

크툴루의 부름/Call of Cthulhu는 Chaosium Inc.의 상표이며, 도서출판 초여명은 한국어 자료에 관하여 그 독점 사용을 허락받았습니다. 이 작품은 성산시 시립도서관 프로그램을 통해 Chaosium Inc.와 도서출판 초여명의 허락을 받아 이를 재사용한 팬 창작물입니다. Chaosium Inc.와 도서출판 초여명은 이 작품의 제작에 관여하지 않았으며, 그 내용에 책임을 지지 않습니다.

Chaosium Inc.: www.chaosium.com

도서출판 초여명: www.cympub.kr

비가 내리지 않는 별 ©2024 차백 (@S2_teabag)

최종 수정일: 2024. 04. 25. 19:52

시나리오 카드는 7H (@7H_design) 님의 커미션입니다.

Per ardua ad astra

COC 3부작 타이만 캠페인 <알하즈레드의 진화론>



3부: 비가 내리지 않는 별

w. 차백



바로 다음 장부터 캠페인의 전체적인 진상이 서술됩니다.

PL로 시나리오를 플레이하실 예정이 있는 분들은

스포일러 방지를 위해 3부 모두 플레이를 마친 뒤 정독하시는 것을 추천합니다.

＊ 알하즈레드의 진화론 3부: 비가 내리지 않는 별

분류	클로즈드 샌드박스+레일로드
배경	29세기 지구, 시티 돔 금지구역
추천 기능	〈자료조사〉, 〈관찰력〉 등
플레이타임	ORPG 기준 6시간~
PL 난이도	★★★★☆☆
기타사항	로스트 엔딩이 있으며, 이성 체크 구간이 많습니다.

＊ 개요 및 안내사항

오직 둘만이 존재할 수 있는 고요한 세계.

두 사람이 느낀 시간의 흐름은 달랐을지도 모르지만, 고작 3년입니다.

모든 것을 이해하면서도 아무것도 바꿀 수 없는 시간.

어느덧 탐사자와 KPC의 임무도 마지막을 앞두고 있습니다.

그리고 마지막 임무가 끝나기 직전,

탐사자와 KPC는 두 사람에게 주어진 **다른 가능성**을 마주합니다.

그러니까 이건 우리가 - - - - 있는 마지막 기회일지도 몰라

※ 탐사자와 KPC는 금지구역 내부에서 3년을 함께 지냈습니다. 시작 전 3년간의 설정을
조율해주세요. 그동안 두 사람의 관계는 어떻게 바뀌었나요?

★ 3부 진상

시티 돔의 제한 구역, **Sector A**. 탐사자와 KPC에게는 이제 익숙한 공간일지도 모릅니다. 여전히 삭막한 이 공간을 낯설게 느낄 수도 있겠죠. 어느 쪽이든 시간은 두 사람을 배려해주지 않습니다. 어느덧 금지구역에서의 3년이 흘렀습니다.

탐사자와 KPC는 배반자들이 남기고 간 기록을 따라 **네크로노미콘의 조각**을 모으고 있습니다. 만약 두 사람이 원치 않는다면 의식이 없던 사이 습득하게 된 지식이 되겠군요. 네크로노미콘은 총 열 네 조각이 모여, 마지막 조각만을 남겨두고 있습니다.

물론 두 사람이 다시 시티 돔의 시민 구역으로 돌아가고자 할 수도 있지만, 배반자들이 이 금지구역을 만든 이유는 따로 있었죠.

네크로노미콘의 마지막 조각은 배반자들이 남긴 마지막 흔적 곁에 남아있습니다.

지구는 머지않아 인류의 터전으로서 기능을 완전히 상실하고, 쫓된 존재의 강림으로 그들은 모두 제물로 바쳐질 것입니다. 더이상 이 땅에 미래는 없습니다.

그러나 이 별 밖에는 또다른 인류가 존재합니다. 네크로노미콘을 열 다섯 개로 쪼개서 금지구역 속에 숨기고, 우주선 이다불을 만들어 인류의 새로운 터전을 찾아 떠난 배반자들입니다.

둘은 버려진 땅인 지구에 남아 터전의 마지막 모습을 지켜볼 수도, 배반자들이 남긴 경로를 따라 우주선으로 탈출해 그들과 함께 살아갈 수도 있습니다.

물론 모든 사실을 알고도 이를 묵인하고 시민 구역으로 돌아갈 수도 있고, 그 어떤 배반자도 예상치 못한 선택을 할 수도 있겠죠. 모든 선택은 두 사람의 몫입니다.

그러니까 이건 우리가 헤어질 수 있는 마지막 기회일지도 몰라

어느 쪽을 택하든, 이건 탐사자와 KPC에게 주어진 마지막 선택권입니다.

★ 1. 금지구역

★ **KP 정보** // 2부 엔딩부터 3부 도입부까지의 여정이 상당히 불합리한 관계로, 정말 물리적으로만 소중한 관계임을 상정하고 스크립트를 작성했습니다. 아무래도 기생충이 만들어 준 인연 같은 것을 소중히 여기는 건 쉽지 않겠죠….

다만 모든 일을 겪은 뒤에도 탐사자와 KPC가 서로를 아끼고 사랑한다면… 축하드립니다! 지문을 조금 더 다정하게 개변해주세요.

이성 감소가 적지 않은 시나리오입니다. 만약 탐사자의 이성이 아슬아슬하다 싶으면 조사를 멈추고 쉬게 합시다. 시나리오의 본문은 일단 하루 내에 모든 조사가 마무리되는 것을 상정하고 작성되어 있으나, 시간이 더 소모되어도 아무런 문제가 발생하지 않습니다!

오직 둘만이 존재할 수 있는 고요한 세계. 두 사람이 느낀 시간의 흐름은 달랐을지도 모르지만, 고작 3년입니다. 모든 것을 이해하면서도 아무것도 바꿀 수 없는 시간.

핸드아웃 **금지구역**을 지급합니다.

☆ 금지구역

탐사자와 KPC가 위치한 곳은 Sector A, **금지구역**입니다. 이곳에 있을 수 있는 사람은 탐사자와 KPC뿐입니다. 산과 융합한 인간은 들어올 수 없는 구역이기 때문입니다. (금지구역을 조금만 둘러봐도 그런 문구를 여럿 찾아볼 수 있습니다.)

간단히 말하자면, 금지구역은 **날 수 없는 우주선**과 비슷한 구조로 되어 있습니다. 물론 우주선에 비하면 아주 넓습니다. 백여 명이 지낼 수 있는 캡슐 호텔 모양의 **숙소**, 유통기한이 아주 긴 **보존 식량**, 내부를 통제하는 각종 **기계**들과 수많은 정보가 담긴 **기록**들.

오래도록 사람이 드나들지 않아 삭막하게 먼지 쌓인 풍경이지만 전부 새것입니다.

탐사자와 KPC가 봐 왔던 시티 돔의 문명과는 전혀 다른 모습입니다. 두 사람은 3년간 금지구역의 문명을 접하며 많은 것들을 배웠습니다. **교육 향상 판정**(수호자 룰북 34p 참고)을 두 번 진행해주세요.

남겨진 정보에 따르면, 이 구역은 시티 돔을 떠나 이다볼로 향한 **배반자들의 유산**입니다.

그들은 이곳에 출입한 인간이 네크로노미콘의 조각들을 순서대로 찾아 맞추며, 그 안에 담긴 정보들을 습득하고 진실을 깨우치길 바랐습니다. 단지 거부권을 주지 않았을 뿐이에요.

탐사자와 KPC는 네크로노미콘의 모든 조각을 모으기 전까지는 이 금지구역 밖으로 나갈 수 없는 신세입니다.

그들은 이 금지구역에 출입할 인간이 단둘뿐일 거라는 예상은 하지 못한 채 이 땅을 떠난 모양입니다. 그 페이지들을 모으고 이해하는 것은 답답할 정도로 지루하고 외로운 과정이었습니다. 하나의 페이지를 찾아 모으면 그 다음 페이지를 찾을 수 있는 열쇠를 찾을 수 있었고, 열쇠를 인식한 뒤 몇 달을 기다려야만 문이 열리곤 했습니다.

물론 단시간에 읽고 받아들이기에는 버거운 내용뿐이었습니다. 하지만 좁고 삭막한 공간에 갇혀 다음 페이지를 읽기만을 하염없이 기다리는 것 역시, 쉬운 일은 아니었습니다.

배반자들은 기록만을 남긴 채 떠나버렸습니다. 배반자들을 탓하고 원망해도 이곳을 바꿀 수는 없었어요.

핸드아웃 **네크로노미콘 열네 조각**을 지급합니다.

☆ 네크로노미콘 열네 조각

15등분된 <알 아지프> 불완전 필사본 중 14개의 페이지입니다. 처음 발견했을 때는 책의 한 페이지를 찢어놓은 것 같은 모양을 하고 있으며, 겉으로 보기에는 단순한 그림이나 낙서처럼 보입니다. 모든 페이지는 첫 페이지가 발견되었던 모양과 같이 유리 돔 안에 낱장이 보관된 형태입니다.

마력 1을 지불하고 페이지에 손을 얹으면 이를 읽을 수 있습니다. 한 번 읽은 페이지는 기존에 읽었던 조각들과 병합되어 한 권의 책 모양으로 변합니다. 표지는 가족 양장으로 되어 있으며, 어떤 생물의 가족인지는 알 수 없습니다.

이 책에는 몇 천 년 전의 지구에서 살았던 신과 생물에 대한 이야기가 담겨 있습니다. 지구 생태계에 대한 배경 지식이 없는 탐사자와 KPC가 완벽하게 이해하기에는 무리가 있습니다. 서술은 난해하며, 은유적인 표현이 필요 이상으로 등장해 무엇이 사실이며 무엇이 비유인지 제대로 구분하기 어렵습니다.

주문 **고대신의 징표**(수호자 룰북 244p)를 습득합니다. 탐사자와 KPC의 **크툴루 신화** 기능치를 **6** 상승합니다. <저항> 기능치를 **6*1d4** 상승합니다.

＊ **KP 정보** // 네크로노미콘에 대한 정보는 수호자 룰북 227p에 있는 라틴어 번역본을 참고했습니다. 모든 수치가 일치하지 않으며, 탐사자와 KPC는 3년에 걸쳐 이 책을 연구한 것으로 상정하고 작성했습니다.

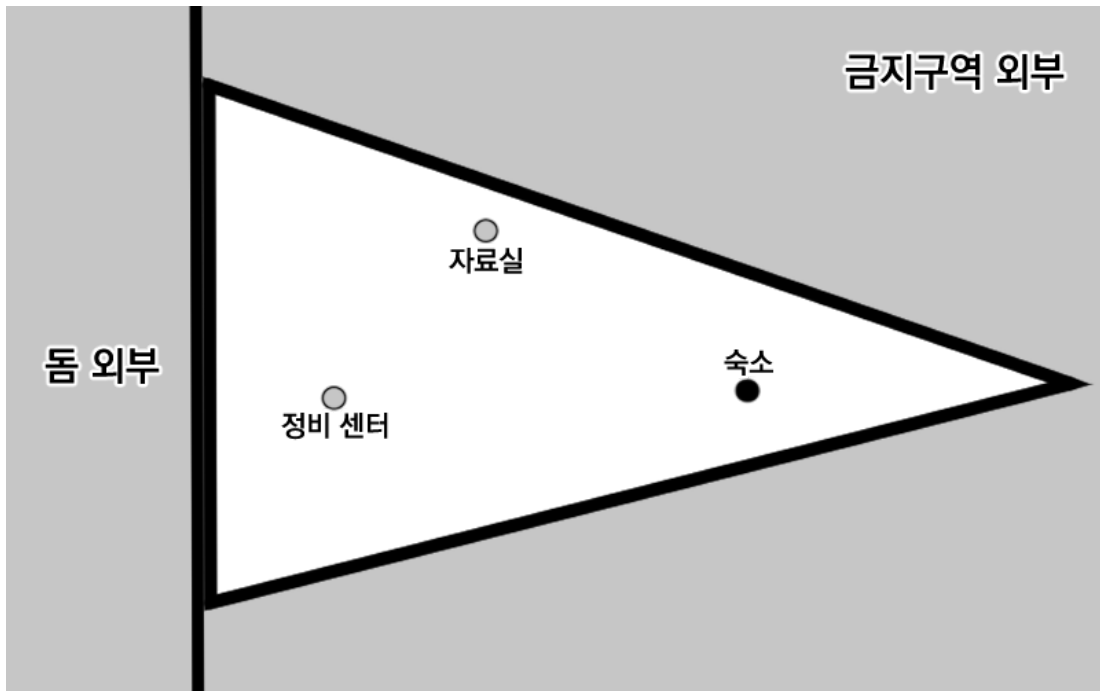
만약 탐사자가 3년을 도저히 못 참을 것 같다면... 적절한 **교육 판정**을 통해 **기계 수리** 기능치를 높여줍니다. 열쇠를 인식한 뒤 곧바로 문이 열릴 수 있도록 문의 잠금 장치를 해킹할 수 있게 해주세요. 이 경우 2부에서 3부로 넘어가는 기간이 조금 짧아질 수도 있습니다.

모든 것을 알게 된 지금, 전과 같은 질문을 해 봅시다. 두 사람의 관계는 어떻게 바뀌었을까요? 서로의 존재를 무엇으로 인식하고 있을까요?

당연하게도 이 금지구역의 진짜 인간이라고는 탐사자와 KPC 둘뿐입니다. 좋은 싫든 영영 아프고 외롭지 않기 위해서는 서로와 함께 있을 수밖에 없어요. 암시와 조종에 저항하는 능력과는 별개입니다. 두 사람이 떨어져 있는 시간이 길어지면 컨디션이 불안정해지는 것은 전과 같았습니다.

탐사자와 KPC는 ＊ **건강 판정**을 합니다. **성공**하면 평소와 별반 다를 바 없는 건강 상태이지만, **실패**하면 두통 혹은 근육통을 겪습니다. 체력을 1 감소합니다. 이는 탐사자와 KPC가 한 개 이상의 장소에 동행하면 다시 회복됩니다.

영영 멈춰버릴 것만 같았던 3년입니다. 이제 탐사자와 KPC에게 남은 페이지는 한 장뿐입니다. 오늘이 지나면 탐사자와 KPC는 아주 오래도록 빼앗긴 채로 살았던 **선택권**을 다시금 부여받게 될 겁니다. 그것이 온전히 두 사람의 선택일 거라고는 확신할 수 없지만.



지도 이미지는 <알하즈레드의 진화론> 가이드 문서에 있는 세팅 자료 링크를 통해 다운받을 수 있습니다.

두 사람에게 주어진 열쇠는 총 두 개입니다. **자료실 지하 2층**과 **정비 센터 통제실**입니다. 자료실 지하 2층을 둘러본다면 [2. 네크로노미콘의 마지막 조각] 파트로, 정비 센터 통제실을 둘러본다면 [3. 배반자들의 감옥] 파트로 갑니다.

탐사자가 **금지구역 전체**를 둘러본다고 선언하면 ※ **관찰력 판정**을 통해 자료실과 정비 센터를 오가는 길목 사이의 흙 바닥에서 **청동 문**을 발견합니다. 이를 살펴본다면 [4. 기록되지 못한 것] 파트로 갑니다. 판정에 실패하면 시나리오 상의 날짜를 하루 넘겨주세요. 성공할 때까지 재시도할 수 있습니다. 찾지 못하는 시간이 길어지면 탐사자와 KPC가 조금 답답해질 뿐, 그 외에는 문제 없습니다.

탐사자가 **시티 돔**의 홀로그램 막을 살펴본다고 선언하거나, 돔 자체를 관찰한다고 선언하면 [5. **위그드라실의 축복**] 파트로 갑니다. 시티 돔의 시민 구역 방향은 높은 벽에 가로막혀 아무것도 확인할 수 없습니다.

네 개의 조사 파트를 모두 진행하면 [6. 알하즈레드의 진화론] 파트로 넘어갑니다.

* **KP 정보** // 모든 조사의 순서는 자유롭게 결정할 수 있습니다. 만약 탐사자가 열쇠가 주어지지 않은 파트의 조사 방식을 떠올리기 어려워한다면 자유롭게 추가 힌트를 제공해주셔도 좋습니다.

물론 탐사자가 원한다면 모든 구역을 조사하기 전 엔딩으로 넘어갈 수도 있습니다.

★ 2. 네크로노미콘의 마지막 조각

☆ 저항

각 조사 구간을 돌아볼 때마다 탐사자와 KPC는 ☆ **저항 판정**을 합니다.

성공하면 별 탈 없이 조사를 진행할 수 있지만, **실패**하면 몸 속에 기생한 산 진화체가 생각이나 행동에 간섭하게 됩니다. **뇌**와 융합한 캐릭터는 **지능 판정과 이성 판정**에, **코어**와 융합한 캐릭터는 **관찰력 판정과 민첩성 판정**에 **패널티 다이스**를 1개 받습니다.

몇 가지의 문서가 보존되어 있었던 **자료실**입니다. 지상층 한 개와 지하층 두 개의 구조로 이루어져 있으며, 지상 1층에는 네크로노미콘의 아홉 번째 페이지가 발견되었습니다.

지하 1층에는 시티 돔 안에서는 찾아볼 수 없었던 지식이 적힌 책들이 몇 권 발견되었습니다. 지하 2층으로 출입하는 것은 오늘이 처음이고요.

☆ **지능 판정**에 성공하면 자료실의 지하 1층에 **천문학**, 그리고 **기계 공학**과 관련된 서적이 보관되어 있었음을 떠올릴 수 있습니다. 혹은 ☆ **자료조사 판정**으로 직접 지하 1층에서 책을 찾아볼 수도 있습니다.

만약 탐사자가 천문학이나 기계 공학에 대한 지식을 습득하고자 한다면 ☆ **지능 판정**을 합니다. 성공할 경우 1시간, 실패할 경우 1+1d4시간을 소모해 해당 분야의 지식을 습득할 수 있습니다. 과학(천문학) 혹은 기계 수리 기능치의 **항상 판정**을 진행합니다.

* **KP 정보** // 항상 판정은 수호자 룰북 92p를 참고해주세요.

지하 2층에 열쇠를 사용하면 문은 손쉽게 열립니다. 이 문을 열기 위해 1d4달을 기다려 왔다는 게 믿기지 않을 정도로요.

신전의 기둥을 절반 잘라 놓은 것 같은 받침대가 중앙에 놓여 있고, 그 위를 유리가 감싸고 있습니다. 유리 돔 안에는 **낡고 바래진 종이 한 장**이 있습니다. 열다섯 번이나 반복해서 봐 왔던 아주 익숙한 모습입니다.

앞선 **저항 판정**에 **탐사자와 KPC가 둘 다 실패했다면 코어와 융합한 캐릭터가 * 근력 판정**을 합니다. **성공**할 경우 단번에 유리 돔을 깨 버리지만, **실패**할 경우 몇 번이고 유리 돔을 내리쳐 손에 상처를 입습니다. 체력을 1 감소합니다.

탐사자와 KPC 중 한 명만 실패했다면 실패한 쪽이 * **근력 판정**을 합니다. 결과 스크립트는 위와 동일하지만, 성공한 쪽이 * **민첩성 판정**을 통해 상대를 붙잡을 수 있습니다. 손으로 내리치는 것보다는 도구를 사용해보는 건 어떨까요? 옆에 놓인 나무망치라던가….

탐사자와 KPC가 둘 다 성공했다면 별도의 판정 없이, 옆에 놓인 나무망치를 찾을 수 있습니다.

어떤 방식으로든 유리 돔을 부수고 마지막 페이지를 읽는다면 다음 스크립트를 진행할 수 있습니다. **뇌와 융합한 캐릭터의 마력**을 1 감소합니다.

쿵.

깊게 심장이 울리는 소리와 함께 순간 시야가 점멸합니다.

몇 번이나 반복해도 도무지 익숙해질 수 없는 감각입니다. 귀를 찌르는 이명이 이어지고, 몸이 붕 뜨는 듯한 감각이 정신을 침범합니다.

다시 정신을 차리면, 주변은 온통 새하얀 공허입니다.

‘우주와 별이 영원하듯, 모든 생명의 흐름은 이어진다.’

‘샤가이의 기생충에게는 아주 안타까운 일이지.’

이곳은 네크로노미콘의 마지막 페이지, 열다섯 번째 <알 아지프>입니다. SANc (0/1).

‘그러나 모든 계획이 순조롭게 진행되어 형태 없는 혼돈이 이 땅을 찾을 때,’

‘모든 샛된 것이 사라지고 온 별을 집어삼킨다.’

※ **자료조사 판정에 성공**하면 ‘*너의 (탐사자의 나이)번째 해에 또다른 운명이 주어졌다.*’라는 말을 들을 수 있습니다. 이에 대해 되물어도 도움이 될 만한 대답은 얻을 수 없습니다.

탐사자가 책을 모두 읽었다고 판단해 페이지 밖으로 나가려고 한다면, **네크로노미콘**은 탐사자와 KPC에게 이름을 묻습니다. 대답해도, 대답하지 않아도 좋습니다. ※ **정신력 판정에 성공**하면 그것이 고개를 끄덕이고 있다는 사실을 알 수 있습니다.

만약 네크로노미콘에게 이름을 되묻는다면 ‘**압둘 알하즈레드**’라는 이름을 들을 수 있습니다. 소름 끼치는 기운과 함께 약한 한기를 느낍니다. SANc(0/1).

* **KP 정보** // 기재된 것 외의 정보도 탐사자가 요구한다면 **자료조사 판정** 후 제공할 수 있습니다. 간단한 정보는 판정 없이 줄 수도 있습니다. 너무 많은 질문을 한다면 페이지 밖으로 돌려보냅니다.

‘나는 이 책의 결말 중 아무 것도 담고 있지 않다.’

‘다만 이 땅에 남은 나의 기록이 여기까지일 뿐이지.’

‘하지만 나는 영원히 사고한다.’

‘이 책의 결말은 매 순간 변하고 있다.’

‘**미치지 않은 인간은 영원히 나의 걸작을 이해할 수 없을 것이다.**’

탐사자와 KPC는 그 목소리를 마지막으로 페이지를 벗어납니다. 다시 눈을 뜨면 익숙한 공간입니다.

핸드아웃 **네크로노미콘의 마지막 조각**을 제공합니다.

☆ **네크로노미콘의 마지막 조각**

15등분된 <알 아지프> 불완전 필사본 중 열다섯 번째 페이지입니다.

이 페이지에는 고대의 마법사가 주문의 효과를 극대화하기 위해 고안한 특별한 손짓에 대한 정보가 적혀 있습니다.

이성 1d4를 감소하며, 주문 **저항의 성호**(수호자 룰북 247p ‘보르의 성호’ 변형)을 습득합니다.
탐사자와 KPC의 **크툴루 신화** 기능치를 1 상승합니다. <저항> 기능치를 **1d4** 상승합니다.

만약 탐사자와 KPC가 네크로노미콘이 이름을 물을 때 그에 답했다면, 책의 가죽 표지에 **이름**이 새겨져 있는 것을 발견할 수 있습니다.

☆ 저항의 성호

비용: 마력1; 이성1

시전 시간: 1d10분

손짓을 통해 사용할 수 있는 주문입니다. 주문의 효과를 극대화하는 효과를 갖고 있습니다. 한 번 주문을 사용하면 1d10*10분간 유지됩니다.

이 주문을 사용하면 신화의 존재들로부터 일시적으로 자신을 보호할 수 있다는 가설도 있으나, 증명된 바는 없습니다.

만약 탐사자와 KPC가 **저항의 성호** 주문을 사용했다면, 주문이 유지되는 동안 시도하는 * **저항** 판정에 **보너스 다이스 2개**를 받습니다.

* **KP 정보** // 다른 주문을 사용하기 전 **저항의 성호**를 사용하면 시전에 걸리는 시간이 절반으로 줄어듭니다. KP의 재량에 따라 비용을 줄여주셔도 좋습니다.

네크로노미콘의 모든 조각을 모았습니다. 탐사자와 KPC는 이제 금지구역 밖으로 자유롭게 이동할 수 있습니다.

만약 탐사자가 이 구간의 조사를 마친 뒤, 아무것도 시도하지 않고 바로 금지구역을 벗어나 시티 돔으로 돌아간다면 **END 3**입니다.

★ 3. 배반자들의 감옥

☆ 저항

각 조사 구간을 돌아볼 때마다 탐사자와 KPC는 ★ **저항 판정**을 합니다.

성공하면 별 탈 없이 조사를 진행할 수 있지만, **실패**하면 몸 속에 기생한 산 진화체가 생각이나 행동에 간섭하게 됩니다. **뇌**와 융합한 캐릭터는 **지능 판정과 이성 판정**에, **코어**와 융합한 캐릭터는 **관찰력 판정과 민첩성 판정**에 **패널티 다이스**를 1개 받습니다.

금지구역에 있는 대부분의 구조물들은 사용감이 없는 새것이 대부분이었습니다. 하지만 **정비 센터**만큼은 여기저기 낡고 닳아 있었습니다. 사람이 드나든 흔적도 여럿 찾아볼 수 있었어요.

이곳에 남아 있는 기록에 따르면, 정비 센터는 이 금지구역을 만든 배반자들이 돔을 떠나 이다볼로 향할 수 있는 방법을 연구하던 장소입니다.

정비 센터 전체를 살펴본다면 연구는 성공적으로 마무리되었고, 배반자들은 무사히 돔 밖으로 나갔다고 추측할 수 있습니다. 다만 유독 이곳에 남아있는 자료의 수가 적어 어떤 것도 확신할 수 있는 정보는 아닙니다.

★ **과학(천문학) 판정**에 **성공**하면 이다볼이 지구를 벗어나 태양계 밖의 우주로 향할 수 있는 **우주선**임을 알 수 있습니다. 다만, 우주선에 대한 자세한 정보는 이 안의 모든 자료를 뒤져도 알 수 없습니다. 우주를 여행하는 탈것임을 추측할 수 있을 뿐이에요.

탐사자들이 가진 것은 복도 가장 안쪽에 위치한 방인 **통제실**의 열쇠입니다. 철제 문 위에는 안쪽을 들여다볼 수 있는 작은 창문이 나 있고, 그곳에는 촌촌한 쇠창살이 박혀 있습니다. 꼭 감옥과 같은 모양입니다.

창문 안쪽을 들여다본다면 작동법을 알 수 없는 복잡한 기계들이 있다는 것만 알 수 있습니다. 문을 열고 들어가 기계들을 작동하려 시도해도 전원은 연결되지 않습니다.

통제실 안에는 **불 꺼진 기계**들과 그 앞의 좁은 **책상**, 그리고 작은 **서랍**이 있습니다.

불 꺼진 기계들 사이에는 시티 돔에서 종종 찾아볼 수 있었던 타자기와 비슷한 모양의 기계가 하나 있습니다. 이것 역시 작동을 멈춘 것은 매한가지입니다.

다만, 타자가 절반 정도 찍혀 있는 종이 한 장을 찾을 수 있습니다. 종이는 제법 오래된 것처럼 색이 바래 있습니다.

종이의 내용은 다음과 같습니다. 핸드아웃 **이다볼에서 온 편지**를 지급합니다.

☆ 이다볼에서 온 편지

서랍 안의 관문 상자를 통해 비가 내리지 않는 땅, 이다볼로 갈 수 있다.

단, 기생충과 하나인 상태로 우주선에 도착한다면

내부 통로를 통해 이동하는 과정 중 사살된다.

자연은 우리 모두의 시초를 하나의 이름으로 맺어두었다.

시간은 점점 우리를 멀어지게 해 끝내 서로의 존재조차도 기억하지 못하는 순간을 만들어낸다.

그럼에도 서로를 찾아낸다면,

우리는 그 설명할 수 없는 인연을 운명이라 정의한다.

수십 세대가 지나간다 해도 우리는 남겨진 이들을 잊지 않을 것이다.

우리는 영영 멸종하지 않은 채로,

언젠가 이곳으로 도착할 운명을 기다리겠다.

이것은 금지구역의 인쇄기가 수명을 다하기 전,

배반자들이 남기는 마지막 편지다.

- 28C, 이다불에서.

책상을 살펴 보면 성인 한 명의 키와 비슷한 크기의 **얇은 장검**과 **메모** 한 장이 있습니다.

얇은 장검에는 먼지가 내려앉아 있지만, 칼날은 전혀 닳지 않아 날카롭습니다. **메모**를 확인하면 주문 **살충**을 습득할 수 있습니다. 주문을 확인하면 이성 1을 감소합니다.

☆ 살충

비용: 마력30; 이성1d4

시전 시간: 1d10분

이 주문을 아브라함의 향유에 담긴 검에 사용하면 그것에 **살충**의 권능이 부여됩니다. 권능은 2d10분간 유지됩니다. 그 검으로 기생충의 숙주를 찌르면 기생충이 소멸합니다. 숙주가 입은 자상은 기생충이 소멸하는 즉시 완전히 사라집니다.

아브라함의 향유에 담긴 검은 우리가 찾아내어 이곳에 함께 두었습니다. 물론 기생충과 하나인 채로 금지구역 안으로 들어오는 것은 불가능하지만, 금지구역 밖에서 동행인을 데려오고 싶을 때를 대비해 이것을 남겨둡니다.

다만 소모되는 마력이 큰 만큼 사용에 어려움이 있을 것을 압니다. 남아 있는 모든 문서들을 검토했으나, 우리가 발견할 수 있었던 주문은 이것뿐입니다.

이곳에서 주문을 읽게 될 잔류 인구에게 심심한 사과의 말씀을 전합니다.

이 주문을 습득한 탐사자와 KPC는 한 번 더 ✱ **저항 판정**을 합니다. **실패**하면 **패널티 다이스**가 1개 추가됩니다. 만약 **저항의 성호** 효과가 유지되고 있을 경우 이 판정을 생략합니다.

저항 판정에 **대실패**하면 검을 붙잡고 스스로 상처입히기를 시도할 수도 있습니다. 주문을 사용하지 않고 입힌 상처는 사라지지 않습니다. 일반 자상과 같은 방식으로 처리해야 합니다. 검을 사용하기 전, 적절한 판정으로 말려줄 수 있습니다. 정신을 차리고 나면 SANc (0/1).

만약 탐사자와 KPC가 주문을 사용하지 않고 장검으로 서로를 찌른다면 그대로 로스트입니다. 이 경우 **END 4**입니다.

기생충과 하나인 채로는 금지구역에 입장할 수 없다? 하지만 탐사자와 KPC는 여전히 산과 하나인 채로 이곳에 있습니다.

※ **지능 판정**에 성공하면 이 땅으로 이동하는 통로가 **산 진화체**를 산과 같은 존재라고 인식하지 못하기 때문임을 추측할 수 있습니다.

서랍을 열면 작은 **나무 상자**가 있습니다. 상자의 밑면을 살피면 **이다볼로 가는 문**이라는 글자가 적혀 있습니다.

이는 **우주선 이다볼로** 이어지는 **관문 상자**로, 통과하기 위해서는 한 명당 **마력 7**을 지불해야 합니다.

※ **KP 정보** // 이는 실제 필요한 마력의 절반 값으로, 나머지 절반의 마력은 관문 너머에서 대기하며 잔류 인구의 방문을 기다릴 배반자들의 후손들이 대신 지불하게 됩니다.

★ 4. 기록되지 못한 것

☆ 저항

각 조사 구간을 돌아볼 때마다 탐사자와 KPC는 ★ **저항 판정**을 합니다.

성공하면 별 탈 없이 조사를 진행할 수 있지만, **실패**하면 몸 속에 기생한 산 진화체가 생각이나 행동에 간섭하게 됩니다. **뇌**와 융합한 캐릭터는 **지능 판정과 이성 판정**에, **코어**와 융합한 캐릭터는 **관찰력 판정과 민첩성 판정**에 **패널티 다이스**를 1개 받습니다.

자료실과 정비 센터를 오가는 길목 사이의 흙 바닥에서 **청동 문**을 발견합니다.

★ **관찰력 판정**을 통해 문 주변을 수색해볼 수 있습니다. 성패에 상관 없이 **청동 열쇠**를 발견합니다. **관찰력 판정**에 **성공**했다면 흙에 식물 비료나 씨앗 따위가 섞여 있는 것을 발견할 수 있습니다. 이전에는 밭과 비슷한 용도로 쓰이던 자리인 모양입니다.

★ **KP 정보** // 이곳은 지구가 이제 막 오염되기 시작했을 때, 시티 돔이 만들어지기 전의 인류가 만들어 둔 지하 벙커입니다.

배반자들이 사용하던 땅은 시간이 흐르며 대부분 처음의 모습을 잃었습니다. 이곳도 마찬가지예요. 배반자들은 식량을 기르기 위한 농지로 사용하던 땅이었고, 이 지하 벙커의 존재도 알지 못하고 있었습니다.

이다불이라는 우주선의 이름은 단순한 우연의 일치일 수도 있고 아닐 수도 있습니다. 배반자들은 이 지하 벙커의 위치를 알 수 없었지만, 우주선에 대한 자료를 찾던 중 이다불이라는 우주선에 대해 명시한 문서를 찾았을지도 모릅니다.

문은 아주 낡았으며, 곳곳에 녹이 슬어 있습니다. 열쇠를 넣고 돌리면 딱 맞게 돌아가지만, 문을 열기 위해서는 제법 힘주어 당겨야 합니다. 아주 오랫동안 열지 않은 것처럼 연결 고리가 뻑뻑합니다.

문을 열면 흠이 너머로 우수수 떨어지는 소리와 함께 흙먼지가 입니다. 잠시 먼지가 걷히기를 기다리면 아래로 내려가는 계단을 볼 수 있습니다.

계단을 1d10분간 내려가면 아래의 **생활공간**에 도착할 수 있습니다.

내부는 단출합니다. 땅을 파서 만든 지하실의 벽은 울퉁불퉁하고, 일부가 무너져 딱딱하게 굳어 있습니다. 그나마 확인할 수 있는 구조물은 **침대**와 **책상** 뿐입니다.

침대의 역할을 한 것으로 보이는 두꺼운 나무 판자 위에는 낡아 해지고 먼지가 수북하게 쌓인 **이불**이 있습니다. 이불을 걷어 보면 가지런히 누운 자세의 인간 유골을 발견합니다. SANc(0/1d3).

책상에는 낡은 **종이**가 있습니다. 종이는 아주 오래되어 조금만 잘못 손을 대도 금방 부서질 것 같은 모양새입니다. * **손놀림 판정**에 **실패**하면 유서의 내용 일부가 훼손됩니다.

☆ **유서**

식량이 고갈되었습니다. 더 이상 물을 구할 방법이 없습니다. 문이 열리지 않습니다. 몇 번을 불러도 대답이 없는 것으로 보아, 이 지역은 아마 폐허가 되었을 겁니다. 지상이 오염되는 속도는 인간이 도망치는 속도보다 빠릅니다.

누군가 내 목소리를 들었지만 일부러 응답하지 않았을 거라는 생각은 하지 않기로 했습니다. 존재 여부조차 모르는 타인을 미워하는 데에 남은 시간을 쏟고 싶지는 않습니다. 오래도록 부정했지만 이제는 받아들여야 할 것 같습니다. 내게 주어진 시간은 길지 않습니다. 이것은 이 병커에 남은 마지막 종이이고, 내가 살아서 남기는 마지막 글입니다.

지하 병커로 도망치기 직전, 어느 외국의 과학자들이 우주선을 만들어 지구 밖으로 탈출하기를 시도하다 실패했다는 소식을 전해 들었습니다. 단 두 번의 시도였고, 몇 번의 시행착오를 겪은 뒤에는 방법을 찾을 수 있겠지만, 아마 인류에게 그 정도의 여유 시간은 주어지지 않을 것 같습니다.

다만 만에 하나, 누군가 기적적으로 이 땅 위에서 살아남아 이 글을 발견한다면, 부디 대답해주십시오.

우주선 이다볼은 완성되었습니까? 살아남은 이들은 그곳에 있습니까?

2524년 4월 21일

유서의 맨 꼬트머리, 이름이 적힌 부분은 훼손되어 제대로 알아볼 수 없습니다.

이름 모를 누군가의 유서를 읽는 건, 썩 달가운 기분이 아닙니다. 괜히 목덜미가 서늘해지는 것 같은 착각이 듭니다. 어쩌면 이 유서의 주인에게 연민을 느낄 수도 있고요.

※ **지능 판정에 성공**하면 이 금지구역을 만든 배반자들은 이곳을 미처 찾지 못한 채 지구를 떠났다는 사실을 알 수 있습니다. 만약 배반자들이 이곳의 존재를 알았다면 이 자료들을 전부 자료실에 옮겨 두었을 거예요. 굳이 판정하지 않아도 추측해볼 수 있는 부분입니다.

…그렇다면 이 유서에 적힌 이다불이라는 이름은 단순한 우연의 일치였을까요?

★ 5. 위그드라실의 축복

☆ 저항

각 조사 구간을 돌아볼 때마다 탐사자와 KPC는 ★ **저항 판정**을 합니다.

성공하면 별 탈 없이 조사를 진행할 수 있지만, **실패**하면 몸 속에 기생한 산 진화체가 생각이나 행동에 간섭하게 됩니다. **뇌**와 융합한 캐릭터는 **지능 판정과 이성 판정**에, **코어**와 융합한 캐릭터는 **관찰력 판정과 민첩성 판정**에 **패널티 다이스**를 1개 받습니다.

차단막은 반투명한 홀로그램과 같은 형태로 펼쳐져 있습니다. 그 앞은 높은 벽으로 가로막혀 있어 막 근처를 오가는 것은 불가능합니다. 반투명한 막 너머로 확인할 수 있는 모습은 검은 풀들이 뻗뻗하게 자라난 숲과 잿빛 모래로 뒤덮인 사막, 그리고 흐릿하게 보이는 하얀 하늘 뿐입니다.

하지만 금지구역의 막 앞을 가로막은 벽을 살피다 보면… **빈틈**을 발견합니다. 사람 한 명 정도가 오갈 수 있는 크기입니다. ★ **크기 판정**에 **성공**하면 틈 안으로 구겨 들어가야 합니다. **어려운 성공 이상**일 경우, 들어갈 수 없습니다….

★ **KP 정보** // 탐사자와 KPC가 모두 어려운 성공 이상의 결과가 나왔다면… 어떻게든 구겨 넣어서 들여보내줍니다.

두 사람은 비로소 시티 돔을 감싸는 **차단막** 앞에 섰습니다. 무지갯빛으로 빛나는 홀로그램 막이 불안하게 일렁입니다.

※ **지능 판정**, 혹은 ※ **관찰력 판정**을 시도해주세요. **성공**할 경우 곧바로 다음 사실을 떠올릴 수 있지만, **실패**하면 한참을 돔 앞에서 맴돌며 생각을 곱씹어야 합니다. 이를 떠올릴 수 있을 때까지 3d6*5분이 소요됩니다.

위그드라실의 축복 핸드아웃을 지급한 뒤 SANc(0/1).

☆ 위그드라실의 축복

오염된 바깥으로부터 시티 돔을 보호하는 차단막. 대부분의 자료가 소실되어 아무도 작동 원리를 알 수 없는 가운데, 끊임없이 제 기능을 유지하는 시티 돔의 모든 기계 장치들. 조금씩 성장하는 세계수와 축복의 땅.

이것들은 전부 어디에서 왔을까요? 만약 시티 돔의 누군가에게 묻는다면, 누구든 위그드라실의 축복이라는 답변을 내놓지 않을 수 없을 겁니다.

그렇습니다.

이 모든 것들은 위그드라실의 축복으로부터 옵니다.

세계수는 성장합니다. 이 시티 돔의 차단막은 중앙의 세계수를 중심으로 퍼져 있습니다. 이곳의 모든 자원은 세계수의 성장 에너지, 즉 **마력**으로부터 온 것입니다. 시티 돔은 거대한 마력 덩어리 그 자체입니다.

탐사자와 KPC가 사용할 수 있는 시티 돔의 마력은 총 **50**입니다.

만약 탐사자와 KPC가 돔에 손을 얹거나 돔 밖으로 신체부위를 노출시킨다면 * **민첩성 판정**을
합니다. **성공**하면 다치기 전 무사히 돌아올 수 있지만, **실패**하면 돔 밖으로 노출되었던 부위가 검게
부식됩니다. 체력을 1d3 감소합니다.

★ 6. 알하즈레드의 진화론

알 수 없는 의지에 떠밀리듯 찾아온 곳에서, 끝내 두 사람에게 주어진 **선택지**를 찾아냅니다.

어디서부터 어디까지를 선택이라 부를 수 있을까요? 확실한 것은, 적어도 지금 이 자리에서 두 사람의 미래를 결정할 수 있는 사람은 탐사자와 KPC뿐입니다.

달갑지 않다 하더라도 여전히 두 사람은 서로의 존재로 안정을 느낍니다. 나는 네가 없던 시간을, 너는 내가 없던 시간을 어떻게 살아왔던 건지. 지금으로서는 떠올릴 수조차 없는 아득한 과거입니다.

★ **KP 정보** // 짧은 RP 구간입니다. 시티 돔에 남은 모든 기록을 살펴본 탐사자와 KPC는 어떤 선택을 하게 될까요?

엔딩 분기 전 RP 구간은 마지막에 한 번 더 마련되어 있습니다.

탐사자와 KPC는 ★ **정신력 판정**을 합니다. **저항의 성호** 효과가 지속되고 있다면 **보너스 다이스** 1개를 받습니다.

성공하면 탐사자와 KPC에게 융합된 산이 네크로노미콘을 습득하고 이해하는 과정 중 **아자토스 소환 주문**을 습득했음을 알게 됩니다. 그것이 무엇인지는 정확히 알 수 없으나, 서늘하고 음습한 감각에 기분이 좋지 않습니다. SANc (0/1).

극단적 성공 이상일 경우, 그것이 시티 돔의 세계수인 위그드라실과 관념적으로 같은 존재임을 인식할 수 있습니다. SANc (1/1d4).

실패하면 탐사자와 KPC에게 융합된 산이 네크로노미콘을 습득하고 이해하는 과정 중 아주 흥미롭게 느끼는 정보를 입수했음을 알게 됩니다. 정확히 무엇인지는 알 수 없습니다.

만약 탐사자와 KPC가 이것을 없애지 않는다면 이 땅의 미래가, 그 이전에 두 사람의 미래가 어떻게 흘러갈지조차 알 수 없게 되었습니다.

그렇다면 산을 없애는 것만이 두 사람에게 남은 유일한 길일까요?

※ **듣기 판정**입니다. **성공**하면 얇은 종이가 빠르게 넘어가는 소리가 들립니다. **실패**하면 어디선가 인기척이 들리는 것 같습니다.

소리가 나는 곳으로 시선을 돌리면, 바닥에 탐사자와 KPC가 모아 왔던 **네크로노미콘**이 있습니다. 마지막 장이 위를 보게 놓여 있습니다.

※ **KP 정보** // 두 사람 중 누구도 그것을 가져오지 않았다고 해도, 혹은 소지하고 있었다고 해도, 책의 위치는 동일하게 바닥입니다.

탐사자와 KPC가 손을 대지 않아도 책의 페이지가 천천히 넘어갑니다. 맨 뒷장부터 한 장씩. 하나, 둘, 셋...

...열여섯.

잘못 본 게 아닙니다. 분명 열여섯 장이었습니다. 두 사람은 페이지가 거꾸로 넘어가는 책에서 눈을 떼지 않고 계속 지켜보고 있었던 걸요.

탁 소리와 함께 책의 표지가 닫힙니다. 표지에는 원래 적혀있지 않았던 제목이 각인되어 있습니다.

〈진화론〉

이를 지켜본 탐사자는 곧바로 무언가를 떠올릴 수 있습니다. 네크로노미콘의 마지막 페이지가 닫히기 전, 그것이 전한 마지막 문장입니다.

‘하지만 나는 영원히 사고한다.’

‘그러니 이 책의 결말은 매 순간 변하고 있다.’

그러니 분명, 마지막 열여섯 번째 페이지는…

핸드아웃 네크로노미콘의 열여섯 번째 페이지를 지금합니다.

☆ 네크로노미콘의 마지막 조각

탐사자가 KPC가 한 번도 본 적 없는 네크로노미콘의 새로운 페이지입니다. 이것은 다른 페이지와 다르게 읽을 수 있는 글자를 나타냅니다.

마력을 주입해도 탐사자와 KPC를 빨아들이지 않습니다. 이것은 단지 책의 한 페이지일 뿐입니다.

다만, 이 페이지는 아직 완성되지 않았습니다. 네크로노미콘은 페이지에 쓰이고 지워지는 글씨를 통해 탐사자와 KPC에게 어떤 문장을 전달합니다.

이성 1d4를 감소하며, 탐사자와 KPC의 **크툴루 신화** 기능치를 **1** 상승합니다. <저항> 기능치를 **2d10** 상승합니다.

탐사자와 KPC, * **저항 판정**입니다. 마력을 1씩 소모하며 성공할 때까지 **강행**할 수 있습니다.

성공하면 비로소 몸 안에서, 머릿속에서 무언가 영켜 있던 것들이 풀어지는 것 같은 감각이 느껴집니다. 이걸 아주 생소하고, 낯설고... 허전한 감각입니다.

탐사자와 KPC는 문득 눈을 마주칩니다. 이걸 아주 오래 전 느낄 수 있었던, 지금은 잊어버린 줄로만 알았던...

KPC가 먼저 입을 뗍니다.

“...지금은 네가 없어도 아프지 않을 것 같아.”

오래도록 잊었던 감각입니다. 네가 없던 시절의 나, 내가 없던 시절의 너. 너와 내가 우리라는 이름으로 묶이기 전, 온전히 나 자신으로만 존재할 수 있었던 순간.

지금 느껴지는 감정은 해방감일까요? 혹은 두려움? 그것도 아니라면 외로움일지도 모르겠습니다. KPC 역시 혼란스러운 낮입니다.

탐사자와 KPC가 무어라 대화를 나누기도 전에, 네크로노미콘의 열여섯 번째 페이지 위에 어떤 문장이 쓰입니다.

이건 일시적인 증상일 뿐,

그 안에 든 것을 소멸시키지 않으면 다시 원래대로 돌아간다.

그러나 기생충이 사라진다면

이미 바뀌어 버린 유전자를 원래대로 되돌릴 수는 없다.

그것은 저주도, 축복도 아니며

단순히 돌연변이일 뿐이다.

끊임없이 글씨가 쓰이고 지워지기를 반복합니다.

안에 든 것을 살충하면 하나가 아닌 채로 살아갈 수 있다.

두 개체가 하나였던 시절의 기억은 전부 지워질 것이며,
죽을 때까지 기생충에 대한 면역을 갖고 살아가게 될 것이다.

모든 일은 **순조롭게** 흘러갑니다. 탐사자와 KPC의 의지와는 관계없이. 이마저도 두 사람이 거부할 수 없는, 거대한 흐름의 일부일 뿐입니다.

선택하라.

네크로노미콘은 그것을 마지막으로 말하기를 멈춥니다.

책이 움직임을 멈춘 직후, 낯설었던 감각은 다시 원래대로 돌아옵니다. ...정확히 말하자면, 다시 **탐사자와 KPC가 서로를 필요로 하던 때**로요. 어느 쪽이든 갑작스러운 변화에는 도통 적응이 되지 않습니다.

이제 정말로 마지막입니다. 우리는 더 이상 이곳에 머물러야 할 이유가 없어요. 네크로노미콘이 계시한 그대로입니다. 우리에게 남은 할 일은 **선택**뿐이에요.

그저 너를 만나기 위해 태어난 줄로만 알았던 순간이 있었고, 서로를 완성하기 위해 살아왔다고 느꼈던 순간도 있었어.

우리는 아마 영영 그 시간들을 잊을 수 없겠지.

그러니까 이걸, 우리가 헤어질 수 있는 마지막 기회일지도 몰라.

사위가 고요합니다. 주변의 모든 것들은 그저 침묵하며 기다릴 뿐입니다. 탐사자와 KPC가 선택을 마칠 때까지.

★ **KP 정보** // 엔딩 분기입니다. 탐사자와 KPC가 충분히 대화를 나눈 뒤, 두 사람이 원하는 방향으로 엔딩을 이끌어주세요.

앞서 얻지 못한 정보가 있다면 해당 구간으로 돌아가 다시 정보를 되짚어도 좋습니다.

탐사자와 KPC는 ‘**살충**’ 주문의 사용 여부를 결정하고, 앞으로의 거처를 의논할 수 있습니다. 주문을 사용하고자 한다면 시티 돔의 마력을 끌어다 쓸 수 있습니다.

만약 탐사자가 **고대신의 징표** 주문을 사용하고자 한다면 산 진화체는 두 사람에게 융합해 하나가 된 상태라는 정보를 전달해주세요. 그 주문을 사용하면 탐사자와 KPC도 관문을 사용할 수 없습니다.

탐사자가 **저항의 성호**를 사용해 주문의 효과를 극대화하겠다고 선언하면 KP가 이에 따른 적절한 효과를 추가해주세요. 시전 시간 감소나 비용 감소가 적절합니다.

탐사자와 KPC가 다른 엔딩을 선택할 수도 있습니다. 이 경우 기존의 스크립트를 일부 개변해 개별 엔딩을 진행해주세요.

★ 엔딩 분기

‘살충’ 주문을 사용한 뒤, 시티 돔에 남는다.

▶ END 1

‘살충’ 주문을 사용한 뒤, 관문 상자를 통해 이다볼로 향한다.

▶ END 2

‘살충’ 주문을 사용하지 않고, 시티 돔에 남는다.

▶ END 3

‘살충’ 주문을 사용하지 않고, 장검으로 서로를 찌른다.

▶ END 4

※ END 2는 에필로그로 이어집니다.

※ 선택지에 없는 창작 엔딩이라면 기존의 엔딩 스크립트 일부를 수정해 새로운 엔딩을 만들어주세요.

★ END1: 어떤 생명의 흐름은 이 별에서 종착지를 찾는다.

주문을 외우고, 잘 버려진 날붙이로 서로를 꿰뚫습니다. 두 사람의 시선에 담긴 것은 서로뿐입니다.

어쩌면 당연한 일이겠죠. 이곳에 존재하는 사람은 둘뿐이니까.

살을 가르는 아픔도 잠시였습니다. 이제 오래도록 잊고 있었던 낯선 감각에 적응해야 할 때입니다.

천천히, 기억이 휘발되는 감각을 느낍니다. 야속하게도 기억은 가장 마지막 순간부터 지워집니다.

오랜 시간을 함께했던 우리는 서로를 모르던 순간으로 되돌아가고 있어요.

마지막 인사를 했던가요. 작별하는 두 사람은 슬퍼했을까요? 이제는 어떤 것도 알 수 없게 되었습니다. 우리는 영영 서로를 기억하지 못한 채로, 남이 되어 살아갈 테니까.

탐사자와 KPC는 이제 다시 시티 돔으로 돌아갑니다. 탐사자가, 그리고 KPC가 태어나서 여태껏 살아 온 터전.

어쩌면 언젠가는 다시 만나 가까워질 수 있을지도 모릅니다. 이 땅은 아주 작고, 우리의 삶은 이미 너무 깊게 얹혀 있으니까.

다시 만나자.

누구도 장담할 수 없는 기약 없는 인사를 남기고, 우리는 끝내 서로를 모르는 탐사자와 KPC로 돌아갑니다.

END1: 어떤 생명의 흐름은 이 별에서 종착지를 찾는다.

※ 탐사자 생환, KPC 생환

※ **엔딩 보상:** 이성 +1d6

※ 탐사자와 KPC에게 융합된 산 진화체는 소멸합니다. 둘은 영영 서로를 잊은 채로 살아갑니다.

※ 시티 돔에서의 탐사자와 KPC는 실종 처리되었으며, 사망 처리를 앞두고 있습니다. 두 사람이 돌아가 새로운 시민권을 발급받는다면 다시 일상생활로 복귀할 수 있습니다. 하지만... 위그드라실 신전을 조심하세요. 두 사람이 무엇과도 융합하지 않았다는 사실을 들리게 되면 어떻게 될지는 알 수 없습니다.

※ 다만 시티 돔으로 돌아간다고 하더라도 새로운 산에게 융합되는 일은 없을 거예요. 두 사람은 **면역자**입니다.

★ END2: 어떤 생명의 흐름은 저 너머의 별로 향한다.

주문을 외우고, 잘 버려진 날붙이로 서로를 꿰뚫습니다. 두 사람의 시선에 담긴 것은 서로뿐입니다.

어쩌면 당연한 일이겠죠. 이곳에 존재하는 사람은 둘뿐이니깐.

살을 가르는 아픔도 잠시였습니다. 이제 오래도록 잊고 있었던 낯선 감각에 적응해야 할 때입니다.

천천히, 기억이 휘발되는 감각을 느낍니다. 야속하게도 기억은 가장 마지막 순간부터 지워집니다.

오랜 시간을 함께했던 우리는 서로를 모르던 순간으로 되돌아가고 있어요.

마지막 인사를 했던가요. 작별하는 두 사람은 슬퍼했을까요? 이제는 어떤 것도 알 수 없게 되었습니다. 우리는 영영 서로를 기억하지 못한 채로, 남이 되어 살아갈 테니까.

탐사자와 KPC는 이다볼로 향합니다.

탐사자와 KPC가 태어나서 여태껏 살아 온 터전을 떠나, 배반자들의 낯선 땅으로.

다시 만나자.

누구도 장담할 수 없는 기약 없는 인사를 남기고, 우리는 끝내 서로를 모르는 탐사자와 KPC로 돌아갑니다.

END2: 어떤 생명의 흐름은 저 너머의 별로 향한다.

※ 탐사자 생환, KPC 생환

※ **엔딩 보상:** 이성 +2d6

※ 탐사자와 KPC에게 융합된 산 진화체는 소멸합니다. 둘은 영영 서로를 잊은 채로 살아갑니다.
하지만...

※ 두 사람은 **우주선 이다볼**로 떠납니다. **에필로그**로 이어집니다.

★ END3: 다시, 비가 내리는 땅에서

아픔과 슬픔은 비슷하지만 아주 다릅니다. 서로가 없어도 아프지 않을 수 있다는 걸 알지만, 서로를 잃을 우리는 그 아픔보다 훨씬 많이 슬퍼하게 될 거예요.

알고 싶지 않았던 진실 따위를 들이밀고는 선택을 강요하는 행태를 향한 반발심인지, 혹은 그저 헤어지고 싶지 않았던 두 사람의 미련이었는지. 어쩌면 두 사람 모두 제대로 된 이유를 대지 못할 지도 모르겠어요.

하지만 괜찮습니다. 그마저도 탐사자와 KPC의 선택입니다.

탐사자와 KPC는 이제 다시 시티 돔으로 돌아갑니다. 탐사자가, 그리고 KPC가 태어나서 여태껏 살아 온 터전.

다시 한 번, 비가 내리는 땅으로.

작별 인사 같은 건 하지 않아도 괜찮습니다.

이 문을 넘어서도, 앞으로도, 우리는 영영 우리일 테니까.

END3: 다시, 비가 내리는 땅에서

※ 탐사자 생존, KPC 생존

※ 엔딩 보상: 이성 +1d4

※ 탐사자와 KPC에게 융합된 산 진화체는 소멸하지 않습니다. 둘은 영영 서로를 잊지 않고 살아갑니다.

※ 하지만 산 진화체가 제대로 된 소환 주문을 습득한 이상, 이 땅의 수명이 얼마나 남았을지는 가능할 수 없습니다. 어쩌면 당장 내일 세상이 끝나버릴지도 몰라요.

★ END4: 세 개의 심장이 저무는 날

주문을 외우고, 잘 버려진 날붙이로 서로를 꿰뚫습니다. 두 사람의 시선에 담긴 것은 서로뿐입니다.

어쩌면 당연한 일이겠죠. 이곳에 존재하는 사람은 둘뿐이니까.

살을 가르는 아픔이 엄습합니다. 또렷하던 정신이 허물어지는 것은 순식간이었습니다.

지구는 머지않아 인류의 터전으로서 기능을 완전히 상실하고, 사된 존재의 강림으로 그들은 모두 제물로 바쳐질 것입니다. 더 이상 이 땅에 미래는 없습니다.

하지만 적어도 이 순간만큼은 우리의 손으로 선택한 미래입니다.

그 어떤 타인의 의지도 개입되지 않은.

탐사자와 KPC는 우리도, 타인도 아니며, 단지 탐사자와 KPC로서 마지막을 맞습니다. 그건 아마 두 사람에게 기생하던 것 역시 마찬가지일 거예요.

점점 정신이 흐려지고, 시야가 검게 물듭니다.

세 생명의 종말입니다.

END4: 세 개의 심장이 저무는 날

※ 탐사자 로스트, KPC 로스트

※ 엔딩 보상: -

★ Epilogue. 소나기

우리의, 탐사자와 KPC의 목적지인 이다볼에 무엇이 있을지는 알 수 없지만, 적어도 이 땅보다는 나은 미래를 그릴 수 있는 곳이라 추측할 수 있을 뿐입니다.

다시 만나자.

누구도 장담할 수 없는 기약 없는 인사를 남기고, 우리는 끝내 서로를 모르는 탐사자와 KPC로 돌아갑니다.

우리는 서로를 잊고, 저 너머로 떠납니다. **비가 내리지 않는 별로.**

설령 이 관문을 넘어선 뒤에 영영 다시 만날 수 없다 한들, 우리는 영원히 그걸 모른 채로 살아갈 거예요.

안녕, 나의 운명이라고 믿었던 사람.

우리는 이제 서로가 없어도 아프지 않게 되었습니다.

...

탐사자는 긴 꿈에서 깨어납니다.

아무래도 너무 오래 잠들어 있었던 모양이에요. 머리가 깨질 듯 아픕니다. 오랜만에 생생한 꿈을 꺾어서 그런 걸까요?

이곳은 **우주선 이다볼**입니다. 정확히는 **Idavoll-R-54호기**입니다만... 그런 것까지 기억할 필요는 없겠죠. 이곳의 다른 사람들 역시 그런 길고 장황한 호칭을 사용하지는 않습니다.

탐사자는 외계에서 온 기생충으로 잠식된 지구의 시티 돔에서 왔습니다. 홀로 기생충에 감염되지 않았던 탐사자는 배반자들의 기록을 발견하고, 관문 상자를 넘어 이곳으로 오게 되었습니다.

이다볼의 사람들은 탐사자를 반겼습니다. 지구를 떠난 지 몇 년이 지난 지금까지도 종종 지구의 이야기를 묻곤 했어요.

“탐사자, 늦잠 잤네. 벌써 점심시간이야.”

문을 열고 들어와 탐사자의 이름을 부른 것은 이 우주선에서 처음 만나게 된 룸메이트입니다.
이렇게 **중요한 날**에 아직까지 잠만 자고 있었냐며, 탐사자를 침대 밖으로 끌어냅니다.

중요한 날?

...아, 수십 기의 우주선 이다볼들은 수백 년간 이어져 왔던 비행을 마치고, 드디어 사람이 살 수 있는 땅에 착륙하게 되었습니다.

그러니까, 착륙은 열흘 정도 남았습니다.

오늘의 일정은 착륙이 아니라, 다른 우주선에 탄 사람들과 마주칠 수 있는 첫날입니다. 인근 구역에 착륙해 함께 살아가게 될 사람들과 미리 만나볼 수 있는 시간이에요.

무려 세 개의 우주선이 하나로 이어지게 되는 대작업입니다. 물론 늦잠을 잔 탐사자는 이 어마어마한 광경을 놓치게 되었지만요.

아쉽지만 어쩔 수 없습니다. 이 시간이면 이미 우주선은 합쳐진 지 오래고, 우주선 중앙의 **인공 정원**은 미래의 이웃들 얼굴을 보러 온 사람으로 가득 차 있을 겁니다.

어서 점심식사를 마치고 정원으로 가 봅시다. 탐사자가 영 의욕이 없어도 룸메이트가 탐사자를 붙들어서 정원까지 데려다 줄 거예요.

우주의 색은 언제나 비슷한 검은색이지만, 정원의 인공 태양을 통해 들어오는 빛이 제법 뜨겁게 느껴집니다. 사람으로 북적이는 공간 치고는 공기에서 먼지 냄새가 나지도 않고요. 새로운 사람을 만나기에는 나쁘지 않은 날이네요.

인공 정원에 도착하면, 탐사자와 같이 이제 막 정원에 발을 들인 사람들도 몇 보입니다. 이렇게 중요한 날 늦잠을 잔 게 탐사자 하나뿐이 아니라니. 조금은 위안이 될 지도 모르겠어요.

탐사자의 등 뒤로 계속해서 사람들이 들어옵니다. 입구를 막고 서 있으면 통행에 방해가 될 지도 몰라요.

탐사자가 인공 정원에 마련된 통행로를 향해 첫 발을 내딛으려는 순간,

“탐사자.”

낮선 목소리가 탐사자의 이름을 부릅니다.

그리 큰 소리로 부른 것도 아니었는데, 바로 앞에서 들은 것처럼 선명한 목소리였습니다. 소리가 들린 곳은 탐사자의 등 뒤입니다. 반사적으로 뒤를 돌아보면 목소리의 주인이 서 있습니다. 어딘가 혼란스러워 보이는 낮으로 어정쩡하게 탐사자를 향해 손을 뻗고 있습니다.

눈앞의 상대가 탐사자의 이름을 부른 것도, 탐사자가 그와 눈을 마주친 것도, 찰나였습니다.

...그런데 이 사람, 탐사자의 이름은 대체 어떻게 안 걸까요?

의아함을 느낄 새도 없이, 상대가 손에 쥐고 있던 것을 탐사자에게 내밉니다.

“이거 떨어트렸어요.”

탐사자의 명찰입니다.

명찰을 건넨 상대는 잠시 탐사자를 유심히 살피다, 가만히 미소 짓습니다.

“제 이름은 KPC예요.”

두 사람은 운명도, 하나도 아닌 단지 너와 나인 채로 서로를 마주봅니다.

자연은 우리 모두의 시초를 하나의 이름으로 맺어두었다.

시간은 점점 우리를 멀어지게 해 끝내 서로의 존재조차도 기억하지 못하는 순간을 만들어낸다.

그럼에도 서로를 찾아낸다면, 우리는 그 설명할 수 없는 인연을 운명이라 정의한다.

28C, 이다볼에서 온 편지

그리고 29C, 이다볼에서.