

『 더 게이트 ~ 유실된 세계 ~ 』

인세인 **4인 2사이클** 특수형

w. TATECK



거대한 격류를 이겨내 마침내 바라던 일상으로 돌아간 네 사람
하지만, 누군가는 여전히 자신의 일상을 꿈꿀지도 모릅니다.

사라진 줄 알았던 시스템 창, 그곳에 떠 있는 단 한줄의 메세지

『 우리의 세계를 구해주세요, □□님. 』

퀘스트를 수락하시겠습니까? Y / N.



해당 시나리오는 **더게이트 or 더 게이트 : Reload** 이후의 이야기 입니다.

청조길드 1주년 기념 한정 시나리오

공통 사명	당신은 대한민국에 거주 중인 시민이다. 어느날 갑자기, 자신의 앞에 시스템 창이 떠올랐다. 더 이상 나타나지 않을 줄 알았는데...? 당신의 【사명】은 이 일에 대한 원인을 확인하는 것이다.
----------	---

PC 간의 관계 및 설정

PC들은 더게이트 혹은 더게이트:리로드의 엔딩에 따라 도입 시점에서는 특별한 능력이 없는 평범한 인간일 수 있습니다. 하지만 도입 이후에선 헌터였을 때의 힘을 거의 대부분 다시 되찾게 됩니다. 이 점을 고려 하여 캐릭터 메이킹을 진행하길 바랍니다. (더게이트 때 사용한 캐릭터 시트를 그대로 사용해도 좋습니다. 단, **의지력은 사용할 수 없습니다.**)

마스터 열람 정보

이하는 해당 시나리오의 전체 내용을 담고 있으며
마스터링을 하실 계획이 있으신 분만 열람이 가능합니다.

플레이 예정이신 분들은 열람을 삼가해 주시길 바랍니다.

해당 시나리오에는 **더게이트 / 더게이트 리로드에 대한 스포일러가 포함**되어 있습니다.

들어가기에 앞서

진행 참고용 테스트 플레이 세션 리플레이 :

https://docs.google.com/document/d/1B2OfN4K8OoMh2I-kVL8AJliHsvfGoZ3HV_1Fec19aZU/edit?usp=sharing

이 시나리오는 더 게이트 혹은 더 게이트 **Reload** 의 특정 엔딩을 본 이후에 이어서 진행할 수 있습니다.

더게이트 : 세계의 구원

더게이트 **Reload** : 세계의 구원

또한 각 엔딩에서 전원 생존을 해야만 이 시나리오를 플레이 할 수 있습니다.

해당 엔딩을 보지 않고 진행할 경우, 별도의 개변이나 IF 설정이 필요할 수 있습니다.

1. 더게이트 : 세계의 구원 이후 진행

- PC들은 여전히 자신의 능력을 사용할 수 있습니다.
- PC들의 세계는 **각성자들이 일상이 된 세계**입니다.

2. 더게이트 **Reload** : 세계의 구원 이후 진행

- PC들은 모든 능력을 잃은 일반인이 되어 있습니다.
- PC들의 세계는 **현재 우리가 살고 있는 세계**와 다를 바 없습니다.

PC들은 도입부에서 모두 자신이 헛터였던 시절 사용했던 능력을 모두 되찾게 됩니다. 가능하다면 PC들이 <더 게이트> 본편에서 사용했던 캐릭터 시트를 가져와 사용할 수 있도록 합니다. 만약 새롭게 캐릭터 메이킹을 진행한다면 PC들에게 **기본적으로 획득하는 어빌리티 이외에 추가 어빌리티 (이식 포함)을 1개 더 선택**할 수 있도록 합니다.

※ 몸을 되찾은 **PC4**가 있을 경우

- PC4는 PC2의 모습으로 진행하게 됩니다. 다만 이때 PC4가 가진 육신의 PC는 (아마도 대부분 PC2일거라 생각합니다.) 따로 육신을 가진것이 아닌 이상 사망자로 취급합니다. (시나리오 플레이 불가)

사용 광기

마스터가 임의로 판단하여 **인세인 1, 2권의 광기 9장**을 포함한 **시나리오 전용 광기 7장**을 추가합니다. 이때 시나리오 전용 광기는 텍의 마지막에 위치합니다. 또한 시나리오 전용 광기는 순서대로 배치해주세요. 온라인으로 진행하는 경우, 시나리오 전용 광기는 GM이 직접 배부하는 방식으로 순서를 맞춥니다. 광기의 갯수는 총 **16장**입니다. (**난이도 조절을 위해 1~4장 정도를 추가하셔도**

좋습니다. 단, 전용 광기는 무조건 맨 마지막으로 배치해주세요.)

추천 광기 : 맹목, 패닉, 불길한 숫자, 공포증, 왜 나만?, 절규, 허무감, 적이나 아군이나

광기명	트리거	효과
그것은 분명 나의 죄였다	당신이 장면 플레이어가 되거나 전투 중 자신의 차례가 된다.	당신은 생각한다. 이 곳에 존재하는 것 자체가 죄가 아닐까. 나는 어째서 존재하고 있는 걸까. 끝없는 어둠이 당신의 주변에 퍼져 나간다. 이 【광기】가 현재화한 장면에 등장한 당신 이외의 PC들은 정서 분야에서 무작위로 특기 하나를 선택해서 공포판정을 해야 한다.
기억해야 한다	당신이 판정에 성공한다.	머릿속으로 기억들이 꾸역꾸역 밀려 들어온다. 반복하는 세계, 잊혀져 버려진 세계. 지금 여기에 서 있는 나는 몇번째 일까? 당신을 바라보는 시선들이 달라지는 것 같은 감각에 사로잡힌다. 이 【광기】가 현재화한 장면에 등장한 당신 이외의 PC들은 《영혼》으로 판정한다. 판정에 실패할 경우 실패한 인원 수 만큼 당신의 이성이 감소한다.
잊혀져간 것들에게	당신과 같은 장면에 있는 PC(당신도 포함)의 판정이 성공한다.	잊혀지고 싶지 않아. 끊임없이 들리는 이 목소리는 누구의 것일까. 귀를 막아도 목소리는 계속해서 귓가에 울린다. 당신은 자신이 새로 【광기】를 공개할 때까지, 판정에 실패 할 경우 【생명력】을 1점 감소한다.
해주어야 하는 것	당신의 【생명력】이 감소한다.	무엇을 해 주어야 할까. 무엇을 내놓아야 하는 걸까. 알 수 없는 무언가를 향해 당신은 깊은 부채감을 느낀다. 당신이 소유하고 있던 아이템이 모두 파기 된다. 이때, 파기할 아이템이 없다면 【생명력】을 1점 감소한다.
속죄	당신의 【생명력】이 감소한다.	속죄해야만해 속죄해야만해 속죄해야만해 속죄해야만해 속죄해야만해 속죄해야만해 이 모든 것에 대해 당신은 속죄해야만 한다. 세계의 의지에 따라.... 당신의 【진정한 사명】이 강제로 「모든 일에 대해 속죄하는 것 이다」로 변경된다.
모든걸 포기해라	괴이 속성 에너지와 같은 장면에 등장한다.	더는 아무것도 하고 싶은 생각이 들지 않아, 당신은 모든 것을 내려 놓고 싶다는 충동에 사로잡힌다. 이것이 정해진 운명이라면, 받아 들일 수

		밖에. 당신은 새로운【광기】를 공개할 때까지 공포판정 이외의 판정을 하기 위해【생명력】혹은【이성치】1점을 지불해야 한다.
그리하여, 세계는 다시 태어난다	탁류가 된다.	이 세계는 당신들을 양분으로 삼아 새로이 태어날 것이다.

0. 사건의 진상

과거 **PC2**의 세계가 있었습니다. 이 세계는 **PC2**가 더게이트 본편에서 차원이동 된 뒤, 2년의 시간 뒤에 멸망에 이르게 되었습니다.

그리고 수십 수백 수억의 시간이 흘렀습니다. **PC**들의 체감 시간은 얼마 되지 않았겠지만 실제로 이 세계를 기준으로 하면 아주 오랜 시간이었습니다. (리로드를 다녀온 경우, 더게이트 본편과 리로드 사이의 간격이 매우 길었습니다.)

멸망하여 사라진 세계는 남은 힘들을 모아 뭉쳐내어 씨앗이 되었습니다. 새로운 세계가 태어날 수 있는 기반이 되었죠. 하지만 이 자그마한 씨앗이 수많은 생명을 품고 긴 역사를 쌓을 수 있게 되기 까진 또다시 엄청난 세월이 필요합니다. 그 사이에 잘못하면 다시 사라질지도 모르지요.

세계는 불안했습니다. 억울했고 슬프고 분노했습니다. 어째서 나는 모든걸 잃어야 했는가. 내가 사랑하는 것들을 다 잃고 이렇게 외로워 해야 하는가.

그 순간 세계는 한 존재를 떠올렸습니다. 과거 자신의 세계를 수호한 최강의 전사인 **PC2**. 그 또한 세계의 멸망의 책임에 아주 자유로울 순 없겠죠.

세계는 **PC2**를 불러들이기로 결심했습니다. **PC2** 뿐만 아니라 **PC1**과 **PC3**, **PC4**들까지 모두요.

평행세계를 통해 수없이 겹쳐진 소망의 힘으로 마정석과 시스템을 만들어낼 정도로 그들의 영혼은 막대한 잠재력을 가졌으니. 그래서 **PC2**를 세계도 주시하고 있었으니까요.

그들의 힘을 흡수한다면 세계는 더 빠르게 폭발적으로 성장할 수 있습니다. 어쩌면 곧바로 생명을 품을 수 있게 될지도 몰라요. 찬란하고 아름다웠던 그 때의 모습....

세계는 **PC**들을 완전히 자신의 세계로 옹아매기 위한 준비를 합니다.

우주의 여기저기에 퍼져 있는 과거 **PC**들의 조각을 끌어 모으고, 과거의 흔적들을 긁어모아 그 모습을 반영하는 그림자로 만들어 그럴싸한 무대를 만들었습니다. 그리고 살아남은 **PC**들에게 시스템 창과 비슷한걸 띄워 보냅니다. 그것은 아주 흥미롭고 달콤한 내용을 풍기는 덧.

그 덧 으로 들어온 **PC**들을 천천히 제 안으로 끌어들이며, 세계는 기대감에 부풀어 오릅니다.

PC들은 과연 어떻게 될까요?

1. 세션 진행 안내

◇ PC별 핸드아웃 처리

PC들에게는 사전에 **핸드아웃의 앞면**을 공개하되, **비밀**은 **세션 시작 후** 받도록 합니다.

PC들의 비밀에 적힌 **쇼크가 전원일 경우**, 비밀을 받는 그 순간 **PC 역시 쇼크를 적용**하도록 합니다.

◇ 착란의 처리

시나리오 한정으로, 착란상태에서 전투 페이지로 진입할 경우 **<아이템 사용>** 및 **<프라이즈 사용>**에 한하여 **생명력** 혹은 **이성치**를 지불하지 않습니다.

◇ 클라이맥스 판정의 수정

PC들이 『세계와 관련된 핸드아웃』에 대한 조사 판정(**거처 조사 포함**)을 할 때 마다 **클라이맥스 페이지에서의 모든 판정에 수정이 -1씩 적용**됩니다. (성공/실패 여부 상관 없음) 이는 세계에 점점 엮이게 되는 것을 나타냅니다. 이 **수정치 효과를 <세계의 간섭>**이라고 합니다.

또한 **세계와 관련된 NPC들과 감정을 맺을 경우**, **에너미의 HP가 10씩 증가**합니다.

세계와 관련된 핸드아웃은 **PC의 핸드아웃을 제외한 전부**입니다.

2. 프라이즈

◇ 빛나는 돌

녹색 빛으로 빛나는 돌입니다. 이 돌은 **PC2**가 남긴 힘의 흔적이자, **PC2**를 사랑했던 과거 세계의 사람들의 마음입니다. 이 프라이즈를 사용하면 현재화한 광기 혹은 미공개 광기 중 **1**개를 선택하여 제거할 수 있습니다. 제거한 광기는 맥에 돌아가지 않습니다. 이 효과는 **4**회까지 사용 가능합니다.

3. 장면표

※ 장면표는 특별한 효과 (아이템 습득, 공포판정 등)은 고정으로 하되, 세부 묘사 부분은 **PC2**의 세계에 맞춰 수정해 주셔도 좋습니다.

유실된 세계 장면표 2D6	
2	발치에 뭔가 걸린다. 확인해 보니 쓸만한 약인 것 같다. 장면 플레이어는 <진통제>를 1개 획득한다.
3	멀리서 괴물의 울부짖는 소리가 들린다.
4	꺾가에 끔찍한 저주의 소리가 들려붙었다 사라진다. 속이 울렁거린다.
5	후두둑, 머리 위로 무언가가 떨어져 내렸다! 손으로 만져 보니...
6	붉게 물든 하늘이 불길하다.
7	갑자기 눈 앞이 어둡게 물든다. 붉게 타오르는 눈동자가 당신을 바라보고 있다!? 장면 플레이어는 《암흑》으로 공포판정.
8	죽은 이 세계의 주민의 시체를 발견했다. 그 시체의 품에서 약을 발견했다. 쓰지도 못한걸까.... 장면 플레이어는 <진통제>를 1개 획득한다.
9	바닥에 고인 더러운 웅덩이에 발이 빠져버렸다. 병에 걸리지는 않겠지....
10	저 멀리서 상처입은 누군가가 살려달라는 듯 손을 흔들며 급히 뛰어온다. 가까이 다가가보니 아무것도 보이지 않는다. 그건 대체?
11	가슴이 두근거린다. 이것은 기대감인가 불안감인가.
12	운 좋게 약으로 쓸만한 것을 발견했다. 장면 플레이어는 <진통제>를 1개 획득한다.

4. 도입부

다시 시작되는 이야기	
등장인물	전원

그 날 이후로 이어지는 일상의 나날. PC들에게 그날 이후 어떻게 살아 갔는지 물어보고 이야기를 듣습니다.

평범한 일상을 살아가는 사람도 있을 것이며, 이전과는 다른 삶을 살아가는 사람도 있을 것입니다. 혹은 이전 세션에서 죽어버려 더는 존재하지 않게 된 이도 있겠죠.

어떠한 계기를 통해 PC들은 한 자리에 모이게 됩니다. 약속을 잡았다거나, 그 이유에 대해선 자유롭게 설정합니다. PC들이 논의하여 정할 수 있게 해주세요.

모인 PC들 앞에 이제는 사라져 다시 볼 일이 없을거라 생각한 시스템 창이 떠오릅니다.

<퀘스트 발생>

『 제발—우리의 세계를 구해주세요. 』

등급 : ??

조건 : ??????

패널티 : ?????????????????

수락하시겠습니까? Y/N

그 아래로는 기괴한 문자들이 적혀 있습니다. 해석할 수 없는 글자겠지만, 한 사람만은 분명히 그 글자를 읽을 수 있습니다.

PC2의 고향에서 사용하던 언어입니다. (현대와 같은 언어를 사용하는 PC2의 세계일 경우, 다른 PC들은 그 이름을 읽을 수 있습니다.)

0000님.

(PC2의 본명입니다.)

PC들의 반응을 확인 후, PC들이 퀘스트를 수락하면 장면을 종료합니다.

혹 퀘스트를 거부하기 위해 N을 누른 PC가 있다면, 강제로 퀘스트가 수락된 것으로 간주하여 처리합니다. (N을 누른다면 새로운 시스템 창이 다시 떠오르는 형태입니다.)

퀘스트를 수락하면 눈 앞에 게이트가 나타납니다. 모든 PC들이 게이트를 넘어가면 장면을 종료합니다.

유실된 세계	
등장인물	전원

주변에 대한 묘사를 진행합니다. 이때의 묘사는 **PC2가 설정한 원래의 세계에 대한 묘사**를 참고합니다.
단, 아래의 사항을 포함해주세요.

- ❖ 세계는 **PC2**의 기억과 거의 동일하나 좀 더 처참하게 망가져 있다.
- ❖ 멀리서 무너지고 폭발하는 소음이 들려온다.
- ❖ 근처에 이 세계의 주민은 보이지 않는다.

땅이 진동하고, **PC**들은 눈 앞으로 괴물이 달려오고 있음을 깨닫습니다. 이때의 괴물은 **PC2가 설정한 원래의 세계에 있던 괴물**들을 참고합니다.

괴물이 **PC**들을 향해 기괴한 괴성을 내지르며 달려듭니다.

이때 만약 일반인이 된 **PC**들이라면 **갑작스럽게 현터였던 시절의 능력이 되돌아왔음**을 깨닫습니다.
PC들은 현터였던 시절의 힘을 되찾게 됩니다.

전원 **최대 생명력이 6→8로 증가**합니다.
(의지력이 적용되지 않으므로, 대신 생명력을 증가시켜 줍니다.)

에너미 : 이세계의 괴물					
속도	1D6	속성	괴이	생명력	5
특기	[호기심] 폭력 / 《파괴》				
어빌리티	기본공격	공격	《파괴》		
	난동	공격	《파괴》		
【해설】 세계를 멸망으로 이끌고 있는 괴물들					

<에너미 : 이세계의 괴물> 1개체와 전투를 진행합니다.

이때, **전투는 메인페이지의 전투와 동일**하게 1점 이상의 대미지를 받을 경우 전투에서 탈락합니다.

또한, **해당 전투는 승자의 전과를 획득할 수 없습니다**. 에너미가 탈락하게 되면 전투는 종료하며,
탈락하지 않은 PC들 전원 <진통제>를 1개 획득합니다.

PC들이 이 전투에서 패배한다면 **PC**들 중 랜덤한 1명은 광기카드를 1장 획득합니다.

전투가 종료된 후, 죽은 줄 알았던 에너지가 갑작스럽게 튕겨올라 최후의 발악으로 PC들에게 달려듭니다. 그 순간, 에너지의 몸이 검게 물들며 가루가 되어 사라져 버립니다.
에너지의 뒷 편으로 한 존재가 나타납니다.

<NPC 수호자>가 등장합니다.

이 수호자는 **PC2의 원래 모습과 동일**합니다. (사전에 PC2에게 원래 모습에 대한 설정을 받아 둡니다.)
수호자는 PC들을 향해 경계의 모습을 보이지만, 곧 PC들과의 RP를 통해 PC들에 대한 경계를 어느정도 풀어냅니다.

이 세계에 대한 사전 설명을 전달합니다.

- ❖ 이 세계는 현재 괴물과 최후의 전투를 진행하고 있다.
- ❖ 나는 이 세계의 수호자(최강의 전사) OOO다.
- ❖ 능력이 있어보이니, 혹시 도와줄 수 있겠는가.
- ❖ 나는 이 세계를 구하고 싶다.

PC들에게 PC들 각자의 비밀을 전달합니다.

PC들의 태도나 선택에 따라 수호자는 PC들과 함께 동행할 수 있습니다.

핸드아웃 <NPC 수호자>,<중심부>를 공개합니다.

5. 마스터 장면

아늑한 동지	
조건	핸드아웃 <중심부>의 비밀이 공개 되었을 때
등장인물	전원

탐에 들어서는 순간, 기이한 빛이 일렁이기 시작합니다. 그 빛들은 가닥가닥 나뉘어져 PC들의 몸을 감싸웁니다. 지금 이 순간 만큼은 어떠한 소리도 들리지 않고 고요하고 평온한 느낌으로 가득 차오릅니다. (PC3의 컷가에 속삭이는 저주의 목소리는 계속해서 들려옵니다.)

멸망으로 향하고 있는 이 세계에서 이 곳은 너무나 이질적으로 느껴집니다.
전원 이성치를 1점 회복합니다.
※ 이곳은 세계의 씨앗이 있는, 소생하고 있는 세계의 중심부이기 때문에 기본적으로 평온하고 좋은 기운이 가득 차 있습니다.

탐 내부를 돌아다니는 몇몇 주민들이 보입니다. 그들도 이곳에서 만큼은 안심하고 지낼 수 있다는 듯 표정이 한결 밝아 보입니다.

핸드아웃 <NPC 이계인>, <????>을 공개합니다.

잊혀진 것들	
조건	핸드아웃 <????>의 비밀이 공개 되었을 때
등장인물	핸드아웃을 조사한 PC

그것은 PC가 잊고 있던 사람, 혹은 사람들의 모습입니다.

PC는 《풍경》으로 공포판정.

클라이맥스의 환영 몸 설정을 참고하여, PC에게 어울리는 이를 내보냅니다. 그들은 마치 실재하는 것처럼 PC에게 반갑게 다가옵니다. 사이가 좋지 않았던 사람이라고 하더라도 굉장히 호의적이고 친근하게 다가옵니다. 이상적인 사람의 모습으로 묘사해 주세요.

- ❖ 다시 만날 줄은 몰랐는데 이렇게 만나게 되어 정말 반갑다.
- ❖ 어째서 이곳에 있는지는 모르겠다. 차원이동이라도 된 것이 아닌가 한다.

- ❖ 과거의 일은 모두 잊었다. 너에게도 미안함이 많다.
- ❖ 밖은 어떨 지 모르겠지만 이곳은 굉장히 아늑하고 평온한 곳이다.
- ❖ 너와 많은 이야기를 해보고 싶었다.

그는 저것 덕분에 이곳이 평온하다며 탑의 중심부에 떠 있는 빛을 가리킵니다. 저것을 향해 <세계의 씨앗>이라고 말해줍니다.

핸드아웃 <세계의 씨앗>을 공개합니다.

짓밟힌 세계의 꿈	
조건	핸드아웃 <세계의 씨앗>의 비밀이 공개 되었을 때
등장인물	전원

세계의 씨앗은 여러분들의 머리 위로 어떠한 환영을 펼쳐 보입니다.

누군가의 절망. 누군가의 간절함. 누군가의 그리움. 누군가의 분노. 그 환영 속에 나오는 것은 PC들의 모습입니다. 조금씩 다른 상황의 모습들이 위로 겹쳐집니다.

이윽고 그곳에서 자색의, 녹색의, 적색의, 백색의 빛이 흘러나오더니 하나로 뭉쳐집니다. 환영속의 PC들은 그것을 집어 올려 허공에 띄웁니다.

마치 신화의 한 장면 같은 모습이 이어지고, PC들은 깨달습니다.

저것은, 「마정석과 시스템의 최초의 모습」이라고,

그런 그들에게 어둠이 뿔어옵니다. 수없이 많은 평행 세계에 작은 먹물 한방울이 떨어집니다. 그것은 PC3의 모습을 한 환영의 컷가에 속삭이며 충동질하고 검게 물들입니다.

순식간에 혼돈이 펼쳐집니다. 마정석이 여기저기로 튕겨져 날아가고 환영들 - 시스템은 그것을 어떻게든 해결하려고 노력하지만, 끝내 검은 어둠은 세계를 넘어 사방으로 뿔어나갑니다.

흰 빛이 그것을 감싸고 다시 앞으로 되감습니다. 하지만 무사히 되돌려 지는 것은 그들의 세계 뿐. 우주는 그 비틀림에 비명을 내질렀습니다. 시간의 흐름이 엉망이 되어 끝내 찢겨진 우주는 다른 세계들을 품고 아래로 떨어져 내립니다.

이것은 PC들이 알지 못했던 이야기.

PC들의 세계는 다행히 구원 받았으나, 다른 세계들 - 그 중 하나인 PC2의 세계는 결국 구원받지 못하여 사라졌습니다. 기나긴 어둠이 물러나고 겨우 씨앗으로 조그맣게 깨어난 세계는 너무나 미약했습니다.

다시 생명을 품고 싶어.

사랑하는 나의 아이들, 번영했던 나의 세계.

세계가 잃어버린 거대한 역사의 흐름은, 끔찍한 상실로 다가왔습니다.
전원 《역사》로 공포판정.

세계는 PC들에게 양분이 될 것을 요구합니다. 마정석과 시스템을 만들어냈던 **PC들의 영혼에 담긴 잠재적 그 원천**을 사용한다면 세계는 더욱 더 빠르게 다시 태어날 수 있을거라 합니다.
그제서야 PC들은 자신의 몸이 세계에 융아매어져 있음을 깨닫습니다.

PC들에게 클라이맥스 특수물을 공개합니다.

!!!! PC4의 비밀이 갱신됩니다. !!!!

PC들이 세계의 씨앗에게 이 세계에 대해 물어 본다면 세계의 씨앗은 더 이상 감추는 것 없이 순순히 대답합니다.
이곳에 있는 것은 모두 자신이 만들어낸 그림자 라는 것을. PC들을 현혹하고, PC들을 이 세계에 깊게 융아매기 위한 것들입니다.

공허한 메아리	
조건	짓밟힌 세계의 꿈의 장면이 종료 되었을 때
등장인물	전원

PC들의 뒤에서 NPC 수호자가 등장합니다.
NPC 수호자는 충격으로 눈을 크게 뜨고 비틀 거립니다. 이는 자신이 가짜임을 알고 있었다 하더라도 마찬가지입니다.

- ❖ 거짓말, 거짓말이야.
- ❖ 그렇다면 나는 무엇을 위해서 살아 있는가.
- ❖ 세계여, 말해주세요. 나는 어째서 존재합니까.
- ❖ 나는 나를 무엇으로 증명해야 하나요.

세계는 대답하지 않습니다. NPC 수호자는 광소를 터뜨리며 머리를 쥐어 뜯다가 끝내 오열하더니 스스로 녹아내립니다. 자아를 유지할 수 없을 정도의 충격에 사라집니다.

전원 《파괴》로 공포판정.

NPC 수호자는 완전히 사라지며, 클라이맥스에서도 등장하지 않습니다.

6. 클라이맥스

◇ 클라이맥스 진행 안내

각 PC가 메인페이지에서 세계와 관련된 핸드아웃에 대한 **조사판정(거처 포함)**을 시도한 횟수 만큼 **-1 수정**이 적용됩니다. 이 적용은 의식시트, 명중판정, 회피판정, 공포판정 등 **모든 판정에 적용**됩니다. 또한 PC들이 **세계와 관련된 NPC와 감정을 맺은 횟수 만큼 에너지의 생명력에 +10**을 추가합니다.

<에너지 : 유실된 세계>에게 10 이상의 대미지를 입히는데 성공했을 시, **<의식시트 : 일상으로의 귀환>**을 공개합니다. 갈라진 세계의 틈새 덕분에 의식시트가 드러난다는 느낌으로 처리해주세요.

◇ 클라이맥스

주변의 풍경들이 검게 물들어가기 시작합니다. 마치 힘이 다한것 마냥 허물어져 가는 것들. 그림자로 이루어진 세계의 진실된 모습들이 드러납니다. PC들은 범접할 수 없는 세계의 무게를 느낍니다.

만약 **<세계의 씨앗>**의 비밀이 공개되지 않았다면 강제로 공개합니다. 단, 클라이맥스에서 공개될 경우 마스터 장면은 진행하지 않습니다. PC4의 비밀 갱신은 진행해주세요.

전원 《우주》로 공포판정. 해당 판정부터 **<세계의 간섭>**에 대한 수정치가 적용됩니다. PC들에게 클라이맥스 특수물을 공개합니다.

유실된 세계가, PC들을 향해 의지를 드러내 보입니다.

『이 세계를 구해주세요.
당신들의 희생을 거름으로 이 세계는 다시 태어날 것입니다.』

『수호자여. **(PC2를 말합니다.)** 당신이 하지 못한 의무를 지금 이행하세요.
당신의 세계를 위해 희생하세요.』

데미드(2권153p) 규칙을 사용합니다. 플롯을 정하기 전, 데미드에 대한 안내를 반드시 PC들에게 해주시길 바랍니다. 세계가 만들어낸 수많은 환영들이 PC들을 이 세계에 바치기 위해 달려듭니다.

에너지 : 유실된 세계 **【지배자】**

속도	6	속성	괴이 / 신	생명력	150 (+가변)
특기	[호기심] 괴이 / 《매장》, 《풍경》, 《역사》, 《시간》, 《혼돈》, 《영혼》《우주》				
어빌리티	기본공격	공격 《우주》			
	신성	장비 이 에너미와 버팅한 캐릭터는 2D6점의 대미지를 입는다.			
	환영	서포트 《영혼》 지원행동. 목표를 1명 선택한다. 목표는 《놀람》으로 판정해야 한다. 이 판정이 실패하면 목표는 1D6라운드 후의 새 라운드가 시작할 때까지, 공격을 할 때 무작위로 목표를 선택한다.			
【해설】 멸망한 세계의 마지막 남은 파편. PC들의 힘을 흡수하여 새로운 세계를 만들고자 한다.					
몹 시트					
우선순위	몹의 이름	위협도	속성	호기심/특기	어빌리티 외
4	* NPC 수호자	5	괴이	괴이 《영혼》 《죽음》	【기본공격】 공 《죽음》
3	PC3의 환영	4			【잊혀진 목소리】 서 《영혼》 지원행동. 대상을 1명 정한다. 당신이 지정특기 판정에 성공하고 대상이 회피판정에 실패할 경우 대상은 광기카드를 1장 획득한다.
2	PC1의 환영	3			
1	PC4의 환영	2			

※ 환영의 모습은 각 PC들의 소중한 사람들, 혹은 PC들에 의해 사망한 사람들의 모습을 합니다.

※ 만약 메인 페이지에서 NPC 수호자가 생존했다면, <NPC 수호자> 가 몹 시트에 추가 됩니다.

예시 ▼

NPC 수호자

- ❖ 우리의 세계를 지켜야해.
- ❖ 그것이 내가, 우리가 태어난 이유이자 존재의 이유야.
- ❖ 자, 나와 함께 이 세계를 지키자.

PC1의 환영 : 과거의 PC1, 연구소 소장, 혹은 회귀 전의 PC3이나 다른 PC들의 모습

- ❖ 우리는 왜 구해주지 않았어?
- ❖ 이 세계를 버리고 어째서 그 세계만을 구한거야?
- ❖ 이 시간은, 소중하지 않았어?

PC3의 환영 : 과거의 PC3, 가족, 혹은 PC3의 끔찍한 일의 원인이 된 사람들

- ❖ 너는 어차피 내가 아니었어도 그렇게 되었을 녀석이었다.
- ❖ 뭘 하고 있는거지? 세계를 파괴하고 싶어 한 것은 너였잖아.
- ❖ 너도 함께 나락으로 가자.

PC4의 환영 : 과거의 PC4, 가족, 혹은 PC4의 원래의 영혼

- ❖ 세계의 운명 앞에 개인의 욕심을 내세울 셈이야?
- ❖ 너의 바람은 그저 작은 것에 지나지 않아.

- ❖ 세계를 위해 자신을 희생하는 것은 당연한거야.

◇ 클라이맥스 종료 조건

- ❖ 의식시트를 완료했다.
- ❖ 타류가 발생했다.
- ❖ 에너지가 전투에서 탈락했다.
- ❖ 전원 전투에서 탈락했다.

7. 엔딩

일상으로의 귀환	
조건	의식시트 <일상으로의 귀환>을 완료했다.

잊혀진 것들에게 작별을 고할 시간입니다.

PC들에게 마지막 RP할 시간을 갖도록 합니다.

만약 게이트 너머로 가지 않겠다고 하는 PC가 있다면 그 선택을 존중하도록 합니다. 생존했던 PC가 이 세계에 계속 머무른다면, 세계와 하나가 될 것입니다.

그렇게 PC들이 넘어 가기전, 게이트를 넘어가는 생존자 중에 PC3과 PC1이 있다면, 그들을 잡는 손길이 느껴집니다. (흐름 상 어색해 질 것 같다면 생략해도 좋습니다.)

PC3과 PC1이 돌아보면 그들은 PC3과 PC1과 똑같은 모습을 한 환영들입니다.

PC1 & PC3의 환영

- ❖ 너는 최선을 다했어. 우리는 모두 알고 있지.
- ❖ 가끔은 우리들을 떠올려줘, 너무 괴롭다면 정말 아주 가끔씩만 떠올려줘.
- ❖ 너의 노력은 잘못된게 아니었어.
- ❖ 많이 힘들고 슬프고 괴로웠지.
- ❖ 너는, 나는 그저 살고자 했을 뿐이었던걸 이제는 알아.
- ❖ 잊지말아줘, 그러나 그 때문에 너는 힘들어하지마. 이젠 과거를 덮고 언제나 행복하길 바라.

그것은 과거의 — **PC1이 최초의 루프를 돌리기 전의 PC1과 PC3을 담아낸 그림자들**입니다. 그동안 부채감과 죄책감을 느꼈을 PC1과 PC3의 감정을 해소시키는 쪽으로 묘사를 진행합니다. 대화가 끝나면 PC1의 환영과 PC3의 환영은 눈녹듯이 사라집니다.

게이트를 넘어가는 생존자 중에 PC4가 있다면, 그의 곁으로 다가오는 무언가가 느껴집니다. (흐름 상 어색해질 것 같다면 생략해도 좋습니다.)

PC4가 돌아보면, PC4와 똑같은 모습을 한 환영입니다. **진짜 PC4 영혼의 그림자**입니다.

PC4의 환영

- ❖ 수고했어, 네 세계를 지킨걸 축하해.
- ❖ 이제 정말로 행복하게 살아.
- ❖ 네가 멋진 녀석이라 기뻐.

PC2가 원한다면 세계와의 마지막 RP 를 할 수 있도록 해줍니다. 내용은 자유롭게, 분위기에 따라 RP 해주세요. 마지막 순간이니 만큼 PC2에 대한 원망을 내뿜는 세계보다는 이 결과를 수용하고 PC2를 보내주는 느낌으로 RP 해 주시길 바랍니다.

작별을 끝낸 뒤, PC들이 게이트를 건너면 곧 이어 등 뒤로 게이트가 닫힙니다. 눈 앞에는 PC들이 살아온 세계가 펼쳐집니다.

PC들과 후일담을 나누며 마무리 합니다.

새로운 세계의 태동	
조건	타류가 발생하거나 전원 탈락했다.

따스한 빛이 스러진 PC들에게로 깃듭니다. 그것은 기쁨이고 환희이며, 자애롭기 까지 한 빛입니다.

그리하여 너희들은
새로운 세계가 될 것이다.

좀 더 많은 시간이 흐른 뒤 어쩌면 PC의 조각 하나 찌른 이 세계에서 다시 태어날 지도 모릅니다.

개인이 아닌 하나의 세계.

PC들에게서 피어난 세계는 그 어느 곳 보다도 아름다운 세계겠죠.

이 후, PC들과 후일담을 나누며 마무리 합니다.

소실	
조건	에너미가 전투에서 탈락했다.

세계가 무너져 내립니다. 세계의 씨앗이 빛을 잃어 아래로 추락합니다.

아직 제대로 태어나지 못한, 막 태동하기 시작한 세계의 소실.

원하는 PC들은 급하게 게이트를 열어 원래의 세계로 돌아갈 수 있습니다.

하나의 세계가 다시 사라져 버렸지만, 괜찮겠죠. 긴 시간이 흐르고 또 흐르다 보면 새로운 세계가 탄생하게 될 날이 분명 올테니까요.

이 후, PC들과 후일담을 나누며 마무리 합니다.

8. 핸드아웃

◇ PC 핸드아웃

이름	공개내용	비밀
PC1	당신은 대한민국에 거주 중인 시민이다. 어느날 갑자기, 자신의 앞에 시스템 창이 떠올랐다. 더 이상 나타나지 않을 줄 알았는데...? 당신의 【사명】은 이 일에 대한 원인을 확인하는 것이다.	쇼크 : 전원 (PC1 포함) 이 세계에서 능력이 돌아온 순간, 당신은 깨달았다. 이 세계는 당신이 되돌린 시간으로 인해 뒤틀림 속에 멸망 했던 세계다. 한 번의 회귀 때 마다 이 세계는 빠르게 멸망으로 치달았다. 이 세계의 멸망을 앞당긴 것은 자신이다. 그 사실이 무겁게 짓눌러온다. 이 세계에 도달한 당신은 어떤 선택을 해야 할까. 당신의 【진정한 사명】은 _____을 하는 것이다. 이 비밀을 본 PC1 은 《시간》으로 공포판정
	GM 노트 PC1의 사명은 클라이맥스 직전에 PC1이 직접 정하여 적도록 합니다.	
PC2	당신은 대한민국에 거주 중인 시민이다. 어느날 갑자기, 자신의 앞에 시스템 창이 떠올랐다. 더 이상 나타나지 않을 줄 알았는데...? 당신의 【사명】은 이 일에 대한 원인을 확인하는 것이다.	쇼크 : PC2 이 세계는 당신의 세계이다. 돌아올 수 없었던, 당신이 수호하던 세계. 그러나 이 세계엔 이미 '당신'이 있다. 그렇다면 나는 어디에 있어야 하는 것일까. 어째서 이곳에 오게 된 것일까. 어째서 이 세계는 계속해서 당신을 부르고 있는 것일까. 뭔가에 세계가 부르는 소리가 계속해서 들리고 있다. 네가 있어야 할 곳으로 오라고. 당신의 【진정한 사명】은 스스로의 자리를 찾는 것이다. 이 비밀을 본 PC2 는 《우주》로 공포판정
PC3	당신은 대한민국에 거주 중인 시민이다. 어느날 갑자기, 자신의 앞에 시스템 창이 떠올랐다. 더 이상 나타나지 않을 줄 알았는데...? 당신의 【사명】은 이 일에 대한 원인을 확인하는 것이다.	쇼크 : 전원 (PC3 포함) '이 모든 것은 너로 인해 일어난 것이다.' 뭔가에 끊임없이 속삭이는 목소리가 이어진다. 이 세계에 발을 들인 순간 부터 악의에 가득 찬

		것이다. PC4는 <어빌리티 : 무너지지 않는 벽>를 습득한다.
	GM 노트 갱신된 비밀을 획득하는 PC4의 어빌리티 명은 임의의 다른 이름으로 변경해 주셔도 좋습니다. 해당 세션에서의 PC4에게 어울리는 이름을 정해주시길 바랍니다. PC4가 세션 중에 했던 말이나, 혹은 PC4의 코드 네임을 사용하는 것도 좋은 생각입니다.	

◇ 1사이클 시작 시 공개

이름	공개내용	비밀
NPC 수호자	당신은 이 세계 최강의 전사이자 마지막 희망이다. 당신이 없다면, 당신의 세계는 괴물들에 의해 멸망할지도 모른다. 당신의 【사명】은 이 세계를 지키는 것이다. 이 핸드아웃의 비밀은 대상과 감정을 맺고 난 이후 조사판정, 혹은 전투의 전과로 확인할 수 있다.	* 전투 후 비밀을 확인할 경우 쇼크 : 전원 확산정보, 당신은 ■■■가 ■■어■ 허상이다. 이 ■■가 ■■하■ ■의 ■■들을 끌어 모아 만든 가짜다. 당신은 이 사실을 깨닫고 말았다. 비록 가짜라도 의미를 가진다면 진짜가 될 수 있다. 당신의 【진정한 사명】은 사명을 통해 자신을 증명하는 것이다. 《분노》로 공포판정
		* 감정을 맺은 후 비밀을 확인할 경우 쇼크 : 없음 당신은 감정을 맺은 대상에 대해 우호적인 감정을 갖게 되었다. 이 사람과 함께라면 분명 멸망한 세계를 구할 수 있을거야. 그런 마음이 한가득 차오른다. 만약 조사한 대상에 대해 마이너스 감정을 맺고 있다면 감정표를 다시 굴린다. 그 뒤 무조건 플러스 감정을 선택한다. 이 비밀을 최초로 조사한 PC는 진통제를 1개 획득한다.
	GM 노트 당신은 ■■■가 ■■어■ 허상이다. 이 ■■가 ■■하■ ■의 ■■들을 끌어 모아 만든 가짜다. :	

	당신은 이 세계가 만들어낸 허상이다. 이 세계가 멸망하기 전의 기억들을 끌어모아 만든 가짜다. 세계에 의해 고의적으로 누락된 정보입니다. NPC 수호자는 PC들을 만난 시점에서는 자신이 정말로 수호자가 맞다고 생각하고 있습니다. PC들과의 전투가 발생하고 난 뒤, 전투가 끝난 시점에서 자신이 허상임을 깨닫게 됩니다. 이에 대한 심경 변화의 묘사를 함께 곁들여 주세요. NPC 수호자의 캐릭터 시트는 <더 게이트> 본편 시점의 PC2와 동일하게 설정합니다.	
중심부	외곽지역에서 한참 떨어진 구역. 이곳에 이 세계의 생존자들이 모여있다. 중심부 가운데에 하늘을 찌를 듯이 높게 세워진 거대한 탑이 지어져 있다. 이 핸드아웃을 조사하는 PC는 중심부의 건물로 들어가는 것으로 간주한다.	쇼크 : 없음 확산정보. 탑으로 들어서자 기이한 빛이 일렁이기 시작한다. 그 빛들은 가닥가닥 나뉘어져 몸을 감싸온다. 지금 이 순간 만큼은 어떠한 소리도 들리지 않고 고요하고 평온한 느낌으로 가득 차오른다. 이벤트 발생. 핸드아웃 <NPC 주민>, <잊혀진 것들>을 공개한다.

◇ 중심부의 비밀이 공개 되었을 시 공개

이름	공개내용	비밀
NPC 이계인	당신은 이제 몇 남지 않은 이 세계의 생존자다. 끔찍한 절망의 시간이 흐르지만, 그럼에도 희망은 남아있다. 우리에게겐 수호자가 있으니까. 당신의 【사명】은 끝까지 살아남아 이 세계를 소생시키는 것이다.	쇼크 : 없음 당신은 수호자를 진심으로 따르고 있다. 그런데 어쩌서일까, PC2에게 자꾸 눈길이 간다. 이상하기도 하지. 낯선 이방인이 자꾸 마음에 걸린다. 원래는 수호자에게 주려고 한 것이지만.... 이 핸드아웃을 조사한 PC는 <프라이즈 : 빛나는 돌>을 획득한다.
	GM 노트 더게이트 본편에서 게이트에서 나타난 <이계인>과 동일인물입니다. 정확히는 그 인물을	

	본 짠 그림자입니다. 비밀을 조사한 PC에게 <프라이즈 : 빛나는 돌>을 전달하는 묘사를 합니다. 만약 해당 PC가 PC2가 아니라면 이 프라이즈를 PC2에게 전해달라고 말합니다. 전달하지 않아도 된다고도 이야기 해주세요. 전달하지 않아도 되는 이유를 물어본다면, "당신은 PC2와 동료니까 괜찮을지요요." 라는 식으로 이야기 합니다.	
???	탐의 이곳저곳에 보이는 무언가. 어쩐지 흐릿하게만 보인다. 가까이 다가가면 알 수 있을 것 같은데....	쇼크 : 최초로 조사한 PC 가까이 다가가는 순간 그것은 명확한 형태를 띄고 돌아본다. 아.... 그 모습은 너무나도 익숙한, 잠시 잊고 있었던 혹은 잊지 못한 것의 모습이다. 이벤트 발생.

◇ ???의 비밀이 공개 되었을 시 공개

이름	공개내용	비밀
세계의 씨앗	탐의 정 중앙에 떠 있는 빛나는 조각. 보기만 해도 성스러운 빛에 휩싸인 그것은 함부로 건드리는 것 조차 망설이게 한다.	쇼크 : 전원 확산정보. 이것은 아직 태어나지 않은 세계의 씨앗이다. 멸망의 시간으로 부터 다시 몇 번인지 알 수 없는 수십 수천 수억의 시간이 흘렀다. 우주의 한 곳에서 발생한 뒤틀림은 소용돌이 처럼 모든 운명을 끌어들었다. 앞으로 더 얼마나 많은 시간이 흘러야 세계가 완성될지 모른다. 그렇다면... 그 것들을 이용해도 되지 않은가. 이 세계는 당신들을 삼켜 새로운 세계의 양분으로 삼기로 하였다. 이벤트 발생.

◇ 프라이즈

이름	개요	비밀
빛나는 돌	녹색빛으로 빛나는 돌. 쥐고 있으면 따스한 느낌이 전해진다. 이 프라이즈의 소유자는 자유롭게 비밀을 확인할 수 있다.	쇼크 : 없음 사용횟수 ○○○○ '당신을 더는 원망하지 않습니다.' 그런 속삭임이 들려온 것만 같다. 프라이즈 사용 선언을 한다면 사용자의 현재화한 광기 혹은 미공개 광기 중 1개를 선택하여 제거할 수 있다. 이 프라이즈는 사용 횟수가 남아 있을 경우 <부적>으로 사용할 수 있으며 이 경우 프라이즈는 남은 횟수와는 관계 없이 파기 된다.

◇ 의식시트

의식이름		일상으로의 귀환		
수행조건	클라이맥스가 된다			
순서	내용	조건	판정특기	효과
1	세계의 빈틈을 찾는다.	이성을 1점 지불한다.	《추적》	-
2	원래 세계와 이어진 연결을 찾는다.	이성을 1점 지불한다.	《풍경》	-
3	세계의 간섭에서 벗어난다.	생존한 PC	《포박》	세계의 간섭 효과가 사라진다.
4	게이트를 만들어낸다.	-	《우주》	-
5	잊혀진 것들에게 작별을 고한다.	-	자유특기	클라이맥스가 종료 된다.

◇ 어빌리티

어빌리티 : 무너지지 않는 벽			
타입	서포트	지정특기	아무거나
[효과] 지원행동. 자신을 제외한 원하는 만큼의 목표를 선택하여 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하면 1D6을 굴린다. 주사위 수 ÷ 선택한 목표의 수 (소숫점 이하 버림)의 결과 만큼 목표의 생명력과 이성치를 회복하며, 목표의 현재화된 광기를 포함 미공개 광기를 결과 만큼 제거한다. 또한 결과 만큼의 라운드 동안 덱에 광기카드의 갯수가 0이 되어도 탁류가 발생하는 것을 막는다. 이때 자신의 생명력이나 이성치를 소모하여 주사위 수에 더할 수 있다. 이 선언은 주사위를 굴린 직후에도 가능하다. (생명력 1, 이성치 1을 각각 소비하여 총 주사위 수에 수정치 +2 적용 가능하다.)			
[해설] 세계의 의지 앞에서 물러서지 않는 힘. 나의 세계를 지키기 위하여....			

후기

이 시나리오에는 약 1여년간 함께 했던 더게이트의 <청조> 길드 분들을 위한 헌정 시나리오입니다. 세션을 할때나 하지 않을때나 언제나 즐겁게 이야기를 나눠주시면서 시나리오 외적으로도 끝없이 이야기를 이어나가 주시던 분들이죠. 이분들과 함께 레빗홀까지 모두 완주하고 나니 ... 너무너무 아쉽다며 시나리오 하나 더 써달라고 하시는게 아니겠어요.

그래서 나온 시나리오가 이 시나리오입니다. (짜잔!) 1년간 저도 함께 다양한 이야기들을 만들어가며 즐거운 시간을 보내게 해주셨던 것에 대한 감사의 뜻을 담아 작성하였습니다. 테스트 플레이는 텍스트 플레이로 오후 3시에 시작하여, 1시간 30분 정도의 휴식시간을 가지며 에필로그까지 새벽 1시 30분에 종료 되었습니다. 다행히 즐겁게 즐겨주셔서 감사했어요.

더게이트와 리로드에는 아무래도 사건이 급박하게 흘러가는 부분이 있어서 미처 다 풀지 못한 앙금이 남아 있을거라 생각했습니다. 게다가 PL들은 아는 설정값을 PC들은 모르는 부분도 있죠. 그래서 이번에 이 시나리오를 쓰면서 이런 정보값들을 모두 알게해주는 방향으로 진행했습니다.

난이도는 생각보다 어렵지 않은데, 잘못하면 탈락이 나기 쉬워서... 특히 클라이맥스에서 PC4가 착란이 되거나 행동불능이 되면 난이도가 급격하게 상승합니다. 이 부분들은 GM님께서 잘 조율해 주셨으면 좋겠어요. 감사합니다, 사랑합니다. 개변도 굉장히 많이 필요합니다. 마스터링 난이도가 쉽다고는 하지 못하겠네요. 헤헤...

더게이트와 리로드에서 좋은 엔딩을 보셨다면 굳이 가지 않으셔도 됩니다. 그 엔딩이 최고의 해피엔딩이 될 수도 있어요. 그렇지만 가게 되신다면, 화이팅입니다. 모든 분들의 일상을 응원합니다.

강제로 시나리오를 제게서 뜯어가주신, 언제나 감사한 청조길드 분들.

카르님, 앞발님, 덤님, 튼님 감사합니다. 우리 애들 언제까지나 행복하길 바라요.

시나리오 봐주시면서 조언해주신 아델리님께도 감사합니다. 적정선을 잡아 주셔서 감사해요 사랑합니다!

추천 엔딩 BGM : 김윤아 **Going Home**

수정 내역

- 2021.02.07 : 최초 배포



TATECK @tateck_trpg / Team.Lunacy @teamLunacy_trpg

~ 읽지 않아도 되는 뒷 이야기 ~

※ 의식의 흐름대로 써서, 글이 정돈이 되지 않았습니다.

더게이트 유실된 세계 뒷 이야기 1년이 넘는 시간동안 썰 풀면서 마스터도 끼워서 함께 놀아준 청조길드원 분들을 위해 썼지만, 더게이트 서칭하면서 보게 된 이야기들 또한 이 시나리오를 쓴 이유였습니다.

더게이트 관련 서칭을 주기적으로 하는 편인데, 서칭하면서 다양한 이야기들을 봤었죠.

전원 생존해서 다들 함께 지내게 되었지만, PC2는 정말로 이 일상을 기뻐했을까? 멸망한 자신의 세계가 언제나 마음에 부채감으로 존재하진 않을까?

PC4 또한 함께 지내게 되었지만, 자신의 몸을 다시 찾지 못했는데 정말 이 일상에 만족하는걸까? 자기 자신을 못 찾았는데?

PC1은, PC3은 계속해서 죄책감에 시달리게 되는건 아닐까?

서브시나리오부터 시작해서 더게이트, 그 뒤로 더게이트 리로드까지 이어진 택이라고 해도 결국 세계의 멸망이라는 대 전제 앞에 다들 자신이 가진 것들을 어느정도는 꺾어야 했죠. 스스로 선택했다고는 하지만 결국 자신을 위한 선택을 할 수 있는 경우는 많이 없었을거예요. (구원 엔딩을 보게 된 택들이라면)

더게이트 시나리오 자체가, 자신의 사명보다 세계를 우선으로 해야 구원 엔딩을 볼 수 있는 구조이기 때문예요. 희생을 강요하는 구조였죠. 그걸 의도했기도 했고.

그래서 아쉽다고하는 이야기들도 봤고, 여전히 진정으로 행복해 하지 못할거란 말도 들었고, 서로가 서로에게 해소되지 못하는 앙금이 있을거란 것도 봤습니다. 그게 마음이 아프더라구요.

이정도까지 했으면, 정말로 행복해져도 되지 않을까?

바라는 걸 할 수 있게 되어도 좋지 않을까?

유실된 세계에서는 그래서 각각의 PC에게 선택지를 줍니다.

PL들은 알고 있었지만 PC들은 알지 못했던 진상들(마정석과 시스템의 탄생 비화)을 알려주면서 말이에요.

PC1에게는 자신 때문에 멸망이 앞당겨진 세계를 위한 속죄를

PC2에게는 이루지 못했던 자신의 세계에 대한 수호를

PC3에게도 마찬가지로 자신으로 인해 멸망하게 된 세계를 위한 속죄를

PC4에게는 스스로 자신의 세계를 선택할 수 있는 기회를

이러한 자기희생적 속죄를 선택하기 보다, 자신의 행복을 선택할 수 있게 된 PC들에게 과거로 부터의 작별을 할 수 있는 기회를.

그래서 더게이트에서 많이 고생하고 아파했던 PC들이 모든걸 털어내고 정말로 자신의 행복을 위해 앞으로 나아가는 이야기가 되길 바랍니다, 만 그 과정이 쉬우면 재미가 없으니까요. (?)

잠깐 PC4에 대한 이야기를 해보자면, 더게이트 서칭할 때 자주 보이던 말이 있습니다.

다른 PC들이 모두 세계급(?) 비밀과 사명을 가지고 있지만 PC4는 너무나 개인적인거라 거기서 외로움을 느꼈다, 작은 것을 느꼈다 등이었습니다. 너무 보잘것 없이 느껴졌다는 이야기들이었죠.

그치만, 그렇기에 사실 (더게이트의 모든 PC들을 사랑하지만) 가장 애정이 가는 PC가 PC4였습니다.

어떻게 보면 가장 일반인 포지션에 가까운 — 개인적 PC4이기에 더욱 인간적인 모습을 가질 수 있다고 생각했어요. 세계보다, 자신을 더 중히 여기고 그것을 소중하게 여길 줄 아는 이.

그렇기 때문에 유실된 세계에서는 PC4만이 이 세계에 대해 의문을 품을 수 있었다고 생각해요. 세계를 위해 희생하라는 말에 반발할 수 있는 역할. 저는 PC4가 평범하지만 평범하지 않은 자리라고 봐요.

그래서 PC4에게 이번이야말로 자신이 선택한 자신의 세계를 지킬 수 있는 기회가 되었으면 좋겠다, 고 생각한 것 같아요.

PC3에게는 시나리오가 너무했죠. (ㅋㅋㅋ) 더게이트 리로드때도 그랬지만 유독 PC3에게 죄책감과 부채감 이런 것들을 뒤집어 쓰게 했던거 같아요. PC3에겐 그럴만한 이유가 있었지만 그와는 별개로 PC3에게 쏟아지는 압박감은 많이 힘들었을거예요. 물론 그것이 이번 유실된 세계에서도 다를 바 없지만...

유실된 세계까지 플레이를 오게된 PC들이라면 분명 나름 끈끈한 정이나 이런게 생겼을거란 믿음을 가졌어요. 그러니까, PC3도 이젠 과거에서 벗어나 다른 PC들과 행복하게 바라는 한편 부채감에서 해방시켜주고 싶었어요. 과거와의 작별이란 키워드는 사실상 PC3과 PC1을 위해 들어갔죠. 이 부채감과 압박감에서 PC1 또한 자유로울 순 없었으니까요. (미안하다 내가 잘못했다..!)

PC2는... .. 미안하다 내가 미안하다.... 농담삼아서 이 헌정 시나리오를 쓸때 청조길드의 PC2님네 세계에 놀러가는 시나리오 같까 ㅋㅋㅋ 하면서 함께 썰 풀고 놀았는데요.

놀러가다 못해 세계를 한번 더 폭발시켜 버리는... 그런... 사랑합니다 알죠.

PC2는 다양한 군상들이 있겠지만 대체로 자신의 세계를 사랑하는 그런 역할이 많았을거예요. 알죠. 그런 PC2에게 시나리오에선 언제나 세계를 빼앗아 왔지요. (더게이트와 리로드 둘 모두..) 이번에는 그래서 PC2에게 자신의 세계를 되찾을 기회를 주고 싶었습니다. 그게 비록 PC2가 없는 세계라고 할지라도. 하지만 내심 세계를 선택하기 보단 다른 PC들과 함께 새로운 삶을 찾길 바랐던 것 같아요. 세계 최강의 전사에서 벗어나서...

모든 PC들에게 미안하긴 했지만 PC1만큼 미안한 PC도 또 없을거예요. 각각의 PC1은 성향과 조형이 모두 다르겠지만, (잠시 교주 PC3의 광신도였던 PC1을 떠올려 봅니다.) 어쨌건 한 사람을 위해 시간을 돌린다는 것은 큰 결심이니깐요. 그런데 심지어 그 사람이 세계멸망을 바라는 사람이었어.... PC3의 손을 기꺼이 잡은 PC1도 있겠지만 유실된 세계를 플레이 한다는것은 그럼에도 불구하고 세계를 구원했던 말이 되겠죠. 엄청 고생 많았을거예요.

그 고생을, 모두가 알고 있었다는 것을 전해주고 싶었어요. 의식시트가 완료 된 엔딩 시점에서 **PC1**과 **PC3**을 향해 과거의 환영들이 이야기 하는 것은 그때문에 넣었습니다.
알고있어요. 모두가. 당신이 노력해왔다는 것을. 그러니까, 이제 행복해지길 바라 —

사실상 의식시트 완료 엔딩에서 나오는 환영들이 하는 말은, 제가 **PC**들에게 해주고 싶었던 말들이었어요. 고생했어, 노력했어, 수고했어. 이제 행복해지길 바라. 이 시나리오를 마스터링 하는 분들도 이 때에 자신의 **PC**들에게 해주고 싶은 말들을 환영의 모습을 빌어 이야기 해주셨으면 좋겠습니다.

정말 사랑하고있어요. 나의 **PC**들... (왈칵)
의식의 흐름대로 글을 쓰고 있는데... 어쨌든 그렇습니다. 여러모로 사랑을 담은 시나리오였네요.