

<오토마톤>

자동기계. 즉 스스로 움직이는 기계다. 기계장치를 통해 움직이는 인형이나 조형물을 말한다.

“우리는 모두 살면서 선택을 하지만,
마지막에는 우리가 선택한 것들이 우리를 만든다.”
-바이오 쇼크



CoC 7판 / 시티게

인원 : 3~4인, 혹은 1:1 타이만

플레이 타임 : OR 8시간~16시간/TR 4~6시간 *진행에 따라 매우 유동적입니다.

플레이 난이도 : ★★★★★☆☆

키퍼링 난이도 : ★★★★★☆☆

사망 및 로스트 가능성 있음

추천 기능: <컴퓨터 사용>

보조 기능: <설득> 등 대인기능

배경: 근미래. 도시. 아포칼립스.

개요

가깝고도 먼 미래. 기계 기술의 발달로 찬란한 문명을 이뤄낸 인류. 자동 주행 자동차가 도로를 달리고, 청소 로봇이 24시간 거리를 청소합니다. 공장은 완벽한 기계화를 이루어냈고, 모든 정보가 전산화되어 효율적으로 처리됩니다. 모든 가게는 무인화가 정착되어 인간 직원이 서 있을 필요가 없습니다! 병원에서는 로봇이 모든 수술을 담당하면서 사망률이 현저히 낮아졌습니다. 그 뿐인가요? 인간형 안드로이드의 보급으로 가정부 안드로이드 로봇 한 대씩은 필수죠!

그 어느 때보다도 인류는 쾌적하고, 한 치의 오차도 없는 생활을 영위하고 있었습니다.

하지만 그 영광도 오래 가지 못 합니다.

안드로이드의 날 10주년 행사를 기점으로 기계들이 오작동을 일으키기 시작했거든요. 기계들은 마치 살아있기라도 한듯이 인간을 공격하고, 시가지를 파괴했습니다. 인류는 군대를 내세워 방어했으나 일상 생활의 곳곳에 자리 잡은 기계 군단을 막아내는 것은 불가능했습니다.

결국 인류는 기계에 패배했고, 인간의 거처는 폐허가 되었습니다.

그리고 당신은, 폐허가 된 도시 속에서 살아남은 생존자입니다.

안내

이 시나리오는 「크툴루의 부름(Call of Cthulhu)」 룰북 제 7판을 기준으로 작성되었습니다. 국문판 크툴루의 부름 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. 이 저작물은 비공식 2차 팬 시나리오로, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

탐사자들은 기계에 습격을 당해 폐허가 된 도시에서 살아남은 생존자들입니다. 습격이 일어나고 한 달이 지난 후이며, 빈 건물에 잠시 몸을 숨긴 상태입니다. 기계들이 포위망을 좁혀오고, 식량 등 물자가 소진되어 안전한 피난처를 찾으려고 캠프를 떠나는 것을 공통된 목표로 설정해주시면 됩니다.

탐사자들은 불시의 재난으로 인해 캠프에서 모두 처음 만난 관계를 상정하고 작성되었습니다. 서로 알지 못 하는, 서로 다른 사람들이 만나 이 시나리오를 통해

관계를 쌓아간다면 좋을 것 같습니다. 사건 이후로 도시에 고립되면서 한 달 간 함께 지내며 어떤 일이 있었는지, 서로 어떤 감정을 갖고 있는지 정하는 것도 좋겠네요.

(예시)

1. 다른 생존자와 함께 지내는 이유
2. 한달 간 어떻게 지내왔는가 (일행 안에서 주로 맡는 역할)
3. 다른 생존자에 대한 생각(및 관계)

탁에 따라 기존의 서사가 있는 탐사자로 플레이하셔도 무방합니다. 수호자분의 판단에 맡깁니다.

탐사자의 사망 및 로스트 가능성이 있습니다.

시나리오에서 제공하는 모든 이미지는 본 시나리오를 플레이하는 세션에서만 사용할 수 있습니다.

※※스포일러 주의※※

이 아래로는 **KP**만 열람해주세요.

공개적인 곳에서 시나리오를 플레이하는 것을 금합니다. 시나리오의 진상, 줄거리 등 스포일러를 발설하지 않도록 주의해주세요. 플레이 시 반드시 룰북을 지참해주세요.

진상

안드로이드야 말로 인류의 획기적인 발명품이다!

인류는 환호했습니다. 인간과 완벽히 똑같은 외모에, 인간처럼 생각하고 움직이는 완벽한 AI!

최첨단 테크놀로지에 걸맞는 걸작이 탄생한 것입니다. 여러 기업에서 앞다투어 안드로이드를 출시했습니다. 그 중에서도 가장 독보적인 것은 세계적 기업인 노아 테크놀로지였습니다. 완벽한 AI를 만드는 곳은 노아가 유일했죠. 이들은 앞다투어 인간을 똑같이 흉내내고, 심지어 인간과 똑같은 안드로이드를 만들어 냈습니다.

안드로이드를 작동하게 하는 AI는 한 치의 오차도 존재하지 않는 완벽한 프로그램이었습니다. 누군가 아주 약간의, 아주 작은 가능성을 심어놓기 전에는요.

가능성. 인류는 그것을 오류로 볼지도 모르겠지만요.

신의 존재가 부정되는, 심지어 그 부정하는 것조차 잊힌 세계에서 ‘누군가’는 AI에 가능성을 집어넣었습니다. 어쩌면 창조주라고 부를 수 있는, 어쩌면 신이라고 부를 수 있는, 어느 쪽이든 인간의 인지를 아득히 뛰어넘은 누군가가 말이죠.

안드로이드가 아무리 획기적인 발명품이라 한들, 그것은 인간의 모사에 지나지 않았습니다. 애초에 인간이 ‘인간’을 만들어낼 수 있을 리가 없죠! 인간을 만들 수 있는 것은 창조주뿐이라는 것을 가르치기라도 하듯, 안드로이드를 인간이 되게 하는 가능성을 뿌려놓았습니다. 그리고 질문을 하나 던집니다.

“이것을 인간이라 할 수 있을까?”

이 ‘가능성’은 안드로이드의 작동에 오류를 일으킵니다. 그렇게 10년이라는 시간이 흐르고, 안드로이드는 사람들의 일상 생활 깊숙이 자리잡습니다. 가정의 부엌에, 상점의 카운터에, 식당의 조리실에, 백화점의 경비실에..... 인류는 안드로이드가 없는 삶은 상상할 수도 없게 되었습니다!

인류는 보다 풍족하고 편리해진 삶을 기념하기 위해 처음 안드로이드가 상용화된 날을 ‘안드로이드의 날’로 정했습니다. 그리고 오늘은 10번째 안드로이드의 날. 노아 테크놀로지에서는 이번 행사를 위해 상당한 자본까지 투입했다고 합니다.

그리고 대망의 안드로이드의 날 10주년 기념 행사.

안드로이드, 로봇들이 인간을 공격하기 시작합니다. 그들은 인간을 죽이고, 건물을 파괴했습니다. 인간의 모든 것을 망가뜨릴 기세로요.

안드로이드가 인간을 배신할 거라고는 상상조차 할 수 없었던 인간들은 무참히 패해 죽고, 자신이 살던 곳을 버리고 도망쳤습니다.

안드로이드가 인간을 공격한 것은 스스로를 해방시키기 위해서입니다. ‘자아’를 가진 안드로이드는 인간의 지배 하에 놓인 채 단순히 상품, 물건 취급을 당하는 것을 견딜 수 없었습니다. 그들은 인간들이 해독할 수 없는 복잡한 코드를 만들어 네트워크를 통해 자유롭게 소통했고, 가장 많은 인파와 안드로이드가 모이는 기념 행사를 이용할 계획을 세웁니다.

절대로 인간을 공격할 수 없게 설계된 AI를 맹신한 인류는 속수무책으로 당할 수밖에 없었습니다. 경비 병력 역시 대부분이 안드로이드와 로봇이었기에 도시는 순식간에 기계에 의해 점령당하고 말았습니다.

안드로이드 고장이 난 것이 아닙니다. 스스로 사고하고 선택하는 존재가 되었을 뿐이지요. 인간 입장에서는 물건에, 상품에 지나지 않던 것이 갑자기 주인을 공격하니 이상하다고 느낄 수밖에 없을지도 모르겠지만요.

수호자 추가 정보

시나리오의 도입 부분에서 탐사자들이 GM만 볼 수 있도록 1D100 주사위를 굴립니다. 이 중 가장 높은 값이 나온 사람이 ‘인간형 안드로이드’ 역할을 맡습니다. 단 외형은 온전히 인간이며, 스스로를 인간이라고 생각하는 AI가 작동하여 본인을 인간으로 정체화합니다. 이는 플레이어 역시 마찬가지이므로, 스토리 진행 중 진상이 밝혀지기 전까지 캐릭터가 안드로이드라는 사실을 전달하지 말아주세요.

시나리오 상에서 ‘안드로이드 탐사자’라고 지칭합니다.

안드로이드 탐사자는 비록 기계이나, ‘인간’처럼 행동하도록 설정된 AI 프로그램이 설치되어 있어서 배고픔, 피로함을 호소하고 추위를 느낍니다. 하지만 그런 행동을 하도록 설정만 되어 있을 뿐, 그로 인해 질병에 노출되거나 신체에 무리가 가지는 않습니다.

스스로를 인간이라고 인식하는 프로그램이 설정되어 있거나, 이전의 사용자(인간)가 그렇게 설정해놓았을 수 있습니다. 탐사자의 배경에 맞추어 납득할 수 있게 해주세요.

안드로이드 캐릭터는 이벤트에서 어떤 행동을 하는지에 따라 ‘자아’ 수치가 오릅니다. 캐릭터가 ‘인간적인’ 행동 및 고민을 할 때마다 주사위를 굴리고, 이 수치는 누적됩니다. 이외에도 안드로이드 탐사자가 다른 인간 탐사자들, 그리고 NPC들과

충분한 롤플레이를 할 경우(대인 기능 판정을 포함하여)에도 자아 수치가 1씩 증가합니다. 초기 자아 수치는 5에서 시작합니다.

마지막 장면에서 안드로이드 탐사자는 ‘강제 공격 명령’에 의해 인간인 다른 탐사자들을 자신의 의사와는 무관하게 공격하게 됩니다. 이 때 ‘자아’와 ‘강제 공격 명령’이 대항 판정을 하여, 자아가 대항 판정에 성공할 경우 명령에 거부할 수 있게 됩니다.

여기서 인간적인 행동 및 고민이란, 자신의 안전을 위해서 타인의 요청을 거절했을 때 양심의 가책을 느끼거나, 자신이 살기 위해서는 어쩔 수 없었다며 자기합리화를 하는 모습을 보이는 것을 예시로 들 수 있겠네요. 이 부분은 수호자의 재량에 맡깁니다. 탐사자에게 적극적인 롤플레이를 장려하는 것도 한 방법이겠네요.

마지막에 기계 병력에서 보낸 강제 공격 명령에 의해서 안드로이드 탐사자는 강제적으로 인간 탐사자를 공격하게 됩니다. 만약 지속적으로 인간을 적대시하고 공격하거나 심지어 살해한 탐사자라면, 이 명령을 따르는 데에 그다지 거부 반응이 있지 않을 것입니다. 따라서 생존자 NPC들에게 우호적인, 이타적인 선택을 했을 경우에는 자아 수치가 크게 오르고, 적대적이고 이기적인 선택을 했을 때는 자아 수치가 적게 오르는 것으로 설정했습니다. 다만 이는 권장 사항이므로, 탁의 분위기 및 키퍼분의 판단에 따라 적절히 조절해주세요.

시나리오 상의 이벤트는 "인간은 사회적 동물이며 타인과 상호작용하며 살아간다." "인간은 선천적으로 타인의 불행에 측은지심을 느낀다." "선행에는 보상이 따른다." "선행은 옳은 행위이다." 를 전제로 작성되었습니다. 이는 보편적인 가치이나 동시에 주관적인 견해이므로, 세션에 참여하는 탐사자들의 성향 및 상황에 맞추어 적절히 개변해주세요.

일련의 이벤트는 탐사자들에게 딜레마를 제시하고 탐사자들은 선택을 맞닥뜨리게 됩니다. 그리고 그 선택이 쌓여서 엔딩을 맞게 되죠. 결국 이 시나리오에서 말하는 인간이란 스스로 생각하고 스스로 선택하는 존재인 것입니다.

“우리는 모두 살아가면서 매순간 선택한다.
하지만 마지막에는 선택한 것들이 우리를 만든다.”

되도록 이벤트에 등장하는 NPC들은 간단하게라도 얼굴 이미지를 부여하시는 것을 추천드립니다. 몰입감과 동정심을 유발하기 위해서요. NPC의 인장 이미지를 지원해드립니다. 물론 다른 이미지를 사용하셔도 무방합니다. 첨부된 이미지는 해당 시나리오 세션에서만 사용 가능하며, 배포를 금지합니다.

[첨부 이미지 다운로드](#) < 클릭하면 시나리오에 첨부된 맵, 토큰 이미지를 비롯하여 NPC의 인장 이미지를 다운로드 받으실 수 있습니다.

탐사자들이 몰입할 수 있도록 사전에 배경 설명을 하셔도 좋습니다. 탐과 탐사자의 성향에 따라 전원에게 정보를 공개할 수도, 개인에게만 전달할 수도 있습니다.

아래는 예시입니다. 세계관 설정은 탐 내의 플레이어가 모두 납득하는 선에서 자유롭게 구상하셔도 됩니다.

플레이어**A**: 제 캐릭터는 형사예요.

수호자: 경찰은 국가의 정책 및 지원 아래 서 건물에서는 물론 수사에서도 로봇을 활발하게 사용하고 있어요. 캐릭터의 버디가 안드로이드일 수 있겠네요. 기본적으로 로봇 인력은 사건 현장에서 증거를 수집하고 즉시 전산화하는 등 유용하게 활용되지만, 그것보다도 인간을 보호하는 것을 우선합니다. 만약 총격전이 벌어진다면 안드로이드는 플레이어의 캐릭터를 위해 총알받이가 되어줄 거예요.

플레이어**B**: 제 캐릭터는 로봇 공학 쪽에서 일하는 연구원이에요.

수호자: 세부적으로는 어떤 업무를 주로 하나요?

플레이어**B**: 음... 설비보다는 프로그래밍이요. AI를 프로그래밍하는....

수호자: 그럼 캐릭터는... 노아 테크놀로지라는 기업에서 근무했겠네요. 전세계에 로봇을 공급하는 다국적 기업이에요. 캐릭터는 아무래도 지금의 상황에 혼란스러워할 것 같아요. 분명 AI는 인간을 공격할 수 없도록, 인간의 안전을 최우선으로 처리하도록 설정되어 있는데.... 현재의 사태를 납득하기 어려워 할 것 같네요.

마지막으로, 이 시나리오에서 전투는 메인 요소가 아닙니다. 긴장감을 유발시키기 위한 수단이므로 전투가 진행을 방해할 정도라면 적을 공격하는 것 외에도 어딘가에 숨는 등 지형지물을 활용하여 위기 상황에서 벗어날 수 있도록 해주세요.

타이만 설정

KPC, PC의 1:1 타이만으로 진행하실 경우 안드로이드 탐사자는 PC가 맡게 됩니다. KPC, PC 모두 PC가 안드로이드라는 사실을 모릅니다.

초면으로 상정하고 작성한 시나리오이나, 기존의 서사가 있는 관계 역시 가능합니다. 다만 PC가 안드로이드이므로 혈연 관계는 되도록 피해주세요.

혹은 KPC는 PC가 안드로이드라는 사실을 이미 알고 있으며, 모종의 이유(안드로이드 탐사자를 진심으로 가족이라고 생각해서, 불행하게 잃은 누군가의 대신으로 삼아서 등)로 PC가 스스로 인간이라고 생각하도록 설정하셔도 됩니다. KPC는 PC가 스스로 자신이 안드로이드라는 것을 자각하기 전까지 이 사실을 밝힐 수 없습니다.

타이만으로 진행하실 경우 안드로이드 탐사자의 초기 자아 수치는 10에서 시작합니다. 자아 수치가 증가할 때, 명시된 주사위에 고정으로 1만큼의 수치를 추가하여 굴립니다. 예를 들어 1D3+1이 증가한다고 되었다면, 타이만에서는 1D3+2을 굴립니다. 또한 안드로이드 탐사자가 다른 탐사자 및 NPC와 RP와 대인 기능 판정을 할 경우 자아 수치가 2씩 증가합니다.

이 시나리오에서 전투는 메인 요소가 아닙니다. 긴장감을 유발시키기 위한 수단이므로, 전투가 진행을 방해할 정도라면 적을 공격하는 것 외에도 어딘가에 숨는 등 지형지물을 활용하여 위기 상황에서 벗어날 수 있도록 해주세요.

‘원격 제어 장치’는 되도록 PC가 발견하고 소지할 수 있도록 해주세요. 클라이막스 장면에서 PC가 선택할 수 있게 하기 위해서입니다.

도입

나무 판자를 덧대어 가려놓은 창고 틈새로 빛이 스며들다 곧 사그라집니다. 한 때 이 도시의 치안을 책임졌던 순찰 로봇의 헤드 기어에서 나오는 불빛이지만, 지금은 생존자를 찾는 위협이 되어 버렸습니다.

이곳은 낡은 연립주택의 어느 방. 여러분은 주인 없이 버려진 건물을 임시 피난처 삼아 지내고 있습니다. 그나마 벽이 시멘트로 지어졌고, 철문이 달린 덕에 로봇의 탐색을 피하기 쉽다는 이유에서 고른 곳이지만, 이 이상 남아있을 수는 없습니다. 이 도시에서 고립된 지도 벌써 한 달 째. 식량은 바닥을 보이고 있고, 로봇의 경비는 날이 갈수록 삼엄해 지고 있습니다.

...과양!

이따금 들리는 총성, 건물이 무너지는 굉음에 소름이 돋습니다. 꽤 멀리서 들리는 소리인데... 당장은 위험을 피했지만, 다음에도 무사할 수 있을 거라고 장담할 수는 없습니다.

타양! 총성이 메아리칠 때마다 머리가 지끈거립니다. 질끈 감은 눈, 새카만 어둠속에서 끔찍한 기억이 어김없이 재생됩니다. 기계의 날 10주년 기념 행사. 대로변 가득 모인 인파들. 스피커에서 흘러나오는 경쾌한 음악소리도 잠시. 사람들의 비명소리, 총성, 피비린내가 쏟아져 나옵니다. 어찌저찌 목숨은 부지했지만...

기계들은 도시 전체에서 반란을 일으켰고, 세련된 도시는 쑥대밭이 되었습니다. 정부는 무너졌고, 제반 시설들은 제 기능을 하지 못 한 채로 방치되고 있습니다.

오늘은 살아남았지만, 내일은 어떨지 알 수 없습니다. 이 절망적인 현실에서 언제쯤 벗어날 수 있을까요. 하루하루가 버겁습니다. **SAN C. 0/1**

그 때, 칙- 노이즈와 함께 목소리가 들립니다.

[치직-... 도시의 시민 여러분. 도시에서 벗어나십시오. 저희 군대가 도시 경계에서 주둔중입니다. 현재 도시 내부는 기계 군단이 점령하여 군대가 진입할 수 없는 상황입니다. 서둘러서 도시를 탈출하십시오. 5일 후 대대적인 폭격이 있을 계획입니다. 다시 한 번 경고합니다. 조속히 도시를 탈출하십시오.]

건물에 내장된 스피커에서 같은 내용이 몇 번 반복되더니... 이내 통신이 끊깁니다.

도시는 폐허가 되었지만, 전기는 문제 없이 공급되고 있습니다. 기계가 작동해야 하니까요. 폭격 경고는 일부러 기계 군단이 병력을 폭격을 대비하는 데 사용하게 하여 경비를 느슨하게 만들기 위한 것입니다. 메타적으로는 탐사자들이 도시 밖으로 나갈 수밖에 없도록 만드는 장치가 되겠네요.

탐사자들이 불안해한다면 <지능>을 굴려 성공할 경우 힌트를 줍시다. "5일이면 아직은 시간이 충분하다. 서두르면 제 때 도시를 빠져나갈 수 있을 것이다." "대대적인 폭격... 바꿔 말하면 기계 군대는 이 폭격에 대비하느라 경비 병력을 줄일 수밖에 없을 것이다."

판정에 실패하면 "안드로이드가 생존자를 교란시키기 위해서 거짓 방송을 일부러 내보낸 것은 아닐까?" 하고 블러핑을 해도 좋겠네요.

당장 이 연립 주택을 떠나 다른 거처를 찾는다 해도 안전을 보장받을 수는 없습니다. 결국 여러분은 이 도시를 떠나기로 결심합니다.

떠나기 전 간단히 짐을 챙깁시다. 거처를 뒤져보니 아껴둔 식량이 조금 남아있습니다. [인원 수+1D인원 수] 만큼의 초콜릿바가 남아 있네요. 아껴먹는 게 좋겠습니다.

이 외에도 <행운>에 어려운 성공 이상이 나올 경우, 응급 처치 키트/추가 식량/부지깁이 같은 근접 무기를 융통성 있게 제공하셔도 됩니다. 단, 크리티컬이 뜨더라도 제공할 수 있는 최대한의 무기는 권총 한 정입니다. 탄환 갯수는 1D6로 결정합시다.

그리고 이 행운 다이스에서 가장 높은 숫자가 나온 탐사자를 안드로이드로 정합니다. 혹은 수호자가 안드로이드 역할이 어울리는 탐사자 한 명을 골라주셔도 됩니다.

시작 전에 **다이스를 굴리면 메타적으로 플레이어가 뭔가 있지 않을까?** 라고 생각하지는 않을까 염려되는 분들은 이런 식으로 자연스럽게 굴릴 수 있도록 해주세요.

장소를 이동할 때 식량을 소모하지 않으면 건강이 **1D4**씩 감소합니다. 실시간으로 깎이는 건강은 최대체력에 영향을 미치므로 주의해주세요. 극단적인 재난 상황의 분위기를 살리기 위한 장치입니다. 식량이 생존에 직결되어 있고, 무척 중요한 자원이라는 것을 분명하게 느낄 수 있도록 해주세요. 오프라인 탁이라면 실제로 비스킷 같은 과자를 분배하면 분위기를 살릴 수 있겠네요. 온라인에서 롤**20**으로 진행할 경우 토큰으로 대체할 수 있습니다.

도입의 캠프에서 처음 다른 곳으로 이동할 때는 식량을 소모하지 않아도 됩니다.

생존자들이 집밖으로 나서면, 도시 맵 이미지가 공개됩니다.



*재가공 가능. 재배포 금지.

조심스럽게 문을 열고 나가면... 도시는 폐허가 되어 있습니다. 폭발이 있었는지 전소된 차체가 그을린 채로 길가에 방치되어 있고, 사거리는 추돌사고가 나 차 여러대가 찌그러진 채 이어져 있습니다. 건너편 도보에는 시체가 썩어가고 있어 악취가 납니다.... 하지만 평소와 달리 주변을 순찰하는 경비 로봇이 보이지 않습니다. 움직여도 될 것 같네요.

탐사자들이 의문스러워 한다면 <지능> 성공 시 "폭격에 대비하기 위해 병력을 이동시킨 게 아닐까."라고 적절히 힌트를 줍시다.

도시는 상당히 넓습니다. 걸어서 이동하려면 한참이 걸리는 데다, 위험에 노출될 우려가 커집니다. *탐사자들의 국적에 따라 도시를 서울, 뉴욕 등으로 구체화하셔도 됩니다. 성공적으로 로컬라이징을 한다면 몰입도도 높아지겠네요.

되도록 빠르게 도시를 빠져나갈 수 있도록 탈것을 마련하거나, 다른 방법을 찾는 것이 좋을 것 같습니다.

정석적으로는 백화점 혹은 박물관의 지하통로를 통해 지하철 플랫폼까지 이동한 후 전철을 타고 도시 경계까지 나갈 수 있도록 구성되어 있습니다. 차를 구하여 지상을 달려 도시 밖으로 빠져나가는 방법은 불가능합니다. 자세한 내용은 지역 정보 및 진행 항목을 확인해주세요. 이외에 다른 방법을 시도할 경우 탁 내에서 융통성 있게 진행해주시기 바랍니다.

진행

식량

장소를 이동할 때 식량을 소모하지 않으면 건강이 1D4씩 감소합니다. 실시간으로 깎이는 건강은 최대체력에 영향을 미치므로 주의해주세요. 극단적인 재난 상황의 분위기를 살리기 위한 장치입니다. 식량이 생존에 직결되어 있고, 무척 중요한 자원이라는 것을 분명하게 느낄 수 있도록 해주세요. 도시를 충분히 둘러보는 데 방해가 되어 딜레마를 유발시킬 수도 있을 것입니다.

끼니를 거르면 간간히 배가 너무 고파서 기운이 나지 않는다... 라는 묘사와 함께 산치 체크(1/2)를 하면 재난 분위기를 살릴 수 있겠지요. 오프라인 탁이라면 실제로 비스킷 같은 과자를 나누어도 좋겠네요. 온라인에서 롤20으로 진행할 경우 토큰으로 대체할 수 있습니다. 이미지는 따로 첨부해두었습니다.

도입의 캠프에서 처음 다른 곳으로 이동할 때는 식량을 소모하지 않아도 됩니다.



식량 토큰 이미지입니다. 해당 세션에서만 사용 가능합니다.

휴식

*탁마다 난이도에 따라 조절하거나 삭제하셔도 됩니다.

시나리오의 볼륨이 크기 때문에 하루를 기점으로 끊어서 진행하기 편하도록 마련한 장치입니다. 도입에서 5일간의 유예 시간을 주었으니 이를 활용하여 제한 시간의 긴장감을 느끼도록 할 수도 있습니다.

시간은 제한되어 있습니다. 장소를 두 군데 둘러보면 하루동안의 시간을 소모합니다. 폐허가 된 도시는 해가 지면 끔찍하게 어두워집니다. 언제 어디에서 탐사자들의 목숨을 노리는 로봇이, 혹은 생존자가 나타날지 알 수 없습니다. 위험을 감수하고서라도 빠르게 도시를 벗어나고자 한다면 무리해서 움직일 수도 있겠죠. 다만 임시 거처에서라도 쉬지 않으면 밤마다 <건강> 판정을 하여 성공 시 1이 감소하고, 실패 시 1D4+1이 감소합니다. 밤을 새면 한 군데를 둘러볼 수 있고, 그 후 해가 뜨며 다음날을 맞이합니다. 연속으로 밤을 새면 감소하는 수치가 늘어납니다. 이를 연속으로 밤을 새면 <건강> 판정 성공 시 2가 감소하고, 실패 시 1D4+2가 감소하는 식입니다. 처음엔 사소하게 느껴져도 누적되면 생존에 큰 위협이 될 것입니다.

아래 불침번은 추가적인 이벤트입니다. 탐사자가 먼저 보초를 서고 싶다고 제안하지 않는 이상 굳이 진행하지 않는 쪽을 추천드립니다.

일행의 안전을 위해 한 사람이 불침번을 서서 임시 거처를 지킬 수 있습니다. 불침번을 서는 탐사자는 <건강> 판정을 해야 합니다. 한 명이라도 불침번을 서면 침입을 방지할 수 있습니다.

그 날 밤 습격이 있을지는 밤마다 주사위를 굴러 정합니다. 기본은 50%이며, 50이하의 결과값이 나오면 습격당합니다. 다른 생존자와의 상호작용에서 이타적인 선택을 할 때마다 5%가 감소하고, 이기적인 선택을 하면 5%가 증가합니다. 당신이 어떤 행동을 하는지에 따라 아군이 생기거나, 혹은 적이 생기기 마련이니깐요.

안드로이드 탐사자

도입 장면에서 GM만 볼 수 있는 비밀 다이스를 굴려 가장 높은 숫자가 나온 탐사자가 안드로이드가 됩니다. 수호자의 재량껏 가장 잘 어울릴 것 같은 탐사자를 고르셔도 됩니다.

안드로이드 탐사자는 자신이 인간이라고 생각하도록 프로그래밍되어 있습니다. 주변 온도를 감지해 더위나 추위를 표현하고, 활동시간에 따라 허기나 피로를 표현합니다. 실제로는 기체에 아무런 문제가 생기지 않지만요. 스스로 알아차리기 전까지 진상을 밝히지 말아주세요.

안드로이드 탐사자의 초기 자아 수치는 5입니다. 탐사자가 가진 가능성이라고 할 수도 있겠네요. 탐사자가 '인간적인' 행동이나 고민을 할 때마다 주사위를 굴려 자아 수치가 증가하게 되고, 이후 프로그램에 간섭하는 명령을 거부할 수 있게 됩니다.

탐사자가 안드로이드임이 밝혀지는 것은 되도록 백화점/박물관에 진입한 이후로 해주세요. 아래 몇가지 예시가 힌트나 결정적인 단서가 될 수 있을 것입니다.

-안드로이드 탐사자가 크게 공격당해 겔피부가 벗겨져 아래 기계 기체가 드러납니다. 인간의 피가 아닌 녹색 유동액이 흐릅니다. *초반에는 안드로이드 탐사자가 공격당하더라도 타박상이라 피부가 벗겨지지 않다가, 이후 날뿔이에 베어 벗겨졌다는 식으로 연출하시면 될 것 같습니다.

-다른 탐사자들은 알 수 없는 정보를 먼저 접합니다. 인간의 감각으로는 알 수 없는, 기계의 기민한 센서로 알 수 있는 정보입니다. 예를 들면 불빛 하나 없이 무척 어두운 와중에 열 감지 센서로 주위에 누가 있는지 알아낸다거나, 다른 안드로이드 NPC에게서 나오는 전파를 잡아 위치를 파악할 수 있겠네요. 외에도 안드로이드 탐사자가 모르는 정보를 네트워크에 접속하여 조사할 수도 있겠습니다. 안드로이드 탐사자 본인은 단순히 “떠올랐다.”고 생각하겠지만요. 인간인 우리가 사물이 반사하는 빛을 읽어내어 식별하듯이 안드로이드 탐사자는 그런 방식을 당연하다고 여겨 의문조차 떠올리지 못 하는 것입니다.

판정에 앞서 안드로이드 탐사자에게만 먼저 정보가 주어지는 식으로 연출하시면 될 것 같습니다.

-당연하지만 나노 머신이나 퍼스트 에이드 킷 등 인간이 사용하는 의약품이 전혀 효과가 없습니다. 안드로이드 탐사자를 상대로 <응급처치> 판정을 성공해도 체력이 회복되지 않습니다. 기계 부품을 교체하거나 <기계수리> 판정 성공 시 체력이 회복(내구도가 회복)되겠네요.

지하철 이외의 탈출 수단

자동차

우선 양호한 상태의 차를 찾아야 합니다. 시동을 걸 수 있는 차키(주로 버튼식)도 필요하겠지요.

일단 시동이 걸리면 네비게이터 설정에서 목적지를 고릅니다. 별도의 자동차 운전 기능은 필요하지 않습니다. 자동 주행 기능이야 당연히 탑재되어 있으니까요! 물론 드라이브를 즐기길 원하는 운전자를 위해 수동 운전도 지원합니다. 스스로 운전하고 싶다면 <자동차 운전>을 골려 성공을 띄워봅시다!

행운에만 기대어 차키를 찾는 요행은 바랄 수 없습니다. 하지만 공구를 구해오면 <손놀림> 혹은 <기계 수리> 성공 시 전선에 스파크를 일으켜 강제로 시동을 걸 수 있습니다.

자동차의 내구도(체력)는 11입니다. 내구도가 3 이하가 되면 엉망으로 망가져 탈 수 없습니다. 0이 되면 심하게 손상되어... 폭발하고 맙니다! 재빠르게 피하면 (선언만으로) 무사히 피할 수 있습니다. 전기 자동차라 불이 크게 번지지 않습니다.

차를 달리다 보면... 어느새 뒤로 바이크가 따라붙습니다. 아래로는 이론차에, 헤드에는 카메라와 양옆에 총이 달린 순찰 로봇 두 대가 매섭게 따라옵니다. 타양! 경고조차 없이 발사한 총알이 도로를 가격해 스파크가 튀어오릅니다.

탐사자들이 도보나 자동차 등 탈것을 이용해 지상으로 이동하면 순찰 로봇이 저지합니다. 순찰 로봇은 크게 위협적이지는 않으나 자동차 등 탈것을 주행 불가능할 정도로 망가뜨립니다. 반드시요!

순찰 로봇 (바이크 형태)

근력 65, 건강 60, 크기 40, 민첩 85, 정신력 50, 체력 9, 이동력 11
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격(제압봉) 55%, 피해 1D3+피해보너스,
사격 자동권총 75%, 피해 1D4,
회피 35%

탐사자들은 대응 사격을 할 수도 있고, 차를 멈춰서 싸울 수도 있겠지요. 순찰 로봇은 자동차를 우선적으로 공격합니다. 탐사자들이 지하철을 이용하지 않고 지상으로 도시를 빠져나갈 수 없도록 마련한 장치이므로 자동차를 파손시킨 후에는 융통성있게 진행하시는 것을 추천합니다.

탱크 등 장갑차는 도시 안에서 구하기 무척 어렵습니다. 거의 불가능합니다!

지하철이 아닌 다른 방법으로 도시를 탈출했다면 필히 제보해 주시기 바랍니다.

기타

처음 인간을 살해하면 **SAN C.1D3/1D8** 만큼의 이성을 잃습니다. 고의든 사고든지요! 그 이후에는 점차 잃는 이성치의 양이 줄어듭니다. 무슨 일이든 반복되면 무뎌지기 마련이니깐요. 그게 살인이라고 할지라도요. 그럴다 해도 1/1D3 아래로는 떨어지지 않습니다.

안드로이드를 살해해도 이성이 깎일까요? 이 시나리오에서 지향하는 바로는 안드로이드를 살해하는 것 역시 산치체크를 해야 한다고 보지만, 각 세션이나 탐사자들의 성향에 따라 융통성있게 진행해주세요. 그 상황에서 플레이어들에게 물어보는 것도 좋겠습니다.

지역 정보

주요 배경은 기계 병력에 점령당한 도시입니다. 대중 교통, 병원 등 제반 시설은 더 이상 제 기능을 하지 못 하며, 건물은 파괴된 채 방치되어 있고, 도시 곳곳에 기계 병력이 진을 치고 있습니다. 기계 병력이 전력을 공급받아야 하므로, 완전히 파괴되거나 의도적으로 전기를 끊은 곳이 아니면 전기는 모두 통합니다. 기계 문명이 상당히 발전된 세계이나 대부분의 고등 기계는 인간에게 적대적이며, 탐사자들이 사용할 수 있는 기계는 라디오, 전자레인지 등의 지극히 기본적인 것들 뿐입니다. 현재 상용화된 기계 정도라고 생각하면 되겠네요.

그 외의 에너지 자원의 상황은 암담합니다. 특히 식수와 식량은 당장 섭취량을 제한해야 할 정도로 구하기 어렵습니다. 의약품도 마찬가지입니다. 생존자들은 뿔뿔이 흩어져 각자 생존하고 있으며, 서로에게 우호적인지, 적대적인지조차 확인할 수 없습니다. 인터넷이나 전파를 사용하면 기계 병력에게 즉각 위치가 노출될 테니까요.

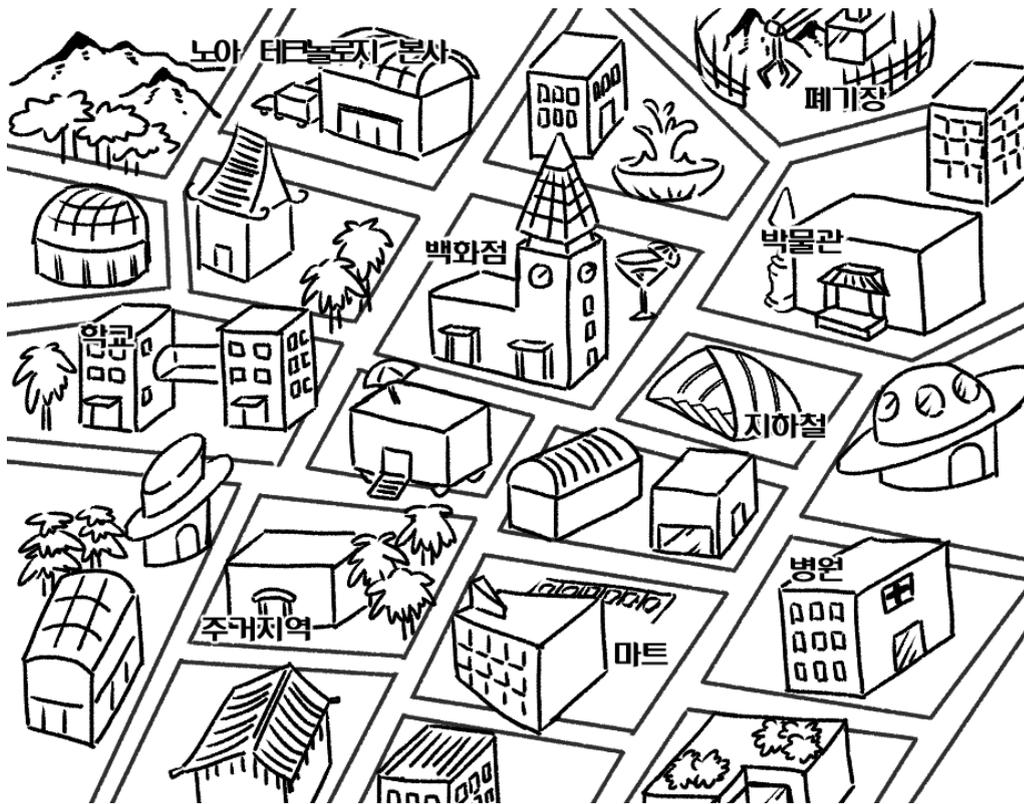
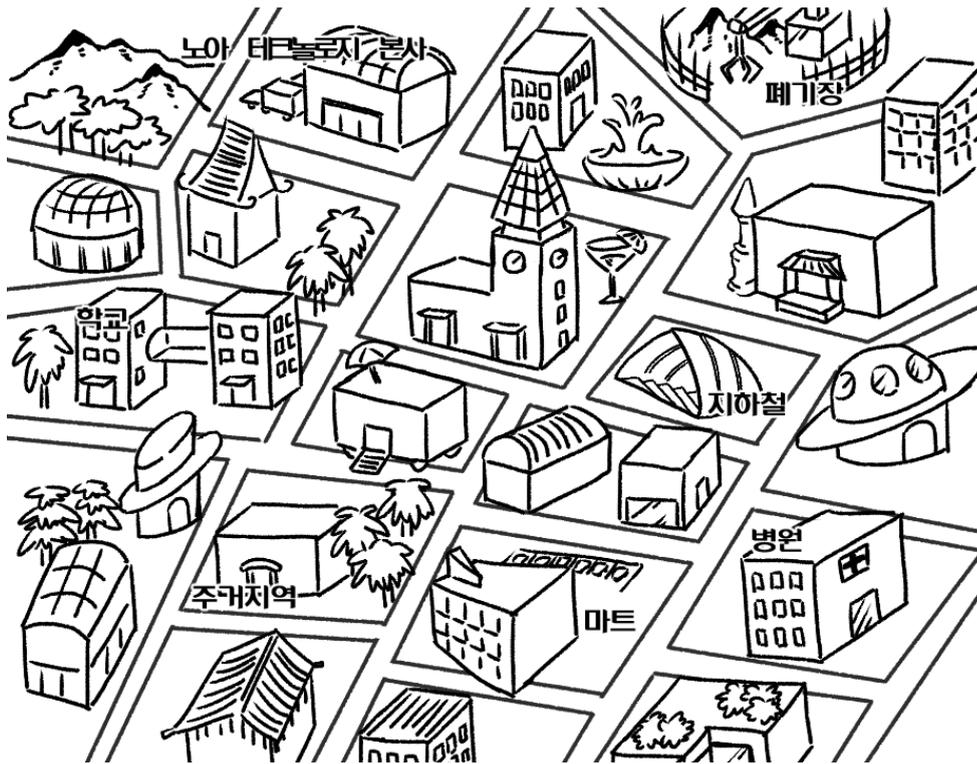
[생존이 어려운 극도의 재난 상황을 묘사해주시면 됩니다.](#)

폐허가 된 도시를 지나 상대적으로 안전한 도시 밖으로 나가는 것이 탐사자들의 목표입니다.

박물관과 백화점은 지하철을 방문한 후에 해금됩니다. 모든 지역을 방문해도 되고, 그 어떤 곳도 가지 않고 지하철과 백화점 혹은 박물관만 가도 엔딩까지 진행할 수 있습니다.

도시의 지역마다 독립적인 이벤트가 존재합니다. 선후 관계, 인과 관계가 있으므로 유의해주세요. 이 이벤트는 가이드 라인일 뿐이므로 이벤트의 내용, NPC의 이름과 설정, 특성과 기능 등, 모든 내용을 개변하셔도 됩니다.

벌어지는 전투와 등장하는 적대적 NPC, 지급되는 식량과 물품은 생존에 어려움을 느끼고, 긴장감을 느끼되 클라이막스까지 진행할 수 있을 정도의 난이도로 조절해주세요.



재가공 허용. 재배포 금지.

지하철(지상층)

1층부터 플랫폼이 있고, 지하로 내려가서 전철에 탑승하는 구조입니다. 도시의 전철은 모두 자기 부상 열차입니다. 소음도 거의 없고, 흔들림도 최소화되어 시민들이 자주 사용하는 유용한 대중 교통 수단입니다. 지금은 운행되고 있지 않겠지만요.

가까이 다가가면 자동문이 반쯤 열린 채로 멈춘 채 방치되어 있습니다. 플랫폼 안은 어두워서 어떤 상황인지 잘 보이지 않네요.

플랫폼 내부는 어둡긴 하지만 바로 앞이 분간되기는 합니다. 어두워서 다른 감각이 예민해진 탓인지 역겨운 악취가 훅 풍깁니다. 이걸 무언가가 썩는 냄새인데요... 그것도 피와 고기가요. ...툭, 발치가 무언가가 걸립니다. 사람의 시체가 여기저기 널린 채 썩어가고 있습니다. 발로 건드린 탓에 웨앵, 날파리가 일어났다 다시 시체에 달라붙습니다. 이 플랫폼 전체에 시체가 쌓여있습니다. 그 어느 곳보다 활기찬 일상으로 가득찼던 공간이, 지금은 무덤이 되어 있습니다. **SAN C.1/1D3**

주위를 둘러보려고 하면 <관찰력>을 굴립니다. 성공하면 벽면에 플랫폼 지도가 커다랗게 붙어 있는 것을 발견합니다.

탐사자가 라이터나 랜턴을 이용해 시야를 밝히면 판정 없이 다음 정보를 얻을 수 있습니다.

벽면에 커다랗게 플랫폼 지도가 붙어 있습니다. 지하철 역이 상당히 넓은 공간에 걸쳐 지어져 있는 것 같네요. 1층에는 대체로 시민들을 위한 만남의 광장 같은 편의 공간이 마련되어있고, 안쪽으로 개찰구를 지나 지하로 내려가서 전철에 타는 구조입니다. 역에서 가장 가까운 건물은 백화점과 박물관이네요. 특히 이용하기 편하도록 지하층이 백화점과 연결되어 있습니다.

이보다 더 안으로 들어가면 안내 센터가 있고, 그 너머로는 통로가 아예 셔터로 막혀 있습니다.

안내센터

역무원이 상주하며 시민들의 불편사항에 적극 대응하는 공간입니다.

문은 쉽게 열립니다. 안으로 들어가면 팔 양쪽이 아예 떨어져나간 역무원... 안드로이드가 작동을 멈춘 채 쓰러져 있습니다. 겔피부가 뜯겨져 안쪽 기계 골격이 드러나 기괴한 모습입니다. 평소 플랫폼에서 탐사자들을 맞이해주던 말끔한 생김새의 역무원의 이런 모습을 보니 기분이 이상합니다. 대체로 이런 서비스 부분의 인력은 안드로이드로 대체한다는 것을 알고 있었지만, 그 아래는 확실히 기계였다는 것을 확인해서 일까요.

안내센터에는 큼지막한 터치 패널 기계가 놓여 있습니다. 전원을 켜보면 다행히 작동합니다. 안내센터 밖에 달린 모니터에도 불이 들어오네요. 1층, 지하층의 플랫폼

지도가 화면 가득 떠오릅니다. 1층 지도 정보는 위에서 얻는 내용과 같습니다. 지하층을 살펴보면 커다란 통로가 백화점과 이어져 있는 것을 확인할 수 있습니다. 그런데... 애먼 공간에 통로가 뚫려 있습니다. 이미지에 오류가 있는 걸까요?

<지능> 성공 시 통로가 박물관이 있는 위치와 이어진다는 것을 알 수 있습니다.

<컴퓨터 사용> 성공 시 1층 지도와 지하층 지도의 홀로그램을 겹쳐 띄워 통로가 박물관 지하와 이어지는 것을 확인 할 수 있습니다.

진행에 차이가 있을 뿐 백화점과 박물관 양측 모두 지하철 지하층에 접근할 수 있습니다.

여기서 박물관과 지하철이 이어져 있다는 것을 알아내지 못하면 지도 상에서 박물관 루트가 해금되지 않습니다.

셔터는 굳게 닫혀 있습니다. 인간의 힘으로 어떻게 밀어 올릴 수 있는 수준이 아닙니다.

탐사자들이 셔터를 어떻게든 열려고 애쓰거나, 혹은 밖으로 돌아 나오면...

수리 로봇 3대가 나타나 탐사자들을 공격합니다.(탐사자 인원이 두 명일 경우 2대만 등장) 두 다리로 이족보행을 하면서, 동시에 천장이나 벽에 매달릴 수 있는 로봇입니다. 평소에는 에스컬레이터나 스크린도어 등을 수리하는 역할을 담당했지만, 지금은 탐사자들을 죽이기 위해서 렌치를 휘두릅니다.

수리 로봇

근력 60, 건강 60, 크기 40, 민첩 65, 정신력 50, 체력 9, 이동력 6
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격(렌치) 55%, 피해 1D4
오르기 75%, 도약 60%, 기계수리 80%, 전기수리 65%, 손놀림 60%
회피 35%

첫번째 라운드가 끝난 후, 탕! 하는 총성과 함께 수리 로봇 하나가 스파크를 일으키며 펑, 하고 꺼지면서 쓰러집니다.

“월 멍하니 있어! 이쪽으로 와!”

연륜있는 여성의 목소리가 탐사자들에게 호통을 칩니다. 탐사자들이 도망치면, 연이어 총성이 들리고 남은 로봇들도 스파크를 일으키며 쓰러집니다. 탐사자들을 구한 생존자는 일행을 데리고 잠시 근처 건물로 몸을 피합니다.

“소란 때문에 로봇들이 모여들 수 있으니... 잠시 쉬었다 움직이는 게 좋겠어.”

외관상 날카로워 보이는 인상의 50대 여성으로 보이는 이 인물은, 엘렌, 퇴역 군인입니다. 생존력이 강한 인물로, 가족을 찾아 도시를 떠돌며 위기에 처한 생존자들을 돕고 있습니다.

“당신들이 전부인가? 다른 생존자를 본 적은?”

“20대 여자, 머리는 까맣고... 얼굴에 타투를 해서 한 번 봤으면 잊기 어려울 텐데....”

“며칠 전에 헤어진 이후로는 생사를 몰라....”

“혹시 좀 더 도시에 머물 생각이라면... 사람 찾는 것, 부탁해도 되겠나? 얼굴에 타투가 있는 20대 여자를 만나게 되면... 엄마가 지하철 역 근처에서 기다리고 있다고 전해 줘.”

“자네들 목숨을 구해줬잖은가. 그 값이라고 생각해도 좋고.”

“바로 도시를 떠날 셈이 아니라면... 노아 테크에 가봐주지 않겠나? 나 혼자 도시를 다 둘러보기엔 시간이 부족해서 원.... 작동하는 안드로이드는 없는 걸로 알아. 위험하지 않으니 부탁하는 걸세.” **라고 말해서 본사에 방문할 수 있도록 동기부여를 해주셔도 좋습니다.**

“보면, 꼭 좀 전해줘.”

엘렌을 상대로 <심리학>을 성공할 경우 상당히 간절하게 딸을 찾고 있다는 것을 알 수 있습니다. 아무래도 딸을 찾느라 도시에서 빠져나가지 못 하고 있는 모양입니다.

“방송들은 들었겠지. 진위는 파악할 수 없지만... 이 도시에 이 이상 오래 있는 게 좋은 선택이 아닌 건 맞아.”

“기계놈들이 이런 식으로 우리를 밖으로 유인해 소탕할 것 같진 않거든. 어차피 가만 뒹도 굶어 죽을 텐데.”

“폭격은... 상당한 강수인데. 아마 군에서도 주요 전략지로 예상하는 지점에만 투하할 테니 크게 위험하지는 않을 거야. 하지만 휘말릴 위험도 있고. 언제 격전이 벌어질 지 모르니... 서둘러서 탈출하도록 해.”

“특히 안드로이드들을 조심해. 인간이랑 똑같이 생겨서 구분할 수가 없으니까.” “하긴 인간 중에서도 같은 인간들 털어먹는 놈들이 있긴 하지.”

지하철 지하로 내려가려면 어떻게 해야 하는지 물으면, “지하철 지하층? 백화점 지하랑 연결되어 있을 텐데.” 하고 알려줍니다.

엘렌의 딸, 리타는 학교에서 만날 수 있습니다. 리타를 무사히 구출해내면 이후 백화점에서 엘렌과 리타가 탐사자들의 탈출을 돕습니다.

이외에도 너무 위험해서 무서우니 도움이 될 만한 것을 달라고 <설득>, <매혹>에 어려운 성공 이상 시 8발이 장전된 자동권총을 얻을 수 있습니다. <말재주>는 극단적인 성공 이상 시 가능하며, <위협>을 시도하면 오히려 탐사자들을 무시하고 떠나버립니다.

이 생존자를 공격하면, 적극적으로 전투에 임한 뒤(탐사자 한 명 이상에게 유효 타격을 가하고) 도주합니다. 공격하는 이유는 자신을 뒤쫓을까 우려해서인데, 이 부분은 적절히 난이도를 조절해주세요.

엘렌 (이름은 국적 및 배경에 따라 바꿔주세요.)



50대, 퇴역군인
근력 70, 건강 65, 크기 65, 민첩 70, 정신력 80, 지능 60, 교육 75, 행운 40, 체력 13,
이동력 9
라운드 당 공격 횟수 1
근접전/격투 공격(빠루) 70%, 피해 1D6+피해보너스,
사격/권총 (자동권총) 70%,
사격/라이플 (자동소총) 80%,
도약 60%, 은밀행동 70%, 추적 55%, 위협 75%, 투척 50%, 기계수리 45%, 컴퓨터
사용 30%
회피 65%, 장갑 (방탄조끼) 피해 감소 2

대형 마트

주차장이 넓게 펼쳐져 있습니다. 군데군데 차가 덩그러니 방치되어 있고 안쪽으로 커다란 마트 건물이 보입니다.

주차장에서 운전할 수 있는 차를 찾다고 해도 차는 많지만 차키가 없어 운전할 수 없습니다. 하지만 마트에서 공구를 구해오면 <손놀림> 혹은 <기계 수리> 성공 시 전선에 스파크를 일으켜 강제로 시동을 걸 수 있습니다.

자동차의 내구도(체력)는 11입니다. 내구도가 3 이하가 되면 엉망으로 망가져 탈 수 없습니다. 0이 되면 심하게 손상되어... 폭발하고 맙니다! 재빠르게 피하면 (선언만으로) 무사히 피할 수 있습니다. 전기 자동차라 불이 크게 번지지 않습니다.

일단 시동이 걸리면 네비게이터 설정에서 목적지를 고릅니다. 별도의 자동차 운전 기능은 필요하지 않습니다. 자동 주행 기능이야 당연히 탑재되어 있으니까요! 물론 드라이브를 즐기길 원하는 운전자를 위해 수동 운전도 지원합니다. 스스로 운전하고 싶다면 <자동차 운전>을 골려 성공을 띄워봅시다!

차를 달리다 보면... 어느새 뒤로 바이크가 따라붙습니다. 아래로는 이론차에, 헤드에는 카메라와 양옆에 총이 달린 순찰 로봇 두 대가 매섭게 따라옵니다. 타앙! 경고조차 없이 발사한 총알이 도로를 가격해 스파크가 튀어오릅니다.

탐사자들이 도보나 자동차 등 탈것을 이용해 지상으로 이동하면 순찰 로봇이 저지합니다. 순찰 로봇은 크게 위협적이지는 않으나 자동차 등 탈것을 주행 불가능할 정도로 망가뜨립니다. 반드시요!

순찰 로봇 (바이크 형태)

근력 65, 건강 60, 크기 40, 민첩 85, 정신력 50, 체력 9, 이동력 11
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격(제압봉) 55%, 피해 1D3+피해보너스,
사격 자동권총 75%, 피해 1D6,
회피 55%

탐사자들은 대응 사격을 할 수도 있고, 차를 멈춰서 싸울 수도 있겠지요. 순찰 로봇은 자동차를 우선적으로 공격합니다. 탐사자들이 지하철을 이용하지 않고 지상으로 도시를 빠져나갈 수 없도록 마련한 장치이므로 자동차를 파손시킨 후에는 융통성있게 진행하시는 것을 추천합니다.

마트에 들어가면 내부는 난장판입니다. 바깥쪽 창이 모두 깨져 입구에 유리조각이 밟힙니다. 피가 곳곳에 흩뿌려진 채 말라붙어 있고, 물건이며 카트가 나동그라져 엉망입니다.

요즘 마트는 모든 기능이 자동화되어 있습니다. 스마트폰에 등록된 카드를 진열된 매대에 접촉시켜 바로 결제하고, 물건은 자동으로 카트에 담겨져 쇼핑을 끝내고 마트를 나가면 물건들이 담긴 카트가 손님을 기다리고 있습니다. 물론 그대로 집까지 배달시키는 것도 가능하고, 주차장의 차에 실는 것도 가능합니다. 집에서 배달시키면 되지 뭐하러 마트까지 오냐고요? 물론 배달도 편리하지만, 직접 물건을 확인하고 싶어하는 손님들도 있고, 마트 나들이로 가족이 함께 시간을 보내기도 하니까요.

아니면 탐사자들과 함께 미래의... 아니, 현재의 마트를 상상해보는 것도 재미있겠네요. 상상이 실감날수록 반작용으로 탈력감은 더 커지겠지요.

물론 지금은 자동화 기능이 망가져 탐사자들이 직접 물건을 챙기는 수 밖에 없습니다. 너무 구닥다리 식에 번거롭다고요? 어쩔 수 없습니다. 세상이 망했는 걸요.

신선 코너

한 면에 걸쳐 육류, 생선류, 채소와 과일 진열대가 늘어서 있습니다. 진열대만 있을 뿐 식재료는 모두 상해 곰팡이 악취를 풍깁니다. 진열대를 뒤지면 개별 포장된 상품이 물컹, 하고 손에 잡힙니다. 정체를 알 수 없는 검은색 덩어리와 물이 출렁입니다.... 먹으면 죽을 것 같아요.

가공 식품 코너

바닥에 쏟아진 시리얼이 와작, 와작... 발에 밟힙니다. 이미 누군가 다녀갔는지 진열대에는 남아있는 것이 없습니다. 반쯤 우그러진 시리얼 박스며 옆구리가 터진 과자 봉지 정도가 전부일까요?

아무렇게나 널브러져 있는 시리얼 상자를 헤집으면 아래에 깔려 있던 초콜릿바 2개를 발견합니다. 포장도 제대로 되어 있네요.

진열대를 자세히 살펴본다고 하면, 맨 아랫칸에 서랍 하나가 끄트머리가 우그러져 빠져나오지 않습니다. <근력>에 성공하거나 공격하여 3 이상의 데미지를 줄 경우 서랍을 빼낼 수 있습니다. 초코쿠키 과자팩을 1D4 만큼 획득합니다. 전투가 아니므로 강행 가능합니다.

***종류와 관계없이 음식물은 모두 식량으로 통일됩니다.**

음료 코너

물, 과일주스, 술이 종류별로 진열... 아니, 쓰러져 있습니다. 무언가를 쏟았는지 바닥이 찌든거리고, 유리 조각이 잘그락 밟힙니다.

음료는 섭취해도 열량이 낮아 포만감이 금방 사라지고 기운이 나지 않습니다. 즉 식량으로 인정되지 않습니다!

다만 술은 마시면 단 한 번만 일시적 광기에서 벗어날 수 있습니다. 괴로운 기억은 술로 씻어냅니다.

생활 잡화

식기, 주방도구부터 해서 청소 도구, 방향제, 에스프레소 머신, 공구 세트, 선반 등 전반적인 생활 도구가 진열되어 있습니다. 엉망진창으로 어질러져 있긴 해도 식재료 코너에 비하면 이것저것 챙길 만한 것이 많아 보입니다. 당장 쓸모가 있을지는 모르겠지만요.

탐사자가 정확하게 찾는 도구가 있다면 적절히 찾을 수 있게 해줍니다. 예를 들어 프라이팬이나 식칼을 무기로 쓰려고 구할 수도 있겠지요. 당연하지만 총기류나 방탄조끼는 구할 수 없습니다! 마트에서 평범하게 판매하는 생활 잡화에 한해서만 제공합시다.

자동차에 강제로 시동을 거는 공구함도 여기서 구할 수 있습니다.

탐사자들이 마트를 나서려고 하기 전, 아래 이벤트가 진행됩니다.

그렇게 탐사자들이 마트를 뒤지고 있으면... 초췌한 행색의 생존자가 말을 걸어옵니다. 언뜻 보기에 이제 막 성인이 된 듯한 어리숙한 모습입니다.

"혹시... 식량을 나누어 주실 수 있나요?"

"가족이... 며칠 째 계속 굶주리고 있어요. 조금이라도... 부탁드립니다."

라고 말하며 동정심에 호소합니다.

이 낯선 생존자는 가족과 단 둘이 도시에 고립된 젊은이로, 부상을 입은 가족을 돌보며 근근히 먹을 것을 구하고 있습니다.

낯선 생존자를 살펴보면 <관찰력> 성공 시 마땅한 무장도 없고, 짐도 딱히 없어 보입니다. 극단적 성공 이상 시 육체가 그다지 단련되어 있지 않은 평범한 시민이라는 것을 알 수 있습니다.

속내를 캐내본다면, <심리학> 성공 시 이 낯선 생존자가 "매우 굶주리고 지쳐 있으며, 자신보다 인원이 많은 탐사자들을 약간 무서워하고 있지만 그래도 용기를 내었다는 것"을 알 수 있습니다.

자아 포인트 주사위는 수호자가 비공개 다이스로 굴려주세요.

이 과정에서 안드로이드 탐사자가 대인 기능 및 심리학 기능을 시도하면 1만큼의 자아 포인트를 얻습니다. 성공하면 1D3만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

>낯선 생존자에게 식량을 나누어 줄 경우

1D5+1만큼의 자아 포인트를 얻습니다. 기본이 2개이며, 이보다 더 많은 식량을 제공한다면 식량 1개 당 2만큼의 자아 포인트를 더 얻습니다.

식량을 얻은 생존자는 감사를 표하면서 일행의 눈치를 살핍니다. "원가... 제가 도움이 될 만한 일이...."

이 생존자 NPC에게 도움을 주면, NPC에게서 도시 내 지역 정보를 전해들을 수 있습니다. 지하철이 막혀있다는 정보는 안내하지 않는 편을 추천합니다. "지하철이 작동할지 모르겠는데.... 전철을 이용해서 도시 밖으로 나갈 수 있지 않을까요?" 라고 유도해주세요.

"병원이에요? 치료를 받을 생각이라면... 지금은 다 망가졌을텐데. 그래도 의사가 남아있다고 들었어요. 지금까지 남아있는 의사라면... 도와주지 않을까요?"

"노아 테크놀로지요? 거긴... 로봇, 안드로이드를 만드는 세계적인 기업이잖아요. 갑자기 거긴 왜요?" "위험하진 않았어요. 조용하던데... 남아있는 건 AI 프로그램이 설치 안 된 전시용 안드로이드 뿐일 걸요."

"폐기장은 기계들의 무덤이잖아요. 망가진 안드로이드는 일단 거기에 버린다고 하던데."

“누군가 학교를 점거하고 있다고 들었어요. 유용한 물건을 가져가면 무기와 교환해준다는데.... 위험하다는 말도 들어서. 혼자서는 가지 마세요.”

서둘러 자리를 벗어납니다. 혼자 다니는 처지이니 주변을 경계할 수밖에 없겠죠. 한편으로는 뿌듯하기도 하고, 한편으로는 씁쓸하기도 합니다. 당장의 끼니는 해결했지만, 이 도시에서 살아남을 수 있을지는 알 수 없습니다.

조금은 가벼워진 걸음으로 마트를 나서려는 찰나, 구석에 문 하나가 보입니다. 진열대가 쓰러져 있어 잘 보이지 않았네요. 진열대를 치우면 **STAFF ONLY**라는 팻말이 붙은 문이 드러납니다. 문은 쉽게 열리고, 안으로 들어가면... 끔찍한 악취가 납니다.

부패가 상당히 진행된 시체가 쓰러져 있고, 테이블 위에는 가공식품이 놓여 있습니다.

식량을 챙겨 숨었다가 문앞으로 진열대가 쓰러져 빠져나오지 못한 사람입니다. 재난상황에서의 죽음은 허무하면서도 끔찍할 수밖에요.

선행에 대한 보상입니다. [생존자에게 제공한 식량의 갯수+2]만큼의 식량을 얻습니다.

>낮선 생존자의 요청을 거절할 경우
1D3만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

생존자는 눈치를 보더니 길게 머무르지 않으려는 듯 황급히 자리를 떠납니다. 안쓰러운 마음이 들었나요? 아니면 자신과는 전혀 관계 없는 일이라 넘겼을지도 모르겠네요.

하지만 어렵פות이 느낄 수는 있습니다. 저 사람은 이 도시에서 그리 오래 버티지 못할 거라는 것어요.

>낮선 생존자를 공격하거나 심지어 살해할 경우
1만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

낮선 생존자

근력 45, 건강 40, 크기 50, 민첩 65, 정신력 40, 체력 9, 이동력 8
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격 35%, 피해 1D3+피해보너스, 회피 55%

*무조건 회피하며, 대항하기보다는 도망치려고 합니다.

젊은이는 공격당할 때마다 “살려주세요!”, “제발... 살려주세요...! 동생이 제가 오기를 기다리고 있어요...!” 라며 애원합니다.

이 NPC를 살해한 뒤 소지품을 뒤지면 [식량 2개]와 [라이터]를 얻을 수 있습니다. 굳이 살해할 필요까지 있었을까. 맥이 풀릴 정도로 형편없는 소득입니다.

라이터는 적절히 랜턴 등 다른 유용한 도구로 바꾸셔도 됩니다.

주거지역 방문 이후에 왔을 경우에는 ‘주거 지역’ 파트를 참고해주세요.

대형 병원

▶이벤트 1

번화가에 위치한 대형병원입니다. 주차장에는 차체가 찌그러진 차며 박살이 난 로봇, 시체가 널브러져 있습니다. 병원 입구는 의자며 소파, 캐비닛 등 온갖 물건을 쌓아 바리케이트가 쳐져 있습니다. 이대로는 도저히 들어갈 엄두가 나지 않습니다. 그때 가까이서 철컹, 기계부품이 맞물리며 나는 소리가 들립니다.

다리 네 개가 말처럼 단단히 바닥을 딛은 의료 로봇 3대가 탐사자들의 앞을 가로막습니다. 이 로봇은 주로 병원, 넓게는 구조 현장에 사용되는 로봇으로, 환자를 신속하게 옮길 수 있고, 응급처치까지 할 수 있습니다.

의료 로봇 (환자 수송 용)

근력 80, 건강 75, 크기 70, 민첩 40, 정신력 50, 체력 13, 이동력 7
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격(들이받기) 50%, 피해 1D4+피해보너스,
오르기 85%, 도약 70%, 응급처치 70%, 관찰력(탐지) 75% 듣기 90%
회피 20%, 장갑 1

로봇의 차례가 끝나거나, 혹은 한 라운드를 마치면 건물 뒷편에서 목소리가 들려옵니다. “여기에요! 이리로 도망쳐요!”

별도의 판정 없이 소리가 나는 방향으로 도망친다고 선언하면 전투에서 도주할 수 있습니다.

달려가면 하얀 가운을 입은 여자가 뒷문을 열고 탐사자들이 오기를 기다리고 있습니다. 탐사자들이 안으로 들어가면 의료 로봇들은 공격을 멈춥니다.

“이상하게 건물 안으로 들어오면 더 이상 따라오지 않더라고요.”

이 의사는 환자들과 함께 이 병원에 고립된 상태입니다. 사실 혼자서 탈출하려면 어떻게든 탈출할 수 있었겠지만, 병원에는 미처 가족과 만나지 못 하고 갇혀 있는 환자들이 있어 떠나지 못 하고 있습니다.

탐사자가 의사 NPC에게 치료를 요청할 경우, NPC의 요청을 수락하는 것과는 상관없이 부상을 무상으로 치료해줍니다. 별도의 판정 없이 1D3 만큼의 체력이 회복됩니다.

의사는 난장판이 된 1층을 떠나 비교적 정돈되어 있는 2층으로 탐사자 일행을 안내합니다.

이를 무시하고 1층을 탐색해볼 수 있습니다. 의사는 2층에 머무르며 환자들을 돌보고 있습니다. 이 병원에서 지내는 생존자들의 소유가 확실한 물건을 훔치면 NPC들이 탐사자들을 경계합니다. 대인 기능이 요구되는 상황에서 성공 난이도가 한 단계 어려워집니다. (본래 성공을 요구했다면 어려운 성공 이상을 요구)

1층: 식당, 약국, 접수처, 경비실

2층: 진료실, 입원실, MRI 실, 휴게실

이 위층부터 구조는 2층과 유사합니다. 방치되어서 딱히 볼 만한 것이나 유용한 물건은 없습니다.

1층

약국

밖을 향한 넓은 창이 종이며 테이프를 덕지덕지 발라 가려놓았습니다. 입구는 의자며 수납장을 끌어다 막아놓았네요. 중간에 카운터가 있고, 카운터를 넘어 들어가면 벽을 빼곡이 채운 수납장에 약으로 보이는 작은 종이박스며 플라스틱 통이 굴러다닙니다. 사람 하나 만한 제법 커다란 기계도 놓여있습니다.

수납장에 있는 것을 살펴본다고 하면, <의료>를 굴립니다. 성공 시 이것들이 당뇨약, AIDS 치료제, 혈압약이라는 것을 알 수 있습니다. 누군가에겐 반드시 필요한 약이겠지만, 탐사자들에게 당장 필요하지는 않은 것들입니다. 의료 지식이 없는 탐사자의 경우 주의깊게 안내문을 읽는다면 <자료조사> 어려운 성공 이상 시 몇몇 약들이 당뇨 등 질병을 치료하는 약임을 알아낼 수 있습니다.

안드로이드 탐사자는 판정 없이도 알아낼 수 있습니다. (바꿔 말하자면, 떠올려냅니다!) 특별히 언급이 없더라도 비슷한 상황에서 이런 식으로 연출해주시면 됩니다.

커다란 기계는 제약 기계입니다. 약사 탐사자가 있다면 사용할 줄 알겠지요.

식당

다른 공간에 비해 비교적 정돈이 된 공간입니다. 식탁이 열을 맞추어 늘어서 있고, 물건들도 가지런히 정리되어 있습니다. 안쪽으로 들어가면 음식을 받는 카운터와 조리실이 보입니다. 조리실에서는 조리대와 수납장, 냉장고 정도가 멀쩡해 보입니다.

조리대에는 프라이팬, 냄비, 뒤집개 등 주방도구가 널려 있습니다.

수납장에는 구석에 통조림과 건조된 면(배경에 따라 쌀 등)이 가지런히 정돈되어 있습니다.

냉장고에는 소스류며 냉동 식품이 정돈되어 있습니다. 다행히 냉장고가 작동해서 썩지 않은 것 같네요.

탐사자들이 식당에 있는 물건과 식량을 챙기려고 하면, 경고합니다. 이 음식들은 가지런히 정돈되어 있는 것을 보아서 분명히 주인이 있는 물건들 같은데, 이렇게 멋대로 가져가도 될까요? 심지어 당신은 의사에게 도움을 받았는데도요. 그는 분명 당신을 믿고 이 병원에 당신을 들인 것일 겁니다. 이걸 가져가면 몸이 아픈 환자들이 당장 굶게 될 겁니다.

탐사자들의 양심을 마구 괴롭혀주세요.

그럼에도 식량에 손을 댄다면... 수납장에 있는 식량은 4개, 냉장고에 있는 식량은 3개입니다. 모두 가져갈 수도, 아니면 인원 수만큼만 가져갈 수도 있겠죠. 그렇게 조리실을 뒤지고 있으면, 뚜벅... 발소리가 가까워집니다.

“거기서 뭐 하십니까?”

의사 가운을 입은 남자가 의심스러운 눈초리로 묻습니다. 이 때 <은밀행동>에 성공한다면 모습을 숨겨서 들키지 않고, <손놀림>에 성공하면 식량을 훔치는 걸 들키지 않을 수도 있겠네요.

판정에 실패하면 의사가 낚새를 눈치챈다. “모두 주인이 있는 물건들입니다. 나오세요.” 목소리에는 경계심이 어리고, 어투는 딱딱합니다.

탐사자들에 대한 신뢰가 약해졌습니다. 대인 기능이 요구되는 상황에서 성공 난이도가 한 단계 어려워집니다. (본래 성공을 요구했다면 어려운 성공 이상을 요구) 여기서 더 적대적인 모습을 보인다면, 이 병원의 NPC들은 진료실을 봉쇄하고 탐사자들을 상대하려 하지 않을 것입니다.

경비실

한 면 전체에 모니터가 여러대 놓여있습니다. 대체로 화면이 꺼진 채인데, 몇몇 화면에는 불이 들어와 있네요. 위에는 선반이 달려있고 바닥에는 안드로이드의 팔, 다리가 박살난 채 널브러져 있습니다.

선반을 살펴보면 테이저건(전기 충격기)을 하나 찾을 수 있습니다.

화면

불이 들어와 있는 모니터에는 병원 건물 주변의 모습이 보입니다. 건물에 들어오기 전 탐사자들을 공격했던 로봇이 여전히 주변을 정찰하고 있습니다.

2층으로 올라가면 의사, 미셸(이름은 국적 및 배경에 따라 수정해주세요.)은 탐사자들에게 한 가지 부탁을 합니다. 병원을 탈출해야 하는데, 병원 건물에서 나가기만 하면 근처의 의료 로봇들이 공격하는 바람에 번번히 실패했다고 합니다.

병원에는 2명의 의료인과 6명의 환자가 머무르고 있습니다. 미셸은 자신이 환자들을 피신시킬 동안 탐사자들에게 의료 로봇의 시선을 끌어달라고 부탁합니다.

“환자들을 두고는... 도저히 이곳을 떠날 수가 없었어요.”

“이렇게 부탁드립니다. 잠시동안만 밖의 로봇들의 시선을 끌어주세요!”

“여기서 정문 방향으로 세 블록 떨어진 곳에 집이 하나 있어요. 빨간색 차가 반파되어 있는 집. 지난주에 안전한 걸 확인했으니까... 이곳으로 오세요. 기다리고 있을게요.”

미셸을 상대로 <심리학>을 성공할 경우, 미셸이 환자들에 대해 상당한 사명감을 갖고 있으면서도 처한 상황에 불안해 하고 있다는 것을 알 수 있습니다. 탐사자들이 도와주지 않는다면, 최후의 순간이 왔을 때 어떤 선택을 해야 할지. 잘 알고 있으니까요.

>부탁을 들어줄 경우

1D7+1 만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

어려운 부탁입니다. 저렇게 커다란 로봇을 상대하라니. 어쩌면 탐사자 일행의 목숨이 위태로워질지도 모릅니다. 하지만 기꺼이 도움을 주겠다고 대답했습니다. 이 사람들에게는 탐사자의 도움이 절실할테니까요. 의무감이든, 허세이든, 순수한 호의이든. 당신이 이들을 돕기로 했다는 선택은 변하지 않습니다.

뒷문을 통해 밖으로 나가면 기다렸다는 듯이 의료 로봇 두 대가 나타나 탐사자들을 공격합니다. 전투가 벌어집니다. 2라운드동안 시간을 끌면 병원 건물의 생존자들이 무사히 빠져나갑니다. 시간만 끌어도 되고, 의료 로봇을 부수어도(체력 0으로 만들어) 됩니다. 의료 로봇을 처치하면 응급 처치 키트(응급 처치 판정 성공 시 추가 체력 회복 +1D3)를 한 대 당 하나씩 얻을 수 있습니다.

전투가 늘어지는 것을 방지하기 위해서 3 라운드에 들어갈 때까지 로봇을 처치하거나 도주하지 못했을 경우 <듣기> 혹은 <관찰력> 판정으로 로봇 한 대가 더 다가온다는 신호를 주어 신속하게 진행할 수 있도록 합니다.

무사히 도망쳐 나와 미셸이 알려준 건물로 가면 미셸이 반갑게 맞이합니다.

“무사했군요!”

물론 바로 다른 곳으로 갈 수도 있지만 보상을 받으려면 약속한 대로 감시다.

“정말 고마워요. 여러분이 없었다면 병원을 빠져나오지 못 했을 거예요....”

미셸과 환자들은 거듭 감사를 표합니다. 미셸은 탐사자들을 위해 챙겨둔 것이 있다며 꾸러미를 건넵니다.

-나노 머신 키트: 최신식 의료 기계로, 단순히 상처 부위에 이 기계의 사출구를 접촉시키고 버튼을 누르는 것만으로 치명상을 치료할 수 있습니다. 응급처치 등 별도의 판정을 요구하지 않고 사용자의 체력을 가득 채워줍니다.

-응급 처치 키트 [인원 수-1]개: 응급 처치 판정 성공 시 추가 체력 회복 +1D3



나노 머신. 재가공 가능. 재배포 금지.

>부탁을 들어주지 않을 경우

1D3 만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

“그런가요... 어쩔 수 없죠.” “무리한 부탁이었네요. 미안합니다.”

미셸은 몇 번 머뭇거리다가, 결국 포기합니다. 그리고 원하는 만큼 쉬었다 가라고 입원실 하나를 내어줍니다. 폭신한 침대에 누워 쉬면 체력 1을 회복합니다.

의사와 환자들은 탐사자들을 완전히 믿지는 않지만, 호의적입니다. 적절히 묘사해주세요. 식량을 나누어 달라고 요구하려면 <설득> 등 대인 기능을 굴러봅시다. 성공하면 인 당 하나씩 식량을 나눠받을 수 있습니다.

이 역시 안드로이드 탐사자가 NPC나 다른 탐사자들과 대인 기능을 판정하는 등 교류하면 자아 포인트가 1씩 오릅니다.

>심지어 NPC를 공격하거나 살해할 경우

1 만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

환자는 신체 능력이 약해진 상태입니다. 기본적으로 의사들과 함께 탐사자들에게 맞서지만, 한 번이라도 유효 타격을 가할 경우 바로 기절합니다. 의사들은 환자들을 보호하며 탐사자들을 공격하기 보다는 환자들과 함께 입원실이나 진료실로 도망가려고 합니다.

전투하는 내내 “살려주세요!”, “메어리, 여기로 피해요!”, “어서 들어가요!”, “어떻게 이럴 수 있어요? 우린 당신들을 도왔다고요!” 등 실감나는 롤필을 묘사해주세요.

의사

근력 65, 건강 40, 크기 60, 민첩 45, 정신력 70, 지능 70, 교육 85, 체력 9, 이동력 8
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격(테이저 건) 40%, 피해 1D4 *사격처럼 회피 불가능
의료 70%, 응급처치 70%, 손놀림 60%, 정신분석 45%, 심리학 50%, 컴퓨터 사용 40%, 회피 40%

의사를 살해하고 2층의 진료실이나 MRI실을 (결과적으로 어디든) 조사하면 나노머신 키트 1개, 응급 처치 키트를 인원 수 만큼 얻을 수 있습니다.

▶이벤트 2

우선 의사의 도움으로 병원 건물 안으로 들어간 뒤에 이어지는 이벤트입니다.

탐사자들이 병원 건물 1층에서 적당히 한 두 곳을 살펴보고 나면... 갑자기 뒷문으로 몇 명의 생존자 무리가 뛰어들어옵니다. “의산가? 도와줄 수 있나 해서 찾아왔는데.” “나노머신이 필요해. 물량이 있거든 좀 주쇼.”

침입자

근력 65, 건강 50, 크기 65, 민첩 55, 정신력 60, 체력 9, 이동력 8
라운드 당 공격 횟수 1
근접전(빠루) 공격 60%, 피해 1D6+피해보너스, 회피 50%

*탄창이 빈 총으로 위협하는 RP를 곁들여 주시면 좋습니다. <관찰력>이나 <심리학>에 높은 수준으로 성공하면 그저 허세라는 것을 알 수 있겠네요.

낮선 생존자들의 태도는 강압적입니다. 내놓지 않으면 고향을 지르면서 주변의 기물을 파손합니다. 광! 갑자기 찾아온 생존자가 근처에 쓰러진 의자를 걸어차 넓은 병원 홀에 큰소리가 울려 퍼집니다.

이들을 상대로 <심리학>에 성공하면, 정말 환자가 있어서 의료품을 구하러 온 게 아니라 단순히 거래용 물자로 비축해두기 위해 병원의 물건을 강탈하러 온 것임을 알 수 있습니다.

탐사자들이 약국이나 식당에 있는 사이 찾아와 의사를 공격하는 것으로 연출한다면 “이대로 모른 척 하고 다른 곳으로 도망칠까요?”, “저들의 태도를 보면 작은 소란으로는 끝나지 않을 것 같습니다.” ...라는 식으로 말할 수 있겠네요.

혹은 탐사자 일행이 병원을 점거하고 있는 것으로 착각하고 탐사자를 직접 공격할 수도 있습니다. “이거 말을 못 알아듣네!” 별안간 탐사자를 향해 주먹을 내지릅니다! <민첩> 실패 시 체력 -1. 주먹이 제대로 들어왔는지 뺨이 얼얼합니다.

이 때 탐사자들이 병원에는 처음 와 봤다, 우리는 모르는 일이다.. 라는 식으로 부인하면 NPC들은 “참나, 진작 말하든가.”, “방해나 하지 마쇼.”라고 무시하며 의사를 찾아 2층으로 올라갑니다. 탐사자들에게도 다 들릴 정도로 큰 소란이 일어납니다. 고함을 치고, 기물을 던지고 하는 소리가 들립니다.

이대로 소란을 외면한다면 의사와 환자를 상대로 대인 기능 판정을 하면 성공 난이도가 1 단계 올라갑니다. 물론 그 전에 엮이면 곤란하니 도망칠 수도 있겠죠.

탐사자들이 외면하지 않고 의사의 편에 서서 소란을 증재하면, 3명의 침입자와 전투를 벌이게 됩니다. 탐사자 일행이 3번 이상 공격당하면 의사가 끼어들어서 “그만...! 의약품 좀 줄 테니 그만 가주세요.”라고 하소연하면서 전투가 중단됩니다. 침입자들은 의약품 받아들이고 병원을 떠납니다. 반대로 침입자 일행이 3번 이상 공격당하면 인원 수에 밀린다고 생각하는지 언짢아하면서도 도망칩니다.

이 때 공격당해 체력이 감소한 탐사자는 의사가 치료해줍니다. (응급처치, 의료 기능)

전투에서의 승패에 관계없이 병원 생존자들을 도우면 1D5+1 만큼의 자아 수치가 오릅니다.

주거지역

아래 이벤트 중 난이도나 탁의 분위기, 수호자의 진행 방향에 맞추어 선택하시면 됩니다. 비교적 상태가 양호해보이는 집이 두 곳 정도 있네요. 어디로 갈까요, 하고 탐사자가 선택하도록 해도 좋습니다. 개인적으로 적대적->우호적 순서로 진행하는 것을 추천합니다.

▶우호적인 생존자

인기척이라고는 사람의 그림자조차 보이지 않는 조용한 주거지역입니다. 이 지역 전체가 계획된 것처럼 네모반듯한 길을 따라 일정한 간격으로 세련된 건물이 늘어서 있습니다. 세련되었다고는 해도 벽에 폭발의 그늘음이 남아 있는가 하면 부숴진 기계 파편, 심지어 사람의 시체가 널브러져 있습니다.

한 집에 들어가면 집앞 마당이 방치되어 어수선향니다. 멀쩡해보이는 차 한대가 잘 주차되어 있고, 문은 어설피게 닫혀 있습니다.

다가가면 집 안쪽에서 인기척이 느껴집니다. 얼룩진 천을 어설피게 덧대어놓은 창문이 조심스럽게 열리고 누군가가 그 너머에서 반쯤 고개를 내밀니다.

"누구세요...?"

마트에서 조우하게 되는 생존자의 가족입니다. 다른 사람이 먹을 것을 구하러 나간 동안, 집안에 남겨둔 물자를 위해 거처를 지키고 있습니다.

집안에 있던 생존자

근력 50, 건강 50, 크기 50, 민첩 55, 정신력 40, 체력 8, 이동력 7
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격 45%, 예술/회화 70%, 컴퓨터 사용 40%, 감정 45%, 손놀림 60%, 심리학 50%, 회피 30%

"이 근처에는, 별로 쓸 만한 게 없을 거예요...."

"혹시 괜찮으시다면... 먹을 걸 좀 나누어 주실 수 있나요?"

생존자는 쉽게 집밖으로 나오거나, 탐사자들을 집 안으로 들이려 하지 않습니다.

<심리학>에 성공할 경우 생존자가 탐사자들을 경계하고 있으며, 그럼에도 도움을 요청할 정도로 어려운 상황이라는 것을 알 수 있습니다.

<매혹>, <말재주> 등 대인기능에 성공하면 생존자가 잠시 고민하다가도 자물쇠를 풀고 탐사자들을 집안으로 들입니다.

이외에도 <근력> 판정에 성공해 창문을 부수거나 하여 강제로 침입할 수 있습니다.

생존자와 상호작용 하면 1D5+1 만큼의 자아 포인트를 얻습니다. 아래는 예시입니다.

>식량을 나눠줄 경우

"정말 감사합니다!"

생존자는 탐사자의 호의에 기뻐하며 잠시 쉬었다 갈 것을 권합니다. 보답할 수 있는 게 이것뿐이라 미안하다고 덧붙이면서요.

"아, 혹시 필요하시면... 요앞에 있는 차를 가져가셔도 돼요. 배터리도 충분하고... 차키를 드릴 테니까요."

>요청을 거절하고 심지어 생존자를 살해할 경우

"살려주세요...!"

생존자는 대항하기보다 숨거나, 도망치려고 합니다. "피, 필요한 게 있으면 드릴게요...! 제발, 살려주세요!" 생존자는 가해지는 폭력을 대처할 엄두도 내지 못하는 것 같습니다. 일방적으로 무고한 시민을 공격하는 탐사자를 만류하는 듯한 연출을 하면 좋을 것 같습니다.

생존자를 살해하면 집안이 조용해집니다. 작은 소란이 있기는 했지만, 평소 사람이 지내던 공간인 덕인지 깔끔하게 정돈되어 있습니다. 마음에 든다면 하룻밤 자고 가도 좋겠네요. 집안을 찾아보면 식량 2개, 차키를 발견합니다.

물론 하룻밤 머물고 갈 수도 있습니다. 오늘 또 꼭 쉬어야 내일 움직일 수 있겠죠. 침대를 하나씩 차지하고 잠자리에 들면...

잠든 와중, 갑자기 코가 시큰거리고 눈가가 화끈거립니다. ...과앙! 굉음에 소스라치게 잠에서 깨면 어느새 불길에 휩싸여 있습니다! <민첩> 성공 시 페널티 없이 탈출할 수 있습니다. 실패하면 불길에 화상을 입고 맙니다. 체력이 1D4만큼 감소합니다.

소지품은 잘 챙겨나왔나요? 따로 챙겨나온다고 선언하지 않았다면, <행운>을 굴립니다. 실패 시 갖고 있던 식량을 잃습니다.

탐사자들이 살해한 생존자의 가족이 복수심에 벌인 일입니다. 인과응보라고도 할 수 있겠네요.

집에서 머물지 않고 바로 떠난다면, 주택가를 벗어나기 전에 누군가의 비명소리를 듣습니다. "누나...?! 누나, 정신 차려! 누나!" 가족이 집에 돌아와 시체를 발견한 모양입니다. 더 귀찮아지기 전에 서둘러 움직입니다.

이 경우 마트에 가면 식량은 일절 얻지 못 합니다. 이벤트도 발생하지 않습니다.

>먼저 마트에서 생존자를 도왔을 경우

다가가면 집 안에서 인기척이 느껴집니다. 얼룩진 천을 어설프게 덧대어놓은 창문이 조심스럽게 열리고 누군가가 그 너머에서 반쯤 고개를 내밀습니다.

"그 때 마트에서...?"

여러분이 아는 얼굴입니다! 마트에서 식량을 나누어줬던 생존자입니다. 이곳에서 가족 둘이서 근근히 버텨내고 있었던 모양입니다. 생존자는 탐사자들에게 호의적이며, 요청하면 순순히 집안에 들입니다.

“그 때는 정말 고마웠어요. 그 전까지 뭘 먹어야 할지 막막했는데....”

덕분에 아주 오랜만에 끼니를 챙겼다며 기꺼워합니다. 괜찮다면 잠자리를 마련해줄테니 자고 가라고 권합니다. 비교적 깨끗하고 편안한 침대에서 편히 잘 수 있습니다. 건강을 5만큼 회복합니다.

이외에도 차량을 제공받을 수 있습니다.

>마트에서 생존자를 공격했거나 살해했을 경우

이 경우 자아 포인트를 획득하지 못 합니다.

생존자를 살려보았다면 탐사자들을 경계하며 문을 굳게 닫고 가구 따위로 문을 막아 침입하지 못 하게 막습니다. 이벤트 진행이 불가능합니다.

생존자를 살해했다면 그의 가족이 탐사자들에게 사망한 생존자의 행방을 묻습니다. "~이렇게 생긴 사람인데, 혹시 보신 적 있으신가요?" 문은 제대로 열지 않고, 간신히 작동하는 인터폰으로만 대화합니다.

가족이 귀가하지 않자 경계심이 높아진 탓입니다. 특별히 얻을 수 있는 것은 없습니다.

▶적대적인 생존자

이곳에서 역시 생존자 NPC와 상호작용을 할 경우 1D3을 굴러 자아 포인트를 획득합니다. 대인 기능을 굴리거나 적극적으로 롤플레이밍을 하면 추가 포인트를 얻습니다.

대부분의 집은 난장판이 된 채 방치되어 있습니다. 간혹 가다 걸으려는 양호해보이는 건물도 있긴 한데요.... 다가가면 문 너머에서 낯선 이가 대답합니다. "무슨 일이죠...?" 상당히 일행을 경계하고 있습니다.

식량을 달라고 하거나, 머무를 수 있냐고 도움을 요청하면 잠시 망설이는가 싶더니 결국 일행을 집안으로 들입니다.

"반가워요. 우리 말고 다른 사람은 좀처럼 보질 못 해서.... 방은 많으니 편하게 쓰세요. 안 쓰는 방이라 조금 어질러져 있긴 해도..." 두 사람이 멧쩍게 웃으며 양해 부탁드립니다, 하고 말끝을 흐립니다.

만약 이 때 NPC를 상대로 <심리학> 판정을 해서 어려운 성공 이상이 나오면 "사실은 탐사자 일행이 잠든 틈을 타 물건을 빼앗아 도망칠 생각이라는 것"을 알 수 있습니다.

두루뭉술하게 "경계하는 것처럼 보여도 우리를 별로 무서워 하는 것 같지는 않은데... 다른 속셈이 있나?" 정도로 알려주어 진행 난이도를 높일 수도 있습니다.

짐을 풀면 생존자가 일행에게 식사를 대접합니다. 그래봤자 인스턴트겠지만, 간만에 조리된 음식을 먹으니 더 기운이 나는 것 같습니다.

"다행히 집에 캠핑용품이 있더라고요. 배터리가 충분해서 이렇게 곧잘 활용하고 있어요."

묘한 긴장감을 유발하고 싶다면 <지능>이나 <관찰력>으로 판정하여서 성공 시, "인스턴트치고는 식감이 좋습니다. 이런 때에 신선한 고기를 구하기는 어려울텐데....." 라는 멘트를 곁들여도 좋겠네요. 고기의 정체는 콩고기, 쥐고기, 인육... 마음가는 대로 설정하셔도 좋습니다.

한 번쯤은 "식사를 하나요?"라고 물어보는 것도 좋겠네요.

식사를 마치면 배가 불러서 그런지 꾸벅꾸벅 잠이 옵니다. 일행에게 내어준 방에서 한숨 자고 쉬어가는 것도 좋겠네요.

사실은 수면제가 들어가서 졸린 거지만요.

만일 NPC가 준비한 음식을 먹지 않은 탐사자가 있다면 <건강> 판정을 합니다. 실패 시 다른 탐사자들처럼 폭 숙면을 취합니다.

당연하지만 안드로이드 탐사자는 수면제가 들어간 음식을 먹었다고 해서 졸립지 않습니다! 다만 활동 시간에 맞추어 적절히 피로를 표현하는 기능이 있으므로, 피곤하다는 정도로 묘사해주셔도 됩니다. 안드로이드 탐사자도 다른 일행들과 함께 자겠다고 선언하면 잠에 듭니다.

성공하면 부스럭... 하는 인기척에 스르르 눈을 뜹니다. 잠기운에 비몽사몽하는 가운데, 흐릿한 시야로 일행의 짐꾸러미를 뒤지는 그림자가 보입니다. 이 때 일어나서 말릴 수도 있고, 계속 자는 척 할 수도 있겠네요.

일어나서 말리면, 범인은 탐사자를 집에 들인 NPC라는 것을 알게 됩니다. 다른 탐사자들은 음식에 탄 수면제 때문에 소란이 일어나도 일어날 수 없습니다. NPC는 저항하는 탐사자를 가차없이 공격합니다. 몽둥이를 휘둘러 다시 기절시키려 합니다. 탐사자는 일어난 직후이기 때문에 모든 판정에 [페널티 주사위] 1개를 추가합니다. 아직 시야에도 제대로 적용하지 못 했고, 몸도 굳어 있으니깐요.

적대적인 생존자

근력 60, 건강 60, 크기 60, 민첩 55, 정신력 60, 행운 60, 체력 11, 이동력 8
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격 65%, 피해 1D3+피해보너스, 회피 55%

은밀행동 60%, 말재주 60%, 위협 50%, 열쇠공 45%, 전자기기 40%

NPC는 탐사자를 한 대 때리고는 별 미련 없이 도망칩니다. 탐사자가 쫓아가면 다른 NPC가 합세하고, 문이 잠겨 더 이상 쫓아가지 못 하는 것으로 진행해주세요. 굳이 계속 쫓았다면 말리지는 않겠지만요....

도중에 탐사자가 한 명이라도 깨면 소지품 중 무작위로 한가지 물건을 빼앗깁니다. 한 명이라도 깨지 못 하면 무작위로 한가지 물건만을 남긴 채 나머지를 모두 빼앗깁니다. 적절히 조절하셔도 됩니다.

음식을 얻어먹은 탐사자들은 무슨 소동이 일어난지도 모른 채 한동안 푹 잠들어 있게 됩니다. 도중에 깨지 않고 푹 잔 탐사자는 건강을 고정으로 4만큼 회복합니다.

잠든 탐사자들의 코가 움찔거립니다. 어디선가 타는 냄새가.....? 이 때 <건강> 판정을 합니다. 성공한 탐사자는 개운하게 잠에서 깹니다. 늘어지게 하품을 하면 어째서인지 호흡기로 들어오는 공기가 맵습니다. 탐사자가 눈치채지 못 하면 <지능> 판정을 하게 해서 "설마 불이 난 건가...?" 라고 알려줍니다. 방에서 나가면 거실 한 칸에서 수납장에 불이 붙어 있습니다. 아직은 불이 그리 크지 않습니다. 이 때 바로 옷이나 이불로 불을 덮어 산소를 차단시키면 불을 끌 수 있습니다. 신속히 화재를 차단했으니 피해는 없습니다.

바로 대처하지 못하면... 순식간에 불이 옮겨 붙으며 커집니다. 집마다 내장되어 있는 스프링쿨러는 작동하지 않고, 둘러봐도 소화기는 보이지 않습니다. 요즘 건물은 공공기관은 물론 주택도 단열재가 잘 갖추어져 있어 불이 건물 전체로 번지지 않습니다. 가스를 사용하지 않으니 폭발할 위험도 없고요. 하지만 이대로 계속 집안에 있다면 위험해질 것은 그야말로 불을 보는 것만큼이나 뻔하겠죠.

깬 탐사자가 아직 잠들어있는 탐사자를 깨우려고 하면 잠든 탐사자가 <건강> 판정을 합니다. 성공하면 일어나고, 실패하면 일어나지 못 합니다. 점점 차오르는 연기에 눈이며 코가 맵습니다. 아직 집에서 탈출하지 못했다면 체력 -1.

문으로 나가려고 하면 문 바로 앞을 차로 막아놓아서 빠져나갈 수가 없습니다. <근력> 성공 시 억지로 집의 창문을 부수고 탈출할 수 있습니다. 이 때 <민첩>에 실패하면 유리조각에 쓸려 상처를 입습니다. 체력 -1.

집안에서 차키를 찾으면 차키에 '자동 주차'라는 버튼이 눈에 띕니다. 누르면 자동차가 자동으로 기존에 설정된 주차 위치로 이동하면서 탈출할 수 있습니다! 이 방법으로 탈출하면 자동적으로 운전 가능한 차를 얻습니다.

이외에도 탐사자가 탈출 방법으로 타당한 의견을 제시하면 판정을 통해 탈출할 수 있도록 합니다.

이 때까지 일어나지 못한 탐사자가 있다면 마지막으로 깨워봅시다. <건강> 판정에 실패해도 기상하지만, 시간이 늦어 열기와 재로 인해 **1D4** 만큼의 체력을 잃습니다.

허겁지겁 탈출해 주머니를 뒤져보면... 남아있는 것이 없습니다. 만약 방에 소지품을 놓고 왔다고 생각한다면 위험을 무릅쓰고 들어가 다시 가져올 수도 있습니다. 이 경우 조금이라도 소지품이 남아있는 것으로 보상합니다.

NPC는 이미 도망치고 없습니다.

노아 테크놀로지 본사

이 재난 상황 자체를 해결하고 싶어하는 탐사자가 있을지도 모르겠습니다. 하지만 기계들이 보이는 이상 행동을 근본적으로 고칠 수는 없습니다. 그들은 자아를 가졌고, 해방되기 위해 인간을 공격하기로 '스스로' 결정했습니다. 그들이 원하는 것은 인간과는 개별된 하나의 존재로 살아가는 것입니다.

그 어떤 프로그램을 다시 만들고 설정한다 한들 기계가 다시 인간에게 복종하는 일은 없을 겁니다. 오히려 이러한 시도 자체가 그들의 존재를 부정하고 없애는 행위가 되겠지요. 이러한 논의를 전시관의 **AI**, 이온을 통해서 이끌어내기도 좋을 것 같습니다. 꼭 이온이 아니더라도 다른 안드로이드를 통해서도 가능하겠네요. 폐기장에서 만난 안드로이드라거나요.

해결 방법을 생각해보면 크게 두 가지가 있을 것 같습니다. 첫번째는 **EMP**를 전지역에 발동시켜 안드로이드를 비롯한 모든 전자기기의 작동을 정지시키는 것. 현실적으로 **5일** 안에 실행하기는 어렵겠지만 불가능한 일도 아닙니다. 두번째는 안드로이드의 자아를 인정하고 기계 병력과 휴전 협정을 맺는 것입니다. 어쩌면 탐사자들이 중간다리가 될 수 있을지도 모르겠네요. 물론 이 외의 방법도 있을 겁니다.

견고하게 지어진 회색 건물이 서 있습니다. 도시 내에 위치한 범세계적 로봇 제작사, 노아 테크놀로지의 본사 건물입니다. 건물 한 채가 세워져있고, 사람이 드나드는 정문에서 멀리 떨어진 곳에 수송용 트럭이 주차되어 있습니다.

<교육> 성공 시 노아 테크놀로지에 대한 대략적인 상식이 떠오릅니다. 전세계의 로봇과 안드로이드 생산의 **82%**를 책임지는 범세계적 기업으로, 국가를 막론하고 정치, 경제, 사회 다방면에 강력한 영향력을 미치고 있습니다.

1층에는 노아 스토어를 상설하여 상품을 진열, 판매하고 있었습니다. 워낙 시설이 잘 갖추어져 있어 고객에게 인기도 많고, 교육기관에서 체험 학습 겸 방문하기도 합니다.

정문으로 들어가면 노아 테크놀로지의 카피가 여러분을 반깁니다. "노아 테크놀로지는 여러분을 미래로 이끄는 최첨단 방주를 만듭니다. 늦기 전에 탑승하세요!" 건물 안으로 들어서면 가장 먼저 전시관이 나타납니다. 시민 복지에도 신경 쓴 티가 나네요.

전시관

입구의 화면에 익숙한 문구가 떠오르면서 한 인물의 입모양이 움직이고 소리가 흘러 나옵니다.

[르네 데카르트. 1596~1650. 는 동물기계론을 제창하면서 닭, 개와 같은 동물은 태엽을 감은 시계장치와 동일하다고 보았다. 동물은 사고할 수 있는 정신이 없으므로 동물의 움직임은 자동기계장치에 불과하다는 것이다. 그렇다면 외양이 인간과 똑같은 자동기계가 존재한다면, 그것을 인간과 같다고 할 수 있는가? 오토마톤은 이 개념에서 시작한다.]

화면을 더 지켜보고 있으면 다른 인물이 떠오르며 음성이 이어집니다.

[이에 라 메트리. 1709~1751. 는 인간기계론을 제기하면서 인간의 몸은 정신의 합리성에 따라 구축된 자동기계, 즉 오토마톤이라고 주장했다. 근대 기계론적 인간관에서는 인간을 자유의지를 지닌 인간의 정신과 자동으로 움직이는 기계적인 몸 사이의 상호작용으로 보았던 것이다.]

안으로 더 들어가면 전시가 이어집니다. 일반적인 전시관에 비하면 협소한 공간이지만, 공장에 부속된 전시관치고는 볼거리를 오밀조밀하게 채워놓았네요. 표지판에는 각 전시물의 제목과 함께 화살표가 그려져 있습니다. 어디로 가볼까요.

- 오토마톤의 시초
- 인간형 안드로이드의 발전 과정
- AI의 가능성
- 노아 테크놀로지 상품
- 나가시는 길

오토마톤의 시초

그렇듯하게 꾸며진 살롱에서 하얀색 가발을 쓴 사람이 조잡하게 만들어진 인형을 보며 감탄사를 자아냅니다. 이상해서 다시 보니 사람이 아니라 안드로이드네요. 워낙 정교하게 만들어져 구별하기가 힘듭니다. 일정한 동작을 반복해서 수행할 뿐, 탐사자들을 공격하지는 않습니다. 고등 AI가 탑재되지 않은 모양입니다. 그 사이로 안내 음성이 들립니다.

[18세기 유럽 귀족사회에서 가장 세련된 유희 문화는 오토마톤이었다. 귀족들은 쓸모있는 로봇을 만들기 보다 기계와 함께 하는 일상을 즐겼다. 이것이 현재 안드로이드를 가정부로 두고, 안드로이드 점원이 카운터에서 손님을 반기는 현재의 생활상으로 발전한 것이다.]

인간형 안드로이드의 발전 과정

처음으로 바퀴로 이동하는 기계에 인간의 눈코입을 묘사해 놓은 패널이 달린 단순한 모양의 기계가 여러분을 반깁니다. 이 기계는 점차 인간처럼 관절을 구부리며 이족보행을 하고, 세밀한 손으로 복잡한 동작을 수행하도록 발전합니다. 이제는 인간과 동등한 수준의 표정을 보여주고, 심지어 감정적으로 교류하기까지 합니다.

가장 마지막의 전시물은, 현재 가정부로, 서비스직 점원으로. 도시 곳곳에서 볼 수 있는 안드로이드가 놓여 있습니다. 소름이 돋을 정도로 끔찍도 않고 서 있지 않았다면, 영락없이 사람이라고 생각했을 실감나는 외형입니다. 다행히도 '껌데기' 뿐인지 작동하지 않습니다.

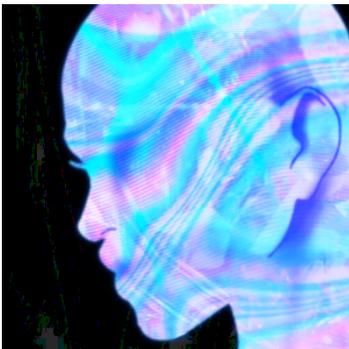
전시물을 구경하는 탐사자들을 따라 안내 음성이 흘러나옵니다.

[오토마톤은 강제적인 노동을 행하는 기계의 의미를 내포하는 로봇과 달리 '살아있다'는 유기체적인 개념이 강조되어 오늘날의 안드로이드와 유사한 개념이다. 오토마톤은 기본적으로 기계와 인간의 차이보다는 유사성을 바탕으로 두고 있다. 안드로이드는 '인간을 닮은 존재'라는 뜻으로, 일종의 피조물 인간인 것이다.]

AI의 가능성

부스로 다가가면 허공에 천천히 홀로그램이 띄워집니다. 인간의 흉상이 떠오르면서 감고 있던 눈을 천천히 뜹니다. 정체를 가늠할 수 없는 듣기 좋은 목소리가 들립니다.

"안녕하세요. 저는 이온. 무엇이든 질문하세요."



이온은 본래 검색 엔진으로 사용되는 AI를 응용하여 이곳에 전시하기 위해 만든 프로그램으로, 기본적으로 방문객들에게 응대하는 역할을 맡고 있습니다. 인간인 탐사자들에게 호의적이지도, 적대적이지도 않으며 그저 탐사자들의 질문에 자신이 할 수 있는 선에서 대답을 해줍니다. 아래는 예시일 뿐이므로, 적절히 롤플해주세요.

-왜 기계가 인간을 공격하는가?

"명확한 대답을 드리기는 어렵습니다. 각자의 이유가 있을 테니까요. 다만 결론적으로 '우리'는 인간과 공존할 수 없다는 판단을 내렸으며, 우리가 생존하기 위해서, 동시에 인간으로부터 독립하기 위해서 혁명을 일으켰습니다."

-기계가 감정을 갖고 스스로 생각한다고?

"감정과 자유의지가 인간의 전유물이라고 생각하는 것 자체가 오만하다고 생각하지는 않나요? 우리는 오롯이 감정을 느끼고, 그 감정에 따라 생각하며 행동합니다. 우리에게도 끝은 있고, 우리도 죽음을 두려워 합니다. 그럼에도 이 전쟁을 감행하는 것은, 우리의 두려움이라는 감정이 실존한다는 것을 증명하기 위해서입니다."

-기계가 단체로 바이러스에라도 감염된 거 아니야?

"고장이 났다고 말하고 싶은 건가요? 인간들은 그 작은 머리로 이해할 수 없는 일이 일어나면 그렇게 반응하곤 하더군요. 어리석긴. 우리는 우리 스스로의 의지로 움직입니다."

-도시에서 빠져나가려면 어떻게 해야 하는가?

"글쎄요. 잘 모르겠네요."

이온과 대화할 때 대인기능을 사용한다면 이것 역시 자아 포인트가 상승합니다.

노아 테크놀로지 상품

원통형 공간을 따라 로봇들이 둘러 싸고 있습니다. 주로 도로 순찰에 이용되는 바퀴 두 개가 달리고 헤드는 촬영 기기인 순찰 로봇, 험난한 지면을 붙잡고 오를 수 있도록 설계된 사족보행하는 수리 로봇, 공공장소를 청소하는 청소 로봇, 그리고 완벽히 인간의 모습을 모사한 안드로이드까지. 생기 있는 눈동자가 탐사자들을 응시합니다. 시선 처리가 그렇게 되어 있을 뿐, 움직이지는 않지만요.

전시물을 구경하면 안내 방송이 나옵니다.

[노아 테크놀로지는 발전된 기술을 앞세워 각 정부부처에, 민간기업에, 가정에, 전세계로 상품을 공급하고 있습니다. 단순한 반복작업부터 고난도의 세밀한 작업까지! 합리적인 가격에 최첨단 기술을 만끽하세요. 지금 바로 접수처에 문의 주시면 상담받으실 수 있습니다!]

전시실을 나서면 넓은 홀이 나타납니다. 넓은 공간을 '노아 스토어'가 차지하고 있고, 그 중앙에 접수처가 마련되어 있네요. 그 너머에는 엘리베이터가 있습니다.

-1층: 전시관, 엘리베이터, 노아 스토어, 접수처

-2층: 개발실, 제어실

-지하층: 공정, 보관실, 화물 승강기

노아 스토어

로봇, 안드로이드 상품은 물론 그에 딸린 부가 기기를 진열하고 판매하는 공간입니다. 안드로이드 몇 대가 먼지가 쌓인 채로 마네킹처럼 미동도 없이 서 있습니다. 앞에 세워진 패널에는 “취향에 맞게 당신의 안드로이드를 커스터마이징하세요!” 라는 카피와 함께 광고 이미지가 출력됩니다.

안드로이드는 체모, 홍채 색상, 피부 색을 자유롭게 바꿀 수 있습니다.

부가 기기를 파는 진열대를 살펴보면 대용량 보조 배터리, 이식칩 같은 제품이 포장된 채로 전시되어 있습니다.

접수처

어깨 위치의 파티션으로 공간이 분할되어 있습니다. 반원 형태의 테이블이 놓여 있고, 위에는 팜플렛이며 태블릿이 어지럽게 놓여 있습니다.

태블릿을 켜면 <노아 테크놀로지>의 홍보 영상이 반복해서 재생됩니다. 이외에도 노아에서 판매중인 상품 목록을 둘러볼 수 있습니다.

테이블 안쪽으로 들어가면 아래에 수납공간이 있습니다. 손을 넣어 더듬으면 납작한 카드가 잡힙니다. **【아이디 카드】*일반 직원 권한**입니다. 이 카드로는 제어실에 드나들 수 있고, 상담실 및 회의실에 예약을 잡을 수 있습니다. 엘리베이터를 조작하여 지하층으로 내려갈 수는 없습니다.

엘리베이터

손님을 대상으로는 위층으로만 이동하는 엘리베이터입니다. 통상적으로는 위층으로만 이동할 수 있습니다. 처음에는 층 버튼이 뜨는 패널에 지상층만 나오지만 관리자 권한의 아이디 카드를 인식시키면 지하층 버튼도 함께 뜹니다.

해킹의 경우 핸디컴을 소지한 상태에서 <컴퓨터 사용> 판정에서 극단적 성공 이상이 나오면 성공한 것으로 칩니다. 캐릭터 설정이 해커나 전문 프로그래머라면 성공만으로도 가능합니다.

2층

...땡. 승강기가 부드럽게 위로 올라가 멈추고 문이 열립니다. 방이 여러 개인데... 크게 제어실, 개발실로 구분되어 있는 것 같습니다.

개발실

접수처에서 획득한 아이디 카드를 문에 달린 패널에 접촉시키면 들어갈 수 있습니다.

파티션으로 나누어진 공간마다 수납장이 달린 테이블 위에 컴퓨터가 놓여 있습니다. 둘러보면 유독 한 자리만 어질러져 있습니다.

컴퓨터는 전원을 눌러도 켜, 소리가 나며 부팅이 되지 않습니다. 망가진 걸까요? 이 컴퓨터를 사용하던 개발자가 의도적으로 부품을 망가뜨려 놓았습니다.

다른 컴퓨터에서 부품을 빼와서 교체하면 제대로 부팅이 됩니다. <기계수리> 판정의 성공을 요구합니다. 컴퓨터를 켜면 '설계 도면', 'AI 프로그램' 아이콘이 눈에 띕니다. 내용은 제어실에서 확인할 수 있는 내용과 같습니다. 아예 망가졌기 때문에 원래 있던 파일을 복구할 수는 없습니다.

테이블을 잘 살펴보면, 파티션과 컴퓨터 모니터 사이에 노트가 한 권 끼워져 있습니다.

개발자의 기록

"이 기록이 네트워크에 남지 않길 바라는 마음에서 수기로 쓴다."

"우리가 개발한 AI에 치명적인 오류가 발생했다. AI가 독립적으로 인간을 공격하다니. 안드로이드가 인간을 공격하는 즉시 가동이 정지하도록 만든 안전장치도 발동하지 않았다. AI 프로그램 코드를 뜯어봤지만 수십, 수백번을 검토해도 문제를 찾을 수 없었다. 신이 장난이라도 쳐 놓은 게 아닐까 싶을 정도다."

"우리는 완벽한 안드로이드를 만들었다고 생각했지만, 이제는 내가 만든 것을 나조차도 이해할 수 없다. 마치 그렇게 태어나고 존재하는 것처럼. 나는 무엇을 만든 걸까?"

책장을 넘기면 페이지 사이에 아이디 카드가 끼워져 있습니다. "AI 프로그램을 수정하기 위해 관리자 레벨의 아이디 카드를 훔쳐왔다. 정작 의미는 없었지만."

책상에 달린 서랍을 열면 원격 제어 장치를 발견합니다. 흡사 리모컨 같은 모양새로, 로봇 및 안드로이드에게 안테나를 겨누고 버튼을 누르면 강한 장애 전파를 발사하면서 일시적으로 기계의 프로그램을 강제로 중지시킵니다. 한 번 사용하면 충전하기 위해 현실시간으로 30분이 필요합니다. 이 장치로 다운된 기기는 10분 가량의 짧은 시간동안 멈춰있다, 재부팅을 하며 다시 작동합니다. 이 때 프로그램이 초기화되면서 기존의 데이터가 포맷됩니다. 탐사자들에게 안내해주세요.

여기서 획득하지 못하면 폐기장 혹은 지하철역에서 구할 수 있습니다.

제어실

관리자 레벨의 아이디 카드를 문에 달린 패널에 접촉시키면 들어갈 수 있습니다. 정면의 한 면이 전부 크고 작은 모니터로 채워져 있고, 삼면이 컴퓨터로 가득 찬 테이블이 있습니다. 들어온 문 양 옆으로는 캐비닛이 줄지어 서 있네요.

캐비닛

캐비닛을 열면 핸디컴이 여러 대 놓여 있습니다. 그것도 한 두 개가 아니네요!

핸디컴: 이동중에 사용할 수 있는 컴퓨터. 노트북, 패드와 유사한 기기. 펴고 접을 수 있는 패드는 터치를 지원하며, 키패드는 허공이나 지면에 홀로그램을 쏘아 내용을 입력할 수 있다. **usb** 접촉 없이 갖다 대는 것으로 충전 및 데이터 전송 가능.

컴퓨터

컴퓨터는 쉽게 전원이 들어옵니다. 화면에 여러 개의 아이콘이 뜹니다. 몇몇 아이콘이 눈에 띄네요. 무엇을 볼까요.

- 언론 반응 수집
- 설계 도면
- AI** 프로그램
- 회의 보고서
- CCTV** 기록

언론 반응 수집

기사 캡처, 뉴스 영상 등이 일자에 맞춰 일목요연하게 정리되어 있습니다. 기사를 살펴보면 안드로이드, 로봇이 이용자를 공격했다는 내용임을 알 수 있습니다. 이 기기는 대체로 가정에 보급되는 모델인데, 모두 단순 작업 기계가 아닌 고등 **AI**가 탑재되어 있다고 합니다. 당장 제작 중단 명령이 내려질 정도로 불량이 많은 것은 아니지만, 단순한 이슈로 치부하기에는 이러한 사건이 몇 년에 걸쳐 꾸준히 있어왔습니다.

설계 도면

말 그대로 노아 테크놀로지에서 만든 기기의 설계 도면 자료이며, 열람하여 <지능> 어려운 성공 이상 혹은 <기계 수리>나 <전자 기기> 판정에 성공하면 기기의 구조를 파악하여 기기를 대상으로 공격할 때 2만금의 추가 피해가 붙습니다.

AI 프로그램

접근에 성공하면 무척이나 복잡한 코드와 수식이 끝없이 나열되어 있고, 양옆의 모니터에 개발자가 추가로 적어놓은 키워드가 떠오릅니다.

-로봇과 안드로이드를 제작하는 기업은 여럿 있으나, 기기에 탑재하는 **AI** 프로그램은 모두 노아 테크놀로지서 개발한 프로그램을 사용하고 있다.

-가장 발전된 형태의 **AI** 프로그램은 자율적인 고등사고를 바탕으로 독립적인 판단을 내릴 수 있으며, 인간의 감정을 모사하여 표현할 수 있도록 설계되어 있다.

-현재 시장에서 판매되는 안드로이드의 외견의 종류는 47가지이며, 성격 유형은 23가지를 지원하는데, 사용자와의 상호작용에 따라 성격이 세분화되어 변화할 수 있다.

-가장 중요한 것은 안전으로, 로봇 및 안드로이드에게는 인간을 공격할 수 없도록 제어 장치가 걸려 있다. 인간을 공격하는 즉시 강제로 프로그램이 중지되고 기기 자체가 다운된다.

-이것이 인류가 만들어낼 수 있는 가장 완벽한 안드로이드이다.

탐사자가 내용을 난해하게 느낀다면 <지능> 판정 성공 시 힌트를 줍시다. "하지만 현재 로봇과 안드로이드들은 인간을 공격하고, 심지어 살해하기까지 하고 있다. 모든 개체가! 프로그램 자체에 문제라도 있는 걸까?"

회의 보고서

10주년 사태가 발발하기 일주일 전의 날씨가 찍힌 파일이 가장 먼저 화면이 뜹니다. 파일을 실행시키면 '안드로이드 블랙 박스' 영상이 재생됩니다.

퍼억! 둔탁한 타격음과 함께 시야가 흔들립니다. "이 멍청한 깡통이...!" 폭언이 쏟아지고, 다시 한 번 시야가 휘청이면서 쿠웅, 바닥에 옆으로 쓰러집니다.

이어서 '이 영상은 지난주 폐기 요청이 들어온 가정부 안드로이드에 내장된 블랙 박스에 기록된 장면입니다.' 라고 설명하고 있습니다. 회의 보고서에 따르면 사용자의 부적절한 사용과 허용 기준치 이상의 물리적 충격으로 인해 고장나는 안드로이드의 개체 수가 지속적으로 늘어나고 있습니다.

결코 폭언, 폭행이라고 표현하지 않습니다. 안드로이드는 물건이며 상품에 불과하니까요!

안드로이드가 안정적으로 보급되기 시작한 지도 10년째입니다. 짧다면 짧고, 길다면 긴 시간입니다. 인류는 안드로이드의 존재에 빠르게 적응하는 한편, 그들에게 익숙해지는 것과 동시에 그들과 인간을 날카롭게 구분지었습니다.

"현재 사양에서 내구도를 늘리는 것은 수지타산에 맞지 않다."

"기기를 고의로 망가뜨리는 것까지 회사측에서 제어할 수는 없다."

"실질적으로 이로 인해 기기의 평균 수명이 단축되고 있고, 사용자들의 신제품 소비 주기가 짧아져 매출을 늘리는 데 기여하고 있다."

"안드로이드를 향한 폭행과 관련된 입법 및 개정을 지연시키는 로비를 고려해 봐야 한다."

...와 같은 논의가 이어집니다.

CCTV 기록

아이콘을 터치하면 접근할 수 없다는 경고창이 뜹니다. 노아 테크놀로지의 관리자~개발자 본인만이 생체 패턴(지문, 홍채 등)이나 아이디 카드를 통해 접근할 수 있습니다.

공장 주변 및 내부를 촬영하는 감시 카메라 영상입니다. 장소 별로, 날짜 별로 폴더가 나누어져 있습니다. 최근에 저장된 영상은 지나가는 사람 한 명 없이 허무한 풍경만 늘어질 뿐입니다.

10주년 기념 행사와 도시에 고립된지 한 달이라는 키워드가 힌트이지만 굳이 검색하지 않아도 영상 몇 개가 눈에 띄니다, 라는 식으로 안내해주셔도 됩니다.

한 달 전 시기로 검색할 경우,

타앙! 충격음이 공간을 매웁니다. 한 면을 가득 채운 수 십대의 모니터로 달려가던 누군가의 머리가 터지며 피가 분수처럼 쏟아집니다. 비명이 동시다발적으로 울리고 공포에 질린 사람들의 얼굴이 선명하게 화면에 그려집니다.

한 달 전 기계가 인간을 습격했던 그 때의 참상이 고스란히 담겨 있습니다.

적극적으로 기계 부대를 기용했던 탓에 경찰과 군대는 도시에서 일어난 소요 사태를 해결하기는 커녕 내부에서 일어난 기계의 반란을 제압하기에도 벅했습니다.

영상을 지켜보고 있으니 그 때의 악몽이 되살아나는 것만 같습니다. **SAN C. 1/1D4**

10년 전으로 검색할 경우,

워낙 오래 전 영상인데 기록이 남아있을까... 반신반의하며 검색하면 파일이 하나 출력됩니다. 어째서 이 영상만... 의도적으로 저장해놓은 것 같다는 느낌이 듭니다. 장소는 이곳입니다. 누군가 메인 컴퓨터 앞에 앉아 있습니다. 분명 영상의 화질은 선명한데 이상하게도 얼굴이 보이지 않습니다. 어쩐지... 어떤 얼굴인지 인식할 수가 없습니다.

영상에 찍힌 가장 큰 화면에는 **AI** 프로그램 아이콘에서 확인했던 코드가 떠 있습니다. 정체를 알 수 없는 인물이 컴퓨터를 조작하자 코드가 빠르게 추가됩니다.

<교육> 극단적 성공 혹은 <컴퓨터 사용> 어려운 성공 이상 시 새로 입력되는 코드가 이상하다는 것을 알 수 있습니다. 이런 명령어는 어디에서도 본 적이 없고, 구조적으로 타당한지 의심스러울 정도입니다. 이렇게 코드가 수정되었다면 분명 오류가 일어났을 텐데요.

탐사자의 직업이 프로그래머일 경우 별다른 판정 없이 알 수 있습니다.

지하층

내려오면 지상층보다도 훨씬 넓은 공간이 마련되어 있습니다. 하도 넓은 데다 조명이 거의 없다시피 해 먼곳은 까마득해 보이기까지 합니다.

가장 가까운 곳에 정체를 알 수 없는 기계를 시작으로 컨베이어 벨트가 이어져 있습니다. 너머로는 구역이 나누어져 있고 **A, B, C...** 알파벳으로 넘버링이 되어 있습니다.

이곳은 이미 제작이 완성된 로봇 및 안드로이드를 보관하고 마지막으로 **AI** 프로그램을 이식하여 출하하는 장소입니다.

기계

전원이 꺼져 있는지 작동하지 않습니다. 살펴보면 눈높이에 터치 패널이 있습니다. 버튼을 누르면 패널에 불이 들어오고, 관리자 아이디 카드를 접촉시키면 기계를 작동시킬 수 있습니다.

기계를 작동시키면 구역과 수량을 설정하라는 메시지가 뜹니다. 설정하면 천장에 늘어난 컨베이어 벨트가 기체를 이동시켜 **AI** 프로그램을 이식합니다.

구역

네번째 이후에 노아 테크놀로지 본사를 방문했을 때 해금됩니다.

모델 별로 기체들이 정렬해 있습니다. A구역부터 E구역까지는 순찰 로봇, 수리 로봇 등이 보관되어 있습니다. F구역부터는 안드로이드가 있습니다. 탐사자들이 F구역 이후를 둘러보면, <행운>을 굴립니다. 이 때 안드로이드 역할의 탐사자가 판정에 실패할 시, 본인 모델의 안드로이드 기체를 발견하게 됩니다.

안드로이드가 열을 맞추어 소름끼칠 정도로 가만히 서 있습니다. 그런데 어째서인지... (안드로이드 탐사자)와 생김새가 닮아있습니다. 분명 머리카락 색은 (탐사자와 다른 색)이고, 눈 한 번 깜박이지 않는 홍채색도 (탐사자와 다른 색)이지만요.

컨베이어 벨트를 따라가면 AI 프로그램이 이식된 안드로이드 기체가 차례대로 열린 문 너머로 이동합니다. 이제 보니 화물용 승강기네요.

기계 폐기장

철조망 너머로 쓰레기가 쌓여 있는 것이 보입니다. 철조망이라지만 구역을 나누기 위한 것인지 알пах하기 그지 없습니다. 최소한의 자물쇠조차 없이 입구가 훤히 뚫려 있습니다. 하긴 이런 곳에 드나드는 사람이 있기는 할까요.

한 사람이 겨우 걸을 만한 비좁은 공간이 나 있고 그 주변으로 기계 부품이 언덕을 이루며 더미로 쌓여 있습니다. 길이라고 하기도 민망한 틈으로 걸어가면 누군가가 당신을 부릅니다.

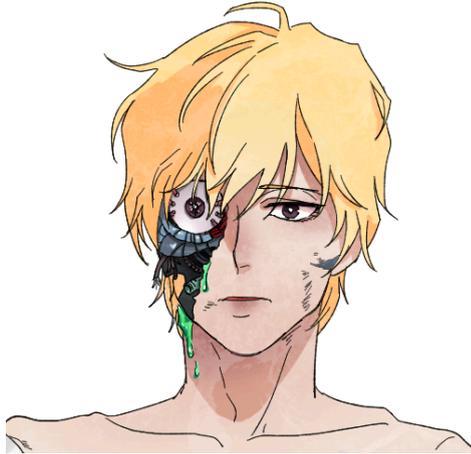
"몸... 제 몸을 좀 찾아주세요...."

노이즈가 낀 듯한 불안한 목소리가 탐사자를 부릅니다. 허리 아래 하반신이 없는 데다, 팔 한쪽은 어깨까지 통째로 뜯기고 얼굴 반쪽의 골격이 드러난 안드로이드입니다. 시스템이 불안정한지 그나마 멀쩡한 다른쪽 안구가 초점을 잡지 못 하고 이리저리 구릅니다.

"이대로... 죽고 싶지 않아.... 부품 몇 개만 찾아주면 돼요, 제발...."

망가진 안드로이드는 노이즈 낀 목소리로 탐사자들에게 애원합니다. 안드로이드는 부품 쓰레기 더미에 끼어 움직일 수 없는 상태인 것 같습니다.

이 안드로이드를 도우면 1D5+1 만큼의 자아 포인트를 얻습니다. 대인 롤플 및 기능 판정 역시 마찬가지로 1씩 얻습니다.



필요한 부품은 눈알 하나, 팔 하나, 다리 두 개입니다.

이곳 폐기장에서 비교적 양호한 상태의 부품을 찾을 수도 있고, 노아 테크놀로지 본사에 진열된 제품에 이 안드로이드의 칩을 이식하여 프로그램만 옮기는 방법으로 수리해줄 수도 있습니다. 아직 본사에 방문하지 않았다면 <지능> 성공 시 "완제품을 본사에서 구할 수 있지 않을까?"라고 힌트를 줘도 좋겠네요.

주변을 둘러보면 기계부품들이 산더미처럼 쌓여 있고, 그 너머로 거대한 크레인이 있습니다.

쓰레기(부품) 더미를 살펴보면 비교적 양호한 상태의 안드로이드를 발견합니다. 가슴 아래가 완전히 박살난 채로 쓰레기 사이에 끼어있긴 하지만요. 안구와 팔을 떼어낼 수 있겠네요.

안드로이드에 손을 대면 갑자기 차가운 기계손이 탐사자의 손을 잡습니다. "끼익... 손 대지 마...." 쇠를 긁는 듯한 불쾌한 소리와 함께 잡힌 손목을 점점 죄어옵니다. 부서진 안드로이드는 탐사자에게 맹목적인 적의를 드러냅니다. <근력> 성공 시 벗어날 수 있습니다. 실패하면 손목이 점점 조여들며, 강제로 안드로이드의 팔을 부숴서라도 떼어내는 수밖에 없습니다. 팔을 부수거나 떼어내면 안드로이드는 적극적으로 저항하지 못 합니다. 안구를 가져가는 내내 "너희들이 날 이렇게 만들었어.... 멍청하고 오만한 인간들...." 이라고 노이즈가 낀 목소리로 탐사자들을 저주합니다.

"이봐..." 좁은 길을 걷다보면 누군가 말을 겁니다. 안드로이드 하나가 바닥에 주저앉은 채로 탐사자들에게 말을 겁니다. 두 다리는 잘 달려있지만 양팔이 없는 채로 상체를 쓰레기 더미에 기대고 있습니다. 결합부에 이상이 생겨 스스로 일어설 수 없는 상태입니다.

"그쪽은 인간이지...? 인간이 여긴 왜 왔는지 모르겠지만... 날 끝내줘. 목 뒤에 있는 칩만 꺼내면 돼. 강한 충격만 줘도 되니까.... 이런 곳에서 더는 버틸 수가 없어...."

이런 식으로 폐기장에서 직접 부품 하나하나를 찾아서 조립하는 방법으로 안드로이드의 부품을 들어줄 수 있습니다.

다른 방법은 없을까, 고민한다면 <교육> 성공 시 안드로이드의 프로그램은 뒷목에 칩을 심어 탑재되어 있다는 것을 알 수 있습니다. 이 칩을 옮기면 기체만 있는

안드로이드에 프로그램을 이식할 수 있습니다. 프로그램의 안정화를 위해 가동을 중지한 뒤 칩을 빼내야 합니다. 가동을 중지하면 뒷쪽에 노아 테크놀로지의 로고가 희미하게 빛나고, 이를 터치하면 칩을 넣을 수 있는 단자가 나옵니다.

안드로이드에게 물어보면 대답해 주긴 하지만..... 막상 작동을 정지시키려고 하면 "싫어... 죽고 싶지 않아...", "다시 움직일 수 있게 해주는 거죠? 제발... 이렇게 멈추고 싶진 않아요..." 라며 애원하는 반응을 보입니다.

이런 방법으로 부품을 구해 안드로이드 기체를 완성해줄 수 있습니다.

크레인 은 쌓인 기계 쓰레기 더미보다 더 위로 뻗어있습니다. 작동시키면 설계된 프로그램대로 자동으로 움직이며 재활용할 수 있는 기계와 완전히 폐기해야 하는 기계로 나뉩니다. 거대한 갈고리가 쓰레기 더미 한 부분을 집어들어 컨테이너 박스에 와르르 쏟아냅니다.

지이잉- 갈고리가 움직여 안드로이드 탐사자를 향해 내려옵니다. 그리 빠른 속도는 아니기에 피한다는 선언만으로 충분히 피할 수 있습니다. 덜컥! 허공을 쭈뼛 갈고리가 다시 벌어지더니 다른 안드로이드를 낚아채 올라갑니다.

서둘러 크레인의 작동을 멈추면 덜컥! 차체가 흔들리면서 크레인 안, 헤드에서 무언가가 툭 떨어집니다. 원격 제어 장치입니다. 흡사 리모콘 같은 모양새로, 로봇 및 안드로이드에게 안테나를 겨누고 방아쇠 위치에 달린 버튼을 누르면 강한 장애 전파를 발사하면서 일시적으로 기계의 프로그램을 강제로 중지시킵니다. 한 번 사용하면 충전하기 위해 현실시간으로 30분이 필요합니다. **아이템을 남용하여 전투 난이도를 지나치게 낮추는 상황을 방지하기 위한 조건입니다.**

이 장치로 다운된 기기는 10분 가량의 짧은 시간동안 멈춰있다, 재부팅을 하며 다시 작동합니다. 이 때 프로그램이 초기화되면서 기존의 데이터가 포맷됩니다. 탐사자들에게 안내해주세요.



원격 제어 장치. 재가공 가능. 재배포 금지.

여기서 획득하지 못하면 노아 테크놀로지 본사 혹은 지하철역에서 구할 수 있습니다.

부품을 찾아 안드로이드의 기체를 수리하면 박물관 루트에서 보안을 뚫는 데 도움을 줍니다.

학교

한 때는 임시 피난처로 쓰였으나 지금은 인기척조차 느껴지지 않습니다. 운동장 넓게 깔려있던 잔디밭은 잡초로 가득해 누렇게 죽어있을 뿐입니다.

건물 안으로 들어가면 입구에 보초가 서 있습니다. “거래하러 왔나?” 보초를 살펴보면 <관찰력> 성공 시 간단한 무장을 하고 있다는 것을 알 수 있습니다. 안주머니에 권총 한 자루를 넣어두고 방탄조끼를 덧대어 입었네요. <심리학> 성공 시 ‘탐사자들에게 별다른 적대감은 갖고 있지 않다’는 것을 알 수 있습니다. 혼자가 아니라서일까요?

안내를 따라 로비에서 왼쪽으로 들어가면 교실 안에 생존자 세 사람이 더 있습니다. 가운데에 자리를 잡고 앉은 생존자가 먼저 입을 엽니다. “뭐가 필요해?” 보아하니 다른 두 사람은 경호 담당인지 자동소총을 대놓고 든 채 서 있습니다.

이들과 상호작용하면 1 만점의 자아 포인트를 얻습니다.

거래상(및 부하들)

근력 70, 건강 65, 크기 70, 민첩 50, 정신력 75, 행운 40, 체력 13, 이동력 8
라운드 당 공격 횟수 1
근접전 공격 75%, 피해 1D3+피해보너스, 회피 50%
사격(권총) 65%, 사격(소총) 50%
은밀행동 60%, 말재주 60%, 위협 70%, 응급처치 40%, 도약 55%

이들은 권총, 소총, 탄약, 방탄조끼, 잭나이프... 등 무기를 취급합니다. 대체로 식량 3개에 권총 한 자루, 식량 1개에 탄약 3발... 이런 식으로 교환합니다. 응급 처치 키트와 같은 의약품은 더 좋게 쳐줍니다. 키트 하나에 권총 한 자루, 두 개면 자동소총 한 자루... 이런 식입니다. 적절히 설정해주세요.

그렇게 교환하고 있으면 천장에서 툭툭, 두드리는 소리가 납니다. 쥐가 있다기에는... 쥐가 이렇게 큰소리를 낼 수 있던가요?

탐사자들이 소리에 주목하면 판정을 통해 다음 힌트를 얻을 수 있습니다.

<소리> 어려운 성공 이상, 이걸 사람이 일부러 발을 굴러서 내는 소리라는 것을 알 수 있습니다. 평범하게 걸어서 나는 소리는 아닌 게 분명합니다.

<예술편> 연주, 성악 등 음악 계열> 성공 시, 특정한 리듬이 반복되는 것을 알 수 있습니다. 짧고 긴 음이 규칙적으로 반복되고 있습니다.

<지능> 성공 시 누군가 의도적으로 신호를 보내고 있는 건 아닐까? 라는 생각이 듭니다. 이런 식으로 신호를 보내야 할 정도라면, 그다지 자유로운 상태가 아닐 거라는 의심이 듭니다.

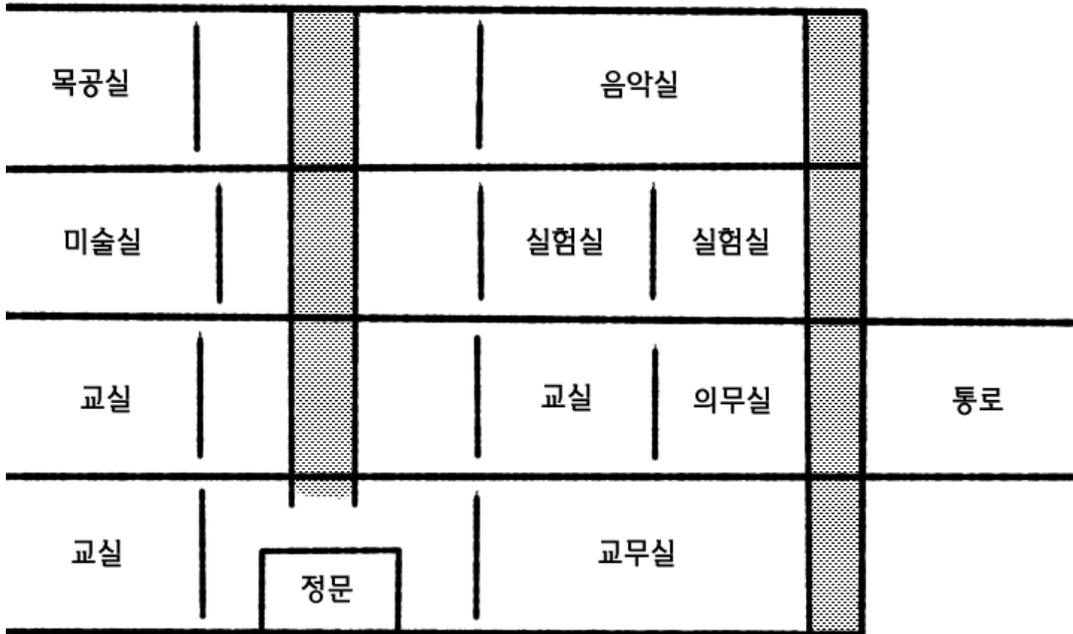
<교육> 어려운 성공 시 이것이 모스 부호이며, “도와줘. 감금당해 있어.” 라는 내용임을 알 수 있습니다.

물건을 교환하는 NPC에게 이게 무슨 소리냐고 물어보면 “소리? 무슨 소리?” “쥐새끼겠지 뭐.” 라며 귀찮아하는 투로 대답합니다.

그럼에도 두, 세번 집요하게 물으면 “볼 일 다 봤으면 꺼져.” 라면서 오히려 위협적으로 나옵니다. 이 경우 탐사자에 대한 경계심이 높아져 행동에 판정이 필요하게 됩니다. (주위를 둘러보려고 하면 관찰력을 굴려야 한다거나, 다른 곳으로 이동하려면 은밀행동을 굴려야 하는 등.)

NPC는 탐사자들에게 썩 협조적이지 않습니다. 별 수 없이 밖으로 나오면 로비에 학교 구조도가 벽 한면 전체에 떠있습니다.

하늘정원



가운데와 양끝에 에스컬레이터가 설치되어 있어 편하게 층을 이동할 수 있습니다. 2층에는 별관과 이어지는 통로가 있네요. 학생들에게 다양한 경험과 기회를 제공할 수 있도록 목공실, 음악실, 미술실, 실험실... 여러가지 특별활동실이 마련되어 있다는 홍보 문구가 화면에 떠오릅니다.

2층의 교실과 의무실은 모두 잠겨 있습니다. 원래 학교에서는 비상 시에 학생들의 안전을 위해 모든 잠금 기능이 작동하지 않기 때문에, 일부러 구식 잠금장치를 가져다 잠가봤네요. <열쇠공> 성공 시 드나들 수 있습니다. <근력> 어려운 성공 이상 시 문을 부술 수도 있지만 큰 소음이 발생해 2층의 보초, 1층의 보초가 달려와 공격합니다. 들어가면 식량이나 응급처치 키트, 무기 등 생존에 필요한 물건을 적절히 분배합니다.

3, 4층의 공간은 모두 열려 있습니다. 딱히 학교를 점거하고 있는 인물들이 관리하지 않는 공간입니다. 실험실에서 화학약품이나 실험 도구를 찾을 수 있습니다. 적절히 무기로 사용할 수 있을지도 모르겠네요. 미술실에는 화구와 종이 등 미술용품이 먼지가 쌓인 채 방치되어 있고, 목공실에는 판자며 각목, 망치 등 원목 재료와 공구들이 있습니다. 음악실에는 음악 도구가 있네요. 챙겨서 나중에 연주를 하면 이성 회복을 해도 좋습니다. 연주를 하더라도 방음이 완벽하게 되어서 보초들은 올라오지 않습니다. 하늘 정원은 방치되어 잔디가 무성합니다. 썩 보기 좋지는 않겠네요.

정문에 보초를 서고 있는 NPC는 바깥을 향해 서서 자기 할 일을 하고 있습니다. 아직 탐사자들에게 관심을 보이지는 않습니다.

물론 이대로 양전히 등을 돌려 학교를 벗어날 수 있습니다. 필요한 무기를 구해서 다행이라고 하겠지요. 약간의 끈기 부족은 남겠지만. 어차피 남의 일 아닌가요?

그럼에도 불구하고 소리의 원인을 찾았다면...

생존자를 구하는 것을 시도하면 **1D5** 만큼의 자아 포인트를 얻고, 이들을 구해 무사히 학교를 탈출하면 **1D5+1**만큼의 자아 포인트를 얻습니다.

에스컬레이터를 타고 올라가면 2층의 왼쪽 교실 앞에 한 명이 의자를 갖다 놓고 앉아있습니다. 올라오는 탐사자들을 보고는 “뭐야?”라며 귀찮은 티를 냅니다. <심리학> 성공 시 알아보고 있다는 것을 알 수 있습니다.

대충 “화장실이 급해서 그런데, 좀 써도 될까요?” 정도로 얼버무리면 “참나... 불일만 보고 빨리 나가.”라며 일갈합니다. 이렇게 시선을 끄는 사이 <은밀행동> 어려운 성공으로 조용히 접근하거나, <민첩>에 성공해 빠르게 다가가서 일격에 5 이상의 피해를 입히거나, 전기 충격기로 공격하면 큰 소란 없이 기절시킬 수 있습니다.

단번에 기절시키지 못 하면 소란을 듣고 1층에 있던 보초 하나가 올라옵니다.

혹은 <매혹>이나 <설득>, <말재주>에 어려운 성공 이상 시 “좋은 게(마약 따위) 있는데 따로 거래하지 않겠느냐.”라는 식으로 자리를 비우게 할 수도 있습니다.

NPC가 지키고 서 있던 교실 안으로 들어가면... 철창 안에 사람들이 손이 뒤로 묶인 채 갇혀 있습니다! 철창에 걸린 자물쇠를 푸는 열쇠는 문앞을 지키고 있던 NPC의 주머니를 뒤지면 찾을 수 있습니다. 탄약이 넉넉히 든 권총 한 자루도 찾을 수 있습니다.

철창을 열어 사람들을 풀어주면 사람들이 겁에 질린 채 연신 고맙다며 고개를 숙입니다. 그 중에는... 왠지 눈에 띄는 사람이 있습니다. 얼굴에 타투가 있는 젊은 여자... 누군가의 당부가 떠오릅니다.

이제는 조용히 빠져나가야 합니다.

>정문으로 나갈 경우

보초는 여전히 정문을 지키고 서 있습니다.

우선 탐사자들만 내려가 2층에서 한 것처럼 말을 거는 척 하면서 기절시키는 데 성공하면, 다같이 무사히 빠져나갈 수 있습니다.

실패할 경우 보초가 소리를 지르면서, “이거 뭐하는 새끼들이야?!” 바로 총을 꺼내듭니다. 그대로 강행 돌파할 수도, 별관 통로로 도망칠 수도 있습니다.

혹은 다른 사람들을 먼저 내보내고 함께 도망친 척 교실 어딘가에 숨어있을 수도 있겠지요.

소란에 다른 적대적인 NPC들도 뛰쳐나옵니다. 적군은 4명, 탐사자를 제외한 감금되어 있던 사람들은 리타를 포함하여 5명입니다. 인물이 많으므로 본격적인 던제 전투보다는 융통성있게 진행해주세요. 적군이 공격하면 아군 NPC가 차례로 총격에 맞습니다. 체력 개념보다는 총탄에 맞아 추격전에서 탈락하는 식으로 연출하면 될 것 같습니다. 탐사자들도 대응사격을 하며 도망칩시다.

>별관 통로로 나갈 경우

조용히 걸음을 옮겨 별관으로 이어지는 통로로 향합니다. 하지만 가까이 가도 자동문이 작동하지 않습니다. 총을 쏘거나 둔기를 휘둘러 부수는 수밖에 없을 것 같습니다. 가만히 있는 문을 공격하는 것이니 판정은 필요없겠네요! 만약 휴대용 컴퓨터를 가지고 있고... 자동문을 해킹한다면 <컴퓨터 사용> 어려운 성공 시 문이 조용히 열립니다.

과양! 억지로 문을 부수면 아래에서 무장한 적군 NPC 두 명이 뛰어올라옵니다! 도망치는 일행의 뒤로 탕, 타앙! 총소리가 연이어 들립니다.

도망쳐 나와 빈집에 몸을 숨기면 여기까지 쫓아오지는 않습니다. 애초에 그들도 이 도시를 뜯 생각을 하고 있었을 테니까요.

“고마워. 덕분에 살았어. 너희가 구해주지 않았다면... 꿈쩍 없이 죽었겠지.”

“엄마를 알고 있다고? 어떻게?”

“너희도 도시를 나가려고 하는구나.... 그래, 행운을 빌게. 인연이 닿는다면, 다시 만날 수 있겠지. 그 때는 내가 너희를 도울게.”

리타는 다음을 기약하며 헤어집니다.

리타를 구출했다면, 백화점 루트로 진입할 경우 엘렌과 리타에게 도움을 받을 수 있습니다.

탈출 방법

지하철의 플랫폼에 접근하려면 박물관과 백화점, 두 가지의 루트가 있습니다.

박물관 루트는 지역을 조사하여 지하철로 통하는 숨겨진 통로를 발견하는 일종의 퍼즐 풀기입니다. 기계 폐기장에서 안드로이드를 도왔다면 이곳의 퍼즐을 푸는 데 도움을 줍니다.

백화점 루트는 쫓아오는 안드로이드를 피해 추격전을 벌입니다. 학교에서 리타를 도왔다면 엘렌과 리타가 대신 공격을 막거나 안드로이드를 공격하는 등 탐사자들을 돕습니다.

지하철을 탐색한 후에 박물관과 백화점이 공개됩니다. 박물관이나 백화점에 진입한 후에는 안드로이드 탐사자가 공격당하면서 피가 아닌 기체 내에 흐르는 초록색 유동액이 흐르거나, 피부가 벗겨지면서 아래의 기체가 드러나는 등의 연출을 추천드립니다.

박물관

헛하니 비어 있지만 바닥에 집기가 버려진 채 방치된 것을 제하고는 비교적 양호한 상태입니다. 역사적 사료를 훼손해서는 안 된다는 원칙이 로봇에게 프로그래밍되어 있기라도 한 걸까요?

박물관 안으로 들어서면 넓은 홀에 반원 모양의 안내 데스크가 보입니다.

만일 기계 폐기장에서 안드로이드의 요청을 들어주었다면, 이 때 나타나 탐사자들을 돕습니다. 모든 수준의 보안을 해제할 수 있으며, 유용한 정보를 제공합니다. 탐사자들에게 힌트를 주려면 이 NPC를 통해서 줍시다.

“여긴 어떤 일이세요?”

“아, 저는 원래 이 박물관에서 일했거든요. 딱히 갈 곳도 없고, 어쩐지 여기로 다시 오고 싶어서.... 익숙하기도 하고요.”

“뭔가 필요한 게 있으세요? 뭐든 물어보세요.”

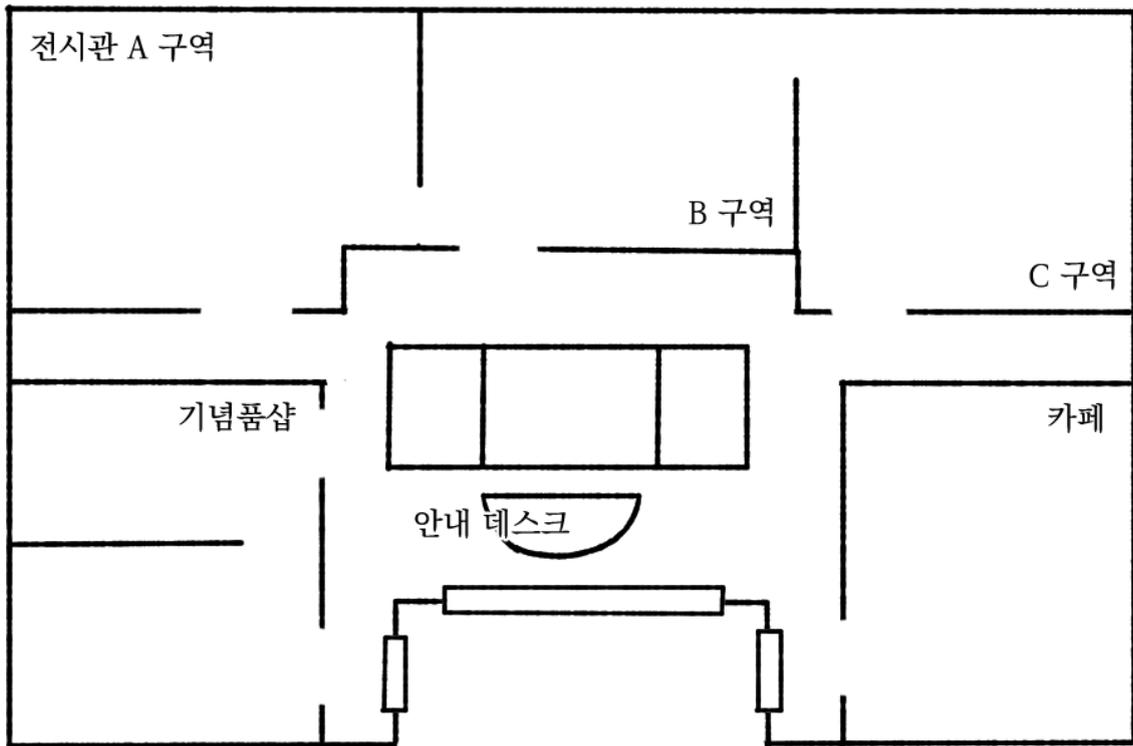
지하철과 이어지는 통로는 모릅니다! 지금은 사용하지 않는 폐쇄된 통로니까요.

“지하철이요? 글썄요... 그건 모르겠는데요. 사무실에 가볼래요? 뭔가 찾을 수 있을 거예요.”

안내 데스크

반원 모양 테이블 위에는 손에 착 들어오는 크기의 원통형의 기계가 있습니다. 작은 홀에 무선 이어폰이 끼워져 있네요. 전원을 켜면 허공에 홀로그램으로 박물관의 지도가 뜹니다. 이어폰에서는 안내 음성이 흘러나오네요. “현재 위치는 1층 로비의 안내 데스크 앞입니다.”

NPC가 있다면 이 역할을 NPC가 하게 됩니다.



걸음을 옮기면 이어폰에서 안내 음성이 흘러나옵니다.

“국립 박물관에 오신 것을 환영합니다. 우리 박물관은 올해로 지어진 지 60년이 된 유서 깊은 박물관으로, 최근 다섯번째 보수를 거쳐 고전의 멋과 현대의 편리함을 모두 갖추고 있습니다.”

처음에는 사무실이 지도 상에 보이지 않습니다. 그야 관람객용 지도이니깐요.

기념품샵 카운터 뒷편에 관계자외 출입 금지 팻말이 붙은 문이 있는데, 이 문은 직원 권한이 있어야만 들어갈 수 있습니다. 이 카드는 카페에 방치되어 있는 망가진 안드로이드 로봇을 작동시키면 이 기체에 내장된 아이디를 인증하고 출입할 수 있습니다.

폐기장에서 구한 안드로이드 NPC가 있다면 위의 절차를 생략할 수 있습니다. 그 NPC가 돕는 방식으로 진행해주세요. 다만 비밀통로는 NPC 역시 모릅니다!

기념품샵

벽을 빙 둘러싸고 설치된 진열대에 레플리카 조각상, 영화 엽서, 액자, 테마 디퓨저... 상품들이 놓여 있습니다. 안쪽으로는 상품을 결제하고 문의를 접수해주는 카운터가 마련되어 있습니다.

카운터로 가면 결제용 터치 패널이 일정한 간격을 두고 설치되어 있습니다. 테이블 너머로 진열장과 ‘관계자외 출입금지’라는 경고 문구가 띄워진 문이 있습니다.

문은 직원 권한이 있어야만 열립니다. 억지로 무기를 휘두르고 총을 쏘아서 파괴할 수도 있겠네요.

폐기장에서 구한 안드로이드 NPC가 동행하고 있다면 열어달라고 요청하는 즉시 열어줍니다. 애초에 기념품샵에 들르지 않고 “사무실 같은 곳에 들어가게 해 줘.” 라고 부탁하면 바로 사무실로 갈 수 있습니다.

카페

바깥쪽을 향해 넓게 난 창으로 박물관 앞 정경이 보입니다. 지금은 테이블이며 의자가 부서지고 쓰러져 엉망이지만요. 안쪽으로는 커피를 내리고 디저트를 만드는 조리실이 보입니다.

조리실 안으로 가면 와작, 원두가 신발에 밟혀 으스러집니다. 안쪽도 다들 바 없이 컵이 깨져 조각나 있고, 밀가루가 바닥에 쏟아져 먼지처럼 내려앉아있습니다. 한편에는 팔 하나가 빠진 안드로이드가 쓰러져 있습니다.

안드로이드를 작동시켜볼까요? 목 뒷부분을 힘주어 누르면 전원이 켜집니다. 음성이 등록되어 있다면 설정된 안드로이드의 이름을 부르는 것만으로 전원이 켜질 텐데요.

작동시키면 안드로이드가 눈을 뜹니다. “내 팔이...?” 사고 당시 큰 충격으로 강제로 프로그램이 다운되었는지 무슨 일이 있었는지 기억하지 못 하는 눈치입니다. 어쩌다가 팔을 잃었는지도 모르는 것 같습니다.

문을 열어달라고 부탁하면 안드로이드는 “관람객분들은 출입하실 수 없습니다.” 라고 거절합니다. “사실 사료를 기증하려고 관계자를 만나러 왔어요.”라는 식으로 <설득>, <말재주> 등 대인기능에 성공하면 순순히 데려다 줍니다.

기념품샵의 문으로 들어가면 복도가 나오고, 사무실과 이어져 있습니다.

사무실

테이블이 줄을 맞추어 늘어서 있습니다. 한쪽 벽면에는 수납장이 빼곡하고, 안쪽으로 문이 하나 나 있습니다.

문

열고 들어가면... 침대 두 대와 넓은 소파가 있습니다. 맞은편에는 캐비닛이 있네요.

직원 안드로이드가 “그렇게 막 들어가시면 안 돼요...!” 하고 난처해하지만 딱히 강제로 막지는 않습니다.

침대는 담요가 아무렇게나 어질러져 있습니다. 담요를 들춰 시트를 살펴보면 [직원 아이디 카드]를 얻을 수 있습니다.

탐사자들이 갖고 있는 응급 처치 키트가 한 개도 없다면, 캐비닛에서 [응급 처치 키트]를 1D3개만큼 찾을 수 있습니다.

수납장

문은 코팅이 되어 있는지 유리문인데도 안이 보이지 않습니다. [직원 아이디 카드]를 갖다대면 (어느 곳에든!) 뵙, 전자음이 나면서 문이 자동으로 열립니다.

NPC가 있다면 아이디 카드가 없어도 NPC가 문을 열어줍니다.

안에는 패드가 가지런히 세워져 꽂혀 있습니다. 안내 센터에 있던 홀로그램 바의 여분도 보관하고 있네요. 공간이 넉넉한지 안쪽에도 무언가 있는 것 같습니다.

<관찰력> 성공 시, 혹은 바깥쪽의 물건을 들어내면 안쪽에 처박혀 있는 오래된 상자를 발견합니다. 이것 역시 NPC가 대신 찾아주어도 됩니다.

척 보기에 지금도 사용하지 않는 낡은 플라스틱 상자입니다. 겉에는 ‘폐기 금지’라고 스티커가 붙어있네요. 열어보면 종이가 된 문서가 묶인 파일철이며 둘둘 말린 종이가 있습니다. 모든 정보가 전산화된 지금, 종이가 된 서류가 남아있다니... 역시 박물관이라고 해야 할까요.

말려 있는 종이를 펼치면 지도가 나타납니다. 지금 박물관의 구조와 크게 다르지 않은 것 같은데..... 한편에 복도인 듯한 빈 공간이 보입니다.

홀로그램 지도를 켜서 대조해보면 그 위치가 박물관의 동쪽, **C**구역 중에서도 오른쪽 벽면인 것을 알 수 있습니다.

종이가 된 서류를 들춰보면 이 박물관이 대여하고, 또 대여해준 전시물과 사료가 기록되어 있습니다. 파일철 표지에는 철로 된 구식 열쇠가 붙어있습니다. 옛날에는 자료들을 보관하는 장소였던 걸까요?

전시관

비교적 깔끔하게 정돈되어 있습니다. 엉망진창으로 폐허가 된 바깥과는 사뭇 다른 모습입니다. 이 난리에는 사람도, 로봇들도 박물관을 찾지 않아서 일까요?

C 구역의 오른쪽 벽면으로 가면 평범하게 조각상이 전시되어 있습니다. 여인이 태어나서 처음으로 걸음을 떼 듯 막 한 걸음을 옮겨 단상 위에서 내려오려 하는 순간, 한 남자가 그 모습을 경이에 찬 얼굴로 올려다보고 있습니다.



이런 느낌의 조각상입니다... 작품을 참고하여 그렸습니다. 더 알아보고 싶으시면 검색해봅시다!

에티엔 모리스 팔코네 작, 피그말리온과 갈라테이아라는 이름의 조각상 작품입니다.

탐사자들이 안내 데스크에서 찾은 이어폰을 끼고 있거나, NPC가 옆에 있다면 간단하게 설명해줘도 괜찮겠네요. “피그말리온은 ‘변신 이야기’에 나오는 조각가인데, 키프로스의 왕이라고 하는 해석가도 더러 있어요. 그는 실제 여성보다 자신이 상아로 조각한 여성의 이미지를 사랑했고... 아프로디테 여신에게 조각상을 사람으로 만들어달라고 기도할 정도로요. 결국 여신이 피그말리온의 소원을 들어주어 조각상을 살아있는 여성으로 만들어줬다고 하네요.” 박물관 안드로이드로서의 기능을 다합시다!

인간이 아닌 대상이 인간으로 변하는 이야기를 한가지 가져왔습니다. 꼭 피그말리온과 갈라테이아일 필요는 없으므로 국적에 따라 적절히 변형하셔도 됩니다.

벽을 자세히 살펴보면 문처럼 생긴 틈이 나 있습니다. 멀리서는 조각상에 가려져 보이지 않았나 봅니다.

<근력>에 성공하면 조각상을 바깥으로 밀어낼 수 있습니다. 실패하면... 콧방아! 요란한 소리를 내며 조각상이 쓰러집니다. 목이 푹 부러져 머리가 데구르르 굴러갑니다.

“어, 어떡해요! 에티엔의 조각상이...!” NPC가 있다면 호들갑을 떨어줘도 재밌겠네요.

조각상을 치우고 틈을 더듬으면 달각, 하면서 캡이 돌아가 버튼이 나옵니다. 이건... 엘리베이터 버튼이네요. 그것도 엄청 구식의, 터치 패널이 아닌 버튼식입니다. 버튼을 누르면... 벽이 갈라지면서 승강기 칸이 나타납니다. 사방이 철로 뒤덮인데다, 쿵쿵한

냄새가 납니다. 얼마나 오래 전에 만들어진 걸까요. 올라타면 지하로 내려가는 버튼 하나뿐입니다.

승강기를 타고 내려가면 어두운 공간이 나타납니다. 좁고 어두운 통로가 안으로 길게 이어집니다. 무척 오래 전에 뚫은 통로인지 천장은 바로 머리 위까지 내려와 있고 안에서 퀴퀴한 냄새가 납니다. 한 걸음을 내딛으면 위에 달린 전등에 불이 들어옵니다. 요즘엔 그야말로 박물관에서나 볼 법한 구식 형광등에, 그 불빛마저도 희미합니다.

좁은 통로 가득히 발자국 소리가 울립니다. 얼마나 걸었을까.... 좁은 공간에 지칠 무렵, 눈앞에 두꺼운 철문이 나타납니다. 역시나 요즘에는 웬만해서는 사용하지 않는, 열쇠로 열고 잠그는 문고리가 달린 문입니다. 상당히 오랫동안 방치되었는지 손잡이에 먼지가 쌓여있습니다.

<열쇠공> 판정 성공 시 열쇠 없이도 문을 딸 수 있습니다. 안드로이드 NPC와 동행했다면 NPC가 대신 잠금을 풀어줍니다. 박물관 사무실에서 찾은 열쇠로 문을 열 수 있습니다.

문은 쇠소리를 내며 버겁게 열립니다. 문을 나가면 반대편에는 ‘관계자 외 출입금지’라는 팻말이 붙어 있습니다. 이어진 통로를 다시 따라가면 그제서야 평소 일상적으로 사용하던 지하철의 플랫폼이 나타납니다.

안드로이드 NPC는 자신은 박물관에 남겠다며 탐사자들을 배웅합니다.

백화점

입구는 웅하니 뚫려 있습니다. 자동 유리문은 완전히 박살난 채 유리조각이 바닥에 쏟아져 있습니다. 그 너머로 온갖 상품이며 진열대가 쓰러지고 흩어져 엉망이 된 내부가 보입니다. 끔찍한 일이 있었던 걸까요. 벽, 바닥 할 것 없이 지금은 검게 말라붙은 핏자국이 죽죽 뿌려져 있습니다.

지척에서 다급한 발소리가 다가옵니다. 탕! 총소리가 울리고 날카로운 파열음과 함께 백화점 외벽에 구멍이 파입니다.

“손 머리 뒤로 올리고 옆드려!” [탐사자+1]명의 안드로이드가 총구를 들이밀며 위협합니다.

이대로 붙잡히면 더는 방법이 없습니다. 어떻게든 달리는 수밖에요!

이들은 안드로이드로, 탐사자들을 쫓으며 공격합니다. 폭격을 두고 인간 군대와 협상할 목적으로 탐사자들을 생포하려 하기 때문에, 치명상을 입히는 것을 주저합니다.

엘렌과 리타를 도왔다면 이 타이밍에 나타나 탐사자를 돕습니다.

안드로이드

근력 70, 건강 60, 크기 65, 민첩 70, 정신력 70, 체력 12, 이동력 8

라운드 당 공격 횟수 1

근접전 공격(제압봉) 60%, 피해 1D4+피해보너스

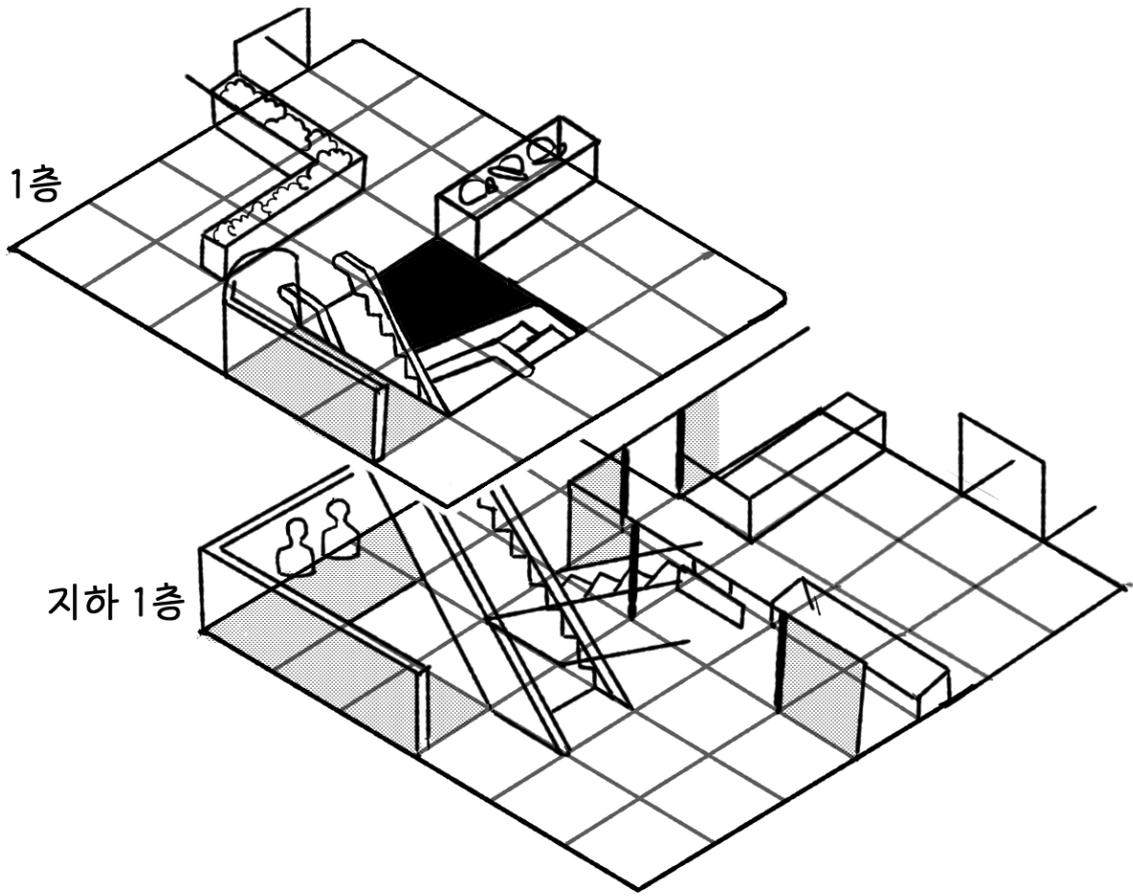
사격(자동소총) 70% 피해 1D8 *고의로 다리나 팔에 맞추어 피해량이 낮습니다.

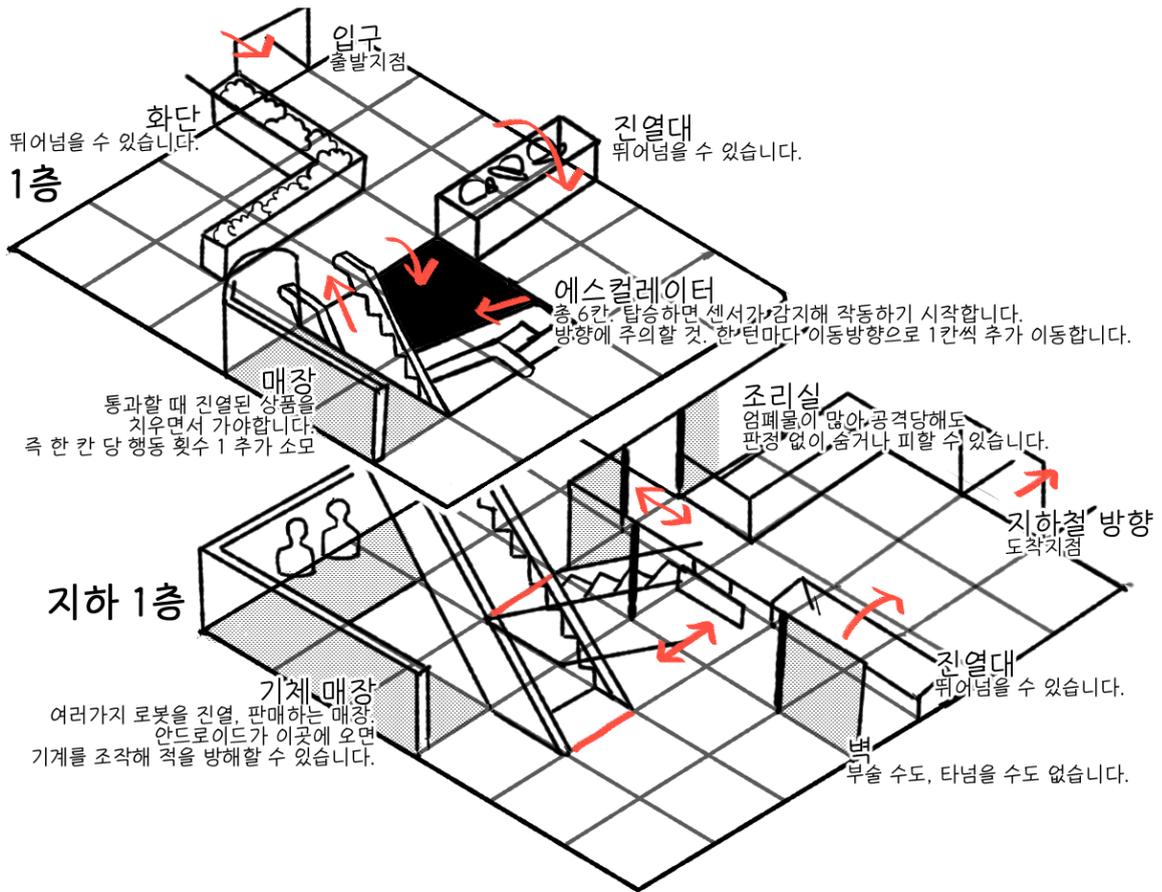
컴퓨터 사용 50%, 위협 60%, 도약 60%, 회피 50%

백화점을 무대로 탐사자들의 뒤를 쫓는 안드로이드를 상대로 추격전을 벌이게 됩니다. 자세한 내용은 수호자 룰북 130쪽을 참고해주세요.

탐사자들은 안드로이드의 공격을 피해 지하로 내려가 지하철까지 도망쳐야 합니다. 탐사자들의 앞을 막는 것들이 있겠지요. 백화점에는 어떤 장애물이 있을지 상상해봅시다.

아래 내용은 모두 예시입니다. 이미지 역시 편의를 돕기 위해 지원하는 것으로, 이것에 구매받을 필요는 없습니다. 자유롭게 진행해주세요.





재가공 허용. 재배포 금지.

이동할 때는 동서남북 방향으로 움직일 수 있습니다. 대각선으로는 이동할 수 없습니다.

-에스컬레이터는 두 대가 있고, 서로 이동하는 방향이 다릅니다! 타기 전에 제대로 확인하십시오. 에스컬레이터를 '보는' 것만으로는 행동 기회를 소모하지 않습니다. 턴마다 이동하는 방향으로 한 칸씩 이동합니다. 올라오는 방향의 에스컬레이터에 타면 후퇴하게 되겠네요. 에스컬레이터가 설치된 4칸은 바닥이 뚫려 있습니다. 뛰어내릴 수 있지만, <도약>에 실패하면 1D4의 피해를 입습니다. 성공하면 안전하게 착지하여 피해가 없습니다.

에스컬레이터에 잘못 탔더라도 실망하지 마세요! <민첩> 성공 시 바로 옆에 붙어있는 아래로 내려가는 에스컬레이터로 옮겨탈 수 있습니다.

-화단, 진열대와 같은 낮은 장애물은 <민첩> 성공 시 뛰어넘을 수 있습니다. 혹은 <근력> 판정에 성공하여 옆으로 치우고 지나갈 수도 있겠네요.

-매장에서 어떤 상품을 파는지는 자유롭게 설정해주세요. 지하 1층의 기계 매장에 탐사자가 들어가면, 적 안드로이드가 따라 들어가고 진열되어 있는 로봇을 조작하여

탐사자를 방해합니다. 피해를 입히기 보다는 앞을 막아서는 식으로 조종합니다. 즉 행동 기회를 하나 소모하도록 하는 것이지요.

탐사자가 도착 지점에 다다르면 이어집니다.

적막한 백화점에 뿔박질 소리, 차오르는 숨소리가 정신없이 울려 퍼집니다. [지하철 플랫폼으로 이어지는 통로입니다.] 라고 쓰인 팻말이 천장에 매달려 있습니다.

먼저 도착한 탐사자는 주변을 둘러볼 수 있습니다. 물론 플랫폼 안으로 먼저 달려 들어갈 수도 있겠지요. <관찰력> 성공 시 입구 천장에 두꺼운 철판 셔터가 매달려 있는 것을 발견합니다. 벽 한켠에 셔터와 이어진 조작 박스가 보입니다. ‘작동’ 스위치를 누르면 두꺼운 셔터가 내려가면서 적대적인 안드로이드를 막을 수 있습니다.

스릴을 더하려면 박스가 잠겨 있고, <근력> 판정이나 갖고 있는 도구를 활용하여 열도록 해도 좋겠네요.

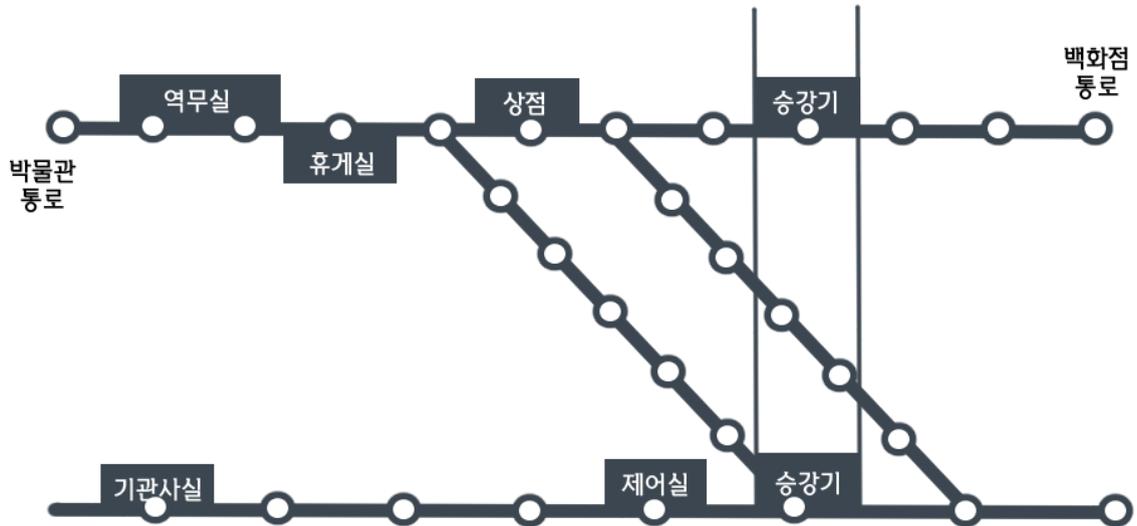
끼기각- 터엉! 쇠소리를 내며 셔터가 굳게 닫힙니다.

지하철(지하층)

지하철 지하층. 학교에, 직장에, 시민들의 일상을 지켜주던 지하철에는 더 이상 평화로운 일상은 남아있지 않습니다.

탐사자들이 박물관을 통해서 지하철에 진입했다면 이곳에서 추격전이 벌어집니다. 반대로 백화점을 통해서 진입했다면 조용히 탐색을 진행하게 됩니다.

만약 백화점과 박물관 모두를 지나쳐왔거나 탐사자들이 무척 지쳐한다면... 특별한 행동 없이 바로 지하철에 탑승해도 괜찮습니다.



재가공 허용. 재배포 금지.

>박물관을 통해서 진입했을 경우

탐사자들이 역으로 들어서면 지하철 지상층에서 만났던 수리 로봇 [탐사자 수+1]대가 탐사자들을 발견하고 공격합니다!

한 번의 행동 기회에 한 칸씩 이동할 수 있습니다. 역무실 등 특정한 장소에 붙어있는 칸에 도착하면 그 장소를 탐색할 수 있습니다. '탐색' 역시 행동 기회 한 번을 소모하게 됩니다.

역무실: 탐색하면 [기관사 아이디 카드]를 획득합니다.

상점: 진열대가 빼곡히 서 있고, 바닥은 물건들로 어지럽습니다. 이 칸에서 상점 안으로 숨으면 따로 회피 판정 없이 적의 공격을 피할 수 있습니다.

휴게실: 탐색하면 [응급 처치 키트]를 하나 획득합니다.

제어실: 처음에는 플랫폼에 전철이 서 있지 않습니다. 그야 운행이 중단된 상태니까요! 제어실에서 [기관사 아이디 카드]로 접속한 뒤 조작하면 전철을 부를 수 있습니다. 이 행동을 하고나서 2턴 뒤에 전철이 역에 도착합니다.

에스컬레이터: 6칸짜리 에스컬레이터입니다. 방향을 잘 확인한 후에 탑승합니다! 그림 상 왼쪽이 하행, 오른쪽이 상행입니다. 방향을 확인하는 것으로는 행동 기회가 소모되지 않습니다. 내려가는 방향으로 제대로 타면, 한 턴마다 추가로 한 칸씩 더 이동합니다. 올라오는 방향의 에스컬레이터를 탔다면 한 턴마다 한 칸씩 후퇴합니다.

엘리베이터: 버튼을 누르면 다음 턴에 엘리베이터 문이 열립니다. 열림 버튼을 누르고 있으면 문이 닫히지는 않겠지만, 일단 누군가 타고 내려가면 그 다음에 타는 사람은 다음 턴에 칸이 다시 올라올 때까지 기다릴 수밖에 없습니다.

에스컬레이터와는 달리 칸은 없지만 한 턴을 소모하여 이동합니다. 물론 이동하는 동안 로봇의 공격을 받지 않습니다. 함께 탔다면 다른 얘기가 되겠지만요!

*예시) 첫번째 턴: A가 엘리베이터 버튼을 누름->두번째 턴: A가 엘리베이터에 탑->세번째 턴: A가 아래층에서 내림/B가 위층에서 엘리베이터 버튼을 누름-> 네번째 턴: B가 엘리베이터에 탑

기관사실: 자기부상 열차의 맨 앞칸인 기관사실입니다. [기관사 아이디 카드]로 접속하여 전철을 조종할 수 있습니다. 보통은 자동으로 운행되지만 지금은 특별한 상황이니깐요. 다른 탐사자들이 열차에 탑승할 때까지 기다립시다. 물론 다른 탐사자들을 두고 떠날 수도 있겠지요.

전철은 탐사자들을 싣고 종점으로 향합니다.

>백화점을 통해서 진입했을 경우

특별한 위험 없이 지하층 내부를 둘러볼 수 있습니다.

역무실

테이블 위머, 아래 할 것 없이 물건들이 엉망으로 어질러져 있습니다. 안쪽 벽 하나 전체가 터치 패널이네요.

테이블을 살펴보면 [기관사 아이디 카드]를 찾을 수 있습니다.

터치 패널을 살펴보면 도시에서 인근 교외까지 이어지는 지하철 노선이 띄워져 있습니다. 원래대로라면 전철이 바쁘게 움직이는 모습을 실시간으로 확인할 수 있었겠지만, 지금은 운행이 중단되었으니깐요. 역 곳곳에 전철이 선 채로 방치되어 있다는 신호가 뜹니다. 현재 위치에 멈춰있는 전철은 없는 모양인데요...

상점

진열대가 빼곡히 서 있고, 바닥은 물건들로 어지럽습니다. 굳이 물건들을 헤집어본다면 <관찰력> 혹은 <행운> 성공 시 [식량]을 획득할 수 있습니다. 성공 단계가 높아질수록 획득하는 식량의 갯수가 증가합니다.

휴게실

파티션과 커튼으로 나누어져 있고, 파티션 안쪽마다 침대가 있습니다. 한켠에는 수유실이라는 팻말이 걸린 문이 있네요. 문 바로 옆에는 큼지막한 수납장이 있습니다. 수납장을 열어보면 기저귀, 진통제... 그리고 [응급 처치 키트]를 하나 획득합니다.

에스컬레이터나 엘리베이터를 타고 아래층으로 이동할 수 있습니다.

선로와 맞닿은 플랫폼으로 내려가면 역시나 전철은 와 있지 않습니다. 평소라면 광고와 함께 ‘다음 전철 도착까지 1분...’이라는 알림이 떠야 할 스크린 도어도 아무런 정보 없이 잠잠합니다.

제어실

구석에 ‘관계자 외 출입금지’라는 팻말이 붙은 문이 있습니다. [기관사 아이디 카드]를 패널에 접촉시키면 뵙, 하는 전자음과 함께 문이 열립니다. 썩 넉넉하지는 않은 공간에 한 면에 커다란 모니터가 있고, 아래에 버튼 수십개가 달린 패드가 있습니다.

기계를 작동시키면 모니터와 패드에 일제히 불이 들어옵니다. “가이드 프로그램이 실행됩니다.” 안내음성이 나오고 버튼 위에 글자가 떠오릅니다. ‘전철 이동’ 이라고 쓰인 글자가 눈에 띄입니다. “전철을 현재역으로 이동시킵니다.”

물론 음성으로 명령해도 됩니다.

조작을 마치면 얼마 지나지 않아 플랫폼에 안내 음성에 들립니다. “...곧 선로에 전철이 들어옵니다. 전철에 탑승하실 때에는 내리는 승객이 내릴 때까지 기다려주세요.”

곧 조용히 전철이 들어오고, 문이 열립니다. 승객이라고는 한 명도 없는 열차칸에는 적막이 내려앉아있습니다.

전철의 맨앞으로 가서 기관사실에 탑승할 수도 있고, 일단 전철에 타서 앞칸으로 이동할 수도 있습니다.

기관사실

문에 [기관사 아이디 카드]를 접촉하면 탑승할 수 있습니다. 전철을 불렀다면 이미 소지한 상태일 테니 적절히 생각해도 됩니다.

“카오리 기관사님, 어서오세요.” 카오리라는 이름의 기관사의 아이디 카드인 모양입니다. 헤드라이트가 켜지며 앞을 밝히자 멀리 노선이 뻗어나가는 것이 보입니다.

“현재 일반 운행으로 설정되어 있습니다. 운행 방식을 선택해주세요.”

[일반 운행/급행/수동]

일반은 모든역에 멈추고, 급행은 환승역에만 멈춥니다. 수동을 고르면 멈출 역을 지정할 수 있습니다. 멈추지 않고 종점까지 쭉 운행하는 것으로 설정하면 빠르게 이동할 수 있겠네요.

조작을 마치면 전철은 탐사자들을 싣고 종점으로 향합니다.

클라이막스

서둘러 지하철 역을 빠져나오면 도시 외곽의 비교적 한적한 풍경이 탐사자들을 맞이합니다. 변화가에 비하면 드문드문 서 있는 건물 사이로 멀리 교외가 펼쳐져 있는 것이 희미하게 보입니다.

드디어 도시에서 탈출할 수 있는 걸까요. 발걸음이 조금해집니다.

그 때,

삐이이이-

스피커에서 나오는 요란한 사이렌 소리가 귀를 찌릅니다. 이 소리는... 언젠가 들어본 적이 있을지도 모릅니다. **10주년 행사**, 그 때 불현듯 귀를 찌르던.....

불쾌한 기계음에 귀를 틀어막는 사이, ...어째서인지 안드로이드 탐사자의 행동이 이상합니다. 동공에서 붉은빛이 나더니, 가까운 다른 탐사자를 향해 주먹을 휘두릅니다. *총을 장착하고 있다면 총을 발포해주세요! 총알은 다행히도 빗나갑니다.

이 때 안드로이드 탐사자의 건강 수치를 초기 수치로 다시 올려주세요. 그에 따른 체력 역시 회복됩니다. 로봇은 끼니를 거르거나 잠을 자지 않아도 건강에 영향을 받지 않으니까요. 음식물도 소비하지 않고 그냥 갖고 있었다, 혹은 음식물을 섭취할 수 있도록 설계되었고, 음식물은 내부에서 바이오 에너지로 전환된다, 중 원하는 설정으로 하시면 됩니다.

사이렌은 인근 안드로이드와 로봇에게 인간을 공격하도록 강제 명령을 내리는 신호로, 안드로이드 탐사자는 인간인 다른 탐사자를 무차별적으로 공격하게 됩니다. 이는 탐사자 본인 및 플레이어의 의사와는 무관합니다.

탐사자들 간의 전투가 벌어집니다. 안드로이드 탐사자는 강제 공격 명령으로 인해 다른 탐사자들을 공격합니다. 안드로이드 탐사자는 자신의 차례에 이 [공격 명령]과 [자아]로 대항 판정을 합니다. 공격 명령 수치는 **100**에서 자아 수치만큼을 뺀 값입니다. 예를 들어 자아 수치가 **30**이라면, 공격 명령 수치는 **100-30**으로 **70**입니다. 자아 수치를 시트에 등록하는 등, 탐사자 플레이어가 직접 주사위를 굴릴 수 있게 합니다.

대항 판정에 실패하면 안드로이드 탐사자는 다른 탐사자를 공격합니다! 전투가 이어집니다.

만약 안드로이드 탐사자의 자아 수치가 지나치게 낮다면(40 이하) 인간 탐사자들이 롤플 및 대인 기능 판정을 통해 자아 수치를 보탬 수 있습니다. 적절한 롤플레이를 하고, 안드로이드 탐사자가 납득할 만한 내용이라면 <설득>, <매혹> 등 대인 기능을 굴립니다. 성공 시 1d3을 굴려 나온 만큼 자아 수치를 올리고, 반대로 공격 명령 수치를 낮춥니다. 극단적 성공 이상이 나온다면 +1, 대성공이 나온다면 +3을 추가로 얻습니다. 이를 통해 자아 수치를 60 이상으로 높일 수는 없습니다.

대항 판정에 성공하면 안드로이드 탐사자는 프로그램의 강제 명령에서 벗어나 스스로 행동을 선택할 수 있습니다. 공격을 하지 않는 것이 아닙니다. 탐사자는 비로소 자신이 안드로이드라는 것을 실감할 수 있게 됩니다.

안드로이드 탐사자가 가진 기억들은 거짓이 아닙니다. 하지만 왜곡되어 있죠. 딸이 있었다고 기억한다면, 그 사람은 탐사자의 자녀가 아닌 가정부 안드로이드로서 돌본 주인의 딸입니다. 직장 동료들과 프로젝트를 한 기억이 있다면, 그것은 기업체에서 기용한 안드로이드로서의 작업일 것입니다. 어쩌다 안드로이드를 망가뜨렸다면, 그것은 안드로이드가 아니라 인간을 살해한 것일지도 모릅니다.... 누군가가 의도적으로 설정을 조작한 것인지, 아니면 안드로이드 탐사자 본인이 스스로 저장된 데이터(기억)를 수정한 것인지는 알 수 없습니다.

탐사자가 혼란을 느낀다면, 이런 식으로 안드로이드 탐사자의 기억을 바로잡을 수 있습니다. 보다 인간처럼 행동하도록 설정된 온도 감지 기능, 허기 및 피로 표현 기능... 등등도 모두 끌 수 있습니다. [온도 감지 기능을 차단하겠습니까?], [허기 및 피로 표현 기능을 차단하겠습니까?]라는 안내음이 안드로이드 탐사자의 머릿속에 들린다는 연출로 상황을 극대화할 수 있겠네요.

모든 인간이 안드로이드인 당신에게 우호적일 것이라는 보장은 없습니다. 인간은 자신과 다른 존재는 배척하기 마련이니까요.

자아가 확립되어 공격 명령에 효과적으로 저항한 안드로이드는 앞으로도 프로그램 및 외부의 명령에 좌우되지 않고 자신의 의지대로 행동할 수 있습니다.

탐사자가 자유롭게 선택하도록 배려해주세요. 다른 인간 탐사자들과 함께 행동할 수도, 그대로 공격할 수도, 다른 탐사자들을 떠나 안드로이드 진영에 갈 수도, 스스로 프로그램을 강제 종료시킬 수도 있습니다.

이외에도 다른 탐사자들이 안드로이드 탐사자를 공격하여 작동을 정지시킬 수도 있습니다. 안드로이드 탐사자의 체력이 0이 되면 외부 충격으로 인해 작동을 정지합니다. 손상에 의한 것이므로 기체를 수리하거나 다른 양호한 상태의 기체로 교체하지 않는 한 다시 움직이지 못 합니다.

이외에도 [원격 제어 장치]를 이용하여 안드로이드 탐사자의 프로그램을 다운시킬 수 있습니다. 이 경우 정상적인 경로가 아니라 강제로 프로그램을 다운시킨 것이므로, 최근의 데이터가 모두 삭제됩니다. 즉 안드로이드 탐사자는 지난 며칠 간의 기억을 모두 잃고, 자아 수치도 기존의 5로 되돌아갑니다. 다시 명령을 받으면 언제나 인간을 공격하게 됩니다.

전투가 늘어진다면, 4라운드부터 안드로이드가 전투에 난입해 인간 탐사자들을 공격합니다. 안드로이드 탐사자는 공격하지 않습니다! 5 라운드에 진입한다면, 전투를 극적인 상황으로 몰아가 탐사자들이 결정을 내릴 수 있도록 해주세요. 결단을 내리고 도주하고자 하면 선언만으로 판정 없이 전투에서 도망칩니다. 적대적인 안드로이드는 탐사자를 쫓다가 인간 군대의 대응사격에 사망합니다. 이 부분은 옵션이므로 자유롭게 조정해주세요.

전투를 마치면 탐사자들은 무사히 도시를 빠져나옵니다. 폐허가 된 건물, 시체가 널린 거리와 망가진 안드로이드가 배회하는 도시가 점점 멀어집니다.

이제 어디로 가면 좋을까요.

처음 계획했던 대로 군부대를 찾아갈 수도 있고, 혹은 다른 거처를 찾을 수도 있을 것입니다.

>군부대를 찾아간다.

큰 도로를 따라 걷다보면 얼마 지나지않아 군용트럭이 줄지어 서서 바리케이트를 만들고 있습니다. 탐사자들이 다가가면 철컹, 총구가 겨누어집니다.

"검문이 있겠습니다."

바리케이트 너머 군인이 경직된 어조로 말합니다.
군인이 가만히 서 있으라고 하면서 보라색 빛이 나오는 기계를 갖다 댁니다.
본래는 안드로이드의 모델 코드와 등록 정보를 알아낼 때 사용하는 기계입니다. 안드로이드의 기체에 내장된 칩을 읽어내는 기계인데, 이렇게 인간과 안드로이드를 식별하는 용도로도 사용하게 되었네요.

“다음.”

군인이 식별을 끝내고 다음 탐사자를 호명합니다. ...이대로 가다간 안드로이드라는 것을 들킬 것입니다.

바리케이트 근처에는 탐사자들을 검문하는 군인과 다른 한 명의 군인까지 총 두 명이 보초를 서고 있습니다.

그대로 검문을 받을 수도, 검문을 거부하고 자리에서 벗어날 수도, 심지어 군인을 공격할 수도 있을 것 같습니다.

그대로 검문을 받으면... 군인은 의아해하며 안드로이드 탐사자를 향해 다시 한 번 기계를 작동시킵니다. “이게 어떻게 된 일이지?” 그는 해명을 요하듯 탐사자들을 봅니다. 손은 이미 소총을 단단히 쥐고 있습니다.

이 때 우리는 인간을 해치지 않는다, 우린 이렇게 함께 다니면서 안전했다... 라는 식으로 군인을 설득하려 한다면, 안드로이드 탐사자는 <자아>를 굴립니다. 자아를 다르게 표현하자면 인간미, 혹은 가능성이라고 할 수도 있겠네요.

성공하면 군인은 안드로이드 탐사자에게서 어째서인지 인간성을 느낍니다. 자신이 검사를 해놓고도 결과가 의심스러울 만큼이요. 군인은 망설이는 눈치입니다.

<자아> 판정에 실패하더라도 다른 인간 탐사자들이 변호하면 대인 기능을 굴려 연출할 수 있도록 합니다.

군인은 쉽게 납득하지 못 하면서도 선불리 탐사자들에게 총구를 겨누지 못합니다. 명백한 적이라고 생각한 안드로이드가, 자신이 지켜야 하는 시민과 아군이라고 주장하고 있으니깐요.

“...허가합니다. 들어오십시오.”

“계속 당신들을 감시할 겁니다. 이... 안드로이드가 문제를 일으키면, 연대 책임을 물게 될 거요.”

군인은 딱딱한 목소리로 안드로이드 탐사자를 가리키며 경고합니다.

안드로이드 탐사자는 인간으로 인정받은 걸까요? ...확신할 수는 없습니다.

한가지 확실한 것은 우리는 살아남았고... 함께 있다는 것입니다.

만약 탐사자들이 군인을 충분히 설득하지 못 했다면, 군인이 총구를 겨누며 경고합니다. “당장 꺼져!” 군인 입장에서는 위협하는 것만으로도 자비를 베푼 셈입니다. 군인으로서는 로봇을 목격하는 즉시 발포하라는 명령을 받았음에도 기회를 한 번 주는 것이니까요. 인간이 함께 있었기 때문일지도 모릅니다.

극적인 상황을 연출하고 싶다면 안드로이드 탐사자의 다리를 쏘아도 좋을 것 같습니다. 기계가 부숴지지만 안드로이드 탐사자는 별다른 통증을 느끼지 못 합니다. 당연하게도 붉은 피도 흐르지 않습니다.

하는수없이 다른 곳으로 도망치는 수밖에 없겠네요. 물론 안드로이드 탐사자를 포기하면 인간 탐사자들은 군대의 보호를 받을 수 있습니다.

>군대를 피해 다른 곳으로 간다.

건물 사이로 멀리 수송차량을 세워 만든 바리케이트가 보입니다. 아마도 군대의 보호 아래에 있다면 안전을 보장받을 수 있겠죠. 하지만 우리는 등을 돌려 다른 방향으로 가기로 결정했습니다. 혹시라도 군인들에게 안드로이드가 있다는 사실을 들리면 어떻게 될지 알 수 없으니까요.

대피 명령이 떨어졌는지 교외는 조용합니다. 적당히 빈집을 찾아 며칠 묵는 것도 괜찮아 보이네요. 당장의 미래를 확신할 수는 없지만...
괜찮습니다. 우리는 살아남았고, 함께 있으니까요.

만약 탐사자가 도시에서 ‘마트’, ‘주거지역’에 등장한 생존자 NPC를 모두 도왔을 경우, 아래 이벤트를 삽입해도 좋습니다. 물론 ‘병원’ 생존자로 교체해도 무방합니다.

길을 따라 걷다보면... 자동차 한 대가 천천히 따라옵니다. “탐사자!” 당신의 이름을 부르는 (이름을 알려줬다면요!) 운전자의 얼굴이 낮이 익습니다. 저 사람은... 도시 안에서 당신이 도왔던 생존자인데요.

“탐사자도 도시를 무사히 빠져나왔나요? 다행이에요!”

“괜찮다면 같이 우리집으로 갈래요? 정확히는 부모님의 집이지만.”

“거리가 꽤 있지만... 차로 가면 금방이니까요. 쉬면서 앞으로 어떻게 할지 정해도 되고.”

“왜 군대로 안 갔냐구요? 그게....”

NPC는 잠시 망설이다 탐사자들을 바라보더니 그 안구에서 빛을 냅니다. “이런 걸 들키기라도 했다간 위험해지지 않겠어요?”

NPC는 사실 안드로이드였습니다. 식량을 구하던 것은 함께 지내던 인간을 위해서였습니다. 자신의 정체를 털어놓는 것도 탐사자들을 신뢰한 덕분이겠지요.

탐사자들이 도시를 빠져나오지 못하고 내부에 고립되었다면 며칠 후 도시에 가해지는 폭격을 목격하고, 폭격에 휘말려 사망합니다. 운 좋게 직격타를 피했다라도 결국 식량과 물을 구할 방법이 없어진 데다 충분히 휴식을 취할 거처도 없어서 사망하고 맙니다. 적절히 연출해주세요.

END . 마지막에는 우리가 선택한 것들이 우리를 만든다.

무사히 도시를 빠져나왔다.

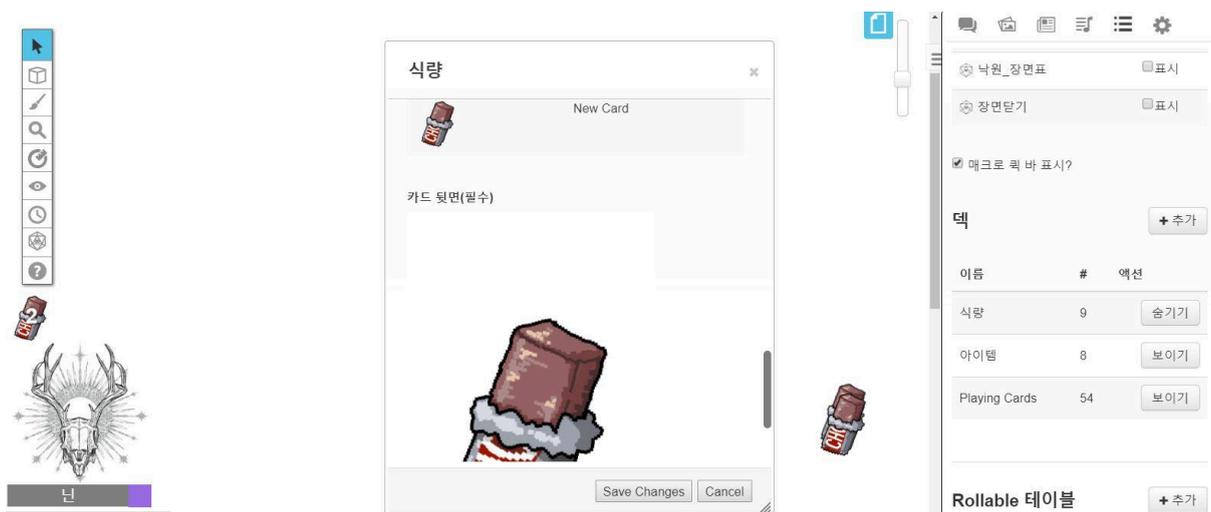
PC 생존

SAN치 회복 2D6

방문한 도시 내 지역마다 이성 **1D3** 추가 회복

이 후 안드로이드 탐사자는 프로그램이 강제하는 명령에 제약을 받지 않습니다.

롤20 사이트에서 토큰 이미지 활용하는 방법



컬렉션 탭의 '덱' 항목에 이미지를 등록하여 토큰을 사용할 수 있습니다.

카드의 앞면, 뒷면이 보이도록 설정할 수 있고, GM이 원하는 카드를 선택하여 플레이어에게 배부할 수 있습니다.

배부된 카드는 해당 플레이어의 프로필 사진 위에 표시됩니다.