

소개

시나리오의 개요

탐색자가 정신을 차리자 덜컹덜컹, 덜컹덜컹 하고 밤하늘의 별 가루를 헤치며 하늘을 달리는 신비한 기차 안에 있다는 사실을 깨닫습니다. 아무래도 열차는 탐색자를 괴물들이 사는 호수로 데려가려는 것 같습니다. 탐색자는 호수에 도착하기 전에 기차에서 탈출하지 않으면 안 됩니다.

시나리오의 배경



탐색자는 현실 세계에서 섬뜩한 동상과 만나게 됩니다. 그리고 그것을 본 순간, 마음에 완전히 매료되어 버려 홀린 것처럼 그 동상을 손에 넣어 버렸습니다. 이 동상은 “노란 징표의 형제단”이란 광신도 집단에 의해 만들어진 사신 하스터에게 제물을 바치는 저주 받은 유물입니다. 탐색자가 동상에 담긴 악마의 뜻에 따라 제사에 적합한 사람으로 선정되어 버린 것입니다. 사악한 의지는 섬뜩한 동상을 통해 탐구의 정신으로 침입하여 탐색의 영혼을 육체에서 빼내 머나먼 별에 유폐된 하스터에게로 보내려 했습니다. 본래라면 강물의 흐름에 거스를 수 없듯이 그대로 악마적인 급류에 휩쓸려 탐색자의 영혼은 이를 거역할 수 없는 운명이었지만, 탐색자의 영혼은 광대한 우주를 떠도는 동안 다행히 ‘환상 제 4차 은하 철도’에 삼켜져 거기서 일말의 생존 가능성이 생겼습니다. 은하 철도는 지구와 우주에 흩어진 별, 또한 그들이 가진 고유의 환상과 꿈의 경계를 잇는 신비의

열차입니다. 아마도 한 아우터 갯에 의해 만들어진 열차는 원리도 사명도 알지 못한 채 꿈결에 넓은 우주를 달리고 있습니다. 탐색자는 에테르체(영적 신체) 상태로 은하 철도에서 깨어났습니다. 그리고 다행히, 은하 철도에서 탐색자의 원래 세계(육체)로 돌아가기 위한 수단이 존재하는 상태입니다. 과연 탐색자는 사악한 의지를 극복하고 원래 세계로 돌아갈 수 있을까요?

시나리오를 시작하기 전에

탐색자에 대해

- 플레이어가 원하는 직업·기능을 자유롭게 작성하십시오. 탐색자끼리 아는 사이일 필요는 없습니다.

등장인물(NPC)에 대해

- 자세한 자료는 별도 자료 “[등장인물 목록\(수호자용\)](#)”을 참고하십시오

<등장 인물에 대한 간단한 설명>

“기차를 탄 소년”

아마노 와타루(天野 航)

나이 : 불명 직업 : -



벌써 몇 년이나 밤하늘을 달리는 열차를 타고 여행하고 있는 먼저 온 손님.이 세계에서 너무 오래 있었기 때문에 위해 현실 세계에서의 기억을 대부분 잃은 상태이다.

<신화적 생물에 대한 간단한 설명>

“형언할 수 없는 자“

하스터

히아데스 성단에 있는 도시 카르코사 근처에 있는 「검은 하리 호수」에 유폐된 사신. 제물을 요구하고 있다.



“봉사 종족”

하스터의 부산물

「검은 하리 호수」에서, 부모이자 주인인 하스터를 섬기는 이형의 괴물. 해골 같은 머리에 문어와 같은 8개의 다리를 가지고 있다.



“보이지 않는 차원을 떠다니는 것”

데슈

인간의 주위에 있는 다수의 차원을 떠다니는 크리쳐. 이세계에서, 모습을 보여줄 수 있을지도 모른다.



“화성에 사는 종족”

아이하이 족

평화적이고 문화적인 화성 고유의 생물. 탐색자처럼 밤하늘을 달리는 열차에서 헤매고 있다.



별도 자료 목록

시나리오를 진행 시키기 위한 별도 자료를 아래에 목록화 합니다. 시나리오를 진행 시킬 때 적절히 사용하세요.

<수호자 자료> [등장인물 목록\(수호자용\)](#), [상품 이미지 목록](#)

<탐색자 자료> 없음

시나리오 도입 파트

소개 : 밤하늘을 달리는 열차

이 시나리오는 탐색자들이 어떤 인물이든 간에 평소와 변함없이 밤에 잠에 든 뒤 낮선 열차에서 깨어나는 장면에서 시작됩니다. 수호자는 아래 글을 참고로 하여 도입을 해야 합니다.

[탐색자]는 평소처럼 밤에 잠이 들어 몸이 녹아내린 듯한 비몽사몽간에 있었습니다. 캄캄한 바다에서 하늘을 향해 떠 있는 것처럼. 탐색자들의 의식은 넘실넘실 거리며 꿈속을 떠다니고 있었습니다.

갑자기 멀리서 뭔가 기적 같은 소리가 들린 것 같습니다. 그 직후, 어둠은 사라지고 순식간에 시야가 빛으로 가득 찼습니다. 그것은 마치 억만 개의 빛나는 반딧불이의 불을 한 번에 화석으로 만들어서, 그 안에 잠재있던 것을 풀어내는 식으로, 혹은 다이아몬드 회사가 숨기고 있었던 수많은 금강석을 누군가가 갑자기 찾아내 뿌린 것처럼 눈앞이 밝아졌고, 탐색자는 무심코 몇 번이고 눈을 비비고 말았습니다.

정신을 차려 보니 어느새 덜컹덜컹 덜컹덜컹하고 탐색자를 태운 작은 열차가 달리고 있었습니다. 그럴 리가 없는데, 탐색자들은 경전철의 작은 노란색 전등이 늘어선 차 안에서 창밖을 바라보며 앉아 있었습니다. 탐색자는 그 열차를 본 기억도, 탄 기억도 없고 자신이 왜 그 자리에 있는지 전혀 몰랐습니다.

탐색자들은 모두 열차를 타고 있어 서로 같은 차의 바로 옆 자리에서 깨어났습니다. 탐색자들은 왜 자신이 이런 곳에 있는지 전혀 알 수 없었습니다. 마지막 기억을 떠올려 봐도, 밤, 평소처럼 잠에 든 것 밖에는 떠오르지 않습니다.

- 아이디어 톨 : 어제는 이상하게도 관심이 갔던 인형을 구해서 곁에 두고 잤던 기억이 떠오릅니다.

<탐색자들이 입수한 인형>

어젯밤 탐색자들은 각각 어떤 사정에 의해 같은 종류의 동상을 입수했습니다. 그 동상은 양의 머리를 하고 긴 로브를 걸친 사람의 모습으로, 이상한 조형을 하고 있었습니다. 그 동상을 얻은 장소는 탐색자들에 따라 다르지만, “퇴근길에 우연히 만난 수수께끼의 노점에서 구입한 것”이나 “단골 골동품 가게에서 발견한 특가 중이었던 물건”이거나 “고물 수집이 취미인 지인으로부터 받은 것”같은 식의 것입니다. 탐색자는 그 조각상을 한 번 보고 그 모습에 강하게 매료되어 버려, 얻은 뒤에 잠을 잘 때도 곁에 두고 있었습니다.

탐색자들의 복장이나 지니고 있는 물건 등은 수호자의 재량이나 수호자와 플레이어 간의 대화에 의해 자유롭게 결정하면 되지만, 일상적으로 자주 입는 사복 등이 바람직할 것입니다.

또한, 이 세계에서 각자 어떠한 언어로 말하고 있더라도 서로의 언어로 이야기를 하고 있는 것처럼 의사소통 할 수 있습니다.

차 안에는 푸른 벨벳을 걸친 좌석이 마치 텅 빈 것 같았습니다. 차창 밖으로는 어디에서도 본 적이 없을 정도로 많은 수천수만 개의 별이 빛나는 밝은 밤하늘이 있을 뿐입니다. 그 시선의 끝에는 수평선이 없고, 탐색자를 태운 열차는 몇 개의 별 가루를 헤치며 계속 하늘 위를 날아다니고 있습니다.



- SAN 체크 0/1d2
- 천문학 : 창 밖에 펼쳐진 별빛이 지구에서 볼 수 있는 밤하늘과 별의 위치가 다릅니다. 이곳은 지구에서 훨씬 떨어진 곳이 아닌가 하고 추측 할 수 있습니다.

문득 옆을 보면, 옆 자리에 검은 옷을 입은 키 큰 아이가 창문 밖으로 머리를 내밀어 밖을 보고 있었습니다. 갑자기 그 아이가 머리를 집어넣고 탐색자들을 보았습니다. 그 아이는 촌스러운 안경을 쓴 피부가 하얀 소년이었습니다.

“안녕, 너는 어디까지 가는 거야?”

소년은 수줍게 탐색자들에게 물었습니다.

열차 안에서 만난 소년은 탐색자에게 위와 같이 질문합니다. 이 상황에 당황하고 있던 탐색자들은 목적지를 물어도 그것에 대해 답할 수 없을 것입니다. 반대로, 소년에게 자신이 처한 상황이나 타고 있는 열차에 대해 물어볼 수 있습니다. 수호자는 탐색자와 소년과의 대화를 통해 필요에 따라 아래의 정보를 공개합니다.

<열차 안에서 만난 소년에 대하여>

탐색자에게 말을 걸어온 소년은 “아마노 와타루”라고 말합니다. 피부색이 희고 선이 가는, 어딘가 분위기가 있는 소년입니다.

아마노는 자신이 마주하고 있는 탐색자와 마찬가지로 정신을 차리고 보니 이 열차에 타고 있었다고 말합니다. 탐색자들과 다른 것은 이미 몇 년 전부터 이 열차를 타고 있다는 점입니다. 아마노가 타고 있는 동안 열차는 끝없는 밤을 오로지 달리면서, 몇 개의 정거장을 지나고 있습니다. 거기엔 ‘별빛들의 강에 서서 혜성보다 큰 십자가’라던가 ‘엄청난 실크 같은 순백의 오오라’같은 환상적인 풍경이 펼쳐지고 있고, 현실 세계 같지 않은 것들뿐이었습니다.

아마노에게 탐색자들은 수십, 수백 번의 여행자들 중 하나에 속하는 여행 동반자일 뿐입니다. 아마노는 지금까지 다양한 승객과 이야기를 하면서 이 긴 여행을 즐기고 있었습니다. 승객은 명확한 목적지가 있어 타고 내리는 사람과 아마노와 탐색자처럼 정신을 차려 보니 열차에 타고 있던 사람이 있다고 말합니다. 승객들은 각자의 목적지인 정거장에서 내리고, 어느새 없어져 있거나 했습니다.

아마노는 현실 세계에서 자신이 어떤 생활을 하고 있는지 기억하지 못합니다. 한밤중에 꾸 꿈의 기억이 시간이 지남에 따라 흩어지는 것처럼 이 세계에서 현실 세계에서 기억이 희미해져 버린 것 같다고 합니다. 기억을 잃은 아마노는 현실 세계로 돌아가고 싶다는 그리움은 가지고 있지 않습니다.

<하늘을 나는 열차에 대하여>

아마노는 열차에 대한 상세한 것은 모릅니다. 다른 사람도 열차의 기원과 존재 이유를 아는 사람은 없는 것 같다고 말합니다. 소문으로 들은 얘기로는 이 열차를 제대로 된 명칭으로 부른다면 “환상 제 4 은하 철도”라고 부르는 것 같다고 합니다.

아마노는 지금까지 보아 온 경치에서 이 열차가 달리는 세계는 자신이 일찍이 살고 있던 현실 세계와 다른, 완전히 다른 세계라고 생각합니다. 마치 꿈속에서 생활하고 있는 것처럼, 이 세상에서 식사와 수면을 취할 수 있지만 그런 것을 취하지 않더라도 불편을 느끼지 않습니다. 이 열차는 이 세계를 멋대로 달리고 있으며, 같은 장소를 달리거나 반대로 달리거나 하면서 승객을 이리 저리 옮기고 있습니다.

도입 : 검표

탐색자들이 기차에서 깨어나 잠시 지났을 무렵(아마도 아마노와 대화가 적당히 진행된 무렵)에 차장이 찾아와 검표를 시작합니다.

“표를 검사 하겠습니다.”

탐색자 옆에는 어느새 빨간 모자를 쓴 차장이 어느새 서 있습니다. 젊고 이목구비가 뚜렷하지만, 성별이 확실하지 않은 그 사람은 표를 요구하며 손을 내밀어 왔습니다. 아마노는 자신의 주머니에 손을 넣고 회색의 표를 꺼내 보여주었습니다. 차장은 그것을 보자마자 눈으로 확인하고, 탐색자에게도 표를 보여줄 것을 요구하는 듯 탐색자 쪽으로 손을 내밀었습니다.

갑자기 표를 요구받은 탐색자들은 그런 것은 본 기억도 없을 것이라 생각할 것입니다. 표 같은 건 모른다고 하는 탐색자에게 아마노는 “잘 찾아봐”라고 말합니다. 탐색자가 자신의 옷이나 주변을 살펴보면 거기에 자신의 표가 있다는 것을 깨닫습니다. 탐색자가 여러 사람인 경우에도 모두 동일하게 아래와 같은 표를 발견합니다.

<탐색자 표>

탐색자들이 자신의 옷이나 그 주변을 찾아보면 거기에 녹색 표가 있다는 사실을 알게 됩니다. 표는 네 번 접은 엽서만한 크기에 탐색자들의 이름과 “하리 호수행”이라는 단어가 인쇄되어 있습니다.

또한, 아마노가 차장에게 내민 회색 표에는 아마노의 이름 외에는 아무것도 인쇄되어 있지 않습니다. 이것은 과거 아마노가 열차에서 깨어났을 때 어느새 그의 손에 들고 있는 물건입니다. 회색의 표에는 행선지가 쓰여 있지 않기 때문에, 아마노는 그 어느 정거장에도 내릴 수 없습니다.

“허허, 이걸.....”

차장은 탐색자가 내민 표를 보자마자 곧게 일어서서 정중히 그것을 보았습니다.

“좋습니다,”하리 호수“는 다음 역입니다. 거기에 도착하는 것은, 3시쯤입니다.”

차장은 표를 탐색자에게 건네며, 다음 승객에게 걸어갔습니다.

이 후 차장을 쫓아가 이야기를 들으려 해도 “그 정거장에서 내리는 사람은 드물기 때문에”라는 내용 밖에 들을 수 없고, 어떤 정거장인지 말해주지 않습니다. 또한 차장이 다음 차량 이후 자취를

감추어 버렸다면, 다음에 차장을 찾았다 해도 어디에 가 버린 것인지 모습이 보이지 않게 되어 버립니다.

“뭐야, 넌 가야 할 곳이 있었잖아.”

탐색자의 표를 들여다 본 아마노는 조금 놀란 듯이 말했습니다. 그리고 곧바로 그 얼굴을 찡그렸습니다.

“하지만 왜 이런 정거장에.....거긴 내가 아는 곳 중에서 제일 사악하고 무서운 곳이야.”

아마노는 뭔가 끔찍한 것이 떠올랐다는 듯이 얼굴이 파랗게 질려 탐색자에게 말합니다.

수호자는 아마노와 탐색자들의 대화를 통해 하리 호수에 대해 아래의 정보를 공개합니다.

<하리 호수에 대해>

이 밤을 달리는 기차는 아마노가 타고 있는 동안 단 한번 하리 호수에 방문한 적이 있습니다. 아마노는 지금도 그곳의 광경을 선명히 기억하고 있습니다. 하리 호수는 먹물처럼 새까만 물이 모인, 끝없이 광대한 호수입니다. 어두운 구름 덮인 하늘에 선명한 피처럼 붉은 별이 2개 불타는 듯이 빛나고 있습니다. 주변은 오로지 불모지, 호수 표면에 바람이 불어 표면이 흔들릴 일도 없습니다. 그런 공허한 세계에서 8개의 뱀처럼 구부러진 손발을 한 해골 같은 머리를 한 생물이 여기저기서 조용히 떠오르거나 흐르면서 정차장에 선 열차를 바라보고 있었습니다. 그 모습은 마치 먹이를 품평하고 있는 것 같아, 아마노는 너무 무서워져서 떨림이 멈추지 않았습니다.

“정말 아무 것도 모르는 거야?”

아마노는 잠시 생각에 잠겼습니다.

“그렇다면 하리 호수에는 안 가는 게 좋을 거야. 분명 넌 뭔가 잘못되어서 여기 왔을 거야. 널 보아하니, 내리자마자 정신이 망가지거나, 괴물에게 먹혀 죽어 버리거나, 어쨌든 그냥 있진 못할 거야.”

아마노는 난처한 표정으로 깊은 한숨을 내뿜었습니다.

“하지만 이대로라면 위험한데. 이 열차는 언젠가 하리 호수에 도착하게 될 거야. 표를 가지고 있지 않으면 이 열차는 탈 수 없으니 너의 의사와 상관없이 어떻게든 하리 호수에 던져져 버릴 거야. 네가 무사히 현실 세계로 돌아가기 위해선 하리 호수에 도착하기 전에 뭔가 특별한 방법을 찾지 않으면 안 되겠는데.....”

아마노는 갑자기 자리에서 일어났습니다.
“맞아, 잠시 따라와 줄래?”
그렇게 말하고는 뒤쪽 차량으로 걷기 시작했다.

아마노는 탐색자들이 처음에 눈을 뜬 차량에서 출발해, 열차 진행 방향과 반대로 걸어, 한 칸 뒤의 차량으로 갑니다.

아마노는 뒤쪽 차량으로 이어지는 나무문을 열고, 그 너머에 있는 화물차의 단단한 철문도 무거운 듯 힘을 줘 열었습니다. 전등이 없어 작은 창 밖에 붙어있지 않은 화물차 안은 어두운 곳이었습니다. 화물차의 좌우에는 금속으로 된 큰 상자과 오래된 책이 쌓여 있었지만 차량의 안쪽까지 걸어갈 수 있도록 가운데에는 짐이 없어 길처럼 되어 있었습니다. 아마노는 거기를 걸어 화물차 안쪽으로 향했습니다.

화물차의 안쪽은 방처럼, 일부분이 넓게 되어 있었습니다. 거기엔 낫선 물건이 있었습니다. 그것은 두껍고 큰 석조 문이었습니다. 그 문은 굳게 닫혀 있고, 표면에는 본 적도 없는 일그러진 기호가 빼곡히 새겨 져 있었습니다. 문 뒤엔 곧바로 벽이 있고, 문을 열어 들어가려 해도 그 벽에 부딪친다는 것은 분명해 보였습니다.

“이 문인데, 아마 원래 세계로 돌아가기 위한 것 같아.”

아마노는 문 옆의 벽에 붙어있는 오래된 종이를 손가락으로 가리키며 말했다.

- 오컬트 룰 : 자신이 보이는 범위 내에서 문 표면에 새겨진 기호가 사람과의 의사소통을 위한 문자가 아니라 마술적인 “회로”의 일종임을 아라 수 있다.(오컬트에 특히 통찰력이나 재능이 있는 탐색자라면 이 기호가 어떤 현상이나 사용자의 행동에 따라 호응하고 활성화하는 고급 마법진임을 알 수 있다.)

아마노가 가리킨 종이에 는 다음과 같은 문장이 써져 있다.

아득히 먼 바깥에서 온 이방인이여
땅을 지나, 영혼을 지나 있어야 할 곳으로 돌아가기 위한
너를 위해 문은 열려있다.
왕이 될 별에 불을 붙이고
빛나는 각인에 마녀의 피를 쏟으면
귀환이라는 소원은 이루어지리라.

- 천문학 룰 : [왕이 될 별]이란 말에서 기원전 3000년 경 페르시아어로 사계절의 하늘을 지배하는 왕자의 별로서, 알데바란, 레굴루스, 안타레스, 포말하우트란 4가지 로알 스타라는 것을 기억해낸다.

- 고고학·지질학 룰 : 문이 먼 옛날, 아마도 2000년 쯤 전에 만들어진 것임을 외관에서 짐작할 수 있다.

“내가 이 열차에서 깨어났을 때, 지혜로워 보이는 노인이 이 열차에 타고 있었어. 그리고 이 문에 대해 알려줬었지. 이것은 ”귀환의 문“이라면서 나처럼 이 세계에 흘러 들어온 사람을 원래 세계로 돌아가게 해 주는 것 같아. 나는 돌아가고 싶은 마음이 없어서, 썩 보려고 하진 않았지만 말이야.”왕이 될 별“이랑 ”마녀의 피“가 뭔지도 전혀 모르겠고.” 아마노는 가슴팍에서 회중시계를 꺼냈다.

“네가 원래 세계로 돌아가기 위해 이 문을 쓸 수밖에 없다고 생각해. 차장이 하리호수에 도착하는 것은 3시 경이라고 했는데, 지금은 벌써 1시가 되어 버렸어. 남은 시간은 2시간 밖에 없네. 단서는 벽에 붙어있는 종이 한 장 밖에 없지만, 어떻게든 이 문을 열 수 있도록 나도 도와줄게.”

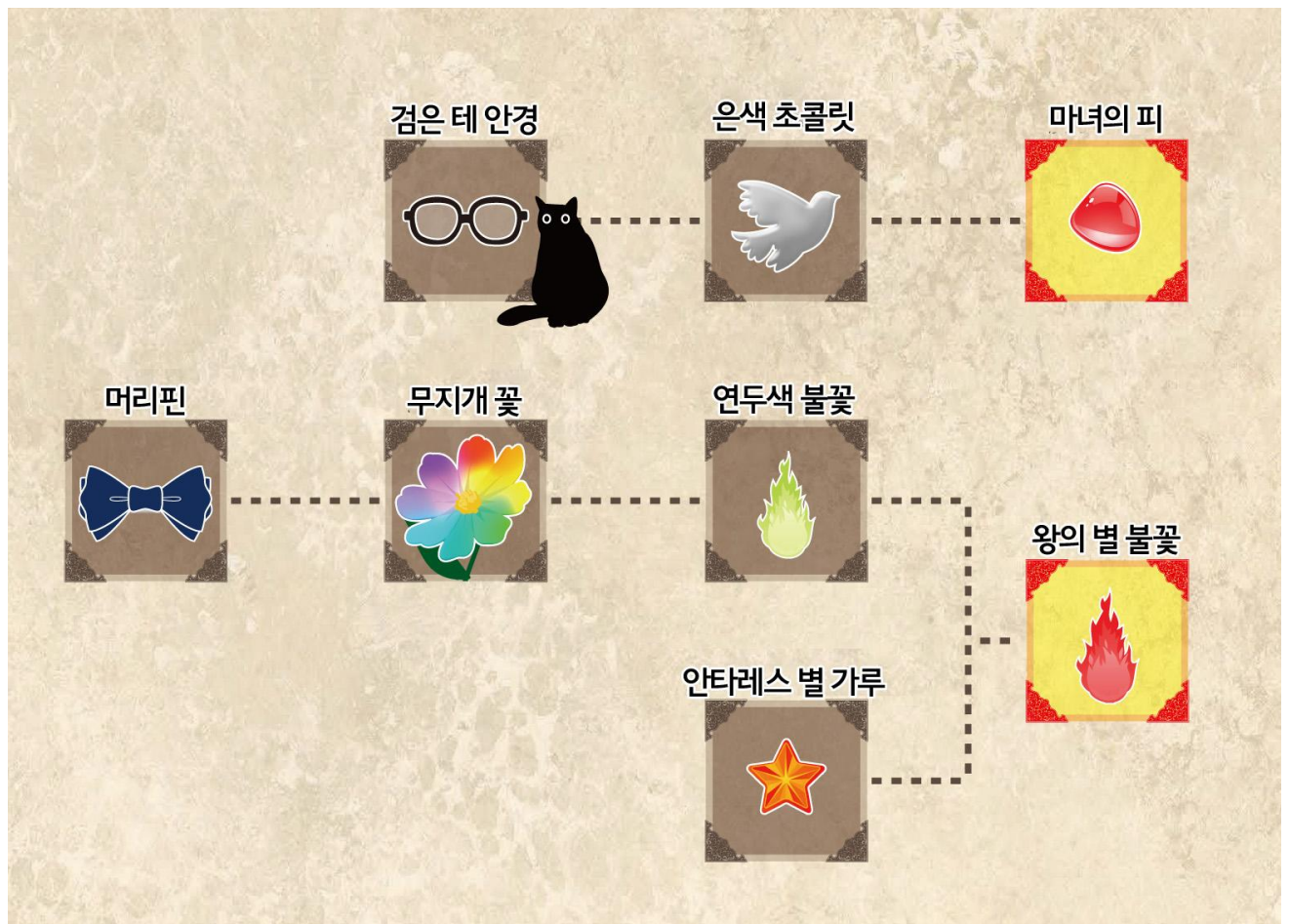
여기부터 탐험에 의한 탐색 파트가 시작됩니다. 위에서 시나리오 클리어까지의 제한 시간을 나타냈지만, 탐색자의 수와 난이도에 따라 시간은 수호자가 조정하십시오.

아마노는 탐색자들의 탐색을 적극적으로 도울 것입니다. 키퍼는 아마노를 통해 탐색자의 탐색을 지원합니다.

시나리오 탐색 부

클리어 과정

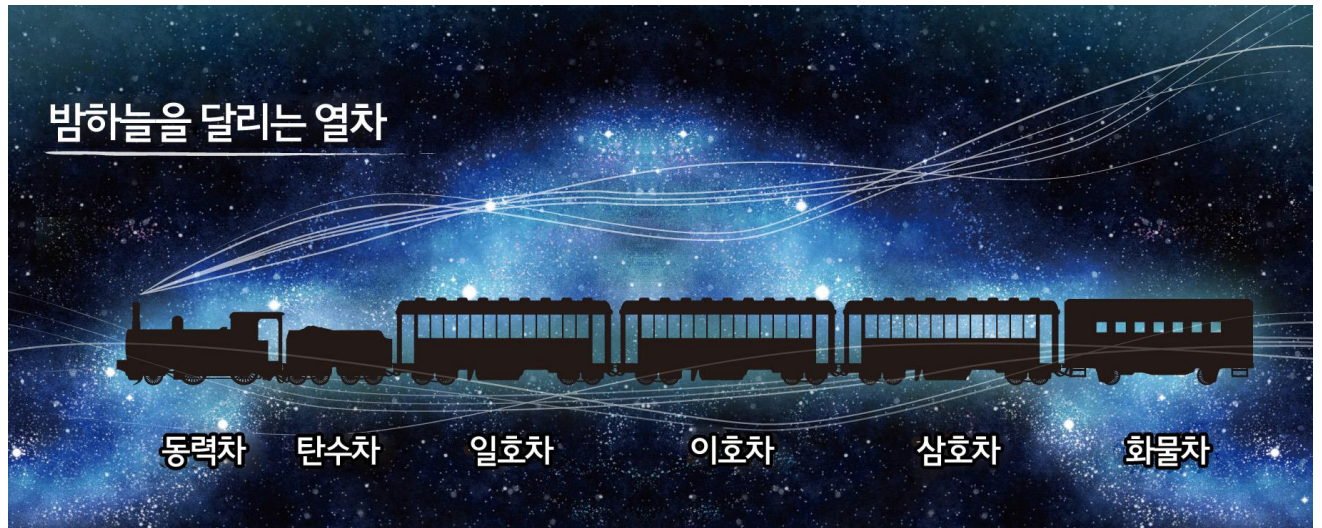
이 시나리오는 탐색자가 자신이 입수한 아이템을 활용하면서 “벗짚 프로토콜”처럼 물물 교환하거나 거래하거나 아이템을 가공하거나 하며 결국 원하는 것을 손에 넣어 열차를 탈출한다는 스토리입니다. 다음 그림은 탐색자가 원하는 아이템을 손에 넣을 때까지의 흐름을 나타냅니다. 수호자는 각자 자신의 취향에 맞게 아래 그림과 흐름의 항목을 바꾸거나 더하거나 하면서 시나리오를 수정해도 좋을 것입니다.



위의 항목을 카드 그림에 정리한 것을, 아이템 이미지 목록에 준비했습니다. 수호자를 할 때 자유롭게 사용하십시오. 또한 이 시나리오 중에는 탐색 중의 관찰와 듣기에 실패한 경우에도 적당히 시간을 두고 재차 시도할 수 있는 것으로 합니다. 성공할 때까지 물을 할 수 있지만 물을 할 때마다 시간을 소비하고 그만큼 열차는 하리 호수로 다가가 버리는 것입니다.

밤하늘을 달리는 열차

밤하늘을 달리는 기차는 아래와 같은 구성으로 되어 있습니다. 향후 탐색을 원활하게 추진하기 위해 탐색 파트 시작과 동시에 아래 그림을 탐색자에게 공개해 버려도 좋습니다. 이 열차 안에서 탐색자가 탐색 할 수 있는 범위입니다.



귀환의 문

도입부에서 언급 했듯이, 귀환의 문은 화물차 안쪽에 설치되어 있습니다. 석조 문에서 문 부분은 굳게 닫혀 있고, 표면에는 다양한 기호가 빼곡히 새겨져 있습니다. 이 시나리오를 탐색자가 이 문을 통해 원래 세계로 돌아가게 될 경우 클리어 됩니다. 탐색자가 이 문을 힘으로 열려고 해도 문은 꿈쩍도 하지 않습니다. 탐색자가 표면의 각인을 자세히 살펴볼 경우, 아래의 룰을 수행합니다.

- 관찰 룰 : 문에 새겨진 각인 부분에 “눈을 감고 나아가라”고 적혀있다는 것을 깨닫습니다.

화물차

화물차 안에는 뻥뻥하게 금속의 큰 상자나 고서가 쌓여 있습니다. 만약 수호자가 중요하다고 생각했다면, 줄이나 곤충 채집 망 등 향후 열차의 탐색을 보조 하는 도구가 있는 것도 좋습니다. 금속 상자의 외관은 이음새와 홈이 없고, 단순한 직육면체처럼 보입니다. 하지만 들어 보면, 그 안은 비어있어 무언가 물건이 들어 있다는 것을 알 수 있습니다. 상자는 열 수 없으며, 어떤 충격으로도 부서지는 일은 없습니다. 쌓여 있는 고서는 적당히 몇 권을 들고 읽어 봐도 탐색자가 모르는 언어로 쓰여 있는 것들이라 내용을 알 수 없습니다. 탐색자가 읽을 만한 책을 찾기 위해선 이 항목에서 후술하는 룰이 필요합니다. 만약 탐색자가 쌓여 있는 금속 상자를 조사하는 경우, 다음 관찰 룰을 수행합니다.

- 관찰 룰 : 탐색자의 이름이 각인 된 금속 상자를 찾아낸다.
- 관찰 룰 : 아마노 와타루의 이름이 각인 된 금속 상자를 찾아낸다.

<탐색자의 이름이 각인 된 금속 상자>

황금빛 금속으로 만든 탐색자의 이름이 새겨진 상자입니다. 탐색자가 여러 명 있는 경우에는 전원의 이름이 연결되어 새겨져 있습니다. 다른 상자와 마찬가지로 외관에 이음새나 홈은 없지만, 탐색자가 열려고 하면 이상하게 틈이 생겨 들어서 열 수 있습니다.

상자를 열면 그 안엔 양의 머리를 하고 긴 로브를 걸친 사람의 모습의 동상을 발견합니다. 그 동상을 확인해 보면 그것은 탐색자가 현실 세계에서 잠들기 전에 어떤 방법으로든 입수한 섬뜩한 인형임을 깨닫습니다.

탐색자가 이 동상을 보고 있으면, 동상은 의사를 가진 생물처럼 그 머리를 쳐들고 탐색자의 얼굴을 응시합니다. 그리고 입을 열어 사악함이 가득한 노인의 목소리로 “제물의 준비는 끝났다. 자, 가자. 신의 곁으로! 이아! 이아!” 라고 외치기 시작합니다.

- SAN 체크 0/1d2

탐색자가 상자의 뚜껑을 닫는 경우 동상의 소리는 더 이상 나지 않습니다. 탐색자가 동상을 부수려고 하거나 가지고 나가려 하면 동상은 섬뜩한 웃음소리를 뱉으며 공간이 녹는 듯한 모습이 희미하게 보이고, 순식간에 그 안으로 숨어 버립니다.

- SAN 체크 0/1d2

이 이벤트는 탐색자에게 양의 머리를 한 동상이 사악하다는 것을 확실히 이해할 수 있도록 하기 위한 것입니다.

<아마노 와타루의 이름이 각인 된 금속 상자>

황금빛 금속으로 만든 아마노의 이름이 새겨진 상자입니다. 다른 상자와 마찬가지로 외관에 이음새나 홈은 없지만, 탐색자가 권해 아마노가 열려고 하면 이상하게 틈이 생겨 들어서 열 수 있습니다. 아마노는 이 상자를 이미 연 바가 있으며, 내용에 대해선 이미 알고 있습니다.

상자를 열면 그 안에는 ‘상냥한 남성과 여성의 사진’이 들어있습니다. 사진에 찍힌 남녀는 어딘가 아마노와 비슷한 모습입니다. 아마노는 열차에 오래 타고 있어서 원래 세계의 기억이 잊혀져버려, 지금은 그 사진에 찍힌 남녀에 대한 것을 아무것도 기억하지 못합니다. 하지만 사진을 보면 이상하게 그리움을 느껴서, 이 사진에 있는 남녀는 아마 자신의 부모일 것이라고 이야기 해 줄 것입니다. 실제로 이 사진은 아마노의 부모님 사진입니다. 아마노는 부모와 떨어져서 이 세계를 방황하고 있는 것입니다.

만약 탐색자가 쌓인 고서를 조사하는 경우에는 다음 관찰·자료조사 롤을 수행합니다.

- 관찰·자료조사 룰 : 탐색자가 읽을 수 있는 언어로 된 “지구인의 점성술”에 관한 고서를 발견합니다.(이 책은 왕이 될 별에 대한 정보를 탐색자에게 공개하기 위해 존재하는 것입니다. 도입부에서 탐색자가 천문학 룰에 성공하여 왕이 될 별에 대한 정보를 가지고 있는 경우, 이 책은 필요하지 않습니다.)
- 관찰·자료조사 룰 : 귀환의 문에 새겨진 각인과 같은 기호가 표지에 빼곡히 인쇄된 “수첩”을 발견합니다.

<지구인의 점성술에 관한 고서>

지구에서 인류가 행하고 있는 점성술에 관한 책입니다. 이 책에 대해 자료조사 기능으로 룰을 성공하면, 다음과 같은 내용을 발견할 수 있습니다.

기원 전 3000년 경 페르시아에는 각 계절의 하늘을 각각 지배하는 특히 밝은 별로, 알데바란, 레굴루스, 안타레스, 포말하우트의 4가지별을 “왕자의 별”이라 불렀다. “왕자의 별”은 서양에서는 왕가의 운명을 점치기 위한 별로 종종 점성술에 사용되었다.

<화물차에서 발견한 수첩>

귀환의 문에 새겨진 각인과 같은 기호가 인쇄된 수첩은 그 내용과 마찬가지로 이상한 기호로 이루어져 있습니다. 이 책에 대해 자료조사 기능으로 룰을 하고 성공하면 탐색자가 읽을 수 있는 언어로 된 다음과 같은 문장을 발견 할 수 있습니다.

앞으로 나아간 자여, 결코 되돌아오지 마라. 문은 두 번 열리지 않을 것.

3호차

3호차는 탐색자가 열차에서 깨어난 장소입니다. 2대 2로 마주앉아 일을 할 수 있는 푸른 벨벳의 의자가 차량 안에 줄지어 있습니다.

3호차에는 “별을 파는 남자”와 “소녀”가 각각 승객으로 앉아 있습니다. 또한 이 차량에는 고양이가 숨어 있습니다.

- 듣기 룰 : 차량 안의 어떤 곳에서 고양이의 울음소리가 들린다.

위의 듣기 룰에 성공한 경우 고양이의 울음소리가 들린 장소를 찾아, 거기에 무언가를 물고 있는 검은 고양이가 있다는 것을 알게 됩니다. 검은 고양이는 탐색자의 모습을 인식하고 뭔가를 문 채 도망치듯 달려가 버립니다.

- 관찰 룰 : 고양이가 물고 있는 물건은 안경인 것입니다.

도망가는 고양이를 잡으려고 한다면 고양이와의 DEX 저항 룰(고양이 DEX : 13)이 필요합니다. DEX의 저항 룰에 성공했을 경우에는 고양이를 포획하는 데 성공하고 고양이가 물고 있던 검은 테의 안경을 입수할 수 있습니다. 이 안경은 매우 도수가 강하지만, 지구의 일반적인 인간의 검은 안경 같습니다. 이 안경의 본래 소유자는 2호차에 타고 있는 “나이 든 남자”입니다. 나이 든 남자에 대한 내용은 2호차 부분을 참조하십시오.

만약 고양이의 DEX 저항 룰에 실패한 경우, 고양이는 이 차량에서 도망쳐 버립니다. 1호차에서 화물차 사이의 어떤 곳으로 도망쳐 버린 것입니다. 수호자는 탐색자가 다른 차량을 탐색할 때 다시 위의 고양이에 관해 듣기나 관찰 룰을 해서 탐색자와 고양이 간의 DEX 저항 룰에 다시 도전할 수 있게 해 줍니다. 이것은 탐색자가 고양이를 포획 할 때까지 계속됩니다. 만약 탐색자의 기능 값이 낮고, 성공하기 어려워 보이면 화물차에 “곤충 포획용 그물”이나 “고양이가 좋아하는 개다래”등의 아이템을 배치하여 탐색자를 도우면 좋을 것입니다.

3호차의 승객 “별을 파는 남자”는 별 가루를 파는 행상인입니다. 밤하늘을 달리는 열차가 있는 이 세계에서 태어나 자란 사람으로 탐색자나 아마노와는 다릅니다. 외관은 지구에 사는 인간과 다르지 않습니다. 갈색 외투를 입고 동그랗게 말린 수염을 가진 중년의 남성입니다. 흰 형짚으로 감싼 짐을 바로 옆에 두고 좌석에 앉아 있습니다. 별을 파는 남자는 탐색자에게도 별 가루를 팔기 위해 말을 걸어옵니다.



“이보게 이보게 나그네 양반. 별 가루 살 생각 없나?”

<별을 파는 상인>

별을 파는 상인은 구매자의 기억을 대가로 별 가루를 파는 행상인입니다. 탐색자에게도 상품인 별 가루를 팔아줍니다. 이 별을 파는 상인이 가지고 있는 별 가루는 다음의 4종류입니다. 별 가루는 해변의 모래와 같은 모양을 하고 있고, 주먹만 한 크기의 병에 포장되어 있습니다.

- 카노푸스

- 베가
- 안타레스
- 리젤

이 별 가루를 손에 넣기 위해서는 각 대가로 기억을 지불하지 않으면 안 됩니다. 구체적으로는 기본 능력인 지식과 의학 및 화학 등 지식 기능의 값을 지불하게 됩니다. 별 하나를 사기 위해서는 위의 기능 값을 모두 현재 값의 반으로 줄일 필요가 있는 정도이면 좋을 것입니다. 탐색자들이 쉽게 모든 별을 구입할 수 있어 버리면 탐험의 게임성을 잃어버리기 때문에, 모든 별을 살 경우 탐색자들에게 큰 타격이 되어 버리는 것처럼 그 가격(지불할 값)을 조정하면 좋을 것입니다. 예를 들어, 탐색자의 인원이 여러 명인 경우 그에 따라 별 가루의 가격을 상승 시키면 좋을 것이라 생각합니다. 또한 별 가루의 흥정은 반액까지 줄일 수 있는 것으로 합니다. 위의 지불로 능력치가 하락 된 것은 이 시나리오 안에서 뿐입니다. 탐색자의 영혼이 밤하늘을 달리는 열차에서 탈출해 원래 세계로 살아서 돌아간다면, 그 육체의 뇌에 저장된 지식으로 다시 잃은 만큼의 능력치를 되찾을 수 있을 것입니다. 그러나 밤하늘을 달리는 기차 안에 있는 한, 잃어버린 기능 값은 되찾을 수 없습니다.

탐색자가 탐색을 통해 “왕자의 별”의 정보를 얻은 경우 그 별의 이름과 대조하여 안타레스가 “왕이 될 별”인 문을 열기 위해 필요한 것임을 알게 될 것입니다. 또한 탐색자가 왕이 될 별이 무엇을 가리키고 있는지를 물었다 해도, 별을 파는 상인은 무슨 뜻인지 모릅니다.

별 가루는 라이터 등으로 밝혀진 일반적인 불꽃으로 불을 붙일 수 없습니다. 별 가루에 불을 붙이기 위해선 “연두색 불꽃”이 필요할 것입니다. “연두색 불꽃”은 2호차에 있는 “이형의 거인”이 소지하고 있고 특정 조건을 만족하면 탐색자에게 건네줍니다.

3호차 승객 ‘소녀’는 혼자 조용히 자리에 앉아 있습니다. 웬지 눈도 텅 빈 것처럼 졸려 보입니다.

- 아이디어 롤 : 소녀의 머리가 약간 흐트러져 있고, 본래는 어떤 식으로 고정되어 있었다는 것을 깨달았습니다.

이 소녀도 탐색자와 마찬가지로 정신을 차려 보니 이 열차에 타고 있었습니다. 탐색자와 다른 것은, 소녀의 표는 회색으로 행선지가 정해져 있지 않습니다. 소녀는 열차에 타기 전에 어머니의 손에 이끌려 집 근처에 있는 강변에서 놀고 있던 것을 기억하고 있습니다.

이 소녀의 머리가 흐트러진 것은, 평소엔 “머리핀”으로 머리를 고정해서 머리를 풀었더니 그 자국이 남아 버렸기 때문입니다. 소녀는 이 열차에 승차할 때 머리핀을 떨어뜨려 버리고 말았습디만, 아직도 자신은 그 사실을 깨닫지 못하고 있습니다. 그 머리핀은 소녀의 어머니에게로부터 물려받은 소중한 것으로, 잃어버린 것을 깨달았을 때 그녀는 매우 우울할 것입니다. 소녀가 떨어드린 머리핀은 2호차에 떨어져 있습니다. 탐색자가 2호차에서 머리핀을 발견하고 소녀에게 건네주면, 소녀는 매우 기뻐할 것입니다. 머리핀을 돌려받은 소녀는

탐색자에게 답례로 “무지개 꽃”을 건네줍니다. 무지개 꽃은 소녀가 열차에서 깨어났을 때 손에 들고 있던 물건입니다. 꽃잎 한 장 한 장이 다른 색을 하고 있는, 다채로운 색의 꽃 한 송이입니다.

- 생물학 룰 : “무지개 꽃”이 지구상에 존재하는 그 어떤 식물과도 구조가 다른 미지의 식물이라는 것을 명확하게 알 수 있다.

이 무지개 꽃을 든 채 탐색자가 2호차에 가면 2호차에 타고 있는 “이형의 거인”이 태도를 바꾼 상태일 것입니다. 탐색자가 무지개 색의 꽃을 2호차에 가져가는 경우, “2호차” 부분을 참고하여 탐색 파트를 진행해 주십시오.

2호차

2호차는 3호차와 동일한 구조를 하고 있습니다. 이 차량에는 “이형의 거인”과 “나이 든 남자”가 각각 승객으로 앉아 있습니다. 또한 이 차량에는 “머리핀”이 분실물로 떨어져 있습니다.

- 관찰 룰 : 좌석의 그림자에 머리핀이 떨어져 있다는 사실을 깨달았습니다.

위의 머리핀은 큰 리본이 달린 금속 머리핀입니다.

이것은 3호차에 타고 있는 “소녀”가 떨어뜨린 물건입니다.

이 머리핀을 소녀에게 전달하면 그 답례로 “무지개 꽃”을 줄 것입니다. 자세한 내용은 “3호차” 부분을 참고하십시오.



2호차 승객인 “이형의 거인”은 아이하이 족이라는 인간형 생물 중 하나입니다. 이 생물의 옆을 지나가는 경우 다음의 SAN 체크를 해야 합니다.

멀리서 봤을 때, 좌석에 앉은 것은 큰 사람의 그림자처럼 보였다. 그러나 자세히 보면 그것은 인간이 아니라 마치 괴물 같았습니다. 그 괴물은 관절이 많은 손발을 능숙하게 굽혀 2m는 훌쩍 넘는 거구로 의자에 앉아 있습니다. 높은 돌출된 귀, 길쭉하고 찌그러진 콧구멍에 눈 부분은 깊게 패여 있습니다. 그 동굴 같은 구멍이에는 점처럼 작고 칼끝처럼 날카로운 눈빛이 붉게 빛나고 있었습니다. 그 괴물은 거칠게 콧김을 내뿜으며 탐색자의 얼굴을 바라봅니다. 의식이 빨려 들어가는 듯 한 그 눈동자에 탐색자는 공포를 느꼈습니다.

- SAN 체크 0/1d8

이형의 거인은 탐색자를 조용히 응시합니다. 탐색자에서 무언가 행동을 취하지 않는 이상 이형의 거인이 먼저 탐색자를 공격하거나 교류하는 일은 일반적으로 없습니다.

탐색자가 이형의 거인과 교류를 하려는 경우, 이형의 거인은 탐색자의 말을 이해할 수 없습니다. 탐색자가 무슨 말을 걸어도, 짐승의 신음 같은 소리를 높일 뿐 회화가 성립되지 않을 것입니다.

또한 탐색자가 함부로 이형의 거인을 공격하면, 이형의 거인은 자기 방어를 위해 공격을 시작합니다. 아이하이 족과의 전투 물을 시작하십시오. (아이하이 족의 물은 별도 자료 등장 인물 목록을 참고하십시오.) 아이하이 족은 문화적인 생물입니다. 이 생물은 꽃을 사랑하고 그 향기를 맛보는 마음을 가지고 있습니다. 만약 탐색자가 3호차의 소녀에게 “무지개 꽃”을 받은 경우 이형의 거인은 그 태도를 바꿉니다. 좌석을 던고 열차 안을 답답하게 이동하며 무지개 꽃을 가진 탐색자 아래까지 다가와 있습니다. 그리고 탐색자에게 얼굴을 대고, 그 냄새를 자꾸만 맡고 있습니다. 탐색자가 이형의 거인이 꽃의 냄새에 반응하고 있는 것이라 생각하고 그 꽃을 이형의 거인에게 내미는 경우, 이형의 거인은 조용히 그 꽃을 받습니다. 그리고 탐색자에게 어딘가에서 꺼낸 “연두색 불꽃”을 건네줍니다. 이것은 꽃을 받았음에 대한 이형의 거인이 주는 감사의 선물입니다. “연두색 불꽃”은 지구상에서 일반적으로 볼 수 있는 불꽃과 다른 성질을 가지고 있습니다. 그 병에 손을 갖다 대면 은은한 따뜻함을 느낍니다. 이 이상한 불꽃은 별 상인의 상품인 별 가루에 불을 붙일 수 있습니다. 특히 안타레스 별 가루에 불을 붙여 “귀환의 문”에 비추면 귀환의 문은 그 모습을 바꿉니다. 그때는 엔딩 A항을 참고하여 묘사해주십시오. 만약 탐색자들의 공격에 의해 이형의 거인을 죽여 버린 경우, 그 쓰러진 거구 옆에 병에 담긴 “연두색 불꽃”이 떨어져 있습니다. 야만적이긴 하지만, 이렇게 해도 연두색 불꽃을 사용할 수 있습니다.

2호차 승객인 “나이 든 남자”는 좌석 아래에서 바닥에 납작 엎드려 좌석 밑을 들여다보며 무언가를 찾고 있는 모습입니다. 붉은 수염을 기른 이 남성은 미간에 주름이 있고, 조금 거친 얼굴을 하고 있습니다. 또한, 이 남성의 품모야 말로 지구에 사는 인간과 비슷하지만, 시체론 이 불가사의한 세계에서 태어나 자란 사람으로 탐색자와 아마노와는 다릅니다. 이 남성은 자신이 분실한 “안경”을 찾고 있습니다. 탐색자가 나이 든 남자에게 무엇을 하고 있는지 묻는다면, “이 열차에서 낮잠을 자고 있는 사이에 안경을 잃어 버려서, 근처에 떨어져 있는지 살펴보고 있다.”는 설명합니다. 시력이 나빠 안경이 없으면 거의 볼 수 없다는 남성은 탐색자에게도 안경을 찾아달라고 부탁드립니다. 탐색자가 남자와 함께 근처를 찾아보아도, 이 시점에서 안경이 발견되는 경우는 없습니다. 이 남자의 안경은 남자가 자고 있는 사이에 열차에 있던 “개구쟁이 고양이”에게 빼앗겨 버리고 말았습니다. 고양이에 대한 자세한 내용은 3호차 부분을 참조하십시오. 고양이를 발견하고 붙잡기에 성공하면, “검은 테 안경”을 손에 넣을 수 있습니다. 그 안경을 “나이 든 남자”에게 보여주면, 그것이 자신이 찾고 있던 안경이라며 매우 기뻐할 것입니다. 탐색자가 이 안경을 나이 든 남자에게 건네주면 남자는 그 보답으로 자신이 가지고 있던 “은색 초콜릿”을 탐색자에게 나눠 줍니다. 나이 든 남자에게 받은 은색 초콜릿은 새 모양을 한 귀여운 물건입니다. 밤하늘을 달리는 열차가 있는 이 세계에서는 유명한 달콤한 간식 중 하나로, 특히 여성에게 인기가 많습니다. 겉보기와는 달리 달콤한 것에 사족을 못 쓴다는 이 남자는 초콜릿을 많이 가지고 있습니다. 이 은색의 초콜릿은 1호차에 타고 있는 “아름다운 여성”이 좋아하는 간식입니다. 탐색자가 1호차에 가서 초콜릿을 “아름다운 여성”에게 전달한다면, 이 여성은 탐색자에게 보답을 해 줄 것입니다. 아름다운 여성에 대한 자세한 내용은 1호차 부분을

참조하십시오. 또한 탐색자가 나이 든 남자에게 받은 초콜릿을 먹어 치워버렸다 해도, 다시 나이 든 남자에게 초콜릿을 나눠 달라고 하면 기꺼이 그것을 나눠 줄 것입니다.

1호차(특실)

1호차는 2,3호차에 비해 등급이 올라간, 고급스럽게 만들어져 있습니다. 차량의 왼쪽에 통로가 있고, 개인실이 3개 줄지어 있습니다. 개인실 중 안쪽 두 개엔 불빛이 새어 나오고 있지 않지만, 앞쪽 방에는 안쪽에서 불빛이 새어 나오고 있습니다. 앞의 밝은 방 안에는 “아름다운 여성”이 있습니다. 방문을 노크하고 말을 걸면, 안에서 여성이 얼굴을 내밀고 있습니다. 이 여성은 이계를 여행하고 마법과 신비를 탐구하는 마녀라는 존재입니다.

“누구시죠?”

여성의 목소리가 들려오며, 방의 문이 열렸습니다. 안에서 얼굴을 내민 것은 긴 검은 로브를 입은 젊은 여성이었습니다. 눈을 의심할 정도로 아름다운 얼굴에 탐색자는 무심코 깊게 숨을 들이마셨습니다.

“어머, 미아 씨? 미안해, 지금은 상대해 줄 수가 없네.”

문 밖에서 보는 방 내부는 객실이라곤 생각되지 않을 정도로 다양한 물건들로 가득 차 있었습니다. 책상 위에는 과학 실험기구 같은 것들이 즐비하게 늘어서 있고, 바닥에는 두꺼운 책 더미가 쌓여있습니다.

- 아이디어 롤 : 책상 위에 놓인 실험 기구들 사이에 따뜻한 차 한 잔이 놓여 있다는 것을 발견했습니다. 아마도 차를 마시고 있었던 것 같습니다.
- 화학·물리학 롤 : 여성의 방에서 보이는 실험기구 같은 것이 지구상에서 볼 수 있는 일반적인 실험 기구와는 전혀 다른 것임을 알 수 있습니다.
- 오컬트 롤 : 여성의 방에서 보이는 실험 기구 같은 것이 주술 적인 연구를 수행하기 위해 사용되는 것임을 알 수 있었습니다.

여성은 “지금은 손을 뻗 수가 없어.”라며 탐색자의 말을 들어주지 않으며 곧바로 방으로 돌아가겠다고 합니다. 여성은 탐색자를 한 번 보고, 탐색자가 취약한 에테르 체라는 것을 알아보고 자신에게 이로운 인물이 없다는 것을 꿰뚫어 보았습니다. 여성은 자신의 마술 적인 연구를 다시 진행하고 싶다고 생각하고 있지만, 탐색자가 여성과의 대화를 열심히 시도하는 경우엔, 조금 이나마 이야기를 들어 줄 것입니다. 하지만, 대화가 길어질 경우에는 교섭 기능이 필요할지도 모릅니다. 만약 탐색자가 여성에게 지금 마시고 있는 차에 대해 물어본다면 다음과 같은 정보를 제공해주십시오.

“그래, 홍차를 마시고 있었어. 머리를 쓰면 목이 말라서 말이지. 하지만 이제 홍차도 질려서, 지금은 뭔가 단 걸 먹고 싶은 기분인걸.”

탐색자가 여성에게 은하 철도에 관하여 듣는 경우엔, 다음과 같은 정보를 공개합니다.

“이 열차는 신기하지. 누가 만들었는지도, 왜 만들었는지도 전혀 몰라. 우리가 태어나기 훨씬 전부터 만들어 저서, 계속 이 세계를 오가고 있는 거야. 편리하고, 고마운 거지.”

탐색자가 여성에게 귀환의 문에 대해 묻는 경우엔 다음과 같은 정보를 공개합니다.

“아, 화물차에 있는 문 말이지? 내가 만든 건 아니라서 자세한 건 모르지만, 상당히 낡은 것 같던데. 그다지 똑똑한 사람이 만든 건 아닌 거 같아. 쓸데없는 걸 너무 많이 붙였는 걸. 하지만 당신 같은 영혼이 육체로 돌아가는데 쓴다면 문제 없이 사용할 수 있을 거야.”

탐색자에게 “왕이 될 별”이나 “마녀의 피”에 대해 묻는 경우엔 다음과 같은 정보를 공개합니다.

“글쎄? 그 문을 만든 방식을 보면, 그건 분명 지구인이 만든 물건이지. 지구에서 보는 별의 배열 같은 건, 나한테 흥미 없어. 나보단, 당신들이 잘 알고 있지 않을까?”
“마녀의 피라면, 내 피로도 문제없을 거야. 나, 마녀니까.”

이외에도, 별 가루에 불을 붙이기 위해선 특별한 불꽃(연두색 불꽃)이 필요하다 등 시나리오를 클리어 하기 위해 팁을 이 여성과의 대화를 통해 탐색자에게 주어질 것입니다. 키퍼는 적절히 마녀라는 존재를 활용하십시오. 만약 탐색자가 여성의 모습이나 이 대화 내용에서 여성이 마녀라고 직감해, 마녀의 피를 요구할 경우 여성은 이를 거절합니다.

“싫어. 당신도 갑자기 ”피를 주세요.“라고 하면 ”네, 여기요.“하고 줄 수 있는 건 아니잖아? 내 몸은 당신보다 훨씬 살기 힘든 몸이야. 무언가를 먹기만 하면 활동할 수 있는 당신과는 달라.”
“내 피는, 간단히 줄 수 있는 게 아냐. 내가 피를 줘도 좋다고 생각할만한 좋은 걸 들고 오지 않는 이상, 내 피는 줄 수 없어.”

이 여성은 탐색자에게 무뚝뚝한 태도를 취하지만, 만약 탐색자가 2호차의 나이 든 남자에게 받은 “은색 초콜릿”을 여성에게 보여주게 된다면 여성의 태도는 바뀝니다.

“어머나, 그 은색 초콜릿! 내가 엄청 좋아하는 건데. 벌써 다 먹어버려서, 알타르까진 거리가 있기도 하고, 당분간 못 먹을 거 같아서 포기하고 있었는데. 그 초콜릿 나한테 주겠어? 만약 준다면, 당신이 원래 세계로 돌아가기 위해 필요한 ”마녀의 피“를 줄게.”

탐색자가 초콜릿을 건네주면, 여성은 그것을 소중한 보물처럼 받아 들곤 얼굴이 밝아지며, 책상 위에 그것을 살짝 올려 두려 갑니다.

여성은 책상 위에 초콜릿을 놓아두고, 대신 금색 시험관 같은 물건을 가지고 탐색자에게 돌아왔습니다.
“잠시만 기다려 줘.”
여성은 그렇게 말 하고선 시험관의 끝을 엄지와 검지로 잡아 좌우로 가볍게 흔들기 시작했습니다. 처음에는 아무런 소리도 나지 않지만, 잠시 후. 시험관에서 액체가 섞이는 듯한 소리가 들려왔습니다. 여성은 그 소리에 만족스러운 듯 고개를 끄덕였습니다.
“여기 있어. 막 뽑은 따끈따끈한 내 피야.”

여성은 금색 시험관을 탐색자에게 건네줍니다. 안을 들여다보면, 거기엔 새빨간 액체가 들어 있다는 것을 확인할 수 있습니다. 이 액체는 틀림없이 “마녀의 피”입니다. 불타는 왕의 별에 비추어진 “귀환의 문”에 이 액체를 흘리면, 귀환의 문의 문은 열립니다. 이 경우엔 엔딩 A를 참고하여 묘사해주십시오.

1호차의 불이 들어와 있지 않은 개인실에는 객실이 있습니다. 그 안에는 책상과 의자, 그 옆엔 침대가 배치되어 있습니다. 탐색해보아도 특별한 단서는 없습니다. 딱히 설정해 두지 않았으므로, 수호자가 자유롭게 연출해주십시오.

동력차·탄수차

일반적으로 시나리오를 클리어 하는 데 있어서 동력차도 탄수차도 갈 필요가 없는 장소입니다. 1호차와 탄수차는 문이나 길로 연결되어 있지 않고, 이동하기 위해서는 “창문으로 차량 밖에 나가서 뛰어서 이동하기.” 등의 엉뚱한 행동과 그에 해당하는 룰이 필요합니다. 탄수차와 동력차 사이의 이동은 쉽고, 특별히 룰이 필요하진 않습니다. 이들은 다시 돌아올 때도 마찬가지입니다. 탐색자가 탄수차로 이동한 경우, 다음을 참고하여 묘사해주십시오.

상자 모양을 한 탄수차에는 검은 자갈이 산더미처럼 쌓여 있었습니다.
동력차의 굴뚝에는 은은한 흰 연기가 내뿜어지는 곳이 보였습니다. 연기는
탐색자 옆을 지나갔습니다만, 냄새는 전혀 나지 않습니다.
지질학 룰 : 탄수차에 쌓여있는 검은 돌은 숯이 아니라 흑요석이란 것을 알 수
있습니다.

탐색자가 동력차에 도착한 경우 아래를 참고해서 묘사해 주십시오.

동력차의 운전실에는 아무도 없습니다. 운전사가 없다곤 해도, 열차는 그
속도가 떨어지지 않은 채 계속 달리고 있습니다. 운전실 벽면엔 크거나 작은,
둥글거나 사각형인 다양한 기기와 밸브가 줄지어 서 있습니다.

- 조종(기관차) : 일반적인 증기 기관차의 구조와 비교하여 다른 부분은
있지만, 열차 운행에 중요한 역할 밸브의 존재를 이해하고 그것을 열면
속도를 떨어뜨릴 수 있을 것이라 짐작할 수 있습니다.

※기계 수리 등의 기술을 활용해도 좋을 것입니다.

상기의 룰로 깨달은 대로, 밸브를 열면 열차는 속도를 떨어뜨립니다. 이 경우 열차가 하리
호수에 도착할 때까지의 시간에 수호자의 재능으로 보너스 시간을 추가하십시오.

만약 탐색자가 추측에 의해 장치를 만질 경우엔 행운 룰로 판정하면 될 것입니다. 성공하면
열차는 속도를 떨어뜨리지만, 실패할 경우엔 열차는 속도를 올려 버려 하리 호수에 도착할
때까지의 시간을 짧게 해도 좋을 것입니다.

시나리오 정기 이벤트

열차의 진행

열차의 진행에 따라 열차 외부의 모습은 바뀌어 갑니다. 각 단계에서 다음과 같은 묘사를
함으로써, 열차가 목적지를 향해 순조롭게 가고 있다는 것을 표시해 주는 것이 좋을 것입니다.

1. 고래 섬

탐색자가 탐색을 시작하며 하리 호수에 도착할 때까지 시간이 4분의 1정도 경과했을 무렵,
밤하늘을 달리는 열차는 “고래 섬”근처를 통과합니다.

큰 경적이 울렸다. 문득 차창을 보면 기차 밖으로는 별빛을 반사하는 고무 같은 대지가 펼쳐져 있습니다. 대지 곳곳에는 따개비 같은 용기가 있고, 자세히 보면 그것은 물결이 움직이는 것처럼 보였습니다.

“고래 섬이구나. 작은 행성만한 크기의 거대한 살아있는 고래야. 등에는 5, 6개 정도의 거리가 있어서 많은 사람들이 살고 있어. 여기서 에리다누스 강을 넘어 플레이아데스 관측소를 지나 버리면 하리 호수에 도착해 버려. 서둘러야겠는 걸.....”
아마노는 탐색자와 함께 밖을 보며 알려 주었습니다.

2. 에리다누스 강

탐색자가 탐색을 시작하여 하리 호수에 도착할 때까지의 시간의 절반가량이 경과했을 무렵, 밤하늘을 달리는 열차는 “에리다누스 강”을 통과합니다.

다시 큰 경적이 울렸다. 차창 밖으로는 거대한 강이 보였습니다. 그것은 열차 아래의 하늘에 크게 호를 그리듯 흐르고 있었습니다. 별빛에 반짝거리며 빛나는 물줄기는 강 속에 흩어져 있는 투명한 오렌지 색 돌덩이를 계속 하류로 굴리고 있었습니다.

“에리다누스 강이야. 아아, 벌써 여기까지 와버리다니. 서두르지 않으면 위험 할 거야.”
아마노는 밖을 보며 탄식했습니다.

3. 플레이아데스 관측소

탐색자가 탐색을 시작하여 하리 호수에 도착할 때까지의 시간의 4분의 3정도가 경과했을 무렵, 밤하늘을 달리는 열차는 “플레이아데스 관측소”근처를 통과합니다.

경적이 울렸다. 차창 밖으로는 변함없이 아름다운 밤하늘의 별빛을 배경으로 검고 키가 큰 건물 4개가 서 있습니다. 그 평평한 지붕 위에는 각각 몇 개의 작은 별이 빛나고 있어, 별끼리 몸을 맞대어 창백한 어슴푸레한 빛을 발하고 있었습니다.

“플레이아데스 관측소야. 여기까지 와 버리면 하리 호수는 거의 코앞이야. 뭐라도 해야 할 텐데.....”
아마노는 굳어진 표정으로 말했습니다.

4. 하리 호숫가

탐색자가 탐색을 시작하고 제한 시간이 다 되어 갈 무렵, 밤하늘을 달리는 기차는 마침내 “하리 호수”의 호숫가에 도착합니다.

정신을 차려 보면 차장에는 시커먼 호수가 펼쳐져 있었습니다. 먹물을 모은 것처럼 검은 호수에는 수면에 물결이 전혀 없고, 마치 그곳만 하늘이 빠져 있는 듯 했습니다.

“아, 결국 도착 해 버렸어. 그 괴물이 벌써 코앞까지 와 있어!”
아마노는 얼굴이 새파랗게 질린 상태로 어깨를 떨고 있었습니다.

만약 이 시점에서 탐색자가 귀환의 문을 가동시킬 가망이 없는 경우, 열차는 하리 호수에 도착하게 됩니다. 이 경우에는 엔딩 B를 참고하여 엔딩을 연출합니다.

시나리오 엔딩

※ 탐색 이후, 엔딩 시나리오 진행에 대하여 A, B 2패턴을 아래에 기재합니다.

엔딩 A: 귀환의 문

탐색자가 화물차 벽의 종이에 적힌 조건을 달성하면, 귀환의 문은 열리고 그 앞으로 나아갈 수 있게 됩니다. 탐색자가 왕이 될 별에 불을(안타레스 별 가루를 연두색 불꽃으로 점화) 붙이고, 귀환의 문 앞에 서면 불에 비추어진 문이 이변을 일으킵니다. 아래의 묘사를 참고하여 엔딩을 연출합니다.

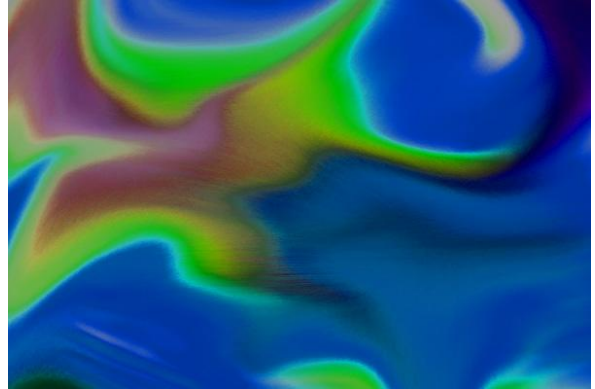
붉게 흔들리는 별의 불 때문에, 화물차 내부는 밝아집니다. 문을 확인해 보면, 문에 그려진 각인이 아까보다 선명하게 보이게 되었다고 느껴집니다. 잠시 후, 그것은 기분 탓이 아니란 것을 깨닫습니다. 문의 각인은 주위의 빛을 모아 자신에게 담아, 지금은 붉은 빛을 발하고 있었습니다.

위의 상태에서 빛나는 각인에 마녀의 피를 흘리면(부으면) 귀환의 문이 열립니다.

빛나는 각인에 닿은 피가 문 표면을 뒤덮으며 뻗어 가고 있다는 사실을 깨달았습니다. 맑은 물에 붉은 물감을 넣은 것처럼, 얇게 퍼진 그것은 순식간에 문에 달라붙어 문의 각인은 더욱 붉은 빛을 발하고 있었습니다.

아무도 건드리지 않았는데, 석조 문이 삐걱 소리를 내며 서서히 열렸습니다. 본래라면 문 앞에는 화물차 벽이 보일 테지만, 이상하게도 그 끝에는 끊임없이 색을 바꾸어 가는 무지개 빛깔의 공간이 펼쳐져 있었습니다. 그 공간은 아득히 멀리까지 퍼지는 것처럼 보이기도, 바로 앞에서 사라져 버리는 것처럼도 보여 뇌가 오작동을 일으킨 것처럼 조금 어질어질해졌습니다.

- SAN 체크 0/1



“여기로 들어가면 분명 원래 세계로 돌아갈 수 있을 거야. 나도 들어가 본 적은 없어서 확실하진 않지만.”

아마노는 언뜻 탐색자의 얼굴을 바라봤습니다. 눈앞에 나타난 이상한 공간에, 탐색자에게 들어가라고 해도 되는 건지 조금 불안해 하고 있는 것 같았습니다.

아마노는 이 문에 대해 “원래 세계로 돌아가기 위한 문”이라고 들은 적이 있을 뿐, 자세한 것은 알지 못합니다. 진행 여부는 탐색자에게 맡겨 주세요.

“행운을 빌게. 아주 짧은 시간이긴 했지만, 너를 만나서 즐거웠어.”

아마노는 조금 쓸쓸하게 수줍은 미소를 짓고 있습니다.

탐색자가 문 앞으로 나아가는 경우, 보통이면 여기서 탐색자와 아마노는 헤어지게 됩니다. 그러나 탐색자에 따라 아마노에게 동행(원래 세계로 귀환)을 제안하는 사람이 있을지도 모릅니다. 탐색자 이외의 사람들의 귀환은 시나리오 진행 상으론 사족이지만, 연출을 할 경우 다음을 참고하십시오.

“나는 원래 있었던 세계에 대한 건 기억나지 않아. 하지만 이 열차에 타기 전에, 뭔가 굉장히 무서운 일이 있었던 것만은 기억하고 있어. 나는 지금 이 세계를 좋아하고, 예전 세계로 돌아가고 싶다는 생각은 조금도 하지 않고 있어. 걱정하지 마.”

아마노는 기억을 잃은 원래 세계에 큰 두려움을 안고 있습니다. 보통의 설득으로는 원래 세계로 돌아가자는 결단을 하지 않을 것입니다. 그러나 탐색자가 열차에서 “아마노의 이름이 새겨진 상자에 들어있던 사진”을 발견하고, 그 사진(아마도 아마노의 부모일 것인 남녀)의 이야기를 한

뒤에 설득을 할 경우, 아마노의 마음은 흔들리고 있을 것입니다. 아래의 기능 롤을 한 뒤, 아마노가 탐색자와 동행하는 결정을 할지 판정합니다.

- 설득·신용 롤 : 아마노가 원래 세계로 돌아가기로 결심합니다.

또한 탐색자에 따라 아마노 이외의 승객에게 귀환의 문을 사용하여 원래 세계로 돌아가는 것을 제안할 수도 있을 것입니다. 대부분의 승객은 이 세계의 주민이기 때문에 귀환 할 필요가 없어 그 제안을 거절할 것입니다. 그러나 3호차 승객인 “소녀”는 탐색자와 같은 세계에서 이곳으로 온 미아이기 때문에, 탐색자의 제안을 받아들일 수도 있습니다.

소녀는 귀환의 문 앞에 펼쳐진 세상을 보고 큰 두려움을 느끼고 나아가길 거부하지만, 탐색자가 신용과 설득의 롤에 성공하면 문 앞에서 함께 가기로 결정할 것입니다. 탐색자가 문에 서서 먼저 들어갈 경우, 시나리오 진행은 “눈을 감고 걸어간다.”나 “눈을 뜨고 걸어간다.”의 2가지 패턴으로 분기점이 생깁니다.

엔딩 **Aa** : 눈을 감고 걸어간다.

탐색자가 귀환의 문 너머의 세계를 눈을 감고 진행하는 경우, 다음의 묘사를 참고하여 엔딩을 연출합니다.

눈을 감고 앞으로 나아가는 것은 굉장한 용기가 필요한 것이었습니다. 시각이 없어지면 다른 여러 감각이 예민해졌다는 생각이 듭니다. 한 걸음 앞으로 나아갈 때마다 발밑은 고무와 같은 탄력을 가졌거나 수렁처럼 가라앉거나, 한 걸음마다 전혀 다른 느낌이 들었습니다. 미지근한 공기와, 달콤한 향기가 났습니다. 탐색자는 시간이 갈수록 방향 감각에 자신감을 잃고, 제대로 걷고 있는지 불안해져 갔습니다.

갑자기 어떠한 시선과 기운을 느꼈습니다. 잠시간의 간격을 두고, 또 다른 시선과 기운을 느꼈습니다. 근처에서 뭔가 꿈틀거리는 듯한 소리가 그 기운이 실체를 가지고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 멀리서, 가까이에서 많은 무언가가 자신의 눈치를 보고 있는 것처럼 느껴졌습니다. 탐색자는 조금 몸에 위험을 느꼈습니다.

위에서 탐색자는 데슈라는 크리처 무리에 둘러싸인 상태입니다. 여기서 탐색자가 눈을 뜨게 되었는지 확인하는 것이 좋습니다. 눈을 뜨면 엔딩 **Ab**의 묘사를 참고로 하여 엔딩을 연출합니다.

계속 나아가면 잠시 뒤, 근처에 느껴지던 기척은 없어져 있습니다. 눈을 감고 있어도 빛이 비춰져, 서서히 주위가 밝아지는 것을 느꼈습니다. 갑자기 눈꺼풀에 양 같은 뿔이

난 사람 형태의 그림자가 보였습니다. 그리고 컷가에 속삭이는 듯한 목소리가 들렸습니다.

“방황하는 영혼이여, 왔던 길로 돌아가십시오. 두려워 할 필요 없습니다. 신에게 선택된 당신은 영광스럽게도, 신의 곁으로 가는 것이 허락되었습니다.”

- 심리학 물 : 속삭이는 소리에, 감출 수 없는 나쁜 의향을 느낍니다.

위는 탐색자를 하스터에게 초대하려 하는 동상의 목소리입니다. 동상은 원래 세계로 돌아가려 하는 탐색자를 다시 하스터에게 데려가 바치기 위해 탐색자 앞에 나타났습니다.

만약 위의 목소리가 말하는 대로 왔던 길을 돌아가는 경우, 의식을 잃고 정신을 차려보면 하리 호수에 도착하기 직전인 열차로 돌아갑니다. 그 경우엔 엔딩 B를 참고하여 엔딩을 연출합니다.

위의 목소리에 의심을 느끼고 계속 진행한 경우, 다음을 참고하여 묘사해 주십시오.

갑자기 발밑이 쑥 하고 내려갔습니다. 그리고 늪에 빠져드는 것처럼, 탐색자의 신체는 부드러운 땅에 묻혀갔습니다. 몸에 힘이 들어가지 않고, 몸부림 칠 수도 없습니다. 땅은 탐색자의 피부처럼 따뜻하고, 그 열이 탐색자의 몸을 감싸갔습니다. 다리가 묻히고, 몸통이 묻히고 어깨가 묻혀, 마침내 얼굴까지 묻혀 갔습니다. 탐색자는 갑자기 의식이 멀어져 아무것도 생각할 수 없게 되었습니다.

위의 글은 귀환의 문 종착 지점을 묘사한 것입니다. 귀환의 문을 통과할 수 있었던 탐색자는 원래 세계로 돌아갑니다. 아래를 참고로 엔딩을 완료하세요.

몸이 녹아버린 것 같은 비몽사몽간에 탐색자는 깨어났습니다. 흐릿한 시야에서는 익숙한 천장이 비추고 있었습니다. 거기엔 전날 탐색자가 잠든, 아무것도 바뀌지 않은 “평소에 보던 그 장소”였습니다.

아무래도 긴 꿈을 꾸고 있었던 것 같습니다. 잘 자고 있었을 텐데, 몸은 피곤하고 땀을 흘리고 있었습니다. 꿈의 내용은 확실히 기억하고 있습니다. 밤하늘을 달리는 열차를 타는, 이상한 꿈이었습니다. 이런 일은 누구에게 이야기해도 믿어주지 않겠지만, 그 꿈이 세계와는 다른 어딘가에서 일어난 실제 사건인 것 같다고 느꼈습니다. 탐색자의 가슴 속은, 잔잔한 안도감으로 가득 찼습니다.

엔딩 **Ab** : 눈을 뜨고 걸어간다.

탐색자가 귀환의 문 너머의 세계를 눈을 뜨고 진행하는 경우에는 다음의 묘사를 참고하여 엔딩을 연출합니다.

무지갯빛의 공간은 계속 멀리까지 이어져 있는 것 같았습니다. 공간이 일그러져 있는 것 같고, 끝이 어떻게 되어 있는 건지 전혀 알 수 없었습니다. 탐색자는 시간이 지날수록 방향 감각을 잃고 똑바로 걷고 있는 건지 아닌지 불안해졌습니다.

끊임없이 색을 바꾸어 가는 풍경 속에, 갑자기 불쑥 그림자가 보인 것 같았습니다. 처음에는 기분 탓인가 하고 생각했지만, 불쑥거리는 그림자는 점차 그 수를 늘려갔습니다. 그 그림자는 점차 모습을 드러내갔습니다.

무지갯빛의 풍경에 녹아들어 허공을 헤엄치는 그것은 1m 정도의 크기를 한 거대한 올챙이 같은 생물이었습니다. 은색 외피를 한 그것은 창백한 큰 입을 가지고 있고, 머리에는 무수한 작은 눈이 붙어 있어 그 눈 하나하나가 탐색자를 바라보고 있었습니다. 그 생물은 어느새 탐색자를 들여다보는 것처럼 수많은 개체가 하늘에 떠다니고 있었습니다. 분명 이계의 거주자일 것인 그 생물에 압도되어, 탐색자의 영혼은 차게 식어 갑니다.

- SAN 체크 1/1d4+1

위에서 나타난 올챙이 같은 생물은 인류와는 다른 차원에서 서식하는 데슈라고 하는 이계의 크리처 무리입니다. 귀환의 문은 데슈가 서식하는 차원을 통과하여 탐색자들을 원래 세계로 데려갑니다. 귀환의 문을 통해서 온 한, 데슈는 탐색자를 바라볼 뿐 덤벼드는 일은 없을 것이지만, 여기에서 탐색자가 데슈를 공격한 경우에는, 데슈 무리는 탐색자에게 무자비한 공격을 실시할 것입니다. 그 수많은 공격에 의해, 대부분의 탐색자는 무사히 살아가기 힘들 것입니다. 만약 덮쳐 오는 데슈에게서 도망치려 할 경우 DEX 저항 롤로 판정해야 합니다.(데슈에 대한 능력은 별도 자료 등장인물 목록을 참고하십시오)

계속 나아가면 잠시 뒤, 올챙이 같은 생물들은 나타났을 때처럼 조용히, 풍경에 녹아들며 그 모습을 감춰갔습니다. 무지갯빛의 풍경은 서서히 색을 잃어 가고, 탐색자 주변은 흰 빛을 반사하는 안개 속에 있는 듯한 풍경이 되었습니다. 문득 그 안개 속에서 양 같은 뿔이 난 사람의 형태를 한 그림자가 보였습니다. 그리고 귓가에 뭔가 속삭이는 듯한 목소리가 들렸습니다.

“방황하는 영혼이여, 왔던 길로 돌아가십시오. 두려워 할 필요 없습니다. 신에게 선택된 당신은 영광스럽게도, 신의 곁으로 가는 것이 허락되었습니다.”

- 심리학 롤 : 속삭이는 소리에, 감출 수 없는 나쁜 의향을 느낍니다.

위는 탐색자를 하스터에게 초대하려 하는 동상의 목소리입니다. 동상은 원래 세계로 돌아가려 하는 탐색자를 다시 하스터에게 데려가 바치기 위해 탐색자 앞에 나타났습니다.

만약 위의 목소리가 말하는 대로 왔던 길을 돌아가는 경우, 의식을 잃고 정신을 차려보면 하리 호수에 도착하기 직전인 열차로 돌아옵니다. 그 경우엔 엔딩 B를 참고하여 엔딩을 연출합니다. 위의 목소리에 의심을 느끼고 계속 진행한 경우, 다음을 참고하여 묘사해 주십시오.

갑자기 발밑이 쑥 하고 내려갔습니다. 그리고 늪에 빠져드는 것처럼, 탐색자의 신체는 부드러운 땅에 묻혀갔습니다. 몸에 힘이 들어가지 않고, 몸부림 칠 수도 없습니다. 땅은 탐색자의 피부처럼 따뜻하고, 그 열이 탐색자의 몸을 감싸갔습니다. 다리가 묻히고, 몸통이 묻히고 어깨가 묻혀, 마침내 얼굴까지 묻혀 갔습니다. 탐색자는 갑자기 의식이 멀어져 아무것도 생각할 수 없게 되었습니다.

위의 글은 귀환의 문 종착 지점을 묘사한 것입니다. 귀환의 문을 통과할 수 있었던 탐색자는 원래 세계로 돌아옵니다. 아래를 참고로 엔딩을 완료하세요.

몸이 녹아버린 것 같은 비몽사몽간에 탐색자는 깨어났습니다. 흐릿한 시야에서는 익숙한 천장이 비추고 있었습니다. 거기서 전날 탐색자가 잠든, 아무것도 바뀌지 않은 “평소에 보던 그 장소”였습니다.

아무래도 긴 꿈을 꾸고 있었던 것 같습니다. 잘 자고 있었을 텐데, 몸은 피곤하고 땀을 흘리고 있습니다. 꿈의 내용은 확실히 기억하고 있습니다. 밤하늘을 달리는 열차를 타는, 이상한 꿈이었습니다. 이런 일은 누구에게 이야기해도 믿어주지 않겠지만, 그 꿈이 이 세계와는 다른 어딘가에서 일어난 실제 사건인 것 같다고 느꼈습니다.

탐색자의 가슴 속은, 잔잔한 안도감으로 가득 찼습니다.

엔딩 B : 하리 호수

만약 탐색자가 제한 시간 내에 귀환의 문을 작동하지 못했을 경우, 열차는 하리 호수에 도착하게 됩니다. 그렇게 되면 탐색자에게 살아남을 다른 방법은 없습니다. 수호자는 아래를 참고하여 엔딩을 연출합니다. 탐색자는 살아서 원래 세계로 돌아가지 못한 채 배드 엔딩을 맞이합니다.

덜컹 하고 차체가 소리를 내며, 탐색자의 신체는 앞으로 기우뚱하고 기울어집니다. 덜컹덜컹 하고 열차가 달리는 소리가 점점 느껴져갑니다. 아무래도 기차가 목적지에 도착해서 곧 정차해 버리는 것이라는 소리를 분명히 깨달았습니다. 창문을 지나가는 경치가 천천히 속도를 떨어뜨려갔고, 그 사이에 탐색자는 끔찍한 것을 발견합니다.

창밖에 펼쳐진 검은 호수의 여기저기에는 해골 같은 머리를 한 섬뜩한 생물이 많이 있습니다. 그 생물은 입맛을 다시듯 혀 없는 8개의 손발을 비비꼬며 모두 탐색자를

바라보고 있었습니다. 그것은 하늘에 떠다니거나 호수를 떠다니면서, 열차가 멈추기를 기다리고 있는 것 같았습니다. 탐색자는 강렬한 죽음의 냄새를 느끼고, 우주적인 공포에 영혼이 사라져가는 것만 같았습니다.

- SAN 체크 1d6/1d20

유황의 불길 같은 어둡고 희미한 역 앞의 불빛이 창문 밑을 지나갔습니다. 서서히 속도를 낮추며 열차는 결국 사람이 걷는 정도의 속도로 숨을 크게 내뿜는 듯 한 소리를 내며 마침내 달리는 것을 멈추었습니다.

“하리 호수입니다. 하리 호수입니다.”

방송이 들렸습니다. 덜커덕 하고 기계적인 소리가 나고, 열차의 문이 열립니다. 열차 밖에는 대리석 같은 석재로 된 간소한 정거장이 보였습니다. 거기에는 천장도, 벽도 없고 호수의 끔찍한 광경이 한눈에 내려다보일 뿐이었습니다.

무거운 물보라 소리가 났습니다. 밖의 호수에는 눈 깜짝할 사이에 갑자기 굵고 높은 기둥이 서 있었습니다. 그것은 똑바로 하늘을 향해 뻗어 있다고 생각했지만, 다시 보면 뱀처럼 그 형태를 흔들며 가서 마치 연체동물의, 굉장히 거대한 문어의 촉수 같았습니다. 그것을 보자마자, 탐색자의 피는 급격히 온도를 잃고 압박마저 느껴지는 공포에 손발이 떨려 움직이지 않게 되었습니다. 다시 몇 개의 물보라 소리가 들려오고 그 촉수가 차례로 호수에 올라오더니, 갑자기 탐색자의 몸통이 무언가에 잡혀 버렸습니다. 정신을 차리자, 탐색자의 신체는 추악한 촉수에 단단히 구속되어 몸 안의 모든 내용물을 쏟아 버릴 것 같았습니다. 갑자기 돌풍이 분다고 생각한 탐색자는, 촉수에 격렬하게 잡힌 채 열차 밖으로 끌려 나가고 있었습니다. 호수에 난 촉수가 차례로 자신을 향해 뻗어 오는 것이 보였습니다. 1개의 촉수가 탐색자의 왼팔을 잡았다고 생각하자, 빠득 하고, 그것을 신체에서 뽑아내 버렸습니다. 거짓말처럼 피가 뽑어져 나오고, 상식을 벗어난 격통에 탐색자의 비명이 호수에 울려 퍼지려는 찰나, 빠직 하고 오른발도 뽑아지고 있었습니다. 의식이 붉게



물들었습니다. 빠득, 빠지직. 아아, 이제 무슨 수를 써도 늦었습니다. 꽃을 따는 것처럼, 탐색자는 사지를 모두 빼앗기고, 이성도 사라져가, 결국엔 비통한 죽음을 맞이합니다. 불쌍한 탐색자는 호수 속에 도사리고 있는 무정한 신의 공물이 될 것입니다.

이아! 이아! 하스터! 하스터!

시나리오 종료 후/정신도 보상

※ 탐색을 마친 뒤의 세계에 대하여, 클리어 후 탐색자의 보수에 대해 기재합니다.

시나리오 이후 : 생환

※ 키퍼는 현실 세계로 살아서 돌아온 탐색자에게 별을 파는 상인에게 지불한 능력치를 잊지 말고 원래 값으로 돌려주십시오.

※ 만약 밤하늘을 달리는 열차에서 신체의 어딘가에 부상을 입었을 경우, 그 부위는 현실 세계에서조차 저린 것처럼 움직이지 않습니다. 이 저림은 가벼운 부상이라면 하루 정도로 나아지지만, 심한 경우 복구하는 데 몇 달 혹은 몇 년 정도의 시간을 필요로 합니다. 생환한 탐색자가 현실 세계에서 눈을 떠 보면 잠을 자기 전보다 몸은 피곤하지만, 그 뒤론 아무런 변화도 없는 일상에서 생활하는 것이 가능합니다. 탐색자가 머리맡을 보면, 거기엔 탄 것처럼 검게 되어 버린 사람 형태의 무언가가 놓여 있습니다. 자세히 보면 그것이 전날에 손에 넣은 섬뜩한 인형임을 알 수 있습니다. “노란 징표의 형제단”에 의해 만들어진 저주받은 유물은 그 사명을 달성하지 못하고 폭주한 스스로의 마력에 의해 몸이 타버려, 결국엔 그 기능을 잃었습니다. 지금은 단지 쓰레기에 불과합니다.

시나리오 이후 : 아마노·소녀

아마노가 탐색자와 함께 밤하늘을 달리는 열차에서 귀환했을 경우, 생환한 탐색자에게도 단서가 없기 때문에 아마노가 무사히 귀환했는지 확인할 수 없을 것입니다. 그러나 생환 후 며칠 뒤, 보도되는 영상이나 사진 속에 아마노와 비슷한 생김새의 마른 소년의 모습을 볼 수 있을 것입니다. 그 보도를 확인해 보면 “7년 전 항공기 사고로 의식 불명에 빠져 현재까지 식물인간 상태에 있던 소년이 기적적으로 의식을 회복했다.”는 내용임을 알 수 있습니다. 영상 속 소년은 금방이라도 울 것 같은 미소를 짓고 있는 부모에게 둘러싸여 부끄러운 듯 웃고 있습니다. 만약 3호차 승객 “소녀”와 함께 밤하늘을 달리는 열차에서 귀환하는 경우, 탐색자는 보도 등으로 그녀의 상황을 알 수는 없습니다. 그러나 언젠가, 어딘가에서 그녀와 엇갈리는 일이 있을지도 모릅니다.

성공 보수

플레이어 개인의 탐색자가 생환하는 경우 : 1d6의 정신도 보상

모든 플레이어의 탐색자가 생환하는 경우 : 1d3 정신도 보상

아마노 또는 소녀가 현실 세계로 귀환하는 경우 : 1 포인트 정신도 보상

작자 후기

저의 텍스트화 4번째 작품입니다. 단편 시나리오를 만들 생각 이었습니다만, 조금 길어져 버린 것 같은 생각이 듭니다. 하지만 키퍼는 하기 쉬운 부류라고 생각합니다. 자신의 시나리오 안에서는....

저는 野良雲 一砂씨가 만든 프리 게임 「미믹크리맨」을 좋아해서. 벋짚 프로토콜 같은 식의 미니 게임인데, 이런 느낌의 시나리오를 만들고 싶다고 생각해, 최종적으로 이런 형태가 되었습니다. 세계관은 미야자와 겐지 씨의 동화 작품 「은하 철도의 밤」에서 발상한 것입니다. 미야자와 씨의 작품도 정말 좋아합니다. 기본적인 설정 외에 비유 표현 등을 많이 참고했습니다. 줄필(拙筆)이므로, 미야자와 씨의 초 명작을 그대로 살리지는 못했다고 생각 합니다만, 여러가지로 공부 할 수 있었습니다.

사실 이 “이세계 클로즈드(폐쇄공간)”의 시나리오에는 그다지 만들 생각은 하지 못 했습니다만, 만들어 봤더니 의외로 재미있어서 놀랐습니다. 시나리오 작성의 자유도가 높아서. 앞으로는 현실 세계를 무대로 한 신화 적인 이야기를 만들어 보고 싶다고 생각하고 있습니다만, 기분이 내키면 이세계가 무대인 이야기도 다시 만들어 보고 싶습니다.

이 시나리오에 대해 뭔가 보충하고 싶은 부분이나, 문제점이 있으면, 몰래 가르쳐 주시면 감사하겠습니다. 끝까지 읽어 주셔서 감사합니다 (2016/6/21)

원 사이트 : <http://yawanae.esy.es/hori04/>

시나리오 제작자 분들의 트위터 : @horihe17

본 번역에 대한 오역 및 오타 정정 등은 트위터 @kiruzzy_로 문의해주시기 바랍니다.