

“이데아”

【이데아 : The rotten idea】

근대 이후 대부분의 나라가 법치국가가 된 이래로, 공권력 아래에는 범법행위를 조사하는 경찰과 형사가 있어 왔습니다. 그리고 거대한 자본의 그늘 아래에는 공공연히 말할 수 없는 은밀한 사건을 조사하는 사립 탐정 사무소가 있고요.

“증명할 수 없는 것을 증명해드리겠습니다.”
당신이 속한 탐정 사무소의 캐치 프라이즈입니다.

공권력이 미치지 않는 험난한 자본주의의 세계에서도 사건을 해결해 왔던 탐정과 조수가 KPC와 탐사자 아니었나요. 하지만, 최근 이 사립 탐정 사무소에도 한 가지 치명적인 고난이 덮쳤습니다.

탐정, KPC가 언젠가부터 출근을 멈췄다는 것입니다. 조수인 당신에게도 일언반구 없이 모습을 감추는 사수라니! 눈 앞이 아득하군요. 어디서 또 무슨 기상천외한 사건을 조사하고 있는 것인지 알 수 없어 하루 이를 실종 신고를 미뤄만 가던 그때. **KPC가 사라진 날로부터 일주일이 되는 오늘. 탐정 사무소의 도메인 주소로 의뢰 한 건이 도착합니다.**

To. 사립 탐정 사무소

안녕하십니까.
RD그룹의 신유통 부문 연구소장 레가트 스미르노바입니다.

현재 kpc는 저희 본 연구소에 비밀리에 고용되어 계십니다.
미출시 제품에 관련된 의뢰이기에 자세히 알려드릴 수 없는 점 양해 바랍니다.

탐정님 측에서 조수님을 필요로 하신다는 사항에 맞추어 이렇게 메일과 함께 캘리포니아 쿠퍼티노 행 예약 티켓을 별첨해 드리오니 확인 바랍니다.

항공 출입구에는 연구소까지의 안내를 위한 저희 측 사원을 배치해드리겠습니다.

감사합니다.

From. 레가트 스미르노바

“네 도움이 필요해, 탐사자!”

하는 KPC의 목소리가 귓가에서 울립니다.

조수에게도 알리지 않고 몰래 사건을 맡았다고요? 아무래도 이 꽤썸한 탐정님을 도우러 출발해야 할 것 같습니다.

《시나리오 정보》

- ✧ 크툴루의 부름 (Call of Cthulhu) 7판 룰 기준
- ✧ 인원: 1:1 타이만
- ✧ 성격: 하드보일드, 비논리와 비상식, 약 SF
- ✧ 시대 및 배경 : 근미래
- ✧ 추천 관계: 사립탐정 KPC와 조수 탐사자.
- ✧ 추천 기능: 관찰, 자료조사, 자신있는 기능
- ✧ 플레이 타임 : 6시간~18시간 내외 (조사량에 따라 상이)
- ✧ 플레이 난이도 : ★★★☆☆
- ✧ 키퍼링 난이도 : ★★★☆☆
- ✧ 전투: 有 | 로스트 : 有 | 신화생물: 有 | SAN C.: 多
- ✧ 주의 요소: 광기, 집착, 살인, 유사 식인, 가스라이팅, 코즈믹 호러, 벌레

W. 12 | 배포 일자 | 최종 수정 일자 2020.08.22

《 열람에 앞서 》

- ❖ 시나리오의 약칭은 **이데롯**입니다. 혹 오류를 발견하실 경우 @iqFMylaYdo3NtBh로 디엠 부탁드립니다.
 - ❖ NPC가 많습니다. 탐문, 추리, 조사가 시나리오의 주를 이룹니다. 숙련된 수호자와 탐사자에게 추천합니다.
 - ❖ 정보량이 많기 때문에 다인으로 개변해 가시는 것도 추천합니다!
 - ❖ 시나리오에 대한 내용을 개요 이상으로 공개계정에서 언급하지 않으시길 간곡히 부탁드립니다. 언급시 후XX등, 필터링 사이트를 이용해주세요. 감사합니다.
 - ❖ 시나리오를 그대로 즐겨주시는 게 가장 좋지만, KP와 PL의 성향, 페어의 관계성 등에 따라 개변하는 것 또한 권장합니다. 개변 후 재배포는 금지합니다. 무엇보다 KP와 PL이 모두 즐길 수 있는 시나리오가 되기를 바랍니다.
-

《진상》

이 시나리오는 닭꼬치님의 COC 팬메이드 시나리오 <고귀한 부패>와 세계선을 같이 합니다. 진상의 일부를 공유하고 있습니다. 해당 시나리오로부터, 상당 시간이 흐른 근미래입니다.

19세기 말, 두 사교도 집단의 친목을 다지는 자리가 있었습니다. 아래에 두 사교도 단체의 간략한 프로필을 명시합니다.

실을 엮는 자들	형태를 지닌 자들
Atlach-Nacha를 신으로 섬기는 사교도 집단입니다. 그들은 1년에 한 번씩, 그들만의 의식으로 기도를 드리며 사회적으로는 유명한 주류업체 “ 아우스레제 ”로 둔갑하고 있습니다. 주 산업은 와인제조이며 풍족한 재산과 업계 지지도, 소비자 만족도를 얻고 있습니다.	Tsathoggua를 신으로 섬기는 사교도 집단입니다. 사회적으로는 유명한 레스토랑 업체 “ 라흐바 ”로 둔갑하고 있습니다. 대부분의 미식가들도 극찬하는 높은 등급의 레스토랑이며 이곳의 음식을 먹기 위해서는 몇달 전부터 예약을 해두어야합니다.

간단히 본론으로 넘어와, 현재 두 단체는 온데간데 없이 사라졌습니다. 역사를 들추어본다면 아우스레제라는 주류업체가 있었다더라, 라흐바라는 레스토랑 업체가 있었다더라 하는 흔적은 있을 것입니다. 그런데 어느 순간부터 길목마다 하나씩 있던 라흐바의 레스토랑 체인점들이 철거되고, 어느 국가의 백화점에도 늘 존재하던 아우스레제의 와인들이 전량 회수되었습니다. 그 이유는 아무도 알 수 없었습니다.

다만 탐정님께만 살짝 말씀해드리자면, 라흐바의 일부 간부가 아우스레제를 삼키기 위해 차토구아를 소환하려다, 형연할 수 없는 공포의 권속을 잘못 불러내는 일이 있었다네요. 그리고 운수 나쁘게도, 그 외신께서 자신을 불러낸 자들의 뇌조각을 기꺼이 공물로 받아주셨다는 것으로 간단한 설명이 될까요. 실을 엮는 자들과 형태를 지닌 자들의 마지막 모임에서, 그들은 아우스레제며 라흐바를 구분할 것 없이 형연할 수 없는 공포의 권속에게 잡아먹히고 말았습니다. 그나마 남은 자들은 이해할 수 없는 미지의 공포에 미쳐 눈이 멀거나 허뿌리가 뿔혔으므로. 더이상 신을 모시려 하지 않았습니다. 그래요. 정상인이라면 분명 그랬을 터입니다.

그러나 세계에 이해할 수 없는 미지의 것은 꼭 우주로부터 유래하지만은 않았습니다. 특히 19세기 말 이후부터는 말입니다. 인간의 무궁무진한 기술 발전 가능성은 실로 놀랍고도 모독적이어서. 인간의 가느다라며 유약한 다섯 손가락 아래 제 2차, 제 3차 산업혁명이 일어나고. 철도가 부설되어 괴물 증기기관차들이 지상을 내달리고. 제트 엔진을 단 비행기가 운송 수단의 주류를 점거하게 되었습니다.

본인들이 모시던 신의 험뎨은 모습에 광기에 젖었던 사교도 무리는 역설적이게도 우매한 인간들의 기괴하리만치 놀라운 발전에 텅 빈 눈을 뜨고 껌맨 입을 열었습니다. 이 발전이 ‘신’에게 가까워질 수 있도록 자신들에게 다시 한 번 주어지는 기회라고 믿었습니다. **그리하여 실을 엮는 자들과 형태를 지닌**

자들의 잔존한 세력이 만든 사업체가 RD 그룹. 사교도 무리의 후대가 새로운 이름을 붙이고, 사업을 있고, 다시 한 번 그들의 신을 숭배하고자 사교도 무리를 끌어모아 발전시켜온 결과로 21세기 말인 현재에 들어서서는 세계적으로 유명한 기업체입니다.

영광을 쫓아 잔존하는 자들 *Residuus Decus*

Atlach-Nacha와 Tsathoggua를 인류가 신인류로 나아가는 실마리가 되리라 여기는 사교도 집단입니다. 그들은 뱀인간, 심해인, 고등 쇼고스와 같이 인간과 유사한 형태를 할 수 있는 그 모든 신화 생물의 지적 능력을 인정하지 않습니다. 이 지구를 지배할 것은 오직 우월하고도 월등한 발전 속도를 가진 인간뿐이며. 이 인간이 다른 신화 생물보다도 우월한 개체로 거듭날 수 있도록 Atlach-Nacha와 Tsathoggua를 신으로 모셔 자비를 구해야 한다고 생각합니다.

그들은 RD그룹이라는 거대한 사업체의 이름 아래. 상상할 수 없을만큼의 자본을 유동하며 신기술을 개척해나가고 있습니다. 아우스레제와 라흐바의 기본틀을 벗어나지 않은 ‘와인’과 ‘파인 다이닝’을 선사하는 초호화 레스토랑 체인점으로 가장 유명하며. 인간이 갈증과 허기의 저주로부터 벗어날 수 있도록 미각과 후각까지 구현할 수 있는 증강 현실과 가상 현실 기계 장치의 꿈 속 구현에 주력하고 있습니다. **꿈 속에서 음식의 냄새를 맡고 눈으로 보기만 해도, 먹는 시늉만 해도 영양분이 저절로 섭취된다니!** 이런 신기술이 또 어디있을까요? 아마 지구의 인간들 가운데에서는 가장 뛰어난 과학 기술을 가지고 있을지도 모릅니다.

RD 그룹의 **미출시 제품**이란 다음과 같습니다. 다중 우주에 기반을 둔 **‘이데아’**라는 장치입니다.

인간이 양 귀에 전극을 꽂고 잠들면, 꿈의 세계와 외우주의 간극에 존재하는 빈 공간에 인간이 진입할 수 있도록 프로그래밍과 물리적인 방법을 다수 동원해 개척해 둔 것입니다. 인간은, 실제로는 영혼의 형태로 이곳으로 향하게 되며. 이 곳의 음식을 섭취하면 육체까지 이곳으로 옮겨올 수 있습니다. 잠시간만이라도요.

그 공간은 지구를 본따 만들어졌습니다. 따라서 지구만큼의 방대한 크기를 가지고 있으며, 공간에 놓인 대부분의 건물, 오브젝트, 생물체들이 실제 세상의 것을 모방했습니다. RD 그룹은 그곳을, 그리고 그곳으로 향할 수 있도록 만들어주는 장치를 **이데아**라고 부릅니다. 아틀라차 나차, 차토구아 등의 외우주 신이 아무런 제약 없이 직접적으로 돌아다닐 수 있는 이상 속의 세상이기 때문입니다. 이 곳이라면 이론적으로는 직접적으로 신들의 가르침을 받아 빠르게 신인류로 거듭날 수 있습니다. 이 공간만 있다면 지구는 버려도 상관이 없는 것입니다. 갈색으로 병든 행성은 뱀인간, 심해인, 산이며 고등 쇼고스 같은 것들이 가지라죠. 인류는 곧 RD그룹으로 인해 모두 이 꿈 속 세상으로 이주하게 될 것입니다. 위대한 신들과 조금이라도 더 가까워질 수 있다는 것이 얼마나 큰 영광인지! ...

가 RD 그룹 수뇌부의 **이데아** 개발 초기 당시의 RD그룹의 계획이었습니다. 그렇습니다. 과연 신에게 더 가까워지면 더 빠르게 신인류로 거듭날 수 있겠지요. RD그룹의 간부, 주요 연구소장, 연구원들은 모두 이 대단한 계획에 감탄했습니다! 자신들이 **‘신’**으로 섬기는 것들에 대해 제대로

알아보지도 않고서 말입니다.

그들의 **신**이란 너무도 추상적으로 인정받는 존재입니다. **신**이 실제로 권능을 가지고 있는지, 그 권능을 우리를 향해 쓸 의지가 있는지. **신**이 바라는 것이 무엇인지. 그것을 직접 전해들은 자는 19세기 말에 이미 온데간데 없이 사라지거나 눈이 멀고 허뿌리가 뿔혔습니다. 21세기 말. 그 어느 국가나 단체보다도 과학 발전의 극에 이른 이 무리는 19세기 말의 기록과 아틀라차 나차와 차토구아가 가진 형언할 수 없고 불가사의한 힘에 이끌려 그들을 **신**으로 추앙하고 숭배합니다. 이 길의 끝에 신인류가 될 수 있으리라 믿으면서요.

그러나 그것이 실제로 가능했더라면 KPC가 고용될 일 같은 것은 없었겠지요. KPC가 고용된 때는 **이데아**의 개발이 모두 끝난 뒤입니다. 출시를 바로 코 앞에 두고. 전 간부진들과 직원들은 그동안 이 기계를 개발해 온 보상으로 가장 먼저 이데아에 실제로 진입해보기로 했습니다. 따라서 RD 그룹의 사교도 무리 전체가 동시에 이데아에 진입한 결과. 이데아라고 불리우던 그곳은 이미 외우주 신들과 그 권속들이 마음대로 드나들며 잡아먹고 새끼를 친 흔적으로 가득 차. 이미 형언할 수 없는 모독으로 더럽혀져 있었습니다. 그것을 목격한 사교도들은 본인들이 계획해온 이데아의 진상을 확인하고 전원 **이성 1d20 / 1d100점**이 영구적으로 감소하였으며, 기적적으로 가벼운 수준의 광기를 얻은 사람들만이 이데아 바깥으로 기어나올 수 있었습니다. 그들은 눈이 멀고 허뿌리가 뿔힌 자들처럼 이 참상을 타개할 방법을 갈구했습니다. 그리고, 그 방법으로 외부인을 이데아에 집어넣어 문제점을 찾아내자는 제안을 채택했습니다. 이것을 제안한 사람이 NPC 레가트 스미르노바입니다.

탐정 KPC는 RD 그룹에 고용된지 며칠 되지 않아 연구소 내에 돌아다니는 인간이 몇 없다는 점, 그나마 돌아다니는 인간들의 정신머리가 겉으로 보기에는 멀쩡해보이더라도 어딘가 이상하다는 점, 마지막으로 의뢰를 부탁받은 **이데아**라는 장치를 통해 갈 수 있는 공간에서의 미심쩍음 등을 꼬아 이 사건을 혼자만의 힘으로 해결할 수 없음을 알곤 조수인 탐사자가 필요하며 그를 불러주기를 요청합니다. 그렇게 탐사자는 이 RD그룹의 신유통 부문 연구소에 도착하게 된 것입니다.

KPC는 현재 IDEA 내부의 결함을 발견하여 연구소장에게 보고하는 작업을 일주일 내내 하고 있습니다. 보안을 이유로 연구소에 들어갈 때 외부에 연락할 수 있는 수단은 모두 빼앗겼기 때문입니다. 그나마 왜인지 **갑자기 유해진** 연구소장에게 3일 전, 간신히 조수를 불러오는 것을 허락받았을 뿐입니다. 그렇기 때문에... 탐사자는 그야말로 KPC에게 동앗줄과 같은 존재겠군요. 인간 둘의 말랑한 몸뚱이로 이 광기에 젖은 연구소의 어디까지 헤쳐나갈 수 있을까요? 이만 탐사자에게 비행기를 보여줍시다. 캘리포니아 쿠퍼티노 행 비행기를요.

《키퍼링 자료》

NPC 포트레이트, 맵, 핸드아웃의 이미지 자료가 있습니다. 본 시나리오의 키퍼링에 활용할 수 있습니다.

《BGM》

테스트 플레이를 다녀와주신 별(@S3TALL)님이 공유해주신 BGM 리스트입니다.

《1장》: 도입

... ➔ ...

손님 여러분, 우리 비행기는 캘리포니아 쿠퍼티노에 도착했습니다.
지금 이곳은 -월-일 오후 4시 20분이며, 기온은 섭씨 22도입니다.
손님 여러분, 오늘도 여러분의 소중한 여행을... .. 감사합니다.

하는 방송이 들립니다. 비행기가 착륙하려는 듯 약간 덜컹거립니다. 깜빡이며 뜨인 시야에 하얀
비즈니스석의 천장이 들어오고... 이런. 깜빡 잠들었나 봐요. ...당신이 비행기를 왜 탔더라?

“증명할 수 없는 것을 증명해드리겠습니다.”
당신이 속한 탐정 사무소의 캐치프레이즈입니다.

그래요. 기억났습니다. 최근 당신이 근무하는 사립 탐정 사무소에 한 가지 치명적인 고난이 덮쳤죠. 공권력이
미치지 않는 험난한 자본주의의 세계에서도 사건을 해결해 왔던 탐정과 조수가 KPC와 탐사자였으나.

탐정, KPC가 언젠가부터 출근을 멈췄다는 것 말입니다. 조수인 당신에게도 일언반구 없이 모습을 감추는
사수라니! 눈 앞이 아득하군요. 하지만 어디서 또 무슨 기상천외한 사건을 조사하고 있는 것인지 알 수 없어
하루 이틀 실종 신고를 미뤄만 가던 그때. **KPC가 사라진 날로부터 일주일이 되는 어제. 탐정 사무소의
도메인 주소로 도착한 메일 한 건을 보고 당신은 쿠퍼티노 행 비행기에 올랐습니다.** (※드라이브 폴더에
핸드아웃 이미지가 제공됩니다.)

“네 도움이 필요해, 탐사자!”

하는 KPC의 목소리가 또다시 귓가에서 울리는 것 같습니다.

(※탐사자가 KPC를 욕하면 적당히 호응해줍니다. 혹은 KPC에게 미운털을 단단히 박고 싶은 KP라면 이런 스크립트를 출력하는 것도 좋겠습니다. **이 구식 탐정! 조수가 없으면 아무것도 못하는 모양이죠!**)

《1장-1절》: 비행기의 형사님

“승객 여러분, 안녕하십니까? 즐겁고 유쾌한 여행이 되셨기를 바라며, 비행기가 게이트에 완전히 멈출 때까지 자리에 앉아 계십시오.”

비행기의 작은 창문 바깥으로 맑고 푸른 하늘이 스쳐지나가고, 최첨단식의 공항 설비며 착륙 도로가 비칩니다. 마침내 비행기가 안정적으로 착륙하고, 승무원이 비행기에서 내리기 위한 안내를 돕습니다. 드디어 도착이네요! 비행기를 타면서 멀미는 없었나요?

탐사자, 건강 판정합니다.

성공시 ▶ RD 그룹에서 비즈니스석으로 예약해 준 덕분일까요? 꽤 긴 비행이었지만, 편안하게 온 것 같습니다. 다행이네요! 컨디션 최상입니다.

실패시 ▶ 오랜 비행 탓에 속이 조금 울렁거립니다. 고개를 숙이면... 무엇인가가 바닥을 굴러 데구르르 지나쳐갑니다. 저게 뭐죠? 너무 빨리 굴러가간 탓에, 무엇인지는 알 수 없습니다.

“오늘도 코퍼티노 공항을 이용해주셔서 감사드립니다. 이쪽 출입구를 이용해주세요.”

탐사자가 복도쪽으로 나가거나, 출입구로 향하면.

그때, 당신의 어깨를 톡톡 치는 손길이 느껴집니다.

“저기요. 안녕하세요?”

■ NPC 램 버넷 Lamb Burnett | 캘리포니아 주의 꼴통 형사님

근력	50	크기	60	외모	70	정신	65
건강	60	민첩	75	지능	60	교육	75

진주 귀걸이를 하고 있는 검은색 머리카락에 보라색 눈의 형사님입니다. 최근에 실적을 내지 못해 퇴물 형사로 서에서 꿈만 먹다가, RD그룹 소재의 연구소에서 최근 의미 불명의 실종이 다수 일어났다는 ‘소문’을 듣고, RD그룹으로 향하고 있습니다. 제대로

영장 같은 것을 발부 받았을리 없죠! 몰래, 탐문 수사를 진행하려 하고 있습니다.
수다스러운 성격이며. 사교성이 좋습니다. 과장이 심하고 허풍을 잘 떨니다. 이
사람으로부터 **진주**를 얻을 수 있습니다.

👤 “죄송한데. 제가 진주 귀걸이를 잃어버려서… 혹시 바닥에서 보신 적 있나요?”

말을 건 사람의 외관을 살피면, 한 쪽 귀에만 진주 귀걸이가 있네요. 귀걸이 한 쪽을 잃어버린 모양입니다. 어떻게
할까요?

탐사자는 기꺼이 도와줄수도, 직원에게 도와달라고 하라며 매정하게 가버릴 수도 있습니다. 진행 상에는 문제가 없으니
자유롭게 RP할 수 있도록 도와주세요.

■ 귀걸이를 찾는 것을 도와준다면

사람들이 거의 다 내리고 웅한 비즈니스 클래스의 바닥은 얼룩무늬의 두터운 카펫이 깔려 있어 바닥에
무엇이 떨어졌는지를 살피기 어렵습니다. 당신이 앉았던 **B-37석의 아래와, 통로** 정도가 살피보기에 가장
가깝습니다.

[B-37석의 아래]

웬 пам플렛이 하나 떨어져 있습니다. 「쿠퍼티노에서 만나는 *Residuus Decus*만의 특별한 파인 다이닝.
당신의 허기를 특별한 향신료로 가득 채워 보세요. 더이상 야만적인 섭취 방식에 의존할 필요가
없습니다.」라고 적혀있네요. 당신의 뒷좌석에 앉았던 승객이 흘리고 간 것 같기도 하고…

[통로]

푹신푹신했던 카펫은 자세히 들여다 볼수록… 아무리 깨끗하게 관리했다 하더라도, 사람들이 많이들 밟고
지나간 탓인지 먼지가 묻은 것이 보입니다. 어느 좌석 아래에 뒹구는 음료수 병이 하나 보입니다.

탐사자, 음료수 병에 관찰 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 음료수 병을 살피면, 【상큼새콤 오렌지농장】이라고 적혀 있습니다. 라벨의 하단 부분에…
※진짜 오렌지는 하나도 들어가지 않았습디다. 살아있는 오렌지만 100% 사용!이라는 캐치
프레이즈가 적혀 있습니다.

실패시 ▶ 음료수 병을 살피면, 【상큼새콤 오렌지농장】이라고 적혀 있습니다. 반쯤만 비워져 있네요.

👤 “아니, 진주 귀걸이가 원래 작고 동글동글해서 눈에 잘 보이지가…”

👤 “제가 갑작스럽게 도움을 청해서 놀라셨죠? 죄송합니다.”

👤 “사실 제 직업이 형사거든요~ 램 버넷이라고 합니다. 명함 드릴까요?”

“지금도 사건 해결을 위해 가는 길이죠. 궁금하지 않으세요?”

“세계적인 RD그룹 아시죠? 거기 직할 연구소에 수상쩍은 일이 있다는 신고가 들어와서. 참...”

“서에서는 저를 믿고 보내주셨죠!”

탐사자, 심리학 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 이 사람... 말이 무척 많네요. 수다스러운 성격의 형사님입니다. 그보다 뭐라고요? RD그룹? 당신과 행선지가 같은 모양이네요. 그렇지만 어쩐지 조금 허풍을 떠는 듯한 느낌입니다. 말의 일부는 거짓말일지도 모르겠습니다.

실패시 ▶ 이 사람... 말이 무척 많네요. 수다스러운 성격의 형사님입니다. 그래서인지 말의 진위여부는 분간하기가 어렵습니다. 그보다 뭐라고요? RD그룹? 당신과 행선지가 같은 모양이네요.

대화를 나누다 보면, 잠깐, 이게 뭐죠?... 동글동글하고 작은 진주 귀걸이 한쪽이 떨어져 있습니다. 드디어 찾았네요.

탐사자가 그것을 NPC에게 건네면, 이 형사님은 귀걸이를 받아들여 귀에 착용하고선 연신 싱글벙글 웃습니다.

“정말 고마워요~! 내가 진주 귀걸이를 진짜 좋아하거든요. 이걸 어떻게 보답한담...”

“이거라도 드릴게요.”

그는 자신의 코트에 달려 있던 반짝반짝한 진주 브로치를 떼어, 당신의 옷 앞섶에 달아줍니다. 뭐야? 선량하게 헤헤 웃는 모양을 보자니 정말 당신의 선의에 대한 답례인듯 싶네요.

이후 진주가 필요한 구간이 있습니다. 램 버넷에게 진주 귀걸이를 훔치거나, 빌리거나, 양도 받거나... 혹은 그의 시체에서 진주 귀걸이를 빼 갈 수도 있겠으나, 지금 베푼 선의 하나로 진주를 미리 얻게 된다면 편하겠죠. 선량한 행동에는 보상이 따르는 법입니다,

“참, 수하물을 챙기러 가야하죠?”

“이만 헤어져야겠네요. 좋은 하루 보내세요! 도와줘서 고마워요!”

■ 비행기에서 내리면

비행기에서 공항을 연결하는 통유리창의 연결 통로에 반짝이는 햇빛이 투과되어 들어옵니다. 정말 날씨가 좋네요. 이제 정오라고 했죠. 무빙 워크가 끝이 보이지 않을 정도로 김니다. 수하물 컨베이어 벨트까지 가는 동안 RD그룹에 대해 간단히 알아볼 수 있습니다. 대략 유명한 기업이란 건 알고 있지만.. 대체 뭘 하는 곳이길래 형사까지 따라붙은 걸까요?

RD 그룹에 대해 검색하면, 고급 레스토랑 체인으로 기반을 다져 현재는 텔레마케팅, AI 사업 등 다방면으로 발을 뻗은 대기업이라는 것을 알 수 있습니다. *Residuus Decus*를 줄여 RD그룹이라고 통칭하여, 여러 사업으로 계열사를 두고 있는 듯 보입니다. 본질적으로 ‘더 나은 인간의 삶’을 누리도록 문명을 발전시키는 사업을 하고 있다는 소개문이 보입니다.

탐사자, 자료조사 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 수많은 기사들이 뜹니다. 대충 스크롤을 내리면, 다음과 같은 제목의 기사들이 눈에 들어오네요.

【RD그룹, 가상 현실 사업에까지 손 뻗어나... 주식 대량 인수.】 - 2년 전...

【Residuus Decus의 특별한 파인 다이닝. 올해에도 딱 1000명에 한정해...】 - 1년 전...

【상큼새콤 오렌지 농장, RD에서 출시한 음료 이번에도 '대히트'...】 - 1주 전...

실패시 ▶ 수많은 기사들이 뜹니다. 손가락이 미끄러져 이상한 페이지로 들어갑니다. ...대충 다음과 같은 제목의 기사들이 눈에 들어오네요.

【RD그룹, 가상 현실 사업에까지 손 뻗어나... 주식 대량 인수.】 - 2년 전

【Residuus Decus의 특별한 파인 다이닝. 올해에도 딱 1000명에 한정해...】 - 1년 전

■ 수하물 컨베이어 벨트에서

당신이 핸드폰을 만지작거리는 사이 드디어 무빙워크가 수하물 컨베이어 벨트에 도착했습니다. 마침 저기 컨베이어 벨트에 실려 나오는 당신의 캐리어가 보이네요. 캐리어 안에 뭘 챙겼더라? 필요한 것은 나중에 행운 판정으로 가져왔다고 추가할 수 있습니다. 생각나는 소지품만 간략하게 탐사자가 선언할 수 있도록 도와주세요.

《1장-2절》: RD그룹의 연구소로 향하는 길

마침내 당신이 공항 출구로 나서면. [탐사자님]이라고 적힌 플랜카드를 들고 있는. 선글라스를 낀 회색 머리카락의 남성이 있습니다. 연구원 가운을 걸치고 있는 약간 부시시한 모습입니다.

■ NPC 페일 Pale | RD그룹 연구소의 연구원

가위바위보에서 저서 탐사자를 데리러 온 말단 연구원입니다. 회색 머리카락에 썩한 금안을 가지고 있습니다. 외우주의 신에 대해 오랜 연구를 해온 대가로 흰자의 실핏줄이 터졌습니다. 그것을 숨기기 위해 선글라스를 끼고 있네요. 탐사자가 선글라스를 벗기던가 하면 이러한 외관 정보를 주어도 좋겠습니다. 약간 멍한 구석이 있기에 탐사자가 하는 말을 곧이곧대로 믿습니다. 가위바위보에 저서 당신을 데리러 오게 되었다는 어딘가 얼빠진 말을 그대로 뱉을 수도 있습니다.

“안녕하세요. 어... 탐사자님 맞으시죠? RD그룹 산하 연구소에서 나왔습니다. 연구소까지의 안내를 맡은 연구원 페일이라고 합니다. 그... 뭐냐. 연구소까지 가는 길이 까다로워요.”

간단하게 RP를 나눠주세요. 혹시라도 형사님과 동행하기로 했다면, “옆에 있는 분은...?” 하고 물을지도 모릅니다. 램 버넷이 형사라는 사실만 숨긴다면 이 연구원은 흔쾌히 형사님까지 연구소로 데려다 줍니다.

그는 당신을 한 두 걸음 앞에서 안내하며, 공항 차도에 주차되어 있는 검정색 세단의 뒷좌석 문을 열어줍니다. 차에 탑승하면 운전대를 잡은 페일은 당신에게 종이 한 장이 눌린 클립보드와 펜을 건넵니다.

“이 견학 동의서를 작성하시고... ...어, 네... 가는 동안 천천히 해주세요.”

『RD 그룹 신유통 부문 연구소 견학 동의서』

1. 연구소 내부에서 보고 체험한 기술을 외부에 유출해서는 안됩니다. 가까운 지인을 포함한 모든 사람에게 직간접적으로 전달하거나, 기록해두는 것을 금합니다.
2. 따라서, 본 연구소 내부에서는 개인 소유의 전자기기의 사용과 반입이 금지됩니다.
3. 연구소의 모든 내부 시설은 친환경적이며, 연구원들의 정신 건강을 위해 인체공학적으로 구성되어 있습니다. 견학자 분께서는 모든 시설을 자유롭게 이용하고, 체험하실 수 있습니다.
4. 연구소 내부의 기물을 파손하지 말아주세요. 특히, 잠긴 문에는 그 이유가 있습니다. 문고리를 파손했을시, 빠르게 자리를 벗어나십시오. 그렇지 않으면 이후의 결과에 대해 본 연구소는 설명드릴 수 없습니다.
5. 견학 활동 동안은 담당 연구원과 동행해주세요. 연구소 내부를 허가받지 않은 외부인이 자유롭게 돌아다니다가 끔찍한 상황에 처하는 것에, 본 연구소는 아무런 책임이 없음을 밝힙니다.
6. 특히, 공기(O₂)에 대한 알레르기가 있으시다면 견학을 재고해주세요. 빛을 0.94초 이상 지속해서 보실 수 있어야 합니다.

사인 (인)

페일에게 수상한 조항에 대해 물으면 그건 제가 모르죠... 같은 무책임한 대답으로 일관합니다. ‘말랑말랑한 물건의 반입’의 경우에는 말랑말랑한 물건을 싫어하는 연구원이 있어서 그럴지도 모른다고 답합니다.

당신이 사인을 하면, 자동차의 창문 바깥에는 점차 키가 큰 나무는 사라져가고 텅 빈 초원이 나타나고 있습니다. 그때, 자동차 창문에 짙은 색의 스크린이 띄워져 시야를 가립니다.

“이제 거의... 다 오셨습니다. 여기부터는 연구소 부지 내예요.”

어느 시점부터가 연구소 부지 내였는지 알 수 없습니다. 그렇게 시간이 많이 흐른 것 같지도 않은데요. 연구원은 태연히 운전을 하며 이어 입을 엽니다.

“검사를 이렇게, 빨리 통과하신 분은... 오랜만이라니까요. 역시 그 탐정의 조수님은 다르네요~”

당신이 언제, 무슨 검사를 통과했다고 그러죠? 하는 말로 탐사자에게 혼란을 주세요. 탐사자가 무슨 검사를 거쳤냐고 되묻거나, 언제부터 연구소였냐는 등 따지고 들면 아래로 진행합니다. 따지고 들지 않는다면 아직 조금 더 가야 하는데, 아까 탐사자님이 검사를 통과하는 모습이라도 보시겠냐며 패널을 띄우는 것으로 적당히 대응해도 좋습니다.

“네?... 그야, 방금... 아. 기억 못하실 수도 있겠구나...”

당신의 눈 앞에 작은 패널이 띄워집니다. 그 패널에서는 CCTV영상 같이 흐릿한 것이 흘러나오고 있습니다. 웃으면서 차에 내려 양 팔을 벌리고 스캐너 같은 것으로 온 몸을 검사받는 당신의 모습이 보입니다. 전자기기를 모두 반납하고, 입을 벌려 헛바닥에 무언가 검사하는 기계를 집어넣기도 하고, 지문을 본 듯듯 양 손을 점토에 꼭 찍어가기도 합니다. 이건... ...분명히 당신인데요. 이 차에 탄 이후로 내린 적은 없잖아요. 기억에 이질감을 겪습니다. **SAN C. 0/1**

“그게, 가끔... 정신을 잃으시는 분도 계셔서? 별 일은 아니에요. 괜찮아요. 이쪽으로... 안내해드리겠습니다. 내리세요.”

대충 말을 잇던 연구원은 이내 차를 멈추더니, 차에서 내려 당신 쪽의 문을 열어줍니다.

《1장-3절》: RD그룹의 연구소 견학

차에서 내리면 바닥에 버석버석한 인공 잔디가 밟힙니다. 전체적으로 푸른 분위기입니다. 천장은 반투명한 돔 같은 것에 덮여 있네요. 여기. 얼마나 커거죠? 쉽사리 가늠이 가지 않습니다.

“연구소 부지는 본관, 별관 ... 그리고 프로젝트관으로... 이루어져 있어요.”

당신이 서 있는 곳을 중심으로 왼쪽에 본관, 오른쪽에 별관, 그리고 저 멀리, 정면으로 프로젝트 관이 보입니다. 여기 정말... 크네요. 머리 위로 푸드득, 새가 날아갑니다.

“별관부터 안내드리겠습니다. 연구소장님이 가져다 달라고 하시는 게 있어서...”

“연구소가 넓어 길을 잃을지도 모르니, 저를 잘 따라와주세요?”

“탐정님은 연구소장님과 프로젝트 관에 계십니다.”

탐사자가 원한다면... 견학하는 관들의 순서를 바꾸거나 섞어도 문제는 없습니다.

2장으로 넘어가지만 않으면 됩니다. 2장으로 넘어가면 개변이 너무 복잡해지기 때문입니다. 물론, 가능하시다면 말리지는 않습니다. 어디까지나 시나리오의 아웃라인을 제시하고 있을 뿐이니까요!

■ 연못

오른쪽에 커다란 연못이 있습니다. 저 끝까지 한참 거리가 되어 보입니다. 연못에는 푸른 연잎들이 둥실둥실 떠 수면을 완전히 뒤덮고 있습니다. 어쩐지 물냄새가 납니다. 이 연못을 가로지르고 놓인 아치형 다리를 건너야 별관으로 갈 수 있겠습니다.

▶[아치형 다리]

다리의 중간쯤에 어느 사람이 서서 연못으로 사료 같은 것을 던지고 있습니다.

▶[연못]

푸른 연잎으로 수면이 뒤덮여 있습니다. 간간히 인간의 얼굴 같은 것이 튀어나와 다리에서 뿌리는 사료를 받아먹습니다. SAN C. 0/1

탐사자, 관찰 판정합니다.

성공시 ▶ 다시 한 번 인간의 얼굴이 튀어나옵니다. 하관부터는 인간이 아니라 툭 튀어나온 억센 턱을 달고 있습니다. 날카롭고 빠죽빠죽한 이빨이 고깃덩어리를 낚아채고 연못으로 쏙 들어갑니다. 그 자리에 연잎이 남습니다. …… 수면을 잔뜩 뒤덮고 있는 저것, 연잎이 아니라 머리카락 같습니다.

실패시 ▶ 무엇인가, 인간의 얼굴을 닮은 것이, 물에서 쏙 튀어나와 고깃덩어리를 낚아채고 다시 연못으로 쏙 들어갑니다. 그 자리에 연잎이 남습니다. …… 수면을 잔뜩 뒤덮고 있는 저것, 연잎이 아니라 머리카락 같습니다.

심해인의 자식

잔존하는 자들은 뱀인간, 심해인, 고등 쇼고스와 같이 인간과 유사한 형태를 할 수 있는 그 모든 신화 생물의 지적 능력을 인정하지 않습니다. 그래서… … 심해인에게 인공적으로 접을 붙여 지능을 저하시킨 종을 개량해냈습니다. 이들은 어느 외신도 숭배하지 못하며, 본능적인 식욕에 이끌려 연못에 머무릅니다. RD 그룹이 기존의 단백질원을 대체하기 위한 연구를 시작했을 즈음에 개발해낸 품종이며, 이빨이 날카로워 물리지 않도록 조심해야 합니다. 닭고기를 특히 좋아합니다. 수면 위에 머리카락을 연잎처럼 걸치는데, 검정색의 머리카락이 보호색처럼 녹색으로 바뀐다는 특이점이 있습니다. 위 사항들을 NPC들은 모두 알고 있습니다. 탐사자가 묻는다면 재량껏 대답해주어도 상관 없습니다.

▶ [페일에게 묻는다면]

“기존의 단백질원은 수급의 효율이 좋지 않았죠. 자연을 지나치게 많이 파괴하고 생명의 존엄성을 해쳤어요. 그래서 저희는… 기존의 단백질을 대체할 만한. 여러… 인공육 같은 것을 개발하고, 찾아냈습니다. 이곳에서 사육하고, …있어요.”

▶ [먹이를 주는 사람을 지나쳐가면 먼저 말을 걸어옵니다.]

“히히. 별관으로 가는 길이에요, 페일?”

“네, 조수님을 모시고 왔어요.”

“어머머머… 내 정신 좀 봐. 안녕하세요. 케시아라고 합니다아… … 별관은 지금 파티 준비하느라 바빠요. 얼른 가는게 좋을걸? 히히.”

“아아… 벌써 그렇게 됐나요. 네… “

■ 별관 입구

다리를 다 건너고 나면 잘 조성된 수풀 사이로 별관 건물 입구가 있습니다. 흰색 건물의 입구에는... ..
형형색색의 가랜드가 걸려져 있습니다. 그 앞에 두 명의 사람이 싸우고 있다가, 당신을 보고 번쩍
돌아봅니다.

“거기!”

“파티에 부츠 샌드위치가 어울려요, 신발 밑창 구이가 어울려요?”

“역시 부츠 샌드위치지?”

“역시 신발 밑창 구이지?”

탐사자가 뭐라고 대답하든, 한 명은 실망하고 한 명은 좋아하며 팔짝팔짝 씩니다.

연구소장님이 파티를 열었다고 합니다! 이 파티를 준비하고, 참가하기 위해 다들 바쁘다고 하네요.
프로젝트를 완성한 기념이라고 하면서요... NPC와의 RP를 통해 정보를 전해주세요. 페일은 그저 머리를
긁적긁적 긁습니다. 그동안 얼마나 연구를 열심히 했는지.. 하고 한명이 꾸념을 늘어놓는 사이, 다른 한
명은 별관 문을 열어줍니다.

■ 별관 1F, 홀

두꺼운 쇠문이 열리고 나면, 모던한 형태의 홀이 나옵니다. 천장에서 발랄한 음성이 들려옵니다.

 인류의 발전을 위해 일하는 일꾼, 자연과 상생하는 RD 기업의 연구소에 오신 것을 환영합니다!

정면에 큰 엘리베이터가 하나 있고, 그 옆으로 오르내릴 수 있는 계단이 있습니다. 몇몇 연구원들이 홀의 한
편에서 종이비행기를 접어 날리고 있습니다. 홀의 가운데에는 분수대가 있고, 한쪽에는 안내 데스크가
보입니다. 왼쪽 벽면은 절반은 게시판, 절반은 전광판으로 사용되고 있으며, 오른쪽 벽면의 일부는
통유리입니다.

페일이 안내 데스크로 향하더니. 곤란한 눈치로 탐사자에게 다시 돌아옵니다.

“이런, 조수님의... .. 견학 허가증을 안내 데스크 직원이 만들어 주어야 하는데. 보시다시피... ..

연구소 분위기가, 조그음~ 들떠서. 어디론가 사라진 것 같아요...”

“... 그래도 홀 안에 있을테니. 같이 찾아봐 주시겠어요?”

“데스크 직원은, 분홍색 머리카락에... 노란색 안경을 쓰고 있을 거예요.”

“사람들한테 물어본다거나... 하면 금방 찾을 수 있지 않을까요.”

탐사자는 홀을 조사하며 안내 데스크 직원을 찾아야 합니다.

▶[종이비행기를 접어 날리는 연구원들]

연구원 A: “후후, 내 종이비행기는 무려 100km를 난다구우...”

연구원 B: “애개, 겨우 그정도냐? 오래 나는게 중요한 줄 알아? 중요한 건 내구성이야아...”

연구원 C: “뭐? 아니지, 아니지... 중요한 건 명중이라고요. 누가 분수대에 정확히, 던져넣는지, 보자.”

연구원 A,B: “그래, 그래.”

그 중 한명이 당신에게 정중하게 말을 걸어옵니다. “선생님. 실례지만 혹시 누가 성공할 것 같은지 배팅해주실 수 있나요?”

성공자는 [[1d3]]으로 정합니다. 한 명은 분수대에 미치지 못하게 종이 비행기를 떨어뜨리고, 한 명은 분수대를 훌쩍 넘어 어느 사람의 머리를 푹 찌릅니다. 나머지 한 명은 분수대에 제대로 골인했네요. 그 사람만이 의기양양하게 웃으며 펄쩍 뛰고. 나머지 둘은 “벌칙 청소다. 벌칙 청소야...” 하며 계단을 올라 사라집니다. 어느새 탐사자는 안중에도 없습니다만, 탐사자가 무슨 일이냐고 묻는다면 **종이 비행기 날리기 대회가 있었다고. 게시판을 확인해 보라고** 말합니다.

▶[분수대]

아기 천사가 분수대 위에서 성기를 드러내고 물을 졸졸 뿜고 있습니다. 불시착한 종이 비행기들이 흥건히 널려 있습니다. 분수대에 걸터앉은 어느 연구원이 훌쩍 젖어 푸하핫, 하고 웃습니다. “으학, 으학. 너무 웃겨... 너무 웃겨...”

말을 걸면, “그리고보니. 사내 식당에 재미있는 게 있다던데. 그걸 보면 당신도 재미있게 될지도 몰라요... 으하하학. 너무 웃겨...” 하고 말합니다.

안내 데스크 직원에 대해 물으면, “글쎄, 그녀는 일을 정말 싫어했어...”하고 말합니다.

▶[안내데스크]

텅 빈 안내데스크입니다. 바퀴가 달린 의자는 빙그르르 돌아가 있고. 책상 위는 마구 찢어진 종으로 엉망입니다. 파티 예산 허가서. 부부젤라 잘 부는 법. [IDEA 프로젝트]같은 표지만 남아있고, 내용들은 전부 잘게 찢어져 이곳저곳에 섞여 널려 있습니다.

▶[전광판]

흐린 빛이 깜빡이고, 이곳저곳 부서진 흔적이 보이는 전광판입니다. 지금 떠 있는 광고는 RD 그룹의 것이군요. 당신은 아직 한 번도 본 적이 없는 광고입니다. 출시되기 전인걸까요? **[꾼 속에서 먹는 것이 실제로도 배가 부르고, 영양소를 섭취할 수 있다면 어떨겠습니까?] [인류는 더이상 열등한 영양 공급원에 의지하지 않게 될 것입니다. 바로 이 IDEA 장치를 통해서 말이죠!]** 가 캐치프레이즈 인 것 같습니다. 제품의 외관은 없이, 캐치프라이즈만 떠 있습니다.

▶[게시판]

커다란 벽면은 자석이 붙는 재질로 만들어진 것 같습니다. 동글동글한 색깔 자석에 여러 종자들이 천장까지 뻗곡하게 메워져 있습니다만... 지금으로써 그 종자들보다 눈에 들어오는 것은, 그 종자들 위에 커다랗게 스프레이로 쓰여진 문장입니다. “연구소장님이 파티 연대!” 라고 초록색 스프레이로 커다랗게 쓰여 있습니다.

벽면의 다른 종이들을 자세히 살피면, 복잡한 수식들과 코딩 제안서, 프로그래밍 오류 확인서, 개인 소견서 등이 전부 각기 다른 필기체로 뽀뽀하게 쓰여 있음을 확인할 수 있습니다. 일을 열심히 하던 사람들이었군요.

▶[통유리]

통유리의 너머에는 앵무새가 살 수 있도록 꾸며진 인공 환경이 있습니다. 거대한 새장같네요. 따사로운 인공 태양 조명 장치가 나뭇가지 위에 올라 앉은 앵무새를 비추고 있습니다.

앵무새에게 말을 걸면, “안녕. 안녕.” 하고 대답합니다.

앵무새에게 안내 데스크 직원의 행방에 대해 물으면, “글쎄. 데스크 책상 아래에라도 숨어있지 않을까.” 하고 답합니다.

앵무새에게 다른 말을 걸거나, 다시 한 번 물으면, “안녕, 안녕.”하고 대답합니다.

안내 데스크 책상 아래를 살피면, 분홍 머리카락에 노란색 테의 안경을 쓴 나이 든 여성이 몸을 웅크리고 앉아 있는 것을 발견합니다. 그 여성은 조화를 한 송이 들고, 꽃잎을 하나씩 똑똑 떼어가며 무언가를 중얼거리고 있습니다.

“나도 파티에 갈 수 있다. ...갈 수 없다. ...갈 수 있다. ...갈 수 없다. ...”

그 꽃잎을 다 떼면, 옆에 잔뜩 놓인 조화 더미에서 새로운 조화를 집어들어 똑같은 일을 반복합니다.

만일 탐사자가 안내 데스크 아래를 살피지 못한다면, 페일이 안내 데스크 아래에서 이 여성을 끌어내는 것을 목격하는 것으로 진행을 대신해주세요. 위의 이벤트는 생략하게 됩니다. **탐사자가 여성을 발견하면**, 페일이 다가와 여성의 주머니를 뒤져 견학 허가증을 찾아냅니다. 페일은 견학 허가증을 탐사자의 목에 걸어줍니다.

“휴, 드디어 찾았네요...”

“이제 다른 장소도 견학하러... 갈까요?”

▶[엘리베이터 / 계단]

통해서 다른 층으로 이동할 수 있습니다. 옆에 층을 안내하는 표가 붙어 있습니다.

1F 홀
2F 생체 자료 채집실, 희망으로 가는 다리
3F 문헌 기록실

■ 별관 2F, 생체 자료 채집실, 희망으로 가는 다리.

위층에는 보다 사람이 적습니다. 경비 같은 느낌의 완장을 찬 사람이 입구 앞의 보안관실에서 꾸벅꾸벅 졸고 있고, 뒤로 두꺼운 철문이 2개 있습니다. 하나는 [생체 자료 채집실], 하나는 [희망으로 가는 다리]입니다.

“이곳은… 기존의 식재료를 대체하기 위해 여러가지를 연구… 하면서, 채집하기 용이하도록…
…뭘랄까, 사육하는… 곳이에요. 심약하신 분이라면 견학을 추천드리지는…?”

“희망으로 가는 다리는 본관으로 이어지는… 길이에요. 건물에서, 건물으로~ “

▶[들어가는 문]

들어가는 문에 달린 카드 리더기에 페일이 연구원증을 찍자, 두껍게만 보이던 철문이 스르르 열립니다. 안쪽으로 수많은 생물들이 격리되어 있습니다. 꼭… 아쿠아리움을 연상시키네요. 크게 12개의 구역으로 나뉘어져 있습니다. 대부분의 칸에는 불이 꺼져 있으며, 2개의 칸에만 불이 들어와 있습니다.

“이, 둘을… 제외하고는, 전부 주행성, 이라서요. 지금 불을 켜면… 네. 아마… 안될 거예요.
아쉽지만… 이 두 개만. 소개 드리는 걸로 하겠습니다.”

● 이데아에 식재료로 집어넣기 위해 개발한 신화생물의 레플리카 종들입니다. RD 그룹은 오래된 인간 우월주의 사고도 집단담게, 신화생물을 제압할 수 있는 방법을 많이 알아내고 신화생물을 대상으로 실험해왔습니다. 연못에 있던 심해인의 자식 역시 그 결과라고 할 수 있겠네요.

▶[6번째 칸. 인공 섬유질.]

통유리 너머로 무성하게 자란 녹색 덩불이 보입니다. 바닥의 검은 흙 위에 단단히 뿌리를 내리고, 벽면부터 천장까지 무성하게 자라 있습니다. 잎사귀 한 장이 거의 탐사자의 얼굴 만하고, 즐기는 탐사자의 팔뚝 만하네요. 잎사귀 아래에 주먹만한 녹색 열매들이 달려 있습니다. 유리를 두드리지 마시오! 라는 경고문이 붙어 있네요.

“이것들은, 플라스틱을 먹고 자라요. 원래는 곤충 같은 것으로부터 비롯한 것인데… … 식물과 접을 붙여서 개량한 품종이랍니다.”

● 쇠퇴한 고대종의 머리 부분만 도려내어 만들어낸 인공 생명체입니다. 여러가지 식물 표본에 배양하여 만든 것으로, 지능은 존재하지 않습니다. 움직이는 모든 것에 악의를 가지고 달려듭니다. 풀려난다면 굉장히 위험하겠네요. 광합성을 통해 극단적으로 많은 양의 에너지를 만들고, 움직일 때마다 그 에너지를 전부 소모합니다. 따라서 어두운 곳에서는 움직이지 못합니다. 페일은 이 모든 정보를 알고 있으며, 상황에 따라 적절히 정보를 줄 수도 있습니다.

▶[6번째 칸의 유리를 두드린다.]

앞사귀 아래에 달린 녹색 열매들이 푸드득 흔들리더니. ...얇은 점막 날개가 펼쳐집니다. 열매의 가운데가 찢 벌어지더니, 날카로운 이빨을 드러내고 녹색의 점액질을 뚝뚝 흘리며 날개를 펴려거리며 당신에게 날아옵니다. 그 속에서 통통한 애벌레 같은 촉수들이 수십개가 뿔어나와 유리벽을 두드립니다. 그것은 유리벽에 툇툇 부딪히다가. 이내 다시 원래 자리로 돌아가 열매 행세를 합니다. SAN C. 0/1

“... ..귀엽죠?”

▶[11번째 칸, 인공 비타민]

통유리 안쪽은 온통 시커먼 콘크리트 벽입니다. 저 끝쪽 구석에, 벽에 머리를 박고 있는 인간 비슷한 형체가 보입니다. 아니. 인간과 비슷한 점이라고는 이쪽 보행이라는 점밖에 없군요. 그 생명체는 진흙같이 진득하게 흘러내리는 외피를 가지고 있습니다. 그 외피에서 주황색의 동그란 물체들이 솟아 달려 있습니다.

● 고등 쇼고스와 인간의 수정체, 오렌지 나무 묘목을 접 붙여 만들어낸 고등 생명체입니다.

강제로 인간과 비슷한 형태로 유지하게 만듦으로써 여러 특성치를 영구히 하향시켰습니다. 고등 생명체인 탓에, 언어를 구사할 줄 알며 이곳에서 탈출할 기회를 호시탐탐 노리고 있습니다.

“저건... 많이 안정되어서... 최근에 제품으로도 출시한 오렌지예요. 오렌지 나무... 같은건데. 대신 아무것도 먹지 않아도. 저절로... 오렌지를, 생산하도록... 그렇게 개량한 종이죠. 대단하지 않나요?”

그때, 바깥에서 꾸벅꾸벅 즐기만 하던 보안관이 문가에 고개를 내밀고 폐일을 부릅니다.

“저기, 폐일님... 연구소장실에서 연락이...”

“...아. 잠시 나가볼게요. 조금 더 구경하고 있으세요.”

폐일이 이 안을 나가면, 저 형체가. 원래 당신쪽을 바라보고 있었나요? 진득한 진흙같은 표피 사이로, 번쩍이는 두 눈이 보인 것도 같습니다. 그리고, 그것이... 조금씩, 조금씩... 당신을 향해 다가옵니다. 바닥에 붉은 핏자국 비슷한 잔재가 남습니다. 온 몸에서 울룩불룩 오렌지 열매를 낳고 있는 그것은. 당신이 선 유리벽 바로 코 앞까지 다가와... 끈적한 손가락 비슷한 것을 뻗어 유리창에 글씨를 씁니다. ‘oꝝ əm ʝəl əɔbəlq’ 유리창에 반전된 글자입니다. 그것을 목격한 탐사자, SAN C. 1/1d4

이내 폐일이 바깥에서 고개만 집어넣고 당신을 부릅니다. “저기, 연구소장님이, 본관 좀 들렀다가 오라고 하셔서... 지금 본관에 가야 할 것 같은데. 괜찮으시겠어요? 본관만 거치고

바로 탐정님께 데려다드릴테니까요.” 만일 탐사자가 페일에게 11번 인공 비타민이 쓴 글자를 보여주려 한다면, 어느새 그 생명체가 유리벽에 찰싹 달라붙어 점액질로 유리벽을 더럽혀놓은 탓에, 글자는 보이지 않습니다.

▶[희망으로 가는 다리]

들어가는 문에 달린 카드 리더기에 페일이 연구원증을 찍자 두껍게만 보이던 철문이 스르르 열립니다. 안쪽으로 광활한 복도가 펼쳐집니다. 양 벽은 모두 통유리창이며. 창 바깥으로 아름다운 인공 대자연이 보입니다.

■ 본관 2F, 희망으로 가는 다리, 연구실 A

다리의 끝쪽까지 걸어가면, 인식센서가 달린 자동문이 자동으로 문을 열어주고, 본관의 복도로 바로 이어집니다. 환한 불빛이 건물 구석구석을 비추도록 형광등이 꼼꼼히 배열되어 있군요. 정면에 연구실로 들어가는 자동문이 있습니다. 자동문 옆에는 연구실 A라는 팻말이 달려 있습니다. 복도를 따라, 연구실 B, 연구실 C... ...쪽 연구실 F까지 있습니다. 복도의 끝에는 계단이 있습니다. 계단 옆에는 층을 안내하는 표가 붙어있습니다.

“ 이 안에 들어가서... 잠깐 파일 하나만 가지고 올게요.”

“잠깐만... 여기 서서 기다려 주세요?”

페일이 머리를 굽적이며 연구실 A에 연구원증을 찍고 들어갑니다. 자동문이 열리면, 그 너머에는 암막 커튼이 쳐져 있습니다. 페일이 그 너머로 들어갑니다. 혼자 덩그러니 남겨졌군요. 무엇부터 할까요?

▶[계단]

통해서 다른 층으로 이동할 수 있습니다. 옆에 층을 안내하는 표가 붙어 있습니다.

1F 식당
2F 희망으로 가는 다리, 연구실 A~F
3F 케이지, 미래로 가는 다리

▶[연구실 A]

페일이 들어간 후로 잠잠합니다. 암막 커튼 탓에 내부가 보이지 않습니다.

탐사자, 듣기 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 귀를 기울이면, 타자를 치는 소리가 열게 들리는 것 같습니다. 간간히 사람들의 고함소리나 으르렁 대는 듯한 맹수 소리가 섞여 들립니다. 프린터가 웅웅대는 소리, 철컹, 철컹, 스테이플러가 문서를 모으는 소리가 바깥입니다. **사람들이 대화를 나누는 소리 같은 것은, 하나도 들리지 않습니다.**

실패시 ▶ 귀를 기울이면, 타자를 치는 소리가 열게 들리는 것 같습니다. 간간히 사람들의 고함소리나 으르렁 대는 듯한 맹수 소리가 섞여 들립니다. 프린터가 웅웅대는 소리, 철컹, 철컹, 스테이플러가 문서를 모으는 소리가 바깥입니다.

▶[연구실 B~F]

암막 커튼 탓에 내부가 보이지 않습니다. 문에 카드 리더기가 달려 있습니다.

탐사자, 듣기 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ ... 그제 적막입니다. 아무런 소리도 들리지 않습니다.

실패시 ▶ 잘 모르겠습니다. 웅웅거리는 소리가 들리는 것도 같은데... 어디서 나는 소리죠?

▶ 탐사자가 대충 주변을 다 둘러보면, 갑자기. 연구실 A의 자동문이 위잉. 하고 열립니다. ...나오는 사람은 없지만, 암막 커튼 너머에서 사람이 당신을 부르는 목소리가 들립니다. ...익숙한 목소리. KPC입니다.

“탐사자, 잠깐 이리로 와볼래?”

그 목소리를 끝으로, KPC의 목소리는 더 들리지 않습니다. 탐사자를 불렀던 것은 이데아 안의 KPC입니다. 이데아가 조금 허물어져 현실에 영향을 끼칠 수 있게 되면서, 이데아 속의 KPC가 탐사자가 서 있던 자리로 (이데아 속에서) 신화생물이 오는 것을 보고 안쪽으로 피하라고 언질을 준 것입니다. 물론 신화생물은 이데아 속에 있으므로 탐사자에게 직접적인 영향을 끼치지는 않습니다. 그제... 만일 탐사자가 미심쩍음에 연구실 안으로 들어가지 않는다면. 알 수 없이 머리가 땡하고, 어지러워요... 시야가 잠시 뿌옇게 흐려졌다가 다시 돌아옵니다. SAN -1 아래의 조사 구간은 생략하여 진행하면 됩니다. 아무리 기다려도 페일이 오지 않겠군요.

암막 커튼을 걷고 연구실 안으로 들어가면 등 뒤로 자동문이 닫히는 소리가 납니다. 안쪽은 형광등 하나 없이 깜깜합니다. 탐사자가 벽을 더듬더라도 전등 스위치도 없습니다. 뻑뻑하게 들어찬 칸막이가 달린 커다란 책상들 앞에, 연구원들이 한 명씩 앉아 정신없이 타자를 치고 있습니다. 진한 커피 냄새가 연구실 안에 가득합니다. 골이 울릴 정도입니다.

▶[페일을 부른다]

대답은 돌아오지 않습니다. 당신을 아무도 돌아보지도 않습니다. ...아무래도 안쪽을 조금 더 둘러봐야겠는데요.

▶[다시 나간다]

자동문이 열리지 않습니다. 단단히 잠겼습니다. 쓸데없이 견고한 문은. 단순히 힘을 가한다고 해서 열릴 것 같지는 않군요. 탐사자가 원할 시 지능 판정 / 행운 판정이 가능합니다. 성공 시, 안쪽에서 문을 여는 다른 장치가 있지 않을까. 하는 생각이 불현듯 떠오를 수도 있습니다.

▶[연구원들의 책상]

커다란 컴퓨터 하나, 키보드 하나, 더러운 커피잔과 담배 궐초가 수북한 재떨이, 커피 자국으로 얼룩진 더러운 문서철, 사람의 잇자국이 남은 더러운 코딩 서적, 프로그래밍 서적 따위가 무질서하게 널려 있습니다.

▶[연구원]

얼굴이 창백하게 질려서 컴퓨터 앞에 어깨를 숙이고 앉아 타이핑을 치고 있습니다. 알아볼 수 없는 어려운 코딩 언어들을 믿을 수 없을만큼 빠른 속도로 쳐내려가고 있습니다. (컴퓨터 사용

기능 성공 시, 이 코딩 언어들이 아주 거대한 사이트를 구축하는 방향으로 이루어져 있다는 것을 알아챌 수 있습니다. 그런데, 계속해서 error가 뜹니다. 그럼 썼던 것을 다 지웠다가, 다시 처음부터 쳐내려갑니다. 전부 미쳐버린... 불쌍한 사교도들입니다.) 컴퓨터 화면 불빛에 비치는 얼굴이 창백합니다. 다크서클이 짙고 눈 흰자에는 핏줄이 터져 선홍빛으로 변들거립니다. 당신이 옆에서 기웃거리는 것은 안중에도 없습니다.

▶[빈 책상의 컴퓨터 스크린]

기본 배경화면의 컴퓨터입니다. 메일을 보내는 용도로만 사용할 수 있는 공용 컴퓨터입니다. 연구소 전용 이메일로 로그인 되어 있습니다. 네트워크는 끊겨 있네요. 받은 메일, 보낸 메일, 휴지통 창이 보입니다.

[받은 메일] 연구소에 협력하는 여러 하청업체들과, 당신의 눈에도 익을 대기업들이 보낸 이메일들이 하나같이 읽지 않은 상태로 쌓여 있습니다. 확인한다면, 하나같이 왜 본사의 모든 계정이 10일째 오프라인 상태인지, 이 연구소에만 연락이 가능해 메일을 남기니, 최대한 빨리 답신을 주면 좋겠다는 내용이 공통적입니다.

[보낸 메일] RD 그룹의 본사, 계열사, 기타 다른 연구소의 이메일로 수신한 메일이 한 통 있습니다. 제목은... *[이데아 프로젝트 완성]*. 본문의 내용은 다음과 같습니다. *[이데아 프로젝트를 완성했습니다. 모든 직원들은 신유통 부문 연구소로 속히 출발해주십시오. 약속대로, 이데아에 들어가는 것은 우리가 가장 먼저입니다. 이데아 프로젝트 총책임자, 연구소장 레가트 스미르노바 보냄.]* 10일 전에 보냈습니다. 또, 당신에게 보낸 메일도 있네요. 이제 이틀이 지났습니다.

[휴지통] 13시간 전에 전부 지워졌다는 알림창이 떠 있습니다. 텅 비었습니다.

▶[연구대]

역시나 정체모를 갈색 얼룩들로 끈적끈적하게 더럽혀진 연구대 위에는, 진한 커피냄새와... **생선 비린내** 같은 것이 납니다. 어류의 비늘 비슷하게 생긴 것도 점점이 떨어져 있습니다. 얼룩에 눌러붙은 파일철이 하나 보입니다. 현미경이나 거대한 고성능 컴퓨터 따위는 스크린이 깨지고 지지대가 박살나 더이상 사용하기 어려울 것 같습니다.

▶[연구대 위의 파일철]

끈적한 얼룩에서 파일철을 떼어내면, 파일철은 꽤 두툼합니다. 겉면에 **[19C, 아우스레제 & 라흐바]** 라고 적혀 있습니다. 펼쳐서 내용을 살펴보면, 다음과 같습니다.

그들은 1년에 한 번, 실을 엮는 자들의 근거지인 ■■■ 저택에서 사업적 교류를 둔갑한, ■■■간의 친선 연회를 성대히 치루고는 했다. 이 연회에서는 형태를 지닌 자들이 훌륭한 만찬을 준비하고, 실을 엮는 자들이 풍미깊은 와인을 준비했다. 각 집단에서 내세울 수 있는 가장 귀한 음식을 내놓은 것이니, 곧 그들의 삶과 피와도 같다.

아래에 필기체로 휘갈긴 첨언이 있습니다.

인간의 삶은 불완전하다. 그보다 더 완벽한 것을 섭취하고 내보여야 한다. ■■■께
선보이는 첫번째 만찬이니만큼 심기일전을 다해야 한다. 심해인, ■ 쇼고■, ■■■,
고대중, ■■■■■과 같은 것들 보다는 인간이 압도적으로 우월함을 증명해야 한다.

▶[쓰레기통]

쓰레기통 안에는 구겨진 메모지들이 잔뜩 들어 있습니다. 전부 같은 디자인의 메모지입니다. 그
메모지들을 살펴본다면, 상당히 히스테릭한 글씨체로 적혀 있는 것이 눈에 들어옵니다. [당신을
정말로 동경했어...] [당신을 가지고야 말겠어! 당신의 모든 것을 가지겠어. 그것이 나의
이데야아.] [모든 게 실패하더라도, 당신만큼은 놓을 수 없어. 어떻게 하면 당신을 가질 수
있을까...] [당신을 가질 방법을 찾았다! 내가 당신이야! 내가 당신이라고!] [이데아 프로젝트의
결점을 해결할 수 있는 방법을 찾았습니다. 연구소장님. 조만간 연구소장실로 찾아뵙겠습니다.
(두 줄로 찢겨져 있다.) 젠장. 마음에 안들어. 아아... 어떻게 써야 그 분의 마음에 들 수
있을까. 그분의 관심을 더 끌 수 있을까...] 따위의 내용들입니다.

▶[레버]

아래에 [수동 개폐 장치]라고 적혀 있습니다. 자동문 고장 시 사용할 것. 이라고 메모가
달려있네요. 레버를 당기면, 문쪽에서 지잉. 하고 자동문이 열리는 소리가 들립니다.

▶바깥으로 나오면, 바닥에 메모 한 장이 놓여 있습니다.

(※드라이브 폴더에 핸드아웃 이미지가 제공됩니다.)

To. 조수님

급하게 처리해야 할 일이 생겨서, 연구실에서 조금 더 있어야 할 것 같습니다. 끝까지 안내해드리지 못해
죄송합니다. 방문증을 사용하면 웬만한 곳에는 출입이 가능하실 거예요. 3층의 연결 통로를 지나면
KPC님이 계실겁니다. 거기까지는 혼자 가주세요.

페일은 연구소에 외부인이 침입한 것 같다는 연락을 받고, 보안실로 급하게 향했습니다. 여기부터는
탐사자가 혼자 진행합니다. 혹시 연구실 B~F를 조사하고 싶어하는 탐사자가 있다면. 이쪽은 견학자에게도
공개 불가라던가... 혹은 연구실 A의 내부 구조를 참고하여, 탐사자가 필요한 물건이나 찾지 못했던 단서를
찾을 수 있도록 개변해주세요.

■ 본관 3F, 미래로 가는 다리, 케이지

계단을 통해 위층으로 올라가면. (계속해서, 이상하리만치 사람이 없다는 것을 느낍니다. 페일과 있을 때는
대화에 정신이 팔려 느끼지 못했지만... 계단을 오르내리는 사람도, 복도에 나와있는 사람도 없습니다.
관찰력 판정을 원하는 탐사자가 있을 시 성공하면 제공하는 정보입니다) 오른쪽 편에는 케이지라는 팻말이
달린 복도가 있고, 왼쪽에는 미래로 가는 다리라고 적힌 문이 굳게 닫혀 있습니다.

▶[케이지]

큰 창을 통해 안쪽을 살펴볼 수 있는, 꼭 관찰실과 같은 구조를 하고 있습니다. 그런 관찰실이 복도를 따라 12개씩이나 있습니다. 큰 창으로 보이는 방 안의 내부는 텅텅 비어서 아무것도 남아있지 않습니다. 들어갈 수 있는 문은 있지만, 단단히 잠겨 있는 것 같습니다. 복도의 끝에 책장이 하나 세워져 있습니다.

▶[책장]

여러가지 관찰 자료가 끼워진 책장입니다. 첫번째 줄에는 노란색 파일철들이, 두번째 줄에는 파란색 파일철들이, 세번째 줄에는 빨간색 파일철들이 끼워져 있습니다. 그 아랫줄들은 비었습니다.

▶[노란색 파일철, 파란색 파일철, 빨간색 파일철]

노란색 파일철에는 [신유통 연구소 개설 허가서] 라고 적혀 있습니다. 내용물은... 전부 빈 A4만 채워져 있습니다.

파란색 파일철에는 [표본 제작 관찰] 라고 적혀 있습니다. 내용물은... 전부 빈 A4만 채워져 있습니다.

빨간색 파일철에는 [케이지 관리 일지] 라고 적혀 있습니다. 내용물은... 전부 빈 A4만. 아니, 글씨가 적힌 이면지 한 장이 끼워져 있습니다. 읽어본다면 내용은 다음과 같습니다.

[케이지 관리 일지 - (N월 N일)] 세션 날짜로부터 10일 전으로 설정해주세요.

이데아 프로젝트 완성. (N월 N일)

그동안 만든 12종의 인공 영양소들 중, 가장 멀쩡한 대표 표본을 하나씩 생체 자료 채집실에 집어넣고. 나머지 개체는 전부 이데아로 옮긴다. (N월 N일)

▶[미래로 가는 다리]

닫힌 문 앞에는 카드 리더기가 있습니다. 잠겨 있네요. 어떻게 열면 좋을까... **탐사자가 견학 허가증을 가져다 대면.** 띠릭, 하는 기계음과 함께 문이 열립니다. 펼쳐지는 내부는 아까와 비슷한 긴 통로입니다. 대신, 이번에는 돔 형태의 천장에 인공 대자연 대신 연구소 내부의 CCTV가 비칩니다. 즐겁게 웃는 연구원들, 다함께 어깨동무를 하고 웃는 영상. 맛있는 식사를 함께 하는 모습... 등이 다각도에서 번쩍번쩍 스쳐 지나갑니다.

탐사자, 관찰 판정합니다.

성공시 ▶어느 CCTV가. 잠시간 암전 된 것처럼 검은 화면으로 변합니다. 하나 둘 씩, 화면이 검게 변합니다. 순식간에 통로가 어두워집니다. 그리고. 이내 그 검은 화면에... .. 붉은 눈동자가 하나씩 비칩니다. 그것들은 아주 천천히. 각기 다른 속도로 눈을 깜빡입니다. 저것도 CCTV에 비치는 건가요? 아니. 저 눈동자들은... .. 꼭 당신을 관찰하고 있는 것 같아요. **SAN C. 1/1d4**

눈을 한 번 깜빡이면, 삼시간에 그 모든 눈동자들이 사라집니다. 그리고 맑은 하늘이 고스란히 비치는 투명한 돔 유리가 드러납니다. ...애초에 CCTV를 비추는 것도 아니었습니다. 이 통로는. 그저 유리였을 뿐입니다.

실패시 ▶어느 CCTV가. 잠시간 암전 된 것처럼 검은 화면으로 변합니다. 하나 둘 씩, 화면이 검게 변합니다. 순식간에 통로가 어두워집니다. 그리고, 이내 그 검은 화면에... .. 붉은 눈동자가 하나 비칩니다. 그것은 아주 천천히. 각기 다른 속도로 눈을 깜빡입니다. 저것도 CCTV에 비치는 건가요? 아니. 저 눈동자들은... .. 꼭 당신을 관찰하고 있는 것 같아요. 그것이 속삭입니다. 눈의 동공에서 진흙같은 점액질이 떨어지며 입과 같은 기관이 튀어나옵니다. 그것이 찢 벌어져 촉수같은 헛바닥을 놀리는 것이 똑똑히 보입니다. “너도 이리로 와.” SAN C. 1d3/1d5

눈을 한 번 깜빡이면, 삼시간에 그 모든 눈동자들이 사라집니다. 그리고 맑은 하늘이 고스란히 비치는 투명한 돔 유리가 드러납니다. ...애초에 CCTV를 비추는 것도 아니었습니다. 이 통로는. 그저 유리였을 뿐입니다.

■ 프로젝트관 3F, 미래로 가는 다리, 임상 실험실

통로 끝까지 이르러 문을 열고 다리를 벗어나면. 한결 개운한 기분일지도 모르겠습니다. 문을 열고 들어선 곳에는 주위에 고급스러운 관상용 화분들이 쪽 늘어서 있습니다. 조명은 조금 어둡네요. 반쯤 열린 문이 보입니다. 그 안에서 환한 빛이 새어나오고 있습니다. 문의 앞에는 [임상 실험실]이라고 적혀 있습니다.

▶[임상 실험실]

문 안으로 들어서면, 따뜻하고 부드러운 우유 냄새가 코 끝을 스칩니다. 폭신하고 큰 침대가 수백개나 늘어져 있는 내부는 상당히 큼니다. 각 침대의 머리말에 이상하게 생긴 기계 장치들이 하나씩 놓여 있습니다. 그리고... 바로 앞에, KPC가 누워 있는 침대가 보입니다. 그 앞에 어느 사람이 서서, KPC의 손목을 잡고 있다가 당신을 돌아봅니다.

“...누구십니까?”

■ NPC 레가트 스미르노바 Смирнова | RD그룹 연구소의 연구소장

연구소장이자, 이데아 프로젝트의 총 책임자입니다. 레가트 스미르노바는 위대한 옛 것을 마주하고도 기적적으로 이성을 1밖에 차감하지 않고. 마주한 현실을 부정하여 외부인들을 이용해 이데아를 청소하고 다시금 일구어내고자 했습니다. 그리하여 탐정을 연구소로 불러들였으나... .. 다른 이야기가 하나 끼어들었군요.

예전부터 레가트 스미르노바를 짝사랑하던 연구원이 한 명 있었습니다. 그는 위대한 옛 것을 마주하고 이성을 20이상 차감했으나, 죽지는 않고 기다시피 현실로 돌아왔습니다. 그리고... ..그것이 그동안 그가 망설이던 망상을 행동으로 옮기라는 **위대한 신의 계시**라고 생각했습니다. **바로, 레가트 스미르노바를 살해하고 하나가**

되는 것입니다. 현재 연구원은 레가트 스미르노바를 살해하고 얼굴 가죽을 뒤집어 쓰고 있습니다. 그 얼굴에서 탐사자와 KPC를 포함한 모든 사람이 어색함을 느끼지 못하는 것은, 그 연구원이 문헌 기록실에서 발견할 수 있는 <두꺼운 얼굴 가죽 밑>이라는 창작 주문을 사용하고 있기 때문입니다.

이 연구원은 레가트 스미르노바와 하나의 몸이 된 상태로 이데아로 들어가고자 하므로… 더이상 이데아의 문제를 해결할 마음이 없습니다. 따라서 이후의 모든 일은, 연구소의 전말을 모두 파악한 탐사자가 이데아를 해결하기를 바라느냐, 혹은 더이상 휘말리고 싶지 않느냐. 에 대한 선택으로 결정됩니다.

탐사자가 간단한 자기 소개를 하면, 연구소장은 금방 당신이 누구인지 알아차린 기색으로 고개를 끄덕이며 당신에게 손을 내밉니다. 견고한 인상의 사람입니다.

“반갑습니다. 여기까지 와 주시느라 고생하셨죠.”
“폐일이 안내해드렸어야 하는데… 그는 어디로 갔나요?”
“연구소장 레가트 스미르노바라고 합니다.”

만일 탐사자가 손을 맞잡고 악수한다면. 연구소장으로부터 강한 소독약 향이 풍긴다는 것을 깨닫습니다. 코가 지독하게 막힐 정도로 강한 소독약 향입니다.

“KPC님께서는 지금 이데아를 체험하고 계십니다. 곧 깨어날 때가 되었는데… “
“아. 걱정되실 수도 있겠군요. 이상한 것은 아니고… 이번에 개발한 신제품입니다.”
“꿈 속에서 음식을 섭취하는 것만으로, 현실에까지 포만감과 영양분을 미치죠.”
“그런데 개개인에 따라 이데아가 약간씩 다르게 보인다는 문제점이 있어서… 연구소 외부인인 KPC님을 모셨습니다. 극비리로 부탁드렸기에 탐사자님조차 못 전달받으셨겠군요.”
“KPC님이 깨어나실 때까지 살펴보시겠어요?”

▶[KPC의 상태]

KPC는 귀에 이어폰 같은 둥근 전극이 달린 스트랩을 낀고 누워 있습니다. 숨도 잘 쉬고 있고, 표정도 평온합니다. 별 문제는 없어보이네요.

▶[전극이 달린 스트랩] (침대 위의 다른 장치들을 조사할시에도 동일)

KPC의 귀에 연결된 전극의 스트랩은… 머리맡의 기계 장치로부터 나와 있습니다. 흰색의 플라스틱 케이스에 [IDEA]라고 적혀 있습니다. 전원 버튼 하나만이 있으며, 그 옆에 상태를 표시하는 홀로그램 창이 있습니다. KPC가 사용하고 있는 것의 전원 버튼은 푸른 빛으로 빛나고 있으며, 그 옆의 홀로그램 창에는 [Moderato]가 표시되고 있습니다.

탐사자가 어느정도 조사를 마치면, KPC가 일어납니다.

부스럭, 하는 소리가 들립니다. KPC가 졸린 눈을 뜨고 부스스 일어나더니. 귀에 넣고 있던 전극을 떼어내며 입을 벌려 하품을 하면서, 기지개까지 켵니다. 그리고는 연구소장과 당신을 번갈아 쳐다보네요.

“아... 어. ...왔어?”

태연하게 배를 통통 두드리는 모습이. 이데아 안에서 아주 포만감 넘치는 식사라도 즐긴 모양입니다. KPC는 당신은 안중에도 없이 연구소장에게 먼저 말을 겁니다. 이데아 안이 일주일 전보다는 조금씩 더 나아지고 있다는 둥. 연구원들을 너무 혹사시키는 건 아니냐는 둥... 의 이야기를 합니다.

“탐정님이 도와주셔서 든든할 따름입니다. 참. 부탁드릴 게 한가지 더 있는데... 잠시 문서를 가지러
다오겠습니다. 조금만 기다려주세요.”

“아, 그리고 여기 부탁하신 조수분이 오셨습니다. 오랜만에 보실 텐데 회포라도 풀고 계시죠. 사이먼!
여기 커피 두 잔만 가져오게나.”

흰 가운을 걸친 연구원이 들어와 아이스 커피 두 잔을 험탁 위에 올려놓고 나가고. 연구소장 역시 문서를 가지러 나갑니다. 달각. 문이 닫히는 소리 뒤에... 둘만 이 방에 남습니다.

이게 얼마만에 보는 얼굴이죠? 이상한 연구소의 모습에도 불구하고... KPC의 때깔은 지나치게 좋습니다.

탐사자와 간단한 RP를 나눠주세요. 탐사자가 먼저 연구실에서 KPC의 목소리가 들린 이야기를 꺼내거나.
곤란한 화제로 넘어간다면 그 이야기로 말문을 넘겨 진행합니다.

■ 연구실에서의 사정

“그래! 그거. 내가 널 부른 거였어. 정확히는... 이데아 속에서지만.”

▶KPC가 RP를 통해 탐사자에게 전달해야 하는 정보는 다음과 같습니다.

- [1] 이데아라고 불리는 곳은 이곳과 아주 유사하지만. 어딘가 이상하다. **이데아 안에서는 괴물이 돌아다닌다.** 현실에 얼마나 영향을 미치는지는 모르겠지만, 가끔 현실의 상황이 그대로 비쳐보이기도 한다. 그때 너를 연구실 안쪽으로 부른 것도, 네가 서 있는 그 뒤로 괴물이 다가오길래 그랬다.
- [2] 연구소의 모든 직원들이 **일주일 내내 프로젝트 완성 기념 파티 준비만 하고 있다.** 내일이면 파티가 열리는 날이라고 한다.
- [3] 너도 느꼈을지 모르겠지만, 사람들이 지나치게 없다. **모두 어디론가 사라져 버린 것 같다.**
- [4] 일주일 내내 빡빡하게 감시를 받으면서 거의 여기 누워만 있었다. 이데아 내부만 하루종일 돌아다니며 이상한 점을 연구소장에게 보고했는데, 왜인지 연구원들은 전혀 쓰지 않고 나에게만 이 일을 시켰다. 그런데 **그렇게 엄격하던 연구소장이 3일 전부터인가, 이상하게 친절해져서. 너를 불러달라는 부탁을 할 수 있었다.**
- [5] **여기를 당장 탈출해야 한다.**

KPC와 대화를 어느정도 마치면, 연구소장이 종이 한 장이 눌린 클립보드와 펜을 가지고 방 안으로 들어옵니다.

“이게 마지막으로 탐정님과 조수님께 부탁드립니다.”

(※드라이브 폴더에 핸드아웃 이미지가 제공됩니다.)

IDEA 제품 설명서

제품 이름: IDEA
총책임자: 레가트 스미르노바
제품 제작 시작 날짜: _____
제품 출시 예정 날짜: _____
제품의 배터리 시간: _____
제품이 설정한 보편자: _____
단체용 IDEA 실행 코드: IDEA12

“원래 있던 자료들을 IDEA를 완성하면서 전부 여기저기에 흩어놓았지 뭐니까.”

“연구원들이 파티 때문에 너무 들떠서 제대로 일을 하지 못하니...”

“이것만 채워주시면 아이디어의 대대적인 가동이 가능해집니다.”

“그러니 부탁드립니다. 이 일까지만 마쳐주면, **인당 십만 달러의 보수**를 드리죠.”

이 의뢰를 탐사자와 KPC가 승낙하면 아래로, 거절하면 ENDING 2로 이어집니다.

KPC는 이것만 채우면 드디어 여기서 나갈 수 있겠다는 생각에, 탐사자에게 승낙하기를 독촉했을지도 모릅니다.

“참, 이것을 채우기 위해선 연구소 내부를 자유롭게 돌아 다니셔야 할 테니... 방문증을 업그레이드 해드리겠습니다. 잠시 소장실로.”

연구소장은 탐사자와 KPC를 데리고 아래층으로 내려갑니다.

《2장-1절》: 연구소장의 부탁

■ 프로젝트관 2F, 연구소장실, 관찰관

아래층으로 내려가면, 벽면의 마감을 위해 사용한 목재는 고급품이고, 조화롭게 놓인 장식품들 역시 부유한 느낌을 줍니다. 정면에 연구소장실이라고 적힌 커다란 유리문과, 오른쪽으로 길게 난 복도가 보입니다.

“탐정님과 조수님은 이쪽으로 와주시죠.”

▶[연구소장실]

연구소장실 안에 들어가자마자 지독한 소독약 냄새가 코를 찌릅니다. 소독약 냄새와 섞인 강한 방향제 향이 오히려 소독약 냄새를 부각시킵니다. 연구소장은 옷가지가 널린 소파를 대충 치우고 당신과 KPC에게 자리를 권합니다.

KPC나 탐사자가 주위를 둘러보거나, 관찰 판정을 한다면 소장실 내부는 넓은 사무실처럼 생겼다는 사실을 알 수 있습니다. 중앙의 안쪽에 넓은 책상이 하나 있고, 책상 위에는 각종 인스턴트 푸드 쓰레기 따위가 널려 있습니다. 쓰레기통은 터져 넘칠 지경이고, 양쪽 벽에 즐비한 책장들은 책이 아무렇게나 뿔뿔히 떨어져 가로로 눕혀 넣어놓는 등 엉망입니다.

관찰 성공시, 대체로 정돈되어 있던 방이 최근 들어 심하게 어질러졌다는 인상이 강합니다.

이쯤에서, KPC로 은밀행동을 굴려주세요. 실패해도 성공해도 연구소 지도를 훑쳐옵니다.

연구원은 생전 처음 보는 기계를 다루느라 바쁘니 조금 소란스러워도 눈치채지 못합니다.

“흠… 아. 다 됐습니다.”

연구소장은 책상 위의 기계를 다루더니, 임시 연구원증을 뽑아 KPC와 당신에게 건넵니다.

연구소장의 행동에 관찰 판정이 가능합니다. 성공한다면, 그가 기계를 다루는 솜씨가 어딘가 어색하다는 것을 알 수 있습니다. 실패한다면 그저 처음보는 기계를 자세히 관찰했을 뿐이겠군요.

그야 말단 연구원에 불과했으니, 연구소장실의 물건에 아직까지 어색할 수 밖에 없습니다. 방안이 지저분한 것도 이 때문입니다.

“닫힌 문은 대부분 연구원증으로 열립니다. 연구원증으로도 열리지 않는다면, 임시 소독을 위해 담아놓은 것이니 출입할 수 없습니다.”

“그럼, 잘 부탁드립니다. 다 채우면 소장실로 가져오시면 됩니다.”



… 달각. 문 밖으로 나옵니다.

이제 어디부터 둘러봐야 하죠? 잠시 뒤를 돌아보던 KPC가 품 안에서 브로슈어를 하나 꺼냅니다. 연구소 지도입니다.



“연구소장실 안에 하나 있길래 집어왔어.”

이제 연구소 지도를 참고해서, NPC들의 말들과 아직 둘러보지 않은 조사 구간을 위주로 탐문하여 연구소장이 낸 과제를 해결하면 됩니다. 무엇보다 해야 할지 고민하는 탐사자라면, 지능 판정을 통해 이전의 탐문을 통해 얻은 정보들을 상시기켜주어도 좋겠습니다.

- (1) 어쩌면, 사내식당에 재미있는 게 있을지도 모르겠습니다.
- (2) 연구대에서 생선 비린내가 났었죠, 이 안에 물이 어디있더라... 연못?
- (3) 아직 둘러보지 않은 곳이 있습니다. 관찰실, 기록관, 사내식당, 문헌 기록실 같은 곳 말이에요.
- (4) 관찰실은 업그레이드 된 연구원증으로도 열리지 않습니다. 안이 소독중인 모양이네요.
- (5) 모든 건물은 엘리베이터와 계단, 쌍방으로 연결된 다리를 통해 이동할 수 있습니다.

■ 프로젝트관 1F, 기록관

아래층의 분위기는 정적이고 고급스럽습니다. 꼭 미술관, 혹은 박물관 같네요. 유리 진열대 위에 노란색 조명이 하나씩 달려, 진열대를 환하게 비추고 있습니다. 셀 수 없이 많은 진열대들이 있지만, 유독 큰 쇼케이스는 3개입니다. 끝에 나가는 문이 있습니다. 페일이 어느 쇼케이스 앞에 서 있다가, 당신을 보고 화색합니다. 페일이 어디로 갔나 했더니 여기 있었습니다.

“어어... .. 잠, 잠깐 급한 일이, 있어서... 죄송했습니다.”

“외부인이... 허가 없이 들어왔다는, 경보가 울려서요...”

“그, 그냥 새를 잘못 관측한 거였으니 염려는 않으셔도 됩니다... .. 저희 연구소는, 정말 정말 안전하니까요. 외부의 침입으로부터...”

“참, 이렇게 만난 김에... 기, 기록관에 대해, 설명해 드릴까요?”

“저희는 아주 오랫동안, 이, 이데아 프로젝트를 완성하기 위해 다양한 것들을… 연, 연구하고 또, 개, 개발해왔습니다. 물론, 상당한 시간이 흐르면서… 유, 유실된 것들도 있지만… 이, 이 정도는 아직 가지고 있죠.”

▶[첫번째 쇼케이스]

안에 들어있는 것은… 생전 처음보는 형태일 것이 분명한 기계 장치입니다. 은색 금속의 원 모양 테두리 안에 투명하게 반대편이 비치는 유리가 끼워져있습니다. 그 뒤로는 오색찬란한 색으로 빛나는 금속 휠들이 예술적으로 비대칭을 이루며 조립되어 있습니다. 무슨 용도로 쓰이는 것인지 가능키도 힘들군요. 그저 쇼케이스의 앞에, [창조와 구절]이라는 금속 배지가 달려 있습니다. 읽을 수 없는 언어를 번역할 수 있게 해주는 창작 아티팩트입니다. hold your breath와 창조로 말미암은 식탐을 찬양하라. 라는 시나리오에서도 등장합니다.

▶[두번째 쇼케이스]

안에 들어 있는 것은… 화려한 크리스탈 세공이 더해진 병 두 개입니다. 하나에는 노란색 액체가, 다른 하나에는 투명한 액체가 들어 있습니다. 쇼케이스의 앞에, [유사 단백질 분해제:1976년산 참나무 절임]이라는 금속 배지가 달려 있습니다. 탐사자와 KPC는 용도를 알 수 없는 병입니다. 연구소장은 이 병의 용도를 알고 있었을지도 모르나. 연구소장이 없는 지금은… 이 병의 용도를 알아차릴 수 없습니다. 오래 보고 있으면 불길한 기분이 듭니다.

▶[세번째 쇼케이스]

안에 들어 있는 것은… 반지 장신구입니다. 회색에 붉은 빛이 조금 물들어 있는 듯한 보석이, 에메랄드 커팅으로 세팅되어 있습니다. 쇼케이스의 앞에, [행운과 피의 반지]라는 금속 배지가 달려 있습니다. 착용자의 행운을 1d5*10점 올려주는 창작 아티팩트입니다. 연계 시나리오인 고귀한 부패에서도 등장합니다.

탐사자가 가져가고 싶다고 하는 것이 있다면. 파일은 흔쾌히 내어줍니다. 어차피 자신들은 이데아로 떠날 것이니. 더이상 이런 아티팩트 따위는 중요하지 않기 때문입니다.

《2장-2절》: 실험 일지 채우기

■ 바깥, 연못

바깥에는 커다란 연못이 있습니다. 저 끝까지 한참 거리가 되어 보입니다. 연못에는 푸른 연잎들이 둥실둥실 떠 수면을 완전히 뒤덮고 있습니다. 어쩐지 물냄새가 납니다. 이제 이 연잎들의 정체를 알고 있죠. 이 연못을 가로지르고 놓인 아치형 다리는 별관, 본관과 이어져 있습니다.

다리의 중간쯤에 어느 사람이 서서 당신에게 손을 흔듭니다.

“탐정님, 조수님!”

▶[먹이를 주는 사람, 케시아와의 대화]

“최근에 도망갔던 한 놈이 이상한 걸 묻고 돌아와서요.”

“혹시 이게 뭔지 해석해주실 수 있나요? 탐정과 조수시잖아요! 히히.”

케시야가 건넌 종이에서는 미묘하게 비린 냄새가 납니다. 울퉁불퉁한 이빨 자국이 쿡 찍혀 있습니다.

01, 11, 21, 31, 41, 51, () .
Please write the correct number.

정답은 19입니다. 글자가 거꾸로 써져 있는 것이 힌트로, +10의 규칙을 보이는 수의 배열을 따라 빈칸에 61을 적은 뒤, 글자에 맞춰 돌려서 보면 19가 됩니다.

우리 세 쌍둥이들의 나이는 빈칸과 같다.

우리 세 쌍둥이의 나이를 배열하면 IDEA를 제작하기 시작한 일자와도 같다. 1919.1.9입니다.

추리에 성공하면 케시야는 좋아하면서 말린 닭고기 칩을 줍니다.

■ 본관 1F, 식당

문을 열고 들어가면, 식당은 시끌벅적합니다. 여기저기 가랜드가 걸려 있고, 파티용의 작은 LED 램프들이 천장에 아슬아슬하게 걸쳐져 있습니다. 미러볼을 가져와서 수동으로 조작하며 노는 연구원 무리가 보입니다. 한 칸에 간편한 음식을 조리할 수 있는 조리대가 있고, 완성된 음식들을 올려놓는 기다란 책상이 여러개 보입니다. 그 옆에는 정수기가 두 대 설치되어 있습니다. 위층으로 올라가는 계단이 보입니다.

▶[조리대]

와플기, 전자레인지, 싱크대, 오븐 같은 것이 보입니다. 관찰 판정을 통해 자세히 살피거나 직접 선언해 살피러 간다면, 와플기가 특이하게 생겼다는 것을 알아냅니다.

▶[와플기]

와플을 만들어먹을 수 있는 기계... 여야 할텐데요. 이것은 어딘가 이상해 보입니다. 꼭 복사기처럼 생겼습니다. 투입구에 [Pearl] 이라고 적혀 있습니다.

▶[와플기의 투입구에 진주를 집어넣는다]

진주밖에 들어가지 않았을 터인데. 전원에 불이 들어오더니 차이이익. 하고 달콤하게 반죽이 익는 소리가 납니다. 금방 땡. 하는 알리즘과 함께 와فل기가 척 벌어집니다. 안에는… 막 출력된 것처럼 딱끈딱끈한 김이 올라오는 종이 한 장이 들어 있습니다.

진주로 덮은 눈

비용: 마력 2, 이성 1d3/1d5점

시전 시간: 즉시

단 한 번, 모독적인 것을 본 영향으로부터 상당 부분 벗어날 수 있도록 만들어줍니다. 이 주문을 사용하면 이성 차감 1d20/1d100의 판정을 1d3/1d5 으로 바꾸어 적용합니다.

▶[기다란 책상]

색깔 설탕 코팅을 입힌 초콜릿 볼로 글씨가 만들어져 있습니다. 【For Outer God】

▶[기다란 책상에 앉은 연구원]

머리에 고깔모자를 쓴 연구원이 얼굴이 빨갛게 변하도록 풍선을 불고 있습니다. 하트 모양 풍선, 안에 반짝이가 든 풍선, 풍선 안에 풍선이 든 풍선 등… 각양각색의 파티용 풍선들이 보입니다. 험뎅이며 숨을 몰아쉬던 연구원이 탐사자와 KPC에게 손짓하며 은근하게 속삭입니다.

“헉… 헉… 이, 이리 와봐…”

“풍선 부는 거, 도와주면… 좋, 좋은 거 알려줄게…”

건강 판정을 통해 대실패시 1개를 불다 터트리고, 실패시 1개, 보통 성공시 3개, 어려운 성공시 3d3개, 극단적인 성공시 5d5개의 풍선을 불니다. 탐사자와 KPC가 모두 합하여 10개 이상의 풍선을 불면 연구원이 자리에서 벌떡 일어나 덩실덩실 춤을 춥니다.

“너, 너희 정말… 대단하구나.”

“좋은 거 알려준다고 했지, 참… … 파티에 가, 가기 전에… 와플기에 진주나, 너, 넣어볼까 싶더라구… 나, 나는 진주가 없지만…”

▶[정수기]

정수기 안에는 한창 발포 비타민이 보글보글 퍼지고 있습니다. 정수기 근처에 발포 비타민 빈 통이 굴러다닙니다.

▶[발포 비타민 빈 통]

안을 털어보면 오리 장식이 달린 열쇠가 하나 들어 있습니다.

NPC 나탈리가 숨겨놓은 것입니다. 발로 통을 차거나, 쓰레기통에 버린다거나 하는 행동을 통해서도 발견할 수 있도록 해주세요. 만일 여기서 발견하지 못할 것 같다면, 위에서 연구원과 풍선을 부는 것에 성공하면 주는 것으로 해도 좋겠습니다. 그렇게 어렵게 접근할 필요도 없습니다!

▶[미러볼을 가지고 노는 사람들]

가까이 다가가면 미러볼 때문에 눈이 따갑습니다. 전부 이상한 노래를 열창하고 있습니다.

“사과와 세계는 내 머릿속에 있어.”
“그래, 나는 내 머릿속의 이미지를 보고 있어.”

한 명을 붙잡아 말을 걸거나, 탐사자와 KPC가 이 무리에 가까이 다가가면. 노래를 부르다 말고 구석에서 두 연구원이 나누는 이야기를 들을 수 있습니다.

“그리고 보니, 나탈리가 어디갔지?”
“나탈리가 누군데?”
“왜, 오리 좋아하는 개. 3일 전 부터 안보여. 이러다가 이데아에 들어가는 데에 늦으면 어쩌지...”
“오, 불쌍하네. 연구소장님과 이데아에 들어가는 걸 누구보다 고대했잖아.”

▶[계단]

통해서 다른 층으로 이동할 수 있습니다. 옆에 층을 안내하는 표가 붙어 있습니다.

1F 식당
2F 희망으로 가는 다리, 연구실 A~F
3F 케이지, 미래로 가는 다리

■ 본관 2F, 연구실

사람들이 복도에 우글우글하게 나와 있습니다. 달콤한 향이 나는 담배를 피거나 쓴 커피를 마시면서 휴식하고 있는 것 같습니다. 모두 탐사자와 KPC는 안중에도 없습니다. 이 많은 사람들이 전부 연구실에 쫓박혀서 컴퓨터를 두드리고 있었군요. 만일 위에서 연구실을 탐사하지 않은 탐사자라면, 지금 시점을 이용해서 탐사를 도와주어도 좋겠습니다. 그 외에 이런 정보를 전달합니다.

“이런! IDEA 관련 문서... 아까 그 놈이 물고갔나?”
“케시아는 뭘 하는거야? 축축한 놈이 자꾸 여기까지 기어올라오게.”
“그래도 괜찮아. 이데아에 가면 모두 행복해질테니까.”
“그래. 그래.”

■ 별관 2F, 생체 자료 채집실

만일 ‘인공 비타민’이 유리창에 썼던 문자로 미심쩍음을 느끼는 탐사자가 있다면, 생체 자료 채집실에 다시 한 번 들릴 수도 있습니다. 전등 스위치는 찾을 수 없는 관계로 불을 켜서 다른 생체 자료들을 확인할 수는 없으며, ‘인공 비타민’ 칸을 확인할 경우 벽에 진득하게 달라붙어 있는 ‘그것’을 발견합니다. 그것은 달리지도 않은 눈으로 당신을 흘끔 돌아보려는가 싶더니. 점액질을 후두둑 흘리기 시작합니다. 꼭 눈물 같습니다. 한참을 눈물을 흘리다가... 그것은 다시 구석에 가서 가만히 섭니다.

■ 별관 3F, 문헌 기록실

들어가기 위해서는 연구원증으로 업그레이드 한 방문증이 필요합니다.

한 층 전체가 거대한 도서관 같습니다. 쇠 냄새가 코 끝에 스치고, 어쩐지 서늘한 기분이 듭니다. 철제수납장 들이 천장에 닿을 것처럼 높이 쌓여 있고, 이곳 저곳에 이동식 사다리들이 기대어져 있습니다. [A]구간부터 [Z] 구간까지 문서들이 산처럼 쌓여 있고, 형광등이 깜빡거리고 있는 [IDEA]라고 적힌 섹션이 보입니다. 한 편에는 거대한 쇠문이 있습니다. 문서들은 제대로 정리된 것보다, 정리되지 않은 것이 훨씬 많습니다. 한쪽 구석의 종이 뭉치 사이에서 부스럭거리는 소리가 들립니다.

▶[부스럭거리는 소리가 들리는 곳]

연구원 한 명이 무릎 꿇고, 고개를 숙인채... 염소마냥 문서를 씹어먹고 있습니다. 아직 덜 먹혀들어간 부분에, [IDEA 출시 예정 날짜] 라고 적힌 것이 보입니다.

▶[먹던 문서를 뺏으면]

이미 중요한 본문은 전부 먹힌 뒤입니다. 연구원이 문서를 우물거리다가 씹 웃습니다.

“내용이 궁금해?”

“먹으면, 전부 외울 수 있지... 먹으면, 전부 되돌릴 수 없어...”

“자, 그러니까... 대답해. 사과와 세계는 어디에 있지?”

탐사자나 KPC가 “내 머릿속에.” 와 유사한 대답을 하면 문서를 씹어먹던 연구원은 머리를 까닥거리며 말합니다.

“거기에, 원래 2020.(세션 날짜의 다음날) 이라고 적혀 있더라.”

그리고 그 연구원은 다시 씹을만한 문서를 찾으러 떠납니다...

▶[A부터 Z구간을 살핀다]

대충 훑어보기에도 너무나 많은 양입니다. 자료조사 판정을 통해 적당히 읽을만한 것들을 골라볼 수 있겠습니다. 성공시 해당 문서를 발견하고, 실패시 너무나 무질서하게 널린 문서 쪼가리들에 머리만 아파웁니다...

▶[A부터 Z구간의 문서]

그나마 읽을만한 언어로 적힌 문서를 발견했습니다. 그렇지만 내용이 그닥 달갑지는 않네요.

34p ... 신을 직접 마주한 자는 경외심에 눈이 멀고 스스로 혀를 뿜았다. 자신이 뿜는 날 것의 언어가 신들의 지고한 언어에 차마 미치지 못함에 절망한 탓이리라. 신에게 가까이, 더 가까이 다가가는 날. 인류는 신인류로 진화할 것이다. 신에게 더 가까이 다가갈 수 있는, 인공적인 공간을 만드는 것은 어떨까?

78p ... 그대에 남겨진 기록은 몇 개 없다. 대부분 신을 마주한 충격으로 미쳐버렸기 때문이다. 하지만 신께서 일부러 그리 행하셨겠는가. 분명 19세기 당시의 미진한 기술력 탓에. 신의

관대로운 진의를 인류가 제대로 파악하지 못한 것이 틀림없다.

421p ... 남겨진 23번째의 그림에 따르면, 바닥을 기어다니는 희고 검은 애벌레 같은 것들이 있다. 작은 유충들이 다닥다닥 달라붙어 있는 듯한 형상이다. 이것이 무엇인지는 파악할 수 없었다.

▶[IDEA 섹션]

무엇인가에 마구 파헤쳐 있는 문서 더미가 보입니다. 책장 몇 개는 쓰러져 있고, 전등 몇 개는 깜빡거리며 흐릿한 불빛을 비춥니다. 다른 섹션과 비교되도록 우중충한 분위기입니다. 주위를 둘러본다면, 관찰 / 자료조사 판정합니다.

성공시 ▶ 어지럽게 쌓여 있는 철제 사물함의 사이에서... 【IDEA 성능 파트】라는 명패가 걸린 구역을 발견합니다. 한 코너만 돌아 들어가면 됩니다.

실패시 ▶ 어지럽게 쌓여 있는 철제 사물함의 사이에서... 바퀴벌레가 우수수 쏟아져내리더니 다른 철제 사물함 아래로 기어들어가 자취를 감춥니다. 어림잡아도 백 마리는 거뜬해보이는 수였습니다. **SAN 0/1** 어디 쓰레기라도 있나요?

▶[[IDEA 성능 파트]구역]

코너를 돌아 들어가면, 문서들을 깔아 뭉개고 커다란 캐비닛 하나가 놓여 있습니다. 주변의 문서들은 전부 구겨지고 찢어지고, 물에 한 번 젖었다가 말려진 것처럼 주름져 있습니다.

문서들을 자세히 살펴본다면, 관찰 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 문서들 사이로 뻗죽 나와 있는 특별히 뽀뽀한 용지 하나를 발견합니다. 【최종 배터리 시간 실험 일지 (2324P/2324P)】가 제목이고, 그 뒤로 ‘최대 배터리 용량: 525,600m’이라고 적혀 있습니다. ‘이데아를 한 번 가동한 이상, 이데아를 계속해서 이용할 수록 이데아와 현실이 점차 통합된다. 이를 촉진하기 위하여 한 번 완충하면 최소 6개월 이상 사용할 수 있도록 배터리를 개량했다.’ 라고 이어집니다.

실패시 ▶ 문서들 사이로 뻗죽 나와 있는 특별히 뽀뽀한 용지 하나를 발견합니다. 【최종 배터리 시간 실험 일지 (2324P/2324P)】가 제목이고, 그 뒤로 ‘최대 배터리 용량: 525,600m’이라고 적혀 있습니다. ‘이데아를 한 번 가동한 이상, 이데아를 계속해서 이용할 수록 이데아와 현실이 점차 통합된다. 이를 축...’ 까지 읽었을 무렵, 너무 용지를 뚫어져라 쳐다본 탓인지 손에 땀이 나 미끌! 용지를 놓쳐버립니다. 엉망진창인 용지들 사이에 섞여버려 더이상 읽을 수 없습니다.

▶[캐비닛]

캐비닛은 벽에 비스듬히 기대듯 세워져 있습니다. 캐비닛 아래에 깔린 뽀뽀한 마분지가 하나 보입니다. 무언가 쓰여 있네요. 캐비닛은 오리 모양 자물쇠로 잠겨져 있습니다.

▶[캐비닛 아래의 마분지]

두꺼운 얼굴 가죽 밑

비용: 마력 2d5 영구 차감, 이성 1d10점

시전 시간: 3시간

타인의 얼굴 가죽을 자신의 얼굴에 걸치고 주문을 외우면, 얼굴과 신체를 포함한 모든 외관이 영구하게 타인과 같아진다. 하지만, 덮어씌웠던 얼굴 가죽을 뜯어내면 본래 모습으로 돌아온다. 덮어씌운 얼굴 가죽 아래에서 나는 썩은 내를 가리기 위해서 강한 소독약이 주로 사용된다. 소독약으로 가려지지 않은, 이 살점의 썩은내를 온전히 맡은 사람은 이성을 1d3 차감한다.

이 주문을 익히려면 이성을 1d10점 차감하고, 외모, 지능을 1d10점 영구히 차감한다.

▶[캐비닛의 자물쇠를 연다]

오리 모양 자물쇠는 오리 장식이 달린 열쇠와 맞아떨어집니다. 만일 열쇠를 발견하지 못한 탐사자 일행이라면 근력 / 열쇠공 판정으로 열어도 좋겠습니다. 어떤식으로든, 캐비닛을 열면...

문이 열리기가 무섭게. 수많은 날파리며 바퀴벌레 무리가 우우웅 하고 캐비닛에서 쏟아져 나옵니다. SAN 0/1 (아까 바퀴벌레를 한 차례 본 탐사자라면 생략해도 좋습니다.)

캐비닛 안에는... 흰 색 연구가운을 입은 시체가 있습니다. 손이나 다리 같이 드러난 부분에는 벌레가 낳은 알이 빼곡하고, 특히 얼굴의 부패가 심합니다. 머리가죽이 벗겨진 것처럼. 얼굴을 전혀 알아볼 수가 없습니다. SAN 1d3/1d5

...목에 연구원증이 걸려 있습니다.

▶[시체의 연구원증]

[레가트 스미르노바]라고 적힌 연구원증입니다. 아래의 직함에는 연구소장이라고 적혀 있네요. 그 사람은... 분명 KPC와 당신에게 기록지를 채워달라고. 당장 방금 전에도 만났었는데요. 연구원증의 뒤쪽에 립스틱 자국이 있습니다. 검은펜으로 휘갈긴 글씨가 보입니다. *'Deliver us from nada'* 연구실의 쓰레기통에서 발견했던 메모들과 필체가 동일합니다.

▶[추가적인 지능 판정]

추가적인 지능 판정을 통해, 이 시체야말로 진짜 연구소장이며. 연구소장에게 집착하던 연구원이 [두꺼운 얼굴 가죽 밑]이라는 주문을 사용해 그의 자리를 빼앗았음을 알 수 있습니다.

▶[거대한 쇠문]

문은 굳게 닫혀 있습니다. 문에 *'보편자'*라는 명패가 달려 있습니다. 쇠문과 연결된 터치 패드가 보입니다. 사용하지 않은지 오래된 듯, 먼지마저 쌓여 있습니다.

▶[터치 패드]

탐사자가 터치 패드를 건드리면, 패드에서 경쾌한 음악 소리가 흘러나오더니... 검은 바탕에 흰 글씨가 띄워집니다.

But deliver us from _ _ _ _

탐사자가 ‘nada’를 입력하면,

다만 우리를 허무에서 구하소서

하는 글자가 떠오르고, 문이 열립니다.

▶[쇠문의 안]

안으로 들어서기가 무섭게, 등 뒤로 묵직한 문이 닫히는 소리가 나고…

“인류야말로 보편자입니다.”

하는 여성의 목소리를 모방한 인공지능의 목소리가 들리더니, 서서히 주위가 밝아집니다. 주변은… 꼭 천체를 관측하기 위한 장소 같습니다. 마지막으로 출입한 날: D+7 이라고 적힌 홀로그램창이 띄워져 있으며, 높은 천장은 반구 형태로 둥그렇게 생겼습니다. 한쪽 벽면에 계기판이 붙어 있고, 그 앞에… 사람의 형체가 하나 서 있습니다. 저건…

“... ..헉!”

아는 얼굴입니다. 공항에서 만났던 형사님이에요. 형사님의 등 뒤로, 벽의 하단부에 달린 통풍구의 덮개가 찌그러져 열려 있는 것이 보입니다.

“까, 깜짝 놀랐잖아요. 그 옆쪽은 누구죠? 둘은 아직 제정신이죠?”

하는 동의 이야기를 합니다. 적당히 탐사자와 KPC와 RP해주세요. KPC는 램 버넷과 초면이므로 탐사자가 서로를 소개시켜줘도 좋겠습니다.

탐사자가 연구소장이 제품 설명서를 채워오라고 했다는 이야기를 한다면, **“이상하다. 그런 기본적인 걸 연구소장이 모를 리가 없을텐데…”**하고, 다시 한 번 연구소장이 진짜가 아닐지도 모른다는 언질을 해주세요.

램 버넷은 연구소에 몰래 숨어들어 조사를 하고 있습니다. 램 버넷이 침입하면서 경보음이 울렸지만, 폐일의 착오로 무사히 침투할 수 있었습니다. **램 버넷은 통풍구로 통하는, 이 연구소를 탈출할 수 있는 출입구를 알고 있습니다.**

“여긴 다 미쳤어! 제정신이 아니라고요. 잠깐, 그래서… 다들 왜 아직까지 여기있는 거예요?! 연구소 풀이 말이 아니던데!!”

“어서 이걸 바깥에 보고하고 싹 다 잡아들여야 한다구요.”

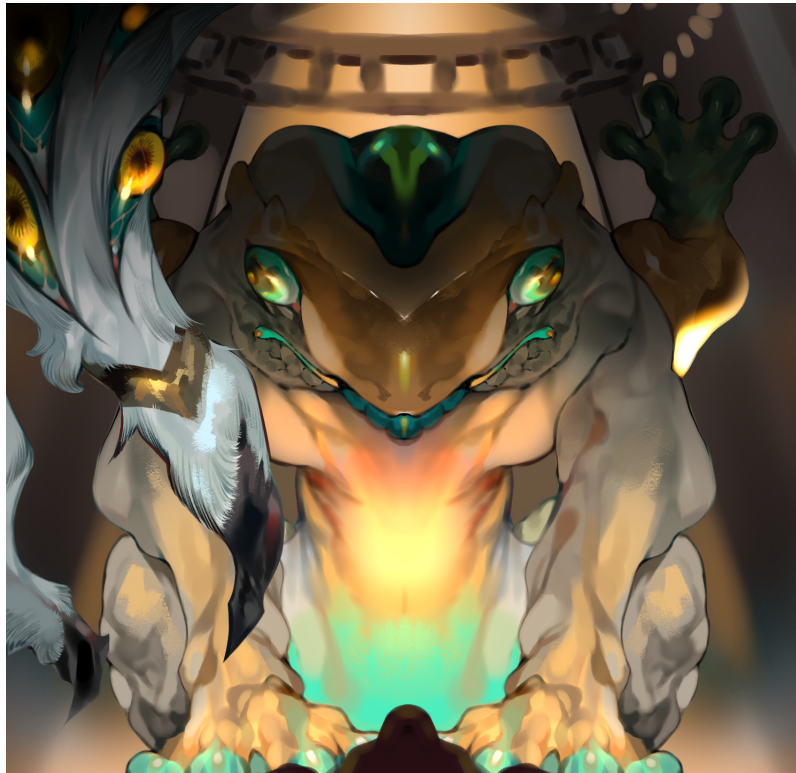
충분히 RP를 진행한 뒤에, KP가 대처하기 어려운 선으로 이야기가 빠지면 아래 스크립트를 활용해주세요.

“참, 여기 진짜 제정신 아니에요. 이걸 봐요.”

램 버넷이 계기판을 조작합니다. 그러자… 반구 형태의 천장에 천천히 홀로그램이 떠오릅니다.
홀로그램의 제목은, [1919.1.9].

▶[홀로그램]

홀로그램은 카툰 애니메이션의 형식입니다. 경쾌한 음악이 깔리고, 거대하고 신성하게 생긴 두 조형물이 양쪽으로부터 불쑥 등장합니다.



하나는 개구리처럼 생겼고, 하나는 거미처럼 생겼습니다. 양쪽 조형물을 향해 인간들이 나눠어 절을 하고 있습니다.

“이 세계를 구원할 신 두 분이 계셨습니다.”

“각각의 신을 모시는 숭배자 무리가 있었는데. 한 쪽을 아우스레제라고 불렀으며, 다른 한 쪽을 라흐바라고 불렀습니다.”

“두 숭배자 무리는 처음에는 그 분들의 뜻을 따라 조화롭게 어울렸으나”

갑자기 화면이 어둑어둑해지더니, 천장으로부터 검은 연기무리 같은 것이 형성됩니다. 그 연기에서 뒤룩뒤룩 빛나는 벌건 눈알을 빛내는 것들이 있습니다. 하늘을 흰 구름 대신 검은 연기가. 털이 북슬북슬한, 비늘이 다닥다닥 붙은 무언가의 형체가 가득 메웁니다.

한 쪽 무리가 다른 무리를 시샘하여 그릇된 존재를 불러옴으로써.”



마침내 하늘이 열리고 꿈틀거리는 연기같은 것이 내려와 인간들을 모두 집어 삼킵니다. 숭배자 무리는 어느 한 쪽도 예외 없이 그것에게 집어삼켜집니다. 꿈틀거리는 기괴한 형상들이 꼭 현실처럼 눈 앞을 가까이 스쳤다가 지나갑니다.

“두 숭배자 무리 모두 파멸을 맞게 되었습니다.”



그리고 그런 인간들을 앞에 두고 거미와 개구리의 형상을 한 신이 과장스러운 정도로 슬픈 표정을 짓습니다.

탐사자, 관찰 판정이 가능합니다.

성공시 ▶ 분명 인간의 상식으로 이해할 수 있는 표정이 아님에도. 어쩐지 자신의 숭배자들이 죽은 것을 안타까워하고 있는 것 같습니다. 그렇게 그려놓았습니다. 이 영상을 만든 사람은, 그 신들이 정말로 숭배자들의 죽음에 안타까워 했다고 믿는 것 같습니다.

실패시 ▶ 분명 인간의 상식으로 이해할 수 있는 표정이 아님에도. 어쩐지 자신의 숭배자들이 죽은 것을 안타까워하고 있는 것 같습니다. 그렇게 그려놓았습니다.

연기가 떠난 곳에는 팔이나 다리 같은 잔재만 남아 있습니다. 그러나, 구석에서 오돌오돌 떨고 있는 인간이 몇 있습니다. 그 인간들은 서로 뭉치더니, 건물 같은 것을 하나 세웁니다.



“그러나 지고한 승배자들은 포기하지 않았습니다. 그것을 신이 주신 시련이라 여기고, 다시 한 번 신에게 가까워져 신인류가 되고자 하였습니다.”

“석탄, 석유, 전기, 그 모든 발견과 발명이 신의 계시입니다! 인간을 쇼고스, 뱀인간, 심해인 따위의 개별적인 존재와는 차원이 다른 보편자로 임명하신 것입니다.”

“그리하여 우리 영광을 쫓아 잔존하는 자들. *Residuus Decus*. 다시 말해 RD 그룹에게 주어진 숙명은, 인류가 신에게 더 가까워지도록 하는 것.”

“우리는 오늘부터 IDEA의 개발을 시작합니다. 그곳은 신들이 자유롭게 왕래할 수 있는 정신 속의 세계입니다. 심지어는 ■■의 ■■을 ■■...칙, 치직. ■...”

뒷 부분은 데이터가 유실된 것처럼 버벅거리더니. 이내 꺼집니다.

“...완전 사이비예요. 못 알아들겠는 말이 태반이고...”

“게다가, 여기 사람들... 전부 미쳐버린 이유가 따로 있어요. 이걸... 10일 전의 비디오예요.”

램 버넷이 다시 한 번 계기판을 조작하자, 이번에는 [2020.(세션 시작일로부터 10일 전) 이라는 제목의 홀로그램이 떠오릅니다. CCTV 영상 같습니다.

“아아. 잘 들리나? 이컨 이데아 안에서 녹화된 영상이다.”

익숙한 연구소장의 목소리입니다. 그의 시야로 녹화된 것인듯 합니다. 주변에는 수많은 사람들이 함성을 지르며 주위를 둘러보고 있습니다. 모두 목에 연구원증을 하나씩 걸고 있습니다. 주위는 그동안 탐사자가 둘러본 연구소의 내부 정경과 완전히 흡사합니다. 영상을 보던 KPC가 옆에서 속삭입니다. **“이데아 안이 딱 저래. 여기랑 완전히... 똑같지.”**

“약속대로 이데아에 먼저 들어온 것은 우리 잔존하는 자들. 모든 인류를 이데아 속으로 이주시킬 예정이지만... 우선 전 사원을 이데아 안으로 들여보냈다. 일지를 다 채우면 보다 완벽해지겠지만. 지금으로서는 10만명 가량을 수용할 여유는 있다.”

그때. 어디선가 먼지가 일어납니다. 시야가 바쁘게 돌아가고. 잠시 함성이 멎어들더니...

“으, 으아아악!!!!!!!!!!”

... 함성 소리가 비명 소리로 바뀝니다. 모두가 제자리에 무릎꿇습니다. 어떤 사람들은 입에 손을 넣어서 헛구역질을 하다가 스스로 혀를 뽑고, 눈을 뽑기도 합니다. 엉엉 울며 바닥을 기고, 바지가 짙은 색으로 물들었습니다. 대리석 바닥을 뱅뱅 굴다가 옆에 있는 사람의 머리를 잡아 벽에 쿵쿵 찍습니다. 그야말로 광기와 혼돈의 광경입니다. 그도 그럴것이. 그들의 앞에 있는것은. 검고 아주 거대한. 팔 한짝만한 굵고 날카로운 털이 무수히 나 있는 이것은... 그저 다리에 불과한...

시야가 마구 흔들립니다. 거친 숨소리가 그저 보는 사람의 마음마저 혼란하게 합니다. 흐느끼는 소리와 욕설이 막무가내로 섞입니다. 그대로. 화면이 암전합니다. 이데아 안에서 있었던 일을 간접적으로 지켜본 KPC와 탐사자, **SAN C. 1d3/1d5**

램 버넷이 아무 말 없이 계기판을 한 번 더 조작합니다. [2020.(세션 시작일로부터 8일 전) 이라는 제목의 홀로그램이 이어집니다.

머리가 마구 헝클어진 연구소장의 셀프 캠입니다. 그는 머리를 부여잡고 덜덜 떨고 있습니다. 침을 몇 번이나 삼키더니, 겨우 입을 뿜니다.

“...겨우, 겨우... 이백. 이백명만이... 살아나왔다. 나머지는 전부, 그 안에 육신까지 갇혔고. 그마저의 이백도 전부 미쳐버렸다. 나만이 제정신인 것 같아. 아아... 이, 이 모든 것을 기록해둔다.”

“이 문제를, 외부인을 통해 해결하고자 한다. 유명한 탐정에게 연락을 취했다. 탐정이라면 이상한 일 정도는 많이 보았을테니 이정도야... 그냥 넘기겠지. 뭇하면 죽이면 된다.”

“우리는 이데아를 어떻게든 재건해서... 그래. 단체용 실행 코드를 새로 만들면 된다.

보편자실의 보드에 기록해두겠다.”

“요즘, 자꾸만 누가 날 지켜보는 것 같다는 생각이 든다. 시선이 느껴진다. 끈적하고 불쾌한 시선이… 꼭 스토커라도 있는 것처럼. 이 모든 것을 되돌리고. 다시 신의 곁으로 갈 테다.

지금의 이데아는 더럽혀졌다. 이래서는 안돼. 이래서는…”

그리고, 화면이 멈춥니다. 저 화면 속의 연구소장은 지금과는 사뭇 다른 분위기입니다. 그래요. 꼭, 지금의 연구소장과는 동일인물이 아닌 것처럼…

“당장 여기서 탈출하세요. 제가 도와드릴게요. 제가 들어온 길로 나가기만 하면 돼요!
민간인이 얹히기엔 너무, 너무나 위험한 일이에요. 공권력이 책임지겠습니다.”

램 버넷은 자신만 믿으라는 듯이 가슴을 탕탕 칩니다.

《2장-3절》: 탈출할 것인가, 머무를 것인가?

램 버넷은…

[1] 이 사건을 어떻게든 따내고자 합니다. 따라서, 탐사자와 KPC는 얼른 내보내려고 합니다. 여기서 탐사자와 KPC가 램 버넷의 제안을 받아들이고, 일지를 전부 채우지 않은 채 통풍구를 통해 탈출할 시 ENDING 1으로 이어집니다.

[2] 전자기기를 가지고 들어오지 않았습니다. 연구소 내에서 추적이 될까 봐 염려했거든요. 그래서 외부로 연락을 취할만한 수단은 가지고 있지 않습니다. 따라서 탐사자와 KPC가 요구하더라도 전자기기는 주지 못합니다.

[3] 진주가 있습니다. 만일 첫 만남에서 진주를 얻지 못한 탐사자라면 램 버넷의 외관에서 진주를 강조해주세요. 식당에 내려가서 와플 기계에 넣으면, 이성을 크게 차감할 때 한 번 도와줄 수 있는 주문을 얻을 수 있습니다.

램 버넷의 제안을 보류하고 보편자실 내부를 조금 더 둘러볼 수 있습니다.

▶[계기판]

계기판은 다루기 복잡해보입니다. 여러가지 표가 달린 스위치들이 즐비하고, 대체로 영상을 끄고 켜는 용도로 쓰이는 듯 합니다. 이것을 보고 있으면 램 버넷이 다가와서 “이 계기판의 사용법을 익히는데 꽤나 걸렸죠. 연구소 내부의 모든 영상 데이터를 생생하게 볼 수 있는 장치 같아요.”라고 알려줍니다. 계기판의 옆에는 화이트 보드가 걸려 있습니다. 연구소장이 코드를 적어놓았다는 곳이 저것은 아닐까요?

▶[화이트 보드]

화이트 보드에는 코드가 두 개 써져 있습니다.

모든 업데이트를 중지하고 아이디어의 초기 상태로 되돌린다 ► 실행코드로 **IDEA12** 입력.
이 모든 참극을 멈춰야 한다. 이데아 내부에 이데아 파괴 장치를 설치한다. ► 실행코드로
DEATH TREE INTO. 내부에 직접 들어가서 가동시켜야 함. 이 코드로 이데아를 실행시,
관찰관 내부에 이데아 파괴 장치가 탑재될 것임. 그 장치를 가동하면 이데아는 빠르게 붕괴.
가동 방법은 현재로서는 알 수 없음.

이 코드를 보면, 탐사자는 무언가를 깨닫습니다. 현재 설명서에 적힌 실행코드는 결국 그 참상을
다시 한 번 반복하는 일이 될 뿐입니다. 하지만 이데아 내부에 이데아 파괴 장치를 설치하는 실행
코드로 실행 코드를 고쳐놓으면... 이데아를 파괴할 수 있지 않을까요?

연구소장이 실행코드가 바뀐 것을 눈치챌지도 모른다고 걱정한다면. 아이디어 판정을 통해
도움을 주어도 좋습니다. **그래요. 아마... 그는 진짜 연구소장이 아닙니다. 진짜 연구소장은**
캐비닛 안에... 그러니 눈치채지 못할지도 몰라요. 시도해도 괜찮다고 느낍니다.

실행코드를 고치거나, 고치지 않거나, 하여간 제품 설명서를 완성해 연구소장에 전달하고자
한다면, 아래로 이어집니다. 램 버넷은 자신은 이곳에서 기다리고 있겠다고 합니다. 어쩌면
탐사자와 KPC가 강경하게 말한다면, 외부에 지원을 요청하러 먼저 탈출할 수도 있습니다. 램
버넷에게 기록지를 대신 전달할 것을 요청한다면, ENDING 1을 개변하여 진행하면 됩니다.

《2장-4절》: 제품 설명서 전달

■ 연구소장실

연구소장실의 폭신한 의자에 등을 푹 기대고 앉아있던 연구소장이 탐사자와 KPC를 반깁니다. 주위는
우리가 이곳을 떠난 잠깐 사이에 더 더럽혀져 있습니다.

“다 채워 오셨습니까?”

►[연구소장실]

그의 책상 앞에 아까는 발견할 수 없었던 커다란 기계가 하나 놓여 있는 것이 보입니다.
연구소장실의 벽에 달린 커다란 스크린 TV에 임상 실험실에 모두 모인 연구원들이 보입니다.
하나같이 설렌 표정으로, 침대에 누워 전극을 연결할 준비를 하고 있습니다.

“제품명, IDEA. 총책임자... 레가트 스미르노바.”

“제조 시작일자. 1919년 1월 9일. 그랬죠. 앞선 승배자님들이 다시 한 번 모여 신인류를 갈구했던 날…
꿈의 세계를 재구성하기 시작했던 날! 확실합니다.”

“이데아 출시 예정일자. 바로 내일이죠. 내일이면 이 놀라운 신제품을 전세계에서 만나볼 수
있을겁니다… 모두가 꿈속에서 현실보다 완벽한 삶을 영위하게 되겠죠! 인류가 신인류로 거듭나는
순간입니다. 잘 찾아오셨습니다.”

“배터리. 말할 것도 없죠. 6개월. 한 번 완전 충전하고 나면 6개월 동안 이 안에서 살 수 있다니까요.
완벽합니다.”

“제품이 설정한 보편자! 그렇네요. 우리 인류입니다. 우리 인류보다 신에게 가까이 갈 자격을 갖춘 지적
생명체는 없습니다.”

“마지막으로… 중요한 단체 실행코드. 제가 채워서 드렸던가요?”

만약 실행코드를 바꿔 두었다면 “흠? 원래 이거였나? 뭐… 그랬겠지.” 라고 합니다.

“모두 맞는 것 같군요. 정말 수고하셨습니다. 지금 즉시 두 분의 통장에 10만 달러씩 입금 드리도록
하겠습니다. 그럼… 알아서 나가주세요. 저희는 이데아에 들어가 봐야 해서. 바빠서 이만.”

연구소장은 의자를 밀고 일어섭니다. 옆에 서 있던 페일이

“연구소장님. 이리로.” 라고 말합니다.



이대로 연구소를 벗어날 경우, ENDING 2로 이어집니다.

제품 설명서에 특별코드를 채우고, 연구소장에게 “우리도 이데아에 들어가게 해달라”라고 말할 경우,
3장 ■절로 이어집니다.

《3장-■절》: THE ROTTEN IDEA

“흠, … …”

“마침 장치가 꽤 남는 상황입니다.”

“의뢰를 도와주셨으니. 저희도 그정도는 들어드릴 수 있죠.”

연구소장은 흔쾌히 수락합니다. 외부인 돌쫂미 끼어든다고 일이 어그러질 것이 무엇 있겠어요! 페일은 탐사자와
KPC까지 함께 임상 실험실로 안내합니다. 귀에 전극을 꽂고, 침대에 눕는 와중. 탐사자, 듣기 판정이 가능합니다.

성공시 ► 먼저 전극을 연결하고 누워있는 연구원들이 서로 작게 속삭이듯 이야기를 나누는 것이 귀에
흘러들어옵니다. “이번에는 괜찮겠지?” “그럼. 이번에는 정말 완벽한 이데아일거야.” ”그래. 그 안에서
파티를 하자.”

실패시 ▶ 페일이 KPC의 장치 연결을 도우면서 “여러 번 해보셨으니 더 쉬울 겁니다.” 하고 의례적으로 건넌 목소리가 들립니다.

마지막으로 연구소장과 페일까지 장치 연결을 끝내고, 연구소장이. 아니, 연구소장의 걸가죽을 뒤집어쓴 그것이 더듬더듬 커다란 스크린에 연결된 기계를 조작합니다. 여러가지 빈 칸을 채우고, 어려운 프로그램들을 동시에 실행합니다. 마지막으로, 이데아 비상 집단 가동 버튼의 바로 옆에 뚫린 마지막 빈칸에. 실행코드를 입력합니다.

----- ...

DEATH TREE INTO

엔터가 눌리는 소리. 이데아가 로딩되는 화면. 몸을 반쯤 일으키고 앉아있던 페일이며 연구소장이 끈이 떨어진 인형마냥 침대로 고꾸라지는 모습. KPC마저 눈에 빛을 잃고 천천히 이데아속으로 잠겨드는 광경. 그것을 마지막으로. 당신의 시야도 점멸합니다.

...흐려지는 의식 속. 스크린에 비치는 빛조차 흐린 암흑 속에서. 알파벳이 재배열됩니다.

DEATH TREE INTO

...

THE ROTTEN IDEA

...

THE ROTTEN IDEA

우리가 향하는 곳은 썩은 과육의 이상향.

비이성적인 공포의 잔재가 남았을 꿈의 세계입니다.

■ 이데아 내부

축축하고 차가운 바람이 뺨을 스치면서 정신이 듭니다. 꿈이라기에는 지나치게 사실적이고 감각이 뚜렷하게 느껴집니다. 당신을 흔드는 손길이 다급합니다. 눈을 뜨면, KPC입니다.

“탐사자! 정신이 들어?”

◎IDEA 기능치

탐사자의 시트에 IDEA 기능치를 추가한 뒤 플레이어에게 알려주세요. 이곳으로 들어오면서 1d10점만큼 기능치가 쌓였습니다. 이곳에 자주 들어올수록, 이곳의 음식을 많이 섭취할수록 누적됩니다. 따라서 KPC는 10d10만큼 누적된 상태로 시작합니다.

탐사자와 RP하며 아래의 탐사구간들을 진행하면 됩니다. KPC의 대사는 어디까지나 참고용으로 써둔 것이니 가이드라인을 그대로 따라가실 필요는 없습니다. 이벤트 느낌으로 참고해주세요.

“내가 마지막으로 왔었을 때하고, 안이, 안이 너무 달라졌는데..”

“...어떻게 된건지 모르겠어. 이걸, 이걸 너무...”

탐정과 조수의 마지막 임무에 대해 다시 한 번 브리핑해주세요. **우리가 해야 할 것은 관찰실에 가서, 이데아 파괴 장치를 가동시키는 것입니다.** 그리고 이곳을 탈출하면 됩니다. 해낼 수 있을 거예요. 뭔가 단단히 잘못된 것 같지만... 물론 그것을 최우선 목표로 두지 않고, 이데아 안을 구경하거나... 광기에 걸린 탐사자라면 이데아에 정착하여 사는 것도 나름 괜찮다는 생각을 할지도 모릅니다.

당신이 등을 대고 있던 바닥은 찌든찌든합니다. 비린 쇠냄새와 무엇인가가 부패해가는 썩은내가 사방에 가득합니다. 전등은 불안하게 깜빡거리고, 금 투성이인 벽은 금방이라도 쓰러져내릴 것처럼 부식되었으며, 벽에 멀쩡히 붙어 있었을 층을 안내하는 표도 떨어지기 거의 일보 직전입니다.

▶[층을 안내하는 표]

옆에 층을 안내하는 표가 너털너털하게 붙어 있습니다. 고트머리부터 누군가 잔뜩 씹어먹은 듯 잇자국이 가득합니다. 현재 우리는... 2층으로 올라가는 계단에 주저앉아 있는 듯 합니다.

1F 부화장
2F 파티!

▶[1층으로 내려가려고 한다]

몇 계단 내려가지 않아서. 이곳은 본관인 것 같습니다. 우리는 분명 프로젝트관에 있었는데요. 식당이었을터인 1층의 기물들은 부서지고 망가져 구석으로 밀려나 있고, 온 몸에 거대한 벌레가 달라붙은 인간들이 바닥을 기어다닙니다. 흰 연구원복이 더러운 오물에 물들어 꼭 비위생적인 환경의 애벌레 사육장 같은 꼴입니다. **SAN C. 0/1**
탐사자, 관찰판정합니다.

성공시 ▶ 하나같이 눈알이 있어야 할 자리에 뺨 뚫린 구멍뿐입니다. 앞을 보지 못해서. 아직 당신들을 발견하지 못한 것일지도 모릅니다.

실패시 ▶ 하나같이 뺨이 피로 물들어 있습니다. 감긴 눈으로부터 흘러내리는 것 같습니다.

▶[1층에서 더 지체하거나, 내려가려고 한다]

내려갈수록 계단이 점점 더 바스라칩니다. 이대로라면, 아래층으로 완전히 내려가기도 전에 계단이 무너져내릴지도 모릅니다. 그것을 알아차리기가 무섭게, KPC가 발을 딛고 있던 계단 한 구석이 부서져내리며, KPC가 쪽 미끄러져 내립니다. **탐사자가 KPC를 잡아준다면 민첩**
판정합니다. 놓친다면 KPC는 그대로 1층 바닥에 발을 휘청이며 발을 디뎠다가, 어느 연구원이 구두 뒤축을 붙잡아 치이이익 하고 가족이 타는 냄새와 함께 황급히 계단 위로 기어올라옵니다.

KPC의 움직임 탓에 연구원들이 당신들의 존재를 눈치챈 것 같습니다. 구물거리는 인영들이 계단을 올라오려는 것처럼 몸통 박치기를 쿵, 쿵 합니다. 자세히 보면 팔과 다리의 관절이 완전히

뒤틀러 정말 애벌레와 비슷한 꼴입니다. SAN C. 0/1 탐사자가 계속해서 관찰한다면, 연구원의 건강(110) 판정 어려움 성공시 계단을 크게 올라와 탐사자나 KPC를 공격합니다. (물기, 근접 격투 40)

▶[2층으로 올라간다]

계단을 올라가면. 작은 방이 하나 있습니다. 원래 긴 복도가 이어져야 할 곳인데 허름한 칸막이가 방처럼 복도를 나누고 있네요. 와중에도 수소가 든 풍선들은 동실동실 떠있고, 가랜드 역시 아슬아슬하지만 벽면에 걸려 있습니다. 천장은 온통 거미줄에 뒤덮여 있습니다. 그곳에 달랑달랑 걸린 사람의 손이나 팔 같은 신체의 잔재가 유일한 생명체의 흔적입니다. 살점이 부식되어가는 냄새가 끔찍합니다. 또, 공간의 중앙에는 피투성이의 철제 의자에 사람 두엇이 손을 등받이 뒤로 묶여 앉아 있습니다. 사람들의 머리가 있어야 할 곳에, 풍선이 크게 부풀어 있습니다.

▶[풍선을 건드리다]

풍선을 건드리면 풍선이 “아하하하하!!” 하는 큰 웃음소리를 내면서 터집니다. 풍선을 건드리지 않거나, 그저 앞을 지나가거나, 살피기만 해도 그렇습니다. 풍선 안에 들어있던 꽃가루며 반짝이가 흩뿌려지고, 쪽지 두 장이 피웅덩이에 내려앉습니다.

잘 코팅된 쪽지는 뷔페의 식사권을 연상시킵니다. 각각 【For KPC】 , 【For 탐사자】 라고 적혀 있습니다. 탐사자나 KPC가 종이를 집으면, 복도를 가르고 있던 허름한 칸막이가 깎 열립니다. 환한 빛이 칸막이 너머로부터 쏟아져옵니다. 꼭, 안쪽으로 들어오라고 손짓하는 것 같습니다. 집어등처럼 말이에요...

《■장-■절》: 잔존한 자들의 파티

안쪽으로 들어서자마자 순식간에 불쾌한 악취가 가시고. 은은한 클래식 노래가 들려오기 시작합니다. 이 냄새는... 향긋한 조미료의 냄새입니다. 환한 빛에 눈이 적응되자마자, 높은 천장에는 화려한 상들리에가 달려 있으며 흰 테이블보로 덮힌 길쭉한 식탁들이 질서정연하게 늘어져 있음을 목격합니다. 연구원 가운을 입은 사람들이 즐겁게 웃으며 샴페일 잔으로 건배를 나눕니다.

“IDEA에 온 것을 환영하며. 건배!”

“건배!”

■ 파티장

“안녕하세요. 참가장을 확인해드릴까요?”

입구에 들어서자마자 옆에 서 있던 연구원이 사람 좋게 웃으며 고개를 가볍게 숙입니다. 멀끔한 복장입니다. 포마드로 머리를 넘기기까지 한 것 같네요. KPC와 탐사자의 쪽지를 확인하면. 감사합니다. 좋은 시간 보내세요! 마음껏 먹고 마실수록 이데아와 더 가까워지실 수 있습니다. 하고 인사하고 안쪽으로 안내합니다.

KPC는 갑자기 주변을 살피더니, “뭔가 이상해...”

“프로젝트관으로 연결하는 다리가 보이질 않아.”

“너는 잠깐 여기서 주변을 탐문하고 있어봐.” 라고 말하곤 인파 사이로 사라집니다.

지나가던 연구원이 당신에게 삼페인잔을 건네며 웃습니다.

“이데아에 오신 걸 환영해요!”

▶[지나가던 연구원과 더 대화한다]

“여기서 먹고 마시는 것들은 현실에 그대로 전해진답니다. 실제로 배가 부르거나, 먹는 데에 시간을 쓸 필요가 없으니 그야말로 완벽하지 않나요?” 지나가는 NPC들을 붙잡고 대화를 시도한다면. 이런 정보를 전해주면 되겠습니다. NPC들은 이데아의 완벽성에 한껏 취해 있습니다. 이 파티장 바깥이 완전히 엉망진창으로 부식된 것은 신경도 쓰지 않네요. 설령 탐사자가 알려주더라도 부정합니다. 저런, 내가 재미있는 이야기나 하나 해줄까요? 등등으로 말문을 뚝니다. 이 사람들은 미쳐버린 사고도들입니다. 한껏 학술적인 이야기들을 하고는 있지만, 맥아리가 없는 이야기들뿐입니다.

인류는 정말이지 비약적인 속도로 발전해왔어요. 이 정도의 고등 생명체가 또 어디있을까요. 설령 있더라도, 인류는 그 모든 것을 지배합니다. 카나페 하나 먹을래요? (심해인의 자식의 저민 살을 올린 카나페입니다.) 하여간에, 그럼 문득 보편에 대한 궁금증이 생기는 겁니다. 머리가 좋은 당신과 시력이 좋은 나, 맛있는 연구소장님이 있다고 하면 우리 셋 가운데에 공통적으로 존재하는 보편이란 무엇일까요? 맞습니다. 이렇게 다양한 개별적 개체들을 묶을 수 있는 범주는 ‘인류’뿐이겠군요! 그렇기 때문에 인류가 절대적인 보편성을 띄는 것입니다. 이런 주장을 이해하기 어려울 수도 있겠지만... 플라톤의 이데아가 실제로 존재한다고 믿는다면 충분히 이해할 수 있는 설명이지요. 그래서 이 세계의 이름도 ‘이데아’가 아니겠습니까! 보편은 실제로 존재합니다. 개별적인 우리 개체들은 그저 보편인 ‘인류’의 모사이고 모방일 뿐이에요. 이 인류가 신인류가 될 때, 우리 모방체들도 전부 신인류로 거듭날 수 있는 겁니다. 인간 이상의 존재로요. 아아... 이데아에 발을 들였으니. 당신에게도 기회가 있겠군요! 축하합니다!

▶[테이블]

테이블에는 화려한 요리들이 올려져 있습니다. 수비드로 조리한 듯 속살은 촉촉하고 겉면은 바삭하게 익은 붉은 고기부터, 인간의 팔처럼 생겼지만, 칼집이 난 안쪽은 흰 살이 포동포동한 해물 요리도 있습니다. 꿈틀거리는 촉수가 보이는 토마토의 단면으로 장식된 파스타나, 꾸물꾸물 흘러내리는 보라색 푸딩 같은 것도 있습니다. 전부, 당신이 생전 본 적 없는 식재료들로 꾸린 만찬입니다. 냄새는 전부 향긋하고 입맛이 돋니다. 비워진 접시는 끊임없이 리필됩니다. SAN C.

0/1

파티에 참가한 모든 사람은 즐겁게 대화하며 적당량의 음식을 덜어다가 먹고 있습니다. 당신도

먹을 수 있을 것 같습니다. 테이블 가장 앞 쪽에 빈 그릇들과 식기가 놓여 있습니다. 만일 탐사자에게 음식을 권하고 싶다면, 정신 판정을 통해 실패시 강제로 한 두 접시를 먹여도 괜찮겠습니다.

먹더라도 지금 당장에 별 문제는 없습니다. 하지만, 한 번 이곳의 음식을 먹을 때마다 이데아 기능치가 1d10만큼 쌓입니다.

▶[조각상]

금으로 조각된 개구리입니다. 꼭 다문 입 바깥으로 거미 다리가 툭 튀어나와 있습니다. 다리를 당겨보면, 거미의 눈알이 우수수 떨어집니다.

▶[트로피]

은으로 만들어진 트로피입니다. 거미가 세공된 트로피의 움푹 파인 잔 안쪽에서 개구리의 혀가 쪽 늘어져 있습니다.

혀를 당겨보면, 두꺼비의 피가 줄줄 흘러내립니다.

▶[구석에서 덜덜 떨고 있는 직원]

익숙한 얼굴입니다. 당신에게 견학증을 주었던 데스크 직원이군요. 그는 구석에 콧 박혀서 덜덜 떨며 한 문장을 반복해 말하고 있습니다. **“그녀가 두려워 하는 건 두꺼비의 피와 거미의 눈알이야. 그녀가 두려워 하는 건 두꺼비의 피와 거미의 눈알이야. 그녀가 두려워 하는 건 두꺼비의 피와, 거미의 눈알이야… 흐흑. 미쳤어. 우리 아무도 여기서 벗어날 수 없을거야… 이데아는 절대 부서지지 않을거야…”**

탐사자가 적당히 조사를 마치면, 어디론가 사라졌던 KPC가 인파 사이를 헤치고 나타나 탐사자의 어깨를 콧코 찌릅니다.

“관찰실로 갈 수 있는 통로를 찾았어.”

시끌벅적한 사이 한 쪽 벽면을 통째로 가리고 있던 커튼을 은밀하게 걷으면… 구석에. 작은 문이 드러납니다. 탐사자와 KPC는 그곳을 통해 다음 장소로 이동할 수 있습니다.

■ 관찰실로 가는 통로

파티장을 빠져나오자마자 후덥지근한 공기가 온 몸을 짓누르듯 누릅니다. 이 통로와 저 파티장은 완전히 유리된 공간 같습니다. 부패한 가스와 지독한 악취가 신경을 지긋지긋하게 자극합니다. 이것이 현실이 아니라 그저 전극을 통해 들어온 가상 현실임을 알고 있음에도. 견딜 수 없을 정도로 괴롭습니다. 이 느낌에 어떻게 익숙해질 수가 있을까요? 탐사자와 KPC, IDEA 판정합니다. +1d3/1d10

숨을 몰아쉬고 고개를 들면. 직선으로 이어지는 통로가 있습니다. 통로의 끝에 달린 문에 [관찰실]이라는 명패가 걸려 있습니다. 탐사자, 강제 지능판정합니다. 성공시, 이 통로의 전면이 바깥이 비쳐 보이는 통유리창이라는 것을 기억해냅니다. 그리고, **통유리창 너머로 보이는**

광경을 목격하고 맙니다. **실패시** 머리만 아파웁니다. 어서 이 곳을 지나가는 것이 좋겠군요.
그리고, **통유리창 너머로 보이는 광경**을 목격하고 맙니다.

▶[통유리창 너머로 보이는 광경]

유리창 너머로 보이는 것은 이상향과는 거리가 먼 참극 그 자체입니다. 인공 녹음은 검게
부식되었고 달보다 훨씬 커다란 행성이 하늘에 가까이 비쳐보입니다. 하늘은 뱀의 비늘처럼 붉게
꿀렁거리고 있고 그 비늘 사이로 커다란 눈알이 지상을 구석구석 내려다봅니다. 그 사이사이에서
비늘에 박힌 이족 보행 포유류가 고통스러운 비명을 내지릅니다. 눈은 뺨 뚫려서 비었고 허뿌리는
뽕혔습니다. 하얀 표백제에 몇 번이나 담금질 한 것 같은 흰 얼굴에는 생기가 없습니다. 저런 것은
신인류 따위가 아닙니다. 그저. 이 비이성으로 점철된 혼돈을 마주한 탐사자, **SAN C.**

1d20/1d100

▶[관찰실이라는 명패가 달린 문]

문은 살짝 열려 있습니다. 손잡이는 쉽게 돌아가고 문은 빼격이는 소리조차 내지 않고 매끄럽게
열립니다. 문의 안쪽은 어둡습니다.

■ 관찰실

넓은 사무실의 책상 위부터 천장까지 빼곡하게 CCTV가 자리하고 있습니다. 대부분의 CCTV는 이상한
광경들만을 비추고 있고, 가장 커다란 스크린에는 파티장의 광경이 고스란히 보여지고 있습니다. 사무실은
전부 흰색이고, 반짝거리고, 깨끗하지만, 입구에 쓰러져 있는 시체 한 구가 발에 채입니다. ...익숙한
얼굴이네요. **페일입니다. 공포스러운 연출을 원하는 수호자라면, 페일이 우뚝 서 있습니다. 관찰 판정으로**
그의 목에 실 같은 것이 휘감겨 억지로 일으켜세워져 있는 것임을 알아차립니다. 페일은 이미 시체고,
연구소장이 거미처럼 천장에 매달려 있다가 탐사자들을 유인하고 시작하는 연출도 추천합니다.

사무실의 중간에 서 있는 사람이 눈에 들어옵니다. 그는 벽벽벽벽. 손톱을 세워 얼굴을 긁으며 서류를
뚫어져라 쳐다보고 있습니다. 서류와 함께 들고 있는 것은 USB입니다. 본능적으로 깨달을 수 있습니다. 저
USB가 바로 아이디어를 파괴시킬 수 있는 장치입니다. 그는 멍한 눈으로 서류와 USB를 쳐다보면서
계속해서 중얼거립니다.

“이상하다. 이런 건 없었는데.”

“이상하다. 이런 건 없었는데.”

“이상하다. 이상하다. 이상하다... ...”

그렇게 계속 중얼거리다가.

“이상해.”

당신과 KPC를 확 돌아봅니다. 마주친 얼굴은 연구소장입니다. 아니, 연구소장의 것이었습니다. 이미
오래전에 썩어들어가기 시작한 비겟덩어리 가족은 여기저기 벌레들에게 좀먹혔고, 소독약을 하도 퍼발라

부분부분이 딱딱하게 경직된 꿈쩍한 물골입니다. 괴상하게 뚫린 눈 구멍으로, 핏발이 선 눈이 당신들을 노려봅니다.

“너희가 그랬지.”

“너희가 이데아를 망쳤지! 이, 이, 이, 괴상한 걸 넣고!!”

■ NPC 연구소장이었던것?

근력	70	크기	70	외모	10	정신	20
건강	30	민첩	50	지능	30	교육	80

hp 18, mp 1입니다. 모독적인 주문을 많이 알고 있지만, 현재 몸 상태 탓에 제대로 쓸 수 없습니다. 공격할 수 있는 수단은 근접전 격투 기능 60점이며, 가까운 상대를 붙잡고 입을 벌려서 입 안에 득실거리는 촉수로 공격합니다.(2d3, 추가 데미지 없음) 모독적인 주문을 습득한 죄로, 인간이라기보다 괴물에 가까운 형상이 되었습니다.

연구소장을 상대로 전투합니다. 승리시 연구소장이 손에 쥐고 있던 usb와 서류를 확인할 수 있습니다. 전투하기에 여의치 않을시(광기 상태, 개변으로 인해 이미 체력이 많이 차감됨, 전투 기능치가 없음 등) 폐일의 시체를 뒤져 연구소 가운 주머니에서 두꺼비의 피와 거미의 눈알이 담긴 유리병을 찾아 이것으로 연구소장을 쫓아낼 수 있습니다. 이 방법으로 쫓아낼 경우, 연구소장은 usb와 서류를 놓치고 허겁지겁 관찰실 바깥으로 달려나가다가 창을 깨고 바깥으로 뛰어내려 자살합니다.

▶[usb]

컴퓨터에 연결이 가능한 검정색 usb입니다.

▶[서류]

⊙이데아 파괴 장치 가동법

관찰실의 중앙 컴퓨터에 usb를 꽂고, 실행코드를 바르게 입력한다.

중앙컴퓨터가 모니터에서 빛을 내며 환하게 깜빡입니다. 탐사자가, 혹은 KPC가 USB를 컴퓨터의 본체에 연결하면 컴퓨터의 모니터에 실행코드를 입력할 수 있는 창이 뜹니다.

실행코드로 DEATH TREE INTO 입력 ▶ 에러가 뜹니다. 대체 실행코드가 뭐죠?

실행코드로 THE ROTTEN IDEA 입력 ▶ ENDING 0으로 이어집니다.

《ENDING》: 네 도움이 필요해! 탐사자.

- ✧ ENDING 1 → 통풍구로 이곳에서 탈출한다.
- ✧ ENDING 2 → 제품 설명서를 채워서 전달한 후 탈출한다. / 제품 설명서 의뢰를 거절한다.
- ✧ ENDING 0 → 제품 설명서에 특별코드를 채워서 전달 후 파티에 참가하여 일을 끝까지 해결한다.
- ✧ ENDING ■ → 연구소에서 체력이 모두 감소하여 기절했다.

『ENDING 1. 당신의 아이디어는 어디에 있는가?』

“잘 생각했어요. 그럼 여기부터는 제가 안내해드리겠습니다!”

램 버넷의 등을 따라 어둡고 좁은 통풍구 길을 한참이나 되짚어 가면, 점차 이질적인 기운과 멀어져가는 것이 느껴집니다. 그래요. 그 연구소는 완전히 제정신이 아니었어요. KPC도 무사히 구출했고, 당신도 다친 곳 없이 멀쩡히 나왔으니 그것으로 전부 잘 된 일입니다. 저자들이 어떤 모독적인 신을 추앙하고 받들더라도 멀쩡한 세계와는 거리가 먼 이야기입니다. 그렇게 당신은 무사히 일상으로 돌아갑니다.

KPC와 탐사자 동반 생존

보상: 이성치 1d10+5 회복, 아티팩트(기록관에서 가져온 것이 있다면.)

...아니, 돌아가나 싶었습니다.

당신과 탐정님이 탐정 사무소로 돌아온지 일주일이 지난 날로부터, 세계 곳곳에서 사람의 몸통만한 거미가 출현하고 멀쩡히 존재하던 사람이 허공으로 사라진다는 속보가 빗발칩니다. 캘리포니아주 경찰청에 연락을 해보면, 일주일 전으로부터 램 버넷이라는 형사와 해당 연구소에 요청되었던 경찰들은 모두 실종상태라고 합니다. RD그룹은 열흘하고도 꼬박 일주일동안 대외적인 모든 활동을 멈췄습니다. **당신이 알지 못하는, 무언가의 일이 더 벌어지고 있음을 직감합니다.** 그리고 이제 그것을 막을 기회가 없을 것이란 사실도요.

하지만 당신은 증명할 수 없는 것조차 증명해내는 탐정 사무소의 수석 조수입니다. 탐정과 조수라면 무릇 이런 사건에 흥미가 생기지 않을 수 없습니다. 우리는 쿠퍼티노행 비행기를 한 번 더 타기로 합니다.

... → ...

『ENDING 2. 우리를 허무에서 구하소서』

“바깥에 차가 준비되어 있습니다.”

연구소에 들어올 때 뒀던 차입니다. 당신과 KPC가 차에 타자, 차는 매끄럽게 정비된 도로를 따라 연구소 부지를 빠져나오기 시작합니다. 처음 연구소에 들어왔을 때는 보지 못했던 삼엄한 보안 장치들과 무인 경비 시스템들을 수십 개나 지나쳐가면. 점차 이질적인 기운과 멀어져가는 것이 느껴집니다. 그래요. 그 연구소는 완전히 제정신이 아니었어요. KPC도 무사히 구출했고, 당신도 다친 곳 없이 멀쩡히 나왔으니 그것으로 전부 잘 된 일입니다. 저자들이 어떤 모독적인 신을 추앙하고 받들더라도 멀쩡한 세계와는 거리가 먼 이야기입니다. 그렇게 당신은 무사히 일상으로 돌아갑니다.

KPC와 탐사자 동반 생존

보상: 이성치 1d10+5 회복, 아티팩트(기록관에서 가져온 것이 있다면.), 각각 10만 달러의 보수 (의뢰를 거절했다면 보수를 받지 못합니다.)

...아니, 돌아가나 싶었습니다.

당신과 탐정님이 탐정 사무소로 돌아온지 일주일이 지난 날로부터, 세계 곳곳에서 사람의 몸통만한 거미가 출현하고 멀쩡히 존재하던 사람이 허공으로 사라진다는 속보가 빗발칩니다. 캘리포니아주 경찰청에 연락을 해보면, 일주일 전으로부터 램 버넷이라는 형사과 해당 연구소에 출동했던 경찰들이 모두 실종상태라고 합니다. RD그룹은 열흘하고도 꼬박 일주일동안 대외적인 모든 활동을 멈췄습니다. **당신이 알지 못하는, 무언가의 일이 더 벌어지고 있음을 직감합니다.** 그리고 이제 그것을 막을 기회가 없을 것이란 사실도요.

하지만 당신은 증명할 수 없는 것조차 증명해내는 탐정 사무소의 수석 조수입니다. 탐정과 조수라면 무릇 이런 사건에 흥미가 생기지 않을 수 없습니다. 우리는 쿠퍼티노행 비행기를 한 번 더 타기로 합니다.

... ➤ ...

『ENDING 0. THE ROTTEN IDEA』

위이이잉...

컴퓨터가 번쩍 하고 흰 빛으로 빛나더니, 【Delete...】라는 문구 아래에 로딩바가 뜹니다. 로딩바가 한 칸, 한 칸 채워져 갈수록 주변의 산더미 같은 사물들이 조금씩 흐릿해지고, 지진이라도 난 것처럼 땅이 흔들리며 문 바깥의 비명소리가 요란합니다. 하지만 당신은 이 파괴의 과정이 중요 장기에 난 암 종양을 제거하는 것과 같은 작업임을 압니다. 이곳에 신과 같은 것은 없습니다. 부패하고 야윈 이성의 허기는 존재했더라도요. 사방이 흔들리는 시야 속, KPC가 웃으며 당신을 돌아봅니다.

“넌 정말 자랑스러운 조수야. 탐사자.”

그리고 쪼개지는 데이터의 사이로, 바깥의 붉게 꿈틀거리는 하늘이 노을처럼 펑 멋있게 비추어

들어옵니다. 그 다음 순간 시야는 점멸합니다. 정신이 허무 속으로 가만히 가라앉습니다.

...

눈을 뜨면 흰 스프링 침대 위입니다. 손목에는 링거가 연결되어 있고, 이곳은... 병원이네요. 보호자 소파에 앉아있던 어느 중년의 남성이 급하게 일어나며 중절모를 벗어 당신에게 인사합니다. 그 옆에 앉아있던 KPC가 가볍게 웃으며 말하는 것이 들립니다. “**거봐요. 금방 일어날거라니까요...**” 그 역시도 병원복을 입고 있습니다.

중년 남성이 정중하게 말을 걸어옵니다.

“안녕하십니까. 이름은 기억이 나시나요? 혹시 기억에 차질이 있으신 건?”

“이런, 제 소개가 늦었군요. 저는 캘리포니아 주 치안정감입니다.”

“이번 이데아 사건에 크게 일조해주셨다고 들어서. 몇 가지 여쭙볼 것이 있어 이렇게 찾아뵈었습니다.

몸 상태는 좀 괜찮으신가요?”

그렇습니다. 당신은 성공한 거예요. 썩어빠진 이데아를 완전히 부수는 데에 성공했습니다. 정중한 치안정감의 뒤로 KPC가 장난스러운 미소를 지어보이는 것이 보입니다. 완전한 사건 해결입니다.

KPC와 탐사자 동반 생환

보상: 아티팩트(기록관에서 가져온 것이 있다면.), 각각 10만 달러의 보수

KPC와 탐사자는 각자 IDEA 수치만큼의 날짜를 정신병원에 입원해 있습니다. 입원 후 이성치를 완전히 회복합니다.

『ENDING ■. THE ROTTEN 』

...

눈을 뜨면 흰 스프링 침대 위입니다. 손목에는 링거가 연결되어 있고, 이곳은... 병원이네요. 보호자 소파에 앉아있던 어느 중년의 남성이 급하게 일어나며 중절모를 벗어 당신에게 인사합니다. 그가 정중하게 말을 걸어옵니다.

“안녕하십니까. 이름은 기억이 나시나요? 혹시 기억에 차질이 있으신 건?”

“이런, 제 소개가 늦었군요. 저는 캘리포니아 주 치안정감입니다.”

“몸 상태는 좀 괜찮으신가요?”

“죽음의 고비를 넘기셨습니다. 이데아 사건의 몇 안되는 생존자셔서. 부득이하게 모시게 되었습니다.”

“...20d10일동안 기절해 계셨네요.”

웬알웬알, 저 남자가 뭐라고 말을 더 해 오는데. 좀처럼 귀에 들어오지가 않습니다. 고막에 거미줄이 낀

것처럼 정신이 멍하고 소리가 크게 와닿지 않습니다. 당신의 정신이, 어딘가 크게 망가졌음을 깨닫습니다.
KPC는 어디로 갔죠?

의미없이 틀어져 있는 브라운관 TV에서는 세계 곳곳에서 사람의 몸통만한 거미가 출현하고 멀쩡히
존재하던 사람이 허공으로 사라진다는 속보가 빗발칩니다. 캘리포니아주 경찰청에 연락을 해보면, 램
버넷이라는 형사는 실종상태라고 합니다. RD그룹은 대외적인 모든 활동을 멈췄습니다. **당신이 알지
못하는, 무언가의 일이 더 벌어지고 있음을 직감합니다.** 그리고 이제 그것을 막을 기회가 없을 것이란
사실도요.

KPC 로스트, 탐사자 생존

보상: 아티팩트(기록관에서 가져온 것이 있다면.)

«Thanks for»: 테스트 플레이, 후기 등

❀ 연계 시나리오를 써주신 닭꼬치님, 감사합니다.

❀ 테스트 플레이를 다녀와주신 B님, L G님 감사합니다.

❀ 테스트 플레이를 다녀와주신 O R님, O G님 감사합니다.

❀ 테스트 플레이를 다녀와주신 O H님, K L님 감사합니다.

❀ 테스트 플레이를 다녀와주신 S T님, M J님, K C님, B M님, O D님, D R님 감사합니다.

«첨언»: <https://forms.gle/jNujQExQzEm6tXiq7>

- ❖ 크툴루 요소가 강한 공포 추리 타이만을 쓰고 싶었는데, 생각보다 탐문/ 조사/ 추리 난이도가 많이 올라가지 않았나 싶어요. 그래서 **다인 개변을 강력하게 권합니다.**(조수, 기자, 경쟁 탐정 등...) 하지만 타이만으로 진행하는 것을 디폴트로 작성되었으니, 타이만으로 진행하더라도 정보량이 지나치게 많지는 않았으면 좋겠다는! 희망사항을 가지고 있습니다. 모든 부분에 대한 개변은 자유롭게 거쳐주세요. 그리고 재미있는 플레이가 나오면 자랑해주세요!
- ❖ 닭꼬치님의 시나리오인 «고귀한 부패»로부터 상당 시간이 흐른 근미래를 배경으로 두고 있습니다. 기본적으로 탐사자와 KPC의 직종이 반전되기에 고귀한 부패를 먼저 플레이할 것을 권하지만, 같은 페어로 다녀오실 게 아니라면 시나리오의 순서는 중요하지 않은 것 같네요! 엔딩에도 상당히 열린 요소가 많습니다.
- ❖ 클로즈드 계열 시나리오인 만큼 조사 구역이 한정되어 있지만... 필요시에는 더 확장하고 개변하는 것을 강력히 권합니다. 시나리오를 조립식으로 즐겨주세요. 최대한 '일정 조건을 클리어하면 다음

스테이지로 넘어갈 수 있다.’의 조건으로 플레이 할 수 있도록 구조를 짜는 데에 노력해 보았습니다. 물론 기발한 행동이나 예상치 못한 성공으로 준비해두지 않은 루트로 진입하게 되실수도 있습니다. 구조 상의 허점이 있었을지도 모르고 비약이나 잘못된 설정이 있었을 수도 있습니다. 무슨 상황이든 너무 당황하지 마시고, 편하게 개변하셔서 탁만의 이야기를 만들어주셨으면 좋겠다는 작은 바람이 있습니다. 언젠든 문의 사항이 있으시다면 라이터 계정으로 편히 디엠 부탁드립니다. 긴 시나리오를 여기까지 훑어주시고 플레이해주셔서 감사합니다!