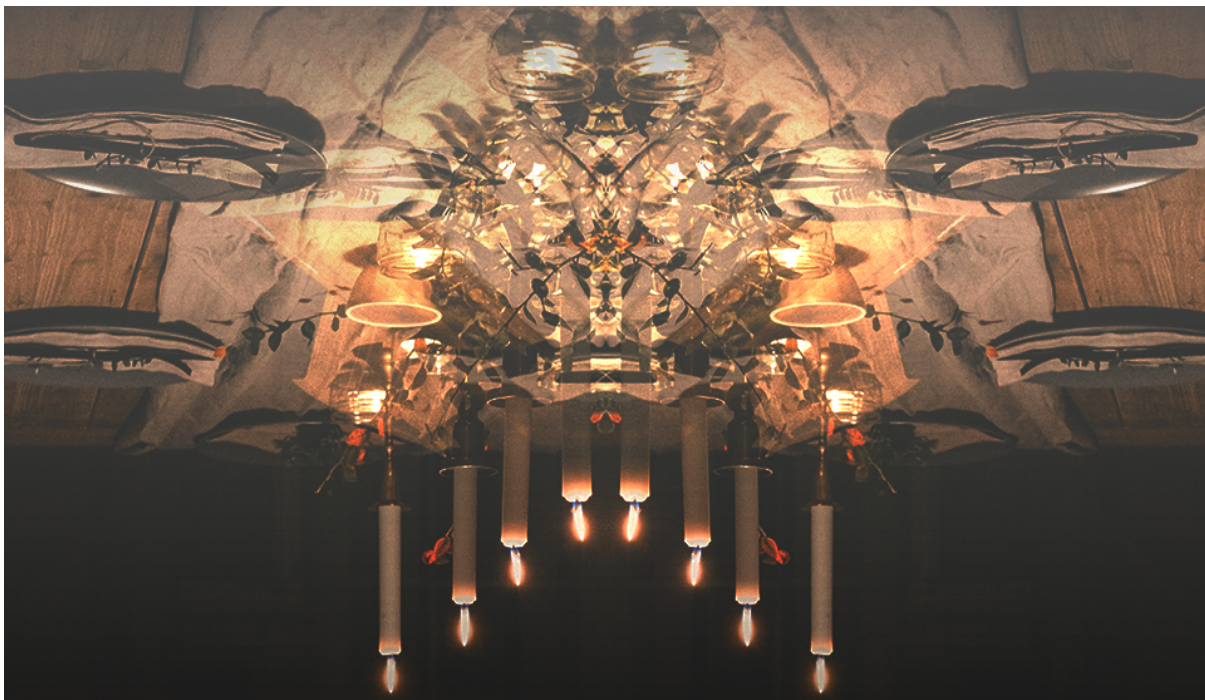




W33

우리는 검은 집에 대해
알아야 할 필요가 있다.

WE NEED TO KNOW ABOUT THE BLACK HOUSE



CTHULHU CONFIDENTIAL

[Cthulhu Confidential]

-우리는 검은 집에 대해 알아야 할 필요가 있다.-

W.33

개요

“마을 한구석에 있는 그 집은 어딘가 이상해요. 밤에는 온통 검은 색으로 보아서 마치 그림자 같아요. 어두워서 안보이는 그런게 아니라 정말 칠흑같이 어둡습니다. 그리고 어느정도 시간이 지나면 순식간에 붉은 색으로 변해서 모래가 흩어지 듯 사라져 버려요.”

▶Cthulhu Confidential

▶배경 : 80년대

▶플레이 예상 시간 : 5시간 이상

주의사항

- 시나리오의 개변은 진상과 엔딩을 제외하고 자유롭게 가능합니다. 개변 된 시나리오의 재배포는 금지합니다.
- 시나리오 스포일러를 금지합니다. 시나리오 관련 발언 및 로그 백업 등을 하실 경우 외부링크를 통한 쿼션을 해주시기 바랍니다.
- 타물로 개변은 금지입니다.

이 아래로는 시나리오 본문입니다.

스포일러 방지를 위해 **KP** 님만 읽어주세요!

진상

밤에는 온통 검은색으로 변하는 수상한 집. 단순히 밤이라서 검은 색으로 보이는 정도가 아닙니다. 그런 수상한 집에 들어갈 사람이 얼마나 있을까요.

호스킨 마을은 아름다운 마을 입니다. 자연동굴로 인해 관광지로 변화하기 직전이었죠 하지만 그 동굴은 자연적으로 만들어진 것이 아닙니다. 오래전부터 기생하던 아이호트의 또 다른 인공 서식지였죠. 하지만 자연동굴 이라면 외부인들이 관심을 줄 만합니다. 당연히게도 동굴로 들어가게 되면 그 사람은 실종처리 되고 맙니다.

마을 관광 명소를 위해서 가장 노력할 사람이 누가 있을까요. 바로 시장 `월리엄 홉스`입니다. 어떻게든 마을 사람을 동굴로 보내 실종자를 찾아 보라 했지만 결과는 기생 숙주가 되어 돌아온 마을 사람들이 었습니다. 자금난에 `월리엄 홉스`는 세금을 더 올리고 어떻게든 마을을 운영해 보기도 했습니다. 물론 모든 이유가 마을의 부흥을 위해선 아니겠죠.

어찌되었든 마을 사람들 중 일부는 감염되어 이것을 더 널리 퍼뜨리기 위해 하나 둘 마을을 떠나버립니다. 세금이라는 외부적 요인으로 떠난거라 말하면 갑작스런 이사를 이해해주겠죠. 그렇게 하나 둘 감염자가 늘어난 이 마을에 플레이어는 찾아오게 됩니다.

등장인물

월리엄 홉스 -55세

호스킨 마을의 시장입니다. 딸만 2명이 있고 (위스킨,엘레나)아내는 오래전에 사고로 잃었습니다.

위스킨 홉스 -22세

실종된 엘레나 홉스의 언니 입니다. 아름다운 외모는 아니지만 매력은 충분합니다. 밝고 활기찬 아이였습니다.

엘레나 홉스- 10세

호스킨 마을 내에서 실종된 아동입니다. 말이 많기로 소문난 아이입니다.

헬릭스 베일- 66세

호스킨 마을에 존재하는 검은 집 앞에서 농장을 운영하는 인자한 노인입니다.

마을 사람들

많은 세금으로 인해 떠난 사람이 대부분입니다. 마을에 남은 사람들도 곧 이사를 간다고 합니다. 외부인에 대엔 대체로 중립적으로 대합니다.

「걸리는 이야기」

장면 유형: 도입

출구: 「호스킨 마을로 가는 길」

오늘도 당신은 평범한 하루를 보내길 준비합니다. 현재 시각은 오전 8시.
당신은 어제 무슨일이 있었나요?

「시작문제」

문제1 [두통!]	문제2 [피로감]	문제3 [작은 사고]-계속
지인들과 모여 술은 진탕 마셨습니다. 아침에 일어나니 머리가 깨질 듯합니다. 오늘 하루는 잘 풀리지 않을 듯 합니다. [평정 판정 -1] 시간 들이기나 적절한 약을 먹으면 두통이 사라집니다	밤새 잠을 별로 못잤습니다. 오늘은 좀 쉬고 싶은데 말이죠. [운동-1] 시간 들이기로 피로감을 없앨 수 있습니다.	작은 사고에 다리가 살짝 빠였습니다. 지금은 아프지 않지만 힘을 주거나 긴장을 하면 아파옵니다. [운전 판정 -1]

시간을 들이면

「우체부의 대화」를 스킵합니다.

아침에 산책을 하러 밖으로 나오거나 창문을 보면 우체부가 오늘짜 신문을 당신의 우체통에
넣고 있습니다. 그런데 표정이 좋지 않아보입니다.

「우체부의 대화」

밖으로 나가 대화를 시도하면 우체부는 기운 없는 얼굴로 대화를 할 수 있습니다. 그는 현재
매우 피곤한 상태입니다. 대화 중간 중간 하품이나 눈을 깜빡거리세요.

- 최근들어 엄청 피곤하다. 밤에 잠을 자지 못하는것 같다. 분명 잠을 자려고 하지만 깨어있는 기분이다.
- 옆동네 호스킨 마을 사람들 대부분이 이런 문제를 겪고있다.
- 그러고 보니 호스킨 마을에 작은 사건이 일어났다고 하는데... 오늘짜 지역신문에 실렸을 것이다. 물론 신문의 작은 칸을 사용했겠지만.
- 배달 지역중 이곳과 옆동네를 맡고 있어서 어느정도 소문은 알고 있다.
- 혹시 호스킨 마을에 가려면 자동차를 이용해라, 그곳은 길이 엉망이고 오르막길이 많아 힘들거다.

어느정도 대화를 마치면 우체부는 다시 자전거를 타고 일을 하러갑니다.

우체통 안엔 오늘자 신문이 있습니다.

신문엔 오늘의 소식들과 함께 실종자를 찾는 코너에 작은 사진과 내용이 실려 있습니다.

「엘레나 흡스」아이의 나이는 **10**살. 호스킨 마을 내부에서 실종 추정 이라고 합니다.

현상금이 무려 **100**달러 입니다.

[자료조사]를 사용하면 컴퓨터를 통해 호스킨 마을의 위치 자세한 소문과 명물 그리고 기사를 찾게 됩니다.

- 「아름다운 호스킨 자연동굴」아는사람만 아는 관광지인 듯합니다. 주로 하드코어 동굴 탐험대가 찾는 명소입니다. 유난히 실종자가 많아서 그런지 아름다운 동굴모습에도 많이 알려지지 않은 듯합니다.
- 「호스킨 마을의 버려진 집들」이란 기사를 찾을 수 있습니다. 최근들어 그 지역의 시장이 사람들에게 무리한 현금과 말도안되는 강탈로 인해 마을 사람들이 떠나고 있다고 합니다. 그로 인해 버려진 흉가가 늘어나고 있으며 빠른 시일 내에 시장을 교체하지 않으면 그 마을은 유령 마을이 될 거란 기사입니다.
- 「엘레나 흡스」실종아동에 대한 포스터와 내용입니다. 신문에 나온 사진이 더 자세하고 크게 나와있습니다. 아이는 **10**시경 친구들과 놀다가 어떤 집에 들어갔다. 그리고 그날 밤 돌아오지 않았다. 친구들은 하나같이 입을 모아 '엘레나가 집에 들어가서 살겠다고 하고 나오지 않았다.' 남은 친구들은 그 집이 무서워 가까이가지 않고 엘레나를 두고 놀러갔다고 한다.

플레이어는 현상금 때문에 마을로 갈수도 있고 단순한 호기심에 마을에 갈 수도 있습니다.
아니면 가족중 누군가가 호스킨 마을에 거주중이고 마을이 이상하다고 의뢰를 할 수도
있습니다.

만약 플레이어의 백스토리가 유명한 탐정이라면 「홉스가의 집사-유리엘」이 당신에게 의뢰
전화나 편지를 보냈을 수도 있습니다.

전부 다 해당되지 않는다면 플레이어의 조력자 **or (KPC)**가 도와달라고,궁금하니 가보자고
할 수도 있습니다. 어쩌면 조력자에게 들어온 의뢰를 함께 해결해보지 않겠냐고
플레이어에게 연락할 수도 있죠.

어떤 형태로든 호스킨 마을로 가기로 했다면 먼거리니 자동차를 이용하도록 합시다.

「호스킨 마을로 가는 길」

장면 유형: 핵심

입구:「걸리는 이야기」

출구:「새벽의 붉은-...」

마을로 가는 길은 매우 구불구불하고 멀컥거리는 비포장 도로들 뿐입니다. 가까운 옆 마을에 이런 시골같은 마을이 있을 줄 누가 알았겠습니까.

【운전】

- 진전 5+

구불구불한 길을 가고 있으면 멀미가 날지도 모르겠습니다. 하지만 가까스로 참아내고 갑니다. 가고 있다보면 중간에 누군가 히치하이킹을 하고 있습니다. 잠깐이라도 멈춰서 하이커를 바라보면 호스킨 마을로 가고 있다고 태워다 달라고 합니다. 그녀의 모습은 매우 더럽고 이상한 냄새도 납니다. 표정도 어딘가 불길합니다.

하이커를 차에 태운다면 **【이점1 천절한 이방인】**을 얻습니다.

- 답보 4~2

멀미가 납니다. 이런 비포장도로를 오래 가다보면 잠깐이라도 멈춰서 속을 게워내야 할지도... 잠깐 차를 멈추고 있으면 누군가가 당신에게 다가옵니다. 꼴이 엉망인 한 여성은 당신에게 호스킨 마을까지 태워 달라고 합니다.

- 좌절 1

멀미가 심합니다. 당장이라도 이 망할 길에서 운전을 멈추지 않으면 머리와 속이 아파 죽을지도 모릅니다! 뭐, 죽진 않겠지만. **【문제4 메스꺼운 속】**을 얻습니다.

이점1 [친절한 이방인]	문제4 [메스꺼운 속]
마을사람인 위스킨 흡스를 도와주었습니다. 작은 보상이 있을지도 모를 일 이군요. 마을에서 흥정 강행을 한다면 카드를 소비해 강행을 하지 않아도 됩니다.	운전을 너무 거칠게 한 탓인지 길이 엉망인 탓인지 당신의 몸 상태는 최악입니다. 약을 먹거나 시간을 들여 회복해야 겠군요. [신체를 포함한 판정 -2]

「위스킨 흡스와의 대화」

그녀는 이미 오래전부터 아이호트의 속주로 조종당해왔습니다. '엘레나 흡스' 이전 부터 조종당하던 그녀는 이제는 온가족을 위험에 빠트리려는 계획을 짜고 있었습니다. 하지만 잠깐 정신이 돌아온 '위스킨 흡스'는 가족을 지키기 위해 스스로 집을 나와 멀리 도망가던 중이었습니다. 그 바람에 이리저리 굴러 쪼개 엉망이 되었습니다. 하지만 다시 그 요망한 거미의 세뇌가 시작되어 플레이어를 만나게 됩니다.

- 하이커에게 이것저것 묻는다면 그녀의 이름은 '위스킨 흡스'로 몇일전 다른 마을에서 파티를 하다 돌아가는 길이라고 합니다.
- '엘레나 흡스'에 대해 묻는다면 그 녀석은 자신의 여동생이라고 합니다. 실종된지 한달쯤 되었고 일주일 전에 지역신문에 실을거라는 얘기를 들었다.
- 쪼개 말이 아닌건 돌아오는 길에 진흙탕에서 굴러서 그렇다. 길이 엉망이니 넘어지는건 당연한 일이다. 아빠가 길을 빨리 만들어야 할텐데...
- 자신의 아버지는 지역 시장이다. 호스킨 마을의 시장!, 망할 '윌리엄 흡스'!
- [진실판별] 강행을 사용하면 그녀는 어딘가 이상해보이고 눈이 따로 굴러가고 있다는 걸 알아 차립니다. 그런 그녀가 하는 말이 어디까지 진실일지... 매우 의심이 갑니다.

운전중 「문제4 메스꺼운 속」을 처리하기 위해 시간을 들이면 위스킨과 만날 수 없습니다. 그녀는 스스로 걸어 마을로 돌아가버렸습니다. 위스킨을 태운 상태로 시간을 들이는 것은 관찮습니다.

마을에 도착하면 가까운 곳에 약국과 많은 흥가들이 보입니다. 그것을 알 수 있는 이유는 해는 이미 저물었지만 불이 켜진 집이 적기 때문입니다. 당신은 약국에서 약을 살수도 불이켜진 집에 초인종을 눌러 마을 사람들과 대화를 나눌 수도 있습니다. 늦은 시각 자연동굴로 가는건 매우 위험한 행동이니 낮에 가도록 합시다.

「약국 직원과의 대화.」

플레이어가 약국으로 들어가 약을 사려고 하면 오랜만에 외부인에 약국 직원은 얼굴이 매우 밝습니다. 이것저것 주절거리며 반가운 듯 말을 합니다.

- 이곳에 오신 외부인은 오랜만이에요! 저번에 자연동굴에서 실종되고 한달만 이군요!
- 뭐, 그 동굴에서 실종자가 많이 일어난다는건 다들 유명한 사실이죠, 마을 사람들은 그곳에 가까이가지 않아요. 겁없는 도전자라면 모를까!
- 흡스? 아아.. 그 재수 없는 시장가족들 말입니까? 흠...그리고보니 마침 약국에 자금이 떨어졌다고 들었는데...
- [대인기능 강행/흥정 강행] 을 하면 약을 더 사는 대신 알려달라고 할 수 있습니다. 돈을 더 줄수도 있고요.
- 흡스가는 전부터 말도 안되는 세금을 걷고 있어요. 신문에선 헌금이라고 하지만 세금을 못 내면 사람이라도 내놓으란 말에 다들 질색하고 떠났죠.
- 저도 이번 달 안에 정리하고 마을을 떠날 생각입니다. 마을에 남아있는 주민이 얼마 없으니 사람을 찾는다면 이곳으로 가주세요. 플레이어는 마을지도를 얻습니다.
- 실종된 아이? 아아 엘레나 흡스 말인가요? 10살짜리가 딱하기도 하죠... 소문엔 검은 집에서 마지막으로 목격 되었다죠?
- 검은 집에 대해선 저도 잘 몰라요. 다른 사람이 알지 않을까요? 동굴가는 길 중간에 있는 집이라는데.. 누가 귀찮게 거길 가나요. 호기심 많은 아이들이면 모를까.

약국 직원과 대화를 마치면 오랜만에 수다에 만족한 모습을 보입니다.

직원이 준 지도를 살펴보면 빈집인 곳엔 X표시가. 아직 남아 있는집은 10채도 되지 않습니다. 가장 큰 이 집이 흡스의 집일까요?

약국이 아닌 집을 먼저 살피면 인자한 노부부가 문을 열어줍니다. 약국에서 직원이 알려준 정보를 전부 「강행」없이 알려주고 자신들도 이곳에서 한달 뒤에 떠난다고 합니다.

집에서 나오면 약국에 불은 꺼져 있고 다른 집에 불도 꺼져버립니다. 마찬가지로 약국에서 직원과 대화를 마치면 마을의 집들은 불이 꺼집니다. 흡스가 또한 불이 꺼져 있습니다. 꺼진 집에 초인종을 눌러/ 어떤 방법으로 라도 주민을 깨우면 [문제5 새도 밤엔 안운다.] 를 얻습니다.

문제5 [새도 밤엔 안운다.]

잠에 든 마을 사람을 깨우고
말았습니다. 눈치 없는 이방인
이란 소리에 작은 상처를
받습니다. 좋지 못한 인상을 준
것일까요. 마을 사람들과
[싸움-1] 한번의 싸움이 끝나면
이 카드를 버립니다.

「새벽의 붉은-...」

장면 유형: 보조

입구:「호스킨 마을로 가는 길」

오늘은 차안에서 자야 겠습니다. 이런일이 익숙하지 않다면 매우 불편한 잠자리가 됩니다. 플레이어에게 편안한 잠자리는 아니라고 했을때에 대답에 따라 플레이어가 질색한다면 「평정 간단 2판정」을 하고 실패하면 **【문제2 피로감】**을 얻습니다.

불편한 차안에서 눈을 붙이고 자고 있으면 아무리 그래도 불편한 기운에 작게 뒤척입니다. 그리고 묘하게 불안한 느낌까지...

【위험감지】를 통해 주변을 둘러보면 주차된 차 넘어 붉은 점 4개가 보입니다. 그것은 컴컴한 밤인데도 마치 빛나는 것 처럼 또렷하게 보입니다. 그리고 잠깐 사라지면 다시 나타납니다. 아까보다 차에 가까워진 거리로 말이죠. 그리고 그 점들은 점점 늘어나 버려진 집의 지붕 위. 나무 뒤. 그리고 자동차 코 앞까지 도달합니다.

GM- 호스킨 마을에서 실종된 여행객들입니다. 현재는 아이호트의 숙주로 조종당하고 있습니다. 그것들은 눈에서 붉은 빛을 띄고 움직임이 아주 빠릅니다.

조력자가 함께 있다면 불안한 마음에 문을 잠궈버립니다. 달-각하는 소리가 나면 붉은 점들은 순식간에 사라집니다. 뭐였던 걸까요. 붉은 빛을 보려고 플레이어가 밖으로 나간다면 붉은 점들은 순식간에 사라집니다. 기묘한 일입니다. **【평정 간단 3판정】**에 실패하면 **【문제6 표적이 되었다!】**를 얻습니다.

문제6 [표적이 되었다!]

알 수 없는 것들에게 표적이 된 것 같습니다. *신화 충격*의 수 만큼 **【평정-1】**이 차감됩니다.

결말장면 까지 가지고 있다면 끔찍한 일이 일어납니다.

잠을 설친 탓일까요. 묘하게 머리가 멍합니다. 하지만 겨우 정신을 차리고 차안에서 깨어납니다. 주변을 둘러보면 평화로운 새소리와 밤과는 다른 밝은 분위기에 호스킨 마을의 아름다운 경치가 보입니다. 하지만 어제의 그 일은 대체 무엇있던 걸까요.

★시간들이기로 없앨수 있는 카드를 1장 버립니다.

- 밤에 못다한 마을사람들과 의 대화를 한다면 「호스킨 마을 낮 조사」
- 자연 동굴로 간다면 「불길한 자연동굴」
- 검은 집으로 간다면 「헬릭스 베일과의 대화」
- 흙스의 저택으로 간다면 「저택에서 하루」

「호스킨 마을 낮 조사」

장면 유형: 보조

입구:「새벽의 붉은-...」

출구:「저택에서 하루」

어제 가보지 못한 곳을 먼저 조사하게 합시다. 약국을 갔다면 오늘은 쉬는 날이란 핏말이 걸려 있고 노부부에게 갔다면 이사짐을 정리중이라 오늘은 대화가 불가능 하겠다고 말합니다.

[문제5 새도 밤엔 안운다.]가 있다면 「비협조적인 마을사람」 파트를 참고합니다.

「노부부와 의 대화」

인자한 노부부가 문을 열어줍니다. 외부인은 오랜만이라 자연동굴을 관광하러 왔냐며 밝게 말합니다.

- 검은 집에 대해서? 어.. 아쉽지만 저희도 그리 많이 알진 않아요. 동굴로 가는 길 중간에 있는 집이라고 하는데... 막상가보면 온통 하얀 낡은 집이죠. 그 집앞에 ‘헬릭스 베일’이란 사람이 농장을 운영하고 있을거예요.
- 붉은 점? 흠... 그것을 보셨군요... 반년 전 쯤이었나? 밤에 이상한 점이 허공에 빛나듯 나타난다는 얘기를 들은 적 있죠... 지금은 이사가고 없는 부부의 아이에게 서요.
- 그 아이는 엘레나 흡스의 친구였지. 실종 당일에도 함께 있다고 하더군요. 어디로 이사갔는진 저희도 잘 모릅니다.

「비협조적인 마을사람」

마을 사람의 잠을 방해한 당신. [문제5 새도 밤엔 안운다.] 있다면 마을 사람들은 비협조적일 수도 있습니다. 이경우 자세한 것을 알아내려면 폭력을 사용해야 할지도 모릅니다.

노부부나 약국 직원에게 들어가 질문을 하려고 하면 네 녀석이 어제 밤에 초인종을 누른 녀석 이냐며 대뜸 시비조로 말을 합니다. 당신에게 전혀 협조할 것 같지 않습니다.

[대인기능] 강행을 통해 마을 사람을 안심시킵시다.

강행을 사용하지 않으면 자동으로 「마을 사람과 싸움」으로 이어집니다.

「마을 사람과 싸움」

말이 안통합니다. 잠을 방해한 것이 이렇게 큰 일로 번질 줄이야... 적대적으로 변한 마을 사람은 당신에게 금방이라도 위협을 할 듯한 자세입니다. 역시 외부인은 믿을게 못하다면서요.

【싸움】

- 진전7+

날아오는 주먹을 피하는 것에 성공합니다. 그리고 곧 빠르게 발차기를 날려버립니다. 마을 주민은 급소를 차였는지 끄끅거리며 바닥을 뒹굽니다. 중요한 정보를 내놓지 않으면 다른 한쪽도 찬다고 협박을 하면 잘 먹힙니다.【범용 이점 습득】

- 답보6~2

날아오는 주먹을 스치듯 피합니다. 그리고 마을 주민을 당신을 밀쳐냅니다. 다시는 이곳에 오지마! 라며 내쫓아 버립니다. 넘어진 엉덩이가 아픕니다.

- 좌절1

날아오는 주먹을 피하지 못합니다. 그대로 턱에 찍히고 제대로 맞고 맙니다. 다시는 이곳에 오지마! 라며 내쫓아 버립니다. 넘어진 엉덩이가 맞은 턱이 아픕니다.

- 추가 문제

【문제3 작은 사고】가 없다면 획득합니다. 있다면 【문제7 큰 사고】를 추가적으로 얻습니다.

이점 소비: 이점1【친절한 이방인】위스킨을 도와줬다며 어필해 봅시다.

【문제7 큰 사고】

강하게 얻어 맞았는지 이가 몇개 나간거 같습니다. 웃는 것이 부자연스럽고 목이 빠근합니다. 치료비 생각에 앞이

캠캠해집니다. 시간들이기를
사용해야 합니다. [대인기능 -1]

「불길한 자연동굴」

장면 유형: 보조

입구: 「새벽의 붉은-...」

출구: 「저택에서 하루」

마을의 구석에 위치한 자연동굴입니다. 오는길에 마을 사람이 말한 검은 집은 보지 못했지만 말이죠. 아무튼 동굴주변은 매우 울창한 숲과 인간의 손이 타지 않는 길뿐입니다. 그나마 덜자란 풀이 길이라는 것을 유추 할 수 있습니다.

[위험 감지] 를하면 누군가 자신을 노려보고 있다는 느낌을 받습니다. 플레이어는 주변을 둘러보거나 시선의 근원지를 찾아도 알 수가 없습니다.

GM-수 많은 아이호트의 새끼들이 진을 치고 플레이어를 노려보고 있기 때문입니다. 찾으려고해도 너무 작아 찾을 수 없습니다.

동굴앞으로 다가서면 자연동굴이라곤 하지만... 어딘가 수상한 부분을 찾습니다. 바로 동굴 벽 여기저기에 보이는 날카로운 흔적입니다. **[감식]**을 사용해서 본다면 그것은 어떤 날카로운 도구로 파내진 것을 알 수 있습니다. 자연동굴이라더니... 인공적으로 만든 것일까요?

GM-아이호트의 숙주들이 오랜 시간 들여 만든 인공 동굴입니다.

하지만 동굴안은 깊고 어둡습니다. 이러한 것을 만들려면 오랜 시간이 걸립니다. 플레이어가 동굴 안으로 들어가려고 한다면... 동굴 밖에서 누군가 당신의 이름을 부릅니다. 바로 '엘레나 흡스'입니다. 신문에서 본 적이 있어 플레이어는 그녀를 바로 알아봅니다. 물결은 엉망이고 마치 진흙탕에서 구른 듯 더럽습니다. 다가가려고 한다면 엘레나는 도망칩니다.

[운동판정]

- **진전 6+**

도망가는 그녀를 잡았습니다! '엘레나 흡스'는 당신에게 잡히자 더 이상 도망가기를 포기합니다. 하지만 당신의 그녀의 눈에서 어딘가 기묘함을 느낍니다. 당신이 무안가

물어도 엘레나는 아무것도 대답해주지 않고 침묵을 유지합니다. [안심]을 사용한 한다면 「엘레나 흡스와의 대화」로 이어집니다. **[이점2 엘레나를 찾았다!]**를 얻습니다.

- **답보 3~5**

엘레나를 잡는데 성공했지만 드러난 나무뿌리에 발이 걸려 넘어지고 맙니다. 당신은 멀쩡한 듯 보이지만 엘레나에겐 무릎이 까지는 상처가 생겼습니다. 이걸 어쩌면 좋죠? 엘레나는 아프지도 않은지 울지않고 조용할 뿐입니다. [안심]강행을 해야 「엘레나 흡스와의 대화」로 이어집니다.

- **좌절 1~4**

당신은 들어난 나무뿌리에 발이걸려 크게 넘어지고 맙니다. 엘레나 흡스는 그틈을 타 숲에서 빠져나와 도망가 가버리고 맙니다. 이를 어쩌면 좋을까요! **[문제8 도망간 실종자]**를 얻습니다.

이점 소비: 일반/신체 에 도움되는 이점 아무거나

이점2 [엘레나를 찾았다!]	문제8 [도망간 실종자]
실종자를 찾았습니다. 이 카드를 가지고 있으면 흡스가에게 큰 신용과 금전을 얻게 됩니다. 흡스가의 대화에서 대인기능 강행은 이루어지지 않습니다.	실종자를 바로 앞에서 놓쳐버렸습니다. 이렇게 무능할 수가. 당신은 조금이지만 위축 되어버렸습니다. [대인기능-1] 엘레나를 다시 만난다면 이 카드를 버립니다.

도망가버린 엘레나를 쫓아가려고 해도 어디로 갔는지 모릅니다.

GM- 엘레나는 흡스가로 돌아가려고 하고 있습니다.

플레이어가 계속 동굴로 들어가려고 한다면 어느정도 축축한 동굴을 걷고 있으면 출입금지 팻말을 발견합니다. 아직은 들어가지 않는게 좋습니다.

「엘레나 흡스와의 대화」

도망간 그녀를 잡았습니다. 플레이어는 안심시킨 그녀에게 무언가 물어볼지도 모릅니다. 하지만 엘레나는 이미 검은 집에 들어가 아이호트의 숙주가 되었습니다. 엘레나에게 자세한 사정을 물어도 대답해주지 않습니다. 그저 입을 다물고 있을 뿐입니다. 하지만 특정한 질문엔 대답을 합니다.

- 검은집은 아주 좋은 곳이에요. 거기 제 인형이 있는데.. 찾아주실 수 있으세요? 제 인형이 그 집에서 나오기 싫어해요.
- 자연동굴엔 밤에만 열리는 비밀 통로가 있어요. 저는 거기서 놀고 있었어요.
- 한달이나 지났나요? 정말 몰랐어요. 그러고보니 배가고파요! 빨리 집으로 가요!

GM- 검은 집에서 실종된 엘레나가 동굴에 있는 이유는 검은집의 지하와 동굴이 이어져 있기 때문입니다. 엘레나는 아직 어려서 숙주가 아무리 잘 다루더라도 미숙한 대화를 합니다.

「헬릭스 베일과의 대화」

장면 유형: 보조

입구:「새벽의 붉은-...」

출구:「저택에서 하루」

동굴을 가기 전 검은 집에 대해 궁금해했습니다. 온통 하얀집이라는데 검은색이라니 말이 되지 않습니다. 어느정도 마을에서 떨어진 외각으로 가다보면 구수한 비료냄새를 맡을 수 있습니다. '헬릭스 베일'이란 사람은 농장을 운영한다고 했었죠.

주변을 둘러보면 농장 앞엔 정말 낡은 흰색 집이 있습니다. 그곳에 들어가려고 한다면 헬릭스가 나타나 가까이 가지 말라고 말합니다. 몰래 들어가려 [은밀행동]을 성공해도 바닥에 끼익 거리는 소리때문에 들키고 맙니다. 그곳은 사람이 실종되는 무서운 집이라며 가까이 가지 말라고 당부에 당부를 합니다.

농장을 발견하고 다가가면 중년의 농부가 일을 하고 있습니다. 그는 인자하고 성품이 훌륭합니다. 플레이어가 다쳤다면 약을 주거나 쉬고 가라고 합니다. 모르는 것을 물어보아도 정성껏 대답해줍니다. 플레이어가 놓친 단서도 '헬릭스 베일'을 통해 알려주셔도 괜찮습니다. 그는 이곳에서 오래 산것 같아 보이니까요. 그가 엘레나를 본다면 반갑게 인사하며 어디서 찾았냐며 감사하다며 인사를 합니다.

GM- 놀랍게도 그는 아이호트의 숙주가 아닌 평범한 주민입니다. 아이호트의 새끼는 헬릭스를 숙주로 삼기위해 노력했지만 그를 지키는 동물들이 많아 지금은 포기했습니다.

- 검은 집에서 아이가 실종되었죠. 마침 가까이있던 제가 의심을 당했지만... 전 정말 결백합니다. 그 당시 아이들의 말로는 엘레나가 직접 집안으로 들어갔고... 그 뒤로는 모른다고 하더군요.
- 저도 저 검은집... 그러니까 저기 저 흰집에 대해선 잘 모릅니다. 왜 검은 집이라고 불리는지도 몰라요. 하지만 마을의 아이들이 다 그렇게 부르더군요. 밤에 보면 정말 검은색이긴 하지만요.
- '위스킨 흡스'라고 엘라나의 언니도 저 검은 집에서 실종된적 있어요.그때는 일주일 안에 찾았지만... 엘레나의 경우엔 한달이 조금 넘었군요.
- 자연동굴에선 이미 많은 외부인 실종자가 나왔어요. 하지만 흡스시장이 마을 관광지에 았좋은 소문이 돌까봐 많은 돈을 사용해 그 문제를 비밀로 하려고 하고 있죠... 그래서 그렇게 세금을 많이 내라는 걸까요?

- 마을 사람들은 자연동굴에서 실종된 적이 없어요.
- 자연동굴은 사람의 손을 타지 않았다고 알고 있다.

헬릭스와 어느정도 대화를 나누고 나면 당신에게 작은 권총을 쥐어 줍니다. 다른건 몰라도 이 마을 사람들은 화가 많으니 자신의 몸을 지킬 것은 필요하다며 말이죠. **[이점3 따뜻한 호의]**를 얻습니다.

이점3 [따뜻한 호의]

헬릭스에게서 받은 권총입니다.
이것으로 [싸움] 판정에서 자동
진전을 얻습니다. 한 번 사용하면
이 카드를 버립니다.

돌아가는 길 조력자가 플레이어에게 검은 집은 밤에 오는 것이 좋겠다며 조언해줍니다.
「저택에서 하루」를 진행하지 않고 플레이어가 검은 집 근처에서 시간 들이기를 한다면 「
밤의 검은 집」으로 이동합니다. 그 후 「저택에서 하루」를 진행합니다.

「저택에서 하루」

장면 유형: 핵심

입구:「새벽의 붉은-...」

출구:「잃어버린 인형」

실종자의 부모이자 이곳의 시장 흡스. 그가 있는 곳으로 이동합니다. 마을 지도에서 가장 큰 부분을 차지하는 흡스가는 큰 저택을 소유하고 있습니다. 멀리서 보아도 정원의 크기가 크고 아름다운 꽃들로 꾸며져 있는 것을 할 수 있습니다.

집 초인종을 누르면 흡스가의 집사 '유리엘' 이 예의바르게 인사를 합니다. 플레이어가 몰래 집으로 들어간다고 해도 유리엘이 찾아와 인사를합니다.

GM- 네, 유리엘또한 아이호트에 숙주입니다. 눈이 많은 거미에게 빈틈은 없습니다.

[이점2 엘레나를 찾았다!] 가 있다면 유리엘은 엘레나를 보고 아무렇지 않은 듯 웃는 것을 볼 수 있습니다. 그리고 꼬질한 엘레나에게 씻어야 겠다며 손을 잡고 욕실로 향합니다.

집사 유리엘은 현재 '윌리엄 흡스'님은 업무를 보는 중이라며 오후 10시에서 12시에 만 만나 실수 있습니다. 라는 말을 남깁니다. 그리고 밤이 되기 전까지 머물겠냐고 묻습니다. 플레이어가 모든 곳을 둘러보거나 이 곳에서 시간을 보낸다고 하면 「잃어버린 인형」로 넘어갑니다.

「잃어버린 인형」

장면 유형: 핵심

입구:「저택에서 하루」

출구:「호스킨 마을 2일차」

호스킨 마을에서의 하루가 또 지나고 있습니다. 오늘은 편하게 침대에서 잘 수 있는 걸까요? 유리엘 집사는 우리에게 손님용 방을 내줍니다. 넓은 집에 비해 손님용 방은 하나뿐입니다. 이런...조력자와 같이 잠 들어야 겠군요.

손님용 방은 매우 평범합니다. 잘 수 있는 침대와 옷장 안을 살펴봐도 특별한 건 없습니다. 오랜만에 손님이라 그런지 탁자엔 조금 먼지가 쌓여있습니다.

GM- 조력자와 대화를 통해 정보를 정리하는 시간을 가져도 좋을 듯합니다.

오후 10시 호스킨 마을을 시장 ‘윌리엄 흡스’를 만날 시간이 되었습니다. 당신이 문을 열기도 전에 문에 선 노크소리가 들립니다. 문을 열면 ‘집사 유리엘’이 서 있습니다. 주인님께서 당신들은 만나고 싶다면서 안내를 시작합니다.

집안을 둘러보면 이곳저곳 화목한 가족사진이 걸려있습니다. 윌리엄과 위스킨,엘레나...3명뿐 이군요. 먼지가 쌓이지 않을 걸 보면 최근에도 찍은 듯 합니다. 하지만 먼지가 소복히 쌓인 액자엔 모르는 여성이 찍혀 있습니다. [감식] 으로 살펴보면 여성이 찍혀 있는 사진을 빼면 전부 3명만 찍힌 사진 뿐입니다. 이것에 대해 유리엘 에게 묻는다면

- 이곳의 안주인 ‘윌리 흡스’의 사진입니다.
- 마님은 누구에게나 따뜻하고 아름다운 분이셨다. 하지만 ‘오즈’를 잃은 후 얼마 못가 돌아가셨다고 합니다.
- ‘오즈’는 호스킨 마을의 검은 집이라 불리는 곳에서 발견된 남자아이입니다. 마님은 오즈를 입양했지만 이미 5년전에 실종되었습니다.
- 아내는 죽고 자식들이 실종되자 윌리엄은 아이들 시간에 편집증을 가지고 있다. 어디서 무엇을 하는지 꼭 알아 한다고한다.
- 윌리엄은 편집증을 인정하지 않지만 누군가 확실히 말해주야 할 일이다.
- 위스킨은 몇일전 파티에 다녀왔고 지금은 자신의 방에서 머물고 있다.
- **[이점2 엘레나를 찾았다!]** 가 있다면 엘레나 또한 자신의 방에서 시간을 보내고 있다.

[문제8 도망간 실종자]가 있다면 또는 엘레나를 만나지도 못했다면 윌리엄을 만나러 가는 복도를 걷던중 현관문이 열리며 엘레나가 나타납니다. 그리곤 집사 유리엘이 급하게 엘레나에게 다가갑니다. 그들을 살피면 컷속말을 하고 있습니다. 듣기위해 가까이 다가가면 대화는 멈춥니다.

유리엘은 엘레나가 돌아온 것에 기뻐하며 빨리 주인-윌리엄에게 가자고 합니다. 다른 하녀들이 엘레나를 잡고는 욕실로 향하는 것을 바라봅니다. 그래도 엘레나가 돌아왔으니 다행인 걸까요?

- 엘레나가 집으로 돌아왔다면 「불길한 자연동굴」에서의 엘레나 이벤트는 스킵됩니다. 진행 상황에 따라 「불길한 자연동굴」을 스킵하셔도 됩니다.

「윌리엄 홈스와의 대화」

호스킨 마을의 시장 집무실로 들어갑니다. 집사가 열어준 문을 통해 들어가면 피곤한 얼굴의 윌리엄 홈스와 마주 할 수 있습니다. 집사는 엘레나가 돌아온 사실과 몇가지 추가적인 내용을 말하듯 윌리엄에게 컷속말로 속삭입니다. 두 딸이 돌아왔다는 소식에 윌리엄의 안색은 기쁨과 안심으로 도배됩니다.

[이점2 엘레나를 찾았다!]가 있다면 윌리엄은 당신에게 빠른 시일 안에 금전적 보상을 한다면 마음 깊게 감사를 표합니다.

그리고 곧 당신을 보며 의뢰를 할 수 있는지에 대해 묻습니다. 플레이어가 유명한 탐정이라면 의뢰를 받아줄 것을 강력히 주장합니다. 윌리엄은 이 의뢰를 위해 낼 수 있는 어마마한 액수에 대해 먼저 말합니다. 당신이 받아 들어겠다고 하면 내용을 말해준다고 합니다.

플레이어가 어떤 형태로든 의뢰를 받아 들인다면 의뢰의 내용을 말합니다. “호스킨 마을 외각 검은 집에 자신의 딸 ‘엘레나’가 잃어버린 인형을 찾아와 달라” 는 내용입니다. 플레이어가 의문을 품고 질문을 해도 자신은 바빠서 그곳에 갈 수 없다. 그리고 호스킨 마을 사람들은 그 집에 들어가는 걸 싫어한다. 라고 대답할 뿐입니다.

- 만약 인형을 이 시점에서 가지고 있고 윌리엄에게 돌려준다면 인형 품안에 열쇠가 있다. 이 열쇠는 그 검은 집과 관련되어있을 테니 알아 봐 달라고 부탁드립니다.

윌리엄에게 자세한 걸 물으려면 **【대인기능 강행】**을 필요로 합니다.

- 오즈... 그 아이는 이미 5년 전에 실종되었다. 그 아이를 찾은 것도 그 검은 집이고 실종된 마지막 집도 그 검은 집이다.
- 릴리는 오즈를 잃고 상실감에 극단적인 선택을 했다. 이 이야기는 더 이상 하고 싶지 않다.
- 검은 집엔 사람이 실종되기도 하고 나타나기도 한다. 오즈와 엘레나가 그것을 증명하고 있다. 오즈를 잃고 나서는 검은 집엔 한번도 가지 않았다.
- 인형은 릴리가 직접만든 토끼 인형으로 나에게도 많은 의미가 있는 물건이다.
- 마을의 문제에 대해서 지적한다면 당신이 상관할 일이 아니라며 대화를 그만둡니다.
- 자연동굴에 실종자가 많이 나오긴 했지만 다 자신들의 불찰로 이어진 일이다. 이상한 소문이 나지 않기위해 힘을 쓴 것 뿐이다.
- 붉은 점? 무슨 말을 하는지 모르겠다.

윌리엄의 편집증에 대해 대화를 나누면 윌리엄은 자신에게 아무런 병이 없다고 소리칩니다.

【정신분석】

● 진전 6+

당신은 윌리엄의 상태를 보다 확실하고 정확히 정리해줍니다. 당신은 자식들이 실종된 나머지 말도 안되는 걱정을 하고 있다고 말이죠. 윌리엄은 그 말을 듣고 쉽게 수긍하는 태도를 보이지 않지만 자신을 이해해준 당신에게 묘한 신뢰를 느끼는 듯합니다. **【이점4 흡스가의 신뢰】**를 얻습니다.

● 답보 3~5

당신은 윌리엄의 상태를 보다 확실하고 정확히 정리해줍니다. 당신은 자식들이 실종된 나머지 말도 안되는 걱정을 하고 있다고 말이죠. 윌리엄은 그 말을 듣고 쉽게 수긍하는 태도를 보이지 않습니다. 기분이 나쁘니 나가 달라 합니다.

● 좌절 1~2

윌리엄의 병에 대해 지적하자 그는 불같이 화를 내며 당신을 밀칩니다. 당신이 뭘 아냐는

듯 소리를 치고 밖으로 밀어냅니다. 유리엘이 문을 닫는 것을 마지막으로 대화는
멈췄습니다. **[이점2 엘레나를 찾았다!]** 를 버립니다.

이점 소비: 일반/신체 에 도움되는 이점 아무거나

이점4 [흡스가의 신뢰]-계속

윌리엄 흡스 에게서 깊은 신뢰를
얻었습니다. 시장인 그에겐 자본이
있습니다.

앞으로 당신이 연락한다면 필요한
물건이나 물자를 조달해 줄 것입니다.

약을 부탁해보는 것도 좋은 방법입니다.

윌리엄과 대화를 마치고 방으로 돌아가거나 검은 집으로 향한다면 홉스가의 저택 복도에서 아래의 이벤트가 일어납니다. 엘레나와 위스킨을 만나려고 해도 아버지가 이 시간엔 다른 사람을 만나는 것이 금지되었다고 말합니다.

「이상한 시선」

장면 유형: 보조

입구:「잃어버린 인형」

출구: 「밤의 검은 집」, 「호스킨 마을 2일차」

방으로 돌아가는길 당신은 묘한 시선을 느낍니다. 유독 이 마을에 들어오고 나서 자주 느끼는 감각입니다. 마치 수천 개의 시선이 당신을 감시하는... 고개를 돌려 주변을 살피면 사람이란 생물은 존재하지 않습니다.

【위험감지】

● 진전6+

창문. 아닙니다. 천장? 아니죠. 이 시선의 시작점은 이 집에 달려있는 모든 액자들입니다. 액자안에 있는 사진, 그 사진들의 시선은 전부 당신을 바라보고 있습니다. 아무렇지 않게 걸어도 당신을 따라오는 시선. 그것은 피처럼 붉은 빛을 내 뿜습니다. 정신을 차리고 주변을 둘러보면 붉은 시선은 보이지 않습니다. 전부 평범한 액자일 뿐입니다.

● 답보4~5

창문. 아닙니다. 천장? 아니죠. 이 시선의 시작점은 이 집에 달려있는 모든 액자들입니다. 액자안에 있는 사진, 그 사진들의 시선은 전부 당신을 바라보고 있습니다. 아무렇지 않게 걸어도 당신을 따라오는 시선. 그것은 피처럼 붉은 빛을 내 뿜습니다. 【평정 간단판정 3】

【평정 간단판정 3】

성공- 정신을 차리고 주변을 둘러보면 붉은 시선은 보이지 않습니다. 전부 평범한 액자일 뿐입니다.

실패- 당신이 그 집에서 벗어나기 전까지 그 시선들은 당신을 쫓아옵니다. 조력자에게 묻는다면 같은 시선을 느끼고 있음을 압니다. 위험합니다. 우선은 이 복도에서 벗어나는게 좋을 듯합니다. 【문제9 좁혀오는 시선】을 얻습니다.

- 좌절 3이하

창문. 아닙니다. 천장? 아니죠. 이 시선의 시작점은 이 집에 달려있는 모든 액자들입니다. 액자안에 있는 사진, 그 사진들의 시선은 전부 당신을 바라보고 있습니다. 아무렇지 않게 걸어도 당신을 따라오는 시선. 그것은 피처럼 붉은 빛을 내 뿜습니다. 당신은 두려움에 떨게 됩니다. 그 시선은 이 복도를 벗어나지 않는 이상 떨어지지 않습니다. **[문제9 좁혀오는 시선]**을 얻습니다.

문제9 [좁혀오는 시선]

신화 충격

인간이 아닌 무언가가 자신을
노려보고 있는 것을 인식했습니다.
그것들의 시선이 어디서 또
나타날지 모릅니다. 식은 땀이
흐릅니다.

결말장면 까지 가지고 있다면
끔찍한 일이 일어납니다.

방에 들어가서 하루를 정리하면 바로 잠에 들 수 있습니다. 기묘한 시선은 여전히 느껴집니다.

방에 들어가지 않고 밖으로 나와 밤의 검은 집으로 향한다면 『밤의 검은 집』으로 이동합니다.

「밤의 검은 집」

장면 유형: 핵심

입구: 「헬릭스 베일과의 대화」, 「이상한 시선」

출구: 「호스킨 마을 2일차」, 「저택에서 하루」

밤의 검은집으로 가봅니다. 비포장 도로를 자동차를 끌고 이동하면 온통 검은 집이 보입니다. 낮엔 분명 흰 집이었는데 말이죠. 자동차의 헤드라이트를 켜보아도 마치 빛을 흡수하듯 온통 검은... 아니, 잠깐 뭔가 이상합니다.

【평정】

진전 8+

헤드라이트에 비치는 실루엣은 사람입니다. 그것도 아주 많은 사람들이 알몸으로 집 벽에 다닥다닥 붙어서 흰집의 외벽을 모두 가리고 있습니다. 사람의 수는 **100명**이 넘어보입니다. 당신은 침착하게 자동차 시동을 끄고 진정해 보려 합니다. [범용 이점 획득]

답보 7~4

헤드라이트에 비치는 실루엣은 사람입니다. 그것도 아주 많은 사람들이 알몸으로 집 벽에 다닥다닥 붙어서 흰집의 외벽을 모두 가리고 있습니다. 사람의 수는 **100명**이 넘어보입니다. 충격적인 광경에 움직 일 수 없습니다. 당신의 조력자는 차의 시동을 끄고 비명을 지르려는 당신의 입을 막습니다.

좌절 3이하

헤드라이트에 비치는 실루엣은 사람입니다. 그것도 아주 많은 사람들이 알몸으로 집 벽에 다닥다닥 붙어서 흰집의 외벽을 모두 가리고 있습니다. 사람의 수는 **100명**이 넘어보입니다. 그것들은 고개를 천천히 돌립니다. 딱딱딱- 하는 뻗뻗한 소리를 내며 당신을 바라봅니다. 그것은 붉은 눈입니다. 당신의 조력자는 차의 시동을 끄고 비명을 지르려는 당신의 입을 막습니다. [문제**10** 검은집?!] 을 얻습니다.

이점 소비: 일반/신체 에 도움되는 이점 아무거나

추가 문제: 범용 문제 아무거나

문제 10 [검은 집?!]

신화 충격

당신은 검은집에 왜 검은색으로 보이는지
알아차렸습니다. 기묘함에 손이 떨려옵니다.

검은집에만 들어가면 겁을 먹은 듯 몸이
떨립니다. [검은 집 안에서 기술판정은 강행을
필요로 합니다.]

강행을 한 후엔 이 카드를 버립니다.

사람이 다닥 다닥 붙어서 검게 보이는 집이라뇨. 공포영화에도 나오지 않는 모습입니다.
어둠속에서 집을 지켜보고 있으면 딱딱딱하는 소리가 집 외벽 전체에서 울리며 붉은 점들이
보입니다. 그리고 그것은 온 집을 붉게 물들이 듯 하다가 샤샤삭- 하는 기분 나쁜 소리를
내며 먼지처럼 흩어집니다. 마을사람들이 가까이 가지 않는 이유를 알 것 같습니다.

[준비성 1간단 판정] 성공한다면 잠깐 보았던 인간의 얼굴이 오래 전 호스킨 마을의 자연
동굴에서 실종된 사람의 얼굴인 것을 기억해 냅니다. 실패한다면 조력자가 말해주어도
됩니다.

헤드라이트나 다른 빛을 비추면 집의 외벽이 흰색인 것을 알게됩니다. 그것들이 사라진
듯합니다. 하지만 정말 사라진 걸까요?

검은 집안으로 들어가 봅니다. 집안은 매우 낡았으며 사람이 사는 흔적이 보이지 않습니다.
있더라도 아주 오래된 흔적입니다. 낡은 의자나 썩은 음식들이 반겨줍니다. [증거물
수집]으로 본다면 식탁 의자에 토끼인형이 앉아있습니다. 움직이거나 저주 받은 물건은
아닌 듯합니다. 그런데 인형의 목엔 녹슨 열쇠가 걸려있습니다.

[건축학] 또는 **[감식 강행]** 을 하면 집안에 지하실이 있다는 것을 알아냅니다. 거실에 낡은
쇼파를 밀면 자물쇠로 잠긴 문이 보입니다. 토끼인형에서 얻은 열쇠를 사용한다면 꼭
맞습니다. 그런데... 들어가야 할까요? 당신의 축이 이것은 당신을 유인하는 거라 말하고
있습니다.

- 흡스의 저택으로 돌아가 잠을자면 「호스킨 마을 2일차」
- 지하실로 내려가면 「굴의 입구」

「굴의 입구」

장면 유형: 보조

입구:「밤의 검은 집」

출구:「호스킨 마을 2일차」,「잃어버린 인형」

인형에서 얻은 열쇠로 지하실을 열어 내려가 봅니다. 밤이라 그런지 이곳 또한 아주 어둡습니다. 희미한 불을 들고 낡은 계단을 밟고 내려가다보면 차가운 바람이 훅- 하고 불어옵니다. 주변을 살피면 지하실 이긴 합니다만... 바람이 곳은 지하실 벽이 부서져 있고 깊은 동굴이 보입니다. [감식]으로 본다면 사람이 만든 인공 동굴 이란 것을 알게 됩니다.

안은 매우 깊고 어둔 군요. 들어가는게 맞는 걸까요?

- 지하실 밖으로 나와 흡스의 저택으로 돌아가 잠을자면 「호스킨 마을 2일차」

여기까지 왔으니 더 들어가기로 했습니다. 작은 불을 들고 안으로 들어가면 우둘두둘한 바닥 때문에 걸기가 쉽지 않습니다. 여기저기 돌아난 돌들이 진입을 방해합니다. 그럼에도 곳곳히 난 길로 나아가다 보면 양갈래 길이 보입니다.

한 곳에선 바람이 느껴지고 다른 곳에선 바람이 느껴지지 않습니다.

- 바람이 부는 방향 :「출입 금지」
- 바람이 불지 않는 방향:「길을 잃다!」

「출입 금지」

바람이 부는 동굴을 따라 걸읍니다. 어두운 길은 짧아도 아주 길게 느껴지는 듯합니다. 안그래도 끝이 보이지 않는데 말입니다. 어느정도 걷다보면 바닥에 무언가 떨어져 있는 것을 발견합니다. [증거물 수집]으로 본다면 그것은 오래된 옷가지 들이란 것을 알아차립니다. 그리고 옷엔 탐사대 라는 단어가 쓰여져 있습니다. [감식]으로 본다면 옷은 내부에서 찢고 나온 흔적인 것을 알아차립니다. 그러니까... 몸에서부터 찢고 나온 흔적입니다.

등골이 오싹해지는 물건들입니다. 주변에 길은 하나 뿐 인 듯합니다. 우선은 나있는 길로 쪽가다보면 가파른 절벽이 보입니다. 올라갈까? 돌아갈까?

- 돌아가 다른 길로 간다면 「길을 잃다!」 흡스가로 돌아가면 「호스킨 마을 2일차」

[운동]

- 진전 5+

가파른 절벽을 온 힘을 다해 올라갑니다. 작은 사고 없이 도드라진 돌을 잡고 올라가는데 성공합니다.[범용 이점] 획득

- 답보 2~4

가파른 절벽을 온 힘을 다해 올라갑니다. 작은 사고 없이 도드라진 돌을 잡고 올라가는데... 살짝 미끄러지긴 했지만 절벽위에 도착합니다.

- 좌절 1

가파른 절벽을 온 힘을 다해 올라갑니다. 작은 사고 없이 도드라진 돌을 잡으려고 하지만 미끄러워 놓치고 맙니다. 그대로 어느정도 되는 높이에서 쿵하고 떨어집니다. 다리가 아파옵니다. 조력자의 도움으로 겨우 올라오는데 성공합니다. 【문제3 작은 사고】를 얻습니다. 【문제3 작은 사고】가 있다면 【문제11 작은 충격】을 얻습니다.

문제11 [작은 충격]

높은 곳에서 떨어졌습니다.
다리의 통증이 강해집니다.
위급한 상황이 일어나지
않기를 바라야합니다. [도망
판정 -2]

병원에서 시간을 들이면
카드를 버립니다.

절벽을 기어올라 도착한 곳엔 팻말의 뒷 모습이 보입니다. 앞으로 가 그것을 살펴보면 출입금지라 적혀있습니다. 주변을 둘러보면 호스킨 마을의 자연 동굴입니다. 밖으로 나간다면 새벽의 호스킨 마을 전경이 보입니다. 바람이 통하지 않는 길로 돌아가기엔 내려갈 절벽이 매우 가파르고 피로해서 불가능 합니다. 그대로 흡스가로 간다면 「호스킨 마을 2일차」

「길을 잃다!」

바람이 불지 않는 동굴을 따라 걷습니다. 어두운 길은 짧아도 아주 길게 느껴지는 듯합니다. 안그래도 끝이 보이지 않는데 말입니다. 어느정도 걸다보면 바닥에 무언가 떨어져 있는 것을 발견합니다. 잡아서 살펴보니... 그것은 해골입니다. [평정 3 간단 판정] 성공하면 [범용 이점]를 얻습니다.

이런 곳에 해골이라니... [감식]을 사용하면 갈비뼈가 모조리 부러져 있는걸 알게됩니다. 마치 내부에서 무언가 뚫고 나온 형태입니다. 그리고 이곳에 길은 여러 갈래로 나뉘져 있습니다. 그럼에도 더 나아간다면 「낮의 검은 집」을 진행합니다.

「호스킨 마을 2일차」

장면 유형: 핵심

입구:「저택에서 하루」

출구:「낮의 검은 집」

밤에 홈스가로 돌아와 윌리엄을 만나고 싶다고해도 12시가 지나 만날 수 없다는 유리엘의 대답이 돌아옵니다. 다른 아이들이 걱정되어 만나고 싶다고 해도 거절할 뿐입니다.

플레이어는 집안이 의심스러워 차안에서 잘 수도 있습니다.

하지만 홈스가의 집에서 잔다면 다음과 같은 보조 장면을 진행 합니다.

「실종자의 방」

장면 유형: 보조

입구:「호스킨 마을 2일차」

출구:「낮의 검은 집」

플레이어가 손님방에 있는 침대에서 잠을 청하면 그간 쌓인 피로 때문에 푹 잠듭니다. 잠을 자던중 밤에 낮은 비명소리가 들립니다. 그것에 의해 깨어나 문을 열고 밖을 본다면 작은 실루엣을 보게 됩니다. 실루엣은 복도 안쪽으로 걸어가고 있습니다.

[은밀행동 3간단 판정] 을 성공하면 작은 실루엣을 따라갈 수 있습니다. 실패하면 작은 실루엣은 복도 안쪽의 방으로 뛰어갑니다.

작은 실루엣을 따라 복도의 작은 방으로 이동합니다. 문은 잠겨 있습니다. [열쇠공] 또는 [적절한 일반기능 2 간단 판정] 을 성공 한다면 ‘오즈’의 방으로 진입할 수 있습니다.

벽에는 남자아이의 사진이 걸려있습니다. 이 아이가 오즈 일까요? 액자 뒤를 보면 오즈라고 적혀있습니다. 확실하군요. 방은 여느 장난꾸러기 남자아이들과 같이 꾸며져 있습니다. 나무 블록이나 비행기 따위가 바닥에 널려있습니다. 낮은 책상 위엔 작은 상자가 놓여져 있습니다.

상자를 열어 살펴보면 편지와 엉성한 지도입니다.

편지엔 ‘오즈’에게 라고 적혀있고 아무런 흔적이 없습니다. 다만 오래된 것 같군요.

오즈. 네가 없는 것이 나에겐 매우 큰 슬픔이구나.

비록 난 네 친자식이 아니지만 이 호스킨 마을에서 네가 행복하길 바랐는데,
결국 난 그것 들에게서 널 지키지 못했구나. 어쩌면 이미 예견된 일이었을 수도 있지만
그건 중요하지 않단다.

나도 알고 있단다.

나의 몸속에 또다른 존재가 존재한다는 것.

이것을 그냥 놔둔다면 여러사람에게 피해가 갈 뿐이겠지.

오즈, 혼자 외로워 하지마려무나. 내가 함께 가줄 테니.

영성한 지도를 살펴보면 크레파스로 영성하게 그린 지도 입니다. 이곳 저곳이 번져 있지만
알아볼 수 는 있을 것 같습니다. 다만 어린 아이가 그린 것치곤 너무나 정교하고 거대하고
복잡한 미로 입니다. 그리고 미로의 도착점엔 검은 구름이 그려져 있을 뿐입니다. **[이점5**
미궁의 지도]를 얻습니다.

이점5 [미궁의 지도]

영성하지만 미로의 지도를
얻었습니다.

어디로 향하는 것 일까요?

오즈의 방엔 이상한 것은 없습니다. [증거물 수집 강행] 을하면 이 모든 것이 보란 듯이
꾸며져 있는 듯 하다는 인상을 받습니다. 무해한 어린아이를 연기하는 것 처럼.

- 방으로 돌아가 잠을 잡니다. 다음날 일어나면 *신화충격*을 뺀 시간들이기로 없앨 수
있는 문제를 없앱니다.

아침이 되면 윌리엄이 당신에게 찾아옵니다. 오늘은 꼭 엘레나의 인형을 찾아달라는

부탁입니다. 만약 인형을 가지고 있다면 조력자가 자동으로 전해줍니다.

지하실로 가지 않았다면 인형 목의 열쇠를 건네며 이 열쇠는 그 검은 집과 관련되어있을 테니 알아 봐 달라고 부탁드립니다.

월리엄에게 지하실에 대한 것을 묻거나 아래의 해골이나 실종자의 흔적을 말해도 믿지 않는 표정입니다.

마을 사람에게 지하실에 대한 것을 묻거나 아래의 해골이나 실종자의 흔적을 말하면 매우 놀라며 이사를 서두를 뿐입니다. 헬릭스 또한 빨리 이사를 가고 싶다고 말합니다.

GM-월리엄은 어젯밤 엘레나에 의하여 숙주가 되었습니다. 동굴에 대한 얘기를 쉽게 해줄리가 없습니다. 이제 이집에 남은 인간은 당신과 조력자 뿐입니다.

[호스킨 마을의 2차] 아직 가보지 못했거나 얻지 못한 정보를 얻을 수 있습니다.

주변의 모든 사람과 대화를 나누고 모두 조사를 마쳤다면 조력자는 낮에 검은 집에 가보는 건 어떨냐며 조언을 해줍니다. 「낮의 검은 집」

「낮의 검은 집」

장면 유형: 핵심

입구:「굴의 입구」,「호스킨 마을 2일차」

출구:「그것과의 만남」

바람이 통하지 않는 통로에 길은 매우 어지럽습니다. 이곳저곳에 길이 나있고 내려가는 길 올라가는 길 모든것이 혼란 그 자체입니다. 이런 동굴을 누가 걸어다닌 다니는 걸까요? 플레이어는 동굴을 헤매면 헤맬수록 이곳이 자연동굴이 아니라는 인상을 받습니다. 마치 누군가 자연적으로 보이게 만든 인공동굴 마냥 말이죠.

- **【이점5 미궁의 지도】**가 있다면 헤매지 않고 옳은 길로 나아갑니다.「그것과의 만남」을 진행합니다.

이 길이 맞는지 아닌지 알 수 없습니다. 이 복잡한 동굴에 들어온 것이 잘 한 일일 까요? 어둠속에서 시간은 무의미 합니다. 의식하지 못할 만큼 시간을 흘러가고 당신은 긴장감과 식은땀에 점점 지쳐갈 뿐입니다. 그저 보이는 길을 나아갈 뿐입니다.

비틀거리며 길을 걷고 있으면 샤샤삭 하는 기분 나쁜 소리가 동굴 전체에서 들리는 것을 알 수 있습니다. 그때 당신은 너무 늦게 알아 차립니다. 그것의 은신처에 아무런 준비 없이 들어온게 아닐까...하는 말이죠. 당신의 생각은 정확히 맞아 떨어집니다.

동굴로 나아갈 수록 빛은 보이지 않고 기분 나쁜 그것의 붉은 시선들이 당신을 바라봅니다. 앞 뒤 할 것없이 점점 늘어나... 더 이상 동굴은 어둡지 않습니다. 붉은 점들이 한데 모여 동굴의 벽면을 전부 붉게 물들이고 있습니다. 딱딱딱... 하는 기분 나쁜 소리가 들려옵니다.

- **【폭파】**가 있다면 **【폭파 4간단 판정】**에 성공하면 붉은 공간에서 아주 잠깐 어두운 공간을 발견합니다. 그곳으로 탈출 할 수 있습니다.「그것과의 만남」을 진행합니다.

[평정]

● 진전6+

온통 붉은 동굴에 정신을 유지하기 어렵습니다. 하지만 당신은 침착하게 심호흡을 하며 이 상황을 냉정하게 인식하려 합니다. 이형의 것들에게 포위된 지금 침착해야 합니다. 그렇게 눈을 굴리면 한군대 붉은 빛이 모여들지 않는 공간을 발견합니다. **[이점6 월 봐?!]**를 얻습니다.

● 답보5~3

온통 붉은 동굴에 정신을 유지하기 어렵습니다. 하지만 당신은 침착하게 심호흡을 하며 이 상황을 냉정하게 인식하려 합니다. 이형의 것들에게 포위된 지금 침착해야 합니다. 그렇게 눈을 굴리면 한군대 붉은 빛이 모여들지 않는 공간을 발견합니다.

● 좌절2~1

온통 붉은 동굴에 정신을 유지하기 어렵습니다. 하지만 당신은 침착하게 심호흡을 하며 이 상황을 냉정하게 인식하려 합니다. 이형의 것들에게 포위된 지금 침착해야 합니다. 하지만 마음처럼 쉽지 않습니다. 거대한 공포감에 그 자리에 털썩 주저 않습니다. 그러고 멈춰 있으면 어둠속에서 붉은 빛을 내는 그것은 당신을 잡아 어떠한 공간으로 이동합니다. **[문제 12 잡혔다!]**를 얻습니다. 「그것과의 만남」을 진행합니다.

이점 소비: 일반/신체 에 도움되는 이점 아무거나
추가 문제: 범용 문제 아무거나

이점6 [월 봐?!]	문제 12 [잡혔다!]
날 보면 어떻게 할거지? 뻘뻘함과 당당함이 생깁니다. 당신은 그것에게 휘둘리기엔 매우 냉정합니다. *신화 충격* 카드에 1개 대항 할 수 있습니다.	*신화 충격* 이형의 존재에게 잡혔습니다. 당신은 도주하기 힘듭니다. [도망 판정] -2

「그것 과의 만남」

장면 유형: 결말

입구:「낮의 검은 집」

지도를 보고/몸을 숨긴/ 그것들이 끌고간 길은 매우 좁고 구불구불합니다. 나아갈 수록 이상한 악취가 나고 끈적한 액이 떨어집니다. 이곳을 동굴이라고 부르기에 너무나 인공적입니다. 마치 미궁같습니다. 두사람이 겨우 몸을 밀어넣고 걸을 수 있는 통로를 나아가다보면 샤샤삭하는 소리가 전보다 더 자주 들립니다. 지도를 보면 이곳이 미궁의 끝일 겁니다.

좁은 길을 통해 계속 나아가면 어느세 점점 넓어지고 지상의 광장 만한 큰 공간에 도착합니다. 이곳은 여전히 어둡고 적은 불빛이 존재할 뿐입니다. [자연지식]으로 본다면 지상과 아주 가깝다는 것을 알 수 있습니다. 희미한 불빛 속에 나타난 존재.

어둡지만 당신은 그것이 어떠한 형태를 가졌는지 바로 알 수 있습니다. 수많은 다리와 구름같이 덩어리진 하얀몸. 그리고 푸른색으로 빛나는 수백개의 눈. 가늘고 긴 다리를 놀리며 빠르게 당신에게 다가옵니다. **[문제12 아이호트!]**를 얻습니다.

문제12 [아이호트!]

신화충격

호스킨 마을의 어지럽히는 존재를 마주했습니다.

이제 당신이 할 수 있는 선택은 줄어듭니다.

[문제6 표적이 되었다!] 과 **[문제9 좁혀오는 시선]** 두개 다 있다면 당신의 조력자는 이형의 것에 잡혀 계약에 대한 얘기를 진행합니다. 플레이어 눈엔 **10**분 간 기절 상태가 됩니다. 조력자에게 밖으로 나갈 수 있게 해주겠다며 계약을 하자 합니다. 조력자는 살기 위해서 아이호트의 계약을 승낙 하고 아이호트의 숙주가 됩니다. 지금 당장은 괜찮습니다. 조력자는 이것을 비밀로해도 깨어난 뒤 언제든지 말해도 됩니다.

그것은 당신을 바라봅니다. 그리고 당신의 머리 속에 어떠한 음성이 들립니다. 그 목소리는 여성이기도하고 남성이기도 하고 때론 어린아이 같은 말투로 당신에게 물어옵니다.

“이 곳을 나가게 해줄테니 나와 계약을 해라.”

“거절한다면 이곳에서 죽여주지.”

아이호트의 말에 두려움을 느끼고 계약을 한다면 자동으로 좌절이 됩니다.

[싸움]

- **진전 8+**

이런 합리적이지 않는 계약을 할 순 없습니다. 계약을 하고나서는요? 만약 저것이 거짓을 말한다면요? 어느것하나 믿을 수 없습니다. 그래서 당신은 그것과 맞서기로 했습니다. 다가오는 작은 거미들을 밟고 거대한 그것을 향해 일격을 날립니다. 그리고 놀랍게도 공격에 성공합니다. **[이점7 거절한다!]**를 얻습니다.

- **답보 4~7**

이런 합리적이지 않는 계약을 할 순 없습니다. 계약을 하고나서는요? 만약 저것이 거짓을 말한다면요? 어느것하나 믿을 수 없습니다. 그래서 당신은 두렵지만 그와 맞서기로 했습니다. 공격에 성공하진 않았지만 아이호트의 거대한 움직임에 지상과 가까운 천장이 무너져 내렸습니다. 탈 출하려면 지금 뿐입니다.

- **좌절 6~1**

이런 합리적이지 않는 계약을 할 순 없습니다. 계약을 하고나서는요? 만약 저것이 거짓을 말한다면요? 어느것하나 믿을 수 없습니다. 하지만 당신이 발버둥을 쳐도 아이호트는 계약을 강요할 뿐입니다. 살아나가기 위해선 도박을 해야할지도 모르겠습니다.

이점 소비: 일반/신체 에 도움되는 이점 아무거나

추가 문제: 범용 문제 아무거나

- **진전이 나올 경우**

고통을 느끼는 아이호트의 거대한 움직임에 지상과 가까운 천장이 무너져 내렸습니다. 탈 출하려면 지금 뿐입니다. 그것들은 지상의 빛이 보이자 빠르게 어둠속으로 사라졌습니다. 이게 끝난 것일까요? 무너진 잔해를 밟고 올라가면 그곳은 흡스가의 저택 뒷마당입니다. 혼란스러운 눈으로 주변을 살피면 흡스가의 창문 이곳 저곳에서 붉은 눈으로 당신을

응시하는 사람들이 보입니다. 플레이어가 빨리 떠나지 않는다면 그들은 당신을 잡아 다시 아이호트의 미궁으로 던져버릴 것입니다. 조력자와 플레이어는 자동차를 운전해 호스킨 마을을 빠져 나옵니다. 그 후로 호스킨 마을은 빠르게 성장하고 자연동굴이 유명해져 방문객이 늘고 있다는 정보를 신문에서 얻습니다. 살아돌아온 것에 감사해야 할까요?

- 답보가 나올 경우

[도망 3간단 판정]을 합니다. 실패할 경우 절벽에서 미끄러져 떨어진 충격에 기절합니다. 그 후 눈을 뜨면 자동으로 조력자는 아이호트의 숙주가 되어 플레이어와 함께 자동차를 타고 호스킨 마을에서 탈출합니다. 그 후로 호스킨 마을은 빠르게 성장하고 자연동굴이 유명해져 방문객이 늘고 있다는 정보를 신문에서 얻습니다. 살아돌아온 것에 감사해야 할까요?

- 좌절이 나올 경우

아이호트와의 계약에서 거부할 수 없습니다. 플레이어가 거부한다면 자동으로 아이호트의 몸에 깔려 사망하며 계약을 한다면 플레이어는 잠시 기절 상태가 됩니다. 그리고 깨어나면 마을사람들이 당신을 둘러 싸고 있습니다. 주변을 둘러보면 마을의 풍경이 보이며 길을 가다 기절해서 놀랐다면 당신을 부축해 줍니다. 조력자는 당신의 안색을 살피지만 지금 당장 자신의 몸엔 아무 이상이 없습니다. 언젠가 아이호트의 새끼가 당신의 몸을 지배하는 날이 오겠죠. ‘윌리엄 흡스’는 당신에게 검은 집에 의뢰는 마을 사람들이 알아서 처리하겠다고 돌아가 달라 부탁드립니다. 다른 곳을 둘러보려고 해도 억지로 차에 태우고 돌아가달라 합니다. 그리고 돌아가는 차안 마을 사람들은 모두 당신을 배웅 합니다.

돌아가는 차안에서 백미러로 그들을 본다면 붉은 색으로 빛나는 눈을 볼 수 있습니다. 그리고 잠깐이지만 자신의 눈도 붉은 색으로 빛난 듯합니다.그 후로 호스킨 마을은 빠르게 성장하고 자연동굴이 유명해져 방문객이 늘고 있다는 정보를 신문에서 얻습니다. 살아돌아온 것에 감사해야 할까요? [문제13 태어나는 날]을 얻습니다.

문제13 [태어나는 날] -계속
신화 충격 당신의 몸안에 무언가 있음을 느낍니다. 그것은 당신에게 이따금 말을 걸고 당신을 조종하려 할지 모릅니다.

1년 안에 이 카드를 처리하지 못하면
당신의 몸속에서 아이호트의 새끼가
뚫고 나올 겁니다.

- 조력자의 상태

아이호트와의 계약을 한 조력자는 지금 당장은 괜찮습니다. 하지만 언젠가 찾아올
정신조작에 두려워 할지도 모릅니다.

후기

어쩌다보니 문제투성이에 이리저리 다치는 시나리오를 쓰게 되었네요... 크툴루 컨피덴셜
시나리오는 처음 써봅니다. 컨피덴셜 룰 자체가 탐문이 위주라 맞지 않는 사람에겐 대체
무엇을 하라는 거지? 라고 느낄 수 있습니다.

수사물 이라기엔 미스테리에 점점 가까워지는 느낌으로 썼습니다. 입문용으로 적절하고
크툴루를 진하게 느끼게 해봤는데... 부디 좋은 엔딩을 보고오셨으면 하는 바람입니다.

많은 조력자의 등장이 저는 혼란스럽게 다가왔습니다. 만약 이 시나리오를 입문용으로
플레이 하신다면 조력자를 KPC라는 존재로 짜서 함께 가는 것이 덜 혼란스러울 거라
생각합니다. 어쩌다보니 플레이어와 조력자1인의 플레이지만 즐겁게 즐겨주셨으면
좋겠습니다!

급하게 써서 오타가 많을 수 있습니다.

- 피드백은 언제나 폼(<https://forms.gle/fvaV3mfKSrjPoTZc7>)으로 받습니다.
- 오타 및 BGM 추천은 매우 환영합니다.