

시나리오

도입

새 학기의 봄. 여러가지 식물들이 형형색색 학교의 화단 또는 가는 길목마다 꽃을 피우고, 꽃가루가 흩날립니다. 이 장면이 장관일 수도 있고, 어떤 이들에게는 어떤 때 보기도 괴로운 계절일 수도 있죠.

어느 정도 시기가 흐르고 새로운 학년, 새 반, 새 친구들. 각자 저마다의 그룹이 짜여졌을 무렵입니다. 물론 학교, 하면 동아리 활동에 열심인 학생들도 있겠지요. 그래요, 탐사자들 같이요.

그날따라 탐사자들은 저마다의 이유로 동아리 활동을 하거나, 또는 부실에서 잠들었다거나, 또는 다른 게임을 했다던가의 등등의 이유로 늦게 하교하는 날이 되었습니다. 이 구간에서 인터넷 등을 하는 탐사자가 있을 경우, 가볍게 <자료조사>를 통해 정보를 하나 켜어줄 수도 있습니다.

***자료조사의 성공 :** 인터넷 지역 커뮤니티에 올라온 한 게시글을 보게 됩니다. 내용은 다음과 같습니다.

‘요즘 직업 사칭 뭐 그런 거 유행하나 봄. 가운 입고 있으면XX병원에서 근무하는 의사라고 하고 막... 막상 가면 그 병원에는 그런 사람 없다고 하고... 어떤 집에 사는 사람이라고 했는데, 막상 그 집에 가니 옆집 사람이 거긴 사람 원래 안 사는 데라고도 했음 ㄷㄷ 쓰고 보니 사칭이 아니고 귀신인가?’

...라는 내용입니다.

(수호자는 적당히 이 구간에서 노닥거리는 RP구간을 만들어 주셔도 될 것 같습니다.)

어찌다보니 시간이 너무 늦어버리게 되었습니다. 탐사자들은 슬슬 집에 돌아갈 시간이네요. 곧 학교의 문을 잠글 시간이 다가오니, 학교에 더 있고 싶어도 학교를 벗어날 수밖에 없겠습니다.

(수호자정보: 혹시나 벗어나지 않으려는 탐사자가 있을 경우, 수호자가 임의로 경비원을 보낸다거나, 선생님을 보낸다거나 하는 등의 이유로 학교를 일단 벗어나도록 진행해 주세요!)

탐사자들이 귀가를 준비하면서부터 이야기는 시작됩니다.

.....

시나리오의 진행

.....

1. 귀가길

탐사자들이 귀가나, 다른 곳으로 이동, 저마다의 이유로 부실을 벗어나, 학교를 빠져 나가려 하면...

한산한 학교, 노을이 뉘엿뉘엿 저물어가는 교문 앞이 어쩐지 어수선했습니다.

별도의 판정없이 교문을 볼 수 있으며, 교문 앞에는 경찰 2명과 흰 가운을 입은 남자 한 명이 서서 이야기를 나누고 있는 모습이 보입니다. 하지만 어쩐지 그들의 표정은 심각해 보입니다.

아직은 제법 거리가 있기 때문에, 나누고 있는 이야기의 내용을 들으려면 좀 더 가까이 다가가거나 <듣기>판정에 성공해야 합니다. 또는 그냥 지나가려 하는 탐사자가 있을 경우, 가까이 다가가면서도 이야기를 들을 수 있습니다.

별도의 판정없이 들을 수 있는 내용은 다음과 같습니다.

“그것이 학교에 숨어들었다! 일이 더 커지기 전에 찾아야 해!”

그리고 <듣기> 판정에 성공한 탐사자는 저 말의 뒤에 작게 이어진 말 소리도 놓치지 않습니다.

*** 듣기 판정에 성공 :** 흰 가운을 입은 남자가 “혹시라도 목격자가 생겼다면 곤란하니, 최대한 눈에 띄지 않게, 너무 오랜 시간이 걸리지 않게 처리하도록.”

이라고 말하는 것ですよ.

*** 듣기 판정의 크리티컬** : “토성고양이를 포획하는 것을 우선으로 하라.”라는 지시를 들을 수 있습니다.

(일반 듣기 성공일 경우, 이에 대한 정보는 얻을 수 없습니다.)

여기서 탐사자들의 행동에 따라 여러가지로 갈릴 수 있을 것입니다.

아래를 참고하여 진행해 주세요.

.....

1-1. 경찰, 흰 가운의 남자와 대화를 시도했다.

탐사자들이 시침 쪽 경찰, 흰 가운의 남자에게 다가가 대화를 시도할 때 연출할 수 있는 장면입니다.

탐사자들이 다가가서 대화를 할 경우, 경찰과 흰 가운의 남자는 영 탐탁치 않은 반응을 보이거나, 일단 최대한 의심이 가지 않도록 탐사자들의 질문에는 대답을 해주기는 할 것입니다.

입을 여는 것은 경찰 제복을 입은 남자 둘로, 흰 가운의 남자는 조금 떨어져서 탐사자들을 살피며, 입을 열지는 않습니다. 직접적으로 말을 걸면 불만스러워 하며 대답을 하기는 합니다.

탐사자들의 질문에 따라, 다음을 참고하여 대답할 수 있습니다.

- 학교에 위험한 동물이 숨어들었으니, 행여나 다치지 말고 빨리 집에 들어가라. 학교에는 내일 공문을 넣을 거다.
- 야행성 동물이라, 밤은 위험하니 되도록이면 학교 근처는 돌아다니지 말도록.
- (흰 가운을 입은 남자에 대해 물을 경우) 수의사니 걱정 말도록. 도와주러 오신 것뿐이다.
- 우리가 다 알아서 한다, 걱정 말고 가라.

(*수호자 정보 : 이 경찰들은 진짜 경찰이 아닙니다. 뒤의 흰 가운의 남자 또한 신화 생물을 포획, 분석하고자 하는 연구기관의 소속이며, 경찰 제복을 입고 있는 두 사람도 연구 기관 소속의 경비입니다.)

경찰은 명백히 대화의 거부 의사를 내비칩니다. 이 경찰에 대해 판정을 요청할 경우, 다음과 같은 정보를 줄 수 있습니다.

*** 대화 중에 심리학 판정 :** 심리학에 성공한 탐사자는 이 경찰이, 여러분과의 대화를 명백히 거부하는 듯한 찌뚱한 느낌을 받습니다. 거기에 더불어, 무언가 숨기는 듯한 느낌도 받을 수 있겠네요. 판정이 크리티컬일 경우, 명백히 무언가를 숨기고 있다는 것을 확연히 알 수 있습니다.

*** 관찰력 판정 :** 탐사자는 묘한 느낌을 받습니다. 위험한 동물이 학교에 숨어들었다고는 하지만, 경찰차는 커녕 이 경찰들은 장비하고 있는 총 같은 것이 보이지 않습니다.

*** 교육 판정 :** 뭔가 묘합니다. 탐사자가 최근에 배우거나 경찰복의 형태와는 조금 다릅니다. 오히려 몇 년 전의 바뀌기 전인 좀 더 옛 디자인의 경찰복과 흡사해 보입니다. 오히려 경비원 복장에 가깝다고 생각하게 됩니다.

(*수호자 정보 : 우리나라의 경우, '경찰제복 및 경찰장비의 규제에 관한 법률'이 시행되어 경찰공무원이 아닌 자는 원칙적으로 경찰 제복 또는 경찰 장비를 착용하거나 사용·휴대하지 못하므로 이들의 행위는 명백한 위법입니다.)

하지만 이것들에 대해 묻고 따질 경우, 입을 다물어 버리고 가라는 강압적인 의사를 취하며, 공무 집행 방해죄를 들먹이며 공격적인 형태를 취하다가 도망치듯이 학교의 안으로 사라져 버립니다.

이 주변을 둘러볼 경우, 학교의 입구에는 흰 가운을 입은 남자와 경찰 둘. 그리고 판정 없이 줄 수 있는 정보로 흔히 물건을 운송할 때 쓰이는 운송차량의 종류 중 하나인 흰 색의 '탐차'가 서 있다는 것을 알 수 있습니다.

***차량에 관찰력 판정 : 이 차는 번호판이 없습니다. 겉에는 붉은 글씨로 '의약품 운송 차량'이라고 적혀 있습니다.**

문을 열려고 할 경우, 문은 굳게 잠겨 있으며 혹시나 '은밀행동'이나 기타 등등의 여러 가지 행동으로 차의 뒷칸을 열어보아도 아무것도 없이 텅 비어 있을 뿐입니다. 차 문까지 열었을 경우, 남자들에게 들리게 됩니다. 이후로는 수호자의 재량으로 장면을 처리해 주세요.

어떻게든 장면을 넘겼다면 집으로 돌아갔을 경우, 다음 날로 넘어가거나 학교로 다시 돌아가는 등의 행동을 취했다면 이하를 참고해 주세요.

.....

1-2. 몰래 다시 학교로 돌아갔다. / 밤에 몰래 다시 학교로 돌아왔다.

이야기를 수상쩍어 해, 탐사자들이 다시 몰래 학교로 돌아가 '무언가'를 찾는 전개입니다.

1-1의 파트에서처럼 대화를 하고 되돌아가려 한다면, 은밀 행동의 판정에 성공 또는 뒤를 돌아 학교의 담을 넘거나, 몰래 숨겨둔 개구멍으로 이동 하나의 선택을 할 수 있습니다.

다만, 운동장으로 다시 들어섰을 때 <듣기>판정을 할 수 있습니다.

*** 듣기 판정 :** 바람소리 일까요? 운동장 구석의 나무 뒤 풀 숲이 기묘하게 흔들리는 소리를 냅니다. 그쪽으로 다가서면, 검은색 무언가가 빠르게 튀어나와 샤샤샤 학교 뒤로 뛰어가는 모습을 보입니다. 그것을 따라 쫓아가도 금세 모습을 감춰버려 찾기가 어렵습니다.

이후 학교로 돌아가도 별다른 이벤트는 지금 발생하지 않으므로 일단 탐사자들에게 귀가를 권해보아도 좋습니다.

.....

1-3. 그냥 학교를 빠져나가 집으로 갔다.

교문 앞의 사람들을 피해 빠져나가도, 그냥 스쳐 지나가도 이 경우, 다음 날 파트로 넘어갑니다.

단, 교문 앞의 사람들을 바로 스쳐 지나갈 경우, 경찰 옷을 입은 2명과 가운을 입은 남자는 황급히 뒤를 돌며 아무 이야기도 안 한 척을 합니다...만, 흰 가운을 입은 남자가 탐사자들의 얼굴을 기억하려고 하는 듯 결눈질로 반히 쳐다보고 있는 것을 별도의 판정 없이 알아차릴 수 있습니다.

이 경우, 탐사자들은 꺼림칙한 느낌을 받거나- 어딘가 묘한 느낌을 받게 됩니다. 탐사자들 중에 흰 가운을 입은 남자에게 ‘왜 쳐다보세요.’ 하는 등의 말을 걸게 되었다면 자연스레 1-1번으로 넘어갑니다. 왜 쳐다보았냐고 하면 남자는 “그냥, 학생 시절이 생각나서 그렇단다.” 하며 대답을 할 뿐입니다.

(수호자 정보 : 얼굴을 기억하고, 그 얼굴을 바탕으로 이름 등을 알아내 가진 정보력을 이용하여 ‘목적자’일 수도 있는 탐사자들을 예의 주시하기 위함 입니다.)

집으로 돌아가는 길에 탐사자들이 이야기를 하려고 할 경우, 별도의 자리를 마련해 주면 좋습니다. 그냥 바로 집에 가려고 할 경우, 다음 날 파트로 이동시켜 주세요.

.....

1-4 경찰, 흰 가운의 남자를 계속해서 미행하거나, 대화를 엿듣는다.

계속해서 대화를 엿듣고 싶어할 때 보낼 수 있는 장면입니다.

대화를 엿들으려면 <은밀행동>과 <듣기>의 복합 판정에 성공을 해야 합니다. 또는, 그냥 <은밀행동>으로 가까이 다가가서 자세히 사람들을 살펴볼 수 있습니다.

* **관찰력 판정** : 탐사자는 묘한 느낌을 받습니다. 사람을 다치게 할 정도로 위험한 동물이 학교에 숨어들었다고는 하지만, 경찰차는 커녕 이 경찰들은 장비하고 있는 총 같은 것이 보이지 않습니다.

* **교육 판정** : 뭔가 묘합니다. 탐사자가 최근에 배우거나 경찰복의 형태와는 조금 다릅니다. 오히려 몇 년 전의 바퀴기 전인 좀 더 옛 디자인의 경찰복과 흡사해 보입니다. 이것은 경비원 복장에 가깝다고 생각하게 됩니다.

(*수호자 정보 : 우리나라의 경우, ‘경찰 제복 및 경찰장비의 규제에 관한 법률’이 시행되어 경찰공무원이 아닌 자는 원칙적으로 경찰 제복 또는 경찰 장비를 착용하거나 사용·휴대하지 못하므로 이들의 행위는 명백한 위법입니다.)

***듣기 판정에 성공 :** 다음과 같은 대화를 들을 수 있습니다.

“하필 마취가 풀리는 바람에, ‘토성 고양이’가 깨어나 난동을 부릴 줄은.”

“곤란하게 됐어, 우리의 실험은 절대로 세상에 드러나서는 안 돼.”

“인외 생물들을 좀 더 효과적으로 다루는

실험이 이 세상에 받아 들여질리가 없잖아.”

“우리는 그들에게 좀 더 많은 정보를 제공해야만 하는 입장이다, 들통나면 모든 것이 수포로 돌아가니 최대한 빠르게 해결하도록 하지.”

“목격한 사람이 있다면 처리해도 좋다.

원래도 이 지역은 사람이 잘 사라지는 곳이었으니.”

라는 대화를 들을 수 있으며 탐사자들은 의아함을 느끼게 됩니다. 이게 무슨 소리일까요? 탐사자들이 다가가서 말을 거는 등의 행동을 취했을 경우, 앞 페이지의 1-1번을 참고해 주세요. 이후, 이야기를 더 듣기 위해 가까이 접근한다는 판정을 했을 때, 〈은밀행동〉의 판정의 성공으로 행동을 마저 할 수 있지만, 저 대화 이후 저 사람들은 자리를 옮겨버렸기 때문에 별다른 수확은 없습니다.

2. 다음 날, 다시 학교.....

2-1. 아침의 사건

.....

이른 아침.

탐사자들은 여느 때와 같이 등교를 합니다만, 그날의 아침은 평소와는 조금 다릅니다. 복도에 학생들이 몰려 굉장히 웅성웅성 거리고 있었기 때문입니다. 1학년이며, 2학년이며, 3학년이며. 저마다 우글우글 모여 올라가는 계단 근처에 있어 지나가기 어렵습니다. 굉장히 어수선했네요. 저마다 떠드는 소리는 이렇습니다.

“와...이게 뭐야..진짜 징그러워..”

“무서워.....”

“이거 찍어서 인터넷에 올리자...뉴스 제보 할까? 제보비 주냐?”

개중에는 엉엉 우는 학생들도 더러 보입니다. 그런 와중에 함께 올라가지도, 구경하지도 못한 채 웅성거리고 있으면--.

“자, 자!! 보기 안 좋다!! 다들 교실로 들어가, 들어가!!”

굵직한 회초리 같은 것을 들고 휘두르며 오는 호랑이로 유명한 학생 부장 선생님의 모습이 보입니다.

“히익, 선생님이다!!”

하는 소리와 함께, 다들 우르르 길을 비키거나, 교실로 들어가는 학생들이 있어, 길이 터져 사람들 사이에 가려져 있던 것을 볼 수 있게 됩니다.

어디부터인가, 질질 끌려온 것인지- 바닥에는 새빨간 핏자국. 흩어진 하얀 깃털들. 피로 얼룩진 그 동물의 사체는... 머리가 없었습니다.

튀어나온 두 다리는 확실히 닭장에서 기르던 그 닭이 맞나 봅니다. 탐사자는 끔찍한 광경을 무심코 눈에 담고 맙니다. (이성 판정 0/1D2)

교실에 들어서면 도착한 아이들도 너도나도 그 닭의 시체에 관한 이야기를 하고 있습

니다.

이윽고 아침 조례가 시작되고, 담임 선생님께서부터 아침의 목 없는 닭에 대한 이야기를 하며, 학생들에게 다음과 같은 공문이 내려집니다.

아름다운 꽃이 흩날리는 따사로운 계절, XX시의 학생 및 학부모 여러분께.
최근 학교 및 주변에 뒤송송한 일들이 일어난다는 제보가 들어오고 있습니다.
위험한 야행성 동물이 이 주변을 배회하고 있으므로,
학생의 안전에 각별히 주의해 주시고, 학교가 마치면 바로 집으로 귀가를 부탁드립니다.
때문에 당분간 동아리 활동은 금지합니다.

그리고 탐사자들이 같은 반이건, 다른 반이건, 다른 학년이건, 학교에서 다정하기로 이름이 알려져 있는 ‘안유민’ 선생님이 교실을 돌며 1교시가 마친 뒤, 탐사자들에게 교무실로 내려오라는 호출을 합니다.

2-2. 교무실

1교시가 마친 뒤, 탐사자들은 교무실로 내려가 안유민 선생님의 앞에 가면, 선생님은 다음과 같은 말을 해줍니다.

“올해 새로 설립된 ‘해인 장학 재단’이라는 곳이 있어. 너희에게도 생소 할텐데, 실은 말이다... 이쪽에서 오늘 연락이 왔어. 그 동안 학교의 학생들을 눈 여겨 보고 있었고, 너희를 장학생으로 적극 추진하고 싶다는 구나.”

“혹시 관심이 있니?”

수락하거나, 거절하거나, 부모님과 의 상담을 통해 결정한다고 하더라도 탐사자들을 추천한 ‘면담 평가 담당 교사’가 내일 학교를 방문한다고 합니다. 탐사자들을 만나고 싶어 한다는군요. 시간이 된다면 장학 재단의 견학 일정도 잡혀 있다 합니다. 탐사자

들이 관련에 대해서 더 물어볼 경우 다음과 같은 대답을 참고하여 해줄 수 있습니다.

- 연락은 오늘 아침 갑자기 왔다.

- 탐사자들을 어떻게 알고, 어떻게 이름도 알았나는 자세히는 모른다.

- ‘해인 장학 재단’은 말 그대로 올해 새로 설립된 민간 장학 재단으로, 탐사자들이 다니고 있는 교등학교가 속해 있는 지역의 인사들이 모여 생활이 어려운 학생 및 지역 홍보 및 학생 수 유지를 위해 설립되었다고 합니다.

(수호자 정보 : 장학 재단에 관한 정보는 탐사자들이 별도로 조사를 통해서도 얻을 수 있습니다. 물론 이 장학 재단은 연구 단체가 공적으로 활동하기 위해 내세운 이름뿐인 단체입니다. 실질적으로 장학 재단의 역할은 하고 있지 않으며, 인제 등용 및 기타 잡무를 처리하기 위한 용도로 쓰이고 있습니다.)

그리고 선생님은 탐사자들에게 던지시 묻습니다.

“그리고 혹시, 너희… 어제 방과 후에 학교에 남아 있었니?”

탐사자들이 뭐라고 대답하던, 선생님은 “그래, 됐다.” 하고 빙그레 웃으면서 대답합니다. 여기서 어른을 믿지 못하는, 의심병이 많은 탐사자가 <심리학>을 사용할 경우, 선생님이 무언가 망설이는 듯한 느낌을 받게 됩니다. 실패했을 경우는 별다른 느낌을 크게 받지 못하며 이에 대해 물었을 경우, 선생님은 ‘오전에 동물이 죽었으니까, 혹시 뭔가 본 게 있나 싶어서.’ 라고 답하며 별다른 말은 하지 않습니다.

“너희라면 관찰을지도 모르겠구나. 오늘은 일찍 돌아가렴.

무슨 일이 있으면 내 휴대폰으로 연락하고.”

선생님은 다시 빙그레 웃으며 다음 시간의 수업 준비를 합니다. 여기서 대화는 일시 종료, 탐사자들은 시간을 달려 점심 시간으로 시간을 옮기게 됩니다.

3. 점심 시간 또는 기타 장소에서 얻을 수 있는 정보들.....

메타적으로 갈 수 있는 장소와 정보는 한정이 됩니다. 각자의 교실, 도서관, 옥상, 동아리실, 운동장입니다. 이 사실은 탐사자들에게도 알려줄 수 있습니다. 정보는 이하와 같습니다.

..... **각자의 교실**

(탐사자들이 모두 다른 반일 경우 수호자가 주사위를 굴러,
해당 탐사자의 반에서 별도로 진행)

교실에 있는 아이들은 별도의 판정 없이, 교실에서 책상을 붙이며 재잘재잘 떠드는 아이들의 소리를 들을 수 있습니다. 바로 근처자리여서, 자리에서 일어나며 자연히 듣게 되겠네요.

“나 이 동네 살잖아. 새벽에 고양이들이
뭐 이리 싸우는 소리를 내는지, 밤 새도록 그래서 결국 잠 설쳤어.”
“와, 정말? 아침에 닭을 물어 죽인 거도 사실 그 고양이들 아냐?”
“에이, 설마~.”

....라는 이야기를 스쳐지나가며 자연스레 듣습니다.

..... **운동장**

벚꽃이 흐드러지게 펴 꽃잎이 휘날리는 운동장으로 나가면 점심을 먹고 산책을 하며 운동장을 도는 여학생들이나, 축구를 하는 학생들이 보입니다.
구석으로 가면, 한 사람이 화단의 앞에서 성질을 내는 것을 볼 수 있습니다.

“누가 화단을 이렇게 엉망으로 만든 건지, 진짜... 짜증나게,
이걸 언제 또 정리 하라고... 선생님은 우리보고 정리 하래잖아...”

하면서 성질을 내며 일어서서 어딘가로 가는 것을 볼 수 있으며, 가까이 다가가서 살펴보면 벚나무 아래의 화단에 예쁘게 피어있던 꽃들이 모두 엉망으로 파헤쳐져 뒤집어져 있는 것을 볼 수 있습니다. 옆의 나무를 보면, 날카로운 무언가로 나무 등이 엉망으로 긁혀져 껍질이 벗겨진 것을 볼 수 있는데, 이곳에 판정을 할 수 있습니다.

***관찰력 판정 :** 마치 발톱이 날카로운 커다란 동물이 나무를 할퀴 것처럼 보이는 자국입니다. 그 아래로, 엉망이 된 꽃들에 가려져 미처 보이지 않았지만 발자국이 보입니다. 짐승의 앞발 같습니다. 발자국은 화단을 벗어나, 어디론가로 이동한 것으로 보입니다. 밑의 흙자국은 학교 건물 쪽으로 향해 있습니다.

엉망이 된 꽃들의 아래를 파보면, 닭의 죽은 머리가 파묻혀 있습니다. (이성판정 0/1)

운동장의 교문 쪽으로 걸어가면, 멀리 조금 떨어진 나무의 아래에 흰색 탐차가 세워져 있는 것이 보입니다.

(수호자 정보 : 옥상을 다녀 와도, 교문에서 차가 서 있다가 조금 떨어진 곳으로 이동한 겁니다.)

스마트폰 <자료조사>

해인 장학 재단에 관한 정보를 자료 조사로 얻을 수 있습니다. 나오는 정보는 다음과 같습니다.

<해인 장학 재단>

OO시에 20XX년 설립된 신생 민간 장학재단 사업체. OO시의 학생 수 유지 및 사회적으로 어려운 학생들을 돕기 위해 해당 지역의 출신들이 투자 자금을 모아 만들었다. 때문에 타 지역에서도 이쪽으로 학생들이 진학을 하기를 바란다는 홍보의 의미도 있으며, 이 지역과 미래를 위한 인재를 찾기 위해... (생략)

(우)12345 OO시 XXBB빌딩128-1297-15 9F TEL/FAX : 12-7291-2801

위 주소로 연락을 할 경우 신호는 가지만, 전화는 받지 않습니다. 실제로 찾아 가겠다

고 하는 탐사자가 있을 경우, 말리지는 않으나 빌딩의 문이 잠겨 있다는 것을 알 수 있습니다. ‘해인 장학 재단’이라는 간판은 달려 있습니다.

도서관 <자료조사>

도서관에서 <자료 조사> 판정을 할 경우, 다음과 같은 책들을 얻을 수 있습니다. 책장 쪽에 누가 책을 꺼내보고 제대로 꽂아놓지 않았는지 <세계xx->라는 책등이 뜯어진 책이 눈에 들어옵니다.

고양이는 예로부터 악마의 동물로 익히 알려져 있다. 특히, 검은 고양이는 불길함의 상징으로 마녀의 사역마로써도 각종 매체에 속속히 등장하고 있다.

이의 형상은 ‘사람을 먹는 신 - 부바스티스’라는 이집트의 여신 이름에서 유래했다고 알려져 있으나, 사실 이 부바스티스는 도시의 이름이었다. ... (중략)...

고양이는 잠든 아기의 숨을 빨아들여 목숨을 빼앗는다고도 전해진다. 하지만 이는 사실과 다르다. 잠든 아이의 곁을 지켜주려고 하는 것이며, 누구보다도 먼저 손을 내밀어 주는 인간에 대한 호의를 내보이는 것은 고양이나, 어떤 동물에게나 마찬가지다. 우리는 잘못된 선입견을 버리고 동물을 보살피며 아껴야 한다.

오컬트로 분류되는 서적이군요.

얻을 수 있는 또다른 책은 다음과 같습니다. <호기심 천국! 꿈의 세계에 대한 이야기>라는 책입니다.

표지는 괴상하게 생긴 요괴처럼 보이는 그림들이 난잡하게 그려져 있는 그림책 같습니다. 아동용은 아니게 그림이 어쩐지 기괴한 느낌이 들 정도로 묘사가 되어있습니다. 보라색의 구름이 가득한 황폐한 땅 위에서, 털은 달리지 않은 검은색 네발 짐승이 그려져 있는 페이지가 눈에 띕니다.

꿈의 세계라는 곳이 있습니다. 그곳에는 다른 행성에서 온 고양이들이 다른 사람들과
 웅기종기 협동 전선을 펼치고 살아요.지구의 고양이들은 그 다른 행성의 고양이들을 굉장히
 미워해서, 서로 캉캉거리면서 싸웁니다. 지금도 우리의 근처에서 싸우고 있을지도 모르죠.
 믿거나 말거나는 자유입니다.

내용과는 별개로 삽화는 어린아이들이 볼만한 그림은 아니라는 것은 확실하게 알 수
 있습니다.

옥상

도시락을 먹기 위해 옥상을 오든, 어쨌든 옥상을 오든 옥상의 문은 열려 있으며, 옥상
 에도 학생들이 산책을 할 수 있도록 화단 등을 작게 조성해 놓았습니다. 가운데에 놓
 인 낮은 화단은 작은 나무 몇 그루가 심어져 있습니다. 주로 나쁜 학생들도 이곳에 자
 주 들른다고는 하나, 점심시간에 들르면 그런 학생은 찾아볼 수 없습니다. 오히려
 옥상에서도 별도의 판정을 할 수 있습니다.

*** 관찰력 판정 :** 옥상에서 아래로 내려다 보면, 학교 근처 입구에 물건을 운송할 때
 쓰이는 운송차량의 종류 중 하나인 흰색의 ‘탐차’가 서 있다는 것을 알 수 있습니다.
 전날에 차가 있는 것을 보았던 탐사자라면, 이것이 어제도 세워져 있던 그 차라는
 것을 쉽게 알 수 있습니다. 차를 지켜보고 있으면, 흰 가운데 입을 남자가 교문
 앞에서 전화기를 들고 통화를 하며 기웃기웃 거리더니 이내 다시 차에 올라타는 것을
 볼 수 있습니다.

*** 들기 판정 :** 옥상의 화단 뒤 쪽에서, 바스락 거리는 소리와 함께 그르릉. 거리는 듯한
 소리가 납니다. 그 쪽으로 다가서면, 검고 거대한 무언가가 재빨리 옥상의 문 쪽으로
 타다닥 거리는 소리가 나며 뛰어갑니다. 너무 재빨라서 무엇인지는 탐사자들도
 제대로 목격하지 못합니다만, 어쨌든 걸음 걸이가 위태위태 해 보였습니다.

동아리실

이곳에서는 들어서면 어쩐지 동아리실에 미묘한 위화감이 감도는 것을 알 수 있습니다. 그냥 봐서는 이 미묘함을 찾기는 어려우며, 판정을 통하면 조금 달라진 점을 알 수 있습니다.

***관찰력 판정 :** 원래 자리에 있던 물건이나, 책걸상 등이 미묘하게 위치가 바뀌어 있다는 것을 알 수 있습니다. 마치 누가 뒤지고 나서, 원래대로 일부러 돌려놓으려고 노력한 것처럼요.

(수호자 정보 : 탐사자들을 감시하고 있는 ‘연구원’들이 동아리실을 뒤지고 간 것입니다. 토성 고양이와 접촉했을 가능성을 두고요.)

4. 방과 후

방과 후가 되었습니다. 탐사자들은 무엇을 하기로 했나요?

각자 행동을 하더라도, 모여서 동아리 실로 향하는 도중이라도 언제든지 합류를 할 수 있습니다.

(만약, 각자 행동을 하는 탐사자들일 경우 수호자는 랜덤한 주사위를 굴려 탐사자를 한 명 지정해 주세요. 1:1로 진행을 할 경우, 자연스럽게 동아리실로 이동을 하는 장면을 연출해 주시면 될 것 같습니다.)

잠시 유유히 수다를 떠는 장면을 연출한 후에, 탐사자들은 여기서 〈듣기〉 판정을 진행할 수 있습니다.

***듣기 판정의 성공 :** 모두 하교하고 얼마 남지 않은 학교의 복도. 학교에서 내려온 공문으로 운동장에 남아 운동을 하고 있는 운동부도 없습니다. 그런 기묘한 고요가 복도에 맴도는 가운데, 어디선가 탐사자들이 있는 근처에서 “그르르릉.” 거리는 낮은 짐승의 울음소리가 들립니다.

***듣기 판정의 실패 :** 바람에 부대끼는 나무의 소리가 어쩐지 기분 나쁘게 들립니다.

긴장하는 탐사자도 있을 것이고, 소리가 들리는 쪽으로 대범하게 움직이는 탐사자도

있을 것입니다. 갑자기 도망치는 탐사자가 있을지도 모릅니다. 어떤 탐사자가 있든, 이 시나리오의 메인이라고 할 수 있는 ‘토성 고양이’를 내보낼 수 있습니다.

〈토성 고양이〉

이번 시나리오의 주역이라고 할 수 있습니다. 모든 수치는 수호자 룰북 343p의 ‘사자’의 수치를 사용합니다.

이 시나리오 내에서 탐사자들이 어떻게 대하느냐에 따라, 토성 고양이의 호감도가 오르거나 내릴 수 있으며, 탐사자들이 잘 대할 경우 우호적으로 행동합니다. 공격적인 일반적인 토성 고양이들과는 다르게 ‘드림랜드’에서 억지로 불러져 나온 이 토성 고양이는 그들 중에서도 그나마 온순한 축입니다.

지구의 환경과 오염된 공기에 굶주려 있으며, 아침에 닭의 머리를 물어 뜯은 것도 이 고양이입니다. 다만, 그 고기가 입맛에 맞지 않았다는 느낌입니다.

고양이용 푸드나 츄르, 각종 음식 등으로 길들일 수 있습니다. (!!)

얼핏보면 검어보이기도 하는 커다란, 사람의 몸통만한 기괴한 짐승이 어디선가 “그르렁.”거리는 소리를 내며 드러눕니다. 그 짐승은 몸통은 머리보다 밝은 녹색빛으로 선 세공 문양처럼 기이하게 몸체가 이루어져 있으며, 몸 끝에 달린 것은 기이하게 빛나는 둥근 눈, 그리고 기다란 꼬리. 한 번에 보아도 이 지구상에서는 절대로 볼 수 없을 법한 오싹하고 기괴한 네 발 짐승입니다. (이성판정 0/1D6)

기묘한 긴장감이 감도는 가운데, 탐사자들과 기괴한 짐승은 묘한 대치상태를 이룹니다. 토성 고양이는 탐사자들을 바라보며 고양이가 하악질을 할 때처럼, 몸을 세우고 탐사자들을 향해 공격적인 태도를 취하다-

비틀거리는가 싶더니, 폴짝. 쓰러져 버리고 맙니다.

(수호자 정보 : 오랜 시간 연구자료로 사용되고, 학대 비슷하게 받아오며 아무것도 제대로 먹지 못해 굶주렸습니다. 탐사자들을 공격하려 했지만, 힘이 다해 쓰러졌습니다. 죽지는 않았습니다. 먹이를 줄 수 있습니다.)

이게 어떻게 된 일일까요? 살펴보면, 죽지는 않은 것 같지만 작게 숨을 쉬어 가슴이 오르락내리락 하는 것이 보입니다. 여기에서 판정을 통해 토성고양이를 자세히 살펴볼 수 있습니다. 물론 고양이를 무시할 수도 있습니다.

***관찰력 판정 :** 자세히 보니, 다리 쪽에 흠이 많이 묻어 있고 온 몸에 군데군데 생채기처럼 보이는 굵힌 상처들이 보입니다. 숨은 가려리게 몰아쉬고 있습니다. 어쨌든, 군데 군데가 생기가 없어 보이는 것이 아위어 보이는 듯한 느낌을 받습니다..

***의학 계열 판정 :** 생전 처음보는 동물임에도 알 수 있습니다. 굶주려 힘을 내지 못하고 있다는 것ですよ.

여기서 1:1로 진행한다면 수호자 측의 캐릭터가 ‘구하고 싶다.’ 라는 대사를 적극 내세워 토성 고양이를 도와주도록 유도를 할 수 있습니다. 탐사자가 도와주려 하지 않는다면 그냥 두고가도 이야기는 진행이 됩니다. 도와준다/도와주지 않는다고 이야기가 나눠 진행이 됩니다.

선택이 다르다면 이하를 참고해 주세요.

토성 고양이를 아예 여기서 죽이는 방향이 아니라면 시나리오는 제법 무탈히 흘러가게 되는 것입니다. 여기서 토성 고양이를 죽여도 상관은 없지만, 죽였을 때의 경우도 이하 선택지에 서술해 두었습니다. 어떤 선택이 되었든, 탐사자들이 자리를 이동하려 할 때 <관찰력> 또는 <듣기> 판정을 할 수 있습니다.

***관찰력 판정의 성공 :** 누군가가 몰래 훑쳐보는 듯한 시선이 느껴집니다. 재빨리 시선이 느껴진 곳으로 이동하면 이미 훑쳐보던 누군가는 자리를 떠나고 없는 상태입니다. 실패했을 경우 누군가의 시선이 느껴진 것 같기도 하고, 아닌 것 같기도 하고….

***듣기 판정의 성공 :** 부스럭, 누군가가 어디론가 뛰어가는 듯한 인기척이 느껴집니다. 무슨 일일까요? 판정에 실패했다면 이상한 소리를 들었다는 느낌조차 받지 않습니다.

4-1. 토성고양이를 구해준다.

토성 고양이를 구해 주기로 결정했다면 갈 수 있는 파트입니다. 일단 복도에서는 눈에 띄니 동아리실로 옮는 것을 권해봅시다. 탐사자들이 고양이를 어찌저찌 동아리실로 들어 옮기려 해도 토성 고양이는 별다른 반항을 하지 않고 옮겨집니다. 토성 고양이는 배가 고파 추욱 늘어져 힘이 없지만 일단 먹을 것을 건네주면 냄새를 맡고 잘 먹습니다. 편의점 등에서 동물용 사료를 사와 먹일 수 있는데, 강아지용 사료는 먹지 않습니다.

(수호자 정보 : 도서관의 고양이나, 교실의 아이들 이야기가 힌트가 됩니다.)

고양이용 동물 사료를 주면 허겁지겁 잘 먹습니다. 그냥 탐사자들이 가지고 있던 도시락을 먹여도 잘 받아 먹습니다. 먹이를 주면 호감도가 올라 탐사자들을 공격하지 않으며, 가르릉이나 골골대는 소리를 내며 오히려 호감의 표시를 보입니다.

기본적인 행동은 고양이와 거의 같습니다.

평소 고양이의 행동과 비슷하게 행동을 유도해 주시면 되시며, 배가 부른 토성 고양이는 암전히 앉아 빵(?)을 굽습니다. 먹이를 먹은 토성 고양이는 암전히 행동하게 되며, 탐사자들이 자리를 비운다 하더라도 동아리실을 빠져나가려 하지 않습니다. 오히려 바깥을 거부하는 행동을 보입니다.

하지만 그런 토성 고양이를 집에 데려갈 수는 없기 때문에, 이곳에 두고 가게 되거나 함께 몰래 동아리실에서 묵는 것도 가능합니다. 자유롭게 행동하게 해주세요. 이제 신화 생물과 동물 교감의 시간을 가져도 좋습니다. 이 토성 고양이 또한 동물에 속하므로 <동물 다루기> 기능의 사용 또한 허용됩니다.

4-2 토성 고양이를 내버려 두고 간다.

토성 고양이를 내버려 두고 갈 경우, 학교에 몰래 숨어들어 탐사자들을 매번 감시하고 있던 연구원과 그의 일행이 마침내 토성 고양이를 확보합니다. 하지만 별개로, 토성 고양이와 잠시라도 접촉했던 탐사자들을 경계합니다.

혹여 경찰에라도 신고하거나, 다른 방법으로 이 동물에 대한 정보가 새어 나가는

것을 두려워하기 때문에 이들은 극단적으로 탐사자들을 처리하기로 합니다. 이 루트의 경우, 이하 클라이맥스 전투 파트에서 흰 가운을 입은 연구원이 부리는 토성 고양이와 전투가 들어갑니다.

4-3 토성 고양이를 죽인다.

.....

토성 고양이를 탐사자들이 공격했을 경우, 전투에 들어가게 됩니다. 이 경우, 무조건 먼저 공격하는 탐사자가 첫 번째 순서가 되며 토성 고양이는 그 이후가 됩니다. 배가 고파 힘이 없는 토성 고양이는 비틀거리며 몸을 일으켜 매 판정 마다 -2의 패널티 주사위를 안고 공격을 하게 됩니다.

공격 수치나 기능치는 룰북의 '사자'를 참고해 주세요.

토성 고양이는 푸른 피를 토하며 “갸르릉.”거리는 소리로 힘없이 쓰러지고, 그대로 숨이 끊어지고 맙니다. 탐사자들이 이 시체를 두고가도, 처리해도 무얼 해도 괜찮습니다. 원하는 대로 행동하게 해주세요. 이후의 클라이맥스 파트에서 흰 가운을 입고 있던 남자, 연구원의 무리가 이를 갈며 분노할 것입니다.

그리고 분노와는 별개로, 토성 고양이와 잠시라도 접촉했던 탐사자들을 경계하기 때문에 이들은 극단적으로 탐사자들을 처리하기로 합니다. 경찰에라도 신고하거나, 다른 방법으로 이 동물에 대한 정보가 새어나가는 것을 원하지 않기 때문이죠. 그들은 목적과, 그리고 결과를 위해서라면 온갖 비인도적인 행위를 서슴지 않는 야만적인 집단입니다. 비록 외계 생명체라고는 하나, 동물을 무자비하게 괴롭히는 것만 봐도요.

이 루트의 경우, 클라이맥스 전투에서 연구원과 전투를 하게 됩니다.

5. 다음 날 오전

다음 날. 탐사자들은 학교에 등교 하자마자 동아리실로 이동해 토성 고양이기가 있다면 함께 토성 고양이와 교류를 할 수 있으며, 그렇지 않을 경우 시간을 스킵하여 4교시 직전의 쉬는 시간으로 이동합니다.
안유민 선생님이 탐사자들을 부릅니다.

“장학 재단에서 오셨단다. 진학지도실로 가보렴.”

수업의 경우, 마침 자습시간 또는 개별 상담 시간으로 전환해 진도에는 지장이 없다는 것을 탐사자들에게 선생님을 전달합니다. 진학지도실로 두 사람은 안내가 되고, 진학지도실에는 탐사자들과 상담교사만 남게 됩니다.
교사는 “일단 저는 이런 사람입니다.”라고 말하며 탐사자들에게 명함을 건넵니다.

이한일

해인 장학 재단 전임 면담 평가 교사

TEL : XXX-XXX-XXXX

“반갑습니다.” 라고 말을 내뱉는 그 교사는 커다란 안경을 쓰고 여러분들을 향해 빙긋 웃어 보입니다.

“의문점이 많으시겠죠. 이해합니다. 어째서 너희들을 제가 추천하게 되었는지, 장학생이 되기 위한 어떤 조건이 필요한지 말이지요.

부모님과 상담은 해보셨나요?”

“사실 부모님의 상담은 불필요할 것일지도 모르죠.”

라고 말을 하며 면담 평가 교사는 계속해서 말을 이어갑니다. 탐사자들의 의문은 뒤

로 하고요.

“우리는 일반적인 장학재단과는 다릅니다. 명목상의 이유를 가져다 붙이고 있기는 하지만, 말 그대로 미래를 위한 ‘꿈나무 육성’과도 같다고 할까요. 단도직입적으로, 너희들은 어떠한 재능이 있습니다. 저는 그것을 알아봤죠. 여러분들이 있는 이 마을은 보통의 마을과는 조금 다릅니다. 수상한 단체가 숨어들어와 있고, 동시에 구석 구석에서 이상한 일들이 끊이지 않고 있어요. 그리고, 너희들은 그것에 앞으로 말려들게 될 것입니다.”

무엇에 말려들게 되는지, 그것을 어떻게 아는지, 파고들거나 따지고 드는 탐사자가 있을 것입니다. 하지만 그 말을 자연스럽게 회피하며 교사는 계속해서 입을 엽니다. 적힌 대사는 예시일 뿐이며, 편히 말투나 내용 등을 고쳐 진행해 주셔도 무방합니다.

“그렇기 때문에 우리는 당신들에게 협조를 요구합니다.
당신들이 앞으로 겪을 현상에 대해 연구 및 보고를 저희에게 약속해 주신다면
저희는 너희들을 최대한 보호해 주도록 하지요.
이 장학금이라는 이름의 금액은 이른바 ‘묵숨 값’이라고 할 수도 있겠네요.”

학생들의 앞에서 이런 말을 아무렇지 않게 내뱉는 교사의 웃음은 묘사스럽기 짝이 없습니다. 무슨 말을 하는 지, 무슨 말을 하고 있는지 머리로 제대로 이해가 되지 않는 탐사자도 있을 것이며, 반응 또한 천차만별일 것입니다. <심리학>을 사용하는 탐사자가 있다면, 판정에 성공했을 시 ‘그가 말하는 것은 거짓이 아니며, 무언가 다른 것을 숨기고 있다.’라는 느낌을 받게 됩니다. 그것에 대해 물으려고 든다면 커다란 안경을 낀 교사는 빙긋 웃어 보입니다. 대답하기를 거부하는 것처럼요.

“너희는 아주 우수합니다. 제 안목은 틀리지 않는다고 자부합니다.
우리 재단은 앞으로의 인재 육성을 위해 최대한의
힘을 발휘할 것을 약속드리지요.”

이한일이 제시하는 조건은 다음과 같습니다.

- 이상 현상을 겪었을 때, 이한일의 휴대폰으로 통화도, 짧은 메시지라도 좋다.
- 살아남았을 경우, 장학생의 메일로 보고서의 양식을 제출.
- 제출 후, 재단에 방문한 뒤, ‘간단한’ 신체 검사를 받는다.
- 별도의 기한은 없다.

탐사자들이 제한을 당장 수락하거나, 수락하지 않더라도 이야기는 무탈히 진행이 됩니다. 수락을 하더라도, “갑작스러운 상황이니깐요. 우선 시간을 조금 드리도록 할까요.” 그저 빙그레 웃으며 시간이 되었다며 자리에서 일어납니다. 연락을 바라겠다는 것처럼 행동합니다.

진로 상담실을 벗어나며, “조심하시길. 당신들은 보아서는 안 될 것을 목격해 버린 모양이니깐요.” 라는 말을 남기고는 학교를 빠져나갑니다.

이제 무슨 소리일까요? 앞으로 어떻게 되는 걸까요?

6. 오후

오후의 방과 후 파트입니다. 토성 고양이의 유무에 따라 조금 다르게 흘러갑니다. 이하를 참고해 주세요.

6-1 토성 고양이를 구했을 경우

탐사자들은 동아리실의 토성 고양이를 다시 만나러 갑니다. 중간 중간 토성 고양이를 보러 온 탐사자들도 물론 있을 거예요. 이번에도 먹이를 주거나, 함께 놀기 위해서나, 저마다의 이유로 다시 동아리실의 문을 열면, 탐사자들은 충격적인 상황을 보게 됩니다.

웬 모르는 사람 두 명이 동아리실에 들어와 있고, 동아리실에 놓인 책걸상이나 물건들은 모두 엉망으로 엮여져 있습니다. 구석에서 토성 고양이는 온 몸의 털(?)을 잔뜩 주뼉 세우고 그 사람들에게 하악질을 하고 있습니다.

그 모르는 두 사람은 성인 남성으로, 경찰복 같은 것을 입고 있습니다. 그리고 여기서 <지능> 판정에 성공을 한다면, 탐사자들은 그 경찰 복장의 두 사람이 이전에 교문 앞에 흰 옷을 입은 연구원과 함께 서 있던 경찰들이라는 것을 알 수 있습니다. 스쳐 지나가는 것이 아닌, 직접 경찰들과 이야기를 했던 탐사자들이라면 별도의 판정없이 그 때의 그 경찰이라는 것을 알 수 있습니다.

그 경찰들은 다짜고짜 탐사자들에게 달려들어 얼굴에 분사형 스프레이 같은 것을 뿌리고, 탐사자들은 비명조차 지를 새도 없이 그대로 시야가 암전되어 버립니다.

6-2 토성 고양이를 죽였거나, 또는 그대로 두고 왔을 경우

.....

탐사자들이 개별 행동을 하더라도 함께 행동하더라도, 학교를 마치고 집에 돌아가던 중이라거나, 학교에 남아 무언가를 하던 중이라도 탐사자는 갑작스러운 기습을 받게 됩니다. 미리 <듣기> 등으로 대처를 할 수도 있지만, 경찰복을 입은 남성에게 갑자기 스프레이가 뿌려져 그대로 기절을 하고 맙니다.

그리고 이하 공통으로 진행되는 이벤트입니다. 토성 고양이의 유무에 따라 대사나 배치 같은 것이 조금씩 다르므로 참고해서 진행해 주세요!

6-3 또는 다르게 진행을 하고 싶은 경우

.....

어떠한 상황에도 해당이 되지 않아, 조금 다르게 이야기가 진행될 때 사용할 수 있는 방법입니다. 탐사자들은 평범하게 하교를 하고 있지만, 이번에도 <듣기> 또는 <관찰력>의 판정으로 자신들을 누군가가 엿보거나, 미행을 하고 있다는 사실을 알 수 있습니다.

이를 쫓는 것은 연구원과 경찰복을 입은 남성 두 명입니다. 당당하게 모습을 드러낸

그들은, 대표로 흰 가운을 입은 연구원이 입을 열어 다음과 같은 말들을 해줄 수 있습니다.

- 며칠 동안 주변을 지켜본 결과가 있었다.
- ‘토성 고양이’와 접촉을 하는 학생이 정말로 있을 줄은.
- 안타깝게도 그것과 접촉을 하는 사람은 학생이라도 그냥 두고 볼 수가 없다.
- 우리의 기밀 사항이 새어 나가면 곤란하기 때문이다.

탐사자들이 비밀을 밝히지 않겠다, 그러지 않는다-라는 제시를 하더라도 양 옆을 지키고 있던 경찰복을 입은 남성 두 명이 일제히 탐사자들을 향해 스프레이를 뿌리면, 탐사자들은 고통스러운 기침이 나오며 숨을 쉬기 힘들어집니다. 그리고 연구원의 기묘한 웃음소리를 들으며 의식이 까무룩 바닥으로 꺼집니다.

7. 납치

눈을 뜨면 탐사자들은 생판 모르는 공간에 있습니다. 그렇게 넓지는 않은, 좁고 어두운 흰색의 사각형의 공간입니다. 그리고 굵은 밧줄로 양 손과 양 발이 묶여져 탐사자들끼리 기대어져 있습니다. 영문 모를 어리둥절함에 탐사자들은 (이성판정 0/1) 주변을 둘러보면, 어쩐지 동물의 털 냄새 같은 특유의 쿼퀴한 냄새가 납니다. 바로 앞에는 커다란 문이, 뒤에는 좁은 문이 하나가 보입니다. 토성 고양이를 돌봐 주거나 토성 고양이의 호감도가 있을 경우, 앞에 좁은 철창에 토성 고양이가 갇혀서 쓰러져 있는 것이 보입니다. 그렇지 않을 경우에는 빈 철창 우리만 보이며, 안은 텅 비어 있습니다.

탐사자들은 <근력>의 어려운 성공, 또는 갖가지 도구와 지혜를 발휘해 밧줄을 풀고 벗어날 수 있습니다. 상대방의 이를 이용해 밧줄을 풀 수도 있을 것이며, 또는 토성 고양이 있을 경우 토성 고양이의 발톱을 이용해 밧줄을 끊을 수도 있습니다. 철창에 밧줄을 비벼 밧줄을 끊을 수도 있겠습니다. <행운> 판정의 성공으로 원하는 도구가 구석에 떨어져 있는 것으로도 괜찮습니다.

밧줄을 끊거나, 풀 경우 움직일 수 있습니다. 토성 고양이가 우리 안에 갇혀 있다면 부쉬서 풀어주는 것 또한 가능합니다만, 탐사자들의 행동에 따라 자유롭게 연출을 해주세요. 풀어진 토성 고양이는 여러분들에게 우호적인 행동을 취합니다. 클라이맥스에 연구원이 전투를 한다면 함께 싸워줄 수도 있습니다.

일단 갇혀 있는 장소는 철제 프레임같이 보이며, 가로 막고 있는 앞 쪽의 커다란 문은 문이 단단히 잠겨 열리지 않습니다. 바로 뒤의 좁은 문은 잠겨 있지 않으며, 소리를 들어도 아무것도 들리지 않습니다. 문을 열면, 운전대와 조수석이 보입니다. 보아하니 이곳은 흰색 탐차의 안 같습니다.

바깥은 이미 어둑어둑 해져 있으며, 근처는 탐사자들이 아는 풍경이 아닙니다. 공원같이 보이기는 합니다. 아름다운 밤 벚꽃이 흐드러지게 피어 흩날리고 있습니다.

***운전석 :** 별도의 판정없이 정보를 줄 수 있습니다. 키는 쫓혀 있지 않으며, 만약 도구 등으로 <열쇠공>의 판정이 성공한다면 차에 시동을 걸 수 있습니다. 제대로 운전을 하려면 <운전>의 판정의 유무로 결정되지만, 이렇게 되면 무면허 미성년자의 운전이 됩니다. 정말로 이렇게 도주를 하는 탐사자들이 있을 경우, 수호자는 얼마 후에 임의로 갑자기 튀어나온 연구원의 차라던가, 기타 다른 장애물로 차를 막아 멈추게 합니다. (...)

차의 문을 열어 바로 빠져나가려고 할 경우, 만일을 대비해 차 안을 살펴보자고 합니다. 그래도 나가려고 할 경우, 차 주변에 예의 그 흰 가운을 입은 남자들의 목소리가 들린다고 알려줍니다.

***조수석 :** 조수석의 앞에는 터치 형식으로 누르면 열리는 수납형 서랍이 있습니다. 발 아래에는 어쩐지 거슬리는 노란색의 타원형의 구체가 부화기에 담긴 듯한 모양새로 놓여 있습니다. 서랍을 열면, 안에는 손바닥보다 조금 큰 스마트 패드와 목걸이 카드형식의 신분증 같은 것이 들어있습니다.

(수호자 정보 : 연구원의 패드입니다.)

→ 스마트 패드 : 패드는 패턴 인식 암호가 걸려있지만, <관찰력> 판정을 통해 자세히 액정을 들여다볼 경우, 패드의 잠금을 해제하기 위해 지나간 손가락의 흔적을 볼 수 있으며 정확히, 'Z' 모양인 것을 알 수 있습니다.

또는 탐사자들이 어떤 기능을 쓴다고 하면 무엇이든 허락해 주세요. 여러가지 방도가 있을 것입니다. 컴퓨터나 기기 사용에 능한 탐사자는 <컴퓨터 사용> 또는 <전자 기기>를 사용하거나, <손놀림>등의 판정도 사용 가능하겠죠.

어느 기능도 성공하지 못할 경우, <행운>의 판정으로 운 좋게 패드의 암호를 해제할 수 있습니다.

암호를 해제할 경우, 여러가지 앱들 사이에 바탕화면에 나와있는 '업무 보고'와 '참고-주의사항'라는 클라우드 공용 노트가 눈에 띕니다. 업무의 갱신된 날짜는 비교적 가장 최근의 날짜입니다.

X월 X일 업무 보고

꿈의 세계에서 억지로 불러낸 이 생물의 이름은 '토성 고양이'라고 한다.

수염이 길어, 이 수염으로 각종 먹이 사냥 및 여러 활동을 할 수 있는 모양으로 위협이 되기 전에 그 수염을 잘라냈다.

X월 X일 업무 보고

우리 연구센터는 이 생물체를 지속적으로 해부, 분해를 반복한 끝에 이와 같은 생물체들에게는 엄청난 지속 회복력이 있다는 것을 확인. 연구 끝에 이 살아있는 생물체의 세포를 채취하여 인간과 결합. 죽은 생명체는 세포의 활동이 동시에 서서히

죽어가므로 소용이 없다. 병마에도, 상처에도 강한 신인류를 만들어낼 것. 다만 실패할 가능성이 높아 실험체 수급에 문제.

X월 X일 업무 보고

세포 채취 작업을 위해 장치와 함께 이송 중, 토성 고양이가 자기장 우리를 뚫고 탈출.
일반 고등학교에 침입. 학교에 남은 학생들의 목격 유무 가능성 有.

X월 X일 업무 보고

학생 몇 명이 토성 고양이와 접촉. 어디에 신고라도 할 경우 실험의 계획이 알려질
위험성이 높으므로, 이 학생들을 납치. 기억을 차단하여 실험에 쓰고 돌려보낼 것.

...마지막 업무 보고까지 읽은 탐사자들은 가볍게 소름이 돋습니다. (이성판정 0/1) 참고-주의사항이라는 노트를 열면 다음과 같은 내용이 있습니다.

참고-주의사항

꿈의 세계의 존재를 끌어내는 법

이 방법은 상당한 규모의 예산과 시간이 필요하게 되므로 망가지지 않도록 각별히 주의를 해야한다. 그곳에서 훔쳐낸 '꿈 결정화 장치'와 만들어낸 '우주 감로주'를 연료로 연결하면 꿈의 세계의 존재를 끌어낼 수 있다. 다만 이는 완전한 것은 아니며, 결정화 장치가 망가지면 강제로 끌어낸 생물체 또한 소환이 강제로 해제되므로 각별히 주의할 것. 장치는 타원형의 노란 빛을 띄고 있으니 실수로 치우지 말 것.

→ 카드형의 신분증 : 살펴보니, 이것은 연구원증 같습니다. 분명히 본 적 있는 사진과 함께, 아래에 다음과 같은 이름이 적혀져 있습니다.

나소섭
해인 장학 재단 연구부 소속

이 부분에서 포트레이트로 연구원의 이름과 얼굴을 공개해 사용할 수 있습니다. (6-5 또는 다르게 진행을 하고 싶은 경우를 거쳤다면 얼굴은 이미 공개가 되었겠군요!) 탐사자들은 여기서 의문을 가지게 됩니다. ‘해인 장학 재단’이라는 곳은, 자신들에게 장학금을 빌미로 목숨 값을 지불하겠다는 곳이 아니던가요?

(수호자 정보 : 이 납치 및 실험체 이용은 상부의 지시가 아닌 연구원의 독단적인 진행이나 ‘해인’이라는 정체 모를 단체에게 불신을 심어주는 것은 충분하다고 생각합니다.)

-> 노란색의 타원형의 구체 : 돌도 아니고, 보석도 아니며, 플라스틱도 아닌 것 같은 이 노란색의 타원형의 구체는 얼핏보면 अच्छ이 느껴지기도 합니다. 그리고 어쩐지 계속 보고 있자니, 빨려드는 것만 같고, 정신이 멍해지는 듯한 기분이 들며 계속 봐서는 안 될 것 같은 기분이 듭니다. 이것을 본 탐사자는 (이성판정 0/1) 스마트 패드를 보고 난 뒤라면 이것이 무엇을 나타내는 지 알 수 있습니다. 이것이 토성 고양이를 붙잡아 두고 있는 것이지요.

탐사자들이 차 안에서 모든 것을 보았고, 구체를 부수기 위해 별도의 행동을 하거나 차를 빠져나왔을 때- 쿵, 쿵, 쿵, 거리는 소리와 함께 강제로 차의 문이 뜯어지면서 강렬한 빛이 탐사자들에게 쏟아집니다.

그 흰 가운을 입은 남자 연구원과, 경찰복을 입은 남자 두 명이 탐사자들을 막으며 서 있습니다. 유유히 가운 자락을 펄럭이면서요.

바람이 불기 시작합니다. 주변의 꽃이 핀 나무들이 사락사락 흔들리며 꽃가루가 흩날립니다.

클라이맥스 전투

연구원, 나소섭과 경찰복을 입은 남자 두 명은 조금 놀란 표정으로 탐사자들을 바라봅니다. 설마 탈출할 수 있을 줄은 몰랐어서요. 일개 학생이라고 만만하게 본 것 같습니다.

지금부터 전투에 들어가게 됩니다...만 상황에 따라 갈립니다.

- 토성 고양이의 호감도를 올렸을 경우, 전투에 토성 고양이가 함께 합류하게 되며 훨씬 전투가 편해집니다.
- 토성 고양이를 그 자리에 두고 갔을 때는 이쪽에서 토성 고양이를 이미 회수했기 때문에 토성 고양이가 이 연구원 쪽에서 합류를 하고 있습니다.
- 토성 고양이를 죽였을 경우는 어느 쪽도 토성 고양이를 데리고 있지 않습니다.

상대 쪽이 토성 고양이를 데리고 있을 경우, 재빨리 탐차 조수석 아래에 있던 ‘곰 결정화 장치’를 망가뜨리면 토성 고양이는 다시 드림랜드로 돌아가기 때문에 나소섭은 더 이상 고양이를 부릴 수 없게 됩니다.

(수호자 정보 : 깨뜨릴 때는 <근력> 또는 <근접전:격투>나 가지고 있는 갖가지 기능을 사용하게 해주세요. 또는 바닥으로 힘껏 내려 던진다 하면, <근력> 판정에 보너스 주사위 1~2개를 추가하여 판정할 수 있습니다.)

<에너미 정보. 나소섭>

근력 45, 교육 80, 지능 75, 건강 50, 외모 55, 정신력50, 크기 60, 민첩 45. 행운25
피해 보너스 없음, 작은 나이프 1d4, 맨손 1d3

최대 체력11, 마력 10 회피 22%, 근접 기본치 25%

무기를 소지하고는 있지만 일개 연구원입니다. 알고 있는 주문도 없을 뿐더러, 체력의 반절을 깎으면 전의를 상실합니다.

〈에너미 정보. 경찰복을 입은 남자 1,2〉

근력 65 교육 55 지능 50 건강 60 외모 45 정신력 65, 크기 65, 민첩 60, 행운 30
맨손 1D3+피해보너스 +1D4, 경찰봉 소형 1D6+피해 보너스, 이동력 8, 체구 +1
격투 50% 사격 65& 회피 30%

…사격을 가지고 있기는 하나, 일개 학생에게는 총을 사용하기에는 가혹하지 않나 싶기에 몽둥이를 들려주었습니다…만 난이도를 어렵게 하고 싶으신 경우, 수호자 룰북 무기표를 참고하시어 적절한 권총을 쥐어 주세요.

다양한 전개가 가능합니다. 토성 고양이와 있을 경우, 토성 고양이를 이용하여 적극적으로 제압할 수도 있고, ‘꿈 결정화 장치’를 이들에게 투척하여 잠시 행동을 불가하게 만든 후 제압하는 방식도 있습니다.

또는, ‘꿈 결정화 장치’로 협박을 하면 나소섭은 움찔거리며 최대한 ‘장치’가 파괴되지 않도록 온갖 주의를 다하며 탐사자들과 협상을 하려 합니다.

탐사자들이 이도저도 못한 채 고전하게 되면, 〈지능〉을 한 번 굴려 뒤에 있던 탑차를 떠올리게 해주세요. 탑차로 뛰어가 탑승해, 차로 그들을 덮치는 행동 또한 가능합니다. 어떤 경위로든 이들의 전의를 상실하게 만들면 시나리오의 목표치는 거의 달성한 것입니다.

엔딩의 처리

엔딩은 크게 두 가지로 나뉩니다. 별도로 없는 엔딩의 경우 마음껏 즉석에서 창조를 해주세요.

나소섭 일당의 전의를 상실하게 했다 or 전투에서 승리했다. → A엔딩
전투에서 패배했다. → B엔딩

엔딩A.꽃가루 아래에서 흩날리는 소리.....

토성 고양이를 이용해서 나소섭을 죽일 수도 있고, 전투를 하지 않더라도 전의를 상실하게 할 수 있습니다. 사람을 사망하게 했다면, 이성판정 (0/1d6)을 진행하지만 그렇지 않다면 이 판정은 하지 않습니다. 어떤 결과로든 이 엔딩의 마무리에서는 ‘장학재단의 상담 교사’ 이 한일이 등장하게 됩니다.

“연구부에서 무엇을 하고 있는가 했지만, 이런 식으로 극단적으로 나올 줄은.”

이 한일은 빙그레 웃어 보이면서 어깨를 으쓱입니다. 이 일에 대한 뒷처리는 확실히 하겠다고 하는군요. 토성 고양이가 있을 경우, 이 고양이는 ‘실험체’로써 실패했기 때문에 폐기처리가 된다고 합니다. 그렇기 때문에 원래 있던 곳으로 돌려보내는 것을 바라고 있다고 말합니다.

돌려보내거나, 돌려보내지 않거나는 탐사자들의 선택이기는 하지만, 확실히 고양이에게 지구의 환경은 가혹하기는 할 것입니다.

어떤 선택을 하는지 이 한일은 지켜보고 난 뒤-그리고 탐사자들에게 묻습니다.

“장학생은 생각해 보셨나요?”

이것에 대한 탐사자들의 대답 또한 자유입니다. 캠페인으로 시나리오를 진행하게 될 경우, ‘장학생’ 탐사자나 그렇지 않은 탐사자의 경우라도 이한일과 앞으로 제법 엮이게 됩니다. 다행히 탐사자들이 있던 장소는 옆 마을의 공원입니다. 쉽게 집으로 돌아갈 수 있습니다.

아름답게 밤 벚꽃이 흩날리고, 꽃잎이 꽃가루처럼 밤하늘을 수놓습니다. 이렇게 탐사자들은 하나의 위기를 겪었습니다. 앞으로 어떤 일들이 탐사자들을 기다리고 있을지 모르겠지만요.

〈시나리오 클리어 보상〉

토성 고양이를 무사히 돌려보내 주었다. 1d3

장학생이 되었다. 1d3, 재력+3

연구원의 음모를 저지했다. 1d5

토성 고양이와 우호적으로 접촉했을 때는 크툴루 신화 +1

엔딩 B. 꽃가루가 흩뿌려 지는 소리

탐사자들이 어떤 방식으로라도 전투에서 패배하거나, 혹은 발버둥을 치지만 실패하고 붙잡혔을 때 볼 수 있는 엔딩입니다. 탐사자들이 노력했음에도 불구하고, 어른들의 앞에서 무력하기만 합니다. 평범하게 학교를 다녔을 새학기이나, 뜻하지 않게 비일상을 접하고, 그리고 그 문턱을 살짝 넘었다는 이유로 탐사자들은 무력하게 쓰러집니다.

“걱정 마, 목숨을 빼앗지는 않을 테니까.”

흰 가운을 입은 남자는 그렇게 웃습니다. 눈꺼풀이 무겁게 감기고, 등 뒤로 아름다운 꽃가루가 별처럼 하늘에 수놓아 집니다.

그렇게 탐사자들의 의식은 잠전합니다.

이 엔딩을 보더라도, 탐사자들은 사망이 되지 않습니다. 연구부에서 고양이와 함께, ‘약간’의 실험 절차를 받고 기억이 조작된 채 다시 일상으로 돌아갑니다.

하지만 그 때문인지, 1d3개월 간 흰 가운을 입은 사람을 보면 무의식적인 공포가 되 살아납니다.

〈시나리오 클리어 보상〉

크툴루 신화+1

실험체가 되었다. 이성 1d5 차감.

기타 엔딩의 처리

아예 전투 중에 사망을 하는 경우도 있을 것입니다. 이럴 경우, 캐릭터는 사망처리가 되며, 시나리오의 클리어 보상을 받지 못합니다.

앞으로 캠페인으로써의 진행에 대하여

앞으로 캠페인으로써의 진행 방안 가이드입니다. 장학생이 되기로 한 탐사자의 경우, 소속은 정체모를 집단인 ‘해인 장학 재단’의 소속이 되어 지속적으로 검사를 받게 됩니다. 다만, 재력등의 부분에서 문제는 거의 없어집니다.

수호자 불복에 수록되어 있는 ‘연줄’의 개념으로 이한일이 추가되며, 앞으로의 시나리오 진행에 있어 도움을 요청할 수도 있습니다. 앞으로의 보고에 필요한 보고서 양식도 함께 첨부합니다.

보고서의 양식

(이 양식은 QR코드로도 서류가 제공이 됩니다. ORPG가 아닌 TRPG의 경우, 본 보고서도 함께 출력하여 장학생에게 전달하면 재미있을 것 같습니다.)

장학생 이름 :

일시 (년도, 월일 포함) :

언제 :

어디서 :

접촉 생물 :

이상 현상 내용 :

경과 보고 :