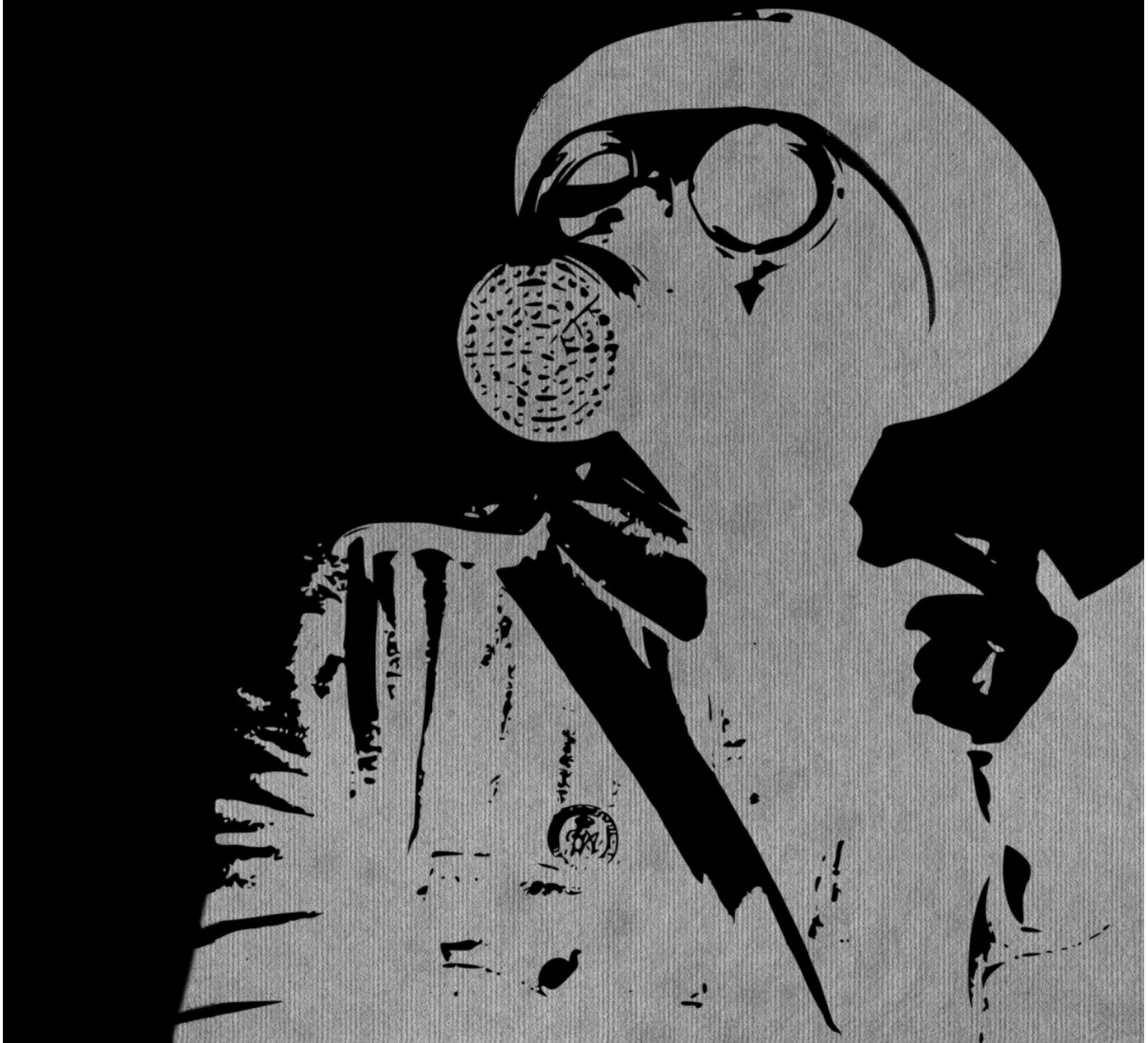


유인지대

Call of Cthulhu 수호자 룰북 7판 비공식 팬메이드 시나리오

저기 무인지대에 사람이 있습니다

written by 몽환경



Call of Cthulhu 수호자 룰북 7판 비공식 팬메이드 시나리오

「저기 무인지대에 사람이 있습니다」

written by 몽환경

개요

전투 시간대가 아닌 무인지대에서 KPC의 총소리가 들려옵니다. 그를 구하기 위해 나선 사람들 중 돌아온 사람들은 아무도 없었습니다. 그러나 당신이 마지막으로 자원합니다. KPC를 구하러 가겠다고 말합니다. 그가 살아있다는 희망을 가지고서 당신은 무인지대로 걸음을 내딛습니다.

시나리오 관련 정보

약칭 : 유인지대

배경 : 20세기 전쟁이 일어난 가상의 지구(라이터는 미국을 상정하였습니다)

인원 : 1:1 타이만

추천 관계 : 상호(특히 KPC가 PC에게) 소중한 관계

타입 : 레일로드

추천 기능 : 관찰, 듣기, 근접전(격투), 사격(권총)

전투 및 로스트 가능성 : 0

플레이 타임 : 1시간 30분 예상

플레이 난이도 : ★☆☆☆☆

GM 난이도 : ★★☆☆☆

CW, TW : 상해, 살해, 사망, 전쟁의 묘사, 잔인한 묘사

안내사항

- 해당 시나리오는 크툴루의 부름Call of Cthulhu 수호자 룰북 7판을 바탕으로 작성된 비공식 팬메이드 시나리오입니다.
- 가볍게 작성된 시나리오이며, 테스트 플레이를 거치지 않았습니다.
- 헌정 시나리오이나, 관련된 스토리나 엔딩이 존재치 않습니다.
- 샘 멘데스 작 <1917>에서 일부 영감을 받은 바 있습니다.
- KPC가 거의 등장하지 않으나, GM 없이 플레이할 수 있는 시나리오가 아닙니다.
- 힐링 시나리오가 아니며, 보기에 따라 해피엔딩이 존재하지 않을 수 있습니다.
- 악의적인 개변 및 재배포를 전면 금지합니다. 이외의 개변은 자유로이 가능합니다.
- 플레이 타래 세우기 및 로그 백업은 자유로우나 공개적인 곳에서의 내용과 엔딩명 스포일러를 삼가시길 바랍니다. 쿼션 깔기, 외부 링크 사용하기 등을 권장합니다.
- 룰북 없는 마스터링을 절대적으로 금지합니다.

—

곧바로 진상이 이어집니다. PC로 플레이하실 분들은 열람에 주의를 요합니다.

진상

우므르 앓 타월은 요그 소토스의 아바타 중 하나로서 꿈꾸는 사람과 여행자의 안내자 역할을 합니다. 그는 KPC와 PC가 있는 전쟁터를 배회하다가, 돌을 발견합니다. 우므르 앓 타월은 KPC가 살아있다는 희망을 가지고 무인지대로 향하는 PC를 꿈꾸는 사람이자 여행자로 간주하고, 금방이라도 죽어야 했을 KPC를 무사히 돌봐주는 형태로 PC를 도와줍니다. 하지만 그는 어디까지나 특정한 조건을 만족하는 사람의 안내자. PC가 더 이상 꿈꾸지 않거나 나아가지 않는다면 곧잘 다른 이를 향해 발걸음을 돌릴 겁니다.

안내사항

특수이자 비공개 스탯 [희망]이 있습니다. 사전에 조율을 통해 PC가 KPC의 생존을 믿는 정도를 체크해 주시고, 50부터 100까지 자유롭게 설정해 주세요. 해당 스탯은 따로 표기된 지점이 아니라도, KPC가 PC가 살아있다고 생각할 때마다 GM이 1d6을 굴려 가산합니다. 반대로 KPC가 PC의 죽음을 의심할 때마다 GM이 1d6을 굴려 차감합니다. 해당 시나리오의 [희망] 스탯의 수치에 따라 엔딩이 결정되므로, 특별히 상세히 관리하여 주세요.

또 무인지대는 어딘가의 세계 1차 대전에서 그러하였듯 아주 위험한 곳입니다. PC는 무인지대를 지나며 다양한 고난을 겪게 됩니다. 만일 플레이 도중 PC의 체력이 0이 된다면, [희망] 스탯이 30 이상일 경우 기존 체력의 절반으로 되살려 주세요(우므르 앓 타월의 자비입니다). 그렇지 않다면 엔딩 5-3을 적절히 개변하여 진행해 주시면 됩니다.

이어 본문이 시작됩니다. 엘리야와 일라이샤에게 이 이야기를 바치며.

—

1. 막사

이 전쟁에 참여하는 사람이라면 누구나 아는 사실이 하나 있습니다. 저기 무인지대에 사람이 있습니다. 그 사람의 이름은 KPC. KPC입니다. 무인지대에 사람과 사람이었던 것들은 창궐합니다만 어째서 그의 이름만이 그렇게 유명한 걸까요? 그것은 바로 며칠 전, KPC가 돌아오지 못했던 날 들려온 총성 때문이었습니다. 전투 시간이 아니어 빈 무인지대에서 들려온 총성 말입니다. 그것은 확실하게 우리 군의 총기 소리였고, 모두가 이 소리를 들었습니다. 아, 적군을 포함해서. 이 소리에 KPC가 살아있다고 믿은 몇몇은 그를 구하겠다고 호기롭게 나섰습니다만, 돌아오는 사람은 아무도 없었습니다. 사람들이 하나 둘 사라질 때마다 희망은 점점 사라져 갔고, KPC를 구하러 가겠다는 사람도 점점 줄어만 갔습니다. 당연히, 한 명 한 명이 귀중한 전쟁터에서 사람 하나를 구하겠다고 여럿의 목숨을 거는 것은 미친 짓이니까요. 당신은 무슨 생각을 하고 있나요?

[희망 판정] 1d6 가산 혹은 차감

하지만 그러던 중 당신이 나선 겁니다, PC. 당신은 용감하게도 고위 간부에게 그를 구하러 가겠노라고 했습니다. 간부는 잠시 고민하는 듯 하다가,

“이번이 마지막이네. 당신마저 돌아오지 않으면 KPC를 구출하는 건 포기할 거야.”

하고 말합니다.

그렇습니다. 이제 당신이 KPC의 유일한 희망이 된 겁니다. 적어도 이 진지에서는 말이지요. 당신은 문득 전쟁 전 KPC와의 추억을 떠올립니다. 함께 웃었던 기억, 티격뿔었던 기억, 가끔 심하게 싸우고는 했지만, 결국 다시 인연을 이어가게 되었던 그런 기억들. 당신은 KPC가 살아있음을 믿고 있나요?

[희망 판정] 1d6 가산 혹은 차감

당신은 무인지대에 나서기 전 단단히 채비를 합니다. 무엇이든 행동할 수 있고, 무엇이든 행길 수 있습니다.

2. 무인지대 - 초기

당신은 무인지대에 첫 걸음을 내딛습니다. 그와 동시에 자세를 낮추면, 풍겨오는 것은 흙내와 한때 사람이었던 것들의 썩어가는 냄새입니다. 하얗거나 노랗거나 통통 붉은 시체들과 그 위에 끼이는 파리들이 보기에 역겨운 광경을 연출합니다. 이곳에 생명이라 함은 한 톨도 없습니다. 당신은 자세를 더 낮추어 그 사이를 지나갑니다. 그때 누군가의 거친 숨소리가 들려옵니다. 그의 목소리는 애처롭게 살려달라며 누구든 찾고 있습니다.

[관찰 판정]

성공 — 저 군복, 우리 진영의 것입니다. 우리 편이 한 명, 저곳에 살아 있습니다!

실패 — 알아보기 힘들지만 저 군복, 우리 진영의 것과 아주 유사합니다. 우리 편이 한 명, 저곳에 살아 있습니다!

(KPC를 구하겠다고 나섰던 병사들 중 마지막 사람입니다. 이름은 코너 린튼입니다)

당신이 그에게로 다가가면 그는 복부에 총상을 입고 혈떡이며 당신을 바라봅니다. KPC는 아닙니다. 그러나 당신 이전에 마지막으로 KPC를 구하겠다고 나섰던 병사들 중 한 명입니다. 이름이... 코너 린튼이었던가요. 총상은 상당히 심각해 보입니다. 오래 버티지 못할 것 같습니다.

“나, 날 구하러 왔습니까...?”

그는 그렇게 말하며 울먹입니다. 하지만 당신은 압니다. 그에게 완벽하게 응급처치를 하고, 그를 업고 무사히 막사로 돌아간다고 해도, 그는 돌아가는 도중 과다출혈로 사망할 것입니다.

“여, 역시 아니군요. 젠장. 나도 알아요... 나도, 나도 내가 오래 못 버틸 걸... 하아.”

“KPC를 찾으러 왔죠...”

“저, 저쪽으로 갔다 오는 길인데 KPC는 코빼기도. 헉, 안 보였어요... 다른 곳으로 가보는 게, 나. 나을 겁니다.”

그는 그렇게 말하며 무인지대의 북동쪽을 가리킵니다. 당신이 있는 막사는 남쪽. 적진은 북쪽. 그러니 당신은 북서쪽으로 가야겠습니다.

“젠장, 그 녀석. 살아 있을 것 같진 않지만. 하...”

“그. 그래도. 진짜 살아 있다면. 좀 구해 주십시오... 나, 나처럼. 되게 하지 말고... 알겠죠.”

그는 그렇게 말하며 잠들듯 눈을 감습니다. 색색거리던 숨이 어느 순간 뚝 멎고, 얼굴은 하얗게 질려가고, 몸은 서서히 딱딱하게 굳어갑니다. 네, 어느 때나 보던 익숙한 죽음입니다. 군번줄이라도 뜯어 하나는 입에 넣어주고, 하나는 챙겨 줍시다.

당신은 다시 걸음을 내딛습니다. 익숙한 죽음이라도 누군가를 구하러 가는 와중에 보게 되는 것은 썩 달갑지 않습니다. KPC는 무사할까요. 아니, 살아 있긴 할까요.

[희망 판정] 1d6 가산 혹은 차감

당신은 곧잘이라도 달음박질하고 싶습니다. 그러나 이럴 때일수록 더 침착해야 하는 법입니다. 계속해서 나아갑시다. 아까의 그가 말했던 북서쪽을 향해.

—

3. 무인지대 - 중기

북서쪽을 찾아 무인지대의 중간쯤 왔을까요, 갑자기,

[민첩 판정]

성공 — 총알이 당신의 귀 옆을 스치고 지나갑니다. 체력 1d3 차감.

실패 — 총알이 당신의 귀 옆을 꿰뚫고 지나갑니다. 체력 1d6 차감.

[듣기 판정]

성공 — 우리 편의 총소리가 아닙니다. 적군입니다!

실패 — 적어도 KPC라면 당신을 쏘진 않을 것입니다. 맞서야 합니다!

당신이 맞서면 의외로 상대는 순순히 쓰러집니다. 살려줘, 살려줘! 하면서도 저항이 심한 걸 보니 팔팔한 것 같긴 한데, 총알이 다 떨어진 모양입니다. 당신은 무엇이든 할 수 있습니다.

(나침반도, 총알도, 식량도 없어 광기 상태에 빠진 신원 미상의 적군입니다. 대화를 시도해 봐도 통하지 않습니다.

PC가 3턴 이상 먼저 공격하지 않는다면, 이쪽이 먼저 마구잡이로 공격합니다. PC가 먼저 공격해도 반격합니다.

이쪽의 체력은 6. 근력은 40, 민첩은 30입니다.)

당신은 적군을 쓰러트리고, 그의 몸을 뒤져 보면 남은 것은 군번줄뿐입니다. 식량도, 물도 없고, 나침반은 박살나 고장났습니다. 아마 이것 때문에 발광하듯 군 것이겠지요... 기실 방향은 해가 뜨고 지는 것을 보면 알아차릴 수

있는 법인데, 사람은 한 번 궁지에 몰리면 눈에 보이는 것이 없어지니까요. 그와 동시에 당신이 떠올리는 것은 KPC입니다. 그는 멀쩡할까요.

[희망 판정] 1d6 가산 혹은 차감

차라리 저렇게 발광하기라도 하면 좋겠다는 생각이 잠깐 머리에 스쳤습니다. 몸만 멀쩡하면 다른 건 다 무슨 소용이겠어요. 그렇지 않나요. 당신은 마저 발걸음을 내딛습니다... 여전히, 북서쪽을 향해.

—

4. 무인지대 - 말기

적진에 정말로 가까워진 지점입니다. 당신은 한 발 한 발 긴장을 잃지 않고 나아갑니다. 그때...

[관찰 판정]

성공&실패 — 저기 당신 키의 반만한 어린아이가 있습니다. 전쟁터에 어린아이라니.

(인간의 모습으로 나타난 우무르 앓 타월입니다.)

어린아이는 마찬가지로 당신을 발견하더니, 신난 걸음으로 당신에게 달려옵니다. 바로 그 순간, 어린아이의 머리를 향해 총알이 날아오고...

[민첩 판정]

성공 — 총알은 그대로 어린아이의 머리를 통과해(관통했다는 뜻이 아닙니다) 당신의 옆을 스쳐지나갑니다. 당신은 본능적으로 어린아이와 함께 몸을 숙입니다.

실패 — 총알은 그대로 어린아이의 머리를 통과해(관통했다는 뜻이 아닙니다) 당신의 옆을 스쳐지나갑니다. 당신은 본능적으로 어린아이와 함께 몸을 숙입니다. 체력 1d6 감소.

[이성 판정] SAnd 1/1d3

방금 그건 뭐였죠? 어린아이가 유령이라도 된다는 듯 총알이 그대로 그의 머리를 빠져나갔습니다. 당신과 함께
앞드린 아이는 키득거립니다. 재미있는 일이라도 겪는 것처럼...

(간단한 RP 타임입니다. 어린아이의 정체를 묻는다면 PC에게 길을 알려주려 온 사람이라고 말합니다.)

어린아이는 괜찮다며 당신의 손을 잡고 서서히 일어납니다. 아이와 함께 그 무인지대에 우뚝 서도, 당신에게
날아오는 것은 아무 것도 없습니다. 총알도, 포탄도, 칼날도. 당신마저 유령이 되어버린 듯한 느낌입니다. 아이가
당신의 손을 이끅니다. 당신은 아주, 아주 오랜만에 아무 것도 존재하지 않는 땅을 걷습니다. 지독하게 잔인하고
또 자유로운 땅을 걷는 겁니다. 그렇게 걷고 또 걸으면,
“있지.”

어린아이가 당신의 손을 잡고 당신을 올려다봅니다.

“KPC가 살아있다는 걸 믿어?”

어린아이는 아무렇지도 않게 KPC의 이름을 꺼냅니다. 유령같은 어린아이도 봤는데, 그 애가 KPC의 이름을 알고
있다는 사실은 전혀 놀랍지 않습니다. 이제 무인지대의 막바지가 다가옵니다. 당신은 KPC의 삶을, 혹은 죽음을,
얼만큼 믿고 있나요?

[희망 판정] 1d6 가산 혹은 차감

그리고 이제, 아주 맑은 날씨에 적진이 보일 정도의 거리에 다가서면... KPC. 그곳에는 KPC가 누워있습니다.
시간이 없습니다. 한시라도 빨리 달려가야 합니다!

스탯이 40 이상일 경우 엔딩 5-1로.

스탯이 20~39일 경우 엔딩 5-2로.

스탯이 0~19일 경우 엔딩 5-3으로.

—

5. 엔딩 분기

5-1. 저기 무인지대에 사람이 있습니다

KPC는 얇전히 눈을 감고 구덩이 안에 누워 있습니다. 몸은 멀쩡하지만 잠시 혼절한 듯 보입니다. 당신이 그를 건드려 깨우고, 물을 내어주면, KPC는 허겁지겁 그것을 받아 먹다가 당신을 와락 끌어안습니다.

“고마워, 고마워. PC.”

그는 연신 고맙다는 말만을 반복합니다. 그와 함께 구덩이 밖으로 나서면, 어린아이가 방긋 웃으며 손을 흔들고는 남쪽을 가리킵니다. 그러고는 당신들과 함께 걷기 시작합니다. 마찬가지로, 걷는 동안의 무인지대는 굉장히 평온합니다. 당신들에게 날아오는 공격은 아무 것도 없습니다.

“언제나 희망을 잃지 마.”

“나는 꿈꾸는 여행자들의 인도자니까.”

막사에 도착할때쯤 어린아이는 그 말을 내뱉고 연기처럼 사라져버립니다. 모든 사람들이 당신과 KPC의 복귀를 환영하고, 먹을 것을 내어줍니다. 해피 엔딩입니다. 어느 날 어느 곳 전장의 크리스마스처럼.

[KPC 생존, PC 생존](#)

5-2. 저기 무인지대에 사람이 있었습니다

“P...PC?”

“젠장, 진짜 너잖아. 내가 환각을 보는 건 아니지?”

KPC가 팔과 다리에 큰 자상을 입고 구덩이 속에 빠져 있습니다. 정신은 멀쩡해 보이는데, 몸이 성치 않아 보입니다. 돌아가는 데에는 시간이 조금 걸릴 것 같습니다.

“언제나 희망을 잃지 마.”

“나는 꿈꾸는 여행자들의 인도자니까.”

구멍에서 나오면, 어린아이는 그 말을 내뱉고 연기처럼 사라져버립니다. 당신은 부상당한 KPC를 이끌고 무인지대를 빠져나옵니다. 중간중간 총알이 조금 날아왔지만, 그래도 무사히 막사에 도착합니다. 모든 사람들이 당신과 KPC의 복귀를 환영하고, 먹을 것을 내어줍니다. 해피 엔딩입니다. 어느 날 어느 곳 전장의 크리스마스처럼.

[KPC 생존, PC 생존](#)

[KPC는 2d6일동안 부상 상태로 지냅니다.](#)

5-3. 저기 무인지대에 사람은 없습니다

어린이는 어느 순간 연기처럼 사라지고 없습니다. 구덩이 속에 보이는 KPC는… 당신은 KPC를 봅니다. 살아있는 사람의 피부처럼 생기 있지 않습니다. 당신은 KPC를 만져봅니다. 손가락 한 마디, 한 마디 올라갈 때마다 딱딱한 감촉이 생생합니다.

당신은 군번줄을 뜯어 KPC의 입에 하나 넣어주고 하나를 챙겨 막사로 돌아옵니다. 상관이 묻습니다. KPC는 어떻게 되었느냐고.

당신은 답합니다. 저기 무인지대에 사람은 없습니다.

KPC 로스트, PC 생존

—

후기

첫 시나리오에 이어 두 번째로 특정 캐릭터들에게 헌정하는 시나리오입니다. 마찬가지로 한 쪽이 무인지대에 갇혀서 사망하는 스토리를 가진 관계인데요… 만약 다른 시간선이라면 살아남을 수 있을까? 싶어서 작성하게 된 시나리오입니다. 소중한 KPC를 꼭 잃지 말고 살려보세요… 언제나 즐겨 주셨으면 하는 바람입니다. 감사합니다.

250923 몽환경 드림