

돈만 주면 이사도 돕습니다



## 돈만 주면 뭐든 합니다 -이사도 돕습니다-

돈만줘 시리즈 두 번째

### 개요

심부름 센터를 차린 KPC와 PC.  
이번에는 어느 무당의 이사를 돕게 되었습니다.  
그런데 짐에...이상한 게 섞여 있는 것 같습니다.

## 주의사항

- 본 시나리오는 **CoC (크툴루의 부름) 7판**을 기반으로 한 비공식 2차 창작물입니다. 원작자와 도서출판 초여명의 권리를 침해할 의도가 전혀 없습니다.
- 공개적인 스포일러와 노를북 키퍼링을 금합니다. 스포일러가 들어갈 만한 내용을 작성하게 된다면 후세터나 외부링크 등을 이용해 주시기 바랍니다.
- 공개적인 장소에서 시나리오에 대해 악의적인 발언을 되도록 삼가주세요.
- 진상이나 내용의 뼈대를 제외한 시나리오의 개변이 자유롭게 가능합니다. 하지만 개변한 시나리오를 재배포하진 말아주세요.
- 언제든지 수정 가능성이 있는 시나리오입니다. 최종 수정일을 참고해 주세요.
- 문의가 생긴다면 언제든지 [@MTL\\_trpg](#) 디엠으로 남겨주세요.
- 약칭은 돈만줘 시리즈. 돈만 주면 이사도 돕습니다 로 고정합니다.
- COC 캠페인 시나리오 돈만줘 시리즈의 2부입니다. 후속작으로 n편이 예정되어 있으며, 후일담을 포함한 나머지 절반(추가 3~5편 예정)은 돈만줘 시나리오집에 수록될 예정입니다.
- 이하의 기괴한 표현이 나올 수 있습니다. 플레이어에게 꼭 미리 고지해 주세요. (아랫줄 드래그로 확인)  
>>>
- 이외에는 포스타입 종합 안내사항을 참고해주세요.

## 시나리오 기본 정보

- 인원: 타이만 (KPC 1명, PC 1명)
- 장르: 우당탕 약호러 액션
- 관계: 같이 심부름 센터를 운영할 관계. (친하지 않은 초면이라도 가능)
- 배경: 현대
- 플레이 시간: -
- 전투 및 로스트: 전투X, 로스트 확률 O
- 추천 기능: 근력, 은밀행동, 민첩, 돈 벌고 싶은 마음
- KP 난이도: ★★☆☆☆
- PC 난이도: ★☆☆☆☆
- 추천 KPC, PC: 힘을 어느 정도 쓸 수 있는, 돈을 좋아하는 친구들

**아래로 시나리오 진상과 본문이 이어집니다**

! 키퍼링을 하실 분이 아니라면 열람에 재고를 부탁드립니다 !



## 시나리오 진상

KPC와 PC의 심부름 센터로 찾아온 문 씨는 ‘노란 천’이라는 종교 단체에서 주로 의식을 관장하던 주술사 역할의 사람입니다. 사람들이 보통 상상하는 것처럼 기묘한 진을 그리고, 제물이 준비되면 사람들 제일 앞에서 주문을 외우는 역할이 맞습니다.

지금 조직에선 골든베어를 포함해 신성한 조각을 되찾기 위해 본격적으로 움직이기 시작했습니다. 잠시 몸을 피하고 있던 주술사가 이 마을로 돌아온 이유도 그것 때문이죠. 그 사람은 갑자기 이 마을로 이사 온 KPC와 PC에 대한 이야기를 듣고 흥미가 생겨 이사를 구실로 찾아왔습니다. 물론 이사를 도와줄 사람도 필요한 게 맞지만, 체력 좋은 제물까지 준비 된다면 얼마나 좋을까요.

KPC와 PC는 이런 상황 속에서 돈을 잘 벌 수 있을까요?

KPC와 PC는 우선 오늘 이곳에서 조용히, 무사히 이사를 마치고 돈만 챙겨서 빠져나가는 것이 목표입니다.

골든베어, 실베르트, 브론티즈는 각 노란 옷의 왕(룰북 313~314p)을 이 땅에 불러내기 위한 조각들입니다. 과거, 이 땅에는 노란 옷의 왕을 숭배하는 종교 집단, ‘노란 천’이 있었습니다. 그 후 두 개의 큰 조직이 개입해 이 마을을 장악하고 있던 그들을 몰아내고 겨우 사람들이 안전하게 살 수 있도록 되돌려 놓았습니다. 조직의 이름은 갈매기, 동백꽃.

그렇습니다. KPC와 PC가 그저 뒷세계 조직이라고 알게 될 두 곳이죠. 물론 지금은 평범한 마피아와 비슷한 조직입니다. 하지만 두 곳에서 목숨을 걸고 지키는 게 있었으니, 바로 실베르트와 브론티어입니다. 이 땅에 노란 옷의 왕을 다시 불러내지 못하도록 ‘노란 천’에서 빼앗은 것이죠. 골든베어는 이 마을을 정리하던 와중에 분실되었습니다. 어차피 세 조각을 모아도 소환에 성공할까 말까이니, 두 조직은 서로가 가지고 있는 두 조각을 안전하게 지키도록 결정했습니다. 골든베어는 더 이상 찾지 않고 분실된 채로 두자고도요.

그렇게 시간이 흘러, 지금이 되었습니다. 대부분의 조직원은 조각에 대해 알지 못합니다. 고위 간부들과 그 보스를 합친 몇 명만이 알고 있죠.

물론, ‘노란 천’은 완전히 사라지지 않았습니다. 추종자들 몇몇이 끈질기게 살아남아, 노란 옷의 왕을 부활시키는 것을 꿈꾸고 있지요. 그들은 분실되었다던 골든베어를 먼저 찾기 시작했습니다.

그 골든베어는 지금 어딴다고요? KPC의 심부름센터 벽에 붙은 시계 보이죠? 저 시계 안에서 돌아가고 있는 금색 톱니바퀴입니다.

## 머칠 전의 일...

아이를 돌보는 일이 끝난 후, 얼마 지나지 않아 둘에게 손님이 찾아왔습니다. 글썄 이 마을로 이사를 오려고 하는데, 이삿짐 센터가 이사하기로 한 곳까지 들어오지 않는다니 뭐라나요. 그래서 심부름 센터를 찾았다고 합니다. 힘도 쓸 줄 아는 사람들일 테고, 돈은 (2n100)만 원 정도 일당으로 챙겨줄 테니 잘 부탁한다고 합니다. 가능하면 안에 들어와서 가구 배치까지도 도와주면 좋겠다나 봐요.

한 나절 이사를 도와주는 걸로 이정도 일당이라니, 나쁘지 않다고 생각한 KPC와 PC는 그 일을 받게 됩니다.

그리고, 오늘이 이삿날입니다.

## 돈만쥬 시리즈 공통 추가 설정

- KPC와 PC가 지내고 있는 사무실은 월세로 임대한 것입니다. (건물주 할머니께서 다른 조직의 보스로 나오니, 월세가 아닌 건물로 하려면 후에 약간의 개변이 필요합니다)
- <돈만 주면 뭐든 한다> 를 기본 모토로 삼고 있습니다. KPC와 PC의 성격에 따라 개변 가능합니다. (하지만 기본적으로 돈을 좋아하는 성격의 KPC와 PC를 추천합니다)
- 이곳은 바닷가가 가까운 도시 외곽지입니다. 인구 밀도가 높지 않습니다. 편의 시설은 띄엄띄엄 애매한 거리로 떨어져 있습니다.
- KPC와 PC의 백스토리는 자유롭게 설정해 주세요. 이 지역에 심부름 센터 사무실을 차린 것은 첫 번째 편 기준 약 한 달 전으로 고정합니다. (물론 이부분도 자유롭게 개변 가능합니다)





## NPC(무당) 프로필

이름: 문

나이: 불명 (외관으로 보기엔 40대 정도)

성별: 여

성격: 서글서글, 생긋생긋, 부드럽지만 조금 급한 성격

특징: 겉으로 보기에는 영락없는 일반인의 옷차림을 하고 있다. 하지만 손목에 찬 팔찌가 조금 눈에 띈다. 저마다 다른 빛깔의 노란 실로 엮여진 실팔찌인데, 특이한 문양의 펜던트가 달려 있다. 룬 문자, 그런 거라고 하기엔 복잡하고, 한자라고 하기엔 단순한 모양의 글자다.

## 시나리오 본문

### 시작.

끄응~ 기지개를 켜며 하늘을 올려다 봅니다. 지금은 OO공원. 이전에 린이랑 같이 얘기를 나누었던 때가 생각나나요, PC? 아참, 생각하다 보니 아이가 순식간에 납치되었던 장면까지 생각나 버렸습니다...

거기다가 오늘의 날씨는 흐림. 햇빛도 잘 들지 않아 어째 우중충한 날씨입니다. 비가 올 확률도 30%. 비가 오기 전에 이사를 무사히 마치면 좋겠는데 말이죠.

RP를 통해 지금 상황과 며칠 전의 일을 약간 설명해 줄 수 있겠습니다.

현재 이사를 하기로 한 사람을 미리 나와서 기다리고 있는 중입니다. 의뢰인의 직업은 무당이고, 지인이 근처에 살고 있어 내려오게 되었다고 합니다.

만약 미리 나올 성격의 KPC나 PC가 아니라면 급하게 준비하며 이야기를 나눌 수도 있겠죠. 둘은 현재 이사를 돕기 위해 렌터카까지 빌렸습니다. 물론 의뢰인의 돈으로요. KPC와 PC의 운전실력은 괜찮을까요? 그 부분에 대해 이야기 해 보아도 좋겠습니다.

10분 정도 후, 큰 트럭 하나가 이곳으로 도착합니다. 와, 저 트럭은 대체 뭐길래 저런 짐을 실었대요. 오래되어 보이는 큰 나무 상자예, 보자기로 싣 여러 짐들... 딱 봐도 무거워 보이고, 옮기기 힘들어 보이는 것들 뿐입니다. 설마 우리 의뢰인의 짐이겠어요.

“아, KPC씨.”

트럭에서 내린 의뢰인이 이쪽을 향해 밝게 웃으며 인사합니다. 설마라는 말이 씨가 될 줄이야... 우리가 빌린 렌터카도 나름 크기가 있지만, 저 짐이 다 들어갈지는 의문입니다.

행운/근력/지능 판정을 통해 짐을 어떻게든 구겨넣을 수 있습니다. 만약 다 넣지 못했을 경우, 운전을 못하는 쪽이 남아서 짐을 지키고 있어야 해요. 그렇게 될 경우 날씨가 너무 추워서 기다리고 있는 쪽의 체력을 -1 하거나, 시간이 좀 낭비 되었다는 것 등을 표현해 주세요.

차를 타고 이동하는 동안의 **RP**를 해주셔도 좋습니다. 무당은 자신에 대해 깊이 말하려 하지 않지만, **KPC**와 **PC**에 대한 건 많이 캐묻습니다. 둘에게 최대한 상냥하고 힘없는 사람으로 보여야 하기에 항상 서글서글 웃는 상입니다.

참고로 이번에 이사하는 것은 직접 거주할 공간이 아닌 무당으로 일할 점집을 위한 것입니다.

## 미션 수행 중

### XX건물 앞

둘은 바다 근처 조금 외진 곳에 위치한 건물 앞에 도착했습니다. 3층짜리 건물이네요. 내려서 계단 쪽을 살펴보면 지하로 이어지는 계단도 있습니다. 하지만 지하는 내려가지 못하도록 사슬과 철창살로 막혀 있네요. 열쇠가 있어야 들어갈 수 있는 것 같습니다. 의뢰인이 이사한 곳은 3층이라고 합니다. 네, 물론 이런 낡은 건물에 엘리베이터는 없습니다. 큰일난 것 같은가요? 에이, 이 정도는 온갖 산전수전을 다 겪은 **KPC**와 **PC**에게 있어선 아무것도 아니죠.

그때, 의뢰인 문 씨의 휴대전화가 울립니다. 잠시 전화만 받고 오겠다고 하며 우선 짐을 차에서 다 내려주는 것부터 시작해 줄 수 있냐고 묻습니다. 그리고 꼭 지켜달라는 듯 덧붙이네요.

“예민한 물건들이 많으니까, 꼭 취급에 주의해 주시면... 감사하겠습니다.”

사람 좋은 미소를 지어보인 문 씨는 곧 누군가와 통화를 하러 자리를 뜹니다. 하긴, 무당이라고 했으니까요. 무속 관련 물품도 많은 거겠죠. 함부로 건들면 큰일나는. ...아니 근데 그런 물건을 초면인 심부름 센터 직원에게 맡긴다고요?

이쯤에서 문 씨의 뒤를 밟아 통화 내용을 엿듣는 것도 가능합니다. PC가 자발적으로 엿듣겠다 선언을 했을 경우에만 진행해 주세요.

만약 엿듣겠다고 할 시, 뒤따라가는 데에는 **은밀행동 판정**이 필요합니다. 성공하면 무사히 전화 내용을 조금 엿들을 수 있지만, 실패하게 된다면 대인 기능 판정을 통해 어쩌다가 따라오게 되었는지 설명해야 합니다. 대인 기능 판정은 필수가 아닙니다. 키퍼가 어라.. 잘 둘러댄 게 맞나, 싶다고 생각이 들면 그때 판정을 해주시면 됩니다.

“네, 네. 그럼요. 문제 없습니다. 아마 오늘 안으로 정리는 끝날 것 같아요.”

(여기서 말하는 정리란, 이삿짐도 있지만 KPC와 PC에 대한 보고서 정리도 끝날 것이라는 뜻이 포함되어 있습니다.)

“아... 그럴네요. 만약 무슨 일 생기면 부를게요. 아직 이 마을에 좀 남아 있지 않나요?”

(‘노란 천’의 단원들을 뜻합니다.)

“네, 꼭 금방... 걱정 마세요, 찾을 수 있을 거예요.”

(골든베어, 실베르트, 브론티어에 대한 이야기입니다)

엿들을 수 있는 전화 내용은 여기까지입니다. 만약 PC 혼자 듣고 있었다면, 저 멀리서 짐 옮기는 것 좀 도우라고 KPC가 불렀을 수도 있겠고, 갑자기 바다 근처를 달리는 노면 전차가 근처를 지나가, 아무것도 들리지 않게 됩니다. 그리고 곧 등을 지고 있던 문 씨가 이쪽으로 몸을 돌립니다. 이제 슬슬 돌아가서 일하고 있었다는 모습을 보여줘도 좋겠어요.

---

짐을 차에서 내리려고 할 때, **관찰 판정**을 할 수 있습니다.

### 극단적 성공 이상

- 짐이 담긴 상자들이 그득하게 쌓여 있습니다. 그런데.. 나무 상자 틈으로 무언가와 눈이 마주칩니다. 순간 온몸에 소름이 돋습니다. **이성 판정 (0/1)**  
만약 다시 한번 확인하면, 그저 틈 사이로 어둠만이 보일 뿐입니다. 잘못 본 걸까요?

### 보통 성공

- 짐이 담긴 상자들이 그득하게 쌓여 있습니다. 안쪽에 쌓인 나무 상자에 무언가 부적이 덕지덕지 붙어 있는 것이 보입니다. 일반인이 쉬이 건드려선 안 될 것 같습니다...

## 실패

- 짐이 담긴 상자들이 그득하게 쌓여 있습니다. 낡은 나무로 만든 상자는 낡고 지저분한데, 그 틈으로 무언가가 보입니다. 이걸... 비닐? 내용물이 나무 틈으로 새지 않도록 안에 비닐을 깔아뒀나 봐요.

KPC는 먼저 힘차게 짐을 내리기 시작합니다. 힘찬? 거 맞죠? 운전 좀 했다고 KPC가 비실거립니다. 운전이 얼마나 긴장을 많이 하게 되는 일인 줄 아냐, 등 헛소리로 둘러댁니다.

만약 운전에 능숙한 KPC거나 PC가 운전을 했다면 재량껏 개변해 주세요.

개인적으로, 여기서 KPC의 꼴사나운 모습을 보여준다면 더욱 재밌을 것 같습니다.

둘은 다시 짐을 옮기기 시작합니다. 트럭에서 영차, 하나를 내리던 중에 상자가 덜컹거립니다. 이 나무 상자들은 어째 뚜껑이 모두 단단히 고정되어 있지가 않네요. KPC가 PC를 부릅니다. 무거운 상자 하나가 있는데 같이 내려줄 수 있냐고요. 그렇게 둘은 상자를 들어 내립니다. 그게 땅에 닿자, 덜컹, 하는 소리를 내며 뚜껑이 들썩입니다. 아, 애초에 안에 든 게 크기가 있어서 뚜껑이 완전히 닫히지 않았던 상자네요. 고무줄을 둘러 고정해 둔 것 같지만, 바닥에 쓸리면서 고무줄이 떨어져 버렸네요.

상자를 열어보지 않는다고 하면, KPC가 뭔가 이상하다면서 슬쩍 열어보게 됩니다.

그리고 상자 안에 들어 있던 돼지 머리가 보입니다. 정수리에 큰 못이 박혀서 상자 바닥에 고정되어 있는 것 같습니다. **이성 판정 (0/1)**

**지능 판정**에 성공하면, 돼지 머리에서 썩는 냄새도 나지 않고 아주 멀쩡한 상태로 보존되어 있다는 것을 깨달을 수 있습니다. 방부 처리를 열심히 했거나, 아니면 잡은 지 얼마 되지 않은 것이겠죠.

이걸 본 KPC는 뚜껑을 냅다 다시 덮습니다. 아무것도 보지 못했다는 듯.

그리고 마침 그때, 문 씨가 다가옵니다.

“아이고, 전화가 많이 길어졌네요.”

“짐이 많이 무겁진 않으신가요?”

웃으며 다가오던 그녀의 눈빛이, 돼지머리가 담긴 상자를 보고 일순 날카롭게 변합니다.  
KPC가 질 새라 먼저 입을 엽니다.

“오셨어요. 그런데 이 상자, 고무줄이 떨어져 버렸지 뭐예요.”

문 씨가 잠시 끊어진 고무줄을 보더니 아... 하고 입을 엽니다.

“혹시 안에 보셨나요?”

뭐라고 대답을 해도 좋습니다. 못 봤다고 하면 그대로 넘어가고, 봤다고 해도 자기가 일할 때 쓰는 것이라고 보고 놀랐을 것 같다고 웃으며 말합니다.

이제 본격적으로 짐을 옮기기 시작합니다.

## XX건물 계단

미친 거 아니니까? 엘리베이터 없이 이런 무거운 물건을 이렇게나 많이 3층까지  
나르라고요?

라는 생각이 들 때, 문 씨에게서 받았던 액수가 다시금 생각이 나며 진정할 수 있습니다.

건물 계단을 오르락내리며 무거운 짐을 옮기는 **RP**를 잠시 진행해 줍니다. 그리고 적당한  
때에 하나 씩 조사해 볼 수 있을 것 같다고 보여주세요. 조사 선언 없이도 묘사해 줄 수  
있습니다. 옮길 수 있는 짐 리스트는 제일 아래에 있습니다.

### 계단 난간

- 군데군데 페인트 칠이 벗겨져 검붉은 녹이 잔뜩 슬어 있습니다. (\*사람을 포함한  
여러 동물의 피입니다.)
- 누군가가 녹이 슬고 난 부분을 만졌는지, 더러운 손자국도 찍혀 있습니다. (\*녹이  
아니라 혈액입니다)

- 난간이 휘어진 부분도 보입니다. (\*도망치는 사람을 잡으려고 쇠 파이프를 휘두르다 생긴 자국입니다)

## 계단 바닥

- 먼지라던가, 무언가로 인해 쓸린 자국이 있습니다. 포대라도 옮긴 걸까요. (\*그 포대엔 뭐가 들었을까요.)
- 빗자루로 먼저 바닥을 쓸지 않고 물청소만 한 것처럼, 구석에 먼지 같은 것이 엉겨 붙어 있습니다. (\*급하게 바닥에 묻은 피만 항상 닦아내느라 그렇게 됐습니다.)

## 건물 내부 벽

- 긁힌 자국이 잔뜩 나 있습니다. 오래된 건물이라 그런지 페인트도 많이 벗겨져 있습니다. (\*관찰 판정에 성공하면 약 네 줄로 긁힌 자국이 난 것도 볼 수 있습니다.) (\*긁힌 자국은 누군가가 끌려가며 저항한 자국입니다.)

## 창문

- 계단을 올라가면서 보이는 창문입니다. 단열을 위해서인지, 뽁뽁이가 몇 겹 발라져 있습니다. 열어보려고 해도 열리지 않습니다. (\*방음과 주술 의식을 치를 때 샷된 바깥 공기를 차단하기 위해서입니다.)

## 짐

금방이라도 부서질 듯한 나무 상자, 비교적 새 것처럼 보이는 깔끔한 나무 상자, 30인치짜리 캐리어 4개, 커다란 등산가방 3개, 10kg짜리 쌀포대 2개, 2인용 소파 2개, 접이식 책상, 사무실용 의자, 병풍, 장구와 북 같은 악기 등...

짐을 옮길 때마다 **근력/건강 판정**을 합니다.

다른 판정도 괜찮습니다. (\*e.g., 짐을 옮기지 않고 잠수 탄다 > 수영 판정 등) 위 짐 중에서 5개를 옮기는 게 끝나면 다음 장소 **[3층]**으로 진행합니다.

### 3층

이 건물 전체가 좀 낡아서 그런가, 3층에 위치한 방도 그리 상태가 좋다고는 하지 못할 것 같습니다. 문을 여니 끼이익 하는 소름 돋는 소리가 건물 전체에 울려 퍼집니다. 여기는 누가 침입하면 바로 알아들을 수 있겠어요. 누군가가 미리 와서 청소를 했던 것인지, 바닥은 그나마 좀 봐줄 만합니다.

이제 3층 앞까지 옮겨 두었던 짐들을 안으로 들일 차례입니다. 어떤 기능이든 짐을 옮기는 것으로 적절히 사용하여 판정에 세 번(KPC까지 포함) 성공하면 전부 들인 것으로 칩니다. 이제 짐을 풀고 정리를 해야 하는데, 문 씨의 휴대전화로 전화가 울립니다.

“아... 잠시만 전화 좀 받고 올게요. 먼저 짐 좀 꺼내서 분류 부탁드립니다 될까요?”

“그리고 짐 중에는 좀 이상한 게 섞여 있을 수 있어요. 아무래도 무당 일을 하면서 쓰이는 것들인지라... 그러니 뭔가를 봐도 너무 놀라지 마시고요.”

“아, 거기 하얀색 지저분한 캐리어는 제가 정리할 테니 가만히 뒀 주세요.”

문 씨는 그렇게 말하고 밖으로 나섭니다.

문을 닫고 나갔기 때문에 전화 내용은 방에서 들을 수 없습니다. 엿들으려고 나가는 것도 불가능합니다. 삐걱이는 문 소리가 너무 커서, 문을 열게 된다면 문 씨가 무슨 문제라도 있냐고 묻습니다. 문 씨(GM)를 설득할 수 있을 법하게 둘러대야 합니다.

...이제 짐을 마음껏 둘러볼 수 있 아니 정리할 수 있습니다.

위에 있던 짐 리스트에서 발견할 수 있는 것들은 아래와 같습니다.

3개를 조사하고 나면 문 씨가 다시 돌아옵니다.



## 금방이라도 부서질 것 같은 낡은 나무상자

- 잘게 잘린 한지 완충제로 꽉 찬 상자입니다. 그 안을 파보면 부적으로 봉인된 하얀 단지가 하나 나옵니다. 손이 조금 큰 성인 남성의 두 손 안에 쏙 들어오는 크기입니다. 노란 바탕에 붉은 글씨가 빼곡하게 쓰인 부적은 오래된 것처럼 보입니다.

여기서 지능 판정에 성공하면 종이는 오래되었지만 색이 빛바래진 않았다는 것을 알아볼 수 있습니다. 이 상자 안이나 어두운 곳에서 고이 보관되었나 봐요.

## 비교적 새 것처럼 보이는 깔끔한 나무상자

- 옛날 서적이 한가득 담겨 있습니다. 한자만으로 써진 것도 많.. 뭐야, 이것 한자가 아닌 것 같은데요? **자료조사 판정**을 통해 고대 한자라는 것을 알 수 있습니다. 그리고 군데군데 한자가 아닌 외래어가 섞여 있는 것도 보입니다. 자료조사 판정에 극단적 성공 이상을 할 시 어떤 같은 글자가 반복된다는 것을 알 수 있습니다. (아래 사진 참고. 플레이어 분께는 핸드아웃으로 보여주세요. 죽을 사 한자의 옛모습 중 하나입니다.)



- 이 책들은 거의 부적이나 주술, 소환에 관련된 책인 것 같습니다. 역시 무당.

## 30인치 캐리어 4개

- 전부 다른 디자인입니다. 검은색 3개, 지저분한 하얀색 하나가 있습니다.
- 검정색 캐리어 세 개엔 옷가지가 많이 들어 있습니다. 조금 뒤적거리 봐도 별 다른 건 나오지 않습니다. 화려한 무당복 하나가 나오고, 나머지는... 노란 옷이 많네요. 노란색을 좋아하시나?

## 지저분한 하얀색 캐리어 하나

- 바깥에는 노란색 꽃 스티커가 붙어 있습니다.
- 안에는 문서나 노트가 들어 있습니다. 그리고 종이 다발 아래에는 비닐에 무언가 플라스틱 통이 꽂꽂 싸매져 있습니다. 테이프로도 감아놔서 뜯어보기는 어려울 것 같군요.
- 비교적 새 것인 상자 안에서 보았던 서책 기억하시나요? 그 책 사진이 스캔된 문서입니다. 우리말로 해석하려고 이리저리 표시가 되어 있기도 하네요. 자료조사 판정 없이 우리말로 된 단어는 몇 개 읽을 수 있습니다. 눈알. 쓸개. 소장과 대장은 분리. 양쪽 손발톱 하나 씩. 이것을 읽어버렸다면 **이성 -2**
- 노트 안에는 무언가가 빼곡하게 메모되어 있습니다. 정갈한 글씨로 적혀 있는 것은 누군가의 인적사항... 같습니다. 사람 이름이 제일 위에, 그 다음 날짜, 아래에는 그 사람의 특징이 적혀 있습니다. 아무래도 상담 내용 일지 같은데요. **자료조사 판정**을 하면 다음 내용을 알 수 있습니다. 내용의 길이가 저마다 다르지만... 무언가가 많이 적혀 있는 부분을 읽어보면 다들 우울해 하고 있는 것이 공통적으로 보입니다. 그리고 알아볼 수 없는 한자가 붉은색 펜으로 무언가 메모가 되어 있습니다.  
(정신적으로 불안정한 사람은 상담이라는 말로 꺾어내기 쉬워서 제물 목록으로 메모해 뒀던 겁니다. 붉은색 펜으로 메모된 것은 그 사람에게서 적출한 신체 부위입니다. 의식 때 쓰기 위해서, 사람들마다 각기 다른 신선한, 쓸 수 있는 부위를 다르게 빼 갑니다.)
- 비닐에 싸진 무언가는 들어보면 안에서 액체가 출렁이는 느낌을 받을 수 있습니다. 무언가가 들어 있는 것을 보아... 한국인 국적의 캐릭터라면 김치를 떠올릴 수도 있겠습니다.

## 커다란 등산가방 3개

- 등산가방은 무언가 하얀색 천으로 가득 차 있습니다. 이건 어디에 쓰는 걸까요? 조금 당겨서는 전체를 꺼낼 수 없는 걸 보아 크기가 꽤 되는 것 같습니다.

- 천 덩어리를 빼보면, 그 안에 무언가가 감싸져 있다는 것을 알게 됩니다. 투명하고도 누런끼가 도는 액체가 담긴 실린더? 이걸 어디에 쓰는 걸까요? 천 덩어리를 다시 구겨서 가방에 넣으려면 **손재주 판정**이 필요합니다.

## 10kg 짜리 쌀포대 두 개

- 조사할 필요도 없이, 포장이 뜯기지 않은 평범한 쌀이란 것을 알 수 있습니다. 밥솔도 없는데... 이걸 전부 점 볼 때만 쓰려고 산 걸까요? 양이 조금 많아 보입니다.

## 2인용 소파 두 개

- 무겁습니다. 정말로 무겁습니다. 짐 좀 옮겼더니 지친 건지, **KPC**랑 같이 드는데도 소파가 무겁습니다. 옮기기 위해 **추가 근력 판정**을 1회 진행합니다.  
(대체 안에 뭐가 담겨 있기 때문일까요?)

## 접이식 책상

- 큰 책상 판에 다리가 접혀져 있습니다. 크기도 좀 있어서 그정도 무게도 나갑니다. 유독 깔끔하네요.

## 사무실용 의자

- 평범한 사무실용 의자입니다. 까만색이고, 꽤 사용감이 있어 보입니다. 바퀴랑 등받이 등, 여기저기 흠집이 있기도 하네요.

## 병풍

- 커다란 병풍입니다. 제대로 된 제사상에서 쓸 법한 크기입니다. 접혀져 있고 하얀 천으로 싸여 있어 어떤 그림이 들어 있는지는 볼 수 없습니다. 무게는 무겁지 않지만 크기가 커서 3층까지 가지고 오는데 꽤 힘들었더랬죠.

- 들어서 옮긴다, 혹은 천을 푼다는 선언을 하게 되면 **행운 판정**. 판정에 실패하면... 어딘가에 병풍이 부딪히게 되고, 부우욱. 하는 소리가 납니다 ....무속용 고급 병풍이 하나에 보통 얼마 하더라? 식은땀이 주르륵 흐릅니다. 다시 천으로 감싸려면 **손재주 판정**이 필요합니다. 판정에 실패하면 후에 병풍 가격을 물어야 합니다...

## 장구, 북, 징? 등의 악기

- 별 특징 없는 그냥 악기입니다. 북이랑 장구에 징까지는 알겠는데, 남은 쇠그릇처럼 보이는 것 하나는 원지 모르겠네요.  
(장구, 북, 대영, 설쇠라는 무악기입니다)
- 곳에 쓸 것 같은 짧은 도검류와 같은 것들도 조금 쌓여 있습니다. 함부로 건들면 안 될 것 같습니다.

짐을 둘러보고 있 아니 정리하고 있으면, 조금 뒤 문 씨가 돌아옵니다.

“어우, 죄송해요. 조금 오래 걸렸죠.”

그리고, 문 씨는 곧 소파와 책상의 위치를 옮겨 달라 말합니다.

잠시 가구를 까다롭게 배치하는 롤플을 즐겨주셔도 좋겠네요. 문 씨는 동료들이 올 때까지 **KPC**와 **PC**를 최대한 붙잡아 두는 것이 목표입니다.

**KPC**와 **PC**에게 편의점에서 사 온 차나 간식을 권하며 그들의 얘기를 들으려고 하는 모습을 보여도 좋습니다. 사람들의 상담을 들어주는 게 문 씨의 직업이니깐요. 아래는 대화 예시입니다.

- 두 분은 어쩌다가 심부름 센터를 하게 된 거예요?
- 혹시... 두 분 그런 관계신가?
- 짐을 옮기는데 보니까 힘이 정말 좋으시더라고요. 평소에 운동이라도 하시나요?
- 아유, 내가 보너스라도 더 챙겨드려야 하는 거 아닌가 몰라.
- 지금까지 어떤 일 해 봤어요?

“지금까지 어떤 일 해 봤어요?”라는 질문에, 이전에 아이도 돌본 적이 있다라는 말과 함께 갈매기와 동백꽃이라는 조직 이름을 언급만 해도 문 씨는 당황하게 됩니다. 노란 천이

상대라면 동백꽃과 갈매기는 언제든 합심해서 자기네들을 없애러 올 수 있기 때문입니다. 문 씨는 잠시 전화를 하고 오겠다며 자리를 뜹니다. 그리고 동료들에게 연락해 *KPC*와 *PC*를 잡는 것은 다음으로 미루자고 연락합니다. 이들의 목표는 골든베어, 실베르트, 브론티어를 먼저 모은 뒤 신선한 제물을 함께 바쳐 노란 옷의 왕을 이곳에 소환하는 것입니다. 신선한 조각도 찾지 못했는데 급하게 제물을 준비할 필요는 없죠. 이 사이 다른 짐 조사를 한 번 더 행할 수 있습니다. 마무리 루트 1로 가주세요.

만약 갈매기와 동백꽃 조직이 언급되지 않았다면, 문 씨가 불렀던 동료들은 계획대로 이곳에 곧 도착하게 됩니다. 미리 제물을 확보해 두면 좋으니까요. 문 씨는 현재 *KPC*와 *PC*의 어느 부위를 제물로 쓸까, 행복한 고민중입니다. 최대한 빠르게 이곳에서 빠져나가 원래 지내던 동네로 돌아가야 *KPC*와 *PC*는 무사할 수 있습니다.

*RP*가 어느 정도 마무리되면, 아래 내용으로 이어집니다.

“아고, 제가 너무 붙들고 있었네. 짐 정리가 얼추 끝나긴 했는데... 보답으로 두 분 점이나 한 번 봐 드릴까요?”

“물론 일당은 제대로 챙겨드릴 거니까요~”

나름 무속인으로서 능력은 확실한 사람이니까요. 기운을 제대로 받기 위해 병풍을 펼치려 할 수도 있겠죠. 만약 병풍이 찢어진 상태라면 적극적으로 말려도 좋습니다. “어머, 이게 왜 찢어졌지?” 하는 문 씨를 향해 각자 다른 반응을 하는 *KPC*와 *PC*를 볼 수도 있겠네요. 물론 지금 점을 봐주려는 것도 *KPC*와 *PC*를 이곳에 오래 붙들어 놓기 위한 면이 큼니다.

문 씨는 우선 등산가방에서 천 한 장을 빼내어 책상 위에 펼칩니다. 그리고 주머니에서 쌀 한 줌을 바로 꺼내 그 위에 흩뿌립니다.

“아이고...”

쌀알이 흩어진 모양만 보더니, 벌써부터 무당은 한숨을 내쉽니다.

“음... 두 분, 앞으로 일이 평탄치만은 않겠어요. 올해 지나면 좀 정돈이 될 것 같긴 한데... 슝...”

아니 불안하게 왜 이래요.

무당이 점친 것은 사실입니다. 아무리 자기네가 제물로 바칠 인간들이라고는 하지만, 점괘에서 나온 시련은 분명 자신들 때문일 게 분명하지만 참 안타깝게 느껴집니다.

“글쎄요, 잘 모르겠네. 두 분 하시는 거에 따라서 내년 운명이... 갈릴 것 같아요.”

이후로는 **KPC**와 **PC**는 언제든지 자리를 뜨겠다고 선언할 수 있습니다. 만약 **PC**가 자리를 뜰 생각을 못하고 있었다면 **KPC**를 통해 슬슬 일어나자고 언질을 줍시다.

“...우리, 이런 얘기 그만하고 차라도 내 드릴까요? 제가 금방 좋은 차로 달여 올게요.”

“조금만 더 앉아 있다가 가요. 마침 도와줄 친구들도 몇 더 온다고 하니까 인사라도 나누고 가시는 게...”

“오늘 일당도 더 챙겨드릴게요. 어떠세요?”

만약 **KPC**와 **PC**가 더 남아 있게 된다면, 곧 문 씨의 휴대전화로 짧은 알람이 울립니다. 문 씨는 휴대전화 화면을 보더니 기쁜 얼굴로 자리에서 일어납니다.

“제 친구들이 도착했다고 하네요. 아, 괜찮으시면 잠시 같이 내려와 주실 수 있나요? 친구들이 가져온 짐은 지하에 뒀어 해서요.”

“물론 보너스 더 챙겨드릴게요. (1n100)만원 어떠세요?”

그리고보니 이 건물에 지하가 있었더랬죠. 건물주만 열고 들어갈 수 있는 줄 알았는데, 문 씨도 들어갈 수 있었나 봐요.

이 부분에 대해 물어본다면 문 씨는 웃으며 답합니다.

“건물주가 지금 온 친구 중 한 명이에요.”

사실 이 건물의 진짜 주인은 노란 천 조직에게 당해서 제물로 준비되었습니다.

...문 씨, 엄청난 친구를 두고 계셨군요. 웬지 **KPC**와 **PC**에게 돈을 아낌없이 쓰시더라. 건물이 겉보기에만 오래돼서 그럴지, 사실은 이 근처 땅값이 비싸다거나... 그런 건가요? 나중에 알아봐도 좋겠습니다.

KPC와 PC가 1층으로 내려가면, 그곳에는 인상이 좋아 보이는 수염 덩수룩한 아저씨 한 분과... 솔직히 말해, 조폭 같은 인상을 가진 아주머니가 서 있습니다. wow 팔에 용 한 마리가 깃들여 있네요(문신입니다).

“안녕하세요, 오늘 짐 옮겨 주시느라 고생 많으셨습니다. 아무래도 애가 가지고 있는 짐의 양이라던가 무게를 생각하니 걱정이 되어서 이렇게 찾아오게 되었네요.”

먼저 인상 좋은 아저씨가 악수를 청합니다. 악수를 하든 말든, 아저씨와 눈을 잠시 마주하게 되면 순간 머리가 멍해 집니다.

이 아저씨는 능력 좋은 최면술사이기 때문이죠. 다른 신화생물의 힘을 빌려, 이미 완전한 인간은 아니게 되었습니다. 아저씨는 자신의 목숨을 대가로 내놓았기 때문에 노란 옷의 왕이 소환된다는 소원을 이루게 되면 그 생을 다하고 죽게 될 예정입니다.

조폭 아주머니는 인사도 하지 않고 KPC와 PC를 위아래로 훑어봅니다.

노란 천 조직에 심어놓은 갈매기 조직의 스파이입니다. 린 아가씨를 아주 귀여워합니다. 때문에 KPC와 PC가 린을 잘 돌봐 주었다는 사실도 알고 있습니다. 이 친구들을 어떻게든 여기서 탈출시키고 싶어 합니다.

뭐지? 괜히 기분 나빠지네요. 같이 노려보거나 하면 턱을 까딱이며 입 모양으로 ‘뭐?’ 하고 말합니다.

심리학 판정에 성공하면, 아주머니는 어딘가 초조해 보인다는 것을 알 수 있습니다.

우선은 자신의 외모로 겁을 주어 KPC와 PC를 여기서 내쫓을 생각입니다.

그러자 아저씨가 아주머니를 툭툭칩니다.

“아유, 너무 그렇게 보지 마요. 좋으신 분들인데. 죄송해요, 이 친구가 조금 인상이 험해서. 하하.”

그러면, 슬슬 짐을 옮겨 볼까요? 하고, 아저씨는 자동차 트렁크에서 큰 상자 하나를 꺼냅니다. 건장한 성인 남성 두 명이 같이 들어야 할 크기의 상자인데요. KPC나 PC 한 명이 도와 땅에 상자를 내려놓으면 안에서 출렁이는 물소리를 들을 수 있습니다.

“지하에, 아쿠아리움처럼 꾸며서 바를 하나 열 생각입니다. 이 건물도 이렇게 두지만 말고 살리고 싶어서요.”

아저씨는 머쓱하게 웃으며 그렇게 말합니다.

이 상자에 들어 있는 것이 꼭 관상용 물고기라는 듯 이야기해 주세요. 물이 썰까 봐서인지 뚜껑은 단단히 잠겨서 닫혀 있습니다. 사실 이 안에 담긴 것은 온통 인간의 핏물인데도요. 언젠든 상자를 부수겠다는 선언 후 근력 판정에 성공한다면, 깨진 상자 틈으로 핏물이 새어나오는 것을 볼 수 있습니다.

아저씨와 RP를 잠시 즐기며, 그에 대해 알아갈 수 있습니다.

아저씨는 현재 입에 침도 바르지 않고 거짓말 중이기 때문에 키퍼의 마음대로 아저씨를 연기해 주시면 되겠습니다. 사실 이전에 음악을 했었다, 수학과를 졸업한 교수인데 취미로 준비해 보려고 한다 등... 종교적인 내용의 이야기는 일절 꺼내지 않습니다.

## 지하실

상자를 지하로 옮기는 데에는 근력 판정 2회 성공이 필요합니다. KPC와 PC가 번갈아 가며 판정도 가능합니다. 무서운 인상의 아주머니는 손가락 까딱하지 않고 KPC와 PC를 노려보기만 합니다. 도와달라고 요청을 해야 콧방귀를 끼며 겨우 들어 줍니다.

지하는 아주 어둡고 눅눅합니다. 환기가 제대로 되지 않은 채 방치가 되었는지 퀴퀴한 냄새가 코를 찌러요. 전등도 잘 작동하지 않아 하마터면 아저씨도 KPC도 PC도 발을 헛디딜 뻔했습니다.

지하에는 약 2미터 정도 되는 길이의 복도와 방문 세 개가 달려 있습니다. 계단에서 내려 와 왼편에 하나, 오른편에 하나, 복도 안쪽에 하나.

“죄송하지만, 방안까지 같이 들어주실 수 있을까요? 잠시만요, 열쇠가 어딴더라...”



관찰 판정에 성공하면, 어둑어둑한 복도 바닥과 벽에 검붉은 액체가 여기저기 묻어 있는 것을 볼 수 있습니다. 이성 -1

아저씨가 주머니에서 열쇠를 꺼내기만 했는데도, 등에 소름이 끼쳐 옵니다.  
방문 너머에는 분명 비어 있는 방이 있을 것입니다. 그런데도 왜 이렇게 열려선 안 될 것 같은 기분이 드는 것일까요. 이성 -1

등 뒤로 식은땀이 흐르고 있는데, KPC와 PC는 둘 다 몸이 움직이지 않습니다. 문이 열리면 이 방안으로 들어가야 할 것 같은 충동에 휩싸입니다. 이성 -1

“열쇠가 잘 돌아가질 않네... 어이쿠.”

아저씨가 끼운 열쇠가 돌아가며 끼익!! 기분 나쁜 비명을 지릅니다.  
출렁이는 상자 속 물소리와, 두근거리는 자신의 심장소리와, 사람 좋은 웃음을 짓는 아저씨의 웃음소리가 한데 뒤섞여 머릿속을 어지럽힘...

띠리리링!

띠리리링!

그때. KPC/PC(아저씨를 도와 상자를 들고 있는 쪽)의 휴대전화가 울리며 KPC와 PC를 깨웁니다.

전화를 무시할 수도 있고, 받을 수도 있습니다. 지금 손에 상자를 들고 있어서 전화를 받으려면 상자를 내려놓아야 합니다. 상자를 내려놓기 힘들게 하려고 아저씨는 눈앞에서 일부러 조금 더 힘든 척, 행동합니다. 혹시 급한 전화가 아니라면 상자를 먼저 옮겨줄 수 있는지... 조심스럽게 물어보기까지 합니다. 최면을 잘 걸고 있었는데, 여기서 깨질 순 없습니다.

휴대전화 속 번호는 발신인 불명입니다. 누군가요?

전화를 받으면, 익숙한 목소리가 들려 옵니다.

“KPC/PC 씨, 지금 어디십니까?”

이전에 린을 맡길 때 왔던 의뢰인, 레이 씨입니다.

아주머니가 몰래 연락을 취해 레이가 급하게 전화를 걸었습니다.

“지금 어디신가요.”

“아무 말도 하지 말고 들으세요. 지금 있으신 곳에 더 머물면 위험합니다. 급한 의뢰가 들어왔다고 돌려대고 얼른 사무실로 돌아오세요.”

“그리고. 절대 거기 있는 사람들 말 듣지 마십쇼. 어디로 들어와 달라고 하면 들어가지 마십쇼. 죽기 싫으면.”

레이의 목소리에서 불안함이 묻어 나옵니다. 전화를 받은 쪽이 KPC/PC 한 쪽을 잘 설득하여, 문 씨와 아저씨에게도 걸리지 않게 잘 돌려대어야 합니다.

만약 돌려대는 롤플이 조금이라도 어색하다 싶으면, 키퍼는 바로 대인 기능 판정을 행해 주세요.

여기서 전화를 끊고 바로 사무실로 돌아간다면 마무리 루트 2번으로, 무슨 이유에서든 아저씨를 따라 방으로 들어가게 된다면 루트 3번으로 가주세요.

## 마무리

### 루트 1

문 씨는 전화를 마치고 돌아와, 웃으며 얘기합니다.

“내 정신 좀 봐. 조금 이따가 친구가 놀러 와서 나머지 짐 정리하는 걸 도와주기로 했거든요. 이제 두 분은 슬슬 돌아가 보셔도 될 것 같아요. 여기, 일당은 현금으로...”

무척 예의 바르게 인사해 주십니다.

그리고 조심해서 들어가라고 인사까지 해주십니다. 다음에 점 보고 싶거나 하면 언제든지 찾아와 달라고도 덧붙이면서요.

오늘 조금 이상한 걸 보기는 했지만, 우리랑은 상관없는 일 아니겠어요. 어쨌든 오늘 임무는 대성공입니다.

**KPC 생환**

**PC 생환**

보상 -

어딘가 찝찝한 기분...이지만 액수가 꽤 큰 돈

이후로 이틀 이상 폭 쉼다면 이성 회복 **1d4**

## 루트 2

“아이구... 그럼 이 상자는 어떡하나. 이것만 옮겨주고 가면 안 돼요?”

아저씨가 아쉽다는 목소리로 말하지만, KPC와 PC는 그것을 뿌리치고 나왔습니다.

레이의 조언을 듣기로 한 것이죠.

여기서 자리를 뜬다는 말에, 무서운 인상의 아주머니는 그저 KPC와 PC를 노려볼 뿐입니다.

만약 아까 전 심리학 판정에서 성공했다면 여기서 한 번 더 심리학 판정을 해주세요.

성공하게 된다면... 아까와 같은 불안함은 어디에도 없고, ‘이대로 나가라’는 눈빛을 하고 있는 것 같습니다. 따로 붙잡거나 막지는 않습니다. 과묵한 사람이네요.

“그럼 여기... 우선 오늘 짐 옮겨주신 일당이에요.”

문 씨는 품에서 두툼한 봉투를 하나 꺼내어 건네줍니다.

둘은 쿵쿵한 지하에서 무사히 빠져나옵니다.

사무실에 도착하면 발신인 표시 제한 번호로 문자 메시지가 옵니다. 아마도 레이 씨겠죠.

‘저 사람들이랑 다시는 엮이지 마십쇼.’

오늘 조금 이상한 걸 보고 듣기는 했지만, 우리랑은 상관없는 일 아니겠어요. 어쨌든 오늘 임무는 성공입니다.

KPC 생환

PC 생환

보상 -

어딘가 찝찝한 기분...이지만 액수가 꽤 큰 돈

### 루트 3

“아유, 고마워요. 상자만 안에 들려주고 나면 더 붙잡지 않을 테니까...”

아저씨는 그렇게 말하며, 문을 엽니다.

끼이익...

문을 열어보면... 안에는 무엇이 있나요?

**KPC/PC**의 눈에는 아예 새까만 풍경이 보일 수도, 혹은 다른 무언가가 보일 수도 있겠죠.

무엇이 있었든 간에 방안의 ‘그것’과 직면하게 되면 더 이상 **KPC**와 **PC**는 사고를 할 수 없게 됩니다.

둘의 몸이 멋대로 움직여 서서히 방안으로 들어섭니다.

뒤로는 문 씨와 아저씨가 웃는 얼굴로 **KPC**, **PC**를 배웅해주고 있고, 어딘가 석연치 않은 얼굴의 아주머니가 서 있습니다.

둘은... 어딘가로 발을 내딛습니다.

**KPC** 로스트

**PC** 로스트

보상 -

영원한 안식.

(\*노란 옷의 왕을 불러내는 데 필요한 제물로써 활용되지만, 부품이 전부 모이지 못했기 때문에 노란 옷의 왕은 불러내지 못한 채 **KPC**와 **PC**는 억울하게 목숨을 잃게 됩니다.)

## 라이터 후기

이 시나리오를 저의 머느리 에드가 화이트에게 바칩니다.

25년 4월 20일 다이스 페스타에서 후속작이 모두 들어 있는 시나리오집을 판매할 예정입니다. 현재 선입금과 통판도 하고 있으니 많은 관심 부탁드립니다~~☺

 선입금/통판 품 