

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.



세션카드 / EP 커미션 (@E2P_CM)

[시나리오 개요]

완전무결의 순수한 대지로 어서 오세요.
초원은 푸르고, 낙원은 말이 없으며, KPC는 웃습니다.

[시나리오 정보]

- 3부작 시리즈의 약칭은 [이능구역]입니다.
- 형식: 타이만, 레일로드
- 장르: 액션, SF, 사이버펑크
- 플레이 타임: ORPG 기준 5~7시간(RP 시간에 따라 상이)
- 난이도: 마스터링 ★★☆☆☆ / 플레이 ★★☆☆☆
(NPC가 다수 등장합니다.)
- 권장/추천 기능: 전투 기능
- 로스트 가능성: X
- 추천 관계: 어쨌든 서로 도와는 줄 수 있는 사이
- 배경: 근미래 사이버펑크 세계관
- **Trigger Warning:** 사망, 상해, 사회적 억압, 권력에 의한 통제, 기만적인 세계관
- 모든 스토리 및 설정 개변 가능합니다. 개변된 시나리오 배포는 불가능합니다.
- 개변 시 원본 시나리오를 PL에게 보여주시면 감사드리겠습니다.
- 룰북 없는 마스터링을 금합니다.
- 공계에서의 스포일러는 자제 부탁드립니다.
- 신화 생물의 독자적인 해석이 있을 수 있습니다.
- 자세한 세계관은 아래 링크를 통해 확인할 수 있습니다.
(<https://posty.pe/bcxj5m>)

[아래로 시나리오 진상이 이어집니다.]

GM 외에는 열람을 삼가주세요.

【진상】

테르피주는 기술의 편리함 대신 자연을 택한 구역입니다. 아니, 그렇게 알려져 있습니다. 그들은 기술을 사용하지 않는다고 말하면서도 안락한 생활을 이어갑니다. 원치 않는 노동을 하며 땀을 흘리지 않습니다. 고결한 손에 오물을 묻히지 않습니다. 그건 ‘테르피주’의 이름에 걸맞지 않은 일이니까요.

하늘이 어두워지고, 그럼에도 여전히 따뜻한 밤이 오면 지하에서 하나둘 사람들이 올라옵니다. 그들은 초원을 다듬고, 더러워진 도시의 곳곳을 청소하고, 다음 날에도 완벽한 자연이 유지될 수 있도록 사방을 점검한 후 지하로 되돌아갑니다.

역시, 편리함만을 남겨둔 채 과거로 회귀할 수야 없죠. 이 낙원의 원천과 노동력은 테르피주의 땅 아래, 주민으로 식별조차 되지 않는 이들에게 빌붙어 있었습니다. 행복하고 안락한 생활은 오로지 지상의 것이고, 음습한 착취만이 지하에 가득합니다. 허술해 보이는 지상의 모습과는 달리 백색의 감옥이 뻘뻘하게 지하를 채우고 있지요.

가장 깔끔하고, 아름답고, 깨끗한 것만 남겨 놓은 초원의 철통같은 보안은 언제나 그랬듯 단단합니다. 모든 불순물은 바닥으로. 노동력도, 사람들의 노력도 땅 밑으로. 그렇게 결성된 낙원의 취약점은 ‘진짜’ 자연만이 알고 있습니다.

안전 결계가 지어지며, 더는 낙뢰, 안개, 황사와 같이 사람들에게 불편을 주는 기상 현상들이 침입할 수 없었습니다. 그 때문인지 도시의 모든 구역이 건물을 설계하며 그 대책을 고려하지 않게 되었지요. 이능력 대비책은 지나칠 정도로 단단한 데도요.

단 한번. 나무로 위장된 송신탑에 번개가 내리꽂히는 것만으로, 부품이 파괴되지 않도록 전류를 흘려보낼 낙뢰 대책 하나 없는 실험실의 군집은 전부 마비되고 말 겁니다. 지상의 경관을 망치지 않기 위해 모든 통신선과 전력 케이블을, 지하를 통해 거미줄처럼 이어냈거든요. 아주 약간의 시간, 지워진 주민들이 자유로워질 수 있는 찰나 정도는 벌 수 있지요.

당신과 마찬가지로 존재를 허락받지 못한 이를 위해,
하늘을 마주할 준비가 되어 있습니까?

GM 정보는 이 색으로 쓰입니다.

1. 누비스

이야기의 시작은 골목길. 이제는 익숙해진, 화면이 만들어낸 햇살이 당신을 비춥니다. 평소와 같은 하루입니다. 요 며칠 임무가 뜸해 여유가 생겼거든요.

PC가 누비스로 온 뒤 6개월 정도가 지났습니다. 디스토레아의 도움으로 새 신분을 얻어 정착하게 되었죠. 그리고 당신 또한 그들을 도우며 많은 사람들을 만났습니다. 과도한 세금을 낼 수 없게 된 사람, 관리자의 눈 밖에 난 노동자.... 그들은 당신의 도움 아래 무사히 다른 곳으로 도피할 수 있었습니다. 물론 모든 일이 매번 쉽지는 않았습니다. 과장되어 말하면 죽을 뻔한 적도 몇 번 있었어요. 엘타스티에 특수집행부대에게 들키는 일이 없도록 이능력을 사용하지 않고 싸움을 이어 나갔거든요. 하지만 6개월이 지난 아직까지도 자신을 발견하지 못하다니, 그들을 처음 만났을 때 걱정했던 일이 무색할 정도입니다.

PC가 누비스로 넘어온 이후, 모노와 누비스의 관리자 사이에서 충돌이 있었습니다. 어찌 되었든 자기 구역 내에 있는 이능력 보유자를 빼앗기고 싶지 않았기 때문이죠. 몇 차례 마찰이 생긴 후, 라르소는 PC를 잡아들이는 일을 잠시 멈춰 둔 상태입니다. 아직도 잡아들인 PC를 어디로 보낼지 합의하지 못했거든요. 뭐, 특수집행부대는 바쁘니까요. PC가 더 큰 사고를 치지만 않는다면 당분간은 조용할 겁니다!

PC에게는 다행인 일입니다. 겨우 볼 수 있게 된 낮의 하늘을 빼앗기지 않는 것만으로도 팔다리가 묶이지 않고 잠드는 일은 즐거웠을 겁니다. 당신의 임무, 자유, 햇빛, 그리고 집이 함께 했던 지난 6개월. 당신은 그동안 어떤 마음으로 지냈나요?

그렇게 지난 세월을 돌아보고 있으면, 누군가 당신을 부릅니다. “안 오고 뭐 해?” 아, 하나 더 있었습니다. 누비스의 삶이 지금까지와 달라진 점이요. 바로 KPC와 함께할 수 있게 되었다는 거죠. 저기 오고 있네요. 당신과 그의 손에는 맛있는 음식이 들려 있습니다. 그래봤자 진공 팩에 든 인공육이긴 하지만, 예전에 지냈던 곳의 음식보다는 훨씬 낫다는 생각이 드네요.

봉투를 흔들며 걸어가는 당신의 걸을 화려한 코트가 스쳐 지나갑니다. 눈이 부실 정도로 반짝거리는 자태예요. ...갑자기 손에 든 음식이 불품없게 여겨질 정도입니다.

다른 모든 구역이 그렇듯, 이곳 또한 기술의 발전으로 얻은 풍요를 자격 있는 일부에게 제공합니다. 모노에서도, 누비스에서도, 아마 다른 어느 곳에 가도 마찬가지일 거예요.

걸어가는 이는 누군가와 연락을 나누고 있습니다. 듣기 판정. 결과에 상관없이 PC는 아래와 같은 내용을 전해 들읍니다.

“테르피쥬산 고기? 글썄, 나는 잘 모르겠던데. 솔직히 질기기만 하고.”

아, 한 군데 있었습니다. 뽀뽀한 빌딩 틈에 갇혀 풍요를 빼앗기지 않아도 되는 곳이에요. 지능 판정.

(결과에 상관없이) 당신은 익히 들은 적이 있습니다. ‘테르피쥬’라는 구역은 판텔 시티의 일곱 구역 중 유일하게 기술의 발전을 거부한 곳이라고요. 공장이나 도시에서 만들어내는 공산품 대신, 자연 방목하는 동식물을 고위층에게 판매하여 가치를 창출하는 곳이었습니다.

상상해 본 적이나 있나요? 끝없이 펼쳐진 지평선. 껍 막힌 듯한 수직 구조의 빌딩에서 벗어나 펼쳐진 초원에서 모두가 함께 풍요롭게 살아가는 지상낙원을요. 하지만 당신이 그곳에 갈 일은 없습니다. 고작 이 작은 구역에서도 모습을 감추며 지내는 당신은, 절대로....

“테르피쥬로 가라.”

네? 뭐라고요? 그러니까, 다시 들어 보면....

준과의 대화

이제는 당신의 상사가 된 디스토레아 누비스 지부장 준입니다. 그도 상당히 바쁜 처지이기 때문에 실제로 만난 건 이번이 처음이군요. 지금까지는 일방적으로 임무를 전달받기만 했거든요.

임무에 관한 이야기를 나눌 수 있습니다. 추가로, **NPC** 민에 관해 이야기해도 됩니다.

준이 전달해야 하는 정보

- 이번 작전은 공장의 노동자들을 전부 테르피쥬로 대피시키는 것이다.
- 그들은 모두 누비스의 한 장신구 가공 공장에서 일하는 노동자들로, 최근 일어난 임금체불에 항의하다 체포 명령이 내려졌다.
- 그들은 아마 ‘합리적인 판결’을 받고 어딘가로 사라지겠지.
- 조금씩 다른 곳으로 이주시키는 게 최선이겠으나, 남은 시간에 비해 인원이 너무 많다.
- 그렇다고 한 번에 옮긴다면 구역 간의 거래를 통해 원래 구역에서 이주하려는 사람들을 다시 돌려보낼지도 모른다. 소식을 들은 특수집행부대가 드물게 움직일 수도 있고.
- 하지만 최근 테르피쥬와의 접선을 통해 이동하는 인원을 받겠다는 확답을 얻었다. 그들은 판텔 시티의 구역 중 입지가 좋은 편이고, 중앙 구역인 ‘라르소’의 제재도 덜하다. 지금 상황에서 사람을 보낼 수 있는 가장 좋은 장소이다.
- 테르피쥬는 인구수도 다른 구역보다 적고 이곳처럼 어지럽지도 않다. 그야말로.... ‘낙원’이라 부를 수 있지 않을까?
- 아마 젊은 인구, 그러니까 노동 인원이 부족해 생산 가능 인구를 더 늘리려는 게 아닐지 생각된다. 그곳은 여기만큼 목축업에 로봇을 사용하지 않으니까.

추가적인 정보

- 테르피쥬와는 어떻게 연락했는가?
정확히는 테르피쥬 관리자의 측근이다. 이 자리에는 없지만, 디스토레아가 예전에 테르피쥬로 이주시킨 이와 여전히 연락을 나누고 있거든. 테르피쥬의 관리자는 다른 관리자와 달리 수평적

관계를 추구한다. 그래서 평범한 신분인 그도 꽤 높은 자리까지 올라갈 수 있었다.

- 내가 해야 할 일은 무엇인가?

20~30명 정도의 사람들을 이끌고 결계 너머로 넘어가는 일이다. 지금처럼 문을 통해 넘어가기엔 인원이 너무 많다. PC는 결계를 일시적으로 열 수 있으니, 결계를 통과해 나가는 게 안전할 것 같다. 걱정하지 마라. 작전이 하나 있으니까.

추가로, 며칠 더 남아 그곳을 살펴줬으면 좋겠다. 다른 구역의 경우 이주 후에도 (정보상 등을 통해) 연락을 쉽게 이어 나갈 수 있다. 하지만 테르피주의 경우, 구역 특성상 잠입이 어렵기 때문에 디스토레아가 본격적으로 활동하지 못한다. 그러니 이번 작전을 수행하며 이미 이주한 이들의 근황을 확인해 줬으면 한다.

- 너무 위험하지 않겠나?

그들 중 일부를 골라낼 수도 없을뿐더러, 전원을 죽느니만도 못한 꼴로 내버려두는 것보다는 낫다.

기타 대화

눈치 빠른 PL이라면 민과 준의 관계를 의심하고 있을지도 모릅니다. PC가 엘타스티에 특수집행부대, 민, 준에 관한 이야기를 꺼낸다면 자연스럽게 그들의 관계를 드러낼 수 있도록 해주세요.

반대로 PL이 전혀 짐작하지 못하고 있다면, 준이 먼저 디스토레아에 온 이유를 설명해 주는 식으로 힌트를 줘도 됩니다. 지금 모르더라도 3부에서 밝혀지니 자유롭게 진행해 주세요.

- 엘타스티에 특수집행부대의 추적이 최근 없는 것 같은데 이유는?

아마 PC가 이능력 보유자라 그럴 것이다. 이미 누비스로 넘어왔으니, 관리자 입장에서는 자신이 잡아들이기를 원하겠지. 그러니 특수집행부대의 이동 허가도 내어주고 싶지 않을 것이다. 중앙 구역에서 계속 압박하면 결국 허락할 수밖에 없겠지만.

- 당신이 디스토레아에서 일하고 있는 이유는 무엇인가?

1부와 동일한 이유입니다. 어렸을 때 동생이 이능력 보유자인 사실을 숨기던 가족 전체가 관리자에게 쫓겼으며, 자신만 도망칠 수 있었습니다. 비슷한 일이 일어나지 않았으면 해서 도시에 반기를 드는 상황입니다.

- (‘민’의 인상착의 또는 이름을 전달하며) 특수집행부대에서 이런 사람을 만난 적 있다.

준은 아직도 가족인 민의 행방을 찾고 있습니다. 몇 번 헛발질을 한 적도 있었기에, PC의 말을 그렇게 쉽게 믿지 않습니다. 따라서 설득하기 위해서는 대인 기능 판정이 필요합니다. (RP로 대신해도 됩니다. 위험은 어색하겠지만요.)

만약 PC의 말이 설득력 있었다면, 준은 당황하며 다시금 묻습니다. “...그 사람을 봤다고? 그가

특수집행부대에 속해 있었던 말이야?”

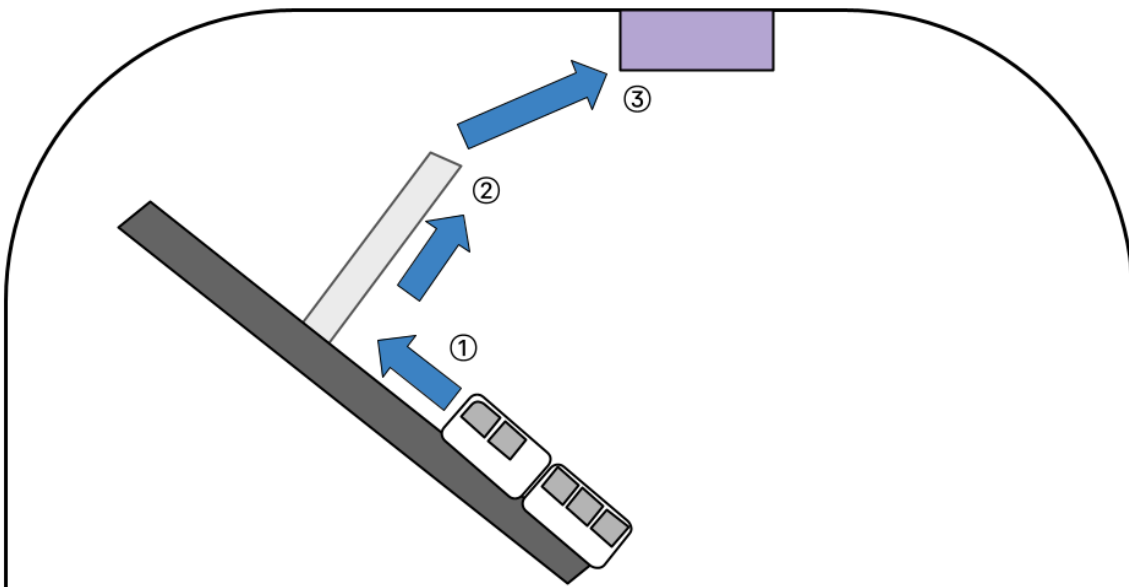
어렸을 때 헤어진 가족을 위해 혁명 조직에서 일했는데, 그가 정부 밑에서 일하고 있다는 소식을 들은 이는 어떤 기분일까요? 아마 침통하고 혼란스럽겠죠. 준은 평소와 같은 태도를 유지하려 하나 감정이 조금씩 새어 나옵니다.

“...따로 찾아봐야겠군. 만약 그를 다시 만나게 된다면 이 모듈을 던져. 나와 연결되는 화상 통화가 켜질 거다. 얼굴을 보고 이야기하고 싶어. ...내 가족일 수도 있으니.”

그리 말하며 준이 당신의 손에 화상 모듈을 쥐어줍니다. 그는 생각을 정리해야겠다며 대화를 마치려 합니다.

안타깝게도 디스토레아인 준이 민을 비밀리에 만나기는 힘듭니다. 따로 수소문은 해보겠지만요.

이후 준은 이주 작전을 전달합니다.



그 많은 사람을 전부 차로 실어 옮기기는 어렵습니다. 그 대신 쓸 수 있는 빠르고, 탑승 가능 인원이 많고, 추격이 어려운 운송 수단! 바로 자기부상열차입니다. 이번 작전의 핵심이죠. 순서는 아래와 같습니다.

① 마지막 열차가 운행된 후, 열차가 역에서 대기하고 있을 늦은 밤. 이주할 사람들과 KPC, PC가 열차에 탑승합니다. 이후 KPC가 운전대를 잡고 역을 출발합니다. 배운 적 없다고요? 자동차 운전과 비슷한 원리 아니겠어요? (이 말을 들은 KPC는 어이없어합니다.)

② 열차의 출발을 알아차린 경비대원들은 열차의 정차역로 향할 겁니다. 이때, 열차의 시스템을 해킹하여 경로를 이제는 사용하지 않는 노선으로 바꿉니다. 디스토레아 스나터 지부에 뛰어난 해커가 있어 도움을 줄 거라고 하네요.

③ 결계에서 가장 가까운 역에 멈춥니다. 이후로는 테르피쥬와 맞닿은 곳으로 이동합니다. 이미 폐쇄된 곳이니만큼 사람과 순찰 로봇이 그리 많이 오가지 않습니다. 두 사람이 엄호한다면 쉽게 도달할 수 있을 겁니다.

그러니까 말하자면.... 내일 오전 0시까지 사람들과 함께 열차의 정차역에 도착해야 합니다. 테르피쥬에 도착하면 새벽이겠군요. 저런. 잠을 미리 보충하는 편이 좋겠습니다.

1부 ED1에서 끝난 PC(특수집행부대에 들어간 PC)가 2부를 플레이하고자 한다면, 챕터 1-2를 ‘특수집행부대 임무를 위해’ 테르피쥬로 넘어간 것으로 개변해 주시면 됩니다. 그곳에서 KPC를 우연히 재회했다고 하면 되겠네요.

2. 낙원행 열차

PC는 하품하며 눈을 뜹니다. 제대로 잔 것 같지도 않네요. 채비를 끝내고 밖으로 나오면.... 이제는 익숙한 모습으로 KPC가 차에 시동을 걸고 있습니다. 떠나기 전에 당신의 집에 인사를 건네 볼까요? 임무에 성공하더라도 며칠 정도는 들어오지 못할 테니 말이에요. 관찰력 판정 성공 시, 뒷좌석에 커다란 가방이 실려 있다는 사실을 알아차립니다.

KPC는 조립식 오토바이를 탭겼습니다. 분해하면 가방에 보관할 수 있는, 스나터에서 구매한 최신식 오토바이입니다.

이렇게 큰 일을 벌이는 건 처음입니다. 긴장되지 않나요? 열차 탈취라니! 도덕성이 뛰어난 PC라면 죄책감을 느낄지도 모르겠습니다. 그러나 어찌겠나요. 그 많은 사람이 임금 체불에 항의했다는 이유만으로 끔찍한 처벌을 받게 내버려둘 수는 없죠.

역 부근에서 (20+1d10)명의 사람들이 당신을 기다리고 있습니다. 누구도 깨어나지 않은 시간, 홀로 돌아다니는 순찰 로봇에 보이지 않도록 골목길에 숨어서요. 각자의 자택에서 이곳까지는 디스토레아의 다른 일원들이 옮겨줬다고 합니다.

자, 그러면 떠나볼까요? 순찰 로봇도, 억압도 제재도 없는 낙원. 푸르른 초원을 향해!

모두가 열차에 올라타고 나면 그제야 경비원들이 달려오기 시작합니다. 하지만 KPC가 버튼을 누르는 게 더 빨랐습니다. 바퀴 없는 열차는 순식간에 속도를 올립니다. 운행을 시작합니다.

열차 운행

세 번의 상황이 주어집니다. KPC를 도와 무사히 열차가 도착할 수 있도록 해주세요.

1. 열차가 출발합니다. 계획되지 않은 운행을 알아챈 건지, 또다시 사방에서 경보음이 들리기 시작합니다. 디스토레아로 일하며 익숙해진 소리죠. 사방에 로봇이 날아듭니다. (2d10) 대 정도요. ...아무래도 이 안에서 쫓아내기는 어려울 것 같은데요? PC는 열차 천장 위에 올라탈 수 있습니다. 창틀을 밟고 올라간다면 민첩 판정. 머리카락이 정신없이 흩날립니다. 주변 풍경이 선에 가깝게 늘어지며 지나쳐가고, 시원한 바람이 당신의 옷을 펄럭입니다. 자유로운 판정을 통해 순찰 로봇 을 없앨 수 있습니다. (피해값만큼 로봇이 제거됩니다. 열차 안에서 로봇을 공격했다면 페널티 주사위가 하나 붙습니다.) 2턴 동안 로봇을 제거하지 못한다면, 순찰 로봇이 쏘는 총이 열차의 천장에 구멍을 뚫습니다. “꼭바로 안 해?” KPC가 짜증 내는 소리가 들리네요. 당신의 팔에도 총알이 스쳐 지나간 것 같아요. 체력이 (1d2) 감소합니다.
2. 저 멀리서 지금까지보다 몇 배는 더 많은 로봇이 다가오고 있습니다. 관찰력 판정 성공 시, 벌떼처럼 늘어서 있는 경비대원들도 보여요. 하지만, 셋, 둘, 하나. 철컹! 조작된 열차는 어느새 방향을 틀어 사용하지 않던 노선으로 달려갑니다. 갑작스러운 방향 전환에 의해 열차가 미친 듯이 덜컹거립니다. 뭐든 붙잡아야 해요! 자유로운 판정을 통해 균형을 잡을 수 있습니다. 실패 시 넘어져 체력이 1 감소합니다.
3. 어느새 도착역이 가까워집니다. 이제 멈춰야 할 때인 것 같은데.... KPC, 자동차 운전 판정. 열차는 처음 운전하는 것이므로 페널티 주사위 두 개가 붙습니다. 실패 시 열차가 느려지기는커녕 속도를 더해갑니다. ...뭔가 멈출 방법이 없을까요? 자유로운 판정으로 열차를 멈출 수 있습니다. 실패 시 역사와 열차가 충돌합니다. KPC와 PC 모두 체력이 (1d3) 감소합니다.

멈춘 열차 밖으로 사람들이 조금씩 걸어 나옵니다. 머리가 어지러워 보이는 사람도 있네요. 그러나 쉴 시간은 없습니다. 잠깐 표를 찢어 추적을 벗어나기는 했지만, 로봇과 경비대원이 이쪽으로 향하는 일도 곧일 겁니다. PC는 앞장서 결계 너머로 가도록 합시다.

3. 지상낙원

PC가 결계에 손을 가져다 대면, 당신을 반기듯 따뜻한 빛을 내며 물듭니다. 여전히 당신만이 할 수 있는 일입니다. 도시보다는 폐허에 가까운 주변 풍경에 어울리지 않는 옥빛이 얹어집니다. 당신의 시야를 채우는 건 하늘을 수놓은 별들과 그 아래 광활한 초원. 거대한, 끝없는, 아득한.... 당신이 아는 모든 수식어를 갖다 붙여도 설명할 수 없을 정도로 압도적인 자연입니다.

초원을 ‘푸르다’고 처음 이름 붙인 사람은 누구였을까요. 펼쳐진 들판은 대지보다 바다에 가까울 정도입니다. 살랑이는 바람이 얼굴을 간질입니다. 멍해진 사람은 당신만이 아닙니다. 무기질적인 빌딩 틈에서 간신히 생을 보내던 이들이 최초로 마주한 자연의 모습은, 분명 감당하기 힘들 정도의 벅참을 주겠죠.

그렇게 한참이나 웅성대던 사람들이 마침내 조금씩 발을 뺍습니다. 구역이 그리 좁지 않은데도 어쩐지 ‘마을’이라 불러야 할 것 같은 기분입니다.

이제 어디로 향해야 하나요? 전해 들었던 내용과 같이 이 구역에는 디스토레아가 숨어들기도 어려운 것 같습니다. 이렇게 한눈에 들여다보이는 장소에 도피처를 만들긴 힘들겠죠.

“오셨군요!”

고민하고 있으면 특이한 복식의 사람이 다가옵니다. 마치 천을 몸에 두른 모양새입니다. NPC인 플레처입니다.

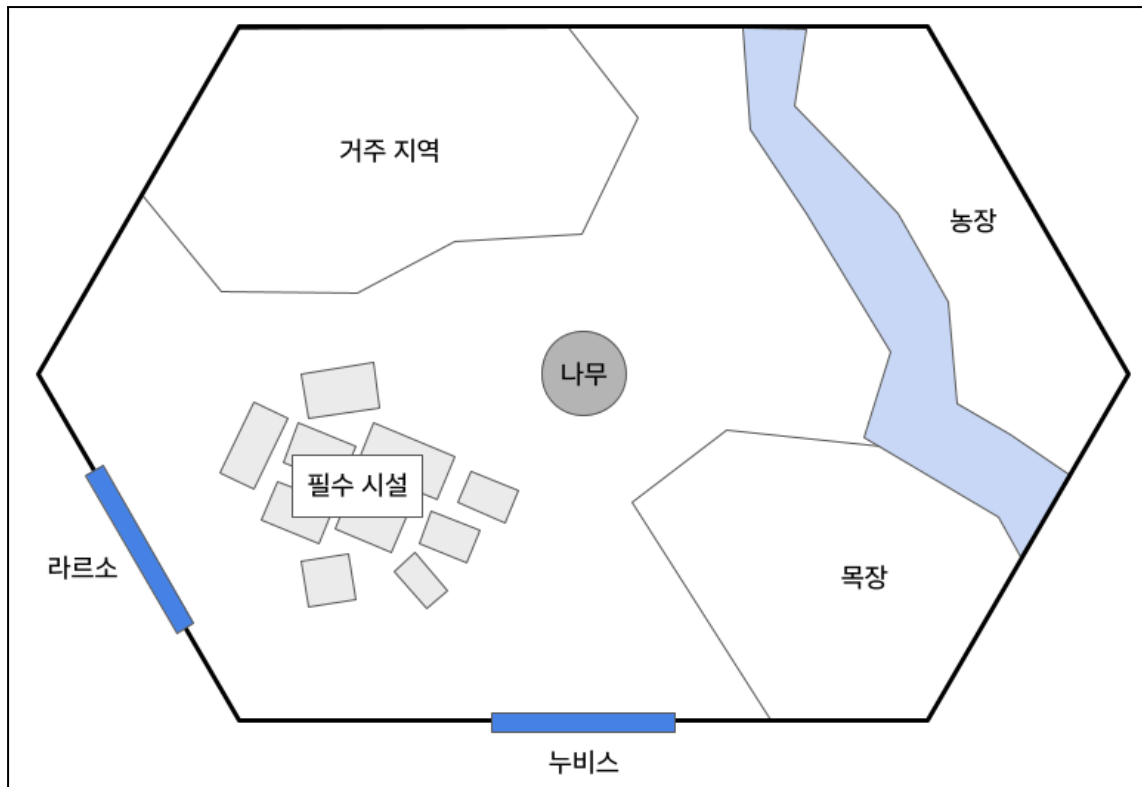
플레처 율리우스

40대 정도의 선해 보이는 남성입니다. 1~2년 전, 디스토레아의 도움을 받아 누비스에서 테르피주로 이주했습니다. 이후 은혜를 잊지 않고 관리자와 교섭하여 디스토레아를 돕는....다고 알려져 있습니다만, 실은 반대입니다.

그는 관리자와의 거래로, 끊임없이 새로운 사람들을 테르피주로 끌어들이고 있습니다. 공짜 노동력을 제공하고 자신의 안위를 챙기려는 속셈이죠. 이번 임무 또한 새 노역자들을 얻기 위해 디스토레아에 제안한 것이었습니다.

그의 태도는 호의적입니다. 여러분이 이곳에 정착하고자 마음을 가질 수 있게 하려는 목적입니다.

그는 환히 웃으며 여러분을 이끌어 구역 내부를 안내합니다. 다시 봐도 시야가 환히 트여 편안한 느낌을 주고 있습니다. 구역 지도를 공개합니다.



플레처는 시간이 늦었으니 쉬는 편이 좋겠다며 여러분을 거주 지역으로 안내합니다.

만약 디스토레아와 통신을 시도한다면, 상대방의 목소리가 노이즈에 가려집니다. “아, 이곳에서는 외부의 통신기기를 사용할 수 없어요. 전파가 구역 안을 채우는 건 원치 않아서. 대신 테르피주 안에서만 쓸 수 있는 기기를 드리겠습니다.”

구역 외의 사람이라도 코드만 알면 연락할 수 있다지만, 디스토레아의 코드를 이곳에 남기는 건 어리석은 일이겠죠. 아무래도 보고는 돌아간 후에 하는 편이 좋겠습니다. 숙소로 향하며 플레처와 대화를 나눌 수 있습니다.

플레처와의 대화

내부를 둘러보고 있으면 적절한 타이밍에 그가 말을 겁니다. “확실히 다른 구역과는 다르죠? 눈을 어지럽히는 건물도 없고, 더러운 뒷골목도 없고....” 가벼운 어투로 말을 걸고 있으나 어쩐지 불쾌한 분위기가 느껴집니다. 자연의 순리를 벗어나는 것들은 용납할 수가 없대나요. 그래도 누비스에서 꽤 오래 살았을 텐데 빠르게 이곳에 적응했나 보군요.

이곳의 사람들은 인공적인 것들을 극렬히 거부하는 것 같지만, 글썽요.... 가지치기하듯 자연스러운 것들만 남겨 놓는다면 그것이 인공적이지 않다고 확신할 수 있을까요?

플레처에게 테르피주에 관한 것들을 물어볼 수 있습니다. ‘결계 안으로 어떤 기상현상도 침입할 수

없다’는 사실은 대화(+조사) 중 자연스럽게 전달할 수 있도록 해주세요.

관리자는 어디에 있는가?

지금은 쉬고 계신다. 물론 디스토레아의 도움으로 사람들이 넘어온다는 건 짐작하고 계시겠지만, 그래도 직접 만나지는 않는 게 낫겠다. 마음이 바뀌실 수도 있으니.

지금까지 이곳에 넘어온 다른 사람들은?

이곳에서는 사람들을 명단에 올려가며 관리하지 않아 잘 모르겠다. 적당히 정착하여 살고 있지 않겠는가?

왜 이렇게 많은 사람을 받기로 했나?

여기는 동식물을 기르는 데 로봇을 거의 사용하지 않기에 사람의 노동력이 필요하다. 자신이 디스토레아의 도움을 받았으니, 일종의 보답이기도 하다.

어떻게 관리자와 대화할 수 있는 위치까지 올라갔나?

테르피주의 관리자는 다른 이들처럼 권위의식을 가지고 있지 않다. 그는 구역 내 모든 사람들과 소통하기를 즐긴다. 그 덕에 자신이 쉽게 이야기를 나눌 수 있었다

각자 배정받은 방으로 이동하기 전, 이곳으로 함께 온 사람들은 여러분에게 감사 인사를 건넵니다.

“감사합니다, 꿈쩍없이 붙잡힐 뻔했는데.... 덕분에 이런 좋은 곳도 와 보게 되었네요.”

당신은 그렇게 배정된 숙소로 돌아와 몸을 누입니다. 무기질적인 건물보다는 ‘오두막’이 더 어울리는 작은 숙소입니다. 그래도 전등은 있네요. 이제 임무는 반쯤 성공했습니다. 당신은 무사히 이들을 테르피주로 옮겨놓았으니까요. 말 그대로, 낙원. 지독한 도시의 내음은 찾을 수 없는 평야의 한가운데로.

“PC 님, 식사하세요!”

느지막한 오후가 되어서야 눈이 떠집니다. 처음 보는 사람이 당신을 깨웁니다. 식사 시간이라나요. 거주 지역 한구석에 함께 식사할 수 있는 공간이 있습니다. 음식을 먹어보면.... 꽤 맛있네요. 그나마 고기는 좀 질긴 것 같기도 하고요.

음식을 먹으며 주민들과 대화를 나눌 수 있습니다. 그들은 시종일관 아드미스와 테르피주의 관리자를 찬양하며, 테르피주의 자연이 얼마나 아름다운지에 관해 열변을 토합니다. PC와 KPC도 이곳에서 살기를 바란다고 말합니다. 외부인이 적응하기 좋은 곳이라면서요. 그러나 실제로 대화를 나누는 이들은 대부분 테르피주에서 태어난 사람들입니다. 이주민들은 어디 있냐고요? 글썄요, 밥도 거를 만큼 바쁜 일이 있나 보죠.

밥을 먹고 나면, 플레처가 테르피주를 소개하겠다고 나섭니다. 아무리 탁 트인 초원이지만 지도 없이 외부인끼리 다니면 길을 잃기 십상이라네요.

【조사 파트】

구역 내부 조사를 시작합니다. 2~3개의 구역을 조사하고 나면 하루가 지납니다. 복귀 후 관찰력 또는 지능 판정. 성공 시, 함께 넘어왔던 일부 사람들을 발견하지 못했다는 사실을 깨닫습니다.

이야기를 빨리 진행하고 싶다면 하루만에 끝내도 됩니다.

다음날 아침 밖으로 나온 PC는 관찰력 판정.

성공

짧게 자란 풀들이 발목을 스칩니다. 어쩐지 어제와 달라진 점이 하나도 없는 것 같은데.... 그리고 보면 뭔가 이상합니다. 당신들이 머무르던 집의 바깥, 집과 집을 잇는 길, 중간중간 꽃힌 표지판까지. 먼지 한 톨 쌓이지 않고 어제와 똑같이 당신을 맞이합니다. 마치 어제 집을 그대로 떼어 옮겨놓은 것 같군요.

실패

짧게 자란 풀들이 발목을 스칩니다. 어쩐지 어제와 달라진 점이 하나도 없는 것 같은데....

이후 조사를 재개합니다.

-농장

구역 바깥에서 이어져 온 강을 건너야만 도착할 수 있는 곳입니다. 책에서만 봤던 신기한 형태의 작물이 자유롭게 자라고 있습니다.

“예전과 달리 이 안전 결계 안에서는 모든 기상현상이 통제되죠. 낙뢰, 우박, 돌풍.... 그런 것들은 고려할 필요조차 없다니까요.”

플레처가 웃으며 말합니다. 하긴, 구역 밖에서 흘러오는 강물을 전부 정화할 정도이니. 결계 밖에서 번개가 친다 한들 안으로 들어올 수는 없겠습니니다.

그나저나, 정말 넓은 농장입니다. 로봇이 날아다니며 물을 뿌리지도 않는데 어떻게 유지되는지 모를 정도로요.

-목장

소 (1d6)마리가 돌아다니는 모습이 보입니다. PC, 지금까지 본 적은 있나요? 소들은 돌아다니며 풀을 뜯어 먹고 있습니다.

“바로 저 소들이 우리 테르피주의 경제를 책임지고 있답니다. 공장제 고기보다는 직접 키운 고기를 원하시는 분들이 있거든요. 아무래도 화학 물질이 잔뜩 들어간 고기를 먹기에는 기분이 좋지 않으니까요.”

그렇게 말하는 플레처의 어깨에는 자부심이 가득 담겨 있네요. 관찰력 판정 성공 시, 주변에 소를 관리하는 사람이 보이지 않는다는 사실을 알아차립니다. 잠깐 쉬고 있다고 하네요.

농장과 목장 모두, 밤이 되면 지하에 있던 사람들이 나와 관리를 대부분 진행합니다.

-거주 지역

여러분이 잠시 머물렀던 숙소입니다. 구역 사람들도 대부분 이쪽에서 지낸다고 해요. 아이들이 자유롭게 돌아다니며 놀고, 어른들 또한 하나둘 모여 이야기를 나누고 있습니다. 심란한 영상이나 가득 틀어주는 어떤 구역보다는 훨씬 낫네요.

본 적 없는 형태의 건물이 늘어서 있습니다. 천막 같기도, 움집 같기도 한 모양새가 특이합니다. 하지만 안으로 들어가면 꽤 깨끗합니다. 단칸방처럼 보입니다. 평범하게 전등도 달렸고, 벽에는 콘센트도 심겨 있는데요? 이 점에 관해 질문하면 플레처는 어쩔 수 없다는 듯 웃습니다. 자신들은 자연스러움을 추구하는 거지, 불편함을 추구하는 게 아니라나요. 뭐, 안전 결계 자체도 거대한 과학 기술이니만큼 억지로 불편하게 살 필요는 없겠지만.... 지능 판정. 성공 시 하나의 의문이 듭니다. 분명 전등에 불이

들어오니 전기가 공급되고 있을 텐데, 왜 어디에도 전봇대는 없었던 걸까요?

주위를 돌아다니는 사람들이 PC 일행을 보면 밝게 웃습니다. “안녕! 새로 온 분인가요?” 그들은 가끔 통신 기기를 작동시켜 서로 연락을 나눕니다. 교육 판정 성공 시 구역 어디에도 통신에 필요한 송신탑이 보이지 않는다는 사실을 떠올립니다.

통신선과 전력 케이블 모두 지상이 아닌 지하로 이어진다는 복선입니다.

주민들은 모두 지하의 사람들에 관해 알고 있습니다. 따라서 이전에 이주해 온 사람이 어디 있느냐고 물어도 “글쎄요? 바쁜가 봐요.” 정도로만 대답합니다. 다만 어린아이에게 질문한다면, 새로 왔던 사람들이 요즘은 보이지 않는다고 대답합니다.

-필수 시설

주변을 둘러보면 이질적인 건물이 눈에 띕니다. 녹색 식물 사이 작게 솟은 회색 빌딩들. 플레처는 저것이 ‘반드시’ 필요한 시설이라고 대답합니다.

“사실은 테르피주에서도 고민을 많이 했습니다. 아무래도 미관상 빌딩은 전부 제거하려 했는데....”

“그래도 의료 시설이나 수도 정화 시설 같은 것들은 꼭 필요하니까요.”

“말했다시피 저희는 생활의 윤택함은 어느 정도 지키려 하고 있거든요.”

건물에 다가가면 플레처가 웃으며 말합니다. “외벽이 참 깨끗하죠? 산성비 같은 것들에 부식될 일이 없으니까요. 그런 쓸데없는 데 대비할 필요도 없으니 좋은 일입니다.”

모든 건물에는 피뢰침이 달려 있지 않습니다. PC가 묻지 않는다면 알려줄 필요는 없습니다.

-나무

구역 여기저기에 나무가 솟아 있습니다. 종종 주변에 비해 특히 큰 나무가 시선을 끄니다. 그리고 구역의 한가운데, 하늘에 닿을 정도로 높은 나무가 하나 보입니다. 이렇게까지 높게 자랄 수가 있었나요? 자연은 대단하군요.

구역 전체의 통신을 관리하는 송신탑입니다. 다른 나무들은 그냥 나무입니다. 가끔 보이는 큰 나무는 또 다른 송신탑 중 하나지만요.

구역 내를 돌아다니고 있으면, **EVENT**. 아드미스가 발생합니다.

EVENT. 아드미스

한 아이가 어머니에게 투정을 부립니다. **TV**를 사달라고 말하고 있어요. 어머니는 엄한 목소리로 말합니다.

“자연의 것이 아닌 물건은 사주지 않는다고 했지? 네 삶에 부자연스러운 뭔가를 덧대면 안 돼.”
그 말을 들은 아이가 통명스럽게 중얼거립니다. 듣기 판정.

성공 여부 관계없이

“아드미스님은 **100**살도 넘었는데, 그 사람도 뭔가를 덧댄 거 아냐?” 순수한 의문이 담겨 있습니다.
생각해 보면, 아드미스의 통치도 벌써 **60**년이 넘었습니다. 그의 나이를 고려하면 최소 **100**살 이상입니다. 그가 아직 어떻게 명을 내리는 건지는 모르겠지만, 적어도 테르피쥬와 같은 길을 걷고 있지 않다는 건 알겠습니다.

어머니는 화들짝 놀랍니다. 권위 의식이 없었지만, 이곳도 판텔 시티. 중앙 구역 관리자에게 의문을 가지는 건 안 될 일이죠.

“...죄송합니다! 제가 아이에게 잘 얘기할게요.”

급하게 아이의 입을 틀어막은 어머니가 고개를 숙이며 사과합니다. 벌벌 떠는 손을 보고 플레처는 인자하게 웃으며 괜찮다고 말합니다. 마치 본인이 관리자라도 된 듯한 모습입니다.

4. 실낙원

벌써 이곳에 온 지 며칠이 지났습니다. 이곳은 정말 평화롭고, 아름답고.... 임무가 끝나더라도 돌아가고 싶지 않을 정도예요. 다만 찝찝한 점은 있습니다. 아직 플레처를 제외하고 누비스 출신 주민들을 찾지 못했거든요. 곧 돌아가게 될 텐데, 어떻게 말을 전해야 할까요. 고민을 하다 보니 잠이 절로 오는 기분입니다. 조금씩 눈이 감기고, 폴벌레 소리 하나 없는 고요한 밤이 당신에게로 찾아오면.... 듣기 판정.

성공

사람들의 발소리가 들립니다. 이 밤중에 산책이라도 하는 건지.... 어라, 그렇다기엔 들리는 소리가 많은 사람의 것 같습니다.

실패

사람들의 발소리가 들립니다. 이 밤중에 산책이라도 하는 건지....

밖으로 나가나요? **PC**가 나가지 않겠다고 한다면 **KPC**를 시켜 함께 내보내도 되겠습니다.

밖에는 시원한 바람이 불니다. 안전 걸개는 하늘을 수놓을 듯 빼곡히 별빛을 비춥니다. 플레처가 말했던 것처럼, 테르피주는 낮이나 밤이나 아름다움을 유지하고 있네요. 그런데, 아까 들렸던 소리는 무엇이었는지.... 관찰력 판정.

성공

어둠 속에서 풀숲이 조금씩 흔들립니다. 한두 군데가 아니에요. 여러 사람들이 허리를 깊이 숙인 채로 주변을 오가고 있나 봐요.

실패

어둠 속에서 풀숲이 조금씩 흔들립니다. 누군가 걸어 다니고 있나 봐요.

그들을 계속 지켜보고 있으면, 각자 다른 곳으로 흩어지기 시작합니다. 누군가는 천막의 군락을 향해, 누군가는 목장을 향해, 누군가는 강을 향해. 그리고 천막을 닦아냅니다. 초원에 자라난 풀들을 다듬고, 쓰레기통을 뒤집어 쓰레기를 봉투 속으로 넣습니다. 굵은 등으로 연신 지친 한숨을 내뿜는 그들은, 어둠 속에서 구역 내부를 돌아다니며 눈에 보이는 모든 곳을 정돈합니다. PC가 말을 걸기도 전에 풀숲 사이에서 어딘가를 더듬어 아래로 내려가는 문을 엽니다. (먼저 말을 걸었다면 대답하지 않고 황급히 뛰어갑니다.)푸른 초원은 언제 사람이 있었냐는 듯 고요해졌습니다. 다시금 아름답고, 눈에 거슬리는 것 하나 없는 모습이 되었습니다. 당신이 오늘 보았던 것처럼요.

그들 역시 다른 구역에서 넘어왔다가 잡혔거나, 태어날 때부터 해당 역할을 부여받은 사람들입니다. 대화를 시도해도 그다지 협조적이지 않습니다. 그들에게 중요한 건 해가 뜨기 전 할 일을 하고 땅 밑으로 사라지는 것이니까요.

...이제야 이상했던 것들이 명확해집니다. 그 누구도 나서지 않고, ‘부자연스러운’ 로봇의 노동력을 사용하지 않음에도 깨끗하게 유지되었던 환경. 그 모든 건 낙원이 낙원이 될 수 있도록 만드는 조건이었었습니다. 선택받은 자들이 힘없는 이들을 땅속으로 밀어 넣고 필요할 때만 꺼내 썼기에 만들 수 있는 모습이었었습니다. 보기 싫은 것들을 죄다 치워 버린 채 고결하게 조각해 낸 완전무결의 낙원. 참으로 지독한 순백입니다. 이성 판정(0/1).

기묘할 정도로 텅텅 빈 평야는 그 아래에 많은 것들을 숨기고 있음이 분명합니다. 그렇게 찻찻한 기분으로 주변을 바라보고 있으면 관찰력 판정.

성공

구역 내의 다른 건물보다 몇 배는 높았던, 테르피주에서 가장 큰 나무. 그 몸통에서 희미한 빛이 번지는 것을 확인합니다. 주변이 어둡지 않았다면 볼 수 없었을 모습입니다. 이 나무, 그냥 나무가 아니었던 걸까요?

실패

어쩐지 나무 주변에 빛무리가 보이는 것 같습니다. 자다 일어나서 눈이 침침한가 봅니다.

지금 나무를 분해하거나 부수려 한다면 소용없습니다. 구역 전체의 통신을 책임지고 있는 만큼
이능력이나 물리적인 힘에는 부서지지 않도록 설계되었거든요.

이제 어떻게 하나요? 숙소로 돌아갈 수도 있고, 사람들을 쫓아 지하로 향할 수도 있습니다. 지하로 간다면
5. 관계자 외 출입 금지로 이어집니다.

방으로 돌아오면 심란해집니다. 지금까지 이곳으로 넘어왔던 다른 사람들도 저런 처지가 된 건지,
플레처는 이 사실을 알고 있는지. 여러 고민을 **KPC**와 함께 이야기해도 되겠어요.

이런저런 이야기를 하다 잠들고 나니 다시 아침입니다. 보이는 모습은 똑같지만, 감상은 완전히
반대입니다. 새것처럼 깔끔해진 천막과 탁 트인 전경이 어떻게 만들어졌는지 알고 있으니까요.

다시 구역 내부를 확인할 수 있습니다. 지능 판정 성공 시, 함께 테르피주로 넘어온 사람 중 몇 명이 더
사라졌다는 사실을 알아차립니다. 기존의 주민에게 이 사실을 물어도 대답하지 않습니다. 심리학 판정
성공 시 무언가를 알면서 감춘다는 느낌이 드네요. 플레처 또한 어디로 갔는지 찾기 어렵습니다.
...아무래도 아래로 내려가 직접 확인하는 방법밖에 없겠군요.

PC가 아무것도 하지 않고 원래 있던 구역으로 돌아가려 한다면, 안전 결계 부근에서 누군가에게 붙잡혀
지하로 끌려갑니다. **5. 관계자 외 출입 금지**에서 **PC**가 발견된 부분으로 이어집니다.

지하로 향하기에는 주변에 보는 눈이 너무 많습니다. 밤이 될 때까지 기다려 보는 건 어떤가요? **PC**는
밤이 될 때까지 기다렸다가 지하로 향합니다. 어제 보았던, 사람들이 사라지는 입구를 통해서요.

5. 관계자 외 출입 금지

새까만 하늘 아래 별이 만든 길을 따라 걸어갑니다. 관찰력 판정 성공 시, 쉽게 지하로 내려가는 문을
발견합니다. 실패할 경우 한참 찾다가 겨우 발견합니다. 풀숲에서 잘 보이지 않도록 녹색으로 칠해 놓은
문입니다. 문을 부수거나, 잠금을 해제하거나, 아래로 내려가는 사람을 붙잡아 함께 내려갈 수 있습니다.

사다리를 타고 아래로 내려가다 보면 듣기 판정. 성공 시 웅성거리는 소리가 전해집니다. 발이 겨우 땅을
딛고 나면 보이는 것은.... 새하얀 내부입니다. 벽에는 정체를 알 수 없는 전선이 가득합니다. 마치 당신이
갈혀 있던 그 장소처럼요. 이성 판정**(0/1)**.

그리고 그 안을 사람들이 가득 메우고 있습니다. 초원을 돌아다니던 자유롭고 밝은 얼굴들이 아닙니다. 그들은 먼지투성이로 지친 얼굴을 하고 있습니다. 여러 줄로 서 있는 그들을 누군가가 호명하며 종이를 나눠줍니다.

“내일 업무다. 어제 일출 직전까지 내려오지 않은 사람이 있었던 모양인데.... 일찍 일어난 주민이 본 건지 강하게 불쾌감을 표했어. 다시는 그런 일 없도록 해라.”

“명심해. 테르피주는 이상향이어야 한다. 너희가 돌아다니는 건 보이면 안 된다고.”

들려오는 목소리가 익숙합니다. ...플레처입니다. 처음 마주했던 인자한 모습 그대로 웃으며 눈앞의 사람들을 짓밟고 있습니다. 마치 그들은 인간 취급을 받을 필요조차 없다는 듯. 작은 호의조차 그들에게는 허락되지 않았다는 듯.

이후 은밀행동 판정. 실패 시 인기척을 눈치챈 플레처가 당신들을 발견합니다. 성공하더라도, 나가는 문으로 가려던 길에 그에게 발각됩니다.

“여긴 어떻게 왔지? 마침 찾아가려 했는데.”

“안 그래도 인구가 조금씩 늘면서 노동력이 더 필요했거든.”

“뭐야, 설마 관리자를 진짜로 믿었어? 그가 아무 생각 없이 사람들을 받아줄 리가 없지.”

“어찌 되었든 좋아. 이제 너희도 이곳에 머무르며 낙원을 유지하면 되니까. 디스토레아로서, 구역에 보탬이 되라고.”

호쾌하게 떠벌리는 내용에서 악취가 풍깁니다. 어쩌서 선의는 선의로 돌아오지 못하는 걸까요. 이런 곳을 감히 낙원이라 부르고 싶지 않습니다. 원래 있던 곳의 쓰레기장이 더 깨끗해 보일 지경이군요.

과학을 저버렸다는 말이 무색하게, 플레처의 신호에 따라 무장한 경비원들이 (10d5)명 정도 달려옵니다. 최첨단의 장비를 덕지덕지 두른 채로요.

낭패입니다. 앞으로 갈 수도, 돌아갈 수도 없습니다. 무엇보다 당신은 땅 밑이 서로 어떻게 연결되어 있는지 모르니까요. 당장 이능력을 써서 빠져나간다 해도, 이 개미굴에 얼마나 많은 경비원이 숨어있을지 상상이나 가나요?

그렇게 한 발짝, 한 발짝 뒤로 물러나고 있으면.... 누군가 당신의 손목을 덜컥 붙잡습니다. 어떤 설명도 하지 않은 채로 무작정 어딘가를 향해 달려요. 만약 뿌리치려고 한다면 그는 다급하게 외치듯 속삭입니다. “따라오십시오. 당신을 해치지 않습니다.”

지하의 공간이 이렇게 넓었었나요? 달리다가 방향을 꺾기를 몇 번 반복합니다. 관찰력 판정. 성공 시, 잔뜩 뻗어진 전선이 어딘가 한쪽으로 향하고 있는 것 같다고 생각합니다. 민첩 판정 실패 시 전선에 걸려 넘어집니다. 체력 1 감소. 성공 시 멋지게 뛰어넘습니다.

흰 문 앞에서 카드를 찌고 급히 안으로 들어갑니다. 문이 닫히고 사람들의 발걸음 소리가 멀어집니다.
...드디어 따돌렸군요. 안도의 한숨이 절로 나옵니다.

그나저나, 당신들을 이곳까지 데리고 와준 건 누구죠? 그를 바라보면.... 무뚝뚝한 표정으로 당신들에게 말을 겁니다. “붙잡히기 전에 발견해서 다행입니다.”

하나에 리츠와의 대화

하나에 리츠는 디스토레아 스나터 지부에 속한 여성입니다. 여러분보다 며칠 먼저 테르피주에 와 있었습니다. 누비스와 마찬가지로 스나터에서도 테르피주로 옮겨 온 사람이 있었고, 리츠는 그들의 현황을 조사하기 위해 이곳에 왔다가 이 지하를 발견하였습니다. 혼자서는 해결할 수 없어 지부와 연락하며 계속 잠입해 있었죠. 그의 눈에 우연히 당신들이 보인 건 행운이었습니다. 어찌 되었든 위험에 처한 이를 무시할 생각은 없었으니까요.

하나에 리츠가 알고 있는 사실

- 이곳은 인구가 적다고 알려져 있으나 사실은 아니다. 행정 시스템에도 등록되지 못한 이들이 지하에 갇혀 주민들의 노동을 대신하고 있다.
- 스나터에서 테르피주로 간 사람들의 연락이 끊겨 조사차 왔다가 이 사실을 알아냈다.
- 지상에서는 어떤 기술도 사용하지 않는 것처럼 말하지만, 사실 지하에서 구역의 편의를 위해 여러 시설을 운영중이다.
- 겉으로 드러내지 않기 위함인지 구역의 모든 전력선과 통신선은 지하를 통해 이어져 있다. 마을 한 가운데 나무로 위장한 송신탑을 일종의 구심점으로 두고 전선이 거미줄처럼 구역 전체를 잇고 있는 셈.

(이 사실은 가능한 한 전달해 주세요.)

- 현재 방해 전파 때문에 연락이 닿지 않아 선불리 행동하지 못하고 있다.
- 하지만 이대로 내버려둘 생각 또한 없다.

하나에 리츠가 모르는 사실

- PC가 이능력 보유자라는 것
- 전반적인 진상

주어진 NPC 대신 'PL와 GM 모두가 알고 있으며, 이런 세계관이었다면 디스토레아에 속했을 법한 캐릭터'를 카메오로 등장시키면 재밌습니다.

대화를 마치면 어두운 방이 눈에 들어옵니다. 구역마다 하나씩은 꼭 있는, 검열 서적 보관고라고 하네요.

검열 서적 보관고

‘아드미스’와 ‘판텔 인더스트리’를 비판하는 내용, 과거의 역사, 구역 밖의 환경 추측 등의 내용이 적혀 있어 판매가 금지된 서적들을 보관하는 장소입니다. 주로 관리자가 지내는 곳에 보관하기 마련인데.... 테르피주에서는 지하에 자리를 마련한 모양이군요.

내용은 뻔합니다. 어찌 되었든 ‘아드미스’가 만들어내는 사회상에 반기를 표하는 모든 글이지요. 그렇게 하나둘씩 책을 살펴보고 있으면 자료조사 판정. 성공 시, 책들 사이에서 하나의 쪽지가 떨어집니다. 주문을 공개합니다.

판정에 실패했을 경우, 다른 여러 판정을 사용하여 주문을 전달해 주세요. 이야기 진행을 위해 꼭 필요합니다. **KPC나 NPC**를 통해 전해줘도 되겠습니다.

검열된 책들

‘아드미스의 진실 - 그는 과연 AI ‘셀리페’의 꼭두각시인가?’

‘모노의 카메라가 늘 당신을 지켜보고 있다.’

‘과학으로 위장된 허상, 안전 결계’

제목에서부터 불온한 기운이 풍기는 책들이 잔뜩 꽂혀 있습니다. 체포를 두려워한 건지 작가의 이름이 전부 익명입니다.

주문

작은 종이조각입니다. 손으로 적은 듯한 글씨가 적혀 있습니다.

- 청천벽력

비용 : 마력 1d5

시전자의 손에서 스파크를 불러일으킨다. 야외에서 사용할 경우, 주문에 의한 효과가 아닌 실제 번개가 유도될 수 있으니 주의.

- 우레

비용 : 마력 1d5

반경 20m 이내에 강한 진동을 불러일으킨다.

일종의 마법 주문인가 봅니다. 하긴, 마법을 한 번만 사용하면 이능력 보유자로 취급받으니 이런

정보는 숨기고 있을 법도 하죠. 당신이 종이조각을 주웠을 때, 어느샌가 KPC도 옆에서 보고 있었습니다. “뭐야, 주문이네?” PC가 주문이 뭔지 모른다면 간단히 설명해 줍시다. 함부로 쓰지 않도록 조심해야 해요. 이능력 보유자가 되고 싶지 않다면요!

이후 정신력 판정을 진행하여, 실패 시 머리가 조금 어지러운 듯한 기분을 느낍니다.

종이조각을 읽음과 동시에 주문을 사용할 수 있는 상태가 되도록 마법이 걸려 있었습니다.

종이조각에 적힌 주문은 신화 외부의 마법(P.178)으로, CoC의 주문 관련 규칙을 따라가지 않습니다.

이후 첫 번째 주문을 PC가, 두 번째 주문을 KPC가 사용하도록 이야기가 흘러갑니다. 따라서 KPC가 반드시 함께 쪽지를 읽을 수 있게 합니다.

안을 대충 살피고 나면, 하나에 리츠가 귀를 붙잡으며 무언가를 중얼거리기 시작합니다.

“...! 네, 알겠습니다.”

그리고 여러분을 보더니 조금은 밝아진 표정으로 말합니다.

“방금 지부와 잠시 통신이 연결되었습니다. ...그쪽에 해킹이 특기인 사람이 있어서요. 지하의 사람들을 최대한 위로 내보낸다면, 그들을 대피시킬 수 있게 지원이 올 거라고 합니다.”

“물론 모두 다 성공적으로 밖으로 나갈 수 있을 거란 보장은 없습니다. 지하를 벗어나는 게 그들이 더 위험해지는 길일지도 모르고요. ...그래도 저는 최소한 갇힌 사람들에게 선택권을 주는 게 맞다고 생각합니다. 그들에게도 기회가 필요해요. 그렇지 않습니까?”

“하지만 이곳의 시스템은 갇힌 사람들을 계속 감시하고 있습니다. 구역 전체 시스템의 일시적 차단. 그것만이 혼란을 일으키고 동시에 구역을 무력화할 수 있는 수단일 겁니다.”

“송신탑이 하나 있으니 그걸 부순다면 좋겠지만.... 제가 알기로 테르피주에서 가장 강건히 보호되고 있는 시설입니다. 특히 이능력으로 파괴되지 않도록 방비가 되어있으니깐요.”

여기까지 왔다면 지능 판정.

성공

플레처가 자랑스럽게 전했던 말이 떠오릅니다. 번개, 폭우, 돌풍.... 어떤 기상 현상도 침입할 수 없도록 안전 결계가 막고 있다고요. 그렇다면 이곳의 모든 시설은, 깨끗하다 못해 격리되어 자란 연약한 도시는. 낙뢰에게서 스스로를 보호할 방법이 하나도 없지 않을까요?

만약 번개가 송신탑으로 내려친다면, 순간적이지만 전선을 타고 과전류가 흘러 지하의 모든 시스템을 망가뜨릴 수 있을지도 모릅니다.

실패

플레처가 자랑스럽게 전했던 말이 떠오릅니다. 번개, 폭우, 돌풍.... 어떤 기상 현상도 침입할 수 없도록 안전 결계가 막고 있다고요. 그렇다면 이곳의 모든 시설은, 깨끗하다 못해 격리되어 자란 연약한 도시는. 낙뢰에게서 스스로를 보호할 방법이 하나도 없지 않을까요?

이상한 일입니다. 필요치 않다고 판단되는 것을 지우고, 가리고, 덮은 끝에 취약해진 꼴이라니. 처음 보는 주문이었지만 어쩐지 두렵지 않습니다. 그도 그럴 게, 당신은 이미 이능력 보유자잖아요?

해야 할 일을 깨달았다면 밖으로 나갑시다. 그토록 자연을 부르짖었던 초원을 향해, 이제는 자연이 응답할 시간입니다.

PC는 송신탑으로 가 주문을 사용해 번개를 끌어내야 합니다. 이 결론에 도달하지 못했다면, KPC나 NPC의 입을 빌려 힌트를 주어도 됩니다.

만약 PC가 사람들을 탈출시키지 않고 혼자 다른 구역으로 가고자 한다면, 가는 길에 엘타스티에 특수집행부대를 마주합니다. 7. 우레로 이어지게 해주세요.

6. 청천벽력

리츠를 따라 출입구로 빠져나갑니다. 보관고의 환기구로 이어진 통로를 통해서요. 어디선가 겪은 상황 같지 않나요? 그렇게 한참을 기어다니고 나면.... 여러분은 밖으로 나옵니다. 늘 봤던, 넓게 펼쳐진 별들 아래 아름다운 밤의 초원으로요. 리츠는 여러분에게 자신의 역할을 말합니다. 시스템이 끊기고 밖으로 나오는 사람들을 빠르게 옮길 수 있도록, 그들의 경로를 미리 파악하겠다고요.

“...그 후엔 시선을 끌겠습니다. 송신탑 주위에 있어도 잠깐은 들키지 않을 겁니다.”
그리 말하며 안주머니에서 권총을 꺼냅니다. 분명 당신들과 같은 목표를 가졌기 때문이겠죠. 이제 뭘... 수 있다면 좋겠지만, 간신히 밖으로 빠져나온 이상 따라잡힐지도 모르겠는데요. 무사히 나무까지 도달할 수 있을까요? 그때, KPC가 무언가 생각난 듯 당신들이 머물던 곳을 향해 사라집니다.

“여기서 기다려.”

작은 말 한마디만 남긴 채요. 어디서 많이 겪어 본 상황 같기도 하네요. 그렇게 잠시 기다리고 나면, KPC의 목소리 대신 익숙한 배기음이 들려옵니다.

“간다.”

저 멀리서부터 달려오는 건, 이 푸르른 마을에서는 볼 수 없었던.... 덜덜거리는 엔진을 단 오토바이입니다. 아니, 대체 이런 건 어디서 쟁겨 온 거예요? 하지만 설명을 듣기에는 시간이 없습니다. 일단 타요. 구역에서 가장 높은 곳으로 향해야 하잖아요!

탁 트인 하늘 아래 여러분은 달리기 시작합니다. 여러분이 지나간 자리의 풀들은 마구 꺾이며 바람에 흔들리고, 바람을 맞이한 당신의 눈이 시릴 정도로 차가워집니다. 누군가 만들어 놓은 듯한 모형 정원 사이로 달리고 또 달립니다. 중앙의 나무로 향하는 도중 (2d10)명의 경비대원을 2번 마주칩니다. 피해 값만큼 적이 무력화되며, 2턴 동안 적절한 판정으로 그들을 해치우지 못하면 공격을 받아 체력이 1d2 감소합니다. KPC의 경우 자동차 운전 판정을 통해 (1d10)명의 추격자를 따돌릴 수 있습니다.

마침내 구역의 한가운데 서면.... 시야에 다 들어오지 않을 정도로 높은 나무가 제 존재감을 드러냅니다. 말 그대로 하늘과 닿아 있다고 해도 좋을 높이입니다.

만약 이곳에서 청천벽력을 사용한다면, 미미한 불꽃만 일어날 뿐 별다른 변화가 없습니다. 이후 지능 판정을 통해 결계 안은 '야외'로 판정되지 않는다는 사실을 이해합니다. 그렇다면, 저 드높은 결계에 잠깐이나마 틈이 생긴다면요? 물론 당신은 그 찰나가 매우 짧은 순간일 것임을 알고 있습니다. 구역 사이 결계도 사람 한 명분의 구멍을 잠깐 여는 것이 다인데, 그보다 더 튼튼할 결계 외벽은 말할 필요도 없겠죠. ...그러나 거창한 결과는 필요 없습니다. 팔 하나, 손가락 하나, 어쩌면 그저 작은 숨결이 겨우 지나갈 법한 간극이라도 좋으니.

당신이 하늘과 맞닿기 위해 나무를 타고 오르기 시작하면, 다급하게 당신을 쫓아오는 사람들이 보입니다. 나무의 주위를 지키고 있는 것처럼 서 있던 KPC가 다가오는 사람들을 밀어내며 당신을 힐끔거립니다. 어서 올라가라는 뜻이겠죠. 다양한 판정을 통해 나무를 타고 올라갈 수 있습니다.

주변을 어지럽히던 소리가 어느새 고요해집니다. 이제 당신의 귀에 들리는 건 자신의 호흡 소리뿐입니다. 하늘은 서서히 가까워지고, 구역 안 모습은 CG라도 된 것처럼 아담하게 보입니다. 저 멀리서 소란이 벌어진 것도 같아요. 당신에게 약속했던 NPC라도 되나 보죠. 어쨌든 어깨는 그리 무겁지 않습니다. ...당신은 지금 혼자 싸우는 게 아니니까요.

그렇게 (2d10)분 정도 지나자 어느새 하늘이 코앞까지 다가왔습니다. 이제 어떻게 하나요? 주문을 사용하거나, 이능력을 사용하면 먹히지 않습니다. 이능력이 전기 관련 분야여도 마찬가지입니다. 이능력 에너지가 발현되자마자 흡수하는 방식으로 송신탑이 스스로를 지키거든요.

마주하는 하늘 너머로 어디선가 빛이 번뜩이는 듯한 기분이 듭니다. 지능 판정. 성공 여부와 관계없이 당신의 손이 저도 모르게 위를 향합니다. 당신을 가리는 단단한 질감의 액정 너머, 닿을 수 없었던 하늘로.

틈새.

그렇게 부르기조차 어려운 작은 공백이었습니다. 유독 물질로 가득 찬 검은 안개. 그것 때문인지 빛 한 톨 들어오지 않는 모습이었지만, 건너편에 있는 것은 분명히 하늘입니다. 그리고 당신은 조그만 창천의 시야로 광대한 땅을 내려다봅니다. 이상한 일이죠. 그렇게 몸부림치던 인간들은 접근조차 할 수 없는 세상, 그 가장 순수하고 드넓은 우주의 앞에 당신이 서 있습니다. 우르릉거리는 소리가 컷가에 와닿습니다. 틈새가 닫히기 전, 당신이 해야 할 일은....

사실은 그냥 진짜 하늘에 먹구름이 끼어 있는 것입니다. 오염된 안개는 이제 없으니까요.

광!

주문을 사용하자 제멋대로 뺀 욕망의 군집을 향해 한 줄기 빛이 내리쬐힙니다. 몇 초 뒤 소리가 뒤따라올 때까지, 섬광은 나무를 타고 사방으로 뿔어나갑니다. 어쩌면 당신이 볼 수조차 없는 구역의 끝자락까지. 귀가 먹먹해지고, 순간적으로 의식이 깜빡입니다. ...어? 당신은 왜 떨어지고 있는 거죠? 방금 무슨 일이 일어났던 건가요?

감전되어 잠깐 의식을 잃었다가 찾았습니다.

PC, 관찰력 판정.

성공

구역 전체를 울리는 소리와 함께, 눈을 뜰 수 없을 정도로 시야가 밝아집니다. ...분명 밤하늘을 비추던 안전 결계가 이제는 한낮의 햇빛을 내보내고 있습니다! 고압 전류 때문에 오류라도 난 것일까요? 그리고 당신은 눈을 깜박이는 것보다도 짧은 찰나의 순간에, 머나먼 결계 너머에서 빛이 반짝이는 것을 분명 보았습니다.

실패

구역 전체를 울리는 소리와 함께, 눈을 뜰 수 없을 정도로 시야가 밝아집니다. ...분명 밤하늘을 비추던 안전 결계가 이제는 한낮의 햇빛을 내보내고 있습니다! 고압 전류 때문에 오류라도 난 것일까요?

7. 우레

당신이 완전히 땅에 떨어지기 직전, 뛰어오른 KPC가 당신을 낚아챩니다. “괜찮나?” 라며 묻는 말이 들리지 않을 정도로 주변이 소란스럽습니다. 모든 시스템이 망가지며 지하에 갇힌 사람들이 하나둘씩 밖으로 나옵니다. 그들이 밝은 하늘을 본 게 얼마 만일까요? 누군가는 울고, 누군가는 화내고, 누군가는 신이 나 웃습니다. 그토록 격리하고 싶었던 이들을 마주한 테르피주의 기만자들은 당황하여 뒤로 물러납니다. 우리를 지어 밖으로 나오는 사람은 한두 명이 아니에요. 테르피주의 주인을 전부 합해도 이들보다 적을 것 같아요.

뒤집어진 낙원은 완전히 땅에 처박힙니다. 이 일이 알려지면 더는 테르피주가 ‘낙원’으로 불리는 일은 없겠죠. 어려움에 처한 이들도 선불리 테르피주로 이주를 시도하지 않을 것이고, 일부 윤리적인 고위층은 이곳의 자연육을 거부할 것입니다. 눈을 돌릴 수 없을 정도로 진실이 밝혀졌으니까요. 당신 덕분입니다. 핏박받던 이들은 어느새 나와 자신의 목소리를 외칩니다. 한 명의 외침이, 여러 명의 외침이 되어.... 하늘을 울리며 우레와 같은 함성을 만들어냅니다.

지상과 지하의 주민이 섞여서 아수라장입니다. 경비원들은 선불리 그들을 분리하여 제압할 수 없습니다. 당신은 이제 어떻게 하나요? 도망가기에 최적의 타이밍이지만, 남은 이들을 도와도 됩니다. 플레처를 찾아 혼내줘도 되겠지요.

어느 선택을 하든 시간이 지나면 멀리서부터 제복을 입은 사람들이 등장합니다. 관찰력 판정. 성공 시 익숙한 얼굴을 발견합니다. 예전에 모노에서 본 적 있었던 민입니다. 만약 1부에서 그와 유의미한 대화를 나눈 적이 있다면, 이번에 마주한 민이 입 모양으로 말을 전합니다. ‘너무 큰 일을 벌였어.’ 그 말대로입니다. 테르피주의 모든 시스템을 무력화시키다니. 관리자의 귀에 들어간 건 당연한 일이겠죠. 민과의 전투를 시작합니다.

민과의 전투

1부의 능력치와 동일합니다.

근력 70 건강 65 크기 65 민첩성 60 외모 70 지능 60 정신력 50 교육 50

근접전(격투) 75 근접전(도검) 50 사격(권총) 50 이능력 80(그 외 자유)

전투 시작 시 PC의 이능력 수치(또는 관련된 전투 기능치) 절반 깎습니다. 전투 중 다시 이능력을 사용할 경우, 깎인 값에서 다시 절반 깎습니다.

어차피 이 전투에서 이기는 건 불가능하므로 몇 차례 경합을 벌이며 전투를 연출하기만 하면 됩니다.

전투 중간 준에게서 받은 화상 모듈을 민에게 던지면, **EVENT.** 대화가 실행됩니다.

EVENT. 대화

“...민!”

찢어질 듯한 외침이 굴러떨어진 기기에서 흘러나옵니다. 그 목소리를 들은 자의 새까만 눈이 일순 커집니다. 경악을 담은 채 나온 한 마디는....

“...누나?”

잠깐이지만 비친 준의 화상이 지직거리며 사라지고, 여전히 흔적을 눈으로 좇으며 민은 중얼거립니다.

“분명 누나는 라르소의 지하에.... 하지만 저 곳은....”

능력이 사라졌음에 당황하거나 민과 대화를 나누고 있으면, 몇 명의 특수집행부대원이 더 나타납니다. 한 명의 손이 늑대의 것에 가깝게 변하고, 그 손톱이 당신의 심장을 꿰뚫기 직전....

캉! 금속과 금속이 맞붙는 소리가 나며 당신은 뒤로 밀려납니다. 당신과 다른 부대원을 막아선 건 민입니다. 본인도 당황한 얼굴입니다. 대체 왜 막아선 거죠?

“...아니, 아닙니다. 저는 무심코.”

위 상황은 2부가 진행되며 **PC**가 민과 일정 이상 대화를 나눴다(또는 준의 화상 모듈을 전해줬다)고 가정하고 적은 것입니다. 적어도 그가 **PC**에게 작은 동정심(또는 가족을 찾아준 고마움)을 품을 정도는 되어야겠죠. 별다른 상호작용을 하지 못했다면 특수집행부대원이 공격하기 전 아래 서술로 바로 이어집니다.

그리 말한 그는 자신의 검을 거둡니다. 자신이 어느 쪽에 서야 할지 다시금 새긴 모양입니다.

준이 붙잡혀 있지 않음을 알면서도 완전히 특수집행부대에 반기를 들지 않는 이유는, 준을 제외한 다른 가족의 행방을 정확히 모르기 때문입니다.

자, 그야말로 절체절명의 상황이군요. 이능력도 쓸 수 없는 상황에서 수많은 추격자에게 둘러싸인 당신. 문득 시선이 그들 너머로 향합니다. 어디와 이어져 있는지도 추측할 수 없는 안전 결계입니다. 잠깐의 틈만 있다면, 분명 당신만큼은 저 너머로 갈 수 있겠지만....

“아, 하긴. 바로 죽이면 안 되지.”

“너희들 중 이능력 보유자는 누구지?”

당신의 얼굴을 알고 있는 사람은 모노에서부터 당신을 쫓았던 민뿐입니다.

특수집행부대원 중 누군가의 무심한 질문에 **PC**는 고개를 끄니다. 문득 **KPC**에게로 시선이 갑니다. 혼란하고 절망적인 상황 속에서, **KPC**는.... 웃고 있었습니다. 그는 당신에게 말합니다.

“야, 너 그냥 가라.”

그리고 강한 충격이 뒤따릅니다. **KPC**가 당신의 배를 걷어찬 것 같아요. 몇 번이나 구른 뒤에야 당신은 겨우 고개를 들어 **KPC**를 바라봅니다.

시원스레 웃는 그의 얼굴이 점차 일렁입니다. 아니, 떨리는 건 당신의 시야예요. 당신의 머리부터 발끝까지, 땅부터 하늘까지. 주변의 모든 것이 흔들리고 있습니다! 그리고 떨림의 근원지는 분명 **KPC**입니다. 번개가 친 뒤에 뒤따르는, 강렬한 천둥. 그것이 **KPC**에게서 흘러나옵니다.

“저놈이다! 이능력 보유자야. 잡아!”

어느새 경비대원과 특수집행부대는 비틀거리며 **KPC**를 향해 나아갑니다. 민은 잠시 **PC**와 **KPC**를 번갈아 보더니.... 당신을 지나쳐 **KPC**에게로 향합니다. 관찰력 판정. 성공 여부에 관계 없이 그가 목걸이 하나를 떨어뜨리고 갔다는 사실을 알아차립니다. (**PC**가 주울 성격이 아닐 경우, 자연스럽게 주머니 안으로 넣어주는 게 좋겠습니다.) 안에 사진이 들어 있는 로켓입니다. 녹색 머리의 소녀가 웃고 있습니다. 준의 어릴 적 사진으로, 지능 판정을 통해 이를 추측할 수 있습니다.

...당신에게 누구의 시선도 닿지 않습니다. **KPC**가 만들어낸 찰나, 당신은 떠날 수 있습니다. 어쩌면 누구에게도 들키지 않은 채. 관찰력 판정 성공 시 **KPC**의 입 모양을 확인합니다. “빨리 꺼져.”

PC, 이제 어떻게 하나요?

KPC가 주문 ‘우레’를 사용해 추격자들의 시선을 끌기 시작했습니다. 그 행동원리로는 아래 세 가지 정도를 들 수 있습니다.

1. **PC**만이라도 안전하게 내보내고 싶다(**PC**와 **KPC**의 유대감이 깊은 경우)
2. 어차피 자신은 혼자 결계를 통과할 수 없으니 나갈 수 있는 사람은 나가게 하자
(**PC**와 **KPC**의 유대감이 적당한 경우)
3. 이능력 보유자는 결계를 유지하는 데 쓰기 때문에 생포 가능성이 높다. 차라리 이능력 보유자가 되어 살 가능성을 높여 보자
(**PC**와 **KPC**의 유대감이 얇거나, **KPC**가 자신의 이득을 중시하는 성격일 경우)

그 외에도 여러 생각을 해서 내린 결정이겠죠. 사람 마음이란 그런 것이니까요.

이 세계관에서는 주문을 한 번이라도 쓴 사람을 이능력 보유자로 간주하고 있기 때문에, 이후 **KPC** 또한 이능력 보유자로 취급됩니다.(마력 회로가 연결되기 때문이라고 개인적으로 구상해 두었습니다.) 본래 단지 주문을 사용했을 뿐 별다른 능력을 얻지는 않은 것으로 정했지만, **GM**이 원한다면 **KPC**에게 추가로 능력을 부여해도 됩니다. (전기와 관련된 능력이라면 재밌겠죠.)

이후 엔딩 분기입니다. 어떤 방식으로든 도망치지 않고 남았다면 **ED.1**, 결계를 넘어갔다면 **ED.2**입니다. 개변 시에도 3부의 진행을 원활히 하려면 **KPC**만큼은 라르소의 실험실로 보내는 편이 좋습니다. (**PC**가 **KPC**를 구하는 장면이 있기 때문에....)

8. END

함께 붙잡혔다 : **ED.1**

혼자 라르소로 도망쳤다 : **ED.2**

[ED.1 방전]

당신은 KPC에게로 달려갑니다. 승산이 없는 싸움이니 뭐니, 지금은 모르겠습니다. 적어도 당신은 KPC와 함께 도망칠 생각이니까요!

...하지만 이 얼마나 오만했나요. 당신의 이능력은 시간이 지나자 조금씩 돌아오기 시작했지만, 그 결과 특수집행부대가 더 적극적으로 당신을 잡아들일 뿐이었습니다.

오류로 밝아졌던 하늘이 다시 제시간에 맞게 돌아옵니다. 어두컴컴해지는 하늘 속에서, 당신과 KPC는 차에 실려 어딘가로 끌려갑니다. 눈마저 가려졌어요. 이제는 그가 어디 있는지도 모르겠습니다. KPC의 목소리조차 돌아오지 않기 시작합니다.

당신이 싸움에 합류했다 해서 달라진 건 없습니다. 그저 잠깐의 시간, 티끌만큼의 여유를 벌었을 정도겠죠. ...그러나 그 시간 동안 누군가는 당신을 구하러 달려왔습니다. 그렇게 결말은 조금이나마 달라집니다.

광! 차체가 어딘가에 강하게 부딪힙니다. 불타오르기 시작한 차 안에서 당신의 목살을 누군가의 손이 붙잡습니다. 그리고 그는 당신을 내동댕이치듯 밖으로 끌어냅니다. “누구야?” 당황한 운전자가 외치는 것도 잠시, 섬광탄이라도 터뜨린 건지 가린 시야로도 강한 빛이 느껴집니다. 이후 당신의 몸이 들리고, 한참이나 옮겨진 후.... 당신의 눈에 씌워진 안대가 풀립니다.

그리고 보이는 모습은,
태어나서 봤던 광경 중 가장 휘황찬란한 별세계. 고풍스러운 건물과 네온사인이 조화롭게 서 있고, 그 틈새를 로봇이 날아다닙니다. 지금까지 봤던 어떤 구역과도 다릅니다. 보기만 해도 압도당할 것 같은 기분에 빠져 있으면, 익숙한 목소리가 말을 겁니다.

“정신이 드나?”

“...후. 하나는 구했군.”

당신을 보고 있는 건, 지금까지 함께 일했던 준. 그리고 그 뒤로 커다란 전광판이 눈에 들어옵니다.

‘아드미스 님의 비서 AI 셸리페가 당신의 생활을 응원합니다!’

이곳은, 그러니까. 당신이 도착한 곳은...

“라르소에 온 걸 환영한다.”

PC 생환, KPC 로스트?

보상: 없음

PC는 라르소의 실험실로 이송되던 중 준에 의해 구해졌습니다.

[ED.2 충전]

혈떡거리는 숨을 뒤로 하고 간신히 결계의 근처까지 도달합니다. 치기 어린 결정을 할 때가 아닙니다. 이능력 보유자는 함부로 죽이지 않으니, KPC 또한 무사할 거예요. 분명 구할 수 있을 겁니다. 언젠가는....

그런 생각을 하며 결계의 벽면에 손을 뻗으면, 늘 그랬듯 일렁이며 당신에게 문을 내어줍니다. 몰락한 낙원을 지나 당신은 새로운 구역에 발을 디딤니다.

PC가 일시적으로 이능력을 사용할 수 없는 상황이지만, 발현되지 않을 뿐 여전히 에너지는 가지고 있으므로 결계는 넘어갈 수 있습니다.

그리고 보이는 모습은, 태어나서 봤던 광경 중 가장 휘황찬란한 별세계. 고풍스러운 건물과 네온사인이 조화롭게 서 있고, 그 틈새를 로봇이 날아다닙니다. 지금까지 봤던 어떤 구역과도 다릅니다. 본능적으로 느낄 수 있습니다. 당신이 와 있는 여기는 판텔 시티 중앙에 위치한 구역입니다. 관리자의 시야 아래 모든 주민이 남들보다 높은 삶을 즐길 수 있는 곳이죠.

커다란 전광판이 눈에 들어옵니다.

‘아드미스 님의 비서 AI 셀리페가 당신의 생활을 응원합니다!’

이곳은, 그러니까. 당신이 도착한 곳은...

지이잉.

테르피쥬에 있던 내내 먹통이던 기기가 이제서야 연락을 받고 알림을 울립니다.

‘라르소 지부. XXX.XX.XXX. -준’

...잊으려야 잊을 수 없는, 디스토레아에서 보낸 연락입니다. 보낸 좌표로 찾아오라는 것 같아요. 이곳에 혼자 있어도 할 수 있는 게 없죠. 우선 당장 해야 할 일부터 찾아보도록 할까요. 그 어느 구역보다 통치자와 가까이 있는 중앙통제구역에서.

PC 생환, KPC 생환?

보상: 이성치 전체 회복

PC는 무사히 라르소에 도착합니다.

추천 노래 목록

	장면	링크
1	챕터 1. 도입	▶ Makoto SFIII Concept Theme (Smooth R&B RMX 2nd edit)
2	챕터 2. 낙원행 열차	▶ il vento d'oro
3	챕터 3. 지상낙원	▶ Thunder Harvest
4	마을 조사	▶ Rigël Theatre - Lurie (Album: Älvorna -Memories of Abcen...
5	챕터 4. 실낙원	▶ Moonsong
6	챕터 5. 관계자 외 출입 금지	▶ Slavic Queen
7	하나에 리츠와의 대화	▶ my long forgotten cloistered sleep (unreleased work of Xe...
8	챕터 6. 청천벽력	▶ Zoltraak
9	나무~번개	▶ Warbringer
10	챕터 7. 우레	▶ Baba Yaga
11	KPC의 주문	▶ Nush - Distorted World (toyKaset - Traveler)
12	ED 1, 2	▶ Drums of Battle

후기

안녕하세요, 오도독더덕뽕밥입니다.

짧지 않은 시간이 지나고 2부를 공개하게 되었습니다. 이번에는 주어진 시간이 많지 않아 일과가 끝나면 시나리오를 쓰는 데만 집중했던 것 같습니다.

개인적으로 ‘낙원도시’의 스토리가 3부 중 가장 마음에 듭니다. PC가 구역 전체에 번개를 내리치는 장면을 꼭 써 보고 싶었거든요. 역시 창작물에서 말하는 ‘낙원’은 전부 거짓부렁이었군요.

매번 플레이타임을 5~10시간으로 적고 있는데.... 사실 5시간은 첫 테스트 플레이에서 나온 결과입니다. 해당 PL분과는 대부분의 세션을 예상 플레이타임의 절반 시간으로 주파하고 있으니 실제 플레이타임은 8~10시간 정도라고 봐주시는 게 좋겠습니다.

KPC는 그렇게 이능력 보유자가 되어 실험실로 끌려갑니다.

실험실에 갇힌 이능력 보유자 KPC와, 골목길의 무법자 PC.

그들의 활약을 기대해 주세요.

마지막까지 좋은 시나리오로 찾아뵙겠습니다.

후기는 큰 힘이 됩니다.

플레이해 주셔서 감사합니다.

Thanks to : 테스트 플레이와 피드백을 도와주신 솔채님, 따로 테스트 플레이를 진행해 주신 J님, B님.