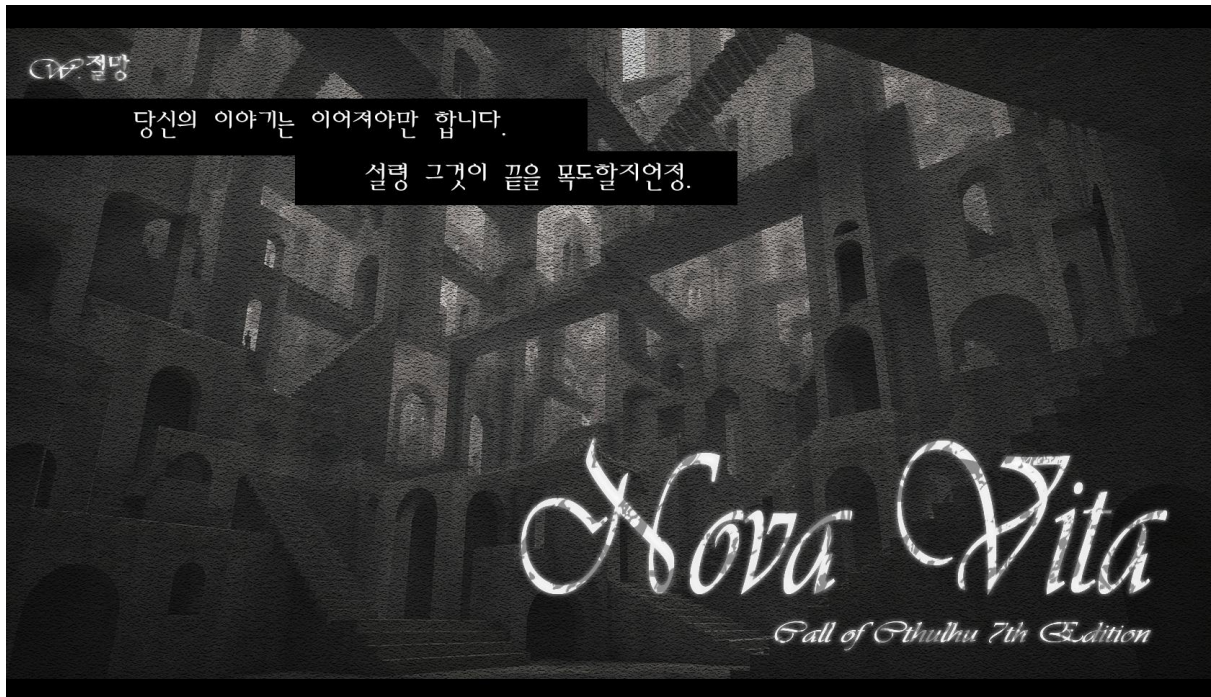


공개 개요



개요

눈을 뜨면 보이는 것은 사방으로 교차되어 뻗어있는 층계참과 아치들...

아무래도 이상한 공간에 떨어진 모양입니다.

이 세상의 끝에서 마주할 수 있는 세계는 과연 어떤 형태를 띄고 있을까요?

정보

룰 : 크툴루의 부름 7판

배경 : 무관

인원 : 1인 키퍼리스 (개변 가능)

난이도 : 보통

플레이타임 : 30분~1시간 예상

추천기능 : 관찰력, 듣기, 어쩌면 전투기능, 어쩌면 라틴어...

로스트확률 : 있음

세계관이 확고하여 더 굴리기 곤란한 탐사자를 타 세계로 보내 재탕 삼탕하기 위해
집필하였습니다. (안 보내도 됨)

해당 시나리오의 구제 시나리오로도 활용이 가능합니다.

체력감소가 잦을 수 있습니다.

신화생물 조우 가능성 유.

1. <https://youtu.be/CgrBJDU2yvQ?si=Q3LJshdFZffvCF5V>
<https://youtu.be/sTTYQqYuH5s?si=J1r9vgGe8liPGOn9>

깜빡. 깜빡.

초점이 잡히지 않는 시야가 개이고 나면 당신은 회빛만이 가득한 공간에서 눈을 뜹니다.
그것은 실로 적막을 형상화하는 공간. 마치 인간이란 얼마나 작고 보잘 것 없는 존재인지
보여주듯 거대한 압도감만이 당신의 어깨를 짓누르는 듯 합니다.

사방으로 교차되어 뻗어있는 총계참들과 문 없는 아치형의 출입구들...

아무리 꿈이라 한들 이만한 비현실감을 주기도 쉽지 않을텐데, 기묘한 일이군요.

- 이곳에 오게 된 경위를 떠올려본다. >2로 이동
- 주변을 거닐어본다. >3로 이동
- 가만히 기다리며 시간을 보낸다. >4로 이동

2.

어쩌다 이곳에 오게 되었는지를 되짚어보지만, 마땅한 기억이 떠오르질 않습니다.
그야 탐사자는 어제까지만 해도 평소와 다를 것 없는 일상, 또는 비밀상을 영위하고
있었는걸요.

...어제가 맞기는 한건가?

- 주변을 거닐어본다. >3로 이동
- 가만히 기다리며 시간을 보낸다. >4로 이동

3.

어디든 발길이 닿는 곳으로 향해봅니다.

수많은 계단을 오르내리고, 둥글게 아가리를 벌린 아치형 통로를 지나고 나면 나오는 풍경은 그저 한없이 똑같은 형태의 지속일 뿐입니다.

이래서야 어디가 끝이고 시작인지, 분간조차 쉽지 않네요.

- 그럼에도 계속 길을 찾아 떠돈다. >5로 이동
- 자리에서 오감을 집중시켜본다. [듣기 성공] >6로 이동
- 집중력이 흐트러진다. [듣기 실패] >7로 이동

4.

어떤 이유를 말미암든, 탐사자는 그 자리에서 시간을 허비하기로 결정합니다.

.
. .
.

...무엇을 기다리고 있나요?

아무리 자리를 지켜봤자 달라지는 것은 없습니다.

하지만 당신이 원한다면 이곳의 고독에 가만 잠겨 죽는 것 역시 하나의 탈출구가 되어줄 테지요.

- 이곳에 오게 된 경위를 떠올려본다. >2로 이동
- 주변을 거닐어본다. >3로 이동
- 의지를 내려놓는다. >ED1로 이동
- 6번 또는 7번을 거친 후 이동하기로 마음먹는다면 >10로 이동

5.

유독 공허한 발소리가 크게 울립니다. 회색빛 풍경을 뒤로하고 미로같은 길을 나아가길 몇십 분.

(유기체 탐사자의 경우) 그렇게 길을 계속 걷다보면 어느 순간부턴가 배가 주리기 시작합니다.

분명 얼마 걸지도 않은 것 같은데, 끔찍한 허기가 당신을 한 차례 휩쓸고 위장에 따리를 틔웁니다.

(섭식을 필요치 않는 탐사자의 경우) 그새 많은 에너지를 소모해서일까요? 어쨌든 거동에 있어 힘이 들어가지 않습니다.

시간이 지날수록 팔다리가 처지는 느낌이 영 달갑지 않군요.

[건강 성공] >8로 이동

[건강 실패] >9로 이동

6.

확실합니다. 폭포에서 물이 떨어지는 듯한 소리가 아득히 들려옵니다.
적어도 이 삭막한 풍경보다는 결이 낫지 않을까요.

- 이동한다 >10로 이동
- 선불리 움직이지 않는다. 자리에 남아있는다. >4로 이동

7.

공기에 잡음이 낀듯 분간이 어렵습니다.

..무언가가 끊임없이 쏟아져 내리는 듯 지속성 있는 소리가 컷바퀴에 붙어 떨어질 기미를 보이지 않네요.

- 이동한다 >10로 이동
- 선불리 움직이지 않는다. 자리에 남아있다. >4로 이동

8.

..하지만 당장 움직이지 못할 정도는 아닙니다.

이곳에서도 에너지를 취하고, 쉼다는 개념이 통용될지는 모르겠군요.

되도록 힘을 비축하는 편이 좋겠습니다.

...그나저나 어디선가 무슨 소리가 들린 것 같은데?

- 귀를 기울여본다. [듣기 성공] >6로 이동
- 관심, 또는 그것을 신경 쓸 여력이 없다 [듣기 실패] >7로 이동

9.

휘청, 아무것도 없는 평지임에도 순간 다리에 힘이 풀립니다. 탐사자는 벽에 몸을 크게 부딪히고 맙니다. ...다치진 않았나요? [체력 -1d2]

속도 공허한데 벌써부터 이런 악재라니, 자신의 처지가 그저 처량해질 따름입니다.
이곳에서도 에너지를 취하고, 신다는 개념이 통용될지는 모르겠군요.
되도록 힘을 비축하는 편이 좋겠습니다.
...그나저나 어디선가 무슨 소리가 들린 것 같은데?

- 귀를 기울여본다. [듣기 성공] >6로 이동
- 관심, 또는 그것을 신경쓸 여력이 없다 [듣기 실패] >7로 이동

10. https://youtu.be/O_g-JmMfpF4?si=oT-IDbA9ke_LWpWE
<https://youtu.be/HddQm2z4U5g?si=IB4mxz85AKRAWwlX>

소리의 출처를 찾아 그것의 근원지로 향하면 이내 넓은 직육면체의 형태를 띤 온실과 마주합니다.

격자무늬의 높은 천장에서 은은하게 내리쬐는 빛, 산소가 가득 내포되었을 풀내음, 녹음이 우거진 초목의 배경이 일말의 편안함을 안겨다줍니다.

아무래도 탐사자가 들은 소리는 온실 한켠에 비치된 인공폭포로부터 비롯된 모양이군요. 온실을 일자로 가로지르는 물길 위로 잘게 바수어진 물입자가 튕니다.

...깨끗해보이긴 하다면, 마셔도 괜찮은 물일까요?

- 주변을 살핀다 [관찰력 성공] >11로 이동
- 주변을 살폈으나 특별히 눈에 들어오는 것을 찾지 못했다 [관찰력 실패] >12로 이동
- 폭포 근처, 또는 초목을 살핀다 >13로 이동

11.

풍경을 둘러보던 와중, 떨어진 앞사귀들 사이로 탐사자는 사람의 것으로 추정되는 발자국을 발견합니다.

크기는 270mm쯤 될까요. 발자국은 어딘가로 향하고 있습니다.

- 가기 전 폭포 근처, 또는 초목을 살핀다. >13로 이동
- 흔적을 따라간다. >18로 이동

12.

한참을. 정말 한참을 헤멘 끝에서야 탐사자는 사람의 것으로 추정되는 발자국을 발견할 수 있었습니다. [체력-1]

크기는 270mm쯤 될까요. 발자국은 어딘가로 향하고 있습니다.

- 가기 전 폭포 근처, 또는 초목을 살핀다. >13로 이동
- 흔적을 따라간다. >18로 이동

13.

누군가 관리하는 온실이라기엔 폭포 옆 멋대로 자란 초목의 상태가 영 심상치 않습니다.
따스한 빛이 가득한 윗면과는 다르게 시선을 내릴수록 음음한 분위기가 물씬
풍겨나오는군요.

가슴께 높이로 길게 드리워진 앞사귀를 치워내고 나면 그 아래에는 탁한 녹색을 띄는
좁쌀만한 이파리가 징그러우리만치 몰려있습니다.

...방금 저것, 스스로 움직이지 않았나요? [이성판정 0/1d2]

아무래도 접촉은 하지 않는 편이 좋겠습니다.

- 주변을 살핀다 [관찰력 성공] >11로 이동
- 주변을 살폈으나 특별히 눈에 들어오는 것을 찾지 못했다 [관찰력 실패] >12로 이동
- 접촉한다. >14로 이동

14.

세간에 호기심이 고양이를 죽인다는 말이 있지요.

이파리를 건든다면 그것은 칼날과도 같은 형태로 변해 접촉된 부위에 마구 박힙니다. [직접 접촉했을 경우 체력 -1d2]

- 주변을 살핀다 [관찰력 성공] >11로 이동
- 주변을 살폈으나 특별히 눈에 들어오는 것을 찾지 못했다 [관찰력 실패] >12로 이동
- 이곳에서 한숨 잔다. >15로 이동

15.

아무리 상쾌한 대기를 두르고 있다지만 이곳은 당신이 알 수 없는 식물들이 가득한 미지의 공간입니다.

정말?

- 쫓?에 지지 않는다. 잔다. >16로 이동
- 잘못 생각한 것 같다. >이전 항목(14)으로 복귀

16.

이곳을 찾기까지 너무 많이 걸은 탓일까요? 때늦은 피로가 몰려옵니다.

마침 공기도 맑고 분위기도 좋겠다, 당신은 이곳에서 한숨 돌리고자 잠을 청하기로 합니다.

나무그늘 아래 밀려드는 수마로 몸을 맡기고 나면...

.
. .

https://youtu.be/dyHn4980MPY?si=m1tX6EuzXQhg_bwT

...아득한 정신. 무언가 영통을 옥죄고, 몸을 움아매는 감각이 선득히 느껴집니다.

간신히 눈꺼풀을 들어올려 눈앞을 직시하면,

그곳에는 검은 다리 수백 개가 달린 부정형의 생명체가 당신을 집어삼키려 들고 있습니다.

형태없는 권속을 조우합니다. [이성판정 1/1d10] 이후 [체력 1d6+2d6] 감소

- 광기에 걸리지 않았고, 저항했으며, 그것의 공격을 버텼다. >17로 이동
- 저항하지 않는다. / 기절 광기가 발현했다. / 기절했다. / 체력이 0이 되었다. >ED2로 이동

17.

그것은 당신의 저항에 놀란 듯 일순간 점액질로 된 다리를 흐트러뜨립니다.
죽고 싶은 것이 아니라면 이 틈을 타 도망가는 편이 좋겠습니다.

• >18로 이동

18. https://youtu.be/4JWANCA-Pbw?si=_uUnd54sj4HJM9df

온실, 그리고 가없이 늘어선 단일색의 복도를 거쳐 계단까지 오르고 나면 당신의 발 아래
늘어진 발자국은 어디론가로 자취를 감춥니다.

난간 하나 없는 층계참 아래로 일전 당신이 깨어난 자리가 보이는 듯 합니다.

한참을 돌고 돌아 도달한 곳이 고작 상공으로부터 몇십 미터 띄워진 곳이라니.

이런 외로운 공간에 살아 움직이는 지성체는 당신 혼자라는 사실이 유독 적막하게
느껴질지도 모르겠습니다.

이 상황에 탐사자는 어떤 감상을 갖나요?

- 감상을 끝내고 나아간다. >19로 이동

19.

상념을 접고 앞으로 나아간다면 나오는 것은 둥근 반구형의 천장을 가진 방입니다. 흡사 새장을 닮아있군요.

이 방에서만 유독 오래되고 퀘퀘한 냄새가 코끝에 걸리는 듯 합니다.

적요한 방 가장자리에는 낡아빠진 천으로 덮힌 무언가가 존재하며 그 아래에는 수첩이 하나 떨어져 있습니다.

- 천을 덮어둔 채로 그것을 건드리거나 찢어본다. >20로 이동
- 천을 걷어낸다. >21로 이동
- 수첩을 살핀다. >22로 이동

20.

도대체 아래엔 무엇이 있는 걸까요?

그것에 손발, 또는 소지품을 가져다 대어 내용물을 유추해보면 느껴지는 것은 딱딱한 막대기들, 그리고 달그락거리는 소리입니다.

- 천을 걷어낸다. >21로 이동
- 수첩을 살핀다. >22로 이동

21.

천을 걷어내면 쿼퀴한 냄새가 한 층 짙어집니다.

탐사자는 살점 하나 남아있지 않은 인간의 유골과 조우합니다. [이성 판정 1/1d3]

..이 사람은 어떻게 된거죠?

탐사자처럼 이곳에 갇혀 영영 나가지 못한 존재의 말로라는 생각이 들자 서늘한 한기가 등줄기를 타고 오릅니다.

탐사자가 발견하지 못했더라면 이 사람은 아마 존재조차 잊힌 채...

...

- 수첩을 살핀다. >22로 이동
- 유골의 안쪽을 살핀다. >26로 이동

22.

더께가 내려앉은 표지. 색이 바랬으나, 그것이 본디 갈맷빛이었음을 짐작할 수 있는 낡은 수첩입니다.

먼지를 털고 속지를 살피면 그 내용은 하나같이 쉬이 읽음직하지 않습니다.
무슨 언어일까요.

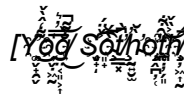
- 천을 덮어둔 채로 그것을 건드리거나 찢어본다. >20로 이동
- 천을 걷어낸다. >21로 이동
- [라틴어 성공 (또는 교육 극단 성공)] >23로 이동
- 다른 페이지를 살핀다. 또는 [라틴어 실패] >24로 이동

23.

라틴어. 이제는 사어에 가까워져버린 언어로 이만한 분량의 글을 써내다니, 수첩의 주인은 아무래도 보통 사람은 아닐 것 같다는 생각이 듭니다.

탐사자는 이계의 신을 숭배하는 내용 일색인 사특하고도 모독적인 일기를 접합니다.

그중에서 무지성적인 찬양을 제하면 제대로 시야에 들어오는 단어들은 다음과 같습니다.

 위대한 나의 신. 강림. 대가. 마법. 실패. 천벌. 회복불능. 죽음. 기다림. 도와줘.]

[당신의 신도를 저버리지 마소서]

[당신의 신도를 저버리지 마소서]

[당신의 신도를 저버리지 마소서]

[당신의 신도를 저버리지 마소서]

[당신의 신도를 저버리지 마소서]

... ..이게 다 무슨 소리죠? 읽는 것만으로도 머리가 아파옵니다. [이성판정 1/1d2]
음침하고 소름돋는 문장들의 끝장에 이르러서야 탐사자는 <관문 생성 (p.254)> 마법을 발견합니다.

[관문 생성]

비용 : 정신력 다양 / 관문 사용 비용 : 마력 다양; 이성1

시전 시간 : 소비 정신력1당 1시간

술자가 관문 생성으로 다른 장소, 시간, 차원, 세계 등과 연결된 통로를 만들면, 관문을 사용하는 사람이 간단하게 목적지로 갈 수 있다. 관문은 보통 다른 곳 하나로 연결된다.
관문을 만들기 위해 써야 하는 정신력은 거리에 따라 달라진다.

...그 아래에는 짤막한 메모가 적혀있습니다. 내용은 다음과 같습니다.

[마력이 부족해 돌아갈 수가 없다. 관문에 문제가 생겼을 경우, 해당 주문을 이용해 나의 귀환을 도울 것.]

• >25로 이동

24.

아무리 살펴도 알아들을 수조차 없는 언어에 점차 흥미가 떨어질 때쯤, 탐사자는 자신의 모국어로 된 읽을 수 있는 페이지를 한 장 발견합니다.

삭을대로 삭은 페이지 위로 알 수 없는 끈적한 점액질이 덮여있네요.

내용은 다음과 같습니다.

[마력이 부족해 돌아갈 수가 없다. 관문 이용해 ... 귀환을 도울 것.]

• >25로 이동

25.

그러니까... 수첩의 내용에 따르면 이곳을 나가기 위해선 마력이 필요하고, 관문이란 것을 거쳐야 한다는 것 같습니다.

이런 알 수 없는 이야기에 나갈 수 있다는 희망을 가져도 되는걸까요?

그보다 그 관문이란 것은 어디 있는 거죠?

• 방 밖으로 나가본다.>29로 이동

26.

두꺼운 뼈로 가려진 유골의 최심부를 살핀다면 탐사자는 투명하고도 검은 구슬을 발견합니다.

기이한 기(氣)의 흐름이 마치 연무처럼 생동감 있게 구슬 안쪽을 맴도는 듯 합니다.

어디에 쓰는 물건인지 아직까지는 감이 잡히지 않네요.

소지가 가능합니다.

- 수첩을 살핀다. >22로 이동
- 모든 조사를 끝냈을 경우 >25로 이동

27.

시간이 흐릅니다.

그러나 전혀 몸상태가 나아졌다는 느낌은 들지 않습니다.

가치있게 흘러가야 할 시간이, 아무런 이점도 남기지 못한 채 버려지고 맙니다.

..일단은 그 관문이란 것을 찾아야 할 텐데 말이죠.

- 계단을 올라간다 >28로 이동

28.

지친 몸을 추스르고 하염없이 위를 향해 걸음을 내딛습니다..

기력을 회복하는 것조차 불가능한 상황이니, 이곳을 빠져나갈 수 없다면 당신 역시 수첩의 주인과 같은 말로를 맞게 되는걸까요.

발밑이 까마득해지고, 영영 끝나지 않을것만 같은 층계참을 오르고 나면 보이는 것은 낭떠러지입니다.

...이곳에서 할 수 있는 것이라곤... [관찰력 판정]

*구슬 보유시 보너스 주사위+1. 실패시 성공할때까지 강행하세요.

상층의 공기는 하층과 다르기에, 강행 패널티는 매 시도마다 체력-1.

• [관찰력 성공] >34로 이동

29. <https://youtu.be/RuUjxkdKeU8?si=6pDlfrxWgRFdF9ZL>

<https://youtu.be/lhSp5vrXW84?si=UHbrd1R-DhaJTqzD>

당신이 무슨 생각을 하며 방을 나섰든, 보이는 풍경은 전과 다를 바가 없습니다.

...아니, 없었어야 할 터입니다.

층계참의 근처, 무의식적으로 시선을 내리면 당신이 있었던 자리에서 온실의 방향으로 검은 부정형의 생명체가 기어가는 모습을 짧게나마 확인할 수 있습니다.

결코 그것이 당신에게 호의적일 것이라는 생각은 들지 않습니다.

- 그것을 피해 올라간다 >30로 이동
- 그것과 마주하기 위해 내려간다 >31로 이동

30.

언제 그것이 이곳까지 발을 들일지 모릅니다. 탐사자는 계단을 오르고 올라 이름 모를 위험을 피해 도망칩니다.

...언제까지?

과연 이 도망에 끝은 있는 것일까요?

발밑이 까마득해지고, 영영 끝나지 않을 것만 같은 층계참을 오르고 나면 보이는 것은 낭떠러지입니다.

...이 상태로 할 수 있는 것이라곤... [관찰력 판정]

*구슬 보유시 보너스 주사위+1. 실패시 성공할 때까지 강행하세요.

어째서인지 폐부로 치미는 공기가 날서있습니다. 상층의 공기는 하층과 다르기에, 강행 패널티 적용시 매 시도마다 체력-1.

• [관찰력 성공] >34로 이동

31.

정말?

- 네 >32로 이동
- 아니오 >이전 항목(29)으로 복귀

32.

준비도 되지 않은 상황에서 공격받을 바엔 차라리 지금 그것을 마주하거나 없애버리는 편이
좋겠다, 라고 생각했을지도 모릅니다.

탐사자는 부정형의 생명체와 마주하기 위해 난간 하나 없는 계단을 내려갑니다.

.
.
.

질척한 소리를 쫓아 그것을 맞닥뜨리기까진 그리 오랜 시간이 걸리지 않았습니다.

형태없는 권속을 조우합니다. [이성판정 1/1d10]

<https://youtu.be/V6me8wZ0whg?si=rWRcGSJFV2l06d6o>

기괴하게 형상을 일그러뜨리는 그것은 당장이라도 당신을 짓누를 것처럼 팔다리를
뻗어웁니다.

(룰북 p.310를 참고해 전투를 진행하세요)

- 전투 이후 승리시 >33로 이동
- 전투로 기절 또는 체력이 0이 되었을 시 >ED2로 이동

33.

힘겨웠던 전투를 끝내고 당신은 그것을 무너뜨리는데 성공합니다.

수백 개의 다리를 늘어뜨리고 검은 점액질을 바닥에 흘뿌린채 늘어진 괴물의 꼴이 씩 유쾌하진 않습니다.

저런 것을 상대하고도 살아남았다는 사실이 기적같군요.

...아랫층은 이것이 존재한다는 사실 외에 아무것도 달라진 것이 없습니다.

- 쉬며 회복을 도모한다. >27로 이동

- 계단을 올라간다 >37로 이동

34.

탐사자는 낭떠러지 너머의 공간이 일그러져 있다는 사실을 알아챈다. 그것은 일반적인 자연 현상으로 생긴 굴절이라기엔, 너무나도 그 왜곡의 차이가 심합니다.

이 현상은 무엇을 뜻하는 걸까요?

[지능판정 성공] >35로 이동

[지능판정 실패] >36로 이동

35.

추측할 수 있는 것은 두 가지.

하나는 이 공간만의 고유한 특이점, 또 하나는 이미 명을 달리한 자가 만들었다는 관문.

아랫층은 여전히 변화 없고 위험만이 가득한 채입니다.

당신이라면, 어떤 선택을 하겠습니까?

- 그럼에도 이곳에 남아있기로 결정한다. <ED1로 이동
- 낭떠러지 너머로 발을 내딛는다. < 38로 이동

36.

아무리 들여다봐도 저것은 일반적인 현상이 아닙니다.

과연 믿을만한 것일까요?

당신에게 해를 끼치는 것은 아닐까요?

..그러나 아랫층은 여전히 변화 없고 위험만이 가득한 세계. 이곳과 크게 다를 바는 없습니다.

당신이라면, 어떤 선택을 하겠습니까?

- 그럼에도 이곳에 남아있기로 결정한다. <ED1로 이동
- 낭떠러지 너머로 발을 내딛는다. < 38로 이동

30.

탐사자는 무거운 몸을 이끌고, 아직 가보지 못한 상층을 향하기로 결정합니다.

발밑이 까마득해졌을 때쯤, 영영 끝나지 않을 것만 같은 층계참을 오르고 나면 보이는 것은 낭떠러지입니다.

...이 상황에서 할 수 있는 것이라곤... [관찰력 판정]

*구슬 보유시 보너스 주사위+1. 실패시 성공할 때까지 강행하세요.

어째서인지 폐부로 치미는 공기가 날서있습니다. 상층의 공기는 하층과 다르기에, 강행 패널티 적용시 매 시도마다 체력-1.

• [관찰력 성공] >34로 이동

38.

한 걸음, 허공을 향해 걸음을 내딛습니다.

그와 동시에 수많은 세계의 형태가 한데 뭉쳐, 이지러지듯 당신의 시야를 어지럽힙니다.

탐사자는 약 5광년의 차원을 건너웁니다. 관문을 통과하는 탐사자, 마력 -13 감소.

마력 부족시 체력에서 차감합니다.

구슬 보유시 필요 마력에서 3점을 제하여 10점만을 지불합니다.

- 체력이 0이 되지 않았다. < ED3로 이동
- 체력이 0이 되었다. < ED4로 이동

ED 1

ED 1. <https://youtu.be/5rmJ-JPoDjU?si=-37ozyCDAvs8Zs3n>

알 수 없는 공간에 갇혀 알 수 없는 일을 겪을 바엔 차라리 이곳에서 편안한 죽음을 기다리는 편이 낫지 않을까요?

당신은 모든 의지를 내려놓고, 행동을 멈춥니다.
느릿하게, 마치 가랑비에 옷이 젖듯 탐사자를 향해 스며든 무기력은 멈출 기미를 보이지 않습니다.
이곳은 정체된 기하학의 공간.
그 안락한 고요, 그리고 멎음과 하나된 채 탐사자는 눈을 감습니다.

눈앞의 것들이 어둠에 잠겨 사라지고 나면 그 앞에 도사리고 있는 것은 필히 다른 세상일 것입니다.

자, 최후의 배례를 남깁시다.
오늘부로 이런 막연한 세상과는 영영 작별일테니까요.

[Ending 1. 이곳은 ■■]

—탐사자 로스트
—보상 없음.

ED 2

ED 2. <https://youtu.be/Raii4XgH-us?si=1jmZpf1PCd8VfDTL>

그것은 곧 저항할 수 없는 당신을 두고 부속기관을 길게 뻗어 탐사자의 신체를 단단히 움아맙니다.

저 끔찍한 덩어리에게조차 생명체와 유사한, 입이란 것이 있는걸까요?

그렇다면 당신의 결말은 아마도 그것으로부터 삼켜졌다는 표현이 정확할 겁니다.

...

육신을 뒤덮는 열감, 그리고 찾아오는 온몸의 혈액이 압출당해 급격히 식어가는 듯한 감각.

전신이 뒤틀리는 통증 끝에 당신의 시야는 암전됩니다.

한때의 안온을 누리려 했던 바로 그 순간처럼.

한때의 치기 어림을 탓할 새도 없이.

이제는 이 일그러진 시공과 하나되어, 무한한 심연을 표류하고자...

[Ending 2. 안전불감증]

—탐사자 로스트

—보상 없음.

ED 3

ED 3. <https://youtu.be/fOu00p1i5fE?si=rvxxUp8L4YwJ3OeR>

탐사자는 관문의 중앙을 향해 몸을 내던집니다.

정신이 흔들리는 아득한 느낌.

그러나 아마도 이 순간은 이곳에서 명을 달리한 이가 가장 바랐을 순간일 테지요.

온갖 잡념에도 불구하고 그 너머를 향해 계속해서 나아간다면...

.

.

.

눈부신 빛이 탐사자의 시야에 들어칩니다.

괴리감 가득했던 공간에서 벗어나 처음으로 눈에 담은 풍경은 어떠했나요?

당신은 '탐사자'의 운명에 올라선 자.

그곳이 탐사자가 본래 있었던 곳이든, 완전히 다른 시공간이든.

끝날 수 없었던 당신의 이야기는 계속해서 이어질 것입니다.

언제까지고 당신이란 존재가 숨쉴 수 있기를,

그러한 소망을 누군가는 계속해서 바라고 있을 테니까요.

[Ending 3. Nova Vita, 새로운 시작]

—탐사자 생환

—보상 이성회복 +[1d5]

—수첩의 전문을 읽어냈을 경우 크툴루 신화 +[1d2]

*ED 3의 경우 PC가 어느 공간에 도착하였는지에 대해선 이 시나리오를 플레이한 PL의 재량에 맡깁니다.

본래 자신의 세계로 돌아갔든, 아포출신 PC가 현대로 가든, 과거출신 PC가 미래로 가든...

백스가 없는 한 가고 싶었던 도토리 시날의 발판으로 삼는 것도 나쁘지 않겠습니다.

ED 4

ED 4. <https://youtu.be/8iZTOl4-vmk?si=2EIDycfeL8XtwWuf>

탐사자는 관문의 중앙을 향해 몸을 내던집니다.

정신이 흔들리는 아득한 느낌.

그러나 바람이 뺨을 가르고, 모든 힘을 소진한 몸뚱이는 미처 관문을 건너지 못한채 아래로,
그저 아래로 추락합니다.

이렇게 될 줄 알았더라면 차라리 양전히 자리를 지키는 편이 나았을까요.

시야에 들어찬 지면이 점차 그 크기를 벌려갑니다.

이곳에서 당신의 이야기는 끝을 맺게 될 것입니다.

하지만 이야기의 끝맺음이 꼭 펜을 놓는다는 행위를 뜻하진 않을 테지요.

언젠가의 서막을 위하여, 지금은 잠시 쉬어가는 것이라고 해둘까요.

언제까지고 당신이란 존재가 숨쉴 수 있기를,

그러한 소망을 누군가는 계속해서 바라고 있을 테니까요.

[Ending 4. Comma]

—탐사자 로스트

—보상 없음.

진상

진상

시간선 어딘가에 요그소토스(p.326)를 송배하는 한 사고도가 있었습니다. (편의상 A로 지칭.) A는 요그소토스로부터 시공을 넘나들 수 있는 관문 생성(p.254) 주문을 받는 대가로 그것이 지구로 내려와 살육과 파괴를 벌일 수 있게끔 하는 사명을 부여받았습니다. 하지만 그림자는 필연적으로 빛과 맞닿아있는 법. 그 시간선에 존재하는 또 다른 탐사자의 궤방으로 A의 계획은 수포로 돌아가고, 이에 분개한 요그소토스는 탐사자를 피해 도망온 A를 아득히 먼 시공간 속에 던져버립니다.

멀쩡한 상태였다면 본래 세계로의 귀환을 시도하는 것도 무리는 아니었겠으나 문제는 해당 차원이 형태 없는 권속(p.310)을 품고, 인간의 회복에 제한을 두고 있는 공간이었던 것. 최대한의 정신력을 갈아넣은 A는 자신의 갈 수 있는 계단의 꼭대기에 올라 장장 nn시간에 걸쳐 차원의 관문을 만드는데 성공하나 가장 중요한 마력(그리고 체력)이 회복되지 않아 결국 관문을 통과할 수가 없었습니다.

이미 많은 힘을 소진한 상태였던 A는 그렇게 식수가 있는 온실 근처에 정박하여 자신을 구하러 올 동료를 기다리기로 합니다. 혹시라도 관문이 사라질 경우를 대비해 관문 생성의 방법을 적어두기까지 하면서요.

하지만 요그소토스로부터 버림받은 사고도를 다른 신도들이 구하러 올리는 만무했고, A는 결국 구원받지 못한 채 그곳에서 숨을 거두고 맙니다.

탐사자가 이곳에 떨어진 것은 순전히 우연의 일치입니다. 그 우연에는 단지 심심했을 뿐인 니알라토펜이, 또는 수집품을 찾고 있던 차원의 불량자가 개입했을지도 모르는 일이지요.

과연 탐사자는 A가 남긴 힌트를 찾아 무사히 이곳을 빠져나갈 수 있을까요?

라이터 후기

라이터 후기

여러분은 '애셔의 상대성'이란 작품을 아시나요... 뒤틀린 4차원 공간이란 정말 가슴뛰지 않는지.

머리감다 돌연 어느 세계관이든 if 말고 탐사자를 재할용할 수 있었음 좋겠네...의 마음에서 가볍게 출발했습니다.

미뤄둔 소재는 많은데 즉흥소재를 완성까지 낸 건 정말 오랜만 같네요...

모쪼록 즐기실 수 있는 시나리오가 되길 바랍니다.

후기 또는 피드백

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevXM3MQag60pblft1GisiWLC6wZxEZJ_1x6gzLMHgKrB9wIQ/viewform?usp=header