

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.



세션카드 / EP 커미션 (@E2P_CM)

[스토리 개요]

[던전 브레이크 5시간 전. 모두 대피하시기 바랍니다.]

경보음이 울리고 당신은 인파를 거슬러 던전으로 향합니다.

최강의 헌터, 최강의 길드장이라는 무게는 그런 거니까요.

게이트가 열리면.... 던전에서 자취를 감췄던 전 길드장, KPC가 당신을 보며 웃습니다.

자, 마주 웃으세요! 5년 만의 재회잖아요?

[시나리오 정보]

- 약칭은 [브레브레]입니다.
- 형식: 1:1 타이만(다인 개변 가능), 레일로드
- 장르: 드라마
- 플레이 타임: ORPG 기준 3~8시간(RP 시간에 따라 상이)
(여러 후기를 확인한 결과 7~8시간 걸리는 경우가 많았습니다. 참고 부탁드립니다.)
- 난이도: 마스터링 ★★☆☆☆ / 플레이 ★☆☆☆☆
(페어에 맞게 개변해야 하는 부분이 많습니다. 사전 조율이 많습니다.)
- 권장/추천 기능: 전투, 대인 기능
- 로스트 가능성: 有
- 추천 관계: 소중한 관계. 캐릭터의 신념이 강할수록 재밌어집니다. 형관이어도.... 재밌어집니다.
- 배경: (판타지)현대 세계관을 상정하였으나 개변 가능합니다.
- **Trigger Warning: 상해, 사망, 살인**
- 모든 스토리 및 설정 개변 가능합니다. 개변된 시나리오 배포는 불가능합니다.
- 개변 시 원본 시나리오를 PL에게 보여주시면 감사드리겠습니다.
- 룰북 없는 마스터링을 금합니다.
- 공계에서의 스포일러는 자제 부탁드립니다.
- 신화생물의 독자적인 해석이 있을 수 있습니다.
- RP 위주의 시나리오입니다.
- 자관 헌정 시나리오입니다.

【공개 설정】

본 시나리오에는 흔히 ‘헌터물’이라고 말하는 장르의 일반적인 세계관을 채택하고 있습니다. 각 세션의 분위기에 맞게 세계관의 해석은 자유롭게 해 주시면 됩니다. 참고를 위해 간단한 설정을 기입해 두었습니다. 공개 설정은 어디까지나 페어의 백스토리를 위한 장치일 뿐이니, 각자 원하는 대로 서사를 개변해 주시면 감사드리겠습니다. (다만 진상과 연계된 부분을 개변할 때는 진상도 함께 개변하셔야 이야기 진행이 될 것 같습니다.)

- 던전
몇십 년 전부터 나타나기 시작하였습니다. 전조 형상과 함께 허공에 문이 나타나며, 그 문 너머는 현실과 차단된 다른 공간입니다. 일정 시간 동안 던전 안에 있는 보스 몬스터를 없애지 못하면(보스 몬스터를 없애는 행위를 ‘클리어’라고 부릅니다) 안에 있는 몬스터들이 전부 밖으로 나와 사람들을 덮칩니다. 이 현상을 던전 브레이크라고 합니다.
- 헌터
던전이 등장하고 몇 년이 지난 후, 일부 사람들에게 특별한 힘이 생기기 시작했습니다. 게임 캐릭터나 가질 법한 강력한 힘이었죠. 사람들은 이를 스킬이라 불렀습니다. 이들의 힘으로 던전 안이나 던전 밖에서 몬스터를 잡을 수 있었습니다. 그들이 없었다면 지구가 멸망했을지도 모릅니다. 그들은 몸 어딘가에 던전 브레이크 시기와 몬스터의 접근을 알리는 기기를 보유합니다.
- 길드
누구나 혼자서 싸울 정도로 강하지는 않습니다. 던전에서는 특히 그렇지요. 효과적으로 던전을 클리어하고 던전을 분석하기 위해 헌터들은 모이기 시작했습니다. 몇십 년이 지난 후, 여러 사무적인 업무를 처리하는 사람들부터 던전의 전조 현상과 특징을 분석하기 위한 팀까지.... 이제 길드는 하나의 기업처럼 체계적으로 운영됩니다.
- 헌터 기능치 설정
헌터들은 일반인보다 강한 능력을 갖춥니다. 따라서 캐릭터의 특성치를 높게 설정해 주시면 좋습니다. (전투계라면 근력을 높게, 비전투계라면 민첩, 지능 등을 높게) 추가적으로, 그 헌터의 스킬에 맞게 기능치를 추가로 만들어 주세요. 그 효과는 플레이어와 수호자 간 합의만 있다면 무엇이든 자유롭게 설정할 수 있습니다. 스킬은 각 캐릭터당 1~2개 정도만 있으면 충분할 것 같습니다. 구상이 어려우시다면 NPC 설정을 참고해 주세요. 일단은 스킬 사용 시 마력이 1 감소한다고 생각하고 있으나, 해당 설정 또한 자유롭게 변경 가능합니다.

[PC, KPC 설정]

이야기의 진행을 위해 사전에 헌터 세계관으로 PC와 KPC의 설정 및 서사를 짜 두시는 걸 추천합니다.
아래는 이 시나리오 상 기본적으로 설정된 내용입니다.

- **KPC와 PC의 관계**
KPC와 PC는 전임 길드장과 길드장입니다. 원래 KPC가 길드장인 길드에 PC가 소속되어 있었습니다.
- **KPC**
5년 전까지 길드장이었습니다. 5년 전에 던전에서 실종되었으며, 아직까지 발견되지 않았습니다.
현재 시점에서 일주일 후면 법적으로 사망 처리됩니다.
- **PC**
5년 전에 길드장 자리를 물려받았습니다. KPC를 찾아다니는지 아닌지는 자유롭게 정할 수 있습니다. 현 기준 최강의 헌터입니다.

[아래로 시나리오 진상이 이어집니다.]

【진상】

던전은 다른 차원의 생명체들이 몬스터에게서 살아남기 위해 만들어 낸 수단입니다. 어느 날 이계신의 장난인지, 멸망의 시작인지 모를 이유로 다른 차원에 몬스터가 나타나기 시작했습니다. 지구에는 운 나쁜 일이지만 그 차원에는 다올로스(p.316)를 섬기는 사제들이 있었습니다. 그들은 차원을 가득 채울 기세인 몬스터들을 다른 차원으로 보내버리기로 합니다. 그러기 위해 만들어 낸 주문이 아래의 범위 관문 생성입니다.

범위 관문 생성(관문 생성(p.255)의 변형)

비용: 정신력 5d10 (범위에 따라 상이, 평균치)

관문 사용 비용 : 마력 (사용한 정신력/5); 이성 1

차원의 문을 열어 일정 구역(생명체 포함)을 전부 문 너머로 이동시킵니다. 이동한 구역이 기존 차원과 융합되는 데에 시간이 걸리므로 그전까지는 이동된 구역 안 생명체들이 밖으로 나갈 수 없습니다.

범위는 반드시 지성이 있는 하나의 생명체를 기준으로 결정해야 합니다. 구역의 융합 전 해당 생명체가 사망한다면, 기준점이 없어진 관문은 사라집니다.

그렇습니다. 던전이라고 생각했던 건 사실 다른 차원이 보낸 공간이었습니다. 사제들이 다른 차원에서 열심히 쓰레기 무단 투기를 하고 있었던 거죠. 어찌 되었든 다른 차원의 사제들은 점점 이 주문에 익숙해지고 있었고.... 그 결과 지구에서는 던전 발생 속도가 빨라지게 됩니다. 관문 너머로 다른 차원의 에너지를 많이 받은 사람들이 특별한 힘을 가지게 되기도 했습니다. 지구에서는 이 사람들을 헛터라 불렀습니다.

관문을 통해 넘어온 구역에는 늘 기준이 되는 생명체가 있습니다. 그것이 흔히 지구의 사람들이 말하는 보스 몬스터입니다. KPC가 들어갔던 던전에도 그 보스 몬스터가 있었습니다. 공간을 지배하고, 여러 차원에 발을 뻗으며 수하들을 만들어내는 아주 까다로운 타입의 몬스터였습니다. 그것을 지구로 없애기 위해, 사제들은 많은 구역을 동시에 도려내어 지구로 보낼 수밖에 없었습니다. 드물게도 하나의 개체가 여러 던전의 보스 몬스터가 되어 버린 셈입니다. 차원을 넘으며 시간선이 일그러졌기 때문에 그 던전들이 지구에 나타나는 시점은 전부 달랐지만요.

던전에 혼자 남은 KPC는 오랜 시간이 지나고서야 간신히 보스 몬스터를 잡아냅니다. 그때 KPC 또한 죽어가고 있었습니다. 너무 강한 상대를 혼자 없앴기 때문이겠죠. KPC는 자신이 죽을 것이라 확신했습니다. 그러나 다행인지 불행인지, 보스 몬스터의 피를 잔뜩 뒤집어쓰며 싸운 KPC는.... 그 피에 담긴 총만한 마력을 바탕으로 죽지 않을 수 있게 됩니다. 다른 몬스터와는 다르게 이 개체는 피에 모든 마력을 담아 두는, 피가 본체에 가까운 몬스터였거든요. 안타까운 점이라면 자신의 마력을 잃고 몬스터의 마력을 너무 많이 얻었기에 그 순간부터 던전의 보스로 지정되었다는 것이겠죠.

던전의 보스가 되었으니 결과는 둘 중 하나였습니다. 던전에 들어오는 헌터들에게 목숨을 잃거나, 던전의 보스로서 브레이크와 함께 밖으로 나가거나. 하지만 이전 보스 몬스터의 특성을 이어받은 **KPC**는 조금 다른 일을 해낼 수 있게 됩니다. 다른 던전으로 넘어가 지내는 것입니다. 그 던전 또한 자신이 보스로 지정된 곳이니깐요. 물론 다음 던전으로 넘어가는 데에 상당히 시간이 소요되었지만.... 다른 헌터에게 발견되는 것만큼은 피할 수 있었습니다. 자신의 지배하에 있는 공간을 조작하여 어떻게든 차원의 융합을 늦추기도 합니다. 즉, 던전 브레이크까지의 시간을 늦추게 된 것이지요.

KPC에게 소속된 던전은 그가 다른 던전에 가 있는 동안에도 여전히 그를 기준으로 돌아갑니다. 따라서 다른 헌터가 들어온다 해도 보스 몬스터를 찾을 수 없습니다. 원래대로라면 던전 브레이크를 절대로 막을 수 없는 최악의 던전이 되었겠지만.... **KPC**가 그때그때 자신의 피를 몬스터에게 주어 임시로 던전 보스로 만들면서 이 문제는 해결됩니다. **KPC**는 가능한 한 약한 몬스터에게 그 역할을 맡겼습니다. 피를 완전히 뒤집어쓴 자신과는 달리 임시로 보스가 된 몬스터들은 시간이 지나면 일반 몬스터로 돌아갑니다. 물론, 그 전에 헌터들에 의해 죽어 해당 사실이 알려질 일은 없었습니다.

결과적으로 **KPC**의 이런 행동들이 최근 특이 던전들의 특이성을 만들어냅니다. 등급은 높지만 다른 던전에 비해 너무 약한 보스 몬스터들, 그리고 등급을 고려하면 생각보다 긴 던전 브레이크까지의 시간.

KPC는 던전 밖으로 나갈 생각을 하지 않고 던전을 옮겨 다니며 약한 보스 몬스터를 만들어내기만을 반복합니다. 그가 이렇게 행동한 이유는.... 글썄요. 밖의 사람들을 지키기 위해서일 수도, 그저 흥미 때문이었을 수도, 공간을 지배하는 지금의 생활이 좋아서일 수도, 자신의 뒤를 이은 **PC**의 짐을 덜기 위해서였을수도 있습니다.

어쨌든 **KPC**를 마주친 **PC**가 할 수 있는 행동은 몇 개 없습니다. 그를 두고 다시 일상으로 돌아가거나, 헌터의 의무를 저버리고 브레이크를 일으켜 그를 밖으로 내보내거나. **PC**, 당신은 최악의 헌터가 될 각오가 되어 있습니까?

[주의 사항]

KPC와 **PC**의 **PvP** 요소가 있습니다. 수호자께서는 플레이어의 취향을 잘 확인하시어.... 미리 언급할지 말지 결정해 주세요.

[NPC]

본 시나리오에는 2명의 **NPC**가 등장합니다. 모두 **KPC**의 밑에서 일하다가, **KPC**의 실종 후 길드장이 된 **PC**와 함께 일했다는 설정입니다. 다인 시나리오로 개편 시, **NPC** 두 명을 **PC**로 대체 후 던전 안에서 모두 함께 **KPC**를 만나는 전개로 바꿔 주시면 되겠습니다. 타이만의 경우 던전에 들어간 후에는 **KPC**와 **PC**만 만나게 되므로 비중은 그다지 크지 않습니다.

아래의 **NPC** 정보는 시나리오 진행의 참고를 위해 간략하게 적었습니다. 사용하지 않고 **PL**과 합의하여 따로 캐릭터를 만드셔도 좋습니다. 사전에 캐릭터 간 서사를 자세히 짜 두면 더욱 재밌습니다. (그냥 등장 시 대충 설명만 하거나, 이름 없는 길드원으로 처리해도 상관없습니다.)

NPC 1: 나비에 레온하르트(한국 이름 유채아)

(현재 기준) 30대 여성입니다. 전투계 헌터답게 다혈질에 행동파이나, 긴급한 상황에서는 냉정하게 행동할 수 있는 이입니다. 5년 전 KPC가 사라진 이후 PC와 함께 열심히 빈자리를 메우고 있었습니다.

근력 80 민첩 70 정신 65 건강 80 외모 70 교육 50 크기 55 지능 60
근접전(격투) 85 은밀행동 70 회피 60 위험 65 사격(권총) 50

스킬 : 초가속(80%)

성공 시 근접전(격투) 판정에 추가 피해 보너스(2D3)를 붙인다. 이후 근접전(격투) 판정이 실패할 시 본인 체력 1 감소.

- **NPC 2:** 갈렉스 케이사(한국 이름 은하준)

(현재 기준) 30대 남성입니다. 분석계 헌터이며 냉정한 성격입니다. 던전에는 거의 들어가지 않고, 주로 외부에서 활동합니다. 현재 부길드장입니다.

근력 60 민첩 60 정신 60 건강 70 외모 65 교육 60 크기 60 지능 80
사격(권총) 60 설득 70 관찰력 85 회피 50 추적 70

스킬 : 비상하는 눈(80%)

성공 수준에 따라 정보 수집과 관련된 판정(관찰력, 듣기, 자료조사)에 보너스 주사위를 붙인다.

[KPC]

KPC의 행적은 아래와 같습니다.

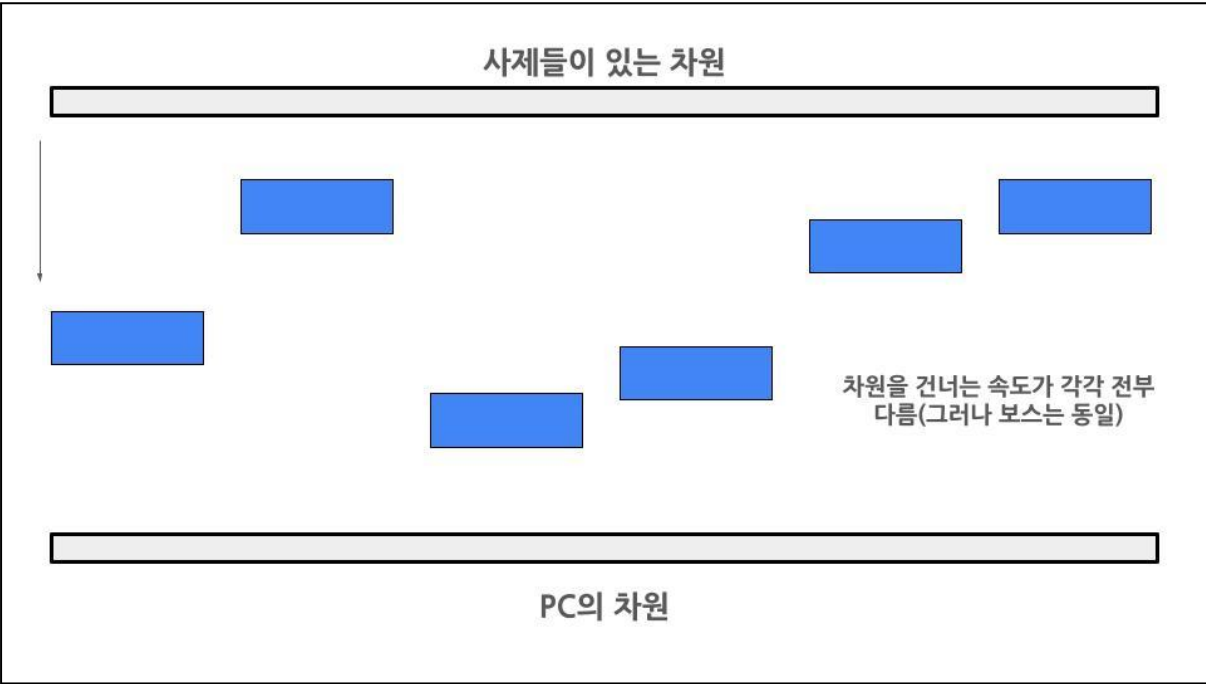
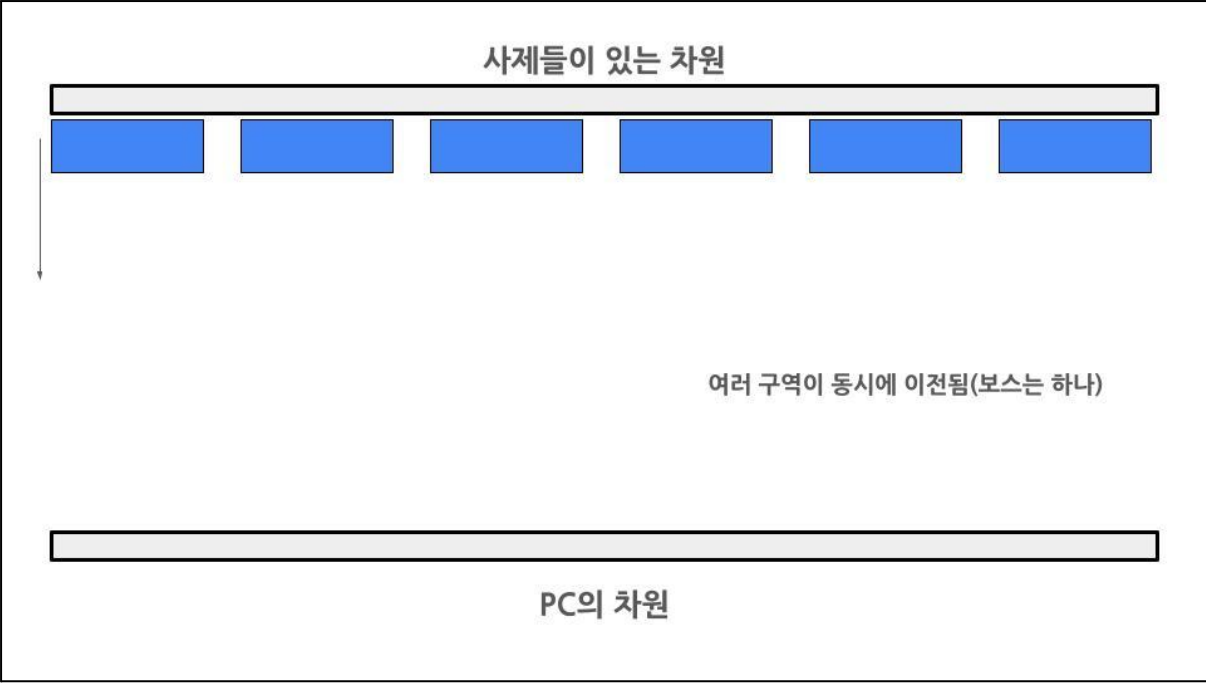
- 실종 전

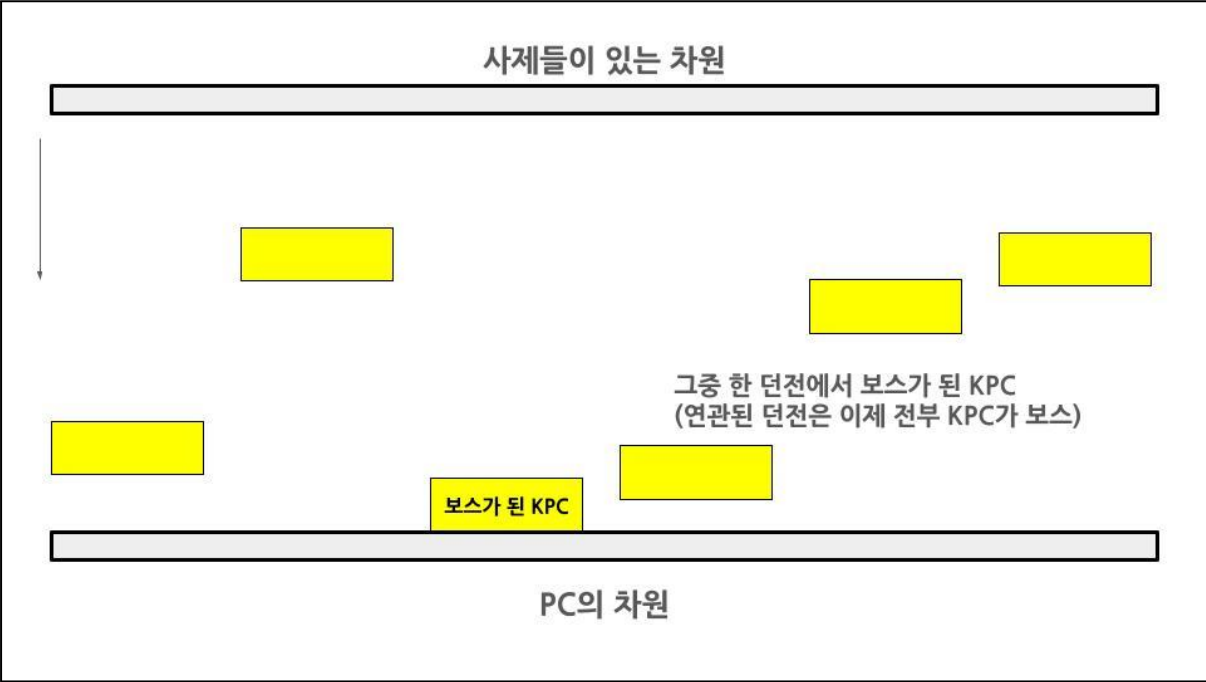
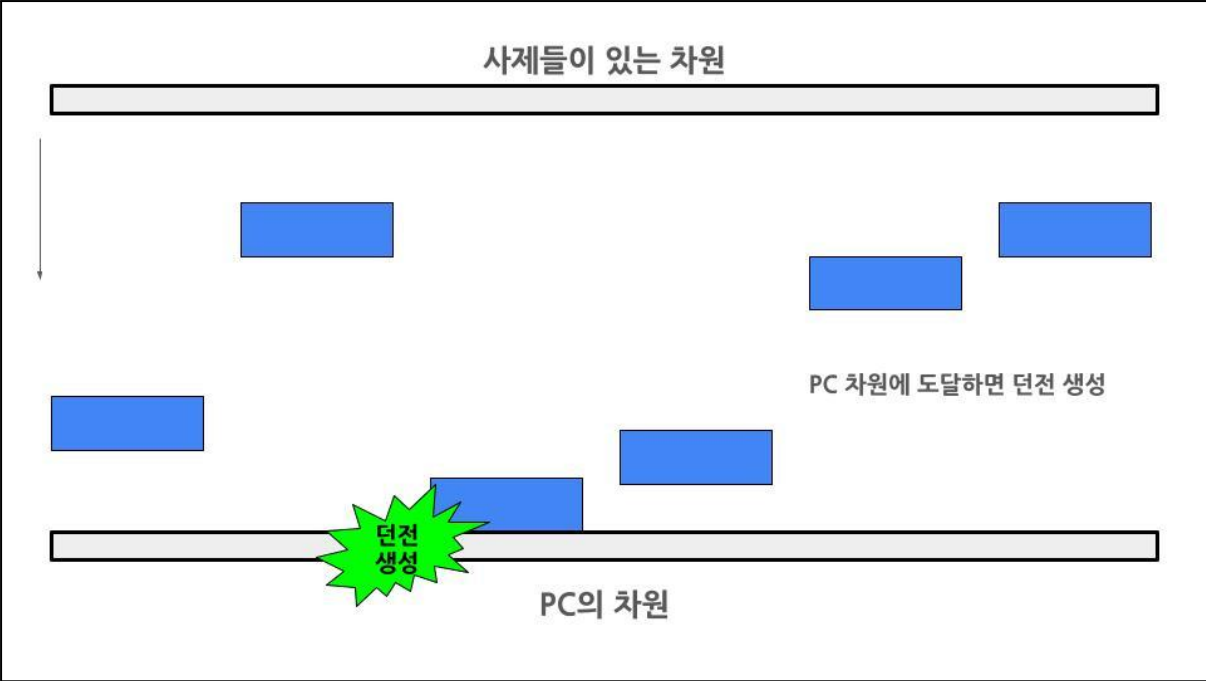
A급 던전에 들어간 후, 던전 등급이 S급으로 바뀌었습니다. 브레이크 1시간 전 함께 있던 사람들을 내보내고 혼자 남았습니다. (그 자리에 PC가 같이 있었어도 되고 아니어도 됨)
내보낸 이유는 자유롭게 정하셔도 됩니다. 성격에 따라 달라지겠죠. 피해를 최소한으로 줄이기 위해서, 자신이 남는 편이 가장 생존 확률이 높아서, 그냥 옆에 있는 사람들이 방해되어서....
등등.

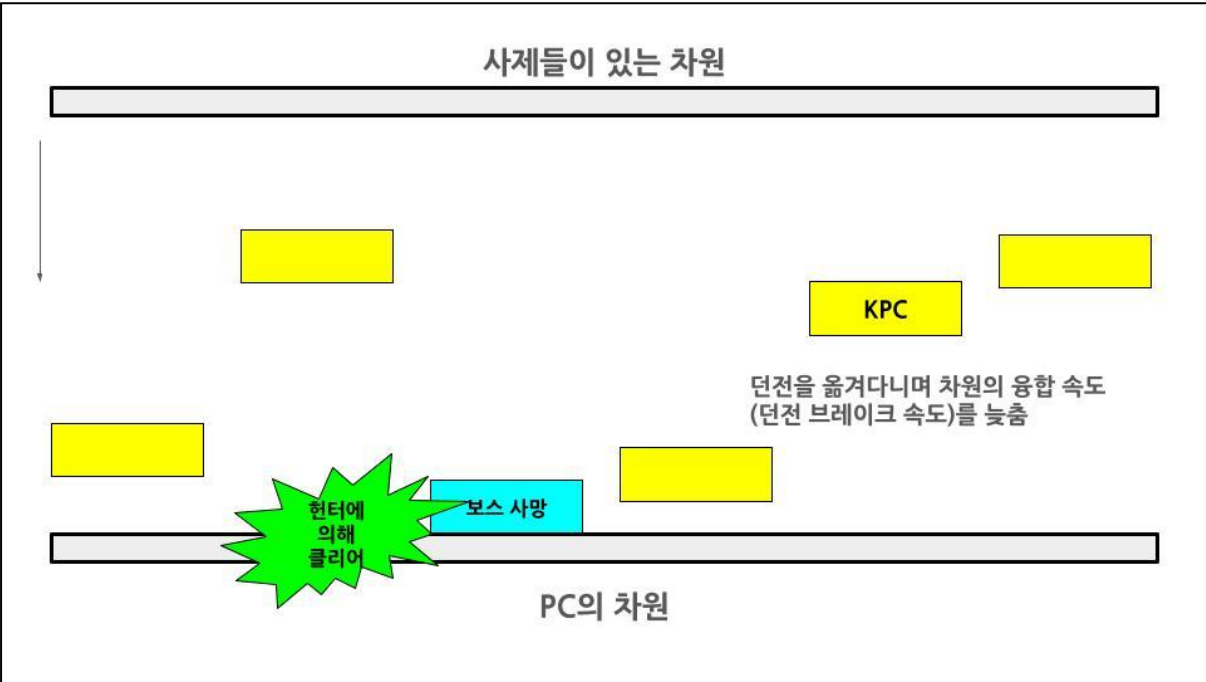
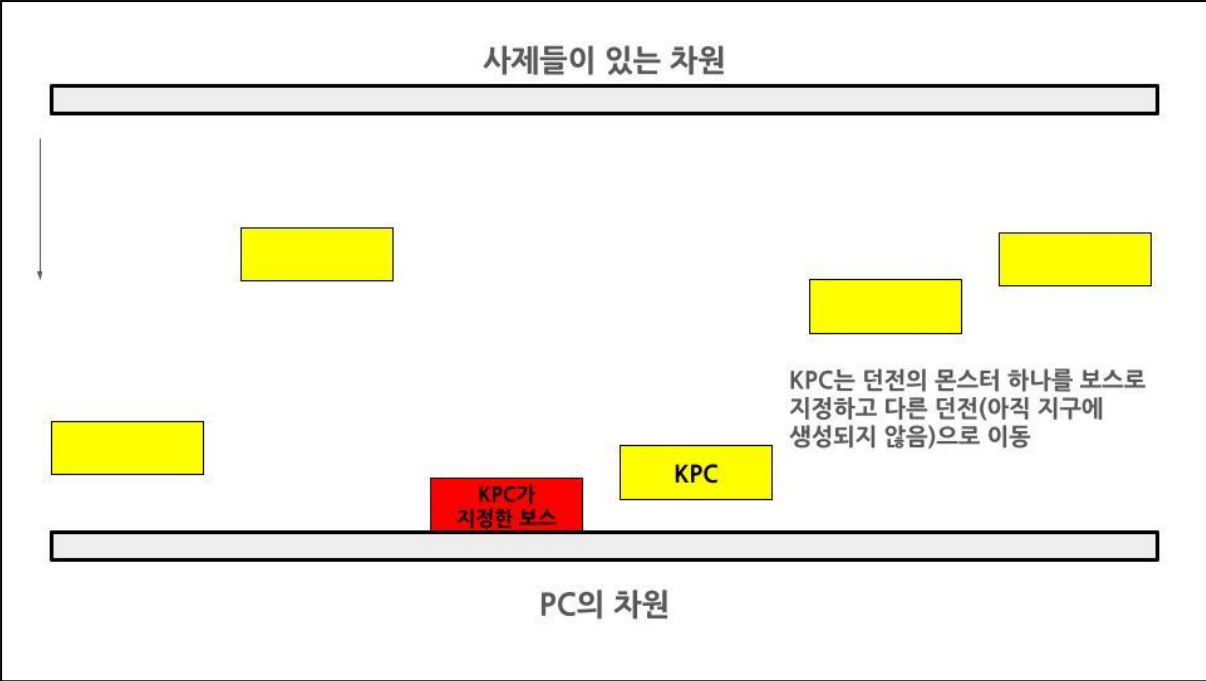
- 실종 후

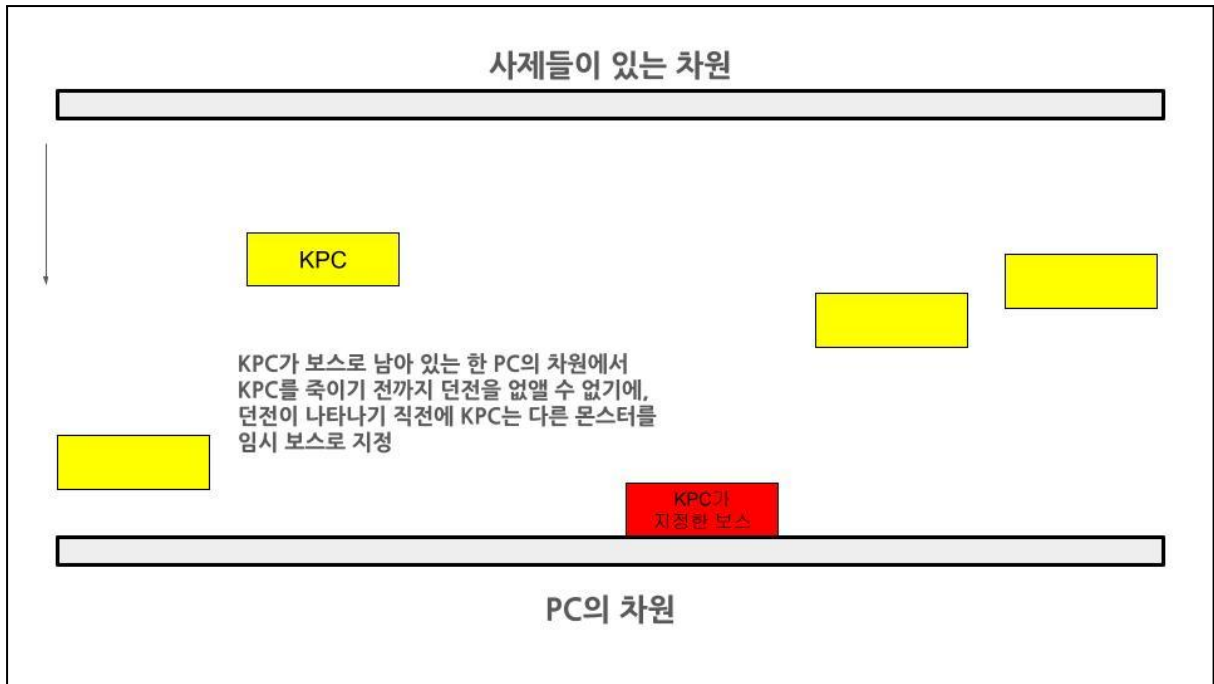
여러 던전들을 관장하며 상당히 피곤한 인생을 살았습니다. 계속해서 던전 브레이크를 늦춰야 하므로.... 매 순간 모든 던전의 내부를 확인할 수 없어서 PC가 자신이 없는 던전에 들어왔다면 알 수 없었습니다. 이번에 마주친 건 상당히 운이 따라 준 일입니다.

KPC의 자세한 행적이 궁금하신 GM을 위해 과정을 정리하였습니다. 중요한 사실은 'KPC가 던전의 보스이며, 던전 안에서 브레이크 속도를 늦추고 있었다'이므로 세션 중 모든 정보를 PL에게 공개할 필요는 없습니다.









수호자 정보는 이 색으로 쓰입니다.

1. Daybreak

인파로 가득 찬 복도를 빠르게 걸어갑니다. 사방을 뛰어다니는 소리, 출처 없이 울리는 알림음, 다급하게 나누는 이야기들.... 길드의 모든 구성원은 늘 여유 없는 모습을 보여왔습니다. 던전이 나타나고 생명의 값어치가 낮아진 후, 헌터의 최우선 목표는 항상 던전을 없애는 일이었으니까요. **PC**를 마주치는 이들은 하나같이 고개를 숙여 인사합니다.

벌써 5년이 지났는데도 길드장의 자리는 어색하기만 합니다. **KPC**가 사라진 후 급작스럽게 물려받았기 때문이겠죠. 하지만 어쩔 수 있나요. 길드 최강의 헌터, **PC**. 이미 당신에게 길드장의 직함은 내려온 뒤인데. **KPC**의 실종은 길드에도 큰 타격이 되었습니다. 누구보다 강한 **PC**가 길드장을 물려받지 않았다면 길드의 존속 자체가 뒤흔들렸을지도 모르겠습니다.

KPC가 실종 전 마지막으로 남긴 말이 기억납니다. 혹자는 유연이라고들 하지만, **PC**에게는 어떨까요? **KPC**는 **PC**를 길드장으로 내세우고 사라졌습니다. **A**급에서 **S**급으로 바뀐 던전에 혼자 남아. ...너무나도 그다운 행동입니다. 그가 지었을 표정마저 눈에 아른거리는 기분입니다.

KPC가 5년 전 실종된 이후, **PC**의 행적을 간결하게 설명하는 부분입니다. **KPC**의 죽음을 받아들이고 새로운 길드장으로서 적응했는지, 아직 **KPC**의 죽음을 인정하지 못하고 그를 찾아다녔을지는 **PL**과의 합의를 통해 정해주시면 됩니다. **KPC**의 마지막 말 또한 서사에 맞게 수정하시면 됩니다.

(**KPC**의 죽음을 받아들였을 경우)

PC는 한숨을 내쉽니다. 머뭇속으로 오늘의 일정을 헤아려 봅니다. 최강의 길드라는 명칭은 너무나도 무겁습니다. 누구보다 강해야 하고, 모든 길드를 제치고 가장 앞에 서야 하는 자리. **KPC**에게서 물려받은

왕관은 그런 것입니다. **KPC**가 마지막으로 남긴 말을 떠올려 볼까요. ...길드를 **PC**에게 맡긴다고 했었죠. 분명 **PC**는 잘할 수 있을 것이라고요. 그의 전언, 아니 유언은 **PC**의 가슴 속에도 깊이 남아 있었습니다. 그것이 아직도 **PC**가 굳건히 서 있는 원동력 중 하나였을 겁니다.

(**KPC**의 죽음을 인정하지 못했을 경우)

PC는 피로한 눈을 깜박입니다. 제대로 된 잠을 잔 게 언제였던가요. 기억조차 나지 않습니다. 머릿속으로 오늘의 일정을 헤아려 봅니다. **KPC**의 행방을 찾기 위해 던전을 마구잡이로 뒤흔기 시작한 게 벌써 5년입니다. 누구보다 강해야 하고, 모든 길드를 제치고 가장 앞에 서야 하는 자리. **KPC**에게서 물려받은 왕관은 그런 것입니다. **KPC**가 마지막으로 남긴 말을 떠올려 볼까요. ...길드를 **PC**에게 맡긴다고 했었죠. 분명 **PC**는 잘할 수 있을 것이라고요. 그러나 **PC**는 확신합니다. 그의 말은 유언이 아니었을 거라고. 아직 그는 던전 안에서 어떻게든 버티고 있을 거라고요. **PC**가 기억하는 **KPC**는 그런 사람이었으니까요.

“길드장님!”

생각에 잠기며 복도를 걸어가는 **PC**를 불러세운 건.... **NPC 1**입니다.

NPC 1과의 대화

근접 격투계의 헌터입니다. **KPC**가 사라지기 전에는 다혈질적인 면모를 보였으나, 그가 사라진 후에는 오히려 진중해졌습니다. 현재 **KPC**는 이미 죽었다고 가정하고 있습니다. 지쳐 보이는 **PC**를 걱정하고 있습니다.

RP를 통해 전달해야 하는 정보는 아래와 같습니다.

- 최근 특이 던전의 발생 빈도가 잦아지고 있다고 한다. 우리 길드도 대비해야겠다.
- (특이 던전에 대해 떠올릴 경우): 지능 판정.

성공

몇 년 전부터 나타나기 시작한 던전입니다. 기존 던전 속은 거대 밀림, 사막, 심해 동굴 등 영화에서나 나올 법한 모습을 하고 있었지만.... 특이 던전은 평범한 도시의 형태를 띠고 있어 헌터들의 관심을 끌었습니다. 그러고 보니 **PC**도 몇 번 들어가 본 적이 있었죠. 높은 등급에 비하면 보스 몬스터가 너무 약했다는 점이 떠오릅니다. 오히려 다른 몬스터들이 더욱 강했죠. 타 던전보다 던전 브레이크까지의 시간이 길다는 것도 특징이었습니다. 다행인 일입니다. 특이 던전들의 몬스터는 매우 강해서, 브레이크가 발생하면 주변은 쑥대밭이 될 것이니까요.

실패

몇 년 전부터 나타나기 시작한 던전입니다. 기존 던전 속은 거대 밀림, 사막, 심해 동굴 등 영화에서나 나올 법한 모습을 하고 있었지만.... 특이 던전은 평범한 도시의 형태를 띠고 있어 헌터들의 관심을 끌었습니다. 그러고 보니 **PC**도 몇 번 들어가 본 적이 있었죠. 높은 등급에 비하면 보스 몬스터가 너무 약했다는 점이 떠오릅니다. 다행인 일입니다. 특이 던전들의 몬스터는 매우 강해서, 브레이크가 발생하면 주변은 쑥대밭이 될 것이니까요.

- 다른 길드의 견제도 부쩍 심해진 것 같다. 자신도 노력해 보겠다.
- 너무 무리하고 있는 건 아닌가? 길드에는 강한 헌터가 많으니 너무 자신을 몰아붙이지 마라.
- (PC가 KPC를 여전히 찾아다닐 경우) 정신 차려라. KPC는 죽었다. KPC가 지금 이러는 네 모습을 좋아할 것 같나?
- 나라고 KPC가 싫은 게 아니다. 그렇지만 그것보다 현실에 중요한 일이 많지 않느냐?

NPC 1은 KPC와 함께 던전에 들어갔던 길드원입니다. 그를 두고 나온 일을 원망하는 RP를 해도 재밌을 것 같네요.

NPC 1과의 대화가 끝나면 PC는 문득 어떤 사실을 떠올립니다. 헌터는 그 강인함 때문에 실종이 되어도 쉽게 사망 처리가 되지 않지만.... 던전 안에서 실종될 때는 그렇지 않다는 사실요. 맞습니다. 일주일 후는 정확히 KPC가 사라진 지 5년째가 되는 날. 그가 공식적으로 사망하는 날이자 주민등록이 말소되는 날이기도 합니다.

NPC 1과 적당히 RP를 마치고 스스로 생각을 정리하고 나면, 집무실에 도착합니다.

KPC의 실종은 실종이고, PC에겐 해야 할 일이 많습니다. 오늘날 해도 몇 개의 던전을 클리어해야 하는지. PC는 자리에 앉아 잠시 한숨 돌립니다. 물론, 길드장으로서 처리해야 할 업무도 따로 있지만요. 책상, 화분, 서랍을 살펴볼 수 있습니다.

책상

PC의 책상입니다. 깔끔하게 정리된 책상 위에는 누군가 가져온 듯한 종이뭉치가 몇 장 올려져 있습니다.

- 종이뭉치

길드원들이 가져온 보고서인 것 같습니다. 타 길드의 동향, 최근 나타나는 던전의 특징, 특이 던전의 발생 장소.... 등이 적혀 있습니다. 지능 판정.

성공

KPC의 실종 전에는 특이 던전이 한 번도 발생한 적 없었다는 사실이 생각납니다.

실패

어쩐지 피곤한 기분입니다. 요 며칠 야근을 많이 하기는 했죠.

화분

KPC가 키우던 화분입니다. 꽃이 자라고 있어요. 여전히 잘 관리되고 있네요. (PC의 성격에 따라 아닐지도 모르겠습니다.)

서랍

서랍을 열어 보면.... **KPC**의 쪽지가 보입니다. 그가 실종 전 자신의 길드원에게 들려 보낸 쪽지입니다. 몇 번이나 읽었는지 닳아 있습니다.

KPC의 쪽지

PC보고 길드장 하라고 전해 줘. 잘할 거야.

PC, 너는 나 없다고 매일 울지 말고. 잠도 푹 자고 잘 지내도록. 알았지?

KPC가 남긴 쪽지입니다. KPC는 이 편지를 유언이라고 생각하고 썼을 겁니다. KPC의 성격에 맞게 바꿔주세요.

KPC의 쪽지를 읽은 후, KPC에 대한 PC의 생각을 여기서 정리해주셔도 좋을 것 같습니다.

그때, 누군가 급하게 집무실 문을 두드립니다. 근처의 **A급** 던전은 **30분** 후에 들어가기로 했는데, 무슨 일일까요? 문을 열면 들어오는 사람은.... **NPC 2**입니다.

NPC 2와의 대화

NPC 2는 분석계 헌터입니다. 주로 던전의 발생 위치나 시기와 같은 정보를 받아 팀을 편성하고 그들을 지원하는 역할을 합니다. 냉철한 성격이나, 사실 마음속으로는 **KPC**가 살아있을지도 모른다고 생각하고 있습니다.

RP를 통해 전달해야 하는 정보는 아래와 같습니다.

- 지금 갑작스럽게 **S급** 던전이 나타났다.
- (망설임 후) 이전에 **KPC**가 사라졌던 던전과 유사한 환경이라는 게 밝혀졌다.
- (**PC**가 그다지 들어가고 싶지 않아 할 경우) **KPC**가 있을지도 모르니, 한 번 확인하는 편이 좋겠다. 어차피 지금 **S급** 던전을 클리어할 수 있는 헌터가 거의 없다.

당신은 누구보다 강력한 길드의 길드장입니다. 갑작스레 나타난 **S급** 던전을 해결하기에 가장 적절한 사람이죠. 어떻게 하나요, **PC**?

PC가 가고 싶어 하지 않는다면, 현재 다른 길드의 S급 헌터들이 전부 던전에 들어가 있어 PC 말고는 적절한 인재가 없다고 말해주세요. 그럼에도 들어가지 않기로 한다면.... **ED.2**로 이어집니다. 던전으로 향한다면 **2. Breaking News**로 이어집니다.

2. Breaking News

[던전 브레이크 5시간 전. 모두 대피하시기 바랍니다.]

경보음이 울려 퍼집니다. 이미 던전 입구의 주변은 통제되고 있습니다. 사람들이 너 나 할 것 없이 던전에서 빠르게 멀어집니다. 그러나 PC는 그들을 거슬러 던전으로 향합니다. 최강의 길드장, 이 나라에서 누구보다 강한 헌터. 그 무게는 거대한 흐름이 되어 당신을 밀어 보냅니다. 물론, 당신에게는 더 중요한 이유가 있을지도 모르겠지만요.

던전 입구 앞에 도달한 PC, 관찰력 판정(또는 지능 판정).

성공

경찰의 통제선 너머로 금이 간 듯한 허공이 보입니다. 자연적으로는 만들어질 수 없는 빛을 일렁이며 제 존재를 드러내고 있는 그것은, 던전의 입구입니다. 5시간 안에 보스 몬스터를 잡지 못하면 안에 있는 위험적인 몬스터들이 밖으로 빠져나올 것입니다. ...그리고 PC는 이 빛깔을 기억합니다. 잊을 수 있을 리가요. KPC가 사라졌던 던전 입구의 색과 같습니다.

실패

경찰의 통제선 너머로 금이 간 듯한 허공이 보입니다. 자연적으로는 만들어질 수 없는 빛을 일렁이며 제 존재를 드러내고 있는 그것은, 던전의 입구입니다. 5시간 안에 보스 몬스터를 잡지 못하면 안에 있는 위험적인 몬스터들이 밖으로 빠져나올 것입니다.

던전의 안으로 향하면, 또 다른 세상으로 빨려 들어가는 감각과 함께.... 시야가 순식간에 뒤바뀝니다. 건물, 건물, 건물. 사방이 건물입니다. PC가 발을 디디고 선 곳 또한 어느 창문입니다. 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽으로. 방향을 무시한 건축물들이 제멋대로 몸을 뻗고 있습니다. 직육면체의 구조물 사이로 시원한 바람이 불어와 머리를 흩뜨립니다. 그러니까, 이곳은 특이 던전인 것이로군요. ... 이 안에 과연 KPC가 있을까요? 그 순간, 기묘한 소리와 함께 몬스터들이 나타납니다. 번들거리는 눈과, 기이할 정도로 큰 송곳니를 보이며 당신에게로 다가옵니다.

PC는 이미 수많은 몬스터를 만나 보았기 때문에 일반 몬스터 상대로는 이성 판정을 하지 않습니다. 성격상 계속해서 두려워할 것 같다면 판정해도 됩니다.

몬스터는 총 2d2마리 등장합니다.

사전에 **PC**의 능력치와 스킬을 받아서 그것에 맞게 등장하는 몬스터의 수를 적당히 조절해 주세요.
KPC를 만나기도 전에 로스트되지 않도록.... 정말 위험하다 싶으면 **KPC**의 등장을 앞당겨도 되고, **PC**의 능력치가 낮으면 아예 생략해도 됩니다. 하지만 나름 최강의 헌터니까, 능력치가 너무 낮으면 수호자가 슬쩍 언질을 줍시다.

일반 몬스터

도마뱀과 말을 반쯤 섞어 놓은 것처럼 생긴 괴물입니다.

라운드 당 공격 횟수 1

근력 70 건강 50 크기 50 민첩성 65 지능 20 정신력 50

근접전 45(1D4) 회피 35

몬스터와의 전투가 끝나면 자유행동 구간입니다.

동료들이 있는지 확인한다

아무리 강한 헌터라도 던전에 혼자 들어오지는 않습니다. 특히나 몬스터들이 상당히 강한 특이 던전이라면 더욱. ...그런데 이게 무슨 일일까요? 아무리 주위를 둘러봐도 함께 들어온 길드원들이 보이지 않습니다. 그러니까 **PC**는 지금 고립된 겁니다. 수많은 몬스터가 가득한 이 공간에, 혼자. 이성 판정(1/1D3).

아직 다른 던전으로 넘어갈 수 없는 **KPC**가 급하게 입장을 막으려고 했으나, 가장 강한 **PC**가 쫓겨나지 않고 남은 것입니다. 전투 시작 시 언급 후 이성 판정을 진행해도 됩니다.

던전 안을 살펴본다

현대의 건축물들이 이질적으로 던전 안을 구성하고 있습니다. 쿵, 쿵. 발로 몇 번 창문을 두드려 봐도 깨지지는 않습니다. 겉모습만을 훑내 냈을 뿐, 평범한 건물은 아닌 것 같습니다. 관찰력 판정.

성공

...어쩐지 **PC**의 길드 건물과 비슷한 모습으로 보입니다.

실패

...어쩐지 눈에 익은 모습입니다.

던전의 보스인 **KPC**의 의식이 반영되어 나타난 모습입니다.

KPC가 있는지 확인한다 (스킬 사용 포함)

이곳에도 **KPC**가 있지는 않은 것 같습니다. 이제 **5시간** 내로 보스 몬스터를 찾아야 할 텐데. 어찌죠?

상처를 치료한다

PC는 회복 물약을 **1d3+1**개 가지고 있습니다. 사용 시 체력이 **3d2**만큼 회복됩니다. 여기서 사용해도 됩니다.

자유행동이 끝나면 상급 몬스터가 등장합니다. 플레이어가 자유행동에서 딱히 할 일을 찾지 못한다면 바로 등장시켜도 됩니다.

빠——.

손목에서부터 알람음이 들려옵니다. 멀지 않은 곳에 보스 몬스터가 있다는 뜻입니다. 아직 브레이크까지는 여유가 조금 있지만.... 일찍 해결해서 나뉘는 건 없겠죠. 저 멀리서부터 상급 몬스터가 걸어옵니다.

KPC가 가까워졌기 때문에 난 소리입니다. **KPC**는 들어온 헌터가 **PC**임을 알고 그를 만나기 위해 다가오고 있습니다.

쿵, 쿵. 걸을 때마다 땅을 울리는 소리가 납니다. 두 발로 걸어 다니는, 거대한 몸을 닮은 몬스터입니다. 그를 자세히 바라보면.... 어쩐지 몸 여기저기에 인간의 신체 부위처럼 생긴 조각들이 붙어 있습니다. 꿈틀거리는 입, 여기저기 굴러다니는 눈알, 털 위로 맥동하는 혈관들.... 이성 판정**(0/1)**.

상급 몬스터

근력 **80** 건강 **50** 크기 **80** 민첩성 **40** 지능 **20** 정신력 **50**

근접전 **50(1D3+피해 보너스)** 회피 **20**

전투를 할 때에는 **PL**이 상급 몬스터를 보스 몬스터로 오해할 수 있도록, 상급 몬스터 대신 '몬스터'라고 대상을 지칭해 주세요.

전투 후 **3라운드**가 지나면, **EVENT**. 전임 길드장이 발생합니다.

EVENT. 전임 길드장

PC는 다시금 무기를 꼭 쥅니다. 지금까지의 법칙과는 다르게, 이번 보스 몬스터는 꽤 강한 것 같습니다. 크르르-. 몬스터의 울부짖음을 들으며 다음 공격을 준비하고 있을 때....

과직.

몬스터의 몸통을 뚫고 손 하나가 튀어나옵니다. 싸움과는 전혀 관계가 없다고 말하는 듯한 손을 타고 검붉은 피가 뚝뚝 떨어집니다. 잠시 후, 상처를 헤집고 반대쪽 손이 함께 튀어나오더니.... 몬스터의 육체를 서서히 가르고 벌립니다. 그 기묘한 광경을 잠시 바라보고 있자면, 자신이 만들어낸 틈으로 하나의 인영이 걸어나옵니다. 머리에서부터 흘러내리는 피에 얼굴, 몸, 손 할 것 없이 완전히 적셔져 새빨갈게 물든 그는.... **5년 전 사라진 KPC**입니다. 이성 판정(0/1d3).

큰 소리를 내며 쓰러지는 몬스터의 몸을 뒤로하고 걸어 나오는 그가 당신을 향해 웃습니다. **5년 만의 재회**네요. 기분이 어떨까요, **PC**?

PC가 뛰어난 헌터라면 **KPC**의 접근을 알아차리지 못했다는 사실에 의문이 들 수도 있습니다. 그러나 **KPC**는 공간 이동을 통해 바로 몬스터의 몸속으로 이동해서 나왔기 때문에.... 알 방법이 없습니다.

KPC가 전투계 헌터라면 공간 이동의 좌표 설정에 실수가 있었다고 하면 되고, 비전투계 헌터라면 확실히 죽이려고 일부러 몸속으로 이동했다고 하시면 됩니다.

“안녕, **PC**? 오랜만이네.”

손을 문질러 얼굴의 피를 닦아낸 **KPC**가 **PC**에게 인사합니다. **5년** 동안 많이 달라진 것 같다며 여기저기를 살피네요. 당황한 **PC**가 **KPC**에게 말을 걸면, 우선 잠시 앉아서 차라도 한 잔 하자고 합니다. 몸에 묻은 피가 찰싹하다면서요. ...던전에 앉아서 차를 마실 공간이 있긴 하던가요? 그러거나 말거나 **KPC**의 태도는 여유롭기만 합니다.

그를 따라간다면 **3. A Little Break with Bread and Tea**로 이동합니다.

최대한 **PC**가 따라갈 수 있도록 유도하되.... **PC**가 절대로 마시지 않고 바로 **KPC**를 데리고 나가려고 한다면 챕터 3을 스킵하고 챕터 4로 넘어가시면 됩니다. 해당 챕터에서 나오는 대화 내용을 챕터 4에서 진행해 주세요.

3. A Little Break with Bread and Tea

관자놀이를 잠시 어루만지던 **KPC**가 허공에 노크하는 듯한 손짓을 합니다. 이내 문이 열립니다. 아니, 공간이 열린다고 해야 하나요? **KPC**는 망설임 없이 발을 내디뎌 그 안으로 들어갑니다. 당신을 환영하는 건 환한 빛이 내리쬐는 평범한 사무실 안입니다.벽 한쪽을 채우고 있는 화면을 제외하면요. 책상, 화분, 서랍, 창문, 화면을 살펴볼 수 있습니다.

책상

익숙한 책상입니다. 5년 전 KPC가 길드장일 때 사용하던 책상이니까요. 그는 이곳에서 지내더라도 한 걸까요? 책상 위에는 머그잔과 서류가 놓여 있습니다.

- 머그잔

평범한 머그잔입니다. 안을 들여다 보면, 까만 커피가 반쯤 차 있습니다.

내용물을 마셔 본다

KPC의 의문스런 표정을 뒤로하고 커피를 마시면 뭔가 맛이 미묘합니다. 당신이 알고 있는 커피와 비슷하기는 한데.... 정확히 무슨 맛이라고 형용하기 어렵습니다. 홍차 같기도 하고, 녹차 같기도 하고, 우유 향이 나는 것 같기도 하고....

5년 동안 던전 안에서 KPC는 자신이 기억하는 맛대로 음식을 만들어냈습니다. 계속 자신의 기억 속에 남은 맛만 재현하고, 재현된 기억을 또 재현하다 보니 서서히 맛이 오염되었습니다. 못 먹을 정도는 아닙니다!

- 서류

타 길드에서 온 협조 공문입니다. 지능 판정 어려움 이상 성공 시, 정확히 5년 전 동일한 협조 요청이 길드로 왔었다는 사실을 떠올릴 수 있습니다.

화분

KPC의 사무실에서 기르던 꽃입니다. 자세히 살펴보면 꽃잎은 모두 5장씩, 떡잎은 한 장 있습니다. 자연 또는 식물학 판정 성공 시, 뭔가 이상하다는 사실을 알 수 있습니다. 꽃잎이 5장이려면 떡잎은 두 장이어야 합니다. 현실에 그런 식물은 존재하기 어려운데요. 교육 판정으로 해당 사실을 파악하려면 어려움 이상 성공이 필요합니다.

마찬가지로 KPC가 그냥 대략적인 사무실 모습을 구현했기에 나타난 현상입니다. 당연히 화분에 있는 꽃은 실제 식물이 아닙니다. KPC의 기억 속 모습을 흉내 낸 것에 불과합니다. KPC가 뛰어난 기억력의 소유자라고 해도, 굳이 화분의 꽃잎 장수까지 정확하게 구현하려 하지는 않았을 테니까요.

식물을 손으로 잡아 뜯는다면, 뭉개진 부분이 모래처럼 흩어집니다.

서랍

서랍을 잡아 열면.... 안은 텅 비어있습니다. 빈 부분이 없다고 하는 게 정확한 표현일까요? 마치 3D 모델링에서 서랍 속은 구현하지 않은 것처럼, 손잡이를 따라나온 건 안이 전혀 뚫려 있지 않은 벽돌

같은 형체입니다.

창문

창문 밖에는 **PC**의 길드 바깥 전경이 보입니다. 그러나 창문에 다가가 가까이 들여다본다면.... 어쩐지 그것이 흐릿하고 뭉그러진 형태로 보인다는 사실을 알아챱니다. 창문은 열리지 않습니다. 마치 디스플레이를 벽 위에 붙여 놓은 것 같아요.

화면

이런 기기들이 원래 사무실에 있지는 않았는데 말입니다. 벽을 채운 수십 개의 모니터는 모두 어느 도심을 비추고 있습니다. 그 아래에는 변하고 있는 숫자가 보입니다. 자세히 본다면 관찰력 판정.

성공 시

...아무래도 그냥 도시의 전경은 아닌 것 같습니다. 이곳과 마찬가지로 건물의 모양이 제각각이에요. 이 화면 안에는 특이 던전의 내부가 비치고 있나 보군요. 화면에 비치는 시점이 계속해서 바뀌어 확인은 어렵지만.... **PC**는 문득 자신을 비추는 모니터를 발견합니다. 아래쪽에 나타나 있는 숫자는 던전 브레이크까지 남은 시간인 것 같습니다.

실패 시

...아무래도 그냥 도시의 전경은 아닌 것 같습니다. 이곳과 마찬가지로 건물의 모양이 제각각이에요. 이 화면 안에는 특이 던전의 내부가 비치고 있나 보군요. 화면에 비치는 시점이 계속해서 바뀌어 확인은 어렵지만요.

어느 정도 둘러봤다면, (또는 **PC**가 방 안을 둘러보지 않고 바로 **KPC**와 이야기를 나누려고 한다면) **KPC**는 책상 앞 의자에 주저앉아 손가락으로 관자놀이를 내리누릅니다. 잠시 인상을 찡그리자.... **PC**의 앞에 의자가 떨어집니다. 아무것도 없던 허공에서요. 이어 **PC** 쪽 책상 위에는 홍차가 담긴 찻잔, 과일 타르트가 올라간 접시가 떨어집니다. **KPC**와 대화를 나눌 수 있습니다.

손목의 기계(또는 다른 기기)를 확인한다

소리는 더 나지 않으나, 알림은 꺼지지 않고 있습니다. 보스가 아직 남았다는 뜻인데....

차를 마신다

붉은 색의 투명한 홍차입니다. 한 모금 마시면.... 음? 홍차 같기는 한데.... 그냥 물 같기도, 녹차 같기도, 립X 아이스티 같기도 한 맛이네요. 묘하게 멍멍한 게 평범한 차 같지는 않습니다.

과일 타르트를 먹는다

복숭아와 딸기, 블루베리가 올라간 먹음직스러운 타르트입니다. 한입 베어 물자, 푸석푸석한 식감이 입안에 가득 찹니다. 적어도 과일의 식감은 아닌 것 같습니다. 코끝을 스치는 건 분명 과일 향이 맞는데.... 미묘합니다. 황천의 말라비틀어진 과일을 가져온 느낌?

KPC와의 대화

KPC는 다른 던전으로 이동이 가능해지면 바로 떠날 생각입니다. 그 전에 잠깐 PC와 대화를 나누고자 이곳에 데려왔습니다. 숨기고 싶은 진실의 범위는 **KPC**의 성향에 맞게 자유롭게 정해주세요. **KPC**가 알고 있는 사실은 다음과 같습니다.

이 장면에서 자신이 보스라는 사실을 밝히는 경우, **PC**와의 대화가 순조롭게 진행되지 않다는 피드백이 있었습니다. 가급적이면 해당 사실을 이곳에서는 숨기고 **4. There is no Breakthrough.**에서 밝히는 편이 극적인 장면을 만들어내는 데에 도움이 될 것 같습니다. (해당 선택은 플레이어와 수호자의 성향에 맞게 해주시면 됩니다.)

1. 5년 전 자신이 보스 몬스터를 죽였을 때, 그의 피를 뒤집어쓴 자신이 보스 몬스터로 바뀌었다.
2. 보야하니 자신은 이 던전 뿐만 아니라 다른 던전의 보스이기도 한 것 같다.
3. 자신은 다른 던전으로 넘어갈 수도 있다. 밖으로 나가는 건 불가능하다.
4. 자신이 없는 사이 헌터가 던전에 들어오면 그 던전을 클리어할 수 없다(보스를 죽일 수 없으니까)
5. 그래서 임시로 자신의 피를 주어 임시 보스 몬스터를 만들고 있다. 오래가지는 않는다. 임시 보스를 죽이면 그 던전은 클리어된다. 자신과 임시 보스가 둘 다 있으면 자신이 보스로 취급된다.
6. 이번에도 그렇게 하려고 했으나 헌터들이 빠르게 들어와 던전 진입을 막았다.
7. PC가 어떻게 여기로 들어온 건지는 모르겠다. 강해서 그런가?
8. 자신이 이곳에 있는 한 원하는 걸 만들어낼 수 있다. 보스 몬스터의 힘인 것 같다.
9. 자신이 관장하는 던전의 브레이크 속도를 늦출 수 있다.

같이 밖으로 나가자고 말한다

“딱히 그럴 생각은 없는데.” KPC는 대답합니다. ...지금까지 그랬듯 이곳에 남아 던전의 브레이크 속도를 늦춰야 한다면요.

KPC가 현재 나가고 싶지 않은 이유는, 던전의 브레이크를 늦추기 위해서입니다. 다만 KPC의 성정에 따라 오히려 나가고 싶어 할지도 모르겠습니다. 적당히 대화를 바꾸어 주세요.

음식 맛이 왜 이러냐고 한다

“미안.” KPC가 머쓱하게 웃으며 말합니다. 5년 동안 외부 음식이란 건 먹은 적 없이 기억에만 의존해서 음식을 만들다 보니 그렇게 되었다고 하네요. 다음에 또 만날 때는 바깥 음식을 조금 달라고 합니다.

그동안 어떻게 지냈느냐고 한다

다행히 이 안에서 KPC는 원하는 물건을 자유롭게 만들어낼 수 있었습니다.

“보여줄까?” KPC가 인상을 잠시 찌푸리고 난 뒤, PC의 눈앞에 작은 사탕이 하나 떨어집니다. 거짓말은 아닌가 보네요.

정말 KPC가 맞는지 확인한다

“내가 가짜인지 의심돼?” KPC는 그가 기억하고 있는 것들을 막힘 없이 이야기합니다. KPC가 아니라면 알 수 없는 사실입니다.

대화 중 KPC에게 관찰력 판정을 시도한다(탐색 스킬을 사용한다)

관찰력 판정 극단적 성공 이상 시, KPC가 뭔가 이상하다는 사실을 알아챱니다. 이 감각은.... 몬스터를 마주했을 때의 느낌과 비슷하네요.

KPC가 정말 던전 브레이크를 뚫출 수 있는지 묻는다

“꿈꿈하기는.” KPC가 미간을 찌푸리더니 눈을 감습니다. 땀-. 알림음을 들으며 손목의 숫자를 확인하면.... 아까 전보다 던전 브레이크까지의 시간이 30분 늘어나 있습니다. 다만 무한정 늘릴 수는 없다고 합니다. 신경 써야 할 곳이 한두 곳이 아니라나요.

대화가 끝나거나, PC가 KPC와 함께 던전 입구로 향한다면 4. **There is no Breakthrough.**로 이어집니다.

4. **There is no Breakthrough.**

PC와 KPC는 함께 던전 입구로 향합니다. 보스 몬스터가 죽었으니, 이제 돌아가면 될 일입니다. 그게 아니라도 복귀 주문서를 사용할 수 있으니까요. 긴 시간 끝에야 그와 함께 돌아갈 수 있게 되었습니다. 드디어....

툭. 그런 당신의 마음을 가로막는 건 힘없는 효과음입니다. 보이지 않는 장벽이 KPC와 외부를 차단합니다. 던전 입구에 도달한 당신은 그제야 깨닫습니다. KPC의 몸은 문 너머로 지나갈 수 없습니다. 더 확인하지 않아도 명백한 사실입니다. KPC는 전혀 놀라 보이지 않습니다. KPC는 이 사실을 알고 있었습니다. 그렇다면 어디서부터, 어디까지?

KPC와의 대화

던전 밖으로 나갈 수 없다는 사실을 알고 있었나?

알고 있었다. 굳이 말할 필요를 느끼지 못해 말하지 않았다.

어떻게 밖으로 나가야 하는지 알고 있나?

...모른다면 거짓말이다. 그러나 말하고 싶지 않다.

당신의 정체는 뭐냐?

그야 네가 알고 있는 KPC이다. 완벽히 같다고는 말하지 않겠다.

당신은 이곳의 보스 몬스터인가?

당신의 물음을 들은 KPC가 조용히 웃습니다. 그러더니 그는.... 칼을 들어 자신의 손을 찌릅니다. 발밑을 기어가던 작은 몬스터에게로 그의 피가 떨어집니다.

“나는 이곳의 보스가 아니야.”

“나는 이곳과, 수많은 곳을 관장하고 있지.”

“그러니 나는 이렇게 새로운 몬스터를 만들어내고 있어. 가능한 한 악한 녀석으로.”

“그렇지 않으면 내가 죽지 않고 던전을 클리어할 방법이 없거든.”

KPC의 피를 받은 몬스터가 꿈틀거리며 제 몸집을 부풀립니다. 바닥에 바싹 달라붙어 있던 도마뱀 형태의 그것은.... 서서히 부풀어 오르더니, 누가 봐도 강하다고 할 법한 몬스터의 형체를 갖추니다.

지금까지 KPC가 해왔던 일이었군요. 지능 판정 성공 시, 이제껏 던전 등급과 비교하면 보스 몬스터가 약했던 이유를 깨닫습니다. 그야, 기존 보스는 KPC였으나 악한 보스 몬스터가 임시로 만들어졌기 때문이겠죠.

당신을 두고 나가라는 말인가?

영원히 떠나라는 말은 아닌데. 나와 연결된 던전들이 하나둘씩 다른 헌터들에 의해 클리어되고.... 마침내 단 하나의 던전만이 남아 내가 옮길 곳이 없을 때. 그 정도면 생각해 볼 법하다.

지금 KPC가 있는 던전에서 던전 브레이크가 발생한다는 말은, 그와 연결된 모든 던전이 지구와

융합한, 즉 브레이크 상태가 된다는 말이기도 합니다. 앞으로 지구에 도착하는 특이 던전들은 아무 전조 없이 바로 브레이크가 발생할 것입니다. **KPC**는 그것을 원하지 않으며, 던전이 한 개 정도 남았다면 브레이크가 일어나도 헌터들의 힘으로 어떻게든 감당할 수 있을 거라 생각합니다.

그 때가 언제인데?

글쎄. 지금까지 대략 절반 정도 준 것 같으니까.... 지나왔던 시간만큼?

무심코 손목의 알람을 쳐다보자, ‘던전 브레이크 - 1시간 전’이라는 문구가 눈에 들어옵니다. 이후 **PC**, 지능 판정. 마침내 그는 깨닫습니다. 던전의 보스가 되어버린 **KPC**를 나가게 하기 위해서는 던전을 터뜨리는 수밖에 없다고요. 길드장이라면 누구나, 헌터라면 누구나 던전 브레이크를 막고자 합니다. 당신은 어떻게 할 건가요, **PC**. 기꺼이 **KPC**를 내보내기 위해 최악의 선택을 할 자신이 있나요?

선택의 시간입니다. 여기서 **PL**이 할 수 있는 선택은 4가지 정도가 있습니다.

1. 1시간 동안 **KPC**를 붙잡아 두고 던전 브레이크와 함께 던전 밖으로 나간다.
KPC를 던전 밖으로 내보내기 위한 선택입니다. **KPC**는 이곳에 남아 있을 생각이기 때문에 상당히 강한 설득이 필요하겠지만.... 행운을 빌겠습니다!
2. **KPC**를 두고 던전 밖으로 나간다.
KPC의 의견을 존중한 선택입니다. 반대로 **KPC**는 나가고 싶어하는데 세상의 안전을 위해 억지로 남겨두어도 재밌을 것 같습니다. 무력으로 쫓아낼 수는 없고, **PC**가 **KPC**가 만들어낸 임시 보스를 죽이도록 설득해야 합니다.
3. **KPC**의 피를 **PC**가 뒤집어쓴 후, 그의 역할을 이어받는다.
4. **KPC**를 죽이고 던전을 클리어하여 밖으로 나간다.

그 외에도 **PL**이 원하는 방법이 있다면 최대한 선택에 맞게 이야기를 진행해 주세요.

2. **KPC**를 두고 던전 밖으로 나간다는 선택한 경우, **KPC**와 **PC**의 생각이 일치하면 갈등 없이 이야기가 진행될 수 있습니다. **ED.2**로 이어집니다. **KPC**가 **PC** 혼자 나가지를 원치 않는다면 전투로 이어집니다.

1, 3, 4를 선택할 경우, 높은 확률로 **KPC**는 그 선택을 받아들이지 않을 것입니다. 아래 지문과 함께 전투로 이어집니다.

“...실망인데.”

“진심이 아니지, **PC**?”

“내가 어떤 마음으로 이곳에 남아 있는지 알 텐데.”

특-. 하고, 허공에서부터 나타난 권총이 **KPC**의 손안으로 떨어집니다. 예상하지 못했던 건 아닙니다. 그의 성정이라면 다른 사람에게 피해를 주면서까지 자유를 얻고 싶어하지 않았을 겁니다. 아니, 오히려 지금

또한 그에게 자유일지도요. 이제 **KPC**는 아까와 같이 웃고 있지 않습니다. **KPC**는 총구를 당신에게로 겨눅니다. 던전의 제동 장치가 당신을 추방하려 합니다. 그를 해방하기 위해서는 그를 부셔야 할 겁니다.

전투 시작입니다. 사전에 **PC**의 캐릭터 시트를 받고 나서, 적당히 균형이 맞을 수 있도록 **KPC**의 기능치와 특성치를 설정해 주세요. (흥미진진한 전투가 필요하니까요.)

KPC의 능력이 전투에 전혀 도움되지 않는 종류거나, 설정 상 **KPC**가 싸움을 하지 못하는 캐릭터라면 밸런스를 위해 아래 공간 지배 스킬을 추가해 주시면 되겠습니다. (보스로서의 **KPC**가 가지고 있는 능력입니다.) 성공 확률은 **PC**의 능력에 따라 잘 분배해 주세요.

공간 지배 - 공간을 왜곡하여 자신에게 향하는 공격 궤도를 바꾼다. 회피 판정 대신 사용할 수 있다.
(다인으로 개변한 상태에서 **多:1** 전투가 발생할 경우, 해당 기능을 공격용으로도 쓸 수 있습니다.)

이번 시나리오에서는 중상 및 빈사 룰을 적용하지 않습니다. (대화가 필요하니까요!) 기본적으로 **KPC**와 **PC** 모두에게 장갑이 8점씩 부여되며(헌터 장비입니다), 어느 쪽이든 체력이 3 이하로 남으면 상대 캐릭터의 승리로 봅니다. 누군가의 공격으로 캐릭터가 즉사할 상황일 경우, 공간 지배 **roll**을 통해 치명상을 막았다고 연출해 주셔도 됩니다. 만약 **KPC**가 승리하였다면.... 바로 원하는 대로 하기보다는 한 번 더 **PC**에게 설득의 기회를 주시는 걸 추천합니다.

KPC의 체력이 3 이하로 남았을 때, 그의 피를 내어 **PC**가 뒤집어쓴다(보스를 이어받는다.)는 선택을 한다면 **ED.3**으로 이어집니다. 그를 죽이고 던전 밖으로 나간다면 **ED.4**로 이어집니다.

PC가 **KPC**를 설득하는 데에 성공하거나, **KPC**에게 승리하여 던전 브레이크를 유도한다면 **5. Breakdown**으로 이어집니다. 그 전에 **KPC**와 **PC**가 체력을 회복할 수 있도록 여유 시간을 주세요.

5. Breakdown!!

‘던전 브레이크 - 5분 전’

계속해서 울리는 알람을 무시합니다. **KPC**를 부축한 채로 던전 입구에 당도합니다. 이제는 문을 닫는 쪽이 아닌 부수고 나가는 쪽입니다.

잠시, 세상이 무너지는 듯한 소리가 들림과 동시에.... 환한 빛이 망막을 관통합니다. **KPC**는 한 손을 들어 눈을 가로막습니다. 5년 만의 빛이 눈부셨나 봅니다. 괴물들이 조금씩 몸을 일으킵니다. 여러분을 지나쳐 사방으로 달려나가는 몬스터들을 쫓는 건.... **PC**, 당신의 검입니다. 당신이 갈고 닦아온 신념입니다.

한 번의 휘두름에 수많은 적들은 낙엽처럼 스러집니다. 그리하여 당신은 앞으로 나아갑니다. 망할 던전 브레이크니 뭐니, 부숴버려요! 검을 들어 감히 외칩니다. 당신이 자리 잡은 이 세계에 그까짓 건 필요하지 않다고.

날카로운 검 끝에 그 직함이 맺혀 빛납니다. 최강의 길드장. 진실을 알게 된 누군가는 당신을 최악의 헌터로 치부할 수도 있지만, 그것조차 당신의 선택입니다.

오만하리만치 강인한 당신의 존재는 기꺼이 이 세계의 힘이 되었으니, 이제는 그 힘으로 바랐던 걸 되찾을 차례입니다. **KPC**의 표정을 보면.... 그는 웃고 있었던가요?

다시 전투 시간입니다. 다만 이번에는 싸움 그 자체보다는 호쾌한 액션 장면을 연출하는 데에 힘을 써 주시면 좋습니다. 두 사람이 마음껏 스킬을 쓰게 하고, 몬스터를 해치워나가는 모습을 화려하게 묘사해 주세요.

싸우고 있으면, 입구에서 들어오지 못했던 길드원들이 싸움에 참여합니다. 이때 **KPC**를 몬스터로 오해한 **NPC 1**이(사실 엄밀히 따지면 오해가 아닙니다) **KPC**를 공격하기 위해 달려듭니다. **PC**가 막아설 수 있도록 틈을 주세요. 어느 정도 몬스터를 없애고 나면 아래 묘사와 함께 **ED.1**로 이어집니다.

쓰러진 몬스터의 시체가 산을 이룹니다. **PC**는 자신의 검을 한 번 털어냅니다. 다행히 다친 길드원들은 많지 않아 보입니다. 당연합니다. 그야 **KPC**가 만들어내고 당신이 유지해 온 길드의 일원들이니까요.

“**PC**. 고마워.”

당신과 마찬가지로 숨을 고르고 있던 **KPC**가 **PC**에게 말을 겁니다. 그는 조용히 웃으며 말합니다. 그에게서 더는 몬스터의 기운이 느껴지지 않습니다. **KPC**가 인간으로서 당신에게 감사를 표합니다.

6. END

ED.1 - KPC를 데리고 던전 밖으로 나왔다.

ED.2 - KPC를 두고 던전 밖으로 나왔다.

ED.3 - KPC의 피를 뒤집어서 보스를 이어받았다.

ED.4 - KPC를 죽이고 던전 밖으로 나왔다.

ED.1 - Break the Brake

인파로 가득 찬 복도를 빠르게 걸어갑니다. 사방을 뛰어다니는 소리, 출처 없이 울리는 알람음, 다급하게 나누는 이야기들.... 던전의 등장 이후 의료계에도 큰 파란이 일었습니다. 이전보다 훨씬 바빠졌음은 말할 필요도 없겠죠. 1인실의 문을 열면 KPC가 PC를 반깁니다.

갑작스러운 환경 변화 때문인지 쓰러진 KPC를 따라 긴장이 풀린 PC가 함께 기절한 후로 며칠이 지났습니다. 몇 번이나 정밀 검사를 거친 결과, KPC의 몸에는 문제가 없다는 사실이 밝혀졌습니다. 오히려 조금 건강해졌을 정도라네요. 몬스터의 힘을 잠시나마 얻었기 때문일지도 모르겠습니다.

상황까지 좋아진 것은 아닙니다. KPC가 조작하고 있던 던전이 터진 이상, 앞으로 등장하는 특이 던전들은 유예 없이 몬스터를 내뿜는 위험 요소가 될 테니까요. 하지만 KPC가 아니었다면 원래 일어났을 일입니다. 그가 잠시 정지시켰던 것뿐이죠. 무엇보다 당신은 최강의 길드장이니, KPC와 함께 난관을 헤쳐나갈 수 있지 않겠어요?

“PC, 가자!”

병실에서 갑자기 몸을 일으킨 KPC가 던전 장비를 걸칩니다. KPC가 자신의 기운이 남은 특이 던전의 등장 전조를 알아챈 수 있게 된 탓입니다. 덕분에 빠르게 사람들을 대피시킬 수 있게 되었으니 다행인 일입니다. KPC는 조금 들떠 보입니다. 종일 누워 있는 게 싫었던 걸까요.

“그래도, 역시 던전 밖이 좋아. 안 그래?”

그렇게 물으며 씩 웃는 KPC를 PC가 따라갑니다. ...역시 세상은 함께 지키는 편이 좋아요. 그렇지요?

[ED.1 - Break the Brake]

PC : 생환, KPC : 생환

보상: 이성 1D5 회복.

1D5년 동안 1D2개월 간격으로 특이 던전이 나타납니다. KPC는 한 발 먼저 특이 던전의 발생을 알아차릴 수 있습니다. 던전 몬스터의 힘을 이어받았던 KPC가 조금 더 호전적으로 변합니다.

ED.2 - Brake the Break

당신의 검에 보스 몬스터는 힘없이 명을 다합니다. **KPC**가 자신의 피로 만들어냈을 뿐인, 임시 보스 몬스터에 불과하니 당연하겠죠. ...**KPC**는 알 수 없는 공간 너머로 사라졌습니다. 다시 만날 날을 기약하면서요. 정확히 언제일지는 모르겠습니다. 그 자신도 장담하지 못했으니.

그러나 **KPC**는 자신이 힘이 닿는 한 던전을 멈추겠다고 다짐했습니다. 그리고 **PC**, 당신은 그 선택을 존중하였습니다. 그것이 본심인지 아니든지 간에.

잠시, 세상이 무너지는 듯한 소리가 들림과 동시에.... 환한 빛이 망막을 관통합니다. 보스를 잃은 던전은 어느새 제 모습을 감춥니다. 아무것도 없었던 것처럼요. 당신을 반기는 건 당황한 길드원들입니다.

PC는 그들을 향해 걸어갑니다. 당신은 최강의 길드장입니다. 이런 일로 흔들려서는 안 돼요. 세상을 지키는 겁니다. 당신은 당신의 자리에서, **KPC**는 **KPC**의 자리에서. 그러다 보면 언젠가 다시 만날 날이 찾아오겠죠.

당신의 선택은 분명 최선이었습니다. 안 그래요, 최강의 길드장?

[ED.2 - Brake the Break]

PC : 생환, **KPC** : 생환?

보상: 없음.

2개월마다 행운 판정을 합니다. 극단적 성공 시 특이 던전 안에서 **KPC**와 우연히 마주칩니다. **KPC**가 있는 던전은 **1D5+2**년 후 하나만 남습니다. **KPC**가 던전 브레이크를 일으키고 밖으로 나올지, 나오지 않고 헌터의 손에 죽을지는 그때 **KPC**의 선택입니다.

ED.3 - Birth of Brake

쓰러진 **KPC**가 입을 뻐끔입니다. **PC**는 기억하고 있습니다. **KPC**가 보스를 이어받은 건, 기존 보스의 피를 뒤집어쓴 후라는 사실ைய요. ...그리고 그건 **PC**도 할 수 있는 일입니다.

KPC의 말이 틀리지 않습니다. 이건 분명 누군가는 해야 할 일이에요. 그게 꼭 **KPC**일 필요는 없겠죠.

던전의 기운이 **PC**를 감쌉니다. **KPC**에게서 길드장을 이어받았던 **PC**는, 이제 보스의 자리까지 물려받았습니다. 수많은 던전의 정보가 머릿속을 가득 채웁니다.

“잘 부탁드립니다, 최강의 길드장.”

KPC에게 그런 인사를 건넸던 것 같기도 합니다. 세상을 지키는 겁니다. 당신은 당신의 자리에서, **KPC**는 **KPC**의 자리에서. 그러다 보면 언젠가 다시 만날 날이 찾아오겠죠.

당신의 선택은 분명 최선이었습니다. 안 그래요, 전임 길드장?

[ED.3 - Birth of Brake]

PC : 생환?, KPC : 생환

보상: 건강 +10. '공간 지배' 능력 획득(성공 확률 : 10*4D2).

PC는 KPC를 대신하여 던전의 보스가 되었습니다. KPC가 2개월마다 행운 판정을 합니다. 어려움 이상 성공 시 특이 던전 안에 들어온 KPC와 우연히 마주칩니다. (KPC는 한 발 먼저 특이 던전의 발생을 알아차릴 수 있으니까요.) PC가 있는 던전은 1D5+2년 후 하나만 남습니다. PC가 던전 브레이크를 일으키고 밖으로 나올지, 나오지 않고 헌터의 손에 죽을지는 그때 PC의 선택입니다. 던전 몬스터의 힘을 이어받았던 KPC가 조금 더 호전적으로 변합니다.

ED.4 - Break away

쓰러진 KPC가 입을 뻐끔입니다. PC는 알고 있습니다. KPC가 지금 모든 특이 던전의 보스인 이상, 그를 죽이고 나면 그 던전이 나타나지 않을 거라는 사실ைய요. 세상의 안전을 위한 선택이었습니다. ...어쩌면 KPC가 바라던 일일 수도 있고요.

잠시, 세상이 무너지는 듯한 소리가 들림과 동시에.... 환한 빛이 망막을 관통합니다. 보스를 잃은 던전은 어느새 제 모습을 감춥니다. 아무것도 없었던 것처럼요. 당신을 반기는 건 당황한 길드원들입니다.

PC는 그들을 향해 걸어갑니다. 당신은 최강의 길드장입니다. 이런 일로 흔들려서는 안 돼요. 세상을 지키는 겁니다. 당신의 자리에서, 그 자리를 내어 준 KPC의 몫까지.

당신의 선택은 분명 최선이었습니다. 안 그래요, 최강의 길드장?

[ED.4 - Break away]

PC : 생환, KPC : 로스트

PC의 세상에 더는 특이 던전이 발생하지 않습니다.

추천 노래 목록

(소관타 분위기에는 맞지 않을 수 있습니다.)

	장면	링크
1	챕터 1	▶ Gorillaz - Feel Good Inc HD / ▶ Talk
2	챕터 2 - 초반	사이렌 효과음: ▶ 사이렌 울리는 소리, Emergency Siren Sound Effect / Free... ▶ Supermassive Black Hole
3	챕터 2 - 후반	▶ EPIC ROCK "Rule The World" by Valley Of Wolves
4	챕터 3	▶ Ain't No Rest for the Wicked
5	챕터 4 - 대화	▶ Paris
6	챕터 4 - 전투	▶ Arsonist's Lullabye
7	챕터 5 - 전투	▶ Well Wasted
8	END 1	▶ It Goes On
9	END 2	▶ No Good
10	END 3	▶ Gorillaz - Feel Good Inc HD
11	END 4	▶ 춤추는 싸이보그

후기

안녕하세요, 오도독더덕뽕밥입니다.

타이만 시나리오로 다시 찾아뵙게 되었습니다. 자관의 헌터 AU 서사를 짜다가 어느새 헌정 시나리오까지 쓰고 말았습니다.... 역시 헌터물에는 헌터물만이 줄 수 있는 감동이 있다고 생각합니다.

제목인 **Brake the Blamed Break!!**는 의역하면 ‘망할 (던전)브레이크를 멈춰!!’ 정도로 보실 수 있습니다. 헌터가 으레 할 법한 말이네요. 하지만 문장의 순서를 반대로 바꿔 보면.... ‘**Break the Blamed Brake!!**’가 됩니다. ‘망할 브레이크를 부숴버려!!’라는 뜻이 되지요. 던전의 브레이크는 지금 KPC이니, 그를 역할에서 해방하려는 PC의 대사로도 보입니다. 어느 쪽이든 [브레브레]라고 볼 수 있겠군요.

캐릭터들의 신념 싸움.... 정말 좋은 것 같습니다. 특히 둘 다 비슷한 성향인데 상황 때문에 어쩔 수 없이 싸우면 더욱 좋습니다. 본 시나리오가 그럴 기회가 되었으면 좋겠습니다. 신념을 걸고 캐릭터와 박터지게 싸워 보세요.

BGM 선정에서 최대한 액션 영화 느낌이 나도록 노력했습니다. 잘 느껴질지 모르겠네요.

플레이해주셔서 감사합니다. 후기는 큰 힘이 됩니다.

Thanks to: 테스트 플레이와 피드백을 도와주신 타이만 메이트 슬채님, 그리고 사랑스러운 제자 R군.