

바다 아래의 여행

개요

더운 여름. 몸이 타들어갈 것만 같은 더위에, 탐사자들은 모처럼 바다에 여행을 가기로 약속을 잡습니다. 바다를 이런 때에 가지, 또 언제 가겠나요? 그렇게 기대를 한껏 품은 채로 도착한 바다에서, 탐사자들은 기이한 일을 겪게 됩니다.



추천 인원: 3~4인

키퍼링 난이도: ★★★★★

입문용 시나리오를 염두에 두고 만들어졌기에, 키퍼링의 난이도는 그리 높지 않습니다. 다만 시나리오의 특성상 전투나 추격이 반드시 발생하고, 여러가지 룰이 많아 까다롭거나 번거로울 수 있습니다.

탐사자 난이도: ★★☆☆☆

전투와 조사를 어느정도 할 수 있는 탐사자라면 간단하게 진행하는 것이 가능합니다. 하지만 탐사자도 마찬가지로 전투나 추격에 익숙하지 않으시다면 플레이가 조금 더 까다로울 수 있습니다.

플레이 타임: TRPG 기준 3시간

추천 기능: 관찰, 전투 기능, 수영

시나리오 타입: 시티형 시나리오

탐사자들끼리 최소 '바다에 갈 약속을 잡을 수 있을 정도'의 관계가 되어야 합니다. 이 조건만 충족된다면, 서로 얼굴을 본 적이 없어도 (Cf. n년 트친, 오프라인은 이 시나리오에서 처음 가짐) 가능합니다.

탐사자들 전원이 서로를 알고있을 필요도 없습니다. 한 사람을 사이에 두고 이어지는 관계도 (Cf. A는 B의 동생이며 C는 B의 친구이다. A와 C는 완전히 초면이다.) 가능합니다.

본 시나리오는 탐사자의 백스토토리에 간섭합니다. 본 시나리오로 인해 추가해야 하는 설정이 있으므로 이것을 꼭 탐사자분들과 상의한 뒤, 설정을 다 짠 후에 시나리오를 진행할 수 있도록 해주세요.

시대는 현대, 배경은 바다가 있다면 어디로 설정하셔도 좋습니다.

탐사자들은 반드시 2년 전 쯤에 바다를 간 적이 있어야 합니다.

주의사항

본 시나리오를 플레이하실 키퍼와 플레이어 분께서는 해당 주의사항을 반드시 숙지하여 주시기 바랍니다. 주의사항을 숙지하지 않아 생긴 문제들에 대한 책임은 저에게 있지 않습니다.

해당 시나리오는 공개적인 장소에서의 스포일러성 발언, 룰 20 등의 세션 진행 장소에서의 캡처를 그대로 올리는 행동, 타 시나리오와의 비교성 발언 등을 엄격히 금지하고 있습니다.

해당 시나리오의 진상과 엔딩에 대한 개변을 일절 금지합니다. 큰 틀을 해치지 않는 요소의 추가, 인원수, 난이도 조정 등의 개변은 허용하나, 타이만으로의 개변은 금지하고 있습니다.

오리지널 요소, 크툴루 신화에 대한 자체적인 해석, 부분적인 독자적 광기표가 존재합니다. 이를 꺼리시는 분들께서는 플레이를 지양해주시기 바랍니다.

룰북 없는 키퍼링이나 현물이 오가는 키퍼링 커미션을 금합니다. 세션카드 제작 커미션 등의 경우는 허용하고 있습니다.

납치 및 인신공양, 유혈, 식인, 자해, 살인, 시체에 대한 언급이나 묘사가 있습니다. 이것에 트리거가 있으시거나 불편하신 분들께서는 시나리오의 플레이를 재고해주시기를 바랍니다. 또한 이 시나리오를 플레이하시는 도중 압박감 등을 느끼시는 경우, 즉시 플레이를 중지해주시기 바랍니다.

이하에는 시나리오의 스포일러가 담겨있습니다. **KP**로 플레이하실 예정이 있으신 분만 열람을 부탁드립니다.

등장 신화생물

인어(창작 설정, 참고: 심해인 혼혈, 심해인 - 299p)

기능치

300p의 심해인 혼혈 특성치의 참고를 부탁드립니다. **3명** 정도 미리 특성치를 정해두는 것을 추천합니다.

심해인과 인간의 혼혈들 중. 아무런 변화를 겪지 않은 채로 살아가는 심해인과 인간 사이의 혼혈이 심해인의 유전자를 오랫동안 그 후대에게 전해왔고, 심해인의 유전자가 오랫동안 희석되어 비정상적인 형태의 변화를 겪은 것이 해당 시나리오의 인어입니다. 비정상적인 변이를 하였다지만 심해인의 피가 흐르는 존재들이기에, 누군가 죽이지 않는다면 영생을 누립니다.

이 인어들은 개체수가 극소수이며 보통 각 개체가 개별적인 행동을 합니다. 심해인과 마찬가지로 크툴루를 섬기나, 그 방식이 인간과 유사합니다. 이들은 대부분이 광기에 빠져 있으며, 동족인 인어를 사냥해 크툴루를 위해 바치고 있으며, 그것으로 킬퀴에의 봉인이 풀릴 때가 가속된다고 굳게 믿고 있습니다. 그러나 개체수가 극소수이기에 일부의 인어들은 협력하여 인간을 인어로 변화시켜 그 인간을 제물로 바쳐오고 있습니다. 광기에 빠지지 않은 일부의 인어들은 인간이었을 적의 이성과 인격을 가지고 살아가고 있습니다. 광기에 빠진 개체들은 그렇지 않은 개체를 골라낼 수 있습니다.

이 인어는 절대로 신화 등에서 내려오는 상반신은 인어, 하반신은 물고기의 형상을 띤 인어가 아니며, 심해인으로서의 변화가 제대로 일어나지 않은 형태의 생물입니다. 그렇기에 외관은 심해인(**299p**)과 인간을 적당히 섞어 묘사해주세요. 신화나 설화에서의 인어의 모습을 띄는 것은 주문의 효과로 변화되고 있는 탐사자들 뿐입니다.

인어들은 밝은 곳을 기피하며, 얕은 물에는 잘 가지 않으려 합니다. 이는 변화되고 있는 탐사자들도 마찬가지입니다.

인어들은 **70%**의 확률로 창을 가지고 다닙니다. 데미지 **1d8**.

사용 주문

인어의 낙인

마력 손실: 총합 30

이성 손실: 이 주문을 사용하는 술자가 각 1D6

사용 조건: 술자가 인어이거나 심해인일 것

해당 주문을 걸었을 경우, 대상에게는 술자에게만 보이는 낙인이 찍히게 된다. 이 낙인은 2년 정도의 잠복기를 가지고, 잠복기 이후 여름을 맞게 되면 타들어갈 것만 같은 더위와 바닷물에 들어가고 싶은 충동을 일으킨다. 낙인의 발현 이후 머리까지 모두 바닷물에 잠길 경우 대상자의 낙인은 사라지며, 인어의 모습으로 변한다. 이 주문을 건 대상은 보통 주문의 효과로 그 때의 기억을 잊어버리지만, 사람에 따라 기억을 왜곡하여 기억하는 이들도 있다.

해당 주문은 원래 인간이었던 존재를 변이시키는 것이기 때문에 변화 직후에는 불완전한 상태로 발현 직후에는 설화에서 나오는 반은 인간이고, 반은 물고기의 형상을 한 모습을 띤다. 시간이 지나면 지날수록 대상은 실제 인어의 형상으로 변하며, 5일 정도면 완전히 변화한다.

진상

인어들은 이전부터 같은 인어들을 빈사시켜 오래된 유적에 가져다 바치는 형식으로 크툴루와 접촉하며 크툴루를 섬겨왔습니다. 그러나 인어들의 개체수는 아주 극소수에 불과했기에 인어들은 인간을 인어로 변화시키는 주문을 만들어내 휴양지의 인간들을 납치하여 낙인을 새긴 뒤 돌려보내, 그들의 낙인이 그들을 인어로 만들면 그들을 사냥하여 유적에 가져다 바치며 이전의 숭배 형식을 유지하고 있습니다. 탐사자들도 인어들에게 납치되어 낙인을 받았었고, 그 낙인은 탐사자들의 여행 기간에 맞추어 발현되고 맙니다.

일차에 따른 변화 과정

1일차	설화에 등장하는 인어 그대로의 모습입니다. 1 플로어는 조금 어두우며(관찰 등 눈으로 봐야하는 판정의 난이도를 전부 어려움으로 고정), 2플로어는 주변이 아예 보이지 않습니다.
2일차	상반신에도 비늘이 돋기 시작합니다. 이제 1플로어는 일상에서 느끼는 정도의 밝기로 보입니다. 2플로어는 조금 어두운 정도입니다.
3일차	비늘의 수가 늘었으며, 팔이나 다리에 지느러미가 달립니다. 3 플로어도 얼핏 보이기 시작합니다.
4일차	다리가 다시 둘로 분리되며, 그것은 인간의 것이 아닌 심해인의 것입니다. 얼굴이나 손 등이 심해인의 것으로 변하기도 합니다. 모든 플로어를 보는 데에 아무 이상이 없습니다.

5일차

4일차에서 비늘이 더 돋았으며, 이제 완전히 인어와 모습이 유사합니다. 이제 1 플로어는 너무 밝아 맨눈으로 보기에는 눈이 따갑습니다.

하루에는 세 장소까지 둘러볼 수 있다고 미리 설명해주세요. 밤을 샌다고 선언하면 한 장소를 더 둘러볼 순 있으나, 인어와의 조우시 민첩, 건강을 10 낮춰 판정해주세요.

광기의 증상

본 시나리오에서의 광기는 4일 이후, 유적을 작동시키는 조건을 만족하여 이성치의 감소가 있는 탐사자에게는 이성치의 감소와는 상관없이 바로 일시적 광기 상태에 돌입합니다. 이 광기는 1D10턴 동안 지속되며, 이 광기에 걸린 탐사자는 접촉한 존재가 무엇인지는 알 수 없으나, 그 존재를 바깥으로 꺼내야만 한다는 막연한 목표에 광적으로 집착하게 됩니다. 그 방법이 유적에 인어를 바치는 것임을 알려주신 뒤, 이 이후의 RP는 플레이어에게 맡겨주시거나, KP의 판단에 따라 증상을 지정해주시기 바랍니다. 캐릭터의 성격에 따라 자신을 해해 자기 자신을 제물로 바치려 할 수도 있고, 옆에 있는 다른 탐사자들을 해하려 들 수도 있습니다.

편의를 위해 본 문서에서는 이것을 특수광기라 칭합니다.

인어들의 이동

인어는 플로어들을 이동하며 자신들이 주문을 걸어놓은 샤낭감들을 포획하려 합니다. 인어들은 이들이 완전히 인어로 변한 뒤에 제물을 바쳐야만 한다는 생각을 가지고 있기에, 탐사자들을 죽이려고 들지는 않습니다. 다만 포획을 위해 상해를 입히는 것을 두려워하지 않습니다.

시나리오 플레이 한 편에 등장하는 인어의 적정 수는 3마리 정도로 생각하나, 이는 한 개체가 사망시에 등장시킬 수도 있고, 처음부터 3마리를 풀어놓으셔도 괜찮습니다. 난이도의 조절 역할로 적당히 사용해주세요.

인어의 위치는 탐사자들이 이동할 때 시크릿 롤로 1D100을 굴려 결정합니다. 첫 번째 날에는 인어들이 전원 난파선에 있어 등장하지 않습니다.

- 1~10: 1-1 (바다 아래)
- 11~20: 1-2 (암석지대)
- 21~50: 2-1 (산호숲)
- 51~80: 2-2 (난파선)
- 81~100: 3-1 (유적)

도입

타들어갈 것만 같은 더위, 이번 여름은 아마 전보다 더 더운 것 같습니다. 이런 날에는 역시 피서를 가는 것이 인지상정이겠죠. 그러한 이유로 탐사자들은 바다에 갈 약속을 잡았고, 오늘이 그 날입니다. 탐사자들은 지금, 그 약속장소에 모여 있습니다.

여기서부터는 탐사자들의 관계 등으로 적당히 조정해주세요. 차를 타고 이동할 수도 있고, 버스나 기차 등을 이용하거나, 여행지로 각자 모이기로 했을 수도 있습니다. 이동중이나 이동 이후에는 자유롭게 행동할 수 있도록 두셔도 좋으나, 이 여행의 목적이 바다에 가는 것임을 중간중간 상기시켜주세요.

오컬트 기능이 **20%** 이상인 탐사자에게는 바다 실종 사건과 인어 괴담 핸드아웃을 선 지급해주세요.

인어 괴담

지금 전역에서 시끄러운 일명 ‘바다 실종 사건’이 인어의 소행이라는 소문이 인터넷 오컬트 사이트를 중심으로 퍼지고 있다. 인어들이 사람을 납치하여 인육을 먹는다는 등. 영생을 살게 해준다는 등. 납치 이후의 이야기는 가지각색이다.

바다 실종 사건

전국에서 떠들썩한 연쇄 실종 사건의 명칭이다. 실종자들이 전원 바다로 휴양을 갔다는 공통점으로 인해 바다 실종 사건이라 불린다. 실종자들은 그 누구도 시체조차 돌아오지 않았다고 한다.

이 정보는 반드시 탐사자들의 귀에 들어갈 수 있게 해주세요. 이동수단이 기차거나 버스라면 터미널에서 심심풀이로 산 잡지에 있을 수도 있고, 자가용이라면 라디오에서 이 사건을 다루고 있었을 수도 있습니다. 테스트 플레이에서는 파라솔과 돛자리를 빌릴 때 npc가 강제로 들려줬었습니다. 해당 지역 주민이 이 정보를 알려줬다면 바다에 너무 깊이 들어가지 말라고 신신당부를 해주세요.

전개 및 조사 장소

몸이 타들어가는 것만 같다는 등의 유도로 탐사자들 전원이 바다에 무조건 들어갈 수 있도록 유도해주시고, 바다에 들어가면 진행을 시작해주세요.

탐사자들이 바다로 들어가면, 이제야 타들어가는 것만 같은 감각이 나아집니다. 시원하고, 더 깊이 들어가고 싶어집니다. 그리고, 충동적으로 탐사자들은 점점 더 깊은 곳으로 발을 내딛습니다. 그리고 바다에 띄워놓은 부표를 넘어가는 순간, 파도가 쳐 탐사자들을 삼키고서는 휩쓸어갑니다.

눈을 뜨면, 한 해저동굴인 것 같습니다. 주변은 야광석으로 빛나 밝고, 안을 둘러볼 수 있을 것 같습니다.

해저동굴	안은 야광석이 군데군데 있어 주변을 살펴보는 데에 지장이 없습니다. 잘 보면, 벽면에 지도 비슷한 것이 그려져 있습니다. 지도는 3 개의 선으로 구역이 나누어져 있으며, 간략한 그림들이 그려져 있으나 알아볼 수는 없습니다. 아마도 가장 상단에 있는 것이 우리가 있는 곳인 듯 합니다.
------	---

야광석을 쪼개 가져가겠다고 한다면, 근력 판정으로 결정해주세요. 야광석을 가져간다면 아직 어두운 곳에서도 관찰 없이 주변을 둘러볼 수 있습니다. 하지만 **2**플로어까지 내려가면 야광석은 빛을 잃습니다.

그림을 알아볼 수 없기에, 해당 장소를 조사하기 전에는 **1-1**과 같은 번호로 말해주세요. 괄호 안은 해당 지역의 명칭입니다.

0 플로어	해저동굴
1 플로어	1-1 (바다 아래) 1-2 (암석지대)
2 플로어	2-1 (산호숲) 2-2(난파선)
3 플로어	3-1 (유적)

1플로어

바다 아래	모래 바닥과 돌들, 물고기가 돌아다니는 평범한 바다 아래의 모습입니다. 빛이 들어오지 않아 스쿠버 다이빙을 하기에는 조금 깊은 것 같습니다. 모래바닥에는 이상하게도 창이 꽂혀있습니다. [창: 데미지 1d8]
암석지대	높고 낮은 여러 암석들이 가득한 암석지대입니다. 개들 중에서는 수면 위와도 달아있는 듯 합니다. 암석 위로 올라가 수면 위에 있겠다고 선언: -> ed 1

2 플로어

산호숲	산호들이 가득한 산호숲입니다. 산호들이 가득 있어 마치 꽃밭에 온 것 같습니다. 그 옆으로는 끝이 없을 것 같은 깊은 해저로 내려가는 길이 있습니다. (유적으로 내려가는 길입니다. 유적으로 내려가기를 선언할 시, 반드시 여기를 거쳐야 합니다.) 산호들 사이를 뚫린다고 선언 시: 관찰 어려움 판정 성공 후, 여기에 있기에는 부자연스러운 해초조각을 발견합니다. 누군가 그것을 굶어 기록을 남긴 것 같으며, 그 안에는 만들어진 인어를 한 유적의 산 제물로 바친다는 내용이 쓰여 있습니다.
난파선	나름 큰 규모의 어선이 가라앉은 것 같습니다. 선실 안에는 누가 생활한 듯한 흔적이 남아있으며, 나름 단단한 해초 잎을 굶어 기록을 남겨둔 것도 있는 것 같습니다. 기록 1: 자신은 인어로 변해 인어들에게 쫓겨 다니는 사람 중 하나라고 소개하며, 혹시 모를 다른 생존자들을 위해 기록을 남겨두는 것이라 쓰여 있습니다. 그 안의 내용으로는 인어들이 어떤 존재의 숭배를 위해 인간을 인어로 만든다는 것까지 적혀있습니다. 기록 2: 유적에서 인어들이 제물을 바치는 것을 보기 위해 잠복해 유적의 비밀을 파헤쳐 내려고 했던 내용입니다. 죽어가는 제물에게서 빠져나오는 무언가가 유적을 작동시키는 듯 하였고, 인어들은 그 안을 들여다보며 어떤 존재와 대화를 시도하는 듯 하였단 내용이 쓰여 있습니다. 기록 3: 주문 인어의 낙인 습득. 인간을 인어로 만드는 주문임을 알려주고, 5일 이내라면 아직 주문이 완전히 발현되지 못해, 더 이상의 변화를 일정 시간 이상 막을 수 있다면 금방 인간으로 돌아올 수 있는 것 같다는 내용이 덧붙여져 있습니다. (아이디어 판정으로 물 밖을 벗어나면 변화를 멈출 수도 있을 것 같다는 내용을 들려주세요.)

3플로어

유적	주변에는 야광석들이 불길하게 빛나고 있고. 바닥에는 팔 정도의 지름인 원형의 홈이 파여져 있습니다. 그리고 그 위에는 인어의 시체가 놓여 있습니다. (SAN체크 0/1D3) 주변은 그 덕에 피로 가득하고, 시체의 표정은 일그러져 있습니다. 장치에 마력을 담아 원형 홈 위에 올려놓을 경우: -> 크툴루 접촉
----	--

이 유적은 신 접촉: 크툴루와 같은 역할을 하고 있습니다. 크툴루를 접촉한 탐사자는 그 날 밤부터 크툴루가 응답하는 꿈을 꾸며, 매일 밤 이성 1d10씩을 잃습니다. 4일 이후에

크툴루를 접촉한 탐사자는 이성 감소치와 상관없이 특수광기 상태에 돌입합니다. 본 문서의 광기의 증상 부분을 참고해주세요.

매일 밤. 인어들은 다른 인어를 사냥해 유적에 제물로 바칩니다. 밤을 샌다고 선언하여 조사한 장소가 유적인 경우 탐사자들은 인어들이 제물을 바치는 의식을 은밀행동 판정 성공으로 관찰할 수 있으며, 인어들이 떠난 뒤에 아직 의식의 여운이 남아있는 유적을 들여다볼 수 있습니다.

의식을 관찰할 시	인어들이 사냥감을 잡아 이곳으로 내려오는 것이 보입니다. (지켜본다고 선언시) 탐사자들은 숨죽여 그것을 바라봅니다. 인어들은 그 제물을 유적의 문양 위에 올려놓습니다. 그러자 그 제물은 괴로워하며 죽어가는 것이 보입니다. 제물이 죽은 것 같자, 인어들은 시체를 치우고 바닥의 문양이 있을 곳을 바라보며 무언가에게 말을 거는 것처럼 보입니다. 그렇게 한참을 들여다보다가, 인어들은 떠나갑니다. 유적은 아직 인어들이 들여다보던 무언가를 비추는 것 같습니다.
의식 후 유적을 들여다볼 시	탐사자는 인어들이 떠나간 자리를 차지해 유적의 문양이 있어야 할 곳을 바라봅니다. 거기에 자리하고 있는 것은 무엇이라 부르기 힘든 끔찍한 존재입니다. 그 얼굴이라고 부를만한 곳에는 촉수가 여럿 붙어있고, 그 녹색의 몸이나 날개 등을 보고 있자면 공포스러움에 아무 소리도 나오지 않습니다. 인어들은 무엇을 위해 이런 짓을.... (SAN 체크 1D6/1D10)

첫날 밤. 강제 듣기 판정에 극단적인 성공시.
저 깊은 곳에서 무슨 소리가 들려옵니다. 사람의 비명 소리? 그것과는 목소리가 조금 다른 것 같지만, 그것이 고통스러워 한다는 것 정도는 알 수 있을 것 같습니다. 저 아래에선 무슨 일이 벌어지고 있는 걸까요? (SAN 0/1)

엔딩

암석지대에서 수면 위로 달아 있는 암석에 머물겠다고 선언 -> ED 1

기한을 넘기고 완전히 인어화 -> ED 2

기한을 넘겼을 때 탐사자가 특수광기 상태에 있고 서 지금까지 만난 인어들을 모두 죽였거나 조우하지 않음. -> ED 3

기한을 넘겼을 때 탐사자가 특수광기 상태 중에 있고 인어들 중 탐사자의 얼굴을 본 개체가 살아있음 -> ED 4
인어에게 잡혀간다 -> ED 5

ED 1. 바다 아래의 여행

수면 위의 빛이 너무 눈부십니다. 마치 태양을 똑바로 바라볼 때처럼, 시야가 빛으로 가득해 아무것도 보이지 않습니다. 몸이 타는 듯이 뜨겁습니다. 다시 물 속으로 들어가고 싶은 충동에 사로잡힙니다.

(여기서 물 속으로 다시 들어간다고 할 시, 다시 암석지대로 돌아가게 해주세요.)

그리고 곧 다시 시야가 돌아옵니다. 타는 듯한 고통도 사라집니다. 자신의 몸을 보면, 다시 인간의 모습으로 돌아와 있습니다.

그리고 다시 파도가 치고, 탐사자를 휩쓸어 대려간 곳은 처음의 그 해변입니다. 이런 바다 아래의 여행을 원한 것은 아니었지만, 돌아올 수 있는 여행으로 끝난 것이 다행이라는 것은 누구도 부정할 수 없는 내용일 것입니다.

탐사자 회생

SAN 1D10 회복
크툴루 신화 기능 2 증가

ED 2. 돌아올 수 없는 여행

새로 맞는 아침, 탐사자들은 인어의 모습으로 아침을 맞습니다. 과연 돌아갈 수는 있는 것일까요. 몸에 돋은 비늘들과 지느러미들이 그럴 순 없다고 계속 말을 걸어옵니다.

그리고 탐사자도 느끼고 있습니다. 다시는 이전같은 삶을 살지는 못할 것이라고요. 탐사자는 지금까지 그랬던 것처럼 다른 인어들에게 쫓기며, 죽임당하거나, 죽이는 삶을 살아갈 것입니다.

탐사자 로스트

ED 3. 새로운 송배의 삶

탐사자는 이제 완벽히 인어로 변하였습니다. 다시는 인간의 삶으로 돌아갈 수 없을 것이고, 그리할 수 있대도 그러지 않을 것입니다. 유적에서 조우한 그 존재를 깨워야만 한다는 사명을 가지고, 이제는 송배의 삶을 살아갓지요.

이제는 나의 동족인 인어들과 함께, 그들을 도와 그 과정에 함께해야갓지요.

탐사자 영구광기, 로스트.

ED 4. 내 한 몸 바쳐

탐사자는 이제 완벽히 인어로 변하였습니다. 다시는 인간의 삶으로 돌아갈 수 없을 것이고, 그리할 수 있대도 그러지 않을 것입니다. 유적에서 조우한 그 존재를 깨워야만 한다는 사명을 가지고 있으니까요.

다른 인어들이 탐사자를 향해 다가와 탐사자를 공격합니다. 그들은 탐사자를 제물로 바칠 생각이겠지요. 하지만 괜찮습니다. 그것을 위해 내가 몸 하나 바치지 못할까요. 그렇게, 탐사자는 죽음을 받아들이기로 합니다.

탐사자 로스트.

ED 5. 어둠에는 두려움만이

탐사자는 자신이 왜 이곳에 감금되었는지, 이곳이 어딘지 알지 못합니다. 인어의 눈으로도 볼 수 없는 어두운 곳. 인어들은 탐사자에게 무슨 짓을 하려고 하는 걸까요. 탐사자는 두렵기만 합니다.

하지만, 여기서 아무것도 할 수 없을 것입니다. 여기서 가만히 죽음을 기다리는 것 외에는 말입니다.

탐사자 감금. 추후 로스트.