Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.



세션카드는 솜님(@somdesigncms)의 커미션입니다. 감사합니다!

크툴루의 부름**Call of cthulhu 7**판 기준

장르 **:** 크툴루, 레일로드

인원 **:** 타이만 (PC 1인, KPC 1인) 소중한 관계**(**친한 친구**,** 연인 등 극호관**)**

플레이 타임 **:** 4~6시간 (RP에 따라 바뀔 수 있습니다)

배경 **:** 현대~근미래, 오르골, 핸드폰이 존재하는 시대

플레이 난이도 **:** 중 (다양한 장면 전환이 있습니다)

키퍼링 난이도 **:** 상 (중간에 준비하고 체크해야 할 것, 임기응변이 필요합니다)

권장 기능 **:** 듣기**(**청각적 연출이 필수적입니다**)**, 관찰

추천 기능 **:** 예술(음악 기능, 있으면 좋음), 그 외 모든 기능을 자유롭게 사용할 수 있습니다.

RP 비율 **:** 많을수록 즐겁습니다.

로스트 가능성 **:** KPC, 탐사자 모두 로스트, 혹은 사망 가능성 존재

이런 분들은 괜찮습니다 **:** 신화생물에 대한 독자적인 해석이 괜찮으신 분

이런 분들께 추천하지 않습니다 **:** 1. 신화생물에 대한 독자적인 해석에 민감하신 분

2. 청각적 연출에 의존하는 것을 좋아하지 않으시는 분

[시작하기에 앞서 당부의 말씀]

해당 시나리오는 KPC와 탐사자 캐릭터의 1:1 (타이만)으로, 추리나 단서를 찾는 요소보다는 RP가 많은 비중을 차지합니다. **KPC**는 처음부터 사망한 상태이며, 이후로 몇 달에서 몇 년이 지났다는 설정입니다. 탐사자는 그동안 무너졌거나, 망가졌거나, 아니면 아무렇지도 않은 상태일 수도 있습니다. 정석적인 방식으로는 흔히 말하는 완벽한 해피엔딩이 불가능합니다.

공개된 공간에 스포일러를 게시할 수 없으며 정 필요하신 경우에는 계정에 프로텍트를 걸거나 후세터 등의 스포일러 방지 프로그램을 이용해주시면 감사하겠습니다. 시나리오에 대한 스포일러성 발언을 **3**번 이상 발견할 경우 해당 시나리오는 비공개로 전환됩니다.
개변은 마음대로 가능합니다. 엔딩을 제외한다면 마음껏 즐겨주세요. 다만 개변 후 재배포는 허가하지 않습니다. 해당 시나리오는 2차 창작을 허용하고 있습니다. 다만 창작 내용에 스포일러가 들어갈 경우 스포일러 방지 프로그램 혹은 다른 웹페이지를 경유하는 등 1회 이상의 방지책을 사용해 주시길 바랍니다.

해당 시나리오에 등장하는 장소, 배경, 등장인물 등은 현실과 아무런 관계가 없음을 밝힙니다.

[스토리 개요]

고대하던 기념일.
그날 탐사자와 만나기도 전에 KPC는 불의의 사고로 죽었습니다.

KPC가 탐사자에게 선물하려고 했던 것은 오르골,
한구석에서 먼지만 쌓여가던 것을 탐사자는 홀린 듯이 태엽을 감습니다.

… ♩♪♬♪♫♪♬ …

KPC가 되살아났습니다.
그러나 KPC는 자신이 죽은 것을 알지 못합니다.
그리고 오르골은 끝없이 돌아갑니다.

더 이상 태엽을 감지 않았음에도…

모든 준비가 되셨다면 우리는 이야기 속에 남겨집니다.
부디 즐거운 플레이가 되길 바랍니다.

아래부터는 진상과 함께 시나리오 본편이 들어 있습니다. 수호자만 읽어주시기 바랍니다.

[진상]

KPC가 골동품점에서 사 온 오르골은 사실 위대한 이스족, 시간을 여행하는 정신체**(p.303~304)**가 만든, 시간을 끌어와 가두는 특성을 가진 정지의 입방체**(p.272)** 중의 하나였습니다. 이에 따라 오르골의 태엽을 감는 순간, 오르골의 안에서 특정 시간대의 세계가 구현되었습니다. 탐사자가 오르골의 태엽을 감았을 때, 탐사자는 KPC가 살아있는 시간대, 즉 기념일 바로 전날을 구현한 정지의 입방체에 갇히게 됩니다.
동시에 기념일 바로 전날 죽지 않은 KPC의 과거 또한 이끌려와 갇혔기 때문에 이곳의 KPC는 진짜입니다. 하지만 죽지 않은 KPC는 당연히 자신이 죽었던 미래를 기억하지 못합니다.
정지의 입방체는 약 하루의 시간만을 고정할 수 있으며, 완성되면 외부의 세계와 단절됩니다. 탐사자를 통해 오르골이 돌아갔을 때부터 세계가 만들어지기 시작했습니다. 따라서 시나리오 중에서 오르골의 음악이 뚜렷해져 갈수록 세계는 놀라울 정도로 완벽하게 구현되어 갑니다. 세계가 구현되어 갈수록 어느 순간부터 원래의 세계와는 다른 모습을 보이기 시작하며, 이곳에 고정된 KPC와 탐사자 또한 이상함을 느끼기 시작합니다. 점차 원래 세계를 잊고 오르골 속에 고정된 시간에 익숙해져가는 두 사람. 그리고 정지의 입방체를 통해 시간의 이상을 감지한 틴달로스의 사냥개, 시간의 사냥꾼**(p.309~310)**이 KPC와 탐사자 두 사람을 쫓기 시작합니다. 그리고 마침내, 오르골의 음이 오케스트라만큼 풍부해져 세계가 완전히 고정되기 직전, 틴달로스의 사냥개가 미완성의 틈, 시간의 모서리에서 두 사람을 “균열에서 삭제하기 위해” 달려 나옵니다.

[시작하기에 앞서 **KPC**가 해야 할 / 알아야 할 것]

1. 오르골-오케스트라의 곡 연관성 및 연출

해당 시나리오에서 오르골은 청각적 연출과 동시에 세계가 구현되고 고정되어 가고 있음을 표현하는 청각적 장치입니다. 따라서 태엽을 감는 오르골부터 오케스트라가 섞인 곡까지 다양하게 존재합니다. 아래에 범용으로 사용할 수 있는 곡들의 링크를 첨부하며, 핸드아웃에 쉽게 다운로드 받을 수 있도록 첨부해 두겠습니다.

- 해당 곡들은 파나님(@panapana_cm)의 커미션으로 작곡되었습니다.

후술하겠지만 곡을 사용하는 시기는 따로 본편에서도 써놓았습니다.

- 태엽 오르골
- https://www.youtube.com/watch?v=7nCSwyzFSBE

- 오르골 + 바이올린
- https://www.youtube.com/watch?v=uROsYpQsDHw
- 오르골 + 현악기
- https://www.youtube.com/watch?v=O-v3rOm1zVI
- 오르골 + 현악기 + 목관악기
- https://www.youtube.com/watch?v=aN2797S_mzc
- 오르골 + 현악기 + 목관악기 + 금관악기
- https://www.youtube.com/watch?v=QIPWKtaUNoQ
- 오르골 + 관현악 + 타악기
- https://www.youtube.com/watch?v=tDW-_qYi1Sk
- 오케스트라
- https://www.youtube.com/watch?v=8YOy_Zf9AMw

2. < 핸드아웃 >

시나리오에서 사용할 핸드아웃은 아래의 구글 공유 드라이브에서 저장하실 수 있습니다. 수호자는 필수적으로 이 곡 및 이미지들을 시나리오에서 사용하니 참고해 주세요. 핸드아웃을 직접 만들거나 사용하셔도 괜찮습니다.

https://drive.google.com/drive/folders/1bsXk1BYI7kpOpnwL-orEoZQNoAoJ6gof?usp=drive_link

아래는 본편입니다.

[1st mvt.]

추천 BGM : https://youtu.be/UIXe7H52UkA?si=0o1vS7Stje4SjdbM

[수호자 정보] KPC 없이 보내는 기념일이든, 혹은 개변하여 어떤 날이든 상관없으나, 시나리오의 시작 시간대는 늦은 밤입니다.

…그래요, 인정해야만 합니다. KPC는 죽었습니다. 기념일, 탐사자와 만나기로 약속까지 했던 KPC는 불의의 사고로 그날 세상을 떠났습니다. 탐사자는 KPC의 마지막 모습조차 보지 못했습니다. 원래 오전에 만나기로 한 것을, 바쁘다는 이유로 오후로 미뤘기 때문일지도 모릅니다. 그날 조금 더 일찍 만났더라면 KPC가 죽지 않았을까요? KPC 없이 기념일을 보냈을 때 어떤 마음이었던가요? 이제는 그 마음조차 기억나지 않을 것 같습니다. 여전히 눈앞에서 KPC의 장례식이 아른거리는데. KPC의 웃음소리가 귀를 울리는데…

[수호자 정보] 탐사자에게 KPC가 죽은 지 얼마나 되었는지를 정하도록 해줍니다.

- 탐사자, **[**듣기**]** 판정, 성공 여부 관계없이 아래 문구를 출력합니다.

… ♪♫ …

문득 어떤 소리가 들려옵니다. 이건, 오르골 소리? 눈을 들어 그 범인을 찾다 보면 한구석에 놓여있는 먼지 쌓인 오르골이 보입니다. 기념일 날, KPC가 탐사자에게 주기 위해 골동품점에서 샀다던 오르골입니다. 이제는 유품이나 다름없는 그것을 탐사자는 오랫동안 잊고 있었습니다. KPC가 탐사자에게 주려던 마지막 선물이었는데도 말입니다. 탐사자가 오르골을 살피면, 오르골 상자의 아래에 이런 문구가 쓰여 있습니다.

“Pour ceux qui écoutent.”

듣는 자들을 위하여.

“듣는 사람이 존재하는 한, 음악도 존재한다.”

- **[**관찰**]** 판정 성공 시 : 탐사자는 그 아래에 아주 흐릿하게 쓰여 있는 문구를 발견합니다. “존재하는 자가 듣는 한, 그 존재가 있는 세계도 존재한다.”
- **[**관찰**]** 판정 실패 시 : 흐릿한 문구를 발견했지만 무엇인지는 잘 모르겠습니다.

[수호자 정보] 사실상 중요한 판정이기도 합니다. 해당 내용을 모를 경우 틴달로스의 사냥개를 정지의 입방체에 가두는 방법은 존재하지 않습니다.

그 문구를 보는 순간, 물밀듯이 KPC의 모습들이 떠오릅니다. 탐사자를 향해 웃어주던 모습, 힘든 일과 어려운 일에도 망설이지 않고 다가와 주던 모습, 탐사자와 함께 있었던 일들, 머리를 스쳐 지나가는 여러 가지 감정과 대화들, 언어들…정신을 차리자, 탐사자는 홀린 듯이 오르골의 태엽을 감고 있었습니다.

[수호자 정보] 이스족이 만든 정지의 입방체에 탐사자가 이끌렸습니다. KPC를 다시 보고 싶다는 마음이 입방체의 시간을 고정하는 능력과 공명한 것입니다. 탐사자가 먼저 오르골을 만지거나 돌렸다는 지문을

입력할 수도 있습니다. 이 경우 바로 아래 상황을 진행하면 됩니다. 그러나 만약 탐사자가 오르골을 만지지 않거나, 태엽을 감지 않는 등 만지지 않으려고 할 경우에만 위의 지문을 써주시면 됩니다.

태엽을 감자 오르골에서 조그마하게 소리가 들려오기 시작합니다. 어딘가 구슬프고, 끝이 흐릿해지는 곡입니다. 곡이 흐르는 동안, 탐사자는 약간의 현기증을 느낍니다. 눈을 깜빡일 때마다 집안의 방의 모서리들이 펼쳐졌다가, 접혔다가, 새로 짜맞춰지는 듯한 느낌입니다. 탐사자, **[SAN 체크 0/1]**

[수호자 정보 **1]** 탐사자에게 아래의 곡을 들려주세요. 곡이 흐르는 동안 탐사자는 정지의 입방체 안으로 빨려 들어갔습니다. 탐사자가 현기증을 느끼는 것은 정지의 입방체 안에서 세계가 구현되는 것을 직접 겪었기 때문입니다.

[수호자 정보 **2]** 만약 따로 준비한 곡이 있다면 그에 맞춰 묘사를 바꾸셔도 괜찮습니다.

- 태엽 오르골
- https://www.youtube.com/watch?v=7nCSwyzFSBE

짧은 곡이 끝나자 현기증 또한 멈춥니다. 겨우 1분 남짓한 시간 동안 마치 다른 세계에 갔다 온 것 같았습니다.

Rrrrr…Rrrrr…

전화가 울립니다. 이 늦은 시간에 누구일까요? 탐사자, 전화를 받으면,

"…여보세요?"
"탐사자?"
"왜 이렇게 전화를 늦게 받아?"

목소리가 낯이 익습니다. 탐사자가 잊지 않은 것이 맞다면… 이 목소리는 KPC의 목소리입니다. 죽은 KPC에게 전화라뇨? 있을 수 없는 일입니다. 그럼에도 KPC는 아무렇지 않게 대화를 이어갑니다.
탐사자가 어떤 말을 하든 간에요.
만약 탐사자와 KPC가 동거 중이라면 KPC가 아무렇지 않게 집 비밀번호를 누르고 들어왔다는 설정도 나쁘지 않습니다. 이 경우 탐사자와 KPC의 살벌한 분위기가 연출될 수도 있습니다.
두 사람이 대화(RP)를 통해 알게 되는 것은 다음과 같습니다.

- KPC는 살아있으며, 자신이 죽었다는 사실을 알지 못한다.
- 내일은 기념일이다.
- 이번 기념일은 KPC가 기획했다.

정보를 듣고 탐사자는 무심코 달력(혹은 핸드폰의 시간)을 봅니다. 말도 안 됩니다. 시간이 KPC가 말한 기념일 전날로 돌아가 있었습니다. 탐사자, **[SAN 체크 0/1]**
탐사자가 이상함을 눈치채는 동안 KPC는 내일 아침 10시에 잊지 말고 특정 장소(두 사람이 만날 수 있는 장소)에서 만나자며 약속을 다시 상기시켜 주고는 전화를 끊습니다. 혹은 방에 들어가 잠을 청합니다.
[수호자 정보**]** 정지의 입방체에 세계가 구현되면서 기념일 전날, 죽지 않은 KPC가 끌려 들어왔습니다. KPC는 원래 세계에서 자신이 죽었다는 사실을 모르며, 그저 기념일 전날로 생각하고 있습니다.

이걸 믿어야 할까요? 단순히 꿈일까요? 확실한 건, 잠에 들어봐야 알 수 있겠지요. 이게 그저 잔인한 꿈일지, 혹은 정말로 진짜일지. 탐사자는 얼떨떨함과 기대감, 불안감을 동시에 느끼며 잠을 청했습니다. 이번에는 오후가 아닌, 오전에 만나기로 생각하면서요.

[2nd mvt.]

[수호자 정보] 만약 KPC와 탐사자의 관계를 돈독히 하고 싶으시다면, 간밤의 꿈에 KPC를 등장시키는 것도 나쁘지 않은 방법입니다. 꿈속에서 두 사람은 옛날이야기를 한다던지, 옛날에 있었던 사건을 다시 꿈속에서 겪게 한다는 등의 방법도 재밌겠습니다.

탐사자는 생각한 것보다 일찍 일어났습니다. 아침 9시. 준비하고 나가도 30분은 더 남을 시간입니다. 탐사자는 다시 한번 시간을 확인합니다. XX월 XX일. 탐사자가 죽었던 날, 바로 그 기념일입니다. 꿈인 걸까요? 보통 꿈이 이렇게까지 길게 이어지던가요? 이 기묘한 상황에서, 탐사자는 나갈 준비를 합니다. 직접 확인해야만 이것이 정말 꿈인지 확인할 수 있을 테니까요.
[수호자 정보] 탐사자가 나가려고 하지 않는다면 KPC에게 직접 연락을 받도록 하는 것이 좋습니다. 만약 KPC와 동거하고 있는 설정이라면 탐사자를 깨웠다는 설정도 좋습니다.

탐사자와 KPC가 만나기로 한 곳은 그 지역에서 유명한 만남의 장소입니다. 인상 깊은 조형물이 있거나, 분수대가 있다거나, 백화점이 있는 등, 장소는 자유롭게 정해주세요. 중요한 것은 KPC가 직접 고른 장소라는 것입니다. 이번 기념일은 KPC가 직접 기획했으니까요.
집을 떠날 준비를 하는 탐사자가 TV 혹은 신문을 보면 오늘 낮에 잠깐 소나기가 있을 것이라는 기상청의 보도가 있었습니다. 우산을 챙겨야 할지도 모르겠습니다. 탐사자는 그렇게 집을 나섭니다.
제법 일찍 나왔음에도 불구하고 KPC는 일찍 나와 탐사자를 기다리고 있었습니다. 시계를 보고 있던 KPC는 탐사자가 보이자 웃으며 손을 흔듭니다. 탐사자는 문득 생각합니다. KPC는 분명 죽었습니다. 그런데 정말 살아있는 것처럼 보입니다. KPC가 말합니다.

"마치 내가 죽었던 것처럼 바라보네, 탐사자."

정말인걸요. KPC는 죽었습니다. 장례식까지 확실하게 치른 것을 탐사자는 기억합니다.
이후 약간의 RP를 즐겨주세요. KPC는 자신이 죽었다는 사실을 전혀 모른 채 대화합니다. RP 사이에서 KPC는 오늘 할 일을 말해줍니다. 다소 빡빡한 일정이지만 함께 따라와 달라고 하면서, KPC는 오늘을 위해 준비한 선물이 있다고 말합니다. 하지만 지금은 보여주지 않을 거라며, 장난스러운 미소를 짓습니다.

- 오전에 예약해 둔 영화를 본다.
- 점심을 같이 먹는다.
- 기념할 만한 장소에 간다.
- 저녁을 같이 먹은 후 헤어진다.

[수호자 정보] 동거하는 중이라면 탐사자와 함께 나서되, 가는 길에 오늘 할 일을 말하면 좋습니다.
영화관은 멀지 않은 곳에 있습니다. 두 사람은 걸어서 함께 가기로 합니다.

[3rd mvt.]



KPC의 손에 이끌려 도착한 영화관. 휴일이라 그런지 사람들이 북적거립니다. 다양한 블록버스터와 신파극, 미스터리와 스릴러, 호러 영화들의 예고편들이 영화관 곳곳의 스크린과 창에서 펼쳐집니다. 탐사자가 그것을 보고 있는 동안 KPC가 표를 끊어옵니다. 제목은 **< 23 : 47 >**로, KPC 혹은 탐사자의 입맛에 맞춰 장르를 맞춰주세요. SF 장르라고 정했다면 외계인이 나온다거나 미래의 이야기라든지…하는 설정을 붙이면 됩니다.

[수호자 정보] 고르기가 어렵다면 **1d6**을 굴려도 좋은 방법입니다. 어떻게 되었든 제목이 < 23:47 >이기만 하면 됩니다. 시나리오의 마지막에 시계가 **23:47**에서 멈추기 때문입니다.

1. SF
2. 호러 스릴러
3. 판타지
4. 로맨스 코미디
5. 로맨스 드라마
6. 실화 기반 드라마

탐사자는 그 영화의 제목을 처음 들었습니다. 그런 영화가 있었던가요? KPC가 죽은 이후로 영화 등에 신경 쓸 여력이 없었기 때문에 모르는 것일 수도 있습니다. 어쨌든 KPC는 그 영화를 골랐고, 두 사람은 <23:47>이 걸려 있는 관으로 향했습니다.

해당 영화를 보며 약간의 RP를 즐기셔도 좋습니다. 팝콘을 사 먹으며 조용히 대화를 나눴다든지, 영화에 빠져 서로 아무 대화도 하지 않고 몰입했다든지 하는 등의 RP도 즐거울 수 있겠습니다. **1d100**으로 영화가 얼마나 재밌었는지 보는 것도 좋습니다.

여기서 중요한 대사 하나를 뽑아 출력합니다. (e.g. "당신을 위해서라면 시간도 멈출 수 있어요.") 이 대사는 후에 또 나오므로, 진상에 대한 복선을 넣어도 괜찮습니다.

두 사람은 만족스럽게 영화를 보았고, 마지막으로 크레딧이 올라옵니다. 여러 사람의 이름들이 올라오는 가운데, 탐사자는 이상하게도 어디선가 들어본 듯한 곡을 듣습니다. 오르골 곡에 바이올린이 약간 섞인 듯한…

- 오르골 + 바이올린
- https://www.youtube.com/watch?v=uROsYpQsDHw

KPC는 크레딧이 지나감에도 별말 없이 듣고 있습니다. 아무래도 이 오르골 곡에 대해서는 모르는 것 같습니다. 탐사자가 곡에 대해서 물을 경우 KPC는 "무슨 말이야? 지금 나오고 있는 건 피아노곡이잖아?"하고 대답합니다. 즉, KPC는 듣지 못하는 곡을 탐사자 혼자 들었습니다.

[수호자 정보] 세계가 이상하다는 신호이기도 하며, 탐사자를 통해 구현되는 세상을 탐사자만이 인지했음을 알려주는 대목입니다.

두 사람은 이후 KPC가 직접 골랐다는 맛집에 가기로 합니다. 자신 있다고 말한 KPC의 말이 틀리지 않았는지, 그 지역에서 웨이팅이 많기로 소문난 맛집입니다. 한식, 양식, 중식, 일식 등을 골라 설명하는 것도 좋습니다. 점심시간이라 그런지 맛집은 사람들로 북적입니다. 식당 벽에는 시계가 있습니다. 아래 시간을 가리키고 있네요.

12 : 10

KPC가 탐사자에게 메뉴판을 건넵니다. 탐사자가 직접 메뉴를 고르게 하고 KPC 또한 메뉴를 고릅니다. 웨이터를 불러 주문을 하면, 얼마 안 있어 맛있는 냄새를 풍기는 음식들이 테이블에 펼쳐집니다. 약간의 RP를 즐겨주세요. 서로 나눠 먹는다든지, KPC가 음식을 덜어 탐사자에게 주었다든지 하는 RP도 재밌을 것입니다. 중간에 KPC는 사진을 찍고 싶다고 탐사자에게 말합니다. 지금 이 순간을 남기고 싶다고 말하면서요. 사진을 찍으면 두 사람의 포즈를 묘사합니다.

[수호자 정보] 탐사자가 사진을 찍어준다면 이후 이 사진을 다시 보았을 때 변화가 있음을 알아차릴 수 있습니다.

그러던 중, 탐사자는 가게 벽에 있는 시계, 혹은 자신의 핸드폰의 시계를 보게 됩니다.

12 : 10

시계(혹은 핸드폰 시간)가 고장 난 걸까요? 이상하게도 아까와 같은 시간을 가리키고 있습니다. 탐사자와 KPC 모두 이상함을 느낍니다. 하지만 별 대수롭지 않게 넘겨주세요. KPC의 경우 눈치채지 못한 것처럼 "우리가 일찍 왔던 게 아니었을까?"하고 말하는 것도 나쁘지 않습니다. 두 사람은 밥을 먹고 나가기로 합니다.

KPC는 가는 길에 서점에 들리자면서, 선물 포장하는 것을 잊어서 보여주기가 부끄럽다고 말합니다. 서점에서 제대로 포장하고 싶다고 말해주세요. 대신 탐사자가 어떤 물건인지 물어봐도 대답해 주면 안 됩니다. 그저 "그런 게 있다" 등으로 얼버무려 주세요.

[수호자 정보] KPC가 주려고 하는 선물은 오르골입니다.

두 사람이 나가기 위해 몸을 일으키며 시계를 바라보면, 가리키는 시간이 변해있습니다.

13 : 00

주변 사람들은 아무렇지도 않게 밥을 먹고, 대화하고 있습니다. 이변을 알아차린 것은 탐사자와 KPC뿐입니다. 우리가 잘못 알았던 걸까요? 어리둥절한 사이, KPC가 먼저 밥값을 내겠다면서 앞장서 나갑니다. 뒤따라가려던 탐사자의 귀에 어디서 들어본 듯한 노랫소리가 들려옵니다. 이번에는 오르골에 현악기가 섞인 곡입니다.

[수호자 정보] **[**예술**(**음악 기능**)]** 판정을 하여 알아차리는 것도 좋습니다.

- 오르골 + 현악기
- https://www.youtube.com/watch?v=O-v3rOm1zVI

탐사자가 노래에 대해 언급하면 KPC는 고개를 기울입니다. "지금 나오는 노래는 밴드 노랜데?" 그리고 탐사자가 다시 귀를 기울이면, 확실히 인디 밴드의 곡이 나오고 있습니다. KPC가 혹시 무슨 일이 있었냐고 묻게 해주세요. "오늘 너 이상한 것 같아"라고 말하며 걱정하여도 좋습니다. 단, 탐사자가 KPC가 죽었다고 말하면 믿지 않는다는 투로 대답합니다.

두 사람은 서점으로 향합니다. KPC는 선물 포장이 가능한지 물어보고 오겠다면서 먼저 카운터로 갑니다. 남겨진 탐사자는 혼자 남아 책을 구경합니다. 여러 가지 책들을 나열하되(e.g. 해리 피터와 현자의 돌, AI…우리를 위협하는 것들, 메이드Maid 러너 등등), 마지막에 **< 23 : 47 >**의 책을 보게 합니다. 300페이지는 족히 되어 보이는 굵은 책입니다. 베스트 셀러라도 되는 걸까요?

- 책을 본 탐사자, **[**지능**]** 판정, 성공 여부 상관없이 : 우리가 봤던 영화의 원작이 있었나 봅니다. 한 번 펼쳐볼까요?

탐사자가 책을 펼쳐보면, 백지입니다. 두꺼운 분량의 책 안은 온통 백지뿐. 아무리 넘겨봐도 책에는 아무것도 쓰여있지 않습니다. 표지만 거창할 뿐, 말머리도, 본문도, 마지막 번역자의 말도 없습니다. 이게 무슨 일이죠?

KPC가 다가오며 무슨 일인지 묻습니다. 탐사자가 책을 보여주도록 해주세요. 눈을 가늘게 뜨고 책을 바라본 KPC가 묻습니다.

KPC : "당신을 위해서라면 시간도 멈출 수 있어요.", 이 대사가 그렇게 인상 깊었어?

무슨 소리죠? 탐사자가 책을 다시 보면—책은 수많은 문장으로 가득 차 있습니다. 그 속에 탐사자가 펼친 페이지에 유독 특이했던 대사가 적혀 있었던 모양입니다. 탐사자가 처음부터 끝까지 책을 파르륵 넘겨봐도, 평범한 책입니다. KPC는 그저 웃으며 포장을 다 했다며 나가자고 합니다.

- 탐사자, **[**관찰**]** 판정, 성공 여부 상관없이 : 탐사자는 무심코 핸드폰 속의 시간을 보게 됩니다.

13 : 00

시간이 또 일그러져 있습니다. 분명 한 시간 정도는 지났을 거라 생각했는데, 우리가 밥을 먹고 나왔던 시간과 똑같다니요? KPC는 이상하다며, 다른 사람이나 다른 곳의 시간을 보고 오자고 말합니다.
탐사자가 가서 다른 사람, 혹은 다른 곳의 시간을 보면,

14 : 13

…확실히 무언가 이상한 일이 벌어지고 있습니다. 두 사람은 기묘하다고 느끼지만 딱히 어떤 수가 없습니다. 이때쯤 KPC가 탐사자에게 오늘 만나기 전에 이상한 일을 겪었냐고 물어보게 해주세요.
탐사자가 솔직하게 말하든 아니든 상관없지만, KPC는 탐사자의 말을 의심 없이 받아들입니다.
두 사람은 결국 오늘의 일정을 마저 소화하기로 합니다. 바로 기념일 하면 생각나는, 특별한 장소에 가기로 한 것입니다.

[4th mvt.]

[수호자 정보] 탐사자와 KPC의 관계성, 설정에 따라 해당 지역은 천차만별로 나뉩니다. 따라서 대부분은 RP로 즐기시되, 중요한 부분만을 진행하시면 좋습니다.

두 사람은 특별한 장소에 가기로 합니다. 그러고 보면 옛날 일이 새록새록 떠오릅니다. KPC와 만났던 기억부터, 어떤 일이 있었는지, 어떤 감정을 느꼈는지. KPC는 기분이 좋아 보입니다. 그야 오랜만에 잊고 있었던 곳에 가는 것이니까요.
두 사람이 장소에 도착하면, 그곳은 전보다는 더 세련되고 발전되었으며, 그러나 아직 옛 기억을 품고 있습니다. RP를 즐겨주세요. 옛 기억을 더듬거나, 둘만의 대화를 하는 것도 좋습니다.
이후 두 사람은 사진을 찍습니다. 이 또한 KPC가 원해서 찍었거나, 이 기억을 남기기 위해 찍었습니다.
사진을 확인하면서 문득 아까 맛집에서 찍었던 사진을 보는 탐사자, **[관찰]** 판정.

- **[관찰]** 판정 성공 시 : 어딘가 이상하지 않나요? 아까 찍었던 사진, 두 사람의 포즈가 달라진 것처럼 보입니다.
- **[관찰]** 판정 실패 시 : 여전히 우리가 함께 찍었던 사진입니다.

[수호자 정보] 고정된 시간과 세계가 구체적으로 변하면서 두 사람의 시간도 변해가고 있습니다.

툭, 투둑…
쏴아아아아—
조금씩 떨어지던 빗방울이 소나기로 변하고, 이내 장대비처럼 쏟아지기 시작합니다.

두 사람이 어디로 갈지 정해주세요. 카페여도 좋고, 편의점이어도 좋습니다. 어쨌든 비를 피할 곳이라면 좋습니다. 비를 피하기 위해 자리를 옮기는 순간, 탐사자는 익숙한 노래를 듣습니다. 이번에는 오르골에 목관악기가…
[수호자 정보] **[**예술**(**음악 기능**)]** 판정을 하여 알아차리는 것도 좋습니다.

- 오르골 + 현악기 + 목관악기
- https://www.youtube.com/watch?v=aN2797S_mzc

KPC가 주변을 둘러봅니다. “어디서 노랫소리가 들리지 않아?”

[수호자 정보] KPC 또한 구현된 세계에 속하기 시작했습니다.
어디든 들어가기 위해 움직이던 탐사자, **[관찰]** 판정.

- **[관찰]** 판정, 성공 여부 상관없이 : 쏟아지는 빗속에서 유달리 멈춰있는 빗방울 하나를 발견합니다. 이건 무슨 일이죠?

두 사람이 이상함을 느끼고 있을 때, KPC가 말합니다.

"무슨 일이 일어나고 있다면…뭐가 문제지? 뭔가 잘못된 것이 있나?"

문득, 탐사자. KPC가 곁에 있는 것이 이상함을 깨닫습니다. 맞아요. KPC는 죽었습니다. KPC가 살아있는 것이 잘못되었습니다.
그리고…KPC는 그날 낮에 죽었습니다. 사망 시각. 15시에서 18시 사이. 탐사자가 오후에 만나자고 했을 때, KPC는 탐사자를 만나러 오던 도중에 죽었습니다.

[5th mvt.]

탐사자가 어떤 행동을 하든 간에, KPC가 의심합니다. "정말로 무슨 일 없었어?" 물음에도 탐사자가 대답하지 않거나, 말하지 않으면 KPC는 말합니다.

"아까부터, 꼭 내가 죽었다 살아난 것처럼 쳐다보잖아."

약간의 RP를 하면서, 탐사자가 KPC가 죽었음을 확신시켜 주는 대화로 이끌도록 도와줍니다. KPC는 믿지 않으며, 그렇다면 지금 살아있는 자신은 무엇이냐며 묻습니다. 단, 오르골에 대해 대화한다면 표정이 묘해졌다고 묘사해 주세요. 이에 대해 탐사자가 추궁하거나 물으면 아무것도 아니라며 얼버무립니다.
[심리학] 판정을 시도할 경우 뭔가를 숨기고 있다고 출력해도 좋습니다. KPC는 일단 집에 있는 오르골을 확인하러 가자며, 그전에 비부터 피할 곳을 찾자고 말합니다. 혹은 우산을 사 올 테니 탐사자더러 이곳에 있으라고 말한 뒤 먼저 달려 나갑니다.

뛰어가는 *KPC*의 옆으로
달려 들어오는 트럭
돌아보는 *KPC*와
끼이이익, 브레이크 소리가 귀를 찢으며,

시간이 멈춥니다.

탐사자, **[SAN** 체크 **0/1]**

비도, 트럭도, KPC도, 모두가 멈춰 있습니다. KPC는 탐사자를 바라본 채 미동도 하지 않습니다. 트럭 또한 급브레이크를 밟느라 튀어나온 물방울들까지 전부 멈춘 채입니다. 세상이 모두 멈춘 탓에, 탐사자의 머리에조차 빗방울은 닿지 않습니다…일단 KPC를 구하는 게 좋을 것 같습니다.

[수호자 정보 1] 정지의 입방체 안에서는 KPC가 죽는 일은 벌어지지 않도록 고정되어 있으므로, 아예 시간이 멈춰 영원히 KPC의 사망 직전만을 가리키고 있습니다.
[수호자 정보 2] KPC의 사망 장면은 두 사람의 관계, 설정에 맞게 바꿔도 좋습니다. 정말로 죽었던 묘사를 다시 해줘도 좋을 일입니다.

끼이이이이이익!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

탐사자가 KPC의 허리를 끌어안아 트럭에서 떨어뜨리는 순간, 브레이크 소리가 다시 고막을 찌르며 들어옵니다. 트럭이 바로 옆을 스쳐 지나갑니다. KPC를 금방이라도 치고 갈듯했던 트럭이 좌우로 크게 움직이며 떠나갑니다. 거의 뺑소니지만, 지금은 그게 문제가 아닙니다. KPC가 많이 놀란 듯 보였기 때문입니다.
…몸이 푹 젖어갑니다. 시간이 다시 흐르고 있습니다. 두 사람은 떨어지는 비를 맞으며 한동안 거기 서 있었습니다. 얼마 지나지 않아 KPC가 손을 이끕니다. "빨리 비 피할 곳을 찾자. 이러다 감기 걸리겠어." 두 사람은 달리고 또 달렸습니다.



두 사람은 카페로 들어갑니다. 작은 카페, 푹 젖은 두 사람을 본 카운터 직원은 놀란 듯이 쳐다보다가, 자리를 안내해 주고는 따뜻한 코코아를 주었습니다. 약간의 RP를 즐겨주세요. 탐사자가 방금 겪은 일에 관해 이야기해도 좋습니다. 현재의 이상한 상황에 대해 추론하는 것도 좋습니다. KPC는 탐사자와의 좋은

기념일을 망칠 뻔한 것에 미안해합니다. 저녁을 못 먹게 된 것에 대해서도요. 어쨌든 두 사람은 앞으로 있을 일들에 관해 이야기합니다.

- 시간이 왜 멈췄는지 알아볼 것
- 집에 가서 오르골을 살필 것
- 오르골로 인해 무슨 일이 일어나는지 확인할 것

잠시 머뭇거리던 KPC가 묻습니다.

"우리, 내일은 뭐 할까?"

탐사자, KPC가 정말로 살아있음을 체감합니다. 꿈이라고 생각했던 시간이 정말임을 깨닫습니다. 앞에 있는 것은 가짜가 아닌 진짜 KPC입니다. 그토록 보고 싶었던, 그러나 절대로 볼 수 없을 거라 생각했던 KPC.

탐사자가 내일 할 일에 관해 이야기하면, KPC는 고개를 끄덕입니다. 그리곤 말합니다. "꼭 그렇게 하자."

…탐사자, **[**관찰**]**을 성공할 때까지 계속 판정합니다. 성공할 경우, 코코아를 준 직원이 계속 똑같은 행동을 반복하는 것을 목격합니다**.** 그러고 보면, 여기로 들어오는 사람들조차 계속 같은 사람들 같습니다…무언가 계속 반복되고 있습니다.

창밖을 보면 소나기가 이미 그쳐있습니다. 밖에 나가서 걷거나, 택시를 잡아타고 집에 가도 좋을 것 같습니다. 두 사람은 집으로 향합니다. 걷거나, 타거나…

…

…

탐사자, **[**관찰**]**을 성공할 때까지 계속 판정합니다.

…뭔가 이상하지 않나요**?** 왜 <u>같은 거리</u>를 계속해서 지나가고 있는 거죠**?** 똑같은 신호등, 똑같은 표지판, 똑같은 자동차, 똑같은 사람들…벌써 n번째입니다. 분명히 집으로 향하고 있음에도, 두 사람은 집에 도착하지 못합니다. 게다가, 조금씩 사람들도 적어지는 느낌입니다. 아직 이 시간이라면 지나다니는 사람들이 많을 텐데…

[수호자 정보**]** 오르골(정지의 입방체) 안의 세계가 완전히 고정되기 시작했습니다. 세계가 완전히 구현되어 가는 중입니다.

탐사자, **[**듣기**]**를 성공할 때까지 계속 판정합니다. 성공할 경우, 핸드폰에서, 혹은 택시나 버스의 라디오에서 이상한 소리를 듣습니다.

치지직, 치직. 소리 속에 노이즈가 섞입니다.

"당신을 위해서라면 시간도 멈출 수 있어요."

어딘가에서 들었던 대사가 들려오며,
전보다 더 풍성해진 오르골 음악이 핸드폰, 혹은 라디오를 타고 들려옵니다.

- 오르골 + 현악기 + 목관악기 + 금관악기
- https://www.youtube.com/watch?v=QIPWKtaUNoQ

기묘한 음악 속에서, 똑같은 대사가 들려옵니다. “당신을 위해서라면 시간도 멈출 수 있어요.” 똑같은 거리, 똑같은 표지판, 똑같은 사람들.
…그리고 아까 갔었던 카페.
마치 고정된 것처럼. 우리는 여기 있습니다.

[6th mvt.]

“이제 알았어.” KPC가 중얼거립니다. “내가 죽은 게 맞았던 거야.” KPC가 결국, 자신이 죽었음을 인정합니다.

“사실 모르는 척 하고 있었어. 아니, 모른 척 하고 싶었던 걸지도 몰라. 하지만 네가 오르골을 이야기했을 때…”

KPC가 주머니에서 포장된 상자를 꺼냅니다. 작으면서도 눈에 익는 크기…오늘 선물로 주겠다고 했던 그 선물 상자, KPC가 포장지를 조심스럽게 뜯어냅니다. 거기서 나온 것은…오르골. 탐사자가 유품으로 갖고 있었던 오르골이자, 선물로 주려고 했던 바로 그 오르골입니다.
“어제 너를 위해서 샀거든. 그런데 네가 오르골 이야기를 꺼냈을 때, 그때부터 나한테 무슨 일이 있는 게 아닐까 했어.” KPC는 고개를 끄덕입니다. “내가 죽었다고 생각한다면, 모든 게 맞아떨어져.”
“내가 살아 있던 때로 시간이 돌아가 버려서, 그래서 이상해져 버린 걸까? 이 세상이.”
“그러면 나는 돌아가야 하는 걸까?” KPC가 씁쓸하게 웃습니다.
“돌아가는 건 싫어. 오늘 정말 즐거웠는데.”
“내가 죽어서 오늘 일이 없어진다니. 정말…싫을 것 같아.”
두 사람이 약간의 RP를 즐길 수 있도록 합니다. KPC는 죽기는 싫지만 그래도 돌아가야 한다고 생각합니다. 자신이 원래대로 돌아가야, 그나마 탐사자라도 원래 세계로 돌아갈 것이라고 생각하는 것입니다. 탐사자가 어떻게 생각할지는 모르겠지만, 두 사람은 그로 인해 대화를 이어 나갈 것입니다.

- 문득 탐사자 **[지능]** 판정, 성공 여부에 상관없이 : 그런데 오르골이 2개라면, 어떻게 되는 걸까요? 탐사자의 집에 있는 오르골과, 지금 KPC가 들고 있는 오르골. 이 세계에 두 개의 오르골이 존재한다는 것은 이상하지 않나요?
-

탐사자가 그런 생각을 끝마치기 전에, 갑작스럽게, 오르골에서 노랫소리가 들리기 시작합니다.
KPC가 들고 있는 오르골에서. 그리고 주변에서, 가로등에서, 하늘에서, 땅에서, 바람 속에서, 공허 속에서.

- 오르골 + 관현악 + 타악기
- https://www.youtube.com/watch?v=tDW-_qYi1Sk

…그리고, 뒤 노래가 이어집니다.
[수호자 정보] 이 음악부터 오르골의 뒤 노래가 시작됩니다. 해당 노래가 끝나면 아래 노래를 반복해서 들려줍니다.

- 오케스트라
- https://www.youtube.com/watch?v=8YOy_Zf9AMw

…

…

…드륵, 드르륵

무언가가 긁는 소리가
… …노랫소리 안쪽에서, 오르골 안속에서 들려옵니다.
태엽이 빠르게 감겼다가 풀리기 시작합니다.

드르륵, 드르르륵. 드르르륵.

오르골이 다시 돌기 시작하며
으르렁거리는 소리, 발톱으로 긁는 소리.
무너지는 소리, 박살 내는 소리.
그리고 마침내, 오르골 상자의 모서리를 통해 튀어나온 것은,
깡마르고목마른놈우주의모든악이그마르고굶주린몸에농축되어
칼날처럼날카로운이빨발톱이글거리는눈박동하는푸른 피부
연기피어나머리몸통다리점액
알 수 없는 괴물이 튀어나옵니다.

탐사자, KPC, **[SAN**체크 **1D3/1D20]**

[수호자 정보 **1]** 틴달로스의 사냥개가 드디어 탐사자와 **KPC**를 따라잡았습니다**.** 한꺼번에 이성치를 잃어 행동 불능이 되지 않도록 광기를 잘 조절해 주세요. 모서리 공포증이 생기는 것은 괜찮아도 땅 공포증이 생겨 달리지 못하게 되는 등의 문제가 없도록 합니다.
[수호자 정보 **2]** 오르골(정지의 입방체) 안의 세계가 완벽하게 고정되었으며, 최후의 봉합되지 않은 약간의 틈을 타 틴달로스의 사냥개가 들어온 것입니다**.** 이후 엔딩 직전의 행동을 통해 탐사자가 희생될 수도, KPC가 희생될 수도, 혹은 사냥개가 희생될 수도 있습니다.

악에서 튀어나온 듯한 그 괴물은,
KPC가 들고 있는 오르골을 비집고 튀어나옵니다.

————!!!

으르렁거리는 소리가 머리를 오싹하게 울려댑니다.
KPC가 급하게 탐사자의 손을 잡아끕니다.
KPC는 신고라도 하려는 듯 핸드폰을 들었다가
새하얗게 질린 낯으로 탐사자를 바라봅니다.
KPC : 시계가…

23 : 05
22 : 70
23 : 36
20 : 23
21 : 89
X2 : XX
1X : X5
XX : XX

…
…
…

23 : 47

끝도 없이 움직이던 숫자가, 23:47에서 멈춥니다.
탐사자, 깨닫습니다. 우리는 이곳에 고정되었습니다.
KPC를 살려둔 이 세계는 고정되었습니다.
이 세계는, 고정되어, 영원히 이렇게만 있을 거라는,
그런 깨달음이 탐사자를 스쳐 지나갑니다.

*...*드르륵*.*
그르르륵*.*
괴물의 발톱 소리가 들립니다.
괴물의 으르렁거림이 들립니다.
어떻게 하는 게 좋을까요?

- 탐사자가 괴물에게 맞설 경우 **> <ENDING 0>,** 광시곡**Rhapsodie**로 이동합니다**.**

탐사자, **[**지능**]** 판정 성공 시 : "듣는 사람이 존재하는 한, 음악도 존재한다."라는 말을 기억해 냅니다.

만약 이곳이 음악이 연주되는 동안, 그 안에 존재하는 것들의 상태를 보존하는 세계라면?
음악을 듣는 행위 자체가 이 세계의 존재를 유지시키고 있다면?
만약 오르골이 멈춘다면, 이 세계는 무너져 내리는 걸까요?
그렇다면, KPC 또한, 없어져 버리는 걸까요?

KPC가 탐사자의 손을 붙잡습니다. 그리고 오르골을 건넵니다.
끝없이 돌아가며 노래를 연주하는 오르골을.

“탐사자, 이 세계는 분명 오르골 때문에 일어난 일일 거야.”
“그러니 오르골을 부숴. 너만이라도 원래 세계로 돌아가.”
KPC가 웃습니다.
“괜찮아. 우리는 괜찮을 거야.”

- 탐사자가 오르골을 부수거나 멈출 경우 **> <ENDING 1>,** 죽은 영혼을 위한 파반느**Pavane pour une âme défunte**로 이동합니다.
- 탐사자가 오르골을 계속 돌릴 경우 **> <ENDING 2>,** 잃어버린 두 영혼을 위한 녹턴**Nocturne pour deux âmes perdues**로 이동합니다.

[수호자 정보**]** 아래는 시작할 때 **[**관찰**]** 판정으로 “존재하는 자가 듣는 한, 그 존재가 있는 세계도 존재한다.”라는 문구를 본 탐사자에게만 열리는 특별 루트입니다.

만약 이곳이 음악이 연주되는 동안, 그 안에 존재하는 것들의 상태를 보존하는 세계라면?
음악을 듣는 행위 자체가 이 세계의 존재를 유지시키고 있다면?
그렇다면 저 괴물의 존재가 계속 이 연주를 듣게 한다면**?**

괴물의 소리가 계속 다가오던 그때,
영원히 움직이지 않을 것 같던 시계가,

23 : 47
23 : 48

움직였습니다.

탐사자, 오르골을 부숩니까?
오르골을 부수지 않고 돌립니까?
괴물과 맞서겠습니까?
어떻게 하겠습니까?

- 탐사자가 오르골을 부수거나 멈출 경우 **> <ENDING 1>,** 죽은 영혼을 위한 파반느**Pavane pour une âme défunte**로 이동합니다.
- 탐사자가 오르골을 계속 돌릴 경우 **> <ENDING 2>,** 잃어버린 두 영혼을 위한 녹턴**Nocturne pour deux âmes perdues**로 이동합니다.
- 탐사자가 오르골을 계속 돌리며 괴물과 맞설 경우 **> <ENDING 3>,** 희생된 영혼을 위한 장송곡**Requiem pour une âme sacrifiée**로 이동합니다.

[ENDING]

<엔딩에 들어가기에 앞서**>**

여러 가지 조건에 따라 수많은 엔딩으로 나누어집니다. CoC 특성상 다양한 이야기 전개가 나올 수 있으므로, 조건이 맞는 엔딩으로 이동해주세요. 선택지에 따라 엔딩이 다양하기 때문에 조건을 잘 확인해주세요. 해피 엔딩, 노말 엔딩 등을 구분해 두지 않았습니다. 선택지에 따라 엔딩이 다양하기 때문에 조건을 잘 확인해주세요. 단, 특별 루트로 향하는 <ENDING 3>은 예외적으로 해피 엔딩으로 수렴됩니다.

엔딩 묘사는 최대한 간결하게 해놨습니다. 수호자의 입맛에 맞춰 기본적인 뼈대를 따라가되 편히 출력해 주세요. 시나리오 속 페어의 성향에 맞춘 자유로운 묘사를 지향합니다.

< ENDING 0 :: 광시곡Rhapsodie >

- 형식에 구애받지 않고 자유롭고 열광적인 감정을 표현한 기악곡

> 조건 : 탐사자가 아무 준비 없이 괴물에게 맞설 경우

탐사자는 틴달로스의 사냥개, 시간의 사냥꾼**(p.309~310)**과 맞서게 됩니다만, 무자비하게 공격당합니다. 발톱과 이빨에 옷이 찢어지고, 피부가 찢어지고, 혀에 구멍이 파여 이성을 잃게 됩니다. 곧 자신이 무엇을 하고 있는지에 대해 잊어버리며, 고작 비명을 지르고 공포에 가득 차 발버둥 치다가 사망합니다.

사망 직전, KPC의 단말마를 들은 것 같지만—거기서 탐사자의 정신은 끊기고, 목숨마저 잃게 됩니다.

< ENDING 0 :: 광시곡Rhapsodie >
엔딩 보수 : 탐사자 사망, KPC 사망?

< ENDING 1 :: 죽은 영혼을 위한 파반느Pavane pour une âme défunte >

- 16~17세기 유럽 궁정에서 유행했던 느리고 장중한 2박자 또는 4박자의 춤곡

> 조건 : 탐사자가 오르골을 부수거나 멈출 경우

탐사자는 KPC에게서 건네진 오르골을 부수거나 멈춥니다. 땅에 떨어지거나, 발에 밟히거나. 그 순간 세계가 부서지는 소리를 내며 금이 가기 시작합니다. 하늘에서 태엽들이 떨어지며, 오케스트라의 소리가 점점 멀어집니다. 현악기도, 목관악기도, 금관악기도, 타악기조차.

"드디어...끝났네."

탐사자는 말하는 KPC의 몸이 점점 흐려지는 것을 봅니다.

"나, 오늘 행복했어."

23 : 47

23 : 48

시계가 움직이기 시작합니다.
눈을 깜빡이면, KPC는 보이지 않습니다.

"우리, 내일은 뭐 할까?"

가장 마지막에 들었던 말.
오르골은 더 이상 움직이지 않습니다.
그럼에도, 아주 희미하게—어디선가 음악이 들리는 것 같습니다.
탐사자가 고개를 듭니다.
아무것도 없음에도.

"Pour ceux qui écoutent."
듣는 자들을 위하여.

< ENDING 1 :: 죽은 영혼을 위한 파반느Pavane pour une âme défunte >
엔딩 보수 : 탐사자 생환, KPC 로스트, 크툴루 신화 점수 **+1D5**

< ENDING 2 :: 잃어버린 두 영혼을 위한 녹턴Nocturne pour deux âmes perdues >

- 밤의 분위기와 정적에 영감받아 창조된 예술 작품, 주로 서양 고전 음악의 야상곡(夜想曲)

> 조건 : 탐사자가 오르골을 계속 돌릴 경우

음악이 점점 커집니다. 오르골 하나에서 시작된 선율은 바이올린을 타고, 현악이 되고, 목관에서 금관으로, 마지막에는 오케스트라로. 결국에는 온 세상이 음악으로 가득 찹니다. 괴물이 튀어나오며 찢어진 듯한 세계가 봉합되며…괴물이 모퉁이에서 발버둥 칩니다. 괴물이 벽을 긁습니다. 바드득, 바드득…그러나 모서리가 점점 닫히며 틈이 사라져갑니다.
…마지막 음이 끝나고 나면, 정적. KPC가 탐사자를 바라봅니다. KPC는 사라지지 않았습니다.
탐사자가 주변을 둘러봅니다. 아무것도 움직이지 않습니다.

23 : 47

사람들도, 자동차도, 바람도, 모든 것이 멈춰있습니다. 하지만, KPC는 살아있습니다. 세상은 완벽합니다. 너무 완벽해서 이상할 정도로. KPC가 웃으며 묻습니다.

"우리, 내일은 뭐 할까?"

아침은 오지 않습니다. 시간은 여전히 23시 47분. 하지만 이상하게도 배가 고프고, 커피를 마시고 싶고, 산책을 하고 싶고, 영화를 보고 싶고, 냉장고에는 음식이 있습니다. 휴대폰에는 둘이 함께 찍은 사진이. 그리고 아침이 오지 않는 세계 속에서, 평범한 하루를. KPC가 죽지 않은 둘만의 세계를.

"Pour ceux qui écoutent."
듣는 자들을 위하여.

< ENDING 3 :: 잃어버린 두 영혼을 위한 녹턴Nocturne pour deux âmes perdues >
엔딩 보수 : 탐사자, KPC 모두 로스트, 크툴루 신화 점수 **+1D5**

< ENDING 3 :: 희생된 영혼을 위한 장송곡Requiem pour une âme sacrifiée >

- 죽은 이의 영혼이 안식을 누리기를 기원하며 드리는 위령미사 또는 그 미사에서 연주되는 진혼곡

> 조건 : 탐사자가 오르골을 부수지 않고 계속 돌리며 <u>괴물과 맞설 경우</u>

음악이 점점 커집니다. 오르골 하나에서 시작된 선율은 바이올린을 타고, 현악이 되고, 목관에서 금관으로, 마지막에는 오케스트라로. 결국에는 온 세상이 음악으로 가득 찹니다. 괴물이 그 안으로 튀어들어 옵니다. 탐사자는 피하지 않습니다. 탐사자는 오르골을 든 채 괴물과 마주합니다.

탐사자를 갈가리 찢으려는 것처럼 다가오던 그것은, 탐사자가 돌리는 오르골에 마치 빨려 들어가듯 머리부터 사라집니다.

으지직, 으드득. 뿌드득. 그리고 마치 세계에서 버려지듯, 오르골 안에서 부서지는 소리가 납니다.

…

…

어디선가 괴물의 비명이 들렸던 것도 같습니다.

…

…

00 : 00

길가에는 사람이 오가고, 가로등은 깜빡거리며 소나기가 그쳐 별빛이 반짝이는 밤. 핸드폰의 시계가 자정을 알립니다. 새로운 시간이 지나갑니다.

오르골은 완전히 부서졌습니다.

갑작스러운 KPC의 비명에 탐사자가 고개를 듭니다. KPC가 탐사자의 얼굴을 가리킵니다. “너, 피!” 탐사자의 손이 붉습니다. 그제야 볼을 타고 뜨거운 것이 흘러내리는 것을 느낍니다. 마지막에 그 괴물이 할퀴고 지나간 듯, 볼에 깊은 상처가 났습니다. 탐사자, 체력 감소 **1D2**

KPC가 전화하기 위해 들었던 핸드폰을 한번 보고는, 허탈한 웃음을 터뜨립니다. XX월 XX일. KPC가 죽던 날이 아닌, 탐사자가 오르골을 돌린 날입니다.

KPC : “내가 모르는 날이네.”

손을 털고 일어난 KPC가 탐사자에게 손을 뻗습니다.

“우리, 내일은 뭐 할까?”

“Pour ceux qui écoutent.”

듣는 자들을 위하여.

“듣는 사람이 존재하는 한 음악도 존재한다.”

듣는 사람이 있었기에, 믿어준 사람이 있었기에, 지켜주려던 사람이 있었기에

음악이 존재합니다.

앞으로 많은 일이 있겠지만,

확실한 것은, 둘은 서로를 위해 존재한다는 것입니다.

< ENDING 3 :: 희생된 영혼을 위한 장송곡Requiem pour une âme sacrifiée >

엔딩 보수 : 탐사자, KPC 모두 생환, 크툴루 신화 점수 **+1D5**

여기까지 읽어주셔서 감사합니다. 부디 좋은 이야기였기를 바랍니다.

2026. 09. 09. 은그