P.S. Good Luck

✢ 개요

✢ **COC 7**판 룰 **/** 클로즈드

✢ **1**인 시나리오 **KPC** 존재**, 2**인 개변 비추천

✢ 플레이 타임: 2-6시간 추정

✢ 플레이 난이도: 중상-상, 숙련자 추천

✢ 키퍼 난이도: 중상-상, 숙련자 추천, 자체 룰 존재, 재량 필요.

✢ 로스트 가능성: 거의 없음

✢ 추천 기능: 관찰, 자료조사, (특정) 역사

✢ 부 추천 기능: 오컬트, 심리학

시나리오 소개

- P.S Good Luck은 초여명사의 크툴루의 부름 7판 룰을 사용하는 시나리오입니다. 2차 팬메이드 시나리오이며 룰북 없는 키퍼링을 금합니다.
- 메인 이미지는 무료 이미지와 무료 폰트로 만들어졌습니다.
- 프로텍트가 걸리지 않은 sns나 후세터, 프라이베터등의 쿠션 없는 시나리오 진행/스포일러를 금지합니다.
- 현실에 존재하는 사람들에게 위해가 가는 개변이 아니라면 자유로이 개변하세요. 비추천의 의미는 말그대로 비추천이지 금지가 아닙니다.
- KPC가 존재하는 1인 시나리오입니다. 2인 시나리오로의 개변을 비추천합니다.
- 호불호를 가릴 요소가 많습니다. 플레이나 키퍼링 전 한 번만 재고해주세요.
- 여행테마 시나리오집 Vacation Trip에 후속 시나리오 On Holiday 그리고 다른 시나리오 1편과 함께 수록되어 있습니다.

“

가을 휴가를 앞둔 여러분은 메사추세츠의 숲을 낀 도시에 위치한 별장을 대여합니다. 타인 소유인 별장을 대여한다는 점이 평범한 휴가와 다른 자극이 되지 않을까요? 가을 숲길을 따라 운전하면 해질녘의 풍경이 눈 앞에 펼쳐집니다. 초대장 메일에 적혀 있던 문구가 귓가에 들리는 듯 하네요. 즐거운 가을 휴가 보내세요! 귀하의 행운을 빌며.

”

아래로는 **KP** 예정이 있으신 분만 열람해주세요**.**

주의사항**!**

독자적인 신화 생물과 HP측정, 행운 증감 시스템이 존재합니다. 신체 상해 이벤트가 상당히 많습니다. 예민하신 분들은 피해주세요. 배경과 진상 개변 불가합니다. 주사위롤 자체에 시스템이 개입하므로 메타적인 요소가 있습니다! 플레이시 많은 주의와 키퍼 재량으로 커버해야할 상황이 발생합니다!

NPC 헬렌 웨이드 & 알렉스 웨이드

헬렌과 알렉스는 부유하고, 아름다운 젊은 부부입니다. 그러나 주의깊게 살피면 그들은 불안에 떨고 있으며 창백하게 질려 있는 상처투성이입니다. 그들을 둘러싼 별장부터 걸치고 있는 옷까지 자신들의 것이란 확신이 없는 것처럼 보입니다.

이들은 악마 숭배자입니다.

지금으로부터 1년 전 메사추세츠주의 한 시골, 은밀하게 이교도 신을 숭상하며 살아가던 코븐에서 젊은 연인이 탈출합니다.

그들은 몇가지 소환물과 부정하면서도 신성한 천칭을 훔쳐 달아났습니다. 이들의 욕망은 세속적이고도 명확합니다. 바로 답답하고 폐쇄적인 시골을 떠나 누구나 우러러 볼 수 있을 성공을 거두는 것. 그러기 위해선 얻을 수 있는 재물과 기회의 기준이 필요했습니다. 다행히 이 악마는 정당한 대가를 받고 행운을 선사하는 악마였습니다.

그러나 그들은 악마가 점점 많은 것을 거두어간다는 걸 알았습니다. 장을 보러 가서 정당한 대가를 지불해도 빵 한쪽 조차 살 수 없다는 것을 알게 되었습니다. 이제 그들은 로스트비프용 고기와 몇 가지 신선한 야채를 사려면 집에 남은 쪽이 스스로 팔을 부지깽이로 지져야 합니다.

이들은 불안하고 겁에 질려 있습니다. 악마가 행운의 대가로 목숨을 달기 전에 어서 권리자를 넘기고 싶어합니다. 그러나 이 부부는 냉혈하며 탐사자들이 자신에게 도움이 되지 않는다 생각할 시엔 자정이 오기전 재빠르게 제거해버릴 것입니다. 탐사자들이 웨이드 부부는 초반부터 너무 의심하거나 협조하지 않을시 차고 이벤트 발생전 탐사자들을 처리하여 D 엔딩으로 직행합니다.

부정한 천칭의 악마

코븐의 선조 드루이드에게서 소환된 것인지 혹은 원주민에게서 발생한 것인지 그 기원은 알 수 없지만 오래전부터 천칭에 깃들어 있던 악마입니다. 때로 어떤 악은 근원조차 알 수 없이 존재해왔으니까요. 1년 전 젊은 연인이 마을의 귀중한 창고를 뒤지기 바로 전날에 발생했을지도 모르겠네요.

천칭의 악마는 매우 단순한 계산법을 씁니다. 산제물의 고통이 악마의 생명력이 되고 악마는 그 보상으로 행운을 내립니다. 악마의 권능은 숭배자가 바친 영지 안에선 신과 같은 위력을 발휘합니다. 그러니까 웨이드 부부의 소유 토지 내입니다.

여러분은 웨이드 부부에 의해 다음 희생양으로 선택되었습니다. 마치 병 속의 도깨비를 파는 옛날 동화처럼 웨이드 부부는 여러분에게 숭배자 자리를 넘기고 도망칠 예정입니다. 악마가 자신들을 살해하기 전에요. 물론 그 길에 행운이 깃들지는 아직 모르는 일입니다.

KPC 미아 어윈 **Mia Irwin**

근력 45 교육 70 지능 65 건강50 외모 70 정신력 55 크기 50 민첩 35
운 50 체력 10 마력 11 이동력7 피해보너스 0 체구 0
관찰력 55 듣기 30 자료조사 60 컴퓨터 사용 30 자동차 운전 55 재력 15
인류학 66 역사 70 설득 55 근접(격투)45 사격(권총)50 의료 11 응급처치 50

메사추세츠의 한 대학에서 강의를 하는 문화인류학자입니다. 안식년을 맞이하여 첫 휴가로 PC와 여행을 떠나왔습니다. 최근 몇년간 일에만 몰두하여 PC를 소홀히 해와 조금 죄책감을 가지고 있습니다. 새로운 무언가가 필요하다 생각했으나 보통 사람들은 낯선 이의 별장을 빌리지 않는단 사실을 간과해버렸네요. 관계는 무엇이든 좋습니다. 친한 친구나 연인 가족이어도 좋습니다. 강직한 성품인 미아는 PC의 안위를 자신보다 우위에 둘것입니다. 대가가 목숨이라 할지라도요.

- 기본적으로 PC에 헌신적인 태도를 취할수록 플레이가 수월해집니다. 따로 KPC를 설정하셔도 괜찮습니다.
- KPC의 마음가짐을 한 번 생각해보는 것이 좋습니다. KPC는 오늘 희생자로 정해져 있기에 모든 행운이 PC를 위해 쓰입니다. 따라서 지독하게 운이 없고, 주변을 제대로 둘러 보기도 힘든 상황입니다.(다이스롤이 거의 불가능하니 말이에요.) 목숨에 대한 직접적인 공포도 좀 위협이 될까요.
- 행운을 주고 상해를 입는 불합리한 구도여도 PC가 원하는 바가 이뤄지면 별장을 나갈 수 있을테니. 인내하고 감내할 수도, PC를 위해 헌신할 수도, 혹은 이건 말도 안된다고 경악할 수도 있습니다. KPC의 태도는 PC가 플레이를 해나갈 때 방향에 많은 영향을 끼치게 됩니다.

0. 도입

가을 숲길을 따라 운전하면 해질녘의 풍경이 눈 앞에 펼쳐집니다. 날은 조금 흐리고 때때로 옅은 비가 스치지만 그것마저 즐겁네요. 축축하고 생기있는 향이 열어둔 창을 향해 끊임없이 스며듭니다.

여러분은 웨이드 부부의 저택으로 향하고 있습니다. 별장 대여 서비스 사이트에서 발견한 이 저택은 메사추세츠 주의 한 숲에 위치합니다. 별장 주인 웨이드 부부는 이 별장에서 얼마나 낭만적인 경험을 할 수 있는지, 수려한 말솜씨로 설명을 써놓았습니다.

여러분이 대여한 기간은 11월 1일부터 총 열흘입니다. 웨이드 부부는 열흘간 타히티에서 가을 휴가를 즐길 예정이며 그들의 경고사항은 다음과 같습니다.

1. 식료품은 자유롭게 먹어도 되지만 와인은 7병까지. 기물 파손 금지.
2. 청소를 확실하게 해줄 것.
3. 손님방만 사용하고 부부의 침실은 사용하지 말것.
4. 지하실은 안전 상의 이유로 접근하지 말것.

p.s 즐거운 가을 휴가 보내세요! 귀하의 행운을 빌며.

실제 집안에는 보안 시스템이 작동 하고 있으며 그 점은 양해를 구한다고 합니다. 조금 찜찜하긴 하지만 현대인이라면 지켜줄만한 사항 아닐까요?

가는 길은 솔직히 고된 편입니다. 아스팔트가 끊긴 곳에선 웨이드 부부가 보내준 사진과 특별한 표식(나무의 표지판이나 o,x표시)으로 숲속에 숨겨진 별장을 찾아갑니다. 이는 사유지 전부를 숲에 할애하고 별장을 자연에 녹여내기 위한 설계라 하네요.

- <아이디어> 판정: 마치 숨기 위한 요새 같단 기분이 듭니다.
- KP정보- 웨이드부부는 밤에 비가 올 것을 알고 있습니다. 탐사자들의 타이어자국을 지우기 위해 따로 존재하는 아스팔트 진입로 대신 흙길로 올 것을 권유한 것입니다.

아침 일찍 출발하더라도 별장에 도착하면 이른 저녁이 되어 있습니다.
별장에 도착하면 현관 램프에 불이 들어와 있는 것이 보입니다. 집에 사람이 있네요. 웨이드 부부가 집을 비워준 줄 알았는데. 아니었던 걸까요?

- 주변을 둘러본다고 선언하면 데크에 놓인 모로코식 양탄자와 2인용 그네의자가, 그리고 집 전체를 두르고 있는 낙엽깔린 마당이 보입니다.

마당에는 투박한 야외 식탁과 화로가 존재합니다. 화로를 살펴볼시 최근까지 불이 지펴지다 꺼진 것을 알 수 있습니다. 삼하인에 관해 조사하고 있거나 <인류학>매우 어려운 성공시 삼하인이 드루이드에게 새로운 불을 옮겨받기 위해 집안에 있던 화롯불을 꺼버리는 시기란 사실을 떠올립니다.

- 그러나 헬렌이 계속해서 창문으로 새로운 방문자가 오는지 기다리고 있었으므로 마당조사는 거의 불가능합니다. 그럼에도 마당을 둘러보겠다 선언하면 D엔딩에 가까워지겠지요.

문을 열면 알렉스가 환하게 웃으며 탐사자들을 반깁니다. 그들은 오늘 밤 비행기로 출발할 예정이며 처음 보는 손님들과 저녁식사를 하며 나름대로 환영을 해주려 남아 있었다고 하네요. 저녁 식사까지는 시간이 좀 남아 있습니다. 알렉스가 요리를 마무리 하고 헬렌은 가볍게 집안을 소개해줍니다.

헬렌은 집안을 소개하며 <관찰> 성공할 필요 없이 왼팔의 상처가 들킵니다. 팔의 붕대는 화상 상처를 가리고 있으며 장을 보러나갔던 알렉스를 위해 희생한 것입니다. 붕대를 풀거나 진찰을 하겠다고 하면 헬렌은 굳이 거부하지 않고 상처를 보여줍니다. 솔방울 모양의 화상 흉터입니다. 거실에서 <관찰> 성공시 아직도 뜨거운 부지깽이의 솔방울 장식이 헬렌의 상처와 일치한단 느낌을 줍니다.

- 헬렌을 주도면밀하게 살펴보거나 <심리학>성공 시 헬렌이 어쩐지 불안을 고양감으로 위장하고 있단 느낌을 받습니다. 지금의 밝은 모습은 꾸며낸 게 아닐까 하는 생각이 듭니다. 창백한 불안감은 숨기기 힘드네요.
- KP정보- 헬렌과 알렉스는 생존을 위해 서로의 행운을 받아오며 살았습니다. 점점 더 바래져가는 멍자국이나 오래된 흉터를 보여주어 사건의 진상을 의도적으로 흐려놓아도 괜찮습니다.

헬렌은 응접실과 거실, 2층에 있는 손님방(탐사자들의 방)을 간략하게 소개해줍니다. 탐사자가 소개에 응하지 않는다면 응접실에서만 머무릅니다.

1. 저녁식사

저녁 식사는 메인인 로스트 비프와 곁들인 구운 야채가 함께 서빙됩니다. 메뉴는 자유롭게 설정해주세요. 식사는 기묘하게 맛있습니다. 알렉스가 이 식자재를 얼마나 쉽고 운 좋게 구했는지 장황하게 설명합니다. <관찰> 성공 시 헬렌이 그 말을 들으며 무언가를 골똘히 생각하듯 자신의 상처 입은 팔을 문지르는 것을 발견합니다.

- <심리학> 성공: 이 부부는 우리를 반기고 있는 건 틀림없지만 무언가를 아주 두려워하고, 불안해하는 듯한 느낌이 듭니다.
- <심리학> 실패: 어떤 불안도 없이 아늑한 분위기라 생각합니다.

여전히 비협조적으로 굴고 집안을 심하게 탐색하려 할 시, 이미 저녁 식사에 알렉스가 복어의 극독을 섞어놓았으므로 탐사자, KPC 둘 다 로스트 **ENDING D**

저녁식사 도중 헬렌과 알렉스는 행운을 강조하는 대화를 합니다. 상당히 횡설수설하며 자신들의 말에 도취되어 있는 것 같습니다. 와인이 과했던가요?

- 예시: 인생에 좋은 일이란 뭐라고 생각하시나요? / 가장 좋은 일은 역시 원하는 바가 그대로 이뤄지는 거라 생각하지 않으세요? 사람들은 그래서 기도를 하잖아요. / 그러니까.. 알렉스와 저는 둘 다 운명론자가 아니에요. 음. 대신 행운론자라고 할까. 행운은 말이에요. 모든 좋은 일의 총체라고 생각하지 않나요? / 운 좋은 삶은 행복한 삶이라고 부를만 한 것 같아요. 저희도 무척... 무척 운이 좋은 편이라서요.

저녁식사가 끝나면 차고에서 무언가 무너지는 소리가 납니다. 부부는 동요하지만 침착한 척 너구리가 들었을지도 모른다고 말합니다. 그러나 곧 헬렌은 표정을 달리하고 알렉스에게 차고로 나가볼 것을 종용합니다.

아직 자정이 아니라며 안심 시킵니다. 한참 실랑이를 하던 둘은 결국 헬렌의 “오늘은 당신 차례야.”란 말에 누가 차고로 가볼지를 정한 것 같습니다.

헬렌은 입을 다물고 고기만 짓이기고 있습니다. 조금 날카로워 보이지만 탐사자가 말을 걸면 친절하게 반응합니다. 잠시 그러는 사이, 차고에서 심상치 않은 큰 소리가 들려옵니다. 헬렌은 식기를 떨어트리더니 차고로 달려갑니다. 탐사자들이 쫓아가면 그곳에는 끔찍한 광경이 펼쳐져 있습니다.

2. 차고에서의 학살

차고의 안에는 커다란 벤츠가 한쪽 벽으로 돌진하여 차체와 벽을 으스러뜨려 놓았습니다.

그러나 가장 충격적인 것은 그 사이 허리가 으깨어져 피를 흘리며 죽어있는 알렉스의 모습입니다. 마치 물주머니를 터트린듯 사방으로 튄 피가 낭자합니다. 더욱 기이한 것은 벤츠의 시동은 꺼져 있어 이 안은 기묘하게도 조용하단 것입니다.

충격적인 광경에 이성 체크 **1/1D4+1.** 헬렌 역시 이성체크를 하며 헬렌은 이 이성체크로 남은 이성치를 전부 잃어버립니다. 영구 광기는 살해로 고정됩니다. 자정이야? 벌써? 시간이 다 됐다고? 하는 의문의 말을 흘리며 헬렌은 떨고 있습니다.

헬렌은 갑자기 차고의 한쪽으로 뛰어가 무언가를 뒤지기 시작합니다. 걸리적거리는 것은 망설임 없이 던져버립니다. 탐사자가 말려도 듣지 않습니다. 가능하면 접근시키지 마세요.

헬렌 주변에는 쇠 지렛대와 차 유리용 세정제 그리고 정원용 갈퀴 따위가 널부러집니다. 이윽고 헬렌은 무언가를 찾았는지 그것을 꺼내듭니다. 사냥용 샷건입니다. 총구를 탐사자들에게 겨눈 헬렌은 조용히 중얼거립니다.

> “그렇게 겹쳐 서 있지 말아.”
> “딱 한 명만이면 돼.”
> “정확한 값을 치뤄야 하니까.”

헬렌은 자신을 원망말라며 총을 쏩니다. 그런데 이게 무슨일일까요. 철컥거리며 빈 총은 발사 되지 않습니다. 헬렌은 충격받은 얼굴로 방아쇠를 몇번 더 당겨보더니 탐사자들에게 돌진합니다.

습격은 성공하지 못합니다. 헬렌이 갑자기 뒤로 미끄러져 넘어집니다. 발치에는 헬렌이 밟은듯한 와인병이 데굴거리며 탐사자들에게로 굴러오고, 헬렌은 놓여있던 정원용 갈퀴에 뒷목과 머리가 궤뚫려 즉사합니다.

눈앞에서 충격적인 광경을 본 탐사자들은 다시 한 번 이성체크 **1/1D4+1.** 와인병을 보면 아까 우리가 주방에서 마시고 있던 그 와인입니다. 대체 주방에서 이곳까지 어떻게 굴러온 걸까요? 한참 고요한 광경속에 빗소리가 들리기 시작합니다. 말 그대로 폭우입니다. 번개가 치고, 천둥소리가 들려옵니다.

다시 한 번 천둥이 쳤을 때 저택의 불이 나갑니다.

주변은 고요하고 어두우며, 이루 말할 수 없는 공포가 차오릅니다.

3. 별장 조사

조사는 어디부터 해도 상관없습니다만 헬렌의 시체부터 보는 것이 좋습니다. KPC를 이용해 혹시 살아 있을지도 모른다고 접근을 시켜주세요. 현재 별장은 정전 되었기에 <관찰> 기능치에 -10~-20 정도 패널티가 붙습니다. 지금 이 순간부터 자체 행운 시스템이 적용됩니다.

- 정확히 플레이어에게 거의 모든 곳에서 <관찰>,<아이디어>,<듣기> 등의 기본적인 조사 다이스를 마음대로 굴릴 수 있다 전해주세요. 키퍼도 대부분 짚어주지 않는 것을 권장합니다. (함정 조사 부분이 있기 때문입니다.)
- 운을 1 소모하여 주사위를 다시 굴리는, 일명 리롤은 자유로이 가능하며. 이때 플레이어의 운은 소모하지 않는다고 미리 통보합니다. 그럼 무엇을 소모하냐는 플레이어의 질문도 과감히 무시하세요.
- 기본적으로 주사위를 많이 굴리게 되는 세션입니다. 실패에 두려움을 갖지 맙시다.
- 당연하지만 인터넷 연결도 통신도, 문도 열리지 않는 고립 상태입니다. 이 상태로 하루를 지나며칠을 버티겠다고 할시 강제 이벤트 발생 **ENDING C**

조사 구역 **- 1**층

차고

불이 꺼져 지독하게 어둡습니다. 하지만 어둠속에서도 희미하게 사물의 윤곽은 알아볼 수 있습니다. 벽으로 돌진한 벤츠 옆에 우리가 타고온 차가 놓여 있으며, 벽쪽에는 상자더미가 널려 있습니다. 각기 다른 곳에서 헬렌과 알렉스의 시체를 볼 수 있습니다.

벤츠

- 한쪽 벽으로 돌진한 벤츠입니다. 열쇠조차 꽂혀 있지 않으며 급발진의 흔적은 찾아보기 힘듭니다. 누군가 운전했단 걸까요? 분명한 건 상당한 속력을 낸듯 차 보닛이 거의 우그러져 있단 사실입니다. 알렉스의 피가 차 유리와 보닛에 튀겨 있습니다.
- 차 안쪽을 열어 조사하면 부부의 일지와 배터리가 얼마 안남은 스마트폰을 찾을 수 있습니다.
    - 일지: 군데군데 검은 마카로 지워진 일지입니다. 빼곡하게 도주계획이 써 있단 사실은 어렵지 않게 알 수 있습니다. 어느 주유소를 경유하고 염색을 하고.. 그러나 날짜를 확인해보면 1년 전의 것입니다.
        - <아이디어>성공: 1년전의 도주계획이라면 우리를 살해하고 도망칠 계획이 아니었단 걸까요?
    - 스마트폰: 인터넷 연결이 되지 않습니다. 깔려있는 어플이 몇 없어 도움이 되지 않을 것 같습니다.
        - 앨범: 사진 갤러리로 들어가면 헬렌과 알렉스의 사진이 있습니다. 갤러리는 1년 분량뿐이며 두 사람이 다정하게 찍은 사진도 있지만, 어째선지 상처를 촬영한

사진이 많습니다. 상처의 경과를 기록하듯 세밀하게 남겨놓았습니다. 꽤 긴 영상이 하나 있습니다.

- 영상: 핸드폰은 천장만을 촬영하고 있지만 들리는 건 알렉스와 헬렌의 목소리입니다.
- 알렉스. 나도 알아. 당신과 내가 이러려고 그곳을 탈출한 게 아니라는걸... 하지만 어쩔 도리가 없었잖아. 우리가 그것을 가져온 게 아니야. 선택받은 거라고. 새해가 시작되는 날까지만 버티면 돼. 죽음은 끝이 아니지. 이 삶이 오히려 죽음이라는 걸 알고 있지? 알렉스. 자기야. 나 좀 봐. 좋은 일이 있을거야. 좋은 일이. 내일은 내가 빚을 갚는단 거 알지? 자정까진 아무것도 안바랄게. 열쇠는 어디에 뒀어?
- 천에 싸서.. 욕실에.. (흐느끼는 소리) / 이런.. 내내 녹음되고 있었나봐. / 없애는 법 알아? / 아니. 사용서를 다시 봐야겠어. 젠장.. 이런 기계는 너무 어려워.

탐사자들의 차

- 탐사자들이 타고 온 차입니다. 차종에 맞게 서술합니다. 기름 혹은 배터리가 떨어져 있습니다. 타이어는 전부 터져 주저 앉아 있습니다. 언제, 누가 이렇게 만든 걸까요?

알렉스의 시체

- 알렉스는 보닛에 엎드린 채 죽어 있습니다. 순간적으로 피가 몰렸는지 붉어진 얼굴은 눈조차 실핏줄이 다 터져 끔찍한 모습입니다. 피범벅인 상체 쪽에 목걸이와 무언가가 보입니다. 손을 뻗어 잡아보면 피범벅이 된 작은 열쇠입니다. 크기로 봐선 방문등의 문에 쓰는 건 아닌 것 같네요.
  - KP 정보 - 거실의 서랍을 여는 열쇠입니다. 미리 알리진 마세요.

헬렌의 시체

- 정원용 갈퀴에 궤뚫려 숨진 헬렌을 볼 수 있습니다. 샷건은 챙길 수 있으며 탄환은 총 4개가 들어 있습니다. 헬렌의 시체 옆엔 주머니에서 떨어진 쪽지를 확인할 수 있습니다.
  - 쪽지: 삼하인 밤. 자정. 순환이 시작된다. 우리의 시기는 끝난다. 마음을 다잡을 수 없을 때 이 쪽지를 볼 것. 사랑해. -알렉스
  - <교육>익스트림 성공, <오컬트>어려운 성공: 삼하인은 켈트족의 전통적인 축제를 말합니다. 11월 1일에 진행되는 축제였던 것 같네요. ..오늘이 11월 1일 아니었던가?

상자더미

- <행운>롤 두 번 성공시 자체 발전기가 달린 손전등을 얻을 수 있습니다.

주방&식당

다이닝키친입니다. 세련된 주방 옆에 마호가니 식탁이 자리잡고 있습니다. 식탁 위엔 현대적인 철제 샹들리에가 설치 되어 있었으나 그것도 불이 꺼진 듯 합니다. 주방은 <관찰>에 성공해야만 대략적인 찬장과 싱크대, 냉장고의 위치가 보입니다.

- 주방- 찬장: 조리대와 열기로 오븐의 위치를 알아냈습니다. 아마 위쪽엔 찬장이 있겠지요.
  - <관찰> 성공: 홀로 이상하게 텅 비어 있는 찬장에 뚜껑이 덮인 사기그릇이 있습니다. 열어보면 안에 비린내 나는 내장이 보입니다.

    - <의료><과학(생물)>성공, <교육>어려운 성공: 생선의 내장, 그중 복어의 내장 같습니다. 그러고보니 복어의 독은 극독이라 했던 것 같은데..
    - KP정보- 웨이드 부부가 희생물이 양전하지 못할 경우를 대비하여 미리 준비한 것입니다.
- 주방-냉장고: 벽을 더듬어 냉장고를 찾았습니다. 냉장고를 열면 식재료가 있습니다. 갈색 종이봉투가 잔뜩 넣어져 있습니다. 열어보면 무엇이든 채소나 과일, 달걀 등이 마구잡이로 섞여 있습니다.
    - <관찰> 성공: 종이 봉투에 붙은 영수증을 찾습니다. 오늘 저녁 재료의 식자재인 것 같습니다. 영수증에 A라고 서명 되어 있습니다. 그 옆은 약 일주일 전의 봉투인 것 같네요. 영수증에 H라고 서명 되어 있습니다.
- 주방-싱크대: 식기가 깔끔하게 정리된 싱크대입니다. 그럴 듯한 RP를 한다면 식칼을 챙길 수 있습니다.
- 식탁: 저녁 식사가 차갑게 식어가고 있습니다. 나이프나 포크를 챙겨갈 수 있습니다. 헬렌의 의자가 뒤로 넘어져 있습니다.
    - <인류학>, 켈트<역사> 성공: 나이프나 포크에 켈틱 매듭 모양의 각인이 되어 있는 걸 알 수 있습니다.
    - 의자: 의자 밑에서 열쇠를 찾을 수 있습니다. 역시 위 기능치를 성공해야만 켈틱 매듭 모양의 각인이 되어 있단 사실을 알 수 있습니다.
        - KP 정보 - 부부의 방 열쇠입니다. 미리 알리지 마세요.
- 철제 샹들리에: 샹들리에의 철제 부분에 손가락을 찔려 다칠 수 있습니다. 이 정보는 미리 알리지 않도록 합니다.

거실

한쪽 벽면을 거의 차지하는 커다란 벽난로 앞에 마름모꼴을 만들듯 긴 가죽 소파가 배치되어 있습니다. 적갈색 벽에 가까이 붙은, 낮은 장식장은 조금 동양풍에 가깝네요. 전체적으로 호화롭고 아늑한 분위기의 거실입니다. 거실 옆 작은 공간에는 지하실로 향하는 문이 있습니다.

- 벽난로: 조각과 장식으로 화려했던 흰색의 벽난로도 불꽃이 꺼져 싸늘해 봅니다. 아직 불씨는 좀 남아 있지만 방 안을 밝히긴 미약해 보입니다. 부지깽이가 옆에 떨어져 있습니다.
    - <관찰>이나<식물학>성공,<교육>어려운 성공: 벽난로의 윗 벽 부분이 참나무의 나뭇가지와 그 위에 자라난 겨우살이로 장식되어 있단 사실을 알게 됩니다.
    - 켈트<역사>,<교육>어려운 성공: 숲속에서 무언가를 숭배하는 집단이 제를 올리고 있습니다. 켈트족의 드루이드 같단 생각이 듭니다.
    - 부지깽이: 끝부분이 솔방울 모양으로 세공된 부지깽이. 무기로 사용하거나 행운을 전가할 때 사용할 수 있습니다. 헬렌의 화상에 가져다 대면 솔방울 자국이 일치합니다.
- 장식장: 동양풍의 구름무늬가 각인된 장식장입니다. 유리로 된 진열장이 윗칸에 자리하고 있으며 아랫칸은 서랍으로 되어 있습니다. 알렉스 시체에서 얻은 열쇠로 열 수 있습니다.

- <관찰>어려운 성공or2회 성공: 잡다한 공예품과 도자기가 섞여 있는 가운데 숫사슴의 뿔이 난 남자가 가부좌를 틀고 있는 듯한 동상이 눈에 들어옵니다. 이곳은 종교적인 장식물이 많이 보이네요.
- <관찰>실패: 너무 어두워 사물의 윤곽만 보일 뿐 구별하기 힘듭니다.
- <오컬트> 어려운 성공, 켈트<역사> 성공: 켈트 다신교에서 자주 나타나는 케르눈노스라는 뿔 난 남신처럼 보입니다. 정확히 어떤 신인지는 알려지지 않았으며 보통 풍요의 신으로 해석됩니다.
- 서랍: 끝이 날카롭게 벼려진 레터나이프, 주머니칼, 이빨자국이 난 가죽밴드가 들어 있습니다. 그 옆에 정체를 알 수 없는 영수증처럼 긴 종이와 오래된 포스트잇, 펜 하나가 놓여 있습니다.
  - 긴 종이: 헬렌과 알렉스의 이름이 번갈아가며 긴 리스트처럼 쓰여 있습니다. 어째선지 위쪽의 모든 이름은 펜으로 그어져 있으며, 어제인 10월 31일엔 헬렌의 이름에 줄이 쳐져 있습니다. 11월 1일 오늘 알렉스의 이름엔 아직 줄이 쳐지지 않았네요. 이름 옆엔 날짜가 쓰여 있습니다. 종이 맨 위쪽엔 **DUTY**란 글자가 쓰여 있습니다.
    - <아이디어>롤 성공시: 무언가 당번 같은 느낌입니다. 의무를 다하는 날? 누가? 무슨 의무를?
  - 포스트잇: 빚을 받으러 올 때까지 기다리지마. 기다리게 했다간 더 큰 대가를 치러야해. 재갈 쓰는 거 잊지 말고. -H
  - KP정보- 대가로 스스로 상처를 낼 시, 그러니까 자해를 할 시 자신이 상처 범위를 조정할 수 있습니다. 1D5나 1D10 정도로 고정 시킵니다. 그러나 시나리오 후반부가 되면 이것 역시 통하지 않을 것입니다.
- 긴 가죽 소파: 팔걸이 스툴과 함께 긴 가죽 소파가 놓여 있습니다. 색상이 검은색이어선지 어두워서인지 그저 검고 거대한 덩어리로만 보입니다.
  - <감정>성공: 진짜 소가죽을 아낌 없이 사용한 소파입니다.
  - <관찰>성공: 조금 낡고 생활감이 있습니다. 별장이라 했지만 이 사람들은 이곳에서 꽤 오래 지냈던 것 같네요.

현관

탐사자들이 들어온 현관입니다. 문은 열리지 않습니다. 공격을 계속 할 경우 다치거나 <정신력> 롤을 강제로 굴리게 됩니다. 성공하든 실패하든 잠시 정신을 잃으며, 정신이 되돌아오면 거실의 쇼파에 나란히 앉아 있습니다. <정신력> 성공시 이성 점수 1만 감소하나 실패했을시엔 한 번 더 이성 체크를 하고 **1/1D2+1**가 감소합니다.

응접실

낮은 커피 테이블과 쇼파가 놓여있고, 전체적으로 갈색 톤을 맞춘 응접실입니다. 처음 들어왔을 땐 부드럽고 온화한 분위기가 당신들을 반겼지만 불이 꺼지니 박제된 사슴 머리조차 으스스하게 보입니다.

- 테이블: 유리가 깔린 골동품 테이블입니다. 간단한 메모지와 둥그런 테의 시계, 크리스탈 재떨이가 올라와 있습니다. 잡지도 몇권 흩뜨려져 있습니다.
    - <관찰>성공시: 크리스탈 재떨이 밑에서 고급 여송연 한 상자를 찾았습니다.
    - <감정>성공시: 상당히 오래되어보입니다. 포도무늬와 뿔피리를 부는 요정들이 음각으로 새겨져 있습니다.
    - 잡지를 보겠다고 선언시: <오컬트>성공시 아래와 같은 정보가 나갑니다.
    - 할로윈 시즌을 맞아 마녀와 악마들에 대한 코너가 다뤄지고 있습니다. "켈트족의 경우엔 모든 사물에 정령이 깃들어 있으며 그 정령들이 인간에게 많은 영향을 끼친다고 믿습니다. 그들의 사제인 드루이드는 의식을 거행하던 자로 정령들과 소통할 수 있다 믿어지곤 했다네요."
- 쇼파: 나무로 된 몸체에 미색 쿠션과 매트를 깐 쇼파입니다. 이미 한 번 앉아봐서 얼마나 부드럽고 탄탄한지는 기억하고 있습니다.
    - <관찰>성공: 쇼파의 아래쪽에서 연꽃 모양 귀걸이 한짝을 발견합니다. 진짜 금일까요?
- 사슴박제: 아름다운 뿔과 밤색 눈이 시선을 사로잡는 숫사슴 박제입니다. 사슴 머리 옆에는 장식용 접시가 걸려 있습니다.
    - <관찰>,<감정>성공: 실제 박제가 아니라 모조품이네요. 그래도 이 정도 완성도라면 상당한 가격일 것 같습니다.
- KP정보- 그럴듯한 장식물과 값나가는 재화는 있지만 COC 탐사자의 목적은 빈집털이가 아니므로 사실상 쓸모 없는 방입니다. 방 전체가 타임리밋과 가혹해지는 행운 시스템을 위한 장애물입니다. 탐사자가 이곳을 너무 꼼꼼히 조사한다면 키퍼 재량으로 내보내는 것도 괜찮습니다. 오컬트 잡지의 정보는 서재에서 주어도 괜찮습니다.

뒷베란다

바깥으로 노출된 뒷베란다. 문은 단단히 잠겨 있습니다. 문의 유리부분을 깰 순 있을 것 같지만 철제 격자 장식이 되어 있어 바깥으로 나갈 순 없습니다. 이 유리를 이용해서 상처를 입거나 낼 수 있습니다.

- 창문: 튼튼한 방범장치가 달린 창문입니다. 문의 철제 격자 장식과 같은 장식입니다.
    - <관찰>성공: 비바람에 세차게 흔들리는 침엽수가 보입니다. 주변에 인기척이라곤 없습니다. 바깥으로 운 좋게 탈출하더라도 얼마나 더 갈 수 있을지 모르겠습니다.
    - <관찰>실패: 빗물에 얼룩져 바깥이 제대로 보이지 않습니다.
    - <듣기>성공: 세찬 빗소리와 함께 바람소리가 들려옵니다. 짐승소리 같은 것이 들리는 것 같기도 한데...
- KP정보- 이곳 역시 괜히 롤 기회를 늘리는 트랩입니다.

손님방

은은한 청록색으로 인테리어한 손님방입니다. 일인용 침대와 티테이블, 옷장이 구비되어 있습니다. 바깥에 있는 테라스에 왕골로 된 그네의자가 보이나 나갈 순 없겠지요.

- 침대: 일인용 침대입니다. 시트는 걷혀 있으며 매트리스도 비닐로 쌓여 있습니다.
    - <관찰>성공: 침대 밑을 들여다보자 낡은 3번 우드가 놓여 있습니다. 치우는 걸 잊은 걸까요?
- 티테이블: 먼지가 쌓여 있습니다. 오랫동안 사용하지 않은듯 합니다.
    - <관찰>성공: 푸른 유리였을텐데 오랫동안 닦지 않아 누렇게 변모해 있습니다.
- 옷장: 말 그대로 텅빈 옷장입니다. 자스민 향 고체 방향제가 놓여 있으나 바싹 말라 향도 나지 않습니다.
    - <감정>성공: 다른 방의 가구에 비해 좀 싸구려란 느낌이 강합니다. 문짝도 아귀가 잘 맞지 않네요. 이 방은 신경을 별로 쓰지 않는 모양입니다.
- 그럴듯한 장식물과 값나가는 재화는 있지만 COC 탐사자의 목적은 빈집털이가 아니므로 사실상 쓸모 없는 방입니다. 방 전체가 타임리밋과 가혹해지는 행운 시스템을 위한 장애물입니다. 탐사자가 이곳을 너무 꼼꼼히 조사한다면 키퍼 재량으로 내보내는 것도 괜찮습니다.

욕실

흰 대리석과 구리 소재 포인트로 레트로한 분위기를 강조한 고급스러운 욕실입니다. 옛 호텔의 느낌이 물씬 드네요. 세면대와 파우더룸을 지나면 욕조와 샤워부스가 놓인 욕실이 나타납니다. 옆에는 화장실이 딸려 있습니다. 2층 역시 같은 묘사입니다. 하지만 욕조에 칼은 없습니다.

- 파우더룸: 찬장에서 응급약과 의료 용품을 찾을 수 있습니다. 이곳에서 찾은 약품이나 붕대를 사용하여 응급처치를 할 시 +10~+20의 보정치와 1D3의 보너스 HP를 회복할 수 있습니다.
- 욕조: 욕조 안에 흰 천에 쌓인 무언가가 놓여 있습니다.
    - 단검: 흰 천을 풀어보면 단검이 나옵니다. 무척 오래된 듯한 느낌이지만 날은 날카롭고 새것처럼 벼려져 있습니다.
    - KP정보- 후에 의식을 치를 때 필요한 제사용 단검입니다. 열쇠 역할을 합니다.
- 샤워부스: 역시 구리색 샤워기가 달려 있는 흰색 샤워 부스입니다. 바닥에 쓰지 않는 상당히 긴 샤워호스가 놓여 있습니다.
    - KP정보- 이곳의 샤워호스를 이용해서 목을 조를 수 있습니다. 룰북의 질식룰을 참고하세요.

욕실 앞 계단을 통해 올라가면 2층입니다. 거실 옆 공간으로 내려가면 지하실에 도착합니다. 그러나 거실로 통하여 내려오는 지하실은 함정이며 부부의 침실에 있는 비밀 통로로 내려와야만 합니다.

조사 구역 - 2층

서재

서재로 들어오면 알 수 없이 울렁거리고 불쾌한 느낌이 듭니다. 이성체크 **0/1**. 양쪽 벽면을 책장으로 채운 서재입니다. 들어오면 정면에 책상이 놓여 있고 책상 뒤로 커다란 테라스가 보입니다. 책상의 맞은편 벽에는 현대적인 추상화가 걸려 있습니다.

- KP 정보- 이성체크는 방 전체에 깔린 보호의 주술이 원인입니다. 방 가구의 배치를 바꾸거나 돌아다니며 물건을 뒤적이는 것만으로 주술은 풀립니다.
- 왼쪽 책장: 장식물이나 오래된 책들이 많이 보입니다. 가까이서 들여다보면 단순한 공예품이라기보단 어딘가 기분나쁜, 오컬트적인 장식이 많습니다.
    - <자료조사>어려운 성공or성공 2회: 어떤 직선들이 가로지르고 있는 고서적을 찾아냅니다. 자주 펼쳐본 장이 닳아 있습니다. 일부분을 알아볼 수 있습니다.
    - ...악마란 어느 물건에나 깃들 수 있고 어느 것이든 줄 수 있다. 조건을 제대로 정하지 못하면 더 큰 것을 뺏길 수 있다. 악마에게 영지와 제물을 바치더라도 결국 때가 되면 숭배자를 원하게 될 것이다. 이때 추방할 수 있는 의식을 적어둔다. 이 의식은 위험하니 악마를 만족시키는 법이 더욱 안전할 수도...
        - 책을 읽으면 악마 추방 의식에 대한 정보를 얻습니다. 악마 추방 의식을 거행하려면 악마가 깃든 사물이 놓여있는 제단에 열쇠를 꽂아 문을 열고, 시전자가 주문을 외우면 됩니다. 영구적으로 정신력 1D5를 소모하며, 기본 성공률은 15%이며 MP를 바쳐 확률을 올릴 수 있습니다. MP 1당 5%의 확률이 오릅니다.
- 오른쪽 책장: 정리정돈이 잘 되지 않은 책장입니다. 꽂혀있는 책들의 크기는 들쭉날쭉하고 내용도 이런 서재에 있을 법한 책들이 아니란 생각이 듭니다.
    - <아이디어>성공: 어째선지 생활 전반에 관한 잡지가 빼곡하게 많습니다. 소설책은 물론이고 매너에 관한 책이나 신문 스크랩북 상당하게 쌓여 있습니다. 신문 내용은 전부 생활 칼럼에 관한 것입니다. 마치 현대 사람들에 대해 조사한 느낌입니다.
    - 잡지 점술 코너에 무언가 동그라미를 쳐놓았습니다.
    - 잡지 점술 코너: 행운을 비는 표식에 관한 내용입니다. 알파벳 H 모양을 겹친 느낌으로 중심이 근원이 되고, 근원이 무너지면 주술이 실패하니 조심하라 쓰여져 있네요.
        - KP정보- 부부의 침실에 있는 옷장을 보고 왔다면 옷장의 표식과 비슷하단 느낌이 듭니다.
    - <관찰>성공: 책장 가장 마지막 단에 구형 **USB**가 놓여 있습니다. USB에는 CALL 1117이라 적혀있습니다.
- 책상: 사무용품이 깔끔하게 정리된 목재 책상입니다. 화면 대기중인 노트북이 올라와 있습니다. 옆에는 구형 전화기가 놓여 있습니다.
    - 노트북: USB를 노트북에 연결하면 가디언이라는 폴더가 뜹니다. 폴더는 날짜별로 분류되어 있으며 대부분 비어있지만 몇몇 폴더에서는 음성메시지를 찾을 수 있습니다.

- <아이디어>성공: 남아있는 폴더의 날짜를 보면 꽤나 자주 기록된 메세지 같습니다. 메세지는 대부분 끊겨 있거나 손상되어 있으며 들을 수 있는 건 아래와 같습니다.
  - 11/04: *[*안녕하세요. 가디언입니다. 무엇을 도와드릴까요*?* 아무 문제 없나요*?* / 안녕하세요. 아무 일도 아니에요. 하지만 잘 되는지 시험해보고 싶어서요. 비밀번호는 ***83-847516***이고. 헬렌 웨이드예요. / 선생님. 긴급 호출은 이렇게 사용하시는 게 아닙니다. 저희는 방범과 집안 안전을 위하여… / 알아요. 알아요. 음. 비밀번호 재설정을…*]*
  - 03/17: *[*안녕하세요. 가디언입니다. 무엇을.. / 헬렌이*!* 구급차를 불러주세요. 전화가 안돼요. 전기가 끊겨서.. 젠장*!* 헬렌이. 신호가 안 가요. 이것 뿐이에요*!* / 선생님. 진정하세요. / 아..아..알렉스 웨이드입니다. 아내가 카, 카, 칼에 찔렸어요. 배..배를..알렉스 웨이드 맞습니다. 비.. 비밀번호를..*]*
  - 07/09: *[*안녕하세요. 가디언입니다. 무엇을 도와드릴까요*?* 아무 문제 없나요*?* / 비밀번호 ***99-202037***이요… 헬렌 웨이드 본인입니다. 별장의 전력이 또 나갔어요. … 구급차를 불러주세요… / 선생님. 무슨 일인가요. 괜찮으세요*?* / 가스가.. 새서 알렉스가 기절… 저도 더 이상은 버티기 힘들…*]*
  - 10/25: [안녕하세요. 가디언입니다. 무엇을 도와드릴까요*?* 아무 문제 없나요*?* / …..비밀번호 ***23-53166***이요. 헬렌 웨이드입니다. 구급차를 불러주세요. 수혈이 필요해요. ***RH+ A***형이에요. / 선생님. 전력이 또 나가셨나요*?* / 네... 지쳤어요.. 어차피 이사가기로 결정됐으니.. 괜찮을 거예요. 지쳤어요.. / 그래도 비밀번호 재설정이 필요합니다. / 아.. 네. 해주세요. / 다음 비밀번호는 ***75-28830***으로 본인 확인을 해주셔야 합니다. 비밀번호를 틀릴 시 저희 가디언은 계약대로 선생님의 주거지를 봉쇄하고 셔터를 내립니다.*]*
- 구형 전화기: 최근엔 보지못한 구형전화기입니다. 전화기에 희미하게 GUARDIAN이란 스티커가 보입니다.
  - 수화기를 들면 바로 경비업체, 가디언에 연결됩니다. 알맞는 비밀번호를 대어 알렉스, 혹은 헬렌을 사칭해야만 구급차를 부를 수 있습니다. 가디언을 호출할시 **EVENT 1** 발생. 비밀번호를 대는데 틀리거나 사칭에 실패할 시 별장의 셔터가 내려가고 숲 주변 울타리에 전류가 흐릅니다.

- 테라스: 역시 탈출 불가능합니다. 창을 깨면 손바닥 정도로 깨지며 상해를 입을 수 있습니다.
- 그림: 물감이 점점히 찍히거나 흩뿌려진듯한 느낌의 현대적인 추상화 입니다.
  - <관찰> 성공: 액자가 조금 떠 있단 생각이 듭니다. 뒷면을 만져보니 딱딱한 액자의 뒷판이 아닌 캔버스가 만져집니다.
  - 액자를 뒤집어 걸면: 가운데에 인간 하반신 위로 커다란 천칭이 자라난 듯한 괴이한 생명체가 앉아 있으며, 주변에서 그것을 숭배하고 있는 듯한 그림이 그려져 있습니다. 검고 부정한 바람이 그것을 감싸고 점점 혼란의 소용돌이로 몰아갑니다. 그림을 보고 있으면 기분이 불쾌해집니다. 이성체크 **1/1D2**

부부의 침실

부부의 침실로 들어가는 문입니다. 자물쇠가 걸려 있네요.

- KP정보- 주방에서 획득한 열쇠로 열 수 있습니다. 없을 시 <근력>롤 어려운 성공 3번이 필요합니다.

열쇠로 열어 침실로 진입하면, 말끔히 정리된 방이 보입니다. 어딘가로 떠나려한듯 대형 캐리어 여러개가 방 한쪽에 정리되어 있습니다. 옷장은 잠겨 있고 침대 매트리스는 비닐 커버에 쌓여 있습니다. 화장대나 커피테이블 같은 가구도 흰 천을 덮어놨습니다.

- 입장하면 바로 방 전체에 <관찰>롤을 강제로 굴립니다. 성공할 때까지 행운을 깎으며 굴립니다. 인간에겐 생존본능이란 게 있으니까요.
    - <관찰>성공: 희미하게 이상한 냄새가 납니다. 화학약품의 냄새로 이 방 전체에 뭔가 뿌려지거나 감돌고 있는 듯 합니다.
    - KP정보- 휘발유입니다.
- 캐리어: 캐리어를 열어보면 알렉스와 헬렌의 짐이 대량으로 쏟아집니다. 주로 옷가지와 비상약입니다. 그러나 어딘가 불길한 모양의 나무상자나 투박한 자루같은 것이 눈에 띕니다.
    - 개인 소지품: 개인 소지품을 좀 더 살펴보겠다고 선언하면 지갑을 찾을 수 있습니다. 지갑 안에는 현금과 위조 신분증이 나옵니다. 또한 패스트푸드점에서 주문하는 방법이라든지, 지하철을 타는 방법이 빼곡하게 적힌 쪽지가 보입니다.
    - 나무상자: 피크닉 바구니의 마녀 버전이 이럴까요. 무언가를 계량하는데 쓰는 은수저들과 기묘한 향의 말린 허브들. 그리고 초가 가득 차 있습니다. 상자의 맨 윗부분에 빈 칼집이 놓여 있습니다.
    - 투박한 자루: 말라 비틀어진 동물의 발이나 독특한 모양으로 잘린 나무조각이 가득 차 있습니다.
- 옷장: 옷장은 쇠사슬로 감겨 잠겨있습니다. 옷장 보수를 위한 테이프가 어쩐지 기묘한 모양을 띄고 있단 생각이 듭니다.
    - 서재를 다녀왔다면 <아이디어>: 쇠사슬과 테이프가 교차하는 방식이, 행운을 비는 표식과 비슷하단 생각을 할 수 있습니다. 아마 저 표식의 근원은 쇠사슬 정중앙 아닐까요?
    - 단검을 쇠사슬에 가져다 대면 알아서 쇠사슬이 풀립니다.
    - 옷장을 열면 **EVENT 3**이 발생합니다.

손님방**2**

싱글베드 두 개가 진줏빛 램프의 은은한 빛을 받고있던 침실입니다. 지금은 을씨년스럽네요. 블라인드가 쳐진 창가에는 커피테이블과 의자가 놓여 있습니다.

- KP정보: 탐사자들의 짐은 이곳에 보관 되어 있습니다. 애호품을 소지하고 다니지 않는다면 이곳에 있습니다.
- 침대: 침대 밑을 들추면 튼튼한 밧줄과 함께 붉은 잉크로 그려진 마법진이 보입니다. 마법진의 정체를 알 수 없는데도 모골이 송연해져 옵니다. 이성 체크 **0/1D2**
    - KP정보- 이 정보를 모르고 그대로 누울 시 몸이 미친듯이 피로해지며 잠에 빠져듭니다. 다른 사람의 눈에는 침대 밑에서 검은 손 같은 것이 나와 누운 이를 옭아매는 것처럼 보입니다. 침대에서 잡아당기거나 상해를 입혀 HP를 1이상 깎지 않는 이상 깨어날 수 없습니다.

조사 구역 - 지하

거실에 있는 계단을 이용하여 지하로 내려갈 수 있습니다.

- KP정보- 함정입니다. 이 계단으로 지하로 내려갈 경우 별 소득 없는 아케이드룸에 도착하게 됩니다.

지하실

지하실에 도착하면 모자이크 타일 바닥이 밟힙니다. 바깥에서 치는 뇌우의 빛도 들어오지 않아서, 더 어둡고 축축한 기분이 듭니다. 정면에 창고로 통하는 문이 있습니다. 지하실은 망한 유원지에서 찾아볼 수나 있을 법한 놀이기구로 채워져 있습니다.

- 당구대: 당구공 몇 개가 굴러다니는 당구대입니다. 옆에 큐대가 세워져 있습니다.
    - <관찰>성공: 당구대라기엔 무슨 합판을 올려놓은 거 같습니다. 합판을 들어보면 안에 현금뭉치가 나옵니다.
- 진실의 입: 전원이 나가 움직이지 않을 거짓말 탐지기 게임입니다. 수염난 남자를 새긴 청동 부조의 입에 손을 넣을 수 있습니다.
    - 손을 넣으면 안쪽에서 차가운 감촉의 무언가가 느껴집니다. 손을 꺼내보면 커다란 지네가 손을 휘감고 있어서 이성 체크 **0/1**
- 창고: 술과 식자재 창고인듯 합니다. 말리는 고기나 치즈 허브등이 선반에 정리 되어 있고, 한쪽에는 술병이 궤짝에 담겨 있습니다.
    - <관찰>성공: 한쪽 흙벽에서 바람이 새어나오는 느낌입니다. 너머에 공간이 있는 걸까요?

* 자체 행운 시스템

KPC는 PC가 재화를 얻거나 PC가 다이스 리롤을 할 때마다 어딘가에 부딪치거나 손끝이 가볍게 까지는둥 생명에 위협은 없지만 자잘한 문제를 겪습니다. KPC에 따라 드러내도 좋고 드러내지 않아도 좋습니다. 어쨌든 3곳을 조사하거나 충분한 시간(리얼타임 30분~1시간) KPC는 강제 아이디어롤을 성공하고, 이곳이 한 사람에게 불행을 전가하여 다른 사람에게 행운을 주는 시스템이란 걸 알게 됩니다.
이 세 가지는 반드시 알아차립니다.

- 1. 자신에게 나쁜 일이 생겨야만 PC에게 좋은 일이 일어난다.
- 2. 아마 이것은 하루동안 지속될 것이다. (웨이드 부부의 동영상, 거실에서의 순번)
- 3. 우리의 좋은 일은 이곳을 탈출하는 데에 도움이 되는 총체적인 것을 의미하는 것 같다.

시나리오 자체 하우스룰입니다. 아래는 바뀐 행운 시스템에 관한 소개입니다.

이곳은 악마의 영지입니다. 영지 안으로 들어오며 여러분은 숲길에서 의도치 않게 의식에 참여하여 제물로 바쳐집니다. 여러분의 행운은 악마 소유가 되었으며 그것을 사용하려면 대가가 필요합니다.
롤 실패시 강행, 리롤이 금지 됩니다. 더욱이 자신 소유의 행운을 쓰는 일은 완전히 금지 됩니다. 이 의식이 두 사람이 필요한 이유는 바로 이 때문입니다. 악마에게 자신의 생명력을 바치고 행운을 사오세요. 그 행운은 타인이 사용하게 됩니다.
긁힌 상처부터 부러지거나 과다출혈, 뇌출혈등의 치명적인 부상도 PC의 행운을 위해서라면 KPC가 대가를 치뤄야 합니다. 왜냐하면 오늘은 KPC가 베푸는 날이니까요. 자신의 행운을 소비하기 위해 자정이 지날 때까지 버티는 건 그리 좋은 일이 아닐 것입니다.
기본적으로 PC와 KPC의 좋은 일,에 대한 전제는 "이 별장 탈출에서 탈출하는 것"으로 설정되어 있습니다.
NPC부부 헬렌과 웨이드의 좋은 일,에 대한 전제는 "재화를 얻는 것"으로 설정되어 있습니다.
따라서 별장 탈출의 정보를 얻기 위한 리롤이나 재화를 얻을 때마다 KPC는 PC에게 행운을 베풉니다.

그렇습니다. 이곳에서 좋은 일=행운입니다. 좋은 일의 기준은 상대적이긴 하지만 악마에게 말장난은 통하지 않습니다. 한 명에게 나쁜 일이 생기면 반드시 다른 한 명에게는 좋은 일이 생깁니다. 예를 들어 다이스롤에 실패했을 경우 행운을 깎거나 리롤을 해야 할시, 상대방이 다치거나 그에 상응하는 대가를 내놓아야 한단 것입니다. 아래는 예시입니다.

- A가 관찰롤을 실패합니다.너무 어두워 제대로 보이지 않습니다.
- 이때 B가 상해를 입거나 아래 '애호품' 시스템을 이용하여 리롤 기회를 주거나 B의 행운을 깎아 다이스롤을 성공시킬 수 있습니다. 다시 한 번 예시 지문입니다
- 그때 B가 책꽂이에 부딪쳐 이마가 조금 까집니다 or B가 아끼던 브로치를 떨어트리고 못 본채로 밟아 부서져버립니다. 갑자기 무슨 일일까요? 한 전등에만 불이 들어와 A가 읽으려던 글자가 선명하게 보입니다.

- **B**는 플레이 초반이라 1D5를 하여 리롤에 필요한 행운 1을 소모할 수 있습니다. 다행히 **A**는 다이스 숫자 2차이로 롤에 실패한 거네요. 그렇다면 모험할 필요없이 행운 2만 소모하여 A의 다이스 롤을 확정 성공시킵니다.

이 시나리오에서 HP 자체는 좀 더 인간 근원적인 생명력을 상징하며 부상으로는 꺾이지 않는 생의 의지를 나타냅니다. 따라서 HP에 10을 곱하여 상처로 감소하는 HP를 좀 더 세부적으로 계산합니다. 아래는 룰북 표를 참조한 시나리오 자체 부상 표 입니다.

붉은 글자는 대체로 이벤트 중에만 발생하는 부상에 적용됩니다.

부상	피해	예
경미: 사람은 보통 이 정도의 피해를 여러 번 입고도 생존할 수 있습니다.	1D5	가구에 예기치 않게 부딪침, 주먹질, 발길질, 약한 산, 연기 흡입
보통: 잠시간의 행동엔 지장을 주나 여러번 입고도 생존할 수 있습니다.	1D10	의자가 날아와 맞음, 꿰매야 하는 크기의 자상,호흡기에 물 유입, 불
경고: 중상을 입을 수도 있습니다. 이 정도 공격을 몇 번 맞으면 죽을 수도 있습니다.	2D10	2층에서 지하까지 추락, 물건이 어느 정도 찬 책장에 깔림, 강한 산,
심각: 중상을 입을 가능성이 큽니다. 한두 번 맞으면 의식을 잃거나 죽을 수 있습니다.	5D10	샹들리에에 급소를 궤뚫림, 냉장고나 금고에 갇힘, 신체 일부분을 절단
위험: 서서히 죽음에 이르거나 죽을 확률이 높습니다.	3D20	화재가 극심한 방에 십여분간 갇힘, 강한 독, 근거리의 발포, 신체 급소 부위를 관통 혹은 절단
치명적: 즉사할 가능성이 큽니다.	8D20	돌진하는 벤츠에 박혀 차고에 처박힘, 뒤로 넘어져 갈퀴에 머리가 궤뚫림, 극독
피바다: 거의 확실히 즉사합니다.	10D20	별장에 비행기가 추락함, 고속으로 달리는 열차가 탈선하여 별장까지 달려와 덮침

행운은 0이 되어도 탐사가 가능하지만 HP가 0이 되면 자동으로 **ENDING A** 혹은 **ENDING C**를 보게 됩니다. 하지만 너무 빡빡하게 적용하지 않아도 됩니다. 키퍼링에 무리가 된다면 적당히 타협하세요.

KPC가 PC를 위해 부상을 입었을 때 HP감소 다이스는 공개적으로 굴리는 것이 좀 더 압박감으로 다가올지도 모릅니다. KPC의 HP와 행운은 엔딩 분기까지 공개하지 말아주세요. 이런 상황에선 본인이 얼마나 다쳤는지 파악도, 그렇다고 알리고 싶지도 않겠지요.

*애호품 시스템

허약하거나 운 나쁜 당신들을 위한 '애호품'을 소개합니다.

당신에게 소중한 것은 당연히 좋은 일이겠지요. 파손하거나 잃어버릴 경우 생긴 나쁜 일로 지금의 불행을 절충할 순 없을까요? '애호품' 측정은 기본적으로 키퍼가 비밀리에 합니다. 캐릭터에게 상대적인 것이므로 키퍼와 플레이어의 조율이 필요할지도 모르겠네요. 애매한 물건일 경우 사전에 캐릭터에게 얼마나 소중한 물건이냐 질문하는 게 좋습니다. 그래도 최대 10점을 넘지 못한다는 것 알아주세요.

- KPC의 애호품은 HP로 교환 가능, PC의 애호품은 행운으로 교환 가능합니다. 물론 각자에게만 적용 됩니다.
- 예시: 좋아하는 연필: 1점, 특별한 날에 하는 넥타이:3점, 결혼반지:8점, 생명유지에 필수적인 상비약:9점, 전장에서 자신을 살리고 전사한 친구(여우 같은 남편과 토끼같은 자식 있음)가 마지막으로 남긴 군번줄:10점...

이 별장에 자리잡은 악마는 탐욕스럽고 교활합니다. 시간이 오래 경과되거나 탐사자들이 행운 시스템에 익숙해질 쯤에는 더 많은 대가를 요구할 것입니다. 손가락을 찧는 것만으로 들어오던 전등불이 손가락을 완전히 부러뜨려야 합니다. 이는 전통적인 사교도인 부부에 비해 갑작스레 들어온 탐사자가 자신을 오래 유지시키지 못할 것임을 알기에 하루 안에 다른 희생자를 불러들이려는 속셈입니다.

탐사자 역인 PC가 자살하거나 하루를 넘겨 자신의 행운을 소비하려는 경우 **'HIDDEN EVENT.** 글쎄요 그건 눈물겹지만'이 발생합니다. 어떤 종류로든 악마가 KPC를 살해하고 **ENDING A**로 돌입합니다. 이 경우 문이 열리지 않는단 부분부터 엔딩을 출력해주시면 될 것 같습니다. 상당히 비정한 방법이니 PC가 KPC에게 롤을 맡기거나 자신의 행운을 깎을 때 어쩐지 불길한 기분이 든다고 경고하는 방식으로 유도하면 어떨까요? 성공해도 실패 처리를 해버리는 것도 직접적인 경고가 될 것입니다.

아래는 조사 중 발생하는 이벤트 소개입니다. 물론 외부와는 통신이 되지 않으므로 뉴스나 라디오 신호는 전부 악마의 교란입니다. 유일하게 통신이 되는 건 전용 핫라인이 구축된 경비업체 뿐이나 역시 기대를 배반하는 이벤트입니다. 비보 이벤트는 생략이 가능합니다.

EVENT 1. 든든한 당신의 친구

(조건을 충족하여 경비업체를 부를 시 발생하는 이벤트입니다.)

경비업체에 구급차와 출동을 부탁한 뒤 방 한 곳을 조사하거나 대기합니다.

시간이 어느 정도 흐르면 멀리서부터 비를 뚫고 사이렌 소리가 들립니다. 창문을 통해 보면 숲 사이로 사이렌 불빛이 가까워지는 것이 보입니다.

- <아이디어>성공: 자신들이 올라온 숲길과 경로가 다르단 느낌이 듭니다.

처음 보는 아스팔트 진입로로 흰색 밴이 도착합니다. 간이 사이렌을 달고 있습니다. 남색 점프수트 유니폼을 입은 사람 두 명이 밴에서 내리더니 현관문으로 뛰어 옵니다.

이윽고 초인종이 울립니다. 두 사람이 현관문 앞에 서 있습니다. “선생님? 괜찮으신가요?”

그러나 이때 탐사자들이 무슨 행동을 하든 그건 전해지지 않습니다. 창문을 두드리고 물건을 던지거나 문을 두드려도. 커튼이 그 앞을 가려 꿈쩍도 하지 않는다든지, 유리조차 박살이 나지 않는다든지. 아무리 소리를 질러도 집안이 기묘한 적막으로 가득차는 느낌이 듭니다.

빗소리가 세찬데도 어째서 이렇게 고요해지는 느낌일까요? 그때 익숙한 신호음이 2층에서 들려옵니다.

- <듣기>성공: 자신들이 경비업체에 전화를 걸 때 들었던 신호음입니다.

어찌할 줄 모르고 현관문 앞을 떠나지 못한 채 시간이 흐르던 때... 그들 중 한 명이 전화를 받습니다.

- <듣기>성공: 그들 사이 대화를 들을 수 있습니다. 부부가 오늘 이사하기로 했던 것과 누군가 신고를 취소했다는 정보만 알려주세요. 실패시 행운의 법칙을 적용하거나, 적당히 가려서 들려주세요.
- 예시: "알렉스씨가 정신착란을 일으켰다고 하네요." "철수하라고 해요. 이웃에서 발견해서 지금 병원으로 갔대요." "여기 가장 가까운 이웃은 몇 마일이나 떨어져 있는데?" "일년이나 이런 집에서 살았잖아." "별장인 줄 알았더니. 역시 이런 곳에서 지내고 있었나.." "은행을 털고 도망온 사람이란 소문도 있던데." "이웃 얘긴 진짜야?" "저녁 약속이 있었나봐. 차고에 불 꺼진 거 보이지?" "믿는 게 낫겠지. 어차피 오늘 이사간다고 해지도 했고. 자정만 지나면 우리 일도 끝인데" "그럼.."

차 시동을 거는 소리, 바퀴가 구르며 흙탕물을 튀겨내는 소리가 무력하게 들려옵니다.

여전히 그들은 우리를 보지도 못하고 듣지도 못하고, 처음 보는 진입로로 돌아서 가버립니다.

EVENT 2. 비보

(중반에 삽입하는 이벤트입니다. 자유도가 높은 만큼 생략 가능한 이벤트입니다. 이 행운의 옮겨감이 외부에서도 적용되는 걸까? 하는 의심을 들게 하기 위함입니다.)

갑작스레 어디선가 지직거리는 음이 들려옵니다. 소리를 따라가보면 처음 보는 무선 라디오가 탁자에 올라와 있습니다.

외부와 연결이 되는 걸까요? 그때 속보가 들려옵니다.

- 속보 예시: [긴급 소식입니다. 현재 메사추세츠 주에서 발생한 의문의 폭우로 인해 산사태가 발생하여 통근버스를 덮쳤다고 합니다. 확인 중 한 승객 (KPC의 소중한 사람)의 도움으로 그 승객을 제외한 전원 구조에 성공하였다고 합니다. 지금 생존자인 (PC의 소중한 사람)과 인터뷰를….]

라디오는 꺼지면 다신 연결 되지 않습니다. 모두 이것이 불행임을 이해합니다. 사실일까요? 믿을 수 있나요?

EVENT 3. Fuel

(부부의 침실 옷장을 열 시 발생하는 이벤트입니다.)

그때 아래층에서 무언가 넘어지는 소리가 납니다. 주의깊게 들으면 헬렌의 우는 듯한 목소리가 들려옵니다. 아직 살아 있던 걸까요? 어떻게?

확인을 하기 위해 PC를 내보냅니다. KPC는 동행하려 하나 상처가 깊어 움직이지 못하는 식으로 막아주세요. PC가 방을 나서면 바로 침실의 문이 닫힙니다. 그리고 문 너머로 비명소리와 함께 열기가 전해집니다. 문틈으로 검은 연기가 새어나옵니다.

안에서 화재가 일어났다는 듯한 묘사를 충분히 해주세요. 문은 단단히 잠겨 열리지 않습니다. 문을 부순다면 역시 <관찰>롤로 소방용 도끼를 찾아야합니다. 시간이 지체될수록 KPC의 HP는 많이 닳아버립니다. 엔딩 분기에서 긴장감을 놓치지 않기 위함입니다.

소방용 도끼로 문을 부수면 불타고 있는 침실이 보입니다. 불길은 기묘하게도 방밖으로 번지지 않습니다. 2층 욕실의 물을 끌어다 진화할 시 허무하게 꺼집니다. 도끼로 2층 창문을 부술 순 없습니다.

불이 꺼져 검게 그을린 방 안을 들여다보면, 옷장문이 열려 있고 그 아래로 길고 긴 계단만이 존재한단 것을 알게 됩니다.

HIDDEN EVENT. 글쎄요. 그건 눈물겹지만…

(PC가 KPC에게 행운을 전가하기 위해 제한된 하루를 넘기려 합니다. 혹은 제단에 도달하기 전에 지속해서 KPC에게 행운을 전가하려 자신에게 상해를 입힙니다.)

온 집안의 유리창에 강한 바람이 와 부딪친듯 합니다. 말도 안되게 커다란 소리가 일제히 울리며 귀를 먹먹하게 합니다.

이건 분노입니다. 당신은 무언가 잘못된 것을 깨닫습니다.

오늘은 KPC의 날. 당신의 날은 아직 멀었으며, 또 그날이 오기전에 무언가 이 집에 흐르고 있는 기류를 만족시켜야 했습니다.

실패했습니다.

누군가를 아끼고 사랑하는 마음이요. 글쎄요. 그건 눈물겹지만... 아름다운 이야기와 정답이 같은 뜻은 아니었죠.

직후 KPC는 알 수 없는 힘에 밀려 치명적, 혹은 피바다의 부상을 HP가 0이 될 때까지 입습니다. 갑자기 KPC가 서 있는 바닥만 꺼지고 그 위로 천장이 무너지던지. 발목이 접질려 넘어졌는데 하필 그 자리에 반으로 부러진 당구 큐대가 세워져 있다든지. 어쨌든 사망한다면 PC 이성체크 **0/1D6**. 그후 **ENDING A**

4. 엔딩 분기

엔딩 A나 D로 직행하지 않은 이상 부부의 침실에서 비밀 통로를 지나 지하에 있는 천칭의 악마에게로 찾아가야 합니다. 현재 별장은 웨이드 부부가 떠나기전 자신들의 자료를 거의 대부분 처리한 상태이기 때문에, 때에 따라 키퍼가 유도해도 좋습니다.

지하로 내려가면 끔찍한 광경을 목도하게 됩니다.
지하에는 부패된 사슴 사체들이 목에 못이 박혀 네 벽에 걸려 있습니다. 사슴 사체에서 흘러내린 오물과 피범벅인 바닥에는 잔가지들이 둥지처럼 원을 그리며 꽂혀 있습니다. 그 위로는 그저 뭉텅한 촛농에 지나지 않는 초의 흔적이 있으며, 촛농더미는 점점 높아져 산처럼 불룩 솟아오르는 형상입니다. 촛농의 산 위에 올라 있는 건 기묘한 금저울입니다. 가부좌를 틀고 앉은 인간의 하반신상 위로는 천칭이 뻗어 있습니다. 천칭은 한쪽으로 기울어 있습니다.

경이보다는 끔찍함과 혐오감이 앞섭니다. 이곳에 있는 것만으로 도망치고 싶습니다. 이 모든 광경을 본 당신은 이성 체크**1D4/1D6+1**

천칭: 부정한 악마가 깃든 천칭입니다. 가까이 가서 보면 가벼운 쪽에 KPC의 이름이 무거운 쪽에 PC의 이름이 새겨진 나뭇조각이 올라가 있습니다. 나뭇조각은 떼어낼 수 없으며 건드려도 움직이지 않습니다. 천칭 역시 마찬가지입니다. 계속 만지고 있을시 정신력 판정을 하여 실패할 시 이성 체크 **1/1D2**의 이성수치를 추가로 잃습니다.

선택할 수 있는 것은 다음과 같습니다.

4-1.악마를 추방하는 의식을 시행한다.

당신은 단검을 촛농의 산에 꽂고 주문을 외우려 합니다.

그때 네 벽에 꽂힌 사슴 사체들이 일제히 울부짖으며 몸을 뒤틉니다. 채 떨어지지 못한 내장이 역겨운 소리를 내며 떨어지고 사체들은 벽에서 벗어나려는듯 뼈가 없는 다리로 벽을 밀어냅니다. 그중 한 발굽이 마침내 그것을 성공합니다.

무거운 사슴사체가 KPC 위로 떨어집니다. 떨어진 사체는 살아 있는 듯 꿀렁이며 썩은 살로 KPC의 몸에 달라붙습니다. 다른 사슴 사체들은 그때부터 침을 흘리며 웃기 시작합니다. 이 모든 광경에 이성 체크 **1/1D3**

KPC는 이때부터 질식 라운드에 돌입합니다. <건강>롤 실패시 사망하진 않고, 기절합니다. KPC의 MP는 사용할 수 없습니다. PC는 마력이 0에 도달할 때까지 계속해서 악마 추방 의식을 시도할 수 있습니다. 사슴사체에서 구해내려한다면 구해내고 다시 의식에 돌입할 경우 똑같은 일이 벌어질 것이란 생각이 듭니다.

PC의 MP가 0에 도달하면 일시적으로 저울의 균형이 수평으로 만들어집니다. 날카로운 금화가 떨어지는 소리와 함께 PC는 지금이라면 별장 밖으로 나갈 수 있단 사실을 알아차립니다. 마치 악마가 당신만을 허용한듯 합니다. 이대로 유혹에 넘어가 홀로 나선다면 **ENDING C** 남는다고 선언할 시 2번 선택분기로 넘어가야합니다. 다음 항목을 참조하세요.

추방 주문 시행에 성공하면 갑작스레 사슴들의 웃음소리가 멎습니다.

천칭은 발작하듯 흔들리더니 줄이 끊어져 접시를 떨어트립니다. KPC와 PC의 이름이 적힌 나뭇조각이 튀어 오릅니다. <근력>성공시 사슴 사체를 걷어내고 KPC를 구해낼 수 있습니다. 이때는 질식 라운드가 종료 되어 KPC역시 <근력>으로 사슴 사체를 밀쳐낼 수 있습니다.

의식의 마지막은 열쇠 역할이 된 단검을 뽑는 일입니다. 두 사람은 단검을 제단에서 뽑아냅니다. 숨을 몰아쉬며 서로를 보면, 지금 밖으로 나갈 수 있단 확신이 듭니다. **ENDING B**

2번 선택분기로 넘어가고 싶을시 먼저 사슴 사체를 걷어내야합니다. <근력>성공시 사슴 사체를 걷어내고 KPC를 구해낼 수 있습니다.

4-2. 악마를 만족시킨다.

악마 추방 의식에 실패하거나 의식 주문에 관한 자체를 얻지 못한 경우. 그리고 PC가 KPC를 구하고싶다 선언하는 경우. 강제 <아이디어>롤을 합니다. 성공할 때까지 합니다. 성공할 경우 아래의 생각이 듭니다.

당신은 알아차립니다. 지금까지 진 행운의 빚을 돌려주어야할 때라는 것을요. 악마에게 받은 행운이라도 전해주는 방법은 잘 알고 있습니다.

깊은 밤입니다. 삼하인은 새로운 해의 시작. 이제 당신의 시간입니다. 변제를 시작할까요. 당신에게 받은 것, 당신이 준 것.
캄캄한 폭풍우 속에서 행운 그 자체였던 그사람에게.

지금부터 KPC에게 자신의 행운을 전달합니다. 생명력을 천칭에 바치고 천칭이 가져간 행운을 KPC에게 베풀기를 바랍니다. 행운을 전달할 수록 천칭은 서서히 움직여 수평으로 향합니다.
상해를 내는 방법은 무엇이든 좋으나. 제단이 있는 곳에서 해야할 것 같다고 알려주세요. 행운 1점당 HP 5점을 바쳐야 합니다. 소수점 아래는 버리며 한쪽이 1점 더 낮은 행운이 되어야할 시, PC 쪽이 낮아집니다. HP는 마음대로 소모할 수 있지만 전달할 만큼 전달하고 나면 모든 게 끝났단 생각이 들어 행동을 중지시킵니다.

모든 것이 끝나면 빚을 갚고 피투성이가 되어 있을 것입니다. 당신은 KPC와 마주봅니다. 우린 많이 닮아있네요.

천칭은 줄이 끊어져 접시를 떨어트립니다. KPC와 PC의 이름이 적힌 나뭇조각이 튀어 오릅니다. 제단에서 칼을 뽑아내면 우리는 모든 빚을 변제 했단 사실을 이해합니다. **ENDING B**

4-3. KPC를 살해한다.

이 저택을 나갈만한 행운은 무엇인 걸까요? KPC 저울에 조금이라도 남아 있는 행운을 가져온다면 무슨 일이 일어날까요? 이곳을 나갈 수 있지 않을까요?

KPC의 성향에 따라 전투에 돌입하거나 그대로 희생당합니다. KPC 예시인 미아는 초반 3라운드간은 회피하나 3라운드 이후로는 스스로 생명이 다 했음을 알고 PC를 위해 희생합니다.

KPC를 살해하면 금화가 떨어지는 소리가 들립니다. 정신을 차려보면 천칭이 한쪽으로 기울어 있습니다.

땅에 닿아, 무참하게 그 줄이 끊어진 쪽은 자신의 이름이 담긴 저울입니다. **ENDING A**

엔딩 목록

ENDING A. 내 손은 누구에게 주지**?**

당신은 당신의 행운을 축내던 얄미운 무임승차자를 마침내 해치웠습니다. 그는 더 이상 숨을 쉬지 않고 멍한 눈으로 당신을 보고 있습니다. 마치 하늘도 당신을 축하하듯 비가 그치고 천둥도 번개도 물러갑니다. 황홀한 새벽하늘이 펼쳐지고 먼 동이 터오고 있습니다. 지친 몸으로 현관을 향해 발걸음을 내딛습니다.

문이 열리지 않아요.

무슨 일이지**?** 그리고 당신은 이해해버립니다. 필요한 건 두 사람. 서로의 행운과 목숨을 대가로 남김없이 악마에게 바칠 두 사람. 당신은 혼자 남아버렸습니다. 별장의 악마는 다른 사람을 원하고 있고 당신은 좋은 미끼가 될지 모르겠네요.

당신이 목을 매달려 해도 그 밧줄은 끊어져 버리고, 뛰어내리려 해도 어떤 창문도 열리지 않을 것입니다. 차라리 굶어 죽으려 해도 책꽂이 가장 윗 선반에 있던 도자기가 떨어져 당신의 머리를 치고나면, 정신이 들었을 때 미트파이 조각이 입 안 가득히 씹히는 채로 눈을 뜰지도 모르겠네요. 이거 참. 대단한 행운이네요. 당신과 함께 축복을 받아줄 사람은 언제 오는 걸까요. 적어도 한 명은 세상에서 사라졌다는 걸 당신은 누구보다 잘 알고 있습니다.

탐사자 일시 로스트**, KPC** 로스트

행운의 편지와 같은 엔딩입니다. 탐사자는 1D6달 동안 시나리오 독자 광기인 병적인 외로움에 시달립니다. 어떤 수단을 동원해서라도 자신대신 별장에 남아줄 이를 찾으며, 죽어서 빠져나가지도 못하기에 그저 살아 있는 순간이 고통스러워질 것입니다. 1D6달 안에 KPC로 구제 되지 않으면 천칭의 악마에게 살해당합니다. 그때까지 천칭의 악마는 KPC에게서 벌어들인 생명력으로 즐겁게 연명하고 있을테니까요.

ENDING B. 네게 손을 줄게 내게 손을 줘

계단 근처부터 천장, 그러니까 1층의 마루가 무너지기 시작합니다. 굉음과 멈추지 않는 빗소리 사이에서 당신은 귓전을 때리는 웃음소리를 들은 것만 같습니다. 귀에 자꾸만 달라붙는 그것이 거슬려 머리를 두 손으로 감쌉니다. 달립니다. 이곳을 빠져나가기 위해서.

계단을 올라 무너지는 마루를 달립니다. 가구들은 넘어지고 전등과 전깃줄이 위험하게 추락합니다. 먼지를 들이쉬는 것도 개의치 않으며 당신은 현관문의 손잡이를 잡습니다. 문이 열립니다. 동시에 뒤쪽에서 고통스러운 탄성이 들립니다. 뒤를 돌아보면 당신과 꼭 같은 깊이의 상처를 입은 kpc가 서 있습니다. 당신이 해야할 일은 손을 내미는 것뿐입니다. 그리고 손을 내밀면 두 사람은 알게 되겠지요. 낸 적도 없는 직선의 상처자국이 두 사람의 손바닥을 똑같이 절반으로 가르고 있습니다.

더하고 빼서 0입니다. 당신에게는 갚을 빚도, 치를 대가도 이제 없습니다. 손을 잡고 끌어당기며 달리고 또 달려 숲으로 향합니다. 비는 그쳐 안개로 변하고 안개는 새벽빛에 희석 됩니다. 멀리서 경찰차의 사이렌 소리가 들립니다. 같은 피투성이의 손을 한 당신들에게 행운을 빌어요.

탐사자**, KPC** 생환

이성 1D10 회복, 손에 1D10개월간 직선 형태의 흉터가 남습니다. 이 흉터는 각자 왼손, 오른손에 나 있으며 흉터가 남아 있는 동안은 별장의 악몽을 꾸게 됩니다. 탐사자와 KPC는 낯선 집을 두려워하여 낯선 집, 저택, 별장등을 배경으로 하는 시나리오일시 초반 이성체크에서 패널티 주사위를 하나씩 받습니다. 또한 잘 사는 소위 부유층에게 왠지 껄쩍지근한 감정을 갖게 됩니다.

저택에 존재하는 값진 재화를 들고 나왔다면 판매할 수 있습니다. 절도 죄로 걸리지만 않는다면요.

악마 추방 주문을 성공했을시 크툴루 신화 1%가 증가합니다.

ENDING C 이 손은 나만의 것

모든 게 끝났습니다. KPC는 더 이상 살아 있지 않습니다. 죽음은 자명합니다.

집의 마룻바닥이 당신을 죽이지 않을만큼 천천히 무너집니다. 상냥하게 드러난 검은 구멍으로 KPC의 시체가 굴러 떨어집니다. 당신은 운 좋게도 살아났습니다. 그러나 당신에게 목숨을 바칠만한 사람을 잃은 건 분명 일생의 불행이겠지요. 더하고 빼서 0입니다. 당신에게는 갚을 빚도, 치를 대가도 이제 없습니다.

탐사자 생환**, KPC** 로스트
이성 1D5 회복. 탐사자는 낯선 집을 두려워하여 낯선 집, 저택, 별장등을 배경으로 하는 시나리오일시 초반 이성체크에서 패널티 주사위를 하나씩 받습니다. 또한 잘 사는 소위 부유층에게 왠지 껄쩍지근한 감정을 갖게 됩니다.

저택에 존재하는 값진 재화를 들고 나왔다면 판매할 수 있습니다. 절도 죄로 걸리지만 않는다면요.
그리고 당신은 어느 날 KPC를 찾기 위해 어떤 두 사람이 그곳으로 향했단 소식을 전해 듣습니다. 미끼는 성공했군요.

ENDING D 그러게 손 좀 잡자니까

황홀한 식사를 즐기던 당신은 갑작스레 현기증을 느낍니다. 취기가 돈 걸까요? 맞은 편의 헬렌과 알렉스가 다정하게 속삭이며 서로의 어깨에 머리를 기댑니다. 옆 자리의 그를 보자 그는 접시에 머리를 박은 채 곯아 떨어져 있습니다. 아니. 그럴리가. 토해낸 피거품이 아직도 그의 입가에 산재한 걸요. 헬렌이 다정하게 웃습니다. 당신들은 우리가 원하던 방문객이 아니네요. 이번 예약은 취소할게요. 괜찮아. 알렉스. 새로 구하면 되니까.

탐사자 로스트**, KPC** 로스트

후기.....

시나리오의 목표는 전우애입니다..

행운의 토끼발이나 원숭이 손 같은 괴담에서 행운 시스템을 이용해보고 싶었습니다. 메타적으론 알지만 RP에서 어떻게 다치는지 행운이 어떻게 옮겨가는지 상세하게 묘사하면 더 재밌을 것 같네요.

헬렌이 와인병을 밟고 넘어지는 건 슈퍼내추럴 토끼발 에피소드의 모브의 죽음에서 따왔습니다. 슈퍼내추럴... 재밌는 드라마예요....

다음 페이지에 맵 이미지가 있습니다.

2018.09.15 일부 수정되었습니다.

2018.10.23 주요 단서가 누락되어 있는 것을 확인하여 수정했습니다. 죄송합니다.... 질문사항이 있다면 트위터 디엠에 남겨주세요.

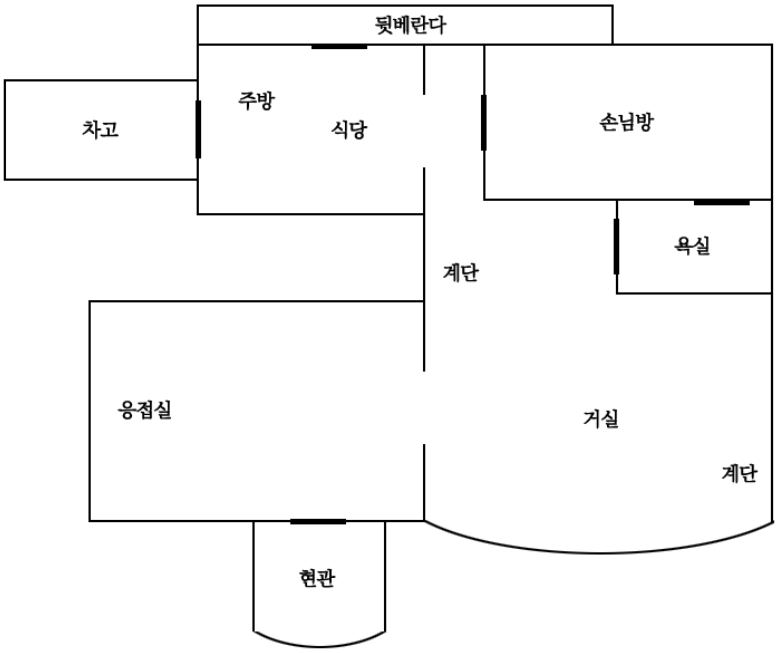
2021.09.03 쓴지 오래 된 시나리오라 웹 공개 문서의 말투나 몇 가지 단서를 수정 했습니다. 웹 공개 된 시나리오와 시나리오집 수록 시나리오는 일부 단서의 디테일이 다릅니다. 그냥 재밌어 보여서 넣은 사항이니 공개된 곳에서 언급하지 말아주세요.

+ 행운 시스템은 얼마든지 간략하게 개변해도 좋습니다. 대미지를 고정하거나 4-2 의식 부분에서 행운의 평균 값을 계산하지 않고 GM이 임의로 특정 수치를 정하는 것만으로도 훨씬 간략화 됩니다.
+ 노파심에 적자면 정말 '아무 일도 일어나지 않는' 가을 휴가 시나리오라고 플레이어를 속여 데려가는 일은 없었으면 합니다. 즐거운 가을 휴가 되세요 -그런데 크툴루-란 느낌의 농담까진 의미를 유추할 수 있으니 웃을 수 있지만, 정말 속이는 것이 되면 재밌는 플레이는 불가합니다. 폭력과 사고, 상해에 노출되는 시날인 걸 잊지 마세요. 미리 플레이어의 성향에 관해 충분히 대화하고 서로를 배려하면 더 즐거운 플레이를 할 수 있습니다. 이 안내문은 비슷한 이야기가 여러 번 들려 추가 하였습니다.

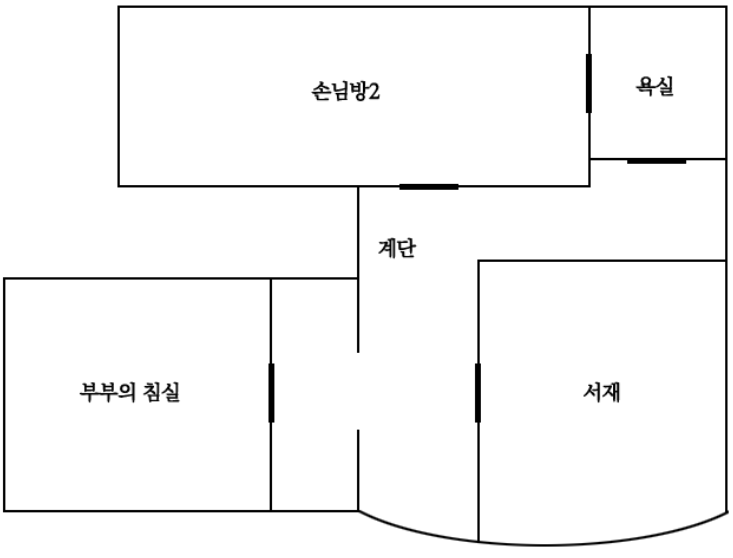
가을이 오면 알려주는 시나리오 같은 느낌으로 재배포를 하고 있었는데... 매번 재배포 하고 닫기가 귀찮아지기도 해서 그냥 열어 둡니다. 기간 문의하지 말고 즐기세요.

정말로 보기 힘들어지면 내립니다...

시나리오 맵



1층



2층