DLC 1 공간으로서의 이야기

단지 우리는 신성을 지키려고 했을 뿐인데.

신성은 짓밟히고, 고향은 남는 것이 없어지게 되었다.

결국 진정한 선은 없어지게 되고, 남아있는 잔재도 없으며, 심지어 사람들조차 남지 않게 된 그런 이야기의 시작이다.

때는 족장이 바뀌던 시기(1950년) 그때가 우리의 끝으로 가는 열차일지 누가 알았겠는가.

그때 그들을 데리고 오지 말았어야 했을지도 모르겠다.

단지 같은 사람이라는 이유로 구해준 보답을 원수로 갚을 줄은 생각지도 못했으니까

사건은 한명의 군인으로부터 시작된다.

별다른 일이 없던 평화로운 하루였다.

그러나 피투성이의 군인 한명이 사냥터에서 발견 된 것이다

그의 상태는 생명이 경각에 이른 상태였으며, 살아있는 것이 기적이었다

생명을 살려야 한다는 마음으로

개별 시스템 : 신성의 영혼(가야하는 길을 알려준다)

플레이어 캐릭터 : 플레이어는 현재 30대의 부족민으로 과거의 사건부터 현재까지의 사건에 연관되어있는 연관자로서 처음에는 적극적으로 사건에 개입하나, 시간이 갈수록 방관자의 포지션으로 사건을 지켜보게 된다.

스토리 :

1. 어릴때(1940년)

플레이어는 눈밭에서 피투성이가 되어있는 한 사람을 발견한다.

베이스 캠프에서 200m 떨어진 원주민 마을로 가는 지점에서 발견된다.

거의 죽기 직전인 군인을 구출 하여 마을로 데리고 오게 된다. 응급한 상황이었기에 군인을 치료하기 위한 목적으로 신의 약초를 사용하여 환자를 치료하게 되는데…

다행히 약초의 힘으로 군인은 멀쩡하게 회복하게 되고, 한동안 요양을 하며 원주민과 살다가 하산을 하게 된다.

1. 3년전(1956년)

5년전쯤 부터 군인들이 나타나, 원주민들을 고용해서 건물을 짓고, 무엇인가 실험을 한다고 한다. (레벨레이션 2 비하인드 시나리오)

처음에는 많은 물자들을 주어서 실험실에서 살면서 일을 하곤 했으나 점점 돌아오는 사람들은 없어져 가고…..  
마을에 남아있는 사람들은 노약자나 아이들 밖에 없게 되는데…

처음에 군인들이 얻어간 신의 약초가 건물 근처에서 보였다는 이야기도 있고, 도대체 무슨 일일까?

1. 시즐리니언 사건 당시

또 다른 이방인이 나타났다…..  
마을에 남은 사람들은 이젠 나 이외엔 몇명밖에 없는데…..  
또 무언가를 갈취해 가려고 하면 어떡하지??  
그리고 밖에 있는 그 괴물들은 어떻게 하지?????

도무지 방법이 보이지 않는다.

저들은 어떻게 쫓아 내야 할까??

1. 사건 이후 조사시(미정)

신의 도움으로 모든 이방인들을 내쫒았는데 이번에는 조사를 한다고 왔다…….

DLC 2 어느 군인의 대죄

단지 다쳐서 왔을 뿐인데.

거기에 사람들을 살릴 방법을 전했을 뿐인데…

왜 이렇게 되었을까??

나는 단지 모든사람들이 득이 되는것이 중요했을 뿐인데…

(죽기 직전의 주마등 형식)

그때 그냥 내가 죽었었더라면…

(과거 전쟁의 공포에 질려서 하염없이 도망치다가 산속에서 기절)

그때 내가 보고를 하지 않았더라면

(탈영병으로 군부 재판에 회부 되어 살기 위해 원주민들에 대해 보고한 기억)

그때 모두를 데리고 오지 않았더라면

(원주민들을 대리고와서 작업인력으로 쓰던 기억)

그들을 실험대로 몰아넣지만 않았다면….

엔딩

결국 내 죄를 가지고 죽는거네  
그래도 많은 사람들을 제물로 바친 속죄를 했으면 좋겠다….