

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

[시나리오 정보]

크툴루의 부름**Call of cthulhu 7**판 기준

장르 : SF, 탐사, 선행 시나리오

인원 : PC 2인 이상, 4-6인 권장, NPC가 존재합니다. 최소 3회차 이상의 같은 시나리오 캠페인을 다녀온 플레이어에게 추천드립니다.

플레이 타임 : 최소 2시간 ~ 5시간+a (특정 루트를 제외하면 무조건 장기 시나리오로 진입합니다)

배경 : 최소 2400년 이후의 미래. 자세한 내용을 더 알고 싶으시다면 해당 세계관을 읽어주시면 감사하겠습니다. 수호자의 경우 필수적으로 읽는 것을 추천합니다. (<https://slow-trpg.postype.com/post/2177289>)

플레이 난이도 : 상

키퍼링 난이도 : 상 (수호자에게 당부하는 말을 꼭 읽어주세요)

권장 기능 : 과학(천문학), 과학(지구과학), 과학(물리학-천체물리학에 가까울수록 유리), 응급처치, 의료, 관찰, 듣기

추천 기능 : 손재주, 기계수리, 전기수리, 도약, 사격

RP 비율 : 많을수록 즐겁습니다. 해당 시나리오는 여러 관계를 지향하며 약한 의견 대립, 강요된 상황 지향하고 있습니다.

로스트 가능성 : 일시, 장기 광기와 로스트, 사망 가능성이 선택에 따라 존재합니다.

이런 분들께 추천합니다 : 1. SF 계열에 관심이 있는 분

2. 캐릭터의 크고 작은 부상과 죽음, 광기를 즐기시는 분

이런 분들께 추천하지 않습니다 : 1. 갑작스러운 캐릭터의 죽음, 광기 진행을 싫어하시는 분

2. 캐릭터, 혹은 ??와의 의견 대립을 원치 않으시는 분

3. 캐릭터가 어떻게 할 수 없는 일이 벌어지는 걸 원치 않으시는 분

4. 캐릭터가 강요적인 선택에 놓이는 것을 원치 않으시는 분

[스토리 개요]

먼 미래, HESC 프로젝트에 참가한 여러분은 뻑뻑거리는 알람과 함께 냉동 장치에서 깨어나게 됩니다.
어두운 냉동 장치 방에서 주위를 둘러 보던 도중, 여러분은 몇 발의 총소리를 듣게 됩니다.

“오, 오, 오랜…만. 여러분, 냉동 장치에서…벗어난 걸, 축하…
새, 새, 새로, 로운 소식, 탐사, 행성… 그러나…먼저…긴급 소식…
여기서 도, 도망…”

탕. 그대로 부서진 로봇. 여러분은 눈을 돌려, 어두운 방안으로 눈을 돌립니다.
총을 든 채 부상을 입은 누군가와 부서져 산처럼 쌓여있는 큐브 모양의 로봇들.
그 누군가는 빨간 불이 번쩍이는 스크린 화면을 등지고 여러분에게 붉게 웃어보입니다.

“여, 오랜만. 상황과악 안 될만큼 머리가 얼어붙은 건 아니지?”

탕. 다시 총소리가 울려퍼집니다.

축하합니다! 탐사자는 유사 지구 행성 5의 탐사자로 선정되었습니다. 아마도?

[시작하기에 앞서 탐사자가 필수적으로 알아야 하는 정보]

1. HESC 프로젝트란?

Human and Earth Species Conservation Project 인류와 지구 종 보존 프로젝트

1. 유사 지구에 정착하여 인류 종 보존 및 인류 문명의 보존
2. 유사 지구에 정착하여 지구 생물 중(원시 미생물, 박테리아)의 보존 및 번식
3. 외계 문명과의 접촉
4. (유사 지구에 정착하지 못할 경우) 멸망한 지구로부터 인류 문명과 인류 종, 지구 생물 종의 보존

이상의 4가지를 목표로 두고 있는 프로젝트입니다.

HESC 프로젝트는 서기 **24XX**년에 시작되었습니다. 카르다세프 척도에 따라 현생 인류는 I 문명에서 II 문명(행성-항성 급의 에너지를 운영하는 문명. 이 척도에 따르면 스타 트랙 세계관은 II 문명으로 분류된다)의 과정을 거치고 있으며 여섯 번째 대멸종을 겪고 있습니다.

탐사자들은 HESC 프로젝트의 참가자입니다.

2. 탐사자들은 HESC 프로젝트에 참가하였으며 이하의 3가지 사항을 숙지하고 있습니다 :

1. 탐사자는 우주에서 일어나는 어떤 사고, 재앙에 대해서 개인이 책임을 져야 합니다. 지구의 인류는 탐사자의 안전을 보호해줄 수 없습니다.
2. 탐사자는 우주를 탐사함으로써 지구 인류와 더 만날 수 없거나, 통신이 불가능할 수 있음을 숙지하여야 합니다.
3. 탐사자는 인류 및 지구 종 보존 프로젝트(이하 **HESC 프로젝트**)에 최선을 다하여 임해야 합니다.

3. 탐사자들에게는 이런 조건이 있습니다.

인간의 경우 종 보존을 위해 전 세계에서 다양하게, 다양한 나이대로 선발하며, 우주에서 태어난 사람도 포함합니다. 안드로이드의 경우 인간과 비슷한 지적 능력을 갖추어야 하며, 냉·해동이 불가능하기에 전력 소모 및 방전을 막기 위한 동면(전원)기능이 존재해야 합니다. 또한 **2m**의 규격을 넘지 않아야 선발 심사가 가능합니다.

인간관계 및 협동심, 판단력과 행동력, 다른 문화 전통가치관에 대한 존중, 뛰어난 의사소통 능력이 선발에 유리합니다. 범죄 이력이 있는 사람과 안드로이드만이 예외로 선발 대상에서 제외됩니다.

4. 우주선 Earth지구 호

지구 호는 24XX년 우주 공장에서 만들어진 우주선으로, 초광속 이동이 가능하며 인공 중력이 존재합니다. 최대 200명, 많은 화물을 적재할 수 있는 이 우주선은 여러분을 지구 밖으로 데려다주었습니다. 여러 개의 소규모 비행선인 달MOON호를 적재해두고 있으며 즉석에서 조립할 수도 있습니다. 반파되었더라도 충분한 시간이 있다면 완벽에 가까운 수리가 가능합니다.

5. 소행성과 혜성, 유성과 운석

소행성은 태양계소천체(Small Solar System Bodies) 중에서 표면에 가스나 먼지에 의한 활동성이 보이지 않는 천체를 말합니다. 따라서 소행성으로 분류된 천체들 중에서 표면에 가스나 먼지에 의한 활동성(코마나 꼬리)이 관측된 경우 해당 천체는 혜성으로 재분류가 되기도 합니다. [네이버 지식백과]

소행성 [asteroid] (천문학백과)

- 2300년대에 목성의 인력에 끌려온 지름이 수 킬로미터, 질량 수만 톤에 달하는 소행성이 지구를 스쳐 지나갔습니다. 소행성은 달의 중력과 지구의 로켓이 끌어온 다른 소행성의 인력을 통해 아슬아슬하게 지구를 빗겨나갔지만 수많은 유성우를 떨어뜨렸고, 달의 공전 속도와 지구와의 거리를 약간 바꾸어 놓았습니다. 탐사자들은 때문에 소행성과 혜성에 관해 잘 알고 있습니다.

혜성은 태양이나 큰 질량의 행성에 대하여 타원 또는 포물선 궤도를 가지고 도는 태양계 내에 속한 작은 천체를 의미하며 우리말로 살별이라고 합니다. 16세기 덴마크 천문학자 티코 브라헤가 혜성이 지구 대기상에서 나타나는 현상이 아닌 천체의 일종임을 밝혀내었습니다. [네이버 지식백과] **혜성** [comet, 彗星]

유성은 유성체가 지구의 대기를 매우 빠르게 통과하면서 대기 상층부의 공기 분자와 충돌 및 가열되어 생기는 밝은 빛줄기를 의미합니다. 지구의 대기에서 발생하는 현상으로 스스로 빛을 내는 항성과 구분됩니다. 유성을 육안으로 관측했을 때 지구에서 수 킬로미터 (km) 정도 떨어져 있는 것처럼 보이지만 실제로는 수십 킬로미터 (km)의 고도에서 발생합니다. [네이버 지식백과] **유성** [Meteor] (물리학백과)

운석은 혜성, 소행성 또는 유성체와 같은 물체에서 떨어져 나온 고체 파편들 중, 대기에서 소멸하지 않고 지구 또는 달 표면에 도달할 때까지 살아남은 물질의 총칭입니다. 우주에서 유래한 물질이 지구상에 떨어지는 운동을 하고 있을 때를 유성이라 한다. 즉, 운석은 유성이 대기권을 돌파하면서 소멸하지 않고 지구상으로 떨어져 남은 것을 이릅니다.

[네이버 지식백과] **운석** [Meteorite] (물리학백과)

아래부터는 진상과 함께 시나리오 본편이 들어 있습니다. 수호자만 읽어주시기 바랍니다.

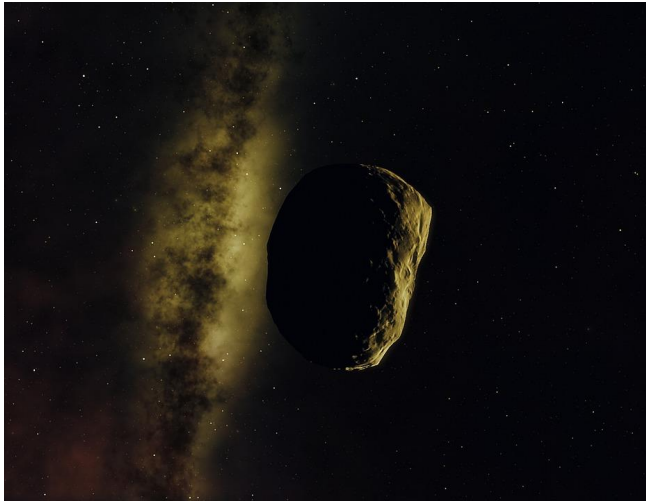
[진상]

해당 시나리오에 신화생물은 존재하지 않습니다.

H.E.S.C 인공지능 선발 시스템

- 유사 지구 행성을 발견하였거나, 혹은 지적 생명체의 신호를 수신하였을 경우 프로젝트 목표에 따라 무작위로 2인에서 8인까지의 탐사자를 해동시키는 시스템을 말합니다. 기존 탐사자들이 행성을 전부 조사하지 못하고 전멸하면 새로운 탐사자들을 선발하는 것을 병행하기도 합니다.
- 그러나 우주선 지구 호가 떠나고 몇십 년 뒤, 프로젝트 담당 과학자 중 한 명이 “인류 종 보존을 위한 약간의 시련”이라는 종교적인 신념으로 시스템에 오작동(버그)코드를 삽입했다고 고백하면서 전 세계를 경악에 빠뜨립니다. 삽입된 코드는 드물게 프로젝트 목표에 부합하지 않은 상태에서 탐사자를 깨우도록 작동했습니다.

NPC 스티븐 손은 지난 탐사 이후(ex: 다른 H.E.S.C 캠페인) 잠들지 않았던 사람 중 하나이며 H.E.S.C 프로젝트에 관련해 꽤 가깝게 일했던 사람이기도 합니다. 그는 행성에 관한 논문을 쓰며 남은 생을 잠들지 않고 보내려고 했으나, H.E.S.C 프로그램에 문제가 있는 것을 발견하게 됩니다. 그가 처음 알아챈 것은 “지구(지구호가 아닌 진짜 우리의 지구)로 기록을 보냈을 때 기록이 지구로 가지 않고 그저 지구호에 기록되어있는 것”이었습니다. 그는 그것에 문제를 느끼고 확인해나가던 도중 행성 ζ의 소행성 궤도 및 예정된 오류 프로그램을 알게 되었습니다. "유사 지구 탐사"가 원래 목표이며 유사지구를 위협하는 소행성이 있으니 이것을 부수거나 무인 비행선을 통해 다른곳으로 유도하면 되는 간단한 탐사가 순전 **H.E.S.C** 프로그램의 오류로 인해 소행성에 착륙하고, 애꿎은 탐사자들을 소행성을 유도하는 비행선에 동면시키자는 결론이 나온 것입니다. 스티븐 손은 이에 H.E.S.C 프로그램의 재부팅을 생각했으며, 이로 인해 불온인자로 배제, 제거하려는 헬퍼스 봇과 싸움을 하다가, 결국 탐사자들에게 진상을 알려주지 못하고 총에 맞아 죽게 됩니다.

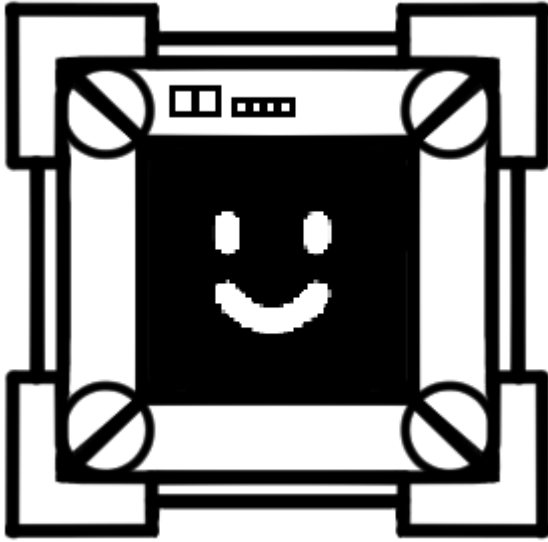


행성 ζ로 오해받는 소행성.

탐사자들은 이를 알지 못한 채 행성 ζ라고 설명한 소행성에 착륙한 후, 이 소행성이 혜성으로 변하여 진짜 행성 ζ로 향함을 알게 됩니다. 가만히 내버려두면 만 년 안에 부딪히게 될 소행선과 함께하며, H.E.S.C 프로그램의 지속적인 요청과 오류 정보에 헬퍼스 봇은 탐사자들에게 해당 비행선에 동면하도록 강요하게 됩니다.

탐사자들은 H.E.S.C 프로그램의 요청과 헬퍼스 봇에 따라 비행선에 남아 동면하거나 동면하지 않고 돌아가거나, 헬퍼스 봇을 공격하거나, 공격하지 않거나, 도망치거나 도망치지 않거나 하며 스스로의 선택에 따라 움직이게 됩니다.

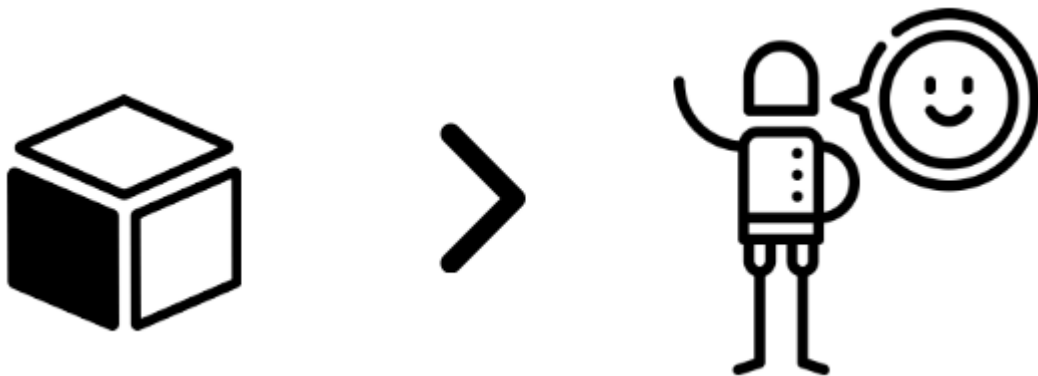
<NPC>



헬퍼스 봇(**Help-US Bot / Help-EARTH Bot**)들

- “안녕! 내 이름은 헬퍼스 봇이에요!”
- 탐사자들의 도우미

유쾌하고 침착한 성격으로 프로그래밍 되어, 탐사자들이 우울해하거나 기운을 잃지 않도록 격려하는 역할을 해내고 있습니다. 어떤 상황에서도 침착하며, 프로그래밍 된 “재난 대책”을 따라 위험한 상황에서 탐사자들을 도울 수 있을 것입니다. 만약 탐사자들이 정착할 경우 탐사자들의 “인간성”을 지키기 위해 함께 정착하기도 합니다.



(Icon made by Freepik from www.flaticon.com)

과거 우주정거장에서 활동한 아스트로비(**Astrobee**)의 후세대 AI 로봇으로, HESC 프로젝트를 위해 개발된 로봇들은 대부분 이 이름을 갖고 있습니다. 겉면은 하얗고, 보통 1m~2m 사이의 크기로 정육면체 형상을 하고 있습니다. 이들은 가운데에 있는 화면을 통해 표정이나 감정, 또는 산출된 수나 조사 결과를 띄웁니다. 가볍고 단단한 금속으로 제작된 이 로봇들은 육면체에 모두 작은 바퀴를 장착하고 있으며,

무중력 공간에서는 기체를 내뿜어 이동합니다. 덕분에 언제 어느 곳에서든 탐사자들과 함께 이동할 수 있습니다. 헬퍼스 봇들은 통신과 간단한 행성 정보 조사, 기본 방사성 원소 확인, 광물 채취 등이 가능하며, 만약의 상황에서 탐사자들을 보호하기 위해 인간형으로 몸을 바꿀 수 있도록 설정되어 있습니다. 도움이 필요하다면 헬퍼스 봇에게 도움을 요청해보세요!

<기능치>

근력 : **140** 교육 : **80** 지능 : **99**
건강 : **99** 외모 : **30** 정신력 : **99**
크기 : **60** 민첩 : **90** 행운 : (자율)
이성 : **X** 체력 : **10**
체구 : **X** 피해 보너스 : **+1D6**

전자기기 **70** / 전기수리 **60** / 기계수리 **70** / 심리학 **80**

정신분석 **80** / 과학(천문학) **80** / 과학(생물학) **80** / 과학(지구과학) **80**

[주의사항 1] 탐사자들은 기본적으로 헬퍼스 봇을(적어도 무슨 기능을 하는 로봇인지) 아는 상태입니다. 세션을 시작하기 전에 탐사자들에게 간단한 설명을 부탁드립니다. 헬퍼스 봇의 시트는 가능한 탐사자들이 보지 못하도록 해주세요.

[주의사항 2] NPC 헬퍼스 봇은 탐사자들을 격려하고, 위험 상황에서 돕기 위해 만들어졌습니다. 반대로 말하자면 그 이외의 상황에서는 탐사자들이 헬퍼스 봇을 찾지 않는 이상 어떠한 도움도 주지 않습니다. 심지어 과학기능이나 기계수리, 전기수리 기능이 탐사자보다 높다고 해도 말입니다! 헬퍼스 봇은 위험 상황이 닥친다면 무너진 잔해를 들어 올려 탐사자를 구출하겠지만, 평상시에는 도움을 요청하기 전까진 바위나 돌멩이 하나 들어주지 않습니다.

[주의사항 3] 만일 탐사자가 근력이 약하거나, 놓친 정보가 있어 혼자서는 해결할 수 없는 경우에 **[아이디어 - 지능]** 물을 굴리면 “헬퍼스 봇에게 부탁하는 것이 어떨까?”하는 질문을 해주세요. 이후 적절한 상황을 통해 탐사자들을 도와주시는 것을 추천합니다. 물론 이는 수호자 자유이며, 수호자가 원한다면 헬퍼스 봇을 혼자서 하늘을 구경하는 느긋한 동반자로 두거나 자진해서 탐사자들을 돕는 NPC로 롤플레이팅 하실 수 있습니다.

[주의사항 4] 시나리오 중후반부에서 탐사자가 헬퍼스 봇을 무시하거나, 헬퍼스 봇을 따르려고 하지 않거나, 총을 겨누면, 헬퍼스 봇은 해당 탐사자를 무시하거나 팀에서 배척하려고 할지도 모릅니다. 위기 상황에서 돌발행동을 하는 탐사자는 HESC 프로젝트 탐사자 요건에 맞지 않기 때문입니다.

<Z의 NPC - 스티븐 손>

스티븐 손 **Steven Son**

- “당신들이 불쌍해.”

- 군인이자 천체물리 공학자

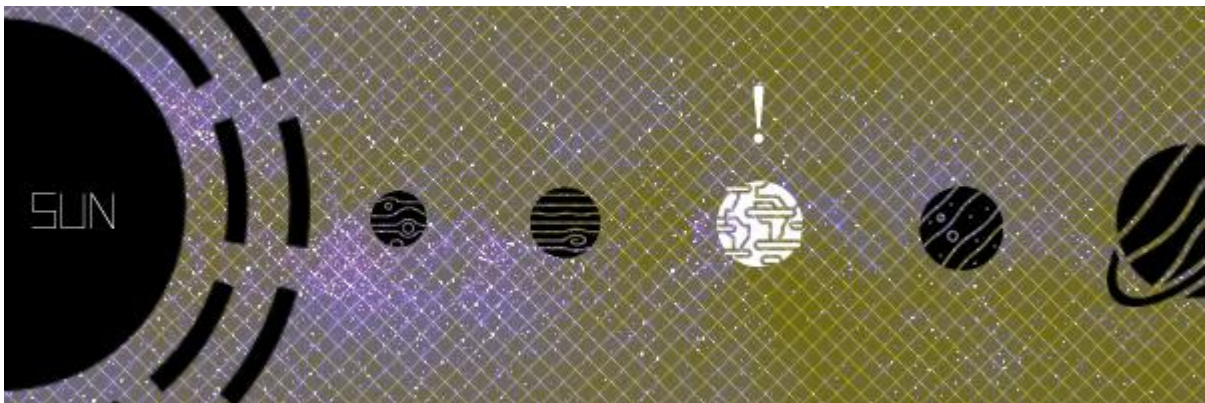
스티븐 손은 한국계 영국 출신의 군인이자 천체 공학자로 H.E.S.C 프로젝트에서 프로그램 구축에도 도움을 주었던 사람입니다. 덩수룩하여 자신이 직접 깎은 듯한 검은 머리카락과 검은 눈동자. 180cm 정도로 큰 편에 속하는 그는 탐사자들과 처음 조우했을 때 이미 어깨와 옆구리, 다리를 피격당한 상태이기 때문에 과출혈을 일으키고 있습니다. **【응급처치】**, **【의료】** 기능을 사용할 수 있지만 그가 심한 부상을 입었다는 정보만 얻을 수 있으며, 운이 나쁘면 헬퍼스 봇에 의해 같이 피격당할 수도 있습니다.

스티븐은 지난 행성을 마지막으로 우주를 누비는 지구 호를 보기 위해 동면하지 않고 혼자 데이터를 정리하며 살아가던 도중, 지구호와 H.E.S.C 프로그램에 모종의 문제를 있다는 것을 알아차립니다. 그는 H.E.S.C 프로그램에 어떤 오류코드가 심어져 있으며 이를 통해 가끔씩 오류가 생김을 알아차립니다. 이에 배신감을 느낀 그는 지구호와 프로그램을 재부팅하려고 하며 이에 반대하는 헬퍼스 봇에게 공격을 당했습니다. 그는 깨어난 탐사자들에게 행성 ζ에 관해 말해주려고 하지만 뒤늦게 탐사자들의 선발이 시작되며 그는 헬퍼스 봇에게 마지막으로 일격을 당한 후 사망합니다.

【수호자만 알아야 하는 정보】 그가 처음 알아챈 것은 “지구(지구호가 아닌 진짜 우리의 지구)로 기록을 보냈을 때 기록이 지구로 가지 않고 그저 지구호에 기록되어있는 것”이었습니다. 그는 그것에 문제를 느끼고 확인해나가던 도중 행성 ζ의 소행성 궤도 및 예정된 오류 프로그램을 알게 되었습니다. "유사 지구 탐사"가 원래 목표이며 유사지구를 위협하는 소행성이 있으니 이것을 부수거나 무인 비행선을 통해 다른곳으로 유도하면 되는 간단한 탐사가 순전 H.E.S.C 프로그램의 오류로 인해 소행성에 착륙하고, 애꿎은 탐사자들을 소행성을 유도하는 비행선에 동면시키자는 결론이 나온 것입니다. 그는 초반에만 등장하며 이렇다 할 기능치를 사용하지 않기에 기능치는 기재하지 않습니다. 픽크루나 인장만을 사용하여도 좋습니다.

【이외의 정보】 그의 이름은 AI의 시대를 경계했던 스티븐 호킹과 천문학자 킵 손에서 따온 이름입니다.

<유사 지구 행성 ζ와 항성 Z, 그리고 항성계와 소행성>



(Icon made by monkik from www.flaticon.com)

항성 Z와 항성계. 유사 지구 행성 ζ는 왼쪽에서 네 번째 천체(느낌표가 쳐진 하얀 행성)입니다. 크기와 거리 비율은 실제와 매우 다릅니다. 우리의 태양계와 비슷한 환경으로 구성되어 있으며 유사 지구 행성 ζ은 항성 Z로부터 세 번째로 가깝습니다. 차가운 목성형 행성(왼쪽 가장 끝 행성)이 존재하며 그 뒤로도 많은 행성이 공전하고 있는 것으로 보이니 일단은 여덟 개의 행성을 갖고 있는 것 같습니다. 주변에 블랙홀이나 초신성, 불안정한 항성들이 보이지 않아 안정적인 활동을 할 수 있습니다. 불행히도 탐사자들은 이곳에 착륙하지 못합니다.

1. 항성 Z

항성 Z는 태양(G형 - 황색 주계열성)보다 조금 작은 K0~K1형 행성(오렌지색 왜성)입니다. 생명체 거주 구역 또한 태양보다 조금 가까운 편이지만, 행성으로부터 적절히 떨어져 있으면 조석력을 강하게 받지 않아 행성의 한쪽 면이 항성을 향해 고정될 가능성이 적습니다. 생명체에 치명적인 항성 플레어가 자주 발생하지 않으며 별 주위로 공전하는 행성 표면에 액체 형태로 물이 존재할 수 있는 정도의 온도를 형성해주는, 생명체가 살기에 적절한 항성입니다.

2. 유사 지구 행성 ζ

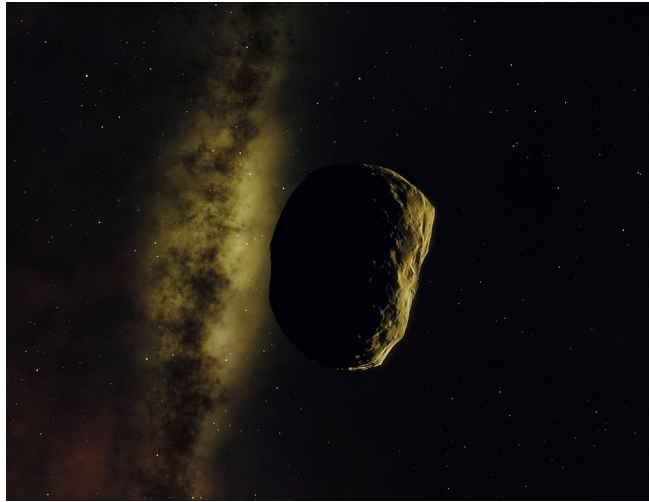
행성 ζ는 지름 약 12,760km, 원둘레 약 41,000km로 지구와 아주 유사한 환경을 갖고 있습니다. 항성 Z로부터 약 1.35광년 떨어져 있으며, 하루는 26시간입니다. 표면 중력은 약 9.4m/s², 자전축은 약 27도. 질소와 산소가 존재하며 대기 내 산소의 경우 지구와 비슷하여 즉시 숨을 쉬는 것이 가능합니다. 메탄과 암모니아 또한 존재하며, 이는 생명체가 존재하는 유력한 증거가 됩니다.

전체 표면의 약 65%가 물로 이루어진 암석 행성입니다. 염분 농도는 3.4이며 이는 인류와 생물에게 적합한 농도입니다. 지각은 석영, 장석, 휘석이 주를 차지하며 상부 맨틀은 감람석, 휘석, 석류석, 하부 맨틀은 규산염 광물, 스피넬, 산화 광물, 외핵과 내핵은 철과 니켈로 되어 있습니다.

위성이 존재하지 않지만 화성과 비슷한 역할을 하는 바로 뒤의 행성과 조금 가까운 덕분에 행성 ζ의 중력과 조석력을 안정시키는 데에 영향을 줄 수 있으며 나아가 조금 커다란 달의 역할도 해주고 있습니다.

행성 ζ에는 생명체가 존재합니다. 하지만 고등 지적 생명체는 아니며, 파충류와 해양 어류, 조류, 설치류, 포유류만이 서식하고 있습니다. 전원 탄소 생명체입니다. 대부분 지구의 동물과 비슷해 보입니다. 식물의 경우 지의류와 활엽수를 포함한 겉씨식물이 존재합니다. 또한 지구에서 볼 법한 나무들이 우거져 있습니다.

3. 소행성 ζ(실제 착륙지)



탐사자들이 진짜로 착륙하게 될 소행성(이후 혜성)은 대략 반지름 **6~7km**를 웃도는 보통보다 조금 큰 소행성입니다. 화성의 위성인 포보스나 데이모스를 생각하시면 편합니다. 걷는 것으로 대략 **6시간** 정도안에 둘러보는 것이 가능하며, 약한 중력이 존재하여 탐사차량을 움직일 수 있습니다. 다만 너무 크게 될 경우 해당 소행성의 궤도를 따라 **10~13일**간 공전하다 내려올만큼의 중력입니다. 소행성대에 존재하고 있었으나 항성계 **Z**의 중력에 의해 천천히 끌려오고 있던 도중이었으며, 탐사자들이 탐사를 하던 도중 항성 **Z**의 태양열(태양풍)에 의해 혜성으로 변화합니다. 이 혜성은 항성계 **Z**로 향하여 만 년 뒤 유사 지구 행성 **ζ**로 떨어져 **K-pg** 멸종(백악기-팔레오기 멸종, 소행성의 충돌로 인해 멸종했다는 설이 유력한 **5차** 대멸종 시기)과 비슷한 대멸종을 일으킬 예정입니다.

수소, 탄소, 질소, 황, 철, 알루미늄, 규소, 얼음 등 소행성이 갖출 수 있는 많은 원소를 지니고 있으며 특히 규산염과 유기물이 풍부합니다.

[주의사항] 해당 설정은 롤플레이팅과 시나리오의 현실성을 높이기 위해 만들어진 것으로, 수호자가 반드시 숙지할 필요는 없습니다. 만약 호기심 많은 탐사자나 과학지식이 뛰어난 탐사자가 행성에 대해 질문한다면 위의 설정들을 참고하여 대답해주세요. 다른 행성에 대해 질문한다면 아직은 조사 중이라고 말해주세요.

[시작하기에 앞서 수호자가 해야 할 일]

1. <수호자에게 당부하는 말>

이 시나리오의 키워드는 **H.E.S.C의 오류**에 의한 사건 발생, 갈등에 중점을 두고 있습니다. 조사에 중점을 두는 다른 캠페인 시나리오와는 결을 달리하는 부분이 분명히 있습니다. 따라서 개인에 따라서는 기만적이라고 느낄 수 있으며, 강요적인 상황과 분위기를 좋아하지 않는 탐사자가 분명히 존재할 수 있습니다. 캐릭터 간의 갈등과 이념적 대립을 조장하는 측면 또한 존재하니, 선택의 여지에 관한 정보를 아낌없이 주는 것을 추천합니다(ex: 헬퍼스 봇을 공격하거나 비행선을 돌려 다른 곳으로 가는 것, H.E.S.C 프로그램의 말을 듣지 않는 것 등). 또한 최소 3회차 이상의 같은 시나리오 캠페인을 다녀온 플레이어에게 추천드립니다. 처음부터 H.E.S.C 프로그램에 관한 불신을 심어주기 때문에 원활한 플레이를 위해서입니다. 또한 주의사항(추천하지 않는 부분)을 한 번 더 플레이어들에게 말해주는 것도 좋은 방법입니다.

해당 시나리오는 “가장 평화롭고 의견 대립이 적을 때”를 가정하고 썼으며 중간중간 일어날 수 있는 이벤트에 관해 써두었습니다. 하지만 이것보다 더욱 절박하고, 치열한 생존기가 될 수 있음을 미리 유의해주세요. 심할 경우 수호자는 모든 탐사자를 소행성에 두고 지구 호가 떠나는 것으로 탐사를 종료해야 할지도 모릅니다.

BGM으로는 US(2019)의 OST를 추천드립니다.

2. <탐사 연도와 날짜 정하기>

탐사자들은 24XX년도에 지구를 떠나 오랫동안 우주를 떠돌았습니다. 따라서 수호자는 얼마나 오랜 시간이 흘렀는지를 정해야만 합니다.

- **[1d6+1]**로 천의 자릿수를 지정해주세요.
- **[3d10]**으로 차례대로 백의 자리, 십의 자리, 일의 자릿수를 지정해주세요. 주사위의 수가 10일 경우 0으로 판정합니다. 천의 자리에서 1, 백의 자리에서 10, 또는 4 이하가 나올 시 다시 한번 굴려주세요. 이는 2400년대보다 이른 시간에 탐사자들을 깨우지 않기 위함입니다.
- **[1d12]**로 월을, **[3d10]**을 굴린 합으로 일을 지정해주세요.

예시)

$$[1d6+1] = (2) + 1 = 3$$

$$[3d10] = (7 + 6 + 10)$$

$$[1d12] = (7)$$

$$[3d10] = (7 + 8 + 3) = 18$$

이 경우 해당 세션의 탐사 시작 날짜(탐사자들의 해동 날짜)는 3760년 7월 18일입니다.

[주의사항 1] 지구 호는 기본적으로 현재 지구의 시간을 알려주지 않습니다. 탐사자들이 지구의 시간을 보며 우울함을 느낄 수 있기 때문입니다. 탐사자들은 기록을 남길 때만 아래에 희미하게 보이는 시간을 통하여 지구의 시간을 알 수 있습니다. 따라서 수호자는 탐사 연도와 날짜를 엔딩 직전까지 알려주어서는 안 됩니다.

[주의사항 2] 만일 탐사자 중에 전작 **H.E.S.C Project** 시리즈에 다녀온 탐사자가 있는 경우, 플레이하기에 앞서 탐사자에게 마지막 냉동 수면에 들어간 날짜를 물어봅니다. 탐사자의 연도에 위의 날짜를 더해주세요. (ex: 전작을 플레이한 탐사자의 냉동 수면 날짜가 2800년 2월 7일 경우, 위의 예시 날짜를 더해 해당 세션의 탐사 시작 날짜는 6560년 9월 25일이 됩니다.)

3. <천체 이름 정하기>

유사 지구 행성, 통칭 행성 ζ (소행성)는 외계 태양(항성) E을 두고 있습니다. 탐사자들이 깨어나기 전에 NPC 헬퍼스 봇은 임의로 항성 Z와 행성 ζ 의 (임시적인)정식 명칭을 정해놓아야 합니다. 수호자는 [3d10]으로 차례대로 백의 자리, 십의 자리, 일의 자릿수를 지정한 후, Earth's Telescope의 약자인 ET를 앞에 붙여 행성 이름을 만들어주세요. 백의 자릿수가 10일 경우 1000번 대로, 십이나 일의 자릿수가 10일 경우 0으로 지정해주세요.

예시)

$$[3d10] = (2 + 2 + 3)$$

이 경우 해당 세션의 항성 Z의 정식 명칭은 ET 223, 행성 ζ 의 정식 명칭은 ET 223d가 됩니다(d는 행성 ζ 이 항성계의 세 번째 행성이며, 네 번째로 발견된 행성을 알려주는 것입니다).

두 천체를 헷갈리지 않도록 주의해주세요.

[주의사항] 항성 명과 행성 명은 어디까지나 시나리오 내 “**[천문학]**” 기능 롤플레이의 재미를 위한 것입니다. 시리우스 항성이 명명법에 따라 HR 2491, HD 48915, 큰개자리 알파 등으로 다르게 불리는 것과 같습니다. 해당 설정은 탐사자들이 지구를 떠나며 오랜 시간이 지났다는 것을 확인시켜주기 위한 용도입니다. 탐사자들이 논의를 거쳐 행성에 이름을 붙여주기 전까지 잠깐만 사용되며, 이후에는 사용할 일이 없을 예정입니다. 만일 숙지하시는 것이 어렵다고 판단될 경우 해당 과정을 생략하신 후 조사에서 정식 명칭 대신 항성 Z, 행성 ζ 로만 표현하실 것을 추천합니다.

4. <특수 광기 롤>

탐사자들이 광기에 빠졌을 경우 **[1D6]**을 굴려 광기 증상을 정합니다. 시나리오에 알맞는 광기 증상을 골라놓았습니다.

주사위 수	특수 광기 룰
1	탐사자는 n라운드(시간) 동안 소행성이 우리의 지구라고 착각합니다(인간으로 치면 착란 증세). 만일 소행성에 있을 경우 우주복을 벗으려고 하거나 지구에 돌아온 기쁨을 표현하는 등, 안드로이드로서 하지 않을만한 행동을 합니다. 소행성에서의 우주복을 벗는 것은 매우 위험한 상황입니다
2	탐사자가 n라운드(시간) 동안 소행성이 유사지구 행성이 될 수 있으며, 인류가 번성, 거주지로 삼을 수 있을 거라고 생각하며 탐사자들이 무슨 말을 하든 정착해야 한다고 주장합니다. 이것은 비행선에서의 동면과는 궤를 달리합니다. 탐사자는 “소행성”에 정착할 것을 생각합니다.
3	탐사자는 지독한 향수병으로 인해 울음을 그치지 못합니다. 이것은 탐사자들의 사기를 낮춥니다.
4	탐사자는 심한 무기력증과 함께 이곳을 탐사하는 것을 포함하여 이곳에 있는 것 자체가 무의미한 일이라고 생각합니다. 따라서 탐사자는 어디에 있던간 지구 호로 돌아가 동면을 취하려고 하며, 이것은 탐사자들과의 갈등을 빚을 수 있습니다.
5	탐사자는 의심증에 빠지게 됩니다. n라운드(시간) 동안 랜덤으로 1Dn(탐사자의 수)을 굴려 특정 탐사자를 지나치게 경계하며, 그가 H.E.S.C 프로그램과 한패이며, 우리를 모두 공격할 거라고 착각합니다. 심할 경우 탐사자 간의 싸움이 일어날 수 있습니다.
6	탐사자는 n라운드(시간) 동안 헬퍼스 봇을 위험 인자로 판단하여 경계하거나 심할 경우 공격할 수 있습니다. 이는 대단히 위험한 행위이며 H.E.S.C 프로젝트 조건에서 헬퍼스 봇의 주관으로 제외될 수 있는 위험한 사안이므로 탐사자들이 막지 않으면 헬퍼스 봇에 의해 버려질 수 있습니다.

이외에도 탐사자가 사망할 경우 나머지 탐사자들의 이성을 **1d6** 손실합니다. 스티븐 손이 사망할 때의 이성 손실은 본문에 기재합니다.

5. <핸드아웃>

시나리오에서 사용할 핸드아웃은 아래의 구글 공유 드라이브에서 저장하실 수 있습니다. 수호자는 필수적으로 이 이미지들을 시나리오에서 사용하니 참고해주세요.

(<https://drive.google.com/drive/folders/1pnxTVTw2wKFKgAHUzPaHrq2kKd8BhMTf?usp=sharing>)

[0. 도입부 - 우주선의 냉동 캡슐]

- 추천 BGM : Michael Abels - ANTHEM (US OST)

깜깜하고 어두운 꿈. 얼마나 잠들어 있던 걸까요? 뻑뻑거리는 알람과 함께 기계음이 몸 주변에서 들려옵니다. 조금 출렁이는 느낌. 아무래도 오래 잤기 때문일까요? 탐사자는 누워 있는 채로 관 같은 천장을 올려다 보며 자신이 무엇을 해야했는지 생각합니다. 탐사자는 H.E.S.C 프로젝트에 참가하여 유사 지구 행성을 찾아야만 합니다. 누워 있는 몸이 앞으로 쏠리는 느낌과 함께 물이 출렁거리는 것이 느껴집니다. 탐사자는 냉동되었던 자신이 해동 절차를 밟고 있음을 깨닫습니다. 이내 탐사자의 눈꺼풀을 비집고 빛이 들어옵니다.

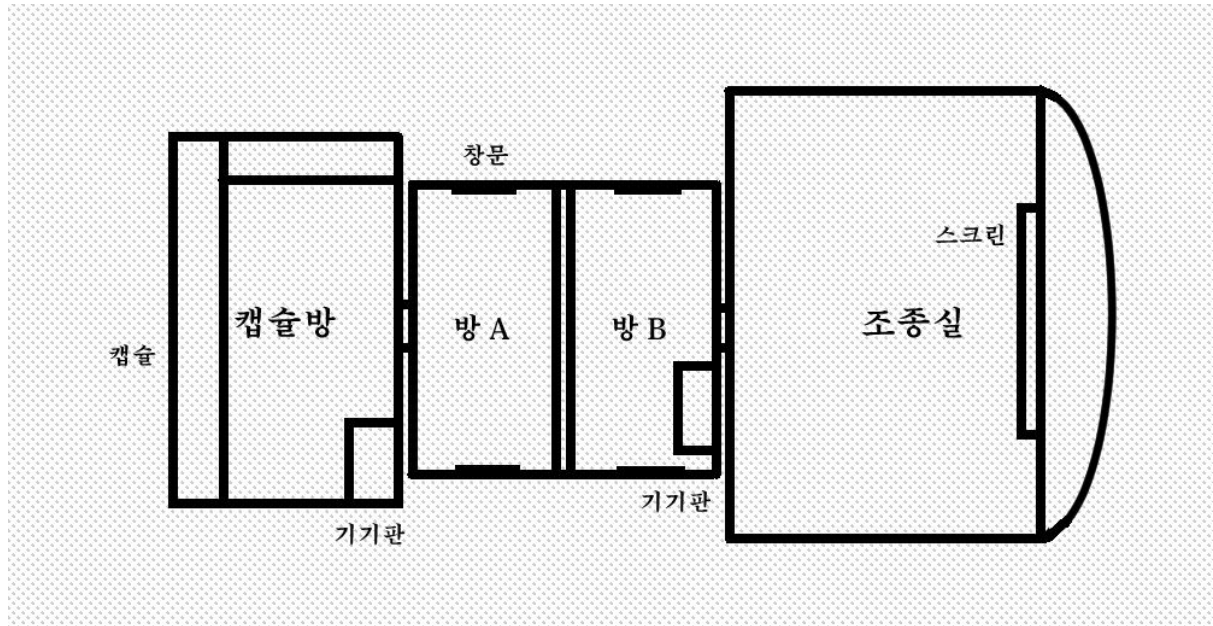
탐사자들은 전원 원통 모양의 냉동 캡슐 장치에서 눈을 뜹니다. 몸을 일으키자 물이 똑똑 떨어집니다. 붉은색의 빛이 아직은 어색합니다. 아니, 잠깐, 비행선의 빛이 원래 이런 색이었던가요?

[수호자 정보] 영화 인터스텔라의 냉동 장치와 비슷한 작동원리를 생각해주시면 됩니다

약간 어둡고 붉은 빛이 어색합니다. 이전에도 이런 일이 있었던가요? 주변은 어둡고 어떤 소리도 들리지 않습니다. 탐사자들은 눈을 비비며 자신의 몸 상태를 점검합니다. 전원 **[건강]** 판정.

- **[건강]** 판정 실패 시 탐사자는 컨디션이 별로임을 느낍니다. **[SAN 체크 0/1]**

멍멍한 컷가가 가라앉을 때까지도 아무도 나타나지 않습니다. 깨어난 탐사자들을 제외하고는 아무도 나타나지 않습니다. 탐사자들은 주위를 둘러봅니다. 몇몇 곳은 아직 불이 켜지지 않은 것 같기도 합니다. 무슨 일이 일어난 거죠? 탐사자는 평소라면 나타났을 누군가가 없다는 것을 금세 알아차립니다. 헬퍼스 봇이 없습니다. 탐사자들은 주변을 살펴 볼 수 있습니다. 탐사자들에게 우주선 또한 무언가 달라보인다고 말하며 지도 핸드아웃을 제공해주세요.



[수호자 정보] 탐사자들은 위의 지도를 통해 주변을 둘러 볼 수 있습니다. 다만 캡슐방만을 먼저 살피도록 하며, 방 A와 방 B를 보려고 하면 ≤일어나면 안 되는 일> 챕터를 바로 진행합니다.

- 방 배열? > 탐사자는 이 방 배열이 탐사자들을 깨우지 않았을 때의 지구호의 배열과 같음을 알아차립니다. 무슨 일이 일어난 걸까요?
 - **[지능]** 판정 성공 시 : 탐사자는 지구호가 자신들을 아직 깨어났다고 판단하지 않았을지도 모른다고 생각하게 됩니다.
- 붉은빛 > 탐사자는 이 불빛을 모르지 않습니다. 보통 선발자들이 해동되지 않았을 때 전력을 아끼기 위해 꺼두거나, 비상시에 만일을 위해 켜진 예비 등입니다. 하지만 왜 지금 켜져 있을까요? 타맛자들이 깨어있음에도 불구하고요.
- 헬퍼스 봇? > 평소라면 탐사자를 깨워주며 바쁘게 움직였을 헬퍼스 봇이 보이지 않습니다. 큐브 모양의 로봇은 부르거나 호출해도 나타나지 않습니다.

[수호자 정보] 탐사자들이 헬퍼스 봇을 부르거나 호출하면 ≤일어나면 안 되는 일> 챕터를 바로 진행합니다. 해당 챕터를 진행하면서 나머지 조사도 같이 할 수 있습니다. 탐사자들에게 조사는 계속할 수 있음을 알려주세요.

- 방 주변 > 방금 일어난 곳은 수많은 냉동 캡슐을 수납하는 기계들로 가득합니다. 탐사자들이 탐사를 위해 냉동되어 있던 곳입니다. 구석에 놓여 있는 기기판을 제외하면 황량하다시피 합니다. 바깥으로 나가는 문은 열려 있는 것 같습니다.

[수호자 정보] 탐사자들이 방 밖, 즉 방 A로 진입하려고 할 경우 ≤일어나면 안 되는 일> 챕터를 바로 진행합니다. 해당 챕터를 진행하면서 나머지 조사도 같이 할 수 있습니다. 탐사자들에게 조사는 계속할 수 있음을 알려주세요.

- 주변 스크린을 볼 경우 > “전원 냉동 중”이라는 글자를 발견할 수 있습니다. 전원 냉동 중이라뇨? 탐사자들이 이렇게 깨어났는데요?

- 냉동 캡슐 > 원통 모양의 캡슐은 내부에 물이 가득 차 있으며, 누워서 이용할 수 있습니다. 뚜껑을 닫으면 관처럼 보입니다. 이것은 서랍을 닫듯 우주선의 벽면에 수납할 수 있습니다. 탐사자는 자신이 깨어난 캡슐에 “냉동”이라는 단어로 붉게 깜빡이는 것을 발견합니다. 다른 탐사자들의 캡슐도 마찬가지입니다. 깨어난 이들의 캡슐은 모두 “냉동”이라고 쓰여 있습니다. **[SAN 체크 0/1]**
- 다른 냉동 캡슐을 확인할 시 > 탐사자들의 것이 아닌 다른 캡슐에도 “냉동” 혹은 불이 완전히 꺼져 있기도 합니다.
 - **[지능]** 판정 성공 시 : 불이 꺼진 캡슐은 이미 다른 행성에 정착했거나, 사망한 탐사자의 캡슐입니다. 사용할 필요가 없어졌기 때문에 전원이 꺼진 겁니다.
- 냉동 캡슐에 다시 누우려고 할 시 > 탐사자는 얼음처럼 차가운 물에 몸을 누이고 다시 잠을 청하지만, 관 같은 캡슐이 작동하지 않는다는 것을 깨닫습니다. 어떤 기계적인 문제가 있는 것이 분명합니다. 탐사자는 잠들 수 없습니다.
 - **[전기수리], [기계수리]** 기능 판정 성공 시 : 문제는 아무것도 없습니다. 냉동 캡슐은 멀쩡합니다. 그저 탐사자가 냉동 중이라고 생각하는 것 같습니다.
- 기기판 > 조종실의 커다랗고 복잡한 기기판이 아닌 비상시에만 확인할 수 있는 비교적 작은 컨트롤 기기판입니다. 무사히 작동되고 있는 것 같습니다. 그러나 탐사자는 곧 “전원 냉동 중”이라는 글자를 발견할 수 있습니다. 전원 냉동 중이냐? 탐사자들이 이렇게 깨어났는데요? 통신기기 또한 불통입니다. 전원 냉동 중이기 때문일까요?
 - **[전기수리], [기계수리]** 기능 판정 성공 시 : 문제는 아무것도 없습니다. 기기판은 멀쩡합니다. 하지만 왜 탐사자가 깨어났다고 판단하지 않는 걸까요?

<일어나면 안되는 일>

[수호자 정보] 해당 챕터는 다른 챕터와 함께 진행이 가능합니다. 또한 냉동캡슐 방에 남으려는 사람과 방 A로 진입하려는 사람 모두 존재할 수 있기 때문에 수호자는 적절히 시간을 배분해 두 팀이 조사를 할 수 있도록 도와주세요.

탕!

어두운 냉동 장치 방에서 주위를 둘러 보던 탐사자들은 갑작스러운 총소리를 듣습니다. 몸이 움츠려지는 소리.

탕! 탕!...탕!

소리가 계속 이어집니다. 도대체 무슨...?

- **[듣기]** 판정 성공 시 : 탐사자는 보기보다 멀리서 소리가 들려오고 있음을 알아차립니다. 적어도 방 A와 방 B에서 나는 소리는 아닙니다. 조종실에서 들려오는 소리임이 분명합니다. 하지만 무엇을 향해 총을 쏘고 있는 거죠?

여러움 판정 성공 시 : 탐사자는 이 소리가 우리가 사용하는 페이지 건(영화 “스타트렉”에서 나오는 무기와 동명인 가상의 무기로, 레이저 건, 권총과 비슷하다고 상정)의 소리임을 알 수 있습니다.

- **[관찰]** 판정 성공 시 : 탐사자는 냉동 장치 방을 황급히 둘러보다가 문 앞으로 시선을 돌리게 됩니다. 시선 앞에 무언가가 보입니다. 저 멀리 어두운 구석에서, 큐브 모양의 로봇이 굴러나옵니다.

[수호자 정보] NPC 헬퍼스 봇입니다.

[관찰] 판정에 성공한 탐사자들이 먼저 헬퍼스 봇을 발견합니다. 이내 다른 탐사자들도 헬퍼스 봇을 발견할 수 있습니다. 완전히 망가진 로봇, 화면이 지지직거리며 여러 부분이 망가진 고철 덩어리가 말을 걸어옵니다.

헬퍼스 봇 : “오, 오, 오랜…만. 여러분, 냉동 장치에서…벗어난 걸, 축하…
새, 새, 새로, 로운 소식, 탐사, 행성… 그러나…먼저…긴급 소식…
여기서 도, 도망…”

탕!

헬퍼스 봇이 더 말을 잇기 전에 총에 맞아 침묵합니다. 완전히 부서집니다. 정확하게 맞았습니다. 누군가 저 멀리에서 쏜 것이 분명합니다. **[SAN 0/1]**

- 제일 **[지능]**이 높은 탐사자가 **[지능]** 판정 성공 시 > 왜 우리에게는 총을 쏘지 않을까요? 만약 헬퍼스 봇을 조종실에서부터 쏠 수 있었다면, 탐사자들도 쉽게 공격할 수 있었을 겁니다. 왜 우리를 가만 두었을까요?
- 부서진 헬퍼스 봇을 살필 경우 > 부서진 헬퍼스 봇은 마치 잘 아는 사람에게 공격당하기라도 한듯, 몇번이고 화면이 부서져 있습니다. 이정도라면 고쳐도 돌아올 수 없습니다.
 - **[기계수리], [전기수리]** 판정 성공 시 > 탐사자는 헬퍼스 봇을 고칠 수 없지만, 마치 총을 쏜 누군가가 헬퍼스 봇을 아주 잘 알고 있으며, 그의 약점만을 골라 쏘았다고 생각합니다.

보통이라면 잠겨있을 방 A와 방 B은 이곳으로 오며 헬퍼스 봇이 열어둔 것처럼 보입니다. 탐사자들은 방을 넘어 조종실로 향하거나, 냉동 캡슐 방에서 다른 곳을 조사할 수 있습니다. 아래는 방 A와 방 B, 그리고 조종실로 향하며 얻을 수 있는 정보입니다.

- 탐사자가 총을 원할 경우 > 탐사자들은 늘 소지품이 없는 상태로 깨어나곤 했습니다. 총은 헬퍼스 봇이 제공해주었습니다. 그리고 지금 큐브모양의 로봇은 없는 상태입니다.

[수호자 정보] 해당 일로 인해 탐사자들은 남을 것인지, 조종실로 향할 것인지를 의논할 수 있습니다. 탐사자들이 심리적인 압박감을 느낄 수 있을 정도로 가끔씩 총소리가 울린다고 묘사하거나, 저 멀리서 계속 무언가 부서지는 소리가 났다고 묘사해주세요.

- 방 A > 방 A는 불이 꺼진 탓에 주변을 잘 보아야 합니다. 탐사자들은 방을 지나가며 무언가를 보거나 걸려 넘어질 수 있습니다. 수많은 헬퍼스 봇들이 탐사자들이 가는 길에 부서진 채 널부러져 있습니다. 총으로 공격당한 것 같습니다. 그외에는 비교적 깨끗합니다.
- 부서진 헬퍼스 봇(방 A) > 헬퍼스 봇은 마치 잘 아는 사람에게 공격당하기라도 한듯, 몇번이고 화면이 부서져 있습니다. 이정도라면 고쳐도 돌아올 수 없습니다.
- 방 B > 방 B는 불이 꺼져 있지만 조종실 쪽에서 들어오는 빛으로 조금이나마 주변을 살필 수 있습니다. 헬퍼스 봇들이 방 A와 마찬가지로 부서져 산을 이루고 있습니다. 방 A보다 엉망진창이며, 주변에도 총알 자국이 나 있습니다.
 - **[지능]** 판정 성공 시 : 탐사자는 총 소리가 결코 자신들을 향해 날아오는 것이 아니라고 판단합니다. 이유는 간단합니다. 처음 헬퍼스 봇을 겨눴던 총 말고는 이곳으로 총알이 튕리는 단 한번도 없으며, 저쪽에서 움직이는 것조차 아닙니다. 상대는 누군가와 싸우고 있거나, 싸웠거나, 경계하는 것이 분명합니다.
- 부서진 헬퍼스 봇(방 B) > 마치 우리에게 무언가를 알리기라도 하려고 했는지, 방을 지날수록 망가진 헬퍼스 봇이 많아집니다. 이들 모두 화면, 혹은 부서지기 쉬운 부분만을 공격당했습니다. 이들은 무엇을 알리려고 했던 걸까요?

총소리가 계속 들려옵니다. 탐사자들은 방 A와 방 B를 넘어 드디어 조종실 가까이에 도착합니다.

<헬퍼스 봇, 스티븐 손, 그리고 의심>

- 추천 BGM : Michael Abels - Pas De Deux : Theme Song (US OST)

마침내 탐사자들이 조종실 가까이에 도착했을 때, 산더미처럼 쌓여 있는 헬퍼스 봇들을 볼 수 있습니다. 도대체 무슨 일이 일어난 걸까요? 탐사자들은 주변을 살피다가, 조종실에서 가장 어두운 부분-조종실의 기기판 부분에서 어떤 인영을 발견합니다. 낮은 조명을 유지하고 있는 조종실 때문에 인영은 얼굴이 잘 가려 보이지 않습니다.

[수호자 정보] 스티븐 손입니다.

?? : 아? ...누군가 깨어있나?

일순 멍청한 듯한 목소리가 돌아옵니다. 의외로 적의는 없으며, 누군지 의아하다는 목소리입니다.

남성으로 보입니다. 탐사자가 누군지를 묻는다면 이름을 알려주기 전에 탐사자들이 몇 명인지를 먼저 물어봅니다. 자신은 한 명이라고 말하며 그 전까지는 자신의 이름을 알려주지 않습니다.

- **[지능], [관찰], [튼기]** 판정 성공시 > 탐사자는 그를 어디선가 본적이 있다고 느낍니다. **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자인 걸까요?

탐사자들이 몇 명인지 알려준다면 그는 자신 또한 **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자였다고 도와달라고 말합니다.

탕!.... 광, 탕!! 탕탕!

자신을 도와달라 말한 그는 한쪽을 향해 총을 쏩니다. 완전히 부서져 산처럼 쌓여있는 큐브 모양의 로봇들. 이것들은 모두 그의 작품입니다. 그럼에도 탐사자들이 스티븐 손의 말에 수긍하고, 조종실에 들어가면 총을 든 채 부상을 입은 그를 발견할 수 있습니다.

?? : 아, 세상에...

?? : 하...하하하하... 하하...

?? : 거지같은 프로그램... 별 수를 다 쓰는군.

검은 머리카락, 눈가가 시꺼멓고, 눈동자는 갈색빛이 도는 누군가는 여러분을 보며 웃음부터 터뜨립니다. 그리고는 빨간 불이 번쩍이는 스크린 화면을 등지고 여러분에게 붉게 웃어보입니다. 탐사자 중 누군가는 알 수 있습니다. 그는 **H.E.S.C** 프로젝트 탐사자로 선발되었던, 자신의 동료 중 하나입니다.

?? : “여, 오랜만. 상황파악 안 될만큼 머리가 얼어붙은 건 아니지?”

탕. 다시 총소리가 울려퍼집니다.

그는 바로 옆, 어떤 문에서 나오던 헬퍼스를 쏘아 맞춥니다.

스티븐 손 : 스티븐 손이라고 해. 기억안나? 같이 훈련받았잖아.

스티븐 손 : 갑자기 깨어나서 정신 없겠어. 뭐...그래도 깨어난거 축하하고.

그는 또다시 탕, 소리를 내며, 잠시 움직임을 멈춘 헬퍼스 봇을 또 쏩니다. 헬퍼스 봇은 망가져 바퀴를 흘뿌리며 뒹굽니다.

스티븐 손 : 그것들한테 다가가지마. 총 맞을 수도 있어.

헬퍼스 봇 : "스티븐, 손... 지속적인 반향 시.....**H.E.S.C**

프로젝트에서....배제...이곳에서...공격...시도합니다...."

스티븐 손 : 그러시던가. (총을 한 번 더 쏘아 완전히 헬퍼스 봇을 침묵시킵니다.)

스티븐 손 : 어, 음. 어디서부터 말해야 되지. 미안, 좀 일이 급했어서... 머리로 좀 안돌아가는 것 같고...

탐사자들은 스티븐에게 질문을 할 수 있으며 그를 살필 수 있습니다. 스티븐 손은 이미 피격을 받아 과출혈 상태이기 때문에 아래의 키워드를 제외한다면 횡설수설하거나 머리가 멍해서 잘 모르겠다고 대답하도록 유도해주세요. 그러나 그는 헬퍼스 봇이 잔해속에서 나타날 때마다 총을 쏘아 고철덩어리로 만듭니다. 대답 중간중간마다 총을 쏘아 탐사자들이 계속 긴장상태로 있도록 해주세요.

- 스티븐 손을 확인할 경우 > 그 또한 탐사자들과 똑같이 깨어났을 때 입은 평범한 복식을 하고 있습니다. 붉은빛에 가려져 잘 모르겠지만, 그는 부상이 심합니다. 옆구리와 가슴팍, 어깨. 모두 피격당한 모양입니다.
 - **[응급처치], [의료]** 판정 성공 시 : 그를 치료할 수는 있지만 부상이 심해 그가 나올 수 있을지 의심되는 상황입니다. 게다가 그는 딱히 치료에도 좋은 반응을 보이지 않습니다. "처치 받다가 당신들 총맞으면 나도 죄책감 받아."
 - [수호자 정보]** 만일 탐사자가 치료 도중 지구호의 불이 켜진다면, 헬퍼스 봇에 의해 스티븐 손과 함께 피격당할 수도 있습니다.
- 총을 뺏으려고 할 경우 > 총을 뺏는 것은 힘들어 보입니다. 만일 군인이나 경찰 등이 있다면 그가 "총을 잡은 자세"에 빈틈이 없음을 알 수 있습니다. 군복무를 했을 가능성이 있으며 그에 준하는 일을 했을지도 모릅니다.
- 왜 깨어 있는가? > 그는 순순히 말합니다. "탐사에 참여했었어. 유사 지구행성이 아니었기에 모두가 다시 돌아와 잠을 청했지만 나는 자고 싶지 않았거든. 그냥, 천천히 늙어가면서 내가 생각한 이론들을 논문들로 정리하고 싶어서...그러다가...뭔가를 알게 되었는데..." 다시 탕, 소리가 납니다. 그는 산더미같은 헬퍼스 봇들을 과연 몇번이나 박살내고, 죽여온걸까요?
- 지금 이게 무슨 일인가? / 헬퍼스 봇을 쏘는 이유 > 스티븐 손이 말합니다. "당신들이 불쌍하다고 생각해. 지금 깨어났다는 건, 프로젝트의 오류 때문이거든. 모든 것이 냉동 중인데, 당신들만 깨어난건가? 다시 돌아갈 방법을 못찾으면 늙어죽을지도 몰라. 그래서... 어쨌든 불쌍한 사람만 더 늘었나... 내가 하는 일 좀 거들어줄래? 별 건 아니야. 그냥...저...빌어먹을 큐브모양 새끼들이 하는 걸 막아야 해서."
- 헬퍼스와의 적대 이유 > 몇 번 쏘다보니까 그렇게 되었다고 합니다.
- 프로젝트의 오류? > 스티븐 손이 말합니다. "당신들. 뭔가 이상하다고 생각 안해? 아, 깨어난지 처음이니까 모르나? 여긴 이상한 것 투성이야. 유사 행성도 아니면서 탐사를 시키거나, 갑자기 한명만 깨어나거나, 죽지도 않은 사람을 그대로 버리고 간다던가. 애초에 지구하고는 연락조차도 되지 않는대거나."
- 무엇을 막아야 하는가? > 그는 탐사자를 뺀히 바라보다 말합니다. "프로젝트의 프로그램."

스티븐 손과의 대화로 정보를 거의 수집했을 경우, 스티븐이 탐사자들에 관해 무언가 말하려고 하도록 하게 해주세요. (ex: 게다가 말이야, 여긴... / 게다가 말이야, 이번에 해동된 것이 당신들이라면...) 말하던 도중, 말을 절로 잇기도 전에 갑자기 불이 환하게 켜집니다. 모든 사람이 알 수 있도록 환히 켜집니다. 동시에 통신기기도 불이 들어오며, 캡슐방에 있던 사람들은 자신들이 있었던 캡슐에 "해동"이라는 단어가 뜨는 것을 볼수 있습니다.

탕!

이번에 맞은 것은 헬퍼스 봇이 아닙니다.
불이 들어오는 것을 보고 잠시 멈췄던 스티븐입니다.

헬퍼스 봇 : “야호! 오랜만이에요, 여러분. 그새 아이스크림이 되어 버린 건 아니죠?
좋은 소식이에요! 유사 지구 행성을 찾았답니다.
우리가 살수 있을만한 행성! 한번 보고 싶지 않으세요?”

헬퍼스 봇이 스티븐 손을 쏘았습니다. [SAN 체크 1/1d3],
[의료], [응급처치]를 하던 탐사자, [민첩] 판정 [체력 0 / 체력 -1d3]
스티븐은 가슴팍을 관통당했습니다. 동시에, 무언가가 스티븐의 목을 관통하고 지나갑니다. 스티븐이 두 발의 총알에 격발당했습니다.

스티븐 손 : 봐봐... 저것들은 미쳤어...

스티븐 손 : **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자가 아닌 탐사자를 배제합니다. 스티븐 손을 위험인물로 판단, 이곳에서 제거합니다.

헬퍼스 봇 : **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자가 아닌 탐사자를 배제합니다. 스티븐 손을 위험인물로 판단, 이곳에서 제거합니다.

스티븐 손 : 봐봐, 저렇게 말할 줄 알았다니까? (흐, 웃으면서 총을 제 턱에 가져다댑니다.)

스티븐 손 : 당신들이 불쌍해.

스티븐 손 : 그 새끼들을 믿지마, 믿지마. 절대 믿지마.

탕!

스티븐 손이 스스로 자살합니다. 가까이에서 본 전원, **SAN** 체크 없이 **1d6** 다이스, 나온 수 만큼 이성을 감소합니다.

“이제 안심입니다!” 헬퍼스 봇이 마치 이제 아무 일도 아니라는 듯 가볍게 말합니다. “세상에 글썄, 몇번이고 저를 쏘았는데! 글썄 말이죠, 제동료들이 얼마나 쓰러졌는지~...세상에! 그러고보니 다들

수건도 없고 준비도 아무것도 안 되어 있잖아요! 조금만 기다려주세요!” 헬퍼스 봇은 빠르게 수건을 가지러 사라집니다. 헬퍼스 봇이 없어진 사이, 지구호에서 온갖 기계와 로봇들이 나타나 모든 것을 새롭게 치우기 시작합니다. 순식간에 조종실이 완전히 깨끗해집니다. 모든 것을 보았던 탐사자들을 제외하고요.

돌아온 헬퍼스 봇은 수건을 나눠주며 탐사자들의 질문에 대답합니다.

[주의사항] 시나리오를 진행하는 동안 탐사자들은 헬퍼스 봇과 좋은 관계를 맺어야 합니다. 되도록 친근하고 유쾌하게 묘사하되 어딘가 썩은 구석을 남겨두어 무언가 감춰진 것이 있음을 의식하게 해주세요.

아래의 질문들을 탐사자들이 꼭 다 질문하거나 알아야 하는 것은 아닙니다. 적절한 시기에 맞춰서 다음으로 넘어가 주세요. 해당 롤플레이팅을 얼마나 하는지는 수호자의 자유입니다.

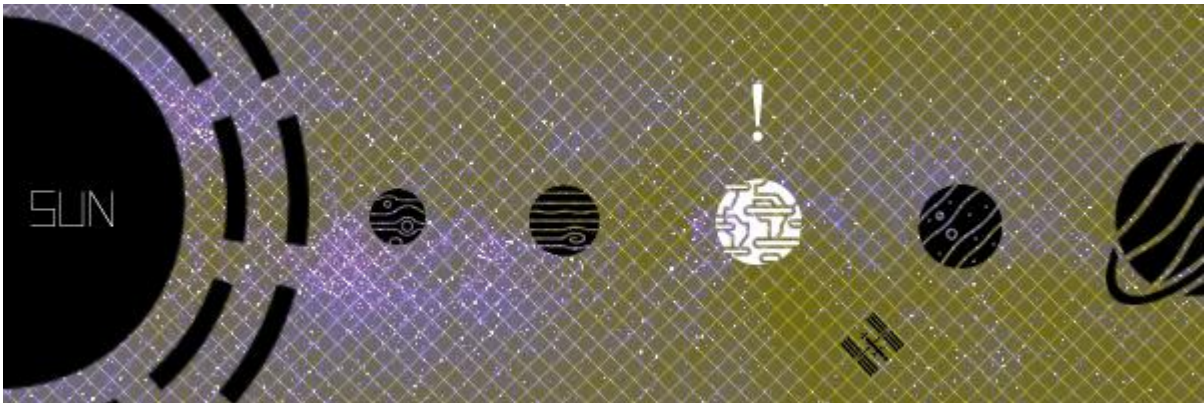
탐사자들은 기본적으로 헬퍼스 봇을(적어도 무슨 기능을 하는 로봇인지) 아는 상태입니다. 탐사자들이 헬퍼스 봇에 대한 기초적인 질문을 할 경우 자신을 잊고 있어서 섭섭하다는 식의 표현을 해주시면 좋습니다. 헬퍼스 봇의 기초적인 설정은 NPC란을 확인해주세요.

ex) 너는 누구인가? > 에이~ 제가 기억이 안 나는 건가요? 지구를 떠나올 때 같이 함께 한! 헬! 퍼! 스! 봇이라고요!

- 여기는 어디인가? > 우리의 우주선 지구Earth호입니다. 초광속 이동이 가능하거나, 인공 중력이 있다고 덧붙여 주세요. 탐사자들의 이해를 돕기 위해 지구 호에 관한 설명을 해주는 것도 좋습니다. 한 번 더 묻는다면 지구에서 멀리 떨어진 우주, 또 묻는다면 성간 우주, 임시로 행성 Y 혹은 ET nnnd (시작하기에 앞서 수호자가 정한 번호를 넣어주세요) 근처에 있다고 대답합니다.
 - ET nnnd를 들은 후 [천문학] 판정 성공 시 : 탐사자는 ET의 뜻이 Earth's Telescope이며, 지구를 떠난 우주선이 자체 망원경으로 발견한 nnn번째 항성임을 알 수 있습니다.
- 왜 우리를 깨웠나? > 지구 종이 살 수 있는 유사 지구 행성을 발견했기 때문입니다. 지구와 비슷하기까지 하니 운이 좋았지요!
- 왜 하필 우리였나? > 탐사자들은 무작위로 해동된 것이므로 헬퍼스 봇 또한 알 수 없습니다. 행성을 탐사할 수 있을 만큼 운이 좋았던 것이 아니냐고 덧붙이면 좋습니다.
- 유사 지구 행성? > 탐사자를 우주선 안에 있는 스크린과 서브 스크린을 통하여 푸른 행성(행성 Z)을 보여줍니다. 창문으로는 보여주지 않습니다.
 - [관찰] 판정 성공 시 : 바다가 있는 듯 푸른 빛이 보이며, 구름이 많이 존재합니다. 녹색의 땅이 보입니다. 외계 태양(행성 Z)의 빛에 반사되어 표면에 희미하게 대기가 관찰됩니다. 어려움 판정에 성공 시 : 탐사자는 육안으로 확인할만한 거대한 건축물이나 대기권에 있는 비행물체는 없음을 확인합니다.



- 스크린으로 보여지는 행성 ζ



(Icon made by monkik from www.flaticon.com)

- 서버 스크린으로 보여지는 행성 ζ
 - 유사 지구 행성이라고 판단할만한 단서가 있었는가? > 대기 중에 산소와 메탄이 둘 다 존재함을 확인했으며, 복사선 흡수 표, 광화학 반응을에서 지구와 유사한 반응을 보였습니다. 행성의 밀도나 중력 또한 지구와 유사함을 확인했습니다. 비슷한 질문을 할 경우 암모니아와 질소의 존재, 생명이 탄생하기 위한 온도권에 틀을 말해주세요.
 - 지구를 떠난 지 얼마나 되었나? > 알려줄 수 없습니다. 아주 오래 지났거나, 아주 조금만 지났을 거라고만 말해주세요. 탐사자가 집요하게 물어볼 시 지구 호에서는 시간 이야기를 하지 않기로 약속하지 않았느냐고 되물어 줍니다. **[수호자 정보]** 이는 탐사자들이 오랜 시간이 흘렀음에 우울함을 느끼지 않게 하기 위해서입니다.
 - 지구의 사람들에게 들어온 메시지가 있는가? > 최근 수신함을 살펴본 바로는 없습니다. 있더라도 각국 대통령들의 격려 인사뿐입니다.

- 지구와 제대로 연락은 되고 있는가? > 스티븐 손이 말했던 프로그램의 오류 중 하나입니다. 헬퍼스 봇은 아주 간단하게 대답합니다. “물론이지요! 시간이 좀 걸릴 뿐 제대로 연락되고 있습니다!”
- 지구의 사람들은 어떻게 되었는가? > NPC 헬퍼스 봇도 알 수 없습니다. 우주선에 찾아오지 않은 것을 보니 아직은 우리가 신 우주 개척자들이라고 너스레만 떨어주세요.
- 우리 이전에도 깨어난 사람이 있는가? > 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다. 수호자의 임의로 정해주세요. 단, 있다고 말할 경우 냉동장치 몇 개가 비어 있지 않느냐고 되묻거나, 지난번에 나간 탐사자들의 이름을 말해주는 등 희망적인 이야기해주세요. 그 사람들이 어떻게 되었는지 아느냐고 물을 경우 따라 나갔다가 고장이 나서 수리를 하는 바람에 어떻게 되었는지는 잘 모른다고 해야 합니다. 하지만 스티븐 손의 이야기는 절대로 꺼내지 않습니다.

[주의사항] 3회차 이상 다녀온 플레이어들은 알라도, PC들은 모를 수 있습니다. 만약 깨어난 전적이 있는 PC가 있다면 그 PC를 헬퍼스 봇을 슬쩍 쳐다보았다고 말하는 정도는 할 수 있습니다. 헬퍼스 봇과 이번 시나리오의 헬퍼스 봇은 기종과 프로그래밍이 된 성격만 다를 뿐 다른 로봇입니다. 따라서 전작에 다녀온 탐사자들의 대략적인 이야기(행성을 탐사하고 정착하지 않고 다시 탐사를 떠났다는 등의)만 알고 있습니다.

- 스티븐 손은? > 헬퍼스 봇이 묻습니다. “누구를 말씀하시는 건가요?” 헬퍼스 봇은 이미 그 문제에 관해 기억이 삭제된 것처럼 묻습니다. 탐사자들은 끈질기게 물을 경우 “아! **H.E.S.C** 프로젝트에서 배제된 불온인자 말이군요!” 하고 대답합니다. 헬퍼스 봇은 굳이 일어난 탐사자들에게 불안을 심어주고 싶지 않았기 때문에 모른 척했다고 말합니다.
- 방금 전의 일(스티븐 손과의 대치)은 무슨 일인가? > “해당 불온인자는 시스템을 재부팅하려고 했습니다!” 헬퍼스 봇이 말합니다. **H.E.S.C** 프로그램을 재부팅한다는 것은, 곧 지구호의 전원을 완전히 껐다가 켜는 것과 같습니다. 잘못될 경우 200명의 프로젝트 탐사자가 전원 사망할 수 있는 위험한 일이므로 헬퍼스 봇은 그를 저지하려고 했고 실제로 성공했다고 말합니다.
- 그가 시스템을 재부팅하려는 뚜렷한 이유가 있는가? > 헬퍼스 봇은 자신이 아닌 다른 헬퍼스 봇에게 기록이 있을지도 모르지만 그 로봇은 이미 폐기 처리되어버렸다고 말하며 가볍게 없던 일로 치부하려고 합니다.
- 재부팅 방법은? > 헬퍼스 봇은 그에 관해 철저히 비밀로 붙인다고 말합니다. 공학자가 시도하려고 하면 진짜로 재부팅될 가능성이 있기 때문입니다.
- 일어나있었을 때 “동면”처리가 되어 있었던 이유는 무엇인가? > 헬퍼스 봇은 조금 망가지고 부서졌지만 탐사자들을 반기려 간 헬퍼스 봇이 있지 않았냐고 되묻습니다.
- 불이 늦게 켜진 이유는 무엇인가? > 헬퍼스 봇도 알지 못합니다. 게다가 해당 헬퍼스 봇 개체는 불이 켜졌을 때 제작된 개체로, 애초에 불이 꺼져 있던 것조차 몰랐습니다.
- 냉동캡슐에서 일찍 일어난 이유는 무엇인가? > 헬퍼스 봇도 알지 못합니다. 오히려 헬퍼스 봇은 탐사자들이 먼저 깨어나 있던 것에 의아해하며 자신보다 일찍 일어난 탐사자들이 감기에 걸리지는 않았는지 걱정합니다.
- **H.E.S.C** 프로그램에 문제가 있는 것이 아닌가? > 헬퍼스 봇은 말합니다. “**H.E.S.C** 프로그램에는 오류가 없습니다!” 탐사자들의 지속적인 오류와 방금 전 사건에 관한 것을 원인으로 들어도 똑같이 말할 뿐입니다.

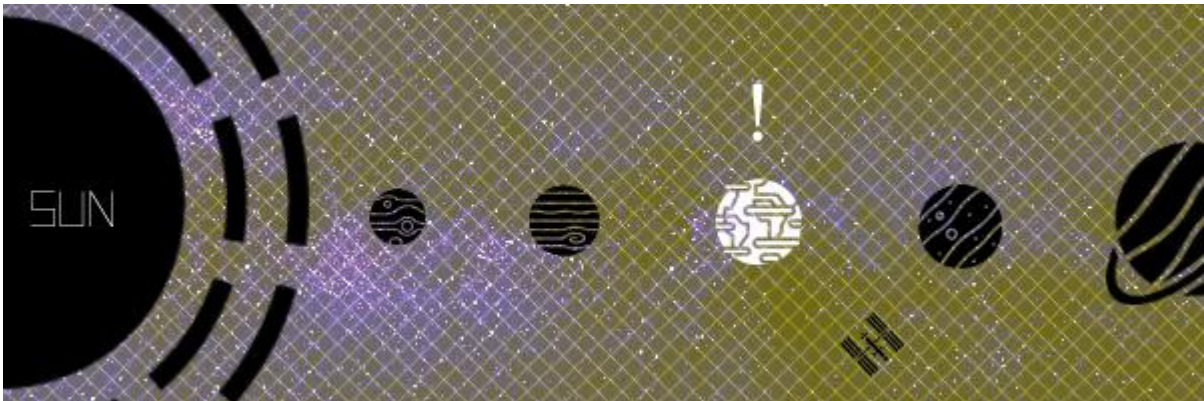
- 우리는 여기서 무엇을 해야 하는가? > 탐사를 해야 합니다.
- 유사 지구 행성의 이름은 무엇인가? > 일단 공식적으로는 ET nnnd이며 임시로는 행성 ζ라고 말합니다. 이 질문이 나올 경우 조사나 질문받는 것을 잠시 멈추고 아래의 스토리 <행성 이름을 짓자!>를 진행해주세요.

지구 호의 내부 또한 조사할 수 있습니다. 아래에 해당하는 장소가 아니라면 되도록 평범하고 익숙한 우주선이라는 느낌으로 설명해주세요.

- 우주선 내부 > 방금 일어난 곳은 수많은 냉동 캡슐을 수납하는 기계들로 가득합니다. 탐사자들이 탐사를 위해 냉동되어 있던 곳입니다.
 - **【관찰】** 판정 성공 시 : 가볍게 훑어도 냉동 캡슐을 수납하는 서랍 같은 기계는 100개가 훌쩍 넘어가는 것 같습니다.
 - **【지능】** 판정 성공 시 : 탐사자들은 HESC 프로젝트를 위해 200명 정도 되는 사람들과 함께 잠에 빠졌음을 상기합니다.
- 냉동 캡슐 > 원통 모양의 캡슐은 내부에 물이 가득 차 있으며, 누워서 이용할 수 있습니다. 뚜껑을 닫으면 관처럼 보입니다. 이것은 서랍을 닫듯 우주선의 벽면에 수납할 수 있습니다. 이제 제대로 작동하는 듯, 불이 켜진 냉동 캡슐들은 우우웅하는 소리를 내고 있습니다.
 - **【관찰】** 판정 성공 시 : “해동”이라는 단어가 초록색 빛으로 깜빡이는 화면을 확인할 수 있습니다. 열리지 않은 캡슐에는 붉은색으로 “수면”이 깜빡이고 있습니다. 불이 꺼진 캡슐도 있습니다.
 - **【지능】** 판정 성공 시 : 불이 꺼진 캡슐은 이미 다른 행성에 정착했거나, 사망한 탐사자의 캡슐입니다. 사용할 필요가 없어졌기 때문에 전원이 꺼진 겁니다.
 - **【주의사항】** 냉동 캡슐에 누우면 자동으로 냉동 수면 장치가 가동됩니다. 다시 누우려고 할 경우 헬퍼스 봇을 통해 알려주세요. (ex: “방금 일어났는데 다시 자려고 그러는 건 아니죠?”)
- 화면 > 화면을 바라본 탐사자는 반짝이는 푸른 행성의 모습과 함께 현재 자신이 있는 곳의 위치를 확인할 수 있습니다. SUN이라고 표시된 천체는 항성 Z, 하얀색으로 칠해진 것이 유사 지구 행성, 검은색으로 표시된 비행물체가 탐사자가 현재 있는 곳의 대략적인 위치입니다. 아래의 사진을 핸드아웃으로 사용해주세요.



- 스크린으로 보여지는 행성 ζ

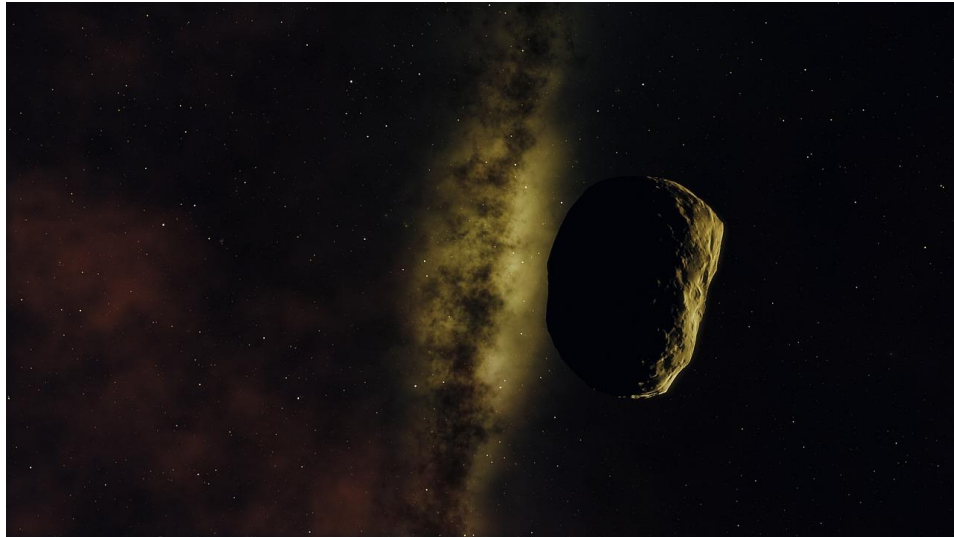


(Icon made by monkik from www.flaticon.com)

- 서브 스크린으로 보여지는 행성 ζ
- **[관찰]** 판정 성공 시 : 화면에는 각각의 천체 밑에 차례대로 ET nnn, ET nnnb, ET nnnc... 순으로 이름이 적혀져 있습니다.
헬퍼스 봇 : “이름이 너무 어려워서 제가 임시로 항성 Z와 유사 지구 행성 ζ라는 이름을 붙여 두었죠!”
 - ET nnn을 들은 후 **[천문학]** 판정 성공 시 : 탐사자는 ET의 뜻이 Earth's Telescope이며, 지구를 떠난 우주선이 자체 망원경으로 발견한 nnn번째 항성임을 알 수 있습니다.
 - **[관찰]** 판정 성공 시 : 바다가 있는 듯 푸른 빛이 보이며, 구름이 많이 존재합니다. 녹색의 땅이 보입니다. 외계 태양(항성 Z)의 빛에 반사되어 표면에 희미하게 대기가 관찰됩니다.
- 창문 > **[주의사항]** 헬퍼스 봇이 일부러 스크린으로 유도했기 때문에, 창문을 보는 탐사자는 존재하지 않을 수 있습니다. 만약 탐사자들이 창문을 보지 않은 채 진행하려 한다면 랜덤으로

[관찰] 판정, 성공한 탐사자가 무심코 볼 수 있도록 합니다. 창문을 본 탐사자만이 해당 핸드아웃과 정보를 얻을 수 있습니다.

[관찰] 판정 성공 시 : 탐사자는 스크린으로 본 것과 전혀 다른 이상한 천체를 보게 됩니다. 물도, 대기도, 초목도 바다도 없는 그저 돌덩어리 같은 천체. 설마 저것이, 헬퍼스 봇이 말하는 유사 지구 행성 ζ인걸까요?



- 창문에 보이는 천체에 관해서 질문할 시 > 헬퍼스 봇은 창문을 보고는 우리가 갈 곳은 저곳이 아니라고 단언합니다. 그러면서 지금 막 태양계 Z, 그 안의 유사 지구 행성 ζ로 향하고 있다고 말합니다. 현재 아광속으로 움직이고 있으니 아마 행성에 관해 이것저것 정보를 듣고 이름을 짓고 나면 도착했을 거라고 너스레를 떨기도 합니다.
 - **[지능]** 판정 성공 시 : 하지만 보통은 유사 지구 행성에 가까이 도착한 다음에 우리를 깨우지 않던가요? 이번 탐사는 확실히 무언가 이상합니다.
 - 이후 행성 탐사를 위해 나가기 전에 확인했을 시 > 여전히 천체는 창문 앞에 있습니다. 우리를 따라온 것일까요? 아니면?
[수호자 정보] 헬퍼스 봇은 해당 천체에 관해 대수롭지 않은 반응을 보입니다. 그 또한 설마 비행선이 그쪽으로 향할거라곤 생각하지 못하기 때문입니다. 탐사자들이 계속 천체에 관해 물어본다면 “저는 아는 것이 없어요!” 등의 말로 회피가 가능합니다.
- 창문에 보이는 천체에 관해 **[천문학]**, **[지구과학]** 판정 시 > 소행성대에서 쉽게 볼 수 있는 소행성 같습니다. 화성의 위성, 포보스와 데이모스와 비슷한 천체로 여겨집니다. 크레이터가 보이며 대기가 존재하지 않습니다만, 저 정도 크기라면 약한 중력을 갖고 있을지도 모릅니다.

[주의사항] 만일 탐사자들이 해당 조사를 한 뒤 행성에 대해 계속 궁금해할 경우, **[지구과학]**, **[천문학]**,

[아이디어] 롤로 “헬퍼스 봇에게 질문하기”를 통하여 항성 Z와 행성 ζ에 관해 설명해주세요. 대신 소행성에 관해서는 이야기하지 않습니다. 정보가 없다는 이유 때문입니다.

[지구과학], **[천문학]**으로 판정할 시 “화면을 더 살펴보자 이런 정보를 알 수 있었다” 혹은 “산출된 수치를 보아하니 이러리라 판단된다”라고 대답해주세요.

헬퍼스 봇에게 질문할 경우 헬퍼스 봇으로 대답해주세요.

- 기기판 > 우주선의 이착륙이나 여러 가지 계산을 산출하는 컴퓨터, 통신기기, 기타 우주여행에 필요한 기기가 수도 없이 존재합니다. 버튼을 함부로 눌렀다간 큰일이 날 것 같으니 가만히 내버려 두도록 합시다.

<행성 이름을 짓자!>

>> 탐사자들이 행성 ζ의 이름을 질문하거나, 위의 조사가 적절히 끝나간다고 판단할 경우 해당 스토리를 진행해주세요.

헬퍼스 봇을 사용하여 탐사자들의 이목을 끌어 주세요. (ex: 헬퍼스 봇이 정육면체 몸통의 스피커에서 짹! 하고 손뼉 치는 소리를 냅니다. “모두 주목!”) 탐사자들이 헬퍼스 봇을 인지하면 탐사자들에게 이 유사 지구 행성 ζ의 정식 이름은 ET nnnd이지만 앞으로 탐사자들이 부르기 쉽도록 새로운 이름을 짓자고 제안합니다. 이것은 기념할만한 일이며 탐사자들이 이 행성의 첫 번째 인류 조상이 될 수 있다고 말해주세요.

탐사자들이 논의를 통해 행성 ζ(혹은 행성 ζ를 포함한 많은 천체)에 이름을 붙이면, 헬퍼스 봇을 통해 우리의 행성 “새로운 이름”의 첫 번째 탐사자가 된 것을 환영해주세요. 이후 마저 조사를 하거나 아래 스토리를 진행합니다.

[주의사항] 수호자는 앞으로 진행될 플레이에 행성 ζ 대신 새로운 이름을 계속 사용해주세요. 이는 엔딩명에서도 사용해야만 합니다. 행성 ζ는 어디까지나 임시 명칭입니다. 새로운 이름을 지음으로써 탐사자들은 같은 시나리오를 반복 플레이하더라도 다른 행성을 탐사하는 기분을 만끽할 수 있을 것입니다. 항성 Z의 경우 따로 정해진 이름이 없다면 태양, 혹은 해로 명명해주세요.

[수호자 정보] 사실상 탐사자들은 행성 ζ에 착륙하지 않기 때문에, 해당 이름은 더미데이터와 마찬가지로 잊게 됩니다.

<착륙할 것인가?>

행성 ζ의 이름까지 짓고 나면 탐사자들은 본격적으로 행성을 탐사할 준비를 해야 합니다. 수호자는 헬퍼스 봇을 통해 아래의 사항을 알려주며 탐사를 할 것인지 말 것인지에 대해 탐사자들의 의견을 구합니다.

- 외계 태양으로부터는 3번째로 떨어진 행성으로, 태양계의 모습 또한 지구와 거의 비슷하다. 태양 또한 우리 태양과 비슷한 광도를 가지고 있다. 나이는 60억년대로 추정되며, 지구보다 조금 나이가 많다.
- 행성 ζ의 하루는 26시간, 표면 중력은 약 9.4m/s², 자전축은 약 27도로 지구와 거의 비슷한 편이다. 대기 중 공기가 풍부하며 산소와 질소 모두 숨쉬기에 문제가 없는 편이다. 만일 탐사자들이 지상에 내려간다면, 우주선을 벗고도 호흡할 수 있을 것이다. 대기 중에 산소와 메탄이 둘 다 존재함을 확인했으며, 복사선 흡수 표, 광화학 반응을에서 지구와 유사한 반응을 보였다.
- 바다가 존재한다. 육안으로 보일 만큼 많은 물이 존재하며 이는 생명이 살 수 있다는 강력한 증거다.
- 탐사자들은 남반구에 착륙하여 적도 방향으로 탐사를 할 예정이다.
- 생명체의 신호는 잡히지 않았지만 암모니아와 질소의 존재, 생명이 탄생하기 위한 온도권에 들고 있다. 우리와 대화가 가능한 외계 지적 생명체는 없더라도 최소한 고등 지적 생명체까지는 존재하지 않을까 추측 중이다.
- 대기권에 비행물체가 없는 것을 보아 지적 생명체가 우리의 존재를 알아차렸거나, 혹은 모종의 이유로 인해 비행물체를 띄울 수 없는 상태일 수도 있다.
- 절대 지구는 아니다!

>> 탐사자들이 논의를 거쳐 탐사하겠다고 선언할 경우 : 수호자는 탐사자들이 탐사 준비를 할 수 있도록 잠시 시간을 준 뒤, 탐사자들을 비행선 달Moon호로 이동시켜 주세요.

[수호자 정보] 비행선은 8명이 충분히 이동할 수 있는 크기이며 탐사에 필요한 여러 가지 장비가 존재합니다. 비행선 뒤편에는 숙소가 존재하여 장기적인 탐사 또한 용이해 보입니다. 만약 탐사자들이 비행선을 조사할 경우 익숙해서 편안할 지경이라고 묘사해주세요. 이후 탐사자들은 만일을 대비해 무기와 우주복을 지급받습니다.

- 무기 : 페이지 건 - 영화 "스타트렉"에서 나오는 무기와 동명인 가상의 무기로, 레이저 건, 권총과 비슷하다고 상정하시면 될 것 같습니다. 총알의 개수 제한은 없으며 전원 한 개씩 지급받습니다.

[사격(권총)] 기능을 사용합니다. 급할 경우 물리 타격 또한 가능합니다. 피해 1D6.

- 탐사자들은 이 무기를 지급받으며 스티븐 손을 상기할 수 있습니다.
- 우주복 : 가벼운 우주복이며, 쉽게 벗을 수 있도록 되어 있습니다.

비행선으로 이동한 탐사자들은 행성 ζ로 탐사를 떠나게 됩니다.

>> 탐사자들이 논의를 거쳐 탐사하지 않겠다고 선언한 경우 : 탐사자들은 탐사를 포기하고 다시 동면에 들어갑니다. **<END 0 :: NOT HERE, NO THERE>**을 진행해주세요.

[1. 착륙? 무언가 이상하다]

- 추천 BGM : Michael Abels - ANTHEM (US OST)

탐사자들은 비행선 달 호를 타고 행성 ζ에 착륙을 시도합니다. 우리가 창문으로 보았던 소행성이 조금씩 커집니다. 아무래도 이 천체를 피해서 가려는 모양입니다. 주변에는 다른 소행성들도 많아 보입니다.

적어도 별처럼 보였던 것들 말이죠. 아무래도 소행성들이 잔뜩 몰린 소행성군 같습니다.

“곧 중력 때문에 정신이 없을 거예요! 착륙에 대비하세요!” 헬퍼스 봇이 옆에서 유쾌하게 말합니다.

탐사자들은 헬퍼스 봇의 말대로 조금씩 압력을 느끼기 시작합니다. 대기권에 들기 시작한걸까요?

탐사자들은 금방 아래로 떨어지거나, 혹은 누가 아래로 떠미는 듯한 기분을 느낍니다.

...

...

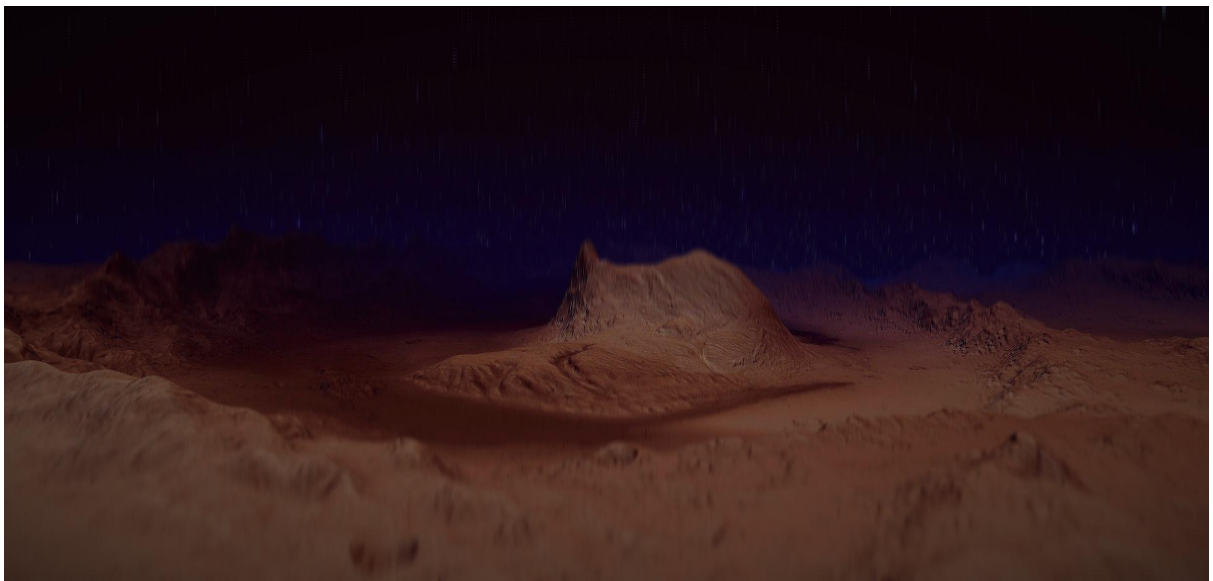
...?

...? 뭔가 이상하지 않나요?

우리가 항상 받아왔던 중력 이착륙 훈련과는 조금 다른 것 같은-

통.

탐사자들은 생각을 끝마치기도 전에, 통, 하고 부딪히는 느낌을 받습니다. 통, 광. 과광. 동시에 이상한 기분을 느끼며 전원 **[관찰]** 판정. 성공한 탐사자들은 창문 밖을 보게 됩니다.



기기판에서는 아무런 소리도 나지 않고, 착륙을 위해 지면에 몇 번 튕긴 비행선은 그저 조용하기만 합니다. 창문 밖을 본 탐사자들은 우리가 들었던 정보와 전혀 다른 행성의 모습을 보게 됩니다. 끝없는 돌의 지평선. 대기? 하늘? 동물? 나무? 그런 것은 어디에도 존재하지 않습니다. 여긴 어디죠? 우리는 어디에 착륙한 건가요? **[SAN 체크 0/1]**

[수호자 정보] H.E.S.C 프로젝트의 오류로 소행성에 착륙하게 되었습니다. 프로그램을 따르고 있는 헬퍼스 봇은 이를 알아차리지 못합니다.

쿵 하는 소리와 함께 비행선이 가볍게 땅에 착륙합니다. 귀를 멍멍하게 만든 소음이 거짓말처럼 천천히 사그라듭니다. 엔진음이 사라지며 착륙을 대비한 기기 뽁뽁거리는 소리만이 비행선에 울려 퍼집니다.

기기판에 청색 불이 들어옵니다. 헬퍼스 봇이 소리칩니다. "행성 ζ에 착륙했습니다! 모두들 탐사를 준비해주세요!"

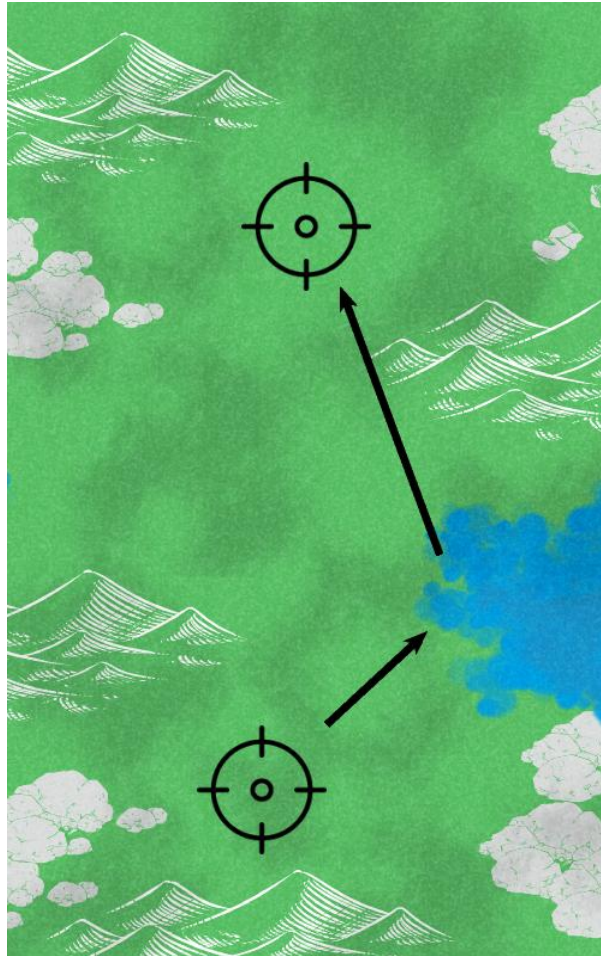
무슨 말이죠? 여긴 그저 "소행성"이잖아요? 탐사자들이 더 의문을 표하기도 전에 자신의 몸이 붕 뜨는 것을 느낍니다. 헬퍼스 봇이 이어 말합니다. "행성과 비슷하게 중력 조절을 했습니다! 준비하고 탐사를 시작하자구요!" 중력이라곤 대기보다도 존재하지 않을 것 같은, 무중력과 같은 상태입니다. 벨트로 고정된 탓에 어느정도까지는 떠오르지 않습니다. 하지만 중력 때문에 움직임이 불편합니다.

탐사자들이 주변을 둘러볼 경우 > 제대로 본것이 맞습니다. 이곳은 소행성입니다.

[수호자 정보] 탐사자들은 소행성에 도착했습니다.

<여기가 아니잖아!>

탐사자들이 의문과 항의를 표현하더라도 헬퍼스 봇은 이곳이 행성 ζ라고 우기며 제대로 착륙했다고 말합니다. 심지어 헬퍼스 봇은 탐사자들에게 지도를 보여주며, 탐사자들이 남반구에 제대로 도착했으며, 적도 쪽으로 향할 예정이라고 말하기까지 합니다. 화면에는 헬퍼스 봇의 말대로 제대로 된 지도가 그려져 있습니다만, 바깥의 상황과는 전혀 다릅니다.



(Icon made by smashicons / Freepik from www.flaticon.com)

결국 탐사자들이 헬퍼스 봇에게 더 강한 항의를 하거나, 헬퍼스 봇을 창문 쪽으로 데려가서 직접 창문 풍경을 보여주어야 합니다(ex: 탐사자가 밀치는 바람에 헬퍼스 봇은 창문에 통 부딪힙니다. 그제서야 바깥을 보게 된 모양입니다). 헬퍼스 봇은 매우 당황하며 지구호로 연락하겠다고 말합니다. 뽁뽁 신호를 보내는 것을 보니 놀란 모양입니다.

[수호자 정보 1] 헬퍼스 봇 또한 이곳이 행성 ζ라고만 정보를 받았기 때문에 당황한 것입니다. 아직 프로그램의 지속적인 요청과 협박성 권유를 받지 않았기에 그 또한 탐사자들과 같은 반응을 보입니다. 탐사자들이 **[전기수리]**, **[기계수리]**를 통해 헬퍼스 봇을 고치려는 시도를 할 수 있으나 헬퍼스 봇은 업그레이드 될 뿐, 고장난 것이 아니기 때문에 멀쩡합니다.

[주의사항] 수호자는 이 시기부터 H.E.S.C 프로그램에 어떤 오류가 있을지도 모른다는 묘사를 탐사자들에게 지속적으로 해주어 탐사자들이 헬퍼스 봇, 혹은 H.E.S.C 프로그램을 신뢰하지 못하도록 만들 수 있습니다. 또한 해당 시나리오가 강요되는 일이 많은 만큼 탐사자들에게도 자유로운 행동이 가능함을 지속적으로 상기시켜주어야 합니다. (ex: 헬퍼스 봇과 대치하며 공격한다 / 탐사를 포기하고 비행선으로 돌아가려고 한다 등) 헬퍼스 봇과는 사사건건 부딪히게 되므로, 수호자의 재량에 따라 헬퍼스 봇과 전투를 시키는 것도 가능합니다(하지만 적어도 행성에 관한 정보를 모두 얻은 뒤에 갈등을 빚는 것이 행성 ζ에 대한 제대로 된 진상을 알 수 있을 것입니다).

<잘못된 행성, 지구호에서 날아온 탐사 요청>

몇 번 뺨뺨거리던 헬퍼스 봇은 당황한 표정으로 탐사자들을 바라봅니다. “지구호에서는 이곳을 행성 ζ이라 인식했습니다! 저희는 이곳을 탐사해야 합니다!” 탐사자들이 당황한 만큼 헬퍼스 봇도 놀란 것 같습니다. 헬퍼스 봇은 “무언가 잘못된 것 같네요! 잠시 이곳의 상태를 다시 취합해 연락해보겠습니다! 정보를 보내 탐사를 취소시키고 돌아갈 예정입니다!”하고 탐사자들을 안심시킵니다. 헬퍼스 봇은 이후 중력을 지구호와 같은 수준으로 조절합니다. 탐사자들은 헬퍼스 봇이 지구호와 연락하는 동안 주변을 살필 수 있습니다.

- 창밖을 볼 경우 > 소행성 그 자체입니다. 조금 크기가 커서 산맥이나, 크레이터들이 보이는 것 빼고는 그저 그런 행성입니다. 하지만 탐사자는 기억하고 있습니다. 지구호의, 그리고 비행선의 창문에 확실히 떠다니던 소행성들요. 탐사자들은 그곳에 착륙한 것이 분명합니다.

만약 정말로 지구호가 이곳을 행성 ζ라고 인식하고 있다면, 직접탐사가 아닌 간접탐사라도 시킬 지도 모릅니다.

- 탐사자들은 원래 행성 ζ에 직접 발을 딛는 조사팀과, 비행선에 남아 자료를 수집하는 정보팀으로 나뉘어 행동할 예정이었습니다. 탐사자들은 비행선에 남아 탐사로봇을 통해 행성 ζ를 조사하거나, 직접 비행선 밖으로 나가 탐사할 수 있었습니다. 탐사로봇을 이용하면 안전하지만 자료를 수집하는 데에 시간이 오래 걸리고, 비행선 밖으로 나가 탐사할 경우 자료를 직접, 바로 얻을 수 있으나 돌발 상황에 대처하지 못할 수 있습니다. 하지만 지금 같은 경우에는 나가는 것은 물론 탐사 자체가 불분명한 상태입니다.

스티븐 손의 죽음을 직접 목격한 탐사자들은 전원 [지능] 판정, 성공한 탐사자들은 스티븐의 말을 기억해 냅니다.

"당신들이 불쌍하다고 생각해."

"당신들. 뭔가 이상하다고 생각 안해? 아, 처음이니까 모르나? 여긴 이상한 것 투성이야."

"유사 행성도 아니면서 탐사를 시키거나, 갑자기 한명만 깨어나거나, 죽지도 않은 사람을 그대로 버리고 간다던가."

"프로젝트의 오류 때문이거든."

애초 프로젝트의 오류란 무엇인가요? 우리에게 무엇인가 오류가 난 걸까요? 아니면...? 헬퍼스 봇에게 프로젝트의 오류에 관해 물으면 여전히 똑같은 대답이 돌아옵니다. “**H.E.S.C** 프로그램에는 오류가 없습니다!”

[수호자 정보] 오류에 관해 물을 때마다 똑같은 대답을 하여 탐사자들의 신뢰성을 떨어뜨리는 것도 좋은 방법입니다.

곧 헬퍼스 봇이 당황한 얼굴로 탐사자들에게 굴러옵니다.

헬퍼스 봇 : 지구호에서 다시 답이 돌아왔습니다만...이곳이 유사 지구 행성 ζ이 맞다고 합니다. 직접 탐사 혹은 간접 탐사를 요청했습니다. 그래도 보통은 이런일이 없는데 말이죠. 무슨 일인지 모르겠네요!

직접 탐사 혹은 간접 탐사를 요구했다는 것은 이 황량한 소행성을 어쨌든 탐사하라는 것과 같습니다.

탐사자들이 항의해도 헬퍼스 봇 또한 억울한 표정을 지으며 프로그램이 그렇게 요청했다고 말합니다.

아래는 탐사자들과 헬퍼스 봇이 질답할 수 있는 정보입니다. 탐사자들 중 몇몇은 헬퍼스 봇이 어찌되었든 H.E.S.C 프로그램에 따라 탐사자들을 탐사시키려고 함을 눈치챌 수 있습니다. 수호자의 재량으로 탐사자들이 자유롭게 생각, 행동할 수 있도록 해주세요. 명백히 강요된 상황이므로 탐사자들은 헬퍼스 봇을 공격하거나 대치할 수 있습니다.

질문이 끝나면 헬퍼스 봇을 통해 해당 문장을 꼭 말해주세요. “저는 여러분의 안전을 위해 간접탐사에는 동의합니다. 하지만 왜 자꾸 **H.E.S.C** 프로젝트에서 직접탐사를 요청하는지 알 수가 없네요!”

[수호자 정보] H.E.S.C 프로그램에 오류가 있다는 결정적인 말과 같습니다.

- 보낸 정보에 관한 답은? > 헬퍼스 봇은 자신의 판단이 무시당했으며 탐사 요청을 재차 권고받았다고 말합니다.
- 요청을 불이행할 시 어떻게 되나? > 헬퍼스 봇은 지구호가 탐사 로봇을 내려보내라고 요청했다고 말합니다. 간접적(정보팀) 탐사를 원하는 것입니다. 탐사를 하지 않는 것보다 탐사자들이 직접 탐사를 하지 않더라도 행성을 살피길 원하는 것입니다.
[수호자 정보] 탐사 로봇을 포함하여 아직 어느 누구도 비행선을 나가지 않았기에 탐사 진행이라고 할 수 없습니다. 착륙으로는 탐사 시작이라고 하지 않습니다.
- 간접 탐사(정보팀의 탐사)에는 시간이 얼마나 걸리나? > 헬퍼스 봇의 예상시간으로는 천체를 돌아보는 데에는 6시간 안팎도 되지 않습니다. 해당 소행성은 작고 단조로운 편이며 거대한 크레이터나 문제가 될 만한 지리적 요건은 없어보입니다.
- 현재의 우주복으로 탐사가 가능한가? > 현재 입고 있는 우주복으로 탐사가 가능합니다. 다만 산소와 메탄은 헬퍼스 봇의 급조한 정보에 따르면 거의 존재하지 않습니다. 우주복과 산소통을 필참해야 합니다.
- 소행성에 어떤 위험도 존재하지 않는가? > 현재 급히 조사한 바로는 그렇습니다. 다만 중력이 우리가 원하던 행성 ζ과는 전혀 다르기 때문에 큰 움직임은 제한합니다. 계산에 따르면 크게 점프했을 경우 소행성의 궤도를 따라 10~12일간 떠있다가 내려올 가능성이 높습니다.
- **H.E.S.C** 프로그램에 오류가 없는 것이 정말 맞는가? > 헬퍼스 봇은 말합니다. “**H.E.S.C** 프로그램에는 오류가 없습니다!”
- 스티븐 손에게도 이런 요청을 했는가? > 헬퍼스 봇은 대답할 수 없다고 합니다. 끈질기게 물어보아도 대답해주지 않으며 **[심리학]** 기능 판정을 시도하더라도 헬퍼스 봇이 프로젝트에 맞춰 대답하고 있다는 것만을 알 수 있습니다.
 - **[지능]** 판정 성공 시 : 탐사자는 헬퍼스 봇이 어찌면 자신들보다 프로그램을 더 중요시 여기고 있을지도 모른다고 판단할 수 있습니다.

탐사자들은 조사 방식을 선택할 수 있습니다. 각자 선택이 가능하며 탐사자들은 각자의 조사 방식대로 행동합니다. 탐사로봇을 내려보내거나, 직접 탐사를 시작한다는 묘사를 부탁드립니다. 만약 조사 방식이 서로 같을 경우 로봇을 내려보내기로 한 정보팀과 조사팀은 탐사의 효율성을 위해 각자 반대방향으로 움직입니다(ex : 조사팀은 북쪽으로, 정보팀의 탐사로봇은 남쪽으로 움직입니다).

- 직접 탐사를 선택한 탐사자(조사팀)들은 NPC헬퍼스 봇이 동행합니다. 탐사자들은 바퀴가 여섯 개 달린 탐사 차량을 타고 이동할 것입니다. 탐사 차량은 탐사자들이 타기에 충분히 커다랄 것입니다. 또한 약간의 음식과 물도 적재되어 있습니다.
- 로봇을 내려보내기로 한 탐사자(정보팀)들은 NPC 헬퍼스 봇이 탐사를 진행합니다. 탐사자가 혼자일 경우, 헬퍼스 봇과 비슷하게 생긴 탐사로봇을 이용합니다. 헬퍼스 봇과 기능은 비슷하지만, 조사에 특화된 로봇입니다. 이름은 헬퍼스-mini입니다.
- 만약 조가 나뉘었을 경우, 직접 탐사자들은 NPC헬퍼스 봇을, 로봇을 사용하기로 한 탐사자는 헬퍼스 봇과 비슷하게 생긴 탐사로봇을 이용합니다. 헬퍼스 봇과 기능은 비슷하지만, 조사에 특화된 로봇입니다. 이름은 헬퍼스-mini입니다.
- 비행선에 있는 탐사자(정보팀)들과 탐사차량에 탄 탐사자(조사팀)들은 서로 연락이 가능하며, 정보를 주고받는 것도 가능합니다.

탐사를 시작하기 전에 헬퍼스 봇이 말합니다. “그러고보니 지구호로 계속 연락을 하고 있습니다만...정확한 정보보다는 자주 이 소행성의 궤도 이심률 수식을 알려주네요!”

- **[천문학], [물리학], [지구과학]** 기능 판정 성공시 : 탐사자는 "궤도 이심률 수식"을 알려준다는 말이 마음에 걸립니다. 태양계에서 세번째 행성. 지구와 비슷한 모형도. 우리는 행성 ζ를 향해 가려고 했을 뿐인데, 그럼에도 불구하고 이 천체의 궤도 수식을 알려준다니요? 이 소행성이 어딜 향하고 있는지를 알려주려고 하는 걸까요? 아니면 그저 오류이기 때문일까요? 아직은 알기가 어렵습니다. 애초에 왜 이곳에 온지조차 알 수 없는 상황입니다.
 - 궤도 이심률 수식을 계산하려고 하거나 헬퍼스 봇에게 도움을 요청할 경우 > 궤도 수식이 복잡하기 때문에 시간이 조금 걸릴 것 같습니다. 헬퍼스 봇은 궤도 수식에 관해 답이 나올 경우 바로 알려주겠다고 말합니다.

[수호자 정보] 궤도 이심률 수식은 소행성이 곧 혜성이 된다는 증거를 포함하고 있습니다.

<석연치 않은 탐사>

- 추천 BGM : Ibi - Mind The Gap (<https://youtu.be/WE43a7kAZRk>)

[수호자 정보] 결과적으로 탐사자들이 향하는 목적지는 갈아질 예정이므로 정보팀(간접탐사) - 조사팀(직접탐사) 순으로 정보를 나열합니다. 만일 두 팀이 동시에 나간다면 정보팀의 정보 - 조사팀의 정보 - 탐사로봇의 침묵 - 조사팀의 움직임으로 나열하면 진행이 편리합니다.

1) 정보팀의 경우 :

- 나간지 얼마 안 되어, 탐사로봇들이 금방 대지의 흙을 탐사하여 보내옵니다. 이것들은 그대로 스크린에 보여집니다. 흙과 먼지만이 존재하는 것이 아닙니다. 대지 아래에는 얼음이 존재하며, 얼음 안에는 약간의 아미노산(암모니아 등)이 존재하는 모양입니다. 대부분의 소행성이 가진 특징이기도 합니다.
- 수소, 탄소, 질소, 황, 철, 알루미늄, 규소, 얼음 등 소행성이 갖출 수 있는 많은 원소를 지니고 있으며 특히 규산염과 유기물이 풍부합니다.
- 탐사자들은 탐사로봇의 카메라를 통해 스크린으로 소행성의 모습을 확인할 수 있습니다. 크레이터라고도 여러 금이 간 모습들이 보이며, 산맥이 보이기도 합니다. 창문으로 보았을 때는 몰랐지만 생각보다 완만한 지형도 존재합니다. 아마 둥글지는 않아도 거대한 탓일 것입니다. 아래의 핸드아웃을 제공해주세요.



해당 천체를 얼마나 돌아다녔을까요? 탐사 로봇들은 소행성이 또다른 곳에서부터 중력을 받고 있다는 신호를 보냅니다. 근처에 가까이 있는 소행성군은 아닌 것 같습니다. 곧 신호에 대한 계산이 출력됩니다.

- **【천문학】, 【물리학】, 【지구과학】** 판정 성공 시 : 아무래도 우리가 가려고 했던, 행성 Z이 있는 태양계 Z의 중력인 것 같습니다. 이것 때문에 오류가 난 걸까요? 근처 별에 의한 중력 계산 오류로 인한 착륙 실패. 있을만한 이야기입니다.

해당 이야기를 정보를 얻고 난 다음 헬퍼스 봇이 지구호에서 또다른 궤도 이심률 수식을 보내왔다고 말합니다. 아까와 조금 차이가 난다고 말하며, 하지만 이심률이 태양계 Z쪽으로 향하고 말합니다. 어쩌면 정말 계산 착오로 인한 착륙 실패일 수도 있습니다. 헬퍼스봇이 오류가 없다고 주장하는 것이 조금 이상할 뿐이지요.

- 추천 BGM : Michael Abels - Down the Rabbit Hole (US OST)

와르륵....카르륵, ...투둑. 탁.

탐사로봇들이 갑자기 오류를 일으키며 하나하나씩 보내오던 신호를 멈추기 시작합니다. 티디디디덕, 다르륵, 달각, 퍽....가장 마지막의 탐사로봇은 순간적으로 무슨 화면을 띄웠지만, 완전히 보이지 못하고 끊기고 맙니다...탐사로봇들이 완전히 침묵했습니다. 스크린은 치지직거리는 소리와 함께 아무것도 보이지 않게 됩니다. 탐사자들은 마지막에 들었던 이상한 소리를 들어보거나, 이상한 화면을 순간적으로 보았을 수 있습니다.

[수호자 정보] 이미 탐사로봇들은 비행선에서 떨어진 상태이므로 고치는 것은 불가능합니다.

- **[듣기], [기계수리], [전기수리]** 판정 성공 시 : 탐사자는 순간적인 소리에 집중했습니다. 마치 떨어지거나, 덜컥거리며 걸린 듯한 소리보다는, 서로 부딪히거나, 무언가에 부딪혀 떨어져 나가는 소리에 가까웠습니다. 저 밖에 무언가 있는걸까요? 아니면 어떤 문제라도?
- **[관찰], [기계수리], [지구과학], [천문학]** 판정 성공 시 : 탐사자는 순간적인 눈으로, 혹은 지식으로 작은 헬퍼스 봇들의 최후를 보았습니다. 순간적으로 박살나 뚱뚱 떠다니던 나사들 말고도, 탐사자는 몇몇 돌맹이들을 발견했습니다. 바깥에 무슨 일이 일어나고 있는 걸까요?

“저, 전부 끊겼습니다. 고장나서... 소행성 바깥으로 사라졌어요.” 헬퍼스 봇은 당황스럽게 말합니다. 정보팀이 내보낸 탐사로봇들은 모두 쓸 수가 없어졌습니다.

- **[지구과학], [천문학]** 판정 성공 시 > 소행성끼리 부딪힌 것은 아닙니다. 소행성끼리 부딪혔다면 탐사로봇만이 아닌 이곳도 무슨 일이 일어났어야 합니다. 지진이 일어나거나, 하는 등의 일로 말입니다.

탐사자들이 탐사로봇에 대한 것으로 이야기를 나눌 때 헬퍼스 봇을 통해 지구호에서 또다른 궤도 이심을 수식이 도착했다고 말하며, 지구호에서 그곳으로 향한 직접탐사를 요청했다고 말해주세요. 탐사 포기를 요청하더라도 지속적인 탐사 요청이 들어오고 있습니다.

- **[천문학], [물리학], [지구과학]**을 가진 탐사자 중 가장 **[지능]**이 높은 탐사자의 **[지능]** 판정 성공 시 : "궤도 이심을 수식"이 계속 바뀌고 있다는 것은 이 소행성이 계속 다른 방향으로 움직이고 있음을 의미합니다. "어떤 중력" 때문이 아닌, "어떤 물리적 문제"로 인해 방향이 바뀌고 있다는 뜻입니다. 우리가 이곳에 내려오거나, 탐사로봇이 부서져 사라지면서 이 천체의 방향이 물리적으로 계속 바뀌고 있는 걸까요? 도대체 지구호가 우리에게 뭘 원하는 것일까요? 무엇을 확인하길 원하는걸까요? **[SAN 체크 0/1]**

[수호자 정보] 지속적인 H.E.S.C 프로그램의 요청과 권유, 권고로 인해 헬퍼스 봇은 탐사자의 안위보다 H.E.S.C 프로그램에 집중하기 시작합니다. 탐사자들이 거절하더라도 직접 탐사팀을 보내야한다고 해야하며, 지속적으로 거절할 경우 **“H.E.S.C 프로젝트의 요청을 무시하는건가요?”** 하는 질문을 합니다. 탐사자들은 이제 직접적으로 강요받는 상황에 놓였습니다. 수호자의 재량으로 탐사자들이 언제든지 자유로운 롤플레이를 할 수 있도록 만들어 주세요. 그들은 언제든지 헬퍼스 봇과 갈등을 빚을 수 있으며, 반대로 그가 하라는 대로 할 수 있습니다.

2) 조사팀의 경우 :

- 추천 BGM : Femme Fatale (US OST)

- 탐사자들은 탐사차량이 바퀴를 대자마자 무섭도록 크게 파묻힌다고 느낍니다. 이곳의 대지는 딱딱하고 단단한 것이 아니었습니다. 그저 "땅"의 모습을 하고 있었던 것입니다. 중력이 약한 탓에 땅이 물결치듯, 움직일때마다 폭 가라앉았다가 올라옵니다.
- 말그대로, 소행성입니다. 차량으로 여섯시간이면 완주할 수 있을만한 소행성으로, 탐사차량의 스크린에는 이미 레이더로 만들어진 지도가 놓여져 탐사자들을 안전하게 운전할 수 있도록 만들어줍니다.
- 탐사자들은 창문 너머로 소행성의 모습을 확인할 수 있습니다. 크레이터말고도 여러 금이 간 모습들이 보이며, 산맥이 보이기도 합니다. 창문으로 보았을 때는 몰랐지만 생각보다 완만한 지형도 존재합니다. 아마 둥글지는 않아도 거대한 탓일 것입니다. 아래의 핸드아웃을 제공해주세요.



대기를 붙잡아 둘만한 중력까지는 없는지, 이곳은 밤낮 구분 없이, 그저 까만 하늘을 하고 있습니다. 해당 천체를 얼마나 돌아다녔을까요? 헬퍼스 봇은 소행성이 또다른 곳에서부터 중력을 받고 있다고 말합니다. 근처에 가까이 있는 소행성군은 아닌 것 같습니다. 탐사차량의 컴퓨터에 의해 곧 신호에 대한 계산이 출력됩니다.

- **【천문학】, 【물리학】, 【지구과학】** 판정 성공 시 : 아무래도 우리가 가려고 했던, 행성 Z이 있는 태양계 Z의 중력인 것 같습니다. 이것 때문에 오류가 난 걸까요? 근처 별에 의한 중력 계산 오류로 인한 착륙 실패. 있을만한 이야기입니다.

해당 이야기를 정보를 얻고 난 다음 헬퍼스 봇이 지구호에서 또다른 궤도 이심률 수식을 보내왔다고 말합니다. 아까와 조금 차이가 난다고 말하며, 하지만 이심률이 태양계 Z쪽으로 향하고 말합니다. 어쩌면

정말 계산 착오로 인한 착륙 실패일 수도 있습니다. 헬퍼스봇이 오류가 없다고 주장하는 것이 조금 이상할 뿐이지요.

- **[천문학], [물리학], [지구과학]**을 가진 탐사자 중 가장 **[지능]**이 높은 탐사자의 **[지능]** 판정 성공 시 : "궤도 이심률 수식"이 계속 바뀌고 있다는 것은 이 소행성이 계속 다른 방향으로 움직이고 있음을 의미합니다. "어떤 중력" 때문이 아닌, "어떤 물리적 문제"로 인해 방향이 바뀌고 있다는 뜻입니다. 우리가 이곳에 내려오거나, 탐사 차량이 움직이면서 이 천체의 방향이 물리적으로 계속 바뀌고 있는 걸까요? 도대체 지구호가 우리에게 뭘 원하는 것일까요? 무엇을 확인하길 원하는걸까요? **[SAN 체크 0/1]**

탐사자들 모두 지나갈때마다 꼭 파이는 지형, 멀리의 산맥, 혹은 탐사 로봇들이 보았던 것을 똑같이 보며 지나칩니다. 전혀 문제될 것 없는 풍경이 탐사차량을 따라 지나갑니다.

<소행성, 혜성>

- 추천 BGM : Immolation (US OST)

...

...

얼마나 갔을까요?

헬퍼스봇: "이곳이 탐사로봇이 사라진 가장 가까운 부분입니다!"

[수호자 정보] 조사팀만 있다면 해당 헬퍼스 봇의 대사는 하지 않습니다.

탐사 차량에 있는 탐사자들, 그리고 비행선 안에 있을 탐사자들은 마치 행성 한 곳이 "쏟겨져 나간듯" 사라져버린 곳을 보게 됩니다. 전원, **[SAN 체크 1/1d3]**, 이후 **[천문학], [지구과학], [물리학]**을 갖고 있는 탐사자 기능 판정. 성공한 탐사자들-천체에 관해 배운 이들이라면 한번쯤은 들어본 적이 있을 구절이 머리를 스칩니다.

"...혜성은 생명체의 고향이 될 수 없다. 혜성은 충분히 응축되지 않기 때문이다. 사실 혜성은 작은 돌맹이들이 느슨하게 모여 있는 덩어리에 지나지 않았을 것이다. 혜성이 설사 행성만큼 컸다고 해도 그 위에서 생명체가 살 수 없는 것은 확실하다."

"극단적인 온도에서 또 다른 극단적인 온도로 돌진하는 그러한 세계에서는 물이 액체 상태로 남아 있을 수 없기 때문이다."

E. 월터 마운더가 한 "소행성"과 "혜성"에 관한 이야기.

이곳은 소행성입니다.

동시에 탐사자들은 지속적으로 돌아오던 궤도 신호를 떠올립니다.

어딜 향하고 있다고 했죠?

태양계? 유사 지구 행성 ζ가 있는 태양계라면,
그 안의 어디를 말하는 거죠?

여러분은 헬퍼스 봇에게 물을 수 있습니다.

이 천체는 어딜 향하고 있는 건가요?

헬퍼스봇:

유사 지구 행성 ζ.....입니다.

이제 모두가 알 수 있습니다. 이 소행성은, 혹은 혜성은,
우리가 그토록 가려고 했던 유사 지구 행성, 행성 ζ에 떨어질 소행성입니다. 멸망을 불러 일으킬.

- 추천 BGM : ANTHEM (US OST)

[2. 살자, 돌아가자]

여러분은 이제 완전히 깨닫습니다. 해당 소행성은 행성 ζ로 떨어질 것입니다. 우리가 꿈에 그렸던 유사 지구 행성이 그대로 없어질 위기에 놓였다는 뜻입니다.

생각이 끝나자마자 마치 다시 천체가 벗겨지듯, 얼음이 녹아내리며 먼지와 땅을 저 멀리로 보내버립니다. 녹아버린 얼음의 수증기, 이것들이 탐사로봇들을 날려보냈을까요? “위험하니 다시 비행선으로 돌아가겠습니다.” 탐사 차량에 탄 헬퍼스 봇이 조금 다급하게 말합니다.



마치 혜성처럼, 아니 이제는 혜성이지요. 꼬리를 만들며, 소행성이 다시 뜰거집니다. 탐사차량이 빠르게 비행선 달 호로 향합니다. 동시에 땅이 찢어지듯 탐사차량으로 달려듭니다. 덜컹거리며 탐사차량이 반쯤 뒹다 내려오기를 반복합니다. 쿵, 과광! 부딪히는 곳마다 얼음과 먼지들이 튀기며 앞의 시야를 방해합니다. 우르르르....소리가 들릴 수 있는 탐사차량에서만 그 침묵의 공포를 알 수 있습니다.

땅이 우르르르, 무너지는 소리를 내며 마치 반으로 자르듯 찢어져 나갑니다. 탐사차량이 한 번 튕겼다가, 크레이터 부근으로 떨어집니다. 동시에 거대한 암석덩어리가 탐사차량을 크게 치고 지나갑니다. 와장창! 창문이 부서지며 진공 상태와 같은 소행성에게로부터 매서운 바람이 빨려들어옵니다.

탐사차량에 탄 탐사자들은, **【행운】** 판정을 합니다. 행운 판정에 실패한 탐사자는 탐사 차량의 창문이 부서질 때 기압 차로 인해 탐사 차량에서 바깥으로 빨려 나가게 됩니다. 탐사차량에 탄 다른 탐사자가

【민첩】 판정에 성공할 경우, 빨려나간 탐사자를 붙잡으며 간신히 버틸 수 있게 됩니다. 모든 탐사자가

【민첩】 판정에 실패할 경우, 빨려나간 탐사자는 그대로 소행성 너머 우주로 튕겨나가게 됩니다. **<탐사자 사망> 전원 사망**할 경우, **<END 1 :: NO MEMORY>**을 진행해주세요.

탐사자들이 모두 안전하든, 빨려나간 탐사자가 안전하게 차량에 들어오든, 들어오지 못하든, 차량은 급발진합니다.

광! 과광, 과르르르, 광!

몇분이나 달렸을지, 비행선이 보입니다. 탐사차량에 탄 탐사자들은 뒤를 돌아보며, 얼음에서 수증기를 내뿜고, 혜성이 된 천체를 볼 수 있습니다. 비행선에 있던 탐사자들도 마찬가지입니다. 이 소행성은 기체를 뿜으며 맹렬히 부서지고 있습니다. 헬퍼스 붓이 외칩니다. “비행선에 있는 여러분! 비행선 발진 버튼을 눌러주세요!” 비행선에 있는 탐사자 중 아무나 버튼을 누를 수 있습니다.

탐사차량이 급하게 비행선 안으로 들어옵니다. 동시에 탐사자들이 누른 비행선 발진 버튼에 비행선에 불꽃이 점화합니다. 여러분은 소행성에서 벗어납니다. 아니, 이제는 소행성이 아니죠. 혜성. 혹은 유성입니다. 벨트도 없이 발진한 탓에 모두가 한데 굴렀지만, 적어도 다친 곳은 없어 보입니다. 무중력에 감사해야할까요. 비행선은 무사히 이륙합니다. 탐사자들은 구사일생으로 이 혜성에서 탈출합니다.

<H.E.S.C 프로젝트>

- 추천 BGM : Finale (US OST)



비행선에 올라탄 탐사자들은 저 멀리 빛을 보게 됩니다. “그래도 역시 **H.E.S.C** 프로그램에는 오류가 없습니다!” 마지막으로 장난스럽게 말한 헬퍼스 봇은 어이없어 할지 모르는(혹은 화내는) 탐사자들에게 빙글빙글 돌며 말합니다. “**H.E.S.C** 프로그램이 저에게 뭘 전달하려고 한 건지는 알 것 같거든요.” “여러분들에게 지름길이라도 주고 싶었나 봐요. 아마도? 아니면 얼마 없는 유사 지구 행성을 살려주길 바라걸지도요.” 잠깐, 유사 지구 행성을 살려준다고요? 무슨 말을 하는 걸까요? 헬퍼스 봇의 말에 탐사자들, 전원 **[지능]** 판정.

[지능] 판정에 성공한 탐사자들은 **2400년**의 시대를 살아온 인간들이며, 때문에 아는 것이 있습니다. 우리에게로 날아오는 소행성을 비행선으로 유도하여 강대한 원료로 사용하거나, 궤도를 틀어 지구에 부딪히지 못하게 했었죠. 여러분은 문득 떠올립니다. 이 비행선은 그 구실을 할 수 있습니다.

헬퍼스봇 : 그렇네요! 여러분이 여기서 동면한 채로, 유사 지구 행성으로 가는 소행성과 함께 궤도를 틀어 지킨다면, 유사 지구 행성을 부수지 않고 다시 탐사할 수 있겠네요!

헬퍼스봇 : 지구호에서 요청이 들어왔습니다! 궤도까지 함께 해달라는 요청이요! 지금 이곳에는 동면 기능도 존재합니다. 여러분은 여기서 모두 잠들 수 있어요!

헬퍼스봇 : **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자로서, 태양계로 향할 때까지의 동면, 혹은 동면을 하지 않은 채 유사 지구 행성까지의 재출발. **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자로서 응당 해야 할 일입니다!

헬퍼스봇 : 이 비행선을 혜성의 궤도에 맞추겠습니다! 그러면 궤도를 바꾼 채로 태양계 **Z**로 향할 수 있습니다!

만년 정도라면 행성 ζ에 혜성을 부딪치지 않게 한채 갈 수 있겠죠!

"당신들이 불쌍해." 여러분은 스티븐의 말을 떠올립니다. 이 로봇이 뭐라고 말하는거죠?

헬퍼스봇 : 지구와 거의 비슷한 행성 ζ입니다! 여러분도 알고 계시잖아요? 행성 ζ를 포기한다는 것은 **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자로서는 해서는 안될 일이지요!

헬퍼스봇 : 우리가 보았던 소행성이 행성 ζ로 떨어지는 것입니다! **K-pg** 멸종과 비슷한 비율의 생물들이 죽게 될 것입니다. 우리라면 궤도를 바꿀수 있습니다!

[수호자 정보] 헬퍼스 봇은 완전히 **H.E.S.C** 프로그램에 따르고 있습니다. 탐사자들의 말을 무시할 것이며, 그는 심지어 탐사자들이 말리더라도 비행선의 궤도를 틀기 시작합니다. 헬퍼스 봇은 엄연히 탐사자들에게 강요하고 있습니다.

헬퍼스봇 : 선택하세요! 동면, 아니면 동면하지 않을 것인지?

탐사자들은 헬퍼스 봇에게 질문하거나 항의할 수 있습니다. 대화를 통해 몇 가지 정보를 얻을 수 있습니다.

- 영원히 잠들 가능성도 있는가? > 동면하는 사람이 있다면 무조건적으로 헬퍼스 봇이 함께합니다. 따라서 영원히 잠들 가능성은 전혀 없습니다. 하지만 깨어난 다음은 보장하기가 어렵습니다. 무슨 일이 일어났을 지 알 수 없기 때문입니다.
- 냉동될 사람과 냉동되지 않을 사람이 나뉘질 수 있는가? > 나뉘지는 것은 가능합니다. 한 명이 남는다면 지구호로 돌아가는 탐사자들은 다른 전부여도 괜찮습니다. 하지만 해동하여 소행성의 궤도를 완전히 틀어줄 사람이 필요합니다. 많을 수록 좋습니다. 최소 한 명이라도 남아주기를 **H.E.S.C** 프로그램에서 권고하고 있습니다.
- 소행성을 비행선으로 유도했을때 잘못될 확률이 있는가? > 유도에 실패할 일은 없습니다. 그런 일이 일어나지 않도록 헬퍼스 봇이 함께합니다.
- 소행성 유도를 위해 지구호로 돌아갔다 와야하는가? > 지구호에서 새로운 비행선을 보내줄 것입니다.
- 동면한다면 언제 깨어날 지 알 수 있는가? > 적어도 만년 뒤에 해동될 것이며 원한다면 중간에 해동되는 것도 가능합니다.
- 우리 중 누구도 하지 않는다고 한다면 어떻게 할 것인가? > **H.E.S.C** 프로그램에 따르면 한 명 이상이 이곳에 남아주기를 요청하고 있습니다. 헬퍼스 봇은 “프로젝트 탐사자라면 그정도는 해야하겠지요. 그렇지 않나요?”하고 묻기도 합니다. 행성을 포기한다는 것은 **H.E.S.C** 프로젝트의 탐사자로서는 해서는 안될 일입니다. 이에 관한 논의로 인해 헬퍼스 봇과 탐사자 간의 대화가 격정적이게 될 경우 헬퍼스 봇이 묻습니다. “스티븐 씨처럼 거절하실 생각이신가요?”
- 프로젝트가 원하는 것은 무엇인가? > 유사 지구 행성 ζ의 보호입니다.

몇몇 탐사자들은 생각할 수 있습니다. 헬퍼스봇이 하는 말이 아까전부터 계속, 누군가의 희생을 바라는 것처럼 말하고 있습니다. 이 비행선에서 냉동되는 것 자체가 희생이며, 어처구니 없는 강요에 가깝습니다. 헬퍼스 봇, 아니. H.E.S.C 프로젝트의 요청대로 이곳에서 동면한채, 불안정한 새로운 행성을 위해 희생해야 하나요? 아니면 거절해야 하나요?

여러분은 문득, 자신이 총을 갖고 있음을 떠올립니다. 마치, 처음의 스티븐처럼.

[주의사항 1] 수호자는 해당 시나리오가 강요되는 일이 많은 만큼 탐사자들에게도 자유로운 행동이 가능성을 지속적으로 상기시켜주어야 합니다. (ex: 헬퍼스 봇과 대치하며 공격한다 / 헬퍼스를 무시하고 전부 지구호로 돌아가려고 한다 / 헬퍼스 봇의 말에 수긍하고 비행선에서 잠드는 것을 원한다 등) 헬퍼스 봇과는 사사건건 부딪히게 되므로, 수호자의 재량에 따라 헬퍼스 봇과 전투를 시키는 것도 가능합니다. 헬퍼스 봇과의 전투는 위의 NPC 프로필을 참고하면 됩니다.

[주의사항 2] 탐사자들의 행동이 자유로운 만큼 자유로운 엔딩이 만들어질 수 있습니다. 탐사자들의 행동에 따라 엔딩을 정해주세요. 시나리오 본문에 존재하지 않는 엔딩을 직접 만들어도 괜찮습니다.

<여행의 끝>

- 추천 BGM : 천세은(Chunster) - 무궁화 꽃이 피었습니다. (<https://youtu.be/DRbRcjXXtHE>)

수호자는 자유롭게 선택을 하도록 이끌어주세요. 헬퍼스 봇을 통해 개별적으로 선택할 수 있으며, 언제나 탐사자들의 선택을 존중한다고 말해주는 것도 좋습니다. 다만 탐사자들의 선택지가 갈릴 경우(ex : 동면하는 탐사자와 동면하지 않는 탐사자) 헬퍼스 봇은 비행선에서 동면하는 탐사자와 동행하게 됩니다. 혹은 헬퍼스 봇과 전투한 후 지구호로 돌아갈 수 있으며, 혹은 지구호로 돌아가지 않고 다른 곳으로 향할 수도 있을 것입니다. 아래는 동면하는 탐사자와 동면하지 않는 탐사자가 있을 경우의 스크립트입니다.

탐사자들의 선택이 끝나면 지구호에서 새로운 비행선 달 호(2)가 도착합니다. 탐사자들은 동면할 탐사자와 헬퍼스 봇을 두고 비행선에 탑니다. 비행선에 올라타지 않는 탐사자는 달 호(1)에서 냉동 절차를 밟게 될 것입니다.

...

탐사자들은 지구호에 도착합니다. 지구호에는 아무도 존재하지 않습니다. 지구호에는 우리를 반겨주는 헬퍼스봇도, 다른 사람들도 존재하지 않습니다.

[수호자 정보] 탐사자를 도와주는 헬퍼스 봇 한 개체가 냉동된 탐사자와 온전히 함께하기 때문입니다. 만일 헬퍼스 봇과 전투하여 침묵시키고 돌아왔다면 새로운 헬퍼스 봇이 기다리고 있으며, 왜 그를 부렸는지 물을 것입니다. 탐사자들은 전투한 이유를 설명해야 합니다. 한 개체 정도를 부수는 것으로 H.E.S.C 프로그램의 불온인자로 취급되지는 않지만, 마지막까지 탐사자들을 긴장시키는 존재가 될 것입니다.

지구호는 우리가 나갔던 그대로, 그대로 존재할 뿐입니다. 그저, 스크린에는 우리가 행성 ζ라 생각한 소행성의 궤도가 어떻게 돌아갈지만을 띄우고 있을 뿐입니다. 옆에는 비행선이 함께 있습니다. 저기에는

동면할 탐사자가 있겠지요. 소행성, 아니, 혜성의 궤도는 행성 ζ의 태양계를 비껴, 먼 곳으로 향하고 있습니다. 지금이라도 탐사자에게 말해줄까요? 당신은 머나먼 여행을 시작했다고.

탐사자들은 냉동 캡슐에 눕는 그대로 잠들 것입니다. 마치, 아무일도 없었다는 듯이요. 일을 도와주는 헬퍼스 봇 없이, 그저 아무일도 없었다는 듯이.

다시. 냉동 캡슐이 열려있습니다. 언제 다시 깨어날지 모르는 그곳으로, 탐사자들은 돌아가야합니다.

다른점이라면, 비행선에 남은 탐사자가 깨어났던 곳의 불이 꺼졌다는 점입니다.

탐사자들은 냉동캡슐에 누울 수 있습니다. 기록 또한 남길 수 있습니다. 하지만, 늘 도와주었던 헬퍼스 봇은 존재하지 않습니다. 탐사자들은 할 수 있는대로 해야할 것입니다.

달 호의 탐사자도, 동면 전에 기록을 남길 수 있습니다.

탐사자들은 비행선 달 호가 사라지는 것을 보며 서로에게 마지막 인사를 주고받거나, 기록을 할 수 있습니다. 이후 <END 2>, <END 3>, <END 4>, <END 5>, <END 6>를 조건에 따라 진행합니다. 수고하셨습니다.

[ENDING]

<엔딩에 들어가기에 앞서>

탐사자들은 동면 전 기록을 남길 수 있습니다. 이는 모든 엔딩에서 똑같이 진행되어야 합니다. 탐사자들이 자신들이 깨어 있는 시간을 알 유일한 기회이기 때문입니다. 수호자는 엔딩을 진행하면서 동면 전에 기록을 남길 수 있다고 설명한 후, 기록을 남기고 싶은 탐사자들이 있으면 해당 방식으로 롤플레이밍을 진행해주세요.

[수호자 정보] 기록은 음성과 화상으로 녹음, 녹화됩니다. 버튼을 누른 후 원하는 대로 기록하는 식입니다.

예시)

탐사자 : 우리는 이 행성을 탐사하지 않을 것이다. 지구에 돌아가고 싶다.

수호자 : “우리는 이 행성을 탐사하지 않을 것이다. 지구에 돌아가고 싶다.” 해당 메시지가 저장됩니다. 지구 시각으로 XXXX년 X월 X일 (실제 시각) 기록.

이후, "준비가 완료되었습니다." 우주선의 화면에 메시지가 뜨며, 엔딩을 진행합니다.

< END 0 :: XXXX. XX. XX. NOT HERE, NO THERE >

> 조건 : 탐사자들이 다수결, 혹은 토론을 통해 행성 ζ의 탐사를 하지 않겠다고 선언할 경우

탐사자들은 해당 행성이 모종의 이유로 탐사할 가치가 없다고 느끼거나, 탐사하면 안 된다고 생각합니다. 탐사자들은 헬퍼스 봇의 아쉬운 인사를 뒤로하고 다시 냉동 캡슐로 들어갈 준비를 합니다. 행성을 탐사하던 도중 돌아가겠다고 선언한다면 비행선을 타고 지구 호로 돌아갔다는 묘사를 해주세요. 기록을 남기고 싶은 탐사자가 있을 경우 기록을 남기도록 도와주세요. 이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아닙니다. 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되 마지막의 인용 문구만 필수적으로 넣어주세요.

[기록을 남길 경우만 해당 문장을 사용해 주세요 - 기록을 남긴 여러분은 고향 지구에서 떠나온 지 아주 오랜 시간이 흘렀음을 깨닫습니다.]

우리는 앞으로 언제 다시 깨어나게 될까요? 우리는 앞으로 얼마나 더 오랫동안 이 우주를 떠돌게 될까요? 지금 잠드는 것은 아주 큰 잘못이 아닐까요? 지금이라도 탐사를 (다시) 해야 하지 않을까요? 우리는 잠시 생각에 잠깁니다.

하지만 알 수 없는 일입니다. 다시 깨어날 때까지는 모르는 일입니다.

출렁이는 물이 점점 고요해집니다. 몸이 차가워집니다. 여러분은 점점 눈이 감기는 것을 느낍니다.

“이 무한한 우주의 영원한 침묵이 나를 두려움으로 몰아넣는다.”

- 블레이크 파스칼

< END 0 :: NOT HERE, NO THERE >

엔딩 보수 : X

< END 1 :: NO MEMORY >

> 조건 : 탐사자들이 모종의 이유로 인해 전원 사망 할 경우

탐사자들은 행성을 떠나지도, 우주선으로 돌아가지도 못하고 비명횡사했습니다. 사망한 상황에 맞춰 엔딩을 진행하시되, 그들의 죽음을 최대한 허무하게 묘사해주세요. 또한 탐사자들이 사망했더라도 우리의 행성은 또 다른 탐사자들로 대체될 뿐이라는 암시도 해주세요.

< END 1 :: NO MEMORY >

엔딩 보수 : X

< END 2 :: XXXX. XX. XX. NOT HERE, NO THERE >

> 조건 : 탐사자가 달 호에서 동면을 취하지 않고 지구 호로 돌아와 동면할 경우

[주의사항] END 0과 엔딩명은 동일하나 내용과 조건이 다른 엔딩입니다.

탐사자들은 달 호에서 동면을 취하지 않고 지구 호로 돌아와 동면합니다. 기록을 남기고 싶은 탐사자가 있을 경우 기록을 남기도록 도와주세요. 헬퍼스 봇이 없기 때문에 수호자가 온전히 도와주어야 합니다. 이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아닙니다. 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되 마지막의 인용 문구만 필수적으로 넣어주세요.

[기록을 남길 경우만 해당 문장을 사용해 주세요 - 기록을 남긴 여러분은 고향 지구에서 떠나온 지 아주 오랜 시간이 흘렀음을 깨닫습니다.]

당신은 H.E.S.C Project의 오류, 혹은 문제점을 발견하였으며, 그럼에도 불구하고 강요에, 혹은 스스로의 의지로 불안을 끌어안고 잠에 듭니다. 우리는 앞으로 언제 다시 깨어나게 될까요? 우리는 앞으로 얼마나 더 오랫동안 이 우주를 떠돌게 될까요?

누군가에게 우리가 탄 비행선의 치명적인 문제점을 알려줄 수 있을까요?

알 수 없는 일입니다. 다시 깨어날 때까지는 모르는 일입니다. 사라져 가는 혜성의 모습은, 눈부시게 찬란하고 아름답습니다.

출렁이는 물이 점점 고요해집니다. 몸이 차가워집니다. 당신은 점점 눈이 감기는 것을 느낍니다.

“이 무한한 우주의 영원한 침묵이 나를 두려움으로 몰아넣는다.”

- 블레이즈 파스칼

< END 2 :: XXXX. XX. XX. NOT HERE, NO THERE >

엔딩 보수 : 이성 및 체력 전부 회복. 새로운 사명.

< END 3 :: XXXX. XX. XX. COMET, COMET, MY STAR >

> 조건 : 탐사자가 달 호에서 동면을 취할 경우

이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아니며, 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되, 마지막의 인용 구절만 필수적으로 넣어주세요.

[기록을 남길 경우만 해당 문장을 사용해 주세요 - 우리는 아주 머나먼 잠에서 깨어났음을 깨닫습니다.]

당신은 H.E.S.C Project의 오류, 혹은 문제점을 발견하였으며, 그럼에도 불구하고 강요에, 혹은 스스로의 의지로 이곳에 남습니다.

당신은 자신의 죽음을 알고도 이곳에 남았습니다. 언젠가 소행성이 별을 스쳐지나갈 때, 당신은 또다른 행성을 지켰다는 생각으로 행복한 꿈을 꿀 수 있을 것입니다.

창문 옆에서 함께하는 혜성의 모습은, 눈부시게 찬란하고 아름답습니다.

그것이 우리의 오랜 꿈을 지켜주길 바라며, 우리가 깨어나기를 기다릴 것입니다.

"그러나 당신은 어떤 세계로 질주해 들어가는 일은 절대 없을 거라고 스스로를 안심시킨다. 어쨌든 태양 옆으로 지나가는 이런 바쁜 여행을 하는 동안 당신은 등성등성 흩어져 있는 아주 작은 행성 간 먼지보다 더 큰 것과 충돌하는 일은 절대로 없을 것이다...당신은 파란 세계를 마지막으로 한 번 흘끗 돌아보면서 조용히 그곳에 살고 있는 거주자들의 안녕을 빌어 본다."

혜성 - 칼 세이건

< END 3 :: XXXX. XX. XX. COMET, COMET, MY STAR >

엔딩 보수 : 존재하지 않는 사명, 로스트

< END 4 :: XXXX. XX. XX. COMET, NOT DREAM >

> 조건 : 탐사자가 달 호에서 동면을 취하지 않고 지구 호로 돌아와 동면하지 않을 경우

이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아니며, 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되, 마지막의 인용 구절만 필수적으로 넣어주세요.

[기록을 남길 경우만 해당 문장을 사용해 주세요 - 당신은 아주 머나먼 잠에서 깨어났음을 깨닫습니다.]

그리고 잠들지 않은 채, 이 우주선과 함께할 것입니다.

당신은 H.E.S.C Project의 오류, 혹은 문제점을 발견하였으며, 이 불안을 끌어안고 혼자, 이곳에 남아 사라져가는 소행성을 바라보게 됩니다.

당신은 언제 잠들게 될까요? 이것은 당신의 의지이며, 당신의 미래에 달려 있습니다.

모두가 잠들고 난 뒤에도 당신은 혼자만의 시간 속에서 고뇌하게 되겠지요.

그럼에도 당신의 행위는 옳았노라고, 누군가는 말할지 모릅니다. 사라져 가는 혜성의 모습은, 눈부시게 찬란하고 아름답습니다.

"혜성이 나타나면 우리에게 불행한 일이 일어날 거라고 생각하지만, 불행한 쪽은 오히려 혜성이다."
- 베르나르 드 폰트넬 '세계의 복수성에 관한 문답, 1686.

< END 4 :: XXXX. XX. XX. COMET, NOT DREAM >

엔딩 보수 : 이성 전부 회복, 체력 전부 회복, 어쩌면 존재할지도 모르는 새로운 사명.

< END 5 :: XXXX. XX. XX. COMET, PLANET ζ,

AND H.E.S.C PROJECT >

> 조건 : 탐사자들이 헬퍼스 봇을 공격하고 어느 누구도 비행선 달 호에 동면하지 않은 채 지구호에서 동면할 경우

이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아니며, 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되, 마지막 인용 구절만 필수적으로 넣어주세요.

여러분은 H.E.S.C Project의 오류, 혹은 문제점을 발견하였습니다. 강요와 권고를 무시하고 여러분은 스스로의 의지로 새로운 행성으로 향할 것입니다. 창문 옆에서 함께하는 혜성의 모습은, 눈부시게 찬란하고 아름답습니다. 혜성은 돌고 돌아 언젠가, 우리가 원했던 행성 ζ로 떨어질 것입니다.

우리는 앞으로 언제 다시 깨어나게 될까요? 우리는 앞으로 얼마나 더 오랫동안 이 우주를 떠돌게 될까요? 누군가에게 우리가 탄 비행선의 치명적인 문제점을 알려줄 수 있을까요? 그 때엔 우리에게 죄책감이 남아있을까요?

알 수 없는 일입니다. 다시 깨어날 때까지는 모르는 일입니다. 사라져 가는 혜성의 모습은, 눈부시게 찬란하고 아름답습니다.

출렁이는 물이 점점 고요해집니다. 몸이 차가워집니다. 당신은 점점 눈이 감기는 것을 느낍니다.

"그러나 때가 되었을 때
무정형의 불꽃 덩어리가 형성되었고
길 잃은 혜성과 저주, 우주의 위협.
진흙의 자식이여, 그대는 어떻게 할 텐가?"
- 바이런 경, 맨프레드(ManFred), 1816년.

< END 5 :: XXXX. XX. XX. COMET, PLANET ζ, AND H.E.S.C PROJECT >

엔딩 보수 : 이성 및 체력 전부 회복. 새로운 사명.

< END 6 :: XXXX. XX. XX. COMET, PLANET ζ,

END H.E.S.C PROJECT >

> 조건 : 탐사자들이 헬퍼스 붓을 공격하고 비행선 달 호를 타고 지구 호로 돌아가지 않을 경우

이하는 엔딩 스크립트입니다. 꼭 해당 스크립트를 이용해야 하는 것은 아니며, 수호자가 원하는 대로 바꾸어 사용하되, 마지막의 인용 구절만 필수적으로 넣어주세요.

여러분은 헬퍼스 붓을 공격하고 비행선을 탈취하여 또다른 우주로 나아가기 시작합니다. **H.E.S.C Project**의 오류, 혹은 문제점을 발견하였으며, 이것은 언젠가 우리를 다른 방식으로 공격할 것이 분명하기 때문입니다. 여러분은 이곳에서, 당장이라도 새로운 별, 새로운 행성, **H.E.S.C** 프로그램과는 얽히지 않은, 스스로의 행성을 찾아 떠나게 됩니다.

“정신착란에 걸린 사람을 찾기 위해 정신병원에 들를 필요가 없다. 우리 지구 자체가 우주의 정신병원이다.”

- 요한 볼프강 폰 괴테

< END 5 :: XXXX. XX. XX. COMET, PLANET ζ, END H.E.S.C PROJECT >

엔딩 보수 : 새로운 곳으로의 여행, 로스트

여기까지 읽어주셔서 감사합니다. 부디 편안하고 안전한 행성 여행이 되시길 바랍니다.

2020. 07. 12. 은그