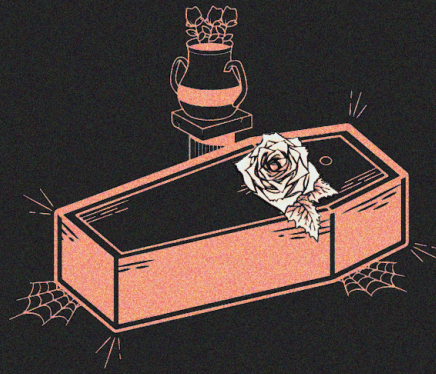




최후의 관

최후의 관

W. 나희

공개사항

■ 시추에이션

수도원에서의 사건을 해결하고, 근처의 마을에 묵고 있던 탐정과 조수.

어느 정도 상황이 진정되기를 기다리고 있었습니다만…….

탐정을 기다리고 있는 것은 예상 외의 사태였습니다.

눈을 뜨니 보이는 것은 어둠뿐. 설상가상으로, 한 사람의 몸만이 겨우 들어갈 만한 공간에 갇혀 있다는 사실을 깨닫고 마는데.

—이제, 이 모든 이야기에 끝을 고하도록 하자.

■ 레귤레이션

- 알고 있었어 카드: 2장
- 키워드: 6개
- 리미트: 3
- 조사 방해 요인: 자유
- 수사 곤란 레벨: 1
- 추천 GMPC: 조수(를 상정하고 쓰긴 했으나 별로 상관 X)

■ 주의사항

→ 시나리오 약칭은 따로 없습니다. 최후의 관이라고 불러주세요.

이하 내용은 GM만 열람해주시길 바랍니다.

시나리오 템플릿은 재넥(@main_labo)이 만들었습니다.

이 문구가 문서 어딘가에 남아만 있다면 자유롭게 수정하셔도 좋습니다.

배경

● 로케이션/용어

- **슈타이어마르크:** 오스트리아 남부에 위치한 지방으로, 스티리아라고도 부릅니다. 소설 『카르밀라』의 배경이 되는 장소이며, 소설 속에서 흡혈귀 카르밀라는 주인공 로라를 사냥감으로 노립니다.
- **흡혈귀:** 이야기 속에 등장하는 괴물입니다. 인간과 흡사한 모습을 하고 인간을 매료시켜 그 피를 빨아먹는다고 합니다. 이야기에 따라 특성은 천차만별입니다. 다만, 속설에 따르면 흡혈귀는 태양빛과 은에 약하며, 심장에 말뚝을 박는 것으로 죽일 수 있다고 합니다.

● 등장인물

- **카르밀라:** 소설 『카르밀라』의 등장인물로, 밀라르카, 밀라카르라고도 합니다. 가장 오래된 흡혈귀라고도 할 수 있겠습니다. 소설에서는 그녀의 심장에 말뚝을 박아 죽여 없앴습니다만. 과연 사실은 어떨까요?
- **아벨라르도:** 지오노 수도원의 젊은 수도사. 탐정과 조수를 신뢰합니다. 조수에게 탐정이 갑자기 실종되었다는 이야기를 듣고 수도원장에게 이를 알립니다. 이후 수도원장의 명령에 따라 탐정을 구하고자 조수와 함께 슈타이어마르크로 향합니다. 구마라고는 해본 적도 없지만, 그래도 신실함만은 누구에게도 뒤지지 않습니다.

● 진상

어쩌면 탐정과 조수가 처음 로렌스 저택에 발을 들였을 때부터 일은 단단히 잘못되었는지도 모릅니다. 그 사건으로 말미암아 카르밀라는 제 먼 자손 내지는 수족인 로렌스 일가를 건드린 탐정과 조수를 눈여겨보게 되었으니 말입니다. 정확히는 오래 전 죽고, 또 다시 죽임당한 카르밀라보다는 그녀의 망념에 가까울 테지만요. 어쨌든 가장 오래된 흡혈귀의 망념이란 실재하는 그 무엇만큼이나 강렬한 법입니다. 그녀의 주시는 곧 형태를 가지고, 일종의 주술적인 효과를 가지게 됩니다. 그것이 지금까지 여러분을 기이한 사건들과 마주하게 한 원흉입니다. 물론, 그 사건들 하나하나에도 크게든 작게든 카르밀라의 영향이 녹아들어 있었고요!

그러니 이제는 이 모든 이야기에 끝을 고하도록 합시다. 거짓된 망념을 잠재우고, 다시 일상으로 돌아가는 거예요.

● 범인

이 모든 사건을 일으킨 원흉도, 탐정을 관 속에 가둔 범인도 카르밀라입니다. 그 외의 답은 인정하지 않습니다.

● 아지트 페이지

본 시나리오에는 아지트 페이지가 따로 존재하지 않습니다. 탐정은 시작과 동시에 관에서 홀로 깨어납니다.

사건 발생 페이지

탐정은 불편한 감각에 눈을 뜹니다. 이상하네요. 분명 어제까지만 해도 수도원 근처의 마을 여관에서 묵고 있었는데요. 그 폭신한 침대, 따스한 조명이 아직까지도 어른거립니다만……현실은 완전히 다릅니다. 몸은 맞지 않는 상자에 옥여넣어진 것처럼 불편하고, 등에 와닿는 감각 또한 딱딱합니다. 어떻게든 몸을 움직이려 해보면, 꼭 가위에 눌린 것처럼 몸은 제대로 움직이지 않고, 이 공간에서 벗어날 수도 없다는 사실을 알 수 있습니다.

제 반쪽 같은 조수도 없고, 몸은 움직이지도 않고. 보이는 것도 전혀 없는 상황. 이런 상황에서 대체 뭘 할 수 있을까요?

그러나, 잊지 마세요. 당신은 탐정입니다. 몸은 움직이지 않아도 머리는 재빠르게 돌아갑니다. 제 발로 움직이지 않고도 사건을 해결하는 것. 그게 바로 탐정이잖아요? 당신은 충분히 해결할 수 있을 겁니다.

어쩌면 홀로 남겨진 조수가 당신을 애타게 찾고 있을지도 모릅니다. 그러니, 그때까지 당신이 할 수 있는 일은 전부 해봐야겠죠. 시작합니다!

탐정은 **초동수사**를 시작할 수 있습니다. 《현장》을 통해 「①」 혹은 「②」의 키워드를 얻을 수 있습니다.

수사 페이지

수사 페이지에서 탐정은 우선 자신이 갇힌 곳의 상황을 점검하고, 살펴볼 수 있습니다. 시추에이션은 적당히 설정해 주시되 《현장》 기능을 사용하는 게 적당해 보입니다.

둘이서 수사 장면 『③』을 넘기고 〈알고 있었어 카드〉 2장째가 되면 관에서 빠져나오고, 조수가 합류합니다. 그때부터는 조수 및 아벨라르도와 대화를 하는 등 더욱 다양하게 수사를 펼칠 수 있습니다.

이번 사건의 범인은 「탐정을 관 속에 가둔 존재」입니다. 표현이 애매하다면 「탐정을 관 속으로 불러들인 존재」라고 해도 무방합니다.

● 둘이서 수사 장면 『③』

→ 키워드 「①」, 「②」를 얻은 상태에서만 진행 가능합니다.

탐정은 이곳이 어딘가에 버려진 누군가의 관 속이라는 사실까지는 짐작해냈습니다만. 그렇대도 아직은 관을 빠져나오지도 못한 신세네요. 아무래도 혼자 힘으로는 빠져나가지 못할 것 같습니다.

어떻게 해야 한담. 그렇게 생각할 즈음의 일입니다. 근처에서 인기척이 들려옵니다. 두 명 이상의 이야기 소리. 혹여 적대적인 존재가 아닐까 싶어 신경이 곤두설지도 모르겠습니다. 그러나 점차로 가까이 들려오는 목소리는, 탐정이 모를 수가 없는 이의 목소리입니다. 그래요. 다른 이는 둘째 치고서라도 단 한명만은—다름 아닌 당신의 조수입니다!

조수의 이름을 부르나요? 아니면 가만히 그를 기다리나요? 어쨌든 조수는 주변을 살피더니 한달음에 당신이 있는 곳으로 다가와 당신의 이름을 부릅니다. 그리고는 옆에 있는 사람과 몇 마디 이야기를 나누더니, 킁킁대며 관의 뚜껑을 열어젖힙니다.

그제야 당신은 관을 벗어나고, 빛을 보게 됩니다. 시릴 듯한 빛 속에서도 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 조수의 얼굴이겠지요. 잠깐의 해후를 나눕시다.

충분히 이야기를 하고 나면, 조수는 아래와 같은 이야기를 해 줍니다.

◇ 조수가 줄 수 있는 정보

- 탐정은 밤 사이에 갑자기 사라졌다. (같은 방에서 묵든, 다른 방에서 묵든 마찬가지입니다. 아침에 일어나고 보니 탐정은 사라진 채였습니다. 외출복도 그대로 남아있던지라 이상하게 생각했을 수도 있겠어요. 참고로 탐정은 지금 잠들 때 입었던 옷을 그대로 입은 상태입니다.)

- 탐정의 실종을 알게 된 조수는 아벨라르도에게 이 사실을 알렸다. (조수가 그럴 성격이 아니라면 마침 아벨라르도가 그때 여러분을 찾아왔다고 합시다.)

- 아벨라르도는 이 사실을 수도원장에게 알렸고, 수도원장은 고심하더니 조수에게 일련의 사건들을 들은 후 이곳에 탐정이 있을지 모르겠다고 던지시 일러주었다.
- 이곳은 오스트리아의 슈타이어마르크에 위치한 묘지로, 이탈리아에서 곧바로 출발했지만 여기까지 오는 데 몇 시간이 걸렸다.

아벨라르도는 어안이 병병한 얼굴로 짐을 지고 있습니다. (짐꾸러미 안에는 수도원장이 챙겨준 말뚝과 성수가 들어 있습니다.) “세상에. 정말로 그 흡혈귀가 실존했다니.” 그는 카르밀라의 이야기를 알고 있습니다. 카르밀라에 대해 모르는 탐정과 조수라면 그가 설명하게 해도 괜찮겠습니다.

● 돌이켜 수사 장면 『⑥』

→ 나머지 키워드(①~⑤)를 모두 얻은 상태에서만 진행 가능합니다.

여러분은 이 관이 카르밀라의 관이며, 그녀가 흡혈귀라는 사실까지 알게 되었습니다. 정말이지 기이한 일이군요. 어쩌면 로렌스 저택에서의 기억을 떠올릴지도 모르겠습니다. 그 저택에 들어선 때부터 이 모든 일은 예견되었던 것일까요?

어떻게 되었든, 언제까지나 카르밀라의 마수에 놀아날 수만은 없습니다. 이제는 이 이야기에 끝을 고할 때가 되었습니다. 그걸 위해서는, 남아있는 ‘카르밀라’를 완전히 없애야만 할 것입니다.

여러분이 그런 결론을 내리면 아벨라르도가 고개를 끄덕이며 짐을 풀고는 꾸러미에 들어있던 것을 꺼냅니다. 말뚝과 성수네요. 그는 이어 다음과 같은 말을 합니다. “떠나기 전, 수도원장님께서 이것들을 챙겨주셨습니다. 처음에는 이해하지 못했지만 이제는 이해가 되는군요. 흡혈귀를 죽이기 위해서는 흡혈귀의 심장에 말뚝을 박아넣으면 된다고 합니다. 지금, 이곳에는 흡혈귀의 몸이 없지만……. 이 관이 문제였던 거라면, 관에 박아넣는 것만으로도 효과가 있을지 모릅니다.”

진상 페이지

여전히 이곳에 남아있는 것은 탐정과 조수, 아벨라르도 뿐입니다. 아니, 하나 더 있네요. 이 수수께끼의 관 말입니다. 묘비석에 희뿌연게 번진 글씨로 카르밀라라고 적혀 있는…….

「사건 되짚어보기」와 「범인은 너다」를 진행합니다.

카르밀라를 범인으로 지목할 경우, 아벨라르도는 고개를 끄덕이며 동의합니다. 그리고는 비어있는 관에, 시체의 심장이 위치할 부근에 말뚝을 박아넣습니다. (혹은 탐정이나 조수에게 말뚝을 넘겨줍니다.)

말뚝을 박아넣는 순간 주변에는 찢어질 듯한 여자의 비명소리가 들려옵니다. 그 소리는 한참이나 이어지더니 갑작스럽게 사라집니다. 하지만 그 잔상처럼 남은 소리는 오래도록 귓가에 머물지도 모르겠습니다.

종료 페이지

미제 사건으로 끝나면 이후로도 탐정과 조수는 기이한 사건들에 휘말립니다. 그 일들에는 여전히 카르밀라가 관여되어 있을 수도 있고, 아닐 수도 있습니다.

사건을 해결했다면 여러분은 수도원 근처의 마을로 돌아옵니다. 어쩐지 한결 몸과 마음이 가벼워진 듯한 기분이 듭니다. 이것도 저주가 풀린 영향일까요?

검사겸사 수도원에 들러 수도원장을 만날 수도 있겠습니다. 수도원장은 오랜 저주가 풀려 다행이라느니, 고맙다느니 하는 이야기를 합니다. 고생이 많았다는 이야기도요.

그럼 이제, 우리들의 아지트로 돌아갈까요. 아, 정말 긴 여행이었습니다. 이제는 집으로 돌아가 발을 쭉 뻗고 쉬고 싶어요.

이어서 「추억의 물건」과 「게스트 NPC」를 획득해주세요. 「추억의 물건」은 적당히 골라주세요. 말뚝이나 성수 같은 것이어도……? 좋습니다. 「게스트 NPC」는 아벨라르도나 수도원장 정도면 무난하지 않을까 싶습니다.

키워드

- ① 「관」
- ② 「매장되어 있지는 않다」
- ③ 『다른 사람의 것인지도 모른다』
- ④ 「흡혈귀」
- ⑤ 「그녀가 원인일지도」
- ⑥ 『관의 심장 부근에 말뚝을 박아야 한다』

알고 있었어 카드 1	알고 있었어 카드 2
이곳은 아무래도 「①」 으로보인다. 어쩌다가 이런 곳에 갇히게 되었는지는 알 수 없지만……. 그나마 다행인 점이라면 주변의 소리로 미루어 보아 「②」 . 어쩌면 이 버려진 「①」 은 『③』 .	조수와 아벨라르도의 도움으로 관에서 빠져나올 수 있었다. 이 관은 카르밀라의 관으로, 그녀는 「④」 다. 어쩌면 지금까지의 모든 일은 「⑤」 . 이 저주를 끝내고, 모든 이야기에 끝을 내기 위해서는 『⑥』 .