

별빛이 흐르는 네뿔라 외전 1

Call of Cthulhu 7th Fanmade Scenario

다인 성장 캠페인

Written by. 바다

별빛이 흐르는 네불라

외전 1. 신은 간청에 응답하지 않는다



개요

역사는 승자의 기록이라는 말이 있죠.

알리아나 제국을 수호하는 수호신 네불라. 그리고 악신으로부터 고대의 대륙을 구원했던 두 명의 용사의 이야기.

‘눈보다도 새하얗고 깨끗한 백발의 머리카락을 가진 다프네는 그 누구보다 총명했고,

언제나 오로라를 담은 듯 오색으로 빛나는 눈으로 모두를 이끈 세라피나의 용맹함은 타의 추종을 불허했습니다.

두 영웅의 기도를 들은 별의 수호신 네불라는 기꺼이 축복을 내려주었고, 그 힘으로 말미암아 악신을 몰아내고 마침내 모든 인류를 구원해낼 수 있었습니다...’

그러나 이 한 줄 뿐. 지금, 세라피나의 기록은 대부분 사장되어 찾아볼 수 없는 것이 현실이죠.

과연 그 이면에는 어떤 비밀이 숨겨져 있을까요?

시나리오 정보

- 크툴루의 부름(Call of Cthulhu) 7판 기준으로 작성
- 인원 : 3~5인. (4인 권장)
- 배경 : 서양 중세 판타지, 가상의 대륙. 창작 세계관.
- 플레이 타임 : 5시간~ (RP에 따라 상이)
- 추천 기능 : 시나리오 내에서 마이너한 기능치를 자주 제시하는 편입니다. 마스터가 임의로 판정 기능치를 바꾸셔도 좋을 것 같습니다.
- 전투&광기&로스트 가능성 : 有
- 주요 NPC의 분량이 많은 편입니다.
- 5부작+외전 2의 성장 캠페인. 탐사자들은 부가 지날 때마다 성장합니다. 3부에서 바로 이어지는 시점입니다. 외전이지만 플레이는 필수입니다.
- 첫 시나리오이기 때문에 미숙한 부분이 많을 수 있습니다. 모든 내용은 마스터와 각 탁의 상황에 맞춰 자유로운 개변이 가능합니다. 창작 신화생물의 등장 및 신화생물에 대한 독자적인 해석이 존재합니다.
- 말레우스 몬스트로룸 1권에 수록된 신화생물이 등장합니다. 필수로 소지하고 있을 필요는 없습니다.
- 트리거 : 잔인하거나 역겨운 상황, 식인, 인신 공양, 폐쇄된 공간에서의 조난

탐사자 설정

- 시나리오의 배경은 겨울입니다.
- 성장 판정은 룰북을 참고하여 진행합니다. 단, 정신은 성장하지 않습니다.
- KP는 탐사자의 잔여 가호를 잘 체크하면서 진행할 필요가 있습니다. 맵에 토큰으로 표시해도 좋을 것 같네요.

아래부터 바로 시나리오의 진상이 이어집니다.

외전 1 진상

외전의 이야기를 시작하기에 앞서, 우리는 고대의 대륙에서 가타노토아를 봉인하는 데 성공한 세라피나 메로페가 그 대가로 저주를 받고 석화되어버렸다는 것을 다시 상기할 필요가 있습니다. (자세한 내용은 1부의 전체 진상 파트 참조) 그때 가타노토아가 터를 잡고 있던 화산이 무너지며 함께 바다로 가라앉은 세라피나의 석상은 그대로 바다 깊은 곳에 잠들었습니다. 그런 줄로만 알았죠.

몇천 년의 시간이 흐르며 지반이 변했고, 바다 밑에 가라앉아 있던 땅이 위로 솟아올랐습니다. 그곳이 바로 현재 모래의 도시라 일컬어지는 사막 지대, 도시 하레나가 위치한 땅입니다. 바다였던 지역이 사막이 되다니 아이러니할 수도 있겠지만, 이 역시 가타노토아가 저 깊은 땅 속에 잠들며 영향을 미친 탓입니다.

어쨌든 중요한 것은, 저주를 받기 전 세라피나의 신임은 무척 두터웠다는 사실입니다. 그중에서는 극단적으로 세라피나를 ‘신’처럼 모시는 무리도 있었습니다. 그들은 몇백 년이 지나도록 세라피나가 다시 돌아올 것이라 믿었습니다. 그 신앙은 대대로 이어져 내려왔죠. 다프네의 후손이 제국을 세우고 황제의 자리에 오르고서도요. 물론, 세라피나에 관한 기록이 하나 둘씩 말살되어가는 것을 보며 몸을 숨기고 복수의 칼날을 갈기도 했습니다. 지도자를 잃은 집단이란 어디서든 환대받지 못하는 법이니까요.

그리고 비로소 그들은 오래 전 바다에 가라앉았던 세라피나를, 정확히는 ‘석화’된 세라피나를 발견합니다. 이 순간 잠잠해진 줄 알았던 신앙심이 격렬하게 불타오릅니다. 그들은 황제의 눈을 피해 ‘비밀 도시’를 만들고, 그곳에 스스로를 가둡니다. 오직 세라피나를 지키기 위해서요. 그것이 바로 하레나와 멀지 않은 곳에 위치한 유적지의 정체입니다.

그들은 언젠가 세라피나가 다시 자신들을 구원해줄 것이라 믿고 있습니다. 그로부터 또 셀 수 없을 정도의 시간이 지난 지금까지도 말입니다. 자신들만의 도시마저 습격의 위험에 처하고선, 지하에 새로운 공간을 만들어 그 안에 스스로를 가두었습니다. 또한, 아무도 쉽게 들어올 수 없도록 입구에 마법을 걸었습니다. 오직 세라피나가 허락한 자만이 들어올 수 있도록. 저주를 받았을지언정, 세라피나의 정신은 아직까지도 잠들지 않고 있으니까요. 그렇기에 저주인 것이겠죠.

이야기는 다시 현재로 돌아와서, 발레타가 속한 레지스탕스가 위장하고 있는 데세르 길드가 최근에 찾아낸 유적의 정체가 바로 이것입니다. 무슨 수를 써도 유적에 들어갈 방법이 없어 골머리를 앓는 참이었죠. 그냥 포기하면 안 되냐고요? 그럴 수 없는 사정이 있습니다. 바로 이 유적 안에서 살아가는 생물들 때문입니다.

네, 생물이요. 세라피나와 함께 스스로를 가둔 고대의 인류들은 유적 안에서 몇 세대를 거듭하여 번식하며 나뉘는 ‘진화’를 거쳤습니다. 아니, 어쩌면 퇴화일지도 모르죠. 어쨌든 지금의 그들은 인간보다는 짐승, 혹은 몬스터라 일컫는 것이 더 알맞을 것입니다. 그렇게 탄생한 것이 바로 유적을 지키는 미지의 생물, ‘보르미’ (말레우스 1권 p. 76, pdf p. 78)

입니다. 그들은 유적 안에 터를 잡고 자신들만의 사회를 만들어가며, 안으로 들어오려는 인간들을 공격하거나 밤이 되면 유적 밖으로 나와 습격을 일삼는 등의 행위를 이어왔습니다. 그렇기에 이들을 토벌하지 않으면 하레나는 물론이고, 하레나를 오가는 상인의 발걸음도 똑 끊길 상황에 처한 것입니다.

사방이 사막이라 외부의 물자가 끊기면 하레나는 큰 타격을 입게 됩니다. 그렇기에 발레타는 다소 무리를 해서라도 보르미들이 터를 잡고 있는 유적을 어떻게든 열어, 놈들을 일망타진하고자 합니다. 열 수만 있다면 말이죠.

NPC

실리안 메로페, 마지막 후계자



직업 : 검사

네볼라 문양 없음.

22세. 밀밭에 초록색 눈을 가진 남성.

앞선 여러 가지의 상황으로 인해 몸에 무리가 와 도입 시점에서는 의식이 없는 상태이다. 그에게 남은 목숨은 이제 단 한 개. 한 번만 더 사망에 이른다면 메로페의 다른 이들이 그러했듯 석화의 저주를 피할 수 없게 될 것이다.

근력 85 / 크기 80 / 건강 70 / 민첩 75 / 외모 70 / 지능 60 / 정신 50 / 교육 65
근접전(도검) 80 / 회피 55 / 매혹 60 / 심리학 40 / 재력 40
체력 15 / 마력 10 / 이성 20 / 운 50 / 피해 보너스 +1D6 / 라운드 당 2회 공격

【바스타드 소드】1D8+1+DB (치명타 O)

발레타 레이 알리아나, 데세르 길드의 길드장



직업 : 레지스탕스, 사냥꾼

남은 가호 : 1개

33세. 흑발에 백안을 가진 여성. ‘칼슨’이라는 이름을 사용할 때는 남장 중이다.

레지스탕스의 수장이자 데세르 길드의 길드장. 속내를 잘 알 수 없으나, 믿음을 가진 동료라면 기꺼이 목숨도 바칠 각오가 되어 있다.

황궁에서 도망친 자신을 받아준 것이 바로 전 데세르 길드의 길드장. 그렇기 때문에 하레나를 제2의 고향으로 여기고 각별히 여긴다. 탐사자들과 자신의 목표가 어쩌면 잘 맞을지도 모르겠다 생각하고 있다.

근력 65 / 크기 70 / 건강 55 / 민첩 90 / 외모 40 / 지능 70 / 정신 50 / 교육 70

사격(활) 70 / 회피 65 / 법률 50 / 승마 60 / 재력 50

체력 12 / 마력 10 / 이성 50 / 운 75 / 피해 보너스 +1D4 / 라운드 당 1회 공격, 은밀행동 성공 시 기습 가능

【크로스보우(석궁)】1D8+2 (치명타 O)

젠 러셀, 레지스탕스의 일원 (생존 시)



직업 : 레지스탕스, 사냥꾼

남은 가호 : 1개

41세. 녹발에 검은색 눈을 가진 남성.

2년 전의 사건이 있었던 후, 다시 하레나의 길드로 돌아갔다. 에스더의 사망에 더불어서 자신의 친딸을 살해한 몬스터가 구도자들에 의해 인공적으로 만들어진 몬스터였다는 사실을 깨닫고 발레타와 함께 구도자를 무너뜨릴 계획에 동참하고 있다.

※ 젠이 사망했다면 해당 NPC는 3부에서 탐사자들에게 의뢰를 전해주었던 안내원으로 대체됩니다. 해당 안내원의 이름은 '엠마 리븐' 입니다.

근력 60 / 크기 70 / 건강 65 / 민첩 60 / 외모 55 / 지능 70 / 정신 40 / 교육 65

근접전(도끼) 55 / 회피 50 / 생존술(숨) 40 / 심리학 30 / 재력 15

체력 13 / 마력 8 / 이성 40 / 운 30 / 피해 보너스 +1D4 / 라운드 당 1회 공격, 은밀행동 성공 시 기습 가능

【데인 액스(대형 양손 도끼)】1D6+2+DB (치명타 O)

세라피나 메로페, 태초의 용사



직업 : ??

남은 가호 : ??

밀발에 보라색 눈을 가진 여성.

카리스마가 있으며, 표정 변화가 크지 않다. 그저 존재하는 것만으로도 시선을 잡아끌고 좌충을 압도하는 힘이 있다. 그러나 동시에 자신의 나약함을 알고 괴로워한다.

지난 수천 년간 석화된 채 유적 안에 갇혀 살아왔다. 할 수 있는 것은 오로지 시간 뿐. 기억 없는 영원함은 그녀의 정신을 마모시키기 충분했다.

지금 그녀가 원하는 것은 오직 하나 뿐이다. 영원한 안식.

아마도 그녀의 핏줄을 이은 메로페 가문의 대부분이 그러하듯이.

◆ PROLOGUE

팔랑, 더운 바람에 날려 건물에 붙어 있던 종이가 날아와 얼굴에 달라붙습니다. 떼어내서 확인해 보면, 이런. 당신들의 얼굴이 초상화로 그려져 있네요. 그 아래에는 친절하게 이름과 현상금도 적혀 있습니다.

그래요, 당신들은 영락없는 수배자가 되었습니다. 무척 억울하게도, 늦춘 산맥에서의 그 사건 때문에 말이에요! 과거의 영광과 노력은 사라지고 쫓기는 신세가 되어, 신분과 얼굴을 숨기고 살아갈 수밖에 없게 되었습니다.

그나마 다행이라면, 그런 당신들을 도와주는 집단이 있다는 것일까요? 네, 바로 ‘레지스탕스’ 말입니다. 물론, 이런 시대에 대가 없는 친절은 없겠지만요.

그런 이유로, 당신들은 현재 레지스탕스의 수장인 발레타를 따라 낙타를 타고 사막을 가로지르는 중입니다. 아, 어쩌다가 상황이 이렇게 되었냐고요?

상황을 설명하려면, 이야기는 일주일 전으로 거슬러 올라가야 합니다...

◆ CHAPTER 01. 레지스탕스

몇 시간을 내리 달렸을까요? 새벽의 사막은 무척이나 춥군요. 이따금 옆을 지나던 이들이 담요나 물 같은 것을 던져주기는 했지만, 슬슬 한계일지도 모르겠습니다. 직전까지 상당히 무리를 하기도 했으니까 말이에요.

(실리안을 구출했다면) 아, 옆을 보면 실리안은 여전히 눈을 뜨지 않고 있습니다. 물론 숨은 규칙적으로 쉬고 있으니, 당장 큰 무리는 없겠지요. 다만 그가 쥐고 있던 길드 카드는 두 동강이 나 부러진 채입니다. 여러 명이 한번에 이동한 탓에 과부하가 온 걸까요? (혹시 그를 치료해주고 싶어하는 탐사자가 있다면 특별한 외상은 보이지 않는다고 말해주세요. 따지자면 탈진에 가깝습니다.)

사사삭, 사사삭.

그런 소리와 함께 모래 부족들이 사막을 파헤치는 풍경이 드물지 않게 보입니다. 다행이라고 해야 할지, 공격 의사는 없어 보이지만요.

[RP 추천] (동행자들에게는 딱히 말을 걸어도 별다른 답을 내어주진 않습니다. “가보면 알아.” 라거나 “불편한 곳이라도?” 등 신경은 써주겠지만요.)

어느 정도 대화와 상황 파악을 마치면, 곧 앞서 가던 누군가가 크게 외칩니다.

“도착했습니다!”

그리고 서서히 사막 저편에서부터 황토색의 건축물들이 모습을 드러내기 시작합니다.

저곳이 바로 모래의 도시, 하레나입니다.

▷ 모래의 도시, 하레나

하레나의 네불라 동상은 도시로 진입하는 입구에 서 있습니다. 몬스터의 잦은 습격을 방지하기 위해서겠죠. 도시 안으로 들어서면 햇볕이 뜨겁고 사시사철 건조한 사막도시답게, 진흙벽돌로 두껍게 쌓아 올린 층고 낮은 건물들이 좁게 늘어서 있습니다. 도시의

중앙에는 푸른 돔으로 덮여 유난히 눈에 띄는 건물이 있는데, 아마도 저곳이 하레나의 영주성일 것입니다.

하레나는 겨울이라고 해 봤자 언제나 덥고 건조한 기후가 이어지기 때문에, 이곳의 시민들은 해가 떠 있는 낮보다는 밤에 주로 활동합니다. 그래서인지 이 늦은 시간에도 드물지 않게 거리를 돌아다니는 사람들이 눈에 띄네요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 자세한 이야기는 나중에 하기로 하고, 우선 이 녀석들은 내 집으로 옮기지.

NPC 젠 러셀 : ... 알겠습니다.

당신들 주변에서 함께 낙타를 몰던 이들은 곧 다른 방향으로 사라지고, 젠(혹은 마부)과 발레타만이 당신들을 달구지에 실은 채 골목 안쪽으로 들어갑니다. 이곳은 사람들이 거의 살지 않는 지역 같은데 말이에요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 이쪽이다! 들어와.

발레타는 그렇게 말하고는 먼저 그중에서도 가장 구석에 위치한 작은 집 안으로 들어섭니다. (탐사자들이 실리안에 관해 물어본다면, 치료가 필요할지도 모르니 실력 좋은 의원에게 데려가 두겠다고 대답합니다.)

▷ 발레타의 자택

안으로 들어가 보면, 생각보다 내부는 평범하고 또 단출합니다. 물건들은 깔끔하게 정리되어 있지만 전부 별다른 생활감은 느껴지지 않는 걸 보니, 이곳에 잘 머무르지는 않는 모양입니다. 그야말로 살풍경입니다. 그나마 눈에 들어오는 것이라면 거실 벽에 걸려있는 액자 정도인데... 한 쪽은 발레타이고... 그녀의 옆에서 함께 웃고 있는 이는 현 황제입니다.

▶ 관찰력 판정

성공 : 웃이나 행색을 보아하니 평민으로 변장하고 그린 그림인 모양입니다. 다소 앓된 느낌이 있어, 아직 즉위하기 전... 황녀 시절의 그림일까요? (물어보면 그냥 옛 추억이니 신경쓰지 말라고 합니다. 발레타와 카르디아는 사이가 돈독한 편이었습니다.)

NPC 발레타 레이 알리아나 : 여긴 당분간 너희에게 내어 주지. 어차피 갈 곳도 없을 것 아냐?

워, 좀 좁긴 하지만 너희도 찬물 더운물 가릴 때가 아닐 테니.

내일 오전 10시. 시간 맞춰서 데리러 올 테니 알아둬.

그것이 용무의 전부였는지, 두 사람은 당신들만을 안에 두고 집을 나가버립니다.

[RP 추천] (침대는 작은 침대 한 개입니다. 나머지는 이불을 깔고 자는 수밖에 없겠네요. 실리안도 함께 있습니다. 의식은 없지만.)

그렇게 적당히 피곤했던 하루를 마무리할 준비를 끝낸 뒤 이부자리를 찾아 누우면, 그간의 피로가 한번에 밀려오기 시작합니다. 앞으로의 일이 어떻게 흘러갈지는 모르는 일이지만, 우선은... 꼭 쉬어두도록 할까요?

눈을 감기 무섭게 꿈도 꾸지 않는 깊은 잠에 빠져듭니다.

...

그리고 다음 날. 당신들은 검은 로브를 뒤집어쓰고, 손에는 무화과를 하나씩 든 채 하레나의 길목을 걷고 있습니다. 10시가 되자마자 젠이 집 안으로 들이닥치더니 당신들을 여기까지 끌고 왔거든요. 아, 무화과는 식사 대용입니다. 작열하는 햇빛이 무척이나 뜨겁습니다. 하레나는 사시사철 이렇게 덥고 건조한 기후를 유지하고 있기로 유명한 도시입니다.

구경이라도 시켜주려던 목적이었는지, 젠은 시장 거리를 가로질러 앞으로 성큼성큼 나아갑니다. 하레나의 대부분은 사람이 살 수 없는 사막지대라, 사람들은 대부분 이렇게 그나마 물이 있는 지역 근처에 모여 산다고 들었었죠. 식자재의 수급도 어려운 편이라, 하레나에서만큼은 몬스터 고기도 흔하게 찾아볼 수 있습니다.

[RP 추천] (젠은 탐사자들에게 혹시 뭔가 필요한 것이 있지는 않은지 물어봅니다. 먹을 것, 옷, 무기 등등... 빛을 진 게 있으니 전부 자기가 사주겠다고 합니다. 각 타의 상황에 맞춰 원한다면 적절히 구매할 수 있도록 해주세요.)

시장을 둘러보며 걷다 보면, 젠이 어느 한 건물 앞에서 멈춰 섭니다. 그 앞에는 황토색의 낮은 건물 하나가 서 있는데... 입구 옆에는 작게 '진료소'라고 적혀 있습니다.

젠은 먼저 망설임 없이 성큼, 문을 열고 안으로 들어갑니다.

▷ 진료소

그 뒤를 따라 들어가자마자 시큼한 약초 냄새가 훅, 끼쳐오네요. 메로페 길드의 치유실과는 사뭇 다른 풍경입니다. 구석에 놓인 솥 안에서는 계속 부글거리며 무언가가 끓어오르고 있고, 벽에는 온갖 종류의 약초를 매단 채 말리는 중입니다. 그 외에도 쉽게 찾아볼 수 없는 각종 약재들이 여기저기 뒹굴고 있는 것이 보입니다. 좁은 공간 안에 다닥다닥 붙은 침대 사이를 오가던 청년이 인기척에 고개를 들어올립니다.

NPC 의원 : 아, 러셀 씨. 어서오세요. 그리고 옆의 분들은...? 환자이신가요?

NPC 젠 러셀 : 아니, 어제 데려온 사람 지인들. 그는 어디에 있지?

NPC 의원 : 아, 이쪽이에요.

의원은 그렇게 말하며 가장 안쪽에 놓인 침대로 다가갑니다. 아, 그곳에 누워 있는 사람은 실리안이네요. 여전히 의식은 돌아오지 않은 듯 보이고, 손에는 두 동강 나 망가진 길드 카드를 강하게 쥐고 있습니다. 다행히 안색이 그리 나빠 보이지는 않는데, 얼굴 곳곳에는 여전히 얼룩이 스며든 흔적이 남은 채입니다. 약간 화상 자국처럼 생기기도 했네요.

NPC 의원 : 큰 외상은 없었으니까, 아마도 정신적인 충격이 원인 아닐까 싶은데... 저, 그런데 이분... .. 외국인이신가요? 혹시 성함이...

그리 물어보는 목소리는 무척 조심스럽습니다. 아무래도 치료를 위해 살펴보며 손목의 붕대를 풀었던 모양인데, 뭐라고 대답할까요? (어떻게든 얼버무려도 좋고, 사실대로 말해도 좋습니다. 의원은 딱히 신고를 넣진 않을 테니까요.)

NPC 의원 : 아... 괜찮아요. 여긴 범죄자도 자주 와서... .. 하레나의 유일한 진료소거든요. 치유사가 거의 없다시피 해서... 아무튼... 당장 큰 문제는 없으니까 나중에 새로운 걸 알아내거나, 의식이 돌아오시면 연락드릴게요. 너무 걱정하진 마세요.

NPC 젠 러셀 : 그래, 늘 고맙군. 요즘 몬스터도 늘어서 일이 많을 텐데.

NPC 의원 : 월요. 아, 그런데 정말 몬스터가 많긴 하더라고요... 저번에 오신 분은 계속 이상한 소리 하시던데.

(이상한 소리?) 네... ‘신을 부르는 소리를 들었다’면서... 한숨 자고 일어나시더니 자기가 언제 그랬냐고 오히려 의아해 하셨지만요.

(몬스터에 관해 물어보면) 저도 자세한 건 모르겠어요. 확실한 건 이대로는 하레나가 고립될지도 모른다는 거죠... 몬스터들이 행상인들을 습격하는 일도 자주 벌어져서, 하레나로 들어오는 발걸음이 점점 줄고 있거든요. 여긴 사막 지대라 자급자족이 거의 불가능하니까. 약재도 전에 비해 구하기 어려워졌어요. (말을 마치고 잠시 침울한 표정을 짓는다.)

(KP노트 : 유적지 근처에서 야영을 하다가 고대의 꿈을 꾸었습니다.)

[RP 추천] (젠은 탐사자들에게도 치료가 필요하진 않은지 물어봅니다. 치료를 원한다면 받을 수 있습니다. 체력을 1D5 회복합니다.)

적당히 의원과의 대화를 마치고 진료소를 빠져나옵니다. 아무래도 젠은 당신들을 신경써준 것 같죠? 여전히 내리쬐는 햇볕은 뜨겁습니다.

NPC 젠 러셀 : 피곤할 것 같기는 하다만... 사실은 칼슨 님이 너희에게 부탁하고 싶은 게 있다더군. 괜찮다면 같이 가겠나?

탐사자들이 그에 동의하면, 젠은 잠시 미안한 표정을 지었다가도 곧 고개를 끄덕입니다. 그의 뒤를 따라 걸음을 옮기면 금방 시장 거리는 사라지고 나타나는 것은 주택가입니다. 외지인들을 위한 여관도 심심찮게 눈에 띄고요. 그 가운데, 가장 큰 건물 앞에서 젠은 멈추어 섭니다. 두 개의 뱀이 방패를 사이에 두고 엮여 있는 로고 밑에는 ‘Deser’라고 적혀 있습니다.

NPC 젠 러셀 : 그럼 들어가 보지.

젠이 먼저 문을 열고 건물 안으로 발을 들입니다.

▷ 데세르 용병 길드

안으로 들어가면, 메로페 길드와는 사뭇 다른 풍경이 펼쳐집니다. 가장 다른 점이라면 역시 길드원들일까요? 대부분 신체적인 결함을 하나씩 가지고 있습니다. 켄처럼 한쪽 눈을 잃은 경우는 오히려 양호한 편이라고 해야될 만큼 말이에요. 팔은 물론이고 양 다리가 전부 없거나, 전신에 화상 흉터가 남은 등 부상의 종류도 가지각색입니다. 이교도처럼 별의 문양이 그을린 채 지워져 있는 사람도 있고요. 척 봐도 다들 각자의 복잡한 사정이 있어 보이는군요. 그래서인지 당신들에게는 별 관심이 없습니다. 다행이라면 다행일까요?

NPC 켄 러셀 : 여기가 바로 데세르 길드다. 그리고 레지스탕스의 본거지이기도 하지. 하레나는 특히 몬스터 토벌에 관련해서 여러가지 위험한 의뢰들이 많거든. 그러니 이곳의 영주도... 어느 정도 알면서도 ‘우리들’을 숨겨주고 있다고 해야 할까. 너희도 여기라면 추적을 피할 수 있을 거다.

하레나의 건물들은 대부분 층고가 낮더라니, 그건 길드도 마찬가지인가 봅니다. 대신 그만큼 1층이 넓네요. 메로페보다 규모는 작은 듯 하지만, 그래도 필요한 건 전부 있습니다. 켄은 당신들을 가장 안쪽에 위치한 길드장실로 안내합니다. 노크를 한 뒤 “들어와.” 하는 허락이 떨어지면, 문을 열고 가만히 당신들을 바라봅니다.

안으로 들어가면 발레타가 넓은 책상 한가운데 양 다리를 퍽, 걸친 채 심드렁하게 이쪽을 바라보다 자리에서 일어납니다. 그러곤 맞은편에 있는 낡은 소파를 손짓하네요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 여, 잘들 왔네. 우선 이것부터 받고.

그러곤 품에서 묵직한 형겔 주머니 하나를 툭, 내려놓습니다. 확인해 보면, 안에는 금화가 가득 들어있습니다.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 이건 일단 자작 부인을 무사히 데려다 준 것에 대한 보상. 약속한 대로 나머지 금화 70닢이다. 뭐, 배까지 태워 보내진 못했어도 이만하면 의뢰는 완수한 거나 다름없다고 봐야겠지.

혹시 까먹고 있었나요? 어느 쪽이든, 그녀는 호쾌한 웃음을 터뜨립니다. 아주 잠시였지만요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 그럼 거기들 앉아. 보자, 뭇부터 설명해야 할까. 아, 메로페 길드는 잊어. 황제가 노린 이상 어차피 거긴 늦든 빠르든 망하는 길밖에 없었으니까. 목숨이라도 건진 게 어디야? 나도 잡혀가긴 싫으니까, 밖에서는 원래대로 칼슨이라고 부르고.

발레타는 말을 멈추고 물이 든 공병을 소파 앞의 테이블에 내려놓습니다. 그리고 곧장 맞은편에 앉네요. 알아서 마시라는 거겠죠?

NPC 발레타 레이 알리아나 : 그럼 단도직입적으로 말하지. 너희, 우리 길드... 아니. 레지스탕스에 들어와라.

마시라고 쥐 놓고선 자기 혼자 신나게 물을 들이킨 뒤 발레타가 전하는 말은 다음과 같습니다.

레지스탕스의 수장, ‘발레타 레이 알리아나’.

1. 레지스탕스는 늘 인력난이다. 그렇기 때문에 인재가 필요하지. 대외적으로 2년 전의 월식은 베아트리체 힐... 아니, 베아트리체 네불라 대신관이 일으킨 것으로

공표됐지만. 그게 너희들이 한 일인 건 이미 알고 있다. 레지스탕스의 정보력은 뛰어나거든.

2. 너희에게도 나쁜 제안은 아닐 거다. 갈 곳도 없을 텐데? 너희가 데려온 메로페 꼬맹이는 더 그렇고. 여긴 금서도 많아서 연구도 편히 할 수 있다. ‘저주’에 관한 것도.
3. 우리 목표는 하나다. 현 황제를 끌어내리는 것. 이유는 지금은 알 것 없고.
4. 그 과정에서, 구도자들을 먼저 대대적으로 소탕할 계획이다. 황제는 꿀볼건이지만 나 역시 이 제국을 사랑한다. 구더기를 가만히 보고만 있을 수는 없지. 일이 잘 해결되면 너희들이 이교도라는 누명도 풀리지 않겠나?

(KP노트 : 이외에도 추가적인 질문이 있다면 NPC 란의 설명을 참고해 적당히

대답해주세요. 황제 카르디아에 관한 것은 숨깁니다.

권유인 것처럼 말했지만, 사실상 탐사자들에게는 다른 선택지가 없습니다. 실리안이 생존했고, 눈을 뜨지 않는 데다 석화된 브레이든까지 데리고 도망쳤다면 더더욱 그럴겠죠. 발레타도 그걸 잘 알고 있습니다. 그래도 꺼려한다면 이미 제국 전역에 탐사자들의 수배령이 깔렸다가, 너희들의 주변인에게까지 피해가 가는 건 싫지 않냐 등 협박 섞인 회유를 해주세요. 쟈도 거들지도 모릅니다.)

결국 그 제안을 수락하면, 발레타는 ‘그렇게 나와야지.’ 라고 말하는 듯한 미소를 지으며 당신들에게 낡은 종이 한 장을 내밀니다.

혹시 종신 계약서?! ... 는 아니고, 의뢰서네요.

《 의뢰 #10 : 유적 탐사 》

의뢰인 : 칼슨

등급 : 실버

내용 : 모래의 도시, 하레나에 숨겨져 있는 유적을 조사하시오.

보상 : 데세르 용병 길드 입단

이거, 들어오라고 그렇게 말은 열심히 해놓고 결국 입단 시험을 보겠다는 소리 아닌가요?

NPC 발레타 레이 알리아나 : 아, 너무 걱정하지 마. 실패해도 입단은 시켜줄 테니까.

성공하면 더 좋은 거고.

의뢰 내용은 간단해. 거기 적힌 그대로다. 하레나에서 멀지 않은 곳에 모래에 파묻힌 유적이 있는데, 들어가는 문이 아무리 해도 열리지를 않아. 단순히 무거워서는 아닌 것 같고... 뭐, 자세한 건 보면 알 거야.

혹시 너희도 열 수 없다면 그냥 돌아와도 좋다. 하지만 만약 열린다면... 그 안에 뭐가 있는지 조사하고 알려주길 바라. 심상치 않은 유적 같아서 말이지.

뭐, 말은 이렇게 해도 바로 일을 시켰다가는 과로로 쓰러져 버릴지도 모르겠군. 조금 정도는 내가 기다려 주지. 일주일 뒤, 어때?

[RP 추천]

발레타와의 대화가 끝나면 다시 거처로 되돌아갈 수 있습니다. 돌아가기 전, 쟈가 가볍게 고개를 꾸벅이는 모습이 보입니다. 감사의 표시일까요?

건조한 바람을 타고 날아온 모래 알갱이가 따갑게 피부를 간지럽니다.

(KP노트 : 이후, 지난 일주일 간 탐사자들이 어떻게 지냈을지 간단한 설명을 부탁해 보도록 합시다. 그간 당연하지만 실리안은 눈을 뜨지 않았습니다. 수배령이 붙었을 테니 탐사자들도 변장을 하거나 가명을 써야 하겠지만, 조금 어설프더라도 하레나의 시민들은 탐사자들을 신고하지 않습니다. 탐사자들은 발레타가 직접 데려온 ‘손님’이고, 하레나의 모두는 데세르 길드에 큰 은혜를 입고 있기 때문입니다.)

◆ CHAPTER 02. 숨겨진 유적

... 네, 바로 그렇게 당신들은 지금 사막 한가운데에 있는 유적 앞까지 오게 되었습니다. 발레타, 그리고 젠이 동행했습니다.

감상이라도 들어볼까요? 지금 기분은 어떤가요?

[RP 추천]

건조한 바람이 뺨을 스치고 지나갑니다. 하레나 바깥으로 넓게 펼쳐진 사막은 몬스터 천지라 사람들이 왕래하는 일이 적죠. 달리 말하자면 이 넓디 넓은 사막에는 아직 숨겨진 비밀이 많다는 의미이기도 합니다. 눈앞의 이 거대한 유적지처럼요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 처음 보지? 여기가 바로 고대의 인류들이 살았던 도시야. 뭐... 정확히 말하자면 그렇게 추측하고 있지.

말은 그렇게 해도, 과거 성행하는 도시를 이루었을 이곳의 건물들은 지금, 하나같이 폭싹 무너져 내려 폐허나 다름없어 보입니다. 습격이라도 받았던 걸까요? 아니면, 자연재해?

(KP노트 : 다프네가 세라피나의 추종자들을 말살하기 위해 공격했던 흔적입니다. 집요한 공격이 이어지자 추종자들은 땅 밑으로 몸을 숨길 수밖에 없었죠.)

NPC 발레타 레이 알리아나 : 가장 중요한 건 저쪽에 있어. 봐.

발레타가 도시의 가장 안쪽을 가볍게 손짓합니다. 그녀를 따라 그곳을 바라보면...

돌로 쌓아올린 유적은 대부분 모래 깊이 파묻혀 있어, 입구만 겨우 드러나 있습니다. 양문형의 거대한 문이 앞을 가로막고 있고요. 문의 정중앙에는 별의 문양이 보란듯이 크게 조각되어 있습니다.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 태초의 용사... 다프네랑 세라피나 이야기는 다 알지?

난 줄곧 궁금했거든. 그렇게 용사를 찬양하면서...

정작 이 제국에 가득한 건 네불라 동상 뿐이라는 게. 나라면 여기저기 용사들의 기록을 뿌려둘 것 같은데.

그러다가 우연히 여길 발견한 거지. 어쩌면 이 아래에 ‘용사’의 흔적이 남아있을지도 몰라. 아니더라도 확인해 볼 가치는 있겠지. 이 안에서 파묻혀 있는 게 대체 뭔지.

발레타가 가볍게 툅툅하자, 젠이 신호를 따라 자신의 도끼를 빼들어 문을 강하게 내리칩니다. 그러나 문에 흠집이 가기는커녕, 도끼는 그대로 튕겨져 나갑니다. 기시감이 느껴집니다. 마치, 2년 전 수호석이 박힌 제단을 건드렸을 때처럼...

NPC 발레타 레이 알리아나 : 봤지? 이런 상황이거든.

밖에서는 어떻게 해도 열리지 않는데, 밤만 되면 자꾸 이 안에서 이상하게 생긴 몬스터들이 튀어나와서 민가나 사막을 횡단하는 상인들을 습격하고 있어. 이 유적이 열리는 건 한 번도 본 적이 없는데, 대체 어디서 나오는 건지... **(포털을 이용해 빠져나오고 있습니다.)**

밖에 나온 놈 한두 놈씩 토벌해봤자 의미가 없어. 굴을 무너뜨려야지. 내 말 이해해?

지금까지는 아무도 열 수가 없었지만...

네불라의 예언을 들은 너희라면 다를지도 모르지. 말은 안 했지만 그때부터 나름 너희를 눈여겨봤다고?

어때, 시도해 볼 가치는 있지 않나?

(KP노트 : 문은 탐사자에게 깃든 색채의 조각에 반응합니다. 단, 모든 탐사자가 함께 시도해야 합니다. 일부만 시도한다면 문이 열게 진동하기는 하지만 열리지는 않는다고 설명해주세요. 무언가 부족한 걸까요?)

모두가 함께 문에 손을 대자, 이번이 나타납니다.

우우우—...

손이 닿은 부위에서부터 시작해, 진동이 점차 커져가더니, 종내는 무언가를 붙잡지 않고서는 제대로 서있을 수조차 없을 정도가 되었습니다.

당신들의 손목에 새겨진 문양과, 문의 문양이 공명하고 있음을 곧바로 알아차릴 수 있습니다.

그리고 잠깐의 정적 후.

굳게 닫혀 있던 문이 소리 없이 열리더니, 순식간에 당신들을 안으로 집어 삼킵니다.

바로 다음 순간, 등 뒤에서 당신들의 이름을 외치는 목소리가 아득하게 멀어지고...

쿵.

문이 닫힙니다.

...

▷ 첫 번째 통로

화득.

벽에 달린 횃대에서 저절로 불꽃이 솟아오릅니다. 어둠에 가려졌던 시야가 차츰차츰 밝아지기 시작합니다. 이곳은 좁은 통로입니다. 등 뒤로는 당신들을 끌어들었을 양문형의

문이 있으나, 굳게 닫혀 열릴 기미가 보이지 않습니다. 당신들의 목소리만이 주변을 울릴 뿐 바깥에서 들려오는 소리도 없고요. (만약에 통신용 마도구를 가지고 있고 사용을 시도하는 탐사자가 있다면, 마도구의 불빛은 꺼진 채 아무리 마력을 불어넣어도 반응하지 않는다는 사실을 알려주세요.)

좁은 길은 안쪽으로, 계속해서 안쪽으로 이어지고 있습니다. 어디까지 이어져 있는지 끝도 보이지 않을 정도입니다. 무언가 이 유적의 단서나, 탈출구를 찾아보려면 안으로 들어가보는 수밖에 없을 것 같습니다.

햇대의 불꽃은 당신들의 걸음을 따라 마치 안으로, 안으로 인도하듯 스스로 불을 붙입니다. 그렇게 계속해서 걸음을 옮기다 보면, 드문드문 ‘기이한’ 흔적들이 눈에 들어옵니다. 알 수 없는 형태로 깎인 대리석, 끝이 날카로운 나뭇가지, 곰팡이가 쓴 채 버려진 짐승 가죽...

▶ 인류학 판정

성공 : 당신은 확신할 수 있습니다. 이것은 어떤 생명체가 이 안에서 터를 잡고 살아왔던 흔적입니다. 심지어는 비교적 최근까지 사용된 흔적이 있는 물건들도 있군요. 그렇다면 이 유적 안에, 무엇인가 살고 있다는 뜻일까요? 이성 판정(0/1).

그런 물건들 사이, 가족을 뒤집어쓴 채 바닥을 나뒹굴고 있는 ‘백골’ 한 구를 발견합니다.

백골 : 백골을 살펴보면, 죽고 나서 상당히 오랜 시간이 지나도록 방치되어 있었던 것처럼 보입니다.

▶ 의료 혹은 과학(생물학) 판정

성공 : 이것은 인간과 상당히 유사한 골격을 가지고 있습니다. 하지만 어딘가 이질적입니다. ‘인간’과는 두개골의 형태나, 일부 골격의 위치에서 차이점이 있습니다. 이 백골의 주인은 인간과 닮은 동물일까요? 아니면, 몬스터?

(KP노트 : 당연하지만 이것은 보르미의 골격입니다. 고대의 인류들이 오랜 기간 이 유적 안에서 생활하며 보르미로 진화를 거쳐온 것이기 때문에, 골격이 닮은 것은 당연한 일입니다.)

▶ 관찰력 판정

성공 : 당신은 백골이 두르고 있던 가족 사이에 파묻혀 있던 석판 조각을 하나 발견합니다. 무척이나 무거워, 이런 걸 들고 다니는 건 무리일 것 같습니다. (그럼에도 들고 다니겠다는 탐사자가 있다면 석판을 들고 다니는 동안 신체를 사용하는 기능에 페널티 주사위 하나를 부여하도록 하세요. 그만큼 무겁습니다.) 석판에는 무언가 글자가 새겨져 있습니다. 그런데, 제국의 공용어는 아닌 것 같습니다. 어딘가 익숙하다 했더니, 고대어로군요. 황실의 편지에서 이와 같은 종류의 글자를 본 적이 있었죠.

(KP노트 : 3부에서 바로 이어지는 시나리오이기 때문에, 아직 탐사자들이 고대어를 연구하기 전일 것입니다. 그러니 현재의 탐사자는 아마 이 석판을 해독할 능력이 되지 않겠죠. 이 무거운 걸 들고 나갈 수도 없고요.
그러나 괜찮습니다. 이 석판에는 세라피나의 마법이 걸려 있기 때문입니다.)

그런데, 이 석판에서는 낯설면서도 친숙한 마력의 흐름이 느껴집니다. 어디선가 이미 접한 적 있는 것만 같은. (누구의 마력인지 떠올려보는 탐사자가 있다면, 브레이튼의 스태프에서 흐르던 마력과 비슷하다고 알려주세요. 후손이니깐요.) 분명 읽을 수 없는 글자인데, 이 석판에 적힌 내용을 자연스럽게 ‘이해하게’ 됩니다. 생전 처음 경험하는 현상입니다. 이성 판정(0/1D2).

세라피나 님이 어디에 계신지 찾아냈다. 설마 그런 곳에 잠들어 계셨을 줄이야.

우리의 신이자 지배자, 유일한 용사는 오로지 세라피나 님이다. 그분만이 진정으로 우리를 위하셨다. 바깥의 저들은 모두 속고 있는 것이다. 은혜도 모르는 것들.

우리는 이곳에 모여 세라피나 님을 지키기로 했다. 그분이 깨어나실 때까지, 그리고 모든 것이 순리대로, 제자리로 되돌아갈 때까지.

이곳이야말로 세라피나 님을 위한, 그리고 모든 외압으로부터 안전한 우리들의 새로운 왕국이 되어줄 것이다.

그 말미에는, 분노에 찬 듯이 거칠게 새겨진 글씨가 있었습니다. 그것은 이렇게 말하고 있습니다.

‘다프네는 거짓을 고했다.’

태초의 용사 다프네와 세라피나는 친구 사이가 아니었던가요? 이제껏 메로페 가문이 받아온 예우에 비해 세라피나에 관한 기록은 대부분 사장되었거나 금서로만 남아있던 것이 떠오릅니다. 적어도 당신들, 나아가 이 제국민들이 알지 못하는 비밀이 두 사람 사이에는 존재하고 있을지도 모르겠습니다.

이 조각에 적힌 것은 이 정도 내용 뿐임을 ‘알게’ 됩니다. 그리고 고대어를 모르는 당신들도 곧장 알아차릴 수 있는 것이 있군요. 석판의 뒷편에 크게 새겨져 있는 별의 문양 말입니다. 글을 전부 읽고 나면, 글자와 문양은 산화되어 사라지고 평범한 돌 조각만이 남습니다.

계속해서 안으로 들어가다 보면, 길이 점차 경사지기 시작하더니 아래로, 아래로 내려가기 시작합니다. 별달리 계단이랄 것도 없는 내리막길인지라, 혹시라도 발을 잘못 헛디뎠 넘어지지 않도록 주의할 필요가 있습니다. 그리고 걸으면 걸을수록 아까 당신들이 발견한 것과 비슷한 형태의 백골들도 늘어갑니다.

그렇게 얼마나 걸었을까요? 내리막길의 끝에 희미하게 새빨간 불빛이 일렁이는 것이 보입니다.

▶ 듣기 판정

성공 : 그리고 함께 들려오는 것은 누구의 것인지 모를 목소리입니다. 떠드는 것 같기도 하고, 속삭이는 것 같기도 하며, 단순한 짐승의 울음소리 같기도, 인간의 대화 소리 같기도 합니다. 다만, 그 내용은 아무리 애를 써도 알아들을 수 없습니다.

탐사자들이 소리가 들리는 방향으로 다가가 보고자 한다면,

▶ 의문의 축제

좁은 길이 끝나고 공간이 넓어집니다. 우리는 대체 어디까지 내려온 걸까요? 고개를 들어도 천장은 까마득하게 멀어 보이지 않습니다. 가장 먼저 보이는 것은 이 공간의 정중앙에서 밝게 피어오르고 있는 모닥불입니다. 그러나 이내 당신들은 어떠한 풍경에 시선을 빼앗깁니다. 그 커다란 모닥불 주위를 춤을 추듯 맴돌고 있는 기이한 ‘생명체’들이 수십 마리 있습니다.

그것은 직립 보행을 하는 생물이나, 등은 앞으로 굽었습니다. 전체적인 형태는 인간의 것과 닮았다고 할 수도 있겠지만, 전신이 어두운 갈색의 털로 뒤덮여 있습니다. 인간보다는 개에 가까운 형태를 한 얼굴은 흥측하고, 이따금 낮게 으르렁거리는 신음을 흘리거나 높고 길게 포호를 내지릅니다. 털에 가려져 있지만 그 몸뚱이는 무척이나 근육질이고 두터우며, 세 개의 발가락에는 날카롭고 위협적인 발톱이 길게 뻗어 있습니다. 몇몇은 몽둥이나 창 같은 무기를 들고 있기도 합니다. 당신들보다 머리 두어 개는 더 큰 개체부터, 허리 정도까지밖에 오지 않을 듯한 작은 개체까지 그 크기도 제법 다양합니다.

단 하나 확실한 것은, 당신들은 이런 생물들을 본 적이 없다는 사실입니다. 저것은 ‘몬스터’일까요? 아니면, ‘인간’? 이성 판정(0/1D6).

(KP노트 : 여기서, 보르미와 전투를 하는 것은 추천하지 않습니다. 보르미들은 하나하나 강하기도 하지만, 무엇보다 숫자가 많습니다. 여기서 탐사자들이 정면 돌파를 시도한다면 수적 열세에 부딪혀 전멸할 가능성이 높습니다. 이런 깊은 유적 속에서는 도움을 요청하는 것도 불가능하겠죠.)

그 생물들은 모닥불 주위를 빙글빙글 돌며, 이해할 수 없는 움직임의 계속하고 있습니다. 춤을 추는 걸까요? 그럴대기엔...

▶ 지능 판정

성공 : 계속해서 일정한 행동을 반복하고 있네요. 그래요, 마치 ‘의식’이라도 치르는 것처럼.

▶ 듣기 어려움 판정

성공 : 알아들을 수 없는 언어를 계속해서 읊조리고 있는 생물들이지만, 그중에서 당신은 익숙한 단어 하나를 포착해냅니다. ‘세라피나’ 라고.

잠시 그 생물들을 살펴보다 보면, 곧 이변이 발생합니다.

폭.

춤을 추며 모닥불 주위를 맴돌던 한 마리의 생물의 심장에 작살이 내리꽂힙니다. 뒤이어 그 주변에 있던 여러 마리의 생물들이 일제히 달려들어 공격받은 한 마리를 향해 발톱을 휘두르고, 몽둥이로 머리를 내리칩니다. 퍽, 퍽, 퍽... 사방으로 피와 살점이 튀어나가고, 그 이해할 수 없는 행위는 공격받은 녀석이 비명을 멈추고 바닥에 축 늘어질 때까지 계속됩니다.

그것의 숨이 완전히 끊어지자, 주위에 있던 생물들이 일제히 달려들어 그 몸뚱이를 향해 주둥이를 들이받고 살점을 뜯어먹기 시작합니다.

끔찍한 동족상잔을 목격한 탐사자들, 이성 판정(1/1D5).

순식간에 살과 내장을 전부 뜯어먹히고 뼈만 남은 그 잔해를, 남은 생물들은 모닥불 안으로 던져버리고 다시 그 주위를 맴돌며 행진을 시작합니다.

▶ 관찰력 판정

성공 : 그제야 당신은 모닥불의 불길 아래에서 타오르는 저 생물들의 털과 뺨조각을 눈치챌 수 있습니다. 그 숫자는 얼핏 가능하기로도 한두 마리로 끝날 양이 아닙니다. 이 폐쇄된 유적 안에서는 대체 무슨 일이 벌어지고 있는 것일까요?

그 생물들에게서 시선을 돌리면, 맞은편에 다시 길이 이어지고 있는 것을 확인할 수 있습니다. 하지만 저 생물들의 시선을 피해 지나가는 것이 가능할까요?

▶ 은밀행동 판정

성공 : 당신들은 최대한 숨을 죽이고, 모닥불의 빛이 닿지 않는 구석 벽에 붙어 조심스럽게 그들을 지나쳐갑니다.

실패 : 당신들은 최대한 숨을 죽이고 지나가려 했으나... 아뿔싸! 몇 마리의 생물들이 이쪽을 발견하고 덤벼듭니다!

은밀행동 판정에 실패했을 경우, 1D3마리의 보르미와 전투가 발생합니다.

인간형 짐승, 보르미 X1D3 (각 탁의 난이도에 따라 조정)

오랜 시간 유적 안에 갇힌 채 살아가던 인간들이 수천 년의 시간을 거둬하며 지금의 모습으로 진화했습니다. 그들은 지능이 있고 자신들만의 사회를 가지고 있지만, 이미 인간의 이지와 언어력은 상실했습니다.

근력 75 / 건강 60 / 크기 50 / 민첩 60 / 지능 40 / 정신 60
체력 11 / 라운드 당 공격 횟수 3
근접전 40 / 투척 40 / 회피 30 / 장갑 2 / 피해 보너스 +1D4

【손톱】 1D6+DB (치명타 X)

【물기】 1D4 (치명타 X)

【창】 1D6+DB (치명타 O, 무기를 이용한 공격을 할 시 라운드 당 공격 횟수는 1입니다.)

【창(투척)】 1D8+1/2DB (치명타 O, 무기를 이용한 공격을 할 시 라운드 당 공격 횟수는 1입니다.)

보르미들의 시선을 피해 몰래 도망치는 것에 성공했거나, 전투에서 승리했다면 무사히 이곳에서 벗어날 수 있습니다. 다른 보르미들도 눈치채지 못하도록 서둘러야겠네요!

그렇게 당신들은 점점 더 유적의 깊은 곳으로 걸어 들어갑니다. 빛이라고는 한 줌도 닿지 않을 것만 같은 저 아래까지. 모래 밑에 파묻혀 어디에도 기록되지 않고, 모두의 기억 속에서도 잊힌 어떤 진실을 파헤치기 위해서.

◆ CHAPTER 03. 신앙의 탄생

그렇게 얼마나 걸었을까요? 어쨌든 이 안에선 시간 감각마저 이상해지는 것 같습니다. 내리막길만 이어지던 길은 이제 올랐다가 내려가길 거듭 반복하며 당신들을 굵이굵이 더 안쪽으로 이끌어가고 있고요.

▶ 건강 판정

성공 : 쉬지 않고 걸은 탓인지, 숨이 차는 것이 느껴집니다. 이 안은 생각보다, 뭐랄까. 덥기도 하고요.

실패 : 땀이 비 오듯이 흘러내리고, 온몸이 비명을 질러대기 시작합니다. 당장이라도 주저앉을 것만 같아요. 조금이라도 쉬었다가 가는 게 낫지 않을까요? 체력 **1D3** 감소. (쉬지 않고 계속 움직이기로 할 경우, 신체를 사용하는 기능에 페널티 주사위가 하나 붙습니다.)

(KP노트 : 만약 탐사자가 쉬는 것을 꺼려한다면 계속 움직이게 해주셔도 무방합니다.)

『 잠시 쉬었다가 가기로 한다. 』

당신들은 이쯤에서 잠시 한숨을 돌리기로 합니다. 이 유적에 들어오고 나서 시간이 얼마나 지났던가요. 한 시간? 하루? 설마 며칠이 지나간 건 아니겠죠? 주변은 적막합니다. 그래서 오히려 더 소름이 끼칠지도 모르지만요.

[RP 추천] (챙겨온 식량이 있다면 나눠 먹고, 쪽잠을 잔다면 잘 수 있습니다. 제대로 된 휴식을 취했다면 체력을 1 회복합니다.)

그렇게 잠깐의 휴식 시간을 보내다 보면, 요 며칠 간 일이 많았기 때문일까요? 그대로 깜빡, 잠에 들어버리고 맙니다. (만약 불침번을 자처한 탐사자가 있더라도, 마치 강제로 재워지듯 어느 순간 의식이 끊깁니다.)

...

철썩.

파도가 치는 소리와 함께 당신은 눈을 뜹니다. 현실? 아니, 이것은 꿈입니다. 마치 본능처럼 당신은 이것이 꿈이라는 사실을 알아차렸습니다. 주위에는 다른 탐사자들도 함께 있어, 서로를 알아볼 수 있습니다.

그런데 이것은, 전에 한 번 꾀 적 있는 꿈인 것 같습니다.

다른 점이 있다면... 이곳에 이전의 꿈과 같이 죽음의 기운은 느껴지지 않는다는 점일까요? 눈앞에 보이는 신전은 말끔히 관리되어 있고, 주위에 펼쳐진 초원도 무척이나 푸르릅니다.

신전 안, 중앙에는 제단이 하나 놓여 있는데, 그 앞에 대여섯 명의 사람들이 모여 고개를 조아리고 있습니다. 꿈이기 때문인지, 당신들이 보고 있다는 사실은 눈치채지 못하는 것 같습니다. 제단 위에는 어린 양이 바쳐져 있고요. 양의 심장에는 돌로 깎은 단도가 박혀 있어, 피가 뚝뚝 제단 아래로 흘러내립니다.

그들은 척 봐도 겁에 질려 있어, 저 행위가 자의가 아니라는 것쯤은 어렵지 않게 알아볼 수 있습니다.

▶ 지능 판정

성공 : 당신은 그 제단이 2년 전 묘지에서 보았던 제단과 똑같이 생겼다는 사실을 알아차립니다.

어려운 성공 : 그에 더해서, 제단 앞에 있는 저 사람들의 얼굴은 어딘가 낯이 익습니다. 비교적 최근에 봤던 것 같은... 문득 지나온 길에서 모닥불 주위를 빙글빙글 돌던 기이한 생명체들이 떠오릅니다. 이성 판정(0/1).

▶ 역사 혹은 교육 어려움 판정

성공 : 그들의 복식은 무척이나 옛스럽습니다. 저것은 아직 제국이 세워지기 전, 고대의 인류가 입었던 복식임을 역사서에서 읽었던 것이 떠오릅니다.

기묘한 풍경은 거기서 끝나지 않습니다. 제단 위에 바쳐졌던 양이 갑자기 이리저리 몸을 뒤틀기 시작합니다. 그러더니 양의 몸이 서서히 돌처럼 굳어버립니다. 제단 앞에서 머리를 조아리던 인간들은 비명을 지르며 제단에서 떨어집니다.

그때, 그 모습을 지켜보던 당신들의 등 뒤로 규칙적인 발소리가 들려옵니다. 사박, 사박, 하며 풀을 밟는 소리입니다.

고개를 돌리면, 그곳에는 한 여성이 서있습니다. 단아한 외모, 그러나 별다른 꾸밈 없이도 무척 미인이었습니다. 어디선가 본 것 같은 밑발이 바람에 부드럽게 나부깁니다.

문득, 그녀와 당신들의 시선이 마주칩니다. 아니, 착각일까요? 이건 꿈이니 그럴 리가 없을 텐데.

누군가가 당신들의 몸을 통과해 여성 쪽으로 달려가며 이렇게 외칩니다.

“세라피나 님!”

(KP노트 : 유적의 심층부로 다가갈수록 탐사자들과 세라피나의 정신이 더욱 강하게 맞물리며, 그 영향으로 세라피나의 기억이 투영된 과거의 꿈을 점점 더 강하게 꾸게 됩니다.)

그 목소리를 듣기 무섭게, 당신들의 시야가 점차 가물거리고 의식이 흐려지기 시작합니다.

여기서, 꿈을 깨기 전 탐사자들은 전원 운 판정을 진행합니다.

가장 크게 실패한 탐사자 1인에게는 비밀로 다음 정보를 전달해주세요.

실패 시 : 완전히 주위가 어두워지고 몸이 무너져 내리기 직전, 누군가가 당신을 붙잡아 끌어당기는 힘을 느낍니다. 뒤이어 부드럽게 속삭이는 목소리. “나에게로 와.”

(KP노트 : 세라피나의 부름입니다. 해당 탐사자는 꿈을 통해 세라피나의 제단으로 불려가게 됩니다. 불려간 탐사자는 별도의 지시 전까지 RP를 멈추도록 지시해주세요.)

그리고, 암전입니다.

...

헉!

당신은 그 순간 꿈에서 깨어납니다. 전신이 식은땀으로 흥뻑 젖었군요. 심장은 유난히 빠르게 박동하고 있습니다. 분명 무언가 기묘한 꿈을 꾸었다는 기억이 남아있긴 하지만요.

그런데... 누가 없는 것 같지 않나요? (운 판정에 실패한 탐사자)의 모습이 보이지 않습니다. 납치라고 하기엔 주변은 이상하리만치 고요하고, 아무런 흔적도 보이지 않습니다.

다만, 마치 직감처럼 저 안으로 계속 들어가면 사라진 탐사자를 찾을 수 있을 것 같다는 생각이 듭니다. 어쩌면 조금은 다급하게 안으로 들어가다 보면, 보이는 것은 깎아지른 절벽입니다. 그리 높지는 않습디다만, 자칫하면 다칠 테니 조심하는 게 좋겠습니다.

▶ 도약, 오르기, 혹은 기타 선언에 맞는 자유로운 판정

성공 : 당신은 신중하게 절벽을 내려가, 무사히 땅에 발을 딛습니다.

실패 : 이크...! 실수를 깨달았을 때는 이미 늦었습니다. 당신은 발을 빼끗해 그만 절벽 아래로 떨어집니다. 체력 **1D4** 감소.

『 쉬지 않고 계속해서 들어간다. 』

당신들은 계속해서 걷습니다. 이런 곳에서 괜히 미적거렸다간 습격받기 십상이니 합리적인 선택입니다. 끝도 없이 이어진 헛대는 당신들의 걸음을 따라 어딘가로 인도하듯 계속해서 불을 피웁니다.

그렇게 얼마나 걸었을까요. 돌연 당신의 발 밑이 푹, 꺼집니다. 순식간에 몸이 아래로 기울어집니다.

그리고... 떨어진다!!

▶ 도약 판정

성공 : 당신은 가까스로 균형을 잡아, 크게 다치는 일 없이 낙법을 취합니다.

실패 : 당신은 그대로 엉망으로 구르다가, 바닥에 머리를 잘못 부딪혀 정신을 잃습니다. 체력 **1D4** 감소.

(KP노트 : 여기서 도약 판정에 실패해 기절한 탐사자는 앞과 동일한 꿈을 꾸게 됩니다. 만약 멋진 주운으로 전원 성공했다면 착지하자 갑자기 수마가 쏟아진다고 하면서 전부 재워버리세요.)

도약 판정에 성공해 기절하지 않은 탐사자가 있다면, 해당 탐사자는 운 판정에 실패한 탐사자가 쓰러진 땅 주위의 공간이 뒤틀리듯 꿀렁거리는가 싶더니, 검은색의 그림자같은 손이 나타나 해당 탐사자를 잡아끌어 공간 너머로 끌고 들어가는 광경을 목격합니다. 이성 판정(1/1D3).

(KP노트 : 이것은 판정에 성공해도 막을 수 없습니다. 붙잡아봤자 함께 끌려갈 뿐이라는 사실을 고지해주세요. 그럼에도 붙잡겠다면, 그 탐사자도 같이 공간 너머로 빨려 들어가며 정신을 잃습니다.)

납치당한 탐사자를 제외하면, 전부 그 직후 눈을 뜹니다. 당신들이 떨어졌던 곳이 눈에 들어옵니다. 아, 낮은 절벽이네요. 미처 알아채지 못했던 모양입니다.

(KP노트 : 이후, 선택지 무관 공통 장면으로 이어집니다.)

그리고... 곧 당신들이 떨어진 절벽 아래로도 공간은 계속 이어지고 있다는 사실을 알아차립니다. 정확히는, 무척이나 넓은... ‘땅굴 마을’ 같은 풍경이 눈앞에 펼쳐집니다.

흙과 돌, 짚을 엮어서 만들어 ‘집’ 같이 생긴 어설픈 조형물들이 몇십 개 등성등성 놓여 있고, 이곳까지 오면서 보았던 그 생물들이 몇십 마리 모여 살고 있습니다. 이것은 영락없는 하나의 사회입니다. 저들은 인간을 모방하기라도 하는 걸까요. 다행히 저것들은 아직 당신들을 크게 경계하고 있는 것 같지는 않습니다. 혹시, 여기에 (사라진 탐사자)가 있을까요?

조심스럽게 주위를 살펴보면, 어라? 높은 ‘천장’에 무언가 그림 같은 것이 새겨져 있는 것이 보입니다. 집으로 보이는 ‘조형물’들은 어딘가 낯설면서도 익숙한 형태입니다. 이 작은 마을을 꾸리고 살아가는 ‘생물’들은 아까부터 바쁘게 움직이고 있는데, 당신들의 상식으로는 이해할 수 없는 저 행동에는 뭔가 의미라도 있는 걸까요?

천장 : 당신은 고개를 들어 천장을 올려다봅니다. 다행히 이 공간은 제법 밝아 그 그림이 무엇인지 파악하기는 어렵지 않았습니다. 천장을 빼곡히 채운 그림은 어쩐지 그 분위기만으로도 거대한 압박감이 느껴지는 것도 같은데... 아, 당신은 깨닫습니다. 저것은 당신들이 살아가는 알리아나 제국의 지도를 그린 것이라는 사실을요.

▶ 항법 판정

성공 : 그런데 오늘날 통용되는 지도와는 어딘가 다른 점이 있습니다. 해안선의 위치라거나, 각 지역의 크기나, 그런 것들이요. 특히 눈에 띄는 것은 지금 하레나가 위치하던 지역이 저 지도 상에서는 바다라는 점입니다. 홀로 동떨어진 섬 같은 것을 감싸고 있는데... 뭔가 이상합니다. 그야, 지금의 대륙에 섬 같은 것은 없거든요. 바다와 인접해 있는 항구 도시인 에이레네를 제외하면 전부 내륙이죠.

실패 : 그런데 오늘날 통용되는 지도와는 어딘가 다른 점이 있습니다. 해안선의 위치라거나, 각 지역의 크기나, 그런 것들이요.

(KP노트 : 이것은 고대의 대륙을 나타낸 지도입니다. 원한다면 지능 판정을 통해 해당 사실을 알려주셔도 좋겠습니다. 섬으로 표기된 지역은 현재 죽음의 도시인 모르스가 있는 곳으로, 그곳은 과거에 바다에 둘러싸인 화산섬이었습니다.)

조형물 : 집이라고 하기에는 무척 조잡한 형태입니다. 게다가 기하학적으로도 어딘가 기묘한 구석이 있는데, 이런 모양새로 집을 만드는 경우는 거의 없습니다. 정말 ‘집’을 만들 목적이거나, 무언가의 형상을 흉내내려고 한 것처럼... 어째서인지 기시감이 느껴집니다.

▶ 지능 판정

성공 : 아, 그렇군요. 어설피지만 저 조형물들은 별의 문양을 흉내내고 있습니다. 하지만 어째서일까요? 몬스터는 네볼라의 가호를 받지 못하는데. 자세히 보니, 당신들이 아는 문양과는 그 생김새가 조금 다른 것 같기도 합니다. 단순히 기술의 부족 탓 때문인지는 알 수 없지만요. (만일 보르미들의 오른 손목을 확인해보고자 하는 탐사자가 있다면... 될 때문에 잘 보이지는 않으나 문양은 없는 것 같다고 대답해주세요. 이들이 섬기는 자는 네볼라가 아닌 세라피나입니다.)

▶ 관찰력 판정

성공 : 그 조형물들 중 딱 하나에는 문양을 대신해 어떤 술식 같은 언어가 빼곡하게 적혀 있습니다. (이후 판정을 제시하는 구간이 있습니다만, 여기서 어떤 술식인지 알아내고자 하는 탐사자가 있다면 교육 판정을 통해 포털 마도구에 쓰였던 그 술식과 동일하다고 설명해주세요. 실리안이 사용한 길드 카드에 적힌 것을 본 적이 있습니다.)

생물 : 이족보행을 하는, 인간을 닮은 생물들입니다. 이따금 그르릉거리는 울음소리를 내는데, 듣다 보면 나름의 규칙성을 가지고 있어 저것은 저들 사이에서 통용되는 일종의 ‘언어’라는 사실을 알 수 있습니다. 도르륵, 굴러가는 홍채도 인간의 것과 딱 닮았습니다.

▶ 듣기 판정

성공 : 그리고 중간중간 계속해서 익숙한 이름이 거론됩니다. ‘세라피나’, 그리고 ‘메로페’...

▶ 인류학 판정

성공 : 저들은 인간을 모방하는 것이 아닙니다. 저들의 행동 양식과 문화 등으로 미루어 보았을 때, 당신은 저들이 정말로 ‘인간’의 핏줄을 이은 자들임을 짐작할 수 있습니다. 어쩌면 고대의 인류의... 이성 판정(0/1).

침착하게 상황을 파악하고 나면, 뒤늦게 눈에 들어오는 것이 있습니다. 바로 조형물들이 에워싸고 있는 중심부에 놓인 하나의 ‘‘석상’’입니다.

석상 : 그것은 당신들이 흔히 보았던 네불라의 형상은 아니었습니다. 어떤 여성의 형상을 한 그 석상은, 양 손을 모은 채 앞으로 뻗고 있습니다. 어딘가를 바라보는 시선은 어떤지 공허하게 느껴집니다.

▶ 지능 어려움 판정

성공 : 그 석상을 바라보니 순간 떠오르는 것은 코스모스의 고치 아래 석화되어 있었던 브래이든 메로페의 형상입니다. 그래서 갑자기?

몇몇의 생물들이 무언가를 들고 석상 앞으로 다가갑니다. 저것은... 오래 생각할 것도 없습니다. 인간입니다. 진료소에 누워 있던 그 수많은 환자들과 거의 비슷한 상처를 입었으나, 훨씬 더 심각해 보입니다. 복식이나 몸에 묶여 있는 무기로 보아, 아마도 용병이었던 것 같습니다.

걸음을 따라 아직 뜨거울 피가 돌로 된 바닥을 적십니다. 구태여 자세히 살피지 않아도 알 수 있습니다. 저 자는 이미 숨이 끊어졌고, 되살아날 수도 없다는 사실을. 그도 그럴 것이, 팔에서 뼈가 다 드러나고 있는걸요. 이성 판정(1/1D4).

그리고 뒤이어, 당신들은 발견하고야 맙니다.

석상 앞에 놓인 제단 위, 사라졌던 탐사자가 정신을 잃고 누워있는 것ですよ.

거리가 멀어 잘 보이지는 않습니다만, 당장 큰 외상은 없는 듯합니다. 단순히 잠들어 있는 것 같네요. 그리고 그 옆에 유난히 거대한 몸집의 생물이 지키듯이 서 있었습니다.

생물들은 탐사자와 함께 시체를 제단 위에 올려놓은 뒤, 하나 둘씩 조형물 바깥으로 나와 제단 앞으로 모여듭니다. 하나, 둘, 최소 스무 마리는 되는 것 같습니다. 그들은 일제히 알아들을 수 없는 구호, 혹은 주문 같은 것을 외우며 제단 앞에 무릎을 꿇고 제 양 손바닥을 비빔니다. 제단 옆을 지키고 있던 거대한 생물이 쿵, 하며 바닥을 한 번 구르면 마치 그것을 신호탄처럼 머리를 바닥에 박고 고개를 조아리거나, 제 가슴을 두드리며 울부짖습니다. ... 기이한 광경입니다.

저것은 꼭, 제사라도 지내는 것 같지 않나요?

그러나 당연하다면 당연하게도 저 석상도, 제단도. 아무런 답을 들려주지 않습니다.

이윽고 시체를 끌고 왔던 보르미가 기다란 창을 집어들더니, 제단으로 다가갑니다. 그리고, 제단 위에 눕혀져 있는 탐사자들을 겨누고... ... 그것을 치켜 들었습니다.

(KP노트 : 여기서, 대부분의 탐사자는 제단에 놓인 탐사자를 구출하는 것을 최우선으로 삼을 것이라고 생각합니다. 잠시 작전을 짤 시간을 주어도 좋습니다. 보르미들은 아직 탐사자들을 눈치채지 못하고 있지만 현재 탐사자와 제단 사이의 거리는 제법 있는 편이므로 몰래 접근하기 위해서는 은밀행동 판정이 필요합니다. 다함께 몰래 접근하는 것을 기본으로 상정하지만, 누군가가 미끼가 되어 시선을 끈다거나 하는 제안을 한다면 은밀행동 판정에 보너스 주사위를 주세요. 대신 미끼가 된 탐사자는 포위되어 전투를 해야 할지도 모릅니다. 구하는 즉시 도와주러 가야겠죠? 기타 자유로운 행동을 허용합니다.)

은밀행동 판정을 통해 제단에 가까이 접근했을 때에도, 극단적 성공이 아닌 이상 변이한 보르미에게는 발각됩니다. 바로 옆에서 제단을 감시하고 있기 때문입니다. 변이한 보르미는 제물을 훔치려는 탐사자를 공격할 것입니다. 전투로 진입합니다.

이때, 은밀행동 판정에 실패했거나 미끼 탐사자가 있다면 일반 형태의 보르미가 적으로 1D2마리 추가됩니다. 보르미의 공격을 피해 제단의 탐사자를 구출하기 위해서는 자신의 턴에 변이한 보르미와의 민첩 대항을 진행해 승리해야 합니다. 무사히 구출된다면 해당 탐사자의 의식도 돌아오고, 전투에 참여할 수 있게 됩니다.

만약 은밀행동에 극단적 성공을 했고, 미끼 탐사자가 없다면 곧바로 구한 직후 다음으로 이어집니다. 미끼 탐사자가 있다면 일반 형태의 보르미 1D3마리와 전투만 진행하도록 합니다.

본 전투는 최대 2라운드까지만 진행되며, 그 전이라도 혹시 탐사자가 전멸... 할 위기에 처한다면 언제든지 중간에 전투를 멈추고 이벤트를 삽입해 주세요. 탐사자를 가급적 죽이지 않도록 합시다.

변이한 보르미 (각 탁의 난이도에 따라 조정)

완전히 괴물처럼 변이한 형태의 보르미입니다. 키가 약 5미터 가량에 달하는 이 보르미는 일반적인 보르미보다 몸집이 훨씬 더 크고, 더 잔인하고, 더 야성적입니다.

근력 150 / 건강 100 / 크기 140 / 민첩 60 / 지능 35 / 정신 40
체력 24 / 라운드 당 공격 횟수 1
근접전 45 / 투척 40 / 회피 30 / 장갑 4 / 피해 보너스 +3D6

【손톱】 1D6+DB (치명타 X)

【물기】 1D4 (치명타 X)

【대형 몽둥이】 1D8+DB (치명타 X)

일촉즉발의 상황 속, 저 생물... 아니, 괴물이 분노한 듯 크게 포효합니다. 동시에 이 공간이 당장이라도 무너질 듯 거칠게 진동하기 시작합니다.

일순, 당신들을 공격하던 모든 생물들이 일제히 움직임을 멈춥니다. 투둑, 툅. 녀석들이 들고 있던 무기가 하나 둘, 일제히 바닥으로 떨어집니다. 그리고 같은 방향을 향해 고개를 조아리고, 무릎을 꿇습니다. 순간 소름끼치는 적막이 찾아듭니다. 구태여 알려 하지 않아도 알 수 있습니다. 그들이 복종하는 대상은 저 석상이라는 사실을.

▶ 정신 판정

성공 : 그럴 리가 없다는 것을 머리로는 알면서도, 당신은 순간 저 석상과 자신의 시선이 마주친 것 같다는 생각이 듭니다. 그리고 확신합니다. 저것이 당신을 부르고 있습니다.

실패 : 당신의 의지와는 상관없이, 감정이 자꾸만 격양됩니다. 사무치는 슬픔, 혹은 분노 같은 것이 느껴집니다. 당신도 모르는 사이, 당신의 다리는 석상을 향해 움직이기 시작합니다. 저것이 당신을 부르고 있습니다.

그것을 깨닫고 얼마 지나지 않았을 때, 의식은 다시 한번 사라집니다.

◆ CHAPTER 04. 태초의 용사

...

깜빡, 깜빡.

무거운 눈꺼풀을 천천히 들어올립니다. 머리가 지끈거립니다. 방금 무슨 일이 있었던가요? 아, 다시 차근차근 되짚어 보도록 합시다.

당신들은 발레타의 의뢰를 받고 유적 안으로 들어와 탐사를 하고 있었습니다. 한참을 안으로 들어가다 잠시 멈춰 휴식을 취했고... (혹은 끝도 없이 이어지는 유적 안으로 계속해서 들어갔고) 그러던 도중 (사라진 탐사자)가 갑자기 모습을 감추었죠. 그래서 그를 찾기 위해 서두른 걸음 끝에, 인간을 닮은 생물들이 모여 사는 마을에 다다랐습니다. 그 마을에 있던 것은...

그래, ‘무언가’의 석상이었죠. 그것은 네불라는 아니었습니다. 하지만 무척이나 친숙한 기분이 드는 형상이었어요. 거기까지 생각이 닿으니, 마치 기다렸다는 듯이 두통이 점차 잦아들고 마음이 한결 편안해집니다. 이성 **1D3** 회복.

그런데, 대체 여긴 어디죠? 딱딱하고 차가운 대리석 바닥이 느껴집니다. 눈을 뜨면 보이는 천장에는 보기만 해도 불쾌해지는, 어두운 소용돌이 같은 ‘‘벽화’’가 새겨져 있고요. 주위에는 횃불이 타오르고 있습니다. 여긴, 그러니까... .. 신전인가요? 그러나 룩스의 대신전과 그 분위기는 사뭇 다릅니다. 좀 더 어둡고, 불쾌한 분위기. 그러나 이미 본 적 있는 것 같은 느낌이 듭니다. 당신들은, 매표사. ‘‘제단’’ 위에 서로 겹쳐진 채 누워 있었네요. 제물이 된 것 같은 기분이 들지도 모르겠습니다.

벽화 : 자세히 살펴보면 저것은 무언가의 풍경을 그리고 있는 것 같습니다. 높이 솟아오른 봉우리의 끝에서 무엇인가 ‘분출’되고 있는 것 같은 형상입니다. 무척이나 난잡하고 거칠어 그것이 무엇인지 정확히 파악할 수는 없으나, 수십 수백 개의 촉수를 달고 있는 거대한 부정형의 덩어리처럼 생겼다는 것을 어렵듯이 짐작할 수 있습니다. 꿈쩍하게 생긴 촉수는 봉우리의 아래로 손을 뻗고 있으며, 인간처럼 보이는 작은 점들이 그것에 붙잡혀 위로 끌려 올라가는 모습입니다. 보는 것만으로도 상당한 불쾌감을 자아냅니다. 이성 판정(1/2).

무엇보다도, 신전 중간중간에는 벽화를 올려다보고 있는 석고상들이 불규칙적으로 자리하고 있는데, 하나같이 공포로 굳은 얼굴입니다. 정말... 살아있는 사람 같아요. (가타노토아의 벽화를 보고 저주에 걸렸습니다. 탐사자들이 무사한 이유는 이것이 단순한 환상이기 때문입니다.)

제단 : 돌을 깎아 만든 듯 투박한 느낌이 남아 있는 제단입니다. 방금까지 당신들이 누워 있던 곳이기도 하죠. 문득 시선을 아래로 내리면 제단 앞에는 피가 묻은 단도가 놓여 있어, 어쩌면 소름이 끼칠 지도 모르겠습니다. 이 제단도, 단도도 꿈에서 본 것과 똑같이 생겼으나 동시에 왠지 모를 이질감이 느껴집니다. 제단을 이리저리 살펴보면, 제단의 모든 면에는 고대어가 빼곡하게 적혀 있다는 사실을 눈치챌 수 있습니다.

▶ 언어(모국어) 극단적 판정

성공 : 제대로 된 이해는 어려우나, 당신은 그중 이 한 문장만을 간신히 알아볼 수 있습니다. ‘검은 혼돈과 무한한 밤의 자손이시여, 이 땅의 진정한 지배자이시여. 부디 노여움을 푸시고 저주를 거두어 주소서.’

실패 : 역시 당신의 지식으로 해석은 불가능하지만 드문드문 ‘혼돈’, ‘지배자’, ‘저주’ 같은 단어를 알아볼 수 있습니다.

[RP 추천]

(KP노트 : 지금은 죽음의 도시 모르스에 있는, 가타노토아를 위한 신전입니다. 탐사자들은 꿈에서 이 신전을 본 적이 있습니다.)

잠시 당황스러운 상황을 파악하고 있다 보면, 등 뒤에서 점차 발소리가 가까워지는 것을 눈치챈다. 아마도 한 명이로군요. 그 발소리의 주인 역시 당신들을 눈치챈 듯, 어느 정도까지 다가오다가 멈추어 서는 듯합니다. 일단 공격의 기미는 없는데. 이 안으로 들어오고 있지는 않네요. 당신들이 나가보도록 할까요?

밖으로 나서면, 뒤늦게 낮선 풍경을 목격합니다. 이 ‘신전’은 아래로 깊이 파인 구덩이 같은 곳의 정중앙에 놓여 있고, 발밑에는 청록색으로 영롱하게 반짝이는 호수가 찰랑거립니다. 그리 수심이 깊지는 않아 다행이군요.

▶ 과학(지질학) 혹은 교육 극단적 판정

성공 : 중간중간 보이는 것은 독특하게 붉은 빛을 띠는 돌입니다. 당신은 이것이 화산암이라고 짐작할 수 있습니다. 그렇다면 당신들은 화산의 분출구 안에 들어와 있는 것일까요?

그리고... 당신들의 바로 앞에는 순백의 천으로 몸을 감싼 한 명의 여성이 서 있었습니다. 발목까지 닿는 기다란 밀발의 머리카락이 이따금 바람을 타고 부드럽게 훑날립니다. 얼굴에 분칠을 한 기색은 없지만 피부는 깨끗하고, 누가 보아도 아름답다 생각할 만한 외형을 가지고 있습니다. 몸짓 하나하나도 절제된 데다가 군더더기가 없군요. 당신들을 바라보는 보라빛 눈동자는 한 치의 흔들림도 없습니다. 그 눈동자는 여러 가지의 색이 조화롭게 어우러져 있어, 마치 오로라를 품고 있는 것만 같습니다. 분명히 처음 보는 상대인데, 그럼에도 불구하고 외면할 수 없는 익숙함이 있습니다.

당신들은 오래지 않아 그 익숙함의 정체를 깨닫습니다. 저것도 꿈에서 보았던 얼굴이잖아요. 그리고... 당신들이 마지막으로 마주한 석상과도 똑같이 생긴 얼굴입니다. 크기, 복식, 표정, 그 어느 것 하나 다르지 않아요. 어쩌면 저 얼굴을 보고 가장 먼저 떠오르는 이는 실리안이겠지만, 그보다는 더... 뭐라고 해야 할까.

▶ 지능 판정

성공 : 아, 그래요. 저 사람을 보고 있으면 떠오르는 사람이 있습니다. 오브 말이에요. 그 아이와 꼭 같은 눈을 하고 있습니다.

(KP노트 : 오브는 네볼라의 친구였던 세라피나의 외향을 본따 만들어졌습니다.)

당신들을 천천히 훑어보던 상대의 얼굴이 잠시 밝아집니다. 뭐라고 해야 할까, 반가워하는 것만 같은.

NPC ?? : 와 줬구나!

... 네?

(KP노트 : 탐사자의 몸에 깃든 네블라의 조각으로 인해, 세라피나는 탐사자들을 자신의 친구인 네블라로 착각하고 있습니다.)

마치 당신들을 아는 것처럼, 여성은 해명할 틈도 없이 맨발로 당신들을 향해 다가옵니다.

NPC ?? : 정말 고마워. 네가 있어서 여기까지 올 수 있었어...
그러니까 걱정하지 마. 네가 바라는 것은, 내가 들어줄게.

▶ 심리학 판정

성공 : 그녀는 진심으로 당신들을 반가워하고 있습니다. 동시에 이상함을 느낄 수 있습니다. 세라피나는 당신들이 마치 ‘한 명’인 것처럼, 게다가 정확히 당신들을 바라본다기에는 초점이 어딘가 어긋나 있습니다. 그녀는 무엇을 보고 있는 걸까요?
하지만 그녀가 말을 걸고 있는 대상은 분명 당신들이 맞습니다.

실패 : 무언가 위화감을 느낍니다. 그녀의 초점이 어딘가 어긋나 있는 것 같은데.

(KP노트 : 세라피나에게 탐사자들의 모습은 보이지 않습니다. 다만 네블라의 기운을 느꼈을 뿐이죠. 하지만 음성은 들을 수 있기 때문에, 대화에는 문제가 없습니다.)

[RP 추천] (탐사자들은 자신이 원하는 만큼 정보를 세라피나에게 전달할 수 있습니다. 자신들이 네블라가 아니라고 말한다면 “하지만 너희에게 그녀의 기운이 느껴진다”라고 대답합니다. 네블라의 가호를 받았으며 미래에서 왔다 말한다면 처음에는 불신하지만, 곧 “그렇다면 나의 계획은 성공했다는 소리군” 하며 좋아할 수도 있죠. 어쨌든 이것은 세라피나의 석상이 보여주는 환상이기 때문에 자유롭게 행동해도 괜찮습니다.)

그녀는 품에 동물 가족으로 만든 천 같은 것을 안고 있습니다. 식물의 추출물로 염색한 것인지 은은한 푸른빛이 감돌고 있습니다.

여기에서, 탐사자들에게 세라피나가 알려줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

수호신의 계약자, ‘세라피나 메로페’.

1. 너는 누구인가? : 그건 내가 물어야 할 것 같은데. 내 이름은 세라피나다. 이 신전의 관리자라고 해 두자.
2. 관리자? : 별로 알아서 줄을 것은 없을 텐데. (조금 쓸쓸한 듯한 표정을 짓는다.) 그냥... 이곳은 ‘신’을 모시는 신전이라는 것만 알아도 될 것이다. (가타노토아를 위해 마련된 신전입니다.)
3. 우리를 부른 것이 네가 아닌가? : 무슨 소린지 모르겠다. 나는 바쁜 몸이다. 너희 자신도 너희가 어째서 이곳에 있는지 알 수 없다면, 그것은 아마도 운명의 인배겠지. 너희에게서는 아주 익숙한 기운이 느껴진다. 나의 친구가 품고 있는 기운을 꼭 닮았다. 내가 너희를... 나의 친구를 볼 수 있다면 좋을 텐데.
4. 그 천은 무엇인가? : (대인기능 판정 성공 시) (잠시 고민하다가 대답한다.) 내 생을 바친 연구의 결실이라고 할 수 있겠지. ... 어떤 ‘저주’든지 상쇄해낼 수 있는 주문이 이 안에 들어 있다.

(KP노트 : 세라피나와의 대화에서 자신의 이름과, 천에 관한 설명은 반드시 할 수 있도록 해주세요. 때에 따라 대인기능 판정은 생략해 주셔도 괜찮습니다. 2부의 기도실에 보관되어 있던 천 조각이 바로 이것입니다.

이곳에서 탐사자가 미래에 관한 이야기를 한다고 해도, 이것은 한낱 석화된 세라피나가 보여주는 환상에 불과하기 때문에 아무런 영향을 미치지 못합니다.)

▶ 지능 어려움 판정

성공 : 문득 그녀의 옷에 시선이 닿습니다. 옷에 푸른 색이라고는 없어요. 대신전의 기도실에 보관되어 있던 옷조각은 저런 색이 아니었는데.

NPC 세라피나 메로페 : 너희들이 어째서 이곳에 있는 것인지는 모르겠지만, 분명 좋은 징조일 것이라고 생각해.

(탐사자들이 소개를 하지 않았다면) 너희들, 이름이 뭐지?

당신들이 이름을 소개하면, 세라피나는 고개를 끄덕이곤 차근차근 그 이름을 불러 봅니다. 마치 잊지 않고 기억하려는 듯이.

NPC 세라피나 메로페 : 너희들의 존재 자체가 그 증명일 테니, 나도 더는 망설일 필요가 없게 됐어. 감사를 표하지.

... 이제 두렵지 않아.

어쩌면 너희가 이곳에 온 것도 내 친우의 뜻일지도. (친우가 누구인지 묻는다면, 세라피나는 가만히 하늘을 올려다보며 “저 밤하늘을 유영하는 무수한 별들이 전부 나의 친우다”라고 대답합니다.)

세라피나는 잠시 말을 멈추고, 저 높은 하늘을 향해 손을 뻗습니다. 그 손의 끝에는, 후대의 ‘메로페 성운’이 있었습니다. 언젠가, 입단 시험을 치를 적 실리안이 알려주었었죠. 여러 가지의 색이 한데 어우러져 구름처럼 흐리게, 흐드러지게 빛나는 공간. 그러나 영영 손에는 닿을 수 없는 것을 갈구하던 손이 이내 아쉬움을 한껏 머금은 채 거두어집니다.

NPC 세라피나 메로페 : 저 별들은 전부 어디에서 태어나고, 죽는 걸까.

우리들은 어째서 죽음을 두려워할까.

너무 많은 목숨이 허무하게 꺼지고 말았어.

단 한 번의 실수로, 불운으로 모든 빛을 빼앗기는 삶은 불공평해...

더 많은 기회가 주어졌으면 좋겠어. 이 땅 위에서 태어나 살아 숨쉬는 동안, 후회 없이 찬란하게 빛날 수 있도록.

따스한 바람이 피부를 부드럽게 스치고 지나갑니다. 이곳에는 분명 우리밖에 없는데도, 누군가가 함께 있는 것만 같은 생각이 듭니다.

아니, 아니죠. 늘 누군가가 함께하고 있잖아요. 당신들의 ‘수호신’ 말입니다. 언제나, 어느 순간에도, 그리고 지금까지도.

적당히 대화가 마무리되면, 세라피나는 당신들을 지나쳐 신전 안으로 들어갑니다. 제단 앞에 서서, 떨어져 있던 단도를 들어 올립니다. 신전을 덮은 밤의 베일에 촘촘히 박힌 별들은 그 수를 셀 수도 없어서, 밤임에도 불구하고 한낮처럼 밝습니다.

당신들을 등진 채, 역사에서 지워졌던 태초의 용사가 작게 읊조립니다.

NPC 세라피나 메로페 : ... 네불라.

네 이름, 그렇게 정하자. 모두가 너를 기억하게 될 거야, 분명히. ... 네가 바라던 대로.
그러니... 힘을 빌려다오.

그녀는 단도를 들어올려, 자신의 양 손바닥을 긁습니다. 갈라진 피부 틈새로 검붉은 피가 뚝, 뚝, 떨어지며 제단을 적십니다. ... 검붉은? 아니, 아닙니다...

그것은 선명한 보라빛을 품고 있었습니다. 마치 바람에 응답하는 것처럼.

세라피나가 품에 넣고 있던 무언가를 펼칩니다. 새파란 색의 기다란 천이 늘어집니다. 동물 가죽으로 만든 걸까요? 그리고 그녀는 그 안에 적힌 주문을 읊기 시작합니다.

동시에, 당신들의 머릿속에 오래 전 읽었던 역사서의 한 부분이 떠오릅니다. 어쩌서 지금이었을까요.

대륙의 지배자였던 신은 그 모습 자체가 무척이나 공포스러워 기록은 물론 구전으로도 전해져 내려오지 않는다. 속설에 따르면 그 신의 본체는 물론, 모습을 본딴 벽화를 보는 것만으로도 온몸이 굳어버리는 저주에 노출되기 때문이라고 전해진다.

그는 자신의 힘을 과시해 모든 생명체를 발아래에 두고자 하였고, 대륙을 쥐락펴락하며 우리의 조상들을 무자비하게 학살했다. 두 명의 영웅이 아니었더라면 우리는 필시 지금까지도 그 악신의 발아래에서 머리를 조아리고 있었을 것이다.

이때, 두 명의 용사 중 다프네는 그 특유의 용맹함과 카리스마로 사람들을 이끌고 악신에게 대항해...

어쩌서... 지금이어야 했을까요?

▶ 관찰력 판정

성공 : 본능처럼 당신의 시선이 위로 올라갑니다. 분출구(분출구임을 눈치채지 못했다면 구덩이) 바깥, 이쪽을 가만히 내려다보고 있는 자가 있습니다.

티 없이 깔끔한 순백의 머리카락이 바람을 타고 사방으로 나부깁니다. 흐트러진 머리 사이로 언뜻 드러나는 눈동자에는 왠지 모를 섬뜩함이 서려 있습니다. 역사서에 실린 것과는 전혀 다른 이목구비, 판이한 분위기를 품고 있음에도... 그 얼굴을 보는 순간 그녀가 그 유명한 용사, 다프네라는 사실을 알아챌 수 있습니다.

눈이 마주치면, 그 사람은 당신을 바라보다 히죽, 웃음짓습니다. 그리고 보란 듯이 무언가를 들어올립니다. 그것은...

세라피나가 가지고 있던 것과 꼭, 똑같이 생긴 천이었습니다.

동시에 마치 지진과 같은 거대한 진동이 일어나기 시작합니다. 제대로 균형을 잡을 수조차 없습니다. 신전 일부가 망가지며 돌무더기가 떨어져 위협적인 소리를 냅니다. 직감적으로 알 수 있습니다. 악신이 분노하고 있다는 것 정도는. 어느덧 당신들을 바라보던 백발의 여자는 사라진 지 오래입니다.

마치 우롱하듯, 세라피나가 들고 있던 양피지가 순식간에 불타 사라집니다.

▶ 지능 판정

성공 : 세라피나는 저 천에 ‘어떤 저주’든지 상쇄할 수 있는 주문이 들어 있다고 말했습니다. 하지만, 다시 생각해 볼까요. 실리안은 악신이 용사 세라피나에게 저주를 내렸다고 했죠. 그 저주는 피에 남아 아직까지도 메로페의 후손들에게 대대로 내려오고 있습니다. 그렇다면 결국 세라피나가 사용한 주문은, 효력이 없었거나... 불완전했다는 의미가 될 것입니다. 가능성은 두 개겠죠. 처음부터 잘못된, 혹은 불완전한 주문이었거나, 누군가 바꿔치기했거나.

세라피나는 얼핏 동요한 듯한 기색을 보였다가, 이내 굳은 얼굴로 무너져가는 신전을 바라봅니다. 그리고, 주문을 외우기 시작합니다. 피가 흐르는 양 손바닥을 하늘로 들어 올립니다. 누군가의 대답을 기다리듯이.

‘두 명의 용사 중 다프네는 그 특유의 용맹함과 카리스마로 사람들을 이끌고 악신에게 대항해...’

아뇨, 역사서는 틀렸습니다. 악신에게 대항한 용사는 다프네가 아닙니다. 지금까지 제국에 내려오던 역사는 전부 거짓이었던 겁니다.

순간 강한 빛이 주변으로 퍼져 나가, 자신도 모르게 눈을 질끈 감게 됩니다. 머릿속에 어디선가 들었던 그 목소리가 다시금 울립니다.

“너희는 분명히 나와 악조를 맺었다.”

“그러니 힘을 내어주마.”

“너의 그릇이 감당할 수 없는 순간이 찾아오더라도 무너지지 않을 힘을.”

“그러나, 잊지 말아라. 모든 일에는 대가가 따르는 법임을.”

“그것을 각오하고, 받아들이겠는가?”

“그 대가로 너희는 언젠가 ——와...”

[RP 추천] (여기서, 탐사자들의 대답에 따라 엔딩이 갈라집니다. 그러나 개별적인 선택은 불가능하므로 탐사자 간의 협의가 필요합니다.)

『 네블라의 제안을 수락했다. 』

당신들이 대답을 들려주면, 그 주위로 보라빛의 안개 같은 것들이 떠다니기 시작합니다.

“너희는 별의 축복을 받은 아이들이니.”

“죽음을 두려워 말라. 몇 번이고 일어나서 맞서 싸우거라.”

“그 끝에 기다리는 것이 죽음, 혹은 그 이상이라 할지라도.”

보라빛 안개는 이제 당신들의 전신을 덮습니다. 누군가에게는 익숙한, 그러나 평생 익숙해지지 못할 감각이 당신들을 덮칩니다. 죽음의, 그리고 부활의 감각입니다. 피와 살이 새로이 돌아나고, 대체되는 감각. 몽롱하면서도 어쩐지 불유쾌한 감각...

탐사자 전원, 정신이 영구적으로 5 감소합니다.

순간 문양이 새겨진 손목이 그 어느 때보다도 지끈거리며 아파오기 시작합니다. 심장이 거세게 박동합니다.

『 네블라의 제안을 거절했다. 』

당신들이 대답을 들려주면, 주위를 떠다니던 안개가 서서히 물러갑니다.

“그것이 너희의 선택인가.”

“다만 기억하거라.”

“무릇 ‘기회’라는 것은 모두에게 공평하게 찾아오는 것이 아니라는 사실을.”

심장이 거세게 박동합니다.

(이하 공통) 어두워지는 의식 너머, 무너지는 신전과 서서히 돌이 되어 굳어가는 세라피나의 몸. 지반이 무너져 내리며 땅이 아래로 꺼지는 일촉즉발의 상황 속.

완전히 굳어버려 색을 잃기 전, 오색 빛의 눈동자가 정확히 당신들을 바라보았습니다.

NPC 세라피나 메로페 : ... 너희들의 얼굴을 볼 수 있었다면 좋았을 텐데.

그 목소리는, 아쉬움을 담고 있었던가요?

그녀의 몸 속에서 그 눈동자와 꼭 닮은 빛이 하늘로 솟구치는 것이 당신들이 마주한 마지막 풍경이었습니다.

그리고, 암전.

...

깜빡.

사라졌던 의식이 서서히 돌아옵니다. 눈을 뜨면 가장 먼저 보이는 것은 낮선 천장. 아니, 마냥 낯설지는 않던가요? 제국의 지도가 새겨진 천장. 이곳은 여전히 유적 안입니다. 아, 당신들은 제단 앞에 쓰러져 있네요.

(네볼라의 제안을 수락했다면) 문득 왠지 모를 이질감이 느껴집니다. 출처는 아무래도... 오른쪽 손목 같은데. 손목을 확인하면, 별의 문양이 그 어느 때보다도 총명한 금빛으로 반짝이고 있습니다. 몇 번의 사망을 경험했던 탐사자라면, 이전에 사용했던 가호 역시 다시 색을 되찾았다는 사실을 깨닫습니다.

놀랄 만한 광경은 거기에서 그치지 않습니다. 정신을 잃기 전까지만 해도 적대적으로 손톱과 무기를 들며 당신들을 공격하려 들던 저 생물들이, 일제히 옆드린 채 당신들에게 고개를 조아리고 있습니다. 마치, 마치... ‘송배’하듯이.

그리고 제단 위에는, 세라피나가 사용했던 것과 꼭 똑같이 생긴 단도가 가지런히 놓여 있습니다. (탐사자가 이 단도를 챙길 수 있도록 해주세요.)

그 단도를 들어올리면,

우르릉.

... 우르릉?

투둑, 위에서 돌가루가 떨어집니다. 고개를 들어올리면 보이는 것은, 점점 금이 가고 있는 천장이 눈에 들어옵니다. 벼락같이 깨닫습니다. 지금 당장 여기서 빠져나가지 않으면 이대로 이 유적과 함께 영영 역사에서 사장되어버리고 말 겁니다!

일촉즉발의 상황 속, 석상에 시선이 닿습니다. 이제는 누구의 것인지 알 수밖에 없겠죠. 네볼라의 친우이자, 자신의 동료에게 배반당한... 홀로 악신에게 대항하고 저주받은 태초의 용사. 세라피나 메로페...

지금 보면, 뻗은 손과 공허하던 시선은 명확히 어딘가를 바라보고 있는 것임을 알 수 있습니다. 그 손끝을 따라가면...

보이는 것은 이 생물들이 살아가던 조형물. 혹은 ‘집’이라고 일컬어야 할까요? 가장 구석에 놓인, 문양을 대신해 기묘한 술식이 적혀 있는 조형물입니다.

▶ 교육 판정

성공 : 실리안이 포털을 열 때 사용했던 길드 카드에 새겨진 술식과 동일한 종류임을 알아봅니다. 그렇다면, 저건 분명!

확실히, 입구 대용으로 뚫린 구멍 너머의 공간은 어딘가 일그러져 있어 평범한 조형물은 아닌 것이 틀림없어 보입니다. (의심스럽더라도 탐사자들이 들어온 입구는 막혔기 때문에 다른 선택지는 없습니다.)

동시에, 이곳에 들어오기 전 발레타가 했던 말이 떠오릅니다.

‘이 유적이 열리는 건 한 번도 본 적이 없는데, 대체 어디서 나오는 건지...’

혹시 이 생물들은 이제껏 저 포털을 통해서 바깥으로 출입하고 있었던 것이 아닐까요?

▶ 포털을 타기 위해 달려간다면, 민첩 판정

실패 : 조금 늦어버렸던 당신은 천장에서 떨어진 돌을 맞고 이마가 살짝 깨집니다. 체력 **1D3** 감소.

전원 포털을 타고 넘어가면 이성 **1**, 마력 **5** 감소.

몸이 완전히 포털 안에 집어삼켜지기 직전, (가장 마지막으로 포털을 넘은 탐사자)는 무심코 뒤를 돌아봅니다. 그리고, 세라피나 메로페의 석상과 눈이 마주칩니다. 아니, 마주쳤다는 ‘착각’이 든 것이겠지만. ... 정말 그런가요?

‘세라피나’가 당신을 보며 웃습니다. 그리고—...

“와줘서 고마워.”

“잘 가.”

분명히 그렇게 말했다고, 기묘한 확신이 들었습니다. 그 직후, 완전히 천장이 내려앉으며 석상을 깔아뭉개고, 어쩌면 이 제국에서 유일하게 존재할, 태초의 용사 세라피나를 형상화한 석상은 형체도 알아볼 수 없게 조각나 무너져 내립니다. 마치 이제야 안식을 찾듯, 어쩌면 역사의 저편으로 사라지듯이.

그것이,

당신들이 태초의 용사— 세라피나 메로페와 조우한 처음이자 마지막이었습니다.

...

헉!

순간 어지럽던 시야가 번쩍 뜹니다. 눈앞에 보이는 것은 무수히 많은 별이 박힌 밤하늘입니다. 시원한 바깥의 공기가 뺨을 간지럽니다. 밤의 사막은 제법 추운 것이, 한낮과는 또 판판이네요. 자리에서 일어나 뒤를 돌아보면 처음 당신들이 들어갔던 유적의 입구는 흔적도 없이 무너져 내려 있습니다. 저 안에서 살아가던 생명체들이나, 세라피나의 석상이 어떻게 되었을지는 굳이 생각하지 않아도 알 것입니다. 이성 판정(0/1D2).

[RP 추천]

주위에는 여전히 끝도 없이 넓은 모래사막이 펼쳐져 있네요. 드문드문 누가 내는 것인지 모를 울음소리가 들려오기도 하고요...

▶ 지능 판정

성공 : 그때 당신의 머릿속에 불길한 정보 한 가지가 스칩니다. 그러고 보니, 하레나 근방의 사막을 주요 서식지로 삼는 몬스터로는 대표적으로 모래 부족이 있었죠. 그리고 모래 부족은 분명히... 야행성이었습니다.

“키이이익!”

아, 이런. 타이밍도 참 좋지. 아니, 이 경우에는 안 좋다고 해야 하는 걸까요? 어디서 튀어나온 건지 모를 모래 부족 무리가 당신들을 눈치챈 듯 손톱으로 모래바닥을 긁으며 당신들의 주위를 빙글빙글 맴돕니다. 5년 전에 상대했던 모래 부족보다 더 크기도 크고, 약간 외형에 차이가 있네요. 인공적으로 만들어진 게 아닌 원래의 모래 부족은 이렇게 생겼군요... 별로 알고 싶지는 않았을지도 모르지만.

탐사자들이 도주할 길을 모색하든, 전투 준비를 하든 적절한 반응을 보이고 있을 즈음...

췌악, 하며 바람을 가르며 소리와 함께 당신들에게 달려들려던 모래 부족 한 마리의 머리가 그대로 관통됩니다. 그것은 순식간에 벌어진 일이었습니다. 연달아 날아온 화살에 모래 부족들이 힘없이 쓰러지고, 몇몇은 움츠러들다 도망칩니다. 그럼에도 겁도 없이 달려드는 놈들은 잘 버려진 검의 끝에 목이 통째로 날아가고 맙니다.

그 방향을 바라보면, 낙타에 탄 채 여유롭게 이쪽으로 석궁을 겨누고 있는 발레타가 보입니다. 낙타는 총 두 마리입니다. 그러면, 나머지 낙타에서는...

훌쩍, 낙타 위에서 뛰어내린 실리안이 모래 부족의 피가 묻은 검을 한 번 털어내고 당신들에게로 달려옵니다. 그는 안색이 썩 좋아 보이지는 않지만, 당장 몸에 큰 문제가 있지는 않는 듯합니다.

NPC 실리안 메로페 : 괜찮아?! 정신 차리고 보니까 의뢰를 하러 자리를 비웠다고 해서 얼마나 놀랐는 줄 아냐고!

혹시 죽었어? 아니지? 멀쩡해?!

하며... 조금 호들갑을 떠는군요. 별빛에 비친 투명한 밀발의 머리카락은 꼭... 누군가를 연상케 합니다.

[RP 추천] (적당히 실리안과 안부를 주고받아 주세요. 세라피나에 관한 이야기를 한다면 그는 조금 복잡해진 표정으로 별다른 말을 덧붙이지 않습니다. 그저 수고했다, 하지만 너무 무모한 것 아니냐며 다시 걱정 섞인 잔소리를 하겠죠.)

그러다 보면, 뒤늦게 낙타에서 따라 내린 발레타가 당신들에게로 다가와 무언가를 내밉니다.

이것은... 길드 카드입니다. 그것도 '데세르 길드'의 문양이 새겨져 있는. 심지어 이 카드의 등급은... 골드로군요.

NPC 발레타 레이 알리아나 : 너희가 어떤 마음이든, 그런 건 상관없어.
하지만 이번 의뢰를 받아주었다는 건, 어느 정도 우리 쪽에 긍정적인 마음이라고 봐도 좋겠지?
레지스탕스에는 언제나 인재가 부족하거든.
찐찐하다면 거래라고 생각해. 일이 해결될 때까지 너희가 몸을 숨길 수 있도록 도와줄 테니, 그간은 우리 일을 도와주는 것으로.
물론, 원할 때 언제든지 우리 길드를 떠나도 좋으니까.

그녀는 많은 짐을 지고, 또 그만큼 무거운 비밀을 지고 있는 사람치고는 제법 쾌활한 웃음을 지으며 당신들을 바라봅니다.

앞으로 많은 것이 변할 테지만, 곧 익숙해질 수 있으리라고 짐작할 수 있을 겁니다.

저 멀리, 당신들이 살아갈 새로운 도시가 별빛을 받아 반짝입니다.

◆ END 01. 인간과 인간

조건 : 네불라의 제안을 거절했다.

여전히 많은 것들이 베일에 쌓여 있지만, 당신들은 오늘 그중 일부를 엿보았습니다. 그리고 아직 채 드러나지 않은 진실들도 언젠가 알게 될 것 같다는 그런 막연한 확신이 듭니다.

태어날 적부터 새겨져 있던 손목의 문양이 저 하늘 위의 별의 빛을 가득 머금습니다.
세라피나가 모두에게 주어졌으면 했던 '기회'는 어떤 것이었을까요. 그녀는 감당할 수 없는 악의 앞에서 스러진 몇 개의 목숨을 마주했을까요? 지금의 당신들로서는 알 길이 없으나, 당신들은 네불라가 내미는 손을 받아들이지 않았습니다.

죽음은 어쩌면, 모두에게 공평하게 찾아오는 것이기 때문에 두려운 것일지도 모르죠. 한번의 죽음이든 세 번의 죽음이든, 아마 그것은 영원토록 익숙해지지 않을 것입니다.

그러나 언제나, 죽음이 있기에 삶이 있는 법. 죽음에 무너지지 않는 자만이 삶을 더 충실하게 살아갈 수 있는 법입니다. 어쩌면 그것이 인간과 신의 가장 큰 차이점일지도 모르는 일이고요.

그러니 당신들이 한 선택을 후회하지 않도록 합시다. 그리고 앞으로 나아가요. 저 하늘 위의 달과 다르게, 우리는 별의 자손들. 태어나 첫 숨을 내뿜는 그 순간부터 스스로 빛나는 법을 알고 있었으니까.

《 의뢰#10 : 유적 탐사 ~CLEAR~ 》

전원 생환.

- 세라피나에게 안식을 주었다.
- 데세르 길드에 입단했다.
- 살아남았다.

보상 : 이성 회복 1D10

변하는 것은 없습니다. 그저 한때의 특이했던 경험 정도로 치부해도 아무런 문제가 될 것은 없겠지요. 그러나 언젠가, 이 제국 땅 위에서 살아가는 한 다시 네불라를 만나는 날이 올 것 같다는 확신이 듭니다.

◆ END 02. 신과 인간

조건 : 네불라의 제안을 수락했다.

여전히 많은 것들이 베일에 싸여 있지만, 당신들은 오늘 그중 일부를 엿보았습니다. 그리고 아직 채 드러나지 않은 진실들도 언젠가 알게 될 것 같다는 그런 막연한 확신이 듭니다.

태어날 적부터 새겨져 있던 손목의 문양이 저 하늘 위의 별의 빛을 가득 머금습니다. 세라피나가 모두에게 주어졌으면 했던 ‘기회’는 어떤 것이었을까요. 그녀는 감당할 수 없는 악의 앞에서 스러진 몇 개의 목숨을 마주했을까요? 지금의 당신들로서는 알 길이 없으나, 당신들은 네불라가 내미는 손을 받아들였습니다.

죽음은 어쩌면, 모두에게 공평하게 찾아오는 것이기 때문에 두려운 것일지도 모르죠. 한 번의 죽음이든 세 번의 죽음이든, 아마 그것은 영원토록 익숙해지지 않을 것입니다.

어떤 거대한 혼란의 한 순간을 지나는 지금, 당신들은 수없이 많은 목숨들이 허무하게 스러져가는 것을 수도 없이 보아 왔습니다. 그리고 어쩌면, 당신들 역시 직접 겪어 보았을지도 모르죠. 그러니 이제는 압니다. 힘이 없으면 당할 수밖에 없다는 것을.

모든 제국민들에게 세 개의 가호가 주어진 이유는, 악신에게 대항하던 용사 세라피나가 세 번 죽음에 이르렀기 때문이라는 말이 있었죠. 과연 그것은 진실일까요? 알 길은 없습니다.

아주 오래 전부터 존재했던 것만 같은, 손목에 새겨진 별의 문양이 오늘따라 총만하게 빛을 머금습니다. 선명한 금빛. 마치 당신들을 지켜보고 있다고 말하는 것만 같습니다. 어찌되었건 당신들은, 네불라를 받아들이기로 선택했으며 그로 인해 타인보다 더 많은 기회를 손에 거머쥐었습니다. 죽음을 거스를 수 있다는 것, 이 얼마나 달콤한 일인가요.

신의 선택을 받는 것은 더는 특별한 소수만의 특혜가 아니지만.

오늘, 당신들은 온전히 자신의 의지로 당신들의 신을 선택했습니다.

그러니 당신들이 한 선택을 후회하지 않도록 합시다. 그리고 앞으로 나아가요. 저 하늘 위의 달과 다르게, 우리는 별의 자손들. 태어나 첫 숨을 내뿜는 그 순간부터 네볼라의 이름 아래에서 함께 살아가고 있었으니까.

《 의뢰#10 : 유적 탐사 ~CLEAR~ 》

전원 생존.

- 세라피나에게 안식을 주었다.
- 데세르 길드에 입단했다.
- 네볼라를 선택했다.
- 살아남았다.

보상 : 이성 회복 1D10, 네볼라의 가호

과거 네볼라의 가호를 소모했던 탐사자가 있다면 다시 전부 금색으로 변합니다. 이후부터, 사망에 이르러 네볼라의 가호를 소모하더라도 정신의 감소는 발생하지 않습니다.

다만, 누군가가 타인보다 더 많은 것을 받는다면 그것은 다른 누군가의 몫을 빼앗는 것인 법입니다. 탐사자들이 모르는 곳에서 누군가는 네볼라로부터 버림받고 가호를 빼앗겨 사망했겠지요. 물론, 이것은 탐사자들은 알 수 없는 이면의 이야기입니다.

◆ EPILOGUE

...

...

당신들은 지금 하레나로 돌아가기 위해 새벽의 사막 지대를 가로지르고 있습니다. 유적 내에서도 종일 강행군으로 다녔던 탓에, 다리는 자꾸만 풀리고 눈이 감길지도 모르겠습니다. (만약 너무나 무힘들어하는 탐사자가 있다면 실리안이 업어주도록 합시다.)

왜 이렇게 되었냐고요? 그거야 단순합니다. 타고 온 낙타가 두 마리밖에 없었거든요. 낙타 두 마리에 전부가 탈 수는 없는 법 아니겠어요? 당신들이 유적에 들어가고 이미 사흘이라는 시간이 흘렀으며, 언제 나올 지 모르기에 주기적으로 정찰을 돌다가 발견한 것이라는 게 발레타의 설명이었습니다. 설마 아무런 전조도 없이 이렇게 나타날 줄 몰랐던 탓이죠.

그래서 지금, 당신들은 실리안과 함께 사막을 걷고 있습니다. 자신이 타고 온 낙타는 발레타와 함께 돌려보내고 굳이 당신들과 함께 걸어가기를 택한 그는 무언가 할 말이 있어 보입니다. 답지 않게 망설이는 것 같지만요.

[RP 추천] (적당히 탐사자가 실리안을 재촉해 주면 좋겠습니다.)

그를 채근하면, 실리안은 한참 눈을 굴리다 겨우 입을 엽니다.

NPC 실리안 메로페 : 너희들, 황제한테 제대로 찍힌 건 알지? 이제 앞으로 더 힘들어질 거야.

황제는 네불라를 싫어해. 정확한 이유는 모르겠지만. 어쩌면 네불라 뿐만은 아닐 수도 있고... (확신은 없는 듯 잠시 입을 다문다.)

그래서 말인데...

너희 혹시, 파티원 한 명 더 안 필요하냐? 전위가 한 명 더 있으면, 음. 조금 더 든든할지도 모르는데!

그러니까 이 말은 즉... 자신을 당신들의 파티에 넣어달라는 소리일까요?

NPC 실리안 메로페 : 나도 뭐... 너희들이라면 괜찮을 것 같고.

이제까지 파티 없이 돌아다닌 건 그냥, 비밀을 들키면 안 되니까 그런 거였으니까.

하지만 막상 해보니까... 혼자서는 할 수 없는 게 많더라고. 괜히 다들 파티를 만들어서 활동하는 게 아니더라.

그러니까, 어때?

이제 당신들의 차례입니다. 자, 어떤 대답을 들려주도록 할까요?

(**KP**노트 : 탐사자들의 대답은 자유롭습니다. 수락한다면 웃으며 잘 부탁한다고, 거절한다면 어쩔 수 없지! 하며 그래도 도움이 필요한 일은 언제든지 말하라고 대답하겠죠.)

그렇게 대화가 갈무리될 즈음, 저 멀리 우뚝 선 네불라 동상과 함께 점차 모래의 도시, 하레나의 모습이 가까워집니다. 도시 입구에선 당신들을 기다리고 있었는지 아직 안으로 들어가지 않고 이쪽을 바라보는 발레타, 그리고 그 옆에 있는 젠(**혹은 엠마**)이 보입니다.

앞으로 좋은 싫든 당분간 당신들이 몸을 의탁하게 될 도시이니, 아직은 어색하더라도 친해지려 노력해 보도록 해요.

문득 하늘을 올려다 본 실리안이 흐드러지게 웃으며 읊조립니다.

NPC 실리안 메로페 : 여기서도 보이네, 메로페 성운.

그 말에 함께 고개를 들어올리면, 당신들의 눈에 들어오는 것은...