

Call of Cthulhu 7th Edition

< 악어가 우는 천칭 >

written : @lil_undead_kp

배포일자 : 2018. 08. 08

최근 편집일 : 2019. 05. 30

「답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가?」

천칭의 위에서 자칼은 그렇게 물음을 던졌다.

탐사+수수께끼 풀이, 클로즈드계 시나리오

1~다인용 시나리오

타이만(1인 / 탐사자 1인 + KPC1인)가능
인원수 제한 없음

시대/공간 무관

현실 아이디어가 다소 필요함

탐사자의 사망, 로스트 가능성 있음

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

[전체 개요]

- ★ 추천기능 : 관찰력
- ★ 있으면 더 재밌는 기능 : 고고학, 역사, 이집트어, 감정, 예술공예(도예), 지능(INT), 의료, 생물학
- ★ 약간 필요한 것 : 현실 아이디어 롤(수수께끼)
- ★ 플레이 시간 : ORPG 3시간 이하
- ★ 배경 : 상관 없음

플레이 난이도 : ★★☆☆☆~★★★★☆

키퍼링 난이도 : ★☆☆☆☆

본 시나리오를 플레이하는 탐사자와 탐사자, 탐사자와 KPC간의 관계는 어떤 종류건 상관 없습니다. 원수, 연인, 가족, 친구, 생전 처음 만나는 사람 등등 자유롭게 설정하고 즐겨주세요. 서로 사는 시간대와 장소가 달라도 좋습니다.

탐사자들은 평소 자주 입던 옷을 입고, 소지품도 평상시 가지고 다니던 것만 가지고 있는 상태입니다.

크툴루 신화적 요소가 적은 시나리오입니다. 하지만 발광 가능성과 이성판정이 많은 편입니다.

본 시나리오 내에서 중요한 장치, 등장하는 신화적 요소 등을 제외하고 자유로운 개변이 가능하지만, 개변 시나리오의 재배포는 금지합니다. 개변시 플레이 후 원본 시나리오에 대해서 소개해주세요. (자세한 가이드라인은 후기를 참고해 주세요.)

네타가 중요한 역할을 하므로 시나리오 내에 등장하는 기믹과 요소에 대한 공개적 스포일러를 금지합니다. 시나리오 플레이 일지 및 리플레이 로그, 스포일러는 쿼션 부탁드립니다. 또한 스포일러 방지를 위해 SNS의 공개계정 등에서 진행하거나, 전체적인 줄거리나 엔딩 등의 요소를 필터링 없이 언급 할 경우 블락처리 및 공론화를 진행합니다.

KP를 위한 추가정보가 각주로 덧붙여져 있습니다. 모바일로 읽으실 경우 인쇄 레이아웃 보기 < 상태로 봐주세요. 또한 본 시나리오는 웹버전에 최적화 되어 작성되었습니다.

키퍼 분은 크툴루의 부름 7판 수호자 룰북을 반드시 지참해 주세요. 본 시나리오에 대한 노 룰북 플레이를 금지합니다.

오타, 오류 지적은 네타 방지를 위해 트위터 DM으로 보내 주시길 바랍니다.

[스토리 개요]

“답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가?”

퀴퀴한 냄새와 메마른 공기에 숨이 턱 막힌다고 생각하며 눈을 뜨면, 거대한 석실 한가운데에 당신이 서 있습니다. 보이는 것은 여러 개의 문과 거대한 저울, 그리고 저울 양 옆에 고개를 숙인 짐승의 상이 돌. 저울 위에 올라앉은 검은 가면의 존재는 끊임없이 질문을 던집니다.

이 문제에 올바른 답을 제시하고, 당신은 무사히 이 석실을 탈출할 수 있을까요?

▼ 아래 페이지부터는 키퍼(GM) 전용입니다.
키퍼 분들께서는 보기→ 문서 개요 표시를 사용하시면 빠르게 개요를 보실 수 있습니다.
네타 방지를 위해서 플레이 예정이신 분들께서는 창을 닫아주세요!

[사건의 진상]

이 석실은 검은 파라오의 신도인 마법사가 자신의 일에 휘방을 놓았던 시공을 건너는 여행자(이하 시공 여행자)를 잡아 가두기 위해 마법으로 만든 이공간입니다. 탐사자들은 우연히 꿈 속에서 이 장소로 이끌려 들어왔고, 안에 들어온 탐사자들의 기척에 반응해 석실은 닫혀버린 상태입니다. 다만 이 기척이 시공 여행자의 것도, 그리고 석실을 설계한 마법사의 것도 아니기 때문에 위험한 트랩 대신 마법사가 만든 인형(천칭에 앉아있는 검은 가면의 존재=이하 인푸)이 나타난 것입니다.

석실은 시공 여행자를 가두기 위해 만들어진 곳이라 공간만을 넘나드는 주문/마법/도구는 일절 통하지 않도록 되어있으며, 같은 방식으로 이동하는 신화생물도 드나들지 못합니다. (시간을 넘나드는 경우와 신적 존재는 예외.) 이런 규칙은 설계자에게도 적용되기 때문에, 자신이 드나들 수 있는 문의 암호와 열쇠를 이 석실에 숨겨 두고 드나들었습니다. 하지만 그가 이 곳을 방문하지 않고 방치된지도 수십년이 지난 상태입니다.

한 편, 시공 여행자는 이곳에 갇혔다가 탈출하면서, 석실에 들어오는 불운한 이들을 위해 안전장치용 인형(본 시나리오에 나오는 따오기 가면의 남자, 녹색 피부의 남자, 매의 날개를 가진 남자)를 남겨두었습니다. 이들이 탐사자들에게 천칭석실의 힌트를 제공하고 사라지는 이유는 장시간 모습을 드러내기엔 힘이 미약하기 때문입니다.

석실 내의 모든 기물이 마법화 된 상태이며, 이런 기물을 파괴하는 경우 피해가 행위자에게 되돌아 오게 됩니다. 예외가 되는 기물의 경우 시나리오 내에 ★ 표시가 붙습니다.

[플레이 시 주의사항]

이 시나리오의 큰 흐름은 수수께끼와 퍼즐이 중심이 되는 밀실탈출입니다. 탐사자들이 각 방에 나뉘어진 열쇠 조각들(심장의 4등분 된 조각의료, 생물학 등이나 인체관련 지식을로 알아볼 수 있음. 혹은 지능 어려운 성공으로 정체 판명 가능.)를 모으고, 이 과정에서 수수께끼나 퍼즐을 풀게 됩니다. 만약 탐사자들이 수수께끼 풀이 중 아이디어 롤을 한다면 힌트(각 수수께끼 각주 참고)를 제시해 주세요.

또한 본 시나리오의 서술 중 일부는 현대를 생각하고 작성되었습니다. 플레이 시 탐사자가 사는 시대상에 맞춰 적절한 개변이 필요합니다.

탐사자가 적절한 근거만 가지고 있다면, 기능은 다양하게 대체하실 수 있습니다. 고고학은 이집트어 난이도를 상향하는 식으로요.

탐사자, 플레이어가 이집트 신화에 대한 지식이 있는 경우, 조금 더 빠르게 눈치챌 수도 있습니다.

각 수수께끼에 대한 해설은 각주로 별도 기재합니다.

< 0. 도입부 >

밀폐공간 특유의 퀘퀘한 냄새와 건조한 공기에 목이 따끔거리는 느낌이 들어 눈을 뜨면, 탐사자는 자신이 어느 낯선 방 안에 있다는 사실을 알아차립니다. 주변이 어둡지만 조금 시간이 지나자 차츰 눈에 어둠이 익숙해져 가까운 실루엣은 구분 할 수 있을 정도입니다. 다른 탐사자와 함께라면 한 사람씩 정신을 차리게 하거나, 깨어난 사람이 인기척을 느껴 다른 사람을 깨우는 식의 도입도 좋습니다.

깨어난 사람들은 자동 **[아이디어]** 판정.

> 성공 시, 이곳에 오기 전 탐사자가 길거리에서 박물관에서 열리는 고대 문명 전시 안내 팸플릿을 받았던 것을 기억해 냅니다. 그리고 집/직장/학교 등에 도착한 뒤에는 몰려오는 졸음을 참지 못해 잠깐 눈을 붙였던 것이 떠오릅니다.

> 실패 시, 집/직장/학교에서 평소와 같이 지내다가 몰려오는 졸음을 버티지 못하고 잠깐 눈을 붙였던 것만 떠오릅니다.

그렇게 어수선하게 주변을 둘러보고 있으니 갑자기 석실 전체에 퍽, 퍽, 하는 소리가 울리며 시야가 밝아집니다. 벽에 걸린 나무막대기에 별도의 점화장치 없이 불이 붙어 타오르며 주변을 밝히고, 마지막 햇불까지 점화되자 갑자기 목직한 목소리가 울려 퍼집니다.

[침입자여, 답하라.]

귀가 아니라 뇌로 직접 전하는 듯한 목소리는 알 수 없는 언어로 말하고 있는데도 불구하고 그 의미와 뜻을 알 수 있습니다. 어딘가 위압감을 느끼게 하고, 몸이 굳게 만드는 기이한 음성 **[SANC 0/1]**.

탐사자가 목소리의 주인을 찾아 주위를 둘러보면 그제야 석실 가운데에 위치한 거대한 천칭을 발견합니다. 그 천칭의 쯤대 위, 검은 짐승의 가면을 쓰고 있는 존재가 앉아 탐사자를 가만히 내려다 보며, 다시 한번 목소리가 탐사자들의 머릿속에 울려 퍼집니다.

[답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가?]

< 1. 천칭석실 >

모래색 돌로 천장, 벽, 바닥 전체가 이루어진 직사각형 석실입니다. 한 가운데에는 인푸가 앉아있는 거대한 천칭이 있고, 양 옆의 벽에는 어두운 통로로 이어지는 문 없는 문틀이 각각 2개씩 자리잡고 있습니다.

<천칭석실의 벽>

> 살펴보거나 **[관찰력]** 판정(성공, 실패 무관): 모래색 돌로 된 벽을 살펴보자 그저 돌의 표면에 진 음영이라고 생각했던 부분들이 사실 음각으로 그려진 그림인 것을 깨닫습니다. 작은 동물의 형태, 새나 식물 등 다양하지만 각각의 그림들은 모두 가로세로 4cm 내외의 크기로 그려져 있습니다.

> **[고고학], [역사], [이집트어(어려운)]** 성공: 모래색 돌로 된 벽을 살펴보자 그저 돌의 표면에 진 음영이라고 생각했던 부분들이 사실 고대 이집트의 상형문자인 것을 깨닫습니다. 하지만 처음보는 문자가 다수 섞여있어 제대로 읽을 수 없습니다. 그나마 읽히는 것도 극히 일부이고, 내용은 다음과 같습니다.

“ 위대하신 ...파라오님, 모든 지혜의 총체이신 ...의 ...,
그대의 미천한 종 ...에게 다신 ...가 벗어날 수 없는 멍을 마련하는 것을 도와주십시오.
...그것을 죽일 수 있는 ...의 독과 ...의 이빨과를 준비했나이다.

...을 해도 나갈 수 없는...
...종에게는 이 ...을 열 수 있는 ...의 열쇠를 주십시오.
...가 남에게 넘어가지 않도록 ...수확 할 ...또한 마련했나이다.
그러니 이 미천한 종의 선물을 받아 주십시오.”

> [크툴루 신화] 성공 : 모래색 돌로 된 벽을 살펴보자 그저 돌의 표면에 진 음영이라고 생각했던 부분들이 사실 이집트의 상형문자와 뒤섞인, 이 세상의 것이 아닌 언어임을 깨닫습니다. 그야말로 광기와 편집증에 가득 찬, 주문으로 빼곡한 벽화에서 온전히 이해할 수 있는 것은 아래의 내용 정도입니다.

“ 위대하신 검은 파라오님, 모든 지혜의 총체인신 기어드는 혼돈의 가면이시여,
그대의 미천한 종 ...에게 다신 간사한 방랑자가 벗어날 수 없는 덫을 마련하는 것을 도와주십시오.
...그것을 죽일 수 있는 뱀인간들의 독과 구울의 이빨과 공포의 추격자를 준비했나이다.
...어떤 마법으로도, 어떤 도구로도 나갈 수 없는 공간을 주십시오...
...당신의 종에게는 이 감옥을 열 수 있는 거짓된 심장의 열쇠를 주십시오.
열쇠가 남에게 넘어가지 않도록, 종이 아닌 이의 몸을 수확 할 인형 또한 마련했나이다.
그러니 이 미천한 종의 선물을 받아 주십시오.”

<거대한 천칭>

건장한 성인 남성 셋이 팔을 최대한 벌린 채 껴안아야 겨우 감쌀 수 있음직한 쯤대가 세워져 있고, 그 위에 걸쳐진 가로장의 양 쪽 끝에는 사람 둘은 들어갈 법한 빈 저울판이 걸린 천칭입니다. 저울의 좌우로 거대한 짐승 조각상이 자리잡고 있습니다.

> 저울판 : 사람 둘이 올라가도 될 법한 크기이며, 바닥에서 50cm 정도 떨어진 높이에서 흔들리고 있습니다.

> 오른쪽의 짐승 조각상 : 검은 돌로 만들어진 거대한 짐승의 조각상입니다. 마치 잠든 것처럼 머릴 숙이고 있습니다. 사람 하나는 너끈히 삼킬듯한 거대한 악어의 머리, 그 뒤로는 사자의 갈기가 몸을 덮고있고, 주저앉은 하반신은 하마의 것입니다.¹

> 왼쪽의 짐승 조각상 : 검은 돌로 만들어진 거대한 짐승의 조각상입니다. 마치 잠든 것처럼 머릴 숙이고 있습니다. 길게 따리를 튼 모양새가 뱀을 닮았지만 머리를 박쥐의 날개같은 거대한 날개로 몸을 가리고 있어 확인할 수 없습니다.²

탐사자가 천칭석실과 이어진 4개의 방을 모두 돌며 깃털과 심장조각을 모아 온 뒤, 천칭의 오른쪽에 심장을, 왼쪽에 깃털을 올리고 인푸의 질문에 “거짓말쟁이”라고 대답한 경우 문이 열리며 탈출할 수 있습니다. 자세한 것은 <3. 천칭석실 - 해답편 > 참고.

<검은 짐승 가면의 존재>

NPC “인푸”입니다. 그는 탐사자가 가까이 다가오는 경우 그를 향해 고개를 돌릴 뿐, 내려오지 않습니다. 탐사자가 인푸를 살펴보거나 [관찰력] 사용 시, 아래에 서술 된 인푸의 외형 부분을 이야기 해 주시면 됩니다.³

[★ NPC : 검은 자칼 가면의 인형, 인푸]

- 남성형. 크기 90. 근력 100. 민첩 60. 지능 50. 체력 20. 근접전(격투) 50. 근접전(낫) 70.

- 외형 : 얼굴을 덮는 개과 동물의 가면이 자리잡고 있으며, 검은 천으로 전신을 덮고 있습니다. 손 발 정도는 보이지만, 몸에 흰 곳이나 색이 옅은 곳 하나 없이 검은 빛입니다. 손발톱, 발바닥과 손바닥까지도 검은 빛입니다.

¹ 신수 암무트. 사자의 서에서 등장하며, 죽은 자의 심장을 달아 심판 할 때, 생전의 악행으로 인해 심장이 깃털 보다 무거운 경우 그 심장을 먹어버려 죽은 자는 소멸하게 된다.

² 신화생물 공포의 추격자. 마법사에 의해 동면중이며, 깨어나게 될 경우 탐사자들을 공격합니다.

³ 동물에 관한 지식이 있다면 자칼의 가면임을 추가로 알려주어도 좋고, 이집트 문화에 지식이 있거나 오컬트 지식을 보유한 경우, 가면이 이집트 풍이라는 걸 알려주어도 좋습니다.

- 인푸는 목 아래로 드러나는 몸은 인간과 같은 외형을 가지고 있지만, 사실 검은 돌로 된 조각상에 마법으로 지능과 자아가 부여된 인형입니다. 이 석실의 문지기로 감정도 감각도 존재하지 않는 기계와 같은 존재입니다.
- 성대가 없기 때문에 주문을 사용해 탐사자들의 머릿속에 직접 목소리를 들려내는 식으로 대화가 가능합니다. 따라서 탐사자들의 언어가 달라도, 귀가 들리지 않아도 인푸의 목소리는 들립니다.
- 탐사자가 천칭석실의 문제에서 오답을 말하는 경우, 인푸가 탐사자의 신체 일부를 낮으로 베어 가져갑니다. 하지만 탐사자가 정답을 말하겠다고 하기 전, 의논이나 추론하는 것에는 반응하지 않습니다.
- 돌로 된 몸이기 때문에 둔기, 총기, 마법 이 외의 물리적 타격은 절반의 피해만 입으며, 불과 독에 면역입니다. 또한 마법으로 파괴하지 않는 경우, 완전히 부숴버리더라도 1D3시간 뒤 돌조각이 저절로 모여들어 복구됩니다.

인푸는 탐사자들에게 보통 단답형의 대답만 하고, 감정적 반응을 보이지 않습니다. 또한 인푸는 천칭의 해답을 알고 있지만, 이에 대해 힌트를 주는 행동은 하지 않습니다. 인푸의 대답은 이런 느낌입니다.

1. 여기는 어디인지 : 이 곳은 우주를 떠도는 자를 잡아 가두기 위해 주인이 만든 덫이다.
2. 우주를 떠도는 자? : 시간과 공간을 넘어 여행하는 자. 그는 오래 전 주인을 방해하였고, 주인께선 이에 분노하셨다. 그를 죽이기 위한 곳이다.
3. 주인은 누구인지 : 이 곳의 설계자이자, 가면을 섬기는 마법사이시다.
4. 인푸가 누구인지 : 나는 인푸. 이 석실의 문지기이며, 주인의 시종이다.
5. 문을 열어줄 것을 부탁 받을 경우 : 이 곳을 나가려 하는 자에게 예외는 없다. 답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가?
6. 문을 어떻게 여는지/나가는 방법을 묻는 경우 : 열쇠와 추를 가져오라. 그리고 답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가?
7. 추/열쇠가 어디있는지 묻는 경우 : 열쇠는 4개의 방에 보관되어있다. 추는 4개의 방 중 한 곳에 보관 되어있다.
8. 추/열쇠가 무엇인지 묻는 경우 : (대답하지 않습니다.)

<천칭석실의 문>

왼쪽 벽에 문 없는 문틀이 2개, 오른쪽 벽에 문 없는 문틀이 2개 있습니다. 탐사자들이 이 문틀을 넘어 어두운 통로로 들어가면, 그 끝에는 저마다의 방이 존재합니다. 이 후 편의를 위해 왼쪽 위, 왼쪽 아래, 오른쪽 위, 오른쪽 아래로 나뉘어 서술됩니다.

< 2-1. 왼쪽 위의 방 >

통로 끝에는 처음 여러분이 있던 석실보다는 작지만, 비슷한 느낌의 석실이 자리잡고 있습니다. 한켠에는 따오기 가면을 쓰고 흰 천을 치마처럼 허리에 두른 남자가 앉아 끊임없이 종이(파피루스) 두루마리에 무언가를 적어내리고 있습니다. 어찌나 많이, 빠르게 적어내리는지 그 주변에는 두루마리가 작은 언덕을 이루고 있을 정도입니다.

탐사자들이 다가오면 따오기 가면은 적는 것을 멈추고 탐사자들을 봅니다. 탐사자가 더 다가오려 하면, 커다란 석판이 갑작스레 바닥에서 솟아올라 탐사자와 따오기 가면 사이를 가로막습니다. 석판에는 다음과 같이 적혀있습니다.

【 ‘나’는 어떤 형태로든 존재한다.
 나는 볼 수 있기도 하며 볼 수 없기도 하다.
 나는 가장 쉽게 더럽혀지고, 가장 쉽게 더러움을 씻어낸다.
 나를 집어삼키지 않는 이가 없으며, 내가 없으면 생명은 죽어버린다.
 이 땅의 생명 중 나에게서 태어나지 않은 이가 없다.
 거대한 나는 겉으나, 그보다 작은 나는 푸르고, 가장 작은 나는 색을 가지지 않는다. 】

[나는 누구인가?]

수수께끼의 답은 “물”입니다.⁴

탐사자는 석판에 글로 적거나 말로 정답을 말하면 됩니다. 석판의 빈 곳에 손가락을 대면 눈에 띄게 무르게 변해 손가락 끝으로도 글을 적을 수 있습니다.

> 오답을 말하는 경우 탐사자의 머리 위에서 뜨거운 핏물이 쏟아져 내려 전신을 적십니다. 비릿하고 역한 냄새와 갑작스러운 상황에 충격을 받아 오답을 말한 탐사자는 **[SANC 0/1D4]**

> 정답을 말할 경우 석판이 녹아내리고 그 뒤에 서 있던 따오기 가면이 탐사자에게 “자칼의 머리 모양 뚜껑이 달린 작은 단지”를 내줍니다.

탐사자가 말을 걸려고 하면 따오기 가면은 고개를 젖고, 자기 목을 가리키고 다시 고개를 저어보입니다. 말을 할 수 없냐고 물어보면 고개를 끄덕입니다.

탐사자가 단지를 받아들면 따오기 가면은 갑자기 눈 앞에서 녹아내려 한줌의 물로 변한 뒤 돌 바닥에 스며들어 사라집니다. 이를 목격할 탐사자 **[SANC 0/1]** 살펴보면 돌 위에 남은 물기가 [거짓은 죄인의 가슴에 모이고, 심장은 피를 원하는 법]이라는 글자를 이루고 있습니다.

★ 자칼의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지

15cm 높이의 작은 단지입니다. 탐사자가 [고고학], [역사], [감정], [예술공예(도예)] 등으로 판정 시, 고대 이집트에서 미래의 내장을 담던 카노푸스 단지라는 사실을 깨닫습니다. 냄새를 맡아보면 열게 비릿한 냄새가 흘러나옵니다.

뚜껑을 열어보면, 안에는 검은 무언가와 함께 작은 종이 조각이 들어있습니다.

검은 무언가를 꺼내 보면, 탐사자는 이것이 검붉은 색을 띤 살덩이⁵임을 깨닫습니다. 그것은 꿈틀거리며 살아있는 것처럼 움직입니다. 이를 본 탐사자 **[SANC 0/1D3]**

작은 종이 조각을 펼쳐보면, 안에는 영어 대문자로 “I”가 적혀있습니다.

< 2-2. 왼쪽 아래의 방 >

통로 끝에는 처음 여러분이 있던 석실보다는 작지만, 비슷한 느낌의 석실이 자리잡고 있습니다. 한켠에는 풀을 엮어 늘어뜨린 발이 자리잡고 있습니다. 발 위에는 판자가 걸려있습니다.

판자에 **[관찰력]** > “여기 한 명의 짐승과 두 명의 인간이 있다. 짐승은 반드시 거짓만을 말하고, 인간은 반드시 진실만을 말한다. 세 사람 중 누가 짐승인가?” 라고 적혀있습니다. 처음엔 알아볼 수 없는 언어라고 생각했는데도, 어째서인가 자연스럽게 읽을 수 있습니다.

탐사자가 발에 가까이 다가가면 발이 저절로 말려 올라가고, 그 뒤에서 검은 천을 머리부터 발 끝까지 뒤집어 쓰고 있는 세 사람이 나타납니다.

천의 가슴팍에는 각자 바, 몸, 카 라고 적혀있습니다. 세 사람은 가슴 팍의 글자 외에는 차이점이 존재하지 않습니다. 탐사자들 앞에 나타난 세 사람은 저마다 이야기를 시작합니다.

세 사람의 목소리는 서로 다르지만, 무척이나 중성적이라 성별을 짐작할 수 없으며 특별한 억양도 느껴지지 않습니다.

⁴ 물은 기체, 고체, 액체 상태로 존재할 수 있으며, 액체(물)와 고체(얼음)일 때에는 육안으로 볼 수 있으나, 기체(수증기)일 때에는 볼 수 없습니다. 오염물질에 쉽게 더러워지지만 자정능력을 갖추고 있으며, 지구상의 생물들의 생존에 물은 아무리 적은 양이라도 필수적입니다. 원시 바다에서 생물이 출현하여 진화의 과정을 겪었습니다. 마지막 문장은 바다의 수심을 생각해 주시면 됩니다.

⁵ 탐사자가 천칭에 올려야 하는 심장의 조각입니다.

바 “몸은 짐승이야. 이 말은 진실이야.”
몸 “아니아! 나는 인간이야! 여기에 억울하게 끌려왔다고!”
카 “내가 짐승이거나 혹은 바가 인간이야.”

무슨 질문을 해도 이들은 이 말만 반복합니다.

탐사자들은 **[아이디어]**로 힌트를 얻을 수 있으며, 탐사자 수와 무관하게 총 **3회**까지 가능합니다. 처음 제시 되는 힌트는 성공, 다음 힌트는 어려운 성공, 마지막 힌트는 극단적인 성공 시 제시해 줍니다.

[아이디어] 1회 : 전제부터 생각해 봅시다. 짐승은 반드시 거짓말만 하고, 인간은 반드시 진실만 말합니다. 세 사람의 말에 대답해 봅시다.

[아이디어] 2회 : 몸이 인간일 경우, 그가 짐승이라고 한 바의 말은 거짓이 됩니다. 바가 인간일 경우, 자신이 인간이라고 한 몸의 말은 거짓이 됩니다.

[아이디어] 3회 : 카가 짐승이거나 바가 인간이라고 한 말에 주목해 봅시다. 카의 말이 진실일 때와 거짓일 때, 그리고 짐승의 숫자를 생각해 봅시다.

수수께끼의 답은 “몸이 짐승이다.”입니다.⁶

탐사자가 바나 카를 지목한 경우(오답), 바와 카 사이에 서 있던 몸의 머리가 좌우로 갈라지며 안에서 이빨이 무수히 돋은 짐승같은 입이 튀어나와 순식간에 바와 카를 씹어 죽입니다. 그 후 몸에 생겨난 입은 자기 자신의 발 끝부터 씹어먹기 시작하더니, 이내 이빨만 허공에 남아있다 그마저도 사라집니다. 세 사람이 있던 자리는 순식간에 피비린내와 살점이 널브러진 끔찍한 모습으로 변합니다. 이를 본 탐사자는 **[SANC 1D2/1D6+1]**

탐사자가 그 후 피투성이 무대에 **[관찰력]**을 사용할 경우, 피웅덩이 속에서 금이 간 “비비의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지”를 발견합니다.

탐사자가 몸을 지목한 경우(정답), 몸의 양 옆에 있던 바와 카가 그를 잡고 좌우로 찢어버립니다. 하지만 피는 튀지 않고, 인간갈지 않은 소름끼치는 비명소리가 울린 뒤 몸의 시체는 검은 연기가 되어 흩어집니다. **[SANC 0/1D2]** 그리고 몸이 있던 자리에 나타난 “비비의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지”를 바와 카가 집어 내뱉는다. 탐사자들이 이를 받아 들면, 바와 카는 사라지고 팔뚝만한 사람 인형만이 그 자리에 남아있습니다.

★ 비비의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지

15cm 높이의 작은 단지입니다. 탐사자가 **[고고학]**, **[역사]**, **[감정]**, **[예술공예(도예)]** 등으로 판정 시, 고대 이집트에서 미라의 내장을 담은 카노푸스 단지라는 사실을 깨닫습니다. 냄새를 맡아보면 열게 비릿한 냄새가 흘러나옵니다.

뚜껑을 열어보면, 안에는 검은 무언가와 함께 작은 종이 조각이 들어있습니다.

검은 무언가를 꺼내 보면, 탐사자는 이것이 검붉은 색을 띤 살덩이임을 깨닫습니다. 그것은 꿈틀거리며 살아있는 것처럼 움직입니다. 이를 본 탐사자 **[SANC 0/1D3]**⁷

작은 종이 조각을 펼쳐보면, 안에는 영어 대문자로 “R”이 적혀있습니다. 만약 오답 지목으로 피투성이 무대에서 좁게 된 경우 종이 조각의 글자가 피로 얼룩 져 읽을 수 없는 상태입니다.

⁶ 카의 말과 1명의 짐승에 주목해야 합니다. 카의 말이 진실이 되려면 명제 1(카는 짐승이다)와 명제 2(바는 인간이다)에서 둘 중 하나 혹은 둘 다 참이면 됩니다. 만약 카가 짐승일 경우 카의 말은 거짓이 되어야 하는데, 이 경우 1의 명제(카=짐승)이 참이기 때문에 전체 문장이 무조건 참일 수 밖에 없습니다. 따라서 카는 짐승일 수 없으며, 인간입니다. 카가 인간이기 때문에 문장 전체가 참이기 위해선 명제 2에 바는 인간이라는 것도 참이 되어야 합니다. 여기서 인간이 2명, 짐승이 1명이라고 했기 때문에 인간인 바와 카를 제외하고 남은 몸이 짐승이 됩니다.

⁷ 이미 다른 방에서 심장조각을 목격한 탐사자는 이성체크를 건너 뛰어도 좋습니다.

< 2-3. 오른쪽 위의 방 >

통로 끝에는 처음 여러분이 있던 석실보다는 작지만, 비슷한 느낌의 석실이 자리잡고 있습니다. 석실 안에는 녹색의 피부에 흰 관과 흰 옷을 입은 남자가 눈을 감은 채 옥좌에 앉아있습니다. 그의 주변에는 다양한 생물들의 기척이 들립니다. 그는 탐사자들이 들어오자 이렇게 말을 합니다.

“나는 불운하게도 눈을 잃었다. 그래서 내 주변에 날렵한 독수리와 지혜로운 뱀, 충직한 자칼과 신성한 쇠뿔구리들이 있음에도 그들의 정확한 수를 알 수 없다. 그러나 이들이 모두 합쳐 **10**마리 인 것은 안다. 깃털 있는 날개죽지가 여덟, 다리가 스물 넷, 등딱지가 둘이다. 그럼 뱀은 모두 몇마리 있느냐?”

수수께끼의 답은 “뱀은 **3**마리”입니다.⁸

오답을 말하는 경우 불쾌한 헛헛 소리와 함께 오답을 말한 탐사자의 다리에 뱀이 무는 듯한 통증이 덮칩니다. 물론 탐사자는 **30**분간 시각을 잃게 되며, 몸을 가누기 힘들어져 다른 탐사자의 도움 없이는 거동이 어려워집니다.

정답을 말하는 경우, 남자가 있던 의자 뒤에서 하얀 뱀 한마리가 기어나와 탐사자들 앞에 무언가를 뱉어냅니다. “사람의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지”입니다. 탐사자들이 이를 받아들면 남자가 탐사자들에게 말합니다.

“악어에게 살코기를, 뱀에게는 가벼운 것을 주도록 하게.”⁹

의문을 가지고 돌아보면, 이미 남자가 있던 의자는 텅 비어있습니다. 의자에는 녹색의 밑 싹 하나만이 남아있을 뿐입니다.

★ 사람의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지

15cm 높이의 작은 단지입니다. 탐사자가 **[고고학]**, **[역사]**, **[감정]**, **[예술공예(도예)]** 등으로 판정 시, 고대 이집트에서 미라의 내장을 담던 카노푸스 단지라는 사실을 깨닫습니다. 냄새를 맡아보면 열게 비릿한 냄새가 흘러나옵니다.

뚜껑을 열어보면, 안에는 검은 무언가와 함께 작은 종이 조각이 들어있습니다.

검은 무언가를 꺼내 보면, 탐사자는 이것이 검붉은 색을 띤 살덩이임을 깨닫습니다. 그것은 꿈틀거리며 살아있는 것처럼 움직입니다. 이를 본 탐사자 **[SANC 0/1D3]**¹⁰

작은 종이 조각을 펼쳐보면, 안에는 영어 대문자로 “**L**”이 적혀있습니다.

< 2-4. 오른쪽 아래의 방 >

통로 끝에는 처음 여러분이 있던 석실보다는 작지만, 비슷한 느낌의 석실이 자리잡고 있습니다. 안으로 들어가자, 햇불이 단 하나 밖에 없어 어둑어둑한 방 안에 거대한 날개로 몸을 가리고 햇대 위에 올라간 존재와 검은 석판 세개가 비석처럼 자리잡고 있습니다.

무척 어둡기 때문에 햇대 위의 존재에게 **[관찰력]** 시도 시 어려운 성공 이상이 아니면 이를 큰 새로 착각하지만, 어려운 성공의 경우 날개가 달려있으나 날개 아래로 보이는 발이 인간의 것임을 알 수 있습니다.

⁸ 깃털있는 날개가 **8**개면 독수리는 **4**마리로 다리 중 **8**개를 차지하고, 등껍질이 **2**개이므로 쇠뿔구리는 **2**마리이므로 다리 중 **12**개를 차지하고, 남은 다리 **4**개는 자칼 **1**마리가 됩니다. 이렇게 해서 동물 중 **7**마리가 제외되면 다리 없는 뱀이 **3**마리가 남습니다.

⁹ 천칭석실에서 답을 말하고 열쇠를 제시할 때 필요한 힌트입니다.

¹⁰ 이미 다른 방에서 심장조각을 목격한 탐사자는 이성체크를 건너 뛰어도 좋습니다.

탐사자들이 석판을 살펴보면, 다음과 같이 적혀있습니다.

첫번째 석판 : $9 - 3 = 6$
두번째 석판 : $9 + 3 = 0$
세번째 석판 : $9 + 10 = \square$

수수께끼의 답은 “7”입니다.¹¹

탐사자가 오답을 말하는 경우, 갑자기 무언가 발목을 할퀴고 지나갑니다. 보이지 않았는데도 내려다 본 발목은, 마치 더러운 손톱으로 긁어내린 듯한 상처가 생겨있습니다. 전원 체력 1 차감. 이는 답을 말한 탐사자와 말하지 않은 탐사자 모두 포함입니다.

탐사자가 정답을 말하는 경우, 석실에 갑자기 7개의 큰 불꽃이 나타나며 햇대 위에 앉은 이가 몸을 일으키고 날개를 펼칩니다. 매의 머리를 가진 남자의 날개에서 시작된 휘황찬란한 태양같은 광채가 순간 시야를 멀게 하지만, 어딘가 따스한 감각입니다. 전원 체력 1, 이성 1 회복.

눈을 뜨면 햇대는 비어있고, 그 밑에 은은한 빛을 내는 깃털 하나와 함께 “매의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지”가 남아 있습니다.

★ 매의 머리 모양 뚜껑이 달린 단지

15cm 높이의 작은 단지입니다. 탐사자가 [고고학], [역사], [감정], [예술공예(도예)] 등으로 판정 시, 고대 이집트에서 미래의 내장을 담던 카노푸스 단지라는 사실을 깨닫습니다. 냄새를 맡아보면 열게 비릿한 냄새가 흘러나옵니다.

뚜껑을 열어보면, 안에는 검은 무언가와 함께 작은 종이 조각이 들어있습니다.

검은 무언가를 꺼내 보면, 탐사자는 이것이 검붉은 색을 띤 살덩이임을 깨닫습니다. 그것은 꿈틀거리며 살아있는 것처럼 움직입니다. 이를 본 탐사자 [SANC 0/1D3]¹²

작은 종이 조각을 펼쳐보면, 안에는 영어 대문자로 “A”이 적혀있습니다.

< 3. 천칭석실 - 해답편 >

탐사자가 위의 장소들 모두 돌며 심장 조각 4개를 모두 모아 하나로 합치려고 하면, 이들은 기어가 이어 붙으나 움직이지 않습니다. 만약 심장 조각에 탐사자가 피를 사용하고자 하면 심장에 손을 대는 정도로도 가능합니다. 그 순간 탐사자는 체력에서 1D3만큼 차감하고, 탐사자의 피부에 들러붙은 심장은 피를 빨아들여 크게 맥동하더니 두근거리며 살아있는 생물처럼 움직입니다.

탐사자가 움직이는 심장과 깃털을 들고 천칭석실에 가면, 인푸가 죽대 위에서 내려와 탐사자를 맞이하며 묻습니다.

“ 열쇠와 추를 올바른 자리에 올리고 답하라, 이 저울에 올려지는 것은 무엇의 무게인가? ”

이 때 탐사자가 오른쪽의 악어 조각상(암무트)앞 저울판에 심장을, 왼쪽의 뱀 조각상(공포의 추격자)앞 저울판에 깃털을 올리고, 각 방에서 얻은 4개의 철자 “L, I, A, R”을 조합해 [거짓말쟁이]라는 대답을 내놓으면됩니다.

¹¹ 이는 아날로그 시계를 생각하면 됩니다. 9시에서 3시간 전은 6시, 9시에서 3시간 후는 12시, 즉 자정(0시)이 될 수 있습니다. 9시에서 10시간이 지나면 7시가 됩니다.

¹² 이미 다른 방에서 심장조각을 목격한 탐사자는 이성체크를 건너 뛰어도 좋습니다.

+) 만약 탐사자가 내 놓은 답이 거짓, 거짓말 등 정답과 유사한 답이 될 경우 [행운] 판정 혹은 **KP**의 자율로 정답으로 인정해 주어도 됩니다. 죄, 혹은 죄인이라고 할 경우 인푸는 즉시 패널티를 집행하는 대신 추가적으로 "그 죄는 어떤 행위로 인한 것인가?"라고 물어봅니다.

인푸는 탐사자가 정답이라고 확실하게 선언하지 않고 말하는 경우, 그것이 정답인지 되물습니다.

오답을 말한 경우, 처음에는 탐사자의 손 하나를, 2번째에는 팔 하나를, 3번째에는 다리 둘을, 4번째에는 심장을 베어갑니다. 탐사자들은 패널티를 나누어 질 수 있으며, 두가지 방식이 있습니다. 하나는 탐사자 개개인에게 패널티 단계를 적용시키는 것이고, 다른 하나는 탐사자 전체에 패널티 단계를 공유시키는 것입니다.

> 개개인에게 적용 : 탐사자 **A**가 오답을 말했고, 이미 한차례 오답을 말한 탐사자 **A**는 이미 손 하나를 잃었습니다. 이에 지금까지 패널티를 받은 적 없는 탐사자 **B**가 대신 패널티를 받겠다고 합니다. 이 때 탐사자 **B**는 손목을 잃습니다. 이전에 패널티를 받은 적 없기 때문에, 1단계의 패널티만 적용된 것입니다.

> 전체가 공유 : 탐사자 **A**가 오답을 말했고, 이미 한차례 오답을 말한 탐사자 **A**는 이미 손 하나를 잃었습니다. 이에 지금까지 패널티를 받은 적 없는 탐사자 **B**가 대신 패널티를 받겠다고 합니다. 이 때 이미 1단계의 패널티가 적용된 상태이기 때문에, **B**는 2단계의 패널티인 팔 하나를 잃습니다.

정답을 말하더라도 심장과 깃털의 위치를 반대로 올린 경우 피냄새에 반응해 공포의 추격자가 깨어나기 시작합니다. 박쥐의 날개가 서서히 내려가며 드러나는 것은, 뱀을 닮았으나 이 세상 무엇과도 닮지 않은 괴이한 형상의 존재. 이를 목격한 탐사자들 [**SANC 0/1D10**]

이 때 깃털이 갑자기 밝은 빛을 내기 시작하고, 이 빛에 잠시 공포의 추격자가 괴로워하며 몸을 뒤틀고 주춤거리게 됩니다. 직후 탐사자가 심장과 깃털의 위치를 바꿀 수 있는 5분간의 행동 시간이 주어집니다. 심장과 깃털의 위치를 바꾸는 경우, 깃털이 더욱 밝게 빛을 내며 잠시 뒤 공포의 추격자가 섬뜩한 울음 소리와 함께 빛에 타들어가 사라집니다.

탐사자가 시간이 다 되도록 아무런 행동도 하지 않은 경우, 완전히 깨어난 공포의 추격자와 탐사자 간에 전투가 벌어집니다. (수호자 룰북 p.282, 공포의 추격자 참고)

<4. 결말>

본 시나리오에서 탐사자들이 천칭석실에서 정답을 맞추고, 저울에 심장과 깃털을 바르게 올린 경우, 인푸가 손을 들어올리며 말합니다.

[정답을 맞추었다. 문을 열어주도록 하마.]

그 후 심장이 놓인 저울판은 아래로, 깃털이 놓인 저울판은 위로 움직입니다. 그 때, 암무트 조각상이 눈을 뜨고 자신의 앞에 놓인 심장을 삼킵니다. 심장을 씹는 악어의 눈에서 눈물이 한방울, 두방울 떨어지기 시작하고 곧 엄청난 양의 물이 석실을 채우기 시작합니다. 탐사자들은 어찌 할 틈도 없이 빠르게 차오르는 물 속에서 의식을 잃습니다. 마지막에 검은 자칼 가면이 고갤 속여 인사한 것을 본 기분도 듭니다.

정신이 들면, 마지막으로 탐사자가 있었던 장소에서 눈을 뜹니다. 근처에는 이집트 특별 전시회 안내 팸플릿이 펼쳐져 있고, 이번 전시에 출품된다는 사자의 서에 대한 설명이 적혀있습니다.

사진 속 사자의 서에는 자칼 머리의 신과 악어머리의 괴물이 저울 옆에 서 있고, 두루마리를 든 따오기 머리의 신과 매의 머리를 한 신이 녹색 피부의 신과 함께 나란히 그려져 있습니다. 그러고보니 아까 길거리에서 이런걸 받았던 것 같습니다. 이걸 보고 곧 꿈인가 싶지만, 목직한 기분에 주머니 속을 살펴보면 안에서 [투명한 눈물 모양 보석]이 나옵니다.

[투명한 눈물 모양 보석]은 시나리오 보상으로, 이를 지닌 탐사자가 중상, 빈사, 즉사의 피해를 입게 되는 경우 1회에 한해 이를 대신 받아내고 깨져버립니다.

탐사자들이 석실에서 당한 부상은 현실에서 깨어난 경우 사라져 있습니다. 하지만 천칭석실의 패널티로 손, 팔, 다리를 잃은 경우 탐사자의 기능치에서 각각 근력 10, 근력 1D10+10, 근력 1D10+10과 민첩 2D10을 뺍니다. 상실한 신체 부위를 움직이려 하는 경우 마치 자신의 몸이 아닌 듯 부자연스러운 감각과 둔한 움직임을 보입니다. 병원에서는 이상을 찾지 못합니다. 사망하는 경우 현실의 육체는 식물인간이 되어 깨어날 수 없는 상태가 됩니다(탐사자 로스트).

만약 탐사자가 무사히 탈출했다면 이성 1D8을 회복하고, 전원 탈출의 경우 1D3의 이성을 추가로 회복합니다.

[후기]

갑자기 리얼 수수께끼 풀이 시나리오가 하고싶어져서 직접 쓴 시나리오입니다.

정통 크툴루 느낌은 아니지만 개인적인 덕심으로 이집트 신화랑 여럿이서 머리 굴릴 수 있는 내용을 이래저래 넣었습니다. 제 다른 시나리오를 해 보셨다면 구면일 용어가 나오지만, 사실 크게 신경쓰시지 않아도 되는 부분입니다.

만약 이집트 신화에 관심이 많은 분이라면 상당히 빠르게 감을 잡으셨을지도 모른다는 생각이 듭니다. 따오기가면은 토트신, 매 가면은 호루스 신, 녹색 피부의 남자는 오시리스고 아누비스가 인푸를 다른식으로 읽은 발음이기 때문에... 마찬가지로 바, 몸, 카도 이집트에서 생각한 인간을 이루는 3요소입니다. 몸은 육체(예 그 몸입니다 사람 몸뚱이의 몸), 바와 카는 나머지 혼을 이루는 요소입니다. 사실 관찰력만 있으면 다른 기능은 뭐가 있어도 무관! 그런 느낌이에요. 난이도는 제법 낮... 다고 생각합니다... 아마도?

언제나처럼 다른 시나리오도 쓰고 있습니다. 즐겁게 플레이 해 주시고 악우천 외에 다른 시나리오들도 마음껏 즐겨주세요! 감사합니다.

[후기]

갑자기 리얼 수수께끼 풀이 시나리오가 하고싶어져서 직접 쓴 시나리오입니다.

정통 크툴루 느낌은 아니지만 개인적인 덕심으로 이집트 신화랑 여럿이서 머리 굴릴 수 있는 내용을 이래저래 넣었습니다. 제 다른 시나리오를 해 보셨다면 구면일 용어가 나오지만, 사실 크게 신경쓰시지 않아도 되는 부분입니다.

만약 이집트 신화에 관심이 많은 분이라면 상당히 빠르게 감을 잡으셨을지도 모른다는 생각이 듭니다.

따오기가면은 토트신, 매 가면은 호루스 신, 녹색 피부의 남자는 오시리스고 아누비스가 인푸를

다른식으로 읽은 발음이기 때문에... 마찬가지로 바, 몸, 카도 이집트에서 생각한 인간을 이루는

3요소입니다. 몸은 육체(예 그 몸입니다 사람 몸뚱이의 몸), 바와 카는 나머지 혼을 이루는 요소입니다.

사실 관찰력만 있으면 다른 기능은 뭐가 있어도 무관! 그런 느낌이에요. 난이도는 제법 낮... 다고

생각합니다... 아마도?

언제나처럼 다른 시나리오도 쓰고 있습니다. 즐겁게 플레이 해 주시고 악우천 외에 다른 시나리오들도 마음껏 즐겨주세요! 감사합니다.