

# 호텔 미드나잇 캐번사이드 **Hotel MidNight CavernSide**

## **H. MNCS / 미드캐번**

시나리오 작성: Aringgg (트위터 @aringgg\_TRPG)

룰: CoC 7th

추천인원: 1인 추천, 최대 5인까지를 가정하고 작성되었지만 그 이상도 가능합니다.

플레이타임: 인원에 따라 변동 큼 (1인일 경우 3~4시간 예상, 그 이상이면 3~5\*인원수)

추천기능: <관찰력> 정도

있으면 좋은 기능: 특별히 없음

배경: 현대, 큰 관광도시의 유명 고급호텔 “미드나잇 캐번사이드”

시나리오 타입: 호텔 클로즈드 탐사형

로스트: 있음

발광: 있음

## 개요

저마다의 이유로 유명 호텔 ‘미드나잇 캐번사이드’를 찾은 탐사자들.

하루의 일정을 마치고 로비에 돌아온 탐사자에게 누군가 나타납니다.

그는 한 장의 사진을 보여주며, 탐사자의 눈을 똑바로 보고 말합니다.

“이 사람을 죽여줘.”

이 시나리오는 픽션입니다.

이 시나리오의 내용은 완전히 허구이며, 실존하는 인물, 단체, 지역, 사건과는 아무 관계가 없습니다.

이하 **GM**용 시나리오

## 시나리오 배경

‘부정不淨의 원형’이라는 존재가 있습니다. 아주 오래 전부터 존재하던 그것에 감염된 어떤 가게가 있습니다. 다른 감염자들도 있지만 가장 큰 영향은 그 가게에만 나타납니다. 이 가게에 오래 전 ‘부정의 원형’을 숭배하던 마녀가 환생했기 때문입니다.

그 마녀는 동굴 근처에 지어진 커다란 호텔의 경영권을 가지고, 그 호텔을 이용해 사람들에게 ‘부정’을 감염시키며 ‘부정의 원형’에게 바쳐질 제물을 모으고 있었습니다. ‘감염자’가 충분해지면 마녀는 호텔째로 ‘부정의 원형’에게 삼키게 할 생각이며, 그 의식이 거행될 날이 며칠 남지 않은 시점이었습니다.

의식을 사흘 앞둔 날, 탐사자들은 그 호텔에 체크인합니다. (따라서 탐사자들의 투숙기간은 4일 이상으로 설정해 주세요)

## 등장하는 신화생물

### 니오그타 (p.316)

전 세계의 동굴은 모두 니오그타와 이어져있다고도 합니다. MNCS 뒷편에 크게 자리잡은 동굴 또한 마찬가지입니다.

니오그타의 이명인 ‘존재해서는 안될 것’에 걸맞게, 그것은 그야말로 ‘부정의 원형’입니다. 온갖 부정한 것들이 뭉쳐 실체를 가진 것이 니오그타일지도 모릅니다.

### ‘감염자’ (전투가 생길 경우 p.337 미라 데이터 사용, <근력>만 65)

니오그타의 ‘부정’에 감염된 자들입니다. 블레이크 가는 대대로 이것에 감염되어 왔고, 그 때문에 몇백년 전 니오그타를 떠받들던 마녀가 이 가게에 환생까지 하고 말았습니다. 스테이시가 태어나기 전까지는 니오그타의 영향이 미미했으나, 마녀의 환생 이후 갑자기 특징이 뚜렷해지기 시작했습니다.

이 ‘부정’에 감염된 자들은 몸 안쪽으로 새까만 얼룩 같은 반점이 생기며 사향 냄새가 납니다. 단순히 감염자가 아닌 ‘니오그타의 권속’ 그 자체인 블레이크 가 사람들은 반점이 피부 바깥으로도 보입니다. 이 특징만 빼면 평범한 사람이라 신체 능력이 상승하는 등의 변화는 없습니다. 정신적인 영향도 눈에 띄게 크지는 않지만, 감염자들의 성격은 대부분 ‘질서 악’ 성향으로 변합니다. 탐사자들이 감염된다고 해도 페널티가 생기거나 탐사에 영향이 가지는 않습니다.

감염된 채로 니오그타에게 가까이 다가갈 경우 감염이 매우 빠르게 번져 사망하고 완전히 부정해진 영혼은 니오그타의 제물로 먹힙니다.

호텔 종업원 전원이 감염자입니다. 이들은 감염된 투숙객에 비해 더더욱 감염 정도가 심각하고, 지배인이자 니오그타의 권속 그 자체인 스테이시에게 거의 절대복종하는 느낌입니다. 따라서 이 호텔에서 무슨 사건이 벌어져도 스테이시가 무언가 지시하지 않는 이상 별 반응을 보이지 않습니다.

## NPC 정보: 주요 NPC ([시트](#))



### 제니퍼 블레이크 **Jennifer Blake**

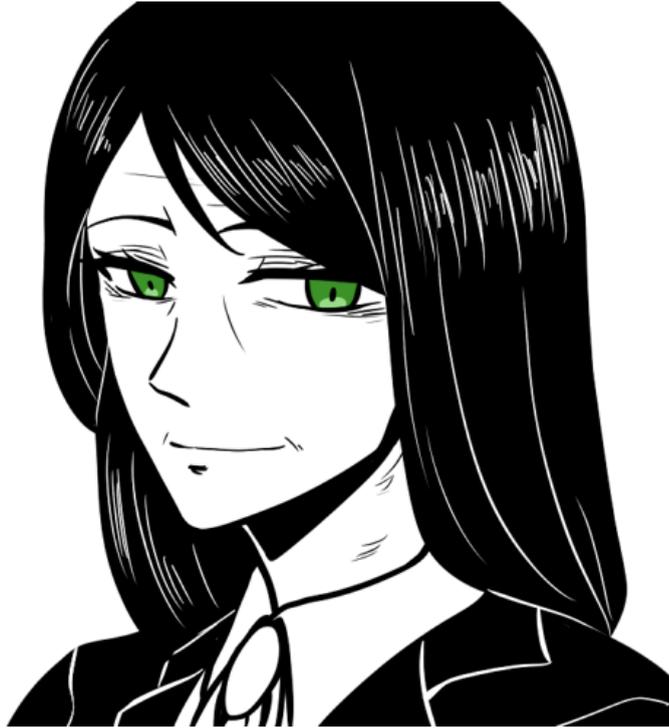
모계의 성을 따르는 가계여서 어머니의 성을 가지고 있습니다.

스테이시의 계획을 막으려고 하지만, 제니퍼에게도 니오그타의 피가 흐르고 있어 정상적인 방법을 생각해내지는 못합니다. 제니퍼는 스테이시가 제물로 삼으려는 ‘외부 감염자’들이 니오그타에게 달기 전에 죽여버리는 방법으로-즉 ‘충분한 제물’을 모으지 못하도록 하여 그 강림을 막고자 하고 있습니다. 탐사자들에게 호텔 투숙객을 죽여달라고 하는 것도 제니퍼의 계획입니다. 이 호텔에 머물면 머물수록 점점 부정에 감염되어가기 때문에, 투숙한 지 얼마 안 되어 비교적 깨끗한 상태인 탐사자들을 택했습니다. 스테이시는 이 호텔을 통째로 니오그타에게 바치려고 하고 있어서, 제니퍼가 죽여야 하는 대상은 사실상 이 호텔의 투숙객과 종업원 전원입니다. 당연히 혼자 힘으로는 불가능해서 같이 해 줄 자를 바라고 있습니다.

짙은 머스크 향을 풍기며 다닙니다만, 제니퍼의 소지품에 있는 향수는 말만 향수지 빈 향수병에 탈취제를 넣어놓은 것입니다.

제니퍼가 탐사자들에게 살인을 의뢰할 때에는 컷속말로 다른 탐사자들이 모르게 해 주세요. 의뢰는 전원이 받습니다만, 대상이 탐사자마다 다를 수도 있고 같을 수도 있습니다. 어떤 탐사자에게는 의뢰를 하지 않을 수도 있습니다. 말하자면 심리전입니다. 제니퍼 본인도 행동하며, 제니퍼가 살해하는 대상은 그날 탐사자들에게 부탁한 사람이 아닌 자로 설정해주세요. 대상은 고정되어있지 않고, 키퍼의 자유입니다. 만약 탐사자들이 제니퍼를 덮치려 하면 안개 품으로 변해 사라집니다.

출몰구역은 각 객실들을 제외하고 호텔의 모든 구역입니다.



### 스테이시 블레이크 **Stalice Blake**

제니퍼 블레이크의 어머니. 이 호텔의 지배인이며, 오래 전 존재했던 '아비가일 프린'이라는 마녀의 환생입니다.

세일럼 마녀재판에서 죽은 이 마녀는 200년 뒤 부활하여 니오그타를 소환해 세일럼을 파괴하려고 했으나 실패로 돌아갔고, 지금 여기에 다시 한 번 부활해 다시 니오그타를 불러내려고 합니다. 세일럼 마녀재판으로부터 400년 가량이 지난 지금은 처음에 니오그타를 소환하려던 이유마저 흐릿해져, 단순히 니오그타를 불러내 파괴행위를 하는 것만을 목적으로 삼고 있습니다.

늘 짙은 머스크 향을 풍기며 다닙니다. 그러나 스테이시가 향수를 뿌리는 것을 목격한 자는 아무도 없습니다. 사업파트너들도, 비서도, 종업원들도, 딸인 제니퍼나 남편마저도.

제니퍼의 계획을 이미 알고 있으며, '어디 한 번 할 수 있으면 해 보라' 라는 태도를 가지고 있습니다. 물론 겉으로는 드러내지 않으며, 다정한 어머니 같은 연기를 합니다. 미친 마녀이기 때문에 자신의 딸에게도 가족애 따윈 전혀 없으며, 스테이시에게 제니퍼는 여차하면 예비 육신으로 삼을 존재 1에 지나지 않습니다.

스테이시의 계획을 막기 위해서는 스테이시-'아비가일 프린'의 존재 자체를 완전히 없애버리거나, 제니퍼를 포함한 '감염자 전원'을 죽여야만 합니다.

상당히 많은 주문을 알고 있으며(시트 참조), 한 번 실패한 경험이 있기 때문에 이번에는 좀 더 독이 올랐습니다. 상황이 불리해지면 <정신 이전> 등을 사용해 다른 사람의 몸으로 도망치려고 합니다. 스테이시가 직접 나온다고 따로 표기되어 있지 않는 이상 어디에도 나타나지 않으며, 자신의 방에도 없습니다. 평소에는 호텔 뒤 동굴에 있습니다. 의식의 때에 지하창고에만 모습을 드러냅니다.

## NPC 정보: 엑스트라

제니퍼가 탐사자들에게 죽여달라고 의뢰하는 사람들의 명단입니다. 이 사람들과는 탐사자가 진짜로 그들을 죽이려고 들지 않는 한 전투가 발생하지 않으나, 각각의 사람에 따른 특수한 판정이나 이벤트가 생길 수 있습니다. 특별한 힘을 가진 아이나르와 비상근 직원인 바히네를 제외하면 전원 감염자입니다. 제니퍼는 아이나르와 바히네가 감염되지 않았다는 사실을 모르며, 따라서 이들도 살해대상으로 여기고 있습니다. ([NPC 포트레이트](#))



아이나르 리베라토레

<크툴루 신화> 55%, <응급처치> 65%, <근접(격투)> 70%

주문 <보르의 성호>, <나크 티스의 방벽 생성>

“젠장... 좀 쉬러 왔더니, 또냐?”

문화사회학 교수. 사교도 집안 출신이었다가 도망치는 데 성공했고, 그 이후부터 신화적인 사건들을 쫓고 있습니다.

지금은 안식년을 맞아 잠시 휴식하러 왔습니다.

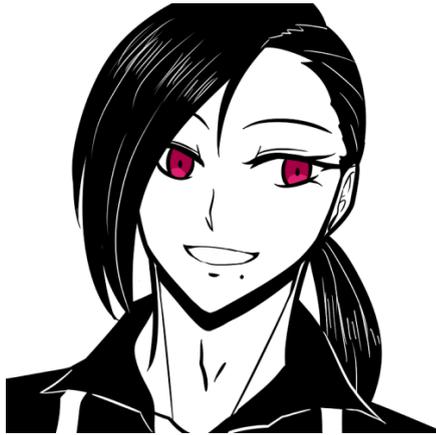
주문 <보르의 성호>의 효과로 니오그타의 ‘부정’으로부터 안전합니다. 아이나르는 어떤 경우에도 부정에 감염되지는 않으며, 만약 이 호텔이 니오그타의 먹이통이라는 것을

파악하면 적극적으로 이 일을 해결하는 데에 협조합니다.

니오그타라는 존재에 대해서는 알고 있으나, 이것을 물리치는 방법까지는 모릅니다.

601호에 있으며, 출몰구역은 라운지 카페, 사우나 및 스파, 카지노, 바입니다.

근력	75	교육	90	지능	90
건강	65	외모	70	정신력	70
크기	75	민첩	55	행운	45
체력	14	마력	14	이성	44
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	7



바히네 반더빌트

<공예(주조)> 80%, <말재주> 85%,

미각 판정의 <관찰력> 자동성공

“안녕, 자기. 고르기 힘들면 마스터 추천을 믿어 볼래?”

이 호텔의 바 마스터. 마스터라기에는 조금 젊어 보입니다.

숙식을 이 호텔에서 해결하지 않기 때문에 부정에 감염되지 않습니다.

바에만 있고, 저녁~새벽 시간에만 볼 수 있습니다.

근력	50	교육	75	지능	80
건강	65	외모	80	정신력	60
크기	50	민첩	60	행운	40
체력	11	마력	12	이성	60
체구	0	<b>DB</b>	0	이동력	8

피카딜리 반더빌트

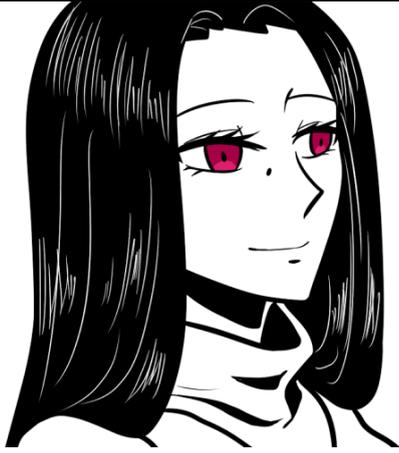
<예술(문학)> 85%, <말재주> 70%

“우야... 대따 넓구만! 하루 웬종일 싸돌아당겨두 다 못 놀겠는디!”

바히네(피카딜리가 누나입니다)의 직원 할인 혜택을 받아 호강스라는 이름의 통조림마감중인 작가입니다. 마감을 위해 호텔에 왔다고는 하지만, 원고를 하거나 하는 건지 의심스러운 정도로 여기저기 잘 돌아다닙니다. 407호에 있으며 출몰구역은 7층과 지하를 제외한 전 구역입니다.



근력	65	교육	60	지능	85
건강	70	외모	65	정신력	70
크기	60	민첩	40	행운	65
체력	13	마력	14	이성	70
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	8



카루소 바넷

<과학(약학)> 85%, <의료> 41%, <응급처치> 55%

“집에 두고 온 빵떡이가 걱정이네...”

남편의 초청권으로 결혼기념일을 맞아 호캉스를 왔습니다. 좀 잘 돌아다니는 성격입니다. 본업은 약사이며, 어느 정도의 의료지식도 가지고 있습니다.

506호에 있으며 출몰구역은 라운지 카페, 사우나 및 스파, 갤러리, 바, 레스토랑, 시어터 룸, 에스테틱 서비스존, 특별 프로그램 체험존, 야외 수영장입니다.

근력	80	교육	85	지능	80
건강	65	외모	70	정신력	45
크기	60	민첩	65	행운	50
체력	12	마력	9	이성	45
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	9

레온 바넷

<예술(목공예)> 75%, <투척> 80%, <근접(격투)> 75%

“알아서 잘 놀겠죠. 반려동물 호텔에까지 맡겨놓고는 웬 걱정이예요?”

목공예가인 레온은 스테이시에게 의뢰를 받아 작품을 만든 적이 있습니다. 그때 받은 초청권을 잘 가지고 있다가 결혼기념일에 호캉스를 왔습니다. 잘 돌아다니는 카루소와는 반대로 대부분 방 안에서 쉬고만 있습니다. 밖에 나와 있을 때는 대체로 카루소에게 붙들려 끌려다니는 모양새입니다. 506호에 있으며 출몰구역은 카루소와 동일하고, 가끔 혼자서 카지노에 있습니다.



근력	75	교육	75	지능	50
건강	65	외모	45	정신력	60
크기	80	민첩	25	행운	55
체력	14	마력	12	이성	60
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	7



멜랑슈 비너

<과학(화학)> 51%, 후각 판정의 <관찰력>에 자동 성공  
 “호텔 뒷산에 사향노루라도 사나?”

본업은 조향사, 부업으로 캔들이나 석고방향제 등을 만듭니다.  
 종종 클래스를 운영하기도 합니다. 호텔 안에 매우 질게 번져  
 있는 사향 냄새에 머리아파하지만 이런저런 이유로 나가는  
 아깝고 해서, 잘 때 말고는 대부분 야외를 돌아다니고 있습니다.  
 305호에 있으며 출몰구역은 라운지 카페, 사우나 및 스파,  
 레스토랑, 특별 프로그램 체험존, 옥상 정원입니다.

근력	50	교육	70	지능	60
건강	60	외모	70	정신력	55
크기	75	민첩	45	행운	50
체력	13	마력	11	이성	55
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	7

카시스 유스터스

<감정> 60%, <과학(고고학)> 41%, <역사> 60%

“이 호텔에 교수님이 있을 거라고 왜 아무도 나한테  
 말해주지 않았죠...?”

아이나르가 교수로 부임하던 대학교 사학과 대학생이며, 아버지가  
 고고학자였기 때문에 유물을 보는 눈이 어느정도 있습니다.

부유한 집안 출신이고, 유학 중에 방학을 맞아 잠시 쉬고 있습니다.

아이나르가 이 호텔에 있다는 것을 모르며, 알게 되면 교수와는

절대로 같은 구역에 있지 않으려고 합니다. 401호에 있으며

출몰구역은 라운지 카페, 사우나 및 스파, 게임파크, 레스토랑, 시어터 룸, 에스테틱 서비스존, 옥상  
 정원입니다.



근력	40	교육	70	지능	80
건강	40	외모	65	정신력	65
크기	55	민첩	50	행운	35
체력	9	마력	13	이성	65
체구	0	<b>DB</b>	0	이동력	7



알렉스 프로스트

<외국어(유럽권 언어 대부분)> 41%

<외국어(라틴어)> 31%, <과학(암호학)> 51%

“야 나라고 교수가 있을 줄 알았겠어...?”

아이나르가 교수로 부임하던 대학교 영문학과 대학생이며, 카시스와 친구입니다. 휴학중이었다가 카시스의 방학 시즌에 맞춰 놀러갔습니다. 비용은 카시스가 댄 것 같습니다. 전공이 전공이라 유럽권 언어 대부분과 라틴어를 조금 할 수 있습니다. 서술트릭이나 암호문 등도 어렵지 않게 파악합니다.

아이나르가 이 호텔에 있다는 것을 모르며, 알게 되면

교수와는 절대로 같은 구역에 있지 않으려고 합니다. 401호에 있으며 출몰구역은 체육시설, 사우나 및 스파, 게임파크, 레스토랑, 야외 수영장입니다.

근력	60	교육	70	지능	75
건강	65	외모	65	정신력	65
크기	75	민첩	55	행운	35
체력	14	마력	13	이성	65
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	7

사 명환

<예술(사진)>: 70%, <오컬트> 55%

“... 뭐니까, 불일 없으면 가요. 전 바쁘단 말입니다.”

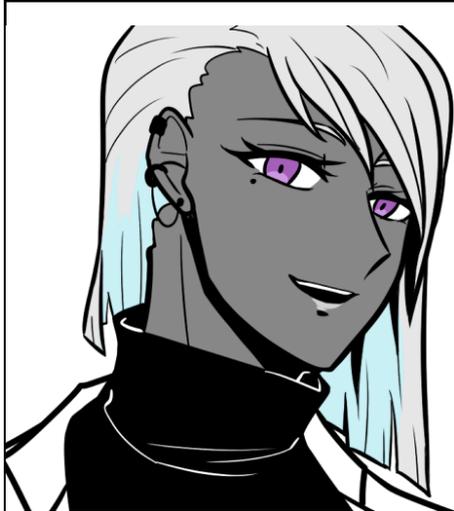
필명으로 활동하기 때문에 이름은 알려지지 않은 사진작가.

심령사진을 종종 찍으러 다닙니다. 이 호텔(정확히는 호텔 뒤 동굴)에 보인다는 ‘검은 그림자’를 찍기 위해 왔습니다.

302호에 있으며 출몰구역은 라운지 카페, 카지노, 게임파크, 갤러리, 시어터 룸, 레스토랑입니다.



근력	55	교육	60	지능	80
건강	55	외모	70	정신력	65
크기	60	민첩	80	행운	55
체력	11	마력	13	이성	65
체구	0	<b>DB</b>	0	이동력	8



지오바나 알페오

<예술(공연예술)> 80%, <예술(피아노)> 65%

“차오, 아름다운 밤이에요.”

뮤지컬 배우입니다. 긴 공연 일정을 마치고 약간의 휴일이 생겨 쉬러 왔습니다. 제니퍼는 지오바나의 팬이기 때문에, 다른 엑스트라를 대하는 태도와 지오바나를 대하는 태도가 조금 다릅니다. 탐사자들이 지오바나에 대해 아는지는 플레이어 자유입니다. 503호에 있으며 출몰구역은 라운지 카페, 체육시설, 사우나 및 스파, 시어터 룸, 바, 레스토랑, 에스테틱 서비스존, 야외 수영장입니다.

근력	65	교육	65	지능	75
건강	70	외모	90	정신력	45
크기	70	민첩	75	행운	40
체력	14	마력	9	이성	45
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	8

베아트릭스 네바이아

<재력> 80%

“조금 어수선하네요, 먼저 올라가볼게요.”

매우 느긋한 성격의 부자이자 이 호텔의 투자자. 거의 모든 일을 돈으로 해결할 수 있습니다. 대부분의 시간을 방에 있거나 조용한 실내시설에서 보냅니다. 사업 문제로 골머리를 앓다가 대충 해결하고 머리를 식히러 이 호텔에 왔습니다. 602호에 있으며 출몰구역은 라운지 카페, 사우나 및 스파, 갤러리, 레스토랑, 에스테틱 서비스존, 옥상 정원입니다.



근력	65	교육	80	지능	65
건강	55	외모	60	정신력	60
크기	70	민첩	35	행운	45
체력	12	마력	12	이성	60
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	7



바실리오 테오도리코

<재력> 65%, <회계> 70%

<컴퓨터 사용> 80%, <전자기기> 70%

“안녕들 하십니까? 심심하면 점이라도 봐 드려?”

베아트릭스와 더불어 이 호텔의 투자자 중 한 명. 타로카드, 오하아사, 별자리 운세, 물은 답을 알고 있다, 게르마늄 등등의 미신이나 유사과학을 자주 떠들고 다닙니다만 당연히 믿지는 않습니다. 바실리오는 사실 크래커이며, 이전에 스테이션의 사주를 받아 이 호텔의 주가가 상승하도록 조작했고 지금도

꾸준히 그것을 유지중입니다. 즉 일종의 사기꾼.

502호에 있으며 출몰구역은 체육시설, 사우나 및 스파, 카지노, 시어터 룸, 바, 레스토랑입니다.

근력	45	교육	80	지능	80
건강	60	외모	70	정신력	50
크기	70	민첩	65	행운	65
체력	13	마력	10	이성	50
체구	0	<b>DB</b>	0	이동력	7

네미트 칼리스트

<과학(식물학)> 61%, <예술(조경)> 80%

<근접(정원가위)> 55%

“불편하신 점이라도 있으신가요?”

호텔 내부의 모든 식물을 관리하는 총책임 정원사입니다.

호텔에서 숙식을 해결하며 상근합니다. 바히네와 친한

사이입니다.

지하의 스태프 온리 구역에 살고, 출몰구역은 바, 옥상 정원입니다.



근력	80	교육	55	지능	75
건강	60	외모	65	정신력	60
크기	70	민첩	60	행운	30
체력	13	마력	12	이성	60
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	8



클레이오 클레프

<과학(식물학)> 41%, <공예(꽃)> 75%

“어서~오세요~!! 마침 오늘 풍성하게 물 오른 작약이 있습니다~!!!”

네미트의 후배 정원사, 정원사라기보다는 플로리스트에 가깝습니다. 호텔에서 숙식을 해결하며 상근합니다. 옥상 정원에 부대시설로 있는 꽃집을 담당하고 있습니다. 꽃을 다루는 기술도 기술이지만 꽃에 대한 잡학이나 꽃말 등에도 해박합니다. 지하의 스태프 온리 구역에 살고, 출몰구역은 라운지 카페, 옥상 정원입니다.

근력	60	교육	60	지능	70
건강	75	외모	65	정신력	65
크기	60	민첩	70	행운	80
체력	13	마력	13	이성	65
체구	0	<b>DB</b>	0	이동력	8

피아센 세르페소

<공예(음료)> 75%, <공예(제과)> 55%,

미각 판정의 <관찰력> 자동성공

“아... 그러니까, 샷 추가에 무지방우유로 바꾸고 카라멜 드리즐 다섯 바퀴 초코 드리즐 세 바퀴 자바칩 휘핑 많이... 우유 바꾸는 의미가 있냐?”

라운지 카페의 바리스타입니다. 호텔에서 숙식을 해결하며 상근합니다. 커피 외의 다른 음료나 간단한 베이킹도 할 수 있습니다. 지하의 스태프 온리 구역에 살고, 라운지 카페에만 있습니다.



근력	70	교육	65	지능	60
건강	65	외모	55	정신력	50
크기	60	민첩	75	행운	45
체력	12	마력	10	이성	50
체구	+1	<b>DB</b>	+1d4	이동력	9

이상, 총 15명의 NPC 중 탐사자의 수를 고려하여 (탐사자x3) 명의 NPC를 배치해 주세요. NPC 수는 키퍼 재량으로 더하거나 뺄 수 있습니다. 샘플 캐릭터 외에, 키퍼가 자유롭게 캐릭터를 만들거나 다른 캐릭터로 대체하거나 직업만을 남긴 채 이름을 뺀 모브로 바꾸셔도 괜찮습니다. 기능치나 부가설명을 적어두긴 했지만 사실상 이 NPC들이 플레이에 크게 도움이 되진 않... 을 것 같으므로...

엔딩 조건 중 있는 “전원 살해” 는 위의 NPC들을 전부 죽여도 호텔 종업원 등의 모브가 아주 많기 때문에 충족되지 않습니다.

어디서 본 이름이 있다면 아마 착각입니다.

## 호텔 미드나잇 캐번사이드

호텔이 있는 국가는 자유지만, 수도권은 아닌 곳으로 설정해주세요.

커다란 동굴 근처에 지어졌다고 캐번사이드라는 이름이 붙었습니다. 조금 높은 산지에 있기 때문에 도시의 야경이 매우 아름답게 내려다보입니다. 꽤 비싼 고급 호텔이며, 최상의 서비스를 제공합니다.

이 호텔의 수도시설은 호텔 뒤에 있는 커다란 동굴과 연결되어 있습니다. 이 동굴은 니오그타와 이어져있고, 이 호텔에 흐르는 물의 구강섭취를 통해 ‘부정’이 감염됩니다. 예외 하나를 제외하면, 단순히 물에 닿는 것으로는 감염되지 않습니다. 따라서 호텔에 투숙하는 내내 호텔의 물을 먹지 않으면, 그러니까 다시 말해 호텔에서 제공되는 음료나 음식을 먹지 않는 사람이 있다면 그 사람은 감염되지 않습니다.

MNCS 뒤에 있는 커다란 동굴까지 블레이크 가의 사유지이며, 이 동굴은 투숙객 한정으로 개방되어 있습니다. 내부는 깔끔하게 관광할 수 있도록 잘 닦여 있습니다. 니오그타가 동굴과 이어져 있기는 하지만 동굴 안에 사는 것은 아니기 때문에 동굴에 들어온다고 니오그타를 직접 목격하거나 감염이 심각해지지는 않습니다. 다만 감염된 채로 동굴에 들어오면 사향 냄새가 매우 짙어지며 안구 전체가 새까매집니다. 동굴 밖으로 나가면 원래대로 돌아옵니다.

## 탐사자 중 경찰, 형사 등이 있을 경우

경찰기관, 또는 형사 등의 직업을 가진 탐사자가 있을 경우, “이 호텔에 체크인했다가 돌아온 사람은 투숙한 인원의 3분의 2~절반 정도 뿐이며, 돌아오지 않은 사람들이 어떻게 되었는지는 아무도 모른다.”라는 것과 그 실종에 대해서 이 관할구역의 인원들은 사건을 쉬쉬하며 덮어두고 있다는 것을 사전에 알고 있도록 전해주세요.

만약 경찰/형사 탐사자의 관할구역이나 소속이 이 관광도시 내부라면, 호텔 측(스테이시)과 뒷거래가 꾸준히 오갔고 따라서 이 호텔 내에서 벌어지는 사건에 대해서는 전부 시간만 질질 끌다가 유아무야 수사를 종결하고 있다는 것도 전해주세요. 이 탐사자에게는 “제니퍼에게 협조하는 것은 자유지만, 살인사건에 대해서는 외부에 발설해서는 안 된다.”라는 행동방침이 더 주어집니다.

## 엔딩 조건 요약

- 스테이시의 계획(니오그타 강림)을 막고, ‘아비가일 프린’을 완전히 소멸시킨다
- ‘아비가일 프린’이 소멸하지 않은 채 스테이시가 사망 또는 기절한다
- 호텔에 있는 전원을 죽이는 데 성공한다
- 니오그타가 강림했으나, 어떤 방법으로든 니오그타를 처치한다
- 3일차 밤이 지난다
- 탐사자들이 전원 사망한다

엔딩 조건 중 “호텔 내 전원 살해”는 시나리오 내에 안내된 NPC를 포함해 호텔 내의 종업원, 다른 투숙객, 기타 등등의 모브 전체를 포함합니다. 따라서 호텔째로 아무도 나가지 못하도록 봉쇄하고 터뜨리거나(...) 차원의 관문을 열어서 통째로 우주로 날려보내거나(...) 크투가라도 불러내서 일대를 초토화시키거나(...) 하지 않는 이상, 사실상 달성 불가능한 엔딩입니다. 참고해주세요.

## 도입

탐사자들은 한 호텔에 와 있습니다. 전망 좋은 산지에 있는 이 고급 호텔 <미드나잇 캐번사이드>는 이 도시의 랜드마크이기도 합니다.

체크인을 마치고 객실에 짐을 푼 후, 탐사자들은 저마다의 행동을 할 것입니다. 호텔 내부 시설들에 대해서는 세션 시작과 거의 동시에 안내해 주세요. 개시시 작중 시점을 저녁 시간대로 해서 탐사자들과 NPC 거의 전원이 자연스럽게 레스토랑에 모이게 해도 좋을 것입니다.

탐사자들이 같이 다니는 따로 행동하든, 그들은 검은 머리의 여성이 자신을 바라보고 있음을 느낍니다. 그는 눈을 깜빡이고는 탐사자에게 다가가 **대뜸 사진과 카드키를 내줍니다.** (상술한 제니퍼의 상세정보 참조, 이 묘사는 **컷속말로** 이루어집니다) 그리고 사진에 있는 **사람의 이름과 그 사람이 쓰는 방 번호를 알려줍니다.** (카드키는 그 방의 예비 키입니다. 가장 첫 의뢰에는 베테랑인 아이나르, 둘이 한 방을 쓰는 바넷 부부와 카시스+알렉스는 대상에서 제외합니다. 바히네의 경우엔 카드키는 주지 않으며 '이 호텔에 살지는 않지만 바에서 일해'라고 합니다) 그러고서는 한 마디 덧붙입니다. **"이 사람을 죽여줘."** (여기까지 **컷속말**입니다) 그리고 곧 몸을 돌립니다. 제니퍼를 끝까지 붙잡아 이유를 묻거나 하는 탐사자가 있다면 **"그래야만 해, 어차피 여긴 이제 끝났고, 당신들만이라도 살기 위해서는."**이라고 속삭이며, 탐사자가 수락하면 **"좋아, 그럼 새벽에 갤러리로 와."**라고 웃으며 사라지듯 물러납니다. 이 시점에서는 제대로 된 이유를 절대 설명하지 않습니다. 제니퍼가 마지막 말을 마치고도 붙잡는다면 순식간의 제니퍼의 모습이 검은 안개로 흩어집니다. (이성 체크 **0/1**) 제니퍼의 살인청부를 경찰에 신고해도 경찰의 대응은 매우 미적지근합니다. (스테이시가 이 지역을 전부 매수했다고 봐도 됩니다)

만약 제니퍼의 청부를 수락한 탐사자가 있다면 그 탐사자는 도입에서 첫날로 넘어가는 새벽을 진행합니다. (한 명일 경우 해당 탐사자와 **컷속말로** 진행, 두 명 이상이면 공개 발언으로 진행해주세요) 갤러리에 도착하면 제니퍼가 먼저 와서 기다리고 있습니다. 제니퍼는 탐사자가 원하는 도구나 약품을 전부 줄 수 있습니다.

여기서 제니퍼의 계획에 대해 좀 더 자세히 들을 수 있습니다. 이 호텔은 예로부터 이 뒤의 동굴에 살고 있던 '부정의 원형'에 바칠 먹이를 사육하는 먹이통이며, 사흘 뒤 이 호텔에 남아있는 사람은 전부 그것에게 먹힐 운명이라고. 자신은 지금까지 그 먹이를 조금이라도 줄이기 위해 이 안에서 여러 사람들의 협조를 구하며 살인을 저지르고 있었으며, 당신들이 나를 돕지 않는다면 당신들도 먹이가 될 뿐이라고. 탐사자는 제니퍼의 계획에 의문을 품을 수 있습니다. 대충 들어도 어불성설이죠. 이해가 되지 않는다면 제니퍼의 말에 반박하거나 이견을 대면 제니퍼는 "그 외에 다른 방법이 있어? 어차피 호텔에 발을 들인 이상 부정에 먹혀들어갈 뿐이고, 이미 잠식된 이후에는 여기서 도망간다 해도 사는 게 괴로울 뿐일 텐데."라고 대답하며 막무가내로 나갑니다. (제니퍼는 애초에 마녀의 딸, 니오그타의 권속을 물려받았으며, 부정에도 완전히 오염되어 성격과 사고방식이 이상합니다)

만약 이것을 받고 제니퍼를 기습하거나 공격하려는 자가 있다면 제니퍼는 돌연 검은 안개로 흩어져 사라지며, 이후 제니퍼의 살해대상은 해당 탐사자로 고정되어 새벽마다 제니퍼와 전투가 발생합니다. 제니퍼는 갤러리에 온 탐사자들을 이끌고 밖으로 나가고, 탐사자들이 각자의 대상을 향해 흩어질 때까지 갤러리 앞에 있다가 마지막으로 게임센터로 향합니다.

탐사자가 이날 새벽 살인청부를 수락하고 실행에 옮긴다면 제니퍼가 준 도구나 약품, 아니면 각자의 방식으로 살인이 가능합니다. 제니퍼가 자신을 돕는 탐사자들에게는 그 새벽동안 특수한 주문을 걸어주기 때문에 기척을 숨기고(<은밀행동> 자동성공) 객실에 잠입할 수 있습니다. 웬만해선 도입부의 살인은 성공으로 처리해주시되, 타겟 중 한 명 정도는 도망치게 해서 이후의 전개를 좀 더 스릴있는 분위기로 진행시켜도 좋을 것 같습니다. 시체 수습은 탐사자가 직접 해도 되고, 만약 시체를 미처 수습하지 못하고 가면 해가 뜨기 전에 제니퍼가 알아서 해 줍니다.

그날 새벽, 전원 <듣기> 판정. 성공한 탐사자는 누군가의 비명소리를 들을 수 있습니다. 이것을 듣고 소리를 따라간다고 하면 <추적> 판정, 성공하면 소리가 3층의 게임파크에서 들렸다는 것을 알 수 있습니다. 쪽 따라가면 사격 게임기 앞에 쓰러진 누군가와, 손에 심장을 들고 있는 제니퍼를 목격합니다. 그 심장은 아직도 박동하고 있지만 서서히 움직임이 멎어갑니다. (이성 체크 **1/1d3**) 제니퍼는 그 심장을 쥐어 터뜨립니다. (주문 <니오그타의 손아귀>를 사용해 심장을 빼냈습니다)

- <관찰력>: 제니퍼의 손이 새까만 촉수 같아 보입니다. 게임 기기들이 화려한 불빛을 번쩍이고 있어서, 주변이 어두워서 잘못 본 건 아닐 겁니다.

제니퍼는 남은 시신을 질질 끌고 게임파크 안쪽으로 갑니다. 핏자국은 아까 심장이 터지며 난 것 말고는 없습니다. 심장을 도려낸 게 아니라 마치 심장이 바깥으로 순간이동이라도 한 것처럼요.

탐사자들이 제니퍼를 쫓아가면 그는 또 검은 안개가 되어 사라집니다. 이 경우, 시체가 현장에 남게 됩니다. (이 첫번째 시체는 NPC가 아니라 모브입니다) 탐사자들이 이것을 수습하지 않으면 제니퍼가 나중에 와서 치우기 때문에 아침에는 어찌됐든 시체는 사라져있습니다.

다음 날 아침, 게임파크에서 직원의 비명이 들립니다. (탐사자들 때문에 어수선해서 눈에 잘 안 띄는 구석이나 게임 기기에 묻은 핏자국까지는 미처 수습하지 못했습니다) 사격 게임기의 경품대를 정리하다가 비릿한 냄새가 나서 경품들을 치워보자 그 뒤로 검붉은 자국이 흩뿌려져 있었다는 것입니다. 이 혈흔에 <의료>나 <수사과학> 따위의 판정을 해봤자 그 혈흔 주인의 DNA를 가지고 있는 것도 아닐텐데 무슨 소용이 있을까요? 혈흔에는 어떠한 판정도 무의미합니다.

베아트릭스가 '어제 늦은 밤에 옆방 사람이 "잠도 안 오고 밤새 게임이나 할 생각이다"라고 하는 것을 들었다'고 증언합니다. 시체가 사라졌기 때문에 더 알아보기는 불가능하지만, 아주 나중에 지나가는 말로 종업원들이 '603호 사람이 체크아웃도 없이 사라졌다'라고 하는 걸 들을 수는 있겠죠.

호텔 분위기는 어수선합니다. 타겟 중 무사히 도망친 NPC가 있다면(하지만 제니퍼의 은신 주문으로 그 NPC는 누가 자신의 방에 들어왔는지는 모릅니다) 그 이야기까지 겹쳐서 세 배는 정신없겠죠. 어제 현장을 목격하지 않았더라도 처음에 탐사자들에게 제니퍼가 했던 부탁이 있으니, 탐사자들은 대충 짐작을 했을 것입니다.

이쯤에서 제니퍼가 어디있는지 찾아본다는 선언을 하면... 만약 제니퍼에게 협조했다든가 그가 검은 안개로 변하는 것을 봤다든가 해서 '검은 안개'의 영향을 받은 탐사자라면 그의 기척을 느낄 수 있습니다. 그는 라운지 카페에서 태연하게 가벼운 아침을 먹고 있습니다. 그는 탐사자를 보며, 어제 탐사자가 어떻게 행동했는지에 따라 다른 반응을 보일 것입니다. 그리고 각각의 탐사자에게 새로운 사진과 카드키를 줍니다. (여기서부터는 아이나르, 바넷 부부, 카시스+알렉스도 대상에 포함됩니다.)

탐사자는 제니퍼의 공범이 되었거나, 될 예정이거나, 공범은 아니어도 방조자가 될 것입니다. 호텔 미드나잇 캐번사이드에서의 사건은 그렇게 총성을 울립니다.

만약 도입 진행 도중 집으로 돌아가려는 탐사자가 있어도 스테이시는 이미 이 호텔에 제물이 충분하기 때문에 말리지 않고, 시나리오상 안 되는 것도 아닙니다. 해당 탐사자는 게임 종료, 안녕히가세요.

## 제니퍼의 살인청부

탐사자들이 제니퍼의 청부에 따라 움직인다면 이 항목을 참조해 처리해주세요.

제니퍼는 도입에서, 첫째날, 둘째날, 총 3일(셋째날(도입까지 세면 넷째날)까지도 아직 죽지 않은 엑스트라가 있다면 그 날에도 의뢰합니다) 동안 하루에 한 번 아침 시간(탐사자들이 행동을 개시하기 전)에 **컷속말로 모든 탐사자에게 다른 대상을 말한다는 것이 기본 방침**입니다. 탐사자와 등장시킨 엑스트라의 수에 따라 적당히 조절해주세요. 도입날에 협조적인 태도를 보이지 않은 탐사자에게도 계속 부탁드립니다. 탐사자가 의뢰받은 대상을 다른 탐사자에게 말할지는 플레이어 자유입니다.

청부를 수락한 탐사자에게는 제니퍼가 <은밀행동>에 자동 성공하는 주문을 그날 새벽동안 걸어주기 때문에 전투 발생 없이, 방법에 따라서는 살해 시도 판정도 없이 성공적으로 저지를 수 있지만 몇 가지 예외가 있습니다.

- 탐사자가 살인을 시도할 때 그 선언 실행 또는 판정 직전 모든 대상은 <정신력> 판정을 합니다. 성공하면 그 대상은 깨어나며, '검은 안개'가 일렁거리는 것을 보고 도주를 시도합니다. <민첩> 대항이 발생하며, 대항 판정에 탐사자가 이기면 죽일 수 있지만, 졌다면 대상은 도망칩니다.
- <정신력>에 실패해 잠에서 깨지 않은 엑스트라는, 탐사자가 살인을 시도하는 판정에 실패하면 깨어납니다. 이후 처리는 위와 동일합니다.
- 비상근 직원인 바히네는 바에서만 만날 수 있고, 대체로 그 시간대는 바에 다른 사람이 있는 시간대이기 때문에 쉽사리 살해하기 어렵습니다. 실질적으로 바히네를 죽일 수 있는 시간대는 바히네의 퇴근 시간, 즉 매우 이른 아침 뿐입니다. 다른 사람들 보는 앞에서 살인을 저지를 수 있는 탐사자가 없진 않겠습니다마는, 이 경우 그 탐사자는 강제로 호텔 밖으로 끌려나가게 됩니다. (목격자가 너무 많기 때문에, 이 건은 스테이시도 대응합니다.)
- 신화적인 것에 이미 면역이 있는 아이나르는 주문의 기척을 알아채고 전투가 발생합니다. 장소 문제로 아이나르는 <근접(격투), 페널티 다이스 하나>만 사용하며, 데미지를 주지 않고 근접전 액션으로 탐사자를 제압하기만 합니다. 여기서 탐사자가 제압당할 경우 그 날의 아이나르 살해 시도는 실패로 끝나며, 아이나르는 탐사자를 추궁합니다.
- 두 명이 같이 쓰는 카시스와 알렉스의 방에 탐사자가 한 명만 들어갔다면 자동성공중인 <은밀행동>을 제외하고 모든 살해 시도 판정에 페널티 다이스가 하나 생깁니다. 어느 한 쪽을 죽였다면 남은 한 명이 일어나고, 시체를 발견하고는 불을 켜고 인터폰으로 직원을 부릅니다. 탐사자는 '검은 안개'에 가려진 상태여서, 남은 한 명은 불을 켜자마자 그 '검은 안개 덩어리'를 목격하게 됩니다. 안개에 감싸인 자가 누구인지까지는 알지 못합니다.

- 마찬가지로, 두 명이 같이 쓰는 바넷 부부의 방에 탐사자가 한 명만 들어갔다면 페널티 다이스가 하나 생깁니다. 위와 마찬가지로 한 명을 죽였다면 다른 사람이 깨어나고, 이후의 반응도 카시스+알렉스의 방과 동일하게 처리합니다. 카루소를 먼저 죽였다면 레온은 전투(<근접(격투)>만 사용, 페널티 다이스 하나)를 걸어오고, 레온을 먼저 죽였다면 카루소는 직원을 부르러 도망칩니다.(여기서는 <민첩>대항 없이, 카루소는 자동으로 도주에 성공합니다)
- 배우 지오바나와 투자자 베아트릭스는 딱히 매니저나 경호원을 대동하고 있진 않지만, 각각 연예인/유명한 대부호이기 때문에 사망했을 때의 파급력이 상당할 것입니다. 이는 스테이시에게도 조금 곤란한 상황이 될 수 있기 때문에, 이 두 사람의 사망에 대해서만큼은 스테이시도 수사하려는 의사를 보입니다(물론 연기입니다). 호텔의 보안이 한층 강화되며, 제니퍼는 스테이시에게 카드키 사본을 전부 몰수당합니다. 이후 제니퍼가 탐사자들에게 살해대상의 객실 키를 줄 수 없게 됩니다.
- 호텔 지하에서 숙식하는 직원인 네미트, 클레이오, 피아센의 경우 셋 중 한 명이라도 죽으면 호텔의 전 직원이 이 사실을 알게 됩니다. 그 후 지하의 보안이 강화되어, 직원 출입증을 가지고 있지 않는 한 남은 직원 **NPC**와 동행해도 들어갈 수 없습니다.
- 난이도를 높이고자 한다면, 객실에 들어갔을 때 사람이 없거나 아직 잠들지 않았다고 해도 좋습니다.

살인이 벌어진 다음날, 시체를 탐사자 선에서 수습하지 못해도 제니퍼가 알아서 해주기 때문에 시신이나 증거 등은 남지 않습니다. 그야말로 ‘하룻밤 사이에 사라졌다’ 라고밖에는 할 수 없습니다. 살인에 사용한 무기나 약품 등을 탐사자가 잘만 관리한다면 들킬 우려는 없습니다.

호텔 직원들은 스테이시의 영향력 때문에 이 사건들에는 시큰둥한 반응을 보이며(도입에서 혈흔을 보고 비명을 지른 직원은 그냥 난데없이 핏자국을 마주쳐서 놀란 것 이상도 이하도 아닙니다), 관할 수사기관이나 경찰 등도 스테이시에게 매수되어서(또는 스테이시가 감염시켜두어서) 적극적으로 나서지 않습니다. 투숙객들이야 딱히 신경쓸 이유가 없습니다. 체크아웃하고 집에 갔나보죠.

탐사자들은 제니퍼의 살해대상 목록에 포함되지 않습니다만 심리전을 위한 블러핑 정도는 괜찮습니다. 만약 탐사자의 감염이 심각해졌다고 판단된다면, 제니퍼는 그 탐사자를 죽이려 들 수 있습니다.

만약 탐사자가 마지막날까지 제니퍼의 살인청부를 빠짐없이 받아들이고 전부 성공했다면 니오그타의 강림 시도 자체가 무효가 되어서, 클라이막스 <부정의 원형>으로 가지 않아도 ED 2-2입니다.

## 장소 및 정보

이 시나리오는 도입 다음날을 첫째날로 세어 **3일**을 진행합니다.

3층과 4층은 객실이 한 층에 10개, 5층은 6개, 6층은 3개 있습니다. 높이 올라갈수록 방 클래스도 높아집니다. 각 객실 안의 정보는 투숙객의 프라이버시이므로 비밀이며, 7층의 주요 NPC 방 정보만 주어집니다. 지하의 정보는 처음엔 “직원용 구역” 이라고만 해 주시고, 지하에 출입이 가능한 탐사자가 생겼을 때부터 세부 에리어를 공개합니다.

모든 장소를 다 볼 필요는 없습니다. 세션 도중 체력이나 마력, 이성 회복용 장소, 별 정보 없이 시간만 보낼 뿐인 장소 등도 섞여 있습니다. 진행이 너무 늘어지거나 더더진다 싶으면 페이크 구역은 임시휴업 등 임의로 막아놓으셔도 괜찮습니다.

- 호텔 미드나잇 캐번사이드 자체에 대해 알아본다: <자료조사> 판정. 이 호텔은 이 도시의 랜드마크이며, 나름대로 국제적으로도 유명한 호텔입니다. 한 번 방문하면 다시는 집에 가고 싶지 않을 정도라고 하네요. 그런 호텔 치고 숙박비도 그렇게 비싼 편이 아니어서 더 인기가 많다고 합니다. (판정에 실패해도 이 앞까지는 알 수 있고, 성공하면 뒤의 정보를 더 줍니다) 호텔 지배인에 대해 안좋은 뒷소문이 조금 있는 것 같지만 자세한 내용은 알 수 없습니다. 단순한 루머일까요? 그리고, 실제로 이 호텔에 머물렀다가 집으로 돌아오지 않은 사람이 꽤 많다고 합니다. (제니퍼는 꽤 예전부터 살인 및 살인청부를 저지르고 있었습니다. 스테이시는 그러한 ‘잘못된 방법’을 택하고 고군분투하는 제니퍼의 모습을 비아냥대듯 지켜만 보고 있었고, 제니퍼가 발버둥치는 꼴을 좀 더 구경하고 싶어서 사건에 대해서는 전부 물어버리고 있습니다)
- 호텔의 전체적인 외양: 총 7층과 옥상으로 구성된 호텔입니다. 외벽은 전부 검은 대리석 재질이고, 안쪽도 마찬가지입니다. 전 층의 벽, 바닥, 천장이 새까맣습니다. 기둥이나 구조물도 검은 돌입니다. 객실에는 밝은 색의 바닥재와 벽지가 따로 인테리어되어 있지만 천장만은 검은색입니다.
- 호텔에서 제공하는 음식(라운지 카페, 바, 레스토랑)을 먹으면 그 탐사자는 감염됩니다. 이 감염을 완전히 없애기 위해서는 ‘아비가일 프린’을 소멸시켜야 하며, 그러지 못하고 감염된 탐사자가 살아남았을 경우 후유증으로 ‘검은 반점’이 남습니다. 이것은 평소엔 두드러지지 않고 특별한 효과도 없지만, 만약 니오그타와 조우하게 된다면 니오그타에게 해를 입힐 행동을 할 수 없습니다. (일종의 후유증입니다. 그 탐사자로 다른 세션을 갈 때 그 세션의 키퍼와 상의해주세요)

- 작은 캐릭터의 객실 정보 처리: 들어갈 수는 있지만, 이 캐릭터의 짐은 전부 소각당해 개인 짐 정보는 볼 수 없습니다. 객실은 완벽하게 초기화되어 있습니다. 사실상 얻을 수 있는 정보는 없는 시간낭비용 페이크 구역이 됩니다. 제니퍼가 준 카드키가 있기 때문에 잠겨 있더라도 해당 카드키를 가진 탐사자는 들어갈 수 있게 처리하셔도 좋고, 아니면 어떤 방법으로든 아예 막아놓으셔도 괜찮습니다.

#### 객실의 공통적인 구조

<p><b>3층</b> 스탠다드 룸</p>	<p>적당한 넓이의 방. 바깥쪽 전면 창문, 발코니 없음. 침대, 옷장, 테이블, 작은 소파, TV, 욕실 시설 등이 갖추어져 있습니다.</p>
<p><b>4층</b> 슈페리어 룸</p>	<p>적당한 넓이의 방. 바깥쪽 발코니 있음. 스탠다드 룸과 가구는 동일하고 테이블이 좀 더 큰 정도입니다.</p>
<p><b>5층</b> 딜럭스 룸</p>	<p>넓은 방. 바깥쪽 발코니 있음. 가구는 동일하고 테이블과 소파가 큼니다. 인테리어도 꽤 호화롭습니다.</p>
<p><b>6층</b> 스위트 룸</p>	<p>매우 넓은 방. 바깥쪽 테라스 있음. 집 한 채를 그냥 들여놓은 듯한 느낌의 매우 호사스러운 방입니다. 가구는 동일하고 모든 가구가 큼직큼직합니다.</p>

시나리오 내 지정 판정으로 볼 수 있는 정보가 유의미하게 많지 않습니다. 판정은 플레이어들이 먼저 제시하도록 해 주시고, 시나리오의 배경이나 사전 정보 등을 가지고 그에 맞는 단서를 키퍼 재량으로 제공해 주세요.

## ◎1층

### ▶로비

매우 넓고 호화로운 로비에는 잔잔한 클래식 음악이 흐르고 있습니다. 은은한 주황색 조명의 샹들리에가 반짝입니다. 중앙에는 작은 분수대가 있습니다. 분수대 안에 동전을 던지려고 하면 직원이 말합니다. 로비 카운터 안쪽에는 아름다운 중년 여성의 사진이 걸려있습니다. 이 호텔의 지배인, 스테이시 블레이크입니다.

샹들리에의 불빛은 까만 대리석 바닥에 반사되어 반짝거립니다. 잘 보면 바닥만이 아니라 벽과 천장, 기둥, 로비 카운터마저도 전부 검은색 돌 재질입니다. <과학: 지질학이나 암석학>으로 바닥, 벽, 천장은 대리석, 기둥은 흑요석, 로비 카운터와 로비 중앙에 작게 만들어진 분수대는 오닉스라는 것을 알 수 있습니다.

### ▶라운지 카페

로비 라운지 한켠을 넓게 차지하고 있는 카페. 제조음료나 디저트를 주문할 수도 있고, 오후 3시~5시에는 애프터눈 티 뷔페가 운영됩니다. 카운터 맞은편에는 피아노가 놓인 큰 무대가 있습니다. 피아노 사용은 자유라고 합니다. 탐사자가 연주에 도전하면 <예술:피아노> 판정. 실패하면 조금 민망한 정도지만, 만약 성공하면 그 타이밍에 카페에 있던 NPC들에게 좋은 인상을 줄 수 있을지도 모릅니다.

## ◎애프터눈 티 뷔페

애프터눈 티 뷔페 시간대에 방문하면 디저트를 뷔페식으로 즐길 수 있습니다.

메뉴는 샌드위치, 작은 조각 케이크, 스콘, 마카롱, 스프, 수제 쿠키, 푸딩과 젤리, 아이스크림 등등. 맛은 상당히 좋습니다. 베일리스가 든 바닐라 아이스크림 등, 성인을 위한 어른의 디저트도 상당수 준비되어 있습니다. (원가 먹는다면 이성 1 회복 가능)

이 시간에만 맛볼 수 있는, 이 호텔의 시그니처 블렌딩으로 만든 커피도 있습니다. 직업상 후각/미각이 민감하거나 잘 단련되어 있는 탐사자라면 눈치챌 수 있습니다. (아닐 경우엔 지각 판정의 <관찰력> 판정 필요) 그 커피에서는 희미한 머스크 향이 난다는 것ですよ. 그러고보니 사향고양이에게서 채취하는 커피 원두가 있다고는 하는데요... 흠, 설마 바리스타가 향수를 뿌리고 음식을 만든 건 아니겠죠? (이에 대해 피아센에게 물어보면 피아센은 '직업상 향수나 향이 특이한 화장품은 전혀 쓰지 않는다'라고 대답합니다. 호텔 시그니처 블렌딩에 루왁이 들어가냐고 물어보면 '호텔 지배인의 가치관 때문에 루왁 등 동물에게서 채취하는 원두는 쓰지 않는다'라고 합니다.)

## ◎게릴라 콘서트

'게릴라'이니만큼 키퍼가 아무때나 발생시켜도 상관없는 이벤트입니다. 발생 안 해도 됩니다. 카페에 와보면 누군가가 이미 피아노를 차지하고 있을 수도 있습니다. 그는 피아노를 치며 노래를 부릅니다. 뮤지컬 등을 자주 보러 가는 설정이 있거나 이 연예인을 아는 탐사자는, 그것이 뮤지컬 배우 지오바나 알페오가 주연으로 올랐던 뮤지컬의 메인 넘버라는 것을 알아들을 수도 있겠지요. 지오바나는 연주를 마치고 자신을 알아본 몇몇 사람들에게 사인도 해 줍니다. 사람이 그리 많지 않아 탐사자는 곧 지오바나에게 말을 걸어볼 수 있습니다. 연예인이라는 신분 때문인지 사적인 이야기를 썩 많이 하지는 않지만, 지오바나는 재밌는 이야기를 하나 알려주겠다고 합니다.

“극장 괴담이라는 게 있어요. 돈도 안 났으면서 나보다 좋은 자리에 앉아 있는 귀신에 대한 분노를 담은 글이 종종 커뮤니티에 올라와요.” “이 무대는 오픈된 공간에 있어서 그런 귀신은 없지만, 여기 4층에 있는 시어터 룸에서 종종 ‘새까만 무언가’가 스크린 앞에... 아니, 스크린 안에서? 일렁거린다고 하네요.” “진위 여부는 저도 아직 모른답니다. 호텔을 예약하려고 검색했다가 본 리뷰에서 읽은 글일 뿐이에요.” 라고 하며 피아노에서 일어납니다.

## ◎2층

### ▶체육시설

페이크 장소. 각종 운동기구들이 마련되어 있습니다. 체육시설을 이용하면 그날 하루동안 <근력> +5%  
웬지 모르게 안마의자도 여러 대 있습니다. 30분 걸리고, 그날 하루동안 <건강> +5%

### ▶사우나 및 스파

정통 핀란드식 사우나라고 합니다. 특수한 아로마를 사용한다네요. 피부가 탱탱해지고 모공이 쪼여지는  
느낌이 드...는 것도 같습니다. 사우나를 이용하면 그날 하루동안 <외모> +5%

<p>사우나에서 후각 판정의 &lt;관찰력&gt;</p>	<p>아로마 향일까요? 독특한 향기가 사우나 안에 가득합니다. 묵직하면서도 마음이 가라앉는 기분이 드는, 차분한 향입니다. 탐사자의 직업이 조향사거나 멜랑슈에게 물어본다면, 이 향이 퍼드부아와 우디 계열의 향료, 사향의 혼합 향임을 알 수 있습니다. (그러나 실제로 아로마에 사용된 향료는 우디 뿐이며, 사향은 '니오그타의 냄새', 퍼드부아(재 냄새)는 진짜로 어딘가에서 무언가(시체)가 타고 남은 냄새입니다)</p>
---	---

스파에는 다양한 탕이 마련되어 있습니다. 안내문을 살펴보면 이 호텔 뒷산에서 나오는 천연 암반  
온천수를 끌어다 사용한다고 합니다. 아무튼 입지 하나는 정말 좋은 호텔이네요.

<p>스파에서 후각 판정의 &lt;관찰력&gt;</p>	<p>여기서도 머스크 향이 납니다. 사향 탕이 몸에 좋은지는 잘 모르겠습니다만... 약사인 카루소에게 물어보면 사향은 진경제로 쓰이기도 한다는 이야기를 들을 수 있습니다. 묘하게 몸이 풀리는 기분이 들더라니... (하지만 이것은 진짜 사향이 아니라 '니오그타의 부정'에서 나는 냄새이기 때문에 실제 사향의 약효는 전혀 없습니다)</p>
--	---

니오그타의 부정은 물의 구강섭취를 통해 감염되므로 단순히 이 시설을 이용한다고 감염이 되진  
않습니다만, 탐사자가 탕의 물을 삼켜버렸을 것 같은 RP가 나오면 감염 처리를 하셔도 괜찮습니다.

### ◎3층

#### ▶카지노

페이크 장소. 전문 딜러가 꽤 여러 명 있습니다. 여러가지 도박을 즐길 수 있습니다.

<행운> 판정으로 승패를 결정하며, 이기면 판돈에 비례하여 <재력>이 상승합니다.

#### ▶게임파크

첫날 오전에는 혈흔 수습 때문에 들어갈 수 없고, 첫날 하루 내내 그 일 때문에 사람이 없습니다.

사격, 좀비 슈팅, 리듬게임, 크레인, 기타 등등... 온갖 게임기가 있습니다. 게임에 이기면 기분이

좋습니다. 사격이나 크레인에서는 경품(인형, 장신구, 티셔츠 등등 종류는 자유, 모종의 아티팩트입니다.

효과는 클리어 보상 항목 참조)도 얻을 수 있습니다. 만약 도입부 새벽에 벌어진 사건을 목격한 탐사자가

'제니퍼가 시신을 끌고 가던 방향으로 간다' 고 선언하면 그쪽은 직원용 통로임을 알 수 있습니다.

통로로 들어간다	비밀번호7582로 잠겨있습니다. 직원용 출입증을 대도 열립니다. <관찰력>의 극단적 성공으로 주로 눌린 네 개의 버튼(2, 5, 8, 7)을 알아낼 수 있습니다. <기계수리>나 <전자기기>, <전기수리>로 고장낼 수 있습니다. 단, 둘째날부터는 사람이 조금 있기 때문에 들어가려는 탐사자에게는 주의를 주세요. 안으로 들어와도 통로는 평범합니다. 이런 데서 시체를 가지고 뭘 하려고 했던 걸까요? 비밀공간으로 이어질 것 같은 틈새도 보이지 않습니다. (통로 안에 특수한 마법이 걸려 있어서, 사실 이 통로에는 호텔 뒷산의 쓰레기 처리장으로 이어지는 문이 있지만 그 문은 제니퍼 외에는 볼 수 없습니다. 제니퍼와 동행하거나, 마법을 알아차릴 수 있는 아이나르와 동행했다면 이 문의 존재를 발견할 수 있습니다)
-------------	--

◎4층

▶갤러리

들어서자마자 기둥에 걸린 사슴 머리 박제와 눈이 마주칩니다. 다양한 그림이나 공예품, 조각상 따위가 전시되어 있습니다. 그림은 거의 풍경화나 추상화이며, 그린이는 쓰여있지 않습니다. 공예품은 주로 그릇이나 장신구입니다. 조각상은 대부분 명작의 모조품입니다. 내부 촬영은 금지입니다.

<p>&lt;관찰력&gt;</p>	<p>대부분 유명 작품의 모작인 조각상들 와중에 낯선 것이 하나 있습니다. 나무로 만들어진 새까만 무언가입니다. 아무리 봐도, ‘무언가’(를북에 있는 니오그타의 삽화 모습을 대충 재현해 놓은 듯한)라고밖에는 표현할 수 없는 추상 조각입니다. 이 갤러리에 있는 것 중 거의 유일하게 만든이의 이름이 표기 &lt;Leon Barnett&gt; 되어 있습니다.</p> <p>&lt;자연&gt;으로 이 조각의 재질은 흑단나무이며, 거기에 옷칠까지 더해 새까맣게 만든 것임을 알 수 있습니다. 인공 도료는 쓰이지 않은 것 같습니다.</p> <p>이 조각에 대해 레온에게 물어보면 “의뢰가 들어와서 만든 거야. 이 호텔 지배인이 어떻게 날 알고 컨택을 해 오더라고... 재료도 다 지정해서 제공해 줬고 돈도 섭섭치 않게 불렀고 호텔 초청권도 따로 주길래 만들어줬지.” 라고 대답합니다.</p>
<p>&lt;관찰력&gt; 2</p>	<p>한쪽 벽면 전체를 크게 덮어놓은 그림 뒤로 작은 틈새가 보입니다. 이 틈새로 다가가서 좀 더 자세히 들여다보면 이것이 벽에 난 균열 같은 게 아니라 뒤로 뚫린 공간임을 알 수 있습니다.</p> <p>그림이 매우 크기 때문에 이것을 떼어내려면 2인 이상의 &lt;근력&gt; 판정이 필요합니다. 성공하면 그림을 떼고 뒤로 이어진 공간으로 들어갈 수 있습니다만, 이곳에는 다수의 모브 투숙객이 있다는 점, 탐사자들만 있는 게 아니라는 점을 상기시켜주세요.</p>
<p>그림 뒤 공간에 들어간다</p>	<p>조명은 없는 것 같습니다. 깜깜하네요. 내부가 잘 보이지 않습니다. 휴대폰 플래시 등을 켜거나 어둠에 익숙해지면 안에 무엇이 있는지 볼 수 있습니다.</p> <p>... 온갖 도구들이 보입니다. 날붙이들, 전기 충격기, 노끈, 각종 약품 통, 주사기... 용도를 짐작할 수 없, 아니, 짐작했지만 굳이 그 생각을 구체화하고 싶지 않습니다. (이성 체크 0/1)</p> <p>이 안에 있는 약품들에 대해 카루소에게 물어보면 “대체로 독극물이거나 최소한 의식을 잃을 수 있는 약물들인데요...?”라고 대답합니다.</p>

▶시어터 룸

각종 영화를 상영합니다. 상업영화는 거의 없고 독립영화나 예술영화가 대부분입니다.

◎스크린 속 유령

영화를 보고 있다 보면 스크린에 새까만 것이 훑 지나갑니다. 그림자인가? 하지만 그것은 사람의 그림자라기에는 너무 이상한 모양입니다. 그것은 춤을 추듯 스크린에서 일렁이다가 점점 커지더니 곧 스크린을 전부 삼켜버리고 장내는 완전한 어둠에 뒤덮입니다. 순간적으로 매우 역한 냄새가 코끝을 찌릅니다. (이성 체크 0/1)

... 그리고 곧, 냄새는 사라지고 스크린은 다시 밝아지며 영화가 이어집니다. 뭐였을까요, 헛것이라도 본 걸까요?

## ◎5층

### ▶바

여기서 만들어지는 술은 전부 외부에서 재료를 공수해 오기 때문에 (호텔에서 그 많은 술들을 만들 수는 없으니까요) 마셔도 감염되지 않지만, 사이드 메뉴를 주문할 경우 조리과정에 이 호텔의 물이 들어가기 때문에 감염됩니다.

### ◎호텔에 도는 소문

마스터인 바히네는 이 호텔의 비상근 직원입니다. 식사는 도시락 또는 출근하면서 사온 것으로 해결하고 물 대신 술(...)을 마셔서 부정에 감염되지 않았습니다.

바에서는 이런저런 이야기가 들리기 마련입니다. 쓸데없이 기억력이 좋은 바히네는 그런 시시콜콜한 이야기들을 본의아니게 담아두고 있습니다. 그중에는 이 호텔에 대한 루머도 꽤 많네요. 루머가 신경쓰이면 이 호텔을 오질 말았어야지... 하는 말과 함께, 바히네는 탐사자에게 이야기합니다.

“별 이야기 다 있지, 거의 모든 호텔에 다 있는 ‘절대 출입해서는 안 될 객실’ 이라든가 말이야.” “아, 물론 내가 지금 꺼낸 루머는 그거랑은 비교도 안 되는 거지. 시시한 이야기면 처음부터 꺼내지도 않았어!” “(목소리를 낮추고 분위기를 잡으며) 이 호텔에서는... 거의 매일 사람이 두세 명씩 사라져.” “아하하! 진짜인지 아닌진 모르지. 난 여기 상주하지도 않고, 확인할 길도 없거든. 퇴근하면 집에 가서 자야지 뭘 그런 걸 확인하러 다닐 시간이나 있겠어?”

### ▶레스토랑

조식과 런치는 뷔페식, 저녁은 코스 요리가 나옵니다. 식사를 하면 아주 확실하게 감염됩니다. 후각/미각 판정의 <관찰력> 극단적 성공으로 음식이나 음료에서 느껴지는 사향 냄새를 맡을 수 있습니다. 엑스트라 NPC들의 기본 방침은 식사를 거르지 않는 것이므로 NPC들과의 대화가 필요하다면 레스토랑을 활용해 주시면 편합니다. 제니퍼나 스테이시는 레스토랑에서 식사를 하지 않습니다.

TMI지만 뷰가 매우 아름답습니다.

## ◎6층

### ▶에스테틱 서비스존

손발톱, 피부관리, 전신 마사지 등등의 미용 서비스를 받을 수 있습니다. 엄선된 전문인력으로 서비스 질이 매우 우수합니다. 서비스를 받으면 영구적으로 <외모> +5% (누적되진 않습니다). 각각의 서비스를 받는 데에는 그만큼의 시간이 소요됩니다.

한 번만 받아도 매우 드라마틱한 효과를 보인다는 이 호텔 특유의 팩이 있다고 합니다. 검은색에 가까운 짙은 회색의 머드 팩입니다. 이 서비스는 30분이 걸리며, 하고 나서 거울을 보면 이게... 나...? 라는 소리가 절로 나올 정도로 피부가 좋아집니다. 촉촉탱탱해졌을 뿐만이 아니라 다크서클도 블랙헤드도 한번에 해결! 뺨이나 이마에 검은 반점이 조금 남았지만 (유일하게 구강섭취가 아닌 방법으로 감영되는 루트입니다) 미용사의 말로는 '팩의 부가성분이 피부에 남아서 그렇고 시간이 지나면 금방 사라진다'라고 합니다. (실제로 그렇습니다. 하루 정도 지나면 겉보기로는 사라지지만, 이것은 완전히 사라지지 않고 '피부 안쪽'으로 침투합니다)

### ▶특별 프로그램 체험존

오후 2시~6시에만 열려 있습니다. 강사로 초청받은 조향사 멜랑슈 비너가 켈 캔들을 만드는 클래스를 운영합니다. 수업을 들었다면 켈 캔들 한 개(아티팩트가 아닌 평범한 캔들이며, 향은 탐사자가 원하는 대로 정합니다)를 얻을 수 있고, <공예(캔들)> +5%.

이 공방 안에서는 사향 냄새가 다른 향료들에 덮여 느껴지지 않습니다.

#### <관찰력>

향료병을 하나하나 살펴보면, 나름대로 메이저한 축에 드는 '머스크' 종류의 향료는 전혀 없습니다. 머스크도, 머스크 파생 계열도. 멜랑슈에게 이를 물어보면 '원래는 머스크도 준비했는데, 이 호텔 안에 머스크 냄새가 너무 심하게 나서 사향 냄새를 더 맡았다가는 어지러워 쓰러질 정도라 뺐다'라고 합니다.

◎7층

▶제니퍼 블레이크의 방

제니퍼에게 협조적인 태도를 꾸준히 유지한다면, 또는 제니퍼의 뒤통수를 어떻게든 치거나 지하의 세탁실에서 옷을 털어 카드키를 탈취한다든가 하면 들어올 수 있습니다. 객실에 공통적으로 있는 가구들에 화장대, 책상, 컴퓨터 등등이 좀 더 있습니다.

<p>화장대</p>	<p>다양한 종류의 화장품이 있습니다. 기초부터 색조, 커버, 수정화장용, 정말 이런 것까지 발라야 하나? 싶을 정도로... &lt;관찰력&gt; 판정으로 다른 것에 비해 컨실러 제품이 상당히 많음을 눈치챌 수 있습니다. 색상이 밝고 커버력이 우수한 제품들이네요.</p> <p>지오바나에게 여기서 본 화장품에 대해 이야기하면 “그건 평소에 쓸만한 게 아니에요. 특수분장용으로 쓰일 만큼 발색이 강한데?”라는 대답을 들을 수 있습니다. (제니퍼는 자신의 몸에 난 반점을 이것으로 덮어 가리고 다닙니다)</p>
<p>책상</p>	<p>서랍 두 개가 달린 책상입니다. 책상 위에는 아무것도 없고 깔끔합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 첫번째 서랍: &lt;말레우스 말레피카룸&gt;(p.232) 을 현대의 학자들이 새로 해석한 책이 있습니다. 책 귀퉁이가 접힌 부분이 보입니다. 그 페이지를 펼쳐보면 ‘세일럼 마녀재판’에 대해 다루고 있습니다. 마녀재판의 대다수는 무고한 희생자였지만 개중에 ‘진짜 마녀’들이 있었으며, 그중 ‘아비가일 프린’ 이라는 자는 일종의 샤머니즘을 행하는 주술사였다고 합니다. 아비가일은 늘 사향 냄새를 풍기고 다녔고, 검은 안개에 뒤덮여 살았다고 합니다. 아비가일의 혐의는 사신을 부리려고 했던 것이라네요. 진위는 알 수 없습니다.</li> <li>● 두번째 서랍: 쪽지 세 장이 있습니다. 아래를 참조해주세요.</li> </ul>
<p>컴퓨터</p>	<p>켜 보면 인터넷 회선이나 와이파이는 연결되어 있지 않습니다. 호텔 공용 와이파이에 연결할 수는 있고, 이러면 인터넷을 정상적으로 사용할 수는 있습니다.</p> <p>바탕화면에는 기본적인 프로그램 아이콘들과 제목없음.xls 파일이 있습니다. 엑셀 파일을 열면 이름과 방 번호, 사진이 정리된 리스트가 뜹니다. 역대 투숙객 명단인 것 같습니다. 대부분 빨간색으로 셀이 칠해져 있고, 밑으로 내려오면 아직 흰색으로 남아있는 셀이 보입니다. 흰색 셀에 있는 것은 탐사자들과 아직 죽지 않은 NPC들입니다.</p> <p>인터넷을 연결하고 브라우저를 열면 최근 검색 기록에 ‘세일럼 마녀’ ‘마녀재판’ ‘아비가일 프린’ 이라는 키워드가 보입니다. 해당 검색어를 재검색해보면 &lt;자료조사&gt;, 실패하면 세일럼 마녀재판에 대한 간략한 내용 만이 나오지만, 성공하면 야사로 기록된 아비가일 프린에 대한 이야기를 더 볼 수 있습니다. 아비가일은 200년 뒤에 부활해 세일럼을 멸망시키기 위해 자신이 섬기던 사신을 부리려고 했으나 실패하고 또 죽었다는 모양입니다.</p>

제니퍼의 서랍에서 얻을 수 있는 쪽지는 다음과 같습니다.

주문 <부정不淨한 장막>

비용: 마력 다양, 이성 1d3

시전 시간: 즉시

대상이 술자 자신이거나, 술자의 시야 안에 있어야 합니다. 술자가 소비한 마력 1점당 1시간, 대상은 검은 안개에 뒤덮여 보이지 않게 됩니다. 술자에게는 안개 속의 대상이 보이지만, 다른 사람에게는 검은 안개 덩어리가 움직이는 것처럼 보입니다.

주문 <부정不淨의 안개>

비용: 마력 다양, 이성 1d3+1

시전 시간: 즉시

자신을 검은 안개 덩어리로 만듭니다. 모습을 덮어씌우는 것이 아니라 안개 자체가 됩니다. 소비한 마력 1점당 1시간동안 유지됩니다. 안개 상태인 다른 사람과 섞여도 원래 모습으로 돌아갈 땐 서로 분리됩니다. 안개 상태일 때의 감각에는 문제가 없으나, 물건을 잡거나 하는 등의 물리적인 행동은 불가능합니다. (즉 안개 상태일 때에는 전투가 불가능합니다)

주문 <마녀재판>

비용: 마력 다양, 이성 1d8+4

시전 시간: 즉시

대상과 같은 공간에 존재하고, 대상이 직접 보이지 않아도 그 존재를 인식하고만 있으면 됩니다. 술자는 소비한 마력\*5의 확률로 1d100 판정을 합니다. 성공하면 대상은 마치 물에 가라앉는 것처럼 아래로 점점 스며들어가고, 2d7일의 시간이 지나면 그 영혼마저 완전히 소멸하여 존재 자체가 사라지게 됩니다. 술자는 후유증으로 <장기적 광기: 폐소공포증>이 생깁니다.

▶스테이시 블레이크의 방

직원용 카드키로도 출입할 수 없고, 제니퍼도 이 방의 카드키 사본만큼은 가지고 있지 않습니다. 여기로 들어오는 방법은 ‘안개가 되어서 문틈으로 스며들어간다’ 뿐입니다. 안개 모습일 때 문의 잠금장치를 고장낼 수 있습니다.

내부는 6층의 스위트 룸보다 더 호화로운 구조입니다. 집 한 채를 통째로 호텔 7층에 얹어놓은 듯한 모양새입니다. 가구는 기본적으로 있는 가구들에 책상만 더 있습니다.

<p>&lt;관찰력&gt;</p>	<p>침대에 덮인 이불의 상태는 새것같고, 옷장 등을 열어봐도 옷가지는 한 벌도 없습니다. 정말 쓰는 방이 맞거나 할까요? 먼지가 조금 앉은 것으로 봐서는, 적어도 최근에는 청소하는 사람마저 드나들지조차 않은 것 같습니다.</p>
<p>책상</p>	<p>서랍이 세 개 있습니다. 노트북 한 대가 놓여 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 첫번째 서랍: 호텔 경영 관련 서류들이 준비합니다. &lt;회계&gt; 성공으로 호텔의 주식 관련 서류들이 좀 이상하다는 것을 눈치챌 수 있고, 극단적 성공 이상이면 주가가 지속적으로 조작되어 있다는 점까지 파악합니다. 호텔 마스터 키도 있습니다.</li> <li>● 두번째 서랍: &lt;관찰력&gt;으로 아래의 서류를 찾아낼 수 있습니다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 레온의 조각상 관련 계약서: 흑단 나무와 특수 제작된 옷 등을 스테이시 측에서 직접 제공했다고 합니다.</li> <li>○ 멜랑슈의 향수 관련 계약서: 클래스 운영 말고도, 호텔 시그니처 향수를 제작하려던 계획서입니다. 레온과 마찬가지로 스테이시 측에서 향료를 제공했다고 합니다.</li> <li>○ 바실리오의 투자 관련 서류: 주가를 조작한 증거를 잡을 수 있습니다.</li> <li>○ 네미트, 클레이오, 피아센, 바히네의 근로계약서: 별 정보가 없습니다. 스테이시 측에서는 바히네를 상근 형태로 고용하려고 했지만 바히네 쪽에서 거절하여 협의를 본 것이 지금의 근로형태 같네요.</li> <li>○ 지역 경찰 수뇌부와 주고받은 문서: 스테이시가 이 지역 경찰들과 모종의 거래를 하고 있는 것 같습니다.</li> </ul> </li> <li>● 세번째 서랍: 잠겨 있습니다. &lt;관찰력&gt; 극단적 성공으로 열쇠를 찾거나, &lt;열쇠공&gt;으로 열 수 있고, 안에는 “나, 아비가일 프린의 낡고 오래된 영혼이 그분을 잊어버리기 전에 기록한다”라는 문장을 시작으로 아비가일이 마녀로 몰렸을 당시의 기억이 매우 상세히 기록되어 있습니다. 꼼꼼하고 비인도적인 묘사 뒤로, 이 기록에서 계속 언급된 ‘그분’을 소환하기 위한 방법이 쓰여 있습니다. (&lt;니오그타 강림&gt; p.252)</li> </ul>
<p>노트북</p>	<p>켜지지 않습니다. (경영 업무를 보던 노트북이지만, 어차피 곧 버려질</p>

### 아비가일 프린의 기록

나, 아비가일 프린의 낡고 오래된 영혼이 그분을 잊어버리기 전에 기록한다.

...

(이 중간에는 아비가일이 마녀로 몰렸을 당시의, 끔찍하고 비인도적인 '마녀사냥'의 흔적이 생생하게 묘사되어 있습니다. 자세한 것은 생략합니다)

...

한 번의 실패 후, 나는 그분의 심연 안에서 더욱 절치부심하여 다시 태어났다. 이번에는말로, 심연의 그분을 땅 밖에 불러내어 모든 것을 파괴해버릴 것이다. 그 방법을 잊지 않기 위해 남겨두자.

(주문 <신 강림/니오그타> (p.252)가 있습니다)

이것을 행할 동굴은 이 호텔 위의 그곳으로 한다. 투숙객 용으로 열어둔 입구는 너무 작으므로, 호텔 지하에 연결되어 있는 입구를 사용한다. 의식의 거행시각은 (시나리오 개시 후 셋째날) 밤.

제물의 수는 이미 충분하지만, 많을수록 좋다.

제니퍼의 헛짓거리도 여기까지다. 지금까지는 뇌뿔지만, 인원 손실이 더 발생하면 아슬아슬하게 모자랄 수도 있겠어.

## ◎ 옥상

### ▶ 야외 수영장

페이크 장소. <수영> 판정에 실패하면 물을 잔뜩 먹고... 감염됩니다(^^) 낮에 오면 태닝 존도 따로 운영되고 있습니다.

### ▶ 옥상 정원

다른 층에 장식된 식물들은 대부분 프리저브드거나 조화지만, 여기에 있는 식물만큼은 생화입니다. <지능> 판정으로 다른 층 식물들은 갖가지 화려한 색을 자랑하고 있었지만 여기의 꽃들은 전부 검고 앞도 조금 짙은 색이라는 점을 깨달을 수 있습니다. (생화라서 물을 줘야 하고, 당연히 식물도 감염되어 있습니다)

## ◎ 꽃가게 아가씨

정원 한구석에는 꽃다발이나 꽃차, 압화 책갈피 등의 꽃 공예품을 파는 가게가 하나 있습니다.

클레이오는 열심히 탐사자들에게 영업합니다. 차도 우려서 줍니다. 수색은 투명한 검은색입니다. 향은 달콤하고, 마시면 당연히 감염됩니다. 후각 판정의 <관찰력>으로 여기서도 마스크 향을 희미하게 느낄 수 있습니다.

왜 온통 새까만지 물어도 클레이오는 “호텔 지배인의 취향... 이라고... 생각하는데요... 그야 그 이 호텔 자체가 완전 새까말잖아요!? 그냥 오너님 취향이신가보다 하고...” 하며 제대로 대답하지 못합니다. (진짜 몰라서 그렇습니다) 그러다 문득 무언가 생각났다는 듯 “아, 아뇨! 제가 따로 다른 색 꽃도 가지고 와서 심어봤는데 전부 까매졌었어요!!” “그, 그런데, 음, 딱히 자라는 데에는 문제가 없었고...? 색만 변했는걸요? 아마 물에 그런 성분이 있나봐요.” “자세한 건 네미트 선배가 알 것 같은데... 아, 네미트 칼리스트라고, 이 호텔 정원 조경 총책임 담당이세요! 이 근처 어디 계실 텐데!”

## ◎ 정원사의 고민

큰 정원가위를 들고 등나무의 잔가지를 치고 있는 사람이 있습니다. 네미트는 탐사자에게 정중히 인사하고, 불편하시다면 자리를 피해드리겠다고 사과합니다. 왜 사과하는지는 모르겠네요.

네미트에게 정원의 상태에 대해 물으면 “그래서 고민입니다. 어떤 식물을 가져와도 전부 이런 색으로 변하더군요. 정말 수도시설에 문제가 있나 싶어... 이 호텔의 물을 가지고 저희 집에 있는 화분에 줘 봤습니다. 잎이 검게 얼룩졌습니다.” “물이 문제인 것 같죠, 아무래도. 상수도시설의 문제인지 수원지 자체에 문제가 있는 건지는... 모르겠습니다만.” “지배인님께서도 말씀을 여러 번 드려 봤지만 당신은 검은색이 좋다면서 썩 해결해보려는 의사는 없으신 것 같았습니다.” “별 수 있겠습니까, 일개 직원이.” 호텔의 수원지가 어디냐고 물으면 동굴 쪽 지하수라고 대답합니다.

◎지하-스태프 온리 구역

각 직원들이 숙식하는 방, 직원 식당 등등이 있지만 유의미한 정보는 아래의 두 장소에서만 나옵니다. 이 구역에 출입하기 위해서는 직원용 카드키가 필요합니다. 제니퍼가 호텔 직원 NPC(네미트, 클레이오, 피아센. 바히네는 여기 살지 않아서 포함되지 않습니다)의 살인청부를 할 때 줍니다. 그 외의 방법이라면, 직원 NPC와 신뢰를 쌓아 같이 출입하는 것 뿐이네요.

▶세탁실

호텔 침구 등을 세탁하기 위한 시설. 빨랫감을 뒤져보려면 <관찰력>, 피가 묻은 이불이나 독특한 색으로 얼룩진 베개 등등이 뒤섞여 있습니다. (제니퍼가 시체는 처리해도 핏자국까지 없애버릴 수는 없어서 세탁실을 씁니다) 그리고 이 시설은 침구나 직원용 제복 세탁을 위한 곳일 텐데... 아무리 봐도 제복은 아닌 것 같은, 마찬가지로 피투성이인 옷이 몇 벌 있습니다. 여성복입니다(제니퍼의 옷입니다). <행운> 성공으로 그 옷 안에서 제니퍼의 방 카드키를 입수할 수 있습니다.

▶지하 창고

창고치고는 매우 엄중한 보안장치가 걸려 있습니다. 직원용 카드키로는 출입이 안 되고, 스테이시의 방에 있는 마스터 키를 가지고 출입이 가능합니다. <전기수리> <전자기기> <기계수리> 등으로 고장낼 수 있습니다. ‘안개로 변신해 스며들어간다’ 도 가능하며, 호텔 뒤 동굴에서 길을 잃고 헤매다가 이쪽으로 흘러들어갈 수도 있습니다.

문을 열면 창고는 없고, 커다란 동굴이 보입니다. 호텔 바깥에 있던 관광용 동굴과는 다른 곳일까요? 안은 매우 어둡습니다. 손을 뻗어보면 손이 어둠에 삼켜지는 것 같습니다. 손전등이나 핸드폰 플래시 등 조명장치를 가지고 있어도 바로 발 앞 정도의 시야만 확보할 수 있고, 안쪽을 비춰도 새까맣기만 할 뿐입니다. 이 안에서는 조명 없이 맨눈으로 하는 <관찰력>판정은 페널티 다이스 2개, 동굴 안이라 소리가 크게 울리기 때문에 <듣기>판정은 보너스 다이스 1개를 적용합니다.

<p>&lt;관찰력&gt;</p>	<p>동굴 바닥에 알아보기 힘든 문자가 쓰여... 아니, 그려져 있습니다. 이 문자들은 어떠한 도형처럼 규칙적으로 배열되어 있습니다. 어떠한 판정으로도 읽을 수 없고, &lt;크툴루 신화&gt;에 성공했다면 자세한 건 몰라도 이 문자들이 그런 존재와 맞닿아있다는 정도는 느낍니다.</p> <p>사진을 찍어 아이나르에게 보여주거나 그와 동행했다면 “존재해서는 안 될 것을 불러내기 위한... 장치.” 라고 대답합니다.</p>
<p>후각 판정의 &lt;관찰력&gt;</p>	<p>판정하지 않아도 짙은 사향 냄새가 납니다. 판정에 성공했다면 그 사향 냄새에 덮인 매우 역겨운 냄새를 맡을 수 있습니다. &lt;정신력&gt; 판정, 실패하면 구토감이 치밀어오르고 어지럽습니다. (이성 체크 0/1)</p>

<p>&lt;듣기&gt;</p>	<p>똑, 똑, 물이 떨어지는 소리입니다. 아니... 그냥 물이라기엔, 좀 더 점성이 있는 액체 같습니다. 찰박, 찰박, 진흙 같은 것을 밟는 듯한 젖은 소리도 납니다. 그리고... 그 소리들에 뒤섞인, 누군가의 웃음소리가 들립니다. 동굴 깊은 곳에서부터 들려오고 있습니다.</p>
<p>떨어지는 물 또는 바닥의 흙을 살펴본다</p>	<p>물도 흙도 새까맣습니다. 물이라기엔 좀 끈적거리고, 진흙은 손에 엉겨붙는 감각이 매우 이상합니다. 마치 온 세상의 부정不淨한 것들을 모아 응축해 놓은 듯한... 등골을 타고 기어오르는 오싹함과 불쾌감. 탐사자의 손에 묻었던 그것은 갑자기 눈 깜빡할 사이에 검은 안개가 되어 사라집니다. (이성 체크 0/1)</p>

탐사자들은 되돌아갈 수도 있고 앞으로 더 나아갈 수도 있습니다. 몇 번의 판정을 했거나 시간이 적당히 경과했다 싶으면 한 번 물어본 후, 앞으로 나아간다고 하면 시나리오의 클라이막스 <부정의 원형>을 진행합니다.

## ◎호텔 뒷산

### ▶쓰레기 처리장

게임파크 뒤 통로를 통해서만 들어올 수 있습니다만 페이크 장소입니다.

호텔에서 나오는 쓰레기를 소각하는 시설입니다만... 아무리 봐도 사람 시체 같은 것이 여러 구 보입니다(만약 탐사자가 죽여놓고 수습하지 못한 시체가 있다면 그걸 발견하게 해 주세요) (이성 체크 1/1d3).

### ▶동굴

동굴 안에 니오그타가 살고 있지는 않지만 그것과 이어져 있어서, 전체적으로 사향 냄새가 풍깁니다. 만약 감염자가 여기에 들어오면 그 사람에게서 나는 사향 냄새가 좀 더 짙어지고, 눈이 새까매집니다. 단, 동굴 안은 조명이 있어도 검은 안개가 끼어 있어 어둡기 때문에 보통은 조명 때문이라고 착각합니다. <관찰력> 극단적 성공 정도가 아니면 알아볼 수 없습니다.

## ◎심령사진을 찍는 작가

오컬트 스팟을 좋아하여 심령사진을 자주 찍으러 다니는 명환은 이 동굴에도 사진을 찍으러 들어옵니다. 그가 카메라를 들어올리고 사진을 몇 번 찍습니다. 명환에게 사진을 보여달라고 하면 별 말 없이 보여줍니다.

동굴 안쪽 풍경에 검은 안개가 피어있는 사진입니다만... 자세히 보면 이 안개는 웃는 표정의 사람 얼굴 같은 형상(스테이시의 얼굴과 똑같습니다)으로 일렁이고 있습니다.

동굴 안에는 관람 코스가 설치되어 있지만, 만약 여기서 코스를 이탈하려는 탐사자가 있다면 <행운> 판정. 실패하면 지하창고와 연결된 큰 동굴 안으로 진입하게 됩니다. 성공하면 코스를 벗어나 동굴 안쪽으로 더 갈 수 있지만 길을 잃어버립니다. 여기서 한 번 더 <행운> 판정으로 성공 여부와는 상관없이 무사히 길을 찾아 코스로 돌아올 수 있지만 대실패하면 발을 헛디더 낭떠러지로 떨어져 사망합니다.

## 만약 탐사자가...

아래의 상황 외에 키퍼가 대처하기 곤란한 상황이 벌어졌다면 언제든지 제보 바랍니다.

### ◎방화를 시도합니다

이 호텔의 시설을 보고도 그런 생각이 드는 탐사자라니... 이 호텔은 최첨단 최고급 호텔이며 당연히 화재방지 시스템도 매우 잘 갖추어져 있습니다. 조금이라도 불씨가 올라오는 순간 화재가 감지된 에리어에 방화 셔터가 내려지고 스프링클러가 작동합니다.

즉, 사실상 이 시나리오에서 방화는 절대불가능합니다. 호텔에 다이너마이트라도 설치해서 아예 날려버리지 않는 이상 화기는 아무 소용이 없습니다.

그렇다고 만약 진짜로 다이너마이트를 던지거나 폭발물을 설치한 탐사자가 있다면요... 물론 그것은 스테이시의 마법에 의해 무력화됩니다.

### ◎경찰에 신고합니다

상술했듯이, 이 지역 경찰은 스테이시에게 매수당했습니다. 따라서 이 호텔에서 벌어지는 모든 사건에 대해서는 수사 협력을 하지 않습니다.

다른 관할구역이라도 신고한다면 일단 접수는 되지만 수사가 본격적으로 이루어지려면 사흘은 지나야 (즉 시나리오 타임리밋 이후) 한다고 합니다.

### ◎호텔을 탈출합니다

막지 않습니다. 스테이시는 이미 충분한 수의 제물을 모았기 때문에 투숙객 한두 명의 이탈 정도는 눈 깜짝하지 않습니다.

탐사자가 감염된 상태로 호텔을 탈출했다면 상술한 항목 중 <장소 및 정보-호텔에서 제공하는 음식을~> 참조하여 처리해 주세요. 해당 탐사자는 게임오버입니다.

### ◎PVP를 시도합니다

당연히 종업원들에게 저지당합니다. 심각하게 난동을 부렸다면 쫓겨나서 강제로 게임 오버 될 수도 있습니다. 동굴 안 등 직원의 눈이 닿지 않는 곳이라면 전투를 발생시켜주세요.

## 부정不淨의 원형

탐사자들이 지하 창고와 이어진 동굴에 깊이 들어왔다면 클라이막스를 진행합니다.

들러오는 웃음소리는 점점 커져가고, 바닥에 그려진 문자열도 갈수록 복잡해집니다. 안개가 몸을 압박하는 기분이 들고, 깊이 갈수록 추워집니다. 사향 냄새는 너무나도 역해서 구역질이 올라옵니다. 한 발 한 발 내딛을 때마다 신발에 끈적이며 들러붙는 진흙의 불쾌한 느낌이 다리를, 등을 타고 기어오릅니다.

“친절하게도, 여기까지 직접 행차해주시다니.”

스테이시의 목소리를 아는 탐사자가 있다면 알아들을 수 있습니다. 동굴 안쪽에서 부는 바람에 실려온 그 말이 스테이시의 환영사라는 것ですよ.

동굴 안쪽에서 부는 바람에 실려온 그 환영사는, 어떤 여성의 목소리입니다. 지금까지 들었던 웃음소리와 똑같은 톤. 그러나 목소리의 주인은 보이지 않습니다. 더 안쪽에 있는 걸까요? 아니면... 어쩌면 이 안개 자체의 목소리일지도 모릅니다.

“들어와요, 오는 손님을 내칠 만큼 난 못돼먹은 사람은 아니랍니다.”

돌연 안개가 뭉쳐 손을 내민 듯한 형상이 됩니다. 탐사자가 뒷걸음질치거나 도망가려고 해도 뒤는 새까만 안개와 보이지 않는 장벽으로 막혀버려서 나갈 수 없습니다. 손은 곧 돌, 빗, 여덟, 무수히 분열하더니 탐사자들을 동굴 안쪽으로 끌어당깁니다. (이성 체크 0/1)

들어갈수록 안개가 점점 짙어져, 끝내는 조명장치마저 의미가 없어집니다. 마치 심연의 한가운데에 빠진 듯 칠흑으로 뒤덮인 그 안에서, 안개가 또다시 뭉쳐 인간의 실루엣을 이룹니다. 이렇게 깜깜한 와중에도 그것만은 알아볼 수 있습니다. 그 덩어리는 계속 꿈틀거리더니 아름다운 중년의 여성으로 변합니다. 어디서 본 것 같은 그 얼굴은... 호텔 로비에서 본 사진과 같습니다. 이 호텔의 지배인, 스테이시 블레이크입니다. 그러나 그도 잠시, 그것은 한번 더 비틀리더니 금발의 젊은 여성이 됩니다. 그는 “안녕, 스테이시 블레이크—아니, ‘마녀 아비가일’ 이에요.” 라고 인사합니다.

스테이시-아비가일은 여기까지 온 탐사자들을 직접 니오그타의 입 안에 넣어주려고 합니다. 따라서 전투가 발생합니다. 아비가일은 <부정한 안개> 상태로 탐사자들을 혼란시켜 더 깊은 곳으로 밀어넣으려고(자신의 턴에 탐사자와 <정신력>대항, 탐사자가 지면 동굴 안으로 더 깊이 끌려들어갑니다. 3번 진 탐사자는 로스트 처리됩니다. 이것은 공격 행동으로 취급하기 때문에 한 라운드에 3번까지 할 수 있습니다) 하기 때문에, 아비가일에게 직접 공격을 가할 수는 없습니다. <부정한 안개>를 탐사자가 사용한다면, 그 탐사자는 안개 상태인 아비가일과 섞여들어, 안개 상태가 유지되는 라운드(마력 1점당 1라운드)동안 아비가일의 행동을 막을 수 있습니다(라운드 개시시 <근력>대항, 탐사자가 이기면 해당 라운드동안 그 탐사자와 아비가일은 행동불능입니다). 이 전투에서는 아비가일을 무력으로 제압하기보다는 의식 준비를 망치는 것이 좋습니다. 바닥의 문자열을 지워버리면 됩니다.

<아이디어>판정 등으로 힌트를 주어도 좋습니다. 주문 <마녀재판>으로 아비가일을 소멸시킬 수도 있습니다. 문자열을 다 지우는 데에는 총 3회의 선언이 필요합니다. 모든 탐사자 합계로 3회면 됩니다. 만약 총을 갈기는 등 공격판정으로 지우려고 한다면 총 데미지 합계 30으로 해주세요. 의식 준비를 성공적으로 망치면, 아비가일은 마력 소진으로 자동으로 기절합니다.

만약 3일째 밤에 클라이막스에 도달했다면, 아비가일은 니오그타 강림을 시전하고 있습니다. 마찬가지로 전투는 발생하지만 아비가일이 전투 개시 전 자신을 대상으로 <부정한 장막>을 사용하여 10라운드동안 모습을 감추며, 아비가일을 공격할 때 페널티 다이스가 2개 들어갑니다. 10라운드 안에 아비가일을 쓰러뜨리지 못하면 니오그타 강림이 완성됩니다. 아비가일을 쓰러뜨렸으나 소멸시키지는 않았다면 ED 2.

니오그타 강림을 목격한 탐사자는 이성 체크 1d6/1d20, 여기서 일시적 광기에 걸린 탐사자는 그대로 행동불능 처리되며, 만약 아직 제정신을 유지한 탐사자가 있다면 그 탐사자와 니오그타와의 전투가 발생합니다! 어떻게든 니오그타를 처치했다면 ED 4, 못 하고 죽거나 미쳤다면 ED 5겠네요.

만약 탐사자들이 제니퍼의 청부를 착실히 수행(이 항목까지 넘어온 시점에서, 제니퍼의 청부를 단 한 건도 거절하지 않았고 전부 성공)했다면 제물 부족으로 니오그타 강림은 시전조차 되지 않고 실패로 끝나며, 스테이시는 마력 소진으로 기절합니다. 단순히 기절만 했을 뿐 아비가일은 소멸하지 않으므로 후처리가 필요합니다. 안 했을 경우 ED 2로.

니오그타 강림 전에 성공적으로 아비가일을 소멸시켰다면 ED 1.

이 클라이막스에 도달하기 위해서는 7층의 정보가 필요합니다. 제니퍼의 방을 탐사하는 것이 제일 먼저이며 제니퍼의 방에 들어가기 위해서는 스태프 온리 구역의 세탁실을 방문해야 하므로, 이쪽으로 유도하고 싶으시다면 도입부에서 직원(네미트, 클레이오, 피아센)중 한 명의 살인을 부탁하며 직원용 카드키를 초반에 주는 것이 좋습니다.

## 엔딩 처리

▷니오그타의 강림을 저지, '아비가일 프린' 이 소멸했다.

마녀는 쓰러집니다. 괴로운 목소리, 왜, 왜! 탐사자들을 원망하는 듯한 절규가 동굴 안에 울려 퍼집니다. 그리고 동굴 안을 가득 채우던 안개가 걷힙니다. 그 앞은 텅 비어있고, 뒤도 마찬가지입니다.

되돌아가면, 다시 호텔 지하로 나갈 수 있겠죠.

무슨 일이 있었던 걸까요? 그 뒤로 제니퍼는 탐사자에게 살인을 부탁하지 않습니다. 스테이시의 실종이 밖으로 알려지기까지는 오랜 시간이 걸리리라는 것을, 탐사자들은 느낄 수 있겠죠. 어쩌면 알려지지 않을지도 모릅니다. 탐사자는 바로 체크아웃을 하든, 일정대로 더 있다가 집에 돌아가든 할 것입니다. (살인을 저지른 탐사자가 있다면, 그 탐사자가 체크아웃 하기 전 제니퍼가 '당신의 범행은 내 선에서 덮어버릴 수 있으니 안심하라' 라고 합니다)

호텔의 경영권은 스테이시의 남편이 가지게 되었고, 몇년 뒤 외동인 제니퍼가 물려받는다고 합니다. 이 호텔에서는 이제 더이상 살인이 일어나지 않게 되었을까요? 그건 모를 일입니다.

### ED 1. 호텔 미드나잇 캐번사이드

탐사자 및 NPC의 감염이 완전히 사라집니다. 아비가일이 완전히 소멸했기 때문에 제니퍼는 <정신 이전>에 당하지 않고 제니퍼 블레이크로서 살아갈 수 있습니다.

▷'아비가일 프린'이 소멸하지 않고, 스테이시가 사망했다.

마녀는 쓰러집니다. 괴로운 절규가 동굴 안에 울려 퍼지다가 갑자기 푹 그칩니다.

안개는 걷히지 않고, 탐사자들의 발치에 중년 여성의 시체가 남았을 뿐입니다. 이 호텔 지배인, 스테이시 블레이크의 시체가요. 아비가일의 영혼이 잠시 도망쳐나온 상태이기 때문에 탐사자들의 뒤를 막고 있던 장벽이 해제되어서, 뒤로 돌아가면 나갈 수 있습니다.

무슨 일이 있었던 걸까요? 돌아오면, 제니퍼의 표정이 이상합니다. 기시감이 드는 것 같습니다. 조금 전 보았던 그 마녀의 표정...

...

탐사자는 바로 체크아웃을 하든, 일정대로 더 있다가 집에 돌아가든 할 것입니다. 제니퍼가 딱히 이것을 막지는 않습니다. 이 호텔에서 겪은 일을 밖에서 말해봤자, 그는 그걸 덮어버릴 힘이 충분하니까요.

얼마 뒤 스테이시의 남편도 사라지지만, 블레이크 부부의 실종에 대해서는 전혀 알려지지 않습니다. 호텔 경영권은 제니퍼-아비가일이 쥐게 됩니다.

### ED 2-1. 동굴에 도사리고 있는 것

탐사자 및 NPC의 감염은 유지됩니다. 스테이시의 남편 또한 제니퍼가 살해했고, 아비가일은 제니퍼의 몸에 들어앉아 다시금 니오그타 강림을 위한 제물을 모으기 시작합니다.

▷'아비가일 프린'이 소멸하지 않고, 스테이시가 생존했다.

마녀는 쓰러집니다. 괴로운 절규가 동굴 안에 울려 퍼지다가 갑자기 뚝 그칩니다.

안개는 걷히지 않고, 탐사자들의 발치에 쓰러진 중년 여성이 남았을 뿐입니다. 이 호텔 지배인, 스테이시 블레이크가요. 확인해보면 아직 숨은 쉬고 있습니다.

아비가일의 영혼이 잠시 도망쳐나온 상태이기 때문에 탐사자들의 뒤를 막고 있던 장벽이 해제되어서, 뒤로 돌아가면 나갈 수 있습니다.

도대체 그 동굴에서 무슨 일이 있었던 걸까요? 다시 떠올리고 싶지 않습니다.

...

탐사자는 바로 체크아웃을 하든, 일정대로 더 있다가 집에 돌아가든 할 것입니다. 이 호텔에서 겪은 일을 밖에서 말해봤자, 스테이시가 의식을 회복하는 대로 전부 덮어버리겠죠.

그 호텔에서는 또 무슨 일이 일어날까요. 탐사자는 그 사건을 마저 파헤치기 위해 그 호텔을 다시 방문할까요? 그것은 당신 자유입니다.

### ED 2-2. 살아남은 마녀

탐사자 및 NPC의 감염은 유지됩니다. 스테이시를 데리고 나오든 동굴에 두고 나오든 그는 얼마 후 의식을 회복하고, 아비가일이 소멸하지 않았기 때문에 다시금 니오그타 강령을 위한 제물을 모으기 시작합니다.

▷호텔에 있는 전원이 사망했다.

(크투가를 불러서 일대를 초토화시켰다든지 차원의 관문을 열어 호텔째로 우주에 날려버렸다든지...

하여간 무슨 방법으로든 '호텔의 전원'을 사망 처리 시키면 이 엔딩이 나오긴 나옵니다.) 탐사자는 호텔을 통째로 없애버리는 방법을 택했습니다. 그 결과, 호텔 및 그 뒤의 동굴, 호텔이 있던 산 부지 자체가 초토화되는 비극이 벌어지고 말았습니다. 도시는 패닉에 빠졌고, 범인을 열심히 수사중이지만... 글썄요? 범인을 잡을 수 있을까요?

탐사자는 바로 체크아웃을 하든, 일정대로 더 있다가 집에 돌아가든 할 것입니다. 이 호텔에서 겪은 일을 밖에서 말해봤자, 아무도 믿어주지 않을 것입니다.

### ED 3. 미드나잇 미스터리

니오그타는 강령하지 못하지만 탐사자 및 NPC의 감염은 유지됩니다. 이 범행은 들키지 않으므로 안심해주세요. 단, 탐사자가 그 방법을 시도했을 때 어디에 있었는가, 자신도 휘말렸는가에 따라 탐사자 생존 여부가 달라집니다.

▶니오그타가 강림했으나, 어떤 방법으로든 니오그타를 처치했다.

(니오그타를 전투로 쓰러뜨리든 다른 신.생을 불러 싸움을 붙이든 관문으로 날려버리든 하여간 어떻게든 없애버리면 이 엔딩입니다.) 끈질긴 사투 끝에 탐사자는 그 '부정의 원형'을 없애버리는 데 성공합니다. 비탄에 빠진 스테이시, 아니, 아비가일의 목소리가 동굴 안에 울려 퍼지다가 똑 그칩니다. 발 밑에는 중년 여성의 시체만이 남았을 뿐입니다. (아비가일은 다시 봉인(?)당하고 스테이시는 사망합니다. 스테이시의 몸에 아비가일이 빙의한 것이 아니라 아비가일이 스테이시로 환생한 것이기 때문에 아비가일이 봉인되거나 소멸하면 스테이시의 육체는 죽습니다)

동굴 안을 가득 채우던 안개가 걷힙니다. 그 앞은 텅 비어있고, 뒤도 마찬가지로입니다. 되돌아가면, 다시 호텔 지하로 나갈 수 있겠죠.

무슨 일이 있었던 걸까요? 그 뒤로 제니퍼는 탐사자에게 살인을 부탁하지 않습니다. 스테이시의 실종이 밖으로 알려지기까지는 오랜 시간이 걸리리라는 것을, 탐사자들은 느낄 수 있겠죠. 어쩌면 알려지지 않을지도 모릅니다. 탐사자는 바로 체크아웃을 하든, 일정대로 더 있다가 집에 돌아가든 할 것입니다. (살인을 저지른 탐사자가 있다면, 그 탐사자가 체크아웃 하기 전 제니퍼가 '당신의 범행은 내 선에서 덮여버릴 수 있으니 안심하라' 라고 합니다)

호텔의 경영권은 스테이시의 남편이 가지게 되었고, 몇년 뒤 외동인 제니퍼가 물려받는다고 합니다. 이 호텔에서는 이제 더이상 살인이 일어나지 않게 되었을까요? 그건 모를 일입니다.

#### ED 4. 사라진 부정

탐사자 및 NPC의 감염이 완전히 사라집니다. 니오그타를 처치했기 때문에 제니퍼는 <정신 이전>에 당하지 않고 제니퍼 블레이크로서 살아갈 수 있습니다.

▶동굴 안쪽이 아닌 곳에서 3일차 밤이 지났다. (클라이막스에 도달하지 못했다)

▶탐사자 전원 사망or광기or로스트 취급

호텔 뒤쪽 산이 갑자기 크게 울립니다. 지진이라도 난 듯 호텔이 흔들리고, 아비규환이 됩니다.

이상합니다. 이런 상황인데 안전 경보는 작동하지 않습니다. 이런 시설을 갖춘 호텔인데...?

...

호텔이 순식간에 암흑으로 물듭니다. 소름끼치는 웃음소리가 들리고, 탐사자들은 암흑에 뒤덮여 의식을 잃어갑니다. 끈적한 진흙과 안개가 온몸에 엉겨붙어가며 서로 뒤섞입니다. 그리고...

#### ED 5-1. 존재해서는 안 될 것

전원 사망, 수고하셨습니다.

▷탐사자가 도중에 이탈했다.

탐사자는 그 이상한 호텔을 뒤로하고 체크아웃합니다. 이 호텔이 어떻게 되든 알 바 아니네요.

며칠 후, 탐사자는 그 호텔에 대한 뉴스를 접합니다. 호텔 및 그 산지 일대가 초토화되었다고 합니다. 그 호텔에서, 대체 무슨 일이 있었던 걸까요?

그 도시는 큰 혼란에 빠지고 말았습니다. 탐사자가 신경 쓸 일은 아니겠지만요.

**ED 5-2. 막을 수 없는 것**

탐사자는 생환하지만 NPC들은 전원 사망합니다. 감염이 유지됩니다.

## 클리어 보상

- 시나리오 클리어(생환) 1d8
- ED 1, 4 +1d3
- 게임 센터에서 경품을 얻었다: <아티팩트: H. MNCS의 경품(얻은 물건에 따라 이름 변경)>, <행운> 판정에 한 번 자동 성공하며, 효과를 쓴 뒤에는 평범한 물건이 됩니다.
- 캔들을 만들었다: (탐사자가 고른 향)이 나는 젤 캔들. 피우면 릴랙싱 효과가 있고 기분이 좋을 뿐이며, 별다른 효과는 없습니다. 소지품에 넣어주시면 됩니다.

## 사족

그런 내용의 꿈을 꾸었습니다. 요새 꿈자리가 자주 뒤숭숭하네요...

본 시나리오는 카오시움 사 / 초여명 사의 **Call of Cthulhu 7th** 의 2차 창작 시나리오입니다.

본 시나리오의 공개 범위는 초여명의 가이드라인을 따릅니다.

무단으로 전문을 전재, 공개된 장소에서의 스포일러성 발언, 자작발언, 유료 리플레이집에 리플레이 수록, 마스터링 커미션 등은 금지하고 있습니다.

로그의 공개나 리플레이 제작 등은 스포일러 방지 원쿠션만 넣어주시면 자유롭게. 보고는 필요하지 않습니다.

## 참고서적

「Call of Cthulhu 7th Edition」 Chaosium inc. / 도서출판 초여명 (박나림 역)

「세일럼의 공포 The Salem Horror」 헨리 커트너 ([원문보기\(영어\)](#))

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권 보유. Call of Cthulhu (7th Edition)에 기반한 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권 보유. | 이 문서는 비공식 2차 저작물이며 저작권 및 제반 권리를 침해할 의도가 없습니다.