

<블랙 프라이데이!>

*미국에서 연말 쇼핑시즌을 알리는 시점이자 연중 최대의 쇼핑이 이뤄지는 날.
이날에는 연중 최대의 세일이 진행되는데, 이에 따라 소비자의 소비 심리가 상승돼
이전까지 지속된 장부상의 적자(red figure)가 흑자(black figure)로 전환된다고 해서
이 용어가 붙었다.

제작자: 닌



*내용이 수시로 수정될 수 있으므로 원문 포스트를 참고하시기 바랍니다.

*시나리오에 관한 질문이 있을 경우 트위터 계정 [@trtr_ninning](https://twitter.com/trtr_ninning)으로 연락해주시기 바랍니다.

피드백과 플레이 타임 제보는 상시 받고 있습니다. 재미있게 다녀오셨다면
시나리오 최하단의 설문조사 참여 부탁드립니다. 밸런스 조절에 도움이 됩니다.

CoC 7판 / 탐사 중심 / 클로즈드 서클

인원 : 3인~5인 (최소 3인 이상 권장)

플레이 타임 : 12시간 이상 (진행 순서에 따라 상당히 유동적)

플레이 난이도 : ★★★★★☆

키퍼링 난이도 : ★★★★★★

사망 및 로스트 가능성 있음

필수 기능 : <재력>

추천 기능: <관찰력>, <듣기>

보조 기능: <근접전>, <사격> 등 전투 기능
배경: 근대~현대. 백화점.

Thanks to! 1차 테스트 플레이에 도움을 주신 분들.

수호자 우주님 팀. 눈토끼님, 녹차호떡님, 형석님 | 수호자 무슈님 팀. 네네님,
아라님, 유린님, 아둥님 | 수호자 **Cole**님 팀, 마들가리님, 팡웁스님 | 수호자 뉴농님
팀. 푸송님, 리오가님, 노담님

개요

돈만 있다면 무엇이든 살 수 있는 자본주의 시대.
몇 주간 파격 세일을 실시합니다! 이 물건을 이 가격에?! 블랙 프라이데이를 놓치지
마세요!

안내

이 시나리오는 「크툴루의 부름(Call of Cthulhu)」 룰북 제 7판을 기준으로
작성되었습니다. 국문판 크툴루의 부름 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. 이
저작물은 비공식 2차 팬 시나리오로, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가
없습니다.

시나리오 내에서만 사용하는 개별 시스템이 있습니다. 동시에 처리해야 하는
정보량이 많아 키퍼링 난이도가 높습니다.

탐사자의 플레이 난이도 역시 높고, 로스트 및 사망 가능성이 높으니 주의해주시기
바랍니다.

탐사자의 인원 수는 최소 3인 이상을 권장하며, 탐사자는 함께 백화점에서 쇼핑할
수 있는 정도의 관계이기만 하면 됩니다. 혹은 각자 쇼핑하러 와서 백화점에서 처음
만난 초면 사이여도 진행할 수 있습니다.

탐사자의 특성치는 외모를 제외한 8개 특성치의 총합이 **420~460**이 되도록
설정해주세요.

KPC를 두셔도 됩니다. 단, KPC도 탐사자와 동등한 위치에서 역할을 수행하며, 난이도를 조절할 때 KPC 역시 탐사자 중 한 명으로서 인원 수에 포함됩니다.

세션에 활용할 수 있는 이미지 파일을 첨부합니다. 블랙 프라이데이 세션에만 사용하실 수 있습니다. 이미지 수정 자유. 재배포 금지.

[클릭하여 다운로드하기.](#)

※※스포일러 주의※※

이 아래로는 **KP**만 열람해주세요.

sns 등 공개된 공간에서 플레이하는 것을 금합니다.

진상 및 시나리오의 주요 내용을 유출하지 않도록 주의해주세요.

진상

인류가 생긴 이래 물질에 대한 욕망은 한 시도 끊어진 적이 없었습니다. 인류에게 화폐라는 개념이 생긴 이후로, 그것은 마치 욕망이 욕망을 낳듯 더욱 선명하고 구체적인 관념으로 진화하기까지 했지요.

인간들은 더 많은 물질을, 더 많은 돈을 원했습니다. 정체도 모를 신을 부르며 기도했습니다. 부자가 되게 해주세요, 로또에 당첨되게 해주세요, 하늘에서 돈이 떨어지게 해주세요!

물질적으로 가장 풍요롭고, 또한 탐욕스러운 시대. 천 년을 넘도록 이어져온 기도는 어떤 신의 흥미를 당겼습니다.

유한한 존재인 인간이 유한한 물질에 집착하는 꼴이란. 이 얼마나 어리석은 짓인가요?

물질이 전부인 대 자본주의 시대. 돈만 있다면 무엇이든 살 수 있다는 말이 격언처럼 쓰이는 시대입니다. 하지만 정말로 그런가요?

인간들의 소유욕을 비웃기라도 하듯, 니알라토텍은 백화점을 만들었습니다.

인간의 물질적 욕망이 가장 선명하게 드러나는 곳, 백화점! 환한 조명과 넘쳐나는 물건들. 물건만으로는 부족합니다. 손님들의 눈을 즐겁게 해 줄 영화 상영관도 들고, 입을 다채롭게 해 줄 음식점들도 들여놓아야죠! 하지만 이래서는 인간들의 백화점과 다를 바가 없습니다. 니알라토텍은 매장 곳곳에 인간이 평생동안 볼 수조차 없을 희귀한 물건들을, 살 수 있을 거라 상상도 못할 상품들을 들여놓았습니다.

말 그대로 이곳은 '무엇이든 살 수 있는 백화점'이니깐요.

이 특이한 백화점은 블랙 프라이데이, 특가 할인 기간에 백화점과 연결되어 방문객들을 끌어 들였습니다. 그러기를 수 십, 수 백 차례. 한 번 이곳에 들어온 인간들은 니알라토텍이 만든 백화점에 갇힌 채 영원히 백화점을 떠돌게 되었습니다. 니알라토텍의 흥미를 충족시켜주기 위한 인형 노릇을 하기 위해서요.

시스템

이 시나리오에서는 개별물을 사용합니다.

재력 포인트

백화점에서는 기본적으로 진열되어있는 상품을 소지하기 위해서는 재력 다이스를 굴려야 합니다. 구매해야만 가져갈 수 있다는 설정입니다. 탐사자가 상품을 사겠다고 하면 <재력> 판정을 하게 해주세요.

재력 다이스를 하지 않아도 되는 대상은 표기해 놓았으니 유의해주세요.

이 시나리오를 플레이하는 탐사자는 반드시 재력에 포인트를 투자해야 합니다. 백화점에서 여유롭게 소비 활동을 할 수 있는 수준이어야 하므로, 최소 **30** 포인트 이상을 투자해야 합니다. 최대 수치는 **90**입니다.

참고로 재력 수치는 **30~50**가 소시민, **51~69**가 중산층, **70~84**가 부유층, **85~90**이 자산가 정도라고 안내해주시면 좋습니다. 이는 시나리오의 난이도를 조절하기 위한 수치로, 룰북과 다를 수 있습니다.

백화점

'무엇이든 파는' 백화점입니다. 탐사자가 자유롭게 쇼핑할 수 있도록 안내해주세요. 사고자 하는 물건이 어떤 것이든요!

수호자의 유연한 대처를 필요로 합니다. 탐사자가 상품을 찾는다면, 현실적으로 그 매장에 있을 법한 물건이라면 찾을 수 있게 해주세요. <재력> 판정에 성공하면 이 역시 구매할 수 있습니다.

예컨대 가전제품 매장에서 청소기를 찾을 수 있고, 장식용품 매장에서 액자를 찾을 수 있습니다.

백화점은 세련된 인테리어에, 환한 조명으로 시야가 확 트여 있습니다. 매대와 바닥은 반짝거릴 정도로 깔끔하게 닦여있고 상품들도 보기 좋게 진열되어 있습니다. 다만 이 넓디 넓은 공간에 탐사자와 괴물뿐이라는 게 끔찍하다는 점이겠죠.

<재력> 기능을 굴리는 것은 곧 구매하는 행위를 의미합니다. 탐사자가 물건을 사거나, 가져가려고 하면 판정하게 해주세요.

<재력>에 성공하면 진열되어 있는 상품을 구매할 수 있습니다. <재력>이므로 강행할 수 없습니다. 한 매장에서 물건을 구매하지 못 했더라도 다른 매장에서 비슷한 물건을 구할 수 있습니다. 탐사자가 지나치게 걱정한다면 알려주셔도 좋습니다.

판정에 실패하면 상품을 가져갈 수 없습니다.

탐사자가 상품을 구매하면 소지품에 기록하게 해주세요.

점원도 없는데 왜 굳이 돈을 써야 하지? 라고 의문을 갖는다면, 자본주의 시대, 이곳은 백화점! 돈을 내고 상품을 얻는 것이 규칙이라고 안내해주세요. 달리 말하자면 이 공간을 만든 니알라토텍이 정한 규칙입니다.

<손놀림> 성공 시 상품을 몰래 훔칠 수 있습니다. 도둑질이죠! 재력 기능과 달리 강행이 가능합니다. 하지만 한 매장에서 하나의 상품에만 시도할 수 있습니다.

<손놀림> 성공 없이 결제도 하지 않고 상품을 갖고 가려고 하면 투명한 막이라도 생긴 것처럼 매장을 나갈 수 없습니다. 물건을 부숴놓고 배상하지 않아도 마찬가지입니다.

해당 층에 가면 지도가 열립니다. 자판기에서 지도를 구매하면 핸드아웃으로 제공해주세요. 그 층에 가지 않아도 어떤 것이 있는지 알 수 있습니다.

매장에서 상품을 구매할 때, 수호자가 자율적으로 '특이한 상품'을 추가하셔도 됩니다.

시나리오의 진상 및 탈출 방법과 직접적으로 연관된 내용은 개변하실 수 없습니다. 다만 그 이외에 탐사자들의 기능을 일시적으로 향상시켜주는 상품이나, 페널티를 주는 함정 상품은 자유롭게 추가하실 수 있습니다. 탐사자들의 백스토리를 숙지하고 있는 수호자라면 탐사자들의 과거나 관계와 관련된 상품을 준비할 수도 있겠네요. 예를 들자면 탐사자가 오래 전 잃어버린 부모님의 유품... 같은 것이 있습니다.

코인 시스템

이 시나리오에서는 재력 기능과 별개로 특성치, 기능치 등을 구매할 수 있는 코인이 있습니다. 탐사자들이 이번을 알아차린 뒤 **1D3+1** 다이스를 굴려 나온 결과만큼 코인을 얻습니다.

탐사자들이 함께 코인을 모아 상품을 구매하는 것도 가능합니다. 단, 상품을 구매해서 효과를 얻을 수 있는 것은 한 사람만이며 명확하게 선언해달라고 해주세요. 지도는 공유할 수 있습니다.

이 코인을 사용하여 구매할 수 있는 상품은 **2층의 [자판기]**에 진열되어 있습니다.

자판기 상품 목록		
근력 향상	특성치 근력 +5	코인 3개
건강 향상	특성치 건강 +6 건강 향상과 함께 오르는 체력 수치 향상도 인정됩니다.	코인 3개
민첩 향상	특성치 민첩 +3 민첩 향상과 함께 오르는 회피 기능 향상도 인정됩니다.	코인 3개
지능 향상	특성치 지능 +5	코인 3개
행운 향상	특성치 행운 +4 판정 수정을 위해 소모한 행운은 회복되지 않음.	코인 3개
백화점 안내 지도	1~5층 백화점 지도	코인 12개/16개/20개
원하는 기능치를 향상시킨다.	기능치 한 가지 +10 단, 회피, 은밀행동 기능은 5만 향상됩니다.	코인 4개
응급 처치 키트	체력 회복 1D4+2 응급 처치 성공 시 사용하면 추가 회복	코인 5개

특성치와 기능치를 구매할 경우 ‘힘이 강해진 것 같다.’, ‘자동차 운전 실력이 능숙해진 것 같다.’는 식으로 묘사해주세요.

특성치를 구매할 경우 특성 수치를 향상시키면서 얻게 되는 기능 점수를 사용할 수는 없습니다.

특성치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 90을 초과할 수는 없습니다.

기능치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 95를 초과할 수는 없습니다.
‘크툴루 신화’와 ‘재력’은 향상시킬 수 없습니다.

응급 처치 키트는 <응급 처치> 판정 시 사용하면 체력을 추가로 회복하게 해줍니다.

지도의 가격은 탐사자가 3명일 때의 기준으로, 탐사자가 한 명 늘어날 때마다 가격이 코인 4개씩 증가합니다. 즉 지도를 구매하려면 탐사자가 4명일 때는 16개, 5명일 때는 20개가 필요합니다.

지도를 구매하면 '이 백화점의 구조에 한층 밝아진 것 같다.'고 안내해주세요.

언제든지 지도를 이용해 백화점의 총 정보를 확인할 수 있습니다. 이미지를 핸드아웃으로 제공하여 상시 확인할 수 있게 해주세요.

이외에 추가적인 효과가 있습니다.

-구울과의 전투가 발생했을 때, 전투를 피하기 위한 <민첩>, <은밀행동> 등의 판정에 보너스 주사위를 **1** 개 제공합니다.

-탐사자가 '명확하게 구매하고자 하는 상품'이 있다면 지도를 이용해 그 상품이 어느 매장에서 판매하는지 탐색할 수 있습니다. 팜플렛처럼 지도 위에 상품 이름이 표시되는 것으로 묘사하면 좋습니다. 키퍼가 먼저 정보를 제공하는 것은 추천하지 않습니다.

층 이동

백화점은 총 **5**층으로 이루어져 있습니다. 지상 **1**층부터 **5**층까지 있으며, 층을 이동할 때마다 구울들과 전투를 하게 됩니다.

탐사자 **3~4**명인 경우 등장하는 구울의 숫자는 두 마리이며, **5**명인 경우에는 세 마리가 등장합니다. **5**명을 초과할 경우에는 수호자의 재량껏 구울의 공격 횟수를 추가하는 등의 밸런스를 맞춰주세요.

이렇게 연출하면 좋습니다! 반드시 층에 도착하자마자 할 필요는 없습니다. 한 층에 한 번만 진행해주시면 됩니다. 긴장감을 높이기 위해 매장과 매장 사이를 이동할 때 진행하거나, 다른 층으로 이동하기 직전에 진행하는 것을 추천합니다.

전투가 반복되어 진행이 늘어진다면, <민첩>이나 <은밀행동> 판정에 실패한 탐사자만 구울이 공격하고 그 장소에서 벗어나는 식으로 짧게 진행할 수도 있습니다. 오염도 증가와 적절한 긴장감을 유지하기 위한 장치로 활용해주세요.

에스컬레이터를 이용하면 바로 위, 아래로만 이동할 수 있습니다. 층을 이동한 후 조사하기 위해 매장과 매장 사이를 이동할 때, <민첩> 혹은 <은밀행동>으로 판정을 합니다. 어려운 성공 이상 시 구울과의 전투를 피할 수 있습니다.

단 한 명의 탐사자라도 이 조건에 미치지 못 하면 구울과 전투하게 됩니다. 이 판정에서 **펄**이 날 경우 등장하는 구울이 한 마리 증가합니다.

엘리베이터를 이용하려고 다가가면, 모든 층의 엘리베이터 앞에 판넬이 놓여 있습니다.

「엘리베이터는 현재 수리중입니다. 이용에 불편을 드려 죄송합니다.」

이를 무시하고 엘리베이터를 이용하면, 누르는 층 버튼에 관계 없이 수호자만 확인할 수 있는 주사위를 굴려 **1D5**로 도착하는 층을 정합니다. 그리고 층에 도착하자마자 구울에게 기습을 당하면서 전투하게 됩니다.

구울, 조롱하며 시체를 먹는 자. **283p** 참고.

*주문은 사용하지 않습니다. 난이도 조절을 위해 일부 수치를 수정하였습니다.

근력 65 건강 60 크기 65 민첩 55 지능 65 정신력 65

체력 12 이동력 8 라운드당 공격 횟수 1

근접전 55%, 피해 1D3 피해 보너스 1D2

회피 30%

기본적으로 공격당하면 반격합니다.

처음 구울을 목격하면 이성 체크합니다. **SAN C. 1/1D6** 두번째 목격부터는 이성 감소 없습니다.

처음 구울에게 공격당하면, “괴물의 튀어나온 손톱이 팔을 할퀴었다. 피가 꽤 나긴 하지만 큰 상처는 아닌데... 그 괴물에게 공격당했다는 것만으로도 기분이 나쁘다. 별 일 아니겠지...” 정도의 묘사를 해주세요.

이후 **5**번째 공격을 당하면, “저 괴물에게 공격당한 게 몇 번째인지 모르겠다. 문득 머리를 찌르는 듯한 통증과 함께 귓속이 이명으로 웅웅거린다. ...키익, 꼬으윽... 주둥이가 벗겨져 잇몸을 드러낸 채 중얼거리던 끔찍한 목소리가 귓속에 들어차는 것 같다.” 라는 묘사와 함께 이성체크를 합니다. **SAN C.1/1D3**

오염도 **5** 이상인 탐사자 한정 이벤트입니다.***귓속말**, 혹은 **핸드아웃**으로 진행해주세요.

시야가 잠시 일렁이는 듯한 감각이 듭니다. 또렷이 보기 위해 눈에 힘을 주자... 일순 백화점의 모습이 달라 보입니다. 이상한 물건을 팔고, 끔찍한 괴물이 난데 없이 나타나기는 했지만... 분명 모습만은 화려하고 깔끔한 백화점이었는데. 이 커다란 건물을 지탱하는 굵은 기둥이 마치 살아있는 것처럼 핏줄이 불거지고, 숨이 막힐 정도로 불쾌한 냄새가 흑 코로 끼치면서 조명이 한순간 꺼진듯 어둡습니다.

이게 이 공간의 본모습일까요? 정확한 건 알 수 없지만, 아무래도 보이지 않던 것을 볼 수 있게 된 것 같습니다.

문득 눈을 감았다 뜨자, 백화점은 언제 그랬냐는듯 화려하고 깔끔한 모습으로 되돌아와 있습니다.

...저 괴물들에게 시달린 나머지 환각이라도 본 걸까요?

*지하층에 접근할 수 있게 되었음을 알려주는 이벤트입니다.

이 다음부터는 공격당할 때마다 마치 괴물에게 당한 곳의 통증이 뼈를 찌르는 것처럼 시리다, 정도의 묘사를 곁들여 주시면 좋습니다.

7번째 공격을 당하면, "정신이 좀먹어 들어가는 기분이 든다. 마치 나 자신이 아닌 것처럼. 이따금 피부가 고무처럼 질기고 딱딱하게 느껴진다. 그 괴물들에 손이 닿았을 때와 감촉과 너무 똑같아서, 미친듯이 피부를 문지르고 말았다." 라는 묘사와 함께 이성체크를 합니다. **SAN C.1/1D3**

이후 **8번째** 공격을 당하면, “팔다리가 마비된 것처럼 뻣뻣해져서 움직이지 않는다. 뇌를 찌르는 듯한 두통은 끊이지 않고, 나도 모르게 멍하니 알아듣지도 못 할 말을 중얼거리고 서 있게 된다. 어떻게 된 거지? 나도... 나도 저 괴물처럼 되어 버리는 건가?” 라는 묘사를 해주세요. **SAN C. 1/1D6**

구울에게 **9회** 이상 공격당한 탐사자는 현실 시간 기준 **1시간** 이내에 완전히 구울이 됩니다.

탐사자 인원 별로 조건 횟수가 다릅니다. 아래 표를 참고해주세요.

인원 수	지하층에 진입하는 조건	두번째 이성 체크	마지막 이성 체크	구울화 1시간 이내
3명	5회 피격	7회 피격	8회 피격	
4명	4회 피격	6회 피격	7회 피격	
5명	3회 피격	5회 피격	7회 피격	
6명 이상	3회 피격	4회 피격	6회 피격	

어둠의 지식에 따르면 인간이 장기간에 걸쳐 구울이 되기도 한다고 했던가요?
이곳의 첫번째 구울도 한 때는 인간이었습니다. 영문도 모른 채 이 이상하고,
빠져나갈 수도 없는 백화점에 갇힌 탐욕스럽고 불쌍한 인간이요. 인간은 미친듯이

백화점의 출입구를 드나들었습니다. 심지어 벽도 부숴봤지만, 결국 이 백화점 밖으로는 무슨 수를 쓰든 나갈 수 없다는 것을 깨닫습니다. 정신을 놓아버렸는지, 혹은 자포자기였는지. 이 백화점의 모든 매장을 돌아다니며 닥치는 대로 물건에 손을 뻗기 시작합니다. 그러다 모독적인 주술에 손을 댔고, 남아 있는 정신마저 산산히 부숴졌습니다. 결국 주술의 부작용으로 그는 구울이 되었습니다. 시간의 흐름이 이상한 이 곳이었기에 가능한 일인지도 모릅니다.

첫 구울이 된 그는 백화점을 돌아다니며 새로 끌려들어오는 사람들을 공격했고, 공격당한 사람들도 서서히 정신이 망가져 구울로 변해갔습니다.

이 공간을 만든 신에게는 재밌는 구경거리가 되어주었습니다. 그러라고 만든 백화점인데요!

탐사자가 구울로 변하는 것은 상처로 인한 감염이 아니라, 구울에 직접 접촉하면서 저주와 부정한 존재에 노출되기 때문입니다.

본문

*파란색 글자는 키퍼용 도움말입니다.

도입

번화가의 중심에 위치한 큰 규모의 백화점. 이번 한 달 간 진행되는 블랙 프라이데이, 파격 할인 서비스로 인해 백화점 안은 손님들로 북적입니다. 한동안 인터넷이며 TV에서 블랙 프라이데이, 파격 할인 행사! 라는 카피 프라이즈로 떠들썩했습니다. 지금 백화점에 온 여러분도 광고를 본 적이 있을 겁니다. 백화점 입구서부터 눈에 확 들어오는 노란색 폰트로 할인! 이라고 적힌 검은색 전단지가 커다랗게 붙어 있습니다.

안으로 들어가자 환한 조명과 함께 보기좋게 진열된 상품들이 여러분을 반깁니다. 경쾌한 음악을 따라 매장을 둘러보면 가격표 태그에 50% 할인, 70% 할인, 하고 빨간색 글자와 함께 줄이 그어져 있습니다. 파격 할인 행사라더니, 그저 손님 몰이용 광고였던 건 아니었던 모양이네요.

인파를 따라 걸음을 옮기자 고소하고 달콤한 냄새가 납니다. 둘러보니 갓구운 패스츄리를 팔고 있는 팝업스토어가 있네요. 밀푼유처럼 겹겹의 생지를 길게 꼬아 구워낸 패스츄리를 부드러운 크림에 찍어먹는 디저트로 최근 SNS에서 유행하는 디저트인 것 같습니다.

<재력> 성공 시 디저트를 사먹을 수 있습니다.

패스츄리에 크림을 듬뿍 찍어 한 입 베어물자... 구름처럼 부드럽게 녹아 사라지는 달콤한 크림과 버터 풍미가 가득한 패스츄리가 무척 맛있습니다. 긴 막대 모양이라 먹기도 편해서 유행할 만 하네요! 행복을 먹는다면 이런 느낌일까요?

판정 성공과 관계 없이 패스츄리를 먹은 PC는 **SAN+1**

구매하지 못 한 사람들은 친구의 것을 빼앗아 먹어 봅시다.

앞으로 백화점에서 판매하는 모든 '상품'들은 이렇게 재력 기능으로 판정하여 습득할 수 있습니다. 안내 겸 예행 연습입니다.

이제 본격적으로 백화점을 둘러볼까요? 천장에 달린 커다란 전광판에는 요즘 들어 자주 본 블랙 프라이데이 캐치프레이즈가 번쩍거리며 지나갑니다. 이어서 **80%, 70%** 썩이나 할인되는 품목들이 화려한 색으로 출력됩니다.

만약 전광판을 자세하게 보고 싶어하는 탐사자가 있다면 <관찰력>으로 판정하게 해주세요. 여기서 어려운 성공 이상이 나오면 '아인슈타인의 뇌가 무려 **98%** 할인! 이것만 있다면 당신도 인류 **1%** 천재가 될 수 있어요!'라는 광고가 지나가는 것을 보게 됩니다.

아인슈타인의 뇌를 판다니 무슨 소리죠? 이 광고를 본 탐사자는 **SAN C.0/1**

실패 및 성공에는 '마침 유명 의류 브랜드가 전품목을 **50%** 이상 할인한다는 광고가 나오네요.' 라고 합니다.

시선을 돌리면 유명 브랜드 매장이 백화점 내부를 가득 채우고 있습니다. 저마다 상품들을 진열대에 내어놓고, 파티션 겸 세워놓은 쇼윈도에는 '블랙 프라이데이!' '전품목 **50%** 이상 할인!' 같은 캐치 프레이즈를 커다랗게 출력해 내걸어 놓고 있습니다.

탐사자가 층별 안내도를 찾는다면 보이지 않는다고 해주세요. 특정한 상품을 찾을 때 마침 1층에 있네요, 악세사리 매장은 2층인 것 같네요, 정도의 안내를 권장합니다. 층별 안내도는 이번 이후 직접 해당 층에 가거나, 자판기에서 지도를 구매하기 전에는 얻을 수 없습니다.

쇼핑은 언제나 자유롭게 즐길 수 있습니다. 지갑만 허락한다면요!

그렇게 물건들을 구경하고 있자면, 사람들이 우르르 에스컬레이터를 타고 올라가는 것이 보입니다.

상당히 소란스러운데... 무슨 일인지 들어보면, <듣기> 성공 시 사람들의 대화를 들을 수 있습니다.

“2층에서 이벤트를 한대.”

“당첨되면 상품을 준다던데. 백화점 상품권도 뿌리고!”

“에이, 난 그런 거 한 번도 당첨된 적 없는데....”

“최소한 커피 기프트콘 정도는 준다나 봐.”

블랙 프라이데이 주간이라고 이런 저런 이벤트도 벌이는 걸까요? 탐사자들도 에스컬레이터를 타고 올라가 봅시다.

올라가면 홀 한 가운데에서 이벤트가 진행되고 있네요.

둘러둘러, 돌림판~! 돌아가는 판에 다트를 던져 맞으면 상품을 획득할 수 있는 간단한 이벤트입니다. 구경꾼 무리에 합류하자 얼마 안 있어 탐사자들의 차례가 왔네요.

“둘러둘러, 돌림판~! 자, 다트를 던져주세요. 한 사람 당 기회는 단 한 번!”
사회자의 구령에 맞춰 다트를 던집니다.

<투척>에 성공하거나, 실패한 뒤 <행운>에 성공하면 [백화점 상품권]을 한 장 얻을 수 있습니다. <투척> 혹은 <행운>의 극단적 성공 시 상품권을 두 장 얻을 수 있습니다.

이 [백화점 상품권]을 자세히 살펴보면, 이상하게 금액이 적혀있지 않다는 것을 알 수 있습니다. 대신 뒷면을 보면 ‘이 상품권으로 무엇이든 원하는 상품을 한 가지 구매할 수 있습니다.’ 라고 적혀 있습니다.

백화점에 진열되어 있는 상품을 습득하려면 <재력> 기능 판정에 성공해야 하는데, 이 상품권을 하나 지불하면 판정 없이 상품 한 가지를 구매할 수 있습니다. 보너스 티켓이므로 반드시 얻지 않아도 괜찮습니다.

상품권을 얻고 즐거운 마음으로, 받지 못했다면 아쉬운 마음을 달래면서 백화점을 마저 구경해봅시다.

파격 할인 기간을 노려 물건을 사러 왔다면 그 물건을 찾아보고, 검사검사 아이쇼핑하러 왔다면 그것도 즐거울 겁니다.

이런저런 목적으로 진열대에 다가가면 파격 세일! 이라는 팝업 팜플렛과 함께 상품들이 진열되어 있습니다.

상품들을 살펴보면... [아인슈타인의 뇌. 이것만 있으면 당신도 인류 1%의 천재!], [파블로 피카소의 손. 이 손으로 만드는 모든 것이 예술 작품!], [레오나르도 다빈치의 영감. 인류 역사 이래 최고 발명가를 당신의 것으로 만드세요!], [니콜로 파가니니의 손. 악마가 들린 듯 신들린 바이올린 연주 솜씨를 가져보세요!] ...이런 것들이 있습니다.

대체 뭘 팔고 있는 거죠?

다른 진열대를 보면... [빙하 속 고대종의 촉수 조각], [썩은 살점이 묻은 글라아키의 가시], [말린 나이트겐트의 날갯죽지], [흘러내리는 검은 거품 덩어리, 주의! 악취가 심함.] ...이런 것들이 있습니다.

상품의 바로 아래에 친절하게 달린 네임택을 읽었을 뿐, 이것이 도대체 무엇인지 가늠조차 할 수 없습니다. 하지만 진열된 상품을 보자마자 이유를 알 수 없는 메스꺼움이 올라오고 현기증이 날 정도로 불쾌합니다. **SAN C. 1/1D3**

말 그대로 '무엇이든 살 수 있는 백화점'입니다. 탐사자에게 일생의 소원이 무엇인지, 모든 것을 걸어서라도 갖고 싶은 것이 무엇인지 물어보세요. 탐사자가 '어떤 상품'을 찾는다면, 수호자는 '마침 옆 진열대에 준비되어 있네요.' 정도로 어렵지 않게 구할 수 있게 해주세요.

혹은 세션을 시작하기 전, 탐사자들에게 '꿈이 무엇인지, 인생의 목표가 무엇인지, 모든 것을 걸어서라도 갖고 싶은 것이 무엇인지'와 같은 질문을 한 뒤 그에 알맞는 상품을 준비해 놓는 것도 좋습니다.

예컨대 '미합중국 대통령의 직위' 라든가, '손을 넣으면 금괴가 나오는 화수분', '두바이 타워의 소유권', 심지어 '인류 역사의 모든 지식', '예수나 부처와 같은 인성과 품격' 같은 것들도 가능합니다.

이 모든 것들이 신에게는 값싸게 사고 파는 공산품 따위에 불과한 것이죠.

만약 탐사자가 이 때 구매한 물건을 어떤 식으로든 활용하려고 한다면, 정상적으로 작동은 하되 "효과는 없다."고 안내해주세요. 탐사자가 상품이 가짜라고 생각한다면, <지능>을 굴려서 "이 백화점 안에서는 제대로 효과를 발휘할 수 없을 것 같다. 무언가가 방해하는 것 같다는 느낌을 본능적으로 깨달았다."고 알려주시기 바랍니다.

진열대를 둘러보고 난 뒤, 탐사자들에게 갖고 싶은 것이 있다면 사라고 안내해주세요. 적어도 탐사자 한 명 당 한 가지씩은 구매할 수 있도록 유도해주시기 바랍니다. 구매할 상품을 고르면 <재력> 기능을 굴립니다. 성공하면 그대로 갖고, 실패하더라도 '마침 세일 중이라 더 싼 값에 살 수 있게 되었네요.' 정도로 가질 수 있게 해주세요. 상품을 구매하면 소지품에 기록합니다.

판정에 실패해도 상품을 가질 수 있는 것은 지금뿐입니다.

탐사자들이 적어도 한 가지씩 상품을 구매하고 나면, 안내 방송이 흘러나옵니다.
구매에 적극적이라면 한 사람 당 서너 개 정도의 상품을 구매해도 좋습니다.
자유롭게 RP하게 해주세요.

“손님 여러분, 즐겁게 쇼핑하고 계신가요? 저희 백화점은 아주 저렴한 값에 다양한 상품을 준비해놓고 있습니다. 돈만 있다면 무엇이든 살 수 있습니다. 마음껏 구매하시길! 나가실 때는 1층의 출입구를 이용해주시기 바랍니다. 블랙 프라이데이를 즐기세요!”

안내 방송을 자세히 들어보면...

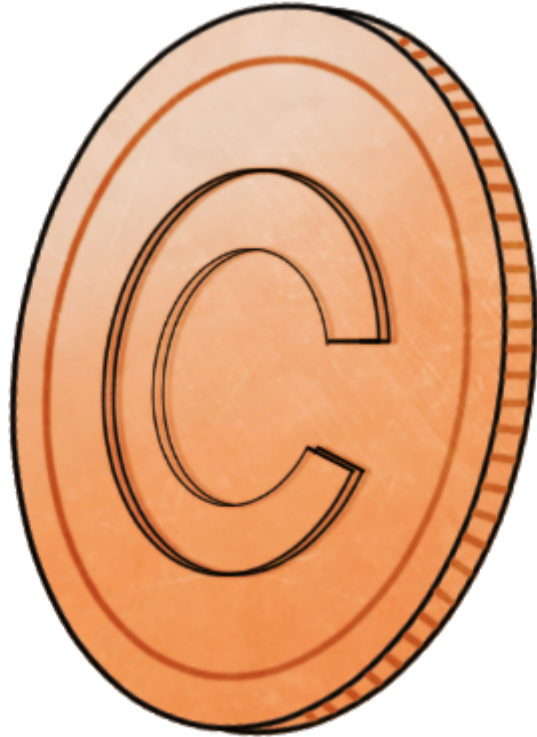
<듣기> 성공 시, 방송이라기엔 마치 머릿속에 바로 목소리가 들어오는 것처럼 내용이 또렷하게 들려옵니다. 거기다 이상하게도 목소리를 내는 것이 누구인지 전혀 가늠이 가질 않습니다. 여자인지 남자인지, 젊은 편인지, 나이가 있는지... 도저히 인지할 수 없네요.

니알라토텐입니다. 1층의 출입구로 나갈 수 있다고 안내하고 있지만, 거짓말입니다. 출입구로 나가면 다시 이 백화점으로 돌아오게 됩니다.

이제 주위를 찬찬히 둘러보면 이상하리만치 적막합니다. 그 많던 사람들은 어디 갔는지, 이 넓은 백화점에는 탐사자들뿐입니다. 상품이 돋보일 수 있도록 환하게 밝힌 조명과 세련된 인테리어로 꾸며져 있지만, 이 넓은 백화점 한 층에 사람이라곤 탐사자들만 덩그러니 서 있습니다. 묘한 적막감에 소름이 돋을 정도입니다. 매대를 지키고 있어야 할 직원들도 보이지 않습니다. 이변을 느낀 탐사자들은 **SAN C. 0/1**

대신 진열대 사이로 눈에 띄는 [자판기]가 보이네요.

이 때 **1D3+1** 주사위를 굴리게 해주세요. 나온 수만큼 코인을 줍니다. ‘주머니에 원가 들어있어 손을 넣어보니 코인이 손에 잡혔다.’ 정도면 될 것 같습니다.



코인 이미지

ORPG라면 룰20 사이트에서 텍에 카드 대신 코인 이미지를 넣고 탐사자들에게
분배한 뒤 소모할 때마다 회수하는 것을 추천드립니다. 예시 이미지를
첨부해두었습니다만, 동전이면 다른 어떤 이미지를 쓰든 상관 없습니다.

룰20 사이트 설정 방법은 시나리오 최하단에 첨부하였습니다.

TRPG라면 칩이나 동전 모양 초콜릿을 준비해서 나눠주면 재미있을 것 같네요.

어디에 쓰는 코인이지, 하고 의아해 하면 자판기에 동전을 넣을 만한 홈이 있고,
‘동전을 넣으세요’라고 적힌 문구 옆에 똑같은 동전이 그려져 있다고 안내합니다.

자판기에서 구매할 수 있는 상품들은 다음과 같습니다.

자판기 상품 목록		
근력 향상	특성치 근력 +5	코인 3개 구매 횟수에 따라 1개씩 증가
건강 향상	특성치 건강 +6 건강 향상과 함께 오르는 체력 수치 향상도 인정됩니다.	코인 3개 구매 횟수에 따라 1개씩 증가
민첩 향상	특성치 민첩 +3 민첩 향상과 함께 오르는 회피 기능 향상도 인정됩니다.	코인 3개 구매 횟수에 따라 1개씩 증가
지능 향상	특성치 지능 +5	코인 3개 구매 횟수에 따라 1개씩 증가
행운 향상	특성치 행운 +4 판정 수정을 위해 소모한 행운은 회복되지 않음.	코인 3개 구매 횟수에 따라 1개씩 증가
백화점 안내 지도	1~5층 백화점 지도	코인 12개/16개/20개 인원수가 늘 때마다 증가
원하는 기능치를 향상시킨다.	기능치 한 가지 +10 단, 근접전 등 공격 기능은 7, 회피, 은밀행동 기능은 2만 향상됩니다.	코인 4개 고정
응급 처치 키트	체력 회복 1D4+2 응급 처치 성공 시 사용하면 추가 회복	코인 5개

수호자의 재량에 따라 상품을 더하셔도 됩니다. 다만 밸런스를 고려해주세요.
다른 층에 갔다가 다시 2층으로 와서 자판기를 이용할 수 있습니다.

특성치와 기능치를 구매할 경우 ‘힘이 강해진 것 같다.’, ‘자동차 운전 실력이
능숙해진 것 같다.’는 식으로 묘사해주세요.

특성치는 처음 구매할 때는 코인 3개만 지불하면 되지만, 두번째에는 4개,
세번째에는 5개로 1개씩 요구하는 코인량이 늘어납니다. 이 점은 맨 처음 탐사자가
특성치를 구매한 후에 '구매하고나니 자판기의 가격이 코인 4개로 올라있다.' 고
안내해주세요. 특성 종류에 관계없이 모든 기능치를 통틀어서 적용됩니다. 처음
근력을 구매한 후라면, 건강을 살 때도 코인 4개를 지불해야 합니다.

특성치 구매 횟수는 개별 탐사자를 구분하여 적용됩니다. 예컨대 A 탐사자가 이미
특성치를 두 번 구매했더라도, B 탐사자가 아무 특성치도 구매하지 않았다면 코인
3개만 지불하고 살 수 있습니다.

특성치를 구매할 경우 특성 수치를 향상시키면서 얻게 되는 기능 점수를 사용할
수는 없습니다.

특성치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 90을 초과할 수는 없습니다.

기능치는 코인 4개로 고정입니다. 종류에 따라 향상되는 수치가 다르니
주의해주세요.

기능치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 95를 초과할 수는 없습니다.

‘크툴루 신화’와 ‘재력’은 향상시킬 수 없습니다.

응급 처치 키트는 <응급 처치> 기능 성공 시 사용할 수 있으며, 사용하면 없어집니다.

지도의 가격은 탐사자가 3명일 때의 기준으로, 탐사자가 한 명 늘어날 때마다 가격이 코인 4개씩 증가합니다. 즉 지도를 구매하려면 탐사자가 4명일 때는 16개, 5명일 때는 20개가 필요합니다.

지도를 구매하면 '이 백화점의 구조에 한층 밝아진 것 같다.'고 안내해 주세요.
[구울과의 전투를 피할 때 도움이 됩니다.](#)

탐사자들이 자판기의 상품을 보려고 하면 아래 이미지를 화면에 띄워주세요.



자판기에 대한 안내가 나간 후, 2층의 지도가 공개됩니다.

[자판기까지 이용하고 난 후의 진행은 온전히 탐사자의 몫입니다.](#)

탈출 루트 및 힌트

탈출을 위해 필수적으로 가야 하는 장소와 힌트를 얻을 수 있는 장소를 정리해 놓았습니다. 필수적인 정보만 정리해놓았으므로, 해당 지역/매장의 전체 정보가 포함되어 있지 않습니다. **[지역-백화점 층 정보]**를 반드시 확인해주세요.

첫번째 전투

처음 층을 이동하면 구울과 전투를 하게 됩니다. 첫번째 층 이동에는 판정 없이 무조건 전투가 발생합니다.

에스컬레이터를 타고 다음층으로 내려/올라가자...

끄으윽... 케엑.

썩어 비틀어진 고목처럼 주름진 거죽에, 눈은 흰자위만 허옇게 번뜩이고 주둥이가 아예 벗겨졌는지 잇몸째로 드러난 이에서는 무어라 웅얼거리는 소리가 들립니다.

두 발로 섰지만, 인간이라기엔 너무도 끔찍한 물골입니다. 괴인의 등장에 **SAN C.1/1D6**

전투에서 승리한 후에 처치한 구울을 조사할 수 있습니다.

살펴보면 구울은 헤진 옷을 입고 있고, 옷의 주머니에 **1D3** 만큼의 코인이 들어 있습니다.

<지능> 성공 시 “왜 이런 끔찍한 괴물이 옷을 입고 있는 채로, 우리처럼 코인을 갖고 있지?” 하는 의문을 품게 됩니다.

인간이 구울로 변한 것을 알려주는 단서입니다. 구울의 주머니에 들어있는 코인은 힌트이면서 전투 보상입니다. **1D3** 다이스를 굴려서 나온 값만큼 코인을 얻습니다. 구울 한 마리마다 굴리는 것이 아닙니다. 통틀어서 **1D3** 다이스입니다. 마릿수가 한 마리 늘 때마다 최대치가 **1**씩 증가합니다. 즉 구울이 **3**마리면 나오는 코인은 **1D4** 다이스를 굴립니다.

오염도 힌트

네번째 전투에서 구울을 처치하면 발생하는 이벤트입니다.

구울을 처치하고 어김 없이 주머니를 찾아보면... 코인 몇 개와 함께 종이 조각이 떨어져 나옵니다. 이제 보니 영수증이네요. 훑어보니 **1**층의 스포츠 웨어 매장의 영수증입니다. 괴물이 입고 있는 옷도 헤지긴 했지만 자세히 보니 트레이닝 복이네요. 뒷면을 보면 검은펜으로 무어라 써 있습니다. 손이 떨렸는지 글씨는 엉망입니다.

「지하라는 게 정말 있는 거였다니! 찾았다. 겨우 찾았어... 그런 데에 숨겨놓았다니. 상상도 못 했다. 사방이 막힌 곳이 통로라니.... 문제는 아무나 안으로 들어갈 수 없다는 거다. 우리 중에서 들어갈 수 있는 건 나 혼자였다. 언제부턴가 끔찍한 소리가 머릿속을 떠나지 않는데... 설마 이 괴물들과 관련이 있는 걸까.」

이 괴물도 한 때는 탐사자들처럼 인간이었을 겁니다. 탈출하기 직전까지 갔지만, 결국은 실패하고 괴물로 변해 계속 떠돌고 있었던 것입니다. 그것을 짐작하게 해주는 내용에 마음이 썩 편치 않습니다.

오염도 1 이상인 탐사자가 <지능> 성공 시 "끔찍한 소리가 들리는 데다... 괴물과 관련이 있다니... 설마 저 괴물들에게 공격당해야만 숨겨진 통로를 찾을 수 있는 건가?" 라는 힌트를 주세요.

구울에게 공격당해야만 지하층에 접근할 수 있음을 알려주는 힌트입니다. 스포츠 웨어 매장의 영수증이라는 것 또한 힌트의 일부입니다.

백화점은 항상 쾌적하게 관리되어야 합니다. 환한 조명과 깨끗하게 청소된 매장, 보기 좋게 진열된 상품들. 이곳에 들어온 사람들이 얼마나 매장을 어지럽히고, 심지어 부숴든간에 얼마 지나지 않아 말끔한 상태로 정리됩니다. 하지만 구울이 다 구겨진 영수증을 갖고 있던 무슨 상관인가요. 바꿔 말하자면, 당신이 인간이었던 것을 남기기 위해서는 몸에 지니고 있는 수밖에 없습니다.

출입구

1층의 출입구로 가까이 가면 넓은 유리문 밖으로 익숙한 변화가가 보입니다. 백화점에는 딱히 창문이나 시계가 없어서 몰랐는데, 아직 환한 낮입니다.

탐사자가 주변이나 문을 살펴보려고 하면 <관찰력>을 굴리게 해주세요. 성공 시 출입구를 중심으로 벽면에 거대한 뱀이 그려져 있는 것을 볼 수 있습니다. 뱀은 입으로 자신의 꼬리를 물고 있는 모습으로, 몸의 일부가 문인 것처럼 이어져 있습니다.

그림을 본 후, <오컬트> 성공 혹은 <교육> 극단적 성공 시 이 그림이 의미하는 것은 북유럽 신화의 '요르문간드'이며, 이 문으로 나가면 결국 다시 백화점으로 돌아오게 되리라는 것을 깨닫게 됩니다. 탈출구가 없다는 사실을 알게 된 탐사자는 **SAN C. 1/1D3**

이를 무시하고 문으로 나가면 어느새 다시 백화점 안, 출입구 앞으로 돌아오게 됩니다. 탈출구가 없다는 사실을 알게 된 탐사자는 **SAN C. 1D3/1D8**

몇 번을 나가든 마찬가지입니다. 1층의 출입구로는 이 백화점에서 벗어날 수 없습니다. 계속 백화점 안으로 돌아오게 됩니다. 문을 나서고 다시 백화점 안으로 돌아올 때마다 이성 1이 감소합니다.

고객센터

1층에 위치한 고객센터로 가면 불투명한 유리로 가려진 접수창구가 있습니다. 실루엣이 언뜻 비치는 것을 보면 누군가 안에 앉아있기는 한듯 한데, 모습은 영 보이지 않습니다.

창구에 이 백화점을 나가는 방법에 대해 문의하면 다음과 같이 답변해줍니다.

“사실 이 백화점에서 나갈 수 있는 손님은 단 한 명뿐입니다! 나머지 손님을 죽이고 살아남은 한 분만 출입문으로 나가면 이 백화점에서 탈출할 수 있습니다. 단순명쾌하죠?”

이 답변 역시 자세히 들어보면

<듣기> 성공 시, 창구 너머에서 대답하는 것치고는 머릿속에 바로 목소리가 들어오는 것처럼 내용이 또렷하게 들려옵니다. 거기다 이상하게도 무척 매력적으로 느껴지면서도 목소리를 내는 것이 누구인지 전혀 가늠이 가질 않습니다. 이걸... 2층에서 들었던 안내방송과 비슷하다는 느낌이 듭니다.

다른 대답을 요구하거나, 화를 내는 등 그 어떤 시도에도 같은 대답만을 반복하거나, 어서 죽이라며 부추길뿐입니다. 대인 기능과 심리학은 통하지 않습니다.

거짓말입니다. 혼자서 출입구로 나가든, 다른 탐사자들을 죽이고 혼자 나가든 결과는 같습니다. 다시 백화점 안으로 돌아오게 됩니다.

만약 이 안내를 따르려고 할 경우, 전원 <지능>을 굴리게 하여 성공하면 '3층에서 들었던 안내 방송과 똑같은데... 사람을 죽여야 한다니, 분명 다른 방법이 있을 거야.' 하는 의문을 품게 해주세요.

이미 출입구로 나갔다가 되돌아온 후라면, '혼자서 출입구로 나간다고 해도, 똑같이 돌아오게 되는 거 아닌가?' 라는 힌트를 주세요.

그럼에도 다른 탐사자를 죽이려고 한다면 전투를 진행한 후, 살아남은 사람 혼자서 진행하게 해주세요. 혼자서는 깰 수 있는 확률이 극악에 가깝습니다.

사망한 탐사자는 모두 구울이 됩니다.

고객센터를 살펴보면 사방이 막힌 박스 모양입니다. 앞에는 불투명한 유리로 안이 잘 보이지 않고, 소통을 위한 통로는 유리 아래쪽에 난 자그마한 구멍뿐입니다. 부스

뒤로 돌아가면 문고리가 달린 문이 나 있습니다. 문을 열고 들어가면... 아무도 없습니다.

이상합니다. 분명 방금 전까지만 해도 직원과 대화하고 있었는데... 누군가 있었던 기척조차 없습니다. 대체 누구와 대화하고 있었던 말인가요? 묘한 기분을 느낀 탐사자는 **SAN C.0/1**

굳이 내부를 더 둘러보려고 한다면, <관찰력>을 굴리게 해주세요.

성공~실패 시 유리창 가까이 테이블이 놓여 있고, 그 앞에 의자가 덩그러니 놓여 있다는 것을 알 수 있습니다. 바깥쪽에서는 안이 전혀 안 보였는데, 안에서는 밖이 훤히 보이네요.

어려운 성공 이상 시 테이블 아래에 서랍이 달려있고, 그것이 살짝 열려 있는 것을 눈치칩니다.

서랍을 열어서 안을 들여다 보면

갑자기 서랍 안에서 눈알이 수십개가 박힌 끓어오르는 타르 덩어리가 쏟아져나옵니다. 그것은 지독한 악취를 풍기는 체액을 흘리며 누렇게 번들거리는 이로 탐사자를 먹어치웁니다. 껍속에서는 온갖 벌레가 파고드는 소리가 들리고, 까드득, 우득, 자신의 뼈가 부러지고 갈리는 소리가 뇌를 찌릅니다.

...와 같은 환상을 겪습니다. 끔찍한 환상을 본 탐사자는 **2D7 만큼의 이성을 잃습니다.** 그리고 **크툴루 신화 기능이 2만큼 향상**됩니다.

니알라토텍이 굳이 고객센터 부스 안으로 들어온 탐사자를 놀리기 위해 준비한 장난입니다.

상영관

3층에 위치한 영화 상영관입니다.

상영관에 들어서면 곧 조명이 꺼지면서 거대한 스크린 가득 화려한 영상이 나옵니다. 좌석이 줄지어 서 있고, 폭신한 의자에 팔을 걸쳐 놓을 수 있는 넉넉한 공간이 있네요. 앞에는 작은 테이블도 마련되어 있어 간식을 먹기에도 좋아보입니다.

<관찰> 성공 시 스크린에 쏟아지는 빛을 따라 시선을 뒤로 돌리면 작은 창이 보입니다. 영사실이네요.

상영관-영사실

상영관에 딸린 영사실입니다.

문은 쉽게 열립니다. 안에 들어서면 직원은 없고 영사기가 돌아가며 스크린에 영상을 싸주고 있습니다. 영사기를 살펴보면 적어도 기계를 멈추고 작동시키는 것만은 처음 보는 사람이라도 할 수 있을 것 같습니다.

<관찰력> 어려운 성공 시 바퀴를 따라 감기는 필름의 양면 모두 영상이 출력될 수 있도록 그림이 찍혀 있는 것을 발견할 수 있습니다.

판정 성공 없이도, 영사기를 멈추고 필름의 반대면이 읽히도록 바꿔끼운 후 영사기를 작동시키면 스크린에 다른 영상이 출력됩니다.

손님으로 보이는 사람 네 명이 1층의 출입문으로 백화점을 나서자 곧 도로 들어오는 것이 화면에 비춥니다. 당황하는 것도 잠시, 놀라서 도망치듯 뛰어나가는 사람들을 카메라가 뒤쫓습니다. 뒤이어 탐사자들도 이미 만났던 괴물과 마주친 사람들은, 몸싸움을 벌이기도 하고, 도망가기도 하며 어떻게든 살아남기 위해 발버둥칩니다.

그러기를 수 차례, 괴물에게 공격당한 한 남자가 비명을 지르더니 사지가 뒤틀리고, 짐승의 것처럼 튀어나온 손톱으로 입을 찢으며 시뻘개진 잇몸을 드러냅니다.

도망치느라 헤쳐버린 옷을 입은 채로, 그는 구울이 된 것입니다.

그렇다면 지금까지 탐사자들이 죽인 괴물들은 원래 인간이었던 걸까요?
탐사자들도 결국 저 사람처럼 괴물이 되고 마는 걸까요? 충격적인 광경을 목격한 탐사자는 **SAN C. 1/1D5**

구울에게 수 차례 공격당하면 구울이 될 수 있음을 알려주는 단서입니다.

탈출 방법

이 백화점에 들어온 많은 사람들 중에, 단 한 팀, 이곳을 무사히 살아나간 사람들이 있습니다.

어느 차원, 어느 시간대의 이 백화점에 끌려들어오게 된 한 마법사가 그 주인공입니다. 그는 유능한 마법사였고, 많은 주술을 알고 있었으며 다른 사람들보다 많은 마력을 갖고 있었습니다.

마법사는 신의 눈을 잠시 속이고 백화점에서 탈출하는 방법을 고안해냈습니다. 그에겐 그리 어렵지 않은 일이었습니다. ‘모든 것을 파는 백화점’에서는 그 어떤 마술 재료든 쉽게 구할 수 있었으니까요.

그리고 후에 이 공간에 들어오게 될 사람들을 위해서 신의 눈이 닿지 않는 곳곳에 힌트를 숨겨놓았습니다.

방법은 이렇습니다.

탐사자들을 대신할 인형을 만들어 눈속임을 한 뒤, 기척을 지우는 주술로 몸을 숨겨서 엘리베이터에 탑승해 암호로 정해둔 숫자의 층버튼을 차례로 누르면 백화점에서 탈출할 수 있습니다.

[인형]은 틀이 될 만한 마네킹이나 장난감 인형, 혹은 봉제 인형을 갈라 머리에는 인간의 뇌, 몸통에는 심장을 넣습니다. 그 후 탐사자의 신체의 일부(머리카락이나 손톱 등)를 함께 넣어 봉하고 상, 하의 옷을 입혀 인간처럼 꾸밈니다.

그 후 1층의 숨겨진 문(의류 매장의 탈의실)을 통해 지하로 내려간 뒤, 그곳에 마련된 마법진을 통해 [인형]을 잠시 살려냅니다. 죽은 이의 영혼을 잠시 붙여놓는 정도로, 오래 버티지 못 하고 존재 자체가 썩어 문드러집니다.

이 때부터 현실 시간으로 2시간의 시간 제한(**TRPG는 1시간**)이 있습니다.

그 다음 기척을 지우는 주술을 이용해 탐사자들의 존재를 지우고, 엘리베이터에 탑승해 암호로 정해진 층의 버튼을 차례로 눌러 마지막에 도착한 층에 내리면 백화점에서 탈출하게 됩니다.

누군가가 남긴 전언

마법사가 남겨놓은 탈출 방법에 대한 힌트입니다. 마법사는 눈에 띄지 않을 만한 곳곳에 힌트를 숨겨놓았습니다.

마법사는 최대한 친절하게 메모를 적어놓았지만, 오랫동안 이 백화점에 둔 탓에 이 공간에 영향을 받아 설명과 묘사가 애매하고 불분명해졌습니다.

총 3 포인트에 배치해 놓았습니다. 모든 조사 포인트를 조사하지 않아도 방법만 정확하다면 탈출할 수 있습니다. 다만 모든 장소를 조사하기 원하는 탐사자를 위해 단서를 추가로 찾을 때마다 <지능> 판정을 하여 성공하면 추가 힌트를 제공해주세요.

힌트만 정리해놓았으므로 자세한 내용은 반드시 백화점 층 정보를 확인하시기 바랍니다.

-1층의 카페

출입문 가까이 위치한 넓은 카페입니다. 깔끔한 디자인의 원형 테이블과 폭신한 소파가 여러 개 준비되어 있습니다.

카운터로 가면 진열대에 홀 케이크와 초콜릿 박스가 늘어서 있습니다. 색깔도 맛도 가지각색입니다. 진열대에 세워진 팸플렛에는 이렇게 적혀 있습니다.

「홀케이크도 초콜릿 박스도 백화점도 언제나 가득 채워져 있어야 합니다. 한 조각을 덜어내려면 한 조각을 다시 채워넣어야 해요.」

탐사자가 뒷면도 살펴본다면,

「당신을 대신할 ■■■■■를 만드세요.」라고 적혀 있습니다.

그리고 보면 진열대에 놓인 케이크와 초콜릿 박스에는 빈 공간, 빈 칸 하나 없이 가득 차 있습니다.

케이크나 초콜릿 단품을 구매해서 하나를 꺼내가면 빈 공간에는 똑같은 케이크 조각과 초콜릿이 채워집니다.

백화점에서 빠져나가려면 탐사자 대신 인간인 척을 할 인형을 만들라는 의미입니다.

-2층의 음반 매장

2층의 넓은 공간을 차지하고 있는 음반 매장입니다. 진열대 빼곡이 앨범이 들어차 있고, 매대마다 CD 플레이어와 헤드셋이 설치되어 있습니다.

헤드셋을 끼고 플레이어를 작동시키면 헤드셋에서 목소리가 흘러나옵니다.

“당신을 대신할 「척, 치직-...」이 필요해요. 그 다음 당신의 기척을 숨겨야 해요.”

이 때 <듣기>에 성공하면 노이즈가 끼긴 해도 편안하게 들을 수 있는, 사람의 목소리라는 것을 알 수 있습니다. 안내 방송과는 전혀 다른 목소리입니다.

CD 플레이어를 열어 안에 들어있는 CD를 확인하면 앨범 제목이 <도서관에서 널 기다려>인 것을 확인할 수 있습니다. 낭만적이네요.

서점에 가면 단서를 얻을 수 있다는 힌트입니다.

-4층의 가전제품 매장

4층의 가전제품 매장입니다. 컴퓨터며 인쇄기부터 시작해서 세탁기, 식기세척기... 온갖 전기제품들이 가득 진열되어 있습니다. 그 중에서 가장 눈에 띄는 건 벽면 하나를 가득 채운 수십 대의 TV 모니터네요.

<관찰력> 성공 시 얼추 보아도 서른 대가 넘는 화면 중 단 하나의 모니터만 화면이 흑백이라는 것을 알아차립니다.

출력되는 영상을 보면 누군가가 커다란 인형을 들고 계단을 걸어내려가고 있습니다. 계단을 내려가자 어둡고 텅 빈 공간이 나타납니다. 인형 하나를 방

가운데에 두고, 사람이 뒤로 물러서 무어라고 중얼거리는 소리가 들립니다. 「이로후... 칙, 치직-...아므잔... 치직-... 」

이 때 음반 매장에서 단서를 얻었다면 TV에서 나오는 노이즈 킨 소리가 헤드셋에서 들은 목소리와 같다는 것을 알 수 있습니다.

내용을 알 수 없는 말이 끝나자, 바닥이 인형을 중심으로 원모양으로 빛이 납니다. 빛이 서서히 사그라들자, 분명 평범한 인형이었던 것이 일어서서 움직이기 시작합니다.

서점

3층에 위치한 서점입니다. 벽면 가득 책이 빼곡이 들어찬 책장이 늘어서 있고, 매대가 일렬로 배치되어 있습니다. 안쪽으로 가면 쉬면서 둘러볼 수 있게 폭신한 소파가 있고 그 주변을 관목으로 꾸며놓았네요.

<관찰> 성공 시 벽면에 늘어선 책장 중 유독 한 책장만 배치가 엉망인 것을 발견할 수 있습니다. 다가가서 살펴보면, 권수가 10권이 넘어가는 장편소설을 분류해놓은 책장입니다. 왼쪽부터 차례대로 1권, 2권, 3권... 잘 나아가다, 5권을 건너뛰고 4권 뒤에 6권이 이어집니다. 5권은 칸의 맨 오른쪽, 완결권 뒤에 꽂혀 있습니다.

아랫칸은 2권이, 그 아랫칸은 4권이, 그 아랫칸은 3권이, 그 아랫칸이 1권이 맨 뒤로 밀려 꽂혀 있습니다.

위에서부터 차례대로 5권, 2권, 4권, 3권, 1권이 맨 오른쪽으로 밀려나 꽂혀 있습니다.

엘리베이터 층이동 순서[5-2-4-3-1] 에 관한 힌트입니다. 이외에도 3층의 스낵 코너와 5층의 오락실에 마련되어 있습니다.

이 때 위치가 바뀌어있는 책을 자세히 본다고 하거나, <행운>에 성공하면 두번째 칸의 2권만 가름끈이 밖으로 나와있는 것을 알 수 있습니다.

가름끈=갈피끈(읽던 곳이나 특정한 곳을 표시하기 위하여 책갈피에 끼워 넣는 끈).

2권을 꺼내 살펴보면 한 국가의 흥망성쇠와 함께 이국에서 온 공녀가 난관을 헤쳐나가는 흥미진진한 이야기인 것 같습니다.

구매하는 것이 아니라 살펴보는 것까지는(서점 안에서 읽어보는 것) 재력 판정을 하지 않습니다.

<관찰> 혹은 <자료조사>에 성공 시 책을 넘겨보다 유독 한 페이지의 종이질이 다르다는 것을 눈치챱니다. 다른 면은 새것처럼 하얗고 깨끗한데, 이 면만 유독 손때가 타 있습니다. 앞뒷면과도 내용이 이어지지 않네요.

<떠도는 영혼을 불러들이는 속박>

이 주술로 떠도는 영혼을 불러들여 인형을 잠시 움직이게 할 수 있다.

1. 인간처럼 머리와 팔다리가 있는 틀을 준비한다.
2. 틀을 갈라 머리에는 살아있는 인간의 뇌를, 몸통에는 심장을 넣고 인형이 대신할 인간의 머리카락이나 손톱을 함께 넣는다.
3. 봉한 뒤 인간처럼 옷을 입히면 인형이 완성된다.
4. 다음 주문을 외운다. 「■■■ ■■■■ ■■■ ■■■ ■■■■」.

이 주술로 만든 존재는 매우 조약하므로, 몇 시간도 채 버티지 못 하고 그 존재자체가 썩어 없어진다.

인형이 대신하고자 하는 사람의 수가 많을수록 많은 마력을 필요로 하니 주의할 것.

백화점 안의 떠도는 영혼, 즉 한 때는 인간이었던 구울의 영혼을 불러들여 인형에 붙들어 놓는 주술입니다. 주문은 이 내용을 확인하면 누구든 습득할 수 있습니다. 주술을 쓸 때는 '주문을 외운다.' 정도로 표현하면 충분합니다. 수호자 재량껏 정하셔도 됩니다.

이 주술은 술자의 정신력 **1D10**와 (탐사자의 수) **x 6** 만큼의 마력을 필요로 합니다. 정신력은 술자의 것만 소모하며, 마력은 주술에 참여하는 사람이 의도하는 만큼 소모됩니다. 누가 얼마나 마력을 쓸지 상의해주세요. **정신력과 이성**은 다릅니다.

만일 탐사자가 지하층에 내려가지 않고 주술을 시도하려고 한다면, 아래 안내에 맞추어 진행해주세요.

이런 지식에 문외한인 사람을 기준으로 주술의 성공 확률은 **8%**이며, 오컬트 기능의 수치가 **60**이상이면 **20%**, **80**이상이면 **35%**로 증가합니다.

실패하면 몇 번이고 다시 시도할 수 있지만, 시도할 때마다 마력이 소모되므로 여러 번 시도하는 것에는 주의가 필요합니다. 마력이 **0**이 되기도 더 소비하려고 하면 체력이 줄어들기 시작하니까요.

1D100 다이스를 굴려서 판정합니다.

지하층에 가면 오컬트 기능과 관계 없이 무조건 성공합니다.

뒷면을 보면 내용이 이어집니다.
뒷면을 살펴보는 지문을 입력하지 않아도 앞면과 함께 자동으로 습득합니다.

<떠도는 영혼을 불러들이는 속박>을 위한 장소는 이 건물 최하층에 마련해두었습니다. 문을 열고 들어가면 최하층과 이어진 통로가 보일 거예요.

주술에 성공한 뒤 기척을 지우세요. 플레저 주스를 마시든, 투명 코트를 입든, 알렉코카톤을 가져오든, <기척에 드리운 그늘> 주술을 쓰든. 모습이 안 보이게 하거나 존재감을 지우는 방법이면 무엇이든 좋습니다.

그 후 '이 백화점에서 유일하게 그 무엇도 팔지 않는 곳'으로 가세요. 암호는 여러곳에 마련해두었습니다. 서두르세요.

마법사는 주술에 능숙하지 않을 사람들을 위해 마법진을 준비해놨습니다. 공간만 덩그러니 놓인 채, 아무 상품도 진열되어 있지 않은 지하층예요. 넓은 공간이면서, 니알라토텍의 시선이 닿지 않는(정확히는 별 신경을 쓰지 않는) 유일한 공간입니다. 이 지하층은 1층의 의류 매장 안 탈의실을 통해 내려갈 수 있습니다.

탐사자들이 최하층이 어디인지 눈치채지 못 한다면, <지능>을 굴리게 해주세요. 성공 시 "일단 최하층이라면... 1층으로 가서 찾아보는 게 맞지 않을까?"라는 힌트를 주세요.

'유일하게 그 무엇도 팔지 않는 곳'은 엘리베이터를 의미합니다. 탐사자들이 알아차리지 못 하면 암호 힌트를 2개 이상 얻은 후에 <지능>을 굴립니다. 성공 시 "그리고보니 반복해서 나타나는 숫자들이 신경 쓰인다. 분명 '암호는 여러곳에 마련해두었다.'고 했는데. 아무것도 팔지 않는 곳, 그리고 숫자를 입력할 만한 곳... 이게 겹치는 공간이 어디지?"라는 힌트를 주세요.

이후에 서점을 더 둘러보거나, 처음 <관찰> 판정에서 실패하면 책장 하나가 눈에 들어옵니다. 어쩐지 낯선 느낌이 들고, 본능적으로 거부감이 듭니다.

이 때 <행운>에 극단적 성공 시 얇은 책 한권이 눈에 띕니다. 공책에 가까운 낡은 책으로, 제목도 제대로 인쇄되어 있지 않습니다. <지능>에 성공하면 수월하게 책의 내용을 살펴볼 수 있습니다. 지면을 넘기다 보면... <기척에 드리운 그늘> 주술을 찾을

수 있습니다. 처음 판정에 성공한 사람만 이 주술을 습득할 수 있습니다. 술자는 한 사람 당 마력 **3**을 소모하여 기척을 지우는 주술을 걸 수 있습니다.

<행운>에 어려운 성공 시 오래되고 표지에 고풍스러운 무늬가 그려진 책을 발견합니다. 살펴보면 어렵지 않게 제목을 읽을 수 있습니다. 「솔로몬의 열쇠」라고 적혀 있네요. 책을 펼쳐서 내용을 읽어보면 ...영혼을 대할 때 실수를 방지하는 방법과 복잡한 의식들을 포함한 마법의 방법과 상세한 주문...들이 적혀 있습니다. 이 책을 읽은 탐사자는 오컬트 점수가 **5점** 향상됩니다.

<행운>에 성공~실패 시 표지에 기이한 그림이 그려진, 오래된 두꺼운 책을 발견합니다. 보는 것만으로도 기분이 나빠집니다. <지능> 성공 시 책을 펼쳐 들어 내용을 훑어보면, ...강령술에 대한 자세한 방법과 주문, 시체를 먹는 인간들에 대한 이야기, 시체를 파내 강간하는 사고 집단... 에 관한 내용이 적혀 있습니다. 너무나도 불쾌하고 끔찍한 내용을 접한 나머지, 이 책을 본 탐사자는 **1D10 만큼의 이성을 잃습니다.**

「퀼트 데 구울」(231p)의 원본입니다. 프랑스어로 쓰여 있지만 관련 기능 없이도 어느 정도의 지능만 있다면 모국어로 이해할 수 있습니다. 이곳에서 판매하는 모든 책들을 읽을 수 있도록 '누군가'가 살짝 손을 써 놓았습니다. 처음 읽으면 크툴루 신화 점수가 **4점** 증가하며, 정식으로 연구하는 데에 **22주**가 소모됩니다.

인형을 만드는 방법

i) 인형의 틀이 될 재료를 구합니다.

-2층의 장난감 매장: 커다란 테디 베어, 봉제 인형 등

-1, 2층의 의류 브랜드 매장: 마네킹

-3층의 팬시샵: 조각상, 봉제 인형 등

ii) 인형의 머리에는 인간의 뇌를, 몸통에는 심장을 넣고 탐사자의 신체 일부도 함께 넣은 뒤 봉합합니다.

-2층의 잡화 매장: 가위나 칼 등, 틀을 가를 도구 (날붙이 무기로도 가능합니다.)

-3층의 팬시샵: 가위나 칼 등, 틀을 가를 도구 (날붙이 무기로도 가능합니다.)

-4층의 테라피샵: 뇌, 심장

-탐사자의 신체 일부: 머리카락, 손톱조각, 피 두어 방울 등

당연하지만 탐사자의 뇌, 심장도 가능합니다. 하지만 이러면 인형을 만드는 의미가 없겠네요. 탐사자들이 살아있는 인간을 해부해서 재료를 구하려고 한다면 <지능> 성공 시 "이 백화점에서는 말 그대로 안 파는 것이 없는 것 같다. 잘 찾아보면 인간의 뇌와 심장도 구할 수 있지 않을까?"라는 힌트를 주세요.

iii) 완성된 인형에 옷을 입힙니다.

-1, 2층의 의류 매장

-탐사자들이 입고 있는 옷을 벗어서 입히거나, 구울이 입고 있던 것을 벗겨서 입혀도 됩니다.

iv) 인형을 갖고 지하층으로 내려갑니다.

-지하층은 1층의 의류 매장에 있는 [탈의실]을 통해서만 이동할 수 있습니다.

-구울에게 5번 이상 공격당한, 즉 오염도가 높은 탐사자만 [탈의실]의 문을 통과할 수 있습니다.

-주술을 진행할 때는 지하층에 있는 사람의 마력을 소모하게 됩니다.

-인원 수가 현저하게 모자를 경우, 4층의 펫샵에서 마수를 데려가거나 일시적으로 마력을 늘려주는 비약을 사용하여 부족한 마력을 보충할 수 있습니다.

구울화 치료약

구울에게 9번 이상 공격당한 사람은 마지막 피격을 기준으로 현실 시간 **TRPG** 기준 **30분/ORPG** 기준 **1시간**이 지난 후에 완전히 구울로 변하고 맙니다. 9번 공격당하면 오염도가 최고치에 달하므로 더 이상 오염도가 올라가지 않습니다.

구울화 치료약은 오염도를 낮추는 약으로, 완전히 구울로 변한 이후에는 그 어떤 주술이나 약으로도 온전히 원래 모습으로 되돌릴 수 없습니다.

5층의 북카페를 살펴보면, 마법사가 만약의 상황에 대비하여 마련해둔 구울화 치료약이 있습니다. [탐사자 인원 수 - 1] 개 만큼 들어있습니다.

한 개 복용하면 오염도를 2단계 낮춰줍니다. 이미 5스택 이상 오염된 탐사자는 오염도가 5 아래로 떨어지지 않습니다. 오염도를 낮추는 효과만 있으므로, 치료약을 복용한 이후에 구울에게 공격당하면 다시 오염도가 올라갑니다. 다시 오염도가 올라가면 똑같이 이벤트가 안내되고, 이성치는 1만 깎습니다.

지역-백화점 층 정보

해당 층에 가면 지도가 열립니다. 자판기에서 지도를 구매하면 핸드아웃으로 제공해주세요. 그 층에 가지 않아도 어떤 것이 있는지 알 수 있습니다.

에스컬레이터를 이용하면 바로 위, 아래로만 이동할 수 있습니다. 층을 이동한 후 조사하기 위해 매장과 매장 사이를 이동할 때, <민첩> 혹은 <행운> 혹은

<은밀행동>으로 판정을 합니다. 어려운 성공 이상 시 구울과의 전투를 피할 수 있습니다.

단 한 명의 탐사자라도 이 조건에 미치지 못 하면 구울과 전투하게 됩니다. 이 판정에서 **핑크**가 날 경우 등장하는 구울이 한 마리 증가합니다.

다만 지도를 소지한 상태에서 같은 층에 세번째 방문할 때부터는, <민첩> 혹은 <행운> 혹은 <은밀행동> 판정이 성공일 경우 전투를 피할 수 있습니다. 건물 구조가 눈에 익어 구울을 피해 몸을 숨기기 수월해진 것입니다.

반드시 층에 도착하자마자 할 필요는 없습니다. 한 층에 한 번만 진행해주시면 됩니다.

엘리베이터를 이용하려고 다가가면, 모든 층의 엘리베이터 앞에 판넬이 놓여 있습니다.

「엘리베이터는 현재 수리중입니다. 이용에 불편을 드려 죄송합니다.」

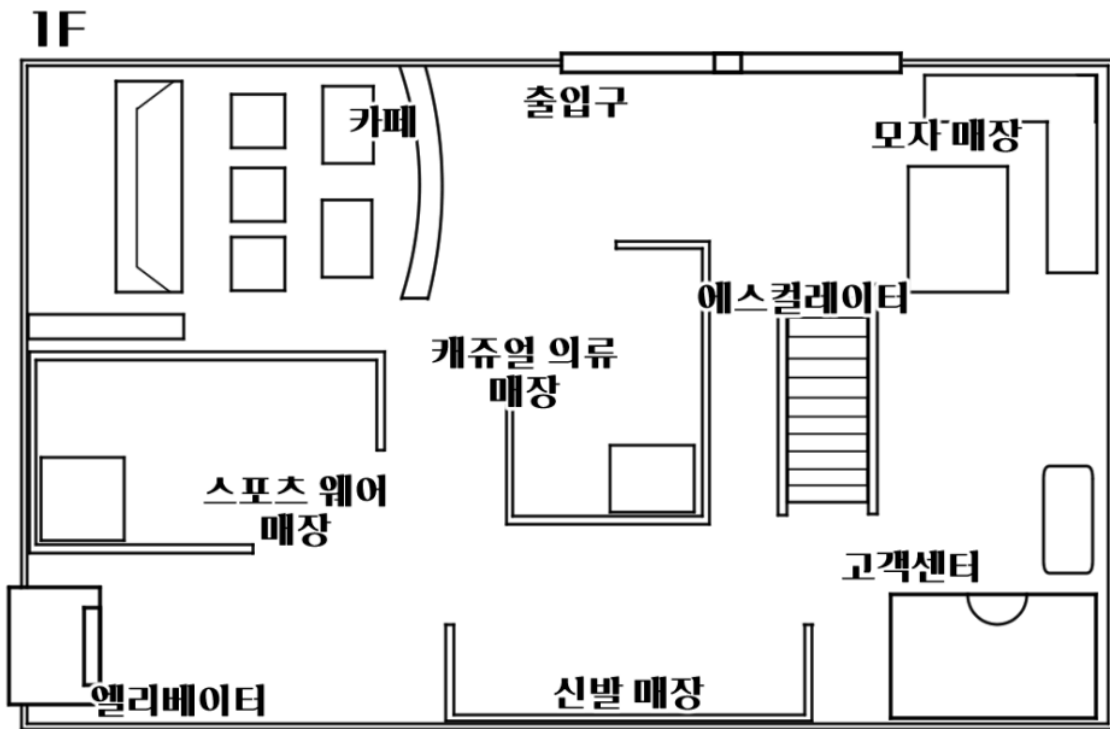
이를 무시하고 엘리베이터를 이용하면, 누르는 층 버튼에 관계 없이 **1D5**로 도착하는 층을 정합니다. 그리고 층에 도착하자마자 구울에게 기습을 당하면서 전투하게 됩니다. 그 어떤 판정에 성공해도 기습을 피할 수 없습니다.

탐사자들이 층을 3번 이상 이동하기 전에는 **1D4**로 굴립니다. 엘리베이터를 통해 바로 **5층**에 진입할 수 없게 해주세요.

층을 이동할 때 구울과의 전투를 피하기 위해서 '기척을 지우는 주술' 및 '물건'을 사용할 경우 최대 2번까지는 괜찮습니다. 하지만 남용하면 페널티를 주세요. 마력을 과도하게 소모하여 체력까지 깎인다거나, 기척을 지우는 물건을 다 써버려서 정작 탈출할 때는 다른 물건을 다시 구해야만 하는 식으로 하시면 됩니다.

사용하기 전, <지능>을 굴리게 하여 성공 시 "지금 사용하면 정작 필요할 때 사용할 수 없게 되지 않을까?"라는 힌트를 주는 것도 좋습니다.

1층



1층 지도

출입구

1층의 출입구로 가까이 가면 넓은 유리문 밖으로 익숙한 변화가가 보입니다. 백화점에는 딱히 창문이나 시계가 없어서 몰랐는데, 아직 환한 낮입니다.

탐사자가 주변이나 문을 살펴보려고 하면 <관찰력>을 굴리게 해주세요. 성공 시 출입구를 중심으로 벽면에 거대한 뱀이 그려져 있는 것을 볼 수 있습니다. 뱀은 입으로 자신의 꼬리를 물고 있는 모습으로, 몸의 일부가 문인 것처럼 이어져 있습니다.

그림을 본 후, <오컬트> 성공 혹은 <교육> 극단적 성공 시 이 그림이 의미하는 것은 북유럽 신화의 '요르문간드'이며, 이 문으로 나가면 결국 다시 백화점으로 돌아오게 되리라는 것을 깨닫게 됩니다. 탈출구가 없다는 사실을 알게 된 탐사자는 **SAN C. 1/1D3**

이를 무시하고 문으로 나가면 어느새 다시 백화점 안, 출입구 앞으로 돌아오게 됩니다. 탈출구가 없다는 사실을 알게 된 탐사자는 **SAN C. 1D3/1D8**

몇 번을 나가든 마찬가지입니다. 1층의 출입구로는 이 백화점에서 벗어날 수 없습니다. 계속 백화점 안으로 돌아오게 됩니다. 문을 나서고 다시 백화점 안으로 돌아올 때마다 이성 1이 감소됩니다.

고객센터

1층에 위치한 고객센터로 가면 불투명한 유리로 가려진 접수창구가 있습니다. 실루엣이 언뜻 비치는 것을 보면 누군가 안에 앉아있기는 한듯 한데, 모습은 영 보이지 않습니다.

창구에 이 백화점을 나가는 방법에 대해 문의하면 다음과 같이 답변해줍니다.

“사실 이 백화점에서 나갈 수 있는 손님은 단 한 명뿐입니다! 나머지 손님을 죽이고 살아남은 한 분만 출입문으로 나가면 이 백화점에서 탈출할 수 있습니다. 단순명쾌하죠?”

이 답변 역시 자세히 들어보면

<듣기> 성공 시, 창구 너머에서 대답하는 것치고는 머릿속에 바로 목소리가 들어오는 것처럼 내용이 또렷하게 들려옵니다. 거기다 이상하게도 무척 매력적으로 느껴지면서도 목소리를 내는 것이 누구인지 전혀 가늠이 가질 않습니다. 이걸... 2층에서 들었던 안내방송과 비슷하다는 느낌이 듭니다.

다른 대답을 요구하거나, 화를 내는 등 그 어떤 시도에도 같은 대답만을 반복할 뿐입니다. 대인 기능과 심리학은 통하지 않습니다.

거짓말입니다. 혼자서 출입구로 나가든, 다른 탐사자들을 죽이고 혼자 나가든 결과는 같습니다. 다시 백화점 안으로 돌아오게 됩니다.

만약 이 안내를 따르려고 할 경우, 전원 <지능>을 굴리게 하여 성공하면 ‘3층에서 들었던 안내 방송과 똑같은데... 혼자서 출입구로 나간다고 해도, 똑같이 돌아오게 되는 거 아닌가?’ 하는 의문을 품게 해주세요.

그럼에도 다른 탐사자를 죽이려고 한다면 전투를 진행한 후, 살아남은 사람 혼자서 진행하게 해주세요. 혼자서는 깰 수 있는 확률이 극악에 가깝습니다.

사망한 탐사자는 모두 구울이 됩니다.

고객센터를 살펴보면 사방이 막힌 박스 모양입니다. 앞에는 불투명한 유리로 안이 잘 보이지 않고, 소통을 위한 통로는 유리 아래쪽에 난 자그마한 구멍뿐입니다. 부스 뒤로 돌아가면 문고리가 달린 문이 나 있습니다. 문을 열고 들어가면... 아무도 없습니다.

이상합니다. 분명 방금 전까지만 해도 직원과 대화하고 있었는데... 누군가 있었던 기척조차 없습니다. 대체 누구와 대화하고 있었던 말인가요? 묘한 기분을 느낀
탐사자는 **SAN C.0/1**

굳이 내부를 더 둘러보려고 한다면, <관찰력>을 굴리게 해주세요.

성공~실패 시 유리창 가까이 테이블이 놓여 있고, 그 앞에 의자가 덩그러니 놓여 있다는 것을 알 수 있습니다. 바깥쪽에서는 안이 전혀 안 보였는데, 안에서는 밖이 훤히 보이네요.

어려운 성공 이상 시 테이블 아래에 서랍이 달려있고, 그것이 살짝 열려 있는 것을 눈치챱니다.

서랍을 열어서 안을 들여다 보면

갑자기 서랍 안에서 눈알이 수십개가 박힌 끓어오르는 타르 덩어리가 쏟아져나옵니다. 그것은 지독한 악취를 풍기는 체액을 흘리며 누렇게 번들거리는 이로 탐사자를 먹어치웁니다. 껍속에서는 온갖 벌레가 파고드는 소리가 들리고, 까드득, 우득, 자신의 뼈가 부러지고 갈리는 소리가 뇌를 찌릅니다.

...와 같은 환상을 겪습니다. 끔찍한 환상을 본 탐사자는 **2D6 만큼의 이성을 잃습니다.** 그리고 **크툴루 신화 기능이 2만큼 향상**됩니다.

해당 탐사자만 알 수 있도록 컷말 기능을 이용하면 좋습니다. 니알라토텐이 굳이 고객센터 부스 안으로 들어온 탐사자를 놀리기 위해 준비한 장난입니다.

카페

출입문 가까이 위치한 넓은 카페입니다. 깔끔한 디자인의 원형 테이블과 폭신한 소파가 여러 개 준비되어 있습니다.

카운터로 가면 진열대에 홀 케이크와 초콜릿 박스가 늘어서 있습니다. 색깔도 맛도 가지각색입니다. 진열대에 세워진 팸플릿에는 이렇게 적혀 있습니다.

「홀케이크도 초콜릿 박스도 백화점도 언제나 가득 채워져 있어야 합니다. 한 조각을 덜어내려면 한 조각을 다시 채워넣어야 해요.」

탐사자가 뒷면도 살펴본다면,

「당신을 대신할 ■■■■■를 만드세요.」라고 적혀 있습니다.

그리고 보면 진열대에 놓인 케이크와 초콜릿 박스에는 빈 공간, 빈 칸 하나 없이 가득 차 있습니다.

케이크나 초콜릿 단품을 구매해서 하나를 꺼내가면 빈 공간에는 똑같은 케이크 조각과 초콜릿이 채워집니다.

백화점에서 빠져나가려면 탐사자 대신 인간인 척을 할 인형을 만들라는 의미입니다.

케이크를 사서 먹으면 (물론 아메리카노, 카푸치노, 밀크티, 레모네이드 같은 음료도 함께 사서 마실 수 있습니다.) 전문 디저트 가게에서 파는 것처럼 아주 부드럽고, 맛이 풍부합니다. 폭신한 소파에 앉아 느긋한 티타임을 즐기니 기분까지 좋아지네요.

그렇게 케이크 한 조각을 다 먹고 나면... 포장지 아래에 딱딱한 것이 만져집니다. 포장지를 걷어내고 보니, 자판기에서 사용할 수 있는 그 코인이 깔려있네요.

한 사람 당 한 개까지 얻을 수 있습니다. 하나 얻고 나면 아무리 케이크를 사도 더 이상 얻을 수 없습니다.

스포츠 웨어 매장

기능성이 좋아보이는 트레이닝 복을 주로 판매하고 있는 매장입니다. 트레이닝 복을 입은 마네킹이 서 있고, 안쪽으로는 진열대에 옷이 보기좋게 정돈되어 있습니다. 옷을 갈아입어 볼 수 있는 거울 달린 탈의실도 마련되어 있네요.

오염도 5 미만인 탐사자가 탈의실에 들어가면 옷을 걸 수 있도록 후크가 달려 있고, 방향제에서 좋은 향이 나는 그저 평범한 탈의실입니다.

오염도 5미만인 탐사자가 굳이 탈의실을 살펴보고 하면, <오컬트>를 굴립니다. 어려운 성공 이상 시 사방이 막혀 보이는 이곳이 다른 공간으로 이어져 있는 통로라는 것을 어렵פות이 눈치채게 됩니다.

성공~실패 시 옷을 걸 수 있도록 후크가 달려 있고, 방향제에서 좋은 향이 나는 평범한 탈의실이라는 것을 알 수 있습니다.

판정에 성공하지 않더라도 판정을 시도하게 하는 것 자체가 힌트가 될 수 있습니다.

<재력> 성공 시 마네킹을 가져가서 인형의 틀로 사용할 수 있습니다.

<재력> 성공 시 저지/트레이닝 복을 가져가서 인형에게 입힐 수 있습니다.

오염도 5 이상인 탐사자가 탈의실에 들어가면

분명 사방이 막혀 있을 탈의실인데... 안쪽의 공간이 터져 있는 것이 보입니다. 들여다 보면, 어둡지만 아래로 향하는 계단이 보이네요. 발을 내딛으면 분명히 계단이 밟힙니다. 내려갈 수 있을 것 같습니다.

캐주얼 의류 매장

캐주얼 의류를 판매하는 매장입니다. 산뜻한 색상에 착용감이 좋아 보이는 옷을 입혀놓은 마네킹이 서 있고, 안쪽으로는 진열대에 옷이 걸려있습니다. 옷을 갈아입어 볼 수 있는 거울 달린 탈의실도 마련되어 있네요.

오염도 5 미만인 탐사자가 탈의실에 들어가면 그저 평범한 탈의실입니다.

오염도 5미만인 탐사자가 굳이 탈의실을 살펴보고자 하면, <오컬트>를 굴립니다. 어려운 성공 이상 시 사방이 막혀 보이는 이곳이 다른 공간으로 이어져 있는 통로라는 것을 어렵פות이 눈치채게 됩니다.

성공~실패시 옷을 걸 수 있도록 후크가 달려 있고, 방향제에서 좋은 향이 나는 평범한 탈의실이라는 것을 알 수 있습니다.

판정에 성공하지 않더라도 판정을 시도하게 하는 것 자체가 힌트가 될 수 있습니다.

<재력> 성공 시 마네킹을 가져가서 인형의 틀로 사용할 수 있습니다.

<재력> 성공 시 자켓/맨투맨/후드티/청바지/면바지를 가져가서 인형에게 입힐 수 있습니다.

오염도 5 이상인 탐사자가 탈의실에 들어가면

분명 사방이 막혀 있을 탈의실인데... 안쪽의 공간이 터져 있는 것이 보입니다. 들여다 보면, 어둡지만 아래로 향하는 계단이 보이네요. 발을 내딛으면 분명히 계단이 밟힙니다. 내려갈 수 있을 것 같습니다.

모자 매장

트인 공간에 매대를 세워놓고 모자를 판매하는 매장입니다. 주로 챙이 넓은 페도라와 헌팅 캡, 뽕모자를 판매하고 있습니다. 써보고 확인할 수 있도록 긴 전신 거울도 놓여 있네요.

<재력> 성공 시 페도라, 헌팅 캡, 뽕모자를 구매할 수 있습니다.

탐사자가 매장을 살펴보고자 하면 <행운>을 굴리게 해주세요. 어려운 성공 시 '귀여운 동물 귀가 달린 모자'를 발견합니다. 위로 뾰족하게 솟은 귀 모양은... 사막여우 같네요.

탐사자가 머리에 써 보면... 갑자기 동물 귀가 살아있는 것처럼 쫘긋거립니다! 묘하게 주변의 소리가 더 정확하게, 잘 들리는 것 같습니다. 이 모자를 착용한 탐사자는 <듣기> 기능이 14 만큼 증가합니다.

이 특이한 모자는 처음 판정한 탐사자만 구매할 수 있습니다. 2명 이상의 탐사자가 판정할 경우 가장 판 결과값이 낮은 탐사자가 발견하게 해주세요.

‘무엇이든 살 수 있는 백화점’입니다. 탐사자는 보통 자신의 눈에 익은 것을 먼저 인식하지만, 운이 좋거나 좀 더 유심히 살펴본다면 의외의 물건을 발견하게 될 수도 있습니다.

신발 매장

주로 쿠션이 받쳐진 운동화를 파는 브랜드입니다. 긴 매대에 신발이 호수 순으로 진열되어 있습니다.

탐사자가 매장을 살펴보고 하면 <행운>을 굴리게 해주세요. 어려운 성공 시 ‘특이한 디자인의 신발이 눈에 띄니다. ...아니, 이건 신발이 맞나요? 이건 신발이라기 보다... 생물의 발을 잘라 그대로 말려놓은 것 같습니다.

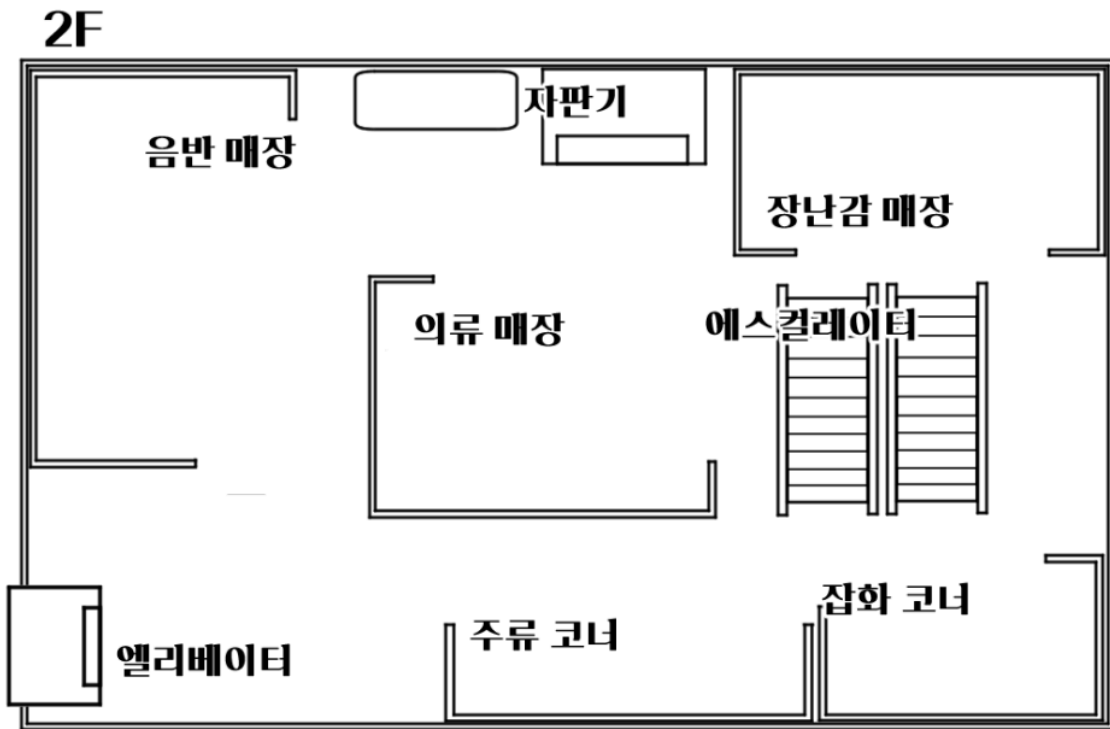
탐사자가 신어보면... 어쩐지 신발이 발에 착 달라붙습니다. 신발을 신었을 뿐인데 보호받는 듯한 느낌이 듭니다.

이 신발을 착용한 탐사자는 입는 피해가 1만큼 감소됩니다. 즉 5의 피해를 입을 경우, 신발의 보호를 받아 4의 대미지만 입습니다. 1의 대미지를 받으면 1이 감소하여 대미지가 무효화됩니다.(공격 자체는 당한 것으로 쳐서 오염도가 오릅니다.)

이 특이한 신발은 처음 판정한 탐사자만 구매할 수 있습니다. 2명 이상의 탐사자가 판정할 경우 가장 판정 결과값이 낮은 탐사자가 발견하게 해주세요.

‘무엇이든 살 수 있는 백화점’입니다. 탐사자는 보통 자신의 눈에 익은 것을 먼저 인식하지만, 운이 좋거나 좀 더 유심히 살펴본다면 의외의 물건을 발견하게 될 수도 있습니다.

2층



2층 지도

자판기

코인으로 상품을 구매할 수 있는 자판기입니다. 홈에 동전을 넣고 사고 싶은 상품의 버튼을 누르면 됩니다.



특성치와 기능치를 구매할 경우 ‘힘이 강해진 것 같다.’, ‘자동차 운전 실력이 능숙해진 것 같다.’는 식으로 묘사해주세요.

특성치를 구매할 경우 특성 수치를 향상시키면서 얻게 되는 기능 점수를 사용할 수는 없습니다.

특성치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 90을 초과할 수는 없습니다.

기능치는 코인 4개로 고정입니다.

기능치가 향상되는 상품을 구매할 때, 총합이 95를 초과할 수는 없습니다.

‘크툴루 신화’와 ‘재력’은 향상시킬 수 없습니다.

응급 처치 키트는 <응급 처치> 판정 시 사용하면 체력을 추가로 회복하게 해줍니다.

지도의 가격은 탐사자가 3명일 때의 기준으로, 탐사자가 한 명 늘어날 때마다 가격이 코인 4개씩 증가합니다. 즉 지도를 구매하려면 탐사자가 4명일 때는 16개, 5명일 때는 20개가 필요합니다.

음반 매장

2층의 넓은 공간을 차지하고 있는 음반 매장입니다. 진열대 빼곡이 앨범이 들어차 있고, 매대마다 CD 플레이어와 헤드셋이 설치되어 있습니다.

헤드셋을 끼고 플레이어를 작동시키면 헤드셋에서 목소리가 흘러나옵니다.

“당신을 대신할 「척, 치직-...」이 필요해요. 그 다음 당신의 기척을 숨겨야 해요.”

이 때 <듣기>에 성공하면 노이즈가 끼긴 해도 편안하게 들을 수 있는, 사람의 목소리라는 것을 알 수 있습니다. 안내 방송과는 전혀 다른 목소리입니다.

CD 플레이어를 열어 안에 들어있는 CD를 확인하면 앨범 제목이 <책 속에 길이 있나니>인 것을 확인할 수 있습니다. 낭만적이네요.

서점에 가면 단서를 얻을 수 있다는 힌트입니다.

탐사자가 매장을 더 둘러보려고 하면, <행운>으로 판정합니다.

행운에 성공하면 평소 즐겨 듣던 가수의 음반 앨범을 찾을 수 있습니다. 심지어는 아직 발매되지 않거나 매물이 적어 희귀한 앨범도 구할 수 있습니다. 어떤 가수를 좋아하는지는 탐사자에게 물어봅시다.

행운에 실패하면 음반 매장의 스피커에 연결된 플레이어를 발견합니다. 흘린 듯 그것을 누르면, 스피커에서 무어라 형용할 수 없는 끔찍한 소리가 흘러나옵니다. 불협화음의 문제가 아닙니다. 의도적으로 사람을 고통스럽게 만들기 위해 만든 저주인 것 같습니다.

이 소리를 들은 탐사자들은 **SAN C.1/1D3**

의류 매장

코트며 투피스를 걸친 마네킹이 매장 앞에 전시되어 있습니다. 매장으로 들어서면 옷걸이에 옷이 차곡차곡 정리되어 있습니다.

<재력> 성공 시 코트/원피스를 가져가서 인형에게 입힐 수 있습니다.

탐사자가 매장을 살펴보려고 하면 <행운>을 골리게 해주세요. 어려운 성공 시 ‘특이한 재질의 케이프가 눈에 띄니다. 자세히 들여다보면 겉이 묘하게 반짝입니다. 재질 때문이 아니라... 옷 자체가 빛을 내는 것 같아 보입니다.

탐사자가 입어보면... 어쩐지 옷이 몸 전체를 감싸는 듯한 느낌이 듭니다. 마치 보호받는 것처럼요.

이 케이프를 착용한 탐사자는 입을 피해가 1만큼 감소됩니다. 즉 5의 피해를 입을 경우, 케이프의 보호를 받아 4의 대미지만 입습니다. 1의 대미지를 받으면 1이

감소하여 대미지가 무효화됩니다.(공격 자체는 당한 것으로 쳐서 오염도가 오릅니다.)
역시 <재력> 성공 시 구매할 수 있습니다.

이 특이한 옷은 처음 판정한 탐사자만 구매할 수 있습니다. 2명 이상의 탐사자가 판정할 경우 가장 판정 결과값이 낮은 탐사자가 발견하게 해주세요.

장난감 매장

귀여운 토끼 모형부터 사람 모양의 인형, 로봇 장난감에 커다란 테디 베어가 매대에 진열되어 있습니다.

<재력> 성공 시 테디 베어나 봉제 인형을 인형의 틀로 사용할 수 있습니다.

탐사자들이 장난감 매장에 방문하면 <관찰력> 판정을 합니다.

극단적 성공 시 장난감이 움직이는 것을 발견합니다. 아니, 자세히 보니... 이건 장난감이 아니라 살아있는 무언가입니다. 장난감의 안에서 수 많은 벌레가 기어나옵니다. 이 많은 것들이 장난감 안에 들어있었다고? 벌레가 기어나와 뭉치기 시작합니다. 꿈틀거리는 것들이 이어져 몸통이, 팔이 되기 시작합니다.

기괴한 모습을 목격한 탐사자들은 **SAN C.1D3/1D8**

기어다니는 것, 꿈틀거리는 대마법사. **284p.**

근력 45 건강 70 크기 65 민첩성 30 지능 65 정신력 90

체력 11 체구 1 마력 20 이동력 8

라운드 당 공격 횟수 1

근접전 30%, 피해 1D3

회피 20%

단, 일반적인 무기는 단 1의 대미지만 줄 수 있습니다. 기어다니는 것을 효과적으로 공격하려면 산탄총이나 화염병 같은 불을 붙이는 무기로만 제대로 된 피해를 입힐 수 있습니다.

아직 제 모습을 갖추지 못 한 기어다니는 것입니다. 지금 전투에 들어가면 기어다니는 것은 주술을 사용하지 못 하고 일방적으로 공격당합니다. 물론 자신의 턴에 근접전 룰은 굴립니다.

어려운 성공~실패 시 탐사자들은 별다른 것을 찾아내지 못 합니다.

별 것 아니라고 생각하고 돌아서면, 장난감의 안에서 수 많은 벌레가 기어나옵니다. 매대 하나를 뒤덮을 정도로 수많은 벌레들이 기어나와 뭉치기 시작합니다. 꿈틀거리는 것들이 이어져 몸통이, 팔이 되기 시작합니다. 이윽고 그것은 형태를 갖추고... 2층을 돌아다니기 시작합니다.

이 이후부터는 [기어다니는 것]이 주술을 쓰며 하등한 것들을 부리기 시작합니다. 탐사자들이 2층에 올 때마다 구울과 전투할 때 함께 등장합니다. 처음 기어다니는 것을 목격하면 이성체크를 합니다. **SAN C. 1D3/1D8**
두번째 목격부터는 이성 체크를 하지 않습니다.

<기어다니는 것이 사용하는 주술>

-공포의 속삭임(245p, 공포 주입 참고)

비용: 마력 12, 이성 1D6 시전시간: 즉시 발동

이 주문은 영혼까지 한기가 드는 공포를 일으켜 대상의 집중과 행동을 방해합니다.

"벌레, 구더기의 군집체가 탐사자를 향해 꿈틀거리며 모여들었다. 너무도 끔찍해서 알아들을 수조차 없는 저주가 퍼부어지자, 탐사자가 심하게 사지를 덜덜 떨기 시작했다."

이 주술의 대상은 갑자기 기가 꺾이며 이성 체크를 합니다. **SAN C. 0/1D4** 그리고 안전한 곳으로 도망치고 싶은 충동을 느끼며 매우 불안해합니다.

이 주술의 대상은 1D3+1 라운드 동안 전투에 참여하지 못 합니다. 공격 대상은 될 수 있습니다.

-고통의 시간(244p, 격통 참고)

비용: 마력 6, 이성 1 시전시간: 1라운드 동안

이 주문이 효과를 발휘하려면 <정신력> 대항 판정으로 대상을 이겨야 합니다.

이 주술의 대상은 지독한 고통을 느끼며, 호흡이 가빠지고 눈에서 피가 나오며 일시적으로 앞이 보이지 않게 됩니다. 끔찍한 고통을 느끼는 탐사자는 **SAN C. 1/1D3**

*모든 전투 기능 및 회피 판정 -10

효과는 1D4 라운드 간 지속되며, 이 주술의 대상은 라운드마다 체력이 1씩 감소됩니다.

지속 시간이 끝나면 눈에서 나오던 피도 멎고, 고통도 없어집니다.

구울을 모두 처치하고 [기어다니는 것]만 남았을 때, 도주를 시도할 수 있습니다.
탐사자 전원이 [기어다니는 것]과 <민첩>으로 대항 판정을 합니다.

성공하면 달아날 수 있으며, 실패하면 전투 라운드를 한 번 더 수행한 뒤 다시 판정할 수 있습니다. 물론 그대로 끝까지 전투하는 것도 가능합니다.

[기어다니는 것]을 전투에서 체력을 0으로 만들어 확실하게 처치하지 않으면, 다음 전투에도 다시 나타납니다. 마력은 완전히 회복된 상태이며, 체력은 탐사자들이 총 하나를 이동하는 동안 2가 회복됩니다.

'기어다니는 것'을 없애는 방법은 서점에서 찾을 수 있습니다.

턴 2번을 소모하여 휘발유를 뿌리고 성냥 등을 이용해 불을 붙이거나, 산탄총이나 화염방사기, 핫볼 등을 이용해 효과적으로 피해를 주어 처치할 수 있습니다.

있어야 할 매장이 약간 다른 것 같지만, 가끔은 손님을 위한 이색 이벤트도 필요한 법입니다.

오래 전 이곳에 끌려들어온 마법사가 벌레에게 잡아먹힌 후의 모습입니다.
어중간하게 마법 지식을 갖고 있던 자들은 이곳을 떠나지도, 그렇다고 미치지도 못 한 채 떠돌았습니다. 이 곳을 만든 신이 그런 마법사들을 벌레에게 먹이로 주었고, 하나 둘 쌓이다 보니 어느새 군집체가 되었습니다.

적어도 생전의 모습보다는 이쪽이 주술을 더 능숙하게 사용할 수 있겠지요. 잘 된 일입니다.

잡화 코너

생활 전반에 필요한 친숙한 물건들이 보입니다. 간이 선반이나 휴지통, 건조대처럼 큰 물건부터 해서 아기자기한 머그컵과 포크는 물론이고 간단하게 텃밭을 가꿀 수 있는 분재용 화분도 있습니다.

<관찰력> 성공 시 가지런히 매대에 걸려있는 날붙이와 권총들을 발견할 수 있습니다. 주방에서 사용하는 식칼이라고 하기에는 지나치게 검날이 긴 칼도 있긴 하지만... 이 정도 물건 정도는 집에 하나씩 갖다놔야죠!

<재력> 성공 시 근거리 무기와 권총을 살 수 있습니다. 탐사자 한 명 당 하나의 무기만 구매할 수 있습니다. 405p의 <표 17: 무기>를 참고하여 제공해주세요. 전투 밸런스를 고려해주시기 바랍니다.

근거리 무기의 경우 피해가 1D4~1D6인 무기를 추천하며, 권총의 경우 피해가 1D10을 초과하는 무기는 제공할 수 없습니다.

탐사자가 정확하게 '공구함', '기계를 수리하는 데 필요한 도구'를 찾는다면 '산업용 공구함'을 찾을 수 있습니다. 이 물건을 구매해야만 엘리베이터를 수리할 수 있습니다.

주류 코너

한쪽 벽면에는 레드 와인, 화이트 와인, 로제 와인 등 와인이 종류별로 나열되어 있고, 반대편에는 맥주며 위스키 등이 진열되어 있습니다. 가운데에는 시음해볼 수 있도록 아이스 버킷 안에 와인 병이 몇 개 담겨 있습니다.

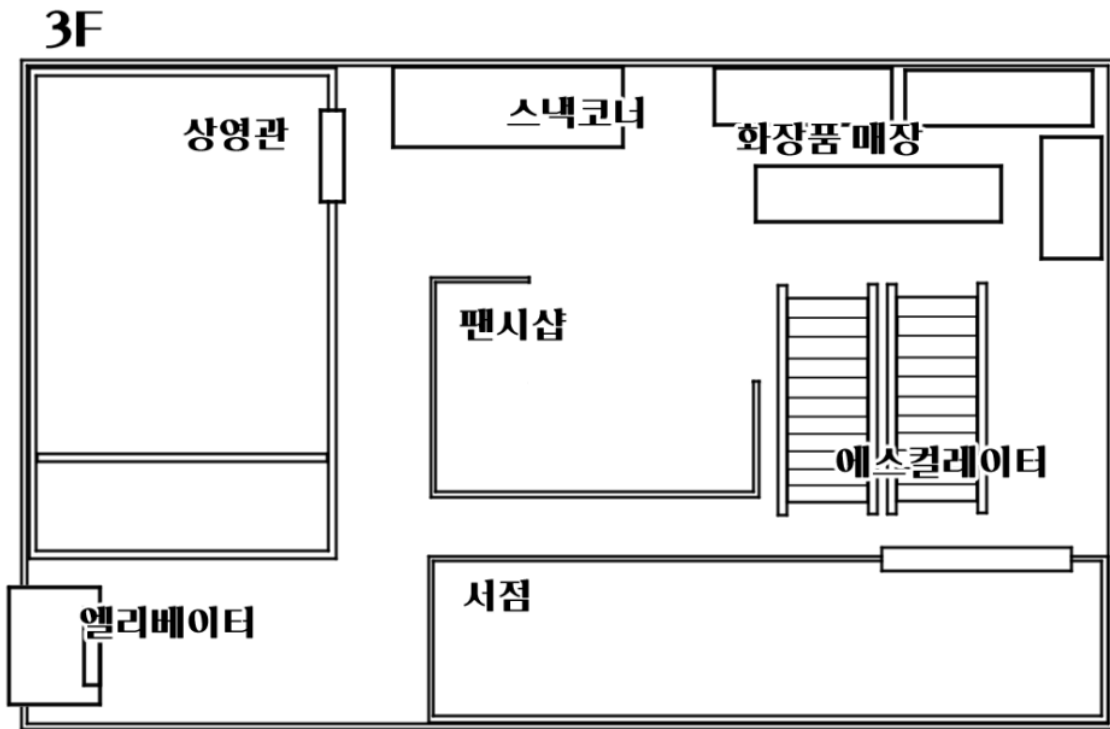
맛을 보면 향기가 입안을 가득 채우고, 풍미와 함께 와인이 부드럽게 목 뒤로 넘어갑니다. 정말 맛있네요. 와인을 맛 본 탐사자는 **SAN +1** 시음은 <재력> 판정을 하지 않아도 됩니다.

<재력> 성공 시 원하는 술을 구매할 수 있습니다. 이곳에서 산 술을 마시면 단 한 번만, 일시적인 광기에서 바로 벗어날 수 있습니다.

"입안 가득 와인의 풍미가 넘치고, 부드럽게 목을 넘어갑니다. 이 술을 마시니 고통스러운 기억이 흐려집니다."

한 병을 모두 마실 필요는 없습니다. 적당히 마시는 정도로 회복할 수 있게 해주세요. 한 병을 탐사자 모두가 나눠 마셔도 됩니다.

3층



3층 지도

상영관

3층에 위치한 영화 상영관입니다.

상영관에 들어서면 곧 조명이 꺼지면서 거대한 스크린 가득 화려한 영상이 나옵니다. 좌석이 줄지어 서 있고, 폭신한 의자에 팔을 걸쳐 놓을 수 있는 넉넉한 공간이 있네요. 앞에는 작은 테이블도 마련되어 있어 간식을 먹기에도 좋아보입니다.

<관찰> 성공 시 스크린에 쏟아지는 빛을 따라 시선을 뒤로 돌리면 작은 창이 보입니다. 영사실이네요.

상영관-영사실

상영관에 딸린 영사실입니다.

문은 쉽게 열립니다. 안에 들어서면 직원은 없고 영사기가 돌아가며 스크린에 영상을 쏘주고 있습니다. 영사기를 살펴보면 적어도 기계를 멈추고 작동시키는 것만은 처음 보는 사람이라도 할 수 있을 것 같습니다.

<관찰력> 어려운 성공 시 바퀴를 따라 감기는 필름의 양면 모두 영상이 출력될 수 있도록 그림이 찍혀 있는 것을 발견할 수 있습니다.

판정 성공 없이도, 영사기를 멈추고 필름의 반대면이 읽히도록 바꿔끼운 후 영사기를 작동시키면 스크린에 다른 영상이 출력됩니다.

손님으로 보이는 사람 네 명이 1층의 출입문으로 백화점을 나서자 곧 도로 들어오는 것이 화면에 비칩니다. 당황하는 것도 잠시, 놀라서 도망치듯 뛰어나가는 사람들을 카메라가 뒤쫓습니다. 뒤이어 탐사자들도 이미 만났던 괴물과 마주친 사람들은, 몸싸움을 벌이기도 하고, 도망가기도 하며 어떻게든 살아남기 위해 발버둥칩니다.

그러기를 수 차례, 괴물에게 공격당한 한 남자가 비명을 지르더니 사지가 뒤틀리고, 짐승의 것처럼 튀어나온 손톱으로 입을 찢으며 시뻘개진 잇몸을 드러냅니다.

도망치느라 헤쳐버린 옷을 입은 채로, 그는 구울이 된 것입니다.

그렇다면 지금까지 탐사자들이 죽인 괴물들은 원래 인간이었던 걸까요? 탐사자들도 결국 저 사람처럼 괴물이 되고 마는 걸까요? 충격적인 광경을 목격한 탐사자는 **SAN C. 1/1D5**

구울에게 수 차례 공격당하면 구울이 될 수 있음을 알려주는 단서입니다.

스낵 바

상영관에 딸린 스낵 바입니다. 팝콘이며 핫도그, 나초 칩과 탄산음료를 팔고 있네요. 카운터에는 번호표를 뽑는 기계가 놓여있습니다.

번호표를 뽑으면 띠디덕- 하는 전자음과 함께 얇은 종이가 뿜힙니다. 「대기순번: 5」라고 적힌 종이네요.

<지능> 성공 시 “이 백화점엔 우리뿐인데, 왜 처음 뽑는 종이의 대기순번이 5지?” 라는 의문이 듭니다.

한 번에 그치지 않고 번호표를 더 뽑으면, 차례대로 「대기순번: 2」, 「대기순번: 4」, 「대기순번: 3」, 「대기순번: 1」라고 적힌 종이가 나옵니다.

그 이후로는 더 뽑으려고 해도 더 이상 종이가 나오지 않습니다. 기계가 멈춘 것도 아닌데요.

번호표를 뽑아서 카운터로 가면 간식거리를 주문할 수 있습니다.

번호표를 뽑아 가지 않으면 물건을 살 수 없다고 안내해주세요.

서점

3층에 위치한 서점입니다. 벽면 가득 책이 빼곡이 들어찬 책장이 늘어서 있고, 매대가 일렬로 배치되어 있습니다. 안쪽으로 가면 쉬면서 둘러볼 수 있게 폭신한 소파가 있고 그 주변을 관목으로 꾸며놓았네요.

<관찰> 성공 시 벽면에 늘어선 책장 중 유독 한 책장만 배치가 엉망인 것을 발견할 수 있습니다. 다가가서 살펴보면, 권수가 10권이 넘어가는 장편소설을 분류해놓은 책장입니다. 왼쪽부터 차례대로 1권, 2권, 3권... 잘 나아가다, 5권을 건너뛰고 4권 뒤에 6권이 이어집니다. 5권은 칸의 맨 오른쪽, 완결권 뒤에 꽂혀 있습니다.

아랫칸은 2권이, 그 아랫칸은 4권이, 그 아랫칸은 3권이, 그 아랫칸이 1권이 맨 뒤로 밀려 꽂혀 있습니다.

위에서부터 차례대로 5권, 2권, 4권, 3권, 1권이 맨 오른쪽으로 밀려나 꽂혀 있습니다.

이 때 위치가 바뀌어있는 책을 자세히 본다고 하거나, <행운>에 성공하면 두번째 칸의 2권만 가름끈이 밖으로 나와있는 것을 알 수 있습니다.

가름끈=갈피끈(읽던 곳이나 특정한 곳을 표시하기 위하여 책갈피에 끼워 넣는 끈).

2권을 꺼내 살펴보면 한 국가의 흥망성쇠와 함께 이국에서 온 공녀가 난관을 헤쳐나가는 흥미진진한 이야기인 것 같습니다.

구매하는 것이 아니라 살펴보는 것까지는(서점 안에서 읽어보는 것) 재력 판정을 하지 않습니다.

<관찰> 혹은 <자료조사>에 성공 시 책을 넘겨보다 유독 한 장만 종이질이 다르다는 것을 눈치챱니다. 다른 면은 새것처럼 하얗고 깨끗한데, 이 면만 유독 손때가 타 있습니다. 앞뒷면과도 내용이 이어지지 않네요.

<떠도는 영혼을 불러들이는 속박>

이 주술로 떠도는 영혼을 불러들여 인형을 잠시 움직이게 할 수 있다.

1. 인간처럼 머리와 팔다리가 있는 틀을 준비한다.
2. 틀을 갈라 머리에는 살아있는 인간의 뇌를, 몸통에는 심장을 넣고 인형이 대신할 인간의 머리카락이나 손톱을 함께 넣는다.
3. 봉한 뒤 인간처럼 옷을 입히면 인형이 완성된다.

4. 다음 주문을 외운다. 「■■■ ■■■■ ■■■ ■■■■ ■■■■■」.

이 주술로 만든 존재는 매우 조약하므로, 몇 시간도 채 버티지 못 하고 그 존재자체가
썩어 없어진다.

인형이 대신하고자 하는 사람의 수가 많을수록 많은 마력을 필요로 하니 주의할 것.

백화점 안의 떠도는 영혼, 즉 한 때는 인간이었던 구울의 영혼을 불러들여 인형에
불들어 놓는 주술입니다. 주문은 이 내용을 확인하면 누구든 습득할 수 있습니다.
주술을 쓸 때는 '주문을 외운다.' 정도로 표현하면 충분합니다. 수호자 재량껏
정하셔도 됩니다.

이 주술은 술자의 정신력 **1D10**와 (탐사자의 수) **x 6** 만큼의 마력을 필요로 합니다.
정신력은 술자의 것만 소모하며, 마력은 주술에 참여하는 사람이 의도하는 만큼
소모됩니다. 누가 얼마나 마력을 쓸지 상의해주세요. **정신력과 이성은 다릅니다.**

만일 탐사자가 지하층에 내려가지 않고 주술을 시도하려고 한다면, 아래 안내에
맞추어 진행해주세요.

이런 지식에 문외한인 사람을 기준으로 주술의 성공 확률은 **8%**이며, 오컬트 기능의
수치가 **60**이상이면 **20%**, **80**이상이면 **35%**로 증가합니다.

실패하면 몇 번이고 다시 시도할 수 있지만, 시도할 때마다 마력이 소모되므로 여러
번 시도하는 것에는 주의가 필요합니다. 마력이 **0**이 되기도 더 소비하려고 하면
체력이 줄어들기 시작하니까요.

1D100 다이스를 굴려서 판정합니다.

뒷면을 보면 내용이 이어집니다.

<떠도는 영혼을 불러들이는 속박>을 위한 장소는 이 건물 최하층에
마련해두었습니다. 문을 열고 들어가면 최하층과 이어진 통로가 보일 거예요.

주술에 성공한 뒤 기척을 지우세요. 플레저 주스를 마시든, 알렉코카톤을 가져오든,
<기척에 드리운 그늘> 주술을 쓰든. 모습이 안 보이게 하거나 존재감을 지우는
방법이면 무엇이든 좋습니다.

그 후 '이 백화점에서 유일하게 그 무엇도 팔지 않는 곳'으로 가세요. 암호는 여러곳에 마련해두었습니다. 서두르세요.

마법사는 주술에 능숙하지 않을 사람들을 위해 마법진을 준비해놨습니다. 공간만 덩그러니 놓인 채, 아무 상품도 진열되어 있지 않은 지하층예요. 넓은 공간이면서, 니알라토텍의 시선이 닿지 않는(정확히는 별 신경을 쓰지 않는) 유일한 공간입니다. 이 지하층은 1층의 의류 매장 안 탈의실을 통해 내려갈 수 있습니다.

탐사자들이 최하층이 어디인지 눈치채지 못 한다면, <지능>을 굴리게 해주세요. 성공 시 "일단 최하층이라면... 1층으로 가서 찾아보는 게 맞지 않을까?"라는 힌트를 주세요.

'유일하게 그 무엇도 팔지 않는 곳'은 엘리베이터를 의미합니다. 탐사자들이 알아차리지 못 하면 암호 힌트를 2개 이상 얻은 후에 <지능>을 굴립니다. 성공 시 "그리고보니 반복해서 나타나는 숫자들이 신경 쓰인다. 분명 '암호는 여러곳에 마련해두었다.'고 했는데. 아무것도 팔지 않는 곳, 그리고 숫자를 입력할 만한 곳... 이게 겹치는 공간이 어디지?"라는 힌트를 주세요.

이후에 서점을 더 둘러보거나, 처음 <관찰> 판정에서 실패하면 책장 하나가 눈에 들어옵니다. 어쩐지 낯선 느낌이 들고, 본능적으로 거부감이 듭니다.

이 때 <행운>에 극단적 성공 시 얇은 책 한권이 눈에 띄니다. 공책에 가까운 낡은 책으로, 제목도 제대로 인쇄되어 있지 않습니다. <지능>에 성공하면 수월하게 책의 내용을 살펴볼 수 있습니다. 지면을 넘기다 보면... <기척>에 드리운 그늘> 주술을 찾을 수 있습니다. 처음 판정에 성공한 사람만 이 주술을 습득할 수 있습니다. 술자는 한 사람 당 마력 3을 소모하여 기척을 지우는 주술을 걸 수 있습니다.

<행운>에 어려운 성공 시 오래되고 표지에 고풍스러운 무늬가 그려진 책을 발견합니다. 살펴보면 어렵지 않게 제목을 읽을 수 있습니다. 「솔로몬의 열쇠」라고 적혀 있네요. 책을 펼쳐서 내용을 읽어보면 ...영혼을 대할 때 실수를 방지하는 방법과 복잡한 의식들을 포함한 마법의 방법과 상세한 주문...들이 적혀 있습니다. 이 책을 읽은 탐사자는 오컬트 점수가 5점 향상됩니다.

<행운>에 성공~실패 시 표지에 기이한 그림이 그려진, 오래된 두꺼운 책을 발견합니다. 보는 것만으로도 기분이 나빠집니다. <지능> 성공 시 책을 펼쳐 들어 내용을 훑어보면, ...강령술에 대한 자세한 방법과 주문, 시체를 먹는 인간들에 대한 이야기, 시체를 파내 강간하는 사고 집단... 에 관한 내용이 적혀 있습니다. 너무나도 불쾌하고 끔찍한 내용을 접한 나머지, 이 책을 본 탐사자는 1D10 만큼의 이성을 잃습니다.

「퀵트 데 구울」(231p)의 원본입니다. 프랑스어로 쓰여 있지만 관련 기능 없이도 어느 정도의 지능만 있다면 모국어로 이해할 수 있습니다. 이곳에서 판매하는 모든 책들을 읽을 수 있도록 ‘누군가’가 살짝 손을 써 놓았습니다. 처음 읽으면 크툴루 신화 점수가 4점 증가하며, 정식으로 연구하는 데에 22주가 소모됩니다.

탐사자가 정확히 '승강기 수리 서적', '승강기를 수리하는 데 도움이 될 만한 책'을 찾거나 도서 검색대에 입력하면 [승강기 기능사 자격증 서적]을 찾을 수 있습니다. <재력> 성공으로 소지한 후 <지능> 판정에 성공하면 <기계수리> 판정에 +15 보정이 붙습니다. 양도할 수 있습니다.

탐사자가 정확히 '괴물을 처치하는 방법'을 찾거나 도서 검색대에 입력하면 [세계의 괴이한 생물체] 서적을 찾을 수 있습니다. <관찰력> 혹은 <자료조사> 성공 시 「이 벌레와 구더기의 군집체를 효과적으로 처치하려면 산탄총을 쏘거나 화염병으로 불을 붙여야 한다.」는 내용을 확인할 수 있습니다.

화장품 매장

한 번쯤 광고 정도는 봤을 법한 유명한 화장품 브랜드입니다. 기초 보습제부터 화려한 색깔의 색조 화장품이 시선을 사로잡네요.

<재력> 성공 시 화장품을 구매할 수 있습니다.

탐사자가 매장을 살펴보려고 하면 <행운>을 굴리게 해주세요. 어려운 성공 시 ‘이상한 색의 향수’가 눈에 띄니다. 자세히 들여다보면 내용물이 우리가 흔히 아는 향수와는 달라 보입니다. 가까이서 향을 맡아보면 아무런 향도 나지 않습니다.

<재력> 성공 후 구매하고 향수병을 들면 아래에 작은 카드가 놓여있습니다. 제품설명인 것 같네요.

「사용 설명: 본 제품의 효과를 보려면 머리부터 발끝까지 충분히 도포해주세요. 지속시간 2시간.」

탐사자가 뿌려보면... 역시 아무런 향이 나지 않습니다. 하지만 다른 탐사자들은 향수를 뿌린 탐사자를 인지할 수 없습니다. 분명 바로 옆에 있었는데, 기척도 느껴지지 않고 목소리는 커녕 숨소리도 들리지 않습니다. 5분 정도의 시간이 흐르고 나자 다시 탐사자가 보이기 시작합니다. 향수를 충분히 뿌리면 지속 시간이 더 길어질 것 같네요.

병을 자세히 살펴본다면 여기 있는 탐사자들의 온몸에 뿌릴 정도의 양인 것을 알 수 있습니다.

이 향수는 착용자의 기척을 지워주는 주술이 걸린 물건입니다. <기척에 드리운 그늘> 주술을 거는 것과 동일한 효과를 얻습니다.

만약 탐사자들이 이 화장품을 이용해 의도적으로 구울과의 전투를 피하려고 한다면, 총 이동 한 번은 전투를 넘어가게 해주세요. 하지만 그 후에는 내용물을 다 써버려서 더 이상 향수를 이용할 수 없습니다.

팬시샵

귀여운 토끼 모형부터 커다란 테디 베어가 매대에 진열되어 있습니다. 다른 매대에는 필기구가 종류 별로 가득하고, 가위, 테이프, 인쇄 용지 같은 문구 용품도 있네요.

<재력> 성공 시 테디 베어나 봉제 인형을 인형의 틀로 사용할 수 있습니다.

탐사자가 매장을 살펴보려고 하면 <행운>을 굴리게 해주세요. 실패 시 묘하게 기분 나쁘게 생긴 인형과 눈이 마주칩니다. 탐사자는 이 인형을 사야만 할 것 같다는 강한 충동에 휩싸입니다. 이 때 <재력>에 성공하면 홀린 듯이 그 인형을 사게 됩니다.

이 인형은 저주받은 인형으로, 어떤 엑소시스트가 봉인해놓은 것을 가져다 놓은 것입니다. 엑소시스트가 만든 박물관에는 이 인형 대신 걸모습만 똑같이 생긴 가짜가 놓여있습니다.

이 인형은 양도할 수 없습니다. 행운에 2명 이상이 실패했다면 그 중 결과값이 가장 높은 탐사자가 이 인형을 사게 됩니다.

이 인형을 소지한 탐사자는 1시간마다 저주받은 인형과 정신력 대항 판정을 합니다. 갑자기 인형의 팔다리가 움직이기 시작하더니, 탐사자의 귓속에 저주를 퍼부어대기 시작했다. 눈알은 악마의 것처럼 시커멓게 번들거리고, 폐가 찢어지는 것 같은 소리를 내며 마구 웃어댔다.

이 판정에서 지면 **1D3 만큼 이성을 깎습니다.**

저주받은 인형 *소지품에 기입해주세요!

근력 10 건강 10 크기 10 민첩 5 지능 45 정신력 75

체력 2 이동력 8 라운드당 공격 횟수 1

근접전 20%, 피해 1 회피 5%

이 인형은 버리거나 파괴해도 다시 멀쩡한 모습으로 탐사자에게 돌아옵니다.

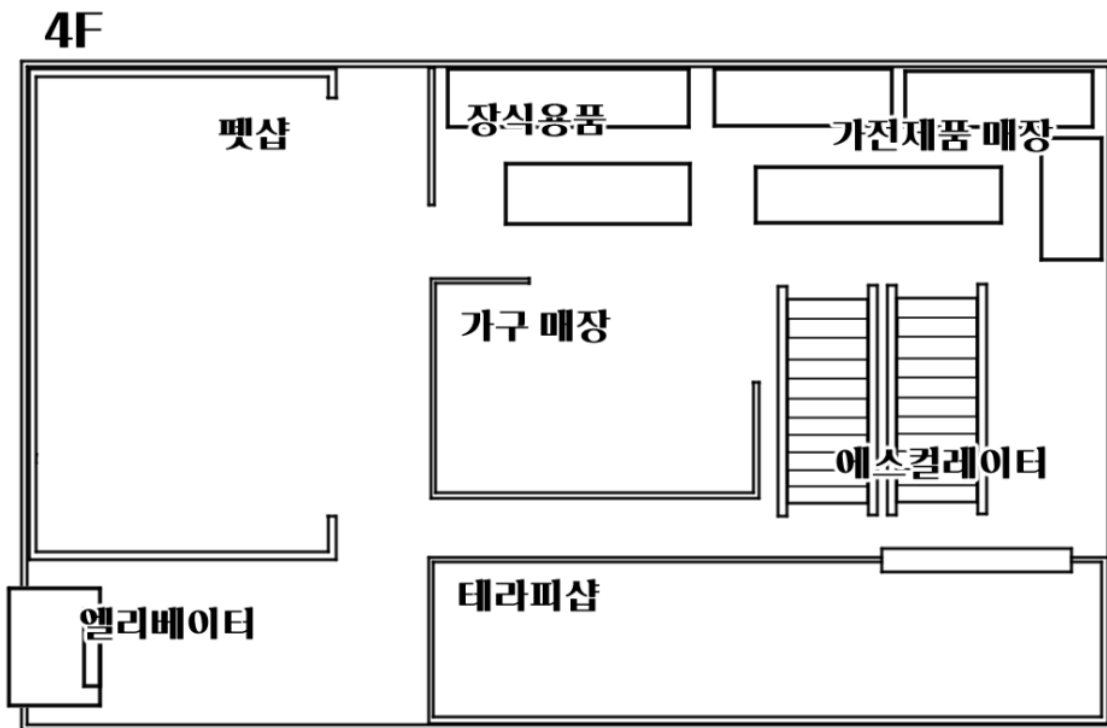
이 인형을 떼어낼 수 있는 방법은 인공정원의 호수에 던져버리는 방법뿐입니다.

혹은 탐사자가 화장품 매장이나 테라피샵에서 정확하게 '성수'를 찾는다면 구매하여 인형에게 뿌려서 정화할 수 있습니다. 서점에서 '퇴마 방법'이 서술된 책이나 '성서'를 찾아 <지능> 성공 시 '퇴마 주문'이나 '성스러운 구절'을 읊어서 정화할 수도 있습니다.

탐사자가 인형을 없애는 방법을 찾으려고 하면 <지능> 성공 시 "이 인형을 영영 돌아오지 못 하게 버릴 수 있는 곳을 찾거나... 정화할 만한 물건을 구하면 되지 않을까?"라고 안내해주세요.

시나리오의 메인 기막이 아니므로 탐사자의 창의력을 존중하여 '퇴마가 될 만 한' 방법이라면 해결할 수 있도록 해 주세요.

4층



4층 지도

테라피샵

들어서자 편히 앉아 쉴 수 있는 소파가 일행을 반깁니다. 파티션을 넘어가면 마사지를 받을 수 있는 침대가 놓여있고, 다른 방에는 스파용 욕조가 마련되어 있네요. 한 켠에는 파격 세일! 이라는 눈에 띄는 문구와 함께 매대가 놓여 있습니다.

살아있는 사람에게서 막 꺼낸듯한 신선한 뇌가, 피가 흐르는 듯 약동하는 심장이, 염증 하나 없이 깨끗한 적갈색의 간이, 안구가... 인간의 신체와 장기가 부위 별로 조각나 상품으로 진열되어 있습니다.

진열대에 달려있는 팜플렛을 보면 '아주 건강한 인간 장기 판매! 96% 세일! 이것만 사면 염증도 암도 없는 깨끗한 장기가 몸 속에!' 라고 적혀 있습니다.

인간의 장기를 부위 별로 파는 것을 직접 보니 그리 기분이 좋지는 않습니다. **SAN C. 0/1**

이곳의 뇌와 심장을 인형에 넣으면 됩니다. 재력 판정에 실패할 경우 [백화점 상품권]을 사용하라고 안내해주세요.

매장을 둘러보려고 하면 <관찰력> 혹은 <행운>을 굴리게 해주세요. 어려운 성공 이상 시, 투명한 병에 반짝이는 가루가 담겨 있는 것을 발견합니다. 진열대에는 건강 보조제라고 적혀 있는데요.... 병에 붙은 라벨을 살펴보면 '일과에 지친 당신을 생기 있게! 간단하게 물에 타먹는 마력 보충제!' 라고 써 있습니다.

<재력> 성공 시 구매할 수 있습니다. 복용하면 1D3+2 만큼의 마력을 보충합니다. 최대 마력을 초과할 수 있습니다. 한 사람 당 하나씩만 구매할 수 있습니다.

가전제품 매장

4층의 가전제품 매장입니다. 컴퓨터며 인쇄기부터 시작해서 세탁기, 식기세척기... 온갖 전기제품들이 가득 진열되어 있습니다. 그 중에서 가장 눈에 띄는 건 벽면 하나를 가득 채운 수십 대의 TV 모니터네요.

<관찰력> 성공 시 얼추 보아도 서른 대가 넘는 화면 중 단 하나의 모니터만 화면이 흑백이라는 것을 알아차립니다.

출력되는 영상을 보면 누군가가 커다란 인형 하나를 들고 계단을 걸어내려가고 있습니다. 계단을 내려가자 어둡고 텅 빈 공간이 나타납니다. 인형을 방 가운데에 두고, 사람이 뒤로 물러서 무어라고 중얼거리는 소리가 들립니다. 「이로후... 칙, 치직-...아므잔... 치직-... 」

이 때 음반 매장에서 단서를 얻었다면 TV에서 나오는 노이즈 낀 소리가 헤드셋에서 들은 목소리와 같다는 것을 알 수 있습니다.

내용을 알 수 없는 말이 끝나자, 바닥이 인형을 중심으로 원모양으로 빛이 납니다. 빛이 서서히 사그라들자, 분명 평범한 인형이었던 것이 일어서서 움직이기 시작합니다.

펫샵

일반적인 동물이 가진 마력은 3, 마수가 가진 마력은 10입니다.

이 펫샵에는 보통 인간들이 펫샵에서 보곤 하는 작은 동물들 외에도, 사자나 악어같은 맹수들도 팔고 있습니다. 사려고 한다면 살 수는 있겠지만, 우리에 넣어두지 않으면 도망가 버립니다.

그 외에도 인간이 살면서 평생 접해볼 수조차 없는 마수, 괴물들도 취급하고 있습니다. 풀려나면 탐사자에게 저주를 걸거나 공격하겠지만, 적어도 우리 안에 갇혀 있을 때는 적대적이지 않습니다. 사려면 살 수도 있겠죠. 당신이 그 우리를 들고 갈 수 있을 때의 얘기지만요.

애석하게도(?) 인간은 팔지 않습니다. 그야 인간은 펫으로 들일 만큼 사랑스럽지 않은 걸요.

들어가면서 매장을 둘러본다고 하면 <관찰력>을 굴립니다. 성공 시 안내문이 적힌 판넬을 찾을 수 있습니다. 「귀여운 동물들이 놀랄 수 있으니 큰소리를 내거나 우리를 두드리는 행동은 자제해주세요! 매장 측에서 때에 맞춰 사료를 주고 있습니다. 사람이 먹는 음식을 주지 마세요!」...와 같은 낯익은 내용입니다.

그런데 마지막 줄에는, 「살아있는 모든 것에는 마력이 있다.」라는 문장이 써 있습니다. 이게 무슨 의미일까요?

들어서자 맨 앞에는 햄스터, 카나리아 같은 작은 동물들이 보입니다. 털짐승에게서 나는 냄새가 약간이지만 나네요. 짹, 하는 울음소리도 간간히 들립니다.

안으로 더 들어가자... 덜컥, 무언가가 철창을 흔듭니다. 보면 커다란 우리 안에 사자가 앉아 있습니다. 잘 못 본 게 아닙니다. 분명 맹수의 왕, 사자입니다.

놀라서 반대편을 보면 그보다 더 큰 우리에 물 웅덩이가 고여있습니다. 제대로 보니... 물 안에서 악어가 기어나와 이빨이 흥흥한 입을 찹 벌렸다 닫습니다. 동물원에 가야 만나 볼 법한 맹수들이 펫샵에 있다뇨?

그 옆을 보면 온갖 색의 깃털이 무성한 새 한마리가 있습니다. ...아니, 새라고 하기엔 머리는 고양이과 동물처럼 생겼고, 몸은 알록달록한 깃털로 뒤덮여 있습니다. 날개가 있긴 하지만 너무 작아서 나는 것은 불가능해 보입니다.

우리에 있는 네임택을 읽어보면 「알렉코카툰. 정글 깊은 곳에 살며 기묘한 울음소리로 인간을 흘린다. 주변의 기척을 숨기는 능력이 있어 발견하기 무척 힘들다.」라고 쓰여 있습니다.

서점에서 단서를 얻었다면 이 알렉코카툰이라는 것을 알게 됩니다. <재력> 성공 시 우리를 통째로 들고 갈 수 있습니다. 알렉코카툰의 크기는 15 정도로 어렵지 않게 들고 다닐 수 있습니다. 알렉코카툰 역시 마력이 10이므로 주술에 이 마력을 사용할 수 있습니다.

알렉코카툰을 구매하면 새장에 카드가 달려있습니다. 읽어보면 『사용 방법: 날개 안쪽의 보들보들한 솜털을 뽑아 지니면 기척을 지울 수 있다. 제한 시간이 있으므로 주의.』라고 적혀 있습니다.

날개를 보면 워낙 작아서 뽑을 수 있는 깃털이 몇 개 안 되는 것 같습니다. 정말 필요할 때 뽑아야 겠네요.

<기척에 드리운 그늘> 주술을 거는 것과 동일한 효과를 얻습니다. 솜털의 갯수는 [탐사자의 인원 수+1D3]개 입니다. 깃털 하나의 제한 시간은 2시간.

푸드득, 갑자기 날갯짓하는 소리가 들립니다. 탐사자가 자세히 들어보거나 주위를 둘러보면 <듣기> 혹은 <관찰력>을 굴립니다. 성공 시 펫샵에서 유독 조명이 없어 어두운 곳을 발견합니다. 들여다보면 무언가가 박쥐날개 같은 것을 퍼덕이며 기다란 꼬리를 흔들고 있습니다. 아니, 동물이라기엔 너무 큰데요. 웬만한 성인만큼이나 큼니다. 피부는 뱀 골격이 그대로 드러날 정도로 훤히 주름져 있고, 미끈한 얼굴에는 그저 뿔만 솟아있습니다. 악마가 있다면 이런 모습일까요? 괴상한 동물을 본 탐사자는 **SAN C.0/1D5**

나이트건트입니다.

펫샵의 가장 안쪽까지 가면 벽면 가득 커다란 수조가 있습니다. 수조 안은 마치 심해처럼 어두워서, 밖에 설치된 조명에 의지하는 수밖에 없습니다.

안을 들여다보면 벽면을 가득채운... 뱀. 뱀이 제 꼬리를 문 채 눈을 감고 있습니다. 사람 따위는 한 입에 삼켜버릴 정도로 커다란 뱀입니다. 이 수조에 다 들어올 리가 없는데, 하고 시선이 가면 이상하게도 수조가 아니라 바닷속인 것처럼 풍경이 끝없이 멀어집니다.

기묘한 광경을 본 탐사자는 **SAN C. 1/1D8**

이성 체크에 성공하면 이 뱀이 출입구에 그려져 있던 뱀이라는 것을 연상할 수 있습니다.

네임택을 확인하면 『요르문간드. 제 꼬리를 입으로 물고 심해 깊은 곳에 잠들어 있는 뱀. 시작이 곧 끝이고 끝이 곧 시작이라. 결국 끝이 어딘지 알 수 없게 된다.』라고 써 있습니다.

출입구는 진짜 출구가 아님을 암시하는 내용입니다.

넓은 매장의 한쪽에는 주방처럼 꾸며놓아 식탁과 의자가 셋트로 전시되어 있고, 다른 한쪽에는 거실처럼 꾸며놓아 폭신한 러그 가장자리를 따라 소파가 놓여 있습니다. 침대도 무척이나 편안해 보이네요.

<관찰력> 성공 시 침대벽이며 탁자 위에 권총이나 라이플이 한 정씩 놓여 있습니다. 역시 인테리어에는 총만큼 좋은 것도 없습니다.

<재력> 성공 시 권총이나 라이플을 살 수 있습니다. 탐사자 한 명 당 하나의 무기만 구매할 수 있습니다.

405p의 <표 17: 무기>를 참고하여 제공해주세요. 전투 밸런스를 고려해주시기 바랍니다.

권총과 라이플 모두 피해에서 주사위로 결정되는 값 이외의 추가 보정치는 삭제해주세요.

이곳에서 탐사자가 정확하게 '산탄총'이나 '화염방사기'를 찾는다면 구매할 수 있습니다.

탐사자가 의자나 소파에 앉거나, 침대에 누우면 <행운> 판정을 합니다.

어려운 성공 이상 시 무척 편안한 의자/소파/침대라고 느낍니다. 운반할 수만 있다면 집에 하나 들고 싶을 정도네요.

성공~실패 시 탐사자는 갑자기 끔찍한 고통을 느낍니다. 침대에 누웠다면 침대 밖으로 튀어나간 팔이나 다리가 잘리는 것 같은 격통이 느껴집니다. 서늘한 날불이가 살갗을 파고들고 뼈째로 서걱서걱 잘리는 것만 같습니다. 끔찍한 고통을 느낀 탐사자는 **SAN C. 1D3/1D8**

탐사자는 스스로의 힘으로 이 가구에서 벗어날 수 없습니다. 다른 탐사자들이 이 가구를 부숴주는 수밖에 없습니다. 가구는 12의 체력을 갖고 있으며, 회피하지 않습니다. 가구의 공격 턴은 없습니다.

가구에 묶인 탐사자는 라운드마다 <정신력> 판정을 하며, 실패 시 이성치 1이 깎입니다.

가구를 부수고 나면 탐사자는 무사히 풀려납니다. 딱히 상처도 나지 않았는데... 왜 그렇게 아팠던 걸까요?

하지만 <재력> 판정에 성공해야만 가구 매장에서 나갈 수 있습니다. 판매하는 상품을 부숴냈으니 배상을 해야죠!

이후 더 둘러보면 어쩐지 섬뜩한 기분이 드는 가구들이 놓여 있습니다. 가장자리에 줄이 매어 있는 널찍한 나무 판자가 덧대어져 있는 것이나, 얼굴이 달린 커다란 철제 종 같은 것들입니다.

<지능> 성공 시 이것들이 오래전부터 사용되어 오던 고문 기구라는 것을 알게 됩니다. 죄인의 팔다리를 줄로 묶어 사지가 늘어나다 못해 찢어질 때까지 당기거나, 철로 된 가시가 가득한 종 안에 넣고 가두는 것들입니다. 가구의 용도를 알게 된 탐사자는 **SAN C. 0/1**

침대나 고문도구나 신이 보기에 는 같아 보였을 것입니다. 어쨌든 둘 다 누워있거나, 갇혀 있으니깐요. 인간이 비명을 지르든 말든 별 상관이 없을 것입니다.

장식용품

디퓨저부터 손바닥만한 작은 조각상, 고래 형상으로 빛나는 무드등이 진열되어 있습니다. 방에 하나 놓아두면 분위기 조성으로 아주 좋을 것 같습니다.

<재력> 성공 시 상품을 구매할 수 있습니다.

무드등은 지하층으로 내려갈 때 손전등 대신 사용할 수 있습니다. 없더라도 큰 페널티는 없습니다.

매장을 둘러보면 <관찰력>을 굴립니다.

어려운 성공 시 한 램프를 발견합니다. 타원형 주전자처럼 생겨서 한쪽에는 손잡이가, 다른 한쪽에는 불을 붙이는 주둥이가 있네요. 잘 살펴보면 이건 금으로 만들어져 있습니다. 표면에는 신기한 그림이 그려져 있습니다. 라이터나 성냥 등을 이용해 불을 붙이면, 램프는 밝게 빛나면서 뿌연 증기가 새어나옵니다.

이 증기를 마시면 탐사자는 황홀한 환영을 보게 됩니다. 새카만 공간이 펼쳐지고, 주위로 빛무리가 반짝입니다. 고개를 돌리자 거대한 원형 물체가 일정한 궤도를 그리며 지나갑니다.

환영은 얼마 안 가 끝납니다. 탐사자들은 어째서인지 이 세계의 비밀의 아주 작은 한 단면을 본 것같은 기분이 듭니다. <지능> 성공 시 **오컬트 +2**

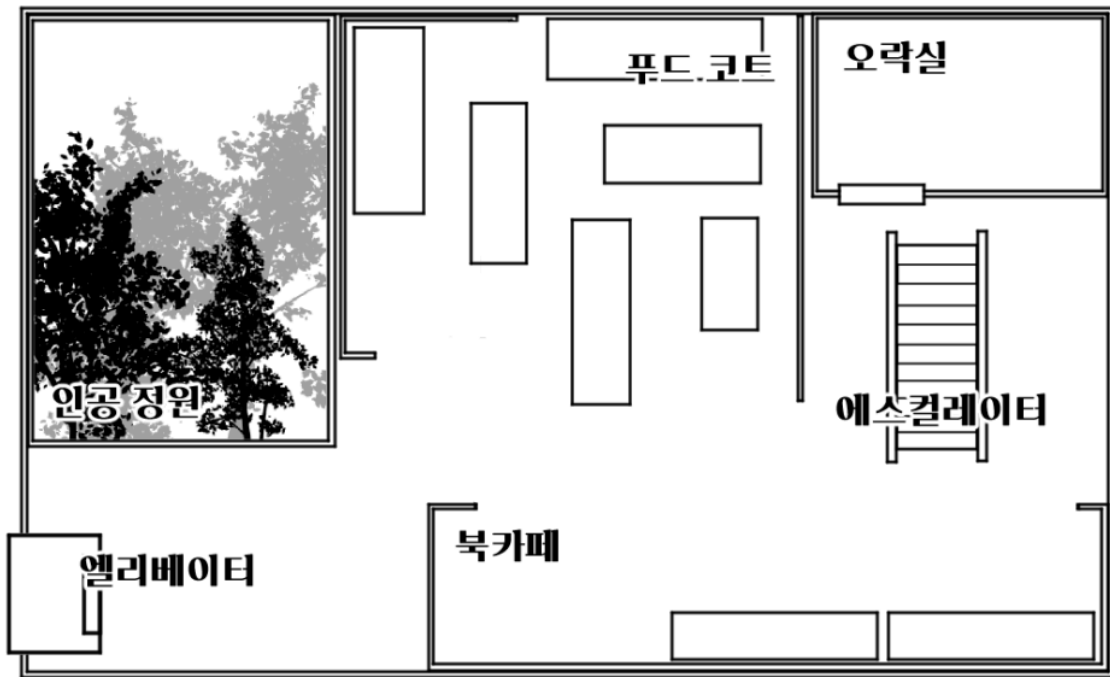
성공~ 실패 시 찾던 상품을 찾습니다.

이 램프는 사용자에게 환영을 보여주는 마법의 램프입니다. 평범하게 불을 붙여 어둠을 밝히는 용도로도 사용할 수 있습니다.

이 백화점에서는 고대의 유물이나 외계의 장치, 마법적 도구들도 얼마든지 구매할 수 있습니다.

5층

5F



북카페

들어서면 기분 좋은 커피향과 종이책 냄새가 납니다. 카운터에는 원두며 텀블러를 파는 매대가 있고, 반대편에 앉을 만한 자리에는 한 벽 가득 책장이 들어서 있습니다.

책장

<관찰력> 성공 시 가지런히 꽂혀 있는 책들 사이, 한 권만 책등이 안쪽으로 꽂혀 있는 것을 발견합니다.

그 책을 꺼내보면 사이에서 냅킨이 한 장 떨어집니다. 냅킨에는 급하게 썼는지 약간 날라가는 글씨가 써 있습니다.

혹시나 싶어 남깁니다.

구울에게 너무 많이 공격당하면 그들에게 오염되어 인간도 구울이 될 수 있습니다.

일단 완전히 구울이 되면 어떤 방법을 쓰든 인간으로 돌아올 수 없으니 조심하십시오.

급하게나마 만들 수 있는 치료제를 남깁니다.

급조된 것이라 완전히 치료할 수는 없지만, 적어도 구울이 되는 것은 막을 수 있습니다.

검은 콩 사이에 두었으니 찾아가세요.

효과가 미미하니 정말 위험할 때 먹길 바랍니다.

이 때 오염도가 **8** 이상인 탐사자는 완전히 구울이 되면 인간으로 돌아올 수 없다는 말에 충격을 받습니다. **SAN C.0/1**

처음 마법사가 왔을 때는 구울이 이렇게 많지 않았습니디다. 마법사가 다녀간 이후로 많은 인간들이 끌려 들어오면서 모두 구울이 되어 지금은 그 수가 불어난 것입니다.

카운터

<관찰력> 성공 시 메뉴판에 적힌 글씨 중 **[플레저 주스]**가 눈에 들어옵니다. 당신을 위한 특별한 음료! 라고 써 있습니다.

마시면 기척을 지워주는 음료로, 서점에서 누군가가 남긴 메모를 봤다면 이것의 정체를 알 수 있습니다. 전부 복용하면 효과가 2시간동안 지속됩니다.

<재력> 성공 시 한 사람 당 하나씩 구매할 수 있습니다.

매대

카운터에 딸린 5층 짜리 매대입니다. 텀블러며 찻잔이 차곡차곡 진열되어 있고, 맨 윗칸에는 원두 봉지가 놓여있습니다.

<관찰력> 성공 시 봉투 중 하나만 밀봉을 뜯었다 다시 붙인 흔적이 보입니다. 봉투를 열어보면 커피향이 전혀 나지 않고, 일반적인 원두와 달리 하얀색의 동그란 환 같은 것이 몇 개 들어있습니다.

치료제는 마법사가 두고 간 물건으로, 상품이 아니므로 재력 판정 없이 가져갈 수 있습니다. **[탐사자 인원 수 -1]개** 만큼 들어있습니다.

<관찰력> 어려운 성공 시 매대에 진열된 텀블러 중에 내용물이 들어있는 텀블러가 있다는 것을 알 수 있습니다. 뚜껑을 열어 내용물을 살펴보면, 향을 맡는 것만으로 기분이 좋아집니다.

내용물을 전부 마시면 마치 구름을 마시는 것 같은 기분이 들면서 머릿속이 깨끗하고 산뜻해지는 것을 느낍니다. **2D3+1 만큼의 이성을 회복**합니다.

마법사가 두고 간 물건으로, 상품이 아니므로 재력 판정 없이 가져갈 수 있습니다.

<관찰력> 어려운 성공을 한 탐사자는 모두 한 개씩 발견할 수 있습니다. 나눠마시면 효과를 볼 수 없다고 안내해주세요. 양도는 할 수 있습니다.

<관찰력> 어려운 성공 시 치료제와 음료가 든 텀블러 둘 다 발견할 수 있습니다.

오락실

들어가면 간단한 인형뽑기 기계부터 테트리스, 격투 게임, 리듬 게임 등 익숙한 게임기가 늘어서 있습니다. 출입구 바로 앞에는 동전 교환기 여러대가 놓여있고 머리 위로는「랭킹 갱신에 성공하신 분께는 사은품으로 백화점 상품권을 드려요!」라는 플랜카드가 걸려있습니다.

판정 실패로 구매하지 못 한 물건이 있다면 이 ‘백화점 상품권’으로 살 수 있습니다.

당연하게도 게임을 하려면 동전이 필요합니다! 카드 결제를 지원하는 게임기는 없는 것 같네요.

동전 교환기에 지폐를 넣으면 얼마짜리 지폐를 넣든 동전 5개가 나옵니다. 그 다음 지폐를 넣으면 동전 2개가, 또 지폐를 넣으면 동전 4개가 나옵니다. 또 지폐를 넣으면 이번엔 동전 3개, 그 다음에는 1개가 나옵니다. 그 이후로는 넣는 금액에 맞춰서 동전이 나옵니다. 5천원 짜리를 넣으면 5백원 동전 10개, 이런 식입니다.

엘리베이터 층 순서의 힌트입니다. 화폐 단위는 배경 국가에 따라 적절하게 수정해주세요.

어떤 게임이든 <행운> 혹은 <손놀림> 성공 시 랭킹을 갱신하여 [백화점 상품권]을 얻을 수 있습니다.

게임 한 판에 드는 비용이 너무 적어 따로 <재력> 판정은 하지 않습니다. 동전을 교환하지 않고 바로 게임기로 가면 게임을 하려면 동전으로 바꿔와야할 것 같다고 안내해주세요.

이 외에도 펀치 머신으로 <근력> 판정을 하거나, DDR로 <민첩> 혹은 <예술:춤> 판정을 하여 [백화점 상품권]을 얻을 수도 있습니다. 탐사자가 찾는다면 안내해주세요.

오락실을 둘러보려고 하면 <관찰력> 성공 시 ‘청소 도구함’이라는 팻말이 붙은 문에「막혔다고 생각한 곳이 다른 곳으로 통하는 통로일 수 있다.」고 적혀 있습니다.

문을 열면 5개 정도의 아래로 내려가는 낮은 계단이 있고, 푸드 코트로 들어갈 수 있습니다. 푸드 코트로 통하는 통로였네요.

탈의실이 지하층으로 통하는 통로라는 것에 대한 힌트입니다.

푸드 코트

여러가지 음식을 파는 푸드 코트입니다. 고기에 양념을 해 불맛이 나도록 구워낸 바베큐, 토마토 소스와 루꼴라, 치즈를 얹어 구워낸 피자, 신선한 과일을 갈아 만든 주스, 갓 튀겨내 바삭한 치킨.

<행운> 성공 시 [유리병에 담긴 우유즙]을 파는 카운터를 찾을 수 있습니다. 트럭처럼 꾸민 카운터에는 ‘갓 짜낸 신선한 우유즙을 맛보세요!’라고 적혀 있습니다.

맛을 보면 질감은 우유인데 맛은 시면서도 고소하고 입안에 들척지근하게 남습니다. 한 모금만으로 온몸에 힘이 돌지만 어째서인지 현기증이 날 정도로 기분이 불쾌합니다.

<재력> 성공 시 한 사람 당 한 병을 구매할 수 있습니다.

한 명이 우유 한 병을 다 마시면 체력 1D6+3을 회복하며, 이성 1D3을 잃습니다.

일반적인 젖소의 우유가 아닙니다. 어떤 신화생물의 젖으로, 탁월한 회복능력이 있지만 인간이 섭취하면 정신적으로 피해를 입습니다. 중상을 입거나 기절하기 직전의 사람도 이것만 마시면 수 분 내에 회복될 정도로 강력한 효과가 있습니다.

인공 정원

넓은 공간에 마련된 인공 정원입니다. 입구부터 잘 가꾸어진 나무가 여러분을 반깁니다. 매끈하게 마감한 나무 판자로 조성된 산책로를 따라 가면 싱그러운 풀냄새가 납니다. 실내인데도 이렇게 잘 가꾸어진 정원이 있다니, 신기하네요.

안으로 들어서면 스낵 트럭이 있습니다. 아기자기하게 꾸민 트럭에서 크레페며 토스트, 팝콘 같은 간식거리를 팔고 있네요. 직원은 없지만 갓 구운 듯 따끈따끈하고 풍성한 생크림을 얹은 크레페가 진열되어 있습니다. 함께 먹을 수 있는 리얼 딸기 우유도 팔고 있네요. 무척 맛있어 보입니다.

<재력> 성공 시 간식거리를 살 수 있습니다.

길을 따라 걷다보면, ...이상합니다. 바스락 소리가 나더니 뭔가가 움직인 것 같은데요.

탐사자가 주위를 살펴보겠다고 하면,

<관찰력> 성공 시 나무줄기가 촉수처럼 꿈틀거리는 것을 발견합니다. 마치 식물이 아닌 동물처럼, 다른 나무 줄기에 휘어감깁니다.

혹은 탐사자가 스낵 트럭에서 구매한 간식을 들고 있다면 나무줄기가 뻗어와 크레페를 먹어버립니다. 이 크레페를 먹은 마수는 일시적으로 온순해져, 그대로 가져가 마력 공급원으로 사용할 수 있습니다. 크레페를 주지 않으면 손이 닿으려 할 때마다 촉수가 꿈틀거리며 도망쳐 버립니다.

발밑에 꽃힌 네임택을 보면 「뱀처럼 휘감기는 덩쿨. 햇빛을 싫어해 울창한 숲속에서 발견된다. 마력 10.」이라고 써 있습니다.

간식거리를 먹이면 마수를 가져가 마력 공급원으로 사용할 수 있습니다.

탐사자가 더 가본다고 하면,

조성된 산책로를 따라 걸자... 꽤 깊이 들어가니 나무판자로 조성된 길이 끊기고 맨 흙바닥이 밟힙니다. 가까이 작은 호수가 보이네요. 언뜻 보면 울창한 나무들에 가려진 탓인지 호수가 검습니다.

탐사자가 호수를 들여다 보려고 하면,

<관찰력> 어려운 성공 시 물 자체가 검다는 것을 알게 됩니다. ...? 저 멀리 무언가 반짝이며 물을 가릅니다. 물고기인 걸까요? 촌촌한 비늘이 언뜻 비치고, 기다란 꼬리가 요동치더니 무수한 갈기가 휘감기고, 사람의 손이 그것에 딸려갑니다. 잘못 봤나? 눈을 깜빡이자, 어느새 빛이 수면 위로 다가와... 점점 거대해 집니다, 점점 더. 이건, 빛이 아니라 무언가의 눈입니다. 거대한 괴물의 눈이 탐사자를 보고 있습니다. 알 수 없는 존재와 마주친 탐사자는 **1D10만큼의 이성을 잃습니다.**

이 호수는 심해보다도 더 깊은 바다 아래와 연결되어 있습니다. 탐사자가 본 무언가는 다곤과 히드라입니다.

이 공간을 만든 신은 백화점의 이곳저곳을 다른 공간과 연결해 놓았습니다. 운이 아주 나쁜 손님들은 드물게 다른 공간으로 가게 되기도 했지요. 아니, 운이 좋은 거라고 해야 할까요? 어쨌든 이 백화점을 벗어나기는 했으니깐요. 미치거나 죽어도 상관 없다면, 이 호수도 탈출구의 한 가지일 겁니다.

진행

지하층 진입 후의 상황에 대한 안내입니다.

지하층 진입 후

1층의 스포츠 웨어 매장/캐주얼 의류 매장 안에 있는 탈의실을 통해서 지하층으로 내려갈 수 있습니다.

구울에게 5번 이상 공격당한 탐사자만 탈의실의 벽을 통과해 지하층으로 갈 수 있습니다.

만약 모든 탈출 조건을 충족하고 1층에 왔을 때 오염도 5 이상인 탐사자가 아무도 없다면, 구울의 기습으로 전투를 시작해 오염도 5 이상이 되도록 만들어 주세요.

분명 사방이 막혀 있을 탈의실인데... 안쪽의 공간이 터져 있는 것이 보입니다. 들여다 보면, 어둡지만 아래로 향하는 계단이 보이네요. 발을 내딛으면 분명히 계단이 밟힙니다. 내려갈 수 있을 것 같습니다.

탈의실을 통해 들어가면 무척 어둡습니다. 발밑조차 잘 보이지 않아 감으로 움직이는 수밖에 없습니다.

이 때 무드등 같은 조명을 준비해오지 않았다면 <민첩> 혹은 <행운> 판정을 합니다. 이 판정에 실패하면 계단에서 발을 헛디뎌서 엉덩방아를 찢습니다. 하지만 이상하게도... 아프지 않습니다. 탐사자는 그저 이곳에 있을 뿐. 일어서 보아도 뭔가가 몸에 달는 느낌이 없습니다.

계단을 다 내려가면 공간만 훽하니 펼쳐져 있습니다. 지하층이라고는 하지만, 백화점의 한 층이라기 보다는 그저 이 공간만 덩그러니 놓여 있는 것처럼 보입니다. 탐사자가 두 발을 딛고 서 있을 뿐, 바닥도, 천장도, 벽이나 기둥도 전혀 보이지 않습니다.

가만 살펴보면 바닥에 원이 크게 그려져 있고, 그 안으로 이해할 수 없는 문자며 기호가 그려져 있습니다. 바닥이 어느 높이인지 가늠이 가질 않아 떠 있다는 느낌이지만요.

탐사자는 본능적으로 이 그림이 서점에서 본 ‘주술을 위한 장소’라는 것을 깨닫습니다.

지하층에서 주술을 시도할 경우, 인형만 제대로 재료를 갖추어 만들었다면 100% 성공합니다.

마법진 안에 인형을 놓고 주문을 외우면 술자의 정신력 **1D10**와 (탐사자의 수) **x 6** 만큼의 마력이 소모됩니다. 정신력은 술자의 것만 소모하며, 마력은 주술에 참여하는 사람이 의도하는 만큼 소모됩니다. 누가 얼마나 마력을 쓸지 상의해주세요. **정신력과 이성은 다릅니다.**

마력이 0이 되고도 더 소비하려고 하면 마력 대신 체력이 줄어듭니다. 갑자기 코피가 나고, 현기증이 나면서 얼얼한 팔에 상처가 나기도 합니다.

동물이나 마수를 데려갔다면 동물이나 마수가 가진 마력만큼 주술에 필요한 마력이 덜 소모됩니다.

주술에 성공하면 바닥에 그려진 그림을 따라 빛이 번지고, 인형이 일어나서 움직이기 시작합니다. 끼익.. 크에엑... 이상한 울음소리를 내며, 팔다리가 뒤틀리더니 처음 걸음을 떼는 것처럼 부자연스럽게 바닥을 기듯이 걷습니다. 탐사자들을 공격하지는 않습니다.

마네킹, 봉제인형의 특징을 살려 기괴하게 묘사해주세요.

<지능>에 성공하면 인형에게서 마치 괴물(구울)을 봤을 때와 같은 기괴함을 느낍니다. 무생물에 이상한 주술을 걸어 움직이게 한다니, 대체 무슨 짓을 한 거죠? 그 모습은 마치 시체가 무덤에서 일어난 듯 끔찍하기까지 합니다. 악마적인 주술로 자신이 만들어낸 존재를 이해한 탐사자는 **SAN C. 1/1D3**

1층으로 다시 돌아가려고 하면 언제든지, 어디서든 위로 향하는 계단이 나타납니다.

마법사는 메모에 이 공간을 최하층이라고 지칭했지만, 사실 '1층 아래에' 있는 것은 아닙니다. 정확히는 1층과 연결되어 있는 공간으로, 이 백화점을 만든 신이 공간만 터 놓고 아무것도 들여놓지 않은 빈 공간일 뿐입니다.

1층에 도착하면 몰려든 구울떼를 목격하게 됩니다. 무언가에 홀린 것 마냥, 백화점 전 층에 있는 구울이 몰려온 것 같습니다. 이 때 기척을 지우면 구울은 탐사자들을 공격하지 않습니다. 별다른 기능 판정 없이 구울 떼를 피해 빠져나갈 수 있습니다.

기척을 지우지 않고 이동하려고 하면, 구울과 <민첩> 판정을 합니다. 전원이 구울보다 판정이 좋을 경우무사히 빠져나갈 수 있습니다.

하지만 한 명이라도 판정에 실패하면, 실패한 탐사자는 구울 1 마리와 전투하게 됩니다. 구울이 탐사자의 앞을 가로막았다, 구울이 탐사자의 옷을 잡아 당겼다, 정도로 표현해주세요. 다른 탐사자들은 먼저 도망갈지, 함께 싸울지 결정해야 합니다.

부정한 주술에 이끌린 구울들입니다. 만약 민첩에 실패한 탐사자를 두고 가려고 한다면, 전투와 탈출 진행을 번갈아 가며 해주세요. 전투의 한 라운드를 마치고, 다른 탐사자들에게 어디로 가냐고 묻는 식입니다.

주술로 만든 인형이 살아있는 시간(제한시간 2시간) 안에만 엘리베이터에 탑승해 차례대로 층 번호를 누르기만 하면 탈출에 성공할 수 있습니다. 암호가 틀려 재시도하거나, 다른 사람들이 도망친 후에 남은 사람이 시도해도 똑같이 성공합니다.

기척을 지우지 않고 엘리베이터에 탑승해 암호를 누를 경우 나갈 수 없으니 주의해주세요. 기척을 지워주는 아이템의 지속 시간 역시 2시간입니다.

기척을 지우는 주술 및 아이템은 단순히 대상을 보이지 않게 하는 것이 아니라 인지할 수 없게 만드는 효과가 있습니다. 이 때 탐사자들이 서로를 인지할 수 없는 것이 맞긴 하나, 원활한 진행을 위해 이 내용을 상기하지 않아도 됩니다.

의문을 제기하는 탐사자가 있다면 <관찰력> 혹은 <듣기> 판정을 하여 성공 시 '잘 살펴보니 가까이에서 다른 탐사자의 숨소리... 목소리가 들리는 것 같다. 집중하니 어렵פות이 손끝이 보이기도 한다. 바짝 붙어있으면 희미하기는 해도 서로가 느껴지긴 하는 것 같다.'고 안내하여 탐사자들 간에 소통이 가능하다고 알려주세요.

'유일하게 그 무엇도 팔지 않는 곳'은 엘리베이터를 의미합니다. 탐사자들이 알아차리지 못 하면 암호 힌트를 2개 이상 얻은 후에 <지능>을 굴립니다. 성공 시 "그러고보니 반복해서 나타나는 숫자들이 신경 쓰인다. 분명 '암호는 여러곳에 마련해두었다.'고 했는데. 아무것도 팔지 않는 곳, 그리고 숫자를 입력할 만한 곳... 이게 겹치는 공간이 어디지?"라는 힌트를 주세요.

엘리베이터는 고장난 상태입니다. 층버튼을 누르면 누르지 않은 층으로 이동하고 맙니다. 엘리베이터는 기본적으로 층에 도착하기 전에는 버튼을 누른 순서에 관계 없이 위/아래로 이동하면서 차례대로 문이 열리기 때문에, 제대로 암호를 입력하려면 우선 누른 층버튼에 정확하게 멈춰서야 합니다.

이 때는 기척을 지운 상태이므로 엘리베이터로 층에 멈춰서도 구울에게 공격을 당하지 않습니다.

암호를 제대로 입력하려면 엘리베이터를 수리해야 합니다. 이는 <기계수리>로 판정합니다. 잡화 매장에서 반드시 '산업용 공구함'을 구매해와서 소지해야만 수리할 수 있습니다.

별개로 서점에서 '승강기 기능사 자격증 서적'을 구매해온 뒤 <지능>에 성공하여 정독하면 <기계수리> 판정에 +15 보정이 붙습니다.

탐사자들이 갈피를 잡지 못 한다면 <지능>을 골리게 해주세요.

성공 시, "엘리베이터는 버튼을 누르는 순서에 관계 없이 차례대로 문이 열리니까 그 층에 멈춘 다음에 다음 층의 버튼을 눌러야 한다. 이 고장 난 엘리베이터를 수리하려면 뭐가 필요하지? 어디서 팔고 있을까?"라고 알려주세요.

판정에 성공하면 엘리베이터가 제대로 작동하기 시작합니다.

엘리베이터에 탑승해 **[5, 2, 4, 3, 1]** 순으로 층버튼을 누르면 성공적으로 탈출할 수 있습니다. 어느 층에서 엘리베이터에 타든 상관 없습니다.

차례대로 5층의 문이 열리고, 2층 버튼을 누르자 엘리베이터가 내려가 2층에서 문이 열립니다. 다시 버튼을 누르자... 엘리베이터 문 위 화면에 1F이 뜨고, 문이 열립니다. > **END 1.** 나가시는 문은 이쪽입니다.

엔딩

END 1. 나가시는 문은 이쪽입니다.

엘리베이터가 다시 1층으로 향합니다. 고작 한 두층 움직이는 것뿐인데, 이상할 정도로 시간이 길게만 느껴집니다.

...땡.

경쾌한 알림음과 함께 문이 열립니다. 좌우로 갈라지는 틈 사이로 환한 빛이 쏟아집니다. 묘하게 익숙한 달콤한 냄새가 풍겨옵니다. 이건... 백화점에 처음 들어왔을 때 봤던 패스츄리를 굽는 냄새인데요.

웅성이는 목소리가 이명처럼 웅웅대다 점점 가까워집니다.

“...요, 저기요!”

정신을 차리면 문 건너편에서 사람들이 탐사자들을 보고 있습니다.

“저기요, 안 내리세요?”

그쪽들 때문에 못 타고 있잖아요. 타박하는 어투입니다. 등 떠밀리듯이 서둘러 엘리베이터에서 내리면... 익숙한 백화점 1층의 모습입니다. 출입문으로 손님들이 드나들고, 판매원들은 상품을 파느라 정신이 없네요.

뒤를 돌아보면 엘리베이터는 이미 다른 손님들을 싣고 위로 올라가고 있습니다. 버튼 옆의 화면에서는 2, 3, 4... 숫자를 띄우고 있네요.

백화점 밖으로 나서면 평범하고, 또 익숙한 거리입니다. 다시 백화점을 돌아보면 어느 때처럼 큰 규모에 화려한 건물이 손님들을 끌어들이고 있습니다.

무심코 손을 보면... 백화점에서 샀던 물건들을 쥐고 있습니다. 저 백화점 안에서 있었던 일은, 정말 꿈이 아니었던 걸까요?

탐사자 생환

생환 보너스: 이성 회복 **3D6+2**, 백화점에서 구매한 상품

오염도가 **8** 이상인 채로 탈출한 탐사자는 **2D6** 일간 환청과 악몽에 시달린다.

엘리베이터를 통해 제대로 나가면 백화점에서 산 물건 중 ‘평범한 물건’은 그대로 남아있습니다.

단, 조금이라도 주술, 마법, 신화와 연관된 물건은 의미가 없어집니다.

예를 들어 신화서의 원본을 갖고 나왔다면, 내용만 짜깁기한 필사본으로 변해 간단한 주술 몇 개만 건질 수 있습니다. 마시는 즉시 처음 본 사람을 평생 사랑하게 되는 사랑의 묘약을 갖고 나왔다면, 그 효과가 고작 하루만 지속됩니다.

손을 넣는 대로 금괴가 나오는 화수분을 갖고 나왔다면, 금괴 서너 개가 전부인 항아리로 변합니다.

조절하기 어렵다면 ‘다른 것은 남아있는데 그것만 사라지고 없네요.’라고 해주셔도 됩니다.

무사히 탈출하기는 했지만, 마법사가 편법으로 만들어낸 탈출구이기 때문에 신화적 힘을 온전히 유지하지 못 하고 상품들이 평범한 물건으로 변한 것입니다.

자판기로 구매한 특성치, 기능치는 온전히 유지된다고 보지만, 의도적으로 구울을 사냥하여 코인 파밍을 하려고 한다면 전투만 하되 코인을 지급하지 않는 방법도 있겠습니다.

END 2. 본 백화점은 현재 폐점 시간입니다.

크르륵... 키익, 꼬으윽... 무어라 종얼거리는 울음소리가 뇌가 저릿거릴 정도로 귓속에 파고듭니다. 사지가 멋대로 뒤틀려 발걸음을 떼는 것이 어색할 정도입니다.

문득 고개를 들어 앞을 보면, 주둥이의 살점이 떨어져나가 끈적한 타액을 뚝뚝 흘리는 괴물의 모습이 보입니다.

“기에엑!”

놀라서 뒷걸음질 치자 반대편의 괴물도 펄쩍 뛰며 물러납니다. 아니, 이건... 거울이네요. 그렇다면 저 괴물은 탐사자 본인인 걸까요?

의문이 떠오르기 무섭게 다시 의식 아래로 기어들어가는 것처럼 잠잠해집니다. 원래 당신이 누구였든, 그건 중요하지 않습니다.

그저 영원히 이 백화점을 떠돌 뿐.

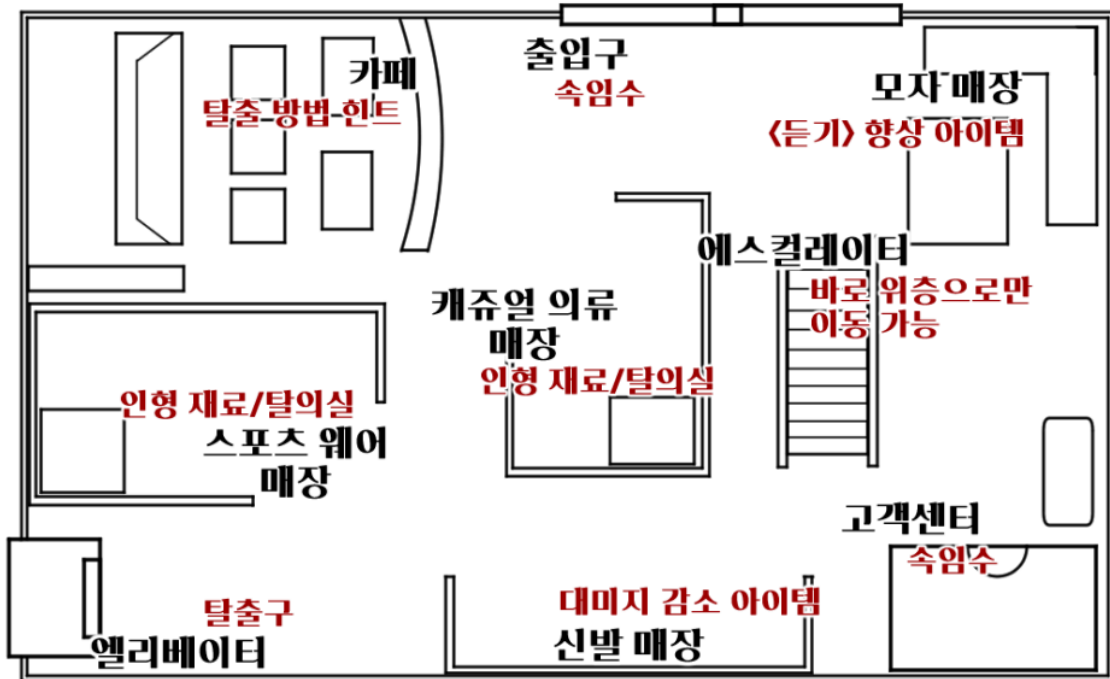
탈출을 포기하거나, 사망하거나 완전히 구울이 된 탐사자는 로스트.
생환 보너스 없음.

탐사자들의 엔딩이 갈릴 경우 함께 안내해주세요.

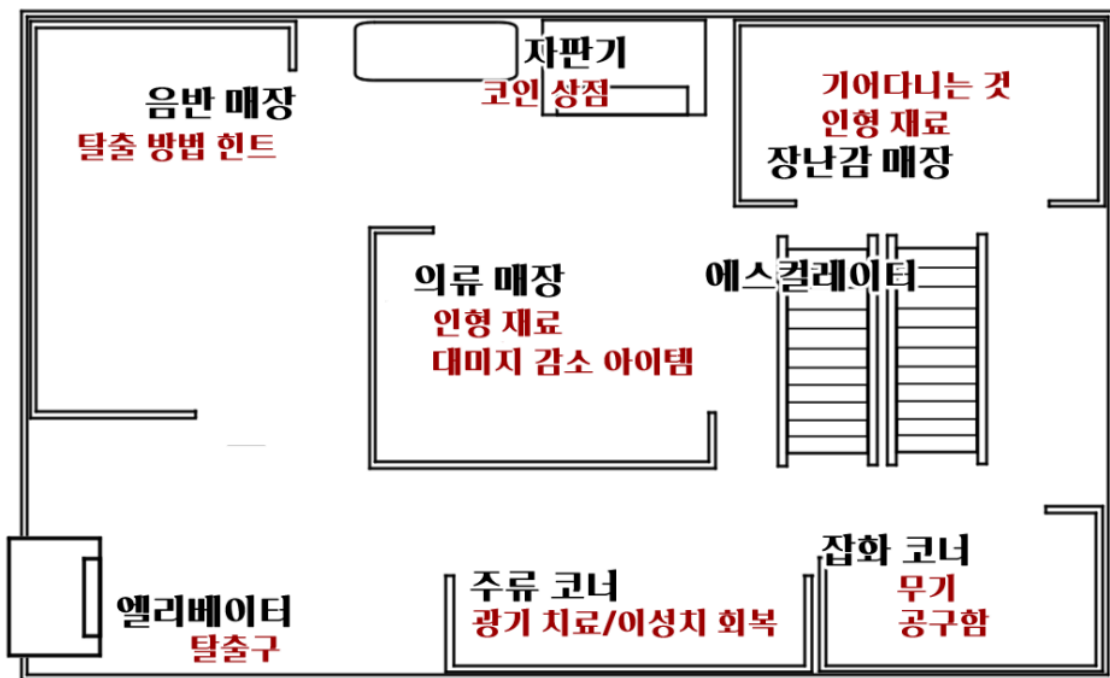
첨부 자료

수호자용 각 층의 지도 이미지를 첨부합니다. 2차 수정 가능. 재배포 불가능.

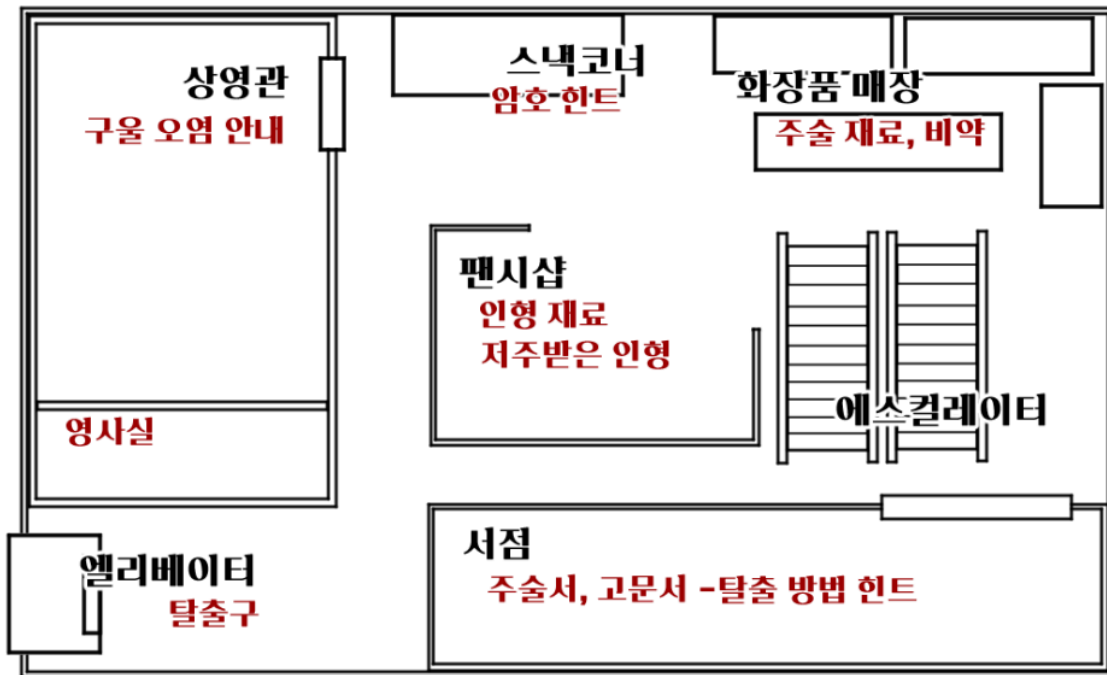
1F



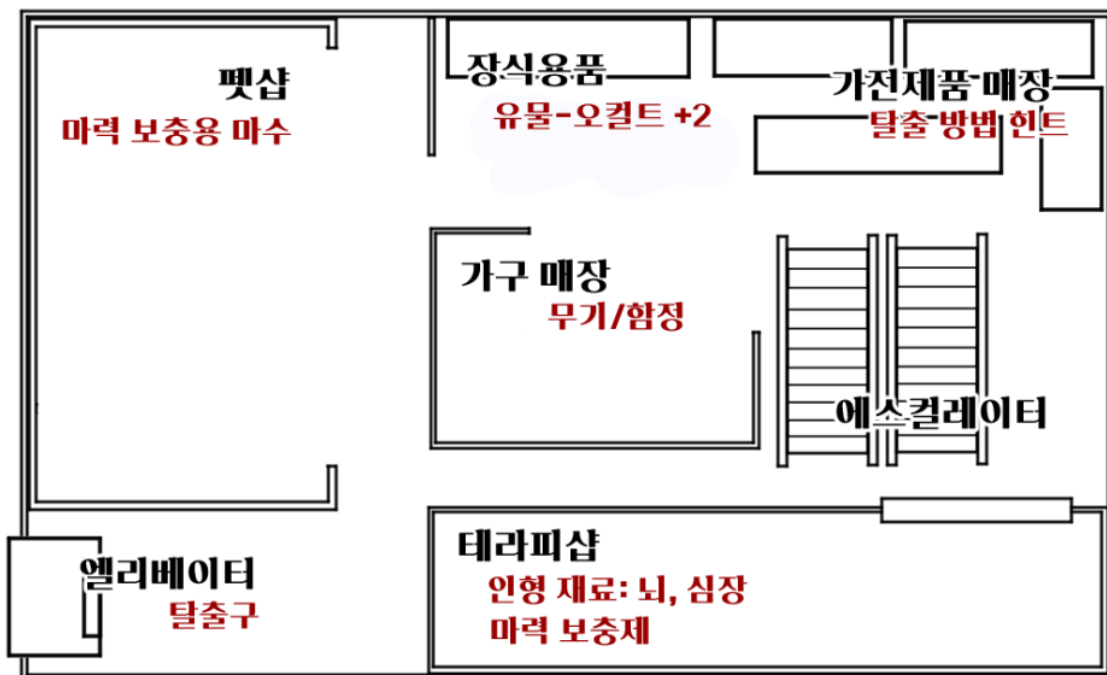
2F



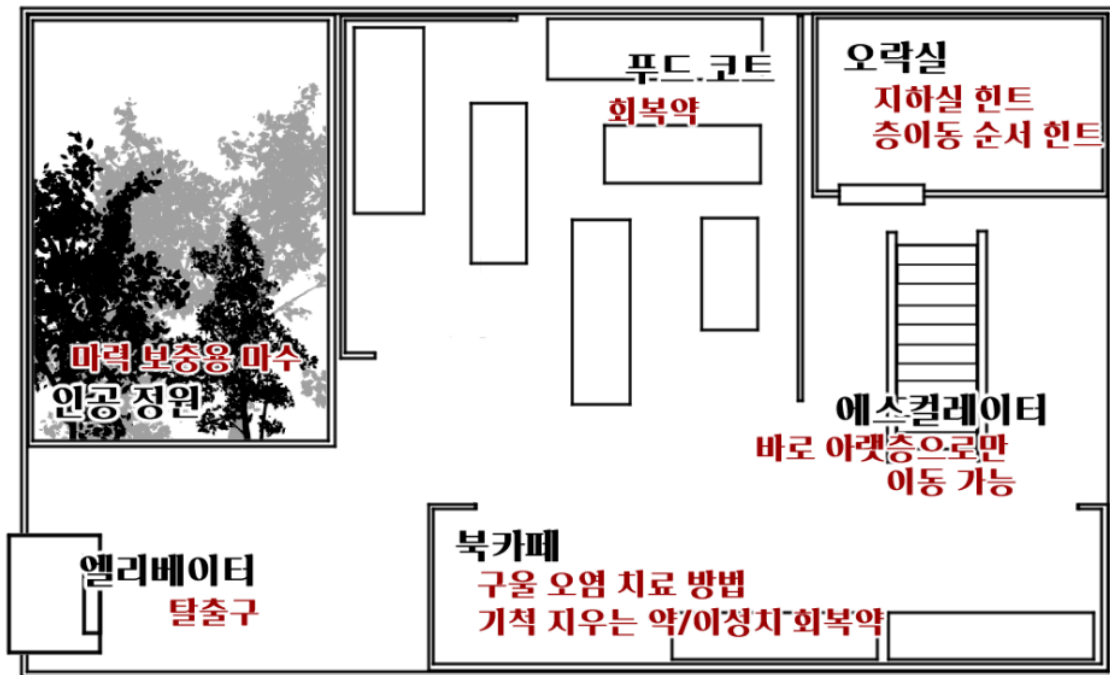
3F



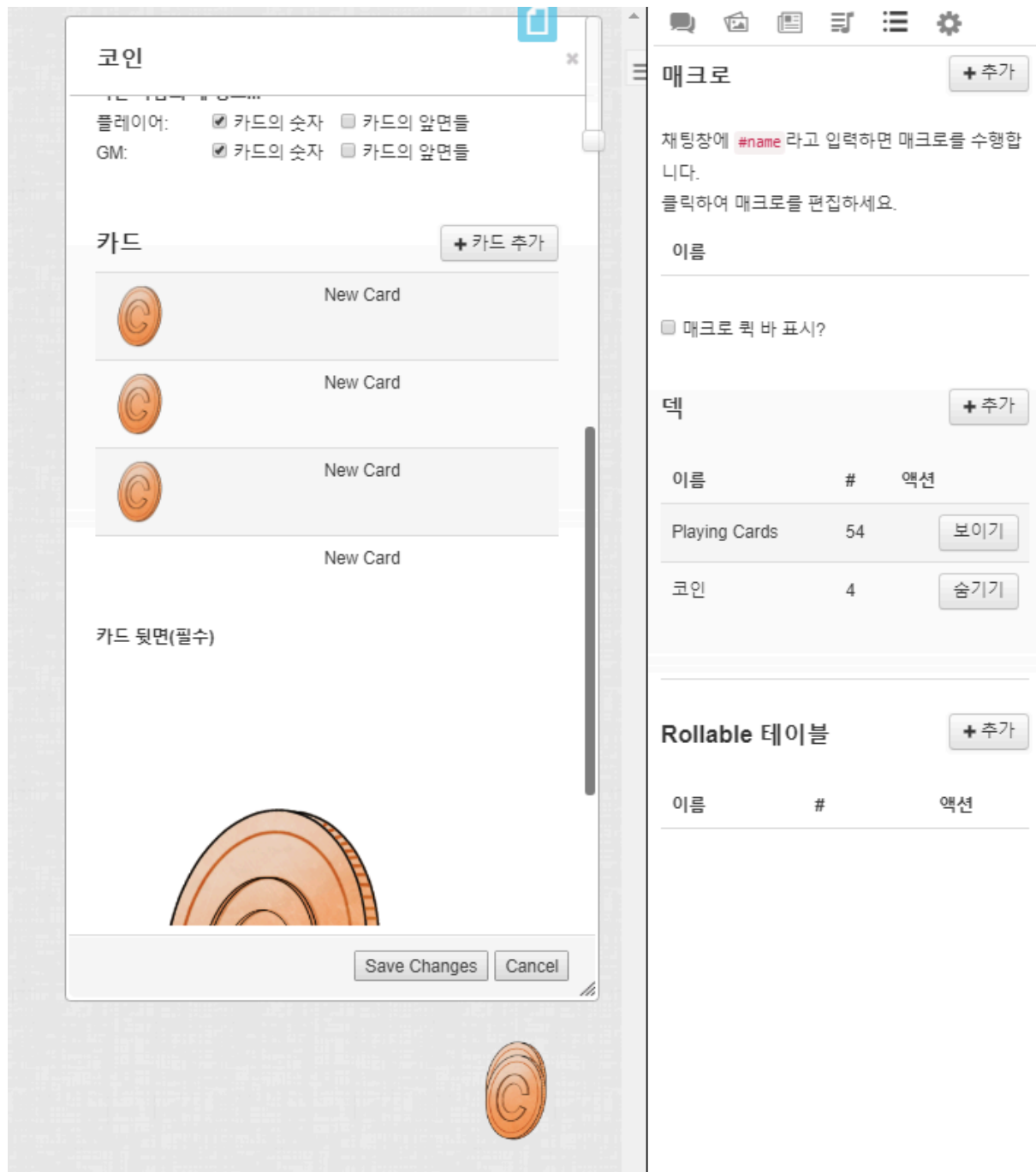
4F



5F

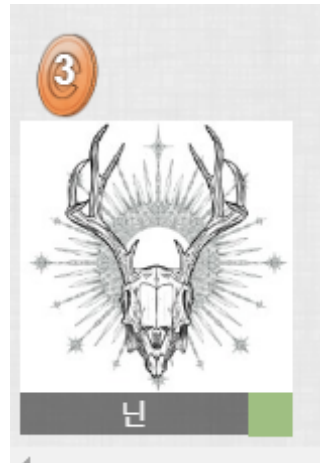


roll20 사이트 텍 설정 안내



매크로 탭으로 들어가셔서 덱을 만들어 사용합니다.

참사자들에게 분배하면 아래 이미지처럼 코인 위에 갖고 있는 갯수만큼 숫자가 뜹니다.



설문조사 링크:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSecpDB01bFMTpx5skzbLEOy1Lbffz4vypblqVdMU-wlTou30w/viewform?usp=sf_link