

영원을 위한 웨딩마치

W. 유독곰 (@poisonbear_tr)

Call of Cthulhu 7th Edition Fanwork Scenario

전체 목차

1. 개요
2. 주의사항
3. 정보
4. 진상
5. 시나리오
6. 엔딩 분기
7. 엔딩
8. 맺으며

1. 개요

어느 아침, 당신은 화려하게 꾸며진 방 안에서 눈을 뜹니다. 그곳은 보이지 않는 하인들이 관리하는 산 위의 저택이었습니다. 이 저택에는 모든 것이 있습니다. 아름답고 넓은 정원, 맑은 공기, 부귀와 재물, 당신을 따르는 산짐승.

그리고... 당신을 걱정하고 사랑하는 약혼자, KPC가 있습니다. 2일 뒤는 당신과 kpc의 결혼식입니다. 이 얼마나 기쁜 일인가요? 그러나 당신은 곧 의심하기 시작합니다.

kpc는 괴물입니다. 탐사자, 당신은 괴물의 신부입니다.

당신이 어떤 존재인지는 당신의 선택으로 이뤄집니다.

당신이 무엇이 될 것인지 선택하세요.

2. 주의사항

본 시나리오는 카오시움 사의 ‘크툴루의 부름’ 7판 룰을 따르고 있습니다. 이 시나리오는 비공식적인 2차 창작 저작물로, 카오시움 사 및 초여명 사의 권리를 침해할 의도가 없음을 밝힙니다. 시나리오의 모든 내용은 픽션에 불과하며, 세션 중 현실과 게임의 구분이 어려움을 느낀다면 즉시 세션을 중지해주시기 바랍니다.

호러 요소가 있으나, 기본적으로는 일반적인 타이만 장르(특히 소관타)의 스타일을 취하고 있습니다.

시나리오의 자체 광기표를 제공합니다. 물론 해당 광기표의 사용이 필수는 아닙니다.

시나리오 내용에 대한 악의적인 비평, 비난, 품평 및 스포일러 발언을 금지합니다. 다른 분들의 플레이를 위해 공개된 장소나 사이트에서 시나리오의 내용을 언급할 시 스포일러에 주의해주시고, 필요하다면 프세서 등 외부링크를 사용해주시기 바랍니다.

인신공양, 살인, 식인, 자해 혹은 자살, 유혈, 약 ntr 요소와 묘사가 있습니다.

탐사자의 헤어스타일이 장발로 고정됩니다. 개변하셔도 괜찮습니다.

엔딩 분기에 따라 탐사자의 로스트의 가능성이 있습니다. 가능성이 낮으며, 탐사자의 선택을 막는 형태는 아닙니다.

세션 준비 이외의 문서 백업(pdf 등)을 금지합니다. 발견될 경우 경고 없이 시나리오를 비공개 처리할 의사가 있습니다.

시나리오 안에 자체적으로 판정을 강제하는 부분이 많지 않습니다. 키퍼는 탐사자의 선언에 맞춰 판정할 부분인지 아닌지 각 탁에 맞게 판단해주시기 바랍니다.

시나리오 안의 모든 문장, 진상과 시나리오 흐름 전부 개변 가능합니다. 그러나 개변한 시나리오를 재배포하는 행위, 개변된 시나리오와 본래 제 시나리오의 비교발언 언급 등은 금지합니다.

본 시나리오의 약칭은 [영원웨딩]이며, [영원과 존재증명](약칭 ‘영원증명’)과 세트입니다. 각 시나리오의 진상 외에도 두 시나리오를 합쳐야만 알 수 있는 진상이 있으며, 이는 의도된

것임을 밝힙니다. (아마) 키퍼 반전 플레이가 원활히 가능합니다. 단일로 플레이해도, 두가지를 이어서 플레이해도 진행에는 문제가 없습니다. 어느 것을 먼저 가도 진행에 문제가 없으나 개인적으로는 [영원증명]에서 [영원웨딩]의 순서를 추천합니다.

3. 정보

형식: 레일로드

장르: 크툴루의 부름(타이만), 미스터리, 저택탐사

인원: 타이만(1:1)

추천관계: 서로 소중한 관계, 연인 관계

추천 **kpc** 상: 약간 탐사자한테 미쳐있음, 탐사자를 어떤 식으로든 사랑함

플레이 난이도: ★★☆☆☆

키퍼링 난이도: ★★★★★

플레이 타임: 7~9시간 예상(유동적)

권장 기능: 무슨 일이 일어나도 좋다는 마음가짐

.

.

.

이 아래로는 스포일러가 있습니다.

4. 진상

- **kpc**는 인간이 아닙니다. 죽음을 극복했고 다양한 마법을 사용합니다. 신화생물, 마법사, 초월자 등등이 가능합니다. 다만, 본질적으로 괴물 형상을 띕니다.
- 탐사자는 먼 과거 **kpc**에 의해 인간이 아니게 되었습니다. 이 둘은 창조주-창조물 관계입니다. 증오할 수도, 사랑할 수도 있습니다.
- 탐사자는 **kpc**에게 폭력에 가까울 정도로 엄청난 애정(**kpc**는 자신의 집착과 감정을 그렇게 정의합니다)을 받아왔습니다. 원래의 감정이 무엇이었는데는, 둘다 잊었습니다.
- 탐사자는 현재 모종의 이유로 큰 부상을 입고, 기억을 잃었습니다. 원인은 광기 등 다양합니다. 죽지는 않지만 죽을만큼 고통스러운 까닭에, **kpc**는 해가 떠있는 동안 자신이 짐승 모습이 되는 등 여러 방법으로 탐사자의 부담을 가져가 줄여주고 있습니다.
- 탐사자는 과거 **kpc**의 괴물 형상을 본적이 있습니다. 이 기억은 무의식 기저에 남았습니다.
- 탐사자의 몸은 기본적으로 식인을 해야 유지됩니다. 건강할 때는 괜찮지만 육체가 불완전할 때면, 햇빛 아래에서 고통을 느끼고 피부가 타들어갑니다. 대체제는 마력입니다.
- 그래도 이전까지는 **kpc**가 마력을 공급해주는 걸로, 탐사자는 햇빛 아래에서도 자유롭게 다닐 수 있었습니다. 이번에 입은 부상이 치명적이기 때문에 그 방법은 쓰지 못합니다.
- 탐사자는 스스로 죽고싶어도 죽을 수 없습니다. 탐사자의 생명유지권은 **kpc**가 가지고 있으며, 꼭 그래야한다면 자신을 죽이고 죽으라는 입장입니다.
- **kpc**는 탐사자의 육신을 유지하기 위해 매일밤 자신의 피를 먹입니다. 식사 때 나오는 고기 요리도 **kpc**의 육체로 만들어졌습니다. **kpc** 입장에서는 팔 나라 잘라주고 새로 팔을 수복하면 그만이니깐요.
- 결혼식은 사실 탐사자의 육신을 다시 완벽하게 만들기 위한 의식입니다. **kpc**는 이미 자신의 권능 일부를 나누어, 탐사자에게 반지형태로 주었습니다. 결혼서약을 통해 반지를 탐사자의 것으로 만들어줄 심산입니다.
- 제대로 일이 돌아간다면, 탐사자는 **kpc**의 마력 공급 없이도 자유롭게 살 수 있습니다. 생사여탈권은 여전히 **kpc**가 가지고 있을 수도, 아닐수도 있습니다.

- 굳이 결혼식의 형태를 빌리는 건 **kpc**의 사심 때문입니다. 광기라고 한들 그는 정말로 탐사자를 사랑하니까요. 어쩌면 둘이 이전에 결혼 약속을 했을지도 모르는 일입니다.

영원증명에서 이어할 경우

기본적으로는 탁에서 정해야겠지만, 영원증명의 기억을 가지고 있는 채로 하는 것을 추천드립니다. 그러나 탐사자의 반응과 관계없이, **kpc**는 영원증명에서의 일을 알지 못하는 척 합니다.

도플갱어

거울을 통해 다른 사람과 대화를 하고 타인의 모습을 베끼는 마법사. 인간이라고 부르기 힘들 정도로 오래 살아왔습니다. **kpc**를 흠모하고 탐사자를 질투하고 있습니다. **kpc**를 숭배하는 사교도의 수장으로, 탐사자의 모습을 하고 거울을 통해 탐사자와 접촉해 **kpc**가 괴물이라고 속삭입니다. 혹은 탐사자가 흑할만한 모습으로, 흑할법한 말을 해옵니다.

탐사자가 **kpc**를 행동 불능으로 만들게 유도합니다. **kpc**가 행동 불능이 되는 순간 탐사자를 거울로 납치해 탐사자의 몸을 빼앗으려 합니다. 자신이 탐사자가 되어 **kpc**에게 사랑받는것이 그의 목표입니다.

사용 주문: 고대신의 징표, 고르고로스의 변신, 타르쿤 아템의 거울, 정신 이전, 신 접촉(니알라토텐, **kpc**), 암시. 이외에도 수호자가 원하는 주문 하나 더.

KPC

한때는 인간이었습니다. **kpc**를 무엇으로 정의해야할까요. 요그 소토스의 계약자, 차토구아의 신관, 니알라토텐의 수하, 에이본을 뛰어넘는 마법사... 칭호가 무엇이던 상관 없습니다. **kpc**는 인간의 모습을 한 신화생물이 되었습니다. **kpc**의 이름은 신으로써 숭배되고, 그의 힘을 빌리는 마법이 태어났습니다. 인간 마법사들 사이에서 암암리에 그의 이름이 전해집니다.

인간의 몸으로 초월했기 때문에, 본모습도 평소의 모습도 인간일 적의 모습입니다. 그러나 드물게 힘이 폭주하면, 힘 자체가 형태를 가진 모습으로 변화합니다. 이 모습은 이성판정 1d6의 끔찍하고 기이한 형태입니다.

어떤 식으로든 탐사자에게 깊은 감정과 집착을 가지고 있습니다. 사랑도 좋고, 의무감이나 애증도 괜찮습니다. 그 집착은 탐사자를 미치게 할 수 있을 정도로 깊고 강렬합니다. 탐사자의 죽음을 용납하지 못하며, 무슨일이 있어도 자신과 함께 있어야 한다고 생각합니다. 사실상 탐사자는 그의 피조물이며, 탐사자의 신인 **kpc**는 언제나 탐사자의 위치를 느낄 수 있습니다.

*느낌이나 수치상으로는 노덴스, 혹은 바스트 정도를 생각하고 있습니다. 시간과 관련된 마법을 사용합니다. 설정상의 신명은 '크로노스'입니다.

탐사자

한때는 평범한 인간이었습니다. 첫 죽음 이후 **kpc**에 의해 되살아나, 인간이 아닌 것의 삶을 살고 있습니다. **kpc**에 의해 정신이 무너질 정도로 긴 시간을 살아왔습니다. 사실상 **kpc**의 피조물로, 기본적으로는 식인을 해야 생명을 유지할 수 있습니다. **kpc**가 항상 자신의 마력을 주기 때문에 식인 없이도 살 수 있지만, 신체가 크게 훼손된다면 이성을 잃게 됩니다.

이 경우, 탐사자는 허기에 무엇이든 잡아먹는 괴물이 되고 맙니다. **kpc**는 꼭 필요한 경우, 자신의 피를 먹이는 것으로 탐사자의 폭주를 막고 있습니다. 그 편이 희생이 적고, 더 효율적이고, 탐사자가 다른 것에 눈을 두는 것조차 꿈쩍하게 싫기 때문입니다. **kpc**의 집착은 광기에 가까워, 탐사자의 육신이 자신으로 구성된다는 것에 희미한 만족감마저 느낍니다.

정신은 평범한 인간의 정신이기 때문에, **kpc**가 신경써 관리하고 있습니다. 탐사자의 육체와 시간 모두 **kpc**의 소유입니다.

이전에 **kpc**의 힘이 폭주한 모습-형용할수 없이 끔찍한 이성판정 **1d6** 정도의 괴물 형상-을 본 적이 있습니다. 이것이 무의식에 남아 **kpc**를 괴물로 의심하게 됩니다.

세션 시작 전 탐사자가 알아야 하는 것

해당 정보는 원활한 진행을 위해 탐사자가 알아두면 좋은 것들입니다.

크툴루 세계의 진실을 잘 모르는 탐사자를 상정하고 작성되었습니다. 아마 대부분의 탐사자는 잘 안다 해도 인간의 수준이니 문제가 없을 것입니다. 그러나 신화생물 수준으로 크툴루 신화 수치가 높은 탐사자여도, 굳이 설정을 바꿀 필요는 없습니다.

탐사자는 이 저작이 익숙하면서도 낯섭니다. **kpc**도 마찬가지입니다. 분명 처음보는데도 그리운 기분이 종종 듭니다.

*영원증명을 이미 다녀왔다면, (키퍼 반전이 없을 경우) 영원증명의 **kpc**가 어른이 된다면 이런 모습이지 않을까 싶습니다.

정원과 높은 담이 있는 십자 형태의 저택으로, 대문은 언제나 굳게 닫혀있습니다. 1층에는 홀, 탐사자의 방, 식당, 주방, 서재 등이 있습니다. 2층은 잘 사용되지 않으며, 서재, 갤러리, 응접실, 손님방, 2층 침실 등이 있습니다. 지하에는 창고가 있습니다. 정원은 작은 숲 수준으로 넓고, 저택의 크기도 상당합니다.

광기

자체 광기표를 사용합니다. 물론 이 제안을 거절해도, 룰북의 광기표를 사용해도 무관합니다.

1. 신격화

자신이 왜 이러고 있는지 모르겠습니다. 스스로가 마치 신과 같은 권능을 지녔다는, 그리고 그래야만 한다는 강박이 뒤따릅니다. 왜 이렇게 약하고, 권능도 사용하지 못하는거죠? 전부 **kpc**의 탓입니다. 스스로 신이라고 믿고, 이러한 믿음이 깨질 때마다 이성판정.

2. 도망자

이 저택은 무언가 잘못되었습니다. 왜 이런 경험을 자꾸 해야하는지, 왜 이런 고통을 겪어야 하는지. 지금 바로, 어떤 수단을 써서라도 이 저택에서, **kpc**에게서 도망치고 싶은 충동이 몸을 지배합니다. 이성적인 판단같은 것은 되지 않습니다.

3. 편집증

kpc가 괴물이 틀림없다고 의심하게 됩니다. **kpc**가 당신을 죽이려는 건 아닌지, 잡아먹으려는건 아닌지 두렵습니다. 결혼은 빌미임이 틀림 없습니다. 절대 그냥 당할 수 없습니다. 어떤 수단을 써서라도.

4. 환각

탐사자 자신이 괴물이라고 생각하게 됩니다. 자신의 몸을 거울에 비춰보아도, 눈으로 직접 보아도 끔찍한 괴물의 형태입니다. 스스로의 모습을 보는 것 만으로도 공포감이 일고, 이성이 갇아먹히는 기분이 듭니다.

5. 식욕

kpc를 먹고싶습니다. 그를 먹으면 당신의 힘도 늘어나지 않을까요? 저렇게 달콤하고, 부드럽고, 향기로운데. 분명 맛있을거예요. 생각만 해도 입안에 군침이

돕니다. 행동을 선언할 때마다 정신력 판정을 합니다. 실패하면 **kpc**를 먹으려고 달려듭니다.

6. 성애

kpc에게 사랑을 느낍니다. 눈이 마주치면 가슴이 두근거리고, 손이라도 스치면 전기가 흐르는 것처럼 몸을 떨게 됩니다. 조금이라도 더 달고 싶어요, 한마디라도 더 듣고 싶어요. **kpc**가 나를 사랑해줬으면 좋겠어요.

7. 그림자

시아 한구석에 어떤 괴물의 그림자가 자꾸 나타납니다. 비록 자세한 형태는 알 수 없지만, 저건 분명 괴물이라는 걸 알 수 있어요. 어떤 때는 계단을 내려오고, 어떤 때는 무언갈 들고 말을 걸어옵니다. 목소리는 전혀 들리지 않지만.

8. 증오

kpc가 꿈쩍하게 입습시다. 같은 공간에서 숨을 쉬기만 해도, 분노가 치밀고 머리가 차가워집니다. 그가 모든 고통의 원인처럼 느껴집니다. **kpc**가 너무 싫어서, 치가 떨릴 지경입니다. **kpc**를 위하는 행동을 할 때마다 패널티 주사위 하나.

번외: 추천 BGM 리스트

- 도입

Bach: Chaconne from Partita No 2 in d minor, BWV1004 - <https://youtu.be/1F7c8zlhBGg>

- 침실~휴식

판타지 감성/몽환적인 브금 모음 - https://youtu.be/sXnCG0ERp_U

- 저녁

베토벤 봄 1악장 - <https://youtu.be/q64VUsINgSI>

- 밤

Zack Hemsey - "Graven Images" <https://youtu.be/JfXtT3qoYyc>

- 아침

레이튼 교수와 이상한 마을: 라인포드 저택 - <https://youtu.be/PEUkPEXhU7w>

- 탐사를 한다면

마녀의 집: 로스트체어- <https://youtu.be/GIBINEJO6UY>

- 2층 침실

Death Note Soundtrack - Low Of Solipsism - <https://youtu.be/81D8CCguW4g>

- 합방

Astor Piazzolla - The Four Seasons of Buenos Aires - <https://youtu.be/vsWkXGMonKg>

- 꿈~납치

Sea Salt OST- Our Lord of the Depths - https://youtu.be/4tSLSg1C_co

- 결혼식

멘델스존의 결혼행진곡 - <https://youtu.be/SQNVAwlqst4>

- 클라이막스

[NieR Automata OST - Vague Hope\(Spring Rain\)](#)

- 엔딩

밀월 Un•Deux•Trois／다즈비 COVER - <https://youtu.be/8-62alc0nQ8>

바그너의 결혼행진곡 - https://youtu.be/6EfZi3GU_Eg

5. 본문

#도입

특...

당신의 뺨에 따뜻한 액체가 떨어집니다.

팔다리는 무겁고, 몸을 움직이는 것도 뜻대로 되지 않습니다.

꺼져가는 시야에 누군가의 인영이 흐릿하게 비칩니다.

당신을 끌어안고, 조용히 눈물 방울을 떨어뜨리는,

이름 모를 이가 입술을 달싹입니다.

“...탐사자.”

당신은 직감합니다. 당신의 시간은 이제 얼마 남지 않았습니니다. 온몸의 통증이 흐려져 갑니다. 입안에 바싹 말라 숨이 흐립니다. 무언가, 마지막으로 한마디를 해주지 않으면...

짧은 RP 구간입니다. 탐사자가 두마디 정도 하면 의지와 상관없이 의식이 흐려집니다.

땀, 눈이 떠집니다. 심장이 멎대로 오르내립니다. 익숙하면서 낯선 천장에는 상들리에가 달려있고, 방 안에는 화려한 가구와 장식이 가득합니다. 손가락을 감싼 반지가 반짝입니다.

반지

금과 은으로 만들어 반짝이는 보석을 박은 반지입니다. 단순하면서도 섬세하고 고급스러운 디자인입니다. 꼭... 결혼 반지처럼 생겼습니다.

보석은 kpc의 눈색입니다.

잠시 멍하니 앉아있자면, 커다란 짐승 하나가 꼬리를 흔들며 침대 옆을 빙글 돌니다. 그것은 쾅, 쾅하고 짓으며 침대 위로 폴짝 뛰어올라옵니다.

촉촉하고 까만 코끝을 손바닥에 문지르는 한편, 꼬리가 떨어질세라 거세게 흔들니다.

*kpc의 동물 모습입니다. 본문은 늑대를 기준으로 작성되었으며, 각 kpc에 알맞는 동물로 묘사해주시면 됩니다.

#침실

크고 햇빛이 잘 비치는 방은 테라스가 정원과 이어져 있습니다. 정원에는 꽃들이 바다처럼 넘실거리고, 창문 너머의 하늘은 파랗습니다. 창문에 달린 반투명한 커튼이 바람에 살랑입니다. 오늘 날씨는 아주 좋을 것 같아요.

폭신하고 넓은 침대 옆에는 작은 사이드 테이블과, 아마도 시종을 부르기 위한 끈이 내려와 있습니다. 당기면 종이 울리는 종류입니다. 바닥에는 두꺼운 카펫이 깔려 맨발로도 폭신합니다. 방의 벽면을 따라서는 옷장과 화장대, 전신 거울이 달려 있습니다.

*종을 지금 당겨도 시종이 바로 오지 않습니다. 탐사할 시간을 주기 위함이니 이를 조절하고 싶다면 시종을 더 빨리 투입해도 괜찮습니다.

침대

캐노피가 달린 폭신한 침대입니다. 혼자쓰기에는 과하다 싶을 정도로 넓습니다. 익숙하고 편안한 느낌이 듭니다. 다시 눕는다면 금새 잠에 들 수 있어보입니다.

탐사자가 가만 있어도 **kpc**는 침대 위로 올라가 뒹굴거립니다. 탐사자의 체향을 맡고 좋아하는 모습도 보입니다.

사이드 테이블

침대 옆에 붙은 사이드 테이블입니다. 위에는 우아한 꽃병이 올려져 있습니다. 꽃병의 꽃들은 전부 탐사자가 좋아하는 것 뿐입니다. 당신의 취향을 잘 아는 사람이 장식한 것 같다는 생각이 들 정도입니다.

탐사자가 꽃을 만족스러워 한다면, 이 털복숭이는 어쩐지 뿌듯한 낄새를 보입니다. **kpc**가 장식한 꽃이니까요, 물론.

옷장

옷장보다는 옷방이 어울릴 정도로 커다란 옷장입니다. 안에 들어있는 건 엄청난 양의 옷들이었습니다. 일차적으로 눈에 띄는 건 하나같이 새신부에게나 어울릴 듯한 옷들 뿐입니다. 드레스, 스타킹, 레이스 속옷... 세상 모든 옷을 수집하려는 건지, 평범한 옷부터 기상천외한 옷까지 다 있습니다.

*새신부 옷들은 시종들의 착각으로 일어난 해프닝입니다. 그래도 탐사자나 **kpc**가 요구하는 옷은 다 들어있습니다. 물론 사이즈도 문제 없습니다. 하지만 키퍼가 원한다면 키퍼나 **kpc**가 탐사자에게 입히고 싶은 옷만 들어있다고 우겨볼 수 있습니다.

화장대

온갖 제품의 화장품이 채워진 화장대입니다. 이 자체로 하나의 예술품으로 봐도 될 정도로 고급스럽습니다. 서랍 안에는 종류별로 화장품이 구비되어 있고, 위에는 향수병 하나가 올려져 있습니다.

후각이 예민한 동물 모습의 **kpc**라면, 향수를 뿌리면 재채기를 합니다. 에췌! 고통스러운 듯 코 부분을 앞발로 막고 바닥에 엎드립니다.

전신 거울

커다란 전신 거울입니다. 매끄러운 피부에 윤이나는 긴 머리카락이 골반까지 넘실거리고 있습니다. 부드러운 실크 재질의 잠옷은 몸을 완벽하게 감싸고 있습니다. 거울 속의 당신이 조금 낮설게 보입니다. 항상 보던 얼굴인데, 왜일까요? 거울 속의 탐사자가 당신 모르게 웃는 것 같습니다. 헛것을 본 걸까요?

#투명한 시종들

조사가 대충 마무리되면 보이지 않는 시종들이 문을 열고 들어옵니다. 그들은 (보이지 않지만) 2열로 줄을 맞춰 문을 열고 들어와, ‘탐사자님, 일어나셨나요.’ 하고 인사합니다. 각자 손에 쟁반을 들고 탐사자의 앞에 상을 차려옵니다.

식사로는 탐사자가 좋아하는 요리가 나옵니다. 따끈따끈하고 부드러운 식감에 한입 먹기만 해도 기분이 좋아집니다.

식사가 끝나면, 시종들은 탐사자를 일으켜 치장해야한다고 다그칩니다. 분주하게 움직이며 탐사자의 옷을 벗기고, 따뜻한 물을 받은 욕조에 밀어넣습니다.

시종들과의 대화

- 왜 이렇게 분주한가: 탐사자 님의 결혼식 준비 때문이다.
- 결혼식?: 내일 모레가 탐사자 님과 **kpc** 님과의 결혼식이다. 드디어 이 날을 맞게 되어 기쁘다.
- 탐사자 님을 결혼식 전까지 최대한 아름답게 꾸미는 것이 우리의 임무다.
- **kpc**에 대해서: 이 저택의 주인이시고, 시간의 힘을 지니셨다. 탐사자 님을 아주 오래 전부터 아끼고 계신다. 인간이 아니긴 하지만 걱정할 것 없다.
- 짐승에 대해: 아마 저택 밖에서 온 산짐승 같다. **kpc** 님이 탐사자 님을 위해 길들였다. 탐사자 님이 이름을 지어주면 된다.
- 오늘 저녁에 함께 저녁식사를 하겠다 하시니, 치장을 게을리 할 수 없다.

잠시간의 대화가 끝나면 시종들은 탐사자를 씻기는 것에 열을 올립니다. 꽃을 띄운 물로 목욕하고, 알몸의 탐사자를 눕혀 피부에 향유를 문지릅니다. 긴 머리카락을 말리고 나면 가운 하나만 입힌 채로 전신 거울 앞으로 탐사자를 끌고갑니다. 옷장의 문을 활짝 열고 한번에 두셋씩 옷을 한아름 들고 나와 어느걸 입힐지 저들끼리 머리를 맞댁니다.

열이 빠진 사이 옷까지 입혀지고 나면 화장대 앞에 앉혀집니다. **kpc**의 취향에 대해 열을 올려가며 토론하더니, 멋대로 얼굴에 색을 입힙니다. 치장이 모두 끝나면 드디어 시종들이 방을 떠납니다. 잠깐의 휴식시간입니다.

#휴식

지친 몸을 추스리고 있으면, 탐사자의 옷자락을 무언가 잡아킵니다. 예의 짐승이 당신의 발치에서 맴돌다 지쳐 옷자락을 물고 살짝 잡아당기고 있었습니다. 정원을 보았다가, 탐사자를 다시 올려다 보는 품이 정원을 잠시 산책하자는 것 같습니다.

***kpc**의 배려입니다.

테라스를 통해 정원으로 나가면, 진한 꽃향기가 당신을 반겨줍니다. 걸음걸음마다 어디를 둘러보아도 꽃이 가득한 정원 화단입니다. 탐사자가 좋아하는 꽃들이 나비를 유혹하듯 살랑입니다. 조금 기분이 나아지는 것 같습니다. 이성회복 **1d4**.

늘어지는 걸음 사이로 화단 네 개가 줄지어 있습니다. 그냥 화단이라고 표기하긴 하는데 탐사자가 좋아하는 꽃이 있는 정원이니 꽃 이름+ 화단 형식으로 알려줍니다. 튜립 화단 이런식으로요.

화단1

화려하게 꽃을 띄운 가지들 사이로 무언가 반짝이는 것이 보입니다. 금빛으로 빛나는 모래 한줌입니다. 바싹 마른 먼지 같기도 합니다.

일종의 아티팩트로 취급해도 상관 없습니다. 효과는 키퍼가 정합니다.

키퍼가 원할 경우, 여기서 과거의 기억을 회상하게 해도 좋습니다. 회상하는 기억은 **kpc**와 탐사자의 첫 만남, 혹은 처음으로 관계를 확립하는 순간 등으로 하는 것을 권장합니다.

화단2

탐사자가 이 화단에 관심을 가지거나, 이 앞을 지나갈 경우에 행운 판정을 합니다. 실패하면 탐사자는 거울조각을 밟고 체력 **1** 점을 까입니다. 성공하면 바닥에 떨어져 있는 거울 조각을

발견합니다. 녹색의 풀 사이에서 홀로 하늘을 비추는 거울 조각에는, 순간 무언가의 눈동자가 스쳤다 지나갑니다. 관찰력 판정에 실패하면 무언가 지나갔다는 사실만 알 수 있습니다. 새의 그림자...일까요?

거울 조각을 건드리거나 한번 더 주의를 기울이면, 듣기 판정입니다. 성공시 -탈출하고 싶지? 내가 도와줄게- 하는 속삭임을 듣게 됩니다.

화단3

이 화단에서는 바닥에 떨어져 있는 책을 찾을 수 있습니다. 심각하게 훼손되어 있어서 멀쩡한 페이지가 거의 없습니다. 펼치면 한 문단정도를 겨우 읽을 수 있습니다.

거울은 때로 과거나 미래와 연결되어 있다고도 한다. 이러한 특성 때문에, 관문을 엿보는 데에도 최적화 되어있다. 이미 관문이 열렸다면, 거울을 통해...

더 읽으려고 하면 짐승이 일부러 주의를 끄는 짓을 합니다.

화단4

꽃들이 아주 붉은 색입니다. 마치 피를 머금은 것처럼... 아니, 잘 보면 실제로도 핏자국을 뒤집어쓴 것이라는 걸 알 수 있습니다. 피를 먹어 더욱 싱그러운 붉은 빛을 뿜내고 있습니다. 비릿한 향내가 코를 자극합니다.

짐승은 정원 중앙까지 가, 털썩 몸을 말고 엎드립니다. 마치 옆에 앉으라는 것처럼 말이에요. 탐사자가 옆에 앉으면 그것은 탐사자의 무릎에 고개를 냉큼 올립니다. 최대한 탐사자에게 들러붙으며 호감을 쌓아주세요.

행동 예시

- 탐사자의 손이나 뺨에 대고 고개를 문지른다.
- 탐사자의 말에 열심히 호응한다.
- 나비가 kpc의 코끝에 앉는다. kpc는 가만 있다가 재채기를 한다.
- 탐사자에게 호감을 표시한다.
- 장난감을 물고 와 놀아달라고 한다.
- 탐사자 주변을 빙글빙글 맴돌거나 탐사자의 몸을 타고 오른다.

한참 짐승과 놀다 보면, 어느새 해가 기웃기웃 저물어가고 있습니다. 노을 지는 하늘을 보면 양전히 있던 짐승이 갑자기 벌떡 일어나, 한쪽으로 달려가기 시작합니다. 탐사자가

쫓아간다면 **kpc**를 정원에서 만나게 됩니다. 쫓아가지 않는다면 탐사자에게 시종이 와 **kpc**가 기다린다면 탐사자를 저택 홀로 안내합니다.

거기에 한 사람이 있었습니다. 꿈속의 그 사람입니다. 그는 화려하게 장식된 옷을 입고, 품 안에서 금빛 회중시계를 꺼내 시간을 봅니다. 오늘의 마지막 햇빛이 긴 속눈썹에 이슬처럼 맺히고, 인간의 것이라기엔 무기질적인 눈동자가 당신을 향합니다. 당신의 결혼 상대, **kpc**입니다.

kpc는 자기소개를 하고, 탐사자의 손을 잡아끌어 반지 위에 입맞춥니다. 그리고 탐사자에게 들고 있던 꽃다발을 내밉니다. 탐사자가 그것을 받는 사소한 행동에도 반응하다가, 잠시의 대화 후 탐사자를 직접 식당으로 이끕니다. 너무 어려운 질문을 하거나, 긴 이야기가 될 것 같으면 **kpc**는 ‘서서 이야기하기 좀 그러니 식당으로 자리를 옮기자’고 대답합니다.

#저녁

긴 테이블이 한가운데를 차지하고 있는 식당입니다. 한쪽 벽을 따라 난 창문이 정원의 풍경을 비추고, 그렇지 않은 벽에는 여러 점의 풍경화를 걸어놓았습니다. 천장에는 비교적 단순한 디자인의 샹들리에가 빛을 비추고 있습니다. 화려한 꽃으로 장식된 테이블을 사이에 두고 마주 앉으면, 요리가 하나씩 앞에 놓입니다.

요리

- 단호박 무스 소스와 아스파라거스를 곁들인 테린
- 수란이 들어간 조개 스프와 가니시
- 신선한 야채를 사용한 쿠스쿠스 샐러드와 와인
- 통 베이컨을 잘게 잘라넣은 생선 소테와 크림 소스, 옥수수 가니시
- 두툼한 스테이크와 캐러멜라이즈한 양파, 재철 야채를 곁들여서 치즈와 함께
- 캐러멜을 굳혀 만든 레이스 위로 소금을 조금 뿌린 바닐라 아이스크림을 초코치즈 타르트 위에 올린 디저트

대화

- 탐사자의 몸은 좀 어떤지에 대해 물어본다.
- 정말 결혼하기로 한 기억이 나지 않는지 (기억에 없어야 정상입니다. 탐사자를 속이기 위한 질문. **kpc**의 성격에 맞지 않다면 빼도 괜찮습니다.)
- 당황스러울 것은 알지만, 결혼 준비가 막바지다. 긍정적으로 생각해주면 좋겠다. (식을 취소할 의사 전혀 없음)
- 결혼에 대해 너무 부정적인 반응을 보일 경우: 탐사자를 위한 일이기도 하다. 믿어주면 좋겠다. (이 말까지 나온다면, 탐사자는 어떤지 **kpc**의 말에 거역하고 싶지 않은 상태가 됩니다. 일종의 광기로 판정합니다.)
- 절대 저택을 벗어나지 말 것.

- 반지에 대해: 그 반지는 악혼 반지다. 내가 선물한 것인데 마음에 들면 좋겠다.
- 과거에 대해: (시날을 이어서 한다면) 무슨 말을 하는지 모르겠다, 그 때 이후로 시간이 오래 지났다, 정말 기억에 문제가 생겼구나 등. 대충 얼버무리시다!
- 과거에 대해: 우리가 이 저택에 같이 살고 얼마나 많이 지났는지 모른다. 네가 기억하지 못하는 모양이다.

스테이크가 나오면 교육, 지능 등 판정을 하게 합니다. 한입 먹으면, 소고기 맛이 이랬던가? 하는 생각이 문득 듭니다. 사실 인육입니다. 탐사자가 맛이 이상하다고 해도 아무렇지 않게 소고기라고 대답합니다.

식사 도중 탐사자가 너무 곤란한 질문을 해온다면, **kpc**가 괴물로 보이는 이벤트가 발생합니다. 괴물 모습의 **kpc**가 자신의 고기는 맛있냐며 묻고, 탐사자의 몸도 괴물로 변해가는 것까지 보고 이성판정(1/1d4)을 합니다. 정신을 차리면 다시 식사 시간이고, **kpc**는 탐사자가 잠시 의식을 잃었던 것 같다며 걱정합니다. 이후 강제로 식사가 마무리됩니다.

식사가 마무리되면, **kpc**는 탐사자에게 방으로 데려다 줍니다. 불이 밝혀지지 않아 어두운 방안, 거울이 반사된 빛을 받아 은은하게 빛납니다. 거울 속에는 시커먼 괴물의 형상이 비치고 있었습니다. 그것은 눈을 들어, 당신을 바라봅니다.

지능 판정을 해 실패하면 당신은 무엇을 보았는지 잊어버립니다. **kpc**가 걱정스럽게 이름을 부르고, 탐사자가 잠시 비틀거렸다고 설명해줍니다. 아마 그림자를 잘못 본 모양입니다. 성공한다면, 탐사자의 이성을 5점 감소합니다. 탐사자는 어두운 방 안에서 정신 차립니다. 거울은 박살나 파편이 카펫 위를 굴러다니고, 탐사자는 체력이 1점 감소합니다. **kpc**가 새파란 얼굴로 탐사자에게 괜찮냐고 물어봅니다.

kpc는 시종들을 불러 방을 치우게 합니다. 거울이 시종들의 손에 들려나가고, 방은 곧 아무일 없었던 것처럼 깔끔해집니다. 조금 상황이 진정되면, **kpc**는 품 속에서 작은 벨벳 상자를 꺼냅니다. 안에는 악세사리 하나가 들어있습니다. 목걸이, 팔찌, 발찌 다 됩니다. 반지는 제외해주세요. 그것을 직접 탐사자에게 채워주며, 반지는 예전에 준 것이니 이것을 청혼 선물이라고 생각해달라 부탁드립니다.

kpc는 방을 떠나기 전, 마지막으로 세가지의 당부를 남깁니다. 절대 2층의 방에 가지 말 것, 거울을 신경쓰지 말 것, 저택을 벗어나지 말 것.

#밤

시야가 희미하게 반짝입니다. 시계에 온통 회색빛의 방이 들어옵니다. 모든 것이 흑백인 것을 제외하면 저택의 방과 똑같습니다. 붉은 색의 글씨들이 여기저기에 갈겨져 있다는 점만 빼면 말이에요. 바닥에는 어지럽게 종이들이 흩어져 있습니다. 카펫, 깨진 거울, 벽,

유리창에는 각각 다른 문장이 쓰여 있지만, 집중하지 않으면 읽기가 어렵습니다. 그 외의 곳은 전부 문을 가리키는 화살표입니다. 다른 것을 조사하려고 해도, 아예 붙잡을 수조차 없습니다.

도플갱어가 개입한 꿈속이고, 도플갱어가 써둔 말들입니다. kpc의 말투에 맞게 바꾸어 써주세요.

카펫: 그자는 널 속이고 있어, 도망쳐.

깨진 거울: 거울은 진실한 모습을 보여주는 상징, 나를 믿어.

벽: 네가 원하는 것이 내게 있어, 내게 와.

유리창: 그냥은 나갈 수 없어. 내가 널 여기서 꺼내 줄게.

종이: 반지는 프로메테우스의 이야기에서 유래했다는 이야기가 있다. 제우스는 프로메테우스를 풀어주면서도 풀어주지 않기 위해 구속구를 아주 작게 만들어 손가락에 끼게 했다.

방문을 열고 나가면, 복도에도 온통 화살표 표시가 되어있습니다. 화살표를 따라 걸으면, 홀로 이어져 있습니다. 홀에는 고깃덩이들이 널부러져있습니다. 꼭 누군가 파먹은거 같은 인간의 시체들과 짐승의 시체 여럿입니다. 사람시체는 피투성이라 알아보기 어렵습니다. 짐승의 것은 검은 연기처럼도 보이고, 얼핏 사냥개갈기도 합니다. 자세히 들여다 본다고 한다면 전부 kpc와 괴물의 시체들이라는 걸 알 수 있습니다. 이성판정 1d3/1d10 입니다.

*꿈속이라 조금 봐줬습니다. 원래는 1d20이니 하드하게 탐사자를 몰아넣고싶으신 분은 참고해주세요.

*탐사자가 kpc를 먹고 있다는 암시입니다.

화살표는 2층 계단으로 이어집니다. 그리고 모든 화살표들이 어느 한 문을 가르킵니다. 문이 저절로 열리면, 방 안은 어두운 물로 가득 차있습니다. 한걸음, 발을 내딛으면 차가운 물결이 휩쓸어옵니다. 다시 정신을 차리면...

*과거 회상파트입니다. 탐사자와 kpc가 처음 만났던 순간의 기억을 다시 체험하는 것. 꼭 처음 만난 순간이 아니더라도, 탐사자와 kpc의 관계가 확립된 순간도 좋을것 같습니다. 뭔가 있는 척은 하고 싶는데 딱히 생각나는건 없고 어려운데 싫다면, 아래의 예시를 참고해주세요.

예시

...비가 올 것 같은 아침입니다. 당신은 한번 손을 휘저어 구름을 쫓아내고, 하늘은 맑게 개입니다. 테라스 쪽 창문 너머, 토끼 한마리가 총총 뛰어갑니다. 토끼를 쫓아 몸이 저절로

움직입니다. 새벽이슬 묻은 정원 화단을 가르고 나아가면, 그곳에는 어린아이 하나가 서있습니다. 조금 피곤해보이고, 좀 낡은 옷차림을 한, 어린 모습의 **kpc**입니다. 아이는 입모양으로 무언가 말합니다.

하지만 아무것도 달지 않습니다.

어느정도 회상이 진행되면, 갑자기 **kpc**가 사라집니다. **kpc**가 있던 자리에는 피 웅덩이만 남아 똑, 똑 핏방울이 떨어집니다. 핏방울이 떨어지고 있는 곳은 바로 당신의 손과 입입니다. 붉은 물 안에 비친 당신의 모습이 홀로 웃습니다. 그는 입술로 한 문장을 완성합니다.

‘지배하는 자가 주인인 법 아니겠어? 그게 필요할거야.’

피 웅덩이는 점점 커져 어느순간 공간을 가득 채우며 차오릅니다. 숨이 막혀 괴로워하는 탐사자의 손 끝에 무언가가 잡힙니다. 그것을 잡는 순간 탐사자는 꿈에서 깨어납니다.

이성판정 **1/1d6** 입니다.

#아침

조금 늦잠을 잔 모양입니다. 해는 이미 하늘 높이 떠있고, 방 안에 들어와 시야를 가득 채웁니다. 잠에 덜 깬 머리로도 저택이 분주하다는 걸 알 수 있습니다. 사용인들의 분주한 걸음소리가 들립니다. 손에는 매끈하고 징이 박힌 검은색 목줄이 들려 있습니다. ***kpc**의 명령으로 거울을 치우고 가리고 있습니다. 탐사자가 시종에게 물어보면 대답해줍니다.

복종의 목줄

검은색 가죽 목줄입니다. 동물에게 쓸 법한 디자인이고, 그 정도의 크기입니다. 네임 플레이트가 달려있지만 아무것도 쓰여있지 않은 채입니다. 이걸 **kpc**에게 채우면 탐사자의 말에 따르게 됩니다. 굳이 탐사자에게 알려주지 않아도, 룰필을 통해 눈치를 주면 알아채리라 생각됩니다.

짐승은 목줄 차는 것을 좋아하지 않는 눈치지만, 탐사자의 손길을 굳이 거부하지도 않습니다. 조금 불편한지 몇번 몸을 털고는, 이내 목줄을 의식하지도 못하는 눈치입니다. 채우고 나면 목줄에 탐사자가 지어준 이름이 세겨집니다.

탐사자가 영 갈피를 못잡는다면, 흰색 종이쪽지 같은 것이 추가로 붙어있어도 괜찮습니다.

‘직접 말로 명령할 것. 그래도 말을 안들으면 박수를 한번 칠 것. 상태를 해제하려면 박수를 한번 더’

식은땀으로 젖은 침대에서 일어나면, 옆구리에 따뜻한 무언가가 있습니다. 몸을 동그랗게 말고 달라붙어 자고 있는 짐승입니다. 당신이 움직이면 금방 일어나 눈을 깜박이고, 탐사자의 얼굴을 훑아줍니다. **kpc**는 꼬리를 파닥이며 흔들며 애교를 부리다가, 침대 옆의 줄을 건드립니다.

시선을 돌려 둘러보면, 방 안에 거울이 -화장대의 거울도- 전부 사라졌습니다. 화병의 꽃은 새것으로 교체되었습니다. 머잖아 시종들이 줄지어 방 안으로 들어옵니다. 어제와 비슷하게 치장할 거니, 준비하라는 말과 함께 말입니다.

한참 치장을 받고 있으면, 시종이 두꺼운 책 하나를 가져옵니다.

“신부가 되실테니, 이런 옷도 미리 봐두셔야죠?” 하고 웃으며 말합니다. **RP** 구간입니다.

책 제목은 [웨딩드레스 도안집]입니다. 한장 마다 탐사자를 닮은 모델이 웨딩드레스를 입고 있는 삽화가 실려있습니다. 첫 장은 어깨가 깊게 파이고, 상체부터 허벅지까지 달라붙어 우아한 분위기를 주는 머메이드 드레스. 두번째는 등과 어깨를 파내고 몸에 딱 맞게 재단해 섹시함을 강조한 홀터넥 드레스. 세번째는 레이스로 된 상의와 꽃잎처럼 펼쳐지는 치맛단이 인상적인 드레스.

드레스, 드레스, 드레스만 이어지다가 뒤쪽 ⅓은 예식용 텍시도의 도안이 실려있습니다. 검은색, 회색, 흰색, 남색... 부토니에부터 구두까지, 셔츠 스타일도 다양합니다.

탐사자가 책을 보는 내내 짐승 친구는 탐사자의 무릎 위에 고개를 올리고 열심히 참견을 합니다. 귀를 쫑긋이거나, 꼬리를 흔드는 등 탐사자에게 귀여움을 어필합니다.

*탐사자가 책을 한장 넘길때마다 그에 맞게 서술해주시길 권합니다. 한 장마다 탐사자와 **kpc**가 이야기할 시간이 있어야 하니까요. 여기서 옷을 정한대로, 이후 납치 파트와 엔딩 파트에서 탐사자의 옷을 묘사합니다.

책을 다 읽을 때쯤에 치장이 끝납니다. 그제야, 탐사자는 시종들의 숙박에서 풀려납니다. 시종들은 방을 나서며, 주인님의 전언이라며 한마디 전합니다. ‘답답하면 자유롭게 저택을 구경해도 좋지만, 2층의 침실만은 가지 말라’고. 짐승은 그간 발치에 웅크리고 기다리다가 졸고 있던 모양입니다. 탐사자가 움직이면 다시 일어납니다. 잠시간의 자유시간입니다.

저택 1층에는 서재, 홀, 탐사자의 침실, 주방, 식당 등이 있습니다. 2층에는 서재(서재 자체가 복층 구조입니다), 아트 갤러리, 응접실, 손님방, 잠긴 침실 등이 있습니다. 가로로 긴 십자 구조의 저택이고, 18-19세기의 양식을 따릅니다. 전기 등이 어느정도 쓰이고 있습니다.

탐사자가 움직이는 곳은 어떤 곳이던 짐승이 따라옵니다. 아래는 각 장소의 대략적 설명입니다. 각 장소에 있을 법한 것이라면, 탐사자가 찾을 수 있습니다.

서재

서재라기보다는 도서관이 어울리는 스케일입니다. 줄지어 늘어선 책장에는 책들이 분류되어 꽂혀있습니다. 세상 모든 책을 여기서 찾을 수 있습니다. 사서도 한명 있으니 그에게 물어봐도 좋습니다. 탐사자가 원한다면 너무 위험하지 않은 마도서도 찾을 수 있습니다. 전편을 한 탐사자라면 여기서 비밀 공간도 사용할 수 있습니다.

홀

화려하고 커다란 샹들리에가 달려있는 아치형의 천장이 인상적인 홀입니다. 한쪽에는 작은 무대가 있어, 악기들이 저절로 움직이며 음악을 연주합니다. 곡선형의 계단이 2층과 이어지고, 굳게 닫힌 현관문으로 나가면 정원과 이어집니다. 창문이 많아 정원의 풍경이 잘 보입니다.

*정원은 높은 담이 둘러싸고 있으며, 대문은 잠겨있습니다. 억지로 나가면 안개 낀 숲입니다. 그런데도 억지로 나간다면 kpc가 탐사자를 말리거나, 시종을 보내 데려오도록 시킵니다.

응접실

난로와 소파, 테이블과 장식장, 두툼한 카펫... 그러나 가구들은 쓰이지 않아 관리만 되고 있는 것 같습니다. 이 저택에 손님이 많이 올 것 같진 않네요.

주방

시종들이 분주하게 오가며 일하고 있는 주방입니다. 허공에서 저절로 식기들이 춤추며 요리를 만들어내는 모습이 장관입니다. 탐사자가 원한다면 무언가 요깃거리를 얻어먹을 수 있습니다. 또한 탐사자가 주방을 열심히 뒤진다면, 주방 뒤쪽 쓰레기통에서 인간의 뼈를 찾을 수 있습니다.

*kpc의 팔 뼈입니다.

식당

어제 저녁을 먹은 그곳입니다. 저녁 식사때만 사용되는지, 지금은 깨끗하게 정리된 모습입니다. 의자는 단 두개 뿐, 사람이 없어 공기에 서늘함이 감돕니다.

아트 갤러리

kpc와 탐사자의 취향으로 장식된 갤러리입니다. 대개는 여러 미술 작품이지만, 귀한 옷이나 유물도 있습니다. 탐사자가 현대인이라면, 현대에 나온 작가의 작품도 있습니다. 가장 중앙에 있는 것은 프시케와 에로스의 조각상입니다.

#2층 침실

kpc가 그토록 가지 말라 경고했던 2층 침실입니다. 탐사자의 침실과 같은 문이지만, 굳게 닫혀있습니다. 문손잡이를 잡으면 잠겨있던 자물쇠가 풀리는 소리가 납니다. 동시에 짐승이 이를 드러내고 경계하기 시작합니다. 탐사자의 몸을 밀쳐 밀어내고 문에 접근하지 못하게 막아섭니다.

이때 목줄을 차고 있으면 탐사자의 말에 바로 복종합니다. 가만히 있으라고 하면 더이상 움직이지 못하고 애처롭게 소리만 내는 식입니다. 아직 목줄을 차지 않았으면 온 힘을 다해 탐사자를 저지합니다. 목줄을 채워야만 진입할 수 있다고 가정하고 있지만, 탐사자에게 더 좋은 아이디어가 있다면 그걸 사용해주세요. 목줄은 방 안에 들어가서 도플갱어의 입을 빌어 눈치껏 채우게 합시다.

TIP: 방 안에서 들려오는 소리

탐사자가 kpc에게 목줄을 씌우고도 침실에 안 들어가는 경우를 위한 팁입니다. 이 장면이 생략되면 긴장감과 몰입도가 떨어지고, 진상에 대해서도 명확히 알 수 없습니다. 뒤의 진행이 억지 진행이 되는걸 막기 위해 탐사자를 꼭 방 안에 들어가게 유도해주세요.

탐사자를 이후 진행에서 조종하기 쉽게끔 마음의 틈을 만들어야 하기 때문에, 방 안에서 도플갱어가 소리를 냅니다. 처음에는 작은 소리로 탐사자의 발걸음을 붙잡고, 점점 큰 소리를 내어 kpc의 목소리로 탐사자를 유혹합니다. 유혹하는 내용은, 아래쪽에 후술했지만, 탐사자와 kpc사이를 이간질하고 의심을 부추길 수 있다면 뭐든 좋습니다. 탐사자가 kpc를 의심하고 있다면, 자신이 진짜고 가짜에 의해 윤패된 상태라고 탐사자를 꼬드길 것입니다. 탐사자가 kpc가 괴물인건 괜찮다는 쪽이면, 탐사자가 괴물이라는 걸 자각시켜 kpc를 언제 해지게 될지 모르는데도 거기 있을 거냐고 추궁할 수도 있습니다.

방 문을 열면, 어둡고 희미한 먼지 냄새가 코 끝을 간질입니다. 먼지 없이 깨끗하지만 생활감은 거의 없습니다. 불도 켜지지 않아 어두운 사이를 햇빛이 가르고 들어옵니다. 가구들은 천을 덮었고, 책장에는 몇 권 남지 않은 책이 애처롭게 굴러다닙니다. 반짝이는 것은 방 한쪽에 장식된 거울 뿐입니다.

책

여러 개의 종이를 마구잡이로 끼워넣은 책입니다. 무언가의 연구서, 혹은 공책처럼도 보입니다.

끼워진 종이 중 한장은 반지의 설계도입니다. 그림 수식을 보면, 탐사자 손에 있는 반지는 시계 의 거의 절반을 사용해서 만들어졌습니다. 남은 시계는 초침도 없고, 톱니바퀴도 몇개씩 비어버려 겨우 작동하는 불량품입니다.

책의 내용을 살피면 결혼식 서약에 대한 메모입니다.

‘...의 반을 사용해 만든 반지로도 부족하다. 계속 살이 썩고 햇빛에 타들어간다. 언제쯤이면 커튼을 걸을 수 있을지. 내가 ...가 되어, ...의 부담을 대신... 결혼 서약의 문구를 이용하면, 영원을 줄 수 있을지도.’

거울

거울 앞에 서면 거울 속의 탐사자가 싱긋 웃어보입니다. 그리고 어린 **kpc**의 모습으로 변해 말을 걸어옵니다. 물론 어린 **kpc**의 모습이 안먹힐 것 같다면 다른 사람의 모습-탐사자 자신, 혹은 탐사자의 부모나 친구 등- 이때 도플갱어가 하는 말은 탐사자의 상태를 보고 결정합니다.

탐사자가 도플갱어의 말에 1초라도 훑할 법한 이야기를 하도록 합니다. 탐사자의 생각을 읽듯이 행동하면 됩니다. 어렵다면, 이 장면 전에 미리 탐사자의 생각을 파악해둡시다. 탐사자와 **kpc**의 사이를 이간질하고, 탐사자가 저택을 빠져나오도록 부추기는 말을 합니다. 수상한 티를 팍팍 내도 되고, 정말 훑하게 속여도 됩니다. 뒷감당을 할 자신이 있다면 마구 속여주세요.

아래는 예시입니다. 상황에 맞게 골라 써주세요.

- 드디어 왔네. 계속 네게 신호를 보냈는데, 항상 상황이 여의치 않아서 어쩔 수 없었어. 나는 거울이 없으면 너와 접촉하기가 어렵거든.
- 그 괴물이 너를 속이고 있다. 이대로면 너도 잡아먹힐 지 모른다. 빨리 저택을 탈출해야한다.
- 사실 네가 괴물이란걸 눈치채지 않았나. 오늘은 식사에 나온 인육이지만, 내일은 **kpc**를 잡아먹을지도 모른다.
- 사실 내가 진짜 **kpc**다. 그놈은 가짜고 나를 이곳에 유폐했다. 와서 구해달라.
- 결혼하기 싫어하는 탐사자에게는: 결혼하기 싫은 것 다 안다. 내가 도와주겠다.
- 아직 짐승에게 목줄을 채우지 않았다면: 그놈은 **kpc**의 수하다. 사실 널 감시하는 거다. 빨리 목줄을 채워라.

- 탐사자가 목줄의 사용법을 모른다면 알려주기도 합니다.

이쪽은 공통 요구사항입니다. 대화가 끝날 무렵, 탐사자에게 암시 주문을 걸어웁니다. 탐사자에게 암시 주문이라는 걸 알려주지는 않지만, 정신력 판정을 하게 해 실패하면 걸린 것입니다. 저택의 대문을 열어야한다는 암시가 생깁니다.

- 저택의 대문만 열면 된다. 어렵지 않아.
- 네가 도망칠 수 있게/바라는 대로/힘을 얻도록/진실을 알게 해주겠다.
- 오늘 저녁이라면 kpc는 네가 하자는 대로 전부 하고, 묻는대로 다 알려줄 것이다. 그에게 열쇠를 받아 대문을 열어라.
- 나는 너의 조력자다. 나를 믿어야한다.

탐사자가 너무 곤란한 것을 묻거나 어느정도 이상의 정보를 얻으면 장면을 마무리하는 이벤트가 일어납니다. 목줄에 억눌려있던 짐승이 억지로 일어나 으르렁대며 거울을 노려봅니다. 동시에 찌적, 거울 유리에 금이 가고 환상은 사라집니다. 유리파편이 튀고, 소리를 들은 시종들이 올라와 탐사자를 다시 방으로 데려갑니다.

*이 시점부터 짐승은 온데간데 없이 사라집니다. 이 시나리오에서는 탐사자가 가만히 있으라는 식의 명령을 했다고 가정하고, 움직이지 못하는 상태가 되어 있습니다.

이전에 저택을 둘러보지 않은 탐사자가 원한다면, 여기서 저택을 조사하게 해도 됩니다. 다만 2층 침실은 굳게 닫혀 들어가지 못하고, 어느정도 보면 저녁 이벤트가 발생합니다.

#합방

창문 밖으로 들어오는 빛이 붉게 물들어갑니다. 시종들이 나타나 저녁 시간이라며 탐사자를 식당으로 이끅니다. 어제와 같은 모습의 식당이지만, 맞은 편의 자리는 공석입니다. 차례차례 요리가 나와 상을 장식해도, 아무리 기다려도 kpc는 오지 않습니다. 시종들이 탐사자에게 식사를 할 것인지, 말 것인지 물어봅니다.

*탐사자가 무엇을 선택해도 진행에 영향끼치지 않습니다.

당신은 방으로 돌아왔습니다. 그리고 당신이 불을 켜자마자 본 것은, 침대 위에 있는 kpc입니다. 나체의 모습에 이불도 제대로 덮지 않고, 목에 검은색 목줄을 한 채로 잠들어 있습니다.

*짐승 모습을 하다 왔으니 나체일 것이라고 상정했지만, 수위 등이 거슬린다면 얇은 옷을 입혀주세요.

탐사자가 조금이라도 움직이면, 눈을 번쩍 뜹니다. 멍하다 번득이다 하는 눈동자는 당신에게 못박혀 있습니다. 입술 새로 억눌린 목소리가 새어나옵니다.

부디, 명령...을... 움직일 수 없어...

*탐사자가 도망가려고 하면... 어쩔 수 없지만 방 안에 가뒤퍼됩니다.

이 상태의 **kpc**는 탐사자가 하는 질문에 대답하고, 모든 명령에 따릅니다. 다만 이 밤만큼은 둘 다 저택의 방을 벗어날 수 없습니다. **kpc**더러 죽으라고 해서 **kpc**가 자결해도 진짜 죽지는 않습니다. 신화생물이니까요.

대화

- 질문 없이 먼저 대답하지는 않습니다.
- 낮의 짐승?: 그렇다
- 짐승 모습을 하는 이유: 탐사자의 저주를 자신이 부담하기 위해. (이 이상은 설명하지 않습니다. 다시 물어봐도 같은 대답만 반복합니다.)
- 저택을 나가는 방법: 해가 떠있는 동안, 네 반지를 대문의 열쇠구멍에 끼우면 된다.
- 왜 해가 떠있는 동안?: 지금의 나는 해가 떠있는 동안 힘을 반쯤 못쓰기 때문이다.
- 거울을 치운 이유: 그건 벌레나 다름없는 것이다. 얹혀서 좋을 것 없다.
- 결혼하려는 이유: 탐사자를 지키기 위해서.
- 정말 괴물인지: 그렇게 생각해도 상관없다.
- 탐사자가 괴물인지: 탐사자가 인간은 아니다.

너무 곤란한 질문을 받는다면, 이성판정 장면으로 넘어갑니다. 탐사자는 갑자기 원지 모를 욕망을 느끼게 됩니다. **kpc**의 모습을 보고있는 것 만으로도, 어딘가 정신이 아찔합니다. 이성을 유지할 수 없을 것 같은 순간이 이어집니다. 정신력 판정에 실패하면 탐사자는 강렬한 식욕을 느끼게 됩니다. 다음 순간 입안 가득 달콤한 맛이 퍼집니다. 달고, 부드럽고, 연한... **kpc**의 살입니다. 이성판정 1/1d6.

*이 사이에 탐사자는 패닉해 어떻게든 해달라는 식으로 명령하고, **kpc**가 시간을 되돌렸습니다. 상황에 따라 먹는 쪽이 **kpc**로 바뀌어도 상관없습니다.

시야가 깜박입니다. **kpc**는 조금 멍한 눈으로 탐사자를 바라보고 있을 뿐, 아무 일도 일어나지 않았습다. 입 안에 아직 단 맛이 남아있는 것 같고, 뱃속에는 희미한 만족감이 느껴집니다.

kpc는 탐사자에게 우호적인 태도를 보이며, 탐사자를 진정시킬 수 있게 ‘명령해달라’고 말합니다.

장면은 둘 다 잠에 들거나, 최소한 **kpc**가 잠들거나 탐사자에게 손을 쓸 수 없는 상황이 되는 것으로 끝내주세요.

Tip: 목줄을 풀어주는 탐사자

탐사자가 목줄을 풀어주면 **kpc**는 굳이 탐사자에게 진실을 말하지 않아도 됩니다. 거짓말로 대답하거나, 대답을 피할 수도 있다는 뜻입니다. 가능하면 의문스럽게 행동해주세요. **kpc**는 너무 많이 알려줬다가 탐사자가 광기에 미치는 것을 경계하고 있습니다. 때문에 목줄의 강제가 없으면 가능한 정보를 적게 주려고 합니다. 그래도 이부분은 **kpc**의 성격에 따라 많이 갈릴 것 같네요. 목줄을 풀어줘도 진행에 무리가 없을 것 같다면, 탐사자의 행동을 강제할 필요는 없을 것 같습니다.

다만 탐사자가 목줄을 툰다고 선언하는 경우, 풀어주고 싶지 않다는 충동과 그래선 안될 것 같다는 압박감을 느끼게 됩니다. 2층 장면에서 도플갱어와 대면했을 때 의심이 심어졌기 때문입니다. 따라서 탐사자는 정신력 판정에 성공해야만 목줄을 풀어줄 수 있습니다.

#꿈

아래는 어디까지나 예시입니다. 이미 서사가 있는 탐사자와 **kpc**라면, 다른 과거의 장면으로 대체해도 괜찮습니다. 시나리오 상 이 장면은 기억에 없는 결혼식을 올리게 된 탐사자의 불안감이 꿈으로 드러났다는 설정입니다.

예시

파란 하늘 아래, 바람에 커튼이 나부깁니다. 정원 너머에서 어린 아이가 꽃을 따 꽃다발을 만들고 있습니다. **kpc**와 꼭 닮은 모습입니다. 탐사자가 정원으로 나가면, 아이는 꽃다발을 들고 당신에게 다가옵니다. 내밀어진 꽃다발 위에는, 금과 은으로 만들어진 반지가 놓여 있습니다.

탐사자가 그것을 집어드는 순간, 아이는 **kpc**의 모습으로 변모합니다. 어른의 모습에, 여기저기 물어 뜯기고 한쪽 팔이 잘린 모습으로. 악마같은 목소리로, **kpc**가 웃습니다.

“내 팔로 만든 스테이크는, 어땠어?”

소름끼치는 공기와 습기가 탐사자의 몸을 감싸웁니다. 정원의 흙 위로 피가 찰박거리며 꽃들도 붉은 석산으로 바뀌어 핍니다. **kpc**는 당신의 팔을 붙잡고, 왼손 약지에 반지를 끼웁니다. 그 모습이 점점 검은 괴물로 바뀌어갑니다.

“날 사랑해줘, 내 곁에만 있어. 나와 ■■■ 하자, 세계가 끝나는 날까지, 함께하도록.”

이성판정 **1/1d6** 입니다.

#납치

희미한 불빛이 깜박이는 새벽입니다. 아직 공기가 차갑고, 온몸은 끈적끈적 합니다. 머리가 멍해서 도저히 생각이 되지 않습니다. 희미한 불빛의 구체가 눈 앞을 깜박입니다. 당신은 홀린 듯이 문을 열고, 걸음을 옮겨 복도를 나아갑니다. 탐사자는 그제야, 목에 걸려있는 까만 목줄의 존재를 알아챱니다.

빛 덩어리는 이내 저택 때문에 이르고, 탐사자의 의사에 관계없이 몸이 움직여 손가락의 반지를 빼고, 열쇠구멍에 반지를 밀어넣습니다. 열쇠처럼 반지의 고리를 돌리면 달칵 소리가 납니다. 저택의 문이 저절로 열림과 동시에, 뒤에서 누군가 이름을 외치는 소리가 납니다. 발 밑에서부터 그림자가 벌어져 탐사자를 집어삼키고, 뺨은 손은 닿지 않은채로 의식이 사라집니다.

가장 먼저 느끼는 것은 습기와 서늘함입니다. 그 다음에 느끼는 것은, 굉장히 달고 유혹적인 냄새입니다. 어두컴컴한 종유석 동굴 안, 한쪽에서는 물방울이 떨어지는 소리가 울립니다. 어두운 시야에 바닥을 뒹구는 날것의 고기들이 냄새의 근원지, 하지만 그 살갗이나 모양은 꼭...

지능 판정에 성공하면 이것이 토막난 인간의 고기임을 알 수 있습니다. 이성판정 **1/1d4**. 실패하면 그냥 어린 돼지의 고기같다고 생각합니다. 왜 날고기가 이렇게 식욕을 자극하는지는 알 수 없습니다. 몸을 움직이려고 해도, 손에 닿는 것은 고기 정도. 목줄에 연결된 끈이 기둥에 묶여있어 범위가 제한됩니다.

이벤트: 식사

탐사자가 고기를 발견하고 도플갱어가 나타날 때까지 잠시 시간이 있습니다. 탐사자는 그 사이 맹렬한 배고픔을 느끼게 됩니다. 목이 갈라지는 것처럼 아파와, 무엇이랄도 좋으니 목을 축이고 허기를 채우고 싶다는 욕망으로 가득칩니다.

시나리오 진행상 일시 광기로 취급하며, 탐사자가 먹기를 거부하는 경우 정신력 판정을 할 수 있습니다. 결과가 어려움 이상이 아니면 의지와 관계없이 고기에 강한 충동을 느끼게 되며, 이에 따른 이성판정은 키퍼가 판단합니다.

식사 이벤트가 어떤 식으로든 끝나면, 어디선가 망토를 뒤집어쓴 사람이 나타나 앞에 섭니다. 발소리가 먼저 들리고 형체는 나중에 드러납니다. 탐사자는 그를 올려다보게 됩니다.

“일어났어?” 하고 묻는 그는, 검은 망토의 후드를 벗습니다. 그 안은 탐사자와 똑같은 얼굴입니다. 아니, 자세히 살펴보면 그 얼굴은 당신과 좌우가 반전되어 있습니다. 꼭 거울 속에 비친 얼굴처럼. 이성판정 1/1d4.

*이전에는 탐사자를 유혹하기 위해 다른 모습이었어도, 이 장면부터는 탐사자의 모습만을 취하게 해주세요.

*탐사자가 저항하려고 하면 명령을 통해 압박합니다. 탐사자가 저항할 수 없는 상태라는 것을 확실히 알려주시기 바랍니다.

대화

- 일어났으면 이제 의식 준비를 해야겠다.
- 준비한 식사는 입에 잘 맞았나? kpc님이 평소에 네게 먹이던 것과 같은 고기다. 널 위한 특식이다. 몰랐나? 현실 부정 계속 해도 난 상관없다.
- 나는 도플갱어다. 남의 모습을 흉내내는 마법을 잘 써서 그런 별명이 붙었다.
- 목적: 나는 kpc 님을 모시는 사제고, 그분도 나를 사랑하기를 바란다. 하지만 너를 아끼는 것 같으니까, 널 잡아먹고 진짜 ‘탐사자’가 되어서 kpc에게 사랑받을 것이다.
- 결혼식은 네게 강력한 보호주문을 걸기 위한 의식이기 때문에, 시작되면 간섭할 수가 없다. 어쩔 수 없이 거친 방법을 사용했다.
- kpc님도 너무하다. 너따위를 신적 존재로 만들려고 하시다니. 하지만 내가 널 대신하면, 그 영광도 내 것이다.
- 그 반지를 두고오다니 너도 참 멍청하다. 그 반지가 있으면 kpc가 네 위치를 바로 알았을 것이다.
- 만약 kpc가 탐사자의 위치를 알게되도 상관없다. 여기로 오는 모든 길목에 고대신의 문양을 사용했으니, 아무리 kpc님이라도 널 구하러 올 수는 없을 것이다.
- 결혼식 대신 네 몸을 빼앗기 위한 의식을 할 것이다. 흰 예복 대신, 검은 상복을 입혀주겠다. 가기 전에 치장해주는 것에 감사해라.

대화가 끝나면, 그는 ‘이럴 때가 아니라 빨리 준비를 해야한다’며 손가락을 튕깁니다. ‘암전히 있으라’는 명령을 내리면 자아가 없는 노예들이 들어와, 탐사자의 치장을 시작합니다. 검은색 예복을 입히고, 얼굴에 분칠을 하고, 검은 베일을 올립니다. 입술에는 짙은 빨강의 루즈가 칠해집니다. 모든 치장이 끝나면, 흰색의 예복을 입은 도플갱어가 나타납니다. 그는 얼굴의 반을 흰 베일로 가린채 탐사자를 비웃습니다.

명령에 의해 저항도 못하고 강제로 걸으며 나아가면, 결혼식장과 비슷하게 꾸며놓은 동굴 안의 출입입니다.

“웃어. 나의 영원을 위한 웨딩마치니까.”

천장에는 마법으로 불을 밝혔고, 웨딩로드를 훑내낸 카펫을 바닥에 깔았습니다. 장미 대신 석산을 장식했고, 흰색이 있어야 할 자리는 전부 검은색입니다. 긴 의자에는 검은 망토를 뒤집어 쓴 사교도 무리가 앉아 박수를 보냅니다. 도플갱어의 손을 잡고 앞으로 나아가면, 돌로 만들어진 제단과 검은색 거울이 있습니다.

*이 거울은 행의 유리입니다.

“제단에 올라가 누워.”

명령하는 목소리에는 희열이 가득합니다. 탐사자가 올라가 누우면, 무언가의 이빨로 만든 칼을 들고 그 끝을 당신의 심장 위에 댑니다. 사교도들이 입을 모아 주문을 외우기 시작합니다.

“위대한 분이시여... 우리의 신...”

“kpc 님... 초월한 마법사, 요그 ■ ■ 스의 계약자...”

“차토구아의 신관...”

“위대한 분으로부터 시간을 빼앗아온 그대...”

“당신이 가장 아끼는 자의 영혼을 제물로 바치니, 그 존재를 빼앗도록 허락하소서.”

도플갱어가 웃으며 마지막 기도를 올립니다. 제단 옆으로 타닥거리며 횃불이 타고, 불쾌한 유황 냄새와 향초 태우는 연기가 피어오릅니다. 향에 머리가 어지러워 의식이 멀어져 갑니다. 도플갱어는 누워있는 당신에게 몸을 숙여 키스합니다. 도플갱어의 시야와 탐사자의 시야가 겹치기 시작합니다. 도플갱어의 칼이 높이 올라가, 심장을 향해 추락하는 순간.

검은 거울의 표면이 파도처럼 넘쳐흐릅니다. 강한 충격파가 모두를 넘어뜨리고, 의자나 장식들은 산산히 부서져 파편이 됩니다.

*영원증명을 플레이하지 않으셨다면 누가 구하러 왔는지는 영원증명의 플레이에서 결정됩니다. 이 시나리오만 단독으로 플레이하신다면, kpc가 그냥 구하러 오는 것으로 장면을 개변하셔도 됩니다.

“보면 안돼.”

익숙한 목소리의 누군가가 손으로 탐사자의 눈을 가려줍니다. 성인의 것이라기엔 조금 작은 손은 순식간에 거죽을 찢고 부풀어 오릅니다. 후두둑, 몸에 무언가가 뒹니다. 보지 않아도 피라는 것을 알 수 있습니다. 도플갱어의 절규가 잇따릅니다.

어째서, 당신이 여기에. 그 말만을 반복하던 목소리는 무언가 터지는 소리와 함께 끝납니다. 눈을 가리고 있던 손이 다시 사람의 것으로 쪼그라듭니다. 익숙한 목소리의 그는, 등 뒤에서 작은 손으로 탐사자의 목줄을 풀어줍니다. 어쩐지 숨소리가 약해진 것 같습니다.

“...와 마주치기 전에, 네가 있어야 할 곳으로 돌아가.”

그 말과 함께, 탐사자는 의식을 잃고 맙니다.

다시 눈을 뜨면, 정원의 한가운데 입니다. 당신의 손에는 깨진 유리조각이 들려 있습니다.

#클라이막스

옆에 있던 kpc가 일어났냐고 부드럽게 말을 걸어옵니다. kpc가 탐사자의 뺨을 건드리면, 몸에 엉겨있던 핏자국이 저절로 씻겨내립니다. 주변의 꽃들이 피를 대신 머금고 붉게 물듭니다.

대화

- 어차피 이렇게 될 거라고 알고는 있었지만, 막고 싶었다.
- 모든 걸 설명할 수는 없다. 타임 패러독스가 일어나면 추격자가 온다.
- 이제 이런 일은 다시 일어나지 않을거다. 이제 이 저택에만 있지 않아도 된다.
- 네가 원한다면, 기억도 지워주겠다. (다만, 기억을 지워달라는 요청은 소원으로 판정됩니다. 이 경우에도 계약이 필요합니다.)
- 반지는 내 힘의 절반을 쪼개 만든 것이다. 가지고 있으면 널 지켜줄 것이다.
- 나는 그 반지가 없어도 괜찮다. 시간이 지나면 힘이 회복될 것이다.
- 네가 나를 떠나는 선택을 해도, 널 존중하겠다. 이제 넌 안전하니까.
- (탐사자가 질문하면) 그렇다, 너에게 신의 권능을 줄 수도 있다.

이거 kpc는 그래도 네가 이 저택에 남겠다 해준다면, 하고 운을 띄웁니다.

“지금의 너는 불완전해. 내가 널 완전하게 해줄게.”

그가 당신의 손에 반지를 끼워줍니다.

- 소원을 말하고, 서약을 올리면 내 계약자가 되어 완전해질 수 있다.
- 물론 여기에 남아도, 내 계약자가 될 필요는 없다.
- kpc의 입을 빌어 탐사자에게 엔딩 분기에 대해 알려주셔도 좋습니다. 떠나도 좋다, 반지는 마음대로 처분해라. 네가 모든 걸 끝내고 싶다해도, 나는 너의 뜻을 존중하겠다 등.

*소원을 이뤄주는 대가로 탐사자의 영원을 받아가는 것이기 때문에, 저택에 남지 않으면 탐사자는 소원을 빌 수 없습니다. 기억 소거도 마찬가지로입니다.

*kpc와 계약하지 않는 경우, 탐사자는 인육이나 마력 없이는 살 수 없는 '생명체'로 남습니다. kpc를 떠나도 특별한 부상이 없다면 반지에서 나오는 마력으로 섭식 없이 살 수 있지만, 반지를 두고가면 정말 유한한 삶을 살게 됩니다.

6. 엔딩 분기

신이 되기로 한다, 영원증명을 갈 것이다 > **END 0.**

계약하고 저택에 남는다 > **END 1.**

계약없이 저택에 남는다 > **END 2.**

저택을 떠난다 > **END 3.**

반지를 두고 저택을 떠난다 > **END 4.**

자신을 죽여달라 소원을 빈다 > **END 5.**

기타 등등 > **오리지널 엔딩.** 저한테 보고해주시면 감사하겠습니다

***아래 예문은 탐사자와 kpc가 서로 소중한 관계라고 가정했습니다. 각 탁의 상황에 맞게 수정해서 사용할 것.**

7. 엔딩

END 0. 영원과 존재 증명

탐사자가 자신을 신으로 만들어 달라고 소원을 빈다 or 영원증명을 갈 예정이다.

kpc는 탐사자를 에스코트하듯 손을 내밀니다. 두 사람의 손이 겹쳐집니다. 그 모든 일에도 불구하고, 탐사자는 결국 이 손을 내칠 수 없었습니다. 한걸음, 한걸음. 원치 않게 입은 검은색 옷자락이 바람에 나부깁니다. 또 한걸음, 한걸음. 붉은 색의 카펫을 밟으며 홀을 가로지릅니다. 보이지 않는 시종들이 일제히 웨딩마치를 연주합니다. 흰색으로 장식된 공간을 지나면, 두 사람만을 위한 작은 무대입니다.

유려한 손가락이 당신의 손을 감싸웁니다. 그의 눈색과 똑 닮은 보석 위로 kpc의 입술이 닿으면, 말할 수 없는 감각이 몸을 타고오릅니다. 시야가 점멸하며 검은 우물을 비춰냅니다. 물은 타르처럼 검고, 그 표면은 스스로 요동치고 퍼지며 꿈틀거립니다. 우주의 법칙을 직시하는 순간, ‘그것’이 당신을 보았습니다. 그것만으로도 당신의 존재가 흔들립니다. 발목서부터 차오르는 광기의 자리에, 탐사자를 밀치고 **kpc**가 섭니다. 오직 탐사자를 지키기 위해서.

보석이 타오르듯 선명해지는 것과 동시에, kpc의 모습이 거울처럼 금이 가 쪼개집니다. 6개의 거울 조각 속에서, kpc는 슬프게 입술을 휘어올립니다. 뺨은 손은 닿지 않습니다. 정신이 빠르게 무너집니다.

남은건 저택과, 탐사자 당신 뿐. 기억은 빠르게 광기의 자리를 메꿉니다. 이 저택, 주인이 없죠, 아니, 이제 당신이 주인이죠. 본능적으로 느낍니다. 몸안을 흐르는 권능과 우주에 대한 지식, 권력과 신성. 이 모든 것을 가지고 있는 자신은 무엇인가요?

아. 당신은 신이 틀림없습니다. 이 저택 안의 모든 것이 당신의 것이고, 막대한 권능과 지식이 당신의 것입니다. 이게 신이 아니면 무엇이겠어요? 무엇을 잃었는지도 잊은 눈에서 눈물이 흘러내립니다. 새로운 것을 얻은 기쁨의 눈물일지도 모르겠습니다.

- 탐사자 생환, kpc 로스트?
- 보상: 탐사자는 신이 되었습니다. 그 힘의 원래 주인이 누군지도 잊은 채로. 세계에 대한 진실과 막대한 권능을 손에 넣습니다.

END 1. 영원을 위한 서약

kpc와 계약하고 저택에 남는다.

그날 밤은 유독 별이 밝았습니다. 달 없는 밤, 자리를 지키는 별 사이로 별뿔별이 쏟아져 내립니다. 서로의 맹세를 교환하고, 서약을 올립니다. 비록 신의 자리는 아니지만, 동등한 자리가 아니어도. kpc의 옆은 항상 당신의 것일 터입니다. 붉은 카펫을 밟고, 흰 장식으로 가득한 홀을 가로질러 오른 무대에서 맹세한 것처럼.

이것은 영원을 위한 서약입니다. kpc가 탐사자를 구속하고, 탐사자가 kpc를 구속하기 위한 약속의 밀어. 변덕스러운 달님에게는 맹세하지 않아요. 그대가 있는 밤이라면 꿈속도 낮이니, 저 하늘의 별에 대고 계약합시다.

소원의 대가는 당신의 영원입니다. 죽을 권리도, 떠날 권리도 서로에게 넘기고 무대 위로 오릅니다. 더이상 우리를 갈라놓을 수 없는 죽음이 우리를 갈라놓을 때까지.

아침에 눈을 뜨면, 익숙한 천장과 상들리에가 탐사자를 반겨줍니다. 방 안에는 화려한 가구와 장식이 가득합니다. 손가락을 감싼 반지가 반짝입니다. 말끔한 사람의 모습을 한 kpc가 테라스로 들어옵니다.

“탐사자, 일어났어?”

한아름 안은 꽃이 싱그럽습니다. kpc는 당신의 손을 잡고 정원으로 이끅니다. 바람을 타고 웨딩마치가 흘러듭니다. 양 손을 붙잡고, 꽃잎 사이로 춤을 춥시다. 어쩌면 언젠가는 이 서약을 후회할 수도 있을 것입니다. 떠나고 싶어도 떠날 수 없는 이 맹세를 저주할지도 모릅니다. 그러나 그날은 아직 오지 않았습니다. 아직은 이 밀월이 달기만 하네요.

이번의 춤곡은 영원토록 끝나지 않을 것입니다.

- 탐사자 생존, kpc 생존
- 보상: 이성 회복 1d10

END 2. 초침의 노랫소리

계약 없이 저택에 남는다.

kpc의 곁에 남기 위해 계약할 필요가 없다면, 굳이 계약할 이유도 없습니다. 무엇을 생각하며 이런 결정을 내렸나요. 잠시간의 보류인가요, 아니면 구속을 피하고 싶은 마음인가요. 혹은 맹세 없이도 kpc의 곁을 지킬 수 있다는, 마음이 변하지 않을 것이라는 오만인가요?

다음 선택의 전까지 탐사자의 정신은 인간의 것으로 남을 것입니다. 비록 육신이 이미 저주받은 몸이라 해도 kpc의 반지가 당신의 불완전함을 메꿔줄 것입니다. 시간은 여전히 그대의 정신을 갇아먹을 것이고, 탐욕스러운 진실은 광기로 다가올 것입니다.

하지만 지금 당장은 먼 이야기입니다. 정원의 꽃들이 여전히 아름답고, 새들이 노랫소리를 지저귀니다. 바람의 속삭임과 부드러운 햇살이 사랑스럽습니다. 아침마다 익숙한 천장과 샴들리에가 당신을 반겨줄 것이고, kpc는 꽃송이를 품에 가득 들고 아침인사를 하러 올 것입니다. 분수대에 맑은 하늘이 담겨 흘러내릴 때면, 나무 그늘 아래서 서로를 껴안고 잠에 들 것입니다. 탐사자의 손가락에서 반지가 반짝입니다.

바람을 타고, 연주되지 못한 웨딩마치의 악보가 날라가 버립니다. 서로를 바라보고 맹세합니다. 우리는 서로를 구속하지 않을 때 진정으로 행복하니까요. 필요해지면 그 때, 다시 선택하면 됩니다.

그렇게 생각하며, 손가락에서 반짝이는 반지를 모른 채 합니다. 지금의 안온한 삶을 위해서.

탐사자의 맹세는 매일 모습을 바꾸는 변덕스러운 달에게 바쳐졌습니다. 흘러가는 초침의 노래에 맞춰, 이 불완전한 자유를 위해 춤을 춥시다. 이것이 순간이라도 해도, 당신과 함께라면 영원처럼 긴 순간이니.

- 탐사자 생환, kpc 생환
- 보상: 불완전한 영원, 이성회복 1d6

END 3. 여행길의 위에서

저택을 떠난다.

kpc는 몇 번이고 되물었습니다. 꼭 그래야겠어? 정말 그러고 싶어? 몇 번이고 확인받은 다음에야, 체념하듯 고개를 끄덕였습니다.

저택을 떠나는 날은, 놀라울 정도로 맑은 날이었습니다. 구름 하나 없는 하늘에 태양이 내리쬘고, 선선한 바람이 정원을 스쳐 지나갑니다. 어디로 가는지, 어떻게 살 것인지는 생각하지 말아요. 드디어 이 저택에서 해방되는 것이니.

kpc는 떠나는 당신을 위해 가방을 싸 주었습니다. 가지 말라는 말도, 돌아와 달라는 말도 없었습니다. 아마 할 수 없었을 것입니다. 다만 좋은 구두를 신기고, 반지를 빼지 말아달라 당부할

뿐. 저택의 대문이 다시 열리고, 울창한 숲을 가르는 길이 모습을 드러냅니다. 안개가 조금 끼어있는 숲길에 차가운 공기가 붓니다.

“돌아오고 싶어진다면, 언제든 돌아와. 널 기다리고 있을게.”

kpc는 저택 입구에 서서 탐사자를 배웅합니다. 마지막 순간까지도 그 시선이 당신에게서 떨어지지 않을 것이란걸, 둘 다 잘 알고 있습니다. 탐사자의 발걸음은 숲 속으로 향합니다. 걸음은 가벼웠나요? 무거웠나요?

어느새 숲을 빠져나오면 그곳은 파란 바다가 있는 항구 도시입니다. 소금내 섞인 바람이 탐사자의 머리카락을 휘감고 지나갑니다. 처음보는 도시, 처음 보는 사람들, 겪어보지 않은 시대. kpc와 떨어져 이렇게 멀리까지 온 것이 얼마나 오래 되었는지. 감정이 가슴을 가득 채웁니다.

어쩌면 세상은 각박하기에 탐사자가 고난에 처할 수도 있을 것입니다. 하지만 두려워 말아요. 손가락의 반지가 탐사자를 언제나 지켜줄 것입니다.

이 불완전한 구속과 끝나지 않은 사랑이 가득한...

- 탐사자 생환, kpc 생환
- 보상: 불완전한 자유, 이성회복 1d6
- 이성 회복량은 기본은 1d6으로 하되, 탐사자에 따라 조절할 것. 예를 들어 kpc를 혐오하는 탐사자라면 이성회복량이 더 많은 식입니다.

END 4. 온전한 인간의 삶

반지를 두고 저택을 떠난다.

누군가 말했습니다. ‘꽃은 시들기 때문에 아름다운 것’이라고. 그 아름다움이 비록 유한하다 해도, 조화나 말린 꽃에 비할 바가 아니라고.

탐사자는 선택했습니다. 거기에 유한한 삶이 있습니다. 언제까지고 식인을 해야 하는 삶, 햇빛에 피부가 타들어가는 육체, 그리고 연약한 인간의 정신. 하지만 kpc가 더이상 탐사자에게 간섭할 일도, 억지로 연명시키는 일도 없을 것입니다.

그렇기에 탐사자는 저택을 떠납니다. 저택의 대문이 떠나는 자를 위해 열리고, kpc가 홀로 당신을 배웅합니다. 바깥으로 나가는 숲길은 짙은 안개에 휩싸여 있습니다. 어쩌면 조금 두려울 지도 모릅니다. 더이상 kpc의 보호를 받지 않으니까요. 하지만 그것이 자유입니다. 이제 탐사자의 선택은 오롯이 탐사자의 몫이니, 되찾은 자유를 부디 만끽하기를. 숲 속 안개 사이로, 누군가의 인영이 멀어져만 갔습니다.

저택도, kpc도 이제는 영원히...

다시 볼 일 없는 영원의 세계에 이별을 고합니다.

탐사자는 숲을 빠져나오기 직전, 한 사람을 마주칩니다. 지극히 평범한 인간입니다. 보아하니 잘못된 길을 들었다가 헤맨 모양이에요. 그는 탐사자에게 인사를 하며 길을 물으려 합니다. 탐사자는 그에게서 먹이의 향과 식욕을 느낍니다. 아득한 달콤함에 의식이 흐려집니다.

정신이 들었을 때는 입에서 피가 뚝뚝 떨어지고 있었습니다. 피 웅덩이 하나, 한명분의 인골, 피투성이인 당신. 정신없이 자리를 떠나면 햇빛이 탐사자에게 쏟아져 내립니다. 어느새 숲의 경계를 넘은 참입니다. 따사로운 빛은 더이상 아프지 않았습니다.

자, 기뻐합니다. 이것이 바로...

- 탐사자 생존, kpc 생존
- 보상: 온전한 자유. 탐사자는 마지막 식인을 한 후, 숲의 경계를 넘는 것과 동시에 인간으로 돌아옵니다. 살인 때문에 이성회복 없음.

END 5. 영원한 자유의 맛

kpc에게 자신의 죽음을 기원한다.

kpc는 격렬하게 거부했습니다. 몇번이고, 탐사자가 소원을 입에 담을 때마다. 고통스러워하고 울부짖기도 하며 그럴순 없다고 말했습니다. 하지만 kpc는, 그것을 사랑이라고 부를 수 있다면, 탐사자를 사랑하죠. 모든 것을 잡아먹는 시간도 모든 것을 지배하는 사랑 앞에서는 무너져 내렸습니다. 서로를 고통스럽게 하는 사랑, 사랑, 사랑. 하지만 둘 다 이것이 처음에 어떤 감정이었는지 잊어버린지 오래입니다.

서약을 위해 희게 장식된 홀을, kpc의 손을 잡고 가로지릅니다. 춤추기 위한 작은 무대 위에서, 탐사자는 무릎 꿇고 앉습니다. 칼을 꺼내드는 kpc의 눈에서는 눈물 한줄기가 흘러내렸습니다.

“...너는 날 항상 비참하게 만들어.”

푸르게 빛나는 검신 위로 글씨가 희미하게 번득입니다. [신을 죽이면 인간은 자유로울 수 있다]. 하지만 어떨까요? 신을 죽이기 위해 꼭 칼을 쓸 필요는 없는 법입니다. 비록 이 마지막이, 영원히 kpc의 소유로 남게 된다고 해도. 그것이 kpc를 죽이는 독이 될 것이라 누구보다 잘 알고 있으니까요.

글씨 아래 칼날에 당신의 얼굴이 비쳐 보입니다. 죽기 전의 얼굴은 무슨 얼굴을 하고 있나요. 인간은 그저 신 앞에 눈을 감을 뿐입니다.

칼이 휘둘러졌습니다. 잘린 탐사자의 목에, 그 입술에, 신이 입맞춥니다. 쓰디 쓴 죽음의 맛인가요, 달콤한 사랑의 맛인가요. kpc는 이것이 사랑이라고 말했습니다.

탐사자에게는 영원한 자유의 맛일 것입니다.

웨딩마치는 연주되지 못한 채. 악보는 피에 젖어 잉크가 번져갑니다. 그리하여 무대는 막을 내렸습니다.

- 탐사자 로스트, kpc 생존
- 보상: 영원한 안식, 이성회복 없음

8. 맺으며

우선 테스트 플레이에 참여해주신 4분, 그리고 타이만 메이트 한분께 감사 인사 드립니다. 테플 자체는 이미 끝났지만, 현생이 바빠 수정본을 이제야 올릴 수 있게 되었습니다.

영원증명과 영원웨딩은 프시케 설화와 푸른 수염, 도플갱어 설화를 모티브로 작성되었습니다. 대충 영원증명보다 매운맛으로 작성했는데, 실제로는 어떨지 잘 모르겠네요. 부디 재밌게 즐겨주시면 감사하겠습니다.

영원증명의 후기에도 적었지만, 영원~ 시나리오 두개와 다른 하나의 시날을 더해 시나리오집을 뽑을 예정입니다. 특정 엔딩이나 시나리오 두개를 합쳐야만 알 수 있는 진짜 진상에 대한 내용도 시나리오집에만 나옵니다. 일단은 제 책만 소장본으로 만드는 것을 기본으로 하지만, 수요가 있다면 판매도 고려해보겠습니다. 이 뒤는 자잘한 내용과 해석입니다.

영원웨딩은 작중 kpc와 도플갱어의 행동 목적을 제목에 담았지만, 영원증명의 제목은 신 존재 증명에서 가져왔습니다. 철학에서 신의 존재를 증명하는 논리 도식 등을 일컫는 말인데요, 탐사자나 kpc의 상황과 잘 어울리는 것 같아 사용했습니다. 일부 철학자들의 신 존재 증명은 오히려 그들의 주장이나 세계관에 어긋나는 경우가 있었기에 더더욱 어울린다고 생각했습니다. 한편 제목의 '영원'은 kpc를 상징합니다.

엔딩 2에서 '반지를 외면한다'는 지문이 나오는데, 이 시나리오에서 반지는 kpc의 광기와 구속을 상징하기 때문입니다. 명백히 구속이 지속되는데도, 자유로워진 것 처럼 굴고 있으니 위선적인 상황이라고 보았습니다.

엔딩에서 손에 들고있는 유리조각은 휴식 파트, 정원에서 찾을 수 있는 거울조각과 관련이 있습니다. 그때는 거울이었지만, 도플갱어가 처리되면서 그냥 유리조각으로 변한거죠. 굳이 손에 들려준 이유는... 엔딩 항목에는 없지만, 필요하다면 탐사자가 kpc를 공격하거나 자신을 보호할 수 있을 흥기로 쓰라는 의미입니다.

아무튼 이렇게 두개 시날 모두 마무리가 되었습니다. 질문, 피드백 등은 언제든지 디엠이나 설문 링크로 받고있습니다. 즐거운 플레이 되세요.