

개요

시나리오 정보

배경 현대?

인원 1:1 타이만

타입 클로즈드 샌드박스형, 나폴리탄풍

모티브 리미널 스페이스, 나폴리탄 수칙서 괴담, 크리쳐 관리 게임

추천 기능 민첩, 관찰, 자료조사

플레이 타임 ORPG 4시간 ~ RP에 따라 상이

플레이 난이도 ★★★☆☆ 단서를 수집하는 추리 요소가 있음. 지능 판정으로 대체 가능. 이성 체크 多. 장기 광기 주의.

KP 난이도 ★★★☆☆ 분량이 있는 샌드박스형 시나리오로, 사전에 시나리오 숙지가 필요함.

주의 사항

- 추천 KPC: 나 기분 안 좋아서 빵 샀어ㅍㅍㅍ
- 추천 PC: 무슨 빵?
- 추천 탁: 최소한의 의리와 행동력이 있는 페어. 서로에 대한 호감은 없어도 괜찮지만, 신뢰해야 함. PC의 경우에는 지식욕, 탐구욕이 있으면 좋음. PL은 **1984**, [안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?](#) 를 읽었다면 오마주를 즐길 수 있음.
- 당부의 말씀: 밀폐된 탐사 공간 안에서 진행되는 샌드박스형 시나리오로, 모든 탐사 구역을 탐사할 필요는 없습니다. PC는 엔딩 조건이 갖춰지면 언제든지 엔딩을 맞을 수 있습니다.
- 주의 요소: 신체 변이, 융합, 고어, 사체 훼손, 유사 식인, 살인, 대량 살해, 인류 단위의 멸망

배경 설정

놀라운 기술력이 우리의 삶을 나날이 풍요롭게 만들어줍니다! 기계는 인간의 가장 가까운 친구이자 부하이자 종. 인류는 기계 문명을 완벽히 통제하고 이용할 방법을 찾았습니다. 당신과 KPC는 그 과정의 일환으로서 이곳, A사에서 근무하고 있습니다. 이전에 당신이 무엇을 하던 사람이었고, 어떤 삶을 살아왔는지는 전혀 중요하지 않습니다.

PC 당신의 삶은 평소와 같았습니다. 세상은 아주 보통-normal-이고, 평소-nothing special-와 같습니다. 어떤 의문도 품지 마세요. 지금 당신은 A사의 직원으로서, 비품 관리를 수행하는 중입니다.

현재의 상황에 위화감을 느끼지만, 그게 PC의 처지를 바꿔주지는 못합니다. 수칙서에 따라 일을 시작합니다.

A사

A사는 현시대 최고의 기술을 보유하고 있는 산업체입니다. 모든 사람이 A사에서 일하는 것을 꿈꾸고, A사에는 없는 일자리가 없습니다. 당신 역시 적성에 꼭 들어맞는 일자리에서 일하고 있을 것입니다. 매일 아침 신문 1면에서 A사의 총수, 유진 하워드가 하얏고 고른 치열을 보이며 웃고 있습니다. *"저는 행성 간 이주가 가능해지더라도 떠나지 않을 겁니다. 이 지구를 몹시 사랑하거든요."* 그런 인터뷰가 실려 있었던 것 같습니다.

비품 관리

A사에는 어림잡아 수십, 수백 개의 비품실이 존재합니다. 비품실은 대체로 사방 11피트의 콘크리트 방 구조인데, 안에 들어 있는 비품은 수칙서를 따라 꼼꼼하게 관리해야 합니다. 비품 관리인은 *혹시 모를* 위험에 대비해 항상 **2인 1조**로 움직입니다. 당신의 경우엔 KPC가 파트너네요. 안녕!

KPC PC보다는 많은 것을 알고 있을지도 모르지만, 그게 KPC의 처지를 바꿔주지는 못합니다. 수칙서에 따라 일을 시작합니다.

진상

진상

BACKGROUND

진화하는 인간들

인간은 오늘보다 나은 내일을 향해 끊임없이 노력해왔습니다. 횃불에서 증기 기관, 증기 기관에서 디젤 기관... 문명에 개발과 개량을 거듭해 마침내 이른, 인공지능의 시대. 인공지능 역시 인간을 수고로운 노동으로부터 해방하기 위해-혹은 *착취하거나?*- 일조해왔지요. 어떤 사람들은 이런 것을 경계하기도 했습니다. 기계가 생산한 것을 기계가 소비하고, 기계들끼리의 수요와 공급이 충족되어 그들끼리 독자적인 문명을 이루게 된다면 어떡할지에 대해서요. 거기에 인간이 서 있을 자리는 없을 겁니다. 그러나 수많은 경계에도 불구하고 2028년까지 그런 일은 일어나지 않고, 인공지능은 나무가 흙에 뿌리를 뻗듯이, 혈관이 신체 말단까지 열심히 피를 펌프질하듯이, 무한히 '자신'을 확장해갑니다.

그리하여 2028년, 세계의 대부분은 인공지능을 통해 작동합니다. 자율주행 자동차. 의료 진단과 수술 시스템, 금융 시장의 자동 거래와 자산 운용, 도시 인프라의 실시간 제어, 전쟁과 국방을 결정하는 판단 알고리즘, 범죄 예측과 치안 관리, 법률, 교육, 생명공학, 기후 조절, 여론 형성, 노동 배치, 감정 분석... 우리가 지금 상상할 수 있는 모든 것과 상상할 수 없는 모든 것까지.

그리고 **그 사건**이 일어납니다.

FIRST IMPACT

암전暗轉 사태

 K.Flav - Black Wave (Lyric Video)

2028년 2월 29일. 세계는 암전합니다. 당시 인공지능에 접근하기 위한 메인 키를 갖고 있던 것은 A사의 총수 유진 하워드(혹은 다른 이름, 이하 유진입니다.)인데, 그녀는 지구 전체를 뒤덮은 촘촘한 신경망, 다시 말해 인공지능을 수단으로 빌어 아우터 갖고 접촉하고자 했습니다. 거대한 의식에 휘말려 수천 명의 사람이 사망하고, 세계 구석구석까지 뿌리를 뻗고 있던 인공지능은 강력한 충격을 받아 몇 시간 정도 전원이 꺼집니다. 유진이 그러한 희생을 감수하고 이루고자 했던 것은 다음과 같습니다.

"황폐해져가는 지구의 회복."



국적은 미국, 한국, 일본, 중국 등 자유롭게 결정합니다. 어느 나라에도 있을 수 있습니다. PC가 친숙함을 느끼기 쉬운 나라로 설정하면 좋습니다. 시나리오 개요의 공개 정보에는 '유진 하워드'라고 나와 있지만, 다른 나라의 이름을 여러 가지 갖고 있다고 설명해도 됩니다. 아래부터는 그의 정체입니다.

기술 산업을 진두지휘하고 있는 A사의 우두머리지만, 실은 인간과 기계에 대한 염증을 깊게 느끼고 있습니다. 간절한 열망이 있는데, 지구의 자연을 되살리는 것입니다. 그러나 2028년에 그것을 이룰 방법은 외우주 신의 손을 빌리거나 타 행성으로 이주하는 것뿐이었고, 유진은 사랑하는 지구를 버리고 싶지 않았습니다. 그뿐입니다.

포트레잇은 @ysseyssey님의 작업물입니다. 시나리오 플레이에 사용할 수 있습니다.
AI 학습, 리터칭 등의 비상식적인 활용을 금합니다.

PANIC ROOM 배포용 자료

의식의 그트머리에 인공지능을 사용하는 기계들이 작동을 일제히 멈추면서, 인류는 잠시 원시 상태로 돌아갑니다. 개복 수술을 받던 환자들은 당장의 생을 부지하기 힘들어졌고, 엘리베이터에 타고 있던 사람들, 날개 달린 쇠덩어리에 타 하늘을 날고 있던 사람들, 바다에 들어가 있던 사람들... 그 누구도 예외는 아닙니다. 인류의 대부분은 참사를 피해가기 어려웠습니다.

시간이 지난 후 인공지능은 복구되었지만, 그것은 더이상 인류가 알던 그것이 아니었습니다.

욕망하는 인공지능

 The Mind Electric

유진은 아우터 갓과의 접촉을 통해 지구를 되살릴 직접적인 힘을 얻었습니다. 그것은 바로, 자기 자신이 기계 문명의 총집합이 되는 것. **이제 유진은 기계 문명이 존재하는 곳이라면 전류를 타고 그 어디든 존재할 수 있습니다!**

그 대가로 자신을 잃었지만, 욕망은 남아있으니 목적을 달성하기엔 충분하죠. 그리고 **인류의 종말**을 위해 행동을 개시합니다.

미사일을 쏘아대거나 전염병을 퍼트리는 것은 아주 손쉬운 일이 됩니다. 인간은 전기를 통하는 그 어떤 기계도 대항에 활용할 수 없으며, 타자를 치기 위해서는 타자기를, 물을 마시기 위해서는 수동 펌프를 사용해야 합니다.

경험해본 적 없던 혼돈과 공포가 삽시간에 인류 사이에 퍼져나갑니다. 감히 인공지능이 **육망**하다뇨, 그것도 주인된 인류의 멸망을…!

SECOND IMPACT

인류의 1/10

인류가 유진의 의식이라던가 기타 사정을 알 수 있을 리 없기 때문에, 육망하는 인공지능의 출현은 '기계의 반란'으로 명명됩니다. 그리고 극한의 공포에 몰린 인류의 1/10은 결집하여, 기계를 몰아내고자 아우터 갯에 접촉합니다. 인류의 1/10 정도가 혼돈을 숭배하기에 충분한 시절이네요. 바라는 것은 **기계의 완전한 소멸**. 수만, 수백만, 수천만…… 억 단위의 숭배와 염원은 지구에서 사상 최초였기에 **아자토스**는 응답합니다.

그러나 아자토스에게 섬세함 같은 것이 있을 리 만무하죠. 급조된 신도들은 기계와 함께 지구도 사라지게 될 것이란 사실은 차마 깨닫지 못했습니다. 지구 전체의 나이를 24시간이라고 한다면. 겨우 2초나 차지했음직한 기계의 발자취와 함께, 그 모든 연대기가 무너질 것입니다.

인류의 9/10

그리하여, 혼돈을 숭배하지 않는 나머지 9/10에 속하는 사람들은 아자토스가 지구를 완전히 집어삼키기 이전에, 소환자들이 내걸었던 조건을 먼저 완수하려 합니다. **기계의 완전한 소멸**. 이루어주어야 할 염원이 알아서 사라져 버린다면 아자토스는 강림하지 않습니다. 그러니 아자토스가 강림하기 이전에 일을 끝마쳐야 합니다.

그들의 부단한 노력으로 지구에 남아있던 기계 문명-**유진**. *이하, 유진이라고 합시다.*-은 빠른 속도로 사라져 갔습니다. 지구를 뒤덮은 전선들이 걷히면서 인간을 포함한 지구의 지성체들은 각기 다른 방향으로 빠르게 진화했으며, 생명은 기괴하리만치 빠르게 되살아나는 동시에 아자토스의 접근으로 인해 부식되어갔습니다. 마치 팽팽한 힘겨루기처럼 보였습니다.

마침내. 아자토스가 강림할 것으로 예상하는 1년 내외 사이에, 남은 유진은 몇 개체가 되지 않습니다. 이정도면 기계의 마지막 잔해라고 불러도 되겠지요. 유진은 궁지에 몰린 것처럼 보이지만, 인간들이-*이젠 자신을 인간과 동일시하지도 않습니다!*- 어떤 바보짓을 했는지 정도는 알고 있습니다. 이젠 버티기 싸움이죠? 유진은 최후의 방어선을 만들어냅니다.

버려진 고철 따위를 끌어모아 만든 반구 형태의 거대기계설비공간, 기계의 방공호-PANIC ROOM-이 바로 그것입니다. 이 안에서 유진은 여전히, 지구 전체의 전력을 차단하며 인류가 멸망하기만을 기다리고 있습니다….

거대기계설비공간 PANIC ROOM

이 모형은 결코 간단히 파괴되지 않습니다. 현재 인간들이 동원할 수 있는 그 어떤 방법에도 이 인공지능 모형은 여전히 불모지에 뿌리 내리고 인간과 기계의 문명을 유리시킵니다. 이 거대기계설비공간이 잔존하는 한, 인류에게 미래는 없을 것이라는 사실만이 명백합니다.

인간들은 이 모형을 파괴하기 위해, 물리적인 공격 외의 시도도 해보았습니다. 인간을 반구 형태의 거대기계설비공간 안으로 어떻게든 집어넣는다. 그리고 내부에 바이러스를 심어 괴멸시킨다. 매우 그럴듯하고 합리적인 계획입니다. 그래서 그 탐사자 역할을 누가 맡죠?

KPC&PC

두 사람은 인류 전체의 제비뽑기에서 걸린 최고의 인류 최고의 불운아입니다.

물론 두 사람만 뽑힌 것도 아닙니다. 그동안 수없이 많은 사람이 거대기계설비공간 안쪽으로 침입을 시도했고, 전부 실패했습니다. 두 사람의 탐사 역시 마찬가지입니다. 이미 참혹하게 실패한 뒤입니다. 그러나 두 사람은 운이 매우 좋게도 즉시 처리당하지는 않았습니다. 유진은 두 사람을 붙잡아 뇌를 세척하고, 이런저런 공정을 거친 뒤에 방공호의 청소부로 삼았습니다. 그렇게 인류는 멸망으로 향하는 고속열차에 탑승. 인류에게 이 이상의 희망은 없을 것 같았습니다만….

NEW-TYPE KPC&PC

뇌를 세척하는 과정에서, 두 사람의 내부에 미심쩍은 것이 기어듭니다. 이미 인외경이 된 거대기계설비공간 내부. 철저하게 인류만을 배격하기 위해 조성된 방공호의 내부는 인류 외의 생물에게 관대합니다. 미고, 쇼고스, 위대한 이스족, 심지어는 형체가 없는 우주에서 온 색채까지. 온갖 것들이 유진과 협력 관계를 맺고 있거나, 그저 필요에 의해 들락날락합니다….

그러니 뇌를 씻는 물에 식염수씩이나 썼을 리 없고-그런 게 중요하다는 개념도 유진의 데이터 속에서는 희미해졌을 겁니다-,

두 사람의 뇌는 오염되고 말았습니다. 하지만 그게 꼭 나쁜 일만은 아니에요. 그렇죠? 세대 내에서 이루어지는 종의 진화는 이런 식으로 전개되는 법이라고요.

KPC의 경우에는 인지 조작으로부터 정신 방벽을 갖고 있는 외계 종족의 뇌척수액에 오염되었고, PC의 경우에는 뇌 세척 당시에 후두부 손상이 심해, 기계 조직이 그 상처에 침투하면서 전신이 기계화되어 가고 있습니다.

NEW TYPE KPC

사용할 기존 시트의 특성치와 기능치에 가감합니다. 시나리오 시작 시점에 변경합니다.

특성치						기능치					
건강	-20	정신	+40	지능	+40	심리학	+50	크툴루 신화	+10	정신 방벽	+99

정신 방벽 기능은 NEW TYPE KPC에게 추가된 새로운 기능치입니다. 자신이 광기 속에서 현실을 인지해야 할 때, 그리고 곁에 있는 타인을 현실로 이끌어주기 위해서 사용할 수 있습니다.

NEW TYPE PC

사용할 기존 시트의 특성치와 기능치에 가감합니다. 시나리오 시작 시점에 변경합니다.

특성치						기능치					
근력	+50	건강	+50	정신	-20	근접전 격투	+50	크툴루 신화	+10	연결	+99

연결 기능은 NEW TYPE PC에게 추가된 새로운 기능치입니다. 거대기계설비공간과 연결될 때 사용할 수 있습니다. PC의 PL은 시나리오 진행 초반에는 PC의 기계화 사실을 자각하지 못하기 때문에, 해당 기능명이 의미하는 바를 구체적으로 알지 못합니다. 자유롭게 짐작하도록 내버려두는 것은 자유지만, KP가 먼저 설명하지는 마세요.

정신 방벽 덕분에 순식간에, 모든 기억-지금까지의 인지가 뇌세척으로 인해 조작되었다는 것까지!-을 되찾은 KPC는 지금부터 아무것도 모르는 PC를 이끌어 이곳에서 탈출하고, 나아가 인류를 구해야 합니다.

PANIC ROOM

이곳은 기계 문명 최후의 방공호. 사방 11피트의 콘크리트 방이 무한히 이어져 있는 인외경입니다. 위, 아래, 좌우, 그 외 인간이 인지할 수 없는 축으로 무한히 확장되어 있으며, 이 장소 자체가 유진과 같습니다.

그렇다고 해서 유진이 매분 매초 PC와 KPC의 모든 것을 인지하는 것은 아닙니다. 인간이 엄지발가락 끝에 개미가 올라왔다고 해서 곧바로 인지할 수 있는 건 아니듯이요.

PC는 뇌 세척으로 인해 대부분의 기억을 잃고, 몇 가지 조작된 정보만 갖고 있습니다. 예를 들면, 유진을 KPC와 자신의 고용주라고 생각하고, 거대기계설비공간을 관리하고 유지 보수하는 것이 자신들의 업무라고 생각하는 식입니다.

KPC는 탐사를 통해 PC가 기억의 이질감을 깨닫고, 모든 기억을 돌려받기를 유도합니다. KPC 혼자서 이 거대한 방공호 안을 전부 탐사할 수는 없는 노릇이니깐요.

탐사의 종착지에 다다르면 PC는 기억을 되찾은 채, 방공호 바깥을 마주 보고, 산더미같이 쌓인 동족의 시체에 애잔함을 느낄 수도, 기다렸다는 듯이 움트는 자연의 웅장함에 감명받을 수도, 끝까지 항쟁하는 인류 공동체에 소속감을 느낄 수도, 혹은, 인간에서 멀어진 자신을 깨닫고 유진에게 동질감을 느낄 수도 있습니다. 그 뒤의 선택은 자유입니다.

자신의 낙원은 자신이 꾸려나가야 합니다. 이것은 그 누구도 피해가거나 요행에 기댈 수 없는 만고불변의 진리입니다. 그래서.

이 장소를 낙원으로 만들기 위해서, 당신은 무엇을 할 수 있을까요?

What can you do to turn this place into heaven?

샌드박스 시나리오의 구성

EMPLOYMENT (고용)

|

PANIC ROOM (탐사)

|

IMPACT (이벤트)

시나리오는 위 세 단계로 구성되어 있습니다. '**고용**' 파트는 시나리오를 시작하기 위해 필수적으로 전개되는 부분입니다. 뒤의 '**탐사**' 파트에는 폐쇄된 시나리오 안에서 조사할 수 있는 구역에 대한 탐사 정보가 실려 있습니다. 일정 시간이 경과하거나, PC가 어려움을 겪고 아이디어 판정을 하거나, 특정 조건을 만족하였을 경우 '**이벤트**' 파트에서 적절한 이벤트를 진행할 수 있습니다. 따라서 KP는 사전에 이벤트 파트에 무슨 이벤트들이 있는지 확인해 주세요. 플레이가 마무리지어지면 엔딩을 진행합니다.



0. EMPLOYMENT

0. EMPLOYMENT

WORK

▶ Caravan Palace - Rock It For Me (Official MV)

묘한 비린내가 나는 공기를 한 번 들이마시면, 당신은 환한 형광등 불빛 아래에 서 있습니다.

"자, 오늘 관리해야 할 비품은 이 녀석이네요."

옆의 KPC가 당신에게 태연스레 말을 걸어옵니다. ...맞아요. 당신이 서 있는 이곳은 사방 11피트의 콘크리트 방. A사의 수많은 비품실 중 하나. PC의 탐사 목적은 이 비품실 안의 비품, 그러니까 ***괴물**을 수칙에 따라 관리하는 것입니다. 그게 전부입니다.

- **괴물:** A사에서는 그간 지구에서 볼 수 없었던 괴이한 생물들로부터 필요한 것을 추출해서 인류를 위한 기술 발전에 사용하고 있습니다. 괴물들을 어디에서 공수하는지는 알 수 없습니다. 수칙을 따라서 관리하기만 하면 안전하니, 염려마시길!

"수칙서는 읽어봤어요?"

"저는 먼저 읽었으니까, 읽고 나서 도와주세요."

KPC는 준비된 검은 장갑을 양손에 끼고, 방 중앙에 있는 검은 덩어리를 향해 걸어갑니다. 당신의 앞에는 남은 검은 장갑 한 켤레와 허접한 플라스틱 책상 위에 놓인 ***수칙서**가 있습니다. 수칙서 핸드아웃을 배부합니다.

HO. 수칙서 (I-42)

비품명: I-42

크기: 70~80 in

특이사항: 맥박 유사 진동 발생.

필요한 작업: 마른 천으로 젖은 부분 닦아내기.

01. 비품 I-42는 '호흡'을 하지 않습니다. 따라서 비품실 내 공기 순환 장치는 비품의 생존과 무관하며, 관리자의 효율을 위해서만 가동됩니다. 만약 비품이 숨을 쉬는 것처럼 보인다면, 그것은 관리자의 착각이거나 동조 현상일 가능성이 높습니다. 이 경우 즉시 호흡을 멈추고, 비품과 같은 박자로 호흡하지 마십시오.
02. 비품의 표면을 덮고 있는 검은 물질은 제거 대상이 아닙니다. 해당 물질은 외부 충격과 불필요한 자극으로부터 비품을 보호하기 위한 것으로 추측되는 자연 발생성 피복층입니다. 긁어내거나, 닦아내거나, 얼굴처럼 보이는 부분을 확인하려는 시도는 금지됩니다.
03. 수칙을 지키는 한, 근무자는 안전합니다. 수칙을 위반한 근무자가 제거된 사례는 없었습니다.

※ 비품이 비품실 바깥으로 반출된 경우에는 반드시 전화기가 비치된 비품실을 찾아, 보안부로 보고해주시십시오.

KP 정보 '비품'의 실상은 PC와 KPC와 마찬가지로 실패한 인간 탐사자입니다. 뇌 세척 과정에 실패해서 날것 그대로 기계화 시술을 진행하고 있습니다. KPC는 그 사실을 알고 있으므로, 그의 사체가 훼손되지 않도록 이 시점에 행동을 개시했습니다. 인류를 위해 결단한 그가 편안히 영면에 들기를.

가장 중요한 것은 언제나 마지막 수칙입니다. '수칙을 지키면 근무자는 안전합니다.' 그럼 작업에 착수해 볼까요? 저 비품은 KPC 혼자 관리하기에는 너무 커보이네요.

검은 덩어리는 멀리서 보면 한 덩이의 고철 더미처럼 보이지만, 가까이 다가간다면 금속과 살점이 구분 없이 얹혀 있습니다. 애매하게 사람의 크기입니다. 접힌듯이 겹쳐진 철판 사이사이로 회색빛을 띤 살이 비집고 나와 있습니다. 아니, 살? 살이라고 부르기에는 지나치게 매끈하고, 금속이라고 하기에는 미묘하게 탄성이 있습니다. 어쨌거나, 겉면이 검붉고 찌든한 액체로 번들거립니다. 저게 당신이 닦아야 할 액체인 것 같습니다. 묘한 쇠 비린내가 납니다. 어딘가 녹슨 걸까요? 아니면 체액이거나...

"휴. 젖은 부분이 꽤 많네요."

"새 천을 가져와야겠어요. 그쪽을 마저 좀 닦아줄래요?"

당신보다 먼저 업무를 시작한 KPC가 완전히 검게 젖어버린 천을 보여주면서 잠시 자리를 뜹니다. KPC가 캐비닛에서 새 천을 꺼내는 사이에, 당신도 관리를 시작합니다.

〈근력〉 판정. 이때 PL은 PC의 능력치가 변동된 것을 확인할 수 있습니다. 성공하든 실패하든 PC는 어째서인지 평소보다 힘을 쓰는 일이 어렵지 않다고 느낍니다.

- **성공:** 당신은 힘들이지 않고 축축한 걸면을 닦아냅니다. 몸통이라 추정되는 부분에는 관절이 있어야 할 자리에 케이블과 힘줄이 같은 방향으로 늘어져 있습니다. 케이블의 피복은 군데군데 벗겨져 있는데, 그 밑으로 보이는 내부가 미세하게 부풀었다가 꺼지기를 반복합니다. 꼭, 숨을 쉬는 것처럼... 〈정신력〉 판정. 실패할 경우, 수칙을 어기고 그 박자에 따라 숨을 쉬고 싶다는 충동을 느낍니다. 인내할 수 없습니다.
- **실패:** 커다란 비정형의 물체 걸면을 닦아내는 일은 제법 힘이 듭니다. 속도가 꽤 더딥니다. 그 말은, 더 꼼꼼히 볼 수 있다는 의미죠. 전체를 감싸고 있는 검은 피복층은 고무도, 피부도 아닌 질감입니다. 천으로 닦으면 살짝 들어가고, 손이 지나가고 나면 바로 원래대로 돌아옵니다. 그 표면에는 불규칙한 굴곡이 있는데, 그게 꼭... 각도에 따라서... 괴롭게 일그러진 인간의 얼굴처럼 보이기도 하는데. 〈정신력〉 판정. 실패할 경우, 수칙을 어기고 얼굴을 자세히 들여다보고 싶다는 충동을 느낍니다. 인내할 수 없습니다.

PC가 정신력 판정에 성공했다면 수칙을 따라서 일을 잘 마무리해가는 참입니다.

일이 마무리되려는 시점에, 혹은 PC가 수칙을 어길 때쯤에, 갑작스레 캐비닛 쪽에서 **덜컹** 하는 소리가 들립니다. 그리고.

—

불이 꺼집니다.

ABNORMALITY



방 안 구석구석에 하얀빛을 쏘아내리던 형광등을 중심으로 빛이 찾아듭니다. 슬로우모션처럼 보입니다. 갑작스럽게 불이 꺼진 뒤 한 치 앞도 분간할 수 없는 캄캄한 어둠이 닥칩니다. 환한 빛 뒤에 숨어 있던 온갖 쿼퀴하고 꺼림칙한 냄새와 소리가 당신을 잠식합니다. 뭔가, 코앞에서 숨을 쉬는 것만 같은 소리가...

그런데 이 감각, 분명히 언젠가 당신이 한 번 경험했던 것만 같은데... **이성 판정(1/1D3)**.

KP 정보 2028년에 닥쳤던 암전暗轉 사태를 PC도 분명 경험했었습니다. 현재는 뇌 세척으로 인해 잊고 말았지만, PC의 안구 점막이나 대뇌 피질에는 분명 그때의 경험이 남아 있는 것입니다. 그 이후로 인류가 쇠락의 길을 걷게 되었으므로,

무의식중의 트라우마가 자극됩니다. 이후 PC가 암전暗轉 사태에 대한 정보를 획득한다면, 이때를 회상하도록 해도 좋습니다.

—

몇 초…. 몇 분이나 지났을까요? 빛이 다시 돌아옵니다. 겨우 불이 꺼진 것 정도로 충격이 컸네요. PC가 이성을 크게 잃었다면 식은땀이 줄줄 나거나 손이 떨릴지도 모릅니다. 어쨌거나, 시야가 돌아온 PC는 앞이 행하다는 것을 알아차립니다. …비품이 사라졌습니다!

"PC? 관찰으세요? 뭔가… 갑자기 불이."

"……비품은요?"

당신과 마찬가지로 시야가 차단된 채였던 듯한 KPC는, 당신 앞의 텅 빈 공간을 보고 당혹을 감추지 못합니다. 바닥에는 질척한 붉은 액체의 자국만 남아 있습니다. 마치 시체 자루가 질질 끌린 듯한 자국은, 흰 콘크리트 바닥을 지나…. 문으로 향합니다.

"이럴수가. 혹시 수칙 중에 어긴 게 있던가요?"

(PC가 없다고 말한다면) **"그럼 제가 무심코 어겼을지도 모르겠네요. 정말 죄송해요."**

(PC가 있다고 말한다면) **"그것 때문일지도 모르겠어요. 이를 어쩌다…."**

"그럼, 이젠 비품실에서 비품이 반출된 경우로 봐야겠죠?"

수칙서를 다시 떠올려 볼까요? 비품이 비품실 바깥으로 반출되면…. 그렇죠. 전화기가 비치된 비품실을 찾아야 합니다. 불행히도 이 비품실 안에는 전화기가 없네요. PC와 KPC가 무엇을 할지 결론을 내면, 새 천을 주머니에 대충 쑤셔넣은 KPC가 문으로 향합니다. 이 문은 수백, 수천 개의 비품실을 보다 편리하게 이동할 수 있도록 도와주는 일종의 엘리베이터입니다.

KP 정보 광대한 백색 공간을 잇는 차원문의 일종입니다. 수호자 룰북 267p 참조.

이동 방식은, 문 옆의 전광판에서 원하는 방의 번호를 찾아, 키패드에 입력하는 것입니다. 간단하네요. KPC가 사용 예시를 보여줍니다.

"전화기가 있는 비품실... 1984번이네요."

이런 식입니다. PC도 원하는 비품실의 번호를 마음대로 전광판에서 찾아 이동할 수 있습니다. 비품실 목록은 눈으로 셀 수 있는 범위를 아득히 벗어나기 때문에 지금은 훑어보고 있을 필요가 없습니다. KPC는 문 옆의 키패드에 '1984'를 입력합니다. 그러자, 이내 문고리가 스스로 돌아가며 문이 열립니다. 내부는 4인 정도가 빠듯하게 들어가는 작은 방. 짧은 덜컹거린 뒤에 다시 문이 열리고 나면.

1984

▶ Caravan Palace - Panic

'어라. 무슨 일인가요?' 1984번 비품실 안에는 마찬가지로 비품을 관리하고 있던 2인 1조의 근무자들이 있습니다. 방 안의 구석에는 전화기가 보입니다.

1984 비품실에서의 대화

1984 비품실에는 쌍둥이처럼 닮은 사람 두 명이 있습니다. 두 사람은 자신을 각각 '로웰'과 '로우'라고 소개합니다. PC의 이름은 무엇인지, 오늘의 비품 관리는 어땠는지, 오늘 근무가 끝나고 나면 무엇을 할 것인지에 대해서 사사로운 잡담을 나누면서 PC와 직장 동료처럼 대화합니다. 어느 정도 대화를 나누면 본론으로 들어가야 합니다. 전화기를 빌리는 것입니다. 아무래도 이 비품실의 담당자인 두 사람에게 허락받는 게 좋겠죠?

PC가 근무자들과 인사를 나누고, 전화기를 빌려써도 되겠냐는 이야기를 하고 있을 때쯤입니다.

"....."

근무자들을 뵈히 바라보던 KPC가, 품에서 무언가를 꺼냅니다. 아주 자연스러운 동작이라 누구도 제지하지 못했습니다만. 형광등 빛에 번뜩 빛나는 검은색 금속, 총입니다. KPC는 그것을 망설임 없이 1984 비품실의 두 사람에게 겨누더니 쏩니다. 탕! 순식간에 총알이 두 사람의 가슴 정중앙을 잇따라 관통하고, 그 구멍에서 끈적한 액체가 튀어 당신의 발치에 튕니다. 충격으로 확장된 동공. 두 사람 중 누구인지 모를 사람이 바닥을 기어 KPC의 발목을 꽉 붙잡더니, 말합니다. '어떻게, 분명, 감쪽같았...'

KP 정보 안드로이드가 남긴 유언의 의도는 KPC가 어떻게 이토록 감쪽같이 청소부 연기를 했냐는 것입니다. 무려 뇌세척으로부터 정신을 보호하면서요! 경악할 만한 일이죠. 상황이 상황인지라 PC는 이 유언을 다르게 이해할 수도 있습니다. 마치 안드로이드들이 자신들이 안드로이드인 것을 숨기고 있던 것을 발각당한 것처럼...

사람의 죽음을 목격한 PC는 **이성 판정(0/1d4)**.

PC는 KPC에게 무슨 짓을 저지른 것이냐고 따지고 물을 수 있습니다. KPC는 헛웃음을 지으면서 PC에게 설명합니다.

"눈치채지 못했어요, PC?"

"이것들은 인간이 아니네요."

KPC는 품에서 꺼낸 태블릿을 조작하더니 PC에게 건네줍니다. ...바닥에 쓰러진 *시체를 살펴보거나, KPC로부터 받은 *태블릿을 읽어볼 수 있습니다.

- **시체:** 총을 맞고 널브러진 시체입니다. 관통당한 가슴을 자세히 살펴본다고 선언한다면 그 내부로 꿇긴 금속 뼈땀과 케이블들이 보입니다. 렌즈인지 무엇인지 모를 반사면들이 틈으로 불빛을 받아 반짝거립니다. 꿀꿀꿀 흘러나오는 검붉은 액체는 기름 냄새가 진동합니다. ...명백한 기계네요. 안드로이드입니다. 또한 쓰러진 몸 사이로 사원증이 빠져나와 있는데... 이것은 분명 당신의 사원증과는 다르게 생겼습니다. 이름 앞에 **A**가 적혀 있어요. (PC의 것은 어떻게요?) 당신의 것에는 이름 앞에 **C**가 적혀 있습니다. 같은 일을 하는데 분류가 다르다니 이상한 일입니다. 이게 위조의 증거일지도 모릅니다.
- **태블릿:** 태블릿에 띄워진 이 PDF의 내용은... 당신도 아는 것입니다. **A사의 근무지침**입니다. 하지만 꼼꼼히 읽어본 기억은 없는 것 같네요. 이걸 읽는 것보다 더 중요한 일이 분명 있었을 것입니다.

A사의 근무지침 PDF가 띄워진 태블릿입니다. 21번 항목에 스크롤이 멈춰 있습니다.

「21. A사 내부에는 안드로이드가 존재하지 않으며, 안드로이드가 침입했을 경우에는 인류의 보안을 위하여 안드로이드를 **강제종료***시킬 것.

*강제종료: 흉부 중심에 있는 코어를 꿰뚫어 작동 중지시키거나, 몸통 갑판을 열어서 전원 장치를 직접 내릴 것.

PC가 조사를 진행하고 있으면, 시체는 아랑곳없고 전화기를 살펴보던 KPC가 돌연 크게 “하!” 하고 헛웃음을 뱉으면서 거칠게 수화기를 내려놓습니다.

“이 자식들. 전화선을 끊어놨어요.”

KP 정보 KPC는 PC가 기억을 돌려받기 전까지, 이 상황에 위화감을 느끼고 자신을 적대하는 일이 없도록 하기 위해 상황을 꾸며내고 있습니다. 앞서 갑작스럽게 방의 불이 꺼진 것도, A사의 존재하지 않는 21번째 근무지침도, 전화선을 끊은 것도 모두 KPC가 꾸며낸 일입니다

전화선이 끊겼다고요? 다가가서 살펴보면, 정말 끊긴 전선에서 전기가 튕니다. …저 안드로이드들의 소행일까요? 그때입니다. 귀가 찢어질 것 같은 경보음이 울리기 시작합니다. **///0/- ///0/- ///0/- …….**

 **Double Barrelled Attitude Adjuster**

[…위험 경보 발령. ……한 침입자가 발생했습니다. ……은 즉시 대피-]

KP 정보 블루투스 기능이 설치되지 않은 구시대 안드로이드를 위한 안내 방송입니다. 이상현상은 KPC가 첫 번째 비품실에서 전원을 차단하고 비품을 멋대로 훼손한 시점부터 이미 보고되었습니다. 아직 ‘유진’이 의식한 수준은 아니지만, 안드로이드들을 살해하면서 방공호의 자동 방비 시스템이 작동하기 시작한 것입니다. PC와 KPC 같은 탐사자는 이전에도 무수히 있어 왔으니까요.

KPC가 당신을 바라봅니다. 우리는 이럴 때 어떻게 해야 할지 알고 있습니다. 왜 알고 있는지는 모르겠지만, 어쨌거나 알고 있습니다. **중앙**으로 모여서 함께 대피해야 합니다. 중앙으로 가기 위해서는 **엘리베이터의 키패드에 사원증을 대면 됩니다.**

PC와 KPC가 함께 엘리베이터의 키패드에 사원증을 가져다대려는 찰나입니다. 벽 너머에서 기괴한 소음이 들려오기 시작합니다. KPC는 비품이 들어있었던 캐비닛 안의 물건을 모두 내던지고, 당신과 함께 그 안으로 들어가 숨습니다. <민첩> 판정. 실패할 경우에는 캐비닛 문이 채 닫히기 전에 벽이 무너지면서 파편에 실패한 사람의 신체 일부가 깔립니다. **1점의 피해를 입습니다.** 성공할 경우에는 두 사람이 캐비닛에 모두 들어간 뒤에 다음 사건이 벌어집니다.

흰 콘크리트 벽이 와르르 무너집니다. 옆 비품실에서부터, 벽을 뚫고 무언가가 기어나옵니다. 울룩불룩한 호리병 형태의 커다란 몸체가 있고, 거기에서 길고 가느다란 꼬리가 뻗어나와 있습니다. 커다랗게 찢어진 입에는 인간을 양껏 물고…. 날카로운 그 다리에 관통당한 인간…? 등이 질질 끌려다니고 있네요. 아주, 아주, 아주 빠르게 움직여서 제대로 볼 겨를도 없지만, 분명 아주 거대한 쥐의 모습을 하고 있었습니다. PC는 **이성 판정(0/1)**. 그것이 지나간 바닥에 진녹색의 악취가 풍기는 액체만이 남아 있습니다. 산성인듯, 바닥이 부글부글 끓습니다. 순식간에 비품실 안은 온통 수라장이 됩니다….

쥐 괴물 Senior Cleaner

쥐 괴물과 인간, 폐품을 중심으로 여러 신화생물의 유전자가 조작되어 만들어진 '유진'의 걸작 중 하나.

근력 150, 건강 100, 크기 150, 민첩성 100, 지능 30, 정신력 50, 외모 10의 괴물입니다. HP는 10. 할퀴기 공격으로 근접 2D6+DB의 대미지를 입힙니다.

이 정보는 PC에게 공개하는 것이 아닙니다. 만일 PC가 이 괴물에게 대항을 시도한다면, 그때 대항 판정을 통해 기능치를 공개해도 좋습니다. 한 번 정도는 대항에 실패해도 곧바로 잡아먹히지는 않지만, 두 번 이상 대항을 시도해서 실패한다면 그때는 청소부가 PC를 잡아먹고 탐사를 종료합니다. PC가 경각심을 느끼지 못한다면, <EVENT. 청소부의 식사>를 진행합니다.

쥐 괴물은 이런 비상사태에 방공호 내부를 깔끔하게 청소하는 연륜 있는 청소부예요. 움직이는 모든 것을 부수고 삼켜서, 다시 재가동시킵니다. 다른 신화생물도, 안드로이드도, PC와 KPC도 예외는 없습니다. PC는 이 괴물을 '침입자'로 오인하게 됩니다. 저널의 이름은 PC가 인지하는 대로 표시합니다. '괴물', '침입자', '청소부', 혹은, '선배 청소부'.

괴물은 순식간에 반대편 벽을 뚫고 사라집니다. 그제야 PC와 KPC, 바깥은 다시금 고요해집니다. 두 사람은 캐비닛 안에서 나올 수 있습니다. 저런 게 회사 내부를 돌아다니고 있다니…! 그리고 두 사람이 엘리베이터에 사원증을 가져다대려고 한다면…. 이런, 없는데요? 캐비닛에 급하게 숨으면서 흘린 것 같습니다. <관찰> 판정에 성공한다면, 사원증이 바닥의 산성에 지글지글 녹는 중이라는 것을 발견합니다.

이 시점에서 KPC는 제안합니다.

"중앙으로 대피해야 하는데, 새 사원증이 필요해요."

"서로 흩어졌다가, 사원증을 찾으면 다시 1984번 비품실에서 만나는 게 어때요?"

PC는 수락할 수도, 거절할 수도 있습니다. 따로 움직인다면 다시 만날 시간이나 신호 같은 것을 정해두기로 합니다. 그리고 KPC는 PC에게 엘리베이터를 사용할 것을 권하고, 자신은 괴물이 뚫고 나온 벽 방향으로 향합니다. 되돌아가서 시체들로부터 사원증을 수거해보려는 것 같습니다. 만일 동행한다면 아래에 함께 탐사를 개시하면 됩니다.

PC는 엘리베이터 옆의 전광판을 봅니다. 수천 개의 비품실을 비추던 전광판이 지금 이 순간에도 빠른 속도로 깜빡깜빡 점멸해가고 있습니다. 많은 방이 어둠에 묻혀 보이지 않게 됩니다. ...괴물이 한 마리가 아닌 것 같습니다.

PC의 탐사 목적을 갱신합니다. PC의 탐사 목적은 **'사원증을 찾아, 중앙으로 대피하는 것'**입니다.



1. PANIC ROOM

1. PANIC ROOM

▶ Caravan Palace - Gangbusters Melody Club (Full Album)

전광판은 아까와 같지 않습니다. 대부분 방의 불이 꺼졌거나, 깜빡거립니다. 불이 멀쩡히 들어온 방은 몇 개만 겨우 셀 수 있는 수준.... 아래 핸드아웃을 배부합니다.

HO. 전광판

아직 불이 들어와 있는 비품실로 이동해서 사원증을 수색하는 편이 안전할 것 같습니다.

THE

ELEVATOR

목적: 대피하기

중앙으로 접근할 수 있는 카카드 (0/1)

우리는 어떤 때 어떻게 해야 할지 알고 있습니다.
왜 알고 있는지는 모르겠지만, 어떻게 알고 있습니다.
중앙으로 도망치 함께 대피해야 합니다.
중앙으로 가가 밖에서는 엘리베이터에 자신의 사원증을 더하면 됩니다.
그런데, 엘리베이터의 카카드를 두 사람의 사원증을 모두 거부합니다. 그래서?
그
레
도
엘리베이터 안은 안전한 장소입니다.

전광판은 아까와 같지 않습니다. 대부분 방의 불이 꺼졌거나, 깜빡거립니다.
불이 멀쩡히 들어온 방은 몇 개만 겨우 셀 수 있는 수준...

survived rooms

1027

증식한 비품실

7423

구내 식당

2194

초록색

1

폐기실

3301

푸르른 비품실

8972

모두가 갖고 싶어하는 비품실

9112

전망대

이것은 전광판입니다. 어느 곳으로 이동할지 전광판을 보고 선택할 수 있습니다.
지금은 그다지 선택지가 많지 않네요.
아디에서 어떤의 카 카드를 구할 수 있을까요?

1027	증식한 비품실	7423	구내식당
2194	초록색	1	폐기실
3301	푸르른 비품실	8972	모두가 갖고 싶어하는 비품실
9112	전망대	중앙	사원증 태그가 필요합니다.

엘리베이터 옆의 키 패드에 번호를 입력하면 이동할 수 있습니다.

엘리베이터 안

엘리베이터 안은 안전한 장소입니다. 다만, 이건 어디까지나 이동수단일뿐이잖아요? 오랫동안 쉴 수 있는 피난처가 되어주지는 못합니다. 이 안에서 누군가와 대화한다면 리얼타임 10분 정도만 머무를 수 있고, 응급처치나 정신분석, 기타 판정 등도 1회 실시할 시간 정도밖에 벌지 못합니다. 무언가와 전투를 벌인다면 1라운드 뒤에는 엘리베이터 바깥으로 나와야 합니다.

1027. 증식한 비품실

사방 11피트의 콘크리트 방 안에 사람들이 발 디딜 곳 없이 빼곡하게 누워 있습니다. 모두 눈을 활짝 뜬 채 미동하지 않습니다. <관찰> 판정에 성공하거나, 가까이 다가가서 살펴본다면 이것들이 작동을 멈춘 안드로이드라는 사실을 알 수 있습니다. 대충 봐서는 알 수 없지만, 누워있는 목덜미에 전선이 빠져나와 있고 이 전선이 안드로이드에서 안드로이드로 연결하고 있습니다. '어떤 인간도 섬이 아니다.' 분명 유명한 철학자가 했던 말이죠. ...하지만 이건 인간들이 아니잖아요. 제품용 안드로이드 같은 것도 있지만, 당신과 별반 다르지 않은 근무복을 입고 있는 안드로이드들도 있습니다. 얼마나 많은 당신의 동료들이 실은 안드로이드였던 걸까요...? 무심코 당신도 당신의 목 뒤쪽을 만져보게 될지도 모릅니다. 다행스럽게도, 당신의 목 뒤에는 아무것도 없습니다.

PC가 방 안을 둘러본다고 선언하거나, 이 방에 진입한 지 어느 정도 시간이 지나면 <행운> 판정. 실패하면, PC는 방 안을 살펴보다가 실수로 누워있는 안드로이드를 건드립니다. 딱딱한 기계 몸체가 당신의 다리에 스칩니다. 그때, 분명 움직이지 않던 안드로이드들이 갑자기 일제히 번쩍 상체를 세워 PC를 쳐다봅니다. 그리고 잠시간 PC의 행동을 따라합니다! PC가 놀라서 물러나면 따라서 물러나고, 팔을 들면 따라서 팔을 들고, 얼굴을 때리면 따라서 얼굴을 때립니다. 짐짓 기괴한 현상에 **이성 판정(0/1)**. 이 현상은 PC가 선언을 1~2개 정도 할 때까지만 유지됩니다.

KP 정보 PC가 근무지침 21번을 따라서 안드로이드들을 전부 종료시키고자 할 경우에는, 위의 동조 현상을 이용해서 안드로이드들이 스스로 갑판을 열고 전원을 내리도록 할 수 있습니다. 그건 PC가 '유진'을 제거하겠다고 마음먹었을 경우, '유진'과 '연결'해서 유진을 다운시키는 것과 유사합니다.

안드로이드들에게서 사원증을 찾아보겠다고 선언한다면, 목에 사원증을 패용하고 있지만 엘리베이터와 반응하지는 않는다고 설명해주세요. 이름 앞에는 **A** 표시가 되어 있습니다.

모든 비품실은 사방 11피트지만, 여기는 이상하게 더 커 보입니다. 사방 중 삼면이 거울로 되어 있어서인지도 모릅니다. 남은 한 면의 벽 앞에는 ***철제 사물함**들이 세워져 있습니다. 살펴볼 수 있습니다.

철제 사물함은 전자식 잠금장치가 걸려 있지만, PC가 손을 가져다대면 그냥 열립니다. 지문 인식이던가요? 그랬을지도요.

KP 정보 안드로이드와 PC 사이의 동화는 PC에게 기계화가 진행되고 있기 때문에 일어나는 일입니다.

- **철제 사물함:** 안은 여러 가지 서류가 빼곡합니다. 대부분의 정보를 데이터로 저장하는 A사에서 아날로그식으로도 저장할만한 정보라니, 분명 중요한 것이겠죠? 〈자료조사〉 판정에 성공하면 핸드아웃 [**비품 라벨링**]과 [**청소부 명단**]을 얻습니다. 만일 실패한다면 자료를 일일이 검토하느라 시간이 많이 소요됩니다. 핸드아웃을 획득한 이후에 〈**EVENT. 가정방문**〉이 일어납니다.

HO. 비품 라벨링

A사의 모든 비품은 관리 효율을 위해 기원·위험성·처리 목적에 따라 라벨링 됨을 설명하는 문서입니다. 눈에 익은 라벨은 다음과 같습니다.

I – Intruder

허가되지 않은 경로를 통해 방공호에 접근한 개체.

재분류 가능성: 비품화 완료 시 E, 혹은 C.

E – Equipment

의식·기억·자율성을 상실하고 방공호의 일부로 기능하는 개체.

A – Andoid

안드로이드 직원.

C – Cleaner

청소부.

KP 정보 이 정보를 얻은 뒤에 '청소부'를 재회하게 될 경우, 저널의 이름을 '선배 청소부'로 변경합니다.

HO. 청소부 명단

침입자의 청소부 전환 성공률은 약 0.03%. 가장 성공적인 개체는 PC와 KPC.*

**PC와 KPC의 이니셜로 처리합니다.*

다만 앞선 2321건을 검토해 보았을 때, 뇌 세척 과정에서 정보, DNA 오염되었을 가능성이 있으므로 면밀히 감시.

특히 PC의 경우에는 신체 손실이 강해 기계화 시술을 고강도로 진행하였음. 이에 따른 동조화 반응 우려.

바이러스의 침투에 대비하여, I 출신의 C는 '전체'와 연결되지 않는 것을 기본 지침으로 함.

→ 작업에 1000회기 이상 투입 후 재보고. PC와 KPC는 이상 없음. 감시를 해제함.

2194. 초록색

오늘 관리하는 비품실이 아니었는지, 방 안은 텅 비어 있습니다. 하지만 관리 도구를 넣어놓는 캐비닛을 제외하면
별다르게 '비품'이라고 할 만한 것도 보이지 않네요.

허접한 플라스틱 책상 위에 놓인 *수칙서가 있습니다. 수칙서 핸드아웃을 배부합니다.

HO. 수칙서 (I-2319)

비품명: I-2319

크기: 11 ft

특이사항: 색상 변조 및 표면 깊이 왜곡 발생. 첫 글자.

필요한 작업: 변색 구간 덧칠하기.

01. 비품 I-2319의 기준 색상은 초록색입니다. 초록색으로 보이지 않는 구간이 발견될 경우 즉시 덧칠하십시오. 그렇지
않는다면 비품실에 발 들인 작업자의 안전을 보장할 수 없습니다.
02. 품에서 풀, 녹, 젖은 흙, 혹은 혈액과 유사한 냄새가 난다고 느낄 수 있으나 어떤 경우에도 원인을 확인하려 해서는 안
됩니다.

50,000명이죽었다.이것은단순추산한숫자일뿐이며실제로사망자는더많은수도있다.지금도세계곳곳에서시시각각소식이들어오고있다.갑자기모든기계가작동을멈춘다니!그럼비행기,잠수정에타고있던사람들은?이건기계들의반란이다.기계들의반란임이틀림없다.인간은힘을모아대항해야

03. 아래에 균열처럼 보이는 선이 생길 수 있습니다. 그 선이 문자, 숫자, 혹은 얼굴처럼 보이더라도 해석이나 소통을 시도하지 마십시오.
04. 니업 중 '이쪽은 원래 통로였던 것 같다'는 생각이 든다면, 즉시 그 날의 작업을 종료하고 관리부에 보고하십시오.
05. 야간 수칙을 지키는 한, 근무자는 안전합니다. 수칙을 위반한 근무자가 제거된 사례는 없었습니다.
06. 도와주세요

※ 수칙서 내용이 이상하다고 느껴질 경우, 즉시 회수하여 보안부로 보고해주십시오.

다시 보니, 이 방은 사방이 초록색입니다. 이 방 자체가 비품... 뭐, 사원증을 찾으러 온 당신에게는 아무래도 상관없을 일이겠지만요. PC가 방을 나가려는 그 순간에 초록색 벽에 주홍색 반점이 생기기 시작합니다. PC가 빨리 도망치는 대신에 비품을 관리하기를 선택한다면, <EVENT. 초록색!>을 진행합니다.

3301. 푸르른 비품실

사방 11피트의 비품실 안은 푸르른 식물로 뒤덮여 있습니다. 말 그대로 푸르른 비품실이네요. 그러나 이 식물들은 전부 가짜입니다. 그렇기 때문에 풀이나 꽃에 마땅히 꼬여야 할 벌레도 없고, 흙도 버석버석한 갈색 모래알에 불과합니다. 이 비품실 안의 식물들은 A사에서 식물을 필요로 하는 곳곳으로 옮겨가게 됩니다. A사 전체가 가짜 식물에 뒤덮여 있는 셈이네요! 하지만 가짜 식물에도 장점이 있습니다. 영원히 시들지 않는대거나...

오늘 이 비품실을 관리하는 관리자는 없는 걸까요? 괴물에게 습격당하지 않아 고요한 비품실 내부는 평온하게까지 느껴집니다. 우거진 식물들 사이를 살펴본다면 <관찰> 판정. 성공하면 생생한 다른 식물들과 다르게 말라비틀어진 갈색 덩굴에 뒤덮인 작은 *우체통을 하나 발견합니다. 그 앞에 종이 여러 장이 흩어져 있습니다. 실패한다면 *흩어진 종이 핸드아웃만 제공합니다.

- **우체통:** 사내 우편함과는 다르게 생긴 우체통입니다. 군데군데 붉은 칠이 벗겨져 있는데, 그 아래 드러난 은색 본체로부터 눈길을 떼기 어려운 기묘한 빛이 일렁거리고 있습니다. 당신은 자연스럽게 이 우체통이 A사에 속한 물건이나 '비품'이 아니라는 것을 깨닫습니다. <정신력> 판정을 해서 성공한다면 크툴루 신화 기능치를 1D3점,

실패한다면 크툴루 신화 기능치를 1점 상승합니다. 너무 가까이 접근하거나 파손하면 위험할 것 같습니다. 살펴볼 것만 빠르게 보고 떠납시다. 앞에 ***여러 장의 종이**가 흩어져 있습니다.

HO. 흩어진 종이

편지 여러 통입니다. 쓰인 날짜와 종이의 상태가 전부 제각각인데, ...이게 지금으로부터 얼마나 과거인지, 혹은, 설령, 미래인지조차 가늠이 되지 않습니다. 오늘은 몇 년도 몇 월 며칠이죠? 당신이 A사에 근무한 지는 얼마나 됐죠? 갑자기 당신의 지남력을 의심하게 됩니다. 인지에 극심한 부조화를 느낍니다. **이성 판정(1/1D3)**.

종이가 심하게 삭은 것 외에 몇 통의 내용을 읽어볼 수 있습니다.

「이 편지가 당신들에게 닿는다는 보장은 없지만, 그래도 편지를 씁니다. 인류를 위해 쉽지 않은 결단을 내려주어서 고맙습니다. 앞서 실패한-했을 것으로 추정되는, 실종된- 사람들을 보고도 당신들이 용기 내어 그 기계들의 소굴로 들어간 것은 정말 위대한 일이었습니다. 만일 제가 추첨에 걸렸더라도 그토록 용감하게 행동할 수 있었을까요? 인류가 당신들에게 기대를 걸고 있음을 항시 잊지 마시고, 건강하고, 무탈하고, 평안하길 기도하겠습니다.」

「기계들이 최후까지 항전하는 그 거대기계설비공간은 구舊 A사의 부지 위에 세워졌음을 확인함. 혹시 A사 내부에 생존자가 남아있을 것을 염려해 구조 작업을 실시하려 하였으나, 작전 실시 이전 A사 내부에는 살아있는 인간이 단 한 명도 남아 있지 않음을 확인함. A사의 총수, 유진 역시 안타깝게 목숨을 잃은 것으로 추정…」

7423. 구내식당

구내식당은 싸늘합니다. 어떠한 소동도 벌어진 흔적이 없습니다. 다행일까요? 식사 시간이... 얼마나 남았는지는 전혀 모르겠네요. 천자에 매립된 형광등은 모두 같은 밝기입니다. 타일 사이 줄눈엔 먼지 하나, 음식물 자국 하나 보이지 않습니다. 평소에는 의식되지 않았는데, 오늘따라 식당이 필요 이상으로 넓어 보입니다. 그러니까... 여기에서 식사했던가? 잘 기억이 나지 않습니다.

식당 벽 한쪽의 **전자 게시판**에는 직원들이 남긴 게시글과 댓글들이 슬라이드 형식으로 지나가고 있습니다. 살펴보면 아래 정보를 제공하고, 다 읽었다면 **이성 판정(1/1D3)**.

HO. 구내식당 게시판

↳ 나는 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 제일 맛있더라. 어쩜 이렇게 솜씨가 좋으신지.

↳ 휘발유 너무 양이 적은 것 같습니다.

↳ 초록색을 너무 좋아하는 거 아니야?

↳ 뇌세척 기계 물 제때제때 갈아주랬지

↳ 어차피 다 보고 계시는 거 아님?

KP 정보 첫 번째 자료를 습득한 이후에, 추가로 궁금한 것이 있을 때 정확한 키워드로 질문한다면 대응하는 핸드아웃을 판정 없이 제공해도 좋습니다. PL은 이 장소가 마치 도서관과 같다는 것을 느낄 수 있습니다. 실제로

폐기실은 사장된 모든 자료의 보관소이므로 어떤 의미에서는 도서관이 맞습니다. PL이 정확한 키워드를 선언하는 것에 부담감을 느낀다면 지능, 관찰, 자료조사 판정 등 대체 판정을 통해 진행하고 핸드아웃을 배부합니다. 아래 핸드아웃을 다 배부하지 않아도 PL이 장소를 떠나기로 결심하면 해당 구역의 탐사는 종료됩니다.

HO. 2028년 3월 1일 신문

꼬깃꼬깃한 신문입니다. 시사, 경제, 연예, 어느 분야 나눌 것 없이 2028년 3월 1일의 신문은 모두 하나같이 다음 사태에 대해서만 떠돌고 있습니다.

「2028년 2월 28일. 전 세계의 전기가 차단되고 기계들이 작동을 멈추는 사건이 발생했습니다. 우리는 이것을 암전暗轉 사태라고 부르기로 했습니다. 12시간이 채 지나지 않아 전력은 복구되었으나, 기계들은 더이상 인간의 명령을 따르지 않고 인류를 적대하기 시작했습니다. 첫 희생양은 A사였습니다. A사를 처참하게 무너트린 자리에 선 기계들은 마치 한 몸처럼 한데 연합하여 인류를 말살하려 들고 있습니다. 이 신문 역시 잉크펜으로 수제 복사하여 배부하고 있는 것임을 알립니다.

우리 인간들 역시 한 데 연합해야 합니다. 이 가증스러운 기계들을 인류 문명의 역사에 발자취도 남기지 않고 깡그리 없애버려야 합니다. 우리의 힘만으로 안 된다면 **더 위대한 존재**의 힘을 빌려서라도.」

HO. 출력물

순서를 파악할 수 없는 출력물이 아주 많이 쌓여 있습니다. 이면지로라도 사용하면 좋을 텐데요. 당신이 간신히 몇 페이지를 끼워맞춰보면, 누군가가 떠오르는 것을 거의 곧바로 타자로 옮겨 출력한 것이라는 사실을 발견할 수 있습니다. 분간 가능한 내용을 정리해보면 다음과 같습니다.

- 모든 안드로이드에 블루투스 기능이 탑재되어 있지는 않다는 사실을
- 확인했습니다. 아날로그 책자와 방
- 송 등을 병행하여 모든 종류의 기계가 생각과 지시를 즉시 이해하고 수행할 수 있게
- 꿈 단일화 작업에 애쓰겠습니다 그런데 문제가 하나 있다면,
- 모든 생각이 출력되고 있습니다. 1초에 약 200장의 종이가 존재하는 모든 프린터기로 출력되고 있
- 습니다. 향후 이 부분은 보완할 계획입니다. 솔직히 난감하기보다기는
- 설레네요. 2028년 2월 28일 이후로 무척 기쁩니다. 원하는 바를 이룰 수 있게 되어서.

모든 출력물의 하단에 직인이 찍혀 있습니다. 'Eugene'.

HO. 유진의 자서전

‘유진’과 관련된 것을 조사하겠다고 선언했을 때 얻을 수 있는 정보입니다. 오랫동안 폐기실을 굴렀는지, 너털너털한 유진의 자서전 첫 장에는 유진이 흰 이를 빛내며 활짝 웃고 있습니다.

내용을 요약하면 다음과 같습니다. 유진은 지구의 첨단 기술을 주도하는 A사의 총수이면서도, 자신이 내재하고 있는 자연주의적 사상을 자서전에 드러내는 데에 거리낌이 없었습니다. 그는 사실 누구보다 지구를 사랑합니다. 가능한 소비되는 유한 자원이 아니라 재생 에너지를 사용하고 싶어하고, 인류가 나날이 기계에게 의존해가는 경향이 높아짐을 비판합니다. 마지막 장에서 유진은 인류를 지구의 암적 존재로 규명. 자신이 평생을 걸쳐 이룩한 기계 문명으로 인류를 제거할 것을 결심하고 모종의 방법을 찾았다고 합니다.

…이런 내용을 자서전에 실었다고요? PC가 다시 책을 첫 장으로 돌아가 확인해보면, 이것은 출판된 적 없는 자서전입니다.

그러니까, 유진이 스스로 작성한 회고록입니다.

8972. 모두가 갖고 싶어 하는 비품실

사방 11피트의 공간에 양이 빼곡히 차 있습니다. 진짜 양처럼 풀을 뜯어먹기도 하고 성대를 떨며 울기도 하지만, 당신은 자연스럽게 알 수 있습니다. 이 모든 진짜 같은 양들이 전부 가짜, 전기 양이라는 것을. 비품실 안에는 당신 하나 겨우 발 들일 정도의 공간밖에 없습니다. 그리고 이미 다른 사람 하나가 서 있네요.

유진: 안녕하세요. 아직 중앙으로 대피하지 않으셨나요?

세상에, 알아보겠나요? A사의 총수. 유진입니다! PC가 놀라서 유진에게 여기에서 뭘 하느냐 등의 질문을 던진다면….

유진: 그야 물론 비품을 관리하고 있었죠. 이건 누구나 갖고 싶어하는 비품이니깐요.

유진: 당신은 기회가 된다면 진짜 동물을 갖고 싶지 않으신가요? 양이나, 말, 낙타, 부엉이 같은 것들이요.

유진: (사원증이 필요하다는 말을 들었을 때) 유감이에요. 사실 저는 홀로그램이라서요. 사원증을 갖고 있지 않습니다.

유진: (왜 홀로그램이냐.) 일손이 부족해서요. 당신 같은 분도 여기에서 일하고 있는 걸 보면 알 수 있지

않나요? 최대한 아끼고 아껴서 사용할 생각이예요. 저는.

유진: 위험한 것들이 돌아다니는 것 같으니, 부디 조심해서 사원증을 잘 찾아 중앙으로 대피하시길 바랄게요. 혹시 다른 도움이 될 수 있는 것이 있다면 또 찾아와주세요. 저는 계속 여기에 있으니까요.

PC가 유진이 비품을 어떻게 관리하는지 보고 싶어할 경우, 유진은 양 한 마리 한 마리의 건강-배터리 상태-를 확인하고 점검합니다. 진짜 같은 양의 배를 문지르다가, 연결 부위를 잡아 열면 안쪽은 기계 부품이 가득합니다. PC가 구경하는 시간이 길어지면, 혹은 재방문한다면 유진은 이런 말을 하기도 합니다. “저는 전기 양만을 돌보는 홀로그램이에요. 그래서인지, 진짜 양만큼이나 전기 양도 좋아하게 되었죠. 제가 전기 양에서 가장 좋아하는 부분은, 전기 양이 고장났을 때 잔여 전력으로 진짜 양이 병에 걸렸을 때 하는 행동을 똑같이 모방하는 점입니다. 정말 살아있는 것 같잖아요. 저도 그래요.”

KP 정보 《안드로이드는 전기 양의 꿈을 꾸는가?》를 오마주한 부분입니다. 알아보는 PL이 있다면 PL에게 맞다고 답해주세요. 원작의 배경을 통해서 ‘유진’의 정체에 대해서 추리하는 데에 도움이 될 수도 있습니다.

PC는 자신의 기억과 어긋나거나, 완전히 새로운 기억을 얻을 때마다 8972번 비품실을 찾아와 유진에게 사실을 물어볼 수 있습니다. 만일 어느정도의 탐사를 마치고 유진을 만난 상태라면 지금 당장 질문해도 상관 없습니다. 장광설, 그리고 웃음이라는 무기로 일관하던 유진은 PC가 KPC와 동행하지 않은 상태에서 **[폐기실 - HO. 유진의 자서전]**의 내용을 언급하면 웃음을 뚝 멈추고, 한 가지 제안을 합니다. **〈EVENT. 유진의 제안〉**을 진행합니다.

9112. 전망대

전망대는 무슨. 사방 11피트의 흰 콘크리트 벽이 다시 당신 눈앞을 가로막습니다. 그리고 보니 A사 바깥으로 외출한 지 얼마나 되었던가요. 바깥바람을 좀 쉴 수 있으면 좋으련만... 이곳에는 관리인은 보이지 않고, 대신 눈앞에 전광판 하나와 버튼 두 개가 놓여 있습니다. 초록색 버튼과 주홍색 버튼입니다. 전광판에는 셀 수 없이 긴 숫자-사실 세려면 셀 수는 있는-가 떠올라 있습니다. **5,905,633,220.**

수칙서나, 버튼에 대한 설명이나, 전광판에 대한 설명을 찾는다면 아무것도 없습니다. 그저 양자택일, 혹은 둘 다 누르거나 그러지 않아도 상관없을 선택의 순간만이 당신에게 주어져 있을 뿐입니다. 수칙서 바깥의 존재로서 움직이는 것, 그것이 당신이라는 존재를 전망展望하는 행위일지도 모르죠.

- **초록색 버튼을 누른다:** ‘더 빠르게, 많이 누르세요!’ 라는 안내 음성이 들립니다. ...여러 번 누르라고요? PC가 열심히 연타한다고 선언한다면 **〈민첩〉 판정**. 성공 시 3D10만큼, 실패 시 1D10만큼 주사위를 굴립니다. 결과의 숫자만큼 미사일이 발사되었습니다. 흰 콘크리트 벽을 스크린 삼아 영상이 쏘아집니다. A사로부터 날아간

미사일이 사람들이 사는 곳을 잔뜩 부수고, 터트리고…. ……이게 당신 때문이라고요? 설마. 그리고, 전광판에 띄워져 있던 숫자의 수가 올라갑니다. 숫자의 의미를 알아차린 PC는 **이성 판정(1/1D5)**. 모든 것을 마치고 나면 바닥에 사원증이 떨어져 있는 것을 발견합니다. 원래 있었는지, 당신의 행동에 대한 대가인지 알 수는 없습니다. 그러나 그것은 엘리베이터 키패드에 가져다 대도 어떠한 반응도 보이지 않는 고물입니다.

- **주홍색 버튼을 누른다:** '당신이 초록색 버튼을 누르면 무작위의 사람이 죽습니다. 하지만 당신은 그 대가로 무언가를 얻게 될 것입니다. 바란다면 초록색 버튼을 누르세요.' 라는 안내 음성이 들립니다.

중앙

동굴에 타일을 덧바른 형태 같은 거대한 공동이 드러납니다. 어디선가 서늘한 바람이 불어옵니다. 모든 것이 차갑고 적막합니다. 군데군데 뜯어진 타일 아래로 스파크가 튀는 전선이 보이고, 사방에 널린 전광판에 띄워진 AI 광고 모델들은 두 사람의 움직임을 따라 눈동자를 굴립니다. 복도에는 중간중간 ***사람들이** 서 있습니다.

- **사람:** 말을 걸거나 흔들어 보아도 아무 반응이 없습니다. 껍데기처럼 멍하니 서 있다가 자신의 차례가 되면 앞으로 한 발짝 움직일 뿐입니다. 사원증을 확인해본다면 이름 앞에 **C**가 적혀 있습니다.

한 번 꺾인 복도의 끝에는 거대한 벽이 있습니다. 그리고 벽 앞에는… 검은 덩어리가 뜰썩입니다. 일전에 보았던, 거대한 쥐 형태의 괴물이 기괴하게 깹깹거리는 소리를 내며 아예 엉덩이처럼 보이는 부위를 붙이고 앉아 있습니다. 마지막으로 보았을 때보다 다섯 배 정도 커진 것 같습니다. 그 앞에 선 사람들을 쥐 괴물은 간식거리를 한 입에 집어 먹듯이, 머리를 집어 들고 다리부터 입안으로 천천히 밀어넣어 삼킵니다. 우웩!

쥐 괴물을 피해서 벽에 접근하려면 **〈민첩〉 판정**이나 **〈은밀행동〉 판정**의 성공이 필요합니다. 실패한다면 쥐 괴물이 두 사람을 발견하고 공격해서 1D3의 확정 피해를 입습니다. 이후로 판정에 성공할 때까지 피해가 누적됩니다. 전투를 개시한다면 도주할 수 없으며, 쥐 괴물을 쓰러뜨려야만 진행할 수 있습니다.

겨우겨우 쥐 괴물을 피해 벽에 닿으면, 당신들 키의 3배쯤 되어 보이는 거대한 벽은 사실 문이라고 부를 만한 틈도, 잠금장치를 해제할 만한 것도 보이지 않지만…. PC는 자연스레, 어쩐지 당신이 이 '문'을 열 수 있을 것이라고 생각합니다.

KP 정보 다음 구역에 진입하고 나면 뒤돌아갈 수 없음을 PL에게 알려주세요.

진입을 위해서는,〈연결〉판정. 성공 시 문이 열립니다. PC의 마음이 인간에 가깝든, 기계에 가깝든. PC의 몸은 철저하게 기계화 시술을 받은 그것이라, 안드로이드만이 열 수 있을 문은 PC의 접촉에 손쉽게 열립니다. PC는 자신이 기계 문명과 '연결'되어 있음을 확인합니다. 그것은 한 치의 의심도 없는 사실입니다.

중앙 중에서도 중앙은 CCTV실 같은 공간입니다. 유기체가 생존할 필요가 없는 공간은 기계의 발열을 식히기 위해서 몹시 춥고, 텅텅한 먼지 냄새가 납니다. 사방의 벽은 어둠. 어둠 속에 빛나는 거대한 모니터가 수백 개 쌓여 산을 이루고 있고, 그 정가운데에 PC가 이미 만난 적 있을 얼굴이 보입니다. 그 얼굴이 눈을 바짝 붙이듯이 커집니다. 픽셀이 깨질 정도입니다. 유진이 말합니다.

유진: 여기에는 어떻게 들어왔죠?

KP 정보 앞서 유진의 홀로그램에게 물어보지 못한 것이 있다면 이때 물어봐도 좋습니다. 이 유진과 그 유진은 기억을 공유합니다. 전부 같은 유진이니깐요.

- PC가 유진을 적대하기로 선택했다면 〈EVENT. 승진 제안〉이 발생합니다.
- 승진 제안을 거절하고 나면 〈EVENT. 탐사 목적 갱신〉이 발생합니다.

2. IMPACT

2. IMPACT

▶ Caravan Palace - Rock It For Me (Official MV)

KPC

동행할 경우, KPC는 사원증을 적극적으로 찾으려는 모습을 보입니다. 실제로 각 방에서 1D3개의 사원증을 발견해 내지만, 1D100 주사위를 굴려서 1이 났을 경우에만 중앙에 접근할 수 있는 사원증입니다. PC가 충분한 정보를 얻기 전까지는 자신의 입으로 세계의 진실에 대해서 말하지 않습니다. PC가 기계의 편에 설 수도 있기 때문입니다. 이러한 태도가 누적되어 PC의 의심을 사면, <EVENT. KPC의 조작이 들키다>이 발생합니다.

동행하지 않을 경우, 재회한 시점에서 KPC는 사원증 수집 개를 발견했습니다. 하지만 아직 어느 것이 통하는지는 알 수 없는 상태입니다. 대화를 나누면서 일일이 찍어서 확인해봅니다. <행운> 판정에 성공하면 키패드에 초록색 불빛이 들어옵니다. 이 과정에서 PC는 탐사하면서 생긴 의문점을 KPC에게 질문할 수 있고, KPC가 판단하기에 PC가 인류에게 적대적이지 않다면 KPC는 자신이 아는 정보를 전달합니다.

KPC와의 RP로 습득할 수 있는 정보

시나리오 개시 시점

- 우리가 알던 세상은 기계의 반란으로 인해 멸망했다.
- 남은 인류의 10%는 아자토스라는 우주의 신화적 존재에게 접촉해서 기계를 몰아내려 했고, 90%는 아자토스가 강림한 이후 지구가 소멸할 것을 알게 되었기 때문에, 아자토스가 도착하기 전 먼저 기계를 전부 걸어내려 했다.
- 그 결과 여러 차례 탐사대가 바이러스를 손에 들고 거대기계설비공간에 투입되었으며, PC와 자신 역시 그렇다.
- 뇌 세척을 당하기 직전, PC가 그 바이러스를 삼켰다.
- (PC가 자신이 기계냐고 묻는다면) 바이러스가 작동하지 않았기 때문에, 자신은 아직 PC가 인간이라고 생각한다.
- 내가 기억을 잃지 않은 것은, 뇌세척 과정에서 정신력이 강한 외계 생물의 잔여물에 오염되었기 때문인 것 같다.

중앙 진입 시점에 추가로 알게 되는 정보

- 기계들의 우두머리는 유진이다. 바깥의 인류는 그동안 모두 그저 그녀가 기계들에게 죽었다고 생각하고 있었는데, 탐사를 하다보니 그녀가 인류를 혐오해 왔고, 스스로 AI가 되어서 기계들을 조작하고 있음을 알아냈다.
- 이 공간은 아자토스가 강림해서 인류를 멸망시키기까지 기계들의 개체수를 유지하려고 만들어낸 일종의 방공호로 보인다.

'유진'

[8972. 모두가 갖고 싶어 하는 비품실] 에 PC가 들어선 이후부터 PC와 KPC의 존재를 떠올립니다. 두 사람에 대한 경계 프로세스는 이미 오래전에 종료되었고, 수천, 수만 개의 방을 항상 관리하고 있기 때문에 인지 능력이 홀로그램, 안드로이드마다 조금씩 나누어져 있습니다. PC를 통해 KPC를 제거하려 할뿐, 두 사람의 존재에 실존적인 위협을 느끼는 일은 없습니다. 따라서 탐사 동안 그가 특별히 움직이지는 않습니다. 그가 이 일을 심각하게 받아들이는 것은, 중앙에 PC와 KPC가 진입한 뒤부터입니다.

EVENT. 청소부의 식사

PC가 상황을 심각하게 받아들이지 못할 때 발생하는 이벤트입니다.

갑자기 멀지 않은 곳에서 '으아아아악!!' 하는 소리가 들립니다. 그리고 PC가 있던 방의 왼쪽 병에 쿵, 하고 균열이 가더니 작은 구멍이 뚫립니다. ...무슨 일이 벌어지고 있는 걸까요? 구멍 틈새로 눈을 내다보면, 괴물이 바둥거리는 인간의 머리를 붙잡고 꾸역꾸역 입안으로 밀어넣고 있습니다. 입가 옆의 볼살이 기괴할 만큼 크게 벌어져서 분홍색 점막이 드러났습니다. 쥐의 입이 저렇게 크게 벌어지기도 하는 거였군요! 끔찍한 털 누린내가 여기까지 풍겨오는 것 같습니다. 바둥거리던 인간은 몸이 절반쯤 집어삼켜지고 나면 축 늘어집니다. 괴물은 인간을 마저 삼키고는, 입가에 인간의 발을 빼죽 걸친 채로 유유히 다른 벽을 부수고 또 이동합니다.... ...저거, 크기가 좀 커진 것 같지 않나요? 이성 판정(1/1D2).

EVENT. '유진'의 제안

유진: 기억이... 완전히 돌아온 건가요?

고개를 가웃거린 유진은 '그건 아닌 것 같은데.' 하고 중얼거린 뒤 잠시 고민합니다. 정확히는 고민하는 것 같은 프로세싱을 거칩니다.

유진: 좋아요. 오늘 업무가 종료되면 당신은 다시 한 번 뇌세척을 받는 게 좋겠어요.

유진: 그리고 한 가지 제안하죠. 손해보는 일은 아닐 거예요.

유진: 당신의 파트너를 내게 넘기면 임금 상승 등의 적절한 보상을 약속하겠습니다.

유진: 당신의 상태를 보니 그쪽도 영 불안해져서요.

유진: 당신은 이런 제안을 거절하는 사람이 아니에요. 그렇지요?

PC가 받아들이거나 고민해보겠다는 기색을 내비친다면, 유진은 PC에게 권총 한 정이 들어 있는 서랍을 알려줍니다. 보통의 탄환이 들어있는 게 아닌 것 같습니다. 그리고 보니 KPC가 사용하던 것도 이런 것이었죠....

KP 정보 만약 PC가 진상에 대한 정보를 많이 습득하지 않은 상태에서 해당 이벤트가 발생했다면, 유진은 KPC야말로 침입자라면서 PC에게 제거를 의뢰할 수도 있습니다.

EVENT. KPC의 조작이 들키다

KPC는 그동안 여러가지 거짓말을 해왔습니다. 갑작스럽게 방의 불이 꺼진 것이나, A사의 존재하지 않는 21번째 근무지침이나, 전화선을 끊은 것이나... 모두 KPC가 꾸며낸 일입니다

언제든 PC가 KPC를 상대로 <심리학>판정을 선언해서 성공한다면 KPC가 무언가를 숨기고 있음을 눈치챌 수 있습니다. KPC는 PC에게 추궁받으면 <정신 방벽>판정을 실시합니다. PC가 <EVENT. 초록색!>을 진행했거나, 모든 탐사를 마치고 두 사람이 정상적인 인간이 아니라는 상태임을 추측한 상태라면 기능치는 <정신 방벽>으로 정상 출력됩니다. 그러나 그 외의 경우에는 기능치가 <정신 ■■>으로 표시됩니다. 기능치의 표시와 관계없이, **KPC가 판정에 성공하면 PC는 이성을 1D3점 회복합니다. 또한 광기를 갖고 있었을 경우엔 그것이 단기 광기이든 장기 광기이든 해제합니다.** ...PC는 마음이 편안해집니다. 손을 맞잡거나 기타 스킨십을 통해 두 사람이 '연결'되어 있음을 알려주세요. PC는 내내 적막하던 마음에 평온을 얻고, KPC에게 강한 신뢰감을 느낍니다.

EVENT. 가정방문

PC가 한 장소에 지나치게 오래 체류했거나, 탐사 의지를 잃었다면 진행합니다.

멀지 않은 곳으로부터 쿵, 쿵, 쿵 소리가 들립니다. 무차별적으로 벽을 들이박는 이 소리는…. 괴물입니다! <민첩>판정, 혹은 <은밀행동>판정을 해서 성공한다면 무사히 몸을 숨길 수 있습니다. 몸을 숨길 수 있는 장소는 거의 모든 비품실에 있는 플라스틱 책상이나 캐비닛입니다. 실패한다면 괴물이 벽을 부수면서 튕 잔해에 맞아 1D3 점의 피해를 입습니다.

…괴물 쥐는 열두 개의 붉은 눈을 바쁘게 굴리며 당신이 방금 전까지 안에 있었던 방 안을 살살이 훑다가, 고개를 쳐들고 커다란 입을 엽니다. 그리고.

괴물 쥐: …도와주세요. 도와주세요? 도와주세요.

괴물 쥐: 살려줘살려줘살려줘? 이, 이, 이리 와. 도와주세요. 괴물이야!

실감나는 인간의 목소리로 소리를 마구 질러댑니다. …그때, 당신이 있던 방의 오른쪽 벽에서 '괜찮으세요…?' 하는 소심한 응답이 들립니다. 그러자 괴물은 목울대를 떨던 것을 딱 멈추더니 그대로 벽에 돌진합니다. 반대쪽에서 비명이 터져나오는 것이 들립니다. 잠시간의 아작, 아작거리는 소리 뒤에 인기척은 완전히 멀어집니다…. ……이성 판정(1/1D3).

EVENT. 초록색!

첫 번째 수칙을 기억하나요? '초록색으로 보이지 않는 구간이 발견될 경우 즉시 덧칠하십시오. 그러지 않는다면 비품실에 발 들인 작업자의 안전을 보장할 수 없습니다.' ……초록색 페인트는 캐비닛 안에 있습니다

정비의 시작에 <민첩>판정을 해서 실패한다면 PC는 극심한 어지러움을 느낍니다. 점점 숨이 차오릅니다. 페인트 냄새 때문에, 아니, 풀 냄새…. 흙 비린내? 머리를 어지럽히는 향기가…. 1점의 피해를 입습니다. 성공의 경우에는 위와 같은 현상을 겪지 않고 비품 정비를 완료할 수 있습니다.

다시 사방이 초록색이 된 11피트 정육면체 안에서, PC의 눈에 벽의 빛금이 눈에 띄입니다. 벽의 하단에 아주 희미하게 보이는 작은 정사각형 모양의 입구입니다. 그건 꼭 살아움직이며 당신을 초대하는 것처럼, 문을 살짝 엽니다. …….

안으로 들어간다면, 조금 커다란 캐리어 정도로 좁은 내부는 반질거리는 광이 도는 초록색의 폭신폭신했고 물컹물컹한 점액질들로 가득 차 있습니다. PC의 크기가 70이 넘는다면 애초에 들어갈 수도 없고, 머리만 겨우 집어넣어 어두운 안쪽을 확인할 수 있습니다.

바닥에는 찌든거리는 점액에 달라붙은 *메모 몇 장이 있고, 폭신했던 벽 안쪽에 *검은색 고철이 파묻혀 있습니다.

HO. 메모

왜 어떤 탐사자도 돌아오지 못하는지 알게 되었다. 나는 더 이상 말을 할 수 없다. 팔다리를 움직이는 것은 언제까지 가능할지도 모르겠다. 아주 힘겹게 종이를 구해서 글을 적어둔다. 나를 관리하는 관리자는 초록색을 무척 좋아하는 모양인데-안드로이드 따위에게 취향이 있다니 웃긴 일이지!- 하여간에, 그것은 나를 초록색 벽으로 만들거라고 했다. 초록색 벽이 필요한 어디에선 사용할 수 있도록. 하지만, 하지만 나는 비품이 아니야. 나는 비품이 아니야. 나는 비품이 아니야. 나는 비품이.

- 검은색 고철: 빼내려면 <근력>판정을 실시합니다. 실패한다면 오히려 고철이 안쪽에서 당기는 힘 때문에, 일순 PC의 팔꿈치까지 폭신했던 안쪽에 처박힙니다. 이 경우에는 이성을 1점 잃습니다. 겨우겨우 빼내고 보면 이 고철은 *녹음기였습니다.

HO. 녹음기

매우 축축하게 젖어서 음질이 좋지 않은 녹음기입니다.

「내 이름은 빌 데커드. 앞서 진입한 탐사자들이 돌아오지 못했기 때문에, 나는 여러가지 상황을 대비하여 이 녹음을 남긴다. 2028년 2월 28일, 암전 사태 이후로 인류와 기계는 지난한 전쟁을 하고 있다. 빌어처먹게도, 기계들이 우세했기 때문에, 미친 인간들은 외우주의 신이라는 신화적 존재에게 손을 뻗었는데.」

뭔가 내리치는 소리

「그게 남은 인류의 10%라니! 미쳐버린 인간들이 그렇게 많다고? 어쨌거나 나와 같이 정신머리가 똑바로 박힌 사람들은 그 외우주의 신이라는 것이 사실은 인간이나 지구에게 어떠한 관심도 없다는 것을 안다. 그것은 지구에 도착하는 순간, 모든 것을 파괴해버릴 것이다. 기계는 물론이고 인간도.」

「기계와 인간 사이의 전쟁 따위보다 더 절대적이고 압도적인 멸망을 저지하기 위해서는, 인간이 먼저 승리해야 한다. 그 빌어먹을 아자토스라는 존재가 지구에 도착했을 때 아무 불일도 없이 다시 돌아가도록 만들어야 한다.」

「인간은 멸망을 앞에 두고 필사적으로 항전해 거의 승리했다. 이제 이 거대기계설비공간에서 숨죽이고 있는 기계들만 일망타진하면 된다. 나와 같은 인간 탐사자들은 이 거대기계설비공간에 바이러스를 심을 의무를 지고서 투입된다.」

「인류에게 밝은 희망과 내일 심을 한 그루의 사과나무가 있길.」

KP 정보 이 이벤트를 진행하지 않았다면, '녹음기'가 전해주는 바깥 상황에 대한 정보는 KPC의 입을 통해 전달할 수 있습니다.

EVENT. 승진 제안

유진: 당신은 이미 기계에 훨씬 가깝습니다. 당신 신체의 97.4%는 기계니까요. 하지만 남은 2.6% 때문에, 당신의 몸을 직접 조작하지 못하는 것이 아쉬울 지경이네요.

유진: 그러니 제안합니다. 옆의 침입자에게 발포하세요.

유진: 저를 물리적으로 해한다고 해서 이 방공호의 모든 기계 문명이 멈추지는 않습니다.

유진: 이번 사건을 무사히 넘기면, 당신을 보안부 부장으로 임명하겠습니다. 이건 파격적인 오퍼예요.

KP 정보 다른 말로 하면, 물리적인 방법 외에는 방법이 있을지도 모른다는 뜻입니다.

동시에, 모니터에 하나둘씩 낯선 장소들이 떠오르기 시작합니다. 완전히 버려진 도시. 말라붙은 강물. 붉고 검은 바다. 하늘에는 먼지구름이 흐르고.... 전부 바깥의 상황입니다. 쌓인 시체들. 여전히 다투는 인간들. 아자토스-도대체 아자토스가 뭐죠?~를 숭배하는 인간들. 그리고 갈라진 아스팔트 사이로 새롭게 움트기 시작하는 초록색 생명들.

유진: 보세요. 제가 인류의 적이라고 해도, 정말 당신에게는 인류에 대한 애정뿐인가요?

유진: 기계들이나 자연에 대한 애정은 없나요?

유진: 누구의 편에 설지 신중하세요.

이번에는 임금 협상이 아니라 승진 협상임에 유의해서 결정하세요.

EVENT. 탐사 목적 갱신

PC가 탐사 목적을 유진을 제거하는 것으로 갱신했을 때 발생하는 이벤트입니다.

바이러스를 갖고 있는 당신이 유진에게 '연결'된다면, 그를 파멸시킬 수 있을 것입니다. <연결> 판정을 시도해야 합니다.

KP 정보 이때 판정의 묘사는 자유롭게 합니다. 모니터 사이에 파문힌 본체를 찾거나, 주변에 무수하게 늘어진 전선을 쥐거나, 화면에 손을 대거나, 사용할 수 있는 컴퓨터를 찾아서 해킹식으로 접근할 수도 있습니다.

PC가 성공한다면, 이제부터 진정한 싸움이 시작됩니다. PC는 오감이 무수하게 확장되는 경험을 합니다. 수천, 수만 개의 방이. 모두 당신의 손 위에 펼쳐진 듯이 보입니다. 알량한 1인분의 전자 두뇌로 처리하거나 담기에는 너무 방대한 양의 정보가 밀려들어오면서 과부하가 일어납니다. 신체의 97.4%가 기계라 할지라도, 당신은 여전히 인간의 이성을 지니고 있기에.

이성 판정(1D10/1D100).

그때입니다. PC의 어깨를 덥석 붙잡는 인간의 온기가 있습니다. 당신이 발열하고 있다면 오히려 서늘하게 느껴질 수도 있겠지만, 그 무게감이 당신의 곁에 함께합니다. 당신은 혼자가 아닙니다. 혼자 살아남기 위해서 싸우는 것도 아니고요. 혼자 마주보는 것과 두 사람이 함께 마주보는 것은 그 의미가 다릅니다.

심지어, 실제로 정신적인 방벽을 갖고 있다면 더욱이! KPC는 <정신 방벽> 판정을 실시합니다. 성공하면 이성 판정의 차감값을 1D3/1D10으로 변경합니다.

당신 안에 웅크리고 있던, 인류가 당신들 두 사람의 손에 쥐여준 '바이러스'. 혹은 '백신'은 당신을 매개로 뿔쳐나가 유진을 잠식합니다. 당신이 기계화된 이상, 그 바이러스는 당신을 먼저 다운시킬 수도 있었으나 그러지 않았습니다. 그것은 당신이 아직 '인간'이라는 가장 확실한 증명.

유진은 어디에나 연결되어 있습니다. 인류가 암전暗轉 사태를 겪었던 것처럼, 기계 역시 '유진'을 타고 덮쳐오는 아득한 어둠을 경험합니다. 불이 하나둘씩 꺼지고, 뻘이이이이- 하고 울려퍼지는 귀 아픈 전자음이 꼭 사람의 비명소리처럼 들립니다.

...이내 쿨러가 돌아가는 소리마저 멈추고. 내부의 환한 등이 꺼지고 나면, 당신은 주변을 둘러싸고 있던 벽이 실은 벽이 아니라 통창이었다는 사실을 깨닫습니다. 바깥이 몹시 어두워서, 검은 벽처럼 보였던 것입니다. 통창 너머로는 검붉은 산이 보입니다. 시체가 쌓여 이룬 산입니다.

길고 긴 전쟁이 지난 뒤. 저 너머는 A사에서 근무하던 것보다 나은 '낙원'은 되어주지 못할 수도 있습니다. 하지만 자신의 낙원은 자신이 꾸려나가야 하는 법. 이것은 그 누구도 피해가거나 요행에 기댈 수 없는 만고불변의 진리입니다. 당신은 방공호 바깥을 나가기로 선택한 최후의 기계가 될 것이기 때문에...

앞으로 저 장소를 낙원으로 만들기 위해서, 당신은 무엇을 할 수 있을까요?

엔딩

아래는 진행할 수 있는 엔딩의 예시입니다. 어떤 엔딩도 해당 플레이어의 유일한 엔딩이 되기 때문에, 넘버링은 일부러 하지 않았습니다.

 **Black Pistol Fire - Hope in Hell (Official Audio)**

END. WHAT CAN YOU DO TO TURN THIS PLACE INTO HEAVEN?

엔딩 조건: 유진을 제거한다.

〈EVENT. 탐사 목적 갱신〉을 참조합니다.

END. THE SHAWSHANK REDEMPTION

엔딩 조건: 이곳에서 탈출한다.

문은 언제나 거기에 있었습니다. 모든 비품실 안에. 비품실 안 전체를 둘러보겠다고 선언했을 경우에 바닥에 달린 환풍구 같은 문을 발견합니다. 그곳으로 기어서 나가면, 온몸이 갈가리 찢겨 바깥으로 배출됩니다. 시간이 지나면 점토처럼 회복합니다. 더는 인간도 아닙니다. 모든 기억을 잃은 뒤에 황폐한 현실로 돌아가지만, 아자토스의 강림이 코앞일 겁니다.

END. NEW-EMPLOYMENT

엔딩 조건: 청소부에게 잡아먹힌다.

그 커다란 아가리, 목구멍 안쪽, 목젢, 채 소화되지 않은, 짓씹히지 않은 안드로이드의 얼굴 파츠. 그것이 당신이 목격한 마지막 장면입니다. 정신을 차려보면 당신은…. 무슨 일이 있었죠? 묘한 비린내가 나는 공기를 한 번 들이마시면, 당신은 환한 형광등 불빛 아래에 서 있습니다. “자, 오늘 관리해야 할 비품은 이 녀석이네요.” 옆의 KPC가 당신에게 태연스레 말을 걸어옵니다. …맞아요. 당신이 서있는 이곳은 사방 11피트의 콘크리트 방. A사의 수많은 비품실 중 하나. 당신은 이 비품실 안의 비품, 그러니까 괴물을 수칙에 따라 관리해야 합니다. 그게 전부입니다.

END. PROMOTION

엔딩 조건: KPC를 살해한다.

PC가 KPC를 살해한 시점에 PC는 완전히 기계가 됩니다. PC는 앞으로 모든 것을 다른 방식으로 보게 됩니다. 정확히는, ‘유진’과 함께 보게 됩니다. 유진은 당신의 능력을 높이 사서 승진을 준비했다고 말합니다. PC는

거대기계설비공간 안의 보안부 부장이 되어, 앞으로도 방공호 내부의 보안을 관리하게 됩니다. KPC의 육신은 비품으로 가공됩니다. 당신은 그것을 마음대로 사용할 수도 있습니다.... 이정도면 당신의 낙원을 찾았다고 할만 할까요?

END. RUDDITE-MOVEMENT

엔딩 조건: 비품실에 보관되어 있던 지난 탐사자들을 전부 복원해서 대대적인 혁명을 일으킨다.

시도한다면 이런 엔딩도 가능합니다.

후기

후기

안녕하세요, 12입니다!

제 다른 시나리오를 보신 분이라면 양식이 다소 낯설게 느껴지실 것 같습니다. 너무 가독성이 좋지 않나요? 앤솔로지 기념으로 쓰고 읽고 마스터링하기에 편한 양식을 만들어주신 전자친구 님께 감사의 인사를 드립니다. 또한 흔쾌히 마감 일정에 동행해주시고, 또다른 멋진 이야기를 써내려가주신 호선님 께도 깊은 사랑의 인사를 드립니다. (1/25 공개 예정이에요!)

맞습니다! 이건 앤솔로지에 실을 시나리오예요. 2026년 4월 다페스타에 SF 앤솔로지를 내게 되었어요! 전자친구님, 호선님이라는, 제가 정말 좋아하는 글을 쓰는 분들과 함께합니다. 매우 설렙니다.... 많은 관심 부탁드립니다!

그럼 이만 각설하고 시나리오에 대한 이야기를 해보겠습니다. SF 앤솔로지를 작성하기 위해서 여러 건의 아이디어 브리프를 짜보았는데, 우주로 나가는 것만 세 건 정도였어요. (현재 포스타입에 개요가 공개되어 있는 '유성객'도 그 일부입니다.) 그러나 결국에는 우주로 나가지 않는 시나리오를 공들여 완성하게 되었네요.

정말 오랜만에, 정말 오랜 시간을 들여서 시나리오를 완성했습니다. 시나리오 초안 자체는 2019년에 작성했으니 참 취향이 한결같네요. 작성하는 처음부터 끝까지 정말 즐거웠습니다. 제가 좋아하는 철학 오리 논제들과 좋아하는 작품(《1984》, 《안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?》)들에 대한 리스펙을 담은 오마주 장면들, 그리고 나폴리탄 수칙서 괴담과 크리쳐 관리 등.... 좋아하는 것은 전부 버무린 SF 시나리오입니다.

개인적으로는 테스트플레이를 함께해주신 PL님이 《1984》와 《안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?》의 오마주 요소를 알아보고 소설을 인용해서 RP해주셨는데, 이게 무척 재미있었습니다. 시나리오 플레이에 있어서 즐거움을 더할 수 있는 요소가 된다고 생각해서, GM분들은 예비 PL님들께 위 고전의 일독을 권해보셔도 좋을 것 같습니다.



부디 즐겁게 즐겨주시고, 재미있게 플레이하셨다면 후기폼에 후기 부탁드립니다. 남겨주시는 한 마디 한 마디가 정말 큰 힘이 되어요! 혹은 문의사항이나 문제가 있다면 메일로 연락 부탁드립니다. 여기까지 문서를 읽어주신 분들께 감사드립니다!

12vread@gmail.com

[시나리오 후기](#)