

스페로 헌터 학교의 문제아들 : 졸업시험 최종전(회귀)

스페로 헌터 학교의 문제아들 : 졸업시험 최종전(4부)에서 ▶회귀한다를 선택한 이후 이야기를 진행합니다.

본 시나리오는 아래 요소, 소재를 포함하고 있습니다. PL에게 알리고 진행해주세요.

▶ 회귀, 탐사자 및 NPC의 반복적인 사망, 반복 전투, 특정 NPC(래비)의 기만이라 느껴질 수 있는 행위, 해당 세계선의 탐사자 로스트 확정

아래부터 시나리오 본문이 다시 시작됩니다. (게이트 진입 직후부터)

스페로 헌터 학교의 문제아들 : 졸업시험 최종전 Chap 0. 시험 재시작

세드나 | " ...탐사자, 탐사자? 왜 멍하니 서 있어요. 저희가 앞장설까요?"

정신을 차리면 게이트 안, 아까 전과 같은 공간입니다. ...정확히는 게이트 입구에 들어오고 난 직후인 듯, 1구역의 도시 풍경이 다시 펼쳐지고 - 일직선으로 뻗은 거리 앞 그 빌딩이 보입니다.

클레븐, 세드나, 아나크, 토야. ...그리고 감독관 선생님들까지. 모두 무사합니다. 탐사자를 영 걱정스러운 얼굴로 바라보고 있을 뿐입니다. 빠른 감각조차 느껴지지 않는 몸에 이질감을 느낄 뿐입니다.

정말로 돌아왔습니다. **이성 판정(1/1D6)**

- 회귀했다는 사실을 밝힌다.

탐사자의 이야기를 들은 이들은 영 못 믿겠다는 반응입니다. 스페로 4인방은 진심이냐고 물어 아주 조금은 믿어주지만, 감독관 둘은 시험 중에 대체 무슨 소리냐고 묻습니다.

대인기능 판정에 성공하거나 설득력 있게 주장한다면 감독관은 뒤늦게서야 태블릿 PC를 몇 번 만져보다가 낮을 확 굳힙니다. (게이트 입구를 확인하면, 이미 사라졌습니다.)

감독관 | "입구가 사라졌군요. ...조작해도 나타나질 않습니다."

방금 전까지 우리들 뒤편에 있었던 게이트 입구가 사라졌습니다. 이번에도 갇힌 겁니다.

※ 만약 클레븐과 세드나에게 회귀하기 전처럼 게이트에 틈을 만들어 나갈 수 있냐고 부탁한다면, 두 사람은 시도는 해보지만 되질 않습니다. 공간 자체가 막는 것 같다고요.

클레븐 | "있잖아... 너희들 말대로라면, 역시 우리가 그 코어라는 걸 없애야 끝나지 않을까? 우리 처음에 방심했다가 이렇게 된 거니까. 이번에는 정신 똑바로 할 수밖에 없잖아?"

감독관 | "여전히 믿기지는 않지만... 게이트에 이상이 있는 건 확실하니, 저희도 함께 전투에 임하겠습니다."

발길을 재촉해, 기계인형들을 해치웁니다. 이번에는 20분 일찍 건물 앞에 도착했습니다.

건물 앞 도착하면 탐사자 주위 접근하는 괴물들은 아무도 없으며, 조용합니다.

여전히 피부로 와닿는 위압감은 숨이 막힐 정도입니다. 입구는 평범한 유리로 되어있으며, 불투명하여 안이 보이지 않습니다.

- 회귀했다는 사실을 밝히지 않는다.

탐사자가 사실을 밝히지 않는다면, 다시 건물에 진입하기 직전까지 똑같이 상황은 흘러갑니다. 가는 길 도중에는 똑같은 위치에서 괴물들이 튀어나왔고, 모습 또한 마찬가지로였습니다. 크게 다친 이도 없고, 오히려 이전보다 상처조차 거의 없을 겁니다. 이전보다 10분은 더 단축해서, 여기에 왔습니다.

건물 앞 도착하면 탐사자 주위 접근하는 괴물들은 아무도 없으며, 조용합니다.

여전히 피부로 와닿는 위압감은 숨이 막힐 정도입니다. 입구는 평범한 유리로 되어있으며, 불투명하여 안이 보이지 않습니다.

하지만 이번에도 마찬가지로, 감독관은 태블릿을 조작하더니 게이트 입구가 사라졌다 말합니다. 낮빛이 어두워진 그들이 진입하겠냐고 동의를 구합니다. ...전부 똑같습니다. 같은 상황이 흘러갑니다.

안으로 진입하면, 아직도 적응이 되질 않은 건물 구조가 우릴 반깁니다. 텅 빈 내부의, 육면체의 공간. '그것'은 우리들 앞 서있을 뿐입니다. 로브는 아지랑이처럼 흔들리고, 촉수들은 호흡 한 번마다 꿈틀거립니다. 아직은 주시당하고 있지 않습니다.

감독관이 탐사자에게 눈짓으로 신호를 보내던 동시에, 그것이 눈을 떴습니다. 살기가 느껴지는 것은 한순간.

회피 또는 근접전 판정

성공 : 그것이 휘두르는 촉수를 막아내거나, 몸을 굴려 아슬아슬하게 피했습니다.

실패 : 움직임을 따라잡지 못했습니다. 정신을 차리면 **p.125 명중 부위 옵션** 표 중에서, 판정 결과에 따라 해당 부위를 관통당합니다. **피해 1D10**을 받습니다.

※ 스페로 4인방도 같이 굴립니다. 감독관 2인은 원활한 전투 진행을 위해, 시작 전부터 기절 처리합니다.

감독관 두 사람은 쓰러져있으나, 다행히 목숨이 위험할 수준의 출혈은 아닙니다. 잠시 의식을 잃은 듯합니다. 허나 이들을 살필 시간조차 없습니다.

그것은 쉴 틈조차 주지 않고 움직이기 때문입니다.
이번에는 반드시...

♪  Kabanerioftheironfortress

♪  Sebastian Böhm - Paint It Black (Official "Destiny 2: Beyond Light - Launch Trailer" Music)

※ 전투 안내 ※

I. 옵션물 : 회귀

(1) **이성 1D6**를 소비할 때마다 주사위 **재굴림 가능(하나의 판정에 한 번만 가능)** 단, 모방자의 주사위값은 고정되며 **바뀌는 결과는 탐사자의 주사위만**. 소비한 이성 수치만큼 N번 회귀하였다고 가정합니다.

예시) 이성 3을 소비했다면, 괴물의 주사위값에 맞서 탐사자가 3번 사망하고 나서 새로운 결과를 만들어낼 수 있었다는 겁니다. 2회차 전투 시작 후, A가 이성 3을 소비하였다면 현재 회차는 5회차로 바뀝니다. 이 경우 회귀는 했지만, **전투 상황은 그대로 이어갑니다.** (매번 재굴림 할 때마다 체력을 초기화하면 전투가 너무 길어지니까요. 일부 회귀는 묘사를 생략합니다.)

(2) **재시작** : 아래의 회귀 조건을 만족하여 **재시작**하는 경우에는 **이성 1이 차감됩니다.**

II. 재시작 조건

※ 이 조건을 만족하여 회귀하는 경우를 '재시작'이라고 합니다. (VI. 재시작 / 라운드별 진행 참고)

첫 번째 재시작 시 회차는 2회차가 아닙니다. 2회차 + 재굴림을 위해 소비한 이성 총합(탐사자 전체) = 재시작 회차입니다. 위의 예시를 이어서, 5회차에서 탐사자 A가 사망할 시 재시작하며, 이때가 첫 번째 재시작입니다. 6회차부터 탐사자 및 스페로 4인방, 괴물 체력이 리셋되어 시작합니다.
만약 5회차에서 탐사자 A가 사망하지 않고 차례가 넘어간 뒤, 탐사자 B가 이성 5를 소비해 재굴림 했다면, 10회차로 변경되고 다음 차례 탐사자 C가 사망했다면 첫 번째 재시작 회차는 11회차가 됩니다.

- 클레브, 세드나, 아나크, 토야 중 한 명이라도 사망할 시
- 모든 탐사자 중 한 명이라도 사망할 시
- NPC 4인방이 살아있더라도 모든 탐사자가 의식을 잃어 전투를 이어갈 수 없을 시

이 조건으로 회귀(재시작)한 경우, 모두의 체력이 전체 회복된 채 재시작합니다.

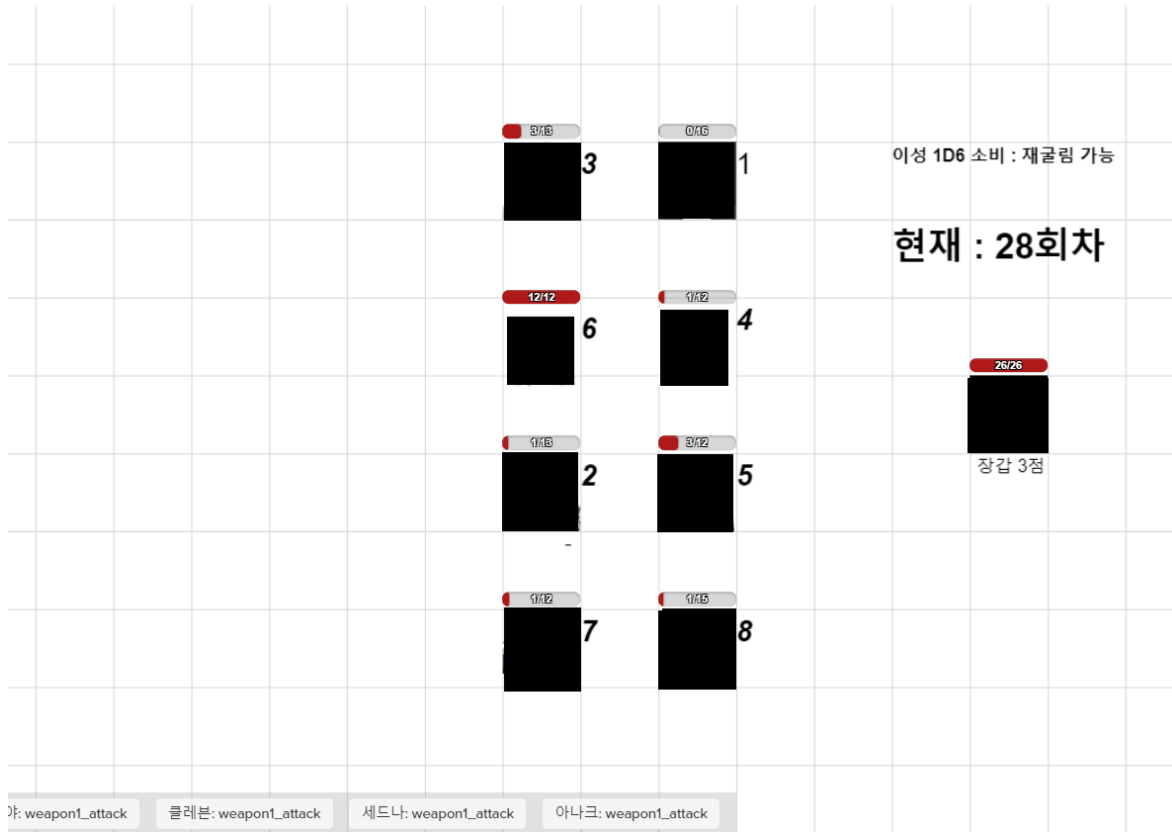
(단 괴물은 특정 조건 달성 후 전체 회복되지 않습니다. VI. 재시작 / 라운드별 진행 참고)

III. NPC 스페로 4인방

- 이들은 **중상을 입을 시 즉시 쓰러지고 의식을 잃습니다.**
- 스페로 4인방은 옵션물을 사용할 수 없습니다. 당연하지만, 탐사자가 회귀했다는 사실을 말해주지 않는다면 자신이 죽었다는 것도 매번 기억하지 못합니다.
- 의식을 잃은 후에는 괴물의 일반 공격 대상 범위에서 벗어납니다. 하지만 **움켜쥐기 공격 대상 범위에는**

포함됩니다. 이 경우 근력 판정 없이 피해를 그대로 입습니다.

IV. 세팅 참고 예시 (Roll20 기준)



- 1) 화이트보드에 모든 탐사자와 NPC, 괴물 토큰을 배치합니다. 토큰바에 체력을 기입합니다.
- 2) 행동 순서를 토큰 옆 기입합니다. (모방자의 민첩 수치가 199이기에... 분명 예시 그림에서는 뺐습니다.)
- 3) 재굴림+재시작하며 누적된 현재 회차를 적습니다. 재굴림하며 소비한 이성 수치만큼 현재 회차 숫자를 갱신합니다.
- 4) 그 외 전투하면서 잊기 쉬운 옵션룰 규칙 몇 개를 적어놓는다던가 등등... 마음대로 정리해주세요.

V. 괴물 데이터 및 변경 안내

모방자

근력 80 민첩 199 정신 65 건강 150 크기 110

모든 전투 관련 기능 99%, 무기(창, 대검 etc) 피해 1D8+db

라운드 당 공격 횟수 : 2 | 장갑 3점

- **근접전 공격** : 동족의 무기는 살아있는 생명체처럼, 몇 번이고 형태를 바꿀 수 있습니다. 처음 보는 형태는 얇고 기다란 검은 창 형태이나, 그림자처럼 녹아내려 도끼나 대검처럼 바뀔 수도 있습니다. 형태는 몇 번이고 풀어지고 재생성되길 반복합니다. 동족은 자신의 무기로 공격하나, 탐사자가 공격한 무기를 모방합니다. 피해값은 $1D8+db$ 고정입니다.

- **움켜쥐기** : 피부를 이루고 있는 촉수가 돌진하여 /r NPC 4인+ 탐사자 인원수만큼 붙잡고선 움직임을 제한합니다. 근력 판정에 **어려운 성공 이상** 나와야 벗어날 수 있습니다. 실패한다면 그대로 대상을 반대편 벽에다 내던지거나, 바닥에 크게 내리칩니다. $1D10$ 의 피해를 받습니다. 근력 판정 시 의식을 잃은 상태라면 그대로 피해를 받습니다. ※ 테플 때는 움켜쥐기를 2라운드부터 1회 사용 + 근접전 공격 1회 같이 사용했습니다.

- **이능력 모방** : 탐사자의 이능력을 모방합니다. 탐사자의 전투 시트에 이능력 관련 피해값이 기록되어 있다면 이 주사위를 사용하고, 없다면 동족의 무기 피해 $1D8+db$ 를 계속 사용합니다. 소비하는 마력은 1이나, 라운드가 지날 수록 모방한 이능력을 유지하려면 2배의 값을 소비해야 합니다.

- **주문** : 니오그타의 손아귀(p.246참고)

데이터 변경 시 참고사항

- 1) 장갑이 높을 수록 탐사자가 괴물에게 주는 피해가 높게 나와도, 그만큼 상쇄됩니다. 탐사자 공격 피해값이 전체적으로 높다면 괴물 장갑도 3점보다 높이는게 좋다고 생각합니다.
- 2) 괴물은 무기를 사용하여 일반 공격을 합니다. 기본 형태는 창이나, 시시때때로 변해 대검 등으로 바뀌어도 좋습니다. 기본 무기 피해값은 $1D8+db$, 즉 $1D8+1D6$ 입니다. 극단적 성공으로 인한 피해 최대값을 생각하면(p.101 참고) **체력이 최대값 이하인 탐사자와 클레브, 아나크, 세드나는 괴물이 공격했을 때 극단적 성공이 나오면 사망합니다.** (재굴림으로 반격해도, 대성공이 나오지 않는 이상 극단적 성공이 떠도 공격자가 이기니까요.) 괴물의 근거리 공격은 모두 99%이기 때문에, 극단적 성공이 뜰 가능성은 19%입니다. 은근 잘 나옵니다.
→ **최소 2번 이상 재시작하려면, 괴물의 무기 피해 최대값 > 탐사자 체력 평균값을 추천합니다.** 체력 평균값보다 +1정도 높게 잡으면 괜찮지 않나 싶습니다. 듀스 선생님처럼 결계나 방어 능력이 있는 탐사자가 있거나, 회복 이능력 계열 탐사자가 있다면 괴물의 공격 피해값이 높은 쪽이 좋습니다.
- 3) 테플 때는 수적 열세를 적용하지 않았습니다. 모방자 특성치를 생각하면 수적 열세가 적용될 만한 괴물이 아니라고 생각해서... 만약 재시작 횟수가 많거나 회귀 회차가 많이 쌓였다면 수적 열세를 적용하는 쪽도 추천합니다.

괴물(모방자) 수치는 전투 테플 기준 NPC 4인 + 탐사자 4인을 기준으로 작성했습니다. 전투에 쓰인 NPC 4인방의 시트와 탐사자 4인 시트는 아래와 같습니다.

※ 전투 테플에서는 개인의 이능력 사용을 가정하지 않고, 무기 피해만 이용했습니다. 또한 2회차 전투 시작 직전

회피/근접전 판정을 진행하지 않았습니다.

대괄호 안이 전투 테플에 쓴 주사위 굴림입니다. 아래 시트 또한 스페로 4인은 스페로 1부와 특성치/기능치가 같습니다.

전투 테플 NPC, 탐사자 시트	
클레븐 체력 13 근력 70 건강 75 크기 55 민첩 80 [사격(권총) 80%, 피해 1D8]	탐사자 A 체력 13 근력 70 건강 75 크기 55 민첩 80 [근접전(도검) 85%, 피해 1D6+db]
아나크 체력 12 근력 65 건강 65 크기 60 민첩 55 [이능력 : 소환수 조종 1D6+db]	탐사자 B 체력 12 근력 65 건강 80 크기 45 민첩 70 [근접전(도검) 85%, 피해 1D6+1+db]
세드나 체력 12 근력 65 건강 80 크기 45 민첩 70 [근접전(도검) 75% 1D6+1+db]	탐사자 C 체력 12 근력 65 건강 65 크기 60 민첩 55 [사격(권총) 80% 1D8]
토야 체력 16 근력 65 건강 85 크기 75 민첩 85 [근접전(도검) 65% 1D6+db]	탐사자 D 체력 14 근력 75 건강 75 크기 70 민첩 30 [근접전(격투) 75% 1D3+db]

- 탁마다 탐사자 이능력도 다르고, 캐릭터 시트 수치도 제각각인만큼 **KP께서 세션 출발 전 적어도 1~2번은 혼자서 시뮬레이션을 돌려보는 것을 권장합니다.** 옵션룰 때문에 진행 난이도가 높습니다...

VI. 재시작 / 라운드별 진행 안내

- 첫 번째 재시작은 NPC가 전투에 참여하며, **탐사자는 각자의 이성을 소모하여 특성/기능치 투자가 가능합니다.** 만약 수치가 99를 넘는다면, 허용은 하나 탐사자 스스로 **본인이 인간의 범주를 초월하며, 괴물과 비슷한 존재가 됐다는 것을 인지**합니다.
 → 탐사자들이 **소모한 이성의 최댓값만큼 회귀한 회차**가 추가됩니다. 옵션룰1과 같은 개념으로 봐주세요. 만약 탐사자 A, B가 각자 이성을 7, 9 소모하여 기능치에 투자했다면 9회차가 더 추가되고 재시작합니다. (VIII. 동족을 처치했다면 참고)
- 두 번째 재시작부터는 NPC가 참여하지 않습니다. 탐사자 옆 의식을 잃고 쓰러진 상태입니다.
 ※ NPC 4인이 전투에 참여하면 탐사자와 달리 옵션룰을 쓸 수 없는데다가 토야를 제외하고 체력이 14 미만이라 재시작 할 가능성이 높고, 세 번째 재시작부터는 슬슬 전투가 루즈해질 수도 있기에 중간부터

빼는 것이 좋다고 생각합니다.

- 첫 번째 재시작 이후, 전투가 2라운드를 넘었다면 재시작해도 두 번째 재시작부터는 사망한 라운드부터 이어집니다. **괴물 체력은 현재 체력의 절반만 회복합니다.** (회복할 때 최대 체력을 초과한다면, 회복하지 않습니다.)

재시작 요약

1번 재시작	NPC 전투 참여 O	이성치 소모하여 특성/기능치 투자 가능	
2번 재시작~	NPC 전투 참여 X	이성치 소모하여 특성/기능치 투자 가능	첫 번째 재시작에서 2라운드 이상 지난 경우, 재시작 시 사망한 라운드에서 첫 번째 행동 순서부터 다시 이어짐. 괴물 체력은 현재 체력의 1/2만 회복. 탐사자의 체력은 모두 회복.

VII. KP 안내 사항

- 위 회귀 전투 옵션물은 자유롭게 개변하셔도 됩니다.
- **KP께서 세션 출발 전 적어도 2번은 직접 시뮬레이션을 돌려보는 것을 권장합니다.** 옵션물 때문에 진행 난이도가 높다고 생각합니다.
- Roll20에서 전투 테플을 10번 정도 돌려봤으나... 주사위가 다 그렇듯 2회차에서 딱 한 번 옵션물 1을 사용하지 않고 괴물을 처치한 적이 있습니다. 다만 전투 직전 회피/근접전 판정 을 하지 않았고 캐릭터 4명 모두 마지막에는 중상+체력 1~3남은 수준이었습니다. 사실상 옵션물 1을 사용하지 않으면 괴물을 죽이기 전에 탐사자 측이 사망하여 재시작하도록 설계했습니다.
- 테플에서는 평균 30분~1시간이나, 지문 작성 없이 라이터 혼자서 주사위만 굴렸습니다. 실제 지문 작성까지 고려하면 평균 50분~1시간 30분이 예상됩니다. 테플에서는 옵션물까지 적용해서 71회차에서 괴물이 사망했습니다.

Q. 첫 번째 재시작 전 탐사자들이 괴물을 이겨서 전투가 끝나도 되나요

- A. 옵션물 사용만 했다면 괜찮습니다. 이 경우 전투가 끝난 뒤에, 소요된 회차만큼 기능치를 투자할 수 있게 해주세요. 2회차에서 옵션물 사용하지 않고 정말 끝난 상황도 가정하여 지문을 준비하긴 했습니다...

VIII. 회귀 전용 일시/장기광기표

일시 광기

<체념> 역시 이번 회차도 글러먹은 것 같다. 아무런 의욕이 느껴지지 않는다. 이러다가 또 죽고 다시 시작하겠지…. 탐사자는 반격할 시 페널티 다이스 2개를 가진다.	<분노> 반복되는 회귀에 분노를 느낀다. 어쩌서 내가 이렇게 힘들어야하는 거지? 이성이 마비되고, 감정을 행동으로 표출하여 무모한 공격을 시도한다. 강제로 전투에 참여하는 모든 대상 중 무작위로 하나를 공격한다.
<회귀 충동> 죽고 다시 시작하자. 전략상 이 편이 나을 것 같다. 자신 또는 다른 탐사자를 공격한다.	<현실 직시> 지금 N번째 회귀하고 있다고? 자신이 몇 번 사망하였는지, 회귀에 대한 생각만 머릴 가득 채운다. 주문 사용 불가능
장기 광기	
<무감각> 감정을 포기하면 몇 번이고 회귀해도 괜찮다. 자신의, 주변인의 죽음에 무감각해진다. 타인의 사망으로 인한 이성 판정을 진행하지 않는다.	<완벽주의자> 계획이 틀어졌다. 완벽하게, 계획대로 가지 않는다면 죽어서 다시 시작하면 된다. 판정에 실패할 때마다 회차가 1D10 추가된다.
<동류> : 이성치 소모 투자로 수치가 99를 넘는다면 이제 당신의 육체는 인간의 범주를 벗어났다. 어떤 인간도 당신을 사람으로 인식하지 않는다. 그저 형태를 뒤집어쓴 괴물 중 하나일 뿐이다. 대인기능 페널티 다이스 2개를 가진다.	

IX. 전투 종료

- **처치까지 걸린 회차가 최종 회귀 회차**입니다.

예시) 2회차 전투 시작 후 탐사자들이 옵션룰 1을 이용해 재굴림을 하여 소모된 이성이 총 10, 2회차+10회차 소모 = 12회차 진행 중 탐사자 A가 사망하여 재시작한 경우 **13회차**. (첫 번째 재시작)

이후 재굴림으로 소모된 이성이 총 7, 13회차 + 7회차 소모 = 20회차 진행 중 2라운드에서 괴물의 체력이 14 남은 상황에 아나크가 사망하여 재시작한 경우 21회차이나, 두번째 재시작 전 탐사자 A,B,C,D가 이성을 각각 7,9,10,11 소모하여 기능치를 높인 경우, 21회차 + 11회차 추가로하여 **32회차**로 두 번째 재시작합니다. (전투 중간에도 기능치 투자가 가능합니다.)

첫 번째 재시작 이후 2라운드가 지났기에, 32회차부터는 2라운드부터 진행하며 괴물의 체력은 26이 아닌 14+7 = 21로 시작하며, 두 번째 재시작이기에 NPC는 전투에 참여하지 않습니다.

32회차에서 더이상 재굴림 없이 괴물을 처치했다면, 최종 회귀 회차는 32회차가 됩니다.

전투 종료 이후 탁마다 재시작 등의 조건이 다양하기에 직후 지문을 나누어 작성했으나 진행은 같습니다.

A. 2회차에서 종료(재시작 X, 옵션룰1 사용하지 않음)

그것의 형태는 서서히 무너졌습니다. 검은 피를 피부 가죽 틈새로 흘리며, 존재하지 않는 입으로 높은 비명을 질러댕니다. 전신을 덮은 로브는 붉은 액체가 되어 피와 뒤섞인 채 바닥으로 똑똑 떨어지고, 흥건히 발밑을 적십니다.

죽음은 두 번 이상 반복되지 않았습니다. 그러니까, 우리들이 해냈다고요. ...정말로?

★ 거의 불가능하다고 생각되지만... 2회차에서 끝났다면 [회귀하지 않는다]로 돌아가도 되지 않나 싶습니다... 회귀선에서는 탐사자가 거듭 회귀를 반복하여 전투한 끝에 **인간의 범주에서 벗어나는 것**으로 이어집니다. 한 번 회귀한 정도로는 별로 체감이 오지 않을지도 모릅니다. 아래 지문처럼 진행해도 되나, [회귀하지 않는다] 페이지에서 개변해도 됩니다. 어느 세계선에서는 탐사자들이 몇십회차를 넘겼을 테니까요. 어떻게 진행할지는 탁 마음대로 해주세요.

B. 3회차 이상 종료(재시작 및 이성을 소모하여 기능치 투자)

그것의 형태는 서서히 무너졌습니다. 검은 피를 피부 가죽 틈새로 흘리며, 존재하지 않는 입으로 높은 비명을 질러댁니다. 전신을 덮은 로브는 묶은 액체가 되어 피와 뒤섞인 채 바닥으로 똑똑 떨어지고, 흥건히 발밑을 적십니다.

몇 번 회귀했더라, 어림짐작으로 횡수를 헤아리다보면 실감이 잘 안 날지도 모릅니다. 또는 알 수 없는 이질적인 감각을 느낄지도 모릅니다. 현실감이 사라진 것만 같습니다. 어느 한 부위가 무뎌져서 고장 난 것만 같습니다.

Chap 1. 게이트의 코어

당신의 몸에 튼 검은 피는 아무런 향도 느껴지지 않습니다. 어느덧 괴물의 형상은 온전히 사라지고, 그저 시체의 잔해만 남았을 때 네 사람이 멍한 얼굴로 탐사자를 바라봅니다. (기절해 있었다면 정신을 차리고 일어납니다.)

그들의 시선은 무언가 이상합니다. 평소 우리들을 바라볼 때의 눈빛이 아닙니다.

기쁘지도 않고, 바보 같은 표정을 짓지도 않습니다.

그들이 진 눈동자에는 공포가 깃들어 있었습니다. 우리가 처음, 저 괴물을 마주했을 때 느꼈던 감정 그대로.

...어째서?

... 그리고 코어를 죽였는데 어째서 게이트가 차단되지 않지?

※ 종료 후 탐사자의 특성/기능치 추가폭이 크게 늘었거나, 하나라도 99 이상을 넘었다면 스페로 4인방이 탐사자를 적대합니다. 탐사자의 모습을 한 괴물이 아닌지 의심하거나, 믿지 못합니다.

토야 | "탐사자, ...방금 능력으로 확인했습니다만. ...이 게이트 안의 코어가 아직 살아있습니다."

토야 | "당신들이 이 게이트의 코어입니다."

이성 판정(1/1D6)

탐사자가 출구를 찾는다면, 당신의 의지 아래 게이트의 입구를 다시 만들어낼 수 있습니다. 하지만, 네 사람과 감독관들을 보낼 수 있어도 당신들은 나갈 수 없습니다.

탐사자가 자결해도 게이트 자체가 차단되지 않습니다. 게이트 진입 직전으로, 똑같은 지점을 반복하며 돌아올 뿐입니다. (자결해도 한 번 모방자를 처리했다면 전투는 건너뛸시다)

※ 탐사자가 NPC 4인을 밖으로 내보내길 꺼려하거나, 같이 있어달라고 한다면 네 사람이 열심히 탐사자를 설득해봅시다. 밖에 나가서 선생님들을 불러 해결 방법을 찾아 보겠다고요. 그럼에도 해결이 안된다면 탐사자 너희를 죽이고 여기서 나가고 싶지 않다고 단호하게 말합니다. 계속 있어봤자 모두가 여기 갇혀있을 뿐이라고요.

상황에 따라서는 스페로 4인방과 전투할 수도 있으나, NPC가 탐사자를 죽여도 회귀하며, 탐사자가 네 사람을 죽이고 난 뒤에는 시신과 게이트 안 남아있을 뿐입니다.

*** NPC들을 게이트 밖으로 보내준다.**

네 사람은 탐사자를 달래주며 어떻게든 밖에서 해결해보겠다고 합니다. 그들이 사라지면 지독한 적막만이 게이트 안을 맴돕니다. 얼마나 시간이 흘렀을까요.

...그러던 중 탐사자 앞 다시 창이 나타나 깜빡입니다.

§ [관리자 알림 : 이동하시겠습니까?]

※ 탐사자가 움직이기 싫다고 하면 래비가 강제로 이동시켜버립니다.(...)

눈을 뜨면 온통 흰 공간입니다. 무기질적인 흰 대리석 바닥 위 서 있습니다. 그 앞에는 래비 교장 선생님이 우릴 향해 손 흔듭니다.

래비 교장 선생님 | "정말 고마워용, 탐사자 학생들. 이렇게나 힘내주었군용."

- (당신이 왜 여기 있는가?) 그야 제가 여기 게이트를 설계했으니까?

- (당신 정체가 뭔가?) 이 모습은 래비.
- (키토 다이라인가?) 예전에는 그랬었다.
- (설마 키텐 다이라인가?) 지금은 아니다.
- (우리가 회귀한 것에 당신이 관련되어 있나? / 아는 것이 있나?) 4년 전 기억나시나요? S급게이트를
대비하여 만든 연구회에 여러분들과 만났었죠. 사실 2099년에, 커다란 재앙이 생긴다는 내용이
신화서에 적혀있었기에 이를 대비해서 이런 게이트를 만든 거랍니다. 물론 학생 여러분들이 위험한
일에 휘말려서, 이렇게 회귀한다는 선택을 하게 된 건 미안하게 생각해요. 하지만 **S 저도 정말
간절했답니다.**
- (이 게이트 정체가 뭔가?) **S 대재앙을 위한 게이트. 이 게이트가 존재해야 대재앙을 위한 계획이
완벽하기에 차단할 수 없다.**
- (믿지 않거나 대재앙을 반대로 불러들이는 것이 아니냐는 등 따질 경우) 하지만 당신들은 제안에 응했지
않나요? 필요한 것을 제공해주었는데, 그럼 나도 받아야죠.

래비 | "여기서 나가고 싶습니까?"

래비 | "계속 이곳에 남는 것이 싫다면요, 딱 하나 방법이 있답니다."

저 반대편 너머에서 발소리가 메아리쳐 돌아옵니다.

래비 | "저자를 이긴다면 시간대를 빼앗아 돌아갈 수 있도록 해주겠어요. 물물교환 같은 거랍니다. 당신을
대신하여 여기 있고, 여러분들은 나갈 수 있어요."

내가 눈앞에 섭니다. 겉모습은 당연히 나 자신이기에 같으나 - 다른 것 같기도 합니다.

그저 닮기만 한 타인이 아닙니다. 탐사자, 당신입니다.

...그 때부터 시간을 거스르는 것을 거부하고, 누군가의 죽음 아래 게이트를 빠져나와 삶을 이어간,
절대로 돌아갈 수 없는 나이며,
인간입니다.

Chap 2. 장송곡 독주獨奏

♪  Last Dance (score)

탐사자

회귀하지 않길 선택한 당신입니다. 당신과 같으나 동시에 다릅니다. 그 순간부터 별개의 존재가 되었습니다. 미회귀선의 탐사자를 당신이 죽인다면 그 자리를 빼앗아, '나'인척 위장하여 돌아갈 수 있습니다. 살해당한 '나'는 당신의 자리로 대체되어, 코어가 됩니다. 일시적으로는 살해당한 상태기에 코어가 차단된 사이 당신은 나갈 수 있습니다.

특성치/기능치 : 미회귀선 탐사자 시트와 동일

*회귀하지 않은 나'를 죽인다.

나를 용서할 수 있는 건 나 자신뿐입니다. 변명일지도 모르겠으나, 그야 생각하게 되잖아요. '그때로 돌아갈 수 있으면 얼마나 좋을까.'

이렇게 몇 번이고 죽음을 반복하다 보면 사람은 미치기 마련입니다. 분명 언젠가 나도 이해해 주지 않을까요?

...

내가 만들어낸 나의 유혈이 바닥을 적셨습니다. 또 다른 시체 중 하나가 되어, 쌓일 뿐입니다. 나를 죽이고서 또다시 살았습니다. 자신의 삶을 바쳐, 나의 삶을 빼앗아서.

...

눈을 뜨면 동료 탐사자들의 모습이 보입니다. 그들 또한 나와 같은 일을 겪었을 겁니다.

말할 수 있나요?

내가 나의 삶을 앗아 섞여 있다고.

▶ [회귀하지 않는다]의 chap5부터 탐사자가 대체됩니다. 동시에 미회귀선의 탐사자로 대체하여 이어집니다.

이 페이지에서 이어지는 탐사자는, '나'에 의해 대체 당한 탐사자가 됩니다. 이 경우 탐사자는 **이성**

판정(1D6/1D10)

*** '회귀하지 않은 나'의 손에 스스로 살해당한다. (또는 전투에서 패배)**

이제껏 겪은 죽음 중에서 가장 편안하고, 무겁습니다. 고통은 느껴지나 괴롭지 않았습니다. 그저 꿈 같이, 고요할 뿐입니다.

우리들을 가두던 게이트가 천천히 무너집니다. ...이제 여기서 나갈 수 있는 걸까요.

흐릿한 시야 너머로 나의 모습이, 천장에서부터 거대한 불길이 타고 흘러내려, 똑똑 떨어집니다.

이 화염과 함께 고요히 잠듭니다. 숨이 막히지도 않고, 평온한 안식을...

...

한 번 시간을 거스른 전적이 있어서 그런걸까요. 천국이나 지옥도 쉽게 못 가는 듯합니다.

탐사자 주변은 온통 암흑 뿐입니다. 사방은 헤아릴 수 없는 별들이 감싸고 있으나, 손을 뻗어도 닿지는 않습니다.

어딜 걸어도 같은 길입니다. 주위에는 다른 탐사자들도 함께 있습니다. ...살아있다는 감각은 전혀 느껴지지 않습니다. 육신이라는 걸 느낄 수 없고, 유체 이탈이라도 한 듯 정신이 분리된 것 같습니다.

...사후세계인걸까요? 그런 것 치고도 불친절한데, 여기 대체 어디인지 모르겠습니다.

다른 이들과 함께 한참을, 어디인지 개념조차 느껴지지 않는 어둠을 걸었습니다.

때로는 타오를 듯한 붉은 별을 지나치기도 했으며, 별조차 잡아 삼킨 듯 암흑 자체에 갇힐 뻔한 적도 있습니다.

§ 그러다 탐사자가 맴도는 곳이 시공간 개념 자체라는 걸 깨달았습니다. 끌리는 대로 향하다 보니 - 발밑, 때로는 옆, 아마도 천장 등등 나타난 자그마한 관문 사이 과거의 우리들의 모습이 보였기 때문입니다.

1학년 때 막 입학했던 모습도, 게이트에 휘말려 온갖 고생을 한 것도, 3구역에서 일어 죽을 뻔한 것도, 2구역에서 사막을 질주하다 모래귀신에게 먹힐 뻔한...

몇 번은 손을 뻗어, 그 시간대에 개입하려 했으나 '직접적'으로는 불가능했습니다. 우리들은 지독한 관찰자였고, 최대한 개입한 것은 1학년 때, 첫 실습 날 - 기계인형에 개입했던 것뿐입니다. ...나를 죽일 뻔 했지만요.

이런저런 일탈이 끝나면, 우리들은 어느덧 익숙해져 원하는 시간대의 관문을 만들어낼 수 있었습니다. 미래는 힘이 부족해서 그런가, 잘 안됩니다만.

…몇십, 몇백, 어쩌면 수천 시간이 지난 걸지도 모릅니다. 더 이상 사람의 개념으로는 알기 어려운 시간이 지났을 때였습니다. 가끔은 정체모를 추적꾼 - 괴물과 다름 없는 개에게 쫓겨 큰일 날 뻔도 했습니다만, 잘 따돌렸죠.

...

그러던 어느 때였습니다. 탐사자가 위치한 공간 아래 - 익숙한 울음소리가 들립니다. 또 우리를 힘들게 하는 그 괴물들입니다만...

아래 보면 반대편에서 죽어라 뛰고 있는 건...

...탐사자, 우리들?

도대체 뭐 하다가 여기 온 건지 전혀 감이 안 잡히는데... 보아하니 이리저리 헤매면서 아주 난리가 났습니다. 저 길로 가다가는 또 다른 그것에게 물어뜯겨 우주 먼지가 되고 말 겁니다.

***도와준다.**

안되겠네요, 좀 도와줘야 하지 않겠어요? 일단 끌어올려 줍시다. 당장은 추격을 피해 몸을 숨겨줄 수 있을 겁니다. 빨리 길을 찾아주지 않는다면 원점이겠지만요.

***안 도와준다.**

안 도와줘도 되긴 하지만, 문제는 저쪽의 우리들이 길을 헤매다가 탐사자 인근까지 와서 사이좋게 추격당하기 직전이라는 겁니다. 같이 휘말리게 생겼습니다. 탐사자는 길을 아니 일단 안전한 곳까지 따돌리도록 합시다.
(어쩌다보니 길을 알려주는 셈입니다.)

맞은 편의 우리들은 멍하니 앞을 깜빡, 깜빡 봅니다. 보아하니 우리가 누군지는 못 알아보는 모양입니다. 말을 걸어도 대답이 없네요. 목소리도 안 들리나봐요.

※ '저쪽'에서는 탐사자의 형태가 그저 인간 형태와 닮은 빛으로만 보입니다.

🎵  Interstellar (Main Theme Piano)

🎵  Bio-Power Reactor

자, 그들이 원래 시간대로 돌아갈 수 있도록 안내해 줍시다.

너희들을 찾는 목소리가 들리는 곳으로 귀를 기울인다면,

항법 판정.

▶ 실패해도 언젠가 길을 찾고 관문을 열어줄 수 있습니다. 물론 코 앞까지 틴달로스의 사냥개가 나타나 덮쳐지기 직전이겠지만요...

손을 뺀어 길에서 관문을 만들어낸다면 공간은 갈라져 작은 틈이 생기고 그 너머 테라의 하늘이 훤히 드러납니다.

...뭐, 하늘에서 추락하겠지만 이 정도는 감수하라죠.

'나'는 한 번 뒤돌아보았다가 천천히 틈으로 몸을 기울입니다. 이제는 진짜로 보내주는 겁니다.

제대로 된 작별 인사를 해볼까요.

잘가라고 손을 흔들어주고, 집으로 무사히 돌아갈 수 있도록 축복을 빌어줍니다.

...

완전히 공간이 닫히고 나면, 우리들 앞에는 한 노인이 서 있습니다. 꽤 인자해 보이는 인간의 외형을 가지고 있습니다만, 탐사자들을 한 번 보다가, 낡은 지팡이로 툭툭 치고선 지나쳐갑니다.

눈 한 번 깜빡이면 그의 모습 대신 멀뚱멀뚱히 서 있는 클레븐과 세드나가 있습니다. ...애네는또 왜 여기 있지?

클레븐 | "어, 탐사자다!"

세드나 | "진짜네요?!"

- (너희들 왜 여기 있는가?) 그게... 탐사자들을 게이트 밖으로 내보내고 나서 공간이 닫혀버린지라, 겨우 도망쳐서 다시 공간을 열었는데 이상한 곳에 갇혀버렸다.

클레븐 | "너희들이 살아있는 걸 봐서 다행이라고 해야 할지, 그런데 사이 좋게 여기 갇혔다니 이상하네...
아나크랑 토야는?"

이제동안 있었던 일을 말해주거나, 적당히 둘러대면 두 사람은 잔소리를 쏟아붓습니다. 그러니까 내가 위험한 일
하지 말랬지!

세드나 | "저, 탐사자. 저희는 길 헤매다가 아까 지나가신 노인분이 여기까지 데려와 주셨거든요. 그 분 말로는
여러분이 마저 알려줄 거라 하시던데요?"

방금 전만 해도 하나 보냈습시다만, 또 보내주게 생겼군요. 새로운 미아는 바로 집으로 돌려보냅시다.

닫혔던 공간에 다시 틈을 만들어내면, 새로운 하늘이 펼쳐집니다. 테라의 하늘은 아니고, 보아하니 스페로 헌터
학교 강당이군요. 막 졸업식이 끝난 건지, 꽃다발을 든 학생들이 웅기종기 모여 듀스 선생님과 사진을 찍고
있습니다. 저 멀리 아나크와 토야의 모습도 보입니다.

클레븐 | "탐사자는 같이 안 가?"

클레븐 | "길 찾아줘서 고마워."

세드나 | "탐사자, 나중에 또 만나요."

두 사람이 손을 뺄면 틈에 닿은 부위는 흐릿해집니다. 그들의 모습은 온전히 사라지고, 이제서야 이 공간에는
우리들만 남습니다.

긴 고요가 찾아옵니다. 이제는 정말로, 아무도 휴식을 방해하지 않겠죠? 그쵸?

...아, 아닙니다. 잊고 있었습니다. 저 사냥개들을 아직 따돌리지 못했습니다.

일단 달리면서 쫓아낼 방법을 생각해 봅시다. 그 뒤에 찾아오는 짧은 평화를 누려도 되겠죠.

그리고 긴 우주를 걷고, 걸읍시다. 이젠 전과 다르게 방향하지 않을 것 같다는 확신이 들었습니다. 스페로 헌터
학교의 문제아들에게는 언제어디서나 사고가 찾아오기 때문입니다!

우리들은 함께 하여 외롭지 않으며 우주는 무한하니

긴 여행을 할 수 있습니다.

아주, 긴, 정말로 길었던. 우리들의 여행을.

떠나도록 합시다.

▶ 미회귀선의 탐사자가 대체되어 있는 경우

언젠가는, 돌아갈 수 있습니다. 영겁의 시간이 필요하겠으나, 이 우주를 방황하다 보면 길을 찾게 될 겁니다. 비록 그 길에 또 다른 희생이 필요하더라도….

END. 스페로 헌터 학교의 영원한 문제아들

플레이어는 더이상 탐사자들이 어디로 향하는지, 어떻게 되는지 알 수 없습니다. 플레이어의 바깥에서 회귀선의 탐사자들은 우주를 방황하는 여행자가 되어 떠날 뿐입니다.

그래도 다 같이 있으니 괜찮을 겁니다.
