

파도와 망각

이번에는 내가 길을 찾을게.

개요

세상이 멸망한 지도 벌써 10여 년이 흘렀습니다.
우리는 함께 멸망한 세상을 여행하고 있습니다.
기나긴 여행도 이제 막바지에 다다랐습니다.

영국에서 가장 아름답다는, 새하얀 절벽과 바다를 이웃한 세븐시스터즈.
당신은 그곳에서 지울 수 없는 위화감을 느낍니다.

우리는 분명히 ■■■■■■■■■■...

파도 소리가 컷가를 스칩니다. 머릿속이 혼란하게 흔들립니다.
...우리가 왜 이 여행을 하고 있었죠?

주의사항

- 세상이 멸망했습니다. 멸망의 요인은 부패, 그중에서도 땅이 썩는 것입니다. KPC와 PC는 그 세상을 여행하고 있습니다. 물자의 부족 사태는 일어나지 않았으므로 일상생활을 충분히 영위할 수 있습니다.
- 코스믹 호러 테이스트가 강한 시나리오입니다.
- 창작된 신화생물 및 주문, 창작된 오브젝트가 등장합니다.
- 캐릭터들의 국적을 타지 않으며 바다와 절벽만 있다면 국가 개변 가능합니다. (ex. 세븐시스터즈 > 몽돌해변)
- 본문의 모든 서술은 흐름을 원활히 이끌어 가기 위한 가이드라인으로 살펴 주시면 감사하겠습니다.

진상

0. 멸망의 원인

우주의 기이한 존재들 사이에서 전쟁이 일어났습니다.

많은 우주의 생물들과 권속들이 그 전쟁에 참여했고 수많은 우주의 괴물들이 죽었습니다. 그 사체를 처리할 장소로 지구가 선택된 건 순전히 우연이었을 겁니다. 사체 처리를 담당한 아틀라치 나차의 권속, 끈적한 점액질로 뒤덮인 거미 형태의 괴물 ‘나크차’는 사체를 지구에 투척합니다.

대다수의 사체는 바다에 투척되었지만, 적지 않은 수의 사체가 지구의 육지에 떨어져 여러 사람들의 목숨을 앗아가고 전쟁으로 죽음을 맞이한 신화생물들의 사체가 하필이면 이 지구에 쌓이기 시작합니다. 사람들은 이것이 신화생물들 타이라는 사실을 인지하지 못합니다.

우리의 별은 신화생물들의 사체로 부패하고 오염되어 멸망하고 말았습니다.

1. 진상

멸망한 세상을 함께 여행하던 우리는 다양한 곳을 돌아다니다 우연히 괴물들의 사체 더미를 목격하고 말았습니다.

신화생물의 사체를 본 평범한 인간들이 멀쩡할 리 없습니다. KPC와 PC는 이성을 잃고 미쳐 버렸습니다. 나크차는 괴물들의 사체로 오염된 바다에 두 인간들을 집어넣어 둘을 광기에서 강제로 해방시킵니다. 하지만 한 번 광기를 겪고 나크차의 손까지 탄 인간들이 평범한 삶을 살 수 있을 리 없습니다. 외계의 물질에 지나치게 노출되고 신화의 지식을 지나치게 많이 알아버린 둘은 **평범한 인간이 아닌 우주의 존재**가 되고 말았습니다.

위 설정으로 인해 두 사람은 주문을 습득할 때 별도의 습득 과정을 거치지 않습니다.

KPC와 PC는 우주 괴물들의 사체 때문에 이 별이 오염되었고, 세계가 멸망함과 동시에 주변인들이 거의 모두 사망했으며, 자신들이 가진 힘으로 육지를 그나마 보호할 수 있다는 사실을 깨닫습니다.

KPC는 크게 낙담했지만, PC는 정답을 찾았습니다. 원인이 사체라면 사체를 없애면 되는 게 아닌가요? 괴물들의 사체를 깔끔하게 청소하고 정화의 주문을 쓰면 육지의 부패를 늦출 수 있습니다.

PC는 KPC를 이끌었고, 둘은 괴물들의 사체를 청소하기로 다짐합니다.

2. 사고와 현재

그러나 여기서 예기치 못한 사고가 일어납니다.

어떤 괴물의 사체가 PC의 머리 위로 떨어져 PC가 죽고 말았던 겁니다.

KPC는 자신이 가진 신화적인 지식과 주문을 이용해 PC를 되살립니다. 다만 불완전한 주문을 사용한 부작용으로 PC에게 또다른 종류의 광기가 찾아오고 말았습니다. PC는 주기적인 단기 기억 상실을 겪고 있으며, KPC는 이것을 인지하고 PC를 보살피 주고 있습니다.

KPC는 PC의 단기 기억 상실을 해결하기 위해 신화적인 공부에 몰두하고, 다양한 주문을 습득했으며 PC의 기억을 찾기 위해서는 바닷속에 있는 보석이 필요하다는 사실을 알게 됩니다.

KPC가 신화적인 지식에 몰두하는 동안 세상은 위험할 정도로 오염됩니다.
이제 영국의 일부를 제외한 모든 곳이 부패하고 말았습니다.
마침내 세상은 이 둘마저 위협할 만큼 위험해지고 마는데...

3. PC의 기억 상실

PC의 단기 기억상실증은 그 주기가 매우 짧습니다. PC는 (1~50)+10일을 주기로 신화생물의 사체를 본 직후부터의 모든 기억을 잊습니다. 세션 도중 바다에 들어가 망각을 겪는다면 바로 전 상황에 겪었던 일과 대화도 잊어버립니다.

매일 밤마다 PC의 광기가 발현됩니다. PC는 이미 KPC와 함께 우주적인 존재가 되었기 때문에, KPC에게서 매우 강한 위화감을 느낍니다. 이전에도 몇 번 겪은 일이며, 그 때마다 KPC는 감내하고 광기에서 해방시켜 줄 방법을 찾는 데에 주력했습니다.

그 결과, KPC는 마침내 ‘나크차의 눈’이 기억 상실 완화에 효과가 있으며, 이 보석을 바다에서 구할 수 있다는 사실을 알게 되어 찾을 마음을 먹습니다. 시나리오 내부에서는 ‘보석’이라는 표현으로 대체됩니다.

4. 기타 정보

KPC는 3일차 오전 10시에 세븐시스터즈의 가장 높은 절벽 위에 사체가 떨어질 것이라는 사실을 알고 있습니다. 이는 그간 몇 년간 사체가 버려지고 치우는 패턴을 통해 예측한 것으로 정확도가 제법 높습니다.

이 시나리오에서 바다는 망각의 원인입니다. PC가 바다에 들어가면 모든 것을 망각합니다. 세션 도중 PC가 바다에 들어가려고 한다면 이전까지의 기억을 망각하는 연출을 활용해 주세요. PC가 기억을 잃을 때는 파도 소리가 들립니다.

도입

키퍼 정보 : PC는 플레이 시작과 동시에 망각의 순간을 겪습니다. 바닷속으로 빠지는 듯한 감각입니다. 이후 PC가 바닷속으로 진입할 때마다 비슷한 상황을 연출해 주시면 유용합니다.

발밑이 크게 흔들리더니 딛고 있던 것이 사라집니다.
무언가 PC의 발목을 꼭 붙듭니다. 강한 인력 같은 힘이 발목을 쥐어짜듯 휘감아 당깁니다.
아래로 쑥 빨려들어가는 느낌과 함께 어두운 물이 온몸을 덮칩니다.
어느덧 머리끝까지 잠긴 물 속에서 이상한 물체가 눈에 들어오기 시작합니다.
다리, 몸통, ...옳? 꼭 사람의 신체 같은 그것에서 거품이 오르고 있습니다.
저것이 사람이고, 거품이 올라오고 있다면 아직 살아 있다는 뜻일 텐데...

PC는 **[정신력]** 판정합니다.

성공 : 흐릿한 현실감, 전혀 막혀 오지 않는 숨, 지나치게 비현실적인 풍경입니다. PC는 지금 이 광경이 꿈이라는 사실을 자각합니다. 하지만 눈앞에 보이는 기괴한 풍경은 소름이 오를 만큼 끔찍스러운 기분을 선사합니다.

실패 : 정신이 흐려지더니 가물거리기 시작합니다. 발목이 끊어질 듯이 아파 오며 발목이 끊어질 듯한 격통이 느껴집니다.

기분 나쁜 느낌을 미처 떨쳐 버리지 못하고 비명을 지를 뻔했던 순간, PC는 눈을 뜹니다.
노을빛 하늘이 보입니다. 물이라고는 처음부터 존재하지 않았던 것처럼 잠잠합니다. 아무래도 더럽게 기분 나쁜 꿈이었던 모양이죠.
노을진 하늘과 고운 자갈밭, 파도 치는 소리, 그리고 익숙한 기척.
귀에 익은 목소리와 함께 PC는 눈을 뜹니다.

키퍼 정보 : KPC는 PC가 단기 기억상실증을 동반하는 광기에 빠져 있다는 점을 알고 있습니다. PC를 안심시키는 대화를 진행해 주세요. PC가 어느 정도 안정을 찾았다면 다음으로 진행됩니다.

<주요 정보>

- 이곳은 잉글랜드 브라이튼에 있는 세븐시스터즈입니다. 열 개의 깡아지름 듯한 절벽이 있는 해안은 그 어떤 곳보다 고요합니다.
- 절벽 위에는 관광용이 명백해 보이는 별장들이 보입니다.
- 둘은 세븐시스터즈에 도착한 지 얼마 되지 않았습니다. 기간은 하루 이상으로 자유롭게 설정해 주세요.
- PC는 광기의 발현으로 고통스러워하고 있었으며, KPC가 보살피고 있었습니다. KPC는 ‘PC가 갑자기 쓰러졌다’, ‘잠깐 잠들었다’ 등 PC를 안심시키기 위한 거짓말을 할 수 있습니다.

1일차 저녁

KPC는 PC와 함께 별장이 있는 절벽 위로 올라갑니다. KPC가 별장의 문을 밀어 엽니다.
체법 생활감이 있는 별장 안에는 PC와 KPC의 물건이 잔뜩 놓여 있습니다.
...가만, 우리가 이 별장에 온 적이 있었던가요? PC는 **[지능]** 판정합니다.

성공 : 아무리 생각해도 기억이 나지 않습니다. 언제 여기로 와서 언제 짐을 풀었죠? PC는 강한 위화감을 느낍니다. **[이성]** 판정합니다.

실패 : 그리고 보니 어렴풋이 기억이 날 듯 말 듯합니다. 그리고 보니 이곳이 우리가 세븐시스터즈에서 묵을 숙소였죠? 분명히 그랬던 것 같긴 한데... 기억이 명확하지 않습니다.

키퍼 정보 : PC의 기억이 떠오른 건 아닙니다. 자기 자신을 보호하기 위해 무의식이 기억을 왜곡한 것입니다.

커다란 창문 너머로 **[노을이 번진 바다]**가 보이고, 여행객들에게 임대하는 별장에 걸맞지 않은 **[책장]**이 놓여 있으며, 이른 시간에 떠오른 **[달]**과 **[캠핑 용품]**이 보입니다.

[노을이 번진 바다] : 시간이 꽤 늦었음을 깨달을 수 있을 만큼 짙은 노을이 번져 있습니다. PC는 다시 절벽 아래로 내려가 수영을 하러 나가도 됩니다.

수영을 하는 경우 KPC를 이용해 한 차례 말려 주시고, PC가 물에 닿는 순간에는 망각 기믹이 발생합니다. 물에 빠지는 듯한 착각과 파도 소리, 그리고 기억이 가물거리는 묘사를 적극적으로 활용해 주세요.

몸에 힘이 빠진 PC를 KPC가 구출해 자갈밭으로 데리고 나옵니다.

[책장] : 웬 책이 가득 꽂혀 있는 책장입니다. 제목이 하나같이 이상합니다. **[열권 너머의 괴물들]**, **[거대 존재에게 대항하는 방법]**, **[망각의 파도]**?

키퍼 정보 : KPC가 가지고 있던 책들입니다.

[열권 너머의 괴물들] : 책에 희한한 내용이 적혀 있습니다. PC에게 핸드아웃을 배부해주세요.

<하늘은 공포로부터 우리를 보호하기 위한 보호막과 같은 역할을 수행합니다.
하늘 뒤편으로 보이는 생물들이 있다면, 그저 모든 것을 운에 맡기십시오.
우주의 공포들이 이 행성을 주시하고 있다는 의미입니다.>

[거대 존재에게 대항하는 방법] : 이 책의 내용에 따르면 이 세상에는 크기가 엄청난 괴물들이 있다고 하는데, 우리가 그 괴물들에게 대항할 수 있다는 사이비 같은 내용들이 가득합니다.

PC는 마지막 페이지에서 주문을 두 가지 목격합니다.

<확대 주문>

<비용 : **[이성]** 판정, **[마력]** 판정 >

<우주에서 유래한 물건의 크기를 크게 만들 수 있습니다. ‘축소 주문’에 대응하는 주문입니다.>

<축소 주문>

<비용 : **[이성]** 판정, **[마력]** 판정 >

<우주에서 유래한 물건의 크기를 크게 만들 수 있습니다. ‘확대 주문’에 대응하는 주문입니다.>

PC가 습득한 주문을 아무 것에나 사용해 본다면 실제로 듣는다는 사실을 알 수 있습니다. PC의 백스토토리와 관련한 이유로 PC는 습득 과정 없이 주문을 사용할 수 있습니다.

[망각의 파도] : 가장 수상한 제목의 책입니다.

<예로부터 물은 무의식과 망각을 비유하는 수단으로 활용되었다. (중략) 우주의 존재들의 무의식은 가장 드넓고 깊은 물 속에 존재하리니, 유실된 기억은 물에서 그 해답을 찾을 수 있을지어다.>

[달] : 절반 정도 떠오른 달입니다.

[정신력] 판정 성공 시 위화감을 깨달을 수 있습니다.

어제 보았던 달은 분명 초생달이었는데, 오늘의 달은 반달입니다. 착각일까요?

[관찰력] 판정 성공 시 PC는 하늘에서 기묘한 잔상을 보게 됩니다.

노을이 번진 멀쩡한 하늘, 그 하늘에 보라색의 이상한 금이 가 있습니다. 다음 순간, 그 틈 사이에서 무언가 잉크를 뿜듯 울컥 흘러나옵니다. 노을진 하늘로 빠르게 번져 나가던 금은 거미줄 같은 형태를 취하더니 번개처럼 요란하게 점멸합니다.

... 착각일까요? 믿기 어려운 광경을 목격한 PC는 **[이성]** 판정합니다.

키퍼 정보 : KPC는 이 광경에 매우 익숙하므로 PC를 안심시키는 데에 치중합니다. PC가 지나치게 태연한 KPC에게 위화감을 품을 소지가 다분하기 때문에 KPC는 처음부터 이 광경을 못 본 척하는 것이 자연스럽습니다. 아무튼 광기에 걸려 있는 PC를 보호하는 것이 KPC의 목표니까요.

[캠핑 용품] : 바닷가에서 캠핑을 할 수 있는 캠핑 용품입니다. PC와 KPC는 캠핑을 즐겨도 좋습니다. 물에 들어갈 시 망각 기믹이 적용됩니다.

다음 목적지를 알고 있는 KPC와 ‘어딘가로’ 가야 한다는 사실을 잊어버린 PC,
하루를 마무리하기 전, PC는 **[정신력]** 판정합니다.

성공 : KPC를 보는 순간 덜컥 기묘한 불쾌함이 느껴집니다. 이 사람이 싫을 때에 느껴지는 불쾌함과는 조금 다릅니다. 그러나 가만히 좌시하기에는 지나치게 찜찜한 감정입니다. 어디선가 물 냄새가 나는 것 같기도 한데….

키퍼 정보 : PC가 KPC를 보는 순간 자신의 망각을 자각했기 때문입니다.

실패 : KPC가 당장이라도 사라질 것 같은 이상한 예감에 휩싸입니다. 아니, KPC가 지금 당장 눈앞에서 녹아 없어질 것 같은 이상한 느낌이 듭니다.

이때 **[정신력]** 판정에 성공하면 충동을 참을 수 있습니다. 판정 실패 시 KPC가 허공에 녹아 사라지는 듯한 느낌과 함께 **[이성]** 판정합니다.

키퍼 정보 : PC가 무의식중 망각을 자각하고 있다는 의미입니다.

PC가 위화감에 저항할 수도 있습니다. KPC는 더없이 이성적인 상태이므로 이 상황을 현명하게 헤쳐 나갈 수 있을 것입니다. PC가 이 세상이 ‘무언가 이상하다’는 사실을 자각한다면 성공입니다.

PC가 KPC에게 ‘기억이 나지 않는다’는 말을 하는 경우 KPC가 PC에게 하루 일찍 광기에 대해 귀뜸해주는 플레이를 진행하는 것도 가능합니다. **기억 이벤트**를 이때 진행해 주시고, ‘모레 오전 10시에 세븐시스터즈의 가장 높은 곳으로 가야 한다’는 정보를 전달해 주세요.

키퍼 정보 : KPC가 정확한 일시를 알고 있는 이유는 NNN의 출현 주기가 정해져 있기 때문입니다.

2일차 오전

아침입니다. 두 사람은 새로운 하루를 시작할 준비가 되었습니다.

키퍼의 목적은 PC에게 **목적지, 가장 높은 절벽으로 가야 한다는 사실과 거기서 무언가를 '청소'해야 한다는 사실을 전달하는** 것입니다. '무엇'을 청소해야 하는가에 관한 대답은 PC의 기분이 이상해질 거라는 등의 말로 회피해도 좋습니다. 본론을 꺼내기 전 충분한 대화를 진행해 주세요. 가능하면 이날 오전까지는 **기억 이벤트**를 진행하는 편이 좋습니다.

도란도란하기도, 어쩌면 어색하기도 할 하루를 시작하던 PC는 **[관찰력]** 판정합니다.

성공 : PC는 KPC 곁에서 스멀거리는 기묘한 그림자를 목격합니다.

실패 : KPC의 손목에 무언가 질척한 것이 감겨 있습니다. 저게 무엇일까요? 새카맣고 질척한 점액을 닦은 것이 KPC의 손에 들러붙어 있는데….

키퍼 정보 : KPC는 틈날 때마다 바다에 들어가기 때문에 신화생물들의 영향을 PC보다 훨씬 많이 받았습니다. 그 때문에 발현되는 위화감입니다.

PC의 반응에 대한 KPC의 적당한 대응이 필요합니다. 이 사건을 계기로 “우리가 다음 날 오전 10시까지 세븐시스터즈의 가장 높은 절벽으로 향해야 하니 이런 중요하지 않은 일로 실랑이를 벌이기에는 시간이 아깝다”는 내용의 대화로 자연스럽게 이어가면 좋습니다.

대화의 흐름에 따라 PC가 우리가 무엇 때문에 여행하고 다녔냐는 질문을 할 경우에는, KPC가 PC의 단기 기억상실을 알고 있다는 점을 고려해 “기억 안 나지?” 따위의 말로 **기억 이벤트**를 유발해 주세요.

KPC는 내일 오전 10시에 ‘가장 높은 절벽’으로 가야 한다고 말합니다. 기억을 되찾은 PC가 절벽으로 가는 목적을 질문할 경우에는 ‘청소하러 가야 한다’ 정도의 정보를 주면 적당합니다.

만약 자신의 기억이 없다는 사실을 눈치채지 못한 PC가 이유를 캐묻는다면, KPC는 PC의 기억이 ‘없다’는 사실을 알려주며 **기억 이벤트**로 진행됩니다.

기억 이벤트

PC가 어떤 경위로든 자신의 기억에 문제가 생겼다는 걸 알아차릴 경우 발생하는 이벤트입니다.

PC는 **【정신력】** 판정을 진행합니다. 성패 여부와 상관 없이 강렬한 위화감을 느끼며, 언젠가 목격했던 신화생물의 사체의 모습을 떠올리게 됩니다. 이때 **【정신력】** 판정에 극단적 성공할 경우 자신이 무언가를 ‘잊어버린 것이 확실하다’는 사실을 명확히 자각하게 됩니다.

위화감이 쏟아집니다.

우리가 이곳에 온 이유가 분명히 있을 텐데...

아니, 애당초 우리가 이 여행을 하는 이유가 무엇이었죠?

기억이 왜 나지 않는 걸까요? 누가 기억을 없애 버리기라도 한 걸까요?

KPC의 팔에 감겨 있던 새카만 점액이 KPC의 팔을 타고 스멀거립니다. 그것은 금방이라도 KPC를 집어삼켜 이 세상에서 없애 버릴 것만 같습니다.

PC는 **【정신력】** 판정으로 혼란스러운 느낌을 잠재울 수 있습니다. 판정 실패 시 혼란은 여전히 PC 곁에서 스멀거립니다.

텅 비어 있는 기억, 이걸 어떻게 잃어버린 건지 아직은 불명확합니다. PC의 성향에 따라 기억이 불완전한 상태로 있어야 한다는 사실 자체를 불쾌하게 느낄 수도 있겠습니다.

KPC는 PC가 잃어버린 기억을 꼭 되찾아줄 거라고 약속할 수도 있고, 반대로 영영 잊은 채 살게 해주겠다고 약속할 수도 있습니다. 끔찍한 기억이라도 찾고 싶은지, 영영 잊는 게 낫다고 생각하는지 물을 수도 있겠습니다.

관계에 알맞은 롤플레이잉으로 PC와 KPC 사이의 유대감을 다져 주세요.

2일차 오후

확실한 것은 우리가 세븐시스터즈에 온 이유가 무언가를 청소하기 위해서라는 점, 그리고 3일차 오전 열 시에 세븐시스터즈의 가장 높은 절벽으로 가야 한다는 점입니다. 그리고 아직 그 때까지는 시간이 조금 남았습니다.

자유로운 롤플레이잉으로 진행되는 구간입니다.

KPC는 별장의 책을 펼쳐 주문을 열심히 익힙니다. **[망각의 파도]**입니다. PC의 기억을 되찾기 위해서 읽는다는 사실을 솔직하게 전달해 주셔도 좋습니다.

PC는 KPC가 무얼 하는지 살필 수도, 혼자서 밖에 나가 바다를 즐기거나 **[가장 높은 절벽]**으로 향할 수도 있습니다.

[가장 높은 절벽] : 세븐시스터즈에서 가장 높은 절벽입니다. 무려 72미터에 달하는 높이를 자랑하는 이 절벽은 아래를 내려다보는 것만으로도 모골이 송연해지는 경험을 할 수 있습니다. 떨어질 가능성이 있으니 가까이 다가가지 않는 게 좋겠습니다.

PC가 이 아래로 일부러 떨어진다면 몸이 전혀 다치지 않는다는 사실을 자각할 수 있습니다. 다만 이 경우 KPC가 나타나 화를 낼 수는 있겠습니다.

시간이 흐르면 KPC는 바다에 혼자 들어가 무언가를 찾으려고 합니다.

PC가 KPC를 따라간다면 PC가 들어가지 못하게 강하게 제지하는 모습을 보여주시고, 그럼에도 들어간다면 망각 기믹이 다시 발동됩니다.

PC가 KPC를 따라가지 않는 경우 창밖을 통해 바다 속에 혼자 들어가는 KPC의 모습을 볼 수 있게 해주세요.

KPC는 바다 속에서 웬 동그란 모양의 보석을 찾아옵니다.

키피 정보 : PC에게 걸려 있는 망각의 저주를 해제할 수 있는 아티팩트입니다.

KPC는 보석을 놓고 샤워를 하러 들어갑니다. PC가 이 보석에 접촉한다면 기억 하나를 찾을 수 있습니다. PC는 이 보석으로 인해 PC가 KPC를 이끌었다는 사실을 알게 됩니다.

KPC는 무슨 이유에서인지 전에 없이 괴로워하고, PC는 그런 KPC를 보고 있습니다. “뭘 질질 찢고 그래? 치우면 되잖아?” 분명 ‘우리’의 모습이지만 남의 이야기를 보는 것처럼 생소한 기분이 듭니다.

“버릴 때마다 치우러 가면 되지. 별 걱정을 다 하고 있어. 따라와. 길은 내가 찾을 테니까.”

PC의 말에 KPC는 PC를 따랐습니다.

아무튼 우리는 아주 많은 곳을 다녔습니다. 수많은 사체를 보고 수많은 사체를 청소했습니다. 부패한 땅을 눈앞에서 목도하는 순간에도 우리는 멈추지 않았습니다. 그것이 ■■■■ ■■■■ 길이었으니까요. 그리고... 어느 때처럼 기이한 생물의 사체를 치우던 날,

PC!

다급한 KPC의 목소리와 함께, 갑자기 PC의 머리 위에 그림자가 드리웁니다.

황,

PC는 강한 격통과 함께 정신을 차립니다.

황황황, 소리가 다시 한 번 들립니다. 아무래도 [문] 쪽에서 들리는 소리 같습니다.

[문] : 문을 열어 보면 웬 남자 하나가 서 있습니다. 새카만 머리카락에 자기도 모르게 흠칫할 만큼 아름다운 얼굴을 가진 남자입니다. 멸망한 세상에 웬 사람이죠?

남자는 PC를 향해 산뜻하게 웃으며 KPC가 가져온 보석이 자기 것이니 달라고 요구합니다.

바다에서 건져온 보석인데 갑자기 웬 똥단지 같은 소리일까요? PC가 의혹을 표할 경우 남자는 상냥하게 웃으며 말을 돌립니다.

“PC, 그자가 우주의 존재라는 사실을 알고 있습니까?”

키퍼 정보 : 남자는 니알라토텍이 변장한 모습입니다. PC에게 혼란을 주어 보석을 빼앗기 위해 접근했습니다.

<주요 정보>

남자는 KPC가 평범한 인간이 아닌 괴물이고, 우주의 존재라고 말합니다. 우주의 존재란 지구 바깥에 존재하는 괴이한 괴물 중 하나임을 의미합니다. 그러면서 덧붙입니다. “KPC에게서 위화감을 느낀 적 없나요? 단 한 번도?”

그렇게 혼란을 주지만, 정작 KPC의 원래 정체가 뭐냐고 캐물으면 대답하지 못합니다. 니알라토텍이 인간을 기만하는 데에 세밀한 변명을 준비했을 리가 없죠.

남자는 PC에게 날카로운 날을 건넵니다.

“이건 우주의 존재를 죽일 수 있는 무기입니다. 이걸로 KPC를 죽이면, 혹시 모르죠. 당신은 살아남을 수 있을지.”

PC가 그 날로 니알라토텍을 찌르려고 한다면 니알라토텍이 상당한 반응 속도로 피하며 사라집니다.

키퍼 정보 - 이 날은 이후에 NNN을 죽일 수 있는 수단으로 활용 가능합니다.

PC의 손 안에 있는 날은 당장이라도 살을 벨 듯 날카롭게 빛납니다.

그때, 문이 달각 열리는 소리가 들리더니 KPC가 욕실에서 나옵니다.

관련 볼플레이잉을 진행할 수 있습니다. KPC는 괴물이나는 물음에 긍정해도 부정해도 무방합니다. 다만, 이때 PC가 KPC를 죽인다면 **ED1**입니다.

대화 도중, PC는 또다시 **[정신력]** 판정합니다.

성공 : KPC를 보는 순간 덜컥 기묘한 불쾌함이 느껴집니다. 이 사람이 싫을 때에 느껴지는 불쾌함과는 조금 다릅니다. 그러나 가만히 좌시하기에는 지나치게 찜찜한 감정입니다. 어디선가 물 냄새가 나고, 파도 소리가 들리는 것 같습니다….

실패 : KPC가 당장이라도 사라질 것 같은 이상한 예감에 휩싸입니다. 아니, KPC가 지금 당장 눈앞에서 녹아 없어질 것 같은 이상한 느낌이 또, 또다시 느껴집니다.

이때 추가 **【정신력】** 판정에 성공하면 충동을 참을 수 있습니다. 판정 실패 시 KPC가 허공에 녹아 사라지는 듯한 느낌과 함께 **【이성】** 판정합니다

3일차, 오전 10시

길었던 날이 끝나고 마침내 약속했던 오전 열 시가 되었습니다. PC는 KPC의 안내에 따라 가장 높은 절벽으로 향합니다.

어제는 분명히 깨끗했던 절벽인데, 그 자리에 **[무언가]**가 있습니다.

[무언가] : KPC의 몸을 휘감았던 것과 정확히 똑같은 질감의 점액질입니다.

고개를 들어 보면 점액질이 죽 이어진 곳에 부피 있는 무언가가 보입니다.

곤충을 닮은 알 수 없는 괴물들, 그것들 수십 체가 생기를 잃고 축 늘어져 있습니다. 악취에 가까운 냄새를 맡는 순간 정체를 알 수 있습니다. 저건 무언가의 사체입니다. 그것은 끔찍할 정도로 몸을 부르르 떨며 뒤틀고 꿈틀거립니다. 탐사자는 **[이성]** 판정합니다.

KPC는 PC에게 이 사체들을 처리해야 하니 사체들을 모아 달라고 부탁합니다. PC가 **[근력]** 판정 등으로 사체들을 모으면, KPC가 품에서 웬 수첩을 꺼내더니 기묘한 주문을 외웁니다. KPC가 주문을 외우는 동안 사체들이 서서히 녹아내리기 시작합니다.

PC가 원할 경우에는 수첩의 내용을 읽을 수 있습니다.

<정화의 주문>

<비용 : **[정신력]** 판정 >

<모든 것은 우주에서 기인하고 우주로 사라지는 법. 시전자의 영혼이 우주의 찢어진 것들을 흡수합니다.>

KPC의 영혼이 이런 것들을 흡수한다는 의미일까요? 그럼, KPC를 볼 때마다 기묘한 기운이 느껴졌던 이유가 이것일까요?

위화감을 느끼는 동안 수십 체의 점액질이 흔적도 없이 사라집니다. 두 사람은 잠시 대화를 하며 시간을 보낼 수 있습니다.

두 사람이 막 자리를 뜨려던 그때, 느닷없이 쿠르릉, 하는 소리가 들립니다.

하늘에 커다란 균열이 생기더니 위아래로 썩 갈라집니다.

꼭 거대한 짐승의 아가리처럼 크게 벌어진 하늘에서, 그 사이로 차마 형용하기 힘든 형체의 괴물이, KPC의 머리 위로 떨어집니다.

PC가 움직이기를 선택할 경우 **[민첩]** 판정을 진행합니다.

대성공 : PC는 KPC를 구할 수 있습니다.

성공 : PC의 행동의 선택권이 주어집니다. KPC를 보호하고 대신 괴물의 공격을 맞을 수 있습니다. 물론 가만히 있어도 됩니다.

실패 : PC는 KPC의 머리 위로 떨어지는 생물을 바라만 볼 수밖에 없습니다.

ROLL BACK

1) PC가 KPC를 구하고 괴물의 몸에 깔리는 경우, 죽음의 격통과 함께 PC의 몸이 점액질로 뒤덮입니다. PC는 신화생물과 직접 접촉한 영향으로 모든 기억을 되찾습니다.

2) PC가 혼자 남는 경우, KPC가 괴물의 몸에 깔리는 모습을 눈앞에서 목격합니다. 땅이 부패합니다. 방금 전까지 우리가 딛고 서 있던 땅이 하루아침 사이에 악취와 함께 썩어 버리고 말았습니다.

PC는 그 부패한 땅 속에서 점액질로 가득 뒤덮인 KPC의 시신을 발견하고 맙니다.

PC가 KPC의 시신에 묻어 있는 점액질을 만지면, PC는 잊었던 기억을 모두 되찾습니다.

3) PC가 KPC를 간신히 구하는 경우, 땅이 부패하는 모습을 목격합니다.

우리가 딛고 서 있던 땅이 하루아침 사이에 악취와 함께 썩어 버리고 말았습니다.

괴 같은 점액질이 PC의 몸에 튀고, PC는 잊었던 기억을 모두 되찾습니다.

키퍼 정보 : 이 경우 PC는 몸이 짓눌리는 듯한 격통을 느끼며 주마등을 봅니다. KPC가 생존 주문을 활용해 PC를 다시 살려 내는 전개를 따릅니다.

지겨운 파도 소리가 들립니다. 어떻게 잊고 있었던 건지 모를 만큼, 감당하기 힘든 수많은 정보들이 PC의 뇌리를 가득 잠식합니다.

처음 망각한 순간, 우리는 멸망한 세계를 함께 여행하다가 기이한 생물의 사체를 목격했습니다.

그 사체를 본 우리는 미쳐버렸고, 거대한 거미 모양의 우주 생물이 나타나 우리의 몸을 바닷속에 담갔습니다.

그날부터 우리의 삶은 완전히 달라졌습니다.

그 남자의 말이 맞습니다. 우리는 평범한 인간이 아닙니다.

우주의 생물이 우리를 오염된 바다에 담그는 순간, 우리는 평범한 인간을 벗어난 ‘우주의 존재’가 되었습니다.

그 남자의 말대로 우리는 괴물인 셈입니다. 하지만, KPC만 괴물인 게 아니라 PC 또한 함께 괴물이 되었습니다.

이런 중요한 사실을 어떻게 잊고 있었을까요?

PC, 이 땅이 왜 부패하기 시작했던가요?

우리는 함께 여행하면서 그 이유를 찾았습니다.

어느 날부터 지구에 떨어지기 시작한 기이한 생물들의 사체, 그 사체에서 나오는 사특한 기운 때문입니다.

남아있는 땅은 우리가 밟 딛고 있는 이 자그마한 땅뿐, 다른 곳은 모두 손쓸 수 없을 정도로 썩어버렸습니다.

우리는 함께 정화의 주문을 익히고, PC가 보석에서 보았던 것처럼 함께 세상을 구하기 위한 여행을 시작했지만...

그래요. 이전에도 이런 일이 있었습니다.

그때는 PC의 머리 위로 괴물이 떨어졌고, PC는 한 번 목숨을 잃었습니다.

죽었는데, 정신을 차려 보니 살아나 있었죠. 그날 눈물을 쏟던 KPC의 얼굴을 보았던 기억이 납니다.

무슨 수를 썼는지 모르겠지만 KPC는 PC를 다시 살려 냈고, 우리는 여행을 계속했습니다.
우리는 끊임없이 땅 위의 사체를 치우며 애를 썼지만 이 행성의 부패를 막기에는 턱없이 부족합니다.
알고 있지만, 그럼에도 우리는 세상을 위해서 끊임없이 움직였습니다. 그러나,
우리는 머지않아 전혀 예상치 못한 문제에 직면하고 말았습니다.

KPC가 PC를 살려낸 이후로, 무슨 이유에서인지 KPC의 길잡이였던 PC가 주기적으로 기억을 잃는
저주에 걸리고 만 겁니다.
그럼에도 KPC는 PC를 믿었습니다. PC를 굳게 믿고, PC의 광기가 해결되기만을 간절히 기다리며
방법을 찾았습니다.
이번에는 KPC가 기억을 잃는 PC를 안내하면서, 또다시 몇 년 동안.
그러는 동안 PC는 몇 번이고 기억을 잃었습니다.
그 결과가 이것인가요?

PC는 KPC의 사체를 조사할 수 있습니다.
KPC의 몸에는 [수첩]이 있습니다. 점액질로 온통 더러워졌지만, 이 수첩에서 생환 주문을 익힐 수
있습니다. 이 주문을 사용하면 KPC를 다시 살려낼 수 있습니다. 생환 주문으로 살려낸 KPC는
(1~50)+10일 주기의 기억상실을 겪게 됩니다. 보석을 가지고 있다면 상쇄 가능한 부분이지만, 이
정보를 먼저 제시하지는 마세요.

<생환 주문>

<비용 : [정신력] 판정, 검증되지 않은 부작용>

<우주로 돌아간 특정한 우주의 존재를 다시금 기존의 형태로 돌려보낼 수 있다. 그러나
검증되지 않은 주문이므로 사용에 유의할 것.>

이 '검증되지 않은 부작용'이 기억 상실이였을까요?
PC는 KPC를 살리지 않아도 무관하지만, KPC가 생환한다면 잠간의 롤플레이를 즐겨 주세요.

땅이 썩는 냄새가 자욱합니다. 이곳 역시 부패가 시작된 겁니다.
이제 이 별에서 썩지 않고 남은 땅이 어느 정도나 남았을까요.
KPC는 이 땅을 포기하지 않고 계속 정화하려고 합니다. 이 땅을 구할 수 있는 건 우리뿐이니까요.
PC가 KPC에게 세상을 지킬 용기를 주었던 것처럼, KPC는 끝까지 이 세상을 지키고 싶어합니다.

이 점액질 가득한 곳은 눈으로 보기에 이미 틀린 것 같습니다.
하지만, 정말로 방법이 없을까요?

조금씩 가까워지는 파도와 부패해 가는 땅.
그리고 또다시 우리를 향해 아가리를 벌리는 하늘.
이제 또 우주의 존재가 이 땅으로 떨어진다는 신호입니다.

하늘은 다시금 거미줄 모양으로 점멸합니다.
그것을 보는 순간 PC는 직감합니다. 저 너머에 우주의 존재가 있습니다.
...가만, 저것을 보니 무언가 떠오르는 것이 있습니다.

[지능] 판정 성공 시 PC는 신화생물들의 사체가 지구에 떨어질 때마다 저 거미줄 모양의 균열이 나타났다는 사실을 깨닫습니다. 어쩌면 저놈이 이 땅에 사체를 투척하는 원흉일지도 모르죠.

KPC는 또다시 사체가 떨어지기를 기다립니다.

PC는 무엇을 할까요?

PC는 다이스 룰로 다양한 단서를 얻을 수 있습니다.

[교육] 판정 성공 시 바다로 들어가면 이 점액질의 영향을 받지 않으리라는 단서를 얻을 수 있습니다.

[관찰력] 혹은 [행운] 판정 성공 시 웬 창을 발견할 수 있습니다. 신화생물의 사체를 살피거나 점액질을 헤치는 등의 룰플레이으로도 쉽게 발견할 수 있으나 창날에 베여 [체력] 판정합니다.

키퍼 정보 : 신화생물을 죽일 때 쓰인 창입니다. 즉, 이 창은 신화생물을 죽일 수 있을 정도의 살상력이 있습니다.

추가 [교육] 판정 성공 시, 이것이 신화생물의 시신 속에서 발견되었다는 사실을 떠올릴 수 있습니다.

그렇다는 건, 신화생물이 이것 때문에 죽었다는 뜻이 아닌가요?

신화생물을 죽일 정도의 살상력이 있다는 의미일 텐데, 이걸로 어떻게 할 수 있는 방법이 없을까요?

이후는 PC의 선언에 따라 엔딩을 진행해 주시면 됩니다.

육지를 포기하고 바다로 돌아가는 경우 **ED2**, KPC와 함께 바다로 돌아가는 경우 **ED3**입니다.

KPC와 함께 육지에 남기로 한다면 **ED4**입니다.

원흉, NNN을 공격한다면 **ED5**입니다.

엔딩

ED1 | 대의를 위하여

조건 : 2일차 저녁, PC가 KPC를 죽였을 경우

그 남자의 말대로 KPC는 인간이 아닌 게 틀림없습니다.
PC는 KPC를 죽임으로써 생존한 인간의 도리를 다하기로 합니다.
PC가 들고 있던 날에 공격당한 KPC는 베인 상처에서 점액질을 쏟습니다.
어쩌면 그 남자의 말이 정말이었을지도 모르죠.
PC는 오래 견디지 못하고 앞으로 쓰러지는 몸을 보았습니다.

이것은 절대적으로 옳은 선택입니다.
멸망해 가는 세상에 괴물을 살려둘 수는 없으니까요.

파도 소리가 들립니다.

세상이 멸망한 지도 벌써 10여 년이 흘렀습니다.
우리는 함께 멸망한 세상을 여행하고 있습니다.
기나긴 여행도 이제 막바지에 다다랐습니다.

영국에서 가장 아름답다는, 새하얀 절벽과 바다를 이웃한 세븐시스터즈.
그곳에서 우리는 분명히...

가만, 우리?
아, 그렇죠. '우리'입니다.
KPC와 함께 여행하고 있었잖아요.
그런데, KPC는 대체 어디로 갔길래...
안 보이는 걸까요?

KPC 로스트, PC 생환
PC는 지속적으로 기억상실에 시달리게 됩니다.

ED2 | Best Regards,

조건 : PC가 KPC를 두고 혼자서 바다에 들어가는 경우

PC는 파도를 헤치고 바다를 향해 걸어갑니다.
새카만 바다로, 모든 것을 잊을 수 있는 곳으로요.
기억을 모두 되찾았기 때문일까요?

바닷물이 발을 적시고 허리까지 차오르는데, 바다에 몸을 담글 때마다 느껴졌던 혼곤함이 더는 느껴지지 않습니다.

PC가 막 바다로 몸을 담그려는데,

잘 있어.

KPC의 목소리가 들리는가 싶더니, 눈앞이 갑자기 시릴 만큼 밝아집니다.

문득 뒤를 돌아보면 KPC의 모습은 온데간데없습니다.

그 대신 쉼터 같은 무언가가 육지를 감싸고 있는 듯한 모습이 보입니다.

우주의 존재인 PC는 알 수 있습니다.

저 쉼터, 저것은 외계의 형태로 모습을 바꾼 KPC입니다.

가까이 다가가면 쉼터의 벽이 PC를 강하게 거부합니다.

PC는 무슨 수를 써도 쉼터를 깰 수 없습니다.

파도 소리가 들립니다.

PC는 곧 영원한 망각에 빠져듭니다.

이제 모두가 원하는 대로 되었고,

우리는 영영 작별입니다.

살아가는 데에 정답은 없습니다.

결국 망각이라는 파도에 휩쓸린다 해도,

그것이 바로 우리의, 우리가 선택한 길입니다.

KPC ???, PC 로스트

KPC는 오염으로부터 육지를 보호하는 쉼터로 변하고, PC는 모든 것을 망각합니다.

ED3 | So long

조건 : KPC와 함께 바다로 들어가는 경우

우리는 파도를 헤치고 바다를 향해 걸어갑니다.

새카만 바다로, 모든 것을 잊을 수 있는 곳으로요.

기억을 모두 되찾았기 때문일까요?

바닷물이 발을 적시고 허리까지 차오르는데, 바다에 몸을 담글 때마다 느껴졌던 혼곤함이 더는 느껴지지 않습니다.

이제 이 땅 위에서 있던 일은 모두 잊고,

함께 행복해질 수 있을까요?

반드시 함께여야만 했던 단순히 같은 결말을 선택한 것이든, 우리는 함께하기로 했습니다.

차가운 물이 언젠가처럼 꽤부 가득 들어칩니다.

그때와 다른 점이 있다면, 지금은 서로의 손을 잡고 있다는 점이겠죠.

파도 소리가 들립니다.

우리는 곧 영원한 망각에 빠져듭니다.

살아가는 데에 정답은 없습니다.
함께 망각에 빠진다고 해도,
그것이 바로 우리의, 우리가 선택한 길입니다.

KPC 로스트, PC 로스트
KPC와 PC는 함께 모든 것을 망각합니다.

ED4 | Guardians

조건 : KPC와 함께 세상을 지키기로 하는 경우

우리는 서로를, 유일한 동행인을 바라봅니다.
우리가 있는 한 이 땅은 아직 희망이 있습니다.
희망이 조금이라도 있는 한, 포기할 수는 없습니다.
이유는 간단합니다. 남은 사람들이라도 세상을 지켜야 하니까요.

영국에서 가장 아름답다는, 새하얀 절벽과 바다를 이웃한 세븐시스터즈.
그곳에서 우리는 분명히 이 세상을 지키기로 다짐했습니다.
세상을 구할 수 있는 실낱 같은 희망이라도 있다면,
우리는 언제까지고, 얼마나 오랜 시간이 걸리든 세상을 지킬 겁니다.

살아가는 데에 정답은 없습니다.
함께 세상을 지키기를 선택했다면,
그것이 바로 우리의, 우리가 선택한 길입니다.
함께 걸어갑시다. 함께, 세상에서 종말을 몰아내는 거예요.

자, 다음에는 어디로 갈까요?

KPC 생존, PC 생존
두 사람은 온전한 기억으로 세상을 지키면서 살게 됩니다.

ED5 | Kill the God

조건 : 하늘로 창 혹은 날을 던지는 경우

PC는 하늘 너머에 있는 우주의 존재를 노려봅니다.
어쩌면 기회는 저놈이 이곳으로 가까이 다가온 지금뿐인지도 모릅니다.
이 절호의 기회를 놓쳐서는 안 되는 법입니다.

PC가 거대 주문을 사용하면 니알라토텍이 건넌 날 혹은 창 의 크기를 키울 수 있습니다.
두 가지를 결합해서 더 강력한 무기를 만드는 것도 가능합니다.

그나저나 이 무기, 혼자 던지기에는 다소 빠듯한 감이 있습니다.

키퍼 정보 : 혼자서 던지려면 **[근력]** 판정에 성공해야 하며, KPC와 함께 던지면 판정을 생략할 수 있습니다.

[투척] 기능 판정으로 얼마나 정확하게 하늘로 가서 꽂히는지 판정합니다.

PC는 KPC와 함께 하늘로, 하늘의 갈라진 곳으로 창을 정확히 노려 내던집니다.

키에악-!!

창에 맞은 무언가가 형용하기 힘든 괴성을 지르더니 하늘이 점멸합니다.
마침내 갈라진 틈 사이로 보이던 ‘무언가’가 뒤로 기우는 순간,
땅 위에 자욱했던 썩는 냄새가 서서히 사라집니다.
절벽 위에 가득했던 점액질이 사라지고, 하늘이 다시 푸르게 되돌아왔습니다.
아자리처럼 벌어진 하늘이 닫히고 비명을 닮은 날카로운 소리가 멀어집니다.

우리는 본모습을 되찾은 하늘을 바라봅니다.
하늘에서 느껴지던 찢어진 것의 기운이 없었던 것처럼 사라졌습니다.
이유는 모르겠지만, 무언가 중요한 걸 해낸 것 같은 기분이 듭니다.

살아가는 데에 정답은 없습니다.
우리는 힘을 합쳐 함께 찢어진 것을 몰아내었고, 마지막 남은 세상을 지켜냈습니다.
그것이 바로 우리의, 우리가 선택한 길입니다.
이제는 아무런 악취도 나지 않는 세상을 함께 걸어갑시다. 함께, 세상에서 종말의 흔적을 몰아내는 거예요.

자, 이제는 어디로 갈까요?

KPC 생환, PC 생환
나크차를 퇴치했습니다. 지구에 더는 신화생물의 사체가 떨어지지 않습니다.
세상을 지킨 두 사람은 온전한 기억으로 살게 됩니다.