확정 로스트 엔딩 시나리오에 빙의해버렸다.

지금 심경이요? 당신이 생각하기엔 어떨 것 같습니까? COC 시나리오에 빙의하면...

개요

갑작스럽습니다만 탐사자 당신은 *'탐사자'* 에 확정 로스트 엔딩 시나리오에 빙의하고 말았습니다. 아자토스의 강림을 앞둔 멸망한 세계에서 4번째 회귀를 반복한 KPC가 있고, 본래대로라면 *'탐사자'* 는 이곳에서 KPC와 함께 죽음을 맞이하겠죠. 싫다고요? 그럼 헤쳐나가셔야겠군요! 탐사자의 운명을요!

배경: 배경 무관 (작성 시 현대를 상정)

형태: 시티계

추천 플레이 인원수: 타이만 (1:1)

플레이시간: 5~7시간 (RP에 따른 가감폭 큼)

추천기능: 협박을 제외한 대인기능

준추천기능:

로스트 및 광기: 로스트 확정…? 걱정마세요! 당신은 분명 방법을 찾아낼 겁니다.

플레이 난이도: ★★★ (키퍼 재량에 맡기는 부분이 많습니다)

키퍼링 난이도: ★★ (탐사와 RP를 적절하게 혼용해야 합니다)

탐사자가 확정 로스트 엔딩 시나리오의 탐사자로 빙의하는 시나리오입니다. KPC는 회귀자, 해당 시나리오의 KPC 그 자체로서, 이 사건의 진상을 모르고 있는 시나리오 속 인물입니다. 때문에 시나리오 안의 시나리오 (탐사자가 빙의한 시나리오) 는 소중한 관계를 전제로 한 타이만이지만, 이 시나리오 (확시빙) 은 소중한 관계를 전제로 하지 않아도 무방합니다.

탐사자와 KPC 간의 대화 혹은 대인기능 판정이 중요하게 요구됩니다. 사람에 따라 정말 웃기지도 않는 개그 상황일 수도 있고, 세상에서 제일 심각한 얘기일 수도 있습니다. KPC만 혼자 심각할 수도 있고요……. 시나리오는 자유롭게 편의에 따라 개변해서 써주세요. 건물을 추가하셔도 괜찮고 이벤트를 더 하셔도 괜찮고, 뭐든 OK. 대화가 주가 되어서 키퍼에게 뒤를 맡기는 내용이 많습니다.

시나리오 특성 상 크툴루의 부름 룰에 대한 언급 및 단어 사용이 많습니다. (ex.광기라도 오면 어떡하죠? 저는 집착증 - 습관성 코파기 같은 거에 걸리고 싶지 않습니다.) 가능한 한 플레이어도 크툴루의 부름 룰북을 소지하는 편을 권장 드립니다. 시나리오 작성에 사용한 룰북은 한국에서 정발된 7판입니다.

시나리오 내에서 **'크툴루 신화' 기능치에 특수한 하우스 룰이 적용**됩니다. 캐릭터가 크툴루 신화 룰북을 소지하고 있을 시 숙련도에 따라 최대 이성치를 감소시키지 않고 크툴루 신화 기능치에 투자할 수 있습니다. 이외에도 시나리오 한정 기능치 하우스 룰이 적용됩니다. 가능한 한 탐사자도 룰북을 소지하고 있는 쪽을 추천드립니다.

시나리오의 약칭은 '확시빙' 입니다.

아래는 플레이어와 탐사자 모두 알고 있는 빙의된 시나리오 〈신이 내리는 세계〉 의 개요와 진상입니다. 이는 플레이 전부터 탐사자도 알고 있는 내용이므로, 배경 숙지 및 본편 플레이의 편의를 위해 미리 내용을 숙지해두셔야 합니다.

개요

이곳은 신이 내리고 있는 세계입니다. 오늘로 벌써 374일 째, 신은 아주 천천히 이 지구를 파괴하며 도래하고 계십니다. 인간은 고작 2시간의 낮 동안 세상에 범람한 괴이한 생물들을 피해 식량을 구해야만 하루 더 살아갈 수 있습니다. KPC와 탐사자는 희망없는 이 세계를 함께 살아가고 있습니다.

내일이 오는 것 만큼 무서운 일이 없는 이 세계에 이제는 KPC도 지친 걸까요? 어쩔 수 없이 아침을 맞이한 탐사자는, KPC의 눈물 섞인 아침 인사와 마주합니다. 갑작스럽고, 당황스러운 목소리로 KPC는 말합니다.

"탐사자, 너는 날 용서할 수 있어?"

… (중략) 주의 문구: 이 시나리오는 확정 로스트 시나리오입니다.

진상 (신이 내리는 세계)

이 세계에 내리고 있는 그 신은 무시무시한 혼돈의 핵, 우주의 시초 아자토스입니다. 광기에 사로잡힌 교단의 마법사가 불러낸 아자토스는 지구의 흐름이 아닌 자신의 흐름에 따라 아주 천천히 강림하고 있습니다. 이 속도라면 아마 10d10년 후에나 강림하겠지요.

문제가 있다면 그가 지구에 내려온다는 그 사실은 아주 폭력적인 인과 관계를 빚어낸다는 점입니다. 아자토스가 지구를 향해 내려오고 있다는 사실만으로도 지배자를 따르는 수많은 신화 생물들은 니알라 토템을 필두로 지구를 향해 찾아 옵니다. 물론 그들은 10d10년 후라는 보장할 수 없는 먼 미래가 아닌 바로 지금 도래했지요!

KPC는 이 멸망한 세계에서 시간을 돌릴 수 있었던 회귀자이며, 이 세계를 탐사하는 입장이었습니다. 과거형인 이유는 단순합니다, 더 이상 시간을 돌릴 수 없기 때문이예요.

아자토스의 강림 전, 먼저 지구에 내려온 니알라 토템은 KPC를 간택하여 그에게 시간을 딱 3번 돌릴 수 있는 반지를 선물합니다. 하필 KPC가 선택된 이유는 삶에 대한 간절함, 혹은 그저 우연… 어떤 이유라도 좋습니다. 그리 중요하지도 않고요.

결론적으로 KPC는 자신이나 탐사자, 혹은 두 사람 모두, 나아가 인류의 위기로부터 세계 멸망을 저지 하거나 하다 못해 살기를 바라는 이들만이라도 구하기 위해 지구 멸망을 반복합니다.

반지를 받고 난 직후, 강제로 첫 번째 회귀를 당한 KPC는 고작 3달만에 죽었지만, 두 번째로 회귀한 KPC는 장장 6년을 버티며 세계 멸망을 저지하기 위한 단서를 모았습니다. 그리고 그 끝에 하나의 끝에 도달하지요. 아무리 노력해도 이 세계는 멸망할 뿐이라는 진실 말입니다.

광기에 빠진 신도들은 아자토스에 대한 모든 정보를 긁어 모아서 불에 태우고, 그 위에서 죽을 때까지 신을 부르짖고 춤을 추었습니다. 신을 소환한 주문도, 송환하는 방법도, 아자토스에 대한 정보도 더는 남아있지 않지요. 애초에 자신은 희망이 없는 땅 위에서 뱅뱅 돌고 있었을 뿐이었음을 알고 만 KPC는 절망과 비명을 참을 수 없었습니다. 이 사실을 깨달은 세 번째 시간선의 KPC에게 남은 건 그 무엇도 없었습니다. 본래대로라면 이곳에서 세상을 구할 방법을 찾아서 마지막 시간선으로 떠나면 되는 문제였지만, 그것이 무의미함을 알아버렸지요. 탐사자도, 다른 사랑하는 것들도, 희망조차도 없는데 오직 진실만이 함께 하네요!

니알라 토템이 KPC에게 반지를 준 진짜 이유는 아자토스의 강림을 가속화하기 위해서 입니다. 반복된 회귀에 따라 인과가 비틀린 시간선은 엉망으로 꼬여버린 실타래와 같습니다.

이런 망가진 지구라도 운이 좋으면 100년은 버텼을지도 모르지만 이제는 아니지요! KPC가 마지막, 3번째로 회귀하는 시간선의 지구는 고작 7일 뒤에 멸망하고 말 것입니다. 그것을 알고도 KPC는 절망에 빠져 마지막 3번째로 시간을 돌립니다. 4번째 시간선, KPC는 7일 뒤 닥쳐 올 지구 멸망을 탐사자와 함께 한다면 그것만으로 족하다고 그렇게 믿고 있으니까요.

<타임라인 정리>

1번째 시간선: KPC가 니알라 토템에게 시간을 되돌리는 반지를 받고 강제로 첫 번째 회귀.

2번째 시간선: 3달만에 KPC가 사망함. 죽음으로 인해 두 번째 회귀.

3번째 시간선: KPC가 6년 간 버티며 지구 멸망에 대한 정보 수집, 회귀와 세계 멸망의 진상을 알게 됨. (이미 탐사자가 사망한 시간선)

4번째 시간선: 방법이 없음을 알게 된 KPC가 다시 돌아온 시간선 (현재)

이 아래로는 본문 시나리오 스포를 포함합니다.

진상 (확시빙)

신이 사람을 창조하는게 아니라, 사람이 신을 창조한다고들 하지요. 크툴루 신화에 깃든 신 니알라 토템은 본래라면 존재하지 않았거나, 실재한다쳐도 인간들과 크게 무관한 존재에 불과했습니다. 그러나 거듭해서 쌓이는 데이터 덩어리에 담긴 이야기들은 니알라 토템이라는 현상을 만들어 냈습니다.

이 시나리오에서 니알라 토템이란 신이며 동시에 인간의 과학으로 아직 해명해내지 못한 자연 현상입니다. 마치 빙의나 폴더 가이스트 체험처럼 니알라 토템이라는 현상을 겪는 데에 있어 어떠한 과학적 근거는 필요하지 않습니다. 탐사자가 읽은 시나리오에 나오는 것처럼, 신의 간택이나 계략은 더더욱 필요하지 않고요.

그나마 현대 과학에 가깝게 설명하자면 탐사자는 지금 자각몽을 꾸는 동시에 꿈에 갇힌 것과 흡사한 상황입니다. 가위에 눌리고 있다고 볼 수도 있지요. 다행인 점은, 탐사자가 겪고 있는 현상인 '니알라 토템' 은 그렇게 전능한 존재-애초에 등장인물이 아니라 하나의 현상이니까요. 폭풍우나 해일을 이야기의 등장인물로 치부하지는 않듯이요-가 아니라는 점입니다. 진짜로 탐사자가 확정 로스트를 당하는 건 아니라는 거죠! 물론 가만히 앉아 있는다면 꿈에서 나갈 수 없을 거고, 이곳에서 확정 로스트 될 운명을 받아들이면 현실의 육체는 쇼크사 하거나 꿈에 갇힌 채로 아사하겠지만요.

그래서 어떻게 하면 이 확정 로스트 세계에서 벗어날 수 있냐고요? 답은 간단합니다. 아자토스가 아닌 니알라 토템이라는 현상을 송환하면 되지요. 하찮은 비유를 올리자면 가위를 풀기 위해 손 끝부터 천천히 움직여보는 것과 흡사합니다. 이 세계는 니알라 토템이라는 현상에 의해 빚어졌기 때문에, 그를 송환하면 이 자각몽은 끝이 날 겁니다.

이 세계에 아자토스가 진짜로 강림하냐고 묻는다면 어디까지나 배경 설정적으로, 그 모든 건 사실입니다. 하지만 이곳은 꿈 속이기 때문에 이곳에서 벗어나기만 한다면 탐사자의 문제는 아닙니다. 멸망하는 건 잠에서 깨면 무관해질 꿈 속 세계에 불과하니까요!

… 그럼에도 이 세계에 안식을 주고 싶다면, 얘기는 조금 달라지겠습니다만.

플레이 전 KP 안내 사항

* 시나리오 본편 내의 용어 구분

탐사자 : 확정 로스트 엔딩 시나리오에 빙의해버렸다 (본편) 의 탐사자

'탐사자': 신이 내리는 세계 (탐사자가 플레이한 시나리오) 의 탐사자

1.시나리오 본문에서 탐사자는 TRPG 플레이어로 설정되어 있습니다. 탐사자가 TRPG 와 COC 에 대해 어느 정도 이해도가 있으며 TRPG를 플레이 해본 경험이 있다는 전제로 작성된 시나리오이며, 그렇지 않을 경우에는 상황에 맞추어 개변하심을 추천드립니다. 아주 내용을 틀어서 마지막에 모두 사망하는 피폐 소설로 개변하셔도 괜찮지만, 이 경우에도 러브 크래프트의 크툴루 신화를 기반으로 한 작품임은 명시해주셔야만 합니다.

2.시나리오 특성 상 KPC 필수 대사를 표기한 구간이 몇 개인가 있습니다. *기울임* 으로 표기되어 있으며, 말투와 내용은 적당히 성향에 맞춰서 개변해주세요. 〈신이 내리는 세계〉 시나리오 본문에 수록되어 있었던 내용, 탐사자가 전날 플레이 했을 때에 KPC가 말했던 그대로 얘기하고 있다고 봐주시면 됩니다.

3.크툴루 신화 기능치가 특수한 하우스 룰을 따라 사용됩니다. 크툴루의 부름 룰 이해도와 습득 정도로 받아들여주세요. 이 시나리오에 한정하여 크툴루 신화 기능치에 자유롭게 투자가 가능하며 최대 이성치가 감소하지 않습니다.

4.시나리오 내에서 '지능' 롤 은 시나리오 본문 내용을 기억해내는 용, '크툴루 신화' 롤은 룰북 본문 내용을 기억해내는 용으로 쓰입니다.

5.시나리오 내의 KPC는 〈신이 내리는 세계〉 의 지침사항을 따라 행동합니다. 거듭된 루프로 인해 지친 상태이며, 탐사자가 자신이 아는 그 사람이 아니라는 사실을 전혀 모르고 있습니다. 그러므로 빙의된 탐사자가 이전 루프와 비교해 급변한 행동 양상을 보이는 건 KPC는 전혀 예상치 못한 일입니다. 그에 맞추어 RP하여 주세요. 필요하다면 탐사자를 의심하거나, 경계해도 좋고 유사시에는 전투를 벌여도 좋습니다.

6.이 세계 안에서 빙의자는 오직 탐사자 뿐이며-타이만 시나리오니까 당연할까요?-KPC를 포함한 모든 것은 니알라 토템 현상이 빚어낸 농간의 결과물입니다. 그들은 시나리오 내부의 인물이며, 탐사자는 이 시나리오에 초대받은 외부인이지요. 그래서 KPC는 본래 〈신이 내리는 세계〉 밖에 있는 사실, 물건들은 보지 못합니다. 그것은 무대 밖, 시나리오 외의 존재니까요.

7.하지만, 탐사자가 〈신이 내리는 세계〉 밖에 있는 사실, 물건들을 KPC에게 인식시키지 시작한다면 시나리오는 어떻게 될까요? 점점 본래 정체성을 잃고 무너지기 시작할 겁니다. 그리고 이내 새로운 자아가 형성되어 전혀 다른 국면으로 나아가겠지요. 단순히 탐사자에 빙의해서 확정 로스트를 피한다는 것 만으로는 모자를지도 모릅니다. 그렇다면 기왕인 거 활자 위의 세계 하나쯤은 구해줘야지요. 당신도 이제 “탐사자” 니까요!

8.KPC는 ‘지각(知覺)’ 기능치를 가집니다. 초기 기능치는 1이며, 탐사자가 7번의 사항과 같이 이곳이 시나리오 안이라는걸 인지시킬 때마다 기입된 수치만큼 지각 수치가 상승합니다. 기능치가 30 이상이 되면 상승할 때마다 판정을 굴릴 수 있으며, 극단적 성공을 할 경우 자신이 있는 곳이 시나리오 안이라는 걸 인식하게 됩니다. 판정 성공 난이도는 탁에 따라 조절해주세요.

80 이하는 가능한 한 시크릿 다이스로 굴리거나, 지각 판정 대신 ?? 로 넣되 이와 탐사자가 무언가 눈치채는 연출을 넣어주시는걸 권장 드립니다. (ex.심리학 판정으로 KPC가 무언가 고민하는 눈치라고 제시, 크툴루 신화 판정으로 KPC의 표정이 꼭 아이디어 롤을 굴리는 탐사자 같다고 제시하기 등…)

지각 판정에 성공한 경우, 지각 판정 성공 이벤트로 넘어갑니다. 단 지각 판정의 경우 탁 진행 상황에 따라 이벤트 시기를 적절하게 조절하도록 해주세요. 또한, 지각 수치 상승에 따른 KPC의 상태 변화는 아래와 같습니다. 이는 판정 없이 수치 상승만으로도 생기는 변화입니다.

0 ~ 20 : 아직 자신이 빙의자라는 사실을 이해하지 못했습니다.떨떠름하거나, 당황스러울 뿐 당장 이 사실에 대해서는 어떤 의견을 표명하지 않습니다. 20 ~ 40 : 상황에 혼란을 겪습니다. 탐사자가 낯설게 느껴지거나, 주위에 모든 일들에 예민하게 반응할 수도 있고 자신이 알고있는 사실을 혼동할지도 모릅니다. 경우에 따라서는 탐사자도 의심할 수도 있습니다.

40 ~ 60 : 조금씩 사실을 받아들입니다. 하지만 아직 완전히 납득할 수 없으며, 자신의 기억과 현재의 상황 사이에서 괴리감을 느낍니다. 경우에 따라서는 주기적인 이성치 하락을 겪을 수도 있으며 탐사자에게 많은 질문을 던질 수 있습니다.

60 ~ 80 : 이 사실이 진실이라는 걸 인정하게 됩니다. 점차 자신의 기억과 현실 사이의 간극에서 자신만의 해답을 찾고 납득해갑니다. 탐사자와의 대화도 안정되어 갈 것입니다.

80 이상 : 시나리오 바깥의 인물이 되어갑니다. KPC는 온전히 KPC라는 인격체로 존재하며, 시나리오에서 부여한 역할을 탈피하고 나가기 시작합니다. 지각 판정을 공개 다이스로 굴립니다. 90 이상이 되면 별도의 판정 없이 자동으로 지각 판정에 성공하게 됩니다.

9.COC 시나리오에 빙의하는걸 기본 골자로 상정한 시나리오입니다만 경우에 따라 러브크래프트의 크툴루 신화를 기반으로 한 웹소설로 개변해주셔도 무방합니다. 이 경우 KPC는 주연 캐릭터가 되며, 탐사자는 적당히 조연이나 단역 등으로 변경해주시는 편이 적당하지 않을까 생각합니다. 플레이 하기 좋은 쪽으로 수정하여 주세요.

10.탐사자와 KPC 간의 교류가 주요 기믹이 되는 시나리오인 만큼 키퍼 분의 재량에 맡기는 내용이 많습니다. 시나리오에 적혀있는 내용은 권장사항일 뿐이니 적절하게 바꿔가며 운용해주시길 부탁드립니다.

1.END. KPC, 탐사자 동반 로스트.

'그리고 신이 강림하사, 당신과 그 사람은 이제 종말을 맞이합니다… '

한 편의 이야기가 끝났습니다. 감동적인, 슬픈 이야기였어요. 탐사자의 *'탐사자'* 는 KPC 와 함께 신이 내리는 세계에서 결말을 맞이했습니다. 동반 로스트 엔딩. 어떻게 해도 *'탐사자'* 가 죽는 엔딩밖에 마련되지 않은 이 시나리오에서 탐사자는 두 사람이 함께 종말을 봤거나, 종말 전에 죽고 말았거나… 하여튼 로스트 엔딩을 봤습니다. 이것도 이것대로 슬프지만 만족스러운 세션이었어요! 후속 시나리오도 나온다는데, 나오면 또 새 일정을 잡아야죠. 늦은 저녁까지 진행된 세션을 끝마친 탐사자는 마무리 이후 잠이 듭니다.

*KP 메모: 탐사자가 시나리오를 플레이 한 게 아니라 읽었을 뿐이라면, 그에 맞춰 적절히 지문을 개변하여 주세요. 가능한 한 잠자리에서 자기 전에 읽었다는 전제를 추천합니다. 후속작이 나올 예정이라는 건 후기에 적거나, 트윗을 남기는 등 가볍게 암시를 넣어주세요.

… 그리고 흔한 시나리오의 도입부 같은 기묘한 불안감이 스칩니다. 꼭 이대로 잠들었다 눈을 뜨면, 익숙한 침대가 아니라 다른 어딘가로 이동하기라도 할 것만 같은 그런 기묘한 기분이 스칩니다. 탐사자 이성 판정 (0/1)

말도 안 된다고 생각했건, 이상하게 등골이 시리다고 생각했건 상관없이 당신은 졸음에 눈꺼풀을 가눌 수 없어집니다. 이게 뭐예요, 정말 COC 시나리오 도입부 같은데? 그렇지만 점점 잠에 빠져들고 맙니다. 다음을 알 수 있을 것 같은 그런 불길한 깊은 잠에…… .

탐사자는 잠에서 깹니다. 아뿔싸. 눈 앞에 보인 풍경은 어떻게 생각해도 익숙한 침대 위가 아닙니다. 문제는 자각몽이라고 생각하려 들어도 뺨 끝을 스치는 바람과, 그 바람이 싣고 온 비린내가 너무 선명합니다. 눈 앞에 보이는 건 오직 폐허 뿐입니다. 깨진 유리창, 흙탕물이 된 호수, 그 위에 떠다니는 폐기물들, 부숴진 빌딩… 탐사자 이성 판정 (1/1d2)

그리고 위화감이 듭니다. 시야의 높이가 익숙하지 않은 걸지도 모르고, 어쩌면 끝을 간지럽히는 낯선 머리카락의 촉감, 아니면 얼굴이나 귀에 걸린 낯선 악세서리가 느껴질 수도 있습니다. 바닥의 깨진 유리 조각조각 사이에 얼굴이 보입니다. 어라? 이건 탐사자의 얼굴이 아닙니다. 하지만 동시에 아주 익숙한 외모입니다. 그래요, 이건 *'탐사자'*의 얼굴이잖아요? 눈을 굴리면 그 눈동자가 따라오고, 손을 들면 수많은 유리조각이 전부 들어올린 손을 보입니다. 아! 탐사자가 *'탐사자'*의 몸에 빙의되었음을 도저히 부정할 수 없는 상황입니다. 탐사자 한 번 더 이성 판정 (0/1d3)

*KP 메모: 만약 탐사자가 전날 밤에 시나리오를 플레이 한 게 아닐 경우에는 기존에 탐사자가 가지고 있었던 PC 로 설정하여 주세요. 같은 경우, 이 다음에 나올 KPC는 기존 PC와 안면이 있는 캐릭터거나 시나리오 오리지널 KPC 로 전제됩니다.

*KP 메모2: 아무래도 좋지만… 시나리오 시작 시 제목을 크게 띄우고 시작한다면 (ex.roll20의 desc 기능 사용 등) 이 타이밍에 집어넣는걸 추천드립니다.

[지능]

(실패) 어쩐지 머릿속에 그려지는 풍경입니다. 이런 아포칼립스 상황은 영화나 드라마, 혹은 시나리오에서도 자주 나오는 상황 설정이라서 그럴까요? 어느 매체에서 본 것이 뇌리에 남았기 때문일지도 모릅니다.

(성공) 이건 어젯밤 플레이 한 시나리오 '신이 내리는 세계' 에서 적혀있던 배경을 꼭 실제로 구현해놓은 듯 합니다. 꼭 계기일식이 시작될 것 같은 저 검은 태양이 탐사자를 확신케합니다. 하지만 그렇다는건, 여기가 '신이 내리는 세계' 의 세계고, 탐사자가 *'탐사자'* 가 되었다는 뜻 아닌가요? 그런데, 그 시나리오는 분명 확정 로스트 엔딩 시나리오였는데…? 탐사자 이성 판정 (1/1d3)

지능 판정 성공 여부와 상관없이, 잘 아는 얼굴이 탐사자의 앞에 나타납니다. 그는 탐사자와 함께 어젯밤 플레이 한 시나리오에서 KPC로 등장했던 캐릭터입니다. 아니, 이 경우에는 KPC로 등장했던 사람이라고 해야 맞을까요? 그리고 상당히 지친 낯으로 탐사자에게 이렇게 말합니다. 좋은 아침, 이라고요.

직전의 지능 판정에 실패했던 탐사자도, 성공했던 탐사자도 머릿속에 스크립트가 지나갑니다. 그래요, 이제는 부정할 수 없습니다. 이건 신이 내리는 세계… 어젯밤 플레이 했던 (읽었던) 확정 로스트 엔딩 시나리오의 세계입니다. 직전의 지능 판정에 실패했던 탐사자만 이성 판정 (1/1d3)

KPC가 무언가 할 말이 있어 보입니다. 아, 이 시나리오의 개요에 따르면 이 직후에는 탐사자가 모를 수 없는 그 대사를 하겠죠. 망설이는 그 표정에는 슬픔과 비통함이 가득 서려 있습니다. 차마 탐사자에게 아직 말할 수 없는 이야기가 있는 모양입니다. 함부로 물을 수도 없는 그런… 아니, 물론 탐사자는 이 다음에 뭐라고 할지 알고 있지만요. 그래요.

"탐사자, 나를 용서할 수 있어?"

… 라고 말이죠. 미안, KPC. 전부 알고 있어요. 탐사자는 이미 아는 뇌거든요.

2.아무래도 빙의해버린 모양입니다만?

탐사자는 깨닫습니다. 아무래도 *'탐사자'* 에 빙의해버린 게 분명합니다. 그야 KPC도 탐사자를 *'탐사자'* 의 이름으로 부르고 있고, 외모도 똑같고, 일단 이 패턴 자체가 너무 빙의물 그 자체니까요. 인정할 수 밖에 없습니다. 그래도 다행인 건 어렴풋하게 시나리오의 흐름이 기억난다는 거 아닐까요?

KPC는 시나리오의 흐름을 따라 탐사자에게 가야할 곳이 있다고 이끕니다. 직접 *'탐사자'* 의 눈으로 확인해야 한다고 말하는데, 그 최종 목적지가 멸망한 아자토스의 교단이었죠? 그 과정에서 위협이 있었는데, 가물가물한 시나리오를 되새겨봅시다. COC였다면 아이디어 롤을 할 타이밍이네요.

*KP 메모: 아무래도 좋지만… 탐사자에게는 아이디어 롤이지만 실제 PL은 모르는 내용이므로 실제로는 지능 판정입니다.

[지능]

(실패) 세세하게는 기억나지 않아도 분명 *'탐사자'* 와 KPC는 함께 멸망한 아자토스의 교단을 향해 험난한 길을 갑니다. 그게 이 시나리오의 기본 스토리였지요. KPC가 *'탐사자'* 에게 세계의 진실을 가르쳐주기 위한 여정이자, 두 사람이 멸망을 받아들이는 과정입니다. 분명 그 사이에 KPC는 물론 *'탐사자'* 역시 여러 위기를 겪게 되었는데 말이죠……. 순서가 정리되지 않습니다. 잔존한 아자토스 신도의 습격, 들끓는 신화 생물로부터 도망치고, 어떤 게 먼저였죠?

(성공) 분명 이 시나리오의 기본 골자는 KPC가 *'탐사자'* 에게 세계의 진실을 가르쳐주기 위해 함께 멸망한 아자토스의 교단으로 향합니다. 하지만 그 길에는 또 다른 선택을 한 KPC가 예측할 수 없는 위기들이 기다리고 있었습니다. 제일 먼저 겪는 건 잔존한 아자토스 신도의 습격이었죠. 이 길을 따라 가다가는 오늘 저녁, 신도들의 습격을 받게 될 겁니다.

이후 탐사자가 KPC에게 이를 말하지 않고 그냥 따라간다면 본래 시나리오 흐름과 똑같이 잔존한 아자토스 신도의 습격을 받게 됩니다. 신도의 명수는 1d3명으로, 다이스 굴림을 따르기 때문에 탐사자의 플레이 기억과 다를 수 있습니다. 이 점에 대해 의문을 가진다면 지능 판정으로 이곳 역시 시나리오 속이기 때문에, 다이스 값 차이였던건 아닐까 라는 생각이 들게 할 수도 있습니다.

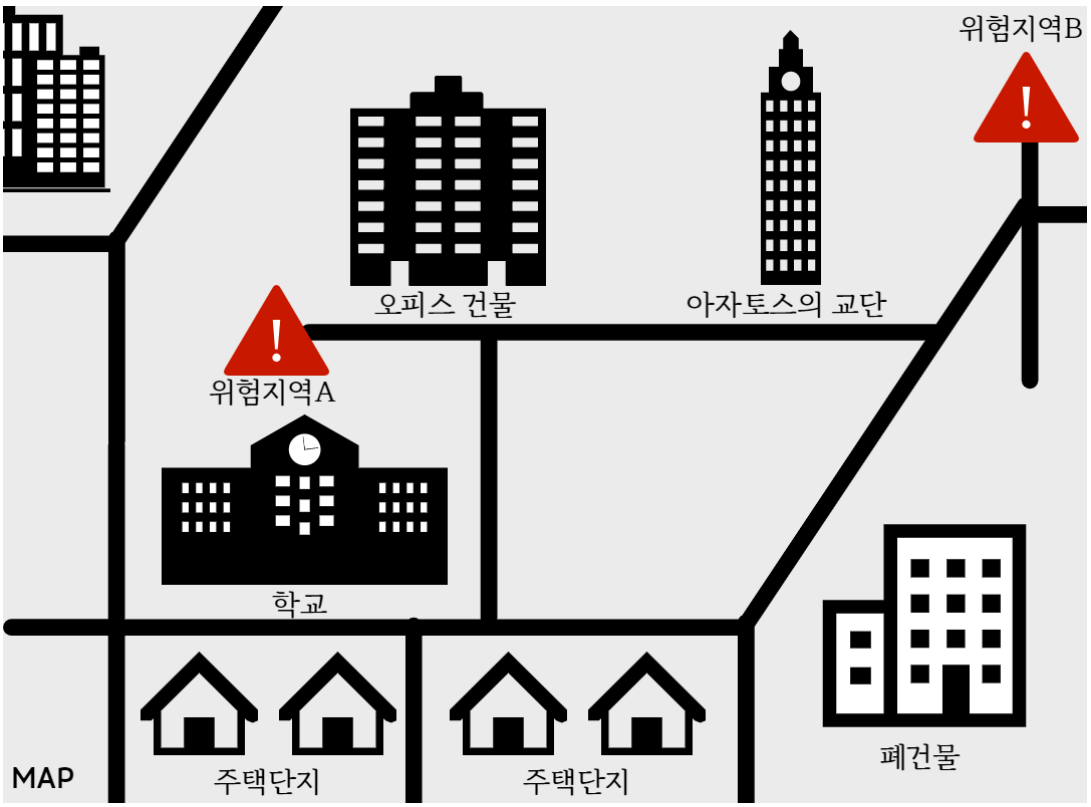
잔존한 아자토스의 신도 (기능치 통일)
근력 60 민첩 40 크기 50 지능 60 정신력 40
체력 9/9 마력 3/8
근접전(격투) 40%, 전투 난이도에 따라 1개의 주문을 알고 있습니다.

탐사자가 KPC를 설득하거나 다른 방향으로 유도할 경우, 전투를 피해갈 수 있습니다. RP로 유도하셔도 좋고, 경우에 따라서 충돌이 있을 수도 있고 대인 기능을 사용한 판정 역시 가능합니다. 이 자리에서 탐사자가 KPC에게 자신이 빙의자라는 사실을 털어놓는다면 이벤트 A로 이동하여 주세요.

전투를 회피한 이후 탐사자는 **[관찰력]**을 통해 조금 떨어진 곳에 보이는 폐건물을 목격할 수 있습니다. 폐건물을 발견함과 동시에 탐사자는 '신이 내리는 세계' 에서 본래는 전투 이후 저 건물에서 잠시 몸을 피하고 두 사람이 함께 쉬어가는 이벤트가 있었음을 기억해낼 수 있습니다. 다친 곳이 있는지의 여부를 불문하고 저 폐건물 안, 2층에 비교적 성한 집이 있고 거기에 의료 키트까지 보관되어 있었음을 떠올립니다. 원본 시나리오에서는 그 집을 찾기 위해 여러 번 판정을 해야 하지만 지능 판정 없이 금방 기억해냈네요. 럭키예요!

단, 이 사실을 막힘없이 풀어갈 경우 KPC는 탐사자에게 위화감을 느낄 것입니다. KPC의 지각 수치가 +1d5 됩니다. 회귀자인 KPC는 지난 회차와는 다른 양상을 보이는 탐사자의 모습에 당황하거나, 놀랄 수도 있습니다.

3.탐사자가 해야 할 일이라면 역시?



[지도 원본 다운로드 링크]

*KP 메모: 시작 위치는 폐건물이며, 탐사자는 '학교', '교단' 으로 이동할 때에 한하여 지능 판정으로 안에 무엇이 있었는지 떠올릴 수 있습니다. 이외의 장소는 '신이 내리는 세계'에서 나오지 않는 장소이기 때문에, 탐사자도 무엇이 있는지 모릅니다.

폐건물: 기억을 따라 들어갈 수 있는 아직 멀쩡한 2층 끝 집. 통조림 식품이나 지저분해진 침대가 있으며 행운 판정에 성공하면 수도도 사용할 수 있습니다. 전기와 가스는 이미 끊겼으나, 쉬어갈 경우에는 이성치 혹은 체력 +1d2. 갑자기 빙의해서 정신 없을 탐사자도 잠시 정신을 갈무리합시다.

2d3시간을 들여서 천천히 생각하거나, 지능 판정에 성공하면 이후 '신이 내리는 세계' 시나리오에서 밟게 되는 루트를 떠올릴 수 있습니다. '신이 내리는 세계'는 레일로드 시나리오로서 루트가 정해져 있으며, 본래는 폐건물 - 학교를 거쳐 아자토스 교단으로 직행하게 됩니다. 주위에 보이는 다른 건물들은 실제 시나리오에서는 따로 들어가지 않는 곳입니다.

[행운] 을 굴려 성공할 시, 의료 키트를 1d2개 발견할 수 있습니다. 1회 한정 응급처치 기능치에

보너스 다이스 2개 추가 됩니다.

주택 단지: 본래 신이 내리는 세계에서는 배경 묘사로밖에 언급이 되지 않는 곳입니다. 이미 전부 무너져버린 참상의 한 폭으로 묘사될 뿐이지요. 그렇다면 지금은 저 안에는 뭐가 있을까요? 아무것도 없을지, 아니면 정말 무너져 있을지… 알 수 없습니다.

탐사자가 안으로 들어가면 모든 주택은 무너져서 진입 자체가 어렵습니다. 들어갈 때 [민첩] 판정을 굴려서 실패할 경우에는 떨어지는 잔해에 맞아 HP -1d3. 집 안에서 획득할 만한 무언가는 없어 보입니다. 선언을 통해 무기를 찾기를 희망한다면 행운 판정으로 낡은 식칼 같은 걸 쥐여주도록 합시다.

주택 단지 전체에 **[관찰력]** 주택은 안부터 겉까지 모두 복사 붙여넣기 한 듯이 같은 모양입니다. 단지 구조와 외형 뿐만 아니라, 무너진 모양이나 금 간 잔해까지도 전부 같은 모양을 하고 있습니다. 이 사실을 KPC에게 전달하면 지각 수치가 1d10 상승합니다.

학교: 현재는 위험해져서 사용하지 않게 된 학교이자 대피소로서, 본래 시나리오에서도 진입하게 되는 곳입니다. '신이 내리는 세계' 에서 회귀자인 KPC는 이곳을 거점으로 삼고서 행동했습니다. 아자토스의 교단으로 가기 전에 KPC가 자신이 회귀자라는 사실을 고백합니다. 학교의 실내 강당 안에 난 작은 창문 밖으로는 아자토스의 교단이 보이는데, 본래는 그곳에서 보이는 교단을 가리키며 "이미 저곳에는 몇 번이고 가봤다." 고 말하지요.

본래 루트를 따라 강당으로 들어서면 미처 챙기지 못해 두고 간 듯한 연막탄 1d3개와 연락용 폭죽 1d5개, 텐트와 비상 식량 몇 가지를 확보할 수 있습니다. 강당에 남은 잔해들은 이 꿈이 누군가에게는 실제 현실일지도 모른다는 생각이 들 정도로 쓸쓸하게 버려진 생활감이 가득합니다. 이 꿈은 KPC를 포함한 누군가에게는 현실이겠죠? 탐사자 이성 판정 (0/1)

*KP 메모: 강당 진입 이후 자동으로 이벤트 B가 발생합니다. 강당 이후 루트에 대한 안내가 함께 들어있으므로 사전에 체크하여 주세요.

도서관에서 **[자료조사]**

(실패) KPC의 일기장을 찾을 수 있습니다. 다만…KPC도 모르는 물건입니다. 과거 KPC의 행적과 심경이 기입되어 있으나, 본인은 적지 않았으며 일절 모르는 내용입니다. 회귀한 이후의 일기가 남아있었더라면 감동적이었을지도 모르지만요.

*KP 메모: 별 뜻 없는 아이템입니다… 성공해도 주셔도 괜찮습니다만 진짜 아무 뜻도 없습니다. 뭔가 담고 싶은 게 있으시면 적어주세요.

(성공) '신이란 무엇인가?' 라는 책, 그리고 책 사이에 끼워진 빈 페이지 한 장을 찾아냅니다. 대부분 마모되어 읽을 수 없게 뭉개진 책의 내용은 다음과 같습니다.

> 신이란 무엇인가? 신이란 보통 인간의 필요에 의해 만들어지고, 소망에서 비롯하여 깃들고는 한다. 과거 부엌에 조상신이 살았지만 지금은 그렇지 않으며, 컴퓨터나 스마트폰에 귀신이 들었다는 괴담이 성행하는 이유 역시 마찬가지이다. 신이란 본래 존재하고, 인간을 내려다보는 게 아니라 인간의 창작물이며 필요에 의해 탄생되기 때문이다.

빈 페이지에는 315페이지라는 번호 외에는 대부분의 글자가 뭉개지고 지워졌으며, 둥글게 사방으로 배치된 텍스트의 흔적만이 남아있습니다. 빈 종이에 **[크툴루 신화]** 판정을 하면, 이 페이지에 원래 있었던게 혹시 니알라 토텝이 아닌가 짐작할 수 있습니다. 다만 이 판정은 플레이어가 말하기 전까지는 먼저 제시하지 않도록 해주세요.

위험지역 A: 학교 바로 옆에 있는 위험지대. 간헐적으로 괴물들이 출연한다고 합니다. 그 사유 때문에 대피소로 쓰이던 학교가 현재는 폐쇄 상태에 가깝다고 KPC가 언질하여 주세요. KPC의 말에 따르면, 본래는 푸른 점액을 흘리고, 네 발로 기며 개처럼 짖는 짐승들이 튀어나왔다고 말합니다. 피하기 어렵기 때문에 가까이 가지 않는게 좋을 것 같다고 충고해주셔도 좋습니다.

그러나 실제로 위험지역에 다가가거나, 멀리서 **[관찰]** 판정을 쓰면 그곳에는 날개가 달린 뱀 형태의 거대한 괴물이 있습니다. 투어를 즐기기에는 몹시 부적절하지만, 이게 바로 크툴루의 부름에 나오는 그 괴물이구나! 하는 새삼스러운 실감이 들지도 모릅니다. 그리고 탐사자도 잘 알고 있듯이, 실제로 괴물을 보면 해야할 게 있지요? 탐사자 이성판정 (0/1d10)

*KP 메모: 공포의 추격자입니다. 자세한 수치와 스탯은 룰북 (p.282) 을 따릅니다. 낮에 갔을 경우에는 [관찰] 판정을 추가로 굴려서 공포의 추격자의 움직임이 더디다는 걸 알 수 있습니다.

[크툴루 신화]

(어려운 성공) 공포의 추격자는 분명 햇빛과 밝은 빛에 약합니다. 무언가로 강한 빛을 쏘아주면, 쉽게 이길 수 있을게 분명합니다.

아쉽게도 탐사자가 갇힌 세계관은 펄프 크툴루가 아닌 통에 전투는 상정하지 않았습니다만, 전투한다면 그렇게 해주셔도 무방합니다. 죽으면 물론 로스트입니다, 안타깝네요!

크툴루 신화 판정 성공으로 강한 빛을 쏘여서 공포의 추격자를 단숨에 소멸시킬 경우… 빙의자인 탐사자를 KPC가 좀 띄워줍시다. 왜, 그거 있잖아요. '어떻게 그런 걸 안 거야?', '대단해. 이런 방법은 생각도 못했는데.' 하는 거요. 빡센 곳에 빙의했는데 그런 보람이라도 있어야 하지 않겠어요? 탐사자가 부끄러워 해도 마구 띄워줍시다. 그리고 이 부분에서 KPC가 아는 그 *'탐사자'* 와 다르다는 걸 실감하고 지각 수치 +3d5 입니다.

위험지역 B: 제법 먼 곳에서부터 연기가 피어오르는 게 보이는 곳, 본래 KPC의 기억으로는 그저 빈 공터였을 뿐이며 무엇이 있는지 잘 모른다고 합니다. 다만 주위 건물 터가 전부 폐허가 되어서 사람이 있을 곳은 못 된다고 합니다.

가까이 다가가보면 그곳에 보이는 건 등짝에 기괴한 사람 가면을 달고있는 굽은 등의 다리 달린 뱀들입니다. 그래요, 탐사자라면 능히 짐작했겠지만 그들은 뱀 인간입니다! 마치 제사를 지내는 듯 커다란 모닥불 주위를 빙글빙글 돌며 이해할 수 없는 주문을 외우고 있네요. 뱀 인간을 마주한 탐사자, 이성 판정 (0/1d6)

[모국어] 그들이 하는 이야기를 가만히 듣던 탐사자는 그 주문이 니알라 토텝을 찬양하는 내용이라는 걸 알 수 있습니다. 이성 판정 (1/1d3)

위험지역 B에 진입하면 **[행운]** 판정을 굴립니다. 실패할 경우, 뱀 인간들이 탐사자 일행의 존재를 눈치챕니다. 단, 실패 직후에 **[은밀행동]** 어려운 성공을 한다면 이상한 낌새만 느낄 뿐

탐사자들을 발견하지는 못합니다.

뱀 인간들에게 들킨다면 그들은 탐사자를 보고 '위대하신 그분을 이곳으로 인도할 존재' 라고 부르며 주위를 빙글빙글 돌고 고대의 언어로 주문을 외웁니다. 인두겁을 뒤집어 쓴 듯 역겨운 가면을 쓰면서 이해할 수 없는 제사를 지내는 그 기괴함은 이루 말할 수 없습니다. 이런게 바로 탐사자가 된다는 고통이겠죠? 이성 판정 (1d2/1d5)

불행 중 다행으로 그들은 '위대하신 그분을 이곳으로 인도할 존재' 인 탐사자에게 먼저 전투를 걸지 않습니다. 탐사자가 먼저 전투를 건다면 룰북에 따라 진행하여 주세요. 뱀 인간들에게서는 쉽게 벗어날 수 있겠지만, 이후 자신이 본 이해할 수 없는 광경에 KPC는 탐사자의 존재를 의심할지도 모릅니다. 지각 수치가 30 미만이거나, 60 이상인 경우 탐사자가 어떤 존재인지 다시금 의심하도록 해주세요.

대인기능 판정이나 RP로 무사히 넘길 경우 다시 진행합니다. 탐사자도 그냥 모른다고 솔직하게 시인해도 진정성이 있다면 인정해주세요.

*KP 메모: 뱀 인간들의 탐사자를 그렇게 부르는 건 니알라 토텝이라는 현상이 탐사자로 인해 일어났기 때문입니다. 진행 상황에 따라 탐사자가 이를 인지하지 못했다면 **[아이디어 롤]** 로 '애초에 이곳에 빙의 당한 원인은 어디에 있을까?' 를 제시해주세요. 탐사자가 보나마나 니알라 토텝 놈이겠지 하고 있다면, 네… 잘 알고 있군요. 탐사자도. 구태여 아이디어 롤을 굴리지 않으셔도 좋습니다.

아자토스의 교단: 본래 시나리오의 종착역, '신이 내리는 세계' 의 진상을 전부 깨닫고 탐사자와 KPC가 로스트 엔딩을 맞이하는 곳입니다. 오피스 건물로 위장한 아자토스의 교단의 잔해에서 탐사자와 KPC가 둘이 함께 신이 내리는 비현실적이고, 멸망인 주제에 아름답기 짝이 없는 광경을 함께 보는게 엔딩 장면이지요. 들어가기 전에 괜히 손에 땀이 찰 지도 모릅니다. 탐사자의 반응에 따라 이성 판정 (0/1)

KPC의 안내에 따라 아자토스의 교단으로 진입하면, 아자토스를 찬양하는 잔재들이 불에 타고 엉망이 되어 외려 더욱 음산한 분위기를 연출하고 있습니다.

교단의 내부까지 들어가면 제단 위에 꼭 읽어달라는 듯이 불 탄 잔재 사이로 책 한 권이 부자연스럽게 놓여 있습니다. 얼핏 보기에는 낡아 보이지만 만져보면 꼭 새 종이처럼

반질반질하며, 제목이 적혀 있지 않습니다. 책의 내용은 아래와 같습니다.

> 이 세계는 무엇으로 이루어져 있는가?
>
> 이미 이 글을 읽고있는 당신도 알고 있듯이 이 세계는 활자의 위이며, 게임 안이다. 다만 본래와는 다르게 나갈 수 있는 길이 있고, 벗어날 수 있다. 나갈 수 있는 문을 여느냐 마느냐는 당신의 자유이다. 그 문을 연 순간 이 세계에 속한 모든 것, 존재부터 물체, 장소까지 완전한 무(無)로 돌아가고 당신의 기억과 정신 속에 새겨진 하룻밤 꿈에 불과하게 되리라.
>
> 그러나 이 세계로 당신을 불러들인 건 이 활자 위에 강림할 존재가 아니다. 그는 아주 긴 잠을 자고 있기에 누군가를 끌어들이지 않는다. 어쩌면 이미 당신이 더욱 잘 알고 있을지도 모른다. 이 세계를 구성하는 근간이 되는 신은 바로… (뒤가 작위적으로 지워져서 더 이상 읽을 수 없다)

글을 읽은 직후 **[지능]** 판정

(실패) 어쩌면 지루해서 더 이상 길게 고민할 필요가 없는 내용일지도 모릅니다. 단지 이곳에서 로스트하는 게 아니구나, 하는 안도감이 당신을 압도합니다.

(성공) 이 글 그대로라면 KPC 역시 엔딩 직후에 사라지는 걸까요? 물론 단지 그는 이 시나리오 속의 존재에 불과하지만요. 탐사자의 반응에 따라 이성 판정 (0/1d2)

종이는 읽으라고 마련해준 듯한 한 페이지 외에는 모두 텅텅 비어 있습니다. 이게 정말 진실일까요? 아니면 이조차도 장난일까요? 물론 거짓만으로 점철된 건 아닐겁니다. 그렇지만… 글쎄요. 믿는 건 탐사자의 몫이니까요.

*KP 메모: 진상과 마찬가지로 이게 전부는 아닙니다. 얼핏 KPC도 소멸하는 듯이 묘사가 되어있지만, 지각 판정에 성공한 그는 시나리오에 속한 존재가 아니게 되기 때문에 소멸하지 않습니다.

오피스 건물: 교단과 쌍둥이 빌딩. KPC가 예전에 저곳은 니알라 토텝이라는 아자토스를 모시는 신을 함께 모시는 곳이었지만 현재로서는 거의 다 무너졌다고 얘기함. 가면 〈이곳은 니알라 토텝이라는 인간이 빚은 신이자, 만들어진 어둠이요 창조된 혼돈을 기리는 신전〉 이라는 글귀와 함께 니알라 토텝을 소환, 송환하는 주문이 적혀있다.

아자토스의 교단과 쌍둥이 모양의 빌딩입니다. KPC는 저곳이 예전에 니알라 토템이라는 아자토스의 수하인 신을 모시는 곳이었으며, 현재는 거의 다 무너져서 잔해만 남아있다고 얘기합니다. 이 얘기는 확실히 '신이 내리는 세계' 속에는 없던 이야기네요. 어쩌면 탐사자는 직감할지도 모릅니다. 아자토스의 교단이 아니라 이곳이 탐사자가 찾고있던 그 교단이라고.

교단 안으로 들어가면 KPC의 기억과 다르게 마치 갓 만들어진 듯이 깨끗하고, 경건하기까지 합니다. 마치 누군가가 새로 지은 듯 합니다. 벽에는 탐사자도 잘 알지도 모르는 그 회오리 모양의 니알라 토템 그림이 음각으로 조각되어 있습니다.

가장 깊숙한 곳에 있는 새하얀 방은 문을 닫으면, 본래 그 자리에 문이 있었나 싶을 정도로 허여멀건 합니다. 바깥은 불을 전부 꺼놔서 빛 한 점 들지 않고 어두운데, 이곳만은 어째서인지 밝네요. 바깥 인테리어가 무색할 정도로 수수하다 못해 쌩하기만 한 방에는 테이블 하나만이 덜렁 놓여 있습니다.

어때요, 탐사자? 이 방이 익숙할까요, 아닌가요? 테이블 위에 놓여있는 건 겨우 종이 한 장 뿐입니다. 어쩐지 기운 빠질 정도네요. 먼저 앞면의 내용은 다음과 같습니다.

> 이곳은 니알라 토템의 공간, 만들어진 어둠이요 창조된 혼돈을 기리는 신전. 입에서 입으로 구전된 신은 현대의 혼돈 속에 잉태되어 결실을 맺었으니 그대여, 그대의 입에 오르고 내리던 신이 이 세계에 깃들어 그대를 불러들였다.

뒷면을 살펴본다고 선언하거나, [관찰] 판정을 굴리면 다음과 같은 내용을 추가로 알 수 있습니다. 탐사자가 짐작하지 못하면 '보통 이런 곳에 있는 종이는 꼼꼼히 살펴 봐야죠?' 하고 가볍게 메타 정보를 주셔도 좋을 듯 합니다.

> **니알라 토템 강림**
>
> 비용: 참가자가 가진 마력의 전부
>
> 시간: 1d10분
>
> 깃든 신을 이 땅 위에 불러오고자 한다면 커다란 불을 피우고 그의 이름을 세 번 외웁니다. 의식 장소에 시체 1구가 마련되어 있을 때마다 마력 소모가 1점씩 감소합니다. 성공 판정을 따로

하지 않고 강림 시킬 수 있습니다.

니알라 토템 강림

비용: 마력 1 소모 당 성공 확률 +10%

시간: 1d10분

니알라 토템을 본래 있었던 장소로 돌려 보냅니다. 기본 성공률은 10%이며, 마력을 소모할 때마다 성공 확률이 높아집니다. 여러 사람의 마력을 한 번에 사용해도 괜찮습니다. 송환은 언제 어디서나 사용할 수 있으며, 별도의 의식이 필요하지 않습니다.

*KP 메모: 사용한 주문에 따라 엔딩 분기가 갈리게 됩니다.

이벤트 씬

*KP 메모: 특정 행동을 하거나, 일정 분기가 되면 발생하는 이벤트들입니다. 적절한 시기에 운용하여 주세요. 타이밍이 적절하지 않다면 맞춰서 개변해주셔도 상관 없습니다.

*KP 메모2: 아무래도 좋지만 COC 외의 타 룰을 함께 플레이 하신다면 마스터 장면이나 트리거 씬 같은 걸로 삽입해도 재밌지 않을까 생각합니다. 자신도 모르는 사이에 룰을 건너온 탐사자처럼….

이벤트 A 발생 조건.탐사자가 KPC에게 빙의자, COC 시나리오 등의 키워드를 고백할 때

이벤트 A는 탐사자가 KPC에게 [빙의자, COC 시나리오, 진상] 등의 키워드를 언급했을 때에 발생합니다. 어디까지 말하냐에 따라 KPC의 반응과 판정, 이벤트 내용이 달라집니다. 공통적으로 이벤트 이후에 KPC가 탐사자를 *'탐사자'* 로 받아들일지, 별개의 인물로 받아들일지는 자유입니다. 이에 따른 관계 변화는 탁 내에서 합의를 거쳐서 정해주세요.

이벤트 A-1. 진상과 이후 전개를 밝히지 않고 빙의자라는 사실만 고백했을 경우

진상이나 이후 전개를 얘기하지 않고, 이곳이 COC 시나리오 안이며 탐사자는 KPC가 아는

'탐사자' 가 아니라 빙의한 사람이라고 말한다면 KPC는 가능한 한 바로 믿어주기보다는, 전 회차와 다른 탐사자의 상태를 의아해하거나 걱정하는 등… 어느 쪽이라도 바로 믿어주지 않는 방향으로 전개해주세요. 그 전 회차에는 없었던 이변을 이상하게 생각해도 좋고, 탐사자와의 관계에 따라서 오히려 호들갑스러울 정도로 걱정할 지도 모릅니다. 탐사자 당신은 자신이 활자 속의 인간이라고 하면 바로 믿을 수 있나요? 아마 아닐 테니까요.

KPC를 납득시키기 위해서는 **[위협] 외의 대인기능의 극단적 성공** 이 필요합니다. 적절한 RP가 곁들여진다면 보너스 다이스를 주셔도 괜찮습니다. 이 과정에서 자신이 탐사자라는 것, KPC 역시 스토리 속의 인간이라는 사실 외의 다른 것을 유출할 경우 이벤트 A-2나 A-3으로 넘어가주세요.

판정에 실패한다면 이후 KPC는 탐사자의 말을 쉽게 믿어주지 않습니다. 의심일수도 있고, 걱정일수도 있으나 KPC를 상대로 하는 대인기능 판정에 패널티 다이스 하나를 받습니다.

판정에 성공한다면 KPC는 일단 믿어보기로 했을 수도 있고, 극적으로 납득했을 수도 있으나 탐사자의 말이 맞다고 생각합니다. 그러나 더 자세한걸 설명해주지 않는 이상 KPC로서는 바뀌는게 없기 때문에 행동 반경을 바꾸지 않습니다. KPC의 지각 수치가 +1d5 됩니다.

이벤트 A-2. 이후 전개나 사건의 진상을 빙의자라는 사실과 함께 고백했을 경우

탐사자가 KPC가 회귀한 사실을 알고있으며 그동안 겪어온 사실을 제시합니다. KPC는 놀랐을 테고, 당황했을 지도 모릅니다. 그야 자신이 회귀했다는 사실을 알고있는건 신과 자신 뿐이니까요! 자신이 빙의자고 이것이 이야기인 까닭에 전부 알고 있다고 말한다면 KPC는 이 이야기를 어떻게 받아들일까요?

일단 KPC에게 탐사자가 사실을 말하고 있다는 걸 납득시키려면 **[위협] 외의 대인기능의 어려운 성공** 이 필요합니다. 적절한 RP가 곁들여진다면 보너스 다이스를 주셔도 괜찮습니다. 탐사자가 판정에 성공한다면 다음으로 KPC가 [정신력] 판정을 합니다.

여기에 실패할 경우, KPC의 지각 수치는 +2d5 되며, 이 사실을 바로 신뢰하지 않습니다. 현실 도피일 수도 있고 진짜 믿지 않는 걸 수도 있지만 어느 쪽인지는 KPC의 성향과 RP 내용에 따라서 자유롭게 정해주세요.

판정에 성공할 경우, KPC의 지각 수치는 +3d10 되며, 일단 탐사자의 이야기를 신뢰하게 됩니다. 탐사자의 말을 모두 신뢰하지는 않더라도 그의 이야기를 어느 정도 납득하게 됩니다. 다만

이 이벤트에서는 지각 수치가 30 이상으로 오르더라도 판정하지 않습니다.

*KP 메모: 빙의자라는 사실을 고백하지 않고 이후 전개와 KPC의 정체만을 알고 있다면… 아마 KPC는 탐사자가 사교도거나, 니알라 토텝 등 본래 탐사자가 아니라고 여길지도 모릅니다. 이 경우의 판정과 RP는 상황에 맞추어 키퍼 임의로 해주세요.

이벤트 B.학교 강당에 들어선 직후 자동 발생

강당에 들어섰을 때 아직 KPC에게 자신이 모든걸 알고 있다는 사실을 얘기하지 않으면 KPC가 먼저 자신이 회귀자임을 밝힙니다. 이미 탐사자도 다 알고 있다고 밝혔다면 그 대신 회귀 혹은 탐사자의 빙의에 대한 심경이나… 무엇이든 가벼운 질문을 던지며 대화하여 주세요. 요컨데 대화 이벤트 구간입니다. 대화 내용에 따라 KPC의 지각 수치가 최대 5d6까지 상승합니다.

대화 이벤트가 발생 후, 두 사람의 대화가 긍정적으로 잘 이루어졌다면 KPC에게 물어보면 이 근방에 도서관은 저곳이 유일하지만 현재로서는 대부분의 책이 유실되어서, 살필 수 있는 건 이렇다하게 없었다는 사실과 함께 '내가 보았을 때는 별 것이 없었지만, 탐사자가 보면 다를 수도 있지 않겠느냐' 고 유도하여 주세요.

이 경로를 거치지 않을 경우 강당에서 나올 때 **[관찰]** 판정으로 학교 본 건물 옆에 작게 딸린 학교 도서관 표지판을 볼 수 있습니다. 뭐니뭐니 해도 자료조사는 역시 도서관이죠.

이벤트 C.KPC의 지각 수치가 80을 넘었다 or 지각 판정에 성공했다.

KPC는 문득 무언가 깨달은 사람처럼 주위를 둘러봅니다. 지금까지 회귀하면서 몇 번이나 보았던 풍경을 마치 오늘 처음 보는 양 불러도 대답하지 않은 채 한참 서성거리던 KPC에게 **[심리학]** 을 사용하면 분명 무언가를 깨달은 눈치라는 걸 알 수 있습니다.

KPC는 탐사자에게 감사 인사를 할 지도 모르고, 새삼 절망할 지도 모릅니다. 확실한건 이 이벤트 이후 KPC는 시나리오에 사전에 기입되어있던 내용을 무시하며, 자의대로 행동하게 됩니다. 탐사자를 *'탐사자'* 로 인식하지 않으며, 시나리오에서 완전히 벗어나게 됩니다.

엔딩

END 1.빙의도 회귀도 안녕입니다, 영원히!

조건: KPC 지각 판정 성공 + 니알라 토템 송환 주문 외웠다

탐사자는 니알라 토템 송환 주문을 외웁니다. 겨우 이 정도 술수에 속아주기에는 너무 아쉽잖아요? 뭐니뭐니 해도 크툴루의 부름 시나리오에 빙의되다니, 그런 건 역시 질색이예요! 신화 생물도, 니알라 토템도 활자 위에서 즐길 때에 제일 즐거운 노릇이겠죠. 물론, 그렇다고 해서 이 세계에 속한 존재들이 어떻게 되어도 상관 없냐고 한다면… 그건 아닐 겁니다! 그야 이렇게 탐사자의 눈 앞에서 살아 숨쉬는 걸 봐버렸는걸요? 인정일 수도 있고, 양심일지도, 선행일 수도 있지만 탐사자는 그의 존재 역시 외면하지 않았습니다. 이 세계에 홀로 남은 KPC가 사라진다면 슬플 테니까요.

새하얀 빛이 탐사자를 감쌉니다. KPC와 마지막 인사를 할까요? 눈을 뜨면 어쩐지 개운한 아침일 겁니다. 평소와 다를 바 없는 하루가 시작될 거고, 이 지긋지긋한 이야기는 하룻밤 악몽이 될 테니까요. 작별 인사는 생각보다 멋지지 않아도 괜찮겠지요. 탐사자도, KPC도 앞으로 행복하다면 그게 베스트니까요!

아, 신이 내리는 세계의 후속 시나리오가 나오면 플레이 해주실 건가요. 탐사자 님?

END

탐사자, KPC 생환

이성치 회복 1d10

탐사자는 *'탐사자'*의 운명에서 벗어나 무사히 현실로 귀환합니다. 이후 신이 내리는 세계의 후속 시나리오가 나오면 그때 또 플레이 할 지는 몰라도… 글쎄요! 한동안 크툴루의 부름은 쳐다보고 싶지도 않다는 후유증을 겪을 지도 모릅니다.

END 2.빙의는 한 번으로 이미 지긋지긋 합니다.

조건: KPC 지각 판정 실패 + 니알라 토템 송환 주문 외웠다

탐사자는 이만 이 세계를 뜨기로 합니다. KPC는 탐사자를 작별해주고, 이제 무(無)로 돌아가겠지요. 이 세계의 KPC가 사라지면 그 존재 자체가 없어질까요? 글쎄요, 그건 알 수

없지만… 일단은 이 꿈에서 깨는게 우선일 테니까요. 빙의란 소설에서 볼 때나 흥미로운 이야기지, 직접 겪을만한 일은 아니었습니다. COC 시나리오에 빙의하다니, 트위터에 #트친의_8할은_못해봤을_경험 같은 해시 태그를 붙여서 올릴 수도 없는 이야기라구요.

새하얀 빛에 휩싸였다가 정신을 차리면 분명 다시 익숙한 현실일 겁니다. 새삼스러울 일도 없는 현실이 거짓말처럼 평화롭게 탐사자의 앞에 펼쳐지겠죠. 평범하게 살자구요. 당분간은 COC 말고 다른 걸 플레이하는 게 좋을 지도 모르겠습니다. 하여튼 뭐든지간에 평화로운 룰이면 좋겠네요.

신이 내리는 세계의 후속 시나리오가 나오면 플레이 해주실 건가요. 탐사자 님? 그래요, 역시 그건 무리겠죠?

END

탐사자 생환 KPC 로스트

이성치 회복 1d6

탐사자는 *'탐사자'* 의 운명에서 벗어나 무사히 현실로 귀환합니다. KPC 는 로스트지만 그 존재 자체가 지워졌는지는 탁 내에서 편하게 결정하여 주세요. 탐사자는 1d10개월 간 후유증으로 COC는 거들떠 보고싶지도 않아집니다.

END 3.현실은 질렸으니 크툴루 아포칼립스 세계에서 살아보렵니다

조건: KPC 지각 판정 성공 여부와 무관하게 니알라 토템 강림 주문을 외웠다

탐사자는 니알라 토템을 강림시키는 주문을 외우기로 합니다. 구태여 현실로 돌아갈 이유가 없을 수도 있는 거지요. 이런 거지 같은 크툴루 아포칼립스 월드지만 출근이나 등교가 없기도 하고, 어쩌면 그냥 충동적으로 골랐거나 광기의 결과물일지도 모릅니다. 탐사자는 열려있는 문을 스스로 닫고 이곳에 있기로 결정합니다.

KPC는 탐사자를 원망할까요? 자신이 누구인지 알았다면 그럴 수도 있고, 그럼에도 불구하고 탐사자의 선택을 존중할지도 모릅니다. 아, 이왕인데 본래 시나리오의 엔딩 장소인 아자토스의 교단으로 갈까요? 이렇게 말해줄게요. 그리고 신이 강림하사, 당신과 그 사람은 이제 종말을 맞이합니다….

END

탐사자, KPC 로스트

탐사자는 돌아오지 않고 이 세계에서 종말을 맞이하는 쪽을 골랐습니다. 종말은 아주 천천히 올지도 모르고, 금방 찾아올지도 모릅니다. 어느 쪽이든 그걸로 만족한다면 좋겠지요! KPC의 반응은 지각 판정 성공 여부에 따라서 자유롭게 정하여주세요.

후기

내가 탐사자가 아니니까… 라는 마음가짐으로 시작한 시나리오. 사실 플레이 하면서 그럼 *탐사자* 가 캐릭터면 실제 탐사자는 누가 되는가, 애초에 플레이 할 탐사자 캐릭터를 둘을 만들어야 하는 게 아닌가? 라는 생각을 했으나 이 역시 어차피 제가 탐사자가 아니라는 마음으로 대충 결론을 지었습니다. 그야 플레이어 분에게는 다 알아서 끝내주는 생각이 있겠거니 하는 안일한 마음가짐으로… 그냥 편하게 웹 소설로 바꿔주세요. 어떻게 쓰셔도 탁의 마음입니다.

그리고 진짜 후속 나오는 거 아닙니다… 말이 그렇다는 거예요 정말입니다 봐주세요… 혹시 다른 선택을 했다면 엔딩은 추가해서 써주세요. 선생님들께는 더 멋진 계획이 있을 겁니다. 화이팅~