



CoC 7th Edition

판도라의 유리온실

최초 배포: 2019-05-07

최종 수정: 2019-05-09

0.시나리오 정보

Written by. 목논 (@myognon_trpg)

배경: 기본적으로 현대, 배경을 크게 타지 않음

인원: Kpc가 있는 타이만 권장, 또는 다인 개변가능

예상시간: ORPG 1~2시간

플레이어 난이도: 하 (클로즈드 서클)

키퍼 난이도: 하

관계: 상호 소중한 관계, 함께 티타임을 즐길 수 있는 사이

추천 기능: 관찰, 지능, 손놀림,

광기, 전투, 로스트 가능성: X

주의요소: 선단공포증. 잔잔한 분위기지만 가시에 신체를 다치는 유혈요소가 있습니다.

힐링 시나리오는 아닙니다.

1. 개요

문득, 눈을 떠 보니 탐사자의 눈앞에는 커다란 유리 온실이 있습니다.
문을 열고 들어가면 수풀이 우거진 녹색 앞들 사이로, 티세트가 차려진 테이블 앞에
앉아있는 사람은 익숙한 얼굴의 **Kpc**입니다.

철컹, 하고 잠긴 듯한 유리문을 뒤로 하고, 테이블 위에는 작은 나무상자가 하나 놓여 있는
것이 보입니다. 이내 **Kpc**는 마주앉은 탐사자에게 여유로이 찻잔을 건넵니다. 어째서인지
잔뜩 상처입어 붉은 자국이 난 손으로.

“어서 와, 탐사자. 티 타임이야.”

2. 주의사항

*테스트 플레이를 거치지 않은 첫 시나리오입니다. 미숙한 부분이 있어 불친절하거나 보기
어려울 수 있습니다. 수호자님의 재량과 자율에 맡기는 부분이 많을 수 있습니다. 유연한
키퍼링을 권장합니다.

*노롤북 키퍼링, 공개 계정에서의 쿠션 없는 스포일러를 금지합니다. 키퍼링 커미션은
금지이나, 세션카드 커미션은 허용합니다. 다만 세션카드는 필수가 아닙니다.

*개변은 진상을 제외하고 자유롭게 해 주세요. 탐사자와 수호자의 성향에 따라 적극 개변
권장. 개변한 시나리오를 재배포하는 것은 금지합니다.

*얼마든지 다인 개변이 가능합니다만, 1대1 타이만을 상정하고 시나리오를 썼습니다.
탐사자 n명을 추가한다면 n명분의 의자와 찻잔을 추가하여 개변해주시면 됩니다.

***RP**과 추리, 탐사 위주의 클로즈드 서클 시나리오입니다. 한 공간 안에서 단서와 해결책이
한정되어 있어 초보 수호자와 초보 탐사자에게 그리 어렵지 않은 난이도입니다.

*그리스 신화와 관련된 창작 설정이 있습니다. 잔잔한 흐름의 시나리오로, 크툴루 호러와는
거리가 먼 시나리오입니다. 신화생물은 등장하지 않습니다.

*애매하게 끝나는, 뒷맛이 좋지 않은 엔딩이 있을 수 있습니다.

*약칭은 [판유리] 입니다. 세션카드 이미지는 자유롭게 사용 가능하며 캐릭터들의 이름을
덧붙이는 정도의 수정이 가능합니다.

*문의, 피드백은 **Written by** 목논 (@myognon_trpg) 으로 디엠 부탁드립니다. 플레이
시간이나 후기 등을 알려주시면 감사합니다!

*이후 시나리오의 진상이 이어집니다.
키퍼링 예정인 수호자님만 읽어주세요.

3.진상

캐릭터들이 있는 판도라의 유리온실은 현실 세계와는 동떨어져 있는, 꿈 속의 다른 차원입니다. 현실 세계처럼 햇살이 밝게 들어와 비치고 바깥으로는 전원 풍경이 펼쳐져 있지만, 주위로는 아무것도 없습니다.

이 온실은 그리스 신화에 등장하는 ‘판도라’와 관련된 온실입니다. 테이블 위의 나무상자는 일명 ‘판도라의 상자’입니다. 상자 속에는 세상의 온갖 ‘악의’가 담겨있습니다. 슬픔, 질병, 증오와 시기 등...

Kpc는 꿈을 통해 탐사자보다 조금 먼저 온실에 들어왔습니다. 둘러보던 중 무심코 나무상자를 열어 튀어나온 가시덤불에 손을 상처입었습니다. 가시덤불은 ‘악의’가 물리적으로 형체를 가진 모습입니다. 상자를 황급히 닫은 Kpc는 온실을 나가려고 했으나, 안에서는 문을 열 수 없었습니다. 이때 상자를 연 것 때문에, 온실에는 ‘악의’가 서서히 퍼져갑니다.

Kpc가 차를 우리거나 테이블을 정돈하면서 기다리자, 탐사자가 들어옵니다. (탐사자와 처음 만날 때에는 아직 정신이 괜찮습니다.) 탐사자와 티타임을 하며 이야기를 하는 도중, ‘악의’는 온실 전체에 퍼져 눈에 될 정도로 식물이 죽어가는 것이 보입니다. 가시덤불에 당한 Kpc 또한 머리가 찌근거리며 아프거나 정상적으로 사고할 수 없어집니다.

캐릭터들은 온실을 조사하며, 어떤 조치를 취할 지 해결법을 찾습니다. 나무상자에는 아직 ‘희망’이 남아있습니다. 온실 속 식물과 Kpc를 정상으로 되돌리기 위해서는 상자 속에 남은 작은 희망을 증폭시켜야 합니다. 그렇게 희망이 온실 안에 가득 퍼지면, 온실에서 나갈 수 있게 됩니다.

어떻게 되든 캐릭터들은 모두 꿈 속의 유리온실에서 돌아옵니다. 다만 다른 것은, ‘악의’에 당한 상처의 흔적의 여부입니다.

4.시나리오 본문

*키퍼 메모입니다.

도입, 온실 입장

문득, 눈을 떠 보니 탐사자의 눈앞에는 커다란 유리 온실이 있습니다.
문을 열고 들어가면 수풀이 우거진 녹색 앞들 사이로, 티세트가 차려진 테이블 앞에
앉아있는 사람은 익숙한 얼굴의 **Kpc**입니다.

철컹, 하고 잠긴 듯한 유리문을 뒤로 하고, 테이블 위에는 작은 나무상자가 하나 놓여 있는
것이 보입니다. 이내 **Kpc**는 마주앉은 탐사자에게 여유로이 찻잔을 건넵니다. 어째서인지
잔뜩 상처입어 붉은 자국이 난 손으로.

“어서 와, 탐사자. 티 타임이야.”

탐사자가 찻잔을 받고, 여러 질문을 하면 **Kpc**는 이렇게 대답합니다.

***Kpc**의 성격에 따라 얼마든지 말투나 행동 등은 수정이 가능합니다.

여긴 어디인가? 왜 당신이 여기에 있는가?

→ 나도 모른다. 문득 정신을 차려보니 눈앞에 유리 온실이 있었고, 그곳에 들어왔을
뿐이다.

이 티세트와 과자들은?

→ 이곳에 처음부터 있었다. 나도 아까 먹었으니, 먹어도 괜찮을 것 같다.

손은 왜 다쳤는가?

→ 이 나무 상자를 열었더니, 가시덤불이 튀어나왔다. 함부로 열지 말라.

무얼 하고 있었는가?

→ 식물들을 보거나, 티 타임의 준비를 하고 있었다.

나갈 생각은 안 해봤는가?

→ 이곳의 문은 밖에서 들어올 수는 있으나 안에서는 열리지 않는 듯하다. 누군가 오기를
기다리고 있었다. 혹여나 탐사자가 오나 기다리면서? 덕분에 함께 즐거운 시간을 보낼 수
있겠다.

투명한 유리 재질의 테이블 위에는 작은 나무 상자와 애프터눈 티 세트가 차려져 있습니다.

작은 나무 상자는 조금 낡았으며 손바닥만한 크기입니다. **Kpc**가 말한 것이 사실일까요?
이곳에서 가시덤불이 튀어나오리라고는 생각되지 않습니다.

만약 탐사자가 나무상자를 덜컹 열어버린다면 **END. 4로**

*되도록이면 상자를 열지 않는 쪽으로 유도해주세요.

3층 트레이의 **1층**에는 파운드 케이크, 초콜릿 머핀, 햄치즈 샌드위치. **2층**에는 브라우니,
크렌베리 스콘, 모카 다쿠아즈. **3층**에는 갖가지 마카롱과 조각 같은 초콜릿들이 있습니다.

맛있어 보이네요! 옆으로 홍차가 담긴 주전자와 예쁘고 정교한 찻잔이 있습니다. 보기만 해도 행복해지는 티 세트입니다.

*캐릭터들이 특별히 좋아하는 메뉴나, 원하는 메뉴를 추가하면 더 즐거운 티타임을 즐길 수 있을 거예요! 음식은 탐색 도중에도 자유로이 먹을 수 있습니다.

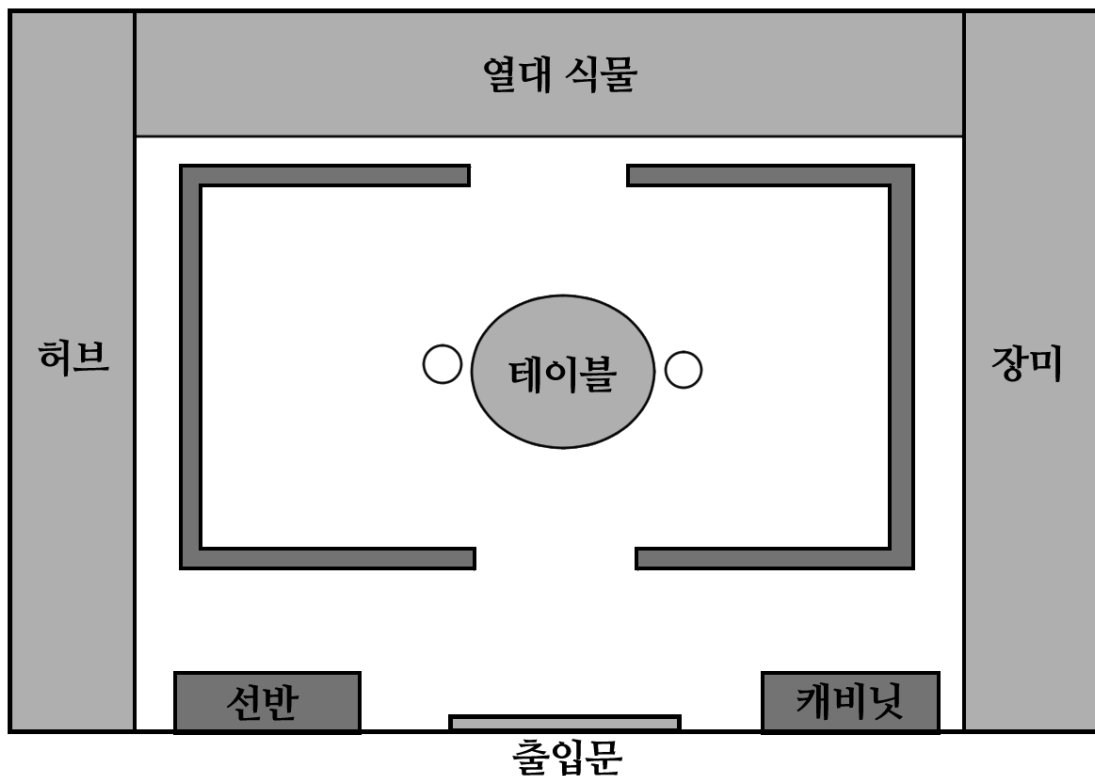
Kpc는 이미 이곳에 적응했는지, 여유로운 미소를 지으며 차를 권유합니다.
웃는 얼굴을 보니, 왠지 모르게 저도 마음이 풀어집니다. 잠시 생각은 그만두고, 티타임을 즐기며 차를 마시는 것도 나쁘지 않을 것 같습니다.

의자에 마주앉아 천천히 과자와 차를 즐기며 대화를 나눕니다. 온실 안으로 들어오는 햇살이 따스합니다. 잘 정돈된 아름다운 온실과, 맑은 색을 뽐내는 식물들. 이렇게 평화로운 시간이 얼마만이었는지요. 그저 이렇게 대화를 나눌 수 있는 게 행복합니다. 이후 자유롭게 RP을 해주세요.

만약 탐사자가 Kpc 손의 상처를 걱정해 소독이나 치유를 할 도구를 찾는다면, 온실을 둘러볼 수 있습니다.

온실 탐색

*조사는 내용을 더 추가하셔도 됩니다. 자유롭게 개변해주세요! Kpc는 아픈 상태여도 조사에 함께하거나, 그저 앉아서 탐사자를 보고 있을 수도 있습니다. Kpc의 성격에 따라 플레이해주세요.



중앙의 테이블은 낮은 흰색 울타리로 감싸져 있습니다.

[출입문 / 허브 화단 / 열대 식물 화단 / 장미 화단 / 선반 / 캐비닛] 을 볼 수 있습니다.

자유롭게 탐색할 수 있습니다.

출입문

섬세한 테두리 장식이 눈에 띄는 유리문입니다. 들어올 때는 가벼이 열렸지만, 안에서는 아무래도 잠겨 있어 나갈 수 없는 것 같습니다.

힘으로 때려 부수려 한다면 **근력 판정**

성공: 유리문을 힘으로 내리쳤습니다. 순간 유리 파편이 와장창 깨져 (탐사자가 사용한 신체) 에서 피가 납니다. 다친 곳에서 피가 흐르는 것이 멈추질 않습니다. (이 순간부터 탐사자는 온실 속에 퍼져있던 ‘악의’에 물들게 됩니다. 탐사 내내 피가 멎지 않습니다. 탐사자가 지나간 자리에는 떨어진 핏자국이 남습니다. 바닥이 온통 핏자국으로 얼룩질지도 모르겠군요.)

실패: 유리문은 꿈쩍하지 않습니다. 이중으로 만들어진 것 같습니다. 어쩌면 그 이상의 특수한 장치가 있을 지도 모르겠습니다.

허브 화단

허브 화단에는 뽀뽀히 허브 식물들이 들어차 있습니다. 왼쪽부터 순서대로 보랏빛 꽃이 핀 라벤더, 상쾌한 초록색 잎을 가진 페퍼민트, 가늘고 뽀뽀한 잎이 무성한 로즈마리, 하얗고 노란 꽃이 활짝 피어있는 카모마일... 상쾌한 식물의 향기가 감돕니다.

문득 허브들을 보다 보면... 무언가 생각납니다. **지능 판정**

성공: 로즈마리의 꽃말은 ‘아름다운 추억’, ‘당신의 존재로 나를 소생시킨다’ 등이 있다는 것을 떠올립니다.

실패: 허브들마다 각각 꽃말이 있었던 것 같은데... 기억이 흐릿합니다.

허브를 꺾으려 한다면 **손놀림 판정** *재료를 구하기 위해 꺾고 있다면, 성공할 때까지 강행 판정.

성공: 허브를 몇 가닥 조금 꺾었습니다. 손 안에 향기가 맴돕니다.

실패: 워낙 풀들이 우거져 있어 손을 뺄기가 힘듭니다. 손이 잘 달지 않는군요.

열대 식물

열대 식물들이 무성하게 자라나 있습니다. 아래에는 독특한 모양의 선인장들과 길게 뻗은 알로에 가지, 용설란, 산세베리아 스투키... 위로 박쥐란이 길게 자라나 내려와 있습니다. 작은 야자나무도 있어 그늘을 만들고 있네요.

행운 판정

성공: 다행히 떨어진 가시나 위험한 요소는 없어 보입니다. 설마 화분이 위에서 똑 떨어지거나 하겠어요?

실패: 화단 앞을 걸어가다 야자 앞에 철-썉 하고 얼굴을 맞았습니다... 아프지는 않지만 기분이 별로군요.

장미 화단

각양각색의 장미꽃이 만발해 있습니다. 빨강, 노랑, 파랑... 비현실적으로 선명한 색에 약간 수상함을 느낄 정도입니다. 손을 뻗는다면, 가시 때문에 함부로 손대기 어려워 보입니다.

장미를 자세히 본다면 **관찰 판정**

성공: 푸른색 장미만이 이슬에 젖어 있습니다. 마치 눈물을 흘리는 것처럼요.

실패: 화려한 장미의 색에 눈이 조금 아픕니다. 잠시 다른 곳을 봐야겠어요.

푸른색 장미를 꺾으려 한다면 **손놀림 판정** *재료를 구하기 위해 꺾고 있다면, 성공할 때까지 강행 판정.

성공: 줄기 속에서 투명하고 미끌거리는 액체가 흘러나옵니다. 눈물을 흘리는 것 같습니다.

실패: 가시에 손가락을 찔렸습니다. 살짝 따갑습니다.

다른 색 장미를 꺾으려 한다면 **손놀림 판정**

성공: 장미를 무사히 꺾어왔습니다. 줄기에서는 아무것도 나오지 않습니다.

실패: 가시에 손가락을 찔렸습니다. 살짝 따갑습니다.

캐비닛

양쪽으로 열 수 있는 문 두 짝이 달려있는 나무 재질 캐비닛입니다. 조금 사용감이 보이는 것이 낡은 것 같습니다.

캐비닛을 연다면 **행운 판정**

성공: 끼이익 소리와 함께 캐비닛을 열었습니다. 다행히 쌓인 먼지는 쏟아져나오지 않았습니니다.

실패: 문을 열자마자 먼지 연기가 왕창 쏟아져 나왔습니다. 쿵쿵쿵... 눈도 목도 따갑습니다.

캐비닛 안에는 원예도구와 청소도구들이 있습니다. 삽, 빗자루, 쓰레받기, 손걸레... 조금은 난잡하게 물건들이 들어차 있습니다.

관찰 판정

성공: 삽들이 놓인 곳을 뒤적거립니다. 반짝이는 금속 표면이 보여, 꺼내보니 그것은 은제 나이프입니다.

실패: 캐비닛 안을 뒤적거리던 탐사자의 손끝에 순간 날카로운 무언가가 스칩니다.

썩- 하는 금속음 소릴 내며 무언가 떨어졌습니다. 바닥을 보니 탐사자의 피가 묻어버린 작은 은제 나이프가 널부러져 있습니다. 탐사자의 손끝에는 약간의 피가 맺혀있습니다.

선반

선반의 윗칸에는 일기장 같은 책이 하나 있습니다. 책 표지에는 <관찰일지>이라고 써 있습니다. 약간 낡은 종잇장에는 정갈한 글씨체로 내용이 또박또박 적혀 있습니다.

[핸드아웃: 관찰일지]

이곳은 판도라의 유리온실. 지친 이들이 잠시나마 쉬어갈 수 있는 곳입니다.
원한다면 이곳을 자유로이 이용하여도 좋습니다.

하지만 작은 나무상자는 열지 마십시오.
상자 속에 묻힌 ‘악의’는 한번 빠져나오기 시작하면, 온실을 잠식하여 식물의 생명력을 서서히 빼앗고, 인간은 슬픔과 고통에 몸부림치게 될 것입니다.

만약 열었다면, 아직 상자에는 희망이 남아 있을 것입니다. 희망을 널리 퍼트려 온실을 재생시킨다면, 평화를 되찾을 수 있을 것입니다.

관찰일지 사이에는, 곱게 접힌 쪽지가 하나 끼워져 있습니다.

[핸드아웃: 쪽지]

증폭의 주문

순수한 칼날에 당신의 이름을 당신의 피로 새기고, 슬퍼 보이는 장미가 흘리는 투명한
눈물을 묻혀라. 바다 이슬의 강한 향기를 두른 뾰족한 연꽃빛 풀을 상자 위에 올리고, 칼로
바닥에 붉은 원을 그리면, 증폭은 시작될 것이다.

*주문을 시행하기 위해서는 **1d4**의 이성을 소모합니다. 시행자는 한 명이면 됩니다. 룰북 **p.246** 마법의 단도
참고-변형

*장미의 투명한 눈물은 푸른색 장미를 꺾어 줄기에서 나온 액체를 말하고, 연꽃빛 풀은 로즈마리를 말합니다.

지능 판정

성공: 주문을 시행하면, 이 온실을 재생시키고 이곳에서 나갈 수 있다는 것을
깨달았습니다.

실패: 쪽지는 무엇을 의미하는 걸까요? 조금 불길한 기운이 감돕니다.

*만약 푸른 장미와 로즈마리가 정답이라는 것을 깨닫지 못한다면, **지능 판정**을 통해 힌트를 더 주어도 좋습니다.
대성공이 뜰 경우에는, 직접적으로 푸른 장미와 로즈마리라는 것을 알려줍니다.

추가적으로 지능 판정

성공: 파란색은 우울함이나 슬픔을 상징하는 색이기도 하다는 것을 떠올립니다.
또한 파란색 장미는 ‘불가능한 일’ 이나 그것을 넘어서, ‘기적’ 을 뜻하기도 하지요.
실패: 슬퍼 보이는 장미는 어떤 장미를 말하는 걸까요? 장미가 흘리는 눈물이
무엇인지도 추측이 가지 않습니다...

추가적으로 지능 판정

성공: 바닷가에서도 잘 자라는, 산뜻하고 강한 향기를 가진 허브를 떠올립니다. 손에
조금만 문질러도 향기가 납니다.
실패: 강한 향기가 나는 풀이 무엇이 있던가요? 온실을 둘러보면 찾을 수 있을지도
모르겠습니다.

선반의 아래 칸에는 열린 상자 안에 가위, 붓대, 소독약이 있습니다. 탐사자는 도구들을 가지고 Kpc의 손에 치료를 합니다. (또는 탐사자 자신에게도 적용 가능합니다.)

소독을 하고 붓대를 감는다면 **응급처치 or 손놀림 판정**

성공: 상처 부위에 붓대를 감아 주었습니다. 조금은 안심이 됩니다. 머리의 찌근거림이 나아진 느낌이 듭니다. *붓대를 감은 이는 '악의'의 영향을 받지 않게 됩니다. 피도 멎으며 두통도 사라지고 정상적으로 행동이 가능해집니다.

실패: 어설프게 맨 붓대는 혈령합니다. 도움이 될 수 있을까요...? (대실패의 경우 상황을 더 악화시킵니다. '악의'는 몸에 더 파고들어, 두통뿐만 아니라 가시덤불에 찔린 곳에서 피가 똑똑 떨어질 정도로 납니다.)

악의의 발견

*어느 때든 [핸드아웃: 관찰일지, 쪽지]를 읽었을 경우에 진행됩니다.

관찰일지를 읽고 주위를 둘러보니, 화단에 있던 식물들이 아까보다 생기를 잃고 추욱 처져 있는 것 같습니다. 색도 흐릿해져, 마치 누군가가 이곳에서 생기 도는 연두색만을 가져간 것 같습니다. 한순간 머리가 지끈 거립니다.

이성 판정 (성공시 이성 감소 없음 / 실패시 이성 1d4 감소)

성공: 탐사자는 상황을 파악하고, 마음을 다잡습니다. 이곳에 희망을 널리 퍼트려야 합니다. 그래야만 이 묘한 곳에서 나갈 수 있습니다.

실패: 이곳에는 무엇이 퍼져 있는 것일까요? 섬뜩한 기운이 올라오는 것을 멈출 수 없습니다. 식은땀이 조금 흐르는 것 같습니다.

증폭의 주문 시행

탐사자는 주문 시행을 위한 재료를 찾습니다. 화단에서 허브와 장미를, 캐비닛에서 은 나이프를 구해, 나무상자가 있는 테이블로 돌아옵니다.

탐사자는 손가락에 피를 내 칼날 위에 자신의 이름을 씁니다. 푸른 장미를 꺾어 줄기에서 나온 액체 또한 나이프에 묻힙니다.

나무상자 위에 로즈마리 잎을 올리고, 테이블 아래 바닥에 피로 원을 그립니다. **END. 1 으로**

만약 푸른 장미와 로즈마리 외의 다른 식물을 써서 주문을 시행하면, **END. 2 으로**

*한 개라도 틀리면, 주문은 성공하지 못합니다.

만약 주문을 시행하지 않고 다른 것을 하며 리얼타임으로 30분 이상이 흐르면, **END. 3 으로**

5.엔딩

END.1 따스한 희망이 감싸는 장소

조건: 푸른 장미를 이용하여, 로즈마리를 두고 주문을 시행했다.

바닥에 원을 그리고 일어서자, 나무 상자에서 반짝거리는 빛무리가 일더니 향긋한 로즈마리 향기와 따스한 온기가 온실 안을 가득 채웁니다. 이것이 커다란 ‘희망’의 모습일까요?

일렁대는 빛이 눈부시게 주변을 감쌉니다.

빛을 머금은 식물들은 다시 생기를 되찾아 푸른 빛이 되었고, 몸의 상태 이상도 손의 상처도 말끔히 사라지고 없습니다.

어느새 상자는 열려있습니다. 들여다보면 그곳에는 작은 은색 열쇠가 있습니다.

탐사자와 Kpc는 열쇠를 가지고 온실의 출입문을 열고 나갑니다. 문을 열자 눈앞에 펼쳐진 풍경은, 고즈넉한 바람이 부는 갈대밭입니다. 바람에 갈대가 스치는 소리가 기분 좋습니다. 주변을 둘러보면, 갈대밭에는 유리온실 하나와 그 옆으로 커다란 버드나무 한 그루가 덩그러니 있을 뿐, 아무 건물도 보이지 않습니다. 너무도 비현실적이고 동화 속 풍경 같아 묘하지만, 끝없이 펼쳐진 한가로운 풍경 속에서 있자니 특별한 기분이 듭니다.

탐사자와 Kpc는 갈대밭에서 앉거나 누워서 풍경을 바라봅니다. 따스한 햇살에 문득문득 눈을 천천히 감았다 뜹니다. 포근하게 감싸는 풀 냄새에 섞여들어, 스르르 눈을 감게 됩니다.

눈을 다시 뜨면, 그곳은 탐사자와 Kpc가 대화를 나누며 앉아 있었던 공원의 벤치입니다.

몸을 일으켜 주위를 둘러보면, 제 옆자리에는 Kpc가 탐사자의 어깨에 기대어 졸다가 가만히 눈을 뜹니다.

Kpc는 자신과 같은 꿈을 꾸었냐고 묻습니다. 그리고 둘은 자신의 손을 내려다봅니다. 손에는 아무 흔적도 남아있지 않습니다. 다행히도 멀쩡한 그대로네요.

아름다운 추억을 남기고, 온실은 그렇게 기억 속에 남았습니다. 다시 그곳으로 가볼 수 있을까요? 따스한 꿈이었습니다.

Kpc, 탐사자 이성 [[1d4]] 회복.

Kpc, 탐사자 생환.

END.2 숨죽인 생명의 헛된 꿈

조건: 조건과 다른 식물들을 이용하여 주문을 시행했다.

바닥에 원을 그리고 일어서자, 나무 상자가 덜컥 멋대로 열리며 안에서 가시덤불이 쏟아지는 물처럼 마구 나옵니다.

회피 판정

성공: 다급히 가시덤불을 피했습니다. 바닥에 널부러진 가시덤불은 눈을 돌린 사이 흔적도 없이 사라져 있습니다. 무언가 잘못되었는지, 온실 안의 식물들은 완전히 죽어버렸습니다. 불길한 기운이 감돕니다.

실패: 미처 피하지 못한 탐사자의 손에는 생채기가 잔뜩 생겼습니다. 따갑습니다. 탐사자의 상처난 손에는 ‘악의’가 스며들어 피가 뚝뚝 흐릅니다.

가시덤불이 튀어나온 상자를 들여다보면, 그 안에는 작고 하얀 꽃잎 하나만 남아있을 뿐입니다. 이것이 보잘 것 없는 ‘희망’의 정체였던 것일까요. 허탈하기만 할 뿐입니다.

티 세트를 전부 먹어치워도, 더 기다려 보아도, 아무 일도 일어나지 않습니다. 뭔가 효과가 나타나려면 시간이 지나야 하는 걸까요? 아니면 무언가 방법이 잘못된 걸까요?

온실 안에 꽤나 오랫동안 있었더니, 점점 몸이 익는 것만 같습니다. 그렇게 점차 해가 지고, 붉은 노을빛이 짙하게 온실 안으로 들어옵니다. 더운 여름날 같은 열기 속에, 정신이 흐릿해져 갑니다. 결국 탐사자와 Kpc는 몽롱한 감각에 눈을 감습니다.

눈을 다시 뜨면, 그곳은 탐사자와 Kpc가 대화를 나누며 앉아 있었던 공원의 벤치입니다. 몸을 일으켜 주위를 둘러보면, 제 옆자리에는 Kpc가 탐사자의 어깨에 기대어 졸다가 가만히 눈을 뜹니다.

Kpc는 자신과 같은 꿈을 꾸었냐고 묻습니다. 그리고 둘은 자신의 손을 내려다봅니다. 손에는 가시덤불에 난 생채기가 그대로 있습니다. 하지만 피를 흘린 흔적은 없습니다. 오직 작은 흉터들이 남아있을 뿐입니다.

불길한 흔적을 남기고, 온실은 그렇게 죽은 채로 남겨졌습니다. 다신 그곳으로 돌아갈 수 없겠지요. 묘한 꿈이었습니니다.

Kpc, 탐사자 이성 [[1d4]] 감소.

Kpc, 탐사자 생환.

END.3 어둠이 내린 쓸쓸한 장소

조건: 나무상자를 열지 않고, 딱히 아무 행동도 하지 않은 채로 30분 이상을 온실에 있었다.

*‘악의’는 점점 캐릭터들을 잠식합니다.

머리는 찌근거리며 아파오고, 가시덤불에 상처를 입은 Kpc의 손은 상처가 벌어져 점점 피를 흘립니다. 끔찍한 기운은 검은 연기, 즉 어둠으로 모습을 드러냈습니다. 어둠은 온실에 드리우는 햇빛을 막고, 곧 사방이 암흑으로 뒤덮힙니다. 한 치 앞도 보이지 않는 사이,

불현듯 눈을 다시 뜨면... 그곳은 탐사자와 Kpc가 대화를 나누며 앉아 있었던 공원의 벤치입니다. 몸을 일으켜 주위를 둘러보면, 제 옆자리에는 Kpc가 탐사자의 어깨에 기대어 졸다가 흠칫하며 조금은 무서운 표정으로 눈을 뜹니다.

Kpc는 자신과 같은 꿈을 꾸었다고 묻습니다. 그리고 둘은 자신의 손을 내려다봅니다. 손에는 가시덤불에 난 생채기가 그대로 있습니다. 하지만 피를 흘린 흔적은 없습니다. 오직 작은 흉터들이 남아있을 뿐입니다.

불길한 흔적을 남기고, 온실은 그렇게 어둠 속으로 사라졌습니다. 대신 그곳을 찾을 수 없겠지요. 불쾌한 꿈이었습니다.

Kpc, 탐사자 이성 [[1d4]] 감소.

Kpc, 탐사자 생환.

END.4 악의에 집어삼켜진 악몽

조건: 나무상자를 열었다.

탐사자는 무심코 나무 상자를 열어버리고 말았습니다. Kpc의 말대로 가시덤불이 상자에서 물 흐르듯 튀어나와 깜짝 놀라는 새에 손에 생채기가 잔뜩 생겼습니다. 따갑습니다.

탐사자의 상처난 손에는 ‘악의’가 스며들어 피가 뚝뚝 흐릅니다.

가시덤불이 튀어나온 상자를 다시 들여다보면, 그 안에는 작고 하얀 꽃잎 하나만 남아있을 뿐입니다. 이것이 보잘 것 없는 ‘희망’의 정체였던 것일까요. 허탈하기만 할 뿐입니다.

여전히 출입문은 열리지 않는 그대로입니다. 점점 공기가 탁해지고, 숨쉬기가 힘들어지는 느낌이 듭니다. 이대로 정신을 잃어버릴 것만 같습니다. 온실 속 식물은 찌그러들어 죽어가고, 탐사자와 Kpc 또한 점점 몸에 힘이 들어가지 않습니다. 피를 흘린 바닥에 주저앉은 순간, 온실을 따스하게 비추던 햇살은 온데간데없고 명백한 검은 어둠이 바닥에서부터 잠식해옵니다. 마치 온통 검은색으로 세상을 집어삼키는 것처럼요. 차오르는 어둠에 목이, 코가, 머리끝까지 막혀옵니다. 숨을 쉴 수 없어! 이러단 정말 죽을 거야! 생각하는 순간,

탐사자는 번쩍 눈을 뜹니다.

몸을 일으켜 주위를 둘러보면, 탐사자와 Kpc가 대화를 나누며 앉아 있었던 공원의 벤치입니다. 탐사자의 옆자리에는 Kpc가 탐사자의 어깨에 기대어 졸다가 흠칫 하며 조금은 무서운 표정으로 눈을 뜹니다.

Kpc 는 자신과 같은 꿈을 꾸었냐고 묻습니다. 그리고 둘은 자신의 손을 내려다봅니다. 손에는 가시덤불에 난 생채기가 그대로 있습니다. 하지만 피를 흘린 흔적은 없습니다. 오직 작은 흉터들이 남아있을 뿐입니다.

불길한 흔적을 남기고, 온실은 그렇게 어둠에 집어삼켜졌습니다. 결말이 기분 나쁜, 끔찍한 악몽이었습니다.

Kpc, 탐사자 이성 [[1d6]] 감소.

Kpc, 탐사자 생환.

6. 후기

초보 수호자도 초보 탐사자도 적당한 난이도로 갈 수 있을만한 잔잔한 시나리오를 쓰려고 했습니다. 첫번째 엔딩을 베스트로 두고 쓴 엔딩입니다. 그런데 푸른 장미나 로즈마리를 맞추는 것에서는 빗나갈 가능성이 클 것 같습니다... 지능판정을 통한 힌트를 마구마구 주도록 합시다. 약간 루트를 잘못 타게 되면 Kpc도 탐사자도 피를 잔뜩 묻히게 되네요... 온실 바닥이 피범벅이 될지 아닐지는 탐사자의 선택에 따라... ㅎㅎ

개변도 탐사 내용 추가도 자유롭게 하셔서 플레이하시면 더욱 즐거울 것 같습니다! 이럴 땐 이렇게 되는건가? 라고 생각하시면 수호자님이 생각하는 것이 정답입니다. 그 자리에서 탐사자의 자유로운 행동 속 선택과 수호자의 애드립이 합쳐져 기적적으로 재미있는 순간이 탄생하길 바라며...

부록. 추천 BGM

추천하는 Incompetech 음악 리스트입니다. 적절히 활용해주시면 기쁩니다!

도입/티타임 - **Almost New** 잔잔한 피아노 멜로디.

Enchanted Journey 가볍고 평온한 느낌의 기타 곡.

온실 조사 중 - **Ambiment** 평온하고 느린 피아노 곡. (22분)

상황이 나빠졌거나 피를 흘린다면 - **Decline** 낮은 느낌의 현악기 곡.

좋지 않은 엔딩 - **Magic Forest** 느린 템포의 바이올린 곡.

해피엔딩 - **Angel Share** 성스러운 부드러운 느낌의 곡.

Almost New 로 다시 돌아와도 좋습니다!