

두얼굴씨

두얼굴씨, 두얼굴씨.
제 소원을 들어주세요-

개요

때는 여름.

기말고사가 얼마 남지 않았습니다.
아이들이 빠져나간 한여름 밤의 학교.

우등생을 위한 '특별 자습실'에는 여러분만이 남아있습니다.

12시가 가까워진 늦은 시간에도 자습실에는 툭툭거리며 돌아가는 선풍기 소리와
사각거리는 연필 소리가 울려 퍼집니다.

언제나와 같은 일상입니다.
후덥지근한 여름 공기에 이질적인 무언가가 뒤섞이기 전까지는요-

트리거 워닝: 인간의 죽음, 피, 끔찍한 죽음(잔인한 묘사), 신체 절단, 기괴한 생명체,
괴담, 각종 트라우마를 유발할 수 있는 소재들.

(라이터가 미처 눈치채지 못한 트리거가 있을 수 있습니다. 키퍼님께 문의
부탁드립니다.)

플레이 인원: 3~4명

플레이어 주의사항: PC들의 나이가 고등학생 2학년으로 고정됩니다. 시나리오 진행 중
리얼 아이디어가 필요한 부분이 존재합니다. PC 로스트 가능성 있음.

키퍼 난이도: 중...?

플레이 타임: 텍플 6시간~7시간. 보이스 3~4시간

*****아래로는 키퍼 정보!! 열람에 주의해주세요*****

PS.

처음 써 본 팬 시나리오라서 오타나 오류가 있을 수 있습니다.

KP님의 재량으로 자유롭게 개변하셔도 좋습니다.

즐거운 세션, 안전한 세션이 되시길 바랍니다.

포스트타입 게시글 내에 있는 다운로드 파일이 키퍼링을 위해 필수로 필요합니다.

반드시 다운받아주세요!!! (맵이 있어야지만 추리 가능)

해당 시나리오는 **coc** 추격률을 사용합니다.

추격률이 어렵다면 단순하게 개변하여, 민첩 또는 건강 성공시 한 칸 전진하는 방식으로 바꾸셔도 가능합니다. (다른 하우스 를 적용도 가능)

세션 시작, 또는 시작 전에 **PL** 분들께 전달해야하는 사전 정보가 있습니다.

두얼굴씨 괴담/NPC 김서원에 대한 정보. 이렇게 총 2가지의 정보입니다.

NPC 김서원:

성적에 대한 집념이 대단한 학생.

머리를 빨간 곱창 끈으로 꼭 묶고 다니고 안경을 썼다. 키가 작은 편임.

쏘아대는 말투 때문에 크고 작은 싸움에 휘말리기 쉬운 성격이다.

동급생인 **PC1**의 필기 노트를 훔쳤다가 들켜 학교에서 고립되었다.

그 후, 갑자기 성적이 엄청나게 올라 1학기 중간고사에서 전교 2등이 되었다.

두얼굴씨 괴담

*두 얼굴씨 x, 두얼굴씨 맞습니다.

2달 전(약 5~6월) 부터 나리 고등학교에서 유행했던 괴담.

밤 12시에 학교 화장실에 나타나는 '두얼굴씨'에게 소원을 빌면 무조건 이루어진다는
흔한 종류의 도시괴담이다.

여기까지는 pl들에게 사전에 전달해줘야하는 정보입니다.

아래부터는 키퍼분이 사전에 알아두셔야 하는 정보입니다.

시나리오 진행 중간에 키퍼 정보를 #파란색으로 표시해 두었습니다.

사건의 진상

'나리 고등학교'는 사실 옛 것(두얼굴씨) 과의 계약을 이행하기 위해 만들어진
고등학교입니다.

두얼굴씨와의 계약 방법은 초대 이사장의 직계 가족 몇몇의 입으로 전해지며 엄격하게
비밀로 전달되고 있었지만....

20xx년 나리 고등학교에 약식 버전의 계약 방법이 학생들의 입에서 입으로 퍼져나가기
시작합니다. 그 시작은 알 수 없습니다.

[시간순 요약]

19xx년: 초대 이사장 '윤철성'과 '두얼굴씨'의 계약으로 나리 고등학교 설립됨.

20xx년 5월 초: 두얼굴씨를 불러내는 방법이 갑자기 학교에 퍼지기 시작함
(이유불명...이지만 어떤 강력한 과이의 힘이 작용 한 듯 합니다.)

20xx년 5월: 운 좋게 두 얼굴씨를 불러낸 김서원이 중간고사에서 1등이 되고 싶다는
소원을 빌었음.(하지만 약식 계약이었기 때문에 실제로는 전교 2등이 됨)

시나리오 시작 당일

20xx년 기말고사 직전:

1)여름, 우등생 아이들만 사용하는 나리관 자습실에 탐사자들이 밤늦게까지 자습 중

2)자습실에 있던 김서원이 여자화장실에서 다시 한 번 두얼굴씨를 불러냄,
규칙 위반으로 두얼굴씨가 김서원에게 저주를 걸.
그 후, 두얼굴씨는 자습실에 있던 탐사자들도 죽이려고 했지만....

3)동시에 체육교사 '윤민성'이 제단에서 두 얼굴씨를 불러냄(소원의 내용: 윤철성의
혈족을 제외한 사람들이 두 얼굴씨와의 계약 방법을 잊어버리는 것)

때문에 자습실에 있는 탐사자들이 운 좋게 생존함.

4) 윤민성 사망, 그 후에 자습실에 김서원 또한 사망→시나리오 시작

신화생물: 두얼굴씨

시나리오 라이터의 창작 신화생물(?)입니다.

웃는 얼굴로 나타나면 인간의 소원을 들어주고
우는 얼굴로 나타나면 가장 소중한 것을 빼앗아 갑니다.

다소 까다로워보이지만 윤성철이 알아낸 [규칙]과 [계약 방법]을 잘 지킨다면 충분히
원하는대로 사용할 수 있습니다.

2.5m 정도의 번들거리는 거대한 검은 가면처럼 보이고.
딱딱한 외피 안에는 뒤틀린 인간의 얼굴 같은 것이 들어있습니다.

팔과 다리가 없고 공중을 떠다닙니다.
공간을 뒤틀어 순간이동을 할 수 있습니다.
한 번 순간이동을 하면 적어도 5~10분 동안은 순간이동을 하지 않습니다. 순간이동을 한
장소에는 검은 재 같은 독성 물질이 남습니다.

알루미늄 캔이 찌그러지는 것 같은 소리를 내며, 카라멜 또는 그을린 설탕같은 달콤한
냄새가 납니다.

윤성철과의 계약으로 나리 고등학교 부지에서 나가지 못합니다.

김서원의 계약 위반으로 잠시 자유를 찾았고, 나리관에 남아있는 사람들을 느긋하게
가지고 놀면서 죽일 생각으로 기뻐하고 있습니다.

두얼굴씨와의 전투는 불가능합니다.(개변가능/비추천합니다.)

두얼굴 씨와 상호작용할 수 있는 행동은 숨기와 도망가기로 제한하는 편이 재밌습니다.

두얼굴씨 규칙

1. 웃는 얼굴은 소원을 들어준다
2. 우는 얼굴은 가장 소중한 것을 빼앗아간다.
3. 소원을 빌면 50년 정도의 생명력을 잃는다.
4. 계약진 안에 있는 사람들의 수만큼 잃는 생명력을 줄일 수 있다.
5. 소원을 빈 사람이 죽으면 소원의 효과는 끝난다.
6. 우는 얼굴 다음에는 반드시 웃는 얼굴이 나온다.
7. 웃는 얼굴을 불러내는 방법이 있다. (※두 얼굴씨 계약 방법 참조)
8. 규칙을 어기면 두 얼굴이 모두 나온다. 계약자들을 모두 죽이기 전까지 절대 돌아가지 않는다.

두 얼굴을 불러내는 법

준비물: 넓은 그릇, 제단, 촛불.

1. 소원을 빌 당사자의 피를 1L 준비한다.
2. 피와 정화수를 섞는다.
3. 넓은 그릇 안에 담고 계약진이 새겨진 재단 위에 올린다.
4. 그릇 안에 머리를 넣는다.
5. 정확히 1분 동안 숨을 참는다. (중간에 빠지 말 것)
6. 1분이 지나고 머리를 뺀다.
7. 수면 위에 비친 자신의 얼굴을 확인한다. (웃는 얼굴이면 성공, 다른 표정일 경우 실패, 실패했을 경우 곧바로 다시 머리를 넣는다.)

성공할 때까지 반복한다.

● 도입부

오후 11시 40분.

나리관 4층.

우등생을 위한 특별 자습실 안에는 몇몇 학생들이 앉아 있습니다.

방 안에는 선풍기가 툄툄거리며 돌아가는 소리와 사각거리는 연필 소리만이 들릴 뿐입니다.

늦은 시간이지만 누구도 일어날 생각은 하지 않습니다.

기말고사가 얼마 남지 않았기 때문입니다.

그때, 고요함을 깨고 전교 2등 '김서원'이 자리에서 일어납니다.

김서원은 실내화를 질질 끄는 소리를 내며 자습실 밖으로 나갑니다.

발소리가 멀어지고 다시 자습실 안은 조용해집니다.

조금의 시간이 흐르고....

드르륵!!

갑자기 자습실의 문이 거칠게 열립니다.
커다란 소음에 깜짝 놀란 여러분의 시선이 문쪽으로 향합니다.

열린 문에는 '김서원'이 숨을 헐떡이며 서 있습니다.

김서원: "사, 살려줘!!!"

소리치는 김서원의 얼굴은 땀으로 푹 젖어 있습니다.

의아함도 잠시...

김서원의 머리가 풍선처럼 살짝 부풀어오르는 듯 하더니, 퍽!하는 소리를 내며 터집니다.
그녀의 몸이 바닥으로 추락합니다.

눈 앞에서 목격한 죽음에 대해, <이성 판정> 1/1d5

외부와의 연락은 불가능합니다. (핸드폰, 컴퓨터, 아이패드 등등)
시간을 보면 12시가 막 지났습니다.

● 4층

[자습실]

가로로 긴 방 안에는 독서실에서 사용하는 칸막이 책상이 열을 맞춰 놓여져 있습니다.
벽에는 입시정보와 대학교 홍보 팸플릿 등이 붙어 있습니다.

1. 창 밖을 내다본다.

창 밖에는 새까만 어둠이 내려 앉아 있습니다.
원래라면 보여야 할 학교 옆에 있는 아파트의 불빛도, 거리를 지나는 사람들의 인기척도
느껴지지 않습니다.

<관찰력>

● 성공

건물 아래에 있는 화단에 누군가 서 있습니다.
흰 옷을 입은 여자입니다.
팔다리에 살이 없고 뼈 마디가 튀어나와 있습니다.

자신을 바라보는 기척이 느껴지자 획 고개를 들어올립니다.

어둠 속에서도 선명하게 보이는 붉은 입이 말도 안되는 크기로 벌어져 있습니다. 여자는 칠판을 긁는 것 같은 소름끼치는 웃음 소리와 함께, 나리관 1층 창문 안으로 기어들어옵니다.

그녀는 어디로 간 걸까요?

<이성판정> 1/1D6

※이 여자는 두 얼굴씨와 계약했던 사람입니다. 지금은 망령이 되어 두 얼굴씨의 뒤를 따라다닙니다. 단순 이벤트입니다.

- 실패

나리관 주변으로 검은 안개가 자욱하게 끼어있는 것을 발견합니다. 안개는 파도처럼 꿈틀거리며 나리관 건물을 감싸고 있습니다.

2. 김서원의 자리를 확인한다.

김서원의 자리는 PC1의 바로 옆자리입니다.

책상 위에 올려져 있는 검은색 가방에는 캐릭터 인형이 매달려 있습니다.

열려있는 가방 밖으로 ‘수능 국어 완전 정복’, ‘수학의 정석’ 같은 문제집 몇 권이 빠져나와 있습니다.

<관찰력>

- 성공

문제집 사이에 빠죽 빠져나온 종이가 눈에 띄니다. 종이에는 [두 얼굴씨 불러내는 법] 이라고 적혀 있습니다.

핸드아웃: 두 얼굴씨 소환법

두 얼굴씨 불러내는 법

1. 밤 12시, 학교 화장실에서 세면대에 물을 가득 채운다.
2. 물에 소주 한 잔과 피 한 방울을 떨어뜨린다.
3. 물 위에 비친 자신을 얼굴을 보며 “두얼굴씨, 두얼굴씨, 제 소원을 들어주세요.”를 2번 반복한다.

4. 뒤에서 인기척이 느껴지면 “나는 두얼굴. 너는 누구?” 라고 2번 묻는다.
5. 수면이 흔들리며 얼굴이 일그러지면 두얼굴씨를 불러내는 것에 성공한 것.

TIP: 반드시 혼자 할 것.

- 실패

가방에 달려있던 인형을 자세히 보니... 이것은 동전지갑이었습니다!
꽤 많은 돈이 들어있습니다. **탐사자 재력 +5(거부가능)**

3. 죽은 김서원을 살펴본다.

머리가 없는 시체는 문가에 쓰러져 있습니다.
그녀의 왼 손은 아직도 문을 잡고 있고, 절단면에서 흘러나온 피가 흥건하게 바닥을 적시고 있습니다.

시체에 접근한 탐사자 <건강> 판정

- 성공

비릿한 피 냄새와 함께 공기 중에 이질적인 냄새가 섞여 있는 것을 눈치 챍니다.
그을린 설탕이나 카라멜처럼 달콤하고 진득한 냄새입니다.

- 실패

뜨거운 여름 공기 속에 섞인 역겨운 피 냄새 때문에 구토감이 올라옵니다. **체력 -1**

<관찰력>

- 성공

김서원의 치마 주머니 속에서 축축하게 젖은 종이를 발견합니다.
찢어지지 않게 조심스럽게 꺼내 살펴보니 [중간고사 성적표]입니다.
아래에 빨간 볼펜으로 휘갈겨 쓴 글씨가 보입니다.

핸드아웃: 성적표

20xx년 2학년 1학기 중간고사 성적표

이름: 김서원
전교 등수: 2/280

내가 왜 2등이야?

※김서원은 성적 욕심은 많았지만, 성적이 상위권에서 놀던 친구는 아닙니다.
(탐사자에게 알려줘도 되는 정보)

- 실패

땀이 축축하게 젖어 몸에 달라붙어 있습니다.
어디에서 잠수라도 하고 온 걸까요?

<의학>

※의학물은 성공/실패 둘 다 똑같은 정보 전달.

목에 있는 절단면은 칼로 자른 것처럼 깨끗합니다.
식도 단면 안에 검은 재갈은 것이 묻어있습니다.
그리고 바닥에 늘어져 있는 손바닥에 길게 베인 상처가 있습니다.

[복도(또는 화장실 쪽)]

불이 꺼진 어두컴컴한 복도에는 정수기와 프린터기, 다리가 긴 스탠딩 책상이 있습니다.
창 밖에는 커다란 달이 떠 있고 달빛 덕분에 주변을 살펴보는 것에는 문제가 없습니다.

복도로 나온 탐사자 <듣기> 판정

- 성공

어디선가 물이 흐르는 소리가 들려옵니다.
화장실 쪽에서 나는 소리 같습니다.

- 실패

척추를 타고 무언가가 기어 올라오는 촉감이 느껴집니다.
살짝 고개를 돌려보면 어깨에 누군가의 손이 얹어져 있습니다.
뜨거운 숨이 귀 속으로 훅 끼쳐옵니다.

“나랑 숨바꼭질할래—?”

이질적인 목소리입니다.

뒤를 돌아보면 아무것도 없습니다.

<이성> 1/1D3

[여자화장실]

여자 화장실 문을 열면, 물이 주르르하고 흘러나와 신발을 적십니다.
바닥에 물이 고여있던 것 같습니다.
화장실 칸은 모두 문이 열려 있고, 가장 안쪽에 있는 세면대에는 물이 틀어져 있습니다.

※여자 화장실에는 세면대 외에는 다른 정보가 없습니다.

1. 물이 틀어져 있는 세면대를 본다.

물이 틀어져 있는 세면대 옆에는 커터칼과 소주병이 놓여져 있습니다.
칼에는 피가 묻어있고, 소주는 조금 비어있습니다.

<관찰력/ 지능>

- 성공
이것은 혹시 '두 얼굴씨'를 불러낼 때 필요한 준비물이 아닌가요?
아무래도 김서원이 두 얼굴씨를 불러내는 의식을 한 것 같습니다.
- 실패

세면대 안에 김서원의 머리끈이 뚱뚱 떠 있습니다.
머리끈이 물을 타고 바닥으로 툭 떨어져 물살을 타고 열린 화장실 칸 안으로 흘러 들어갑니다.

머리끈을 따라 시선을 옮기면...
변기 위에 쭈그려 앉아있는 발가벗은 남자와 눈이 마주칩니다.
몸에 털이 하나도 없고 피부는 노인처럼 자글자글합니다.

동시에 형광등 불이 픽하고 꺼졌다가 깜빡이며 다시 켜집니다.
남자는 사라졌습니다.

<이성> 1/1D6

[남자 화장실]

문을 열면, 불이 꺼져있어 보이는 것이 없습니다.
벽에 붙어있는 전등 스위치를 눌러봐도 불은 켜지지 않습니다.
작은 창문에서 달빛이 들어오기는 하지만 주변을 살펴보기에는 부족합니다.
하수구에서 올라오는 특유의 불쾌한 냄새가 납니다.

1. 세면대를 본다 (판정 없음)

문을 열었을 때 느껴졌던 하수구 냄새가 더 강하게 납니다.
세면대 안을 들여다보면, 배수구 구멍 안에 검은 머리카락이 잔뜩 끼어 있는 것이 보입니다. 그것은 마치 뱀처럼 꾸물꾸물 배수구 안으로 빨려들어갑니다.

<이성> 1/1D3

3층

[미술실]

미술실 문은 열려있습니다.
복도 쪽을 향해 나 있는 작은 창문에는 하얀 커튼이 쳐져있어 안이 보이지는 않습니다.

안으로 들어가면 창문 쪽에 세워진 조각상들이 여러개 보입니다.
물감 자국이 덕지덕지 말라붙은 큰 책상 두 개가 놓여져 있습니다.
벽에는 '미술 부원 외, 조각상 만지지 말 것. 파손시 배상!' 이라고 적힌 경고문이 붙어 있습니다.

1. 조각상을 본다.

소묘 연습을 위한 다비드상과 미니 비너스상입니다.
허리까지 오는 낮은 두 칸 짜리 선반 안에 정리되어 있습니다.

<관찰력>

- 성공

조각상 뒤 쪽에 무언가 살짝 빠져나와 있는 것이 보입니다.
꺼내보면 작게 접힌 쪽지입니다.

핸드아웃: 미술실 쪽지

-야, 오늘 미술부 끝나고 떡볶이 ㄱ?

나 용돈 다 씀ㅋㅋ 사주면 감

-저번주에 용돈 받았다며ㅋㅋㅋ 뭘 했길래 벌써 다 씀

저번에 배구공 깔고 앉았다가 터트렸다고 체육쌤이 물어내라고 함ㅋ

-엥?ㅋㅋ 그걸 물어내라고 함? 윤민성 인성 수준;;

야, 근데 체육창고에 쥐 있나봄

-쥐??? 짹짹 쥐???

ㅇㅇ 배구공 사서 체육창고에 놓으러 갔다가 이상한 소리들음

-원 소리?

몰라, 막 뭐가 킁킁? 짹짹하는 이상한 소리였음... 쥐 나올까봐 무서워서 배구공 던져놓고 강 튀어나옴 ㅋㅋ

#윤민성은 체육교사입니다. (초대 이사장의 손자이기도 함)

- 실패

조각상을 자세히 살펴보려, 그것을 들어올렸습니다.
하지만 조각상은 생각보다 무거웠습니다.
손에 힘이 빠지며 조각상을 놓쳐버렸습니다.

발등 위로 조각상이 떨어지며 산산조각이 납니다. **체력 -1**

2. 책상을 본다.

커다란 미술용 책상입니다. 위에는 아크릴 물감 덩어리와 칼자국 같은 것이 있고
치우지 못한 지우개 똥이 여기저기 흩어져 있습니다.

<관찰력>

- 성공

지우개 똥 사이에 다른 가루가 섞여있는 것이 보입니다.

손 끝으로 만져보면 부들부들한 재 같은 촉감입니다.
재가 묻은 손 끝이 바늘에 찔리는 것 처럼 따끔거립니다. <건강> 1/1D3

※ 두 얼굴씨가 순간이동한 흔적입니다. 이 가루를 더 조사하거나, 냄새를 맡아보는
탐사자가 있다면 달콤한 카라멜 냄새가 난다고 해주세요.

- 실패

책상 위에 연필로 적혀진 흐릿한 낙서가 있습니다.
자세히 보려고 고개를 숙이면
[이 행운의 편지는 영국에서부터 시작되어... 7명에게 보내지 않으면 죽는다.] 라고
적혀있습니다.

[컴퓨터실]

컴퓨터 실의 문은 활짝 열려있습니다.
방과후에 몰래 게임을 하는 학생들 때문에 평소에는 단단히 잠겨 놓는 곳인데, 어쩐
일일까요?

안으로 발을 내딛으면, 컴퓨터실의 문이 저절로 닫힙니다.

<민첩> 실패시 체력 -1

다시 열어보려고하면 문이 단단히 잠겨 있습니다.

※ 탐사자들을 두 개의 파티로 나눠주세요.
(요부분 개변 비추천합니다! 잘못 개변하시면 세션터집니다!! 완벽하게 시날을 익히신 분이라면 가능할지도!)

임의로 결정하셔도 좋고, 주사위 굴림으로 결정하셔도 좋습니다.
문은 얇아, 문 너머에서도 서로 대화가 가능합니다.

컴퓨터실을 열기 위해서는 [도서관]의 정보가 반드시 필요합니다.

컴퓨터실의 시점부터 시작하여, 정보가 하나씩 주어질 때마다(또는 적절한 타이밍에)
탐사자들의 시점을 바꾸는 것이 밸런스가 맞았습니다.

컴퓨터실의 안은 불이 켜지지 않습니다.

1. 컴퓨터를 켜본다.

컴퓨터 중, 단 한 대의 컴퓨터만 작동합니다.
선생님이 사용하는 중앙 컴퓨터입니다.

전원을 켜면 띠로링~ 하는 맑은 시작음과 함께 모니터가 켜집니다.
모니터에는 (비밀번호를 입력하세요) 라고 적혀 있습니다.

그 아래에는 연한 회색 글씨로 (비밀번호 힌트 보기)라고 적혀져 있습니다.

힌트 보기 버튼을 클릭하면 (이번 달 비밀번호 설정 당번은 사서 선생님입니다.) 라고 적혀있습니다.

아무 번호나 입력해보면 (틀린 비밀번호입니다. 입력 기회가 4회 남았습니다.) 라고 뜹니다.

※ 컴퓨터 비밀번호는 도서실에 있습니다. 도서실에서 얻은 비밀번호를 입력하면 문이 열립니다.

<관찰력>

- 성공

모니터 뒤에 핸드폰 하나가 놓여져 있는 것을 발견합니다.

핸드폰은 비밀번호로 잠겨 있습니다.

화면에 떠 있는 팝업 메시지에 (다 끝나면 바로 연락해라.) 라는 내용의 문자가 와 있습니다.

- 실패

어디선가 진득한 시선이 느껴집니다.

등에 소름이 오소소 돋습니다.

주변을 살펴보면 특별한 것은 보이지 않습니다.

대수롭지 않은 것이라고 여기며 다시 컴퓨터 모니터를 내려다보면...

책상 아래에서 목을 길게 빼고 당신 올려다보는 비스듬한 여자의 얼굴이 보입니다.

모니터 불빛을 창백하게 반사하는 얼굴은 표정이 없이 딱딱하며, 눈은 인간의 것이라고 생각할 수 없을 정도로 커다랗습니다. <이성> 1/1D6

1-1. 모니터 뒤에서 얻은 핸드폰을 살펴본다.

※핸드폰 비밀번호는 나리 고등학교 건립일 입니다.(1985).

건립일을 입력해서 비밀번호를 푸는 탐사자가 있다면 핸드폰 전화 어플이 바로 켜지고. 키패드에 (1359) 라고 적혀져 있는 것을 발견할 수 있습니다.

너무 잦은 비밀번호 시도는 하지 않도록 긴장감 조성해주세요!

<관찰력, 지능>

#성공/실패 모두 같은 정보 전달

핸드폰의 배경화면이 눈에 띕니다.

‘설악산’이라고 적힌 커다란 바위 옆에 서 있는 남녀의 사진입니다.

챙이 있는 등산용 모자 속의 얼굴이 익숙하게 느껴집니다.

자세히 살펴보니 체육 선생님 ‘윤민성’의 얼굴입니다.

2. 컴퓨터에 올바른 비밀번호를 입력한다.

비밀번호를 입력하면 모니터에 푸른 언덕이 있는 바탕화면이 뜹니다.

그리고 단단히 잠겨있던 컴퓨터실 문이 드룩하고 혼자 열립니다.

바탕화면 위에는 [컴퓨터 제어 시스템]이라는 아이콘이 가운데 놓여져 있습니다.

아이콘을 누르면 띠로링~하는 시작음이 동시 다발적으로 울려퍼집니다.

학생들이 사용하는 컴퓨터 몇 개가 자동으로 켜졌습니다.

※ 맵을 보시면 아시겠지만, 컴퓨터 모니터가 켜진 순서가 바로 비밀번호입니다.

(1359: 2층 제단방 비밀번호)

2층

[도서관]

도서관 안에 들어서면 다른 곳보다 살짝 온도가 더 낮은 것 같은 기분이 듭니다.

문 옆에는 ‘8월의 추천도서’라고 적힌 화이트 보드가 있습니다.

도서관 안으로 들어간 탐사자 <건강>판정

- 성공

코 끝에 달콤한 냄새가 느껴집니다. 카라멜 소스 같은 달짝지근한 냄새입니다.

- 실패

먼지가 많은지 코가 간질간질하며 재채기가 납니다.

1. 추천도서를 살펴본다.

화이트보드에는 화질이 깨진 귀여운 동물 사진이 붙어있습니다.

핸드아웃: 추천 도서

1열에는 “10대를 위한 철학도서 3종”
(갓난아기도 이해하는 칸트/ 씹어먹는 철학/ 트롤리 딜레마의 해결)

2열에는 “죽기 전에 꼭 읽어야하는 문학소설 3종”
(검은 생쥐/ 몽실 몽실 언니/ 운수가 억수로 좋은 날)

3열에는 “세계를 보는 눈이 넓어지는 예술 도서 3종”
(다빈치의 과학과 예술 세계/ 죽음을 그린 화가들/ 음표의 천사)

화이트 보드 아래에는 “나리 고등학교의 역사: 팸플릿” 이 잔뜩 꽂혀 있습니다.

※3열에 있는 책 “죽음을 그린 화가들” 이 바로 비밀번호 힌트입니다.(책 제목의 글자수가 8개)

해당 힌트에 대해 확실히 알려면 도서관의 <사서의 말>을 살펴봐야합니다.

1-1. 나리 고등학교 팸플릿을 본다.

핸드아웃: 나리 고등학교의 역사

나리 고등학교는 1985년에 설립된 깊은 역사를 가지고 있는 명문 사립 고등학교 입니다.

초대 이사장 윤철성’ 선생님께서는 6.25 전쟁 당시 부모님을 잃고, 전쟁 고아로
자라셨습니다.

...

힘겨운 유년시절을 보낸 윤철성 선생님은 자신처럼 교육받지 못해 고통받는 아이들을
만들지 않겠다는 사명 아래, 전재산을 털어 성별도 계급도 가리지 않는 평등 학교를
설립하였습니다.

나리 고등학교는 매년 서울대에 합격하는 학생들을 배출하는...
(나리 고등학교의 장점에 대해 적혀있다.)

2. 도서관을 둘러본다.

미세한 먼지들이 달빛을 반사하며 공중에서 떠다니고 있습니다.
책장에는 여러 분야의 책이 꽂 차있고, 학생들이 앉아서 책을 읽을 수 있는 넓은
책상도 놓여 있습니다.

가장 안쪽에 있는 책상에 교복을 입고 있는 사람이 뒤돌아 앉아 있습니다.

<관찰력>

- 성공

큰 책상 옆에 있는 벽에 <8월의 사서 한마디> 라고 적힌 코르크 보드가
붙어있습니다. 귀여운 사진으로 장식이 되어있는 보드 위에는

[벌써 8월이네요. 숫자 8은 성공과 부, 완벽한 균형을 뜻하는 숫자랍니다~
8이 포함된 물건을 지니고 다니면 해답을 얻을 수 있을지도?ㅎㅎ]
라고 적혀져 있습니다.

- 실패

특별한 것을 찾지못하고 도서관을 빙글빙글 돌아다니던 탐사자는 실수로 책상
모서리에 새끼발가락을 찌니다.

▷지능

- 성공

사서 선생님이 비밀번호 담당자라면 찾아오는 사람에게 일일이 비밀번호를
말해주기보다는 찾아온 사람이 바로 볼 수 있는 어딘가에 힌트를 남기지
않았을까요?

곰곰히 생각하던 탐사자는 벽에 붙어있는 <8월의 사서 한마디> 라고 적힌 코르크
보드를 발견합니다. 코르크 보드에는

[정말 무더운 여름이네요~
이번 달의 행운의 숫자는 '8'입니다. 8은 성공과 부, 완벽한 균형을 뜻하는
숫자래요~
8이 포함된 물건에서 해답을 얻을 수 있을지도?ㅎㅎ]

라는 메시지가 있습니다.

※비밀번호가 적힌 책의 제목이 8글자 입니다. (죽음을 그린 화가들) PL들이 어려워 NPC 류수연을 이용하여 탐사자들과 대화하여 추가 힌트를 줄 수 있습니다.

- 실패

별 다른 것이 떠오르지 않습니다.

2-1. 교복을 입고 있는 학생.

교복을 입고 있는 학생은 조용히 앉아 책을 보고 있습니다.
긴 손가락으로 책장을 넘길 때마다 사부작거리는 소리가 들립니다.

다가가면, 차가운 공기가 그의 주변을 맴돌고 있습니다.
인기척을 느낀 그는... 살짝 고개를 돌려 눈을 마주칩니다.
새하얀 얼굴에 회색빛 눈동자를 가진 차가운 인상의 소년입니다.
반듯한 명찰에는 '류수연'이라는 이름이 적혀 있습니다.

NPC: 남학생 류 수연

나리 고등학교의 또 다른 괴담체입니다.

이미 죽었으며 밤이 되면 도서관에 나타나 혼자 책을 읽는, 인간에게 해롭지 않은 종류의 귀신입니다.

나리관을 무단점거(?)한 두얼굴씨에게 조금 악의를 품고 있습니다.

말수가 없고 차분한 성격입니다.
원하는 것은 탐사자들이 빨리 눈 앞에서 사라져서 조용히 책을 읽는 것 뿐입니다.

대체적으로 탐사자의 말을 무시하지만, 조금씩 도와줍니다.

(너무 상냥한 성격의 롤플은 비추천! 무뚝뚝하고 차가운 롤플이 좋습니다.)

류수연이 줄 수 있는 정보=>

(대인기능 필요X) 컴퓨터실 비밀번호에 대한 힌트.

(대인기능 성공) “그것은 땅 위에 깃든 것이라, 밖으로는 절대 나갈 수 없다. 행운을 빈다.” 라고 말해줍니다.

3. 책장을 살펴본다.

책장에는 수많은 책들이 순서에 맞게 꽂혀있습니다.
분야에 따라서 분류가 되어있습니다.

※정확하게 찾을 책을 정하지 않으면 별 다른 정보를 얻을 수 없습니다.
이 부분은 PL들에게 직접적으로 설명해도 괜찮습니다.

<관찰력/자료조사> (특정한 책을 찾는다는 선언 필요)

- ‘죽음을 그린 화가들’이라는 책을 찾아보면...

‘죽음을 그린 화가들’이라는 책을 펼쳐보면 죽음에 대한 주제로 그림을 그린 화가들의 작품이 쪽 나열되어 있습니다.

88쪽을 펼쳐보면 “피터 브뤼겔의 죽음의 승리(1562년)”라는 그림이 있습니다.

바닥에는 시체가 산처럼 쌓여있고, 인간의 영혼을 걷어가는 해골이 그려진 오싹한 그림입니다.

※실제로 존재하는 그림입니다. 컴퓨터 비밀번호는 1562입니다.

- (특정한 책을 찾지 않는다면) 다른 책을 찾는다면?

먼저 쌓인 책을 펼쳐봤지만 별 다른 정보는 없었습니다.

[도서관에서 비밀번호 찾고 나왔을 때 이벤트]

도서관을 나서려던 그때....

불투명한 유리문 밖으로 천장에 거의 달을 듯한 거대한 그림자가 문 앞에 서 있는 것이 보입니다.

그림자는 바닥에 붙어있지 않습니다.

공중에 떠 있는 것처럼 아래에는 흰 달빛이 스며들어옵니다.

그것은 잠시 문 앞에 서 있다가... 미끄러듯 부드럽게 계단 쪽으로 이동합니다.

▷그냥 문을 연다.

와그작!

▷문으로 다가간다.

복도 창문으로 거대한 검은 그림자가 빠져나와 있는 것이 보입니다.
인간의 그림자는 절대로 아닙니다.
얼굴이 찡그려질 정도로 달콤한 향기가 코를 찌릅니다.
이것은 당신의 친구가 아닙니다.

<이성> 1/1D3

▷문에서 떨어진다. (별 다른 행동을 하지 않는다)

문에서 들리는 소리를 무시하려고 하면, 어느 순간 소리가 똑 멈춥니다.
이제 밖은 고요합니다. 어... 근데...

복도 창문에 붙어 나를 보고 웃고 울고있는....
저건 뭐야?

<이성> 3/1D10

※신화생물 '두얼굴씨'를 직격으로 목격했기 때문에 이성이 많이 까입니다.
장면을 다시 도서관의 탐사자에게로 옮겨주세요.

[???

※제단입니다.

이 문은 아주 오래 전부터 잠겨있는 문입니다.
단 한번도 열린 것을 본 적이 없습니다.
누군가에게 물어보면 고장난 화장실이라고 하기도 하고, 창고라고 하기도 했습니다.
평소에는 관심이 없어 살펴보지 않았지만 녹슨 철문입니다.

문에는 숫자 키패드가 있습니다.
낡은 문과 새 것 같은 키패드의 괴리감이 기묘합니다.

※비밀번호는 컴퓨터실 모니터 불빛(1359)

▷비밀번호를 입력해서 문을 열고 들어간다.

철문을 힘껏 밀면 문이 천천히 열립니다.
마루도 벽지도 없이 거친 시멘트가 들어나있는 폐허같은 분위기의 장소입니다.

문이 완전히 열리면, 바로 정면에 반듯한 돌 제단이 보입니다.
제단의 아래에는 붉은 체육복을 입은 남자가 쓰러져 있습니다.

※맵에 제단 오픈해주세요.

남자의 팔 다리는 기괴하게 꺾여 있습니다.
그의 몸에서 분리된 머리는 눈을 부릅뜨고 천장을 바라보고 있습니다.
고통으로 일그러진 처참한 표정의 얼굴은 탐사자들도 익히 알고있는 사람입니다.

체육 선생님 '윤민성'입니다. <이성> 1/1D6

1. 제단을 본다.

<관찰력>

- 성공

제단은 매끈한 검은돌로 만들어져 있습니다.
얼굴이 비쳐보일 정도로 반짝입니다.
위에는 아주 넓은 자기 그릇이 하나 놓여있는데 안에는 피가 가득 차 있습니다.

제단의 아래에는 텀블러와 날카로운 칼, 황토색 수건이 놓여있습니다.

텀블러에는 투명한 액체가 들어있고 시큼한 알콜향이 납니다.

- 실패

제단은 피로 완전히 젖어있습니다. 갑자기 머리가 지끈거립니다. <건강> 판정 0/1

2. 윤민성을 본다.

<관찰력/ 손놀림>

- 성공

그의 주머니가 불룩 튀어나와 있습니다.
손을 넣어보면 무언가 단단한 것이 잡힙니다.
꺼내보면 [체육창고 열쇠]와 [두 장의 종이]가 있습니다.

핸드아웃: 부르는 법

■■■■■ 부르는 법

준비물: 넓은 그릇, 제단, 촛불. 혼자 있을 수 있는 공간

1. 방 안에 혼자 남아 소원을 빌 당사자의 피를 1L 준비한다.
2. 넓은 그릇 안에 피와 정화수를 섞는다.
3. 계약진이 새겨진 제단 위에 올린다.
4. 그릇 안에 머리를 넣는다.
5. 정확히 1분 동안 숨을 참는다. (중간에 빠지 말 것)
6. 1분이 지나고 머리를 뺀다.
7. 수면 위에 비친 자신의 얼굴을 확인한다. (웃는 얼굴이면 성공, 다른 표정일 경우 실패, 실패했을 경우 곧바로 다시 머리를 넣는다.)
8. 성공할 때까지 반복한다.

※실제로 시도 할 수 있는 주술입니다.

이 주술을 시도하는 탐사자가 있다면 엔딩 2로 가주세요

핸드아웃: ■■ ■■■ ■의 규칙(주의 사항)

- 웃는 얼굴은 소원을 들어준다
- 우는 얼굴은 가장 소중한 것을 빼앗아 간다.
- 소원은 한 번만 빌 수 있다.
- 소원을 빌면 50년 정도의 수명을 잃는다.
- 약속된 땅 안에 있는 사람들의 수만큼 잃는 생명력을 줄일 수 있다. 그러니 학교에 학생들이 많은 낮 시간에 시도 할 것.
- 소원을 빈 사람이 죽으면 소원의 효과는 끝난다.
- 우는 얼굴 다음에는 반드시 웃는 얼굴이 나온다.
- 반드시 웃는 얼굴이 나오게 하는 방법이 있다. (■■ ■■■ ■부르는 법 참고)
- 규칙을 어기면 두 얼굴이 모두 나온다. 만족할 만큼 죽이기 전까지 절대 돌아가지 않는다.

[제단방 조사 끝나면 이벤트]

띠리링, 띠리링.

어디선가 전화 벨소리가 들립니다.

※윤민성의 핸드폰을 챙긴 pc가 있다면-> 벨소리가 자신에게서 난다는 것을 눈치채고.

아무도 윤민성의 핸드폰을 챙기지 않았다면-> 탐사자들 중 한 명의 주머니 속에 핸드폰이 들어 있습니다. (두얼굴씨가 두고감)

핸드폰 화면에 떠오른 글자는 읽을 수 없습니다.

▷전화를 받는다.

전화를 받으면 아무런 소리도 들리지 않습니다.
자세히 귀를 기울여 보면 미세한 숨소리가 들립니다.

전화를 들고 있는 탐사자는 그 숨소리가 바로... 자신의 숨소리라는 것을 눈치 챵니다.
여러분이 낸 소리가 전화기 안에서 메아리처럼 울려퍼지고 있습니다.

그렇다면 이 전화는 어디에서 걸려오는 걸까요?

치직, 하면서 누군가의 목소리가 들려옵니다.

[너희도 죽어.]

죽은 김서원의 목소리입니다.
어디선가 달콤한 냄새가 나기 시작합니다.

1층

계단 아래에는 밖으로 나가는 유리문과 체육창고, 그리고 실내 체육관으로 들어가는 검은 철문이 있습니다.

어디선가 웅성거리는 소리가 들려옵니다.
수많은 사람들의 목소리가 겹쳐있습니다.
마치 주말의 백화점에서나 들릴법한 소란스러움입니다.

소리는 체육관 문 너머에서 들려오고 있습니다.

체육관에 들어가기 전 <듣기> 판정을 한다면...
웅얼거리던 목소리가 한 순간에 뚝. 그칩니다.
.... 아무 소리도 들리지 않습니다.

??: “누가 훔쳐 들고 있었네...?”

당신의 머리 위에서 낮은 목소리가 들려옵니다.

#외부로 통하는 1층 문은 무슨 짓을 해도 열리지 않습니다.
유일한 탈출구는 체육창고에 숨겨진 지하 통로입니다.

[체육관]

실내 체육관의 문을 열면 안 쪽은 텅 비어있습니다.
바닥에는 테이프로 농구 코트선이 그려져 있습니다.
천장과 가까운 작은 창문에서 달빛이 들어와 시야를 밝혀줍니다.

밖으로 나가는 문 옆에 누군가 놓고간 농구공 하나가 덩그러니 놓여 있습니다.

※ 당연히 이쪽 문도 안열립니다.

1. 천장을 본다.(또는 주위를 살펴본다.)

주변을 살피다, 무심코 천장으로 시선을 돌린 탐사자.

당신은 천장 위에 거꾸로 붙어있는 무수한 사람들과 눈이 마주칩니다.
그것들은 벌레처럼 네 발로 기어 재빠르게 창문 밖으로 사라집니다.

<이성> 1/1D6

2. 문을 두드린다.

유리문 너머로 푸른 잔디가 깔린 운동장이 보입니다.
저 멀리서 불이 켜진 경비실과 교문이 보입니다.
하지만 문은 무슨 짓을 해도 열리지 않습니다.

포기하고 돌아서면, (탐사자)의 발에 농구공이 툭 채입니다.
농구공이 대굴대굴 앞으로 굴러갑니다.
.... 농구공이 빙글 돌아서 다시 발 옆으로 굴러옵니다.

아니, 이건 공이 맞나요?
이것은 머리입니다.

당신의 잘린 머리입니다.

<이성>판정 3/1D10

#당연하지만 환각입니다!

[체육창고]

체육창고의 문은 잠겨 있습니다.

#열쇠를 찾았다면 진행 가능.

윤민성의 주머니 속에 들어있던 열쇠를 사용하면 문이 열립니다.

이곳은 체육 시간에 쓰이는 여러가지 물품이 들어있는 창고입니다.
구석에는 뽕틀과 파란색 매트리스가 겹겹이 쌓여있고 농구공, 배구공, 축구공이 들어있는
커다란 철제 바구니들이 벽 쪽에 놓여있습니다.

바구니 뒤쪽으로 붉은 칠이 되어있는 '비상 소화 장치함'이 보입니다.

#지하 통로로 가는 비밀 문입니다.

▷비상 소화 장치함을 <관찰>또는 <호스를 치워본다>

- 성공: 소화전을 열면 안에는 뱀처럼 동글게 말린 소화 호스가 걸려 있습니다.
소화 호스가 걸려있는 벽의 질감은 묘하게 콘크리트같지 않습니다.
호스를 소화전에서 빼내면, 가려져 있던 작은 손잡이가 보입니다.

※안으로 들어가면 바로 지하로 도착.

지하

소화전의 손잡이를 잡아당기면 끼익-하는 소리와 함께, 소화전 안의 벽면이 통째로
열립니다.

쭈그려 앉으면 충분히 들어갈 수 있는 작은 통로가 이어져 있습니다.
통로는 비스듬한 내리막길입니다.

통로를 지나면 땅굴처럼 폭이 좁고 천장이 높은 길이 나옵니다.
천장에는 낡은 전등이 일정한 간격으로 매달려 빛을 내고 있습니다.
멀리 있는 길 끝에 위로 올라가는 계단이 있는 것 같습니다.
밖으로 나가는 길일까요?

천장에 달린 불이 픽! 하는 파열음을 내며 꺼집니다.
완전한 어둠 속에서 아무 것도 보이지 않습니다.

와그작.

등 뒤에서 캔이 일그러지는 소리와 함께 달콤한 냄새가 느껴집니다.
여러분은 그것의 인기척을 느낄 수 있습니다.

픽! 하는 소리와 함께 다시 불이 켜집니다.

높은 천장을 꼭 채울 정도로 거대한 무언가가... 여러분의 뒤에 떠있습니다.

표정이 다른 두 개의 얼굴은 위 아래로 뒤틀려 녹아내린 것처럼 붙어있습니다.
검고 딱딱한 외피 안에 충혈된 붉은 눈이 이리저리 굴러다니다가 여러분에게 고정됩니다.

침을 질질 흘리며 웃고, 울고있는 일그러진 그것의 입이 크게 벌어집니다.

<이성> 3/1D10+2

※ 추격전 시작입니다. 추격전 도중 두얼굴씨에게 죽거나 탈출하지 못 한 PC들은 엔딩2로 갑니다.

두얼굴씨에게 따라잡힌 PC는 <근력> 대항.
붙잡히면 다시 한번 <근력>에 성공 할 때까지 움직이지 못합니다.

탐사자가 모두 계단을 올라 도망치거나, 두얼굴씨가 탐사자보다 먼저 계단에 도착하면 추격전은 끝납니다.

두얼굴씨 수치

근력 30 민첩 60.
다른 것들은 전부 44입니다.

한 턴에 두 번의 행동을 할 수 있습니다.
(한 번에 두 칸 이동하거나, 이동+주문사용 추천)

#적절한 긴장도 유지를 위한 것이니, 적당히 난이도 조절해주세요!

같은 칸에 있는 탐사자는 무형의 힘으로 붙잡습니다.
붙잡힌 상태면 <근력> 대항 실패하면 <건강> 판정.
성공-1/실패-3의 체력을 깎습니다. 또한 그 칸에서 벗어날 수 없습니다.

다시 움직이기 위해서는 <근력> 성공이 필요합니다.

공격 당하는 묘사>>

(탐사자)의 입과 코 안으로 구역질이 날 정도로 달콤한 잿가루가 끊임없이 휘몰아친다.
부드러운 가루가 몸 안으로 들어올 수록 정신이 점점 아득해진다.
핏줄 안에 유리 가루가 들어간 것처럼 머리가 지끈거린다.

주문: (기능치 44)

1. 혼란:
토가 나올 정도로 달콤한 냄새 때문인지, PC들은 방향각각을 잃습니다.

이동행동을 하면 무조건 두얼굴씨가 있는 쪽으로 다가갑니다.
(정신, 행운 성공시 플림. 이 행동은 하나의 이동력을 소비합니다.)

2. 균열:

가장 멀리 있는 탐사자의 앞에 균열(장애물)을 만들어 냅니다.
도약, 근력 등의 기능치로 격파하거나 뛰어넘어 지나갈 수 있습니다.
한 명이라도 탐사자가 지나가면 공간은 다시 오그라들어 원래대로 돌아옵니다.(장애물 삭제)

엔딩 1: Memory

끝이 없을 것 같은 길을 달리고 또 달려....

계단을 올라 천장에 있는 문을 열고 여러분은 밖으로 나옵니다.

지상을 밟는 순간, 여러분의 몸이 차가운 아침 공기 속으로 내던져집니다.

주변을 둘러보면 학교 뒷편에 있는 폐가의 정원입니다.

낡은 돌담 너머로 불이 켜져있는 나리관 자습실이 살짝 보입니다.

하늘은 서서히 밝아지고 있습니다.

본능적으로 여러분은 이제 안전하다는 것을 알 수 있습니다.

긴장이 풀린 여러분은 정신을 잃습니다.

다시 정신을 차리면, 여러분은 병원 침대 위에 누워있습니다.

간호사와 의사는 여러분이 누군가의 신고로 발견되었으며, 3일만에 정신을 차렸다고
말해줍니다.

#신고자는 도서실의 귀신입니다.

#사건 이후 pc들이 어떤 삶을 살며, 어떤 선택을 하였는지 묘사하는 짧은 rp 시간을 주세요.

#학교로 돌아가면 나리관의 문은 판넬로 단단히 막혀 있습니다.

문에 붙어있는 노란색 종이 위에는 <건물 노화로 폐쇄. 출입금지.> 이라는 짧은 문구만이
적혀 있습니다. 다시는 그 문이 열리는 일은 없습니다.

#경찰에 신고하거나 본 것을 주변에 전달해도 믿어주는 사람은 없습니다.

증거 또한 남지 않았습니다.

탐사자들의 경험담은 모두 학업 스트레스에 의한 일시적인 환각이나 정신이상 증세로
취급됩니다.

#해도 되고 안해도 되는 묘사 ↓

....

한 학생이 뛰어 들어옵니다.
당신의 몸을 통과해서요.

“열쇠 가지고 왔어!”
“빨리도 온다~!”

미술실 안으로 아이들이 우르르 들어갑니다.
텅 빈 복도는 다시 고요해지고, 당신만이 덩그러니 남아있습니다.

[탐사자 로스트]