크툴루의 부름/Call of Cthulhu는 Chaosium Inc.의 상표이며, 도서출판 초여명은 한국어 자료에 관하여 그 독점 사용을 허락받았습니다. 이 작품은 성산시 시립도서관 프로그램을 통해 Chaosium Inc.와 도서출판 초여명의 허락을 받아 이를 재사용한 팬 창작물입니다. Chaosium Inc.와 도서출판 초여명은 이 작품의 제작에 관여하지 않았으며, 그 내용에 책임을 지지 않습니다.

Chaosium Inc.: www.chaosium.com
도서출판 초여명: www.cympub.kr

뮤즈의 이정표 ©2025 차백 (@teabag_Write)
최종 수정일: **2024. 08. 22. 23:10**
시나리오 카드는 7H (@7H_design) 님의 커미션입니다.

내 이야기의 길을 찾은 것은 당신이겠지요.

COC 타이만 캠페인 **〈황색 액자: 카르코사 특별전〉 Episode. 3**

뮤즈의 이정표

w. 차백

✶

바로 다음 장부터 캠페인의 전체적인 진상이 서술됩니다.

PL로 시나리오를 플레이하실 예정이 있는 분들은

스포일러 방지를 위해 캠페인 플레이를 마친 뒤 정독하시는 것을 추천합니다.

✶

✶ 시나리오 안내사항

분류	샌드박스
배경	무대와 객석
추천 기능	<자료조사> 등. PC가 가장 자신 있는 분야의 기능치 하나는 매우 높은 수준으로 (90 이상) 설정하시는 것을 권장합니다. 혹은 KP의 제안을 반영한 시트도 좋습니다.
플레이타임	ORPG 기준 30분~2시간
PL 난이도	★★★☆☆
기타사항	로스트 확률 매우 낮음.

✶ 개요 및 안내사항

탐사자는 KPC와 함께 이 무대의 번외를 만들어냅니다.

한 번 만들어지는 것으로 제 역할을 다할,

아주 특별한 작품을.

⁜ GM/PL이 임의로 창작해야 하는 부분이 있습니다. RP 위주의 아주 짧은 시나리오입니다.

✶ 시나리오 진상

캠페인을 진행하기 전 캠페인 가이드 문서를 꼭 읽어주세요!

KPC는 한 겹 밖의 액자에서 액자 속 관객을 바라보고, 탐사자는 KPC가 있던 객석에서 액자 바깥의 KPC를 바라봅니다. 탐사자가 바라보는 KPC의 등 뒤에는 나아갈 수 있는 그 다음 액자들이 펼쳐져 있습니다. KPC는 액자 속 한 점의 작품, 탐사자는 그런 KPC의 창조자로서 기능합니다. 탐사자는 KPC의 자리였던 객석에 앉아 KPC를 주인공으로 한 외전을 만들어내야 합니다.

<Episode. 3: 뮤즈의 이정표>는 탐사자의 시선에서 KPC의 모든 가능성을 비추어 봅니다. 탐사자는 KPC가 맞이하게 될 결말을 선택할 수도 있습니다. KPC가 그것을 바라지 않는다고 해도 그렇습니다. 액자가 어떤 형태로 그려질 것인가를 결정할 수 있는 유일한 권한은 탐사자에게 있습니다.

이번 시나리오의 탐사자가 선택하는 세계는 이 다음 시나리오인 <Episode. 4: Unknown Masterpiece>에서의 KPC가 있게 될 배경이 됩니다. 탐사자는 원하는 모든 것을 KPC의 세계에 마련해줄 수 있습니다. <Episode. 1: Living Catharsis>에서의 KPC처럼요.

외전이 결말을 맞이하면 KPC는 탐사자가 결말을 이어 준 액자 속에서 완성됩니다. 더이상 관람할 작품이 없는 객석이 존재할 이유는 없으므로, 객석에 있던 탐사자는 KPC가 존재하던 액자 속으로 넘어가게 됩니다.

✶ Chapter ?. 주인공에 대하여

탁 소리와 함께 무대를 비추던 조명이 꺼집니다.

무대의 막이 내렸습니다.

탐사자는 막 너머 조명의 희미한 빛에 의지해 주변을 살필 수 있습니다. 객석의 중앙에 앉아 있던 KPC의 모습은 어디에도 없고, 탐사자는 그 KPC가 있던 자리에 서 있습니다.

탐사자가 자리를 살펴보겠다고 선언하면 **노트 한 권과 만년필 한 자루**를 찾을 수 있습니다. 익숙한 필체로 쓰인 글이 빼곡하던 노트는 탐사자가 페이지를 넘기는 순간 텅 빈 노트로 변합니다.
뒷표지에 적혀 있던 KPC의 이름이 지워지고, 탐사자의 이름이 그 위에 새겨집니다. 탐사자는 단지 노트를 잡았을 뿐인데도요. **이성 판정(0/1).**

노트에 적힌 자신의 이름을 본 탐사자는 **정신력 판정**을 합니다. 성공한 탐사자는 본능적으로 이 노트의 사용법을 알 수 있습니다. 이곳에 적힌 글은 하나의 작품으로서 완성됩니다. 탐사자는 이것을 통해 하나의 세계를 만들어낼 수 있습니다. 실패한 탐사자는 앞선 KPC의 행동으로 이것이 무언가의 수단이 될 수 있음을 짐작합니다.

✶ **KP 정보** // 시나리오 본문에서는 편의상 글씨를 적는 행위로 서술했으나, 탐사자의 성향에 따라서 다른 방식을 제공해도 좋습니다. 그림을 그리는 탐사자라면 한 폭의 그림을 완성해도 좋고, 음악 분야의 탐사자라면 악보를 그리거나 악기를 연주하는 방식으로 표현해도 좋습니다. 중요한 것은 무언가를 창조하고자 하는 탐사자의 의지입니다.

탐사자가 노트를 전부 살폈거나, 노트를 사용해본다고 선언하면 어디선가 익숙한 목소리가 들려옵니다. 탐사자가 있던 무대 방향입니다.

"탐사자, 이쪽이야."

무대 쪽을 바라보면, 붉은 막이 거의 가려져 보이지 않습니다. 그 앞에 자리잡은 것은 허공에 뜬 황금빛 액자, 그리고 그 안에서 탐사자를 바라보고 있는 KPC입니다.

✡ **KPC의 RP 포인트**

· KPC가 바라는 것은 하나뿐입니다. 탐사자의 노트와 만년필을 이용해, KPC를 주인공으로 한 외전을 완성시킬 것. 완성되는 순간 KPC는 탐사자가 선택한 세계의 주인공이 되어 한 겹 밖의 액자로 나갈 수 있게 되고, 관람할 것을 잃은 탐사자는 KPC가 그랬듯이 객석 밖으로 나갈 수 있게 됩니다.

· 외전을 만드는 순서는 다음과 같습니다: 작품의 **제목**을 정하고, KPC를 **주인공**으로 규정하고, **배경**을 묘사하는 것.

· 단, KPC는 '액자'라는 무대 속에서 객석 방향을 바라볼 수만 있을 뿐, 자신에게 마련된 선택지를 직접 확인할 수는 없습니다. 탐사자가 이에 대해 묻는다면 '이 안에 그런 건 보이지 않는다'고 대답합니다.

여기에 언급된 **선택지**라는 것은, KPC가 위치한 액자 속에서 찾을 수 있는 '한 겹 너머의 액자들'입니다. 탐사자가 액자를 살핀다고 선언한다면, 하나의 액자를 살필 때마다 **자료조사**

판정을 합니다. 성공하면 각 액자의 제목을 읽을 수 있습니다. (난이도 조절을 위해 판정을 생략하거나, 기준을 높여도 좋습니다.)

KPC의 등 뒤에는 수많은 황금빛 액자들이 걸려 있습니다. 그곳은 저마다 다른 세계를 그리고 있습니다. 새하얀 모래 사막, 둥근 자갈로 이루어진 푸른 바다 위의 섬, 낯선 건물이 즐비한 번화가, 탐사자가 이곳에서의 첫 순간을 보냈던 고성, 그리고 (탐사자와 KPC가 지내던 원래 세계를 묘사해주세요.)의 모습도 보입니다.

풍경이 그려진 액자 밑에는 저마다의 이름이 붙어 있습니다. 〈해가 지지 않는 사막〉, 〈낙원〉, 〈시티로드〉, 〈멜포메네의 성〉…. (여기에 나열된 항목은 탐사자가 선택할 수 있는, 어쩌면 선택하지 않을 수도 있는 가능성입니다. 세계를 만들어내기 위한 참고용 예시로 생각해 주세요. 임의로 다른 세계를 추가해도 좋습니다.)

액자를 살피던 탐사자는 KPC에 의해 반쯤 가려진 하나의 풍경에 시선을 빼앗깁니다. 잿빛 물결이 바람의 방향을 따라 일렁이고, 정체 모를 새 같은 것이 수면 위를 날고 있습니다. 호수 주변을 감싼 숲은 낯선 형상의 식물로 가득 차 있습니다. 순간 낯선 음악이 탐사자의 귓가를 맴돌기 시작합니다.

조금 더, 더 가까이! 탐사자는 그 액자를 계속해서 바라보고 싶다는 욕망에 사로잡힙니다. **이성 판정(1/1D6).**

판정에 성공한 탐사자는 액자에서 느껴지는 섬뜩한 분위기에 금방 시선을 돌려버리고 맙니다. 판정에 실패한 탐사자는 넋을 놓고 액자를 감상하는 데에 몰두하기 시작합니다. 이 구간에서 일시적 광기가 발현했다면, 항목은 **집착증: 호수를 그린 액자**로 고정됩니다. 대실패의 경우 그 호수의 이름이 **할리 호수**인 것을 깨닫습니다.

다른 액자와 달리, 그 액자에는 제목이 없습니다. **자료조사 판정**에 성공하더라도 없는 제목을 찾을 방도는 없습니다. (대성공이라면 알려줍시다.)

✶ **KP 정보** // 노란 옷의 왕, 하스투르의 서식지인 카르코사의 할리 호수입니다.

판정의 성패와 관계없이, 탐사자는 자신이 앞을 향해 손을 뻗고 있었다는 사실을 알아챌 수 있습니다. 앞으로 내밀어진 탐사자의 손에는 무언가 차가운 것이 잡혀 있습니다. 동전처럼 납작하고 투명한 모양의 유리판입니다.

✶ **KP 정보** // 탈출 주문을 완성할 수 있는 재료 중 하나입니다. 탐사자가 앞선 시나리오에서 습득한 유리판을 대 본다고 선언하면, 크기가 완전히 같다는 사실을 제공합니다. 단순히 유리판을 대 보는 것만으로는 아무런 일도 일어나지 않습니다.

탐사자가 KPC를 주인공으로 한 외전의 작품명을 고르고, KPC가 그곳에 있음을 묘사하는 문장의 마침표를 찍는다면 **엔딩**으로 직행합니다.

✶ **KP 정보** // KPC는 자신이 가고 싶은 세계에 대해 탐사자에게 언질할 수 있으나, 선택권은 탐사자에게 있습니다. KPC는 탐사자에 선택에 그 어떤 영향도 미치지 못합니다. 다만 KPC 로스트를 바라지 않는 탁에서 탐사자가 앞선 이성 판정에 대실패했을 경우… 어떤 방식으로든 정신 차리게 만드는 것 정도는 가능합니다.

그리고, 시나리오의 히든 루트가 있습니다. 탐사자는 KPC가 아닌, 자신을 주인공으로 한 외전을 작성한 뒤 KPC를 버리고 혼자 탈출할 수 있습니다! 이 경우에는 KPC 로스트로 처리됩니다.

✶ END: 마침표

탐사자는 비로소 마지막 문장의 마침표를 찍습니다.

액자 너머에서 희미한 바람이 불어옵니다. KPC는 그보다 한 칸 너머, 탐사자가 적은 그 작품 속에서 움직이기 시작합니다. 이제 객석의 탐사자가 관람할 수 있는 것은 아무것도 남지 않았습니다.

그것을 깨달은 순간, 바람이 탐사자를 휘감듯 몰아치기 시작합니다.

❋ **엔딩 보상:** 이성 +1D6, 투명한 유리판

❋ 탐사자가 KPC를 할리 호수에 보냈다면 KPC는 로스트됩니다. 이 다음 시나리오에서도 KPC가 향한 액자를 찾을 수 없습니다. 이후 시나리오는 KPC가 없어도 무리없이 진행할 수 있으므로, KPC의 등장 파트만 개변 후 캠페인을 진행해주세요.

❋ 〈Episode. 4. Unknown Masterpiece〉의 도입부가 바로 이어집니다.