

# 시즐리니언[후회] 시나리오

팀 명 : musher(머셔)

작 성 자 : 조 성 혜

(잔잔하게 나레이션으로 깔리고 바로 설산에 오르는 디아틀로프 탐사대 10명의 모습이 보인다.)

N - ???(유리 유딘) : 그날 밤에 도대체 내 친구들에게 무슨 일이 생겼는가?

---

### S#1. 비즈하이(오후/베이스캠프1)

갑작스레 하늘이 어두워진다.

눈보라가 칠 기미가 보인다.

디아틀로프 탐사대 10명 홀라트샤할산을 향하여 오르고 있다.

그들은 홀라트샤할산 정산에 불치병을 치료할 수 있는 약재가 있다는 소문을 듣고 서둘러 산 정상에 향해 등반하고 있었다.

교박 10시간 정도를 쉬지 않고 올라온 그들의 얼굴엔 지침이 가득했다.

비즈하이, 그곳에 잠시 멈춰서서...

**이고르 다틀로프** (손을 흔들며) 오늘은 이곳에 베이스캠프를 만들고 쉬었다가 갑시다. 날이 너무 흐린 것 같네요.

**세몬 졸로타료프** (걱정하는 말투로) 조금만 더 앞에 가서 베이스캠프 만들지 그래? 이 장소는 여기 원주민들이 아주 신성하게 여기는 장소라고 들었던 말이지. 우리가 이곳에 들어온 걸 알면....

**지나이다 콜모고로바** (호탕하게 웃으며) 오늘 이렇게 눈보라가 치는데 원주민들이 이곳엘 어떻게 오겠어요.

(살짝 한심하다는 듯) 걱정말아요. 우리 베테랑이잖아요.

**세몬 졸로타료프** (약간 화가 난 상태로) 내가 말한 이야기가 우스워 보여? 너에겐 등반이 처음이겠지만, 난 이곳이 다섯 번째 장소야. 이런 이야기들은 흘러들어서 나쁠 게 없어. 우리 모두에게 좋단구.

**이고르 다틀로프** (인정하는 말투로) 이것도 맞는말이야 콜모고로바. 조금만 더 걸어가는 걸로 할까?

**알렉산드르 콜레바토프** (투덜거리는 말투로) 아니 그런 한심한 이야기를 들어주는 대장도 너무하네. 전 너무 힘들어서 그냥 여기에 베이스캠프 설치하렵니다. 다들 안녕히 가시고 내일 날 밝으면 뵙자구요. 누구 남으시겠어요?

**유리 도로센코** (손들고) 저도 여기 남을게요.

(약간 비웃으며) 솔직히 그런 말을 누가 믿겠....ㅋㅋ어요? 지금 전 올라오는 길에 약간의 찰과상도 생겨서 이 이상은 무리라고요.

**이고르 다틀로프** (화를 가라앉히며) 탐사대가 흩어지면 너무 위험해져. 탐사대장인 나를 따라 힘들겠지만 조금만 더 올라가서 텐트를 치자구..

**지나이다 콜모고로바** (주먹을 세게 쥐며) 올라가자... 더 이상 이야기 하고 싶지 않다. 대장, 재네 신호탄이나 하나씩 건네줘. 내일 아침에나 찾아올 수 있게.

다틀로프에게 무전기를 건네받은 플레이어가 3명에게 신호탄을 건네주며 뒤도 돌아보지 않고 다시 걸어 올라가기 시작했다.

---

### S#2-1. 비즈하이에서 120분 떨어진 장소(밤/베이스캠프2)

거센 눈보라로 인해 100분 정도 걸릴 길에서 120분 정도 소비하고 다른 장소에 베이스캠프를 설치하였다. 약간의 다툼과 오랜 산행으로 지친 기색이 역력한 그들은 짐을 풀고 몸을 녹이기 위해 불을 켜기에 급했다.

이때 플레이어는 산을 오르는 길에 주운 마른 풀더미를 불 속으로 던진다.

**플레이어** (불을 향해 손을 뻗으며) 이게 이 근방에서 자라나봐요. 날 밝으면 좀 뽀으러 갈까요? 나중에 불 키울 때 유용할 것 같아요. 아까 도로센코도 찰과상 입었다고....

그분들도 추우실텐데...

**세몬 졸로타료프** (분이 안 풀렸는지 화를 내며) 그런 놈한테 뭘하러 대답니까? 좋은 거니까 이쪽에 많이들 쓰세요. 더 쏟아부읍시다.

졸로타료프가 불 속을 향해 마른 풀더미를 한 움큼 던진다.

**세몬 졸로타료프** (약간 후련해진 표정으로) 다들 날 밝아지는 대로 봅시다. 얼른 들어가 주무시죠. 전 먼저 들어가겠습니다~

**이고르 다틀로프** (함께 자리에서 일어나며) 그럼 저도 먼저 들어가보겠습니다. 안녕히들 주무세요.

**유리 크리보니센코** (한숨을 내쉬며) 저는 불 조금만 더 쐬다 갈게요. 먼저들 들어가세요.

**니콜라이 티보브리니올** (크리보니센코를 바라보며) 그럼 저도 좀 같이 있다가 들어갈까요?

**류드밀라 두비니나** (하품을 하며) 저도 오늘은 좀 들어가서 쉬고싶네요.. 다들 몸 녹이시고 들어가세요.

**루스탐 슬로보딘** (플레이어를 쳐다보며) 들어가실건가요?

**플레이어** (숨을 들이쉬며 기지개를 한 번 피고) 저도 오늘은 좀 쉬고 싶네요. 내일 아침에 뵙는걸로 할게요.

그들이 피운 불은 연기가 많이 피어올랐다.

불을 쐬고 있는 3명의 몸이 따듯해지며 긴장감이 풀렸을 때쯤, 서로의 모습이 흉측한 괴물로 변해가고 있다는 사실을 인지하지 못한 채 텐트 안으로 들어갔다.

---

## S#2-2. 비즈하이에서 120분 떨어진 장소(아침/베이스캠프2)

눈보라가 그치고 아침이 왔다. 밤새 찬바람에 켜났던 불씨는 온데간데 없었다.

가장 먼저 눈을 뜬 플레이어.

텐트 바깥으로 나와보니 크리보니센코, 티보브리니올, 슬로보딘의 텐트가 바깥으로 찢어져 있었고 주변 환경들은 처참했다. 그리고 그 텐트 안에 그들은 없었다.

**(플레이어의 기억)** 세몬 졸로타료프의 얼굴이 흐릿하게 보인다. 그가 누군가에게 칼을 대고 있는 모습이 보이기 시작한다. 그러나 금세 사라지는 기억. 우선 의심만 할 뿐이다.

**플레이어** (다급하게 다틀로프와 두비니나가 있는 텐트로 달려가며) 다틀로프, 두비니나! 큰일이에요! 밖에 텐트가 찢어져있고, 아무도 안에 없어! 없다구!

**이고르 다틀로프** (잠결에 정신없이) 어....으...응? 뭐라구? 텐트가 찢어져....?

**류드밀라 두비니나** (화들짝 놀라 다틀로프를 흔들며 큰소리로) 뭐?! 대장 일어나봐요! 3명이 실종됐대!

근처에 플레이어와 같은 텐트를 사용하던 세몬 졸로타료프는 두비니나의 큰소리에 놀라 일어난다.

**세몬 졸로타료프** (깜짝 놀라며 큰소리로) 뭐? 그게 무슨소리야! 실종이라니!

베이스캠프에 남은 4명이 급하게 모여 이야기를 시작했다.

**이고르 다틀로프** (플레이어를 바라보며 침착하게) 우선, 플레이어, 가장 먼저 발견한 거 맞으시죠?

**플레이어** (고개를 끄덕이며) 텐트가 밖으로 찢겨진 모습을 보면 외부의 공격 같지는 않은데....

**류드밀라 두비니나** (울먹이며) 저 너무 무서워요.. 얼른 하산하고 싶어요...

**이고르 다틀로프** (두려움에 휩싸인 듯) 그래도.. 우리가 그들을 찾으러 가야 하지 않을까? 진정해 두비니나 일단 진정하고 신호탄을 터트려 그 친구들에게 도움을 청해보자구.. 그쪽에 먼저 간 걸 수도 있으니..

**플레이어** (신호탄을 전달해준다)

**세몬 졸로타료프** (담담하게) 신호탄 쬼봐. 모두 짐 챙기고 있어.

(신호탄을 들고 발사하기 시작한다) (잠시 듣고 기웃하더니) 신호를 못받은건가.. 얼른 짐싸서 그 친구들 베이스캠프로 가보자구

**이고르 다틀로프** (고개를 끄덕이며) 그게 좋겠군, 얼른 짐 싸서 내려갑시다!  
자리에 있던 4명은 급히 짐을 챙겨 비즈하이(베이스캠프1)로 발걸음을 향한다.  
그들이 떠난 그곳엔 바깥쪽으로 찢어진 텐트 하나와 불 꺼진 장작만이 놓여 있었다.

---

### S#3. 비즈하이(오전/베이스캠프1)

100분 정도 걸어 내려온 비즈하이의 모습은 처참하기 그지없었다. 아니 오히려 더 최악이었다.  
누군가가 다녀간 것 같은 발자국들과 널브러져 있는 옷가지와 3명의 시신이었다.  
주위에 타고 있는 나무와 강추위 속에서 속옷만 입고 공포의 질려있는 3명의 얼굴, 혀가 잘린 얼굴까지  
그 모습을 보고 있는 4명의 대원.

**(플레이어의 기억)** 그의 머릿속에는 또 세몬 졸로타료프의 얼굴이 보인다. 그가 누군가의 헛바닥을  
잘라내고 있다. 그의 소지품 중에 헛바닥이 있을게 분명하다.

**이고르 다틀로프** (대성통곡하고 좌절하며) 이게 대체 무슨 일인지.. 내가 도대체 무슨 일을 저지른거  
지?

**류드밀라 두비니나** (울면서) 다른 3명도 얼른 찾아야 할 것 같아요. 다들 이곳에는 안 온 것 같아요.

**세몬 졸로타료프** (담담하게 혼잣말로) 원주민들 짓이 틀림없어.. 내가 말했지..

**플레이어** (눈물을 흘리다 깜짝 놀란 듯) 여기..! 뭔가 쓰여져있어요! 이 쪽지 좀 보세요!  
쪽지의 내용은 이러했다.

*В вашей группе есть преступник.*

*Все, берегитесь!*

*Мы поможем.*

*(당신들의 일행 중에 범인이 있어.*

*다들 몸 조심해.*

*우리가 도와줄게.)*

**이고르 다틀로프** (플레이어를 바라보며) 그.. 이곳에 올라오기 전, 플레이어가 원주민 언어 공부를  
좀 했는지...?

**세몬 졸로타료프** (다급하게 떨리는 목소리로) 그래. 이것 좀 한 번만 읽어봐.

**플레이어** (쪽지를 유심하게 바라보며) "우리들의 영역을 침범한 자들은 죽이겠다."라고  
쓰여있네요..

**(플레이어의 생각)** 진실되게 이야기 했다간 범인으로 의심가는 졸로타료프가 우리를 당장 죽일 수  
있으니 조금만 더 지켜보자.

**이고르 다틀로프** (모두를 바라보며 결심한 듯) 안되겠군. 대원 모두를 찾아 나섭시다!

**플레이어** (결심한 듯) 좋은 생각이에요. 혹시 하산하실 분 계신가요?

**류드밀라 두비니나** (눈물을 계속 흘리며) 얼른 이 자리를 떠나는 것이 좋을 것 같아요... 이려고  
있다가는 우리도.... 원주민한테....

**세몬 졸로타료프** (산 위쪽을 가리키며) 내가 들은 바로는 위쪽에 올라가면 원주민들이 사는 마을이  
있다고 전해 들었어. 그쪽으로 한번 올라가 보자구..

4명의 탐사대원은 다시 긴 시간을 걸어 산 위쪽으로 향하게 된다.

---

### S#4. 설산 중간(오후)

10분 정도 더 걸어 올라가는 중에, 뒤쪽에서 지친 류드밀라 두비니나와 함께 걸어오던 탐사대장 이고르  
다틀로프가 소리를 질렀다.

뒤를 돌아보니 다리를 크게 접질려, 앞으로 걸어 나갈 수 없게 되었다.

**이고르 다틀로프** (고통스러운 듯 크게 비명을 지르며) 으악!!

**류드밀라 두비니나** (가방을 뒤지며) 봉대...!! 봉대 없어요??

**플레이어** (급히 가방을 뒤지더니) 봉대는 지금 하나 정도밖에 안 남았어요.  
(손가락을 가리키며) 마침 저쪽에 지붕이 보여요!

**세몬 졸로타료프** 우선 몸을 회복시키고 앞으로 어떻게 해야 할지 생각해 보자.

**류드밀라 두비니나** 일단 설산이니 가방 안에 있는 물품들로 간이 구조용 썰매를 제작해서 저쪽으로 옮기고 나머지가 흩어져서 식량과 불쏘시개를 조금 더 찾아보는 걸로 합시다.

**플레이어** (가방을 뒤적이며) 내가 썰매를 만들어보도록 하지. 해가 지기 전에 빠르게 가보자구

**이고르 다틀로프** (신음소리를 내며) 감사합니다. 빠르게 올라가도록 하죠.

**세몬 졸로타료프** (담담하게) 어쩔 수 없죠. 급하지만 저쪽에 가보는 걸로 합시다.

플레이어가 이고르 다틀로프를 간이 구조용 썰매에 태우고, 산 중턱에 오두막으로 추정되는 그곳으로 걸어가게 되었다.

---

## S#5. 오두막(오후)

4명의 대원은 한 낮은 오두막에 도착하게 되었다.

그들은 짐을 풀고 주변에서 풀 무더기를 구해와 체온을 높이고 식량을 구하기 위해 나설 준비를 한다.

**세몬 졸로타료프** (짐을 챙기며) 나는 나가서 식량을 구해올게. 한 명은 남아서 다틀로프를 간병해주는 걸로 하자.

**류드밀라 두비니나** (손을 들며) 제가 남아서 간병하고 있을게요. 해가 완전히 떨어지기 전에는 돌아오세요.

**플레이어** (손을 들며) 제가 같이 물자를 구해올게요. 더 늦어지기 전에 얼른 나갑시다.

**이고르 다틀로프** (약간의 신음과 함께) 다들 미안해요... 너무 늦어지기 전에는 들어오시죠.

그렇게 2명의 대원은 물자를 구하기 위해 바깥으로 나간다.

---

## S#6. 오두막 약간 앞 쪽(오후)

물자를 구하기 위해 바깥으로 나온 세몬 졸로타료프와 플레이어.

한 10분 정도 자리를 옮기고 있었는데, 그들 앞에 놓여진 한 구의 시신.

“유리 크리보니센코” 그의 시신이 놓여져있었다.

피부의 색이 오렌지색(황달 : 약물/약초의 독성 반응)으로 변해있었고, 옷은 루스뎀 슬로보딘의 옷을 입은 채 살해당해 있었다.

**(플레이어의 생각)** 이 짓도 세몬 졸로타료프의 짓임이 틀림없어...! 타오르던 장작을 유리 크리보니센코에게 던지고 칼로 그를 찔러 살해하는 장면이 떠오르기 시작했다.

**플레이어** (놀란 목소리로) 이게 무슨일인거죠? 단순한 사망사고는 아닌 것 같은데... 그리고 이 옷은 슬로보딘의 옷인 것 같은데...

**세몬 졸로타료프** (약간의 눈물을 흘리며) 우리가 대체 무슨 일을 겪고 있는건지 모르겠군... 일단 살아있는 친구부터 케어해보자구. 더 늦어지기 전에 물자를 구하러 가야 할 것 같아.

**플레이어** (크리보니센코의 주변을 서성이며) 그래도 너무 착잡한걸요..  
(당황하며) 여...여기에도 무언가 놓여져있어요...!!

**세몬 졸로타료프** (플레이어에게 다가가며) 이건 또 무슨 일인거죠?  
우리 크리보니센코의 시신 안쪽으로 놓여져 있던 무언가는 종이조각과 풀 한 무더기.  
플레이어에게 종이조각과 풀 한 무더기가 쥐어졌다.

**플레이어** (손을 덜덜 떨며) 우리가 구하던 풀 무더기가 우선 이곳에 많은데,,,  
차마 크리보니센코를 두고 갈 수 없는걸요.

**세몬 졸로타료프** (떨리는 목소리로) 우리 하산하자. 이고르 다틀로프의 몸 좀 괜찮아지고 날이 밝는  
대로 하산하도록 하자.

**(플레이어의 생각)** 왜 자리를 얼른 뜨려고 하지? 역시 그가 이 모두를 살해한 게 분명해.  
너무 의심되는걸?

**플레이어** (정신을 차리고) 좋은 생각이에요. 일단 오두막으로 다시 돌아가도록 하죠.  
그리곤 플레이어의 손에 쥐어진 반쯤 찢어진 종이가 보여진다.  
나를 이렇게 만든 사람이 이...(찢어져서 옆쪽이 안보임, 대강 반대쪽 내용은 이 안에 있다. 이런 느낌.)

---

## S#7-1. 오두막(밤)

허겁지겁 오두막으로 달려온 플레이어와 세몬 졸로타료프.  
한 손에는 풀 한 무더기, 한 손에는 쪽지를 든 상태로 이야기한다.

**플레이어** (울먹이며) 밖에 크리보니센코가 살해당해 있었어요. 그 옆쪽엔 이것들이 있었는데. 저희 아무래도 하산해야 할 것 같아요.

**류드밀라 두비니나** (좌절하며) 뭐라구요? 크리보니센코가? 이럴수가.. 우리에게 대체 이게 무슨 일인  
거죠?

**이고르 다틀로프** (통곡하며) 내 다리 때문에... 다들 미안해... 다들 이제 남은 식량도 없을텐데.. 얼른  
다리가 괜찮아진다면...

**세몬 졸로타료프** (강하게) 지금은 그런 약한 소리 할 때가 아니야. 얼른 회복해서 같이 내려가자구.  
그때까진 3명이 돌아가며 땀감과 식량을 주변에서 구해볼게.

그렇게 그들은 3일 정도 오두막에 더 머물게된다.

---

## S#7-2. 오두막(아침)

3일 차가 되던 아침.  
유난히 추운 날씨에 이고르 다틀로프의 몸이 회복이 더뎠다는 걸 느낀 플레이어가 풀더미를 던져 불쏘시  
개로 사용하고 3명의 대원을 오두막에 두고 여느 때와 다름없이 플레이어가 물자를 구하러 나간다.  
많은 물자를 얻고 돌아온 플레이어는 오두막으로 향했다.  
그날따라 플레이어의 얼굴엔 웃음이 가득했다.  
그러나 돌아간 그곳엔 삭막함만이 가득했다.  
곳곳에 뿌려져 있는 피.  
움직이고 있던 세몬 졸로타료프와 눈이 마주쳤다.  
플레이어는 그가 죽은 것이 틀림없다고 생각했다.  
플레이어의 머리가 세게 아파온다. 그 순간 세몬이 본인의 머리쪽으로 칼을 댄다.

**세몬 졸로타료프** (본인의 목에 칼을 대고 손을 떨며) 이 모든 일은 내가 자초한 일이다. 나는 이  
자리에서 사라질 것이다.

그 모습을 보고 난 후, 플레이어는 강한 두통에 또다시 눈을 감는다.  
플레이어가 눈을 떴을 때 누군가의 발걸음이 이곳을 향해 걸어오고 있었다.

플레이어가 그들의 눈을 피해 자리를 옮긴다.

???**(소련 군부대)** (규칙적인 발걸음 소리를 내며) 데려가.

**(플레이어의 생각)** 저 사람들은 누구지? 뭐 때문에 우리 대원들을 데려가는 거지?

이 모습을 지켜보던 플레이어는 이들을 뒤따라가기 시작한다.

---

## S#8. 소련 군부대 바깥(저녁/전투)

그들을 따라 올라오니 어느새 해는 지고 있었다.

높이 올라와 있는 철창 안쪽으로 대원들의 시체가 옮겨지고 있었다.

???**(소련 군부대)** (빠른 발걸음을 옮기며) 6, 7, 8번째 사상자 발생. 속히 B4885호실로 옮겨.

**(플레이어의 생각)** 저 안쪽에서 무슨 일이 벌어지고 있는 것 같다. 안쪽으로 들어가서 대원들 죽음의 진실을 파헤쳐야겠다.

플레이어의 눈에는 주변을 배회하던 군인들과 주변에 동사한 시신들이 하나둘 보이기 시작했고, 죽은 이들의 몸을 수색해 소량의 무기를 얻고 그 안쪽을 탐사하기로 마음먹는다.

---

## S#9. 소련 군부대 안(밤/전투)

바깥 경계 태세의 군인들과의 전투를 마치고 안쪽으로 들어온 플레이어.

바깥 군인들이 얼핏 이야기하던 호실이 생각났다.

**(플레이어의 생각)** B4885호실이라고 했던 것 같은데... 그곳에 혹시 뭔가 숨겨져 있는건가?

플레이어가 군부대 안쪽의 삼엄한 경비를 뚫고 B4885호실로 향하게 된다.

---

## S#10. 군부대 안 원주민 인체실험 장소 (밤/전투)

큰 대화 소리에 이끌려 의문의 장소 앞쪽에 도착한 플레이어.

마침 앞쪽에 보이는 큰 집 뒤쪽에 몸을 숨겨 그들의 대화를 듣게 된다.

???**(초르트)** (언성을 높이며) 들어오는 길에 보았다. 바깥에 우리 프로로키 부족들이 버려져 있던데 이게 도대체 무슨 일인가?

???**(군인1)** (차분하게 대응하며) 우리 군부대 내에서 함께 일하다가 사고사로 사망한 원주민의 시신을 본 것 같다. 밤새 눈보라에 덮여두었던 흙들이 쏟아져 내린 것일 뿐 큰 의미는 없었다.

???**(초르트)** (화를 주체하지 못하고) 그러면 지금 이 자리에 괴이한 모습으로 있는 원주민들은 무슨 이유로 이 자리에 감금 되어있는 것인가. 이러한 일들을 우리에게 보고도 하지 않고 진행하는 게 맞는가? 우리 부족은 더 이상의 군부대 지원 필요 없다. 이곳에서 당장 나가라.

???**(군인1)** (냉철한 말투로) 상관없다. 우리를 이곳에서 내쫓게 된다면 그동안 우리가 지원해 주었던 3가지

첫째, 우리가 사는 곳 쪽으로는 가지 않는다는 약속

둘째, 신성한 나무를 함께 관리하고 지켜주겠다는 약속

셋째, 우리를 물질적으로 만족시켜 주겠다는 약속들을 철회하도록 하겠다.

지금부터 우리 군부대는 프로로키 부족이 신성히 여기던 모든 것을 훼손시키겠다.

???**(군인2)** (코웃음치며) 우리가 아니었다면 너희 부족이 여태 먹어왔던 약초가 환각초였다는 사실조차 몰랐을 것이다. 우리에게 고마워해도 모자란 판국에....(광)

이 이야기를 엿듣는 플레이어의 뒤쪽으로 강한 소음이 발생하였다.

이 자리에 있던 군인들은 강한 소리가 난 곳으로 발걸음을 옮겼고, 플레이어는 황급히 이들의 눈이 돌아간 틈을 타 대원들이 끌려간 장소로 추정되는 B4885호실로 기억을 더듬어 발걸음을 옮긴다.

---

### S#11. B4885호실 (밤/전투)

곳곳에 있는 비밀리에 실험당하고 있는 원주민들과 군인들의 눈을 대원들이 끌려간 장소 앞에 도착하게 된 플레이어

그곳에서 보이는 대원 3명의 시신.

빠르게 그들과 주변을 탐색하기 위해 시체 주위를 서성인다.

플레이어는 그들이 칼에 찔린 자국과 멍 자국, 피부 색상 등을 확인하고 있었다.

그러나 B4885호실에 남아있던 개조된 환각초 효과로 약한 두통이 시작되었고 왜곡된 기억들이 다시 생각나기 시작했다.

---

### S#12. 비즈하이(새벽/회상)

“회상 시네마틱 : 모든 일의 진실을 알린다.”

오른길에 환각초를 주워 가방에 넣었던 플레이어.

비즈하이에서 찢어진 대원들이 너무 안타까워 새벽길에 80분 정도의 눈보라를 헤치고 그들이 있는 곳으로 내려와 환각초를 던지고 불을 피워준다.

**플레이어** (조용하게 속삭이며) 너무 춥지 않도록 불 피워줄게. 이러면 다들 잠이 잘 오겠지?

**유리 도로센코** (화들짝 놀라며) 당신 누구야?

(안도의 한숨을 내쉬며) 아 플레이어.....

**지나이다 콜모고로바** (텐트 문을 열고 나오며) 왜 무슨 일이야? 플레이어가 여기는 무슨일이시죠?

**플레이어** (당황했지만 담담한 척) 아, 다들 추우실까봐 불길 더 세게 만들 수 있는 약초를 좀 가지고 왔어요.

**알렉산드르 콜레바토프** (한숨을 내쉬며) 난 또 무슨 일 생긴 줄 알았잖아요.

잠깐의 이야기가 오고 가는 사이, 환각초의 연기가 서서히 피어오르기 시작했다.

플레이어에게 강한 두통이 오기 시작했다.

그때부터 플레이어의 눈앞에는 눈보라 치는 가운데에 흉측한 괴물들이 본인을 향해 달려오고 있었다.

놀란 플레이어는 손에 들고 있던 작은 칼을 이용하여 그들을 무참히 살해하였다.

살해의 증표로 괴물의 헛바닥을 절단하고 본인의 주머니에 챙겼다.

그 순간 플레이어의 머리가 다시 아파 오기 시작했다.

**플레이어** (두통이 심한 듯 머리를 만지며) 으윽...머리가....!!

(본인의 손을 보고는 놀라며) 으악! 이게 뭐야! 말도안돼... 이럴 순 없어..

그 순간 주위를 둘러보니 머나먼 곳에서 플레이어가 있는 쪽을 응시하고 있던 원주민들이 보이기 시작했다. 플레이어는 불을 꺼트렸고, 원주민들의 눈을 피해 자리를 도망치고 있었다.

---

### S#13. 베이스캠프2로 올라가는 설산(새벽/회상)

원주민들의 눈을 피해 다시 베이스캠프로 올라가던 플레이어.

두통이 심한 듯 비틀대며 머리를 잡고 올라가고 있었는데, 눈앞에 보이는 유리 크리보니센코, 니콜라이 티



보브리니올, 루스툼 슬로보딘. 그들의 얼굴이 심상치 않다. 서로가 옷을 바꿔 입고 있거나 헐벗은 상태였다.

그들은 어딘가에 홀린 듯 기괴한 모습으로 플레이어에게 장작과 칼을 들고 달려오기 시작했다.

그들을 차마 처치할 수 없었던 플레이어의 머릿속에는 하나의 생각만이 가득했다.

‘이들의 눈을 피해 도망가자!’

어두운 새벽녘, 눈보라를 헤치고 베이스캠프 텐트까지 도착한 플레이어.

**플레이어** (한숨을 내쉬며 작은 소리로) 휴... 살았다... 다들 이쪽까지 따라오기는 무리겠지...?

어디에선가 기괴한 신음 소리가 들리기 시작했고, 그의 뒤를 따라 걸음이 빨랐던 유리 크리보니센코가 텐트 안쪽으로 들어와 있었다.

다른 이들이 근처에서 잠을 자고 있어 크게 소리 내지 못했던 플레이어는 급히 텐트를 바깥으로 찢어내고 뛰쳐나오게 되었다.

그곳에 살짝 타오르고 있던 장작들과 작은 칼로 유리 크리보니센코를 살해 한 플레이어.

유리 크리보니센코를 그 자리에 내버려 둘 수 없어 근처에 버려두고 베이스캠프로 돌아오는 플레이어.

주머니에 손을 넣어보니 피가 묻은 헝가 있었다.

그 순간 플레이어의 머릿속을 스쳐 지나간 세몬 졸료타료프의 얼굴.

플레이어의 머릿속에는 세몬 졸료타료프의 가방 깊숙이 그 헛바닥을 넣고 돌아와야겠다는 생각에 사로잡혀 있었다.

세몬 졸료타료프의 가방 속 헛바닥을 넣자마자 두통이 그를 사로잡았고, 그가 눈을 떠보니 아침이었다.

---

## S#14. 원주민의 소행(새벽/회상)

플레이어가 도망칠 때 뒤쫓던 니콜라이 티보브리니올, 루스툼 슬로보딘.

그들은 플레이어를 따라 달려갔지만 그를 놓친 후 근처를 배회하고 있었다.

플레이어가 도망칠 때 그를 바라보고 있던 원주민들과 마주치게 된다.

원주민들은 니콜라이 티보브리니올, 루스툼 슬로보딘 이들의 소행이라 생각해 처단에 들어간다.

**원주민** *Давайте убьем тех, кто вторгся на нашу территорию.(우리의 영역을 침범한 자, 죽이자)*

원주민들에 의해 이들은 깊은 눈구덩이 속에 묻혔고, 영원한 꿈속에 갇혀버렸다.

---

## S#15. 비즈하이에서 120분 떨어진 장소(아침/회상)

아침 일찍 두통이 너무 심하다.

가장 일찍 일어난 플레이어는 바깥 상황을 보고 당황하며 큰소리로 모두를 깨운다.

**플레이어** (놀란 척 큰소리를 지르며) 님들로프, 두비니나! 큰일이예요! 밖에 텐트가 찢어져있고, 아무도 안에 없어! 없다구!

그들은 다급히 베이스캠프를 정리하였다.

---

## S#16. 비즈하이(아침/회상)

짐을 정리하고 급히 비즈하이로 내려왔다.

상황은 역시나 참담했다. 그런데 눈앞에 처음 보는 쪽지가 놓여있었다.

원주민 언어를 알아볼 수 있는 것은 플레이어뿐이었기에 모두가 플레이어만을 쳐다보고 있었다.

*В вашей группе есть преступник.*

*Все, берегитесь!*

*Мы поможем.*

“당신들의 일행 중 범인이 있다고 알려주는 말”

플레이어는 차마 이 이야기를 할 수 없었다.

플레이어 (쪽지를 들고) “우리들의 영역을 침범한 자들은 죽이겠다.”라고 쓰여있네요..

---

### S#17. 설산 중간(아침/회상)

그 때마침 이고르 님트로프가 다쳤다.

위쪽 오두막으로 모두를 데리고 올라간다.

---

### S#18. 오두막(아침/회상)

유난히 추운 아침 날씨에 플레이어는 자연스레 환각초를 불 속에 던졌다.

환각초를 태운 연기가 오두막을 가득 메웠고, 오두막에 함께 있던 그들은 서로의 모습이 마치 괴물처럼 보였다.

플레이어는 환각에 쏘여 세몬 졸로타료프를 치고 옆쪽에 누워있던 이고르 님트로프와 류드밀라 두비니나를 죽인다.

그들을 모두 처치한 후 강한 두통이 생기며 어느새 정신이 아득해져 가는 플레이어.

---

### S#19. 오두막 바깥(아침/회상 끝)

플레이어는 환각에 쏘인 채로 오두막 문밖을 나왔다.

강한 두통으로 인해 문 밖에 잠시 쓰러져있다가 방금 전 일을 까맣게 잊어버리고, 물자를 구하러 다녀온 플레이어.

기쁜 표정으로 돌아오니 오두막 안은 쑥대밭이 되어있었다. 오두막 안에는 사라지지 않은 환각초의 연기가 피어오르고 있었다.

플레이어가 크게 숨을 들이쉬었다.

플레이어 눈에 보이던 바닥을 기어가고 있는 세몬 졸로타료프. 아직 목숨이 끊어지지 않았다.

플레이어는 세몬 졸로타료프를 처참히 살해한다.

마치 그가 자살한 것처럼 위장하고 마치 아무일도 없었다는 듯 태연하게 뒤돌아선다.

환각초의 연기로 인해 또다시 시작된 두통에 플레이어는 기절한다.

플레이어가 깊은 잠에서 깨고 나니 모두가 살해당한 처참한 광경을 보게 된다.

그 순간 누군가의 발소리가 들린다.

??? (소련 군부대) (규칙적인 발걸음 소리를 내며) 데려가.

(플레이어의 생각) 저 사람들은 누구지? 뭐 때문에 우리 대원들을 데려가는 거지?

이 순간 후로 플레이어는 군부대로 향하게 되었다.

---

### S#20. B4885호실-1(밤/탈출 성공)

머릿속에 모든 기억이 떠오른 플레이어.

플레이어는 이내 본인이 모두를 살해한 것을 알게 되었다.

너무 복잡한 생각에 플레이어는 황급히 몸을 숨겼다.

그 순간 B4885호실의 문이 열렸다.

**군인들** (총기를 겨누고) 부대 내 침입자가 발생했다. 살살이 수색해

플레이어가 아주 조금의 움직임도 소리도 낼 수 없었다. 작은 숨소리와 미동조차 낼 수 없었고, 그들의 움직임이 사라지기까지 기다렸다.

그렇게 모두가 떠나가고 충격받은 플레이어만 남게 되었고, '우선 이 장소에서 나가야겠다'라는 생각밖에 할 수 없었던 플레이어였다.

(군부대 바깥으로 나오면 흑백 화면 송출) 몇 개월 뒤,

## S#21. 감옥(밤/탈출 성공)

죄책감에 시달리던 플레이어.

결국 경찰서를 찾아간 플레이어는 본인이 겪은 모든 일들을 진술하기 시작했다.

**플레이어** (차분히 읊조리며) 10명의 대원들과 함께 등반을 시작하게 되었으나... (중략) 그 산에서 자라고 있는 환각초로 인하여 이런 사태가 벌어지고... (중략) 그 산속에 있는 기밀 부대를 통하여 이 모든 사실을 알게 되었습니다. 산에서 쫓겨 있을 제 친구들을 구해주세요.

이 일들을 자수함과 동시에 이야기를 전달받은 경찰들은 분주해지기 시작했다. 급히 어디론가 전화를 거는 듯한 모습들이었다.

러시아 정부에서 비밀리에 진행하고 있는 연구였기에 이야기가 공공연하게 퍼졌다가는 국가 내의 큰 분란이 생길 것으로 판단한 경찰과 군인 내부 관리자였다.

플레이어를 처음부터 홀라트샤할산 등반할 때 존재하지 않았던 인물로 만들고, 형벌을 무겁게 내려 다시는 플레이어가 세상 밖으로 나오지 못하도록 정리하였다.

러시아 내부에서 미제로 만든 이 사건을 우리는 '디아틀로프 사건'이라 칭했다.

---

## S#20. B4885호실-2(밤/탈출 실패)

머릿속에 모든 기억이 떠오른 플레이어.

플레이어는 이내 본인이 모두를 살해한 것을 알게 되었다.

진실을 알게 된 순간, 이후에 생길 상황이 너무나도 두려워져 이 자리를 뜨기 위해 곧바로 문을 열고 플레이어가 도망칠 준비를 한다.

그러나 갑자기 B4885호실의 문이 열린다.

**군인들** 침입자다. 연행해.

갑자기 B4885호실로 들이닥친 군인들이 눈과 입을 막고 플레이어를 연행했다.

(군인들에게 연행 되어가는 뒷모습이 보이며 흑백 화면 송출) 며칠 뒤,

## S#21. 소련 취조실(밤/탈출 실패)

플레이어가 잡혀간 취조실에서 연락두절된 탐사대원들을 찾고 있던 나머지 한 명의 탐사대원 유리 유딘을 만나게 된다.

**유리 유딘** (울먹이는 목소리로) 그날 밤에 도대체 내 친구들에게 무슨 일이 생겼는가?

차마 사실을 숨길 수 없었던 플레이어는 그 날 있었던 일을 전부 서술하였다.

**플레이어** (힘에 겨운 목소리로) 내가 환각에 쏘여 친구들을 모조리 죽였다. 죽음에 세몬 솔로타료프가 연관 되어있다고 생각해 이곳엘 들어오게 되었다. 그러나 이 모든 일들은 내가 환각에 쏘여 모두를 살해하고 다녔던 것이었다. 그곳에서 난 빠르게 도망치고 싶었으나 다른 이들에게 발각되어 이렇게 너의 앞에 오게 되었네.

**유리유딘** (손을 떨며 화를 참는 목소리로) 너는 내 친구들을 죽여놓고 이곳에서 도망칠 궁리만 머릿속에 가득했었구나..

**플레이어** (떨리는 목소리로 연성이 높아지며) 너가 이 모든 일들을 겪었다면...! 너도 나와 같은 생각과 판단을 했을거야! 너도 그랬을거라구!

**유리유딘** (눈물을 흘리며 옆에있던 군인의 총을 빼앗아) 너는 그 어떤 상황이 오면 우리 모두를 버릴 사람이구나. 나는 더 이상 너를 함께 갈 동반자로 볼 자신이 없다, 이 자리에서 너를 끊어내겠다.

### ‘탕’ (시네마틱 스토리는 흑백으로 전환된다)

취조실 안은 총소리가 울려 퍼졌고, 유리유딘의 눈물 소리만이 취조실을 가득 메웠다.

본인의 친구들을 모두 잃어버렸다는 슬픔과 고통에 휩싸여 괴로워하는 유리유딘 앞에 군 간부 3명이 찾아와 이렇게 이야기했다.

**군인1** (날카롭게 이야기하며) 지금부터 이 모든 일들은 국가 기밀로 정리하게 될 것입니다. 이 일을 발설했다가는 온전히 걸어 나가게 될 수는 없을 것입니다. 당신이 이반 미하일을 죽인 사실 또한 군부대 내에서 비밀로 유지할 것입니다.

당신의 친구들은 원래부터 9명만 등반한 것이고, 설산의 눈사태로 인한 사고사로 정리될 것입니다.

러시아내에서 비밀리에 진행하고 있는 연구였기에 환각초에 관한 모든 내용을 숨기기 급급했던 정부는 이 이일을 눈사태로 정의하고 모든 일이 마무리 되었다.

러시아 내부에서 미제로 만든 이 사건을 우리는 ‘디아틀로프 사건’이라 칭했다.

---