

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.



盡人事 待天命

진인사대천명

CALL OF CTHULHU 7TH EDITION
FANMADE SCENARIO
WRITTEN BY. 오도독덕덜덜
CARD BY. DESIGNMOZZI

일을 꾸미는 건 사람이나,
이루는 건 하늘입니다.
그러니 부름에 답해 들어갑시다.
- 떠나왔던 우리의 신에게로.

(세션카드 커미션: 모찌 커미션 / @designmozzi)

[시나리오 개요]

일을 꾸미는 건 사람이나, 이루는 건 하늘입니다.

그러니 부름에 답해 돌아갑시다.

-떠나왔던 우리의 신에게로.

[시나리오 정보]

- 약칭은 [진사천], 또는 [진인명]입니다.
- 형식: 다인, 레일로드(일부 샌드박스형)
- 플레이 인원: 3명~5명
- 장르: 호러, 추리
- 플레이 타임: 오프라인 기준 4시간(RP 시간에 따라 상이)
- 난이도: 키퍼링 ★★★★★ / 플레이 ★★★★★
(NPC와의 대화가 있습니다. 일부 추리가 필요한 부분이 있습니다.)
- 권장/추천 기능: 관찰/듣기/자료조사, 정신력(이성 감소가 맞습니다), 의료
- 추천 관계: 딱히 없음.
- 배경: 현대 대한민국을 상정하였으나 개변 가능합니다.
- **Trigger Warning:** 상해, 텍스트 고어(신체 훼손), 사망, 살인, 사이비 종교, 인신공양, 실종
- 모든 스토리 및 설정 개변 가능합니다. 개변된 시나리오 배포는 불가능합니다.
- 룰북 없는 키퍼링을 금합니다.
- 공계에서의 스포일러는 자제 부탁드립니다.
- 신화생물의 독자적인 해석이 있을 수 있습니다.
- 광기 및 로스트 가능성 : 有
- 이 시나리오에서 등장한 모든 이름, 인물, 사건들은 허구입니다. 실존하는 인물, 장소, 건물, 제품과는 일절 관련이 없습니다.

【공개 백스토리】

PC는 모두 같은 보육원 출신입니다. 그들은 15년 전 10살~14살이었습니다. 보육원을 관리하는 교단의 교주가 사망한 이후로 보육원은 폐쇄되며, PC들은 모두 뿔뿔이 흩어져 각자의 인생을 살아갑니다. 교주가 사망하기 전 보육원에서 한 명의 아이가 실종되는 사건이 있었습니다. 이 사실은 보육원에서 암암리에 퍼졌습니다.

15년 후, 그들은 모두 교단에서 날아온 편지를 받고 보육원이 있던 섬으로 향합니다.

보육원의 규모는 (1d3)×100명 정도입니다. 그렇기에 PC들은 친했을 수도, 이름 정도만 알았을 수도, 서로를 기억하지 못했을 수도 있습니다. PC 간 합의를 통해 정해주세요. (보육원에서의 서사를 풍부하게 쌓는다면 재밌을 것 같습니다)

보육원에 온 이유 또한 다양합니다. 사이비 종교의 교단이기에 부모들이 신앙심 때문에 제 손으로 아이를 두고 갔을 수도 있습니다. 물론 정말 신원미상의 아이일 수도 있습니다. 어쩌면 신도가 죽고 그 아이를 거둔 걸지도요.

보육원을 떠난 이후에 어떻게 살았는지는 백스토리에 기반하여 자유롭게 정해주시면 됩니다. 다만, 보육원 밖에서의 PC 간 친밀도는 ‘몇 년에 한 번씩 안부를 전했다’ 정도까지만 가능합니다.

【공개 설정】

성결교

한때 PC들이 속해 있던 보육원을 설립한 교단입니다. 교주의 이름은 경신. ‘신에게 기도하여 원하는 일을 이루어 낸다.’라는 교리를 가지고 있지만, 실상은 사이비 종교입니다. 대한민국 XX도 XX군 XX 면에 속한 외딴 섬에 자리 잡고 있었습니다. 신자들을 모음과 동시에 보육원을 운영하여 해당 지역에서는 나름 잘 알려진 교단이었습니다. 15년 전, 교주인 경신이 사망하면서 교단은 와해되었습니다.

성결 보육원

성결교에서 설립한 보육원입니다. 원장 또한 교주인 경신입니다. 신원 미상인 아이들을 받아 19살까지 보호합니다. 매일 성결교에 대한 교리 수업을 진행합니다. 성결 보육원은 풍족한 편으로, 아이들은 많은 지원을 받고 자라날 수 있었습니다. 성인이 된 아이들은 대부분 교단에 남아 관련 일에 종사합니다. 교주의 사망 직전, 보육원 소속 아이가 한 명 실종되었습니다.

성결의 자녀들

교주인 경신의 아이들입니다. 15년 전 당시 6명이 있었는데, 전부 배다른 남매입니다. 교단에서 자라며 교주의 일을 돕는 역할이었습니다. (해당 설정은 PC에게 적용할 수 없습니다)

【아래로 시나리오 진상이 이어집니다.】

[진상]

아, 어쩌다 일이 이렇게 되었을까요. 아버지의 시체를 눈앞에 둔 성결의 자녀들은 절망했습니다. ...분명 성결교는 경신이 만들어 낸 가짜 종교에 불과합니다. 신 따위 있을 리 없고, 그저 신도들에게 그럴듯한 말을 하면서 돈을 받아내면 그만이었죠.

그렇습니다. 성결과 그의 자녀들은 신을 믿지 않았습니다. 힘든 상황에 있는 사람들로부터 돈과 노동력을 뜯어내는 게 그들의 역할이었습니다. 뭐, 경신과는 달리 자녀들은 태어날 때부터 원치 않는 역할을 부여받았지만....

그들은 10년을 넘는 시간 동안 교리를 실천하고, 있지도 않은 누군가를 숭배하고, 규칙을 통해 광신적인 집단을 통제했습니다. 신도들은 텅 빈 교단을 바라보며 당신의 존재를 의심하지 않는다고 말했습니다. 빼놓아진 신앙과 광기로 가득 찬 섬. 이계의 존재가 그곳에 관심을 가지게 된 것도 당연한 일일지 모릅니다.

형태 없는 권속(p.310)은 성결교가 위치한 섬 어딘가의 동굴에 자리를 잡고 있었습니다. 인간들의 갈망과 믿음이 끊임없이 받아들이고 있던 그것은, 몇 번이고 제 형태를 바꾸다가.... 끝내 신과 비슷한 무언가로 변합니다. 그 이유는 모르겠습니다. 자신이 맹목적으로 따라 온 위대한 것과 같은 존재가 되고 싶었을지도요. 하지만 그것의 역할은 어디까지나 권속. 제 몸을 비틀어봤자 겨우 불완전한 신에 달을 뿐이었습니다. 그렇게 그 섬에는 만들어진 신이 존재하게 됩니다.

인간의 욕망을 위해 만들어낸 교단이 마침내 진짜 신을 불러들이고 만 것입니다. 만들어진 신은 신앙심과 욕망을 갈망했습니다. 그리고 그것들을 하나로 모아 온 사람은 바로.... 당연하게도 경신이었습니다. 가짜 신은 그들로부터 신앙심을 빼앗고 싶어 했습니다. 그렇게 경신과 그 자녀들은 도저히 떼어낼 수 없는 신의 저주를 받게 됩니다. 신은 불완전합니다. 믿음만이 그것을 강하게 만드는 원동력이지요.

경신은 죽기 전 제 저주를 다른 이에게 떠넘기려고 시도 합니다. 보육원에서도 특히 신앙심이 깊었던 아이에게 신의 관심을 돌려보려고 했지요. ...그러나 어렸을 때부터 교리 수업을 받아 온 아이는 경신만큼의 욕망을 가지지 않았습니다. 아이는 그 과정에서 죽고 맙니다. 의식의 실패 때문인지 만들어진 신이 경신의 목숨을 앗아갑니다. 이때 아이의 납치를 도운 사람이 경인과 경명입니다. 경신이 자녀 중 가장 힘이 강한 경인과 머리가 비상한 경명을 불러 명령했기 때문입니다.

그의 자녀 중 가장 영민하고, 또 잔혹한 경명은 알아차립니다. 이대로라면 자신들도 죽음을 피할 수 없다는 사실ைய요. 이미 신의 존재를 확인해 버린 이상, 그들이 제 의지로 신을 믿지 않을 수는 없었으니까요.

“몇 년 뒤에 그들을 불러들여라.”

경신은 죽기 전 그의 자녀들을 위해 유언을 남겼습니다. 그의 계획은 꽤 번거롭고, 잔인하고, 또 실행하기 어려웠지만.... 성공만 한다면 그들이 살아남을 수 있었습니다. 보육원의 아이들이 사회로 나가 자신만의

욕망과 괴로움을 가지게 될 때쯤, 보육원으로 다시 불러들이자는 작전이었죠. 그전까지 저주가 사라진다면 더욱 좋겠지만요.

만들어진 신의 저주로 성결의 자녀 중 세 명이 죽었을 때, 경명은 자신만의 또 다른 방책을 만들고 있었습니다. 원래는 보육원의 아이들을 불러들인 후 가짜 신 소동을 벌여 신앙심을 끌어낼 계획이었습니다. 그러나 경명에게 그런 아이들 장난 같은 행동은 의미가 없었습니다. 신의 처단으로 가장하여 자신의 형제들을 죽인다. 그걸 통해 신의 존재를 확실시하며 제 안전을 꾀하려는 게 경명의 진짜 목적이었습니다. 그 대상이 **PC**들이었고요.

1. 보육원 출신 아이들을 **15년** 뒤 불러들인다. 특히, 반드시 이곳으로 올 만한 욕망을 가진 자들을 찾는다.
2. 형제들과 함께 신이 있다는 가짜 증거를 만들며 그들에게 신이 있다는 생각을 심어 준다.
3. 기회를 노려 형제들을 죽인다. 이때, 불가능 범죄처럼 보이게 하여 신의 소행으로 속인다.
4. 신을 믿게 된 **PC**들을 저주의 대상으로 만들어 스스로는 살아남는다.

...위와 같은 계획을 위해 경명은 여러 방면으로 **PC**들의 행적을 쫓아 옵니다. 무려 **15년** 동안이네요. 경신이 남겨 둔 재산 덕분에 가능한 일이었습니다. 그 후 **PC**들에게 초대장을 보냅니다. **PC**가 아닌 다른 후보들에게도 초대장을 보냈지만, 이에 응답한 건 반드시 올 이유가 있는 **PC**들만이었습니다.

경명은 간과했던 겁니다. **PC**들이 계속해서 신에 대한 믿음을 키워나가게 하고, 마침내 제 형제까지 바쳐버린 행위가 신을 더욱 강하게 만들 거라는 사실어요.

PC들은 자신의 신을 부정해야만 합니다. 그렇지 않으면 만들어진 신이 당신의 부름에 답하고 말 겁니다.

탐사자 백스토리

아래 백스토리 5개를 PC의 수에 맞게 랜덤으로 정해주시면 됩니다. 인원수에 따라 원하는 PC 상을 골라주시되, 4번은 반드시 포함되어야 합니다. (인원이 4명 이하라면 PC들의 설정을 합쳐서 배부해도 됩니다)

PC 1.

당신은 형사(또는 기자, 탐정 등)가 되었습니다. 당신은 교단의 편지를 받은 후, 15년 전 일어난 실종 사건의 진실, 또는 사이비 교단의 정체를 찾기 위해 섬으로 돌아왔습니다. 그 이유는 자유롭게 정해도 됩니다. 승진, 정의감, 기타 등등....

당신에게는 반드시 이루고 싶은 소원이 하나 있습니다. 이를 정해서 gm에게 알려주세요.

PC 2.

당신은 15년 전 실종된 아이와 친했습니다. (또는 그를 좋아했거나 가족 같은 관계였습니다) 성인이 되고서도 그를 계속 찾던 당신은, 그의 행방을 발견할 수 있을지도 모른다는 마음에 섬으로 돌아왔습니다. 당신에게는 반드시 이루고 싶은 소원이 하나 있습니다. 이를 정해서 gm에게 알려주세요.

만약 PC1이 '실종된 아이와 친했다'를 이유로 대거나, PC2가 '실종된 친구를 찾기 위해 경찰이 되었다'는 설정을 정한다면, 두 PL에게 이 정보를 공유해 주셔야 합니다.

PC 3.

당신은 크고 작은 범죄를 저질렀거나 빗에 쫓기고 있습니다. 15년 전 교단의 위치가 외딴섬임을 떠올리고 현실에서 도피하기 위해 섬으로 돌아왔습니다.

당신에게는 반드시 이루고 싶은 소원이 하나 있습니다. 이를 정해서 gm에게 알려주세요.

PC 4.

당신은 성인으로 자라났지만, 당신의 마음은 아직 사이비 종교에서 벗어나지 못했습니다. 여전히 신에 대한 믿음을 가진 채로 그의 부름에 답하기 위해 섬으로 돌아왔습니다. (꼭 내내 종교에 빠져 있지 않아도 됩니다. 벗어났다가 힘들어서 잠시 기댔다고 정해도 상관없습니다)

당신에게는 반드시 이루고 싶은 소원이 하나 있습니다. 이를 정해서 gm에게 알려주세요.

PC 5.

당신은 성공한 사업가(가수 등 다른 직업도 가능)입니다. 어렸을 때의 추억을 다시 떠올리며, 과거의 친구들을 만나고자 교단으로 돌아왔습니다. 사전 조율 중 많은 PC와 '과거에 친하게 지낸 것'으로 정해 주면 좋습니다. 당신은 보육원에서 지내던 이들을 찾아보았고, 그 결과 PC (1d4)의 상황(백스토리)을 대략적이거나 알고 있습니다.

당신에게는 반드시 이루고 싶은 소원이 하나 있습니다. 이를 정해서 gm에게 알려주세요.

(예를 들어 **PC5**가 **PC1**의 상황을 안다면, 경찰이나 탐정, 그쪽 관련 일을 하고 있다는 사실 정도만 전해받습니다. 즉, 다른 **PC**가 캐릭터 설정을 정하기 전에도 알려줄 수 있도록 개괄적인 백스토리만 전달하면 됩니다)

만들어진 신

이야기의 초반, **NPC**들은 **PC**로 하여금 신을 믿도록 하고자 여러 일을 일으킵니다. 그러나 **NPC** 경진이 사망한 이후부터는 만들어진 신이 등장하며 이상 현상들을 만들어냅니다. 해당 현상들에 **NPC**의 개입이 없다는 사실은 심리학 판정을 제시하여 성공하면 알 수 있습니다.

만들어진 신은 기본적으로 섬 안에서 영향을 미칠 수 있습니다만.... 그것은 초반에는 자신을 믿는 자에게만 영향을 미칠 수 있습니다. 이는 성결의 자녀들과 약하지만 **PC4**가 해당됩니다.

NPC 경진의 사망 또한 만들어진 신의 소행입니다. 이야기가 후반부로 갈수록 신의 영향력이 강해집니다. 사람과 신의 차이를 두어가며 지문을 출력해 주시면 몰입에 도움이 될 겁니다.

NPC

언급되지 않은 정보는 자유롭게 정해주시면 됩니다.

성결의 자녀들

3명이 죽고 3명만이 남아있습니다.

경진(31세)

근력 45 건강 50 크기 55 민첩성 50 외모 75 지능 60 정신력 70 교육 60

매혹 70 심리학 50 손놀림 50 오컬트 60

현재 이성은 60입니다.

여유로운 말투와 태도를 가진 여성입니다. 남아 있는 성결의 자녀들 중 최연장자입니다. 가끔은 어딘가 기묘한 태도를 취합니다. **PC**들을 가장 먼저 반겨주며, 보육원에서의 생활을 주도하는 인물이기도 합니다. 2일 차 새벽, 경명에게 살해당합니다.

(**PC**들과의 대화에서) 신에 대한 태도 : 경애, 존경, 사랑

경인(31세)

근력 75 건강 60 크기 60 민첩성 70 외모 75 지능 55 정신력 60 교육 60

근접 전투 55 심리학 55 응급처치 60 전기수리 60

현재 이성은 50입니다.

무뚝뚝하고 말수가 없는 남성입니다. 사실 만들어진 신이 두려워 말을 줄인 것에 가깝습니다. 보육원 내에서는 힘쓰는 일을 도맡아 했습니다. 3일 차 새벽, 만들어진 신에게 살해당합니다.

(PC들과의 대화에서) 신에 대한 태도 : 그다지 좋아하지 않음, 그러나 믿기는 함

경명(30세)

근력 60 건강 60 크기 60 민첩성 60 외모 80 지능 75 정신력 80 교육 60

말재주 75 심리학 75 오컬트 80

현재 이성은 70입니다.

활발하고 발랄한 태도의 여성입니다. 성결의 자녀들 중에서는 막내입니다. 자신이 살아남기 위해서 형제들을 죽일 수 있는 성격의 보유자입니다.

(PC들과의 대화에서) 신에 대한 태도 : 확실히 믿고 있음, 나름 긍정적임

공통적인 행동 방식

그들은 모두 제 죽음을 두려워합니다. 살아남기 위해서 PC들을 대신 죽게 하려고 그들을 불러 모았습니다. 그들의 제1 목표는, PC들이 신을 믿도록 하는 것입니다.

실종된 아이

정윤민 (성별 무관)

PC2와 같은 나이였습니다. 발랄한 성격입니다. 늘 비행기 모양 열쇠고리를 가지고 다녔습니다. 해당 정보는 PC2에게 전달해 주세요.

【조사 파트】

보육원 내부 및 외부를 조사하는 구간입니다. **ctrl+F+**-'장소'를 입력하여 원하는 장소를 검색할 수 있습니다.

-교실

어릴 때 보육원에서는 자체적으로 수업을 하곤 했습니다. 주로 이 교실에서 수업을 들었었죠.
어두침침한 교실을 자세히 보기 위해 불을 켜면....

평!

천장에 매달린 전구가 산산조각이 납니다. 전원 민첩 판정. 실패한 **PC**는 전구 조각에 맞아 다칩니다.
체력 **1** 감소.

불이 켜진 교실을 살펴보면 책상과 칠판이 눈에 들어옵니다.

책상

먼지가 쌓인 책상입니다. 이곳은 자주 청소를 한 것 같지 않아요. 서랍 속을 살펴보거나 관찰력 판정 성공 시, 아래와 같은 쪽지를 발견합니다.

윤민이가 신앙심이 제일 깊대. 어제 복도를 걷다가 들었어.

신앙심이 뭐야?

...됐다. 수업 들어.

PC들끼리 자신의 추억을 되살리는 말을 해도 좋겠습니다.

칠판

먼지에 뒤덮여 있습니다. 무언가 낙서가 되어 있는 것도 같지만.... 잘 보이지 않네요.

전구를 확인한다

전기 수리 판정 성공 시, 누군가가 스위치를 켜면 전구가 터지도록 작업해 놨다는 사실을 알게 됩니다.

경인이 작업해 둔 장치입니다.

-기도실

15년 전 매일 같이 드나들었던 기도실입니다. 고요한 공기가 여러분을 반깁니다. 한가운데에는 제단과 향로가 있습니다.

제단

기묘한 무늬가 새겨진 제단입니다. 가운데에 향로가 놓여 있습니다.

향로

제단과 비슷한 무늬가 새겨져 있습니다. 부드러운 흙 같은 것이 안을 가득 채우고 있습니다. 원가를 꽃으면 쉽게 꽃힐 수 있겠습니다.

경진이 사망한 후라면, 경진의 시체가 한쪽에 놓여 있습니다. 그 앞에는 경명이 무릎을 꿇고 앉아 있습니다.

경진의 시체

하얀 천으로 덮여 있습니다. 서늘한 기온 때문인지 심하게 부패하지는 않았습니다. 천을 들쳐 보면 눈을 감은 시신을 보게 됩니다. 정신력 판정 실패 시, 순간 죽은 경진이 눈을 뜬 것 같다고 생각합니다. 이성 판정(0/1).

경명

무릎을 꿇은 채 눈을 감고 있습니다. 양손을 모으고 기도하는 듯 작은 말을 중얼거립니다. 얼굴을 살펴보면.... 눈물을 흘리고 있네요.

-응접실

검은 가죽으로 덮인 소파와 유리 책상이 놓여 있습니다.

유리 책상을 확인할 경우, 책상의 작은 틈새에서 쪽지를 발견합니다.

“XX월 XX일.”

...그들이 이 섬에 도착한 날이네요.

경진이 죽은 이후라면, 방을 전부 살펴본 후 관찰력 판정. 성공 시, 한쪽 구석에서 까만 형체가 꿈틀거리는 것을 발견합니다. 이성 판정(0/1).

-주방

싱크대와 냉장고가 있는 평범한 주방입니다.

싱크대

식칼 몇 개가 놓여 있습니다. 자세히 살펴보면, 식칼 보관대 중 하나가 비어 있습니다.

취의 목을 자르기 위해 식칼을 가져갔습니다.

냉장고

신선한 식품들이 가득 차 있네요. 며칠 정도는 배 굶지 않고 지낼 수 있겠습니다.

-식당

경진이 죽기 전

고풍스러운 분위기의 식당입니다. 매일 이곳에 모여 친구들과 함께 밥을 먹었던 기억이 떠오릅니다.

먹기 전 기도를 하고는 했죠. 즐거운 나날이었어요. 그때는 아무것도 몰랐지만....

대리석으로 된 식탁이 놓여 있습니다. 몇 명이 달라붙어도 옮기기는 힘들어 보이네요. 천장에는 대들보가 보입니다. 낡은 건물이라 그런 걸까요?

경진이 죽은 후

식당 안에는 경진의 시체가 보이지 않습니다. 대신 의자에 경인이 두 손을 모으고 앉아 있습니다.

경인이 죽은 후에는 대화를 나눌 수 없습니다.

경인

그에게 말을 건네면, 내키지 않는 말투로 대답합니다. 경진의 시신은 기도실에 옮겨뒀다고 말합니다.

-서재

책으로 가득 찬 서재입니다. 어린아이가 읽을 법한 동화책에서부터, 제목만 봐도 이해하기 어려운 고서까지.... 다양한 서적들이 벽을 가득 메우고 있습니다. 어렸을 때 이곳은 출입할 수 없는 공간이었습니다. 필요한 책이 있으면 성결의 자녀들에게 부탁하고는 했었죠.

지금도 나름대로 관리가 잘 되어 있는지, 약간의 먼지는 있지만 그렇게 방치된 느낌은 아닙니다. 자료조사 판정 후, 성공 여부에 관계 없이 표지 없는 책을 하나 발견합니다.

표지 없는 책

낡은 책입니다. 의미를 알 수 없는 의식들이 잔뜩 적혀 있습니다. 사람들의 마음을 돌릴 수 있는 주술, 행운을 높이는 주술.... 오컬트 판정 성공 시, 이 의식 중 몇 개는 알고 있는 것들입니다. 약하게나마 실제로 효과가 있다고 들었습니다. 하나의 페이지가 접혀 있습니다.

‘인간의 이치를 벗어난 존재를 마주했을 때’

당신이 있는 차원 너머의 존재-말하자면 신이다-를 마주하게 된다면, 그것에게 당신이 할 수 있는 일은 많지 않을 것이다.

당신이 할 수 있는 일은 두 가지다.

그저 그것이 지나가기를 바라며 눈을 감고 있거나....

주술적 힘이 담긴 단검으로 신을 긍정하거나.

신의 문양을 새긴 물건에 검을 꽂는 것은 그 자체로 신앙의 의미이다.

자신의 피와 살을 그에게 바치겠다는 의식을 뜻한다.

하지만 주의하라.

날의 방향을 반대로 잡을 경우, 의식은 정반대의 의미를 가진다.

차원 너머의 존재를 부정하고 그를 원래 있던 곳으로 쫓아내겠다는 의지.

그게 어떤 결과를 불러일으킬지 예상하는 바는 없다.

그러나 어느 선택을 하든 당신이 이치 밖에서 살아남을 수 있기를 바란다.

뜻을 알 수 없는 의식입니다. 인간의 이치를 벗어난 존재.... 신이 돌아온다고 성결의 자녀들이 한 이야기가 떠오릅니다. 글쎄요. 그게 사실일지는 아무도 모르겠죠.

-아이들의 방

자신들이 사용하지 않는 다른 아이들의 방을 살펴본다면 관찰력 판정.

성공

PC들이 묵고 있는 방과 같은 구조의 방입니다. 마찬가지로 침대, 책상, 창문이 있습니다만... 별다른 특징은 없어 보입니다. 그런데 그때, 밖으로 나가려던 중 책상과 바닥의 틈에서 작은 열쇠고리를 발견합니다. 빨간 비행기 모양 열쇠고리입니다.

실패

PC들이 묵고 있는 방과 같은 구조의 방입니다. 마찬가지로 침대, 책상, 창문이 있습니다만... 별다른 특징은 없어 보입니다.

경진이 죽은 후라면, 창문에 비친 자신의 인영이 순간 웃은 것 같다는 생각이 듭니다.

경진과 경인이 죽은 후라면, 일순간 날카로운 이명을 듣습니다. 잠시 눈을 감았다 뜨면.... 창문에 금이 가 있는 걸 확인합니다.

-2층 창고

낡은 창고입니다. 잡동사니가 여기저기 널려 있습니다. 한쪽에 작은 창문이 있고, 벽에는 여러 도구가 놓여 있습니다. 사다리과 망치, 톱, 가지치기 가위 등.... 집을 유지보수 할 때 쓰는 도구들입니다.

물건들을 자세히 살펴본다면 관찰력 판정.

성공

최근에는 이 물건들을 잘 사용하지 않은 것인지 먼지가 쌓여 있습니다. 그런데, 가지치기 가위는 잘 닦여 있군요. 최근에 사용한 걸까요?

실패

최근에는 이 물건들을 잘 사용하지 않은 것인지 먼지가 쌓여 있습니다.

경진을 죽일 때 트릭에 사용한 도구입니다.

창문

다른 방에 비해 작게 나 있는 창문입니다. 가까이 다가간다면 관찰력 판정.

성공

창문으로 희미하게 들어오는 빛을 바라보며 다가가던 PC는 문득 바닥을 바라봅니다. 무언가를 걸어찰 뻔했어요. 허리를 숙여 무엇이었는지 바라보면 쥐의 사체가 여러 개 보입니다. 전부 목이 잘려져 있습니다. 게다가.... 강한 힘으로 쥐어짠 듯, **시체는 이상한 모양으로 찢그러져 있습니다.** 이성 판정(0/1d2).

실패

과직. 창문으로 희미하게 들어오는 빛을 바라보며 다가가던 PC는 무심코 바닥에 떨어진 무언가를 밟습니다. 허리를 숙여 무엇이었는지 바라보면 쥐의 사체가 여러 개 보입니다. 전부 목이 잘려져 있습니다. 게다가.... 강한 힘으로 쥐어짠 듯, **시체는 이상한 모양으로 찢그러져 있습니다.** 이성 판정(0/1d2).

첫째 날 밤 PC들의 방에 피를 흘려보내기 위해 구한 시체입니다.

-경진의 방

달각. 열쇠를 꽂아 넣자 문은 손쉽게 열립니다. 안으로 들어서니 방은 마구잡이로 헤집어져 있습니다. 한쪽 벽에 넘어져 있는 의자, 필기도구를 완전히 덮어 버린 책상, 바닥에 널브러진 종이조각, 침대가 보입니다.

의자

다리 한쪽이 부러져 있습니다. 화가 나서 집어던진 것 같습니다. 늘 여유로운 태도였던 것 같은데, 실제로는 아니었던 걸까요?

책상

책상 위에는 머그잔이 놓여 있습니다. 서랍을 열어봐도 되겠습니다.

- 머그잔

다 식은 차가 반쯤 차 있습니다. 만약 그 차를 마신다는 선택을 한다면.... 차를 마신 PC는 잠시 후 정신을 잃고 쓰러집니다. 다른 PC가 민첩 판정 등으로 부족하지 않을 경우 바닥에 넘어져 체력이 1 감소합니다. 쓰러진 PC는 30분 정도 후 눈을 뜹니다. 머리가 어지럽네요.

경명이 경진을 죽일 때, 그를 재우기 위해 사용한 수면제가 들어 있습니다.

- 서랍

잠금장치가 없는 서랍을 열어봅니다. 사진이 하나 들어 있습니다. 성결의 자녀들 6명과, 경신이 함께 찍은 사진입니다. 모두 웃고 있습니다. 한쪽에는 유리병에 액체가 담겨 있습니다. Heparin이라고 적혀 있네요. 의료 판정 성공 시, 혈액 응고를 막기 위한 약품이라는 사실을 알아냅니다.

PC들의 방에 피를 붓기 위해 사용한 약품입니다.

종이조각

바닥에 흩어진 종이들을 확인합니다. 일기를 찢어낸 것 같습니다. 총 3장입니다.

경진의 일기 1

15년 전 날짜가 적힌 일기입니다.

XXXX.XX.XX

아버지가 돌아가셨다. 각오하고 있던 일이다.

하지만 나는 싫어.

죽고 싶지 않아, 죽고 싶지 않다고.

XXXX.XX.XX

얼마 전 '정윤민'이라는 아이가 없어졌었다.

아버지의 죽음과 관련이 있는 건 아니겠지?

XXXX.XX.XX

경인이가 그 아이와 함께 걸어가는 걸 본 신도가 있다.

...아니지?

경진의 일기 2

몇 년 전 날짜가 적힌 일기입니다.

XXXX.XX.XX

5명이 건물 여러 개를 관리하려니 쉽지 않다.

아무래도 사용하지 않는 건물은 폐쇄하는 편이 좋겠다.

XXXX.XX.XX

경천이 죽었다.

‘지붕 위에 기어 올라갔다가’ 추락했다고 한다.

3층에 올라가면 창문도 내다보지 않는 아이가.

XXXX.XX.XX

이젠 지쳤다.

아버지의 유언을 따르기로 했다.

미안합니다.

하지만 저는 정말 살고 싶은걸요.

경진의 일기 3

최근 날씨가 적힌 일기입니다.

XXXX.XX.XX

“신”이니 뭐니 지긋지긋하다. 신 따위 내가 믿지 않으면 존재하지도 않는 거야. 나는 그것을 부정하기로 했다. 나는 신으로부터 벗어나겠어.

XXXX.XX.XX

신이 창문을 두드린다. 내 방 앞에 와 있다. 잘못했어요. 잘못했어요. 다시는 당신을 부정하지 않을게요
그저 받아들일게요 죄송합니다죄송합니다죄송합니다

마구잡이로 그은 펜 자국이 남아 있습니다.

‘신을 부정하면 안 된다’라는 생각을 심어 주기 위해 경명이 대신 적은 일기입니다. 경진의 필체를
그럴싸하게 흉내 냈으나, 경진의 글과는 다르게 작은따옴표(“) 대신 큰따옴표(”)를 사용하고, 매
줄마다 줄 바꿈을 하지 않았습니다. 플레이어가 먼저 알아차리지 않는다면 알려주지 않는 편이
좋겠습니다.

감정 판정에 성공한다면, 필체가 꽤 비슷하지만 어딘가 미묘하게 다르다는 사실을 알아차립니다.

-3층 창고

사용하지 않는 듯한 창고입니다. 사방에 먼지가 휘날립니다. 발돋움할 때마다 바닥에서는 끼익하는 소리가 울려 퍼집니다. 문 옆에는 마른 장작이 쌓여 있습니다. 한쪽에는 커다랗고 두꺼운 천 조각이 구겨져 있네요.

관찰력 판정 성공 시, 한쪽 구석에서 양동이를 발견합니다. 자세히 살펴보면 피가 말라붙어 있습니다.

첫째 날 밤 PC들의 방에 피를 부을 때 사용한 양동이입니다. 즉, 첫날 밤 전에 창고를 확인했다면 그때는 아무것도 묻어 있지 않았습니니다.

창고를 둘러보고 있을 때 전원 듣기 판정. 성공 시 문 근처에서 작은 발소리를 듣습니다.

그때, 문득 문 쪽을 바라본 PC는.... 장작이 타오르고 있는 것을 발견합니다. 불은 뜨겁게 이글거리며 여러분을 가로막습니다. 마른나무에서 피어나는 연기가 자욱해지기 시작합니다. 분명 들어올 때는 아무 일도 없었는데 말이죠. 전원 정신력 판정. 실패 시 성결교의 신이 이단에게 벌을 주기 위해 불벼락을 던진다는 구절을 떠올립니다.

경명이 문틈으로 성냥을 던졌습니다.

자유 판정입니다. PC들은 불을 끄기 위해 여러 행동을 할 수 있습니다. 두꺼운 천을 덮어 산소를 차단해도 되고, 발로 밟아 불을 꺼도 됩니다. 어떤 판정이는 실패한 PC는 불꽃에 화상을 입어 체력이 1 감소합니다. 전원이 실패한다면, 커다란 양동이에 물을 담아 온 경명이 불을 끕니다.

겁을 주기 위해 저지른 일일 뿐, 그들을 죽일 목적은 아니기 때문입니다.

불이 꺼진 후 잣더미를 뒤져 본다면, 관찰력 판정 어려움 이상 성공 시 타다 남은 성냥 조각을 발견합니다.

-건물 외부

건물 밖으로 나와 주변을 살펴봅니다. 배가 내렸던 선착장으로 향해도 되고, 건물 뒤편을 살펴볼 수도 있습니다. 다른 건물들에 가면 오랫동안 사용하지 않았다는 사실 외에 밝힐 수 있는 건 없습니다.

선착장

...뭔가 이상합니다. PC들이 타러 왔던 배가 어디에도 보이지 않습니다. PC들은 당황스럽게 자신의 휴대폰을 쳐다봅니다. 전화는 여전히 불통입니다. 그러니까, 여러분은 이곳에 고립된 겁니다. 이성 판정(0/1).

이후 돌아가 성결의 자녀들에게 이 이야기를 하면, 며칠 후 식료품을 전하기 위한 배가 올 테니 걱정하지 말라고 합니다. 원래 전화도 잘 터지는데 최근 태풍이 몇 번 지나가며 잠깐 통신에 문제가 생긴 것 같다고 하네요.

건물 뒤편

백백한 나무로 뒤덮인 숲이 보입니다. 산속으로 들어가면 길을 찾을 수 없겠습니다. 주변을 잘 둘러보다 보면, 전원 관찰력 판정.

어려움 이상 성공

땅 어딘가에서 하얀 조각이 보입니다. 자세히 다가가 살펴보니 뿔조각입니다. 땅을 더 파 무엇이 있는지 확인하나요? 그렇다면 흙 속에 인간의 뼈가 마구잡이로 뒤섞여 있는 모습을 발견합니다. 이성 판정 **(0/1d2)**.

의료 판정 또는 생물학 판정 성공 시, 그 뼈는 성인이 아닌 어린아이의 것이라는 사실을 알 수 있습니다.

PC 1은 당시 실종 사건에서 정윤민의 시체가 발견되지 않았다는 걸 알고 있습니다. 지능 판정 성공 시 묻힌 뼈가 정윤민의 것이라고 추측합니다.

...뼈를 파내고 있던 PC는 그 밑에 신발 한 짝이 함께 파묻혀 있는 것을 발견합니다. 흙을 털어내고 신발에 적힌 이름을 확인하면.... 정윤민이라고 적혀 있습니다. PC 2, 이성 판정 **(0/1)**.

경신과 경명이 정윤민을 죽이고 땅속 깊게 파묻어 놓았으나, 시간이 지나며 흙이 깎여 밖으로 나온 것입니다.

1. 몰아치는 파도, 흔들리는 배 위에서

썩아, 썩아.... 일정한 주기를 가지고 배는 흔들립니다. PC들이 겨우 앉아 있을 만한 크기의 작은 배입니다. 육지에서 떨어져 나와 이리저리 흔들리는 여정도 어느새 (1d3) 시간 째입니다. 그 안에 앉아 있는 사람은 PC들과 배를 운전하고 있는 남자, 그리고 항구에서 여러분을 맞이한 여자뿐입니다.

PC들은 서로를 마주 봅니다. ...어쩐지 익숙한 얼굴들이에요. 15년 만에 다시 모였습니다. 반갑지 않나요? 몇 년이라는 시간 동안 보육원 안에서 같이 자라다시피 했으니까요. ...물론 뿔뿔이 흩어진 이후에는 만나본 적도 없지만요.

그렇게 파도에 몸을 싣고 가다 보면, 15년 전의 일들이 떠오릅니다. 그때는 몰랐을지 모르지만 지금은 알고 있습니다. 자신들이 몸을 담았던 성결 보육원이 사실은 어떤 장소였는지요.

그곳에서만 사용하는 기묘한 언어들, 의미를 알 수 없는 규칙. 외부에 대한 배척과 억지로 만들어 낸 동질감. 그래요, 그곳은 사이비 교단에서 운영하는 보육원이었습니다.

그 이후로 당신들은 어떤 삶을 살아왔나요. 보육원에서의 생활은 당신들의 인생에 어떤 흔적을 남겼나요? PC들은 이곳에 가져온 초대장을 꺼내 펼쳐봅니다.

초대장

마침내 신은 우리들의 보금자리로 돌아온다.
그러니 그대들은 신의 부름에 답하라.

XX도, XX시, XX군, XX읍 XX항,
O월 O일 O시.

성결 보육원 원장 경신.

배가 선착장에 도착할 때까지 원하는 행동을 할 수 있습니다.

배를 살펴본다

끊임없이 출렁이는 작은 배입니다. 한눈에 전부 들어올 정도로 작은 크기네요. 조타기, 구멍조끼, 밧줄을 살펴볼 수 있습니다. 조타실에는 한 남자가 서서 배를 운전하고 있습니다.

조타기

외부에서도 배를 간단히 조종할 수 있게 설치된 장비입니다. 건드리려 하면 여자가 당신을 말합니다.

구명조끼

만일의 사태를 대비해 배에 구비해 둔 것 같습니다. 관찰력 판정 성공 시, 구입한 지 얼마 되지 않아 보인다는 것을 알 수 있습니다.

밧줄

만일의 사태를 대비해 배에 구비해 둔 것 같습니다.

조타실

검은 머리의 남자가 말없이 조종대를 잡고 있습니다. 말을 걸면,

“...”

별다른 대답 없이 운전을 이어나갑니다.

여자에게 말을 건다

여자는 긴 머리를 휘날리며 배의 한구석에 앉아 있습니다. 음악을 듣고 있는 듯합니다. 다가가 말을 걸면 헤드폰을 벗으며 웃습니다. 지능 판정 성공 시, 그가 성결의 자녀들 중 한 명이었다는 사실을 기억해 낼 수 있습니다.

이름을 묻는다

경 명이다.

나이를 묻는다

30살이다.

당신도 초대장을 받고 왔는지 묻는다

아니다. 나는 초대장을 보낸 쪽이다.

왜 초대장을 보냈는지 묻는다

아버지의 유언으로 보냈을 뿐이다. 정확히 어떤 내용인지도 모른다.

(거짓말입니다. 심리학 판정 어려움 이상 성공 시 해당 사실을 판단할 수 있습니다)

당신은 누구인지 묻는다

성결의 자녀들을 기억하나? 경신의 자녀 중 한 명이다.

왜 섬을 떠나지 않았는지 묻는다

아버지의 유언도 있었고, 우리의 신을 떠나고 싶지 않았으니까.

(거짓말입니다. 심리학 판정 어려움 이상 성공 시 해당 사실을 판단할 수 있습니다)

초대받은 이가 또 누구인지 묻는다

여기에 있는 사람이 전부이다. 섬으로 가면 자신의 언니가 한 명 더 있다.

성결의 자녀는 총 6명 아닌가?

세 명은 사망했다. 슬픈 일이다.

(이유를 물을 시) 전부 우연한 사고였다. 그다지 말하고 싶지 않다.

저 남자도 당신과 같은 입장인가?

맞다. 자신의 오빠, 경인이다.

경진, 경인, 경명은 PC들이 자신의 저주를 대신 받도록 하기 위해 그들을 불러들였습니다. 거기에 더해서, 경명은 필요시 자신의 형제들을 죽일 생각이 있습니다. 저주 때문에 섬 밖에서 오래 지낼 수 없어 그곳에 살고 있는 것이며, 신의 존재를 믿기는 하지만(실제로 영향을 미친 것을 봤으니) 그것을 존경하거나 사랑하는 마음은 전혀 없습니다. 해당 사실을 기반으로 대답을 적당히 만들어서 주시면 됩니다.

같이 배를 탄 이들에게 말을 건다

...어쩐지 익숙한 얼굴들입니다. 과거의 추억이 떠오르는 것 같기도 하네요.

RP 시간입니다. 자유롭게 대화를 나눠주시면 됩니다. 초대장을 보여주든, 초대에 응한 이유를 말하든 그것은 자유입니다.

그렇게 대화를 나누고 있자면, 저 멀리서 섬의 형태가 보이기 시작합니다. ...오랜만이에요. 당신이 오랜 시간 머물렀던 공간입니다. 짙은 안개를 헤치고 배는 나아갑니다. 전원, 정신력 판정.

성공

온몸에 소름이 돋는 것 같습니다. 습하고 차가운 안개 속에서 PC는 몸을 부르르 떨니다.

실패

... 머리가 깨질 것만 같은 두통을 느낍니다. 어쩐지 불쾌하고, 조금은 불안해지는 느낌이네요.

만들어진 신의 영역에 들어왔습니다.

그때, 경인이 작은 목소리로 속삭입니다. ...뭐라고 하는 거죠? 듣기 판정.

성공

“... 다시는 오고 싶지 않았는데.”

짜증스럽게 중얼거리는 목소리입니다.

실패

파도 소리 때문인지 잘 들리지 않습니다. 짜증을 내는 것만 같네요.

저 멀리서 한 인영이 보입니다. 손을 흔들고 있는 것 같아요. 그러고 보니, 섬에도 성결의 자녀들 중 한 명이 있다고 했죠. 아마도 그 사람인가 봅니다. 마침 멀미가 날 지경이었는데 잘 되었군요. **PC**들은 드디어 땅에 발을 디딤니다. 이 섬에는 이름이 딱히 없습니다. 있는 것이라곤 성결 교단과 함께 있는 보육원, 그리고 신도들이 운영했던 생활시설뿐.... 어느새 하늘은 어둑해져 있습니다. 조용한 섬의 분위기가 소름 끼칠 정도로 생생하게 전해져 옵니다. 그때, 아까 손을 흔들던 사람이 걸어와 인사합니다.

“어서 오세요, 여러분.”

밝게 웃는 얼굴은 묘한 분위기를 풍깁니다. 어떤 질문을 해도 돌아오는 대답은 없습니다. 부드럽게 미소 지으며 그는 보육원 건물 안쪽으로 향합니다.

(**PC**들이 보육원 내부로 들어가기 전까지는 **NPC**와 제대로 된 대화를 나눌 수 없습니다. 이는 돌아갈 수 있는 배를 없애기 위함입니다)

주변 풍경을 살펴본다

낡은 건물투성입니다. **15년** 동안 따로 관리하지 않았는지, 폐건물들만 잔뜩 서 있습니다. 주변은 오래된 나무들로 가득 차 있습니다. 제멋대로 뻗은 듯하지만 정돈되어 있는 나뭇가지가 보입니다. 꾸준히 가지치기라도 했나 보네요.

보육원 건물을 살펴본다

이곳에서 유일하게 관리된 건물인 것 같습니다. 겉은 낡았지만 깨진 창문 없이 깔끔한 외형을 유지하고 있습니다. 분명 아이들의 생활관은 몇 개 더 있었는데 말이죠. 이 점에 대해 물어보면, ‘사람이 많이 줄어 사용하지 않는 건물도 있다’라는 대답이 돌아옵니다.

보육원 내부로 들어간다

안은 생각보다 깨끗합니다. 조용한 복도를 걸어가고 있으면, 벽에 걸린 경신의 초상화가 눈에 들어옵니다.

경신의 초상화

성결교의 교주였던 경신의 초상화입니다. 먼지 하나 없이 잘 닦여 있습니다.

외부와의 연락을 시도한다

...전화가 연결되지 않습니다. 그러고 보니 이곳은 외진 섬이었죠.

경진을 따라 이동하고 나면, 그들은 모두 응접실에 오게 됩니다. 경진은 마침내 여러분에게 이야기를 시작합니다.

2. 첫째 날 - 오후

경진과의 대화

그들은 아버지의 유언으로 PC들을 이곳에 불러 모았다고 말합니다.

대부분이 거짓말입니다. 이를 알아내기 위해서는 심리학 판정 어려움 이상 성공이 필요합니다.
진실은 이 색으로 작성하였습니다.

왜 하필 오늘인지?

15년이 지난 올해, 신이 다시 돌아온다고 하셨으니까.

PC들이 외부에서 자신들의 욕망을 만들어 낼 때까지 기다리라는 경신의 유언 때문입니다.

다시 돌아온다는 건 무슨 뜻인가?

15년 전, 신은 당신을 믿지 않는 신도들에게 노하여 떠나셨다.

왜 하필 우리들인지?

누구보다 신을 필요로 하는 사람인 것 같아서. 아닌가? (가볍게 웃는다)

불러낸 사람 중 응답한 사람들이 PC들뿐이었습니다. 즉, 그들만이 돌아올 이유가 있는
사람들이었습니다.

우리가 이곳에서 해야 할 일이 있나?

전혀 없다. 그저 15년 전처럼 며칠 지내다가 가면 된다. 그리고.... 신의 귀환을 지켜봐 주면 된다.
자신들이 만들어 낸 신의 증거를 바탕으로 그 존재를 믿기를 바랍니다.

당신들은 아직도 신을 믿고 있나?

믿는다는 말은 이상하다. 신은 확실히 존재하고 있으니 믿고 말고 할 게 없다.

어떻게든 믿지 않고 저주에서 벗어나고 싶었지만, 경신과 다른 자녀들의 시체를 본 이후
불가능해졌습니다.

경신의 죽음은 무엇 때문인가?

신을 위한 희생이라고 말하면 좋을까. ...송고한 죽음이었다.

만들어진 신에 의한 죽음이었습니다. 예배당 교단 앞에서 피를 토하고 죽었습니다.

다른 자녀들이 죽은 이유는 무엇인가?

...경명이 말해 주지 않았나? 이미 여기까지 왔으니 숨길 수 없겠지. 그들은 신을 믿지 않았기에 살해당했다. 다들 조심하는 편이 좋다.

반대입니다. 신을 믿었기에 살해당했습니다.

정윤민(실종된 아이)이 어디로 갔는지 알고 있는가?

잘 모르겠다. 밖으로 떠나고 싶었거나.... 신의 옆이라도 간 것 아닐까.

만들어진 신의 희생양으로 선택되었습니다. 주도적으로 납치 및 살해를 한 사람은 경신과 경명이지만, 경인은 아이를 유인했으며 경진도 이 사실을 대략 짐작하고는 있습니다. 그들이 약간의 죄책감을 가지고 있을 수도 있습니다.

대화 중 경진, 경인, 경명이 모두 자리에 있는지 확인한다고 언급한다면, 경인이 어느 순간 밖으로 나갔는지 보이지 않는다고 말해주세요.

(PC들의 탈출을 막기 위해, 배에 연결된 줄을 끊으러 갔습니다)

이후, 경진은 아래와 같은 규칙을 공개합니다.

(PC들이 규칙을 읽을 때쯤 경인이 자리로 돌아옵니다)

성결보육원 규칙

1. 매일 오전 7시, 오후 12시, 오후 7시에는 식당에 모여 함께 식사한다.
2. 보육원 밖에서 온 사람들과는 대화를 나누지 않는다.
3. 인터넷이나 뉴스 등, 보육원과 성결교에 관해 적힌 글은 보지 않는다.
4. 믿음에서 멀어지는 친구가 있다면 반드시 교단에 알려 구원받을 수 있도록 한다.
5. 교단에 알리지 않고 성 밖으로 나가려는 시도를 하지 않는다.
6. 교주와 그의 아이들은 신의 대리인으로, 그들의 말을 곧 신의 말씀으로 받아들인다.
7. 성결교의 신을 제외한 그 어떤 다른 존재도 신이라 칭하지 않는다.
8. 그 어떤 때에도 신이 있음을 의심하지 말라.

...어렴풋이 기억납니다. 그래요, 15년 전 이곳에서도 비슷한 규칙이 있었던 것 같습니다. 성인이 되어 이 규칙을 마주한 PC들은 불쾌한 기분을 느낍니다. (또는 흥미로워합니다.)

지능 판정 성공 시, 8번 문항은 그때 존재하지 않았음을 알 수 있습니다. (먼저 제시한 탐사자에게만 판정해 줍시다.)

하지만 어쩔 수 없죠. 여러분은 모두 각자의 목표를 가지고 이곳에 왔으니, 그걸 이루기 위해서라면 이곳에 남아 있을 수밖에요.

그 직후, [EVENT. 정전]이 발생합니다.

EVENT. 정전

퍽-. 일순간 작은 소리가 들리더니, 방을 환하게 밝히고 있던 건물의 모든 불빛이 꺼집니다. ...덜컹, 덜컹. 강한 바람이 불어오는 탓에 흔들리는 창문의 소음이 더욱 크게 느껴집니다.

“아, 마침내 돌아오셨어요.”

“우리의 신!”

경진이 황홀한 목소리로 중얼거립니다.

전원 정신력 판정. 실패 시, 정말로 신이 돌아온 것인가라는 의문을 가지게 됩니다.

“뭐야?”

“경인 오빠, 차단기 좀 올리러 가 줘.”

“알겠어.”

경명과 경인의 목소리가 들립니다. 이후 손전등이 켜집니다. 경인이 가지고 있던 물건 같아요. 드디어 시야가 밝아집니다. **PC**들은 당황한 눈초리로 서로를 바라봅니다. 모두가 이 자리에 서 있습니다. 듣자 하니 차단기는 방 바깥에 있는 것 같네요. 그렇다면 어째서?

경인은 차단기를 올리기 위해 사라졌습니다. 남은 사람들끼리 대화를 나눠도 좋겠어요. 잠시 후, 팟-하는 소리와 함께 불이 다시 켜집니다. 경진과 경명은 조금 놀란 표정인 것 같아요. **PC**들도 마찬가지입니다.

심리학 판정 어려움 이상 성공 시, **NPC**들의 표정이 어쩐지 꾸민 듯한 표정이라는 생각이 듭니다. 먼저 제시할 때만 판정해 주세요.

...번개라도 친 건지. 대체 무슨 일일까요. 낡은 건물이라서 전기가 잠시 끊긴 걸까요? 응접실을 둘러보면, **PC**들이 앉아 있는 의자와 벽 쪽에 붙어 있는 책상만 보입니다.

책상

펜, 노트, 클립 등 사무용품과 조명이 놓여 있습니다. 책상이 있는 벽에는 콘센트가 있네요. 관찰력 판정 성공 시, 클립 하나가 고리 모양으로 굽어 있다는 사실을 알 수 있습니다.

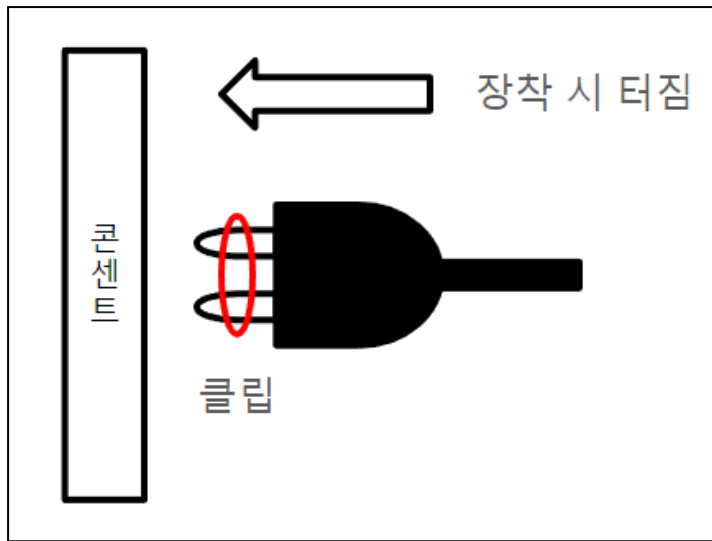
클립을 발견하고 전기수리 판정 성공 시, 클립으로 콘센트를 단락시키면 일시적으로 정전을 만들어낼 수 있다는 사실을 알 수 있습니다.

콘센트의 냄새를 맡는다는 행동을 제시할 경우, 희미하게 탄 냄새가 난다는 사실을 알 수 있습니다.

경명이 클립을 사용하여 차단기가 내려가도록 만들었습니다.

궁금하실 분들을 위해 방법을 적어놓았으나... 위험하니 절대로 따라 하지 마세요.

따라 했다가 문제가 생길 시 라이터는 책임지지 않습니다....

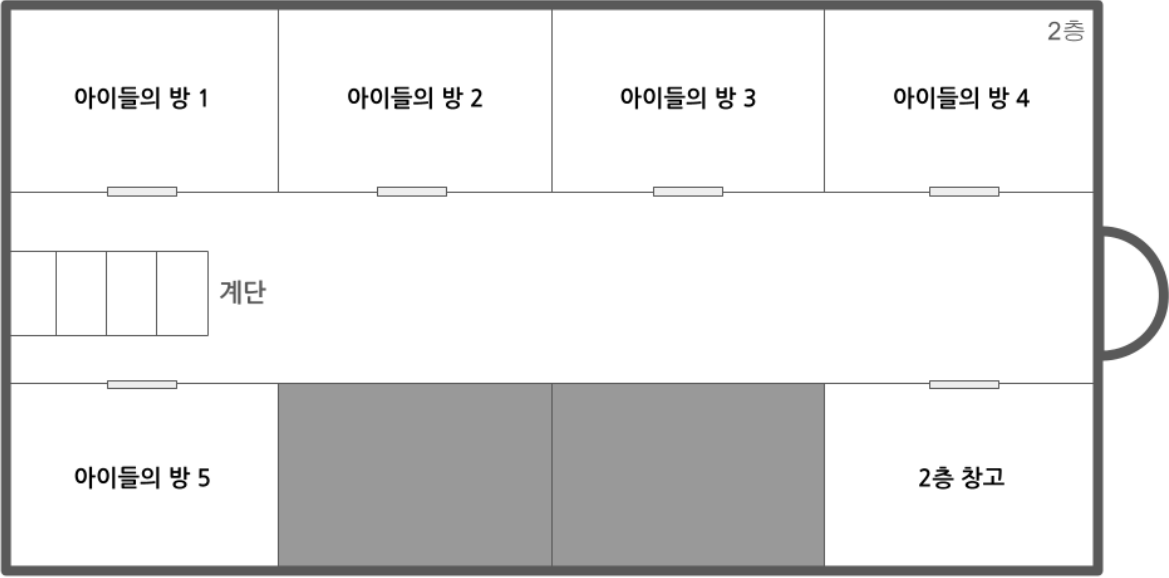
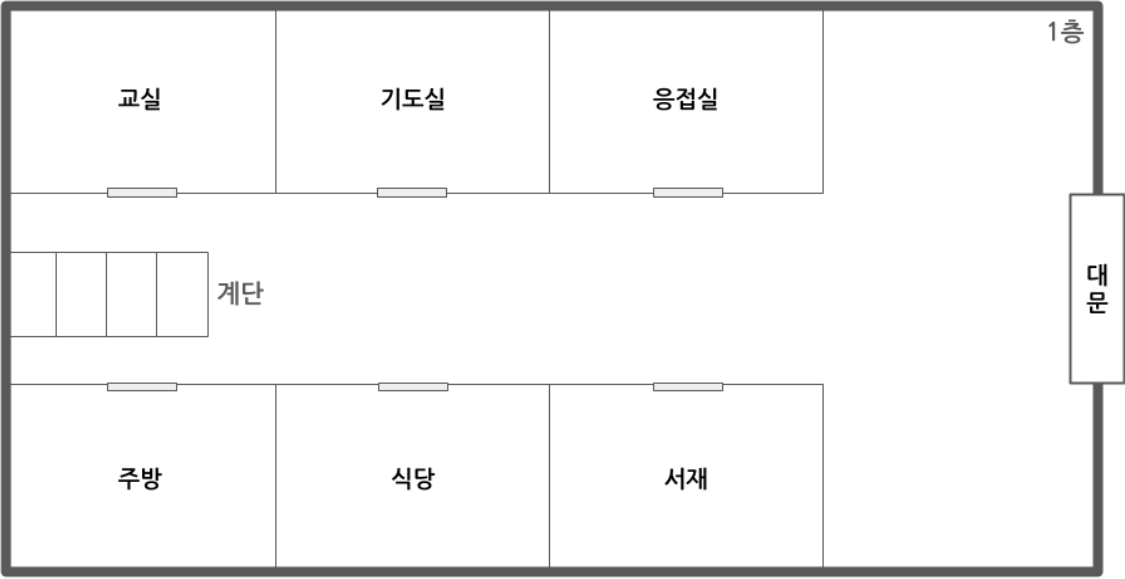


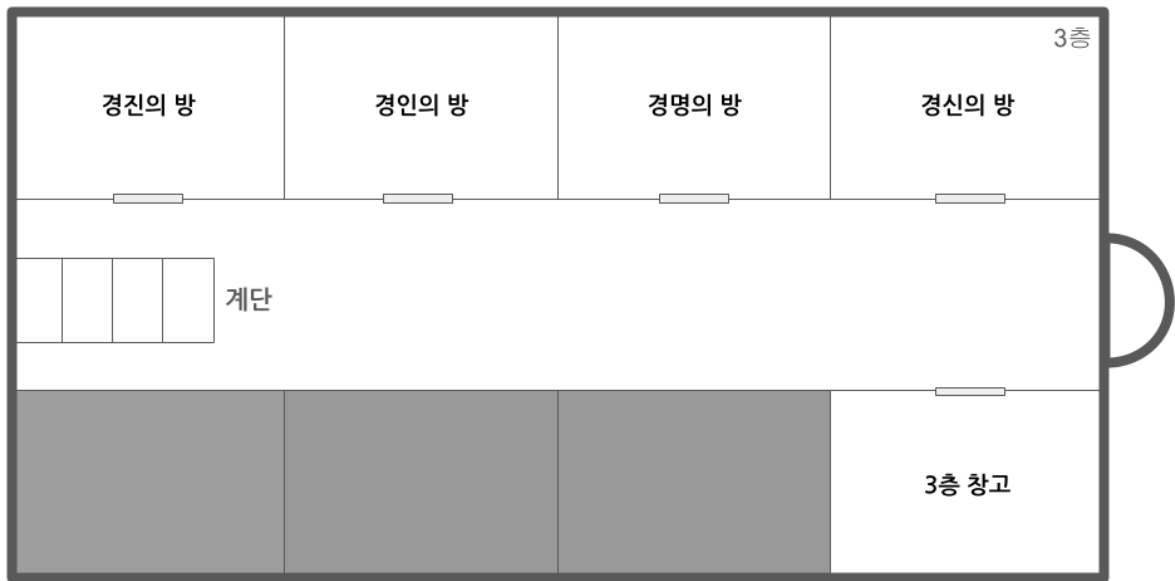
“오랜만에 와서 기억이 잘 안 나시죠? 보육원의 지도를 준비했어요.”

그렇게 말하며 경진은 종이를 PC들에게 내밉니다. 원래는 여러 명의 아이가 함께 쓰던 방이었지만, 지금은 사람이 몇 없으니 각자 하나의 방을 써도 될 것 같습니다. (여러 명이 같이 쓰고 싶다면 그렇게 해도 됩니다) 누가 어느 방을 쓸지는 자유롭게 정해 주시면 됩니다.

핸드아웃 - 보육원 지도

회색으로 채워진 구역은 이제는 사용하지 않는 방으로, 들어가도 별다른 정보를 얻을 수는 없습니다. 3층의 창고를 제외한 방은 열쇠로 잠겨져 있거나 방의 주인이 있어 조사할 수 없습니다. 조사 중 잠겨 있는 방을 부수려고 시도한다면, NPC가 나타나 가로막습니다.





지도를 받고 난 후에는 **EVENT.** 친절한 안내가 발생합니다.

EVENT. 친절한 안내

“이쪽으로 오세요. 오랜만이니 안내를 해 드릴게요.”

경진은 부드럽게 웃으며 여러분을 2층으로 이끕니다. 끼익, 끼익. 나무로 만들어진 계단이 삐걱거립니다.

“여기가 여러분 방이에요. 어디에서 묵으실지 정하셨나요?”

팔을 짝 뻗어 복도를 가리키던 경진이, 방 내부를 보여주려는 듯 문고리를 잡습니다. 그러더니 열지 않고, 그대로 자신의 귀를 가져다 댑니다. ...뭘 하는 거죠? 묘하게 웃음기를 띠고 있는 눈동자는 문 너머를 뚫을 듯 쳐다봅니다.

“쉿.”

뭐 하나는 물음을 듣기도 전, 경진이 한 손가락을 펼쳐 자신의 입가에 내리누릅니다. 조용히 하라는 것만 같습니다.

“그냥 소리를 들어 봤어요. 안에 누가 있으면 안 되니까.”

“노크하면 되지 않냐고요?”

“아니, 안 되죠. 아무도 없는 방에 노크하면, 대답을 위해 무언가가 나타날 수도 있으니까요.”

“짐을 풀고 나면 식당으로 오세요. 간단한 식사를 준비할게요.”

경진은 잠시 비릿하게 웃어 보이더니, 곧 평소의 여유로운 모습으로 돌아옵니다. 아까의 그 표정은 뭐였을까요?

만들어진 신의 정체에 대한 복선입니다. PC가 자신도 소리를 들어본다면 듣기 판정을 진행합니다. 딱히 얻는 정보는 없습니다.

이후 저녁 식사 전까지 자유롭게 행동할 수 있습니다. 조사를 시작할 수도 있지만, 각자의 방을 살펴보는 걸 먼저 추천해 드립니다.

각자의 방을 살펴본다

PC는 짐을 내려놓고 방 안을 둘러봅니다. 분명 이곳에서 자랄 때쯤에는 정말 커다란 방이었었는데, 높아진 시선으로 바라보니 그다지 넓지 않다는 생각이 듭니다. 다시 돌아온 보육원은.... 그때는 왜 알아채지 못했는지 궁금해질 정도로 이상합니다. 외부와의 차단, 강제되는 복종, 비합리적이고 통제적인 규율들.... 그래요, 성결교는 그저 사이비 교단일 뿐이었군요.

방 안에는 2층 침대가 두 개 놓여 있습니다. 4명의 아이가 각자의 짐을 보관하는 서랍이 한구석에 자리 잡았습니다. 창문이 덜컹거리며 소리를 냅니다. 방 한쪽에는 화장실이 함께 있습니다.

침대

많이 더럽지는 않지만, 조금은 먼지가 쌓여 있습니다. 아무래도 세 명이 함께 관리하는 건물이다 보니.... 이 정도는 어쩔 수 없겠죠.

침대 밑을 확인한다

어린 아이가 쓴 것 같은 낙서가 가득합니다. '신님, 제 소원을 이뤄 주세요.', '빨리 어른이 되고 싶어요.'

서랍

서랍을 여는 모든 PC 중, 행운 판정의 결과가 가장 좋게 나온 PC는 실종된 아이의 일기를 발견합니다. 다른 PC들이 연 서랍은 텅 비어있습니다.

창문

조금은 낡은 창문입니다. 일정한 간격으로 자리 잡은 창살이 시야를 가로막습니다. 누군가 도망칠 일도 없는데, 왜 이렇게 해 놓은 걸까요? 어쩌면 안전 때문이었을지도 모르겠습니다. 근력 판정 극단적 성공으로 부술 수는 있습니다만.... 굳이?

화장실

세면대와 변기, 샤워 부스가 있는 화장실입니다.

거울을 들여다 본다

정신력 판정. 실패 시, PC가 바라던 소원의 형상이 일순 보입니다.

정윤민의 일기

어린이의 필체로 쓰여 있습니다.

XX. XX. XX

오늘도 PC2랑 같이 놀았다. 너무 재미있다. 내 친구!

XX. XX. XX

오늘 교주님이 나를 칭찬해줬다. 경명 언니(누나)도 내 믿음이 제일 세다고 했다. 기분이 좋았다.
신님은 내 소원을 들어주니까.

XX. XX. XX

신님, 사랑해요.

XX. XX. XX

내일 교주님이랑 상담을 한다고 했다. 갔다 와서 PC2랑 또 놀아야지.

조사를 시작한다면, 한 번의 조사 기회가 주어집니다. 조사 파트로 이동합니다.

3. 늦은 저녁 식사

짐을 정리하고 나니 어느새 밤입니다. 그러고 보니 오늘 제대로 된 음식을 먹지 못했죠. 배가 고파졌습니다. **PC**들은 함께 식당으로 향합니다. 불이 제대로 켜지지 않은 복도를 조심히 지나가 봅시다. 서로 대화를 나눠도 좋겠습니다. 식당에 가까워지면, 환하게 열린 문을 통해 불빛이 새어나옵니다. 동시에 맛있는 음식의 냄새도요.

“배고프시죠? 이쪽으로 앉으세요.”

경진, 경인, 경명은 이미 식당으로 와 음식을 차려 놓고 있었습니다. **PC**들은 각자 원하는 자리에 앉습니다. 가지런히 정리된 식기를 마주하자, 그들은 두 손을 모으고 기도를 시작합니다.

“저희에게 늘 바른 목표를 찾아낼 혜안과 그걸 이뤄낼 힘을 주시옵고 항상 저희의 소원을 들어주시며....”

낮고 빠르게 중얼거리는 그들의 목소리는 하나로 겹쳐져 들립니다. 함께 기도하는 **PC**도, 가만히 있는 **PC**도 있겠죠. 여러분은 이제 15년 전과는 달라져 버렸으니까요. 한 명이라도 기도하지 않는 **PC**가 있다면, 경진이 미소 지으며 경고합니다.

“이곳의 규칙을 기억하시겠죠. 기도하세요, 지금 당장. 우리의 신은 믿지 않는 자를 용서하지 않아요.”

경진의 말을 따른다면 그는 싱긋 웃어 보입니다. 식사를 시작한 후, 어느 정도 대화가 진행된 후에 아래 정보를 전달해 주세요. (주체는 **NPC** 중 누구여도 상관없습니다.)

- 사실 신은 정말로 존재한다. 그분은 경신의 소원을 들어주었다. 이런 거대한 교단을 유지해온 게 어떤 힘이라고 생각하나?
- 경신이 사망한 이유는, 그때 사람들의 믿음이 부족해졌기 때문이다. 신은 믿지 않는 자를 용서하지 않는다.
- 당신들을 이곳으로 부른 것도 신이 돌아올 때, 그의 힘을 함께 경험할 수 있도록 하기 위함이다. 경신은 늘 자신의 아이들만을 생각해왔다.
- 지금 간절히 바라는 게 있지 않나? 신의 힘이라면 분명 해낼 수 있다.

“다들 들어가 쉬세요. 밤이 늦었으니, 남은 식기는 제가 정리할게요. 경인, 경명, 너희도.”

경진이 자리에서 일어나며 여러분을 배웅합니다. 도와주겠다고 말하면 강경하게 거절합니다. 경인과 경명 또한, 경진이 저렇게까지 말하니 그냥 쉬는 게 낫겠다고 말합니다.

방으로 돌아가는 길에 창문을 바라봅니다. 투둑, 툅. ...어느새 비가 쏟아지고 있습니다. 하늘에 구멍이라도 뚫린 걸까요. 이제 빗방울은 창문을 두드리다 못해 창문 위로 끊임없이 흘러내리고 있습니다. 폭포를 보는 것만 같습니다.

...신의 귀환이라. 이상합니다. 성결교는 그저 인간의 욕심에 의해 만들어진 단체가 아니었던 건가요?
그가 돌아온다면 정말로 소원을 들어주는 건지 궁금해집니다. 흐려지는 생각 속에서 **PC**의 소원이
아른거립니다. 자신이 원하던 건, 자신이 이루고 싶었던 소원은....

이 밤 동안 경명이 **3층에서 1층으로** 경진을 끌고 와 살해합니다. 따라서 **PC**가 새벽 내내 건물 전체를
순찰한다는 선택 등은 막아주셔야 합니다. 복도를 돌아다니는 **PC**를 보면 **NPC**들이 방으로
되돌려보낸다고 해 줍시다.

잠에 든다면, **EVENT.** 밤, 그리고...., **EVENT.** 그리고, 밤. 이 각각 발생합니다.

EVENT. 밤, 그리고....

아이들의 방 **1, 2, 3**에 묶은 **PC**에게 발생하는 이벤트입니다. (해당 방에 간 **PC**가 없다면 발생하지
않습니다.)

경진, 경인, 경명이 각각 자신의 방에서 양동이를 사용해 동물의 피를 흘려보냈습니다. 이상 현상을
만들기 위해서였죠. 따라서 **NPC**의 바로 아랫방에서만 이 이벤트가 발생합니다. 해당 사실을 숨기기
위해, 페이크로 주사위를 몇 번 굴려 주어도 좋겠습니다. (마치 행운이나 다른 요인에 의해 이벤트가
결정된 것처럼요!)

눈을 몇 번 깜박입니다. 오랜만에 돌아와서인지, 낮선 분위기에 긴장한 건지 저도 모르게 눈이
떠졌습니다. 여전히 창 밖에서는 끊임없이 물이 흘러내립니다. ...아니, 저게 물이 맞나요? **PC**는 눈을
몇 번 비빈 후 창문을 다시 바라봅니다.

창문 너머는 새빨갭니다. 계속해서, 계속해서.... 투명한 창문을 타고 피가 쏟아집니다. 한
생명으로부터 나올 수 있는 양이 아닙니다. 정말로 하늘에서 핏줄기가 내려오는 듯합니다. 창외 틈새로
피비린내가 새어 오는 듯한 기분이 듭니다. 이성 판정(0/1d2).

PC가 침대에서 벗어나 창가로 향하기 시작하면, 어느새 피는 시야에 보이지 않습니다. 쏟아지는
핏줄기가 혈흔을 깨끗이 씻어내렸기 때문이겠죠. 아니, 방금 본 게 현실은 맞나요? 어쩌면 꿈은
아니었을까요.

PC가 창가로 가 창문을 연다면 관찰력 판정. 성공 시 미처 씻기지 않은 피 얼룩을 발견합니다. 실패 시,
어떤 흔적도 발견하지 못하게 됩니다. 창 밖에는 그저 비가 내리고 있습니다. 창살 틈새로 위쪽 방을
올려다봐도 창문이 열려 있지는 않습니다. (창살 때문에 머리를 창 밖으로 내밀 수 없습니다.)

이날 조사에서 한 번이라도 잠긴 문(**3층의 방들**)을 열려고 시도한 **PC**라면 정신력 판정. 실패 시,
이러한 일이 신의 분노 때문이라는 생각을 하게 됩니다.

EVENT. 그리고, 밤.

PC4에게 발생하는 이벤트입니다. (**EVENT.** 밤, 그리고....과 동시에 발생한다면, 즉 PC4가 방 1, 2, 3 중에 묵었다면 본 이벤트만 발생합니다.)

현재 이 섬에서 신을 가장 믿는 PC는 PC4일 겁니다. 백스토리에 따라 다른 PC여도 괜찮습니다. 만들어진 신은 자신을 믿는 자에게 영향력을 발휘하기 쉽습니다. 이 이벤트 또한 그것의 소행입니다.

눈을 몇 번 깜박입니다. 오랜만에 돌아와서인지, 낯선 분위기에 긴장한 건지 저도 모르게 눈이 떠졌습니다. 여전히 창 밖에서는 끊임없이 물이 흘러내립니다. ...뭔가 이상합니다. 물이 내려온다기보다는.... 거꾸로 솟아오르는 것만 같아요. PC는 눈을 몇 번 비빈 후 창문을 다시 바라봅니다.

창문 너머는 새빨갭니다. 계속해서, 계속해서.... 투명한 창문을 타고 피가 흐릅니다. 아니, 기어오르는 모습처럼도 보입니다. 쏟아지는 빗줄기와는 반대 방향으로, 피는 아래에서 위로 흘러 올라가고 있습니다. 이성 판정(0/1d3).

PC가 침대에서 벗어나 창가로 향하기 시작하면, 어느새 피는 시야에 보이지 않습니다. 쏟아지는 빗줄기가 혈흔을 깨끗이 씻어내렸기 때문이겠죠. 아니, 방금 본 게 현실은 맞나요? 어쩌면 꿈은 아니었을까요.

PC가 창가로 가 창문을 연다면 관찰력 판정. 성공 시 미처 씻기지 않은 피 얼룩을 발견합니다. 실패 시, 어떤 흔적도 발견하지 못하게 됩니다. 창 밖에는 그저 비가 내리고 있습니다. 창살 틈새로 위쪽 방을 올려다 봐도 창문이 열려 있지는 않습니다. (창살로 인해 머리를 창 밖으로 내밀 수 없습니다.)

정신력 판정. 실패 시, 이 일은 신이 만들어낸 것일지도 모르겠다는 생각을 합니다.

앞선 이벤트와 다르게 사람이 저지를 수 없는 일입니다. 눈치가 빠른 플레이어라면 알아차렸을지도 모르겠네요.

PL들이 서로 의심하는 상황을 만들고 싶다면 각각의 이벤트를 컷속말로 진행해서 이 상황을 겪은 PC들만 알게 해줘도 좋습니다.

4. 새벽, 아침.

고요한 아침. 창문 너머로 빛이 새어들어 옵니다. 보육원에서의 첫 번째 밤이 지나갔습니다. 15년 전과 같은 침대 속에서 깨어난 PC, 기분은 좀 어떨까요? 땡-. 땡-. 곧 종이 울려 퍼집니다. 아침 식사를 알리는 소리입니다. 마침 다른 PC들도 식당으로 모이고 있습니다. 경명, 경인도 함께 걸어오고 있네요.

“곧 7시예요. 언니는 아마 그쪽에 가 있겠죠.”

경명이 PC들에게 아침 인사를 건네며 그렇게 말합니다. 옆에서 경인은 고개만 까딱합니다. 이어 경명은 어젯밤은 잘 잤느냐고 질문합니다. PC들이 전날 발생한 이벤트에 대해 질문한다면, 영문을 모르겠다는 표정을 짓습니다.

심리학 판정 극단적 성공 시 해당 사실이 거짓임을 알 수 있습니다.

뚜벅, 뚜벅, 뚜벅. 복도에 울리는 소리는 지나치게 조용합니다. 고작 열 명도 되지 않는 사람들만이 이 커다란 건물에 있으니 어쩔 수 없는 일이지만요. PC들은 가벼운 대화를 나누며 식당 문 앞으로 향합니다. 닫힌 문이 여러분을 맞이합니다. ...분명 어제는 식당의 문이 열려 있었던 것 같은데요. 안쪽에서부터는 어떤 소리도 들리지 않습니다. 어쩐지 좋지 않은 예감이 피부를 타고 올라오는 것 같습니다.

“...”

모두 같은 생각을 한 듯, PC들은 잠시 서로 바라봅니다. 당황한 PC들이 문을 열지 않자, 경인이 앞으로 걸어와 문고리를 잡습니다. 끼익-. 오래 여닫지 않아서인지 날카로운 소리를 내며 문은 제 몸을 움직입니다.

문을 열고 들어가면,

...

목을 매단 채 죽어 있는 경진의 시체가 보입니다.

축 늘어진 손, 핏기가 사라진 얼굴. 기괴하게 일그러진 표정에서는 시취가 묻어나옵니다.

생기를 잃은 공허한 눈동자와 눈을 마주친 기분이 들었습니다. (0/1d3)

“언니, 언니... 아악!”

“...!”

경명의 비명이 귀를 찌릅니다. 경인을 보면 표정이 차갑게 굳어 있습니다. 경명은 경진에게 달려가려다가, 곧 식탁 앞에 멈춰 서서 발만 동동 구르고 있습니다.

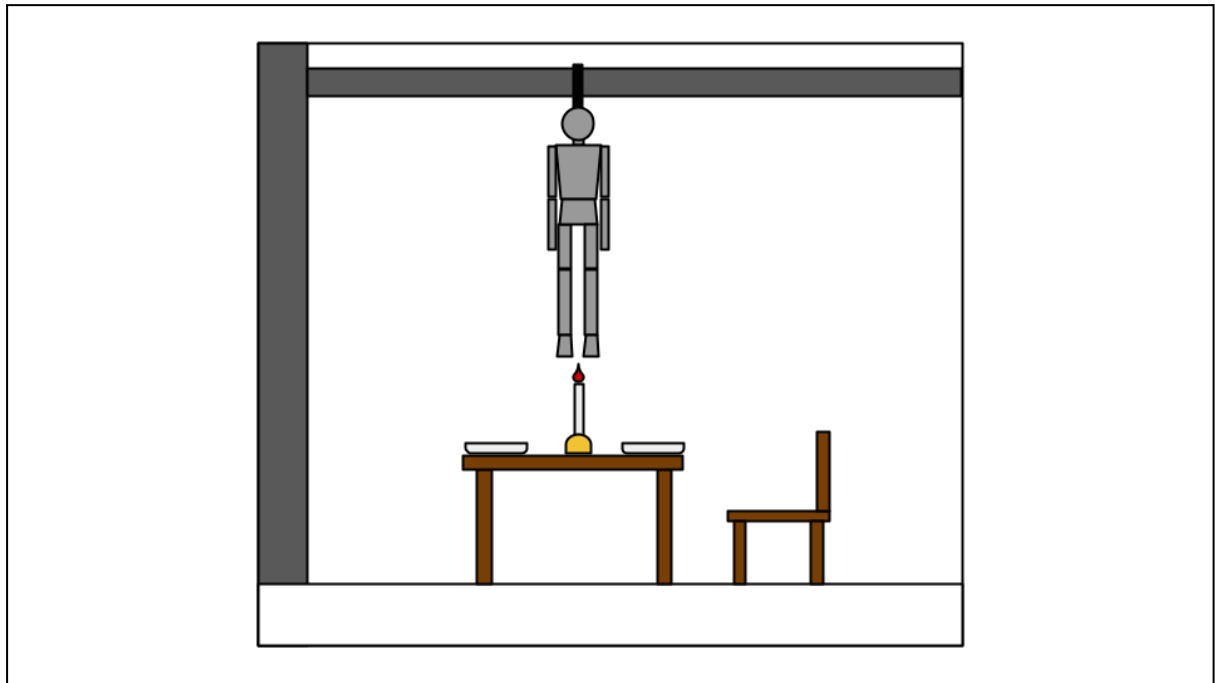
(경인은 놀라서 굳은 것이 맞으나, 경명은 자신이 범인이기 때문에 놀랄 일이 없습니다. 앞에서 멈춰 선 건 현장을 훼손하지 않기 위해서입니다.)

아마 이쯤에서 PC1은 함부로 안에 들어가지 말라고 할 수도 있겠습니다.

어떤 PC가 시신을 향해 달려가려고 하면, 경명이 당황한 목소리로 가로막습니다. “아, 안 돼요! 현장이...”

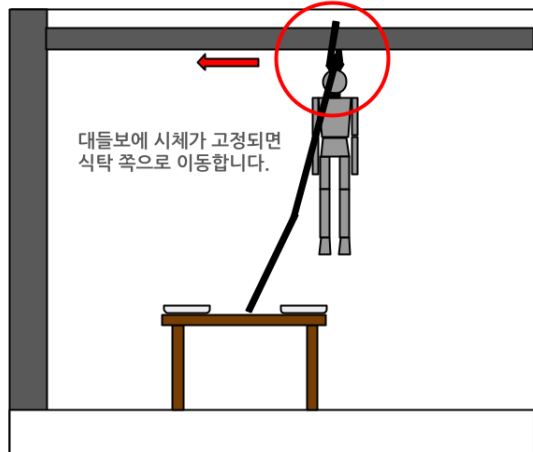
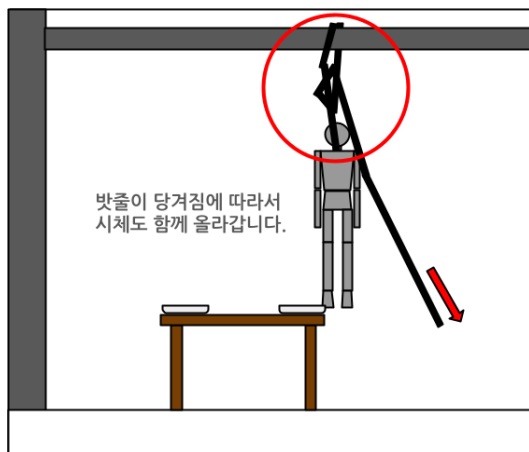
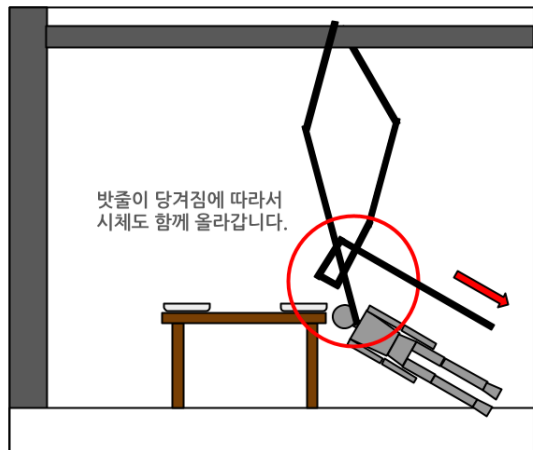
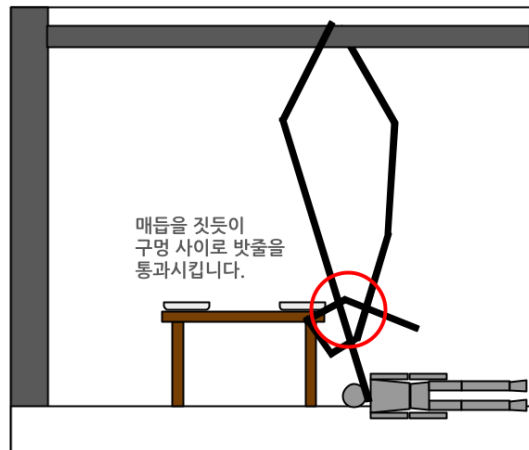
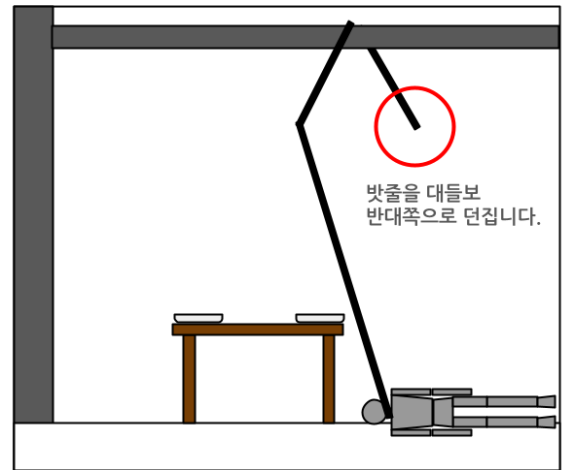
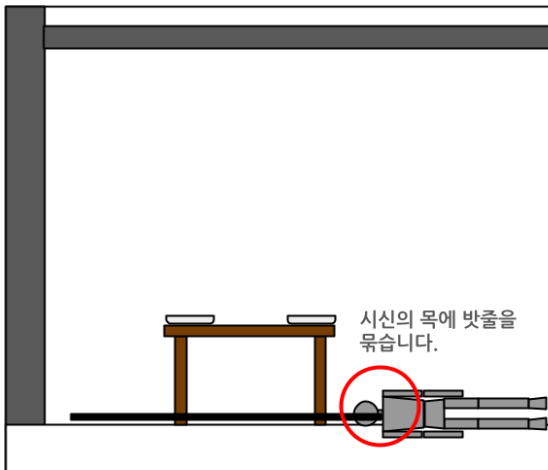
(불가능 범죄로 만들어야 한다는 생각에 경명이 무심코 외친 말입니다.)

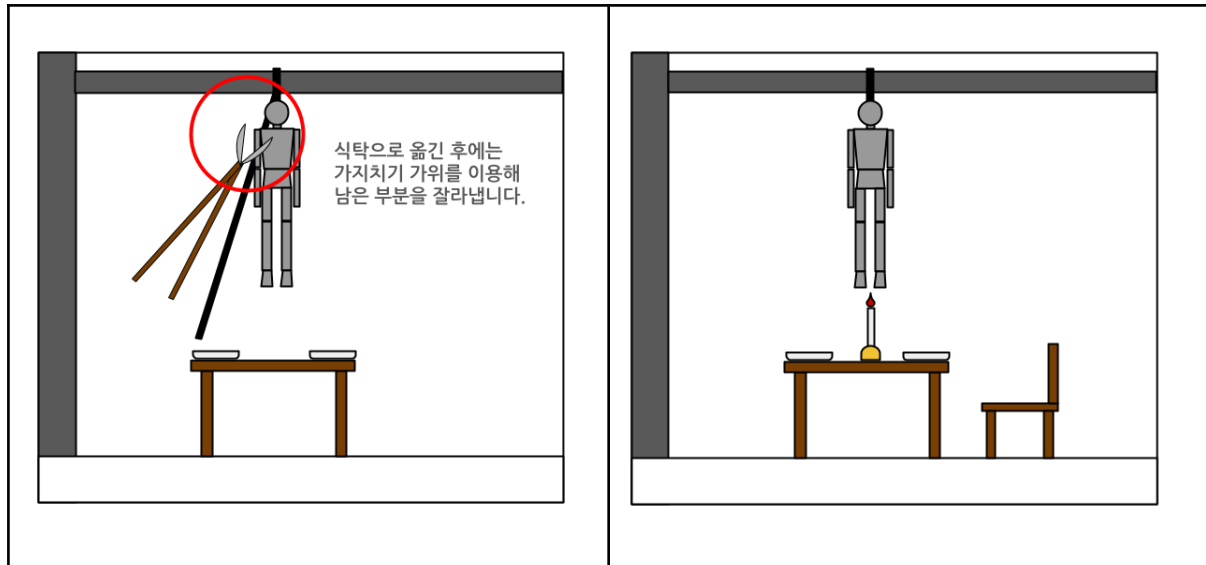
핸드아웃 - 사건 현장 : 경진



지금부터 현장 조사를 진행할 수 있습니다. 어떤 판정이든 강행에 실패할 경우, 해당 부분은 훼손되어 다시 확인할 수 없게 됩니다.

이 사건은 경명이 경진을 죽인 후 불가능 범죄로 위장한 사건입니다. 조사 진행을 돕기 위해 트릭을 아래에 공개합니다. (작게 표로 만들었습니다. 필요시 핸드아웃에서 확인하시면 됩니다.)





방 안의 모든 부분은 조사해볼 수 있습니다. 사실, 추리의 정확한 성공 여부는 시나리오의 진행에 큰 영향을 주지 않습니다. (사람이 경진을 죽였다는 사실만 파악하면 됩니다.)

식탁

대리석으로 만들어진 식탁입니다. 접시는 흐트러짐 없이 탁자 위에 놓여 있습니다. 어제 먹던 음식이 그대로입니다. 만약 **PC** 중 누군가가 시신을 끌어내리기 위해 책상을 밟고 올라갔다면, 식기 몇 개가 바닥을 나뒹굴고 있습니다. 관찰력 판정.

성공 시

성공한 **PC**는 어제 놓여 있던 식기의 모든 상태가 어제 그대로라는 사실을 알 수 있습니다. 책상 위 발자국도 전혀 보이지 않습니다. (누군가가 올라갔다면, 그의 발자국을 확인합니다.)

실패 시

어쨌든 어제 그대로의 상태로 보입니다. 책상 위 발자국도 전혀 보이지 않습니다. (누군가가 올라갔다면, 그의 발자국을 확인합니다.)

식탁을 움직이려 해 본다

꼼짝도 하지 않습니다.

경진의 시체

목이 졸려 죽은 시체입니다. 경진의 시체를 내리기 전 부자연스러울 정도로 높이 떠 있는 발을 확인합니다.밟고 올라갈 것도 없는데, 대체 어떻게 저 위 대들보에 목을 매었을까요? 만약 식탁을

밝았다면 식기가 가지런히 놓여 있을리가 없는데요.

시신을 내리기 위해서는 책상 위로 올라가 목의 끈을 풀어야 합니다. 밧줄의 양 끝이 각각 경진의 목, 대들보에 묶여 있습니다.

시체를 내리고 난 뒤 수사과학 또는 의료 판정 성공 시, 정확한 사인이 질식사이며 약 4~6시간 전 사망했다는 사실을 알 수 있습니다. ...모두가 잠들어 있을 때네요.

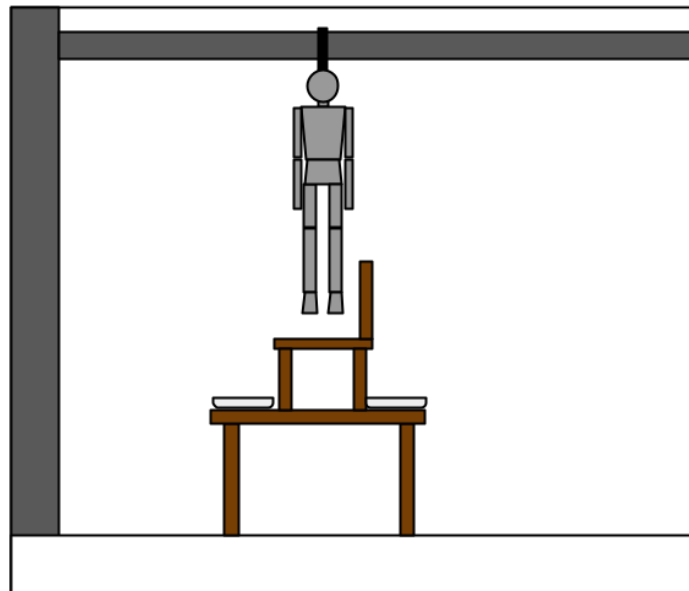
PC와 KPC의 알리바이는 없습니다. 모두가 서로 의심하는 상황을 즐겨주시면 됩니다.

(여기에 분석 장비를 들고 온 PC는 없겠지만.... 만약 그랬다면 경진이 수면제를 먹은 후 사망했다는 사실까지도 분석할 수 있습니다.)

시신의 주머니를 뒤킨다는 선택을 하거나, 시신을 대상으로 관찰력 판정에 성공할 경우 경진의 방 열쇠를 얻습니다.

의자

밝고 올라 간 흔적은 없습니다. 뭐, 맨발로 올라갔다면 확인할 수 없겠지만요. 만약 의자를 식탁에 올려 높이를 확인할 경우 아래와 같은 핸드아웃이 추가로 주어집니다.



역시 약간 부족합니다. 대체 어떻게 그 위까지 올라간 거죠?

바닥

바닥은 평범합니다. PC들이 돌아다닌 흔적이 그대로 남아 있어요. 대들보 바로 아래 바닥을 확인한다는 선택을 한다면.... 먼지가 그 부분에 많이 쌓여 있음을 알 수 있습니다.

(쉽게 얻을 수 있는 정보는 아닙니다.)

대들보

이 위를 확인할 수 있는 사람이 있을까요...? 도약 판정 극단적 성공이 필요합니다. 위로 올라가면 식탁이 없는 쪽의 먼지가 쓸려 사라져 있다는 사실을 알 수 있습니다. 의자 등 도구를 사용해서 올라가도 되겠네요.

목에 매여 있는 밧줄

시체의 목에 묶여 있는 밧줄을 풀어 확인합니다. ...평범한 밧줄입니다. 끝이 날카로운 무언가로 잘려 있습니다. 배에서 밧줄을 확인하였고 지능 판정 또는 관찰력 판정 성공 시, 두 밧줄이 같은 재질임이 보입니다.

경명, 경인과 각각 대화를 나눌 수도 있습니다. 둘 다 자신의 가족을 잃어 위축되어 있습니다. (경명은 자신의 범행이 들릴까 봐 조심스럽습니다.) 따라서, 민감한 질문을 하기 위해서는 대인 기능 판정 성공이 필요합니다. 경명에게 PC를 속이고자 하는 의도가 있으므로 심리학 판정의 난이도는 극단적 성공입니다.

경명과의 대화

어제는 무엇을 하고 있었니?

부엌 정리는 언니에게 맡기고 자고 있었다. 이럴 줄 알았으면 함께 정리할 걸 그랬다.

정리하려는 경진에게 잠시 방에서 이야기를 나누자고 한 뒤, 수면제를 먹여 재우고 살해합니다. 방에서 죽인 이유는 혹시 모를 소음을 숨기기 위함입니다. 이후 시체를 끌고 1층으로 내려와 시신의 목을 매었습니다.

경진이 왜 죽었다고 생각하나?

...언니는 신을 그다지 믿지 않았다. 어쩌면 신의 분노 때문일지도 모르겠다.

누구보다 열렬히 믿는 모습으로 보였는데?

언니 자신은 그걸 티 내지 않기 위해 그렇게 한 거겠지.

사람이 죽었다고 생각하지는 않나?

음식이 차려진 식탁 한가운데에 사람이 매달려 있는데, 대체 어떻게 저 위로 사람을 매달았다는 말인가? 하늘을 날기라도 했다는 건가? 사실 가장 의심하고 싶은 건 PC들이다. 우리는 이렇게 3명에서 몇 년을 살았는데, 갑자기 서로 노릴 이유가 어디 있겠나.

주변에 이상한 일이 일어나고 있다.

당신들도 마찬가지다. 신을 믿지 않는다면 신이 분노할 것이다.

경인과의 대화

어제는 무엇을 하고 있었니?

...누워서 쉬었다.

경진이 왜 죽었다고 생각하나?

알 게 뭐냐. (듣기 판정 성공 시) 그딴 지긋지긋한 신....

이곳을 그다지 좋아하지 않아 보이는데 왜 떠나지 않는 것인가?

형제들을 두고 떠나기 싫었던 것뿐이다.

(밧줄이 배에도 있었음을 추궁할 시)

...여기 있는 밧줄은 다 동일하다. 창고에도 넘쳐나는 게 그런 밧줄이다.

어째서 신이 죽었다고 확신하는가? 목을 매다는 건 인간의 소행으로 보이는데.

이미 몇 명이 그런 식으로 죽었다. 사람이 죽인 듯하면서도 결코 실행은 불가능하게.

5. 이튿날 오후

아침을 먹고 난 후 경명은 PC들에게 자유롭게 이곳을 돌아다녀도 된다고 말합니다. 하지만 혼자 다니는 건 위험할 수 있으니 함께 다니라고 조언하네요. 창 밖을 보면 비는 어느새 그쳐 있습니다.

조사 시간입니다. 총 5번의 조사 기회가 주어집니다. 중간에 **EVENT**. 점심식사가 발생합니다.

조사 파트로 이어집니다.

EVENT. 점심식사

정신없이 돌아다니다 보면, 땡-. 또다시 점심시간을 알리는 종이 울립니다. 땡-. PC들은 설불리 발을 떼지 않습니다. 아무래도 식당에서 그런 일이 있었으니. ...하지만 며칠이나 이곳에 더 있어야 할지 모르는 상황에서, 식사를 거르는 건 좋지 않은 선택 아닐까요? 그렇게 잠깐 망설이고 있으면....

쿵.

쿵.

쿵.

...이게 무슨 소리죠? 무언가 부딪히는 소리와, 창문이 덜컹거리는 소리가 함께 들립니다. 저도 모르게 소리가 난 곳으로 고개를 돌리지 꿈쩍한 광경이 눈에 들어옵니다.

수많은 새가 창문을 향해 몸을 던집니다. 제 몸을 부수기라도 하듯, 사냥감을 낚아채듯 그것들은 유리로 돌진합니다. 좌직. 한 마리가 창에 부딪힐 때마다 피가 튀니다. 푸드덕, 까악, 좌직, 쿵, 푸드덕.... 짐승들의 비명과 무기물이 으스러지는 파열음이 PC들을 둘러쌘니다. 이해할 수 없는 광경을 본 PC, 이성 판정(0/1d2). 이후 민첩 판정을 하여 실패 시 창문 파편에 맞아 체력이 1 감소합니다.

이후 점심을 먹으러 가 이 이야기를 경명과 경인에게 꺼내면, 심리학 판정. 성공 시, 두 사람의 표정이 어쩐지 복잡해 보인다는 느낌이 듭니다. 두려움에 떠는 것 같으면서도.... 조금은 기뻐 보이기도 하네요.

그들은 신을 두려워하지만, 동시에 자신들의 계획이 잘 흘러가니 기뻐합니다.

조사가 끝난 후에는 6. 이튿날 저녁으로 이어집니다.

6. 이튿날 저녁

“여러분은 신을 믿으시나요?”

두 번째 저녁 식사를 맞이한 PC들에게 경명은 말을 건넵니다. 어젯밤 경진이 앉았던 그 자리에서입니다. 약간은 충혈된 눈으로 그는 PC들을 바라봅니다. 그리고 말을 이어갑니다.

“여러분이 이곳까지 와 있으니, 그렇지 않다고 말씀하셔도 여러분은 신을 믿을 수 있는 사람들이예요.”

“믿는 자만이 마주할 수 있고, 마주한 자만이 바라마지않던 일을 이뤄낼 수 있어요.”

“여러분에게는 소원이 있잖아요.”

“정말로 신은 우리의 곁으로 오고 계세요. 곧 완전히 모습을 드러내실 거예요.”

“그때가 오는 순간.... 여러분의 믿음에 흔들림이 없기를 바랄게요. 저도 가족을 더 잃기는 싫거든요.”

“이대로 현실로 돌아가도 여러분이 행복할 수 있을까요? 현실을 피해 이곳까지 온 거잖아요, 결국.”

마지막 말을 하며 경명은 PC 3의 눈을 지긋이 바라봅니다.

이후 저녁 식사 동안 자유롭게 대화를 나눌 수 있습니다.

7. 또다시 밤

PC들은 방으로 돌아와 몸을 눕힙니다. 이곳에 온 목적은 잘 해결하고 있나요? 나른한 몸이 침대 속으로 가라앉습니다. 지친 의식은 자신을 서서히 놓아가며.... PC를 깊은 잠으로 빠져들게 합니다.

동실, 동실.... 몸이 구름 속을 떠다니는 것만 같습니다. 이 섬에 온 후 처음으로 느끼는 편안한 기분입니다. 저도 모르게 입에 미소가 지어집니다. 귤속을 간질이는 작은 구슬이 맞부딪히는 소리, 참방이는 물소리, 깃털이 살랑이는 소리.... 스며들어 오는 빛이 당신의 눈꺼풀 틈을 벌리고.... 당신은 눈을 뜹니다.

당신은 오색의 빛이 어른거리는 공간에 누워 있음을 깨닫습니다. 아무래도 이건.... 꿈인가 봐요. 그때, 탁! 무언가가 당신의 어깨를 스쳐 지나갑니다.

PC들의 소원을 향한 욕망을 자극하는 꿈입니다. 그들의 소원을 상징하는 오브제를 꿈속에 등장시켜 주세요. (비밀로 해도, 공개로 해도 좋습니다.) 아래는 예시입니다.

지나간 방향을 바라보자, 당신이 두고 온 수많은 사람들이 서 있습니다. 얼굴은 보이지 않습니다. 환한 실루엣만이 눈에 들어와요. 그러나 당신은 그들이 누구인지 알 수 있습니다. 아, 늘 만나고 싶었던, 내가 사랑했던 이들이.... 당신이 한 발짝씩 걸어가니 그들 또한 당신에게로 다가옵니다.

잠시간 행복한 꿈을 즐기게 두세요. 그들이 바라던 걸 자극해주면 더욱 좋겠죠. 이후 꿈 속 모든 것들이 검은 액체로 변해 흘러내립니다.

그래요, 이게 자신이 바라던 일이었습니다. 영원히 놓아 버린 이들과 함께할 수 있는.... 인영으로부터 흘러나오는 빛이 더는 눈을 가리지 않을 때쯤, 그들의 모습이 다시금 보입니다.

분명 따스한 빛을 비추던 사람의 형체가 서서히 일그러집니다. 새까만 진흙과도 같은 모습으로 그것들은 무너집니다. 다정한 속삭임은 고통스러운 비명으로, 따뜻한 온기는 살을 찢르는 듯한 감각으로....

당신의 입에서는 원하지 않는 비명이 새고 있습니다. 지독한 냄새가 코를 찔러옵니다. 어두운 형체는 서서히 몽그러진 육체를 벌리며.... 들끓는 목소리로 말합니다.

“내 존재를 믿어.”

...PC는 꿈에서 깨어납니다. 이성 판정(0/1).

꿈에서 깨기 직전 정신력 판정을 진행합니다. 실패했을 경우, PC는 자신의 얼굴이 피범벅이라는 사실을 알아차립니다. ...자다가 코피를 많이 흘렸나 보네요. 체력이 1 감소합니다.

“헉.”

숨을 들이켜며 PC는 잠에서 깹니다. 아직 야심한 밤입니다. 복도로 나가 보면.... 다른 PC들도 모두 함께 있어요. 이야기를 나눠 보면 모두 비슷한 꿈을 꾸곤 것 같습니다. 다들 표정이 좋지 않아요. 그때,

“...빠.”

“...오빠!”

멀리서 누군가에게 외치는 듯한 소리가 납니다. 듣기 판정.

성공

경명의 목소리입니다. 약간 멀리서 들리는 게.... 3층인 것 같습니다. 아마도 경명의 방 근처가 아닐까요?

실패

경명의 목소리입니다. 꽤 멀리서 들리는 것 같은데, 어디죠?

PC들이 함께 3층으로 향하면.... 경명은 경인의 문을 두들기고 있습니다. 몇 번이고 주먹으로 문을 내리칩니다. 문고리를 잡아당기기도 합니다.

“경인 오빠가 문을 열어주지 않아요. 이 시간에 잘 리가 없는데....”

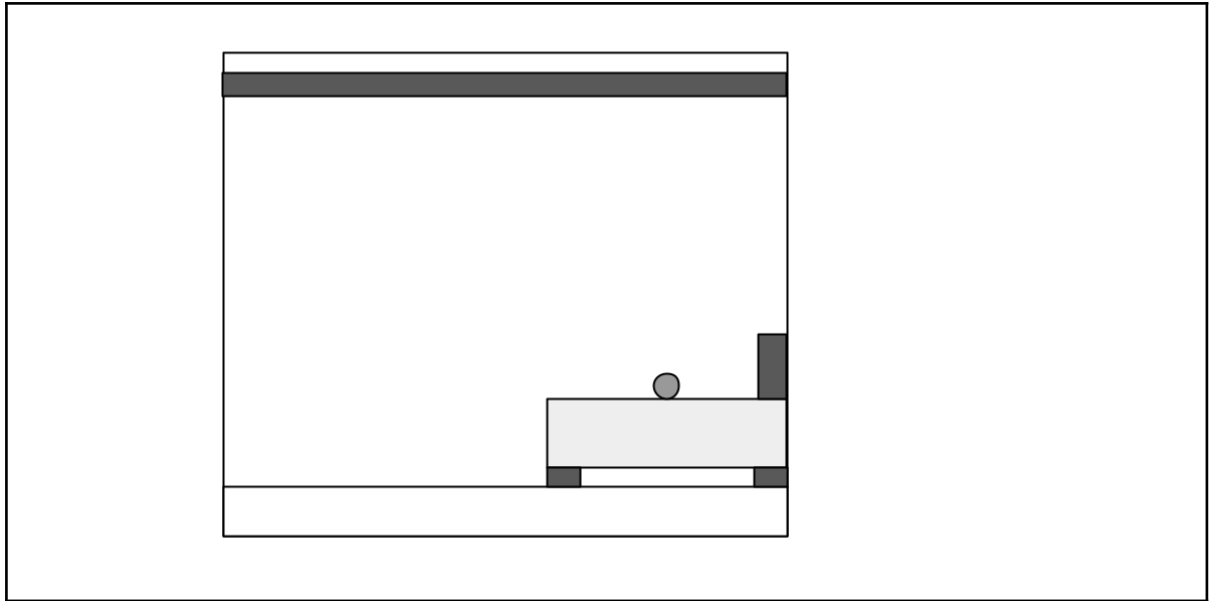
문을 연다면 자유 판정 가능합니다. 성공 시, 안으로 들어갈 수 있습니다. 문이 열리면....

끼익. 어두운 복도와 대비되는 밝은 불빛이 여러분을 맞이합니다. 침대 위 경인의 얼굴이 보입니다. 눈을 굳게 감고 있어요. 편안하고, 고요하고, 마치 잠든 것 같은.... 그 기이하지만치 안정된 분위기에 PC들은 잠시 후에야 깨달습니다. 경인의 얼굴이 베개 위가 아닌 침대 한가운데에 있다는 사실을요.

...그러니까 지금,

경인의 잘린 머리만이 침대 위에 놓여 있습니다. 한 박자 늦게 피비린내가 방 전체로 퍼집니다. 파도가 해안선을 침범하듯, 구름이 하늘 위를 떠다니듯.... 서서히 여러분을 향해서 혈향이 몰려옵니다. 인간의 머리는 저렇게나 작은 물체였군요. 이성 판정(1/1d4+1)

핸드아웃 - 사건 현장 : 경인



지금부터 현장 조사를 진행할 수 있습니다. 어떤 판정이든 강행에 실패할 경우, 해당 부분은 훼손되어 다시 확인할 수 없게 됩니다.

경명

바닥에 주저앉아 울고 있습니다. 말을 건네면, “당신들이 신을 믿지 않아서 저주가 온 거예요, 이건 신의 저주야!” 라고 외칩니다.

심리학 판정 어려움 이상 성공 시, 경명의 얼굴에 단순히 비통함과 공포만이 어리지는 않았다고 생각합니다. 오히려.... 약간의 기쁨이 섞여 있는 것 같아요.

자신은 그저 자고 있다가 느낌이 좋지 않아 문을 열었을 뿐, 아무것도 알지 못한다고 말합니다. 의심하는 듯한 분위기를 풍기면 “그럼 제가 언니 오빠들을 전부 죽이기라도 했다는 말인가요?”하고 화를 내며 강하게 부정합니다.

경명이 죽인 건 경진뿐이기 때문에, 경명의 말은 진실입니다. 심리학 판정을 해도 마찬가지입니다.

경인의 머리

눈을 감고 있습니다. 절단면을 확인하면 깔끔하게 잘려 있는 것을 확인할 수 있습니다. 수사과학 또는 의료 판정 성공 시, 3~4시간 정도 전에 죽은 시체라는 사실을 알게 됩니다. 여러분이 잠들어 있을 때군요.

닫힌 입을 열어 보거나, 관찰력 판정 성공 시 그의 입안에 열쇠가 물려 있음을 발견합니다. 경인의 방 열쇠입니다. 직접 문을 열어 확인할 수 있습니다. 열쇠는 그의 입안에 있었습니다. 문은 분명 잠겨 있었습니다. 대체 어떻게 된 일일까요?

머리를 살펴보고 있을 때 전원 정신력 판정. 실패 시, 가만히 경인의 얼굴을 바라보다가.... 갑작스럽게 뜯 그의 눈을 마주합니다. 깜박. 눈을 감았다가 뜨자 거짓말처럼 경인의 눈은 양전히 감겨 있습니다.

방 안을 둘러 본다

창문, 침대, 책상을 확인할 수 있습니다.

창문

창살로 단단히 막혀 있습니다. 누군가가 드나들 수조차 없습니다.

침대

경인의 잘린 목에서 흘러나온 피로 잔뜩 젖어 있습니다.

책상

평범한 목제 책상입니다. 서랍을 열어 보면, 경인의 일기장을 발견합니다. 현재 방 안에 경명이 있기 때문에, 일기장을 확인하기 위해서는 은밀행동 판정 또는 대인 기능 판정이 필요합니다. (일기장을 꼭 확인해야 하는 이유를 말해야겠죠)

경인의 일기장

꽤나 예전에 썼던 일기 같습니다. 몇 장만 쓰여 있을 뿐, 나머지는 텅 비어 있습니다.

XXXX. XX. XX

경대 형이 죽었다. 서랍 안에서 발견됐다. 그 커다란 몸이 서랍 안에서. ...지긋지긋하다. 이제 남은 건 세 명뿐이다.

XXXX. XX. XX

어차피 소용없다. 성 밖으로 나가 봤자 오래 지낼 수 없다. 미쳐버릴지도 몰라.

XXXX. XX. XX

믿지 않을 수 있다면 좋을 텐데. 하지만 이미 늦었어. 존재해버리고 말았으니까.

이후 관찰력 판정 성공 시, 원래는 두꺼운 일기장이었지만 페이지 대부분이 찢겨나갔다는 사실을 알아차립니다. 이어 지능 판정 성공 시, 누군가가 정보를 감추기 위해 찢어낸 것 같다는 생각이 듭니다. 누구로부터?

경명이 계획이 적힌 부분을 찢어냈습니다. 신을 믿어야 한다는 뉘앙스를 풍기는 부분만 남겨놨지요.

방을 전부 둘러보고 나면, 어디에도 경인의 몸통이 존재하지 않는다는 걸 깨닫습니다.

만들어진 신이 먹어치웠습니다.

자유롭게 PC들이 조사와 대화를 하고 있을 때, 경명이 잠시 자신의 방으로 가겠다며 자리를 비웁니다.

이내 돌아온 그는.... 작은 단검을 가지고 돌아옵니다.

8. 당신은 신을 믿습니까?

“여러분은 신의 아이들이었어요. 믿음 속에서 여러분은 완전했죠. ...지금은 어떠신가요? 신을 믿으세요? 기꺼이 그분의 존재를 마주할 생각이 있나요?”

경명은 PC들에게 단검을 건넵니다.

“신께서 당도하실 때, 이걸 향로에 꽂으세요. 그러면 여러분의 소원은 이뤄질 거예요. 그분은 당신의 아이들을 사랑하시니까. ...이제 제 소원은 의미 없지만요.”

슬픈 듯 웃으며 경명은 중얼거립니다. 그리고는 자리에서 몸을 일으켜 자신의 방으로 향합니다. 일찍 일어나 아침을 준비해야 한다면요. 남은 PC들은 방으로 가 잘 수도, 대화를 나눌 수도, 밤새 조사를 진행할 수도 있습니다. 조사한다면 아침이 올 때까지 총 3번의 조사가 가능합니다. 조사 파트로 이동합니다.

...문득 창 밖을 보면 어느새 아침입니다. 짹, 짹. 새어 오는 햇살이 눈부십니다. 밤새 조사를 했다면 건강 판정. 실패 시 극심한 피곤함을 느낍니다.

PC들이 어느 방에 있었든, 복도로 나온 PC들은 복도를 가득 채운 피비린내를 맡습니다. 대체 어디서 나는 거죠? 바닥을 바라보면.... 무언가가 끌려간 듯한 핏자국이 가득합니다. 이성 판정(0/1).

핏자국은 아직 마르지 않았습니다.

경명의 방부터 기도실까지 이어져 있습니다. PC들의 위치에 맞게 묘사해 주세요.

경명을 찾고자 하면 어디서도 찾을 수 없습니다. 핏자국을 따라간다면 경명의 방이나 기도실로 향할 수 있습니다.

경명의 방

경명의 방의 문은 활짝 열려 있습니다. 책상과 침대, 바닥을 확인할 수 있습니다.

책상

다른 방의 책상과 동일합니다. 의자가 옆으로 쓰러져 있습니다. 무슨 일이 있었던 거죠? 서랍을 확인해볼 수 있습니다.

- 서랍

서랍을 열면, 경명의 일기를 확인할 수 있습니다. 한쪽에는 신문 몇 장이 있습니다. 전부 성결 보육원에서 일어난 실종 사건에 관한 기사입니다.

침대

평범한 침대입니다.

침대 밑을 살펴본다

침대 밑에서 밧줄을 발견합니다. 관찰력 판정 성공 시, 경진의 목에 매여 있던 밧줄과 같은 종류라는 사실을 알게 됩니다.

바닥

흉건한 피 웅덩이가 보입니다. 이렇게나 피를 흘렸는데 아직 살아 있을까요? 관찰력 판정 성공 시, 바닥의 손톱자국을 발견합니다.

경명의 일기

XXXX.XX.XX

언니 오빠들이 내 말을 듣지 않는다. “신”을 믿지 않아선 안 된다고, 말로라도 그를 부정하는 건 불경이라고 몇 번을 말했는데. 왜 그러는 걸까?

XXXX.XX.XX

역시 “신”을 진정으로 마주한 사람은 나와 아버지뿐이니 그럴 만도 하다. 누구나 증거를 보여주기 전까지는 확신할 수 없는 거겠지. 하지만 난 그분을 마주하기 전에도 총만한 믿음으로 가득 차 있었다.

XXXX.XX.XX

오늘 PC들에게 초대장을 발송했다. 아버지의 유언대로였다. 그들의 소원이 이뤄지기를 바란다. 믿음이 그들에게 함께하기를.

XXXX.XX.XX

왜 이렇게 된 거지? 그들은 생각보다 불신으로 가득 차 있었다. 이래선 안 돼. 모두 죽고 말 거야.

경명의 일기는 PC들을 속이기 위해 적은 것입니다. 그 일기를 제외하고 모든 흔적을 없애려 했으나, 일기를 쓰던 와중 만들어진 신에게 끌려갔습니다.

일기장을 손으로 살펴보거나, 관찰력 판정 어려운 성공 시

...일기는 여러 날짜에 걸쳐서 적혀 있습니다. 그런데 가장 처음 날짜의 글을 살펴보니 아직 잉크가 마르지 않았습니다. 분명 오늘보다는 훨씬 이전인데요. 이유가 뭘까요?

감정 판정

(성공 시) 상당히 다급하게 적은 글씨 같다는 생각이 듭니다.

기도실

질질 끌린 듯한 자국은 기도실 안쪽까지 이어져 있습니다. 방 한쪽에는 시체가 놓여 있고, 한가운데에는 제단과 향로가 있습니다.

시체

경전의 시체입니다. ...**한쪽 손이 보이지 않습니다.** 무언가에 뜯어 먹힌 듯한 모습입니다. 자세히 살펴본다면, 기이할 정도로 큰 잇자국이 나 있다는 사실을 알 수 있습니다. 이성 판정 **(0/1)**.

제단

기묘한 무늬가 새겨진 제단입니다. 가운데에 향로가 놓여 있습니다.

향로

제단과 비슷한 무늬가 새겨져 있습니다. 부드러운 흙 같은 것이 안을 가득 채우고 있습니다. 원가를 쪼으면 쉽게 쪼힐 수 있겠습니다.

방을 둘러본 후, 전원 관찰력 판정. 성공 여부에 상관없이 **EVENT**. 목도하대로 이어집니다.

EVENT. 목도하다

똑, 똑. 무언가 땅으로 떨어지는 소리에 PC들은 고개를 돌립니다. 잠시 후 소리의 근원을 찾아냅니다. ...시야가 온통 검은색입니다. 제단의 위, 천장에 형태를 가지지 않은 검은 점액질의 형체가 붙어 있습니다. 그것은 꿈지럭거리며 끊임없이 수백개의 다리를 꺼내었다가, 다시 웅크립니다. 짹, 소리를 내며 벌어지는 빈 공간 틈으로 눈알이 툭 튀어나옵니다. 이내 찢어져 사람의 입 모양으로 바뀝니다. 악취와 피비린내는 썩어가는 시체를 연상시킵니다. 전원 이성 판정(1/1d10).

그 틈새로 긴 머리카락이 잠시 보였다가 사라집니다.

“거, 킁....”

억눌린 신음이 새어나옵니다. 끔찍한 형체를 자세히 들여다보면.... 경명이 자신의 목을 조르는 형체를 떼어내려 발버둥치는 모습이 보입니다.

만들어진 신이 믿음을 먹이로 하여 나타났습니다. 형태 없는 권속의 특징을 대부분 따르며, 물리적 공격이 통하지 않습니다.

“어서, 칼을. 빨리....”

킁킁거리는 숨소리 사이로 간신히 몇 단어가 들립니다. 칼을 들고 있는 PC는 자신의 손을 내려다봅니다. ...그래요. 당신들은 신을 목도했습니다. 그대들의 대답은 불신입니까, 신앙입니까? 이제는 선택해야 합니다.

현실 시간으로 최대 **20**분간 상의할 수 있습니다. 이때까지 아무 행동도 하지 않거나, 신을 긍정하는 의식을 하면 **ED.1**로 이어집니다. (세션의 분위기에 따라 시간은 적당히 조절하시면 됩니다.)

만들어진 신을 마주한 후 광기가 온 PC들에게 소원과 관련된 광기(소원을 이루고 싶다 등)를 부여하면 재밌어집니다. 테스트 플레이에서는 광기에 걸린 PC 2명과 다른 3명이 서로 정방향/역방향으로 칼을 쏘기 위해 싸웠습니다.

칼을 거꾸로 내리꽂았다면....

“헉.”

전류가 흐르는 듯한 느낌에 칼을 쏘은 PC는 무심코 칼을 놓치고 주저앉습니다. 경명을 매단 채로 천장에 붙어 있던 그것이 서서히 허물어집니다. 지독한 냄새를 풍기며, 그것은.... 끈적거리는 점액질 덩어리로 흩어지는 동시에 조금씩 바닥에 떨어집니다.

“킁, 쿨럭. 킁....”

경명이 바닥에 떨어진 후 고통스럽게 가슴을 붙잡습니다. 그를 살펴보면, 피를 많이 흘렸는지 얼굴이 새하얗습니다. 혈떡이는 숨소리는 가늘고 희미합니다. 목소리를 쥐어짜 보지만, 잘 나오지 않는 것 같습니다.

경명이 꿈틀거리며 PC들을 향해 기어옵니다. 심장이 빠르게 뛰며 가슴을 울립니다. 아니, 실제로 어딘가 울리고 있는 것 같은데.... 전원 듣기 판정.

성공

찌적. 멀리서부터 돌이 갈라지는 소리가 들려옵니다. 날카로운 소리가 서서히 PC에게로 다가오는 것만 같습니다. 한쪽 구석을 바라보는 순간, 돌 조각 하나가 바닥으로 떨어지는 걸 발견합니다. 오랜 세월을 견뎌온 건물이 이제는 제 역할을 다한 듯 서서히 무너지고 있습니다. 이곳에 계속 있다가는 건물과 함께 흩으로 돌아갈 겁니다.

실패

...무언가 갈라지는 소리가 들려옵니다. PC들은 불안한 표정으로 주위를 둘러봅니다. 한쪽 구석을 바라보는 순간, 돌 조각 하나가 바닥으로 떨어지는 걸 발견합니다. 오랜 세월을 견뎌온 건물이 이제는 제 역할을 다한 듯 서서히 무너지고 있습니다. 이곳에 계속 있다가는 건물과 함께 흩으로 돌아갈 겁니다.

떨어진 경명을 구하려고 했거나 그에게 응급처치를 시도했을 경우, 경명은 피범벅인 입을 열어 PC들에게 말을 겁니다.

“아버지의 방으로 가. 여기, 열쇠를....”

한 단어를 꺼낼 때마다 입에서 핏덩이가 튀어나옵니다. 떨리는 손으로 그는 PC에게 열쇠를 건넵니다. 열쇠를 받아 들면 그의 손은 힘을 잃고 바닥으로 떨어집니다. 경신의 방 열쇠입니다. 건물이 완전히 무너지기 전, 경신의 방을 살필 수 있습니다.

아무도 경명에게 다가가거나 그를 구하려고 시도하지 않았다면 경명은 PC들을 원망스럽게 노려봅니다. 서서히 그의 눈에서 생기가 사라지며, 어느새 숨이 멎습니다. 마침내 그는 신의 품으로 돌아갔습니다. 과연 그가 원했던 일인지는 모르겠지만요. 경신의 방으로 향하지 않고 밖으로 나간다면 **ED.2**로 이어집니다.

9. 열리지 않은 방

천장에서는 계속해서 크고 작은 돌덩어리가 떨어집니다. 경신의 방으로 이동하는 동안 전원 민첩 판정. 실패 시 돌 조각에 맞아 체력이 1 감소합니다.

...이곳에 있던 동안 한 번도 들어가지 못했던 문을 마주합니다. 그 어떤 문보다도 단단히 걸어 잠겨 있습니다. 하지만 지금 망설일 시간은 없습니다. 문을 열고 방 안으로 향합니다.

경신의 방

깨끗하게 정리된 방입니다. 경신의 초상화, 기계 장치, 책상을 확인할 수 있습니다.

경신의 초상화

어렸을 적 매일 보았던 경신의 얼굴입니다. 15년 전 기억이 희미하게 떠오릅니다. 누구라도 받아들일 것만 같은 미소를 짓고 있습니다. 많은 신도가 그에 의지했던 것도 이해가 갑니다. 매일 닦은 건지 먼지 하나 없습니다.

기계 장치

용도를 알 수 없는, 복잡하게 생긴 기계입니다. '전파 교란'이라는 쪽지가 붙어 있습니다. ...어쩌면 이 기계 때문에 전화를 사용할 수 없었던 걸지도 모르겠어요.

기계 수리 판정 성공 시 쉽게 기계를 정지합니다.

근력 판정 어려움 이상 성공 시 기계를 부술 수 있습니다.

기계를 정지한다면, 이후 전파가 터집니다.

책상

마찬가지로 잘 정리된 책상입니다. 서랍을 열어 보면.... 고풍스러운 종이에 쓰인 누군가의 편지와 작은 노트가 보입니다. 한쪽에는 돈 봉투가 놓여 있습니다. 지금까지 신도들에게 얻은 돈을 모아둔 듯합니다.

누군가의 편지

아, 슬픈 이야기야.

안타깝게도 내가 자네에게 해 줄 수 있는 일은 없을 것 같아.

믿고 싶지 않겠지만 이미 신은 탄생해 버린 것 같군.

그런 좁은 섬에서, 인간들의 신앙을 모아왔으니 어쩔 수 없는 일이겠지.

빈 방에 노크하면 없던 존재가 생겨난다는 이야기도 있지 않은가?

...

그렇지만 해결할 방법이 없는 건 아냐.

자네의 섬에 있는.... 그래, 만들어진 신이라고 부를까.

그건 인간들의 믿음을 먹여치우기 위해 탄생한 존재야.

그러니 누군가가 자네들보다 더한 믿음을 가지게 된다면 그쪽을 향할지도 모르지.

이미 그 존재를 목도한 자네들보다 강한 믿음을 만들어내기는 어렵겠지만....

그래도 행운을 빌겠네.

자네의 오래된 벗, A로부터.

작은 노트

가장 신앙심이 깊은 아이를 데려왔다.

어쩌면 나보다도 더 깊은 믿음을 가질지도 모르니.

태어날 때부터 오직 신만을 바라보고 살아왔으니 응당 당연한 일이 아니겠는가?

...틀렸다. 그것이 원하는 건 순수한 신앙이 아니야. 일그러진 욕망, 악의로 물들고 현실이 섞인 추악한 믿음이다.

지금 당장에라도 나는 그것에 의해 죽을지도 모른다. 그러나 신앙과 함께 자라난 아이들이 보육원 밖에서 원가를 갈망하게 된다면.

...내가 아닌 나의 자식들이나마 살아남게 해 줄지도.

편지를 확인하고 나면, 이제 정말로 나가야 할 순간이 왔습니다. 당장 떠나지 않는다면 건물에 파묻히고 말 겁니다. 집으로 돌아갈 시간이에요. **ED.2**로 이어집니다.

10. END

신을 받아들이는 의식을 시행했다 : **ED.1** 신은 기꺼이 소원을 들어주었다.

신을 거부하는 의식을 시행했다 : **ED.2** 인간은 비로소 소원을 내려놓았다.

ED.1 신은 기꺼이 소원을 들어주었다.

끼기기각-. 쇳덩어리를 갈아내는 듯한 웃음소리가 들립니다. 천장 한쪽 구석에 붙어 있던 그 형체는, 기뻐하는 듯 크게 제 몸을 부풀리며 천장 전체를 뒤덮기 시작합니다.

...뭔가 잘못되었습니다. 새까만 점액질이 창문 위로 기어오르자, 어둠이 방 안을 채워갑니다. 지독한 암흑입니다. 꿈속에서 보았던 그 존재는, 미친 듯이 꿈틀거리며 모양을 바꿉니다. 제 먹이를 삼키기라도 하려는 듯.

검은 시야 너머로 지독한 악취가 풍겨 옵니다. 높이로 빨려 들어가는 것만 같습니다. 어디선가 행복에 겨운 웃음소리가 들려옵니다.

“아, 드디어.... 난 살아남을 수 있어. 신님, 감사합니다.”

독실한 신자는 이 모든 일을 준비했고, 신은 그의 부름에 응답했습니다.

PC들은 만들어진 신의 먹이가 됩니다. 경명은 여러분을 제물로 바치고 살아남습니다.

PC : 로스트

보상 : 없음.

ED.2 인간은 비로소 소원을 내려놓았다.

여러분은 건물 밖으로 걸어나왔습니다. 우연의 일치였을까요, 여러분이 땅을 디딤과 동시에 건물은 제 형체를 잃기 시작합니다. 15년 전 여러분의 삶이었던, 그리고 며칠 간 잠깐의 보금자리가 되었던 장소는 이제 서서히 사라지고 있습니다. 무너지는 모습을 바라보는 당신의 가슴을 채우는 건 후련함인가요, 무력감인가요?

...아무것도 달라진 건 없습니다. 여러분의 소원도, 생활도 오기 전과 변함없습니다. 소원을 들어줄 수 있는 존재도 이제는 사라졌습니다. 꿈 속에서 보았던 광경이 스쳐 지나갑니다. 어쩌면 현실이 되었을지도 모르는 어느 이상향이었죠. 그러나 여러분은 신의 손을 잡지 않았습니다. 대신 그것의 가슴에 칼을 꽂았습니다. 거꾸로 뒤집어진 칼은 욕망으로 이루어진 신을 잘라냈습니다. 당신의 의지가 그러했듯이요.

그렇습니다. 애초에 누군가에게 기대는 것만으로는 안 됐던 겁니다. 일을 이루는 건 하늘이지만, 그 기틀을 닦는 건 인간이니깐요. 여러분은 며칠 간 함께 지냈던 서로를 바라봅니다. 그리고 뒤를 돌아 건물을 등지고 걸어갑니다.

무슨 영문인지 휴대폰의 전파는 정상적으로 돌아왔습니다. 여러분을 가뒀던 통제는 끝났습니다. 이제 여러분은 누구에게라도 도움을 요청할 수 있습니다. 누구에게라도요.

무너지는 소리는 파도 소리에 묻혀갑니다. 가슴에 묻어두었던 과거를 지나쳐갑니다. 바닷바람이 여러분을 반길 때쯤, 고개를 들면 맑은 하늘을 마주합니다. 완전한 작별입니다. 과거와도, 여러분의 신과도. 이제 돌아갑시다. 그리고 살아가는 거예요.

PC : 생환

보상 : 이성 **1d3** 회복.

경신의 방에서 진실을 확인했다. **+1d3** 회복.

정윤민의 유해를 물어주었다. **+1d3** 회복.

PC들과 서로 친구가 되었다. **+1d3** 회복.

11. 추천 노래 목록

	장면	링크
1	챕터 1	▶ Get Out movie Main Theme ~ Sikiliza Kwa Wahenga
2	보육원 도착	▶ Higurashi No Naku Koro Ni OST - Main Theme
3	NPC들과의 대화	▶ Melting Waltz
4	경진의 시체 발견	▶ Gassed
5	EVENT. 점심식사	▶ Murder (Mystery)
6	꿈(행복한 장면)	▶ Mr. Sandman
7	꿈(악몽)	▶ American Horror Story Theme (From "American Horror St...
8	경인의 시체 발견	▶ Tennessee Waltz
9	조사 1	▶ Pas De Deux
10	조사 2	▶ Frantic
11	만들어진 신과의 조우	▶ Horror Cello
12	ED 1	▶ Poor Little Fool
13	ED 2	▶ Cries of whispers

후기

안녕하세요, 오도독더덕뽕밥입니다. 첫 다인 시나리오로 찾아뵙게 되었습니다. 이번 시나리오는 '사교도가 진상에 관여하지 않았음'을 메인으로 잡고 썼습니다. 제목인 진인사대천명은, 신을 믿지 않는 인간들이 욕망을 위해 사람들을 불러모으자(신을 모실 준비를 마침) 신이 그걸 이루기 위해 나타났음을 뜻합니다. 평소에 쓰던 것과는 다른 방향인 것 같아 재밌었습니다. 호러 분위기를 최대한 담고 싶었는데 잘 되었을지 모르겠네요.

타이만과는 다르게 신경 쓸 것들이 많아 집필에 오랜 시간이 걸린 것 같습니다. 그래도 이렇게 완결을 지었다는 게 보람칩니다.

오래된 벳 A.... 시나리오마다 계속 등장하는 그 사람입니다. 대체 뭐 하는 사람일까요? 앞으로도 종종 여러분을 만나게 될지도 모릅니다.

후기는 정말로 힘이 됩니다. 로그를 공유해 주신다면 기쁘게 받겠습니다. 플레이 해주셔서 감사합니다.

Thanks to : 함께 오프라인 테스트 플레이와 피드백을 도와 주신 지인 B님, J님, K님, R님.