

카츠요시 여름연가 勝吉夏恋歌

A Midsummer Night's Love Song

시나리오 스펙

적정 PC 인원 :3-4인

플레이어 난이도 : 1레벨 기준

플레이 타임 : ORPG 6hr ~

타겟 : 아마노가와 레이코

엄매임 : 4

리미트 : 3인 4사이클, 4인 3사이클. (9~12장면 상정)

DP : 120 (난이도 조절에 의한 수정 가능)

가사 시트 : JITTERIN'JINN - 夏祭り

개요

여러분은 아오가네 고등학교 소속의 학생들입니다. 신학기가 지나고, 어느 때와 같은 질풍노도의 동아리 경쟁. 그 사이에서 PC들은 밴드부의 유치에는 간신히 성공했습니다만, 아직까지 그럴 듯한 실적은 내보이지 못했습니다. 한편, 학기말과 함께 아오가네 시 최대의 이벤트 중 하나인 카츠요시 여름축제가 다가오고 있습니다. 축제 중 카츠요시 신사 경내에서 이루어지는 이벤트 스테이지의 무대라면 제법 괜찮은 실적을 보여줄 수 있지 않을까 해요.

각자의 청춘을 그리며 여름축제와 방학을 앞둔 소란스러운 교실 속, 여러분의 클래스메이트인 「탄게 미코토」는 그중 유일하게 걱정스러운 표정을 짓고 있는 사람입니다. 어째 최근들어 한숨을 쉬는 일이 더 잦아진 것 같은데... 고민이라도 있는걸까요?

NPC

탄게 미코토 17세, 성별은 자유롭게.

방학을 앞두고 즐거운 계획을 세우고 있는 교실 속, 한숨 쉬는 일이 잦은 여러분의 클래스 메이트.

평소에는 조용조용한 인상이지만서도, 부탁을 거절하지 못하는 성격과 뛰어난 능력이 시너지를 이룬 덕에 학생들 사이에서는 인망이 넓습니다. 이러한 이유로 학급위원을 비롯하여 교내 행사 뿐만 아니라 마을 행사에서도 요직을 맡고 있는 인물. 당연히 PC들과도 안면이 있으며, 관계는 자유롭게 설정해주세요. 기본적으로 걱정이 많지만, 스트레스 역치는 높기에 대응은 침착합니다. 일정한 텐션.

다만 최근에는 눈에 띄게 다운되어 있는 일이 많습니다. 분명 어떤 고민이 있는 듯 하지만, 물어봐도 혼이 빠진 사람 마냥 제대로 된 반응은 돌아오지 않습니다.

아마노가와 레이코 19세 여성

수영부 소속으로 추정되는 3학년 여성. 교실에서는 잘 보이지 않으며, 보통 방과 후 옥상 혹은 수영장에서 자주 모습을 보인다고 합니다. 긴 검은 머리가 눈에 띄는 쿨한 분위기의 미녀. 현실에서 붕 떠있는 것 같은 분위기로, 늘 타인과 거리를 두고 있습니다.

아래로는 시나리오 스포일러입니다.

NPC 타겟 : 아마노가와 레이코의 이면.

이상할 정도로 타인과의 접촉을 허용하지 않고, 세계에서 유리된 것 같아보이는 그에 대해. 동급생 혹은 3학년 소속의 학생에게 물어본다면, 그를 알고있는 사람이 거의 없다는 것을 알 수 있습니다. 아마노가와 레이코는 수 십년 전, 아오가네 고교 수영부에 소속되어 있었으나 사고로 인해 목숨을 잃은 망자. 즉 유령이기 때문입니다.

그는 인터하이를 성공적으로 마치고, 뒷풀이로 간 카츠요시 여름 축제에서 불꽃놀이를 기다리던 중 실족사 했습니다. 이 사고에 대해서는 따로 찾아본다는 선언이 있으면 관련 자료 등을 신문에서 발견할 수 있습니다. 보다 적극적으로 선생님들에게 묻거나 학적부를 살펴본다면 그녀가 이 학교 명부에 존재하지 않는다는 사실도 어렵지 않게 알 수 있겠죠. 레이코는 자신이 망자라는 사실을 자각하고 있으며, 그 때 보지못한 불꽃놀이에 대한 미련으로 아직까지 학교에 남아 떠돌고 있습니다.

인트로 페이지

자기 소개, 밴드 명 결정, 리더의 이양을 마칩니다. 현재 상태에서는 타겟에 대해 **PC**들이 자세히 알 수 없으므로 초기 유대 획득은 마스터 장면 「미스터리어스 걸」 이후에 진행합니다. 마스터는 **NPC** 탄게 미코토에 대해 설명한 후, 플레이어들과 **NPC**의 관계를 사전에 잘 조율하도록 합시다. 이후, 이하의 마스터 장면을 차례로 진행합니다.

마스터 장면 1. 「방학전야」

기말고사까지 마친 뒤, 「아오펬스」와 「카츠요시 여름축제」 만을 남기고 있는 방학 전의 교실은 무척이나 들떠 있습니다. 정규 수업은 제대로 진행되지 않고, 선생님들도 대체로 넘어가주는 분위기네요. 주위의 친구들은 다음주에 진행되는 여름축제에서 무엇을 할지를 의논하고 있습니다. 축제 분위기를 타며 적당히 **RP**를 즐기다보면, 담임 선생님이 들어와 **HR**을 마칩니다. 다른 학생들이 하교길에 오르고 있을 쯤, 학급 위원인 **NPC** 탄게 미코토가 **PC**들에게 다가옵니다. 그는 「카츠요시 여름축제」 중 신사 경내에서 이벤트 스테이지의 형식으로 학생 밴드들에게 무대를 빌려준다는 사실을 **PC**들에게 알려줍니다. 카츠요시 신사의 무대에 올라가기 위해선 신사에 직접 찾아가 신청서를 제출해야 하며, 덧붙여서 경쟁자가 많으니 축제를 준비하는동안 신사의 일손을 좀 거들어주면 어드밴티지가 생기지 않을까 하는 정보도요. 미코토는 카츠요시 여름축제의 무대에서 성공적으로 라이브를 마친다면, 뒤이어 진행되는 「아오펬스」의 참가에도 유리해질 것이라며 **PC**들을 격려합니다. 과연 마당발이라는 평가가 아깝지 않네요.

그런데... 그렇게 대화를 나누다보면, 어쩐지 미코토의 얼굴에는 그늘이 저 있습니다. 평소보다 한숨도 많이 쉬고, 대화 도중에 멍하게 허공을 쳐다보는 등... 평소같지 않은 분위기입니다. 무슨 고민이라도 있는걸까요? **PC**들이 적극적으로 미코토의 사정을 물어볼 수 있도록 유도해 줍니다. 사전에 친밀한

관계를 구축해두는 것도 도움이 됩니다. 무엇보다 청춘이니까요. PC들이 미코토가 가지고 있는 고민에 대해 물어본다면 마스터 장면 **2.**로 넘어갑니다.

마스터 장면 **2.**「탄계 미코토의 우울」

PC들이 물어보면 미코토는 복잡한 표정으로 뚫을 들입니다. 몇 번 더 채근하면 어쩔 수 없다는 듯 입을 열기 시작합니다.

"의식하지 못했는데 그렇게까지 티 난건가..."

".....혹시 몰라서 하는 소리인데, 어디가서 말하지는 마."

"진짜로."

"...사실 최근에 신경쓰이는 사람이 생겼는데..."

미코토가 말하는 것은 의외의 열애상당입니다. 상대에 대해 물어보면 아마노가와 레이코 라는 이름을 이야기합니다. 추측에 의하면 3학년이라는 듯 싶습니다. 명찰을 봤다면서요. PC들은 평소의 인간관계나 학년에 상관 없이 처음 들어보는 이름입니다.

"가끔씩 옥상이나..학교 수영장 쪽에 보이는데.."

"무척 조용하고...아무튼 어른스러운..그런 이미지거든."

"사실 잘은 모르지만.."

"애초에 잘 마주치지도 못하니까."

"뭐... 별로 나한테 관심이 없어보이는 건 뻔하지만."

"그래도, 곧 축제잖아. 모처럼이니까 그걸 계기로 좀 더 진전이 있지 않을까.. 계, 계속 생각이 나기도 하고.."

그렇게 사정을 말하던 미코토는 돌연 PC들에게 부탁을 합니다. 너희들은 밴드니까 무척 눈에 댈 것이고, 그런 사람들에게 권유받는다면 어쩌면 부탁에도 응해줄지도 모른다면서요. 미코토는 레이코가 축제에 동행하기를 바랍니다. 부탁을 들어준다면 PC들의 밴드가 신사 무대에 오를 수 있게, 더 나아가 「아오페스」에서 화려하게 라이브를 펼칠 수 있게 필사적으로 돕겠다며 지원을 약속해줍니다.

PC들이 먼저 제안하거나 혹은 받아들이면 마스터 장면이 종료되며, 엽매임 **1.**「넘어갈 수 없는 선」의 개요와 서브 시나리오 시트를 공개한 뒤 인트로 페이지를 종료합니다.

드라마 페이지

서브 시나리오 : 축제 준비 ~ 노려라! 카츠요시 신사 **STAGE!~**

- ❖ **A** 육체 노동! 짐 나르기!
- ❖ **A** 두뇌 노동! 기자재 체크!
- ❖ **B** 라스트 스퍼트! 신사 단장!
- ❖ **EX** 돌발! 담력 시험!

이번 시나리오의 서브 시나리오는 카츠요시 신사 여름축제의 무대에 올라갈 수 있도록, 축제의 준비를 거들어 마을 사람들에게 점수를 따는 구성으로 되어있습니다. 일단 명목상은 그렇습니다만, 기본적으로는 **PC**들끼리 여름 축제의 분위기를 한껏 즐길 수 있도록 하는 것이 목표입니다. 축제 준비라는 청춘 이벤트를 여유롭게 즐겨주세요. 준비 자체는 스텝 **B**에서 완료되는 방향으로 장면을 묘사해주시고, **EX**스텝의 경우는 어느 정도 일손이 끝난 이후에 여흥을 즐기는 모양새입니다. 관련 묘사는 하단의 마스터 장면 **9**을 참고하여 묘사해주세요.

이하로 드라마 페이지에서 발생하는 마스터 장면들입니다.

마스터 장면 **3**. 「미스터리어스 걸」

PC가 얀매임 **1**. 「넘어갈 수 없는 선」에 대한 접근 장면을 선언하면 발생합니다.

아마노가와 레이코에 대해 교내를 수소문해봐도, 딱히 이렇다 할 정보가 들어오지 않았습니다. 단서라면 미코토에게서 들은 옥상이나 수영장 근처에서 때때로 보인다는 증언 뿐입니다. 이야기를 들은 장소 중 하나로 향하면 멀리 난간에 기대 서 있는 사람이 보입니다. 검은 긴 생머리가 훑날리는 모습은 여름의 신기루 같습니다. 그는 **PC**들과 눈이 마주쳐도 그대로 시선을 옮길 뿐, 냉막한 그늘은 쉽게 거두어지지 않습니다. 그럼에도 어째서일까요. 마치 발견해주길 바라는 것처럼, 외로운 뒷모습이.....

첫 번째 조우 이후, 선언을 통해 언제든지 레이코와 조우할 수 있습니다. 다만 서브 시나리오의 **EX** 스텝 진행 전 까지, 레이코를 만날 수 있는 건 무조건 교내의 장소로만 한정됩니다. 여기에서 **PC**들의 초기 유대 획득 처리를 진행한 뒤 마스터 장면이 종료됩니다.

마스터 장면 **4**. 「천성의 고독」

PC가 얀매임 **1**. 「넘어갈 수 없는 선」에 대한 접근 판정을 성공했을 때 발생합니다.

레이코는 여전한 무표정으로 **PC**들을 바라봅니다. 하지만 그 표정 한 구석에 어딘지 모를 애뜻함이 서려 있습니다. 그는 자신에 대한 타인의 접근에 대해 의아하게 생각하며, **PC**들에게 누군가에게 부탁이라도

받고온 것이 아니냐고 묻습니다. 아니라고 잡아챌다면 그럴리 없다는 듯 믿지 않고, 수궁하면 덩뎡히 예상했다는 듯 고개를 끄덕입니다.

"누구인지는 알겠어. 상냥한 아이구나. 그 애는."
"그래도... 나와는 얹히지 않는 편이 좋을거야."
"그 아이에게도, 너희에게도."
"대부분이 다가가지 않으려 하는 데에는, 이유가 있으니까."
"궁금하다면 직접 찾아봐주지 않겠어? 그 편이.."
"더 확실하게, 너희의 손으로 깨닫게 될거야.."
"존재해선 안되는, 사람이라는 것은.."

자신의 고립을 덩뎡히 받아들이며, 그는 그대로 PC들을 스쳐지나갑니다. 차가운 표정은 여전히 풀어지지 않았습다. 그가 지나간 자리에 어렴풋 물그림자가 비쳐보입니다. 그와 우리 사이에 확실하게 그어진 선. 그것을 부정하지 않으면서도, 어쩐지 그 선을 지워주길 바라는 건 착각일까요?

엷매임의 이면을 공개한 뒤 마스터 장면을 종료합니다. 이후 엷매임 2.「불분명한 정체」의 개요를 공개합니다.

마스터 장면 5.「메멘토」

PC가 엷매임 2.「불분명한 정체」에 대한 접근 판정을 성공했을 때 발생합니다.

PC들을 마주하는 레이코의 태도는 꼭, 많은 것을 포기하고 있는 사람 같습니다. 마치 기대하는 법을 잊은 것 같이.

"보통은...아무도 몰라."
"내가 여기에 있는 걸.."
"나라는 존재가..이 곳에, 있다는 걸.."
"눈치채지 못한다거나, 잊혀진다거나."
"... .."
"다른 사람과 함께 있다는 것."
"너무 오래 지나서...잘 모르겠어. 그게 어떤 기분이었는지..."
"이해할 수 있어?"

그는 덩뎡하게 세계로부터의 배제, 같은 이야기를 합니다. 곱씹어보자면 정말로, PC들과 미코토 이외에는 아무도 그를 자각하지 못했던 것 같은 기분이 듭다. 이 사람은, 정말로 지금 우리 앞에 있는 게 맞을까요? 눈 앞에 확실히 보이면서도 보이지 않는 것 같은 기분.

PC들이 위로한다면 레이코는 오랫동안 말이 없다가 표정이 조금 온화해집니다. 그리곤 기회가 된다면 자신을 찾아달라 부탁드립니다. 인사를 하기 위해 고개를 돌리면 그가 서 있었던 자리는 비어 있습니다. 처음부터 아무것도 없었던 것처럼.

엡매임의 이면을 공개한 뒤 마스터 장면을 종료합니다. 이후 엡매임 **3.「」**의 개요를 공개합니다.

마스터 장면 **6.「GHOST」**

PC가 엡매임 **3.「」**에 대한 접근 판정을 성공했을 때 발생합니다.

판정이 성공하면 레이코는 PC를 가만히 응시합니다. 그 시선 끝에 달은 그림자가 조금 흔들리는 것 같은 기분이 듭니다. 바람이 불니다. 아주 멀리서, 희미한 물소리...

엡매임의 이면을 공개합니다. 이후 레이코는 자신이 죽은 사람이라는 것, 그렇기 때문에 누구도 알지 못하고 누구도 다가올 수 없는 존재라는 것 등. 그의 존재에 관한 의문에 대해 답해줍니다.

타겟:아마노가와 레이코의 이면 에 적힌 설정을 참고하여 RP해주세요. 다만 어째서 아직 유령인 채 이 세계에 남아있는지에 대해서는 밝히지 마세요. 어느 정도 PC들의 의문이 해결되었다면 레이코는 자신이 남아있는 이유에 대해 설명합니다. 그것은 '미련' 때문이라면서요.

"이미 다 포기했다고 생각했는데."

"기대도, 누군가와 함께하는 시간도...전부 잊어버린 줄 알았어."

"하지만 그런데도 누군가는 나를 발견해."

"...그렇다면 잊고 있던 미련이 떠오르는 것도 이상한 일은 아니지?"

"하지만 내 말은 누구에게도 달지 않으니깐."

"그 아이.. 탄게에게는 포기하는게 좋을거라 전해줘."

"너희에게는 흘러가는 시간이지만, 나에게는 아니니깐."

"괜찮을거야."

이후 엡매임 **4.「미련」**의 개요를 공개하며 마스터 장면을 종료합니다.

마스터 장면 **7.「사랑과 영혼」**

마스터 장면 **6.** 이후, PC들이 미코토에게 레이코에 관한 사실을 알려줄 경우 발생합니다.

레이코의 정체, 그가 이미 죽은 사람이라는 것을 미코토에게 말해준다면 그는 잠시 곤란해보이는 표정을 짓다가도 깔끔하게 받아들입니다. 그리곤 이렇게 말합니다.

"뭐랄까...알고 있었다, 고 해야할까."

"그렇네. 짐작하고 있었어. 이런 식으로 확인받게 되니까 오히려..."
"...전하고 싶어. 포기할 수 없다...는 느낌? 처음이긴 한데."
"그럼에도 아직 이 세계에 남아있다는 건, 바라는 게 있다는 거잖아?"
"그 사람은 외로워 보였으니까. 난 저버리고 싶지 않아."

미코토는 쉽게 단념할 것 같아 보이지는 않습니다. 순애노선을 강조하는 이벤트이니 적당히 삽입해주세요.

마스터 장면 8. 「카츠요시 신사의 불꽃놀이」

PC가 엽매임 4. 「미련」에 대한 접근 판정을 성공했을 때 발생합니다.

문득 레이코는 하늘을 올려다봅니다. PC 또한 그것을 따라서 올려다보면, 새벽녘, 혹은 저녁무렵의 밤하늘에 셋별이 떠올라 있습니다. 레이코는 그것을 보고 작게 탄성을 내뿜습니다.

"함께하는 사람이라는 건..."
"역시, 조금. 아니.. 사실은 많이. 부러워."
"다 포기했다고 생각했는데, 찾아주는 사람이 있으니까."
"좀 더...보고싶다고, 그렇게 생각해버렸나봐."

"이 신사의 여름축제에선 매년, 불꽃놀이를 하잖아."
"나는 그게 보고싶었어."
"사랑하는 친구들과..."
"하지만 불가능한 일이었지."
"더는 기억해주는 사람들이 없으니까.."

엽매임의 이면을 공개합니다. 그는 친구들과 함께 축제의 불꽃놀이를 보고싶다는 미련으로 이승에 남아있었지만, 이젠 시간이 너무 많이 흘러 함께할 친구마저 사라져 영영 이를 수 없는 소원이 되었음을 말합니다. 마찬가지로 레이코의 이면을 참조하여 RP를 진행해주세요.

여기에서 자연스럽게 PC들이 레이코를 위로하며 함께 축제에 가자고 권해주는 흐름이 베스트입니다. 여기까지 온 이상 레이코는 거절하지 않으며, 처음으로 작게 미소를 띠입니다. 여태까지는 고개를 돌리면 신기루처럼 사라져버리곤 했지만, 지금만큼은 사라지지 않은 채 그 자리에 남아 있습니다. 적당히 좋은 흐름이 된다면 마스터 장면을 종료합니다.

마스터 장면 9. 「옛날에 있었던 무서운 이야기」

서브 시나리오의 EX스텝을 클리어하기 위한 분주 장면을 개시했을 때 발생합니다.

어느 정도 신사의 축제 준비가 마무리되면, 근처에서 **PC**들과 함께 일을 돕던 또래의 학생이 입을 엽니다. 그러고 보니, 이 신사 뒤편의 숲에서 유령이 나온다는 소문이 있대. 모처럼이니까 담력 시험이라도 하지 않을까? 라는 식으로 분위기를 몰아갑니다. **PC**들이 찬성하면 적당히 인원을 맞춰 조를 나눕니다. 규칙은 앞 조가 신사 뒤편 숲에 있는 지장보살상 앞에 공물을 두고 오면, 뒷 조가 그 사진을 찍어오는 것으로. 그리고 지장보살상 근처에 도착하면 도저히 사람이 다니지 못할만한 숲 속에서 **PC**들은 레이코의 모습을 봅니다. 학교 이외의 장소에서 그를 보는 것은 이번이 처음이네요. 평범하게 대화도 가능합니다.

아직까지 마스터 장면 6.이 발생하지 않았다면, 이 장면 뒤로 접근 장면을 이어가는 것을 추천합니다. 그렇게 진행하는 경우, 진행하는 접근 판정에 +2 수정을 받습니다. 이미 마스터 장면 6.이 발생한 이후라면 레이코는 조금은 반갑게 **PC**들을 맞이하며 예전에 이 곳에서 있었던 추억에 대해 이야기해줍니다.

마스터 장면 10. 「세상에 이런일이?」

마스터 장면 5.가 발생하기 이전, **PC**들이 아마노가와 레이코에 대해 교내에서 조사한다던가 하는 조킹을 선언했을 때 발생합니다.

재학중인 학생들에게 아마노가와 레이코에 대해 묻는다면 단 한 명도 기억하지 못합니다. 마치 미코토와 **PC**들 이외에는 누구도 그의 존재를 인식하지 못하는 것 같은 느낌입니다. 교무실에 들러 선생님들에게 묻거나, 재학중인 학생 명부를 살펴보아도 아마노가와 레이코의 이름은 존재하지 않습니다. 수영부에도 그런 학생은 존재하지 않는다는 답변만 돌아옵니다.

의아함을 느끼고 학교에서 오래 근무한 선생님, 졸업 앨범, 과거의 아오가네 시 신문, 신사의 인물에게 묻는 등. 추가적인 조킹을 한다면 아마노가와 레이코는 과거 1d30년 전 신사 뒤의 숲에서 실족사고로 사망한 학생이라는 것을 알 수 있습니다.

백스테이지 씬

드라마 페이지의 리미트에 도달하면 백스테이지 장면으로 넘어갑니다. 서브 시나리오의 스텝 B까지 클리어 된 상태라면, 여러분은 자력으로 무사히 카츠요시 신사 여름 축제의 무대에 오를 수 있게 됩니다. 아니라면..... 경쟁에선 조금 위태로웠지만 미코토의 도움으로 극복해냅니다. 와! 무대는 마련되었으니 이제 준비를 해야겠죠. 축제의 하이라이트인 불꽃놀이는 여러분의 공연이 끝나고 난 이후로 예정되어 있습니다. 그러니 그 전에, 한껏 분위기를 달아오르게 해달라는 신사 사람들의 주문이 이어집니다. 미코토 역시 **PC**들의 대기실에 들러 응원의 말을 건네며 레이코의 일에 대해 묻습니다. 그 역시 이 축제에 오기로 했냐는 등... 아무래도 어느 정도는 주의가 그 쪽으로 쏠려있는 기색을 감추질 못하네요.

PC들이 그에게 축제에 오기로 약속을 받아냈다면 레이코는 근처에서 모습을 드러냅니다. 미코토와 레이코를 조우하게 하면 두 사람은 **PC**들에게서 잠시 떨어져 무언가 이야기를 나눕니다. 곧 레이코는

객석으로 사라지고, 미코토만이 돌아옵니다. 공연이 끝난 이후 신사 뒤편의 숲으로 와달라는 말을 전했다고 합니다. 열심히 등을 떠밀어줍니다.

이후 클리어 한 서브 시나리오의 스태프 수를 체크한 뒤【컨디션】획득 처리를 합니다. 이후 결의 판정을 진행합니다. 모든 처리를 마치면 PC들은 무대 위로 오릅니다. 이번의 무대는 우리들의 데뷔전이기도 하면서, 또한 외로운 영혼을 위로하기 위한 것. 일종의 위령제...라고 생각해도 괜찮겠네요. 라이브 페이지로 넘어갑니다.

라이브 페이지

레이코의 사념 일부는 신사 뒤편의 어두운 숲 저 멀리에 홀로 외롭게 남아있지만, 다른 일부는 PC들의 무대 앞에 닿아 있습니다. 타겟은 유령이기 때문에 소리가 보여주는 광경의 묘사와 현실의 경계를 무너뜨리는 데에도 수월할 것입니다. 미코토 역시 객석에 자리하고 있습니다. 멀리 신사 오르막 길에 매달린 등불에서 번지는 빛무리가 무대를 채웁니다. 축제의 북소리와 함께 여름밤의 열기가 주변을 고조시킵니다. 완전한 여름 축제입니다. 묘사를 마치면 PC들의 라이브를 진행합니다.

아웃트로 페이지

DP가 0이 되었을 경우

노래의 마법이 걷히고 나면, 남은것은 꺼져가는 열기. 주변에서 불씨를 다시 움트게 하는 함성소리가 들려옵니다. 누가봐도 성공적인 라이브였어요. 사람들은 설레임을 가슴에 안은 채 공연에 대한 이야기를 나누며 불꽃놀이를 보기 위해 저마다 흩어져갑니다. 몇몇은 PC들에게 다가와 공연의 후기를 전하기도 합니다. 여름밤의 마무리. 하지만 아직, 끝맺지 못한 이야기가 하나.

무대를 보고 있던 레이코도, 대기실에 남아있던 미코토도 보이지 않습니다. 분명 그 둘이 이 시각에 향했을 곳은 신사의 뒤편. 라이브의 잔열을 품고 여러분 또한 그곳으로 향합니다. 이제부터 우리들은 무대 뒤편의 스태프. 살며시 숨어서, 몰래 무대 바깥의 이야기를 엿보기로 합니다. 시선이 향하는 곳에서 어렵지 않게 두 사람의 인영을 포착할 수 있습니다. 여기서부터는, 우리는 모르는 일로 할까요. 대화소리가 들립니다.

두 사람만의 이야기.

미코토 "..저, 그러니까.."

레이코 "... .."

미코토 "..여기까지 나와주셔서 고마워요."

미코토 "선배가...귀찮게 느끼셨을 수도 있다고 생각해요."

레이코 "...그런 건 아냐."

레이코 "오히려 고맙게 생각하고 있어. 하지만.."

미코토 "아뇨."

미코토 "아니에요..무슨말 하실 지..알고 있었으니까.."

레이코 "그건... 무슨 의미야?"

미코토 "저도 마냥 멍청이는 아니거든요. 알고 있어요. 선배가 어떤 사람인지."

미코토 "하지만 그럼에도 당신이 외로워 보였으니까."

계속 생각나고, 더 알고 싶어서, 그래서, 알게 된 사실이 비록 비극일지라도, 나는.

이 말을 전하고 싶었어요. 좋아해요, 아마노가와 선배.

당신과 함께 이 축제에 오고 싶었습니다.

동시에 멀리서부터 하늘에 불꽃이 피어오릅니다. 찬란하게 빛나는 오색의 별이. 하나, 둘... 하늘을 수놓고, 불타오르다가, 차례차례 타오릅니다. 떨어집니다.

미코토와 레이코도 동시에 작게 탄성을 내뿜습니다. 두 사람은 오래도록 말이 없다가, 아마노가와 레이코가 먼저 침묵을 깬다.

"저것 봐. 불꽃놀이야. 하늘에 저렇게, 수많은 별이 있는데도."

"나는 굳이 이 풍경을 보고싶어서, 아주 오래도록..."

하늘에서 지상으로 시선을 돌리면 그 자리에는 더 이상 아무 것도 남아있지 않습니다. 이제 이 곳에 있어야 할 모든 이유를 잃어버린 것 처럼. 하지만 그 마지막 표정은 분명, 한 번도 보지 못했던, 환한 미소였습니다. 불꽃놀이가 끝나면 신사의 뒷편에 남아있는 것은 미코토 한 명 뿐입니다.

후일담

이후 축제가 끝난 다음날, **PC**들은 일상으로 돌아옵니다. 등교를 마치면 축제의 여파인지 여러분은 화제의 중심에 서있게 됩니다. 인지도가 확 올라 길을 걷다보면 모르는 사람에게서 응원의 말을 듣거나, 다음 공연은 언제냐는 등 질문 공세에 시달릴지도 모르겠네요. 그런 와중에서도 미코토 만큼은 평소의 분위기를 유지하며 여상하게 **PC**들에게 말을 걸어옵니다. 저번 무대는 수고했어. 이제 다음을 준비해야지? 그런 그가 건네는 것은 아오펜스 무대의 참가 서류입니다. 실연을 겪은 사람 치곤, 미코토는 꽤나 개운한 태도입니다. 그야 전력을 다한 마지막엔, 후회는 남지 않는 법이니까요. 여름날의 축제, 뜨거운 무대. 그리고 조금은 씩씩한 사랑 이야기도. 청춘의 일상은 무사히 마무리되어 흘러갑니다. 이젠 정말 방학이 코앞이에요. 멀리서 동급생들의 잡담 소리가 들려옵니다. 아오펜스, 분명 재미있겠지. 무척 기대된다!

DP가 **0**이 되지 않았을 경우

라이브는 마찬가지로 종료되지만 **DP**가 **0**이 되었을 때 보다는 미적지근한 반응으로 묘사해주세요. 약간의 아쉬움을 품은 채 **PC**들은 무대 밑으로 내려오겠죠. 그리고 마찬가지로, 미코토와 레이코의

행방이 보이지 않습니다. 기억을 더듬어 신사 뒷편으로 향한다면 두 사람의 인영을 발견할 수 있습니다. 미코토는 레이코를 앞에 둔 채 무언가를 말하려다가, 망설이다가, 이내 고개를 떨어뜨립니다. 침묵만을 사이에 둔 채로 두 사람은 아주 오래도록 말이 없다가, 레이코가 먼저 그 균형을 깹니다. 입에서 나오는 것은 짧은 한 마디.

"고마워."

곧 요란한 소리와 함께 하늘을 가르며 불꽃놀이가 터져오릅니다. 황홀한 불빛에 시선을 빼앗겼다가 다시금 그를 바라보면, 레이코는 사라져 있습니다. 미코토는 불꽃이 터지는 내내 그 자리를 가만 지켜보다가, 모든 불꽃이 사그라들고 나면 집으로 돌아갑니다.

후일담

이후, 교내의 그 어느 곳에서도 아마노가와 레이코를 발견할 수 없습니다. 애초부터 그를 인지하고 있던 것은 PC들과 미코토 뿐이었으니, 여러분이 발견할 수 없다면 그는 없는 존재가 되는거겠죠. 등교를 마친 PC들에게 미코토는 아오페스의 무대에 대해 말을 꺼내며 서류를 전해주지만, 여전히 시름이 사라지지 않는 얼굴입니다. 대화 도중 때때로 한숨을 쉬기도 합니다. 이제 더 이상 고민이 이어지지는 않겠지만... 입조차 떼지 못한 첫사랑이라는 것은 마음에 괴로움을 남기기 마련이니깐요. 앞으로 불꽃놀이를 볼 때면, 그는 전하지 못한 마음을 품은 누군가를 떠올리게 되겠죠. 그럼에도 시간은 무상하게 지나갑니다. 일상이 돌아옵니다.

엡매임 카드

엡매임 1. 「넘어갈 수 없는 선」		
지정특기	《고독/역경5》, 《가슴/신체6》	
이면		
누구도 아마노가와 레이코에게 다가가지 않는다. 아니, 다가갈 수 없는 것에 가깝다. 이것은 천성적인 거리감. 어떤 고독의 증명이라고도 볼 수 있다. 그녀조차 원하지 않는 것 같지만...		
정체	타이밍	효과
껍질에 틀어박히다	상시	DP에 대한 모든 데미지를 5점 감소시킨다.
지배력		
공개시 5 / 비공개시 10		

엡매임 2. 「불분명한 정체」		
지정특기	《잊는/행동5》, 《불안/정서4》	
이면		
아마노가와 레이코에 대해 제대로 알고 있는 사람은 없다. 단순히 잘 모른다나, 기억하지 못하는 것 뿐만 아니라, 문서상으로도 기록은 남아있지 않다. 문자 그대로의 의미로, 그녀의 존재 자체가 이 세계에 받아들여지지 않는 것이다.		
정체	타이밍	효과
동조압력	라운드 종료 시	PC 전원의 【컨디션】이, 가장 낮은 PC와 같아진다.
지배력		
공개시 8 / 비공개시 13		

웜매임 3. 「 」		
지정특기	《죽음/역경2》, 《과거/주의2》	
이면		
그것은 죽음. 그녀는 이미 살아있는 사람이 아니기 때문에.		
정체	타이밍	효과
메멘토 모리	상시	【프레이즈】의 지정특기가 모두 《죽음/역경2》가 된다.
지배력		
공개시 13 / 비공개시 18		

웜매임 4. 「미련」		
지정특기	《하늘/모티브10》, 《지금/주의7》	
이면		
하지만 그럼에도 잊을 수 없는 것. 나는 그 축제의 불꽃놀이가 보고싶었어.		
정체	타이밍	효과
이유	특정행동 시	타겟에 대한 【유대】 사용시, 타겟의 DP가 1d10만큼 회복된다.
지배력		
공개시 8 / 비공개시 13		

여름축제 장면표

1. 저 멀리 신사에서부터 노점상 건물들이 세워지는 모습이 보인다. 당일에는 꽤 장관이겠는데.
2. 시즌을 맞아 유카타 대여점이 성업하고 있다. 하나 빌려보는 것도 나쁘지는 않겠지.
3. 어린 아이들이 봉오도리 연습에 매진이다. 북소리가 울린다.
4. 몇 개의 점포가 오픈 준비 겸 간식거리를 팔고 있다. 초코바나나와 링고아메!
5. 걷다보니 조금 지치는데.. 앗, 저기 빙수를 팔고 있잖아.
6. 이 시즌이면 자주들리네. 지터린 진의 나츠마츠리.

7. 시원한 바람이 스치며 풍경소리가 울린다. 라무네가 마시고 싶은걸.
8. 불꽃놀이 세트를 팔고있는 가게가 보인다. 선행 불꽃정도는 미리 사둘까나?
9. 가면을 팔고있는 노점상이 보인다. 종류가 다양하네.
10. 주변에서 떠드는 사람들의 이야기소리가 들린다. 올해 카츠요시 신사 여름 축제의 불꽃놀이는 어떨까? 기대되는 걸.

후기

여름의 끝물...배포를 하는군요..사실 작성은 작년 4월에 했던건데 늘 정리에 시간이 오래걸리다보니.... 지인분의 스트라토 샤우트 입문을 돕기 위해 쓰여진 시나리오인데요...난이도라면 모를까 내용적으로는 꽤나 심각해질 수 있는...느낌이라고 생각합니다. 약간의 비밀상을 더한 청춘의 조금은 씁싸름한 러브 스토리...를 의도했습니다. 이별을 개운하게 받아들이면서 후회없이 앞으로 나아가는 것 또한 성장이고 청춘의 일면이라고 생각하기에... 외적으로는 가사시트로 나츠마츠리를 쓰고싶었습니다. 정말 좋아하는 노래거든요.

유령이 등장하는 시나리오를 쓰고싶었던건데... 임의로 원인을 실족사로 적어두긴 했습니다마는 사고의 묘사에 너무 초점을 두는 것은 지양해주세요. 중요한 것은 그 이후의 이야기라고 생각합니다. (비밀상이 지향점인 시나리오기도 하고..) 탁에서 뭐든 즐겁게 플레이할 수 있는 방향이라면 개변도 자유롭게~ 즐거운 스트라토샤우트 되시길!