



개요

시원한 파도와 바람이 넘실거리는 좋은 날입니다. 바다엔 물고기가 노닐고, 더 깊은 곳엔 값진 것들이 노닐겠죠. 그러니,

이 눈앞의 인어도 분명 당신의 사냥감입니다. 아니, 사냥감이었을 것입니다.

이런 일만 휘말리지 않았다면요.

1대1 타이만 시나리오

로스트 확률이 있습니다

전투도 있습니다

KPC는 인어, 탐사자는 인어사냥꾼입니다.

추천기능 : 근접전(창), 회피, 수영, 은밀행동, 관찰

핸드아웃용 자료입니다.

https://drive.google.com/drive/folders/1x9719AfVJOg7cg4Wvf3LS_p1MBYMI9YH?usp=sharing

진상

배경

이곳은 남태평양에 있는 두 개의 섬입니다. 두 섬은 애매하게 가깝고 애매하게 먼 위치에 존재하며, 큰 섬은 리에([황금가지 판의 러브 크래프트에서는 르뤼에가 리에라고 번역되어 있다고 합니다.](#)), 작은 섬은 머메이드 아일랜드, 인어섬이라고 불립니다. 인어섬의 아래 깊은 바다속에는 르뤼에가 잠겨있고, 그 속에는 크툴루가 잠들어 있습니다. 하지만 이 가라앉은 르뤼에 속에는 또 다른 생명체들이 살고 있었는데, 그것이 바로 인어족과 심해인입니다.

인어족과 심해인

인어족은 수백년 전, 미고가 심해인과 인간, 물고기 여럿의 유전자를 이리저리 조합하고 끼워맞춰 만들어낸 생명체로, 인간의 상체, 물고기의 하체, 그리고 물갈퀴나 목에 난 아가미, 얼굴의 반을 뒤덮은 번들거리는 비늘로 이뤄져 있습니다. 이제 심해인과 인어족은 사촌뻘에 가까운 독자적인 생명체로 자리잡았으며, 두 종족 모두 다곤과 히드라를 따르고 크툴루를 모시며 삽니다. 그렇기에 인어족과 심해인은 크툴루의 강림이라는 같은 목표를 가지고 비즈니스 적인 관계를 갖고 있습니다. 하지만 대부분의 인어들이 모르고 넘어가는 것이 있는데, 인어족은 반짝이며 신비로운 모습을 가지고 있지만 그저 그것 뿐, 심해인들에게겐 딱히 쓸모가 없는 것이고 사실상 ‘같은 목표’가 아니었으면 진작에 멸했을 종족입니다. 그럼에도 인어족이 아직 견제하는 이유는 바로 ‘뼈의 진주’를 만드는 원료가 바로 인어의 뼈, 손톱 등의 부분이기 때문입니다. 이는 심해인과 깊은 교류를 주도하는 몇몇만이 알고 있으며, 우연히 알게 된 다른 인어들은 대부분 뼈의 진주로 만들어지거나 죽임당합니다. 물론 우연히 알아 몰래 르뤼에를 떠나 무리지어 사는 인어 몇몇이 있는데, 심해인과 인어족 사이에서는 이들을 배신자라고 부릅니다.

뼈의 진주

뼈의 진주는 심해인들이 인어의 뼈와 살, 비늘등을 갈아 만든 진주입니다. 정교한 세공으로 겉에는 화려한 바다의 무늬가 새겨져 있습니다. 성인 어른의 주먹만한 크기로, 사냥당한 인어들에게 드물게 발견됩니다. 이 진주는 크고 아름다우며 화려하지만, 애초에 인어사냥이 불법인 이 리에에서 암암리에 아주 비싼 값으로 팔리고 있습니다. 주로 구매층은 상류 브루주아층으로, 박제용, 혹은 애완용 인어역시 이들이 주 구매층입니다. 그 외의 사람들은 이를 알고 있지만 불법에 위험한 터라 쉬쉬하고 있습니다. 생전 살아있던 인어의 마력 **2d3**이 담기며, 부술 경우 제일 가까운 **1**인에게 **3** 라운드동안 물속에서 제한없이 숨을 쉴 수 있는 아가미를 생성해줍니다. 이 뼈의 진주는 인간들에게 ‘인어의 눈물’로 불리고 있으며, 인어섬 동굴 뒤쪽의 오두막에서 심해인 혼혈이 담당하여 만들고 있습니다.

배신자

‘뼈의 진주’를 만드는 방법과 원료, 혹은 그 이상의 것들을 알고 있는 인어들의 집단입니다. 이들은 인간에게 우호적이기도 하고 적대적이기도 하며, 심해인, 인어족에게 쫓겨 숨어있는 존재입니다. 인어족을 위해, 혹은 윤리관에 어긋나지 않아서, 혹은 자신과 소중한 이들을 살리고 싶어 모인 이들은, 다 같은 하나의 목표를 가지고 있습니다. 그것은 바로 심해인들과 인어족들의 ‘크툴루 강림 의식’을 완전히 없애버리는 것입니다. 그래서 그들은 종종 제단으로 가서 잡혀온 인간들을 구해주곤 합니다.

그 외의 것들

크툴루 강림을 위한 의식은 여러차례, 그리고 오랫동안 이뤄져 왔습니다. 인간 하나와 뼈의 진주 하나를 르퀴에의 바닷물에 익사시켜 차근차근 바쳐왔고, 이제 거의 막바지에 다다랐습니다. 그래서 더는 지체할 필요가 없다고 결론을 내린 심해인들은, 인어섬으로 가는 뱃사람들을 최대한 모아, 가는 길에 배를 파손시켜 그 인간들을 모두 잡아오기로 합니다. 하지만 그 수가 조금 부족하여, 다시 육지로 돌아가 이 소식을 전할 인간만 하나 남겨오기로 했고, 그 한 명을 인간 사냥에 처음 나가는 kpc에게 맡기기로 합니다.

그런데 이게 무슨 일일까요? 사냥을 다녀오던 도중 인어 하나가 그만 제사에 쓸 진주를 잃어버리고 맙니다. 그 진주는 탐사자가누워있는 해변가까지 쓸러갔고, 진주를 만드는 데에 꽤 오랜 시간이 걸리는 탓에 심해인과 인어족은 잃어버린 진주를 찾기 위해 심해인 몇과 kpc, 인어 몇을 육지로 보내기로 합니다.

지금 인어섬은 사람이 텅 비어있는 상태로, 대부분의 사람들은 심해인에게 잡혀가 크툴루의 소환의식에 쓰이는 재물이 되어버린 상태입니다.

시나리오 본문

와아아- 탐사자는 시원한 바다소리에 눈을 뜹니다. 앞에 보이는 것은 구름이 부드럽이 흘러가는 높은 하늘입니다. 넘실거리는 파도와 마른 나무 갑판이 전신에 그대로 느껴집니다. 여긴 어디죠?

(지능 판정)

성공시 : 아, 그래요. 한참 잠에 빠져 있고 있었네요. 탐사자는 지금 인어섬에 가고 있습니다. 높고 귀하신 분들을 위한 인어를 잡기 위해서요.

실패시 : 왜 배에 올라탔더라.... 잠에 취한 탐사자는 아직도 머리가 멍합니다. 분명 행선지는 인어섬이었던 것 같은데....

시원한 바람이 탐사자의 옷깃을 스칩니다. 그리고 탐사자의 위로 그림자가 집니다. 같은 행선지를 목표로 둔, 아마도 같은 인어 사냥꾼으로 보이는 사람이 탐사자를 바라보며 웃습니다.

"오! 친구! 드디어 일어났구만! 배가 가는 내내 잠만 자서 죽었나 싶었지!"

사냥꾼이 호탕한 웃음소리를 내며 탐사자의 등을 팡팡 두드립니다. 처음 보는 탐사자에게도 허물없이 대하는 것을 보니 펍 붙임성이 좋은 사람인 것 같습니다.

"친구는 이 일에 종사한지 얼마나 됐나? 난 원래 물고기나 잡던 어부라서 말이야! 아직 이쪽 일에 대해선 잘 몰라. 듣자하니 저 섬엔 인어가 가득하다면서?"

"조심하는게 좋아. 왜냐하면 이 내가 요 근처 것들을 싸그리 잡아버릴테니까! 하하하!!"

"아! 벌써 섬이 저렇게나 가까워졌군! 나는 내 짐을 챙기러 가봐야겠네. 좋은 시간 보내게!"

사냥꾼이 자리를 떠나면 탐사자는 배를 돌아다닐 수 있습니다. 큰 배가 아니라 볼거리가 많은 것은 아니지만 [객실], [갑판], [바다]정도는 살펴볼 수 있을 것 같습니다.

[객실]

갈색 페인트로 칠이 된 나무 문을 열고 들어가면 몇몇 사람이 삼삼오오 모여 잠을 자고 있는 것이 보입니다. 피곤하지는 않나요 탐사자? (탐사자가 잠에 든다면 바로 다음 스크립트로 넘어갑니다.)

[갑판]

뚜껑을 못으로 단단히 박아놓은 나무상자, 작살, 그물, 이것저것이 널부러져 있습니다. 탐사자는 관찰판정으로 주인없는 봉대 하나를 발견합니다. 시원한 냄새가 나는 것을 보니 최근 시장에 공급되기 시작한 약을 바른 봉대인 것 같습니다. (응급처치로 사용이 가능하며 사용시 2의 체력을 회복합니다.)

[바다]

눈이 시리게 빛나는 바다입니다. 배가 스치는 수면 위로는 흰 거품이 부글거리네요. 잠깐, 저게 뭐죠?

(관찰판정)

성공시 : 무언가 탐사자쪽을 바라보다가 배에서 밀려오는 흰 거품의 물살과 함께 순식간에 사라지고 맙니다. 그 빛나는 비늘... 인어 었나요?

어려움 성공시 : 무언가 탐사자쪽을 바라보다가 배에서 밀려오는 흰 거품의 물살과 함께 순식간에 사라지고 맙니다. 그 빛나는 비늘... 인어는 아니었던 것 같습니다. (배의 침몰 각을 재는 심해인입니다.)

실패시 : 무언가 배에서 밀려오는 흰 거품의 물살과 함께 순식간에 사라지고 맙니다. 물고기였나요? 잡으면 월척일텐데 말이죠!

평화롭게 갈매기가 하늘을 날아 울며 갑판에 그림자를 남기던 그 순간,

광!

커다란 굉음과 함께 배가 크게 진동합니다. 동시에 탐사자의 중심도 흔들립니다. 이게 무슨 날벼락인지, 객실에서 자고 있던 사람들도 놀라 뛰쳐나옵니다. 그리고 젊은 선원 하나가 배의 앞머리에서 달려와 소리칩니다.

"배가 파손됐습니다! 암초에 부딪혔나봐요!!"

그리고 선원이 구명보트를 띄우기 위해 뒷편으로 달려나갑니다. 얼마 가지 않아 배가 크게 기울어 미끄러져 넘어졌지만요. 그 덕에 탐사자도 몸이 기울어집니다.

(민첩판정)

성공시 : 탐사자는 간신히 중심을 잡아 넘어지지 않았습니니다. 하마터면 넘어질 뻔 했네요.

실패시 : 우당탕! 요란한 소릴 내며 탐사자는 기울어져 넘어집니다. (건강판정으로 실패시 체력 -1)

뱃머리부터 시린 바닷물에 가라앉기 시작하고, 곧 바닷물은 탐사자의 발목까지 차오릅니다. (이성판정 0/1)

광!! 다시 한 번 거대한 소리와 함께 탐사자의 발 아래가 무너져내립니다. 탐사자가 무언가 행동을 취하기도 전에 바다는 탐사자를 단숨에 집어삼킵니다. 짠 바닷물이 옷을 적시고, 배의 묵직한 파편이 탐사자의 몸을 짓누릅니다.

(근력판정)

성공 여부 관계 없이 : 아무리 힘을 주어도 이 파편에서 벗어날 수가 없습니다.
발이라도 끼인 것일까요? 탐사자는 더 깊은 심해 속으로 차차 수몰되어 갑니다.

숨이 막혀오고, 수면위의 빛은 차츰차츰 꺼져갑니다. 부서진 배의 주변으로 물고기 몇 마리가 나돌고, 그들의 비늘이 환상적으로 아름다운 초록빛으로 빛납니다. 탐사자의 눈앞이 완전히 암전되기 전, 바닷바람같은 물살을 느낍니다. 차가운 무언가가 탐사자의 뺨을 감싸고, 끌어안아, 탐사자를....

....

차가운 바닷물이 탐사자에게 밀려옵니다. 짠물을 얼마나 먹었는지, 속에서부터 역한 바다냄새가 울컥 올라옵니다. 머리는 멍하고, 옷은 젖고 찢어져 너덜거립니다. 신발 한 짝은 어디로 쓸려갔는지 보이지도 않고, 주변에는 배의 파편으로 보이는 나무조각들이 가득입니다. 탐사자가 주변을 둘러보면 지금 누워있는 이곳이 어딘지 알아차립니다. 이곳은 인어섬의 해변가입니다. 육지까지는 멀고, 배는 빠르게 가라앉았고, 보트는 꺼내지조차 못했으니, 아마 살아남은 사람은 탐사자 뿐일 것입니다. (이성판정 1/2)

탐사자의 주변에 있는 것은 [해변], [해변의 오두막], [숲길]입니다.

[해변]

탐사자가 누워있던 해변가입니다. 버석거리는 모래와, 주변에 흩어진 파편, 배에서 쓸려온 것 같은 깨진 와인병이나 유행이 지난 모자, 찢어진 스카프따위가 보입니다. 그리고 그 사이에서 쨍쨍한 햇빛을 받아 빛나는 저것은.... 장식품의 [진주]인 것 같습니다.

[진주]

알이 굵은 진주를 정교하게 다듬어 환상적인 무늬를 새겨넣고 그 주위를 뼈로 감아놓은 것 같은 이 진주는....

(지능판정)

성공시 : 아, 기억났습니다. 이 진주는 인어를 잡으면 아주 가끔씩 함께 발견되는 ‘인어의 눈물’라 불리는 진주입니다. 비록 조개껍질이나 산호따위를 갈아 만든 것으로 추정되는 모조품의 진주지만 그 자태가 아주 아름답고 황홀해서, 부자들 사이에서 암암리에 불법으로 거래가 되고 있는 귀한 것이죠. 왜 이런 것이 여기에?

실패시 : 기억이 가물가물합니다. 아마... ‘인어의 눈물’이라 불리는...
암암리에 불법으로 거래가 되는... 귀한 것이었던 것 같은데 말이죠. 왜 이런
것이 여기에?

[해변의 오두막]

해변가와 멀리 떨어져 있지 않은 오두막입니다. 나무로 이뤄진 소박한 오두막으로,
문고리가 떨어져 쉽게 들어갈 수 있을 것 같습니다. 안으로 들어간다면 아무도 없고, 보이는
것은 작살 하나와 기름등불 하나, 달력이나 쓰잘데기 없는 소설같은, 지극히 생활적인
공간입니다.

(관찰판정)

성공시 : 이런 생활적인 공간에 보이는 것은 이질적으로 쓸린 핏자국입니다. 검게
굳었지만 그렇게 오래된 것 같지는 않습니다. 하지만 이리저리 튀겨있는 핏방울
하며, 밖을 향해 끌려나간 듯한 모습은... 누군가 여기서 죽지 않기 위해 발버둥친
자국처럼 보입니다. 그리고 이 주변에 떨어진 것은 비늘이 아닌가요? 어딘가
꺼림칙합니다. (이성판정 1/2)

실패시 : 이런 생활적인 공간에 보이는 것은 이질적으로 쓸린 핏자국입니다. 오래된
것 같지는 않지만 영 보기 좋지 않네요. (이성판정 0/1)

(원래는 평범한 인간이 살던 오두막입니다. 얼마 전, 심해인들이 제물로 바치기 위해
이 오두막에서 살던 사람을 데리고 갔고, 핏자국은 그 과정에서 생긴 것입니다.)

[숲길]

억센 풀이 우거져 숲에 난 길은 거의 보이지도 않습니다. 하지만 풀이 꺾이고 밟힌 발자국이
있어, 사람들이 드나든 것 같긴 하군요. 탐사자가 숲길의 안으로 들어가면 얼마 가지 않아
누군가 탐사자의 앞으로 불쑥 나타납니다. 모자를 깊게 눌러 쓰고, 볼이 움푹 패인, 피부병을
앓고 있는 것 같은 남성이 탐사자를 가로막습니다. 남자는 탐사자의 앞을 가로막고 어눌한
말투로 애원합니다.

“리, 리에에서 오신 분이시죠. 저,는 이 근처에서 살고,있는 사람입니다.”

“가,족이 많이 아,아픕니다. 벼, 벼, 병에 걸렸는데, 약이, 없습니다.”

“얼마전, 해,일이 몰려와, 마을 사,사람들은 노,높이 올라갔습니다. 저는, 가족이 아파,서,
자릴, 지지,지켜야합니다.”

“대,륙에 부탁,해,해주세요. 야약도, 부탁드립니다. 해,해해열제랑, 파,상풍, 약이랑,”

(심해인 혼혈입니다. 이 숲길 너머엔 동굴이 있고 안쪽으로 살아남은 사람 몇몇을 끌고 가고
있기에 들켜선 안 되는 장면을 숨기고 있습니다. 탐사자가 그럼에도 기어코 앞으로
가겠다면 남성은 탐사자의 옷깃을 잡고 급하다고, 가족이 언제 죽을지 모른다고 매달리며

애원합니다. 그럼에도 기어코 가겠다면 탐사자는 근력판정으로 심해인 혼혈을 뿌리치고 갈 수 있습니다. 하지만 동굴의 앞에서 심해인 2d3마리와 심해인 혼혈 1마리와 싸워야 합니다.)

탐사자가 알겠다고 선언하면 남성은 탐사자를 해변가의 뒷편으로 안내합니다. 그리고 나뭇잎을 엮어낸 천을 걸어내 조각배를 내어줍니다. 리예과는 그리 멀지 않으니 반나절이면 가까운 부둣가에 도착할 것이라면서 말이에요. 꼭 사람들을 보내달라고 탐사자에게 신신당부합니다.

탐사자가 조각배에 올라타면 남성은 친절히 배를 바다로 밀어줍니다. 남성의 정강이 언저리까지 물이 올라올 만큼 바다로 나가면 힘을 주어 조각배를 바다로 밀어주고는 손을 흔듭니다. 탐사자가 노를 젓기 위해서는 근력판정입니다.

성공시 : 하나, 둘, 하나, 둘! 탐사자는 힘차게 노를 저어갑니다. 하지만 조각배를 몰고 리예까지 나아가기에는 영 힘이 듭니다. 결국 탐사자는 팔이 저려오고 온 몸에 힘이 쭉 빠져버립니다. 이게 다 바다에 한 번 빠졌던 탓이에요.

실패시 : 하나, 둘, 하나, 둘! 탐사자는 열심히 노를 저어갑니다. 하지만 금방 팔이 저려오고 온 몸에 힘이 빠집니다. 리예까지는 아직 저렇게나 많이 남았는데 말이에요. 이게 다 바다에 한 번 빠졌던 탓이에요.

탐사자가 잠시 노를 멈추면, 크게 파도가 쓸려옵니다. 바람이 세서 그런 것일까요? 탐사자가 올라탄 조각배가 휘청휘청거립니다. 또 빠져버린다면 정말 난처할 것이에요.

(민첩판정)

성공 여부 상관 없이 : 배가 기우뚱 기웁니다. 어? 어라라? 이정도 기울면 꽤 위험할텐데? 아차하는 사이에 침병! 소리와 함께 조각배가 획 뒤집어집니다.

또! 빠졌습니다 또! 오늘 정말 왜 이런 것일까요? 운도 지지리 없습니다. 탐사자가 바다에 빠지면 누군가 탐사자의 주변을 맴돕니다.

(관찰판정)

성공시 : 눈 앞에 긴 꼬리가 우아하게 지나갑니다. 꼬리가 지나간 곳으로 시선을 돌려보면 (kpc의 외형)의 인어 하나가 탐사자와 눈을 마주하고 있습니다.

실패시 : 방금 눈 앞에 무언가 지나갔는데? 주변을 돌려보면 (kpc의 외형)의 인어 하나가 탐사자와 눈을 마주하고 있습니다.

빛나는 비늘과 목 언저리의 아가미, 자유롭게 바다를 휘젓는 하체. 분명히 인어가 틀림없습니다. (이성판정 0/1)

그 인어가 탐사자의 팔을 잡고 부드럽게 감싸, 바다의 수면 위로 끌어올려줍니다.

완전히 뒤집어진 조각배까지 탐사자를 친히 옮겨주고 그 인어는 탐사자를 보며 말합니다.

“또 만났네? 너는 왜 볼 때마다 바다에 빠져 있는거야?”

“나는 kpc야. 보다시피 인어고, 아까 전에 빠졌던 너를 구해줬고, 지금도 빠진 너를 구해줬네?”

“나름 생명의 은인인데, 부탁하나 하면 안 될까? 나를 육지로 데려가 줘.”

“육지에서 찾아야할 것이 있어서 그래. 내가 네 목숨도 구해줬잖아. 응?”

“데려가 주지 않으면 그대로 두고 가버릴거야. 이 망망대해에서 저 육지까지 수영할 자신 있어?”

탐사자가 kpc의 제안을 수락한다면 kpc는 기쁘게 웃습니다. (현재 kpc는 인어중 하나가 잃어버린 심해인의 진주를 찾기 위해 육지에 가야 하는 상태로, 홀로 가는 육지는 조금 무섭기 때문에 다른 사람과 함께 가려고 하는 것입니다. 아무 인간이나 잡고 갈 수는 없으니, 우연히 발견한 탐사자를 꼬시는 거죠.)

“그러면 내가 육지까지 데려다 줄게. 오늘 밤, 부두의 끝으로 나를 데리러 와줘.”

그렇게 말하며 kpc는 탐사자를 육지로 데려다 줍니다. 탐사자의 발이 땅에 닿아 혼자 갈 수 있을 때 즈음, kpc는 탐사자를 향해 말하고는 바다로 들어가버립니다.

“오늘 밤이야. 달이 바다에 걸렸을 때 부두에서 보자.”

탐사자가 육지로 올라온다면 근처에 있던 뱃사람 몇몇이 훌쩍 젖은 탐사자에게 관찮나며 물어봐줍니다. 이 사람들에게 인어섬의 상황을 전하고 부탁하면 되지 않을까요? 탐사자가 이들에게 인어섬에 대한 이야기를 하면 알았다고, 곧 인어섬에 보낼 배와 식량, 약을 준비하겠다고 이야기합니다. 하지만 영 탐탁찮은 표정입니다. (인어섬에 대해, 그리고 인어섬에서 심해인과 인어들이 판을 치고 있다는 것을 알고 있는 사람들입니다. 인어 사냥이 줄어들면 자신들 역시 생계가 위험해지기 때문에 밝히지 않고 쉬쉬하며 모르는 척을 하는 태도입니다.)

탐사자는 밤이 올 때까지 주변을 돌아다니며 살필 수 있습니다. 달이 바다에 걸칠 때까지는 아직 시간이 많이 남았으니, 점심을 먹는다면, 맨 하단에 바닷가 마을의 지도를 첨부할테니 참고해주세요.

탐사자는 [해변가], [부두], [시장거리], [주먹가]를 둘러볼 수 있습니다.

[해변가]

탐사자가 kpc와 함께 파도에 쓸려온 해변가입니다. 아직 뱃사람들이 탐사자와 함께 온 조각배를 들어 나르고 있네요. 탐사자의 발끝에 조개조각, 산호조각, 모래따위가 쓸려옵니다.

[부두]

부두의 저 끝에는 등대가, 그 아래에는 오래되어 삐걱거리는 낡은 나무들을 박아 만든 부두가 보입니다. 철썩이는 파도가 밀려오고, 기둥에 끼인 해초가 그 파도에 따라 넘실거립니다. 오늘 밤 kpc가 이 곳으로 자신을 마중나오라고 했었죠.

[시장거리]

술집, 음식점, 노점상, 금은방, 뭐가 참 많습니다. 이 마을 사람들이라면 모두가 이 시장에서 의과 식을 해결하곤 하죠.

[술집]

아직은 낮이라 사람들이 많지는 않지만 이제 막 마을에 도착한 것 같은 상인들이 맥주와 해산물 안주를 시켜놓고 열심히 오늘 가지고 온 상품에 대해 떠들고 있습니다. 동쪽에서 가지고 온 비단은 드림랜드에서 온 것보다도 뛰어나고, 북쪽 나라에서 온 보석은 다올로스의 파편보다도 아름답다고 이야기 합니다. 그들과 대화를 시도할 경우 이 마을에서는 인어를 구하는 것이 쉽다 들어서 그 귀하다는 인어를 보기 위해 왔다고 말합니다.

술집의 주인은 탐사자에게 무얼 시키겠냐고 묻습니다. 위를 바라보면 조개껍질이 콕콕 박힌 메뉴판이 보입니다.

맥주 / 오징어 회 / 생선구이 / 모듬 회

(맛은 평범한 맥주와 오징어 회와 생선구이와 모듬 회입니다. 무언가 더 서술을 요구한다면 수호자님 파이팅입니다.)

[음식점]

지금이 점심 때 즈음인가요? 사람이 꽤 많습니다. 하긴 이 근방에서 꽤 유명한 음식점이니 그럴만도 하네요. 연인이나 가족, 친구로 보이는 사람들이 드나들고 뱃사람들 역시 음식점의 안으로 드나듭니다. 대화를 들어본다는 선언이 있으면 듣기 판정으로 뱃사람들의 대화를 엿듣게 해주세요. 뱃사람들은 현재 인어섬으로 가는 배가 갔다가 돌아오지 않아, 아마 중간에 무슨 일이 생겼을거라 이야기를 하고 있습니다. 탐사자가 대화에 끼어들어 그에 대해 물어보아도 뱃사람들은 아는 이야기가 없습니다.

탐사자가 테이블에 앉으면 웨이터가 와서 탐사자에게 메뉴판을 건네줍니다.

식사

모듬 회

페퍼로니 피자

생선 스테이크

해물 파스타

술에 절인 뇌☆

심해인의 물갈퀴 구이☆

사이드

샐러드

검은 꽃 샐러드

산 볶음☆

디저트

아이스크림

케이크

초코 푸딩

도올 푸딩☆

사냥개 모듬 디저트☆

음료

맥주

바다와인

고대종의 피☆

간간히 이상한 메뉴들이 있네요. 어쩐지 기분이 묘해집니다. (이성판정 0/1)
(신화생물들 사이에서도 소문난 맛집입니다. 만약에 저 음식들을 시킨다면... 그 향과
외형에 이성판정 (0/1), 맛에 한 번 더 이성판정(1/1d3)입니다. 향과 외형, 맛은 셉프입니다.
이 세상 모든 수호자 파이팅)

다른 평범한 음식들의 맛은 훌륭합니다. 유명한 음식점이니까요. 적당히 고급스럽고,
가격도 그리 비싸지 않은, 평범한 사람들을 위한 음식점입니다. 탐사자도 이전에 자주
왔었을지도 모르겠네요.

[노점상]

노점상의 가판대에는 이것저것을 늘어놓고 판매하고 있습니다. 작은 조개껍질과 색색의
산호로 장식된 머리핀과 목걸이, 팔찌, 나무를 깎아 만든 물고기를 매단 벽장식, 심해의 색을
한껏 담은 리본, 뭐가 참 많습니다.

"어서옵쇼! 뭐 필요한거 있으십니까?"

노점상의 주인이 탐사자를 친근히 맞이합니다.

가게 안으로 들어간다면 기이한 생명체를 본뜬 가면이 벽을 가득 채우고, 번쩍이는 크고
작은 수정이 선반에 가득하며, 이름모를 마도서들이 책장에 잔뜩 꽂혀있어, 어딘가 기이한
분위기를 자아냅니다. (이성판정 1/2)
(사도교와 신화생물들에게 판매도 하고 있습니다. 별이가 좋으니까요.)

만약 탐사자가 노점상의 주인에게 진주를 내밀면 노점상의 주인은 미간을 찌푸리며 손을
내젓습니다.

"에잉, 우리는 그런거 취급 안 합니다! 저- 어디, 부잣집 양반집 뒷문에서나 내밀어 보십쇼!"

[금은방]

탐사자가 금은방에 들어가면 나이가 지긋한 노인이 어제자 신문을 들여다 보며 탐사자를 게으르게 반깁니다.

유리 진열장에는 금반지와 알이 굵은 진주를 박은 귀걸이와 목걸이따위가 가득해 빛을 반사해냅니다. 탐사자의 조금 옆에서는 귀부인이 방금 산 목걸이를 차고 거울을 들여다 보며 만족스럽게 금은방을 나갑니다.

탐사자가 노인에게 진주를 내밀면 노인은 안경을 밀어올리고 미간을 크게 찌푸립니다.

"인어의 눈물이군. 재료야 뭐, 늘 그렇듯 생선의 뼈나 조개껍질, 산호따위를 갈아 만들었겠고."

"나는 이런거 취급 안 해. 값이 잘 나가고 귀한 것이라 해도 위험부담이 너무 커. 나는 늙었네. 돈을 위해 굳이 모험을 하고 싶지 않아."

노인은 탐사자의 앞에 다시 진주를 밀어놓으며 신문을 펼칩니다. 탐사자가 아무리 설득을 해도 노인은 굳건합니다.

[주택가]

정겨운 주택들이 주욱 붙어 이어진 주택가입니다. 아이들이 웃고 떠들며 장난감을 들고 뛰어다니고, 어른들이 삼삼오오모여 이야기를 나누고 있습니다. 탐사자의 집은 어디 있던가요?

탐사자가 주택가로 들어서자 누군가 탐사자를 부릅니다. 아, 탐사자의 옆집에 사는 앨런 부인입니다. 앨런 부인은 탐사자에게 인어 잡이는 어땠냐고 물어봅니다.

"오, 배가 침몰했다고요? 인어섬에 갔던 배가 돌아오지 않아 무슨 일이 생겼다는 소문이 사실이었던군요."

"당분간 사냥은 공급이 줄어들지도 모르겠어요. 남편에게도 말해놓아야겠어요."

"잘 가요 탐사자, 나는 우리 아이한테 어서 가봐야하거든요."

앨런 부인은 탐사자를 지나쳐 갑니다.

탐사자가 집안으로 들어서면 탐사자에게 너무나도 익숙한 공간이 펼쳐집니다. 익숙한 침대, 책상, 옷장, 어느 것에 다가가 어느 행동을 해도 너무나도 익숙하겠죠. 방에서 얻을 수 있는 것은 없습니다. 탐사자가 휴식을 취한다고 하면 체력 1을 회복시켜주시고 바로 밤으로 시점을 넘겨주세요.

해가 저물고 달이 떠오르면 탐사자는 이제 **kpc**를 마중나갈 시간이 됩니다. 지금쯤이면 바다에 달이 걸릴 시간이겠죠. **kpc**가 먼저 나와 있을까요?

탐사자가 부두로 나가면 밤바람이 차갑게 바닷물을 몰고 옵니다. 파도는 조금 거세져 있고, 발을 올린 낮은 나무는 오래되어 삐걱거리네요. 탐사자가 부두의 끝으로 간다면 바닷물의 수면을 뚫고 **kpc**가 얼굴을 들이킵니다.

젖은 머리카락이 **kpc**의 이마에 달라붙고 물을 떨어뜨립니다.

“딱 맞춰 나왔네?”

kpc가 부두의 위에 걸터앉으며 말합니다. 가볍고 얇은 잠옷차림과, 그 아래에는 본래 있어야 하는 인어의 꼬리가 보이지 않습니다.

(관찰판정)

성공시 : 그리고 보니 **kpc**의 목 언저리에 있어야 할 아가미도 흐릿해져 잘 보이지 않습니다. 하지만 완전히 보이지 않는 것이 아닌걸 봐서 완벽한 인간은 아닌 것 같습니다..

실패시 : 그리고 보니 **kpc**의 목 언저리에 아가미가 있지 않던가요? 이젠 흐릿해서 거의 보이질 않네요.

“나와줘서 고마워. 사실 도망가는건 아닌가 싶어서 조금 걱정했거든.”

“탐사자한테는 말해주는 쪽이 좋을까? 나는 진주를 찾으러 왔어. 우리 인어족한테 정말 중요한 진주인데.... 얼마 전에 누가 하나 잃어버렸거든. 빼로 둘러싼, 이만한 크기의 진주인데, 겉 표면에 무늬가 새겨진, 혹시 봤어?”

만약 탐사자가 **kpc**에게 진주를 줄 경우 **kpc**는 놀라며 진주를 받아들입니다.

“어디서 났어? 맞아, 이 진주야! 고마워, 탐사자. 이제 돌아가야 할 시간까지 마음 편히 쉬어도 되겠다.”

kpc가 부두에서 일어나며 크게 휘청입니다. 아무래도 처음 다리가 생긴 것 같은데, 마치 갓 태어난 새끼 기린같은 모양새입니다. 이러고 거리를 돌아다닌다면 눈길 하나는 제대로 끌겠네요. 잠시 **kpc**가 걸음걸이에 익숙해지도록 도와주는 것도 나쁘지 않겠습니다.

휘청이는 **kpc**를 잡아주기 위해서는 탐사자의 근력판정과 민첩판정을, **kpc**가 잘 걷기 위해서는 정신력판정과 근력판정을 요구합니다. 걷기연습의 스크립트는 존재하지 않으니, 수호자님께서 적절한 **rp**와 대항판정등을 통해 진행해주세요.

어느정도 **kpc**가 걷는 것에 익숙해지면 **kpc**가 먼저 탐사자에게 마을을 둘러볼 것을 권합니다. **kpc**는 마을과 육지에 대해 전혀 모르니, 탐사자에게 이것저것을 물어볼 수도, 아니면 신이 나서 먼저 이리저리 돌아다닐 수도 있습니다. 낮의 마을과는 크게 다름이 없기는 하지만 밤의 마을과는 조금 다르겠죠.

두 사람은 [해변가], [부두], [시장거리], [주택가]를 둘러볼 수 있습니다.

[해변가]

자박, 자박, 자박, 모래가 밟히는 소리와 파도소리가 밤을 매꿉니다. 저 끝에는 푸른 달이 걸려있고, 짠내를 한껏 머금은 바닷바람이 탐사자의 코 끝을 스치고 지나갑니다. 고개를 돌려보면, 어딘가 이질적인, 금방이라도 매끈한 비늘로 뒤덮인 인어로 변할 것만 같은 kpc가 있습니다. (만약 탐사자가 kpc에게 진주를 주지 않았다면) kpc는 해변가 이곳저곳을 돌아다니며 살피고 있네요. 바닷가라서 kpc도 마음만 먹으면 자주 볼 수 있었을텐데, 무얼 저렇게 찾고 있을까요?

“곧 중요한 제사가 있거든. 내일이던가? 보름달이 뜨는 날에.”

“매년 하는 제사야. 나는 제사에 중요한 인어가 아니라 잘은 모르긴 하지만.... 신을 기리는 제사고, 그 제사를 위해서는 꼭 뽀의 진주가 필요한데.... 그게 하나가 사라져서 큰일났어. 물론 더 만들 수는 있지만 재료가 귀한 거겠어.”

“여기엔 없는 것 같아. 하긴, 인어섬 쪽에서 잃어버렸다고 했으니까, 여기까지 쓸려오긴 힘들겠지?”

[부두]

넘실대는 파도가 튀기고 kpc가 앉아있던, 아직 물기가 남은 부두입니다. 작은 게가 부두의 위를 가로질러 가고, 음산한 바람이 바다 사이의 빈 공간을 지나가며 어두운 소리를 냅니다. 살짝 으스스할지도 모르겠네요.

[시장거리]

시장의 입구엔 가랜드가 걸리고, 색색의 전등이 켜졌습니다. 활기찬 밤시장의 모습이네요. 낮과는 확실히 다른 모습입니다. 술집, 음식점, 노점상에는 사람이 바글거리고, 간이 상점들이 문을 열어 손님과 관광객을 맞이하고 있네요.

시장거리로 들어서면 관광객을 맞이하기 위한 간이 가판대가 많습니다. 이 마을은 인어가 많고, 그에 따른 어업과 관광업이 발달해서일까요? 오늘따라 유독 박제된 인어와, 그 모습을 본뜬 나무조각, 인어의 비늘을 담은 유리병이나 꼬리 지느러미따위가 많이 보입니다. 탐사자의 옆에서 걸어가는 kpc의 얼굴도 썩 좋아보이지는 않습니다. 탐사자가 인어사냥꾼이라는 것은 밝히지 않는 쪽이 좋을 것 같네요.

[술집]

술집의 앞에 서자, 입구에서 체구가 큰 남성과 마주칩니다. 두터운 턱과 떡벌어진 어깨, 얼굴에 난 흉터나 옷차림을 보서는 뺏사람같은데, 그 남성은 탐사자와 kpc를 보더니 살짝 비웃음같은 미소를 흘립니다. 그리고는 탐사자의 어깨를 두어번 두드리며 지나갑니다.

“어, 형씨. 재미있는 물고기 친구를 데리고 왔는걸? 작살을 조심하라고.”

크게 웃는 소릴 내며 남성이 지나가고, kpc도 그 말의 뜻을 알아들었는지 미간을 찌푸리며 제 목 언저리의 아가미 자국을 매만집니다. kpc가 인어임을 알아보는 사람이 있나봅니다.

두 사람이 술집에 들어서면 술집 주인이 무얼 시킬거냐고 물어봅니다. 위를 바라보면 조개껍질이 콕콕 박힌 메뉴판이 보입니다.

맥주 / 오징어 회 / 생선구이 / 모듬 회

(kpc는 술이 처음! 이라는 것 전제 하에 작성하고 있습니다. 팔라가 되지 않게 조심해주세요. 술을 마신다면 정신력 판정입니다. 팔라가 되지 않게 해주세요.)

옆자리엔 익숙한 사람 하나가 앉아있습니다. 어디서 보았더라? 그래요, 당신이 자주 들르던 항구에서 가끔 마주치던 생선장수, 만나입니다. 이미 몇 잔을 걸쳤는지 기분이 좋아 보이네요.

"이게 누구야~ 탐사자씨 아냐~? 여기는 어떤 일이라~"

"옆에는 친구? 못 보던 얼굴이네~ 어디서 왔어? 대륙? 건너 나라?"

"요즘 그 소문 들었어? 바다에서 온 사람들이 그랬어. 곧 루루신이 돌아올 거라는데?"

"자세히는 나도 모르겠네~ 대신 그 신이 돌아오면 엄청 풍족해질 거라나 뭐라나, 루루신 이름 너무 귀엽지 않아?"

"아, 그 바다에서 온 사람들? 그 사람들~ 정말 바다에서 온 거 아닐까? 팔이랑 손이 약간 번들거리던데? 뭔가 비린내도 났어. 내가 파는 생선보다 비린내나던데."

(안나는 항구에서 많이 오고가는 이야기를 듣는 사람으로, 심해인을 몇 번 마주친 적이 있고, 그들의 이야기를 들은 적이 있습니다. 곧 루루신(크툴루)가 강림하실 것이라고, 며칠 남지 않았다고, 보름달이 뜨는 날 쫓되면 모든 일이 해결될 것이라며요. 하지만 아는 것은 거기까지, 안나는 그저 오고 가는 이야기를 주워들었습니다.)

[음식점]

"어서오세요~ 두 분이신가요~ 창가로 모시겠습니다~"

피곤해 보이는 웨이터가 메뉴판을 가득 들고 옮기다가 탐사자와 kpc를 보고는 자리로 안내합니다. 바깥에는 어둠이 깔린 모래사장이 보이는 자리네요. kpc는 창 너머의 바다를 하염없이 바라보고 있습니다.

"육지에서 바라보는 바다는 이렇게 생겼구나. 정말 예쁘다. 물론 바닷속도 예쁘지만... 육지도 정말 예뻐. 탐사자는 늘 이런걸 보고 사는거야? 부럽다. 아, 육지에서 살고 싶다는건 아니고. 나는 인간을 그렇게 좋아하진 않거든."

어느정도 대화를 하다보면 아까 그 웨이터가 메뉴판 두 개를 놓고 갑니다. 낮에 보았던 메뉴판과 동일하며, 낮에 보았다면 다시 이성판정을 할 필요는 없습니다.

kpc가 메뉴판을 들여다보며 고민합니다.

“어떤걸 먹어야 해, 탐사자? 나는 전혀 모르겠어.”

탐사자가 어떤 메뉴를 골라주던 **kpc**는 흔쾌히 받아들입니다. 맛은 훌륭하지만 **kpc**의 입맛에 따라 달라질테니 서술은 셀프입니다.

kpc는 신화생물 음식에 대해 탐사자보다는 조금 더 잘 알고 있습니다. 적어도, 심해인에 대해서는요. 어떤 **kpc**라도 심해인의 물갈퀴 구이는 꺼려할 것입니다.

[노점상]

로브를 끄끙 싸맨, 체구가 매우 큰 사람 한 명이 노점상의 주인과 이야기를 나누고 있습니다. **kpc**가 그 사람을 보며 흥칫 놀라더니 탐사자의 뒤로 숨습니다.

(행운판정)

성공시 : 로브를 둘러싼 사람은 무사히 두 사람의 곁을 지나칩니다.

실패시 : 로브를 둘러싼 사람과 **kpc**의 눈이 마주하는 것 같습니다. 일순 공기가 얼어붙고, **kpc**의 표정이 어두워집니다. 이내, 그는 두 사람을 지나치지만, **kpc**는 탐사자가 로브를 둘러싼 사람에 대해 물어봐도 대답해주지는 않습니다.

(심해인입니다. **kpc**는 심해인임을 알아차렸고, 상대방 역시 **kpc**를 본다면 금방 알아 보겠죠. 중요한 것은 아니지만 어쩐지 위험한 분위기를 위해 넣었습니다. 스킵이 가능합니다.)

노점상의 주인이 뒤늦게 두 사람을 발견한듯, 활짝 웃으며 맞이합니다.

노점상의 가판대에는 낮에 있던 것보다 더욱 많은 물건들이 올라와 있습니다. 예쁘고 아기자기한 자개 팔찌나 목걸이, 산호를 닮은 머리핀과 바다를 담은 그림들따위 뿐만 아니라, 모독적인 것을 본뜬 작은 장식품, 두텁고 단단한 기이한 모습의 손, 말로 형용할 수 없는 색을 띤 그림들과 질긴 고무같은 재질의 작은 날개까지. 탐사자는 기이한 모습에 기분이 썩 좋지는 않습니다. (이성판정 0/1)

kpc는 가판대에 올라온 것들에 흥미를 가집니다. 말린 조개껍질이나, 색이 빠진 산호등을 손으로 쓸어보고 매만집니다. 아무래도 물에 담겼을 때와의 감촉이 다르니 신기한 것이겠죠. 탐사자가 사준다면 **kpc**는 소중히 간직하도록 합시다. 추억이잖아요.

[간이상점]

밤 시장에만 나오는 간이상점입니다. 어두운 탓에 위에는 노란 전구를 여럿 달고 덩굴을 이리저리 감아놓은 가판대의 위에는 정갈하게 개켜놓은 옷이 여럿 놓여있습니다.

"어머~ 언니/오빠~ 옷 한 벌 어때요? 기다려봐요. 나 이번에 완전 예쁜 옷 가지고 왔잖아."

상점 주인이 가판대 위의 나무상자를 뒤적거리더니 옷 한 벌을 꺼내 **kpc**와 탐사자의 위에 덧대어줍니다. 서술은 셀프입니다. **kpc**와 탐사자에게 어울리는 가볍고 캐주얼한 옷으로 입혀주세요. 산다면 말이에요.

"아~ 참참, 그 소문 들으셨어요?"

"이번에 인어섬으로 간 배 있잖아~ 세상에 그 배에 가는 길에는 암초도 뿔도 없다는거 있지? 그거 어쩌면 바다에서 누가 고의로 부서트린거래~ 어우~ 이제 무서워서 바다 어떻게 다녀?"

상점 주인이 저 혼자 말을 술술 뱉어냅니다. 이야기를 듣는 kpc의 표정도 그리 좋지만은 않아 보이네요.

(심리학 판정)

성공시 : 어딘가 썩기는 부분이 있는 것처럼 보입니다. 물론 kpc가 탐사자를 구해줬다 말하긴 했지만....

실패시 : kpc는 이 이야기를 썩 듣고 싶어하지는 않는 것 같습니다.

상점 주인이 아는 것은 많지 않습니다. 따라서 누가 왜 그랬냐는 것에 대해서는 상점 주인도 대답해줄 수 없습니다.

[주택가]

밤이 깔린 주택가입니다. 아이들은 이미 침대에서 잠이 들었을테고, 어른들 역시 휴식을 취하고 있겠죠. 탐사자가 원한다면 kpc를 집으로 초대해도 좋습니다.

어느정도 rp를 주고 받으면 어느 뱃사람 하나가 탐사자에게 말을 걸어옵니다. 지능판정을 통해 낮에 탐사자를 보았던 뱃사람이란 것을 알 수 있습니다. 실패하면 그냥 낮익은 아저씨입니다.

"자네 아까 낮에 본 그 사람 아닌가. 옆에는 친구인가보지?"

"난 지금부터 인어섬으로 배를 띄울까 하네만, 자네도 같이 가지 않겠나? 거, 인어섬에 있다는 그 가족이 어디 있는지를 모르니 말일세."

(탐사자가 거부하면 kpc가 이제 술술 자신도 인어섬으로 돌아가야 한다며 같이 가줄 것을 제안합니다. 그래도 가지 않는다면 kpc는 홀로 돌아가고, 뱃사람들은 심해인의 제물로 붙잡혀, 크툴루의 소환 의식이 진행됩니다. 그리고 며칠 후 크툴루가 강림합니다.)

뱃사람들을 따라가면 부두에 배 하나를 띄워놓아 내렸던 닻을 걷을 준비를 하고 있습니다.

탐사자가 올라타고 kpc가 함께 올라타면, 뒤따라 어느 노인이 작살을 안고 배에 올라타입니다. 그리고는 탐사자를 지긋이 바라보며 조용히, 탐사자에게만 들리도록 입을 엽니다.

"젊은이. 젊은이도 물이꾼인가? 이 늙은 이는 눈치가 좀 빨라 말이지."

"작은 바다 고기를 조심하게. 요즘 고것들이 극성이라지. 작은 것들이 인간을 잡아먹는다더군."

(지능판정)

성공시 : 아, 이것은 인어 사냥꾼 사이의 은어입니다. 물이꾼은 인어 사냥꾼, 작은 바다 고기는 인어를 뜻하는 것이었죠, 분명.

실패시 : 은어였던 것 같은데.... 물이꾼은 사냥꾼... 또 다른건.... 잘 기억이 나질 않습니다. 하도 은어를 사용하지 않아서 일까요?

배가 물살을 얼마나 가르고 앞으로 나아갑니다. 저 멀리 숲으로 뒤덮여 있는 인어섬이 보이기 시작합니다. 배가 선착장에 닿고, 사람들은 각각 물건 몇 개를 들고 마을을 향해 걸어갑니다.

kpc와 탐사자는 인어섬을 자유롭게 돌아다닐 수 있습니다. [해변의 오두막], [숲길]이 보이네요.

[해변의 오두막]

해변가와 멀리 떨어져 있지 않은 오두막입니다. 나무로 이뤄진 소박한 오두막으로, 문고리가 떨어져 쉽게 들어갈 수 있을 것 같습니다. 안으로 들어간다면 아무도 없고, 보이는 것은 작살 하나와 기름등불 하나, 달력이나 쓰잘데기 없는 소설같은, 지극히 생활적인 공간입니다.

(관찰판정)

성공시 : 이런 생활적인 공간에 보이는 것은 이질적으로 쓰린 핏자국입니다. 검게 굳었지만 그렇게 오래된 것 같지는 않습니다. 하지만 이리저리 튀겨있는 핏방을 하며, 밖을 향해 끌려나간 듯한 모습은... 누군가 여기서 죽지 않기 위해 발버둥친 자국처럼 보입니다. 그리고 이 주변에 떨어진 것은 비늘이 아닌가요? 어딘가 꺼림칙합니다. (이성판정 1/2 : 저번에 보고 왔다면 이성판정은 생략입니다.)

실패시 : 이런 생활적인 공간에 보이는 것은 이질적으로 쓰린 핏자국입니다. 오래된 것 같지는 않지만 영 보기 좋지 않네요. (이성판정 0/1 : 저번에 보고 왔다면 이성판정은 생략입니다.)

[숲길]

숲길로 들어가면 두갈래 길이 보입니다. [오른쪽 길]과 [왼쪽 길]이 보이네요. (시나리오상 모든 곳에서 탐사자는 납치가 됩니다. 수호자님께서 원하신다면 모든 곳을 탐사하고 탐사자를 납치하셔도 좋습니다. 동굴은 안으로 들어가도 점점 차오르는 물밖에 없고, 마을은 모두가 잡혀가 텅 비어있습니다.)

[오른쪽 길]

오른쪽 길로 들어가면 어두운 동굴 하나가 나옵니다. 안쪽은 습하고, 어딘가 비린 냄새가 납니다. 바닥에는 회록색의 비늘이 떨어져 번들거리고 간간히 보이는 뼈들은 동물의 뼈인지 사람의 뼈인지 알 수가 없네요. 끝없는 어둠 속으로 계속해서 걸어

들어가고, 어둠에 어느정도 눈이 익숙해질 때 즈음, 탐사자의 발이 물 웅덩이에 빠집니다. 아니, 물웅덩이가 아니라 출렁이는 차가운 물이 아마도 동굴 호수같습니다.

찰박, 찰박, 누군가가 물살을 해치고 걸어오는 소리가 들립니다. 구루룩 거리는 울음소리, 끈적이는 점액질의 소리, 불길한 예감이 듭니다.

탐사자가 무언가 행동을 취할 시간도 없이 그 두텁고 미끈거리는 것에 우악스럽게 붙잡혀 끌려갑니다. (이성판정 0/1 : 이후 탐사자는 제단의 위에서 깨어납니다. 심해인들이 kpc가 데려온 제물인 줄 알고 끌고 갔습니다. 이후 kpc는 동굴 근처의 오두막에서 우연히 뼈의 진주를 만드는 방법에 대해 발견하고)

[왼쪽 길]

왼쪽길로 들어서면 다시 갈림길입니다. 가까운 곳에 보이는 [나무 오두막]과, [마을을 향하는 길]이 보입니다.

[나무 오두막]

허름하고 낡은 나무 오두막입니다. 물젖은 발로 돌아다닌 것인지, 아니면 집 근처에 물을 뿌린 것인지, 흙은 축축하게 젖어 진흙에 가까워졌습니다. 오두막을 오간 발자국이 여럿 보이네요.

(선언시 관찰판정)

성공 : 탐사자는 발자국 사이에서 무언가를 질질 끌고 가는 자국을 발견합니다. 그리고 자국 사이에 박혀있는 비늘도 말이에요.

실패 : 탐사자는 진흙에 길게 난 자국을 발견합니다. (지능판정 선언시 이것이 무언가 끌고 간 자국이라는 것을 알 수 있습니다.)

오두막의 창문을 통해 안으로 들여다보면 누렇게 오래된 창문 너머로 집이라기보단 조금 이질적인 공간이 눈에 들어옵니다. 어떤 것의 기계, 상자따위가 보이네요. 사람은 없는 것 같습니다. 안으로 들어가면 피비린내가 훅 풍겨오고 [이름모를 기계], [상자], [테이블]을 더 자세히 살필 수 있습니다.

[이름모를 기계]

두 개의 수동식의 기계입니다. 페달, 핸들따위가 달려있습니다. 탐사자는 과학(공학/물리학 등) 보통성공 혹은 지능판정 어려움 이상으로 이 기계가 수동 압축기와 분쇄기라는 것을 알게 됩니다. 하지만 조금 특이한 구조의 압축기네요. 핸들을 돌리면 둥근 구체 모양의 틀이 드러납니다. 분쇄기에서는 피비린내가 풍겨오고 마른 피가 끈적하게 굳어있네요.

[상자]

(지능판정)

성공실패 무관 : 인어의 눈물, 뼈의 진주는 인어의 뼈와 손톱을 갈아 만든 것입니다.
분명 그 진주는 인어에게 매우 귀한 것이라 했을텐데 말이죠. (이성판정 1/1d3)

kpc가 책의 내용을 읽어보다가 얼굴이 굳어갑니다. 이내 kpc는 제 입을 틀어막고
뛰쳐나갑니다.

kpc를 따라나가도 kpc의 모습은 이미 보이지 않습니다. 그리고 누군가가, 당신의 뒤에서
둔탁하게 머리를 가격합니다.(이성판정 0/1 : 이후 탐사자는 제단의 위에서 깨어납니다.
내려친 이는 심해인 혼혈로, 탐사자를 심해인들에게 넘깁니다.)

[마을]

마을로 향하는 길을 따라 가면 먼저 앞서갔던 뱃사람들이 분명 보여야 할텐데, 어쩐지
보이지 않습니다. 마을 집들은 전부 활짝 열려있거나, 뜯겨져 있거나, 이리저리 헤진 부분이
많습니다. 무언가를 잔뜩 끌고간 흔적이거나, 알 수 없는 생명체의 발자국들이 보입니다.
kpc는 마을 주변을 살피는 것에 눈이 팔렸네요. 탐사자가 선언을 취하는 순간, 무언가가
우악스럽게 탐사자의 입과 코를 틀어막습니다. 비릿한 향이 코에 가득 퍼집니다. 그리고
탐사자는 저항할 시간도 없이 그 무언가에게 끌려가고 맙니다. (이성판정 0/1 : 이후
탐사자는 제단의 위에서 깨어납니다. 심해인들이 kpc가 데려온 제물인 줄 알고 끌고
갔습니다.)

[제단]

.... 찰박, 찰박....

얼마나 시간이 흘렀죠? 한 시간? 두 시간? 그 이상? 탐사자는 차가운 감각에 눈을 뜹니다.
탐사자는 딱딱한 무언가 위에 누워있고, 뒷통수와 등에 얇게 차올라 있는 물이 서늘합니다.
뚝, 뚝, 뚝.... 위로 보이는 것은 울퉁불퉁한 천장입니다. 종유석에 매달린 물방울이 떨어지는
것을 보아 여기는 동굴인 것 같아요. 탐사자의 손과 발은 꾀꾀 묶여 있어 움직이는 것이 쉽지
않습니다. (팔과 다리가 묶인 상태에 탐사자는 근력, 민첩, 수영 등의 판정이 어려움
이상이어야 성공할 수 있습니다.)

주변을 둘러보면 탐사자가 누워있는 곳은 돌로 만들어진 제단인 것을 알 수 있습니다.
거대한 손 여럿을 꼬아놓은, 무언가를 향해 손을 뻗는 듯한 모양으로 꼬인 제단은 탐사자를
집어삼킬 듯 합니다. 투명하고 출렁이는 물 아래에는 탐사자처럼 팔다리가 묶여 말라
비틀어진 시체가 여러 구 보입니다. 전부 사슬에 묶여 가라앉아, 이 모독적인 제단에
귀속되어 있습니다. 탐사자도 설마 저렇게 되는 것일까요? (이성판정 1/2)

시간이 흐를수록 물이 점점 차오르고 어느새 물은 탐사자의 절반만큼 차올랐습니다. 그리고
수면 아래에서 형형색색으로 빛나며 올라온 저것은 인어...?

두 명의 인어가 탐사자를 보며 다행이라는 듯 안도의 숨을 내쉽니다. 그리고는 작은 칼로
탐사자의 손과 발을 단단히 묶어놓은 밧줄을 끊어냅니다.

“다행히 제물로 아직 바쳐지지 않으셨군요. 괜찮아요. 우리가 곧 구해줄테니까.”

“늦지 않아 다행이에요. 숨을 참을 수 있나요?”

“시엘, 여긴 깊은 바다예요. 그리고 육지까지는 너무나도 멀다고요. 인간이 숨을 참을 수 있는 거리가 아니에요. 심해인 혼혈도 어려울걸요?”

“그러면 어떡해요? 곧 그들이 올 거예요.”

“저기, 혹시 심해인의 진주가 있으신가요? 꽤 알이 굵은 진주인데, 곁에 뭔가 그려진....”

만약 탐사자가 뼈의 진주를 꺼내면 인어는그나마 다행이라는 표정을 짓습니다. 만약에 없거나 꺼내지 않으면 다른 한 인어가 자신이 가지고 있다며 진주를 꺼냅니다.

“그래요, 이거예요. 인어의 뼈를 갈아서 만든 것이라 사용하기 껄끄럽기는 하지만....”

인어가 진주를 손에 쥐고 움켜쥐자, 가볍게 으스러진 진주가 후두둑 떨어집니다. 이내, 탐사자의 목이 간질거리더니 이질적인 느낌이 듭니다. 손을 들어 만져보면 탐사자의 목에 아가미가 만져집니다. [\(이성판정 0/1\)](#)

“일정 시간동안 아가미를 만들어주는 진주예요. 있으셔서 다행이다. 자 우릴 따라와요.”

인어들이 당신을 물속으로 끌어내리고 가라앉지 않도록 잡아줍니다.

“물속에서 입을 다물고 숨을 들이마쉬고- 내쉬고- 조금 익숙해지셨나요? 그러면 좋아요 어서 오세요 갈 길이 멀어요.”

탐사자는 수영판정에 2개의 보너스 다이스를 받습니다. [\(인어가 두 명이니까요.\)](#)

[\(수영판정\)](#)

성공 : 탐사자는 두 인어에게 도움을 받아 빠르게 물살을 휘젓고 나아갑니다. 마치 물에서 평생을 산 사람처럼, 부드럽게 바다의 물살을 타고 동굴 밖으로 벗어납니다.

실패 : 목에 난 아가미가 익숙치 않고 자꾸만 신경쓰입니다. 호흡이 잘못되었는지 코와 입으로 짠물이 울컥 들어옵니다. 탐사자의 옆을 두 인어가 지키고 있는 것이 다행일까요? 물살을 휘저으며 동굴 밖으로 벗어납니다.

부글거리는 거품이 탐사자의 발끝을 따릅니다. 푸른 물살이 피부를 스치고 저 위로부터 수면을 뚫고 들어오는 빛이 너무나도 환상적이라, 그저 꿈결같은 순간이 따릅니다. 빛발이 파도의 흐름에 따라 흔들리고 별무리같은 반짝임이 파도 위에 새겨집니다. 이 반짝임이 육지를 향한 로망을 갖게 된 이유일까요? 하지만 그렇다 해도 될 만큼 저 절경은 마치 한 폭의 그림 같습니다.

그리고, 탐사자의 머리 위로 드리우는 그림자 하나가 있습니다.

"탐사자!"

탐사자가 고개를 들면 보이는 것은 kpc입니다. (탐사자가 어떤 곳에서 납치를 당했어도 kpc는 바다로 돌아가던 도중, 우연히 동굴 옆 오두막의 진상을 발견하고 단기적 광기, 8번 필사적인 도주에 걸려 자릴 박차고 뛰어다니다 광기에서 벗어난 후, 탐사자를 찾으러 왔습니다. 제사를 막기 위해서요. 그것은 자신을 위해서 일 수도 있고, 탐사자를 위해서 일 수도 있고, 혹은 그저 이것이 옳지 않아서라고 생각할 수도 있습니다. 어찌됐든 지금 kpc의 최종 목표는 탐사자를 제물로 바칠 수 없게 돌려보내는 것입니다.)

kpc는 탐사자 옆의 인어들을 보고 무언가 눈치챈 듯한 표정을 짓습니다. 심리학 판정을 선언하고 성공하였을 시, kpc가 두 인어의 정체를 얼추 알아차림을 알 수 있습니다.

"아시는 분이신 것 같네요. 안녕, 잘 가요. 부디 멀리 도망가서, 돌아오지 마세요. 이 바다는 지옥이니깐."

인어들에게서 kpc에게, 탐사자의 손이 넘어가자마자 kpc는 다시 빠르게 심해속으로 탐사자를 끌고 들어갑니다.

(수영판정)

성공 : 탐사자는 다행히 물속에서 중심을 다잡습니다. 앞으로 나아가는 kpc의 머리카락이 물살에 흩날리고 일렁이는 두 사람을 스쳐 지나가며 일렁이는 거품이 마치 동화같습니다.

실패 : 갑작스레 끌려가는 탐사자는 중심을 잡지 못하고 수몰되어가는 기분을 느낍니다. 순간, 탐사자의 눈 앞에 일렁이는 거품이 스쳐 지나가는 모습이 보입니다. 동화같은 환상에, 당신은 잠시 넋을 놓고 보았을지도 모르겠어요.

kpc의 손에 이끌려 도달한 심해속은 커다란 동굴입니다. 하지만 탐사자가 나왔던 동굴과는 달리 보입니다. 수면을 해치고 머릴 내밀면 보이는 것은 끝없는 어두운 길입니다.

"해저동굴이야. 몇몇만 알고 있는 길이지. 이마저도 심해인들이 모른다는 보장은 할 수 없지만."

"이 끝엔 리에의 근처와 연결되어 있어. 배를 타면 그들이 뒤집을 거고, 수영을 하면 분명 너는 저체온증으로 죽을테지. 그래서 고안한 방법이 이거야. 제일 안전하고, 제일 현실성 있어."

물을 건너 동굴의 마른 바닥에 발을 들이고 주변을 둘러보면 심하게 어두워 한치 앞도 잘 보이지 않습니다. 하지만 동굴 구석에 무언가가 쌓여있다는 것을 알 수 있습니다. 그 옆에 쌓여있는 것은 삼지창입니다. (1d8+1) kpc는 동굴 바닥에 걸터앉아 무언가를 벌컥 들이킵니다. (물약입니다. 인어에게 인간의 다리를 일시적으로 만들어주는 물약이요.)

"난 정말 죽을지도 모르는 각오를 걸고 하고 있는 거야. 정말로. 이게 그나마 너를/ 나를/ 우리를 위한 일이야."

만약 탐사자가 진주에 대해 모르고 있다면 KPC가 설명해줄 수 있습니다. 성격에 따라서요.

kpc가 몸을 일으켜 탐사자에게 삼지창을 쥐어줍니다. 이 앞은 도무지 무엇이 있을지 알 수 없으니깐요. 끝없는 어둠이 두 사람을 삼키듯 바라봅니다. 어쩐지 숨이 턱턱 막혀오는 것은 그저 이 동굴이 심해라서 일까요, 아니면 위압감 때문일까요? 어둠에 점차 눈이 익숙해지면, KPC는 어서 나아갈 것을 제안합니다. 아니, 그러는 편이 좋을 겁니다. 당신과 KPC의 뒤, 잔잔하게 밀려오는 바닷물의 표면을 뚫고 고개를 들이민 것은 청회색 비늘을 가진, 바닷속의 것들이니까요. 2마리의 심해인이 철썩거리는 발을 땅에 디디고, 두 사람을 노려봅니다. (이성판정 0/1D6)(KPC의 성향에 따라, 탐사자를 도망치게 할 수도, 혹은 함께 싸우자고 할 수도 있습니다. 다만 KPC가 탐사자를 먼저 보내고 심해인을 막는다면 리얼 타임으로 10분에 한 번씩 근력판정을 합니다. 실패하면 체력 [[2D6]]의 체력을 가진 심해인 두 마리가 탐사자의 전투에 참여합니다. KPC는 끌려가 없습니다.)

그들은 탐사자와 KPC를 보며 찌지는, 짓는 듯한 목소리로 알 수 없는 언어를 소리칩니다.

[심해인과의 전투를 시작하거나, 탐사자가 도망치거나입니다.]

끝임없이 앞을 나아가면, 저 앞에 무언가 흐릿한 인영이 보입니다. 관찰판정으로 그것이 심해인이라는 것을 알 수 있고, 그들이 무언가 뜯어먹고 있다는 것을 볼 수 있습니다. 분명 평범한 것은 아니겠죠. 다시 관찰판정에 성공하면 그 뜯어먹히고 있는 것은 인간의 살점이라는 것을 알아차립니다. (이성판정 1/1D4+1)

동굴도 어둡고, 씹어먹는 소리에 그 심해인은 아직 탐사자를 알아차리지 못한 것 같습니다. 조용히 지나가기 위해서는 은밀행동 판정이 필요하고, 실패하면 탐사자는 물웅덩이를 밟아 철썩 소리와 함께 심해인과의 전투가 자동으로 시작됩니다. KPC가 같이 있다면 KPC도 함께 판정입니다.

탐사자가 심해인을 물리치거나 무사히 은밀행동 판정에 성공하면, 끝없어 보이는 동굴을 따라 달립니다. 숨이 가빠오고 다리가 점점 휘청거림을 느껴집니다. 울퉁불퉁한 돌바닥은 거칠고, 어두운 동굴은 이 바닥에서 발을 잘못 었길 너무나도 쉬워 보입니다. 얼마나 달렸는지, 귀에서는 쿵광거리는 심장소리가 들려 하마터면 뒤에서 들려오는 이 소리를 못 듣고 놓쳐버릴 뻔 했습니다.

(듣기판정)

성공 : 땅을 쿵쿵 울리며 달리는 소리, 기괴한 울음소리. 틀림없습니다. 이 소리는 도망간 재물을 잡으러 온 이들의 발소리입니다.

실패 : 땅을 쿵쿵 울리며 달리는 소리, 직감적으로 알 수 있습니다. 누군가가 당신을 쫓아오고 있습니다.

탐사자는 민첩판정으로 뒤따라오는 심해인들에게서 멀어질 수 있습니다. 무사히 도망쳐 나왔으면 잡힐 일은 없으니, 긴장감 고조를 위해서만 판정해주세요. 실패가 뜬다면 오... 큰일났네요... 같은 말들을 중얼거리주세요. 찌나게 플레이어를 속여주세요!

끝없이 보이는 동굴을 달리면, 바닷물이 밀려오는 동굴의 끝을 발견합니다. 어느 순간부터 두 사람의 발목엔 차가운 물이 차오르고 밀려옵니다. KPC가 탐사자의 손목을 잡고 냅다 바닷물 안으로 뛰어들어 갑니다. (KPC가 있다면요)

(엔딩분기입니다. KPC가 없는 상태로 동굴을 지나왔다면 END 1, KPC가 있는 상태로 동굴을 지나왔다면 END 2, 탐사자와 KPC가 심해인과의 전투에서 패배하면 END 3입니다.)

END 1

바다의 잔물을 가르고 나아갑니다. 점차 눈 앞에 빛이 쏟아지고, 심해에서 점차 위로 올라옵니다. 청병, 바다의 수면을 뚫고 탐사자가 머릴 바깥으로 들어옵니다. 짙은 하늘의 빛에 탐사자의 눈이 부십니다. 그리고 저 멀리서 작은 어선 하나가 당신을 발견하고 크게 소릴 냅니다.

“어-이-! 자네 괜찮은가-!!”

뱃사람들이 탐사자를 어선으로 끌어올려 담요를 둘러주고 따뜻한 물을 쥐어줍니다. 아아, 너무나도 오랜만에 느껴보는 듯한 온기인 것 같습니다.

뱃사람들은 탐사자에게 인어섬에서 실종자가 있다고, 그것을 알아보러 가고 있었다고 설명해줍니다. 하지만 탐사자의 상태는 썩 좋아 보이지 않으니 먼저 돌아가는 쪽이 좋을 것 같다고요.

마을로 돌아오면 주변의 사람들은 당신을 반깁니다. 옆집의 앨런 부인, 생선장수 안나, 상점의 주인이나 인근 꼬마들까지요. 당신의 일상이고, 당신의 삶으로 이제서야 돌아온 기분입니다.

그리고 꽤 많은 시간이 흐른 후, 탐사자는 무얼 하고 지내나요? 여전히 인어 사냥꾼을 하고 있나요? 아니면, 다른 일을 하고 있나요? 어떤 일을 하고, 어떻게 지냈고, 어떤 것을 하고 있던 간에 오늘 저녁, 탐사자에게는 뜻밖의 선물이 하나 도착합니다.

바다의 잔내가 나는 얇은 종지로 싸인 무언가. 구겨진 종이를 펼쳐보면 심해인의 진주가 들어 있습니다. 고급스럽게 세공된 진주와, 그 위에 올려진 이 한 줌의 머리카락은 어디선가 많이 본 (KPC의 머리카락 색)색입니다. 그리고 그 진주를 포장했던 종이엔 투박한 글씨로 적혀있네요.

‘배신자의 친구에게.’

KPC : 로스트

탐사자 : 생환

생환보상 : 이성회복 없음, 심해인의 진주(사용시 3라운드동안 물속에서 숨쉬는 것이 가능, 키퍼와의 합의시에 사용해주세요.), kpc와의 추억

크툴루의 강림은 막았습니다. KPC는 심해인에게 잡히고 배신자로 낙인되어 진주가 되어버렸습니다.

END 2

들은 바다의 잔물을 가르고 나아갑니다. 점차 눈 앞에 빛이 쏟아지고, 심해에서 점차 위로 올라옵니다. 침병, 바다의 수면을 뚫고 KPC와 탐사자가 머릴 바깥으로 들어옵니다. 쨍한 하늘의 빛에 눈이 부십니다. 그리고 저 멀리서 작은 어선 하나가 당신을 발견하고 크게 소릴 냅니다.

“어-이-! 자네 괜찮은가-!!”

“탐사자, 나는 이만 갈게. 잘 가. 안전하게 돌아가.”

그렇게 말한 KPC는 탐사자에게 작별인사를 나눌 시간조차 주지 않고 바닷속으로 사라집니다. 뱃사람들이 탐사자를 어선으로 끌어올려 담요를 둘러주고 따뜻한 물을 줘어줍니다. 아아, 너무나도 오랜만에 느껴보는 듯한 온기인 것 같습니다.

뱃사람들은 탐사자에게 인어섬에서 실종자가 있다고, 그것을 알아보러 가고 있었다고 설명해줍니다. 하지만 탐사자의 상태는 썩 좋아 보이지 않으니 먼저 돌아가는 쪽이 좋을 것 같다고요.

마을로 돌아오면 주변의 사람들은 당신을 반깁니다. 옆집의 앨런 부인, 생선장수 안나, 상점의 주인이나 인근 꼬마들까지요. 당신의 일상이고, 당신의 삶으로 이제서야 돌아온 기분입니다.

그리고 꽤 많은 시간이 흐른 후, 탐사자는 무얼 하고 지내나요? 여전히 인어 사냥꾼을 하고 있나요? 아니면, 다른 일을 하고 있나요? 어떤 일을 하고, 어떻게 지냈고, 어떤 것을 하고 있던 간에 분명한 것은 꽤나 오랜 시간이 흐른 지금, 탐사자는 그 동안 KPC를 한 번도 만난 적이 없다는 것입니다.

.... 오늘따라 바다에 걸린 달이 예쁘네요. 밤산책이라도 하고 오는 편이 어때요 탐사자?

탐사자가 바깥으로 나가면 문득 부두가 눈에 들어옵니다. 저 부두에서 KPC를 기다렸는데 말이에요. KPC는... 잘 지내고 있을까요?

그런 생각을 하며 탐사자가 부두에 다가가면 누군가가 수면에서 얼굴을 들어옵니다. 얼굴에 돌아난 비늘, 목에 난 아가미....

달빛을 반사해내는 이 인어는 탐사자를 바라보며 웃습니다.

“나 나오는 건 어떻게 알고 기다렸어, 탐사자?”

그래요. 살아 있어요. 살아있으면, 그걸로 된 겁니다. 같은 바다를 두고 살고, 같은 하늘을 두고 살고 있으면 언젠가는 이렇게 다시 만나게 될테니까요. 평소 KPC에게 무슨 말을 해주고 싶었나요? 그에게 가장 해주고 싶은 말이 무엇이었나요? 지금 그에게 그 말을 해주지 않을래요?

KPC : 생환

탐사자 : 생환

생환 보상 : 이성 1d3 회복, kpc와의 추억

도망쳤던 KPC는 배신자들의 무리에 속해 다행히 몸을 숨기며 살 수 있었습니다. 크툴루의 부름은 일시적으로 막았고, 앞으로도 이를 완전히 끝내기 위해 노력하는 이들이 많겠죠. 이 이후로는 열린 엔딩입니다. KPC는 탐사자와 자주 만남을 가질 수도 있고 혹은 위험하다며 연을 끊을 수도 있습니다. 자유롭게 상상해주세요.

END 3

눈앞이 아득해집니다. 탐사자가 눈을 다시 떴을 때는 다시 그 모독적인 제단의 위입니다. 물이 꽤나 높이까지 차올라 탐사자의 절반은 이미 잠긴 상태로 바닷물이 넘실거립니다. KPC, KPC는 어디있죠? 순간 탐사자는 당신의 손에 쥐어져 있는 것을 발견합니다. 한 줌의 머리카락과, 심해인의 진주... (KPC의 머리카락 색)색의 이 머리카락은...?

점차 물이 차오릅니다. 어두운 이 바다는 탐사자를 삼키고, 폐에 짠물을 채워, 익사시키겠죠. 어디선가 장엄한 목소리가 들려오는 것만 같습니다.

“위대하신 루루신께서 곧 이 바다에 강림하실 것이다.”

KPC : 로스트

탐사자 : 로스트

크툴루가 강림하고 탐사자는 제물로, KPC는 진주로 갈립니다.