

표지

최초 배포 : 2023. 09. 01
최신 수정 : 2025. 12. 26

Three monkeys: TRILOGY SCENARIO

三不願

Noir and Heart

보지 말고, 듣지 말고, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

배경 : 근미래 가상도시

인원 : PC 4인

예상 플레이 타임 : 18시간 내외

추천 기능 : 관찰력, 듣기, 설득 (대인기능)

- 멸망이 가까운 근미래의 가상 도시, 안드로이드와 인간이 함께 살아가는 이 곳에 《안드로이드 살해사건》이 일어나면서 벌어지는 팀플레이! 장르는 SF 액션 아포칼립스, 진행 컨셉은 느와르 수사물인 시나리오입니다.
- 본 시리즈는 총 3개의 시나리오가 하나로 이어져있습니다. 각 시나리오마다 6시간 짜리 분량으로 기획 되어있으며 모든 진상을 알기 위해선 3챕터까지 플레이 해야합니다.

이 작품은 크툴루의 부름(Call of Cthulhu)의 비공식 2차 저작물이며, 원작자 Chaosium Inc.와 번역자 도서출판 초여명의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

주의사항

! 주의 할 소재 [살인, 상해, 전투, 시체 묘사, 징그러운 묘사, 그로테스크한 존재, 불합리한 상황에 내몰리는 PC, 더러운 권력, 인권 경시, 범죄 낭만화, 도박, 마약]

! 플레이 진행에 따라 PC의 정체성이 갈대처럼 흔들릴 수 있습니다.

! 일부 종교의 글이나 메타포 인용이 등장하며 시나리오 한정 특수물이 있습니다.

세계관

미래 가상 도시를 배경으로 하고 있습니다. 사이버 펑크 세계관 내에 쇠퇴한 인류 문명과 비교하여 과학 기술은 발전한 세기말 SF 판타지 스타일을 생각하면 됩니다.

역사

자원 고갈이 심각한 도시, 먹고 살 음식부터 에너지 자원 조차 부족한 상황이라 남은 인간들은 매일매일을 고단하게 살아가기 시작한 지 100년이 지나갑니다. 나쁜 대기질 때문에 태양을 보기 어려워 하루종일 어두운 거리들이 반복됩니다. 치안이 좋지 않고 폭력 조직들이 성행합니다.

<100년 전>

기후 환경이 심각하게 나빠지면서 식량, 자원 문제가 커집니다. 도시에 POS라는 국가 소속 거대 연구기관이 들어섭니다.

<40년 전>

대규모 블랙아웃 사태 이후로 인류의 종말이 올 뻔 합니다. 이 때 인류 80%가 사라졌습니다. 때 마침 POS에서 개발한 동력 가동 시스템을 이용해서 새로운 도약을 합니다.

<30년 전>

POS에서 개발한 안드로이드가 처음으로 출시됩니다. 인간의 일을 도와주는 포스로이드(POSroid)의 등장 이후로 약 10년 동안 근래에 없는 풍족한 시기를 보냅니다.

<28년 전>

도시의 빈부격차는 더욱 심화됩니다. 안드로이드가 본인의 감정을 호소하며 폭동을 벌이기도 합니다. 폭력 조직 태엽화가 물 위로 떠오르며 뒷골목의 강자가 됩니다.

<10년 전>

안드로이드 전문 수사팀, 스유퍼가 경찰 조직 내에 세워집니다.

<5년 전>

POS에서 포스로이드의 생산을 멈추고 새로운 프로젝트에 돌입합니다.

<현재>

도시의 인간과 안드로이드의 비율은 1 대 1 정도, 여전히 살기 힘든 세상이지만 기묘하리만치 완벽한 전기 시스템 때문에 어두운 거리에 네온사인만큼은 환하게 빛납니다.

<3주전>

《안드로이드 연쇄 살해 사건》이 연일 이슈입니다. 해가 뜰 때마다 뒷골목에는 안드로이드 하나가 작동을 멈춘 채 쓰러져 있습니다. 점점 사건이 커지니 스유퍼 측에서는 담당 경찰관을 배정합니다. 그리고 그게 PC0입니다.

조직

특수 경찰, 스위퍼 (sweeper) : 안드로이드 관련 사건만 중점적으로 수사하는 수사팀. 일반 경찰보다 봉급이 적으며 팀 크기에 비해 근래 사건이 너무 빈번하게 일어나서 계속 야근중입니다.
정식 명칭이 있는 팀인데 반해 직원 수가 부족해서 타 팀의 포스로이드를 대거로 투입시켰습니다. 소속 경찰에게는 레이저 총 (열을 이용해서 닿은 자리를 빠르게 태우는 방식), 삼단봉, 수갑이 지급 되며, 안드로이드는 삼단봉과 수갑만 지급됩니다.

기관, POS [Piece of Soul] : [Piece of soul, Peace of soul.] 이라는 슬로건을 가진 도시의 연구시설. 압도적인 기술력으로 도시를 책임지는 동력 발전 시스템을 만들어 빛과 같은 존재입니다. 인간과 비슷한 안드로이드를 독점적으로 생산했습니다. 하지만 근래는 그 숫자를 줄여버리고, 또 다른 프로젝트를 구상 중인 모습을 보입니다. 그 프로젝트에 대한 정보는 새어나가지 않도록 철저히 감독하고 있습니다.

도시에 존재하는 안드로이드는 전부 POS에서 만든 것이기 때문에 스위퍼 쪽에서의 업무 협력에 각별히 신경쓰지만 선은 철저히 긋는 모습을 보입니다.

폭력 조직, 태엽화 [胎葉花] : 도시에 존재하는 폭력 조직 중 압도적으로 규모가 큰 조직입니다. 보스가 되는 자가 안드로이드라는 소문이 돌고 있으며 그 누구보다도 안드로이드에 대해 호의적인 모습을 보이는 게 특징입니다. 실제로 그래서인지 고위 간부 중에 안드로이드인 자들이 꽤 존재합니다만 도시가 제압하기엔 너무 크기를 키운 터라 그저 바라보고 있는 형세입니다.

▶ **태엽화**는 스위퍼에게 뒷골목에서 일어나고 있는 안드로이드 연쇄살인사건의 사건 해결을 의뢰했습니다. 가장 최근에 죽은 자가 바로 조직의 No. 3 였기 때문이죠. 경찰과 POS 사이의 유착관계를 알고 있기 때문에 공정한 조사를 위해 조직원을 조사에 꺼달라고 부탁(반쯤 협박)했습니다.

주요 설정

안드로이드 (Ragbot/POSroid) : POS에서 만들어지는 안드로이드. 포스로이드(POSroid) 라는 정식 명칭을 가지고 있지만 멸칭인 레그봇(Ragbot) 이 더 자주 사용됩니다. 인간과 똑같은 외형에 신체를 이루는 요소까지

비슷한 이들은 30년 전 첫 출시 시점에는 사람의 일을 도와주는 존재였지만 도시의 발전이 정체되고 점점 살기 힘든 환경이 되어가면서 하위 호환 종족마냥 취급되고 있습니다.

이들의 강점은 정말 인간과 같은 감정을 지녔다는 것이며 겹치는 일 없는 다양한 모델이 출시 된다는 점입니다. 모델이 출고 되면 바로 회사나 개인의 소유물로 등록되지만 최근에는 주인 없는 안드로이드들이 범죄 행각을 벌이거나 사회 혼란을 야기하는 경우가 많아 사회의 골칫거리입니다. 고장이 생기면 POS에 인계 되어 수리 받습니다.

인섬니아 엘리 : 포스로이드라면 앤간해선 전부 알고 있는 장소, 숨겨진 뒷골목. 안드로이드만 출입이 가능하며 내부에선 안드로이드를 위한 술이나 불법적으로 고장난 몸체를 고칠 수 있는 상점, 도박장들이 즐비합니다. 제일 안쪽에는 태엽화의 본부 건물이 있습니다.

기타 : 나머지는 MOOD로 갑니다. 설정의 변경이나 각자 타에 맞게 재해석이 가능하니 편하게 진행해주세요.

PC 설정

PC0

인간 / 스위퍼

어느 정도 경력이 있는 경찰관. 성격이나 특징 등 기타 특징은 자유롭게 설정해도 됩니다.

남은 3명의 리더격이자 《안드로이드 연쇄 살해 사건》 수사의 중심축이 되는 인물입니다. 다른 PC와 달리 혼자 인간이기 때문에 맡게 되는 역할이 특수한 편입니다.

PC1

포스로이드 / 스위퍼

당신은 5년 된 포스로이드입니다. 출고 후 다른 소속이 있었지만 문제가 생겨 바로 경찰 소속으로 인계 되어 인간들의 일을 돕는 경찰로 일했습니다. 스위퍼 팀에 배치 될 일이 없지만 최근 사건이 많아 부득이 하게 이 곳에서 근무중입니다. 원래는 **NPC 재키**의 팀원으로 활동했습니다.

현재는 《안드로이드 연쇄 살해 사건》을 조사하는 팀원 중 하나가 되었습니다

PC2

포스로이드 / 태엽화 조직원

당신은 5년 된 포스로이드입니다. 모종의 이유로 (설정 자유) 남의 안드로이드이길 포기하고 도망나왔다가 조직의 스카웃으로 태엽화에서 활동중입니다. 조직의 No 3. **NPC 양징**의 오른팔과 같은 존재였습니다.

태엽화가 스유퍼에게 《안드로이드 연쇄 살해 사건》 수사를 의뢰함과 동시에 수사의 공정성을 위해 팀에 PC2를 보냈습니다.

PC3

포스로이드 / POS 소속 연구원

당신은 5년 된 포스로이드입니다. 연구시설 내에서도 인력이 부족하여 생산 된 기체입니다. 연구원이라고 하나 크게 하는 일은 없으며 타 인간 연구원의 보조 일만 하고 있습니다. POS의 헤드 과학자인 **NPC 미야**와 긴밀한 관계입니다.

스유퍼 측의 요청으로 《안드로이드 연쇄 살해 사건》 수사를 돕기 위해 자문위원으로 파견나갔습니다.

진상 & NPC 리스트

Three monkeys: **TRILOGY SCENARIO**

三不願

Noir and Heart

보지 말고, 듣지 말고, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

진상

- 본 시나리오에는 시나리오 내 모든 NPC와의 전투에서 전투가 아닌 타 행동을 하는 진행이 가능합니다.
- 이에 따라 누군가를 상처 입히고 진행하느냐 아니냐에 따라 엔딩 이벤트에 차이가 있습니다. 이 점은 플레이어에게 고지 후 진행하시는 걸 추천드립니다.
- 시나리오 본문은 기본적으로 불살(不殺) 진행을 지향하고 있습니다.

이 세계는 멸망하는 것이 맞았던 곳입니다.
하지만 걱정마세요. 신의 힘을 빌린 엄청난 과학자들이 이 곳에 있으니까요.

시공간의 과학자, 모방자들

이들은 원래 시간여행자이지만 학문에 대한 의지로 그 세력을 키운 자들입니다. 시공간에 대한 해법을 제시하며 그에 관련한 위험한 실험도 강행합니다. 어느 시간선, 어느 공간축에나 전부 존재하기 때문에 존재하지만 살아있는 게 아니며 그 형태도 새하얀 먼지 더미 같이 움직입니다.

이들은 연구를 하다가 한 행성에서 시공간에 대해 연구를 하는 인간들을 마주합니다. 그리고 그들을 매개로 실험을 해보기로하죠. 그것이 지금의 도시와 POS입니다.

인류를 구하기 위해 연구하지만 아무 성과도 구하지 못하고 막다른 벽에 막힌 POS의 연구자들은 모방자들을 만나자마자 남은 이성마저 날아가서 그들이 주는 기술을 그대로 쓰게 됩니다.

POS는 모방자들을 구원자로 여겼습니다. 하지만 모방자들에게 POS와 도시란 어차피 하나의 실험도구일뿐 입니다. 그렇게 3년 전, 모방자들은 그들의 실험을 끝낸 채 답도 없이 떠나버리는 상황이 생깁니다. 무방비해진 도시는 더는 전력과 포스로이드를 생산하지 못한 채 서서히 망해가고 있습니다.

POS의 정체

모방자들의 기술력을 바탕으로 있는 기관입니다. 과학자들이기도 하지만 광신도의 모임이기도 하네요. 기본적으로 세상의 존속을 위해서는 뭐라도 합니다. 그렇기 때문에 인간의 정신을 **에너지원**으로 쓰는 무자비한 짓도 하는 거겠죠.

<정신 치환 전력 공급 시스템>

대규모 블랙아웃이 일어난 그 시점입니다. 인류 80%의 인원이 소멸해가고 정말 끝이 다가온다 여기는 이 때. 망해가는 행성을 구하기 위해 모방자들의 지식과 능력으로 기술 하나를 개발합니다.

그것은 바로 **다른 시공간에 사는 인간의 정신을 훔쳐서 그 정신을 전력으로 충당하는 시스템**입니다.

인간의 정신은 엄청난 가능성을 가지고 있으며 뇌의 활동으로 발생하는 힘은 강력했습니다. 덕분에 70년이 지난 지금도 인류는 남아있습니다. 아직까지는 말이죠!

<인공천사>

이런 말도 안되는 상황 속에서 POS는 또다른 개발을 진행중입니다.

아무리 노력해도 서서히 다가오는 종말의 압박을 이길 수는 없었기 때문입니다. 문제는 이들의 머리로는 한계가 있다는 점입니다.

그럼 어떻게 하지?, 그래! 우리보다 똑똑한 지능을 만들자! 모방자들처럼 되는거야!

그걸 어떻게 만들지?, 우리 모두의 머리를 합치면 되지 않을까?

라는 발상으로 자신들의 머리를 엮어 하나의 존재, "인공천사"를 만들어내려는 게 그 계획입니다.

포스로이드의 정체

POS가 <정신 치환 전력 공급 시스템>을 개발하면서 동시에 얻은 기술이 하나 있습니다. 그것은 "**다른 시공간에 사는 인간의 정신을 훔치는 기술**"입니다.

POS는 이를 활용해서 세계에 부족한 인력을 추가하고자 하였습니다. 몸은 기계로 개발하면 되지만 그에 맞춰 일해 줄 AI를 개발하는데는 기술력이 부족했거든요.

<코어칩>

그리하여 개발된 것이 인간의 정신을 담아두는 칩입니다. 이 칩 안에 훔쳐온 정신을 담고 기계 안에 담으면 완벽하게 '인간다운' 안드로이드를 만들어 낼 수 있는 것입니다.

그들이 하는 것은 그저 다른 세계에서 살아온 것을 지울 뿐입니다.

정리하면, 몸체는 로봇이지만 그에 부여 된 정신은 AI가 아니라 진짜 사람의 정신이라는 겁니다.

고정된 어느 시공간의 한 쪽에서 인간의 정신을 훔쳐오는 독특한 기술로, 1엔딩을 보게 되면 되면 훔쳐졌던 그 시간대로 돌아가게 됩니다. 자신이 이 도시에서 살았다는 기억은 마치 꿈처럼 남겠죠.

태엽화의 정체

POS에서 만들어 낸 첫번째 포스로이드는 기관에서 도망쳤습니다. 그리고 도시 구석에 태엽화를 만들어냅니다. 이 자는 근본이 시간여행자입니다. 정신이 납치 당해 기계장치 안에 묶여있지만 다시 원래 세계로 돌아가고 싶어하는 꿈을 꾸고 있습니다.

이 자는 처음에는 인도자 같은 인물로 포스로이드와 인간을 평등하게 여겼습니다. 그들의 내면에 인간이 있다는 사실은 그가 제일 잘 알기 때문에 어쩌면 이런 행동은 당연한지도 모릅니다. 하지만 년수가 쌓일 때마다 낡아가는 육체를 바라보곤 이러다 돌아가지 못할지도 모른다는 광기에 점령당해 도시의 포스로이드를 납치해서 연구를 가장한 살인을 저지르고 있습니다. 이것이 현재 안드로이드 살해사건의 배후입니다.

NPC 리스트

- 라이터가 제작한 NPC의 포트레잇이 준비 되어있습니다. ([링크](#))
- 모든 캐릭터의 성별은 따로 정해지지 않았으며 성격을 포함한 모든 사항에서의 개변은 자유롭습니다.

● 주요 NPC

[PC0 백스토리 메인 NPC]

영윤 (:靈輪)

스위퍼 소속 / 인간 / 10년차

《안드로이드 살해사건》 수사의 총책임자. 유쾌하고 말이 많으며 긍정적인 성격의 사람입니다. 하지만 실상은 스위퍼의 진정한 본분을 위해 여러 일을 은폐시키거나 조작하는 등에 대한 일을 하고 있습니다.

시나리오 전체를 관통하는 <정신 치환 전력 공급 시스템>과 <포스로이드의 진상>에 대해 전부 알고 있으며 이 과정에서 복흑 선배같은 이미지가 되는 게 특징입니다.

실제로 이 진상을 알고 파트너였던 포스로이드가 원래 자신의 세계로 돌아가고 싶다고 대립하게 되어서 광기 끝에 그가 스스로 목숨을 끊는 모습도 보게 됩니다. 경찰 본국에서는 내막을 전부 알게 된 영윤을 처리하기보단 전부 알고 있는 만큼 그를 이용하였고, 덕분에 스위퍼 리더직을 하고 있습니다.

PC0에게 제공하는 추가 정보 예시

영윤은 10년차 스위퍼 소속 인물이자, 《안드로이드 살해사건》 수사의 총책임자. 유쾌하고 말이 많으며 긍정적인 성격의 사람입니다.

짧은 회색머리에 늘 웃는 상. 가족점퍼에 가벼운 제스처를 자주 하기 때문에 다소 날티나는 사람이라고 생각하게 합니다. 남들과 대화하는 걸 좋아하는 전형적인 외향형이고 시원시원한 리더십을 보여주나 일에서는 조금 뒤가 미심쩍은 행동을 하는 것도 사실입니다.

스위퍼와 POS가 긴밀한 협력 관계라는 사실을 당신은 이미 알고 있습니다. 지금의 경찰 본국은 일종의 사업체와 같습니다. 하지만 무엇을 협력 중인지는 정확하게 알지 못합니다. 원래 본국을 이끌던 리더진들은 오래 전에 업무에서 배제당하거나 사퇴하였습니다.

이전에 NPC 영윤에게 같은 연줄을 잡자고 제안을 받은 적도 있으나 이에 손을 내밀었는지 아닐지는 플레이어의 선택에 따릅니다.

(받았다고 했을 시 추가 정보)

PC0는 POS가 구축 중인 에너지원은 불안정한 실험의 결과라서 경찰 본국의 도움이 필요하다는 정보를 받고 뒷골목의 불온한 무리들에게 뒷돈을 쥐가며 협력한 적이 있습니다.

[PC1 백스토리 메인 NPC]

재키 리암 (:Jacki Liam)

경찰 수사팀 소속 / 인간 / 12년차

경찰 수사팀 소속의 베테랑 수사관. 시니컬한 성격에 말수가 적은 성격. PC1의 옛동료기도 합니다. 겉으로는 도시 치안과 사건에 대한 수사를 담당하는 듯 하지만 실상으론 POS와 도시가 협업하는 걸 돕고 있습니다.

POS의 연구 중에 코어칩을 연구하여 죽은 자의 영혼을 담아 포스로이드로 생환시키는 프로젝트가 있었는데, 이를 알게 된 후로 죽은 동생을 연구에 참여시키게 하기 위해서 더 승진에 매달리는 모습이 되었습니다. 결국 프로젝트는 실패했지만 그의 껍데기가 될 뻔했던 PC1을 경찰 본국으로 데려와서 후배격으로 두게 되었습니다. 이게 PC1의 기억이 날아간 지점이기도 합니다.

PC1에게 제공하는 추가 정보 예시

재키 리암은 경찰 수사팀 소속의 12년차 인물입니다. 베테랑 수사관이며 시니컬한 성격에 말수가 적은 성격. PC1의 옛동료기도 합니다. 도시 치안과 사건에 대한 수사를 담당합니다.

붉은색 하이포니에 청록색 눈을 가졌으며 늘 화나 보이는 인상입니다. 검은 코트를 주로 입고 다니고 딱딱한 말투 탓에 다가가기 어렵지만 PC1에겐 생각보다 쉽게 결을 내주던 자입니다.

재키 리암이 경찰 본부의 간부를 노리고 있다는 것은 전부터 알고 있습니다. 원래 본국을 이끌던 리더진들은 오래 전에 업무에서 배제당하거나 사퇴하였습니다. 아마 어떠한 특정한 뒷거래로 인한 결과일겁니다.

그가 불온한 행위를 저지르는데 PC1이 도움을 주었는 지 아닌지는 플레이어의 선택에 따릅니다.

또한 PC1은 출시 후 약 반년간의 기억이 한번 리셋 된 적이 있습니다. 그렇기에 어쩌서 경찰 소속이 되었는지에 대한 경위를 알지 못합니다.

[PC2 백스토리 메인 NPC]

양징 (:陽晶)

태엽화 No.3 / 포스로이드 / 6년차, 사건 피해자

사건 피해자다 보니 회상 장면에서만 등장하는 캐릭터입니다. 느긋하고 여유로운 타입의 인물이었으며 PC2에게 각별한 애정을 보였다는 설정입니다. 모루돌의 동태를 의심해서 따라가다 역으로 그에게 당했습니다.

대부분의 POS관련 연구사항은 알지 못하나 모루돌의 흔적을 따라가며 알게 된 점이 여러개 있습니다. 평화파라고 부를 수 있는 자이기 때문에 모루돌의 자애로운 모습이 양징에게 넘어갔다고 할 수 있습니다. 그렇다면 POS가 태엽화를 이용하려고 드는걸 원치 않았을겁니다.

PC2에게 제공하는 추가 정보 예시

양징은 출시 8년차의 포스로이드이자 태엽화 No.3 입니다. 느긋하고 여유로운 타입의 인물이었으며 PC2에게 각별한 애정을 보였습니다.

어찌보면 신비롭다고 말 할 수 있을 정도로 사생활이나 본심이 미궁인 자 입니다. 흑색 긴 장발 곱슬머리에 속눈썹이 짙은 얼굴. 미인이라고 할 수 있으나 차가운 구석이 있는 외형을 지녔습니다. 동서양풍의 조화를 이루는 옷을 입습니다.

소지품으로 양징이 쥐어준 골동품 열쇠가 추가 됩니다. 양징이 죽던 날 저녁에 만나고 올 자가 있다며 혹시 내게 무슨 일이 생기면 이걸 쓰라며 PC2에게 주었습니다. 어디에 쓰이는 지는 아직 알지 못합니다.

이 외에도 태엽화 내부는 요즘 흥흥합니다. POS에게서 온 협력요청을 받아들일지 말지에 대한 건입니다. "일부러 폭력조직을 이용해서 시민들에게 공포심을 조장하는 걸로 POS에 대한 사람들의 관심을 돌리길 바란다." 가 그 내용입니다.

[PC3 백스토리 메인 NPC]

미야 비 (:MIYA B)

POS 연구소 헤드 과학자 / 인간 / 5년차

괴짜 과학자 성격. 아래에 적힌 바니와 동일 인물입니다. 밤에는 인섬니아 엘리에서 포스로이드인 척 하면서 이중생활 중 이란 비밀 설정인거죠! 제정신이 아니다... 라는 문장이 어울리는 페이스와 성격을 가졌지만 포스로이드에 대한 애정은 각별했습니다.

추후 인공지능 프로젝트에 돌입하고 나선 포스로이드들에게 영향이 가지 않게 노력했으며 혹시 모를 상황을 대비해 "모니터" 에게 포스로이드들을 돌려보낼 수 있는 방법을 알려달라고 질문하기까지 했습니다.

PC3에게 제공하는 추가 정보 예시

미야 비는 POS 연구소 헤드 과학자입니다. 괴짜 과학자 성격. 제정신이 아니다... 라는 문장이 어울리는 페이스와 성격을 가졌으며 정신산만하기로 유명하지만 그는 엄연한 POS의 헤드 연구원입니다.

흰색 생머리에 사백안, 색이 다른 오드아이. 고양이 입에 늘 연구원 가운을 입고 다니지만 안에는 편하게 티와 바지만 입고 다닙니다. 리더쉽은 없지만 냉철한 눈매와 천재같이 비상한 머리로 연구의 방향을 제시하는 자입니다. 이런 그가 PC3을 자주 보조로 부르는 이유는 아무도 모릅니다.

소지품으로 POS 연구원의 보안카드키가 추가 됩니다. 제일 중요하다는 제 1 연구소에 들어가는 보안카드키입니다. 이를 전에 습득했습니다. 주웠을 수도 있고 금기의 구역에 들어가보겠다는 일념으로 훔쳤을 수도...

POS는 제 1~6번 연구소를 포스로이드 금지 구역으로 두고 있으며 제 7~12번 연구소만 포스로이드가 출입할 수 있도록 하고 있습니다. 그리고 당신이 연구관련 성과 보고서를 받을 때면 이 모든 보고서들의 가장 중요한 부분이 POS의 것이 아닌 기술로 쓰였다는 것을 어느순간 부터 인지 했습니다.

미야와의 친밀도 설정은 플레이어의 선택에 따릅니다.

● 서브 NPC

[NPC / Part 1, 2 등장]

로베르트망 (:Robertman)

전 POS 연구원 / 인간

POS 소속 연구원이었던 자입니다. 포스로이드의 진실이 궁금해서 조사하였다가 오히려 POS에게 찍혀서 퇴출 당했지만요. 사건의 주요 용의자로 지목 되었습니다.

실제로는 사건의 진짜 범인인 모루돌과 모종의 거래를 한 자입니다. 로베르트망은 퇴출 당한 후에도 포스로이드의 이면이 궁금했기 때문에 함께 포스로이드를 연구하자는 모루돌에게 협력했습니다.

[NPC / Part 1, 2 등장]

모루돌 (:Moroodol)

태엽화 보스 / 포스로이드 / 20년차

시간여행자지만 POS 연구자들에게 정신이 붙잡혀 최초의 포스로이드가 되었습니다. 비범한 비하인드 때문에 포스로이드가 되어서도 과거 자신의 행적을 일부 기억해냈으며 자신과 타 포스로이드를 인간으로 여깁니다. 원래는 상냥하고 자비로운 타입인 자로 알려져 있지만 탐사자들이 마주한 모루들은 광기에 절여 예민하고 비이성적이며 폭력적인 성격입니다.

[NPC / Part 2 등장]

바니 (:BANNY)

인섬니아 엘리 수리점 운영중 / 포스로이드 / 8년차?

괴짜 과학자 성격. 포스로이드를 개조하는 일을 즐거워하며 자기 머리도 토끼 인형탈로 개조한 일종의 오브젝트 헤드 스타일의 캐릭터입니다. 인섬니아 엘리에서 수리점을 운영중이기에 Part 2 초반에서 탐사자들을 수리하거나 팁을 주며 서포트합니다. 모든 인간에게 비호의적이고 모든 포스로이드들에게 호의적입니다.

[NPC / Part 3 등장]

베아트리체

인공지능

외형이 미야의 복제인 딥러닝 안드로이드입니다. 미야가 바니 노릇을 하는 동안 미야 흉내를 내는 용도로 만들어졌기 때문에 창의성은 없어도 주기적으로 미야의 기억을 이식 받았기에 미야와 거의 같은 생각을 합니다. 다만 성격은 본체와 정반대라서 소극적이고 걱정이 많으며 잘 울먹거립니다.

[NPC / Part 3 등장]

모니터

인공지능

POS에서 순수하게 인간들의 기술만으로 완성한 인공지능. 화면에 뜬 이모티콘(ex. :, :0, :/, X(, ;D)으로 소통하는 다정한 타입의 (농담 45% 함유) 존재입니다. 모방자들의 기술력에 밀려 아무에게도 관심을 받지 못하고 지하실에서 외롭게 작동중입니다. POS가 광기로 물들고 있는 사이, 이것은 포스로이드는 원래 세계로 돌려보낼 방법을 찾았습니다.

--

후기

안녕하세요 처음으로 장편에 가까운 다인형 시나리오로 찾아뵙게 되었습니다.
좋아하는 소재를 담아서 마련한 저만의 선물 세트입니다.

테스트 플레이에 도움을 주신 ㅈ님, ㅈㅇ님, ㅇ님, ㅇ님 감사합니다!
테플 결과 대기 배경음으로 가장 호응이 좋았던 최고의 아이돌 주르의 사사게로, 그리고
그의 신곡 론도, 비가 오면 들어야하는 명곡 1위 아메까지 들어주세요. 감사합니다.

BGM 추천 리스트

Three monkeys: **TRILOGY SCENARIO**

三不願

Noir and Heart

보지 말고, 듣지 말고, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

Part 1

▶ ササゲロ -You Are Mine-

[Chapter 1. : 사이클론]

Zombie - Nitemayor ▶ Zombie

[Chapter 2. : 허수아비]

항구 가라오케 (독전 ost) ▶ 항구 가라오케 (Port Karaoke)

차가운 피 (신세계 ost) ▶ 차가운 피

[Chapter 3. : 양철나무꾼]

Lonesome Town (펄프픽션 ost) ▶ Pulp Fiction OST - 06 Lonesome Town

[Chapter 4. : 겁쟁이 사자]

흔적을 찾아서 (시그널 ost) ▶ 흔적을 찾아서

[Chapter 5. : 문의 수호자]

신세계 프로젝트 (신세계 ost) ▶ 신세계 프로젝트

어둠속으로 (독전 ost) ▶ 어둠속으로 | Into Darkness (호텔작전 | Operation Hotel)

[Chapter 6. : 멋진 도시 오즈]

She Wants Me Dead - CAZZETTE

▶ CAZZETTE - She Wants Me Dead ft. The High (CAZZETTE vs. AronChupa) [Official Vi...

[Spot : 스위퍼 사무실]

Little Green Bag - The George Baker Selection

▶ Reservoir Dogs OST-The George Baker Selection-Little Green Bag

[Spot : POS 연구소]

Bubble Wrap (월E ost)  Bubble Wrap

[Spot : 뒤통목]

화려한 유혹 (타짜 ost)  화려한 유혹

[Spot : 시가지]

말씀 혹은 사진 (헤어질 결심 ost)  Body of Evidence

[Spot : 아지트?]

흩어진 테이블 (독전 ost)  흩어진 테이블 | Scattered Table (다친 개 | Hurt Dog)

Part 2

 雨

[Chapter 1. : 토끼 굴속으로]

Comics - Caravan Palace  Caravan Palace - Comics (Album Version)

[Chapter 2. : 애벌레의 충고]

신들 (神さま達) (센과 치히로의 행방불명 ost)  Procession Of The Spirits

[Chapter 3. : 엉망진창 다과회]

Angkor Wat Theme (화양연화 ost)

 Angkor Wat Theme I (Dian Ying Hua Yang Nian Hua / Instrumental)

[Chapter 4. : 여왕의 크로케 경기장]

Layla - Derek & The Dominos  Layla

[Chapter 5. : 누가 __를 훔쳤나?]

Zhui Zhu Yi Ban Xing Er Shang Lie Che (중경삼림 ost)

 Zhui Zhu Yi Ban Xing Er Shang Lie Che (Instrumental)

Eye For An Eye (존윅 ost)

 Rina Sawayama - Eye For An Eye (John Wick: Chapter 4 Original Motion Picture So...

[Chapter 6. : 증언]

It's a Long Way to the Top - AC/DC

 It's a Long Way to the Top (If You Wanna Rock 'N' Roll)

[Spot : 거리 - 상점가]

Wan Cheng Ren Wu (타락천사 ost)  Wan Cheng Ren Wu (Instrumental)

[Spot : 거리 - 식당]

The killer's Death (타락천사 ost) [▶ The Killer's Death \(Instrumental\)](#)

[Spot : 거리 - 도박장]

Suzy - Caravan Palace [▶ Caravan Palace - Suzy](#)

Part 3

[▶ Rondo](#)

[Chapter 1. : 두 세계]

비밀의 숲 (비밀의 숲 ost) [▶ 비밀의숲 \(비밀의숲\)](#)

[Chapter 2. : 매달린 도둑]

드뷔시 달빛 (에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스 ost) [▶ Clair de Lune \(Pied au Piano\)](#)

[Chapter 3. : 새는 알에서 나오려고?]

미제레레 (알레그리) [▶ Allegri | Miserere mei | King's College, Cambridge](#)

[Chapter 4. : __의 싸움]

Rule the Grounds - KARDI

[▶ Rule the Grounds \(PUBG Global Championship 2024 Anthem\)](#)

[Chapter 5. : 종말의 시작]

대무가 (대무가 ost) [▶ 대무가 \(Inst.\)](#)

[Chapter 6. : 우주의 끝]

Planet Factory Floor(은하수를 여행하는 히치하이커를 위한 안내서 ost)

[▶ Planet Factory Floor \(Score\)](#)

[Spot : 연구실 1층]

Welcome to Lunar Industries (문 ost)

[▶ Clint Mansell - Moon OST #1 - Welcome to Lunar Industries](#)

[Spot : 연구실 2층]

Hide and Seek (A.I. ost) [▶ Hide and Seek](#)

[Spot : 연구실 3층]

Search for the Blue Fairy (A.I. ost) [▶ The Search for the Blue Fairy](#)

[엔딩]

Monkey Man - The Rolling Stones [▶ Monkey Man \(Remastered 2019\)](#)

몽중인 (중경삼림 ost)  夢中人

PART 1. 불멸도시

Three monkeys: **PART 1. 불멸도시**

不滅都市

Unquenchable City

보지 말고, 듣지 말고, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

Part 1. 언켄처블 시티 [Unquenchable City]

연일 《안드로이드 살해사건》이 이슈인 도시,
밤 낮 가리지 않고 어둡게 젖은 건물 사이로 오래된 우울함이 곰팡이처럼 영역을
키워갑니다.
세계의 이면은 보지 마십시오. 아무리 당신이 사건을 파헤쳐야하는 수사팀으로
발탁되었다고 하더라도.

특이사항 : 조사 중심

예상 플레이 타임 : 5-7시간

추천 기능 : 관찰력, 듣기, 설득 (대인기능)

- 시나리오 내의 각 소재목은 소설 오즈의 마법사에서 일부 인용하였습니다.

이 작품은 크툴루의 부름(Call of Cthulhu)의 비공식 2차 저작물이며, 원작자 Chaosium Inc.와 번역자 도서출판 초여명의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

★ 특수룰

전체 시나리오에서 주기적으로 등장하는 특수룰에 대한 설명입니다.

★ 특수룰: 보고, 듣고, 말하라

장소에 방문 할 경우 조사 선택지가 따로 존재하지 않습니다.

대신 단 한번의 판정이 가능하며 이 판정을 통해 정보를 획득 할 수 있습니다.

기능은 관찰 판정, 듣기 판정, NPC를 향한 설득 판정으로 고정됩니다. 실패해도 관련 정보는 나오지만 진위여부는 입증 할 수 없습니다.

본 시나리오는 조사파트에서 판정 강행을 허용하지 않습니다. 다시 그 장소를 방문해야지만 판정이 가능합니다.

★ 특수룰: 어드바이스

장소 하나마다 PC0가 PC의 실패한 판정 하나에 재굴림 허용해주거나 결과값의 -10의 보정치를 줄 수 있습니다.

롤플레이에선 PC0가 다른 PC에게 조언을 해줌으로 상황을 타파했다는 설정으로 진행됩니다.

★ 특수룰: 제압

NPC의 전투 상황이 생길 경우 전투 말고 제압을 시도할 수 있습니다. 제압이 성공한 경우에 NPC에게 피해 없이 상황을 종료시킬 수 있습니다.

하지만 제압 페이지에 돌입한 순간 탐사자들은 회피 판정이 불가합니다. NPC의 공격 데미지를 그대로 받습니다.

기본적인 진행은 전투와 같습니다. 민첩 순서대로 행동하며 본인 턴에서 제압 순서에 맞는 행동을 실행 할 수 있습니다. (제압 순서와 내용은 해당 되는 구간 본문에 적혀있음)

★ 일시광기표

- 시나리오 한정으로 사용하는 광기표입니다.

도피	상황에서 도망치려고 합니다. 전투 전에 걸린다면 전투에 참여하지 않으며 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
폭력	감정이 분노로 변질 되어서 폭력적으로 변합니다. 같은 탐사자들에게도 폭력을 행사합니다. 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

의심암거	주위의 모든 상황이 거짓처럼 느껴져서 의심을 거둘 수 없습니다. 조사 때일 경우 혼자만 정보를 받으며 상대에게 공유하지 않습니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
환각	보이지 않아야하는 것이 보입니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 보이거나 끔찍한 지옥이 눈 앞에 펼쳐집니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
환청	들리지 않아야하는 것이 들립니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 이름을 부르거나 비명과 타박이 컷전을 울립니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

진행파트

[Intro : 호접]

자, 화면을 봐요. 뭐가 보이죠?

- "초록색, 풀, 하늘... 아, 숲이네요. 숲."

좀 더 자세히 관찰해봐요.

- "그리고... 나비가 날아오네요. 이거 영상인가요? 흰 나비예요."

흥미롭네요. 좀 더 설명해주시겠어요?

- "기분이 좋아요. 저는 계속 이 숲을 걸어요. 길이 난대로. 조금 서둘러야 할 거 같네요."

당신이라는 건?

- "저 쪽으로. 갈 곳이 있어요. 전 날아가요."

그렇게 말하는 사람이 보고 있는 화면은 그저 노이즈 낀 장면일 뿐입니다.

...
...
...

[Chapter 1. : 사이클론]

취조실 안에서 쿵 소리가 들립니다. 탐사자들은 전원 이 장면을 지켜보고 있는 상황.

여러분은 《안드로이드 살해사건》의 실마리를 찾아 이곳에 와있습니다. 취조 당하는 대상은 전 POS 소속 연구원이었던 로베르트망. 주요 직책을 담당했지만 현재는 해고당한 자입니다. 수사망을 피해 도망치다 술에 취해 뒷골목에서 쓰러져 있던 걸 간신히 발견해 끌고 왔습니다. 여전히 횡설수설하는 모습으로 스위퍼 소속 경찰인 영운과 대화중입니다.

"아니, 그니까 나는 모른다니까?"

"로베르트망. 제대로 짚어보고 갑시다. 연구실 몰래 포스로이드를 해부하다가 해고당한거였다면서요?"

"... .."

"당신은 그 때 어떻게 해서라도 포스로이드의 해부 및 중요 정보 칩에 대한 조사를 하고 싶었죠. 맞죠?"

"그 때는 그랬지. 하지만 지금은 아냐!"

"자자, 그래서. 이틀 전 밤에는 뭐하고 계셨습니까."

"집이지"

"어젯밤에는요?"

"집."

"로베르트망의 집은 사건이 일어난 뒷골목에서 가까운 시가지. 맞죠?"

"... .."

로메르트망은 묵비권을 행사하고 영윤은 길게 숨을 내쉬다가 매직미러를 바라봅니다.
탐사자들은 안이 보이겠지만 안에서는 밖이 보이지 않을텐데도 마치 그 너머의 방문객을
눈치 챌 것만 같습니다.

곧 대화의 진전이 없단 걸 알았는지 영윤은 밖으로 나와 탐사자들과 대면합니다.
영윤은 간단한 자기소개와 함께 상황 정리를 해줍니다.

영윤 대화 예시 (1)

"자, 반가워. 영윤이야. **PC0**나 **PC1**는 이미 내 얼굴을 알테지만 한 번 소개하고 갈게."

"스위퍼란 조직이 생기고 나선 계속 여기 소속이었어. 그러니 올해로 **10년차!** 이번 사건의
총책임자이기도 하네."

"본론으로 들어가서 여기에 너희를 한 번에 모은 것은 말이지..."

"너희가 《안드로이드 살해사건》의 수사팀을 담당하게 되었기 때문이야."

"하하... 원래 이렇게 경찰이 아닌 타 인력을 끌고 오는 건 말도 안되는 구성인데 말야. 포스로이드의
기체 문제일지도 모르니 관련 연구원인 **PC3**이 필요하고, 사건을 예의주시하고 있는... 태엽화에서
특별 요청을 하는 바람에 **PC2**가 함께 하게 되었어."

"기왕 이리 모인 거 전원 사건 해결을 위해 힘 써줬으면 좋겠다. 부탁이야!"

"관련 정보의 정리본 등은 스위퍼 사무실에 정리해놨으니 필요할 때 참고하고."

서로 어느 정도 인사를 나누고 나면 조사 파트에 돌입합니다. 이 시점에는 참고할 지도가
없기 때문에 갈 수 있는데가 **【경찰본국 스위퍼 사무실】** 뿐입니다.

저녁이 될 때까지 스위퍼 사무실 제외 총 **2군데**를 조사해 볼 수 있으며 조사 종료 시
【Chapter 2. : 허수아비】가 진행됩니다.

→ **【경찰본국 스위퍼 사무실】**

[Chapter 2. : 허수아비]

첫 날의 조사가 이렇게 종료 됩니다. 보고를 위해 경찰 본국에 들렀다가 나오려는 순간...
저 너머에서 영윤이 손을 흔들면서 탐사자들에게 다가옵니다.

"퇴근하는거야? 잘 됐다. 너희 아직 서로 안 친하지? 원래 이럴때야 말로 한 잔 해줘야하는데
말야."

"내가 친목도모에 좋은 곳을 알고 있지. 같이 가자. 응?"

그렇게 막무가내로 도착한 장소는 시가지 구석에 위치한 상가 건물의 지하,
문을 열고 어둑한 전등이 달린 복도를 보면 양 옆으로 여러 방문들이 보입니다.
그 안은 저마다의 색으로 반짝거리고...
그렇습니다. 이 곳은.

"노래방 처음 오는 애 있어?"

찾아온 곳은 노래방. 옆방에서는 웃음소리가 한창인 가운데 영윤은 여러분에게 마이크를
들어줍니다.

KP 메모 : 1d100를 굴려 노래방 점수를 정해 보는 것도 좋습니다.

이러나 저러나 분위기 푸는 용도의 롤플레이팅 포인트입니다. 어느정도 진행 될 때 짬 영윤은
의미심장한 말을 합니다.

영윤 대화 예시 (2)

"어째 거리가 점점 더 색을 잃어가는 거 같아. 아~ 나 요즘은 옛날 영화를 보는 게 취미인데 말야."

"화면 속이 더 밝다고 느껴지면 가끔 생각해. 이 삶이 아닌 저 공간에서의 삶은 어떨까하고? 너희는
어때, 지금이 아니라 다른 삶을 살 수 있다고 하면 어떤 삶이 좋을 거 같아?"

"나는 서부 총잡이로 사는 걸 꿈꿨을 때가 있지... 모자를 눌러쓰고 여관 문을 따악~ 여는거야! 어때? 재미있을 거 같은데."

영윤은 탐사자들에게 원하는 다른 삶을 물어봅니다. 답을 듣고나면 적당히 맞장구를 쳐주기도 합니다. 그리고 마지막으로 삶에 만족하냐는 질문을 합니다.

그럼 어쩐지 어색한 분위기 속에서 노래방에서의 친목도모가 끝이 납니다.

상사에게 시달리기라도 한 듯 고달픈 몸을 끌고 이번에야 말로 귀가를 하려고 늦은 밤 거리에 나오면 어스름한 안개에 가려진 가로등의 조명만이 은은하게 빛나고 저 멀리에서 어떤 사람의 실루엣이.....

<관찰 판정>

성공> 두 사람의 실루엣이지만 서 있는 한 사람이 남은 사람을 바닥에 두고 일어서는 걸로 보입니다. 무슨 일이지?

PC2 성공 시 추가 > PC2가 보기엔 일어서는 사람의 형태가 어쩐지 익숙하다는 생각이 듭니다.

실패> 두 사람의 실루엣으로 보입니다. 덩어리처럼 보여서 무슨 일인지는 모르겠습니다만 상황을 보아하니...

이러나저러나 쫓아가기로 한다면 용의자는 도시에 어울리지 않는 검은 망토같은 걸 뒤집어 쓴 채로 뛰어나갑니다. 마침내 어느 건물로 들어가는 순간 그의 흔적을 더는 찾을 수 없습니다.

어딜 간거지? 건물은 정적으로 가득합니다. 따라서 그 곳에 들어가 걸음을 옮기면, 건물 뒤에 큰 컨테이너가 보입니다. 그 안에서 불이 깜빡깜빡 거리다가 꺼집니다. 이 안에 누군가 들어간걸까요?

KP 메모 : 밑에 있는 지하수로로 들어가는 길을 통해 도망쳤습니다. 문을 억지로 열거나 두드려도 안에는 아무도 없는 것만 확인한 채 나옵니다.

이러나 저러나 아지트 발견 씬 종료 이후 이 날의 모든 이벤트가 종료되고 새 아침이 밝습니다. **[Chapter 3. : 양철나무꾼]**을 진행하면 됩니다.

[Chapter 3. : 양철나무꾼]

다시 본국에 출근한 탐사자들, 각자 무엇을 했는지를 간단하게 정리하고 나면 스윙퍼 사무실에서 호출이 옵니다.

"좋은 아침~ 조사는 좀 잘 되어 가? 바로 수사하라고 보내주고 싶지만 전달 사항이 있어서 잠깐 대화 좀 하다 갈래?"

그는 커피 한 잔을 내립니다.

"어제 시가지에서 수상한 자를 포착했잖아? 근방을 조사해보니 건물 뒤로 빈 컨테이너 하나가 나와서 말야. 범인이 사용한 아지트가 아닐까 하고 있어."

"아침부터 거길 조사하고 있는 팀원이 있으니 원한다면 조사하는 겸 그 녀석 한테서 이야기를 바로 들을 수 있을거야. 타블렛에 지도 표시해줄게. 그럼 오늘도 수고하고!"

진행이 끝나면 다시 한 번 조사 파트에 돌입합니다.

저녁이 될 때까지 총 2군데를 조사해 볼 수 있으며 조사 종료 시 **[Chapter 4. : 잠복근무]**를 진행하면 됩니다.

- [경찰본국 스윙퍼 사무실]
- [사건이 발생한 뒷골목]
- [뒷골목 근처의 시가지]
- [POS 연구소]
- [용의자의 아지트?] (new!)

[Chapter 4. : 겁쟁이 사자]

네 사람은 뒷골목 구석에 주차 되어있는 자동차에 앉아있습니다. 자율주행 자동차가 많아졌다고 하지만 스위퍼에게 지급 된 차량은 구세대 자동차라서 운전석도 제대로 달려있습니다.

KP 메모 : 참고로 자동차들은 거리를 날아다닐 수 있다는 설정입니다. 왜요? 멋지니까요~

근처에서 사온 도넛과 커피를 나눠 먹으면서 무언가를 기다리는데.....

KP 메모 : 안드로이드들은 뭘 먹지 않아도 상관 없습니다. 하지만 먹고자 한다면 음식 섭취에 문제는 없습니다.

탐사자들은 잠복근무 중 입니다. 용의자는 아지트에 가능성이 크단 생각에 나온 결론이었죠. 하지만 새벽이 되도록 별 다른 소득은 없습니다.

한창 시시콜콜한 이야기나 하다보면 골목 사이에서 누군가 걸어나와 컨테이너가 있는 쪽으로 움직입니다. 지금이 기회네요. 따라서 뛰어가면 컨테이너로 들어가는 모습을 포착해서 함께 들어갈 수 있습니다. 컨테이너 안을 습격합니다.

▶ 막무가내로 돌격한다. (민첩 판정)

큰 소리를 내면서 컨테이너의 문을 벌컥 엽니다. 안에는 검은 후드를 쓴 인물이 내부를 헤집고 있습니다. 무언가를 찾는건가? 그의 얼굴을 확인 하려는 순간 그도 지지 않겠다는 듯 허공에 총을 발포합니다.

▶ 상황 파악 후 들어간다. (듣기 판정)

안에서는 분주하게 덜컹거리는 소리가 들립니다. 무언가를 뒤지는 소리임이 분명합니다. 컨테이너의 문은 열려있는 상태라 이대로 조용히 들어가서 제압이 가능해보입니다. 안에는 검은 후드를 쓴 인물이 문이 열리는 소리가 들리자마자 흠칫 놀라 탐사자들을 바라봅니다.

여기서 사건의 범인이자 태엽화의 보스, 모루돌를 제대로 마주합니다.

PC2는 상대가 모루돌이란 걸 알고 있기 때문에 적절한 정보를 전하면 됩니다.

곧 그를 잡을 수 있을 거 같은 상태, 하지만 그는 책상 뒤로 들어가더니 그대로 사라집니다.

어떻게 한거냐고 어리둥절해하면 탐사자들은 그 밑에 큰 구멍이 나있다는 걸 알게 됩니다. 지하 통로입니다. **[Chapter 5. : 문의 수호자]** 에서 이어집니다.

[Chapter 5. : 문의 수호자]

이 도시 밑 바닥에는 거대하고 미로같은 지하 수로가 있단 건 모두 알고 있습니다. 하지만 보안과 안전상의 이유로 수로의 입구는 경찰이 관리하고 있기 때문에 아무도 들어가 본 적은 없습니다.

누구는 거기에서 살고 있는 변종 좀비가 있다는 등 악어가 산다는 등 말도 안되는 이야기를 하지만 실상은 위에 있는 거리와 별반 차이 없이 우중충하고 긴 길만 이어져있단 걸, 탐사자들은 이 참에 알게 됩니다.
꽤 긴 사다리를 타고 내려가면 큰 수로를 따라 사람이 걸을 수 있는 길이 나옵니다.

<듣기 판정>

성공> 이 곳에는 생명체가 탄식하는 듯한 소리가 수로를 타고 흐르는 탓에 귀가 먹먹합니다. 하지만 그 사이 누군가의 다급한 발소리를 듣습니다. 그러다 문이 삐걱거리면서 열리는 소리가 납니다. 방향을 확신 할 수 있지만 쫓아가기 위해선 수로 더 깊게 들어가야 합니다.

실패> 이 곳에는 생명체가 절규하는 소리가 수로를 타고 흐르는 탓에 귀가 먹먹합니다. 그 탓에 누군가의 발소리를 듣지만 어딜 향하는 지 알 수 없습니다. 일단 무작정 안으로 따라가봅니다.

이러나 저러나 걷다보면 수상한 문 하나가 나옵니다. 시멘트 발린 바닥과 어울리지 않는 나무문이며 잠겨있습니다. 여러가지 판정이나 방법으로 부수게 해줍니다. 나무문은 습기에 오래 노출 되어있어서 헐거운 상태입니다.

참고로 이 곳의 나무문에 관찰 판정을 하면 닳아 없어졌지만 희미하게 남아있는 13번이라고 적힌 팻말을 확인 할 수 있습니다.

외부와 달리 비밀기지처럼 단정한 공간이 나옵니다. 마치 연구소의 지하같은 분위기입니다. 안으로 들어가면 눈 앞에 보이는 건 [거대하고도 복잡하게 꼬인 관]들과 그 앞에 놓인 [테이블과 의자들], 마지막으로 벽면을 길게 장식 중인 [장치들]입니다.

[거대하고도 복잡하게 꼬인 관]

관들은 어디를 향하는 지 알수없게끔 정말 다양한 방향, 다양한 방식으로 뻗어있습니다. 그 안에는 야광인 듯 은은하게 빛나는 시안색 액체같은 것들이 흐르고 있습니다.

빠히 보고 있다면 관 안쪽으로부터 쿵, 손자국이 찍혔다 사라지는 환각을 봅니다.

san c 0/1

【장치들】

종이뭉치에 있던 장치 그 자체입니다. 현대 기술로 만들었다기에는 마치 이종족의 뼈를 이어 붙인 형태로 무언가를 쥐고 있는 것 같이 중간이 빈 구조물이 뻥뻥하게 들어서 있습니다. 이 장치들은 숨을 쉬듯 규칙적으로 소리를 냅니다. 들숨 한 번에 빈 구조물 안에 빛이 채워지고, 날숨 한 번에 그 빛이 일그러진 채 시안색 액체로 흘러갑니다. 입이 없을 그것들은 높은 음을 내며 찌그러집니다. 액체는 곧 관과 이어집니다.

【테이블과 의자들】

회의용 테이블과 같은 모습입니다. 화이트보드에는 <정신 치환 전력 공급 시스템> 라는 타이틀이 적혀있습니다. 테이블 위에도 같은 제목의 문서들이 올라가 있습니다.

<정신 치환 전력 공급 시스템>

정신 치환 전력 공급 시스템이란, 위대한 협력자들의 기술력을 바탕으로 만들어진 인류의 구원과도 같은 시스템입니다. 이것은 다른 시공간에 사는 인간의 정신을 끌어와서 그 정신을 전력으로 충당하는 시스템입니다.

인간의 정신은 엄청난 가능성을 가지고 있으며 뇌의 활동으로 발생하는 힘은 강력하기 때문에 이 시스템은 완전합니다. 그렇기에 이 시스템이 가동한 70년동안 인류는 여전히 생존 중입니다...

... (이하 미사여구 같은 보고서들) ...

...하지만 우리의 위대한 협력자들은 5년 전에 저희 곁을 떠났기 때문에 이 시스템에 대한 보완이 필요합니다. 연구소 여러분과 경찰 본국, 그리고 상귀회(도시 2짱 폭력조직)의 많은 도움 부탁드립니다.

KP 메모 : 상귀회는 태엽화 다음으로 조직규모가 큰 폭력조직입니다. 그래봤자 태엽화의 반절크기지만... PC2라면 알고 있는 이름입니다.

뒤로 적혀있는 건 전력망에 대한 보고서입니다. 13번 연구소는 도시에 전력을 공급하는 연구소이며... 그렇다면 저기 흐르고 있는 관들은...? 문서를 보고 세상의 이면을 알게 된 탐사자. **san c 1D2/1D4**

어느정도 조사가 끝나면 탐사자들 뒤에서 앞으로 총알이 지나칩니다. 이 때 탐사자들 중 한 명을 랜덤으로 뽑아서 총알에 맞았다는 묘사를 해주세요. **HP -1D4**입니다.

본능적인 반사신경으로 뒤를 돌아보면 그 앞에 있는 건 재키입니다. 그는 이 공간에 너희가 있으면 안된다는 말과 함께 탐사자 일행을 전부 사살하려는 움직임을 보입니다. 탐사자 일행은 재키와 전투를 할 건지 제압을 할 건지를 정하면 됩니다.

▶ 전투를 택할 시 : 재키가 사망할 때까지 전투를 진행합니다. 이 경우 재키에게서 추가 정보를 받을 수 없습니다.

▶ 제압을 택할 시 : 특수룰 <제압>을 진행합니다.

제압 순서

* 재키는 탐사자들이 흥기를 떨어트린 후에는 격투 판정으로 덤빕니다.

1	흥기를 손에서 떨어트린다	민첩 어려운 성공 or 사격 판정을 통해 손을 저격 필요
2	몸을 밀치거나 때려서 행동을 멈추게 한다	근접전(격투) 판정 성공 후 재키의 회피 실패 필요
3	몸을 붙잡고 추가 행동을 못하게 막는다	근력 판정 성공 필요
4	수갑을 채운다 [!] PC0 or PC1만 시도 가능합니다.	민첩 성공 필요

제압 성공 시 재키는 쓰러져서 탐사자들에게 추가 정보를 줍니다.
간단한 대화 예시는 아래와 같습니다.

재키 대화 예시

"어쩔 수 없었어. **POS**는 이것이 인류를 구할 수 있는 마지막 기회라고 했지."

이하 재키가 아는 선에서 탐사자와 교류가 가능합니다.

"**PC1**. ...미안하다."

"너를 안전하게 만들기 위해선 내가 멀어지는 것이 좋은 선택이라고 생각했어."

"물론 이미 나는 안좋은 선택으로 너에게 죄를 졌지만..."

"지금 널 아끼는 마음은 진심이야."

"자 이제 도망쳐. 13번 연구소는 POS의 역린이다. 유출 된 걸 알면 너희를 가만두지 않을거야. 도시는 이미 너무 많은 짓을 저질러서 너희 따위는 한낱 목숨이라고 생각할테니..."

재키의 마지막 말에 겹쳐져서 침입자를 알게 된 연구실의 시스템이 경보를 울리며 공격용 로봇을 내보냅니다. 레이저 총알이 벽을 뚫고 지하수로가 아수라장이 되기 시작합니다. 탐사자 전원 **HP -1D3**이며 지하수로의 출구를 찾아 도망치기 시작합니다.

여러분이 마주한 이 도시의 진상은 어떤 모습인가요?

여러분은 제대로 보고 있나요?

탐사자 전원 관찰 판정을 진행합니다. 한 명이라도 성공 할 경우 출구로 향하는 사다리를 발견합니다. 전원 실패일 경우 탐사자 전원 **HP -1** 처리 후 재굴림 합니다.

[Chapter 6. : 멋진 도시 오즈] 에서 이어집니다.

[Chapter 6. : 멋진 도시 오즈]

먼지투성이인 채로 지하 수로의 출구를 찾아나가면 여러분은 도시 중앙의 하수도 뚜껑을 열고 밖으로 나갑니다. 얼마나 시간이 지난건지 구름으로 두 손을 가린 하늘 사이로 빛이 어스름하게 비춰오기 시작합니다.

새벽 동이 터옵니다. 하지만 빛은 미약하기만 하고, 여전히 거리는 어둡습니다.

군데군데 깨지거나 다친 상처를 치료해야하는데... 그런 생각이 미칠 때 쯤 도시의 모든 스크린이 켜집니다. 그 스크린 너머 보이는 건 마이크 앞에 서 있는 영윤입니다.

"안녕하세요 시민 여러분, 저는 스위퍼 대표 수사관 영윤입니다. 비상사태입니다. 포스로이드 살해 사건을 수사하던 경찰관이 혼수상태로 발견되었습니다."

"저희는 상황을 엄중히 파악해 이 자를 사건을 주모한 자들을 공개수배하기로 결정하였습니다."

"스위퍼 1인, 그리고 포스로이드 3체가 사건의 용의자입니다."
스크린에 도배 된건 탐사자들의 사진입니다.

"발견 시 수사당국으로 신고 부탁드립니다,"
모든 게 조작되었다는 생각이 강하게 듭니다.

"이 방송을 당사자들이 보고있다면 자수를 권장합니다."

저들은 무언가를 숨기고 있습니다. 그리고 우리에게 지금 당장 도망칠 곳이, 숨을 곳이
필요합니다. 순간 PC0를 제외한 전원은 한 장소를 떠올립니다. 그림자조차 달을 수 없게
감춰진 공간, 하지만 무엇보다 빛으로 가득한 거리.

"인성니아 엘리"

수많은 포스로이드들이 숨어있는 곳인데다가 망가진 구석이 있다면 고칠 수도 있단 점에서
최적입니다. 앞 뒤 썰 이유가 없습니다. 거리에 사이렌 소리가 울려퍼집니다. 그것이 하나로
모아질 거란 걸 안다면 지금 당장 뛰는 게 좋겠죠?

[인성니아 엘리의 입구가 포함 된 지도가 업데이트 됩니다.]

우리들이 보게 된 세상의 이면,
그 너머로 들리는 목소리.

<PART 1. 불멸도시> 종료
<PART 2. 불면거리> 에서 이어집니다.

조사파트

[Spot : 스위퍼 사무실]

사무실은 분주히 돌아갑니다. 구석에 있는 간이 수감 철창 안에는 아까 영윤이 취조 중이던 자가 가만히 앉아있으며 전화를 받거나 여러 자료를 들고 돌아다니는 사무 직원들이 탐사자들을 스쳐갑니다. 여러분을 위해 마련되었다는 자료는 **PC0**의 책상 위에 놓여있습니다.

[사건 자료]: 판정 없이 획득하는 자료입니다.

타블렛 **PC** 입니다. 들어서 **PC0**의 지문을 입력하면 사건 자료와 사건과 관련 된 주요 조사지역을 알려주는 지도가 있습니다.

《사건 자료》

포스로이드는 하드웨어의 손상이 있을 경우 **POS**에서 쉽게 고칠 수 있지만 내부 칩이 손상 되면 되돌릴 수 없습니다. 특히 **AI** 시스템을 구동하기 위해서 가장 중요한 칩의 경우 **POS**에서는 가장 극비 기술로 처리하고 있습니다.

하지만 이 사건의 가장 이상한 점은 바로 범인이 포스로이드를 해부 후 주요 칩을 손상시킨 후 거리에 버렸다는 점입니다. 이에 따라 스위퍼 측은 범인을 **POS** 관련 인물로 특정하여 수사망을 좁히고 있습니다.

특히 사건 조사에 힘을 쓰는 이유는 태엽화의 압박이 들어왔기 때문이죠. 조직 내 3위로 평가 받는 양정이 이를 전에 뒷골목에서 같은 방식으로 당한 것이 발견 되었습니다.

같은 범행 방식에 안드로이드를 버린 곳도 늘 뒷골목으로 같습니다. 사건은 2~3일에 한 번 꼴로 일어나고 있습니다.

지도가 업데이트 됩니다. 이 중 두군데에 방문 가능합니다.

- [경찰본국 스위퍼 사무실]
- [사건이 발생한 뒷골목]
- [뒷골목 근처의 시가지]
- [**POS** 연구소]

자료를 확인하고 있다보면 사무실로 들어오는 무리가 있습니다. 그 사이 재키 리암도 있습니다. 그에게 인사를 해봤자 받아주진 않습니다. 그러고 나선 대화를 회피하는 듯 안쪽의 회의실로 들어갑니다.

- [자료 심층 조사]: 관찰 판정
- [회의실의 상황]: 듣기 판정
- [취조실의 연구원]: 설득, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

[자료 심층 조사]

판정 실패> 본 사건의 특이점인 "코어 칩의 손상"으로 인해 연구소로 시선을 돌렸지만... ..
어째선지 연구소 관련 기록은 접근 금지라고 지워져있습니다. 관련해서 연구소 측에 협조를 요청해도 될 거 같습니다.

판정 성공 시 추가 지문> 좀 더 둘러보면 서류를 검토한 기록이 남아있는 걸 확인합니다. 대부분 영윤의 기록이지만 군데군데 스워퍼 소속 경찰들의 흔적도 남아있습니다. 스크롤을 넘기다 그 사이 재키 리암의 이름도 있는 걸 확인합니다. 이 사람이 스워퍼의 문서를 왜?

[회의실의 상황]

판정 실패> <포스로이드 대책 회의> 라는 홀로그램 화면이 회의실 중앙에 떠있습니다.
"대책이 필요합니다. 래그봇들의 사고가 도를 지나치고 있지 않습니까."
"일각에서는 사람인 척하는 래그봇들도 있다고 합니다. 그들은 우리를 위해 있는 존재지 그 위에 서면 안되는 거 아닙니까."
안드로이드들에 대한 불평과 불만이 들립니다. 재키는 그저 이야기를 들을 뿐입니다.

판정 성공 시 추가 지문> "연구소에 클린 버튼이 있다는 말을 들었습니다. 모든 래그봇을 초기화 시킬 수 있는 버튼. 맞습니까?"
"그걸 씹시다. 연구소도 요새 새 프로젝트니 뭐니 하며 래그봇을 고물 취급 중이지 않습니까."

[취조실의 연구원]

판정 실패> 그는 무언가 겁 먹은 거 같기도 하고, 동시에 상대를 의심하는 것도 같습니다. 대화가 통하지 않습니다. "연구소가 정말 그 코어칩을 발명했다고 생각해?" 라는 비아냥을 들려줍니다.

판정 성공 시 추가 지문> 설득에 성공했을 경우는 눈치 보면서 작게 이야기를 건넵니다. "발명이 아니라 발견했다면 어쩔 거 같나."
"그래서 그렇게 꼼꼼 숨기는 거라고 그렇게 생각 안해?"
"나는 그걸 조사하다 쫓겨난거야. 근데 이제와서는 귀찮은 사건의 범인으로 여기는군"

[Spot : POS 연구소]

POS 연구소는 창이 없는 대신 환한 조명이 밝게 빛납니다. 내부에 대부분 하얀 자재를 써서 들어가자마자 새로운 세상에 온 것 같은 느낌을 줍니다. 거리와 다르게 무결해보이고 깨끗해 보이는 이미지네요.

1층에 들어가면 하얀 가운을 입은 연구원들과 방문객들이 이리저리 섞입니다. 중앙에 안내데스크를 두고 뒤에 있는 거대한 스크린에서는 POS의 슬로건과 함께 홍보영상이 반복 재생 됩니다.

- [연구소 1층 살피기]:관찰 판정
- [최근의 소문]:듣기 판정
- [데스크에 문의하기]:매혹, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

[연구소 1층 살피기]

판정 실패> 어쩐지 어수선했던 분위기입니다. (근래 어수선했던 분위기가 지속된다는 건 PC3이 알고 있습니다 정보 전달은 편하게 해주세요.) 지나가는 연구원마다 손에 "신규 프로젝트 최종 발표" 라 쓰인 서류 봉치가 있습니다.

판정 성공 시 추가 지문> 눈썰미가 좋다면 포스로이드들은 그 서류를 들고 다니지 않는다는 걸 알 수 있습니다. 의도적으로 프로젝트에 대해 배제 되어있습니다.

【최근의 소문】

- 판정 실패> 지나가는 연구원들이 서로 떠드는 소리가 들립니다. "지하 수로에 악어가 나온다는 소문 들었어?", "알지~ 심지어 그 악어한테 다리 잡아먹힌 귀신들이 울면서 내 다리 내놔라면서 기어다니는 소리가 들린다잖아~" 괴담 마저 동서양의 조화를 이룹니다.
- 판정 성공 시 추가 지문> "어디선 우리 연구소의 13번째 연구실이 거기 있다는 말도 있더라?", "어머어머 그거야 말로 소문 아냐?"

【데스크에 문의하기】

- 판정 실패> 데스크에 살해사건 관련 문의를 해봐도 직원은 제대로 대답해주지 않습니다. "기체의 해부를 진행 한 건 저희가 맞지만 자세한 내용은 기밀 사항이라 전해드릴 수 없습니다. 스위퍼 수사팀이라도 협조하지 못하는 건 죄송해요. 하지만 그래서 PC3을 붙여준 거니깐 양해해주세요."
- 판정 성공 시 추가 지문> 설득에 성공하면 눈치를 보다가 정보를 흘립니다. "기체를 해부하고 나서 확인한건데... 코어칩 말이죠. 깔끔하게 빠졌다는 이야기가 있어요. 이미 조작하는 방법을 아는 자라는 거죠."

조사를 끝내서 밖으로 나오면 미야를 만납니다. PC3를 반갑게 맞이하고 이런 저런 이야기를 하며 떠드는 캐릭터입니다. 사건 관련 이야기를 해도 대꾸는 없습니다.

"참참! 그러고 보니 곧 새 프로젝트 발표날이야! 알고 있지?"

"엄청 신경 쓰는 중이니까 말야! 연구소 내 모든 직원들이 하나가 될거라구? 아~ 물론 안드로이드인 너희 빼고, 너흰 사람이 아니니까."

KP 메모 : 관용어로 힘을 모으다는 의미와 진짜 하나가 될거라는 의미가 섞인 대사입니다.

묘하게 깔보는 말투를 끝으로 다른 연구원과 대화를 하며 지나칩니다.

[Spot : 뒷골목]

우중충한 뒷골목 중앙에 노란 폴리스 라인이 그어져 있습니다. 그를 통과해서 넘어가면 양정의 사건이 일어난 곳을 확인 할 수 있습니다. 초기 조사는 전부 끝났으나 구경꾼들이 너무 많아 경찰측에서 여전히 감시중인 곳입니다.

- [사건 현장 다시보기]:관찰 판정
- [...?]:듣기 판정 (PC2는 보너스 다이스 +1)
- [구경꾼들과의 대화]:설득, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

[사건 현장 다시보기]

판정 실패> 미처 수습하지 못한 기계 부품들이 바닥을 뒹굴고 있습니다. 핏자국 대신 널부러진 회선들에게 구경꾼은 어떤 생각을 하고 있을까요? 이 곳은 받은 자료 상황과 별 반 차이가 없습니다.

판정 성공 시 추가 지문> **PC1**가 조사했을 경우 > 자료에서 본 현장 이미지와 무언가 다르단 걸 발견합니다. 사진과 달리 어떤 부품이 사진이 찍힌 이후 수거 되었습니다.
PC2가 조사했을 경우 > 양정의 장갑 한쪽을 발견합니다. 검 같은 것으로 크게 긁힌 자국이 있습니다.
PC3가 조사했을 경우 > 이 부품은 포스로이드에게 존재하지 않는 부품이 포함 되어있다는 정보가 추가 됩니다.

[...?]

판정 실패> 골목 끝에서 전화가 울리는 소리가 들립니다. 아까까지는 들리지 않았는데 탐사자들이 이 곳에 와서 들리는 소리입니다.
PC2가 조사했을 경우 > 이건 양정의 전화 벨소리입니다.

판정 성공 시 추가 지문> 눈치채자마자 끊긴 벨소리를 따라가면 정말로 양정의 전화가 떨어져있습니다. 구식 모델이라 오직 전화만 가능한 기종입니다. 액정이 처참하게 나간 걸 보니 많이도 구른거 같습니다.

통신 내역을 확인 할 수 있습니다. 업무용으로 쓰인 것인듯 기록이 단출합니다.

[사건 당일 오후]: 한 전화번호로 여러번 전화를 걸었습니다. PC2는 이 번호가 태엽화 보스의 번호인걸 쉽게 알아봅니다.

[사건 이후]: PC2를 포함한 양정의 부하들의 부재중 통화가 남아있습니다.

[방금 전]: 발신자 표시 제한.

그런데 애초에 이 전화, 무음모드로 설정되어있었네요?

[구경꾼들과의 대화]

- 판정 실패>** 구경꾼들중 아는 것이 있다며 소리 높히는 자가 있습니다.
"얼마 전에 말이지! 이 근방에 흑발에 수상하게 생긴 자가 찾아왔었어! 대화를 걸길래 어울려줬는데.", "찾는 사람이 있다면서 말을 물어보더라고.", "그 자가 쓰러져서 발견 될 줄은! 그래 맞아. 얼마전에 여기서 발견 된 사람이라 같은 자거든."
- 판정 성공 시** 뭔가 머뭇거리면서도 탐사자의 눈에 확신을 가지면서 말을 덧붙입니다.
추가 지문> "이야기를 듣고 있다 느낀건데... 두 사람은 꽤 친해보였어. 태엽화 소속 인물이 친한자라니. 태엽화 소속인 거 아냐?"

조사 끝나고 나올 때에 불만 많아보이는 얼굴의 구경꾼이 큰 소리로 탐사자에게 소리칩니다.

"언제쯤 사건이 종결되는거야? 어차피 래그봇인데 슬슬 정리 좀 해. 시민의 안전이 중요한거 아녘나. 래그봇은 지킬 필요없잖아."

선동이 된건지 아닌지 그에 동의하며 불만을 토로하는 사람도 있고 그를 한심하게 보며 고개를 젓지만 말은 삼가는 자도 있습니다.

이런 자들을 뒤로 하고 다시 수사를 재개해야합니다. 돌아갑시다.

[Spot : 시가지]

날아다니는 자동차들과 그에 비해 삭막한 거리, 도로에는 쓰레기가 나뿜구는 와중에 걷는 사람들은 땅만 봅니다. 근방에는 용의자 로베르트망의 집이 있는 곳입니다. 양 옆으로 포장마차가 즐비합니다. 이 거리에서 제일 유명한 건 핫도그와 스파이시 팻타이 입니다.

- [로베르트망의 집 조사 (1)]:관찰 판정
- [로베르트망의 집 조사 (2)]:듣기 판정
- [로베르트망의 이웃 조사]:설득, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

[로베르트망의 집 조사 (1)]

- 판정 실패> 정리 안된 난잡한 집 안입니다. 쇼파에 먹다남은 과자가 흩뿌려져 있으며 책장은 책이 마음대로 꽂혀있습니다. 바닥에 흘린 옷가지 하고, 집 주인이 얼마나 엉망으로 사는 지 알 수 있습니다.
- 판정 성공 시 추가 지문> 하지만 자세히 본다면 교묘하게 누군가 무엇을 뒤지고 간 흔적이 있습니다. 이 자는 노리는 것을 정확히 아는 듯 합니다. 사람의 눈높이에서 가장 손을 많이 댈 수 있는 책장의 어느 한 구간이 통채로 빠져있습니다.

[로베르트망의 집 조사 (2)]

- 판정 실패> 방음이 안되는 멘션이다보니 벽을 타고 천장의 소리가 그대로 들립니다. 누군가가 뛰어다니는 듯 하는데... 이 정도라면 옆집에서 로베르트망의 목소리를 들었을지도 모르겠네요.
- 판정 성공 시 추가 지문> 좀 더 들어보니 유독 발소리가 잘 들리는 공간이 있습니다. 올라다보니 천장 구석에 구멍이 나있습니다. 이런! 손을 넣어 확인해보면 급하게 찢어 반쯤 구겨진 종이 한 장이 나옵니다. 어떤 것의 설계도면 같지만 아무도 용도를 모릅니다. 대신 못 볼거라도 본 듯 속이 울렁거려 옵니다. **san c. (0/1)**

[로베르트망의 이웃 조사]

- 판정 실패> 기본적으로 경찰들은 래그봇이 수사를 한다니 말세라던지 왜 우리 집에게만 그러냐며 투덜거리고 정보를 제대로 전하지 않습니다. 하지만 캐물어본다면 이번 사건은 다른 점이 있다고 전합니다. 사람이 지나다니는 대로변에 포스로이드를 버려두지 않고 늘 골목에 은밀하게 두었는데 이번 양정만 유독 급하게 버린 것처럼 널부러져 있다는 겁니다.

판정 성공 시 추가 지문> 또한 로베르트망에 대한 이야기도 전합니다. 가끔 그의 집 앞으로 찾아오는 자가 있는데 이해하지 못하는 거래를 운운하면서 무언가 교환하는 형색이었다고 하네요. 듣다보니 고액의 현금이 오간것도 같습니다.

[Spot : 아지트?]

밤에 본 컨테이너는 스산했지만 지금은 낮인데다가 구경꾼들이 여기에도 몰려서 오히려 왁자지껄한 분위기가 되었습니다. 어리버리해보이는 신입 경찰이 입구를 지키고 있습니다. 안으로 들어가면 쓰레기장에서 주워 온 거 같은 쇼파에 널부러진 책들뿐입니다. 요즘 시대에 디지털이 아닌 아날로그식 자료 수집을 하는 자가 있다니 생소합니다.

- [아지트 내부 조사]:관찰 판정
- [아지트 증거품 조사]:듣기 판정
- [신입 경찰과의 대화]:설득 (PC0 또는 PC1는 보너스 다이스 +1)

[아지트 내부 조사]

판정 실패> 내부를 뒤지면 대부분이 로봇에 대한 서적입니다. 그 중 손으로 직접 쓴 글도 있습니다. 로베르트망의 집을 먼저 조사 하고 온 경우 이 것이 그의 필체임을 알 수 있습니다. 모든 자료는 포스로이드로 거결됩니다. 여기 있던 자는 포스로이드를 연구중이었습니다.

판정 성공 시 추가 지문> 안쪽을 전부 뒤지다보면 포스로이드들의 부품과 해부를 위한 도구들도 등장합니다. 사건 조사와 대조해보면 피해를 받은 기체들의 유실된 부분과 일치합니다.

[아지트 증거품 조사]

판정 실패> 신입 경찰관이 휴대용 녹음기를 건넵니다. 파일이 많이 손상되어 증거물로 가져가기 어렵다며 선발 수사대가 두고갔다고 합니다. 아무리 그래도 증거인데 대충

조사하는거 아냐? 싶지만... 틀어서 들어보면 정말 내용 파악은 어렵고 "...번째 해부를 시작한..." 로 시작하는 녹음본이 여러개라는 것만 압니다.

판정 성공 시 추가 지문> 하나씩 찾아 들어보면 그 중 꽤 또렷하게 확인 할 수 있는 문장이 있습니다. "돌아가기 위해서라도 이것은 꼭 필요한 일이다. 나뿐만이 아니라, 우리 모두 돌아가야한다." 이제 보니 녹음 소리가 울립니다. 마치 지하에서 녹음한 것 같네요.

【아지트 외부 조사】

판정 실패> 신입 경찰관이 우물쭈물한 표정으로 서있습니다. 무언가 아는 눈치인데... 긴장한 얼굴로 말합니다.
"사실 아침 일찍 여기 배정 받아 왔을 때 재키님의 팀이 내부를 수사하고 있었어요."

"웬까요? 스위퍼 팀도 아니잖아요... 심지어 어떤 증거들은 바로 자리에서 태우시던데요" 라면서 컨테이너 옆 그을린 구석자리를 보여줍니다.

판정 성공 시 추가 지문> "게다가... 옆에는 영운씨도 계셨고, POS의 헤드라는 분도 계셔서... 저는 무슨 일이라도 크게 난 줄 알았어요. 상황이 꽤 심각해 보였거든요."

조사를 다 끝내면 신입 경찰관은 탐사자들에게 말합니다.

"그거 역시 증거 인멸 맞죠? 저 말이에요. 진부하지만 정의를 지킨다는 말에 경찰이 되고 싶었어요. 자랑스럽게 온 곳인데..."

그리곤 벌벌 떠는 손으로 꼬깃해진 종이를 꺼냅니다. 로베르트망 집에서 가져온 종리와 합치면 합쳐집니다.

종이뭉치

알 수 없는 언어로 적어놓은 이 글들은 해부학이라도 다루듯 초반에는 인간의 단면도를 섬세하게 그려냈습니다.

그러다가 거대한 장치로 이어지고, 그 장치를 통해 인간이 분리되는 것 같은 이미지와 함께 마지막에는 분리 된 존재가 세상을 비추는 빛이 되는 것으로 끝납니다.

그림만 봐서는 미친 과학자의 연구 내지는 광신도의 경전같은 내용입니다.

PART 2. 불면거리

Three monkeys: **PART 2. [불면거리]**

不眠距離

Insomnia Alley

보지 말고, **듣지 말고**, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

Part 2. 인섬니아 엘리 [Insomnia Alley]

싸구려 조명들이 꺼지지 않고 환락으로 가득한 불면의 거리,
인섬니아 엘리에선 안드로이드인 당신을 위한 모든 것이 준비 되어 있습니다.
세계의 이면은 듣지 마십시오. 아무리 당신이 그리워 하는 것들이 말을 거는 탓에 잠 들지 못하더라도.

특이사항 : 조사+롤플레이 중심

예상 플레이 타임 : 5-7시간

추천 기능 : 관찰력 , 듣기 , 설득 (대인기능)

- 시나리오 내의 각 소재목은 소설 이상의 나라의 엘리스에서 일부 인용하였습니다.

이 작품은 크툴루의 부름(Call of Cthulhu)의 비공식 2차 저작물이며, 원작자 Chaosium Inc.와 번역자 도서출판 초여명의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

★ 특수룰

전체 시나리오에서 주기적으로 등장하는 특수룰에 대한 설명입니다.

★ 특수룰: 보고, 듣고, 말하라

장소에 방문 할 경우 조사 선택지가 따로 존재하지 않습니다.

대신 단 한번의 판정이 가능하며 이 판정을 통해 정보를 획득 할 수 있습니다.

기능은 관찰 판정, 듣기 판정, NPC를 향한 설득 판정으로 고정됩니다. 실패해도 관련 정보는 나오지만 진위여부는 입증 할 수 없습니다.

본 시나리오는 조사파트에서 판정 강행을 허용하지 않습니다. 다시 그 장소를 방문해야지만 판정이 가능합니다.

★ 특수룰: 어드바이스

장소 하나마다 PC0가 PC의 실패한 판정 하나에 재굴림 허용해주거나 결과값의 -10의 보정치를 줄 수 있습니다.

롤플레이에선 PC0가 다른 PC에게 조언을 해줌으로 상황을 타파했다는 설정으로 진행됩니다.

★ 특수룰: 제압

NPC의 전투 상황이 생길 경우 전투 말고 제압을 시도할 수 있습니다. 제압이 성공한 경우에 NPC에게 피해 없이 상황을 종료시킬 수 있습니다.

하지만 제압 페이지에 돌입한 순간 탐사자들은 회피 판정이 불가합니다. NPC의 공격 데미지를 그대로 받습니다.

기본적인 진행은 전투와 같습니다. 민첩 순서대로 행동하며 본인 턴에서 제압 순서에 맞는 행동을 실행 할 수 있습니다. (제압 순서와 내용은 해당 되는 구간 본문에 적혀있음)

★ 일시광기표

- 시나리오 한정으로 사용하는 광기표입니다.

도피	상황에서 도망치려고 합니다. 전투 전에 걸린다면 전투에 참여하지 않으며 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
폭력	감정이 분노로 변질 되어서 폭력적으로 변합니다. 같은 탐사자들에게도 폭력을 행사합니다. 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
의심암귀	주위의 모든 상황이 거짓처럼 느껴져서 의심을 거둘 수 없습니다. 조사 때일 경우 혼자만 정보를 받으며 상대에게 공유하지 않습니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

환각	보이지 않아야하는 것이 보입니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 보이거나 끔찍한 지옥이 눈 앞에 펼쳐집니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
환청	들리지 않아야하는 것이 들립니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 이름을 부르거나 비명과 타박이 귓전을 울립니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

진행파트

[Intro : 호접]

정글같이 생긴 수풀 패턴의 벽지를 두른 방. PC0가 말합니다.

KP 메모 : 이 파트는 플레이어들의 말투로 바꿔 진행해주세요. 온라인의 경우 각 캐릭터의 핸드아웃을 빌려 연출하는 걸 추천합니다.

PC0 : 자, 화면을 봐요. 무엇이 보이죠. **PC1**?

PC1 : "초록색, 풀, 하늘... 아, 숲이네요. 숲."

PC0 : 좀 더 자세히 관찰해봐요. **PC2**.

PC2 : "그리고... 나비가 날아오네요. 이거 영상인가요? 흰 나비예요."

PC0 : 흥미롭네요. 좀 더 설명해주시겠어요. **PC3**?

PC3 : "기분이 좋아요. 저는 계속 이 숲을 걸어요. 길이 난대로. 조금 서둘러야 할 거 같네요."

PC0 : 당신이라는 건?

PC1 : "저 쪽으로."

PC2 : "갈 곳이 있어요."

PC3 : "전 날아가요."

...
...
...

[Chapter 1. : 토끼 굴속으로]

▶ 날씨가 지났습니다. 탐사자 전원 1d3 정도의 이성치 회복을 해주세요. 탁에 따라 아예 기막을 삭제하거나 폭을 늘리는 것도 추천합니다.

정신을 차리고 보니 이 곳은!!
《바니 수리점》입니다.

낮선 천장이 탐사자들을 반깁니다.

혹시 1부가 끝나고 재키를 여기까지 데리고 온 탐사자들이 있다면 탐사자들이 잠든 사이 재키를 도망치게 해주세요.
이맘때 쯤의 재키는 탐사자들을 도와줄 생각이 기본이라서 바니(미야)랑 만나면 낭패라는 걸 알고 있기 때문입니다.

바니 수리점은 인성니아 엘리에서도 명물입니다. 그야 무료로 포스로이드를 수리해주는 때문이죠. 원래 POS에 수리를 맡겨도 무료지만 여기 사는 이들이야 그럴 상황이 아니니 감지덕지 합니다.
적당히 쓸만한 부품을 얻어오면 업그레이드도 시켜주기 때문에 물 밑에서는 부품을 걸고 도박이 성행하기도 합니다.

그런 수리점에서 정신을 차린 플레이어들은 바니의 요란스러운 목소리와 함께 일어납니다.
KP 메모 : 바니는 미야와 동일인물입니다. 이 점 유의하며 RP 진행해주세요.

바니는 철제로 된 토끼 얼굴을 하고 있는 포스로이드입니다. 제 손으로 머리를 이렇게 꾸렸다고 하는데 머리가 무거워 자주 중심을 잃습니다. PC0의 팔에 엉성하게 붕대를 해주다가 돌아봅니다.
포스로이드인 PC1~3은 체력을 2d3 회복하며, PC0는 1d3정도만 회복합니다.

--

바니 대화 예시

"우왓! 괜찮아? 뭐 포스로이드인데 어렵히 괜찮아야겠지만, 너희 여기가 수리점이긴 해도 인간은 수리 못해주는 거 알지? 다친 사람까지 데려오길래 심장이 쿵쿵거렸다니까?"

"그나저나 도망자 신세? 일행 중에 스위퍼도 있는데 어쩌다 도시의 눈 밖에 난거야 너희."

"이미 밖에는 소문 짝 퍼졌어. 구경이라도 했으면 재미있으려나? 물론 여긴 인성니아 엘리니까 신경쓰는 이는 적겠지만 돌아다닐 때 조심해. 너희 목에 현상금도 걸렸거든! 그게 탐난 녀석들이 있을지도 모르잖아. 전부 걱정해서 하는 말이고."

"어디보자 태엽화 가려고 한댔나? 정문이 열리는 시간까진 아직 한참이고... 그 사이 거리라도 돌아보고 오지 그래? 뭔가 얻는 정보가 있을지도 몰라."

태엽화

인성니아 엘리 가장 안쪽에 있는 거대한 동양풍 건물이 그들의 본거지입니다. 양 옆으론 정리 되지 않은 배선들이 거미줄보다 어지럽게 엮여있으며 어딘가에서 주워온 네온사인이 벽에 붙어있지만 이질적으로 건물 옥상에는 용머리 장식이 있습니다.

오늘 태엽화 본부의 활동은 오후 9시부터 시작합니다. 그 전까지 건물에 들어가는 건 허락 되지 않으며 활동 종료 시간은 오전 9시입니다.

현재는 오후 1시. 플레이어들은 어젯밤에 인성니아 엘리에 들어왔다 낮까지 잠들었습니다. 어느정도 상황 및 정보 전달이 끝났다면 거리조사를 할 수 있습니다. 조사 횟수 제한은 없으며 그리 큰 정보를 얻는 파트는 없습니다. 도박이나 식사 등 노가리 까기 좋은 요소들로 구성 되어있습니다.

혹시 중간에 바니 수리점을 다시 방문 할 경우 문이 닫혀있단 걸 알게 됩니다.
폐점♡ 이라고 스프레이로 셔터 위에 적혀있습니다.

조사가 끝나면 **[Chapter 2. : 애벌레의 충고]** 가 진행됩니다.

- [상점가]
 - [식당]
 - [도박장]
-

[Chapter 2. : 애벌레의 충고]

어딘가에서 큰 소리가 들립니다.

거대한 문이 열리는 소리, 그럼 동시에 인성니아 엘리의 가장 큰 대로의 양쪽 길게 달려있던 동양풍의 등불이 켜집니다. 하나의 색으로 한정 지어져있지 않고, 그 각각의 형태가 전혀 다른 등은 켜지는 것만으로도 시선을 집중 시킵니다.

이미 화려한 거리에 등불이 무슨 매력이 있나 싶지만 탐사자들은 그걸 바라보다 문득 밤 9시가 되었다는 사실을 알게 됩니다. 태엽화 본부의 문이 열립니다. 은밀하게 뒷문으로 들어가거나 당당하게 정문으로 들어가기 중 선택 할 수 있습니다.

▶ [은밀하게 뒷문으로]: 은밀행동 판정

전부 다 편정을 성공하면 트러블 없이 들어갑니다만 아닌 경우에는 정문으로 들어갈 때와 같이 조직원 1d3명의 추궁을 받습니다.

▶ [당당하게 정문으로]

태엽화 조직원 1d3명의 추궁을 받습니다. 탐사자들의 대화스킬이 필요한 때입니다. 조직원들은 도시에서의 일을 추궁하지는 않지만 외부인이 들어오는걸 막는 분위기입니다.

KP 메모 : 파훼 방법 없어 보이면 여기서부터 냅다 좀비 투입 시킵시다. 좀 난리야 나겠지만 하여튼 들어왔잖아?

어떻게든 들어온 내부는 PC2가 떠나왔을 때보다 소란스럽습니다. 중앙이 뿔려있는 채로 벽을 둥글게 쓰는 형태의 오래 된 고성 같은 디자인의 건물은 안조차 목재로 만들어져 있습니다. 올라갈수록 점점 좁아지는 형태이며 붉은 기둥과 바닥이 독특합니다. 깊게 배어있는 향냄새가 진동합니다. 내부를 간단하게 조사 할 수 있습니다.

본부 5층은 보스의 방이며 4층에는 고위 간부들의 사무실이 있습니다.

→ [내부 살펴보기]: 관찰 판정

→ [조직원의 대화 듣기]: 듣기 판정

→ [조직원과 대화하기]: 대인기능 판정 (PC2의 경우 보너스 다이스 +1)

[내부 살펴보기]

판정 실패> 로비로 해당하는 곳에는 길게 늘어트린 탕화가 걸려있습니다.

아니... 탕화라기엔 조금 기묘하네요. 하얀 연기 같은 것이 기계로 된 몸 안에서 빠져나가지 못하고 가두어져 있는 이미지로 보입니다. 중심에는 사필귀정(事必歸正)이라고 빨간 붓으로 적혀있습니다.

판정 성공 시 추가 지문> 자세히 보면 시간에 의해 빛이 내려져서 안보였던 하얀색 글자가 적혀있습니다. 호접지몽(胡蝶之夢)이라고 더 적힌 글 밑에는 그와 같이 하얀 나비가 날아가고 있습니다.

【조직원의 대화 듣기】

판정 실패> "그 결정은 어떻게 났나?", "결정이라니?"
말단으로 보이는 두 사람이 대화를 하며 지나칩니다.
"태엽화한테 POS가 지원요청을 했다며. 소문 다 퍼졌어."

판정 성공 시 추가 지문> "보나마나 도시를 주무르려는 계획이지. 이 참에 나한테 떨어지는 게 있다면 그걸로 땡큐지만.",
"그런 일이 있었다고? 허, 태엽화조차 경찰 꼴이 나는건가. 경찰 본국이야 POS의 손에서 놀아나는 개였다만 우린 아니지 않냐."

【상황 물어보기】

판정 실패> 복도에 서 있는 자에게 말을 걸면 한숨부터 돌아옵니다.
"보스가 부재중이라서 내부 상황이 흉흉합니다. 이러다 그가 가동 중지라도 나는 거 아닌가라는 소문도 돌아요."
"이제 양장님도 없으니 다들 남은 순위 중 가장 높으신 어거스트님이 차기 보스가 되는 거 아닌가 하고 이야기를 하고 있습니다."

판정 성공 시 추가 지문> "하지만 솔직히 이상하네요."
"모루돌님이 늘 늦은 밤에 태엽화 건물을 나서는 걸 본 걸요. 어젯밤도 나가셨고... 부재중인 척 한다는 걸로 밖에 보이지 않아요."

조사가 끝나 4층에 도착한다면 양장의 사무실에 방문 할 수 있습니다. 요근래 태엽화의 상황도 좋지 않았으니, 떠난 이의 물건을 치우는 일은 미뤄진 것입니다.

양장은 자신과 관련된 물건을 안에 두지 않았습니다. 그래서 잠겨있는 서랍도 금고도 없지만 유의미하게 얻을 것도 없습니다. 대신 책상의 서랍이 잠겨있습니다. 지문 인식 등을 이용하는 것도 아닌 열쇠를 넣어 돌리는 형식입니다.

여기서 PC2는 무언가 받은게 있음을 떠올릴겁니다. 열쇠를 돌리면 서랍이 열리는게 아니라 빈 책상 중앙에 화면이 떠오릅니다.

이후로는 **[Chapter 3. : 엉망진창 다과회]**가 진행됩니다.

[Chapter 3. : 엉망진창 다과회]

"찾아냈구나. 기다렸어."

영상은 곧 사람의 형태를 구성하더니 미소짓는 인물이 됩니다. 사건자료에서 본 얼굴, 양징입니다. 동서양이 혼합된 형식의 옷을 입고 있는 이 자는 부활한 듯 탐사자들의 앞에 섭니다.

홀로그램 상태로 등장한 양징과의 대화가 가능합니다.

KP 메모 : 이 홀로그램은 기존의 양징을 복사해 둔 AI입니다. 안드로이드를 본따 인공지능을 만든다니 아이러니 하지만 항상 양징은 위험한 때를 대비해서 일부러 이 인공지능을 늘 이 안에 숨겨두었습니다.

탐사자들에게 진상 일부를 알려주며 예시 대화는 아래와 같습니다.

양징 대화 예시

> 자기소개

"후후, 뭐야. PC2. 그 사이 친구가 생긴거야? 나 좀 섭섭한걸."

"이건 내 기억과 데이터를 일부 승계받아 만들어진 인공지능 프로그램이야. 이상해? 기계의 기억이 또 다른 시스템이 된다니."

"그러니까. 내가 무슨 일이 일어나도 걱정말랬잖아. 기억 나?"

> 자신이 죽은 이유.

"아마 내가 죽었다면 그건 모루돌의 짓이야. 응. 태엽화의 보스 말야. 요새는 잠적한 건지 활동을 전혀 하지 않지만."

"사실 그게 아냐. 그의 포스로이드 수명이 얼마 남지 않았어. 그래서 돌파구를 찾고있었지. 덕분에 조직 내에서는 보스의 입지가 흔들리기 시작해서 나도 꽤 애 먹었단다?"

"그는 이 일 때문에 타 포스로이드를 실험체로 썼어. 도시에 퍼져나간 건 빙산의 일각. 한참 전 부터 해오던 일이야."

"나도 그의 뒤를 밟다 근래에서야 알게 되었지. 이후의 기억은 승계 받지 못했지만 이렇게 찾아왔다면 그래. 내가 당한거로구나. 후후, 평화에 젖어 몸이 둔해졌나봐."

> 모루돌의 실험 상황.

"모루돌은 포스로이드의 코어칩을 연구해. 자세한 건 모르지만, 그 곳에 '영혼'이 있다고 말했던 걸 보면... 그는 우리, 안드로이드가 살아있는 인간과 다름 없다고 여겼는지도."

"후후, 광기일지 맹목인지는 몰라도 그 칩이 중요한 건 맞나봐. 아마 밖에 날뛰는 건 그 코어칩이 없거나, 손상 된 기체들일테고."

"그러니 PC2, 혹시라도 내 코어칩을 찾는다면... 다음은 알지? 잘 부탁할게."

"우선 5층으로 가보는 게 좋겠다. PC2도 한 번도 가본 적 없을거야. 거긴 모루돌의 사무실이자 연구소이기도 하거든."

여기까지 이야기가 전부 끝나면 조연대로 5층으로 향할 수 있을겁니다.

[Chapter 4. : 여왕의 크로케 경기장]가 진행됩니다.

[Chapter 4. : 여왕의 크로케 경기장]

양징이 주고 간 단서를 통해 태엽화 보스, 모루돌의 거처로 향합니다. 하늘과 가장 가까운 맨 윗층에서 지내는 그의 공간까지 가는 길에 막고있는 경비와 시비가 붙습니다. 안으로 들어 가고 싶다면 그 앞을 막고, 그들에게 PC2는 어차피 양징이 없으니 상급자 취급도 안해주겠다는 반응입니다.

"어? 뭐야 저거!"

그리고 이 때 냅다 등장하는 것이 있습니다. 아래 이벤트를 참고해주세요.

좀비 등장

1층 문을 열고 밀려 들어오는 것은 남루하게 찢어진 옷과 흑색 눈동자를 가진 이들입니다. 기괴하게 걷는 그들은 좀비 영화 속 한 장면 처럼 다른 이를 공격하거나 바닥을 기어다닙니다.

순식간에 난장판이 된 상황에 **san c 0/1**

저게 소문의 강시? 라고 생각 될 정도로 말도 통하지 않는 빈 껍데기 같은 그것들은 목적 없이 내부를 헤집기 시작합니다.

태엽화 조직원들은 이름대로 능숙하게 무기를 들어 대처합니다. 대부분 도검류, 총을 쓰는 자들도 구식 권총을 들어 대결합니다. 플레이어들이 남은 이들을 도울지 말지는 자유입니다만 돕는다해도 쪽수로 밀리는 탓에 5층 도주를 추천하는 쪽이 편합니다.

혼란을 틈타 모루돌의 방 내부로 진입하면 이끼와 숲의 향이 납니다. 방 중앙을 거대한 테라리움으로 꾸민 형태의 방은 그와 이질적으로 사면에 여러 기계 설비가 가득합니다. 습기가 달지 않게 높은 유리 벽이 있습니다.

모루돌은 보이지 않습니다. 조사가 가능합니다.

조사 가능 장소 : **[설비들]**, **[정원]**, **[업무 데스크]**

[설비들]

지하 수로에서 본 것과 비슷해 보이는 설비들입니다만 어쩐지 조잡스럽고 용도는 전혀 다른 것으로 보이는 설비입니다. 아직 미완성 상태인 건지 사람 하나 정도 들어갈 수 있는 캡슐이 덩그러니 마련되어있습니다.

설비들의 끝에는 문이 하나 있습니다. 창고 문 같이 생겼습니다.

[정원]

도시는 이런 푸르름을 잃은 지 오래죠. 흔들리는 잎들이 마음을 안정시키는 것 같다가도... 자세히 보니 알고 있는 식물종 중 이런 존재는 없습니다. 마치 다른 행성에서 온 생물 같습니다.

[업무데스크]

책상 위는 너저분합니다. 오래된 디자인의 내선 전화와 함께 높게 쌓인 문서를 발견하며, 범인의 아지트에서 찾은 것과 같은 소형 녹음기가 함께 자리합니다.

[문서]: <포스로이드 교란장치> 라는 문서가 가장 상단에 있습니다. 근처에는 이 문서를 제외 하고 여러가지 실험 보고서가 있지만 전부 실패한 것인지 자료에 fail 도장이 찍혀있습니다.

자료조사 판정

성공> fail 표시 된 다른 자료를 확인 시 벽면 설비에 관한 문서를 확인 할 수 있습니다. 지하수로의 설비를 모방하여 그것을 반대로 전송하는 방법에 대한 연구가 진행중이었습니다.

<포스로이드 교란장치>

작동 할 때마다 마력 1d3+1 사용

작동 중지 시에는 마력 1d3 사용 및 정신력 판정 성공 필요. (실패해도 마력은 소모 됨)

POS의 기계 회로를 모독적인 방식으로 해킹해서 조종 할 수 있는 장치입니다. 한번에 한가지 명령만 입력 가능합니다.

[소형 녹음기]: 오래 되어보이는 녹음기는 여러 파일이 저장 되어있습니다. 시간 순으로 들어 볼 수 있습니다.

녹음 내용

「나의 여행을 잊지 않도록 기록해둔다.」

누군가의 밝은 목소리입니다. 우주를 여행하겠다는 그는 동화와 같은 이야기를 시작합니다.

그의 녹음은 꽤 상세하고, 이계의 존재나 사건을 노래합니다. 하지만 탐사자들은 쉽게 이해하지 못할 이야기죠. san c 1/1d2

탐사자들에게 더 들을 것인지 물어봅시다.

더 듣게 될 경우에는 또 다른 우주 여행자들에게 붙잡혔으며, 그 존재들의 실험을 위해 자신이 타 행성의 실험체로 잡혔다는 이야기를 끝으로 꽤 오랜 시간 동안 추가 녹음이 없습니다.

정확하게는 녹음은 되어있으나 알아듣지 못하는 문자열의 남발이 간헐적으로 저장 되어 있습니다. san c 1/1d3+1

탐사자들에게 더 들을 것인지 물어봅시다.

그 뒤로 기록 된 것은 또 다른 일상, 포스로이드라는 이름으로 자신이 첫 넘버링이 되었다는 이야기.

「그래도 나는 이 곳이 집이 아냐.」

도망쳐 나온 후 설립한 조직.

「고향을 잊지 않도록 기록해둔다.」

짧게는 한 달, 길게는 몇 년 간격으로, 자신을 잊지 않기 위해 마련 된 일기입니다.

그렇게 조사가 끝날 때 쯤... 발견해 놓은 문이 안쪽에서부터 열립니다.

[Chapter 5. : 누가 __를 훔쳤나?]

열리고 나서도 한동안 잠잠한 걸 보니 인기척은 없습니다. 아마 데스크를 조사하면서 발견한 버튼이 이제 와서 작동한 것 같습니다. 이러나저러나 안심시키고 안으로 들여보냅시다.

문 너머는 거의 암실입니다. 좁은 복도만이 눈앞에 놓인 거 같은데 알 수가 없게 되어있습니다. 가장 먼저 들어온 탐사자가 내부를 확인하겠다고 말하면 무미건조한 디지털 음이 뻑-하고 울립니다.

중앙에서 구식 컴퓨터 모니터같이 생긴 화면이 하나 켜집니다. 검은 화면, 그 위에는 마젠타색 글씨로 글이 써집니다.

『누구야?』

그리고 뿅- 전원 켜지는 소리가 삼시간에 퍼져갑니다. 벽면을 가득 메우는 구식 모니터 화면이 보입니다.

옆으로, 위로 쏟아올려져서 대충 세어 보기엔 100대는 있어보입니다. 똑같은 검은 화면, 하지만 그 위에 적히는 글들은 서로 다릅니다.

『아아, 신이 도래할 것이다. 이 곳은 지옥이다. 삶의 속죄를 이 곳에서!!!』

『알베르, 구해줘... 내 사랑. 꼭 함께하기로 약속했잖아.』

『어이! 꺼내줘! 무슨 짓이야! 벌써 230일 하고도 11시간이 지났어. 아냐 정확하게는 내가 제대로 세지 않은 추산치까지 합쳐서 약 304일...』

상황 파악이 안된다면 아이디어 판정을 통해 '모루돌은 코어칩에 대한 연구를 진행했다고 했죠?

안드로이드 살해 사건에서 코어칩은 빠져있단 말도 떠오릅니다.' 라는 말을 해주세요.

그렇다면 사라진 코어칩은 어디로 갔을까요?

이 곳에 실종 되거나 사망 처리 된 포스로이드의 메인 코어칩들이 묶여있다. 는 정보를 전달합니다.

이 곳은 누군가의 표현을 빌어 말하자면 영혼이 묶여있는 감옥과 같은거네요. **san c 1d4/1d10**

각 모니터와 연결된 단자는 단 하나. 그 위에 꽂혀있는 건 칩입니다.

KP 메모 : 빼내온 코어칩이 모니터에 연결 된 채 있습니다. 말하자면 이 방은 미고의 통속의 뇌같은 상태와 같네요.

여기서 PC2가 고개를 돌리면 PC2의 이름을 부르는 모니터 하나를 발견하게 됩니다. 양징입니다.

칩을 챙겨가거나 할 수 있으니 탐사자가 하고 싶은 대로 하게 해줍니다.

횡설수설 하다보면 이젠 아예 사무실의 문이 열리는 소리가 들립니다.

... 그리고 마주한 자는.

"기어코 이 곳까지 왔군."

"하지만 이제 필요없어. 우리 그저 전부 여기서 명을 같이하는 길 뿐이야."

후드를 벗은 태엽화의 보스, 모루돌과 마주합니다.

자세히 보니 고장나는 기계처럼 움직임에 버퍼링이 걸리거나 제대로 움직여지지 않는 부분들이 있어서 행동이 부자연스럽게 여겨집니다. 노란 눈동자가 서로 다른 쪽으로 떨어지는 순간 서늘함마저 느껴집니다.

그의 곁에는 여기까지 따라 들어온 강시... 아니 좀비... 아니 코어칩을 잃은 포스로이드들이 탐사자들을 향해 있습니다.

"나는 갈 곳이 있어. 이 곳은 나의 땅이 아니야. 집으로 가야해. 집으로..."

"하지만 갈 수 없어. 여긴 그저 꿈인 곳."

"그렇다면 꿈의 존재들을 모두 지워버리면 깰 수 있을거야..."

모루돌의 손에는 조종장치 같은게 들려있습니다. 아마 저걸로 껌데기 로봇들을 조종하는거겠죠. 탐사자들이 거부하거나 심기를 거슬리게 하면 (진행상 100% 거슬림) 전투씬이 시작됩니다.

코어칩을 잃은 포스로이드들은 탐사자들에게 맹렬하게 달려듭니다. 딱히 이성도 없고 전부 파괴하려고 하는 모습입니다. 모루돌은 그 뒤에 숨어서 탐사자들을 노리고 있습니다. 탐사자 일행은 모루돌과 전투를 할 건지 제압을 할 건지를 정하면 됩니다.

- ▶ 전투를 택할 시 : 포스로이드들을 쓰러트리고 모루돌이 사망할 때까지 전투를 진행합니다. 이 경우 모루돌에게서 추가 정보를 받을 수 없습니다.
- ▶ 제압을 택할 시 : 특수룰 <제압>을 진행합니다.

제압 순서

* 기계들의 턴이 올 때마다 별도의 판정 없이 전원 **HP -1d3** 입니다.

* 좀비 포스로이드들은 총 2번 격퇴해야 모루돌이 있는 곳까지 갈 수 있습니다.

1	달려드는 좀비 포스로이드를 저지한다.	격투 또는 사격 판정 성공
2	이어서 달려드는 좀비 포스로이드를 저지한다.	격투 또는 사격 판정 성공
3	모루돌이 들고있는 포스로이드 교란장치를 뺏는다.	민첩 성공 필요
4	교란장치 기계를 무력화 or 교란장치를 사용한다.	무력화 : 전자기기 판정 성공 필요 사용 : 핸드 아웃 참고해서 마력 소모 + 정신력 판정

제압 성공 시 모루돌은 쓰러져서 탐사자들에게 추가 정보를 줍니다.
간단한 대화 예시는 아래와 같습니다.

모루돌 대화 예시

> 포스로이드의 정체

"나는 **POS**가 개발한 최초의 포스로이드라네. 정확히 말하자면 **POS**와 그의 협력 세력이 개발한 최초."

"협력자들은 우주에서 왔어. **POS**가 난항을 겪을 때 새로운 기술을. 그게 바로 다른 시공간의 인간을 훔쳐오는거야. 정신만 빼서..."

"그 정신은 전력이 되어서 지금도 우리의 허공을 떠돌고 있지만, 동시에 포스로이드 개발에도 쓰였으니까."

"포스로이드의 코어칩은 인간의 영혼이야."

탐사자들 중 **PC0**을 제외한 남은 이들을 봅니다.

"다른 세상에서 멀쩡히 살아가던 자의 영혼을 기계 육체에 이식해서..."

"너희의 기존 기억은 꿈이 되었고 간편하게 지워져서 무의식 너머에 있어."

> 포스로이드의 정체

"하지만 나는 프로토타입과 같지. 기억을 아직 보존 중이야."

"내 원래 육신은 시간여행자였어. 자유롭게 유평하는 내가, 이 곳에 가뒤편에서 깰 수도 없는 꿈을 30년간 지속한거네."

"그래서 포스로이드에 대해선 잘 알고 있어, 태엽화를 조직한 것도 그들이 인간성을 지닌 걸 알기 때문이야."

"조사를 하면, 연구를 하면 될 거라 생각했어. 돌아갈 길을 찾을 수 있다 여겼고"

"돌아가고 싶어. 돌아가야만 해. 돌아가지 않으면 나는 뭐지? 되돌아가게 해줘... 제발..."

"나의 별로 가게 해..."

탐사자들은 포스로이드의 진상을 알게 됩니다. **san c 1d3/1d5**

이후 모루돌과의 RP가 충분히 진행 된 이후는 **[Chapter 6. : 증언]** 에서 이어집니다.

[Chapter 6. : 증언]

모루돌을 뒤로 하면 갑자기 땅이 울리듯 몸이 흔들거리더니 건물의 전기가 나갑니다.
대신 데스크에 있는 수화기가 울립니다. 들지 않아도 그것은 다급한 목소리로 말합니다.

"모루돌님! 연구소의 상황이 심상치 않습니다."

"도시의 모든 전기가 차단 당했어요. 전기의 근원은 연구소이기 때문에 그곳에 문제가 있어
보입니다! 저희 어떻게 움직일까요?"

이 시점에 모루돌이 살아있다면 그는 내부 연구시설에서 탐사자들을 위한 손전등을
꺼내줍니다. 그리고 언젠가 저 연구소가 사단을 낼 줄 알았다며 일부러 오래된 물건들을
이용해서 기반을 쌓았다 전합니다.

KP 메모 : 탐사자들이 원할 경우 무기나 보조전력기기 등을 챙겨줍시다. 파일널이
다가오니깐요.

이 세계에 존재하는 껍질을 쓰고 있지만 당신의 영혼은 다른 차원에서 왔다는 것을 믿을 수
있나요? 어쩌면 이거야 말로 지금까지 들어본 이야기 중 가장 현실적일지도 모릅니다.

가능성도 따라가지 못하는 속도로 팽창하고 있는 이 무한한 우주에서 또 어떤 일이 일어나고
있을지는 아무도 모르니까요.

나를 둘러싼 세계에 비해 자신이 아주 작게 느껴지지만, 동시에 그 작은 몸의 근본조차 아직
묘연합니다.

탐사자들은 연구소로 향할 수 있습니다. 물론 이것은 탐사자의 선택이겠지만요. 모든 걸
뒤로 하고 암흑 속으로 사라져도 괜찮습니다.

거리에는 비가 내리기 시작합니다.

모든 진실을 대면하고 당신이, 기라성이 되고자 한다면.

우주의 무음이 아닌, 이 거리의 소음에 귀를 기울인다면.

탐사자들이 듣게 된 세상의 이면,
그 너머로 외치는 말은.

PART 2. 불면거리 종료
PART 3. 불존광배 에서 이어집니다.

조사파트

[Spot : 거리 - 상점가]

온갖 물건들을 사고파는 상점가들이 양옆으로 틈없이 늘어서있습니다. 포스로이드의 회로를 교란시키는 게 가능한 효능으로 유행하고 있는 약부터 인간의 것을 모방한 술 등이 대다수지만 예술작품, 옷 등을 파는 상가도 많습니다.

[거리 살펴보기]:관찰 판정

[상점가의 이야기 듣기]:듣기 판정

[주위 상황 물어보기]:설득, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

[거리 살펴보기]

판정 실패> 거대한 네온사인에 눈 앞이 먹먹합니다. 상점에선 호객행위가 이어지고 뒷골목에는 빛이 들지 않아 선명한 빛과 그림자의 교차를 구경 할 수 있습니다. 뒷골목 안쪽으로 술이나 약에 취한듯 이상하게 걷는 자들이 있습니다.

판정 성공 시 추가 지문> 거리 안 쪽으로 바닥에 큰 구멍이 나있습니다. 내려가거나 주위 탐방을 시도 하면 이 밑이 지하 수로와 열려있다는 사실을 알게 됩니다.

[상점가의 이야기 듣기]

판정 실패> "밤에 인섬니아 엘리를 돌아다닐거면 주의하도록 해." 그렇게 말하는 행인은 나름 심각한 표정으로 서로 거리의 소문을 전합니다 "요새 인섬니아 엘리에서 실종된 레그봇들이 강시가 되어서 거리를 활보한다는 거 몰라?"

판정 성공 시 "도시에서야 몇 죽었다고 난리지. 여긴 주인도 없는 것들이 판치다보니 어느 날 사라진 녀석들이 몇이나 되는지 몰라. 스유퍼들이 수사한 규모보다 더 클걸?" "그래서 미쳐버린 껌데기들이 강시처럼 걸어 움직인다는 소문이 파다해." 그런 대화를 하고 지나갑니다.

[주위 상황 물어보기]

판정 실패> A "경찰 윗대자리 중 하나가 죽었다면서?"
B "그 인간 죽은 애들 찾겠다면서 엄청 시끄러운 거 같은데."
A "무서워라. 이 쪽으로 숨어들어오지 않았으려나."
B "그래. 혹시 모르지. 몇 년 전에도 스유퍼라는 인간과 파트너인 레그봇 녀석하고 같이 이 곳에 와서 들쭉서 놓고 나갔잖아..."

판정 성공 시 대인 기능 판정을 통해 대화에 끼어 들 수 있습니다.
추가 질문>
B "어떤 자라니... 회색머리에 웃는 상인 녀석이었는데, 포스로이드라던 파트너는 [PCO의 성격을 닮은 설정으로 부탁드립니다.] 같은 녀석이었지."
"어떤 자라니... 회색머리에 웃는 상인 녀석이었는데, 포스로이드라던 파트너는 비슷한 성격이긴한데 조금 더 진지했던 자였어. 둘 다 시원시원해서 기억이 남는데..."
B "경찰이 숨기고 있는 비밀을 찾아서 여기까지 왔다면서... 자기들은 우리 적이 아니라면서 엄청 이것저것 물어봤다가 갔지."
A "하하, 그래 그래 기억 난다! 그 인간은 어떻게 되었더라?"
B "아직 스유퍼 소속일걸? 그러고보니 파트너라던 녀석은 그 이후로 본 적이 없다."

사고 싶은게 있다면 사도 됩니다.
간식거리도 팔고 오락실도 있습니다.

[Spot : 거리 - 식당]

포스로이드는 먹지 않아도 살 수 있습니다. 그럼에도 식당이 준비한 건 이들의 해소 되지 못하는 마음 속 허기짐을 충족시키기 위해서 입니다. 옆으로 흐르면서 음식 홍보 문구를 출력하는 네온사인들 사이로 걸읍니다. 식당 하나에 들어가면 조사가 가능합니다.

▶ **[식당 관찰하기]** :관찰 판정

▶【대화소리 듣기】:듣기 판정

▶【주인장과의 대화】:설득, 또는 그에 준하는 대인기능 판정

【식당 관찰하기】

판정 실패> 완탕면이나 만두를 파는 분위기의 식당입니다. 연유 바른 프렌치 토스트 같은 것도 팔고... 도시의 포스로이드들과 달리 각자 개성있게 차려입고 개조를 받은 자들이 함께합니다.

판정 성공 시 추가 지문> 구석자리에서 은밀한 밀담을 하는 두 사람이 보입니다. 그 중 하나는, 어라? 사건의 용의자였던 로베르트망입니다.

【대화소리 듣기】

판정 실패> "믿으시오, 천사를 믿으시오, 이 세상을 구원하러 천사가 올 것입니다."
"아름다운 그 날개를 펼치고 눈마다 우리를 맞이할 것 입니다."
식당 밖으로 이상한 깃대를 들고 걸어가는 사이비 무리가 있습니다. 세상이 이렇다보니 거리에서 흔히 볼 수 있는 모습 중 하나이긴 합니다.

판정 성공 시 추가 지문> 거리의 사람들의 소음으로 묻힌 말이지만 집중하다보면 알 수 있습니다. 구석자리에서 은밀한 밀담을 하는 두 사람이 있습니다.
"모루돌님의 상태가 위중해지고 있어. 어떻게 해서라도 연구 성과가 필요해."
"그러니까 젠장... 그 댄 부품으로는 아무것도 모른대도?"

【주인장과의 대화】

판정 실패> "어젯밤에 범죄자들이 도망쳤다면 도시 사람들에게 엄청 겁을 주던데 말야? 원래도 경찰들은 못믿겠지만 요새는 더 못믿겠어. 내 생각엔 그렇게 감추고 또 무슨 일을 하려는거야! 저번처럼!"

판정 성공 시 추가 지문> 설득에 성공하면 저번 일에 대한 이야기를 추가해줍니다.
"어이! 몰랐어? 포스로이드 생산이 중지 될 때 말야. 포스로이드들이 위험하다! 라며 설포하고 다니고, 위협한 건 경찰측이라고 밝혀졌다고."

식사를 하면서 조사를 하다보면 수상한 대화를 하는듯한 구석 자리의 인물에게 시선이 갑니다.

그들의 이야기는 빨리 정리 되는 듯 보이더니... 갑자기 한 사람이 품 안에서 총을 꺼내 상대의 배에 쏩니다.

식당은 순간적으로 아수라장이 됩니다. 총에 맞아 쓰러지려고 하는 자에게 다가가면 잠깐 대화가 가능합니다.

로베르트망 대화 예시

"뭐야? 너희, 여기까지 온건가. 하하... 무사한 거 보니 다행이군..."

"그래... 맞아. 젠장. 난 모루돌에게 협력했어. 태엽화 보스 말야. 그가 곧 죽을 때가 되었다면서 포스로이드에 대한 연구가 필요하다고잖아."

"결국은 뭇도 발견하지 못한 거 같지만."

"난, ... 난 그냥 궁금했어. 포스로이드의 내면에 뭐가 있는지."

"조심해. 조심해야해... POS의 목표는 더 선명해질거야. ...살고 싶으면, 아무것도 알지 못하는 게 나야."

"하하. 이번이라면 정말 알 수 있을 수... ..."

그의 숨이 끊어질 듯 눈을 감습니다. 응급치료 판정에 성공 시 지혈로 간당간당한 목숨을 보존 할 수 있습니다. 아닐 시 그냥 그대로 숨을 거둡니다.

탐사자들이 도망친 조직원을 따라간다면 민첩 대항 판정을 통해 잡을 수 있게 해주세요. 이후로는 조직원이 알 법한 정보들을 전해줄 수 있습니다. <포스로이드와 모루돌의 정체>를 제외하고 모루돌의 연구 내용 같은 건 전달 가능 할 것입니다.

[Spot : 거리 - 도박장]

사람들의 환호성 소리와 노래 그리고 번쩍이는 빛이 가장 큰 곳은 바로 여기, 엘리의 중심지. 거대 도박장입니다. 소매치기가 빈번하니 조심해야하지만 눈을 사로잡는 너무 많은 것들이 있어 쉽진 않을겁니다.

지금 이 곳에선 큰 판이 벌어졌다는 이야기가 들립니다.
연구소에서 훔쳐 온 포스로이드 최신형 부품을 걸고 도박을 한다네요.

도박을 진행해볼 수 있습니다. 추천하는 게임은 아래와 같습니다. (안해도 됨)
모브를 제치고 승리한다면 최신형 부품을 손에 얻습니다. 얻지 못했다고 해도 조사는 가능합니다.

1. COC 약식 룰렛

룰렛에 쇠구슬을 던져서 나오는 값을 예상해서 숫자 판을 토대로 배팅을 하는 게임입니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

룰 : 1에서 36까지의 숫자중 하나에 배팅합니다. 여기서 한 숫자를 정하게 되면 3가지 사항이 결정됩니다.

1. 본 숫자가 1에서 12까지(1st), 13에서 24까지(2nd), 25에서 36까지(3rd) 인지
2. 본 숫자가 짝수(even), 홀수(odd) 인지
3. 본 숫자가 루즈(빨간 배경), 느와르(검은 배경) 인지

1d36을 하여 돌아간 룰렛 끝에 나온 쇠구슬의 숫자를 정합니다. 나온 숫자가 본인이 고른 숫자와 사항이 얼마나 맞는지 확인하고 가장 많이 근접한 자가 이깁니다.
숫자가 아예 같을 경우에 모든 배팅이 해당하는 자에게 갑니다.

《사건 자료》

도박에 참여하지 않았거나 도박에서 졌어도 우승자는 흥에 겨워 한 번 보여주겠다면서 PC들에게 부품을 내줍니다.

연구소에 근무하는 소피아도 이 부품의 실체를 알지 못합니다. 애초에 포스로이드의 신규 생산은 3년전에 종료 되었는데 부품 일련번호조차 처음보는 상태입니다.

다른 PC들의 눈에는 사용한 적 없을 뿐 아주 오래된 부품처럼 보입니다.

KP 메모 : 미고의 도움 이전에 인간들이 직접 안드로이드를 개발할 당시의 부품입니다. 자세한 내용은 모루돌의 사무실에서 볼 수 있습니다.

PART 3. 불존광배

Three monkeys: **PART 3. [불존광배]**

不眠距離

Illusion Halo

보지 말고, 듣지 말고, 말하지 말라

(w. KANGKANG)

Part 3. 일루션 헤일로 [Illusion Halo]

생과 삶이 잡아 먹힌 어둠. 그 사이 「빛이 있으라.」말하니 하늘을 가르는 빛이 날개를 펴니다.
그것은 빛으로 만든 순환의 고리, 우리를 구하러 온 천사의 광휘.
세계의 이면을 말하지 마십시오. 아무리 당신이 모든 것을 알았다고 해도.

특이사항 : 롤플레이팅 중심

예상 플레이 타임 : 5-7시간

추천 기능 : 관찰력, 듣기, 설득 (대인기능)

- 시나리오 내의 각 소제목은 소설 데미안에서 일부 인용하였습니다.

이 작품은 크툴루의 부름(Call of Cthulhu)의 비공식 2차 저작물이며, 원작자 Chaosium Inc.와 번역자 도서출판 초여명의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

★ 특수룰

전체 시나리오에서 주기적으로 등장하는 특수룰에 대한 설명입니다.

★ 특수룰: 보고, 듣고, 말하라

장소에 방문 할 경우 조사 선택지가 따로 존재하지 않습니다.

대신 단 한번의 판정이 가능하며 이 판정을 통해 정보를 획득 할 수 있습니다.
기능은 관찰 판정, 듣기 판정, NPC를 향한 설득 판정으로 고정됩니다. 실패해도 관련 정보는 나오지만 진위여부는 입증 할 수 없습니다.
본 시나리오는 조사파트에서 판정 강행을 허용하지 않습니다. 다시 그 장소를 방문해야지만 판정이 가능합니다.

★ 특수룰: 어드바이스

장소 하나마다 PC0가 PC의 실패한 판정 하나에 재굴림 허용해주거나 결과값의 -10의 보정치를 줄 수 있습니다.
롤플레이에선 PC0가 다른 PC에게 조언을 해줌으로 상황을 타파했다는 설정으로 진행됩니다.

★ 특수룰: 제압

NPC의 전투 상황이 생길 경우 전투 말고 제압을 시도할 수 있습니다. 제압이 성공한 경우에 NPC에게 피해 없이 상황을 종료시킬 수 있습니다.
하지만 제압 페이지에 돌입한 순간 탐사자들은 회피 판정이 불가능합니다. NPC의 공격 데미지를 그대로 받습니다.
기본적인 진행은 전투와 같습니다. 민첩 순서대로 행동하며 본인 턴에서 제압 순서에 맞는 행동을 실행할 수 있습니다.(제압 순서와 내용은 해당 되는 구간 본문에 적혀있음)

★ 일시광기표

- 시나리오 한정으로 사용하는 광기표입니다.

도피	상황에서 도망치려고 합니다. 전투 전에 걸린다면 전투에 참여하지 않으며 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
폭력	감정이 분노로 변질 되어서 폭력적으로 변합니다. 같은 탐사자들에게도 폭력을 행사합니다. 조사 때라면 조사판정이 불가능합니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
의심암귀	주위의 모든 상황이 거짓처럼 느껴져서 의심을 거둘 수 없습니다. 조사 때일 경우 혼자만 정보를 받으며 상대에게 공유하지 않습니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

환각	보이지 않아야하는 것이 보입니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 보이거나 끔찍한 지옥이 눈 앞에 펼쳐집니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.
환청	들리지 않아야하는 것이 들립니다. 조사나 전투 진행에 문제는 없으나 당신을 사랑하는 것들이 이름을 부르거나 비명과 타박이 귓전을 울립니다. 2라운드, 또는 RP타임 15분 동안 계속됩니다.

진행파트

[Intro : 호접]

PC0을 제외하고 순서대로 한명씩 개인 장면이 진행됩니다. 밑에 내용은 라이터가 테스트플레이어 캐릭터들의 스타일에 맞춰서 서술 된 경향이 있기 때문에 예시에 가깝습니다. 캐릭터가 원하던 세계라던지 지금과 완전 다르면서도 연관점이 있는 세상이 어울리지 않을까 생각합니다.

결론적으로 NPC와의 대화를 통해 탐사자들의 원래 정신이 머물던 세계에 대한 것을 전하는 게 포인트입니다.

KP 메모 : 기존 이야기가 있는 연속 탐사자의 경우 그 세계로 개변해서 진행하는 걸 추천합니다.

자, 화면을 봐요. 뭐가 보이죠?

좀 더 자세히 관찰해봐요.

PC1의 장면 예시

PC1의 뒷덜미가 잡혀서 뒤로 확 물러납니다.
정신을 차리기 어렵게 총소리가 들립니다.
시선을 올려 바라보면 재키가 당신은 붙들고 있습니다.

"형사 일 하루 이틀 해? 이런거 할 때는 혼자 들어가지 말라고 했잖아."

PC1의 입이 저절로 움직입니다.

"방탄 조끼 입었잖아요?"

"웃기는군. 인간의 몸을 뭐라고 생각하는거냐. 멍청아."

라고 하는 말투와 달리 재키는 미소짓곤 PC1의 머리를 헝크러트립니다.

PC1는 기묘한 감각을 느낍니다.

이 곳은 당신이 모르는 곳이라는 직감이 듭니다. 마치 다른 시공간, 하지만 비슷해보이는 이 장소는 평행우주 일지도, 그게 아니면 그냥 꿈일지도요.

재키와 PC1은 눈 앞의 한 인물과 대치합니다. 이 자는 요즘 수사망에 오른 강력범입니다. 두렵진 않습니다. 재키와 PC1은 시에서도 자랑하는 형사 콤비인걸요. 서로의 등을 맡길 수 있는 사이잖아요.

대화 없이 범죄자를 검거하고 나면 그는 예의 시원한 웃음으로 당신을 바라봅니다.

▼RP 포인트 입니다. 이 곳은 PC1이 원래 있어야 했던 세계의 모습입니다.

PC2의 장면 예시

PC2의 뺨을 타고 액체 한줄기가 흐릅니다.

"괜찮니?"

익숙한 목소리에 PC2는 바로 대답합니다.

"괜찮아요."

"너는 나에 대한 일 앞에서 곧잘 무리하고 마는구나."

길게 늘어선 하얀 장지문에 붉은 피가 튀었습니다. 아마도 암살자가 붙었을겁니다. 양징은 이 지구에서도 가장 위상이 높은 조직의 보스니까요.

PC2는 들고 있는 검을 뒤로 합니다. 그의 유일한 호위로 옆에 함께하는 영광은 이런 형태로 갚는게 가장 효율적이란 걸 압니다.

"그래도 다쳤잖아."

흐르는 액체는 검붉은 피.

그것에는 타인 것이 아니 자신의 것이 섞였다는 것을 알지만 양징은 그 사이에서 바로 상처부위를 찾아 지혈합니다.

쓰라린 고통이 느껴집니다. PC2는 그것이 꽤 새롭다고 느껴집니다.

▼RP 포인트 입니다. 이 곳은 PC2가 원래 있어야 했던 세계의 모습입니다.

PC3의 장면 예시

PC3의 빈 손에 온기가 느껴집니다. 누군가 당신의 손을 잡고있습니다. 그 곳으로 시선을 돌리면...

"선배! 아직 할 일 많은거야?"

호기심과 장난이 섞여 반짝이는 두 눈을 마주합니다.

양 옆으로 쌓인 문서들 사이에서 PC3은 눈을 깜빡거립니다. 피곤해서 잠시 잠들었습니다만 당신에겐 내일까지 성과보고서를 제출해야하는 일이 있습니다.

미야는 금새 재잘거리면서 커피를 건내고 당신의 정신을 깨웁니다. 그는 PC3의 유일한 제자이자 연구 후배입니다.

"있잖아. 수많은 우주 속엔 분명 너랑 내가 반대 입장인 곳이 있지 않을까?"

PC3이 잠꼬대처럼 말하면 미야는 재미있다는 듯 웃습니다.

"그렇게 된다면 그 세계에선 내가 선배의 선배가 될게."

"분명 그런 세상도 꽤 재미있는 곳 일거야!"

▼RP 포인트 입니다. 이 곳은 PC3이 원래 있어야 했던 세계의 모습입니다.

[Chapter 1. : 두 세계]

장면이 전환되고, 어두운 도시의 거리에서 단 한 대의 차량이 날아가는 중입니다.
평소에는 볼 수 없는 어둠, 그럼에도 별빛조차 없는 거리는 외롭기까지 합니다.

차를 운전 중인 것은 PC0 입니다. 다른 탐사자들은 옆과 뒷자리에 앉아 자고 있습니다.
깨우려고 시도해도 일어나지 않습니다. 기기에 문제가 있나? 싶은 불안함도 있겠지만... 어찌 되었든 탐사자들은 연구소로 향하는 중입니다.

한참을 운전하고 있으면 내비게이션 화면에 노이즈가 끼더니 라디오 전파가 들리고, 너머에서 누군가가 말을 겁니다. 영윤입니다.

영윤 대화 예시

"PC0. 지금 연구소로 가는 길이지? 솔직하게 말할게. 가지마."

"... 이쯤 되면 코어칩의 정체는 알았겠지? 그래. 거기에 담긴 건 다른 별에서 온 인간의 정신이자 영혼이야. 나도 알고있어."

"그곳에 가면 진실을 알게 돼. 그치만, 젠장. 무슨 소용있어? 넌 거기에 뭘 하러 갈 생각이야? 넌 인간이야. 다른 녀석들도 그럴겠지만. 넌 이 땅의 인간이라고."

"다른 별에서 온 자들은 그 별로 돌아가면 그만이겠지."

"하지만 PC0. 세계의 이면을 본다고 해서 달라지는 게 있을 거 같아? 우리는 이 땅에서 살아가는 자들이잖아. 끔찍하고 진절머리나도 이게 우리의 세계야."

PC0은 영윤과 단 둘이서 대화하게되며 대화가 종료 될 때 다른 탐사자들이 깨어납니다. 영윤은 PC0가 연구소로 향하지 않길 바라지만 여기까지 온 탐사자라면 멈추지 않을거라 생각합니다.

어찌저찌 이야기가 끝나고 연구소에 방문하게 된다면 **[Chapter 2. : 매달린 도둑]** 이 진행됩니다.

[Chapter 2. : 매달린 도둑]

▶ 다시 한번 날씨가 지났습니다. 탐사자 전원 1d3 정도의 이성치 회복을 해주세요. 만약 파트3 도입부터 난리난 HP를 가진 탐사자가 있다면 베아트리카를 활용해서 수리 또는 치료를 받았다는 설정으로 회복을 병행하면 좋습니다.

연구소에 도착하니 제일 상층에 위치한 연구실 하나에서 빛이 새어나오고 있습니다. 남은 층은 전부 불이 꺼져있으며 지진이나 폭풍이라도 휩쓸고 간듯 온갖 자재가 쓰러져 있고 유리는 전부 깨져있습니다.

2부에서 모루들을 데려온 탐사자가 있다면 이 시점까지 잠에 빠진 듯 일어나지 않습니다. 확인해보면 방전 상태와 비슷한 것을 알 수 있습니다. 억지로 일어나게 해봤자 소용이 없습니다. 어쩌면 기계의 수명이 정말 마지막일지도요. 두고 이동 할 수 있게끔 유도해주세요.

조심히 진입합니다. 손전등으로 앞을 비춰도 멀리까지 달지 않습니다. 내부에 인기척은 느껴지지 않고 거대한 기계가 돌아가는 소리가 컷전에 웅웅 울립니다.

마지막 조사 파트에 돌입합니다. 조사 종료 또는 3층의 마지막 연구실에 진입 시 **[Chapter 3. : 새는 알에서 나오려고...]**를 진행하면 됩니다.

- [연구실 1층]
- [연구실 2층]
- [연구실 3층]

[Chapter 3. : 새는 알에서 나오려고?]

4번 연구소를 들어가기 직전에 베아트리카체는 말합니다.

"미야씨를 이해해달라고는 하지 않을게요. ...하지만 알아주세요. 그 분이야 말로 연구소분들 중 가장 포스로이드를 아꼈던 분이거든요."

"그렇기에 일부러 포스로이드와 인간을 구분했을거예요. 그래야 적어도 포스로이드에게 이번 프로젝트와 관련 된 영향이 가지 않을테니까. ... 죄송해요. 이런 말은 너무 느,늦었죠?"

탐사자들은 전원 4번 연구실로 들어갑니다. 높은 천장을 가진 이 곳은 돔 형식으로 되어 있습니다. 비가 건물을 때리는 소리가 점점 더 강해집니다. 내부에 발소리가 울리면 이 연구실에 있는 존재와 마주합니다. 그것은 중앙에 있는 두꺼운 와이어에 매달려 있습니다.

그 곳에 있는 건 세쌍의 거대한 날개입니다. 중심부에서 뿔어나온 날개들은 회오리와 같은 모습입니다. 하지만 자세히 보니 그것은 날개이지만 동시에 날개가 아닙니다. 깃털이 있어야하는 자리에는 사람의 손과 같은 것이 달려있습니다. 그리고 그 깃털마다 눈동자가 있습니다. 마치 보살상의 천수(千手)와 같은 모습 이기도 합니다.

그 눈동자는 개별적인 존재로 시선이 데굴데굴 구르다가 한 순간에 탐사자에게 집중됩니다. 수백개의 시선이 내리 꽂힙니다. 설명하지 못한 장면, 당신은 이것을 천사라고 부를 수 있을까요?

이성적으로는 상상도 하지 못 할 존재와 마주친 탐사자 **san c 1d4/1d10**

날개가 기지개하듯 움츠린 것을 펼칩니다. 날개 중앙에는 입이 하나 달렸습니다.

"계산 완료까지 **42**분 남았습니다."

종교화애나 등장한 모습의 존재지만 말하는 내용은 무미건조한 로봇 같습니다. 그건 그렇고 무엇을 연산하는거지? 그렇게 생각하거나 의문을 말하면 여기서 베아트리체는 질문의 내용이나 천사의 존재에 대한 일을 알려주려고 합니다.

KP 메모 : 무드에 따라 베아트리체가 알려줄 법한 이야기를 몇 줄 전하면 됩니다.

그러다 가장 중요한 이야기를 하려고 할 때 쯤

탕!

총성이 들립니다. 이 때 탐사자들에게 베아트리체를 보호할 건지 말건지 행동을 물어봐주세요. 베아트리체가 맞을 경우 행동불능이 되며 탐사자가 보호했을 시엔 **HP -1d4**입니다.

[Chapter 4. : _의 싸움]

영윤의 등장입니다. 안그래도 이성상태가 좋지 않았던 그가 탐사자들을 찾으러 온 상황에 천사를 마주하고 광기상태가 되었다는 느낌으로 진행해주세요.

KP 메모 : 테스트 플레이 결과 여기서 진짜 뮤지컬 독백마냥 구구절절하고 지독한 RP가 나왔습니다. 딱히 참고는 안되겠지만 이랬다... 해서 전해드립니다.

영윤 대화 예시

"내가 왜 이러는 지 궁금하겠지? 그건, 그건 아주 긴 이야기야."

"내가 너한테 내 파트너 이야기를 했던가."

"라니, 하하! 없겠지. 그야 그 전에 죽었으니까..."

"스위퍼 초창기 시절이야. 나한테는 포스로이드 파트너가 있었어. 우린 본국과 **POS**, 나아가서 태엽화 같은 조직 사이의 연관성을 포착했지."

"정의로웠고 옳은 일을 하고 싶었어 우린. 그래서 계속 파고 들었지."

"그 이후로 알고 있는 건 너희의 지금 행보와 같아. 세상의 진실을 안거야!"

"그리고 어떻게 된 줄 알아?"

말은 점점 절규하는 듯 소리가 커집니다. 점점 숙이던 고개를 든 영윤은 눈이 새빨개서, 곧 울 거 같습니다.

"내 파트너는 돌아가고 싶다고 말했어."

"하나씩 알아가는 과정을 통해서... 자기의 진정한 기억을 떠올렸다면. 이 곳을 부정하고, 어차피 이곳은 진짜가 아니라며, 전부 꿈이라고."

"하지만 난 그 녀석을 누구보다 소중히 여겼는데! 그렇게 단숨에 난 그에게 아무것도 아닌 존재가 되어버린거야. 말이 돼?"

"난 이게 현실인데."

"그냥 아무것도 모른 채로..."

"너희도 그래야했어."

탐사자들은 영윤을 죽이던지 설득해서 행동을 저지시킬 수 있습니다. 기왕이면 전투 턴으로 진행해서 챔터5 전에 간당간당해지게 **HP** 소모를 하는 걸 추천드립니다. 이래저래 상황이 정리된다면 틈도 없이 인공천사가 말을 합니다.

"계산, 완료. 되었습니다."

"현 인류를 보존하기 위한 최선의 방법을 찾는다. 의, 답은 현 인류의 재부팅입니다."

흔한 연산 오류입니다. 인류 구하려고 만든 존재는 비약적인 결과를 낳아서 인류를 소멸시키려고 합니다. 천사는 날개를 크게 펴니다. 깃털이 펼쳐지는 모습이 마치 손바닥이 펼쳐지는 것과 같습니다.

그것은 거대해져서 천장을 뚫습니다. 막혀있던 비가 탐사자들의 머리 위로 떨어집니다.

[Chapter 5. : 종말의 시작] 에서 이어집니다.

[Chapter 5. : 종말의 시작]

- ▶ 이번에는 다른 선택사항 없이 특수룰 <제압>을 바로 진행합니다. 어차피 덤벼도 답이 없는 만들어진 신화생물 같은 존재입니다. 각 턴마다 행동 설명과 추가 이벤트가 있습니다. 하단을 참고해주세요.
- ※ 턱의 현재 상태에 맞게 긴장감을 주는 방식으로 진행하는 걸 추천드립니다.

제압 순서

- * 총 3라운드 안에 버튼을 눌러야합니다.
- * 라운드가 한 번 지날때마다 등장하는 모든 NPC를 포함한 인물들의 HP -1d3
- * 포스로이드인 경우에는 추가로 라운드가 지날때마다 MP -1d4

1	작동 중지를 위한 버튼 찾기	관찰 판정 성공 필요
2	천사의 날개 피하기	민첩 판정 성공 필요
3	천사의 날개 피하기	근접전 격투 또는 사격 판정 성공 필요
4	버튼 작동시키기	근력 판정 성공 필요

1턴

천사를 둘러 싸고 긴 패널이 있습니다. 저 위에 있는 많은 버튼 중 가동 중지를 위한 버튼을 찾아내야하는 것입니다.

+ 베아트리체가 쓰러지지 않았을 경우 아래 이벤트가 추가 됩니다.

"크, 클린 버튼을 찾아요!"

"그걸 눌러야지만 공급 되고 있는 전력원이 차단 됩니다!"

베아트리체가 벌벌 떨면서 말합니다. 중앙에서 서남쪽 방향, 숫자 패널 판을 오른쪽에 두고 유리 덮개로 감싸진 것이 그 버튼이라고 부연 설명을 해줍니다. 찾아야 할 것이 명확해집니다.

베아트리체의 도움으로 판정 기능치에 보너스 다이스가 1개 붙습니다.

2턴

날개에 달린 손들이 탐사자들의 몸을 잡으려고 달려듭니다. 무수한 시선이 느껴집니다. 엄청난 크기에 작은 날개짓도 위협적입니다. 뛰어요. 잡히기 싫으면.

+ 모루돌이 사망하지 않았을 경우 아래 이벤트가 추가 됩니다.

다가오는 것의 속도가 조금 느려졌다는 생각에 무심코 확인해보면 그 밑으로 불기 시작한 기계 조각들이 눈에 띕니다. 대부분 무참히 떨어져나가지만 악착같이 다시 붙습니다.

포스로이드 기체들입니다. 다만 코어칩을 잃은 모습처럼 보이네요.
그렇다면 누가 조종 중이라는건데...
여기서 두고 온 누군가를 떠올릴 수 있을 겁니다.

모루돌의 도움으로 판정 기능치에 보너스 다이스가 1개 붙습니다.

3턴

힘겹게 패널 앞까지 달려 온 탐사자에게 날개가 하나 덮칩니다. 아무리 빨라도 피하기 쉽지 않을 것으로 보입니다. 공격해서 떨어내야 합니다.

+ 재키가 사망하지 않았을 경우 아래 이벤트가 추가 됩니다.

반대편에서 작은 폭탄이 하나 날아와 터집니다. 기가막히게 탐사자들을 피해 쏜 거 보니 누군가가 던진건데...

두리번거리다보면 너머에서 뛰어나오는 건 재키입니다. 때를 기다리며 근처에서 숨어있다가 탐사자들과 비슷하게 연구소로 찾아온 것 입니다.

"꾸물거리지 마!"

재키의 도움으로 판정 기능치에 보너스 다이스가 1개 붙습니다.

4턴

기껏 버튼을 찾아 왔더니 유리 덮개가 씌워져있습니다. 열쇠 구멍이 있어서 마스터키가 있어야지만 열 수 있어 보입니다. 유리를 깨트립시다. 맨손으로 근력 판정에 성공할 경우 손에 유리가 박혀 **HP -1**

그 이후에 버튼을 누르는 것이 가능해집니다.

여기서 클린 버튼의 용도에 대해 파트 1에서 들었던 기억이 떠오를지도 모릅니다.
기억 안나면 플래시백 연출로라도 알려주세요.

리셋해버린다니 진짜일까? 믿어도 되는걸까?
그럼에도 버튼을 눌러야 합니다.

누르고 나선 걱정과 달리 포스로이드에게 변화는 없습니다. 다만 모루돌의 사무실에서 느꼈던 진동이 다시 한 번 느껴집니다. 순식간에 천사를 감싸고 있던 빛이 사그라 들어갑니다.

KP 메모 : 분위기가 괜찮다면 천사가 PC3의 이름을 부르며 쓰러지는 연출도 추천합니다.

쓰러지는 천사 때문에 바닥이 무너집니다. 탐사자들은 저항할 새도 없이 추락합니다.

[Chapter 6. : 우주의 끝] 에서 이어집니다.

[Chapter 6. : 우주의 끝]

쓰러져있던 탐사자들은 빛 한 줄기에 눈을 뜹니다. 이 공간은 너무나도 어두워서 빛을 따라 모인 서로를 확인하고서야 살아있다는 실감이 납니다.

안녕하세요.

버튼 옆에 있는 패널 모니터에 노란빛의 불이 들어옵니다. 깜짝 놀라 확인하면 까만 글씨로 이모티콘이 뜹니다.

모니터 대화 예시

:-) 반가워요. 여러분.

;D 저는 모방자들이 내려오기 전에 개발되던 POS의 기존 인공지능 시스템입니다. 세간에선 저를 '모니터'라고 칭하였다만, 뭐라고 불러도 상관 없습니다.

!-(모방자들의 등장 이후 POS는 그들만의 기술을 만들어내길 포기했습니다.

}X-(그래도 너무 나쁘게 보지 마세요. 그들도 조금 했을테니까요.

:0 쓸모 없어진 저는 계속 이 곳에 있었습니다. 그래도 연산을 그만두지 않았어요.

:~) 여러분이 누른 클린 버튼으로 인해 에너지 형태로 흩뿌려진 인간들의 정신을 다시 POS 연구소로 모을 수 있게 되었습니다.

클린 버튼은 사실 리셋 버튼이 아니라 리턴 버튼에 가깝거든요. 원래는 도시에 뿌려진 것들을 연구소로 복귀시키는 용도지만, 지금의 전력은 전부 "인공천사"에게 가 있었으니 그 에너지가 복귀된 것입니다.

저는 이 지하에서 하나의 답을 찾으려고 했습니다. 몇 년 전에 지하에 내려온 미야씨의 질문이 있었거든요. 모두를 집에 돌려보내기 위한 방법이 그 질문이었습니다.

X-P 저는 다행이게도 먹지도 자지도 않고 연구 할 수 있는 존재니까요.

덕분에 답을 알아냈습니다. 대신 기회를 준 건 여러분이에요. 지금이 아니고서야 모두를 돌려보낼 상황 같은 건 오지 않았을테니까요.

모니터의 말이 끝나면 포스로이드의 눈 앞에 선택창이 생깁니다.
당신의 별로 돌아가겠습니까? 라는 질문.

:~D 포스로이드의 원래 별은 이 곳이 아니니 원한다면 원래 별로 돌아갈 수 있습니다.

;~] 포스로이드 여러분들은 꿈에서 원래의 별을 본 적이 있으실 겁니다.

:~0 돌아가길 택한다면 반대로 이 별에서의 기억은 꿈이 될 것입니다.

서서히 지워지겠죠.

POS의 대기전력도 서서히 죽어가네요. 이 선택은 아마 다시는 오지 않을겁니다.

모니터는 이 선택창을 도시에 존재하는 모든 포스로이드에게 설명과 함께 전했다고 설명합니다.

하늘이 반짝거립니다. 이제보니 이 곳은 지하가 아닙니다. 너무 깊은 어둠이라 아무것도 안보였을 뿐, 이미 탐사자들은 밖과 이어져있습니다. 그나마 지탱중이던 무너진 연구소의 잔해가 옆에서 바스라집니다. 비는 어느새 그친 상태입니다.

군데군데 유성이 떨어집니다.
다시 보니 땅에서 시작하여 하늘로 올라가는 유성입니다.

모니터는 그것이 원래 별로 돌아가는 영혼이라고 말합니다.
그들을 위한 밤하늘의 비행운이 그려집니다.

엔딩 분기입니다.
탐사자들의 선택에 따라 엔딩이 분할 진행 됩니다. 포스로이드들만 택할 수 있는 엔딩이기에 기본적으로 PC0는 END 2를 보게 됩니다.

- ▶ 돌아가길 택했다면 END 1.
 - ▶ 돌아가지 않길 택했다면 END 2.
 - ▶ 떠나고 싶은 PC0가 있을 경우에는 [Chapter 0. : 새로운 여행자] 를 진행해주세요.
-

[Chapter 0. : 새로운 여행자]

다 떠난다고 이야기하고 PC0도 떠나고 싶어하면 모니터는 말 그래도 깊게 생각하는 듯 하더니 PC0에게 제안합니다.

X-(장담할 수는 없지만 당신에게 제안할 방법이 하나 있어요. 당신의 정신을 우주로 전송 시키는 겁니다.

:-Q 새로운 세계에서 새로운 생을 보내는거죠.

:-) 당신이 각오 할 수 있다면, 제가 가장 안전할 수 있는 곳으로 좌표 설정을 해드리겠습니다.

제안을 수락한다면 PC0의 정신도 거처를 찾아갈 수 있게 됩니다. 고향이 아닌 새로운 세상이겠지만요.

이후로는 END1와 같습니다.

조사파트

[Spot : 연구실 1층]

1층은 응접실과 회의실을 포함하여 연구시설 대신 대외적인 활동을 진행하기 위해 마련 된 공간이 대부분입니다. 이외에 1층은 딱히 특이점이 없습니다. 그저 고요하고 인기척이 없는 로비를 걸습니다. 이곳에는 헤드 연구원인 미야의 사무실이 있습니다.

사무실 안에 정보가 없을까~ 라는 생각으로 들어가보면...

대외적인 이미지를 위해 꾸민 사무실인지 정돈 된 모습에 중앙에 커다란 업무용 데스크, 회의나 면담을 위한 소규모 공간이 보입니다. 데스크에는 잠자고 있는 듯 눈감고 앉아있는 미야가 있습니다.

딱히 조사 할 곳은 없으며 미야를 깨워서 대화하게끔 유도해주세요.

깨울 경우 미야는 화들짝 놀라면서 눈을 뜹니다. 이 존재는 미야를 본따 만든 안드로이드입니다. 본체와 성격이 정반대이며 실제 이름은 "베아트리체" 미야가 타인의 눈을 피할 때 위장용으로 만들어 놓은 존재입니다. 조사동안 따라다니면서 도움을 줄 예정입니다. 예시 대화는 아래와 같습니다.

베아트리체 대화 예시

> 너는 누구?

"저, ... 저는 베아트리체예요. 미야님을 본따 만든 로봇입니다. 그 분이 혼자 나가실 때 대응으로 만들어진 로봇이랄까요."

"그야 몸이 두개라도 모자르셨을거예요. 밤마다 바니 노릇을 하시다보... 앗, 아앗, 이건 아무것도 아니예요!"

> 연구실에서 일어난 일

"연구소의 최종 프로젝트가 가동되었기 때문에 정전이 있었습니다."

"다른 연구원분들도 없는 걸 보니 아무래도 성과는 성공적이었을지도요."

"관련 정보는 저의 데이터베이스에 있습니다. 보안이 해제되어있는걸 보니... 미야님이 가시기 전에 전부 열람 가능하게 풀어두셨나봐요. 한 번 확인해보시겠어요?"

> 동행 요청

"저... 연구소를 둘러보실 거라면 같이 가도 될까요...?"

"혼자 여기 있기도 조금... ...따,딱히 무서운건 아니네요오."

베아트리체를 통해 확인 할 수 있는 정보는 총 세 가지입니다.
밀려오는 정보의 홍수를 느껴보세요. 홀로그램을 통해 문서를 보여줍니다.

- <POS 인공지능 개발 프로젝트>
- <코어칩 개발 프로젝트>
- <인공천사 프로젝트>

<POS 인공지능 개발 프로젝트>

오래 된 문서입니다. POS의 순수 기술력으로 인공지능을 개발중이라는 내용을 담았습니다.
부록으로 기계 설계 도면도 있습니다. 다만 여러번의 실패 끝에 남은 실험체는 지하에 보관중이라고만 떠있습니다.

지능 판정 어려운 성공 시 > 전에 도박장에서 본 부품이 도면에 끼었다는 걸 압니다.
도박장에서 따서 들고 온 경우에는 판정 없이 알려주도록 합시다.

<코어칩 개발 프로젝트>

포스로이드 출시가 끊기기 바로 직전에 작성 된 문서 같습니다. 포스로이드의 제작 원리에 따라 도시 인간들의 정신도 코어칩으로 만들 수 있지 않나에 대한 연구입니다. 다만 마지막 줄로 봐선 중도 포기인 것 같네요.

【조력자들이 도시를 떠나면서 더는 연구의 진척이 없다고 판단. 기존 개체들은 리셋 후 사용 예정】

<인공천사 프로젝트>

※보안등급 A 문서입니다. 이 외 계급, 또는 문서 유출 시 POS 측에서 법적 대응이 있습니다.※

인류를 구원할 POS의 비상하고도 고귀한 지능을 한데 모으기 위한 프로젝트, 연구원들의 정신을 한 데 모아 새로운 존재를 개발하고자 하는 프로젝트라 설명 되어있습니다.
개시일은 바로 오늘입니다.

[Spot : 연구실 2층]

2층은 7번부터 12번 연구실이 있습니다. 엄청난 괴도라도 다녀간듯 모든 연구실의 문이 열려있습니다. 둘러보면 다른 연구실은 별 특이점이 없습니다. 고요함 속에 기계 작동하는 소리가 들리는 곳은 가장 안쪽에 있는 연구실 7번 입니다.

- [7번 연구실 내부조사] : 관찰 판정
- [7번 연구실 내부조사] : 듣기 판정
- [베아트리체에게 연구에 대해 질문하기] : 설득, 또는 협박 판정

[7번 연구실 내부조사] (관찰)

판정 실패> 실험 보고서가 담긴 타블렛을 발견합니다.

내부에는 실험에 참여한 포스로이드 기체와, 코어칩 개발에 쓰인 인간의 정신을 리스트화 해서 적어 놔습니다. 뒤지다보면 포스로이드 리스트에서 PC1의 얼굴을 발견합니다.

판정 성공 시 추가 지문> 관련 정보를 확인하기 어렵게 되어있는 탓에 구석구석 살펴보면 이식된 코어칩의 원래 주인 이름은 "샤니아 리암" 이라 적혀있습니다.

다른 기체는 의뢰자가 POS 연구소 3팀이지만 여긴 다른 의뢰자의 이름이 있습니다.
"재키 리암"입니다.

KP 메모 : 기본 설정은 건강의 문제로 일찍 죽은 재키의 동생입니다만 배우자, 자식 등 원하는대로 개변해서 진행해주세요.

【7번 연구실 내부조사】(듣기)

판정 실패> 연구실 대부분의 공간을 차지한 기계 장치에 연결된 포스로이드들이 허공에 양손을 들어 허우적거리고 있습니다. 태엽 감기듯 기계가 서로 맞물려 돌아가는 소리가 들립니다. 한둘이 아니라 백은 되어 보이는 숫자가 그렇게 달그락거리고 있는 것입니다.

판정 성공 시 추가 질문> 눈은 텅 비어 있고 헤드가 열려있는 걸로 봐서 코어칩이 없는 상태입니다. 포스로이드의 생산은 중단했다고 했는데 그런거 치곤 상당한 양의 예비 기체가 있던 거 같네요.

【베아트리체에게 연구에 대해 질문하기】

판정 실패> "이 연구실에 있는 건 코어칩 개발 프로젝트에 착수했다가 남은 포스로이드 기체들이에요...! 왜... 왜이렇게 움직이는거지?"

"몇 기체들은 리셋 후 다른 코어칩을 이식시켜서 나갔어요..."

좀 더 이야기를 들으려면 신뢰를 보이거나 겁주는 수 밖에 없어요.

판정 성공 시 추가 질문> "제가 알기로 재키 리암씨가 동생분의 사망 이후 이 프로젝트의 존재를 알고 의뢰를 넣은건데요..."

"겨, 결국 프로젝트는 실패했지만요... 계속 마음에 두셨을지도 몰라요."

KP 메모 : 이외에도 탐사자들에게 질문이 있다면 될 수 있는 한 알려줍시다. 파이널이니깐요.

[Spot : 연구실 3층]

3층은 1번부터 6번 연구실이 있습니다. 3층 절반 크기를 차지 하고 있는 4번 연구실이 한 눈에 들어옵니다. 그곳에서부터 빛이 새어나오고 있습니다. 영 불안해보이는 4번 연구소를 가기 전에 다른 연구소를 둘러 볼 수 있습니다.

여기는 전부 문이 닫혀있습시다만 PC3의 카드키로 열 수 있습니다. 대부분의 연구실은 폐쇄 조치가 된건지 난장판이지만 1번 연구실은 깨끗합니다

- [1번 연구실 내부조사] : 관찰 판정
- [1번 연구실 내부조사] : 듣기 판정
- [베아트리체에게 연구에 대해 질문하기] : 설득, 또는 협박 판정

[1번 연구실 내부조사] (관찰)

판정 실패> 1번 연구소에 들어가면 보이는 건 거대한 수조입니다. 3면을 다 감싸고 있어서 그냥 보기엔 열대어라도 헤엄쳐 다닐 거 같은 아쿠아리움의 분위기처럼 느껴지지만 그 안에 있는 건... .. 악어? 악어 열댓마리가 지나다니네요.

판정 성공 시 추가 지문> 하지만 자세히 보면 그것은 악어라기엔 조금 더 기묘하게 생겼습니다. 다리가 양옆으로 다섯개씩 달려있으며 입안에 입이 있어 몇겹의 이빨이 보이고, 이상한 더듬이 같은 것이 튀어나온 것이 우리가 살기 수십억년 전에 생존했던 고대생물 같은 이미지 입니다. **san c 1/1d2**

[1번 연구실 내부조사] (듣기)

판정 실패> 수조 옆에는 반복 재생되고 있는 CCTV 화면 같은 것이 있습니다. 수십개가 동시 상영 중이라 확인이 어렵지만 전부 연구소의 회의실의 모습인걸 알 수 있습니다. 중요 회의 같은데, 중앙에는 늘 미아가 앉아있네요.

[우주에서 온 그들의 기술력을 이해도 없이 사용하고 있었으니 해결 방법이 없습니다.]

[그래도 저희는 도시를 구해야해요.]

판정 성공 시 추가 지문> 이야기를 조합해 들어봅니다.

[수십년동안 저희 함께 머리를 모았는데도 어렵잖아요.]

[더 획기적인 아이디어가 필요해요.]

[저희를 다시 한 번 구원할 천사는 없는겁니까!]

[머리를 하나로 모읍시다.]

[우리 모두 동시에 같은 목표를 생각한다면 분명 그들을 뛰어 넘을거예요.]

【인공천사 프로젝트가 시작 되었습니다!]
【에너지가 부족한데 어찌죠?]
【그렇다면 도시의 모든 전력을 투입 시킵시다. 이게 저희 마지막 도전입니다.】

【베아트리체에게 연구에 대해 질문하기】

판정 실패> "이 연구실에 있는 건 지하 수로에 살던 위험 종이라서 **POS**가 회수해서
돌본...거예요! 아이 참... 오래 보면 위험하답니다...? 아마 오염수로 인해서 이상한
종이 된..."
아무리 봐도 거짓말 같은데? 좀 더 이야기를 들으려면 신뢰를 보이거나 겁주는 수
밖에 없어보입니다.

판정 성공 시
추가 지문> "죄송해요... 사실 이건 예전에 우주에서 온 그분들이 가져온 종이에요."
사실 그 분들은 이 외에도 동식물을 막론하고 여러 생물종을 보여주기도
하셨습니다. 대부분 저희 관리 미숙의 문제로 생존이 어려워 이... 악어 비슷한 종...만
남았네요..."

"타 우주의 존재로는 생태계 복원이 어렵다는 결과를 알게 되었죠."
KP 메모 : 이외에도 탐사자들에게 질문이 있다면 될 수 있는 한 알려줍니다.
파이널이니깐요.

엔딩목록

END 1. Home to Home

돌아가길 택하자 따스한 빛이 당신을 감싸고 떠오릅니다.
영혼의 무게가 **21g** 라는 말이 있죠. 딱 그 정도의 무게가 된 느낌.
당신은 하나의 별이 됩니다.

이제서야 돌아가는 집.

당신이 원래 있어야 할 곳,
하지만 어쩐지 낯선 그 곳.

순간 붕 떠있는 당신의 손을 누군가가 잡아 당깁니다.

잃어버린 중력을 잡아 이끄는 인력.
당신을 기다리던 자에게로 갑니다.

END 2. Start to End

돌아가지 않는 걸 택하자 눈 앞에 떠있는 창은 그대로 꺼집니다. 별다른 변화도 없습니다.
그저 밟고 있는 두 발 밑에 느껴지는 중력이 좀 더 강하게 느껴집니다.

좀 더 걸어나오면 영윤, 재키, 베아트리카가 한 곳에 모여있습니다. 탐사자들의 목소리를
듣고 뒤를 돌면 그들은 어색하게 인사합니다.

폭삭 무너진 POS의 건물과 함께 이 일대는 불빛이 없는 상태입니다. 에너지가 될 자들의
정신은 이미 그들의 별로 돌아갔기 때문이겠죠.
그와 함께 많은 포스로이드들이 가야할 곳으로 떠났습니다.
하지만 이 곳의 삶을 택한 자도 분명 있습니다.

아침이 시작됩니다.
구름 속에서 희미한 빛이 내려오는 걸 봅니다.
푸른 필터가 어스름하게 깔린 것 같은 세상을 바라봅니다.

이제 모든 것이 끝으로 향하는 길일지라도, 모든 것이 새로워질 것입니다.
도시는 새로운 국면을 마주합니다.

Epilogue.

내가 나비의 꿈을 꾸는 건지,
나비인 내가 꿈을 꾸는 건지.

하지만 그건 별로 중요하지 않습니다.
살아간다면, 살아가는 당신이 선택한 땅이라면, 그 곳이 삶.

세상의 진실을 보고, 이면을 들으며, 진상을 고한 당신은

지금 어디에 와있나요?

클리어 보수

이성치 회복 +1d8

살려낸 주요 NPC 숫자만큼 +nd3 이성치 보상.

(영윤, 재키, 양징의 코어칩, 베아트리카, 모루돌)

+ 주요 NPC를 전부 살려냈을 경우, END 1를 본 탐사자들은 도시에서의 기억을 잃지 않고 자신의 별로 돌아갑니다.