

크툴루의 부름 7th Edition 시나리오

눈을 가리는 자들

scenario by. IGU



KP 안내사항

! 해당 시나리오는 현실 인지 판정을 변형한 자체 룰이 시나리오의 분위기를 좌우하는 핵심적인 역할을 합니다. (룰북 7판 160p 참조)

! 진상, 엔딩 및 시나리오 곳곳의 '쪽지'는 후속 시나리오와 연계되므로 후속 시나리오를 마스터링할 계획이 있으시다면 개편을 권장하지 않습니다.(금지 아님) 그 이외에는 부디 자유롭게 해주세요.

! 주의가 필요한 소재 : 사이버 종교, 인터넷 게시판을 통한 다수의 언급/압박(사이버불링), 해킹, 환각/환청(강한 스포일러가 되는 소재이므로 정신과적 증상의 묘사로 뭉뚱그릴 수 있을 것입니다), 시체 훼손, 유혈, 자해, 상해, 인신 공양 등 기타 거북한 묘사 포함.

언급한 것 외에도 KP의 판단 하에 가능한 주의 요소에 대해 최대한 언급하고, 플레이어들과 상의해주세요. 플레이 중에라도 불쾌감을 느낀다면 게임을 중단하는 한이 있더라도 반드시 이에 대해서 상의할 시간을 가지도록 합시다.

진상

1. 별의 지혜파

탐사자가 살던 도시, 성산시에는 오래 전부터 '별의 지혜파'라는 교단에서도 염소 신 슈브 니구라스를 주로 섬기는 분파가 숨어들어 있었습니다. 탐사자가 악취를 쫓아 들어가는 '성혜 상가'는 그 분파가 도시를 감싸는 산의 지하에 만든 교회와 관문 생성 주문으로 연결된 통로였고, 겉으로 드러난 상가는 경찰의 눈을 피한 위장일 뿐이었습니다.

뒷산의 교회를 본거지로 삼은 사교도들은 오랫동안 슈브 니구라스에게 동물이나 사람의 내장을 바쳐 다크영을 불러내는 의식을 자행했고, 그렇기 때문에 어떤 탐사자는 도시에서 종종 일어나던 실종 사건에 대해 인지하고 있을지도 모릅니다. 그래서 이 도시가 다소 흉흉하단 소문도 돌았죠.

그런데 5년 전, 교단은 도시에서 별안간 자취를 감췄습니다. 슈브 니구라스의 비뚤어진 가호를 받아 말 그대로 부패해가는 교회와, 숭배의 끝에 도시를 자신들의 신에게 바치려고 시도한 흔적을 남기고요. 도시에 감도는 악취가 바로 이 슈브 니구라스의 가호 때문이었습니다. 도시를 신에게 바치기 위해 슈브 니구라스를 위한 의식을 진행해온 이 사교도들은 드디어 자신들의 신과 접촉하는 데에 성공했고, 슈브 니구라스는 자신의 신도들에게 자신의 젖을 나누어주었습니다.

신도들은 신의 젖을 아주 조심스럽게 관리하며 연구하였지만, 가장 연구에 집중하던 신도 한 명이 실수로 젖에 소량 노출된 후 점점 자아를 잃고 신체마저 변화하기 시작하면서 계획이 어그러졌습니다. 탐사자가 기록으로 알아낼 수 있듯이, 신의 젖에 노출된 신도는 마치 좀비처럼 다른 신도에게 젖을 먹이려 들고 교회 곳곳에 신의 젖을 뿌렸습니다.

이 사건은 교회에 있는 신도들을 그들의 신의 자식들과 비슷한 모습으로 변화시키고, 교회를 천천히, 말 그대로 썩게 만들기 시작했습니다. 신도들은 이 변화의 속도를 늦출 수는 있을지 몰라도, 변화 자체는 비가역적이라는 것을 깨달았습니다. 슈브 니구라스를 숭배하는 신도로서는 싫어할 만한 일은 아니었을 것입니다. 하지만 신에게 도시를 바치려는 계획을 실현하는 데에는 그런 모습이 여러 가지로 곤란했겠죠.

그리하여 이 사교도들은 너무 늦기 전에 썩어가는 교회를 떠나 사람의 눈을 피할 수 있는 도시의 그림자 속으로 완전히 숨어버렸습니다. 탐사자가 제일 처음 마주하는 괴물은 그런 그들이 변해버린 모습이었던 것입니다.

이 시나리오를 클리어한 탐사자로서는 왜 그런 사건이 발생했고, 또 5년 전 사라졌던 사교도들이 최근들어 왜 그런 모습으로 다시 나타나기 시작했는지 정확히 알 수 없을 것입니다. 하지만 교회에 남은 흔적으로 그들이 무슨 짓을 해왔고 무엇을 하려 했는지 밝혀내고, 이 신의 비뚤어진 가호가 교회를 넘어 도시를 집어삼키기 전에 탐사자 자신은 앞으로 어떻게 할 것인지 선택하게 될 것입니다.

2. 두 번째 목격자, 권지윤

탐사자와 같은 도시의 주민인 권지윤은 가족을 찾고 있는 사람입니다. 그의 유일한 가족(가족 관계 설정은 KP 재량입니다.)은 슈브 니구라스를 숭배하는 종교에 빠져있었고, 5년 전 '나는 신의 곁으로 간다'라는 뜻을 쪽지를 남기고 사라졌습니다. 경찰에 실종신고를 해봤지만 수사 결과는 지지부진했습니다.

신의 곁으로 간다는 이야기의 의미를 생각해보았을 때 가족이 죽은 것이라고 생각하고 살아온 권지윤이지만, 몇 달 전 퇴근길에 만난 괴상하게 생긴 네 발 짐승이 묘하게 가족의 얼굴을 닮았다는 느낌을 받고, 짐승이 떨어뜨린 쪽지들을 토대로 필사적으로 조사를 하고 있었던 것입니다.

가족을 닮았다는 느낌은 착각이 아니었을 것입니다. 실제로 그의 가족은 이 교회에서 신의 젖에 노출된 신도에 의해 가장 먼저 희생된 또 다른 신도였으니까요. 그의 가족은 사교의 가장 말단 신도였고, 변화를 늦추는 조치를 받지 못한 채 괴물이 되어갔습니다. 도시를 배회하던 괴물들은 모두 이런 말단 신도일 것입니다. 평소 가족에게 제대로 연락도 주지 않던 권지윤의 가족이 사라지기 전 메모를 남긴 이유는 무엇이었을까요. 자아를 조금씩 잃어가면서 권지윤에게 마지막 경고를 하고 싶었을까요? 아니면 권지윤에게 너도 나처럼 신의 품으로 들어오라고 끌어들이려는 것이었을까요? 이제는 아무도 알지 못할 것입니다.

권지윤은 본 시나리오 내에서 가족이 남긴 메모를 발견하고, 가족(의 모습부터 시작해 점차 가족이 변한 괴물)의 환각을 보며 기본적으로 조사 후반에 탐사자와 격한 갈등을 빚은 뒤 매우 높은 확률로 영구적 광기의 상태가 됩니다. 하지만 이 부분은 KP의 재량으로 개변할 수 있습니다.

3. 저주, 환각

이 시나리오의 핵심적인 진상입니다. 5년 전 신도들이 그대로 사라졌기 때문에, 현재 교회 안에는 다 썩어가는 불길하기 짝이 없는 물건이나 서적, 내장이 없는 말라비틀어진 시체(제물)는 있어도 **살아 움직이는 것은 없습니다.** 하지만 이 교회를 부패시키고 악취를 일으킨 주범, 염소 신 **슈브 니구라스의 젖의 흔적**, 즉 **저주**는 잔존하여 시간이 지날수록 탐사자의 정신을 위협합니다. 원래는 들어가자마자 누구나 강력한 환각과 환청에 정신을 잃는 수준의 저주였지만, 세월에 풍화된 탓인지 의지가 강한 일반인도 어느 정도 저항할 수 있는 정도로 약해졌습니다. 교회에 남아있는 것들은 신의 편린일 뿐이었기 때문에 가능한 일이었을 겁니다.

탐사자는 신의 저주가 만들어내는 환각과 환청 속에서 시간이 지날수록 건물에 도사리는 무언가가 자신들을 위협한다는 터무니없는 두려움에 휩싸이게 됩니다. 하지만 정신력이 높으면 그 영향에 어느 정도 저항할 수도 있을 것이며, 정신 분석이 가능한 탐사자는 정신을 차리게 도와줄 수도 있을 겁니다.

하지만 탐사자가 도달하게 되는 마지막 층, 「제단」은 가장 먼저 젖에 노출되었던 신도가 신의 젖을 쏟아부은 장소이기 때문에, 건물 안 다른 곳보다 더 저주의 영향이 강력히 남아있습니다. 탐사자가 정신을 보호할 수 있는 조치를 하지 않았거나 시간 내에 이를 정화하는 데에 실패하면 탐사자는 간악하기 이를 데 없는 신의 저주와 사라진 사교도의 짙은 광기가 선사하는 끔찍한 환각 속에서 이성을 영원히 잃게 되겠지요.

한 편 아이러니하게도 탐사자는 이 교회에서 무사히 탈출하기 위해 자신의 정신을 위협하는 저주를 이해해야 합니다. 저주와 광기는 신과 맞닿아있고 따라서 신의 계시를 보여주기 때문입니다. 건물에 도사리고 있는 것이 자신들을 위협한다는 두려움도 결국에는 아주 근거 없는 두려움이 아니니까요. 탐사자는 잠시나마 사교도와 같이 환각 속에서 드러나는 교회의 진짜 모습에 집중하여 문제를 해결해 나가야 할 것입니다. 하지만 베스트 엔딩에서 결국 신의 저주를 정화하는 의식을 통해 탐사자가 사교도와는 다르다는 것을 다시금 못박을 수 있겠죠. 신을 온전히 불러내기 위해 한 편으로 저주를 일시적으로 정화하여 신을 부정해야만 했던 사교도와는 정반대의 길을 걷는 것입니다.

! 본 시나리오에서 해결되지 않은 것들은 이후 시나리오에서 해결이 가능할 것입니다.

자체 룰

이 시나리오에는 자체 룰이 크게 두 가지 있습니다. 상황에 따라 유연한 대처가 필요합니다.

I. 현실 인지 판정(변형)

탐사자는 건물 지하에 들어간 순간부터 저주의 영향권에 들어가 환각과 환청에 시달립니다. 또 가장 아래층에 가까워질 수록 저주의 영향을 더욱 강하게 받습니다. 물론, 운이 좋거나 의지력이 강해 저주의 영향을 이겨낼 수도 있겠지만요.

1. 리얼타임 20분마다 KP는 비밀 주사위로 탐사자 각각의 정신력 판정을 합니다. 결과에 따라 보아서는 안 될 것을 볼 수 있습니다.

20분마다(시간은 플레이어의 RP 텀에 맞게 조절해주세요. 한 장소에서 다른 장소로 이동할 때까지 걸리는 평균적 시간으로 정하면 됩니다.) 정신력 판정을 한 뒤 각자의 결과에 따라 탐사자가 있는 공간의 특징에 걸맞는 환각 묘사를 덧붙여주세요. 판정에 실패한 사람은 그 공간에서 온갖 기괴한 환각을 경험하며 성공한 탐사자에게는 실패한 탐사자가 말한 괴물 같은 것은 전혀 느껴지지 않습니다. 판정 실패에 따른 환각은 각자에게 **겉속말로** 전달됩니다. 공개적으로 서술할 수도 있지만, 아무것도 모르는 상태에서 각자 다른 반응을 보이는 쪽이 더 재밌을 것이라고 생각합니다. 하지만 어디까지나 추천사항일 뿐, 공개 서술 여부, 공개 서술의 비중 조절은 **KP** 재량입니다. 탐사자가 어느 정도 눈치를 채고 서로 협력하게 될 경우 공개적으로 판정하는 연출도 가능합니다.

20분의 시간이 지난 후 환각을 봤던 곳과 같은 공간에 다시 들어갔을 경우, 처음 실패한 사람은 그 공간에서만큼은 계속 환각을 경험하며(항상 똑같은 필요는 없습니다. 예를 들어 구석에서 무언가가 웃고있는 환각을 경험했을 경우 나갔다 들어오면 그 형체가 장소를 이동해 있는 식입니다.) 이전에 성공했던 사람은 다시 정신력 판정을 하여 실패할 경우 환각을 경험하게 해줍니다. **KP**의 재량에 따라 판정에 실패한 탐사자 모두가 동시에 같은 환각을 일으켜도, 각자 다른 환각을 일으켜도 좋습니다.

정신력 다이스를 굴릴 때는 패널티 주사위가 주어지며, 그 갯수는 각 층마다 달라집니다. 지하 1층은 패널티 주사위가 없고, 지하 2층은 패널티 주사위 1개, 지하 3층은 패널티 주사위 2개입니다.

판정에 실패한 탐사자에게 보여줄 수 있는 묘사는 다음과 같은 것이 있습니다.

-방 한 쪽 구석에 불분명한 형태의 검은 무언가가 가만히 서있습니다. 눈이라 부를 만한 것이 없는데도 어쩐지 이쪽을 바라보는 것 같습니다. (0/1)

-천장에서 아주 거대한 뭔가가 빠르게 지나가는 소리가 났습니다. 분명 위층에는 괴물같은 건 없는 것을 확인하지 않았나요? (0/1)

-언뜻 괴물과 비슷하게 생긴 것이 탐사자를 보고 휙 사라지는 것을 보고 말았습니다. (살펴볼 경우) 있던 자리를 살펴보면 아무 것도 없습니다... 하지만 주위에서 계속 누가 쳐다보는 느낌이 듭니다. (0/1)

-(같은 장소를 또 갔을 경우) 어? 또 다시 그 형체가 구석에서 탐사자를 쳐다보다가 사라졌습니다. 이번에는 분명히 눈을 마주했습니다.(1/1d2)

-방 한 쪽 구석의 벽에 새까만 구멍이 불규칙적으로 뚫려있습니다. 구멍에서는 끈적하고 역겨운 질감의 거무죽죽한 액체가 흘러내려 바닥을 더럽히고 있습니다. 문득 수많은 구멍 중 제일 큰 것이 기괴하게 찢어지듯 벌어집니다. 마치 웃는 것처럼.... (1/1d3)

이처럼 환각은 발굽이 바닥에 부딪히는 소리, 검은 크리쳐, 새까만 점액질, 검은 안개 등 이 건물과 가장 관련이 깊은 신화생물인 **슈브 니구라스와 다크영**을 암시하는 것을 중심으로 하면 좋습니다. 하지만 정신을 취약하게 만드는 현상인 만큼 탐사자의 백스토리를 건드리는 다른 요소를 추가해도 상관없습니다. 그리고 빨리 진상을 알아채기 어렵게끔 탐사 초반에는 염소보다는 검은 무언가에 초점을 맞추고, 갈수록 묘사에 기괴함을 더하는 편이 좋을 것 같습니다. 본문에도 예시가 될 만한 묘사를 **녹색 글씨**로 추가했습니다. 다만 탐사가 하이라이트에 다다를 즈음에는 반드시 염소 울음소리와 같이 염소와 관련된 환각으로 바뀌게끔 해주세요. 탐사자의 광기가 짙어질수록 신화의 본질에 다가가게 되는 것입니다.

이 상태에서 환각이 보이는 공간으로 접근하게 하면, **현실인지에 실패한 탐사자**는 불안감을 느끼며 들어가고 싶지 않아할지도 모릅니다. 탐사자의 **RP**에 따라 형체가 좌우로 흔들거린다거나, 현실인지에 실패한 탐사자를 보고 웃었다와 같은 것을 컷속말로 묘사하면 좋을 것 같습니다. 환각이기 때문에 직접적인 위협을 가하진 않지만, 가까이 다가갈수록 위협적인 움직임을 보이는 것처럼 묘사하면 좋습니다. 손으로 만지려고 하면 그 손을 피하는 것처럼 움직이도록 해주세요. **눈에 보이는 것이 진짜가 아니라는 것은 탐사자간의 추리로 깨달을 수 있게 해줍니다.**

2. 이상함을 느낀 탐사자가 대상을 지목해 정신 분석을 선언할 경우 환각에서 벗어날 수 있습니다.

<정신 분석> 판정의 어려운 성공 이상일 경우, 적절한 **RP** 이후 그 대상에게 컷속말로 **실제로 보이는 것을**(즉, 특별한 점이 보이지 않는다는 것) 묘사해줍니다. 환각을 경험한 본인이 자기 자신을 지목할 경우에는 본인에게 컷속말로 묘사해주면 됩니다.

ex) 방금 그건 정말 기분 탓이었던 걸까요? 지금은 아무 기척도 느껴지지 않습니다... 이상하다, 분명 봤는데.

OO의 말을 듣고 다시 보니 기척(형체)은 흔적도 없이 사라져 있습니다. 아니, 원래부터 아무 것도 없었던 걸까요? 대체 그건 뭐였을까요?

단 환각을 경험한 사람이 경험하지 않은 사람을 대상으로 정신분석을 시도해 성공하면, **경험하지 않은 사람마저도 그가 본 것을 보고 맙니다.** '듣고 보니 있는 것 같다.' 같은 느낌입니다. 똑같이 컷속말로 묘사해주세요.

각자의 행동 판정과 그에 따른 묘사는 현실 인지 판정의 결과와는 상관없이 진행해주세요. 하지만 재미를 위해 예를 들어 책장 근처에서 환영을 본 탐사자가 책장을 관찰하려 할 경우 '환영이 탐사자 쪽으로 고개를 돌린다'와 같은 묘사를 추가할 수도 있습니다. 판정이 대실패한 경우 환영이 물건을 넘어뜨리는 것도 가능합니다. 사실은 혼자 넘어진 것이지만요.

현실 인지 판정 룰은 본 시나리오에서 핵심적인 역할을 하므로 룰을 완전히 삭제하는 것은 권장하지 않습니다.

II. 광기와 돌발 행동

1. 너무 자주, 많은 정신적 충격을 받을 경우 탐사자는 광기에 빠집니다.

이 시나리오에서 일시적, 장기적 광기에 빠진 탐사자는 **이 건물 안에 끔찍한 생명체가 있으며, 자신을 덮치기 위해 지켜보고 있다**고 생각하게 됩니다(4. 편집증). 탐사자가 그 생각에 따라 **RP**할 수 있도록 컷속말로든 공개적인 묘사로든, 여태 탐사자가 봐왔던 시체나 물건, 환각들을 언급하며 분위기를 유도해주세요. 다른 탐사자는 이 탐사자의 행동과 실제 보이는 것의 괴리감을 느끼도록 유도해줍니다.

또한 **동료 탐사자**, 특히 **권지윤이 자신을 일부러 끌어들이었다고 의심하여** 공격적으로 변하며 체력이 3 이상 깎이면 양전해집니다. 하지만 이후 이성이 1이라도 더 깎일 경우 다시 광기의 발작을 일으킵니다. 지속시간은 **KP**가 정해주세요.

2. 탐사자는 큰 충격을 받았을 때, 자신이 제어할 수 없는 행동을 순간적으로 취합니다.

이성 체크에 실패했을 경우, 탐사자의 의지와 상관없이 큰 소리를 내는 행동을 하도록 묘사해주세요. 예를 들어 이런 것입니다.

1. 화들짝 놀라 자기도 모르게 소리를 지른다.
2. 들고 있거나 주변에 있는 물건을 떨어뜨린다.
3. 자기도 모르게 그 방에서 뛰쳐나온다. 복도에 서있었다면 계단통으로 나가버립니다.

탐사자가 취할 반응을 간략히 안내한 이후로는 탐사자의 **RP**가 이루어지도록 유도합니다. 이 때 **광기에 빠진 탐사자**가 있다면 키퍼는 **광기에 빠진 탐사자**에게 컷속말로 **이성 체크에 실패해 제어할 수 없는 행동을 한 탐사자**를 조용히 시키지 않으면 모두가 위험할 것 같다는 언질을 주어 전투 상황이나 갈등 상황을 연출해주세요. 큰 소리를 내어선 안 될 것 같다는 암시를 틈나는 대로 푹푹 주는 것도 좋을 것입니다. 매우 예민해진 권지윤이 나서서 소리를 내지 못하게 제압하려 들 수도 있겠습니다.

이 과정 속에서 탐사자들이 서로를 의심하게 될 경우, 대인기능과 심리학의 사용을 적극 권장하도록 합니다. 심리학(**이 시나리오에서는 무조건 비밀 주사위입니다!**)에 실패하면 실제와는 반대로 알려주는 것도 재미있을 것입니다. 탐사자를 쉽게 이간질(?) 시키기 위한 룰이므로 **KP** 재량에 따라 적당히 생략해도 괜찮습니다.

본문

KP 정보는 **파란 글씨**로 작성합니다만, 검은 글씨 중에서도 탐사자에게는 밝혀서는 안 되는 제안들이 많이 적혀있으므로 마스터링 시 유의해주세요.

1 징조

몇 달 전부터 탐사자가 사는 도시, 성산시에는 묘한 악취가 감돕니다. 마치 도시 전체가 점점 썩어 들어가는 것 같습니다. 계속해서 시청으로 민원이 들어가지만, 지금까지도 딱히 개선되지는 않고 오히려 갈수록 더 심해지는 것 같습니다. 악취의 원인은 하수도 역류때문인 것 같다는 이야기만 반복할 뿐입니다.

냄새에 민감하거나 예민한 관찰력이 필요한 직종에 종사하는 탐사자라면 그것이 하수도 역류로 나는 악취와는 분명 다르다는 추가정보를 줄 수 있습니다. 동물, 사람을 돌보거나 치료하는 일과 관련된 직종에 종사하는 탐사자라면 하수도 역류로 나는 악취와 다르다는 정보에 더하여 어쩐지 그 악취가 상당히 익숙하다는 감상을 받게 됩니다. **생명의 신 슈브 니구라스의 젖으로 인한 악취이기 때문에 생명체의 분비물에서 나는 비린내와 비슷할 것입니다.**

<지능> 판정을 통해 이 악취가 도시를 감싸고 있는 뒷산 쪽에서 난다는 점을 이미 알고있다고 정보를 줄 수 있습니다. 하지만, 별로 대수롭지는 않게 생각하겠죠.

탐사자들은 서로 아는 사이일까요? 일을 마치고 함께 집으로 귀가하는 사이일까요? 서로 아는 사이라면 직접으로든 메신저로든 이 이슈에 대해서 간단하게 이야기를 나누어도 좋겠습니다. 모르는 사이라면 각자의 귀갓길 모습을 묘사하는 시간을 잠시 가집니다. 서로 다른 장소에 있다면, 각자 동시에 같은 상황을 겪고 있는 것으로 처리합니다.

저녁 8시, 하루 일과를 마치고 탐사자들이 귀가하는 도중, 탐사자는 위화감을 느낍니다. 어쩐지 이 골목길에 지나다니는 사람이 없네요. 빛은 깜빡이는 가로등이 전부고, 이상하게 느껴질 만큼 조용합니다. 사실 이런 것은 평소에도 종종 있을 수 있는 일이지만 이번만큼은 다릅니다. 탐사자를 괴롭혀온 악취가 갑자기 심해졌으니까요. 골목길에 접어들기 전까지만 해도 이 정도는 아니었을텐데.

<관찰력> 판정에 성공하면, 악취는 이야기처럼 하수구에서 나지는 않으며 그보다는 이 주변에서 나는 것 같다는 것을 알 수 있습니다. 탐사자가 의아해하던 그 때, 강제로 <듣기> 판정을 합니다.

<듣기 성공> 모퉁이 쪽에서 따닥, 딱. 따그닥. 비틀비틀 불규칙적으로 부딪히는 발굽 소리가 들려옵니다. ...발굽소리라뇨? 이런 도시에서요?

<듣기 실패> 모퉁이 쪽에서 누군가가 걸어오는 소리가 들립니다. 다행히 지나가는 행인이 있는 모양입니다.

탐사자가 모퉁이 쪽으로 다가가지 않아도, 모퉁이 쪽에서 들려오는 소리의 주인은 곧 탐사자의 눈 앞에 모습을 드러냅니다.

탐사자와 마주친 것은...커다란 네 발 짐승입니다. 이것을 어떤 동물에 감히 비유할 수 있을까요. 짐승의 몸에는 검고 푸석푸석한 털이 등성등성 나있고, 발은 두 갈래로 길게 갈라져 그 끝에 발굽이 있습니다. 하지만 얼굴은 사람과 흡사하며 털이 나있지 않은 맨 가죽부분은 검고 딱딱하게 굳고 갈라져 흉측한 물골입니다. 갓 태어난 것처럼 중심을 잘 잡지 못하고 비틀거리는 이것을, '괴물'이라고밖에는 표현할 수 없을 것입니다. 악취가 코를 찌릅니다. **이성 체크(1/1d3).**

상황을 다 파악하기도 전에, 괴물은 눈을 뒤집어싸고 끄럭, 끄어억 하는 거품 내뿜는 소리와 함께 탐사자에게 달려듭니다. 괴물과의 전투입니다.

각자 다른 곳에서 괴물을 마주친 경우, 괴물의 판정은 모두에게 동시에 적용된다고 처리하면 되겠습니다. 즉 판정 상으로는 한 번의 공격이어도 실제로는 각각의 장소에 있는 사람이 그 장소에 나타난 서로 다른 괴물의 타겟이 되는 것입니다.

괴물

근력 60 건강 30 크기 90 민첩 20 지능 10

공격-짓밟기(성공 확률 30%, 1d4), 핥기(성공 확률 40%, 1d3)

간단하게 1, 2라운드 이후 괴물이 괴상한 소리를 내며 도망치든, 탐사자가 도망치든 하게 합시다. 탐사자가 먼저 도망치겠다 하면 괴물과의 민첩 대항을 실시해주세요. **괴물의 첫 번째 공격 혹은 접촉으로 탐사자에게 괴물들을 유인할 수 있는 악취가 묻고, 탐사자는 이후 시나리오에서 다른 괴물들의 타겟이 됩니다.**

탐사자는 혼비백산 도망쳐 사람들이 많은 곳으로 달려나옵니다. 방금 세상에 있을 리 없는 괴물을 마주쳤다고는 믿기 어려울 정도로 지극히 평범한 풍경입니다. 악취도 한결 덜해졌습니다. 자연스럽게 악취가 괴물에게서 나온 것이라는 추리가 가능하지만, 눈치채지 못한다면 <지능>판정으로 힌트를 줄 수 있습니다. 시작 부분에서 악취의 근원지가 뒷산이라는 것을 알고 있는 탐사자는 자연스레 짐승들의 근원지가 뒷산이 아닌가 하고 생각할 수 있습니다.

공포에 질린 탐사자의 얼굴을 보고 조금 의아한듯 잠시 시선을 주고 다시 제 갈길을 가는 평범한 인파 속에서 탐사자는 무엇을 할까요? 경찰서에 가서 이 사실을 알리겠다는 착실한 탐사자가 있다면, 경찰은 신고 내용을 받아적고 순찰을 강화하겠다는 대답을 합니다. 하지만 당연하게도 괴물 이야기를 진지하게 듣지는 않겠죠. 병원이나 약국에 가서 다친 상처를 치료하는 것도 가능할 것입니다.

만일 여기서 뒷산으로 바로 가보겠다는 탐사자가 있다면, 가게 해줘도 좋습니다. 산은 나무가 울창하고, 그런 일을 겪고 난 직후이기 때문에 산에서 들리는 모든 소리가 무섭겠죠. 가볍게 탐사자를 겁주는 묘사를 할 수 있을 것입니다. 하지만 벌써 어두워진 산에서 한참을 헤매도 탐사자가 찾을 수 있는 것은 악취가 주위보다 확실히 더 역하다는 사실 뿐입니다. 실제로 뭐가 나오는 일은 없지만, <행운> 판정을 통해 순찰하던 경비원에게 들켜 크게 혼이 날 수는 있겠네요.

탐사자가 집 혹은 그에 준하는 목적지로 돌아가면 괴물에 대해 조사를 할 수 있습니다. 바깥에서 핸드폰으로 조사를 한다고 선언해도 가능합니다. 검색 키워드를 명확히 해서 조사하겠다고 선언하는 서치왕 탐사자에게는 보너스 다이스를 줄 수도 있겠습니다.

이 판정 역시 탐사자 전원이 판정에 성공하면 각 장면을 따로 연출하지 않고 적당히 공유하고 넘어가도 괜찮습니다.

<자료조사>, <컴퓨터 사용>의 복합판정에 성공하면 네이트 판, 오컬트 커뮤니티 등에서 성산시 근처의 주민들이 쓴 사람만한 네 발 짐승 괴물 목격담을 찾을 수 있습니다. 탐사자가 찾을 수 있는 가장 오래된 게시글은 4달 전에 올라왔습니다. 어려운 성공 이상일 시 가장 오래된 게시글에 올라왔던 네 발 짐승에 대한 묘사가 탐사자가 본 모습과 조금 달랐고, 시간이 최근에 가까워질수록 자신들이 본 모습과 비슷해져간다는 것을 알아차릴 수 있습니다. 털이 없어 처음에는 사람인줄 알았다거나, 무릎과 팔꿈치로 기어가고 있었다는 식입니다. 실패했다면, 키워드를 잘못 서치한 것으로 하여 별 볼 일 없는 괴담이나 공포짤을 보여줍니다. 판정 자체는 몇 번이고 시도할 수 있습니다.

<자료조사>, <컴퓨터 사용> 판정에 성공한 탐사자는 성산시에서는 오래 전부터 지금까지도 미해결인 실종사건이 굉장히 자주 있었다는 것을 떠올립니다. 5년 전 즈음 실종 사건의 빈도수가 확 줄어 최근에는 그런 일이 없었지만, 탐사자는 확실히 기억하고 있죠. 탐사자가 찾아낸 목격담에서도 괴물의 모습이 사람과 닮았다는 소문이 돌며, '사실 그때 실종된 사람이 괴물인 것이 아니냐'라는 추측부터 괴물이 잡아먹은 것이다, 좀비다와 같은 억측이 난무합니다. 그리고 동시에 모두가 도시에서 나는 악취와 괴물이 관련이 있을 가능성을 이야기하고 있습니다.

게시글을 꼭 둘러보다보면, 가장 주도적으로 활동하고 있는 계정을 찾을 수 있습니다. 가장 오래된 게시글, 즉 4달 전에 게시글을 올렸던 사람의 계정입니다. 가장 처음 올린 글을 다시 찬찬히 읽어본다면 딱딱하지만 명료한 어투로 이런 내용이 적혀있습니다.

1. 자신은 성산시의 주민이며, 어젯밤 까만 네 발로 기어다니는 군데군데 갈라진 피부의 괴물을 보았다.
2. 작성자의 가족은 5년 전 실종되었는데, 괴물의 얼굴이 가족의 얼굴을 닮은 느낌이 들어 조사를 하다가 그 괴물의 모습이 예전에 올라온 게시글(링크가 걸려있습니다.)에서 묘사된 괴물과 비슷한 모습임을 알게 되었다.
3. 자작극이 아니라는 것을 증명하기 위해 사진을 첨부하겠다.

사진에는 괴물의 모습을 찍은 몹시 흔들리는 사진과, 검게 물들고 일부가 찢어진 쪽지의 모습이 담겨있습니다. 괴물은 묘사대로 창백한 맨 피부에 네 발이 까맣고, 사람으로 치면 팔꿈치와 무릎으로 기어오고 있는 모습입니다. 흔들리는 사진에서도 보이는, 핸드폰 플래시에 반사된듯 빛나는 괴물의 흰자 뿐인 눈이 어쩐지 화면 너머를 쳐다보고 있는 것 같습니다. 아까 봤던 괴물이 생각나 소름이 끼칩니다.

작성자는 이 쪽지는 자신이 찾은 것 중 일부이며, 악취가 굉장히 심하고 글씨는 처음 보는 글자로 되어있었다고 말합니다. 언어학을 전공한 탐사자가 있다면 확실히 어떤 언어도 저런 글자를 쓰진 않는다는 점을 추가로 알 수 있겠습니다.

예전에 올라온 게시글이라는 내용에 링크를 눌러보면 삭제된 글이라는 창만 보입니다. 이 글을 올릴 당시에는 글이 있었지만 지금은 삭제된 상태인 걸까요? 글의 어투와 댓글의 이야기를 보면 당시에는 꽤 파급력이 컸던 글로 보입니다. '그때 그거 주작인 줄 알았는데 진짜였던 말이야?' 나, '알고보니 둘이 같은 사람이고 주작치는 건 아님?' 같이, 다들 익히 알고 있는 눈치네요.

이 작성자가 가장 최근에 올린 게시글은 마침 어제 올라온 것입니다. 수상한 지역으로 도시의 뒷산과 함께 버려진 상가 한 곳을 집어 이번 주말에 근처를 돌아보겠다고 이야기하고 있습니다. 자신과 함께 조사할 지역 주민을 모으는 것 같습니다. 작성자는 글 마지막에 이렇게 말합니다.

"상가의 정확한 위치는 쪽지를 보내주시면 알려드리도록 하겠습니다. 아이디를 적은 쪽지와 함께 신분증 사진을 보내주세요. 신원을 확인할 수 있는 정도만이라도 괜찮습니다."

작성자는 꽤 꾸준히 게시글을 작성했고, 이후 목격담을 올린 사람들과도 활발하게 교류하고 있습니다. 이만하면 믿을 만한 사람인 것 같긴 한데... 여기서 탐사자는 작성자에게 연락을 할지 말지 선택해야 할 것입니다. 당연히 고민되는 문제일 것입니다. 인터넷에 있는 사람의 말을 쉽게 믿을 수도 없고, 괴물을 봤다고 해서 자신이 직접 행동에 나설 이유도 없으니까요. 망설이는 탐사자가 있다면, 작성자가 올린 사진들을 다시 살펴볼 수 있게 합시다. 이 상황에서 글의 진위 여부는 사진에 달려있으니까요.

<관찰력> 판정에 성공하면, 이 흔들린 사진에서 탐사자는 까만 발의 끝이 두 갈래로 갈라지고, 까맣게 변한 피부는 딱딱하게 금이 가 있는 것을 발견할 수 있습니다. 탐사자가 봤던 그 괴물과 소름끼치게 흡사합니다. 이 사람의 글은 진실을 말하고 있습니다. 다른 사람은 몰라도 직접 괴물을 마주친 탐사자는 그것을 알 수 있습니다.

그럼에도 연락을 끝내 하지 않기로 한다면, **END 4**입니다.

조사에 참여하기로 결정한다면, 탐사자들이 이러한 조사에 어떤 동기와 마음가짐으로 참여하기로 하는 것인지 간단히 물어봅시다. 괴물에게서 나는 악취가 도시에 번진 것이 신경쓰인다고 같은 단순한 이유도 괜찮습니다.

만약... 여기서 탐사자가 신분증을 합성하는 등의 꼼수를 써서 쪽지를 보낸다면 어떻게 알았는지 이에 대해서 추궁하는 답장을 보내도 좋겠네요. 이건 정말 심각한 일이니 자신을 믿지 못하거나 장난으로 쪽지 보낼 거면 관두라고 조금 화난 듯한 말투로 응답할 것입니다.

작성자의 말대로 해서 쪽지를 보내면 몇 분 지나지 않아 답장이 돌아옵니다.

"안녕하세요. 보내주신 쪽지 확인하였습니다. 마침 오늘 동시에 연락이 온 사람들이 있어서 그분들과 함께 한꺼번에 말씀드리려고 합니다. 오픈채팅 링크를 함께 보내드리겠습니다. 구분을 위해 아이디 첫 네 글자 이름으로 들어와주세요."

현실감을 위해 진짜 아이디 네 글자를 정해보는 것도 재밌겠습니다. 아무튼, 동시에 연락이 온 사람들은 모두 탐사자들입니다. 오픈채팅 링크를 통해 채팅방으로 들어가면, 탐사자의 숫자보다 두 사람 더 많은 인원이 참석해있습니다.

작성자, 권지윤은 본명으로 참여하며, 탐사자가 들어온 직후 단도직입적으로 탐사자에게 목격한 괴물의 생김새에 대해 물어옵니다. 이에 대해 모두가 일관된 진술이 나오는 것을 확인한 권지윤은 경계를 풀고 '역시 생김새가 전과 달라졌지만, 여러분이 우리가 본 그 괴물을 본 것은 확실하다'라며, 그제서야 자신의 신분증과 아이디 쪽지를 찍은 사진을 올리고 자신에 대해 소개합니다. 자신의 정체를 알리기도 전에 질문부터 한 것에 대한 사과도 잊지 않습니다.

이후 탐사자끼리 서로 통성명을 간단하게 주고받을 수 있도록 합니다. 권지윤을 제외한 다른 한 명, 양소영은 자신을 한 달 전에 괴물을 목격한 사람으로 소개합니다. 나머지 목격자는 네 명 정도가 있는데, 주말에 일이 있어 참여하지 않았다고 합니다.

권지윤(28세 여성)

근력 60 민첩 70 정신력 45 건강 60 외모 50

교육 65 크기 50 지능 60 행운 40 이성 45

컴퓨터사용 50 근접전(격투) 60 듣기 60 회계 50

2번째 목격자이며, 괴물을 목격한 사람들 중 가장 주도적으로 활동하고 있는 사람입니다. 태권도 사범이었지만 지금은 잠시 일을 그만둔 상태입니다. 강단 있고 집요한 성격으로, 탐사자에게도 리더처럼 말하고 행동합니다. 가족이 사라진 상태이기 때문에 이와 관련해서 가족을 찾는 듯한 말에는 예민하게 반응하지만, 기본적으로 탐사자들을 같은 일을 겪은 동지로 대합니다. 가족에 대해서 물어보면 웬만하면 이상한 종교에 빠졌다는 이야기 자체를 하지 않고, 실종되었다고만 말할 것입니다. 채팅 상으로는 티가 나지 않지만, 정신적으로 상당히 지쳐있기 때문에 직접 대화할 시 자세한 대답을 회피하려 하는 등 피곤한 기색을 드러냅니다.

양소영(25세 여성), 아이디 **Mehh**

근력 40 민첩 60 정신력 60 건강 40 외모 60

교육 70 크기 45 지능 60 행운 55 이성 55

오컬트 45 컴퓨터사용 70 열쇠공 40 예술/공예(미술) 60

이전의 목격자 중 한 명입니다. 오컬트에 조금 관심이 있는, 디자인업계 회사에서 일하고 있는 직장인입니다. 특별히 사건의 진상과는 관계 없는, 탐사자처럼 평범하게 살다 우연히 괴물을 마주친 사람입니다. 괴물에게 공격까지 당해 찰과상처럼 할퀴어진 흔적이 있으며, 이로 인해 밤에 혼자 다니는 것을 매우 두려워합니다. 트라우마를 극복하기 위해 이 사건을 해결해보기로 다짐해서 참여하게 되었습니다. 참여 동기가 동기인 만큼 큰 소리에 놀라는 등 겁은 많아도 상당히 협조적입니다. 이 NPC는 초반에 권지윤을 향한 의심을 불식시켰다가 이후에 갈등을 고조시키기 위한 캐릭터이므로 KP의 판단에 따라 없는 것으로 쳐도, KP의 다른 캐릭터로 바뀌어도 크게 상관이 없습니다.

대화 시 얻을 수 있는 정보

1. 양소영이 목격한 괴물은 마치 타조처럼 얼굴과 목을 제외한 나머지 부분에 검은 털이 듬성듬성 나있었다.
2. 괴물에게 공격을 당해 팔부터 등까지 길게 상처가 있다. 팔뚝 정도는 만났을 때 보여줄 수 있다.
3. 괴물은 아주 심하게 비틀거렸고, 자기 혼자 넘어지는 바람에 상처를 입고도 도망칠 수 있었다.
4. 권지윤에 대해서는 크게 아는 것은 없다. 자신은 한 달 전에 괴물을 마주쳤고, 인터넷에 이에 대한 글을 올리자 권지윤이 먼저 연락을 취해 목격자가 자신만 있는 것이 아니라는 사실을 알게 되었다.
5. 자신이 본 괴물 역시 그러한 악취가 났다. 하지만 자신 이전의 목격자들은 그러해보면 괴물에게서 특별히 악취가 난다고 이야기한 적은 없는 것 같다.

적당히 통성명을 주고받은 것 같다면 권지윤은 상가의 정확한 위치에 대한 이야기를 꺼냅니다. 그 곳은 버려진 채로 몇 년째 다른 가게는 들어오지 않고 있는 '성혜 상가'입니다. 성산시 주민인 탐사자도 지도와 건물 사진을 보면 대충 어떤 곳인지 알 수 있습니다. 도시 외곽 쪽에 자리잡은 건물이며, 건물주에 대해 찾아봐도 이 건물을 소유하고 있다는 것 외에는 아무것도 나오지 않는다고 합니다.

권지윤은 조사 결과 이 곳이 뒷산과 더불어 수상한 장소라고 말하며 이 곳을 먼저 조사해볼 것을 제안합니다. 뒷산을 먼저 조사하자는 의견이 나오면 좀 위험할 것 같지만 여러 명이니 괜찮을지도 모른다고 수긍할 것입니다.(이렇게 해서 상가보다 뒷산을 먼저 조사하면... 초반에 조사하는 것과 같은 결과입니다. 다인원이니 가장 행운이 낮은 사람이 행운 판정에 어려운 성공 이상을 하지 않으면 경비 아저씨에게 쫓겨나겠네요.)

권지윤에게 채팅 상으로 대화를 시도할 때 대답할 수 있는 정보의 범위는 다음과 같습니다.

1. 당신 이전에 존재한 최초의 목격자?

가장 처음 게시글을 올린 사람은 5달 전에 보통 사람보다 좀 더 큰 덩치의, 털이 없고 사람을 닮은 짐승이 네 다리로 기어다니는 것을 목격했다고 올렸다. 하지만 곧 자작극 의혹을 받고 이러한 반응과 닮은 모습을 보이다, 직접 탐사하겠다는 글을 마지막으로 잠적했다. 자신은 괴물에 대해 조사하다 최초의 목격자의 글을 보고 게시판에 글을 올린 것이다.

그런데 자신이 글을 올리고 얼마 지나지 않아 최초 목격자의 게시글이 전부 삭제되었다. 글을 조용히 삭제하였으니 역시 자작극이라고 비난받는 한 편, 그 이후로도 목격담이 올라오자 최초 목격자의 신변을 걱정하는 여론이 늘어났다.

하지만 여전히 최초의 목격자는 모습을 드러내지 않고 있다. 커뮤니티의 다른 회원이 최초의 목격자의 글을 캡처해 둔 파일을 수소문 끝에 얻었으므로, 원한다면 글을 보여줄 수 있다.

2. 사진에 담겨있는 괴물의 정확한 생김새?

자신이 처음 봤던 괴물은 탐사자들이 목격한 괴물보다는 제일 처음 목격한 사람이 묘사한 것과 더 비슷했다. 피부가 창백해서 언뜻 보면 벌거벗은, 덩치가 많이 큰 사람같았지만 관절의 위치, 근육 등이 사람같지 않고 네 발 짐승에 더 가까웠다. 아마도 팔꿈치와 무릎과 같은 관절로 기어다니다가 비로소 탐사자들이 본 것처럼 완전히 네 발로 버티고 일어난 모습이 된 것 같다. 악취는 특별히 더 심했던 기억은 없다.

네 발은 까맣게 변해있었는데, 마치 나무껍질이 갈라진 것처럼 피부가 까맣게 갈라진 모습이였다. 그리고 마치 소나 돼지같이 발 끝이 두 갈래로 나뉘어있었다. 하지만 탐사자들이 봤던 것처럼 발굽이 있지는 않았다. 왜 시간이 지남에 따라 괴물의 모습이 점점 달라지는지 원인은 알 수 없지만, 모습의 차이로 추측컨대 원래 사람이었던 것이 시간이 지날수록 점점 괴물의 모습으로 탈바꿈하는 게 아닐까.

사람이 괴물로 변한 것이라는 추측에 상당히 확신을 가지고 있습니다. 자신이 발견한 일지의 내용도 그렇고, 자신이 본 괴물이 가족과 닮았다고 생각하기 때문입니다.

3. 사진에 있는 쪽지?

그 쪽지는 자신이 의미를 도저히 알 수 없는 부분만 찍어서 올린 것이다. 일부라고 글에 써놨듯이, 자신이 찾은 다른 부분에는 누군가 괴물들에 대해 조사한 것 같은 내용이 기록되어있다. 자신이 본 괴물은 자신을 잠깐 위협하고 급히 도망갔는데, 그 때 물고 있던 일지들을 떨어뜨려 자신이 입수한 것이다. 악취가 굉장히 심해 혹시 몰라 비닐백에 보관하고 있고, 혹시 몰라 사진도 모두 찍어놓았다. 이 일지는 직접 만나서 보여주는 편이 빠를 것 같다.

4. 괴물이 가족을 닮았다니?

성산시 주민이라면 알고 있겠지만 몇 년 전까지 사람이 실종되는 일이 많았다. 자신의 가족 역시 5년 전 즈음에 실종되었고 열심히 수소문해봤지만 아무도 봤다는 이야기가 없어 죽은 줄 알고 살아왔다. 그런데 자신이 4달 전에 목격한 괴물이 가족의 얼굴과 무척 비슷하다는 인상을 받았다. 착각이라고 믿고 싶었지만, 사진을 볼수록 이목구비에서 기시감이 강하게 느껴져서 일도 그만두고 조사할 수밖에 없었다. 가족이 실종될 당시의 수상한 낌새가 있었는지는 잘 모르겠다. 납치의 가능성도 생각해봤지만, 역시 몸값을 요구하지도 않았으니 잘 모르겠다.

채팅으로 주고받고 있기 때문에 <심리학> 판정은 불가능합니다.

5. 최초 목격자의 글(사진)

최초 목격자의 아이디는 랜덤으로 조합된 알파벳의 나열입니다. 글의 내용은 권지윤이 간단히 설명해준 것과 크게 다르지 않습니다. 두려움이 크게 느껴지는 첫 번째 게시글을 제외하고는 자신더러 자작극을 한다고 비난하는 댓글들에게 상당히 분노한듯 전반적으로 격앙된 말투입니다. '성산시 네 발 괴물 본인입니다. 사진이 없어서 못 믿는 것 같으니 직접 조사해서 증명해 보이겠습니다. 두고봅시다.' 라는 글의 캡처본이 마지막입니다.

어느 정도 대화를 마친 후, 권지윤은 오는 주말, 즉 이틀 뒤 특별한 일정이 없다면 저녁 8시에 상가 앞에서(뒷산을 먼저 가자고 이야기했다면 뒷산 입구 앞에서) 모이자고 말합니다. 굳이 그 시간인 이유를 묻는다면 상가로 들어가는 것을 다른 사람들의 눈에 띄게 하고 싶지 않기 때문이며, 저녁 8시는 괴물을 가장 많이 목격한 시간대이기 때문이라고 대답합니다. 괴물이 밖에서 활동하는 시간대에 들어가면, 상가 안에 괴물이 있다는 가정 하에 마주칠 괴물의 수를 최소화할 수 있지 않겠냐면서 탐사자들을 설득할 것입니다.

주말에 모이기로 약속한 뒤, 권지윤은 각자 자신을 보호할 수 있는 호신용품, 간단한 주전부리 등을 챙겨오자고 제안하고 이만 파하기로 합니다.

이 이후로도 권지윤에게 개인적으로 질문이 가능하며, 대답해주는 내용은 앞서 안내한 내용과 같습니다. 탐사자가 저 정보들 외에 다른 것을 물어온다면, 권지윤이 알고 있을만한 내용을 **KP**가 재량껏 **RP**해주시길 바랍니다. 권지윤은 대체로 철저한 조사를 통해 그가 알 수 있을 만한 내용에 한해서는 사실과 크게 다르지 않게 알고 있으며, 가족에 관한 내용 외에는 정직하게 대답할 것입니다.

탐사자가 모든 대화를 마치고 할 수 있는 행동도 끝냈다면, 잠자리에 들도록 합니다.

추가로 조사를 진행하려 해도, 이전에 조사한 내용 외에 특별히 달리 나오는 것은 없습니다. 조금만 더 떡밥을 주고 싶다면 소와 돼지같이 두 갈래로 갈라진 발굽을 가진 동물이 어떤 종류인지 알아보게 할 수는 있겠습니다. 이러한 동물을 통틀어 우제류라고 하며, 소, 돼지 외에도 멧돼지, 사슴, 양, 염소가 속해있습니다.

이벤트 - 꿈

탐사자는 저녁에 겪은 이상한 일을 뒤로하고 잠자리에 들기로 합니다. 무척 공포스러운 일을 겪어 지쳤기 때문인지, 금방 잠에 빠져듭니다.

...탐사자는 괴물과 마주친 그 골목길에 서 있습니다. 깜빡거리던 가로등 불빛도 없이 아주 어둡습니다. 의아해하던 것도 잠시, 탐사자의 귓가에 또, 그 비틀거리는 발굽소리가 작게 들립니다. 하지만 이번엔 하마리의 발소리가 아닙니다. 점점 많아집니다. 점점 시끄러워집니다. 어떤 장소로 움직여봐도 소리는 탐사자를 쫓아오듯 커지지만 합니다. 귀가 터질 만큼 발굽소리들이 커진 순간, 골목길의 그림자에서 새빨간 눈동자가 하나, 둘. 발굽소리의 주인만큼 수많은 눈동자가 그림자 속에서 탐사자를 응시합니다. 순간 귀를 울리던 모든 소음이 사라집니다. 골목길의 모습도 지워집니다. 끝없는 암흑속에 존재하는 것은 오직 모든 방향에서 탐사자를 응시하는 저 끔찍한 눈동자, 눈동자 뿐입니다. **(1/1d2)**

크게 숨을 들이키며 눈을 뜨면 다시 익숙한 탐사자의 방 천장입니다. 식은 땀으로 온 몸이 찻찻합니다. 저녁에 그런 걸 본 탓에 이런 꿈을 꾸는 걸까요. 단순히 꿈이라기엔 많이 불길하다는 생각이 듭니다.

<지능> 판정에 성공하면, 그 눈동자의 동공은 가로 동공이었다는 사실을 기억해낼 수 있습니다. 가로동공인 짐승이... 어떤 게 있었죠?

꿈 이벤트 다음으로는 약속한 날 저녁의 장면으로 넘어갑니다. 탐사자에게 어떤 소지품을 챙겨갈지 물어보도록 합니다. 배경에 맞고 합당한 사유를 낼 수 있는 소지품은 모두 가져갈 수 있습니다. 괴물을

상대하게 될 수도 있는데, 무기가 될 수 있는 것을 챙겨가는 것도 무리는 아니겠죠. 추천하는 소지품은 체력을 채울 수 있는 비상식량, 배터리가 충분한 손전등 정도입니다.

2 성혜 상가

탐사자는 토요일 저녁, 약속한 장소인 '성혜 상가'로 향합니다. 도시 외곽에 자리한 3층 짜리 상가 건물입니다. 저 멀리 빛나는 수많은 건물들 너머로 도시를 감싼 뒷산이 보이네요. 오랫동안 관리가 되지 않은 탓인지 건물 외벽은 거무스름하니 얼룩이 졌고, 촌스러운 색의 전단지가 잔뜩 붙어있습니다. 잔뜩 녹슨 '성혜 상가'라는 간판이 을씨년스러운 분위기를 더합니다. 탐사자는 지인과 함께 왔을 수도 있고, 건물 앞에서 초면인 사람과 마주칠 수도 있을 겁니다.

탐사자가 도착했을 때 모여있는 사람은 비슷한 시간에 도착한 탐사자들과 양소영입니다. 직접 만난 양소영은 애쉬그레이빛으로 염색한 머리를 가볍게 묶은 160cm 초반대의 키의 여성입니다. 조사를 위해서 온 만큼 편한 트레이닝복 차림이며, 긴장한 티가 나면서도 탐사자에게는 반갑게 인사를 건넵니다. 초면인 탐사자끼리는 얼굴과 닉네임을 매치시키고 간단히 인사하는 시간을 가지도록 해줍니다. 어떤 동기로 이런 조사에 참여하게 되었는지 설명하는 기회도 될 것 같네요.

약속 시간이 다되어갈 때쯤 멀리서 까만 머리를 짧게 자른 사람, 권지윤이 걸어오는 것이 보입니다. 후드티 차림의, 그리고 170cm 정도 되어보이는 다부진 체격의 권지윤은 탐사자들을 보고 가볍게 고개를 숙여 인사하며 다가옵니다.

통성명을 마치고 나면, 어떤 소지품을 챙겨왔는지 확인합니다. 양소영은 핸드폰, 맥가이버 칼, 텀블러, 초콜릿바 몇 개를 갖고왔으며 권지윤은 핸드폰, 생수병과 손전등, 치약 그리고 야구 배트를 하나 들고 있습니다. 치약은 강한 민트향으로, 악취에서 좀 자유로워질 수 있게 하기 위해 들고 왔다고 합니다.

이후 바로 상가를 관찰할 수도 있고, 두 NPC와 채팅에서 할 수 없었던 대화 혹은 행동을 할 수 있습니다. 권지윤에게 일지를 보여달라고 하거나, 양소영에게 팔뚝의 상처를 보여달라고 할 수도 있겠죠.

1. 일지

권지윤은 게시글에 올렸던 사진을 포함 여섯 장의 일지를 비닐 백에 담아왔습니다. 권지윤은 누가 썼는지 모를 이 일지들을 토대로 상가를 특정지을 수 있었다고 말합니다. 검게 변색되어있고 괴물에게서 맡은 그런 악취가 좀 더 강하게 느껴집니다.

첫 번째 일지-"또 마주쳤다. 역시 이번에도 전과 조금 다르게 변해있었다. 내 예상이 맞았다.
괴물=사람"

두 번째 일지-종이 전체에 나무들이 휘갈기듯 그려져있습니다. 그 사이사이에는 빨간 점이 거칠게 찍혀있습니다. ...어쩐지 기시감이 듭니다.

세 번째 일지-복잡한 문양이 가득한 무언가를 어설프게 따라그린 그림입니다. <오컬트> 판정에 성공하면, 이것이 마법진과 같은 것이라는 사실을 알 수 있습니다. 하지만 아무리 오컬트에 관심이 많은 탐사자도 이런 마법진과 비슷한 마법진도 본 적이 없습니다. 그림 가운데에는 역오망성이 그려져있습니다. 이 일지의 주인 역시 이 오망성에 주목한듯 펜으로 동그라미를 쳐놓고, "사탄 숭배?"라는 메모를 남겨놓았습니다.

네 번째 일지-성혜 상가를 비롯한 여러 폐건물의 위치를 기록해놓았습니다. 성혜 상가와 다른 건물을 제외한 몇 개에는 X표시가 되어있습니다.

다섯 번째 일지-"뒷산과 상가←어떤 관계? 뒷산 조사 필요"

여섯 번째 일지-게시글에 올렸던 사진의 그 일지입니다. 직접 봐도 전혀 의미를 알 수가 없는 문자로 가득합니다.

일지 작성 순서와 사진의 순서는 관계가 없습니다.

2. 팔뚝의 상처

양소영은 흔쾌히 팔뚝의 상처를 보여줍니다. 짐승의 발톱으로 난 상처라기보다는 거친 표면에 마구 긁힌 것 같은 찰과상입니다. 괴물의 발에 채여 생긴 상처라고 설명하며, 뼈가 부러지지 않은 것이 다행일 정도로 강하게 채이고 활켜어졌다고 덧붙입니다.

권지윤에게 또 다시 가족의 실종에 대해 물어볼 수도 있을 것입니다. 이번에는 <심리학> 판정이 가능합니다. 비밀 주사위로 판정에 성공하면 무언가 숨기고 있으며, 이에 대해 말하고 싶지 않아한다는 것을 알 수 있습니다. 실패하면 가족을 생각하느라 피곤해보인다는 것만 알 수 있습니다. 추궁하더라도 지금 상황에서는 별로 관계 없는 이야기라고 말하지 않으려고 합니다.

상가 건물 외부를 <관찰>하는 데에 성공한 탐사자는 상가 건물은 밖에서 보았을 때 건물 1층에는 작은 창문만이 몇 보이고, 그 위층부터 조금 큰 창문이 보인다는 것과 더불어 여기서는 그렇게까지 악취가 나진 않는다는 점을 알 수 있습니다.

탐사자는 아무리 봐도 불길하기 짝이 없는 건물의 모습에 조금 망설일 수도 있겠지만, 여기까지 온 이상 들어갈 수밖에 없다고 마음을 굳힙니다.

1층

듣기 싫은 금속음을 내며 열린 철문을 통해 본 건물 내부의 첫 인상은 문 닫은지 한참은 되어 보이는 아주 평범한 상가입니다. 철문 안에 유리 문이 하나 더 있고, 이 문을 열고 들어가면 긴 복도를 중심으로 한 때 가게가 있었을 공간들이 보입니다. 아무리 층수가 몇 개 되지 않는다 해도 엘리베이터가 보이지 않는 것을 보니 오래된 상가같네요. 건물 안이 너무 어두워서 둘러보려면 손전등이나 플래시가 필요하겠습니다.

1층을 둘러보면 탐사자는 다음과 같은 사실을 알게 됩니다.

1층에는 밖에서 보았듯이 환풍구나 다름없이 아주 작은 창문만이 몇 개 있을 뿐입니다. 사람은 통과할 수 없습니다. 손전등 불빛이나 조그만 창으로 흘러들어오는 불빛에 간신히 의존해 관찰할 수 있지만, 복도 양편으로 간이 벽으로 분리된 텅 빈 공간만 여럿 있을 뿐, 이렇다 할 것은 찾을 수 없습니다. 위층으로 올라가는 계단은 어디 있을까요?

이 곳은 교단의 존재를 감추기 위한 위장으로, 저주의 영향권 밖에 있습니다. 따라서 현실인지 판정을 하지 않습니다.

잠시 시간을 들여 1층을 더 둘러보면, 곧 아무런 표시가 없는 닫힌 철문을 찾을 수 있습니다. 이게 계단으로 이어지는 문일까요? <관찰력> 판정에 성공하면, 이 주변에 악취가 조금 짙어진 것 같은 느낌을 받습니다. 탐사자 중 누구도 문을 열려고 하지 않는다면 권지윤이 나서서 문을 열 것입니다. 문을 열면 탐사자는 본능적으로 인상을 찌푸릴 수밖에 없습니다. 문 너머로 탐사자를 괴롭혀왔던 그 악취가 흘러나옵니다. 권지윤은 구역질을 하는 탐사자에게 치약을 조금씩 짜주며 코 밑에 바르라고 조언합니다.

탐사자가 계단통으로 들어가기 전에 문 안쪽을 살펴보면 풍겨오는 악취에 비해 그래도 멀쩡해보이는 비상구 계단통에는 이상하게 위층으로 올라가는 계단이 보이질 않습니다. 오직 아래로 이어지는 계단뿐입니다. 1층에서 내려다보이는 계단통은 바로 밑의 층계참마저도 어두워서 잘 보이지 않습니다. 플래시를 키고 발밑을 조심하며 내려가야 할 것입니다. 누가 먼저 들어갈까요?

계단통

탐사자가 계단통 안으로 완전히 들어오자마자 공기가 변하는 것이 느껴집니다. 마지막으로 들어온 탐사자가 문을 닫기 위해, 혹은 문이 닫히지 않도록 하기 위해 무심코 고개를 돌려 들어온 곳을 바라보면, 그 자리에는 있어야 할 문 대신 곰팡이와 알 수 없는 찌꺼기만 끼어있는 벽 뿐입니다. 밖에서 희미하게 들어오는 빛 마저도 사라진 이 곳은 플래시 없이는 아무 것도 볼 수 없는 완전한 암흑, 암흑 뿐입니다.

(0/1)

문을 매개로 한 관문 생성 주문입니다. 탐사자는 현재 '성혜 상가'가 아닌, 뒷산 지하에 자리한 교회로 이동했습니다. 문이 매개가 되었고 거리가 짧아 마력 등의 손실은 없습니다. 다만 탐사자는 이 주문을 모르기 때문에 문을 통해 들어오는 것은 가능하지만 반대로 나가는 것은 불가능합니다.

플래시로 주변을 살펴보면 분명 문을 통해 내려다본 그 계단통이 맞는데, 갑자기 문이 사라지고 벽밖에 남지 않는다니 무슨 일일까요. 핸드폰으로 경찰 등에 신고하려고 하면, 신호가 잡히기는 하지만 매우 약합니다. 산 속 지하이기 때문에 당연한 일입니다만, 탐사자는 알 턱이 없습니다. 약한 신호로 간신히 경찰에 전화를 걸면, 전화를 받은 경찰관은 탐사자의 현재 위치를 물어옵니다. 그리고 성혜 상가 안이라는 대답을 들으면 잠시 확인을 한 뒤 장난 전화 취급을 하며 끊어버립니다. 핸드폰 위치 추적으로 뜨는 위치와 신고 위치가 도시 끝과 끝에 있었기 때문입니다. 하지만 역시 탐사자는 이 상황을 전혀 알 수 없겠죠. 이후 시체를 발견한 뒤에 신고해도 같은 결과입니다. 사정을 어떻게든 설명해서 경찰이 출동하더라도 수색하던 중 같이 갇히는 결말 밖에는 되지 않으니, 경찰을 부르는 것은 역시 추천하지 않습니다...

1층 계단통의 천장

지하에서 단서를 찾고 이곳으로 다시 돌아와 확인하는 것이 일반적인 동선이기 때문에 탐사자가 천장을 살펴보겠다고 먼저 선언하지 않는다면 이하의 내용을 먼저 묘사하거나 판정이 가능함을 언급하지 않습니다.

천장에는 거꾸로 뒤집어진 새까만 오망성이 커다랗게 그려져 있고, 그 주위로 도무지 이해할 수 없는 기하학적인 문양이 원형으로 빼곡하게 들어차있습니다. 문양이 아니라 글자인가요? <오컬트> 판정에 성공한 탐사자는 이것이 일종의 표식이라는 것을 알 수 있습니다. 탐사자 스스로 기억해내거나 <지능> 판정에 성공하면 권지윤이 보여줬던 일지에 있던 마법진과 비슷하게 생겼다는 것을 알 수 있습니다. 자세히 들여다볼수록 깨름칙하고, 속이 메스꺼웁니다. (0/1)

슈브 니구라스와 교회를 매개하는 표식 중 하나입니다. 이후 단서를 찾고 돌아온 탐사자는 여기서 추가적인 단서를 얻어 저주를 정화할 수 있습니다.

<관찰>할 경우, 자세히 살펴보니 오망성이 그려지기 전에 먼저 그려진 붉은 그림이 눈에 들어옵니다. 오컬트와 관련이 없는 탐사자라면 평생 본 적 없을 특이한 그림입니다. <오컬트> 판정에 성공하면 이것 역시 일종의 마법진임을 알 수 있습니다. 극단적 성공을 할 경우에만 이 마법진이 보호를 위한 마법진이라는 것을 알 수 있습니다. 검은 마법진과는 달리 불길하다는 느낌은 들지 않습니다.

화재에 취약한 지하를 보호하기 위해 만들어진 간단한 주술이었습니다. 지하에서 허용되는 불빛은 오로지 마법적인 힘으로 유지되는 푸른 불빛뿐입니다.

지하 1층

계단으로 한 층을 내려오면 또 다른 철문이 보입니다. 밑으로는 계속 계단이 이어져있습니다. 여기서 바로 밑으로 내려가는 것을 택하는 탐사자가 있다면, 끝이 보이지 않는 어둠 속에서 흥측한 것이 기어 나오는 환각을 보여줘 동료 탐사자의 품으로 돌아오도록 해주세요.

계단통은 신의 짓에 노출된 모든 층과 연결되어있으므로 환각을 보기 쉽습니다.

지하 1층의 문

평범한 철문입니다. 모든 모서리가 녹이 슬어있고 경첩도 완전히 녹슬어있습니다. 문을 열면 분명 엄청나게 큰 소리가 나겠죠. 소리가 나지 않도록 하기 위해 기름같은 것을 바르겠다는 탐사자가 있다 해도 막을 필요는 없습니다.

지하 1층 내부

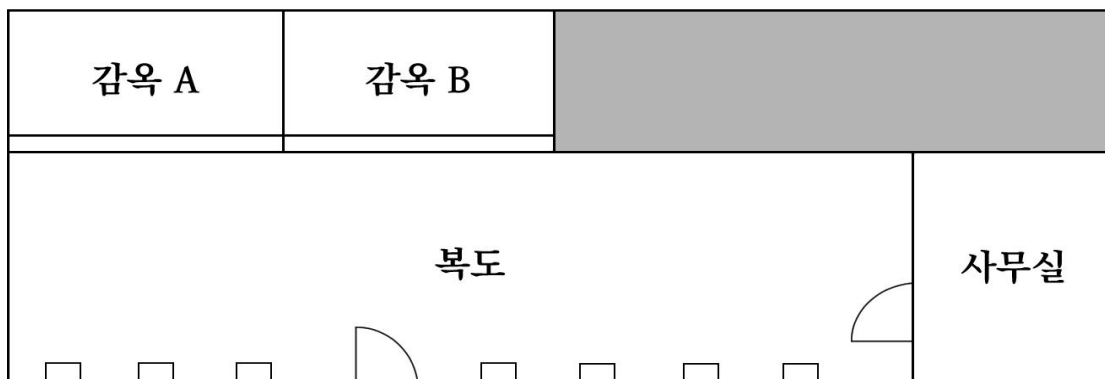
탐사자가 문을 연 순간 느낀 것은 '밝다'는 감각일 것입니다. 한밤중에 버려진 상가의 지하에 들어왔는데 밝다니 역시 뭔가 이상합니다. 주위를 둘러보면 긴 복도 벽에 붙은 푸른 등불이 일렁이고 있습니다. <관찰>해보면 등불이 전혀 뜨겁지 않다는 것을 알 수 있습니다. <오컬트> 판정에 성공하면 이것은 우리가 아는 불꽃처럼 연료로 타는 것이 아니라는 것을 알 수 있습니다.

그 다음으로 느껴지는 것은 악취를 뚫고 들어오는 먼지와 곰팡이 냄새입니다. <관찰력> 판정에 성공하면 정확히 짐작가지는 않아도 무언가 상당히 오래 묵은 냄새라는 것을 알 수 있습니다. 어려운 성공 이상이라면, 열은 철 냄새도 말할 수 있습니다. 이 곳은 그나마 계단통보다는 악취가 덜하네요.

실내에서 불을 붙일 경우 불은 순식간에 꺼지고, 가까이에 있는 푸른 등불이 문득 더 크게 타오릅니다.

여기서부터 현실인지판정이 시작됩니다. 복도에 발을 들인 것을 시작으로 20분 간격으로 정신력 판정을 해 그에 맞는 묘사를 해주세요. 실패할 경우 처음으로 마주하는 환각이므로 검고 형태가 불분명한 무언가가 구석에서 계속 일렁이고 있거나 가느다란 목소리가 무언가를 속삭이는 것과 같이 가볍게 묘사하면 좋을 것 같습니다. 각 맵에서 활용할만한 묘사의 가이드를 써놓았습니다.

지하 1층의 맵은 다음과 같습니다.



복도

이 곳에서의 현실인지 판정에 따른 묘사는 계단통 너머로 누군가 내려가는 소리가 나는 듯한 환청, 소근거리는 것 같은 환청을 제시할 수 있을 것입니다. 또한 복도에 들어오자마자 권지윤은 무언가 소리를 들은듯 흥칫 놀라 무어라 중얼거리며 주위를 두리번거리고, 왜 그러냐고 물으면 말을 아깁니다. 탐사자가 자신이 판정에 실패해서 들은 소리를 들었냐고 물으면 자기도 그런 소리를 들었다고 물어갑니다. 하지만 권지윤은 실제로 가족의 목소리의 환청을 듣고 놀란 것입니다.

가로로 긴 복도를 따라 푸른 등불이 일렁입니다. 계단통과 이어진 철문을 중심으로 원편에는 감옥으로 보이는 철창이 언뜻 보이고, 오른쪽에 콘크리트 벽이 이어지다 복도 끝에는 아주 평범하게 생긴 철문이 보입니다.

감옥 A

이 곳에서의 현실인지 판정에 따른 묘사는 시체를 활용한 환각을 제시할 수 있을 것입니다. 예를 들어 시체에 구더기가 들끓는 환각이나, 시체 위에 검은 형체가 일렁이는 것이 있겠습니다.

감옥의 문은 자물쇠로 잠겨있으며 철창에 가로막혀 들어갈 수 없습니다. <열쇠공> 판정, 작은 방에서 찾을 수 있는 열쇠로 열 수 있으며, 잠금 장치는 상당히 두꺼워서 힘으로 여는 것은 불가능해보입니다. 굳이 부수려고 하는 탐사자가 있다면, 대미지 15를 주면 부서지도록 해줍니다.

하지만 철창 안으로 들어가지 않더라도 탐사자의 눈에 무언가가 보입니다. 철창을 붙잡은 형편없이 말라버린 네 개의 손, 그 밑에 떨어진 바스러져가는 손톱들..... 먼지가 그대로 내려앉은 천 쪼가리 아래 보이는 팔다리는 앙상하며, 머리 가죽은 이미 그 형태를 잃고 무너져 머리카락은 몇 가닥 보이지도 않습니다. 부패를 넘어서 완전히 건조되어버린 두 구의 시체는 척 봐도 죽은 지 매우 오래되어 보이지만, 탐사자는 알 수 있습니다. 이들은 죽는 순간까지도 철창을 필사적으로 부여잡고 절규했다는 것을. 여기서 대체 무슨 일이 벌어졌던 것일까요? 처참한 시체들의 모습에 탐사자는 공포에 사로잡힙니다. (1/1d4)

<수사과학>, <생물학> 혹은 대체 가능한 여러 기능으로 확인해보면, 부패한 시체에서 흔히 볼 수 있는 벌레의 흔적은 보이지 않고, 시체가 미라화 되어있다는 것을 알 수 있습니다. 손가락은 보통 길이보다 반마디가 짧습니다. 죽은 지 얼마나 되었는지는 가늠이 되지도 않습니다.

철창 너머로 안을 살펴보면 사람의 형체 같은 것이 하나 누워있는 것이 보입니다. 아마도 철창을 붙잡고 숨을 거둔 시체와 같은 상태이겠지만, 감옥 안까지 불빛이 닿지 않아 철창 밖에서는 자세히 살펴보는 것은 어려울 것 같습니다.

문을 열어 감옥의 안쪽으로 들어오면 서늘하고 건조한 냄새가 훅 들어옵니다. 지하 1층으로 들어오자마자 느껴지던 오래 묵은 냄새의 출처가 충분히 짐작됩니다. [사람의 형체]와 [벽]과 [바닥]을 조사할 수 있습니다.

사람의 형체-철창 밖에서 확인한 사람의 형체는 역시 철창에 붙어있던 시체들과 같은 상태의 시체입니다. 시체에 <관찰력>, <수사과학> 판정을 하여 어려운 성공 이상을 한 탐사자는 이 시체는 다른 시체들과 다르게 뼈가 몇 개 없거나 손상되어있다는 것을 알 수 있습니다.

신도들이 사라진 뒤 남겨진 다른 제물이 배고픔과 광기에 시달리다 못해 약한 제물을 잡아먹은 것입니다.

벽-벽의 하단에는 누렇게 거무죽죽한 얼룩이 묻어있습니다. 하지만 그것보다 탐사자의 눈을 사로잡는 것은, 감옥의 벽 밑부분을 가득 채운 거무죽죽한 사선들입니다. 이제는 황갈색으로 변해버렸지만,

탐사자는 이것이 피투성이가 된 손으로 긁어낸 흔적이라는 것을 어렵지 않게 짐작할 수 있습니다.
<관찰력> 판정 시 구석에 正자(한자문화권이 아니라면 네 개의 사선이 그려져 있습니다.)에서 한 획이
모자란 낙서를 발견할 수 있습니다. 날짜를 기록한 것일까요? <지능> 성공 시 감옥에 갇힌 사람이 오랜
기간 날짜를 기록하려고 쓴 것 치고는 기록된 숫자가 적고, 그런 낙서가 이 감옥 안에서 하나뿐이라는
것을 깨닫습니다. 대체 무엇을 위해 존재하던 감옥이었을까요?

제물이 감옥에 머무르는 시간은 기껏해야 하루에서 이틀입니다. 날짜를 기록한 낙서는 신도들이 증발한
뒤 남은 제물이 죽기 전까지 남긴 것입니다.

바닥-시체 주위로 황갈색으로 변해버린 핏자국과 얼룩이 잔뜩입니다. 그 이외에는 정말 아무 것도
없습니다.

감옥 B

이 곳에서의 현실인지 판정에 따른 묘사는, 분명히 시체가 없는데 시체를 보았다거나 움직이는 시체를
보았다는 식의 환각을 제시할 수 있습니다.

감옥의 문은 자물쇠로 잠겨있으며 철창에 가로막혀 들어갈 수 없습니다. <열쇠공>, 작은 방에서 찾을 수
있는 열쇠로 열 수 있으며, 잠금 장치는 두꺼운 것을 쓰고 있는 것 같아, 힘으로 여는 것은
불가능해보입니다. 마찬가지로 대미지 15를 주면 부서져 들어갈 수 있도록 해줍니다.

하지만 감옥 밖에서 얼핏 봐도 특별한 것은 보이지 않습니다. 감옥 내부로 들어와서 살펴봐도 벽과
바닥에는 누렇게 거무죽죽한 얼룩뿐입니다.

철문-사무실

이 곳에서의 현실인지 판정에 따른 묘사는 책장의 그림자가 꾸물거리는 환각, 혹은 서류가 밟히는 소리
등의 환각을 제시할 수 있습니다.

1층 복도 끝의, 별다른 특징이 없는 철문입니다. 문은 잠겨있지 않은지 저항 없이 열립니다.

철문 너머의 방은 조명이 없어 어두우며, 책상과 작은 책장이 있는 작은 사무실처럼 보입니다. 가장
구석에는 상자와 철제 사다리가 놓여있고, 빈 서류철이 바닥에 몇 떨어져있으며 종이들도 아무렇게나
흩어져있습니다. 아무 종이냐 주워 살펴보면 적혀있는 것은 누군가가 작성한 표입니다.

[200X. XX. XX.] 2 / 2 - 1 / 3
[200X. XX. XX.] 3 / 1 - 2 / 2 (※ B 1 손상되어 소각처리 함)
[200X. XX. XX.] 2 / 1 - 1 / 0
[200X. XX. XX.] 2 / 2 - 3 / 1 (※ A 전량 반출)
[200X. XX. XX.] 2 / 2 - 1 / 2
[200X. XX. XX.] 1 / 2 - 1 / 3 (※ B 전량 반출)

떨어져있는 종이는 모두 이런 표뿐입니다. 시간을 들여 <관찰>한다면, 흩어진 일지에서 찾을 수 있는
가장 최근의 표는 지금으로부터 대략 5년 전에 쓰였다는 것을 알 수 있습니다. 가장 최근의 날짜에는
특이사항 메모에 B 전량 반출이라고 적혀있습니다.

시간을 들여 관찰하는 것이므로 이 직후 현실 인지 판정을 한 번 더 할 수 있습니다. 여기서 권지윤이 한
번 더 흥칫 놀라며 방을 두리번거립니다. 또 다시 가족이 속삭이는 목소리를 들은 것입니다. 하지만

정확히 얘기하지는 않고 누군가가 있는 것 같으니 조심해야 할 것 같다고 목소리를 낮춰 이야기하기만 합니다. 탐사자가 아무것도 못 들었다고 반응하면, 안 들렸다고? 라며 조금 의심스러워하는 반응을 보입니다.

책상

바닥만큼이나 온갖 서류들로 어질러져있는, 2단 서랍이 달린 책상입니다.

서류를 살펴보면 바닥에 떨어져있는 서류와 비슷한 내용이 적혀있습니다. <관찰력> 판정에 성공하면 조금 다른 것이 적힌 종이를 찾아낼 수 있습니다.

날짜	반입	반출
	A / B	A / B
[200X. XX. XX.]	2 / 2	1 / 2

이 아래로는 다른 종이들과 똑같이, 날짜와 숫자만 다르게 적혀있습니다. 이것을 확인하고도 추리하지 못하는 탐사자가 있다면 <아이디어> 판정으로 이 표에서 가리키는 것이 감옥에 있던 시체들과 관련이 있다는 것을 눈치채게 해줍니다.

서랍은 두 개 있으며, 딱히 잠겨있지는 않습니다. 첫 번째 서랍에는 두 개의 열쇠와 까맣고 동그란 통이 들어있습니다. 감옥으로 가서 잠금장치에 맞춰보면, 두 열쇠와 각각 들어맞습니다. 까맣고 동그란 통에는 인주가 들어있습니다. 두 번째 서랍에는 서류 봉투가 몇 개 들어있습니다. 방과 책상 위에 아무렇게나 흩어져있는 종이들과는 확연히 다른 느낌입니다. 여기에서 작성한 서류가 아닌 걸까요?

서류 봉투 1

겉면에는 아무 것도 적혀있지 않은 노란 봉투입니다. 안에 글자가 타이핑된 종이 한 장이 들어있습니다.

이 교회를 지원할 수 있게 된 것을 영광으로 생각하며, 신께 감사드린다는 내용입니다. 보통의 계약서의 꼴을 갖추고 있지만 내용은 계약서에 쓸 만한 내용이 아닌 것이 어쩐지 소름끼칩니다.

서류 봉투 2

겉면에는 아무 것도 적혀있지 않은 노란 봉투입니다.

봉투 안에 들어있는 것은 녹취록이라는 라벨이 붙은 USB와 함께 서류뭉치입니다. 두툼한 서류 중간 중간 밑줄이나 포스트잇이 붙어있습니다. <자료조사> 판정을 하면 성산시에서 일어난 연쇄 실종 사건을 수사한 경찰의 수사 기록, 탐문 조사가 이루어진 구역 등의 정보가 들어있음을 알 수 있습니다. 지금으로부터 7~8년 정도 전의 자료입니다.

거의 그럴 일은 없겠지만 탐사자가 어떤 수단으로든 USB의 내용을 확인하게 되었다면, USB에 들어있는 건 8년 전 날짜의 파일명으로 된 음성 파일 한 개 뿐입니다. 음성 파일 속 한 사람은 간혹 질문을 할 뿐 거의 말이 없으며, 다른 한 사람은 실종사건이 발생한 지역으로 성산시 내의 특정 지역들을 언급하며 경찰이 이 곳을 주로 탐문할 것이라고 이야기합니다. 탐사자가 살던 지역도 포함되어있습니다.

서류 봉투 3

장부가 들어있습니다. <회계> 판정, 혹은 <자료조사> 어려운 판정으로 찬찬히 훑어볼 수 있습니다. 이 건물에 남아있는 장부에 따르면, 이 건물은 '성혜 교회'라는 이름의 종교 단체의 건물 같습니다. 탐사자는 이런 교회의 이름은 들어본 적도 없습니다. 성혜 교회는 오랜 기간 목장, 농장을 상대를 바꾸며 거래를 한 흔적이 있으며, 토지를 여럿 매입한 기록도 남아있습니다. 특이한 점은 도시의 이름도 없는 뒷산이 아주 오래 전부터 성혜 교회의 사유지로 되어있었다는 점입니다. 뒷산 역시 악취가 심하게 풍겨오는 장소였는데, 이 교회와 연결되어있었던 것일까요? 하지만 이렇게까지 오래 전부터 존재했던 교회였다니요?

<회계> 판정을 한 탐사자는 무언가를 깨닫습니다. 여기는 그렇게 오랜 기간동안 어떻게 운영되고 있었던 거지? 다시 살펴보면 자금이 들어온 내역을 확인할 수 있는데, 꽤 규모가 큰 금액이 다양한 곳에서 지속적으로 들어오고 있다는 것을 알 수 있습니다. <컴퓨터사용>, <자료조사>의 복합 판정에 성공하면, 이 금액들의 출처 일부가 성산시에 존재하는 기업 혹은 사무소, 가게 등에서부터 오고 있다는 것을 알 수 있습니다. 탐사자가 알고 있는 곳일 수도 있을 것입니다. 도시의 상가 건물주 일부와 거래한 흔적 역시 있습니다. 어떤 내용의 거래인지는 정확히 기록되어있지 않습니다.

서랍 속 첫 번째 서류봉투를 확인했다면, 이 내용과 서류를 연결지을 수 있을 것입니다.

상자

널판지로 된 낡은 상자입니다. 먼지를 털어내고 상자를 열어보면 성냥갑과 작은 유리병이 몇 개 놓여있는 것을 볼 수 있습니다. 이 성냥을 실내에서 사용하더라도 금방 꺼져버리며, 복도에서 켜다면 근처 푸른 등불이 조금 크게 타올랐다는 것을 알려줍니다. 작은 유리병에는 아무 것도 들어있지 않고, 라벨도 붙어있지 않습니다. <행운> 판정으로 병의 개수를 조절할 수도 있습니다.

작은 책장

먼지가 소복한 나무 책장입니다. 하지만 책은 거의 없이 텅텅 비어있어 책장이라고 부르기도 민망할 정도입니다. <관찰력> 판정으로 빠르게 뒤져보면, 사무실을 썼던 사람이 쓴 것 같은 얇은 수첩 한 권과 새까만 책 한 권을 발견할 수 있습니다.

수첩

이 사무실에서 지내던 사람이 쓴 것 같은 메모가 있습니다. 날짜는 지금으로부터 6년 쯤 전으로 기록되어있네요.

201X.XX.XX

집에서 갖고 나온 수첩이 달랑 이것뿐이다. 일단은 아까우니 마저 채우고나서 새 수첩을 사야지. 아무리 말단 신도라 해도 전혀 챙겨주는 것이 없으니 어쩐지 위축된다. 이런 생각은 신을 모시는 데에 전혀 도움되지 않는단 걸 잘 안다. 글로라도 적는다면 더 생각하지 않을 수 있을까.

201X.XX.XX

이 교회는 지하에 있기 때문에 화재에는 매우 취약하다고 했다. 특히 산불이라도 나면 꼼짝없이 죽게 되어있다. 아무리 이 층이 최상층이라고 해도, 실질적으로 밖과 연결된 곳은 가장 아래층이니 아이러니하다고 할 수밖에 없다. 다른 신도라면 이 쪽으로라도 나갈 수 있겠지만, 나는 교회에 들어온 지 얼마 되지 않은 한낱 말단 신도일 뿐이라 그 주문을 배우지 못했다. 그래, 내가 모시는 신은 그 신이 아니니 상관은 없다. 지금 내가 할 일은 화재가 일어나지 않게 꼭대기에 인주만 주기적으로 덧그려주고 제물이 탈출하지 못하게 관리하는 일 뿐이다. 사실 인주는 거의 변색도 되지 않아서 사실상 내가 할 수 있는 일이 거의 없다. 실수로 잘못 그려서 망가뜨리거나 않으면 다행이다.

201X.XX.XX

며칠 뒤에는 한 감옥에 있는 모든 제물을 바친다고 하였다. 평소에 진행하던 의식보다도 좀 더 신경을 쓰는 것 같다. 나는 언제쯤 그런 의식에 참여할 수 있게 될까. 오늘도 전화가 왔지만, 꺼버렸다. 성가시다. 내가 설득하는 것은 들은 척도 안 하면서.

나머지 메모는 메모의 주인에게 조금씩 새로운 일이 주어지지만 여전히 신을 모시는 것과는 관련이 없는 반복적인 일이라 싫다거나, 다른 신도에게 차별당하는 것에 대한 불만을 토로하는 내용 뿐입니다.

이 교회의 말단 신도, 권지윤의 가족이 남긴 일지입니다. 상가의 위치, 출구의 위치, 관문 생성 주문, 계단통 입구 천장에 남겨져있는 붉은 그림의 정체에 대한 힌트를 제공합니다. 붉은 그림의 경우 처음 들어올 때 확인하지 못했더라도 '꼭대기'라는 단어에서 힌트를 얻어 계단통의 천장을 다시 살펴볼 수 있을 것입니다. 동시에 붉은 그림 밑에 그려진 슈브 니구라스의 표식도 확인할 수 있겠지만 이 단계에서 이것이 무엇인지 파악할 수는 없을 것입니다.

'산불'이라는 키워드에 의문을 갖는다면, 탐사자가 들어왔던 상가는 그나마 가장 가까운 산과도 가장 멀리 떨어진 도시의 반대쪽 외곽 지역에 있다는 사실을 상기시켜줄 수 있습니다. 산불과 상가가 대체 무슨 상관이지?

새까만 책

책의 모든 페이지에 붉은 잉크로 뒤집어진 오망성과 함께 이해할 수 없는 문자가 마구잡이로 낙서되어있습니다. 이 문자가 뭔지 모르겠는 것은 둘째치고, 필체가 너무 엉망이라 도저히 읽을 수가 없습니다. <지능> 판정에 성공하면, 이 문자가 권지윤이 발견한 일지에 적힌 정체불명의 문자와 비슷해보인다는 사실을 기억해냅니다. 권지윤 역시 눈치를 채므로, 직접 비교해볼 수도 있습니다. 직접 비교해보면 권지윤이 발견한 일지는 이 책의 일부를 필사한 것임을 알 수 있습니다.

방을 다 탐색하고 나면, 탐사자는 이 교회가 한 때 성산시를 공포로 몰아넣었던 연쇄 실종 사건과 관련이 있을 가능성이 굉장히 높다는 것을 알 수 있을 것입니다. 플레이어가 잘 파악하지 못하는 것 같다면 <아이디어> 판정을 통해 이런 식으로 질문할 수 있을 것입니다.

감옥 안에 있던 시체들도 그 실종자 중 하나였을 터입니다. 그런데 '반입'. '반출'이라니? 대체 어디로? 무슨 일이 벌어졌던 것일까요? 그리고 지금은 무슨 일이 벌어지고 있는 것일까요?

성혜 교회라고 이름을 달고 있지만 절대 보통 교회가 믿는 그런 신을 믿는 것 같아보이지도 않습니다. 오히려 인신공양을 하며 악마를 숭배하는 위험한 사이비 집단에 가까워 보입니다. 게다가 성산시에 존재하는 여러 곳과 깊은 유착 관계가 있는 것처럼 보입니다. 이 건물에 그런 사이비 집단이 숨어있었던 것일까요? 그럼 대체 그날 밤 봤던 괴물은 뭐였던 걸까요?

탐사자가 충분히 추리한 것 같다면 강제로 <지능> 판정을 합니다. 판정에 성공한 탐사자는 다음과 같은 의문을 갖게 됩니다.

그런데 왜 이 층에는 사람이 아무도 없는 걸까요? 괴물에게서 나는 악취가 이 교회에 진동하는데, 우리가 봤던 괴물의 모습은 보지 못했습니다. 다른 층에 있는 걸까요? 혹시, 이미 탐사자가 들어왔다는 것을 다 알고 있는 것은 아닐까요? 아까부터 자꾸 보거나 들렸던게 사실은...? 순간 악취가 훅 끼치는 느낌이 듭니다.

이런 느낌으로 환각과 연결해서 사교도와 괴물이 다른 층에 있는 것이 아닐까? 하는 불안감을 심어줍니다.

이 시점에서 권지윤의 표정이 별로 좋지 않다는 것을 조명해줍니다. 탐사자가 표정이 왜 좋지 않냐고 물어봐도 당연히 좋지 않을 수밖에 없지 않느냐고 조금 예민하게 반응합니다. 가족도 여기서 제물이 된 거 아니냐는 식의 말을 하면 그런 것 같다고 어물쩍 넘깁니다. 비밀 주사위로 <심리학> 판정에 성공하면, 권지윤이 전보다 더 불안해보이며 매우 켕기는 것이 있어보이는 것을 알 수 있습니다. 아무래도 가족이 죽었다고 확신한 사람이 보일 반응은 아닌 것 같습니다.

가족의 목소리의 환청을 듣고, 가족이 남긴 일지를 찾았기 때문입니다. 다른 사람은 몰라도, 권지윤은 자신의 가족의 필체와 어투, 그리고 자신에 대한 내용을 단박에 알아봅니다.

이 건물에 아주 위험한 사이비 집단이 있을지도 모른다는 사실에 분위기가 가라앉으면, 양소영이 분명 여기서 살인사건이 있었고, 우리도 어떻게 될 지 모르는데 경찰이 안 되면 어디든 빨리 제보해야 한다 말하며 핸드폰을 두드립니다. 그리고 잠시 후 표정이 굳으며 이것 좀 보라고 핸드폰을 가리킵니다. 개변으로 인해 양소영이 없다면, 권지윤이 핸드폰을 보면서 표정이 좋지 않은 것으로 처리해도 괜찮습니다. 양소영의 핸드폰 화면에는 커뮤니티 게시판에 새로운 글이 올라온 것이 보입니다.

커뮤니티 게시판의 글과 댓글

권지윤의 게시글을 지켜보던 사람들이 그에 대한 추측과 비방 섞인 글을 올리고 있습니다.

'오늘이 그 00동 괴물 그 사람 약속일 아닌가? 오늘 만나긴 함?'

↳ 만났겠음? 그냥 어그로임

↳ 글 읽을만하면 올리는 관중이었는데 오늘 올리지 않겠음? 인증샷이라도 없나?

↳ 글 안올리면 첫번째처럼 글삭튀엔딩이지워

'그 상가 어딜까 만난단 얘기 들으면 궁금하기도 한데'

↳ 그걸 믿나?

'첫번째는 진짜 왜 잠수탄걸까요'

↳ 몰라 아무튼 그 관중이면 보고있겠지 인증샷 올려라

'나 목격잔데 나는 안갔음 주말에 일이 있어서'

↳ 얘기 엄청 하더니 안갔음? 그 관중이 뭐 말 없었음?

↳ 따로 별말은 없던데 오고싶으면 따로 연락하라고 저번 글에서 그랬잖음

↳ 나 진짜 봤음 나까지 어그로꾼으로 몰지 마라

'가족이 사라졌다고 했는데 찌이면 어쩌려고 관중이라고 해요 좀 불편하네요'

↳ 가족 팔아서 어그로끄는사람이 한둘임?ㅋㅋㅋ

권지윤은 굳은 표정으로 처음 글 올릴 때부터 나온 익숙한 반응이다, 별로 신경쓰지 않아도 된다고 말합니다. <관찰력> 판정에 성공하면 같은 아이디어가 여러 번 부정적인 댓글을 달고 있으며, 인증샷을 올리라고 압박하고 있는 것을 확인할 수 있습니다.

탐사자가 이에 대해 반박하는 내용의, 혹은 인증샷을 올리려는 내용의 글을 쓰려고 하면 권지윤은 '대응하면 더 심해진다'라 하면서 막습니다. 탐사자의 계정으로 글을 쓰면 된다는 식으로 <대인기능> 판정을 통해 설득할 수 있습니다. 댓글에 따라 인증샷을 올리려고 사진을 찍으면 어떤 사진이든 모두 알아볼 수 없을만큼 왜곡된 모습으로 저장됩니다. <사진> 판정에 성공하면 사진은 제대로 찍히는 것 같지만 인터넷에 올리려고 하면 잔뜩 왜곡되어서 올라갑니다.

저주의 영향입니다.

사진 없이 반박하는 글을 올리다면 너는 또 누구냐, 인증샷이나 올리고 말해라 등의 불신하는 반응이 올라오며 사진과 함께 글을 올리다면 손가락은 치우고 찍으라, 합성 티가 너무 난다는 등의 몹시 부정적인 반응이 올라올 것입니다.

인터넷이 거의 안 터지기 때문에 지하 1층에서만 꽤 오랜 시간을 들여 글을 올릴 수 있습니다. 시간이 걸리므로 중간에 현실인지판정을 한 번 실시할 수도 있겠습니다. 나머지 층에서는 정말 느린 속도로 로딩된 글을 읽을 수만 있습니다. 글을 올리려고 해도 동그라미만 돌아가다 오류창이 뜰 뿐입니다.

1층에서 할 수 있는 모든 행동을 다 끝내고 탐사자가 있던 공간을 나오려고 하면, 공책을 찢어 만든 것같은 쪽지가 탐사자 한 명의 발에 붙어있다가 떨어집니다. 아까 여기저기 관찰할 때에는 찾을 수 없던 쪽지입니다.

씨발들어와서는안되는거였는데

누가있어

너무 휘갈긴 글씨라서 다른 글씨체와의 비교는 불가능합니다.

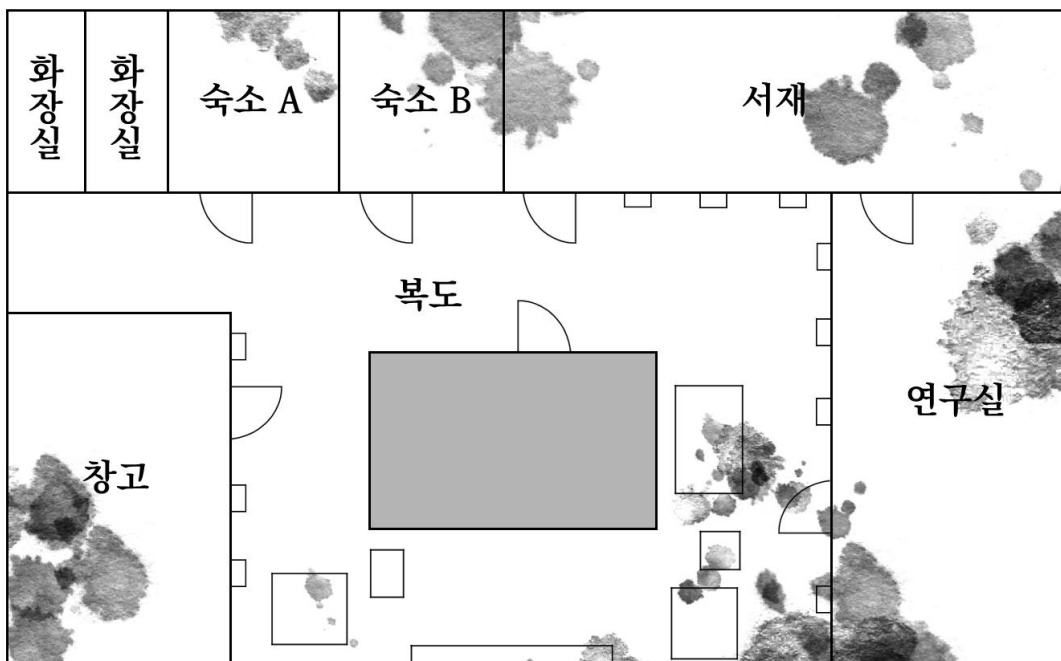
지하 2층

계단통을 통해 다음 층이 있는 층계참으로 향합니다. 계단은 지하 1층으로 내려갈 때보다도 어둡습니다. 플래시를 키고 내려가야 할 것입니다. 지하 2층의 철문은 좀 더 검게 변색되어있고, 악취가 좀 더 심하게 납니다. 문을 열기 전, 권지윤은 말없이 치약을 내밀며 문에 대고 귀를 기울입니다. 지하 1층에서부터 심상찮은 소리를 들었기때문에 촉을 곤두세우고 있습니다. 조금 뒤 권지윤은 특별한 소리는 들리지 않는다고 말합니다. 권지윤을 믿지 않고 <듣기>판정을 시도해도 특별히 들리는 것은 없습니다.

문을 열자마자 탐사자는 다시 얼굴을 찌푸릴 수밖에 없을 것입니다. 겨우 적응했다고 생각한 악취가 다시 코를 찌릅니다. 설마 괴물이 이 층에 있는 것은 아닐까요? 지하 2층은 지하 1층보다 더 넓고 한 눈에 공간을 파악하기 어려워 보입니다. 단순한 복도뿐이었던 지하 1층과는 다르게 건물 한 층을 옮겨다 놓은 것 같은 모습이기 때문입니다. 하지만 다행히도 지하 1층과 같이 푸른 등불이 탐사자의 시야를 밝혀주고 있어 주위를 둘러보는 데에 어려움은 없습니다.

지하 2층에 진입한 직후 현실인지 판정을 실시합니다. 지하 2층은 직접적으로 슈브 니구라스의 저주의 영향권에 있습니다. 가장 먼저 변이를 보인 신도가 저주를 전염시키기 시작한 장소이기 때문입니다. 따라서 이 곳에서의 현실인지 판정은 패널티 다이스 한 개를 추가하여 판정합니다. 판정에 실패한 탐사자는 천장에서 탐사자를 뺀히 쳐다보고있던 검은 형체가 눈이 마주치자 빠르게 사라지는 등, 어떤 생물체가 탐사자를 명백히 지켜보고 있다고 느낄 수 있을 만한 환각을 경험합니다. 어떤 탐사자는 정체를 알 수 없는 짐승의 숨소리와 발소리가 멀리서 들렸다가 사라지는 환각을 경험할 수도 있습니다. 권지윤을 다그쳐도 자신은 분명 소리를 들은 적이 없다며, 진짜 들은 것이 맞냐고 물어 옵니다.

지하 2층의 맵은 다음과 같습니다.



복도

악취가 코를 찌릅니다. 어쩐지 썩은내도 좀 나는 것 같아요. 복도 바닥에는 지하 1층에서는 볼 수 없었던 검은 찌꺼기가 조금 남아있습니다. 이제는 거의 말라붙어 가루가 되어가고 있습니다. 냄새를 맡아보면 복도에 가득한 악취, 즉 비린내가 훅 끼치네요. 거의 없겠지만... 이 찌꺼기를 조금이라도 입에 대려고 하는 탐사자가 있다면 먼저 경고하고, 그래도 입에 댄다면 이후 현실인지판정에 자동 실패하게 해줍니다. 또한 이 탐사자는 정화의식에서의 정신력 대항 판정에도 자동 실패하여 엔딩까지 기절해있게 됩니다. 극소량이기 때문에 괴물로 변하지는 않습니다.

사람, 동물을 돌보거나 치료하는 직종과 관련있는 탐사자는 이 때 지금까지 탐사자를 괴롭혀온 악취가 어떤 종류의 악취인지 확실히 깨달을 수 있습니다. 생명체에서 비롯되는 온갖 종류의 비린내를 섞어놓은듯한 냄새라는 것을 말입니다. 그러니까 이것은 죽어서 나는 썩은내라기보다는 살아있기 때문에 나는 악취라는 것입니다. 이 사실을 눈치챈 탐사자는 지금 느껴지는 이 썩은내는 그럼 무엇인지 의문을 가질 수 있을 것입니다.

문을 기준으로 왼쪽 모퉁이, 오른쪽 모퉁이를 각각 먼저 돌아볼 수 있습니다.

왼쪽 모퉁이를 살펴보면 커다란 방 안쪽에 내다보이는 창문과 등불이 붙어있는 벽, 앞에 대충 쌓여있는 상자들이 보입니다. 창문을 통해 들여다보면 커다란 방은 잡동사니가 가득한 것이 꼭 창고같습니다.

골판지 상자는 쉽게 치울 수 있지만, 길목에 크게 버티고 있는 두 개의 나무 상자는 옮기는 게 좀 어려워보입니다. 부수고 싶어한다면 대미지 9 이상을 주면 부서지게 해줍니다.

현실 인지 판정에 실패한 경우 상자가 덜그럭거렸다는 것과 같은 환각을 제시할 수 있습니다.

나무 상자에는 기묘하게 생긴 골동품들이 가득합니다. 청동, 황동 재질의 술잔, 구형의 물체가 불규칙하게 붙어있는 모양의 황동 동상, 새겨진 그림의 의미를 알 수가 없는 석판 등등... 오컬트에 관심이 있거나, 골동품에 관심이 있는 탐사자는 <오컬트>, <감정> 등의 판정으로 이 골동품들의 가치가 상당할 것이라는 것을 짐작할 수 있을 것입니다.

교회를 떠날 때 남겨두고 간 만큼 그리 강력하지는 않지만, 엄연히 여러 의식, 주술에 사용되었던 물건입니다. KP 재량에 따라 이후 정화의식에 이 골동품들을 어떤 방법으로든 사용하면 판정에 약간의 보정치를 줄 수 있습니다. 불태우거나 파괴하는 것으로도 보정치를 주는 것이 가능합니다!

오른쪽 모퉁이를 살펴보기로 한 탐사자들은 모퉁이 쪽으로 다가가자 비린내를 뚫고 썩은내가 강하게 나는 것을 느낄 수 있습니다. 그리고 이 썩은내의 원인이 무엇인지 어렵지 않게 알아볼 수 있습니다. 모퉁이를 돌아마자 다 썩어가는 시체와 마주쳤기 때문입니다. 시체를 보관하고 옮길 때나 쓸 것 같은 철제 테이블에 얹어진 사람의 시체입니다. 아니, 사람이 맞긴 한가요? 다리 쪽이 네 발 짐승과 같은 형태로 변해있고, 미간은 더욱 벌어져 짐승과 같은 모습입니다. (1/1d2)

괴물은 지하 1층의 시체만큼 거의 백골 상태이지만, 미라화되어있었던 그 시체들과 달리 심하게 부패했던 흔적들이 있습니다. <수사과학> 등의 기능으로 판정하면, 철제 테이블 모서리에 의해 입은듯한 복부의 큰 상해가 치명상이었던 것과 더불어 죽은지 4달 정도 되었다는 점을 알 수 있습니다.

그 외에는 푸른 등불 아래로 기묘하게 생긴 골동품들과 함께 열린 골판지 상자들이 아무렇게나 굴러다니는 것이 보입니다. 이 골동품들은 왼쪽 모퉁이에서 발견한 것들과 같습니다.

현실 인지 판정에 실패한 경우 시체가 쉿소리같은 신음소리를 냈다는 것과 같은 환각을 제시할 수 있습니다.

복도 가운데 벽의 큰 그림

왼쪽과 오른쪽 모퉁이를 연결하는 복도의 벽을 덮은 커다란 그림입니다. 평화롭게 풀을 뜯고 있는 양떼가 그려진 목장의 그림입니다. 정말 교회에 있을 것 같은 그림이지만, 위화감이 듭니다. <관찰력> 판정에 성공한 탐사자는 그림에 그려진 모든 양의 머리에 날카로운 뿔이 나 있는 것을 발견합니다. 양에게 이런 뿔이 있던가요? 판정에 어려운 성공 이상일 경우 멀리에 아주 작게 검은 형체가 양을 보듬고 있는 모습이 그려진 것을 추가로 알 수 있습니다. 목동을 그린 것일까요?

2층 다 돌고 와서 그림을 보게 되면 양이 모두 새까만 염소로 바뀌고, 푸르렀던 하늘은 새까만 숲으로 바뀌어있는 것을 볼 수 있습니다. 어려운 성공 이상이었을 때 보았던 검은 형체는 그때 보았던 것보다 커져 마치 검은 촉수처럼 보입니다. 이것이 그림의 본래 모습입니다. **이 때 그림을 처음 발견했다면 (0/1), 평범한 모습을 본 뒤에 다시 봤다면 (1/1d2)**

마지막에 이 그림이 변화한 것을 보고 지하 2층을 나가는 것이 좋겠지만, 나중에 다시 돌아와서 볼 수도 있을 것입니다. 지하 2층에서 이 그림의 변화를 확인하게 하고 싶다면 환각을 통해 유인할 수 있을 것입니다.

화장실

현실 인지 판정에 실패한 경우 까만 무언가가 쳐다보다가 샤워 부스 안으로 사라져버리는 환각이나 위층에서 무언가가 쿵쿵 돌아다니는 환청, 물이 똑똑 떨어지는 듯한 환청 등을 제시할 수 있겠습니다. 여기서 탐사자의 판정을 하지 않더라도 권지윤은 복도 쪽에서 사람들이 걸어가는 환청을 듣고 놀라 화장실 밖으로 나가 주변을 살핍니다. 탐사자에게도 이 소리를 듣지 않았냐고 물으며, 자신이 듣지 못한 소리는 들으면서 어떻게 이 소리가 들리지 않을 수 있냐고 조금 화를 냅니다.

화장실은 두 개로 나뉘어있습니다. 샤워실을 겸하는 곳이었던 모양입니다. 사람들이 생활하는 곳이라는 것이 실감이 납니다. 하지만 최근에 물이 쓰인 흔적은 보이지 않고, 수도꼭지 위에 먼지만 쌓여있습니다. 다행히도 물은 나오네요.

숙소 A

직원 숙소라고 적힌 문패가 눈에 띕니다. 문 위쪽에는 안쪽을 내다볼 수 있는 작은 창도 보이네요.

현실인지판정에 실패한 경우 이 창을 통해 수많은 까만 눈동자가 탐사자를 뵈히 쳐다보거나, 손바닥이 창을 광광 내리치는 환각을 제시할 수 있겠습니다. 숙소 A와 B 둘 중 한 곳에서만 판정합니다.

문을 열면 이층 침대 두 개와 책상이 보입니다. 새까만 액체들이 벽에 말라붙어있고 그런만큼 악취도 심합니다. 침대는 누가 마구잡이로 뒤엎어놓은 것처럼 이부자리가 엉망이고, 그 틈은 군데군데 금이 가고 부서져있습니다. 이상한 점은 그렇게 엉망인 상태 그대로 위에 먼지가 소복하다는 것입니다. 오래전 누군가가 이 곳에서 싸운 것일까요? 왜 이 상태 그대로 남아있는 것일까요? 마찬가지로 먼지 쌓인 책상은 검은 볼펜만 몇 굴러다닐 뿐 특별한 것이 없습니다. <관찰력> 판정에 성공하면 침대 밑에 들어간 누군가의 일지가 담긴 메모장을 찾을 수 있습니다. 주변과 달리 이 메모장에는 먼지가 덜 쌓여있다는 것 또한 알 수 있습니다.

누군가의 일지

드디어 기도가 달아 신께서 우리에게 선물을 내려주셨다. 렌즈를 원본과 최대한 흡사하게 만들어내는 데에 성공한 덕분이다. 나는 이 귀중한 선물을 책임지고 관리하는 중요한 직책을 맡았다.

신의 선물은 조심해서 관리해야 한다. 이 층 전체에 매캐하게까지 느껴질 정도로 비린내가 퍼졌다. 이것은 생명의 냄새이다.

다른 신도들은 이전의 실험 기록을 토대로 변형한 새로운 실험을 진행할 생각이다. 하지만 어쩐지 그래서는 안 될 것 같다는 기분이 든다. 신의 뜻을 거스르는 것 같은 기분이다. 왜일까. 이 역시 신의 계시인 것은 아닐까. 그렇다면 이 선물은 무엇을 위해...?

(중략)

실수다. 새 실험을 위해 옮기던 도중 눈에 튀었다. 아주 적은 양이라 바로 닦아내었지만 어쩐지 불안하다. 얘기하면 어떤 처벌을 당할지도 모르니 우선은 가만히 있자.

다행히 별 이상은 없다. 기분이 아주 좋다.

...

아무 이상도 없다.

그 이후로 의미를 알 수 없지만 보고있자면 매우 기분이 나빠지는 낙서들이 이어져있습니다. 무당 등 영감이 있거나 이성치를 10 이상 잃은 탐사자는 이 낙서들이 일그러지더니 읽을 수 있는 모습으로 바뀝니다. 다른 탐사자의 눈에는 여전히 이해할 수 없는 낙서입니다. (0/1)

신의 뜻을 이어받는다. 신의 젖을 몸에 끼얹는다. 신을 몸 안에 받아들여 신과 합일한다. 인간의 껍질을 벗고 신에게 비로소 가까워진다. 이 은혜를 모든 인간에게. 이 도시에 신의 영광을.

이 다음부터는 더욱 붕괴된 기호의 나열 뿐입니다. 낙서를 읽을 수 있는 사람도 도저히 읽을 수 없습니다. 신의 젖을 관리하고, 그 젖에 가장 먼저 노출되어 변이를 일으킨 신도의 일지입니다. 렌즈는 슈브 니구라스를 불러내는 데에 도움이 되도록 제작한 달의 렌즈를 말합니다.

숙소 B

직원 숙소라고 적힌 문패가 눈에 띕니다. 문 위쪽에는 안쪽을 내다볼 수 있는 작은 창도 보이네요.

현실인지판정에 실패한 경우 이 창을 통해 수많은 까만 눈동자가 탐사자를 뵈히 쳐다보거나, 손바닥이 창을 광광 내리치는 환각을 제시할 수 있겠습니다. 숙소 A와 B 둘 중 한 곳에서만 판정합니다.

문을 열면 이층 침대 두 개와 책상이 보입니다. 이부자리 위에는 먼지가 가득합니다. 책상은 서랍이 열려있고 수첩이 한 권 놓여있습니다. <관찰력> 판정에 성공하면 어쩐지 이 수첩에는 다른 곳보다 먼지가 덜 쌓여있다는 것을 알 수 있습니다.

수첩

지금으로부터 5년 전의 날짜로 기록되어있습니다. <관찰력> 판정에 어려운 성공, 혹은 비슷한 다른 판정에 성공하면 지하 1층의 일지와 필체가 같다는 것을 눈치챌 수 있습니다. 지하 1층에서 확인한 일지에서 날짜가 이어집니다.

201X. XX. XX

드디어 신과 접촉했다고 한다. 나도 신과 직접 만날 수 있었으면. 나는 말단 신도라서 아직 만날 수 없다. 신의 아주 작은 조각이라도 얻을 수 있다면 무엇이랄도 할텐데.

201X. XX. XX

의식에 참여한 신도가 오늘 내게 말을 걸었다. 신의 은혜를 입을 기회를 주겠다고 했다. 신과 접촉하는 의식에 참여할 수 있을 정도면 꽤 높은 직급의 신도인데, 고작 말단 신도인 나까지 신경써주다니, 몸 둘 바를 모르겠다.

201X. XX. XX

몸이 조금 이상하다. 찌뿌둥한 것 같기도 하고, 몸이 슬슬 가렵다. 몸살인가? 요즘 뒤통리를 도맡아 하고 있어 그럴 수도 있다.

201X. XX. XX

이 상하 다. 내게 뭘 먹 여 냐고 물 었다. 대꾸 없다. 이미 그사 람 도 대화가 잘 통하지 않 는다. 뭘 가 잘못 되 었다.

이제 알았다. 이것은

시간이 지날 수록 글씨체가 뭉개지더니, 날짜도 적지 않은 글자를 마지막으로 일지는 끊겨있습니다. 일지를 다 읽으면 권지윤이 그 자리에 웅크리고 앉아서 머리를 감싸쥐고, 처참하게 일그러진 표정으로 무슨 짓을 저지른 것이냐고 중얼거립니다.

가족이 모종의 사건으로 괴물로 변한 것이라는 사실이 확인되었기 때문에 고통스러워하는 것입니다. 판정 없는 대화에는 반응을 보이지 않고 중얼거리기만 하다가, <정신분석>, <대인기능> 판정에 성공하면 권지윤이 그제서야 이것이 가족의 일지라는 것과 더불어 가족에 대한 진실을 실토할 수 있을 것입니다. 이 시점에서 권지윤의 이성치는 8 가까이 줄어들어있을 것입니다. 까딱하면 장기적 광기로 접어드는 수치입니다.

창고

왼쪽 모퉁이를 돌아갈 때 창문으로 들여다보는 묘사와 이어집니다.

현실인지판정에 실패한 경우 창고 쪽의 바로 위층에서 딱딱한 무언가로 바닥을 세게 두드리는 환청, 창문을 통해 이목구비 없이 새까만 인간의 얼굴이 쳐다보다가 사라지는 환각을 제시할 수 있습니다.

문을 열고 들어가면 온갖 잡동사니들이 굴러다니고 있어 한 눈에 무엇이 있는지 파악하기 어려워보입니다. 구석에는 노끈에 묶인 책들이 놓여있고, 연장과 괴상하게 생긴 골동품들이 놓여있습니다. 복도에서 봤던 것과 똑같이 생긴 골판지 상자와 나무 상자가 이 창고에 가득합니다. 한 쪽 벽에는 골판지 상자들이 들어차있는 철제 선반이 보입니다.

창고에 들어갔을 때 현실인지판정에 실패한 경우 철제 선반 꼭대기에 검은 형체가 었드려서 이쪽을 쳐다보고 있는 환각이나 잡동사니의 그림자가 흔들리는 환각, 바로 위층에서 딱딱한 무언가로 바닥을 세게 두드리는 환청, 창문 바깥에서 이목구비 없이 새까만 인간의 얼굴이 쳐다보다가 사라지는 환각을 제시할 수 있습니다. 권지윤은 이 때 자신이 봤던 가족과 비슷하게 생긴 괴물과 눈이 마주치고 비명을 지릅니다.

잡동사니들을 대상으로 <관찰력> 판정에 성공하면 잡동사니 속에서 아직 쓰지 않은 채혈침이 들어있는 통, 녹슬었지만 날카로운 양날 단검을 찾을 수 있습니다. 양날 단검은 황동 재질로 날과 손잡이에 알 수 없는 문양이 그려져있습니다.

정화의식에서 피를 낼 때 사용하는 칼입니다.

<행운> 판정에 성공한다면... 소독할 수 있는 일회용 알코올 솜 상자도 찾을 수 있습니다. <응급처치>에 사용한다면 보너스 판정을 주어도 될 것입니다.

철제 선반을 살펴보면 온갖 약재가 들어있는 것을 볼 수 있습니다. 약재의 이름을 살펴보면... 성인 체장 가루(상등품), 흑련 가루, 심해인 비늘, 뱀인간 독 추출물, 맨드레이크 잎(건조), 용뇌향 결정 등 온갖 괴상한 이름이 적혀있습니다. 어떤 것은 처음 보는 글자로 적혀있어 읽을 수조차 없습니다. <오컬트> 판정에 성공하면 어떤 약재들은 전설 혹은 괴담으로나 전해지는 식물, 동물 또는 광물의 일부분이라는 것을 알 수 있습니다.

혹시...어떤 탐사자가 건물 곳곳에 남아있는 슈브 니구라스의 젖을 흑련 가루로 의심한다면 비교해보게 할 수 있습니다. 흑련 가루는 보드랍다면 슈브 니구라스의 젖은 손에 찌들하게 달라붙는 느낌이 듭니다.

서재에서 약의 제조법을 보고 온 탐사자라면 비록 건조되어있지만 구근처럼 생긴 약재를 세 개 정도로 추릴 수 있습니다. 하나는 <석산>이라고 한글로 적혀있으며, 나머지 두 개는 처음 보는 글자로 적혀있습니다. <석산>이 적힌 통에는 잘 말린 둥그런 구근이 몇 들어있고, 다른 하나는 까맣고 가시가 돋아난 구근이, 또다른 하나는 검붉고 세로로 갈라진 모양의 구근이 몇 들어있습니다.

처음 보는 글자로 적혀있는 두 개 중 어느 쪽이 맞는지는 약을 직접 제조해 신의 젖을 떨어뜨려 변화가 있는지 살펴보는 방법으로 알 수 있을 것입니다. 혹은 <관찰력> 판정의 어려운 성공을 통해 처음 보는 글자의 한 획이 다른 것을 알아 골라낼 수도 있겠죠. 탐사자가 써야 하는 구근은 검붉고 세로로 갈라진 모양 쪽입니다.

서재

철제 선반과 나무로 된 책장들이 들어차있습니다. 책의 두께, 책등의 모양이 제각각이고 일부 통째로 비어있는 칸도 눈에 띕니다. 한 쪽 구석에는 책을 살펴보도록 책상도 놓여있으며, 그 위로 두껍게 철된 서류들이 어지럽게 널려있습니다.

현실 인지 판정에 실패한 경우 책이 살짝 움직이는 환각, 책장 위에 무언가가 지켜보고 있는 환각, 누군가가 그르륵 하고 거품을 내는 것 같은 환청, 또는 무언가가 서재에 있다가 문 쪽으로 확 사라지는 것과 같은 환각을 제시할 수 있습니다.

책상에 놓인 서류들의 겉면을 읽어보면 무언가에 대한 보고서, 또는 계획서임을 알 수 있습니다. 날짜는 5년 전 즈음으로 되어있네요. '성산시 계획', '성산시 동향 보고' 등 표지만 봐서는 어떤 내용인지 감이 잡히지는 않습니다. 서류를 읽어본다면 <자료 조사> 혹은 <회계> 등 가능한 기능을 사용해 판정합니다.

판정에 성공한 탐사자는 성산시에 살고 있는 상당히 많은 시민과 업체들이 이 교회에 인적, 물적 지원을 약속했으며, 그 목적이 성산시의 모든 시민을 이 교회가 숭배하고 있는 신의 충실한 신도로 만드는 데에 있다는 것을 알 수 있습니다. 수많은 시민과 업체들은 그 계획을 위해 자신 소유의 땅, 혹은 건물에 모종의 장치를 하는 것을 기꺼이 허락하였고, 심지어는 일부 경찰 역시 이를 눈감아주거나 적극적으로 참여하고 있다고 되어있습니다.

판정에 어려운 성공을 한 탐사자는 신경쓰이는 구절을 발견합니다.

신께 우리의 성의를 보이기 위한 의식을 성공적으로 진행하기 위해서는 신과 그 자식께 받은 주문을 익혀야 할 것이다. 신께서 우리에게 주신 선물은 이 주문을 더욱 강력히 할 것이며, 이 도시를 신이 임하기에 더욱 적합한 모습으로 변화시킬 것이다. 이 계획은 아주 오랜 시간동안 이루어져야 한다. 실험이 성공한 뒤에 자원한 신도의 구역에 선물을 공급할 것이다. 이 도시에 신의 영광을.

이 문서들에 따르면 이 교회의 사이비 신도들은 '신의 선물'을 이용한 어떤 장치로 성산시의 시민들을 충실한 신도로 만들 수 있다고 생각한 것 같습니다. 설마 그 계획은 지금도 진행되고 있는 것일까요...? '아주 오랜 시간동안'이라는 부분이 걸립니다.

사교도들과 변이한 신도는 '신의 선물'을 다르게 이해하고 있었습니다. 사교도는 '신의 선물'을 이용해 성산시를 신에게 바치기 위한 장치를 만들고자 하였고, 변이한 신도는 '신의 선물'을 주변에 강제로 퍼뜨렸습니다. 변이한 신도가 '신의 선물'을 어떻게 이해한 것인지 본편에서는 정확히 밝혀지지 않습니다.

책장에 꽂혀있는 책들을 대상으로 <자료조사> 판정을 한다면, 신경 쓰이는 책 두 권을 찾을 수 있습니다. 좀 더 얇은 쪽의 책은 여러 책의 일부를 발췌하거나 메모한 것을 엮어 페이지가 들쭉날쭉한 책입니다. 다음과 같은 정보를 찾을 수 있습니다.

제목이 없는 책

1. 이 공간에서 저 공간으로 자유로이 이동하는 것은 하늘을 나는 것 만큼이나 인류의 근본적인 욕망일 것이다. 그 욕망은 단순히 이동의 편의를 위해서일 수도 있고, 자신의 이동 경로 혹은 자신이 머무는 장소를 다른 이에게 노출하지 않기 위해서일 수도 있을 것이다. ■■의 문으로 들어가는 열쇠이자 문지기인 자는 그러한 인류의 욕망에 응답하였다.

주석) ■■의 서, ■■■쪽 ■절 <■문 생성> 참고

메모의 일부가 번져있어 읽을 수 없습니다.

2. 정화의식에는 항상 정결한 자의 피를 대가로 하는 절차가 포함되어 있다. 하지만 정결한 자의 기준은 정화의식의 대상과 목적에 따라 다를 것이다. 정화는 그 대상을 철저히 부정하는 데에서 시작한다. 따라서 정결한 자는 그 대상과 어떤 관련도 없는 자라고 할 수 있다. 피의 주인이 정결하면 정결할 수록, 의식을 위해 치르는 모두의 대가는 작아질 것이다.

3. ■■ ■단제 제조법

알파벳으로 표기된 주문과 함께 적혀있는 어떤 약의 제조법입니다. <영어> 혹은 <교육> 판정에 성공하면 주문을 읽을 수 있습니다. 하지만 의미를 알 수 없는 알파벳의 나열이라 정확한 발음을 파악하기 어렵습니다. 약의 이름과 본문에는 글자 몇 개가 까맣게 번져 읽을 수 없게 되어있습니다. [환각 차단제입니다. 주문을 읽는다면, 마력을 1 잃습니다.](#)

염소의 뺨조각 20ml(곰게 갈릴 것), ??의 구근 한 개(처음 보는 글자로 적혀있습니다), 물 20ml, 술자의 피 두 방울

재료를 한 데 섞고 완전히 용해될 때까지 주문을 외우면 제조할 수 있다. 약의 제조에는 재료 간의 적절한 비율을 지키는 것이 무엇보다 중요하다. 약이 제대로 만들어졌는지 확인하기 위해서는 신의 ■을 만들어진 약에 빠뜨려보면 알 수 있다. 정확한 절차에 따라 만들어졌다면, 신의 ■은 하얗게 변해 가라앉고, 그것이 가진 효과를 잃어버릴 것이다.

페이지의 맨 아랫부분에는 수기로 작성한 메모가 보입니다.

※기본적으로 신을 거부하는 행위이므로 신의 ■을 직접 다루는 연구원에게만 제한적으로 약의 제조 및 사용을 허한다. 실험실을 비롯해 신의 ■에 가까이 갈 시에는 제조한 약을 눈과 귀에...

다음 내용은 찢어져서 읽을 수 없습니다.

제단에 들어갈 때 탐사자의 눈과 귀를 보호해줄 약의 제조법입니다. 이 절차대로 만들어 눈과 귀에 발라주면 신의 젖으로 뒤덮힌 제단에서 잠깐은 버틸 수 있습니다. 원래대로라면 오랜 시간 버틸 수 있게 해주는 약이지만, 염소의 뺨조각을 인간과 염소의 중간 상태인 시체에서밖에 얻을 수 없기 때문에 다소 불완전한 것입니다. 약을 제단이 아닌 곳에서 바로 바른다면 현실인지판정을 세 번은 면할 수 있습니다.

또한 신의 젖이 하얗게 변하고 가진 효과를 잃어버린다는 문장은 맞는 재료를 찾기 위한 힌트이자, 이 약이 이후 정화의식을 위해 슈브 니구라스의 표식을 무력화시키는 수단이 됨을 의미합니다.

두꺼운 쪽의 책은 책의 내용은 특별히 볼 것이 없는 행정에 관한 내용이지만, 그 사이에 메모가 적힌 쪽지를 발견할 수 있습니다.

메모

■은 눈을 가리고 귀를 막는다. ■ 안에 머무는 자는 진실과 거짓을 구분할 수 없으리라.

글자의 일부가 검게 번져 알아볼 수 없게 되어버린 메모입니다. 무당 등 영감이 있거나 이성치를 10 이상 잃은 탐사자에게는 이 메모가 '나는 신의 젖내 안에서 진실된 모습을 보았다. 거짓 속에서 진실을 보라. 신은 거짓 가운데 표식을 남기나니'라는, 전혀 다른 내용으로 읽힙니다. 이후 지하 3층에 도달한 모든 탐사자도 이러한 내용으로 읽게 됩니다.

연구실

문을 열자마자 지하 2층의 다른 곳보다도 더 비린내가 심하게 느껴집니다. 실험실에서 흔히 볼 수 있는 커다란 화이트보드, 실험대, 약품 보관함, 실험기구 보관함등이 눈에 띕니다.

현실 인지 판정에 실패한 경우 탐사자가 보았던 네 발 짐승이 축소된 것 같은 형체가 거품을 토해내며 바닥을 기어가는 환각을 볼 수 있습니다. 탐사자가 쫓아내려고 하면 기어다니던 것이 무색하게 빠르게 도망칠 것입니다. 천장에서는 까만 액체가 후두둑 떨어지는 환각을 보며, 마치 정말 피부에 묻은 것같은 기분나쁜 차가움을 느끼게 할 수 있습니다. 이 연구실은 원래 신의 젖을 보관하던 곳이기 때문에 특히 환각이 강하게 작용합니다.

화이트보드에는 크고 작은 메모지들이 붙어있으며 자세히 살펴보면 각종 주의사항과 간단한 메모가 적혀있습니다. 하지만 그것보다 탐사자의 눈에 먼저 들어오는 것은 화이트보드 전체에 커다랗게 쓰여있는 글자입니다. **'무엇이 진실인가?'**

화이트보드의 메모

1. 신의 분비물=■?
2. 기도에 대한 답으로 내려주신 것이다. 신의 ■은 이 도시를 신의 성전으로 만들기 위한 준비물일 터다.
3. ■■■ 작용 있음.(까만 잉크로 지워져있습니다.) 취급 매우 주의! 연구진은 2시간 이상 ■에 노출X
4. 무슨 일이 있어도 직접 접촉XXX 돌연변이 가능성. 이 메모의 밑에 좌우로 뒤집힌 빨간 글씨로 **나의 귀를 열고 눈을 뜨이게 한 신이시여.** 라고 적혀있습니다.
5. 연구원 중 한 명의 몸 상태가 좋지 않아 당분간은 인당 업무 시간이 1시간 늘어납니다.
6. 연구원에게 제공한 약 제조법을 참고 요망. 분실한 연구원은 서재 관리인에게 문의.

<관찰력> 판정에 성공하면 모든 메모의 날짜가 5년 전으로 되어있는 것을 확인할 수 있습니다.

실험대 위는 깨끗이 정리되어 있으며, <관찰력> 판정에 성공하면 한 실험대 아래에 떨어져있는 쪽지를 발견할 수 있습니다.

실험대 아래의 쪽지

'그런 것을 왜 묻는지는 모르겠지만...예를 들면 손바닥으로 박수를 치는 게 원래 의식이라면 손등으로 박수를 치는 거야. 설마 우리의 신을 부정한다거나 할 생각은 아니겠지?'

부정=반대로 행하는 것이라는 힌트입니다.

약품 보관함에는 이런 저런 표시가 되어있는 약품통이 들어있지만, 이미 완전히 말라버렸거나 5년 전에 유효 기간이 끝나있습니다. 특별히 유효 기간이 없어도 이런 것을 쓰는 것은 무리입니다.

실험기구 보관함에는 탐사자가 찾고자 하는, 그리고 실험실에 있을 만한 것들이 들어있습니다. 소독용 분무기도 들어있습니다.

2층을 모두 돌아보고 단서를 정리할 즈음, 권지윤의 핸드폰이 크게 진동합니다. 권지윤은 지금까지의 일로 인해 눈에 띄게 화들짝 놀라며 핸드폰을 확인하고, 화면을 확인하자마자 내던집니다. 어쩌면 부서질 수도 있겠네요. 왜 그러냐고 물어도 권지윤은 주저앉아 양 손으로 얼굴을 감싸고 욕만 할 뿐 대답하지 않습니다. 핸드폰으로 확인해보면...

커뮤니티 게시판의 글과 댓글 2

커뮤니티 게시판에 권지윤의 계정으로 '[사과문] 어그로를 끌었습니다 죄송합니다 사건과 관련된 모든 계정은 모두 제 계정이고 자작극입니다 저로 인해 피해를 입은 모든 분들께 정말 죄송하다는 말씀 드립니다' 라는 글이 올라와있습니다.

'뭐임? 진짜 자작극임?'

'레전드네'

'이럴 줄 알았어'

'아 재미없게 뭐 나오면 나도 가보려고 했는데'

↳미쳤음?ㅋㅋㅋㅋ거기가 어딘줄 알고 감

'그 상가 그건 뭐임'

↳그것도 구라지 뭐겠음

'그럼 첫번째 그것도 자작극임?'

↳사건과 관련된 이랬으니 그런거 아닐까

'대박이다 재능낭비 오지네 사진은 합성인거겠지?ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ'

'근데 말투가 좀 다른거같지않음? 약간 소름끼치는데'

↳헐 누가 시켰다거나?

↳소설쓰냐?ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

순식간에 많은 댓글이 달립니다. 무슨 일인지 자세히 확인해보면 권지윤이 쓴 마지막 글을 제외한 사건과 관련된 모든 사용자의 글이 삭제되어있고, 양소영의 계정은 차단된 계정이라고 나옵니다.

상황이 진정되면 권지윤은 자신은 절대 이런 글을 올리진 않았고, 해킹임이 분명하다고 하소연하고, 양소영 역시 자신의 계정이 해킹당하고 글이 삭제된 것에 크게 놀라는 반응을 합니다.

<컴퓨터 사용>으로 해킹 여부를 살필 수 있을 것입니다. IP 추적 등을 하려면 지하 1층 가장 꼭대기까지는 올라가야겠네요. 판정에 성공하면 권지윤이 현재 있는 장소의 IP와 다른 IP가 사용되고 있다는 것을 알 수 있습니다.

2층에서 할 수 있는 모든 행동을 다 끝내고 탐사자가 있던 공간을 나오려고 하면, 공책을 찢어 만든 것 같은 쪽지가 탐사자 한 명의 발에 붙어있다가 떨어집니다. 아까 여기저기 관찰할 때에는 찾을 수 없던 쪽지입니다.

아냐아니잖아침착해야해정신나갈거같아

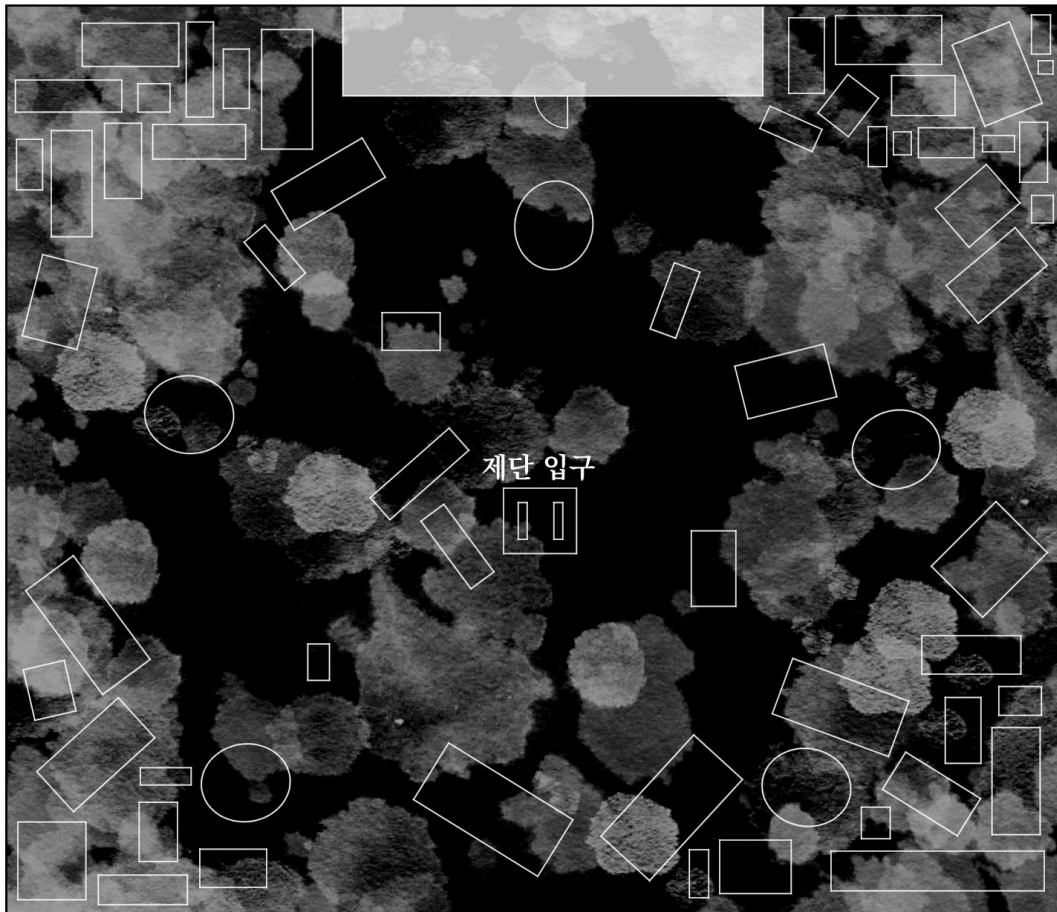
너무 휘갈긴 글씨라서 다른 글씨체와의 비교는 불가능합니다.

지하 3층

계단을 통해 내려오면, 다음 층계참이 보입니다. 유독 지하 3층으로 가는 길이 길게 느껴집니다. 지하 3층에 도달하니 내려가는 계단은 더이상 보이지 않네요. 지하 3층이 가장 마지막인 것 같습니다. 이제 철문은 완전히 켜었다고 말해도 될 정도로 까맣게 물들어있고, 지하 3층의 층계참도 검은 찌꺼기로 끈적끈적합니다. 발을 바닥에서 떼기가 약간 힘이 들 정도입니다. 악취는 치약의 도움을 받아도 참기 힘들 정도로 심해졌습니다. 권지윤은 더이상 말을 하지 않고, 양소영만이 열까요? 라고 말을 걸어옵니다.

문을 열면 역시나 심각한 악취가 훅 끼쳐옵니다. 그리고 다른 층에서 시야를 밝혀주던 푸른 등불이 없어 완전히 암흑입니다. 손전등이나 플래시 없이는 공간이 어떻게 되어있는지조차 파악할 수가 없습니다. 손전등을 비추면 벽이 반사되어 보이기라도 해야 하는데, 탐사자가 나온 철문의 벽을 제외하면 벽이라고 할 만한 것이 보이지 않습니다. 얼마나 공간이 넓은 건지 감도 잡히지 않습니다.

지하 3층의 맵은 다음과 같습니다. KP의 단서 배치와 장면묘사의 가이드 용이므로 다른 층의 맵은 공개했더라도 이 층의 맵은 처음부터 공개하지 않는 것을 권장합니다. 기둥이 배치된 모양을 탐사자가 스스로 깨달을 수 있도록 하기 위해서입니다.



지하 3층에 진입한 즉시 현실 인지 판정을 실시합니다. 이 층에서는 현실 인지 판정에 패널티 다이스가 두 개로 늘어납니다. 현실 인지 판정을 실패한 경우, 벽 한 쪽에 번진 검은 찌꺼기가 웃는 것처럼 일그러지는 환각을 보거나 거대한 염소와 같은 그림자가 탐사자를 쫓는 것처럼 돌아다니고 그 발굽소리를 듣는 환각, 사람들이 웅성거리거나 아주 먼 곳에서 비명지르는 환각, 뒤틀린 염소의 울음소리 등등 다른 층과는 비교되지 않을 정도로 진상과 직접적으로 맞닿아있는 환각을 겪습니다. 이성 체크 실패 시 잃는 이성치의 양도 늘어날 것입니다. 이것은 지하 3층의 모든 구간에서 마찬가지입니다. 탁 트인 공간이기 때문에 계속 괴물 모습의 환각에게 추격당하는 느낌도 좋을 것입니다.

이 층은 특별히 구분된 공간이나 조사 포인트가 없습니다. **KP**의 상상력과 판단에 따라 단서를 적당히 배치하고 제시해주세요. 다른 층과 달리 완전히 암흑이기 때문에 <관찰력> 판정에 패널티 다이스가 두 개 주어집니다. 핸드폰 혹은 손전등의 배터리가 얼마나 남았는지 <행운> 판정이 가능하며, 이것들을 사용할 경우 패널티 다이스는 한 개입니다. 권지윤의 손전등 빼고 모두 손전등을 가져오지 않은 상황이라면 손전등 배터리 잔량의 판정은 생략합니다. 핸드폰은 이 층에서 적당한 타이밍에 <행운> 판정으로 한두 명이 잃어버리거나 박살내는 것도 괜찮겠습니다.

지하 3층 내부의 묘사

지하 3층은 지하 2층과는 비교도 되지 않을 만큼 거대한 공간입니다. 교회라기보다는 작은 신전과 같은 넓은 공간입니다. 1층과 2층의 현대적인 느낌은 전혀 없고 기괴한 모양의 거대한 석판, 기둥이 군데군데 천장을 받치고 서있으며, 골동품 등이 버려져있습니다. 바싹 말라붙은 검은 찌꺼기들이 더욱 많아진 것은 덤입니다. 벽 한 쪽에 검은 찌꺼기가 원형으로 퍼져버리기까지 했습니다. 탐사자는 방의 크기를 가능하기 위해 발자국 수를 세어볼 수 있을 것입니다. 지하 3층 곳곳에 놓인 컨테이너 박스, 커다란 상자, 석상들때문에 정확히 가능할 수는 없지만 어림잡아 방은 가로 세로 각각 적어도 7~80미터는 되는 공간입니다.

문에서 나오자마자 바로 볼 수 있는 기둥, 기둥 간의 거리도 발자국으로 파악할 수 있습니다. **KP**는 환각으로 보이는 괴물을 피해 도망가는 장면을 끼워넣으면서 기둥을 세는 과정을 방해할 수도 있습니다.

공간을 최대한 넓게 돌면서 확인해본다면, 기둥은 다섯 개 짝을 보고 그 다음으로 마주치는 기둥이 첫 번째 봤던 그 기둥임을 알 수 있습니다. 다섯 개의 큰 기둥이 크게 원형처럼 둘러 있는 것 같습니다. 이웃하는 기둥과의 거리는 대략 비슷해보입니다. 아이디어 판정으로 입구를 기준으로 거꾸로 된 정오각형의 모양으로 배치되어있다는 것을 알 수 있습니다.

그리고 정오각형의 가운데 바닥에 해치와 같은 문이 있습니다. 살펴보면, 뿔 달린 검은 염소를 연상케 하는 기괴한 그림이 조각되어있는 돌 문입니다. 이미 새까맣게 변색되어있고, 다가가면 매우 불길한 느낌이 듭니다. 발 끝에서부터 싸늘한 한기가 올라옵니다. 특별히 잠금이 되어있지 않아 바로 열 수는 있겠지만 쉽게 들어가는 것은 안 될 것 같다는 예감이 듭니다. 문 틈으로 미세하게 공기의 흐름이 느껴집니다.

제단으로 들어가는 문입니다. 특별한 준비 없이 들어가면 바로 영구적 광기 상태가 되며, **END3**입니다.

이 공간에서 탐사자가 발견할 수 있는 것들은 다음과 같습니다.

1. 컨테이너 뒤쪽 한 구석에 아주 거대한.....염소의 시체가 있습니다. 아니, 두개골의 모양을 보니 인간인가요? 자세히 살펴보면 염소와 인간 사이의 괴물입니다. 검은 찌꺼기로 뒤덮인 채 거의 백골화 되어있으며 너무 오랫동안 방치되어있던 탓인지 조금만 힘을 주기만 해도 쉽게 부서집니다. 최초로 변이한 신도의 시체입니다. 신의 젖을 온몸에 끼얹어 빠른 속도로 변이해가는 와중에도 자신을 피해 도망치는 신도를 쫓아 지하 3층까지 내려와서 신도들을 공격하고 저주를 전염시켰습니다. 이러한 신도의 만행에 다른 신도들은 자신들의 생명을 지키고 신을 불러내기 위한 자신들의 계획이 어그러지지 않기 위해 그를 사살했습니다. 탐사자는 이 시체를 환각차단제를 만드는 데에 사용할 수 있습니다.

2. 여기저기 백골화된 사람들의 시체를 볼 수 있습니다. 처참히 으스스해있습니다. 백골이 되어가는 중에도 검은 찌꺼기만큼은 전혀 변질되지 않았는지, 대부분의 시체는 검은 찌꺼기로 몸의 절반에 가까이 뒤덮여있는 모습입니다. 최초로 변이한 신도에게 공격당한 신도들입니다.

탐사자가 찾을 수 있는 단서는 다음과 같습니다.

지하 3층에 도달한 탐사자는 위층에서 읽지 못했던 이상한 글자로 된 단서들을 읽을 수 있게 됩니다. 지하 3층을 완전히 뒤덮은 신의 젖으로 인해 현실 인지 능력이 흐려지고 신화적인 것과 가까워졌기 때문입니다. <지능> 판정, 혹은 다투다가 일지를 들고있던 사람이 우연히 떨어뜨리는 바람에 다시 주목하게 되는 느낌으로 힌트를 줄 수 있습니다.

1. 검은 책

지하 1층에서 주워왔거나, 다시 지하 1층으로 돌아갈 경우 전원 검은 책의 내용을 읽을 수 있습니다. 분명 처음 보는 글자였는데 이제는 자연스럽게 읽힙니다. 이런 일을 처음 겪는 탐사자는 (0/1)

내용을 요약하면, 이 도시를 신에게 바치기 위한 의식을 위한 계획과 그 절차에 대한 이야기가 적혀있습니다. 하지만 글자를 읽을 수만 있을 뿐, 어떤 내용도 탐사자의 뇌에 제대로 이해되지 않습니다. 탐사자에게 남아있는 방어기제가 이해를 막습니다. 간신히 알아볼 수 있는 글자를 골라보자면, 극독, 염소, 태반, 내장, 그리고 인간의 피... 이들은 대체 무슨 일을 꾸렸던 걸까요? (1/1d2), 크툴루 신화 수치가 1 오릅니다.

권지윤이 가져온 일지의 글자도 읽을 수 있으며, 검은 책에 적힌 내용의 일부를 그대로 필사한 것 같습니다. 이 일지를 쓴 사람은 이게 무슨 내용인지 알고 필사한 것일까요?

2. 젖과 접촉한 사교도의 일지

이성치를 10 이상 잃거나 영감이 있는 탐사자만 읽을 수 있었던 지하 2층의 사교도의 일지 일부를 전원 읽을 수 있게 됩니다. 또한 이성치를 10 이상 잃은 탐사자나 영감이 있는 탐사자는 낙서 이후로 이어져있는 붕괴된 기호의 나열을 비로소 읽을 수 있게 됩니다.

내가 사망의 음침한 골짜기로 다닐지라도 해를 두려워하지 않을 것은 주께서 나와 함께 하심이라 주의 지팡이와 막대기가 나를 안위하시나이다

시편 23장 4절의 내용이 적혀있습니다. 이와 관련한 백스토키가 없는 탐사자라면 특별히 알려줄 필요는 없지만, 성경의 구절임을 눈치채는 탐사자는 이런 사이비 집단이 이해할 수 없는 기호로 적어놓은 것이 성경 구절이라는 사실에 괴리를 느낄 수도 있을 것입니다. 일지를 쓴 사교도가 말하는 '주'가 그 '주'는 아닐 것이라는 사실도요.

백골 무더기가 있는 곳에서 신도들끼리 대화한 것 같은 메모들을 발견할 수 있습니다.

'격리해야 해.'

'이 자식 벌써 이 앞까지 왔다.'

'이젠 사람이라고 할 수도 없어.'

'소리를 죽여. 이 메모로만 대화해야 한다.'

이 뒤로는 이미 갈색으로 변해버린 피가 묻어있습니다.

정화의식 메모

백골이 된 시체 중 한 구의 손에 메모가 적힌 쪽지가 구겨진 채 들어있습니다. 이미 백골이기 때문에 어렵지 않게 빼낼 수 있습니다. 주문과 함께 어떤 의식의 설명과 절차에 대한 메모가 쓰여있습니다. 이것을 읽고 해석하면 **1d3의 이성치를 잃고 크툴루신화가 1점 오릅니다.**

정화 기도문(252p, 신 송환 참조)

시전 시간 : 기본 1분, 마력을 제공하는 참가자 한 사람 당 1분 추가

필요한 마력 : 기본 7점(성공확률 10%), 마력 5점마다 성공 확률이 10% 높아집니다.

주문과 별개로 정신력 70과 대항 판정을 실시합니다. 대항에 성공하면 슈브 니구라스가 남긴 저주의 마지막 발악에도 정신을 붙잡았다는 것으로, 이성과 마력을 추가로 잃지 않습니다.

대항에 실패한다면 이성 1d4, 마력 2를 잃고 기절합니다.

우리의 정신을 유지하기 위해서 남기는 최후의 수단이다. 이것을 실행하는 일은 없어야 할 것이다. 우리는 교회로 다시 돌아올 것이다. 교회가 신의 품 안에 있는 한, 우리는 다시 시작할 수 있다.

신과 관련된 모든 것을 부정하라. 신의 표식을 지우고 불태우고 부수어라. 저주를 무력화하여라. 가장 정결한 자가 피를 내어 신의 표식을 부정하여라. 신을 모시는 곳이 가장 효과적일 것이다. 신을 부정하는 것을 두려워하지 말라. 작은 부정으로 말미암아 신을 온전히 받아들이기 위함이라.

'정결한 자'란 이성치 손실이 가장 적은 사람이며 신의 표식을 부정하는 것은 슈브 니구라스의 표식에 그려진 역오망성을 반대로 그리는 것, 즉 오망성을 그리는 것을 의미합니다.

3층에서 할 수 있는 모든 행동을 다 끝내고 탐사자가 있던 공간을 나오려고 하면, 공책을 찢어 만든 것 같은 쪽지가 탐사자 한 명의 발에 붙어있다가 떨어집니다. 아까 여기저기 관찰할 때에는 찾을 수 없던 쪽지입니다.

더는못버터

너무 휘갈긴 글씨라서 다른 글씨체와의 비교는 불가능합니다.

이벤트 - 동료와의 갈등

탐사를 진행하는 도중 동료와의 갈등이 발생할 수 있을 것입니다. 상황에 따라 중간중간 갈등 이벤트를 끼워넣어주세요.

탐사자간의 갈등이 생기면 의심할만한 단서를 하나씩 낚아챌 등으로 던져줄 수 있을 것입니다. 예를 들어 권지윤이 뒷산이 아닌 상가를 우선하여 가보자고 한 것, 탐사 도중 보인 이상한 행동, 사고도였던 가족에 대해서 미리 말하지 않고 숨기려 한 것, 탐사자의 개인정보를 먼저 받아본 뒤 참여한 것을 허락한 것 등등이 있겠죠.

권지윤 외의 탐사자와 갈등이 생겼다면 서로가 본 것이 맞는지, 내가 먼저 말해서 대충 맞다고 얼버무리는 것은 아닌지 등으로 갈등하거나, 눈에 명확히 보이는 것을 보이지 않는다고 거짓말하지 말라고 화내는 상황을 만들어주는 것도 있겠습니다. 일시적 광기로 만들어진 상황을 적극적으로 이용할 수도 있습니다. 이런 경우들은 아직 환각에 대해 눈치채지 못한 상황이어야겠죠. 아마 같은 탐사자끼리는 진상에 대해 추리가 어느 정도 이루어지면 갈등을 극복할 수 있을 것입니다.

권지윤과 갈등이 벌어지면 초반에는 매우 지친 태도로 자신이나 자신의 가족을 의심하지 말라, 자신의 가족에 대해 당신들이 무엇을 아느냐며 반박을 할 것입니다. 그리고 장기적 광기 수준에 가까워질수록 자신을 의심하거나 재촉하는 탐사자들을 의심하기 시작하며, 지하 3층까지 돌아보고 나면 '너희 사실 신도지? 내가 가족을 구하려고 충분히 노력하지 않아서 비웃는 거냐?', '나를 끌어들이려고 하는 거지? 그 편지도 너희가 쓴 거지? 너희가 변해가는 것이 보인다. 난 절대 현혹되지 않을 것이다. 난 제정신이다.' 와 같은 식으로 심한 비약을 일으킵니다.

양소영은 이러한 권지윤의 태도에 오히려 당신이 끌어들이는 것이 아니냐고 의심합니다. '쪽지도 당신이 조작한 것이 아니라는 보장이 없고 우리를 불러모은 것도 당신이 아니냐'라고 하며, 권지윤을 몰아세울 것입니다.

서로 보이는 것이 환각임을 알고 있는 상태라면 탐사자는 여기서 권지윤을 설득하려 하겠지만, 정신분석에 극단적 성공을 하지 않는다면 탐사자의 말을 들으려고 하지 않을 것입니다. 권지윤과 정말 친밀한 동료의 관계를 유지했다면 보너스 다이스를 줄 수 있습니다. 여기서 정신분석에 실패한다면 권지윤은 당신들을 믿을 수 없으니 나 혼자 행동하겠다고 아무런 준비도 없이 제단으로 내려가 사라져버립니다.

정신분석이 아무도 없다면... 대인기능 판정도 허용하는 등 난이도를 조절해도 괜찮습니다. KP 재량껏 해주세요.

의식을 위한 준비

보통의 전개라면 모든 층을 돌아본 시점에서 진상에 대한 추리가 이루어질 것입니다. 이 때 환각에 대한 추리가 잘 이루어지지 않는다면 아이디어 판정을 통해 교회의 모든 서류, 기록 등의 날짜가 5년 전을 마지막으로 하고 있다는 점을 상기시킵시다. 5년 전, 어떤 신도에 의해 일어난 일로 인해 이 교회에 사교도는 더이상 남아있지 않다는 점을 다시 짚어줄 수 있을 것입니다. 서재에서 찾은 쪽지를 통해 검은 찌꺼기 즉 신의 젖이 환각을 일으키고 있다는 점을 흘릴 수도 있겠습니다.

모든 층을 돌아보고 진상을 어느정도 눈치챘다면, 제단으로 들어가기 전 다시 지하 1층부터 훑거나 필요한 단서와 도구들을 모으는 등 제단으로 진입하기 위한 준비를 하게 될 것입니다. 슈브 니구라스와의 연결고리, 즉 표식은 지하 3층까지 갔던 탐사자들 중 이성이 가장 낮은 사람만이 판정 없이 볼 수 있고, 나머지 탐사자는 <정신력> 판정에 실패해야 볼 수 있습니다. 하지만 그 중 일시적 광기가 온 사람은 슈브 니구라스와의 연결 고리를 보는 동시에 자신을 모두가 의심하고 괴롭힌다는 편집증적인 생각에 사로잡혀 탐사를 방해하는 행동을 취하게 연출할 수 있습니다. 강제로 방 밖으로 도망치게 만드는 것을 예시로 들 수 있겠습니다.

이 때 정화의식을 하기로 마음먹은 탐사자가 해야 할 일은 정화의식을 본격적으로 시작하기 전에 슈브 니구라스와 관련된 모든 것을 불태우고 지우는 것입니다. 그러기 위해서는 계단통 꼭대기에서부터 슈브 니구라스와 관련된 것을 찾아야 하며, 환각차단제를 이용해 슈브 니구라스의 표식을 지우고 검은 찌꺼기나 관련된 물건들을 불태워야 합니다. 하지만 불태우기 위해서는 계단통 꼭대기의 보호진도 망가뜨려야 하죠. 반드시 할 필요는 없지만, 이후 정화의식에서 정신력 대항 판정에서 보정치를 줄 수 있는 요소입니다. 탐사자가 이러한 부분을 추리해내기 어려워한다면 <지능> 판정과 <아이디어> 판정을 아낌없이 할 수 있게 해줍니다.

이제는 지하 1층에서도 지하 3층에서 봤던 것만큼 강한 환각을 경험합니다. 현실인지판정을 생략하고 염소의 울음소리, 벽을 가득 채운 빨간 눈동자, 뿔 등의 환각을 계속해서 보여줍니다. 이성체크 역시 생략해도 좋습니다. 탐사자가 슈브 니구라스의 표식을 지우려고 하면 이 환각들이 비명지르고 저주하고 공격하는 듯한 모습을 보입니다.

계단통

계단통 가장 꼭대기 천장에 슈브 니구라스의 표식이 남아있습니다. 이 표식은 환각 상태가 아니라도 볼 수 있었던 표식입니다. 이 표식을 먼저 발견했다면, 환각 상태에서 건물 곳곳에 새로 발견할 수 있는 표식을 <지능> 판정 없이도 바로 알아볼 수 있을 것입니다.

천장에는 거꾸로 뒤집어진 새까만 오망성이 커다랗게 그려져 있고, 그 주위로 도무지 이해할 수 없는 기하학적인 문양이 원형으로 빼곡하게 들어차 있습니다. 문양이 아니라 글자인가요? <오컬트> 판정에 성공한 탐사자는 이것이 일종의 표식이라는 것을 알 수 있습니다. 탐사자 스스로 기억해내거나 <지능> 판정에 성공하면 권지윤이 보여줬던 일지에 있던 마법진과 비슷하게 생겼다는 것을 알 수 있습니다. 자세히 들여다볼수록 깨름칙하고, 속이 메스꺼웁니다. 탐사자는 이것이 신의 표식임을 직감합니다. (0/1)

<관찰>할 경우, 자세히 살펴보니 오망성이 그려지기 전에 먼저 그려진 붉은 그림이 눈에 들어옵니다. 오컬트와 관련이 없는 탐사자라면 평생 본 적 없을 특이한 그림입니다. <오컬트> 판정에 성공하면 이것 역시 일종의 마법진임을 알 수 있습니다. 극단적 성공을 할 경우에만 이 마법진이 보호를 위한 마법진이라는 것을 알 수 있습니다. 검은 마법진과는 달리 불길하다는 느낌은 들지 않습니다.

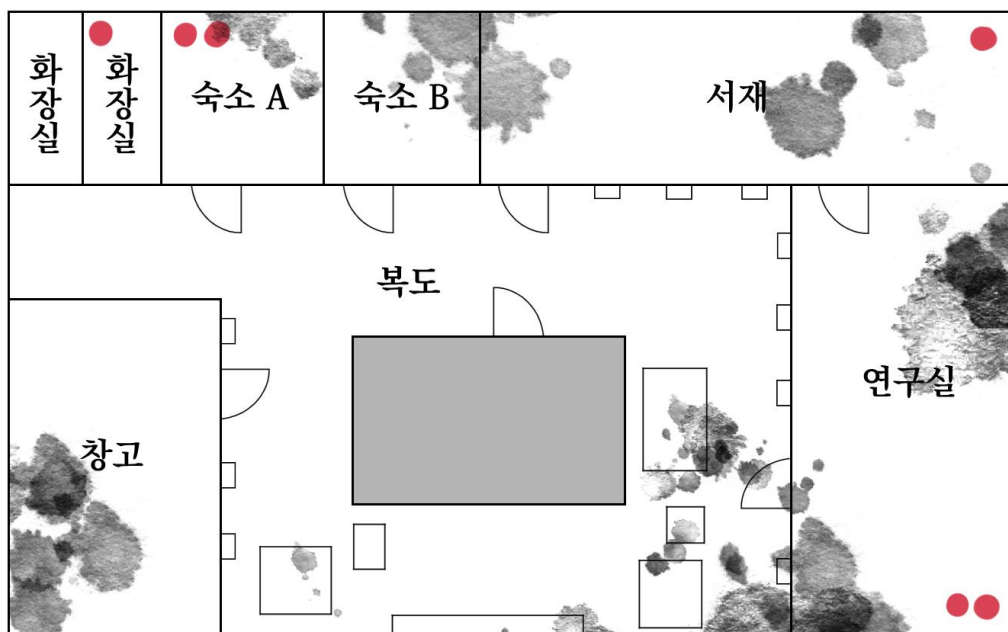
이 두 표식을 지우고 망가뜨리기 위해서는 지하 1층 사무실의 철제 사다리가 필요합니다. 보호 마법진은 인주로 망가뜨릴 수 있으며, 슈브 니구라스의 표식은 약을 뿌려 없앨 수 있습니다.

다음 맵의 붉은 표시는 슈브 니구라스의 표식이 각 공간에 몇 개 있는지를 표시한 것입니다. 표식은 탐사자가 찾는 곳 중 적당한 곳에서 발견할 수 있게 해주세요. 제일 이성이 낮은 탐사자를 제외한 탐사자는 <정신력> 판정에 실패해야 표식을 볼 수 있습니다. 예를 들어 서재에서는 책 중 하나에서 표식을 발견할 수 있다거나, 창고에서 철제 사다리를 사용하거나 <오르기> 판정으로 선반 위에 올라가서 선반 가장 위에 생긴 표식을 발견할 수 있을 것입니다. 탐사자가 모든 표식을 다 찾지 않더라도 문제는 없습니다.

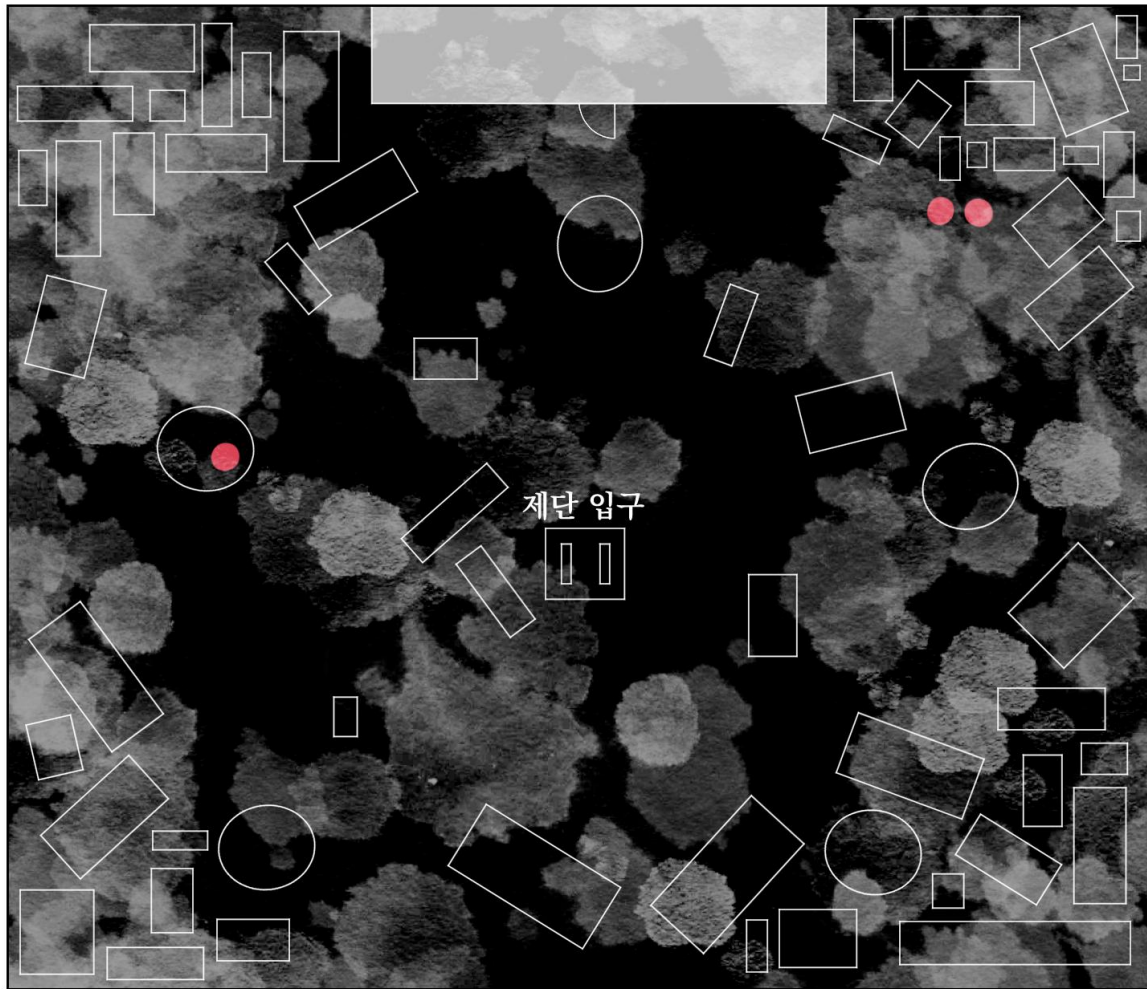
지하 1층



지하 2층



지하 3층



제단

제단에 들어가기 전 환각차단제를 눈과 귀에 발라야 합니다. 환각차단제를 바르지 않은 상태에서 제단에 진입하면 진입 즉시 저주를 이기지 못하고 자아가 붕괴되어, **END3**입니다. 제단에 들어간 순간부터 타임어택이며, 저주에 저항하는 한계 즉 제한시간은 오프라인 플레이어의 경우 리얼타임 10분, 온라인 플레이어의 경우 리얼타임 30분으로 제한합니다. 만일 환각차단제를 눈과 귀 중 하나만 발랐다면 원래 제한시간의 1/2입니다.

돌로 된 해치를 열고, 사다리를 타고 내려오면 이제 악취로 숨이 턱턱 막혀옵니다. 이 좁은 방이 검은 찌꺼기에 담겼다 빼내진 것처럼 온통 새까맣고, 모든 벽에 '이것이 신의 뜻이다.'라는 빨간 글씨가 빼곡하게 써있습니다. 그리고 바닥 가득, 탐사자가 모를 수 없는 역오망성 표식이 그려져있습니다.

한 쪽 벽에는 제물과 의식용 물건을 놓을 제대가 있으며, 제대 너머로 긴 복도로 이어지는 격자 철문이 보입니다. 철문 밖에서 이 교회에 가득한 악취와는 비교할 수 없는 신선한 공기가 흘러들어오고 있습니다.

제단에 진입해서 출구를 마주한 순간 탐사자는 선택을 해야 할 것입니다. 환각에 못이겨 당장 탈출할 수도 있을 것이고, 조금 더 버티 이 건물에서 망할 저주를 완전히 몰아낼 수도 있을 것입니다. 이것에 대해 KP는 선택지를 제시하지 않고 탐사자가 스스로 찾도록 해야 합니다.

환각차단제를 바르는 것에 더해서 정화의식까지 온전히 시행하기를 선택했다면 정화의식 이벤트로 진행합니다. 만일 환각차단제를 바르기만 한 뒤 철문을 통해 탈출을 시도한다면 **END 2**입니다.

정화의식

정화의식은 아무리 아주 작은 부분이라 할지라도 아우터 갓인 슈브 니구라스의 일부분을 대상으로 하기 때문에 적지 않은 마력, 이성치를 소모하게 됩니다. 따라서 정화의식의 절차를 명확히 확인하는 시간을 가지게 합시다.

요약하자면 탐사자는 남은 환각차단제를 제단의 마지막 표식에 뿌려 없애고, 술자는 마력을 제공하는 다른 사람들과 정화 기도문을 외우며 제대 위에 자신의 피로 오망성을 그려야 합니다. 이 과정에서 체력이 2 소모됩니다.

시나리오에서 주어진 다양한 단서에 충실하게 정화의식을 실시할 때 탐사자가 받을 수 있는 판정 보너스가 존재합니다.

1. 정화의식을 시작하기 전 탐사자가 확인하고 지운 슈브 니구라스의 표식의 갯수를 점검합니다. 14개 중 절반 이상을 지웠다면 <정신력> 대항 판정에 전원 보너스 주사위 한 개를 받습니다. 절반 미만인 경우 보너스 없이 진행됩니다.
2. 검은 찌꺼기와 관련된 물건들을 불태웠다면, <정신력> 대항 판정에 전원 보너스 주사위를 한 개 더 받습니다. 모두 불태우지 않아도 불태우는 액션이 들어갔다면 주도록 합시다.
3. 가장 이성치의 손실이 적은 탐사자가 술자가 되어 피를 내기로 했다면, 성공 확률은 추가 마력 3점마다 10%씩 오릅니다.

3 엔딩

<엔딩 분기>

환각차단제로 스스로를 보호하는 동시에 정화의식을 완료하고 탈출했다면 **END 1**

환각차단제로 각자만 보호하여 탈출했다면 **END 2**

시간 내에 저주를 정화하지 못한 경우/환각차단제를 바르지 않고 제단에 진입한 경우/탐사 도중 이성치가 0이 된 경우 바로 **END 3**

END 1. 눈을 가리는 자들

주문을 모두 외우는 순간 탐사자는 모두 어쩔함을 느끼고 시야가 흐려집니다. 이후 얼마나 시간이 지났을까, 탐사자가 정신을 차려보면 탐사자는 모두 정신을 잃고 바닥에 쓰러져 있었습니다. 주위를 둘러보면 그렇게 탐사자를 괴롭혔던 악취도, 환각도, 제단을 가득 채웠던 검은 찌꺼기도 사라져있습니다. 숨이 턱턱 막힐 정도의 악취도 한결 가셨습니다. 제단 뒤쪽의 격자 철문은 오래되어 쉽게 열리지는 않지만, 모두가 지금까지 그래왔듯 힘을 합쳐 열 수 있었습니다.

지하의 긴 복도 끝에는 사다리가 있습니다. 사다리를 타고 올라가 빗물받이 철망을 열어젖히면, 새벽의 찬 공기와 함께 익숙한 뒷산의 풍경이 탐사자를 맞이합니다. 성혜 상가로 들어왔는데, 도시 반대편인 뒷산에서 나오다니. 누구에게 말해도 믿어주지 않을 것입니다. 하늘은 어느새 밝아옵니다. 탐사자는 자 교회에서 보았던 것을 똑똑히 기억할 것입니다.

정화의식은 성공했습니다. 탐사자는 신의 편린이나마 세상에서 지울 수 있었습니다. 그 과정에서 의심을 하고, 갈등도 빚고, 몇 명은 큰 부상을 입거나 미치거나 죽었을지도 모르지만 결과적으로는 작게나마 승리를 거뒀습니다.

하지만 도시에는 여전히 악취가 감돕니다. 건물에서 보았던 계획들, 광기에 찬 글들, 그리고 그 날 마주친 괴물... 그것들은 탐사자의 머리를 떠나지 않습니다. 그 많은 고초를 겪었지만, 아직 이 일은 끝나지 않았다는 것을 탐사자는 직감합니다. 탐사자는 이제 어떻게 해야 할까요.

지금 당장 선택할만한 힘은 남아있지 않을 것입니다. 지금은 작은 승리를 자축하며 휴식을 누립시다. 상처를 회복하고, 마음을 다잡고, 이 상황을 견뎌낸 모두와 함께 모여앉아 따뜻한 차라도 마실까요.

경찰에 신고해서 자초지종을 설명하기로 하면, 이에 대해서 현장 조사가 이루어질 것입니다. 장난전화로 의심받은 전적이 있다면 이에 대해 추궁받을 수도 있을 것입니다. 하지만 워낙 이해할 수 없는 일들이기에 경찰도 의아해하고, 외부에는 전혀 알려지지 않고 2부 전까지 경찰에게 특별히 연락이 오지는 않습니다.

병원에서 통원치료를 받으며 신경안정제 등을 처방받아 회복할 수 있습니다. 그와 관련해서는 룰북을 참조해주세요. 다음 사건까지는 1달 남짓의 시간이 있습니다.

시나리오를 클리어했다. 마력 5, 체력 5 회복(초기치를 초과할 수는 없습니다.), 이성 1d3 회복

건물의 정체를 알아내 정화의식을 통해 저주를 풀어냈다. 이성 2d5 회복

END 2. 생존자, 도망자

제단 뒤쪽의 격자 철문은 오래되어 쉽게 열리지는 않습니다. 근력 80과의 <근력> 대항입니다만, 모두가 힘을 합쳐 연다면 힘겹게 열 수 있습니다. 탐사자는 악효가 점점 떨어지며 거세지는 환각을 애써 무시하고 철문을 통해 긴 복도로 뛰쳐나갑니다.

지하의 긴 복도 끝에는 사다리가 있습니다. 사다리를 타고 올라가 빗물받이 철망을 열어젖히면, 새벽의 찬 공기와 함께 익숙한 뒷산의 풍경이 탐사자를 맞이합니다. 성혜 상가로 들어왔는데, 도시 반대편인 뒷산에서 나오다니. 누구에게 말해도 믿어주지 않을 것입니다. 하늘은 어느새 밝아옵니다. 탐사자는 저 교회에서 보았던 것을 똑똑히 기억할 것입니다.

탐사자는 무사히 탈출했지만, 건물에 갇든 저주는 계속 남아있을 것입니다. 하지만 살아남기 위해서는 어쩔 수 없는 일이었습니다. 저 건물은 계속해서 버려져있을 것이고, 적어도 탐사자가 저 건물로 돌아갈 일은 없을 것입니다.

하지만 도시에는 여전히 악취가 감돕니다. 건물에서 보았던 계획들, 광기에 찬 글들, 그리고 그 날 마주친 괴물... 그것들은 탐사자의 머리를 떠나지 않습니다. 그 많은 고초를 겪었지만, 아직 이 일은 끝나지 않았다는 것을 탐사자는 직감합니다. 탐사자는 이제 어떻게 할까요.

일상으로 돌아가고서도 악취가 느껴질 때면 탐사자를 괴롭혔던 환각이 다시 떠오르는 것만 같습니다.

병원에서 통원치료를 받으며 신경안정제 등을 처방받아 회복할 수 있습니다. 그와 관련해서는 룰북을 참조해주세요. 다음 사건까지는 1달 남짓의 시간이 있습니다.

후일담으로 경찰에 신고하겠다는 탐사자가 있다면, 신고할 경우 교회를 수사하러 들어온 경찰관들이 탐사자들과 똑같은 일을 겪게 될 것임을 상기시켜 원만하면 그런 일이 없도록 합시다...

시나리오를 클리어했다. 마력 5, 체력 5 회복(초기치를 초과할 수는 없습니다.), 이성 1d3 회복

환각증상에 저항할 수 있는 약. 신경안정제보다 일시적으로 큰 효과가 있으며 이를 사용하겠다고 선언하면 1d5 회복

1, 2의 엔딩 분기 외의 부수조건에 따른 엔딩 보상이 있습니다.

전원 생존했다. 이성 1d5 회복(권지윤을 포함해서 전원 생존하는 조건입니다. 한 명이라도 무사히 돌아오지 못했다면 정신적으로 타격을 받을 것이기 때문입니다.)

갈등상황에 빠지지 않았거나, 빠졌다 하더라도 RP나 기능을 통해 해결했다. 이성 1d5 회복

엔딩까지 갈등상황을 해결하지 못했다. 탐사자들의 사이가 조금 나빠진다.

후속 시나리오에서 탐사자들끼리 의견 충돌이 생길 경우, 무조건 대인기능 판정을 성공시켜야 행동을 변화시킬 수 있습니다. RP만으로는 변화시킬 수 없습니다. 이에 더해 단독행동을 할 수도 있고, 사이가 나빠졌을 경우 할 수 있는 행동은 다 가능합니다. 이 부분은 플레이어들과 상의 후 결정해주세요.

END 3. 계시

저가 모든 자 곧 작은 자나 큰 자나 부자나 빈궁한 자나 자유한 자나 종들로 그 오른손에나 이마에 표를 받게 하고

누구든지 이 표를 가진 자 외에는 매매를 못하게 하니 이 표는 곧 짐승의 이름이나 그 이름의 수라

지혜가 여기 있으니 총명 있는 자는 그 짐승의 수를 세어 보라 그 수는 사람의 수니 육백 육십 육이니라

탐사자의 머리가 깨질듯이 아파오고, 눈이 콕콕 쏘시는 느낌이 듭니다. 눈이 너무 아파 탐사자는 손으로 비빌지도 모릅니다. 비볐다 땀 손에는 새까만 점액이 묻어납니다. 놀랄 틈도 없이 벽을 타고 검은 얼룩이 번집니다. 무엇인가가 탐사자 쪽으로 천천히, 다가오고 있습니다. 오래된 나무가 의지를 가지고 움직이는 듯한 둔탁하고 육중한 소리가 방을 울립니다. 이윽고 그것이 벽 속에서 스며 나오듯이 한 발을 내딛습니다.

..... 그것은 거대한 나무.... 아니, 염소입니다. 거대하고, 한없이 불경한, 검은 염소.... 점액이 흐르는 주둥이에서 그를 빼닮은 모독적인 새끼들이 끊임없이 기어 나옵니다. 그것들은 탐사자가 있는 이 공간을 가득히 채웁니다. 이건 과연 진짜일까요, 환각일까요? 탐사자로서는 이제 알 도리가 없습니다. 더이상 아니라고 말해줄 사람은 없습니다. 탐사자에게는 오직 끝없는 악몽만이 기다리고 있습니다. 탐사자들은 눈앞에 강렬한 끔찍한 짐승의 모습에 한 순간 황홀감을 느끼며, 자리에 주저앉아 두 손을 들어 경배하지 않을 수 없습니다. 터질 듯한 가슴을 주체할 수 없어 입이 벌어질 것입니다. 목구멍에서부터 스스로도 이해할 수 없는 짐승과도 같은 소리를 토해냅니다.

이아! 슈브 니구라스!

전원(혹은 일부) 로스트. 엔딩 보상 없음.

일부 로스트일 경우 다른 탐사자의 엔딩 묘사 이후 그 탐사자의 최후로 이 엔딩을 보여주세요. 저주를 견디지 못한 탐사자들은 영원한 광기에 사로잡힙니다. 다른 탐사자들의 눈에 이 엔딩을 맞이한 탐사자는 벽을 쳐다보고 이해할 수 없는 소리를 지르는 모습으로 보일 겁니다. 이 탐사자를 치료하려는 시도는 무의미합니다. 그는 환각 속에서 간교하기 이를 데 없는 염소 신을 만났으니까요.

END 4. 눈이 가려진 자

인터넷에 올라온 글을 믿고 따르는 것은 아무리 생각해도 바보 같은 짓입니다. 탐사자는 의심을 버리지 못하고 컴퓨터/핸드폰에서 창을 지워버립니다. 그 이후에도 탐사자가 괴물을 마주치는 일은 없었습니다. 조금은 무서웠던 해프닝이 잊혀질 즈음, 탐사자는 성산시에서 집단 실종 사건이 벌어졌다는 뉴스를 보게 됩니다. 서로 관련 없는 사람이 동시에 실종되었다고 합니다. 5년 전에 종종 일어났던 실종 사건과 연결된 것 아니냐는 의혹이 불거지고, 도시는 다시금 불안에 휩싸이겠죠. 탐사자는 희미하게 자신이 겪은 사건을 기억해내지만, 사건의 진실은 영원히 알 수 없을 겁니다. 축축하게 어두워진 하늘 아래, 소문은 무성해져만 갑니다.

탐사자 생환? 엔딩 보상 없음.

후기

다 쓰고 나니 예상보다 엄청난 분량이 되었지만 아마 실질적인 볼륨은 그렇게까지 크진 않을 것이라 생각합니다... 첫 시나리오인만큼 이래저래 부족한 점이 많지만 재미있게 플레이해주신다면 그것보다 기쁜 일은 없을 것입니다. 난이도, 플레이타임 제보를 포함한 시나리오에 관한 문의는 자유롭게 해주세요.