

제2장

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (비무장 또는 무기)

뱀 인간은 인간형 생물이 일반적으로 하는 비무장 공격을 모두 하고, 무기 (총기 포함)도 모두 쓸 수 있습니다. P.73, 발달한 무기 박스에 몇 가지 예를 두었습니다.

물기: 맹독이 있습니다. 물린 대상은 극단적 건강 판정에 성공하지 못하면 독 때문에 1D8의 피해를 더 입습니다.

근접전	50% (25/10), 피해 1D3+피해 보너스
물기	35% (17/7), 피해 1D8+독 (위 참조)
회피	32% (16/6)

기능

과학 (생물학) 40%, 과학 (화학) 40%, 관찰력 35%, 언어 (나칼어) 70%, 언어 (인간, 다양) 50%, 위협 60%; 과학을 중시하는 뱀 인간은 과학 기능을 60~90%로 높이세요.

장갑: 비늘로 1점.

주문: 2D6개. 속박, 형상 흡수, 흐릿한 기억을 많이 씁니다.

이성 손실: 뱀 인간을 마주치면 이성 0/1D6 손실.

별의 흡혈귀

감도는 악취와 이상하게 킁킁거리는 소리만으로 움직임을 짐작하고 있었는데, 곧 그것의 모습이 선명하게 드러났다. 먹이를 먹기 시작했기 때문이다. 그것이 뱀. 제물의 피가 윤곽부터 시작해서 안쪽까지 채워갔다. 마치 끔찍한 풍선에 액체를 담는 것 같았다. 부풀어 박동하는 젤리 같은 주머니에 수많은 촉수가 달렸고, 그 끝에는 먹이에 붙일 흡반이 있었다. 형체는 피가 차오를수록 뚜렷해졌다. 머리카락 같이 인간을 닮은 부분은 전혀 없었다. 게걸스러운 입, 흡반 달린 촉수, 흉악한 발톱이 전부였다.

다른 이름: 흡혈괴물, 도사린 굼주림, 아귀, 별짐승, 별의 아이.

우주 깊은 곳을 떠도는 괴물입니다. 지구에는 스스로 내려오기도 하고 소환되어 오기도 합니다. 구속 방법을 알면 부릴 수도 있지만, 분노로 구속을 풀고 소환자를 공격하지 않도록 피를 계속 공급해 주어야 합니다.

이 추악한 괴물은 눈에 보이지 않으며, 음산하게 킁킁거리는 소리만으로 존재를 느낄 수 있을 뿐입니다. 먹이를 먹는 동안과 그 직후에는 모습이 보입니다. 눈에 보이는 시간은 마신 피의 양과 그 피가 다시 투명한 신체 물질로 대사되는 시간에 따라 다릅니다 (최소 6라운드).

야만적이고 탐욕스럽게 먹잇감을 사냥하고, 먹고, 씹습니다. 먹잇감이 많은 곳에는 오래 머물기도 합니다. 아니면 그냥 배를 채우고 신 후에 우주의 공허 속으로 돌아가기도 합니다. 신적인 존재들과의 관계는 알려진 바가 없습니다. 자기 목적에만 충실한 독립적인 존재들입니다.

투명: 별의 흡혈귀를 공격할 때는 킁킁거리는 소리가 들려도 명중 판정에 페널티 주사위 하나를 받습니다. 눈에 보이는 동안은 페널티 주사위 없이 공격할 수 있습니다.

별의 흡혈귀, 별의 약탈자

특성치	주사위	평균
근력	(6D6+5)×5	130
건강	(2D6+6)×5	65
크기	(4D6+12)×5	130
민첩성	(1D6+6)×5	40
지능	3D6×5	50~55
정신력	(1D6+12)×5	75

평균 체력: 19

평균 피해 보너스: +2D6

평균 체구: 3

평균 마력: 15

이동력: 8 / 9 비행



별의 흡혈귀

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

전투

라운드당 공격 횟수: 3 (때리기, 찢기, 잡기, 물기)
긴 발톱으로 대상을 때리고, 찢고, 붙잡습니다.

발톱으로 잡기 (근접전 액션): 대상이 잡히면 다음 라운드에 별의 흡혈귀가 물기 공격으로 대상의 피를 빨 수 있습니다. 대상은 근력의 대항 판정에서 이기면 풀려날 수 있습니다.

물기: 죽었건 살았건, 잡고 있는 대상에게만 사용할 수 있습니다. 살아 있는 대상은 피가 빨려서 라운드당 근력 3D10을 잃습니다. 죽지 않고 생존하면 잃었던 근력을 하루에 1D10씩 회복합니다 (원래의 최대값까지). 대상을 먹지 않고 물어서 공격한 경우는 피해 보너스만큼의 피해를 줍니다.

근접전	45% (22/9), 피해 1D6+피해 보너스
잡기	45% (22/9), 대상 붙잡힘, (근접전 액션) 다음 라운드에 물기 가능 (위 참조)
물기	대상이 잡혔으면 자동 성공, 근력 3D10 박탈; 또는 피해 보너스만큼의 피해
회피	25% (12/5)

기능

끔찍하게 킁킁거리기 90%.

장갑: 가죽으로 4점; 총알은 절반 피해.
주문: 30% 확률로 주문 1D3개.
이성 손실: 별의 흡혈귀를 마주치면 이성 1/1D10 손실.

보르

창백하고 희끄무레하며 털이 없는 인간형의 작은 몸이 번들거리는 점액으로 덮여 있다. 머리는 갓난아이 같고, 부푼 살 사이에 콧구멍과 팔약근처럼 생긴 입이 보인다. 눈은 없고, 눈이 있을 법한 부분에는 매끈하고 축축한 피부가 덮여 있다. 웃은 입지 않으며, 마치 꿈틀거리는 뱀처럼 움직인다. 끔찍하고 불쾌한 생물들이다.

다른 이름: 보가트, 숨어 다니는 것, 고블린, 잠복꾼, 목 조르는 자.

빙하기가 오기 전의 먼 과거에, 보르는 강력하고 번성하는 종족이었습니다. 도시도 세웠고 기이한 신들도 숭배했습니다. 인류가 강성해지자 보르는 지하로 밀려났고, 세월이 흐르면서 잊혔습니다. 이제는 인류가 번영하기 전의 문명을 암시하는 수수께끼의 유물 조각들이 가끔

발굴될 뿐입니다. 빛이 들지 않는 지하 세계에서 대를 이어 살아가는 사이 보르들은 눈이 필요 없어졌고, 이제는 소리와 냄새만을 이용해서 사냥하는 창백한 생물이 되었습니다.

지금은 보르들이 거의 멸종했다고 생각할 만하지만, 지하 깊은 곳에서 인간들에게 들리지 않고 큰 사회를 발전시키고 있을 가능성도 있습니다. 인류가 보르를 만난 경험으로부터 비롯된 드워프, 요정, 고블린, 기타 무서운 생물들에 관한 기록이 지난 몇 세기 사이에 큰 폭으로 줄어든 것을 보면, 적어도 보르들이 지상으로 나와 인간의 전설에 남는 일은 드물어진 것을 알 수 있습니다.

보르는 어둠의 신을 계속 섬기며 차토구아, 압호스, 아틀라치 나차, 우보 사틀라와 같은 존재들에게 제물도 꾸준히 바칩니다. 자기들의 신이 명령하면, 보르는 기꺼이 지상으로 올라와 '신성한' 제사를 올리거나, 도둑질을 하거나, 다른 이상하고 끔찍한 일들을 할 것입니다.

지하에서 보르는 조용히 인간 집단을 관찰하면서 동족들에게 보고하고, 필요하면 사냥단을 꾸려 숫자로 침입자들을 압도할 것입니다.

태양빛: 보르는 밝은 빛이 닿는다고 상처가 생기거나 하지는 않지만, 살이 햇빛에 노출되면 화상을 입습니다 (라운드당 1 피해).

보르, 지하의 공포

특성치	주사위	평균
근력	3D3×5	30
건강	(2D6+4)×5	55
크기	(2D3+3)×5	35
민첩성	(2D6+6)×5	65
지능	3D6×5	50~55
정신력	3D6×5	50~55

평균 체력: 9

평균 피해 보너스: -1

평균 체구: -1

평균 마력: 10

이동력: 8

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (손톱, 물기, 무기, 목 조르기)

보르들은 여럿이 적을 수로 압도하면서 물고 할퀴는 수법을 즐겨 씁니다. 종종 간단한 무기를 쓰기도 합니다 (돌이나 뼈로 만든 단도, 몽둥이 등). 혼자 다니던 보르나 정찰수가 적에게 몰래 접근한 뒤 목을 조르거나 해서 제압을 시도할 수도 있습니다.

제2장

목 조르기 (근접전 액션): 보르가 몰래 다가가 기습 공격에 성공하면, 대상은 강철 같은 손아귀에 목이 잡힙니다. 보르가 손아귀에 힘을 주면 대상은 라운드마다 1D2씩 피해를 입으며, 이 상태에서 체력이 최대값의 절반으로 떨어지고 건강 판정에 실패하면 기절합니다. 그러면 보르는 기절한 대상을 다른 곳으로 옮길 수도 있고, 그대로 계속 목을 졸라 죽일 수도 있습니다. 기절하지 않은 대상은 라운드마다 한 번 근력의 대항 판정을 시도할 수 있으며, 이기면 풀려납니다.

근접전 40% (20/8), 피해 1D4+피해 보너스 (최소 1 피해) 또는 무기 피해
목 조르기 40% (20/8), 라운드당 1D2 피해 (근접전 액션) (위 참조)
회피 40% (20/8)

기능

도약 65%, 듣기 95%, 먹잇감 냄새 맡기 60%, 오르기 80%, 은밀행동 70%.

장갑: 없음. 햇빛에 닿으면 화상으로 라운드당 1 피해.
주문: 없음. 무당 같은 부족 사제는 1D6개 (주로 차토구아, 압호스, 아틀라치 나차, 우보 사틀라와 관련된 주문).
이성 손실: 보르를 마주치면 이성 0/1D4 손실.



보르미

보르미

발가락이 셋이고 밝거나 어두운 갈색의 털로 덮인 인간형 생물이다. 반직립의 몸을 웅크리고 다닌다. 길고 날카로운 손톱이 있고, 얼굴은 개를 연상시킨다. 낮게 으르렁대는 소리와 날카로운 고음의 비명을 모두 낸다. 호전적이고, 잔인하고, 공격적이다. 비주류 사회를 이루는 원시적이거나 변이된 보르미들은 다른 보르미에 비해 근육질이고 현저하게 크다. 아예 괴물처럼 거대한 개체도 있다.

다른 이름: 산 밑 사람들, 서스퀴치, 트롤, 비르미, 예티.

보르미는 동굴과 인적이 없는 구석진 곳들, 꿈의 세계에 사는 원시적인 인간형 종족입니다. 멸종했을 수도 있지만, 고립된 부족들이 북반구에 있다는 소문은 끊이지 않습니다. 이 생물들은 서스퀴치와 예티의 조상으로 생각되며, 트롤 전설은 변이한 보르미를 때문에 생겼습니다.

보르미는 보통 야행성이며, 야만적이고 교활한 사냥꾼들입니다. 사회를 이루고 협력하며 삽니다. 두려움을 모르지만, 인간 주거지 근처에는 꼭 필요할 때만 갑니다. 부족마다 다른 위대한 옛 것을 섬기나 차토구아 숭배가 가장 흔합니다. 선사시대에는 여러 보르미 부족이 힘을 합쳐 초기 인류와 비인간 거주자들을 공격하곤 했습니다. 고대 로마의 물략에도 이들이 기여했다고 합니다.

변이한 보르미는 평범한 보르미보다 몸집이 훨씬 크고, 더 잔인하고, 더 야성적입니다. 그런 보르미는 보통 혼자 다니지만, 무리를 지은 것이 발견되기도 합니다. 완전히 괴물처럼 변이한 보르미는 키가 3~9미터에 달하며 다른 보르미와 함께 다니는 일이 극히 드뭅니다.

보르미, 야만적인 인간형 생물

	평범한 보르미		변이한 보르미	
특성치	주사위	평균	주사위	평균
근력	(2D6+8)×5	75	(4D6+16)×5	150
건강	(2D6+5)×5	60	(4D6+6)×5	100
크기	(2D6+3)×5	50	*(4D6+14)×5	*140
민첩성	(2D6+5)×5	60	(2D6+5)×5	60
지능	(2D6+1)×5	40	2D6×5	35
정신력	(2D6+5)×5	60	(2D6+1)×5	40
평균 체력:		11		24
평균 피해 보너스:		+1D4		+3D6
평균 체구:		1		4
평균 마력:		12		8
이동력:		9		8

*크기는 매우 다양하여, 몸집이 매우 큰 개체는 크기 (8D6+14)×5 (평균 210)에 달하기도 합니다.

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

전투

라운드당 공격 횟수 (평범한 보르미): 3 (손톱, 물기) 또는 1 (무기)

두 손의 손톱으로 공격하거나 물 수 있으며 창, 단도, 또는 그 외의 단순한 무기를 쓸 수도 있습니다.

근접전	40% (20/8), 피해 1D6+피해 보너스 또는 창 1D6+피해 보너스
물기	40% (20/8), 피해 1D4
창 (투척)	40% (20/8), 피해 1D8+피해 보너스의 절반
회피	30% (15/6)

라운드당 공격 횟수 (변이한 보르미): 1 (손톱, 물기)
주로 손톱을 쓰거나 물지만, 단순한 몽둥이를 사용하기도 합니다.

근접전	45% (22/9), 피해 1D6+피해 보너스 또는 대형 몽둥이 1D8+피해 보너스
회피	30% (15/6)

기능

관찰력 50%, 냄새 맡기 75%, 듣기 50%, 은밀행동 30%, 추적 75%, 투척 40%.

장갑: 두터운 털가죽으로 2점; 변이한 보르미는 두꺼운 가죽과 털로 4점

주문: 없음. 주술사는 괴사, 사악한 시선, 신 접촉 (차투구아), 형태 없는 권속 접촉을 알 수 있습니다.

이성 손실: 보르미를 마주치면 이성 0/1D6 손실; 변이한 보르미를 마주치면 이성 1/1D6+1 손실.

불의 흡혈귀

별들이 쏟아지는 듯했다. 대기를 찢고 떨어져 내리며 지나간 자리에 영롱한 흔적을 남겼다. 불타는 덩어리로 내려와 훗날만한 수백 수천 조각의 별꽃으로 퍼졌다. 살아있는 별의 불꽃들이 공중에서 현란하게 춤을 추었다. 달은 것은 전부 불타 오르기 시작했다. 그 이상한 움직임이 그것들의 기이한 지성을 드러내는 방식이었다. 우리는 열렬함에 거대한 불과 열기에 둘러싸였다.

다른 이름: 크투가의 일족, 악마의 눈, 불의 악마, 이글거리는 것, 도깨비불.

불의 흡혈귀는 크투가라는 위대한 옛 것의 수하라고 이야기됩니다. 크투가와 마찬가지로 남쪽물고기 자리 포말하우트 별이나 그 부근에 삽니다. 불의 흡혈귀는 스스로

한스 포플란 경의 일지에서: 하이퍼보리아

하이퍼보리아는 망각된 고대의 땅, 과학자를 자처하는 현대인들이 비웃는 과거의 꿈이다. 그 역사가 가장 잘 기록된 자료는 에이본의 서이다. 현재의 그린란드는 하이퍼보리아라는 대륙의 일부였고, 그 잊힌 땅의 유물과 유적이 많이 남아 있다. 매티슨의 미스카토닉 대학 그린란드 탐사대가 그 사실을 입증한 바 있지만, 당시의 탐사 결과는 어쩌면 당연하게도 공개되지 않았다.

약 5백만 년 전에 멸망한 도시 요스로부터 '뱀 인간' 종족이 이주해 왔을 때 하이퍼보리아의 역사가 시작된 것으로 보인다. 에이본의 서에는 3백만 년 전에 보르미족이, 백만 년 전에 하이퍼보리아인이 나타난 사실도 기록되어 있다. 같은 과정이 반복되는 흥망의 역사는 불안감을 준다. 인류도 같은 길을 걷게 되는 것일까?

하이퍼보리아는 75만 년 전 무렵에 빙하기를 맞아 멸망한 모양이다. 에이본의 서에 기록된 역사를 제외하면, 하이퍼보리아에 관한 지식은 어디에도 남지 않고 철저하게 잊힌 것 같다.

이미 언급한 것처럼, 그린란드의 땅과 바다에는 아직 발견할 역사의 보물들이 남아 있다. 이 정보가 정확하다면, 하이퍼보리아의 위대한 도시 몇 개는 아직도 빙하 밑에 꽤 온전하게 남아서 의지와 신념을 가진 사람들의 발견을 기다리고 있을 것이다.

지구에 오는 일이 극히 드물며, 대개는 소환을 당해 (구속까지 잘 되었다면) 일을 하기 위해 옵니다. 크투가가 지구에 올 일이 생기면, 수행하는 불의 흡혈귀 여럿이 함께 도착합니다. 외계의 존재인 불의 흡혈귀는 지능이 있는 가스나 플라즈마처럼 보입니다. 우주와 행성 대기는 지나갈 수 있지만, 물은 통과하지 못하며 물 때문에 죽을 수도 있습니다 (장갑 참조).

불덩이: 간혹, 주로 대기권에 돌입할 때, 불의 흡혈귀 여럿이 뭉쳐 거대한 불덩이가 되었다가 흩어지는 경우가 있습니다. 그런 불덩이가 건물을 때려 유리를 터뜨리고, 나무를 부수고, 큰 불을 낼 수 있습니다. 덩어리를 이룬 불의 흡혈귀들이 마치 하나의 생물인 것처럼 공격할 수도 있지만, 그런 일은 드뭅니다.

제2장

어지러운 춤: 불의 흡혈귀 여럿이 현란하게 추는 춤은 인간과 일부 동물에게 최면 효과를 일으킵니다. 그 춤을 보고 몽롱해지면 눈앞의 불이 품은 위험을 잘 알아채지 못합니다. 대상은 피해를 입는 순간 정신을 차리기 때문에, 이 효과는 불의 흡혈귀들이 한 라운드 내내 대상에게 피해를 주지 않고 춤을 추어야 일어납니다. 그 라운드가 끝날 때 대상은 정신력 판정을 합니다. 성공하지 못하면 트랜스 상태에 들어가 춤추는 불꽃을 바라보며 무방비 상태가 됩니다. 이 상태의 대상은 자기 몸에 불이 붙는 것도 알지 못하며, 정신을 차리지 못하면 그대로 타 죽을 수도 있습니다. 정신을 차리려면 한 라운드에 한 번 자기 차례에 어려운 정신력 판정을 해서 성공해야 합니다. 친구들이 고향을 치거나, 뺨을 때리거나, 기타 잠을 깨울 만한 방법을 동원해서 도울 수도 있습니다 (정신력 판정의 난이도가 보통이 됩니다). 대상에게 얼음처럼 찬 물을 끼얹으면 즉시 정신을 차립니다 (판정 없이 성공).

불의 흡혈귀, 타오르는 별들

특성치	주사위	평균
근력	—	—
건강	2D6×5	35
크기	01	01
민첩성	(3D6+6)×5	80
지능	3D6×5	50~55
정신력	(2D6+6)×5	65

평균 체력: 3

평균 피해 보너스: —

평균 체구: -2

평균 마력: 13

이동력: 11 비행

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (개별 또는 불덩이로)

대상에게 접촉하여 피부를 태우고 옷과 가연성 물질에 불을 붙입니다. 여럿이 모여 거대한 불덩이가 되어서 공격할 수도 있습니다.

개별 공격: 인간에게는 열충격을 줍니다. 불의 흡혈귀 하나가 공격에 성공하면 일단 2D6을 굴려 피해를 정합니다. 그런 다음 대상은 건강과 정신력의 복합 판정을 합니다. 복합 판정의 결과가 건강 이하이면 피해를 절반으로 줄입니다 (소수점 이하 버림). 복합 판정 결과를 정신력과 비교하여 불의 흡혈귀를 상대로 한 정신력의 대항 판정에 사용합니다. 불의 흡혈귀가 이기면, 대상은 마력 1D10을 빼앗깁니다. 대상이 이기면, 불의 흡혈귀가 마력 1을 잃습니다. 마지막으로, 대상은 (가연성인 경우)



운 판정을 해서 옷에 불이 붙는지 봅니다. 옷에 불이 붙으면 다음 라운드에 화상으로 피해 1을 입습니다. 그 뒤로 불이 꺼질 때까지, 화상 피해는 라운드마다 두 배씩이 됩니다 (2, 4, 8, 16 등).

불덩이 공격: 불덩이 공격의 피해는 6D6입니다. 대상이 건강 판정에 성공하면 피해를 절반으로 줄입니다 (소수점 이하 버림). 대상은 어려운 운 판정을 해서 옷에 불이 붙는지 보고, 불이 붙으면 불을 끌 때까지 라운드마다 화상으로 1D6의 추가 피해를 입습니다. 불덩이 상태에서는 불의 흡혈귀가 마력을 흡제할 수 없습니다.

근접전	85% (42/17), 피해 2D6 (위 참조)
불덩이	45% (22/9), 피해 6D6 (위 참조)
회피	40% (20/8)

기능

해당 없음.

장갑: 일반적인 무기 (총알 포함)는 피해를 주지 않습니다. 물을 부으면 2리터당 1의 피해를 줄 수 있습니다 (일반적인 휴대용 소화기는 1D6 피해, 큰 물동이 하나는 1D3 피해).

주문: 20% 확률로 주문 1D3개.

이성 손실: 불의 흡혈귀를 마주치면 이성 0/1D6 손실.

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

비야키

어떤 때는 혼자, 어떤 때는 무리를 지어 가족 같은 날개를 펼치고 별에서 내려온다. 네 발로 걷다가, 가끔은 뒷 발로 서서 발톱 같은 것이 난 앞발로 찢고 가른다. 크기는 보통 소와 비슷하지만 소, 새, 곤충 중에 어느 하나를 닮았다고는 말할 수 없고 그 모든 것을 합한 후에 인간의 시체 같은 악취를 더한 듯한 생물이다. 모습이 보이기 훨씬 전부터 그 특유의 악취가 풍긴다.

다른 이름: 이름을 말해서는 안 될 그 분의 종들, 별도마뱀, 공허마, 날개 달린 것.

이 우주 종족은 형언할 수 없는 하스투르를 섬기는 경우가 많으며, 소환해서 의식에 참여하게 만들 수 있습니다. 평범한 물질로 구성되어 있기 때문에 권총 등의 보통 무기로 피해를 입힐 수 있지만, 교활하고 피가 많습니다. 주문을 쓸 줄 아는 개체들도 있습니다.

우주 공간에 사는 비야키들은 지구에 기지가 없지만, 소환해서 일을 시키거나 우주여행을 갈 때 말처럼 탈 수 있습니다. 그런 우주여행에 나설 때는 추위를 견디기 위해 우주 감로주를 마셔야 할 수도 있습니다. 일설에 따르면, 비야키는 우주 공간을 나는 것이 아니라 주변 공간을 점으며 다니기 때문에 두 지점 사이를 거의 즉시 이동할 수 있다고 합니다.

비행: 사람을 태우고 우주를 날 수 있지만, 탄 사람은 적절한 주문이나 물약(우주 감로주 등)을 통해 우주의 진공과 추위로부터 보호를 받아야 합니다.

비야키, 우주의 말

특성치	주사위	평균
근력	5D6×5	85~90
건강	3D6×5	50~55
크기	5D6×5	85~90
민첩성	(3D6+3)×5	65~70
지능	3D6×5	50~55
정신력	3D6×5	50~55

평균 체력: 13~14

평균 피해 보너스: +1D6

평균 체구: 2

평균 마력: 10

이동력: 5 / 16 비행

전투

라운드당 공격 횟수: 2 (발톱, 물기, 부딪기)

비야키는 발톱으로 할퀴거나 대상에게 부딪쳐 심각한 피해를 줄 수 있습니다.

물고 늘어지기 (근접전 액션): 비야키는 상대를 제대로 물고 나면 그대로 피를 빨기 시작합니다. 비야키가 물고 늘어져서 붙어 있는 라운드마다 (첫 라운드 포함) 대상의 근력이 3D10씩 빠릅니다. 근력이 0이 되면 죽습니다. 대상이 근력의 대항 관점에서 이기지 않는 한, 비야키는 계속 피를 빨니다. 피를 빨리고 살아남은 사람은 잘 쉬면서 피를 보충하면 하루에 최대 1D10+5의 근력을 회복합니다 (수혈 역시 도움이 됩니다). 비야키는 한 번에 한 대상만 물고 늘어질 수 있습니다.

근접전 55% (27/11), 피해 1D6+피해 보너스

물고 늘어지기 55% (27/11), 피해 1D6,

(근접전 액션) 근력 3D10 저하 (위 참조)

회피 35% (17/7)

기능

관찰력 50%, 듣기 50%.

장갑: 털과 질긴 가죽으로 2점.

주문: 40% 확률로 주문 1D4개. 그런 주문은 하스투르 및 관련 존재들에 관한 것일 수 있습니다.

이성 손실: 비야키를 마주치면 이성 1/1D6 손실.



비야키

제2장

비행 폴립

비행 폴립은 어두운 정복육에 이끌려 지구 밖에서 온 고대의 종족이다. 동식물과 달리, 그것들은 악성 종양 같은 외계의 몸을 뒤틀며 모습을 바꾼다. 여러 개의 눈과 입 사이에 이상하게 튀어나온 종양 같은 덩어리들이 잔뜩 있다. 반은 비실체이기 때문에 각 부분이나 성분이 보이는 상태와 안 보이는 상태를 오간다. 공중에 떠 다니지만 날개 같은 것은 없는 듯하다. 지나간 자리에 원 다섯 개로 이루어진 총 길이 2미터 정도의 자국이 남는 것을 보면 눈에 안 보이는 다리로 걷거나, 뛰거나, 기는 것 같다.

다른 이름: 아포르플라즘, 부글거리는 것, 비틀리는 살, 떠 다니는 공포, 자국을 남기는 존재.

진짜 이름은 인류에게 알려지지 않았고, 대체로 비행 폴립이라고만 불립니다. 이 종족은 7억 5천만 년 전에 우주에서 지구를 찾아 왔습니다. 그리고 도착하자 곧 창문 없는 높은 탑이 무수히 솟은 기괴한 현무암 도시를 세웠습니다. 소문에 따르면, 폴립들은 태양계의 다른 행성 세 개(금성, 화성, 해왕성으로 추정)에도 도시를 세웠다고 합니다.

지구에 온 폴립들은 위대한 이스족과 전쟁을 벌였지만, 결국은 패배해서 지하로 쫓겨 갔습니다. 약 5천만 년 전(에오세)에 폴립들은 지하에서 올라와 이스족을 멸종시켜서 복수했습니다.

그 후로 현대에 이르기까지 폴립들은 대거 지구를 떠났지만, 그래도 깊은 곳에 남은 것들이 꽤 있습니다. 남은 폴립들은 깊은 동굴 속에서 지내다가 가끔 들어오는 침입자들을 죽이는 생활에 충분히 만족하고 있는 것 같습니다. 비행 폴립들의 거처로 가는 입구는 대부분 지하에 있습니다. 고대 유적이나 위가 돌로 막힌 거대한 우물, 아니면 깊은 바다에서 입구가 발견되기도 합니다. 폴립들이 지구에 남은 목적은 아무도 모르며 수많은 신화서에 추측만이 난무합니다. 그런 책에는 폴립들에게 원소를 조종하는 능력이 있으며, 특히 바람과 공기를 다루는 능력이 뛰어나 재앙을 일으키고 적을 공격한다는 내용도 나와 있습니다.

투명화: 비행 폴립은 마력 1을 소비해서 눈에 완전히 안 보이게 될 수 있지만, 그 동안에도 마치 피리와 같은 메스꺼운 소리를 계속 내기 때문에 대략적인 위치는 파악이 가능합니다. 보이지 않는 폴립을 공격하려면 먼저 듣기 관정에 성공해서 위치를 파악해야 하며, 소리로 위치를 파악한 후에도 공격할 때 페널티 주사위 하나를 받습니다. 단, 듣기 관정에서 대성공이 나왔다면 이 페널티 주

사위가 붙지 않습니다. 폴립의 몸 각 부분도 보이는 상태와 보이지 않는 상태를 수시로 전환하기 때문에, 공격자는 공격을 할 때마다 운 판정을 해야 합니다. 운 판정에 실패하면 폴립이 마침 그 순간에 부위 전환을 해서 공격에 페널티 주사위 하나를 받습니다. 타이밍이 나쁘면 듣기 관정에 성공해도 공격 판정에 페널티 주사위 두 개를 받을 수 있는 것입니다.

안 보이는 폴립은 촉수로 공격하지 않지만, 바람 공격을 하거나 주문을 시전할 수는 있습니다.

비행 폴립, 끔찍한 종양처럼 생긴 괴물

특성치	주사위	평균
근력	(4D6+36)×5	250
건강	(2D6+18)×5	125
크기	(4D6+36)×5	250
민첩성	(2D6+6)×5	65
지능	4D6×5	70
정신력	(3D6+6)×5	80~85

평균 체력: 37

평균 피해 보너스: +5D6 (돌풍에만 사용)

평균 체구: 6

평균 마력: 16

이동력: 8 / 12 '부양'

전투

라운드당 공격 횟수: 2D6 (촉수) 또는 1 (바람 공격)

비행 폴립의 몸에서는 촉수가 끊임없이 생기고 없어집니다. 라운드마다 2D6을 굴려서 그 라운드에 공격할 수 있는 촉수의 수를 정하세요. 폴립에게는 비실체적인 성질이 있기 때문에, 촉수의 피해가 장갑을 모두 무시하고 대상의 체력에 바로 들어갑니다. 상처 자리는 바람에 쓸리거나 피부가 탈수된 것처럼 보입니다. 한편, 바람 계열 공격은 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다.

돌풍: 마력 1이 듭니다. 돌풍의 기본 거리는 20미터이며, 지름 10미터의 원통형 돌풍이 폴립에서 방출되어 피해 보너스만큼의 피해를 줍니다. 돌풍은 20미터보다 먼 거리까지도 뻗지만, 추가 20미터 구간 하나마다 마력은 1씩 더 들면서 피해는 1D6씩 줄어듭니다. 따라서 39미터 거리에 있는 대상은 피해 4D6을 받고 (피해 보너스에서 1D6 감소), 41미터 거리에 있는 대상은 피해 3D6을 받습니다. 돌풍에 맞은 대상은 뼈에서 살이 벗겨지고, 피부가 탈수되며 바람에 쓸린 상처가 생기고, 잃은 체력과 같은 거리(m)만큼 뒤로 밀립니다.

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

- 人 -

샤가이 인간 혼혈

알에서 태어나고, 처음에는 인간처럼 보이지만 안에서 샤가이가 자라난다. 준비가 되면 거미나 뱀처럼 살을 벗어던져 인간의 마지막 흔적을 버린다. 다시 태어난 샤가이는 거대한 말벌을 닮았다. 인간과 곤충의 중간인 이 생물은 피부가 영롱하고 겹눈과 주둥이, 날개가 달렸다.

다른 이름: 곤충 인간, 영롱한 것, 결합체, 우주 말벌.

샤가이는 인간과 산이 혼합된 생물입니다. 구더기처럼 생긴 알에서 인간 아기로 깨어나 계속 인간으로 성장하다가, 사춘기에 갑자기 거대한 곤충 인간으로 변합니다. 완전한 샤가이 형태를 갖추면 사춘기 인간 정도 크기에 갑충과 비슷하고 날개가 달린 모습이 됩니다.

인간 형태의 샤가이는 대부분 자기 혈통을 모릅니다. 어린 시절 내내 외계의 세상과 생물이 나오는 생생한 꿈을 꾸고, 사춘기가 다가오면 꿈의 내용이 점점 더 이성을 위협하는 끔찍한 내용으로 바뀌기는 합니다. 그런 아이들은 폭력적이고 파괴적인 행동을 보이거나 완전히 움츠러드는 경우가 많습니다. 변화가 시작될 즈음이면 이미 이성은 모두 잃은 상태로, 본능을 따라 최종 변화를 맞이하기 좋은 안전한 장소에 숨습니다. 변화를 마친 샤가이는 다른 동족을 찾으러 나섭니다. 그리고 모여 공동체를 이룹니다.



샤가이 인간 혼혈

저지 공격: 마력 1을 들여 적을 신비하게 붙잡는 기술입니다. 이 바람 공격은 범위가 1,000미터이며, 모통이를 돌거나 나선 복도를 따라 올라가도 위력이 약해지지 않습니다. 바람은 폴립으로부터 나오지만, 기이하게도 대상을 빨아들이며 속도를 늦추는 효과가 있습니다. 대상은 폴립의 정신력에 대해 근력으로 대항 판정을 합니다. 폴립과의 거리가 200미터를 넘으면 효과가 약화되어 대상이 근력으로 대항 판정을 할 때 보너스 주사위 하나를 받습니다. 폴립이 이기면 대상은 그 라운드에 폴립으로부터 떨어질 수 없습니다. 대상이 이기면 정상적으로 이동할 수 있습니다. 비행 폴립은 이 능력을 사용하는 동안에도 이동에 아무런 지장이 없기 때문에 대상을 추격하면서 발을 묶을 수도 있습니다. 이 능력을 서로 30미터 이내 거리의 여러 대상에게 사용할 수도 있습니다. 이 공격을 함께 받는 대상 하나마다 근력으로 대항 판정을 할 때 보너스 주사위 하나씩이 추가됩니다. 폴립은 영향을 받는 대상을 선택할 수 있습니다.

폭풍 공격: 폴립 여럿이 힘을 모아 거센 바람을 만들 수 있습니다. 폭풍의 속도는 참여하는 폴립의 소비 정신력 1당 시속 800미터입니다. 폭풍은 좁은 지역에 발생하며, 200미터 움직일 때마다 시속 8km를 잃습니다. 폴립들이 단체로 몇 km 범위의 지역에 허리케인과 같은 수준의 폭풍을 일으킬 수도 있습니다. 시속 160km를 넘는 풍속은 초과 속도 시속 32km당 1D4의 피해를 입힙니다. 대상이 운 판정에 성공하면 피해를 절반만 입습니다. 예를 들어, 일곱 폴립이 각각 정신력 40씩을 써서 (소비 정신력 총합 280) 시속 224km짜리 폭풍을 만들면 2D4의 피해를 줄 수 있습니다. 이 공격에 소비한 정신력은 5일에 10씩 회복됩니다.

근접전 85% (42/17), 축수 하나당 1D10 피해
돌풍 70% (35/14), 피해 보너스만큼의 피해 (위 참조)
회피 30% (15/6)

기능
먹잇감 탐지 50%.

장갑: 이계의 가죽으로 4점. 폴립은 이 지구의 존재가 아니라서 물리적인 무기 (총알 포함)에 최소 피해만 입습니다. 불과 전기 기반의 공격은 통상적인 피해를 줍니다.

주문: 70% 확률로 주문 1D10개.

이성 손실: 비행 폴립을 마주치면 이성 1D3/1D20 손실.

제2장

샤가이는 산의 능력이 없습니다. 비실체가 될 수도, 마음을 잃거나 생각을 주입할 수도 없습니다. 필요한 양분의 일부는 산처럼 광합성으로, 일부는 먹이로 얻습니다.

여왕: 샤가이 공동체는 항상 여왕 후보를 돌씩 만듭니다. 변이의 시기가 오면, 돌이 목숨을 걸고 싸워서 살아남은 쪽이 공동체를 지배합니다. 샤가이 여왕은 다른 구성원보다 튼튼하고 지능도 더 높지만, 몸집은 작습니다.

샤가이, 산과 인간의 혼혈

인간 형태와 곤충 형태의 두 가지로 정리해 두었습니다 (괄호 안은 샤가이 여왕에 해당).

인간 형태의 샤가이

특성치	주사위	(여왕*)	평균	(여왕 평균)
근력	(2D6+4)×5	(-)	55	(55)
건강	(2D6+4)×5	(+15)	55	(70)
크기	(2D6+4)×5	(-10)	55	(45)
민첩성	(2D6+4)×5	(-)	55	(55)
지능	(2D6+6)×5	(+30)	65	(95)
정신력	(2D6+4)×5	(+30)	55	(85)
외모	3D6×5	(-)	50~55	(50~55)
교육	3D6×5	(+30)	50~55	(80~85)

*여왕은 이 수정치를 더합니다.

평균 체력:	11	(11)
평균 피해 보너스:	0	(0)
평균 체구:	0	(0)
평균 마력:	11	(17)
이동력:	8	(9)

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (비무장 또는 무기)

표준적인 인간의 비무장 공격과 단순한 무기 공격을 합니다.

근접전	30% (15/6), 피해 1D3+피해 보너스
회피	27% (13/5)

기능

평범한 인간 어린이나 청소년과 같지만, 여왕은 지식 기반 기능이 더 높습니다.

장갑: 없음.

주문: 없음. 어린 여왕은 주문 1D2개를 알 수 있습니다.

이성 손실: 인간 형태의 샤가이는 마주쳐도 이성 손실이 없습니다.

완전한 곤충 형태의 샤가이

특성치	주사위	(여왕*)	평균	(여왕 평균)
근력	(2D6+6)×5	(-)	65	(65)
건강	(2D6+6)×5	(+45)	65	(110)
크기	(2D6+4)×5	(+10)	55	(65)
민첩성	(4D6+2)×5	(+30)	80	(110)
지능	(2D6+6)×5	(+30)	65	(95)
정신력	(2D6+4)×5	(+30)	55	(85)
외모	-	-	-	-
교육	-	-	-	-

*여왕은 이 수정치를 더합니다.

평균 체력:	12	(17)
평균 피해 보너스:	0	(+1D4)
평균 체구:	0	(1)
평균 마력:	11	(17)
이동력:	6/20 비행(4/30 비행)	

라운드당 공격 횟수: 2 또는 4 (손발톱) 또는 1 (주둥이)
지상에서는 손톱이 긴 두 팔로 라운드당 2회 공격합니다. 비행할 때는 팔과 다리의 손발톱으로 라운드당 4회 공격합니다. 주둥이로 한 번만 공격할 수도 있습니다.

주둥이 공격: 1미터 이내 거리의 대상에게 부식성 산을 발사합니다. 명중하면 대상의 살이 녹으며 1D3의 피해를 주고, 피해와 같은 양의 외모를 깎습니다. 그 후 샤가이는 녹은 살을 속이 빈 혀로 빨아 마십니다. 산은 씻어낼 때까지 계속 피해를 줍니다. 잃은 체력은 통상적으로 회복되지만, 외모는 회복되지 않습니다. 이 산은 대부분의 물질을 녹이지만 그 속도는 물질마다 다릅니다. 장갑에 막힌 피해는 장갑을 깎습니다. 장갑이 0이 되었다면, 산이 보호 물질을 녹이고 살까지 들어간 것입니다.

근접전	45% (22/9), 피해 1D4+피해 보너스
주둥이 공격	50% (25/10), 피해 1D3+외모 저하 (위 참조)
회피	40% (20/8)

기능

해당 없음.

장갑: 키틴질의 외피로 4점.

주문: 없음 (여왕은 1D6개).

이성 손실: 완전한 샤가이를 마주치면 이성 0/1D8 손실; 인간에서 곤충으로 변하는 끔찍한 과정을 목격하면 이성 1/1D6 손실.

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

샤그나 판의 아이

주인과 흡사한 모습이지만 크기가 작다. 모두 공통적으로 살이 별로 없는 머리에 물갈퀴 달린 큰 귀가 있고, 엄니나 뿔이 두 개 이상 났고, 촉수 같은 긴 코가 달린 것이 씩어가는 코끼리를 연상시킨다. 긴 코는 끝이 원반처럼 넓게 벌어졌고, 그 안에 날카롭게 굽은 치아가 둥글게 나 있다. 엄니는 광물의 결정처럼 생겼는데, 다른 치아나 발톱과 동일한 물질로 된 것 같다. 그 기이한 얼굴이 인간을 닮은 듯한 몸 위에 얹혀 있다. 몸은 색이 다양하고, 얼룩덜룩하고, 육중하며 접힌 살이 많다. 샤그나 판의 아이들은 오랜 기간 미동도 않고 조각상처럼 앉아 주인의 소망을 생각한다고 한다.

다른 이름: 끔찍한 조각상, 산괴물, 기다리는 분의 하인들, 조용한 자, 예티.

샤그나 판의 아이들에는 큰 것과 작은 것이 있습니다. 보통은 성지를 지키거나 주인의 명령을 따릅니다. 스페인 북부 피레네 산맥, 남아메리카 안데스 산맥, 아시아 산지 등에서 사람들이 이런 존재들과 마주친 적이 있습니다.

샤그나 판과 아이들 사이에는 영구적인 정신 연결이 있습니다. 샤그나 판이 해를 입거나 불편해 하면 아이들도 비슷한 고통을 겪는 것처럼 보이지만, 그 반대로는 영향이 가지 않습니다.

시각은 둔한 편이지만, 100미터 이내 거리라면 아주 작은 소리도 식별하는 뛰어난 청각으로 보완이 되는 것 같습니다. 깨어나 있는 동안은 피를 갈구하며, 먹이를 찾아 발톱과 이빨 달린 긴 코로 공격하고 피를 빨니다.

정신 공격: 큰 아이는 샤그나 판의 정신 공격을 약한 버전으로 가지고 있습니다. 큰 아이는 마력 3을 써서, 대상이 샤그나 판에 관한 끔찍한 악몽을 꾸게 만들 수 있습니다. 마력 4를 쓰고 정신력의 대항 판정에서 이기면, 인간을 자기 앞으로 불려와 잡아먹을 수 있습니다. 작은 아이에게는 이 능력이 없습니다.

샤그나 판의 작은 아이, 공포의 흡혈 괴물

특성치	주사위	평균
근력	(3D6+6)×5	80~85
건강	(3D6+6)×5	80~85
크기	(3D6+7)×5	85~90
민첩성	3D6×5	50~55
지능	2D6×5	35
정신력	3D6×5	50~55

평균 체력: 16~18
평균 피해 보너스: +1D6
평균 체구: 2
평균 마력: 10
이동력: 10

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (발톱, 으깨기, 물기)

흡혈: 물기 공격에 성공하면 대상에게 긴 코를 붙이고 피를 빨아 먹습니다. 그러면 대상은 피를 빨려 처음 공격 후로 라운드당 1씩 피해를 입습니다. 대상은 자기가 행동할 차례에 괴물의 근력과 자기 근력 또는 민첩성 사이에서 대항 판정을 하여 이기면 풀려날 수 있습니다. 또는, 코를 노려 공격해서 (공격 판정에 페널티 주사위 하나) 4 이상의 피해를 입히면 코를 자르거나 충격을 주어 풀려날 수 있습니다.

으깨기 (근접전 액션): 대상을 감싸 으깨며 라운드당 1D4의 피해를 줍니다. 대상은 자기가 행동할 차례에 괴물의 근력과 자기 근력 또는 민첩성 사이에서 대항 판정을 하여 이기면 풀려날 수 있습니다.

근접전	50% (25/10), 피해 1D4+피해 보너스
물기	50% (25/10), 피해 1D3, 그 후 긴 코를 붙이고 자동으로 1점씩 흡혈 (위 참조)
으깨기	50% (25/10), 붙잡힘,
(근접전 액션)	라운드당 1D4 피해.
회피	25% (12/5)

기능

관찰력 15%, 듣기 80%.

장갑: 접힌 살로 2점.

주문: 없음.

이성 손실: 움직이지 않는 조각 같은 상태일 때 샤그나 판의 작은 아이를 마주치면 이성 0/1D2 손실; 움직일 때 마주치면 이성 1/1D4 손실.

샤그나 판의 큰 아이, 공포의 흡혈 괴물

샤그나 판의 큰 아이는 주인의 절반에 다양한 개수의 D6을 더하거나 뺀 값으로 특성치를 정합니다. 더하기와 빼기는 1D10을 굴려서 정합니다. 짝수가 나오면 그 후에 정해진 주사위를 굴려 나오는 결과의 5배를 더하고, 홀수가 나오면 뺍니다.

제2장

특성치	주사위	평균
근력	165 +/-5D6x5	250~255/75~80
건강	350 +/-5D6x5	435~440/260~265
크기	100	100
민첩성	75 +/-2D6x5	110/40
지능	65	65
정신력	90 +/-2D6x5	125/55

평균 체력: 53/36

평균 피해 보너스: +3D6/+1D6

평균 체구: 4/2

평균 마력: 25/11

이동력: 12

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (발톱, 으깨기, 물기)

으깨기 (근접전 액션): 대상을 감싸 으깨며 라운드당 1D4의 피해를 줍니다. 대상은 자기가 행동할 차례에 괴물의 근력과 자기 근력 또는 민첩성 사이에서 대항 판정을 하여 이기면 풀려날 수 있습니다.

흡혈: 물기 공격에 성공하면, 대상에게 긴 코를 붙이고 피를 빨아 먹습니다. 그러면 대상은 피를 빨려 처음 공격 후로 라운드당 3D10씩 영구적으로 건강을 잃습니다. 대상은 자기가 행동할 차례에 괴물의 근력과 자기 근력 또는 민첩성 사이에서 대항 판정을 하여 이기면 풀려날 수 있습니다. 또는, 코를 노려 공격해서 (공격 판정에 패널티 주사위 하나) 6 이상의 피해를 입히면 코를 자르거나 충격을 주어 풀려날 수 있습니다.

근접전 55% (27/11), 피해 1D4+피해 보너스
물기 55% (27/11), 피해 1D3, 그 후 긴 코를 붙이고 자동으로 건강 박탈 (위 참조)

으깨기 50% (25/10), 불잡힘,
(근접전 액션) 라운드당 1D4 피해.

회피 45% (22/9)

기능

관찰력 25%, 듣기 80%.

장갑: 접힌 살로 3점.

주문: 샤그나 판의 작은 아이 소환/구속, 샤그나 판 접촉, 추가로 다른 주문 1D10개.

이성 손실: 움직이지 않는 조각 같은 상태일 때 샤그나 판의 큰 아이를 마주치면 이성 0/1D4 손실; 움직일 때 마주치면 이성 1D3/1D8 손실.

산 (샤가이에서 온 벌레)

산은 이 행성에 간혀 공허로 돌아가지 못한다는 기록이 있다. 그것들은 인간의 뇌에 숨어서 오래 전부터 우리들 속에 있었다. 몸이 다른 세계의 물질로 되어 있어 물체와 살을 그냥 통과해서 안에 숨을 수 있다. 눈에 보일 때의 모습은 곤충을 닮았다. 큰 눈과 가는 더듬이 같은 것들, 다리 열 개가 모두 까맣고 반짝이는 촉수로 덮여 있다. 갑피 아래쪽의 배는 창백하며, 다리를 전부 그리로 접어 넣을 수 있다. 삼각형의 비늘이 덮인 반원형 날개 두 개로 날며 인간에서 인간으로 이동할 수 있다.

다른 이름: 뇌 벌레, 숨어 사는 것, 고통 탐닉자, 샤가이 생물, 마음 속의 소리.

샤가이에서 온 벌레는 곤충을 닮은 초차원 생물입니다. 다른 생물들처럼 먹이를 섭취하지 않고 일종의 광합성으로 에너지를 얻습니다. 대부분의 시간을 향락에 쏟으며, 기괴한 심미적 즐거움과 다른 존재에게 고통을 주는 짜릿함을 추구합니다 (보통은 노예 종족들을 고문합니다). 산들은 수명이 극도로 길며, 수백 년을 산 후에야 성체가 됩니다. 종족으로서의 산은 발달한 과학을 누리고 있으며, 집중된 정신의 힘 (마력)으로 작동하는 무기와 장치들을 다양하게 이용합니다. 산들은 다양하고 복잡한 의식과 체계적인 고통으로 아자토스를 숭배합니다.

지금의 산은 도망자들입니다. 고향 샤가이는 대재앙으로 멸망했습니다. 수많은 산이 죽었지만, 일부는 파괴할 수 없는 회색 금속 신전으로 피신한 뒤 지구를 비롯한 여러 세계로 순간이동을 하여 도망쳤습니다. 지구에 온 산들은 한 가지 불운을 만났습니다. 대기에 순간이동을 방해하는 성분이 있어서 떠나지 못한 것입니다. 이 미지의 성분은 산들의 장거리 비행도 방해합니다.

이 벌레들은 현재 지구에 간혀 있습니다. 남은 자원은 이제 지클로를 행성 출신의 기이한 노예들이 전부입니다. 지구를 벗어나지 못하게 된 산은 주요 인물들에 빙의하여 인류를 조종함으로써 계획을 실현하고자 합니다.

한때 아자토스에게 바칠 제물을 찾기 위해 인간의 마녀회들을 지배하기도 했지만, 현대로 와서는 정치권에 조금씩 침투하기 시작했습니다. 소문에 따르면, 산의 가장 큰 점령지는 잉글랜드 세번 밸리의 고츠우드 마을 근처에 있다고 합니다. 산은 그곳에서 계획을 세우고, 인간의 뇌에 올라탄 구성원들을 내보내 지역, 국가, 세계의 정세에 관여합니다. 그런 계획을 꾸미고 있으면서도, 산들은 인간에게 고통을 주어서 얻는 짜릿한 쾌락에 대한 욕망이 너무 강해서 지구 탈출이라는 장대한 계획을 가끔 잊는 것처럼 보이기도 합니다. 주의가 산만한 아이처럼, 산들은 고통을 즐길 기회를 그냥 넘기지 않습니다.

기괴: 크툴루 신화의 괴물들

융합: 산은 새 크기의 기생 생물이며, 완전한 실체가 아닙니다. 인간의 신체 조직을 바로 통과해서 대상의 뇌 조직에 자리를 잡으며, 그 과정에서 마력 1을 소비합니다. 융합 자체는 숙주에게 아무 피해도 주지 않지만, 산은 점점 숙주의 몸을 지배할 수 있게 됩니다. 정신력의 대항 판정에서 산이 숙주를 이기면, 산은 뇌에 자리를 잡는 데 성공합니다. 자리를 잡은 산은 쫓아내기가 어렵습니다. 숙주는 처음에 산의 존재조차 모를 수도 있습니다. 산이 숙주를 떠나게 만드는 주문도 있고, 숙주의 머리에 드릴로 구멍을 뚫어 산을 쫓아내는 실험을 한 사람들도 있습니다 (결과는 다양).

정신 공격: 뇌에 자리를 잡은 산은 숙주의 기억을 읽고, 사고 과정에 영향을 미치고, 구체적인 생각과 기억을 주입합니다. 낮 동안은 뇌 안에서 활동을 멈추고 숙주가 대충 원하는 대로 생활하게 둡니다. 그러나 밤이 되면 깨어나 기억을 주입하고 숙주의 행동을 미리 짜 둡니다. 필요에 따라, 산은 자기의 경험을 활용해서 이성을 파괴할 만한 기억을 주입하거나, 기억의 단편들을 심어 숙주가 특정 행동을 하게 만들 수 있습니다. 결국 숙주는 완전히 암시에 빠져 의식적으로든 무의식적으로든 산을 돕게 됩니다. 산이 지배력을 키우는 과정에서 숙주가 심각한 광기에 빠지면 숙주로서의 자격을 잃게 되며, 그러면 산은 새 집을 찾아야 합니다.

샤가이에서 온 벌레, 정신의 기생충

특성치	주사위	평균
근력	1D3×5	10
건강	1D3×5	10
크기	05	05
민첩성	(2D6+10)×5	85
지능	(2D6+9)×5	80
정신력	(4D6+2)×5	80

평균 체력: 1
 평균 피해 보너스: -
 평균 체구: -2
 평균 마력: 16
 이동력: 4 / 20 비행

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (신경채찍)

산은 전투에서 주로 숙주의 능력에 의존합니다. 인간의 몸 밖에 나온 산은 작은 신경채찍을 휘둘러 대상에게 고통을 줄 수 있습니다. 그 외에는 마땅한 공격 수단을 가지고 있지 않습니다.

마사 디 레퀴엠 페르 슈게이

마사 디 레퀴엠 페르 슈게이는 1768년 전후에 이탈리아에서 벤베누토 키에티 보르디게라가 작곡한 오페라이며, 출판된 적은 없습니다. 산이 멸망한 고향에서 지구로 도망칠 때의 일을 그린 오페라라고 합니다. 보르디게라는 기존의 악기만으로는 자기의 음악을 연주할 수 없다고 말하며 새로운 악기를 만들었습니다. 이 작품은 고문, 근친상간 등의 부도덕한 소재를 다룬 선정적인 장면들 때문에 교회와 국가 모두에서 금지되었습니다.

기록에 따르면 이 작품은 단 한 번 공연되어 폭동으로 끝났으며, 그 결과 보르디게라는 체포되어 처형되었다고 합니다. 그러나 작곡가가 탈출하여 프랑스로 도망쳤다는 내용의 기록도 조금은 남아 있습니다.

오컬트 학자들은 오래 전부터 이 오페라의 악보와 대본에 마법의 지혜가 숨어 있다고 믿어 왔으며, 어떤 사람들은 그 의미를 이해하는 자의 눈에만 보이는 주문이 악곡 안에 숨어 있다고 주장합니다.

신경채찍: 창백하게 떨리는 광선을 쏘는 작은 기계 장치입니다. 이 빛이 대상에 닿으면 정신력의 대항 판정을 합니다. 산이 이기면 대상은 격심한 고통 때문에 아무 행동도 못 하고 무기가 꺼질 때까지 바닥에서 괴롭게 몸을 떨립니다. 산이 지면 대상은 비교적 약한 고통을 느끼며, 광선이 꺼질 때까지 전투를 비롯한 모든 기능 판정에 페널티 주사위 하나를 받습니다. 광선 공격은 매라운드 계속할 수 있습니다 (매번 새로 대항 판정). 대상이 정신력의 대항 판정에서 연속으로 지면 페널티 주사위가 두 개로 늘어날 수도 있습니다.

근접전	다양; 숙주의 수치 사용
신경채찍	50% (25/10), 피해 특수 (위 참조)
회피	70% (35/14)

기능

해당 없음.

장갑: 없음.

주문: 80% 확률로 주문 2D10개.

이성 손실: 산을 마주치면 이성 0/1D6 손실.

제2장

산타크

그것은 깃털이 아니라 비늘과 울퉁불퉁한 껍질, 서리와 초석으로 덮인 두 날개를 달고 별들에서 내려왔다. 혐오스럽게 생겼고 아프리카 코끼리보다 컸다. 코끼리 같은 체형에 새, 파충류, 말을 섞어 놓은 것 같은 생물이었다. 말을 닮은 머리는 비늘에 덮여 괴물 같았고, 어두운 눈은 살 속으로 아주 움푹하게 들어가 있었다. 지저귀는 자가 이 외계의 말을 타고 우리를 만나러 온다.

다른 이름: 용, 신의 말.

산타크는 별들 사이의 운석이나 그 비슷한 천체에 난 굴에 삽니다. 우주의 진공을 날 수 있어서 마법사나 이계신을 모시는 부하들이 말로 이용하곤 합니다. 언제나 흉하고 역겨운 존재로 묘사됩니다. 성미가 나빠서, 구속이 잘되었는지 계속 신경쓰지 않으면 탄 사람을 떨군 후 먹어버릴 수도 있습니다. 지능은 낮아도 교활하며, 구속이 불완전하면 탄 사람의 명령을 무시하고 아자토스의 왕좌로 바로 데려가 버리기도 합니다. 이유는 모르지만, 산타크는 나이트건트를 무서워해서 마주치면 항상 도망칩니다.

산타크, 거대한 승용 짐승

특성치	주사위	평균
근력	(4D6+20)×5	170
건강	(2D6+6)×5	65
크기	(4D6+36)×5	250
민첩성	(2D6+3)×5	50
지능	1D6×5	15
정신력	3D6×5	50~55

평균 체력: 31

평균 피해 보너스: +4D6

평균 체구: 5

평균 마력: 10

이동력: 6 / 18 비행

전투

라운드당 공격 횟수: 1 (때리기, 물기)

적을 팔다리로 치거나 입으로 물 수 있습니다.

물고 늘어지기 (근접전 액션): 물기에 성공한 산타크는 대상을 물고 늘어져 다음 라운드부터 자동으로 라운드당 1D6의 피해를 줍니다. 대상은 산타크의 근력에 대해 근력 또는 민첩성으로 대항 판정을 해서 이기면 벗어납니다. 또는, 라운드마다 대상이 운 판정을 해서 성공하면 산타크가 대상을 뺄개친다고 할 수도 있습니다. 그러면 대상은 2D6의 피해를 입고 도망칠 수 있습니다.

근접전	45% (22/9), 피해 1D6+피해 보너스
물고 늘어지기	45% (22/9), 피해 2D6,
(근접전 액션) 그 뒤로 라운드당 1D6 피해	
회피	25% (12/5)

기능

해당 없음

장갑: 가족으로 9점.

주문: 없음.

이성 손실: 산타크를 마주치면 이성 0/1D6 손실.

쇼고스

지금은 죽어 없어진 존재들의 광기 어린 피조물이다. 이 악몽의 괴물들은 모습이 변하는 기둥과 같으며 검은 광택이 난다. 정해진 형태는 없지만 팔다리나 부속 기관, 눈과 입, 촉수를 비롯한 온갖 형태를 원하는 대로 만들고 없앨 수 있다. 노예였지만 반란을 일으켜, 자기들을 만든 문명을 멸망시켰다.

다른 이름: 건설자들, 고대의 피조물, 흉물들, 슈고스.

쇼고스는 수많은 존재들 중에서도 특히 끔찍하고 역겹습니다. 원형질로 가득한 지름 5미터의 자루 같은 이 강력한 양서 생물은 원하는 대로 팔다리와 눈, 기타 기관들을 만들어 내고 다른 생명체를 흉내냅니다. 목적에 맞게 특별한 기관을 만들어서 의사소통에 쓸 수도 있고, 주위 생물들의 소리도 흉내낼 수 있습니다. 그럴 때 쇼고스의 소리는 음침한 목관악기 소리처럼 들리기도 합니다.

쇼고스는 고대종이 (어쩌면 이계신 우보 사틀라를 참고해서) 만들었으며, 정신 지배를 이용해서 짐을 옮기고 고대종의 도시를 건설하는 일에 동원했습니다. 시간이가자 쇼고스들은 지능과 의지가 발달했고, 끝내 창조자들에게 반기를 들었습니다.

지구에는 쇼고스가 오직 광기의 악몽에만 존재한다고 말한 압둘 알라즈레드의 주장과 달리, 이들은 어둡고 깊은 곳들에 실제로 존재합니다. 일부는 고대종을 섬기다가 옛 도시의 폐허에 잠든 '의지 없는' 초기의 하인들이고, 일부는 발달한 지능을 가지고 바다나 지하의 깊은 곳에 숨어 사는 후손들입니다. 새롭게 변이해서 인간의 모습으로 사회에 섞여 사는 것들도 있습니다 (p.88, 고등 쇼고스 참조). 심해인을 비롯한 다른 신화 종족이 쇼고스를 조종하는 방법을 알아내서 옛 고대종들처럼 쇼고스에게 일을 시키기도 합니다. 쇼고스는 혐악한 성격을 유지한 채 갈수록 똑똑하고, 반항적이고, 모방 능력이 뛰어난 존재로 성장하고 있습니다.