



시나리오 카드는 에비님 커미션입니다.

「새벽 두 시」w. crown

- CoC 7th
- 인원 : KPC 1인 + 탐사자 1인, 타이만
- 탐사 조건 : 탐사자에게 약간의 악의를 가진 KPC
- 추천 기능 : 없음
- 배경 : 현대/개변 자유

문득 시계를 보면 새벽 두 시 입니다. 선명하게 울려 퍼지는 노크 소리. 창문 밖을 내다보면 누군가의 목소리가 들립니다. “살아있어?”

「주의사항」

- 로스트 및 광기의 확률이 있습니다.
- 뒤끝이 좋지 않은 엔딩이 존재합니다.
- 본 시나리오에는 자해 장면이 등장합니다. 이에 거부감이 있으시면 플레이도, 시나리오를 읽어보시는 것도 권장하지 않습니다.
- 오리지널 설정이 존재합니다.
- 노롤북 키퍼링을 금지합니다. 룰북을 소지한 KP 분들도 룰북을 상시로 펼쳐가며 키퍼링을 부탁드립니다.
- 스포일러가 될 수 있는 발언은 전부 금지합니다. 시나리오 내용을 암시하는 것도 하지 말아주세요. 시나리오의 제목 없이 내용을 언급하셔도 저는 스포일러로 보고 있습니다.
- 시나리오 폼하 발언을 금지합니다.
- 해당 사항에 대해 KP와 PL 둘 다 숙지해주시고, 본 시나리오 플레이 시 이 사항에 동의한 것으로 간주됩니다. KP분들은 로스트 가능성이 있음을 반드시 PL에게 알려주세요.

※이후로는 본 시나리오의 진상이 이어집니다※

「진상」

미고인들은 자신들이 유고스로 데려오기 위해 뇌 보관통에 넣은 뇌들이 이성을 갇아 먹혀 더는 빛나는 지성을 보여주지 못하는 것이 안타까웠습니다. 그리고 의아해졌습니다. 인간은 어느 정도의 공포를 견딜 수 있을까? 그 한도를 안다면 이제 미고인들이 데려오는 뇌들은 발광하지 않겠지요. 그래서 미고인은 령의 유리를 응용해서 신화세계와 현실의 이동통로를 구상해냅니다. 물론 효과는 일시적이지만 공포를 조장하는 데에는 충분하겠죠.

그런 미고인의 실험을 니알라토텍이 구경하고 있습니다. 재미있어 보이니까요. 물론 더 큰 재미를 위해선 나중에 개입하게 됩니다.

미고인은 실험 타겟을 정하기 위해 한 사이트를 만들었습니다. 일명 스트레스 해소 사이트. 입력란에 싫어하는 사람을 생각하며 그 사람의 이름을 쓰세요! 조금 통쾌할지도? KPC는 그 사이트를 발견하자 장난 반 진심 반으로 PC의 이름을 적습니다. 실제로 혐오하는 감정이 있던, 그렇지 않던 상관 없습니다. 어쨌면 그저 흥미였고, PC에 대한 악의는 없을 수도 있겠죠. 뭐, 아무튼.

엔터를 누른 시각은 새벽 2시 14분. 모든 사건이 그렇게 시작했습니다.

「KP 주의사항」

- 등장하는 신화 생물들의 묘사를 더 꼼꼼하게 해주시면 좋습니다. 룰북을 수시로 참고해주세요.
- 본 시나리오를 위한 광기 표가 있습니다. 간략하게 만들었으므로 이 시나리오에서만 사용해주세요. 장기적 광기 없이 일시적인 광기로만 판단 부탁드립니다. 필요하다 생각되면 시나리오 엔딩 후 PC와 KPC에게 공포증을 추가하는 것도 추천 드립니다.
- 그 외의 KP 메모는 괄호 안에 써두었습니다.

「광기 표」

- 1d6을 굴려 적용해주세요.

1. 비명 (PC는 끔찍한 비명을 지릅니다.)

2. 숨기 (PC는 공포에서 회피하기를 선택합니다. 가구 틈이나 침대 밑으로 기어듭니다.)

3. 기절 (PC는 1d6분 동안 기절합니다.)

4. 폭력 (PC는 눈에 띄는 물건을 부수거나 던지는 행위를 합니다.)

5. 자해 (PC는 자신의 팔을 꼬집거나 날카로운 것으로 살갓을 베어버립니다.)

6. 착각 (PC는 자신이 인식하는 것과 다른 행동을 합니다. 방문을 열고 나갔는데 사실 창문을 열고 반쯤 걸쳐 떨어지기 직전인 것과 비슷한 행동을 합니다.)

「1일차」

PC는 문득 잠에서 깨어납니다. 주변을 보면 아직 어두운 것으로 봐서, 해가 뜨려면 멀었겠네요. 시계를 보면 새벽 2시 14분입니다.

잠이 덜 깨 멍한 PC는 이윽고 무엇이 자신의 잠을 깨웠는지 깨닫습니다. 어쩐지 목이 마르네요. 물이라도 마시러 가지 않을래요?

물을 마시러 걸어가는 사이, PC가 불을 키려고 하면, 불이 들어오지 않습니다. 스위치만 공허하게 딸깍거려요. 전구가 나간 게 아닐까요?

스마트폰의 후레시나, 손전등을 사용해보려고 하면 근력 판정을 하게 됩니다.

이때,

근력 판정에 성공한다 : 다행히 떨어뜨리진 않았으나, 배터리가 방전된 모양입니다.

근력 판정에 실패한다 : 이런, 그만 떨어뜨리고 말았습니다.

아무래도 어둠 속을 걸어가야 하는 모양입니다. 뭐, 집 안인데 무슨 일이 있겠어요?

PC는 부엌에 가서 물을 따라 마실 수 있습니다. 조용한 집 안에 물을 따르는 소리가 청량하게 울려 퍼집니다. 그리고, 방으로 돌아오는 얼마 안되는 길에, 달빛이 비추어지고... 그림자가...

어라, 저기 저런 게 있었나요?

"테켈리-리! 테켈리-리!"

방구석에서 끔찍한 외침이 들려옵니다.

소리의 출처를 찾아보면, 녹색의 역겨운 거품 같은 것이 뭉쳐져 형체를 이루고 있습니다. 저걸 뭐라고 형용할 수 있을까요? 영화나 소설 따위에 나오는 괴물. 영혼이 깃들어버린 액체. 그 기괴한 덩어리는 방구석에서 곰팡이가 피어나듯 점점 몸집을 불려갑니다. 우와, 이러다 탐사자보다 커져서 탐사자를 삼킬 수도 있겠어요. 그거 좀 비참한 최후네. 테켈리-리, 테켈리-리. 알 수 없는 외침과 형체에 SANC 1d6/1d20 (쇼고스, 297p 입니다.)

악몽 같은 형체는 당신이 놀라 눈을 깜빡이자 사라지고 맙니다. 그리고 이제서야 불이 환하게 켜집니다. 그와 함께, 딸깍, 하고. 누군가 마우스를 클릭하는 것 같은 소리가 들리네요. (KPC가 스트레스 해소 사이트를 클릭하는 소리입니다.)

이때,

주변을 관찰한다 : 당신의 방입니다.

지능 판정을 한다 : 당신의 방입니다.

어떠한 방법이던 정보를 얻어내려고 한다 : 당신의 방입니다.

PC가 조사를 시도하고 나면 똑똑, 노크 소리가 들립니다. 소리가 난 곳을 돌아보면 창문 밖이네요. (노크 소리의 주인은 미고이므로 PC가 얼마나 고층의 아파트에 거주하던지 상관은 없습니다. 지하여도 마찬가지.)

창문을 열어보면 그 곳에는 아무것도 없습니다. 이상하네, 분명 누군가 노크를 했었을 텐데요. 그 때,

"살아있어?"

이때,

듣기 판정 일반 성공 : KPC의 목소리입니다.

듣기 판정 극단적 성공 : KPC의 목소리 사이에 지지직거리는 잡음이 섞여 들립니다.

PC가 대답을 하던 하지 않던 목소리는 사라지고 맙니다. 아직 해가 뜨려면 멀었으니 이만 다시 잠드는 게 좋겠네요. 어쨌든 피곤해서 꿈을 꿨을지도 모르잖아요?

KPC는 사이트에 PC의 이름을 입력한 후, 죄책감이 가져다주는 공포를 측정하기 위해 미고에게 끌려와져 PC의 공포를 지켜보고 있었습니다. PC가 잃은 산치의 1/2을 잃어주시고, KPC가 죄책감을 느낄 경우 SANC 1/1d6을 해주세요.

「2일차」

PC는 어두운 숲을 걷고 있습니다. 왜 걷고 있지? 이런 생각이 들어서 주변을 돌아보면 알지 못하는 곳입니다. 그럼에도 이상하게 다리는 무의식적으로 계속 나아가네요.

나무들은 검푸른 색으로 물들어, 울창하게 서 있습니다. 이미 죽은 지 오래 된 기색으로요. 발밑에는 썩은 나뭇가지들이 데굴데굴. 모든 게 문드러지고 죽어가는 공간에서, 들려오는 벌레의 날갯짓 소리가 귀에 거슬립니다.

벌레의 날갯짓 소리는... 구태여 알아보려 하지 않아도 그만 눈치채고 말았어요.

분명하게 PC에게 다가오고 있습니다. 얇은 날개가 비벼져서 나는, 벌 떼와도 같은 소리가.

뒤를 돌아보았을 때는, 한 마리, 두 마리, 세 마리... 수를 세는 것이 무색할 정도로 무수한 벌레들이 날아오고 있습니다. 빠른 날갯짓에도 악의에 가득 찬 눈빛이 느껴집니다. 그리고 점차 느려지는 속도에, 그 모습이 확연히 보입니다. 지네처럼 달린 다리와, 꿈틀거리는, 저건 촉수인가요? 기름기가 낀 것처럼 달빛에 반짝이는 것이 흉측합니다.

그들의 생김새에 감탄할 새도 없이., 이윽고 그 벌레들은 PC의 팔, 다리, 어깨, 목에 달라 붙었고... (샤가이에서 온 벌레, 295p 입니다. 꿈속이므로 산치체크는 하지 않습니다.)

정신을 차렸을 때는 침대에 누워 있습니다. 다행이다, 꿈이었구나. 끔찍한 악몽이었나요? 뭐, 어찌 되었건 식은땀이 가득해요. 불쾌할텐데. 샤워라도 하는 게 어때요? (씻으러 가도록 유도해주세요)

이때,

주변을 둘러본다 : 당신의 방 안입니다.

시간을 본다 : 2시 14분입니다.

이외의 어떤 판정으로도 이상한 점을 발견할 수 없습니다.

PC는 샤워를 하러 들어갑니다. 따스한 물이 피부에 닿자 기분이 한결 나아지네요. 산치가 1 회복됩니다. 한창 샤워를 하던 PC는 어딘가에서 시선을 느낍니다.

이때,

주변을 둘러본다 : 거울 속에 비친 모습이 조금 이상합니다. 분명 PC 혼자 샤워 부스에 서 있는데 거울 속에 비친 모습은 둘이네요. 어라, 뒤에 누가 있나? PC의 뒤에 서 있는 건... 음, 자세히 볼까요? 이상한 회녹색 비늘로 덮인, 물고기도 인간도 아닌 생물체입니다. 인어가 공포 영화에 나온다면 이런 생김새일 것 같아요! 그 생물체는 물고기의 눈으로, PC에게 차가운 시선을 보내고 있습니다. 목옆에 난 아가미가 섬뜩하게 숨을 쉬고 문드러진 팔에는 물갈퀴가 달린 손이. 꿈틀, 거리면서 손이 당신의 목을 향해 올라오고... 그가 내쉬는 숨결이 어깨에 닿는 것만 같아요. (심해인, 299p입니다.) SANC 0/1d6

PC가 놀라서 뒤를 돌아보거나 비명을 지르거나, 아무튼 반응을 한다면 심해인은 어딘가로 사라지고 없습니다. 그리고 탁, 타닥 하고... 키보드를 두드리는 것 같은 소리가 들리네요. (KPC가 PC의 이름을 입력하는 소리입니다.)

이때,

주변을 둘러본다 : 샤워실 안입니다.
지능 판정을 한다 : 샤워실 안입니다.

그 외의 어떤 판정으로도 이상한 점을 발견할 수 없습니다. 시간은 여전히 2시 14분입니다.

PC가 조사를 시도하고 나면 똑똑, 노크 소리가 들립니다. 소리가 난 곳을 돌아보면 샤워실 문 밖이네요. (노크 소리의 주인은 미고이므로 PC의 눈에 띄지 않습니다.)

문을 열어보면 그 곳에는 아무것도 없습니다. 이상하네, 분명 누군가 노크를 했었을 텐데요. 그 때,

"살아있어?"

이때,

듣기 판정 일반 성공 : KPC의 목소리입니다. 이상하네요, KPC의 모습은 보이지 않는데.
듣기 판정 어려운 성공 : KPC의 목소리 사이에 지지직거리는 잡음이 섞여 들립니다.

PC가 대답을 하던 하지 않던 목소리는 사라지고 맙니다. 샤워도 끝났으니 다시 잠드는 것이 좋겠네요. KPC는 사이트에 PC의 이름을 입력한 후, 죄책감이 가져다주는 공포를 측정하기 위해 미고에게 끌려와져 PC의 공포를 지켜보고 있었습니다. PC가 잃은 산치의 1/2을 잃어주시고, KPC가 죄책감을 느낄 경우 SANC 1/1d6을 해주세요.

「3일차」

오늘은 어째서인지 잠이 오질 않습니다. 하긴 그럴 만도 하죠. 문득, 시계를 보면 새벽 2시 14분입니다. 째깍, 째깍. 이 시간이었죠. 괴이한 일이 일어나거나, 이상한 것을 보는 시간. 빨리 2시 14분이 지나버리면 아무 일도 일어나지 않을지도 몰라요. 째깍, 째깍, 째깍, 째깍.....

어라? 시계 초침 소리 속에 섞여서, 이질적인 소리가 들려오는 것 같아요!

이때,

듣기 판정 성공 : 시곗바늘소리 사이에 걸어오는 발자국 소리를 들은 것 같습니다.

듣기 판정 실패 : 째깍거리는 소리에 묻혀 듣지 못했습니다. 그렇지만 그런 건 이제 아무래도 좋을 것 같군요.

오늘도 창 밖에서 누군가 창문을 두드립니다. 똑똑.

PC가 창문을 열어주던 열어주지 않던 창문은 열리고 맙니다. 창문이 잠겨있더라도 마찬가지입니다. 그리고 창문 밖에 보이는 건, KPC. 이런 이 사람이 왜 여기 있을까요? (KPC로 변신한 니알라토텍입니다.)

KPC가 말합니다. “아직 살아있네?” 조금은 웃었을지도 모릅니다.

PC가 KPC에게 어떤 대답을 하고 어떤 반응을 하더라도 그저 즐겁다는 듯이 반응해주세요. 니알라토텍이기 때문에 PC가 KPC를 공격하더라도 KPC는 타격을 받지 않을뿐더러 가뿐하게 피하거나 막아냅니다.

PC가 반응을 하고 나면 KPC가 물어봅니다. “억울하지 않아? 네가 뭘 잘못을 했다고 이런 일들을 겪어야 하는 건지. 벗어나고 싶다면 벗어나게 해 줄게. 내가 그렇게 할 수 있어. 너는 그저 대답만 하면 돼. 벗어나고 싶어?”

이야기하는 KPC는 어느 순간 KPC의 모습에서 검은 머리카락에 검은 눈, 그리고 까무잡잡한 피부를 가진 기묘한 분위기의 남자로 변합니다. SANC 0/1d2

이때 벗어나고 싶다고 대답할 경우엔 「이상한 방」으로, 대답하지 않을 경우 니알라토텍은 PC에게 흥미를 잃고 방치, PC는 계속 미고의 실험체가 되어 영구적 광기로 이어질 때까지 공포와 신화에 노출됩니다. (엔딩 3으로 이어주세요.)

KPC는 사이트에 PC의 이름을 입력한 후, 죄책감이 가져다주는 공포를 측정하기 위해 미고에게 끌려와져 PC의 공포를 지켜보고 있었습니다. PC가 잃은 산치의 1/2을 잃어주시고, KPC가 죄책감을 느낄 경우 SANC 1/1d6을 해주세요.

「이상한 방」

대답을 한 PC는 KPC였던 자(니알라토텍)에 의해 눈이 가려집니다. 어디로 이동하는 걸까요? 다시 시야가 돌아왔을 때는 이상한 장소입니다.

이때,

주변을 둘러본다 : 지구상에 존재하는 문명의 것이 맞나 의심스러운 기계장치입니다. 어떤 연결방식이 되어 있는지, 무엇을 에너지원으로 하는지도 가능할 수 없습니다. 그리고 그 세밀한 기계장치를 조율하는 손은 벌레의 다리와 같은 그것입니다. 빼곡하게 들어차서 공간을 조정하는 존재들에겐 날개인지 지느러미인지 모를 것이 붙어 있고, 짧은 더듬이가 붙은 머리와 가끔 두 발로 서서 걷는 무리, 네 발로 기는 무리들이 보입니다. 이해할 수 없는 광경에 SANC 1/1d6

주변을 둘러보고 나면 미고 중 하나가 PC를 어떤 기계장치 앞에 앉힙니다. PC의 눈앞에는 스크린 화면이 펼쳐지고 영상과 소리가 같이 전달되고 있습니다. (미고는 PC를 구속하지는 않습니다. 그저 지켜보고 있을 뿐입니다. 이 정보는 PC가 요청할 경우 전달해주세요. PC가 탈출하려고 하면 미고가 빠르게 덤벼들어 막아냅니다. 두 번까지 제지하고 세 번째 시도에는 엔딩 4로 이어집니다.)

PC가 앉으면 KPC의 변신을 푼 니알라토텍이 PC의 곁에 서있습니다. 그리고 화면을 조작해서 KPC의 모습을 보여줍니다. 니알라토텍이 말합니다. “문제 해결할 땐 원인 파악을 해야 한다며? 너희 인간들이 정말로 좋아하는 문장이잖아~. 자, 이게 그 원인이야. 어때?”

화면 속에서는 KPC의 모습이 비춰집니다. KPC는 자신의 데스크탑으로 어느 사이트에 들어가 있습니다. 스트레스 해소 사이트! 그것 참 경쾌한 이름이네요. KPC는 싫어하는 사람의 이름을 적어달라는 입력란에 PC의 이름을 쓰고 엔터를 누릅니다. 엔터가 눌리는 소리와 함께 모니터 화면 오른쪽의 시계가 클로즈업 됩니다. 새벽 2시 14분. 아하, 그래서 었을까요?

영상 재생이 끝나면 니알라토텍이 말합니다. 속삭이듯이. “정말 사이가 좋네~. 아, 물론 반어법이야. 이것도 너희가 꽤 좋아하잖아. 음, 나는 내가 한 말은 지켰어. 그리고 보너스! 너만 당하면 억울하잖아? 자, 이제 복수시간이야.”

그리고 새로 재생되는 화면은 역시 KPC입니다. KPC는 세면대 앞에서 세안을 하고 있네요. 그런데, 어라. KPC의 앞으로 보이는 거울에는 KPC만 비추어지지 않습니다. KPC의 뒤로 보이는 형체는, 당신에게 정말 익숙한 형상을 하고 있네요. 그야 당연하죠, PC 자신의 모습인걸.

거울로 보이는 당신은 무언가 날카로운 것을 천천히 치켜듭니다. 단면에서 매끄러운 윤기가 감돌고, 당신은 그 표면이 붉게 더러워지는 걸 쉬이 상상할 수 있어요. 그리고 KPC가 고개를 들 즈음, 썩그랑 하고, 파열음이.

무슨 일이 일어난 건지 모르겠지만 거울 파편이 튀는 것과 소리가 지나지게 생생하네요. 그리고 그때에야 당신은 자신의 주변에 거울 조각이 흩뿌려져 있다는 것을 깨닫습니다. 거울 조각이 화면을 넘어온건지, 아니면 당신이 화면을 넘어 거울을 깬 것인지 모르겠어요. 어쩌면 당신이, 저도 모르게 거울을 깨버린 건 아닐까요? 산산조각이 난 거울에, 그 파편에, 검붉고 익숙한 액체가 묻어 있습니다. 피냄새가 나요. 어쩌면 이 피는, 화면 너머에 있던 KPC의? 일어날 수 없는 상황에 SANC 1/1d6 (거울을 깨뜨린 것은 니알라토텍입니다. 슬쩍 쨍그랑 하고 왔어요. 하지만 PC가 깨뜨린 것처럼 연출해주세요.)

영상이 끝나자 니알라토텍이 말합니다. “혹시 미안하기라도 해? 마음 약해져 버렸다거나~?” (여기서 미안하다는 대답을 할 경우 죄책감으로 인한 SANC 1/1d6을 이번 턴부터 추가해주세요.)

PC가 어떤 대답을 하던 간에 니알라토텍은 다시 화면을 건드립니다. 비웃었을지도.

이번에도 보이는 화면은 KPC입니다. 깊이 잠든 모양이네요. 새근새근하는 숨소리와... 다가가는 발자국 소리가 들립니다. 저벅, 저벅. 기척에도 깨어나지 못하고 잠든 KPC 에게 다가가던 형상은 잠시 뒤를 돌아보더니 쉿, 하는 제스처를 취합니다. 무언가 중얼거리네요. 듣기 판정 성공시 PC의 목소리로 "네가 원했잖아." 라는 말을 하는 것을 들을 수 있습니다. (니알라토텍입니다.)

그리고 화면 속의 PC는 KPC에게 다가가서 자비 없이 목을 조르고 맙니다. 팔의 힘줄이 뚜렷하게 보일 정도로. 이런, 이러다 죽겠어요! 화면이 어두워지고 KPC의 비명이 들립니다. SANC 1/1d2

이전 턴에서 미안하다는 말을 하지 않았다면 이번에도 니알라토텍이 말합니다. “어때? 재밌었어? 아니면 혹시 미안해?”

미안하다는 말을 했다면 니알라토텍은 그저 즐겁게 PC의 반응을 보고 있습니다. PC가 어떤 반응을 하던 간에 그는 그저 다음 영상을 틀어줍니다.

다음으로 보이는 KPC는 피폐해 보입니다. 보이는 화면은 KPC의 방일까요. 망가졌다는 말로 표현이 가능한 물골이네요. 정리되지 않은 방 안에 KPC가 널브러져 있습니다. KPC의 눈이 공허하게 허공을 향합니다. 어떠한 상도 맺히지 않을 것처럼, 허공만 부유하는 시선. KPC의 손에는 핏방울이 맺힌 유리조각이 들려 있네요. 그 핏방울이 누구의 핏방울인지 모를 것도 아닙니다. 몇 번이고 굵힌 상처에 핏방울이 아슴아슴 맺혀 있습니다. 점점, 배어나와서 주르륵 흘러내리고. 공허한 눈이 갑자기 PC 쪽을 바라봅니다. 아, 이번엔 제대로 상이 맺혀있어요. 분명 영상일 뿐이고 공간은 단절되어 있을 텐데, KPC가 PC를 똑바로 바라보고 있다는 느낌이 듭니다. 헛웃음을 지으며 KPC가 말합니다. "또 뭘 하려고?"

이때,

심리학 판정 : KPC는 공포에 질려 있습니다.

지능 판정 : KPC는 분명, 지금의 PC를 보면서 말을 걸고 있습니다.

관찰 판정 : KPC의 눈동자에 비친 것이 무엇인지 또렷히 알 수 있습니다. 바로 당신이에요, PC.

이전 턴에서 미안하다는 말을 하지 않았다면 이번에도 니알라토텍이 말합니다. "혹시나 해서 물어보는 건데, 미안해?"

미안하다는 말을 했다면 니알라토텍은 그저 즐겁게 PC의 반응을 보고 있습니다.

PC가 RP를 시도한다면 오로지 재미를 위해 벌이는 일일 뿐 너희에게 악의는 없다는 식으로 대답해주세요. 재밌자고 하는 건데 뭐 어때서? 그런 말도 충분히 할 수 있겠군요. PC가 KPC를 용서하지 않는 이상 니알라토텍은 세 번의 영상 재생을 그만두지 않습니다. PC가 KPC를 용서한다면 바로 엔딩 1로 넘어갑니다.

만일 RP 시 예시가 필요하다면 "그만줘야 해? 왜?" "네가 바란 결과잖아. 아니야?" "네가 이렇게 만든 거야." "그만두고 싶어? 용서하는 거야?" 식으로 진행해주세요.

「엔딩분기」

1. PC가 KPC를 용서한 경우

:End 1. 그럼 즐거웠어!

2. PC가 KPC를 용서하지 않고 용서 기회가 끝난 경우

:End 2. 아무 일 없음

3. 용서하기 전에 PC가 영구적 광기로 로스트 된 경우

:End 3. 지금은 새벽 두 시, 두 시 십사 분

4. PC가 이상한 방에서 3번이나 탈출시도 한 경우.

:End 4. 그런 일이 있었던가?

End 1. 그럼 즐거웠어!

PC는 KPC를 용서한다는 말을 내뱉었습니다. 그러자 니알라토텍이 지금까지와 비교도 되지 않을 정도로 크게 웃어댑니다. ㅋㅋㅋㅋ거리는 그 웃음이, 점차 커지고. 눈동자에 감도는 빛이 광기와 환희 어딘가에서 머물고 있습니다.

니알라토텍이 말합니다. “어떻게 하면 용서한다는 대답이 나올 수 있어? 정말? 이게 그건가? 사람 사이의 정이라던가 희생 정신이라던가~. 아무튼 좋아, 그래도 꽤 마음에 들었어.”

그리고 간단한 동작으로 기계장치와 화면을 치워버립니다. 미고들이 잠시 반발한 것도 같지만, 어떻게 자신들이 모시는 신에게 반항하겠어요?

웃음소리 속에서 PC는 눈앞이 어두워지는 것을 느낍니다. “너랑은 언젠가 다시 만날 날이 있을지도 모르겠네. 그때도 재밌는 반응 해 줬으면 좋겠는걸.” 그 속삭임을 마지막으로 모든 감각이 끊어지고 맙니다.

정신을 차렸을 때는 PC의 방, 침대 위입니다. 아, 깜박 잠들었나. 시계를 보면 새벽 2시 15분입니다. 안도하던 차에 알림이 울립니다. 띠링, KPC로부터의 문자 메시지네요.

[미안해]

꿈속의 일만은 아니었던 모양입니다. 앞으로 KPC와의 관계가 어떻게 될 지는 모르겠지만 공포에서 벗어난 것을 만끽해도 좋을 것 같네요.

그럼 부디, 좋은 새벽 되세요.

- PC 생환, KPC 생환, 생환보수 +1d15, 크툴루 기능 +4

End 2. 아무 일 없음

PC는 KPC를 용서하지 않습니다. 용서할 이유가 없지 않겠어요? 니알라토템은 급격하게 흥미를 잃은 표정입니다. “재미있으려나 했는데, 재미없어졌어.” 그리곤 미고에게 PC를 풀어주라는 지시를 내립니다. 언뜻 중얼거리는 말을 들은 것 같습니다. “실험체는 하나면 족하지?” 하고.

PC는 이 방으로 왔을 때처럼 눈이 가려진 채 이동됩니다. 시야를 회복했을 때는 자신의 방 안이네요. 이번에는 거울 속에서 이상한 존재가 기웃거리지도 않고, 방구석에서 자라나는 괴상한 거품 덩어리도 없습니다. 이제 편안하게 잠들 수 있겠네요.

그런데, 잊은 건 없어요?

뒤늦게 소식을 들은 바에 의하면, KPC가 정신병원에 입원한 채로 치료를 받는 중이라는 소식이 들려옵니다. 그렇지만 가망이 있어 보이지는 않다고 하는군요. 뭐 그게 대수겠어요. 중요한 건 그 대상이 PC가 아니라는 거겠죠. 아마도요?

- PC 생환, KPC 영구적인 광기로 인한 로스트, 생환보수 +1d6, 크툴루 기능 +4

End 3. 지금은 새벽 두 시, 두 시 십사 분

째깍째깍.

시계 초침 소리가 들려옵니다. 들려오나? 들려옵니다.

힐끗 본 시계는 2시 14분을 가리키고 있습니다. 째깍째깍.

시계 초침 소리에 뒤섞여서 기어드는 것이 있습니다. 벌레가 우글우글하고...

째깍째깍.

명하니 본 시계는 2시 14분을 가리키고 있습니다. 시계 초침 소리가 끊이지 않네요.

창문 밖에서 노크 소리가 들린 것 같습니다. “살아있어?” 그리고 그 목소리는 사라집니다.

째깍째깍.

째깍째깍.

째깍째깍.

시계를 보면 2시 14분을 가리키고 있습니다.

시계를 보면 2시 14분을 가리키고 있습니다.

시계를 보면 2시 14분을 가리키고 있습니다.

시계를 보면

- PC는 영구적인 광기로 인해 로스트 되었습니다.

End 4. 그런 일이 있었던가?

PC가 세 번이나 미고인들에게서 탈출을 시도할 경우 민첩 1/2 판정을 해주세요.

4-1. 민첩 판정 성공

PC는 미고인에게서 도망쳤습니다. 어디로 가야할지 모르겠지만 일단 멀어지기 위해 무작정 달려볼까요. 따라올 줄 알았던 미고인들은 따라오지 않습니다. 얼마나 달렸을까, 무기질적인 풍경이 펼쳐져있고, 가야할 방향도 오던 방향도 감이 잡히지 않습니다.

그때, 즐거운 웃음소리가 들립니다.

“정말 놀라워! 그런 곳에서 도망칠 생각도 다 하다니 말이야. 어디로 가야할지도 모르면서 그런 판단이라니 정말 비이성적인 판단이네. 그래서 마음에 들어.”

웃음소리가 끝이 나자 한순간에 시야를 빼앗기고 맙니다.

정신을 차렸을 때는 PC는 자신의 방에 있습니다. 창문을 열어둔 채로, 창가에 멍하니 서 있었던 모양이네요. 지금까지 뭘 하고 있었더라? 왜 창문을 열었더라? 시계를 보면 2시 15분입니다. 밤이 늦었네요. 이만 창문을 닫고 잠에 들까요.

- PC 생환, KPC 영구적 광기로 인한 로스트. 생환보수 +1d15, 기억을 잃었으므로 크툴루 기능은 오르지 않습니다. 대신 공포에 떨었던 일을 잊었으므로 산치 회복량이 높아졌습니다.

4-2. 민첩 판정 실패

PC는 미고인들에게서 도망치지 못했습니다. 다시 잡혀서 자리에 앉은 PC를 보며 니알라토텍이 질문합니다. “KPC가 괴로워하는 게 왜 널 도망치게 만들어?”

이때 KP가 생각하기에 KPC를 용서한다, 혹은 KPC를 동정하거나, 그를 생각하는 반응이 나오면 엔딩 1로 이어집니다. 그런 반응이 아닐 경우 엔딩 4-1로 이어주세요.

후기

구글 문서 용서 못해 내용 수정 없이 편집만 하는 것도 30번은 퉁긴 것 같습니다. 방금 또 퉁겼습니다. 용서 못해… … .

대략 1년 전에 작성했던 시나리오입니다. 중간에 조금의 수정을 거치기는 했지만 대부분이 달라진 것이 없는… 악의적인 시나리오라고 생각합니다. 다시 보면 정말 알뜰한 악의라는 생각 뿐이네요… … . 혐관 시나리오로 추천을 받았던 것 같으나 혐관보다는 친한 친구가 더 좋지 않을까 싶습니다. 친한 친구인데, 잠시 싸워서 화김에 이름을 적어버린 KPC. 불가능하지는 않잖아요. 사람 마음에 어떻게 한결같나요.

그런 감상입니다. 추천 BGM은 딱히 없으나 KP의 연출력을 믿어봅니다.

Thanks to

시나리오 카드를 제작해주신 예비님

오늘도 영업하시는 구구님

1차 공개 배포 : 2018. 4. 19

수정 후 재배포 : 2018. 11. 13

3차 재배포 : 2019. 4. 3

Call of Cthulhu (7th Edition)의 저작권은 Chaosium Inc. 에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015; 전권 보유.

크툴루의 부름 국문판은 Call of Cthulhu (7th Edition)에 기반한 한국어 번역판이며, 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다.

©2016; 전권 보유. 이 문서는 팬메이드 시나리오로, 원작자 및 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.