

# 『더 게이트 ~ Reload ~』

**4인 1사이클 특수형**

인세인 1권 / 2권을 사용합니다.

사실은 무서운 현대 일본 / 원래도 무서운 현대 한국  
월드셋팅과 호환됩니다.



**"당신의 세계는 이미 멸망했습니다."**

<b>PC1</b>	????
<b>PC2</b>	????
<b>PC3</b>	????
<b>PC4</b>	????

## **PC 간의 관계 및 설정**

1부에서의 관계설정과 엔딩을 바탕으로 다시 설정해 줍니다. 1부에서 특정 엔딩을 보신 분들은 IF로  
진행해 주시거나 추가적인 설정이 필요합니다.

---

사전 정보

---

이 시나리오는 현대 판타지의 장르 중 하나인 『레이드풀』, 『헌터풀』에 대해 사전에 알고 있을 시 더 몰입하여 즐길 수 있습니다만, 반드시 필요한 지식은 아닙니다. 해당 배경에 대해 전부 개변해도 되며 아예 다른 설정으로 변경하셔도 무방합니다. 세세한 설정은 GM과 PL들이 함께 맞춰 주세요.

---

이걸로 모든 걸 끝나는 걸까요. 어둠이 내리고 세상의 종말을 바라보는 당신들 중 누군가는 만족하고 누군가는 허무감에 좌절했을지도 모릅니다. 조금의 유예를 얻었더라도 할지라도 결국 이 세상은 언젠가 반드시 멸망 했겠지요.

그렇게 세상의 종말을 맞이 한 PC들은 - 혹은 시간을 거슬러 올라 갔거나, 다른 세계로 갔을 경우에도 - 문득 감각이 돌아옴을 느낍니다.

끔찍한 비명소리가 컷전을 빼리고 뜨거운 열기가 느껴집니다.

눈을 뜨면, <운명의 날>이 눈 앞에 펼쳐져 있습니다.

당신들은 모두, [과거로 회귀](#)하였습니다.

PC들은 모두 운명의 날로 회귀를 하였으며 이미 게이트에서는 괴물들이 무수히 쏟아져 나오고 있습니다. 사방에서 사람들은 죽어가고 있었으며 괴물들의 끔찍한 울음이 번져 갑니다.

그러나, 당신들 앞에는 시스템 창이 뜨지 않습니다. 다른 작성자들도 나타나지 않습니다.  
오직 게이트와 괴물들 뿐.

**당신들은 더 이상 헌터가 아닙니다.**

### PC 간의 관계 및 설정

PC들은 모두 1부의 기억을 가지고 돌아왔습니다. PC2는 여전히 PC4의 몸에 들어와 있고, PC4는 누군지 모르는 - 이제는 알지도요 - 몸에 빙의되어 있으며, PC1과 PC3 역시 그대로입니다.  
달라진 것은 능력이 사라진 일반인이 되었다는 것 뿐이죠. 헌터의 코드 네임도 능력도 아무것도 없습니다. 또한 **이전 세션에서 획득했던 공적점이나 어빌리티가 모두 초기화** 됩니다. 유지 되는 것은 호기심 분야와 공포심 뿐입니다. 무력해진 봉마인들의 힘을 느낄 수 있도록 해주세요.

---

# 마스터 열람 정보

이하는 해당 시나리오의 전체 내용을 담고 있으며  
마스터링을 하실 계획이 있으신 분만 열람이 가능합니다.

플레이 예정이신 분들은 열람을 삼가해 주시길 바랍니다.

## 들어가기에 앞서

---

이 시나리오는 더게이트에서 종말 엔딩을 보았거나, 그에 준하는 엔딩을 보았을 때 진행할 수 있습니다. 하지만 분명한 것은 이전의 시나리오 보다 PC들에게 더 가혹한 선택을 요구하고 있다는 것입니다. 따라서 이 시나리오를 진행하시는 GM께서는 해당 시나리오의 내용을 확실히 인지하신 뒤에 PL들의 성향을 보고 만약 너무 고통스러워 할 것 같다면 이 시나리오의 플레이를 지양해 주셔야 합니다. 또한 시나리오의 개요와 핸드아웃을 받은 뒤 PL 분들 중 한분이라도 이 세션을 진행하기 힘들 것 같다고 이야기를 하신다면 세션을 플레이 하는 것을 포기해 주시거나 시나리오를 조금 더 부드럽게 개변해 주시길 바랍니다.

### ◆ 난이도 하향 개변 가이드 안내

1. 클라이맥스 마지막 타격 대미지 상쇄 : 해당 특수 조건을 삭제합니다. 단, **의식시트 성공 시 전원 부활할 수 있도록 묘사합니다.**
2. 클라이맥스에서 에너미 등장 조건 : 최초 에너미를 1개체만 포함합니다.
3. 세션 진행 시, PC들에게 가해지는 비난의 수위를 조절합니다.

### 사용 광기

마스터가 임의로 판단하여 **인세인 1, 2권의 광기 12장을 사용합니다.**

추천 광기 : 맹목, 패닉, 불길한 숫자, 공포증, 왜 나만?

## 0. 사건의 진상

---

세계는 결국 [다시 한번 회귀](#) 하였습니다.

이전에 세계의 회귀 의식시트에 성공했다면 회귀를 시킨 것은 해당 PC의 의지였을 것이고, 종말이나 다른 엔딩을 맞이 했다면 결국 보다 못한 세계가 다시 한번 회귀를 한 것이겠지요.

이 회귀는 결국 완전한 회귀가 되지 못합니다. PC들도 이 사실을 충분히 알고 있겠죠.

게이트가 열린 뒤 2년 뒤에야 찾아올 종말이 1부에서는 1년으로 당겨지더니 현 시점에서는 게이트가 열리자마자 미친듯이 몰려 듭니다.

각성자들? 그들이 자신의 능력을 깨닫기 전에 괴물들에게 죽어나갑니다.

세계를 지탱한다는 4개의 마정석. 그것들은 발견되지 않습니다. 하지만 분명 존재 합니다. 바로 [이전의 시나리오에서 자신이 획득한 마정석이 몸에 깃들어 있습니다](#). 그것을 파괴한 경우에도 마찬가지입니다. 그랬기에 2부에서 세계를 구원하고자 한다면 – 마정석이 깃든 몸을 파괴해야 합니다. 그 사실을 안 PC는 스스로를 희생하고자 할 수도 있으며 혹은 그대로 세상을 멸망시키려 할지도 모릅니다.

이 마정석들은 [그 자체가 시스템이며 동시에 세계입니다](#). 이전의 세계에서 - 혹은 다른 우주에서 밀집된 PC들(이 시나리오를 플레이 하는 PC들이 아닌 다른 PC들일 수도 있습니다.)의 소망과 염원, 원망 등이 하나로 뭉쳐져 거대한 힘을 만들어냅니다. 이 힘은 긍정적인 부분과 부정적인 부분으로 나뉘어졌습니다. 그리고 [긍정적인 부분은 시스템으로, 부정적인 부분은 마정석이 되었죠](#).

시스템은 이 마정석의 힘을 컨트롤 하여 세계를 만들어 나갔습니다.

이계의 신은 그저 그곳에 작은 혼돈 한방울을 넣었을 뿐입니다. PC3의 컷가에 멸망을 속삭이면서요. 세계가 무너지는 순간 그 힘들을 자신의 것으로 삼키기 위함이었습니다.

1부에서 시스템의 모습이 PC들 중 하나였던 이유 역시 그 때문입니다. 결국 마정석이란 PC들의 소원이었으며 각각의 마정석에 담겼던 의식시트 또한 PC들의 염원이 만들어낸 것이었습니다.

먹고 먹하고, 이계의 신에 의해 소모되어 가던 마정석의 기운은 이내 바닥을 드러냈습니다. 세계를 지탱하기 위해 남은 마지막 방법은 마정석에 남은 힘을 지워내는 것 뿐입니다.

이번엔, 세계를 구할 수 있을까요? 각자가 원하는 바를 이룰 수 있을까요?

**※ 위의 진상은 탁에 따라 개변을 해주셔도 좋습니다.**

## 1. 세션 진행 안내

---

### ◇ 메인페이지 전투에 대하여

최대 라운드는 **2라운드**로 고정됩니다. 라운드 경과 후 승자가 결정되지 않았을 시, **속도 낮은 순으로 탈락**합니다. 승자의 전과는 정상적으로 획득합니다.

(단, PC가 전투 장면을 열었을 경우 제외 됩니다.)

### ◇ 장소이동

이동 가능한 장소는 **3군데**입니다.

#### 대피소    성당    거리

각 장면의 묘사 및 조킹 정보는 아래와 같습니다.

이 외의 정보는 마스터가 자유롭게 설정합니다. 한 장면 내에서의 장소 이동은 자유롭습니다. 아래의 내용들을 설명해 주실 때, **특이사항에 대해서는 사전에 설명하지 않습니다.**

대피소	<b>특이사항 : 주사위수 괴물 등장 없음</b> - 부상자를 포함한 사람들이 깨 올려 있는 상태입니다. - 식량과 물이 준비 되어 있지만 빠른 속도로 줄어들고 있습니다. - 사람들 모두 겁에 질려 있습니다. - 몇몇 무장한 군인들이 있긴 하지만 이들 역시 겁에 질려 있긴 마찬가지입니다. - 조명이 몇개 켜져 있지 않아 조금 어둡습니다.
성당	<b>특이사항 : 없음</b> - 근처에서 가장 큰 성당입니다. - 건물은 이미 잔뜩 무너져서 폐허만 남아 있습니다. 간간히 괴수의 울음소리가 들려옵니다. - 그러고 보니, 이곳에 이름에 대해 기억하고 있던 사람이 있었던가요? (혹 대피소나 다른 곳에서 이 성당에 대해 물어 본다면 큰 성당이 있다는 것만 알고 다들 이 성당의 이름은 모릅니다.) ※ 일종의 맥거핀 같은 장치입니다. - 이전의 이야기에선 이 곳에서 백색의 마정석을 찾을 수 있었습니다.
거리	<b>특이사항 : 괴물을 피하는 &lt;그늘&gt; 판정 시 -2 수정</b>

- 몸을 가려줄 수 있는 엄폐물이 적습니다. 밝게 빛나는 게이트 아래로 괴물들이 어슬렁거리며 돌아 다니고 있습니다.
- 곳곳에서 붉은 화염이 치솟기도 하고 뒤늦게 건물이 와르르 무너지기도 합니다.
- 도로는 이미 여기저기 갈라져 있어 잘못 하다간 틈새에 걸려 넘어질 수 있습니다.
- 짙은 혈향이 풍겨져 나옵니다.

아래의 규칙들에 대해서는 사전에 알리지 않습니다.

◇ 감정과 관련된 클라이맥스 판정

대상에게 플러스 감정을 가지고 있는 상태에서, <세계의 구원>의식시트진행을 위한 공격을 할 경우, 이 공격으로 인해 대상의 HP가 0이 되는 그 순간 (막타) 대미지가 상쇄 됩니다.

대상 HP 6 일 경우, 대미지가 4가 들어간다

▶ 대미지 그대로 적용, HP2

대상 HP 2 일 경우, 플러스 감정을 가진 상대가 공격 하여 대미지 6이 들어간다

▶ HP0이 되었다가 대미지가 상쇄 되며 다시 2로 회복된다.

◇ 마정석의 소유

1부에서 획득하지 못한 마정석이 있다면?

기본적으로 백색 - PC1 / 녹색 - PC2 / 자색 - PC3 / 적색 - PC4 으로 분배 됩니다.

만약 이미 해당 PC가 마정석을 가지고 있을 경우, 랜덤으로 골고루 분배해 주세요.

마정석의 힘을 소유한 갯수 만큼 PC의 생명력을  $4n$  더합니다. (ex. 마정석의 힘을 2가지 가지고 있을 경우 :  $6 + (4 * 2) =$  총 HP 14)

◇ 전투

장면 플레이어가 굴린 주사위 중 하나의 값이 4가 나온다면 근처에서 괴물이 출몰합니다. 이때 <그늘>로 판정 실패 시 괴물과 전투가 발생합니다. 괴물의 데이터는 <인세인 조우표 도시> 혹은 GM이 원하는 에너미 데이터를 이용합니다.

단, 대피소를 배경으로 한 장면에서의 판정에 대해선 제외 합니다.

전투 도중에 장면 플레이어의 주사위가 4가 나올 경우, 다시 전원 《그늘》로 판정하여 한명이라도 실패할 경우 전투에 괴물 1개체가 더 추가 됩니다. 이 규칙은 장면 당 최대 2회까지 적용합니다.

## 2. 프라이즈

---

### 단검

PC4의 마스터 장면에서 획득할 수 있는 프라이즈입니다. 의식시트를 진행하는데 필요로 합니다.

## 3. 장면표

---

『더게이트 리로드』 장면표 <b>1D6</b>	
1	쿠구우웅— 갑자기 땅이 올린다. 저 멀리 기괴하게 생긴 괴물이 지나간다. <그늘>로 판정 후 판정 실패 시 【에너지 : 괴물】(인세인1권 P.272 늑대인간 데이터) 1D3개체와 전투 발생.
2	배가 고파져 온다. 주변에 먹을 것이 있을까?
3	"살려주세요...." 도움을 요청하는 소리가 작게 들려오다 어느 순간에 끊어져 버린다.
4	하늘의 구름들이 끊임 없이 소용돌이 친다. 저 곳에서 무엇이 내려 올지 우리는 이미 알고 있다.
5	어디선가 비명소리가 울려 퍼지고 이내 괴물들이 깔깔 웃는 소리가 열게 들려온다.
6	"당장 그거 내놔!!!" 갑자기 뒤에서 누군가가 덮쳐 온다. 장면 플레이어는 【에너지 : 행인】(인세인1권 P.247 행인 데이터) 1개체와 전투 발생. 패배 시 가지고 있는 랜덤한 아이템 1개가 소멸된다.

※ 장면표 전투 시 전투에서 패배할 경우 상처를 입고 괴물에게 도주했다는 식으로 연출해 주시길 바랍니다. 승리할 경우에는 괴물이 도망친 것으로 연출해 주세요.

※ 장면표의 전투에서는 기본적으로 장면 플레이어만 참여하며 원한다면 함께 등장한 등장인물들 역시 참여 가능합니다.

※ 장면표 전투에서는 승자의 전과는 획득할 수 없습니다.

## 4. 도입부

---

PC들의 이전의 시간대에서 운명의 날에 무엇을 하고 있었는지 물어 봅니다. 그리고 각각의 PC별로 도입페이지를 진행합니다.

도입부는 PC들이 운명의 날에 깨어나 각성을 하던 때로 묘사합니다.

단 하나 달라진 것은 PC들의 각성이 없다는 점입니다. 각성을 통해 위기를 모면했던 PC는 위험에서 쉽게 피하지 못하지만 가까스로 주변에 살아남은 생존자의 도움이나 혹은 엄청난 행운을 통해 겨우 살아남도록 해주세요.

상황에 따라 묘사는 자유롭게 해주시면 됩니다. 최대한 가차없이 묘사합니다.

\* 괴물과 전투 시, PC는 일반인이므로 괴물을 죽일 수 없습니다. 작은 괴물일 경우 가능할지도 모르나 기본적으로 괴물은 헌터가 아니고서는 무찌를 수 없는 강한 존재입니다. 괴물이 패배했다고 해도 괴물을 죽이는게 아닌 PC가 도망친 것으로 처리를 해주세요.

PC들은 도입부 말미에 모두 대피소로 모이게 됩니다.

### ◆ 도입부 참고 :

테스트 플레이에서는 PC3(게이트 오픈) - PC2 - PC1 - PC4 순서로 묘사 했습니다.

- 마지막 대피소로 모이는 장소는 생략후 바로 메인페이지를 열어 첫번째 씬에서 대피소에서 시작하셔도 좋습니다.

- 마스터의 순발력을 보여주세요. PC가 움직이지 않는다 싶으면 NPC를 하나 던져 놓고 PC를 이끌다가 눈 앞에서 괴물에게 먹히도록 해버리는 것입니다!

## 5. 마스터 장면

---

회귀의 업보	
조건	<대피소>의 비밀이 공개된 직후
등장인물	장면에 등장한 PC

"너! 너지, 네가 돌렸지!!"

대피소에 있던 사람들 사이에서 돌연 비명과 같은 외침이 들려오고, 한 노년의 사람이 PC1 (만약 PC1이 없다면 씬 플레이어)의 먹살을 움켜 잡습니다. PC들은 이 사람이 이전 세션에서 만났던 연구소장임을 알아 볼 수 있습니다.

연구소장은 PC의 먹살을 잡아 흔들며 외칩니다.

- ❖ 지금 이 세계가 이렇게 된 것은 너희들이 벌인 짓 때문이다.
- ❖ 작성자가 나오지 않은 이유도 너희들이 모두 그 힘을 독차지 했기 때문이다.
- ❖ 이 사태에 당장 책임을 져라.
- ❖ 너희들 때문에 많은 사람들이 죽었다.
- ❖ 죽어
- ❖ 죽어버려

전원 <시간>으로 공포판정

그 사람의 외침에 대피소에 있던 사람들의 표정이 일순간 험악하게 돌변합니다.

딱!!!!

전원 <사격>으로 판정합니다. 판정에 실패한 PC는 어디선가 날아온 돌에 머리를 맞습니다. 생명력을 1점 감소 합니다.

"이건 모두 너희들 탓이야!!!"

"죽어 버려, 이 나쁜 새끼들아!"

"저 괴물들 불러온 것도 네놈들이지!!!"

"죽어!! 당장 여기서 꺼져!!!"

온갖 악의에 찬 말들이 대피소 가득 울려 퍼집니다. 이미 불안감에 잠식된 사람들은 이성적으로 사고를 하지 못하고 선동에 휩쓸려 PC들을 적대합니다.

대피소를 지키던 군인 마저 총구를 당신들에게 들이 땁니다.

"나가주십시오."

전원 강제로 대피소에서 쫓겨납니다. 이후 장면에 등장하지 않은 PC가 대피소를 찾더라도 이전의 PC들과 한패이며 강제로 쫓겨 납니다. (이때 이전 장면에 등장하지 않았던 PC가 있다면 추가로 <시간>으로 공포판정 하며, <사격>으로 판정 하여 대미지를 입습니다.)

이후 PC들은 대피소에 갈 수 없습니다.

나	
조건	PC4의 장면이 끝난 뒤
등장인물	PC4

PC4는 어느 순간, 자신의 주변이 온통 어둠으로 내려 앉아 있음을 깨닫습니다. 현실과 괴리 된 듯한 감각에 훨씬 있어 있을 때, 자신에게로 다가오는 흐릿한 빛을 발견합니다.

그 모습은 지금의 PC4의 모습과 같은 모습의 이입니다. 한 눈에 알 수 있습니다. PC4의 몸의 원래의 주인의 영혼이라는 것을요.

PC4는 <영혼>으로 공포판정합니다.

그는 PC4에게 질문합니다.

"지금의 너는, 어느쪽이야?"

PC2의 육신과 지금 PC4의 육신. 어느 쪽이 진짜 자신인가에 대해 묻습니다.

PC2가 진짜 나라고 할 경우	<ul style="list-style-type: none"><li>- 다른 마정석의 힘들은 거의 다 사라졌지만 적색의 마정석의 힘 만은 아직 남아 있다.</li><li>- 그러니, 그것을 차지한다면 다시 육신을 되찾을 수 있을 것이다.</li><li>- 이 단검으로 그 힘을 가진 것의 심장을 꺼내어 손에 쥔다면 그 힘은 네게깃들 것이다.</li><li>- 한번 정도는 다른 육신을 가질 수 있도록 해 줄 것이다.</li><li>- 대신, 다시 육신을 찾게 된다면 지금 이 육신(PC4)는 다시 내게 돌려주었으면 한다.</li></ul> <p>PC는 프라이즈 &lt;단검&gt;과 의식시트 &lt;마지막 소원&gt;을 획득합니다.</p>
PC4가 진짜 나라고 할 경우	<ul style="list-style-type: none"><li>- 그것이 너의 선택이라면 어쩔 수 없다.</li><li>- 어차피 나는 영혼으로서만 남은 상태이고 이 마저도 얼마나 갈지 알</li></ul>

수 없다.  
- 하지만 기억했으면 한다.  
- 너는 내가 아니고 나 또한 네가 아니다. 너는 오직 너일 뿐이라는 것.  
- 그러니 굳이 나로 행세 하지 않아도 된다.  
- 자신에 대해 스스로 정의를 내렸으니, 이젠 훈들리지 마라.  
- 그것이 나의 육신을 가진, 이젠 사라질 PC4가 너에게 하는 마지막  
부탁이다.

대화를 마치면 PC4는 천천히 내면에서 깨어납니다.

만약 단검을 획득 했다면, 손에는 단검이 마치 처음부터 들고 있었던것 마냥 들려 있습니다.

## 6. 클라이맥스

---

쿵, 쿵, 쿵, 쿵....!

땅을 울리는 소리가 들립니다. 게이트에서 나오는 괴물들을 피할 곳은 이제 그다지 남지 않아 보입니다. 비명소리와 괴성, 또다시 이어지는 끔찍한 악동. 눈을 감아도 이 모습을 피할 수 없습니다. 어쩌면 결국 이렇게 될 운명이었을지도 모르죠.

당신들을 발견한 괴물의 눈이 위험하게 빛납니다.

PC들에게 아래의 특수룰과 진행 안내에 대해 알려 줍니다.

### ◇ 클라이맥스 특수 룰

1. 지원행동으로 조사하지 못한 핸드아웃을 조사할 수 있습니다. 단, 이때 비밀 공유는 되지 않습니다.  
(감정공유 불가. 짐작 어빌리티 사용 가능)
2. 지원행동으로 감정판정을 할 수 있습니다.
3. 행동불능이 될 경우, PC는 사망합니다. (기절 선택 불가)

### ◇ 클라이맥스 진행 안내

최초의 에너미는 2개체가 추가 됩니다.

매 라운드 종료 시마다 에너미가 +1씩 추가 됩니다.

또한 2라운드 종료 시마다 <괴이>분야 가변 특기로 공포판정을 합니다.

에너지 : 괴물 (이름 변경 가능)					
속도	1D6	속성	생물	생명력	4
특기	[호기심] 폭력 / 폭력분야 가변 특기 1				
어빌리티	기본공격	공격	특기 중 아무거나 1개 지정		
	이세계	장비	최대 대미지가 2로 고정된다.		

**[해설]** 게이트에서 막 넘어온 본적 없는 괴물들. 무수한 형태로 이루어진 이것들이 모여 마지막 남은 세계의 종말을 노래할 것이다.

\* 마스터는 상황을 보고 최대한 마정석의 힘을 가진 PC를 피해서 공격해 주시길 바랍니다. 혹은 막타는 피해 주세요. 이 부분은 마스터의 재량에 따라 조절이 필요합니다.

### ◇ 클라이맥스 종료 조건

- ❖ 전원 클라이맥스 탈락

- ❖ 탁류 발생
- ❖ 세계의 구원 의식시트 완료

## 7. 엔딩

---

### 무(無)의 세계

조건

탁류가 발생했다.

어디선가 길게 웃는 소리가 들려옵니다.

검은 선이 사방으로 뻗어 나와 공간을 가르고, 그 틈새에서 거대한 눈의 형태가 드러납니다.

「드디어」

기쁨과 환희에 가득찬 목소리를 들으며 PC들은 모래알처럼 무너져 내려 흩어지는 세계를 눈에 담습니다.

PC들의 마지막 RP를 지켜 봅니다.

그리고 PC들의 RP가 모두 끝나면

그곳엔, 아무것도 남지 않습니다.

오직 우리 만이 이 곳에 하나의 세계가 있었다는 사실을 알고 있을 뿐.

### 세계의 구원

조건

세계 구원 의식 시트를 완료 했다.

마지막 마정석의 힘이 부서지는 그 순간 어디선가 찢어지는 듯한 비명이 들려옵니다.

끔찍한 그 소리가 세계를 휘감고, 한 순간 적막이 찾아오듯 멈춥니다. 괴물들의 비명 조차 들려 오지 않는 침묵 속에서

사락

새하얀 빛이 눈 처럼 하나 둘 씩 떨어져 내립니다. 빛이 몸에 닿으면 녹아 사라지듯 번져가고, 몸에 난 상처들이 아물어 갑니다. 반대로 이 세계의 것들이 아니었던 괴물들은 부서지듯 빛의 입자가 되어 허공으로 흩어집니다.

게이트들은 서서히 그 크기를 줄여가며 닫히고 어느새 주변에 보이는 것은 무너진 건물들과 살아남은 이들. 숨어 있던 곳에서 모습을 드러내 보이는 사람들은 이내 무릎을 꿇고 살아 남았음에 오열합니다.

천천히, 세계는 다시 본연의 모습을 되찾을 것입니다. 그것을 PC들은 깨달을 수 있겠죠. 더 이상 괴물과 이능력 게이트들은 없지만 다시 과거의 평범한 일상의 때로 우리는 돌아갈 수 있을 것입니다.

세계를 구한 이들이 누구인지 사람들은 알 수 없을 테지만 그것으로 좋겠죠.

PC들의 이야기를 듣습니다. 어떻게 살아갈 것인지, 어떤 감정을 느끼는지. 죽은 이들은 어떠했는지.

PC들은, 일상을 되찾았습니다. 소중했던 혹은 소중할 평범한 일상을요.

### 언젠가 우리가 꿈꿨던 일상의 나날

조건

세계 구원 의식 시트를 완료 하지 못하고 전원 탈락했다.

끝없이 몰아닥치는 괴물들의 모습을 마지막으로 PC의 눈이 감깁니다.

어쩌면 다행일지도 모릅니다. 또다시, 이 세계의 멸망을 보지 않아도 될 테니까요. 괴성이 점점 귓가에서 사그라 들고 고요한 적막이 찾아 옵니다. 멀어져 가는 의식 속에서 PC들은 볼 수 있습니다.

맑은 하늘 아래, 함께 했던 기억들.

소중한 이들과 함께 했던, 혹은 절망하고 힘들어 했던 기억들.

PC들이 보고 싶었던 일상의 모습을 이야기 합니다.

꿈꿨던 그 모습을 끝으로, 모든 감각이 사라지고 완전한 암흑이 찾아 옵니다.

언젠가, 우리가 꿈꿨던 일상의 나날을 그리며.

## 8. 핸드아웃

### ◇ PC 핸드아웃

이름	공개내용	비밀
PC1	당신은 시간을 거슬러 돌아온 회귀자이다. 이전의 세계는 결국 처참하게 몰락했다. 다시 한번 찾아온 기회에서 당신은 무엇을 해야 할까. 당신의 【사명】은 당신이 바라는 것을 하는 것이다.	<p>※ 1부의 엔딩 상황에 따라 비밀이 달라집니다. GM은 1부의 엔딩 상황에 맞춰 PC의 핸드아웃 비밀을 설정해 주시길 바랍니다.</p> <p>◆ 엔딩 시점에서 마정석을 보유하고 있거나, 마정석을 파괴했을 경우</p> <p>쇼크 : 전원</p> <p>당신은 본능적으로 깨달을 수 있다. 당신의 몸에는 __ 마정석이 깃들었다는 것을. 당신의 육신이 마정석이 담고 있던 힘을 담아 내고 있다. 그렇다면 나는....</p> <p>당신은 가지고 있는 마정석 힘의 갯수에 4배 만큼 생명력이 추가 된다.</p>
PC2	당신은 시간을 거슬러 돌아온 회귀자이다. 이전의 세계는 결국 처참하게 몰락했다. 다시 한번 찾아온 기회에서 당신은 무엇을 해야 할까. 당신의 【사명】은 당신이 바라는 것을 하는 것이다.	
PC3	당신은 시간을 거슬러 돌아온 회귀자이다. 이전의 세계는 결국 처참하게 몰락했다. 다시 한번 찾아온 기회에서 당신은 무엇을 해야 할까. 당신의 【사명】은 당신이 바라는 것을 하는 것이다.	<p>※ __ 에는 해당하는 마정석을 기재해 주시길 바랍니다. 만약 모든 마정석이 해당 될 경우엔 그 마정석들을 전부 적어 줍니다.</p> <p>ex) 당신은 본능적으로 깨달을 수 있다. 당신의 몸에는 적색, 녹색, 백색, 자색의 마정석이 깃들었다는 것을. 당신의 육신이 마정석이 담고 있던 힘을 담아 내고 있다. 그렇다면 나는....</p>
PC4	당신은 시간을 거슬러 돌아온 회귀자이다. 이전의 세계는 결국 처참하게 몰락했다. 다시 한번 찾아온 기회에서 당신은 무엇을 해야 할까. 당신의 【사명】은 당신이 바라는 것을 하는 것이다.	<p>◆ 엔딩 시점에서 마정석을 보유하고 있지 않았고, 파괴 한 적도 없었을 경우</p> <p>쇼크 : 없음</p> <p>당신의 비밀은 없다.</p>

### ◇ 1사이클 시작 시 공개

이름	공개내용	비밀
대피소	<p>지하에 마련된 방공호.</p> <p>현재 살아남은 이들이 이곳으로 모여들고 있다. 이곳에 있다면 한동안 괴물의 습격은 걱정하지 않아도 되겠지....</p> <p>대피소를 배경으로 한 장면에서만 조사할 수 있다.</p>	<p>쇼크 : 장면에 등장한 PC 확산정보</p> <p>이 곳에서라면 괴물의 습격으로 부터 어느정도 안심할 수 있다. 대피소 밖에선 장면 플레이어가 굴린 주사위에 4가 포함될 경우 괴물에게 발각된다.</p> <p>그렇게 안심하는 순간, 안쪽에서 날카로운 고함 소리가 들려온다.</p> <p>이벤트 발생.</p>
성당	<p>게이트가 활성되어 이미 괴물이 한바탕 영망으로 만들고 사라진 곳이다. 이미 원래의 형태를 알아 보기 어려울 지경이다.</p> <p>성당을 배경으로 한 장면에서만 조사할 수 있다.</p>	<p>쇼크 : 없음</p> <p>무너져 내린 성당에는 사람이었던 것들의 일부와 피웅덩이만이 보인다. 무너져 내린 벽 틈새를 살펴 보자, 하얗게 빛나는 글자로 무언가 쓰여져 있는 것이 보인다.</p> <p>『마음이 이어진다면 ■■조차 ■■■리.』</p> <p>의식시트 &lt;세계의 구원&gt;을 획득한다.</p>
활성화 게이트	<p>조금은 작은 규모의 활성화 게이트이다. 괴물은 더 이상 나오지 않는 것 같지만.... 게이트를 닫을 수 있을까?</p> <p>거리를 배경으로 한 장면에서만 조사할 수 있다.</p>	<p>쇼크 : 전원</p> <p>게이트에 손을 댄 순간 게이트의 정보들이 머릿속으로 들어온다. 혼돈, 그리고 종말. 수 없이 겹쳐지는 세계와 시간 사이에서 오롯이 존재하며 웃고 있는 거대한 눈동자가 당신을 돌아본다.</p> <p>『이제 그곳이 마지막. 더 이상의 시간도 세계도 없다.』</p> <p>수 많은 평행 우주와 세계들 중, 남은 것은 지금 이 곳 뿐이다.</p> <p>&lt;우주&gt;로 공포판정</p>

## ◇ 프라이즈

이름	개요	비밀
단검	칼날이 예리하게 빛나는 단검.	

	평범한 인간의 삶은 쉽게 가를 수 있을 것만 같다. 이 프라이즈의 비밀은 없다.
--	---

◇ 의식시트

의식이름		세계의 구원		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	효과
-	공격 어빌리티를 사용하여 자색의 마정석의 힘을 파괴한다. (대상의 HP 0)	자색의 마정석의 힘을 가지고 있지 않은 PC	자유	자색의 마정석의 힘이 파괴된다.
-	공격 어빌리티를 사용하여 적색의 마정석의 힘을 파괴한다. (대상의 HP 0)	적색의 마정석의 힘을 가지고 있지 않은 PC	자유	적색의 마정석의 힘이 파괴된다.
-	공격 어빌리티를 사용하여 백색의 마정석의 힘을 파괴한다. (대상의 HP 0)	백색의 마정석의 힘을 가지고 있지 않은 PC	자유	백색의 마정석의 힘이 파괴된다.
-	공격 어빌리티를 사용하여 녹색의 마정석의 힘을 파괴한다. (대상의 HP 0)	녹색의 마정석의 힘을 가지고 있지 않은 PC	자유	녹색의 마정석의 힘이 파괴된다.

◇ 한 사람이 다수의 마정석을 가지고 있는 경우에는 어떻게 하나요?

- ▶ 단 한번 생명력을 0을 만드는 것으로 소지하고 있는 모든 마정석의 힘이 깨집니다.

이 경우엔 동시에 여러 의식시트를 수행한 것으로 판단합니다.

◇ 죽었다가 살아나는 거 반복해서 묘사 하려니까 조금 어색해요!

- ▶ 세션의 진행사항을 보고 가능하다면 사망 이후 되살리지 말고  
모든 의식시트가 종료 된 다음에 한꺼번에 부활하는 묘사를 해주셔도 됩니다.  
마스터가 판단하기에 그래도 충분히 괜찮다면 이쪽으로 묘사를 해주세요.

◇ 에너미에게 마정석의 힘을 가진 **PC**가 사망했어요!

- ▶ 의식시트에 실패 합니다.  
마정석의 힘은 오직 힘을 가지지 않은 다른 PC의 손에서 죽어야 파괴됩니다.

이 경우 남은 엔딩 선택지는 탁류 혹은 전원 전멸 밖에 없습니다. 하지만 마스터의 판단에 따라  
개변을 통해 다른 방법을 찾아 주셔도 좋습니다. 개변은 자유니까요!

◇ **PC**가 자살하면 의식시트 실패인가요?

- ▶ 네 실패입니다. 해당 마정석의 힘을 가지고 있지 않은 PC에게 공격을 받고 사망해야 합니다.

◇ 전원이 마정석의 힘을 가지고 있을 경우엔 어떻게 되나요?

▶ 기절은 없으며 오직 사망만이 가능하기 때문에 이 경우 **최후의 일격**을 활용하실 수 있습니다.

최후의 공격을 사용하여 자신이 목표한 대상을 공격할 수 있도록 해주세요.

◇ **PC**가 죽으면 마정석이 튀어 나오나요?

▶ PC = 마정석인 상태입니다.

따라서 마정석의 힘이 PC에 깃들어 있는 상태로 PC가 사망하게 되면 그대로 마정석의 힘이 사라지게 됩니다. 평범하게 죽는 RP 만으로도 충분합니다.

하지만 묘사는 GM의 판단하에 자유롭게 변형하여 묘사할 수 있습니다.

의식이름		마지막 소원		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	효과
1	공격 어빌리티를 사용하여 적색 마정석의 힘을 가진 이의 가슴을 가른다. (대상의 HPO)	프라이즈 <단검>을 소지하고 있는 PC	자유	적색의 마정석의 힘을 소유한다. (만약 적색의 마정석의 힘을 이미 보유하고 있다면 생략이 가능하다.)
2	육체를 빼앗을 대상을 향해 마지막 힘을 사용한다.	적색의 마정석의 힘을 보유하고 있는 PC	마술	목표가 <마술> 판정에 실패할 경우 육신이 뒤바뀐다.

## 후기

---

이번 이야기를 쓰면서 사실은 좀 많이 고민했습니다. 기억을 작성하면서 "이거 너무 잔인한거 아닐까?" "1부에서 멸망을 겪고 2부로 넘어온 PC들에게 너무나 가혹한 처사를 보이는 것은 아닐까...." "이러다가 나 조리돌림 당하면 어쩌지?" 등등. 그래서 주변 지인분들에게 미리 보여주면서 어떠냐고 물기도 여러번 물어봤습니다. 그때 지인분이 하신 말이 기억 나네요.

"이거 사랑의 이야기네요. 사랑이야."

"타텍님 많이 말랑해 지셨는데요?"

— 아무래도 제 주변엔 괴이밖에 없는 모양입니다. 그래서 결국 이렇게 밀고 나가기로 했습니다. 하지만 노파심에 (물론 마스터님들이 알아서 개변 잘 해주시겠지만!) 난이도 하향 방법 같은것도 적어 놓았어요. 하하하!

리로드의 이야기는 좀 더 절박합니다. 이전 세션에서 헌터로서 간지나는 묘사를 하며 괴물들을 쓸어버렸던 PC들이 이번에는 공적점도 다 잃고, 어빌리티도 모두 잃고 무력한 일반인이 되어 도망치고 좌절하고 절망하는 이야기에요. 하지만 그러면서도 그 고생 끝에 결국 갈망하던 일상을 얻으면 좋겠다고 생각했습니다. 물론 결국 또다시 멸망을 맛보게 되더라도 PC들은 힘을 내 주었을 테니 멋진 이야기가 되겠죠.

여전히 멸망을 바라는 PC가 있더라도 그 또한 좋을 것입니다. 멋진 이야기를 만들어 보세요! 멋지지 않더라도 이 시간이 즐거운 시간이 되었으면 좋겠습니다.

마지막까지 플레이 해주신 헌터 분들과 그런 헌터 분들을 이끌어 주신 마스터님들께 감사드려요.  
다들 행복한 시간이 되셨길 바랍니다! XD !

### 수정 내역

- [2020.02.03](#) : PC 비밀 및 메인페이지 전투 규칙 추가 수정.
- [2020.02.09](#) : 주사위 4 괴물 등장 조건 수정 및 마정석 속삭임 문구 삭제. 의식시트 질문 사항 추가.



TATECK @tateck\_trpg