「거듭되는 절망」 「망념의 모습 : 《조직붕괴》」

### ◆콤보 데이터

#### ▼Blood Stein

《선혈의 일격》+《블러드 번》+《형태 없는 검》+《아드레날린》+《컨센트레이트:브람 스토커》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉      다이스 : 14

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 1체      사거리 : 20m

공격력 : 15

해설 : 종자의 움직임 사이로 피를 먹여 생장시킨 식물의 줄기를 후려치는 백병 공격. 이 공격에 대한 닛지 시 다이스를 -2개 한다. 이 공격 후 HP를 5점 상실한다. 셋업에 《딕타도르》를 사용한 경우 다이스는 12개로, 공격력은 25로 변경된다.

#### ▼Crimson Ground

《선혈의 일격》+《블러드 번》+《형태 없는 검》+《아드레날린》+《컨센트레이트:브람 스토커》+《피의 연회》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉      다이스 : 14

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 범위(선택)      사거리 : 20m

공격력 : 15

해설 : 주변에 흠뻑린 피를 통해 광범위한 곳에서 피를 머금은 가시덩굴을 자라게 하는 공격. 이 공격에 대한 닛지 시 다이스를 -2개 한다. 이 공격 후 HP를 5점 상실한다. 시나리오 2회까지 사용할 수 있다.

셋업에 《딕타도르》를 사용한 경우 다이스는 12개로, 공격력은 25로 변경된다.

※ PC 구성에 따른 데이터 변경

PC 다수가 장갑치를 무시하는 이펙트를 갖춘 경우 《붉은 갑옷》을 추가하고, PC들이 갖춘 고정 공격력에 따라 《생명증강》의 레벨을 1~2 상승시킬 것.

## “디어르머드Diarmuid” 레슬리 캠벨

투척용으로 쓸 수 있는 코등이 없는 긴 나이프를 바람에 실어 자유자재로 조작하는 FH 머시너리.  
언젠가 친구의 자식인 PC①의 안위가 자신의 “욕망”이 되어 있었다.  
(※ 이팩트 레벨은 전부 침식을 보정이 된 상태다.)

### ◆데이터

브리드 : 퓨어 브리드

신드롬 : 하누만

커버/웍스 : 프리터 / FH 머시너리

능력치      기능

【육체】5    〈백병〉4 〈회피〉3

【감각】5    〈사격〉4 〈지각〉3

【정신】3    〈RC〉4 〈의지〉5

【사회】3    〈조달〉4 〈정보: FH〉4

【HP】153      【행동치】13

장갑치 : 5

침식률 : 120% (다이스 +3개)

취득 이팩트

▼하누만

《전광석화》4, 《밀려드는 파도》4, 《원숭이와도 같이》2, 《빈 껍질》, 《스피드 포스》3, 《카마이타치》2, 《그림자 달리기》3, 《사자분투》2, 《음속공격》3, 《소닉붐》3, 《신속의 고통》, 《질풍신뢰》2

▼일반 이팩트

《컨센트레이트:하누만》3, 《레스트 인 커맨드》3

▼에너지 이팩트

《월원드》3, 《생명증강》4

▼D 로이스

No. 11 비밀병기(토이 박스): 블레이드 불렛

※ 아이템 「블레이드 불렛」의 데이터는 『상급』 P64를 참고.

※ 공격 방식의 전환

기본적으로 〈사격〉 기능을 사용해 공격하지만, PC가 11m 이상 거리를 벌릴 경우 공격에 사용하는 기능을 〈백병〉으로 전환, 「▼게 비더」에 《카마이타치》를 조합해 공격한다.

※ PC 구성에 따른 데이터 변경

PC 다수가 장갑치를 무시하는 이팩트를 갖춘 경우 《장갑강화》를 3레벨 추가하고, PC들이 갖춘 고정 공격력에 따라 《생명증강》의 레벨을 1~2 상승시킬 것.

### ◆콤보 데이터

▼게 다러그(Gáe Dearg)

《컨센트레이트:하누만》+《전광석화》+《밀려드는 파도》+《음속공격》+《신속의 고통》+《질풍신뢰》+《원숭이와도 같이》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈사격〉      다이스 : 16

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 썬(선택)      사거리 : 시야

공격력 : 36

해설 : 투척된 블레이드 불렛의 궤적을 자유자재로 꺾어 피할 곳 없는 난도질을 행한다. 이 공격에는 닷지를 행할 수 없으며, 이 공격으로 1점이라도 HP 대미지를 입는 경우 배드 스테이터스 방심이 부여된다. 이 공격을 행한 뒤 1D점의 HP를 잃는다. 시나리오에 1회만 사용할 수 있다.

▼모랄타(Moralltach)

《컨센트레이트:하누만》+《전광석화》+《밀려드는 파도》+《음속공격》+《사자분투》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉      다이스 : 16

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 범위(선택)      사거리 : 지근

공격력 : 16

해설 : 자신의 가까이에 접근한 모든 것을 일제히 베어가르는 풍압을 담은 검날. 이 공격을 행한 뒤 1D점의 HP를 잃는다. 시나리오에 3회까지 사용할 수 있다.

▼게 비더(Gáe Buidhe)

《컨센트레이트:하누만》+《전광석화》+《밀려드는 파도》+《음속공격》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈사격〉      다이스 : 16

크리티컬 치 : 7      난이도 : 대결

대상 : 1체      사거리 : 10m

공격력 : 16

해설 : 블레이드 불렛을 투창처럼 날려 적의 레니게이드를 흔드는 공격을 가한다. 이 공격으로 1점이라도 HP 대미지를 입는 경우 배드 스테이터스 방심이 부여된다. 이 공격을 행한 뒤 1D점의 HP를 잃는다.



## ▶엔딩 페이지◀

백트랙에서 E로이스에 의한 추가 다이스는 총 5개다. 백트랙을 행한 뒤, 엔딩으로 이행한다.

아래의 엔딩은 쿠마쿠라 오우스케가 생존해, 3라운드 이내에 마구스와 디어르머드를 쓰러뜨리고, 레슬리 캠벨을 죽이지 않은 경우를 가정한 내용이다.

GM은 클라이맥스 페이지까지의 진행을 보고 해당 내용을 반영하여 엔딩의 연출을 자유롭게 수정할 것.

### 씬 16 : 패배의 이유 (PC④)

해설

PC④의 씬. 전투 직후가 되며, 전원 등장 가능성이 가능하다.

PC④는 마구스와의 해묵은 원한을 청산하게 되며, 마구스는 PC④에게 자신이 패배하게 된 이유를 묻고 사망한다.

묘사

쓰러진 “마구스”의 몸은 한계에 달해 산산조각 나 흩어지고 있다. 그는 점으로서 붙잡아 수용하는 조치조차 불가능하다.

이미 죽은 몸을 무리하게 레니게이드로 움직이고 있었던 것이다.  
그는 사라져가면서도 이해하지 못하는 얼굴을 하고 있다.

대사: “마구스”

“내가... 패배라니. 이런 결과는, 예상조차 한 적이 없는데.”

“PC④... 네 녀석은 알고 있나? 어쩌서 내가 패배한 건지. 힘도, 자원도, 준비도... 모두 완벽했는데.”

(이유를 듣는다) “.....그런 것에 패배한건가. 내겐 변수조차 되지 못한다고 생각한 것에...”  
(사망한다)

결말

희게 탄화된 광물처럼 마구스의 몸은 완전히 부서져내린다.  
그가 돌아오는 일은 없을 것이다. 이것으로 긴 악연에 종지부를 찍었다.  
씬 종료.

### 씬 17 : 새로운 지부장 (PC③)<sup>29</sup>

해설

PC③의 씬.

사건이 끝난 뒤, PC③에게 퇴원한 이하라 하츠토가 찾아와 앞으로의 일에 대해 이야기를 나누며, 지부장으로 PC③의 결심을 듣는다.

묘사

---

<sup>29</sup> 씬 17 만약 클라이맥스 페이지에서 N시 지부가 궤멸하며 이하라 하츠토가 사망했다면, PC③은 지부장으로 봉괴한 N시 지부를 재건하기 위한 작업에 착수하고, 고인이 된 이하라 하츠토의 가르침을 되새기는 씬을 연출하면 좋을 것이다.

마구스의 N시 테러 이후, 대규모 처리반과 수습반이 투입된 덕분에 도시는 순식간에 아무 일도 없다는 듯 멀끔한 모습으로 다시 움직이기 시작했다.  
하지만 당신은 서류의 산에 반쯤 파묻혀있다. 이번 일의 규모가 보통이 아니었기 때문에, 지부장인 당신이 이렇게 되는 것도 당연한 것이다.  
그 때, 집무실에 노크 소리가 울리더니, 많이 호전된 모습의 이하라 하츠토가 문을 열었다.

대사: 이하라 하츠토

“PC③, 일은 잘..... 하고 계신가요? 엄청나게 많아 보이는데.”

“조금은 도와드리겠습니다. 곧 일반 에이전트가 되지만, 그 전까지 도와줄 정도는 선임으로서도 가능하니까요.”

“...앞으로 이런 일이 아예 없을 거라곤 못하겠죠. 지부장으로서 당신이 마주할 일들은, 코드웰 박사의 귀환 이후이니만큼 더욱 살벌한 것들이 늘어날 겁니다. 그럼에도 후회는 없나요?”

(PC③의 대답을 듣고, 적절한 반응을 한다.)

“아, 그러고보니 나름대로 선임인데, 역시 밥 한끼 정도는 사야겠죠. 저녁에 시간은 남습니까?”

결말

PC③과 이하라의 대화를 마무리 지은 뒤, 씬을 종료한다.

## 씬 18 : 앞으로의 방침 (PC⑤)<sup>30</sup>

해설

PC⑤가 류조 겐과 이야기를 나누는 씬.

류조 겐은 나름대로 복수를 끝냈기에, 앞으로의 일에 대해서 고민한다. PC⑤와의 대화에서 해답을 얻고 그는 방향성을 정하게 된다.

묘사

한적한 전통 찻집에 당신은 류조 겐과 마주 앉아있다.

한쪽 팔을 잃게 한 자이자, 친구의 원수인 마구스는 이제 사라졌다. 그의 긴 여정도 일단락 된 것이다.

앞으로 무엇을 할 것인가. 류조의 차분한 얼굴에 드물게 고뇌의 기색이 떠올라 있다.

대사: 류조 겐

“이것으로 정말로, 긴 여정에 끝을 맺었군요. 오래 전 잃은 친우의 자식도 지켰고, 저도 나름대로 청산을 해 냈습니다.”

“...다만, 앞으로는 무엇을 하면 좋은가, 거기에 대해서는 생각해 두지 않아서 말입니다.”

(UGN 에이전트를 제안한다) “...어울린다고 생각하시나요? 아뇨, 비꼬는 것이 아니라...

동료, 라고 여겨 주었던 건가 싶어서, 조금은 기분이 좋아서.”

(머무를 것을 권한다) “그것도 좋겠군요. 그럼 일단은 당분간, 이 도시에서 좀 더 생각을 해 보는 게 좋겠죠.”

결말

함께 차를 마시며, 조용한 담소를 나눈다. PC⑤와 류조의 대화를 적절히 끝맺으면 씬을 종료한다.

---

<sup>30</sup> 씬 18 만약 클라이맥스 페이지에서 N시 지부가 궤멸하며 류조 겐이 사망했다면, PC⑤가 그의 묘소를 방문해 오프닝 페이지에서 나눈 대화를 곱씹는 연출을 하여도 좋을 것이다.

## 썸 19 : 피가 이어지지 않아도 (PC②)<sup>31</sup>

해설

PC②가 쿠마쿠라 오우스케의 퇴원을 축하하며, 이야기를 나누는 썸.

쿠마쿠라는 PC②를 자신의 가족같이 소중하게 여겼기 때문에 위험을 감수했다는 걸 털어놓고, PC②와 대화를 나눈다.

묘사

쿠마쿠라 오우스케의 퇴원일이 되어, 당신은 UGN의 협력 의료시설을 찾았다.

본래라면 더 일찍 퇴원했을 상처지만, N시 지부를 지키기 위해 분투하는 과정에서 상처가 더 벌어져 시간이 더 소요되었다.

간만에 다시 만난 그는 다시 전과 같은 건강한 모습을 보여주며 걸어나와, 반갑게 당신을 맞이했다.

대사: 쿠마쿠라 오우스케

“PC② 아니냐! 병문안이냐? 음? 아니다, 이 경우는 퇴원 축하겠군!”

“무모한 짓을 한 것에 대해선, 입이 열 개라도 할 말은 없구나. 평소엔 내가 너희보고 몸을 조심하라고 하는 입장이었는데 말이다.”

“뭐, 피가 이어진 것만이 가족은 아니지. PC②, 넌 나한테는 아주 소중한 가족이다. 가족의 일에 팔을 걷어붙이고 나선거니, 후회는 없다!”

(PC②가 반응한다) “으하하! 자잘한 것에 신경쓰면 큰 사람이 못 된다? 뭐, 그래도 앞으로는 숨기지 않고 이야기 해 주마.”

“너도 그렇게 해 주면 좋겠구나, PC②.”

결말

PC②와 함께 쿠마쿠라는 퇴원을 하고, 맑은 날씨가 두 사람을 반긴다. 썸을 종료한다.

## 썸 20 : 앞으로의 속죄 (PC①)

해설

PC①이 레슬리 캠벨의 앞으로에 대해서 이야기하게 되는 썸.

레슬리 캠벨이 생존한 경우, 그는 UGN의 수용시설에서 머무르고, PC①의 대답과 판단에 따라 그의 미래가 결정된다.<sup>32</sup> GM은 플레이어와 상의를 해서 썸을 꾸리면 좋을 것이다.

묘사

UGN 일본 지부, 오버드 수용시설. 항 레니게이드 성능이 있는 물질들로 설계된 그 곳에서, PC①은 투명하고 얇은 벽을 하나 사이에 두고 레슬리 캠벨과 마주하고 있다.

그는 어딘가 홀가분하면서도 안도하며, 동시에 의문을 느끼는 기색이었다.

<sup>31</sup> 썸 19 만약 클라이맥스 페이지에서 지부가 궤멸하거나 미들 페이지에서 조치 실패로 쿠마쿠라 오우스케가 사망했다면, PC②가 그의 장례식에 참여해 과거 쿠마쿠라의 가르침을 회상하는 썸이 되어도 좋을 것이다.

<sup>32</sup> 미래가 결정된다 PC①이 로이스를 모두 잃는 것이 바로 PC①의 D로이스 변질의 조건이다. UGN은 PC①의 안정을 위해서라도 레슬리 캠벨을 함부로 죽이지 않으며, 가급적 PC①의 판단을 물을 것이다. 이 부분은 일본 지부장 키리타니 유고가 어느정도 손을 써 둔 것이라고 해도 좋다. UGN은 점이 아닌 오버드를 무자비하게 대하는 조직이 아니며, 레슬리에게 전향 및 협력 의사가 있다면 감시가 불건하겠지만, 그를 받아들일 수 있다.

대사: 레슬리 캠벨

“PC① 왔니? 몸은 건강해 보이는 구나... ..그래, 뭔가 이야기 하러 온 것 같네. 마침 나도 궁금한 게 있었거든.”

“사실, 나는 그날 네 손으로 죽을 생각이었어. 너는 나한테 분노하고 원망할 권리가 있으니까.”

“...간접적이라곤 해도, 너희 부모님/보호자의 죽음에는 내 책임도 있어. 내가 가까이 있었기 때문에 그는 살해당했다는 건 변치 않아. 그리고 이번에 사람을 저격하고, 너희를 정말 죽일 각오로 싸웠지. 그런데도... 날 죽이지 않은 이유가 있니?”

(대답을 듣는다) “...그런가. 너 답다면 너 답구나. 아저씨, 조금 기뻐해도 되겠지? PC①은 많은 일이 있어도, 제법 변치 않은 것 같아서.”

“...내가 앞으로 어떻게 될지, 뭔가 듣고 온거라도 있어?”

결말

PC①과 레슬리의 대화가 오가고, 앞으로 그를 어떻게 할 지에 대해 결정이 되면 이를 반영해 결말을 연출한다. 씬을 종료한다.

## 경험점

이 시나리오의 목적을 달성했다는 다음과 같다.

「마구스의 계획을 저지했다」: 5점

「레슬리 캠벨이 생존했다」: 2점

「UGN N시 지부의 붕괴를 저지했다」: 3점

「쿠마쿠라 오우스케가 생존했다」: 2점

여기에 E로이스 및 D로이스에 의해 경험점은 총 7점을 추가한다.

## 후기

에너미도 아저씨, 히로인도 아저씨, 온통 아저씨.

아저씨가 잔뜩 나오는 시나리오가 쓰고싶다! 아니, 사실은 하고 싶다! 그러나 어디에도 없었기에 이번에도 직접 썼습니다.

반갑습니다, 언데드입니다.

이번 시나리오, 『Heart Of Geas』는 켈틱적 요소와 오컬트적 요소에서 몇 가지 이미지를 따온 시나리오입니다.

디어르머드라는 코드네임과 콤보명은 켈트 신화 속 기사인 디어워드 오 디나(Diarmid O'Dyna, Diarmuid Ua Duibhne)를 모티브로 했고, 그의 성인 캠벨 또한 디어워드를 시조로 두는 실존하는 가문의 이름에서 따온 것입니다. 오히려 제목의 경우, 그의 코드네임이 정해지고 한참 뒤에서야 정해졌을 정도입니다. 제목에 적힌 **Geas**(기아스)는 켈트 신화에서 전사들이 하는 맹세로, 이를 어길 경우 힘이 매우 약해지게 되는, 아주 강력한 불문율입니다. 여기에서는 **FH**인 레슬리 캠벨이 가진, 어떤 일상을 등쳐서라도, 무엇을 희생해서라도 지키고 싶은 단 하나의 욕망(**PC①**을 보호한다)를 기아스로 삼았다고 볼 수 있습니다.

마구스의 경우 성경에서도 등장하는 마법사 시몬(Simon the Magus)에서 모티브를 얻었으며, 하늘을 나는 능력과 죽음에서도 일어나는 모습, 자신과 똑같은 모습과 자아를 가진 종자 등이 그 예시입니다.

그 외에 쿠마쿠라 오우스케, 이하라 하츠토, 류조 겐의 경우 위의 둘과 다른 백터와 성격, 방향성을 가진 인물들로 설정되어 코드네임부터가 두 사람과 크게 다른 느낌을 가지도록 설정되었습니다. 개인적으로 호탕계, 온화계, 신비계 중년을 꼭 넣고싶다! 라는 기분으로 죽죽 써내려갔습니다.

말 그대로 미연시... 같은 곳에서 모티브를 얻었는데, 제가 해 본 미연시 게임들이 다 어딘가 범상치 않았던 탓에(두근두근 문예부나, 하토편 보이프렌드라던가) 티키타카를 좀 쌓은 것 같을 때 시나리오들에게 족족 일이 터지게 되는 이야기가 되어버렸습니다. 하지만 일이 좀 터져야 재밌지 않을까... 하고 생각합니다.

아무튼 플레이를 하다 보면 마주하는 적은 **NPC**들은 많은데, 일단 **40**이 넘어가는 **NPC**가 잔~뜩 등장하는 시나리오는 잘 없죠(찾으면 있겠지만, 잘 없는 건 맞죠). 그런 욕망에서 쓴 거라, 만약 하신다면... 부탁이니... 개변하시더라도 시나리오 로이스들이 중년이란 점은 남겨주세요.....

그 외에는 **PC②**가 칠드런이 아니라 에이전트여도 괜찮을 것이고, 사실 **PC①**의 나이가 성인이라던가(작성 당시에는 청소년을 생각하고 작성했지만, 그래도 좋죠), **PC④**가 “마구스”와 오래 알던 사이 등등... **NPC**들과의 관계에 있어서는 즐겁게 맞춰 사용하시면 될 것 같습니다. 모티브가 미연시니까, 자유롭게 바꿔서 즐겨주세요.

일단 사족같은 이야기는 여기서 마치겠습니다. 재밌게 즐겨주셨으면 하고, 다음에 다른 시나리오로 뵈겠습니다.