




메인 카드군 : 히스이, 해황

관련 링크

(맵 시트) :  필드

(npc 시트) :  0번 시나리오 아군 및 중립 캐릭터

(적 시트) :  Cuore di mare 적 및 보스

배경 : 아쿠아 월드

등장 종족 : 물족(히스이), 해룡족(해황)

지역 구분(해당 시나리오에 등장하는 지역만 기재) : 아쿠아 월드.

====[커스텀 시나리오]====

페어리 인터링크 TRPG 시나리오

[운명의 소용돌이]

GM :

플레이 인원 수 : ?~?

상정 플레이 시간 : ?~?시간

리타이어 난이도 : ?

누적 유대 제한 : ?

태그 : #리메이크 #

목표:

사용 자원 :

====[커스텀 시나리오]====

※페어리가 소유한 모든 아이템은 리타이어 시 무조건 드랍(드랍하지 않는 것은 아래에 따로 명시).

※아이템의 최대 소지 개수 : 시나리오 내에 기재될 경우, 해당 수치로 취급. 이외의 경우에는 괄호 내의 수치를 적용.

- ()
- ()
- ()

==== scene #0 ====

어느 날, 여행자들은 한 모집 공고를 보게 됩니다.

※※※[여행자 모집 :: 2B-G1]※※※

난이도 : D~C

[아쿠아 월드]에서 알 수 없는 이상신호가 감지되었습니다. 그 정체를 파악할 수 있는
여행자분들을 찾습니다.

의뢰의 성공 조건

1. 이상신호의 정체 파악.
2. 만약 그 대상이 위험하다고 판단될 경우, 처리.

보상

1. 500G

2. (검은색 펜으로 지워져있다.)

※※※[자세한 사항은 직접 방문하여 문의하세요]※※※

그 여행자들 중 하나인 여러분은 난이도에 비해 나름 보상이 짝짤했기 때문에 그 의뢰를 받으러
멜허브 코퍼레이션(M사)로 향합니다.

==== scene #0-1 ====

M사에 도착한 여러분은 접수 창구로 향하던 중 본인이 들고 있는 것과 완전히 똑같은 의뢰서를
받아들고 있는 다른 캐릭터들을 마주합니다.

여러분들은 각자 호기심을 갖고 다른 캐릭터들에게 말을 겁니다.

(이 때 PL들이 각자 자기소개)

그렇게 동행하기로 한 여러분은 다같이 의뢰서를 갖고 접수 창구로 향합니다.

의뢰 수주 서류를 신청한 지 얼마나 지났을까. 저 멀리서부터 누군가가 여러분을 향해
다가옵니다.

아르티 : “환영합니다! 지금껏 겪어본적 없을 꿈과 희망을! 저는 멜허브 코퍼레이션 안내 13팀,
아르티라고 합니다!”

약간은 곱슬머리를 하고 있는 남색 정장 복장의 남자, 아르티가 여러분을 향해 밝게 웃으며
인사를 건넵니다.

장난기가 깃들어있으면서도 여유러워보이는 그의 몸짓은 다소 우아해보입니다.

아르티 : “탐색에 지원해주신 분들이시죠?”

아르티가 반쯤 확신한 목소리로 여러분께 물어봅니다.

(PC 긍정 반응)

- 아르티 : “역시! 그럴 줄 알았습니다.”

(PC 부정 반응)

- 아르티 : “너무 빠른 거짓말이네요. 직접 신청도 하셨잖아요?”
- 아르티는 서류를 팔랑거리며 빙긋 웃습니다.

아르티 : “그럼 이번 의뢰에 대한 설명을 해드리겠습니다.”

아르티 : “—라고는 해도 의뢰서에 적힌 그대로입니다. 아쿠아 월드로 들어가 감지되고 있는 이상신호의 정체를 파악하고, 만약 그것이 위험하다고 판단될 경우 처리하는 것이죠.”

아르티 : “혹, 다른 질문이 있습니까?”

(ex. PC 질의응답)

- (이상신호에 대해 물어볼 경우)
 - 아르티 : “그건 저희도 잘 모릅니다. 그래서 의뢰를 맡긴 게 아닐까요?”
- (아르티에 대해 물어볼 경우)
 - 아르티 : “저 말입니까? 말씀드렸던 대로 안내 13팀 소속의 월급쟁이입니다.”
- (아쿠아 월드에 대해 물어볼 경우)
 - 아르티 : “아쿠아 월드는 수중에서 생활하는 페어리들이 서식하는 세계입니다. 호흡할 수단과 압력을 버틸 수단이 없으면 생존하기 다소 까다롭죠.”
- (추가 질문이 없을 경우)
 - 질의응답 종료

아르티 : “아, 그걸 까먹을 뻔했네요.”

그는 그렇게 말하며 품속에서 무전기를 꺼내 누군가에게 연락합니다.

무어라 말하는 입모양은 보이지만 기묘하게도 음소거 버튼이라도 누른 것처럼 소리만은 들리지 않습니다.

...
...

5분쯤 지나면 한 무리의 로봇이 특이하게 생긴 카트에 여러 물품들을 가져옵니다.

아르티 : “이번 의뢰에 대한 지원 물품들입니다.”

아르티는 그렇게 말하며 카트에서 물건들을 들어 여러분에게 건넵니다.

[각각에게 100G, B.I.A 지급.]

●B.I.A.(Breathe In Aqua)

- C사의 특제품입니다. 복용할 경우 심해의 수압을 견딜 수 있게 되며 수중에서 호흡할 수 있습니다(한 세션 동안만 지속됩니다).

아르티 : “추가로 구매하실 게 있다면 이쪽을 이용하시면 됩니다.”

[상점 오픈.]

아르티 : “개인적으로 B.I.A.는 출발하시기 전에 드시는 것을 추천해드립니다.”

(의미를 물을 경우)

- 아르티 : “글쎄요?”
- 아르티는 고개를 으쓱거립니다.
- 알려줄 생각은 없어보입니다.

그 후, 아르티는 여러분들을 어느 기계로 데려다줍니다.

생김새만으로도 웅장함을 느끼게 만드는 그 모습은 가히 경의롭다고 할 수 있습니다.

아르티 : “그럼, 워프 장치를 가동시키겠습니다.”

그는 그렇게 말하며 이런저런 버튼을 누릅니다.

우우웅 하는 소리와 함께 푸른 빛이 여러분의 몸을 감쌉니다.

여러분이 마지막으로 본 장면은 여러분을 향해 손을 흔들며 웃는 아르티였습니다.

==== scene #1 ====

얼마나 지났을까, 울렁거림이 서서히 찾아옵니다.

(B.I.A 복용하지 않은 경우, 건강 굴림.)

- 성공 시, LP 10 피해. 이후 B.I.A 복용 가능.
- 실패 시, LP 20 피해. 이후 B.I.A 복용 가능.
- B.I.A 섭취하지 않았을 경우, 반복.

눈앞으로 보이는 건 오로지 푸른색 물뿐입니다. 끝없는 바다가 어디서 비쳐오는지 모를 햇빛에 하늘색으로 반짝거립니다.

다만 주위가 텅 비어있습니다. 어디서부터 이상신호에 대해 조사해야 할지 감을 잡을 수 없습니다.

(RP를 통해 행동 강령 선택)

(주위를 살펴본다고 할 경우)

- 딱히 무언가가 보이지는 않습니다.
- 바닥에는 모래가 있고, 그 위에는 바닷물이 있습니다.

(먼 곳을 살펴본다고 할 경우)

- 저 멀리에 무언가가 보입니다.
- 별다른 이정표도 없으니 그쪽으로 가는 게 나아보입니다.

(딱히 선택하지 않을 경우, 모든 PL이 [지능 판정])

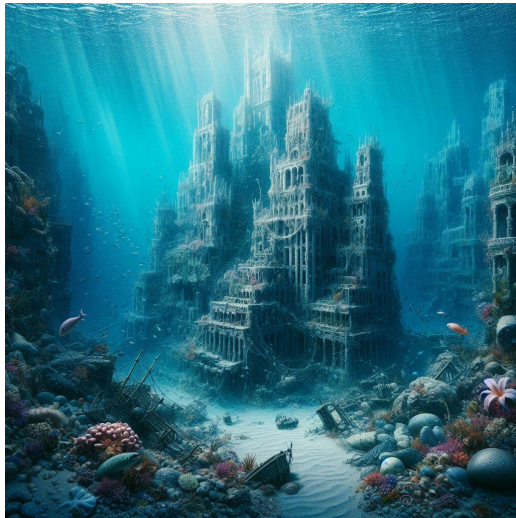
- (성공 시)
 - 물 속에서는 시야가 다소 제한된다는 사실을 떠올렸습니다. 먼 곳을 집중해서 살펴보면 무엇인가 보일지도 모릅니다.
- (실패 시)
 - ...도저히 무엇을 해야 할지 모르겠습니다.
 - (다른 성공이 존재하지 않을 경우)
 - 이대로 가만히 시간만 죽일 수도 없는 노릇.
 - 여러분은 발 닿는 어느 곳으로든 향해보기로 합니다.
 - 기약 없이 얼마나 걸었을까. 여러분은 기진맥진해졌을 때쯤 어느 건축물을 발견합니다.
 - [LP, SP 각각 20 소모 후 #1-1 이동]

==== scene #1-1 ====

여러분은 기대감을 가지고 그 건축물 근처에 도착했습니다.

하지만 가까이 다가가면 다가갈수록 점점 커져가는 이상함을 느낍니다.

건축물은 평범한 건축물이 아니라 다 부서지고 무너진 으스스한 건물이었습니다.



(RP로 행동강령 선택)

(다른 곳으로 향하겠다고 할 경우)

- (PC 중 하나가 [건강 굴림])
 - (대성공 시)
 - 어느 동굴을 발견합니다.
 - 그 속에서는 말로 형용하기 어려운 신묘한 기운이 흘러나오고 있습니다.
- (그 이외 시)

- 여러분은 다른 곳으로 가기로 결정했습니다.
- ...하지만 어디로 가야 할지는 모르겠군요.
- (RP로 행동강령 선택)

(안을 둘러보겠다고 할 경우)

- 여러분은 건축물의 내부를 탐사하기로 결정했습니다.
- 긴 복도와 규칙적으로 박혀 있는 문. 흡사 호텔의 모습과 유사합니다.



-
- [지능 판정]
- (성공 시)
 - ...방금 저 너머에 있는 문 하나가 움직인 것 같습니다.
- (실패 시)
 - 다소 비효율적이겠지만 방 하나하나를 뒤져보는 편이 나을 것 같습니다.
 - 주도자가 1d4 굴림
 - 여러분은 어느 방 안쪽으로 들어갑니다.
 - 1인 경우에는 #1-2-1-1으로, 그 외에는 #1-2-1-2으로

(`안을 둘러보겠다고 할 경우 - 성공 시`를 수행했을 경우)

- (RP로 행동강령 선택)
 - (방금 움직인 문으로 들어간다)
 - 방 안으로 들어가자, 찰리같은 육체를 가진 두 명의 소녀가 보입니다.
 - #1-2-2로
 - (다른 문부터 탐사한다)
 - 주도자가 1d4 굴림
 - 여러분은 어느 방 안쪽으로 들어갑니다.
 - 1인 경우에는 #1-2-1-1으로, 그 외에는 #1-2-1-2으로

==== scene #1-2-1-1 ====

- **N=1d4**(몬스터 수::해황의 장창병/해황의 중장병/해황의 돌격병/해황의 저격병)와 **1dN**(몬스터 종류) 굴린 후 몬스터 출몰

—키르륵!

여행자들이 그렇게 생각하기 무섭게 안쪽에서 {몬스터}가 튀어나와 여러분을 공격합니다.

여러분이 갑자기 나타난 몬스터를 잡고 헉헉거리고 있을 때, 누군가가 여러분을 향해 다가옵니다.

#1-2-2로.

==== scene #1-2-1-2 ====

이 방은 누군가가 사용하던 방인 것 같습니다.

침구는 흐트러져 있었고, 이런저런 도구들은 다 파손되어 있습니다.

딱 봐도 버려진 곳이지만, 잘 찾아보면 쓸만한 게 있을지도 모릅니다.

[지능 판정]

- (성공 시)
 - .그럭저럭 쓸만한 것을 찾았습니다.
 - (다른 문부터 탐사한다)의 결과값 주사위 당 해당하는 것 지급
 - 2: 하급 LP 포션 (전투)
 - 3: 하급 SP 포션 (전투)
 - 4: 피킹 툴
- (실패 시)
 - 별다른 쓸만한 건 보이지 않습니다.

다른 방을 조사할 수 있을 것 같습니다.

(이전 씬의 RP로 행동강령 선택으로 되돌아가기)

==== scene #1-2-2 ====

비교적 성숙해보이는 개체는 여러분을 경계하고 있고, 비교적 어려보이는 개체는 무엇이 그렇게 좋은지 해맑게 웃고 있습니다.

그녀들은 자기소개를 합니다.

히스이의 액티 : “...전 액티예요.”

히스이의 에지르 : “난 에지르라고 해! {호칭}들은 누구야?”

[지능 굴림]

(성공 시)

- 액티는 무언가 추가로 말하고 싶은 것처럼 보입니다.
- 입을 뗀다 붙이기를 반복하고 있습니다.
- 하지만 결국 말을 하지는 못합니다.

(실패 시)

- 곰곰히 생각해보면 무언가 이상합니다. 이런 으스스한 폐허에 이런 애들이 있다니. 필시 여러분을 노리는 미지의 괴물인 것이 분명합니다.
- 전투 돌입 - {액티 & 에지르}.
- 승리 시
 - 히스이 제압으로 취급.
 - **히스이의 액티** : "...저희 이야기를 좀 들어주실 수 있나요."
 - 액티는 체념 섞인 목소리로 여러분을 향해 호소합니다.
- 패배 시
 - **히스이의 에지르** : "뭐야. 약하잖아. 이러면 필요 없는데."
 - 에지르는 소름끼치는 표정으로 그렇게 말하며 여러분을 벽 속에 파묻습니다.
 - 분명 돌이켰었을 벽은 왜인지 켈리처럼 변해 여러분을 천천히 삼켜갑니다.
 - ...
 - ...
 - ...
 - 여러분이 다시 정신을 차렸을 때는 주변에 아무것도 없습니다.
 - (RP로 행동강령 선택)
 - (워프를 통해 다시 되돌아갈 수 있음)
 - (혹은 LP와 SP를 각각 30씩 소모할 때까지 걸어서 이름 모를 동굴에 도착할 수 있음)
 - (그 경우, 히스이의 액티와 에지르는 그 장면에서 등장하지 않음)

==== scene #1-3 ====

액티가 이야기를 시작합니다.

- 히스이라는 종족에게는 힘의 근원이었던 '바다의 심장'이라는 보물이 있었습니다.
- 하지만 어느날 갑자기 어떤 사건이 발생하는 바람에 그 보물도 같이 소실되었고, 그로 인해 약해진 히스이는 이 세계에서 도태되었습니다.
- 결국 생태계의 최약체가 된 히스이는 동족들도 하나둘씩 죽고 액티와 에지르만 남았습니다.
- 그리고 최근, 드디어 '바다의 심장'의 위치를 파악했다고 합니다.
- 그곳은 어느 이름 모를 해저동굴.
- 주인 없는 동굴의 깊은 곳에서 그 보물의 기운이 느껴져오는 걸 오랜 탐사 중 가까스로 발견했다고 합니다.
- 그녀들은 그 보물을 되찾아줄 것을 요청하고 있습니다.
- (직접 할 수는 없냐고 물을 경우)
 - **히스이의 액티** : "저희는 너무 약해졌어요. 그래서 할 수 없었어요."
- ('사건'에 대해 물을 경우)

- **히스이의 액티** : “저희 여왕님이..... 누군가에 의해 살해당하셨습니다.”
 - [지능 판정]
 - (성공 시)
 - 액티는 에지르의 눈치를 보고 있습니다(떡밥 1).

==== scene #1-4 ====

에지르는 여행자들에게 주위를 둘러보겠다는 말과 함께 잠깐 쉬고 출발해도 된다고 말하며 밖으로 나갑니다.

액티는 잠시 여러분을 이곳이 바라보고는 에지르를 따라갑니다.

[휴식]

- (RP로 행동 강령 선택)
 - (에지르가 머물던 방을 수색할 경우)
 - [지능 판정]
 - 틈새 깊숙하게 숨겨져있던 액티의 쪽지 발견 가능
 - “그녀를 믿지 마세요”라고 쓰여있습니다(떡밥2).

휴식을 마치고 바깥으로 나오면 히스이들은 여러분에게 길을 안내해줄 것입니다.

==== scene #1-5 ====

그녀들과 함께 걸으며 이야기를 나눌 수 있습니다.

(RP로 질문 가능)

- (어떻게 생존했냐고 물을 경우)
 - **히스이의 액티** : “해초와 작은 물고기 등을 먹으면서 연명했어요.”
- (에지르와 액티의 관계를 물을 경우)
 - **히스이의 액티** : “그건—”
 - **히스이의 에지르** : “살아남은 유일한 동족, 이려나?”
- (이 세계에 대해 물을 경우)
 - **히스이의 에지르** : “물로 채워진 지~~루한 곳이야.”
 - **히스이의 에지르** : “{호칭}은 외지인이니? {호칭}이 온 곳은 어떤 곳이야?”
 - 바다의 심장의 위치만 알고 동굴 안에 뭐가 있는지는 모름
 - 하트 모양 보석
- (질문 없을 경우)
 - **히스이의 액티** : “...도착했네요.”

- 눈앞에는 어떤 동굴이 보입니다.
- #1-6으로

==== scene #1-6 ====

(RP로 행동강령 선택)

- (돌아간다고 할 경우)
 - 히스이의 액티 : "...역시."
 - 히스이의 에지르 : "에에? 돌아가는 거야?"
 - 액티는 침울해합니다.
- (들어간다고 할 경우)
 - 히스이의 액티 : "잠깐만요."
 - 액티가 여러분을 멈춰세웁니다.
 - 히스이의 액티 : "안쪽에서 다른 기척들이 느껴져요. 아무래도...."
 - 히스이의 에지르 : "보물의 기운에 이끌린 불청객들인가봐!"
 - 에지르가 액티의 말을 잇고 대답합니다.
 - 히스이의 액티 : "...들키지 않게 조심하셔야 할 거예요. 혹시라도 들키게 된다면 모든 것과 싸우게 되실 수도 있으니까요."
 - 액티의 조언을 새겨듣는 것도 나쁘지 않을 것 같습니다.

==== scene #1-7 ====



(맵 탐사)

최하층 도달 시 #1-8으로

==== scene #1-8 ====

이 층에는 굳게 잠긴 거대한 문이 존재합니다.

문 너머로는 강대한 기운이 흘러나오고 있습니다.

히스이의 에지르 : "와아~! 정말 강하구나!"

여러분이 문을 열려던 그때, 어느 순간 나타난 에지르가 박수를 치며 여러분을 칭찬합니다.

(RP로 행동강령 선택)

- (돌아가려 할 경우)
 - 히스이의 에지르 : "에에? 돌아가게? 이왕 여기까지 왔으니까 들어가는 게 좋지 않아?"
 - 에지르가 시무룩해합니다.
- (들어가려 할 경우 / 저 너머에 대해 물어볼 경우)

- 히스이의 에지르 : “저 너머에 우리 종족의 보물이 있는 것 같아!”
- 히스이의 에지르 : “하지만.... 다른 무언가도 있는 것 같아.”
- 히스이의 에지르 : “아마 보물의 기운에 끌린 무언가가 아닐까?”
- 히스이의 에지르 : “어느쪽이든 조심하는 게 좋을 거야!”
- 이내 액티가 헉헉거리며 뒤따라옵니다.
- 히스이의 에지르 : “정말이지, 항상 늦는다니까?”
- 히스이의 액티 : “...미안.”
- 고개를 절레절레 젖던 에지르는 여러분을 둘러보며 이렇게 말합니다.
- 히스이의 에지르 : “다들 지친 것 같으니 좀 쉬었다가 출발해도 될 것 같아!”
- [휴식]

==== scene #1-9 ====

(휴식 후 문을 열려 시도)

여러분은 문을 열려고 시도합니다.

- [근력 판정]
 - (성공 시)
 - 어느 정도 힘을 주며 밀자 문은 천천히 삐걱거리며 열립니다.
 - (실패 시)
 - 하지만 너무 뻑뻑해서 쉽사리 열리지 않습니다.
 - 한참 동안 시간과 체력을 쏟아붓고 나서야 문은 천천히 열립니다.
 - [모든 PC가 LP, SP 각각 10씩 소모]

문이 열리자, 기다렸다는 듯 안쪽에 있던 무언가가 괴성을 지릅니다.

그 정체는 기괴하게 변형된 해룡, 카오스 다이달로스였습니다.

카오스 다이달로스는 잠시 동안 여러분을 노려보더니, 갑작스레 노성을 내지르며 여러분을 향해 달려듭니다.

[전투 - 카오스 다이달로스]

- (패배 시)
 - 갑작스러운 기습 때문일까요. 여러분은 패배했습니다.
 - 굉음을 동반한 포효와 함께 여러분의 시야는 암전합니다.
 - #1-14으로 (Bad Ending)
- (승리 시)
 - #1-10으로

==== scene #1-10 ====

갑작스러운 기습에도 불구하고 여러분은 승리했습니다.

카오스 다이달로스는 격노하는 단말마만을 남기고 힘없이 축 늘어졌습니다.

(RP로 행동강령 선택)

- (주위를 둘러볼 경우)
 - ~~격전 중 부서진 벽 뒤로 신묘한 힘을 내뿜고 있는 어느 보석이 보입니다.~~
 - 방의 뒤쪽에서 신묘한 힘을 내뿜고 있는 어느 보석이 보입니다.(맵 기존 것 쓰니까)
 - 에지르가 후다닥 달려가 보석을 주워들고 소리칩니다.
 -
 -
 - **히스이의 에지르** : “이거야! 이거! 우리가 잃어버렸던 ‘바다의 심장’이야!”
 - **히스이의 에지르** : “원래 우리 거였으니 우리가 가져가도 되지?”
 - (수락할 경우)
 - **히스이의 에지르** : “고마워! 보답으로 원래 왔던 곳까지 배웅해 줄게!”
 - 에지르는 그렇게 말하며 후다닥 바깥으로 뛰어나갑니다.
 - **히스이의 에지르** : “엑티! 부탁해!”
 - 그런 말을 남기고요.
 - **히스이의 액티** : “....”
 - (RP로 행동강령 선택)
 - (왔던 곳으로 복귀)
 - #1-13으로(Normal Ending)
 - (주위 탐색)
 - GM 재량에 따라 추가 보상
 - (거절할 경우)
 - **히스이의 에지르** : “에에? 왜? 원래 우리거였잖아!”
 - **히스이의 에지르** : “{호칭}도 ‘나쁜 어른’이었던 거야?”
 - **히스이의 에지르** : “그래도 난 착하니까 마지막 기회를 줄게!”
 - **히스이의 에지르** : “그거, 줘.”
 - (여기서라도 수락할 경우)
 - **히스이의 에지르** : “역시~ 장난친 거였어? 놀랐잖아~!”
 - (위의 ‘수락할 경우’로 이동)
 - (여전히 거절할 경우)
 - **히스이의 에지르** : “그러면.... 어쩔 수 없지.”
 - 에지르의 목소리가 한순간에 낮아집니다.
 - 쿠르릉!
 - 불길한 소리가 울려 퍼집니다.
 - 천장을 뚫고 거대한 몸집을 가진 이형의 존재가 낙하합니다.
 - (벽을 전부 파괴하고 9*9 필드에서 전투 - 히스이테이 아에기로카시스)
 - (히스이테이 아에기로카시스 사망 시 ‘**히스이의 에지르**’가 난입하여 ‘히스이테이 에지르 규미르’로 진화 후 2차전)
 - (2차전 진행 시 ‘**히스이의 액티**’ 조력자로 난입.)

==== scene #1-11 ====

...여러분은 돌변한. 아니, 검은 속내를 드러낸 에지르에게서 승리하였습니다.

(RP로 행동강령 선택)

- (주위를 탐색할 경우)
 - 주위는 전부 부서져있습니다. 시간을 다소 지체한다면 무너질 가능성도 있을 것 같습니다.
- (에지르의 사체를 볼 경우)
 - 그녀의 시체와 바다의 심장은 흔적도 없이 소멸했습니다.
- (액티와 대화할 경우(생존 시에만))
 - **히스이의 액티** : “....”
 - 액티는 정신이 나간 것처럼 허공만을 응시한 채 미동도 하지 않습니다.
- (돌아갈 경우)
 - (액티 생존 시)
 - 여러분은 동굴을 나서려 하자 액티가 비틀거리며 품속에서 나침반 하나를 꺼내 여러분에게 건넵니다.
 - 나침반은 오직 한 곳만을 향하고 있습니다.
 - [지능 판정]
 - 아무래도 여러분이 왔던 곳을 표시하는 나침반인 것 같습니다.
 - 그 이후로는 액티에게서부터 어떠한 반응도 없습니다.
 - (도중 RP 가능)
 - (액티 사망 시)
 - 여러분은 동굴 밖으로 나와 왔던 길을 되돌아갑니다.
 - (도중 RP 가능)

==== scene #1-12 ====

여러분은 처음의 그 포탈로 되돌아왔습니다.

발을 이 얇은 일렁임 너머로 내딛는 순간 이 세계와 작별일 것입니다.

(RP 후 포탈 타기 가능)

==== scene #1-13 ====

약간의 울렁거림이 지나간 후에, 여러분은 눈을 떴습니다.

베이스입니다.

아르티 : “돌아오셨군요.”

아르티가 여러분을 맞이합니다.

아르티 : “성공하신 것 같더군요. 이상 신호의 소멸을 확인했습니다.”

아르티 : “그 정체는 무엇이었습니까?”

아르티는 싱글싱글 웃으며 여러분에게 묻습니다.

그러면서 한쪽 손으로 옆의 녹음기 버튼을 누릅니다.

(그에 대해 물어볼 경우)

- 아르티 : “불쾌하셨다면 죄송합니다.”
- 아르티 : “하지만 이건 규정이라서요.”
- 아르티 : “양해해주시면 감사하겠습니다.”
- 아르티는 허리를 45°정도 숙이며 정중하게 사과합니다.

['카오스 다이달로스' 정보 판매 가능] :: G

['바다의 심장' 정보 판매 가능] :: G

['히스이의 에지르' 정보 판매 가능] :: G

[기타 전리품 판매 가능] :: G

(정보를 1개라도 판매했을 경우)

- 아르티 : “호오.... 그런 일이 있었군요.”
- 아르티 : “잘 알겠습니다.”

[사례금 지급]

[이후 RP하며 마무리]

==== scene #1-14 ====

여러분은 강대한 적을 이겨내지 못했습니다.

하지만 그의 유희이었던 것일까요, 혹은 운명의 농간이었던 것일까요.

그 여부는 알 수 없었지만, 여러분이 정신을 차렸을 때, 카오스 다이달로스와 히스이들은 전부 사라져있었습니다.

여러분은 아무 수확도 없이 포탈을 통해 원래 세계로 복귀했습니다.

아르티 : “이상 신호의 정체는 밝혀내셨습니까?”

아르티 : “그건 무엇이었습니까?”

떠날 때와 똑같은 자리에서 기다리고 있던 아르티가 여러분을 향해 묻습니다.

그러면서 한쪽 손으로 옆의 녹음기 버튼을 누릅니다.

[‘카오스 다이달로스’ 정보 판매 가능] :: G

[‘바다의 심장’ 정보 판매 가능] :: G

(정보를 1개라도 판매했을 경우)

- 아르티 : “호오.... 그런 일이 있었군요.”
- 아르티 : “잘 알겠습니다.”
- (판매에 ‘카오스 다이달로스 정보’가 포함될 경우)
 - 아르티 : “하지만 말씀하신 정도라면 꽤 위험한 것이었을 텐데.... 처리까지는 하지 못하셨나보군요?”
 - 아르티 : “의뢰가 완벽하게 완수된 것이 아니다보니 의뢰비를 전부 드릴 수는 없을 것 같습니다.”
 - (기본 보상 50% 감소)

[RP하며 마무리]