

CoC 시나리오

롤라팔루자의 주황과 기쁨

OR4\|&3 'N' D3LJ/&#T

연말 가요제 생방송 전파 납치 사건 ~ Live on 24 hours ~

행복은 주황색으로 다가오니까.

- 시나리오 배경: 현대 배경 탐문 위주 오픈월드 형
- 플레이 시간: ORPG 6hr~
- 플레이 인원: PC 2인 혹은 KPC를 둔 타이만
- 추천기능: 기본적인 조사 기능 및 대인기능, 컴퓨터 사용, 전기 수리, 전자기기.
- 로스트 가능성: 낮지만 있음.
- 전투: 비중이 크진 않지만 발생할 수 있음.
- 기타사항 : KPC 나 PC 둘 중 하나는 수사직 (경찰, 탐정 등) 을 상정하고 있으며, 이 외의 경우는 도입이 매끄럽지 못할 가능성이 있어 개변을 필요로 합니다. 전자기기나 스마트 디바이스, 인터넷 사용 등에 익숙한 21세기 현대 사회의 탐사자를 추천합니다.

본 시나리오는 초여명사의 크툴루의 부름 7판 룰을 사용하는 2차 팬메이드 시나리오입니다. 룰북없는 키퍼링을 금합니다. 재배포만 하지 않으신다면 개변은 자유.

연말 시즌을 배경으로 한 수사물 시나리오입니다. 앞서 주의사항에서 설명한 바와 같이 기본적으로 수사직을 상정하고 쓰여진 시나리오기 때문에, 이 외의 캐릭터들로 플레이할 경우에는 GM 재량의 개변이 다소 필요한 편입니다. 타이만을 상정하고 있으나 인원 개변은 자유로우며 PC와 KPC는 파트너가 되어 수사를 진행하게 되겠지만 별달리 관계는 타지 않습니다. 그래도 직장 동료 정도의 유대의식은 있는 편이 수월합니다.

여러모로 플레이어들이 살아가는 현실과 매우 밀접한 배경이며, 디지털 범죄가 주요 소재가 되는 고로 관련 묘사가 다수 등장합니다. 판정보다는 플레이어의 선언과 RP에 따른 로스트 확률이 높은 편이며 대규모 인명피해가 일어날 가능성이 높습니다. 지나치게 현실과 밀접하다고 느껴질 수 있으니, 민감하신 분들은 플레이를 재고해주세요.

개요

뜨거운 환호성, 생방송 직전의 긴장감. 무대 위로 하나 둘 씩 출연자들이 오릅니다. 해가 저물고 거리에 어둠이 내려앉으면 건물들은 불을 켜고, 아른거리는 빔무리 속에서 무대는 오렌지 색의 조명으로 물듭니다. 도시는 화려하고 또 따뜻한 불빛으로 감싸입니다. 환희에 색이 존재한다면 분명 주황색이겠지. 지금이 절호조야.

이 전파는 전국에 송출되며 케이블 뿐만 아니라 위성방송 및 라이브 스트리밍 사이트에서도 실시간으로 감상할 수 있으니 놓치지 마세요. 최초 공개까지 앞으로 1시간!

스포일러 방지구간

아래로부터는 본문입니다.

진상

우리는 흔히 21세기를 기술시대라고 부릅니다. 정보혁명이나 4차 산업 따위의 단어가 유행하는 시대이기도 하죠. 사이버 스페이스와 디지털 문화가 보편화되어 일상이 된 지금. 그렇다면? 당연히 사교도들도 이러한 기술 발전에 맞추어 진화합니다.

그리하여 여기에 기어다니는 혼돈, 그러니까 전쟁과 파괴의 군주이기도 하며 기술과 과학의 지배자이기도 한 니알라토텍의 화신을 모시는 동시대의 네오-사교도 분파가 있습니다. 이들은 자신들을 비트의 아이들이라고 부릅니다. 그들은 월드 와이드 웹 도처에 널려있는 밈의 쓰레기장에서 가장 열화된 데이터 쪼가리를 그러모아, 전기신호로 변환된 각종 모독적인 마도서들과 주문들을 이어붙여 추가공합니다. 그 과정에서 신비는 다소 열화되지만, 대신 이 모독적인 데이터들은 새로운 힘을 얻게됩니다. 바로 속도입니다. 0과 1로 컨버트된 사악한 데이터들은 해저 광케이블을 타고 세계 곳곳으로 이동하며 재생산되고, 그 과정에서 다양한 방식의 혼란과 파괴를 불러일으키게 됩니다. 21세기 사회에 최적화된 방식의 광신도 조직이라고 생각해주세요.

이 사교도들의 가장 무서운 점은 가상 공간을 주 무대로 삼고있다보니 현실에서 그 실체를 잡아낼 수 없으며, 오히려 멀쩡한 인간인 척 하고 우리 사이에 숨어들어 있다는 것입니다. 안타깝게도 우리 사회의 셀러브리티 중 하나인 DJ 보블 헤드 역시 이면에는 이런 사교도 정체성을 숨기고 있었습니다. 그는 사람들의 연락이 활발해지고 경계심이 느슨해지는 연말을 틈타, 전국에 생방송되는 공중파 연말 가요제인 롤라팔루자를 통해 대규모 인식 재해 테러 사건을 기획합니다. 24시간 전국 라이브 마도서 낭독회를요. 요즘같은 시대에 방송사 전파 납치만큼 대중 사회에 큰 파급력을 가져다줄 수 있을만한 사건은 또 없죠. 왜 이런 짓을 하는걸까요? 어차피 사교도들의 생각을 이해할 수는 없습니다. 애초에 그들이 모시는 니알라토텍부터가 혼란과 파괴 그리고 전쟁을 선호합니다. 신이 이런데 써먹으라고 준 기술이니깐요. 그들은 교리에 충실할 뿐입니다.

문제는 내버려 뒀다가는 못해도 전 국민의 50%정도는 산 송장이 되어버릴 것이란 점입니다. 미디어의 빠른 전파와 접근의 용이성은 양날의 검이라는 것. 탐사자들은 이에 경각심을 가지고 막기 위해 분투해야합니다.

비트의 아이들

21세기 기술시대에 알맞게 진화한 어나니머스 디지털 사교도 집단입니다. 그들은 니알라토텍을 주신으로 모시며 그가 기술을 통해 인간에게 부여한 광활한 가상 공간의 속도와 탈영토성을 숭상합니다. 또한 가상공간의 아바타라는 얼터 에고와 익명성에 기대어 단수가 아닌 실체없는 복수로 우리 사이에 침투하여, 산개한 점조직의 형태로 흩어져 비밀스러운 네트워크를 통해 교류하고, SNS와 디스코드, 인터넷 커뮤니티를 통해 자연스럽게 사교도적인 지식과 해악들을 밈화시켜 우리의 일상에 녹여냈습니다. 어쩌면 우리가 일상적으로 사용하는 소위 ‘짤방’으로 불리는 이미지들도 이들이 가공을 거쳐 만들어낸 ‘사악한 이미지’일지도 모르는 법이지요.

사이버 스페이스를 본거지로 활동하기에 오프라인에서는 좀처럼 모습을 드러내지 않습니다. 온라인에서는 비교적 쉽게 접근할 수 있는 디스코드 채널이 존재하며, 조금 더 광신적인 분파는 IRC 서버를 이용해 교류합니다. 웹 페이지도 존재하지만 ‘특수한 정신자 집중’을 받지 않은 보통 사람들에게는

제대로 보이지 않습니다. 기본적으로는 사이버 테러를 통해 혼란과 파괴를 불러일으키고 방조하는 경향이 강하며, 익명 조직의 특성상 단결력은 그다지 강하지 않습니다. 딱히 수뇌부랄 것도 없으며, 언제든 꼬리 자르고 빠져나갔다가 다시 물 흐르듯 돌아올 수 있는 유연성이 최대의 강점입니다.

를라팔루자

시나리오 내 세계관에서 전국구적인 인지도를 가진 행사. 마찬가지로 시나리오 내에서 규모가 크고 국영방송사에 견주는 종합편성채널인 **GBS**에서 진행되는 연말 가요제와 뮤직 페스티벌을 합쳐놓은 듯한 형태라고 보시면 됩니다. 대형 방송사에서 주관하며 다양한 기업들의 후원을 받습니다. 2년 주기로 매 해 연말에 개최되며 전국에 생방송으로 중계됩니다. 신인에서부터 원로급 뮤지션까지 다양한 장르의 아티스트들이 이 페스티벌에 참여하며, 그 해에 두드러진 활동을 보인 **3~4명**의 아티스트들을 뽑아 헤드라이너로 세웁니다. 재능있는 신인들의 등용문이기도 하며, 조금 이름있다 하는 뮤지션들은 대부분 이 페스티벌에 참여한 적이 있거나 참여합니다. 헤드라이너 경험의 유무가 성공을 가르는 척도로 여겨지는 권위있는 행사입니다. 평균적인 국내 시청률이 **50%**에 육박하는 슈퍼볼 급의 프로그램이라고 생각해주세요.

세 번 보면 죽는 그림

메신저나 톡, **SNS** 등에서 유행하고 있는 인터넷 밈 이미지입니다. 주로 톡 메세지나 **SNS** 공유를 통해 연하장이나 기프트콘인줄 알고 링크를 열어봤더니 이 이미지로 연결되는 식으로 퍼져나가고 있는 낚시 이미지. 흔히 세 번 보면 죽는 그림으로 알려져 있는데 세 번 봐도 멀쩡한 사람이 있고 진짜 쓰러졌다는 사람도 있고...진위 여부는 오리무중입니다. 보통은 그냥 인터넷 밈이라고 생각합니다. 이미지의 출처는 **DJ 보블헤드**가 초창기에 싱글 홍보랍시고 올렸던 **ARG**입니다. 네티즌들의 참여를 유도하여 사람들이 스스로 데이터 마이닝을 하게 만들어 퍼트린 것이지요.

이 이미지는 일종의 데이터화 된 아티팩트로 주문이 걸려있어 보는 것 만으로도 대상의 마력과 이성을 **3점씩** 흡수합니다. 또한 미약한 정신 오염 인자를 심어 두게 됩니다. 여러 번 보게된다면 반복할 때마다 흡수되는 마력과 이성이 **2점씩** 늘어나며 정신 오염 인자의 효력도 강해집니다. 운이 좋으면 사교도적 깨달음을 얻어 비트의 아이들에 함께하게 되는거고, 운이 나쁘면 이성이나 마력이 **0점**이 되어 로스트하게 되는 것이지요. 정신오염 인자는 비트의 아이들이 말하는 '특수한 정신자 점종'과 같은 효과를 가지기에, 이 그림을 최소 **2번**은 본 사람들만이 비트의 아이들 웹 페이지에 접속할 수 있습니다.

이미지 자체는 텔레토비 햇님에 어노잉 오렌지 얼굴을 합성한 것 같이 생겼습니다. 다른 데이터화된 주문 프로그램들과 마찬가지로, 이 이미지 역시 복사되고 가공될수록 열화되어 효력이 약해집니다만.. 디지털 매체의 무서운 점은 속도와 물량으로 밀어붙인다는 점입니다.

NPC

헤드라이너, **DJ 보블헤드**

근력 **55** 건강 **40** 크기 **50** 민첩 **40** 교육 **80** 지능 **85** 정신력 **80** 이성 **50**

관찰력 **40** 듣기 **60** 전자기기 **70** 전기수리 **50** 자동차 운전 **40** 과학(공학) **60** 예술(DJ) **80** 매혹 **50** 말재주 **40** 심리학 **50** 크툴루 신화 **30**

대외적으로는 DJ네임인 DJ 보블헤드로 알려져있습니다. 본명은 에즈라 골드블룸.
DJ로서 활동할 때에는 얼굴을 가리는 거대한 오렌지모양의 보블헤드 탈을 착용하여 얼굴을 가립니다.
다프트펑크나 데드마우스를 생각해주세요. 이외의 개인정보나 신상은 일체 알려진 것이 없는
신비주의자. 대외적으로는 이번 롤라팔루자에 헤드라이너로 초청받을 정도로 잘나가는 아티스트입니다.
그럼에도 실체는 사고도라는 점이 현대사회의 아이러니겠네요. 어쩌다 디지털 사고도의 길을 걷게
되었는지에 대한 사정은 딱히 중요한 게 아닙니다. 그가 비트의 아이들의 교리에 깊게 감화되어 있다는
점만이 중요한 문제겠죠. 다행인 것은 비트의 아이들이 워낙 점조직 형태 이기에 멤버들 간의 접점은 딱히
없다는 점입니다. 이들은 철저한 개인플레이 위주로 사회에 혼돈을 불러일으킵니다.

그는 자신의 앨범아트나 수록곡 등에 전기신호로 변환된 모독적인 데이터 파일들을 숨겨두어 대중들을
은연중에 자신의 영향력 아래로 포섭했습니다. 이것들은 열화된 데이터 파일들이라 그리 큰 영향은 주지
못합니다. 소소한 혼란을 불러일으키는 정도였죠. 하지만 이런 사소한 주문들이라도 중첩되고
반복된다면 큰 힘을 발휘할 수 있게 되곤 합니다. 이러한 방식으로 DJ 보블헤드는 몇몇 관계자들의
심층심리를 조종해 자신의 전파 납치 계획을 위한 수족으로 두었습니다.

DJ 보블헤드는 쿨투스 말레피카룸의 사본을 전자화된 문서의 형태로 보유하고 있습니다. 또한 고대신의
징표, 괴사, 지배, 고르고로스의 변신, 권능의 말, 사악한 시선, 암시 등의 주문을 프로그램 형태로
개량하여 사용합니다. 프로그램화 된 주문들은 열화되어 효력이 절반으로 줄어들지만, 사용하기 위한
비용과 리스크 역시 1/3로 줄어듭니다. 이에 더해 본인이 개발한 디지털 아티팩트인 세 번 보면 죽는
그림과 주문 <주황과 기쁨>을 사용합니다. 세 번 보면 죽는 그림의 경우 하단의 기믹 설명을
참고해주세요.

주문 <주황과 기쁨 Orange N Delight>

비용 : 프로그램 제작에 마력 20, 이성 1d10. 이후로 프로그램을 실행할 때 1시간마다 마력 1점.
시전 시간 : 프로그램 제작은 다양. (월 단위) 이후로 프로그램을 실행한 즉시. 프로그램이 켜져있는
동안 효과 지속.

이 주문을 사용하기 위해서는 사전에 주문의 데이터가 삽입된 데이터 코드를 프로그래밍할 필요가
있습니다. 코드는 술식을 위한 일종의 마법진과 같은 기능을 하며, 이를 제작하는데에 최소 20점의
마력이 필요합니다. 이 마력은 제작기간동안 천천히 조금씩 나누어 주입하여 이후의 가동을 원활하게
하기 위한 회로의 역할을 합니다. 완성된 프로그램은 게임, 영상, 음악 등 다양한 디지털 창작물의
형태를 취합니다.

완성된 프로그램은 적은 양의 마력으로도 원활하게 구동시킬 수 있으며 증폭된 효과를 발휘합니다.
프로그램을 실행하는 즉시, 또한 실행하고 있는 동안 지속하여 효과를 발휘합니다.

프로그램이 가동되는 동안, 영향력 범위 안에 있는 사람들은 주문의 영향을 받아 이성적인 사고력이
떨어지며 도덕, 사회규범 등의 영향을 받지 않게됩니다. 이 상태에서 술자가 지시한 명령을 달성하기

위해 움직이며, 명령이 없을 경우 자신의 본능적인 욕망을 충족시키기 위해서만 움직입니다. 도덕적 기준이 낮아지기에 일반적으로 반사회적으로 여겨지는 행동들에 대해서도 거부감을 가지지 않게 되지만, 위험하거나 자멸적인 명령의 경우 술자와의 정신력 대항을 통해 거부할 수 있습니다. 단, 이 정신력 대항 판정에는 패널티 주사위 1개를 받습니다.

조력자, 마리오

근력 60 건강 40 크기 60 민첩 60 교육 90 지능 80 정신력 65 행운 50 이성 65

전자기기 90 컴퓨터사용 90 전기수리 60 기계수리 50 자동차 운전 50 과학(수사과학) 50

말재주 40 심리학 50

시나리오 내에서 탐사의 편의를 위해 운용할 수 있는 조력자 포지션의 보조 NPC입니다. 직업은 특별한 소속 없는 프리랜서 해커로 대개 사설 탐정이나 공기업의 의뢰를 받아 작업을 진행하곤 합니다. 마리오는 일종의 닥네임이며 본명은 마리우스 뵐터입니다. PC가 이러한 쪽에 인연이 있을만한 설정이라면 PC의 지인, 아니라면 KPC의 지인이라는 식으로 자연스럽게 연결고리를 만들어주세요. PC 혹은 KPC 둘 중 하나가 해커 혹은 그에 준하는 전문직이라면 굳이 마리오를 운용하지 않고 스스로의 힘으로 사건을 해결해도 무방합니다. 어디까지나 범용적인 편의를 위한 NPC입니다.

그는 적절한 보수가 따른다면 빠른 시간내에 프로페셔널하게 의뢰를 처리해주며, 오래 알고 지냈다면 인정도 꽤 있는 편입니다. 조금 별난 구석이 있지만 기본적으로는 정의로운 성격입니다. DJ 보블헤드 혹은 비트의 아이들에게서 수상함을 눈치챈다면 이에 관여할 것을 적극적으로 권유하며, 받은 돈 이상으로 일하는 것도 마다하지 않을 것입니다.

피해자, 제시카

특별히 정해진 데이터는 없습니다.

시나리오의 도입부에서 사건의 발단이 되는 실종 사건을 KPC 혹은 PC에게 의뢰하는 의뢰인 포지션입니다. 나이는 삼십 대 중반 정도로 업계에선 꽤나 알아주는 경력이 있는 커리어 우먼. 철두철미하고 똑 부러지는 성격이지만 연이은 사고 탓에 꽤나 신경질적이어진 편입니다. 시나리오 내에서는 불안이 커진 상태이므로, 롤라팔루자나 실종사건에 관한 일이라면 다소 과한 걱정을 내비칠 수도 있습니다.

1.연하장도 단톡으로 보내는 시대

시나리오의 시작은 12월 중순 경의 연말 시즌입니다. 날씨가 추워지고 각지에선 첫 눈 소식이 들리기도 하며, 대중 매체에서는 각종 연말 프로그램이나 시상식, 행사 등의 광고에 여념이 없습니다. 들뜨게 되는 시기이지요. 사람들도 송년회 준비나 각종 안부 인사를 돌리는 등 연락이 활발해지기에 탐사자들도 정신없는 하루하루를 보내고 있었을 것입니다. 이 시점에서 미리 진상 파트의 롤라팔루자 항목을 참고하여 해당 행사에 대한 정보를 전달해주세요. 이 나라에 사는 사람이라면 모르는 게 오히려 어색한

정보입니다. 평소에 연예계나 대중음악 분야에 관심이 많은 탐사자라면 올해의 헤드라이너로 누가 출연하는지 정도는 알고 있을 것입니다.

기본적으로 PC나 KPC 둘 중 하나가 수사직으로 상정되어 있으며, 둘 사이의 관계는 직장동료에 준하는 지인 정도로 설정하고 있으므로 각자의 설정에 맞추어 도입을 진행해주세요. PC나 KPC 둘 중 하나가 탐정이라면 사무소에서, 경찰 등이라면 출근한 뒤 점심시간 등. 적당히 일상적인 상황에서 스몰 토크를 나누며 함께하는 장면을 연출합니다. 앞서 롤라팔루자에 대한 정보를 전달했다면 이를 화제거리 삼아서 대화를 나누어도 괜찮겠죠. 그러던 중 뜬금없는 타이밍에 KPC와 PC 둘 다 <행운> 판정을 합니다.

- 실패한 사람 : 난데없이 핸드폰 알림이 울립니다. 확인해보면 메신저 어플에 메시지 하나가 도착해 있네요. 발신인은 모르는 사람이며, 내용은 별 거 없는 연말 인사처럼 보이나 이미지 하나가 첨부되어 있습니다. 텔레토비 핫닝에 어노잉 오렌지 얼굴을 합성한 것 같은 주황색의 열화된 이미지 입니다. 보는 순간 머리가 멍해지며 묘하게 중독적이라는 인상을 받게됩니다.
- 성공한 사람 : 이쪽도 난데없이 핸드폰 알림이 울립니다. 마찬가지로 메시지 한 통이 도착해 있습니다만..스팸메일이 아니라 방송사 GBS에서 웹 발신으로 보낸 안내 메시지네요. 올해의 롤라팔루자 방청권에 당첨되어 동반 1인까지 공연을 보러갈 수 있다는 내용입니다. 실제로 방청권을 신청했든 신청하지 않았든 발송되는 메시지로 의문을 가진다면 그냥 운이 좋았던 거라고 설명해주세요. 사기가 아닐까 의심한다면 곧 방송사 직원이 전화를 걸어 진짜임을 확인시켜주고 안내사항을 전달해줍니다. 공연 날짜는 다음주입니다.

둘 다 실패하거나 성공했을 경우에는 일반적인 대항 판정에서의 달성 수준 비교와 같은 방식으로 비교하여 지문을 전달해주세요. 각자가 연락을 확인한 뒤 화제에 대해 이야기 하게 된다면, 롤라팔루자 방청권을 받은 쪽이 다른 상대방에게 같이 가자고 권유하는 쪽이 전개가 매끄럽습니다. 아니어도 크게 상관은 없습니다.

만약 실패한 쪽이 받은 이미지를 다른 사람에게 보여준다면 본 사람도 마력과 이성을 3점 차감하며 비슷한 기분을 느끼게 됩니다. 이미지에 대해 알아본다고 하면 <지능>이나 <교육>등의 판정으로 떠올릴 수 있으며, 실패하더라도 웹 서핑 혹은 주변에 수소문해본다는 선언만으로도 다음의 정보를 획득할 수 있습니다.

- 세 번 보면 죽는 그림 : 최근 메신저나 톡, SNS 등에서 유행하고 있는 인터넷 밈입니다. 연하장이나 평범한 메시지인 척 하며 파일을 첨부하거나, 링크로 위장하여 이미지를 띄우는 소위 낚시 계열의 이미지. 운이 나빴다면 이미 한 번 정도는 겪어봤을 수도 있고, 주변에서 받은 사람도 꽤 많습니다. 진짜로 세 번 봤더니 죽었는지에 대해서는 죽었다는 사람도 있고 아니라는 사람도 있고...

인터넷에서 이 이미지에 대한 진위여부를 파악해보려고 한다면 워낙 중구난방이라 뭐가 진짜고 뭐가 거짓말인지 알아보기가 어렵습니다. 괜히 찢찢하니 여러번 볼 것이라고는 생각하지 않지만...여러번 본다면 진상 파트의 설명을 참고하여 이성과 마력을 차감해주세요. 이후 적당한 시점에서 탐사자들에게 손님이 찾아옵니다.

Event. 의뢰

탐사자나 KPC가 사립 탐정 계통의 직업 혹은 해결사라면 의뢰인, 경찰 등의 공직자라면 신고를 하기 위해 방문한 것 등으로 처리해주세요. 의뢰인은 자신의 이름을 제시카라고 밝히며 GBS에서 근무중인 조연출이라고 설명합니다.

제시카가 탐사자들에게 말기는 의뢰는 실종자 수색입니다. 실종자의 이름은 어거스트. 40대 초반의 남성으로 제시카와 같은 방송사에서 근무하는 PD입니다. 제시카의 상사이기도 합니다. 상황에 대해 물어보면 제시카는 다음과 같이 설명합니다.

- 안 그래도 연말이라 방송사 내부가 굉장히 혼잡하고 바쁜데, 담당 프로듀서가 연락을 받고 있지 않다. 그는 총괄 프로듀서이기 때문에 중요한 사안은 이 사람의 결제를 받아야하며 각종 중요한 자료도 가지고 있어 굉장히 곤란한 상황이다.
- 전화나 메신저 뿐만 아니라 집을 찾아가도 답이 없고, 가족들이나 친인척을 통해 연락을 해보려고 했지만 연고가 적은데다 해외에 나가있어 연락이 통하지 않는다.
- 바로 실종신고를 하기엔 아직 짧은 시간이지만 업무적으로는 더 지체할 수 없는 상황이기도 하고, 대놓고 공공기관에 넘기기에는 워낙 걸려있는 이익관계가 많은지라 문제를 크게 만들 수는 없다.
- 일단 당장은 직속 부하인 자신이 일을 처리하고 있고 상황을 숨기고는 있지만, 방송이 일주일도 채 남지 않았기때문에 임시방편일 뿐. 어떻게 해서라도 조용히 당사자를 찾아야 한다.

제시카는 어떠한 수단을 사용해도 좋고 돈은 충분히 지불하겠지만, 언론에 넘어가는 등 일을 크게 만드는 것은 절대 안된다고 강조합니다. 되도록 빠르게 움직여주었으면 한다는 말도 덧붙입니다.

제시카가 어거스트와 마지막으로 연락이 되었던 시점은 약 일주일 전이라고 합니다. 그는 자신이 찾아가보기는 했지만, 탐사자들이 다른 무언가를 발견할 수 있을지도 모르므로 한 번 찾아가보는 것이 좋겠다고 어거스트의 집주소 및 기본적인 신상정보를 전달해줍니다.

만약 탐사자들이 제시카나 어거스트가 알고 있는 프로그램에 대해 묻는다면 업무적인 내용으로 밝히기를 꺼립니다만, 직접 롤라팔루자라고 묻는다면 마지못해 수긍하는 식으로 답합니다. 탐사자들이 방청권을 받았다는 이야기를 한다면, 여차하면 그 방청권이 쓸모 없어질지도 모르니 잘 좀 부탁한다는 말을 덧붙입니다. 해결만 잘 해준다면 좋은 좌석으로 따로 빼주겠다면서요. 관심있는 가수가 있다면 따로 사인이나 만나볼 수 있게 해주겠다는 등... 꽤 절박하다는 인상을 남겨주세요.

제시카는 정말 급한 상황이기 때문에 탐사자들 말고도 다른 몇 군데에도 의뢰를 맡겼으나 그 사실을 직접 말하지는 않습니다. 그는 의뢰를 맡기고 수락 답변을 듣는다면 이후 무언가라도 결과가 나오면 이쪽으로 연락주길 바란다면서 자신의 연락처를 남기고 금세 직장으로 돌아갑니다. 이후 본격적인 탐사 파트로 넘어갑니다.

2.오늘날의 수사란 디지털 포렌식

기본적으로 오픈시티 형식이기 때문에 딱히 시나리오 내에 적혀있는 곳이 아니더라도 자유롭게 방문하거나 움직이면서 탐사할 수 있습니다. 이 탐사 파트는 대략적으로 일주일의 시간동안 진행되는 것으로, 하루에 1~2곳 정도의 장소 내지는 단서를 찾아보는 것이 적절합니다. 시간 배분은 GM의 재량껏 임의로 해주세요. 갑자기 해외출국을 하게되는 수준이 아니라면 시공간의 제약은 크게 받지 않습니다.

탐사 도중 GM은 원하는 타이밍에 KPC와 PC 둘 다 <행운> 판정을 굴리게 시킵니다. 실패할 경우 탐사자들은 세 번 보면 죽는 그림을 보게 됩니다. 인터넷 밈이다보니 워낙 어디에서든 갑작스럽게 나타날 수 있다는 점을 유의시키세요. 이성과 마력 차감은 진상 파트를 참고하여 진행해주시면 됩니다. 마력은 조사 도중 일차가 바뀌면 자연적으로 전부 회복됩니다만, 하루에 0 이상으로 깎일 경우 그 이후부터는 체력이 소모됩니다. (룰북 174p 참조.) 이성/마력은 자연적으로 회복되지 않으나, 하루의 조사를 끝내고 일차를 마무리하는 때에 밥을 먹거나 충분히 편안한 곳에서 휴식을 취하는 등. 플레이어가 이성을 회복할만한 묘사 혹은 선언을 할 경우, GM의 판단 하에 하루에 최대 이성 1d3점을 회복할 수 있습니다. 당연하지만 휴식 타이밍에 가능한 것이며, 무언가 조사 혹은 사건이 일어나는 중에는 불가능합니다. 이러다가 너무 많이 보게되면 진짜 죽을 수도 있는 것입니다. 이러한 이유로 탐사자가 진행 도중 로스트한다면 바로 결말 처리부를 참고하여 엔딩을 진행해주세요.

이성/마력 소모와 관계없이 그림을 3번 이상 본 시점부터 해당 캐릭터는 DJ 보블헤드가 심어둔 정신 오염 인자의 영향을 받게됩니다. 주문 <주황과 기쁨>이 시전되었을 때 그 영향을 더욱 강하게 받게 되며, DJ 보블헤드의 뜻에 반하는 행동을 하기 위해서는 그와의 정신력 대항 판정에서 이겨야만 합니다. 이 대항 판정에는 패널티 주사위 2개를 받습니다.

당장 수중에 있는 정보를 합쳐보았을 때, 단서가 될 수 있을만한 것들은 다음과 같습니다.

실종자 어거스트의 집

제시카에게서 받은 주소로 찾아가면 어렵지 않게 도착할 수 있습니다. 시내에서 조금 떨어진 베드타운에 위치한 오피스텔입니다. 바로 집으로 향하거나, 주변을 돌아보며 이웃이나 경비 등의 사람을 만나 탐문을 진행할 수 있습니다.

주변을 돌아보며 탐문을 할 경우

집 주변을 돌아보며 옆집 이웃이나 경비원 등에게 어거스트의 행적에 대해 물어볼 수 있습니다. 알 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- 마지막으로 본 것은 일주일 전 쯤. 원래도 그렇게 교류가 많은 사람은 아니라 자세히는 모르는데, 집 불이 켜지는 것을 본 적이 없었던 것 같긴 하다.
- 평소에도 워낙 바쁜 직업이었던 터라 자주 붙어있지는 않았고, 집을 비우는 것이 이상한 일은 아니라고 생각했다.
- 마지막으로 봤을 때 새벽중에 다급하게 나와 복도를 걷는 소리가 들리는 것을 들었다. 나가보진 않아서 자세히는 모르겠다.

- (경비원의 경우) 그 날 새벽중에 주차장에서 차 한 대가 급하게 나가는 것을 봤던 것 같은데... 워낙 바쁜 직업 (PD) 이다보니 종종 그런 경우가 있어서 대수롭게 생각하지는 않았다. 어디로 향했는지는 모른다.

이 정보를 들은 뒤 양해를 구한다면 주차장을 살펴볼 수 있습니다. 원래 어거스트가 차를 대 놓는 위치는 비어있고, 주차장 내부와 출입구에는 CCTV가 설치되어 있습니다. 이 CCTV 영상을 살펴보기 위해서는 경비원의 허락을 구해야합니다. 적절한 대인기능을 사용하거나 <법률> 등의 판정을 통해 적절한 근거를 제시해주면 넘어갑니다. <재력>같은 기능치를 이용하여 돈으로 매수하려고 할 경우 오히려 반감을 삽니다. 이도저도 아니면 그냥 <전자기기> 혹은 <전기 수리>를 통해 해킹할 수도 있습니다.

- CCTV 영상 : 일주일 전 새벽의 상황을 확인할 수 있습니다. 어거스트로 보이는 남자가 다급하게 주차된 차로 걸어가는 모습이 보입니다. <관찰력>과 <심리학>의 복합 판정에 성공한다면 어딘가 흘린 것 같다는 인상을 받습니다. 술을 마셨다거나 심신미약 상태로 보이진 않지만... 몸짓이 다급한 것에 비해 표정은 평온한 느낌입니다. 차에 탑승한 남자는 그대로 주차장을 나서 어딘가로 향합니다. 이후로는 화면이 잡히지 않아 확인할 수 없습니다.
 - <항법> 판정에 성공한다면 마지막으로 차가 향한 방향이 교외로 나가는 국도를 타는 방향과 같음을 추측할 수 있습니다.

집 안으로 들어가볼 경우

어거스트의 집 문은 잠겨있습지만 다양한 방법을 통해 돌파할 수 있습니다. 경비에게 대인기능을 사용하여 적당히 친인척인 척 속여넘긴다거나, <전기 수리> 혹은 <전자기기> 등의 기능을 통해 도어락을 해킹하는 등. <열쇠공> 판정으로 대체할 수도 있습니다. 그 외에도 기지를 발휘하게 해주세요. 단 물리적으로 부술 경우 보안장치가 작동하여 바로 경호업체에 연락이 갑니다. 경찰서로 이동하게 되며 조서를 쓰고 하루동안 유치장에 갇히게 되어 당일은 조사 불가. 보석금을 내면 풀려나올 수 있습니다. 죄목은 주거침입 및 기물파손입니다.

무사히 집 안으로 들어왔다면 내부는 다소 어수선했습니다. 평소에 집안을 잘 정리하지 않는 중년 독신남 특유의 분위기입니다. 집안 전체를 둘러보며 <관찰력>과 <지능>의 복합 판정에 성공할 경우 평소처럼 생활하다가 급하게 어딘가로 향하느라 집안을 돌아보지 못한 것 같다는 인상을 받습니다.

- KP 정보 : 실제로도 평소처럼 지내다가 세 번 보면 죽는 그림의 영향을 받아 DJ 보블헤드의 수족으로써 급하게 움직인 것이기 때문에 별다른 특이점은 없습니다.

조금 더 세세하게 집안을 뒤져보면 지갑이나 핸드폰 따위의 물건은 보이지 않습니다. 그렇다고 짐을 싸서 이동한 것처럼 보이진 않고, 정말 가벼운 외출 차 나간 것 같다는 인상입니다. 앞서 외부 탐문을 먼저 마친 뒤 주차장을 확인하고 왔다면 차키 또한 보이지 않는다는 것을 알 수 있습니다. 대부분은 평범한 가정집이며 특별할 것은 없고, 눈에 띄는 것은 데스크탑 한 대가 놓여있는 책상입니다.

- 책상 : 서류나 각종 큐 시트, 스토리보드 등이 어지럽게 널려있는 작업용 테이블입니다. 아래로 데스크탑이 연결되어 있으며 앞쪽에 종이가 구겨진 형태로 미루어보아 이 위치에 무언가 올려져 있었던 것 같습니다. <지능> 판정에 성공한다면 대략적인 크기와 성향을 추측해보았을 때 아마 노트북이었을 거란 생각이 듭니다. 데스크탑은 전원이 꺼져있는 상태로 켤 수 있습니다.

- 데스크탑 : 데스크탑 자체에는 특별히 잠금이 걸려있지 않습니다. 다음과 같은 항목들을 살펴볼 수 있습니다.
 - 내부 저장 장치 : 내부를 뒤져보면 대부분은 업무 관련 파일 및 프로그램인 것 같습니다. 이 곳에 저장되어 있는 자료들은 이전 분기의 업무 자료들인 것 같네요. 최근의 상황은 포터블 디바이스 등에 옮겨 다니는지 딱히 보이지 않습니다.
 - 인터넷 사용 기록 : 가장 최근의 사용 기록을 살펴보면 일주일 전입니다. 상세한 시각을 맞추어보면 어거스트의 마지막 목격 증언과 일치합니다. 방문한 페이지는 웹 사이트? 팬 사이트? 같은데... 접속해보아도 존재하지 않는 사이트라며 빈 페이지만 뜹니다.
 - KP 정보 : 비트의 아이들 웹 페이지입니다만 랜덤한 주소가 매번 바뀌기 때문에 지금 접속하더라도 보이지 않습니다. 만약 여기까지 오는 과정에서 세 번 보면 죽는 그림을 2번 이상 봤더라면 [사이트 주소를 이전했으니 갱신된 주소는 디스코드 채널을 확인해주세요] 라고 적혀있는 글씨만을 볼 수 있습니다만... 세 번 보면 죽는다고 했는데 벌써 여기서 2번을 보진 않았을거라 믿습니다. 확인했다면 관련 정보나 사이트 주소를 메모하여 조사할 수 있습니다만, 이 장소에서 하는건 추천하지 않는다고 일러주는 편이 좋습니다. 어느 시점에서건 웹 페이지의 변화를 확인한다면 이성 판정 1/1d2.
 - 메신저 프로그램 : 일반적으로 사용하는 메신저 프로그램. 업무용은 아니고 사적인 용도로 사용하는 것 같습니다. 당연하지만 잠금이 걸려있어 비밀번호가 필요합니다. 힌트같은걸 딱히 남겨두진 않았습니... 무리해서 해킹을 시도한다면 <컴퓨터 사용> 혹은 <전자기기> 판정을 합니다. 어려움 이상의 난이도로 성공할 경우 해킹할 수 있습니다. 실패하더라도 너무 집착하게 하지는 마시고, 오히려 자연스럽게 하단의 디지털 포렌식 의뢰 파트를 참고하여 NPC 마리오와 연결해주는 편이 좋습니다.
 - 메신저 내역 : 확인해보면 일주일간 실종된 여파인지 상단에는 업무처에서 온 연락들이 가득합니다. 그보다 좀 더 오래된 내역들을 살펴본다면 개중에서 눈에 띄는 메시지 하나를 발견할 수 있습니다. 바로 스팸메일입니다. KPC 혹은 PC 또한 받았던 바로 그 메일로 세 번 보면 죽는 그림입니다. 이 사람도 이 이미지를 받았나보네요. KPC나 PC가 별다른 대처 없이 그림을 봤다면 마력과 이성을 다시 차감합니다. 이걸로 2번째가 되었다면 이후부터 웹에서 비트의 아이들 관련 페이지를 식별할 수 있게 됩니다.

적절히 내부를 살펴보고 전자기기 관련 기능에 대해 너무 집착하게 둘 필요는 없습니다. PC가 관련 업종이라면 <지능> 판정 등을 통해, KPC가 관련 업종이라면 자연스럽게 KPC의 입으로 NPC 마리오를 소개시켜주면 됩니다. 마리오의 정보는 하단의 디지털 포렌식 의뢰 파트에 서술되어 있으니 참고해주세요. 개인 메신저 해킹 뿐만 아니라 하드 디스크에 남아있는 정보, 웹 페이지 사용 기록등의

분석 또한 가능하니 데스크탑 자체를 떼어다가 분석 의뢰를 하게 만드는 편을 추천합니다. 위와 같은 방식으로 자연스럽게 유도하는 것을 추천합니다.

어거스트의 집을 조사하고 나면 의문의 웹 페이지와 ‘세 번 보면 죽는 그림’이 수상하다는 감을 잡게 될 것입니다.

인터넷 조사

이 시나리오에서는 인터넷을 통한 조사 및 디지털 포렌식의 비중이 큼니다. 이 방법은 시공간의 제약을 받지 않기 때문에 엄청나게 말이 안되는 것이 아닌 이상 별도의 물리적인 제약 없이 탐사가 가능합니다. 단 우리가 자유로운 만큼 상대 쪽에서도 우리를 쉽게 발견할 수 있다는 것이기도 하기 때문에, **KPC**와 **PC**의 위치 및 정보를 특정당하기가 쉬워진다는 점을 염두에 두세요. 탐사자가 인터넷에서 지나치게 겁없거나 노골적인 선언을 한다면, 꼭 **DJ 보블헤드**가 아니더라도 비트의 아이들은 충분히 그 흔적을 발견하고도 남습니다. 이러한 상황이 벌어진다면 그들은 랜덤한 주문 프로그램 **1**개를 **PC** 혹은 **KPC**에게 송신합니다. 방법은 이메일, 문자, 전화 등 무엇이든 가능합니다. 디지털 통신은 양방향이니깐요.

개별적인 웹 조사를 통해 알 수 있는 것은 다음과 같습니다.

세 번 보면 죽는 그림

그림에 대해 찾아보면 인터넷에서 꽤 화제가 되고 있다는 사실을 알 수 있습니다. 검토없이 열화된 이미지를 재편집해서 **SNS** 계정 프로필 사진으로 사용하거나, 동영상 스트리밍 사이트의 플레이 리스트 썸네일을 이 이미지로 설정하는 등. 조금 더 내용이 있는 게시글을 찾아본다 하더라도 중구난방이긴 합니다. 세 번 봤는데도 안죽었다느니 하는 별 영양가 없는 내용들이긴 한데...이 정도 빈도로 노출된다면 확실히 그저 인터넷 괴담으로 넘길만한 정도려니 싶어 위기감은 그닥 들지 않습니다.

- <자료조사> 판정에 성공한다면 : 짧고 영양가 없는 더미 데이터들 사이에서 그나마 좀 분량이 있는 게시글을 찾을 수 있습니다. 세 번 보면 죽는 그림이라는걸 농담처럼 가볍게 여겨선 안된다고요. 아는 사람이 실제로 그 그림을 여러 번 봤다가 원인 모를 혼수상태에 빠져 현재 병원에 입원해있다는 내용의 후기글입니다. 작성된지는 시간이 꽤 흘렀으며 게시글이 올라와 있는 계정의 활동 역시 끊긴지가 꽤 됐습니다. 조금 더 찾아보면 비슷한 유형의 게시글을 몇 개 더 발견할 수 있습니다. 그런데 누구는 혼수상태에 빠졌다고 하고, 누구는 진짜 피를 토하면서 죽었다고 하고... 증상 역시 중구난방이긴 합니다.
 - <자료조사> 판정을 어려움 이상의 난이도로 성공했다면 추가적인 정보를 얻을 수 있습니다. 실제로 세 번 보면 죽는 그림을 보고 죽은 사람이 있단 게시글을 올린 한 작성자의 블로그가 원래는 **DJ 보블헤드**의 팬이라 관련 포스팅을 하곤 했다는 점입니다.
- 이미지의 출처를 찾아본다면 : 무분별하게 돌아다니는 인터넷 밈이라고 해도 원작자와 출처가 존재하기 마련입니다. 관련 내역을 추적해보면 본래 이 이미지는 **DJ 보블헤드**가 몇 년 전 쯤에 뉴싱글 홍보차 제작한 **ARG**에서 처음으로 등장한 이미지라고 합니다. 사운드클라우드에 올라온 짧은 트랙의 주파수 파일을 뜯어 나온 **GPS** 좌표로 이동했더니 묻혀있는 플로피 디스크가 있었고, 그 디스크 안에 이 이미지 파일이 있었다나 뭐라나... 묘한 중독성 때문에 한 번 이미지

파일이 웹에 업로드 된 이후 지금처럼 퍼져나가기 시작했다고 합니다. 현재는 기프트콘 낙시같은 용도로 사용되는 것 같네요.

파일의 소스를 직접 뜯어 분석해본다면, 현재 돌아다니는 이미지 파일은 많이 열화된 상태라는 것을 알 수 있습니다. 원본 파일은 **ARG** 해결을 위해 만들어진 디스코드 서버에만 업로드 되어있다고 하는데, 현재는 서버가 폐쇄된 상태라고 합니다.

그림을 세 번 보고 혼수상태가 되어 입원했다거나 죽은 사람들을 실제로 찾아가보기 위해서는 선언에 따른 적절한 판정에 성공할 필요가 있습니다. 그러나 병원에 입원해있는 사람을 면회하러 간다면 대개는 친인척이 아니기에 거절당할 것이고, 죽은 사람의 유가족들에게 찾아가본다면 난데없이 파를 쏟으며 죽었다거나 뇌사 상태에서 회복되지 못했다거나 하는 등... 중구난방의 조언을 하며 대개는 이유를 모를 것입니다. 정말로 인터넷 밈이 원흉이 되었을 것이라고는 생각하지 않는 태도입니다.

- **KP 정보** : 이성이 먼저 0이 된 사람은 미쳐서 로스트하거나 뇌사 상태에 빠졌겠지요. 마력이 먼저 0이 되어 체력을 다 차감하게 된 사람은 물리적 부하를 견디지 못해 죽게 되었을 것입니다. 이 점을 참고하여 **GM** 재량으로 적절하게 묘사해주세요.

비트의 아이들

앞서 어거스트의 데스크탑에서 발견한 빈 웹 페이지의 주소를 이용하여 추적할 수 있습니다. 해당 사이트 주소를 검색해보면 비슷한 계열의 주소나 페이지들이 여러 개 뜨는 것을 알 수 있는데, 접속해보면 전부 다 빈 페이지 입니다. 사이트 제목은 깨진 아스키 코드만이 남아있어 무슨 사이트인지를 추측하기 어렵네요.

- 이 시점에서 세 번 보면 죽는 그림을 2회 이상 보았다면, 사이트 제목이 깨진 아스키 코드로 뜨는 것은 같으나 빈 페이지가 아니라 다음의 문구가 적혀있는 것을 알아볼 수 있습니다. **[사이트 주소를 이전했으니 갱신된 주소는 디스코드 채널을 확인해주세요]**
- 여기에서 <행운> 판정에 성공한다면 분명 이 주소를 검색한 것인데, 난데없이 한 디스코드 채널로 이어지는 링크 하나를 발견합니다. 이 <행운> 판정의 경우 이미 세 번 보면 죽는 그림을 2회 이상 보았다면 생략됩니다.

어느 시점에서건 본래는 보이지 않던 웹 페이지가 어느 순간 보이게 되거나, 한 사람은 보이는데 다른 사람에게는 보이지 않는 경험을 할 경우 이성 판정 **1/1d2**를 진행합니다.

웹 페이지에 접속하기 위해서는 먼저 디스코드 채널에 들어가야 합니다. 채널 이름은 비트매니아 (**Beat Mania**) 입니다. 게임이나 음악 관련 커뮤니티처럼 보이기도 합니다. 채팅 내역은 대개 자신들만이 알아듣는 신조어나 약어, 밈으로 도배되어 있고 종종 참여자들이 만든 것 같은 이미지나 음악, 게임 등이 올라와 있습니다. 전형적인 인터넷 기반 커뮤니티 같은 모습인데, 모르는 사람이 보기에는 무슨 소리를 하는지도 모르겠고 하나도 재미 없습니다. 어쩐지 머리가 조금 아파지는 것 같기도 하고... 이성 판정 **0/1**. 내역을 조금 거슬러 올라가다보면 가장 최근에 갱신된 웹 페이지 주소를 찾아낼 수 있습니다.

해당 주소로 접속하면 그제서야 깨져있던 웹 페이지의 이름이 제대로 보입니다. 비트의 아이들 (Children of Bit) 이라는 이름입니다. 페이지 구조가 일반적인 UI는 아니어서 찾아보는데 조금 어려움이 있네요. 대부분의 메뉴들은 권한이 부족해서 접속하지 못한다고 뜨거나, 처음에 발견했을 때 처럼 빈 페이지로 보입니다. 그나마 접속할 수 있는 부분은 자유게시판입니다. 회원가입 메뉴도 보이지 않지만 아마 회원제로 운영되는 것 같은데...닉네임은 따로 표시되지 않고 익명 사이트의 형식을 유지하고 있는 것 같습니다.

- 자유게시판의 게시글 : 살펴보면 최근 올라온 게시글들은 대부분 비슷한 화제에 대해 이야기하고 있는 것 같습니다. [그래서 얼마나 남음?] [아 연말 기대되네 ㅋㅋ] [원래도 좋아하긴 했는데 이번엔 진짜 대박일듯] [다음주 언제옵 ㅠㅕ] [118.33아 진짜 큰 건 하나 보여줄거지??][스나이퍼 달린다] 따위의 가벼운 내용들입니다. 게시글은 하나같이 다음과 같은 문구로 끝납니다. [행복은 주황색으로 다가오니까]
 - 게시글들을 확인하면 <지능> 혹은 <교육>등의 판정을 통해 이 사이트에서 말하고 있는 화제의 날짜가 롤라팔루자와 묘하게 겹친다는 사실을 알 수 있습니다.

DJ 보블헤드와 세 번 보면 죽는 그림, 그리고 롤라팔루자의 연결고리를 이어주기 위한 파트입니다. 적당히 해당 사항을 연상할 수 있도록 유도해주세요. 비트의 아이들 페이지는 디지털 포렌식을 맡기거나 해킹 시도를 한다하더라도 금세 빠져나가버리며 오히려 역추적당할 확률이 높습니다. 위험할지도 모른다는 사실을 미리 경고해주세요. 필요 이상으로 이 사이트를 들쭉시고 다닐 경우 <행운> 판정을 합니다. 실패할 경우 세 번 보면 죽는 그림의 원본을 보게되어 마력과 이성을 8점씩 차감하거나, 악성코드화 된 랜덤한 주문 1개에 당해 영향을 받게 됩니다.

디지털 포렌식 의뢰

PC 혹은 KPC가 전자기기 및 컴퓨터 사용 관련으로 전문가가 아닐 경우, 혹은 가능하더라도 도움이 필요할 경우를 대비하여 GM은 전문 해커인 NPC 마리오를 운용할 수 있습니다. 탐사중 PC들이 적절한 기능치 판정에 성공하지 못했거나, 본인들 스스로의 힘으로 해결할 수 없는 사항이라고 판단한 정보는 NPC 마리오를 운영하여 대신 전달해주세요. 판정 실패로 전달하지 못했던 부분은 이쪽에 의뢰한다면 금전을 지불하여 정보를 살 수 있습니다. 요구하는 금액은 난이도에 비례하여 올라가며 필요하다면 <재력> 판정을 요구할 수도 있습니다.

기본적으로 판정에 실패하여 놓친 정보 이외에, 마리오에게 분석 의뢰를 맡겨야만 얻을 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

어거스트의 데스크탑

어거스트의 집에서 떼온 데스크탑을 통째로 맡겨 디지털 포렌식을 의뢰할 수 있습니다. 분석에는 하루 정도의 시간이 소요됩니다. 데스크탑을 맡기고 다음날 방문할 경우, 마리오는 데스크탑과 연동된 포터블 디바이스와 계정의 위성 정보를 추적하여 현재 위치를 파악했다고 이야기 해줍니다. 핸드폰의 GPS를 추적한 결과, 탐사자들과 어거스트가 살고있는 도시에서 꽤 멀리 떨어진 한적한 교외의 좌표가 마지막으로 찍혀있다고 이야기 해줍니다. 마리오는 탐사자들에게 좌표를 넘겨줍니다.

- 장소는 생전 처음보는 장소로 관광지도 아니고 지도에서도 잘 잡히지 않는 한적한 마을입니다. <자료조사> 등의 판정을 할 경우, 눈에 띄는 것은 딱히 없는데 예전에 이 지역에 방송국이 위치해 있었는데 이미 10년도 더 전에 망해 버려서 지금은 폐건물로, 철거되지조차 못한 전파탑만 흉물스럽게 남아있다는 사실을 알 수 있습니다.

더불어 데스크탑에 연결되어 있는 디바이스가 핸드폰 말고 하나 더 있었다는 사실도 알려줍니다. 아마 노트북인 것 같은데, 연결이 끊긴건지 부숴진건지 현재로서는 추적이 불가능하다고 합니다. 아예 해외로 넘어갔거나 운송중일지도 모른다는 이야기를 덧붙여줍니다.

세 번 보면 죽는 그림의 분석

먼저 마리오 또한 <행운>판정을 합니다. 성공했을 경우 1회, 실패했을 경우 1+1d3회 그림을 본 것으로 상정합니다. 마리오는 밌이라고는 하지만 어쩐지 느낌이 안 좋아서 의도적으로 이 이미지를 보는 것을 피하고 있었다고 말합니다. 파일 분석을 의뢰하면 별로 내켜 하지는 않습니다만... 돈을 더 얹어주거나 대인기능 판정 등을 통해 심각성을 토로한다면 마지못해 들어줍니다. 마찬가지로 분석에는 반나절 정도의 시간이 걸립니다. 적절한 시간이 지나고 난 후 마리오에게 돌아오면 다음과 같은 사실을 알려줍니다.

- 이미지 데이터 코드 안에 묘한 코드가 숨어있기는 한데, 일반적인 악성코드나 랜섬웨어의 형태와 비슷하긴 하지만 딱히 작동하는 프로그램이 숨어있는 것은 아니다. 그렇다고 어떤 내용을 전달하려는 것 같지는 않아서 더 위화감이 든다.

이 이미지의 출처에 대해 이야기해준다면 좀 더 묘한 표정을 짓더니 DJ 보블헤드에게 느꼈던 위화감에 대해 탐사자들에게 이야기해줍니다. 자세한 내용은 하단의 기타 탐색 문단을 참고하여 전달해주세요.

비트의 아이들에 관하여

사전에 비트의 아이들 웹 페이지 주소를 획득한다면 이것 역시 전달해줄 수 있습니다만... 앞서 마리오가 몇 번이나 세 번 보면 죽는 그림을 봤는지 정해진 수치에 따라 RP해주세요.

- 2번 미만으로 본 경우 웹 페이지가 제대로 보이지 않습니다. 이 상황에 다들 의아해하며 이성 판정 1/1d2.
- 2번 이상으로 본 경우에는 제대로 보이지만 마찬가지로 희한해합니다. 평범한 페이지라기에는 양태가 이상하다면서...

웹 페이지 조사를 의뢰하면 하루의 시간이 걸립니다. 적절한 시간이 지나고 다시 찾아간다면 마리오의 난색을 표합니다. 겉보기에는 그냥 딥웹인줄 알았는데 무언가 이상하다면서요. 분명 페이지는 제대로 존재하고, 서버도 존재하고, 코드도 돌아가고 있을텐데 이를 추적하거나 파훼하려고 하면 무언가 제대로 맞물리지 않는다는 식입니다. 분명 존재하는 파일인데 마치 비어있는 변수 내지는 공백 처럼 제대로 프로그램이 작동하지 않는다고 합니다. 원인은 마리오조차 파악하지 못했으며 이런 일은 처음 겪는데다 상식적으로 말이 안되는 상황이기에 당황해 합니다. 여기에서 괜히 더 들쭉셨다간 꼬리를 잡힐 것 같으니 더 손대기는 애매할 것 같다며 탐사자들에게도 손을 뗄 것을 권유합니다. 이 정보를 전해듣는다면 이성

판정 0/1. 참고로 마리오를 거치지 않고 탐사자들이 독자적으로 조사한 경우, 비트의 아이들 쪽에 꼬리를 잡히게됩니다. 이후의 파트에서 추가 이벤트가 발생합니다.

폐방송사

마리오에게 디지털 포렌식 의뢰를 맡긴 뒤, 어거스트의 GPS 좌표를 받았을 경우 향할 수 있는 장소입니다. 본래 살고있던 도시에서 꽤 먼 거리에 위치하고 있기 때문에, 이 장소를 방문할 경우 하루를 통째로 소비하게 됩니다. 당일치기로 방문할 경우에는 조금 빠듯하게 운전을 해야하기 때문에 다음날의 모든 판정에 패널티 주사위를 1개 받습니다. 원한다면 적절한 돈을 지불하고 조금 낮은 여관에 방을 구할 수 있습니다.

마을 자체는 사람이 적은 한적한 시골 마을이기 때문에 특별한 점은 없습니다. 근처에 강이 흐르는 평지라 가을에 왔다면 갈대밭이 아름다웠겠지만, 12월인 탓에 그저 황량해보일 뿐이네요. 마리오가 알려준 좌표대로 이동하면 여름에 담력시험 장소로 사용될법한 폐방송사 건물을 발견할 수 있습니다. 뒤편으로는 구식 전파탑이 보입니다.

- <관찰력> 판정에 성공하거나 주변을 자세히 살펴본다는 선언을 할 경우, 폐방송사 건물에서 조금 떨어진 숲에 어거스트의 차가 주차되어 있는 것을 알 수 있습니다. 내부에 마땅한 소지품이나 물건은 없으며 기름이 다 떨어져있어 운전하기에는 어려움이 따를 것 같습니다.
- 폐방송사에 도착하여 남아있는 로고를 통해 알아보기나, 도착하기 전에 사전에 관련 정보에 대해 알아본다면 이 폐방송사가 GBS의 전신이 되는 위성국이었다는 사실을 알 수 있습니다.

건물 안으로 들어가 직접 구석구석 뒤지거나, <관찰력>과 <행운>의 복합 판정에 성공한다면 관제실에 쓰러져있는 어거스트를 발견할 수 있습니다.

- 어거스트의 상태 : 숨은 붙어있지만 의식은 없으며 오랜 시간 신체적인 무리를 했는지 상당히 위험한 상태라는 것을 알 수 있습니다. 빠르게 병원으로 호송하는 편이 좋겠습니다. 지갑과 핸드폰, 차키 등의 소지품은 가지고 있지만 그 외의 소지품은 없습니다. (KP 정보 : 노트북은 이미 회수되어 DJ 보블헤드의 손에 넘어갔습니다. 이 노트북을 비롯한 외장 하드에 중요한 정보가 다 담겨있기 때문입니다.)
- 관제실 내부 : 대부분의 기계는 작동하지 않습니다만, 폐쇄된 지 오랜 시간이 지났는데도 비상 전력은 아직 가동하고 있는 듯 보입니다. 최근에 기판을 조작한 흔적이 남아있긴 한데... 지금은 완전히 망가져 더 손대기 어려워보입니다. 분리를 하더라도 물리적인 손상이 심해 복구할 수 있을지 어떨지 모르겠네요.
 - 그럼에도 마리오에게 의뢰를 맡기고자 한다면 먼저 <행운> 또는 <기계수리> 판정을 성공하여 안전하게 기계를 분리할 필요가 있습니다. 성공해서 가져와 마리오에게 맡긴다면 이번엔 마리오가 <행운> 판정을 합니다. 실패할 경우 기계가 물리적으로 완전히 풍화되어 어렵다는 결과만을 들려줍니다. 성공했을 경우 간신히 분석에 성공합니다. 마리오의 아무래도 전파 송신 프로토콜과 주파수에 관여한 흔적이 남아있는 것 같다고 말하는데, 이 주파수가 GBS에서 사용하는 주파수라는 것을 알려줍니다.

어거스트를 구했다면 근처 병원으로 옮겨 상태를 호전시킨 뒤 돌려보낼 수 있습니다. 그는 며칠간 밥도 물도 먹지 않아 영양실조 상태에 빠져있는 것을 제외하면 특별히 외상이나 병에 걸려있지는 않다고

하네요. 다만 시나리오 종료 시점까지 의식을 되찾지는 못합니다. 각종 검사를 해봐도 원인은 불명이라고 합니다.

- 앞서 세 번 보면 죽는 그림 피해자에 대한 정보를 얻었다면 판정 혹은 선언을 통해 그것과 비슷한 양상이라는 사실을 추론할 수 있습니다.

기타 탐색

특별히 조사 스팟이 있지는 않으나 탐사자가 조사하기를 원할지도 모르는 정보들입니다.

DJ보블헤드에 대해

DJ 보블헤드에 대해 조사한다면 약 10년 전 부터 활동한 중견 DJ로 어느정도 유명세를 타기 시작한 것은 약 5년 정도 되었다는 사실을 알 수 있습니다. 평범한 유지선이자 셀러브리티입니다. SNS나 웹 사이트등을 이용한 사이버 공간에서의 활동을 기반으로 성장했다고 합니다. 소통도 꽤 많이 하는 편이라네요.

- <자료조사> 판정을 진행하거나 <컴퓨터 사용>등으로 조금 더 깊게 그의 계정이나 사이트 등을 통해 추적해보면, 그렇게 활발하게 활동하는 사람 치고는 대외 활동 이외에는 꼬투리잡힐 만한 것이 없으며 웹 상에서의 흔적이 결벽적으로 깔끔하게 지워져있다는 사실을 알 수 있습니다.
 - 마리오는 이 점에 대해 일부러 정보를 인위적으로 관리한 듯한 모양새라고 설명합니다. 게다가 숨씨도 보통이 아니라 웬만해선 눈치채지 못하고 오히려 전문가들이나 위화감을 가질법한 실력이라고 덧붙입니다.

최근의 활동을 본다면 해외 투어 일정이 있어서 롤라팔루자 헤드라이너 출연에 맞추어 귀국한다는 내용이 적혀있습니다. 직접 만나기는 어렵습니다. 작업실을 찾아간다거나 하더라도 출입은 불가능하며 과격하게 굴 경우 하루동안 유치장 신세를 지게 됩니다.

GBS 사옥에 직접 찾아가갈 경우

DJ 보블헤드에 대한 의심이 커졌거나, 어거스트의 행적을 수색하는 과정에서 방송사를 직접 찾아가려고 할 수도 있겠습니다. 다만 이 시점에서는 민간인에게도 오픈되어있는 1층의 로비나 카페 정도를 제외하면 출입이 불가능합니다. 방송사는 정부에서 관리하는 국가 주요 시설이기 때문입니다. 여차하면 경찰은 물론이고 국정원에도 연락이 간다는 사실을 주의시켜주세요.

정 가고 싶다면 제시카를 경유하는 수밖에 없습니다마는, 제시카도 그러한 위험부담까지 지고싶어하지는 않습니다. 적절한 대인기능 판정의 성공을 요구합니다. 그 모든 역경을 뚫고 들어간다 하더라도 특별히 얻을 수 있는 정보는 없습니다. 그야 그렇게 들어가더라도 주요 조정실에는 출입이 불가능하며 PD 권한이 미치는 곳이야 아무렴요... 대신 다음의 소문을 들을 수 있습니다.

- 이 곳에서도 세 번 보면 죽는 그림이 상당히 유행중이라고 합니다. 이 이미지를 방송에 은근슬쩍 끼워넣으려고 하는 신입 연출이나 에디터들이 많아 골머리를 앓고 있다고 하네요. 또 어거스트 말고도 바쁜 시기에 병가를 내거나 은근슬쩍 잠수탄 사람들이 꽤 있어 이것도 문제가 되고 있다고 합니다. 그 사람들이 어쩌다가 그렇게 됐는지는 모른다고 합니다. 그야 다들 무통보 잠수였으니까요.

이 수사 파트의 타임 리미트는 시나리오 도입 시점으로부터 7일, 롤라팔루자 방송 전날 까지입니다. 어거스트를 발견한 시점에서 3.정리를 해보자고 파트로 넘어가며, 타임 리미트가 되기 전에 그를 발견해 제시카에게 넘겼을 경우 남은 날들동안 추가적인 탐문을 이어갈 수 있습니다. 어쨌거나 7일이 지나면 4.생방송까지 앞으로 1시간으로 넘어갑니다.

3.정리를 해보자고

수사 진전도와는 무관하게 어거스트를 발견해서 병원으로 호송했을 경우, 제시카에게 보고하기 위한 연락을 취하도록 합시다. 발견 당시의 상황 및 어거스트의 상태, 그 외 제시카에게 전달할만한 정보들을 이야기해줄 수 있습니다.

제시카는 정보를 전해들으면 일단 부탁한 어거스트의 행방은 찾았으니 의뢰가 완료되었지만, 시간이 촉박한데다 정작 가장 중요한 당사자가 저 모양이니 곤란하다며 난색을 표합니다. 이에 더해 앞서 어거스트의 노트북에 대해 전달하지 않았다면, 혹시 어거스트의 노트북은 발견되지 않았냐고 묻습니다. 그 안에 중요한 정보가 다 들어있다면서요. 이미 그에 대해 말한 상태라면 사실 본인이 없더라도 노트북이 있다면 어떻게든 해결할 수 있었을텐데...라는 식으로 노트북의 중요성을 강조합니다. 아직 수사 파트의 리미트가 끝나지 않은 상황이라면, 제시카는 본래의 의뢰에 더해 어거스트의 노트북을 찾아달라는 의뢰를 추가로 말합니다.

리미트에 도달해 생방송이 바로 다음날인 시점에서 제시카에게 보고한다면, 제시카는 생방송 직전까지라도 좋으니 노트북을 찾아달라며 임시 신분을 만들어줄테니 당일 사원으로 위장하여 방송국에 미리 와달라고 탐사자들에게 부탁합니다. 일종의 증원 의뢰입니다. 그 때에는 제시카도 조금 더 수월하게 탐사자들의 편의를 봐줄 수 있을 것이라 합니다. 사전에 의뢰 결과를 전달했으나 추가 의뢰를 받아 탐사를 이어가던 중이더라도 전날에 불러 동일한 말을 전합니다. 어쨌거나 당일에 방송국은 가긴 해야합니다. 방청권을 쓰지는 못할 것 같지만요.

이 시점까지 탐사자들이 비트의 아이들 웹사이트를 확인하지 못한 상황이라면, 별도의 판정 없이도 세 번 보면 죽는 그림을 보게 해서 인자를 점중시켜주세요. 이 정보들을 전달받았다면 DJ 보블헤드가 롤라팔루자에서 정확히는 모르더라도 어떤 일을 벌이고자 하는 것을 유추하는 것은 어렵지 않을 것입니다. 탐사자들이 이렇게 모아서 추론한 정보를 제시카에게 전달하게 해주세요. 제시카에게 롤라팔루자 방송은 커리어에 있어서 중요한 역할을 하고 있기 때문에 망치고싶지 않을 것입니다. 이러한 추론을 듣는다면 보다 적극적으로 탐사자들이 방송국에서 탐사를 진행할 수 있도록 편의를 봐줄 것입니다.

DJ 보블헤드가 롤라팔루자에서 벌이고자 하는 ‘어떤 일’에 대해서는 정확하게 알 수 없습니다. 상황적 증거나 심증은 있지만 물리적인 증거가 없는 상황이기 때문이죠. 정작 제일 중요한 어거스트의 노트북은 DJ 보블헤드의 손에 들어있고요. (이 시점에서 탐사자들이나 제시카가 알 리는 없습니다마는...) 이를 테러 예고로 간주해 공권력의 힘을 직접 빌리고자 한다면, 위의 이유로 인해 당장은 무리일 것이라 답합니다. 일단 발로 뛰며 대비하고 노트북을 찾으려고 하는 쪽이 지금으로서는 최선 이겠네요.

이 파트는 여태까지의 조사 흐름을 정리하고 클라이막스로 넘어가기 위한 연결부에 위치합니다. 필요하다면 제시카든 마리오든 **NPC**들을 호출해서 의견을 나누고, **KPC**와 **PC**또한 대화를 나누며 앞으로의 방향성을 정리해주는 편이 좋습니다. 어떤 결정을 하더라도 지금 상황에서는 롤라팔루자 생방 당일을 기다리는 수 밖에 없긴 합니다. 짧게 환기하며 전날까지 못 얻은 정보가 있다면 **NPC**를 통해서라도 전달해주시고, 당일을 위한 물건이나 장비 등을 챙기기 원한다면 챙길 수 있도록 해주세요.

4. 생방송까지 앞으로 1시간

모든 수사 파트의 리미트가 끝나고 나면 다음날은 롤라팔루자 생방송 당일입니다. 미리 제시카와 이야기를 해두었다면 **GBS** 본사 사옥으로 향하게 되겠죠. 출발하기 전, 탐사자들은 마리오에게 연락을 받습니다. 전해주어야 할 것이 있으니 **GBS**로 향하기 전에 자신에게 잠깐 들려달라는 내용입니다.

부탁대로 마리오에게 찾아가면, 탐사자들에게 들은 정보가 수상해서 그 뒤로 자신도 따로 조금 더 비트의 아이들에 대해 조사해봤다고 말합니다. 그러나 워낙 신빙성 있는 자료가 없어 계획을 자세히 유추하는 것은 불가능했다고 하네요. 대신 웹 페이지를 살펴보다 보니, 유독 오염된 이미지와 랜섬웨어가 많은 것이 신경쓰였기에 이것에 대한 대비가 필요할 것 같아 준비했다며 선글라스와 **USB** 하나, 그리고 무전기를 건넵니다. 선글라스는 전파 및 색상 차단 기능 등이 붙어있어 시각적 인식 재해를 다소 막아주는 효과가 있다고 합니다. **USB**는 원격 조종 프로토콜이 담겨있는 **USB**로 단말기에 꽂는 것만으로 작동되며, 해당 기기의 정보를 자신이 있는 쪽으로 전송해 도움을 줄 수 있게 만든다고 합니다. 무전기는 평범한 무전기입니다. 도청 및 통신 방해 방지용입니다. 물건들을 전달하며 자신이 직접 현장에 나설 수는 없겠지만 멀리서라도 도움이 필요하면 말하라고 지원군을 자처합니다. 든든하네요.

그렇게 마리오를 만난 후 다시 방송사로 향해 제시카에게 연락하면 제시카는 입구에서 탐사자들을 맞이합니다. 그리고 미리 준비해놔던 사원증을 건네며, 방송 시작 전까지 적당히 건물 내부를 둘러봐달라고 말합니다. 수상하거나 물건을 찾으면 바로 연락하되, 자잘한 연락은 자신 역시 바쁘기 때문에 바로바로 반응할 수는 없을 것이란 말도 전합니다. 가벼운 문제 정도는 자신의 이름을 대면 피할 수 있을 것이라고도 말합니다. 제시카는 용건만 짧게 전달한 뒤 빠르게 사라집니다. 어거스트가 없는고로 오늘 제일 바쁜 사람이기 때문이죠. 어쨌거나 방송은 진행되어야 합니다.

생방송 시작 전까지 방송사 내부를 둘러볼 수 있습니다. 특별한 조사 스팟은 없으며 1~2개 정도의 이벤트를 겪고 나면 생방송 시각이 됩니다.

GBS 사옥 내부

별도의 정해진 조사 스팟은 없는고로 <관찰력> 이나 <듣기> 등의 적절한 판정을 이용하여 아래의 이벤트들을 유도해주세요. 적당히 수사하는 기분만 나면 됩니다. **2.** 오늘날의 수사란 디지털 포렌식 파트에서 방송사에 들른 적이 없다면 그 정보를 지금 얻게 해주셔도 됩니다. 탐사자들의 행동에 따라 다음과 같은 이벤트가 발생할 수 있습니다.

관제실 등의 중요 시설에 접근할 경우

생방송 시작 전 시점에서 너무 관제실 등 관계자만 출입할 수 있는 시설 내부 근처를 알짱거리거나 들쭉거리고 다니려고 한다면 제제를 받습니다. 이미 방송사의 높으신 분들 몇몇이 DJ 보블헤드의 수하가 된 상황이기 때문에 못 보던 얼굴을 경계하기 때문이죠. 처음에는 다소 과격한 말로 물러날 것을 권고합니다. 공권력을 부를 수도 있으니 주의하면서요. 말로 한 번 했을때 듣지 않을 경우 경호인력을 불러 물리적인 제제를 합니다. 안그래도 큰 행사가 있는 날이라 다들 민감합니다. 쫓겨났을 경우, 다시 방송사 내부로 들어오기 위해선 <은밀 행동>이나 <대인 기능>등의 적절한 판정이 필요합니다.

DJ 보블헤드를 찾아다닐 경우

리허설이나 사전 체크 등의 적절한 명분을 대면서 온건한 방법으로 DJ 보블헤드를 찾아서 만나고자 할 경우, 선언이나 RP에 크게 모난 구석이 없다면 별도의 판정 없이도 그를 만날 수 있습니다. DJ 보블헤드는 스케줄 시작 전 대기실에서 장비 등을 점검하고 있는고로 대기실로 향하면 만날 수 있습니다. 짧은 대화를 나누거나 대기실을 전체적으로 둘러볼 수 있습니다.

DJ 보블헤드는 공적인 자리기 때문에 얼굴을 드러내지 않고 오렌지 모양의 보블헤드 가면을 쓰고 있습니다. 음성도 변조되어서 나옵니다. 안에 장치가 되어있나보네요. 그는 유쾌하고 종잡을 수 없는 화법을 사용하며 업무 관련 대화를 하더라도 딱딱하지 않게 대응합니다. 대화 자체에 크게 유의미한 소득은 없으며 사인을 요구할 경우 흔쾌히 해줍니다.

- 여기서 노골적인 질문을 던지거나 적대적으로 굴 경우 : DJ 보블헤드는 그저 가볍게 웃어넘기다가 오늘 방송에서 써먹을 리믹스를 들어보지 않겠냐며 다소 뜬금없이 운을 띄웁니다. 탐사자가 뭐라고 답변하든 일단 들어줍니다. 이 노래는 주문 <주황과 기쁨> 의 매개체 중 하나이기 때문에, 노래가 재생되는 순간 탐사자들은 적대적인 기분이 사라지고 DJ 보블헤드의 지시대로 행동하게 됩니다. 그가 이 시점에서 탐사자들에게 지시하는 것은 간단합니다. 여기서 나가. 정신적으로 대비할 시간 없이 시각이 아니라 청각에 작용하는 것이기에 귀를 막아두지 않았다면 저항은 불가능합니다. 대기실에서 어느 정도 거리가 벌려진다면 영향권에서 벗어나 제정신으로 돌아옵니다. 이후로 다시 그를 찾아가려고 한다면 바쁘다는 이유로 거절당합니다.

적대적으로 굴지 않는 상태에서 대기실을 전반적으로 둘러본다면 <관찰력> 판정을 합니다. 기기들 사이에 노트북 하나가 끼어 있는 것을 알 수 있습니다. 이에 대해 물어본다면 자신의 작업용 노트북이라고 합니다. <관찰력> 판정을 어려움 이상의 난이도로 성공했다면 이 노트북 외에도 다른 노트북들이 몇 개 더 보인다는 사실을 알 수 있습니다. 여러 개를 들고 다니는 걸까요? 적당히 한 사람이 주의를 돌리거나 <손놀림> 또는 <은밀 행동> 판정을 어려움 이상의 난이도로 성공한다면 마리오가 준 USB를 이 노트북에 연결해둘 수 있습니다. 잠깐 꽂았다가 빼는 것 만으로도 프로토콜은 정상적으로 작동합니다. (USB 회수 가능) 주의를 돌리지 않을 경우 좁은 장소 안에 있기 때문에 판정에 패널티 주사위를 1개 받습니다.

- 노트북에 원격 조종 프로토콜을 심어두었다면 마리오에게 연락하여 분석을 의뢰할 수 있습니다. 분석에는 다소의 시간이 소요되며, 결과는 생방송 시작 이후에 전달받을 수 있습니다. 마리오는 무전기로 이 노트북이 사라진 어거스트의 노트북에서 잡히는 신호와 일치한다는 사실을 알려줍니다. 해킹을 시도하려 한다면 분석 과정 중에 상대방에게 들키는 바람에 재접속이 불가능해졌다고 말합니다. 아예 모든 연결을 끊어버려 물리적으로 탈취하는 수 밖에는 없어보인다고요.

소란을 일으킨다면

방송사 내부 어느 장소에서건 소란을 일으켰거나, 과격한 방식으로 **DJ** 보블헤드를 찾으려고 했을 경우, 또한 여태까지의 탐사에서 지나치게 비트의 아이들에게 접근했을 경우. 적절한 타이밍에 방해 이벤트를 삽입해주세요. 방식은 다양하게 연출해주셔도 좋습니다. 마침 탐사자들이 지나가는 곳에 놓여있던 모니터 화면에서 갑작스레 인식재해 이미지가 뜬다거나, 중요한 메시지가 도착한 줄 알고 톡을 열었더니 랜섬웨어 파일이 작동된다던가, 엘리베이터를 이용하던 중 내부 스피커로 주문 프로그램이 삽입되어있는 음악이 틀어진다던가 등. 그들은 전자 기기가 위치하는 곳이라면 어디에든 어떻게든 접속해서 다양한 주문 프로그램을 활성화시킬 수 있습니다. 그리고 현대 사회에서 전자 기기란 어느 곳에서나 볼 수 있죠. 어떤 주문 프로그램일지는 **GM** 재량으로 정해주세요. 격통이나 지배, 사악한 시선, 권능의 말 등의 주문을 추천합니다. 룰북에 적힌 효과의 절반 정도의 피해만 받으며 탐사 가능 시간이 1회 줄어듭니다. 쓰러졌다가 정신을 차리니 난데없는 곳에서 깨어 났고 생방송 직전이다... 정도의 상황으로 묘사해주시면 됩니다.

비트의 아이들에게 당한상태에서 역추적할경우

한 번 주문 프로그램에 당한 상태에서 아직 시간적 여유가 남아있다면, 해당 기기에 **USB**를 연결해 마리오에게 부탁하여 역추적이 가능합니다. 이 과정에도 다소의 시간이 소모됩니다. 하지만 이러한 방식으로 역추적을 시도할 경우, **DJ** 보블헤드가 아니라 전혀 다른 위치에 있는 다른 비트의 아이들 멤버에게 연결됩니다. 너무 이 쪽에 시간을 쏟으면 허탕이 될 확률이 높겠죠. 일종의 함정 장치로 연출해주세요. 수사물에서는 이런 헛다리도 장르 도식이니깐요.

제시카는 생방송 시작 전까지 할 일이 많아 탐사자들이 먼저 연락하지 않으면 그 쪽에서 연락하는 일은 없습니다. 적당히 2가지 정도의 이벤트를 겪고 나면 생방송이 시작될 시간입니다. 다음 파트로.

5.라이브 테러 쇼다운

생방송 시작 시간대가 되면 방송사 어느 위치에 있던 큐 사인 알람이 들립니다. 탐사자들에게는 크게 두 가지의 선택지가 존재합니다.

스튜디오로 간다

요주의 인물인 **DJ** 보블헤드도 이 쪽으로 향했을 가능성이 높고, 일단 탐사자들도 도입에서 받은 방청권이 있으니 무대로 향할 수 있습니다. 스테이지는 아니고 객석이겠지만요. 내부로 들어가면 뜨거운 환호성, 생방송 시작 직전의 긴장감이 느껴집니다. 무대 위로 열을 맞춰 출연자들이 하나 둘 씩 오릅니다. 스튜디오 바깥의 하늘은 해가 저물고 거리에 어둠이 내려앉았습니다. 건물들이 불을 켜는 것과 동시에, 아른거리는 빛무리 속에서 무대는 오렌지 색의 조명으로 물듭니다. 도시는 화려하고 또 따뜻한 불빛으로 감싸입니다. 그리고 시작되는 카운트다운. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... ...

장내가 일순 어두워지고, 다시금 한 줄기의 스포트라이트가 내리쬑습니다. 불이 들어온 거대한 화면에는 글자가 떠오릅니다. 환희에 색이 존재한다면 분명 주황색이겠지. 잊을 수 없는 특별한 사건이 시작된다. 지금이 절호조야.

동시에 관객석에서 환호가 쏟아집니다. 무대 위에 올라와 있는 사람은 한 사람입니다. 저 동그랗고 커다란 실루엣으로 짐작해보자면, 다른 사람은 아닐테고, 그렇다면...?

DJ 보블헤드가 모습을 드러냅니다. 다른 출연진들은 어느새 바닥에 쓰러져있습니다. 이상함을 눈치채거나 주변이 술렁이는 것 보다 스피커에서 터질듯한 음악소리가 쏟아져나오는 것이 더 먼저입니다. 음악은 말보다 빠릅니다. 모두 분위기에 취해 열광합니다. 글씨를 출력하던 전광판은 어느새 화면 가득 주황색을 띄우고 있습니다. 올리브색 동산 위로 떠 있는 후광을 가진 오렌지. 세 번 보면 죽는 그림입니다. 이 그림이 전국 시청률 **50%대**에 육박하는 연말 황금 시간대 방송에서, 공중파 전파를 타고 전국에 생중계 되고 있습니다. 이성 판정 **1/1d3**.

탐사자들이 선글라스를 끼고 있었다면 이성/마력 차감은 없습니다. 끼지 않았다면 상황에 맞게 차감합니다. 이후로 **DJ 보블헤드**의 진행이 이어집니다.

DJ 보블헤드의 생방송 진행 멘트

전국에 계신 시청자 여러분. 제대로 즐기고 계신가요? 올해의 롤라팔루자는 스페셜 에디션으로 진행되게 되었습니다. 이름하여 <주황과 기쁨 **Orange N Delight**>! 진행은 저, **DJ 보블헤드**가 이어갑니다. 출연 또한 저, **DJ 보블헤드**가 이어갑니다. 연출 또한 저, **DJ 보블헤드**가 이어갑니다. 폭군이라고요? 어쩔 수 없죠. 하지만 이 선택을 후회하지 않으실걸요? 여러분이 하신 선택은 아니라는 생각이 든다면 어쩔 수 없지만, 아마 들지 않으실겁니다! 그게 바로 진정한 환희라는 것이니까요.

이 전파는 전국에 송출되며 케이블 뿐만 아니라 위성방송 및 라이브 스트리밍 사이트에서도 실시간으로 감상할 수 있으니 놓치지 마세요 지금부터 최초 공개, 시작합니다!

멘트가 끝나고 나면 주변은 아수라장이 됩니다. 짐작해보건데 스튜디오 내부 뿐만 아니라 이 방송사 전체, 더 나아가 바깥에도 이 영향이 미치고 있을 것이라 짐작하기는 어렵지 않습니다. 이 나라 전체에 <주황과 기쁨> 프로그램이 작동하고 있는 셈입니다. 전대미문의 대규모 공중파 전파 납치 테러 사건이 발발하고 있으나 이는 단순한 인지 재해가 아닌 사고도적 마술과 결합한 고로 일반적인 선에서는 대처할 수가 없는 상황입니다. 심각성을 깨닫게 해주세요. 이후로는 공통 파트로.

방송사 내부를 마저 수색한다

방송 시작이 코앞이지만 아직 제시카가 부탁한 노트북의 행방을 확인하지 못했기에 탐사에 매진하는 플레이어가 있을지도 모릅니다. 그렇다면 충실하게 일을 해야죠. 중형무진 방송사 건물을 누비다보면 유리창으로 저물어가는 노을의 주황빛이 바닥을 물들입니다. 행선지는 자유롭게 결정해주셔도 됩니다만 **PC**가 단서를 찾지 못해 헤메인다면 <지능> 판정 등을 통해 **DJ 보블헤드**의 대기실에서 노트북을 봤던 것을 상기시켜줄 수 있습니다. 원래라면 다가가지 못했겠지만 지금은 생방송 직전이라 경비가 좀 허술합니다. 확신을 가지고 헛다리를 짚으며 다른 방향으로 향한다면 중간에 <관찰력> 판정 등을 시켜 무대로 이동하던 **DJ 보블헤드**와 마주치게 해주세요.

어떤 장소에서건 **DJ 보블헤드**를 만나면 그는 꽤 급해보입니다. 그야 방송 시작이 코앞이니깐요..
탐사자들에게 길을 묻거나 이제 그만 가야한다며 대화를 길게 이어가려고 하지는 않습니다. 이
부분에서는 탐사자들이 마음껏 그를 적대하게 두셔도 괜찮습니다. 막아서도 좋고요. 물론 그냥 보내는
것도 선택이겠죠.

- 대기실에서 만난 경우 : **DJ 보블헤드**의 뒤편으로 노트북에 무언가 프로그램이 가동되는 것이
보이는데, 이 위치에서는 정확히 무엇인지 알아보기 어렵습니다. 발견했다면 이를 그에게
언급하는 것도 나쁘지 않은 **RP** 소재입니다.
- **DJ 보블헤드**를 막아설 경우 : 직접적으로 물리적인 제재가 들어가기 전에 **PC**의 휴대폰이
울립니다. 제시카에게서 온 전화입니다. 그 모습을 본 **DJ 보블헤드**는 급한 연락처럼 보이는데
받아보는 게 어떨냐는 식으로 말합니다. 받아보면 들리는 것은 제시카의 목소리가 아니라 귀가
찢어질듯한 고주파음입니다. 이성 판정 **1/1d2**. 탐사자 뿐만 아니라 **KPC**까지 격통 주문
프로그램에 당합니다. 잠시 행동 불능이 됩니다.
- **DJ 보블헤드**를 그냥 보내줄 경우 : 고맙다고 인사하며 무대 위에서 보자고 말하고 가버립니다.

어떻게든 그와의 대치를 끝내고 나면 곧 거리에 어둠이 내려앉습니다. 건물들이 불을 켜면 이 검푸른
어스름 속에 노랑, 주황, 붉은 빛의 빛무리가 일렁이며 도시를 아름답게 물들입니다. 멀리서 카운트다운
소리가 들립니다. **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... ..**

동시에 환호성이 들립니다. 그들이 무어라 외치는지는 정확히 알아들을 수 없습니다. 환호성이 끝나는
순간, 주변에 설치된 모든 모니터와 스피커들에서 주황색 이미지와 터질듯한 **EDM**이 쏟아져 나옵니다.
이후 스피커에서 스튜디오로 간다 선택지에 적혀있는 **DJ 보블헤드**의 멘트가 이어집니다. 그의 멘트가
 끝나면 주변은 순식간에 아수라장이 됩니다. 스튜디오 안에 있던 관객들이 나와서 마구잡이로 물건을
부수거나, 폭력을 휘두르거나, 서로를 막아서거나 공격하는 등. 부정부적인 혼란을 묘사해주세요. 그
광경을 보며 탐사자들 또한 이성 판정 **1/1d3**. 합니다.

탐사자들이 선글라스를 끼고 있었다면 이성/마력 차감은 없습니다. 끼지 않았다면 상황에 맞게
차감합니다. 또한 지켜보고 있으면 일단 이 상황을 피해야 하는 것이 맞을텐데, 그러기보다는 저 혼란과
환희 속에 몸을 던지고 싶다는 생각이 더 크게 듭니다. 이후로는 공통 파트로.

공통 진행

각 파트의 상황묘사가 끝난 뒤, 탐사자들이 움직이기 위해선 먼저 <정신력> 대항 판정을 진행합니다.
여기서 대항의 대상은 **DJ 보블헤드**이나 탐사자들에게는 알리지 말고 **GM**이 몰래 처리해주세요. 이 대항
판정에는 <주황과 기쁨> 주문 설명과 세 번 보면 죽는 그림의 기막을 참고하여 **1~2**개의 패널티 주사위를
부여해주세요. 성공한다면 바로 의지를 다잡고 움직일 수 있습니다만, 실패할 경우에는 무언가를 막아야
한다는 인식은 희미해지고 본능과 환희에 몸을 맡겨 멋대로 움직이고 싶어집니다.

대항 판정의 성공/실패 여부와 무관하게 판정을 마치고 나면 무전으로 연락이 들어옵니다. 마리오입니다.
실패했다면 마리오의 연락을 받고 정신을 차린 느낌으로 진행해주세요. 의지를 되찾고 원하는대로
행동할 수 있습니다. 마리오가 전하는 내용은 다음과 같습니다.

- 상황이 이상하게 돌아가고 있다. 탐사자들이 말해준 정보가 신경쓰여 나는 방송을 직접 보지 않고 반응만 모니터링 하고 있는데, 생방송 시작 직후 온갖 곳이 마비되고 난리도 아니다. 웹 상에서는 무분별하게 비트의 아이들이 만들어낸 오염된 이미지가 올라오며, 오프라인에서도 사람들이 난동을 부리거나 고성방가를 하는 등. 혼란스러운 것은 방송사 뿐만 아니라 외부 전역이 마찬가지라는 사실.
- 경찰에 신고해보려고 하더라도 그 쪽도 테러의 영향을 받았는지 연락이 되지 않는다. 사실상 이 무전기 정도를 제외하면 일반적인 전화나 웹 통신으로는 연락이 어려울 것 같다.
- 방송을 보고 있지 않더라도 사방에서 음악소리나 중계 화면 등이 범람하고 있기 때문에 이를 피하기가 어렵다. 바깥에 있는 사람들은 주변의 영향을 받으며, 집안에 있는 사람들은 대개 이 방송을 보고 있었을 것이기에...
- 아무튼 그러한 상황에서 탐사자들의 무사를 확인하고자 연락했다. 제대로 활동할 수 있는 게 우리 뿐인 것 같으니 어떻게든 해야하지 않겠냐? 좀비 폭동도 아니고 제대로 굴러가지 않는 사회에서 살아갈 수는 없으니.. 자신도 바깥에 나가지 않고 내부에 머물면서 도와줄 수 있는 건 협력하겠다. 자신이 건네준 장비를 한 차례 강조합니다.
- 더불어 그 전에 마리오에게 분석을 의뢰한 건수가 있다면 그에 대한 정보도 전해줍니다.

이후로 **KPC**와 **PC**는 무전기를 통해 서로 그리고 마리오와 연락이 가능합니다. 원격 조종 프로토콜이 담긴 **USB**를 꼽는다면 대부분은 다소의 시간이 걸릴지언정 마리오에게 떠넘길 수 있습니다. 불가능한 것은 지문에 언급되어 있으니 참고해주세요. 이제 테러 제압을 위해 움직일 시간입니다.

6.연말 저녁 골든 타임 피버

미션 해결에 중점을 두는 탐사 파트입니다. 방송사 건물 전체를 배경으로 하고있으나 주요 이벤트 스팟은 메인 미션 파트를 참고해주세요. 이외의 장소를 선언하여 방문할 경우 <행운> 판정을 굴린 뒤 실패하면 **EDM** 좀비의 습격 이벤트가 발생합니다. 미션의 경우 방송사 내부에 위치하고 있는 장비실과 방송 송출을 위한 주조정실들을 방문하여 송출권을 탈환하는 것이 목적입니다. 중간중간 상황에 맞추어 하단의 이벤트 목록을 참고하여 사건을 발생시켜주세요. 고정 이벤트는 시간의 흐름은 누구도 막을 수 없다 정도로 딱히 정해진 흐름은 없으며 **GM**의 재량 하에 유동적으로 진행해주시는 편을 권장합니다. 무엇보다 중요한 것은 속도감입니다.

참고로 이동하는 도중 엘리베이터를 이용할 경우 재난상황에서는 계단을 이용해주세요 이벤트가 발생합니다. 계단을 이용합시다.

메인 미션 파트

탐사자들이 **5**.라이브 테러 쇼다운에서 스튜디오로 이동했건, 대기실로 이동했건 시작 위치는 **1**층입니다. 이외의 장소를 서성이다가 **DJ** 보블헤드와 마주쳤을 경우 지하, **1**층, 최상층을 제외한 다른 층에서 랜덤하게 시작합니다. 기본적으로 장소 이동 **1**회당 **1**턴으로 간주하여 시간을 계산합니다. 한 장소 내에서 얼마나 시간을 보냈는지는 크게 문제가 되지 않으나, 이벤트 혹은 전투가 발생했을 경우 그 또한 **1**턴의 시간이 지난 것으로 간주합니다. 모든 미션 포인트에서 해킹을 추적해 제어권을 되찾기 위해서는 **1**턴의 시간이 소요됩니다.

더불어 지하를 제외한 모든 장소에서, 탐사자들의 행동은 설치된 각종 카메라들을 통해 전국에 생중계되고 있다는 설정입니다. 탐사자들은 각종 화면이나 스피커 등을 통해 이를 깨달을 수 있으며 때때로 DJ 보블헤드는 그러한 탐사자들의 행동에 해설을 덧붙이는 식으로 중계를 하곤 합니다. 이 부분은 자유롭게 연출해주세요.

보너스/패널티 주사위의 경우 시나리오의 진행 여부에 따라 중첩될 수도 있고 서로 상쇄가 될 수도 있습니다. 보너스+1 패널티+1일 경우 0이 되는 셈입니다. 추가로 보너스 주사위가 2개 이상 중첩되거나, 패널티 주사위가 2개 이상 중첩되었을 경우 판정 없이 성공 또는 실패로 처리합니다. 시나리오 내 하우스 룰로 여겨주세요.

PH	송신소
10F	재난 통신단
2~9F	주조정실 A~C 회선 조정실 통신실
1F	대기실 / 스튜디오
BF	중앙제어실

참고용으로 테스트플레이에 사용한 지도를 첨부합니다.

- 지하

중앙제어실이 위치하고 있습니다. 서버실이기도 합니다. 웅웅거리는 기계음이 진동하며 이곳에선 음악소리가 다른 장소보다 덜 들리는 편입니다. 사람도 적습니다. 적절한 기기를 찾아 마리오의 **USB** 포트를 꽂거나 <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에 성공하면 제어권을 탈취해올 수 있습니다. 중앙제어실의 제어권을 탈취했을 경우, 이후의 미션 포인트 장소에서 기계 제어 관련 판정에 보너스 주사위를 1개 받습니다.

- 1층

스튜디오와 대기실이 위치하고 있습니다. 일반적인 경우 탐사자들의 시작 지점이기도 합니다. 스피커와 모니터가 가장 많고, 머물고 있는 사람도 많은 고로 이 곳에서의 행동은 제약을 크게 받습니다. 모든 판정에 패널티 주사위를 1개 받습니다.

- 스튜디오 : 스튜디오 내부는 주문의 영향을 받아 DJ 보블헤드의 의지대로 움직이는 꼭두각시, EDM 좀비들로 가득합니다. 인원 수가 너무 차이나는 고로 일반적인 전투는 불가능하며 <회피> 혹은 <민첩> 판정을 통해 무조건 도주로 이어집니다. 무대 위에는 DJ 보블헤드가 있습니다. 이를 노리고 접근할 경우, 거리가 꽤 있기 때문에 3차례의 <민첩> 판정을 통해 거리를 좁힐 필요가 있습니다. 이 과정에선 패널티 주사위가 1개 부여됩니다. 한 번 성공당 10+1d30m씩 거리를 좁힐 수 있으며 총 100m를 이동하면 무대에 닿을 수 있습니다. 성공 수준에 따른 보너스는 적당히 주세요. 허나 무대 위에 오르더라도 이 곳에 있는 DJ 보블헤드는 홀로그램이라는 사실만 알게 됩니다. (수상하다면 멀리서 <관찰력> 판정 등으로도 깨달을 수 있습니다.) 탐사자들이 무대 위로 올랐을 경우 DJ 보블헤드는 스포트 라이트를 쏘며 여러분의 모습을 강조하여 생중계 합니다.
- 대기실 : 대기실에는 카메라가 없으므로 탐사자들의 모습이 중계되지는 않습니다. 단 소리는 들립니다. DJ 보블헤드의 대기실에 해킹 포인트는 존재하지 않으나, 남아있는 보블헤드의 소지품을 뒤져 그의 해킹 트랙 프로그램을 빼앗을 수 있습니다. 개인 단말기를 이용하여 마리오에게 전송한 뒤 역설계를 부탁할 수 있습니다. 이 과정에는 총 3턴이 소모됩니다. 역설계를 마치면 마리오가 그 프로그램을 탐사자들에게 전송해주기에 이후 <주황과 기쁨>을 제외한 사교도들의 주문 프로그램을 무력화 시킬 수 있습니다.

- 중간 층들

지하와 1층, 최상층을 제외한 나머지 층들은 편의상 묶어서 취급합니다. 적절히 배치해주세요. 해킹 포인트들은 다음과 같습니다.

- 구조정실 A~C : 연달아 붙어있는 스튜디오들. 방송사에서 전파를 송신하기 위한 장비가 몰려있는 주요한 관제소입니다. A~C가 붙어있어 방문은 한 번에 가능하지만 해킹에는 3개가 각각 턴을 소모합니다. (총 3턴) 마리오의 USB 포트를 쫓거나 <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에 성공하면 제어권을 탈취해올 수 있습니다. 중앙 제어실을 되찾은 상태라면 소요 시간이 1턴 줄어들며, 해킹 트랙 프로그램의 역설계가 끝난 경우 1턴만에 끝낼 수 있습니다. 구조정실들의 권한을 탈취했다면 이후의 미션 포인트 장소에서 기계 제어 관련 판정에 보너스 주사위를 1개 받습니다.
- 회선 조정실 : 구조정실들에서 송신된 전파의 세부적인 채널들을 결정하는 장소입니다. 마찬가지로 마리오의 USB 포트를 쫓거나 <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에 성공하면 제어권을 탈취해올 수 있습니다.
- 통신실 : 외부로 송출되는 전파가 아닌 방송사 내부의 채널을 관리하는 장소입니다. 마찬가지로 마리오의 USB 포트를 쫓거나 <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에 성공하면 제어권을 탈취해올 수 있습니다. 이 장소의 제어권을 탈취할 경우, DJ 보블헤드가 방송사 내부의 인원들에게 미칠 수 있는 권한이 약화됩니다. 이후로 따로 지정되어 있는 것이 아니라면 EDM 좀비의 습격 이벤트가 발생하지 않습니다.

- 최상층

방송사 건물의 가장 최상부에 위치한 곳으로 아마도 순서상 가장 나중에 방문하게 되는 장소일 것입니다. (그야 곁어서 올라가니까요...) 이 곳의 해킹 포인트까지 점거한다면 옥상에 위치한 송신소로 이동할 수 있게 됩니다. 그 전까지는 보안 프로그램으로 인해 문이 단단히 잠겨있습니다. 무작정 힘으로 열려고 할 경우, 이벤트 목록에서 적절한 방해 이벤트를 골라 삼입해주세요.

- 재난 통신단 : 평소엔 사용할 일이 없는만큼 전파 송신에 있어서 가장 높은 우선순위를 차지하고 있는 주조정실입니다. 점거에 대비하여 물리적으로 문이 단단하게 잠겨있습니다. 문의 크기는 **160**입니다. 룰북에서 인간의 신체적 한계 (**p.86**) 파트를 참고하여 판정을 진행해주세요. 필요하다면 **KPC** 또한 돕습니다. 성공하면 문이 열리고 안으로 진입할 수 있습니다. 이 곳은 중요도가 높기 때문에, 탐사자들이 침입한다면 **DJ** 보블헤드가 적극적으로 방해 이벤트를 벌일 것입니다. 상황에 따라 **USB** 포트를 꽂는 데에도 적절한 판정이 요구될 수 있으며, <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에는 패널티 주사위 **2**개가 부여됩니다.

이하로는 일어날 수 있는 이벤트 목록입니다. 특별히 상황에 지정되어있는 이벤트가 아니라면 **GM**이 판단에 따라 원할 때 아무거나 집어넣어도 됩니다. 다시 말하지만 중요한 건 속도감과 정신없음입니다.

이벤트 목록

시간의 흐름은 누구도 막을 수 없다

유일하게 고정되어 있는 이벤트입니다. 해당 파트에서 **3**턴이 경과할 때 마다 고정적으로 한 번씩 진행됩니다.

DJ 보블헤드가 돌연 중계 채널을 돌리며 외부의 영상을 보여줍니다. 아무래도 그의 손은 방송사 내부에만 뻗어있는 것이 아닌 것 같네요. 전자기기가 존재하는 이상 그 모든 것이 그의 수족이 될 수 있습니다. 그는 아직도 행복하지 않은 사람들이 많은 것 같다며, 주기적으로 사기를 고취시킬 필요가 있다고 말합니다. 그러곤 다시 세 번 보면 죽는 그림을 띄웁니다. 탐사자들이 선글라스를 쓰고 있지 않는다면 그대로 영향을 받습니다. 이후 화면에서는 미치거나, 발작하거나, 몸에서 피를 쏟아내며 쓰러지는 사람들의 모습이 잡힙니다. **1d1000**을 굴려 나온 숫자만큼 사람들이 로스트 (체력,이성 합산) 한 것으로 취급합니다.

해당 이벤트가 너무 과격하다고 생각하실 경우, 죽는 사람의 숫자나 발생하는 턴 등을 적당히 줄여주세요.

EDM 좀비의 습격

방송사 내부에는 사람이 많기 때문에 원한다면 어디에서든 **DJ** 보블헤드의 지배를 받는 사람들을 마주칠 수 있습니다. 눈이 마주친 순간 **1d3**명의 에너지들과 전투 라운드에 돌입합니다. 단 이들은 체력이 절반 이하로 떨어지면 <건강> 판정 없이 바로 기절하며 전투가 종료됩니다. 살상은 비추천합니다. 에너지 데이터는 다음과 같습니다.

조종당하는 인간인, EDM 좀비

근력 70 건강 40 크기 50 민첩 50

근접전(격투) 45 회피 25

이들은 주변에 있는 사물을 마구잡이로 끌어와 흉기로 이용합니다. 파이프나 접이식 의자 등 주변에 있을 만한 물건을 적절히 끌어와주세요. 피해량은 $1d4 \sim 5+db$ 사이로 책정합니다. 추가적으로 지배를 받고 있는 상태라 근력 리미터가 풀려있기에 관련 판정에 보너스 주사위를 1개 받습니다. 반대로 방어나 회피 관련 판정에는 패널티 주사위를 1개 받습니다.

재난상황에서는 계단을 이용해주세요

건물 내 이동 중 엘리베이터를 이동한 경우, 몇 층 정도 올라가더니 멈추고 엘리베이터 내부가 주황색 불빛으로 가득합니다. 그리고 내부 스피커에서 DJ 보블헤드의 목소리가 나옵니다. **안전 수칙을 잊어버리셨나요? 재난 상황에서는 계단을 이용해주세요.** 그리고 엘리베이터의 작동이 그대로 멈춥니다. 갇힌 상태에서는 무전기 전파도 통하지 않고 그대로 고립됩니다. 빠져나오기 위해서는 <민첩>이나 <근력>등의 판정을 통해 환풍구를 뜯고 와이어를 거슬러 올라가는 등의 행동을 취해야합니다. 이 과정에는 1턴이 추가적으로 소모됩니다.

자나깨나 보안조심

탐사자들이 해킹 시도중 <전자 기기> 혹은 <컴퓨터 사용> 판정에 실패했거나, 전자기기 근처에서 시간을 너무 오래 끌었을 경우 발생합니다. 화면에 난데없이 팝업창이 뜹니다. 그것들은 순식간에 증식하여 기계를 마비시킵니다. 마리오도 당황합니다. 완전히 발이 묶여버린 상황 속에서 기계가 췌다운됩니다. 이윽고 어두워진 화면에 주황색 글자가 뜹니다. **[그쪽들만 할 수 있는 줄 알았어?]** 알맙고 화가 나도 어쩔 수 없습니다. 일단 통신을 복구해야죠. 적절한 판정에 성공하거나 2턴의 시간을 소모해야만 통신을 복구하여 해킹 포인트 탈환을 재개할 수 있습니다.

갑자기 울리는 전화는 무시해

원하는 타이밍 아무때나 삼입할 수 있습니다. 돌연 KPC 혹은 PC의 핸드폰 벨소리가 울립니다. 무전기가 아니라 핸드폰이라는 점이 이상하지만 탐사자가 굳이 짚어내지 않는다면 언급하지 말아주세요. 핸드폰 화면에 뜨는 글자는 익숙한 사람입니다. 친구나 지인, 혹은 가족 등의 연락처입니다. 전화를 무시한다면 계속 벨소리가 울리다가 돌연 DJ 보블헤드의 노래로 변합니다. 노래가 꺼지기 전까지 모든 판정에 패널티 주사위를 1개 받습니다. 전화를 받는다면 귀가 찢어지는 버즈음과 함께 랜덤한 주문 프로그램이 발동합니다. 주문은 격통이나 괴사를 추천합니다. 절반으로 약화된 효과를 받으며 적절한 처지나 도움을 받지 않으면 1턴간 행동이 불가능해집니다.

클리셰에는 이유가 있는법

PC 혹은 KPC가 세 번 보면 죽는 그림을 지나치게 많이 목격했거나, 위의 위험요소가 가득한 이벤트들을 너무 무사히 빠져나왔다면 삼입해주세요. 역경이 이미 충분하면 굳이 이런 일 까지 겪지는 않아도 됩니다.

주변의 스피커에서 DJ 보블헤드의 노래가 더 큰 출력으로 나오고, 진동에 몸이 울립니다. KPC와 PC 둘 다 DJ 보블헤드와 <정신력> 대한 판정을 진행합니다. (DJ 보블헤드의 롤은 GM이 은밀하게 처리합니다.) 대항에 실패한 쪽은 DJ 보블헤드의 암시 아래로 들어가 조종당하게 됩니다. 증상은 주문 <주황과 기쁨> 설명이나 다른 파트에 묘사된 것을 참고하여 전달해주세요. 이후 조종당한 쪽은 EDM 좀비화 되어 다른 쪽에게 달려들게 됩니다. 탐사자나 KPC는 경계심이 높고 대비를 잘 해둔 터라 1라운드 종료 후, 혹은 체력이 1 이상 차감된 시점에서 암시가 풀리고 제정신으로 돌아옵니다.

모든 미션 포인트에서 제어권을 되찾아왔다면 최종 관문인 옥상의 송신소로 향할 수 있게 됩니다.

7. 헤드라이너 등장

옥상으로 올라오면 어느덧 심야가 됩니다. 도시의 야경이 한 눈에 내려다보입니다. 차가운 공기와 검푸른 하늘 아래로 보이는 도시의 불빛은 주황색입니다. 잔잔한 빗무리였다가, 폭발할듯이 타올랐다가, 이내 가라앉아 은은하게 빛납니다. 아름다운 광경이지만 감상에 젖을 여유는 없네요. 눈 앞에는 DJ 보블헤드가 빛나는 LED 헬멧을 쓴 채로 탐사자들과 대치하고 있습니다. 그가 서 있는 곳은 송신소 내부로 뒤편으로 전파탑이 위치하고 있으며, 탑 주변에는 그가 설치한듯한 조명이 빛나고 있습니다. 마치 작은 스테이지 같습니다.

보블헤드는 여전히 방송의 MC라도 된 듯한 말투로 탐사자들을 맞이합니다. 가볍게 여기 까지 온 소감을 물어보며 탐사자들의 모습을 드론으로 찍어 전국에 생중계합니다. 짧게 대화가 가능하지만 멀쩡한 소리를 할 것이란 기대는 버리는 게 좋습니다. 이하 예상되는 질문들.

- 목적이 뭐지? : 텔레비전에 내가 나왔으면 하는 꿈은 누구나 가지는 것이 아닌가? 특히나 이런 주말 황금 시간대에 모두가 보는 방송이라면.
- 왜 이런 짓을? : 딱히 없다. 굳이 꼽아보자면 이런 짓을 하면 어떻게 될까 궁금했을 뿐이다.
- 비트의 아이들과의 연관성 : 특별히 없다. 따지자면 우리는 지금 시대에 최적화되어 진화한 오락집단이자 종교집단일 뿐이다. 원래 무슨 수를 꾸미면 비밀로 하고 싶다가도 가치를 알아봐주는 사람에게는 보여주고 싶다는 생각이 들지 않느냐. 그런 이유다.
- 세 번 보면 죽는 그림에 대해 : 자신작 중 하나. 이렇게 효과가 좋다니 뿌듯하기도 하고 시원섭섭하기도 하고... 범죄자는 자신인데도 미디어 리터러시 교육의 중요성을 설파합니다.
- 기타 질문들은 NPC 설명란을 참조해서 답변해주세요.

대화가 마무리 되어 갈 즈음 DJ 보블헤드는 마치 생방송 코너를 정리하는 듯한 멘트와 함께 음악의 볼륨을 높입니다. 24시간 라이브 쇼타임은 이제부터 시작이며 아직 보여줄 것들이 많다는 말과 함께요. 그러니 게스트는 잠시 퇴장할 시간입니다.

탐사자들이 여기까지 발로 뛰며 방송국의 대부분의 제어권을 탈취했지만, 직접 전파가 송출되는 장소인 이 송신소를 탈취하지 않으면 이 미치광이 테러리스트가 사태를 계속 끌어나갈 것이라는 사실은 깨닫기 어렵지 않습니다. 심지어 여태까지 얼마나 많은 수의 사람들이 피해를 입었는지를 떠올려보자면, 최대한 빨리 막아야겠죠. 결전의 시작입니다.

이후로는 편의상 전투 라운드 형식을 돌입하며, 턴 오더 순으로 진행합니다. 디지털 시대의 화기는 스마트 디바이스기 때문에 우위를 취하고 있는 **DJ 보블헤드**가 무조건 가장 빠른 순서가 됩니다. 또한 **KPC**와 탐사자에 더해 마리오를 운용한다면 그 역시 원격으로 해당 전투 라운드에 참여합니다. 무전기를 통해 소통하고 지시를 내릴 수 있습니다. 마리오의 턴은 가장 뒤로 고정됩니다.

KPC와 탐사자는 기본적으로 한 사람이 **DJ 보블헤드**의 시선을 끌고, 다른 사람이 그 틈을 타 송신소에 침입해 **USB**를 훔거나 해킹하는 것을 목표로 둡니다. 직접 해킹을 시도하는 것 보단 마리오의 도움을 받는 쪽이 빠르니 그 편을 추천합니다만, 능력이 된다면 직접 해도 상관은 없습니다. 해킹에 소모되는 시간은 동일합니다. 4턴이 1라운드로 구성되며, 기본적인 진행은 선언에 맞춰 유동적으로 묘사해주시되 각 캐릭터들의 기본 행동 지침은 다음과 같습니다.

- 탐사자 : 탐사자가 능동적으로 **DJ 보블헤드**의 시선을 끌어 **KPC**가 **USB**를 훔을 수 있는 틈을 벌어주는 것을 추천합니다만, 각 턴의 특성치와 능력치에 따라 적절히 배분해주세요. 탐사자는 송신소에 가까이 접근하여 물리적으로 기계를 부숴버리거나, **DJ 보블헤드**를 제압하거나, 혹은 대인 기능 등을 사용하여 시선을 돌릴 수 있습니다. **DJ 보블헤드**는 시청률에 민감하니 재미있는 행동을 한다면 금세 어그로가 끌릴 것입니다. 화기나 무기를 가지고 있다면 사용해도 됩니다. 기본적으로 행동 폭은 가장 자유롭습니다. 탐사자가 적절한 판정에 성공하거나 효과적으로 **DJ 보블헤드**의 시선을 끈다면 이후 **KPC**의 판정에 보너스 주사위 1개가 부여됩니다. 탐사자가 제 역할을 못한다면 라운드가 점점 길어지겠고, 그러면 **DJ 보블헤드**에게 유리한 형국이 되겠죠.
- **KPC** : **KPC**가 마리오와 연계하여 **USB**포트를 훔고 통신소의 제어 권한을 탈취하는 역할을 맡는 것을 추천합니다만, 각 턴의 특성치와 능력치에 따라 적절히 배분해주세요. 탐사자가 시선을 끄는 사이 <은밀행동>이나 <손재주>, 혹은 <민첩> 등의 기능을 이용하여 송신소에 잠입해 **USB**를 훔을 수 있습니다. 훔는데에 성공하면 이후로는 탐사자에게 가세해 시간을 끕니다. **KPC**가 실패하면 탐사자는 **DJ 보블헤드**의 시선을 끌어야하는 시간이 1라운드씩 늘어납니다.
- 마리오 : 마리오는 기본적으로 **USB**를 훔은 순간부터 움직입니다. 마리오가 해킹을 끝내는 데에는 2라운드(8턴)이 소모됩니다. 여기에서 탐사자와 **KPC**가 보다 효율적으로 **DJ 보블헤드**의 주의를 끌거나 끌지 못할 경우, 해킹에 소모되는 시간이 1턴씩 줄거나 늘어납니다.
- **DJ 보블헤드** : 기본적으로는 <주황과 기쁨> 주문을 시전한 상태로 **KPC** 혹은 탐사자를 조종하기 위해 정신력 대항을 시도합니다. 탐사자들이 공격적으로 나설 경우에는 랜덤한 주문 프로그램을 사용하여 물리적인 피해를 입히거나 조종 합니다. 기본적으로 **KPC**의 <은밀행동>에 대해 <관찰력>으로 대항할 수 있습니다만, 탐사자가 성공적으로 주의를 끌었을 경우 대항을 생략합니다. **DJ 보블헤드**는 크게 어그로가 끌렸다면 그에 반응하여 생방송 중계를 하느라 별다른 행동을 하지 않습니다. 탐사자들이 송신소 내부에 침입한 경우에는 물리적인 격투가 이루어질 수도 있습니다.

USB를 훔고 적절히 시간을 끌며 해킹에 성공한다면 방송국 전체가 주황색으로 한 차례 빛났다가, 모든 불빛이 꺼지고, 다시 돌아옵니다. 돌아온 불빛은 주황색이 아닌 원래의 불빛입니다. 스피커를 찢어버릴 듯 울려대던 전자 음악도 어느새 전부 멈췄습니다. 조용합니다. 바깥의 소란스럽던 기색도 어느새 잠잠해졌네요.

그제서야 바깥의 풍경을 바라보면 사람들이 쓰러지거나 혹은 정신을 차려 어리둥절해 하는 모습들이 보입니다. 해결입니다. DJ 보블헤드는 상황을 파악하고 도주 혹은 발악을 시도하나 평범한 인간이기에 원한다면 물리적으로 제압할 수 있습니다. 주문 프로그램은 완전히 무력화되었기에 더 이상 통하지 않습니다. 탐사자들이 그를 제압하거나 대치하고 있으면, 멀리서 사이렌 소리가 울립니다. 경찰입니다. 사고도의 전파 테러 자체에는 대응하기가 어려웠겠지만, 사태가 진압되었다면 이후는 일사천리죠. 혼란스러운 전국의 상황은 공권력에 의해 곧 제압됩니다.

탐사자들은 상황 조사를 위해 일단 동일하게 경찰서로 이동합니다. 죄 지은 것은 없으니 오히려 포상이라면 포상을 받게 되겠죠. 이동하던 찰나, 마리오에게서 연락이 옵니다. 수고했어. 그런데 아직 방송 전파가 완전히 끊기진 않은 것 같아...

말을 듣고 고개를 돌려다보면 하늘엔 여전히 드론 한 대가 떠 있습니다. 지금까지 계속 촬영중 이었던 걸까요? 작동중임을 알리는 주황색 불빛이 깜빡입니다. 여태까지의 모습 또한 전국에 중계되고 있었나보네요. 이후 결말 처리부로 넘어갑니다.

8. 송년회는 끝나지 않아

결말 처리부입니다. 탐사 파트에서 세 번 보면 죽는 그림을 지나치게 많이 보는 등. 클라이막스로 넘어가기 전에 탐사자가 로스트한다면 그 역시 세 번 보면 죽는 그림에 의한 무고한 피해자가 됩니다. 주변 사람들에게 진실을 미리 알리고 다녔다면 조사가 이루어질지도 모르겠지만, 아니라면 그 역시 수많은 의문사 중 하나가 되겠죠.

클라이막스 이후, 전파 납치 사건으로 넘어온 뒤 해결 도중에 이성치가 0이 되었다면 그 역시 방송가를 돌아다니는 EDM좀비 무리에 합류하게 됩니다. 이 외에도 탐사자가 전파 납치 사건을 해결하지 못했다면 1d30일 뒤 국가 혹은 외부 지원에 의해 해당 사태는 종식됩니다. 국가 시설의 절반 정도가 파괴되며 인원이 얼마나 살아남았을지는 적당히 다이스를 굴려 결정해주세요. 많이 혼란스러울 것입니다. GM은 원하는대로 이후의 상황을 묘사해주세요.

어느 타이밍이든 탐사자가 로스트 했다면 위의 내용을 참고하여 탐사자가 죽은 이후의 상황을 적절히 묘사해주시면 됩니다. 당연하지만 죽었다면 보상은 없습니다.

사건을 무사히 해결했다면 후일담으로 넘어갑니다. 아무래도 국가 주요 시설 중 하나인 방송사가 탈취된 사건이기도 하고, 피해가 많은 테러 사건이기도 했어서 롤라팔루자의 일은 연일 화제가 됩니다. DJ 보블헤드는 순순히 체포되었지만 이후의 증언에서 목비로 일관하고 있다고 합니다. 덕분에 수사가 더더지고 있긴 하지만... 물증이 확실한 이상 시간문제겠죠.

탐사자들 또한 정확한 사정 청취를 위해 한 해가 끝나는 말일까지 이리저리 불려다녔습니다. 게다가 전국에 생방송 중계를 탄 탓에 연일 취재 문익가 들어온다던가, 아는 사람들에게 연락이 찾아진다던가... 정신없는 하루하루를 보냅니다. 덕분에 무척이나 피곤하네요. 탐사자들이 공작이었다면 이번 건수로 승진할 수도 있겠고, 일반 시민이었다면 용감한 시민상을 받을 수도 있겠습니다. 아무튼 명성은 높아집니다.

이번의 전파 납치 테러 사건으로 인해 롤라팔루자 이외의 각종 연말 가요제나 시상식들은 대개 무산되었습니다. 방송사의 보안 및 미디어 규제도 강화됩니다. DJ 보블헤드의 신곡 <주황과 기쁨>이나 <세 번 보면 죽는 그림>등의 분석이 이루어진 결과, 이번 테러에는 무분별한 미디어의 확산 또한 영향을 미쳤다는 의견이 우세해졌기 때문입니다. 비관적으로 보일 수도 있으나... 덕분에 연말연시 가까운 사람들과 대면으로 마주보면서 교류하는 것이 바람직하다는 추세 또한 확산되고 있으니, 일장일단이 있는 법이겠네요.

이 시점에서는 어거스트도 정신을 차렸다고 합니다. 일선에 복귀하기 위해서는 해결해야 할 일이 많겠지만은... 어쨌거나 탐사자와 KPC는 제시카의 감사를 받습니다. 의뢰비도 받습니다. 바빠서 여태까지는 쓸 일이 없었는데, 모처럼 여유가 난 김에 한 해의 마지막 날 새해를 맞이하며 비싼 밥을 먹기로 해도 나쁘지 않겠네요.

이번에야 말로 여유로운 환경에서, 다른 상념에 잠기지 않고 아름다운 야경을 함께 즐길 수 있도록 해주세요. 멋진 식사와 좋은 분위기. 잔잔한 음악과 함께 잔을 부딪히고 있다보면 멀리서 새해로 넘어가는 카운트다운 소리가 들립니다.. 5, 4, 3, 2, 1!

보상

이성회복 3d5

재력 10+1d20%

원하는 대인기능에 +5%

컴퓨터 사용/전자기기/전기 수리중 택1 +5%

탐사자와 KPC는 주변의 쇄도하는 연락으로 인해 당분간 바쁜 나날들을 보낼 것입니다. 인지도가 높아진 것을 기회로 원한다면 데뷔를 노려봐도 괜찮습니다.

후기

뭔가...하고싶은 게 많았는데 그 하고싶은걸 다 하다보니 뭔가 예상보다 볼륨이 커져버린 시나리오... 디지털 사교도가 공중파 방송에서 세 번 보면 죽는그림 세 번 쏘면 웃길 것 같았어요. 락페도 좀 하고싶었고 수사도 좀 하고싶었고 액션도 좀 하고싶었고 탐사자 데뷔도 좀 시켜주고 싶었고...참고로 테스트 플레이 때에는 세 번 보면 죽는 그림을 제가 직접 합성해서 매크로로 롤20 플레이룸에 올렸었는데 탐사자들이 되게 짜증내더라고요. 근데 그거에 어그로가 다 끌려서 연말도 수사도 다 있는데 주황이 결국 다 이겨버렸네요. 어쨌거나 세 개 다 잡아서 한 건 해냈습니다.

연말이라는 테마를 배정받았는데, 이게 보통 연초하고 이어지기도 하고...또 연말에 크리스마스라는 엄청난 기념일이 있다보니 크리스마스와 연초를 뺀 독자적인 연말의 이미지를 구축하기가 어려웠는데... 그래서 결국 연말 시상식 가요대전 테마가 되어버렸습니다. 여러모로 현대사회의 어둠이 테마가

되어버린 시나리오같은데, 너무 현실과 밀접하다는 생각이 드시면 적당히 가감 부탁드립니다...목표는 적당히 유쾌한 버디 액션 수사물입니다. 이제 여기에 탐사자 데뷔를 곁들인.

추천 플레이리스트는 다음과 같습니다.

DJ Snake - Run It

IDIOTAPE - 080509

Andy Williams - It's The Most Wonderful Time Of The Year