

세일럼의 마녀들

아컴로기 **1부:**
세일럼의 마녀들
w. 포키



마기카로기아 시나리오 <세일럼의 마녀들>

추천 인원수	3인
추천 계제	4계제
리미트	4사이클(12장면)
사용 룰북	마기카로기아 기본 룰북, 황혼선서, 철학전선/수집일기(에너지 데이터)
특이사항	[크툴루의 부름 * 마기카로기아] 크로스오버 캠페인 【아컴의 마법사들】 1부

개요

1926년 아컴, 남서쪽 숲에 들어갔던 사람들이 모두 미쳐 돌아왔다는 소식이 퍼집니다. 그 숲에는 끈적한 녹색 비가 내린다는 소문과 함께요. 마법사들은 각자의 이유로 이 수상한 숲을 조사하기로 합니다.

PL 추천 마기카로기아 기준 중급자 이상의 룰 숙련도를 요구합니다.
아컴을 배경으로 하며, 크툴루의 부름 공식 시나리오의 분위기를 표방합니다.
러브크래프트 세계관과 코스믹 호러 장르에 대한 이해가 있어야 더 재밌습니다.

PC 설정 **PC1:** 당신은 대법전의 마법사로, 아컴에 거주하는 앵커가 최근 수상한 숲에 들어갔다가 미쳤다는 소식을 들었다. 당신의 목적은 앵커의 【소원】을 이루어 주는 것이다.

PC2: 당신은 대법전의 마법사로, 아컴 혹은 그 근교에 거주하고 있다. 당신의 목적은 자신이 꾸었던 수상한 숲의 꿈을 해명하는 것이다.

PC3: 당신은 대법전의 마법사로, 〈우자〉로부터 수상한 숲을 조사해달라는 의뢰를 받았다. 당신의 목적은 녹색 비가 내리는 숲의 비밀을 파헤치는 것이다.

아래로 시나리오 본문이 이어집니다.
GM을 제외하곤 열람을 삼가주세요.

시작하기 전에

코스믹 호러 장르의 시나리오로, 러브크래프트 세계관을 활용해 마기카로기아 세계관을 독자적으로 해석한 부분이 존재합니다. **Chaosium**사의 크툴루의 부름과 **H. P. 러브크래프트**의 소설, **Call of Cthulhu: Arkham, Arkham Horror** 등 세계관을 공유하는 작품에서 일부 설정을 차용했습니다.

일반적인 <금서>가 아닌 적이 등장하며 전투 난도가 높습니다. 또한 '탐사'가 주요 행위가 되는 장르 특성을 살리기 위해 시나리오에 묘사 및 조킹 분량이 많습니다. **GM**은 시작 전 **PL**들에게 적극적인 조킹을 권유하며, 조킹으로 얻을 수 있는 정보가 있음을 안내해 주세요.

신규 작성 **PC**로 진행할 경우:

- **【운명】3점**의 초기 앵커 외에 **【운명】1점**의 앵커 2인을 추가로 작성 (앵커 중 한 명은 반드시 아컴에 거주합니다. 두 명 이상을 권장합니다.)
- 공적점 10점 획득 및 자율 사용 가능 (아이템 구입, 원형 성장 등)

기존 **PC**로 플레이할 경우:

- 아컴에 거주하는 **【운명】1점**의 <우자> 앵커 1인을 추가로 작성 (앵커가 적은 **PC**라면 2인까지 추가 작성하는 것을 권장합니다.)

※ 시나리오 내 기재된 모든 데이터는 신규 작성 **PC**를 기준으로 작성했습니다. 성장 4계제 **PC**로 진행할 경우 에너지 데이터를 적절히 조정해 주세요.

시대적 배경

1926년은 세계 1차대전과 대공황 사이의 경제 호황기로, '광란의 20년대(Roaring Twenties)'에 속합니다. 재즈 음악과 플래퍼 룩이 유행했고, 화려한 파티가 성행하며 통속 문화가 발전했습니다.

한편 1920년대 내내 시행된 금주법으로 인해 밀주업자들은 부자가 되었으며, 밀주 사업에 적극적으로 관여하며 범죄 조직(갱단)의 영향력이 강해졌습니다. 대규모 자본과 무력을 갖춘 갱이 부패한 공권력과 결탁하며 치안이 악화고 폭력 사건이 증가했습니다.

제도적·사회적 인종 차별 또한 심각한 수준이었으며 우생학이 사회 제도에 직접 적용되었습니다. 동시에 경제 호황으로 중산층이 성장하며, 가문의 역사와 뿌리를 찾으려는 움직임이 늘었습니다. 가계도 연구가 활발해졌으며 계보학에 대한 관심이 증가했습니다.

무대

아컴 장면 표(2D6)

- | | |
|---|---|
| 2 | 정신을 차리면 높다란 나무가 가득한 숲에 서 있다. 장면 플레이어는 무작위 특기로 판정한다. 성공하면 원하는 마소 3점을 획득하고, 실패하면 「녹빛 저주 표」를 1회 사용한다. 이 효과는 한 세션에 한 번만 발생한다. |
| 3 | 거리까지 짙은 안개가 깔려 코끝에 물방울이 맺힌다. 우연히 당신의 앵커와 마주친다. 장면 플레이어가 이 장면에서 시도하는 주요 판정에 +1 수정을 적용한다. |

4	[.....늪이었으니..... 이제는 계획.....찾았어. 봄이 오면,해야만 해.] 누군가의 강렬한 사념이 영화의 형태로 머릿속에 흘러든다. 그 장면에 별 마소가 1점 발생한다. (*2부에 등장하는 인물의 사념입니다. 2부의 내용을 일부 암시하므로 단편 플레이를 원한다면 변경해도 좋습니다.)
5	건물 천장과 하수로, 거리의 그림자에 숨어 쥐떼가 이동하는 소리가 들린다. 팔뚝만한 쥐가 죽은 새끼를 물고 지나간다. 그 장면에 짐승 마소가 1점 발생한다.
6	멀리서 낮은 천둥소리가 울린다. 곧 비가 내릴 것 같다. 숲이 아닌 곳에도 녹색 비가 내릴까? 그 장면에 힘 마소가 1점 발생한다.
7	네모난 석관에 안치된 앵커의 환각이 보인다. 앵커의 얼굴에 난 모든 구멍에서 녹색 액체가 흐른다. 장면 플레이어는 무작위 특기로 판정한다. 성공하면 원하는 마소 1개를 획득하고, 실패하면 아컴에 거주하는 앵커에게 「운명 변전」이 발생한다.
8	사람들의 시선이 따갑다. 행인들이 당신을 이상하게 바라보는 듯한 착각이 든다. 인적이 드문 뒷골목으로 몸을 피하자 뺨뺨 마른 고양이마가 당신에게서 도망친다.
9	누군가 틀어둔 라디오 방송이 들린다. 유쾌한 남자의 목소리가 오늘의 날씨를 알려주고, 아컴에 새로 생긴 병원을 홍보한다. 그 장면에 노래 마소가 1점 발생한다.
10	영화 《제너럴》의 포스터가 곳곳에 붙어 있다. 남북 전쟁을 배경으로 한 액션 코미디 영화다. 그 장면에 꿈 마소가 1점 발생한다.
11	무겁고 매캐한 연기가 공간을 메우고 있다. 주변을 배회하던 불량배들에게 시비가 걸린다. 그 장면에 어둠 마소가 1점 발생한다.
12	숲에서, 거리에서, 강 아래에서 시선이 느껴진다. 장면 플레이어는 「혼의 특기」로 판정한다. 성공하면 【마력】을 재결정하거나 【자아】를 1점 회복할 수 있다. 실패하면 다음으로 시도하는 자아 판정에 -1의 수정을 적용한다. 이 효과는 한 세션에 한 번만 발생한다.

배경

세일럼의 마녀

1692년 세일럼에서 일어난 마녀재판의 전개에 사악한 『네크로노미콘』이 영향을 미쳤다는 사실은 마법사의 세계까지 익히 알려진 바 있습니다. 열아홉 명을 사형하고 한 명을 고문해 죽인 이 마녀사냥이 몇 명의 마녀를 잡아냈는지는 1926년까지도 밝히지 못했으나, 적어도 피해자 중 한 명은 ‘진짜 마법사’였습니다.

1692년 세일럼, 대법전의 마법사 「거룩한 물 위의 배」는 〈우자〉들의 세계를 어지럽히는 사악하고 위험한 도서들을 연구하며 관리하고 있었습니다. 그는 세일럼 공립 도서관의 사서 신분으로 〈우자〉들과 어울리며, 한편으로는 도시 어두운 곳에서 세를 불러 나가는 사교도의 그림자를 추적했습니다. 문제는 그러다 너무 깊은 곳까지 발을 들였다는 겁니다.

세일럼에서 아컴까지 이어지는 거대한 땅굴 제단에서 사교도들에게 붙잡힌 「거룩한 물 위의 배」는 그대로 재판대에 섰습니다. 사교도들은 눈엣가시였던 사서를 이 김에 공개적으로 처형하려 했고, 마법사는 쓸모를 다한 임시 신분을 내어주기를 택했습니다. 그는 사형 직후 건강한 몸으로 대법전에 돌아갔으며, 이후 2세기가 넘도록 세일럼 근처에 발 들이지 않았다고 전해집니다.

매더의 자녀들

세일럼에서의 마녀재판을 주도했던 코튼 매더는 평생 세 명의 부인에게서 열다섯 명의 자녀를 얻었습니다. 그러나 당대의 높은 영아 사망률 때문에 성인이 된 자녀는 몇 되지 않습니다.

아비게일 매더는 그 중 한 명으로, 그는 헨리 해먼드와 결혼해 아비게일 해먼드로 이름을 바꿨습니다. 매더의 이름에 따라붙게 된 오명 때문이라도 불가피한 조치였지요. 그는 남편과의 사이에서 네 명의 아이를 낳았고, 그 아이들은 또 열여섯 명의 손자를 낳았습니다. 물론 그 중 어느 하나도 매더의 성을 물려받지 않았습니다.

그러나 1898년 아컴에서 태어난 에드윈 프로스펙트만은 달랐습니다. 그는 어릴 때부터 계보학에 강렬한 열정을 느꼈고, 조상을 연구함으로써 후손을 이해할 수 있다고 믿었습니다. 그리고 총명한 자신에게는 그에 걸맞은 위대한 선조가 있을 거라고도 기대했죠. 프로스펙트 가의 벽난로 옆면에 그려진 조상들의 초상화를 추적하면서 그는 코튼 매더의 이름을 발견했습니다.

위대한 매더 가문, 3대에 걸쳐 뉴잉글랜드 일대를 지배했으며 과학과 생물학의 초기 후원자였던 조상을 발견했을 때 그가 얼마나 기뻐했는지! 다만 매더의 계보에 묻은 그늘음, 결백한 자들을 태워 죽였다는 딱지만이 문제였습니다. 에드윈은 1692년 세일럼에서 ‘진짜 마녀’를 죽였다는 증거를 찾기로 했습니다. 그에게는 조상의 오명을 벗기는 것이 자기 자신을 해명하는 것과 마찬가지니까요.

1926년, 아컴

부단한 조사 끝에 에드윈 프로스펙트가 도달한 곳은 바라던 진실이 아니었습니다. 세일럼의 마녀를 추적하는 과정에서 그는 화가 리처드 픽만을 비롯한 당대의 기이한 인물들, 끔찍하고 불경스러운 그림들, 읽는 것만으로 영혼을 파괴하는 책들을 접했습니다. 『에이본의 서』도 그중 하나로, 하이퍼보리아의 대신관 에이본이 저술한 이 사악한 책을 미스카토닉 대학교에서 읽었을 때 에드윈은 완전히 미쳐버렸습니다.

그는 제정신이 아닌 채 몇 개의 주문을 외웠고, 자택 근처인 아컴 남서쪽 숲에서 그 중 하나를 실험했습니다. 다크 영이 정말 저 먼 우주로부터 불려 나와 아컴의 울창한 나무들 위에 자리를 잡을 줄은 모르지요. 현재 아컴 남서쪽 숲에는 다크 영들이 포진해 있으며, 끈적한 피부에서 흘러내린 녹색 진액이 숲길을 지나는 자들의 머리 위로 뚝뚝 떨어집니다.

녹색 비가 내리는 숲

숲의 변화를 가장 먼저 알아차린 것은 물론 숲에 거주하는 자들입니다. 숲속 저택에 살고 있던 마법사는 일찍이 문제가 생겼음을 느끼고 문을 걸어 잠가 다크 영의 사냥감이 되기를 면했습니다.

그러나 대부분의 아컴 주민, 다크 영은 물론 슈브 니구라스조차 알지 못하는 평범한 <우자>들은 달랐습니다. 숲에 들어온 <우자>들은 비처럼 내리는 녹색 정액을 뒤집어쓴 채 도망치거나, 나무 그림자 사이 수십 개의 눈동자와 마주쳐 미쳐 버리거나, 다크 영의 먹이가 되어 손가락 하나 남기지 못합니다. ‘남서쪽 숲’에 들어갔다 나오면 사람이 미쳐 버린다는 소문이 아컴 곳곳에 퍼집니다.

마법사들의 목적

이 시나리오에서 마법사들은 숲의 비밀을 파헤치며, ‘녹색 비’가 내리게 된 경위와 진상을 추적합니다. 그리고 추적 과정에서 사악하고 모독적인 것, 마법사의 강렬한 【자아】조차 상처 입히는 것들을 목격합니다. 마법사들의 최종적인 목적은 온전한 정신으로 탐사를 끝마치고, 아컴에 소환된 다크 영들을 돌려보내는 것입니다. 따라서 클라이맥스 페이지의 최종전은 다크 영을 상대하며 <금서>가 등장하지 않습니다.

시나리오 기믹

• 특수 수치 【자아】

마법사는 독자적인 시각으로 세상을 읽고, 그것을 「혼의 특기」로 삼아 세계를 개찬하는 마법생물입니다.

이 캠페인에서 마법사들은 끔찍하고 모독적인 것들을 목격하며 【자아】를 점차 소모하고, 자신이 세상에 존재하는 방식을 불신하게 됩니다.

크툴루의 부름의 '이성' 수치에 대응하며, 기본값은 6점으로 고정됩니다. 【자아】는 앵커란에 부담으로 기재해 변동되는 수치를 관리합니다.

GM이 마스터 장면 또는 각종 표의 결과에 따라 판정을 요구하면 플레이어는 「혼의 특기」로 판정합니다. 이때 【마력】은 소모하지 않으나, 1점을 소모하면 판정에 +1의 수정을 적용할 수 있습니다. 자아 판정에는 현재 자신의 「혼의 특기」 판정에 적용되고 있는 수정치를 그대로 적용합니다.

【자아】수치에 따른 효과

6	온전. 자신의 시각으로 세상을 독해하는 가장 오롯한 상태입니다.
5	난독. 모든 특기 판정에 -1 수정을 적용합니다. (「혼의 특기」 포함)
4	퇴색. 「혼의 특기」 판정에 -1 수정을 추가로 적용합니다.
3	마모. 「혼의 특기」 사용에 【마력】을 1점 추가로 소모합니다.
2	훼손. 모든 특기 판정에 -2 수정을 적용합니다. (「혼의 특기」 포함)
1	파쇄. 「혼의 특기」 및 【긴급 소환】을 사용할 수 없습니다.

【자아】가 0점이 되면 마법전을 할 때 진정한 모습의 효과를 사용하지 못하며, 무조건 후공이 됩니다. 해당 효과는 【자아】를 2점 이상 회복하기 전까지 유지됩니다.

메인 페이지에서의 【자아】회복

- 자신을 목표로 한 조율 판정으로 1점 회복
- 자신의 차례에 임의의 마소를 자신의 【근원력】만큼 소모해 1점 회복
- 장면표 및 그 외 표에 명시된 효과로 인한 회복

시나리오 종료 후 리스펙 타이밍의 처리

- 복원: 공적점 <최대치-현재값/2(올림)>점을 사용해 최대치만큼 회복할 수 있습니다.
- 계몽: 【자아】가 2점 이상 감소한 상태라면 최대치를 영구적으로 2점 감소시키는 대신 다음 세션부터 금서 마법을 1개 사용할 수 있습니다. (자신이 사용할 수 있는 장서수는 변하지 않습니다.) 해당 효과는 【자아】 최대치가 2 미만이 될 수는 없으며, 리스펙 타이밍 한 번당 1회만 적용할 수 있습니다. (【자아】 최대치가 6이고 현재값이 3이라면, 최대치 감소를 먼저 적용한 뒤 공적점을 1점만 사용해 회복합니다.)
- 【자아】를 회복하지 않을 경우, 다음 세션의 도입 페이지까지 현재값이 유지됩니다.

만일 【자아】가 0점이 된 채 세션을 마쳤다면, 공적점을 사용해서 【자아】를 회복할 수 없습니다. 그 마법사는 계몽 효과를 적용하지 않아도 최대 2개의 금서 마법을 사용할 수 있으며, 다음 세션의 메인 페이지가 종료되기 전까지 【자아】를 2점 이상 회복하지 못하면 사망하며 클라이맥스 페이지 전투에 참여할 수 없습니다. 정확히는 더 이상 원래의 존재가 아닌 또 다른 존재로 변모하게 됩니다. 이 경우 무슨 일이 일어날지는 GM과 상의해 결정합니다. 단, 2점 이상 회복하는 데 성공하더라도 해당 세션의 리스펙 타이밍에 「혼의 특기」나 진정한 모습 중 한 가지 이상을 기존과 다른 것으로 변경해야 합니다.

캠페인이 완전히 종료된 이후에는 플레이어가 원한다면 【자아】를 완전히 회복하고 앵커란에서 소거하거나, 부담을 유지한 채 페널티와 부가 효과를 계속해서 적용하기를 선택할 수 있습니다. 【자아】수치에 따른 페널티와 금서 마법 적용에 대해서는 각 세션의 GM의 동의를 받도록 합니다.

• 특별한 적들

이 캠페인에서 마법사들은 <금서>나 <서적경>이 아닌 특별한 적과 마주치기도 합니다. 그들은 인계의 어둠 속에 숨어 사는 세계의 치부 혹은 까마득하게 먼 이계에서 온 존재입니다.

마법사는 일반적인 탐사자의 모험을 가로막는 신화 생물들을 상대하고, 때로는 격퇴하기에 충분한 능력을 가지고 있습니다. 하지만 그들은 마법사에게도 결코 쉬운 적이 아닙니다.

신화 생물로 분류되는 적은 모두 아래의 규칙을 적용합니다.

- 무한한 마소 규칙(기본 p.155)
- GM이 임의대로 플롯 가능 (전투 난이도 조정을 위해 무작위로 플롯하는 것으로 설정해도 좋습니다.)
- 자신의 영역에 해당하는 모든 특기 판정에 +2 수정
- 라운드마다 두 번 이상 주문 사용 가능 (단, 두 번째 주문부터는 【마력】을 1점 소비합니다.)

특히 강대한 적, 신 혹은 신의 권속을 상대할 때는 3라운드가 종료될 때마다 【자아】 판정을 합니다.

도입 페이지

이하의 도입 장면이 있습니다.

도입 장면① 레이디 맥베스

등장: PC1

1926년 겨울, PC1은 아침에 위치한 피커링 정신병원에 앉아 있습니다.

계기는 앵커의 가족이 걸어온 전보일 수도, 피커링 정신병원에서 앵커가 직접 보낸 편지일 수도 있습니다. 어떤 식으로든 전달받은 내용은 같습니다. 아침에 거주하고 있는 당신의 앵커가, 최근 수상한 숲에 들어갔다가 미쳐버렸다는 소식입니다.

- 주변인의 전보를 받았다면: 앵커의 주변인은 굉장히 당황하고 겁에 질린 기색이었습니다. PC1은 아침 남서쪽의 숲에 들어갔다가 하루아침에 광인이 되어 뛰쳐나왔다고 합니다. 반응으로 보아, 그가 거짓으로 앵커를 병원에 가뒀을 가능성은 없는 것 같습니다.
- 앵커에게 편지를 받았다면: 편지는 교육받은 사람이 썼다고 믿기 어렵게 괴발개발입니다. 글씨를 쓰기보다는 ‘그러서’ 어떻게든 의사를 전달하려 애쓴 티가 납니다. 단어들이 엉망인 어순으로 배열되어 있고, 문장 중간중간 ‘녹색’이라는 단어가 생뚱맞게 나옵니다.

지난 임무에서 당신은 해당 앵커에게 운명의 힘을 빌렸습니다. 그리고 닳을 통해 전해지는 앵커의 소원은 단 하나였죠. “그 숲에 다시 가야 한다.”

하지만 정신병원에 갇혀 있는 앵커가 수상한 숲에 다시 가는 건 불가능합니다. 심지어 그곳에 들어갔다가 미쳐서 돌아온 직후라면요. 당신이 피커링 정신병원에 직접 찾아온 이유는 그래서입니다.

면회실 맞은편에 앉아 있는 PC1의 앵커는 뺨이 초체하고 눈 밑이 어두운 것만 빼면 평소와 그리 다르지 않은 얼굴입니다. 번뜩거리는 시선이나 공격적인 말투, 횡설수설 이어지는 혼잣말 같은 증세도 없습니다. 다만 얼굴을 계속 닦는 행동만이 눈에 띄니다. 땀이라도 묻어 있다고 느끼는지 계속 손등과 옷소매로 얼굴을 닦으며, PC1의 앵커가 입을 뿜니다.

앵커에게 들을 수 있는 정보는 아래와 같습니다.

- 그 숲에는 녹색 비가 내린다. 계속 그 빗물이 묻어 있는 것 같다. 지금도 내 눈앞에 흘러내리고 있다.
- 숲에 두고 온 것이 있어 돌아가야 한다. 당신이 나 대신 숲으로 가줬으면 좋겠다.
- (무엇을 두고 왔는지 물으면) 모르겠다. 하지만 다시 가야 한다. (*실제로 잃어버린 물건이 있다고 해도, 숲에 가기 위한 헛소리라고 설정해도 무관합니다.)
- 이 병원은 이상하다. 잠들기 위해 눈을 감으면 천장에서 계속 쥐 소리가 난다. (아주 당연하다는 듯이) 천장을 실제로 본 적은 없다. 나는 천장을 보지 못한다.
- (왜 천장을 보지 못하는지 물으면) 원래 그렇다. 당신은 천장을 볼 수 있나? (*숲에서 위를 올려다보고 다크 영과 마주친 후 생긴 공포증입니다. 앵커가 기이할 정도로 곳곳하게 앞만 바라보고 있다고 묘사해 주셔도 좋습니다.)

필요한 정보를 모두 전달했다면, 짧은 면회 시간이 종료되어 덩치 큰 간호사가 나옵니다. 그가 앵커를 데리고 병실로 들어가면 PC1의 마력을 결정하고 장면을 닫습니다.

도입 장면② 이오카스테의 아들

등장: PC2

PC2는 한 지점을 바라보고 있습니다. 둥근 테와 검은 색깔. 검은, 아주 깊고 검은 곳.

눈 한 번 깜빡거리지 않고 한 지점을 바라보다가, 뒤늦게 눈을 느리게 깜빡이면 그제야 자신이 바라보고 있던 게 나무라는 사실을 알 수 있습니다. 서서히 초점이 멀어지며 나무가, 그다음으로는 나무들이, 너른 숲이 보입니다. 마치 망원경으로 나무에 난 구멍을 바라보다가 점차 시야를 멀리하는 것 같습니다.

이 나무를 왜 이렇게 바라보고 있었을까요? 이 숲은 어디일까요? 아무것도 기억나지 않습니다. 계속 나무를 바라봐야 할 것 같다는 의무감만이 듭니다.

시선을 나무에 고정하고 있으면, 시야 위쪽에서 아래로 무언가 흘러내립니다. 높게 뻗은 나뭇가지를 타고 몸통으로 내려와 줄기를 반 정도 가린 것은 오색입니다.

저것은 검은색이라고도 흰색이라고도 할 수 있습니다. 빨간색이지만 파란색이고, 노란색이지만 노란색이 아닙니다. 세상을 언어로 포착하는 4계제의 마법사, 당신조차도 올바른 단어를 찾을 수 없습니다. 그 색깔에는 질감과 온도가 있고 향기와 맛까지 느껴집니다. 하지만 PC2가 어떻게 느끼는지 PC2도 이해할 수 없습니다.

2D6 다이스를 굴려 「혼의 특기」로 판정합니다.

- 판정에 성공했다면: 물컹한 식감의 무언가를 꿀꺽 삼키는 감각과 함께 잠에서 깹니다.
- 판정에 실패했다면: 손안에 물렁물렁한 감각이 느껴집니다. 손바닥을 펼치면, 그 위에는 (PC2의 눈) 색의 눈알이 놓여 있습니다. 눈을 스스로 파내 텅 빈 구멍에서 피눈물을 흘리는 사람의 얼굴이 보입니다. 그 얼굴은 PC2의 것입니다. PC2는 지금 보는 것이, 손바닥 위의 눈알이 자기 얼굴을 올려다볼 때의 시야임을 깨닫습니다. 무언가를 꿀꺽 삼키는 감각과 함께 잠에서 깹니다. 【자아】가 1점 감소합니다.

잠에서 깨어난 PC2는 꿈속의 공간이 아컴 남서쪽의 숲임을 본능적으로 알 수 있습니다. PC2가 그 숲으로 가보겠다고 생각하지 않으면, 그렇게 결심할 때까지 매일 같은 꿈이 반복된다고 묘사해 주세요.

PC2가 숲으로 향하겠다고 결심하면 PC2의 마력을 결정하고 장면을 마무리합니다.

도입 장면③ 베아트리카의 부탁

등장: PC3

(※해당 장면은 PC3의 백스토리에 맞춰 조정이 필요합니다. PC3가 대학교 학장 대신 경찰이나 의사, 변호사로부터 의뢰받았을 수도 있습니다. 장소와 묘사를 맞춤 조절해 마스터링 해주세요.)

PC3는 미스카토닉 대학교의 의과대학 학장실에 앉아 있습니다.

해가 떠오른 지 얼마 되지 않은 아침인데도 밖은 흐리고 어둡습니다. 차가운 바람이 나무를 흔들며, 두꺼운 유리창과 벽돌로 된 건물에 가지가 부딪히는 소리가 납니다.

“날씨가 을씨년스럽군요.” 맞은편에 앉은 NPC(예시의 경우, 미스카토닉 대학교 의과대학의 학장인 제임스 페더)가 점잖은 톤으로 말을 건넵니다. “오는 길에 고생이 많으셨겠습니다.” 일상적인 인사를 서로 몇 마디 주고받고 나면 NPC가 본론을 꺼냅니다.

NPC와의 대화를 통해 얻을 수 있는 정보는 아래와 같습니다.

- 최근 아컴 남서쪽 숲에 들어갔다가 미쳐 돌아온 사람이 늘고 있다.
- 소문이 퍼진 후 상식 있는 사람들은 알아서 수상한 숲을 멀리하는 기색이지만, 여전히 궁금증을 못 이기고 들어가는 자들이 있어 주의가 필요한 상황이다.
- 아컴 경찰서에서도 실종자 신고를 받고 경찰관 셋을 파견했으나, 한 명만 광인이 되어 돌아오고 둘은 돌아오지 못했다고 한다. 이 소식은 아직 외부에 알려지지 않았다.
- NPC는 경찰의 요청을 받아, 숲의 문제를 해결하기 위한 자문단으로서 내부 소식을 들은 상황이다.
- PC3에게 이 숲의 조사를 맡기고자 한다.

NPC가 PC3에게 왜 하필 숲의 조사를 의뢰했을지는 PC3의 설정에 맞춰 조절해 주세요. PC3이 마법사라는 사실을 알고 있을 수도, NPC가 PC3의 앵커일 수도, PC3가 이미 유사한 사건을 해결한 적 있을지도 모릅니다. PC3가 ‘수상한 숲 조사 의뢰’를 받아들일 수 있도록 적절히 설득해 주세요.

PC3가 숲을 조사하기로 결정하면, 장면 플레이어의 마력을 결정하고 장면을 닫습니다.

도입 장면④ 마녀들의 집회

등장: PC 전원

그렇게 1926년 겨울, 아컴. PC들은 도시 남서쪽에 자리 잡은 숲 앞에서 마주칩니다.

모두가 대법전의 마법사이므로 서로 아는 사이일 수도, 초면이지만 대법전 소속임을 바로 알아볼 수도 있습니다. 초면이라면 서로 통성명을 하고, 어떻게 이 숲에 오게 되었는지를 밝히며 대화합니다.

GM은 우산을 챙겨온 PC가 있는지 확인해 주세요. PC가 우산이 없어도 비를 맞지 않을 ‘마법사다운’ 방법을 준비했거나 생각해 낸다면, 체크하고 묘사에 반영합니다.

숲 밖은 비가 내리지 않지만 하늘이 흐리고 기온이 낮습니다. 미스카토닉 강으로부터 불어오는 물비린내 나는 바람이 PC들의 옷깃을 스치고 지나갑니다. 사람을 벌써 십수 명 잡아먹었다는 숲은, 밖에서 보기에는 특이한 점이 없는 그저 숲으로 보입니다.

PC들이 함께 숲에 들어가면, 어느 순간부터 녹색 비가 떨어지기 시작합니다. ‘빗물’은 이끼처럼 진득한 녹색으로, 야광 안료를 일부만 섞은 것처럼 부분마다 기이한 빛을 냅니다. 주의 깊게 바라보거나 손으로 만져보면, 숲에서 내리는 것이 빗물치고는 정도가 높고 끈적거리는 액체임을 알 수 있습니다.

위를 올려다보는 PC가 있으면 나뭇가지의 그림자만 보인다고 묘사해 주세요. 더 오래, 자세히 관찰한다고 선언할 경우 「혼의 특기」로 판정합니다.

- 판정에 성공했다면: 무언가를 본 것 같았지만 금방 잊어 버립니다. 찜찜하긴 하지만 더는 머리위를 보고 싶지 않습니다.
- 판정에 실패했다면: 하늘을 뻑뻑하게 가린 나무가 팔을 흔들립니다. 살랑살랑. 강에서 불어오는 바람이 아니라, 나뭇가지가 스스로 제 몸체를 흔들고 있습니다. 자세히 보면 흔들리는 것은 나뭇가지가 아니라 사람의 팔입니다. 나무가 인간의 팔을 쥐고 흔들흔들 손장난을 칩니다. 【자아】가 1점 감소합니다. 해당 PC는 1D6장면 동안 위를 올려다보지 못합니다.

PC들이 우선 숲에서 나왔다가 다시 들어가기를 택할 수도, 들어온 김에 숲을 더 조사할 수도 있습니다. 숲에 대해 더 많은 내용을 원할 경우 핸드아웃 조사가 필요하다는 사실을 안내해 주세요.

PC들이 서로의 목적을 확인하고 같이 움직이기로 했다면, 본과회명을 짓고 도입 페이지를 종료합니다.

핸드아웃 「숲」, 「거리의 소문」, 「아컴 경찰서」를 공개합니다.

메인 페이지

이 시나리오의 메인 페이지는 총 4사이클로, 아컴 장면 표(2D6)를 사용합니다. 서적경과의 전투를 진행하지 않으면 최대 3장면이 남아 리미트는 여유로운 편입니다.

· 녹빛 저주

1~3사이클이 종료될 때 무작위로 선정한 플레이어는 다음 표를 사용해 그 효과를 적용합니다. 필요하다면 PC 번호 순서대로 사용할 수 있도록 해 주세요. 4사이클 종료 시에는 사용하지 않습니다. 「이 효과는 한 세션에 한 번만 발생한다」라고 명시되지 않은 결과는 중복으로 적용합니다.

녹빛 저주 표(1D6)

1	먼 이계에서의 시선이 느껴진다. 「벌」 영역의 무작위 특기로 판정하며, 성공하면 자아 판정과 「마력의 리셋」을 실행한다. 실패하면 (특기명)의 악몽이 소환된다. 해당 원형은 사역자가 대표인 마법전이 종료되거나 파괴되기 전까지 1라운드마다 소환자의 【마력】을 1점 흡수한다.
2	도시의 허공에서 면과 면이 이어진 이음매를 본다. 곧 탐욕스러운 아가리를 가진 무언가가 마법사를 덮치며 마법전이 발생한다. 「짐승」 영역의 무작위 특기로 판정하여 성공하면 선공이 되며 자아 판정을 한다. 실패하면 후공이 된다. 이 효과는 한 세션에 한 번만 발생한다. ※ 성공 시 자아 판정을 하는 것은 PC를 덮친 것의 정체를 간파하는 데 성공했기 때문이다.
3	쥐들이 인간의 귀를 물고 줄을 지어 뛰어간다. 미스카토닉 대학 장서관에 자기 몸을 마구 긁으며 뛰어다니는 광인이 나타난다. 「힘」 영역의 무작위 특기로 판정하여 성공하면 무작위 영역의 마소 3점이 발생한다. 실패할 경우 마력을 1D6점 감소하거나 장서에 충전한 마소를 1D6점 잃는다.
4	녹빛 웅덩이에서 부화한 벌레떼가 이스트 스트리트 상공을 까맣게 메운다. 이 현상에 당신의 앵커가 휘말린다. 「노래」 영역의 무작위 특기로 판정하여 성공하면 앵커와의 【운명】이 1점 상승한다. 실패하면 앵커와의 운명이 1점 감소한다. 이 효과로 인해 운명이 0점이 될 경우 마법사 자신에게 「운명 변전」이 발생한다.

5	어두운 숲에서 뛰쳐나온 인물이 당신의 앵커를 습격하는 장면을 본다. 예지몽 판정(기본 p.152)에 성공하면 습격을 막을 수 있다. 실패할 경우 아컴에 거주하는 앵커에게 「운명 변전」이 발생한다. 또한, 성패와 무관하게 다음으로 발생하는 자아 판정에 실패하면 【자아】가 추가로 1점 감소한다.
6	이해하기 어려운 주문을 읊는 환청. 동물이 울부짖는 소리. 숲이 넓어지는 듯한 기분이 든다. 아직 공개되지 않은 핸드아웃 중 하나의 【비밀】을 본다. 해당 내용을 발설할 경우 마력이 1D6점 감소한다. 【자아】가 3점 이하에 도달하면 원치 않아도 그 내용을 발설하게 된다. 이 효과는 한 세션에 한 번만 발생한다. ※ 비밀을 발설할 경우 해당하는 【비밀】이 공개된 것으로 간주합니다.

마스터 장면

이 시나리오에서는 이하의 마스터 장면이 발생합니다.

마스터 장면① 눈 뜬 자들

조건: 핸드아웃 「숲」의 【비밀】이 공개되었을 때 발생

PC들은 끈적한 비가 내리는 숲속을 걷고 있습니다.

비에 젖어 질척해진 흙에 세 쌍의 발자국이 남습니다. 패인 흙바닥에 고인 녹색 웅덩이가 누군가의 눈동자처럼 불길한 빛을 냅니다. 잡초가 무성하게 자란 숲을 배회하다 보면, 울창한 나무 사이로 쓰러진 사람의 머리카락 같은 것이 보입니다. 숲에서 돌아오지 않았다는 실종자 중 하나일까요?

나무 사이를 헤치고 가까이 다가가면, 경찰복을 입은 남자의 상반신이 보입니다. 시체는 금발 머리의 백인 남성으로, 경직된 얼굴이 공포로 뻣뻣하게 얼어 있습니다. 하지만 창백한 얼굴보다 더 강렬한 것은 그의 눈입니다. 후벼판 것처럼 피투성이인 두 눈 아래로 피눈물이 반쯤 지워져 있습니다. 남자의 손도 마찬가지로 피범벅입니다.

상체로부터 1미터 정도의 거리를 두고 사람의 하체도 보입니다. PC들이 시신을 자세히 살펴본다면, 바지 아래 발목의 피부가 짙은 갈색임을 알아볼 수 있습니다. 이것은 다른 누군가의 하반신인 것 같습니다.

녹색 빗물에 젖어 핏자국마저 반쯤 지워진 시체들을 보고 있으면, PC들은 누군가의 기척을 느낄 수 있습니다. 기척은 빠르게 가까워지더니 곧 PC3을 습격하듯 달려듭니다. 왈!

습격자는 아주 복슬복슬하고, 무겁고, 따뜻한 골든 리트리버입니다. 흰 별 자수가 놓인 남색 스카프를 목에 두른 개가 PC3에게 킁킁거리며 안깁니다. 리트리버의 스카프 옆에는 누군가 달아준 이름표가 붙어 있습니다. 【브라이슨 경위(Lt. Bryson)].

아컴 경찰서 소속의 골든 리트리버, 브라이슨 경위가 PC들의 옷을 물어 잡아당깁니다. 무척 다급해 보이고, 심지어는 두려워하는 것처럼도 느껴집니다. 탕! 그때 PC2의 귀 옆으로 총탄이 지나갑니다.

총알이 날아온 방향을 보면, 목에 주먹만 한 구멍이 뚫린 인간이 사냥용 소총을 들고 방아쇠를 달각거립니다. 눈은 벌겋게 충혈되어 있고 머리카락은 비에 젖어 납작하게 들러붙었습니다. 마법사들은 그가 단장에 빙의되어 움직이고 있음을 알 수 있습니다.

장전된 총알을 다 쏘는지, 무의미하게 방아쇠를 달칫거리던 남자가 소총을 둔기처럼 고쳐 집니다. 그리고는 랜덤한 PC에게 개머리판을 휘두르며 달려듭니다.

단장 <신부>의 습격으로 마법전을 진행합니다. (데이터 미공개)

전투 종료 후 단장을 떼어내면 병의체는 이미 사망한 상태입니다. 브라이슨 경위는 그에게 계속 쫓기고 있었는지, PC들에게 고개를 비비며 감사를 표합니다.

다음으로 개가 이끄는 방향을 따라가면 수풀과 나무 너머로 흰 목조 저택이 보입니다. 파란 지붕이 얹혀 있고 2층으로 된 집입니다. 담장 너머의 좁은 정원을 숲의 나무가 침범하고 있습니다.

핸드아웃 「브라이슨 경위」, 「파란 지붕 집」을 공개합니다.

마스터 장면② 도끼를 쥔 남자

조건: 핸드아웃 「파란 지붕 집」의 【비밀】이 공개되었을 때 발생

저택 담장 너머를 기웃거리다보면, 무성한 정원수 사이로 섯노란 인영이 보입니다.

자세히 보면 그건 노란색 우비를 걸친 남성입니다. 남자는 사다리 위에 앉아 정원수의 가지를 손도끼로 내려치고 있습니다. 퍽, 퍽. PC들이 바라보는 사이 나뭇가지가 끊겨 바닥으로 떨어집니다. PC들이 큰 소리를 내서 부르면 남자는 두어 번 정도 무시합니다. 하지만 대문을 두드리거나, 끈질기게 말을 걸면 사다리 아래로 내려와 손도끼를 든 채 다가옵니다.

다가온 사람을 관찰하면 30대 후반 정도로 보이는 백인 남성이며, 피부가 살짝 그을린 편임을 알 수 있습니다. 체구가 크고 건장하며 호감을 주는 인상입니다. 하지만 표정이 어두워 최근 나쁜 일이 있었던 것 같다는 느낌이 듭니다. 그는 챙이 있는 모자를 쓰고 그 위에 우비를 걸치고 있습니다. PC들의 면면을 확인하고 나면 남자는 대문을 열어줍니다.

우비 입은 남자와 나눌 수 있는 대화

- (무얼 하고 있었는지 물으면) 정원 정리 중이었다.
- (저택에는 누가 사는지) 나와 아내가 살고 있다. 사육인 한 명과 함께 섯이 살고 있어 할 일이 많다. 나는 정원을 담당하는데, 최근 들어 식물들이 너무 빨리 자란다.
- (비가 내린 지는 얼마나 되었는지) 일주일 정도 되었다. 우리 집 지붕에는 비가 내리지 않지만, 정원 쪽에는 내려서 우비를 입고 다닌다.
 - 저택 지붕 위에는 다크 영이 없기 때문입니다. PC들이 관찰한다고 하면, 나무가 없는 영역에는 비가 내리지 않음을 묘사해 주세요.
- (실종자나 사망자에 대해 물으면) 본 적 없다. 누가 찾아온 것도 당신들이 처음이다.

남자는 통명스럽긴 하지만 동시에 낯선 방문객을 반기기도 하는 기색입니다. 최근의 사건으로 인해 신경이 곤두서 있지만, 사납거나 나쁜 사람이 아님을 PC들이 느낄 수 있게 RP해 주세요. 오히려 그는 PC들에게 최대한 아는 것을 대답해 가며 붙잡으려는 기색까지 보입니다.

어느 정도 대화를 진행하면, 남자는 자신의 이름이 아치 에어라고 밝히며 PC들을 저택으로 초대합니다. 물론 브라이슨 경위도 함께요. PC들이 파란 지붕 집으로 들어가면 마스터 장면을 닫습니다. 추가 조사는 아래의 “조킹 포인트①: 파란 지붕 집”을 참고하세요.

핸드아웃 「아치 에어」를 공개합니다. 캠페인 2부를 진행할 계획이 있는 경우, 이 핸드아웃이 공개되었을 때 1명 이상의 PC가 아치 에어를 앵커로 삼을 수 있게 해주세요. (【운명】1점, 속성 자유)

마스터 장면③ 차가운 안개

조건: 핸드아웃『버려진 오두막』의【비밀】이 공개되었을 때 발생

잠겨 있던 오두막의 문이 열리면, 암모니아 냄새가 먼저 코에 닿습니다. 코점막부터 눈알까지 직접 찌르는 것처럼 지독한 냄새입니다. 조명 하나 없이 실내는 캄캄하고 무척 춥습니다. 화학적 지식이 있는 PC라면 오두막 내부가 암모니아 냉매를 이용해 차갑게 유지되고 있음을 짐작할 수 있습니다.

빛을 밝히지 않고 헤맨다면, PC들의 발에 곧 어질러진 사물이 닿습니다. 플라스틱 같은 것이 부딪힌 느낌과 소리로 손전등이 떨어져 있음을 전달할 수 있습니다. 혹은 아직 물경하고 마디가 얇은 것을 밟았다고 묘사할 수도 있습니다.

발에 닿은 것을 자세히 보거나 내부를 밝혀서 확인하면, PC가 밟은 것은 사람의 손입니다. 하나가 아닙니다. 오두막 바닥에 각기 다른 크기와 피부색의 손발이 어지럽게 떨어져 있습니다. 손이 없는 상체와 몸이 없는 머리, 발이 없는 다리도 한 무더기 보입니다. 누구의 것일지도 모를 신체 조각들은 모두 피 한 방울 없이 마르고 얼어붙어 있습니다. 피가 식고 마른 다음, 즉 죽은 후에 신체를 잘라낸 것처럼 보입니다.

오두막 중앙에는 커다란 탁자가 놓여 있는데, 그 위에는 무릎 아래가 없는 남자가 눕혀져 있습니다. PC들은 재료를 조립하던 중 인기척에 급하게 도망친 것 같다고 추측할 수 있습니다. 그 외에 오두막 내부에서 확인할 만한 것은 [책상]과 [옷장]입니다.

- 책상: 오두막 구석에 놓여 있어 처음에는 잘 보이지 않지만, 자세히 보면 발견할 수 있습니다. 성인이 겨우 사용할 정도로 작고 좁은 나무 책걸상입니다. 책상 위에는 PC들이 확인했던 오늘자 <아름 애드버타이저>가 놓여 있습니다.
- 옷장: 책상과는 반대쪽 구석에 놓인 옷장입니다. 어디선가 주워 가져다 놓은 것처럼 아주 낡았고 오른쪽 천장이 반쯤 내려앉기까지 했습니다. 옷장을 열어보면 안에는 더러워진 흰 가운과 사이즈가 각기 다른 신사용 코트가 여러 벌 걸려 있으며, 그 아래로 방독면을 쓴 사람이 웅크리고 앉아 있습니다.

방독면을 쓴 채 옷장 속에 숨어 있던 인물은 <구세계 질서> 소속 서적경『부서진 그릇의 파편』으로, 이 오두막의 주인입니다. 방독면은 암모니아 냉매를 사용하기 위해 착용하던 것으로 PC들을 피해 급히 몸을 숨기느라 벗지 못했습니다.

방독면을 벗긴다면 성별과 인종을 가능하기 어려운 인상으로 눈 밑이 썩합니다. 흰 가운을 내의처럼 입고, 체구에 비해 과하게 큰 코트를 걸쳐 어수룩한 느낌을 줍니다. (*옷장이나 서적경의 차림을 자세히 살펴본다면, 시체들이 입고 있던 수의를 직접 수선해 입은 것 같다고 알려줍니다.)

서적경『부서진 그릇의 파편』과의 대화

- (당신이 누구냐고 물으면) 왜 이 오두막에 온 건가. 내 실험을 방해하지 말라.
 - 위협하거나 적절히 회유하면 마법명과 소속 학파를 밝힙니다. 3:1 전투는 불리하기 때문에 기본적으로 비굴한 태도입니다.
- (오두막 안의 시체들에 관해 물으면) 내가 죽인 게 아니다. 나는 그저 그들을 땅에서 꺼내 가지런히 정리해 두고 싶었을 뿐이다.
- (실험에 대해 물으면) 지금의 인간은 불완전하다. 나는 그들을 가장 순수한 모습으로 재현하고 싶다. 그걸 위해서는 충분한 재료와 실험이 필요하다.
- (녹색 비에 대해 물으면) 묘지와 오두막만 오가는 생활을 해서 바깥에 생긴 일들은 잘 모른다. 숲의 시체들은 신선한가. 녹색 비라면 <금서>의 소행일 수 있겠다.
- (가져간 금불이에 대해 물으면) 촉매로 쓸 금이 필요해서 챙긴 것뿐이며, 금전이 목적인 도굴꾼들과는 다르다. 여기서 보내준다면 얼마든지 돌려주겠다.

첫 조우 시에는 당당하게 굴며 PC들에게 언성을 높이지만, 조금이라도 자신이 불리해지거나 위협당하면 금세 의기소침해집니다. 이후에는 PC들의 비위를 맞추려고 노력하지만 이해하기 어려운 언동은 여전합니다. 누군가와 대화 오래만이라 묘하게 들뜬 기색도 보입니다.

PC들이 적대적으로 행동하지 않고, 서적경의 기분을 잘 맞춰준 경우 그는 PC 전원을 목표로 【향연】을 사용합니다. 만일 서적경을 상대로 심하게 추궁하거나 폭행하는 등의 RP를 한 경우, NPC 선공으로 마법전을 개시해도 좋습니다.

이후 서적경과의 전투 혹은 조깅(회유)을 통해 프라이즈 「장식된 뚜껑」을 습득할 수 있습니다.

마스터 장면④ 우주 밖의 자백

조건: 핸드아웃 「아컴 경찰서」의 【비밀】이 공개되었을 때 발생

PC들은 경찰의 안내를 받아 취조실로 향합니다. 취조실이 있는 지하로 내려가는 길은 거울치고도 몹시 서늘한 느낌이 듭니다.

계단을 걸어 내려가던 도중, 탕 하고 총이 발사되는 소리가 들립니다. 취조실 방향입니다.

계단 끝에 이어진 긴 복도를 지나 취조실에 도착하면, 문을 열자마자 피 냄새가 지독합니다. 머리가 날아간 시체가 의자에 반쯤 앉은 채 바닥에 나뒹굴고 있습니다. 경찰복을 입은 시신은, 목 위로는 거의 으깨져 형체를 알아보기 어렵습니다. 공팡이가 손 벽지 위에 혈흔이 남아 피가 튄 방향만을 짐작하게 합니다.

그리고 머리가 날아간 맞은편에서 금발의 남성이 실실 웃고 있습니다. 그는 두 손과 양발을 결박당한 채로 의자에 묶여 앉아 있어, 예의 연행자임을 알 수 있습니다. PC들과 눈이 마주치면 그는 입을 크게 벌려 미소 짓더니, 취조실의 금속제 탁자에 이마를 여러 차례 내리쥘으며 짹짹합니다.

PC들의 옆에 서 있던 경찰관은 그 모든 광경을 바라보고는, 취조실 안으로 들어가 현장을 치우기 시작합니다. 권총을 회수하고 시신의 목깃을 집어 올립니다. 동료의 죽음 앞에도 그는 놀란 기색이라고 없이 일상의 업무를 수행하는 태도입니다. “아이, 또 이러네.” 같은 혼잣말을 하기도 합니다.

“치우고 오겠습니다.” 경찰관이 목 없는 시체를 질질 끌며 취조실을 빠져나갑니다. 그가 걸어가는 길을 따라 덜 마른 피가 붉은 곡선을 그립니다.

2D6 다이스를 굴려 「혼의 특기」로 판정합니다.

- 판정에 성공했다면: <우자>들에게는 이런 일이 익숙한 걸까요? 알 수 없지만 중요하지 않습니다.
- 판정에 실패했다면: 당신이 알고 있는 상식과 규칙, 인간성에 대해 가진 통념이 붕괴하는 기분이 듭니다. 예민한 마법사의 지성과 감수성을 우주의 거대한 윤곽이 짓눌러 진물을 내는 것 같습니다. 무엇이 귀중하고 무엇이 값싼지 알 수 없습니다. 【자아】가 1점 감소합니다.

경찰관이 나가고 나면 PC들은 취조실 안을 마저 탐색할 수 있습니다. 내부에서 확인할 만한 것은 【탁자】와 【연행자】입니다.

- 연행자: 핸드아웃 「연행자」를 공개합니다. 핸드아웃 조사 이후 조깅으로 추가 정보를 습득할 수 있습니다.
- 탁자: 차가운 회색의 철판 테이블입니다. 남자가 이마를 내리쥘으며 묻힌 피가 한 면에 둥근 자국을 남겼습니다. 탁자 위에는 사건의 경과를 기록한 서류철과 증거품 봉투, 아컴 지도가 놓여 있습니다. 잠동사니 같은 증거품 중 마법사의 눈에 띄는 것이 있습니다. 증거품 봉투 안에서 프라이즈 「오래된 펜던트」를 습득할 수 있습니다.

- (프라이즈「오래된 펜던트」를 PC들이 가져가려고 할 경우) 연행자는 고향을 지르며 내놓으라고 소리칩니다. 그에게 중요한 물건으로 보입니다.

핸드아웃「연행자」 공개 및 탁자 조사를 마치면 마스터 장면을 닫습니다. 연행자와의 추가 조킹은 아래의 “조킹 포인트②: 아컴 경찰서”를 참고하세요.

마스터 장면⑤ 혐오스러운 땅

조건: 핸드아웃「누군가의 로켓」의【비밀】이 공개되었을 때 발생

온전한 독로를 작동시켜 이동하면, 도착한 곳은 지하 땅굴입니다.

언제부터 존재했던 건지, 어떻게 파낸 건지도 모를 광활한 공간이 PC들의 눈앞에 펼쳐집니다. 환기가 되지 않는 공간 특유의 쿼퀴한 악취가 코를 찌릅니다. 어떤 성분으로 구성되었을지도 모를 냄새입니다. 암모니아 지린내 같기도, 움트는 곰팡내 같기도, 아니면 살이 흙 속에서 썩는 냄새 같기도 합니다.

들어서자마자 보인 것은 땅굴 한쪽 구석에 나란히 묻혀 있는 흙무덤들입니다. 십자가 하나 꽃하지 않은 흙무덤들이 열과 행을 맞춰 묘지처럼 늘어서 있고, 묻히지 않은 해골 한 구가 근처에 엮여 있습니다. 다가가 확인하면 살점 하나 남지 않은 두개골에 이름 모를 벌레들이 동지를 틀고 꿈틀거리는 모습을 봅니다.

땅굴 곳곳을 살피다 보면, 이 공간이 쓰임새에 맞게 나뉘어 있음을 확인할 수 있습니다. [연구실]과 [창고], [제단]을 조사할 수 있습니다.

조사를 통해 확인할 수 있는 내용

- 연구실: 마법사만 발견할 수 있는 공간입니다. 마법 결계로 숨겨져 있으며, 결계가 작동하는 것으로 만든 사람이 죽지 않았음을 짐작할 수 있습니다.
내부는 익숙하다면 익숙한, 마법사의 연구실입니다. 책장에는 <우자>들이 보았다간 미쳐버릴 샅된 책들이 꽂혀 있는데, 모두 마법적 처리가 된 노끈으로 꼼꼼 묶여 악취미라기보단 ‘관리’를 위한 수집이라는 느낌이 듭니다.
사람의 피부 가죽으로 만든 책 한 권은 특히 주의를 요하는 듯 쇠사슬로 감겨 있습니다.
 - 이곳은 1692년 세일럼에 거주했던 대법전의 마법사「거룩한 물 위의 배」가 사용하던 연구실입니다. 그는 사교도를 감시하기 위해 그들의 본거지에 결계를 치고 연구실을 만들어, 위험한 책들을 은밀하게 빼돌려 연구하고 있었습니다.
 - <사서>인 마법사가 있다면, 대법전에서 사용하는 도서 분류 방식과 같은 방법으로 책이 정리되어 있음을 알 수 있습니다. 이 구역에서 연구 자료에 적힌 이름이나 연도로 진상에 관련된 정보를 일부 제공해도 괜찮습니다. (필수는 아닙니다.)
 - 만약 읽어보려고 시도한다면「훈의 특기」로 판정합니다. 판정에 성공하면, 책을 묶은 매듭이 열리며 페이지가 펼쳐집니다. 표지와 마찬가지로 인간의 가죽을 마름질한 책장에는 아무 내용도 적혀 있지 않습니다. 대신 벽에서 소리가 들립니다. 아주 긴 손톱으로 벽을 긁는 소리. 끼익, 깉.... 하지만 이곳은 땅굴이고, 벽 너머에는 아무것도 없습니다. 지금 뭔가 듣고 있는 게 맞을까요? 환청을 듣는 걸까요?【자아】가 1점 감소합니다.
- 창고: 생활감이 느껴지는 잡동사니들이 모인 창고입니다. 삽이나 도끼 같은 도구부터, 낡다 못해 삭은 망토와 찢어진 책들이 마구잡이로 쌓여 있습니다. 잡동사니를 뒤져보면 그 안에서 네모난 [석관]을 발견할 수 있습니다.
 - 열어보기를 시도하면「훈의 특기」로 판정합니다. 판정에 성공하면, 무거운 뚜껑이 스르르 열립니다. 그 안에는 사람의 머리가 가득 들어 있습니다. 다양한 생김새의 머리들은 언제 잘라낸 것인지 전혀 썩지 않았으며, 만지면 몹시 차갑습니다. 판정한

PC는 그 안에서 앵커와 똑 닮은 머리통을 발견할 수 있습니다. 【자아】가 1점 감소합니다.

- 제단: 제단으로 향하는 길은 둥근 모양의 흰 조약돌로 그려져 있습니다. 땅굴의 어둠 속에서도 쉽게 가야 할 곳을 짚어낼 수 있도록요. (의학적 지식이 있는 PC라면, 흰 돌이 사람의 뼈로 만든 것임을 눈치챌 수 있습니다.) 토벽에는 축축한 이끼가 끼어 있는데, 손을 대면 누런 포자가 묻어납니다. 천장이 낮은 복도를 지나가면 돌로 지은 제단에 도착할 수 있습니다. 흰 돌로 지은 제단은 시간의 흐름이 느껴지지 않는 새 것입니다. 어두운 곳에서도 기이할 정도로 밝은 빛을 내고, 더럽혀진 부분 하나 없어 오히려 이상하다는 인상을 줍니다. 2m 정도 높이로, 제단의 가장 윗부분인 표면에는 잉크로 쓴 것 같은 글씨가 둥근 모양으로 새겨져 있습니다. 하지만 그 글은 이 지구상의 어떤 언어도 아닙니다.
 - 만약 「혼의 특기」로 판정에 성공하면, 그 내용을 읽을 수 있습니다. 이것은 저주입니다. 읽고 있으면 정체불명의 악취가 코를 찌르고, 작은 벌레들이 타고 오르는 듯 팔다리가 간지럽습니다. 판정에 성공한 PC는 「녹빛 저주 표」를 1회 사용합니다.
 - (전달하지 않아도 상관 없는 정보) 이곳은 세일럼의 사교도들이 사용하던 제단으로, 인신공양을 위해 쓰였습니다.

마스터 장면⑥ 마그나 마테르

조건: 핸드아웃 「녹색 비」의 【비밀】이 공개되었을 때 발생

마스터 장면이 열릴 때, 핸드아웃의 【비밀】을 공개한 PC는 「녹빛 저주 표」를 1회 사용합니다.

해가 진 숲은 달콤한 풀 냄새 대신 사람의 살점이 썩으며 나는 악취만 가득합니다. 물기에 젖어 더 진한 녹색으로 물든 나뭇잎이 PC들의 머리 위에 어둠을 드리웁니다. 빗물과 핏물이 웅덩이에 고여 부패하며 부글부글 거품을 만듭니다. 여전히 녹색 비가 떨어지는 숲에서, PC들은 위를 올려다 봅니다.

사람의 손가락을 꺾어진 나뭇가지의 그림자, 날개가 거꾸로 뒤틀려 나는 대신 기어다니는 새들. 표정이 있는 나뭇잎들이 바람 달는 곳마다 비명을 지릅니다. 어둠에 눈이 익숙해질수록 시선을 피하고 싶은 한편 영원히 그 광경을 바라보고 싶습니다. 나무 구멍에 숨은 벌레들이 알고 있는 모든 언어로 말하고, 잡초가 발목을 간지럽히다가 부여잡듯이 휘감습니다.

어디까지가 당신의 상상이고 현실인지를 분간할 수 없습니다. 무성한 나무그늘 속의 검은 생물조차도요.

발 달린 나무 모양의 모독적인 짐승이 나뭇가지 위에 앉아 먹잇감을 바라보고 있습니다. 사방에 박힌 눈알이 흥미를 느낀 듯 번뜩입니다. 수십 갈래로 나뉜 촉수가 나뭇잎 대신 꿈틀거리다가, 아래로 내려오기 위해 가지를 휘감습니다.

끈적끈적하고 물컹한 육체에서 녹색 체액이 방울져 떨어집니다. 위를 올려다 보던 PC들의 눈동자 위로도 한 방울 더. 2D6 다이스를 굴려 「혼의 특기」로 판정합니다.

- 판정에 성공했다면: 저 끔찍하고 썩된 생물이 이 숲에 존재하는 비밀이자, 〈우자〉들을 미치게 만든 범인이라는 확신이 듭니다.
- 판정에 실패했다면: 실재하지 않는 생명체로서, 우주에 숨겨진 신비한 비밀으로서, 당신은 저것의 존재 방식을 이해합니다. 수십 개의 눈알과 하나의 입이 이야기합니다. 마법사에게 독해를 권합니다. 이름 지을 수 없는 위대한 분을 찬양하라! 태반 없이 태어난 천 마리 새끼와 피 흘리는 숲의 어머니를! 【자아】가 1점 감소합니다.

위를 계속 바라보고 있으면, 브라이슨 경위가 맹렬하게 짓기 시작합니다. PC들이 개 짓는 소리에 깨어날 수 있도록 해주세요. 이후 클라이맥스 페이지 진입이 가능합니다.

클라이맥스 페이지

클라이맥스 페이지에서는 다크 영을 상대로 집단전을 벌입니다. [시나리오 기믹: 특수한 적](#)을 참고해 주세요.

다크 영과의 전투는 잔여 **【마력】**이 아닌 누적 대미지를 기준으로 마법전을 종료합니다. 누적 대미지는 **PC**가 발생시킨 플롯과 주문 대미지를 모두 합산합니다. (원형의 **【불록】**으로 입은 대미지를 포함) 필요하다면 원형을 파괴하는 효과를 가진 주문은 파괴된 원형의 **【불록】**만큼의 대미지로 간주해도 좋습니다.

기본적으로 난도 높은 전투를 상정하지만, **PC**가 무력함을 느끼지는 않도록 적절히 주문을 사용하고 플롯해 주세요. 평균 **7**라운드 이내로 전투가 종료되는 것을 상정하고 있습니다.

아래의 안내에 따라 전투를 진행해 주세요.

• 3/6라운드가 종료될 때

라운드 종료와 함께 **【생장】**의 효과를 적용합니다. 현재 **【마력】**의 절반(올림)만큼 **【마력】**을 회복하고, **【공격력】**과 **【방어력】**이 1점 상승합니다.

또한, 상대가 신의 권속해 해당하므로 다크 영과의 마법전에서는 3라운드가 종료될 때마다 모든 **PC**가 자아 판정을 합니다.

• 상대의 **【마력】**이 3점 이하인 경우

다크 영의 차례라면 해당 **PC**를 목표로 **【순환】**을 사용합니다. 이번 라운드에 **PC**가 애매하게 죽을 것 같다면 그냥 사용해도 좋습니다. 철학전선이 없거나 미채용하는 경우 클라이맥스 페이지를 위해 다음과 같은 세계 법칙을 설정할 수 있습니다.

- **〈불안정〉**
- **〈회생 영역〉***: 라운드를 개시할 때 대표의 **【마력】**이 3점 이하일 경우 자동으로 「마력의 리셋」을 실행

• 사망한 **PC**가 발생한 경우

이 마법전에서는 운명의 힘을 빌릴 앵커가 남지 않거나 부활 판정에 실패하더라도 소멸하지 않습니다. 자애로운 어머니가 적합한 존재를 인도하기 때문입니다. 부활이 불가능하거나 부활 판정에 실패한 **PC**는 마법전이 종료된 이후 자아를 현재값의 절반(버림)만큼 잃고 자동 부활합니다.

앵커 없이도 부활이 가능하다는 정보를 사전에 알려거나 세계 법칙으로 제시해, 운명의 힘을 적극적으로 이용할 수 있도록 하는 것도 좋습니다.

(*이 전투에서 자동 부활한 **PC**는 “어머니의 자녀”가 되며, 이후 캠페인 진행에서도 소멸하지 않습니다.

“어머니의 자녀”는 소멸하는 대신 현재 최대값에서 2만큼의 **【자아】**를 잃고 부활합니다. 더 이상 감소시킬 **【자아】**가 없다면 **PC**는 신화 생물(슈브 니구라스의 권속)이 됩니다.)

• 한 명의 **PC**만 남은 경우

다크 영의 차례라면 해당 **PC**를 목표로 **【천칭】**을 사용합니다. 다크 영의 **【마력】**이 아무리 많이 남았더라도 사용해 주세요. 저항이 불가능한 것으로 처리해도 좋습니다. 주문의 효과가 적용될 때, 목표가 된 **PC**는 자아 판정을 합니다. 실패할 경우 나부끼는 축수와 묘지의 흙냄새가 나는 육신, 그리고 자신의 영혼이 융합되었다가 나뉘는 경험을 합니다. 자아를 1점 잃습니다.

【천칭】의 효과가 적용된 이후부터 다크 영은 **【순환】**을 사용하지 않으며, 주문의 효과로 인해 다크 영의 마력이 감소했다면 그 값의 절반(올림)을 누적 대미지로 집계합니다. (만일 모든 **PC**가 생존하는 전개를 선호한다면 절반이 아닌 온전한 값을 집계해도 좋습니다.)

• 목표 누적 대미지에 도달하거나 모든 **PC**가 사망한 경우

목표 누적 대미지에 도달하거나 모든 **PC**가 사망했다면 상황에 어울리는 묘사와 함께 마법전을 종료합니다. 단, 모든 **PC**가 사망했다면 모든 **PC**들의 앵커에게 「운명 변전」이 발생합니다.

분과회의 빌드와 메인 페이지의 전투 상황에 따라 승리 조건을 조정해 운영하시기를 권장합니다.

※ 목표 누적 대미지 권장

- 30점: 드라마 장면 위주의 장서, 서포트 빌드가 2인 이상인 경우
- 40점: 원형에 대해 유리한 효과를 가진 빌드, 파워 빌드가 1인 이상인 경우
- 50점 이상: 4계제 성장이거나 전원 파워 빌드인 경우(PC 빌드와 PL 성향에 따라 도전해 보세요.)

엔딩 페이지

소환자가 사라진 다크 영이 인계에 흥미를 잃고 먼 우주로 돌아가면, 숲에는 더 이상 비가 내리지 않습니다. 마법사들은 녹색 점액을 뒤집어쓴 채 조용하고 어두운 숲속에 남습니다. 이후 대법전에 돌아갈 수 있으며, 후일담은 아래와 같이 묘사합니다.

• PC1의 앵커 관련 처리

피커링 정신병원에 있는 PC1의 앵커에게 다시 방문한다면, 그의 상태가 여전함을 확인할 수 있습니다. 숲에 있던 무언가가 사라졌으며 더는 비가 내리지 않는다는 사실을 말해주면 그나마 안정을 찾습니다. 반대로 숲에 존재했던 것을 구체적으로 설명한다면, 광기가 더 심화할 수 있습니다. 엔딩 내용에 따라 해당 앵커는 (1D6/1D6+6)개월 후 이성을 되찾고 퇴원합니다.

• PC2와 PC3의 도입 관련 처리

PC2는 더 이상 예의 꿈을 꾸지 않습니다. PC3는 의뢰인에게 임무 완수를 보고할 수 있으며, 〈우자〉의 방식으로 보상받습니다. 보상은 금전, 명예 등 PC3의 필요에 따라 결정합니다.

• 아کم 경찰서를 다시 찾는 경우

클라이맥스 전투까지 함께한 브라이슨 경위를 경찰서에 돌려보낼 수 있습니다. 만약 PC들이 브라이슨 경위를 데려가겠다고 해도, 경찰들은 쉽게 동의하고 그를 은퇴시켜 줍니다. 최근 있었던 사건이 너무 끔찍했으며, 브라이슨 경위의 파트너인 브라이스 경위가 죽었기 때문입니다. 연행자(에드윈)에 관해 물어보면 그가 유치장에 갇혀 있다가 다른 범죄자에게 맞아 죽었다는 소식을 들을 수 있습니다. 계속해서 중얼거리다 심기를 거슬렀다고 하는데, PC들과는 상관없는 일입니다.

• 각 PC의 엔딩 처리를 마쳤으며, 2부 플레이가 예정된 경우

소환자가 죽고 다크 영이 사라지며 ‘녹색 비’ 사건은 일단락됩니다. 도시는 언제 그런 일이 있었냐는 듯 잠잠해지고, 대법전은 해당 사건을 우자가 일으킨 기행 중 하나로 기록합니다. 그렇게 시간은 흘러 1927년 봄, 마법사들에게 청첩장이 도착합니다.

핸드아웃/비밀

* 도입 페이지에서 「숲」, 「거리의 소문」, 「아کم 경찰서」를 공개합니다.

→ 이후의 진행은 [핸드아웃 트리](#)를 참고합니다.

개요	비밀
숲 녹색 비가 내린다는 숲. 당장은 특별한 이상이 없어 보인다. PC1의 앵커가 이곳에 방문했다.	깊은 숲속에 경찰 제복을 입은 남자가 끔찍한 모습으로 죽어 있다. 마스터 장면 「눈 뜬 자들」이 발생한다.
정보의 열쇠: 《숲》	단장 〈신부〉

	빙의심도: 3 (사이클 경과로 인한 상승 없음) 공: 4 방: 4 근: 5 마력: 7 영역: 꿈 특기: 《광기》 장서: 【악몽 소환】 소환 《광기》, 【모사】 주문 《광기》, 【광적 창성】 주문 《광기》, 【흉조】 장비
브라이슨 경위 아قم 경찰서 소속의 경찰견. 멋진 스카프와 이름표를 달고 있다. 숲에서 나온 이후 마법사들을 계속해서 따라다닌다. 현재 사이클이 종료되면 【비밀】을 공개한다.	그의 정체는 【자아】를 잃은 제2계제 방문자 「이타카의 길잡이」다. 동료인 브라이스 경위와 함께 숲으로 향했다가 무언가를 목격하고 말았다. 이 비밀이 공개되었을 때, 브라이슨 경위는 【나무 감옥】을 1회 사용한다. ※ 3코스트를 사용하며 자동 성공으로 간주합니다.
파란 지붕 집 주택가에서 숲과 가까운 곳에 있는 외딴 저택. 문을 굳게 걸어 잠그고, 창문에는 두꺼운 커튼이 쳐져 한밤에도 불빛이 새어 나오지 않는다. 이웃과의 교류도 거의 없는 듯하다.	이곳은 제2계제 마법사 메히타벨 에어의 저택이다. 그녀는 미국 개척 시대 초창기에 정착해, 〈대법전〉을 비롯해 어떤 학파에도 소속되지 않은 채 지내고 있다. 마스터 장면 「도끼를 쥔 남자」가 발생한다.
아치 에어 마법사 메히타벨 에어의 우자 남편. PC들에게 자신이 아는 정보를 이야기해 준다. 이 핸드아웃에는 【비밀】이 없다.	※ 에어 부부는 캠페인 2부에 주요 배경으로 등장하게 됩니다. 2부와의 연결점이 되므로 NPC 정보란을 참고해 RP해 주세요. 조금 의심스럽게 그려져도 좋지만, 에어 부부는 이 사건과 확실히 관련이 없습니다.
거리의 소문 일간지 〈아قم 애드버타이저〉. 눈에 띄는 헤드라인과 칼럼을 빠르게 살펴보면 다음과 같다. 『절제의 시대, 유혹과의 전쟁』 『미스카토닉 벨리 서부 저수지 착공』 『반복되는 혼돈, 또다시 주택가 난동 발생』	『올드 우디드의 말썽쟁이는 누구인가』 — 「“어머니의 관 위에 올려서 함께 묻은 금 브로치가 사라졌어요.” 비록 관에는 손상이 없었지만, 메리 버치스는 아قم 경찰서에 경비를 강화할 것을 강력하게 요구하겠다고 대답했다.」 — 「요지기 로버트 맥거튼은 ‘일흔 평생 갓 묻은 무덤만 골라 파는 여우는 본 적 없다’고 야생 동물의 소행이 아니냐는 주장을 일축했다.」
※ 해당 핸드아웃에 대한 조깅으로 세 번째 헤드라인에 대한 아래의 정보를 제공합니다. 경찰서에서 습득하는 정보와 관계 있는 내용입니다. 첫 번째는 금주법에 대한 사설, 두 번째는 H.P. 러브크래프트의 「우주에서 온 색채」에서 언급되는 저수지 공사에 관한 내용입니다. 「(...) 아قم 경찰 당국은 앞선 X일에도 이른 새벽 웨스트 미스카토닉 가에서 흥기로 집배원을	아قم의 올드 우디드 공동묘지는 근래 도굴꾼 문제로 골머리를 앓고 있는 것 같다.

위험한 신원 미상의 남성을 구속하였으며, 그의 신상을 아직 조사하고 있다고 밝혔다.] 이는 녹색 비로 인해 광기에 빠진 시민들이 벌인 난동입니다. 사건의 구체적인 시점을 묻는다면, PC1의 앵커가 정신병원에 갇힌 것과 비슷한 시기라고만 해 주세요.	
울드 우디드 공동묘지 숲과 인접한 아컴의 공동묘지. 외지인이나 신원 불명의 시체는 주로 이곳에 묻힌다.	교회 묘지에 비해 이곳은 제대로 관리되지 않는지 비교적 최근 묻힌 망자들의 묘비가 훼손되고 무덤이 파헤쳐진 흔적이 있다. 범인은 아컴 주민과 외지인, 신원불명자의 무덤을 가리지 않고 무분별하게 훼손했다. 무언가를 이동시킨 듯한 마력의 잔재가 남아 있다.
버려진 오두막 녹색 비가 내리기 훨씬 이전부터 버려져 있던 폐가. 최근까지도 누군가 머무른 흔적이 있다.	이곳은 <구세계 질서> 소속 서적경 「부서진 그릇의 파편」의 은신처다. 그는 이곳에서 시전을 연구하며, 신선한 재료를 얻기 위해 공동묘지에서 도굴을 일삼았다. 검사검사 값이 나갈 법한 골동품이나 장신구를 모으는 취미가 있다. 마스터 장면 「차가운 안개」가 발생한다.
아컴 경찰서 아컴의 치안을 책임지는 기관. 제복을 입은 경찰관들이 근무 중이다.	지하 취조실로 내려가자 심문 중이던 경찰이 죽어 있다. 맞은편에 앉은 사내는 수갑을 찬 채 실실 웃으며 벽만 바라보고 있다. 경찰이 압수한 물건들 사이에 마력이 깃든 물건이 보인다. 이 【비밀】을 공개한 PC는 프라이즈 「오래된 펜던트」를 획득한다. 마스터 장면 「우주 밖의 자백」이 발생한다.
※ 브라이스 경위와 함께 방문했다면 심드렁한 얼굴로 앉아 있던 경관이 경찰견을 알아보고 반가워하는 RP를 해주세요. 문제의 남성은 아직 구금 중이지만, 조사에 협조적이지 않다고 전합니다. 조사가 끝나면 아마도 정신병원으로 보내질 것 같다고도요. 조사 판정에 성공할 경우 경찰은 PC들을 취조실로 데려다줍니다.	
연행자 40대 중후반 정도로 추정되는 신원 미상의 백인 남성. <아컴 애드버타이저>에 따르면 숲에서 무언가를 봤다며 알기 어려운 소리를 두서없이 내뱉고, 집배원을 붙잡은 채 흥기로 위협하는 등 주택가에서 난동을 부려 무려 5시간 만에 경찰에 연행되었다고 한다.	그의 이름은 에드윈 프로스펙트로, 겉보기와는 달리 꽤 젊은 청년이다. 그의 몸과 압수품에서 희미한 마력이 느껴진다. <단장>이나 <금서>의 마력은 아니다. 오히려 마법 생물의 것에 가까우나 남자는 분명히 <우자>다.
오래된 펜던트 만들어진 지 몇백 년은 더 되었음 직한 골동품.	※ 시나리오를 진행하며 획득하는 서로 짝을 이루는 프라이즈입니다. 프라이즈에는 【비밀】이

기다란 체인에 연결되어 있다. 이 물건의 원래 주인은 누구인지 지금으로써는 알기 어렵다. 보석과 초상화를 비롯해 일부분이 망가져 떨어져 나갔다.	없으나, PC들이 두 가지를 모두 습득할 경우 드라마 장면에서 《시간》으로 판정해 온전한 형태로 복원할 수 있습니다.
장식된 뚜껑 만들어진 지 몇백 년은 더 되었음직한 골동품. 물결무늬가 아름답게 세공되어 있지만, 이것만으로는 온전한 소장품이라고 할 수는 없을 것 같다. 어딘가에서 떨어져 나온 듯 이음새가 망가져 있다.	
누군가의 로켓 각인을 붙여넣어 온전한 형태로 복원한 로켓 목걸이. 마소를 저장하는 동시에 독로의 역할을 하는 마도구다. 금방이라도 작동시킬 수 있을 것 같다.	독로가 이끈 곳은 과거부터 사교도들이 이용하던 땅굴이다. 얼마나 많은 사람이 이곳을 이용했는지 가늠하기 어렵다. 연구실과 제단, 생활공간, 창고로 추측되는 방이 있다. 마스터 장면 『험오스러운 땅』이 발생한다.
녹색 비 도시에 발생한 모든 사건의 원인. 위를 올려다보자. 정보의 열쇠: 《광기》	한날 〈우자〉에 의해 소환된 괴물이 앙상한 겨울의 나무 사이로 녹색 점액을 똑똑 흘리고 있다. 그것은 피와 살로 이루어지지 않은 존재에게 관심을 보인다. 마스터 장면 『마그나 마테르』가 발생한다.

NPC

• 브라이슨 경위

아کم 경찰서 소속의 골든 리트리버. 그 정체는 제2계제 마법사 「이타카의 길잡이」다.

그는 출신이 골든 리트리버인 마법사로, 자신의 진정한 모습 그대로 아کم에서 생활하고 있었다.

경찰견으로서 숲 수색 임무를 수행하다가 다크 영에게 동료가 찢겨 죽는 걸 목격했다. 그 충격으로 【자아】를 잃어 숲을 떠돌다 의문의 단장에 쫓기게 되었다.

단장으로부터 자신을 구해준 PC들에게 감사를 느끼며 분과회의 조사에 동행한다. 아کم 경찰로서의 책임감, 은혜를 갚겠다는 마음, 그리고 동료인 브라이스 경위의 원수를 갚기 위함이기도 하다.

인간 형태를 취했을 때는 10대 초중반의 금발 소년 모습이다.

(*브라이슨 경위는 캠페인 2~3부까지 꾸준히 출연할 예정입니다. 1부 엔딩 이후 PC들이 거두면 따라갈 수도 있고, 아کم 경찰서에서 지내도록 두면 열심히 경찰견 생활을 합니다. 시나리오는 후자 루트를 기본으로 작성하지만, PC가 데려가도 이후 진행에 문제가 생기지 않습니다.)

「이타카의 길잡이」		제2계제 방문자	
공/방/근	2/2/3	마력	5
특기	《길》, 《천공》, 《흐름》, 《미소》	영역	별
혼의 특기	《인도》		

마법

【긴급 소환】소환
【나무 갑옷】주문《숲》
【조우】주문《미소》

해설

진정한 모습: 충직한 개 (효과: 【원형 변화】)
주권: 째썩한 소금 맛. 코를 간지럽히는 바닷바람 냄새. 귀환을 알리는 뱃고동 소리. 그림자를 길게 늘어뜨린 노을 사이로 그리운 사람이 걸어온다.

· 아치 에어

숲속 파란 지붕 집에 살고 있는 <우자> 남성으로, 마법사 메히타벨 에어의 남편. 아내가 마법사라는 사실은 모르고 연구자로만 알고 있다.

결혼 직후 생긴 불운한 사고로 혼전의 기억을 잃어 아내의 말에 반항하지 못하면서 살았다. 가장 역할을 하는 아내를 주부로서 뒷받침하고 있으나 시대적 남성상에 맞지 않는 자기 삶에 약간의 우울을 느낀다. 생기지 않은 자식 대신 정원 가꾸기에 취미를 붙이고 지내 왔는데, 최근 녹색 비가 내리면서 정원이 엉망이 되어 심기가 예민하다. 하지만 기본적으로는 성실하고 꾸밈없는 성격이며 PC들에게도 우호적이다. 경계를 풀고 나면 PC들에게 숲 이야기를 해주거나 차를 대접하면서 조금이라도 더 대화하려고 한다.

· 서적경「부서진 그릇의 파편」

괴죄죄한 몰골을 한 <구세계 질서> 소속 마법사. 공동묘지에서 습득한 시체를 이용해 시전을 연구하고 있다.

여러 인종의 시체를 모아 최초의 인간종, 즉 인간의 원형을 복구해 자신을 섬기는 왕국을 건설하고자 한다. 학파 내부에서도 괴짜 취급을 받는 인물. 항상 과대망상과 피해의식에 시달린다. 불리할 때는 쉽게 꼬리를 말지만, 언제 난폭하게 돌변할지 알 수 없다.

청교도가 정착한 초기부터 아컴 일대에서 살아왔지만, 은둔 생활을 오랫동안 해온 탓에 소문에는 밝지 않다.

조킹 포인트

조킹 포인트①: 파란 지붕 집

핸드아웃「아치 에어」를 공개한 후, NPC 아치 에어와의 대화 및 내부 진입을 통해 정보를 얻을 수 있습니다. PC들이 내부 탐사를 거부하거나 NPC와 비우호적인 관계를 맺을 경우 생략 가능합니다.

저택 내부는 불이 환하게 켜져 있으며 꼼꼼히 커튼이 쳐져 바깥의 녹색 풍경이 보이지 않습니다. 복도만 봐도 전체적으로 잘 관리되어 있으며, 아늑하고 포근한 분위기입니다. 복도 중간에는 에어 부부의 결혼사진이 걸려 있습니다. 드물게 색깔이 있는 사진을 관찰하면, 메히타벨 에어가 검은 머리칼에 푸른 눈동자를 한 미인임을 알 수 있습니다. 매끄러운 생머리와 긴 눈매가 이국적인 인상을 만듭니다.

PC들이 정중하게 굴었다면 NPC는 셋을 응접실까지 안내합니다. 응접실은 1920년대 유행보다 고풍스러운 스타일로, 딥 블루 컬러로 웨인스코팅이 된 벽이 영국적인 분위기를 자아냅니다. 벽난로에는 3구 촛대가 올려져 있고, 그 뒤로 한 척의 배와 해동이 풍경을 그린 낭만주의풍의 그림이 걸렸습니다. 가족이 둘뿐이라는 말을 증명하듯 벽난로 앞에 1인용 소파 두 개가 마주 보고 놓여 있습니다.

조킹을 통해 얻을 수 있는 정보

- 아내는 최근 중요한 연구 중이라 밖에 잘 나오지 않는다. 그녀는 학자로, 낯선 사람을 좋아하지 않으니 건드리지 않는 게 좋다. (*NPC의 아내는 제2계제의 마법사로, 2부의 주요 인물로 등장합니다. PC들이 아내에 대해 캐물으면 NPC가 불쾌해하는 식으로 막아주세요.)
- 외로움 때문에 정원 가꾸기에 몰두해 왔는데, 최근 비가 내리면서 정원이 엉망이 되어 기분이 나빴다. 식물들이 평소보다 빠른 속도로 자라 정원수와 잔디를 계속 자르고 깎아야 한다.

- 실종자나 사망자에 대해서는 정말 아는 것이 없으며, 애초에 담 밖을 나간 적이 거의 없다. 저택에서 나가야 하는 일은 대부분 아내가 맡는다. (*이 집의 가정은 아내-마법사 쪽입니다. NPC는 결혼 이후 사실상 저택에 갇힌 채 살아왔으며 매사에 수동적인 태도를 보입니다.)
- 적당히 대화를 진행하면, 2층에서 여자가 남편을 부르는 소리가 들립니다. NPC가 황급히 PC들을 내보내면서 조깅을 마무리합니다.

조깅 포인트②: 아컴 경찰서

아컴 경찰서는 붉은 벽돌로 쌓아 올린 3층 높이의 석조 건물로, 날카롭게 솟은 맨사드 지붕 형태의 탑이 건물의 중앙을 지키고 있습니다. 정교하고 뾰족한 철제 장식이 검은 지붕에 둘러져 있어 마치 왕관을 쓴 것처럼 보입니다. 둥근 아치형 문 위에는 ‘POLICE STATION’이 쓰여 있어 공간의 목적을 짐작하게 합니다. 건물 앞 공터에는 빨간 경광등이 달린 닳지 폴라라 두 대가 주차되어 있습니다. 경찰서 내부로 들어가면, 메사추세츠 주 특유의 밝은 청회색 경찰복을 입은 경찰 몇 명이 PC들을 바라봅니다.

브라이슨 경위와 동행했다면 그들이 먼저 달려와 개를 쓰다듬고 반기며, PC들에게 감사를 표합니다. 브라이슨 경위와 동행했다면 경찰과의 라포 쌓기를 건너뛰고 사건 설명부터 들을 수 있습니다. 브라이슨 경위와 동행하지 않았다면, 경찰 중 한 명이 금색 배지를 빛내며 다가와 PC들에게 말을 겁니다. 그는 PC가 남서쪽 숲의 이야기를 꺼내면 경계하는 기색을 보입니다.

경찰관들과의 조깅을 통해 얻을 수 있는 정보

- 최근 남서쪽 숲에 들어갔다가 미쳐 돌아온 사람이 늘고 있다는 소식 확인(*경찰은 PC들이 이 정보를 어떻게 획득했는지 의심하지만, 이유를 설명하면 경계를 풁니다.)
- 숲에서 무언가를 봤다고 소리치며 주택가에서 난동을 부려 경찰에 연행된 사람의 소식
- 연행된 인물을 현재 취조 중이라는 이야기(*확인을 위해 「아컴 경찰서」의 【비밀】을 공개해야 합니다.)

핸드아웃 「연행자」의 비밀을 공개한 후, 해당 인물과의 조깅을 통해 정보를 습득할 수 있습니다. 연행자는 이마에 피가 묻은 금발의 백인 남성으로, 아직 서른이 넘지 않은 청년입니다. 그의 이름은 에드윈 프로스펙트로 숲에 다크 영을 불러낸 장본인입니다. 그는 다크 영과의 조우 이후 광기에 빠져 있습니다. 주택가에서 난동을 부린 것도 광기의 발작 때문입니다. 에드윈의 바지 밑단에는 아직도 젖은 흙이 묻어 있고 구두도 녹색 점액으로 얼룩덜룩합니다. 새파란 눈은 흐리멍덩하다가 광기의 편린으로 번뜩이기를 반복합니다.

조깅 과정에서 얻을 수 있는 정보

- 이 구간에서 구체적이고 유용한 정보를 전달할 필요는 없습니다. ‘NPC 에드윈은 보아선 안 될 것을 보아서 미쳐버렸으며, 숲에 일어난 일과 직접적 관련이 있다’는 암시만 하면 됩니다.
- NPC는 장기적 광기 상태입니다. 정신이 잠깐 돌아왔을 때는 PC들을 깔보는 태도로 대하며, 정신이 흐릴 때는 탁자에 이마를 내리짚으며 이성을 유지하려 애씁니다. (물론 잘되지는 않습니다.)
- (죽은 경찰관에 대해 물으면) 깔깔 웃으며 “그가 알려달라고 했어!” 같은 말을 합니다. 경찰관은 취조 과정에서 에드윈에게 저 먼 우주의 위대한 존재들과 숲에 존재하는 것의 정체를 듣고 미쳐버렸습니다. 그리고 자기 머리를 건딜 수 없어 권총으로 쏘았습니다.
- NPC는 PC들에게 자신이 무엇을 찾았고 무엇을 불러냈는지 말하지 않습니다. 대신 “당신들은 알지 못할 것”, “형용할 수 없는 공포”, “그 괴물이 나를 찢어발기려고 했어, 하지만 그러지 못했지!” 같은 주절거림을 내뱉습니다.
 - NPC는 천장을 보지 못하며, 억지로 위를 보게 하면 눈을 감고 발버둥 치며 비명을 지릅니다. 다크 영으로 인해 생긴 공포증의 영향입니다.
 - ‘숲’을 계속 떠올리게 하면 웅덩이 안의 발톱과 녹색 기름을 묘사하다가 겁에 질린 듯 탁자에 이마를 짚습니다. 광기가 누적되다가 다크 영을 불러내고 완전히 미쳐버린 탐사자를 생각하며 RP해 주세요.
- 프라이즈 「오래된 펜던트」는 에드윈이 물려받은 가보입니다. 그의 조상은 1692년 세일럼에서 마법사 「거룩한 물 위의 배」를 마녀로 몰아 처형하면서 해당 물건을 습득했습니다. 에드윈은

마녀사냥의 ‘진실’을 파헤치는 데에 도움이 될 물건이라고 생각해 펜던트 목걸이를 소지해 왔으며, 그게 독로 조각인지는 모릅니다.

- 대화를 계속하다 보면 에드윈은 PC들에게 본능적인 공포를 느껴(*그는 숙련된 탐사자고, 마법사는 그가 인지 가능한 세계에 속하지 않은 생물이기 때문입니다.), 발발 떨면서 살려달라고 비명을 지릅니다.

에드윈이 비명을 지르면, 시체를 치우러 나갔던 경찰관이 돌아와 조깅 구간을 마무리 합니다.

에너미 데이터

문서에 등장하는 순서대로 기재되어 있습니다.

*가 붙은 마법은 시나리오 오리지널 마법 혹은 기존 데이터에서 내용이 일부 변경된 마법입니다.

부유하는 측수

랭크 6

공/방/근	5/5/5	마력	8
특기	《피》, 《빛》, 《불안》, 《부패》	영역	짐승
훈의 특기	《탐욕》		
마법	【혈계 소환】 소환 《가변》 【흡정】 주문 《피》 【투명】 주문 《빛》 【포식】 주문 《부패》 【요마 가축】 장비 【연쇄 출혈】* 장비 / 없음 / 없음 / 자신 : 마법전에서 자신이 공격으로 대미지를 발생시켰다면, 그 다음 라운드부터 자신에게 【추가 대미지1】을 부여하고, 자신이 주문으로 입히는 대미지가 1점 상승한다.		

해설

「녹빛 저주 표」용 전투 데이터. 다크 영과 함께 우주 깊은 곳에서 불려나온 존재입니다. 마법사에게 알릴 필요는 없지만, 신화 생물 ‘별의 흡혈귀’를 염두에 두고 작성되었습니다.

이 에너미는 전투를 통해 격퇴할 수 있습니다. 승자는 원한다면 이 괴생물의 유해를 프라이즈로 습득하고, 리스펙 타이밍에 아방궁에 넘겨 마화 2점을 얻을 수 있습니다.

단장 〈신부〉

빙의심도	3 (사이클 경과에 따른 상승 없음)		
공/방/근	4/4/5	마력	7
특기	《광기》	영역	꿈
마법	【악몽 소환】 소환 《광기》 【광적 창성】 주문 《광기》 【흥조】 장비		
해설	마스터 장면 〈눈 뜬 자들〉에서 사용하는 습격용 데이터입니다. 2부에 등장하는 〈금서〉의 일부로,		

죽음의 공포 앞에서 살아남기를 간절하게 바란 다크 영의 피해자에게 이끌려 병의했습니다. 금서 마법 습득으로 인한 【마력】 감소를 적용한 데이터입니다.
엔딩 페이지 이후 해당 단장은 <대법전>에 보고 및 제출하는 방향을 권장합니다. PC가 직접 보관하기를 원하면 그렇게 할 수 있습니다. 어느 쪽이든 2부 진행 중 유실되며 NPC의 손에 넘어가게 됩니다.

서적경 「부서진 그릇의 파편」

랭크 5 구세계 질서

공/방/근	4/5/5	마력	8
특기	《살》, 《에로스》, 《파문》, 《환각》	영역	짐승
혼의 특기	《성체》		
마법	【긴급 소환】 소환 【군단 소환】 소환 《살》 【재생】 주문 《살》 【탈피】 주문 《비늘》 【향연】 주문 《에로스》 【특약】 장비		
해설			
진정한 모습: 살로 이루어진 석고상 (효과: 【방어 강화】) 주권: 살점으로 이루어진 벽, 피가 낭자한 바닥, 뼈대와 근육만 남아 꿈틀거리는 재료들로 가득한 연구실			

시전 <성화>

랭크 4

공/방/근	3/4/4	마력	5
특기	《살》, 《불》, 《자유》	영역	힘
혼의 특기	《장작》		
마법	【역파】 주문 《파문》 【원호】 장비		

해설

서적경 「부서진 그릇의 파편」이 부리는 목 없는 자(헤드리스)입니다. 곁을 보좌하는 충직한 조수이기도 합니다. 치렁치렁하고 고풍스러운 옷으로 망가진 몸을 가리고 있습니다. 마법전이 벌어지면 서적경 측에 입회합니다.

다크 영, 혹은 위대한 어머니의 이름 없는 자식

랭크 7

공/방/근	5/5/5	마력	50
특기	《숲》, 《이계》, 《혼돈》, 《치유》, 《기도》	영역	별
혼의 특기	《번제》		
마법	【악귀 소환】 소환 【왕국 소환】 소환 《숲》 【수목의 창】 주문 《숲》		

【재앙】 주문 《이계》
【촉수】 주문 《혼돈》
【시형】 주문 《치유》
【천칭】 주문 《기도》
【순환】 주문 《길》(클라이맥스 페이지 안내 참조)
【서형】 장비
【녹색 비】* 장비 / 없음 / 없음 / 자신
 : 마법전에서 자신의 공격으로 인해 **【마력】**이 감소한 상대는 《비》 또는 《숲》으로 판정한다. 판정에 실패한 경우, 무작위로 고른 상태이상을 1개 획득한다.
【생장】* 장비 / 없음 / 없음 / 자신
 : 마법전에서 3라운드가 종료될 때마다 현재 **【마력】**의 절반(올림)만큼 **【마력】**을 회복하고, **【공격력】**과 **【방어력】**이 1점 상승한다. 이 효과는 총 2번까지 발생한다.

해설

에드윈 프로스펙트가 『에이본의 서』를 읽고 소환한 거대한 생명체입니다.

언뜻 나무처럼 보이기도 하며, 슈브 니구라스 신앙이 깃든 땅에서는 여신을 대신해 숭배되기도 하였습니다. 제대로 모실 신도가 없는 지금 그것은 1926년 아컴의 숲에 가지를 뺀 채 스스로 제물을 찾아 배를 불리고 있습니다.

기본적으로 자신에게 싸움을 걸어온 마법사에게 대응해 공격하지만, 완전히 숨통을 끊을 생각은 없습니다. 마법사에게 가진 것이 적의인지 호기심인지 알 수 없게 표현하면 좋습니다.

시나리오 후기

이번 캠페인은 CoC의 탐사자가 갖는 무력함과, 마기카로기아의 마법사가 갖는 관조적 포지션이 닮았다는 생각에서 시작했습니다. 무엇보다 저는 장면제 룰(특히 마기카로기)을 좋아하는데, 아컴 배경도 정말 좋아해서요. 두 가지를 같이 하고 싶었어요. 모사적인 장르에 맞게 탐사하는 기분을 느낄 수 있도록 써봤는데 내놓으려고 하니 잘 전달이 되었을까 싶어 떨리네요.

마기카로기아 세계관의 마법사는 세계의 규칙을 다시 쓰는 강자이지만, 세상에 묶어주는 ‘댓’과 견고한 자기인식이 없으면 허구가 되는 공허한 존재이기도 하다고 생각합니다. 그래서 혐오나 공포보단 스스로를 의심하게 되는 상황에 타격을 입지 않을까 상상하며 **【자아】** 시스템을 고안했어요.

에너지 데이터는 초기 4계제 기준으로 다소 버거운 정도를 상정하고 작성했습니다. 플레이어의 선택과 약간의 운에 따라 메인 페이지 전투가 1~2회밖에 발생하지 않으니까 괜찮지 않을까.... 반면 클라이맥스 페이지는 버겁다 못해 살짝 부조리하면서도, 탁 상황과 플레이어 성향에 따라 PC의 생존이 충분히 가능합니다. 1부부터 이런 클라이맥스 전투를 넣어도 괜찮을까 고민도 많이 했지만, 모쪼록 색다른 재미를 느낄 수 있으면 좋겠네요!

엔딩에 대해서도 말을 남기게 되는데요. (마법사가 아무리 강해도) 신화 생물을 직접 격퇴하는 것보다는 문제의 발생과 해결에 PC가 실질적 영향을 미치지 못하는 이야기 구조야말로 코스믹 호러라고 생각했습니다. 약간의 무력감과 황당함, 허무함이야말로 우리가 미지를 맞닥뜨렸을 때 느끼는 감정이 아닐까요?

지난 시나리오부터 마법사보다 무서운 〈우자〉 이야기를 계속 쓰게 되네요. 다음에는 만만찮게 무서운 마법사 이야기로 돌아오겠습니다.

Thanks to

TEST PLAY 【아컴미확인사건탐정사무소】

「암시 기법」 미셸 크로와
「백 가지의 불행과 한 가지 행운」 아비게일 호프
「도시괴담」 코라 캘러한

핸드아웃 트리

