

이
모

COC 시나리오

호명

Calling

그건 나를 부르고 있는 거야.

- 시나리오 배경: 현대
- 추천 플레이 인원: KPC 1인+PC 1인 (타이만)
- 추천 관계 및 캐릭터: 함께 여행을 갈 수 있는 사이, 탐사자는 운전을 할 줄 알아야합니다.
- 플레이 타임: ORPG 텍스트세션 기준 8시간 이상
- 플레이 난이도: ●●○○○ 살고자하는 의지 필수, 정신력이 너무 낮으면 힘들지도…….
- 키퍼링 난이도: ●●●●○ KP 임의로 진행하거나 수치를 조절해야하는 구간 다수
- 주의 사항
 - 상해, 자해 및 자살, 교통사고의 묘사, 스토킹을 연상시키는 진행이 있습니다. 해당 요소와 직접적, 강압적으로 관계되니 주의해주세요.
 - 창작 신화생물이 등장합니다.
 - KP 안내 사항에 추가 주의 사항이 적혀 있습니다. 확인 후 전달은 KP측의 판단에 맡깁니다.

시나리오 개요

두 사람은 알게 된 지 얼마 되지 않은 지인 S로부터 별장에 초대를 받습니다. 넓고 깨끗한 호수, 고요한 숲, 친절한 이웃들. 그리고 당신을 부르는 목소리.

“널 ■■이라고 불러도 될까?”

다음 페이지부터 시나리오의 스포일러가 이어집니다.

KP 안내 사항

주의사항 중 자살 부분의 자세한 정황은 '탐사자가 KPC의 자살을 목격함'입니다. (진짜로 죽진 않습니다...)
또한 연인 관계로 플레이한다면 NTR 혹은 추행...처럼 느껴질 수 있는 부분도 존재합니다. 해당 주의사항에 대해서는 PL분께 전달해도 괜찮다고 생각되면 전달하세요. 이 요소에 과하게 집중해 시나리오의 재미가 반감될 것 같은지, 모르고 진행했다가 감정이 상할 것 같은지..... 탁 내 성향에 맞게 플레이하시면 됩니다.
별로 중요한 건 아니지만 여행은 시나리오 중간에 끝나요.

진상

KPC와 탐사자가 가게 될 곳에는 예전부터 이름 없는 신이 살고 있었습니다. 정체는 아무도 모르고, 이야기에서 중요하지도 않습니다. 이 신은 대가를 바치는 사람이 있다면 보답하고, 반항하는 자가 있다면 굴복시킵니다. 신은 이름이 없고 육신이 없으므로 그 둘을 모두 원합니다.

아주 오래 전부터 '일족'은 이곳에 살며 이름 없는 신을 모시고 있습니다. 그들은 신이 원하는 것을 주고자 합니다. 이름과 육신.

먼 옛날, 처음 신의 육체가 된 사람의 이름이 바로 '유진'입니다. 유진은 신을 부르는 이름이기도, 신의 육체가 될 인물을 부르는 명칭이기도 합니다. 일족 입장에서는 어차피 그 사람이 신이 되는 거니까 구분할 필요를 못 느낍니다. 이 '유진'이라는 호칭은 신에게 제물이 될 사람을 알려주는 이정표 역할도 겸합니다. 이름 없는 신은 '유진'이라고 불리는 사람을 쫓아다니며 육체를 받고자 합니다. 주인이 있는 육체는 함부로 빼앗을 수 없으므로, 허락을 구하고 들어갈 수 있습니다. 그런데 미친게 아니면 누가 대뜸 신에게 육체를 바치겠어요? 바치기로 하면 그걸로 시나리오가 종료되기도 합니다...

어쨌든 일족은 유진이 될 대상을 속여서 바쳐왔습니다. 유진이라고 불리는 행위 자체가 저주이자 공양입니다. 시나리오 내내 신은 다음 유진이 될 탐사자에게 허락을 구합니다. 인간에게는 무서운 방식으로요.

이 공양에는 최소 두 사람이 필요합니다. 신이 될 '유진', 유진을 끌어들이 '신자'. '유진'은 탐사자, '신자'는 NPC인 S입니다. KPC는..... 그냥 어찌다가 끼었습니다.

이 의식에서 유일하게 역할이 없던 KPC만이 탐사자가 유진이 아님을 알리고, 이 의식에서 빼내올 수 있습니다. 신은 방해물인 KPC를 없애려고 합니다. 탐사자는 KPC를 구하는 것으로 자신을 구할 수 있습니다.

NPC

S입니다. 시나리오 내에서는 이니셜만 나오지만 중요한 역할이니 이름을 정해두시는 편이 좋습니다. 플레이 배경이 되는 국가에 위화감 없는 이름으로 붙여주세요. 샘플 이름은 세이지 Sage, 사와타리 沢渡, 신서온 입니다. 성별, 외형 모두 정해진 것 없지만 탐사자보다는 연상인 편이 좋습니다. 수상하지 않고 호감을 사기 쉬운 쪽으로 정하세요.

이야기가 시작되기 몇 년 전, 탐사자 이전에 '유진'이 된 사람의 연인이었습니다. 자신의 연인이 '유진'이 될 때에 함께 있었고, 그때 저주반환에 실패해 연인을 잃고 미쳤습니다.

근력	50	민첩	55	정신	55
건강	45	외모	60	교육	65
크기	50	지능	65	이성치	15
말재주 60 / 심리학 70 / 사격(라, 산) 55 S의 취미는 사냥입니다. 그 외 기능치 자유					

유진과의 감응(感應)

유진과 동화된 정도를 나타내는 수치입니다. 시나리오를 진행하면 오릅니다.

감응도	효과
1~20	다음 유진으로 선택되었습니다. 탐사자에게 눈에 띄는 이상은 없지만 시나리오 내에서 유진이 쫓아다니기 시작합니다.
21~50	타인이 부르는 자신의 이름이 들리지 않습니다. 누군가 탐사자의 이름을 부른다면 분명 일상적으로 들었을 단어일텐데도 처음 듣는 외국어처럼 이해가 되지 않습니다.
50~80	자신의 이름을 잊습니다. 말하려던 단어를 갑자기 잊은 것처럼 기억이 나지 않습니다.
81~99	자신의 이름을 유진이라고 생각합니다. 그 외에는 생각나지 않습니다. 별장에서 벗어나고 싶지 않고, 신과 하나가 되고 싶은 마음이 듭니다.
100	유진이 됩니다. 탐사자 로스트.

시나리오 본편

0. 도입

여름의 더위가 한풀 꺾이고 단풍이 한창 물들기 시작한 계절에, 탐사자와 KPC는 어느 호숫가 근처의 별장에 와 있습니다. 이 호숫가는 두 사람의 지인인 S로부터 우연한 기회로 초대를 받게 되어 오게 된 것입니다.

S와 알고 지낸지는 1개월에서 3개월 정도, 아주 자연스러운 경로로 알게 되었습니다. 탐사자와 KPC가 함께 살고 있거나 서로의 집으로 왕래가 잦은 사이라면 둘 중 한 사람의 이웃으로 이사를 온 사람이고, 두 사람이 자주 가는 카페나 가게가 있다면 그곳에 새로 들어온 직원입니다. 탐사자와 KPC가 학생이라면 같은 반이나 학과로 전학 혹은 편입을 온 학생이어도 좋겠죠. S는 친화력 좋고 친절한 사람으로, 주변 평판도 좋습니다. 탐사자가 살고 있는 곳으로 이사를 온 지 얼마 되지 않아 적응하려 열심이었던 기억이 있습니다. 이 시점에서 S에 대한 설정을 정해도 좋고, 시나리오 시작 전에 정해도 됩니다.

이 별장은 숲의 한 가운데에 위치해 있고, 버스가 다니는 곳에서도 한참 떨어져 있으므로 탐사자와 KPC는 직접 운전해 왔습니다. 비포장 도로의 활엽수 숲길은 드라이브하기에도 좋은 곳이었네요. 오는 동안 근처에 다른 집은 한 채도 보이지 않았습니다. 도로가 끊긴 곳에서 1시간은 운전해 들어왔으니 제법 숲 깊은 곳에 위치한 별장입니다.

그렇게 숲길을 달리다보면 어느새 길의 왼편에 호수가 보이고, 얼마 지나지 않아 나무 사이로 별장이 드러납니다. 2층짜리 별장은 현대적인 외관으로, 낡은 느낌은 전혀 없네요.

별장에 도착하면 S가 두 사람을 반갑게 맞이해줍니다.

“오느라 고생했어. 좀 외진 곳에 있기는 하지만 외길이라 오는데에 어렵진 않았지?”

S와의 대화

- S의 제안에 흔쾌히 응하는 탐사자도 있겠지만, 아닌 탐사자도 있을거예요. 그럴 경우 설정을 추가합니다. 탐사자나 KPC가 S를 좋아한다거나, 처음으로 타지에서 생활을 시작한 S를 걱정할 부모님이 그 도시의 친구를 만나고 싶다고 했다거나, S가 애인과 함께 휴가를 보내기로 했었는데 헤어지게 되어서 외로운 휴가를 보내고 싶지 않다고 했다거나. 이런 이야기를 하며 S는 와주어서 고맙다는 말을 전합니다.
- 탐사자와 KPC가 머무를 별장은 원래 있던 별장을 구조만 남기고 내부와 외부, 모두 리모델링을 진행해 새것이나 다름 없습니다. 필요한 식재료나 생활용품은 이미 안에 다 있고, 별장에 있는 것은 무엇이든 마음대로 사용해도 좋다고 말합니다.
- 자신은 호수 건너편에 있는 다른 별장에 머무른다고 말하며 호수 건너편을 가리킵니다. 그곳에는 또 다른 건물이 보입니다. 탐사자가 머무를 건물과는 달리 오래된 통나무집처럼 보이는 낮은 건물입니다. **관찰력 판정.** 그곳에서 누군가가 미동도 없이 이쪽을 바라보고 있는 것을 발견합니다.

성공 시, 추가로 그 사람의 모습이 어딘가 이상하다는 것을 깨닫습니다. 너무 멀어 자세히 식별할 수는 없지만, 알 수 없는 위화감이 듭니다. **이성판정 0/1.**

- 건너편의 별장까지는 호수를 빙 돌아와도 되지만, 차로는 들어올 수 있는 길이 없고, 숲을 가로질러서 걸어와야하니 호수의 보트를 사용해서 오라고 말해줍니다.

! 명명

이야기를 나누다 잠시 KPC를 S와 탐사자로부터 떨어트려주세요. 호수나 숲을 보는 중이거나, 짐을 옮기고 있습니다. 그때 S가 나누던 이야기와는 상관 없이 돌연 이렇게 말합니다.

“있잖아, 널 유진이라고 불러도 될까?”

여기서 바로 좋다, 싫다 대답할 수 있는 탐사자는 거의 없을 거예요. 대부분 이렇게 대답할 겁니다. “응? 뭐라고?”

S는 그 말에 대답하지 않습니다. KPC도 근처로 돌아옵니다. “둘이 무슨 얘기해?” 그러면 S는 그저 평소 같은 미소를 띤 채로 “저녁은 같이 먹자. 우리 부모님도 너희랑 인사하고 싶어하시거든.” 라는 말을 남기고, 자신이 타고 온 보트를 타고 건너편의 별장으로 돌아갑니다.

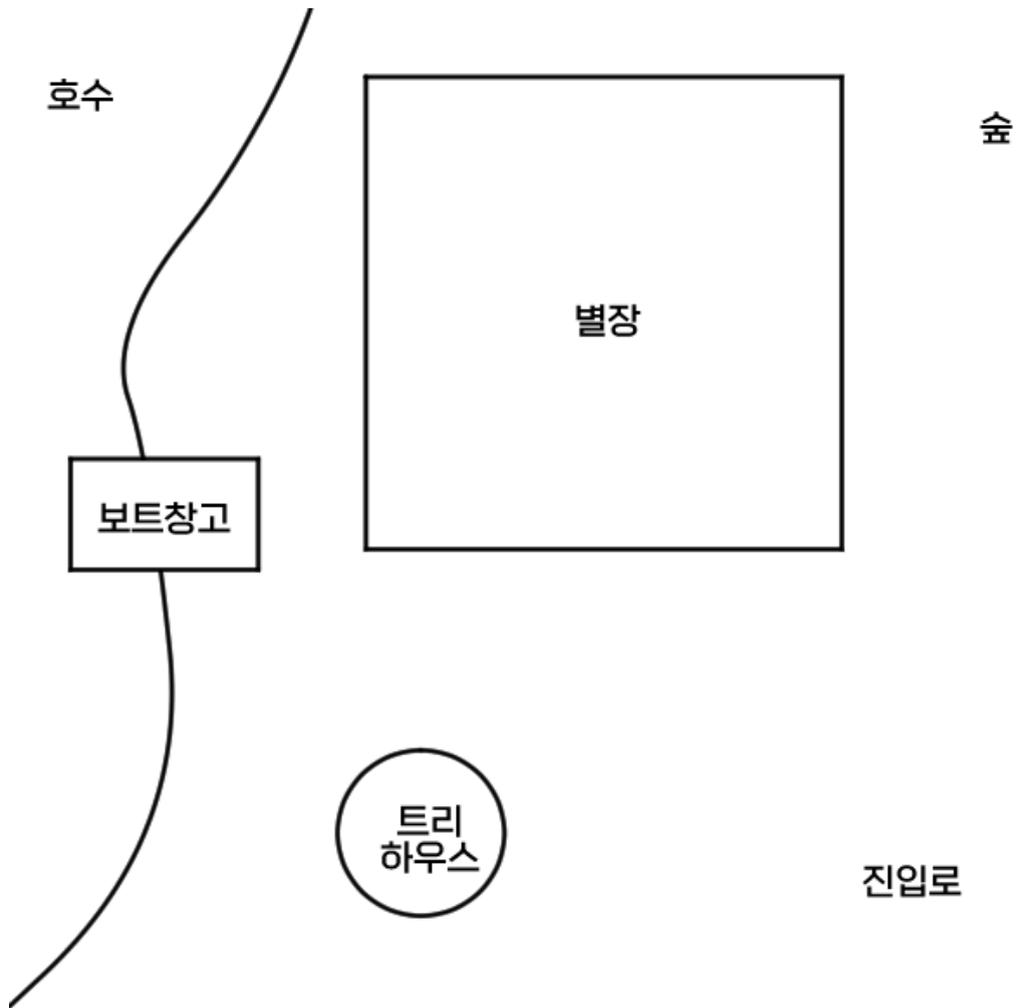
만일 단번에 대답을 했다면

- **긍정:** 위와 동일하지만, 이후 KPC를 제외한 모두가 탐사자를 유진이라고 부릅니다. 이후 탐사에서 유진과 관련된 물건을 발견하면 정신력 판정에 성공해도 모두 지니게 되고, 감응 상승 판정도 모두 2d10으로 진행합니다. 탐사자 로스트 확률이 높아지므로 주의.
- **부정:** S는 알겠다고만 합니다. 탐사자가 무슨 뜻이냐고 캐묻는다거나 하면 KPC가 근처로 오고, S는 대답하지 않습니다. 이후 위 내용과 진행 동일.

S의 질문에 제대로 대답하지 않거나 긍정했다면, 유진과의 감응이 2d5 상승합니다. 부정했다면 **정신력 판정 후, 성공하면 1d5, 실패하면 2d5 상승합니다.**

S가 돌아가고 나면 탐사자와 KPC만 남습니다. 휴가는 2박 3일로 예정되어 있습니다. 주변과 별장 안을 둘러보는 게 좋을 것 같네요.

1. 별장에서



별장 외부 맵

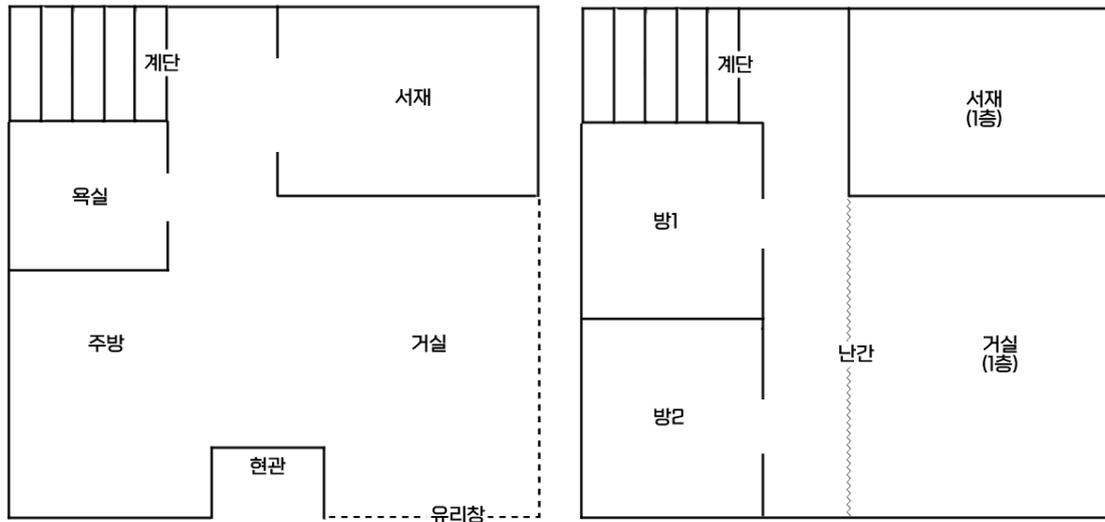
현재 시각은 오후 3시 쯤으로, 날씨는 맑지만 햇빛은 강하지 않습니다. 둘러볼 수 있는 곳은 별장, 트리하우스, 호수, 숲입니다.

별장 근처에는 공양을 위해 준비된 것들이 여럿 숨겨져 있습니다. 위화감을 주기 위한 구간이므로 반드시 모든 것을 보지 않아도 됩니다. 탐사자의 감응도 상승에 따라 적당히 조사한 뒤 **2. 불편한 식사를** 진행하세요. 필요한 부분 이외에 세부 묘사가 없으므로 수호자 분의 취향대로 채워주세요. 이상한 일이 일어나지 않는 마지막 파트입니다…….

- 별장 외부

건물은 2층짜리 단독 주택으로, 흰색의 콘크리트 외벽과 목조 외벽이 어우러져 있습니다. 현관을 기준으로, 오른쪽은 통유리창으로 1층과 2층이 전부 들여다보이는 개방적인 구조입니다. 오른쪽은 숲을, 왼쪽은 호수를 마주보고 있습니다. 건물 왼쪽의 테라스에서 호수가 전부 내려다보이는 구조네요.

- 별장 내부



별장 1층 맵

별장 2층 맵

1층의 현관으로 들어가면 넓고 별이 잘 들어오는 거실과 깨끗한 주방이 한 눈에 보입니다. 안쪽으로는 서재와 2층으로 올라가는 계단이 있습니다.

거실

거실은 2층을 없애고 천장을 높게 만들었습니다. 숲 방향으로 난 벽의 2면은 전부 유리창으로 되어 있어 탁 트인 느낌을 줍니다. 둥글게 구부러진 모양의 10인용 소파와 커피테이블, 벽난로가 안락해 보입니다. 그보다 눈에 띄는 것은 벽난로 위의 헌팅 트로피들이네요.

- 헌팅 트로피

일반적인 헌팅 트로피라고 한다면 목을 잘라서 걸어두는 것이 보통이겠지만, 이 헌팅 트로피는 조금 특이합니다. 동물의 위턱과 아래턱을 분리하여 그 위쪽의 머리만 걸어두었습니다. 하악이 없이 박제된 사슴과 곰, 늑대의 머리가 여럿 걸려있네요. 조금 특이한 취향이라는 생각이 듭니다.

- 관찰력 판정을 하거나 커피 테이블을 본다면

테이블 위에서 작은 카드를 발견합니다. 적혀있는 문구는 '유진에게, 어서 와'. 카드는 새것처럼 보입니다.

이 카드를 발견하면 **정신력 판정**. 실패하면 카드를 제것처럼 자신의 주머니에 넣게되고, 감응이 2d5 상승합니다. 성공 시에는 아무런 일도 일어나지 않습니다. 다만 **주사위의 결과와 상관없이 카드를 챙긴다면** 정신력 판정 실패와 같이 감응이 2d5 상승합니다.

추후 S에게 이 카드에 대해 물어보거나 보여준다면 S는 예전에 있던건데, 실수로 두고 갔나보다 하고 말합니다. 위화감이 느껴질만큼 대충 얼버무리세요. 대답을 들은 뒤 **지능판정**으로 카드는 오랫동안 그곳에 둔 것 같지 않았고, 분명 두 사람이 오기 전 새로 쓴 것 같아 보였다는 생각이 듭니다.

주방

사용감이 적은 주방은 마치 모델 하우스 같습니다. 인덕션이나 오븐, 싱크대도 전부 잘 작동합니다. 냉장고는 커다란 양문형 냉장고네요.

- 냉장고

냉장고 안에는 식재료를 비롯해 전자레인지나 오븐에 데우기만 해도 먹을 수 있는 음식들이 들어가 있습니다. **관찰력 판정 성공 시** 냉장고 안쪽에 포일로 싸인 무언가를 발견합니다. 꺼내어 보면 물컹하고 묵직합니다. 열어보면 알 수 없는 문자가 쓰인 종이가 덕지덕지 붙어있는 신선한 고깃덩이입니다. 핏물이 똑똑 떨어집니다. 이상한 것을 발견해 **이성판정 0/1**.

무슨 고기인지는 알 수 없습니다. 탐사자가 버리겠다고 하면 쓰레기통에 버리면 됩니다. 다시 잘 싸서 넣어두어도 상관 없습니다.

서재

오래된 별장을 리모델링 했다는 말을 증명하듯 서재 안은 오래된 책이 가득합니다. 거실과 마찬가지로 복층 구조의 높은 책장이 사면을 채우고 있습니다. 1, 2인용 소파가 낮은 테이블을 둘러싸듯 놓여있고, 한 칸에 흔들의자가 있습니다.

- 책장을 살펴본다면

손이 닿는 곳에 위치한 곳의 책 중에서는 건축에 관한 책이 꽂혀 있습니다. 그중 하나를 꺼내어보면, 프랑스로 된 건축학 서적입니다. 책의 종류나 언어는 무엇이든 상관없지만, 탐사자가 읽을 수 없는 외국어와 관심 없는 분야의 책으로 하세요. 낡은 양장본에 빛바랜 종이를 보면 오래된 것 같습니다. 책의 첫장이나 마지막장에서 이니셜을 발견합니다. 유진의 철자에 맞게 'E', 'Y', 'Y. J.' 중 하나를 적어주세요.

이니셜을 발견하면 **정신력 판정**을 합니다. **성공 시** 아무 일 없습니다. 이 책 주인의 이름인가보다, 하는 생각 정도. **실패 시**, 자연스럽게 책을 챙깁니다. 성공 시에도 책을 가져갈 수 있습니다. 어느 쪽이든 책을 소지하게 된다면 감응이 2d5 상승합니다.

이외에도 서재에서 찾고 싶은 책이 있다면 찾게 해주어도 됩니다. 신간은 없고, 대부분은 오래되고 낡았습니다.

욕실

카펫이 깔린 건식 욕실은 깨끗하고 넓습니다. 욕조가 있는 곳은 실루엣이 비치는 정도의 흰 샤워커튼이 둘러져 있습니다. 원 형태의 욕조는 두 명이 함께 들어가도 자리가 남을 만큼 큼니다.

! Psycho

이후 욕실에서 샤워나 목욕을 한다는 선언을 하면 일어나는 이벤트입니다.

샤워커튼을 치지 않으면 욕실 카펫에 물이 튀어 곤란해지니 샤워커튼을 치고 씻습니다. 씻고 있으면 욕실 문이 열리는 소리가 들립니다. 탐사자가 말을 걸어도 커튼 바깥에서 돌아오는 대답은 없습니다. 불투명한 커튼 너머로 누군가 움직이고 있습니다. 세면대에서 손을 씻고, 거울을 보고…….

관찰력 판정 실패 시 그 모습에 미묘한 위화감을 느낍니다. **성공 시** 이유는 모르겠지만 사람이 아닌 것 같다는 생각이 듭니다. 왜지? **이성판정 0/1.**

다음 순간, 그것이 문득 탐사자가 있는 곳을 바라봅니다. 그리고 걸어와 손바닥으로 퍽, 소리가 날 만큼 강하게 샤워커튼을 치는 것과 동시에 욕실의 불이 꺼집니다. 상황을 파악하기도 전에 샤워 커튼을 사이에 두고 그것이 당신을 덮칩니다. 욕조 안으로 넘어지고, 그것이 목을 조르면 샤워커튼이 얼굴에 덮여 호흡이 어려워집니다. 습기찬 비닐 커튼 안으로는 공기가 들어오지 않습니다. 욕조에 물을 받아놓았다면 코와 입으로 물이 들어와 더욱 위험한 상황이 됩니다. 발버둥치고 그것을 밀어내려하지만 여의치 않습니다. 자신이 발버둥 치는 소리, 그와 함께 마구 구겨지는 비닐 커튼의 소리, 숨소리와 물소리 너머로 들려오는 목소리가 있습니다.

“……저.”

“드으…… 가아아…….”

이성판정 1/1d3

“들어가게 해줘”라고 말하고 있지만 어차피 안 들립니다. 여기서 긍정의사를 표할 수도 없지만 만약에 한다면… 감응 2d5 상승. 탐사자가 듣기 판정을 시도할 수 있지만 성공해도 무슨 말인지 알 수 없습니다.

알 수 없는 중얼거림은 멈추지 않고, 탐사자의 목을 조르는 손길도 강해집니다. 의식이 흐려집니다. 사지의 힘이 빠지고, 이대로 죽겠다는 생각이 들 때 쯤, 문득 정신을 차립니다. 주변에는 아무도 없습니다. 샤워커튼도 그대로이고, 욕실에 있는 사람은 탐사자 뿐입니다. 샤워기의 레버가 어느새 돌아가 있어 찬물이 얼굴을 때리거나, 욕조에 받아둔 물이 식어 차갑습니다. 몸이 으슬으슬 떨립니다. 감기에 걸릴지도 모르겠네요.

KPC가 목욕하던 탐사자의 욕실에 들어와도 이상하지 않은 사이라면 탐사자는 그대로 정신을 잃고, KPC가 욕실에서 정신을 잃은 탐사자를 구해 방으로 옮겨두었거나, 욕실에서 깨워도 됩니다. KPC는 “네가 시간이 지나도 안 나오길래 가보니까 쓰러져 있더라. 욕조 물은 다 식어있고. 안 추워?” 하고 말합니다. 그 말을 들으면 조금 감기 기운이 있는 것 같기도 합니다.

만일 괴한이 덮칠 때, 탐사자가 저항한다면 **페널티 주사위가 붙은 근력 판정**을 진행해주세요. **성공하면** 허공에 손을 내지르고 있던 자신을 발견합니다. **실패하면** 위와 동일하게 진행합니다.

TIP. 제 탐사자가 너무 겁이 없어요.

혹시 탐사자가 지문이 다 나가지도 않았는데 샤워커튼을 걷어버리거나 그것의 실체를 보려고 하면 이르게 욕실 불을 꺼버리고 시야를 차단한 뒤에 넘어트려 체력을 깎아버리세요. 이후 동일하게 진행. 원래 호러 장르에선 겁없는 놈이 제일 먼저 갑니다.

방1

2층에 위치한 방입니다. 두 사람이 방을 따로 사용하는 것을 전제로 작성되었습니다.

각각 방 문 앞에는 이름이 적히지 않은 명패가 하나씩 달려 있습니다. 탐사자의 방 가운데에는 러그가 깔려있고, 두 사람이 자도 될 것 같은 사이즈의 침대가 하나, 옷장과 스탠드형 옷걸이, 수면등과 티테이블, 의자가 있습니다. 방의 테라스로는 호수가 내려다보입니다.

방2

들어오면 KPC의 짐이 이 방 안에 있습니다. 창문이 별장 입구 방향으로 난 곳입니다. 창문을 통해 트리하우스가 보입니다. 방 1과 벽을 사이에 두고 대칭 모양으로 똑같은 구조입니다.

- 트리하우스

별장의 입구 쪽에 위치한 큰 나무 위에 설치된 트리 하우스입니다. 나무 기둥에 고정된 판자를 밟고 올라가 바닥으로 난 문을 밀고 들어갈 수 있는 구조입니다. 올라가 문을 열어보려 하면 열리지 않습니다. 안쪽에서 걸쇠를 걸 수 있는 구조인 것 같은데, 안에 누군가 있지 않은 이상 잠겨 있을 리가 없습니다. 아니면 오래되어서 문이 어긋났거나요.

문을 열어보려고 두드리거나 노크한다면 트리 하우스 안쪽에서 쿵, 하고 누가 문을 두드립니다. **이성 판정 0/1**. 실패하면 놀라서 떨어집니다. **HP -1**.

트리하우스의 문은 적절한 판정으로 열고 들어갈 수 있습니다. 열쇠구멍이 없으니 열쇠공 판정은 못 씁니다. 들어가면 허탈하게도 안에 아무도 없습니다. 아이가 그린 듯한 그림 하나만 떨어져 있네요.

- 그림

색연필로 그려진 그림입니다. 어른과 아이가 그려져있습니다. 아이 쪽에는 '나'라고 적혀있고 어른 쪽에는 '유진'이라고 적혀 있습니다. **관찰 판정 성공 시** 아이에 비해 어른 쪽의 머리가 더 납작하지 않나 하는 생각이 듭니다. **실패 시** 별다른 이상은 못 느낍니다.

그림을 보면 **정신력 판정**을 합니다. **실패 시** 그림을 가로로 돌돌 말아 챙깁니다. '이게 여기 있었네' 이런 생각이 듭니다. **감응 2d5 상승. 성공 시** 아무 일 없습니다. 성공해도 그림을 가져가면 **감응 2d5 상승**합니다.

- 숲

별장 뒤쪽으로 숲이 자리하고 있습니다. 단풍이 든 활엽수 숲은 붉은색과 갈색으로 화려하고, 바람이 불 때마다 낙엽이 흩날려 떨어집니다. 한쪽으로 오솔길이 나 있습니다. 가볍게 트레킹을 즐기기에 좋을 것 같네요.

! Wrong Turn

오솔길을 따라 걸으면 볼 수 있는 이벤트입니다. 잠시 걷는 동안은 아무 일도 일어나지 않습니다. 숲은 조용하고 두 사람 외에는 아무도 없습니다. 가끔 바람이 불 때마다 나뭇잎들이 서로 스치는 소리가 파도 소리 같습니다. 산책하며 가볍게 대화를 나누다 좀 심심해지면 진행합니다.

탐사자는 문득 고개를 들어 바라본 곳에서 사슴을 발견합니다. 길에서 조금 떨어진 곳에 있는 사슴은 당신을 바라보고 꿈쩍도 하지 않습니다. 이쪽을 경계하는 걸까요?

바람이 뒷목을 스치고 지나갑니다. 생각보다 찬 바람에 소름이 돋습니다. 쇠아아, 나뭇잎이 물결치듯 바람을 따라 한 방향으로 흔들립니다. 그와 동시에 사슴의 한쪽 뿔이 잘려 바닥으로 떨어집니다. 제 뿔이 떨어지는 소리에 놀란 사슴은 그대로 달아나 숲 안쪽으로 사라집니다. **지능 판정**을 합니다. 사슴의 뿔같이 모습을 목격했다는 생각이 듭니다. **성공 시**에는 추가로 뿔같이 시기치곤 이르다는 생각이 듭니다. 사슴의 뿔같이 시기는 겨울이니까요.

사슴의 뿔이 떨어진 곳으로 가볼 수 있습니다. 탐사자의 반응이 시큰둥하면 KPC가 "뭐였어?" 하면서 가봐도 됩니다. 사슴이 서있던 자리로 가면 그곳에는 떨어진 뿔과 둥근 무언가가 있습니다. 주워서 본다면 그것은 야구공만한 크기의 조각상 머리입니다. 머리는 머리인데... 윗입술과 아랫입술 사이에서 잘려, 하악이 없는 조각상의 머리입니다. 깔끔한 단면은 자연스럽게 부서진 것 같은 모양은 아닙니다. 주변에 조각상의 남은 부분도 보이지 않으니 누군가 일부러 가져다 둔 걸까요? 아니면 잃어버린 걸 지도요.

씩 기분 나쁜 물건이니 가져가고 싶어하는 탐사자는 별로 없을 것 같지만... 갖고 싶어하는 탐사자가 있다면 가져가도 됩니다.

- 호수

별장의 왼편에 위치한 호수입니다. 건물과 가까운 곳에 나무 데크로 된 선착장과 보트창고가 있습니다. 호수 가장자리에는 잔잔하게 파도가 치고 있습니다. 호수는 가벼운 마음으로 가장자리를 빙 둘러 걷기에는 조금 큼니다. 여름에 왔다면 호수에서 수영을 해도 됐겠지만, 날씨가 추우니 지금은 무리일 것 같네요. 건너편에는 또 다른 별장이 있습니다.

보트 창고

보트 창고 안에는 지붕이 없는 FRP보트 두 척이 있습니다. 하나는 모터가 달린 배, 하나는 노를 저어가며 탈 수 있는 더 작은 사이즈의 배입니다. 그 외에는 여러 공구들이 놓여 있습니다.

건너편 별장

건너편 별장은 다시 보아도 아까 보았던 이상한 사람은 보이지 않습니다. 이쪽으로 손을 흔드는 사람도 없습니다.

2. 불편한 식사

해가 지고, 저녁식사 시간이 됩니다. S가 탐사자에게 전화를 걸어 슬슬 오지 않겠냐고 말합니다. KPC와 함께 보트를 타고 건너편의 별장으로 향합니다. 잔잔한 호수는 보트를 타고 가로지르면 제법 기분이 좋습니다. 낮에는 반짝였던 호수의 윤슬도 지금은 사위가 어두워져 그저 검게 보입니다. 건너편의 별장으로 도착하면 S가 두 사람을 마중나옵니다.

S: 이쪽이야. 배 고프지? 어서 들어와.

건너편 별장은 탐사자가 머무르는 별장보다 규모가 작고 낡았습니다. 2층이지만 높이가 훨씬 낮고, 통나무로 지어진 별장은 벽을 타고 식물들이 자라 있습니다. 그늘이 진 곳은 이끼가 끼기도 했습니다. 커튼이 젖혀진 사각 창문에서는 따뜻한 빛이 새어나오고 있으니 음산하기보다는 고즈넉한 분위기입니다. 별장 안으로 들어서면 노부부가 주방에서 나와 탐사자와 KPC를 반갑게 맞이합니다.

S: 말씀 드렸죠? 이쪽이 탐사자, 이쪽이 KPC.

노부부는 탐사자에게 친절합니다. KPC에게는 별로 친절하지 않아도 되지만 그냥 세트로 친절하게 대해줍니다. 잘 왔다, 우리도 S의 새로 사귄 친구가 궁금했다. 등의 가벼운 인사를 하고 노인이 탐사자의 의자를 빼줍니다. 자연스럽게 지정된 자리에 앉게 해주세요. 6인용 테이블에 이미 접시와 식기가 놓여 있습니다.

식사는 뭐든 상관 없습니다. 맛있을 법도 한데 뭔가 애매하게 기묘한 느낌의 메뉴들이 나오면 됩니다. 따뜻한 빵과 톡 쏘는 맛의 형용할 수 없는 향이 나는 드레싱이 뿌려진 신선한 채소 샐러드, 퍽퍽한 매쉬드 포테이토, 향신료의 향이 강해 재료를 알아 볼 수 없는 걸쭉한 고기 스투… 그리고 마지막으로 머리가 달려있는 새 구이가 식탁 가운데에 놓입니다. 탐사자가 새 구이를 보고 이건 무슨 고기냐고 물어보면 노부부 중 한 사람이 자신이 직접 사냥한 거라고 말해줍니다. 무슨 고기인지는 말 안 해줍니다.

식사 도중에 **관찰력 판정**을 합니다. **성공 시** 문득 자신의 식기를 봅니다. 직접 만든 것처럼 보이는 알록달록한 도자기 식기는 귀엽습니다. 접시 바닥에 붓으로 쓰인 글자를 발견합니다. ‘유진’. **실패 시** 접시가 알록달록한게 직접 만든 것 같다… 고 느낄 때 노부부가 말을 겁니다.

탐사자가 접시를 유심히 보고 있으면 노부부 중 한 명이 운을 뚫습니다. “그건 우리 애가 쓰던 건데…….”

식사 도중의 대화

- 노부부는 유진이 자신들의 자식 이름이라고 말합니다. 몇년 전 사고로 죽었으며, S의 애인이었다는 말도 함께 합니다. 그 말을 들으면 S가 분명 이곳에 사는 사람은 자신의 부모님이라고 하지 않았던가? 하고 떠올릴 수 있습니다. 기억하지 못한다면 **지능 판정**으로 떠올려도 됩니다. 그 말을 들으면 S는 “부모님 같은 분들이라고 했는데 착각했나봐.” 라고 말합니다. 하지만 KPC도 탐사자와 똑같이 기억하고 있습니다. 물고 늘어질 것 같으면 노부부의 유진 자랑으로 주제를 넘기세요.
- S와 유진은 서로 사랑했고 결혼까지 약속한 사이였다. 유진은 다정하고 상냥했다. 잘하는 게 많았고… 탐사자의 특징 중 하나를 언급해주세요. 운동을 좋아한다고 했던가? 외국어를 잘한다고 했던가? 우리 애도 그랬어. 그리고는 이제보니 탐사자와 유진이 닮았다는 등 자기들끼리 흥분해서 이야기를 이어갑니다. *그래, 닮았네. 정말 꼭 닮았어!*
- 이 시점에 S를 보면… **관찰력 판정**이나 **심리학 판정**으로 어딘가 불편해 보인다는 것을 깨닫습니다. 얼굴에는 어색하게 미소를 걸고 있지만 식은땀을 흘리고 있습니다. 노부부의 대화에 가까스로 맞장구를 칠 뿐, 대화를 주도하지 않습니다. 유진의 이야기를 하다 자신의 애인이 떠오르며 이건 뭔가 아니라는 생각이 들었기 때문입니다.

! 호명

그리고는 벽에 걸린 사진을 가리킵니다.

“저게 우리 유진이야.”

사진을 보면 지금보다 훨씬 젊은 모습의 노부부와, 그 사이에 서 있는 한 청년이 있습니다. 사진을 보면 **지능 판정**을 합니다. **성공 시**, 사진은 세피아 빛으로 바래 있습니다. 노부부가 저렇게 젊은 시절에 유진이 S의 또래로 보이는데, 유진과 S가 약혼 한 사이였다고? 앞뒤가 안 맞는다는 생각이 듭니다. **실패 시** 사진이 너무 옛날 것으로 보인다는 것만 깨닫습니다. 참고로 유진과 탐사자의 외모는 안 닮았습니다. 탐사자가 뭐라 반응하기 전에, 노부부가 말을 이어갑니다.

“그래. 이것도 인연인데, 자네를 유진이라고 불러도 될까?”

“여기 있는 동안만이라도. 우리도 널 보니 사랑하는 유진이 떠오르네.”

곤란해하며 손으로 테이블만 쓸고 있으면, 손 끝에 까슬한 감각이 느껴집니다. 손을 짚은 테이블을 보면 그곳에는 음각으로 ‘유진’이라고 새겨져 있습니다. 이 자리는 그럼…….

음각으로 새겨진 이름을 더듬던 손을 부인이 덩싹 잡습니다. 거절할 틈도 주지 않고 이렇게 말합니다.

“유진.”

그 말과 동시에 유리잔이 서로 부딪히는 것 같은, 작은 핸드벨을 흔드는 것 같은 맑은 소리가 머릿속에 울립니다. 유진, 유진, 유진……. 귓가에 그 이름이 맴돕니다. **정신력 판정 성공 시** 조금 어지러울 뿐이지만, **실패 시** 속이 좋지 않습니다. 입을 열면 먹은 것들을 게워낼 것 같은 기분에 대답하지 못합니다. **이성판정 1/1d3.**

맞은편에 앉은 노인이 탐사자 뒤를 힐끔 보더니, 입을 엽니다.

“식사기도를 해야겠어.”

식사 도중예요? 반박해도 무시합니다. 어차피 탐사자보다 이쪽이 더 쪽수가 많으니깐요. 부인이 잡은 탐사자의 손을 고쳐칩니다. 테이블을 가로지른 덕분에 KPC는 서로 손을 맞잡은 노부부, S, 탐사자의 원 밖으로 밀려났습니다. 탐사자가 KPC를 보거나 뭐야? 하고 물으면 KPC도 어깨를 으쓱하거나 난감하고 어이없는 표정으로 이상한 가족이라고 생각하 얼굴을 하고 있다고 알려주세요. 일단 초대해준 사람들이니 입 밖으로 내지 않을 뿐…….

그렇게 KPC를 제외하고 노부부, S, 탐사자의 식사기도가 이어집니다. 시야는 연신 흔들립니다. 눈 앞의 초점이 맞지 않아 어지럽습니다.

“우리를 굶어살피는 신께 오늘도 감사의 기도를 올립니다.”

“오늘 하루를 무사히 보내게 해주시옵고, 저희에게 굶은 시련을 내려주시옵고,
“우리의 식탁에 빈 접시가 오르는 날이 없게 양식으로 늘 축복을 주시는 신이시여.”
“오늘 이곳에 유진이 자리하게 해주셔서 감사합니다.”
“우리는 이름과 육신을 바치나이다.”
“우리는 이름과 육신을 바치나이다.”
“우리는 이름과 육신을 바치나이다.”

식사 기도치고는 이상하다는 생각이 듭니다. 맨 끝에 아멘도 붙이지 않습니다. 기도가 끝나자마자 탐사자 등 뒤의 과중시계가 울립니다. 땡, 하고 한 번 울릴 때마다 누군가 머리를 내려친 듯 어지러워집니다. 지금이 몇시였더라, 8시? 9시? 연거푸 울리는 종소리에 시야가 핑 돕니다. **정신력 판정 성공 시** 여전히 시야는 들고 있지만 가까스로 몸을 가눕니다. **실패 시** 몸을 가눌 수 없습니다. 당장이라도 쓰러질 것 같은 기분입니다. **이성판정 1/1d3.**

앞선 정신력 판정과 연속으로 실패했을 시, 바닥에 먹은 음식을 게워냅니다. 게워낸 음식이 꿈틀거리고 있습니다. **이성판정 1/1d6.**

KPC가 옆에서 걱정스럽게 몸을 부축해줍니다. “탐사자? 괜찮아?” 하고 부릅니다만, 정신력 판정의 둘 중 하나라도 실패했다면, 자신의 이름이 들리지 않습니다. “■■■? 괜찮아?” 뭐라고 하는 거지? 내 이름은…….

정신력 판정 둘다 성공했다면 감응 2d5 상승, 하나라도 실패했다면 감응 2d10 상승합니다.

여기까지 진행했다면 KPC가 이만 돌아가자고 합니다. 억지로 탐사자를 부축하고, 별장 밖으로 나가려합니다. 그럼 노부부가 탐사자의 반대쪽 팔을 붙잡습니다.

“몸도 안 좋아보이는데 오늘은 여기서 자고 가는 게 어때?”

“그래. 내일 아침에 돌아가도 되지. 호수만 건너면 되잖아. 여기도 손님용 침실이 있어.”

그런 말로 탐사자를 붙잡으세요. KPC가 아니다, 가는게 낫겠다는 식으로 말하면 노부부는 탐사자만이라도 자고 가라고 말합니다. 탐사자가 함께 거절해도 노부부는 끈질기게 탐사자를 설득합니다. “그래도 말이야, 이렇게 몸이 안 좋은데 배를 타고 갈 수나 있겠어? 우리의 호의를 거절할 거야? 그렇게 안 봤는데 무례하네. 어떻게 우리의 호의를 거절하지? 우리는 자식처럼 생각했는데! 우리가 잘해줬는데.” 점점 언성이 높아집니다.

그때 S가 끼어들게 해주세요. “두 사람은 그냥 돌아가는게 좋겠어요.” 말을 뱉고 S는 해서는 안될 말을 한 듯 자신의 입가를 가립니다. 노부부도 일순 행동과 말을 멈추고 S를 봅니다. **심리학 판정에 성공하면 S**를 바라보는 노부부의 표정이 심상치 않다는 것을 알게 됩니다. 이대로 S를 두고 가도 되는건지 불안합니다. **실패해도** 노부부와 S 사이에 긴장감이 흐른다는 것 짚은 알 수 있습니다.

KPC가 등을 놓치지 않고 탐사자를 별장 밖으로 끌고 나갑니다. 탐사자가 S에게 같이 가지 않겠느냐는 식으로 말해도 S는 거절합니다.

KPC와 탐사자는 보트를 타고 돌아갑니다. 찬 밤바람을 맞으면 조금씩 몸이 나아지는 것 같습니다. 문득 두사람이 빠져나온 별장 쪽을 바라보면 **관찰력 판정**.

세 사람이 미동도 없이 탐사자가 타고 있는 보트 쪽을 바라보고 있습니다. 정물처럼 가만히 서 있는 모습이 소름 돋습니다. **성공 시** 추가로 집 안에 한 명의 실루엣이 더 보입니다. 누가 더 있었던 걸까요? **이성판정 0/1**.

호수의 반대편, 두 사람이 머무르는 별장의 선착장에 도착하면 부축 없이 걸을 수 있을 정도로 괜찮아집니다. 그래도 지금은 쉬는게 좋겠다는 생각이 드네요. 씻겠다고 한다면 여기서 **! Psycho** 진행하고 방으로 보내세요.

각자의 방으로 돌아가고 정리되면 **3. 철야**를 진행합니다.

3. 철야

KPC와 탐사자는 각자 방으로 돌아갑니다. 앞서 거실의 카드나 서재의 책을 가져왔다면 방에 놓여있을테고, 자연스레 신경이 쓰입니다. 그게 아니어도 이쯤 되면 거슬릴 거예요. 대체 유진이 누구길래 끈질기게 주변에서 보이는 걸까요.

별장을 찾아보면 뭔가 더 나을지도 모릅니다. 자신의 방을 찾아보게 해주세요. 낮에는 찾아보지 않았던 곳에서 낡은 수첩을 발견합니다. 침대 밑이나, 협탁 서랍이나, 그것도 안되면 옷장 문을 열었는데 위에서 떨어졌다고 해주세요.

낡은 가죽 수첩의 겉면에는 'K.J.'라는 이니셜이 있습니다. 수첩을 펼쳐보면 집착적으로 '나는 유진이 아니다'라고 적혀있습니다. 첫 장부터 마지막 장까지 전부. 뒤로 갈수록 글자는 점점 뭉개지고, 선이 뺄뺄뺄합니다. 기묘한 것을 발견해 **이성판정 0/1**.

! 낯선 방문

방에서 노트를 발견했거나, 탐사자가 방 밖으로 나가려 할 때입니다. 똑똑, 누군가 문을 두드립니다. 문 밖에서 목소리가 들려옵니다.

KPC: 들어가도 돼?

목소리를 들으면 **듣기 판정**. **성공 시** 어딘가 이상하다는 것을 느낍니다. 발음이 어눌하다고 할까……. 머뭇거리는 사이 문 밖에서 다시 한 번 목소리가 들립니다.

“나 KPC야아……. 드러가도 대? 들어, 드, 들어가도 돼? 들어가도. 나 KPC야. 나 KPC야.”
“유우지나아. 유진. 안에 있어? 유진? 안에 있어? 유진? 유진?”

정신력 판정을 합니다. **성공 시** 문 앞까지 가지만 문을 열어주지는 않습니다. **실패 시** 탐사자는 대답하고 문을 열어줍니다. “응. 안에 있어.”

이후 문을 열어주었을 때와 열어주지 않았을 때의 진행이 다릅니다.

- **문을 열어준다**

탐사자는 문을 엽니다. 눈 앞에 있는 것은 머리가 없는 무언가입니다. 윗입술과 아랫입술 사이가 절단되어, 머리는 아래턱까지만 남아있습니다. 움찔거리는 혀가 보입니다. 가위에 눌린 듯 몸을 움직일 수 없습니다. **이성 판정 1/1d6+1**.

그것이 윗입술이 없는 입으로 말을 겁니다.

“유진? 안에. 안에 있어? 들어가도 돼? 들, 드러가도 대?”

계속해서 같은 말을 반복하고 있습니다. 식은 땀이 뺨을 타고 흐르는 것이 느껴지는데, 몸을 조금도 움직일 수가 없습니다. 그때, 방 한쪽에서 무언가 도르륵 소리를 내며 굴러와 발에 부딪힙니다. 눈을 굴려서 발치를 바라보면 숲에서 보았던 아래턱이 없는 조각상의 머리와 눈이 마주칩니다.

조각상의 머리가 굴러온 방향을 바라봅니다. 방의 모서리에서 어두운 그림자라고 생각했던 무언가가 빠르게 벽을 타고 움직여 시야 밖으로 사라집니다. 색색 거리는 숨소리가 머리 위에서 들려옵니다.

잠시 눈을 떴을 뿐인데, 당신의 방문을 두드리던 것이 눈 앞에 없습니다. 대신 등 뒤에서 끼익, 끼익… 마루를 밟으며 누군가 돌아다니는 소리가 들립니다.

지능 판정으로 가위에서 깨는 방법을 떠올리게 해주세요. 혀를 깨문다거나, 손가락. 발가락을 움직인다거나, 성공하면 몸을 움직일 수 있습니다.

여기서부터 탐사자의 행동이 가능해지는데, 가장 좋은 건 아무것도 확인하지 않고 그대로 도망쳐 나오는 겁니다. 근데 굳이 몸을 돌려서 누군지 확인하려고 하거나, 맞서 싸우려고 하면 아래의 **문을 열지 않는다** 부분을 참고하세요. 굉음이 들리고, 정신을 잃습니다. 이성치도 대폭

감소시킵니다.

- **문을 열지 않는다**

탐사자는 문을 열지 않습니다. 아무리 봐도 문 밖에 있는 건 이상한 존재니까요. 그러면 노크 소리는 점점 커집니다. 쿵, 쿵, 쿵. “유진, 들어보내줘.” 문을 두드릴 뿐인데 그것에 맞추어 집이 진동합니다. 유리창이 깨어질 듯 흔들리고, 벽과 바닥이 지진이라도 일어난 것처럼 떨려옵니다. 그런 느낌이 드는 것 뿐인지, 현실인지도 분간이 되지 않습니다.

그때, 방 한쪽에서 무언가 도르륵 소리를 내며 굴러와 발에 부딪힙니다. 눈을 굴려서 발치를 바라보면 숲에서 보았던 아래턱이 없는 조각상의 머리와 눈이 마주칩니다.

조각상의 머리가 굴러온 방향을 바라봅니다. 방의 모서리에서 어두운 그림자라고 생각했던 무언가가 빠르게 벽을 타고 움직여 시야 밖으로 사라집니다. 가위에 눌린 듯 몸을 움직일 수 없습니다. **이성 판정 1/1d6+1.**

방 밖의 존재는 화가 난 듯 합니다. “**유진! 유진!**” 괴성은 이제 말소리라기보다는 뱃고동 소리처럼 방 전체를 울립니다. 방이 마구 흔들리고, 가구는 버티지 못하고 넘어집니다. 너무 커 뭐라고 말하는지 분간할 수도 없는 굉음을 마지막으로 정신을 잃습니다.

정신을 차리는 건 주방의 식탁에서입니다. 자신이 무언가를 씹고 있습니다. 관성처럼 하던 행동을 계속합니다. 음식에 손을 가져가고, 집어서 먹습니다. 뭔가 씹어서 삼켜지지 않는 질긴 것이 있습니다. 입 안에서 꺼내어보면 종이입니다. ‘*유진에게, 이름과 육신을 바치나이다.*’ 무심결에 먹던 것을 내려다보면 그것은 낮에 보았던 기분 나쁜 종으로 싸여진 정체불명의 고기입니다. 익히지도 않은 채 날것으로 입에 밀어넣고 있었습니다. 고기는 처음 보았을 때보다 절반은 줄어 있습니다. 속이 좋지 않네요. **이성판정 0/1d3.**

어느 쪽이든 일이 일단락 되면 감응 2d5 상승합니다. 문을 열어주었다면 2d10 상승.

정신을 추스리고 나면 KPC 생각이 나겠죠. 별장 안을 찾아봐야합니다.

생각 안 하면 안 하는대로 별장의 탐사를 건너뛰고 트리 하우스의 불빛을 보여주거나 보트 창고의 이상한 소리를 듣게 하세요.

별장으로 가면 집안 어디에도 KPC는 보이지 않습니다. 2층으로 올라갔을 때 **관찰력 판정**을 합니다. **성공 시** 자신의 방에 걸려있던 명패가 떨어져있습니다. 아무것도 쓰여있지 않은 줄 알았는데, 뒷면에 이름이 적혀있었네요. ‘유진’.

자신의 방 안을 확인하면 모든 것이 멀쩡합니다. 이상한 존재도 없고, 가구들도 쓰러지지 않았습니다. 모든 것이 정상이네요.

KPC가 쓰던 방을 확인하면 잠깐 방을 비운 것 같은 느낌으로 방이 어질러져 있습니다. 겉옷이 아직 침대 위에 놓여있었다던지, 짐을 풀다 말았다던지, 마시다 만 음료가 뚜껑이 열린 채 테이블 위에 놓여있었다던지 하는 식입니다.

문득 창 밖을 보면 트리 하우스에 불이 켜져 있는 것을 발견합니다. 분명 아무도 없을텐데…….

트리 하우스에 가기 위해 별장 밖으로 나오면 **듣기 판정**. 성공 시 보트 창고에서 모터 소리가 들리는 것을 알아챱니다. 실패하면 **! Sleepwalking**을 먼저 진행하고 보트 창고로 가게 해주세요.

! Sleepwalking

트리하우스로 향하면 발생하는 이벤트입니다.

트리하우스의 문은 활짝 열려 있습니다. 따뜻한 색의 빛이 위에서 쏟아집니다. 듣기 판정으로 위쪽에서 끼익… 끼익… 하는 무언가 흔들리는 것 같은 소리가 들리고 있다는 것을 알 수 있습니다.

올라오면 정면에서 보이는 것은 아무것도 없습니다. 돌연 뒤쪽에서 웅얼거리는 소리가 들립니다. 돌아보면 KPC가 있습니다.

KPC의 목은 천장의 대들보에 매달린 밧줄에 매여있습니다. 발은 의자를 딛고 있지만 금방이라도 넘어질 듯 불안합니다. 얼굴은 어딘가 취한 것처럼 눈을 느리게 깜빡이는 채이고, 몸은 하염없이 휘청거립니다. 그 움직임에 맞추어 대들보가 신음합니다. 끼익, 끼익……. “탐사자… 어디…….” 같은 지리멸렬한 단어만 내뱉던 KPC는 탐사자와 눈이 마주치자 한 순간 눈빛이 변합니다. 그리고 또렷한 목소리로 말을 겁니다.

“들어보내줘.”

탁, 가벼운 소리를 내며 발 밑의 의자를 차서 넘어트립니다. **이성판정 0/1d2**

적절한 판정으로 구할 수 있게 해주세요. 어렵다면 선언만으로 구해도 됩니다. 탐사자가 구할 의지가 있는데 판정 실패로 KPC를 죽게 하진 마세요…

구하고 나면 KPC는 발은 기침을 하고는 기절합니다. 기절한 KPC를 혼자 옮기기 어려운 탐사자라면 정신이 혼곤한 상태로 부축을 받으며 이동할 수 있게 하세요. KPC는 동행해도 되지만 어딘가 안전한 곳에 두기를 원하면 두 사람이 타고 온 자동차 안이 좋겠다고 알려줍니다. KPC는 의식에 방해가 되기 때문에 노부부가 주문을 걸어두었습니다. 정신분석 판정에 성공하면 정신을 차리고, 아니면 **! 발설 拔舌**까지 진행한 뒤 정신을 차립니다.

! 발설 拔舌

보트 창고로 가면 발생하는 이벤트입니다.

창고 문을 열고 들어가면 막 보트에서 내리고 있는 S를 봅니다. S는 어딘가 곤란한 사람처럼 허둥대고 있습니다. 손바닥을 바지에 문질러 닦고 자기 머리카락을 헝클어 트리거나, 머리를 연신 귀 뒤로 넘깁니다.

“탐사자. 할 말이 있어서……. 그게, 너랑 KPC는 이만 돌아가는 게 좋겠어.”

무슨 일이냐고 묻는다면 그냥 가라고 말합니다. 너희가 여기 있는 게 별로 좋게 안 보인다는 둥, 이제 날씨가 별로인 것 같다는 둥. 대화를 하다가 뜬금없는 타이밍에 소리를 지릅니다. “**가라면 그냥 가!**” 그리고 다시 초조하게 손톱을 물어 뜯습니다. 같은 자리를 정신사납게 서성이다가 탐사자를 봅니다. **듣기 판정.**

“사실 해줄 말이 있어.”

S는 작고 빠르게 속삭입니다. 누군가 지켜보는데 몰래 대화라도 하는 것처럼 입을 가리고, 탐사자에게서 반쯤 돌아선 채로 마주보지 않고 말합니다. **실패 시** 너무 빨리 속삭여 알아듣지 못합니다.

아래의 대화는 듣기 판정 성공 유무에 상관 없이 들려주세요.

S와의 대화

- S는 여전히 누군가 듣기라도 하는 듯 빠르고 작게 속삭입니다. “너는 여기 있으면 안 돼. 여기에 있으면 쫓아올 거야. 이미 들켰지만, 이제라도 돌아가는 게 나아. 당장 가. 안 그러면 그 사람들이 너를 유진에게 쥐버릴거야.”
- 탐사자의 질문에는 거의 대답하지 않고 혼자서 말합니다. 평소에 보던 S의 모습과는 완전히 다릅니다. 대화가 안 되는 느낌으로 RP하세요. 자기 할 말만 합니다.
- “나도 처음에는 널 유진에게 주려고 했어. 그런데 왠지 그러면 안 될 것 같아서. 그런 기분 알아? 갑자기 이게 나쁜 짓이라는 걸 깨닫는 기분? 널 보니까 그 사람 생각이 나지 뭐야. 그 사람, 그 사람……. 이름이 뭐더라. 그 사람은 유진이 아닌데. 이제 이름이 기억이 안 나.”
- 탐사자가 무어라 말하면 질문과 상관 없이 “서재에서 제목 없는 책을 찾아봐.” 하고 대답합니다.

마지막으로, “그리고, 진짜로 벗어나고 싶으면 다른 사람 사진을 가지고 동굴로 가. 제일 안 쪽까지 들어가서 사진을 모셔놓고, 이름을 세 번 불러. 진짜 이름이 아니어도 돼. 중요한 건 뭐라고 불리는지니까……. 그 다음에 ‘이름과 육신을 바칩니다’라고…….” 까지 말한 뒤, 갑자기 자신의 입을 틀어막습니다. 금방이라도 무언가 토해낼 것처럼 몸을 들썩이던 S는, 돌연 몸을 곧게 하고는 창고 안에 아무렇게나 놓여있던 펜치를 들고 자신의 혀를 뽑아버립니다.

피가 흩뿌려지고, 텅, 잘린 혀가 빈 보트 위로 떨어집니다. 혀가 갓 잡은 물고기처럼 펄떡이며 부딪히는 소리가 들려옵니다. S의 몸은 중심을 잃고 그대로 호수에 빠집니다. 풍덩. **이성판정 1/1d6.**

HO. S의 마지막 조언

“진짜로 벗어나고 싶으면 다른 사람 사진을 가지고 동굴로 가. 제일 안 쪽까지 들어가서 사진을 모셔놓고, 이름을 세 번 불러. 진짜 이름이 아니어도 돼. 중요한 건 뭐라고 불리는지니까……. 그 다음에 ‘이름과 육신을 바칩니다’라고…….”

그 다음 말은 듣지 못 했습니다. 지금으로서는 이 행위가 무엇을 의미하는지 명확히 알 수 없습니다.

이름 없는 신이 공양을 방해하는 S를 죽인 것입니다. S의 시체를 찾는다고 하면 물은 검고 깊어 어려울 것 같다고 말해주세요. 그래도 들어가면 적절한 판정으로 S의 시체를 찾을 수 있습니다. 무서운 것을 본 것 같은 얼굴로 입을 벌린 채 죽어있는 시체를 보면 **추가로 이성판정을 합니다. 0/1d3**

후에 정신을 차린 KPC가 비틀거리며 탐사자를 찾습니다. 어쨌든 두 사람이 만나면 더 이상 이 별장에 머무르고 싶지 않을 거예요. KPC는 아직도 목이 아프고 어지러운 채이고, 탐사자도 컨디션이나 기분이 별로일 겁니다. 한밤중이지만 KPC가 당장 돌아가고 싶다고 말합니다.

돌아가기 전에 S가 말했던 이름 없는 책을 찾아볼 수 있습니다. 서재에서 **자료조사 판정**으로 찾아낼 수 있고, 읽는 데에는 4~6시간 정도 걸려 지금 당장 읽을 수는 없을 것 같다고 말해주세요.

돌아가기로 정하면 **4. 이른 귀가**를 진행합니다.

하지만 S가 죽었으니 119나 경찰에 신고해야하는 거 아닐까? 하고 생각하는 탐사자도 있을 거예요. 그럴 경우 **! 성실한 시민**을 진행합니다.

! 성실한 시민

탐사자가 경찰이나 119 등, 외부에 도움을 요청할 때 발생하는 이벤트입니다. 예시는 경찰에게 전화하는 상황으로 작성되었습니다.

112에 전화를 걸면, 전화를 받은 경찰은 침착하게 응대합니다. 별 의미 없는 인적사항을 물어보세요. 위치는요? 성함은? 다친 분 숨 쉬는 지 확인해보세요, 같은 말. 그리고 전화를 끊지 말라고 합니다. 출동한 경관을 연결해주겠다고 하세요.

잠시 대기음이 들린 뒤 다른 사람이 전화를 받습니다. “네, 지금 가는 중입니다.” 경찰은 이 길이 맞느냐고 묻습니다. “마지막 정류장에서 비포장 도로를 따라 외길을 따라 쪽 가면 되나요?” “거의 다 왔습니다.” 마지막으로 이렇게 물으세요.

“제가 들어가도 될까요?”

이 말을 들으면 **듣기 판정**. 성공하면 어딘가 비웃는 것 같은 말투입니다. 탐사자가 이질감을 눈치채거나

눈치채지 못하거나 수화기 너머에서는 킬킬대는 목소리가 들려옵니다.

“제가 들어가도 되나요? 제가아아 들어어어가도, 들, 들어가도 될까요? 들어가도 돼? 들어가도 될까요? 거기 있어? 거기. 거기 있어? 유진? 유진?”

그 사람은 재밌는 것을 보아 참을 수 없는 사람처럼 숨이 넘어갈 듯 웃습니다. **이성판정 0/1**
전화를 끊기 전까지 웃음소리는 계속 됩니다. 탐사자가 전화를 끊지 않는다면 KPC가 전화를 뺏어서
끄세요.

여기서 “들어가도 될까요?” 하는 질문에 긍정했다면 **감응 1d5** 상승합니다.

이후 다른 사람에게 전화를 걸어도 같은 흐름으로 이어집니다.

4. 이른 귀가

두사람은 차를 타고 돌아갑니다. KPC는 몸이 좋지 않으니 탐사자가 운전합니다. 어둡고 조용한 숲길을 자동차 전조등에만 의지해 나아갑니다. 아직도 해가 뜨려면 한참 남았습니다. 조수석에서 KPC가 불편한 듯 몸을 뒤척이고 기침을 합니다. 탐사자가 KPC에게 말을 걸거나 힐끗 바라보면 **광!** 차로 무엇인가를 들이받습니다.

자동차 운전 판정으로 그대로 브레이크를 밟아 세울 수 있습니다. **실패하면** 핸들을 크게 꺾어 차는 길 바깥쪽으로 빠지고, 탐사자와 KPC는 그 반동으로 다칩니다. **HP -1d3**.

잠시 정적이 흐릅니다. 고개를 들면 탐사자가 타고 있는 방향의 앞 유리창에 금이 가 있고, 손자국이 나 있습니다. **이성판정 0/1**.

차에서 내려 주변을 확인해봐도 아무것도 차에 치인 것은 없습니다. 숲은 지나치게 고요합니다. 바람이 불지 않고 있습니다.

다시 차를 타고 출발합니다. 이후에는 무사히 두사람이 원래 살던 곳에 도착합니다. 시간은 막 동이 뜨기 직전으로, 도시의 불빛이나 생활 소음을 들으면 안심이 됩니다. 계속 같이 행동한다면 괜찮지만 헤어지려한다면 KPC가 붙잡아주세요. 혹은 탐사자가 오늘 하룻밤 정도는 같이 있는게 안전하겠다는 생각을 떠올리게 해줘도 됩니다.

이 타이밍에 해야하는 건 첫째로 잠자기입니다. 둘째로는 제목 없는 책을 읽어보기. 탐사자가 책을 읽으려고 자리를 잡으면 KPC로 핀잔을 줘도 됩니다. 피곤할텐데 잠깐 눈 붙이고 일어나서 해도 된다고요.

정신력 판정에 성공하면 눈을 뜰 수 있습니다. 자신의 몸 위에 상체를 숙이고 올라타 있는 검은 실루엣을 봅니다. **실패 시** 너무 피곤합니다. 그래도 그만하러던가 한 마디를 건넬 수는 있습니다.

다시 웅얼거리는 말소리가 들려옵니다.

“나... 들어가도 돼?”

익숙한 질문을 듣자 정신이 번쩍 듭니다. 고개를 들어 자신의 몸 위에 올라탄 실루엣을 바라봅니다. 탐사자가 KPC라고 생각했던 그것은 상체를 숙이고 있다가 천천히 들어올립니다. 아래턱까지 밖에 없는 몸체가 드러납니다. **이성판정 1/1d3.**

그나마 다행인 건 방이 어두워 자세히 보이지 않는다는 걸까요. 방금까지 저것과 입을 맞추고 있었다니 꺼림직한 기분이 듭니다.

정신력 판정을 진행합니다.

- **성공 시** 행동할 수 있습니다. 밀치고 일어나거나, 방을 나가거나, 불을 켜는 것으로 그것은 쉽게 사라집니다. 방 밖으로 나오거나 불을 켜면, KPC는 처음 자고 있던 곳에서 눈을 뜹니다. 왜 그러냐고 물어보겠죠. 하지만 이미 그것은 사라진 뒤입니다.
- **실패 시** 감응이 2d5 상승하고, 움직일 수 없습니다. 하지만 입은 자연스럽게 대답합니다. “**들어와.**” 그 말을 들으면 그것은 탐사자의 입을 벌리고 다시 한 번 입을 맞춥니다. 아니, 입을 맞추는 것이 아니라... 그 안으로 자신을 옥여넣습니다. 탐사자의 입 안에 들어갈 수 없는 크기인데도 불구하고, 그것은 당신의 목구멍 안으로 침입합니다. 목구멍이 놀리고 몸 안을 채우는 감각이 생경합니다. **이성판정 1/1d6.**

그리고 나면 KPC가 탐사자를 흔들며 깨워주세요. 악몽을 꾸는 것 같길래 깨웠다고 말합니다. 주변을 둘러보면 그것은 이미 사라지고 없습니다.

TIP. 제 탐사자가 너무 강해요.

정신력 판정에 성공해서 행동이 가능해졌을 때, 정체불명의 상대와 싸우거나 제압하려고 하는 탐사자도 있겠죠... 잡히면 곤란하니 집안이 지진이라도 난 듯 흔들리고 유리창이 다 깨져버린다거나, 웃음소리가 들리고 몸을 움직일 수 없게 되거나 하는 식으로 행동을 제한한 뒤에 그것이 입안으로 침입합니다. **정신력 판정 실패 시의 진행을 참고하세요.**

이후, 탐사자가 자신 이외에 다른 제물을 찾는 것 외에 다른 해결방법을 찾고 싶다고 한다면 **5. 방법을** 진행합니다. 다른 제물을 바치기로한다면 해당 구간 생략하고 **6. 밀운불우로.**

5. 방법

이 파트에서 얻어야 하는 정보는 <HO. 저주반환>, <HO. S의 노트>, <HO. 어떤 SNS 계정>입니다. 꼭 지정된 장소에서 얻지 않아도 됩니다. 정보를 얻는 데에 어렵지 않게 해주세요.

- <S의 노트>를 습득하는 법

탐사자가 가장 먼저 떠올릴만한 힌트입니다. S의 초대로 별장에 갔으니 S에 대해 좀 더 알아보는 게 좋겠다고 생각할 거예요. 노트는 S의 집에 있음직하지만 설정에 따라 일하는 곳이나 학교에 있어도 됩니다. S의 캐비닛에서 발견하거나 S의 또다른 지인이 “S가 흘린 것 같던데 대신 전해주실래요?”하고 건네주면 됩니다. 더 조사다운 조사를 하는 느낌을 주고 싶으면 다른 곳을 경유해 S의 집에 갈 수 있게 해주세요. 학교의 학적부에서 S의 집주소를 알아낸다거나, 일하는 곳에 수소문 해 집주소를 알아내면 됩니다. 이 과정에서 적절한 판정을 할 수 있게 해주세요.

S의 집은 그냥 더럽다는 말로 표현하기에도 어렵습니다. 뭐 하나 정리된 것이 없고, 물건과 쓰레기가 난잡하게 섞여있어 구분할 수 없습니다. 침대나 책상, 냉장고 같은 가구가 없는 건 물론이고, 이곳에서 먹고 자는 일상적인 생활을 한 흔적조차 없습니다. 쓸만한 걸 찾아본다면 싱크대 위에 가지런히 놓여있는 노트를 발견합니다.

노트는 스냅버튼이 달린 일반적인 다이어리입니다. 다이어리를 펼쳐보면 먼저 사진 한 장이 보입니다.

- 사진

S와 누군가가 다정한 포즈로 찍은 사진입니다. 한 눈에 보아도 두 사람은 연인 같습니다. 그런데 사진에는 곰팡이가 피어 S의 연인 얼굴은 아래턱까지 밖에 보이지 않습니다. S의 행복한 표정과 대비되어 조금 섬뜩합니다.

사진을 뒤집으면 ‘S와 ■■, 2xxx/xx/xx’라고 적혀있습니다. 사진 뒷면에도 곰팡이가 피어 이름이 보이지 않습니다.

노트를 읽으면 다음 핸드아웃을 보여주세요. 앞의 몇 장은 일기라기보단 필요한 때에 메모를 해둔 것으로 보입니다. 노트에도 군데군데 곰팡이가 피어 읽을 수 없는 부분이 있습니다.

HO. S의 노트

■■의 상태가 점점 더 안 좋아진다. 문득 ■■의 얼굴을 보니 기록해두어야 한다는 생각이 들었다. ■■은 이상한 꿈을 꾸었다고 했다. 유진이 자신의 몸을 빼앗을 거라고 한다.

그 별장에서 도망쳐 온 지 하루가 채 되지 않았다.

2일 째

■■은 지금도 거울을 보고 있다. 자신의 얼굴을 보면서 나는 유진이 아니라고 중얼거린다. 벌써 몇 시간 째. 말려도 듣질 않는다.

3일 째

내가 이름을 불러도 알아듣지 못한다. 눈을 마주치고 부르면 남의 이름이라도 들은 것 같은 얼굴이다.

4일 째

■■이 혀를 잘라내려 해서 응급실에 다녀왔다. 혀는 다행히 무사하다. 왜 그랬냐고 물어도 알려주지 않는다.

(위의 글과는 시간을 두고 적은 것 같다. 급하게 휘갈긴 글씨.)

나도 그걸 본 것 같다.

5일 째

지금 그 별장으로 다시 돌아가는 길이다. ■■은 자기가 저주를 받은 것 같다고, 그곳에 돌아가야 고칠 수 있을 거라고 한다. 말이 안 되는 것 같지만... 이대로 둘 수도 없어서 다시 별장으로 가기로 했다. ■■ 말로는 저주는 건 사람에게 다시 되돌릴 수 있다고 한다.

(몇 장이 찢어진 흔적이 있다.)

이제 언제든 유진을 만날 수 있다.

이 다음 장으로 넘기면, 사진 여러장이 한꺼번에 떨어집니다. 그 사진은 모두 탐사자의 것입니다. 몰래 숨어서 찍은 것 같은 구도의 사진들, 하루 이틀이 아니라 오랫동안 모아온 것 같습니다. 노트에 적힌 내용은 탐사자의 인적사항에 관한 것들과, 그동안 탐사자가 S에게 해주었던 이야기들이 적혀있습니다. 마치 노트를 쓴 사람이 바뀐 것처럼 글씨체가 일정하지 않습니다. **이성판정0/1.**

- <저주반환>을 습득하는 법

앞서 S의 노트를 읽었다면, 혹은 탐사자가 그냥 떠올렸다면 저주에 관해 조사할 수 있습니다. 도서관에 가서 관련 책을 찾아볼 수도 있고, 인터넷에 검색해보아도 되고, 알만한 사람에게 물어봐도 됩니다. 책을 찾거나 인터넷에 검색할 때는 ‘저주 되갚기’, ‘저주 되돌리기’ 같은 구체적인 키워드가 아니라면 **자료조사 판정** 합니다.

HO. 저주반환

…… 저주를 건 사람에게 되돌리는 것을 ‘저주반환’이라고 한다. 저주는 거는 것도, 돌려보내는 것도 숙련된 술자가 아니면 행하기 어렵다. 저주를 반환하게 되면 원래 저주를 행한 술자에게 몇 배가 되어 되돌아가므로, 저주를 거는 술자는 저주를 할 때에 저주 방어도 같이 하는 것이 옳다. 일반적으로 저주 반환을 하는 방법은 받은 저주 의식을 거꾸로 진행하는 것이다. 저주를 할 때 바친 것이 있다면 회수하고, 주문이 있다면 반대가 되는 말을 외운다. 하지만 단지 그 행동을 하는 것만으로는 의미가 없고, 마법적인 힘이 필요하다. ……

- <어떤 SNS 계정>을 습득하는 법

탐사자와 KPC가 휴가를 갔던 지역을 검색하면 뜨는 SNS 계정입니다. 인스타그램 계정 형식을 취하고 있지만 익명사이트나 트위터… 등 실황을 할 수 있는 플랫폼이면 어디든 상관 없습니다.

검색하면 몇 개월 전의 게시글을 찾을 수 있습니다.

HO. 어떤 SNS 계정

(익숙한 호수와 숲 사진)

ng.x.gn 놀러왔다~~~ 조용해 😊

(숲에 떨어져 있는 아래턱이 없는 조각상의 머리)

ng.x.gn K가 이상한 거 주웠대요~ 기념품으로 가져갈게
offoff 저주 받는 거 아냐?
ng.x.gn @offoff :P

(그냥 보면 숲의 전경 사진 같다. 자세히 보면 멀리 사람 같은 것이 서있다.)

ng.x.gn 쫓아오는데?
im.J 아까 K가 주운 머리 주인인듯
ng.x.gn @im.J 진짜 무서우니까 하지마
iron.p 위험한 것 같아요. 자세한 상황 알려주세요.

(흔들린 사진)

ng.x.gn 어떡해 점점 가까이 오고 | ㅇㅁㅇ
offoff 헐
iron.p 아까 게시글에도 답글 남겼는데 답장이 없어서 다시 남겨요. 위험한 것 같은데 자세한 상황 알려주실래요?
ng.x.gn @iron.p 누구세요??
iron.p @ng.x.gn 일단 조각상 머리는 버리는게 좋을 것 같아요
ng.x.gn @iron.p 버렸는데도 썩어오와요
iron.p @ng.x.gn 아마 조각상을 주운 분을 쫓아오시는 걸텐데 일행이 있나요?
ng.x.gn @iron.p 친구랑 둘ㅇ요
iron.p @ng.x.gn 둘이 걸옷을 바꿔입거나 서로 소지품 하나를 교환하세요. 눈이 없으니까 그러면 헛갈릴 거예요.
ng.x.gn @iron.p 안전한거 맞아요?????
offoff @ng.x.gn 사기꾼 같은데
iron.p @ng.x.gn 둘이 같이 위험을 감수하는 거예요. 적어도 한 명이 죽는 일은 없을 겁니다

(자동차 내부 사진)

ng.x.gn K가 운전하는중 이제 안 쫓아오는 것 같아
@iron.p 고마워요
im.J 진짜 옷 바꿔입었어?
ng.x.gn @im.J 신발 바꿔 신었어
근데 둘다 발목에 멍 들었다 넘어진 적도 없는데 😬

offoff 빨리와

ng.x.gn @offoff 돌아가면 얘기해줄게

iron.p 바꾼 물건은 한동안 지니고 계세요. 안 그러면 금방 다시 찾아낼 거예요

조사 중간에 KPC가 탐사자의 이름을 부를 때 아래 이벤트를 진행해주세요.

! Slash

조사 중간, KPC가 탐사자의 이름을 부르려 할 때에 진행합니다.

“탐…….”

KPC가 탐사자의 이름 첫 글자를 내뱉으면, 스산한 기분이 듭니다. 갑작스러운 정적. 온몸에 소름이 한 차례 돋고, 눈 앞에서 자신의 머리카락 한 가닥이 떨어지는 것을 봅니다.

“아.”

짧은 탄식에 이끌려 다시 KPC를 바라보면, 한쪽 입가가 한 순간에 흑 찢어집니다. 피가 후두둑, 바닥으로 떨어지고, KPC가 얼굴을 감싸칩니다. **이성판정 1/1d3. KPC는 체력 1d3 감소.**

그 상처를 보면 스쳐지나가는 이미지가 있습니다. 아래턱까지만 남은, 자신을 쫓아오는 그 존재……. KPC의 상처와 무관하지 않다는 생각이 듭니다. 그것이 이름과 육신을 빼앗는 신이라면 탐사자 곁에서 계속해서 탐사자의 이름을 상기시키는 KPC가 마음에 들지 않겠죠. 분명 KPC가 탐사자의 이름을 부른 것이 화근이 된 일이라는 생각이 듭니다.

치료를 하거나 병원에서 처치를 받는다면 상처는 단면이 깨끗하지 않고, 설명하기 어려운 방법으로 난 것이라는 사실을 알게됩니다. 굳이 예시를 들자면 억지로 잡아 뜯은 것 같은 상처라고 할까요. 일상생활에서 생기는 어려운 상처입니다. 병원에 갔다면 의사가 이 말을 전하며 경찰에 신고해야 하는 일인지 물어볼 수 있습니다.

상황이 너무 심각해지는 게 싫다면 KPC의 오른쪽 입꼬리에 약간의 실금같은 상처만 주어도 됩니다. 반응도 “앗 따가워” 정도가 됩니다. 이 경우 KPC의 상처와 탐사자의 이름을 부르는 것 사이의 관련을 찾아내려면 지능판정이 필요합니다. 깨달을 경우 **이성판정 0/1.**

지능판정에 한 번 실패했다면 다음에 또 이름을 부르고, 상처가 조금 더 커지게 해주세요. 깨달을 때까지 KPC가 조금씩 다치면 됩니다.

어느쪽이든 이후 KPC는 탐사자의 이름을 부를 수 없습니다. 정확히는 이름을 부르려 할 때마다 상처를

입습니다. 계속 부르면 상처가 점점 벌어지다가 KPC는 윗머리가 떨어져 죽습니다.

이 아래는 진행하지 않아도 괜찮은 이벤트 모음입니다. 조사만 하면 심심할 것 같아서 준비했어요. 감응이 너무 낮아서 위기감이 덜 한 경우에도 추가합니다. 후의 진행을 위해 감응도를 50까지 상승시켜두는 것이 좋습니다. 탐사자의 감응도에 따라 상승 수치를 조절하며 사용하세요.

! 적당한 긴장감

- 힌트를 보고 있을 때 발생합니다. 갑자기 탐사자의 전화기로 전화가 옵니다. 모르는 번호입니다. 전화를 받으면 수화기 너머로 목소리가 들려옵니다. “여보세요? 유진이야? 지금 뭐 봐? 거기 있어? 나 지금 가려고.” 아니라고 대답해도 같은 말만 반복합니다. “유진? 거기 있어? 들어가도 돼?”
- 어딘가 들어가려고 할 때 발생합니다. 엘리베이터나, 가게 안이나. 탐사자가 막 문 안으로 들어갔을때, 직원이나 행인이 탐사자를 부릅니다. “저기요.” 탐사자가 보면 행인은 부자연스러운 미소를 걸고 있습니다. “제가 들… 어가도 될까요? 제가 들어가도…… 들어가……도 될까요?” 대답을 하지 않으면 그 사람은 그 자리에 계속 서 있습니다.
- 차에 타서 라디오를 듣거나 TV를 본다면 다음과 같은 방송이 나옵니다. “실종자를 찾고 있습니다. (탐사자의 외모 특징과 나이 등 인적사항을 함께 말하세요) 이름은 유진. 발견하며 지금 즉시, 가까운, 가……까운, 돌아오세요. 들여보내주세요.”

진행 하고나면 **이성판정 0/1**합니다.

각 진행을 하고 나면 **감응이 1d5 상승**, 긍정의 의사를 표했다면 **감응이 2d5 상승**합니다.

얻어야 하는 정보를 모두 얻었다면, 저주반환을 하기 위해서 그 별장이 있던 숲으로 돌아가야 한다는 걸 깨닫습니다. **6. 밀운불우** 로.

6. 밀운불우

두사람은 차를 타고 다시 별장으로 향합니다. 어스름이던 하늘은 비포장 도로로 들어서자 먹구름이 끼어 완전히 어두워집니다. 곧 비라도 내릴 것 같은 날씨네요. 바람이 조금씩 거세게 불기 시작합니다. 다시 도착한 별장은 떠났을 때와 같은 모습이지만 감상은 처음 볼 때와는 달라졌습니다.

<HO. 어느 SNS 계정>을 획득한 탐사자는 별장에 도착하면 SNS 계정에서 본 것을 떠올릴 수 있습니다. KPC와 소지품이나 옷가지 하나를 교환합니다.

교환한 것을 착용하고 있으면 별장 쪽에서 쿵 하는 소리가 들립니다. 별장을 보면 현관문이 누군가에게 거칠게 열린 듯 흔들리고 있습니다. 주변을 보면 KPC가 없습니다.

KPC를 찾기 위해서는 별장 안으로 들어가야합니다. 이외에 조사포인트는 없습니다.

별장 안은 어둡습니다. 불을 켜기 위해 스위치를 눌러도 작동하지 않습니다. 오른쪽의 전면 창문을 통해 숲이 거대한 괴물처럼 흔들리고 있습니다. **듣기 판정에 성공하면** 서재에서 나무가 삐걱거리는 소리를 듣습니다.

! 마지막 기회

탐사자가 서재에 들어서면 발생하는 이벤트입니다.

나무가 느리게 삐걱이는 소리를 따라 서재로 향합니다. 어둠에 눈이 익숙해지면 서재에 놓인 물건들의 윤곽이 흐릿하게 보입니다. 사면을 가득 채운 책들, 낮은 테이블과 소파……. 그리고 흔들의자. 소음이 근원지는 저곳입니다. 느리게 움직이고 있는 흔들의자 위에 누군가 앉아있습니다. **관찰판정에 실패하면** KPC인가? 하는 생각이 듭니다.

그와 동시에 머리의 윗부분이 툭 떨어집니다. 그것은 탐사자의 발치까지 굴러옵니다. KPC가 아니라, 하악이 없는 S의 머리입니다. **이성판정 1/1d3.**

윗머리가 없는 실루엣은 어느새 자리에 일어서 있습니다. 마네킹처럼 미동도 없이 서 있는 그것은, 다시 한번 당신에게 묻습니다.

“유진, 제가 들어가도 될까요?”

정신력 판정에 실패하면 탐사자는 대답합니다. “*들어오는 것을 허락합니다.*” 감응 2d10 상승합니다. 당신의 이름은 유진. 그 이외에는 떠오르지 않습니다. 그리고 정신을 잃습니다.

정신력 판정에 성공하면 대답하지 않을 수 있습니다. 탐사자가 거절하고 나면, 그것은 여전히 그 자리에 가만히 서 있지만 주변의 공기가 위협적으로 흔들리기 시작합니다. 2층 높이의 책장에서 책들이 마구잡이로 떨어집니다. 강한 힘에 밀린 것처럼 서재 밖으로 몸이 날아가고, 서재의 문이 닫힙니다. **HP 1d3 감소.** 체력이 크게 감소하면 신체부위 어딘가가 부러집니다.

갑작스레 쿵, 하고 울리는 소리에 거실을 봅니다. 지하실로 이어지는 것처럼 보이는 바닥의 문이 열려 있습니다. 저런 게 있었던가 생각해봐도 기억나지 않습니다. 열린 문 아래를 보면 바른자세로 누워있는 누군가의 발이 보입니다. **관찰이나 지능 판정에 성공하면** KPC의 것임을 알 수 있습니다.

내려가서 확인하면, KPC는 정신을 잃은 채로 누워있습니다. 만일 ! **마지막 기회**에서 정신력 판정에 실패하고 기절했다면, KPC와 탐사자의 입장을 바꾸어서 진행하세요. 쓰러진 건 탐사자고 내려와서 깨운 것은 KPC입니다. 물건을 바꾸고 나서 탐사자가 갑자기 사라졌었다고 말합니다. 탐사자는 **체력이 1 감소**합니다.

깨우면 정신을 차립니다. 한쪽 손에는 무언가 쥐고 습니다. 구겨진 종이입니다. 어디선가 찢어낸 듯 보입니다.

HO. 구겨진 종이

■■이 알아낸 저주를 되돌리는 법은 이렇다. '이름과 육신을 돌려받겠습니다' 라고 말한 뒤 사진을 회수한다. 그리고 ■■의 이름을 세 번 부른다.

비용: 마력 10, 이성 1d10

크툴루의 부름 260p 정신 이전 주문의 변형입니다. 주문을 외우면 대상과 정신력 대항을 합니다. 실패 시 마력을 10점 더 소비하면 다시 시도할 수 있습니다. 주문에 실패하고, 더 소모할 마력이 없을 시 주문을 시전한 당사자의 영혼이 영원히 흩어집니다.

이 글씨는 S의 글씨체입니다. 수첩에서 보았던 찢어진 부분인 것 같습니다.

지하실을 자세히 살펴보면, 지하실이라기보다는 공동에 가깝습니다. 단단한 흙벽, 그리고 한쪽에 어딘가로 이어지는 동굴이 있습니다. 폭은 2m 정도입니다. 지하는 어두우니 휴대폰의 플래시나 손전등에 의지해 걸어갑니다.

조심스럽게 동굴로 걸어들어갑니다. 얼마 지나지 않아 이상한 것을 발견합니다. 동굴의 양 옆으로 아래턱까지 밖에 남지 않은 시체들이 일렬로 서 있습니다. **이성판정 0/1.**

미라화 된 시체들은 별 다른 지지대도 없이 통로를 사이에 두고 마주본 채로 서 있습니다. 몇 구인지 셀 수도 없이 늘어선 시체들은, 곧 살아 움직여도 이상하지 않을 것처럼 느껴집니다. 입구에 가까이 있던 시체들은 아주 오래되었고, 안쪽으로 들어갈 수록 최근에 만들어진 것처럼 보입니다. 이 동굴 또한 마찬가지로. 안쪽으로 향할 수록 최근에 파낸 것으로 보입니다.

안쪽으로 향할 수록 불빛이 보이기 시작합니다. 가장 안쪽에는 초가 여러개 켜진 제단이 있습니다.

- 제단

초 여러개가 아무렇게나 놓여져 불을 밝히고 있습니다. 녹은 양초가 켜켜이 쌓인 것을 보면 이 제단의 불빛은 아주 오랫동안 꺼지지 않은 것 같습니다. 제단의 안쪽에는 시체 한 구가 가부좌를 틀고 당신을 내려다보듯 앉아있습니다. 이곳의 다른 모든 시체들과 같이 아래턱까지만 남은 채로. 그 몸체는 일반 사람보다도

거대합니다. 순서를 따지자면 제단 위의 시체가 이곳에서 가장 오래된 것 같습니다. 이 시체가 최초의 유진이겠네요. 그리고 그의 손 안에는 탐사자의 사진이 쥐어져 있습니다.

이하 엔딩 분기입니다.

저주반환을 시도한다면 **END 1**

다른 제물을 바치기로 한다면 **END 2**

중간에 탐사를 포기하거나 S의 경고를 무시하고 집으로 돌아가지 않았다면 **END 3**

7. 엔딩

END 1. 당신은 새벽과 함께 떠나겠지만 Tonight you belong to me

저주반환을 시도할 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

탐사자가 '이름과 육신을 돌려받겠습니다'라고 말한 뒤, 사진을 회수하려 하면 유진은 사진을 잡고 놓아주지 않습니다. 힘으로 빼앗으려고 해도 통하지 않네요. 그때 등 뒤에서 외마디 비명이 들려옵니다. 돌아보면 일렬로 줄지어 서 있던 시체들이 KPC를 붙잡아 누르고 있습니다. KPC가 가져간 탐사자의 옷가지를 찢어버릴 듯 잡아당깁니다. KPC를 구하려 움직이려하면, 어느새 유진에게 손목을 붙잡혀 있었다는 것을 깨닫습니다. **이성판정 1/1d3.**

정신력 판정을 진행합니다. **성공 시** 머리가 잠시 멍해지지만, 금방 떨쳐냅니다. **실패 시** 무엇을 하러 여기까지 내려왔던 건지 기억이 나질 않습니다. 유진을 만나러 왔던 것 같기도 해요.

그래, 그건 나를 부르고 있는 거야. 그와 하나가 되려고…….

탐사자가 멍해져 있는 사이 “뭐하는 거야, 정신차려 탐사자!” 하고 KPC가 외칩니다. 그 목소리를 들으면 이곳에 온 이유가 기억납니다. 저주를 떨쳐내려고 여기까지 내려왔습니다. 남은 의식은 이름을 세 번 부르는 것 뿐. KPC가 한 번 외쳤으니 남은 두 번이 있습니다.

하지만 감응이 50 이상 진행된 탐사자라면 자신의 이름이 기억나지 않을 겁니다. 이 의식을 끝내야하는데, 머릿속은 여전히 안개가 낀 것 같습니다. 거기다 더해 유진의 시체들은 KPC의 입을 찢어버릴 듯 위아래로

잡아당깁니다. 얼굴에 붙여두었던 거즈는 이미 떨어진 뒤입니다. KPC의 얼굴은 피투성이입니다. **KPC 체력 1d3 감소.**

여기서 KPC가 유진의 시체들과의 근접전 액션 판정에 성공할 때마다 탐사자의 이름을 한 번 부를 수 있습니다. 실패 시 KPC의 체력이 1d3씩 감소합니다.

탐사자는 적절한 RP와 판정으로 KPC를 도울 수 있습니다. 탐사자가 판정에 성공하면 KPC의 판정 때 보너스 주사위를 1개 얻습니다.

유진의 시체들				
근력	건강	크기	민첩	체구
65	50	50	50	0
근접전(격투) 45 / 회피 25				
탐사자와 KPC의 수치에 따라 유동적으로 조절하세요. 적당히 위기감을 줄 정도가 좋습니다.				

정신력 대항 판정은 주문을 외운 사람과 S가 진행합니다. 1번만 성공해도 됩니다. 실패해도 마력을 계속 지불할 수 있다면 재판정이 가능합니다. 마력은 두 사람이 함께 지불할 수 있다는 사실을 잊지 마세요.

두번째 시도를 성공하면 동굴이 흔들립니다. 저 멀리 KPC와 탐사자가 들어온 곳에서부터 무너지는 소리가 들립니다.

마지막 시도까지 성공하면, 탐사자는 유진의 손에서 벗어납니다. KPC를 잡고 있던 유진의 시체들도 돌연 움직임을 멈춥니다. 두 사람은 힘의 반동으로 서로 부딪혀 뒤엎힙니다. 그러고 있는 와중에도 동굴의 진동은 점점 더 거세집니다. 이제 저 먼곳에서부터 동굴이 무너지며 흙먼지가 일어나고 있는 것이 확연하게 눈에 보입니다. 서로의 안위를 확인할 시간은 없습니다. KPC가 제단 쪽을 가리킵니다. “저쪽.” 제단 위에 있던 유진의 시체가 쓰러지며 그 뒤에 있던 계단이 드러납니다. 출구는 그곳 뿐입니다.

KPC는 한 손으로 당신의 손을 잡고, 한 손으로는 제단 위의 사진을 줍습니다. 두사람이 함께 계단을 달려 빠져나옵니다. 지상으로 나오자마자 매캐한 흙먼지가 뒤따라 올라옵니다. 연신 기침이 나고, 눈과 코가 맵습니다.

두사람이 빠져나온 곳은 S와 노부부가 머무르던 별장입니다. 주방 한 가운데에 덩그러니 놓인 식탁에 네 사람의 시체가 모여앉아 있습니다. 모두 아래턱까지만 남은 상태입니다. **이성판정 0/1d2.**

S와 노부부, 유진은 어젯밤의 식사기도 때처럼 서로의 손을 맞잡은 상태입니다. 이것을 보면 탐사자는 자신이 저주에서 벗어났다는 것을 깨닫습니다.

KPC의 상처를 확인하는 탐사자가 있다면 얼굴은 여전히 피투성이이지만 상처는 흔적도 없이 사라졌다는 것을 알려주세요. KPC의 얼굴은 멀쩡합니다. 남아있는 상처라고는 탐사자와 부딪히며 생긴 입술의 터진 상처 뿐이네요.

그보다는 다른 곳의 상처가 눈에 띕니다. 탐사자와 KPC가 교환한 소지품과 관련된 신체부위로 해주세요. 목도리나 목걸이라면 목이고, 손에 칠 수 있는 물건이라면 손등이나 손목 등……. 해당 부위에 까맣게 멍이 들어있습니다. 아까 시체들에게 붙잡혔을 때 난 것 같네요. 문득 탐사자도 같은 부위가 시큰거립니다. 자신의 몸을 보면 KPC와 같은 부위에 멍이 들어있습니다.

두사람은 별장을 빠져나옵니다. 호숫가에는 노를 저어 갈 수 있는 배 한 척이 남아있습니다. 배를 타고 호수를 가로질러 집으로 돌아갑니다.

호수의 중간쯤 도착했을 때 보트가 한 번 크게 출렁이고, 있는지도 몰랐던 라디오가 넘어지며 그 충격으로 켜집니다. 라디오에서는 올드팝이 흘러나옵니다. 문득 두사람이 떠온 별장 방향을 보면 네 명의 머리 없는 시체가 배웅이라도 해주는 양 손을 흔드는 자세로 서 있습니다. 탐사자는 그것을 보자 이 별장에 맨 처음 도착했을 때 보았던 사람이 저것이었던 것을 깨닫습니다.

*나의 그대, 난 알아요.
당신은 새벽과 함께 떠나겠지만
오늘 밤 당신은 나의 것이죠…….*

탐사자 생환, KPC 생환.

이성치 보상 1d6

KPC 생존 1d6

탐사자는 저주에서 벗어났습니다. 남아있는 일족에 의해 유진의 계승은 계속됩니다. 몸에 생긴 멍은 1d6주 동안 차도가 없다가, 어느날 아침 깨끗이 사라집니다.

END 2. 당신의 신자 Ghosting

새로운 제물을 바치기로 했을 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

당신은 새로운 제물을 바치기로 합니다. 대상이 될 인간은 자신만 아니라면 누구라도 괜찮습니다. 사진을 구하기 쉽고, 별장의 초대에 쉽게 응할 사람이라면 더 좋겠죠. KPC여도 상관 없습니다.

당신은 제단 위에 놓인 자신의 사진 대신에 새로운 제물이 될 사람의 사진을 올려둡니다. 그 사람의 이름을 세 번 부르고, 마지막으로 “이름과 육신을 바칩니다.”라고 말합니다. 마력 10, 이성 1d10을 소모합니다. 어느새 유진의 시체는 그 사진을 쥐고 있습니다. 아주 오래 전부터 그런 모습이었던 것처럼요.

당신은 동굴 밖으로 나옵니다. 바람이 불고, 낙엽이 흩날려 떨어집니다. 호수가 출렁이고…… 조금 추운 기분이 드네요. 전화기를 꺼내 익숙하지 않은 번호를 누릅니다. 별장에 초대하는 일은 어려운 일도 아니에요.

…

그 사람이 별장에 도착합니다. 호수와 건물을 보고, 당신과 이야기를 나누죠. 그럼 당신은 이렇게 말하게 됩니다.

“오느라 고생했어. 좀 외진 곳에 있기는 하지만 외길이라 오는데에 어렵진 않았지? 별장에 있는 건 전부 마음대로 써도 돼. 그리고 있잖아, 널 유진이라고 불러도 될까?”

탐사자 생환, KPC 생환.

이성치 보상 없습니다.

탐사자는 저주에서 벗어났습니다. 당신에 의해 유진의 계승은 계속됩니다.

END 3. 당신과 나는 하나가 되어 You are a ghost, I am a ghost

어떤 식으로든 탐사자가 유진이 되었을 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

탐사자는 일순 머리가 맑아집니다. 무서워 할 것은 아무것도 없습니다. 나는 이미 그이고, 그는 이미 나인 걸요. 여태 애써 왔던 것이 아무 의미 없이 느껴집니다. 그와 당신 외에는 아무것도 중요하지 않습니다. 어쨌서 애써 피했던 걸까, 정말 바보 같은 일이었어요.

마지막으로 당신이 본 것은 마치 쓰러지는 것처럼 바닥으로 떨어지는 시야. 아래턱까지만 남은 당신의 몸이 KPC를 지나쳐 시야 밖으로 사라지는 모습. 그 장면만이 오래도록 남았습니다.

탐사자 로스트, KPC 생환.

이성치 보상 없습니다.

탐사자는 저주가 되었습니다. KPC는 탐사자가 유진이 된 모습을 보고 장기광기에 빠집니다. KPC에 의해 유진의 계승은 계속됩니다.

후기

원래는 개꿈적 호러 시나리오를 쓰려다가 문득... 어느날 샤워하며 생각해보니 그런 시나리오를 써서 돌리면 내게 뭐가 남지...? 하는 의문이 드는 거예요..... 그래서 자중하고 적당히 위기감 있고 얼렁뚱땅 소중해질 수 있는 시나리오를 쓰자! 하고 노선을 변경했어요. 근데 테플하시던 분이 너무 괴로워 하셔서 지켜보던 분들이 시날 이름 통곡 Crying으로 바꾸라하셔서 그렇게 될 뻔했네요... (그렇게 될 뻔 안했습니다) 정직하게 공포영화 문법을 따라가는 시나리오이고 싶었는데 플레이 하는 분들 입장에서선 어떨지 모르겠어요.

같이 앤솔하자고 해주시고 마감의 괴로움도 함께 나누어주신 청서님 Chito님 강도님, 테플 함께 해주신 E님 감사해요!!! 그리고 시나리오 읽어보고 재미있다고 해주신 분들도... 모두모두 행복하세요~~!! 비록 저는 저주 내리는 시나리오를 써버렸지만.....

각 엔딩의 영제는 노래 제목이에요. 엔딩1은 Patience and Prudence - Tonight You Belong To Me, 2는 Mother Mother - Ghosting, 3은 소녀☆가극 레뷰 스타라이트 - You are a ghost, I am a ghost ~劇場のゴースト~입니다.