

귀,향

귀,향 鬼鄉

크툴루의 부름 7판 시나리오 글 | 라성

어서 오렴, 집으로. 우리 마을로
전부 알고 있단다.
좋아하는 음식도 인생도,
네가 사랑하는 게 뭔지도 말이야.
가족이니까, 그렇지?
우린 가족이니까, 그렇지?



시나리오 정보

배경: 현대 대한민국, 명절. 추석을 기준으로 쓰여졌으나, 설날로 개변이 쉬움.

추천 관계: 초면 상관 없음.

추천 플레이 인원: 1~4인

예상 플레이 타임: 조사중입니다. 6시간 이하 추정. 플레이 타임 제보 받습니다.

플레이 난이도: ★★★☆☆

수호자 난이도: ★★★☆☆

추천 기능: 듣기, 관찰력, 민첩, 역사

소개: 명절을 맞은 정겨운 마을 풍경 속에서 가족들과 시간을 보내던 당신은 어느 순간 깨닫게 됩니다.
당신을 둘러 싸고 가족 행세를 하던 이들이 사실 모두 처음 보는 사람이라는 것을. 나가야 합니다. 당신을
안다고 주장하는 이 기이한 마을에서...

추천 탐사자상

명절에 할 게 없음

명절에 가족 체험을 하면 재밌을 것 같음

가족 이슈가 있음

필독: 주의 사항

- ◇ 해당 시나리오는 TRPG Call of Cthulhu 7th Edition 룰을 기반으로 한 비공식 2차 저작물입니다.
원작자 Chaosium Inc.와 도서출판 초여명의 저작권을 침해할 의도가 없음을 명시합니다.

- ✧ **살해, 재해 사고, 위협, 가스라이팅, 탐사자 캐릭터의 트라우마 자극, 캐릭터 조종, 불교의 재해석** 등의 요소를 포함하고 있습니다. 사전에 이를 숙지하시고 플레이해 주세요. 시나리오 내의 모든 요소는 픽션입니다.
- ✧ 시나리오의 큰 갈래가 남는 한 개변은 자유롭습니다. 분위기에 맞추어 적절히 개변하시길 추천드립니다.
- ✧ 시나리오 관련 문의는 llassungtrpg@gmail.com 으로 보내주세요.
- ✧ 작가 이름 라성 혹은 llassung 을 표기할 경우에 한하여 세션카드 커미션 의뢰를 허용합니다.

/// WARNING ///

이하 시나리오의 진상 및 시나리오 전문이 계속됩니다.

수호자 외 열람하지 않는 것을 권장합니다.

사건의 전말

요약: 이 마을 사람들은 전부 300년 전에 산사태로 죽은 일가친척 귀신에게 몸을 빼앗겨 있습니다. 우연히 방문한 탐사자들조차 마찬가지입니다. 몸의 주도권을 전부 뺏기기 전에 해결해야 합니다.

연족리의 과거, 주이령

연족리는 조선 시대, 주(主)씨 가문의 집성촌이었습니다. 일가친척이 한 마을에서 의지하며 살고 있었지요. 그리고 이 대가족의 보호 아래 주이령이라는 젊은 여자가 살아가고 있었습니다. 그러나 폭우가 쏟아지던 어느 날, 산사태가 마을을 덮칩니다. 비가 그치자 마을은 흔적도 남지 않았습니다. 혼약자와 함께 마을을 나섰던 주이령을 제외한 주민 전원이 이 일로 하루 아침에 목숨을 잃었습니다.

시신조차 찾지 못한 수십 명의 가족의 상을 치르던 주이령은 버티지 못하고 미쳐 버립니다. 주이령의 남편은 청을 오가는 사신 출신으로, 주이령은 그를 통해 우연히 현군칠장비경(률북 232p.)의 사본을 접함으로써 광기에 물들게 됩니다. 미쳐버린 주이령은 어떤 잔혹한 방법을 써서라도 자신의 가족들을 되살리고자 했습니다. 사투한 주문과 힘을 거머쥔 채 강도를 들고 날뛰던 주이령은 주변 마을에도 피바람을 불러옵니다. 그리고 주이령은 온몸에 피를 뒤집어쓴 채로 <슈브 니구라스 접촉>을 통해 인간의 경지를 뛰어넘게 됩니다.

주이령의 봉인

그를 막아선 것은 한 스님입니다. 그는 주변 마을 사람을 지키기 위해 주이령과 싸워 사당에 봉인하고 금줄을 칩니다. 스님은 아직 주이령을 죽일 수 없으니, 주이령의 힘이 약해질 때까지 그를 봉인해야 한다고 말하며 그의 힘을 눌러두기 위해서 대대로 관리해야 한다고 말했습니다. 그러자 스님에게 고마움을 느낀 사람들이 연족리에 이주를 해 와 사당을 모시며 살기 시작했습니다.

현대, 풀린 봉인

그러나 오랜 시간이 지나자 그런 일들도 이제는 잊혀져, 현대의 연족리 주민들은 대부분 전설을 믿지 않습니다. 사당을 함부로 건드려서는 안 된다고 전해져 내려오는 말만을 지킬 뿐이었습니다. 그리고 금기조차 3년 전에 깨집니다. 마을의 젊은이가 벌초 중 실수로 사당을 열었고, 봉인이 풀렸습니다. 미라처럼

변한 주이령의 힘은 약화되었지만 정신 이전(물북260p)주문을 쓸 수 있을 정도는 됩니다. 주이령은 자신의 목적이던 '가족 부활시키기'를 현대에 와서 행합니다. 그 방법은 건강한 타인의 몸에 가족들의 영혼을 강제로 집어넣어 주도권을 뺏게 만드는 것입니다. 이것은 정신 이전 주문의 알려지지 않은 변형된 버전입니다.

기이할 정도로 화목한 족촌

의식의 첫 대상은 자신의 봉인을 깨운 마을 주민 젊은이였습니다. 이령은 마을 사람들의 몸에 한 명씩, 한 명씩 가족의 영혼을 빙의시켜 새로운 삶을 부여하는 데 성공합니다. 그렇게 202X년 현재, 이 마을에 사는 **모든 사람**은 껍데기만 이 마을 사람들인 이령의 가족들, 주씨 가문 일원입니다.

몇백 년 전에 억울한 죽음을 겪었다가 살아난 원귀들이 광기에 빠져 있는 것은 공통적입니다. 되살아난 가족들은 자신들을 살려낸 미라 상태의 이령을 마을의 가장 큰 기와집으로 옮겨 돌봅니다.

현대의 삶에 적응하고, 몸 주인의 지인들과는 교묘하게 연락을 끊어가고, 마을에 찾아온다면 적당히 몸 주인인 척 연기하여 돌려보내는 방법으로 그들만의 삶을 살아가던 중이었습니다.

연족리에 찾아온 탐사자

이 기묘한 마을에도 찾아온 3번째 명절. 폭우(폭설)이 내리자 외부인인 탐사자들이 우연히 귀향이나 여행 중 길을 잃어 마을에 들어오게 됩니다. 마을 주민들은 탐사자들을 친절하게 껴서 기와집까지 찾아오게 했습니다. 이령의 힘이 오랜 봉인의 여파로 약해지며 전날 마침 탐사자 수만큼의 주민의 빙의가 풀려버려, 몸이 필요해졌기 때문입니다. 이령은 빙의가 풀린 주민들의 늙은 몸은 힘을 모으기 위한 제물로 쓰기로 하고, 탐사자들에게 가족(사촌 동생들)의 영혼을 옮겨 심어 두었습니다. 그렇게 탐사자들은 정신을 잃고 원귀에게 몸의 주도권을 뺏겼으며, 주씨 가문의 일원으로 명절을 보내던 중이었습니다. 그러던 중 역시 이령의 힘이 약해지며 정신을 차린 것입니다. 아직 몸의 주도권을 완전히 찾아온 것은 아닙니다. 탐사자들의 몸 안에는 아직 원귀의 정신이 도사리고 있습니다. 까딱 잘못하면 정신을 잃고 몸의 통제권을 빼앗기게 됩니다. 탐사자들의 목표는 몸에서 원귀를 떼어내는 것입니다.

시나리오 중에 일어날 일들

명절을 맞아 마을에 온 사람은 탐사자들뿐만이 아닙니다. NPC 남소희와, 그가 마을 주민인 할머니가 걱정되어 부른 무당이 탐사자들보다 조금 더 빨리 도착했습니다. 이 마을 태생인 남소희는 탐사자들과 함께 몸에 원귀가 깃든 채로 정신을 차리며 조력자 역할을 합니다. 무당은 마을회관 지하에 감금된 상태입니다. 주이령은 다음날 아침, 명절 당일날 '빙의가 풀린 주민들'과 '무당'을 인신공양하여 약해진 자신의 힘을 되찾을 셈입니다. 이 제사가 성공하는 순간 탐사자들은 영원히 자신의 몸을 빼앗깁니다. 탐사자들은 그 전에 마을 외곽의 무너진 절에서 원귀들을 성불시킬 방법을 찾고, 무당과 함께 천도제를 지내야 합니다. 동시에 내면의 원귀에게 몸을 빼앗기지 않도록 끊임없이 싸워야 할 것입니다.

NPC 정보

주이령, 가족을 잊지 못한 원귀

이 모든 것의 원흉인 그는 신적인 존재와의 접촉 이후 인간의 경지를 뛰어넘었습니다. 300년이 넘는 시간 동안 봉인되어 있느라 미라 같은 형태가 되었음에도 살아 있습니다. 몸을 옮기면 몸에 흐르는 마력을 포기해야 했기 때문에 본인은 젊은 몸으로 영혼을 옮기고 있지는 않습니다.

남소희, 마을에 돌아온 조력자

26세, 여성. 180cm 정도의 신장을 가지고 있으며, 예의바르고 덩치에 비해 소심한 성격입니다. 유년기를 연족리의 할머니와 함께 보냈습니다. 현재 연족리의 할머니(김옥순)에게는 귀가 병의되어 3년째 가족들의 귀향을 강력히 거부하고 있습니다. 남소희는 할머니의 변화에 이상함을 느끼고 올해는 무당과 함께 이 마을을 방문했습니다. 그러나 주민들이 무당과 남소희를 제압하여 무당은 마을회관의 지하에 가두고 남소희에게는 탐사자들과 같이 병의를 시켰습니다. 남소희는 도입부에서 탐사자들과 함께 깨어나며, 동행하며 힌트를 줄 수 있는 인물입니다.

근력 60 건강 60 크기 65 민첩 60 지능 60 정신력 50 | 체력 12 마력 10 피해 보너스 1D4

근접전(격투) 50 회피 30 <가족애> 30

소진형, 일에 휘말린 무당

37세, 여성. 170cm에 가까운 신장을 가지고 있으며, 날카롭고 차가운 인상입니다. 친절하지 않고 자신보다 나이 차이가 크게 나지 않아 보이면 반말을 하는 데다가 돈을 조금 밝히는 성향이지만 도의는 있는 편입니다. 남소희의 의뢰를 받고 마을에 방문했다가 마을 주민들에게 제압되어 마을회관의 지하실에 갇혀 있습니다.

근력 50 건강 60 크기 55 민첩 60 지능 60 정신력 80 | 체력 11 마력 15

근접전(격투) 30 회피 30

시스템: <■ ■ ■>

탐사자들에게 병의된 원귀들은 탐사자들의 내면을 갇아먹으며 몸을 장악해 갑니다. 그 정도는 모든 탐사자들에게 새롭게 추가할 <■ ■ ■> 기능치의 점수를 통해 알 수 있습니다. 시나리오의 특정 부분마다

<정신력>판정 실패 시 탐사자 내면에 도사린 원귀의 <가족애> (진행 중 탐사자들에게는 <■■■> 라고 표기합니다.) 기능치가 오릅니다. 원귀의 가족에 대한 집착이 강해질수록 몸의 주도권을 더 쉽게 빼앗기게 됩니다.

또한, 그들은 탐사자들의 과거사를 알아채고 나약한 면을 파고들며 현혹해댈 것입니다. 주 씨 가문 원귀 자신의 기억과 혼동하게 하여 이 마을에 친밀감을 느끼게 하거나, 탐사자들의 아픈 과거를 들추며 자신에게 몸을 내주면 행복해질 수 있을 것이라는 등 회유합니다. 탐사자에게 가족 이슈가 있다면 정말로 좋은 먹잇감입니다. 자세한 것은 시나리오 진행 중 안내됩니다.

시작하기 전에

각 탐사자들에게 빙의된 원귀 정하기

시나리오를 진행하기 전 플레이어들에게 탐사자 수만큼 나열된 숫자 중 각자 마음에 드는 숫자를 하나 고르게 시킵니다. (예시: 3명이라면 1,2,3중 하나) 고른 숫자에 따라 빙의된 원귀의 이름을 비밀스럽게 배정해 주세요.

1:주일영 2: 주이영 3:주삼영 4:주사영 5:주오영 6:주육영 7: 주칠영 ...

시나리오 내내 마을 주민들은 탐사자들을 빙의된 원귀, 즉 저 이름을 가진 주이령의 사촌동생들로 대합니다. 이들은 전부 형제자매들이며 청소년이므로, 마을 사람들은 탐사자들을 그렇게 취급합니다. 설령 탐사자가 중년일지언정 청소년처럼 대우할 것입니다. 원귀이니만큼 이 마을을 떠나고 싶지 않아하며, 호시탐탐 탐사자들의 몸의 주도권을 빼앗아가려고 애씁니다.

+) 만약 탐사자들에게 어울리는 가족 역할이 있는 경우, 아예 엄마 아빠 아이들... 과 같은 원귀들로 구성해도 즐거울 것 같습니다. 시나리오 내에서 탐사자들을 향한 대우만 조금 개변하면 되므로 추천합니다. 사실 이름은 그다지 중요하지 않으니 대충 정하세요.

비밀 설정 털이

플레이어들 전원에게 설문조사를 한 번 돌려주세요. 탐사자들의 내면을 장악한 원귀는 탐사자들의 아픈 구석을 죄다 알고 있기 때문에 (가족이니까, 그렇죠?) 최종장에서 이 정보들을 가지고 탐사자들의 정신을 공격해댁니다. GM이 탐사자들의 사정을 이미 속속들이 알고 있다면 건너뛰어도 좋은 단계입니다.

질문 목록

- 탐사자에게 가족처럼 소중한 사람이 있나요? 있다면 어떤 사람인가요? 이제 없는 사람이어도 OK
- 소중한 이가 없을 경우, 탐사자가 삶에서 힘들었거나 후회되는 일이 있나요?

[핸드아웃 다운로드 링크](#)

도입

축제 (The Festival)

올해도 한가위가 다가왔습니다. 곡식도 달도 둥글게 영그는 한국의 대명절입니다. 탐사자들은 귀향하여 언덕 위 기와집의 마루 위, 작은 개다리소반 앞에 둘러앉아 큰할머니께서 깎아 주시는 사과를 먹고 있습니다. 덤지도 춥지도 않은 바람이 불어와 땀을 간지럽힙니다. 고개를 돌리면 그리운 고향. 평생을 살아온 연족리의 가을 풍경이 눈에 담깁니다. 송편을 먹어 보라고 권유하며 큰할머니께서 웃습니다. 곁에 앉은 고모와 삼촌도요.

모종의 이유로 ■■■의 힘이 약해집니다.

(*수호자 노트: 설정상 이령의 힘이 약화되어 풀린 것입니다. 관세음보살이 개입했을지도요. 메타적으로 보면 플레이어들이 개입해 조종간을 잡은 순간 제정신이 들었다고도 볼 수 있겠습니다.)

Black Rain

...누구?
큰할머니? 고모? 삼촌?
연족리? 시골 마을?
저 사람은 당신의 조모가 아닙니다.
당신은 이 마을을 처음 봅니다.
추석을 맞이하여 다른 지역으로 이동하고 있던 당신들이 왜 여기에 앉아 있는지, 전혀 기억나지 않습니다.
흐릿한 머릿속에서 안개가 걷히듯 깨닫습니다. 처음 보는 마을의 전경을 바라보며, 처음 보는 기와집에 앉아 모르는 사람들 틈에서 가족 대접을 받고 있었다는 사실을.
그런 줄도 모르는, 가짜 가족들이 웃어 보입니다.

[귀, 향]

*orpg라면 이 타이밍에 타이틀 이미지를 띄워 주는 연출을 해도 즐겁습니다. 아래 특수 물을 안내 부탁드립니다.

특수 규칙: ■■■■

전원, 기능치에 <■■■■>을 추가하고 점수를 10점 부여해 주시기 바랍니다. 이것은 때때로 기능으로서 사용할 수 있습니다.

<■■■■>는 특정 조건 하에서 수치가 오릅니다. 단, 기능을 사용한다고 하여 오르지 않는 않으므로 간혹 이용해 보시기를 권장합니다. 새로운 정보를 알 수 있을 수도 있습니다.

탐사자들의 몸 상태는 양호하나, 소지품은 아무것도 없습니다. 심지어 휴대폰조차 말입니다. 각자 추석을 맞이하여 귀향을 하거나 여행을 가는 길에 올랐던 것까지는 기억이 납니다. 하지만 국도를 탔다가 산 속에서 길을 잃은 이후의 기억이 끊겨 있습니다. 탐사자 일행과 함께 모르는 덩치 큰 여성(NPC 남소희) 또한 당황한 기색을 보이며 소반 앞에 앉아 있습니다.

큰할머니 | 표정이 왜 그러니?

고모 | 아이 엄마, 애는 콩 송편 싫어하잖아요.

큰할머니 | 이구, 그랬나? 나도 참...

당신이 진짜 취향이 어쨌든, 가짜 가족들은 즐거운 듯 웃습니다.

*아래로 탐사자들의 반응에 대한 가족들의 반응 예시를 서술해둡니다.

▶세뇌가 풀린 티를 낸다. (당신들을 모른다/나는 가족이 아니다/여기가 어디냐 등)

무슨 소리냐며 잠이 덜 깬 것 아니냐며 웃습니다. 아무리 말해도 귓등으로도 듣지 않는 이상한 분위기를 조성해 주세요. 그리고 나이가 든 탐사자더라도 이상하게 청소년처럼 대합니다. e.g.

“너무 오랜만에 돌아와서 아직 오락가락 하는갑네. 여 연족리여.”

“내비 뒤편. 원래 의식 한지 얼마 안 되면 그런게. 밥 좀 멕이고 뉘두면 알아서 정신 차릴 거.”

“넌이 추석이라 이 할미 집에 와 있잖어, 우리 손주들.”

탐사자가 계속 이상함을 피력할 경우, 일순 분위기가 고요해집니다. 큰할머니와 고모, 삼촌이라고 인식했던 세 명 모두가 말을 꺼낸 이를 꿔꿎어보듯 응시합니다.

“이게 무슨 소리를 하는 거여...?”

“오랜만에 고향에 왔는데 분위기를 망칠 셈이냐?”

“니가 틀렸어. 너나 우리 가족이 연족리에서 살아오지 않았으면 누가 살았단 말야? 외지 것들?”

“계속 헛소리 할 터?”

어쩐지 초점이 맞지 않는 세 사람의 눈과 마주하고 있노라면, 머리가 깨질 듯 아파옵니다. 이 자리에 있는 전원 <정신력> 판정.

- **성공 시:** 순간 시야가 아찔해지며 초점이 날아가듯 흐릿해졌다가 돌아옵니다. 정신이 잠시 몸을 떠났다가 돌아오는 것처럼 말입니다.
- **실패 시:** 순간 시야가 흐릿해지며 정신이 강제로 앓아지는 듯 의식을 잃습니다. 그리고 다시 퍼뜩 정신을 차리게 됩니다. 약 5초 정도는 의식이 없었는데도, 몸은 쓰러지지 않았습니니다. 누군가가 의식을 휘어잡고 몸에서 밀어내는 듯한 감각에 소름이 돋습니니다. **이성 -1 ■■■+10**

*수호자 노트: 혹 탐사자가 계속 고집을 피울 경우, 이 사람들이 제정신이 아니라는 사실을 깨달을 수 있도록 경고해 주세요. 바른 말을 계속했다가는 무슨 일을 겪을지 모릅니니다. 그럼에도 계속 고집을 피운다면... 다른 가족들을 불러 탐사자를 강제로 끌고간 후 무당이 있는 지하에 가둘 수 있습니다. 이후의 진행은 재량대로입니니다.

탐사자들이 어떤 반응을 보였든, 세 사람은 탐사자들에게 송편을 먹고 있으라고 말한 뒤 자리에서 일어납니니다.

“애들이 이상한 소리를 하는 걸 보니 이령이한테 가 봐야 쓰것구만.”

“그래요. 내일 제사 준비도 해야 하구요. 노닥거릴 수만은 없지.”

“몸이 영 이상할 텐게, 어디 이상한 데 나가지 말고 딱 여기 붙어 있으라.”

*수호자 노트: 탐사자들이 무슨 질문을 해도, 곧 있으면 전부 기억날 것이라는 말로 대답합니니다. 아직은 자신의 가족, 주 씨 가문의 일원인 줄 알며 주술을 건 지 얼마 되지 않아 생과 사의 경계가 불분명하여 정신을 제대로 차리지 못하는 상태로 취급하고 있습니다. 어차피 마을을 탈출하는 것은 불가능하므로 경계가 삼엄하지 않습니다.

그들이 자리를 뜨고 나면 탐사자들끼리 이야기를 나누어볼 수 있습니다. NPC 남소희도 자신을 소개하며 이상함을 표합니니다. 아래와 같은 내용을 이야기해줄 수 있습니다.

남소희 | “저, 저는 이 마을을 알아요. 어릴 때 이 마을에서 할머니 손에 키워져서 살았었어요. 저희 할머니는 아직 이 마을에 사시지만 저 분은 제 할머니가 아니세요! 3년 전부터 저희 할머니가 갑자기 가족들과 연락을 전부 끊고 귀향도 하지 말라고 하셔어요. 성격도 뭔가 달라지셨고, 저희 가족을 기억도 잘 못 하시고 옛날 말을 하시고요. 병원에 모셔가도 문제가 없다고 하고, 너무 이상해서 올해는 무당분과 함께 마을에 왔어요. 그런데 정신을 차려보니 저는 이렇게 되어 있고... 이 집도, 저 분들도 모르는 사람이에요!”

“무당분은 어떻게 됐는지 모르겠어요. 그분이라면 이 상황을 해결할 방법에 대해서 아실지도 몰라요.
무당분이나 제 할머니도 찾을 겸 마을을 조금 돌아다녀 보는 게 어떨까요? 제가 이 마을에서 산 지 너무
오래돼서 아는 게 많지는 않겠지만 그래도 도와드릴 수 있는 게 있을 것 같아요.”

가벼운 질답이 가능합니다.

- 마을이 원래 이상하지 않았냐: 그냥 평범한 시골 마을이었다
- 마을에 다른 아는 사람은 없는가: 너무 어릴 때 살아서 이제는 모른다

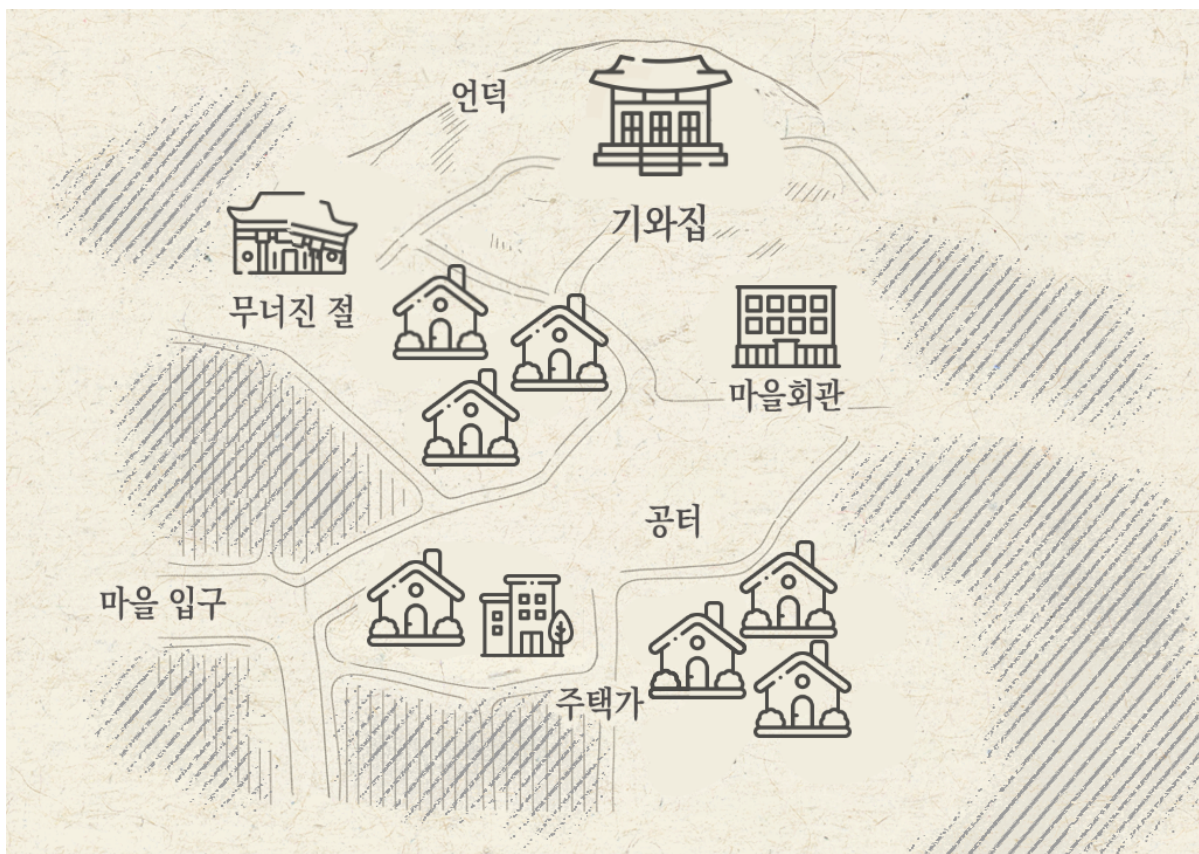
1일차 조사

◆ 기와집

도입 시 탐사자들은 [마루]에 위치해 있습니다. [마루][사랑채][마당] 조사가 가능합니다. 외부 조사를
위해서는 마당을 지나쳐 기와집을 나가야만 합니다.

◆ [마루]

작은 소반에 사과와 송편이 올려져 있습니다. 마을의 전경이 훤히 보입니다. 마을을 내려다보면 [마을 회관],
[마을 입구], [무너진 절], [공터], [주택가]가 보입니다. 마을 지도를 제공합니다.



기와집 외부(마을회관, 마을 입구 등)를 조사하고 싶다면 반드시 마당을 지나쳐 나가야 합니다.

◆ [사랑채]

문 앞에 덩치가 큰 중년 남성들이 앉아 있습니다. 가까이 다가가면, 어쩐지 기분 나쁜 썩은 냄새가 나는 것을 알 수 있습니다. 들어가려고 하면 이 안에는 이령이가 쉬고 있기 때문에 들어갈 수 없다고 합니다. 냄새에 대해 물으면 무슨 소리냐고 모르쇠하며 반문합니다. 서성이면 과일과 명절 음식을 올린 쟁반을 든 큰할머니가 다가옵니다.

“이령이는 몸이 아프단다. 보고 싶은 건 이해하지만 내일까지만 참어라”

그는 문을 열고 들어갑니다. 문 안에도 문이 있으며, 방이 철저히 격리되고 있다는 사실을 알 수 있습니다. 방 안을 가린 천 때문에 들여다볼 수 없습니다. 곧 안에서는 목소리가 들려옵니다.

“아이구 우리 딸 예쁘다...”

“곶감 좀 먹어봐, 응?”

다만 그것에 대답하는 목소리는 없습니다. 또한 썩는 듯한 냄새가 방 안에서 나는 것을 깨달을 수 있습니다. 이곳은 다음날 제사가 시작될 때까지 삼엄하게 경비되고 있습니다. 억지로 들어가려고 한다면 주민들이 막아냅니다. 힘으로 끌어내며, 반항한다면 무당과 같은 곳에 감금할 수 있습니다.

◆ [마당]

마당은 떠들썩합니다. 고소한 기름 냄새가 흘러나와 코끝을 스칩니다. 알록달록한 한복을 차려입은 마을 사람들이 웃고 떠들며, 솔뚜껑에 전을 부치고 송편을 만들고 있습니다. 라디오에서 나오는 판소리에 맞춰 몇몇은 어깨춤을 추기도 합니다. 더할 나위 없이 화목한 분위기입니다. 그걸 보고 있노라면 어쩐지...

전원 <정신력>판정.

- **성공 시:** 기이한 느낌입니다. 마을 사람들의 눈은 대부분 묘하게 초점이 나가 있습니다.
- **실패 시:** 그리운 기분이 듭니다. ■■■ +10

마을 사람들이 탐사자들을 발견하면 반갑게 손짓하며 다가옵니다. 그들의 얼굴에는 꾸밈없는 미소가 걸려 있습니다.

“아이고, 벌써 애네들 정신 들 때가 됐나?”

“잘 왔다. 고생했어, 어이구...”

그들이 하는 무슨 소리인지 모를 말을 듣고 있으면, 아까 마루에서 보았던 고모가 다가와 사람들에게 말합니다.

“애네들 아직 오락가락허요. 고향도 못 알아보고 지들이 누군지도 모른다니까요. 이령이가 아파서 힘이 부치나 봐요.”

“아이구... 이령이 먹이려고 준비해놓은 게 있으니까, 내일 아침 제사 지내면 다 괜찮아질 거.”

주민들이 탐사자들의 등을 토닥입니다.

“내일이면 니들 오락가락하는 것도 괜찮아질 것이다. 그때까지 정신 똑바로 차리라.”

*수호자 노트: 봉인의 여파로 이령의 힘이 약해져서 탐사자들에게 병의가 잘 먹히지 않고 있다는 이야기입니다. 내일 아침 제사로 이령에게 무당을 바쳐서 힘을 되찾으면 탐사자들의 몸도 주씨 가문의 귀가 완전히 차지할 수 있다는 뜻입니다. 그들이 다정하게 대하고 있는 건 탐사자가 아니라 탐사자 몸에 들어 있는 주씨 가문의 귀입니다.

간단한 대화를 나눌 수도 있습니다. 아래는 질문에 따른 대답 예시입니다.

- **이령이가 누구인가:** 네가 아직 정신을 못 차렸구나. 큰할머니 딸이자 니네 사촌이잖아. 그리고 지금은 우리 마을의 수호신같은 존재기도 하다.
- **이령이를 만나게 해 달라:** 널 사랑하지만 내일까지는 절대 안 되지, 암. 네 몸이 제정신을 차려서 이령이한테 해코지하면 어떡하니?
- **내일 왜 우리가 괜찮아지나?:** 이령이가 힘을 회복할 테니까, 너에게 주술을 더 강력하게 걸어줄 것이다.
- **내일 제사에 대해:** 우리 가족 전체를 돌봐주고 있는 이령이가 기운이 너무 허해져서 내일 아침 의식을 하려고 한다.
- **이령이 먹이려고 준비해둔 것이란?:** 몰라도 된다.

너무 질문이 많으면 귀찮다며 대답해주지 않습니다. 어차피 내일이면 알게 될 것이라면서요. 그리고 마을 사람들은 간이라도 좀 보라며 전을 먹어보길 권합니다. 거절하기 힘든 묘한 압박감이 느껴집니다. 음식을 거절하려면 **대인기능 판정** 등이 필요합니다.

》》 만약 음식을 받아 먹는다면

음식은 겉보기와는 달리, 그 맛은 비리면서도 멍멍하고, 어떤 재료의 맛도 제대로 느껴지지 않습니다. 이상할 정도로 맛없습니다. 그러나... 이상하게 그리운 느낌이 납니다.

*수호자 노트: 귀신들은 미각이 인간과 상이합니다. 현대와는 조미료 함량의 수준이 다른 조선 시대 사람들이 만든 음식인 점도 한몫합니다.

음식을 삼키고 나면, 이들 사이에 자연스럽게 섞여들고 싶다는 강렬한 충동을 느끼게 됩니다. 이상하게 이들이 오래된 가족처럼 느껴지기 시작하며, 이 화목한 공동체의 일원이 되어 함께하고 싶다는 충동이 어립니다. ■■■ +5

마당 한쪽에서는 허리가 굽은 노인들이 아이들처럼 깔깔대며 뛰어다니고 있습니다. 그리고 그들의 발밑에는 무언가가 툭, 툭, 소리를 내며 차이고 있습니다. 오래된 불상의 파편입니다. 불상의 얼굴은 깨지고 훼손되어 있고, 그들은 아무렇지도 않게 그것을 가지고 놀고 있습니다.

NPC 남소희는 그 중 한 노인을 보고 심히 당황하며 얼굴이 창백해집니다.

남소희 | “하, 할머니…?”

그 말을 듣자마자 일순 이 자리에 있는 모든 인물들이 남소희를 바라봅니다. 차갑고, 초점 없는 눈동자들은 방금 무슨 말을 했냐고 추궁하는 것만 같습니다. 남소희와 조금 닮은 그 노인은 나이 든 목소리와는 어울리지 않는 톤으로 말합니다.

옥순 할머니 | “나 부른 거야, 언니?”

남소희 | “아, 아니에요…잘못 불렀어…”

남소희가 황급히 얼버무리자 마을 사람들은 무슨 일이 있었냐는 듯 다시금 하던 일을 하기 시작합니다.

남소희는 창백한 얼굴로 탐사자들에게 저 사람이 바로 자신의 할머니라며, 할머니는 108배를 하러 나갈 정도로 신실한 불교도였다는 사실을 전합니다. 할머니가 설령 아프시다고 해도 저렇게 행동하실 리는 없다면서 너무 이상하다고 말합니다.

또한 마을 옆에 절이 있는데, 저것은 그 절의 불상일 것 같다고 덧붙입니다.

◆ 주택가

주택가에서는 소희의 주도로 소희의 할머니댁을 찾아가볼 수 있습니다. 초록색 대문이 있는 소담한 주택입니다. 대문은 열려 있어 열고 들어갈 수 있습니다. 마당에는 마른 나무들과 작은 텃밭이 있습니다. 현관문에는 도어락이 달려 있으나, 소희가 마스터키를 가지고 있습니다.

◆ [거실]

내부는 노란 장판에 목재 가구가 놓여진 평범한 시골 가정집의 모습입니다. 다만 청소가 제대로 되어 있지 않아 조금 먼지가 쌓였고, 묘하게 살풍경합니다. 소희는 할머니가 최근 집에서 지내시지 않고 저 언덕 위 기와집에 거처하시는 것 같다고 말합니다.

◆ [안방]

돌침대와 책장, 화장대가 놓인 안방입니다. 책장에서 노트 하나를 발견할 수 있습니다. 안에는 사소한 일상이 기록되어 있으나 그 내용은 3년 전 가을에 끊겨 있습니다. 마지막 장이 인상깊습니다. [핸드아웃: 할머니의 일기] 를 전달합니다.

8월 10일

박씨 명강네 아들래이가 벌초를 하다가 사당을 열었다.
우리 여할 적에는 과를 나온다고 그치 옆에
함부로 가지 말라 그랬는데 등태나면 어떡하나...

8월 12일

박씨네는 다행히 건강하다. 허구한 날 사당 근처에
서성이는 것이 지면에도 내심 걱정하나 보다.
이제 자를 가족들 다 끌고 사당을 애지중지 관리하고 있다.
사당 문 열었다고 혼쭐 한 번 나더니
정신을 차렸는지 이전보다 흥영해 보인다.
그래도 우리 소회보다는 못하지만은.

8월 15일

올해 햇고구마가 맛있다.

8월 20일

팔 시루떡을 해먹는 김에 조금 갖다 줬지만 박씨 할배가
그릇을 잡으면 됐다. 생전 화도 안 내면 양반이
원 성질인가 싶다.
역경을 내는데 순 다른 사람인 줄 알았다.

9월 1일

박씨네도 그렇고 강씨네도 나를 못 알아보는데 단채로
노망이 들었는가...
딸도 없는 집안이 여려쁜 딸을 집에 모셨다고
헛소리를 한다. 병원 한 번 보내야 쓰겠다.
절에 가서 치성도 좀 드려야겠다.
우리 소회가 걱정할 테니까 가족들한테 말하치는 말아야겠다.

9월 5일

마을 사람들이 허구한 날 제사를 지내싸는 게
오상스럽다.

김씨 아지매는 제사 함들어 죽었다고
때려친 지 5년 됐는데 이제 원 한 달에 세 번씩
제사를 지내니 정신이 나갔는갑다.
제사 지낼 때마다 저 웃는 것도 오사스러워서
살 수가 없다.

내일 마을회관 앞에서 제사 지낸다고
나오라고 했으니게 가서 한아디 해야겠다.

9월 1일

머리가 아프다.

^{그런데}
우리 가족들이 극진히 보살펴주니 좋다.

[핸드아웃: 할머니의 일기]

20XX년 8월 10일

박씨 영감네 아들래미가 별초를 하다가 사당을 열었다.

우리 어릴 적에는 괴물 나온다고 그거 옆에 함부로 가지 말라 그랬는데 동티나면 어떡하나 ...

20XX년 8월 12일

박씨네는 다행히 건강하다. 허구한 날 사당 근처에 서성이는 것이, 지 판에도 내심 걱정되나 보다. 이제 지들 가족들 다 끌고 사당을 애지중지 관리하고 있다. 사당 문 열었다고 혼쭐 한 번 나더니 정신을 차렸는지 이전보다 총명해 보인다. 그래도 우리 소희보다는 못하지만은.

20XX년 8월 20일

팔 시루떡을 해먹는 김에 조금 갖다 줬드만 박씨 할배가 그릇을 집어던졌다. 생전 화도 안 내던 양반이 웬 성질인가 싶다. 역정을 내는데 순 다른 사람인 줄 알았다.

20XX년 9월 1일

박씨네도 그렇고 강씨네도 나를 못 알아보는데 단체로 노망이 들었는가...

딸도 없는 집안이 어여쁜 딸을 집에 모셨다고 헛소리를 한다. 병원 한 번 보내야 쓰겠다.

절에 가서 치성도 좀 드려야겠다.

우리 소희가 걱정할 테니까 가족들한테 말하지는 말아야겠다.

20XX년 9월 5일

마을 사람들이 허구한 날 제사를 지내싸는 게 요상스럽다. 김씨 아지매는 제사 힘들어 죽겠다고 때려친 지 5년 됐는데 이제 뭘 한 달에 세 번씩 제사를 지내니 정신이 나갔는갑다. 제사 지낼 때마다 처 웃는 것도 묘사스러워서 살 수가 없다.

내일 마을회관 앞에서 제사 지낸다고 나오라고 했으니께 가서 한마디 해야겠다.

20XX년 9월 6일

머리가 아프다.

그래도 우리 가족들이 극진히 보살펴주니 좋다.

◆ 마을회관

‘연죽마을회관’이라는 큰 간판이 붙어 있는 벽돌 주택입니다. 깃대에 태극기가 올라 있습니다. 내부로 들어가면 바닥에는 노란 장판이 깔려 있고 TV에서 명절 특선 전국 노래자랑이 흘러나오고 있습니다. 벽에는 농협에서 지급한 달력이 걸려 있습니다.

마을회관에서도 한창 명절 음식 준비가 이루어지고 있습니다. 바닥에 신문지를 깔아 두고 전을 부치고, 부엌에서는 나물과 잡채를 만들고 있습니다.

마을 사람들은 탐사자들을 반겨 줍니다. 물론 주씨 가문의 이름으로 부르지만요. 그리고 할 일 없어 보이는 탐사자들에게 일을 시킵니다. 마을회관에서는 **[책장]**과 **[자개장]**을 볼 수 있습니다. 눈에 띄는 자료가 많지만, 그것을 보려면 조용히 움직여야 합니다. 방해 없이 조사하려면 조사할 때마다 **<은밀 행동> 판정**이 필요합니다. 판정에 실패하면 조사하려던 참에 일이 쥐여지나, 대인 기능이나 <연기>판정을 통해 바쁜 척 도망갈 수도 있습니다. 판정 실패 시 발생하는 상황의 예시를 아래에 기술해 둡니다. 1d6으로 정해도 좋고, 새로운 상황을 만드셔도 좋습니다.

1. 맛있는 곶감 좀 먹어 봐라
2. 이 당근 좀 썰어 봐라 잡채에 넣어야 한다
3. 우리 큰아버지 잡수시게 사과 좀 예쁘게 깎아 봐라
4. 꼬치전 탄다!! 전 좀 뒤집어라!!(뒤집개를 쥐여 주며)
5. 내일 차례상에 올리게 알밤 껍질 좀 까 봐라(과도를 주며)
6. 설거지 좀 해라

》 만약 음식을 받아 먹는다면

음식은 겉보기와는 달리, 그 맛은 비리면서도 멍멍하고, 어떤 재료의 맛도 제대로 느껴지지 않습니다. 이상할 정도로 맛없습니다. 그러나... 이상하게 그리운 느낌이 납니다.

***수호자 노트: 귀신들은 미각이 인간과 상이합니다. 현대와는 조미료 함량의 수준이 다른 조선 시대 사람들이 만든 음식인 점도 한몫합니다.**

음식을 삼키고 나면, 이들 사이에 자연스럽게 섞여들고 싶다는 강렬한 충동을 느끼게 됩니다.

이상하게 이들이 오래된 가족처럼 느껴지기 시작하며, 이 화목한 공동체의 일원이 되어 함께하고 싶다는 충동이 어립니다. ■■■ +5

◆ [책장]

책장에는 마을 전출 자료가 꽂혀 있습니다. 마을 사람들의 5년, 6년 전 단체사진이 함께 실려 있습니다. 기와집에서 잔치를 벌이고 있던 사람들, 그리고 여기 있는 모두가 마을 주민임을 알 수 있습니다. 기와집에서 만난 ‘큰할머니’는 기와집과는 멀리 떨어진 다른 집이 주거지이며, 슬하에 자식이 없다는 사실을 알 수 있습니다. 또한 그 자리에 있던 사람들 중 친족인 사이는 아무도 없습니다. ‘고모’도, ‘삼촌’도, 가족이 아닌 이웃주민일 뿐입니다. 주민 중 성씨 중에 ‘주’씨를 가지고 있는 사람 또한 아무도 없습니다.

◆ [자개장]

자개장 내부 잡동사니들 사이에서 오래된 책을 하나 발견할 수 있습니다. 몇 백년은 된 장부로 당시 마을의 공공 지출과 회의록을 기록한 것으로 보입니다. 한자가 섞인 중세 국어로 적혀 있습니다. <■■■■> <역사> <한문> 판정이나 <교육> 극단적 난이도 이상 판정에 성공하면 읽을 수 있습니다. 판정 실패 시 내용의 일부를 제거하여 전달해 주시기 바랍니다.

[핸드아웃: 오래된 책]

庚寅年八月十七日 (1750년 8월 17일)

옆 마을 연족리의 수해와 산사태의 피해를 반절 정도 복구하였다. 시신은 수습하여 묻어 주었다. 현재까지 32구를 수습하였다. 시신은 대부분 서로를 안고 목숨을 잃었다. 일가친척을 잃은 주씨 여인과 그 지아비를 우리 마을에서 거두었다. 주씨 여인은 원통함에 울음을 그치지 않아 마을 여인들에게 보살펴달라 부탁했다.

庚寅年八月二十日 (1750년 8월 20일)

주씨가 밤낮 가리지 않고 소리지르며 울고 그 집에서 피비린내를 풍기는 것이 괴이하다는 항의가 자꾸만 들어온다. 자신을 제외하고 일가 친척이 전부 죽은 사정이 딱하여 지금까지는 눈감았지만 주의를 주어야겠다고 결론이 났다.

庚寅年八月二十一日 (1750년 8월 21일)

칼부림이 일어나 주민 8명이 죽고 3명이 중태에 빠졌다. 의원을 불렀다.

주지스님이 없으셨다면 수십 사람의 목소리로 울부짖는 저 괴이한 것을 막을 자가 없었을 것이다.

庚寅年八月二十三日 (1750년 8월 23일)

스님의 뜻에 따라 연족리의 혼을 달래기 위해 위령비를 세우고 제를 지냈다. 스님의 말씀에 따르면, 괴물을 오랜 시간 가두어 약화시키는 것밖에 방법이 없다고 하였다. 사당에 가둔 괴물을 관리하기 위해 살아남은 우리 마을 사람들이 연족리에 정착하기로 하였다.

庚寅年九月五日 (1750년 9월 5일)

괴물을 약화시키기 위하여 돌아가며 순번을 정하여 경을 외우며 제를 지내기로 하였다. 그것과 관련한 자료는 스님께서 귀중히 보관해 주시기로 하였다.

<■■■> 판정으로 읽은 이는 이상하게도 중세 국어를 술술 읽을 수 있습니다. 이에 더해, 주씨 여인의 이름이 주이령이라는 사실을 당연하다는 듯이 깨닫게 됩니다. 또한 괴물이라고 부르는 것조차 주이령이라는 사실도요. 내면에서 당신의 것이 아닌 듯한 분노와 한이 멋대로 벅차오릅니다. 그리고, 손이 멋대로 움직여 이 고서를 갈기갈기 찢어버립니다. 그리고 나서야 자신의 이상 행동을 알아차립니다. **이성 판정 (1/1d2)** 이것을 마을 사람들이 목격한다면 깜짝 놀라지만, 곧 그것이 어떤 책인지 알고는 잘했다고 칭찬을 하며 조각들을 쓰레기통에 버립니다.

마을회관을 나가려고 한다면, 마지막으로 **전원 <듣기> 판정.**

- **성공 시:** 사람의 작은 외침이나 괴로운 신음 소리 같은 것을 듣습니다. 그것의 근원지는 마을회관의 장판 아래입니다.
다만 마을회관 조사를 더 하는 것은 불가능합니다. 보는 눈이 너무나 많습니다. 적어도 사람들이 없어지고 난 후에나 살펴볼 수 있을 것 같습니다. (*저녁식사 이벤트 이후에나 볼 수 있습니다.)

◆ 언덕

언덕 위에서는 마을의 풍경이 한눈에 내려다 보입니다. 이렇게 보니 평화로운 명절 시골의 풍경일 뿐입니다. 이곳에는 한자와 중세국어로 글이 음각된 [비석]이 하나 세워져 있습니다. 풀숲 뒤에는 [사당]이 하나 보입니다.

◆ [비석]

비석은 관리가 잘 되지 않아 이끼가 끼고 금이 갔으며, 마모되어 있어 글을 읽기 힘듭니다.

<한자>, 혹은 <■■■>판정 보통 성공이나 <모국어> 혹은 <교육>어려운 난이도 이상의 판정 성공 등으로 읽을 수 있습니다. <■■■>판정에 성공하면 모르는 한자조차 익숙하게 읽을 수 있게 됩니다.

- **판정 성공 시:** 이렇게 적혀 있습니다. '1750년 8월 연족리서 재■■로 3■■명이 목숨을 잃었다. 주씨가■■의 녀를 위로하기 위해 이 비■■을 세운다. 백골이 진토■■ 영혼이 무■■하니, 하지야 남지일에 자손이 위제■■들 향화청작 일배주를 수지흠향 아■■소냐. 왕래■■적 뉘가알까 공수래거 ■■■다. 극락■■계 돌아가서 ■■■■ 하였어라.'

- **실패 시:** 이렇게 적혀 있습니다. ‘17■■■년 ■월 연■■리서 재■■로 3■명이 목숨을 잃었다. 주씨■■의 ■을 위로하기 위해 이 비■■을 세운다.■■이 진토■■ 영혼이 무■하니, 하■■■■■■에 자손이 위제■■들 향■■작 일■■를 ■■■흥향 아■소냐. 왕래■■적 뉘가알까 공수래거■■■■다. 극■■■계 돌아가서 ■■■■ 하였어라.’

◆ [사당]

풀숲 속에 오래된 사당이 하나 기이한 자태를 가지고 서 있습니다. 붉은 기둥으로 세워진 작은 사당은 낡았고, 철이 벗겨졌습니다. 주변은 금줄이 두르고 있었으나 세월로 인해 끊어진 듯합니다. 문은 살짝 열려 있고, 부적이 꼼꼼히 붙어 있었다가 전부 훼손된 듯한 흔적이 남아 있습니다.

내부를 보면 특별한 것 없이 비었고, 불교의 사대천왕이 그려진 탕화가 사방을 두르고 있습니다. 관리되지 않은 듯 먼지가 가득하나, 사람 한 명 앉을 만큼의 공간에는 무언가 있었던 것처럼 먼지가 앉지 않았습니다.

***수호자 노트:** 미라 상태의 주이령이 있었던 자리입니다. 현재는 기와집으로 옮겨졌습니다.

◆ 무너진 절

오랫동안 관리가 되지 않은 절입니다. 지붕은 반절이 주저앉아 있으며, 곰팡이 냄새가 풍깁니다. 바람에 부서진 풍경이 흔들리며 소리를 내고 있습니다. 인기척은 없습니다.

***수호자 노트:** 사당을 관리하기 위해 지어진 절로, 세월이 흐르자 비게 되었습니다. 3년 전 주씨 가문이 마을을 장악하고 난 이후는 이령을 봉인한 양금으로 인하여 주민들이 절을 훼손했습니다.

소희가 함께 있다면, 예전에는 이 절이 이렇게까지 부서져 있지 않았다고 말합니다. 오래된 절이라 스님은 없었지만 마을 사람들이 잘 관리했다면서요.

<관찰력> 판정 성공 시: 절이 인력으로 의도적으로 훼손되었다는 사실을 알 수 있습니다. 도끼로 기둥을 부순 흔적이 적나라합니다.

다가가면 기분이 나쁩니다. 가슴 속에서 부처님의 영역에 대한 음습하고 깊고 깊은 적의가 느껴집니다.

이곳에 있는 전원 **<정신력> 판정.** 실패 시 ■■■+15

모두는 이제 확실히 당신의 안에 무언가가 있다는 것을 느낍니다. 이 마을과 가족에게 그리움을 느끼고, 자신을 억누르는 존재에게 분노를 느끼는 어떤 배타적인 의지. **이성 판정(0/1)**

◆ [법당]

세월의 흔적과 인위적인 손상의 흔적이 혼재하는 법당은 온통 먼지와 거미줄로 뒤덮여 있습니다. 햇빛조차 제대로 들지 않아 기이하게 어둡고 습한 기운이 감돌고 있습니다.

법당의 정면, 한때는 웅장했을 법한 벽에는 낡고 해진 탕화가 걸려 있습니다. 본래 열반의 경지에 이른 듯 오색영롱한 빛을 발하며 고요히 서 있었을 보살은, 자비로운 미소를 머금은 채 정병을 들고 연화대에 발을 딛고 있었을 것입니다. 그러나 지금은 처참하게 찢겨 있습니다. 비단은 너털너털하게 뜯겨나가 형체를 알아보기가 어렵습니다.

탕화 아래, 한때는 법당의 중심이었을 불단 위에는 거대한 불상이 비스듬히 넘어져 있습니다. 좌대에서 떨어져 뒹구는 그 불상은 충격적일 만큼 온전하지 못합니다. 몸만이 남겨져 본래 있어야 할 머리와 어깨는 보이지 않습니다.

〈■■■■〉 혹은 〈역사〉 판정, 혹은 불교에 대한 지식이 있는 자라면 〈지능〉판정을 시도할 수 있습니다.

- **판정 성공 시:** 이곳에 모셔진 것이 관세음보살상이었다는 사실을 알아차릴 수 있습니다.
관세음보살은 불교에서 구원을 요청하는 중생의 근기에 맞는 모습으로 나타나 대자비심을 베푸는 보살입니다. 고통받는 이들을 위해 다양한 모습으로 현현하여 손을 내미는, 자비와 구원의 상징으로 여겨집니다.
- **〈■■■■〉 판정 성공 시:** 이에 더불어 이 존재가 당신의 가족을 가두고 이승에 고개내밀 수 없도록 핍박했다는 사실을 되짚게 됩니다. 그 종자들이 경을 외우면 정신을 차릴 수 없었습니다. 하지만 억울하게 짓이겨진 가족의 연을 두고 이승을 떠나는 것이 구원이라는 것을 납득할 수 없어 떠나지 않고 버텼습니다. 동시에 이 무너진 절 안에 친지들을 핍박할 무언가가 아직 숨겨져 있을지도 모른다는 생각이 듭니다. 내면에서 당신의 것이 아닌 기억과 한이 치밀어 오르다가 정신을 차리면 사그라듭니다.

절 안을 돌아다니다 보면, 불단 뒤에서 작은 문을 발견할 수 있습니다. 불단 아래가 열리는 것 같습니다. 문에는 부적이 정갈하게 붙어 있지만 너무 오래되었기 때문인지 전부 거의 떨어져 있습니다. 안에 무언가 중요한 것이 보관되어 있다는 느낌이 옵니다.

- **〈오컬트〉 판정 성공 시:** 악귀에게서 무언가를 숨기는 종류의 부적이라는 사실을 알 수 있습니다. 단, 세월의 흐름으로 효과가 미약해진 것처럼 보입니다.

*수호자 노트: 주이령과 원귀들에게서 천도재의 방법을 숨기기 위해 해 둔 방편 중 하나이나, 효력이 다해 반쯤만 원귀가 깃든 탐사자들의 눈에도 보입니다. 마을 주민들에게는 보이지 않습니다.

이 문을 열 경우, 그 안에는 오래된 상자가 보자기로 곱게 싸여 보관되고 있는 것을 찾을 수 있습니다. 열면 조금 변색된 소금 한 무더기 사이에 종교적이고 독특한 모양의 단도(금강저)와 매우 오래된 서책 하나가 묻혀 있습니다. 단도는 탐사자 수만큼 있습니다.

그리고, 그것을 본 순간 전원 강제 <■■■■> 판정.

- **성공 시:** 이해할 수 없는 증오가 치밀니다. 이것을 어떻게든 없애야 한다는 ‘자신의 것이 아닌’ 생각과 함께 몸에 대한 통제력을 잃고 손이 뻗어나갑니다. 성공한 인물이 여러 명일 경우, 강제적으로 <민첩> 대항에 들어가 가장 빠른 이가 가장 먼저 손을 땁니다.
- **실패 시:** 이해할 수 없는 증오가 차오릅니다. 다만, 금방 그것이 자신의 의지가 아니라는 사실을 알아차리며 통제력을 가다듬을 수 있습니다.

<■■■■> 판정에 실패했든 성공했든, 누군가의 손끝이 닿는 순간 소금이 까맣게 변색되어 타들어갑니다.

가장 먼저 손을 댄 이의 몸에 순식간에 새파란 불길이 일어납니다. 이는 모두가 목격할 수 있습니다.

주변에서 누가 내었는지 모를, 찢어지는 듯한 비명이 울립니다. 타오르는 불꽃은 뜨겁지 않으며, 바람이 부는 순간 사라지며 온몸이 가벼워집니다. 업화의 불꽃이 강제로 이어진 사자와의 연을 끊어내고 생자의 몸과 정신을 회복시킵니다. 불꽃에 휩싸였던 이는 <■■■■> 기능치가 10 하락하게 됩니다.

*천도재를 지내는 방법을 봉해둔 상자이므로 악귀가 손대지 못하도록 하기 위해 강력한 주술이 걸려 있어 그렇습니다. 내면의 원귀의 영향력을 몰아내는 역할을 했습니다. 오래되어 이제 주술은 효력을 잃습니다.

서책은 한자와 중세 국어가 혼용되어 적혀 있지만, 고풍스러운 현대 국어로 번역이 되어 있습니다. 읽을 경우 [핸드아웃: 불단에 숨겨진 천도재의 방법], [핸드아웃: 관세음보살보문품]을 전달합니다.

[핸드아웃: 불단에 숨겨진 천도재의 방법]

혈육을 지키지 못한 한으로 이승을 떠도는 원귀들을, 내 힘이 다하여 끝을 내지 못하고 후대에 맡긴다. 그것은 수십의 영가가 뭉쳐 일족의 마지막 생자의 괴이한 주술의 힘을 빌어 생을 잇고 있다. 그것은 살아 있는 채로 사당에 가두어져, 삶을 얻기 위한 모든 방법을 다 쓰고 주변 사람들을 현혹하려 들 것이다. 그러나 언젠가 힘이 다할 것이므로 그 때를 기다리며 3년마다 천도재를 지내어 힘을 약화시키고 영가를 인도환생시켜야 한다. 천도재 의식은 시련(불보살님을 모신다.) 대령(영가에게 공양제공 및 법문 경청)관육(영가목욕) 시식(영가식사) 봉송(영가 배웅) 순서로 진행된다. ... (중략) ...단, 이것은 전부 평화롭게 해결할 수 있을 때의 대책이므로 중도에 봉인이 풀려 견잡을 수 없게 되었을 경우의 최후의 방책을 여기에 기술해 둔다.

1. 살아 있는 술자가 모습을 드러냈을 때 아래 적어둔 법화경 관세음보살보문품(觀世音菩薩普門品)을 외운다. 경을 외우는 것을 멈추지 않아야 한다. 성공적으로 경을 외우면 관세음의 힘을 빌어 보이지 않던 것이 보이게 될 것이다.
2. 번개와 천둥을 상징하는 날카로운 금강저(金剛杵)는 내면의 번뇌를 깨닿는 지혜와 결단의 상징이다. 금강저로 술자와 원귀과의 강력한 연결점을 모두 끊어내어 약화시킨다.

3. 술자의 가슴에 금강저를 찔러넣고 극락왕생을 빈다. 이때 귀는 마음의 약한 구석을 파고들어 침투한다. 특히 혈연에 집착할 것이다. 혹 그것과 마주하게 된다면 번뇌가 필히 발을 잡을 것이니 흔들리지 말지어다.

[핸드아웃: 관세음보살보문품(觀世音菩薩普門品)]

衆生被困厄하야 無量苦逼身이라도 觀音妙智力으로 能救世間苦하며 具足神通力하고 廣修智方便하야 十方諸國土에 無刹不現身하며 種種諸惡趣와 地獄鬼畜生の 生老病死苦를 以漸悉令滅하며 眞觀淸淨觀과 廣大智慧觀과 悲觀及慈觀이니 常願 常瞻仰이니라 無垢淸淨光이면 慧日破諸暗이라 能伏災風火하야 普明照世間하며 非體戒雷震과 慈意妙大雲으로 澍甘露法雨하야 滅除煩惱焰하며 靜訟經官處와 怖畏軍陣中이라도 念彼觀音力으로 衆怨悉退散하며 ...

*법화경 관세음보살보문품(觀世音菩薩普門品)의 한 구절입니다. 역사, 교육 판정 등에 성공할 시 풀이를 알려주어도 좋습니다.

풀이: 중생들이 곤액과 핍박을 받아 한량없는 괴로움 닥치더라도 관세음의 기묘한 지혜의 힘이 세간의 모든 고통 구해 주나니, 묘한神通의 힘 모두 갖추고 지혜의 방편까지 널리 닦아서 시방의 모든 세계 어디서든지 갖가지 몸 나투지 않는 곳 없으며, 갖가지 험하고 나쁜 갈래인 지옥과 아귀와 축생 등 나고 늙고 병들고 죽는 고통을 차차 모두 다 없애 버리네. 참된 관찰, 청정한 관찰, 넓고 크신 지혜의 관찰, 어여빠 보는 관찰, 인자한 관찰, 언제나 원하옵고 양모하나니, 때없이 청정하고 청정한 광명인 지혜로 해와 같이 어둠 깨치고 풍재와 화재들을 굴복시켜 골고루 모든 세상 밝게 비추니, 대비를 체(體)로 하는 계(戒)는 우뢰 같고, 인자하온 마음은 묘한 큰 구름 같아, 감로 같은 법비를 뿌려 내려서 번뇌의 더운 불꽃 소멸하노니, 송사하고 다투는 관처에서나 무섭고 겁이 나는 진중(陣中)에서나 관세음의 거룩한 힘을 염하면 원수의 무리를 물리쳐 흩어 버리리.

◆ 마을 입구

마을 입구를 지키는 천하대장군과 지하여장군이 베어진 채 밑둥만 남기고 쓰러져 있습니다. 이끼와 버섯이 핀 모습입니다. 길게 이어진 비포장도로 양 옆으로는 황금빛 논이 끝없이 펼쳐져 있습니다. 전날 내린 비 때문에 흙지만은 않은 축축하고 서늘한 공기가 머물고 있습니다.

- <관찰력> 판정 성공 시: 장승은 도끼로 인위적으로 베어냈다는 사실을 알 수 있습니다.

탐사자들이 처음 마을에 도착하기 전에 타고 온 차는 저 멀리 논밭 사이 길에 주차되어 있습니다. 마을을 나가야만 다가갈 수 있습니다.

음식을 삼키고 나면, 이들 사이에 자연스럽게 섞여들고 싶다는 강렬한 충동을 느끼게 됩니다.
이상하게 이들이 오래된 가족처럼 느껴지기 시작하며, 이 화목한 공동체의 일원이 되어 함께하고
싶다는 충동이 어립니다. ■■■ +5

가족들은 탐사자들이 모르는 추억에 대한 대화를 시작하지만, 분위기가 무르익어 갈수록 점점 알아듣기
어려운 옛 방언과 사투리를 사용하기 시작합니다. 중간부터는 도저히 말을 알아들을 수 없어집니다. <역사>
판정에 성공할 경우, 조선시대에나 쓰던 어휘가 나오고 있다는 것을 알 수 있을지도 모릅니다.

만약 탐사자들 중 일부가 이들의 가족인 척 지금까지 훌륭하게 연기를 했다면 작은 이벤트가 발생합니다.
큰할머니께서 탐사자에게 그럼 우리 주XX이(사전에 정해둔 주일영, 주이영 등의 이름을 사용합니다.)는 그
몸에 완전히 적응했냐며 던지시 물어봅니다. 만약 탐사자가 그렇다고 말하는 경우, 그는 가족 전체에게
주XX이가 완전히 '우리 마을에 돌아온' 것 같다고 말하며 웃고 술잔을 기울입니다. 잘 왔다고 즐거워합니다.
그리고,... 가족 전원은 크게 웃으며 손등으로 박수를 칩니다. 하하하, 깔깔깔...

- <지능> 판정에 성공하는 경우: 귀신은 거꾸로 행동한다는 속설을 떠올릴 수 있습니다. **이성 판정(0/1)**
- 만약 정말 연기를 잘 하는 탐사자가 있다면 이때 주민들을 구슬려서 내일 제사 때 정확히 무엇을 할 예정인지 캐낼 수도 있겠지요. 이 경우 수호자 재량대로 정보를 주셔도 좋습니다.

식사 끝까지 앉아 있는지, 중간에 남아 있는지 탐사자들에게 물어 보세요. 어떻게 대답하든 자리를 뜨려고 할
때는 아래 일이 일어납니다.

나가려는 탐사자 앞에, 언제 앞에 나왔는지 모르게 큰할머니가 서 있습니다. 그는 온화하게 알 수 없는 말을
합니다.

“이령이는 전부 알고 있단다.”

“가족이니까, 그렇지?”

*수호자 노트: 실제로 주이령은 가족들의 원귀와 모두 연결되어 있는 상태나 다름없으므로 탐사자들이
절까지 들쭉셨다는 사실을 대강 짐작하고 있습니다. 눈치를 주는 장면입니다. 탐사자들이 캐묻는다면 절에는
왜 갔니?하고 겁을 조금 더 줘도 좋습니다.

초점이 잡히지 않는 눈동자로 당신을 바라보며 입꼬리를 올리고는 곁에 앉아 있던 고모와 다른 어른들에게
말을 합니다. 이 아이들이 상태가 불안정하기도 하고, 내일 제사까지 집은 어수선했 예정이니 오늘은
마을회관에서 재우는 게 좋겠다고요. 가뜰이나 이령이 몸이 약한 마당에 기와집에 두는 건 좀 그렇다고
말합니다. 그리고 탐사자들을 마을회관까지 안내해 줍니다. 어떻게 압박감을 줘서라도 반드시 자기 전에는
마을회관으로 보냅니다.

*수호자 노트: 사실은 탐사자들이 주이령에게 해코지할까 봐 격리하려고 하는 것입니다. 마을회관에 넣고
밖에서 문을 잠글 것입니다. 탐사자들이 마을회관에 들어가지 않겠다고 반항하는 경우, 마을 사람들이

단체로 제압하여 탐사자들을 무당이 있는 마을회관 지하실에 밀어넣는 것으로 개변 진행시킬 수 있습니다. 지하실에서 묶인 것을 풀 수 있게 함으로써 무당과 이야기를 나누게 하고 지하실에서 꿈을 꾸게 하며, 다음날 제사가 진행될 때 먼저 무당이 제삿상에 올려간 통에 제대로 잠기지 않은 자물쇠를 부수고 다같이 나가는 식으로 진행 가능합니다.

저녁의 마을회관

탐사자들이 저녁을 거르고 마을회관을 탐사하겠다고 하는 경우 그대로 진행해도 괜찮습니다. 무당과 조우하게 한 후 마을 주민이 방문해 마을회관에서 자라며 잠자리를 안내해주는 느낌으로 진행해 주세요.

마당을 높은 담장이 두르고 있는 마을회관의 내부는 평범합니다. 노란 장판은 눅눅하고, 오래된 괘종시계의 시계 초침 소리가 들립니다. 방 두 개에 각각 이부자리를 펴고 잠을 청할 수 있습니다.

탐사자들이 밤중에 마을회관의 대문 밖으로 나오려고 하면, 마을 사람들이 눈 앞에 귀신처럼 나타나 초점 없는 눈동자로 어디로 가냐고 묻습니다. 어떤 대답을 하든지, 호랑이가 나온다는 둥 밖은 위험하다며 탐사자들이 나가지 못하게 강제합니다. 21세기에 무슨 호랑이? 하지만 그들은 그렇게 말합니다. 탐사자들은 마을 주변의 기척에서 자신들이 감시당하고 있다는 사실을 깨달을 수 있습니다. **이성 판정(0/1)** 우선은 마을회관에서 감시망이 느슨해질 때까지 기다리는 것이 좋겠습니다.

이벤트: 무당과의 조우

주민들이 마을회관을 떠난 상태로 잠시 주변을 조용하게 두면, 아주 희미한 목소리가 방바닥 아래쪽으로부터 들려옵니다.

“...어이...”

“...거... 누구... 있어?”

여성의 목소리처럼 들립니다. <듣기>, <추적> 판정 등으로 소리의 근원지를 찾아가 보면, 뒷마당의 하수구 밑으로부터 들려오고 있는 것을 알 수 있습니다. 남소희는 무당님의 목소리인 것 같다며 그를 애타게 찾습니다. 무당과 대화가 가능합니다.

“싯, 목소리 낮추고. 다들 용케 제정신을 유지하고 있는 모양이네.”

“뒷마당의 장독대가 비어 있어. 치우면 그 아래 철문이 나올 거야. 나는 그 아래 지하실에 갇혀 있어.

자물쇠가 있을 텐데, 풀어 주면 좋겠어.”

“설명은 일단 풀려난 다음에 하고 싶어.”

“당신들, 여기 어떻게 들어왔는지 기억 안 나지? 마을에 들어서자마자 사방에 가득한 원귀의 한들이 정신을 흐트러트려놔서 그래. 자물쇠를 풀고 나가는 데에 협조해 주면 공짜로 가벼운 액막이를 해 주지.”

무당이 알고 있는 정보를 기반으로 간단한 대화가 가능하지만 무당은 우선 자신을 좀 풀어달라며 채근합니다. 탐사자들이 그의 말대로 뒷마당의 장독대를 치우면 지하로 통하는 철문이 나옵니다. 자물쇠로 굳게 잠겨져 있습니다. 자물쇠에 데미지를 4이상 주어 부수거나 <열쇠공> 판정을 사용할 경우 열 수 있습니다. 그것을 열면 아래로 통하는 어두운 계단이 나옵니다.

◆ [지하실]

곰팡이 냄새가 나는 지하실은 돌 벽으로 이루어져 있습니다. 서늘한 기운이 들며, 전구 하나가 내부를 밝히고 있습니다. 안에는 탐사자 수만큼의 노인과 중년이 정신을 잃고 팔다리를 묶인 채 누여져 있습니다. (*그들은 오랜 병의로 기력이 쇠했기 때문에 아무리 깨우려고 해도 깨울 수 없습니다.) 그 곁에서 NPC 무당과 조우할 수 있습니다. 그는 팔과 다리가 밧줄로 묶여 있으며, 재갈이 물려져 있었으나 스스로 벗겨낸 모양새입니다. 이곳에는 탐사자들의 모든 소지품 또한 널부러져 있습니다. 그러나 통신 기기는 전부 망가트려져 있습니다. 무당은 풀어주면 감사를 표하며 상황을 설명합니다.

“내가 설명하는 것보다 직접 기억해내는 게 좋겠지. 액막이를 해 주마.”

무당이 가벼운 진언을 외우더니 탐사자들의 이마에 한 번씩 가볍게 딱밤을 먹입니다. 머릿속이 울리며 빗소리가 들리치는 듯 합니다… 그래, 불현듯 어제의 일이 기억이 납니다. 명절을 맞이하러 각자 귀향이나 여행, 혹은 다른 일을 위해 어딘가로 향하던 탐사자들은 폭우를 맞이합니다.(설이라면 폭설) 실새없이 움직이던 와이퍼, 그리고 저 멀리 보이는 연축리의 불빛이 머릿속을 스칩니다. 친절할 마을 주민들은 산중에서 길을 잃고 잠시 마을에 방문한 탐사자들을 기와집으로 안내했습니다. 탐사자들은 기와집에서 주이령의 방문을 열고, 그 안에 있는 것을 본 시점부터 몸에 대한 통제력을 잃었습니다.

무당의 입을 통해 아래 정보를 전달해 주세요.

- 나와 남소희 씨는 당신들보다 조금 더 일찍 이 마을에 도착했다. 그러나 당신들과 비슷한 방법으로 제압당했다. 애초에 이 사건은 나같은 무당 하나가 감당할 일이 아니었다. 마을 입구를 보자마자 발을 뺏어야 했는데…
- 남소희 씨는 기와집에서 그것을 보자마자 원귀가 씌워진 것 같지만 나는 원래 신을 모시는 몸이니 저항했다. 마을 주민들이 나는 못 써먹겠다 싶었는지 제물로 쓰겠다며 가둬 놓았다.
- “잘 들어, 당신들은 지금 원귀에 씌인 것이야. 그것도 이 마을 전체를 장악했을 정도로 아주 독한 한통속들이야. 기와집 깊은 곳에 있는 그 존재가 당신들 모두의 몸에 자기 사촌동생 되는 악귀들을 병의시킨 것이야. 똑바로 정신을 차리지 않을 때마다 그것들이 당신들 정신머리를 갉아먹고 몸의

주도권을 빼앗아 가겠지. 그 귀신들을 털어내지 않으면 이 마을을 나가도 네 몸은 네 몸이 아니게 될 걸.”

- “이 모든 일을 주도한 강력한 술자가 기와집 안에 있어. 아마 내일 제사니 뭐니 했으니 그때 모습을 드러내겠지. 그때가 마지막 기회야. 그것의 힘이 잠시 약해져서 당신들의 의식이 드러난 것 같으니 힘을 회복하기 전에 그놈을 해치워야만 해…! 해내지 못하면 전부 끝이야.”
- 내가 방금 해준 액막이는 정말 별 것 아니라서 원귀를 몰아낼 수는 없다. 나 혼자로는 이 마을을 해결하기에는 턱없이 부족하다.
- “해결할 방법이 뭐라도 있으면 좋을 텐데… 혹시 마을에서 알아낸 것은 없나?”

무당은 자신이 여기서 풀려나면 마을 주민들이 의심해서 술자가 제사 때 모습을 드러내지 않을지도 모른다고 말합니다. 따라서 자신은 매듭을 영성하게 다시 묶고 잡혀 있는 척 할 테니, 내일 아침 제사 때가 되어 술자가 모습을 드러내면 그때 다같이 싸워 결착을 짓자고 말합니다. 탐사자들은 아무것도 모르는 척 마을회관으로 돌아가서 내일 아침까지 기력을 회복하는 게 좋겠다고 조언합니다.

탐사자들이 기와집을 급습하자는 의견을 낼 경우, 아마 지금 기와집의 경계가 제일 삼엄할 것이므로 우리 인원 가지고는 턱없이 부족하다고 반론합니다.

▶ 탐사자들이 절에서 발견한 자료들을 무당에게 보여줄 경우

정말 잘 했다고 하며, 술자가 모습을 드러내면 여기 써져 있는 대로 결착을 짓자고 합니다.

관세음보살보문품을 무당이 습득하게 되며, 최종전에서 무당이 전력이 됩니다.

▶ 이 안에 쓰러져 있는 사람들에 대해 물으면

남소희가 마을 주민들 같다고 말합니다. 마을에 자주 방문하는 것은 아니지만 지나가다가 인사한 적이 있다면서요. (마을 회관에서 단체사진을 확인했다면, 거기 찍힌 이들이란 것을 알 수 있습니다.) 무당은 술자의 힘이 약해지니 주민들의 빙의가 하나씩 풀려서 여기 처박아놓았을 것이라고 추측합니다. 여차하면 제물로 쓰러는 걸지도 모른다면서요. 깨우기에는 오랫동안 원귀에게 사로잡힌 나머지 기력이 너무 쇠한 것처럼 보인다고 말합니다.

▶ 탐사자가 지하실을 나가려고 한다

무당이 주의를 하나 줍니다. 원귀들의 힘이 가장 강력해지는 시간이 새벽 1시에서 3시쯤이라고요. 아마 당신들의 몸을 차지하려고 기승을 부릴 테니, 절대로 넘어가지 말라고 말합니다.

(+) 중요한 이야기는 아니지만, 남소희에게 이번 일의 의뢰비를 …전부 끝나고 나면 다시 계산하자고 말합니다. 남소희는 두렵다는 듯이 울상으로 수긍합니다.

이벤트: 꿈

새벽 2시쯤 되면 탐사자가 어디에 있든 수마가 물려옵니다. 거부할 수 없는 잠입니다. 잠을 자지 않으려고 버티던 탐사자도 고개를 떨구게 됩니다. 킁키는 소리, 속삭이는 소리가 머리가 아플 정도로 울리다가 멎습니다. 멀리서 누군가가 당신을 부르고 있습니다. 전원 ■■■ +10

수호자는 시나리오를 시작하기 전에 받아둔 탐사자들의 소중한 이에 대한 정보를 기반으로 그들을 각자 회유해 주시면 됩니다. 어떤 인물이든, 생사에 관계없이 탐사자가 가족만큼 소중히 여기는 이가 나타나 탐사자를 잡아끕니다. 목소리는 생생하며, 그는 어디론가 가자고 가리키며 계속 회유합니다. 먼 곳, 아주 먼 곳으로요...

공통적으로 이런 말을 합니다.

“다 알아.”

“많이 힘들었지?”

- 만약 꿈 속의 이를 따라갈 경우 정신이 몽롱해지며 그리운 기분에 휩싸입니다. ■■■ +10
- 탐사자가 거부할 경우, 아직 결정하기에 늦지 않았다면 다시 한 번 생각해 보라고 말하고 기억하던 그대로의 모습으로 탐사자를 대합니다.

*수호자 노트: 탐사자의 몸에 깃든 원귀가 쓰고 있는 술수입니다. 탐사자의 내면을 갉아먹기 위해 나약한 부분을 파고들고 있습니다. 탐사자의 정신력을 약화시키고 몸을 빼앗아가는 중입니다.

점점 아득하고, 몽롱한 기분에 빠져들며 정신이 흐려집니다. 몸으로부터 정신이 멀리 달아나는 듯한 기분이 듭니다. 그러나 그런 머릿속을 각성시키듯 번개처럼 스치는 목소리가 하나 있습니다. 낯선 듯 헤아릴 수 없이 익숙한 음성이 환상 속에서 정신을 꼬집어냅니다.

“일어나”

*수호자 노트: 이 목소리의 정체는 각자의 해석에 맡깁니다. 탐사자의 수호신일 수도, 조상일 수도, 세상을 먼저 떠난 사랑하는 이일 수도, 혹은 그들의 목소리를 빌린 관세음보살일 수도 있습니다.

제사

번쩍 눈을 뜨면, 시간은 오전 5시쯤입니다. 창문 밖으로는 어슴푸레한 새벽의 달빛이 비칩니다. 불안한 기운을 담은 차가운 새벽 공기가 느껴집니다. 창 밖에 희미한 불빛들이 일렁거립니다. 공터 측 방향에서 웅성이는 소리가 들려옵니다. 창문 밖을 바라보면, 담장 너머로 언덕 위 기와집으로부터 주민들의 행렬과 함께 꽃가마가 행차하고 있는 광경을 목도할 수 있습니다. 천천히 언덕을 내려오는 그것은 마을회관 앞 공터를 향하고 있는 것처럼 보입니다. 아직 채 해도 뜨지 않았는데 말입니다.

마을회관의 앞마당에는 장독대에서부터 대문까지 질질 끌려간 듯한 핏자국이 남겨져 있습니다. 선명한 붉은 색의 혈흔은 남겨진 지 얼마 안 되었다는 것을 뜻합니다. 마을회관의 창문과 문은 전부 밖에서부터 잠겨 있습니다. 대체 언제 이런 짓을 했을까요? 밖으로 나가기 위해서는 문이나 창문을 부수고 나와야 합니다. 밖에서 잠겨 있기 때문에 부숴야만 합니다. 열쇠공 사용 불가능. 문은 체력 6/ 창문은 체력 4입니다. 창문은 크기 60 이하인 사람만 나갈 수 있습니다.

지하실에 가 보면, 아무도 남아 있지 않습니다. 핏자국이 흥건합니다. 무당이 이미 당했습니다. 어쩌면 주민들이 탐사자들의 계락을 눈치챘기 때문일지도 모릅니다. 대문은 열고 나올 수 있습니다. 공터에 불을 밝혀 두고 제사 준비가 한창입니다. 탐사자들은 은밀하게 접근해볼 수 있습니다. (마을 밖으로 도망치려고 한다면... ‘마을 입구’ 조사 파트 참고. 내면의 원귀의 반항으로 인하여 나갈 수 없습니다.)

◆ [공터]

공터의 당산나무에는 바람이 불 때마다 오색의 천들이 펄럭이며 기묘하고도 신성한 분위기를 자아냅니다.

나무 아래에는 거대한 제삿상이 차려져 있으며, 그 상다리가 부러질 듯 무겁고 풍성합니다.

제삿상 위에는 놓인 제사 음식들은 극진한 정성을 보여주듯 합니다. 붉고 탐스러운 사과와 배가 쌓여 있으며, 각종 전들이 수북합니다. 그것 뿐 아니라 그 앞에는 쓰러진 지하실에 있던 사람들과 복부에 칼을 맞고 괴로워하는 중인 무당이 있습니다. 그는 묶인 채로 고통스러워 하고 있습니다.

곧 마을 사람들이 지고 오는 꽃가마가 어둠 속에서 모습을 드러냅니다. 그들은 조심스러운 움직임으로 꽃가마를 제삿상 바로 뒤편에 위치시킵니다. 꽃가마 내부에 앉은 것은 사람이 아닙니다. 화려하고 단아한 연푸른빛 한복을 차려입었지만, 앉아 있는 형체는 생명력을 완전히 잃고 말라붙은 미라입니다. 머리에는 옥과 금으로 된 아름다운 장신구들이 주렁주렁 매달려 찬란하게 빛나고 있습니다. 하지만 오랜 세월이 지나 등성등성 빠져 앙상해진 머리카락을 그 아름다운 장신구들이 모두 가릴 수는 없습니다. 화사한 한복의 색깔과 대비되는 그 기이한 모습은 산 자와 죽은 자의 경계를 허무는 듯한 불쾌한 기이함을 이루 말할 수 없습니다. 그 존재와 가까워질수록 썩은 내가 코를 혹 찌릅니다.

“아이고, 우리 이령이 참 예쁘다...”

마을 주민들은 그것을 마치 가족과 같이 허물 없이 대하고 있습니다.

이 충격적인 광경과 구역질 나는 악취에 전원 **이성 판정(1/1d3)**

모두는 미라가 된 채 제삿상 뒤에 모셔진 이 존재가 바로 주이령이라는 사실을 깨닫습니다. 그는 가족과의 연을 도저히 놓지 못하여 구천을 떠나지 못하고 이 마을을 이렇게 만든 장본인입니다.

탐사자들이 몰래 왔든 아니든 가까이 오기만 하면, 영락없이 미라처럼 생겼던 그것이 탐사자들이 있는 방향을 바라보며 입을 열기 시작합니다.

“막내들까지 왔구나. 나는 다 안단다. 가족이니까, 그렇지?”

“가엾게도 아직 길을 잃고 헤메고 있구나.”

“진정하고 우리의 말을 들어 보렴. 우리 가족의 일부가 되기를 받아들이면, 네 마음은 영원히 네가 사랑하는 이들 사이에서 살 수 있단다.”

“혈육이 아니어도 괜찮단다. 인연의 정은 육체의 유무 따위가 끊을 수 없을 정도로 질기니까.”

***탐사자들을 하나씩 바라보면서 적절히 아픈 곳을 꿰뚫어보는 말을 해주면 즐겁습니다. (e.g. 사랑하는 사람이 있는 탐사자: 사랑하는 이와 가족을 이루고 싶지 않니?/ 잃어버린 가족과 함께하고 싶지 않니?/ 그 사람을 다시 만나고 싶지 않니?/ 괴로운 현실을 잊고 그 일이 없었던 것처럼 살고 싶지 않니? 등)**

그의 말은 탐사자들에게, 이제 소중한 이의 목소리로 들리기 시작합니다. 가증스러운 정도로 다정한 목소리로!

“얼마나 외로웠니, 전부 안단다. 이해한단다.”

“가족이니까...”

탐사자들이 현혹되지 않고 한마디 한다면 멋지게 할 수 있도록 거드는 방식으로 진행합니다. 탐사자들이 흔들리고 있다면 무당이 주도적으로 산통을 깹니다.

바닥에 쓰러져 있던 무당이 피를 뱉으며 고개를 듭니다. 날카로운 목소리가 기이한 분위기를 가릅니다.

“진정 서로를 위하는 사이라면, 떠나보낼 줄도 알아야지! 샅되게 되어 남의 가족의 탈을 쓴 채로 현혹하고 생면부지 타인의 소중한 연까지 찢어두려고 하는구나!”

▶무당에게 관세음보살품을 알려준 경우 —————

무당은 숨을 거칠게 몰아쉬더니, 경을 읊기 시작합니다.

중생들이 곤액과 핍박을 받아 한량없는 괴로움 닥치더라도 관세음의 기묘한 지혜의 힘이 세간의 모든 고통 구해 주나니, 묘한 신통의 힘 모두 갖추고 지혜의 방편까지 널리 닦아서 시방의 모든 세계 어디서든지 갖가지 몸 나투지 않는 곳 없으며, 가지가지 험하고 나쁜 갈래인 지옥과 아귀와 축생 등 나고 늙고 병들고 죽는 고통을 차차 모두 다 없애 버리네. 참된 관찰, 청정한 관찰, 넓고 크신 지혜의 관찰, 어여뵈 보는 관찰, 인자한 관찰, 언제나 원하옵고 양모하나니, 때없이 청정하고 청정한 광명인 지혜로 해와 같이 어둠 깨치고 풍채와 화재들을 굴복시켜 골고루 모든 세상 밝게 비추니, 대비를 체(體)로 하는 계(戒)는 우뢰 같고, 인자하온 마음은 묘한 큰 구름 같아, 감로 같은 법비를 뿌려 내려서 번뇌의 더운 불꽃 소멸하노니, 숭사하고 다투는

관처에서나 무섭고 겁이 나는 진중(陣中)에서나 관세음의 거룩한 힘을 염하면 원수의 무리를 물리쳐 흩어 버리리...

전투를 하는 동안 경은 무당이 읊어 줄 테니, 탐사자들은 전투에만 집중하면 됩니다.

▶무당에게 관세음보살품을 알려주지 않은 경우

무당을 마을 주민이 걷어차며 무당은 괴로움에 몸부림치고, 전투 불능 상태가 됩니다. 전투 중 탐사자 중 하나는 반드시 경을 직접 외워야만 합니다.

- **경을 외우기 시작하는 경우:** 주민들은 머리를 감싸쥐고 괴로워합니다. 그러나 주이령만은 흔들림 없습니다.

주이령은 마치 믿는 구석이 있는 것처럼 탐사자들을 고요히 바라보고 있습니다.

“한 번만 다시 생각해 보라고 했지? 이제 어떠니?”

미라가 입을 떼고 나면 귓가에 웅웅거리는 소리가 울립니다. 정신이 몸에서 멀어져 기절할 것 같은 기분이 되었다가 정신이 드는 것이 반복됩니다. 주이령의 강력한 힘과 정면에서 마주하며, 탐사자들은 내면에서 치밀었던 당신의 것이 아닌 힘의 정체를 가늠하게 됩니다. <■■■■>, 아니 탐사자들의 내면에 도사리는 원귀들의 끈질긴 <가족애> 판정과 탐사자들의 <정신력> 판정의 대항이 시작됩니다. 전투 페이지에 돌입합니다.

번뇌와의 싸움

경을 외우기 시작하면 주이령을 제외한 주민들은 머리를 감싸쥐고 괴로워합니다. 또한, 모든 주민의 등과 주이령의 손과 연결된 희미한 실 같은 것이 보이기 시작합니다. 이것은 타인의 몸에 억지로 이어붙인 인연의 끈으로, 더 이상 지속되어서는 안 되는 것입니다. 금강저를 이용하여 이 실을 끊으면, 실이 끊긴 주민들은 정신을 잃은 듯 바닥에 쓰러집니다. 이 실은 누구 한명이라도 경을 외우고 있는 상태일 때만 끊을 수 있습니다. 실 30개를 전부 끊으면 주이령에게 금강저를 꽂을 수 있습니다. 그 전까지는 주이령에게 다가가려고 하면 주민들이 막습니다.

전투에 아군으로 남소희도 함께합니다.

남소희, 마을에 돌아온 조력자

근력 60 건강 60 크기 65 민첩 60 지능 60 **정신력 50** | 체력 12 마력 10 피해 보너스 1D4

근접전(격투) 50 회피 30 <가족애> 40

아래 룰을 플레이어들에게도 설명해 주세요.

전투 하우스 룰

탐사자 전원은 자신의 턴이 시작할 때마다 자신의 <■ ■ ■>(가족애) 와 <정신력>판정을 각각 해서 대항합니다.

가족애가 이긴 탐사자는: 이번 턴 동안 몸의 통제력을 잃고 원귀에게 잠식되어 행동 불능에 빠집니다. 경을 외우고 있었다면 멈춥니다. 피해를 하거나 마을 사람들의 공격을 받아, 다른 탐사자가 막아주지 않는 이상 피할 수 없는 1d3데미지를 받습니다. (수호자가 여유가 된다면 일정 확률에 따라 아군을 공격하게 해도 즐겁습니다)

정신력이 이긴 탐사자는: 원하는 행동을 할 수 있습니다. 경을 외우거나 <민첩> 판정 등으로 인연의 실을 끊을 수 있습니다. 민첩 판정 성공 시 2d4개의 실을 끊습니다. (다른 판정 대체를 원할 경우 자유롭게 수용하세요. 탐사자 수가 적다면 2d6, 많다면 2d3등으로 난이도 조절 추천)

주이령은 공격하지 않으며 마을 사람들의 턴은 없습니다. (탐사자 전원 가족애vs정신력)→(탐사자들 턴) 무한 반복입니다. 피해를 입는 경우는 정신력이 가족애에게 졌을 때 뿐... 정말로, 내면의 번뇌와의 싸움입니다.

탐사자들의 인연의 실은 끊을 수 없습니다. 주이령이 못 끊게 하려고 애를 쓰고 있기 때문입니다.

+)전투가 루즈해질 것 같다면, 턴마다 무당의 정신력 판정을 넣어 실패 시 기절해 탐사자들이 경을 외워야만 하게 합니다.

모든 연을 끊고 나면

이제 주민들은 전부 쓰러진 채입니다. 마지막으로 주이령에게 금강저를 쏘으려고 하면 주이령은 강력하게 탐사자들을 향해 호소하기 시작합니다 그는 한 마디도 하지 않지만, 모두의 머릿속에 비슷한 목소리가 울립니다. 그는 자신이 얼마나 원통한지에 대해 말하고, 누구나 소중한 이들과 헤어지기 싫어한다며, 자신이 무엇이 나쁜냐며, 그 한을 탐사자들도 이해할 수 있을 것이라며 또다시 탐사자들의 소중한 이들의 목소리로 현혹합니다. 마지막으로 전원 주이령의 정신력(50%)와 정신력을 대항합니다. 대항에 실패한 이들은 **이성 -1d5**와 함께 도저히, 발을 옮길 수가 없습니다.

만약 전원이 대항에 실패했다면 정신을 차린 소희의 할머니를 투입해서 주이령의 지배가 약화되는 타이밍을 잡시다. 어느새 정신을 차렸는지 모를 소희의 할머니가 다가와 이령에게 제사 집기를 이것저것 집어던집니다.

“이 썩을 놈의 자식...! 우리...우리 소희랑 친구들한테 무슨 짓을 하는 거?!”

탐사자들은 잠시 정신이 듭니다. 이 틈을 이용해서 주이령을 찌르게 해 주어도 괜찮고, 다시 대항할 기회를 주어도 괜찮습니다.

▶ 주이령에게 금강저를 찢러 넣어 해치웠다. → END1

▶ 주이령의 제사를 막지 못했거나 전원 전투 패배 → END2

ENDING

END1

주이령의 번뇌를 지혜와 결단의 상징이 꿰뚫자, 그것은 비명조차 지르지 못한 채 얼어붙습니다. 그것은 곧이어 먼지처럼 변하며 천천히 흩어져 갑니다. 해가 떠오르는 명절 아침의 청명한 하늘에 오래된 미련이 흩날려 사라집니다.

어느새 정신을 차렸는지 모를 소희의 할머니는 남소희를 부둥켜안고 왜 이렇게 다쳤냐고 울먹이십니다.

“하, 할머니... 저 알아보시겠어요?”

“우리 젤 큰손녀지 그럼 누구여!?”

“원 청년들이 이렇게 많아? 다 소희 친구인감? 이게 무슨 일이야... 마을 사람들이 다 돌아부렸나벼.”

이후 경찰이나 구급대에 신고를 할 수도 있고 상황을 정리할 수 있습니다. 마을 사람들은 하나 둘 정신을 차리지만 3년 동안 있었던 일을 거의 기억하지 못합니다. 아마 이 일은 미스터리한 사건으로 남게 될 것입니다. 소희의 할머니도 마찬가지입니다. 소희의 할머니는 탐사자들에게 자신의 집을 잠시 쉴 곳으로 내어주십니다. 부산스럽게 집안 청소를 하고, 집에 있는 제사 음식을 한 입 드셔 보시더니 뱉으신 후 전부 버리고 다시 요리를 시작하십니다.

“어우 이게 뭇이여, 귀한 식재료를 갖다가 뭇을 만들어 둔 거야. 쪼깨만 기다려라. 고마운데 이거 대접할 것이 없으니 할머니가 밥 한끼라도 제대로 채려줄 텐게.”

마을에 구급차가 도착하고 나면 무당은 간단한 치료를 받고 나서 주이령이 떠난 자리에서 잠시 기도를 올립니다. 그리고 혼잣말을 하더니 탐사자들에게 말을 겁니다.

“잃었을 때는 보내주는 법을 알아야 하는 법이지.”

“...그게 어려운 것이지만.”

무당은 의뢰비를 받지 않겠다고 전해달라고 말합니다. 자신은 부모의 얼굴도 모르는 고아였기에 유혹에 넘어갈 일이 없으리라고 생각했으나, 사실 싸우는 도중, 세상을 떠난 친구의 목소리를 들었다고 합니다. 그때 마음이 흔들린 것에 책임감을 느낀다면서요. 가족 대신 친구가 자신을 부른 것은 알다가도 모를 일이라고 말합니다. 거기다가 그러한 기만적인 방식일지라도 가족과도 같았던 친구의 목소리를 들은 것이 내심 기뻐했다고 털어놓습니다.

가족을 되찾은 남소희의 할머니 댁으로부터 맛있는 명절 음식의 향기가 풍겨옵니다. 명절, 대명절입니다. 인류에게 있어 함께 있을 사람에 대한 미련이 가장 강해지는 시기입니다. 함께하는 것도, 함께하지 않는 것도 각자의 의미를 가지겠지요. 자유를 찾은 탐사자들 또한 이제 저마다의 연휴를 보내러 떠나갈 것입니다. (혹은...입원하거나요...)그 전에 할머니께서 차려 주신, 감사와 정성이 담긴 식사라도 한 끼 들고 가면 더 좋고 말입니다.

GOOD END | 귀향: 돌아온 마을

명절에 본의아니게 한 마을을 구해냈습니다. 남소희의 할머니께서 맛있는 명절 음식을 산더미처럼 싸주십니다.

생환 보상: 이성 +2d6

END2

의식이 희미해집니다. 육신은 내면에 도사리고 있던 의지에게 잠식당하기 시작했습니다. 강제로 이어진 몇 백년 전의 인연의 끈이 당신의 것이었던 연을 모두 끊어내고 정신에 엉켜듭니다. 탐사자는 자신의 몸이 통제력을 잃고 타인의 의지에 따라 움직이는 절망적인 과정을 마주하게 됩니다. 공포 속에서 문득 다정한 목소리가 멀리서부터 들려옵니다. 가장 보고 싶었고, 듣고 싶었던 이의 목소리로 모든 고통으로부터 해방시켜 주겠다며 유혹합니다. 명절날다운 사람들의 대화 소리도, 삶도 전부 멀어져만 갑니다. 안식이 이불처럼 부드럽게 정신을 감싸안습니다. 이내 의식은 저편의 어둠 속으로 저뭍니다.

BAD END | 귀향: 귀신의 마을

힘을 완전히 되찾은 주이령에 의해 탐사자는 원귀에게 몸을 빼앗깁니다. 탐사자들의 의식은 떠나가지도 못한 채 자신의 몸의 이면에 잠들 것입니다. 언젠가는 누군가가 이 마을의 비밀을 밝혀내고 탐사자들을 구할지도 모르지요.

후기

안녕하세요, 라성입니다. 2025년 추석을 맞이하여 첫 한국풍 호러 시나리오로 뵙습니다! 저는 나름대로 한국풍 호러 시나리오 마니아입니다. 그러나 기대가 큰 만큼 흡족하게 써지지 않아서 많이 괴로워했습니다. 더욱 독특한 기믹을 가지고, 흥미로운 플롯을 가진 궁극의 한국풍 시나리오를 쓸 수 있는 그날까지... 정진하겠습니다!

불교의 색채를 좋아하기 때문에 그러한 내용을 열심히 버무려 봤습니다. 이별을 받아들이는 건강한 방법은 무엇일까요? 불경에서는 집착을 버리라고 말하지요... (아마도 제가 이해하기로는) 하지만 그게 어디 쉽겠습니까. 그 말에 동의하면서도 떠나보내는 것만이 옳다고 생각하지는 않습니다. 각자에게 맞는 방법이 있겠죠? 하지만 역시 주씨네처럼 해서는 안 되는 것입니다.

레토르트 파라다이스에 이어서 자꾸 이런 내용의 시나리오를 쓰게 되네요~

개인적으로는 유사가족, 대안가족 탐사자들이 시나리오를 플레이했을 때 어떨지가 궁금합니다. 물론 다른 분들의 이야기도 모두 궁금합니다. 어떤 이야기를 만드셨나요? 언제든 편하게 들려주시기 바랍니다. 기다리고 있겠습니다.

재밌게 즐기셨다면 플레이타임만 적어주셔도 좋으니 후기 품을 넣어주세요! 감사합니다.

후기 품 ▼ 질문이나 피드백, bgm 추천도 받습니다.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7W5hh0EbpAXffuXT6Ak49rXN1VLKKkDVaJfHglSITFD6Bkw/viewform?usp=pp_url

추천 BGM

대기 https://youtu.be/905pup_gbQQ?si=HJgg0XygZ0wwtb-E

도입 https://youtu.be/NC8a_ylr_4s?si=eUxIl9EsfO50L3FR

모르는 사람들이란 걸 알아차린 순간부터 <https://youtu.be/l7e7ORGELCs?si=L5fjPBVnWcS2vQCl>

기와집 마당 <https://youtu.be/6icONTC43dI?si=YPcX1nkYZHFOy1HS>

무너진 절 <https://youtu.be/ZlhxNeOmjEE?si=Pw3gt1QVby2qT8fw>

평범한 조사(주택가, 언덕 등) <https://youtu.be/OyOz2rfHfuM?si=pGV8eVi2PJJzulko>

마을회관 <https://youtu.be/2q-NPEdG7EO?si=lzRiBUp39Gfw7Pvy>

저녁의 마을회관 <https://youtu.be/bWLWOvb0d34?si=3oQDedQ-Qal7oU0s>

꿈 https://youtu.be/G3_WW8XRges?si=K_gwt26b5qOB89rh

제사 https://youtu.be/p1UYFoAl27U?si=H_1NhFoYCwSvQ399

번뇌와의 싸움 <https://youtu.be/eq02kifHWF8?si=T0bFcVXtAFa8xYJy>

(혹은) <https://youtu.be/qhvDphoH40M?si=i8qH9o6oQeixCuRf>

END1 <https://youtu.be/p7kck-qIPYA?si=lbrpYDMJTIxq4Va0>