

COC 팬메이드 시나리오

~Romantic Spy~

First Shot

W. 심연

다섯 개의 손가락이 한곳으로 움직입니다.

어떤가요? 탐사자.

어둠을 마주할 준비가 되었습니까?

준비가 되지 않았더라도 괜찮습니다.

모든 일은 결국, 일어나게 되어 있기 때문에.

-
- 1:1 타이만 시나리오
 - 로맨틱 스파이 시리즈 세 번째 에피소드
 - 약칭은 <로스샷>입니다.
 - 시나리오집에만 수록되었던 시나리오로, PDF 판매를 진행하지 않아 공개하게 되었습니다.
 - 일정기간 이후 비공개 전환 될 수 있습니다.
-

주의사항

- 본 시나리오는 크툴루의 부름 제 7판을 기준으로 하는 2차 비공식 팬메이드 시나리오로써, 해당사의 저작권을 침해하는 의도가 없습니다.
- 룰북 없는 키퍼링을 불허합니다.
- 개변이 자유롭습니다만 개변한 시나리오를 배포하는 것은 불허합니다.
- 공개된 장소에서 시나리오의 진상등을 언급하지 말아 주세요.
- 지명, 단체, 건물명등을 실제 단체, 인물과 무관하며, 모든 사건이 픽션임을 명시합니다.
- COC기반의 코즈믹 호러 요소가 포함된 누아르 시나리오로, 비인륜적인 인물과 사건을 접하게 됩니다. 잔인한 묘사, 트리거 요소가 존재하며, 작품의 배경이 다소 무겁고 뒷맛이 씁쓸한 편입니다.
- 해당 시나리오에는 **인신매매, 마약, 살인, 인신 공양 등등의 모든 범죄 행위에 대한 직간접적인 서술이 존재하며, KPC나 탐사자도 범행에 연루되거나 범죄의 대상이 될 수 있습니다.** 이 부분에 대해서 반드시 탐사자에게 고지해주세요.

- 시나리오 세계관에 맞춘 용어 정립 핸드 아웃이 존재합니다. 해당 자료들은 그럴듯한 례 플레이를 위한 참고 자료로 탐사자가 알고 있을 배경지식을 제공하는 것일 뿐이며 모두 숙지하실 필요는 없습니다.
 - 탐사자의 행동이나 대처에 따라 나비효과나 인과율이 발생할 수 있습니다.
-

이 아래로 **KP** 전용 문서입니다.
시나리오의 진상이 포함되어 있습니다. **KP**예정하신 분만 열람해주세요!!!

※First Shot

루마니아로 귀국해 로마에서 있었던 일을 보고한 탐사자는 파벨 코바치 정보국장으로부터 루마니아에서 활동중인 시칠리아의 다섯 번째 손가락 ‘콘스탄차’가 얼마전 ‘베네토’와 커백션을 가졌다는 소식과 함께 ‘콘스탄차’ 내부에 숨어둔 내부 첩자와 접촉해 정보를 가져오라는 임무를 받습니다.

- 마스터 정보

내부 첩자인 데니스는 조직 내에서 일어나고 있는 기이하고 비상식적인 의식에 노출된 바 있어 정신착란 상태입니다. 그가 말하길, 사흘 전 콘스탄차 패밀리의 몇몇 간부들이 이탈리아로 향했으며, 이를 후 그음 밤에 무언가를 ‘불러내는 의식’이 있을거라는 이야기입니다.

현재 유럽지역에서는 몇개의 니알라토텐 교단들이 활동중입니다. 그 중 ‘어둠에 깃드는 자(니알라토텐의 화신 중 하나)’을 섬기는 팔레르모, 그라츠, 베네토, 콘스탄차와 ‘부풀어오른 여인(니알라토텐의 화신 중 하나)’을 섬기는 ‘리옹’이 손을 잡고 각자 소환의식을 준비하고 있습니다.

본편에서 저지하게 될 것은 ‘어둠에 깃드는 자’ 소환 의식입니다만, 실질적으로 의식을 망치는 것은 니알라토텐의 또 다른 분신인 ‘붉은 여왕’의 등장입니다. ‘붉은 여왕(아가타 마리아니)’은 이미 5년 전에 소환이 되었으며 그의 추종자들이 세계 각지에서 ‘혼돈’을 불러 일으키기 시작했습니다. 니알라토텐의 분신들은 서로를 견제하거나 살해하기도 하기 때문에 이상할 것은 없습니다. 세상에 ‘왕’이 둘 이상일 필요는 없으니까요.

해당 시나리오에서는 모든 사건이 마무리 되지 않고 세계에 퍼진 혼돈의 존재를 시사하며 마무리됩니다.

- 니알라토텐에 대한 대처와 캠페인의 목적

우선 기본적으로 탐사자와 KPC는 크툴루 신화 기능치가 높은 편이 아닙니다. (사실 거의 걸음마를 뚝 아이에 가깝죠.) 세계에 혼돈이 자리잡은 지는 꽤 오래 되었고, 단기간 안에 뿌리 뽑을 수 있는 존재가 아닙니다. 다만, 열매를 맺기 전에 하나씩 가지를 쳐낼 수 있을지도 모릅니다.

해당 캠페인의 인물들이 신화 생물과 대적할 준비가 되어있지 않은, 이제 막 이 세계에 대해 알아가고 있는 존재들이기 때문에 로맨틱 스파이 캠페인 내에서는 우선 두 사람이 할 수 있는 선 안에서 해결할 수 있도록 방향을 제시합니다.

1부 부터 거론되어 왔던 사라 코바치의 존재는 탐사자에게 최소한의 방어 조치인 ‘고대신의 징표’ 생성과 부족한 크툴루 신화에 대한 정보를 전달하기 위함입니다. (그동안 잘 쓰셨는지 모르겠지만요.)

클라이맥스에서 탐사자는 소환의식을 목격하며 이를 막을 방법이라고는 기껏해 봤자 폭탄을 설치하거나 하는 물리적인 방법 밖에 없을 것입니다만 그런걸로 소환의식을 막을 수는 없습니다. 여기서 니알라토텐의 분신의 특징을 이용해 ‘같은 힘을 가진 존재의 일시적인 변덕’으로 현재 상황을 수습하고 탐사자가 직접 ‘고대신의 징표’라는 주술을 시전하여 탐사자으로써 첫 걸음을 내딛게 하는 것이 캠페인의 최종 목적이라고 할 수 있습니다.

다섯 개의 손가락, 루마니아와 이탈리아 (세계관일 뿐이므로 크게 중요하진 않습니다. 해당 정보는 **KP** 정보입니다.)

이탈리아에서 유래해 유럽 일대를 장악한 다섯개의 거대 마피아 조직이 있습니다. 정부가 마피아와 손을 잡았다는 이야기가 공공연하게 들려옵니다. 이는 일부는 사실이었습디만 마피아 조직이 신화 생물의 힘을 빌려 몸집을 불리면서부터 균형이 무너지기 시작했습니다. 유럽 정부에게 마피아는 필요악이었으나, 이제는 부담스러운 적군일 뿐입니다. 더군다나 공권력에도 아랑곳하지 않고 버젓이

인권을 유린하는 행태에 드러붙는 시선이 많아지니 국가 차원에서 마피아들의 팔다리를 잘라야 할 필요성을 느꼈습니다. 마피아들의 동향에 촉각을 곤두세우고 있었던 정부로 심어 두었던 정보원들에게서 다섯 손가락의 최근 동향이 수상쩍다는 보고가 잇따라 올라옵니다.

루마니아 정부는 최근 잇따른 관광객 납치 실종 사건으로 골머리를 썩고 있습니다. 그나마 꼬리를 잡은 것이 베네토 패밀리의 흔적이었고, 정보국의 한 축을 쥐고 있는 정교회에서 그들이 납치 사건보다 더 사악한 음모를 꾸미고 있다고 주장합니다. 그 큰 그림이 무엇이든 그것은 매우 사악한 관계이며, 자국에 영향을 끼칠 것이란 사실도 말이죠. **Patria a Priori**(조국이 최우선)라는 모토 아래 루마니아 정부는 외교 문제가 될 위험을 감수하고 탐사자를 베네치아로 파견합니다.

몸살을 앓고 있는 것은 네 번째 손가락을 품고 있는 이탈리아 또한 마찬가지입니다. 이탈리아 정부는 십여 년 전부터 이 일을 추적해 왔습니다. 다섯 집단의 마피아들이 몸집을 불려 나가는 행위 아래 무언가 목적이 있다는 것을 어렵פות이 눈치채고 그들의 동향을 살피고 있었습니다. 이탈리아 기술지원국 내부에서는 몇 년을 주기로 이스족과 교신이 이루어지고 있습니다. 이탈리아 정부는 신화 생물에 대해 어느 정도 정보가 있는 편이며 베네토의 반지가 어떤 존재를 상징하는 아티팩트일지도 모른다는 추론을 내놓습니다. 그것을 확인하기 위해 **KPC**를 투입합니다.

※아래 핸드아웃을 시나리오 시작 시 탐사자에게 공개합니다.

<시칠리아의 황금 손과 다섯 손가락>

※ 롤 플레이 참고용 탐사자 배경지식 자료이므로, 외을 필요는 없습니다. 모든 내용은 픽션입니다.

시칠리아의 황금 손 - 팔레르모 패밀리 (이탈리아)

팔레르모를 중심으로 이탈리아 전역을 장악한 거대 조직. 이탈리아 내 지부가 이백여 개에 이르고 한 지부에 조직원이 수백이다. 거리상의 이유로 베네토 패밀리에게 복부를 넘기고 수익의 3할 이상을 걷고 있다. 영향력이 일반인이 상상할 범주를 넘어선지라 법조차 두려워하지 않는다. 거리에서 경찰과 총격전은 다반사. 악명을 떨친 가장 큰 이유 중에 하나는 배신자를 용납하지 않는다는 부분인데, 조직 내 배신자나 밀고자, 내통자 등을 지구 반대편까지 쫓아가서 반드시 사살한다. 이탈리아 정부는 사실상 팔레르모 패밀리를 뿌리뽑는 것을 포기하고, 명목상으로는 수사를 진행하고 있을 뿐 실질적인 대책을 내놓지는 못하고 있다. 마피아와 전쟁을 선포한 정치인들은 이듬해면 반드시 실각되고 마는 것이 이탈리아의 현주소라고 할 수 있다.

첫 번째 손가락 - 라벤티스 패밀리 (그리스)

갓 파더 디미트리스 라벤티스의 조직으로 아테네를 중심으로 활동하고 있다. 그리스의 특성상 지역 전체의 패권을 혼자 쥐지 못해 지역 이름을 달지는 못했지만 (아테네에 활동중인 조직이 200개가 넘는다.) 유럽 지역에 미치는 영향력은 규모가 있는 편이다. 각국의 정치인들과 밀접한 관계가 있는 것으로 보이며, 폭넓은 마약 밀매 사업을 벌이고 있다. 6~8년 전 까지 팔레르모 패밀리를 포함한 다섯 손가락과 커넥션이 있었던 듯 하나 근래에는 포착된 것이 없다.

두 번째 손가락 - 그라츠 패밀리 (오스트리아)

그라츠를 중심으로 무어강 일대를 섭렵한 조직. 오스트리아 전역에 지부가 서른 개가 넘으며 오스트리아의 패권을 두고 오스트리아 내 다른 두 조직과 경쟁 중이다. 아슬아슬하게 균형을 유지하고 있는 실정이라 대외적인 활동보다 지역 내부의 알력 싸움에 치중하고 있는 듯 근래에 크게 대두되지 않았다.

세 번째 손가락 - 리옹 패밀리 (프랑스)

리옹을 중심으로 론주 일대를 포함하여 프랑스 동남권을 장악한 조직. 초창기 마약 사업으로 세력을 넓히기 시작하여 마르세유를 집어삼킨 이후 밀수와 인신매매 활동이 활발해졌다. 전대 보스가 사망한 이후 전대 보스의 와이프가 보스직을 차지했는데, 중국 대부호 집안 여성으로, 어마어마한 자금력으로 여당 내부에 사람을 심는 것에 성공한 것으로 추정된다. 몇몇 콘실리에리들을 적극적으로 보조하여 중국과 연계하여 공식적인 사업에도 손을 대기 시작했다.

네 번째 손가락 - 베네토 패밀리 (이탈리아)

이탈리아 전역을 집어삼킨 팔레르모 패밀리에게 속이고 들어가는 대신 복부 패권을 거머쥔 조직으로 1부에서 탐사자가 마주쳤던 조직이다. 돈 마르티넬리가 살해당한 이후 언더 보스였던 카멜로 콘스탄티니가 갓 파더가 되었다. 근래에 리옹 패밀리와 커넥션이 잦은 것으로 확인된다.

다섯 번째 손가락 - 콘스탄차 패밀리 (루마니아)

항구도시 콘스탄차를 중심으로 활동 중인 조직으로 유럽 전역에서 인신매매가 가장 성행하고 있는 것이 루마니아라는 이야기는 통계학적으로 무시할 수 없는 사실이다. 그 범죄에 가장 크게 기여하고 있는 것이 콘스탄차 패밀리이며, 인근 지역의 마피아들과 커넥션이 활발한 것으로 보인다. 루마니아 정부도 예의 주시하고 있지만 콘스탄차 패밀리에 손을 댄 인물들은 반드시 보복살인을 당한다는 악명대로 함부로 도려낼 수 없는 썩은 살이다.

※NPC

KPC - 이탈리아 첩보요원

특징 및 성격 :

3부에서 KPC의 행동과 설정은 자유입니다. 사전에 이야기드린 바와 같이, 해당 시나리오의 주인공은 탐사자이기 때문에 중요한 역할은 탐사자에게 부여되며 KPC는 거들 뿐입니다. 무대가 KPC의 고국이라고 하더라도 말이죠!

못보던 귀걸이를 하고 있습니다. 가스파르 르페브르와 나눠 장착한 소형 무전 장치입니다. 터치식으로 켜고 끌 수 있습니다.

카멜로 콘스탄티니 - 베네토 패밀리의 파더 (네번째 손가락의 제사장)

특징 및 성격 :

베네토 패밀리의 파더이지만 실체는 위대한 존재를 섬기는 네번째 대제사장입니다. 마르고 다부진 몸매 키가 큰 체형의 남성으로 서글서글한 눈매를 가지고 있습니다. 호감가는 외모에 말투도 부드럽고 자상합니다.

이탈리아에서 이루어지고 있는 니알라토텐 소환 의식을 주도합니다. 본편에서 카멜로는 자신의 육신에 니알라토텐의 분신인 '어둠에 깃드는 자'를 소환합니다. 다만 안타깝게도 의식이 마무리 되기 전 '붉은 여왕'에게 살해당합니다.

가스파르 르페브르 - 프랑스 정보국 DGSE 요원

특징 및 성격 :

프랑스 정보국 DGSE에서 파견된 정보원입니다.

KPC와 탐사자와 함께 이번 작전에 투입되었습니다. 정확한 진상을 유추하고 있지는 못하지만 근래에 리옹 패밀리의 움직임도 범상치 않기에 현재 유럽 각지에서 일어나고 있는 사건에 실마리를 얻을 겸 동맹국들을 도와주고 자국의 문제에도 도움을 받고자 하는 심산입니다. 가스파르는 크툴루 신화 기능치가 10% 정도 되는 인물로 신화적 지식이 아예 없지는 않습니다.

안경을 쓰거나 귀걸이를 착용하고 있습니다. KPC와 나눠가진 소형 무전 장치입니다.

아가타 마리아니 - La Stampa의 새내기 기자

특징 및 성격 :

이탈리아의 저명한 언론사인 라 스타파(신문사)의 기자 행세를 하고 있지만 사실 니알라토텐의 분신중 하나인 '붉은 여왕'입니다. 이탈리아에서 또 다른 분신인 '어둠에 깃드는 자'가 소환되려는 것을 눈치채고 훼방을 놓기 위해 이곳에 왔습니다. 아가타는 엔딩 직전 까지 평범한 기자처럼 행동합니다. 클라이맥스에서 '어둠에 깃드는 자'가 되어가는 카멜로를 처단합니다.

파벨 코바치- SRI 정보국장

특징 및 성격 :

루마니아 정보국의 국장. 언제나 근심걱정이 많아보이는 인물입니다. 정보국장쯤 되어서도 정치적으로나 외교적으로 걱정거리가 많은지 늘상 축상을 하고 있습니다. 의외로 미신을 믿는 타입이라 정교회 축과 사이가 그다지 좋아보이지 않습니다. 현직 육군 대장이며, 막내딸이 잡지에 자주 오르내리는 유명한 마녀라는 사실을 정보국의 대부분의 사람들이 알고 있는 사실입니다.

크리스티안 벨루체 - 루마니아 정교회 대주교

특징 및 성격 :

루마니아 정교회의 대주교 입니다. 1부에서 '문서'를 읽고, 2부에서 '로사리오'를 받지 않은 탐사자가 있다면, 루마니아 출국 전에 대주교가 로사리오를 전달해 준 것으로 언급해주고 시작합니다.

사라 코바치 - 루마니아 점성술계를 사로잡은 마녀

특징 및 성격 :

파벨 코바치의 막내딸이며, 루마니아에서 굉장한 유명세를 떨치고 있는 마녀입니다.

내부 조력자와 접선 이후에 탐사자에게 '고대신의 징표'(수호자 룰북 **244P**)에 대해서 가르쳐 줍니다.

기능: 매혹**50%**, 심리학**55%**, 오컬트 **65%**, 자료조사 **55%**, 크툴루신화 **25%**

데니스 블라가 - SRI의 첩자

특징 및 성격 :

SRI에서 시칠리아의 다섯 번째 손가락 '콘스탄차 패밀리'를 견제하기 위해 9년 전 심어둔 내부 첩자 입니다. (40대 정도가 적당합니다.) 원래는 **SRI**의 정보원으로 이번 접촉에서 대상의 보호도 포함되어 있습니다. 탐사자가 콘스탄차 패밀리에게 접선을 발각당한다면 데니스는 갑자기 행방불명됩니다.

1. 도입

보고를 위해 귀국한 탐사자는 평소처럼 정보국 최상층에 위치한 회의실로 향합니다.

회의실에 도착해보면 웬일로 코바치 국장이 먼저 도착해 있습니다. 아무래도 입국 소식을 듣고 기다린 모양입니다.

“다녀왔다. 우선 앉게나.”

국장이 자연스럽게 자리를 권하고, 탐사자가 자리에 앉으면 우선 로마에서 있었던 일들에 대한 보고를 해보라며 테이블 위로 각지를 꺼 턱을 받친 자세로 탐사자의 이야기를 듣습니다.

탐사자는 어디서 부터 어디까지 이야기를 했나요?

탐사자가 어떤 이야기를 했던 간에 국장도 어느정도 탐사자의 활동에 대해서 다른 요원에게 보고를 받았습니다. 물론 룸이나 밀폐 공간에서 어떤 일이 있었는 지에 대해서는 탐사자가 말하지 않는 이상은 모릅니다.

어쨌거나, 탐사자가 로마에서 프랑스 상원의원의 아들을 찾는 일을 돕고 온 이야기와 함께 AISE, DGSE 두 조직의 협력 요청에 대해 이야기를 한다면 코바치 국장은 매우 흡족해 합니다. 역시 그럴 줄 알았다면서요. 상대가 조직적인 모습을 보이고 있으니 이쪽에서도 유기적으로 대처해야 할 것입니다.

“이주 동안 별다른 성과가 없었다기에 다른 요원을 배치해야 할지 걱정했네만, 기우였던 모양이군.”

그는 너스레를 떨어 보이고는 준비해두었던 서류파일을 탐사자에게 건네줍니다.

“이해하게. 자네를 못믿는게 아니고, 그럴만한 일이 있었어.”

‘Top Secret’ 표기가 되어있는 파일을 열어보면 사진 한 장과 함께, ‘데니스 블라가’라는 인물의 간단한 프로필이 들어 있습니다. 이건... SRI 첩보요원의 신상정보 입니다. 문서 번호를 확인하면 15년도 넘는 서류라는 사실을 알 수 있습니다.

탐사자가 SRI에 들어온지 얼마나 되었나요? 그와 동기였거나, 선배였을 수도 있습니다. 아는 얼굴이라면 9년 전 어느날 갑자기 종적을 감췄다는 것을 떠올릴 수도 있겠습니다. 요원들이 의례 그렇듯, 요원의 실종에 대해 상부에서 거론하지 않는 이상 의문을 품어서는 안되었으므로 자연스럽게 어딘가 배치되었거나, 작전중 사망했다고 생각했을 겁니다.

“9년 전에 콘스탄차(루마니아에서 활동중인 시칠리아의 다섯 번째 손가락)에 배치된 친구일세.”

“자네도 알다시피 내부에 들여보낸 요원들 마다 임무와 목적이 다르네만, 블라가 요원에게는 꼬리가 잡히지 않도록 옹드려 우리측의 연락을 기다리되, 요원의 판단하에 목숨을 걸어야 할 만큼 중요한 정보가 있을 때에만 접촉을 요청하도록 지시해 뒀었지.”

그는 가볍게 회의 테이블 위를 건반 두드리듯 두드리다가 탐사자를 바라봅니다.

“사흘 전에 콘스탄차 간부진들이 대거 이탈리아로 출국했네.”

“그들이 출국하던 날 블라가 요원에게서 접촉 요청이 들어왔어. 그러다보니 마음이 조금 급했지 뭔가.”

국장이 별로 미안해 보이지 않는 얼굴로 말을 이었다.

“도착하자마자 미안하지만 그 친구를 좀 만나줘야겠어. 마침 약속일이 내일 밤일세”

하야간, 잘난 사람은 일복이 많은 법입니다. 오자마자 일이라니요. 하지만... 까라면 까야지 어찌겠습니까. 코바치 국장은 탐사자에게 몇가지를 더 알려줍니다.

“당연하지만 9년이나 묵힌 정보원을 이번 한 건으로 복귀 시킬 수는 없으니 콘스탄차에게 블라가 요원의 정체가 들키지 않도록 각별히 몸을 사려야 할거야. 그녀석들, 배신자는 절대로 살려두지 않으니까.”

국장이 얇은 금속 케이스 하나를 내어줍니다.

케이스를 열어보면, 탐사자와 비슷한 피부톤에, 주근깨가 있고 얼굴에 살집이 조금 있는 페이크 페이스가 들어 있습니다. 굉장히 얇고 섬세한 실리콘 페이스로 얼굴에 부착하면 중화제를 사용하기 전에는 떨어지지 않는 특수 분장입니다.

“쇼핑센터 4층 사진관 쇼윈도우 세 번째 액자에 그 얼굴을 올려뒀으니 못알아 보는 일은 없을걸세. 나름대로 눈썰미가 좋은 친구거든.”

요원들에게는 정보 누출 방지와 이중첩자 방지를 위해 임무마다 다른 방식의 커백션 방식이 있습니다. 당사자와 각각 여섯 명의 요원들을 관리하는 팀장들이 아니고서는 다른 요원의 커백션 방식은 알 수 없도록 시스템 되어 있습니다. 저번에는 놀이공원 롤러코스터 깜짝사진 스크린이더니, 이번엔 쇼핑몰 사진관이었던 모양입니다.

페이크페이스 옆에는 검은색 일회용 염색 브러시가 들어 있습니다. (탐사자가 원래 흑발이라면 다른 컬러로 바꿔주세요. 빗 형태의 염색제로 그냥 빗어 내리기만 하면 염색이 됩니다. 변장할 인물의 성별 등 상세한 설정은 탁마다 자유롭게 해주시면 됩니다.)

“암구호는....”

늘 근심 많아 보이는 그의 낯에 웬일로 웃음기가 번집니다.

“‘모든 것은’일세.”

2. 점선

약속 장소는 ‘콘스탄차 스트라다 에갈리트 11(평등의 거리)’에 위치한 피자집 앞입니다. 저녁 8시 20분. 피자집 건너편에서 통화하는 시늉을 하고 있으면 창가 근처에서 탐사자를 확인한 데니스 요원이 식사를 끝내고 두 사람은 한 블럭 옆 횡단보도에서 합류해 중앙요지를 끼고 이동하며 암구호를 확인한 후 정보를 주고받기로 되어 있습니다.

접선장소로 이동하기 전, 탐사자에게 변장할 캐릭터에 대한 구체적인 외모를 물어봅시다. 혹은, KP가 제시해 주어도 괜찮습니다. 탐사자가 변장을 위해 변장 판정을 합니다. 판정에 실패할 경우 데니스의 신용도가 떨어져 대인기능 판정에 패널티 다이스를 받게 됩니다.

탐사자는 피자집 근처에 조금 일찍 도착합니다. 길 건너편에 미리 확인해 뒀던 피자집이 보입니다. 창가 자리에서 데니스가 식사를 하고 있습니다.

탐사자, 관찰력 판정입니다.

판정에 성공하면, 30분 동안 지켜본 결과 주변을 ‘반복 적으로 배회하는 인물’은 없다는 것을 확인할 수 있습니다. 적어도 데니스가 의심을 사고 있는 상황은 아닌 것 같습니다. 물론 미리 와서 상황을 보고 있던 것이 아니기 때문에 어딘가 매복해서 지켜보고 있거나, 데니스가 배신을 했을 확률에 대해서도 염두해 두어야 할 것입니다.

판정에 실패하면, 30분 동안 지켜 봤지만 주변에 별달리 눈에 띄는 기척은 느껴지지 않습니다.(주목도 스택이 1 증가합니다.)

슬슬 데니스에게 당신이 왔음을 알려야겠군요. 피자집 옆 횡단보도 앞에서 탐사자가 통화하는 시늉을 하기 시작하면 얼마 후 피자집에서 데니스가 나옵니다.

엇비슷한 보폭으로 한 블럭 옆으로 이동하고, 신호등이 바뀌면 데니스가 탐사자가 있는 쪽으로 건너옵니다.

데니스는 탐사자와 모르는 사람인 것처럼 탐사자 앞을 스칩니다.

탐사자는 심리학 판정을 시도할 수 있습니다. 판정에 성공할 경우 그가 의연해 보이지만 확실히 긴장한 상태라는 것을 알 수 있습니다. 그는 탐사자와 마찬가지로 훈련받았던 메뉴얼대로 연신 나아갈 방향의 상하 좌우를 눈으로 훑으며 안전로를 확인하며 적당히 느리지도 빠르지도 않은 보폭으로 나아가고 있습니다.

데니스가 산책이라도 나온 사람마냥 자연스럽게 중앙 묘지 방향의 민가 거리로 걸음을 옮깁니다. 암구호를 확인할 차례입니다.

탐사자가 데니스의 뒤를 따라가며 ‘모든 것은’이라고 암구호를 던지면 그가 뒤도 돌아보지 않고 조금쯤 회상에 젖은 목소리로 대답합니다.

“...루마니아를 위해.”

데니스의 걸음속도가 아주 조금 느려집니다. 당신과 충분히 가까워질 정도로요. 그는 주머니에 꽂았던 양손을 빼서 맨손을 탐사자에게 보이도록 늘어뜨립니다. 공격의사가 없다는 표명이자, 위급한 경우 수신호를 전달하기 위함입니다.

“당신도 알다시피 시간이 많이 없으므로 용건만 간단히 이야기 하겠습니다. 많은 질문에 대답해주진 못할 것 같군요.”

“나는 묘지 입구 근처 쓰레기통에 담배곽을 버릴 겁니다. 우린 거기서 헤어지죠.”

여기서 부터 탐사자는 데니스에게 정보를 얻을 수 있습니다. 두 사람은 중앙 묘지가 있는 방향으로

민가 사이를 걸으며 대화하고 있는 상황입니다. 탐사자가 원한다면 데니스와 나란히 걷거나, 데니스보다 앞서 걸을 수 있습니다만 데니스에게 사전 고지를 하지 않고 나란히 걷게 되면 데니스가 불안해하는 기색을 보이며 대인기능 판정 시 패널티 다이스를 받게 됩니다. (변장에도 실패했다면 패널티 다이스가 2개 입니다.)

“다섯 번째와 세 번째가 네 번째를 돕고 있습니다.”

“프랑스에서 열흘 전에 ‘배’가 떴다고 들었습니다. 적재된 물건은 아마 짐작하시는 바와 다르게 없을 겁니다.”

“적재물’들은.... ‘가공’처리되었습니다. 그러니까... 의식이 없고 신체 활동이 정지된 상태지만...살아는 있습니다.”

거기까지 이야기 한 후 데니스는 잠시 입을 다웁니다.

탐사자는 듣기 판정을 합니다.

듣기 판정 성공 시 좌측 골목에서 수런거리는 목소리를 듣습니다. 다소 성격이 있는 남성들이 누군가를 협박하고 있는 것 같다는 사실을 유추할 수 있습니다. 단순히 사소한 시비가 붙은 것일 수도 있지만, 지역 자체가 콘스탄차 패밀리의 소굴이나 다름없는 곳이니 만큼 이목을 조심할 필요성이 있습니다. 우측으로 빠지는게 좋겠군요. 다행히 데니스도 들었던 것인지 자연스럽게 우측 골목으로 향합니다.

듣기 판정 실패 시 데니스가 문득 멈춰섰다가 어색하게 우측 골목으로 빠집니다. 스킵 좌측 골목을 확인하면 한 무리의 남성들이 모여서 누군가를 겁박하다가 탐사자와 눈이 마주쳤던 것도 같습니다. 다행히 상대는 수금을 하던 중이었는지 탐사자를 바로 따라오지 않고, 탐사자는 붙들리기 전에 길을 벗어납니다. (주목도 스택이 1 증가합니다.)

우측 골목으로 들어서면 데니스는 한동안 말없이 조금 빠른 속도로 걸어 갈림길에서 급히 멀어집니다. 탐사자가 먼저 뭔가 묻더라도 대꾸하지 않은채, 세 블럭을 더 나아간 후에야 그가 다시 이야기를 시작합니다.

“솔직히 이런 이야기를 해도 괜찮은지 모르겠군요. 물론 여기까지 왔으니 이야기를 해야한다는 것 정도는 알고 있지만... 그런걸 떠나서 이 정보를 당신이나 조국이 믿어줄 지도 확신이 서지 않습니다.”

그가 힐끔 탐사자를 돌아봅니다. 아무래도 불안해 보이는 눈빛입니다. 믿음이 필요한 순간 같군요.

탐사자는 대인기능 판정을 통해 데니스를 설득하거나 안심시킬 수 있습니다. 말재주나 위협 판정을 시도한다면 데니스 또한 요원이기 때문에 어려움 이상의 난이도로 성공해야 할 것입니다. 탐사자가 대인기능 패널티 다이스를 받았는지 확인하고 판정합니다.

판정에 성공하면 데니스는 말을 이어가고, 판정에 실패한다면 그대로 멈춰서서 탐사자를 노려봅니다. 다행히 주변에는 아무도 없습니다만, 누군가 봤다면 두 사람이 ‘같은 길을 가고 있었다.’라는 것을 눈치챌만한 상황입니다. (주목도 스택이 1 증가합니다.)

데니스는 현재 정신착란 증세가 있기 때문에 탐사자가 신뢰를 주지 못하면 주변을 경계하는 것도 잊어버리고 탐사자에게 적대감을 나타내며 대인기능 판정 강행 실패 시 돌연 언성을 높입니다. (주목도 스택이 1 더 증가합니다.) 잠시간의 언성이 오간 후에야 데니스가 흠칫 놀라며 뒤돌아 다시 걸음을 옮깁니다. 한 블럭 더 지나서 말을 이어갑니다.

“손가락들은 종교에 심취해 있습니다.”

“웃기는 일이라는건 알고 있습니다만 그건... 그건 종교라기 보다...”

“.....흑마법이랄까요. 아주 사악한....”

“실종자 중의 대다수는 ‘상품’이 되지만.... 그...그 중에 ‘사제’들이 고른 몇몇 인간들은 ‘제,제물’이 되,됩니다.”

데니스는 이제 거의 발작적으로 손을 쥐었다 폈다 반복하며 눈에 뭇 정도로 고개가 움직이고 있습니다. 사방 팔방을 둘러보고 있는 것 같습니다. (탐사자가 나란히 걷고 있다면 그가 공황증세를 보이고 있는

것을 알아차릴 수 있습니다.)

탐사자는 다시 관찰력 판정을 합니다.

판정에 성공하면, 지금 막 향하고 있는 길의 안전도를 파악할 수 있습니다. 우선, 저녁에서 밤에 가까워지는 시간이라 그런지 창문이 열려있는 집은 없습니다. 부자연스럽게 공사를 하고 있는 인부들이라거나 신경쓰이는 행인, 저격 포인트가 될 만한 높은 장소도 보이지 않습니다...만, 40m 앞 쪽에 썰팅이 어두워 안쪽이 보이지 않는 차량 한대가 주차되어 있습니다. 그냥 지나치기에는 지나치게 가시광선 투과율이 낮고 반사율이 높습니다. 운전자의 시야 확보 보다는 내부가 보이지 않는 것에 치중된 모양새입니다. 탐사자는 데니스에게 옆길로 빠질 것을 권유하거나, 차량을 지나칠 때 까지 대화를 중단할 수 있습니다.

판정에 실패하면, 지금 막 향하고 있는 길의 안전도를 파악할 수 있습니다. 우선, 저녁에서 밤에 가까워지는 시간이라 그런지 창문이 열려있는 집은 없습니다. 부자연스럽게 공사를 하고 있는 인부들이라거나 신경쓰이는 행인, 저격포인트가 될만한 높은 장소도 보이지 않습니다.

탐사자가 아무 조치도 취하지 않거나, 차량을 인식하지 못하고 지나가게 되면, 갑자기 차량 문이 벌컥 열리며 튀어나온 손이 데니스를 낚아채 뒷 좌석으로 던져 넣음과 동시에 앞좌석 문을 열고 나온 또 다른이가 탐사자를 향해 총을 발포합니다. 이 경우 탐사자는 주목도 스택이 3이 되지 않았더라도, 위기 상황 1에 들어가며 데니스를 태운 차량은 그대로 장소를 이탈해 데니스가 행방불명 됩니다. (이 경우 조직원을 쓰러뜨리고 난 후에 바닥에서 데니스가 떨어트린 담배곽을 주울 수 있습니다.)

탐사자가 차량을 지나칠 때 데니스와 모르는 척을 하거나 다른 길로 빠졌다면 다시 대화를 이어나갈 수 있습니다.

데니스는 잠시 걸음을 늦추다가 탐사자를 힐끔 보고는 마른세수를 합니다.

“미안합니다. 사실 요즘 상태가 안 좋습니다. 매일 끔찍한 것을 보고 있습니다.”

“내가 미쳤다고 생각하겠지만, 신과 조국에 맹세코 그것들을 분명히 목격했습니다...!!”

탐사자는 데니스와 자유로운 문답이 가능합니다. 앞서 말해주지 못한 부분이 있다면 마저 이야기해줄 수 있습니다. 데니스가 대답할 수 있는 것들은 다음과 같습니다.

- 패밀리는 거의 종교집단의 형태에 가까워졌다.
- 물론 ‘우리’가 아닌 친구들은 내부에서 무슨 일이 벌어지고 있는지 모른다. 단순히 인신매매나 살인이 일어난다는 정도로만 인식하고 있을 것이다.
- 그런 범죄야 유구하게 자행되어 왔지만, 5~6년 전 부터 간부급 조직원 중에 ‘신도’들과 ‘제사장’이라고 불리는 사람들이 생겼다.
- ‘제사장’들은 실종자 중에 몇몇을 추려 ‘제사’를 지낸다.
- 처음 ‘제사’를 목격했을 때 부끄럽지만, 도망치고 싶었다.
- 그들은 야만적이게도, 살아있는 인간으로 인신공양을 올렸다. 그런데 더 끔찍한 것은, 그렇게 살해당한 피해자 중에 몇몇은 심장이 뿔뿔히 피를 분수처럼 뿜어댄 이후에도 일어나서 움직였다는 것이다..!
- 그런 끔찍한 일들이 5년 동안 반복되었다. 어느 날 인가 부터는 다른 손가락에서 온 제사장들이 합류했다.
- 세 번째 손가락에서 온 신도들은 문양이 다른 로브를 입고 있었다. 그들은 우리와 ‘같지만 다른 존재’를 섬긴다고 했다.
- 의식에서 정확히 어떤 일들이 있었는지는 단편적인 장면들 외에는 아무리 떠올리려고 해도 기억나지 않는다. 조종이라도 당한 사람 처럼 그저 붙었고, 소름끼쳤으며, 어째서인지 희열을 느꼈다.
- 의식이 끝나고 나면 평소보다 컨디션이 좋지 않았다. 기운이 빠져나간 기분이었다.
- 5년이나 입을 다물고 있다가 이제서야 연락을 하게 된 것은... 이번 의식이 평소와 다르기 때문이다.
- 이번에, 패밀리 내부의 대부분의 제사장과 신도들이 이탈리아로 향했다. 콘스탄차의 파더가 이번 그윽에 네 번째 손가락이 우리에게 영광을 내릴 것 이라고 했다.
- 알아본 바로는 이번에 다섯개의 손가락이 모두 네 번째 손가락에 ‘교인들’과 ‘제물’을 보냈다. 이번에는 뭔가... 뭔가 큰 일을 벌이려는게 분명하다.

그런 이야기를 나누다 보면 어느새 두 사람은 중앙 묘지의 남동쪽 입구 앞에 도착합니다.

“슬슬 헤어져야겠군요.”

데니스는 담배를 태울 기세로 주머니를 뒤적여 담배곽을 꺼냈다가 빈 담배곽임을 알고는 실망하는 모양새로 한숨을 쉬더니 빈 담배곽을 근처에 있던 휴지통으로 던져넣고는 탐사자와 눈이 마주칩니다. 그는 말 못할 감정이 묻어나는 시선으로 탐사자를 물끄러미 보다가는 등을 돌립니다.

“나는 내 죄과를 아오니 내 죄가 항상 내 앞에 있나이다....”(*시편 51:3)

자조적으로 중얼거리며 데니스가 멀어집니다. 그가 자신의 정신력에 한계를 느끼고 있음에도 불구하고 다시금 임무를 위해 자리로 되돌아 갔듯이, 당신도 당신의 일을 해야 할 것입니다.

데니스가 마지막으로 버리고 간 담배곽을 수거해 가도록 합니다.

담배곽을 꺼내 슬쩍 안을 들여다보면, 안에는 접힌 메모지 한 장과 **USB** 하나가 들어 있습니다. 정보국으로 돌아가 확인해 보는게 좋겠습니다.

<위기상황 1. 감시>

탐사자가 접선 중 판정 실패로 인해 주목도 스택이 3번 쌓이면 근처에 있던 콘스탄차 패밀리에게 접선 현장이 발각됩니다.

데니스와 헤어진 후 정보국으로 복귀하려는 탐사자를 1D2명의 괴한(조직원)이 덥쳐듭니다.(태닝된 차량을 지나치다 발각되었을 경우 차량에서 1D2명의 괴한이 내립니다.)

조직원의 스렛은 다음과 같으며 총기를 사용하지 않습니다.

근력 65, 건강 50, 크기 65, 민첩 50, 지능 55
근접전(격투) 35%, 총기(권총) 35%, 회피20%, 장갑:없음

- 탐사자의 체력이 절반 이하로 떨어지면 갑자기 직원 중 하나가 총을 맞고 쓰러집니다. 탐사자를 지원 나온 SRI 요원에게 도움을 받아 상황을 모면하지만, 반대편 골목에서 누군가 달아나는 소리를 듣습니다.(목격자 발생)
- 탐사자가 괴한을 처치하지 못하고 도망친다면 마찬가지로 목격자가 발생합니다.
- 목격자가 발생하면 데니스는 콘스탄차 패밀리에게 발각되어 실종됩니다.

3. 보고

정보국으로 돌아가 코바치 국장을 찾으면 코바치 국장은 늘 그렇듯 최상층 회의실에서 탐사자를 기다리고 있습니다.

“어서오게. 탐사자. 블라가 요원은 어떨던가?”

탐사자는 자유롭게 보고를 올릴 수 있습니다. 탐사자의 이야기가 진행될 수록 코바치 국장의 표정이 어두워집니다. 탐사자도 알다시피, 그는 꽤 미신을 믿는 편이기 때문에 테이블 위로 겹쳐진 손등을 손가락으로 연신 두드리며 탐사자의 말을 진지하게 귀담아 듣습니다. 게다가, 이런 일이 전례가 없었던 것도 아닙니다. 그들이 믿는 것이 진짜든 가짜든간에 악마송배 같은 일들은 암암리에 더러 있어 왔습니다. 인육이나 인신공양도 마찬가지고요.

탐사자가 데니스가 남기고 간 담배곽에 대해서 까지 이야기를 하면 내용물을 확인해보자고 합니다.

담배곽을 열어보면 아까 확인했던 대로 **USB**와 메모가 들어있습니다.

<Hand Out: 메모>

luna intunecata
Pier n° 12 - Civitavecchia Port

회의 테이블 위에 올려진 브리핑용 노트북에 **USB**를 연결하고 파일을 확인해 보면 파일 안에는 스케치북의 스캔본이 몇 장 들어있습니다.

목탄으로 그린듯한 그림들은 솜씨가 훌륭하나 하나 같이 거칠고 기괴합니다. 여러 명의 사람들이 동글게 모여서 무언가 떠받들고 있는 모습, 누군가 제단 위에 올려진 인간의 심장을 꺼내는 모습, 가슴에 구멍이 난 인간이 일어나는 모습.... 데니스가 이야기 했던 장면들 외에도, 피막이 있는 날개를 가진 괴물의 형상이라거나 시커먼 어둠 속에 불타는 듯한 눈동자의 형상 같은 것들이 무질서하게 그려져 있습니다. 이걸...데니스의 그림인 걸까요? 광기에 젖은 듯한 기괴한 그림을 확인한 탐사자는 베네치아에서 목격했던 형상을 떠올립니다. 이성 판정 (1/1D4)

코바치 국장에게 그림을 보여주거나 데니스에 대해 물어본다면, 데니스가 그림에 재능이 있다는 이야기를 들을 수 있습니다. 데니스 본인이 그린 그림이 맞는 것 같다고 합니다.

그는 탐사자의 보고가 끝나면 잠시 침묵을 지키다가 한숨과 함께 마른세수를 해보이고는 이야기합니다.

“요원도 알다시피.... 이런 오컬트 적인 일에 대해 자문을 구할 수 있는 사람이 하나 있을 것 같군.”

“아, 물론 벨루체 대주교님은 아닐세. 그분은... 뭐랄까, 정석적인 길을 걷는 분이라 도움이 되는 방향이 다르다고 해야할까.”

국장은 탐사자에게 자신의 딸인 사라 코바치를 만나 볼 것을 권유합니다. 임무가 기밀사항이긴 하지만 사라의 자신의 혈연인 것을 떠나서 신뢰할 수 있는 인물이라면서요.

유선상으로 묻는 것 보다는 직접 찾아가서 그림들을 보여주고 그들의 의도가 무엇인지, 또 가능하다면 해결 방안이 있는지에 대해 물어보는게 좋겠다고 이야기합니다. (어차피 자신이 물어본다고 해도 국장인 파벨이 일을 해결할 수 있는 것도 아니고 탐사자에게 다시 전달을 해줘야 하는 상황이 되기 때문에 차라리 직접 이야기를 듣는 것이 나을거라 생각합니다.)

“그리고, 이 메모 말일세.”

“콘스탄차의 ‘제사장’들이 향한 곳이 이탈리아라고 했으니 아마도 이 메모에 적힌 치비타베키아 항구가 아닌가 싶은데.”

“‘어두운 달’은 무슨 의미인지 모르겠군.”

“이것도 오컬트 용어인가? ...그렇다면 이것도 사라에게 물어보는 쪽이 좋겠어.”

국장은 탐사자에게 사라에게 조언을 구한 후에 바로 치비타베키아 항으로 출발하라고 이야기 합니다. 이미 나흘 전에 출국했으니 바로 가서 수색해야 실마리라도 잡을 수 있을 거라면서요.

4. 마녀

사라 코바치는 독립해서 코바치 국장과 따로 살고 있습니다. 그는 루마니아에서 꽤 유명한 마녀이기 때문에 그를 만나려면 미리 약속을 하고 가야 합니다.

탐사자가 사라 코바치와 약속을 잡고 그의 집으로 향하면 사라 코바치는 늘 그랬듯이 거실에서 탐사자를 맞이해줍니다. 그의 집은 상담소를 겸하고 있기 때문에 예약 시간 앞뒤로 30분 사이에는 예약 손님 외에 출입이 불가능합니다.

“어서와요. 탐사자. 이번엔 무슨 일이죠?”

사라는 탐사자에게 라벤더 티를 대접하며 탐사자의 이야기를 들어줍니다. 그동안 사라 코바치와 통화를 해본적이 없거나 찾아가보지 못했다면 여기서 그동안 얻을 수 있었을 오컬트/크툴루 신화적인 정보들을 얻을 수 있습니다.

베네치아에서 봤던 형상에 대해 이야기 할 경우:

사라는 그것의 형상에 대해 구체적으로 이야기 해달라고 합니다. 붉은 세 개의 눈과 악마와 같은 형상에 대해 설명해주면, 사라는 그것이 ‘니알라토텐’이라고 불리는 이계의 신의 화신 중 하나인 ‘어둠에 깃드는 자’일지도 모른다고 이야기 합니다.

데니스의 그림을 보여줄 경우:

사라는 그림을 그린 사람에게 대해 물어봅니다. 그가 자신이 목격한 것을 그린 것 같다고 이야기 해준다면 사라는 사교도들이 이계의 신을 소환하기 위한 의식을 준비하는 모습을 그려둔 것 같다고 이야기합니다. 피막 날개를 가진 괴물의 형상은 ‘니알라토텐’의 신도들이 부리는 괴물이라고 언질해 줄 수 있습니다. 또, 눈 세 개의 형상이 아까 이야기한 ‘니알라토텐’의 가면이라는 이야기도 해줍니다.

1부 냉동 차량에서 발견한 시신에 새겨져 있던 문양을 촬영하거나 기록했고, 그것을 사라에게 보여준다면 세 개의 눈 모양의 문양이 ‘어둠에 깃드는 자’를 숭배하는 ‘별의 지혜 교단’의 상징이라는 것도 알 수 있습니다. 다만, 별의 지혜 교단은 프로비던스에서 활동하고 있는 걸로 알고 있었는데 유럽에 있다니 의외라며 놀라다가 “하긴, 이런 시대에 불가능할 것도 없겠군요.” 라며 덧붙입니다.

어두운 달(*luna intunecata*)에 대해 묻는다면:

사라는 그것이 ‘그믐달’을 의미한다고 이야기합니다. 그믐 다음에 ‘삭월’ 즉 **New Moon**이 오는데 이것이 오컬트 적으로 새로운 달이 탄생하는 날이자, 그들이 섬기는 신의 힘이 가장 강해지는 날로, 보통 중요한 제사는 그믐에 치워진다는 이야기를 덧붙입니다.

이런 것들을 어떻게 아느냐고 묻는 경우:

사라는 어렸을 적부터 비주기적으로 이상한 꿈을 꾸고는 했는데, 꿈속에서 누군가 이런 신화에 대해서 가르쳐 줬다고 합니다. 상대가 누구인지는 꿈에서 깨고 나면 명확히 기억나지 않는다면서요. (사라는 드림랜드에서 그레이트 올드원과 접촉해 크툴루 신화 지식을 전수받아 왔습니다.

탐사자가 아이디어 판정에 성공하면:

1부 냉동 차량에 있던 시신에서 발견한 기이한 문양을 베네토 패말리나 팔레르모 패말리의 사진에서 가끔 봐왔었다는 것을 떠올릴 수 있습니다.

어느정도 대화를 나눈 이후 사라는 탐사자에게 잠시 기다려보라고 한 후 자신의 서재에서 직접 기록한 노트를 가져옵니다. 노트를 훑어보던 사라는 어느 페이지를 펼쳐 보여줍니다. 그곳에는 이집트의 ‘앙크’형상이 그려져 있습니다. 옆에는 라틴어로 무언가 적혀 있습니다.

“이건 ‘고대신의 징표’라는 주문이에요. 사악한 것의 길을 막는 힘을 가지고 있죠.”

“만약 ‘그것’과 대치하게 된다면 지금의 당신으로서는 ‘그것’을 이길 방법이 없을텐데.”

“그러니 그것이 나오지 못하도록 입구를 막는 것이 최우선이겠네요.”

“당신이 내 말을 믿든 안 믿든 상관없이, 이걸 배워두는게 좋을거라고 장담하죠.”

사라는 탐사자에게 고대신의 징표 주문을 알려줍니다.(수호자 룰북 244P 참조)

<Hand Out: 고대신의 징표> (사용시 수호자 룰북 244P참조)

당신은 루마니아의 마녀 사라 코바치에게서 어떤 주술에 대해 수학합니다.

- 이것은 중앙에 마름모꼴의 눈이 새겨진 별 형상의 문양입니다.
- 이것은 당신의 정신력과 약간의 시간을 소모합니다.
- 이것은 ‘통로’에 새겨야합니다.
- 이것은 ‘신적인 존재들’이 그 길을 이용하지 못하도록 막습니다.
- 이것은 ‘길’을 막는 것일 뿐, 몸을 보호할 수는 없습니다.

“당신이 정확히 뭘 하려고 하는진 모르겠지만 그런 존재와 연관되어서는 제 명에 못죽을 것 같군요.”

“농담이에요. 어차피 ‘그’를 소환하려면 매개체가 필요한데... 그건 옛날에 사라졌으니 안심해도 괜찮을 거예요.”

“그동안의 정이 있으니 무탈하길 빌어줄게요.”

탐사자는 슬슬 약속 시간이 다 되었다는 말과 함께 사라의 집에서 쫓겨납니다. 그는 바쁜 사람이니까요.

5. 치비타베키아

다음날, 탐사자는 코바치 국장의 말대로 바로 이탈리아로 출국합니다. (2부에서 크리스티안 벨루체 대사교에게 로사리오를 받지 않았다면, 치비타베키아로 출발하기 직전에 전해준 것으로 합니다.) 목적지는 치비타베키아. 이탈리아에 있는 항구도시입니다.

이탈리아로 향하면서 KPC에게 연락하면, 마침 KPC도 카스파르 요원과 함께 치비타베키아에 있다는 이야기를 전해 듣습니다.

그러고보니 프랑스 상원의원의 아들을 찾는 일로 치비타베키아에 간다고 했었죠. 데니스의 말대로 실종자들이 치비타베키아에 모이고 있는 것이 확실한 모양입니다.

레오나르도 다빈치 국제공항에 도착하면 KPC가 마중나와 있습니다.

“어서와요. 시뇨레(여성 탐사자라면 시뇨리나). 보고싶었습니다.”

KPC는 유들유들하게 웃어보입니다. 평소처럼 잘생긴 미인(외모 70 이상의)이군요. 몸에 착 붙는 세련된 정장과 귀걸이도 몹시 잘 어울리네요.

“치비타베키아 까지 전철로 이동하면 6시간쯤 걸립니다. 차를 타고 이동하는게 빠르죠. 제가 이래 봐도 베스트 드라이버입니다. 편안하게 모시죠.” (말은 이렇게 했지만 운전 실력은 각자 KPC 설정에 따릅니다. 기본적으로 차량을 이용한 추격전에 대비해 운전 실력이 좋은 편이 어떤가 싶지만 누구나 못하는 일이 있는 법이니까요.)

공항에서 치비타베키아까지는 도로로 210km 정도로 약 3시간 거리입니다. 중간에 두번의 경유지를 거쳐야 합니다. 3부에서 KPC와 탐사자가 만나는 첫 구간이니 드라이브를 즐기며 느긋하게 롤 플레이 타임을 가집니다.

드라이브를 하며 KPC는 탐사자가 치비타베키아로 온 이유나 안부를 물어보고, 자신에게 그간 있었던 일들에 대해 이야기 해줄 수 있습니다.

- 자신은 탐사자가 떠난 후 바로 치비타베키아로 향했다.
- 항구 근처 창고는 전부 훑어 봤는데 상원의원의 아들은 발견하지 못했다.
- 허탕을 치고 이미 ‘어디론가’ 보내진게 아닌가 싶었던 때, 상원의원의 아들이 프랑스 대사관 앞에 버려져 있었다.
- 상원의원의 아들이 깨어나긴 했는데 그간의 일을 전혀 기억하지 못한다. 몸에서 R.H의 성분이 검출되었다. 클럽에서 약에 취해 기절했다가 정신을 차려보니 병원이었다고.
- 우선 신원을 확보해서 국제 문제까지 빚어지진 않았으나 DGSE와 AISE는 실종자들의 수색을 계속 진행하기로 했다.
- 탐사자가 루마니아로 귀국하기 열흘 전, 프랑스에서 리옹 패밀리의 배가 이탈리아로 입항했다고 한다. 정보를 듣고 배를 확인하러 갔을 때, 배는 이미 떠나고 없었다. 통관 기록을 확인해 보니 입항했던 것은 크루즈였으며, 탑승객의 신원에도 문제가 없었다고 한다.

탐사자가 데니스에게서 얻은 정보를 KPC에게 공유해준다면 KPC는 잠시 시간을 찌푸리며 고민하다가 이야기합니다.

“혹시 베네치아에서 내가 챙겼던 반지를 기억하십니까?”

“정확히 알려드릴 수는 없지만 저희 정보국에도 이런 류의 정보를 알려주는 분이 있습니다.”

“반지를 회수해 오라고 했던 것은 그분의 조언 때문이었습니다. ‘어둠에 깃드는 자’를 숭배하는 자들의 신물 같은 거라고 들었거든요.”

“..... 괜찮으십니까? 제가 기억하기로...시뇨레(또는 시뇨리나)는 이런 일들에 익숙하지 않으신 것 같았는데....”

KPC가 걱정스레 탐사자의 안색을 살핍니다. 주행 중이라 금새 시선이 정면으로 돌아갔지만.

“정황을 추려보자면.... 다섯 개의 손가락이 특정 종교를 숭상하고 있고, 그간의 실종자들로 주기적인 인신공양을 해왔으며, 이번에는 그 규모가 꽤 크다는 이야기군요.”

“팔레르모를 중심으로 벌어지고 있는 줄 알았는데.... 베네토 패밀리 쪽으로 보내졌다니 그동안 잘못 알고 있었던 걸까요?”

그런 이야기를 나누다보면 치비타베키아항에 도착합니다. **KPC**가 유람선 선착장 인근 패스트푸드점 앞에 차를 댑니다.

“이탈리아에서 햄버거 먹어보신 적 있습니까?”

그가 능청맞게 웃더니 굉장한 비밀이라도 알려주듯 조금 가까이 다가와 낮게 소근거립니다.

“사실... 거기서 거립니다.”

.....그야 당연하겠죠. 아무래도 프랜차이즈니까요.

실없는 **KPC** 농과 함께 패스트푸드점 안으로 들어가면, 2층 구석 자리에 지난번에 안면을 뒀던 가스파르 르페브르 요원이 타블렛 **PC**를 두드리며 생각에 잠겨있다가 기척을 느끼고는 탐사자에게 인사를 건넵니다.

“생각보다 일찍 다시 뵈게 됐군요.”

세 사람은 테이블에 둘러앉아 식사를 하며 이야기를 나눕니다. 이탈리아에서 먹는 프랜차이즈 햄버거는 역시... 별 차이가 없네요.

KPC가 먼저 가스파르에게 탐사자가 가져온 정보를 전해주면, 가스파르는 조용히 햄버거에서 토마토를 골라내며 이야기합니다.

“저희 쪽에서도 비슷한 정보를 입수한 적 있습니다. 다섯 손가락이 종교와 얽힌 것은 분명한군요.”
“리옹에서 보냈던 ‘제물’들은 어떻게 된 것인지 모르겠습니다. 솔직히 이탈리아의 통관이 이렇게 허술할 줄은....”

가스파르가 흠- 하며 **KPC**를 슬쩍 보면 **KPC**가 드물게 미간을 찌푸리며 반발합니다.

“법규나 보안은 ‘평범한 사람’을 기준으로 되어있지 이상한 주술이나 신을 기준으로 되어있지 않습니까? 그러는 프랑스도 실종자들을 실은 배를 제재없이 출항시켰을 때 이미 남의 주머니 구멍 사이즈를 찔 입장이 아닌 것 같습니다만...”

지난번에 봤을 때는 손발이 잘 맞는것 같더니 나라 얘기만 나오면 발끈하는 것은 어쩔수 없는 모양입니다. **KPC**가 가스파르가 골라낸 토마토를 플라스틱 포크로 살뜰하게 챙겨주며 탐사자에게로 화제를 돌립니다.

“그런데, 시뇨레(또는 시뇨리나)의 동료분이 전달해주셨다는 메모지에 치비타베키아 주소가 적혀 있었다고 하십니까?”

탐사자는 메모를 보여주거나, 주소지를 알려줄 수 있습니다.

주소를 확인한 **KPC**가 핸드폰으로 무언가를 확인하고는 12번 포트는 민간업체 유람선 선착장이라고 얘기해줍니다.

“일단 식사가 끝나면 한번 살펴보도록 하죠.”

<Event. 열정적인 기자>

세 사람이 햄버거를 먹고 있으면 옆 테이블이 소란스럽습니다.

“이게 말이 돼요? 예약은 내가 먼저 했다고요!”

누군가 전화통을 붙잡고 다른 손으로 테이블을 광광 내려칩니다.

무슨 소란인가 싶어 돌아보면.... 아. 기시감이 느껴집니다.

근거없는 자신감이 넘치는 목소리. 땡그랄게 빛나는 버건디 컬러의 눈동자.... 라스탐파의 열정적인 기자 아가타 마리아니입니다.

그는 연신 분한듯 씨근덕거리며 테이블을 두드리다가 콜라 뚜껑을 열어 얼음을 와르르 입에 담고 버적버적 씹습니다.

입에 가득 얼음을 문채로 수화기 건너편의 사람에게 성질을 부립니다.

“그러니까, 왜 그 애길 오늘 하는데요! 이런식으로 장사해도 되는거예요?”

“그럼 손님을 받지 말았어야죠. 예약이 된 객실을 어떤 호텔이 예약 취소하고 방을 내줘요?”

급발진하며 얼음을 으적거리던 아가타가 무심결에 시선을 들었다가 탐사자와 시선이 마주칩니다. 그는 움찔 놀라며 갑자기 목소리를 낮춥니다.

“아, 아무튼.... 그냥은 안넘어갈테니까 두고보세요!”

아가타가 전화를 뚝 끊어버리고는 한참 분을 삭히는듯 호흡하다가 탐사자에게 아는척 하며 다가옵니다.

“또 뵙네요. 혹시.... 스토커예요?”

탐사자가 뭐라고 대답하든 아가타는 눈을 가늘게 뜨고 탐사자를 보다가 KPC와 가스파르에게 인사합니다.

“저번엔 혼자 다니시더니, 오늘은 일행이 있으시네요? 안녕하세요. 아가타 마리아니예요. 반가워요.”

가스파르와 KPC가 인사를 하면 아가타는 허락도 구하지 않고 탐사자 옆자리에 앉습니다.

“셋이 여행왔어요? 여기 별로 볼 거 없는데.... 어느쪽이 애인이예요?”

“아니 아니, 말하지 말아요. 기자의 감으로 맞춰볼게요. 음~! 이쪽?!(1D2를 굴려 1이면 KPC, 2면 가스파르를 지목합니다.)”

맞다고 하든 틀리다고 하든 아가타는 여전히 마이웨이 하이텐션입니다. 그는 끊임없이 재잘거립니다.

“방금은 소란 피워서 미안해요. 취재 때문에 부랴부랴 내려왔는데, 예약한 호텔이 갑자기 통째로 대실 되었다면서 예약을 멋대로 취소하지 뭐예요?”

“아, 맞다. 저는 라 스타파에서 기사를 하고 있어요.”

아가타는 굉장히 뿌듯한 얼굴로 명함을 꺼내 가스파르와 KPC에게 하나씩 쥐어 줍니다.

“탐사자씨는 베네치아에서도 그렇고 로마에서도 그렇고 이탈리아 사람도 아닌데 자주 마주치네요. 우연이 계속되면 인연이라던데. 두 사람이 연인이 아니면 나는 어때요?”

아가타가 시원하게 윙크를 해보이며 탐사자를 유혹하면 KPC가 슬쩍 끼어들어서 탐사자는 마음에 둔 사람이 있다고 우기고는 괜히 덩달아 찡긋해보입니다.

아가타에게서 몇가지 정보를 얻을 수 있습니다.

- 항구 근처에 있는 대형 호텔이 갑자기 모두 만실이 되어버렸다.
- 어디서 패키지 여행이라도 왔나보지. 그렇다고 해도 여행사에서 이렇게 갑자기 호텔을 잡는건 좀 이상하긴 하다.
- 아니면 말도 안되게 엄청난 부자가 전부 예약했거나. 혹시 호텔 사장인가?
- 근래에 이 근처 선착장에 마피아들이 자주 보인다. 수상한 짓을 꾸미고 있는 게 틀림없다.

가벼운 담소를 나누다가 아가타는 전화를 받고는 약속시간이 됐다며 사라집니다. 셋이서 행복한 연애를 하라는 인사를 덧붙이고서요.

친해진건지 사이가 나빠진건지 모를 두 사람과 함께 식사를 마치고, 메모에 적혀있던 대로 12번 부두로 가보면, 유람선 한 척이 정박해 있습니다.

12번 포트 입구에는 허리 정도 높이의 입간판이 서있습니다.

[20:00 Civitavecchia → Isola di Montecristo]

8시에 몬테크리스토 섬으로 향하는 유람선이라는 것을 확인할 수 있습니다.

유람선을 타기 위해 매표소에 가보면 매표소에는 ‘매진’이라는 팻말이 걸려있고 직원이 없습니다.

그렇다고 유람선에 몰래 탑승하려고 보면 유람선 근처에 2D6명의 조직원들이 돌아다니고 있습니다.

“왜 베네토 조직원들이 관광용 유람선을 지키고 있는걸까요?”

KPC가 의아한듯 되뇌이면 옆에서 입간판과 유람선을 번갈아 보던 가스파르가 어깨를 으쓱 해보입니다.

“정황으로 보자면 그 의식이라는 것이 몬테크리스토 섬에서 벌어지는게 아닐까 싶습니다만.... 몬테크리스토 섬에 뭐가 있습니까?”

가스파르의 질문에 KPC가 미간을 찌푸리며 손으로 턱을 쓸어내립니다.

“그.... 음. 그냥 수도원 터가 전부인 섬입니다. 딱히 눈에 띄는 것도 없고....”

KPC가 어쩐지 탐사자와 눈을 마주치지 않습니다. 이유를 물어보거나 한다면 KPC가 별 수 없다는 듯이 찡찡한 얼굴로 이야기합니다.

“거긴.... 1940년대 후반에 이탈리아 해군 정보국 비밀 요원 훈련 기지였습니다.”

“..... 1951년 루마니아 에이전트가 잠입했다가 처형된 적이 있었죠....”

KPC가 탐사자와 눈을 마주치지 못하고 잠시 시선을 다른 곳에 뒀다가 급하게 말을 돌립니다.

“그러고보니 이상하군요. 자연 보호 구역이라 폴로니카(도시명)의 CFS(Corpo Forestale dello Stato / 주립삼림군) 에이전트 두 사람이 2주씩 교대로 거주할 뿐이고, 닳을 내리는 것을 허락하지 않기 때문에 해안을 한 바퀴 돌며 관광하는 것이 전부라, 해가 저문 이후에는 배가 오가지 않습니다. 보통은....”

“삼림군의 허락을 받은 관광객만 헬기장을 통해 섬 내부에 방문할 수 있습니다. 그런데 그게....”

“연간 천명으로 제한이 되어 있어서 방문 승인 대기 기간이 보통... 3년쯤 됩니다.”

KPC의 말에 가스파르 요원이 고개를 주억거립니다.

“방문 목적이 아닌데 해가 진 이후에 출항한다는 것이 이상하긴 하군요.”

“배 안에 실종자들이 갇혀있는건 아닐까요?”

가스파르의 그럴싸한 의문에 KPC는 탐사자와 가스파르의 의견을 묻습니다. 안을 살펴보고 나올지 출항 시간을 기다려볼지에 대해서요.

탐사자가 안을 살펴보고 오자고 한다면 은밀행동 판정을 통해 경비를 서고 있는 조직원들을 피해 내부를 훑어보고 나올 수 있습니다.

탐사자가 은밀행동 판정에 실패하면 조직원에게 제지당합니다. 조직원은 꽤 귀찮은 듯이 유람선 티켓은 이미 매진되었으니 귀찮게 굴지 말고 돌아가라며 탐사자를 쫓아냅니다. 이 경우 KPC나 가스파르가 탐사자 대신에 둘러보고 돌아올 수 있습니다.

유람선 내부에는 순찰을 돌고 있는 몇명의 마피아 외에는 아무도 없습니다.

“뭐어.... 누가 뭘 하려는 건지 출항시간이 가까워지면 알 수 있겠죠.”

KPC가 어쩔 수 없다는 듯이 이야기합니다. 어차피 출항 시간까지 1D2 시간 정도 밖에 남지 않았습니다. 세 사람은 12번 포트 근처에 잠복합니다.

KPC가 몬테크리스토섬 방문은 본인도 정보국의 허락을 받아야 한다며 잠시 자리를 비웁니다.

그리고 시간이 흘러 출항 시간이 됩니다.

이른 저녁. 치비타베키아 12번 포트에 정박된 유람선에 하나 둘 사람들이 오르기 시작합니다.

관찰력 판정 성공 시, 유람선에 오르는 승객들이 두 부류로 나뉘는 것을 깨닫습니다. 다섯 손가락의 조직원들로 보이는 이들과, 평범한 사람들입니다. 그중 일반인으로 보이는 이들은 약이라도 한 사람들 처럼 눈에 초점이 없습니다.

관찰력 판정 실패 시, 유람선에 오르는 승객들이 두 부류로 나뉘는 것을 깨닫습니다. 다섯 손가락의 조직원들로 보이는 이들과, 평범한 사람들입니다.

그 많은 실종자들이 실려왔는데 어떻게 들키지 않았나 했더니 평범한 관광객인양, 다들 자기 발로 이동했던 겁니다.

탐사자는 어떻게 하나요? KPC가 물어봅니다. 탐사자가 원한다면 예술(연기) 판정을 통해 제물 행세를 하며 배에 숨어들 수도 있을 것이고, 은밀행동 판정을 통해 몰래 잠입할 수도 있습니다.

탐사자가 안타깝게도 모든 판정에 실패했다면, 별 수 없습니다. 탐사자는 경비가 가장 허술한 뒷쪽을 통해 유람선에 잠입합니다. 1명의 조직원을 제압하면 들어갈 수 있습니다. 전투에 들어가기 전 탐사자가 기습 판정을 시도 할 수 있습니다. 조직원은 관찰력 혹은 듣기 판정으로 대항 판정합니다.

조직원의 스탯은 다음과 같으며 총기를 사용하지 않습니다.

근력 65, 건강 50, 크기 65, 민첩 50, 지능 55 근접전(격투) 40%, 총기(권총) 35%, 관찰력 40%, 듣기 35%, 회피20% 장갑:없음
--

유람선 안으로 들어가면 실종자들과 조직원들이 각자 다른 방향으로 가는 것을 눈치챌 수 있습니다. 실종자들은 누군가의 조종이라도 받는 듯 질서정연하게 최하층에 모입니다. 그들을 따라가면 유람선 하층 화물칸에 도착해서 빼곡하게 도열한 실종자들을 볼 수 있습니다.

KPC가 두 사람에게만 들릴 정도로 작은 목소리로 속삭입니다.

“지금은 일단 여기 섞여 있는게 좋을 것 같습니다. 실종자들을 흉내내면서요.”

KPC가 먼저 실종자들 사이에 섞여듭니다. 탐사자와 가스파르도 그 사이로 들어가면 근처에 있던 로브를 뒤집어 쓴 인물 하나가 고개를 갸웃거리며 세 사람에게 다가오다가, 반대편에 있는 다른 로브를 입은 이를 확인한 후에야 “아.” 하는 단말마를 남기고 돌아갑니다. 들킬뻔 했네요. 아무래도 실종자들을 ‘조종’하고 있는 사람들이 로브를 뒤집어쓴 인물들이 아닐까 싶습니다.

관찰력 판정을 통해 주변을 살펴볼 수 있습니다.

관찰력 판정 성공 시, 눈에 띄지 않게 시선만 돌려 주위를 둘러보면, 로브를 뒤집어 쓴 인물들이 비주기적으로 왔다갔다하고 있는 것이 가장 먼저 보입니다. 그들의 소매와 로브 장식에 문양이 그려져있는데, 탐사자가 베네치아에서 봤던 세 개의 눈 모양과, 중국어로 보이는 글자입니다. (여기서 탐사자가 중국어 판정에 성공한다면, ‘大胖女人’이라는 글자를 새긴 모양이라는 것을 알 수 있습니다.) 무슨 차이가 있는 걸까요?

관찰력 판정 실패 시, 눈에 띄지 않게 시선만 돌려 주위를 둘러보면, 로브를 뒤집어 쓴 인물들이 비주기적으로 왔다갔다하고 있는 것이 가장 먼저 보입니다.

어느 정도 시간이 지나고 실종자들이 화물칸을 빼곡히 채우고 나면, 로브를 뒤집어 쓴 이들이 선실로 올라가고 화물칸의 문이 닫힙니다. 딱히 화물칸을 감시하는 인원은 없습니다.

6. 몬테크리스토 섬

1D2시간쯤 흐르면 배가 정박합니다. KPC가 산림 감시원들이 있는데도 부두에 유람선을 정박시키다니, 이곳 에이전트들이 마피아들에게 회유당했든, 해를 당했든 둘 중 하나일 거라고 얘기합니다.

갑판 위가 수선스럽습니다.

얼마 후 로브를 입은 사람들이 내려와 뭐라고 중얼거리면 밀랍처럼 굳어있던 실종자들이 다시 걸음을 옮기기 시작합니다. KPC와 가스파르는 자연스럽게 그들처럼 행동합니다.

실종자들의 행렬이 선착장을 지나 어디론가로 쪽 이어집니다. 해가 저물었기 때문에 사위가 어둡습니다.

갑자기 KPC가 탐사자의 손을 당겨 실종자들의 무리 옆에 있던 낮은 수풀 속으로 뛰어듭니다. 잠깐 바스락거리는 소리만 스쳤을 뿐, 다행히 누군가에게 들키지는 않은 모양입니다. 실종자들 무리에 섞여있는 가스파르와 시선이 마주쳤을 뿐입니다. 그는 아주 작게 고개를 끄덕여 보입니다.

“셋 다 감금되면 대책이 없습니다. 실종자들의 상황은 르페브르 요원이 확인해줄테니 우린 바깥의 상황을 살펴보죠.”

실종자들의 행렬은 부두에서 한참을 이어집니다.

몬테크리스토 섬은 화강암 산으로 이루어진 길이 4.1km, 너비 3.4km의 섬입니다. 주변을 둘러보면, 부두에서 200m 떨어진 부근에 KPC의 말대로 헬기 착륙장이 있고, 조금 더 안쪽에 주립 삼림군 에이전트가 머문다는 빌라와 작은 박물관이 있습니다. 그리고 부두에서부터 빌라 인근을 제외하고는 사람의 키를 넘는 높이의 나무들이 대부분입니다. 몸을 숙이고 다닌다면 은밀하게 움직이기 좋을 것 같습니다.

“실종자들은 성 마밀리아노 수도원 방향으로 이동하고 있는 것 같습니다.”

KPC가 몸을 낮춘 채 이동하며 설명합니다.

“800m쯤 올라가면 수도원 유적지가 하나 있습니다. 지금은 말 그대로 건물만 남아있는 곳입니다만.... 그 뒤로는 작은 동굴과 자연 공원 뿐입니다.”

“우선 헬기 착륙장과 빌라 쪽을 확인해야겠습니다. 유람선을 이용한 조직원이나 실종자들 외에도 누군가 도착했는지, 이곳에 있던 CFS(산림감시원) 에이전트가 어떻게 되었는지도 확인을 해야겠습니다.”

하긴, 한때 훈련기지로 사용했을 만한 요충지를 민간인도 아닌 마피아들이 사적으로 사용 중이라면 문책을 피할 수 없는 중대한 사안이긴 합니다. 국가 안보에 구멍이 뚫렸다는 의미이기도 하고 말이죠. 빌라 쪽을 제외하고는 제대로 된 조명도 갖춰지지 않아 KPC의 얼굴이 명확히 보이지는 않지만 평소보다 분위기가 가라앉아 보이는 것은 확실합니다.

몸을 낮추고 200m 가량 섬 내부로 진입하면, KPC가 말했던 헬기 착륙장이 보입니다. 과연, 헬기 한 대가 착륙해 있습니다. 도착한지 어느 정도 시간이 지났는지 오르내리는 사람은 보이지 않습니다.

“다섯 손가락의 간부진들이 도착했을 가능성이 크군요. 일반 직원들은 아까 우리와 함께 배를 통해 이동했으니까....”

KPC가 다시 이동하기 시작합니다. 헬기 착륙장과 이어진 길을 따라가면 주황색 지붕의 빌라가 나타납니다. CFS 에이전트가 머문다는 장소인것 같습니다.

빌라에 접근해서 안을 살펴본다면 관찰력 판정입니다.

판정 성공 시, 빌라 본관에 제사장들이 부산스럽게 돌아다니고 있는 것이 보입니다. 빌라 뒷쪽은 인적이 드물군요. 뒤로 돌아서 진입이 가능할 것 같습니다.

판정 실패 시, 제사장들이 부산스럽게 돌아다니고 있는 것이 보입니다. 탐사자가 빌라 본관을 살펴보고 있으면 KPC가 뒤쪽은 인적이 드문 것 같다고 이야기합니다.

옆으로 빙 둘러 접근하면 1층 창문은 닫혀 있습니다만, 2층 창문은 열려 있습니다. 오르기 판정을 통해 벽을 타고 2층 창문 안으로 들어갈 수 있습니다. 판정에 실패하면 벽에 살갓이 스쳐서 체력이 -1 됩니다. 이후, KPC의 도움으로 2층에 잠입할 수 있습니다.

2층까지 올라오는 사람들은 없습니다. 조심스럽게 기척을 죽이고 중앙 계단 쪽으로 가면 빌라 홀에서 목소리가 들립니다.

듣기 판정 성공 시:

“제물들은 수도원으로 보냈습니까? 숫자가 맞는지 다시 한 번 확인하세요. 오늘은 중요한 날이니까.”
어쩐지 귀에 익은 목소리라는 것을 깨닫습니다. 이 서글서글하고 부드러운 목소리는 분명....
베네치아에서 마주쳤던 카멜로 콘스탄티니입니다. 아무래도 헬기를 타고 도착한 인물이 카멜로였던 모양입니다.

듣기 판정 실패 시:

“제물들은...니까? 숫자가 맞는지.....세요. 오늘은 중요한....” 거리가 거리인지라, 소리가 잘 들리지 않습니다. 어쩐지 귀에 익은 목소리인데....

아래를 슬쩍 내려다보면 역시나, 로브를 입고 있지만 당당히 얼굴을 드러내고 있는 카멜로 콘스탄티니가 제사장들을 모아두고 지시를 내리고 있습니다.

관찰력 판정 성공 시, 카멜로가 가로 세로 10cm 정도의 금속 상자를 만지작거리고 있는 것을 알 수 있습니다.

관찰력 판정 실패 시, 로브 자락에 가려져 잘 보이지 않지만 카멜로가 금속 상자 같은 것을 만지작거리고 있는 것 같습니다.

조금 더 가까이 이동하거나 숨을 죽이고 이야기를 들어보면, 데니스의 말대로 오늘 이곳에서 중대한 의식이 치뤄지는 것 같습니다.

그는 연신 ‘중요한 의식’임을 강조합니다. 오늘에야말로 그동안 영원하던 혼돈이 내릴 것이라면서 말입니다.

준비된 제물은 모두 400명.... 이상한 일입니다. 탐사자가 몰래 타고 왔던 유람선은 1200인승으로 유람선 화물칸에 선적되었던 실종자는 300여명 정도였던 것 같은데 말이죠. 미리 보내졌던 사람들도 있었던 걸까요?

11시부터 의식이 진행된다는 모양입니다. 이런, 시간이 얼마 안남았네요.

이야기를 듣고 있으면 KPC가 그만 나가자는 제스처를 해보입니다.

창문을 타고 다시 내려간 후에야 풀숲에 들어서며 KPC가 입을 엽니다.

“준비가 너무 미비했던 것 같습니다. 의식의 규모와 날짜를 확인하지 못하는 바람에.... 지금 지원을 요청하더라도 지원군이 도착할 때까지 몇 명이나 피해자가 발생할지 모르겠군요.”

“콘스탄티니 옆에서 시중을 들던 사람 중 하나가 분명 정보국에서 보내준 CFS 에이전트의 사진속의 인물과 동일인이었습니다.”

그는 매우 착잡한 듯 이야기하며 400m 정도를 더 이동한 후에야 주변에 아무도 없음을 확인하고 수풀 속에 몸을 숨긴 채 탐사자에게 의견을 구합니다.(탐사자가 고대신의 징표에 대한 이야기를 안 했다면 여기서 KPC와 정보를 공유하도록 유도해야 합니다.)

“겪어본 바로는 대제사장 급의 인물들을 일반인들이 상대하는 것은 무리입니다. 사악한 흑마법을 쓰기 때문에 하나를 처치하기 전에 우리가 당할겁니다.”

“정말 많은 희생이 있을지도 모르고, 어쩌면 단 한사람도 살리지 못할 수도 있어요.”

“어떤 희생이 있더라도 더 큰 재앙이 일어나지 않도록 하는 것이 우리가 할 수 있는 최선의 선택지일지도 모릅니다.”

희생을 받아들이고 막지 않는 것은 잘못된 일임이 분명할 것입니다. 하지만 지금 고작 세 명의 첩보 요원이 이백여 명의 사교도들을 상대로 무엇을 시도할 수 있을지 알 수 없는 일입니다. 함께 훈련받던 동료가 죽어갈 때에도 숨을 죽이고 있다가 적의 심부를 뚫어야 하는게 우리같은 사람들의 일이죠. KPC는 지금 그 이야기를 하고있는겁니다.

물론 이 시나리오는 몇 가지의 가능성을 염두하고 있습니다만, 최악의 경우 모든 제물들이 희생되고 어둠에 갇드는 자가 소환되는 장면도 상정하고 있기 때문에 탐사자가 마음의 준비를 해야할 필요성이 있습니다. 플레이어의 가치관을 존중하지만 최악의 경우, PC는 무모한 행동을 하는 대신 자신이 할 수 있는 것을 택함으로써 이 모든 희생을 감내해야 할수도 있기 때문입니다.

“우선 여기서 우리가 할 수 있는 일은 제사 자체를 막거나, 중요한 순간에 허를 찔러 제사를 엿어버리는 일일 겁니다. 제사가 이뤄지고 있는 제단으로 숨어들어 기회를 엿봐야겠군요.”

“제물의 숫자가 정해져 있는 것 같으니 우리는 신도나 마피아인 척하는 게 좋을 것 같습니다. 얼굴을 가릴 수 있는 신도 행세를 하는 게 좋을 것 같은데....”

KPC가 말을 멈추면 마침 50m쯤 떨어진 좁은 길로 로브를 입은 두 사람이 지나갑니다.

탐사자는 기습 판정을 통해 사교도를 제압할 수 있습니다. 탐사자가 한 명을 제압하는데 성공하면 다른 한명은 KPC가 기절시킵니다.

기습 판정에 실패할 경우 KPC가 한 명을 기절시킨 후 바로 품에서 권총을 꺼내 다른 한 명을 사살합니다. 소음이 덕분에 총성은 울리지 않습니다만, 이 경우 로브 한쪽은 관통 부위에 피가 번져 밝은 곳에서 보면 티가 나므로 조심히 움직여야 합니다.

로브를 뒤집어 쓰려던 탐사자는 등 뒤에서 기척을 느낍니다.

뒤돌아보면, 어둠 속에서 불타는듯한 붉은 안광이 보입니다. 양 눈 가운데에 미간이 벌어지며 불덩이가 녹아내리는듯 또 하나의 붉은 눈이 탐사자를 주시합니다. 이성 판정(0/1).

문득 옷 안쪽에서 열린 빛이 뿜어져 나옵니다. 그러자, 그것이 움찔 뒷걸음질칩니다.

정신을 추스리고 다시 살펴보면 어두워서 어렵겠지만 그것은 야생 염소라는 것을 알 수 있습니다. 휘어진 두 개의 뿔이 달린 머리를 푸르르 털자, 붉은 안광은 신기루였다는 듯이 평범한 염소의 모습으로 돌아옵니다. 염소는 그대로 뒤돌아 경중경중 뛰어 사라집니다. 잘못 봤던 걸까요?

KPC에게 물어보면, KPC는 언뜻 염소를 보긴 했다고만 대답합니다.(그는 붉은 안광을 보지 못했습니다.)

품안을 뒤적여보면 옷 안쪽에 크리스티안 벨루체 대주교가 줬던 로사리오가 있습니다. 방금 이게 반응했던 걸까요? 하지만 다시 살펴봐도 그냥 평범한 로사리오일 뿐입니다.

“준비 되셨으면 이동할까요.”

KPC가 탐사자에게 움직일 것을 청합니다. 제압한 사교도 둘을 수풀 속에 숨겨놓고 두 사람은 성 마릴리안 수도원으로 향합니다.

수도원은 별다른 장식 없이 낡은 석재로 지어진 건물입니다. 조명이라고 해봤자, 드문드문 벽에 움푹 파인 아치 모양 턱에 올려진 양초가 전부입니다. 바람에 촛불이 흔들릴 적마다 낡은 벽면에 사교도들의 그림자가 너울져 기묘한 분위기를 자아냅니다.

수도원 입구에 로브를 입은 사교도 몇몇이 있습니다. 모자를 눌러 쓴 이들도 있고, 얼굴을 드러낸 이들도 있습니다.

인과율 1 (탐사자가 2부에서 두 명 이상의 일반인 NPC를 유혹했을 경우)

2부에서 '인과율 1'을 달성했다면, 탐사자는 사교도들 사이에서 언젠가 본 듯한 얼굴을 발견합니다. 로마 B.C에서 유혹했던 사람 중 하나입니다. 분명 이탈리아 패션 모델이었던 것 같은데.... 이제 보니, 사교도 중에 마피아에 속하지 않은 이들도 있는 것 같습니다. 마피아 조직원이 아니더라도 그들과 연이 닿은 거겠죠.

탐사자는 해당 NPC에게 예술(연기) 판정이나, 말재주, 매혹 등의 판정으로 몇 가지 조언과 도움을 얻을 수 있습니다. 기본적으로 탐사자에게 호감을 가지고 있으므로 대인기능 판정에 보너스 다이스를 받고 판정합니다.

말이 많고 눈에 띄는 사람이므로, 함께 움직이면 의심을 받지 않고 제단까지 들어갈 수 있습니다. 탐사자가 NPC에게 아는 척을 하면 신입 교인 정도로 생각하고 이것저것을 알려줍니다.

NPC가 알려줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- 오늘 드디어 '어둠에 깃드신 분'을 모시게 될 것이다.
- 긴 시간을 인고했지만 결국 '부등변 다면체'가 우리 손에 들어오지 않았는가?
- '부등변 다면체'는 카멜로 대체사장님의 손에 있다. 대체사장님이 부럽다. 그분의 가면이 될 수 있다니.
- 제사는 11시에 시작된다. '뉴 문'이 탄생하는 순간에 우리는 어둠을 부를 것이다.
- 모르는 게 많아도 괜찮다. 이해한다. 신입이면 그럴 수 있지.
- 이건 내가 당신이니까 알려주는 거지만, 아무리 흥분되는 순간이라고 하더라도 절대로 제물들 뒤에는 서지 말아라.
- 그리고 노파심에 하는 말이지만, '어둠에 깃드신 분'은 '빛'을 매우 싫어하니 절대로 빛나는 물건을 소지하면 안된다.

※해당 정보들은 인과율 1을 달성하여 유혹한 NPC가 주는 정보이지만, 탐사자가 주체적으로 사건을 해결하길 바랄 경우, 인과율을 달성하지 않았더라도 주변의 사교도를 매혹하거나, 협박해 정보를 얻을 수 있습니다. 여건이 아주 나쁘지만 반드시 꼭 이 정보를 주고 싶다고 한다면, 지나가는 사교도들의 말을 엿들었다는 식으로 정보를 주실 수도 있습니다. 어쨌거나, 형식에 얽매일 것 없이 탁마다 원하는 대로 개변해서 정보를 활용하시면 됩니다.

수도원 안을 둘러보면, 이상하게 사람이 별로 없습니다. 그러니까 오가는 이들이 더러 있음에도 불구하고 비어 보이는건 아마도 유람선을 통해 데려온 실종자들이 한 사람도 보이지 않기 때문일 겁니다.

관찰력 판정을 통해 예전에 십자가가 걸려있었을 예배당 안쪽 벽면에 벽돌 색이 다른 곳과 조금 다른 것을 발견할 수 있습니다. 탐사자가 발견하지 못한다면 KPC가 찾아내거나 다른 사교도들이 벽돌을 밀어 비밀 통로로 향하는 장면을 목격합니다.

다른 곳과 색이 미세하게 다른 벽돌을 안쪽으로 밀면 벽면 일부가 빙글 돌아갑니다. 아주 옛날 건축물이나 있었을 법한 '비상 대피로'입니다.

안쪽은 온통 어두컴컴합니다. 다른 사교도나 제사장들이 이곳에 들어가기 전에 벽에 쌓여있던 초를 하나씩 들고가던 이유를 깨닫습니다.

아치 모양의 흠에 쌓여있던 초 하나를 주워 불을 옮겨 붙이고 비밀 통로로 향하면 넘어지지 않고 안으로 걸어들어 갈 수 있습니다. 10m쯤 걸어서 들어가면 벽이 하나 더 나타납니다. 이곳도 마찬가지로 색이 다른 벽돌을 누르면 열립니다.

바닥이 고르지 않고 구불구불합니다. 오래된 통로인지라 여기저기 이끼가 자라있고 눅눅하고 시큼한 냄새가 납니다. 드문드문 물이 고여있는 곳도 있습니다. 길의 형태가 일정하지 않아 구불구불 꺾여 들어갔다가 위로 올라가듯 하다가 내려가는 듯 한참을 나아가다보면 통로 끝에서 웅성거림이 들려옵니다.

7. 이계의 신

여기서부터는 레일로드 식으로 탐사자가 별다른 행동을 취하지 않았을 경우를 상정하고 작성되어 있습니다. 만약 탐사자가 적극적으로 무언가를 하고자 하고, 그 행위가 충분히 니알라토텐 소환 의식을 방해할 수 있다고 생각된다면 탁에 따라 자유롭게 진행해주시되 마지막에 어중간하게 소환된 어둠 속에 갇드는 자를 붉은 여왕이 나타나 정리하고 사라진 뒤, 탐사자가 수도원 비밀 통로 안쪽 입구에 고대신의 징표를 새기는 것으로 마무리 해주시면 됩니다. (징표를 새기는 데에는 1시간 정도의 시간이 소모됩니다.)

KPC와 가스파르는 탐사자가 무언가 하고자 할 때 도와주기 위해 배치된 것 입니다. 시나리오의 흐름대로 흘러간다면 아무것도 하지 않은채 ‘어둠에 갇드는 자’가 소환됩니다.

- 고대신의 징표로 소환을 무효로 돌리거나, 단순히 징표만 그린다고 의식을 망칠 수는 없습니다. 누군가 외부에서 징표를 파괴할 수도 있으니까요.
- ‘어둠에 갇드는 자’는 빛에 약합니다. 빛나는 부등변 다면체가 담긴 금속 케이스가 닫히고 카멜로의 육신이 어둠에 먹히기 시작할 때 탐사자가 아주 강한 광원으로 화신을 비추면 그것이 끔찍한 비명을 내지르며 괴로워 합니다만, 이 방식으로 의식을 방해하려면 주변을 둘러싼 사교도들과 싸울 준비를 해야 할 것입니다.
- 탐사자가 제물들이나, 제물들과 함께 사라진 가스파르의 안위를 생각하지 않고 수도원을 폭파시키거나 불을 지르는 등의 수단으로 일망타진하고자 한다면 탐사자는 극단적 성공 이상의 행운 판정이 필요합니다.
판정 성공 시 의식 전에 지하가 매몰되고 모든 사교도와 제물들, 가스파르가 희생되지만 의식을 저지할 수 있습니다.
판정에 실패하면 (강행판정 불가) 무너진 수도원 잔해 아래에서 ‘어둠에 갇드는 자’가 올라옵니다. 신화 생물 목격으로 이성 손실(1D10 / 1D100)을 겪은 이후 빛과 함께 나타난 붉은 여왕이 ‘어둠에 갇드는 자’의 머리를 뜯어낸 뒤 사라집니다.

통로를 따라 400m쯤 걸었을까, 밖으로 나와보면 인위적인 형태의 거대한 굴이 나타납니다.

꽤 넓은 면적의 공간에 고작 촛불 몇 개가 드문드문 밝히고 있는 것이 전부인지라 촛불을 경계로 그 너머가 시커먼 어둠의 입구처럼 캄캄하여 반대편이 보이지 않습니다.

가장 먼저 눈에 들어오는 것은 사람들의 윤곽입니다. 넓은 터에는 로브를 걸치지 않은 ‘제물’들이 커다란 원을 그리며 둥글게 무릎 꿇려져 있고, 제물 셋 건너 한 명 씩의 사교도들이 촛불을 든 채, 그들의 뒤에 버티고 서 있습니다.

그리고 그 뒤로 열 보름 떨어진 곳에 더 많은 수의 사교도와 제사장들이 제물들의 원을 한 겹 둘러싸며 도열해 있습니다.

기이한 광경입니다. 아직 의식이 시작되기 전인지라, 조금 전에 들어섰거나 이제 막 합류한 사교도들이 각자 자리를 찾아 자리잡습니다. 분명 무수히 많은 이들이 떠돌고 있음에도 옷자락 스치는 소리가 더 크게 들리는 것은 기분 탓일까요.

원의 중앙에는 불빛이 닿지 않아 잘 보이지는 않지만 원형 제단이 솟아 있습니다.

동굴을 전체적으로 다시 꼼꼼히 훑어보면, 바닥에 음각으로 새겨진 기하학적인 문양을 따라 사람들이 둥근 진을 형성하고 있다는 것을 깨달을 수 있습니다.

KPC가 탐사자의 팔을 살짝 당기며 몸을 가까이하고는 낮게 속삭입니다.

“르페브르 요원과 합류하죠.”

이렇게 어둡고 붐비는 곳에서 그 사람을 어떻게 찾았냐는듯 바라보면, 묻지 않아도 KPC가 컛볼을 살짝 만지며 덧붙입니다.

“치비타베키야에서 무전기를 나눠가졌습니다. 저번처럼 돌발 상황이 발생할까봐.”

질투하시는건 아니죠? 하고 덧붙이는 **KPC**를 따라 조금 더 안쪽으로 걸음을 옮기면 원을 그리고 있는 사고도들 뒤로 조금 떨어진 곳에 관망하듯 삼삼오오 떨어져 있는 사람들이 보입니다.

관찰력 판정에 성공한다면, 그들이 ‘별의 지혜 교단’의 문양이 아니라 다른 문양이 그려진 로브를 입고 있는 것을 알수 있습니다. 다행스럽게도 두 사람의 옷에 그려진 문양과 같습니다.

두 사람이 다가가면 그중 한 사람이 둘에게 다가옵니다. 그는 원래 있던 무리와 몇 보 떨어진 곳에서 두 사람에게 말을 건넵니다.

“이쪽이 안전할겁니다. 리몽은 교단이 달라서 제사에 직접적으로 관여하지 않는 것 같습니다.”

“**KPC**씨가 도청 내용을 들려주지 않았으면 인원 체크 전에 몸을 빼지 못할 뻔 했습니다.”

얼마 후, 후드로 얼굴을 가리지 않은 누군가가 입구로 들어섭니다. 그는 세 개의 불타는 눈을 가진 악마 형상의 가면을 쓰고 있지만, 가리지 않은 금발과 체격으로 어렵지 않게 그가 카멜로 콘스탄티니라는 것을 알아볼 수 있습니다.

그는 양손을 모아쥐고 있습니다. 그의 손을 자세히 살펴보면 직경 **10cm** 정도의 금속 상자가 들려 있습니다.

그가 중앙 제단으로 올라서자 모든 이들의 시선이 중앙으로 모입니다.

“지혜를 잇는 자들이여. 드디어, 우리가 영원하던 순간이 왔습니다.”

“오늘 밤. 새로운 달이 뜨면, 어둠에 깃드는 분께서 우리 앞에 현현하실 지니.”

“..... 어둠에 깃드는 분이시여, 우리의 제물을 받으소서.”

(라틴어입니다. 탐사자가 듣기에는 알아듣지 못할 언어로 연설을 하는 것처럼 보입니다. 라틴어 판정이 가능합니다.)

그는 목소리를 높여 무언가를 창하기 시작합니다. 그러자, 원을 형성한 이들도 그를 따라 무언가를 읊조리기 시작합니다. 동굴 전체에 기이하고 모독적인 음색의 소리가 퍼집니다. 분명 인간의 발성기관을 타고 흘러나오는 소리인데도 불구하고, 수만 마리의 벌레가 기어다니는 듯 불쾌합니다.

음의 고저가 없음에도 노래를 듣는 것 같습니다. 그것은 잔악하기 짝이 없는 어둠의 찬가입니다. 넘실거리며 기어오는 공포심이 감각을 쯤먹습니다.

눈을 감았다 뜨는 것이 이렇게 힘든 일이었는지. 몸의 세포들이 저마다 비명을 지르는 것 같습니다.

이성 판정 (1/1D4)

바닥에 무릎 꿇려진 제물들이 눈에 띄게 몸을 떨기 시작합니다. 이곳에 오는 내내 밀랍 인형처럼 굳어있던 얼굴이 공포에 가득차 있습니다.

제물들 바로 뒤에 초를 들고 서 있던 사고도들이 품에서 단도를 꺼내 앞에 있는 제물들의 몸을 사정없이 푹 푹 찌르기 시작합니다. 한 번을 찔러넣고 한 번은 창을 하고, 시계 방향으로 한 걸음씩 옮기며 다시 그 행위를 반복합니다.

제물들의 피가 바닥에 고이기 시작합니다. 어두운 동굴 바닥, 움푹 패인 흙을 따라 고여든 핏물이 기이한 도형을 그립니다.

죽지도 못하고 사지에 칼이 꽂힌 제물들의 피로 진이 그려지자 빙글빙글 돌던 사고도들이 멈춰서서 양손을 치켜들고 다른 이들과 다른 주문을 창합니다.

어디선가 바람이 불어와 한순간에 모든 불빛을 잠재웁니다.

한치 앞도 보이지 않는 어둠 속에서 단 하나, 카멜로의 손에 들린 금속 상자의 열린 면만이 은은한 붉은 빛을 내고 있습니다. 붉고 기괴한 빛이 그를 비추고 있습니다.

그가 손을 들어올려 소매 안에서 무언가를 따라내자 로브 안쪽에서 흘러나온 시커먼 연기 같은 것이 바닥으로 내려앉습니다. 끈적한 무언가가 바닥을 기어가는 소리가 들립니다. 소리가 동굴 벽을 타고 웅웅 울려 어디서 들려오는 소리인지 짚어내기가 어렵습니다.

문득, 바닥에 길쭉한 무언가가 기어다니고 있다는 것을 깨닫는 순간.

‘퍽-!!’

무언가 터지는 소리가 들리며 후두둑. 잔해물이 됩니다.

그리고 그것이 신호인양, 모든 방향에서 연달아 무언가가 터지고, 파편이 튀고, 께뚫리며, 잘려나가기 시작합니다. 보이지 않는 것이 더 끔찍한 광경을 상상케 합니다. 이성 판정 (1/1D6).

문득 누군가 탐사자의 손을 잡습니다. 탐사자는 손끝에 전해진 온기가 KPC 라는 것을 눈치챌 수 있습니다.

끊이지 않는 기괴한 주문 소리와 어둠 속에서 발목을 휘감고 올라오는 듯한 공포가 몇 분간 지속됩니다. 시간이 지날 수록 카멜로의 손에서 붉은 빛이 강해집니다.

이윽고, 동굴의 건너편이 보일 만큼 붉은 빛이 밝아졌을때, 중앙에 있던 400여 명의 제물과 사교도들의 육신이 여기저기 나뉘어있고 있는 참상을 마주합니다.

카멜로가 빛을 뿜어내는 상자를 왼 손을 들어올리자, 약속이라도 한 듯 사교도들이 입을 다웁니다.

적막이 찾아들자, 카멜로가 손에 든 것을 자신의 눈 높이까지 끌어내리고는 홀로 다른 주문을 외기 시작합니다. 그는 한 어절이 끝날 적 마다 금속 상자의 입구를 조금씩 내리누릅니다. 상자의 입구가 천천히 닫히기 시작하고 동굴을 밝히던 어둠이 사라지면, 카멜로의 머리에 붉은 선이 세 개 그어집니다.

탐사자는 알 수 있습니다.

그것은 눈입니다.

사교도의 로브를 뺏어 입을 때 한 번 본 적이 있습니다.

아니, 베네치아에서도 본 적이 있습니다.

첫 번째 눈이 갈라집니다.

불타는 듯 붉은 안광이 시뻘겋게 세상을 응시하기 시작하면, 눈가에서 부터 돌기가 돌아나듯 꿈틀거리는 어둠이 카멜로의 육신 한쪽을 집어삼킵니다.

탐사자 정신력 판정.

정신력 판정 실패 시, 몸에서 1D5의 마력이 빠져나갑니다.

그러자 괴물의 반대편 눈이 벌어집니다. 두 개의 시선이 세상을 응시합니다.

카멜로의 반대편 육신이 퍼덕거리다 어둠에 집어삼켜집니다.

탐사자 정신력 판정.

정신력 판정 실패 시, 몸에서 다시금 1D5의 마력이 빠져나갑니다.

이제 코끼리만큼 부풀어오른 어둠은 그것으로 부족하다는 듯 갑자기 몸을 일으켜 돌진합니다. ‘별의 지혜’ 교단 사람들이 어둠이 한 번 휘몰아칠 적마다 갈갈이 찢겨나갑니다.

그것이 입을 벌려 들어본 적 없는 언어로 속삭입니다. 내게로, 내게로 오라고.

인과율 3 (1부에서 타깃이었던 양피지를 읽었을 경우)

탐사자는 정신력 대항을 합니다. 아직 완전히 소환되지 못한 니알라토텍의 정신력은 **5D100**입니다. 그순간 벨루체 대주교가 준 로사리오가 빛을 발하며 탐사자는 이 대항 판정에 보너스 다이스 **2**개를 받게 됩니다. 판정에 성공하면 로사리오가 깨지며 탐사자가 제정신으로 돌아오고, 판정에 실패할 경우 탐사자는 저도 모르게 비틀거리며 ‘그것’에게로 향하기 시작합니다. 그런 탐사자를 **KPC**가 붙듭니다. 정신 방어에 실패한 탐사자가 물리적인 충격으로 억지로 주술을 파훼하는 대신 탐사자는 **1D100**을 굴려 집착증 하나를 영구적으로 가지게 됩니다.

이제 더이상 인간이라고 부를 수 없게 된 ‘그것’이 탐욕스럽게 인간을 먹어치웁니다. ‘그것’이 머리를 치켜들고 소름돋는 울음 소리를 내지르다가 가운데 눈을 치켜 뜨는 순간 세상의 모든 빛과 소리가 ‘그것’에게 먹혀드는 것을 느낍니다.

니알라토텍의 **999**개의 가면 중 하나. ‘어둠에 깃드는 자’를 마주한 탐사자 이성 손실 (**1D10/1D100**)

그제서야, 기이한 황홀감에 차있던 사고도 들이 자신들이 불러낸 어둠과 마주합니다. 누군가는 비명을 지르고, 누군가는 실신을 하며 광증에 휩싸여 지하 동굴은 혼란의 도가니가 되어버립니다.

가스파르가 **KPC**와 탐사자에게 일갈합니다.

“도망쳐야합니다!”

그렇습니다. 이미 괴물이 태어나는 것을 막지 못했습니다. 그렇다면, 여기에서 벗어나 조금이라도 더 빨리 조국에 이 사실을 알려야만 합니다. 무슨 일이 일어날지 모르겠으나 이것에 대항할 대책을 강구할 시간을 벌어야 합니다.

시나리오의 원활한 진행을 위해, 탐사자가 단기 광기, 혹은 장기 광기에 휩싸였을 경우 광기표를 굴리지 않고 **1D2**를 굴려 집착증 혹은 공포증을 획득합니다.

미쳐버린 사고도들이 서로를 공격하거나, 도망치거나, 실신하고 있는 와중에 탐사자 일행 옆에 있던 이들 중 한 사람이 중앙을 향해 느긋이 걸어갑니다.

또각. 또각.

상황과 어울리지 않는 우아한 구두소리.

그와 함께 여태까지 가만히 서있던 제사장 수명이 로브 자락 안에서 섬광같은 빛을 뿜는 기이한 형상의 램프를 꺼내어 어둠을 향해 쏘아냅니다. 그 강렬한 빛에 ‘어둠’이 몸을 비틀며 괴성을 지릅니다. 듣고있는 것 만으로도 영혼이 괴로운 인간이 아닌 것의 모독적인 비명입니다.

그것을 향해 다가가는 이의 로브자락이 펄럭이다가 끝에서부터 핏물처럼 녹아내립니다.

녹아내린 로브자락은 어느새 핏빛의 영롱한 드레스 형상을 갖추니다. 검게 늘어진 머리카락, 머리카락과 드레스와 대조되는 맑은 피부와 붉은 눈동자. 머리에서 빛나는 눈부신 왕관.

당신은 그를 알고 있습니다.

아가타가 어둠을 향해 손을 들어올리면, 바닥에 흩뿌려진 핏물이 공중으로 떠올라 나선으로 회전하며 거대한 뿔개의 형상을 갖추니다.

그가 가볍게 손을 흔들자 나선형의 뿔기 수백 개가 어둠을 꿰뚫습니다.

어디선가 번지는 달콤한 향기에 머리가 어지럽습니다. 순식간에 몸이 휘청이며 앞으로 고꾸라집니다. 쓰러지는 순간, 붉은 눈동자와 시선이 마주쳤던 것도 같습니다.

Ending

정신을 차려보면 세 사람은 수도원 1층에 아무렇게나 뒹굴고 있습니다.

다행히 모두 다친 곳은 없어 보입니다만, 이 섬에 세 사람 외에 다른 생존자는 없습니다.

동굴로 다시 돌아가보면 시신도 무엇도 없이 핏물만 낭자할 뿐입니다. 카멜로도, 카멜로가 들고 있던 금속 상자도 찾을 수 없습니다.

아니, 아니군요.

재단 위에 머리통 하나가 놓여 있습니다.

핏물에 절은 금발에 눈구멍이 세 개로 찢어진 기괴한 머리입니다.

어차피 더이상 ‘카멜로 콘스탄티니’라고 부를만한 것은 아무것도 남지 않았습니니다.

아무것도 남지 않았음에도 동굴에는 여전히 소름끼치도록 사악하고 모독적인 기운이 흘러넘치고 있습니다. 사악한 흑마법을 행했던 흔적이겠습니니다.

가스파르가 주변을 둘러보며 이야기합니다.

“한번 차원이 찢겨진 공간이라, 이대로 두면 또 무언가 소환될지도 모릅니다. 완전히 폐쇄해야 합니다.”

탐사자는 어렵지 않게 고대신의 징표를 떠올릴 수 있습니다.

KPC가 수도원 벽은 너무 눈에 띄니 비밀 통로 안쪽에 있는 벽에 새기는 것이 어떠냐고 제안합니다.

탐사자는 두 번째 벽에 고대신의 징표를 새길 수 있습니다.

해가 뜨고 있습니다. 사위는 적막하고, 무엇도 하지 않았음에도 살아남았습니다.

마지막에 목격했던 ‘그것’은 대체 무엇이였을까요? 아가타는 어디로 사라진 걸까요? 그의 몸에서 느껴지던 저절로 상대방을 무릎꿇게 만드는 기이한 매력은 도대체....

“이만 돌아가죠. 보고해야 할 것이 많습니다. 배를 운전할 줄은 모릅니니다만 다행히 헬기는 조종할 줄 압니니다.”

헬리콥터 프로펠러 소리가 공기를 찢습니니다. 헬기에 몸을 실으면 간밤 수백의 목숨이 사라진 끔찍한 악몽의 섬이 점점 멀어집니니다. 상공에서 바라보는 섬은 너무도 작아서, 이내 바다에 함몰되듯, 푸름에 섞여들 뿐입니니다.

수많은 날들 중에 몇 시간, 이 넓은 세계에 고작 10.39km² 밖에 안되는 곳에서 세상의 멸망을 체감했던가요. 끔찍한 악몽을 꾸 기분입니니다.

프로 첼보요원으로써 일반인들이 알지 못하는 것들을 알고, 하지 못하는 것들을 해내며, 무언가 세상을 위해 할 수 있는 것이 조금쯤은 있을지도 모른다고 생각했었을지도 모릅니니다.

그러나, 무엇을 할 수 있었던가요?

하다못해 무슨 일이 일어났던 건지조차 제대로 보지 못했습니다. 어쩌면 그것을 깨닫지 못한 것이 인간에게는 다행스러운 일일지도 모릅니니다.

하지만 이미 알아버렸습니다.

바로 등까지 들러붙은 어둠에 대해서 말입니니다.

이제 외면할 수 없을 겁니다.

안타깝게도 내일도 우주의 한 점으로서 살아가야 하기 때문에.

후일담

헬기가 내륙에 착륙하면 탐사자는 가스파르와 함께 DGSE 정보국으로 초대를 받습니다. 물론, 방문객이니 만큼 따로 마련된 엘리베이터를 통해 진입하여 내부를 살펴볼 기회는 없었지만요.

세 사람이 방문객 전용 엘리베이터와 직결된 브리핑룸에서 대기하면 DGSE 국장이 두 사람을 회동하고 들어섭니다.

그들은 이번 사건이 이탈리아 영토 내에서 일어나기도 한 일이니 만큼 사건에 대해 자세히 이야기해줄 것을 부탁드립니다.

탐사자가 어느 정도 자유롭게 발언하고 나면 KPC나 가스파르가 이야기를 조금 덧붙입니다. 지하에서 있었던 사건에 대해서 어느 정도까지 이야기할지도 탐사자의 자유입니다. 어차피 KPC가 다 이야기할테지만요.

DGSE의 국장이 ‘빛나는 부등변 다면체’의 행방을 묻습니다.

그게 정확히 어떤 물건인지는 모르겠지만 적어도 현장에 남아있지는 않았습니니다.

딱히 소득없는 보고를 하고 나면 DGSE 국장이 협력해줘서 고맙다고하며 프랑스와 루마니아가 보여준 우정만큼, 두 국가에서 다섯 손가락과 관련된 일이 생길 경우 언제든지 가장 훌륭한 요원을 보내주겠다고 약속합니다. 어쨌든 KPC의 표정이 싱숭생숭합니다.

DGSE 정보국에서 나온 이후 탐사자와 KPC는 공항으로 향하며 잠깐의 시간을 가질 수 있습니다. 행운 특수률을 차용한 탁이라면, 여전히 두 사람의 행운은 불균형한 상태입니다.

공항에 도착했을 때, 탐사자의 행운이 15인 상태라면 비행기 입출국 현황 전광판이 전부 ‘자연’인 상태입니다. KPC가 행운을 돌려줬다면 ‘자연’상태가 풀립니다. 테스트 삼아 다시 KPC에게 행운을 돌려준다면 전광판이 일제히 ‘자연’으로 바뀝니다. (*영화 오마주입니다.)

참 웃기는 관계입니다. 어차피 시간이 지나면 돌려받을 거, 잠시간 빌려줘도 나쁘지 않을지도 모르겠다고 생각한다면 행운을 뺏긴채로 귀국했던 날을 떠올려보기로 합시다.

루마니아행 비행기가 탑승수속을 시작합니다. KPC는 아쉬운 듯 탐사자의 손을 놓지 않다가 어쩔수 없다는 듯이 놔주며 인사합니다.

“다음엔 제가 만나러 가도록 하죠. 그때까지 건강하시기 바랍니다.”

여행지에서 잠깐 스쳤을 뿐이었던 인연이, 어쩌다가 이렇게 까지 얽히게 되었는지, 삶이란 알다가도 모를 일입니다.

다시 만나고자 한다면 만날 일이 있겠죠. 우린 아직 아무것도 시작하지 않았으니까요.

인과율 4

그럴 리 없지만 탐사자가 만에 하나...정말 만에 하나 카멜로의 머리를.... 가지고 갔다면 당연히게도 DGSE가 압수합니다.... 우선은 사악한 신이 들어갔던 신체의 일부이기도 하며 아직 주문의 흔적이 남아있어 위험하다는 이유로요. 그리고 사악한 신의 머리통을 갖게된 DGSE는 머리를 내부 시설 어딘가에 봉인합니다만, 가끔 머리통이 멋대로 눈을 뜨고 사악한 기운을 뿌리거나 건물이 통으로 정전되거나, 밤마다 속삭이는 목소리가 들려오고는 합니다. 1D4개월 뒤에야 KPC가 이것을 가져온 죄로 이탈리아 어딘가 아주 깊은 곳에 위치한 군사비밀연구소에 있는 이스족에게 전달하는 임무를 맡습니다. 이스족이 머리를 거둔 후에야 DGSE가 평화를 맞이합니다.

인과율 5

접선에서 주목도 스택이 3 이상 쌓였다면, 데니스 블라가 요원은 행방불명 됩니다.

<시나리오 보상>

생환 보상 이성 회복 1D6

빛으로 어둠에 갇든 것을 공격했다면, 공포를 이겨낸 보상 이성 회복 1D6

고대신의 징표를 성공적으로 새겼다면 이성 회복 1D3

니알라토텍의 소환 장면을 목격. 크툴루 신화 +1D4%

니알라토텍의 가면 '어둠에 갇드는 자'가 온전히 소환된 모습을 목격했을 시 크툴루 신화 +1D6%

니알라토텍의 가면 '붉은 여왕'이 존재를 드러내는 것을 목격 크툴루 신화 +1D4

데니스 블라가 실종 시 이성 손실 1D4

가스파르 르페브르 사망 시 이성 손실 1D4+2

