



이곳엔 인간이 아닌 무언가가 있다.
저 화약 연기 너머의 검은 그림자를 보라.
적인가, 아군인가. 연기가 걷히기 전까진 알 수 없다.

긴 전쟁이 갑작스레 휴전에 돌입하게 됐다.
 두 사람은 그 사실을 최전방에 알리기 위해 길을 떠난다.
 열어보아선 안 되는 지령서와 너털너털한 지도를 손에 든 채.

PC 1	당신은 최전방에 지령서를 전하기 위해 길을 떠난다. 휴전에 대한 이유나 명분은 알지 못한다. 그저 전령의 역할을 다할 뿐. 당신의 【사명】은 최전방에 지령서를 전달하는 것이다. 프라이즈 <지령서>를 가지고 있다.
PC 2	당신은 PC 1과 함께 전령 노릇을 하게 됐다. 이것이 매우 중요한 임무임을 인지하고 있다. 그래서인지 좀처럼 불안감을 떨쳐낼 수 없다. 당신의 【사명】은 최전방에 지령서를 전달하는 것이다. 프라이즈 <지도>를 가지고 있다.

인원 및 타입: 2인 5사이클 특수형

사용 룰북: 《인세인 1》, 《인세인 2 : 데드루프》


배경 및 월드 세팅: 20세기 전후 전쟁터, 자체 장면표 사용

광기 카드: 8장

※PC 1, 2는 백스토리가 있는 관계(지인, 동료 이상)를 추천합니다.

● 주의 사항

- 본 시나리오는 모험기획국과 TRPG CLUB의 멀티 장르 호러 TRPG 인세인을 기반으로 작성된 2차 창작물입니다.
- 룰북 없는 마스터링, 커미션 등으로 금전적인 대가를 지불한 마스터링을 금지합니다.

- 《인세인 2 : 데드루프》의 일부 룰(광기, 호러스케이프)을 차용했습니다. GM은 해당 룰의 속지를 요약합니다.
- 아래와 같은 주의 요소가 등장합니다. 스포일러가 포함됩니다.

- 샘 멘데스의 영화 《1917》의 영향을 받았습니다.
- 모든 개변이 자유롭습니다. 관련 문의는 받지 않습니다. 개변한 시나리오 재배포만 피해주세요.

이하로 GM을 위한 본문이 이어집니다.

시나리오 배경

몇 년째 이어지고 있는 전쟁은 도무지 끝날 기미가 보이지 않는다. 그런 혼란을 틈타 전쟁터를 실험장으로 만들려는 이들이 있었다.

이는 전쟁 당사자가 아닌 제3국의 소행으로, 치열한 난전이 벌어지는 접전지를 대상으로 했다. 그들이 포탄과 함께 투여한 ‘가스’는 인간을 긴 시간에 걸쳐 온몸이 뒤틀린 괴물로 변이시켰다. 괴물이 된 인간은 인지 능력을 잃고 주변의 모든 이들을 공격했다. 한편 가스의 영향을 받지 않은 인간은 그들이 괴물로 변이되는 시간 동안 본능적인 혐오감에서 기인한 폭력 충동을 느꼈다. 결과적으로 서로가 서로를 의심하고 공격하는 상황이 들불처럼 번졌다.

인간의 정신을 무너뜨려 괴물로 변이시키는 이 ‘가스’의 가장 치명적인 약점은 바로 사람 간의 정서적인 교류다. 하지만 생존이 사치가 된 시기에 그러한 교류가 정상적으로 이루어질 리 없다. 우연히 이 사실을 알아낸 민간인 사이에서 암암리로 임시방편이 떠돌 뿐이다.

접전에서 벌어진 아수라장을 인지한 양국의 수뇌부는 극적으로 휴전을 타결시켰다. 제3국의 화약 무기로 의한 전쟁범죄가 드러나면서 자기네들끼리 싸움을 이어갈 상황이 아님을 깨달은 것이다.

전쟁 중 통신 장비의 보급이 원활하지 못했던 시기다. 아직 상황을 인지하지 못한 최전방에선 여전히 혈투를 이어가고 있을 터. 조금이라도 피해를 줄이기 위해선 하루빨리 달려가 지령서를 전달해야 했다. 그 역할을 PC 1, 2가 맡게 된다.

문제가 하나 있다면, PC 1이 며칠 전 자기도 모르는 새에 ‘가스’를 들이마셨단 것 정도다. ‘가스’에 대한 건 수뇌부만이 알고 있는 기밀 사항이다. 두 사람은 자신의 앞날에 무엇이 기다리고 있는지 모르고 있다.

— ◦ —

● ‘황폐한 전장’의 장면표

1	까마귀 우는 소리가 들린다. 장송곡처럼 들리는 기묘한 울음이다.
2	무너진 가시철조망이 길을 가로막고 있다. 지나가려면 조금 돌아가야 한다.
3	어느새 사방은 사이렌 소리 없이 고요하다. 폭발음이나 피격음도 없다. 이렇게 조용한 게 얼마만의 일인가.
4	물웅덩이 안에 고여 썩고 있는 시체를 발견한다. 그것의 품 안에서 무언가가 보인다. 진통제 +1
5	저 멀리 전투기 하나가 홀연히 지나간다. 다행히 이쪽을 본 것 같진 않다.
6	발 아래로 자갈이 밟힌다. 항상 발밑을 주의해야 한다. 무엇이 심겨 있을지 모르니까.
7	주인 잃은 소총이 바닥에 놓여 있다. 아슬아슬하게 고장 나지 않은 상태다. 총알은 단 한 발이 남아 있다. 무기 +1
8	불어오는 바람에선 온도가 느껴지지 않는다. 차갑나? 어쩌면 더울지도.
9	먼 수평선에서 검은 연기가 피어오르고 있다. 무언가가 불타고 있는 모양이다. 건물이든, 사람이든.
10	한때 민간인 소유였을 물품을 몇 개 발견한다. 그중엔 낡은 천 인형 따위도 보인다. 부적 +1
11	가까운 곳에서 화약 냄새가 난다. 반사적으로 눈가가 시큰해진다.
12	이곳은 유독 짙은 안개가 끼어 있다. 가시거리가 턱없이 짧다. 너머에 무엇이 있는지 알아보기

	힘들다.
--	------

● ‘황폐한 전장’의 호러 스케이프

호러 스케이프 황폐한 전장 마스터 장면이나 특정 핸드아웃의 【비밀】이 공개될 경우 사용한다. 장면 플레이어의 PC가 지정특기로 공포판정을 한다.		
1	《구타》	길을 걷던 당신의 눈앞에 누군가 달려든다. 적습이다! 당신은 반사적으로 적에게 반격을 가했다. 그 일격을 맞은 이가 바닥에 나뒹군다. 그리곤 움직이지 않는다. ...죽었나? 죽여버린 건가? 심장이 쿵쿵, 거세게 뒹다. 하지만 떨리는 눈을 꼭 감았다 뜨니, 그곳엔 아무것도 없다. 지나치게 생생한 환각이다.
2	《죽음》	당신은 문득 발 아래 밟히는 바닥에 이질감을 느낀다. 원래 이런 감촉이었나? 아래를 내려다보니, 바닥이 아니라 시체의 등판이 보인다. 당신이 밟은 곳뿐만 아니라 온 사방의 땅이 그러한 형태다. 검은 피를 흘리며 썩어가는 시체들. 엄청난 악취에 숨이 막힌다. 호흡이 점차 가빠질 무렵, 당신은 제대로 된 평범한 바닥을 보게 된다. 그래, 이런 곳에 시체가 산처럼 쌓여있을 리 없다. 그 사실을 뒤늦게 깨닫는다.
3	《소리》	어디선가 공습경보가 울린다. 쩌렁쩌렁한 소음에 귀가 멍해지고, 절로 몸을 움츠리게 된다. 그 소리는 점차 가까워진다. 곧, 당신의 귓가에 바로 울리는 것처럼 거대해진다. 미칠듯한 이명이 뇌를 울린다. 당신은 실신하기 직전에 겨우 정신을 차린다. 소음은 간 데없고, 오히려 주변은 숨이 막힐 만큼 고요하다.
4	《고통》	순간 배가 육신거리는 느낌에 걸음을 멈춘다. 고개를 내려보니 복부에서부터 붉은 핏자국이 크게 번지고 있다. 동시에 엄청난 고통이 몸을 엄습한다. 총알이 날아왔나? 하지만 소리도 들리지 않았는데, 어디서? 그 사실을 뒤늦게 인지하면 복부의 고통이 가시며 머릿속이 명료해진다. 번지고 있던 핏자국은 사라져 보이지 않는다. 끔찍한 환통일 뿐이었다. 지인이, 동료가, 가족과 같은 이들이 스러짐과 동시에 느낄 법한 그런 환통 말이다.
5	《혼돈》	예고도 없이 자욱한 화약 연기가 사방을 뒤덮는다. 한 치 앞도 보이지 않는 완전한

		회백색만이 보인다. 조금 전까지 곁에 있던 이도 사라졌다. 당신은 고립됐다. 그리고 전장에서 고립은 곧 죽음을 의미한다. 공포심이 심장을 옥죄어올 무렵, PC 1 혹은 PC 2가 당신의 어깨를 잡아 흔든 덕에 정신을 차린다. 이곳에 연기는 없다. 흐리고 황폐한 전장만이 넓게 펼쳐져 있을 뿐이다.
6	《풍경》	감시탑이나 나무 위에서 무언가가 추락해 바닥에 폴싹 떨어졌다. 당신은 그것이 스스로 생을 마감한 시체임을 단번에 알아본다. 목에 밧줄이 걸린 채 오랜 시간 방치되어 반쯤 썩은 시신 안에서 구더기가 튀어나온다. 끔찍한 환각이라고 생각하며 눈을 감았다 뜨지만, 보이는 풍경은 달라지지 않는다. 이것은 환각이 아니다. 속이 울렁거린다.

- 광기

PC 1: 인세인 1 《의심암귀》, 《의존》, 《패닉》, 《절규》

PC 2: 인세인 1 《피에 대한 갈망》, 《도를 넘어선 마음》, 인세인 2 : 데드루프 《기묘한 욕구》, 《적이나 아군이냐》

- PC 핸드아웃

PC 1	당신은 최전방에 지령서를 전하기 위해 길을 떠난다. 휴전에 대한 이유나 명분은 알지 못한다. 그저 전령의 역할을 다할 뿐. 당신의 【사명】은 최전방에 지령서를 전달하는 것이다. 프라이즈 <지령서>를 가지고 있다.
쇼크 PC 2	현재 당신은 심각한 외상 후 스트레스 장애에 시달리고 있다. 게다가 며칠 전에 화약 연기를 깊게 들이마신 이후론 기침이 끊이질 않는다. 그 탓인지 옆에 있는 PC 2의 모습이 조금 이상하게 보인다. 꼭 인간을 닮은 불쾌한 괴물을 바라보는 것만 같다. 하지만 눈앞의 사람은 괴물 같은 게 아니라, 당신이 아는 PC 2가 분명하다. 당신의 또 다른 【사명】은 끝까지 PC 2와 함께하는 것이다.

PC 1의 갱신된 비밀 쇼크 전원	<p>핸드아웃 <괴생명체>의 【비밀】을 확인하면 PC 1의 【비밀】이 갱신된다.</p> <p>저것은 모습도 인지 능력도 변이해 버린 괴물. 괴물을 들여다보면 볼수록 이상하게 친근하다. 그가 이렇게 죽어버린 것에 약간의 슬픔이 느껴질 정도다. 마치 동족을 대하는 것처럼.</p> <p>이유는 모르겠지만, 언젠가 당신도 저렇게 될 것이란 막연한 확신이 든다.</p> <p>그렇다면 이제 뭘 어떻게 해야 하지? 당신의 【진정한 사명】은 당신이 직접 정한다. 《그늘》로 공포판정.</p> <p>이미 PC 2의 【갱신된 비밀】을 알게 된 이후라면 쇼크와 공포판정을 진행하지 않는다.</p>
---	--

PC 2	<p>당신은 PC 1과 함께 전령 노트를 하게 됐다. 이것이 매우 중요한 임무임을 인지하고 있다. 그래서인지 불안감을 지울 수가 없다. 당신의 【사명】은 최전방에 지령서를 전달하는 것이다. 프라이즈 <지도>를 가지고 있다.</p>
쇼크 PC 1	<p>현재 당신은 이상한 충동에 시달리고 있다. 눈앞에 있는 PC 1을 향한 무차별적인 폭력 충동이다. 조금만 정신을 놓으면 곧바로 그에게 달려들 것만 같다. 어쩌면 외상 후 스트레스 장애일지도 모른다. 하지만 PC 1을 이유 없이 해치고 싶진 않다. 당신의 또 다른 【사명】은 끝까지 PC 1과 함께하는 것이다.</p>
PC 2의 갱신된 비밀	<p>핸드아웃 <전단지>의 【비밀】을 확인하면 PC 2의 【비밀】이 갱신된다.</p>

쇼크 전원	<p>당신은 내내 시달리던 총동의 정체를 알아낸다.</p> <p>사람이었던 것이 괴물로 변하는 이상 현상을 목격했을 때, 본능적으로 느껴지는 폭력적인 혐오감.</p> <p>그것은 눈앞의 PC 1을 보았을 때 느끼는 감정과 같다.</p> <p>PC 1이 정말로 그 증상에 감염된 거라면, 당신은 어떻게 해야 할까.</p> <p>당신의 【진정한 사명】은 당신이 직접 정한다.</p> <p>《걱정》으로 공포판정.</p> <p>이미 PC 1의 【갱신된 비밀】을 알게 된 이후라면 쇼크와 공포판정을 진행하지 않는다.</p>
----------	--

- 그 외 사항

- PC 1, 2에게 권장되는 직업은 아래와 같다.
 - 임무를 받은 군인 / 전령 역할을 하게 된 종군 기자 / 임무 수행 중이던 군인에게서 지령서를 넘겨받은 부랑자 혹은 피난민
 - 상황에 맞다면 기존에 설정된 직업을 따라가도 무방하다.
- 프라이즈는 상호 합의 하에 언제든지 주고받을 수 있다.

시나리오 진행

- 인트로

PC 1, 2의 직업에 어울리는 도입부를 묘사한다. 예를 들어 군인이라면 상관의 부름을 받아 명을 하달받는 것에서부터 시작되고, 종군 기자라면 그동안 신세 진 참호의 군인에게서 부탁받는 것부터 시작될 것이다. 혹은 죽어가던 군인에게서 지령서를 넘겨받을 수도 있다. PC들의 직업에 따라 도입을 따로 진행해도 좋다. 요는 두 사람이 같은 목적을 가지고 만나 함께 길을 떠나게 된다는 것이다.

두 사람은 인근 참호를 떠난 뒤로 질척이는 흙길을 걷고 있다. 이곳은 적군이 모두 후퇴하고 남은 무인지대. 이제는 문자 그대로의 공간이 된 검은 땅엔 두 사람과 시체를 제외하곤 아무것도 보이지 않는다. 고개를 들면 당장이라도 비가 쏟아질 것 같은 회색 하늘이 보인다. 가야 할 방향을 제대로 알고 있는가? 지도를 확인해 보아도 좋겠다.

핸드아웃 <비어 있는 참호>, 프라이즈 <지령서>, <지도>를 공개한다.

— ◦ —

● 마스터 장면

→ 지나온 길

조건: 핸드아웃 <비어 있는 참호>의 【비밀】을 확인한다.

등장: 전원

참호 안쪽엔 갱도가 이어져 있다. 어둡고 습한 지하굴을 쭉 걷다 보면, 적군이 생활했던 흔적이 고스란히 남아 있는 게 보인다. 철제 침대 프레임에 붙어 있는 사진들, 구멍 나 버려진 군모, 끈이 풀린 채 방치 되어 있는 군화.... 분명 많은 게 남았지만, 제일 필요한 생필품은 모두 제대로 챙겨간 건지 어디에서도 보이지 않는다. 사람이 떠나간 뒤의 을씨년스러운 풍경이 너무 자주 포착되는 시기다. 참호에서도, 피난민의 거처에서도, 하물며 길거리에서도 볼 수 있게 되었으니 말이다.

PC 1과 PC 2는 자신들이 떠나온, 떠나야 했던 공간을 떠올린다. 동시에 지금 이 순간 서로가 곁을 지키고 있음을 상기한다. 두 사람은 서로를 어떻게 생각하고 있는가?

PC 1, 2는 【감정】을 획득한다. 아래 감정표를 토대로 감정판정을 진행하거나, 원하는 감정을 임의로 설정한다. 룰북이나 하단 감정표에 기재되어 있지 않은 감정도 가능하다.

‘황폐한 전장’의 감정표		
1	신뢰(+)	불신(-)
2	우정(+)	질투(-)
3	사랑(+)	경멸(-)
4	충성(+)	불충(-)

5	동경(+)	열등감(-)
6	안락(+)	불쾌(-)

【감정】을 획득한 두 사람은 갑작스레 강도가 조금씩 흔들리는 것을 느낀다. 본능적인 불안감이 엄습한다.
호러 스케이프.

정신을 차린 이후엔 강도를 쫓 건다가 출구를 발견한다. 그곳을 빠져나와 몇 분 정도 나아가다 보면, 더없이 일상적이면서도 섬뜩한 광경이 눈에 들어온다.

핸드아웃 <버려진 농가>, <나무에 매달린 유해>가 공개된다.

→ **쫓아오는 것**

조건: 핸드아웃 <나무에 매달린 유해>의 【비밀】을 확인한다.

등장: 전원

참혹한 유해를 뒤로 한 두 사람은 다시 길을 떠나기 위해 준비한다. 그런 이들의 귀에 낯선 소리가 들린다. 분명 사람의 발소리다. 하지만, 소리만 들어보면 한 명이 아닌 것 같다. 꼭 두세 명이 발 맞춰 걷는 듯한 소리다. 군인일까?

이런 시기에 낯선 사람을 만나는 건 별로 좋은 일이 아니다. 휴전 소식이 채 전해지지 않은 전쟁터 한복판에서라면 더더욱. 저 치들과 마주했다간 몸에 총알구멍이 날 수도 있는 것이다.

발소리가 점차 가까워진다. 더 썰 것도 없이 두 사람은 달리기 시작한다.

《추적》으로 공포판정.

그렇게 정신없이 달리다 보면, 두 사람은 어느새 폭격을 맞은 시가지 한복판에 도착한다.

핸드아웃 <폐허가 된 시가지>가 공개된다.

→ **무차별 폭격**

조건: 핸드아웃 <민간인>의 【비밀】을 확인한다.

등장: 전원

도대체 저 민간인은 무엇인가. 누가 보아도 괴물처럼 보이는 외관에 충격을 받은 찰나.

머리 위 하늘에서 소름 끼치는 전투기 소음이 들리고 곧 시야가 흔들린다. 폭격이 시작된 것이다.

폭탄이 터지는 찰나에 생성된 불빛으로 사방이 정신없이 밝아지는 와중에, 민간인으로 보이는 괴물이 공포에 질린 표정을 짓는다. 머리칼을 쥐어뜯던 그것은 곧 피육이 갈라지며 몸 안에서 새빨간 팔이 돌아난다. 그것은 공포와 분노를 동시에 담은 얼굴로 두 사람을, 그중에서도 특히 PC 2를 노려본다.

<괴생명체>와의 전투가 발생한다. 클라이맥스 페이지가 아니므로 대미지를 1 이상 입거나 버팅이 나면 전투에서 탈락한다. 이 전투에서 대미지를 입었다면 《고통》으로 공포판정.

괴생명체	위험도 2	속성 생물/괴이	생명력 8
호기심 폭력	특기 《구타》, 《슬픔》, 《고통》, 《죽음》		
어빌리티 【기본 공격】 공격 《구타》 【강타】 공격 《파괴》			
해설 인간의 관절과 피부가 기괴하게 변이한 무언가다. 팔다리가 여러 개 돌아 있고, 번들거리는 두 눈에선 피눈물이 흘러내린다.			

폭격 한가운데서 치열한 전투를 치른 끝에 괴생명체를 쓰러트린다. 폭격이 끝날 때까지 잠시 몸을 숨긴 이후, 어느 정도 사태가 진정되면 쓰러진 괴생명체를 조사할 수 있다.

핸드아웃 <괴생명체>가 공개된다.

→ 여정의 끝

조건: 핸드아웃 <폐허가 된 시가지> 공개 이후 4사이클이 종료된다.

등장: 전원

시가지를 지나 한참을 걷다 보면, 저 멀리 잇을 수 없는 폭음이 들려온다. 멀지 않은 곳에서 격전이 치러지고 있는 모양이다. 목적지가 꽤 가까워졌을지도 모르겠다. 그런 생각이 들 무렵, 두 사람은 숲길에 접어든다. 숲길

사이로는 차가운 강줄기가 흐르고 있다. 바람에서부터 느껴지는 시원한 기운이 두 사람의 정신을 명료하게 한다. **정신력 +1.**

어두웠던 하늘이 조금씩 밝아지고 있다.

핸드아웃 <강>이 공개된다.

— ◦ —

- **조킹**

- PC 1, 2는 원한다면 총을 비롯한 무기를 소지하고 있다는 설정이 가능하다. 그것이 프라이즈로 취급되진 않는다.
- PC들은 지도를 참고해 최단 시간 루트로 이동하고 있다. 다른 지름길은 발견하지 못한다.
- <민간인>과 대화가 가능하다. 다만 말을 심하게 더듬고 자기 이름이 뭔지, 여기가 어디인지 잘 모르겠다는 식으로 답하며 정신이 불안정한 모습을 보인다
- 신문이나 전단지를 좀 더 자세히 조사하겠다고 선언하면 「이웃 나라의 전투기가 우리나라 영공에서 발견되었다」는 내용을 추가로 발견할 수 있다.
- 마지막 핸드아웃 <강>은 조사하지 않아도 엔딩에 영향이 없다.

— ◦ —

- **클라이맥스**

사이클이 끝났거나 의식을 진행하겠다고 선언하면 클라이맥스에 돌입한다. 지금까지 달성한 조건에 따라 진행이 달라진다.

1. **의식을 진행하겠다고 선언하면** 곧바로 강에서 의식을 치를 수 있다. 둘이서 함께 시도하게 되며, PC 2가 PC 1을 보조하는 형태로 이루어진다.
2. **의식 시트를 발견하지 못했다면** PC 1에게 불온한 변화가 보이기 시작한다. 마땅한 해결책을 찾지 못하자 그간 쌓인 트라우마와 불안감이 정신을 장악하며 그의 변이를 빠르게 진행시킨다. 신체가 뒤틀리며 이지를 반 이상 잃고 판단력이 흐려진다. PC 1의 생명력이 8로 증가한다. PC 2는 괴생명체가 된 PC 1과 전투를 치르게 된다.

3. PC의 자발적인 탈락 등, 서로 합의 하에 원하는 결말을 끌어낼 수도 있다. 이는 GM이 재량껏 판단한다.

엔딩

→ END 1. 생존자의 비가

조건: PC 2가 클라이맥스 전투에서 PC 1을 죽인다.

PC 2는 괴물이 된 PC 1을 살해하고 홀로 살아남았다.

PC 1이 지니고 있던 <지령서>를 들고 다시금 길을 떠난다. 수많은 목숨이 달린 중요한 임무이니 말이다. 원한다면 PC 1의 시체를 이고 갈 수 있다.

날이 완전히 밝았을 무렵, PC 2는 한창 전투가 진행되고 있는 최전방에 도착한다. 끝없는 총소리와 폭음이 귀를 울리고, 곳곳에 속출하는 부상자가 들것에 실려 옮겨지고 있다.

공장 책임자에게 <지령서>를 전달하면 이들은 이어서 진격하려던 병사들에게 중지 명령을 내린다. 부대는 공장 방호 및 정비 태세에 돌입한다. 드디어 휴전에 들어간 것이다.

PC 2에게도 휴식할 기회가 주어진다. 태양이 높이 떠오른 하늘을 보며 주저앉은 당신은, 빈 옆자리에서 기묘한 온기를 느낀다. 이 또한 외상 후 스트레스 장애의 영향일까. 알 수 없다.

화약 연기도 격발음도 없는, 불확실한 미래만이 남아 있다.

→ END 2. 단절된 정신

조건: PC 1이 클라이맥스 전투에서 PC 2를 죽인다.

괴물이 된 PC 1은 기어코 PC 2를 살해한다.

이젠 완전히 이지를 잃어버린 존재가 바닥에 스러진 PC 2를 응시한다. 두 눈엔 어떠한 이채도 보이지 않는다. 다만 최후의 최후까지 남은 일말의 인간성이 그의 두 눈에서 투명한 액체가 흘러나오게 할 뿐이다.

PC 1은 불안정한 걸음으로 길을 떠난다. 목적지는 달리 없다. <지령서>가 전해지지 못했으니 최전방의 피해는 커질 것이고, PC 1의 동류가 더욱 늘어날 것이다.

시간이 흘러, PC 1은 접전지에 다다른다. 땅이 연달아 폭발하고 사방이 짙은 화약 연기에 휩싸인 가운데. 그의 몸이 본능적으로 움직인다. 위협적인 손끝이 누군가를 향해 달려든다.

저 화약 연기 너머의 검은 그림자를 보라.

적인가, 아군인가.

연기가 걷히기 전까진 알 수 없다.

→ END 3. 연기가 걷히고

조건: <의식 : 자기 자신을 잃지 않는 방법>을 성공적으로 진행했다.

두 사람은 온몸이 잔뜩 젖은 채로 숲길을 걸어간다.

멀리서 폭음이 들리던 것을 고려하면, 옷에 남은 물기를 짜낼 틈도 없었다. 다행히 <지령서>와 <지도>는 무사하다.

날이 완전히 밝았을 무렵, 두 사람은 한창 전투가 진행되고 있는 최전방에 도착한다. 끝없는 총소리와 폭음이 귀를 울리고, 곳곳에 속출하는 부상자가 들것에 실려 옮겨지고 있다.

곧장 책임자에게 <지령서>를 전달하면 이들은 이어서 진격하려던 병사들에게 중지 명령을 내린다. 부대는 곧장 방호 및 정비 태세에 돌입한다. 드디어 휴전에 들어간 것이다.

두 사람에게도 휴식할 기회가 주어진다. 태양이 높이 떠오른 하늘을 보며 주저앉아 눈을 감는다. PC 1은 더 이상 PC 2가 괴물로 보이지 않는다. PC 2는 PC 1에게 폭력적인 충동을 느끼지 않게 됐다.

예상하건대, 모든 게 해결되진 않았을 것이다. 이 상태가 얼마나 오래 지속될지도 알 수 없다. 다만 두 사람은 지금의 짧은 평화를 누리기로 한다.

이 땅엔 당분간 화약 연기가 드리우지 않을 것이다.

→ END 4. 화약과 총탄의 엘레지

조건: 탁류

PC 2는 PC 1의 정신과 신체가 기괴하게 변이하는 순간을 목도한다.

더는 인간이 아니게 된 그것이 PC 2에게로 달려든다. 형용할 수 없는 긴장과 공포에 휩싸인 PC 2는 제대로 된 대처를 해내지 못한다.

한참이나 두 인영이 뒤섞이고 구르며 괴성과 비명이 울린다. 그런 두 사람 위로, 거대한 포탄이 떨어져 내리고 있다.

다시 전쟁의 시간이 돌아온다. 화약과 총탄, 공포와 죽음이 지상을 지배하는 때가.

적인가, 아군인가.

그것은 연기가 걷혀도 알 수 없게 되었다.

핸드아웃

비어 있는 참호	<p>코앞에 땅 아래로 파인 참호가 보인다.</p> <p>역시나 사람은 보이지 않는다. 적군이 후퇴하며 버리고 간 공간인 모양이다.</p>
쇼크 없음	<p>참호 안쪽에 땅굴로 이어지는 작은 입구가 보인다.</p> <p>방향을 확인해 보니, 이쪽 길을 통과하면 목표 지점에 더 빠르게 도달할 수 있을 것 같다.</p>

지령서	<p>인장으로 봉인된 지령서다.</p> <p>당신이 이 지령서에 대해 아는 건 휴전과 관련된 내용이 적혀있다는 것뿐이다.</p> <p>지령서를 보다 보면 다시금 목표가 확고해지는 걸 느낀다.</p> <p>프라이즈 소지자는 정서 분야의 모든 판정에 +1 보정을 받는다.</p> <p>비밀 지령서는 원칙적으로 전령이 열어보아선 안 된다.</p> <p>이것을 열어본 티가 나지 않게 하기 위해선 《분해》 판정에 성공해야 한다. 판정은 언제든지 재시도할 수 있다.</p>
쇼크 없음	<p>《분해》 판정이 성공하면 해당 【비밀】이 공개된다.</p> <p>지령서엔 이렇게 적혀있다.</p> <p>「최전방의 모든 부대에 공격 중지 명령을 내린다. XX월 XX일부로 양국의 극적인 휴전이 타결되었으며, 전 부대는 진정한 적을 가려내기 위한 내부 정비를 시작한다. 추후 발송될 새로운 지령서에서 상세한 지시 사항을....」</p> <p>이게 무슨 내용인가. 진정한 적이라니?</p> <p>《놀람》으로 공포판정.</p>

지도	<p>독도법에 따라 지도를 읽으면, 북쪽으로 쪽 나아갔을 때 최전방에 도착할 수 있다는 계산이 나온다.</p> <p>그리 가까운 거리는 아니지만, 마냥 도달이 불가능한 목적지도 아니다. 지도를 보다 보면 다시금 목표가 확고해지는 걸 느낀다.</p> <p>프라이즈 소지자는 기술 분야의 모든 판정에 +1 보정을 받는다.</p> <p>이 프라이즈엔 【비밀】이 없다.</p>
----	--

버려진 농가	<p>집 주변에 과실수가 심어진 평범한 농가다.</p> <p>주인에게 버려진 지 오래되어 창문이 모두 깨져 있고, 내부는 흙먼지가 가득하다. 어쩐지 좋지 않은 냄새도 난다.</p>
쇼크 전원	<p>호러 스케이프.</p> <p>정신을 차리고 보면, 집안에 누군가의 팔과 다리로 추정되는 신체 일부가 널려있음을 알 수 있다.</p> <p>주거지를 두고 난전이라도 벌인 것일까.</p> <p>불쾌하고 참혹한 광경 사이에도 건질 게 있었다.</p> <p>이 【비밀】을 본 PC는 「무기」, 「부적」, 「진통제」 중에서 원하는 것 하나를 얻는다.</p>

나무에 매달린 유해	<p>밧줄에 온몸이 묶인 채 나무에 매달려 있는 유해다.</p> <p>그다지 온전한 형태처럼 보이지 않는다.</p>
쇼크 전원	<p>유해를 자세히 살피면, 무언가 이상하다는 걸 알아챈다.</p> <p>단순히 자살하거나 처형된 것처럼 보이지 않는 형태다.</p> <p>겉가죽 대부분이 죄다 찢어발겨져 있고, 하반신은 짐승이 물어뜯은 것처럼 너덜너덜하다.</p> <p>물고기 미끼가 물에 들어가 반쯤 먹힌 채 건져지면 저런 형태가 되지 않을까.</p> <p>《파괴》로 공포판정.</p>

<p>폐허가 된 시가지</p>	<p>점차 날이 어두워지는 하늘 아래. 대부분의 건물이 반파된 시가지가 보인다. 몸을 스치는 찬 바람에 모래와 먼지만이 날린다.</p>
<p>쇼크 없음</p>	<p>무너진 도시를 보다 보면 좋지 않은 기억이 떠오른다. 호러 스케이프. 시가지를 둘러보던 중 지하로 통하는 숨겨진 거주지와 더불어, 길가를 걸어 다니는 한 민간인을 발견한다. 핸드아웃 <지하>, <민간인>이 공개된다.</p>

<p>민간인</p>	<p>흙먼지를 뒤집어쓴 젊은 여성. 품이 넓은 원피스를 입고 있다. 불안한 듯 주변을 연신 두리번거리고 있다.</p>
<p>쇼크 전원</p>	<p>민간인을 살피다 보면 본능적인 위협을 느낀다. 아니나 다를까, 원피스 아래에 감춰져 있던 이질적인 게 보인다. 민간인의 다리는 한 쌍이 아니다. 얼추 보이는 다리만 해도 둘, 넷, 여섯.... 방금 전 우리를 따라오던 발소리도 여러 개이지 않았던가? 《제육감》으로 공포판정.</p>

<p>괴생명체</p>	<p>더는 움직이지 않는다. 두 눈을 뜬 채로 절명한 모습은 언뜻 보기엔 다른 민간인 시체와 크게 다르지 않아 보인다.</p>
<p>쇼크 없음</p>	<p>괴생명체의 품에서 신분증을 발견한다. 얼굴 사진이 일치하는 걸 보니, 이 자의 신분은 전쟁에 휘말린 민간인이 확실해 보인다. 대체 뭘 해야 사람이 이 지경으로 변하는지는 알 수 없다. 혹시 이것이 갑작스레 휴전하게 된 이유일까? PC 1이 해당 【비밀】을 확인하면 PC 1의 【비밀】이 갱신된다.</p>

지하	<p>피난처로 이용되었을 것으로 추정되는 장소다.</p> <p>문이 잠겨있지 않은 걸 보니, 거주자들이 모두 도주한 모양이다.</p>
쇼크 없음	<p>문을 열면 사방이 막힌 공간이 나온다. 알 수 없는 압박감이 느껴진다. 호러 스케이프.</p> <p>도시에 폭격이 지속되어서인지 내부의 물건과 가구가 마구잡이로 쏟아져 있다.</p> <p>핸드아웃 <신문>, <전단지>가 공개된다.</p>

신문	<p>가장 최근에 발행된 것으로 추정되는 낡은 신문이다.</p> <p>그마저도 날짜가 한 달 전이다.</p>
쇼크 전원	<p>신문엔 인근 이웃 나라의 수상한 정황을 포착한 내용이 적혀 있다.</p> <p>전쟁 중인 두 국가에 어떤 협조의 뜻도 밝히지 않은 이 나라는 최근 신무기를 개발하는 움직임을 보였다.</p> <p>그것이 무엇인지 알 수 없지만, 해당 사건을 조사하러 떠난 취재진 중 몇몇이 실종되었다는 소식 또한 쓰여 있다.</p> <p>《병기》로 공포판정.</p>

전단지	<p>신문에 비하면 상대적으로 새것 같아 보이는 찌라시다.</p> <p>흔히 볼 수 있는 프로파간다가 인쇄되어 있다.</p>
쇼크 없음	<p>전단지를 자세히 살피면 이상한 문구가 보인다.</p> <p>「사람이 괴물로 변하고, 변하지 않은 사람은 그 괴물을 해치고 싶어진다. 누군가를 무차별적으로 해하고 싶은가? 나를 보는 저 사람이 인간으로 느껴지지 않는가? 우리는 서로 같은 유전자를 공유하는 인간임을 잊지 말아야 한다. 여기에 자신의 인간성을 지킬 수 있는 방법을 적어놓는다.」</p> <p><의식 : 자기 자신을 잃지 않는 방법>이 공개된다.</p>

강	<p>숲길 사이를 가로지르는 강이다.</p> <p>쓰러진 나무 기둥 따위가 물 위에 떠 있다.</p> <p>강 너머로 길이 보인다. 여정의 마지막으로 이어지는 길이.</p>
쇼크 전원	<p>강줄기 하류 부근엔 나무 기둥이 아닌 시체가 떠다닌다.</p> <p>부표처럼 떠다니는 저것들을 밟고 지나가면 이 강을 건널 수 있을 것이다.</p> <p>원한다면 상류 부근에서 몸을 씻어낼 수도 있다.</p> <p>《효율》로 공포판정.</p>

의식 시트	의식명: 자기 자신을 잃지 않는 방법		
단계	절차명	지정 특기	페널티
1	찬물로 몸을 씻어내 상념에서 벗어난다	《촉감》	없음
2	지난 삶의 기억을 명료하게 떠올린다	《부끄러움》	정신력 -1
3	서로 대화하며 옛 추억을 나눈다	정서 분야에서 아무거나	《친애》로 공포판정
4	무사 귀환한 뒤의 미래를 이야기한다	《기쁨》	【광기】를 한 장 얻는다
5	손을 맞잡고 강물에서 벗어난다	모든 분야에서 아무거나	없음