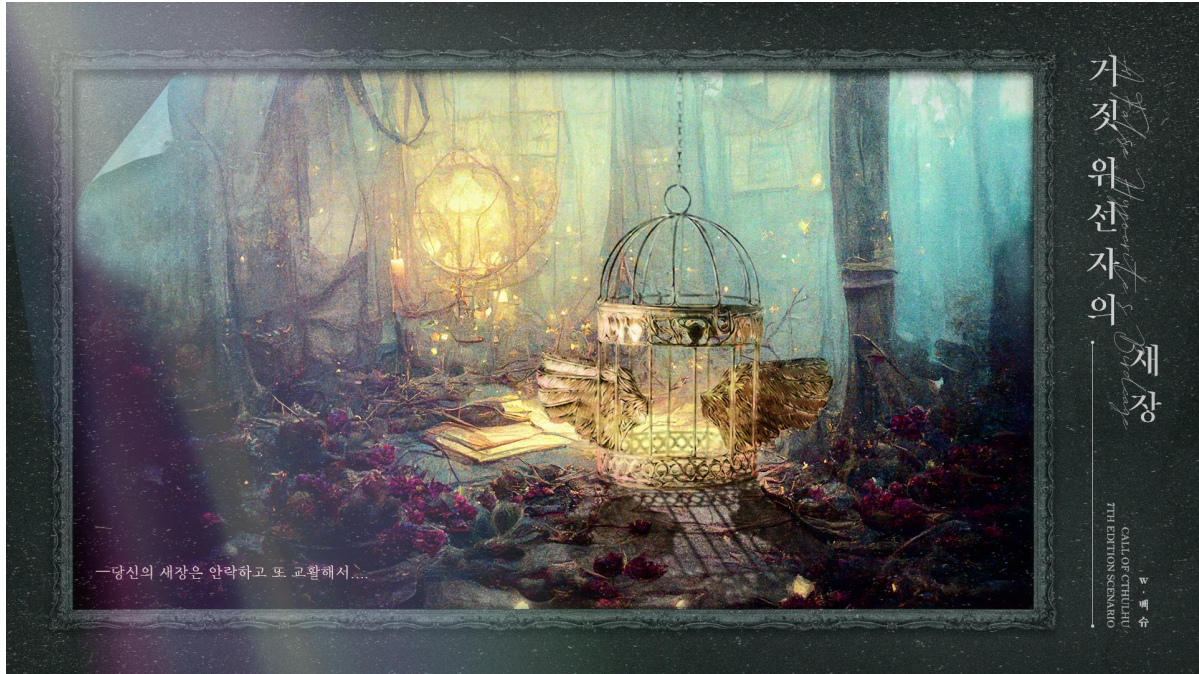


# 거짓 위선자의 새장

A FALSE HYPOCRITE'S BIRDCAGE



w. 백슈

세션카드 커미션 ♦ 나룬님 (@NARooN\_C)

약칭 ♦ 거위새

최종 수정일 ♦ 2022.10.11

—당신의 새장은 안락하고 또 교활해서....

기억상실 탐사자와 그의 새장에 갇힌 KPC.

탐사자, KPC를 풀어주고 싶나요?

당신 손아귀에서.. 진정 구원해주고 싶을까요?

## 개요

당신은 12번의 종소리와 함께 아름답고 드넓은 저택에서 깨어납니다.

하지만 아무것도 기억나지 않아요.

지금 언제인지, 이곳이 어디인지, 당신이 누구인지.

그 어느 것도.

저택의 사용인들은 말해줍니다.

**“당신은 이 저택의 새 주인이자 위대한 마법사입니다.”**

그래요. 어떠한 마법을 사용한 부작용으로 기억을 잃은 걸지도 모르죠.

그들이 알려주는 저택은 이러합니다.

저택엔 매 시간마다 종소리가 울려 퍼진다는 것.

매일 오후 5시의 정원에선 티타임이 열린다는 것.

당신은 해가 저무는 6시에 이른 잠에 든다는 것.

그리고,

별관엔 아무도 발을 들여선 안된다는 것.

하지만 당신은 알아요.

종종 사용인이 별관으로 음식을 들고 간다는 것.

그리고 그곳에서 처절한 비명소리가 울려 퍼진다는 것….

다음 날, 당신은 1번의 종소리와 함께 아름답고 드넓은 저택에서 깨어납니다.

## 시나리오 정보

- 크툴루의 부름(Call Of Cthulhu) 7판 룰 기준
- 인원 1:1 타이만
- 형식 부분 샌드박스
- 배경 판타지 (서양/동양/시대 개변 자유)
- 플레이 시간 8~10시간+α (RP에 따라 유동적)
- 플레이 난이도 ●●○○○
- 키퍼링 난이도 ●●●○○(독자적인 룰 / 즉흥 RP 구간 존재)
- 추천 기능 관찰,듣기,자료조사,심리학,대인기능 등
- 전투 요소 없음
- 로스트 요소 보는 시각에 따라 있음
- 트리거 감금, 약간의 유혈(유혈은 상의 하에 제외하셔도 지장 없이 플레이 가능합니다)
- 추천 관계 우리만의 '구원의 의미'를 갖고 싶은 페어 (소관/험관 등등 가능)
- KPC 시나리오 내에서 감금이 됩니다.
- 테스트 플레이 完 ( 소관/험관 둘 다 재밌게 다녀왔습니다 :D )

## 주의사항

- 기본 [공지사항](#)을 꼭 숙지해 주세요.
- 집착/광기/감금에 관한 이야기입니다. 해피/베드엔딩이 따로 없으며 선택에 따른 결과만이 있을 뿐입니다. 페어에 걸맞은 엔딩을 찾아 RP를 쌓아가는 시나리오입니다.
- 서양/동양 배경 개변이 되어 있습니다. 취향껏 골라서 진행하시면 됩니다.
- 조사/RP 구간이 많습니다. 천천히 느긋하게 즐겨주세요.
- 사전 협의에 따라 수위 RP가 가능합니다.
- 시나리오 내 독자적인 룰이 존재합니다.

- 성향,관계에 따른 개변이 필수적인 시나리오입니다. 다만 시나리오 내 기믹 등, 스포에 관련한 내용은 언급, 배포하지 말아 주세요. 시나리오 자체는 ‘연인 관계’를 상정하여 쓰여 있습니다.
- 시나리오 내 모든 기믹이 설명되어 있습니다. 설명되지 않은 부분은 재량으로 진행해 주세요. 이에 관한 질문 받지 않습니다.

## 탐사자 정보

✿ 탐사자는 기억상실에 걸린 채로 세션을 진행하게 됩니다. 때문에 KPC와는 초면 상정입니다.

✿ KPC는 간혀있는 채로 시작하게 되며, 탐사자는 세션 전에 KPC의 구속 정도를 자유롭게 정할 수 있습니다. (ex : 안대/입마개/밧줄/수갑/목줄 등등) 순전히 세션의 재미를 위해서이니, 탐사자가 가뒀다는 뜻은 아닙니다.

✿ 탐사자의 이성 수치가 상당량 깎일 수 있는 시나리오입니다.



이후 시나리오의 본문이 시작됩니다.

본문의 분위기를 확인하실 수 있도록

개요에 해당되는 도입부를 짧게 공개하고 있습니다.

진상은 포함되지 않지만, 기믹 등이 스포일러가 될 수 있으니  
되도록 KP 예정인 분들만 열람해 주세요.

—START—

## 1일차 : 침실

| [듣기 판정] |                                                                                                                                               |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 성공      | 몽롱한 귓전에 <b>땡, 땡, 땡</b> —… 12번의 종소리가 들려옵니다.<br>낮설고도 웅장한 종소리입니다.<br>하지만… 어째선지 몹시도 익숙하고, 한편으론 살짝 지겹기까지 한 소리라고 느껴집니다. 이상하죠. 분명… 처음 듣는 종소리인데 말이에요. |
| 실패      | 몽롱한 귓전에 <b>땡, 땡, 땡</b> —… 12번의 종소리가 들려옵니다.                                                                                                    |

낮설고도 웅장한 종소리입니다.

슬며시 눈을 떠보면, 창문을 통해 들어오는 따사로운 햇살이 보입니다. 뿐만 아니라 몸을 부드럽게 감싸주는 실크 같은 솜이불과 화려하게 장식된 침대가 당신의 아침을 반겨주네요.

( 풍경 묘사는 탐사자의 미적 취향대로 맞추어 출력해 주세요. 공통인 부분은 아주 웅대하고 고풍스러운 저택이고, 탐사자는 그 인테리어가 취향이라는 겁니다. 하단은 풍경 묘사 예시입니다. )

주변을 둘러보면, 질이 좋아 보이는 나뭇결로 감싼 가구와 유려한 곡선의 형태를 자랑하는 소파가 보입니다. 방의 풍경은 고풍스럽지만 야단스럽지 않고, 웅장하지만 비어 보이지 않습니다. 벽지 하나, 마감 하나 장인의 손을 거치지 않은 것이 없어 보이고, 햇살을 부드럽게 받아들이는 색감 또한 조화롭네요. 은은하게 깔린 향기조차 거슬릴 것 없이 당신의 기분을 안온하게 만들어 줍니다. 과연 인테리어를 누가 한 건지는 몰라도, 당신의 마음에 쏙 드네요.

과연 누구의 방일까요?

누구의 방이기에, 당신은 그의 침대에 누워 잠을 청했던 걸까요?

...

...아뇨. 그게 아니에요.

당신이 제일 궁금해야 할 것은 이 방의 주인이 아닙니다.

잠에서 깬 때부터 어렴풋이 느끼고 있었잖아요.

당신의 이름.

당신의 존재.

그 무엇도 떠오르지 않습니다.

당신은… 당신이 누구인지 설명할 수 있나요?

| [정신력 판정] |                                                                         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------|
| 성공       | 당신이 본인의 존재에 관한 의문을 떠올 때, 찌릿-! 한 아픔이 관자놀이를 타고 옆머리를 관통하듯 지나갑니다.           |
| 실패       | 당신이 본인의 존재에 관한 의문을 떠올 때, 찌릿-! 한 아픔이 관자놀이를 타고 옆머리를 관통하듯 지나갑니다. [ HP -1 ] |

아픔에 놀라 머리를 감싸자, 머릿속을 배회하며 농락하던 아픔이 점차 사그라듭니다. 하지만 고통이 지나가고도 당신의 존재에 대한 해답은 찾지 못했습니다.

당신은, 누구일까요?

그때, 방문에서 노크 소리가 들려옵니다.

**집사 :** “주인님. 기침하셨습니까? 들어가 보아도 될지요.”

허락의 뜻을 밝히자, 나이가 지긋한 집사 차림의 누군가가 방문을 열고 들어옵니다. 그는 들어오자마자 당신에게 예를 갖추 고개를 숙입니다.

**집사 :** “점심 식사가 준비되었습니다. 식당으로 모시겠습니다.”

| 집사에게 본인이 누군지 묻는 다면, [관찰 판정] |                                                                      |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 성공                          | 집사는 당신의 질문에 다소 놀란 듯한 기색을 띠니다.<br>하지만 당신은 그 표정을 보고 어째선지 묘한 기시감을 느낍니다. |
| 실패                          | 집사는 당신의 질문에 다소 놀란 듯한 기색을 띠니다.                                        |

**집사 :** “주인님은 이 저택의 새 주인이시자 위대한 마법사인 ‘탐사자’님이십니다. 혹시… 기억을 잃으신 겁니까?”

<RP로 전달할 정보>

**Q. 이곳은 어디인지?**

- 이곳은 XX 지방 서쪽의 깊은 숲에 자리한 대저택이다.

**Q. 당신(집사)은 누구인지?**

- 나는 이 저택의 집사이며, 저택에 관한 모든 걸 알고 있으니 궁금한 점이 있다면 나에게 물어보면 된다.

**Q. 나(탐사자)는 누구인지?**

- 당신은 일주일 전 이 저택을 전 주인에게서 양도받은 새 주인이다.

**Q. 저택의 전 주인은 누구인지?**

- 이곳에서 꽤 오랫동안 머무른 이 지역의 영주님입니다. 자세한 속사정은 모르지만, 황제께서 위대한 마법사인 탐사자에게 이 저택을 선물로 주신 걸로 알고 있다. 때문에 전 주인은 본인 소유의 다른 저택으로 가셨다.

( 심리학 판정 어려운 성공 이상 시, 그의 말이 전부 진실은 아닌 것 같다는 것을 알 수 있습니다. )

그때, 집사는 손목시계를 잠시 흘끗 쳐다보더니 당신에게 입을 엽니다.

**집사 :** “곧 1시가 다 되어갑니다. 점심부터 드시는 것이 좋겠습니다. 궁금하신 점은 식당으로 가면서 설명드려도 괜찮을까요?”

과연, 이 저택에서 오랫동안 집사 일을 도맡은 사람답게 노련합니다. 본인의 주인인 당신의 안위와 굶주림 상태까지 살뜰하게 살피네요.

**집사 :** “그럼 씻고 나오시면 안내해 드리겠습니다.”

그 말을 끝으로 집사가 방문을 닫고 나갑니다. 발소리가 들리지 않는 걸 보아선 문 앞에서 당신이 나올 때까지 기다릴 모양입니다.

아무것도 기억나는 것은 없지만, 그의 태도나 당신이 이 침대에서 편안히 자고 있었던 것을 떠올려보면….

당신이 이 저택의 새 주인이자 위대한 마법사라는 것이 믿지 못할 정보는 아닌 것 같습니다.

( 침실 관찰이 가능합니다. 침실에 단서는 없으며, 탐사자가 둘러볼 시 탐사자 취향에 맞는 물품들이 있다는 식으로 출력해 주세요. )

간단히 몸단장을 마치고 방문을 열자, 역시나. 밖에 서있던 집사가 공손히 길을 안내해 줍니다.

( 함께 식당으로 향하며 저택에 대한 정보를 알려 주세요. )

**집사 :** “주인님. 실례가 되지 않는다면 확인 차, 한 가지 여쭙어 봐도 되겠습니까?”

**집사 :** “다름이 아니라, 혹시 이 저택에 관한 모든 것이 기억나지 않으신지요?”

**집사 :** “아아, 그렇다면 이 저택의 구조부터 알려드리겠습니다. 이곳은 본관입니다. 1층엔 [식당], [응접실], 2층엔 주인공의 [침실] [서재]가 존재하며, 본관 1층에서 이어지는 복도를 통하면 저희 같은 사용인들이 묵는 [사용인 숙소]가. 그리고 본관 뒤뜰엔 [정원]이 있고 그 대각선 방향에 [별관]이 있죠. 어디든 원하시는 대로 편하게 돌아다니실 수 있습니다.”

집사가 한참 저택의 구조를 설명해 주고 있을 그때, 저택 전체를 휘감듯 종소리가 **땡**—... 1번 울려 퍼집니다. 얼마나 음색이 웅대하고 묵직한지, 주변의 공기가 잔떨림을 일으키며 여운을 간직합니다.

**집사**：“1시가 되었음을 알려주는 [괘종시계] 소리입니다. 매시간마다 종을 울리니 익숙해지시는 편이 좋으실 겁니다.”

**집사**：“식당에 도착했으니 일단 식사부터 하시고 다른 사항은 차차 알려드리도록 하겠습니다.”

## 《식당》

집사는 능숙하게 당신을 식탁의 상석으로 안내합니다. 식사 시간이 좀 지났기에 음식이 식었을 줄로만 알았지만, 당신이 올 때까지 기다렸던 모양인지 때에 맞춰 김이 모락모락 피어오르는 음식들이 차려집니다.

**집사**：“그럼 편안한 식사 하십시오. 저는 잠시 다른 업무를 하고 오겠습니다.”

정중하게 인사를 올린 집사가 식당을 나가자, 가뜰이나 고요했던 사위가 더더욱 적막해집니다. 당신이 식기를 부딪히는 소리만이 공명합니다.

| [정신력 판정] |                                                                              |
|----------|------------------------------------------------------------------------------|
| 성공       | 이 넓은 식탁에서 홀로 앉아 식사를 하려니 조금 외로운 것도 같지만, 새로이 느껴지는 상황에 적응하느라 크게 외롭다고 느껴지진 않습니다. |
| 실패       | 이 넓은 식탁에서 홀로 앉아 식사를 하려니 조금 외로운 것도 같네요...                                     |

그리고 보니 이토록 드넓고 웅장한 저택에 당신은 어째서 혼자인 걸까요. 스스로 선택한 걸까요?  
아무것도 기억나는 것이 없으니 알 수 없습니다.

달그락 거리는 식기 소리 만이 당신의 공허한 심정을 보듬어 줍니다.

식사를 마치자, 주방으로 보이는 문이 열리고 그 안쪽에서 나온 사용인이 다가옵니다.

**사용인** : “주인님. 집사님께서 저에게 대신 주인님을 [정원]으로 안내하라 하셨습니다. 아무래도  
업무가 길어지는가 봅니다. 정원을 잠시 둘러보고 계시면 금방 집사님이 다시 오실 겁니다.”

사용인의 안내를 따라 저택의 뒤편에 조성해 놓은 정원으로 향합니다.

로비를 통해 바깥으로 나가려는 찰나, 당신은 로비 한가운데에 놓인 거대하고 웅장한 [괘종시계]를  
봅니다. 당신의 시선을 눈치챘는지 사용인이 먼저 입을 엽니다.

**사용인** : “매시간 울리는 종소리가 이 [괘종시계]에서 들리는 소리예요. 참 멋있죠? 전 주인분께선  
매일같이 이 앞에서 시간을 보내실 정도였답니다.”

큼지막한 위용이 위압적으로 느껴질 정도입니다. 어쩐지, 계속 보고 있으려니 관자놀이 부근이  
짱하게 아려옵니다.

**사용인** : “이만 가실까요?”

## 《정원》

**사용인** : “저 테라스 의자에 잠시 앉아계셔 주세요.”

사용인은 당신이 머무를 곳을 안내해 주고는 다시 본관으로 들어갑니다. 이런, 또 금세 혼자가 되어버렸네요.

주변을 둘러보면, 정원의 훌륭한 풍경이 눈에 들어옵니다. 정원사의 솜씨가 좋은 모양인지, 어디를 둘러보아도 완벽하게 다듬어져 있습니다. 아름답게 깎인 사슴 모양의 토피어리가 풍성한 꽃밭에서 뛰놀고, 잘 정돈된 잔디가 푸른빛을 뽐내며 발 밑을 부드럽게 감쌉니다.

하지만 감상은 딱 그뿐입니다. 왜인지 정원의 풍요로운 광경은 당신의 흥미를 크게 이끌어내지 못합니다.

집사를 기다리는 일이 좀 지루하다고 느낄 때쯤. 본관 쪽에서 **땡—, 땡—**… 하고 2번의 종소리가 들려옵니다. 조금 전에 지나오면서 보았던 [괘종시계]에서 울려 퍼진 소리겠죠. 바깥까지 이렇게나 크게 들릴 정도입니다.

그나저나 2시라니. 어쩐지 지루하다 싶더니만, 시간이 그만큼 흘렀군요. 집사는 도대체 무슨 업무를 보길래 사람을 이렇게 기다리게 하는 걸까요.

지루함에 좀이 쑤서 몸을 일으켜 볼까 싶은 찰나,

| [듣기 판정] |                                                                                                                |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 성공      | ??? : “여기서 나가!!!!”<br><br>어떤 <b>남자 or 여자</b> 의 고함치는 소리가 당신이 있는 곳까지 찌렁하게 들려옵니다.<br><br>( KPC의 성별에 따라 출력해 주세요. ) |
| 실패      | ??? : “..■■■■..■■..!!!!”<br><br>누군가가 커다랗게 고함치는 소리가 당신이 있는 곳까지 찌렁하게 들려옵니다.                                      |

소리가 들려오는 방향으로 조심스레 다가가 보면, 당신의 눈에 우뚝 서있는… 마치 탑같이 생긴 별관이 보입니다. 차가운 벽돌로 쌓인 원형의 건물은 높게 솟아있으며, 맨 위는 돔 형태로 가로막혀

있습니다. 벽돌의 줄을 맞추기 위함인지 일정한 간격으로 배열을 달리 해, 멀리서 보면 꼭...  
**‘새장’**처럼 보이기도 합니다.

그리고 그 별관에서 소스라치게 놀라 뛰쳐나와 어디론가 부리나케 달려가는 사용인을 목격합니다.  
뒹박질이 느껴 잡으려면 잡을 수 있을 것도 같네요.

( 도망치는 사용인을 민첩 판정으로 잡을 수 있습니다. 실패할 경우 집사를 바로 등장시켜 주세요. 만일  
성공하여 잡는다면, 놀란 사용인을 달래고 자초지종을 물어보아도 사용인은 불안한 눈으로 별관과 탐사자를  
번갈아 쳐다볼 뿐 입을 열지 않습니다. 말을 못 하기 때문에 손짓, 발짓으로 그저 놓아 달라고 부탁할  
뿐입니다. )

그때, 갑작스레 등장한 집사가 당신의 추궁을 저지합니다.

**집사** : “주인님. 이 아이는 말을 하지 못하는 아이입니다. 듣고자 하는 바가 있으시더라도 답을 듣지  
못하실 겁니다. 그러니 이만 놓아주시는 것이 좋겠습니다.”

집사가 예의를 갖춰 정중한 태도로 당신과 사용인을 떨어뜨려 놓습니다. 그러자 사용인은 허겁지겁  
당신에게 꾸벅 인사하고는 빠른 발걸음으로 멀어집니다.

집사는 당신이 서 있는 곳과 별관을 번갈아 보더니 말을 건넵니다.

**집사** : “별관에 대해서도 안내를 드리려고 했는데 마침 잘 되었군요. 이 별관엔 그 누구도 발을  
들여선 안된다는 규칙이 존재합니다. 그것이 비록 주인님이라고 하더라도요.”

#### **규칙이 왜 있는 건지 묻는다면 >**

**집사** : “전 주인님께서 정해두신 규칙입니다.”

#### **사용인이 안쪽에서 나오는 것을 보았다 or 비명이 들렸다고 말한다면 >**

**집사:** “...잘못 보신 것이 아닐까요? 주인님께서 이 정원을 처음 보셨을 적에 하신 말씀이 있습니다. 유독 정원에 마력이 흘러넘쳐 헛것을 보기 딱 좋다고 하셨죠.”

#### 무슨 업무를 보고 왔냐고 묻는다면 or 더 이상 질문을 하지 않는다면 >

**집사:** “주인님께서 가실만한 곳의 청소를 지시하고 왔습니다. 기억이 없으시니 으레 이곳저곳 궁금해하실 것 같아서 말입니다. 아까도 말씀드렸다시피 [별관]을 제외한 어느 곳이든 둘러보셔도 좋습니다.”

**집사:** “다만, [매일 오후 5시에 티타임]을 가지셔야 하므로, 5시가 되면 꼭 이 정원으로 다시 돌아오셔야 합니다.”

#### 왜 그래야 하냐고 묻는다면 >

**집사:** “자세한 설명은 티타임 때 말씀드리도록 하겠습니다. 그럼 편히 둘러보십시오.”

집사는 당신에게 각 잡힌 인사를 하고 다시금 업무를 보러 떠납니다. 사용인들을 총괄하는 직책을 맡고 있다 보니 상당히 바쁜 모양입니다.

또다시 혼자가 되었지만, 이번에는 자유와 함께입니다. 그나마 조금은 위안이 되네요.

( 현재 시각은 2시이며, 1곳을 조사 시, 1시간이 소모됩니다. 각 곳을 돌아다니고 다른 곳으로 넘어갈 때 꼭 종소리를 울려 남은 시간을 알려 주세요. 5시엔 정원으로 와야만 합니다. )

( 갈 수 있는 곳은 [식당], [서재], [응접실], [사용인 숙소] 입니다. 혹시 방금 전 별관에서 나온 사용인을 찾겠다고 선언한다면 추적 or 관찰 판정을 사용해 사용인이 식당 쪽으로 갔다는 것을 알 수 있습니다. )

( [별관]을 둘러보겠다고 선언한다면 별관은 아주 두꺼운 철문과 거대한 자물쇠가 걸려있음을 알 수 있습니다. 창문이 있긴 하지만 탑의 높은 곳에 작게 나있어 안을 들여다본다거나, 무언가를 던져 창문을 깬다거나 하는 것은 불가능합니다. KPC는 탐사자가 무슨 짓을 벌이던 반응하지 않습니다. 별관 관찰은 시간이 소비되지 않습니다. )

( 만약 탐사자가 [사용인 숙소]에서 [별관 열쇠]를 찾아 별관에 들어가려고 한다면, 주변에 사용인들이 돌아다녀 당장은 들어가 볼 수 없습니다. )

## 3군데를 둘러보고 나면,

막 방문을 닫고 나오는 그때,

뚱—, 뚱—, 뚱—, 뚱—, 뚱—….

저택 전체에 웅대한 종소리가 5번 울려 퍼집니다. 5시네요. 집사가 정원에서 티타임을 가져야 한다고 말했던 그 시간입니다. 늦지 않도록 가볼까요?

정원으로 향하자 조금 전까진 깔끔하게 비워져 있던 테이블 위에 각종 티팟과 티세트가 정갈하게 놓여 있습니다. 백옥 같은 도자기와 부드러운 호선을 그리는 모양새가 무척이나 고급스럽습니다. 이 또한 당신의 미적 감각에 맞춘 듯이 완벽합니다.

집사 : “어서 오십시오, 주인님.”

집사는 당신에게 의자를 빼주며 에스코트합니다.

자리에 앉자 집사는 단정하고 각 잡힌 자세로 당신 앞에 놓인 잔에 티팟을 기울입니다. 보랏빛을 띠는 맑고 향기로운 액체가 잔을 예쁜 색으로 물들이며 채워집니다.

( 차의 색상, 향기 KPC와 관련된 것으로 개변 가능합니다. )

집사는 한 방울의 오차도 없이 깔끔하게 차를 따르고는 말합니다.

집사 : “즐거운 시간 되십시오.”

그리 말한 집사가 곧은 자세로 당신의 옆을 지킵니다. 그의 은근한 시선이 느껴집니다. 마치... 차를 마시는지 지켜보는 것처럼요.

#### <RP로 전달할 정보>

##### Q. 이 차의 정체는?

- “XX 꽃의 꽃잎을 우려낸 차물입니다.”  
( XX는 자유롭게 개변해 주세요. 페어에 관련한 꽃이어도 좋고, 페어명으로 하셔도 좋습니다. )

##### Q. 왜 5시에 꼭 티타임을 가져야 하는지?

- “기억을 잃기 전의 주인님께서 반드시 매일 오후 5시에 이 차를 마셔야 한다고 하셨습니다. 마력의 안정화를 돕는다고 하더군요.”

##### Q. 차를 마시면 어떻게 되는지?

- “주인님을 모셔본 바로 말씀드리자면... 주인님은 차를 마시고 늘 6시가 되면 잠에 드셨습니다.”

##### Q. 차에 무언가를 or 수면제를 탔는지?

- “그럴 리가요. 그렇다면 이 차를 마시는 모두가 6시에 잠이 들어야 하겠죠. 정 의심이 가신다면 제가 함께 마셔드릴 순 있습니다.”

##### Q. 왜 일찍 잠드는지?

“듣기론 마법사들은 마력 문제로 잠이 많은 편이라고 하더군요. 더더군다나 주인님께서선 위대한 마법사이시니... 더욱 그러시겠죠.”

##### Q. 차를 마시지 않으면 어떻게 되는지?

- “이제까지 한 번도 마시지 않는 주인님을 뵈는 적이 없어 알지 못합니다.”

다소 미심쩍은 부분이 없잖아 있지만…. 그래도 기억을 잃기 전 당신이 매일같이 마셨다고 하니 어쩔 수 없이 그를 따라 차를 마셔봅니다.

고아한 색을 띠고 있었던 것처럼, 향긋하고 달콤한 맛이 혀를 스치고 지나갑니다. 알맞게 식은 온도라 목 넘김에 어려움은 없었습니다. 의심했던 것 치고는 몹시 취향의 차입니다. 차를 마시고 나자 어쩐지 몸이 나른하게 풀리며 안정감이 찾아드는 느낌도 듭니다. 이 차를 마시면 마력이 안정된다던데…. 그 말마따나 실제로 평안해지는 기분입니다.

당신이 차를 비우면, 집사는 노련하게 눈치채고 바로 새 잔을 따라줍니다. 또르륵 떨어지는 청량한 물소리와 한적하고 평화로운 풀벌레 소리가 당신의 주변을 한 아름 포근하게 감싸줍니다. 굳이 차의 효능을 모르더라도 매일같이 티타임을 가져도 괜찮을 법한 분위기네요.

( 집사에게 저택에서 조사한 것을 물어볼 수 있습니다만, 집사는 탐사자의 안위를 살피는 것 외에 진실을 말해주지 않습니다. )

그렇게 몇 잔을 비웠을까요? 테이블이 있는 쪽으로 어떤 사용인 한 명이 좋지 않은 표정으로 빠르게 다가옵니다. 사용인은 당신에게 꾸벅 예를 갖추고는 곧장 집사의 귓가에 대고 무언가를 속닥거립니다.

| [듣기 판정] |                                                                              |
|---------|------------------------------------------------------------------------------|
| 성공      | 어렵פות하게 그가 전하는 말을 들을 수 있습니다.<br><b>사용인</b> : “집사님. [새장]에 문제가 발생…. 날뛰어서 상처가…” |
| 실패      | 어렵פות하게 그가 전하는 말을 들을 수 있습니다.<br><b>사용인</b> : “집사님. [새장]에 문제가 ■생…. ■■어서 상처가…” |

집사는 사용인의 말을 듣자 입매를 단단히 굳힙니다.

**집사:** “주인님. 죄송합니다만 급한 용무가 생겨 잠시 자리를 비우겠습니다. 이 근방의 날씨는 해가 떨어지면 추위가 몰려오는 편이니 어두워지기 전에 침실로 돌아가 주시면 감사하겠습니다.”

깁듯하게 인사를 올린 집사가 서두르는 발걸음으로 사용인과 함께 어디론가 사라집니다.

분명 ‘**새장**’이라는 단어가 들렸는데… 무엇을 뜻하는 걸까요.

---

**시나리오 전문은 시나리오집 <링크드 리스트/키스톤 브릿지>에 수록되어 있습니다.**