



메르 님 (@MER_MER_CM) 커미션

결말에서 금발과 결혼한다

Marry Blond at the End

W. 나인독 (@nine9trpg)

“당신이 그와 본래 어떤 사이였든지 상관없습니다.

당신은 반드시, 이 이야기의 결말부에서 금발인 그와 결혼합니다.”

소개

- 사용 룰: CoC 7th
- 추천 인원: 타이만(1:1)

- 추천 기능: 관찰력, 듣기, 자료 조사, 지능, 심리학
- 추천 관계: 무관 (초면, 험관도 가능하나 아무래도 구면 쪽이 조금 더 재미있을 것 같기는 합니다.)
 - 일단 시나리오 내에서 KPC와 PC는 티격태격할 예정입니다. 아마도 약혐관.
- 추천 관계성: 금발 황태자(황녀) KPC × 빙의된 주인공 PC
- 타입: 레일로드형 | 전투 없음 | 로스트 없음 | 신화적 요소에 대한 자체 해석 있음
- 예상 플레이 소요 시간: 6시간 이상
- 내용: 로맨스 판타지 세계관에 빙의된 PC는 이런 예언을 듣습니다. ‘당신은 반드시 금발과 결혼하게 된다.’
- 시나리오 약칭: 「결금발」

안내 사항

- 로맨스 판타지 세계관 배경을 상정하고 있습니다.
- KPC의 머리색은 꼭 ‘금발’이 아니어도 상관없습니다. 본래 KPC의 머리색대로 하고, 제목을 바꾸셔도 됩니다. (ex. ‘결말에서 적발과 결혼한다’) ……그런데 아무래도 금발이 제일 자연스러울 거예요. KPC를 염색시켜 보시는 것도 좋을 듯하네요. (…)
- KPC와 PC는 본래 아는 사이였어도, 초면이어도 상관없습니다. 초면이라면 이 로판 세계에서 처음 만난 걸 테고, 구면이라면 KPC가 PC를 처음 보는 듯이 행동합니다. 마치 처음부터 당연히 황태자(황녀)였다는 것처럼요. 구면이 살짝 더 재미있을 것 같기는 합니다.

사전 설정

PC는 아무래도 다른 인물의 몸에 빙의되었으므로 PC 본연의 모습은 아닙니다. 그러나 모종의 이유로 PC의 본래 얼굴 또한 특사와 굉장히 닮았습니다. 가장 눈에 띄는 차이가 있다면 PC와

머리색이 다르다는 것 정도일까요. 특사는 흑발입니다. (PC도 흑발이라면…… 정말 똑닮았겠네요.) 즉, PC는 흑발이 된 채로 이 시나리오에 임해 주시면 됩니다.

개요

전혀 낯선 세계에 가기 위해서는 보통 교통사고가 난다고 하던데…… 탈것에 치인 기억은 없습니다. 어딘가를 크게 다친 것 같지도 않아요. PC의 마지막 기억은, 그저 별다를 바 없는 하루 일과를 마치고 익일을 위해 잠자리에 들었던 것. 그런 평온한 기억이 전부입니다.

눈을 뜨니 보이는 것은 무척 낮설고도 높다란 천장, 약간 알싸한 소독제 향기……. 병실 같은 곳인가? 생각하다 보면, 누군가 다가옵니다. 잠깐! 저 사람, 상당히 옛스러운 복식의 드레스를 차려 입고 있습니다. 드레스가 그다지 화려하지 않은 걸 보면 시녀 정도 될까요. ……PC가 원래 살던 세계에 ‘시녀’가 현존하지는 않았는데 말이죠. 어쨌든 그는 PC에게 이렇게 말합니다.

“특사님! 햇빛 알레르기가 있으신 줄은 몰랐어요. 정신이 드셨군요. 행정관님을 모셔오겠습니다!”
햇빛 알레르기? PC에게 그런 것이 있던가요. 특사? 당신이 그런 역할이었던가요. 여러 가지 의문 끝에 PC는 한 가지 클리셰적인 결론에 이르게 됩니다.

—아, PC는 특사라는 인물에게 빙의되고 말았습니다.

이용 안내

- CoC 수호자 룰북 없이 키퍼링 금지
- 키퍼링 커미션 금지 | 세션 카드 제작 커미션 허용 | 그 외 모든 금전이 오가는 행위는 창작자(나인독)에게 별도 문의
- 세션 카드 제작 시 꼭 창작자의 닉네임(나인독)을 기입하여 주실 것을 부탁드립니다.
- 개변 자유 | 개변한 시나리오 재배포 금지
- 개변하지 말아 주실 것을 특기해 둔 부분만은 변형하지 말아 주세요.
- 기술하지 않은 사항들은 반드시 창작자(나인독)와의 상의를 거쳐 주실 것을 부탁드립니다.
- 시나리오 [전체 이용 안내](#)도 꼭 확인해 주시기 바랍니다.

저작권 표시

- 이 작품은 『Call of Cthulhu(크툴루의 부름)』의 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.
- Call of Cthulhu (7th Edition)의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다.
- 크툴루의 부름 국문판은 Call of Cthulhu (7th Edition)에 기반한 한국어 번역판이며, 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다.
- 본 2차 저작물 내에서 창작자 나인독이 직접 만든 내용에 한한 저작권은 나인독에게 있습니다.

이 아래부터는 시나리오의 **스포일러**를 포함하고 있습니다.

열람 시 유의 부탁드립니다.

배경

이 이야기의 진실을 이해하기 위해서는 우선 이 로판풍 세계, 이하 ‘블론디아’ 대륙의 최근 정세를 알아 두어야 합니다.

블론디아 대륙에는 KPC라는 황태자(황녀)가 사는 림피아 제국과 그 옆의 작은 나라 티스탄 왕국이 존재합니다. 티스탄 왕국은 현재 마물들의 습격을 잔뜩 받은 상황입니다. 티스탄 왕국에 마왕이 곧 강림할 거라는 예언까지 들이닥쳐, 왕국의 숨통을 조여오고 있습니다. 티스탄 입장에서는 빨리 다른 국가와 연합을 맺거나 원조를 요청할 필요가 있었어요. 가장 도움이 될 만한 곳은 바로 이웃나라이자 강대국인 림피아였습니다. 티스탄의 국왕은 림피아에 원조 요청을 하기 전 물꼬를 트기 위해서 특사를 파견하기로 했어요. 그리고 국왕은 특사로 임명된 NPC ‘이졸데’에게 신신당부했습니다.

‘자네의 언행 하나하나에 티스탄의 존망이 달려 있네. 반드시, 반드시 림피아 제국의 마음을 가져오게. 흠쳐서라도!’

……흠쳐서라도! 이졸데는 그 말의 무게를 알았습니다. 이 특사 임무를 제대로 수행하지 못하면, 본인이 무사할 수 있을까요? 적어도 입에 풀칠하기는 어렵게 될 겁니다. 특사이기 이전에 마법사였던 이졸데는 머리를 굴립니다. 어떻게 ‘마법’을 활용할 방법이 없을까 하고요.

그때 알아낸 바에 따르면, 슈브 니구라스의 젖에는 여러 가지 효능이 있다고 합니다. 그럼 이 젖으로 ‘매혹의 묘약’을 만들 수도 있지 않을까? 이졸데는 그런 발상에서 슈브 니구라스의 젖을 사용해 진짜 묘약을 만들어 냈습니다.

대가가 있는 ‘매혹의 묘약’

슈브 니구라스의 젖이 들어 있는 신비한 묘약. 이것을 마신 사람은 마시도록 한 사람에게 매혹된다. 단, 같은 시전자가 이틀 간격을 두지 않고 3회 초과 사용 시, 부작용으로 정신 교환에 시달리게 된다. 정신 교환 대상은, 다른 차원의 사람 중 시전자와 외관이 가장 닮은 인물로 결정된다.

→ 묘약은 원래 마실 수 있는 상태의 바닐라색 액체지만, 이졸데는 보다 더 가성비 있고 효율적이게 사용하기 위해서 향수병에 담아, 다른 인물들에게 뿌리는 식으로 사용했습니다.

이졸데는 ‘대가가 있는’ 매혹의 묘약인 줄까지는 몰랐던 것입니다. 때문에 제국에서 좀 중요하다 싶어 보이는 인사들에게는 하루만에 전부 묘약을 써 버렸죠. 이제 초특급 중요 인사인 황태자(황녀)

KPC와 알현을 앞두고 있었고, 그에게 묘약을 쓰려고 했지만, 이미 이졸데는 세 번의 기회를 다 쓴 상태였습니다. 그런 그에게 묘약을 사용하려던 순간…… 이졸데에게 즉시 정신 교환이 이루어져 그는 의식을 잃고 쓰러졌습니다.

정신 교환의 대상은 자기 차원에서 잘만 지내던 PC였습니다. 그렇게 PC가 이졸데의 몸에 빙의, 아니… 정확히는 두 사람의 몸이 뒤바뀐 상황이 벌어진 배경은 그렇습니다.

PC가 원래 세계로 돌아가고자 하고 있든, 아니든…… 이졸데는 반드시 이 세계로 되돌아오려고 갖은 노력을 하고 있습니다. 이졸데는 남은 슈브 니구라스의 젖을 가지고, 기어코 이런 것을 만들어 내요.

시차가 있는 '귀환의 묘약'

슈브 니구라스의 젖이 들어 있는 신비한 묘약. 이것을 마신 사람은, 자신이 원래 있던 곳으로 되돌아가게 된다. 묘약으로 인한 '귀환 주문' 시전은 24시간(차원에 따른 시차가 존재함) 동안 이루어진다. 부작용으로 '주문이 시전되는 동안에는 기억 일부가 소거'된다.

→ '차원에 따른 시차가 존재한다'는 말이 포인트입니다. 이졸데가 있는 데서의 24시간(만 하루)이, PC가 있는 데서는 약 4일에 가까운 시간에 달하는 거예요. 이 때문에 이졸데는 24시간 동안만 기억을 잃으면 되는데, PC는 4일 동안 내내 기억을 조금씩 잃어 갑니다.

여기서 이졸데는 아무것도 모르는 PC가 혹여나 가장 잘 보여야 할 KPC에게 허튼 짓을 해 버릴까 봐, 블론디아 대륙 예언자의 입을 빌려 이런 말을 못 박아 놓습니다.

“당신은 반드시 금발(KPC의 머리색)과 결혼하게 될 겁니다.”

PC가 미래의 남편(부인)에게는 아무래도 잘 대하려고 하지 않을까 생각했던 이졸데입니다. (PC가 실제로 그렇게 하든 아니든 간에요.)

묘약은 부작용이 있지만, 그래도 이만하면 괜찮은 거래 아닐까요? 기억을 조금 내어주고, 각자 원래의 자리로 돌아갈 수 있게 되니까요.

그럼 KPC는 대체 정체가 뭔가요?

그가 PC의 차원에서는 어떤 사람이었든, 적어도 블론디아 대륙에서는 진짜 황태자(황녀) 그 자체입니다. (단지 PC와 KPC가 구면 관계로 이 시나리오에 왔다면, 블론디아 KPC는 원래 차원 KPC와 똑닮았을 뿐이겠네요.)

KPC로 말할 것 같으면, 이졸데와 함께 아침 산책을 하다가 이졸데가 쓰러진 걸 가장 처음 목격한 사람입니다. 그리고 이졸데의 품에서 ‘매혹의 묘약’을 발견해 버렸습니다. 이 묘약의 오묘함에 이끌린 KPC는 그걸 몰래 숨겨 가져갔습니다. 그 뒤로 이졸데와 PC가 뒤바뀌는 바람에 여러모로 혼란이 일어나 잠시 묘약의 존재를 까먹고 있었지만요.

KPC가 묘약의 존재를 기억해 낸 것이 하필이면, 이졸데가 묘약을 사용한 후 ‘이틀이 지난 뒤’ 시점입니다. 즉, 다시 효과가 발동될 수 있는 상황에 놓인 거죠. 그 묘약의 용법도 모르면서, KPC는 아주 용감하게 묘약을 마셔 버렸습니다. (그럴 성격이 아니라면 병을 깨트렸고, 그 내용물이 피부에 잔뜩 닿아 젖었습니다.)

PC 입장에서는 KPC가 3일차부터 갑자기 PC에게 플러팅과 대시를 하기 시작한 것처럼 보일 거예요. 그건… 마치 ‘예언’을 따라가는 것처럼 느껴지겠고요.

PC가 KPC와 굳이 결혼하고 싶지 않다면, 가짜 예언 따위 거슬러도 상관없습니다. 어차피 이졸데가 귀환 주문을 사용했으니, PC도 알아서 제자리로 되돌아가게 될 거예요. 다만 돌아온 이졸데가 KPC와 결혼하게 될지도 모르겠죠.

다만 PC가 정말로 KPC와 결혼하고 싶어졌다면, 이졸데가 돌아오는 게 곤란하겠죠. 여기에는 두 가지 방법이 있습니다. (자세한 수행 방법은 본문에서 서술합니다.)

1. 이졸데를 완전히 차원 바깥으로 퇴각시키고, 이졸데의 몸을 차지한 채 살아가는 것
2. 이졸데의 몸에서 빠져나와, PC인 채로 블론디아 대륙에서 살아가는 것

결국 여기서 말하는 ‘당신’은 PC일 수도, 이졸데일 수도 있습니다. 결말에서 금발 KPC와 결혼하는 것은 누가 될까요?

특수 룰 - 「기억」

「결금발」에서는 시나리오 자체의 특수 룰이 존재합니다. 바로 ‘기억’ 핸드아웃입니다. PC는 점점 기억을 잃어가고 있으며, 이 과정을 가시적으로 표현하기 위하여 본 핸드아웃이 존재합니다. ‘기억’ 핸드아웃은 시나리오 진행에 따라 획득할 수도, 소거될 수도 있습니다. PL에게도 이 ‘기억’ 룰에 대해 미리 알려 드리도록 해 주세요. PL에게는 다음과 같이 알려 주시면 됩니다. 처음부터 알려 주지 말고, 진행 도중 PC가 처음으로 기억 핸드아웃을 획득(혹은 소거)하게 되었을 때 알려 주는 것이 더 재미있을 듯합니다.

특수 룰 - ‘기억’에 관해

본 시나리오에서 PC의 ‘기억’은 핸드아웃 형태로 존재합니다. PC가 가지고 있는 기억을 가시화한 것입니다. 시나리오 진행에 따라서 이 핸드아웃은 획득할 수도, 소거될 수도 있습니다. 핸드아웃을 획득하면 기억을 되찾거나 기억할 만한 사건이 생긴 것이고, 핸드아웃이 소거되면 그에 대한 기억을 잃은 것이라고 생각해 주시면 됩니다.

PC 최초의 기억

기억 핸드아웃에 사용하기 위해, PC가 최초에 가지고 있는 기억들에 관해서 세션 전에 몇 가지 질문을 해 두는 것이 좋습니다. 다음과 같은 것들을 미리 물어봐 주신 후 핸드아웃으로 만들어 놓아 주세요. (PL이 ‘이런 질문은 왜 하나요?’라고 묻는다면 무서운 KP 미소를 지어 줍시다.) 다음

질문들은 시나리오 진행에서 자연스레 활용하려고 리스트로 만들어 둔 것이지만, 원한다면 질문을 바꾸셔도 상관없습니다.

PC에 관한 질문 리스트

1. PC가 가장 좋아하는 음식은 무엇인가요?
2. PC가 가장 좋아하는 꽃은 무엇인가요?
3. PC가 가장 좋아하는 색깔은 무엇인가요?
4. PC와 가장 가깝던 사람은 누구였나요?
5. PC가 가장 잘하는 것은 무엇인가요?
6. PC가 살던 세상은 어떤 곳이었나요?

▷ 여기에서 PL이 대답한 것들을 토대로, PC에 대한 기억을 핸드아웃으로 만들어 둡니다. 답변 하나 당 각각 하나의 핸드아웃으로 만들어 주시면 됩니다.

NPC 목록

- 적혀 있는 것 외의 사항은 자유롭게 지정해 주세요. 적혀 있는 부분도 얼마든지 개변 가능합니다.

단, 림피아 제국 소속 NPC 3인방은 '특사'에게 매혹당해 있습니다.

- 이졸데 : 티스탄 왕국에서 림피아 제국으로 파견된 특사. PC와 몸이 바뀌었다. 흑발.
- 테일러 : 림피아 제국의 행정관. KPC를 수행하고 있다. 벽발.
- 리시오 : 림피아 제국 소속. 특사의 호위기사로 배정 받았다. 적발.
- 하디프 : 림피아 제국의 대공작. KPC를 견제하고 있다. 은발.

본문

1. 일차 낮

전혀 낯선 세계에 가기 위해서는 보통 교통사고가 난다고 하던데…… 탈것에 치인 기억은 없습니다. 어딘가를 크게 다친 것 같지도 않아요. PC의 마지막 기억은, 그저 별다를 바 없는 하루 일과를 마치고 익일을 위해 잠자리에 들었던 것. 그런 평온한 기억이 전부입니다.

눈을 뜨니 보이는 것은 무척 낯설고도 높다란 천장, 약간 알싸한 소독제 향기……. 병실 같은 곳인가? 생각하다 보면, 누군가 다가옵니다. 잠깐! 저 사람, 상당히 옛스러운 복식의 드레스를 차려 입고 있습니다. 드레스가 그다지 화려하지 않은 걸 보면 시녀 정도 될까요. ……PC가 원래 살던 세계에 ‘시녀’가 현존하지는 않았는데 말이죠. 어쨌든 그는 PC에게 이렇게 말합니다.

“특사님! 햇빛 알레르기가 있으신 줄은 몰랐어요. 정신이 드셨군요. 행정관님을 모셔오겠습니다!”

햇빛 알레르기? PC에게 그런 것이 있던가요. 특사? 당신이 그런 역할이었던가요.

(*참고로 이출데에게 햇빛 알레르기는 없습니다. 단지 햇볕 아래에서 산책하다가 이유 불명으로 쓰러진 이웃나라 특사에게 ‘아무 이상 없는데요?’라는 진단을 내리지 못한 림피아의 의사가 착오 진단을 내려 버린 것입니다.)

▶ 지능 판정

- 성공 : 곰곰이 생각해 볼 필요도 없습니다. PC에게 그런 기억은 없어요. 그러면 도대체 왜 이런 상황에 처하게 된 거지? ……설마. 불현듯 어떤 위화감이 PC를 휘감습니다.
- 실패 : 곰곰이 생각해 봅니다. 하지만 PC에게 그런 기억은 없는 듯해요. 그러면 도대체 왜 이런 상황에 처하게 된 거지?

PC는 그제야 이질감을 느끼고, 자기 자신의 몸을 내려다봅니다. 낯선 손, 낯선 복식, 낯선 몸… 저 창 너머로 비치는 당신의 미묘하게 낯선 얼굴까지. 이것은 PC가 아닙니다. 그렇다고 해서 생각을 하고 있는 당신이 PC가 아닌가요? 아뇨, 분명히 PC입니다. 그러면…?

생각 끝에 PC는 어떤 클리셰적인 결론에 다다르게 됩니다. …아, 아무래도 PC는 ‘특사’라는 인물의 몸에 빙의되어 버린 것 같습니다.

이거, 꽤 큰일입니다. PC의 원래 세계는 어떻게 하고요? 원래 세계에 두고 온 것들, 두고 온 사람들, 두고 온 일들은? 문제가 한두 가지가 아닙니다. 원래 세상의 PC는 어떻게 되어 버린 걸까…….

(이 시점에서 PC에게 ‘특수 룰 - 기억’에 관해 알려 주고, 질문 리스트로부터 비롯된 최초 기억 핸드아웃 6개를 전부 제공해 주세요. 물론 PC가 오로지 이것만 기억하고 있는 건 아니지만, 상징적으로 기억에 남는 몇 가지를 꼽은 것이라고 상정합니다.)

의구심을 품다 생각이 강제로 멎습니다. 아까부터 PC의 주머니가 바스락거리는 게, 안에 뭔가 들어 있는 것 같아서 제법 신경 쓰여요. 아마 특사가 미리 가지고 있던 것일 텐데, PC가 확인해 두면 무언가 정보라도 얻어 둘 수 있지 않을까요?

(PC 자신의 주머니를 뒤적이면) 안에서 여러 번 곱게 접힌 종이 문서를 한 장 발견합니다. 그 문서를 쪽 읽어 보니까, 다행히도 PC가 읽어들일 수 있는 문자였습니다. 대충 이런 내용인 듯합니다. 「기억 - 특사에 관하여」 획득.

기억 - 특사에 관하여

PC의 몸 주인, 특사의 이름은 ‘이출데’. 림피아 제국에 파견된 티스탄 왕국의 특사다. 흑단 같은 검은 머리카락을 하고 있다. 국왕의 친서를 가지고 있다. 거기에는 이렇게 적혀 있다.

‘거듭 말하네만, 자네의 언행 하나하나에 티스탄의 존망이 달려 있네. 반드시, 반드시 림피아 제국의 마음을 가져오게.’

그때 시녀가 다시 돌아왔습니다. 옆에 낯선 사람을 하나 데리고요.

“안녕하십니까, 특사님. 저는 행정관 ‘테일러’입니다. 특사님의 건강 상태를 제대로 파악하지 못하고 이런 결례를 범하게 되어 대단히 죄송합니다. 지금은 좀 괜찮으신지요?”

푸른 머리카락을 길게 내려 묶은 이 사람은, 차분하고 침착한 표정으로 PC에게 정중히 얘기합니다. 무척 미안해하는 것 같긴 하지만, 일단 PC는 PC대로 자신의 상황을 파악할 필요가 있겠죠. 일단 상대방에게 PC가 이 세계 사람이 아니라는 걸 들려서 좋을 건 없을 테니... 적당히 잘 떠보며 질문해 봅시다.

▶ 질문에 대한 대답

- 여기가 어디냐? : 블론디아 대륙의 림피아 제국. 혹시 특사님이 쓰러지시면서 기억의 문제도 생기신 걸까요.
- 햇빛 알레르기? : 우리 황정 의사가 그렇게 진단을 내렸습니다. 스스로도 모르고 계셨나요?

어느 정도 질문을 마치고 나면, PC의 상태를 살피는가 싶던 행정관 테일러가 PC에게 조심스럽게 묻습니다.

“특사님, 본래 예정돼 있던 KPC 전하와의 만찬은 어떻게 하시겠습니까? 전하께서 결정을 내리면 속히 알려 달라 이르셨기에 여쭙습니다.”

PC가 KPC에 대해 물으면, 테일러는 조금 이상하다는 듯 PC를 바라보지만 감히 지적하지는 않습니다.

“KPC 전하는 우리 림피아 제국의 자랑스러운 첫 번째 보물, 황위 승계 서열 1순위의 황태자(황녀)이십니다.”

그러면 시녀가 자그마한 목소리로 테일러에게 중얼거립니다.

▶ 듣기 판정

- 성공 시 : “특사님께서 머리를 다치신 게 아닐까요? 아무래도 이상한데요, 행정관님...”
- 실패 시 : “아무래도 이상한데요, 행정관님...”

누가 되었든 의심을 사는 건 좋지 않을 듯합니다. 적어도 돌아갈 방법을 찾으려면 목숨은 붙어 있어야 하지 않겠어요? 게다가 이 특사라는 인물은 조국에서 꽤 간절한 위치에 속해 있는 것 같기도 하고요.

(어떤 방식으로든 KPC와의 만찬에 참석하겠다고 이르면, 다음을 진행합니다. 참석하지 않으면 적당히 시간을 넘겨 깊은 밤, 잠들 시간으로 설정해 주세요.)

2. 1일차 밤

행정관 테일러의 안내에 따라 무척이나 호화로운 복도를 걷습니다. 꾸며진 장식품들 하나하나 정말 화려합니다. 창 너머는 어슴푸레하게 밤 풍경이 깔려 있네요. 이게 제국의 품위일까요. (테일러는 현재 매혹 상태입니다. 이 시점에서 PC에게 슬쩍 플러팅을 걸어도 좋습니다.)

만찬장에 들어서면 길다란 직사각형 테이블이 놓여 있고, 그 위에 붉은 테이블보가 깔렸습니다. 의자는 양끝에 마주보고 있는 두 개가 전부입니다. 이것은 PC와 그 KPC라는 사람, 둘만의 식사 자리인가 봅니다. KPC로 추정되는 사람의 모습은 아직 보이지 않습니다. 미처 도착하지 않은 모양입니다. 테일러는 PC가 앉을 수 있도록 의자를 빼 주며 말합니다.

“여기서 조금만 기다려 주세요. 곧 전하께서 들어오실 겁니다.”

머지않아 정말로, ‘저벅, 저벅, 저벅’ 걸어오는 소리가 들립니다. 점점, 더 가까이에서. 소리만으로 들어도 그 대상이 얼마나 고급스러운 구두를 신고 있을지 짐작이 갈 지경입니다. 안으로 들어온 이는, 황금색의 윤기 나는 머리칼이 조명빛에 반사되어 유독 돋보이는 사람입니다.

“이거, 첫 만남은 제가 잘 대해 드리지 못한 것 같아서 다시 한번 소개드리죠. KPC, 림피아의 황태자(황녀) 되는 몸입니다.”

그는 PC에게 스스로를 소개해 보이고, 유려한 동작으로 맞은편에 앉습니다. KPC가 앉기만을 기다린 것처럼, 요리사가 나와 두 사람을 맞이합니다. 요리사는 PC에게만 살며시 몸을 기울여 묻습니다.

“선호하시는 샐러드 드레싱이 있으신지요? 파스타 소스는 어떤 것으로 준비해 드릴까요? 스테이크 굽기는 어느 정도가 좋으십니까?”

(→ 여기에서 PC가 대답하는 것을 기억 핸드아웃으로 만들어 주세요. PC의 음식 취향입니다.)

KPC는 이쪽에 그다지 관심을 두지 않는 듯한 태도입니다. 요리사가 그에게 따로 무언가 묻지 않는 걸 보면, 이미 그의 기호는 꿰고 있다는 것이겠죠. PC의 대답들을 들은 요리사는 ‘금방 준비해 드리겠습니다.’ 하고 안쪽으로 사라졌습니다.

그리고 정말로 금방 음식들이 차려집니다. 요리사가 물은 데서 짐작할 수 있었던 샐러드, 파스타, 스테이크 등은 PC의 취향대로 잘 나왔습니다. 거기에 더불어 스프나 사이드디쉬들이 줄줄이 놓입니다. 그야말로 상다리가 부러질 것 같은 차림입니다. KPC는 그것이 무척 익숙하다는 듯, PC에게 눈짓합니다.

“식사할까요?”

음식들을 씹어 삼키는 동안, 별다른 이야기는 오가지 않았습니다. PC가 식사를 절반 정도 먹어 갈 즈음, KPC는 문득 묻습니다.

“그러고 보니, 특사님. 혹시 마실 것은 무얼 좋아하시는지?”

(PC, 정확히는 이졸데의 품에서 얻은 액체가 마실 만한 것인지 생각하는 중입니다. 호기심을 가지고 있어요.)

저녁이라고 이미 가벼운 와인을 곁들여 마시고 있는데도, KPC는 조금 뜬금없는 질문을 내놓았습니다. PC가 뭐라고 대답하였든, KPC는 ‘그런가요?’ 하고 꼬덕이더니 이렇게 말합니다.

“좋아하는 음료는 평소에도 자주 챙겨 마시는 편인가 봅니다.”

이어 PC가 대답하는 것에도 KPC는 짹막하게 ‘그렇군요.’ 하고 입을 닫습니다.

▶ 심리학 판정

- 성공 시 : 이 사람은 정말로 PC에게 관심이 없어 보입니다. 무척 시큰둥한 기색인데다, 그걸 숨길 생각도 없어 보이네요. (지능 판정 성공 시 추가 설명) 한 나라의 특사를 이렇게 대하다니… 아무래도 둘 중 하나겠습니다. 림피아가 아주 강하거나, 티스탄이 아주 약하거나.

- 실패 시 : 식사가 별로 맛있는 걸까요? KPC는 안색이 별로 안 좋아 보이네요. 어디가 아픈 듯한 혈색은 아닌데….

식사를 다 마쳐 갈 때 즈음에야 KPC는 PC에게 한 가지를 묻습니다.

“내일은 특사님께서 더 좋아하시는 걸로 준비해 드리고 싶습니다만. 선호하시는 음식이 있는지요?”

PC가 대답을 마치면, KPC와의 만찬은 적당하게 마무리가 됩니다. KPC가 자리에서 일어나며 얘기합니다.

“그럼 오늘 밤은 평안히 주무시길 바랍니다. 낯선 이국 땅에서의 첫 밤이실 텐데, 모쪼록 잠자리가 너무 불편하지 않으면 좋겠네요. 남은 사흘도 잘 부탁드립니다.”

(지능 판정 성공 시) 아무래도 특사가 이 나라에 파견된 건 오늘이 처음인 모양입니다. 앞으로 사흘이나 남았다니…. 그동안 PC는 돌아갈 방법을 찾을 수는 있는 걸까요.

3. 2일차 밤

(이 시점에서 음식에 대한 기억 핸드아웃들을 소거해 주세요. 이줄데는 시나리오의 도입부터 이미 주문을 시전했기 때문에, 둘 다 점점 부작용이 발현하고 있습니다.)

눈을 떠 보면 여전히 밤입니다. …이렇게 조금밖에 안 잔 건가? 그러면 조금 더 자도 괜찮지 않을까요. 그렇게 생각하려던 차에, 조심스럽게 문을 두드리는 소리가 들려옵니다. ‘특사님, 테일러입니다.’ 그는 PC에게 들어가도 괜찮은지 허락을 구한 다음, PC의 손님방으로 들어섭니다.

“특사님, 낮동안은 활동이 곤란하실 테니 따로 부르지는 않았습시다만…. 방 앞에 시녀가 놓아 둔 점심 식사도 드시지 않으셨더군요. 여전히 몸이 안 좋으신가요?”

이게 무슨 소리죠? …그 말은 설마 PC가 지금 거의 한나절 동안을 자 버렸다는 뜻일까요. (이 또한 이줄데가 쓴 주문의 부작용 중 하나지만, 이 부분은 점점 괜찮아집니다.)

“많이 안 좋으시다면 오늘 일정은 취소하는 것으로 알겠습니다. …걱정이 됩니다, 특사님.”

PC가 테일러에게 ‘오늘 일정’에 대해서 물으면 그는 이렇게 알려 줍니다.

“오늘은 황성 인근 마을을 시찰하실 예정입니다. 큰 규모의 시장, 그리고 우리 림피아 제국의 특산품인 ‘찰잎’을 생산하는 차밭에도 방문하시기로 하였습니다.”

방 안에서 마냥 갇혀 있는 건, 분명히 PC가 원래 세계로 돌아가는 데 하등 도움이 안 될 행동일 것 같습니다. 뭐라도 하는 게 좋을 거고, 특사의 소임을 다하지 못하면 왕국으로 돌아갔을 때 어떤 꼴을 볼지도 모르는 거죠. 국왕의 친서까지 받은 상황이면, 꽤 중한 임무일 거예요. 어쩔 수 없겠네요….

PC가 시찰을 나서겠다고 하면, 테일러는 작게 인사를 건넵니다.

“…알겠습니다. 그러면 특사님께 전담 호위기사를 배정해 드릴 테니, 그와 동행하시면 되겠습니다. 너무 고된 길이 되지 않기를 바랍니다.”

테일러의 배웅으로, PC는 방 밖을 나섭니다. 황성의 로비에 서 있다 보면, 커다란 체격의 누군가가 저벅저벅 PC를 향해 걸어 들어옵니다. 그는 망설임 없는 태도로 다가와 자신을 소개합니다.

“안녕하십니까, 특사님. 오늘 특사님을 호위할 황실의 기사, 리시오라고 합니다. 편하신 대로 불러 주십시오.”

리시오는 조금 통명스러운 듯 무뚝뚝한 인상엔 적색 머리칼을 한 사람입니다. (PC에게 뽀뽀하게 굴고 있지만, 리시오 역시 특사에게 매혹당한 상태입니다.)

그렇게 PC는 리시오의 안내에 따라 황성 바깥, 인근 마을로 걸음을 향합니다.

3-1. 차밭

먼저 도착한 곳은 차밭입니다. 테일러에게 듣자하니 이 나라의 특산품이 ‘찰잎’이라는데… 차밭에 들어서면 순간부터 고급스럽고 은은한 풀 냄새가 풍겨 옵니다. 어딘지 향긋한 것 같기도 하고요. 리시오는 ‘이쪽입니다.’ 하면서 묵묵히 차밭을 안내합니다. 끝도 없이 광활하게 펼쳐진 밭을 다 둘러볼 수는 없을 것 같네요. 그러잖아도 그런 생각을 하던 참에 리시오가 돌아보며 묻습니다.

“다 둘러보실 겁니까? 적당히 살펴보시는 거라면, 양쪽 중 한 곳 정도만 둘러보시는 게 나을 겁니다.”

그렇게 말하며 리시오가 [오른쪽]과 [왼쪽]을 가리키네요. 두 곳 중 한 곳만 들러 볼 수 있을 것 같은데, 어디로 가 볼까요?

▶ 차발

- 오른쪽 : 우측 발으로 가 보니, 차나무에 꽃들이 촘촘하게 피어 있습니다. 별빛이 반짝이는 밤하늘 아래에서 바라보니 꽤 절경입니다. (관찰력 판정에 성공하면) 리시오의 시선이 유독 힐끔거리고 있다는 걸 알 수 있습니다. 시선 끝에는 유독 만개한 꽃잎이 나뭇가지에 매달려 있습니다. 리시오는 꽃을 꽤 좋아하는 모양입니다. (이성 회복 +1)
- 왼쪽 : 좌측 발으로 가 보니, 조금 뒤숭숭한 느낌이 있습니다. 리시오는 단번에 ‘바닥이 미끄러우니까 조심하십시오. 밤이슬이 맺힌 모양입니다.’라고 말합니다. 말이 끝나기가 무섭게…. (민첩 판정. 성공 여부 상관없이) 리시오가 팔을 뻗어 곧장 PC의 허리를 감쌉니다. 단단히 받쳐 준 덕에 넘어지지 않을 수 있었습니다. “조심하라고 했잖습니까?” 리시오가 통명스럽게 한마디 합니다.

적당히 둘러보고 나면, 리시오는 하늘을 올려다보며 PC에게 말합니다.

“특사님께서 아무리 밤부영이 같은 분이라고 해도, 너무 늦어지면 안 됩니다. 이만 다음 장소로 이동하시죠.”

그렇게 리시오가 다시 앞장서고, PC는 뒤를 따릅니다. 시장으로 갈 차례네요.

3-2. 시장

밤 시간인데도 야시장에 사람들이 북적여서, 꽤 활기찬 분위기입니다. 사람들은 저마다 사고 싶은 걸 사고, 먹고 싶은 걸 먹습니다. 기운이 넘치는 모습들에 PC도 고양되었을지 모릅니다. 사람들은 PC가 어떤 사람인지 모르겠지만, 일단 곁에 호위기사도 데리고 있고 복식도 고급스러우니까 조금 힐끔거리는 것 같긴 합니다. 리시오는 여전히 말수 없이 조용히 옆을 걷기만 합니다. (관찰력 판정 성공 시) PC와 보폭을 맞춰 걷고 있네요.

일단 둘러볼 수 있을 만한 곳은 [주스 마차/광대/골목 끝] 정도가 있겠습니다.

▶ 시장

- 주스 마차 : 사람들이 줄을 서서 기다리는 곳입니다. 생과일을 직접 짜서 만드는 주스 가게인 모양이에요. 리시오는 자신이 사오겠다면서, 걸음을 떼려다 말고 묻습니다. “뭐 좋아하십니까?” 그 순간, PC는 불현듯 느껴지는 감각이 있습니다. 무언가, 잊어버린 게 있는 것 같은데… (지능 판정을 성공하면, 선호 음식이 떠오르지 않는다는 걸 알 수 있습니다.) 어쨌든 적당히 대답해 봅시다.
- 광대 : 현란한 복장을 차려 입은 광대 한 명이 시장 복판에 자리 잡고 묘기를 부리고 있습니다. 그는 PC와 리시오가 다가오자, 둘에게 손짓합니다. 아, 무언가 마술을 보여 주려나 봐요.
 - 행운 판정 성공 시 : PC와 리시오의 손목을 한 쪽씩 짝 붙잡은 광대가 뭐라고 주문을 읽니다. 그러더니 손을 놓으면, 짹! PC와 리시오의 손에 꽃팔찌가 하나씩 채워져 있습니다.
 - 행운 판정 실패 시 : PC의 손목을 짝 붙잡은 광대가 뭐라고 주문을 읽니다. 그러더니 손을 놓으면, 짹! PC의 손에 꽃팔찌가 하나 채워져 있습니다.
- 골목 끝 : “이런 곳까지 시찰하시는 겁니까?” 리시오는 조금 떨떠름한 기색으로 토를 달았지만, PC 입장에서는 꼼꼼하게 살펴봐서 나쁠 게 없겠죠. 걷고 또 걷다 보면 막다른 골목에 다다르게 됩니다. 그곳에는 멍하니 막힌 벽을 바라본 채 등을 돌리고 서 있는 노파 한 명이 있습니다. 노파는 흘깃 돌아봤다가 PC를 보더니 크게 반응합니다. “내 당신에게 예언을 하나 하겠습니다. 복채는 필요 없으니, 들어 주시겠습니까?” (PC가 거절한다고 하더라도 노파는 끈질기게 굴 것입니다. 노파의 입을 잠시 벌린 이졸데거든요.) 노파는 가볍게 몸을 떨더니, PC에게 이렇게 말합니다. “당신은 반드시 금발(KPC의 머리색)과 결혼하게 될 겁니다.” (여기에서 이졸데의 연결은 끝나 버렸기 때문에, 이후 노파에게 뭘 물어도 그는 자신이 한 말에 대해 기억하지 못합니다.) ▷ (핸드아웃 ‘금빛 예언’ 획득)

- 심리학 판정 성공 시 : 그런데, 저 노파... 어딘지 이상하지 않나요? 꼭, 자신의 의지대로 말하고 있는 게 아닌 듯 보여요.
- 심리학 판정 실패 시 : 노파가 몸을 떠는 이유는 뭘까요. PC 혹은 리시오가 두려워서...?

시장까지 다 둘러보고 나면, 리시오는 PC에게 말합니다.

“이제 밤이 너무 늦었습니다. 이만 돌아가셔서 쉬는 게 좋겠습니다.”

그렇게 PC는 림피아 제국의 황성, PC에게 임시로 배정된 방에 돌아가고자 합니다. 그때, 황성 입구에서 막 들어가려는 KPC를 막닥뜨리게 됩니다.

“아, 특사님. 시찰은 잘 다녀왔나요? ...아, 잘 다녀오신 것 같네.”

KPC가 PC의 손목에 걸린 꽃팔찌를 바라보면서 짧게 웃습니다. (리시오와 같은 꽃팔찌를 하고 있다 하더라도, 지금의 KPC는 크게 개의치 않습니다.) 그 웃음기는 금방 사라지고, 도로 무신경한 낮이 되어 버렸지만요.

“꽃 좋아하시나요? 좋아하는 꽃이 있다면 방에 가져다 두라고 할게요. 알려 주시겠어요?”

PC의 대답이 채 다 끝나기 전에, KPC는 리시오를 한번 쳐다보더니 손을 흔들고 멀어집니다. (듣기 판정에 성공하면) 리시오가 작게, PC가 좋다고 말한 꽃 이름을 읊조리는 걸 듣습니다. 밤이 너무나도 깊어 버렸네요. 이만 들어가서 쉬도록 합시다.

(오늘 리시오와 있었던 이벤트들을, ‘리시오와의 기억’ 핸드아웃으로 남겨 둡니다.)

4. 3일차 낮

(이 시점에서 꽃에 대한 기억 핸드아웃들을 소거해 주세요.)

똑, 똑. 문 두드리는 소리가 들립니다. 누군지 물으면 시녀가 자신의 신분과 이름을 답니다. 방 문을 빼꼼하게 열고, 시녀가 조심스럽게 묻습니다.

“특사님. 테일러 행정관님께서, 특사님이 충분한 휴식을 취하실 수 있도록 도우라고 말씀하셨습니다. 괜찮으시다면 따뜻하게 데운 물에 목욕을 하시겠어요?”

(여기에서 ‘테일러의 걱정’ 핸드아웃을 만들어 제공해 줍니다. 테일러가 PC를 유독 걱정하고 챙겨 준다는 내용이면 됩니다.)

여태 대강 방에 딸린 욕실에서 몸을 씻기는 했습니다만, 시녀가 직접 찾아와 시중을 드는 목욕이라면 또 그 질이 다를 것 같습니다. 시녀의 안내를 받고 욕탕으로 향합니다. 본래 PC가 어떤 생활을 해 왔건, 이런 진귀한 경험은 아무래도 다시 해 보기 어렵겠죠. 특별한 경험이 될지도 모르겠습니다.

황금빛 벽과 바닥들, 그리고 곳곳에 수놓인 보석들. 그야말로 화려함의 극치라고 할 만한 욕탕의 한가운데에는 커다랗고 둥근 욕조가 있습니다. 황금으로 만들어진 듯한 그 욕조에 물이 적당하게 담겨 있네요. 분명 온도도 아주 잘 맞겠죠.

시녀의 도움을 받고 욕조 안으로 들어가면, 물이 살짝 넘칠 듯 말 듯합니다. 그런데도 적당한 선에서 넘치지 않는 걸 보면, 이것 또한 기술인가 싶습니다. 따스한 온기가 PC의 몸 곳곳을 세밀하게 감싸줍니다. 시녀가 잠깐 어디론가 사라졌다가 바구니를 들고 나옵니다.

“KPC 전하께서 알려 주셨는데, 특사님께서 (전날 말했던 꽃)을 좋아하신다면서요? 그래서 그 앞을 띄워 드리려고 해요.”

▶ 지능 판정

- 성공 시 : PC는 불쑥 생각합니다. ‘내가 그런 말을 했던가?’ 그런데 정말로, 그런 말을 한 기억은커녕 자신이 무슨 꽃을 좋아했던지조차 떠오르지 않습니다. 뭔가 이상합니다. (이성 판정 0/1)
- 실패 시 : PC는 지나가듯 생각합니다. ‘내가 그런 말을 했던가...’ 잠시 잊어버린 거겠죠.

평화로운 목욕 시간을 즐기다 보면, 시녀가 PC에게 찜질을 하라며 눈 위에 따뜻한 물수건을 얹어 줍니다. PC는 가만 눈을 감은 채, 이 시간에 오롯이 집중합니다. 시각이 차단되자, 점점 선연하게 깨어나는 청각. 어디선가 두어 사람 정도의 대화 소리가 들려오는 것 같기도 한데...

“그 특사라는 자가 어떠했는지, 제대로 감상을 들려 달라고 며칠째 당부했건만. 말을 듣지를 않는구나.”

중장년 즈음의 중후한 목소리가 벽을 타고 들려옵니다. 어라... PC 얘기를 하고 있는 것 같은데요?

▶ 듣기 판정

- 성공 시 : 되돌아온 대답은 이렇습니다. “관심이 안 가는 걸 어찌겠어요?” 투명스럽고도 격의 없는 목소리. 이건 PC가 알고 있는 음성입니다. KPC의 것이에요.
- 실패 시 : 되돌아온 대답은 이렇습니다. “관심이 안 가는 걸 어찌겠어요?” 투명스럽고도 격의 없는 목소리. ...누구지?

이후로는 대화가 제대로 들리지 않았습니니다. 귀에 들어오지 않은 걸 수도 있겠네요. 머지않아 시녀가 들어와서 ‘특사님, 주무시나요?’ 하고 조심스럽게 묻습니다. 목욕 시간이 끝나갑니다.

5. 3일차 밤

날이 저물어 가는 저녁입니다. PC가 식당에서 식사를 마쳐 가는 참, KPC가 식당으로 들어옵니다. 첫날 밤 이후로는 KPC와 함께 식사를 하지 않았는데 말이에요. 조금 어색한 분위기일지도 모르겠습니다. 그런데, KPC가 PC를 보자마자 화사하게 미소 짓습니다. 저런 미소는 처음 보는데... 어떻게 된 일이죠?

KPC는 PC를 바라보더니, 그 시선이 아래로 향합니다. PC가 먹고 있던 것을 보는 듯해요. 이내 스물토크를 건넵니다.

“저는 특사님이 (좋아하는 소스) 파스타를 좋아하는 줄 알았는데, 다른 것도 드시는군요?”

▶ 지능 판정

- 성공 시 : 잠깐.... 자신이 그런 음식을 좋아한다고 KPC에게 말한 적이 있던가? 아니, 애초에... PC는 그 음식을 좋아하는 게 맞나요? (이성 판정 0/1)

- 실패 시 : 잠깐... 자신이 그런 음식을 좋아한다고 KPC에게 말한 적이 있던가?

KPC는 간단히 건넌 말에, PC의 반응이 예상보다 크게 돌아왔다고 생각했는지 조금 당황한 기색입니다. 이내 헛기침을 하더니 KPC가 PC의 맞은편에 앉습니다.

“아쉽게도 식사는 벌써 다 하신 모양이네요. 아, 특사님. 함께 티타임이라도 가질까요?”

(PC가 어떤 반응을 하든, KPC는 티타임을 강권합니다. 결국 마시러 갈 수밖에 없도록 만들어 주세요.)

5-1. 티타임

KPC는 잔뜩 들뜬 듯한 표정으로 PC를 정원에 데려갑니다. 그리고 정원 안쪽에 곱게 놓인 흰 테이블에 PC를 앉힙니다. 잠깐, 저것 봐요. KPC가 PC의 의자를 빼 준 건 처음이에요. KPC는 아무렇지도 않게 맞은편에 앉으면서, 웃음을 짓습니다. 기다렸다는 듯 두 사람의 자리로 시종이 카트를 끌며 다가옵니다. 카트 위에 티포트와 찻잔 두 개가 담겨 있습니다.

“내가 가장 좋아하는 차를 같이 마셔 보고 싶어요. 특사님이 어젯밤 시찰 다녀온 그 밭에서 나는 찻잎이에요.”

KPC는 PC의 잔에 손수 차를 따라 주기까지 했습니다. 노르스름한 찻물이 부드럽게 잔 안을 채워 올라옵니다.

차를 마시면서 적당히 대화를 나누다 보면... PC는 무언가 이상함을 느낄 수 있습니다.

▶ 심리학 판정

- 성공 시 : 아무리 생각해도 KPC는 이상합니다. 어떻게 만나질 만에 사람이 이렇게 돌변할 수가 있죠? 마치 진실로 사랑에 빠진 사람처럼 행동하고 있잖아요.
- 실패 시 : 아무리 생각해도 KPC는 이상합니다. 어떻게 만나질 만에 사람이 이렇게 돌변할 수가 있죠?

(무슨 바람이 불었냐, 왜 그러냐는 식으로 대응한다면) KPC는 전혀 개의치 않으며, 여전히 해사한 미소를 보여 줍니다.

“그때는 제가 잠깐 이상했나 보죠. 아니면 이상한 건 지금인가?”

KPC는 농담처럼 말했지만, PC가 생각하기에는 정말로 이상했습니다. 그러거나 말거나 KPC가 PC에게 이런 말을 합니다.

“그리고 보니까 특사님, 모레 정오에는 무도회가 있어요. 괜찮으시다면 특사님도 참석해 주셨으면 하는데요.”

그런 중요한 이벤트가 있다는 걸 여태껏 특사인 PC에게 알려 주지 않았다는 게 더 놀랍습니다.

(어쨌든 이번에도 KPC는 PC에게 참석을 강권합니다. 참석하지 않는다고 하면, 국왕의 친서를 떠올리게끔 해 주세요.)

적당히 차를 다 마셨을 즈음, KPC는 자리에서 일어나 PC에게 제안합니다.

“시간이 늦었는데 일어나실까요? 방까지 데려다줄게요.”

PC의 수락 여부는 상관없는지, KPC가 PC에게 한 손을 내밀어 보입니다. 손을 잡고 방까지 향합니다.

6. 4일차 낮

(PC는 리시오 혹은 테일러 중 한 사람과의 기억을 모두 잃습니다. 캐릭터에 대한 정보 또한 잊으므로, 해당 NPC의 이름은 ???로 변경해 주세요.)

날이 밝았다는 것을 알리는 듯 문이 똑똑 두들겨칩니다. 이번에도 시녀가 찾아온 걸까요? 들어오는 것은 누구인지 모를 사람입니다. (PC가 기억을 잃은 NPC가 들어오면 됩니다.) PC가 조금 경계하는 듯한 태도를 내비치면, NPC는 조금 당황한 기색이지만 할 말을 전합니다.

“오늘은 하디프 대공께서 황성에 찾아오셨습니다. 특사님을 꼭 뵙고 싶다고 해서, 모셔다 드리려고 왔습니다. 가시죠.”

그런데... 이 사람은 도대체 누구죠? (이성 판정 1/1D3)

어쨌거나 NPC가 PC를 데려다준 곳은 황실 도서관입니다. 넓은 창으로 따사로운 햇살이 들어오는 와중, 조금 그늘진 곳에 하디프가 앉아 있다가 PC를 바라보고 다가옵니다.

“안녕하시오, 특사님. 이렇게 다시 만나게 되어서 정말 영광이오. 특사님을 꼭 다시 보고 싶었소.”

▶ 지능 판정

- 성공 : ‘다시’? PC가 기억하지 못하는 건지, 아니면 빙의 이전에 겪은 상황인지 분간이 어렵습니다. 그러고 보니까... 기억의 빈 틈이 많다는 생각이 듭니다. (이성 판정 1/1D3)
- 실패 : ‘다시’? PC가 기억하지 못하는 건지, 아니면 빙의 이전에 겪은 상황인지 분간이 어렵습니다.

어쨌거나 적당히 하디프를 상대하면, 그는 PC에게 제안합니다.

“별이 잘 드는 곳에서 함께 독서를 했으면 하는데, 시간을 내어주실 수 있겠소?”

그때, 등 뒤에서 다른 목소리가 들려옵니다. KPC입니다.

“별이 잘 드는 곳은 곤란한데요, 하디프 대공.”

“KPC 전하, 그게 무슨 소린지...”

“특사님께서 햇빛 알레르기가 있으셔서 말이에요.”

PC를 두고 하디프와 KPC가 가벼운 설전을 벌입니다. PC는 그를 지켜보며 잠깐 생각에 잠깁니다.

▶ 지능 판정

- 성공 : 어째서 기억이 나지 않는 걸까요? 아까 그 사람의 이름도, 좋아하는 것들에 대해서도. 점차 잘못되어 가는 기분입니다. (이성 판정 1/1D3)
- 실패 : 무언가 점차 잘못되어 가는 기분입니다. (이성 판정 0/1)

PC가 이 자리에 있든 말든, KPC와 하디프는 개의치 않고 실랑이를 벌입니다. 대화 주제는 PC면서도요. 아이러니한 일입니다.

▶ 건강 판정

- 성공 : 참을 수 없다는 기분이 밀려듭니다. 비명을 지르고 싶은 충동을 겨우 참아냈습니다만, 이 자리를 떠나 할 것 같아요. 지금은 도무지 누군가를 상대할 상태가 아닙니다. (HP -1)
- 실패 : 참을 수 없다는 기분이 밀려듭니다. PC는 토기를 참지 못하고, 구역질을 할 뻔했습니다. 곤란해요. 이 자리를 떠나 할 것 같아요. 지금은 도무지 누군가를 상대할 상태가 아닙니다. (HP -1D3)

그제야 뭔가를 알아챈 듯한 KPC가 말을 딱 멈춥니다. 그대로 PC를 향해 짧게 얘기합니다.

“특사님, 쉬세요.”

결국 하디프는 되돌아가고, 두 사람만 남았습니다. KPC가 PC를 가볍게 부축합니다.

“미안해요. 그 대공과는 원래 사이가 별로 안 좋아서 날카롭게 굴었어요.”

KPC가 PC에게 사과를 다 하다니, 별일입니다. 요 며칠 별일의 연속이었기에, PC는 무감할지도 모르겠지만요. 어쨌거나 KPC가 데려다주겠다고 했고, PC는 그것을 거절할 힘도 달리 없어서 방으로 향했습니다. 방 앞에서, KPC는 PC를 들여보내 주면서 조심스럽게 말을 꺼냈습니다.

“푹 쉬고 나서 조금 괜찮아지면, 밤에 황실에서 가장 높은 침탑 꼭대기로 와 줄래요? …할 얘기가 있어요.”

(핸드아웃 ‘KPC와의 침탑 약속’을 획득합니다.)

그렇게 이만 돌아가려다가 문득 무언가 생각 났다는 듯, KPC가 다시 돌아옵니다.

“특사님, 무슨 색 좋아해요?”

조금 생뚱맞은 질문이었습니다. KPC는 말없이 고개를 끄덕이고 웃더니, 그대로 방 문을 닫아 줍니다.

“잘 자요, 이줄데.”

이줄데…라고. 홀로 남은 PC는 몸을 채 갈무리할 겨를도 없이, 침대 위에 쓰러지듯 눕습니다.

7. 4일차 밤

(PC는 나머지 NPC들에 대한 기억도 전부 잊습니다. KPC를 제외한 NPC들의 이름은 전부 ???가 됩니다.)

밤이 깊은 시간에 PC는 눈을 뜹니다. 이곳이 어디인지, 머리로는 알고 있지만 본능은 경계를 곤두세웁니다. 온통 낯선 세계... 적응하는가 싶었건만 하나도 적응된 게 없습니다. 그래도 무언가, 떠오르는 게 있습니다.

(PC에게 핸드아웃 'KPC와의 침탐 약속'을 다시 한번 보여 줍니다.)

할 말이 있다고 했는데... 그 말이 뭔지 들어 볼 필요도 있고, 황태자(황녀)를 바람맞힐 수도 없잖아요? 그러니까 PC는 황실 침탐으로 향합니다.

요 며칠은 날씨가 계속 좋았는데, 오늘 밤은 바람이 제법 매섭게 불니다. 옷을 아무리 여며도, 여전히 쌀쌀합니다. 계단을 통해 침탐 위로 올라가면 올라갈수록 그게 더 심해집니다. 계단 끝에 다 올랐을 때, PC는 누군가의 인영을 볼 수 있습니다. 등을 돌리고 서 있지만, 달빛에 찬란하게 빛나는 금색 머리칼. PC는 불현듯 다시 한번 그 예언을 떠올립니다.

(PC에게 핸드아웃 '금빛 예언'을 다시 한번 보여 줍니다.)

금발의 누군가와 결혼하게 될 거라던, 의미심장한 노파의 예언. 이토록 이상한 일들을 겪은 PC기에, 허투루 넘겨 들을 수 없는 말일지도 모릅니다. 이곳에서 유일하게 반짝거리는 금빛 머리를 가진 저 사람. KPC에게로 PC가 다가가면, KPC는 금방 인기척을 느낀 듯 돌아봅니다. 그리고 다시금 웃습니다.

“최근 당신이 많이 혼란스러워했다는 것을 알아요. 그러니 이제는 제가 최대한 고백할 때겠죠.”

PC에게 한 걸음 다가온 KPC가 말을 잇습니다.

“사실, 난 당신이 첫날 햇볕에서 쓰러졌을 때 품에 있던 물약병을 가져왔어요. ...미안해요. 단순히 호기심에서였어요. 그걸 가져와 놓고, 며칠 까먹고 있었지. 그러다가 문득 생각이 나서 열어 보려고

했는데, 그걸 놓쳐서 깨트렸어요. 손이며, 팔뚝이며 모조리 축축하게 젖어 버렸죠. 그 바닐라색 액체로요.”

KPC는 잠깐 뚱을 들였다가, 마저 이야기합니다.

“그때부터, 당신을 향한 내 감정이 바뀌었다는 거 알아요. 당신도 느꼈겠죠, 내가 돌변해 버린 걸. 아마 그 물약 때문이 아닐까 짐작하고 있어요. 그런데 말이에요.”

PC와 KPC의 두 눈이 마주칩니다. 둘 사이를 가르는 바람결이 차디칩니다.

“그러면 내 감정은 진실이 아니게 되는 걸까요?”

KPC가 다시 한번 묻습니다.

“만들어진 사랑은 사랑이 아니야?”

이내 KPC는 품에서 무언가를 꺼내 보입니다. (PC가 좋아하는 색)의 작은 벨벳 상자입니다. 안에 무엇이 들어 있을지 대충 예상이 갑니다. 그는 상자 뚜껑을 열어 보이지 않고, 이렇게 말합니다.

“정오에 있을 무도회에서, 저는 당신과 결혼하겠다고 선언하고 싶어요.”

상자를 도로 품에 넣은 KPC가 덧붙입니다.

“그러니 설령 나를 내치더라도, 반나절 뒤에 해 줘요. 이줄데.”

이줄데. KPC가 PC를 그렇게 부를 때마다 켄고려운 감각이 밀려드는 것도 같습니다. 이유는 알 수 없습니다. 알고 싶지 않은 걸지도 모르고요.

(KPC는 PC가 먼저 내려가도록 보내 줍니다. 그는 한동안 침탐에 계속 더 남아 있을 생각입니다.)

7-1. 도서관

PC는 침탐 아래로 내려오다가, 문득 황실 도서관 문이 열려 있는 것을 확인합니다. 그러고 보니… 낮엔 일이 있어서 제대로 훑어보지도 못했지만, 제국의 도서관씩이나 되는 곳이면 정보량도 많지 않을까요? 지금껏 PC는 이리저리 휘말리느라 제대로 조사를 할 틈도 없었습니다.

직감적으로 눈에 들어오는 곳은 [문학 섹션/철학 섹션/마법 섹션] 정도가 있습니다.

▶ 도서관

- 도서관에서는 자료 조사 판정에 성공하면 각각 이런 핸드아웃들을 찾아낼 수 있습니다.

- 문학 섹션: (이졸데와의 상생 주문) < 누구에게나 돌아갈 곳은 있어야 한다. 타인의 보금자리를 빼앗아서는 안 될 일이었다. 어떤 것도 잊고 싶지, 잃고 싶지 않은 자가 이렇게 고하노라. “지난 연의 줄기를 끊고, 나 새로이 피어나리.” >
 - 추후 무도회에서 PC가 이 주문(“” 안에 있는 것)을 대사로 외우면, 이졸데에게서 따로 떨어져 나와 PC로서 이 대륙에서 삶을 이어갈 수 있게 됩니다.
- 철학 섹션: (이졸데 퇴거 주문) < 내가 나일 수 있도록 만드는 것은 무엇인가? 자신을 이루는 것들은 무척 많지만, 그중 빼놓을 수 없는 것은 ‘기억’이다. 그 부분을 도려낸다면, 그는 더 이상 그가 아니게 되는가? 지난 것들로부터 완전히 자유로워진 나는 어떤가? 궁금하다면, 자신을 구성한 최초의 기억들을 모조리 바치고, 무엇에든 작별을 고해 보자. >
 - 추후 무도회에서 PC가 이 방법을 사용한다면, PL 선언으로 ‘최초 기억’들은 모두 없애고 이졸데는 영영 특사의 몸으로 돌아오지 못하게 됩니다. PC는 계속 이졸데의 몸에서 살아갈 것입니다.
- 마법 섹션: (귀환 주문에 대해) < 귀환 주문에 대한 부작용은 ‘기억 상실, 기력 저하, 현기증’ 정도가 있다. 그러나 이 작용들을 모두 참고 일정 시간을 견디면, 자연히 원래 있던 곳으로 되돌아갈 수 있게 되는 것이 바로 이 귀환 주문의 특징이다. >

도서관에서 시간을 보내는 사이 날이 밝았습니다. 이제 PC, 당신은 특사로서 마지막 일정을 소화하러 가야 합니다.

8. 5일차 낮, 무도회

화려하게 꾸민 사람들의 복식들, 그보다 더 휘황찬란한 내부 장식들. 각지의 귀족이나 주요 인사들이 참석했을 이 무도회에서, KPC는 무어라 말했던가요. PC는 기억하고 있습니다.

“그러면 내 감정은 진실이 아니게 되는 걸까요?”

“만들어진 사랑은 사랑이 아니야?”

KPC는 왜 진실을 알고서도, PC를 사랑하는가요. 아니, 정확히는 PC가 아니라 이 특사를 사랑하는 겁니다. 그야 PC에 대해서는 아는 게 하나도 없잖아요. …그런가요?

“의복이 잘 어울리십니다, 특사님.”

KPC는 여느 때와 다름없는 태도로 능청을 부리며 등장했습니다. PC를 스쳐 지나가면서 인사 아닌 인사말을 슬쩍 건넸네요. 그는 어떤가요. 금빛 조명에 비추어 더욱더 빛이 나는 저 금색 머리카락이 유난히 흐드러져 보이지는 않나요?

무도회가 본격적으로 시작하자, PC에게는 세 사람이 춤을 제안해 왔습니다. (NPC 3명입니다.) 그들에 대해서 기억이 날 듯 말 듯합니다만, 어쨌든 누군가 한 명과는 춤을 춰야 할 것 같습니다. 분위기상으로도 그러네요.

(여기에서 NPC 누구를 선택하든, 그는 춤을 추는 동안 PC에게 ‘자신과 결혼해 주지 않겠느냐’고 고백합니다.)

…그의 입모양을 봤을까요? 내내 월 플라워처럼 있던 KPC가 손가락을 가볍게 튕깁니다. 짜기라도 한 것처럼 사람들의 춤사위가 일제히 뚝 멍습니다. 악단에 의해 연주되던 음량이 조금 줄어듭니다. KPC는 여태껏 춤을 추던 PC와 NPC에게로 다가옵니다.

“즐거운 시간을 방해한 점, 모두에게 사과드립니다. 하지만…”

이내 KPC가 PC에게 손을 내밀습니다. 그가 입 밖으로 꺼내는 말은 분명히….

“지금부터는 저와 함께 춤추겠어요? 특사님.”

결혼에 대한 이야기가 아니었습니다. 그는 PC에게 프로포즈하지 않았습니다. 내치려거든 이곳에서 하라고 얘기했던 KPC가 선명한데 말이에요. NPC는 잠시 두 사람을 번갈아 바라보다가, 잡고 있던 PC의 손을 KPC에게 넘겨줍니다.

그리고 KPC와의 춤이 시작되자, 사람들은 누구도 움직이지 않고 두 사람을 바라봅니다. KPC가 나직하게 얘기합니다.

“타이밍을 재고 있었나요? 그렇다면 지금이에요, 이줄데.”

어떤가요, PC. KPC와 결혼할 준비가 되었나요? 혹은… 이 세상에서 가장 화려하게 거절할 준비가 되었나요?

▶ 엔딩 분기

- KPC의 마음을 거절한다. ▷ END A
- 이줄데 퇴거 주문을 사용했다. ▷ END B
- 상생 주문을 사용했다. ▷ END C

9. 결말

END A. 결말에서 금발을 거절하다

(KPC의 마음을 거절한다.)

노랫소리는 여전히 소란스럽고, 사람들은 우리가 그저 춤을 추며 달콤한 말들을 속삭이는 것처럼 보일 테죠. 그런 와중에서 PC는 KPC에게 작별을 고했습니다. 왜냐하면 PC에게는 더 소중한하고, 중요한 것들이 남아 있었기에.

(최초의 기억 핸드아웃 중 소거되지 않은 것들을 PC에게 다시금 보여 주세요.)

하나, 하나 되새기고 있으면 KPC는 천천히 PC의 손을 놓아 주고자 합니다. 그렇게 멀어지려는 순간, PC는 풀썩... 그의 품으로 쓰러지듯 안기고 말았습니다. 일순 눈앞에 스친 금빛 머리칼이 화려한 조명을 받아 무척 찬란했습니다. 그게 PC가 떠올릴 수 있는, 블론디아 대륙에서의 마지막 기억입니다.

- 이후, PC는 원래 있던 세계로 돌아왔습니다. 잃어버린 최초의 기억들을 되돌려받았고, 블론디아 대륙에서 얻은 기억 핸드아웃들은 사라지지 않았습니다.

END B. 결말에서 금발과 결혼하다

(이줄데 퇴거 주문을 사용했다.)

노랫소리가 점차 고조되어 가는 가운데, PC와 KPC는 춤사위를 멈출 수 없었습니다. PC는 자신이 어떤 것을 지불해야 하는지 잘 알고 있습니다. 그것들을 불살라서라도, PC에게는 더 중요한 것이 생겼나요?

(최초의 기억 핸드아웃들을 모두 소거시킵니다.)

머릿속이 새하얗게 비워지는 기분입니다. 화려하게 빛나는 조명 아래에서, KPC의 금빛 머리칼이 춤사위를 따라 흔들립니다. 조명빛을 받아 더없이 반짝거립니다.

당신이 스스로 거머쥔 운명, 자리, 이름… 이름.

“이줄데, 나와 결혼해 줘요.”

당신은 금발의 KPC와 결혼하게 되었습니다.

- 이후, 돌아갈 곳을 잃은 이줄데는 차원을 떠도는 존재가 되어 버렸습니다. PC는 잃어버린 기억들 중 무엇도 되돌려받지 못했지만, 이제부터 대륙에서 새 삶을 시작할 것입니다. ‘이줄데’로서.

END C. 결말에서 금발과 사랑하다

(상생 주문을 사용했다.)

노랫소리가 점차 고조되어 가는 가운데, 두 사람의 춤은 조금씩 차분하게 가라앉습니다. ‘지난 연의 줄기를 끊고, 나 새로이 피어나리.’ PC의 작은 속삭임이 세계 법칙을 뒤흔듭니다. 머릿속에서 지진이라도 일어난 것 같습니다. PC의 정신이 아득하게 멀어집니다. 이제 이 몸을 주인에게 되돌려줄 때. 순간, PC는 풀썩… 그의 품으로 쓰러지듯 안기고 말았습니다. 일순 눈앞에 스친 금빛 머리칼이 화려한 조명을 받아 무척 찬란했습니다. 그게 무도회에서의 마지막 기억이었습니다.

(핸드아웃 ‘무도회에서의 고백’ 획득)

눈을 떠 보면 보이는 것은 낯설지만 낯설지 않은 천장. 알싸한 소독제 향기… PC의 시야에 들어오는 것은 KPC, 그리고 그 곁에 꼭 PC를 닮은 누군가. 아마, 그가 이줄데겠죠. 그렇다면 당신은…? 몸을 일으켜 창 너머에 비친 스스로를 바라보면, PC의 머리색은 원래대로 돌아와 있습니다. KPC는 ‘이줄데’에게 많은 이야기를 들었다는 듯한 표정이었지만, PC에게 단 한 가지를 묻습니다.

“당신의 이름을 알려 줘요.”

- 이후, PC는 이졸데와 완전히 분리된 채 이곳에서 나름의 삶을 이어갑니다. PC는 잃어버린 기억들 중 대륙에서 있었던 일들만을 전부 기억해 냅니다. 이제부터 대륙에서 새 삶을 시작할 것입니다.

FIN.