

Mirror syndrom; 환몽경상계 幻夢鏡像界

시나리오 작성: Aringgg (트위터 @aringgg_TRPG)

룰: CoC 7th

추천인원: 1인 고정 (타이만 가능)

배경: 상관없음

주의사항: 눈떠보니낯선장소~ 로 시작하는, 시나리오의 최종 목적이 탐사자가 집에 돌아가는 종류인 시나리오입니다만 엔딩에 따라 탐사자가 완벽하게 집(또는 원래 장소)에 돌아가지 못할 수 있습니다.

기존에 KP가 이미 잘 알고 있는 캐릭터를 데려가시는 것을 추천합니다. 탐사자의 설정에 따라 KP의 재량에 맡기는 부분이 굉장히 많습니다.

개요

탐사자는 꿈을 꾸고 있습니다.

돌연, 딛고 있던 지반이 무너지며 끝없이 아래로 떨어집니다.

무슨 꿈을 꾸고 있었든, 사방은 점점 물속처럼 변합니다.

점점 깊은 심해로 가라앉는가 싶더니 이내 물들은 구름이 되고, 비가 되고, 어느새 탐사자는 하늘에서 추락하고 있습니다.

잠시 정신을 잃었다가 깨어나면 축축한 길바닥입니다.

가장 먼저 눈에 들어오는 것은 구름이 잔뜩 낀 하늘 사이로 헤엄치는 물고기떼이며, 사람들은 탐사자를 숙취로 기절한 사람 쪽으로 취급하는지 동정의 눈길을 주지만 아무도 도와주지 않습니다.

주변을 둘러보면 익숙한 거리입니다. 탐사자가 사는 곳, 집 바로 근처 길가입니다.

이하 **GM**용 시나리오

시나리오 배경

환몽경-드림랜드는 평평합니다. 지구가 구형이라는 것이 밝혀지기 전 학자들이 주장한 지구평평설의 지구와 비슷한 모습이죠. 드림랜드는 평평하기 때문에 끝이 있습니다. 그 끝에서 떨어지면, 드림랜드의 아래로 간다면 무엇이 있을까요?

드림랜드의 아래쪽, 우리가 사는 세계의 반대편에는 이 세계와 매우 비슷하지만 다른 '거울세계'가 있습니다. 새가 물 속을 날고 물고기가 하늘을 헤엄치며, 포유류보다 파충류가 많습니다. 날씨는 매우 우중충하고 습합니다. 극지방은 매우 덥고, 적도로 갈수록 춥습니다.

바다 밑에 가라앉은 로이고르(p.289)들은 점점 더 깊이 내려가다가 환몽경의 반대편까지 도달했습니다. 그것들은 직접 모습을 드러내지는 않으면서 점점 거울세계를 잠식했고, 이곳의 사람들은 로이고르의 영향으로 늘 무기력하고 우울해합니다. 로이고르는 평소엔 비실체 상태로 돌아다니며, 아주 가끔씩만 실체를 가지고 나타납니다. 우리의 세계에서 나타날 땐 파충류 형태지만, 거울세계에서는 어류-돌쇠고래에 가까우나 좀 더 흉측하고 기괴한 형태를 지닙니다. 목격할 경우 로이고르의 파충류 형태 목격시의 이성 손실과 동일하게 처리합니다. 이들은 진짜 물고기들 사이에 뒤섞여 다닙니다.

고래가 나타나는 날은 안그래도 별로 좋지 않은 날씨가 한층 더 껏어지고 사람들의 상태도 훨씬 나빠지기 때문에 이곳 사람들은 고래를 별로 좋아하지 않습니다. 그러나 매우 드물게 로이고르가 아닌 진짜 고래 (이것은 **흑등고래의 모습에 가깝습니다**)가 종종 나타나며, 그 '진짜 고래'는 유일하게 이 거울세계의 하늘을 뚫고 환몽경까지 올라갈 수 있습니다. 흑등고래는 구름을 헤치고 햇빛을 이끌며 나타난다고 해서, 이 세계의 사람들에게는 길한 동물로 여겨집니다.

이 세계는 원래의 세계와 매우 철저히 분리되어 있습니다. 거울세계와 현실의 직접적인 연결통로는 없으며, 드림랜드의 끝에서 추락해야만 갈 수 있습니다. 그러나 드림랜드의 끝은 '세상의 끝'을 지키는 뱀 우로보로스가 막고 있으므로, 사실상 거울세계로 가는 방법은 없는 것에 가깝습니다. 하지만 어떠한 사건으로 우로보로스가 잠깐 꼬리를 놓쳤고, 그 잠깐동안 바다가 흘러넘쳐 아래쪽 세계로 떨어졌습니다. 그때, 탐사자를 비롯한 몇 사람들의 의식이 드림랜드 너머의 거울세계-환몽경상계에 표류하게 됩니다.

*이 시나리오에서 중요한 고래는 돌쇠고래와 흑등고래입니다. 그냥 풍경묘사 등에서는 KP가 좋아하는 고래나 어류를 넣어도 무방합니다.

“환몽경상계”에서의 캐릭터들

원본과 모든 것이 비슷하지만 성격이 좀 부정적이고, 무기력하고, 짜증이 많고(만약 원래 캐릭터가 이런 성격이면 그게 더욱 심화된 것처럼 묘사해 주세요), 기억의 몇몇 부분도 원본과는 다릅니다. (p.289 로이고르 항목 중 하단의 박스로 된 부분 참조) 이곳은 거울세계지만 여기서 벌어지는 일들이 탐사자의 원래 세계를 따라가지는 않기 때문에, 외형만 비슷한 다른 사람 수준일 수도 있습니다. 탐사자와의 관계도 다를지도 모릅니다. 거울세계와 현실의 유사정도는 KP가 임의로 설정해 주세요.

또, 이 세계에 원래부터 존재하는 거울세계의 탐사자가 있습니다. 탐사자가 거울세계의 자신과 만난다고 도플갱어처럼 둘 다 죽거나 하지는 않습니다. 시트는 탐사자의 것과 동일합니다.

이들은 탐사자의 원래 세계(환몽경의 하늘 너머)가 있다는 것을 모르며, 이들에게 탐사자의 존재는 철저하게 이방인이자 이물질입니다. 탐사자가 환몽경 너머를 이야기해주면 믿지는 않더라도 원래 세계로 가도록 도와주지만, 선의나 호의보다는 쫓아내려는 것에 가깝습니다.

기타 주의사항

만약 타이만 진행일 경우, 이 시나리오 내의 KPC는 “거울세계의 KPC”입니다. 이 KPC가 알고 있는 ‘탐사자’ 또한 “거울세계의 탐사자”이므로 원래 탐사자와 다를 수 있고, 만약 그렇다면 KPC는 탐사자에게 의문을 가질지도 모릅니다. 대충 납득하는 KPC도 있고, 하나하나 트집을 잡는 KPC도 있겠죠. “자신이 아는 것과 다른 ‘탐사자’”에 대해 어떻게 반응하는지는 전적으로 캐릭터의 성격, KP의 재량에 따른 것이므로 가이드라인은 없습니다. 물론 원래 KPC가 같이 표류한 전개라면... 음... 파이팅! 1인 최소3억!

또, 시나리오 전개에 따라 거울세계의 탐사자를 KP가 연기해야 할 일이 생깁니다만... 파이팅! ‘비슷하지만 결국은 진짜 탐사자와는 다른 사람입니다’ 라고 해 주세요!

시나리오 본문에서 “거울세계의 탐사자/kpc/npc 등등”는 “경상鏡像탐사자~”로 씁니다.

시나리오 진행

탐사자는 꿈을 꾸고 있습니다. 꿈의 내용은 별로 상관없습니다.

돌연, 밟고 있던 지반이 무너지며 끝없이 아래로 떨어집니다. (PL이 요구한다면 현실 인지 판정으로 꿈이라는 것을 자각할 수 있습니다만, 깨어나지는 못합니다) 무슨 꿈을 꾸고 있었든, 사방은 점점 물속처럼 변합니다. 점점 깊은 심해로 가라앉는가 싶더니 이내 물들은 구름이 되고, 비가 되고, 어느새 탐사자는 하늘에서 추락하고 있습니다.

잠시 정신을 잃었다가 깨어나면 축축한 길바닥입니다. 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 구름이 잔뜩 낀 하늘 사이로 헤엄치는 물고기떼이며, 사람들은 탐사자를 숙취로 기절한 사람 쯤으로 취급하는지 동정의 눈길을 주지만 아무도 도와주지 않습니다. 주변을 둘러보면 익숙한 거리입니다. 탐사자가 사는 곳, 집 바로 근처 길가입니다. 방금 지나간 사람은 옆집 사시는 할머니 같네요. 탐사자의 차림새나 소지품은 KP 좋을대로 처리해 주시면 됩니다.

- 하늘을 좀 더 자세히 본다: 분명 물고기입니다. 새떼처럼 V형으로 진을 그리며 날아가고 있습니다. 어종은... 글쎄요, 갈치 같아 보입니다. 물고기떼가 가는 방향을 쫓아가도 딱히 의미가 없으므로 신호등에 걸려 물고기를 놓쳤다 등으로 적당히 넘어가주세요.
- 지나가던 사람에게 영문을 묻는다: 붙잡지 좀 마요, 당신 뭐야, 저 바빠요 등등. 돌아오는 대답은 전부 부정적이며 (탐사자와 친한 이웃도 탐사자를 뿌리칩니다) 그들은 빠른 걸음으로 그 자리를 벗어납니다.
- 병원에 간다: 접수원의 태도도 불량하며, 의사는 매우 지긋지긋하다는 표정으로 진단결과를 말해줍니다. 이상 없음! 다친 곳도 없이 매우 건강한 상태입니다. 탐사자가 <의료> 로 자가진단을 할 경우에도 탐사자의 몸에는 아무런 이상도 부상도 없습니다.
- 일어나서 집에 간다: 문을 열면 현관에 탐사자가 지금 신고 있는 것과 똑같은 신발이 놓여 있습니다. 음, 잠결에 두 켤레를 샀던가? 그럴 수도 있겠어요.

그리고 실내로 들어오면 거실에 탐사자가 앉아있습니다. 이성 체크 **1d3/1d8**, 탐사자가 잃은 만큼의 이성 수치를 경상탐사자도 잃습니다. 경상탐사자는 탐사자를 보고 바로 경찰에 신고하려는 듯 전화를 들었다가, 이내 한숨을 쉬며 전화를 걸진 않고 내려놓습니다. 경상탐사자는 탐사자에게 어떻게 들어왔는지 묻습니다. 도어락 번호키를 눌렀든 열쇠를 썼든, 탐사자는 어쨌든 ‘자신’의 집이니까 들어올 수 있었겠죠. 경상탐사자는 탐사자 자신만이 알 수 있는 질문 몇 가지를 더 하고, 결국 탐사자가 자신과 동일인물임을 받아들입니다. 타이만으로 할 때 경상KPC가 경상탐사자와 동거관계라면 상황이 더 복잡해지겠네요. 파이팅!

이후의 전개는 탐사자의 설정에 따라 달라집니다. 탐사자의 집 근처, 탐사자가 사는 동네 정도가 무대가 되며, 따라서 캐릭터마다 완전히 다른 이야기가 연출됩니다.

탐사자가 가려는 곳, 만나려는 사람, 보려는 것은 탐사자의 설정에 맞춰 묘사해주세요. 단, 거울세계의 ‘사람들’은 모두가 매우 부정적이고, 음울하고, 짜증이 가득합니다. 평소 탐사자와 사이가 좋은 이웃이나 자주 가는 가게의 점장, 하물며 친구들까지도 탐사자에게 날것의 감정을 그대로 드러냅니다.

이 파트에서는 시나리오 내에 지정된 판정은 없으며, 탐사자가 하려는 행동에 따라 적절한 기능 또는 특성치 판정을 요구해 주세요.

경상탐사자는 탐사자를 일단 집에 머물게는 해 주지만, 그렇다고 탐사자가 너무 밖을 돌아다니지 않고 집에만 박혀 있으면 끔찍합니다.

한 가지만 유념해주세요! 경상계에서 탐사자의 핸드폰은 정상적으로 사용 가능하지만, 탐사자가 누군가에게 전화 등을 건다면 그 전화는 경상계의 해당 인물에게 갑니다.

인터넷에 접속해도 경상계의 네트워크이며, 원래 세계와는 소통할 수 없습니다. 따라서 인터넷을 사용하여 찾아보는 정보는 탐사자가 원래 살던 현실세계와 조금 차이가 날 수 있습니다.

탐사자가 어느정도 경상계에 적응했다 싶을 즈음에 이벤트를 하나 발생시켜 주세요. 타이밍은 **KP** 자유입니다. 사실 본격적 진행은 이 아래부터이긴 해요. 초반탐사는 대충 넘기셔도 별 문제 없습니다.

어떤 경로로든, 탐사자는 원래 세계와 경상계의 또다른 차이점을 알게 됩니다. **(가장 무난한 경로는 실외를 탐사하다가 우연히 발견하는 것입니다. 탐사자보다 앞서 경상계로 표류한 다른 사람이 남긴 수기 등을 발견하게 해도 좋고, KP가 좋을 대로 처리해주세요.)** 경상계의 곳곳에는 용도를 알 수 없는 지하시설이 설치되어 있다는 점입니다. 이 지하시설로 가는 입구는 대체로 풀로 뒤덮이거나, 용접된 자국이 있어서 막힌 것처럼 보이거나, 아니면 놀이공원의 미로에서 길을 잃었다가 다 녹슬고 낡아빠진 스타프 온리 문을 열어야 하거나, 하는 식으로 사람들이 접근하지 않거나 못하도록 되어 있습니다.

이 지하시설은 숨겨져 있을 뿐 출입에 제한은 없습니다. 열려고 하면 하나 정도의 추가 판정으로 열 수 있습니다. <열쇠공>보다는 풀숲에 뒤덮여 있거나 용접된 첩 하는 입구라면 <관찰력>, 놀이공원 깊은 곳에 숨겨져 있다면 <추적> 등이 되겠네요. 예를 든 것 외에도 **KP**가 판단하기에 적당하다고 생각하는 걸로 요구하시면 됩니다.

이 안은 일종의 쉼터처럼 보입니다. 탐사자가 평소에 음모론 등에 관심이 많았다면 아마 “지구 밑에 존재하는 모든 터널을 이은 듯한 거대 쉼터”에 대해 알지도 모르겠네요.

모르더라도 “거대한 지하 쉼터” 등의 키워드로 검색을 해본다면 (놀랍게도 쉼터 내에 와이파이가 잡힙니다! 현대 문명 만세!) 알 수 있습니다. 대재해나 외계존재의 습격 등 전지구적인 재앙이 일어나 지상에서 살 수 없게 되었을 때를 대비해 만들어진 지하 구조물입니다. 물론 이 쉼터는 그렇게 큰 규모는 아니고, 전체 크기는 탐사자가 사는 도시 정도만합니다. 사족을 달자면 경상계에는 어느 정도의 규모를 가진 도시 밑에는 거의 쉼터가 있습니다.

이 쉼터의 진짜 정체는 로이고르를 피하기 위해 만들어진 시설입니다. 경상계에 로이고르가 나타난지는 천 년 이상이 되었으며, 사람들은 아주 오래 전부터 쉼터를 만들었습니다. 그리고 로이고르가 나타나는 시기를 대강 계산하여, 그들이 몰려올 때가 되면 쉼터로 숨곤 했습니다. 로이고르가 곧 나타난다는 전조(하늘에서 돌쇠고래 실루엣 목격, 일기예보엔 없던 폭우나 돌풍 등)가 나타나면 쉼터로 대피하여, 주기적으로 짧으면 며칠에서 길면 한 달 정도 쉼터 생활을 해왔습니다. 따라서 경상계의 모든 사람은 쉼터에 대해 알고 있습니다.

다만 탐사자는 이것이 로이고르 출몰 대비 시설이라는 점은 모르겠네요. 쉼터 탐사 파트가 이어집니다.

지하 쉼터

탐사자가 어떤 입구로 들어왔든 밑으로는 에스컬레이터~현대문명~가 깔려 있습니다. 위로 올라가는 에스컬레이터도 있고, 멈춘 상태지만 탐사자가 앞에 서면 운영을 시작합니다. 끝까지 내려오면 매우 넓고 큰 복도가 펼쳐져 있습니다. 지금은 로이고르 출몰 시기가 아니어서 쉼터 내부는 텅 비어 있습니다. (물론 진짜 아무도 없진 않습니다만 아직 탐사자는 그걸 모르겠죠!)

복도는 넓고, 도시의 필수 생활기능 등을 담당할 간단한 시설도 구비되어 있습니다. 공기 순환이나 수도 및 전기 공급 등에는 아무런 문제가 없습니다. 에스컬레이터 바로 근처에 있는 쉼터 지도를 살펴보면 탐사자가 내려온 곳은 쉼터 정중앙의 거대한 광장이고, 여러 갈래로 길이 뻗어 있습니다. 다른 출입구와 주요 시설 몇 개가 표시되어 있습니다. 전체적인 모습은 블랙 식으로 구성된 계획도시 같습니다.

쉼터 각 장소에 대한 정보는 아래에 있습니다. 이 탐사 파트에도 시나리오 내 지정 판정은 없으므로, 탐사자의 의도나 탐사자가 보려는 것이 무엇인지 파악한 후 적절한 판정 요청, 혹은 판단에 따라 판정 없이 정보를 제공해 주세요. 이에 따른 이성 판정도 자유입니다. 몇 개의 시설은 탈출 단서는 없고 탐사자가 쉼터 생활을 하겠다고 마음먹어버렸을 때 생존을 돕기 위한(...) 정보값 없는 시설입니다. 참조해 주세요.

◎중앙광장

탐사자가 에스컬레이터로 내려와서 처음 도착하게 되는 곳입니다. 에스컬레이터를 이용해 밖으로 다시 나갈 수 있습니다.

매우 넓고, 벽마다 여러 개의 문이 있습니다. 각 문에는 이름이 표시되어 있고, 그 중엔 탐사자의 이름도 보입니다. 그 외에도 아는 이름을 몇 개 발견할 수도 있습니다. 이 위에 있는 도시 주민들의 이름이니깐요.

이름은 여러 개가 쓰인 방도 있고 하나만 쓰인 방도 있습니다. 아마 지상에서 한 가구에 사는 인원을 같은 방에 배정한 게 아닐까 싶습니다. (따라서 경상탐사자가 누군가와 동거중이라면 동거인의 이름도 있습니다)

◎탐사자의 이름이 쓰인 방

몇 명의 이름이 쓰여 있든, 그 인원수가 생활하기에 무리없는 크기의 공간입니다.

인원수만큼의 침대와 책상이 있고, 옷장은 몇 명이 쓰는 방이든 하나입니다. 화장실과 욕실, 부엌 시설, 세탁기도 갖추어진 원룸입니다.

벽지나 바닥재, 가구는 보급형이라 탐사자의 취향과는 거리가 멀 수 있습니다.

방 안에는 경상탐사자가 썼으리라 추측되는 물건들이 보입니다. 이 물건들은 탐사자에게도 익숙합니다. 당연히, 탐사자가 평소에 쓰던 제품이 똑같이 있습니다. 브랜드나 디자인 등등은 모두 원래 세계에서 탐사자가 쓰던 것과 동일합니다.

침구 상태는 탐사자 성격에 맞게 묘사해 주시면 되고, 책상에 있을 물건도 탐사자가 평소에 자주 쓸 물건이 무엇일지 생각해 배치해 주세요. 수기나 다이어리를 자주 쓰는 성향의 탐사자라면 그게 있을지도 모르겠지만, 쉼터에서의 일상 일기일 뿐 유의미한 정보값은 없을 겁니다. 옷은 그때그때 가지고 들어왔다가 가지고 나가기 때문에 옷장은 비어 있습니다.

◎탐사자의 방이 아닌 다른 방 (누구의 방이든 공통입니다)

쉼터 방은 기본적으로 생체인식 (홍채나 지문 등)으로 열리기 때문에 본인이 아니면 들어갈 수 없습니다. 행정시설에서 중앙 보안 시스템을 고장내면 그때부터 자유롭게 출입할 수 있습니다만... 굳이 그렇게까지? 라는 느낌의 장소들입니다. 별다른 정보가 없습니다.

가구 배치 등은 탐사자의 방과 같습니다. 만약 KPC 등이 따로 있는 진행이라면 KPC의 방은 KP가 맘대로 묘사해주시면 됩니다.

◎수도시설

쉼터의 상하수도 처리 시설입니다. 쉼터는 가동되지 않지만 수도시설은 계속 돌아가고 있습니다. 어느 정도 재사용이 가능한 오수를 정화하고, 폐수는 어딘가로 흘려보내고 있습니다. 기본적으로는 밖에서 내리는 빗물을 받아 정화를 거친 후 사용하는 듯합니다. 탐사자가 사는 지역이 바다와 가까운 곳이었을 경우 수원지는 바다가 됩니다.

돌아가고 있는 시설이기 때문에, 이 안에는 상주 관리인력이 있습니다. 시설의 제어실 등으로 가면 두세 명 정도의 사람이 일을 하는 중입니다. 이들은 탐사자를 보면 쉼터 사용 시기가 되었냐고 묻습니다. 탐사자가 '잘 모르겠다' 라고 하면 그들은 다시 업무에 집중하고, 탐사자가 '아니다' 라고 확실히 부정하는 대답을 하면 그럼 여긴 왜 왔냐고 되묻습니다.

이들과의 대화로, 이들이 탐사자의 원래 세계 사람이라는 것을 알 수 있습니다. 수도시설 말고도 여기에 상주하며 쉼터가 사용되지 않는 기간동안 관리하는 사람들은 전부 원래 세계 사람입니다. 그들은 되돌아가는 방법을 찾지 못하고 경상계에 갇혀 있으며, 경상계의 자신들이 '살려는 줄 테니 지하로 꺼져라' 라는 말과 함께 쉼터에 가두어 반강제 노역을 하게 만들었다고 합니다. 다행히 월급은 잘 나와서 생활에 지장은 없지만, 바깥 공기를 마시고 싶다는 불평을 늘어놓긴 하네요.

◎전기시설

쉼터 사용 시기가 아닐 때에도 돌아가는 시설이며, 쉼터 사용 시기동안 쓰일 전기를 열심히 만들고 있습니다. 수도시설과 연계되어 수력발전을 합니다. 시설 내 조명을 실제 시간에 맞춰 조절하는 등의 역할을 합니다. 따라서, 이 쉼터에는 낮밤이 있습니다.

전기시설의 상주 직원 역시 현실의 사람이며, 이하는 수도시설의 직원과 동일합니다.

전기시설에는 비상시에 쉘터를 차단, 그리고 정말 비상시에 쉘터를 폭파하기 위한 시스템이 갖추어져 있습니다. 이 시스템의 존재를 알아낸 뒤 해킹 등으로 접속할 수 있고, 이 시스템 설비가 갖춰진 장소로 잠입도 가능합니다.

쉘터가 차단되면 모든 출입구가 봉쇄되고 에스컬레이터 운행이 중단됩니다. 다시 열 수 있습니다.

만약... 진짜로 만약에 탐사자가 전기시설에서 쉘터를 폭파시켰다면... 탐사자가 안에 있는 상태로 쉘터가 터지면 탐사자는 죽고, 생명이 연결된 경상탐사자는 졸지에 심정지로 의문사합니다. 쉘터 테러범 수사가 시작되며 경상계는 혼란에 빠지고 탐사자는 로스트 엔딩입니다... 현실 세계에 있을 탐사자의 육체도 죽어버립니다.

◎쓰레기 처리시설

쉘터에서 나오는 생활쓰레기나 폐기물을 처리하는 시설입니다. 지상과 연결된 배기구가 있습니다. 기본적으로 소각하고, 화학처리 등 다른 특수한 방식이 필요한 폐기물을 처리하기 위한 시설도 따로 마련되어 있습니다.

이 쓰레기들을 잘 뒤지다보면 수첩 하나를 찾아낼 수 있습니다. 다른 쓰레기들과 섞여 더러워지고 종이엔 얼룩이 남았지만 내용을 못 알아볼 정도는 아닙니다.

이것은 탐사자보다 몇 년 전쯤 경상계로 표류한 현실 사람이 쓴 것입니다. 그는 몇 년간 경상계에서 살며 원래 세계에는 없었지만 여기서는 당연한 것들, 그리고 여기 살면서 알아낸 사실 몇 개를 메모해 두었습니다.

1. 이쪽과 저쪽의 동일인물이 만난다고 도플갱어처럼 둘 다 죽지는 않지만, 둘의 생명에 무슨 연결점이 있다는 것은 확실합니다. 어느 한쪽이 병에 걸리면 다른 한쪽도 같은 병에 걸리고, 한쪽이 죽으면 다른 한쪽도 동시에 동일한 사인으로 죽습니다. 그러나 양쪽의 세계가 서로 너무 철저히 분리되어 있어 서로의 존재를 모르기 때문에, 이렇게 표류해버린 사람이나 알 수 있지 정말로 아무도 모를 거라고 합니다.
2. 그렇다고 이쪽과 저쪽이 완전히 동일한 세계는 아닙니다. 원래는 아들이 하나 있었으나 이 세계에서 자신의 아이는 딸이었고, 자신은 원래 중소 IT 업체의 대표이사였으나 이쪽의 자신은 IT 분야의 교수직이라고 합니다.
3. 이 세계로 올 때 추락했으므로, 돌아갈 땐 하늘을 뚫고 가야 하는 게 아닐까 추측했습니다. 또, 그렇기 때문에 현실에서 여기에 떨어질 수는 있어도 그 반대는 거의 불가능할 것이라 생각한다고 적혀있습니다.
4. 이 세계는 어류가 비행하고 조류가 잠수하는 등, 원래 세계와 매우 다른 점이 몇 개 있습니다. 그러나 현실에서는 매나 독수리 같은 맹금류가 나타난다고 모든 도시 주민이 쉘터로 대피하는 일은 없지만, 여기의 사정은 다르다고 합니다. 사람들은

특정한 큰 어류가 나타나면 쉼터로 내려가거나 칩거생활을 합니다. 이 메모를 쓴 사람은 처음엔 그게 상어 같은 것일까 했지만, 정체는 고래였습니다.

5. 그래서 이 사람은 고래에 대해 알아보았습니다. 현실에도 존재하는 고래들이 여기도 동일하게 있고, 사람들이 무서워하는 고래는 '돌쇠고래' 한 종입니다. 다른 종류의 고래-특히 흑등고래는 오히려 길한 동물로 여겨지는 모양입니다. 종종 고래가 사람을 태우고 하늘을 활공해 구름 너머로 갔다는 목격담이 들리기도 합니다.

◎냉동고

냉동이나 냉장 등이 필요한 식자재를 보관하는 곳입니다. 냉장창고와 냉동창고가 분리되어 있습니다. 냉동 창고에서는 수시로 건강 판정을 해서, 실패할 때마다 체력이 1점씩 깎입니다.

기본적으로 쉼터에 들어올 땐 체류 기간을 고려해서 넉넉하게 식량을 준비해 오지만 생각보다 로이고르 출몰 기간이 길어지거나 하는 등 예상 외의 문제가 생겼을 경우, 그리고 상주 직원들의 끼니를 해결하기 위한 곳입니다. 식품 루팅이 가능합니다. 탐사자 한 명이 좀 먹는다고 없어진 티가 나진 않습니다.

냉동고 관리는 행정시설 직원이 겸임하고 있으며, 상주 직원은 없습니다.

◎창고

냉동/냉장이 필요하지 않은 식재나, 기타 생필품 및 가재도구 등을 모아둔 창고입니다.

루팅이 가능합니다.

창고 관리는 행정시설 직원이 겸임하고 있으며, 상주 직원은 없습니다.

◎문화시설

쉼터 생활이 심심한 사람들을 위한 여가 공간입니다. 볼거리나 읽을거리가 많이 마련되어 있습니다. 경상계만의 특별한 작품은 없고, 탐사자도 다 아는 것들입니다.

만약 탐사자가 고래 도감 등, 고래에 대한 것을 찾아본다고 하면 판정 없이 찾을 수 있습니다. 대체로 현실과 비슷하지만 돌쇠고래가 매우 위험한 생물, 거의 맹수에 가깝게 분류되어 있습니다. 또, 흑등고래가 나타나는 날엔 비구름이 걷히고 맑은 하늘과 태양이 보인다고 합니다. 돌쇠고래가 아닌 다른 고래들은 인간에게 우호적인 모양입니다.

돌쇠고래는 장소를 가리지 않고 나타나며, 흑등고래는 주로 도시의 상공-그 중에서도 야경이 제일 반짝이는 곳에, 벨루가는 한적한 전원 지역에, 돌고래는 어디든 사람이 많은 곳에 자주 나타난다고 합니다. 기타 다른 고래가 좋다면 돌쇠고래와 흑등고래를 제외하고 묘사 자유.

◎행정시설

몇 명의 상주직원이 있습니다. 이들은 다른 시설과는 달리 경상계 사람이며, 24시간 가동되는 다른 시설과는 달리 저녁에 퇴근합니다. 쉼터 행정 관리자는 경상계에만 있는 일종의 공무원직입니다.

쉼터가 돌아가지 않을 때에도 상주 직원 관리나 비상시 시설 점검 등을 위해 몇 명의 최고관리자가 이 안에 있습니다. 이들은 탐사자가 직접 밝히지 않는 이상 탐사자를 경상탐사자라 생각하고 별다른 제지를 하거나 적대하지는 않습니다. 쉼터는 사용 시기가 아니어도 출입에 제한을 두진 않기 때문에 방문 이유를 꼬박꼬박 캐묻지도 않습니다. 경상계 사람들에게 쉼터 사용은 이미 일상의 영역입니다.

만약 탐사자가 무슨 종류든 행정기록 열람을 요청할 경우 그들은 간단한 신원 확인 후 (물론 신분증도 똑같으므로 그냥 통과됩니다) 기록물 보관실로 안내해 줍니다. CCTV가 사각지대 없이 배치되어 있으므로, 다른 사람의 기록이나 요청하지 않은 자료를 보려고 할 경우 제지당합니다. 직원들이 퇴근한 시간에 잠입할 수도 있겠네요.

들어오면 서가에 빼곡하게 정리된 자료들이 보이고, 건너편으로는 [관계자 외 출입금지] 라는 카드가 붙은 철문이 하나 있습니다. 물론, <은밀행동>이나 기타 적당한 판정 등으로 그 구역에 잠입할 수 있습니다. 여기에는 갱신일자가 지났거나 당사자가 죽어 쓸모가 없어졌거나 하는 이유 등으로 폐기된 기록들이 쌓여 있습니다. 탐사자가 그 안에서 뭘 찾으려는지에 따라 적절한 판정을 제시해 주세요.

판정 없이, 또는 판정에 실패한다면 탐사자보다 어떤 사람의 정보를 찾아낼 수 있습니다.

신원정보는 적당히 지어내 주시고, 그는 현재 사망한 상태입니다. 원인은 돌쇠고래를 목격한 후유증으로 기록되어 있습니다. 탐사자가 여기서 인터넷 검색 등으로 돌쇠고래 목격 후유증을 검색하면 매우 심각한 우울증과 자해 성향, 신체 기능 저하, 면역력 저하 등등의 증상이 나타난다는 사실을 알 수 있습니다. 단지 고래 한 마리를 봤을 뿐인데도요.

경상계에서는 돌쇠고래를 모르는 쪽이 비정상이므로, 이것에 대해 행정직원에게 물어보면 수상하다는 반응을 보일 수 있으니 주의해 주세요.

로이고르 출몰

탐사자가 쉼터를 한 번 탐사하고 지상으로 올라오면 날씨가 심상치 않습니다. 원래 꿈꿨던 했지만 뭔가 좀 더... 불길한 느낌입니다. 곧 도시 전체에 안내방송이 울리거나, 재난문자가 오거나, 하여튼 도시의 모두에게 “약 이틀 뒤 ‘돌쇠고래’ 가 출몰할 것으로 추측됩니다. 모든 주민들은 충분한 물자를 구비하고 집에서 나오지 마시거나, 쉼터로 대피해 주시기 바랍니다” 라는 메시지가 전달됩니다. 물론 탐사자에게도요.

탐사자가 이번 로이고르 출몰 전에 탈출이 가능한 시간은 이틀. 그것이 출몰하면 산체크를 감수하고 탈출을 시도하거나, 로이고르가 완전히 물러난 이후까지 경상계에 발이 묶여 있어야 합니다.

탐사자가 각 고래가 출몰하는 지역으로 이동하면 고래들이 나타납니다. 고래 등에 타고 날아갈 수 있습니다! 다만 흑등고래가 아닌 것을 탔다면 원래 세계까지는 갈 수 없고, 드림랜드의 육지 중 바닷가와 인접한 지역 정도까지만 도달할 수 있습니다. 여기서부터는 또 탐사자가 자력으로 돌아갈 방법을 찾아야겠네요.

엔딩 처리

탐사자가 흑등고래를 타고 집에 잘 돌아갔다면, 탐사자는 집에서 눈을 뜹니다. 경상계에서 보낸 시간과 동일한 시간이 흘러 있습니다. 만약 동거인이 있었다면 병원에서 눈을 뜬을지도 모르겠네요. 시간의 흐름을 고려해, 탐사자 사정에 맞춰 묘사해주세요.

탐사자가 다른 고래를 타고 하늘을 넘어갔다면, 드림랜드의 하늘 너머까지는 못 가고 탐사자는 여전히 드림랜드에 표류한 채입니다. 드림랜드가 배경이 되는 다른 시나리오나, 아니면 다른 방법을 찾아 집으로 돌아가야 합니다.

탐사자가 탈출에 실패하고 로이고르를 목격했거나, 탈출 타이밍을 놓쳤거나 했다면 이후의 전개는 자유롭게 부탁드립니다. **RP**를 하고 싶다면 더 하세요. 로이고르가 물러난 뒤 탈출에 성공했다면 상술한 내용을 참조하시면 됩니다. 다음 로이고르 출몰 타이밍은 **KP** 자유.

탐사자가 탈출을 포기하고 경상계에 머무르기로 했다면, 쉼터 시설 관리 직원과 비슷한 처지가 되거나... 뭐 그럴겠네요. 현실 세계의 존재를 아는 경상계 사람들은 그것을 거북해하고 꺼림칙해하기 때문에 탐사자의 존재 또한 쉼터에 갇힌 채 잊혀질지도 모릅니다. 이 경우 현실에 남은 육체는 의식불명으로 생명만이 간신히 유지됩니다.

클리어 보상

시나리오 클리어 1d4

드림랜드 너머, 경상계에 대한 것을 알아버렸으므로 <비밀 지식: 꿈> 기능 +1d3

본 시나리오는 카오시움 사 / 초여명 사의 Call of Cthulhu 7th 의 2차 창작 시나리오입니다.

본 시나리오의 공개 범위는 초여명의 가이드라인을 따릅니다.

무단으로 전문을 전재, 공개된 장소에서의 스포일러성 발언, 자작발언 등은 금지하고 있습니다.

로그의 공개나 리플레이 제작 등은 스포일러 방지 원쿠션만 넣어주시면 자유롭게. 보고는 필요하지 않습니다.

참고서적

「Call of Cthulhu 7th Edition」 Chaosium inc. / 주식회사 초여명 (박나림 역)

「러브크래프트의 공포들」 Chaosium inc. / 주식회사 초여명 (박나림 역)

기타 참고작

영화 어스(Us) - 조던 필 감독

노래 Till sunrise - 김성규

노래 천사의 도시 - 김성규

노래 소나기 - infinite

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권 보유. Call of Cthulhu (7th Edition)에 기반한 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권 보유. | 이 문서는 비공식 2차 저작물이며 저작권 및 제반 권리를 침해할 의도가 없습니다.

Special Thanks to YOU!