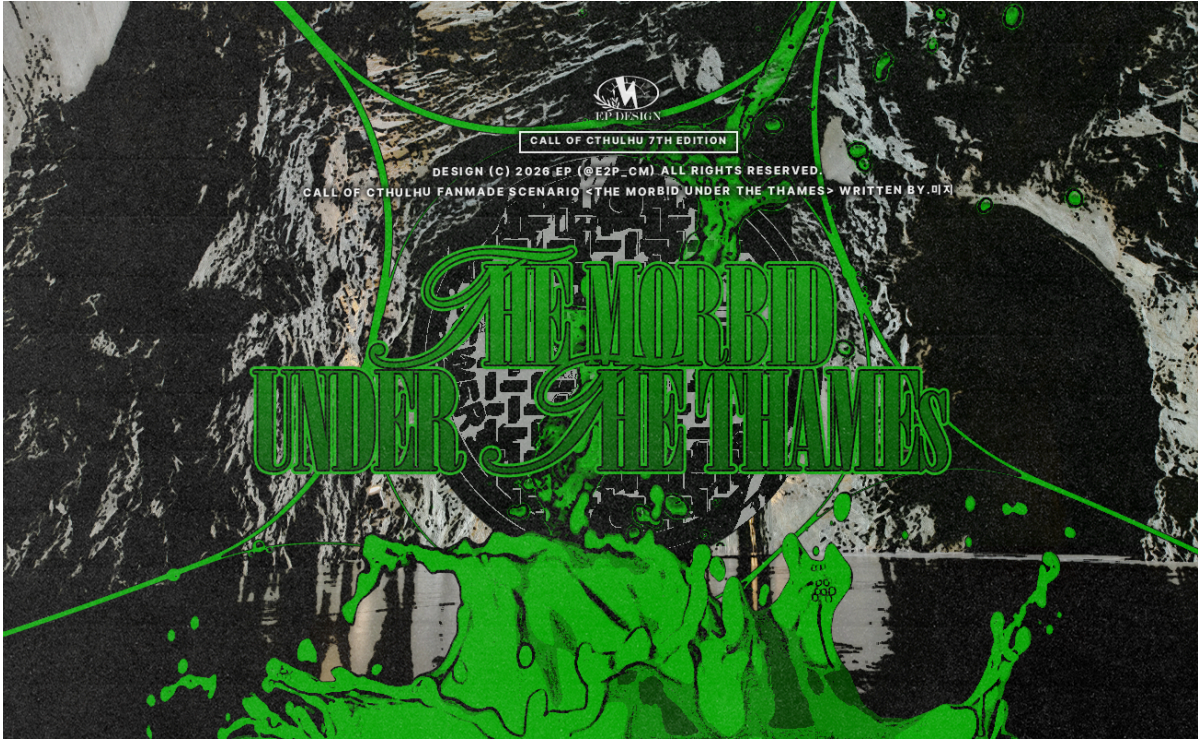


# The Morbid Under the Thames

CoC 7th edition fanmade Scenario

# The Morbid Under the Thames



세션카드 EP님 CM

## 개요

수도꼭지를 돌리자 쿵쿵 쏟아져야 할 맑은 물은 온데간데없이 검고 찌든한 무언가만 뚝뚝 떨어집니다. 이번엔 무슨 일로 런던의 하수도가 오염된 것일까요. 며칠 내로 또다시 징글징글한 역병이 돌겠구나, 생각할 무렵. 화장실로 뛰어든 KPC가 가감 없이 속을 개워냅니다.

우웻, 으에엑— 쉭. 쉭.

탐사자와 KPC는 지긋지긋한 청결 이슈에 골머리를 앓습니다.

시나리오 배경 설록 홈즈가 살아 있는 런던, KPC와 PC의 집, 레일로드형

플레이 시간 ORPG 예상 4시간~ RP에 따라 상이

플레이 인원 KPC 1인 + PC 1인 / GM과 PC 2인으로 개변 가능

필요 관계 동거 중, 소중함

추천 기능 의료, 화학, 관찰력

로스트 가능성 有

전투 가능성 有

추천 관계 PC가 KPC를 유사 욕아함. 성가신 딸래미 KPC와 안경척 교수님 PC. 안 사귀는 CP.

**KPC** 필요조건 인생에 PC 외의 소중한(그에 버금가는) 사람이 있거나 있었음.

**PC** 충분조건 무슨 일이 일어나도 KPC를 버리지 않음.

※

**The Morbid Under the Thames** 이하 템스컷은 제5인격x코난도일재단 콜라보 세계관 기반 제임스 모리어티 드림 페어의 헌정 시나리오로, 팬 창작 저작물입니다. 카오시움 사와 도서출판사 초여명은 이 작품의 제작에 관여하지 않았으며, 그 내용에 책임을 지지 않습니다. 본 시나리오의 내용은 모두 픽션으로 19세기 말 영국 시대에 대한 고증이 불분명할 수 있고, 라이터의 신화생물 및 셜록 홈즈 시리즈에 관한 독자적인 해석을 포함합니다.

시나리오에 대한 악의적인 비판, 비난, 평가를 금지합니다. 또한, 공개된 장소에서의 시나리오 진행, 스포일러를 금지합니다. 크툴루의 부름 수호자 룰북을 소지하지 않은 분들의 노룰북 세션 발견 즉시 비공개로 전환할 예정입니다. 다소 미숙한 라이터인지라, 룰북 없이는 수호하기 어려운 구성으로 GM의 역량을 요하는 시나리오를 썼습니다.

이러나 저러나 소위 소중한 관계 타이만으로, **RP** 비중이 높은 레일로드형 시나리오입니다. 사람에 따라 불쾌함을 유발하는 요소를 다수 포함합니다. 이에 사전 고지가 필수적이며 모든 종류의 개변 및 창조엔딩을 허용합니다. 자유로운 세션 부탁드립니다.

이하로 진상이 이어집니다.

**PL**로 참여 예정이신 분들은 열람을 재고해주세요.

## 진상

### **Warning**

강압적인 스킨십. 인간, 동물의 끔찍하게 훼손된 사체 묘사. 다소 **NTR**로 느껴질 수 있는 RP 구간. 캐릭터들의 실명, 끔찍한 죽음 등. **GM**의 사전 고지가 필수적입니다.

### 백스토리

템즈강 지하에는 출입구가 없는 동굴이 있습니다. 인간이 감히 가늠할 수도 없는 먼 옛날부터 그곳에 있었으나 최근 타워 브리지를 건설하는 그 과정에서 동굴의 길이 열리게 되었지요. 굴 안에 잠들어 있던 형태 없는 권속이 지하도를 타고 런던 시내 곳곳을 누비게 된 것은 그러한 이유 탓입니다. 여기서 문제. 신화생물이 흘린 점액 섞인 물을 어떤 형태로든 섭취한 인간이 사지 멀쩡히 생을 유지할 수 있을까요.

변형된 녹아내리는 살(수호자 룰북 246p)의 저주는 그렇게 런던 시내를 덮쳤습니다.

### 역병(변형된 녹아내리는 살)

시나리오에서는 이 저주에 독자적 해석을 가미하여 총 다섯 단계로 진행합니다. 저주가 몸속에 농축되는 대로 단계가 올라가며, 내용은 다음과 같습니다.

- 1단계 기침과 미열. 그야말로 열이 오릅니다. 누가 봐도 질병의 초기 증상입니다.
- 2단계 구토와 고열, 어지럼증. 몸을 가누기가 조금 어렵고 타인의 부축이 필요합니다. 몸속의 장기가 익어가는 탓입니다.
- 3단계 정신착란, 플래시백. 눈앞의 상대를 타인과 겹쳐봅니다. 뇌부터 망가진 것으로, 숨을 쉬기가 어려우며 이때 흥분하면 기절의 여지가 있습니다.
- 4단계 실명. 시신경이 녹습니다.
- 5단계 내장부터 외피까지 급속도로, 차례차례 형체 없이 녹아갑니다.

### **KPC**

그 영향을 직통으로 받은 시민입니다. 시나리오 시작 시점에서 벌써 2단계. 탐사에 따라 완전히 녹아 없어질 수도, 다시 회복할 수도 있습니다. 진행 단계는 본문 내에 지시대로 서술해 주세요. 3단계의 경우 ‘이전의 소중한 사람’과 탐사자를 겹쳐 보고 행동하는 것이 재미있습니다.

### 탐사자

아직 저주가 농축되지 않아 괜찮은 시민입니다만, 분명히 뱃속에 끈적한 것이 달라붙어 있을 것입니다. 탐사에 따라 상태가 악화될 수 있으며, 중간중간 운 판정을 통해 악화 여부를 결정해 봐도 재밌습니다. GM의 재량껏 조절이 가능합니다.

템스것은 탐사자가 KPC를 위해 사태를 해결하려고 하는 인물임을 대전제로 진행해야 하는 레일로드 시나리오입니다.

## 0. Intro

### ▶ Higurashi No Naku Koro Ni OST - Main Theme

콜록, 콜록. 곳곳에서 기침 소리가 들려옵니다. 침침한 런던 시내에 건강한 사람보다 어디 한 군데 불편한 쪽수가 많다는 것쯤은 이곳에 사는 모두가 잘 아는 사실입니다. 특히나 요즘처럼 살아있는 것들이 부패하기 쉬운 때는 더욱 그렇습니다.

외출을 마치고 집에 돌아오니 행운 판정. 성공 실패와 관계없이, 탐사자는 손에 더러운 것이 묻어 있다는 걸 깨닫습니다. 어디서 이런 게 묻은 걸까요?

덕분에 자연스레 손을 씻어야겠다는 생각이 듭니다. 수도꼭지를 돌리자 쿵쿵 쏟아져야 할 맑은 물은 온데간데없이 검고 찌든한 무언가만 툭툭 떨어집니다. 요근래 기승인 병마의 원인이 어렴풋이 짐작이 갑니다. 이번엔 무슨 일로 런던의 하수도가 오염된 것일까요. 며칠 내로 또다시 징글징글한 역병이 돌겠구나, KPC와 탐사자는 악재를 잘 피해야 할 텐데... 생각할 무렵.

노크도 없이 벌컥 문을 열어제끼고 화장실로 뛰어든 KPC가 가감 없이 속을 게워냅니다.

**KPC:** 우웻, 으에엑— 썩. 썩.

### KP 정보

행운 판정으로 탐사자 또한 저주에 걸렸는지 여부를 정하 시작하면 재미있습니다. 진행의 복잡성을 고려하여 제외해도 무방합니다. 이후 시나리오는 별도의 행운 판정을 요구하지 않으므로, GM의 역량껏 진행해 주세요.

현재 KPC는 저주 2단계를 겪고 있습니다. 탐사자가 KPC의 상태를 확인한다면 몸이 불덩이같이 뜨겁고 정신이 해롱하며 오한을 느끼는 것을 알려줍니다. 의료 판정을 시도할 경우 초점이 흐리고 몸 군데군데 불긋한 발진이 보이는 것이 일반 감기의 범주를 벗어난 고열을 진단할 수 있습니다.

그는 더는 나올 것도 없는 듯 변기에 이마를 기대고 축 늘어져버립니다. 변기물에 머리칼을 적시는 꼴을 보고 있자니 마음을 쓰지 않을 도리가 없습니다. 병원에 데리고 가야겠어요.

EVENT. 행인과의 충돌

**KPC:** 됐어요, 괜찮은데...

마음에도 없는 오기를 부리는 KPC를 이끌고 병원에 거의 다 왔을 즈음. 병원 건물 쪽에서 고래고래 지르는 고함소리가 들려옵니다.

남자: 돌팔이 새끼! 의사란 놈이, 주문? 저주? 말이 되는 소릴 해야지. 내가 다시 오나 봐라, 씨이이...

성큼성큼 불안정한 걸음으로 병원 문을 박차고 나오는 남자는 잔뜩 화가 난 건지 눈에 초점조차 잡혀 있지 않습니다. 어어. 이쪽으로 오는 건가요? 민첩 판정에 실패한다면, 탐사자는 남자와 어깨를 부딪히게 됩니다. 앞 정도는 보고 다니라고 따질 겨를도 없이 급히 달려나가 버리는 뒤통수. 노란 니트에 검은 바지. 기억했습니다...

남자는 탐사자 일행을 지나치고 나서도 눈에 보이는 게 없는 사람마냥 온갖 사람들과 장애물에 부딪치다 겨우겨우 길모퉁이를 돌아갑니다. 당장 따라가서 따지고 싶어도요, 팔 안의 KPC가 말립니다. 이상한 사람 같으니 신경 쓰지 말아요. 런던에 정신병자가 한둘인가요. 라면서요. 남자가 한 말이 조금 마음에 걸리긴 하지만 기껏 병원까지 왔으니 들어가는 게 좋겠죠.

### KP 정보

실명에 가까워진 NPC입니다. 의사에게 실명 회복 주문을 듣고 어이가 없어 뛰쳐나온 참입니다. 그로부터 주문을 습득할 수 있으므로, 탐사자가 굳이 따라가고 싶어한다면 딱히 병원에 들르지 않아도 괜찮습니다.

## 1. Rainy Day in London

### ▶ N's Room [Pokémon: Black 2 & White 2]

진료실에 들어가니 한바탕 소동의 발원지가 어디인지 뻔한 행색의 의사가 멧쩍게 웃으며 타이틀 고쳐 매고 있습니다. 한쪽 눈이 퉁퉁 부은 게 한 대 제대로 맞았나 봅니다. 그는 조금 머뭇거리다가, 템즈강의 오염을 운운하며 식중독 진단을 내립니다. 말인즉슨 해줄 수 있는 게 없으니 물 잘 마시고 푹 쉬고 다 게워내란 뜻이군요. 만일 탐사자가 저주나 주문, 방금 나간 환자에 관해 묻는다면 안색이 파리해져서 대답해 주지 않습니다. 환자에게 주먹질까지 당했으니 별로 입에 담고 싶지 않은 거겠죠. 큰 도움을 받지 못했지만 우선 집으로 돌아가는 게 좋겠습니다.

### KP 정보

대인기능까지 써서 정보를 받고 싶어 한다면 의사는 입을 열 수밖에 없습니다. 실은 요즘도는 병이 심상치 않다. 의학으로는 설명할 수 없는 원가가 있는 것 같다. 방금도 증상을 호소하다가 시신경이 손상된 환자가 왔다 간 거다, 하고요. 물론 KPC가 같은 병이란 증거는 없다고 두둔해 줍시다. 아직까진 구구절절 밝히지 않는 편이 예측 불가한 긴장감 조성에도움이 될 것 같습니다.

진료실을 나오면 다시, 쿵쿵, 쿵쿵... 우웨엑..... 곳곳에서 듣기 거북한 소리가 들려옵니다. 허공에 대고 헛소리를 하는 사람이나 몸져누운 듯 의자에 기대어 있는 반-시체도 보입니다. 비교적 멀쩡한 상태인 탐사자나 KPC를 스치는 시선들이 여간 뒤숭숭한 게 아닌지라, 어쩐지 걸음을 빨리 하게 됩니다. 혹시라도 옳은 건 싫으니깐요. KPC와 같은 병을 공유하는 사람들은 아니었음 좋겠다 싶을 즈음.

집에 당도하기 위해 돌아야 하는 마지막 길목에서 행운 판정.

[성공]

발밑에 무언가가 걸립니다. 이건... 옷. 노란 니트과 검정 바지가 익숙합니다. 그리고 그것에 싸인 딱딱한 더미가 있습니다. 악취가 나는 끈적하고 검붉은 물웅덩이 위에 그대로 쏟아낸 듯한 모양새입니다. 이게 뭘까요?

여타 판정 성공 혹은 옷을 들춰 볼 경우. 탐사자는 그 딱딱한 더미가 성인 남성의 뼈가 그대로 쌓인 것과 같음을 확인합니다. SanC (1/1D4+1)

[실패]

탐사자는 목격합니다. 저쪽 골목에 수상한 누군가를요. ‘괴상한’이란 표현이 더 맞을지도 모르겠습니다.

관찰력 판정 성공 실패 상관없이. 그러니까 당신은 그가, 남자의 얼굴이 녹아내리고 있음을 깨닫습니다. 말 그대로 외피가 액화하여 흘러내리는 모습입니다. 사람이. 언젠가 이 거리를 다니며 지나친 적 있을지도 모르는 인물이. 후들거리는 다리를 붙잡고 벽에 기댄 채 신음조차 내지 못한 채 여름을 맞은 눈사람처럼 주룩주룩 녹아갑니다. SanC (1/1D6)

**KP정보**

관찰력 판정에 성공했다면 그가 아까 부딪혔던 그 행인임을 알아차릴 수 있습니다.

...탐사자는 알 수 있습니다. 저건 질병이 아닙니다. 명백한 저주, 혹은 그 비슷한 무언가. 적어도 현대 의료 지식으로 이해할 수 없는 무언가임이 확실합니다. 동시에 제 팔에 기대어 새근거리는 KPC의 뜨끈한 체온을 느끼면서도 오싹해집니다. 당신은 직감하게 된 겁니다. 하수도의 무언가가 KPC를 포함한 런던 시민들에게 광범위한 위해를 가하고 있다고요.

그 사이, 바지 주머니에 핏물에 젖은 쪽지가 보입니다. 알아볼 수 없는 문자가 적혀 있습니다. 언뜻 알파벳 같기는 한데... 잘 모르겠습니다. 탐사자가 지능 판정에 성공한다면, 글자를 거꾸로 읽어 발음할 수 있다는 것을 깨닫습니다. 이때 발음하더라도, SanC (0/1) 아직 아무 일도 일어나지 않습니다.

**KP정보**

실명 주문의 역주문을 습득했습니다. 추후 이를 통해 KPC의 상태를 회복시킬 수 있습니다.

## 2. The Morbid Under the Thames

 Wandering Pluck

**KP정보**

이제부터 탐사자는 조사를 위해 템스강으로 향하거나, 흠즈를 찾아가 사건을 의뢰할 수 있습니다. 설록 흠즈가 있는 시대임을 떠올리지 못한다면 아이디어 판정 혹은 서술로

도와줍니다. 독자적인 탐사자라면 홈즈의 도움 없이 움직여도 좋습니다. 홈즈의 출연 유무는 아무런 영향을 끼치지 않습니다. 중요한 것은 탐사자와 KPC가 직접 템스강에 방문하는 것입니다. 시나리오는 그것을 유도하고 있습니다.

만일 탐사자가 KPC를 집에 누인 뒤 탐사를 하러 떠나겠다고 한다면, 잔뜩 때를 쓰거나 몰래라도 따라가 주시는 편이 즐겁습니다. 이건 평범한 소중한 관계 타이만이니깐요.

## EVENT. 홈즈의 집

베이커가 221B번지에 당도하면, 당신이 아치형의 길쭉한 문을 두드리기 전에 안쪽에서 먼저 열고 나오는 이가 있습니다. 디어스토커를 눌러 쓰고 정장 주머니에 손을 찔러 넣은 멀쑥한 남성입니다. 당신과 파악 마주치자 돌아가지 않고 그 자리에 멈춰섭니다. 신문에서 몇 번이고 본 적 있는 바로 그 실루엣. 설록 홈즈예요.

### KP 정보

설록은 템스강 아래 섬뜩한 것을 탐사자보다 먼저 조사하고 있었습니다. 지금도 조사를 위해 급히 나가는 길로, 탐사자와 길게 이야기할 수는 없습니다. 탐사자가 관련 의뢰를 하려 한다면 이미 접수된 의뢰이며 지금 해결하러 간다고 답합니다. 대신 KPC의 상태를 듣고 나면 조금 측은하게 보며 수첩을 뒤적이다 한 장을 찢어 줍니다.

### [핸드아웃] 홈즈의 힌트

1. 기침과 미열. 가벼운 감기의 초기 증상과 비슷하다.
2. 구토와 고열, 어지럼증. 환자는 이즈음부터 몸을 가누기를 어려워한다.
3. 정신착란, 호흡곤란. 고열에 뇌가 망가져가는 모양이다. 이 단계에서 흥분하다 기절한 인원이 절반을 넘어간다.
4. 시신경이 녹은 것이 확인된다.
5. 내장부터 외피까지 급속도로, 차례차례 형체 없이 녹아간다. 살면서 이렇게 끔찍한 광경을 본 적이 있던가.  
- 닥터 왓슨.

홈즈: 가만히 있어서 해결되는 건 없는 법이니. 진실은 저 강 아래에 있겠죠. 자, 친구분께서 오염된 물을 섭취하지 않도록 조심하십시오. 저는 이만.

그는 친구의 경과를 가까이서 지켜볼 필요가 있겠다고 덧붙이곤 바쁜 걸음으로 사라집니다. 강으로 가는 거겠죠. 혹은 경찰을 만나거나요. 아무렴 홈즈가 해결해줄 것을 기다리는 게 나을지도 모릅니다. KPC를 집에 누여놓고 간호하면서요. 그렇지만...

탐사자가 선뜻 결정하지 못한다면 KPC가 주장합니다. 우리도 강에 가봐요. 혹시 모르잖아요.

## MAP. 템스 강

어디선가 유람선의 기적 소리가 들려오는 템스강입니다. 강가에 다다르면 다리 모양 그림자를 비추는 파란 하늘이 아른거리고 있습니다. 뒤편 빨리 마치고 해가 지기 전에 돌아갈 수 있다면 좋겠군요. 안 그래도 저쪽 하늘에 붉은기가 돌락말락한 참이니까요. 탐사자는 강가를 따라 조금 걷는 것만으로 다리 밑에서 강물의 일부가 빠져 들어가는 하수도를 쉽게 찾을 수 있습니다. 하수도의 육중한 철문 앞에 서면 관찰력 관정을 시킵시다.

### [실패 - 보통성공]

굳게 닫혀 있어야 할 철문은 비교적 최근 열렸다 닫힌 듯 느슨해 보입니다. 적당한 관정으로 여는 것이 가능하겠습니다.

### [어려운 성공 이상]

강물과 하수가 이어지는 사이를 거름망처럼 가로막은 철창 봉 사이사이 검고 찌든한 것이 묻어 있습니다. 꼭 철창을 통째로 뚫고 지나가기라도 한 것처럼요. 탐사자는 이것이 일전에 수도꼭지에서 떨어진 점액과 같은 것임을 알아봅니다. 또한, 굳게 닫혀 있어야 할 철문이 비교적 최근 열렸다 닫힌 듯 느슨해 보인다는 것을 깨닫습니다. 적당한 관정으로 여는 것이 가능하겠습니다.

KPC는 탐험의 필요성을 주장합니다. 하수도 안쪽으로 들어가 확인해 봐야 한다면서요. 탐사자가 머뭇거리다면 직접 문을 열고 들어가는 것도 괜찮겠습니다.

### ▶ A fathers lesson | Dark emotional music

일전에 하수도의 내부를 본 적이 있나요? 있다면 익히 알고 있는, 없다면 소설이나 서적에서 읽은 내용이 새록새록 떠오르는 길이 이어집니다. 콧구멍이 고약한 악취에 적응하고 나니 눈에 보이지 않는 벌레가 기어가는 소리나 쥐 비슷한 것들이 짹짹대는 소리가 신경을 긁습니다. 데이트 장소로 적합한 곳은 아니네요. 그리 중얼거린 KPC가 발밑에 뭔가 이상한 게 밟혔다며 폴짝 뛰기도 합니다. 그렇게 한참을 걸었습니다. 족히 몇십 분은 지난 것 같은데, 아직도 앞길이 캄캄합니다.

머지않아 탐사자는 여러 갈래로 나뉘는 길에 서게 됩니다. 어느 쪽으로 걸을까요?

### KP 정보

발이 아프다거나 옷이 더러워지니 업어달라고 하면 귀엽겠죠... 지금부터 탐사자는 하수도 내부를 조사하며 차토구아의 신성을 간접적으로 체험하게 됩니다. 이성을 소중히 해야 하는 구간입니다. 어느 방향을 선택하든 차례대로 다음과 같은 것들을 발견하게 됩니다. 달리 길을 선택하지 않고 RP와 섞어 진행하는 것도 좋겠습니다.

1.

질척한 것이 구두 굽에 걸려 불편하게 하는 길입니다. 반대쪽도 썩 다르지 않아 보이긴 했지만요. 이리로 들어오니 양서류 우는 소리가 짙어집니다. 대체 뭐가 사는 거야, 주위를 둘러보자면 길 한쪽에 미끈하고 형체를 알아볼 수 없는 걸레짝 같은 것들이 늘어져 있음을 깨닫습니다. 저게 뭘까요?

관찰력 판정 선언 시. 탐사자는 그것이 악취의 근원임을 깨닫습니다. 내장이 녹은 개구리, 혹은 두꺼비 같은 것의 사체 더미입니다. SanC(0/1D2) 그렇다면 이 악취의 정체는... 아.

보지 말았어야 한 것을 본 기분입니다. 불쾌한 감각을 애써 무시하고 앞으로 나아갑니다.

## 2.

어느 시점에서 하수구 내부를 이루는 재료가 바뀐 것 같습니다. 제 나뭇 마감처리가 되어있던 길이 갈수록 울퉁불퉁해져갑니다. 검고 깊은 돌 동굴 같아진 바닥, 굽 높은 신을 신고 있다면 단순히 걸어 나가기조차 힘에 부칩니다. 어느새 동굴 안에는 아주 미약한 빛조차 들지 않습니다. 눈을 뜨고 있는 것만으로 피로하고 미간이 쭈뼛니다. 건강 판정. 실패 시 체력 1 감소.

이어 거대한 석상이 나타납니다. 그것은 검게 식은 대지의 심장처럼, 광택 없는 현무암 덩어리 위에 오닉스의 윤기가 얇게 흐르는 형태로 서 있습니다. 그냥 지나쳐도, 자세히 살펴도 됩니다.

자세히 살펴 본다고 하면, 코끼리처럼 넓게 퍼진 귀는 돌이 아닌 듯 미세하게 뒤틀린 층상 구조이고, 끝은 굳어버린 촉수마냥 얇게 갈라져 있습니다. 두 개의 엄니 위로 그림자가 흐르는 원형의 주둥이 안쪽, 치아 대신 그곳으로 빨려드는 어둠을 조각한 듯한 모습에, 탐사자는 모독적인 기분을 느낍니다. SanC(0/1)

## 3.

이쪽을 선택한 이유는 명확합니다. 벽면을 가득 채운 하얀 글씨가 흥미로워요. 요즘 시대에 이런 데까지 들어올 만한 사람이라곤 청소부, 배관공, .....설록 홈즈? 이걸 쓴 자라면 그 말고는 용의자가 없지 싶습니다. 갈라진 벽틈에 분필 같은 것이 끼여 정보를 전달하고 있습니다. 읽을 수 있는 내용을 확인하는 편이 좋습니다.

화학 판정.

[성공]

알아보기 어려운 난잡한 글씨 탐사자의 눈에 익은 식이 있습니다.

C5H9NO3S, C10H14O4, C14H20Br2N2... 탐사자는 이것들이 전부 수도에 끼인 점액이나 가래 같은 것들을 녹이는 용해제를 만드는 데에 쓰이는 식임을 깨달을 수 있습니다.

[실패]

C□H□NO3S C10H14□4 C14H20□-2N2... 명확히 읽을 순 없지만 어떠한 화학식이 분명합니다.

자료조사 판정.

[핸드아웃] 의미 모를 서술의 나열

그것□ 변신하는 □□

두꺼비를 섬기는 끔찍한 것들,

신을 우롱하고 태양을 피해 숨는 기이한 것들.

■을 붙여라.

악마를 태우는 열기로 막힌 □을 뚫어라.

상스러운 거죽을 녹여라.

성의를 □여라.

우민을 병마에서 구할 지어니.

- □□□□ □장 □절

설마 설록 흠즈가 이걸 썼을까 싶긴 합니다. 이건 아주 오래된 흔적 같습니다.

#### KP 정보

판정 없이도, 읽을 수 있는 글자를 읽어보겠다 선언하면 주시는 편이 좋습니다. 탐사자가 후에 있을 전투에서 이길 수 있는 방법들의 나열입니다. 힌트를 얻고 나면 탐사자가 라이터 혹은 여타 재료를 찾을 수 있도록 관찰력 혹은 행운 판정을 유도해줍니다. 운이 좋다면 설록 흠즈가 시험하고 남은 용해제를 찾을 수 있을지도 모릅니다.

### 3. You in the Mirror

▶ [당신이 잠든 사이에] Theme of the Devil's Flute — 레이튼 교수와 마신의 피리 (1시간)

문득 KPC가 부릅니다.

탐사자의 것이 아닌 이름입니다.

갑자기 미쳤나. 혼잣말을 하는 건가. 의심할 틈도 없이 그가 당신의 어깨를 붙잡고 고개를 기울입니다. 어딜 갔다 이제 왔냐는 듯이, 내려앉은 속눈썹은 어떠한 확신이라도 가지고 있는 건지 떨림조차 없습니다. 다시, 탐사자의 것이 아닌 이름을 부르면서. KPC 당신, 설마 입을 맞추려는 건가요? 지금, 이 상황에?

#### KP 정보

KPC에 따라 주먹을 휘두를 수도 있겠습니다. 탐사자에게 원하는 만큼 못해줄 수 있는 시간입니다. 탐사자를 다른 사람과 착각하여 있는 힘껏 난동을 부립니다. 입맞춤을 거부하면 엉엉 울거나, 폭력적으로 굴 수도 있습니다. 가능한 만큼 정신착란/플래시백 RP를 해주세요. 어느 정도 흥분한 RP를 마치면 KPC는 기절해버립니다.

말그대로 픽, 쓰러져버렸습니다.

돌바닥에 머리카락 안 깨졌다면 다행입니다. 장소에 어울리지 않는 금빛 머리카락이 물결치는 모습이 기이한 명화 같기도 합니다. 그를 다시 부축해 들려니 슬슬 회의감이 듭니다. 아파서 그랬단 건 알지만, 이런 소리나 들으려고 더럽고 냄새나는 하수도를 걷고 있었을까요.

하지만 이제 와서 돌아갈 순 없습니다. 그야. 우리가 지나온 길 쪽에서 이제까지와는 다른 소리가 들려오고 있으니깐요.

돌 운하를 따라 꿈지럭거리며 기어오는 거대한 점액 덩어리가 언뜻 보입니다. 타르 덩이처럼 시꺼멓고, 이끼가 번진 것처럼 녹스름합니다. 언뜻 녹두꺼비 같은 모양에서 엉성한 다리 수백 개가 부단히 바닥을 긁고 있습니다. SanC (1/1D10)

숨어야 합니다, 탐사자.

시간은 속절없이 흐릅니다. 그것은 어딜 그리 돌아다니고 온 건지 동굴 한가운데 누워 쉽게 빠져 있습니다. 촉수 하나 움직이지 않고 그저 맥동하는 게 아무래도 잠든 것 같습니다. 그것이 알아채지 못하도록 얼마나 기척을 죽이고 있었을까요... 아주 조용히, 몰래 빠져나갈 수 있을 것도 같은데. 그런 희망을 가지고 있다면 탐사자, 당신은 혼자가 아니란 사실을 기억해야 합니다.

KPC: 음, 머리아...

KPC는 긴 잠에 빠져 있다 막 깨어난 사람처럼 눈을 깜빡입니다. 비빔니다. 다시 깜빡입니다. 주위를 두리번거립니다. 그는 탐사자가 있는 곳과 정 반대 방향으로 고개를 돌립니다.

KPC: ...탐사자? 탐사자. 어디 있어요?

이렇게 눈치 없을 데가. 똑똑한 사람인 줄 알았는데 실망스럽습니다. 어째 사태를 파악할 생각이 없어 보입니다. 여기 있잖아. 왜 그래, 그렇게 묻는다면 그제야 KPC의 손이 떨리고 있다는 것을 깨달을 수 있습니다. 불 좀 켜주세요. 왜 갑자기 어두워진 거죠? 따지듯 흘리는 신음이 끊어집니다.

#### KP 정보

4단계 발발. KPC의 세상은 암전되었습니다. 패닉에 빠져 상태를 전하는 RP를 짧게 마치고 나면, 이어서.

## 4. Formless Battle

▶ Marco Beltrami - "All Together Now" (A Quiet Place OST)

잠든 줄 알았던 촉수가 꿈틀거리기 시작합니다.

#### KP 정보

전투 페이지입니다. 탐사자의 성향과 능력치에 맞춰 룰북 내 형태 없는 권속의 기능을 조정해 전투를 진행해 주세요. 이상적인 승리는 불을 붙이거나, 용해제로 녹이는 것이겠네요.

전투에서 패배하였다. ED0

전투에서 승리하였다. Chapter 5

## 5. A Veil of Darkness

### ▶ Pandora hearts OST 2 - A shadow

서술할 수 없는 소리가 터집니다. 형체를 죽여 목숨을 부지하고자 녹아내리는가 싶던 괴물이 죽음의 유혹을 이기지 못하고 터져버린 것입니다. 둥굴 천장부터 구석구석 더러운 것이 안 묻은 데가 없습니다. 탐사자의 몸도 마찬가지입니다. 그런데도 몸이 개운합니다. 대치하는 내내 구름이 낀 것 같던 머리가 맑아진 기분이 듭니다.

듣기 판정 성공 시, 상부와 연결된 하수도에서 무언가 부글부글 역류하는 소리가 들립니다.

KPC, KPC는 어디에 있나요? 녹아내린 덩어리에서 시선을 거두어 당신의 친구를 찾아보면 그는 구석에 웅크린 채 떨고 있습니다. 그를 달래기 위해 어깨 위에 손을 올리면, KPC의 열 또한 더 이상 끊지 않는단 것을 알 수 있습니다.

KPC: 아파... 나 아파요, 탐사자.

하지만 그것만으로는 부족합니다. 초점을 잃은 눈동자가 눈물인지 진물인지 모를 것을 줄줄 흘립니다. 보이지 않는 손을 애타게 쥐고 붙잡고 있습니다. 탐사자, KPC를 도와줄 방법을 알고 있나요?

### KP 정보

습득한 주문을 사용할 때입니다. 탐사자의 성향에 따라 사용하지 않을 수도 있습니다. 크게 문제성향이라면요... 그런 엔딩은 준비하지 않았으니 문제건의 견주분께서 잘 구성해주시기 바랍니다. 주문을 옳게 외우고 나면 축하합니다. ED1로 이어집니다.

## ED0. Romeo and Juliet

### ▶ Marco Beltrami - "A Quiet Moment" (A Quiet Place OST)

관절이 무너집니다. 더 이상 힘이 들어가지 않습니다. 피 대신 튼 점액들이 온몸을 흥건하게 적시고 있습니다. 달리 어쩔 도리가 없습니다. 이제네요.

### KP 정보

탐사자 역시 저주의 농축으로 싸움 불능 상태에 빠졌습니다. 탐사자가 완전히 죽어 실패하는 것보다는 조금 더 소중한 관계 타이만에서의 패배라고 생각하고 구성해 봅시다.

흥미가 식은 건지 모두 끝났다고 생각하는 건지 모를 공허하고도 끔찍한 덩어리가 느긋하게 촉수를 늘입니다. 탐사자와 KPC를 한 묶음의 꽃다발처럼 쥐어 드는 힘에 저항할 수 없습니다. 탐사자는 그와 닿은 팔이 아주, 아주 뜨겁다는 것을 깨닫습니다. 원래도 열이 펄펄 끓긴 했지만 이걸 정도가 심합니다. 치이이이익. 마치 새빨간 용광로에 산 채로 던져진 것처럼. 문득 그와 병원에서 돌아오던 길 봤던 광경이 떠오릅니다.

KPC는 녹아내리고 있습니다. 그는 형체를 알아볼 수 없는 얼굴을 돌립니다. 싫어, 보지 마. 촉수가 두 사람을 뿔레야 뿔 수 없는 상태로 묶어 두었는데도요. 그가 떨고 있는 것인지 아님 피부가 녹아 그렇게 보이는 것인지 모르겠으나, 눈사람은 녹아내릴 적에 가장 추워한다던 옛 동화 속 이야기가 떠오릅니다.

탐사자는 직감합니다. 머지않아 당신도 똑같은 모습이 될 겁니다. 어쩌면 저 괴물의 뱃속에서 그렇게 될지도 모릅니다. 포옹을 한다면 지금, 아직 서로의 형체가 있을 때.....

PC 로스트, KPC 로스트.

두 사람은 괴물의 뱃속에서 한 덩어리가 됩니다.

## ED1. Light's favor

▶ [Music Box] Dracula - A Perfect Life / Loving You Keeps Me Alive (Cover)

탐사자가 주문을 외우자, 하얀 빛이 피어오릅니다. 그것이 정확히 어떤 작용을 할지 이해하고 행하지 않았습시다. 실낱같은 희망, 어떠한 근거도 바탕도 없는 비합리적인 판단에 기댄 결과는 어떨까요? 모든 것을 손아래 놓고 계산할 수 있다 믿었던 때가 떠오릅니다. 찾지 못한 변수라도 존재하는 것만 안다면 해답을 도출해낼 수 있다고 주장하던 때가요. 탐사자, 여전히 그렇게 믿고 있나요?

깜빡, 깜빡. 눈물져 흐릿한 각막을 닦아내는 눈꺼풀이 보입니다. 속눈썹 안쪽에 번지는 물방울을 닦아줍니다. KPC가 떨리는 입술로 말합니다.

KPC: 돼, 됐어...

어쩌면 그와 함께하기로 한 순간부터, 생애 모든 순간에 아래를 향하는 게 맞다고 믿는 손바닥을 뒤집을 줄 아는 사람이 되어야 했는지도 모릅니다. 고통이 벗겨져도 KPC의 눈물은 멈추질 않습니다. 열에 잠겨 했던 헛소리에 대한 사과인지, 이 모든 일에 휘말리게 한 것에 대한 사과인지. KPC는 할 말이 있어 보입니다.

## KP 정보

화해의 롤플레이밍 시간입니다. 서로가 얼마나 소중한지 되새길 수 있도록 합시다.

이야기를 마치고 나면 KPC는 멧쩍은 웃음을 짓습니다. 오늘 종일 부린 추태를 저가증스럽고도 사랑스러운 미소 한 묶음으로 무마하려는 거겠죠. 어지간히 알뵈십니다. 얼마나 고생을 했는데 말이에요!

하지만 어찌겠어요. 당신에게 주어진 식구는 그런 겁니다. 아무리 열받고 불편해도, 눈감아주기 어려운 일로 곤경에 처하게 되어도 끝내 그의 손을 잡고 빠져나와야 하는 사람.


*KPC*: 이만 집에 가요! 얼른 씻고 싶어요.

아무렴.

질척한 것이 기어다닌 흔적을 따라 한참을 걸었습니다. 비로소 저 끝에 보이는 불빛을 찾으면. 다시. 세련된 건물들의 불빛이 수면 위에 은하처럼 흔들리는 템스강의 시간은 캄캄한 밤입니다. 냄새나는 동굴에 익숙해져 있던 폐가 깨끗한 공기로 환기됩니다.

행로로 올라오면 노숙자에 버금가는 상태인 탐사자나 KPC를 스치는 시선들이 여간 뒤숭숭한 게 아닌지라, 어쩐지 걸음을 빨리 하게 됩니다. 더는 아픈 사람이 없고, 태양만큼 환한 달빛이 비추는 런던 시내를, 손 꼭 붙잡고 함께 걸어주는 사람이 있으니 그리 부끄럽지 않은 것 같습니다.

ED1 에필로그.

 ENE - 내일 또 보자(piano cover)(악보 有)

집으로 돌아왔습니다. 혼자서? 애증하는 친구와 함께. 낮에 이 거리를 나설 때는 상상도 못한 꼴로 돌아왔습니다. 쿼퀴한 냄새가 나는 몸을 이끌고 있자니 자연스레 손을 씻어야겠다는 생각이 듭니다.

탐사자가 욕실 문을 열면 깜짝 놀랄지도 모릅니다. 분명 단단히 잠졌을 수도꼭지 새로 검고 찌든한 무언가가 쿵쿵 쏟아지고 있었으니까요. 최후를 토해내듯 하는 모습에 하수도를 헤매었던 기억을 되짚으면 원인이 어렴풋 짐작이 갑니다. 자택 바로 밑이 괴물 소굴이었다니! 부동산에 따질 수도 없는 노릇입니다.

*KPC*: 맑은 물로 씻기는 글렀군요.

불멘소리를 하던 KPC와 자연스럽게 시선이 마주칩니다. 푸하하. 당신도 지금 엄청 더러운데. 지는. 웃느라 움찔거리는데 동그란 뺨이 화장기 대신 검댕이로 치장한 모양이라 어이가 없습니다. 이렇게 된 거 어디 다른 먼 동네로 여행이나 갈까요. 고생 깨나 시킨 KPC에게 가이드라도 시키면서요.

PC 생환, KPC 생환.

보상: 이성 1d3 회복, KPC의 시력 회복.