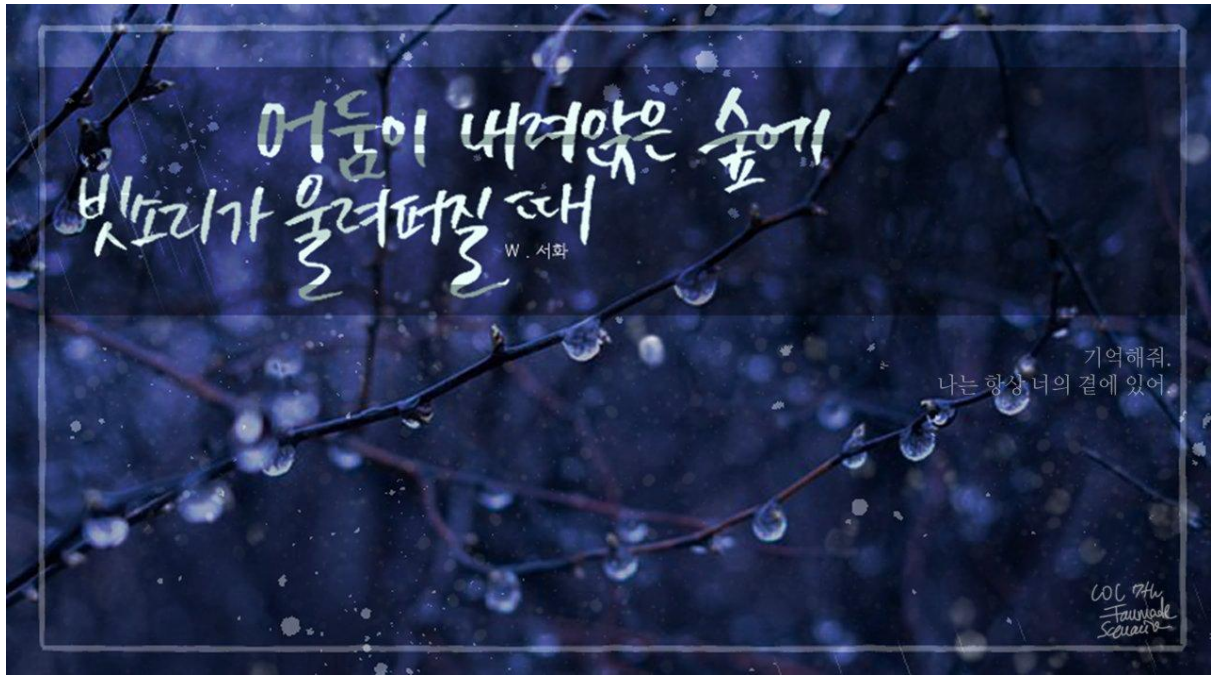




(시나리오 카드 지원은 지인이신 @A_SETE_Alkali님께서 해주셨습니다. 감사합니다.)

◆개요

슬픔은, 괴로움은. 사람들의 정신을 갇아 먹는다고 하던가요.
살아가면서 괴롭지 않은 날만 있을 수는 없지만, 평소엔 이렇게까지 심하지 않았었는데...
최근에 일어난 일들 때문인지 유독 몸도 마음도 지쳐만 갑니다.
그래도 내일은 휴일이니까요. 꼭 쉴 수 있을거라는 생각을 한 무렵,

당신의 소중한 사람. KPC에게서 연락이 옵니다.

[탐사자, 내일 만나자. 너와 가고 싶은 곳이 있어.]

◆시나리오 정보

사용률 : CoC (Call Of Cthulhu) 7판

인원 : KPC + PC (1:1 타이만)

플레이 타임 : 1시간 30분 ~ 3시간 예상. RP에 따라 상이.

배경 : 현대 (국가 제한x)

플레이 난이도 : ★☆☆☆☆

키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆ (관계에 맞춰 개변할 부분이 조금 있습니다. 애드립이 필요합니다.)

추천기능 : 관찰력, 자연 (혹은 식물학) (없어도 무방합니다.)

이성 0으로 로스트된, 개변시 사망한 탐사자까지 구제할 수 있는 시나리오입니다. 구제에 실패할 수도 있습니다. KPC와 PC는 소중한 관계(친구,연인,가족 등등)을 상징하고 작성하였으나, 개변시 어느정도 아는 사이여도 충분히 갈 수 있을듯 합니다.

잔잔하고 애절한 느낌의 롤플을 즐기기에 좋을거라고 생각해요. 이번에도, 잘 부탁드립니다.

◆주의사항

*본 시나리오는 초여명 출판사에서 출간한 크툴루의 부름 (이하 CoC) 제7판 룰에 기반하여 작성된 비공식적인 2차 팬메이드 시나리오입니다. 시나리오 작성자 및 시나리오는 CoC에 관련된 모든 저작권을 침해할 의도가 없음을 밝힙니다.

*네번째 시나리오인 만큼, 여전히 부족하거나 오류가 있는 부분이 있을 수 있습니다. 이에 피드백과 건의사항은 늘 감사하게 받고 있습니다.

*어둠이 내려앉은 숲에 빗소리가 울려 퍼질 때는 크게 트리거를 건드릴 요소는 없다고 생각하지만, 힐링 시나리오도 아닙니다. 부디 플레이어분께 꼭 말씀을 해주세요.

*[노를북 키퍼링 / 쿠션(프세터)없는 네타 / 공개계정에서의 플레이 / 악의적인 비방 / 개변한 시나리오의 배포 및 무단 2차 배포, 자작발언]을 금지합니다. 해당 사항이 지속적으로 발견될 경우, 본 시나리오는 예정보다 빠르게 2차지인 한정 공개로 전환됩니다.

*이성이 0이 되어 로스트한 탐사자의 구제 시나리오입니다. 일반적인 로스트 구제로도 가능합니다.

*본 시나리오(이하 어둠소리로 지칭)의 저작권은 서화(@SeoHwa__TRPG)에게 있습니다. 세션 진행용 사본소장이 아닌 재업은 금지합니다.

*수호자가 KPC를 맡아 진행하는 타이만 시나리오입니다. 다인으로의 개변 및 kp와 pc 2인의 개변을 허용하고는 있지만, 다인으로의 개변은 추천드리지 않습니다.

*엔딩 제목은 스포일러가 될 여지가 있으니, 창작엔딩을 포함해 모든 엔딩은 엔딩 번호순으로 언급해주시기 바랍니다.

*관계 및 KPC와 탐사자의 성격에 맞춘 지문 개변, 창작 엔딩은 허용하고 있습니다. 단, 본 시나리오의 원형이 붕괴될 만큼의 개변, 진상 개변은 허용하지 않습니다.

*CoC 공식 시나리오들에 비해 크툴루 특유의 공포적이고 모독적인 기믹이 없습니다.

이하는 키퍼 전용 (진상,본문) 내용이 적혀있습니다.

◆진상

『일상이 무너진 자들을 위한 땅, 메르니아』

탐사자와 KPC가 도착한 신비로운 세계, 메르니아는 각종 범우주적인 존재와 지식들에 의하여 일상이 무너진 이들을 딱하게 여긴 노덴스가 먼 과거에 만들어낸 곳입니다. 이곳으로 가기 위해서는 노덴스가 관문 생성 주문(물북 254p)으로 만들어낸 관문을 찾아야 하는데, 해당 관문은 ‘비가 오는 날, 정신이 무너진—혹은 그에 버금가게 상처를 입은—이의 앞’에 등장합니다.

메르니아는 상처받은 이들을 회복하고, 다시 원래대로 돌아갈 수 있도록 하는 것을 목적으로 세워진 땅이기에 풍요롭고 무척이나 아름답습니다. 또한, 그곳에 존재하는 모든 것들은 상처받은 정신을 치유하는 데에 도움이 됩니다. 이곳을 찾아내는 것은 어렵지만, 일단 이 땅에 도착한다면 자신이 원하는 만큼 머무를 수 있습니다. 돌아가는 것 또한, 이 땅의 끝에 돌아가는 관문이 존재합니다. 단, 돌아가는 관문은 자기 자신의 의지로 나가는 것만 가능합니다.

『이름 모를 마법사』

메르니아는 아주 오래전 생성된 지역으로, 그곳에 도착했던 인간은 생각보다 많았습니다. 그러나 현대로 올수록 범우주적인 지식들과 마법과도 같은 것들은 소리 없이 묻혀져 갔고, 메르니아로 향하는 방법 또한 마찬가지였지요.

이 마법사는 메르니아에 가장 마지막으로 도달했던 마법사로써, 최후까지 전 세계에서 일어나는 인간의 상식으로 이해 불가능한 일들을 해결하기 위해 힘썼던 사람입니다. 그러나 그는 인간들 중 더 능력이 뛰어났을 뿐이지, 결국에는 인간이었기에 수많은 희생을 겪어야 했습니다. 친구, 가족, 자신의 연인까지도. 그는 서서히 미쳐가면서도 최후까지 이곳에 와 자신으로 인해 희생당한 이들을 기렸고, 마지막에는 이곳, 메르니아에서 숨을 거두었습니다.

이 마법사는 다른 마법사들 중에서도 마력-정신력-이 뛰어난 편에 속했고, 그 마력에 반응한 메르니아는 약간의 변형을 일으켜 그가 괴로웠던 정도에 따라 더더욱 화려하게 변했습니다. 게다가 마법사가 쓰러져가며 바란 것이 하나 더 있었으니, 견뎌낼 수 없는 과거를 가진 자는 자신처럼 현실의 삶에 미련을 가지지 말고 이곳에 남는 것이었습니다. 이곳은 적어도, 더 아플 일은 없으니까요.

그 바람은 곧 마력과 합쳐져 일종의 주문으로 변해, 메르니아 전 지역에 발동되었습니다. 그로 인하여 지나치게 큰 상처를 가진 채 이곳에 발을 들인 이는 나갈 수 없게 되어버렸습니다. 자신의 목숨이 다하기 전까지는요.

『탐사자와 KPC』

KPC는 이곳에 대한 소문을 정말 우연히, 오래된 고서적에서 발견하였습니다. 진실일지 아닐지는 알 수 없지만, 망가져 버린 탐사자를 위해서라면 무엇이든 못할까요. 탐사자를 데리고 KPC는 실제로 메르니아에 도착했습니다. 둘은 메르니아에서 시간을 보내었고, 탐사자도 제법 회복되는 모습을 보였습니다. 어느 정도 회복이 되자 KPC는 탐사자와 현실로 돌아가길 바라 관문을 통해 나왔으나, 나올 수 있었던 것은 KPC 뿐이었습니다.

그 사실을 뒤늦게 깨닫고 절망에 빠진 KPC에게, 그들을 지켜보고 있던 니알라토펜이 다가와 제안을 합니다. 메르니아 내부에 있는 탐사자에게 연락할 수 있는 유물을 줄 터이니, 그를 유일하게 메르니아에서 비가 내리는 곳으로 인도하라고. 아직 상처가 온전히 낫지 않은 탐사자가 KPC의 목소리를 신뢰하고, 기꺼이 돌아갈 마음을 먹는다면 자신이 돌아갈 길을 열어주겠다고요.

너무나도 불리한 조건, 그러나 KPC는 지푸라기라도 잡을 수밖에 없었습니다. KPC는 이내 니알라토템의 제안을, 승낙합니다.

이하 본문은 이성 0으로 로스트한 탐사자를 기준으로 작성되었기 때문에, 다른 이유로 로스트한 탐사자를 구제하는 용도로 가게 될 경우 개변이 필요합니다.

현재 탐사자는 어느 정도 일상생활이 가능할 만큼 회복하였으나, 정신에 타격을 받거나 탐사자의 백스토리 상의 이유로 불안함에 빠질 상황이라면 다시 광기상태에 몰리게 됩니다. 광기의 종류는 로스트한 세션에서 걸렸던 광기나, 임의대로 하나를 결정해주세요.

메르니아에서 돌아오지 못했을 뿐, 탐사자의 이성 자체는 제법 회복되어 있기 때문에 시트는 탐사자의 기존 이성치를 적어 사용해주세요.

탐사자와 KPC가 연락할 수 있는 수단은 핸드폰입니다. 핸드폰을 버린다면 KPC와 닿을 수 없습니다. 또한, 엔딩분기 이전까지 KPC는 탐사자에게 진상을 말할 수 없습니다.

◆ 본문

KP 정보 - 하늘색

이성 체크 - 붉은색

이성 회복 - 초록색

선언이 필요한 다이스는 ●, 불필요한(혹은 강제) 다이스는 ○.

[#1. 그에게서 온 연락.]

끼이익, 탁. 피곤한 몸을 침대에 기댄 탐사자는 문득, 오늘 하루를 떠올려봅니다. 평범했던 아침, 평소와 같았던 일과, 평범한 저녁(탐사자에 맞춰 자유롭게 바뀌주세요.)까지. 지극히 평범할 뿐일 하루임에도 어쩐지, 너무나도 피곤하다는 느낌이 사라지지 않습니다. 어째서일까요.

(탐사자가 하루를 보냈다고 생각하는 것은 일종의 자기암시입니다. 실제로 탐사자는 메르니아에서 무의미한 시간을 보내었을 뿐입니다. 탐사자는 자신이 KPC와 메르니아에 와서, 시간을 보냈었다는 사실을 기억하지 못합니다.)

탐사자, ○[지능 다이스]

성공 -> 아, 그래요. 최근에 영문 모를 일들이 너무나도 많았었죠. 도저히 당신의 상식으로는 이해할 수 없는 일들이 계속해서 일어나고, 그 과정에서 지나치게 지쳐버렸었습니다. 아무리 평범한 하루였어도, 이미 지친 정신상태로 보냈으니 피곤하게 느껴지는 거 같네요.

실패 -> 무언가 이유를 알 것도 같은데... 모르겠습니다. 그냥 피곤하고, 또 피곤합니다. 이런 것을 생각하는 것조차 버거울 만큼 지쳐버렸나 봐요.

당신은 지친 몸을 이끌고 자리에 눕습니다. 그래도 내일은 휴일이니까 쉴 수 있을 거란 생각을 하면서요. 그렇게 눈을 감으려던 와중에, 핸드폰에서 느껴지는 진동에 화면을 확인하면... KPC의 문자입니다. 이 시간에 무슨 일일까요?

[탐사자, 아직 안 자지? 있잖아, 내일 만나자. 너랑 가고 싶은 곳이 있어.]

...갑자기요? 물론 KPC는 당신의 소중한 사람이니까, 만나는 게 이상한 것은 아니지만... 이렇게 갑작스럽게 연락을 하다니. 조금 이상하네요.

(이후, 문자나 전화상으로 KPC와 룰풀이 가능합니다. 최대한 탐사자가 제안에 응하도록 해주세요. 만약 안 간다고 하면... 키퍼는 침착하게 탐사자를 꼬드길 방법 254가지를 떠올리도록 합시다. 오늘도 힘내요, 키퍼!)

여차저차 이야기를 나눈 끝에, 결국 당신은 KPC와 만나기로 했습니다. 어쩔 수 없죠. 피곤하지만, KPC가 그렇게 가고 싶다고 하는걸요. KPC와의 연락을 끝낸 당신은 정말로 눈을 감습니다. 내일 그와 만나려면 체력을 보충해줘야 할 테니까. 그렇게 하루가 또다시 저물어갑니다.

[#2. 보이지 않는 것의 두려움.]

...지이잉, 지이잉. 머리맡에 두고 잔 핸드폰에서 진동이 느껴지자 탐사자는 눈을 뜹니다. 시야에 들어온 창문으로는... 세상에, 해가 중천에 떠 있네요. 급하게 진동이 울리는 핸드폰을 들어 KPC의 전화를 받자, 묘하게 낯선 느낌의 KPC의 목소리가 들려옵니다.

“일어났어, 탐사자? 어디 안 좋은 곳은 없고?”

“괜찮아, 괜찮아. 준비하고 밖으로 나오면 다시 전화 걸어줘. 기다리고 있을게.”

어쩐지 괜찮다고 말하는 KPC의 목소리가 꽤 낮은 기분이었는데... 기분 탓일까요? 잘 모르겠습니다. 탐사자는 고민하는 것을 멈추고 KPC를 만나러 가기 위해 준비를 합니다. 준비를 마치고서, 현관문을 열면—.

...깜빡. 당신은 눈을 한 번 감았다가 떴습니다. 그런 당신의 시야는 오로지 흰색의 빛으로 가득했다가, 빛이 걷히고 나니 보이는 것은 제법 멋진 풍경의 숲입니다. 형형색색의 빛깔로 물든 가로수들이 나란히 서 있고, 그 가로수들 사이로 딱 두 사람 정도가 지나가기 좋을법한 산책로가 나 있습니다. 하늘을 올려다보면 비가 무엇이나는 듯 그저 화창한 푸른색이에요. 유달리 눈에 띄게 꾸며진 것은 아니지만, 어쩐지 보기만 해도 편안해지는 풍경입니다.

탐사자, **San +1D3.**

그때, 바람이 부는 동시에 무언가가 당신의 근처로 날라옵니다. 탐사자, ○[민첩 혹은 행운 다이스]

성공 -> 무언가가 적힌 빛바랜 종이입니다.

[그것들에게 상처 입고 망가져 버린 인간들을 위하여,
위대하신 심연의 제왕께서 이곳을 만드셨나니.
메르니아에 도달한 모든 이들은 회복할 수 있는 권리를 가진다.

이글을 보는 그대에게도 이 권리는 주어졌으니
마땅히 그 몸과 정신에 아로새겨진 절망이 정화되기를.
단, - --- --- - --- --- ---.]

실패 -> 으악, 나뭇잎이 온몸에 잔뜩 붙어버렸네요. ...어라? 몸에 붙은 나뭇잎들 사이로 빛바랜 종이가 보입니다. (이하 내용은 같습니다.)

(노덴스가 인간들을 위해 메르니아를 만든 이야기입니다. 마지막 지워진 문장은, 그 상처가 헤아릴 수 없는 자는 영원한 안식을.)

...메르니아? 심연의 제왕? 이게 다 무슨 말들일까요. 판타지인가...? 아니, 당신에게 중요한 것은 이것이 아닙니다. 당신은 분명 집 밖으로 나왔는데, 생판 처음 보는 풍경이 펼쳐지고 있었으니까요. 이게 도대체 어떻게 된거지?

탐사자, ○[정신력 다이스]

성공 -> 어쩐지 기분 나쁜 감각이 당신을 훑고 지나갑니다. 마치 이런 일을 겪어봤었다는 것처럼.

실패 -> 어쩐지 기분 나쁜, 모독스러운 감각이 당신을 옥죄어 옵니다.당신, 언젠가 이런 일들이 있었던가요? 금방이라도 당신의 일상이 파괴될 거 같은 기분이 들어옵니다. 탐사자, **San. C. [0/1]**

(이성 0으로 로스트되었던 경험이 무의식 깊은 곳에서 두려움을 자극했기 때문입니다.)

이해할 수 없는 상황에 당황하고 있을 때 즈음, KPC에게서 다시 연락이 옵니다.

“응, 탐사자. 집 밖으로 나왔어?”

마치 기다리고 있었다는 듯이, KPC는 자연스럽게 말을 이어나갑니다.

“음... 조금 많이 당황스럽지? 이게 무슨 일인가 싶기도 할 테고... 마음 같아선 내가 가서 알려주고 싶은데, 지금 당장은 갈 수가 없네. 대신에 계속, 통화로 네가 갈 곳을 알려줄 테니까. 조금만. 조금만 참아줄래?”

왜일까요, 그렇게 말하는 KPC의 목소리는 미묘하게 불안해하는 듯한 느낌이 듭니다. 아까도 그렇고 무슨 일이 있는 걸까요. 아니, 그 전에 왜 당신에게 제대로 알려주지 않는 걸까요? 이유 모를 불안함이 자꾸만 들어옵니다.

(지금부터 탐사자는 언제든지 다시 자신의 집으로 돌아갈 수 있습니다. 돌아갈 경우 바로 구제실패입니다. 엔딩 4로 직결됩니다. 가려고 하면 가급적이면 가지 않도록 유도해주세요.)

KPC의 말에 따라 주변을 둘러보면, 여전히 아름다운 풍경의 숲이 보입니다. 그리고 하늘에도... ...어라? 하늘이 조금 특이하네요. 거뿔거뿔한 구름들이 한 점을 향해 흘러가고 있습니다. 구름이 움직이는 것이 이상한 것은 아니지만 유독 한곳으로만 향하고 있네요. 무언가가 있는 걸까요. 이를 KPC에게 말하면,

“먹구름이 모이는 곳? 아, 거기가 맞아. 탐사자, 그쪽으로 갈 수 있겠어?”

그 말에 당신은 다시 앞을 응시합니다. 마치 당신을 유도하는 것 처럼 먹구름이 모여드는 쪽으로 길이 나 있네요. 다만, 무언가 안 좋은 느낌이 듭니다. 정말 가도 괜찮은 것일까요? ...KPC가 옆에 있었다라면 좋았을 텐데 말이에요. 그래도 당신은 나아갑니다. KPC가 원한 일이었으니까.

(이하는 탐사자와 KPC의 성향마다 다를 거라고 생각해, 최소한으로 필요한 지문만 적어두었습니다. 관계에 맞게 자유롭게 개변해서 진행해주세요. 기본적으로 구제 시나리오인 만큼 잔잔하게 진행해주셔도 좋을거 같아요.)

[#3. 첫 번째 절망. 희생당한 친우를 기리며.]

단풍나무들로 가득했던 가로수 길이, 이제는 조금씩 사이사이에 꽃나무들도 보입니다. 하늘은 살면서 보았던 것 중 가장 푸르고 아름다워요. 길을 걸을수록 더 풍경이 아름다워지는 느낌입니다. KPC도 이 풍경을 볼 수 있었더라면 좋지 않았을까요. 아쉬운 마음을 뒤로하고 조금 더 걸어가니, 길 양옆으로 열개가 조금 넘는 비석들이 세워진 큰 공터가 보입니다. 한쪽 구석에는 벤치도 보이네요.

비석

젓빛의 잘 다듬어진 비석입니다. 자세히 보니... 묘비인 걸까요, 사람의 이름과 탄생연도, 사망연도, 사인이 기록되어 있습니다.

(사인을 볼 경우) ●[관찰력 다이스]

성공 -> 읽기만 해도 기분이 나빠지는, 잔혹한 사인이 적혀 있습니다. 어떤 삶을 살아온 걸까요, 이들은.

실패 -> 글씨가 일렁여서 제대로 읽을 수 없습니다.어쩐지 기괴한 기분에 탐사자, **San. C. [0/1]**

(마법사의 동료들이 죽어 그것을 기리기 위한 묘비입니다. 시체가 온전히 묻혀있는 동료는 아무도 없으며, 그들의 사인을 볼 때마다 괴로운 기억이 되살아나는 것을 막기 위해 읽지 못하도록 주문을 걸어두었습니다.)

길

잘 다듬어진 흙길입니다. 사이사이로 이름 모를 들꽃들이 피어있습니다.

●[자연 혹은 식물학 다이스]

성공 -> 난생 처음 보는 식물들입니다. 어지간한 사전에서도 본 적 없는듯 하네요. 피어있는 위치도 펍 부자연스럽습니다.

○[관찰력 혹은 행운 다이스]

성공 -> 어라, 유독 새까만 꽃망울이 보입니다. 그것에 다가가자 순식간에 꽃잎이 시들어 사라지더니, 안에 있던 젓빛의 씨앗이 툭, 하고 당신에게 떨어집니다.

(씨앗들은 해피엔딩을 위한 열쇠입니다. 가급적이면 가져갈 수 있도록 도와주세요.)

나무

형형색색의 단풍이 아름다운 가로수와, 사이사이로 자그마한 꽃이 피어있는 꽃나무들이 보입니다.

●[자연 혹은 식물학 다이스]

성공 -> 당신이 곧잘 아는 그 단풍나무들입니다. 꽃나무는... 백일홍이네요. 백일홍은 원래 나무에 피는 꽃이 아니지 않나?잘 모르겠습니다. 한가지 확실한 것은, 나무들이 이상하리만큼 싱그럽습니다.

(이후 교육이나 아이디어 다이스로 백일홍의 꽃말을 알려주셔도 괜찮습니다. 백일홍의 꽃말은 떠나간님을 그리며,입니다.)

○[관찰력 혹은 행운 다이스]

성공 -> 어라, 유독 붉은 꽃망울이 보입니다. 그것에 다가가자 순식간에 꽃잎이 시들어 사라지더니, 안에 있던 젖빛의 씨앗이 툭, 하고 당신에게 떨어집니다.

벤치

흰색의 나무로 만들어진 벤치입니다. 검은 책과 갈색 가죽 주머니가 보입니다.

검은 책 -> 꽤 오래 쓴 것인지, 험하게 쓴 것인지. 많이 낡아 버린 책입니다. 누군가의 일기인 것일까요. 펼친 내용 중, 중간에 유독 흐트러진 글씨로 다음과 같은 글이 적혀있습니다.

【 불경하고 모독스러운 일들에 빠져 망가져 가는 이들을 위해 일하였거늘, 어찌하여 남은 것은 아무것도 없단 말인가. 나는 자네들을 잃고, 자네들은 목숨과 신체를 잃었지. 인간의 힘으로 그 입에 담지 못할 것들을 상대하는 것이 이렇게 괴로울 줄 몰랐으니, 이것은 어리석었던 나의 작은 속죄네. ...부디, 나를 용서치 말게나. 내가 알 수 없는 그곳에서마저 나를 원망하게나. 】

이후의 내용은 번져있어 읽히지 않습니다.

갈색 가죽 주머니 -> 들고 다니기 좋은 주머니네요. 조금 헤진 감이 없잖아 있습니다. ...씨앗을 여기다 담아서 들고다녀도 괜찮을 거 같아요.

조사 및 롤플이 어느 정도 완료되었다면 다음으로 넘어갑니다.

[#4. 두 번째 절망. 서서히 열려져 가는 빛.]

다시 길을 걸으면, 점점 해가 내려가기 시작합니다. 유독 해가 내려가는 시간이 빠른 거 같은데... 기분 탓일까요. 해가 많이 저물어 노을을 만들어낼 때 즈음, 당신의 눈앞에는 오두막 한 채가 보입니다.

(오두막 내부는 아래의 오브젝트를 포함해서 자유롭게 설정해주세요.)

벽난로

오랫동안 쓰지 않았는지, 차갑기 그지없습니다. 내부에는 장작 말고도 무언가를 더 태웠었는지 재가 한가득이네요. 잿더미 사이로 무언가가 보입니다.

(꺼낸다, 혹은 살펴본다는 선언시) ●[행운 다이스]

성공 -> 잿더미 사이를 조심스럽게 뒤적거리니... ..액자? 한쪽 구석이 타버린 액자네요. 곁에 묻은 재를 털어내니 한 가족이 다정하게 찍은 사진이 보입니다. 굉장히 사이가 좋아 보이네요. 이런 사진을 어째서 태웠던 걸까요.

실패 -> 꺼내기 위해 잿더미를 뒤지다가... 쿵쿵, 쿵쿵! 잘못 건드려서 잿더미를 뒤집어쓰고 말았습니다. 사방이 재로 가득하네요.

화분들

자그마한 꽃들이 만개한 화분들입니다. 어디선가 익숙하게 보았던 것도 같고...?

●[자연 혹은 식물학 다이스]

성공 -> 아, 할미꽃이네요. 보통 할미꽃을 화분에까지 키우던가? 집주인의 취향이 독특한가 봐요.

(이후 아이디어나 교육 다이스로 꽃말을 알려주셔도 괜찮습니다. 할미꽃의 꽃말은 슬픈 추억, 슬픔입니다.)

○[관찰력 혹은 행운 다이스]

성공 -> 어라, 유독 보랏빛을 띠는 꽃망울이 보입니다. 그것에 다가가자 순식간에 꽃잎이 시들어 사라지더니, 안에 있던 잿빛의 씨앗이 툭, 하고 당신에게 떨어집니다.

흰색의 무언가

새하얀 빛의 종이 같은 것이 아주 험하게 찢그러져 있습니다. 조심해서 피지 않으면 찢어질 거 같습니다.

●[손놀림 혹은 행운 다이스]

성공 -> 무사히 종이를 펴는 것에 성공했습니다. 어쩐지 이곳저곳 얼룩진 종이에선 다음과 같이 적혀있습니다.

【미안, 미안해. 나는 이 길이 옳다고 믿었어. 모두가 스러져가는 그 순간에도, 언젠간 이 길의 끝에 내게 보답이 있으리라 믿었어. 그것이 내가 이 힘을 가지게 된 이유라고 생각했으니까.내가 지금 와서 무슨 글을 적는다 한들, 너희에게는 기만이겠지. 그럼에도, 나는—.....】

이후, 조사 및 룰풀이 어느 정도 완료되었다면 다음으로 넘어갑니다.

[#5. 최후의, 최악의 절망. 어둠으로 물들어버린 세계.]

오두막에서 나와, 또다시 길을 걸어갑니다. 걷고, 또 걷고. ...한참을 걷다 보면 하늘이 어두워짐과 동시에 문득 불어오는 바람이 당신의 눈가를 간지럽힙니다. 그것에 반사적으로 눈을 깜빡이면—

밝은 빛과 함께, 커다란 세계수가 시야에 들어옵니다. 당신이 보았던 그 무엇보다도 커다란 세계수는 찬란하게 빛이 나고 있습니다. 어두운 밤하늘 아래서, 독보적으로 생명력을 빛내며 굳건히 서 있는 세계수는 아름답다는 말로도 모자랍니다. 정말로 비현실적인 무언가를 보는 것만 같아요. 세계수의 나뭇잎이 바람에 흔들리는 소리마저 작은 노랫소리 같습니다.

탐사자, **San +2D3.**

힘겹게 세계수의 아름다움에서 눈을 돌리면, 작은 무덤과 한쪽에 피어있는 색색의 꽃들이 보입니다.

세계수

이곳에서 보았던 것 중, 단연 압도적으로 아름다운 세계수입니다. 싱그러운 잎과 분홍빛의 꽃들이 어우러져 다시 볼수록 감탄만 나오는 모습입니다. 너무나도 아름다워서, KPC가 옆에 없는 것이 안타까울 뿐입니다.

●【자연 혹은 식물학 다이스】

성공 -> 단연컨대 당신의 지식 내에 존재하는 나무는 아닙니다. 크기도, 아름다움도 비현실적이니까요. 이곳에 서서 아무것도 하지 않고 나무만을 바라보더라도 즐거울 거 같습니다.

○【관찰력 혹은 행운 다이스】

성공 -> 당신은 세계수를 멍하니 바라보다가... 아야! 당신의 머리 위로 무언가가 떨어졌습니다. 이내 그것을 주워보면, 여태까지 보았던 잿빛의 씨앗입니다.

세계수를 바라보던 당신은 문득 생각합니다. 탐사자, ○【아이디어 다이스】

성공 -> 그러고 보니, 이 길을 걸을수록 더 아름다운 풍경이 이어지는 것 같아요. 마치 자극적인 아름다움으로 유인하는 것처럼. 아니, 애초에 왜 이런 길을 기억하지 못했는지 모르겠네요. 집 주변에 이런 곳이 있었더라면 진작 알았을 텐데.

실패 -> 이렇게 아름다운 곳을 왜 모르고 있었을까요? 요즘 피곤하게 살았다고 하더라도 이렇게 아름다운 곳이라면 분명 기억하고 있었을 텐데.

작은 무덤

세계수의 그늘 한쪽에 위치한 작은 무덤입니다. 세계수와 비교되어 더더욱 초라한 작은 무덤에는, 많이 풍화된듯한 비석 하나가 서 있습니다.

비석 -> 이곳저곳 갈라지고 문드러진 흔적이 남은 묘비입니다. 이곳에 묻힌 이의 인적사항은 적혀있지 않지만, 유일하게 적힌 한 글귀가 눈에 띄입니다.

【나의 사랑, 나의 연인이여. 부디 그 아름다운 목소리와 손으로 당신을 지켜내지 못한 나에게 저주를.】

꽃밭

붉은색, 흰색, 분홍색, 자주색 등등... 다양한 색을 띠는 꽃밭입니다. 색이 다양할 뿐 꽃 자체는 한 종류로 보이네요.

●[자연 혹은 식물학 다이스]

성공 -> 기억났습니다. 아네모네예요. 보통 들판에 피어있는 것은 보기 힘든데... 이곳에 피어있는 아네모네들은 멀쩡히 피어있다 못해 누군가에게 가꿔진 듯 아름답습니다.

(이후 아이디어나 교육 다이스로 꽃말을 알려주셔도 괜찮습니다. 아네모네의 꽃말은 사랑의 괴로움, 이뤄질 수 없는 사랑, 제 곁에 있어 줘서 고마웠어요. 입니다.)

○[관찰력 혹은 행운 다이스]

성공 -> 어라, 유독 분홍빛을 띠는 꽃망울이 보입니다. 그것에 다가가자 순식간에 꽃잎이 시들어 사라지더니, 안에 있던 잿빛의 씨앗이 툭, 하고 당신에게 떨어집니다.

이후, 조사 및 롤플레이 어느 정도 완료되었다면 다음으로 넘어갑니다.

[#6. 선택의 기로에서 당신은.]

떠나는 것조차 아쉬울 만큼 아름다운 세계수를 뒤로한 당신은 다시 앞으로 나아갑니다. 점점 하늘은 더 어두워지고, 길은 험해지며, 나무들이 울창하게 서 있어 무서운 느낌마저 들어옵니다. 설상가상으로 먹구름으로 가득하던 하늘이 끝내 비까지 쏟아냅니다. 싸아아, 시릴 정도로 차가운 비를 맞으며 나아간 곳에는... ..KPC가 서 있었습니다.

“...탐사자.”

“보고, 싶었어. 정말로, 정말로 너를.”

금방이라도 울음을 터트릴 것 같은 얼굴로 그렇게 말한 KPC는 강하게 당신을 끌어안습니다. 비를 맞아 차가워진 당신의 몸보다도 더 차가운 몸으로 끌어안은 KPC는 한참을 말없이 있다가, 한 발자국 물러나 입을 엽니다.

(진상 설명 시간입니다. 탐사자가 험한 사고들 끝에 정신이 완전히 망가져 버렸다는 것, 그로 인해 자신은 탐사자를 회복시킬 수많은 방법을 찾았다는 것. 끝끝내 이곳을 찾아내 탐사자를 회복시키는 것에 성공하였으나, 마법사의 주문이 걸린 것을 모르고 탐사자를 둔 채 홀로 나와야 했다는 점. 그 이후 이어진 아름다운 사람과의 내기까지. KPC도 마법사에 관한 것은 자세히는 모릅니다.)

“미안해, 탐사자. 너를 두고 가서 미안해. 너무 늦게 찾아와서 미안해. 지켜내지 못해서 미안해.”

“그래도, 지금이라도 너를 찾아냈으니까... ..지금이라면 나갈 수 있을 거야.”

“그러니까 돌아가자, 우리들의 집으로.”

그렇게 말하며, KPC는 조심스럽게 당신에게 젖은 손을 뻗어옵니다.

탐사자, 당신의 선택은 어떤가요? KPC의 손을 잡고 이 환상적인 세계에서 나아갈 건가요? 아니면 또다시 올지도 모르는 미래가 두려워 이곳에 남을 건가요? 무엇이든, 그것은 당신의 선택입니다.

(자유롭게 RP이후, 탐사자의 선택에 따라 엔딩을 진행해주세요. KPC는 최대한 탐사자가 자신을 따라 나오길 바라지만, 강요까진 하지 않습니다.)

KPC의 손을 잡았다. (나가는 것을 택했다.) -> Ending 2.

5개의 씨앗을 다 모은 채 KPC의 손을 잡았다. (나가는 것을 택했다.) -> Ending 3.

나가는 것을 거부했다. -> Ending 4.

오는 길에 어디서든지, 자신 이외에 목숨을 잃었던 누군가를 기렸다. -> Ending 5. (Hidden Ending)

[Ending 1.]

...왜 그는 당신에게 와주지 않는 걸까요. 당신이 힘들어한다는 사실을 알고 있으면서, 만나자고까지 했으면서. 그가 정말 당신의 소중한 KPC가 맞는 걸까요? 그렇다면 왜, 왜 그가 가라는 대로 집에서 멀어질수록 더 돌아가고 싶은 마음이 드는 걸까요. 혹시 누군가가 KPC인척 당신을 위험에 빠트리려는 거라면? 진짜 KPC는 집에서 당신을 기다리고 있다면?

“...탐사자. 탐사자? 왜 아무 말도 없어. 무슨 일 있는 거야?”

애타게 당신을 걱정하는 저 목소리조차 위화감이 느껴진 당신은, 이내 핸드폰을 멀리 던져버린 채 집으로 돌아가기를 택했습니다. 그래요, 이 선택이 옳은 겁니다. 당신의 KPC가, 당신을 괴롭게 할 리가 없으니까. 분명 진짜 KPC가 당신을 기다리고 있을 거예요. 그렇지요?

...

...

끼이익, 탁. 피곤한 몸을 침대에 기댄 탐사자는 문득, 오늘 하루를 떠올려봅니다. 오늘 어땠더라... ...아, 그래요. 오늘도 평범한 하루를 보냈었죠. 평범하게 일어나서, 할 일을 하고, 집에 돌아온. 어째서인지 무언가가 비어버린 기분이지만... 괜찮아요. 별일이야 있겠어요?

이 집만큼, 당신에게 안전한 곳은 없는걸요.

Ending 1. 세상이 두려운 새는 껍질을 깨는 것조차 포기하고. (Bad Ending)

KPC 생존, 탐사자 구제 실패.

탐사자는 계속해서 메르니아에 남아 살아가겠죠. 모든 기억을 잃고, 더이상 아픔만큼은 없는 그곳에서.

[Ending 2.]

그래요. **KPC**의 말이 맞아요. 앞으로 당신에게 어떤 일이 더 일어나더라도, 당신의 곁에는 **KPC**와 소중한 사람들이 남아있잖아요. 당신이 또다시 괴로워하고, 고통받을 때 곁에 있어 줄 사람이 남아있으니까. 당신에게 그와 달리 희망이 남아있어요. 그렇지요?

“정말로 가자, 탐사자. ...우리들의 집으로.”

KPC가 당신에게 손을 내밉니다. 당신은 그 따스한 손을 잡고, 새하얀 빛이 뿜어져 나오는 문을 향해 발걸음을 내딛습니다. 거짓뿐인 이상향에서 떠나, 우리들의 집으로 돌아가기 위해서.

...

당신은 문득 느껴지는 빛에 눈을 뜹니다. 눈을 뜨자 보이는 것은, 창문 사이로 따스하게 내리쬐는 햇볕과, 진동하고 있는 핸드폰이네요. **KPC**에게서 온 전화입니다. 그 전화를 받으면—

“정말이지, 탐사자! 언제까지 자려고 했던 거야!”

“오늘 만나기로 했으면서. 빨리 준비해서 나와!”

아, 아. 그래요. 오늘은 당신의 소중한 **KPC**와 놀러 가기로 했던 날이었죠? 마침 날씨가 좋아서 기대하고 있었던 날인데... 정말이지, 어쩌다 이걸 잊고 이렇게 푹 잠들었던 걸까요. 당신은 급히 일어나 나갈 준비를 합니다.

준비를 다 마치고서 나가기 위해 문을 열던 당신은 문득, 그런 생각을 합니다. 어쩐지 좋은 하루가 될 것 같다는 그런 생각어요. 이유는 모르겠지만 뭐 어쨌어요. 자, **KPC**가 화내기 전에 어서 나가봅시다.

당신의 앞날엔, 희망의 씨앗이 남아있으니까요.

Ending 2. 아직 남아 있는 기회. (Normal Ending)

KPC 생존, 탐사자 구제.

엔딩 보상 - **San +1d6**, ‘희망의 씨앗’

‘희망의 씨앗’ - 가지고 있을 경우, 행운이 2 상승합니다. 타 세션에 가져갈때는 키퍼분과 상의하여 주세요.

[Ending 3.]

그래요. KPC의 말이 맞아요. 앞으로 당신에게 어떤 일이 더 일어나더라도, 당신의 곁에는 KPC와 소중한 사람들이 남아있잖아요. 당신이 또다시 괴로워하고, 고통받을 때 곁에 있어 줄 사람이 남아있으니까. 당신에겐 그와 달리 희망이 남아있어요. 그렇지요?

“가자, 탐사자. 우리들의 집으로.”

KPC가 당신에게 손을 내밀니다. 당신의 그의 손을 맞잡으려는 순간, 들고 있던 주머니에서 빠져나온 씨앗들이 하늘로 떠오릅니다. 씨앗들은 높은 하늘에서 두어 바퀴 빙그르르 돌더니, 이내 어두웠던 비구름들을 전부 걷어내고서는 개화해 당신의 품 안으로 돌아옵니다. 어두운 하늘색으로 물든 꽃과, 비구름이 걷혀 맑아진 하늘이 시야에서 뒤섞여 어지러이 변할 때쯤, 당신의 의식은 점점 열려져 갑니다.

...

...

“탐사자, 일어나. 아침이야!”

당신은 갑작스레 들려온 낮익은 목소리에 놀라서 눈을 뜹니다. KPC...? 당신을 열심히 흔들어 깨우던 KPC는 장난스럽게 웃습니다.

“뭐야, 그 얼굴. 꿈이라도 꾸곤 거야? 정말... 안 깨웠으면 큰일 날 뻔 했네.”

“오늘 놀러 가기로 했잖아, 탐사자. 어서 준비해. 갈 곳이 많으니까 말이야.”

아, 아. 그래요. 오늘은 당신의 소중한 KPC와 놀러 가기로 했던 날이었죠? 마침 날씨가 좋아서 기대하고 있었던 날인데... 정말이지, 어쩌다 이걸 잊고 이렇게 폭 잠들었던 걸까요. 당신은 급히 일어나 나갈 준비를 합니다.

채비를 다 마치고서 KPC와 나가기 위해 문을 열던 당신은 어째서인지, 평소보다도 훨씬 몸도 마음도 가벼운 기분이 듭니다. 이유는 잘 모르겠지만... 뭐 어쨌든가요. 지금 당신의 눈앞에, 그 누구보다 소중한 KPC가 있다는 게 중요한거 아니겠어요? 자, KPC가 화내기 전에 어서 나가봅시다.

당신의 앞날엔, 소중한 이가 함께할 테니까요.

Ending 3. 다시 한 번 힘을 내서 앞으로. (True Ending)

KPC 생존, 탐사자 구제.

생환 보상 - San +2d6, ‘슬픔을 머금은 꽃’

‘슬픔을 머금은 꽃’ - 보유시 정신력이 5 상승합니다. 또한, 이성감소를 3회 막을 수 있습니다. 3회를 모두 막고 나면 정신력 상승의 기능만 남습니다. 타 세션에 가져가실 때엔 키퍼분과 상의하여 주세요.

[Ending 4.]

...당신은, 두렵습니다. 그를 믿지 못하는 것은 아니에요. 어찌 소중한 사람을 신뢰하지 않을 수 있겠나요. 그렇지만, 돌아가서 다시 생길 일들이 두렵습니다. 또다시 그 괴로운 경험이 반복된다면? 당신은, 그는. 이번에는말로 정말 영원히 헤어져야할지도 몰라요. 그럴 바에는 차라리 이곳에 남는 것이 답이 아닐까요. 적어도 이곳에선, 그런 일들에 휘말려 고통받을 일은 없을 테니까요. 당신의 뜻을 말하자 KPC는 서글프게 웃습니다.

“... ...그렇구나. 탐사자.”

“...그게 네가 바란 것이라면, 기꺼이. 기꺼이 나도 그것을 따를게.”

그렇게 말한 KPC는 당신의 손을 잡고서, 당신이 걸어왔던 길을 다시 돌아가기 시작합니다. 나아갈수록 점점 빗소리도 사그라지고, 하늘에도 햇빛이 드리우기 시작합니다. 기이하지만 아름다운, 동시에 서글픈 풍경을 바라보다 문득 뒤를 돌아보면 그곳에 서 있던 문은 사라져있습니다.

괜찮아요, 우리에게 돌아갈 일이 없을 테니까요.

환상적인 세계에서, 누구보다도 소중한 이와 남은 생을 살아갈 터이니.

Ending 4. 우리는 함께니까. (Bad Ending)

KPC 로스트, 탐사자 로스트.

구제실패입니다. 이후 둘은 목숨이 다 할 때까지, 메르니아에서 살아가게 됩니다.

[Ending 5.]

그래요. KPC의 말이 맞아요. 앞으로 당신에게 어떤 일이 더 일어나더라도, 당신의 곁에는 KPC와 소중한 사람들이 남아있잖아요. 당신이 또다시 괴로워하고, 고통받을 때 곁에 있어 줄 사람이 남아있으니깐. 당신에겐 그와 달리 희망이 남아있어요. 그렇지요?

“가자, 탐사자. 우리들의 집으로.”

KPC가 당신에게 손을 내밉니다. 당신의 그의 손을 맞잡으려는 순간, 품 안에서 개화했던 꽃이 하늘로 떠오릅니다. 꽃은 높은 하늘에서 홀로 빙그르르 돌더니, 이내 어두웠던 비구름들을 전부 걷어내고서는 당신의 품 안으로 돌아옵니다. 그런 꽃을 의아하게 바라보고 있으면, 어디선가 온화한 목소리가 들려옵니다.

[—부디, 그대의 앞날이 다시 절망으로 물들지 않기를.]

...? 알 수 없는 말에 주변을 둘러보려던 찰나, 당신의 의식은 어두워집니다.

...

당신은 시끄러운 알람 소리에 눈을 뜹니다. 아직 졸음이 달아나지 않아 무거운 고개를 돌려 시간을 확인해보면... 아침이네요. 알람을 끈 핸드폰에는 KPC와 마지막으로 나눈 대화가 화면에 떠 있습니다. 아무래도 그와 이야기를 나누다 잠든 모양이네요. 당신은 그것을 보며 가볍게 일어섭니다. 오늘 하루를 보낼 준비를 할 시간이니깐요. 자, 탐사자. 오늘도 평범한 하루를 보낼 준비는 되어있나요?

Ending 5. 그대의 앞날에 무운을 빕니다. (HIDDEN Ending)

KPC 생존, 탐사자 구제.

생환 보상 - San +2d8, ‘슬픔을 머금은 꽃’, ‘여행자의 나침반’

‘슬픔을 머금은 꽃’ - 보유시 정신력이 5 상승합니다. 또한, 이성감소를 3회 막을 수 있습니다. 3회를 모두 막고 나면 정신력 상승의 기능만 남습니다. 타 세션에 가져가실 때엔 키퍼본과 상의하여 주세요.

‘여행자의 나침반’ - 소지하고 있을 경우 항법 + 20. 타 세션에 가져가실 때엔 키퍼본과 상의하여 주세요.