



세션 카드는 든(@a_chococake)님 커미션작입니다. 해당 저작권은 든님에게 귀속되어있습니다.

COC 7TH EDITION FANMADE SCENARIO

눈떠보니 악마대공으로 빙의했다

W. AI404(@AI404_)

“대공님, 정신이 드십니까?”

예? 저요? 대공이요? 하지만 이런 물음을 던질 겨를은 없습니다.

걱정스러운 목소리와 달리, 쇠창살 밖 가면을 쓴 사람이 당신을 향해 칼을 치켜들었으니.

- ❖ 시대 배경 : 19세기
- ❖ 추천 기능 : <대인기능>, 전투요소(O)
- ❖ 즐거운 기능 : <감정>, <예술>, <법률>

- ❖ 플레이 타임 : 타마다 차이가 큼니다. 테스트플레이 ORPG 다인기준 8시간~
- ❖ 플레이 난이도 : ★★★☆☆, 로스트O(매우 낮음) / 키퍼링 난이도 :★★★★☆

:: 시나리오 배경

과거 중세. 마법이 존재하지 않는 단일종교 계급제 왕국. (실제 역사 및 PC의 출신 배경과는 무관합니다.)

당신은 어느 시대, 어느 세계에 살고 있었습니까?

물론 지금은 그렇게 중요하지 않습니다. 거짓말처럼 누군가의 몸에 빙의해버렸으니 말입니다.

최근 들어 실종 사건이 왕국 전역을 휩쓸고 있습니다. 성별과 나이, 계급과 무관히 어느 날 사람들이 흔적도 없이 사라지는 것입니다. 실종자들의 단서가 나오지 않아 경비대는 이를 단순 가출로 여기는 듯 했지만...사람들은 이 사건을 마녀의 소행으로 간주했고, 소문은 견잡을 수 없이 빠르게 퍼져나갔습니다. 혼란은 사교계까지 여파를 미쳤으며 뒷골목에서는 암암리에 마녀사냥이 번져나가고 있습니다.

그리고, 돌연 대공가에서 파티 초대장이 발송됩니다.

:: 시나리오 개요

사치와 향락. 빛나는 상들리에 밑
꽃으로 포장된 말에 숨겨진 가시.

왕국에 어두운 그림자가 스며들고
어지러운 낭만은 절정으로 치달습니다.

사교계의 소문, 세력다툼, 사업. 그리고 마녀의 출현.
걱정의 한복판 속, 당신은.

-주의사항

- 제목과 개요와 달리 **코즈믹 호러요소가 강합니다.** 유혈, 살해, 납치, 감금, 인신공양 등 모독적이고 비윤리적인 소재가 사용되었으며, 잔인한 묘사가 존재합니다. 또한 가스라이팅과 간접적인 폭력을 포함해 불쾌감을 느낄 수 있는 소재가 다수 포함되어있으므로 열람을 재고해주시길 바랍니다. (방송통신심의위원회 SafeNet 등급기준 15세이상 서술) 미취학의 어린 탐사자로 시나리오를 플레이해 주시는걸 지양해주시길 바랍니다.
- 시나리오의 서술과는 무관히 탐사자들의 의지와 행동에 따른 다수의 엔딩이 존재하나, 탐사자들이 신화적 사건에 휘말려 시나리오의 도입이 진행된다는 점을 참고해주시길 바랍니다.
- 해당 시나리오에서 등장하는 소재들은 모두 가상을 기반으로 하였으며, 현실과 가상의 구분이 불가능할 시 플레이를 금합니다. 원만한 협의 후 안전한 플레이를 부탁드립니다.
- 룰북을 소지하지 않은 플레이, 스포일러 및 공개된 장소에서 진행하는 플레이를 금지합니다.

- 시나리오의 일부, 탐사자들의 의지와 무관히 강제적으로 진행되는 흐름이 있습니다. 유의해주시길 바랍니다.

-안내사항

- 본 시나리오는 Call of Cthulhu 7th Edition 룰을 기반으로 사용합니다.
- 기본적으로 클리셰적인 소재를 기반으로 작성된 B급 시나리오입니다. 특정 창작물의 소재를 사용하거나 비하할 의도는 전혀 없으며, 문제시 해당 시나리오는 비공개로 전환됩니다.
- 시나리오에 등장하는 신화생물과 주문, 의식, 도구들은 모두 공식 룰북에 등장하는 요소들입니다. 룰북에 기재된 설명을 기반으로 설명이 작성되었으며, 부가적인 서술은 룰북을 참고해주시길 바랍니다.
- KP 및 PL분들이 지향하는 분위기에 따라 탁의 분위기가 크게 달라집니다. 개그탁부터 로맨스, 피폐와 호러 등, 최대한 자유롭게 시나리오를 개변할 수 있도록 작성되었습니다.
- 특정 시대나 장소를 상정하지 않았습니다. 평행세계의 과거가 배경이 되는만큼 규율과 상식, 문화가 자유롭게 서술되었으며 시나리오 플레이시 임의의 서술이 가능합니다.
- 관계를 타지 않고 1:1 타이만부터 다인까지 모두 즐길 수 있는 시나리오입니다. 다인의 경우 탐사자들의 시간, 세계선이 구애받지 않습니다.(테스트 플레이에서는 1990년대 미국 마피아와 현대 일본, 한국 국적의 탐사자들이 함께 세션을 진행했습니다.)
- 진상의 기본적인 형태를 해치지 않는 선에서 별도의 문의없이 자유로운 개변 및 다양한 창작을 허용합니다.
- 탐사자들의 반응과 행동에 따라 시나리오의 흐름이 크게 변하며, 탐사자들의 언변과 대처능력이 높을수록 즐거운 플레이가 가능합니다.
- 모든 탐사자들의 성별 및 나이는 구애받지 않습니다.

-기타사항

- 피드백, 후기를 포함한 플레이 타임 설문은 받고 있습니다. 개변을 진행한 흐름과 엔딩을 남겨주시면 감사드리겠습니다. > 설문 : <https://forms.gle/xeiEQsoSEMRBtCPR8>
- 모든 문의사항은 contactAI404@gmail.com 혹은 TWT @AI404_ 로 DM 부탁드립니다.
- 단순한 취미활동으로 작성된 팬메이드 시나리오입니다. 문제시 해당 시나리오는 비공개처리됩니다.
- 팬메이드 시나리오 작성과 배포 및 중세 로판, 빙의물과 관련된 창작물에 대한 지식이 짧습니다. 서술 및 고증에 포함된 오류는 너그려이 넘어가주시길 바랍니다. 시나리오의 추가서술 및 수정이 계속해서 진행될 수 있는 점 양해 부탁드립니다.
- 반드시 주의사항과 안내사항을 확인해주시고, 합의를 거친 즐거운 플레이를 즐기시길 바랍니다.

[보기]의 인쇄 레이아웃 해제, 문서 개요 표시를 통해 용이한 열람이 가능합니다.

아래로 진상 및 스포일러가 있습니다.
KP 예정이신 분들만 열람해주시길 바랍니다.

:: 사건의 진상

“마녀가 나타났다!”

사람들은 실종사건을 마녀의 소행으로 간주했고, 소문은 견잡을 수 없이 빠르게 퍼져나갔습니다. 그들의 주장은 다음과 같은 말들과 함께 이어집니다.

1. 마녀들은 악마에게 그들의 육신을 내주고 부정한 짓을 저지르더라.
2. 악마들은 세상의 흐름을 거스르고 온갖 혼란을 일으키더라.
3. 그들의 목표는 마왕을 불러 단 하나의 소원을 이루는 것이더라.

악마의 정체는 바로 탐사자들입니다.

다올로스(p.316)를 섬기는 교단은 현재 왕국 곳곳에 숨어들어 있습니다. 최고 사제가 다른 차원으로 이동하는 능력을 얻었지만, 그들은 여전히 만족하지 못하고 다올로스가 이뤄주는 소원을 통해 시공간을 지배하려합니다. 소원을 이루기 위해 수많은 시행착오를 겪으며 신도들은 소환의식에 필요한 붉은 생명수를 만들기 위해 사람들을 납치합니다. 그러나 완성직전, 신입의 미숙함으로 인해 의식에 필요한 제물들이 몇 죽어버립니다.

최고 사제는 수세기가 지난 다른 미래로 향해, 제물과 가장 유사한 사람을 찾았고 명계의 약(p.268)을 몰래 복용시킵니다. 명계의 약을 먹은 탐사자들은 정신이 먼 과거이자-곧 교단의 탐욕으로 인해 세계가 멸망할 시점으로 보내집니다. 탐사자들의 의식은 비틀린 시간을 거쳐 자신에게 적합한 텅 빈 육신에 빙의됩니다.

...

현재 죽어버린 제물들 사이에는 이 왕국에서 두번째로 가는 위신을 가진 대공이 포함됩니다. 대공가에 머무는 그의 사촌 백작이 최고 사제가 된 이유도 대공의 자리를 탐냈기 때문입니다. 대공은 백작으로부터 끊임없이 보이지 않는 위협을 느꼈지만 이렇다할 물증이 없었습니다. 그의 편집증은 심해져만 갔고, 백작의 말에 넘어가 성격 나쁜 꼭두각시가 되었습니다. 백작은 수월하게 제물을 납치 할 수 있도록 대공의 이름을 빌려 파티를 빌미로 모두를 초대합니다.

:: 사건의 흐름

(마녀=제물 피해자 / 악마=탐사자 / 마왕=다올로스 를 의미합니다.)

한달전	교단이 소환의식을 준비하며 제물들을 납치합니다.	교단의 흔적이 세간에 알려지고, 대공의 편집증이 심해집니다.
2주전	백작이 대공의 이름으로 파티 초대장을 발송합니다.	왕국 전역에 '마녀'에 대한 소문이 퍼집니다.
3시간전	파티가 개최되고 몇몇 제물들이 사망합니다.	차원을 넘은 사제가 탐사자들에게 명계의 약을 먹입니다.
현재	탐사자들이 과거의 육체에 빙의합니다.	파티는 절정을 향하고, 소환의식이 막바지에 이릅니다.

- 소환의식에 어떠한 방식으로든 참여한 탐사자들은 다올로스(p.316)의 ‘삼키기’ 라운드를 통해 도입부로 다시 회귀합니다. 2회차를 상정하고 있으나, KP의 재량껏 N회차를 플레이하며 엔딩을 유도할 수 있습니다.
- 1인만 회귀하더라도 단체로 회귀하게 되는 시스템임으로, 다인의 경우 조율 후 난이도를 높여 긴박한 플레이를 즐길 수 있을것 같습니다.
(테스트 플레이 3인 상정, 3회차 약 8시간이 소모되었습니다. 회차별 반복 및 이벤트의 진행에 따라 탁마다 플레이 시간이 극도로 달라질 수 있습니다.)

(*판정기능 / 수호자정보 / 다회차)

:: 도입

- **선언 : 이성 판정. 실패시 이성 1D8 감소.**
명계의 약을 복용한 탐사자들의 이성 판정처리입니다. PL에게 비공개된 상태에서, 도입 전 해당수치를 미리 판정한 후 세션에 들어갈시 원활한 흐름으로 진행이 가능합니다.

다인의 경우 미리 다이스를 굴려 1인을 대공으로, 나머지 인원들을 후작으로 설정합니다.
시나리오상에서 주요 서술은 대공으로 되어있으나 특별히 대공과 후작의 차이점은 없습니다.

‖

사치와 향락. 빛나는 상들리에 밀
꽃으로 포장된 말에 숨겨진 가시.

왕국에 어두운 그림자가 스며들고

어지러운 낭만 속
멀리서 아득한 외침이 메아리칩니다.
...나타났다!

마녀가 나타났다!

걱정의 한복판 속, 당신은.

- 지하

1. 감옥

당신은 별안간 차갑고 딱딱한 감촉을 느낍니다. 눈을 감기전, 마지막 기억이 언제던가요. 뺨에 와닿는 바닥의 온도가 살갓 깊숙하게 파고들어 일순간 정신이 탁 트입니다. 주변은 불빛이 거의 들지 않아 어둡고, 우중충하며 간신히 이 작은 공간의 건너편 벽까지 시선이 닿습니다.

- 선언 : 둘러본다 / 통성명 후
내부는 상당히 습해서 벽면과 바닥이 푸른이끼로 잔뜩 끼어있습니다. 그나마 형태를 멀쩡히 갖추고 있는건 이 작디 작은 곳을 절반 가르고 있는 쇠창살입니다. 창살 안쪽은 [낮은 상자]가 가득하고, 바깥쪽에 자리한 [작은 문] 외에 보이는건 없습니다. 창살 앞을 지키고 있는 [사람]까지 보니...영락없이 감옥이 연상됩니다.

[사람] : ???(시종, 유스)

- 시종, 유스 - (근위병들과 동일한 스테이터스입니다.)

근력 55 건강 50 크기 50 민첩성 70 지능 60 정신력 60 교육 50 이성 60 체력 14

피해보너스 : +1D4 이동력 : 8

기능 : 회피_30% . 근접(격투)_60%, 피해 : 1D3+피해보너스.

특징 : 양손잡이. 백작의 시종. 다올로스의 사제. 공작저의 하인으로 얼굴이 들키지 않았다면 자연스레 접근합니다.

감옥 앞을 지키던 남자는 당신이 깨어났다는걸 눈치채자 가까이 다가오더니 걱정스러운 어조로 묻습니다. "대공님, 괜찮으십니까?" (다인의 경우, 대공님 그리고 후작님들.)

1: 예? 누구요?

> #1회차 / 병의가 성공한 반응을 보일시

검은 로브와 가면을 쓰고 있는 남자는 당신의 의식이 돌아왔다는걸 확인하자마자 허리춤에 찬 단도와 열쇠를 꺼내듭니다. 그는 왼손으로 창살 문을 열더니, 능숙하게 오른손으로 당신을 향해 칼을 겨눕니다. 기하학적인 형태를 띤 투박한 칼. 그러나 칼날만은 서늘한 빛을 보이며 번뜩입니다.

"성공적으로 끝난 것 같네. 다치지 않으면 순순히 따라와! 이번엔야말로 그분을 위해 모든걸 바쳐라."

전투 혹은 대인기능으로 상황을 모면해야 합니다. 순순히 끌려갈시 바로 [7.제단] 으로 진행됩니다.

의식에는 제사용 칼, 그림, 의식장소 총 세가지가 필요합니다. 시종의 단도는 의식에 사용됩니다.

[단도] : 작은 단도는 금속을 여러겹 엮지로 겹쳐 납땀한 모양으로, 기이한 모습입니다. 손잡이 가운데에 박혀있는 큰 루비를 제외하면 작은 장식이나 조각도 없이 훽훽한 기운을 풍깁니다.

2: 그래.

> #N회차 상정, 빙의가 실패한 반응을 보일시

시종 유스 역시 다올로스의 사제입니다만, 빙의가 실패했다고 판단하면 원래의 대공을 대하듯 반응합니다. 탐사자에게 순응하는 모습을 보이거나 교단과 관련된 내용은 절대 발설하지 않습니다.

동행을 요구할 경우, 의식의 준비를 위해 일정시간이 지나면 연회장의 혼잡한 틈을 타 사라집니다.

눈을 뜨자마자 기상천외한 일들의 연속입니다. 그리고보니 지금 입고 있는 이 옷은... .. 생전 처음 보는 것입니다. 이곳으로 당신을 납치해온 사람들이 입힌걸까요? 다행히도 서로 말은 자연스럽게 통합니다. 주변의 반응을 보니 당신과 동일한 상황에 처한것 같습니다. 안타깝게도 그들 역시 영문을 몰라 상황을 타개하는데 곧바로 도움이 될 것 같지 않아보입니다.

- **선언** : 자세히 자신을 살필경우, 관찰판정.

다른차원(과거)의 육체에 빙의된 상태입니다. 기존의 모습과 약간의 차이점이 존재합니다. 세션전 합의 후 기존 탐사자들과 완전히 다른 외관으로도 빙의가 가능합니다.

[실패]_어쩐지 미묘하게 몸이 붕 뜬 것도 같은 기분이 듭니다.

[성공]_자신의 손이며 신체를 자세히 살피자 이질적인 느낌이 듭니다. 평소 자신의 머리스타일과 약간 다른데다, 미묘하게 신장이 2cm가량 큰 것 같습니다. 자신의 육체에 위화감이 스며듭니다.

[납은상자] : 이끼는 피어있지 않지만, 퀘퀘한 냄새가 나는 납은 상자들이 벽면을 반쯤 가릴정도로 가득 쌓여있습니다. 손으로 두드리거나 흔들어보면 내용물이 들어있는것 같지 않습니다.

#N회차. 납은 상자를 쌓아 밟고 올라갈 수 있습니다.

한쪽 구석의 천장 벽돌이 다른 쪽과 달리 색이 유달리 짙고, 이끼가 끼이지 않습니다. 해당 부분을 위로 밀면 먼지와 작은 파편이 떨어지며 작은 통로가 열립니다. 이전 빙의자들이 사용한 탈출구입니다. 바로

[4.연회장]의 중앙계단 앞으로 이동합니다.

- 은밀행동 성공시 백작의 시종, 유스와 대면하지 않고 천장으로 이동이 가능합니다.

[작은 문] : 성인 여성도 허리를 숙여야만 간신히 통과할 수 있을 크기의 문입니다. 문판에는 단어 ‘마녀’가 기하학 문양과 함께 출처모를 붉은잉크로 휘갈겨져있습니다.

- 선언 : 자세히 문양을 살필경우. 문양의 끝부분에 사람의 손톱이 반뜯어진채 박혀있습니다. 어쩐지 누군가 지켜보는듯한 시선이 느껴지고 주변이 스산해집니다. [SANC 0/1]

문고리를 당기자 빼그덕, 경첩이 크게 울리며 문이 열립니다.

- 1층

2. 응접실

문을 열자 곧바로 낮은 계단이 보입니다. 사람 한명이 간신히 발을 디딜정도로 작은 나선형계단을 조심스럽게 올라가자, 위화감이 느껴지는 나무 판막이 앞을 막고 있습니다. 손으로 두드리면 두께가 상당히 얇은지 안쪽이 텅 빈소리가 나며, 옆으로 가볍게 밀립니다. 당신이 판막을 밀고 나오면...눈앞에 걸려있는 옷들과 함께. 아까 봐왔던 곳과는 전혀 다른 분위기의 고풍스러운 방이 나옵니다.

아무래도 우리가 나온 곳과 이 방 안의 [옷장]은 연결되어 있었나봅니다. 벽에는 [초상화]들이 열을 맞춰 흐트러짐없이 걸려있고, 전등이며 [테이블], [화려한 문]은 모두 세밀하게 가공되어 있는 조각들이 휘황찬란하게 장식되어있습니다. [창문]은 닫혀있어 전반적으로 깔려있는 향수내음이 운치를 더합니다.

[옷장] : 우리가 나온 입구입니다. 왜 이런 비밀통로가 이곳에 설치되어있는줄 모르겠습니다. 입구를 가리기 위해서인지 아까보았던 사람이 입은 검은 로브와 가면이 각각 네 개 걸려있습니다.

로브와 가면을 입고 나갈 수는 있으나, 공작저를 호위하던 근위병들이 오거나 탐사자들이 마녀와 관련되었다는 의혹을 증대시킵니다. 마녀와 관련된 흔적은 기존 대공의 편집증을 증대시키려한 백작의 계략이며, 일종의 맥거핀입니다. 세간에서 말하는 마녀는 탐사자들이 쓰고 있는 육체를 의미합니다.

- 선언 : 지능/감정판정

[실패]_이 위화감 넘치는 옷장을 제외하면, 이 방에 있는 벽지며 가구며 모든게 전부 훌륭합니다.

[성공]_위화감이 흘러넘치는 옷장을 제외한 전체적인 배치를 볼때 이 방은 응접실 같습니다.

놀라운건 방안의 가구들은 로코코풍의 훌륭한 디자인이지만, 하나같이 모두 최근 들어 만들어진것처럼 연식이 전혀 들어있지 않습니다.

[초상화] : 거대한 초상화들이 벽면을 가득 채우고 있습니다. 밑에 작게 연도가 계속 이어져 표시되어있는걸 보니 대대로 가문의 초상을 남긴 모양입니다. 모두 약간씩은 비슷한 외형을 띄고 있는데, 그러고보니 초상화의 인물들이 상당히 익숙합니다. 그야... .. 마지막 초상화에 그려진 인물의 모습이 탐사자와 거의 동일하기 때문입니다. [SANC 0/1d2]

(다인의 경우) 마지막 초상화 옆에는, 그 인물과 함께 웃으며 서있는 당신들의 모습이 그려진 액자가 걸려있습니다. 하나같이 중세 귀족을 떠올리게 만드는 훌륭한 옷이 자연스러운 모습입니다. 다른차원(과거)의 육체에 빙의된 상태이지만 외형은 98% 동일합니다. 혹은 합의 후 완전히 외관을 다르게 하고 세션을 진행하셔도 무방합니다. 대공으로 지정된 탐사자의 외관을 묘사해주시면 됩니다. (Ex.붉은 눈과 검은 곱슬머리...) 선대 공작들이 담긴 초상들입니다.

왜 이곳에 당신의 얼굴이 그려져있는걸까요. 누군가가 몰래 사진을 찍어 걸어놓았다기에는 말이 맞지 않습니다. 오랜시간 당신을 앓혀 그려낸 당신의 세밀한 모습은, 어떠한 답없이 당신을 응시하고 있습니다. 눈이 마주하자 한가지 의문이 머릿속을 스치고 지나갑니다. 저게 분명 내가 맞는걸까 싶습니다. 기억에 혼란이 오는 것과 동시에 몸에 이질감이 느껴집니다. 진정으로 이게 내 몸이 맞는겁니까?

[테이블] : 테이블의 양 옆쪽에 놓인 의자들마저 정교한 장식과 함께 금박이 입혀져있습니다. 테이블 위에는 은색으로 코팅된 와인병이 밀려났는지 엮어진채 위를 뒹굴고 있고, 깨진 와인잔 파편이 바닥에 깔려있습니다. 모두 고급품 같지만 이제는 꽤나 참담한 현장을 그려낼 뿐입니다. 심지어 바닥에 누군가의 혈흔이 약간 묻어나 있다는 것을 발견할 수 있습니다.

(자세히 볼시) 테이블 밑 러그에 무언가 교묘히 가려져 있습니다. 지하실 문에서 봤던 기하학적 문양입니다. 이 문양 역시 전에 보았던것과 마찬가지로 붉은 잉크로 보이는 액체로 휘갈겨져있습니다.

[창문] : 창문 밖으로는 노을이 지고 있습니다. 어떠한 방해물도 없이 탁 트인 하늘이 눈앞에 들어옵니다. 그야 아파트도, 높은 건물도 보이지 않기 때문입니다. 매력적인 분수가 아름다운 광활한 정원, 그 너머에 있는 중세 마을이 눈에 간신히 걸립니다.

당신이 살던 곳에 분명 이런 풍경이 존재하니까, 마치 창틀은 액자이고 밖에 보이는 풍경은 단순한 그림과 같이 느껴집니다. 비현실적인 감각입니다. 이곳은 완전히 처음보는 곳입니다. [SANC 0/1]

[화려한 문] : 과할정도로 화려하게 조각이 새겨져있는 문입니다. 손잡이에는 심지어 작은 보석들이 대칭적으로 박혀져 보기만 해도 눈이 부실지경입니다.

- **선언 : 듣기판정**

[실패]_아주 작게 사람들의 목소리가 들립니다. 방 안이라 그런지 자세한 내용은 들리지 않습니다.

[성공]_문 뒤에서 사람들의 아주 작은 목소리와 함께, 멀리서 아름다운 선율이 들려옵니다. 여러 악기가 완벽한 하모니를 만들며...어딘가에서 라디오라도 틀어놓고 있는걸지 모릅니다.

차가운 지하감옥의 철창 안에서, 그리고 지금은 그 무엇보다 훌륭한 저택의 응접실에서. 상황이 손바닥 뒤집듯 빠르게 돌아갑니다. 확실한건 첫째, 이곳은 당신이 살던 곳도, 살던 시간대가 아니라는 것. 그리고 둘째, 아까부터 계속 누군가 지켜보는듯한 스산한 느낌이 든다는 것입니다.

어쩌면 이 자리에 있게까지 한 원인일지 모릅니다. 이는 다시 말해서 돌아갈 유일한 방법이 될지도 모르며.

3. 복도

화려한 문을 열자마자 거대한 섯딩이가 당신의 시야를 가리며 날아듭니다. 그리고 울려퍼지는 강렬한 비명.

- **선언 : 민첩판정. #N회차일 경우 별도의 판정없이 선언만으로 성공합니다.**
[실패]_황!... 소리를 낼 줄 알았지만, 단순히 형겜으로 만든 캔버스가 당신의 어깨를 쳐버립니다.
단순히 빛나는 금속을 그린 그림이었군요. 액자 틀에 머리를 맞지 않아 다행입니다. (HP-1)
[성공]_당신은 발빠르게 자리를 피합니다. 제대로 보니 단순히 빛나는 금속을 그린 그림에 불과하군요, 자칫하면 그림이 상할뻔했지만 잘 대처한 모양입니다.

날아든건 밋밋한 회색빛 금속으로 가득 찬 커다란 그림입니다. 물론 그림은 물감과 붓으로 그렸겠지만, 여백하나 없이 캔버스에 쇠 막대들을 모조리 채워넣은 탓에 섯딩이가 날아드는것처럼 보였던 것입니다. 그러나 그림을 옮기던 인부들은 당신들을 보고 달려와 과할정도로 파들거리며 몸을 떨기 시작합니다. 의식에 필요한 다울로스의 신성한 그림입니다. 의식이 진행될 3층 룡 갤러리에 그림을 가져다 놓으라는 백작의 명령을 들은 인부들이 그림을 옮기던 중이었습니다. 교단과는 무관한 평민들입니다.

“죄송합니다. 정말 죄송합니다! 이 친구나 저나 집에 아이들이 있습니다. 뭐든 좋으니 제발 목숨만 붙여주세요...문이 갑작스럽게 열려서 너무 놀랐습니다...제가 어제 노모를 돌보느라 몸이 좋지 않아...”

인부들은 아예 바닥에 머리를 박고 비굴하게 당신들에게 용서를 빕니다. 마침 근처에 있던 사람들 서넛이 모두 가던 길을 멈춰서더니 누구도 개입하지 않고 조용히 상황을 바라봅니다.

이전에는 어땠을지 모르지만 사촌이자 백작의 술수에 넘어간 대공의 평판은 최악입니다. 귀족들의 경우 대부분 대공에게 적대적인 반응을 보입니다. 악마와 같이 다른 사람의 정신이 빙의된 지금이 아니더라도, 편집증에 걸려 망나니 짓을 하고 다니던 대공은 왕국 전역에서 악마라고 불렸을정도입니다. 다인의 경우 그의 친구 모두 동일한 취급을 받게 처리해주시면 됩니다. 후작 역시 동일하기 때문입니다.

탐사자들의 태도가 정해지는 순간입니다. 과거 대공과 같이 무례한 태도를 견지할지, 우야무야 상황에 따라 태도를 바꿀지, 회개한것마냥 이타적인 태도를 보일지. 성향에 맞게 모두 선택이 가능합니다. 다인의 경우 각 탐사자마다 상이한 태도를 보여도 무관합니다. KP의 유동적인 진행이 필요합니다.

-[무례한 태도]

“한번만 용서해주세요, 위대하신 대공님. 제가 신분이 미천해...”

인부의 애절한 구걸은 끝을 맺지 못합니다. 당신의 사나운 반응이 익숙한지 메이드복을 입은 하녀들이 발빠르게 다가와 인부의 양 팔을 붙잡고 시선이 닿지 않는 곳으로 끌고갔으니 말입니다. 당신에게 쏠린 시선들은 자연스럽게 제각기 흩어집니다.

-[이타적인 태도]

“ㅇ...예? 저...정말입니까?”

인부는 도저히 당신의 반응을 이해할 수 없는지 몇번이고 되묻다가, 자신의 처지를 깨달았는지 납죽 머리를 조아리고 발빠르게 사라집니다. 호의를 베풀어준 상황이 놀랍지만 당신의 심기를 더 건들이고 싶지 않은 모양입니다. 상당히 놀라운 장면이었던지 당신에게 쏠린 시선들은 쉽사리 흩어지지 않고 작은 구설수들이 이어집니다.

- “저...대공이 드디어 미친건가? 몸이 좋지 않다는 소리는 들었지.”
- “따녀와 어울린다더니, 갑자기 다른 생각이 떠오른건 아닐까요?”
- “그럼, 그 악마대공인데...그 아몬 백작님께서도 손을 털었잖아.”

상당히 길고 드높은 복도는 일련의 소동이 지났음에도 불구하고 웅장한 위세를 자랑합니다. 사태를 관망하던 [남자]를 지나, 복도의 끝에는 하녀들이 우람한 [흰 문] 앞을 대기하고 있습니다.

[남자] : 복도에 기대어 꼴렁한 자세를 취하던 남자는 당신의 시선이 자신에게 닿는걸 느끼자 노골적으로 당신을 훑습니다. 술에 취한건지 품위있는 그의 옷과 달리 너절한 몰골이 눈에 들어옵니다. 기존의 당신을 마주하면 다들 어땠는지는 모르겠으나, 남자는 다른이들과 달리 겁도 없이 어눌한 발음으로 지껄여댑니다.

“뻔하지, 안보이는 곳에서...우리 대공님이 불쌍한 인부를 어디다 넘기려 하실지 모르겠습니다? 설마 따녀들?”

- 선언 : 무시하거나 맞대응한다 / **대인판정**
“꼴에 이 저택의 주인이라는거지? 불쌍한 백작님!”

남자는 더 별다른 말은 하지 못하고, 당신의 반응에 당황해서 급하게 자리를 뜹니다. 도망치는 꼴이 우스웠는지 근처의 사람들도 남자에게 비웃음을 터뜨립니다. 이윽고 사람들은 파티의 개최자가 늦게나마 도착은 했다면 당신을 보고 예의바른 인사를 건네고는 자리를 떠납니다.

[흰 문] : 흰 문에 가까이 다가가기만 해도, 안쪽에서 쾌활하게 웃는 사람들의 웃음과 아름다운 음악소리가 들려옵니다. 수많은 사람들이 자아내는 밝고 유쾌한 소음. 문 앞을 대기하던 하녀는 당신에게 목례하고는 들어가기 쉽도록 직접 문을 밀어 열어줍니다.

만일 하녀에게 자신의 신분, 배경, 상황에 대해 묻는다면 두려워하며 순순히 답합니다. 이치에 맞지 않는 소리도 자신의 안위를 위해 무던하게 넘기려 노력하며, 탐사자가 함께 들어가기를 종용하면 대공님께서

진정할 수 있도록 차를 타고겠다며 퇴장합니다.

인명과 국가명의 경우 자체적으로 지정해주시면 됩니다.(ex. 로렐 21년, 웰튼공작 3세, 파리스왕국)

ex. 내가 누구냐 -> 주인님께서서는 왕국에서 왕실 다음으로 위대하신 대공작님이다.

여긴 어디냐-> 이 저택은 개국공신이신 초대 대공님부터 계속해서 사용된 공작저이다.

다인 탐사자-> 곁에 계신분들은 대공님과 오랜시절을 함께하신 친우분, 후작님이다.

4. 연회장

만일 탐사자가 현재까지 자신들이 1.대공으로 빙의했으며, 2.이곳이 당신의 공작저라는 것을 깨닫지 못하고 있을경우, 앞서 하녀의 대화나 **지능판정**을 통해 실마리를 제공해주시면 됩니다.

웅장한 문이 양옆으로 열리는게 마치 본격적으로 본막이 시작되어 당신의 앞길이 열리는것 같습니다. 지금껏 화려한 방안의 장식들은 초입에 불과했던가, 시야가 탁 트이자 영롱한 빛이 한순간 눈을 멀게 만들어버립니다. 광막한 연회장 위, 거대한 상들리에가 온기 가득 피워놓은 불빛을 잔뜩 머금어 달과 같이 빛을 산란합니다. 그리고 그 아래 수많은 사람들의 눈부시고 변화한 드레스와 연미복들.

그리고, 그리고 정적.

당신들이 연회장에 들어서자마자 들려오던 고운 선율이 끊깁니다. 춤추던 사람들마저 일순간 시간이 멈춘것마냥 제 자리를 지키고, 입꼬리를 울리며 화사한 웃음을 흘리던 사람들은 입을 닫아 당신들을 바라봅니다. 수많은 시선이 일순간 한 점에 몰려듭니다.

#N회차. 지하감옥에서 곧바로 [4.연회장]으로 나올시 탐사자들은 연회장의 한복판이자 중앙계단의 앞에서 바닥 타일을 밟고 나오게 됩니다. 바닥에서 파티의 개최자가 등장합니다. 마녀와 결탁시켜 탐사자들의 평판을 낮추려는 백작의 대사가 추가됩니다.

- 선언 : 자유행동

당신들이 그 무엇을 하더라도 사람들은 묵묵히 당신의 언행을 주시하고 있습니다. 말을 건네더라도 답은 돌아오지 않고, 심지어 연회장 한쪽에 자리한 실내 관현악단들도 악기를 더이상 연주하지 않습니다. 수백개의 눈이 당신들을 직시합니다.

짹, 짹, 짹.

클리셰적인 박수 세 번이 연회장내 중앙 계단에서 터져나옵니다. 홀이 한눈에 내려다보이는 중앙계단 위에서, 풍채 좋은 남자는 난간의 와인잔을 들며 보기좋게 미소짓습니다. 당당하고 압도적인 저 태도!

“모두 보시죠! 우리 파티의 주최자님께서 오셨습니다! 모두 감사의 박수를 던집시다!”
 “왕국의 두번째 기둥이자, 누구나 칭송하는 대공이자, 제가 사랑하는 사촌 (형님/누님).”
 “훌륭한 파티를 열어주시고 지금에서야 모습을 비추다니 이 무슨 경망한 짓입니까.”
 “다들 마녀에게 끌려가신건 아닐지 걱정하고 있었습니다. 아, 굳이 끌려간게 아니라던가?”

높은 곳에서 모두를 아우르는듯한 말투, 당신을 향한 미소. 2층 난간에서 당신들을 향해 아낌없는 사랑을 주는 듯한 남자의 말 뒤에 다분한 의미가 느껴집니다. 당신들은 그가 누군지 알 수 없지만, 그의 말이 끝나기를 기다렸다는 것처럼 사람들은 부채로 입을 가리고 노골적인 시선을 던졌기 때문입니다.

당신들이 1.그의 이름과 2.그의 잘못을 정확히 들먹이지 않는 이상, 현재 사람들의 적대적인 태도는 변하지 않습니다. 백작은 편집중에 걸린 대공의 권위를 대신 차지하기위해 한달전부터 평판을 관리했으며 주문으로 대중들의 정신을 일부 세뇌시킨 상태입니다. 만일 탐사자가 기존 대공과 다른 이타적인 태도를 보였더라도 아직까지 사람들의 귀에는 들어가지 않은 상황입니다.

- **선언 : 사람들의 말을 자세히 들을시, 듣기판정.**

[성공]_원래의 대공은 얼마나 평판이 떨어져 있던건지 짐작조차 되지 않습니다. 얇은 귀에 흘린 사람들은 당신이 두려워 자리조차 피하지 못하면서 자리를 떠나면 구설수들을 흘립니다.

- “확실히 저거보라지, 아몬백작님께서 지금 나타나 주셔서 정말 다행이에요...”
- “필시 대공무리가 마녀에 놀아다고 있다는게 맞다니까. 이 파티는 단순히 변명거리지! 또 늦게 왔어...”
- “저번에도 대공저 입구에 마녀의 표시가 새겨졌잖습니까... 으! 오썩해요!”

[실패]_원래의 대공은 얼마나 평판이 떨어져 있던건지 짐작조차 되지 않습니다.

- “확실히 저...라지, 아...백작님께서 지금 나타나... 주셔서 정말.. 다행이에요...”
- “필시 대공...리가 마녀에 놀아...는게 맞다니까. 이 파티... 단순히 변명...지! 또 늦...어...”
- “저번에도 대공...에 마...의 표시가 새...잖습니까... 으! ...썩요!”

파티의 개최자가 왔으니 다시 연회를 즐기자며 와인잔을 높이 들고서야, 다시 연회의 구색이 갖춰집니다.

[사람들]이 다시 여유를 되찾자 드넓은 [댄스홀]에 악단의 선율이 차오르고, 회장의 끝에 자리한 [투알렛 룸]에서는 세상 이야기가 꽃피웁니다. 여전히 높은 난간에 기대어 숨김없이 연회장을 내려다보는 [중앙계단]의 남자 덕분이라면 덕분입니다.

[사람들] : 연회장의 한 귀퉁이에 모인 서넛의 사람들은 자신들의 이야기에 심취하여 떠들어댁니다.
 “그래, 그 마녀말이야... 뒷골목에서 내가 분명 들었거든! 너도 알잖...”

이윽고 끊어지는 말. 아무래도 당신이 근처에 왔다는것을 깨달은 모양입니다. 몇몇의 안색은 창백해지고, 몇몇은 눈매가 가늘어지며 당신에게 형식상 인사를 꺼내곤... 침묵이 이어집니다. 무언가 중요하고 민감한 이야기를 꺼내던것 같습니다.

- **선언 : 더 이야기를 듣고 싶을시, 대인/오컬트판정**

당신들이 그것에 대해 흥미를 표하자, 사람들도 썩 이 이야기의 흐름을 끊고 싶지는 않았는지 조심스럽게 말을 꺼냅니다. 아무래도 백작이 당신들과 마녀를 엮었기 때문이었을지도 모릅니다.

- “대공님도 아시다시피, 요즘 실종사건이 마녀들과 연관되었다는걸 아시잖습니까.”
- “사람들이 실종되고 곧바로 마녀의 표식이며 사람들의 증언이 쏟아져나왔습니다...”

다음은 사람들의 말을 통해 얻을 수 있는 정보입니다. 최대한 탐사자들이 마녀에 의해 이런 상황에 직면했다고 유도하면 더 즐거운 흐름으로 갈 수 있을 것 같습니다. 판정 실패시 자연스러운 RP를 통해 정보를 제공하거나 일정 시간이 지난 후 재판정이 가능합니다.

-마녀들은 악마들에게 육신을 제물로 바치고 부정할 짓을 저지르더라.

-악마들은 세상의 흐름을 거스르고 온갖 혼란을 일으키더라.

-그들의 목표는 마왕을 불러 단 하나의 소원을 이루는 것이더라.

-소문들은 마녀들로부터 겨우 탈출했지만, 결국 미쳐버린 불쌍한 자작의 여식의 입에서 나온것들이다. 탐사자들이 병의당하기 전, 명계의 약을 시험당한 사람의 말로입니다. 앞선 병의자의 흔적.

[댄스홀] : 악단들의 연주가 시작되었지만 당신들이 이 회장에 들어온 이후, 아무도 넓은 댄스홀을 즐기려들지 않습니다. 그야 이곳에서 제일 지위가 높고, 그들의 말에 따르면 파티를 개최한 사람이 바로 대공 자신이기 때문입니다. 아무래도 먼저 춤을 시작하지 않으면 아까부터 계속 쫓히는 이 시선이 계속 될것만 같습니다.

홀수로 구성된 다인탐사자 / 탐사자들 외에 춤을 즐기려 할 경우.

기존 육체의 약혼자가 나와 탐사자와 함께 춤을 춥니다. 약혼자는 100%의 신뢰를 보여주며 당신을 믿고, 소문과 현배경에 대해 설명해줍니다. 해당 NPC는 엔딩까지 함께할 수 있으나 회귀는 불가능합니다.

- **선언 : 행운판정**

[성공]_춤을 시작하려해도 손이 빈다면 어쩔 수 없는 노릇입니다. 하지만 그런 걱정이 무색하게도, 당신이 주변을 둘러보자 아주 당연한듯이 인파 속에서 (검은 프록코트를 입은 젊고 잘생긴 사내/우아한 곡선이 인상적인 아름다운 여인)이 걸어나와 아주 당연한듯이 당신의 손을 잡습니다.

“당신의 약혼자를 혼자 내버려두시는건가요?”

(표정에 감정이 드러나지 않지만 당신을 향해 열망의 눈빛을 보여주는/보기만해도 마음이 따뜻해지고 당신을 향해 쾌활한 웃음을 보여주는) 속칭, 당신의 약혼자는 맞잡은 손을 놓을 생각이 없어보입니다. 당신의 반응이 어떻게간에 신선하다는 기색을 보이며 춤을 리드합니다.

[실패]_춤을 시작하려해도 손이 빈다면 어쩔 수 없는 노릇입니다. 하지만 그런 걱정이 무색하게도, 당신이

주변을 둘러보자 갑자기 인파속에서 인형이 하나 튀어나오더니 당신의 뺨을 거세게 쳐버립니다. (내지 강하게 당신의 손을 잡고 울먹입니다.)

“어떻게 약혼자가 뻥이 있는데도 바람을 피우고, 지금에서야 날 찾는건가요?”

속칭, 당신의 약혼자는 알긋다는 듯 강하게 잡은 손을 놓을 생각이 없어보입니다. 당신의 반응이 어떻든 간에 그건 모두 바람의 변명일뿐이라 주장하며 춤을 리드합니다. 말과 달리 점차 당신을 향한 행동과 반응이 부드러워집니다.

- **선언 : 의중을 캐물으시, 관찰/심리학판정**

[실패]_속내를 모르겠습니다. 그야 당신에게는 오늘 처음 보는 사람이기 때문입니다.

다만 당신을 향한 저 열렬한 눈빛만은 오롯이 이 자리에 존재합니다.

[성공]_당신을 향한 열렬한 눈빛이 조금씩 더 강렬해지는 것 같습니다. 아무래도 기존과 다른 반응이 마음을 사로잡은 것 같습니다. 설마 약혼자가 지금 사랑에 빠진건...

당신이 춤을 시작하려 파트너의 손을 잡는다면 운이 좋게도 관현악단이 연주하는 곡이 바뀝니다. 왈츠의 선율이 흐르자 젊은 남녀들이 열 넷정도 당신을 중심으로 원형을 그리며 스텝을 밟습니다. 샹들리에의 눈부신 빛과 고급향수의 달큰한 향. 묘한 흥분감이 스며듭니다.

- **선언 : 춤을 시작할시, 민첩/예술판정**

[실패]_갑작스레 왈츠를 시작하려고 하니 진행방향이 머리속에서 잘 기억이 나지 않습니다. 주변 사람들의 춤사위를 결눈질로 훑어보며 미숙한 스텝을 밟아봅니다.

[성공]_몸이 스스로 움직인다는건 이런 느낌일지 모르겠습니다. 중심을 두어 완벽한 턴을 그려내고, 절제되며 우아한 몸짓들은 하나의 선이 되어 음악과 함께 어우러집니다. 연회장에 모인 사람들의 시선이 당신에게 몰리며 감탄을 자아냅니다.

춤이 막바지에 도달하고 홀이 열기로 차오를 무렵.

어라, 원래 이정도로 가깝게 춤을 추는건가 의문이 듭니다. 근처에서 춤을 추던 한 커플이 당신과 등을 맞닿을 정도로 밀접하게 다가오더니, 당신이 회전하는 순간 발을 걸어 휘방을 놓습니다. 노골적인 악의. 그러고보니 이 남녀는 증양계단의 그 남자 바로 옆에 있던 자들입니다.

- **선언 : 방해로 피할시, 민첩/회피판정**

[실패]_교활한 술수입니다. 부러 당신에게 더 수모를 주기 위해 사람들의 이목이 모인 지금을 택한겁니다. 안타깝게도 당신은 발이 걸려 크게 한번 비틀거리며 흐름을 반박자 놓쳐버립니다.

[성공]_그들은 당신에게 더 수모를 주기 위해 사람들의 이목이 모인 지금을 택한겁니다. 당신은 교활한 술수를 발빠르게 피해 아무일 없던것마냥 (혹자는 오히려 발을 밟아버리고는) 왈츠를 끝맺습니다. 당신의 수려한 춤사위에 언제 그랬냐는듯 주변사람들이 순수한 극찬의 박수를 보냅니다.

[투왈렛 룸] : 연회장 옆에 위치한 투왈렛 룸은 젊은 남녀들이 가득 모여있습니다. 방안은 분가루가 가득 흩날리고, 여흥을 위해 한구석에 악사가 경망스럽게 피리를 연주합니다. 연회에 지친 [젊은이]들은 소파에 편히 몸을 누여 그들의 사업얘기를 나누고 있습니다.

[젊은이] : 당신이 나타나자 다들 나름 몸가짐을 바로했지만, 방 한가운데에 늘어진 한 젊은이는 당신을 보고도 이 상황이 익숙한지 여전히 소파에 처박힌 채 입니다. 그 중앙계단의 남성과 똑같은 젊은이는 당신에게 질문을 던집니다.

해당 물음은 탐사자의 메타적인 지식을 요구합니다. 시나리오의 배경은 19세기로 설정되어있으나 다른 차원일뿐더러 단순 중세판타지를 지향하기에 정확한 시대적 배경지식은 필요하지 않습니다. 젊은이는 백작의 자식으로, 대공에게서 빼앗은 상단을 자의적으로 운영하고 있습니다.

“아, 대공님 오셨군요. 말하는걸 잊었는데 직접 오셔서 다행이에요...이번 저희 휘하에 있는 상단에 투자를 받고 싶다면 온 이들이 있는데...좋으시다면 우리 (당숙/당고모) 자비로 처리하려고요.”

“음, 무슨 증기만으로 공장도 굴릴 수 있고 말 없이도 마차가 갈 수 있다는 마술에 투자해 달라는데. 대공님은 마녀...마술...뭘, 이런거 좋아하니까 하실건가 싶어서요.”

여자가 웃음을 숨길생각없이 깔깔거리자 오히려 근처에 자리한 젊은이들이 백작가 영애를 말려야한다며 난처한 표정을 보입니다. 가만, 근처의 말을 들어보니 당신을 친근하게 부르던 그 남자의 자식같습니다.

- 선언 : 자유행동

무슨 반응을 보이던 간에, 당신의 말에 흥미가 생긴 구경꾼들이 더 모이자 그 백작가의 영애는 미간을 찌푸리며 그럼 어떤 마법같은 사업을 해야겠냐며 오히려 더 반문합니다.

백작가의 영애와 어울리던 젊은이들은 당신의 말이 타당치 않다는 듯 흘려들으며 다이아가 나온다는 광산에 대해 떠들기 시작했지만, 이야기를 가만히 듣던 대다수의 젊은이들이 눈을 빛내며 당신의 이야기에 대해 긍정적인 토론을 나눕니다. 심지어 몇몇은 당신에게 몇마디를 더 듣기 위해 뒤를 조금 쫓습니다.

[중앙계단] : 2층으로 올라갈 수 있는 웅장한 중앙계단으로 향하면 이런, 눈이 마주칩니다. 풍채 좋은 남자는 지금껏 당신들을 계속 주시해온 모양입니다.

최고신도이자 백작은 제물들을 사용할 수 있을지 확인하기 위해 탐사자들이 1층에 있는한, 중앙계단에 계속해서 자리합니다. 1회차일경우 해당 백작은 파티의 개최자로서 소임은 다하셔야하지 않겠냐며 탐사자를 돌려보냅니다. 백작과 조우가 끝나면 중앙계단을 이용한 2층의 탐사가 가능합니다.

- 선언 : 자유행동

남자는 당신의 반응을 무던히 흘려넘기더니, 당신의 손에 무언가를 쥐어 주며 자리를 떠납니다. 당신들의 귀에만 들릴 정도로 낮은 남자의 속삭임은 짧았습니다.

“위대하신분이 당신들을 기다리고 있습니다.”

1: 손에 들린것을 바라보니, 투박하게 세공되어 간신히 형태를 유지하고 있는 은색의 열쇠입니다.

> #N회차 / 병의에 실패한척 기존 대공을 연기할 경우

백작은 3층 롱갤러리에 위치한 제단으로 향하는 열쇠 대신 다운로드 교단의 문양이 새겨진 쪽지를(마녀의 문양) 줍니다. 백작은 완벽한 의식을 치를수는 없겠지만, 당신들을 대체하여 다른 제물들을 납치해오기로 합니다. 직접 기능판정을 통해 열쇠를 빼앗아 와야합니다. 실패할 경우도 진입가능합니다.

2: 손에 들린 것을 바라보니, 지하에서 발견한것과 동일한 문양이 새겨진 쪽지입니다. 의문을 표할 겨를이 없이, 지나가는 백작의 허리춤에 무언가 반짝 하고 빛납니다.

- 선언 : 백작의 허리춤에서 무언가를 낚아챌 경우, 손재주/은밀행동판정
- 선언 : 백작 몰래 열쇠를 낚아챌 경우, 민첩판정

몰래 빼돌린것을 바라보니, 투박하게 세공되어 간신히 형태를 유지하고 있는 은색의 열쇠입니다.

- 2층

파티에 초대된 손님들에게 제공되는 공간은 1층에 한정된건지, 중앙계단을 통해 올라온 윗층은 적막함이 감돕니다. 1층 복도에서 간간히 보였던 사용인들도 파티를 돕기 위해 자리를 비워서인지 한 명도 보이지 않습니다. 난간에서 떨어져 안쪽으로 들어가니 커다란 문 두 개를 중심으로 평범한 크기의 문들이 줄지어 있습니다.

- 선언 : 듣기/언어(모국어)판정. 실패하더라도 복도를 더 살피지 않을 경우, 이벤트 생략됩니다.

어디선가 웅성거리는 소리가 들려옵니다. 언제나 규칙을 어기는 사람들은 있기 마련입니다. 그사이 언제 모여들었는지 내측 복도 발코니에 사람들 몇몇이 서서 무언가를 둘러싸고 혀를 찹니다. 가까이 가보니, 깊은 곳까지 잘도 기어들어가 [야바위]를 하고 있습니다. 남의 저택에서 즐기는 경박한 취미입니다.

[야바위] : 모자를 쓴 남성은 금 테두리로 표면이 장식된 작은 유리종을 세개를 거꾸로 뒤집어 놓고 테이블 위에서 현란하게 흔들립니다. 근처에서 낭패를 본듯한 남성은 혀를 차며, 뒷골목을 주름잡는 사람에게 귀중한 정보를 들을 수 있는 천재일우의 기회를 놓쳤다면 아쉬워합니다.

- **선언 : 재력/외모판정. 기능치 ½ 차감 후 재판정이 1회 가능합니다.(다인 전체 2회)**
남자는 당신을 보자 저택에서 이런일을 저질러 죄송하다며 사죄하지만, 다른 사람들과 달리 겁을 먹은듯한 반응은 보이지 않습니다. 오히려 대공님을 위해 마지막으로 한판 돌리고 자리를 접겠다며 살살 비는 모습을 보입니다.

테이블에 금화를 한뼘 놓거나, 당신의 인망(외모)을 담보로 걸 경우 모자를 쓴 남성은 눈꼬리를 수려하게 울리며 빠르게 종을 섞습니다. 딸랑, 딸랑. 벨소리와 함께 어지러이 종들이 섞입니다. 유리종 1, 2, 3 중 주사위가 있는 종은 어떤 것일지 선택해야합니다.

(종을 선택한다.) 낭패입니다. 이 종이 아니었습니다. 분명 이 상황에서 도움이 되는 정보를 얻을 수 있을거라 생각했는데 말입니다... 남성은 저택의 주인인 당신의 눈치를 보는지 곧 판을 정리하겠다고 합니다.

> #N회차 종1,2,3을 선택하더라도 주사위가 든 종을 찾을 수는 없습니다. 주사위는 손재주가 좋고 야비한 남자의 모자 속에 들어있습니다. 만일 모자를 확인하려 한다면 남자는 실로 놀라운 반응을 보이더니 당신에게 짐고 긴 상자를 하나 넘겨줍니다.

“실로 놀랍습니다. 백작님이 이 공작저에 들어오신 후, 대공님께서 미쳐버렸다는 소문이 자자했으니 말입니다... 역시 소문은 소문이군요.”
“이건 대공님을 잡아먹으려하는 백작 나으리가, 눈에 불을 켜고 찾던겁니다. 왕국에 오직 한 병 남아있는건데... 저는 감이 좋은 편이라 이쪽 줄에 대보죠. 안그래도 대공님께서 변했다는 소문도 들려오고... 아, 이것의 가치는 저도 잘 모릅니다.”
“뒷세계는 뒷세계를 알아보는 법입니다. 제가 그 영악한 백작의 줄에 서겠습니까?”

검은 상자를 열자 안쪽에는 코르크 마개로 막혀있는 금속 병이 있습니다. 병을 흔들자 찰랑거리는 소리가 들립니다. 피처럼 붉은 와인입니다. (마신다면) 철제로 된 병에 보관되어있어 역한 맛이 나지만, 정말로 술기운이 남아있는걸 보니 와인입니다.

5. 서재

2층 내부 복도에 있는 첫번째 커다란 문을 여는 순간, 퀘퀘한 냄새가 훅 끼쳐옵니다. 내부는 어둡고 눈에 보일 정도로 미세한 먼지가 날립니다. 문 틈 사이 복도의 불빛이 방안에 줄지어 서있는 여러 책장들을 비춥니다. 하나같이 성인 남성의 키보다 크고 우직한 목재로 제작되어있고, 안에 꽂혀있는 책들도 연식이 상당한 모양인지 상태가 그렇게 좋지 않습니다.

책장의 앞쪽에는 책을 편하게 읽을 수 있도록 [소파]와 [책상]이 자리하고 있습니다. 더 안쪽으로 들어서면 여러 책장들 중 구석에 처박힌 작은 [붉은 책장]이 보입니다. 안으로 향할수록 짙은냄새로 숨이 막혀옵니다.

[소파] : 갈색양모로 제작된 소파의 등판에는 정교하게 수가 놓아져있습니다. 붉은색의 나무. 꽃이나 기하학적 패턴과 달리 흔치 않은 문양입니다.

- **선언 : 소파 밑을 살피거나/행운판정**

[성공]_소파를 살피던 와중, 무언가 발끝에서 채입니다. 소파 밑에는 반쯤정도 되는 양초와 성냥이 있습니다. 누군가 이미 많이 사용해 오래가지는 못할것 같습니다.

[책상] : 책상 위에는 텅 빈 램프와 표지가 검은책 몇권이 올라가 있습니다. 책들의 표지를 살핀다면, ‘저주의 미완’, ‘마법의 순환’, ‘마녀의 역사’ ... 하나같이 오컬트적인 내용을 담고 있습니다. 실제로 책을 열람하더라도 하나같이 허황되고 비과학적인 이론들이 빼곡히 담겨있습니다.

- **선언 : 책들을 살필시, 자료조사/교육판정.**

(어려운 성공) ‘마녀의 역사’의 페이지를 넘기던 와중 어떤 한 구절이 눈에 들어옵니다.

... .. 와인은 생명과 같다. 붉은 피, 오래될수록 숙성되는 연식. 기원전 5천년부터 와인은 붉은 생명의 물로 칭송받으며 신이 내린 선물인 동시에 사탄의 유혹으로 여겨졌다.

[붉은 책장] : 냄새의 근원지는 이것인지. 다른 책장에 비해 작고 끔찍한 악취를 풍기고 있습니다. 복도의 불빛이 안쪽까지 닿지 않아 책장을 살필 빛이 필요합니다. 불을 밝힌다면 책장 원목이 썩어들어갈 뿐 아니라, 안에 꽂혀있는 책들마저도 심하게 훼손된 상태라는것을 발견합니다.

- **선언 : 불을 밝혀 책들을 살필시, 자료조사/교육판정**

[실패]_이곳에 꽂혀있는 책들 대부분은 양피지로 만든 탓에 내용은 고사하고 글자를 알아볼 수 없습니다. 한 책은 내용조차 없이, 모든 페이지가 검은칠이 되어있습니다. 오로지 암흑입니다.

[성공]_이곳에 꽂혀있는 책들은 모두 고서인지 재질이 양피지로 되어있습니다. 그중 가장 오래되어보이는 [고서적]을 꺼내 페이지를 넘겨보니, 유달리 맨 마지막 장이 닳아있습니다.

[고서적] : 세가지가 모여 강림하는 그 분은 오로지 한가지 소원만을 들어주는데, 그분을 봐서는 안되거나와 그분과 닿으면 안된다. 그분의 강림은 재앙이요, 축복이니. 그분을 향한 온전한 숭배와, 온전한 암흑만이 당신을 지켜줄것이다. 만일 그분에게 반한다면 당신은 삼켜져...[SANC 0/1]

(어려운 성공시) 페이지의 끝에 작은 낙서가 되어있습니다. [준비는 끝났다. 칼, 붉은 생명수, 그림.] 한 책은 내용조차 없이, 모든 페이지가 검은칠이 되어있습니다. 오로지 암흑입니다.

- **선언 : 듣기/언어(모국어)판정. 이미 앞서 이벤트를 경험했다면 자동진행됩니다.**

2층에 있는 커다란 두 문 중 한 방의 문을 열고 나오면, 복도 발코니에서 웅성거리는 소리가 들려옵니다.

“너 이자식! 이럴 줄 알았어! 어떻게 하면 주사위가 모자에서 나오는건데!”
“이거 숨어서 확인하지 않았다면 못찾을뻔했잖아?! 내 돈 돌려...어, 어 도망간다!”

모자를 쓴 남성은 발코니를 넘어 1층으로 도주하고, 그에게 사기를 당한 사람들이 당황해하며 그를 잡기 위해 중앙계단으로 뛰어갑니다. 그래도 명실상부한 대공의 저택인데 이런일이 일어나도 되는걸까 싶습니다. 삼시간의 소란이 멎어들자 다시 2층은 인적 하나 없이 고요를 유지합니다.

6. 집무실

방 안에 자리한 테라스 문이 열려있던 탓인지, 두번째 큰 문을 열자 바람이 일순간 불어와 부드럽게 당신들의 얼굴을 감쌉니다. 달빛이 방안 전체를 환하게 비춰 굳이 불을 켜지 않아도 내부를 살필 수 있습니다.

정면으로 [서랍장]이 달린 [원목 책상]이 보이고, 우측에는 책장들과 [보관함]이 있습니다. 구석에 작은 유리 테이블이 있다는 것을 제외하면, 모두 집무에 필요한 가구들입니다. 방과 연결되어있는 테라스에서 광대한 저택의 정원을 한눈에 볼 수 있습니다. 밤하늘에는 유난히 무수한 별이 뜬채로 아름답게 빛납니다.

[원목 책상] : 책상에는 상당한 양의 서류더미들과 검은 잉크, 붓펜이 놓여있습니다. 서류더미를 살핀다면 모두 공작저와 휘하에 놓인 상단, 영지 등 업무적인 내용이 담겨있습니다. 별다른 구분없이 크고 작은 내용의 업무가 적힌 서류들이 모조리 한 더미에 쌓여있습니다. 업무내용의 좌측상단에는 날짜가 적혀있고 우측하단에 서명란을 보니 이곳에서 최종적으로 결재가 통과되는 모양입니다.

- **선언 : 서류들을 확인할시, 법률/지능판정**

맨 위에 놓여진 최근 서류로부터 정확히 한달 전 날짜가 적힌 서류를 보니... 서명란에 작성된 서명이 다릅니다. 명의이전 관련 서류나 차용증과 관련된 서류들도 보이지 않습니다. 공작가를 운영하는 중요한 업무들이 일순간 다른 사람의 승인으로 처리될 수 있는걸까 싶습니다. 최근의 서명은 다음과 같은 인물의 성명이 적혀있습니다. **‘아몬 리치먼드 백작’**

(책상 밑을 살필경우) 낡은 밧줄과 레이피어[도검,중형. 1D6+1+피해보너스]가 숨겨져있습니다.

[서랍장] : 서랍장에는 공작저가 관리하고 있는 장부들이 묶음별로 가득합니다. 하나같이 깔끔하게 정리되어 각 칸마다 일렬로 곧게 꽂혀있습니다. ...서랍장 밑에 구겨져있는 내역 몇장을 제외하고는 말입니다. 처박힌 채로 끝만 간신히 밖에 걸려있는 장부를 조심스럽게 꺼낼 수 있습니다.

- **선언 : 장부를 확인할시, 회계/교육판정**

장부의 내용을 요약하면 다음과 같은 정보를 얻을 수 있습니다.

1. 동쪽제국과 새로 교역을 시작했으나 사업이 처참하게 실패해 엄청난 손실을 기록했다.
2. 대량으로 유통된 마약을 정제해 사교계와 뒷골목에 판매했다.
3. 사용인들을 한달전에 대거 고용하고는, 지출이 심하자 기존 고용인들을 2주전에 모두 해고했다.

그 외에는 쓸데없는 조각상과 그림, 칼의 제조, 유리 등 공구와 미술품 구입 지출 내역이 있습니다. 모두 하나같이 한달채 되지 않아 최근에 일어난 일입니다. 해당사항을 서류들과 비교할시 이 모든일의 결재자가 **아몬 리치먼드 백작**으로 되어있다는 것을 알 수 있습니다.

[보관함] : 최근 왕국의 정세가 담긴 [보고서]와 [메모들]이 존재합니다. 보고서의 기록을 살펴보면 가장 최신의 것이 한 달 전. 이후로의 기록은 누군가 일부로 끊어낸듯 존재하지 않습니다.

[보고서] : 자작가의 영식, 왕국의 계승... 처음보는 인명과 복잡한 내용들이 가득합니다. 가장 눈에 들어오는건, 연회장에서든 떠돌았던 마녀에 관한 소문입니다.

1. 마녀들은 악마에게 그들의 육신을 내주고 부정한 짓을 저지르더라.
2. 악마들은 세상의 흐름을 거스르고 온갖 혼란을 일으키더라.
3. 그들의 목표는 마왕을 불러 단 하나의 소원을 이루는 것이더라.

[메모들] : 그나마 알아볼 수 있는 필적의 메모는 네 장이 전부입니다. 상태가 가장 좋아보이는 것들은 수려한 글씨체로 작성되어있습니다.

- [XX.01] 변경에 영지를 둔 사촌이 사업상 수도에 들어와야 한다고 한다. 별장에 문제가 생겨 직계가족만 공작저에 머무는걸 허락했다.
- [XX.10] 업무가 많아서인지 근래들어 정신이 무언가 막힌 것처럼 텅텅하게 느껴진다. 백작이 마침 옆에서 결정을 도와주니 다행이다.
- [XX.15] 무언가 나를 위협하고 있다. 꿈에서는 나를 거대한 먹어들어간다 쇠덩어리가. 눈을 감고 싶지 않다. 시도하는 바란다 최면치료가 백작이 효과가 있길 오늘부터.
- [XX.30] 있다. 연회를. 싶지않아. 붉은나무. 밧줄. 위협받고. 시종은? 한다. 2주뒤. 열라고. 아몬님께서. 나를. 서랍장 밑. 지켜주는. 나는. 하녀장은? 죽고. 아.
- **(마지막 메모, 가장 명료한 글씨.) 붉은나무가 되자. [SANC 0/1d2]**

- **선언 : 작성자를 추정할시, 정신분석 판정**

한 달 전을 기점으로 필체가 점차 광기에 휩싸이기 시작하더니, 2주가 되자 작성자로부터 편집증적 증상이 나타납니다. 심각할정도의 정신분열증상을 보이고 있습니다.

(2층 조사 종료시)

부정한 사건들의 기록이 속속히 드러납니다. 회장에서 연회를 즐기고 있는 이들은 이 더럽고 어두운 사실들을 알고 있을까요? 당신을 닮은 이 몸의 주인은 배후를 마주했을까요? 마녀? 악마? 마왕? 수많은 의문이 스치는 와중, 일순간 걱정 속 당신의 의식이 명료하게 빛납니다. 역설적인 순간입니다. 어두운 배후와 파국이 몰아치는 한복판에서 당신의 목표는 무엇입니까.

원래 있던 자리로 돌아가는 것이라면, 이곳으로 오게 된 방도를 찾는걸 우선으로 해야할것이고 이곳에서 자리를 잡고 안락한 생활을 꾸리는 것이라면, 자신의 입지를 올리고 문제를 해결해야할겁니다.

결론적으로 수많은 갈래가 하나의 목표로 귀결됩니다.

이 상황의 배후를 찾아 상황을 타개해내야합니다.

... ..

똑똑,

방문을 두드리는 소리가 들립니다. 노크소리의 주인에게 말을 걸어도 답은 되돌아오지 않습니다. 직접 문을 열고 나서자 그 인물을 확인할 수 있습니다. 문 앞에 있는 것은 당신의 하인입니다.

백작의 시종, 유스입니다. 만일 [1.지하감옥]에서 그를 처리했다면 등장은 생략됩니다. 그는 탐사자들을 제단으로 확실히 끌고오기 위해 백작의 명령을 받은 사제이며, 탐사자가 동행하는것을 거절할 경우 지극히 공손한 태도를 보이며 근처에서 대기할뿐 자리를 떠나지 않습니다.

“주인님을 보필하기 위해 계속 찾았습니다. 가지쇼, 백작님께서 대공님을 위에서 기다리십니다.”

7. 룡갤러리

내측 계단으로 올라가자 긴 복도와 함께 고가의 [미술품]들과 [조각상]들이 전시되어있는 룡갤러리가 나옵니다. 아무래도 저택 3층은 전체를 전부 갤러리로 사용하는지 창고로 사용되는 작은 방들만 보입니다.

[미술품] : 미술품들은 어떤 인물들의 초상부터 건물, 자연물들까지 다양한 대상이 그려져 있습니다. 그림에 무지한 인물들이 보더라도 하나같이 작품들이 훌륭하고 고가라는 것이 느껴집니다.

- **선언 : 미술품들을 살필시, 감정/예술/관찰(어려움) 판정**

최근작들로 보이는것 역시 모두 중세의 화풍이 묻어나있습니다. 역으로 가장 오래된 작품을 찾는다면, 붉은 나무가 그려진 그림. 밀이 훑날리는 들판에 굳건히 화폭의 한가운데를 차지한 거대하고 붉은 나무는 위화감이 들 정도로 기묘한 분위기를 내고 있습니다.

그림의 아래에 작품의 제목이 적혀있습니다. **[붉은 생명수]**

[조각상] : 고대의 신들을 세밀하게 조각해낸 조각상들이 [복도 끝]에 모여 전시되어있습니다. 그중 관현악기를 마구 던졌던마냥, 크기와 모양이 제각각으로 되어있는 여러 철제기둥들이 얽힌 채 남뻔된 상이 하나 있습니다. 다른 조각상들에 비해 소재가 달라서 그런지 괴기한 느낌이 듭니다.

자세히 살필시, 조각상의 밑에 작게 새겨진 글귀를 볼 수 있습니다. **[철창에 갇힌 새는 하늘을 향해 나간다.]**

[복도 끝] : 복도의 전체가 갤러리로 사용되어 끝은 막혀있습니다. 가만보니 벽면 정가운데에 은색의 열쇠구멍이 박혀있습니다.

[???제단]으로 이동하는 방법은 두가지로, 복도 끝 은색의 열쇠를 사용하는것과 붉은 나무가 그려진 그림을 눌러 비밀장치를 작동시키는 것이 있습니다. 두번째 방법을 모르거나 시종이 없는 경우 첫번째 방법을 시도하시면 됩니다.

당신들의 뒤를 계속해서 쫓아온 하인은 주변을 확인하더니 붉은 나무 그림이 걸린 액자를 손으로 누릅니다. 이윽고 털썩, 소리가 복도 끝에서 들려오더니 자동으로 벽이 반으로 갈라지며 비밀통로가 나옵니다. 하인은 고개를 숙인채 비밀통로 앞에 서서 정중히 당신을 안쪽으로 안내합니다.

??? 제단

어두운 통로를 조금 지나자 터무니없이 아름다운 공간이 나옵니다. 벽면과 천장이 스테인글라스로 가득 차있는 공간은 별빛이 들어 오색찬란하게 빛납니다. 중앙계단에서 봤던 익숙한 남자의 얼굴과 천장에 걸려있는 수많은 사람들을 보지 않았더라면, 마치 주변은 낮과 같아 당신은 산뜻한 기분을 느꼈을 겁니다.

그리고 다시 털격. 문이 잠기는 소리가 들리더니 무언가 뒤에서 당신들을 치고 앞으로 나아갑니다. 시종일관 공손한 태도를 비추었던 하인입니다. 그는 빠르게 백작의 옆에 붙어 고개를 숙입니다.

만일 탐사자들이 의식에 사용되는 단도나 그림을 빼돌렸을 경우, 시종은 여기서 물건을 빼앗아 달아납니다. #N회차에서는 미리 이를 막는 것이 가능합니다. 유동적인 개변을 권장합니다.

“주인님, 더 이상의 실수는 없을 겁니다. 제물들을 데려왔습니다.”

[백작]은 보기만 해도 거대한 [붉은 나무] 앞에 서서 당신들을 지금껏 기다린 모양입니다. 그가 지키고 선 뒤에는 일전에 보았던 [신성한 그림]과 황금색 줄이 있습니다. 스테인글라스에 투영된 광명이 거룩하고 성스러운 분위기를 고조시킵니다.

막 빙의가 끝난 탐사자가 자신의 의식을 방해하지 못하리라는 강한 오만을 보입니다. 실제로 다올로스의 최고사제는 차원을 넘나드는 능력을 가지고 있습니다. 대업을 목전에 두고 사건의 진상과 탐사자들의 상황을 이야기하는것도 개의치 않아합니다.

[붉은 나무] : 그 붉은 생명수(生命樹)는 꿈에 그린듯, 막대한 생명력과 거대한 위용을 자랑합니다. 백에 가까운 사람들이 가사상태에 빠진채 천장의 와이어에 걸려있습니다. 그들이 흘리는 피는 이어진 와이어를 따라 한군데에 모여 한군데에 거대한 줄기를 이루었으니, 쏟아지는 이들의 붉은 생명이 마치 나무의 형상을 떠올리게 만듭니다. 걸려있는 사람들의 몸에 퍼져있는 그 작은 혈관들은 잎사귀의 잎맥이오, 그들의 핏줄기는 줄기니, 이는 모독적인 생명의 나무, 붉은 생명수입니다. [SANC 0/1d2]

[신성한 그림] : 일전에 복도에서 보았던 그 철제 그림입니다. 화폭을 가득 채운 그림은 이상하게도 빛을 받자 실제 금속이라도 된것마냥 매끄러운 윤곽을 자랑하며 빛납니다. 옆에 있는 황금색 줄이 위에서 길게 내려와있습니다.

[백작] : 남자는 여유로운 분위기입니다. 의식에 필요한 물건들을 건들이지 않는이상 어떠한 행동을 하더라도 너그러운 용인해줍니다. 그는 일정시간이 지나자, 자정이 거의 다 되어가니 이제 붉은 생명수를 완성시켜야겠다며 탐사자와의 전투를 시작합니다.

“세간에서는 당신들을 악마라 부르지 않습니까? 기생충이 더 잘맞는다고 생각하지만 말입니다!”

“제가 이 차원을 지배하는데 희생해주셔야겠습니다. 어차피 다들 당신들을 만기지도, 노고를 알지도 않을 겁니다!”

“혹시 모르죠, 그분에게 바쳐지면 당신들이 살던 그곳으로 돌아갈 수 있을지?”

-최고사제이자 백작, 아몬-(*자세한 사항은 물북을 참고해주시기 바랍니다.)

근력 65 건강 75 크기 75 민첩성 65 지능 90 정신력 80 교육 75 이성 80 체력 15

피해보너스 : +1D4 이동력 : 7

기능 : 회피_32%. 근접(격투)_40%. (* 다인 상정으로 작성되었습니다. 적정하게 조정해주세요.)

정신충격(p.261)_대상과 정신력 판정. 성공시 주문(마력10, 이성 1D3)의 대상은 이성5점을 잃고 일시적인 광기에 빠집니다.

지배(p.261)_대상과 정신력 판정. 성공시 대상은 다음 전투 라운드가 끝날 때까지 술자의 명령에 따릅니다.

#1회차의 경우, 되도록 탐사자들은 이번 전투에서 강제적으로 패배 후 의식의 흐름을 목도합니다.

백작NPC의 주문기능과 시종NPC를 활용해주시길 바랍니다. 현재 의식에 필요한 붉은 생명수를 완성시키기 위해 1인이 부족한 상황이기때문에, 다인의 경우 1인만 전투불능상태가 되더라도 패배처리됩니다.

> HP가 0이 넘는 데미지를 받았더라도 단순한 빈사상태로 처리됩니다. 사망한 제물은 불가능합니다.

#N회차의 경우 1인이 전투불능상태가 되더라도 KPC나 다른 탐사자들이 이를 저지할 수 있습니다. 모쪼록 KPC가 대신해 전투불능상태가 되게 만드는것을 추천합니다. 1. 모자쓴 남자에게 받은 와인(붉은 생명수生命水)를 사용하거나 2. 시종/백작으로 생명수(生命樹)를 완성시켜 의식을 진행할 수 있습니다.

:: 전투패배

백작, 아니 최고사제는 기절한 탐사자를 비어있는 갈고리에 걸고는 흡족한 미소를 짓습니다. 생명력이 가득하고, 동시에 끔찍하고 모독적인 순간입니다. 백작은 투박한 단도를 휘둘러 붉은 생명수의 줄기와 함께 뒤에 있는 그림을 베어버립니다. 신성한 그림이 피를 흘리며 찢어지고...

곧이어 남자가 황금줄을 당기자, 위에서 펠리이며 암막베일이 내려와 스테인글라스를 덮어버립니다. 일순간의 암흑. 방안이 어둠으로 가득칩니다. 그리고 얼마나 되었을까 싶습니다. 눈이 어둠에 익숙해질때즈음 단도를 휘두른 허공의 빈 공간에서 베일을 걷듯... 거대한 철덩어리가 땅과 벽의 경계의 구분없이 그 공간 자체에 나타납니다.

마치 그곳에 원래부터 자리한것처럼. 차원의 경계를 허무는 그것은.

본능적으로 느껴집니다. 저것은 존재 자체로 재앙입니다.

-디올로스, 베일을 찢는자- (*자세한 사항은 룰북을 참고해주시기 바랍니다.)

근력 - 건강 500 크기 다양 민첩성 150 지능 250 정신력 350 체력 100

피해보너스 : - 마력 : 70 이동력 : 8

기능 : 삼키기_ 자동성공. 대상을 도입부[1.지하감옥]로 보내버립니다.

이성손실 : 신의 모습이 보이는 첫번째 라운드 1D10/1D100. 이후 자동 라운드마다 1D10 판정.

“아! 나의 주인이시여! 신실한 종이 당신에게 두번째 영광을 받기 위해 거룩한 청을 드리나이다!”

백작은 황홀하게 웃으며 그것을 향해 경배를 드립니다.

- **선언 : 지능 판정**

[실패]_어둠이 아니었다면 저 재앙이 무언가 하지 않더라도, 우리는 그것을 보고 모두가 미쳐버렸을겁니다. 지금이라도 어떻게든 저 재앙을 막아야합니다. 의식을 중지시켜야합니다.

[성공]_문득 갤러리의 입구에서 본 철제 조각상이 떠오릅니다. 눈앞에 있는 저것은 분명한 재앙임에는 틀림없으나... 아직 그 조각상보다 크기가 한참 작습니다. 지금이라도 완전히 백작이 뜻을 이루기 전에 의식을 막아야합니다.

줄을 다시 당겨 베일을 올리거나, 그림 혹은 생명수를 파괴해 의식을 막을 수 있습니다. 줄을 다시 당길경우 자동으로 백작은 미쳐버립니다. 다음로스를 목도한 탐사자, [SANC 1d10/1d100]

> 방해 실패시 [ENDING]으로 이동합니다.

:: **방해성공**

철제 막대들 사이에서 빛나던 눈들이, 일순간 점멸합니다.

그리고 무언가 의식이 잘못되게 틀림없습니다. 베일을 찢는자는 공중에서 정지하더니...

빠르게 주변을 집어삼키며 커져갑니다. 벽과 바닥의 구분없이 그 형체를 두 배에서 네 배, 네 배에서 여덟 배로 빠르게 불러갑니다. 그것은 기하급수적인 속도로 차원을 먹어삼키며 당신의 코앞까지 닥쳤고,

마지막으로 당신이 기억나는건 그것의 차가운...

의식이 빨려들어갑니다.
망망대해를 표류하는 느낌입니다.

∥

> [01.지하감옥]으로 회귀합니다.

:: **전투승리 (#N회차)**

받은 와인(生命水)를 사용하거나 시종/백작으로 생명수(生命樹)를 완성시켜 의식을 진행할 수 있습니다.

다음로스의 소환으로 빌 수 있는 염원은 술자에게 한정되기에 다인택의 경우 합의/개변이 필요합니다.

당신은 백작이 그러했듯, 단도를 쥐고 강하게 생명수를 갈라 그림을 베어냅니다. 순간 손에서 알싸한 전율이

느껴집니다. 뒤에 자리하던 신성한 그림이 피를 흘리며 찢어지고...

황금줄을 당기자 위에서 펄럭이며 암막베일이 내려와 스테인글라스를 덮어버립니다. 일순간의 암흑. 방안이 어둠으로 가득차입니다. 그리고 얼마나 되었을까 싶습니다. 눈이 어둠에 익숙해질때즈음 단도를 휘두른 허공의 빈 공간에서 베일을 걷듯... 거대한 철덩어리가 땅과 벽의 경계의 구분없이 그 공간 자체에 나타납니다.

그것의 등장과 동시에 시야가 빠른속도로 확장되는것같은 느낌이 듭니다. 눈을 뜨지 않아도 느껴지는 과거와 현재, 미래...그리고 복잡하게 얽힌 평행차원들의 감각. 오망성의 원리가 당신의 뇌내에 아주 자연스럽게 빠르게 스며듭니다. 이 세계, 아니 우주의 원리가 이해됩니다. 이토록 정신이 명료한적이 있던가요? 누군가 마치 당신의 의식을 완전히 조종하는것 같습니다.

다시 말해, 이는 그것과 당신의 의식이 맞닿았다는것이며...

깊숙히 눌러놓았던 당신의 잠재된 욕망이 드러납니다.

조금의 숨김도 없이, 당신이 그토록 바라고 원하던 강렬한 욕구가 몸 안에서 빠르게 피어오릅니다. 마치 몸 안에서 날카로운 쇠덩어리가 박차올라 찢고 분출하는 감각입니다. 그토록 원하던 단 하나의 소원.

당신이 원하면 그것은 이뤄집니다. 기존의 세계로 돌아가거나, 이곳에 남을 수 있는 절호의 기회입니다. 당신의 말 한마디로 우주의 섭리가 뒤바뀔 수 있습니다.

당신이 진정으로 바라는 것이 무엇입니까?

- 선언 : 자유행동

당신이 염원을 비는 순간, 섬광이 터져나오더니

의식이 빨려들어갑니다.
망망대해를 표류하는 느낌입니다...

> [ENDING]으로 이동합니다.

ENDING

:: ENDING A. 악마대공으로 기려졌다.

역사에 길이 남은, 악을 지배한 대공님.

의식의 제물로 와인을 사용했다. / 기존 세계로 돌아간다는 염원을 빌었다.

... ..

사람들의 육신을 가로챈 악마.

세계에 흐름을 거스르던 악마.

그 무고한 악마의 염원으로,

최고사제의 사악한 계획은 저지당했습니다. 당신 덕분에 목숨을 구한 피해자들은 백작을 고발했고, 그는 모독적인 주술과 대공가를 능멸한 죄로 악인의 최후를 맞이했습니다. 왕국민들에게 악마라 불리는 대공은 백작을 막는 과정에서 비극을 피하지 못했지만, 그가 누구보다 앞장서 악을 처단했다는 영광스러운 업적이 역사에 길이 남게 되었습니다. 그렇게 왕국이 악마대공 덕분에 어두운 모략으로부터 해방되었다는게...

당신이 원래의 몸으로 깨어나고 어느날.

신문에 실린 역대 최고가 단도에 관한 전설이라고 합니다.

투박한 모양의 단도. 어디서 본 것 같지 않나요?

> KPC, PC 생환

엔딩보상 : 이성치 회복 2d10, 감정기능 +10

:: ENDING B. 악마대공으로 사라졌다.

평화로운 두 세계, 돌아온 나의 세계.

의식의 제물로 납치된 사람들을 사용했다. / 기존 세계로 돌아간다는 염원을 빌었다.

... ..

사람들의 욕신을 가로챈 악마.

세계에 흐름을 거스르던 악마.

그 무고한 악마의 염원으로,

최고사제의 사악한 계획은 저지당했습니다. 악인의 최후란 하등 비참할 뿐입니다. 그는 붉은 나무의 일부가 되어 다른 사람들과 함께 제물로 바쳐졌습니다. 모독적인 그 현장을 발견한 왕국민들은 악마대공의 비밀을 알지 못하지만, 그 대공의 업적은 왕국의 길고 평화로운 시대를 열었습니다. 찬란한 왕국의 역사에 길이 길이 전해질 비밀스런 악마대공은...

당신이 원래의 몸으로 깨어나고 어느날.

방문하게 된 작은 전시회 한 구석, 누군가의 초상화를 보고 떠오르게 됩니다.

당신을 닮은 그 눈과 방금 마주친것 같지 않나요?

> KPC, PC 생환

엔딩보상 : 이성치 회복 2d10

:: ENDING C. 악마대공이 되었다.

악마대공의 서극은 지금부터.
빙의된 현 세계에 남겠다는 염원을 빌었다.
... ..

사람들의 육신을 가로챈 악마.
세계에 흐름을 거스르던 악마.

그 무고한 악마는,
중앙계단에 다시 등장해 높이 와인잔을 듭니다. 당신을 우러러보는 사람들이 부르는 합성소리가
메아리칩니다. 왕국의 찬란할 미래를 위하여! 왕국의 별을 위하여!
악마대공에게 최고사제의 사악한 계획은 저지당했습니다. 당신의 화려한 데뷔무대는 지금부터 시작입니다.

당신이 새겨나갈 위대한 서사시의 본극이 시작됩니다...
> KPC, PC 생환
엔딩보상 : 이성치 회복 1d10, 감정기능 +10

:: ENDING D. 악마대공의 참극을 맞았다.

권선징악, 당신을 향한 말이던가요?
의식의 방해에 실패했다. / 회귀를 거치지 않은 죽음을 맞이했다.
... ..

불합리합니다. 당신은 이런 상황을 예견하지 못했습니다. 그야 이 몸으로 빙의한것조차 당신이 의도한 일이
아니었습니다. 마녀의 단서를 찾아 그들을 만났다면 지금보다 나은 상황을 맞고, 원래 세계로 돌아갈 수
있었을까요. 안타깝지만 당신이 찾던 세간의 그 마녀는 당신이 입고 있는 거죽에 불과합니다. 애초부터
당신은 아무 목표도 찾지 못한채 빙빙 원을 돌고 있던걸지도 모릅니다.

사람들의 육신을 가로챈 악마.
세계에 흐름을 거스르던 악마.

그 무고한 악마는 눈을 감습니다.

...의식이 빨려들어갑니다.
망망대해를 표류하는 느낌입니다...
> KPC, PC 로스트
엔딩보상 : -

:: HIDDEN E.NDING 악마가 되었다.

악마는 세상의 흐름을 거스르더라.
(상황과 맞지 않는) 자신의 염원을 빌었다.

... ..

사람들의 욕신을 가로챈 악마.
세계에 흐름을 거스르던 악마.

...소문이 실현됩니다. 무고했던 악마의 염원은 그대로 현실이 됩니다.

당신에게서 튀어나온 그 묵직하고 번들거리는 쇠막대는 무슨 형상을 띠니까?
세상을 악으로 몰고가거나, 세상을 선으로 몰고 가거나.
혹은, 스쳐지나갈 정도로 한없이 무의미한 것이거나.

백작의 최후, 피해자들의 생명, 왕국의 미래 따위는 악마에게 중요하지 않습니다.
오로지 중요한 것은, 지금 당신의 앞에 다가온 완전한 충족.

염원을 이뤄 다행입니다.
당신만을 위한 세상에서 내쉬는 첫 숨은 어떤가요.
> KPC, PC 생환?
보상 : 소환자의 염원

*

사치와 향락. 빛나는 상들리에 밑
꽃으로 포장된 말에 숨겨진 가시.

왕국에 어두운 그림자가 스며들고

어지러운 낭만 속
멀리서 아득한 외침이 메아리칩니다.
...나타났다!

마녀가 나타났다!
걱정의 한복판 속, 당신은.

ENDING #N. (엔딩 타이틀)

:: 추천 BGM

메인 BGM : ADIÓS NONINO

도입 MAPLESTORY BGM - RISTONIA : MASKED HEART

감옥 MELTING WALTZ

응접실 PRIMAVERA PORTENA

복도 MAPLESTORY BGM - RISTONIA : WHERE THE SECRET LIES

연회장- 중앙계단 CITÈ TANGO · ASTOR PIAZZOLLA

-댄스홀 KHACHATURIAN: MASQUERADE - BALLET SUITE - I. WALTZ

서재 NIER AUTOMATA OST - FORTRESS OF LIES

집무실 DANCE FOR ME WALLIS · ABEL KORZENIOWSKI

롱겔러리 CHARMS · ABEL KORZENIOWSKI

제단 LIBRARY OF RUINA - WHITE NIGHT

-전투 LIBRARY OF RUINA - BINAH BATTLE

본 시나리오의 테스트 플레이를 진행해주신 범고님, 상자님, 대마님께 감사의 마음을 전합니다.