

『세계는 평평하다』

시나리오 정보

CoC 7th / 배경 무관, 시대는 "지구는 둥글다는 것"이 증명된 이후면 무관 / 포스트 아포칼립스

권장인원 : 타이만, 2~4인 및 다인 가능

추천 기능 : 자동차운전, 관찰력, 은밀행동, 민첩

로스트 확률 : 有

캐릭터 관계 : 아는 사이 이상. 여행을 갈법한 사이.

시작하기 전 주의사항

본 시나리오는 크툴루의 부름 제 7판을 바탕으로 한 시나리오입니다.

개변 및 정보제공요소는 자유롭게 수정 가능합니다. 다소 느슨한 룰로 편의를 봐 주셔도 상관 없습니다.

스포일러가 되지 않도록 모두가 즐길 수 있도록 공개적으로 진상 또는 스토리에 관한 언급은 지양해주시기 바랍니다.

개요

새벽 이른 아침.

오랜만에 곤한 잠에 든 탐사자를 강하게 흔드는 손이 있었습니다. 눈을 뜨자 보이는 것은 KPC였습니다.

잠이 덜 깬 상태로 왜 깨우냐고 탐사자가 물어보자 KPC가 말합니다.

"탐사자, 오늘은 세계의 끝까지 탐색하기로 했잖아. 늦잠자면 안돼"

세계의 끝? 그게 무슨 소리일까요. 지구는 둥글어서 도달할 수 있는 끝이 없는데요?

그 말을 하자 KPC가 되려 역으로 이상하다는 듯 쳐다보며 말합니다.

"그게 무슨 소리야. 세계는 평평하다구"

~여기서부터 키퍼정보입니다. 중구난방으로 정리되어서 보기
어려울 수 있는데 적당히 난이도 조정하면서 뺄 것은 빼도
좋습니다. 필수적 요소만 잘 챙겨주세요~

진상

이 모든 것은 드림월드에서 갇힌 탐사자의 꿈입니다.

엇겅겅에 드림월드에서 도달하게 된 탐사자는 령 거미에게 붙들려 아틀라치 나차(=아틀락 나카)에게 바치는 제물로 독을 주입 받고 동굴에 붙잡혀있습니다. 붙잡힌 탐사자들은 독의 영향으로 꿈을 꾸니다. 꿈을 통해 달아나면 안된다는 강박을 부여받고 이는 황량한 꿈속의 세계와 벽으로 구현하게 됩니다. KPC는 독과 감금에서 벗어나지 못하게 만드는 당신의 무의식을 조종해 만들어 낸 독의 환각, 환상입니다.

KPC와 돈독할 수록 이 독과 거미줄에서 빠져나가기 어렵습니다.

탐사자는 KPC와의 유대감을 떨쳐내고 이 동굴을 빠져나가 현실세계로 돌아갈 수 있을까요?

거미를 죽이고 난 뒤 정보공유를 어떤식으로 PL들이 하느냐에 따라 KPC가 꿈인 것 아냐 라는 류의 말과 정신력 판정이 필요합니다. 정신력 판정시에 따라 0/1의 체력이 깎입니다. PL들이 가급적 비밀리에 정보공유를 하는 편이 좋습니다. KPC의 행동은 가급적 이 꿈의 세계에 PL을 오래 머무르게 하는 것이 목표입니다. 그러나 자기 자신이 진짜라고 믿기에 이는 모두 무의식에서 나온 행동들입니다.

모든 체력감소 고지는 꿈에서 깨기 전까지 알려주면 안됩니다.

꿈에서의 이성감소는 절정파트 전에 알려주면 안됩니다. 단순한 감소추세로만 알려주세요.

시트내에 기입해서 탐사자가 메타적으로 알게 될 수도 있으나 몰폴일 경우 모르는 것으로 간주해야 합니다.

도입부

찌르르 찌르르 우는 벌레소리와 눈을 찌르는 햇살에 뒤척이며 더 자고싶다는 생각이 듭니다.

그런 당신을 흔들며 깨우는 손이 있습니다.

눈을 뜨고 바라보니 KPC였습니다. 그를 무시하고 다시 자려고할 찰나 이상합니다. 여기는 어디지? KPC는 왜 여기있지? PL와 KPC는 커다란 텐트 안에 있었습니다.

"PL, 오늘은 세계의 끝까지 탐색하기로 했잖아. 늦잠자면 안돼"

그 후 플레이어의 몰폴에 따라 KPC는 세계는 평평하며 끝이 있다는 이야기를 합니다. 분위기에 따라 다르지만 이 말은 KPC가 꼭 해줘야 합니다. 텐트 안 풍경은 PL들이 잠들어있던 침낭. 한 가운데 금속제난로. 그리고 각자의 가방이 텐트 가에 나란히 놓여 있습니다. 만약 조사를 먼저 희망한다면 나갈준비에 조사 가능한 물품들을 설명OK

"그게 무슨 소리야. 세계는 평평하다구"

전체 정신력판정 -> 성공시 체력-1 실패시 체력-2

정신력판정에 실패하면 **KPC**의 말에 **PL**은 그런것 같다고 **KPC**의 생각에 조금 설득됩니다. 성공시 설득 되지 않습니다. **깍인 체력**은 독에 대한 데미지 입니다.

정신력 판정 후 **PL**와 논쟁을 하건 어쨌건 이야기를 하다 먼저 갈 준비할테니 얼른 채비를 마치고 나오라고 합니다. 이 이후 **PL**은 이 텐트에서 준비를 마치고 나갈 준비를 시킵니다.

침낭은 바람을 빼서 가방 안에 넣을 수 있습니다. 각자의 가방 안을 보면 배터리손전등(손전등 묘사 자유)과 잭나이프 그리고 비상식량(이에 관해 관찰 조사할 경우 군대에서 지급할 법한 건량, 전투식량 같은 조리식량 그리고 물임을 알 수 있습니다.) 그리고 각자의 소지품이 있습니다. 가방은 커다란 배낭가방입니다. 침낭까지 넣고나면 물건을 한두개 정도밖에 더 넣을 수 없을 것 같습니다.(**PL**가 챙길 수 있는 물건은 최대 **2**개입니다. 가방의 물건의 일부를 버린다면 그 갯수만큼 더 챙길 수 있습니다.) **PL**의 복장은 모두 서바이벌 생존풍 탐사복 (**EX**: 긴팔과 긴바지에 물건을 넣기에 좋은 주머니 조끼등)으로 통일됩니다.

위 사항은 굳이 관찰을 굴리지 않아도 제공되는 정보입니다.

관찰을 사용시에만 제공되는 정보입니다. 위 물건들에 대한 정보 + 텐트 위의 거미를 발견하게 됩니다. 기본적으로 **PL**은 거미에 대한 불쾌감을 가집니다. 롤플에 따라 다르지만 거미를 죽이는 행위시 **KPC**가 갑자기 텐트 안으로 들어와 막습니다. 거미를 죽이면 안된다는 말과 그 이유를 거미를 숭배하고 광신도 느낌이 나게 이야기를 하며 모두 준비가 끝났다면 나오라는 말과 함께 장면전환을 합니다. 거미는 탐사자가 현실상황에 대한 자신을 잡은 이들에 대한 기억의 일부이며 독의 환각이 순순히 제물이 되라는 의미로 거미에 대한 반감을 살 수 없도록 세뇌하는 과정입니다. 이에 관련된 추가적 정보 혹은 상세기분묘사 가능합니다. **KPC**가 막아도 죽이려할시 정신력 판정으로 성공실패를 나눕니다. 실패시 **KPC**의 말에 따르고 성공시 들고있는 무기에 따라 전투판정. 거미는 공격 한번만 성공해도 죽습니다. (별도 체력으로 나누자면 체력**1**) 실패시 거미는 텐트 천장에 난 구멍으로 빠져나가 달아납니다. 성공시 해당 **PL**에게만 자신이 잠들기 전에 커다란 행 거미를 봤었던 기억이 납니다.[정보**1**] 이는 공유가능한 정보입니다. 공격시도한 탐사자는 모두 체력**1**

밖에 나오면 무너져내리고 있는 고층 건물들의 나열과 말라버린 식물들로 가득한 황폐한 풍경, 그리고 모두의 눈 앞에 있는 시동이 걸려있는 자동차 입니다. 자동차를 살펴볼경우 최대 **4**명을 태울 수 있는 지프트럭입니다. 지프트럭의 트렁크에는 먼길을 가기 좋은 기름 등 설치형 텐트 등이 자리하고 있습니다. 더 많은 인원일 경우 트럭 한대가 더 있거나 어떻게든 한대 안에 우겨 타거나 위에 타거나 등을 자유롭게 서술해주세요

우리는 어디로 가야하는가 물어보니 **KPC**가 한숨하며 다시 설명해줍니다.

우리는 세계의 끝까지 여행해왔고 세계는 전쟁으로 인해 황폐화되어서 나라는 무너졌으면 각자 생존하는 상황이라고 설명합니다. 세계의 끝에도 상황이 이런지 파악하기 위해 우리는 이동하고 있었다고 정말 꿈을 너무 깊게 꾀서 다 잊은거냐고 물어봅니다.

추가적이고 상세한 상황설명을해도 괜찮습니다. 사실 세계의 끝에 가는 이유도 캐릭터성에 맞게 개변 가능합니다. 중요한 것은 그 끝에 가야한다는 부분이니깐요.

황폐화 사유는 예시일 뿐이며 다양합니다. 여기서 대화 도중 기온이 느껴지는데 날씨는 겨울초입으로 느껴집니다. 탐사자 별로 정신력 실패 탐사자는 더 춥게 느껴지며 체력이 덜 깍인 탐사자는 상대적으로 덜 춥습니다. 이는 독으로 죽어가는 정도에 따라 앞으로 느껴지는 체감온도입니다.다음 장소 도착시 마다 체력이 따른 추위정도를 상세 묘사해주면 좋습니다.

대화가 끝나면 **KPC**는 지도를 펼치며 자동차 보조석에 앉습니다. 그렇습니다. **PL**중의 한명이 운전대를 잡아야합니다.

세계의 끝	세계의 끝	세계의 끝
황무지	마른나무의 숲	세계의 끝

X(현위치)	황폐한 마을	세계의 끝
--------	--------	-------

이 지도는 **KP**만이 알고 있습니다.이 형태에 맞는 지도 이미지를 준비해주셔도 좋습니다. 대충 어느 방향으로 가든 모두 세계의 끝으로 가게 되는 형태면 좋습니다.

어디로 갈지 결정하자고 **KPC**가 말합니다. 그러면서 설명하는 것은 황무지,마른나무의 숲, 황폐한 마을 이 세곳 뿐입니다.

결정 되었다면 운전자 좌석에 앉은 **PL**이 운전기능을 시도해야합니다. 시동은 이미 걸어뒀으니 따로 시동걸 필요는 없습니다. 운전기능 성공시 안전한 운전. 실패시 매우 덜컹이며 **PL**들은 천장에 머리를 한번 박고 이성감소(**1D3**) 펄스시 이성감소 (**1D4+1**) **PL**가 여기서 얻은 데미지는 꿈이기에 모두 이성데미지로 들어갑니다. 탐사자가 진상을 아직 눈치 못챘을 경우에는 정확하게 어디에 데미지를 입은것인지 설명하지 않습니다.

전개

여러분은 해당 첫번째 목적지에 도착합니다. (여기서 체감온도 개별묘사) 도착하자 거리가 있어서인지 어두운 밤입니다. 현대와 달리 전등불 하나 없어 깜깜합니다. 모두 여기서 하룻밤 잠을 청해야할 것 같습니다. 잠들기 전 추위를 견디기 위해 불을 피우고 텐트를 설치할 준비를 하자고 **KPC**가 권유합니다.

KPC는 유일하게 남아서 텐트를칩니다. 시간이 상당히 소요될 것임을 넌지시 알려주세요.

주변 풍경의 묘사는 장소에 맞춰서 적당히 묘사해주세요.장소를 크게 2곳을 나눠주세요. 대충묘사해도 상관은 없습니다. 여기서 발견하게 되는 쪽지가 중요합니다. 탐색 순서를 정해 먼저 탐색하는 곳을 장소1 그 후 탐색을 장소2로 판정해주세요.

장소묘사 예시

1. 황무지

한때 발이나 논이었을지도 모르는 황무지는 무너진 콘크리트더미 혹은 커다란 바위가 띄엄띄엄 놓여져있습니다. 풀 한포기도 자라기 어려워 땅은 붉고 매우 황량해보입니다. 이런 곳에서도 사람이 지냈을까요 조금은 불을 피웠던 자리 같은 흔적들이 보이긴 합니다.

조사가능 장소-

사람들이 살던 건물이 무너진 것인지 콘크리트 더미가 보이는 서쪽 황무지 (서쪽황무지에서는 건물안에 있을 법한 옷가지라던가 사람들의 망가진 생활용품 등을 발견 가능)

붉은 땅에 자잘한 돌멩이와 말라 비틀어진 식물의 잔재가 보이는 동쪽 황무지(말라비틀어진 식물무리, 한때 동물이 살았는지 그들이 죽어서 남은 뼈들 등을 발견 가능)

2. 마른나무의 숲

한겨울의 자작나무들이 다닥다닥 붙어있는 것 마냥 우거진 숲입니다. 이파리는 하나없고 원래는 굵은 몸통을 가졌을 나무들이었을텐데 빼쩍 말라있습니다. 그래도 가지들이 우거져 굉장히 어둡고 음침한 분위기입니다.

조사가능 장소-

물이 얇게 흐르는 시냇가. 이렇게 물이 흐르고 있는 땅임에도 나무들은 말라있습니다.
(파헤쳐져서 짐승이 먹다 남긴 것 같은 생선시체들, 불 화덕가로 쓸 수 있을 것 같이 보이는
조약돌 등을 발견 가능)

어두침침한 깊은 숲속 멀리서 짐승의 눈빛이 보이는 것도 같다. (불 피울 수 있는 나뭇가지나
마른 풀들 그리고 커다란 짐승의 발자국 등 발견 가능)

3. 황폐한 마을

낡은 저층건물들이 한가득입니다. 과거 농사짓는 사람들이 모여지내던 장소였던 것 같습니다.
오랜 부식으로 전부 무너지기 일보 직전 입니다.

조사가능 장소-

잡동사니가 들어있는 것 같은 창고. (녹이 많이 슬어있는 농기구, 물뿌리개 등 창고에 있을 법한
물건)

그나마 건물이 형태가 유지되어있는 4인 가족이 지낸 듯 한 집.(어린 자녀가 있었는지 아이들의
물건과 식기 등 발견 가능)

조사시작할 때 탐사자들이 손전등을 사용하느냐 아니냐에 따라 관찰 성공률이 바뀝니다. 사용시 보통
성공 미사용시 어려운성공을 시도해야합니다.

관찰 없이도 쉽게 찾을 수 있는 물건 : 먼지가 쌓인 망가진 물건들, 태워서 불을 피울 수 있는 것들, 건전지.

PL가 조사시 쪽지 위치는 적당히 지정해주시면 되고, 각 장소에서 해당 쪽지를 발견할 수 있습니다.
성공시에는 쪽지 내용 전체를 알 수 있으며 실패시에는 쪽지의 일부분이 찢어져 알 수 없습니다. 찢어진
쪽지부분에 대한 예측 아이디어를 가능합니다. 다만 이경우 어려운 성공을 요합니다.

장소1에서는 령거미의 제물 바치는 것에 관한 내용의 쪽지를 발견할 수 있습니다.

장소2에서는 령거미의 독에 관한 설명이 있습니다.

이는 PL들이 살기 위해 필사적으로 떠올리는 정보들입니다.

두번째 관찰 시

PL들은 거미를 또 발견합니다. 이는 천장 일 수도 바닥일 수도 어딘가의 틈 일 수도 있습니다. 마찬가지로
불쾌감을 느끼게 됩니다. 앞전과 마찬가지로 공격시도 가능합니다. 공격시도한 탐사자는 모두 체력-2
독의 진행속도가 시간이 지나 빨라진 흐름입니다.죽이는 것에 성공할 시 앞전의 거미 죽였을 정보를
공유했느냐 아니냐에 따라 갈립니다. 해당 정보도 개인적으로 주어지며 공유가능합니다. 그리고
공격시도한 전원 체력-1

정보 공유 받지 않은 PL은 정보1에 대한 정보를 얻습니다.

이미 공유 받은 사람들과 정보를 처음 얻었던 사람들이 거미를 죽일 시 자신이 잠들고 일어나기 직전에 몸
한군데에 물려서 무언가를 주입당한 기억이 납니다.[정보2] 이때 이를 인지한 PL들은 물렸다 생각한
부위를 살펴보면 벌레물린자국을 볼 수 있습니다.

관찰 및 생물학 지식이 있을 시 벌레자국에 대한 추가정보.

관찰 성공시 : 벌레물린자국이지만 크기가 매우커 벌레의 입이 최소 사람 얼굴만한 사이즈일 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 기겁한 PL 이성체크 (0/1D3)

생물학 성공시 : 이는 거미에 물린 자국임을 알 수 있습니다. 벌레물린자국이지만 크기가 매우커 벌레의 입이 최소 사람 얼굴만한 사이즈일 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 기겁한 PL 이성체크 (0/1D3)

장소1 쪽지

꿈의 세계에 있는 령 거미는 아틀라치 나치의 자식이며, 아틀라치 나치를 숭배합니다. 이들은 자신의 부모라 여기는 아틀라치 나치에게 매달 한명씩의 제물을 바칩니다. 제물의 선정은 간단합니다. 이들이 살고있는 고원에는 이방인이 많이 떨어지는 편으로 이들을 동굴로 데려가 거미줄로 묶고 독을 주입해 제단에 올려둔다.

장소2 쪽지

령 거미가 주입하는 독은 아주 특수한 독으로 마법적인 효과를 발휘한다. 단순히 마비에서 그치는 것이 아닌 독에 당한 사람의 의식을 잃게 해 꿈을 꾸게 하며 그 꿈 안의 환각은 자신이 알던 이의 형태로 나타나며 꿈에서 깨지 않도록 유지 시킨다. 그 유대관계가 독이 주입당한 이의 이성과 육체를 둘다 좀먹게 만든다. 이 꿈을 깨려면...

위 쪽지들을 읽을 때마다 이성체크 (1D3) 해당 내용은 읽은 당사자만 아는 정보입니다.

여차저차해서 불피울 물건을 다 찾은 탐사자는 KPC에게로 돌아갑니다. 돌아가면 자신들이 일어났던 텐트와 비슷한 텐트를 쳐둔 KPC를 발견할 수 있습니다. KPC를 본 PL 전체 정신력 판정 성공시 체력-1 실패시 체력-2 탐사자가 진상을 알기 전에는 따로 고지되지 않습니다. 성공시 이 세계를 더 낫설게 느끼게 됩니다. 실패시 이 세계에 익숙해져갑니다.

발견한 쪽지를 공유하는 행동 시 KPC에게 발견되면 KPC가 쪽지를 뺀 행동은 합니다. 회피 판정 실패시 뺏기고 KPC는 이런 쓸데없는 것에 신경쓰지 말자며 모닥불 준비한 장소에서 라이터로 땀감들과 함께 태워버립니다. 이 행동에서 탐사자는 위화감을 느낍니다. KPC가 이랬었나? 하고요. 성공시 원데 나는 안보여주냐며 실랑이를 벌이게 됩니다. 말재주, 설득 혹은 납득할 만한 사유등으로 PL이 무사히 안 들키고 넘어갈 수 있도록 롤플레이를 진행하면 됩니다.

해당상황이 무사히 넘어가면 KPC는 라이터를 꺼내 모닥불을 지핍니다. 그리고 다 같이 비상식량을 끓여 식사를 마칩니다. 불이 과하지 않게 적당히 조절한 후 덤힌 돌을 텐트 안 난로가에 뒹셔 텐트도 따듯하게 만듭니다. 모두 다음날을 위해 텐트로 돌아가 잠을 청합니다. (대충 그런류의 따듯하게 하고 잠을 청한다는 묘사)

절정

새벽 이른 아침 첫날과 마찬가지로 KPC가 당신의 잠을 깨웁니다. 여행이 고됐을까요 상당히 지쳐가는 것이 느껴집니다.

모두 정리를 마치고 지프트럭에 올랐습니다. 오늘의 운전은 과연 누가 시도할까요

운전자가 결정 되었다면 운전자 좌석에 앉은 PL이 운전기능을 시도해야합니다. 이번에는 시동때 한번 운전 시작시 또 한번 총 두번의 운전기능을 시도합니다.

성공시 안전한 운전. 실패시 매우 거친 운전예 PL들은 착신이 쏘입니다. 이성감소(1D2) 펄스시 이성감소(1D4+1) 이때부터는 이성데미지 감소를 명확하게 고지합니다.

최종 목적지에 도착하자 지프트럭은 타이어에 펑크가 납니다. 모두 차에서 내려 돌아갈 길을 대비해 타이어를 찾아보자고 KPC는 이야기 합니다. 각자 흩어져서 찾아도 좋고 모여도 좋습니다. (여기서 체감온도 개별묘사)

세계의 끝에는 흙으로 지은 것으로 보이는 외딴 사각 건물 한채와 우유빛의 반투명한 막이 가로막고 있습니다. 여기서도 사람이 살았을까요? 식물의 흔적이라고는 커다란 나무동치가 전부입니다. KPC는 여기서 우선 타이터를 빼고 정비하는 작업을 시작합니다.

정신력 체크 성공시 저 벽에 무언가 있다는 불현듯한 예감이 듭니다. 실패한 사람은 아무것도 느끼지 못합니다. 전원 체력 -2

건물 안에는 오래된 나무 책상과 의자 그리고 책장이 있습니다. 하나의 방만 있는 건물입니다.

조사-

책장에서 얇은 책을 발견할 수 있습니다. 얇은 책은 암호해석에 도움을 주는 책인 것 같습니다. 책을 읽을 시 이성체크(1/1D3)

한번 더 책을 읽는 다고 시도하면 마지막 장에서 아래의 내용을 발견할 수 있다.

랭 거미는 협곡, 동굴, 지표면의 갈라진 틈과 같이 숨기 좋은 곳에 동지를 만든다.
이는 이들의 살고 있는 곳이 상대적으로 어둡다는 것을 알 수 있으며 빛을 향하여 가는 것이 올바른 길일 수도 있다.
랭 거미의 독은 드림랜드 내에서만 효과가 있기에 무사히 원래세계로 돌아가기만 한다면 독은 자연스레 해독될 것이다.

공유가능정보

책상 위에서 아래의 쪽지를 발견할 수 있습니다. 뒷장은 암호로 되어있습니다. 위의 책과 함께 이용해서 지능판정을 할 시에 뒷장의 메모를 해독할 수 있습니다.

[앞장] 저 벽을 나가야 해	[뒷장] 사람의 무의식은 얇은 막으로 되어있어 그를 뚫고 나가면 꿈에서 깰 수 있다. 독을 해독하려면 해독재를 찾아야해. 분명 랭거미는 똑똑하니까 유인책으로 쓸거야.
---	--

공유가능정보

조사 종료 후 밖에 나오자 타이어를 바뀐 KPC가 보입니다. 뭐하느라 이렇게 늦게 나오냐며 여기도 별건 없어 보인다고 얼른 식량을 찾으려면 슬슬 출발해야할 것 같다고 말합니다. 모두 어떻게 하시겠습니까?

막을 빠져나가기 위해 뛰어간다고 하면 민첩판정을 해주세요. 성공시 무사히 빠져나가고 실패시 KPC에게 잡혔습니다. 무슨 짓이냐고 울며 그러지 말라고 가면 죽는다고 하는 KPC와 근력대항으로 빠져나갈 수 있습니다. 빠져나간 뒤 민첩판정이 추가로 필요합니다. 붙잡힌 PL대신 민첩 성공한 사람이 근력대항 성공시에도 같이 나갈 수 있습니다.혹시나 여기서 KPC와의 전투요소를 넣고싶다면 적당히 스탯을 맞춰주세요.!! 이는 필수가 아닌 선택사항입니다.

세계를 가로 막는 막에 다가가면 막 바깥은 까마득한 절벽입니다. 어디까지 떨어지는지 잘 보이지 않습니다. 이 앞에서 다시 물어봐주세요 정말 막을 벗어날 것인지.

막을 벗어나려고 손을 뻗으니 그냥 통과해버렸습니다.그리고 발을 내밀자 당신은 바닥없이 깊고 깊은 공간을 떨어집니다.

막을 빠져나가지 못했다. 혹은 KPC와 함께 가기로 했다. -> A-1엔딩으로

결말

낭떠러지에서 떨어진 것만 같았던 모두는 눈을 뜹니다.

그렇습니다 KPC와 함께 했던 모든 것은 꿈이었던 모양입니다. 다만 몸은 꿈꿨던 거미줄에 감싸여있고 당신들은 거미에게 물린 자국에서 출혈이 진행되고 있는 것이 느껴집니다. 자신이 놓여져 있는 곳은 흑요석으로 이루어진 제단 위. 이 안은 축축한 것이 동굴인 것 같습니다.

그리고 모두 눈 앞을 바라보면 거대한 3M정도 되는 잠든 령 거미를 마주할 수 있습니다.

발견한 전원 이성체크 1/1D6

탐사자 전원은 일정 턴 또는 시간마다 체력이 -1씩 내려갑니다. 이는 이제부터 체력이 뚜렷히 드러나기에 탈출이 급선무입니다. 모두에게 현 체력 고지도 가능합니다. 굳이 어렵다면 장소 변화별로 처리해도 좋습니다.

거미줄에 벗어나기 위해 무기 전투 판정으로 그물 체력이 다 닳았을 시 빠져나오거나 근력 및 크기 대항을 진행할 수 있습니다. 먼저 빠져나간 사람이 다른 사람 그물을 제거하는 것에 도움을 줄 수 있습니다. 앞과 마찬가지로 판정

그물 근력 : 30 체력 : 10 크기 : 30	령 거미 근력 60 건강 50 크기 90 민첩성 60 지능 80 정신력 60 체력 14 피해: 1D6 / 피해 보너스: +1D6 체구: 2 이동력: 7 공격 라운드당 공격 횟수: 1 근접전 공격: 수많은 다리로 찔 수도 있고 거대한 몸통으로 부딪칠 수도 있습니다. 근접전 55% (27/11), 극단적성공일 경우 피해 보너스 장갑: 4점. *혹시나 전투의 긴박함을 위해서라면 해당 스탯에 물북 아틀라치 나치의 물기 판정을 섞어도 좋음. 대신 난이도가 높아진다*
-------------------------------------	---

거미줄을 돌파했다면 모두 탈출구를 찾아야 합니다. 관찰 기능 성공시 은밀행동으로 나가야 안전한 거리에 거미가 있음을 알 수 있습니다. 관찰 실패시 그냥 거미 위의 출구만 발견합니다.

탈출구로 이동 시 희망자에 한해서 은밀행동을 선택할 수 있습니다. 성공시 민첩을 실패해도 안들키고 나갈 수 있습니다. 실패시 디메리트는 없습니다.

나가는 판정으로 전원 민첩판정을 합니다. 2명 이상 성공시 무사 탈출. 2명 이하일 경우 실패한 사람은 6턴(처음 시도 포함) 까지 시도가 가능합니다.대신 업고 간다 등의 판정으로 성공시킬 수도 있습니다. (이럴경우 등에 업기 또는 들기 등에 관한 근력 크기 등의 판정 필요) 3턴 실패시마다 이성체크(1/1D3) 체력-3. 6턴이 될시 소란에 거미가 잠을 완전히 깨는 경우 별도의 탈출 또는 전투에 돌입할 수 있습니다.

무사히 나가면 물이 똑똑 떨어지는 어두운 동굴의 외길 입니다. 다행이도 어디서 빛이 미세하게 들어오는지 시야 구분은 가능합니다. 한참을 걸었을까 거대한 동공이 보입니다. 동공 한 가운데 천장에는 정체를 알 수 없는 푸르스름한 빛을 내는 이끼가 붙어있었고 한 가운데에 탁자마냥 올라와 있는 넓적한 종유석과 그 위에 무언가 올려져 있습니다.

관찰 성공시 해독제라고 붙어있는 인원수의 병 발견. 실패시 그냥 병으로 보입니다.

두번째 관찰 성공시 그 근방에 거미줄이 있는 것이 보인다. 함정입니다.

만약 챙기려고 다가갈 경우 거미줄에 붙잡히며 탈출시는 제단의 방에서와 같다. 령 거미는 거미줄의 진동을 느끼고 달려옵니다. 전체 탐사자의 행동 6턴째에 해당하는 순간 도착합니다. 만약 위에서 3턴 이상 소모했다면 4턴째에 도착합니다. (전투 또는 별도탈출)

[별도의 탈출 룰] 령 거미가 갇힌 상태에서의 탈출은 임의로 민첩을 굴러 이동을 판정하며 라운드당 한번의 공격이 들어오며 공격에 대항하는 행동(회피 또는 기타 등등)을 취해야 합니다. 공격 대상은 민첩순으로 1d(인원) 주사위를 굴리며 공격에 맞으면 체력 데미지 그리고 이동이 -1상태가 됩니다. 민첩 성공시 2거리씩 이동하는 것으로 판정. 만약 실패시 공격을 피하느라 움직이지 못한 것으로 판정합니다. 아래의 거리만큼 체력 무사히 이동에 성공한다면 동굴 밖으로 탈출할 수 있습니다. 제단의 방에서 출구까지와의 거리는 14 동공에서 출구까지의 거리 7. 거미는 붙잡는 것이 목적이므로 이동판정을 굳이 하지 않습니다. 탈출에 성공하면 C엔딩. 도중 붙잡혀서 체력이 다 닳으면 A-1엔딩

동공을 지나 외길을 걷다보면 공기의 흐름이 다름을 느낄 수 있습니다. 이때 누군가 관찰을 굴리면 한명씩 지나갈 수 있는 어두운 샛길이 보입니다.

거의 입구에 도착하면 땡 뚫린 절벽이 보입니다. 밝은 입구 밖으로 한걸음만 내딛어도 떨어질 것 같습니다.

PL은 여기서 선택을 해야합니다.

도중에 체력이 다 닳았다 -> A-1엔딩으로

어디로 갈지 갈등하다 시간이 다 되었다. -> A-2엔딩으로

동굴 안의 샛길로 빠져나간다. -> B엔딩으로

동굴 밖으로 뛰어나간다. -> C엔딩으로

엔딩

A-1엔딩

춥습니다. 이제 겨우 초겨울 날씨로 알고 있는데 몸이 오들오들 떨리고 눈앞이 흐려지는 것이 흡사 아무것도 안 입고 차가운 얼음물 속에 담겨있는 기분이 듭니다. KPC가 걱정하는 표정으로 다가와 당신을 끌어안습니다. 하지만 아무런 온도도 느껴지지 않습니다.

그대로 당신은 눈을 감습니다. 아무것도 들리지도 보이지도 않는 와중에 KPC의 목소리만 들립니다.

“어머니의 피와 살이 되어 함께 지내자”

-PL 로스트-

A-2엔딩

강한 충격과 함께 갑자기 눈 앞이 어두워집니다. 당신은 기절했습니다.

잠시간의 시간이 지났을까요 눈을 뜨면 KPC가 보입니다. KPC가 말합니다.

세계의 끝? 그게 무슨 소리일까요. 지구는 둥글어서 도달할 수 있는 끝이 없는데요?

그 말을 하자 KPC가 되려 역으로 이상하다는 듯 쳐다보며 말합니다.

"그게 무슨 소리야. 세계는 평평하다구"

-PL 로스트-

B엔딩

이 길은 어디로 향하고 있을까요? 나는 누구일까요? 정신적으로 혼란이 옵니다.

숨막히는 외길을 드디어 빠져나가면 작은 마을이 멀리에 있는 것이 보입니다. 거기까지 가는 길에는 황무지와 숲과 그리고 폐허가 있네요.

여기서 건강판정 후 성공하면 해독 성공 실패하면 정신력 영구 감소 후 해독성공 (감소치 1D4)

렐거미를 피해서 도망쳐 왔지만 이 넓고도 온갖 괴물들이 가득한 꿈의 세계. 드림월드에서 PL들은 무사히 살아남을 수 있을까요? 빠져나가서 현실세계로 돌아갈 수 있을까요?

앞 일은 알 수 없습니다.

-드림월드 End-

C엔딩

창밖에서는 새소리가 들려옵니다. 어느새 아침인가 봅니다. 눈을 뜨자 모두는 각자 마지막으로 잠이든 장소 었습니다. 텐트는 적어도 아니었습니다.

무언가 긴 꿈을 꾸는 것도 같은데 잘 기억은 나지 않습니다. 몽롱한 상태에서 잠든 자리에서 벗어나 물을 마시는데 전화소리가 울립니다.

KPC입니다.

전화를 받으면 KPC가 말합니다.

“일어났어? 우리 오늘부터 여행을 가기로 했잖아 준비했지?”

-생존End-

생존 보상

B엔딩

이성수치 **1D4** 회복 / 전투나 행동 중 별도 상승 판정이 있다면 기능상승 유지.

C엔딩

이성수치 **1D6** 회복 / 정신력 **1D4** 성장

B,C엔딩 공통 : 운 **1D100**에서 실패하면 **1D10**의 성장치. 쪽지를 읽은 횟수+1 크툴루 기능 상승.