

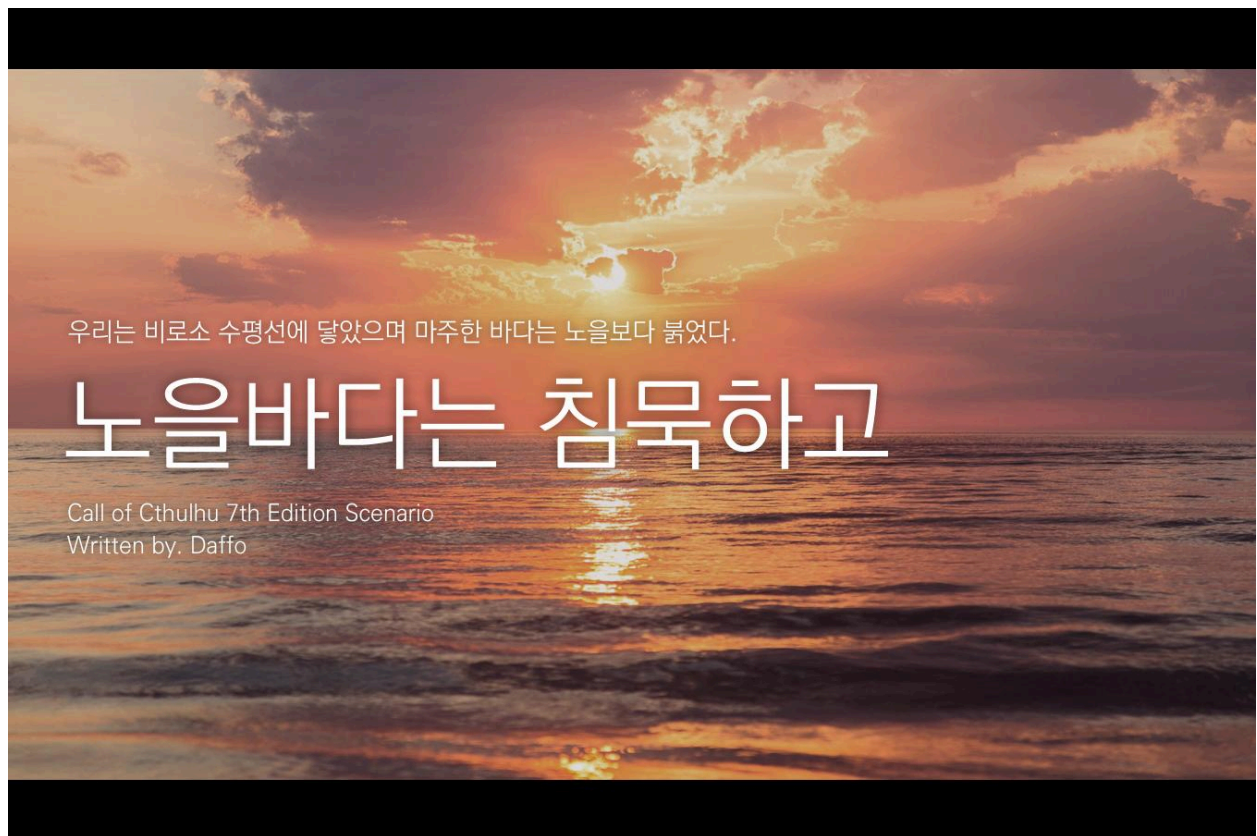
노을바다는 침묵하고

Call of Cthulhu 7th Edition 기반

팬메이드 1:1 타이만 시나리오

Written by. Daffo

『우리는 비로소 수평선에 닿았으며
마주한 바다는 노을보다 붉었다.』



- 본 시나리오는 초여명사에서 번역 출간한 '크툴루의 부름 7판'의 룰을 바탕으로 작성되었습니다. 원작에서 지향하는 게임의 분위기와 본 시나리오의 분위기가 상당히 다를 수 있으며, 신화생물에 대한 자의적 해석 및 오리지널 요소가 포함되어 있으므로 이에 불편하신 분은 플레이를 지양해주시기 바랍니다.
- 노를북 키퍼링, 현물 거래가 오가는 키퍼링 커미션을 금합니다.

- 진상 개변은 어떤 일이 있어도 금하며, 다이스 판정, 수치 감소치, 지문, 엔딩 등의 개변은 허용합니다. 만일 해당 사항을 개변해도 좋을지가 걱정되신다면 디엠으로 문의를 주세요. 개변한 내용을 재배포하는 것은 금합니다.
- 시나리오 백업본의 소유를 금합니다. 플레이 전까지 다른 문서에 저장해 개변하는 것은 무관하지만 플레이 이후 파기해주세요.
- 개요 이하의 내용에 대한 모든 공개 계정에서의 스포일러를 금하며, 관련 언급 및 백업이 필요하다면 후세터 혹은 별도의 링크를 이용해주세요.
- 시나리오에 대한 악의적 비난이 발견될 시 시나리오를 일정 기간 비공개합니다.
- 문의, 피드백, 후기 등은 모두 트위터 **DM**을 이용해주세요.

[Trigger Warning]

다소 그로테스크한 표현, 죽음과 유혈의 묘사, 자살 트리거 및 취향을 타는 요소가 포함되어 있습니다.

※ 본 시나리오를 힐링 시나리오라고 속여서 플레이어를 데려가는 행위는 매우 엄격히 금지합니다. 키퍼분께서는 해당 시나리오에서 트리거가 될 수 있는 요소를 미리 플레이어에게 알려야 하며, 압박감을 느끼실 시 즉시 플레이를 중단해 주세요. 해당 경고를 읽지 않아 발생하는 문제에 대해서 필자는 책임을 질 수 없습니다.

※ 공개적인 공간에서 제 시나리오의 제목과 함께 ‘멘마’, ‘머리 깎다’ 등의 폭력적인 워딩이 목격되는 것을 원치 않습니다. 물론 해당 시나리오가 세션 도중 플레이어분께 그렇게 와닿았을 수 있습니다. 시나리오 내의 일부 장면들이 고의적으로 그런 부분을 겨냥해 연출된 것으로 보일 수도 있습니다. 그러나 저는 해당 워딩 자체의 폭력성에 거부감을 느낍니다. 비방의 의미가 없었다고 해도, 가능하다면 다른 표현으로 순화해서 말씀해주세요.

- 약칭: 노을침묵
- 레일로드. **RP** 비중이 꽤 높습니다.
- 완벽한 해피엔딩이 없습니다.
- 특수한 기믹과 전개 방식을 사용하며 창작 주문이 등장합니다. 룰의 변용이 다소 있으므로 이에 불편하신 분은 플레이를 지양해주세요.
- 권장 인원: **KPC 1인, PC 1인** (키퍼를 따로 둔 **2인** 개변 금지)
- 본문 스크립트는 기본적으로 소중한 관계를 상정하고 작성되어 있습니다. 상호 애정 관계, 혹은 일방적인 애정 관계 (이 경우 **KPC→PC**로의 애정이 더 적합합니다), 적어도 함께 여행을 떠날 수는 있어야 합니다.

- **KPC**와 탐사자의 백스토토리에 영향을 미칩니다.
- **KPC**가 운전을 할 수 있어야 합니다.
- 레일로드지만 자유도가 그리 높은 시나리오는 아닙니다. 유의해주세요.
- 배경: 현대, 늦여름 (국가는 자유로우며 계절은 개변이 가능합니다.)
- 소요 시간: **ORPG** 기준 **4~12시간** (**RP** 시간에 따라 유동적)
- **KP** 난도: ★★★ (사전 설정과 임기응변이 필요합니다.)
- **PC** 난도: ★★ (진상 추론과 클리어가 어려운 편이 아닙니다.)
- 발광 가능성: **O** (일시적 광기와 장기광기의 가능성이 있습니다.)
- 로스트 가능성: **O** (**PC**와 **KPC** 모두 있습니다.)
- 추천 기능: 정신력, 관찰
- 보조 기능: 듣기, 기계수리, 자료조사

※ 엔딩의 제목이 스포일러입니다. 넘버링으로 말씀해주세요.

※ 테스트 플레이를 거치지 않아 전개가 미흡할 수 있으며, 활발한 피드백은 늘 감사히 받고 있습니다. 또한 이후 정비를 위해 시나리오의 배포가 불시에 중단될 수 있습니다. 이 경우 사전에 공개 기한을 공지하도록 하겠습니다. 유의해주세요.

I. 개요

함께 떠나고 싶은 사람이 있었던가요, 혹은 꼭 가 보고 싶은 곳이 있었던가요. 굳이 거창한 이유가 아니더라도 여행은 늘 사람을 설레게 만들지요. 정신을 차려 보니 당신은 여행길에 올라 있습니다. 차체가 불규칙하게 흔들립니다. 햇살은 조수석의 창 너머에서 따가울 만큼 청명하게 내리쬐고 있습니다. 당신의 곁에서 운전대를 잡고 있던 **KPC**가 덧붙입니다.

“네가 바다에 가고 싶다고 했잖아.”

그랬군요. 하긴, 이렇게 떠나는 바다 여행은 누구나 한 번쯤 꿈꿔보곤 하는 것이죠. 모든 것이 새삼스럽지만 또 기분이 서서히 떠오릅니다. 이건 분명히 완벽한 여행이 될 것 같다는 확신이 듭니다. 문제가 있다면 단 하나 정도일까요,

KPC가 누구인지 기억나지 않는다는 것.

이하 내용은 모두 스포일러입니다.
공개된 공간에서의 언급을 일절 금하며,
키퍼링 예정자만 열람해주세요.

Ⅱ. 진상

<진상>

본 시나리오에 등장하는 신화생물은 ‘니알라토텍’ (룰북 p.315) 입니다.

이 세상은 오래 전부터 차츰 멸망을 향해 가고 있습니다. 그 원인이 무엇이든 그다지 중요치는 않습니다. 큰 자연재해가 닥쳤을 수도 있고 신화생물이 농간을 부렸을 수도 있겠죠. 본디 지구라는 공간도 인간이라는 생물체도 그런 대재앙 앞에서는 나약하기 짝이 없으니까요. 병에 걸린 이들은 죽어가고 세상의 곳곳에는 사람들의 시체만이 썩어가고 있습니다. 이제 정말로 끝이 목전인가 봅니다.

탐사자와 KPC는 그런 지옥도 속에서 꽤나 오래 살아남았습니다. 물론 두 사람은 삶을 포기하고 종말을 기다리고 있었을지도 모르고, 어떻게든 더 살아나갈 방법을 찾기 위해 몸부림치고 있었을지도 모르지요. 그러나 어느 쪽이든 아직도 두 사람은, 그래요, 살아 있습니다. 그래서 하필이면 니알라토텍의 눈에 들게 된 것이고요. 전자는 행운이었을 테지만 후자는 명백한 불운이었습니다.

그래서 니알라토텍은 탐사자에게 간단한 장난을 쳤습니다. 여전히 남아 있는 그의 신도에게 지시를 내려 탐사자에게 저주를 걸도록 한 것입니다. 이 주술은 끔찍한 세계에 대한 기억을 잠시 지워 두고 눈앞에는 오직 아름다운 환상만을 남겨 줍니다. 그러니까, 그가 마취제를 하나 선물한 셈일까요. 물론 니알라토텍의 진짜 목적은 그것에 있지 않습니다. 그는 한 인간이 행복에 취한 채 아무것도 모르고 완벽한 여정을 떠나기를 바랐습니다. 그래서 비로소 세상의 끝에 다다랐을 때에야 약효를 떨어지게 만들어, 비참한 모든 것들을 마주하고 가장 처참히도 무너지는 모습을 보고 싶어했을 것입니다.

<침묵하는 바다>

- 비용: 마력 7, 이성 1d6
- 시전 시간: 대상의 신체의 일부가 바닷물에 닿기 전까지 (최장 28일)
- 술자는 대상에게 직접 바닷물을 섭취시킨 후 주문을 걸어야 한다. 이후 대상은 환각의 영향으로 주변의 상황을 제대로 인지할 수 없게 되며, ‘바다’를 향해 다가가고자 하는 갈증만이 차츰 강해진다. 해제하는 방법은 오직 신체의 일부와 바닷물이 직접 접촉하는 것뿐이며 접촉하는 즉시 주문이 풀린다. 단, 28일이 지나도록 바닷물과 접촉하지 못했을 시에는 폐에 물이 차올라 익사하게 된다.

세상 끝의 노을진 바다, 그 피에 젖은 파도 앞에서 두 사람은 어떤 선택을 할 수 있나요.

<탐사자>

탐사자는 니알라토텍의 신도에게 붙잡혔다가 주술에 걸린 뒤 다시 풀려났습니다. 갑작스레 자취를 감추었던 그가 KPC에게 돌아왔을 때는 모든 기억이 지워진 이후였죠.

탐사자는 현재 니알라토텍이 걸어 둔 주문의 영향으로 심각한 광기 상태에 빠져 있습니다. 여정을 시작하기 전까지의 기억은 모두 사라졌기에 KPC가 누구인지 최초에는 전혀 기억을 할 수 없습니다. 탐사자의 눈앞에는 그 어떤 잔혹한 참상의 세상조차 보이지 않습니다. 그저 아름다운 햇살이 느껴질 뿐이며 찬란한 여행길에 오르기를 기다리는 중이기도 하지요. 탐사자의 머릿속을 지배하는 생각은 단 하나, ‘바다에 달고 싶다’.

때문에 탐사자가 시도하는 판정 중 ‘정신력’ 판정을 제외한 모든 판정에 대해서는, 본문의 스크립트 내에서 ‘실패’했을 때에 출력되는 지문이 오히려 실상에 가깝습니다. 만약 대실패를 했을 경우에는 거의 진실에 가까운 풍경을 잠시나마 목도할지도 모르겠군요. 이럴 때에는 산치체크를 하는 것을 추천합니다. 본문 내의 내용은 예시일 뿐이니 탐사자에게 힌트를 더 주고 싶다면 판정의 성공 수준을 수호자가 자체적으로 어려움 이상으로 높이거나, 출력 지문을 일정한도 내에서 수정해주셔도 괜찮습니다.

<KPC>

세상은 종말을 앞둔 곳이 분명합니다. 탐사자가 아무리 하늘이 푸르다 말한들 KPC는 그것이 사실 잿빛임을 알고 있습니다. 탐사자가 아무리 노을이 아름답다 말한들 KPC는 그것이 사람들에게서 번져나온 핏물과 닮아 있음을 압니다.

KPC 역시 탐사자의 이상한 상태를 알고 있습니다. 하루 동안 갑자기 사라졌다가 돌아와서 한다는 말이 바다에 가고 싶다는 것이었거든요. 물론 원인은 알 수 없었습니다. 처음에는 진실을 알려주려고, 세상의 모습을 보여주려고 했을지도 모릅니다. 그러나 그 어떤 방법도

그에게는 소용이 없었습니다. 그것은 오히려 행복한 환상에 젖어 있는 탐사자를 더 혼란스럽게 만들 뿐이었습니다.

그래서 마지막 희망, 혹은 마지막 체념으로서 그는 탐사자와 함께 바다를 향해 떠나기로 결심해 떠나 온 상태입니다. 아마 서로의 끝 또한 머지않았을 테니 다시 돌아오지 않을 각오를 하고 함께 먼 바다까지 힘겨운 결정을 하고 떠난 것이겠죠. **KPC**의 성격이나 설정에 따라 이 백스토리는 다소 개변을 해 주셔도 좋습니다.

또한 실제로 상태가 나쁜 것은 탐사자에 가깝지만 의도적으로 그가 아니라 **KPC**의 상태가 좋지 않은 것처럼 묘사해주시는 것도 추천합니다. 마냥 들뜬 탐사자와는 달리 **KPC**는 당장 내일 죽음이 닥칠지도 모른다는 것을 알고 있으니 어쩌면 더 불안해 보이는 것이 당연하겠지요.

※ 다이스 판정에 특수한 기믹을 적용하고 있는 시나리오 특성상, 해당 세션 내에서는 강행 판정이 불가능합니다. 유의해주세요. 마찬가지로 행운을 깎아 성공 판정으로 만드는 옵션 룰 역시 남용하지 않는 것을 권장합니다.

※ 키퍼의 재량이 중요한 시나리오입니다. 진상이 드러나기 전까지, 탐사자에게 전달되거나 묘사되는 대부분의 정보들은 모두 그의 광기로 인한 환각, 즉 페이크라는 사실을 인지해 주시기 바랍니다. **KPC**의 **RP**에 참고할 만한 실제 상황의 정보는 키퍼 메모를 통해 제공되어 있으나 이 역시 예시에 불과하며 상황이나 설정에 맞게 적정 수준에서 수정해주셔도 좋습니다. 분명한 것은 **KPC**가 보는 실상과 탐사자가 보는 환상이 극명히 달라야 한다는 점입니다.

※ 시나리오 본문 스크립트는 **RP**가 다양한 방향으로 이루어질 것을 고려해 작성되었으므로 과하다 싶을 정도로 자세하게 설명이 많은 편입니다. 필요에 따라 적절한 수준에서만 묘사하고 넘어가 주시는 것을 추천합니다. 또한 가능한 느린 템포로 조급하지 않게, 여유로운 **RP**와 함께 즐겨 주시기 바랍니다.

Ⅲ. 본문

1. 도입

[12:03 P.M.]

눈을 뜹니다.

공기의 흐름이 미미하게 흔들립니다. 불규칙하게 덜컹거리는 감각이 그다지 편안하지는 못합니다. 무거운 눈꺼풀을 몇 차례 깜빡이고 나서야 흐린 시야 속에서 점차 주변을 둘러싼 형체가 뚜렷해집니다. 눈앞의 커다란 유리, 창 너머의 사이드미러, 그곳에 비치는 자신의 얼굴까지. 아.

[지능] 성공: 아무래도 차 안에 있는 것이 분명합니다. 조수석의 시트는 분명히 폭신한데도 어딘지 모르게 낯선 느낌이 듭니다.

[지능] 실패: 아무래도 차 안에 있는 것이 분명합니다.

어쩌다가 깜빡 잠들었던 모양입니다. 여전히 남아있는 피곤한 기운을 모두 떨쳐내고 다시 제대로 깨어나려는 순간, 문득 운전석 쪽에서 음성이 들립니다.

KPC: 좀 더 자도 되는데.

고개를 들어서 바라보니 익숙한 듯 핸들을 붙잡고 있는 누군가의 옆얼굴이 눈에 들어옵니다. 당연한 일이지요, 차에 타고 있다면 운전을 하는 사람이 있을 테고.

> **KP메모:** KPC의 설정에 맞게 외형이나 상태 등을 짚막히 묘사해주세요. 유난히 피로해 보인다가거나, 꽤나 밝아 보인다가거나.....

아무래도 그 사람과 당신, 둘이 함께 이 차를 타고 어디론가 가고 있던 모양입니다. 특별히 이상한 점이 없으니 안심해도 되는 걸까요? 그런데 무언가 위화감이 듭니다. 분명히 차에 올랐던 것까지는 기억이 나는데.

그 밖에는 아무것도 떠오르지 않습니다. 우리가 어디로 가고 있었는지, 왜 가고 있었는지, KPC는 누구인지. **SAN [0/1d2]**

2. 자동차

[12:11 P.M.]

혼란이 밀려옵니다. 필사적으로 떠올리려고 해 보아도 자신에 대한 기본적인 정보 정도를 제외한다면 아무것도 기억해낼 수가 없습니다. 왜? 그런 물음이 머릿속을 가득 메우는 순간, 다시금 목소리가 들려옵니다.

KPC: 또 잊어버렸어? 네가 바다에 가고 싶다고 했잖아.

바다. KPC의 목소리로 들려오는 그 단어의 어감이 이상하리만치 생경하게 다가옵니다. 강제로 **정신력 판정**을 진행합니다.

[정신력] 성공: 자신이 그런 이야기를 했던가요? 기억이 가물가물하지만, 분명 바다에 가고 싶었던 것 같기도 합니다.

[정신력] 실패: 자신이 그런 이야기를 했던가요? 아, 맞아요. 분명히 한 번쯤은 말했을 것 같습니다. 왜냐하면 당신은 분명 바다에 가 보기를 원했으니까요.

<RP구간>

- 탐사자의 질문에 몇 가지 대답해 주는 것이 가능합니다. 세상에 대한 이야기를 제외한다면 나머지는 가급적 진실을 솔직하게 말해주는 것이 좋을 듯합니다. 특히 KPC 스스로에 대한 내용이나, 서로의 관계에 대한 부분에서는 더욱이요. 이하 내용은 참고 가능한 예시입니다.
- 우리는 어디로 가고 있는 것인가?: 바다로 간다. 정확히는, 바다 근처 마을을 구경하다가 해변가로 갈 생각이다.
- 왜 하필 바다인가?: 탐사자가 전부터 내내 가고 싶어 했다.
- 얼마나 머물 생각인가?: 탐사자가 원하는 만큼 있어도 좋다.
- 도착하기까지는 얼마나 남았는가?: 아마 한 시간 정도 걸릴 것이다.

한참 이야기를 나누던 중이었던가요?

끼이익, —콧!

요란한 소리와 함께 갑작스레 차가 섭니다. 벨트에 단단히 묶여 있던 몸이 순간 앞으로 훅 기울어집니다. 차 앞으로 무언가가 뛰어들기라도 한 것일까요? 평온했던 여행길에 이게 무슨 사고인가요? 화들짝 놀란 가슴이 쉽게 진정되지 않습니다. **SAN [0/1]**

내려서 무슨 일인지 살펴보려니 갓길에 튕겨나간 무언가의 형체가 보입니다. 작은 크기는 아닙니다. 오히려 작은 동물 따위의 것에 비교할 수 없을 만큼 꽤나 크기가 큰, ...사람? 설마, 지금 사람을 치기라도 한 건가요?

【관찰】 성공: 자세히 살펴보니 인형입니다. 아니, 보통 이런 걸 마네킹이라고 부르지요. 꼭 진짜 사람처럼 생겼지만 아니네요. 팔이며 다리가 떨어져 조각난 꼴이 그렇게 유쾌한 모양새는 아닙니다.

【관찰】 실패: 자세히 살펴보니 사람과 착각할 만큼 비슷한 것 같았는데, ...아니, 보통 이런 걸 마네킹이라고 부르지요.

【관찰】 대실패: 아무리 자세히 살펴봐도 이것은 사람이 맞습니다. 산산이 일그러진 채 피가 번져나옵니다. 끔찍한 사고를 겪다니, 여행의 시작부터 이렇게 갑작스러운 불운이라고요? **SAN [1/1d4]**

> **KP메모:** 실상은 제 발로 갓길에 뛰어든 사람의 시체입니다. 이런 세상에서 정신을 놓은 이들이란 워낙 흔한 일인지라, **KPC**는 거의 동요하지 않습니다. 사실 죽어가는 사람을 과하게 자주 보아 온 모습이라고 하는 쪽이 맞겠지요. 탐사자가 신고를 하자는 등의 말을 한다면 가능한 별 일 아니며 시간이 얼마 없으니 어서 자리를 뜨자고 얼버무립니다.

아무래도 조금 이상합니다. 이렇게 기이한 일을 겪으면 누구나 당황할 법도 한데 **KPC**는 망설임 없이 다시 차에 오릅니다. 이래도 괜찮은 것일까요. 이 사람을 믿어도 될까요, 정말로? 마음 한 구석의 찝찝함이 여전히 떨쳐지지 않습니다. 하지만 자동차는 언제 그랬냐는 듯 다시 원래의 속도를 되찾고는 차분하게 도로를 따라 움직입니다.

방금의 알 수 없는 사고 탓일까요, 다소 얼어붙어 가라앉은 분위기는 쉽게 풀어질 기미가 보이지 않네요. 라디오라도 틀어 볼까요?

라디오를 튼다: 아무리 주파수를 맞춰 보아도 지직거리며 잘 잡히지 않습니다.

【기계수리】 성공: 지직거리는 잡음의 틈새로 가사 없이 잔잔한 멜로디가 흘러나옵니다. 처음 들어 보는 곡인데, 역시 마냥 어색하고 조용한 것보다는 이편이 낫네요.

【기계수리】 실패: 이상하다. 이 정도로 만져 보면 뭐가 잡힐 법도 한데, ...아쉽군요. 어차피 도착하기까지 별로 멀지도 않았으니 그냥 조용하게 가도록 해요.

> **KP**메모: 당연히도, 아무것도 들리지 않는 것이 맞습니다. 만일 **KPC**에게 음악이 좋다거나, 이 곡을 들어 봤냐는 식으로 대화를 시도한다면 역시 잘 모르겠다면서 이 또한 눈에 띄게 건성으로 넘어가 주세요.

라디오를 틀지 않는다: 그래요, 이런 걸 틀어서 무엇하겠어요. 그냥 더 부산스러워지기만 할 뿐이지. 어차피 도착하기까지 별로 멀지도 않았으니 조용하게 가도록 해요.

그리고 **KPC**가 문득 차를 세웁니다. 드디어 바다 가까이에 도착한 모양이네요.

3. 해변 마을

[01:27 P.M.]

차는 마을 한쪽의 주차장에 세워집니다. 차에서 내리자 작고 아담한 건물들의 전경이 눈에 들어옵니다. 해변가 근처에 위치한 작은 마을인 듯 보입니다. 아무래도 바다 쪽으로 더 가면 숙소라던가, 편의 시설이 많지 않으니까요. 이곳에 머물다가 바다 쪽으로 넘어가면 될 듯 보이는군요.

한적한 마을 건물의 대부분은 이곳 주민들이 사는 민가처럼 보입니다. 관광지보다는, 그저 정말로 작은 마을의 모양새에 가깝군요. 외부에서 여행을 온 사람들이 구경할 만한 곳은 생각보다 아주 많을 것 같지는 않습니다.

【관찰】 성공: 마을 전체가 결벽적일 정도로 조용합니다. 인기척이 거의 느껴지지 않지만 곳곳이 아기자기하게 꾸며져 있습니다.

【관찰】 실패: 마을 전체가 삭막할 정도로 조용합니다. 지나다니는 인기척이 거의 느껴지지 않을 정도입니다.

카페, 골목길, 산책로를 살펴볼 수 있습니다. 가급적 순서대로 탐색하는 것을 추천합니다.

① 카페

어째서인지 많은 업소들이 문을 닫은 상태로군요. 눈에 먼저 들어오는 것은 분위기가 썩 깔끔하고 예뻐 보이는 카페입니다. 외관도 꽤나 신경써서 꾸며 놓은 모습이군요.

【관찰】 성공: 문이 열려 있는 듯합니다. 나무 문의 앞에는 <OPEN>이라고 적힌 팻말이 걸려 있습니다.

【관찰】 실패: 언뜻 보면 여기도 영업을 하지 않는 것처럼 보일 정도입니다. 그러나 자세히 보니 불이 켜져 있네요.

들어서면 다른 종업원이나 손님은 보이지 않습니다. 아마도, 카페 주인으로 보이는 한 명만이 카운터에 앉아 있습니다. 책을 넘겨 보고 있던 그는 문이 열리고 풍등 소리가 울리자 그제야 몸을 일으켜 두 사람을 맞아 줍니다.

카페 주인: 요즘도 이런 곳까지 찾아오는 분들이 있네. 주문하시겠어요?

메뉴판은 어느 평범한 카페의 메뉴판과 비슷합니다. 이하는 예시이며 PC의 취향에 따라 개변해주셔도 좋습니다.

<메뉴판>

- 커피: 에스프레소, 아메리카노, 카페라떼, 카페모카, 카라멜 마끼아또
- 티: 얼그레이, 그린티, 밀크티
- 에이드: 사과, 레몬, 자몽, 청포도
- 베이커리: 베이글, 바게트, 크로크무슈

주문과 계산을 마친 뒤 자리를 잡고 앉으면 카페의 전창 너머를 볼 수 있습니다. 마을이 생각보다 높은 곳에 있었던 모양이에요, 꽤나 경치가 아름답습니다. 저 멀리에는 수평선이 그린 듯 나란합니다. 곧이어 주인이 주문한 음료를 가져다 줍니다.

카페 주인: 어쩐 일로 여기까지 오셨어요?

누가 답해도 괜찮습니다. 바다에 관한 이야기를 꺼내면 주인은 놀란 눈치로 고개를 기울입니다.

카페 주인: 여기서 해변가까지 걸어가기에는 거리가 조금 있는데. 산책로를 따라가다 보면 그 끝에 버스 정류장이 있고 거기에서 등대까지 가는 버스를 탈 수 있어요. 아직도 다니는지는 잘 모르겠지만.....

그렇게 덧붙인 주인은 가벼운 눈인사를 해 보이고 다시 카운터로 돌아갑니다. 음료, 또는 음식에 관찰 판정이 가능합니다.

[관찰] 성공: 향이 유난히 좋습니다. 좋은 재료를 쓰는 것일까요? 꽤나 고급스러운 맛이 날 것 같네요.

[관찰] 실패: 향이 묘합니다. 기대한 것보다 그렇게 훌륭해 보이지는 않는군요. 가격이 비싸지 않다는 점에 위안을 삼아야 할까요?

[관찰] 대실패: 기껏 시켜 보기는 했지만 아무래도 굳이 입에 댈 필요를 못 느낄 만큼, 음료나 음식의 상태가 좋아 보이지 않습니다. 이게 무슨 일일까요. **SAN [0/1]**

> **KP메모1:** 실상은 상태가 그리 좋아 보이지 않는 것들입니다. 재료 또한 출처 불명이지요, 어쩌면 상했는지도 모르겠습니다. 때문에 **KPC**는 음료나 음식을 입에 거의 대지 않습니다. 마시거나 먹기를 권해도 입맛이 없다는 말만 반복합니다.

> **KP메모2:** 만일 대실패가 나온 뒤 주인에게 불만을 제기한다면 재료의 가격이 너무 올라서 어쩔 수 없다고 말하거나, 원한다면 환불 조치를 해 주거나..... 키퍼님의 재량에 달렸습니다. 화이팅!

만일 음료를 마시거나 음식을 먹으면, 관찰 판정에 성공했을 시에는 맛이 훌륭하다고 느끼고 실패했을 시에는 그다지 특별할 것이 없다고 느낍니다. 대실패 시에는 아마 이번이 없는 한 입에 대지 않겠죠. 정말 독특한 취향이 아니라면 말입니다.

이후 자유로운 **RP**가 적당히 진행되고 나면 카페를 나서도 좋습니다. 여전히 카페 주인은 책에 열중하다가 두 사람이 나서는 소리에 그제야 고개를 듭니다. 문을 나서기 직전, 강제로 듣기 판정을 진행합니다.

[듣기] 성공: 주인이 중얼이는 목소리를 듣습니다. “내일은 손님이 더 오려나.....”

[듣기] 실패: 주인이 중얼이는 목소리를 듣습니다. “조만간 장사도 그만두어야지, 원.”

② 골목길

작은 골목의 안쪽으로까지 통하는 길이 있군요. 역시 고요한 모양새입니다. 벽돌로 된 담을 따라 걷고 있으니 작은 가게 하나가 눈에 들어옵니다.

【가게】

조그마한 크기의 가게입니다. 흔치 않게도 외부인을 상대로 기념품 따위를 팔기 위한 곳 같습니다. ...들어가 보아도 괜찮을까요? 특별히 열려 있다는 티가 나는 모습은 아니지만 일단 문이 잠겨 있는 것 같지는 않습니다.

만일 들어선다면 역시 내부에도 인기척이 전혀 없습니다. 주인이 자리를 비우기라도 한 것인지. 좁은 점포 내부를 살펴보면 매대, 서가 정도의 조사가 가능해 보입니다.

<매대>

매대 위에는 이런저런 장식품들이 있습니다. 바다 풍경이 담긴 마그네티이라던가, 사진이 들어간 엽서도 보입니다. 소라나 조개 껍데기로 만든 장식품과 액세서리 따위도 보이는군요.

【관찰】 성공: 유난히 반짝이는 장식물과 액세서리들이 썩 예쁘군요. 살 수 있었다면 몇 가지를 사서 모아 두어도 꽤 예뵈웠을 겁니다.

【관찰】 실패: 그런데 모든 물건들의 상태가 꽤나 오래되어 보입니다. 한동안 관리가 되지 않았는지 얇은 먼지가 앉아 있네요.

<서가>

점포 한쪽에 있는 책장에는 책이 빼곡하게 꽂혀 있습니다. 특별히 팔기 위한 용도는 아닌 것 같기도 한데. 누구의 책일까요?

【자료조사】 성공: 읽을 만한 동화 한 권을 발견합니다. <오색 바다>라는 제목의 책이네요.

<오색 바다>

세상의 모든 것들은 각자 다른 색으로 빛나게 마련이죠. 그러나 바다는 자신에게 색채가 없다고 생각하며 항상 외로워하곤 했어요. 하늘은 어느 날 그렇게 슬퍼하는 바다에게 말을 걸었어요. “너는 어떤 색깔이든 다 담을 수 있어. 그러니 색이 없는 게 아니라 어떤 색이든 될 수 있는 거야.”

그 날부터 바다는 하루에도 몇 개나 되는 색을 모두 머금을 수 있게 되었답니다. 낮에는 푸른 하늘과 하얀 구름을, 저녁에는 붉은 노을과 노란 태양을, 밤에는 검은 밤과 반짝이는 별빛을요

【자료조사】 실패: 읽을 수 없는 언어로 제목이 적힌 책 한 권을 발견합니다. 펼쳐 보아도 온통 이상한 문자만 가득할 뿐, 그 형상에 소름이 끼쳐옵니다. **SAN [0/2]**

【자료조사】 대실패: 책 사이에서는 눈에 띄는 것이 없습니다. 다만 작은 쪽지 하나가 구석에 떨어져 있는 것이 보입니다. 살펴보면 내용은 다음과 같습니다.

“핏빛 바다에 손을 담그면 저주는 풀린다.”

> **KP메모:** 실상은 읽을 수 없는 내용으로 가득한 책이 대부분입니다. 성공했을 시 주어지는 동화는 탐사자의 내면에 담긴 광기, 바다를 향한 욕망이 반영된 텍스트입니다. 해당 책의 내용을 **KPC**에게 직접 보여줄 경우 **KPC**는 내용을 알아볼 수 없습니다. 두 사람이 서로 다른 모양새를 보고 있다는 것을 알아차렸다면, **SAN [1/3]**

혹여 **PC**가 가지고 싶어 하는 것이 있다면 가지고 나와도 큰 상관은 없습니다. **KPC**가 말릴 수도 있겠지만, 어차피 이미 주인 없는 상점이니깐요.

③ 산책로

마을 돌레를 따라 늘어선 산책로입니다. 길에 들어서서는 입구 부근에는 산책할 방향을 알려 주는 작은 표지판이 붙어 있습니다. 이 길을 따라 걸으면 끝에는 무엇이 있을까요. 적당한 바람이 뺨을 스쳐 지나갑니다.

KPC: 사실 바다에 오고 싶었던 건 네가 아니라 나였는지도 모르겠네.

> **KP메모:** 진심으로 하는 말에 가깝습니다. **KPC**의 눈에는 이 모든 메마르고 삭막한 풍경들이 보입니다. 그러나 그 안에서 빛나도록 행복해 보이는 것은 오직 하나, 탐사자뿐이니 그를 위해서라면 이곳까지 온 것이 후회되지 않는다는 의미입니다.

문득 풍경을 가만히 둘러보던 **KPC**가 중얼입니다. 바다에 대해, 기억에 대해, 두 사람이 어떤 관계였는지에 대해 **RP**가 가능합니다. 가능하다면 시간을 오래 들여서 두 사람의 추억을 찬찬히 곱씹어 보는 것을 추천합니다.

어느 정도의 대화를 마무리하고 나면 **정신력 판정**을 진행합니다.

【정신력】 성공: 그러고 보니 자신은 왜 바다에 오고 싶어했죠. 몇 가지 이유가 있었으나 그 중 무엇도 정답이 아닌 것 같은 기분이 문득 듭니다.

【정신력】 실패: 여기에서 한 발만 더 나아가면 바다가 있겠지요. 그 곳에서 볼 풍경은 어떨까요, 그 속에 잠기면 어떨까요. 그런 생각이 문득 듭니다.

그리고 고개를 들어 보면, 버스 정류장이 어느새 눈앞에 있습니다.

4. 정류장

[04:31 P.M.]

정류장에 다가가면 다소 낡고 오래된 구조물들이 눈에 들어옵니다. 곳곳이 녹이 슬어 있지만 이것도 이것대로 꽤나 운치 있기는 하네요. 영화 속에서 종종 볼 수 있는 풍경이잖아요. 오래된 버스 정류장, 함께 기다리는 시간까지도 여행의 일부처럼 낭만적입니다. 안내판의 조사가 가능합니다.

<안내판>

우선 버스가 언제쯤 올지는 알아야겠죠? 전광판 같은 것까지는 안 보이고, ...그 앞에 버스 노선을 알려주는 안내판이 붙어 있는 것 정도는 보입니다.

[관찰] 성공: 등대 쪽으로 가는 버스 노선이 하나 정도 있습니다. 그 밖의 다른 노선도 몇 가지 눈에 띄지만요.

[관찰] 실패: 등대 쪽으로 가는 버스 노선은 하나 있습니다. 그 밖의 다른 노선은 특별히 보이지 않는군요.

정류장 개수를 보아하니 버스를 타고 대여섯 정거장은 가야 할 것 같습니다. 배차 간격은 짧으면 20분, 오래 걸리면 30분 정도 걸린다고 되어 있습니다. 그럼 버스가 언제쯤 올지는 일단 쉽게 알 수 없다는 뜻이겠네요.

어떻게 할까요, 버스를 기다려 볼까요? 아니면 조금 늦더라도 걸어가 볼까요. 탐사자가 어느 쪽을 선택하든 시나리오의 진행에는 무리가 없습니다. PC는 가급적이면 탐사자가 원하는 대로 맞춰 주기를 원합니다. 물론 탐사자가 쉽게 결정을 내리지 못한다면 KPC가 임의로 정해 주어도 괜찮습니다.

버스를 기다린다: 꽤나 거리가 있을 것 같은데. 계속 걸어 다녔잖아요. 그러니까 또 걸어가는 것보다는 버스를 한 번 기다려 보는 것이 낫겠죠.

[지능] 성공: 카페 주인이 했던 말이 기억납니다. “정류장에서 버스를 타면 등대까지 갈 수 있다.”라고 했었지요. 그럼 분명 버스가 오겠네요.

[지능] 실패: 카페 주인이 했던 말이 기억납니다. “아직도 다니는지는 잘 모르겠다.”라고 했었지요. 생각해 보면 이 곳 주인이면서 그렇게 말할 이유가 없을 텐데.

어쨌든 기다리기로 결정했다면, 어느 정도의 시간을 기다리고 난 뒤에 한참이 지나서야 버스 한 대가 도착합니다. 다행이네요. 조금만 더 늦었다면 인내심이 한계를 보일 뻔 했군요.

녹색 버스가 정류장에 멈춰섭니다. 문이 열리자 기사가 의아스레, 아니, 거의 놀란 듯한 표정으로 두 사람을 바라봅니다. 기사에게 해변가 쪽으로 가냐고 물으면 그는 고개를 끄덕입니다. 그리고 **KPC**는 요금조차 내지 않고는 올라타 창가 자리 쪽에 앉습니다. 만일 탐사자가 이에 대해 이상함을 느끼면, 버스 기사가 대답합니다. “요금은 괜찮아요. 요즘 누가 그런 걸 내고 다닌다고.”

창가 쪽에 나란히 앉으면 버스는 다시 출발합니다. 그리고 문득 버스 기사가 묻습니다.

버스 기사: 해변가 쪽으로 가시는 거예요?

누가 무어라고 대답하든 상관없습니다. 한결 사람 좋아 보이는 버스 기사는 두 사람을 여전히 신기한 듯 보고 있습니다. 만일 버스 기사와 대화를 더 시도한다면 그가 제공해줄 수 있는 정보는 다음 정도에 국한됩니다.

- 내가 마을 사람 얼굴은 거의 다 아는데, 두 사람 얼굴은 처음 봐서 놀랐다.
- 여행을 온 거라면 더욱 의외다. 이 마을은 원래 조용하고 고즈넉해서 관광은커녕 여행객들이 잘 안 찾아온다. 그것도 최근 들어서는 거의 발길이 끊겼다.
- 요즘은 버스 승객도 없으니 그냥 적적해서 노선 따라서 빙빙 도는 것이 전부다. 아마 이 노선도 한두 대밖에 안 다닐 것이다. 나도 손님을 태우는 것 자체가 오랜만이다.

대화를 시도하지 않는다면 **KPC**와의 **RP**를 진행하거나, 창밖의 풍경을 묘사하는 것도 좋을 듯합니다. 피곤하면 짧은 시간 잠시 눈을 붙여도 괜찮겠네요. 적당한 **RP**가 진행되고 나면 버스는 어느새 목적지까지 도착합니다.

버스 기사: 도착했습니다.

버스에서 내리기 직전, 강제로 듣기 판정을 진행합니다.

【듣기】 성공: “여기 해변가는 노을질 때 풍경이 그렇게 아름답더라고. 여행 재미있게 마무리지어요.” 기사가 덧붙입니다.

【듣기】 실패: “해 지고 나서 밤에는 버스가 거의 안 다녀요. 마을로 돌아올 거라면 조심히 걸어 돌아와요.” 기사가 덧붙입니다.

버스의 문이 열리면 두 사람은 내립니다. 바다에 가까워졌다고 생각하니 마음 한 구석이 더 들뜨는 것만 같습니다.

걸어간다: 그래요. 아무래도 저 배차 간격을 보아하니 한참 기다릴 바에야 그냥 걸어가는 것이 나을 것 같습니다. 대여섯 정거장 정도면요.

【지능】 성공: 그럼 일단 어느 방향 쪽으로 가는 게 나을지 찾아보는 게 좋을 듯하죠. 당장 생각나는 것은 휴대폰입니다. 주머니에 넣어 놓았던가요? 그러고 보니..... 그걸 어디 두었지요?

【지능】 실패: 무작정 길을 따라 걸어가려니 조금 걱정이 되기는 합니다. 무언가 길을 찾을 방법이 따로 없을까요?

주머니를 뒤져 보면 휴대폰이 없다는 사실을 알 수 있습니다. KPC에게 물어보아도, KPC 역시 휴대폰을 가지고 있지 않다고 말합니다. 이상하네요. 이런 곳까지 여행을 오면서 휴대폰을 챙겨 오지 않는다는 것이.

> **KP메모:** 라디오가 작동하지 않았던 것과 비슷한 맥락입니다. 두 사람의 휴대폰은 이미 쓸모를 잃은 지 오래고, 이는 KPC가 애초부터 가지고 오지 않았습니니다. 만일 이에 대해 KPC에게 묻는다면 차에 두고 온 것 같다고 돌려대어 주세요.

탐사자가 걱정하는 기색을 보이고 있을 때 KPC는 지도를 한 장 꺼내 들어 살펴봅니다. KPC는 이 도로를 따라 쪽 걸어간다면 등대가 나타날 것이라고 말합니다. 만일 KPC의 지도를 살펴보기를 원한다면 판정을 진행합니다.

【관찰】 성공: 요즘 세상에 누가 지도를 들고 다니나, 싶습니다. 하지만 KPC가 든 지도에는 마을의 각 부분까지 꼼꼼하게 펜으로 표시되어 있었군요.

【관찰】 실패: 꽤나 빛이 바랜 듯 보이는 지도는 구석구석이 닳아 있습니다. 두 사람이 차를 타고 달려온 길부터 마을의 각 부분까지 꼼꼼하게 펜으로 표시되어 있었군요.

하기야. 지금 얻을 수 있는 정보가 딱히 없으니 믿을 구석이라고는 KPC가 전부입니다. 두 사람은 함께 도로를 따라 걸음을 옮깁니다. 바다에 가까워진다고 생각할수록 마음 한 구석이 더 들뜨는 것만 같습니다.

5. 등대

[05:10 P.M.]

두 사람이 우여곡절 끝에 도착한 곳은 등대 앞입니다. 정말로 불어오는 바람에서 소금기가 느껴집니다. 정말, 바다의 코앞까지 도착했다는 생각이 듭니다. 바다, 하면 떠오르는 풍경 속에 등대가 없으면 섭섭하죠.

> **KP정보:** 이제는 사용하지 않는 오래된 등대입니다. 당연히도 관리인은 없으며 밤이 되어도 빛을 내지 않습니다. 사실 대부분의 등대들이 그 역할을 잃었을 테지만요. KPC는 이미 그 사실을 직감하고 있습니다.

KPC: 등대, 올라가 볼래?

KPC가 먼저 제안해옵니다. 허락 없이 올라가도 되는 걸까요? 원래 저런 곳은 관리인만 올라갈 수 있는걸요. 하지만 아직 늦은 밤이 아니기도 하고..... 우선 등대부터 살펴볼까요?

<등대>

수많은 사람들에게 바닷길을 터 주는 등대는 여전히 당당하게도 그곳에 높이 솟아 있습니다. 까마득한 곳을 올려다보면 목이 휠 것처럼 높습니다.

【관찰】 성공: 이 등대는 꽤나 오래된 듯 보입니다. 올라갈 수만 있다면, 높은 곳에서 경치를 한눈에 구경할 수 있긴 하겠네요.

【관찰】 실패: 이 등대도 꽤나 오래된 듯 보입니다. 어쩌면 사용하지 않은 채 방치된 공간일지도 모르겠네요.

등대를 올라가 본다고 선언할 시 약간의 조사를 거쳐 등대 안으로 들어갈 수 있습니다. 물론 문을 확인할 필요가 있겠네요. 열려 있을까요?

> **KP메모:** 등대에 올라가지 않는다고 한다면, 방파제 쪽을 적당히 구경하다 바로 다음 부분인 모래사장으로 넘어갈 수 있습니다. 물론 가능한 탐색하는 쪽을 권장합니다. 만일 탐사자가 내려하지 않는다면 **KPC**가 조르거나 설득해봐도 괜찮겠네요.

<문>

철로 된 무거운 문입니다. 문고리를 돌려 보면 꽤나 뻑뻑합니다. 잠긴 것 같지는 않지만 혼자서 그냥 열 수는 없겠네요. [근력] 판정에 성공하거나, **KPC**와 함께 힘을 합쳐서 밀어 보면 요란한 소리를 내며 문이 열립니다.

<계단>

등대 내부는 꽤나 어둡습니다. 작은 창 틈으로 햇살이 들이치는 덕에 금방 눈이 적응할 수는 있었지만요. 내부의 원을 따라 둥글게, 소라 모양으로 한참을 올라가는 계단이 있습니다. 이 끝을 올라가다 보면 꼭대기에 도착할까요? 아니, 그보다 정말로 여길 관리하는 사람이 없는 걸까요? 계단을 걸어 올라가다 보면 강제로 행운 판정을 진행합니다.

[행운] 성공: 생각보다 높지 않게 느껴집니다. 이 속도라면 금방 꼭대기에 오를 수 있겠는데요.

[행운] 실패: 이런, 하마터면 발을 헛딛을 뻔했습니다. 계단도 높으니 조심해서 올라가야겠어요.

<등대 꼭대기>

걸어올라오고 나니 흑, 바람이 불어옵니다. 어쩐지 짠 내음이 더욱 진해진 것 같다는 생각이 듭니다. 그리고 난간에 몸을 걸친 채 밖을 보면, ... 아. 한눈에 들어오는 드넓은 수평선. 답답했던 마음이 한 번에 시원해지는 것만 같은 풍경. 그 전경이 감탄을 자아냅니다. 강제로 **정신력 판정**을 진행합니다.

[정신력] 성공: 왜 이제야 왔을까, 그런 생각이 듭니다. 분명 원했다면 진작에 올 수 있었을 텐데 무엇 때문에 망설이다가 이제야 온 걸까요. 그 이유에 대한 의문이 다시금 고개를 듭니다.

[정신력] 실패: 왜 진작 오지 않았을까, 그런 생각이 듭니다. 이렇게 기대 이상으로 아름다운 모습을 볼 줄 알았으면 한 치도 망설이지 않고 왔어야 했는데. 해가 완전히 지기 전 어서 저 파도의 발치로 가고 싶어집니다.

적당한 **RP**를 해 주세요. 경치에 대해서든, 아니면 두 사람에 대해서든 무엇이든 자유롭게 이야기하는 것이 가능합니다. 또한 심리학 기능을 가진 탐사자의 경우 **KPC**를 상대로 심리학 판정이 가능합니다. 이 판정에서 성공과 실패 유무는 무관합니다.

【심리학】 성공: 어딘지 모르게 많이 지친 듯 보입니다. 경치를 살펴보는 눈이 초점을 잃은 채 먼 곳을 배회합니다.

【심리학】 실패: 어딘지 모르게 많이 지친 듯 보입니다. 경치를 살펴보는 눈이 초점을 잃은 채 먼 곳을 배회합니다.

> **KP메모:** **KPC**는 풍경을 보며 상당히 지친 기색을 숨기지 않는 것이 좋습니다. 실상 그 바닷가는 삭막하기 짝이 없습니다. 피에 물든 바다는 붉고 모래사장은 잿빛이며 죽은 사람들의 버려진 시신이 간간히 보일 정도입니다. 세상의 끝을 이런 식으로 목도하니 무력감이 더욱 심해지는 탓입니다.

충분히 경치를 살펴보고 나면 해변으로 이동합니다.

6. 모래사장

[06:38 P.M.]

등대에서 내려오는 길은 금방입니다. 올라가는 데에 걸린 시간에 비하면 절반도 안 걸린 것 같죠. 그대로 두 사람이 함께 걸음을 틀어 향하는 곳은 이제야, 비로소 해변가입니다. 우리가 한낮에 마을에 도착했었던가요. 어느새 해는 누엣누엣 넘어가면서 푸르렀던 하늘을 조금씩 따뜻한 색으로 칠하고 있습니다. 그리고 그 색을 받은 백사장은 비스듬히 기울어진 채 온전한 광을 발합니다.

걸음을 옮길 때마다 자박이는 소리가 났습니다. 알알이 모래가 노을에 젖어 눈부실 정도입니다. 간간히 조개껍데기 따위도 보이는군요. 바닷물은 하얀 선을 그리며 백사장을 덮고, 파도가 지나간 자리에는 다시 흙 하나 없는 매끄러운 모래길이 남습니다. 그래요, 이 모든 것들이 아름답습니다. 당신이 상상했던 그대로의 바다가 그곳에 있습니다.

KPC: 어때?

짊막한 KPC의 물음에 당신은 뭐라고 대답할 건가요. 지금의 기분을 뭐라고 표현할 수 있을까요. 모래사장 주변을 걸으며 찬찬히 약간의 RP를 이어가주세요.

아, 어느새 끝까지 다가온 파도가 발치에 맴돌아 오며 가까워집니다. 한 걸음만 더 밀으면 저 붉은 바닷물이 달을 듯합니다. 파도가 밀려오는 부근까지 다가가면 강제로 **정신력 판정**을 진행합니다.

【정신력】 성공: 어쩐지 묘한 긴장감이 전신을 감싸웁니다. 그토록 영원하던 대로 바다 끝에 다다른 것인데, 불안감이 손끝을 저리게 만듭니다. 저 바다가 정말로 자신이 그려온 그 바다였던가요? 손을 뻗어 달아 본다면 알 수 있을 테죠.

【정신력】 실패: 노란빛, 주황빛, 그리고 붉은빛으로 찬란한 바닷물의 색채가 기이할 정도로 매혹적입니다. 손끝부터 천천히 물살 틈으로 비집고 들어가고 싶어집니다. 완전히 잠겨 익사한들 괜찮을 것만 같아요.

탐사자는 노을빛 바닷물에 손을, 또는 발을 담급니다.

7. 노을바다

[07:19 P.M.]

손끝에, 또는 발끝에 차가운 온도가 달자 일순간 모든 것이 멈춰서는 기분이 듭니다. 희게 명멸하는 시야 속에서 미미한 현기증이 당신을 덮칩니다. 마치 가느다란 가시가 눈을 찔러오는 것 같은 감각입니다. 그렇게 몇 차례 눈을 깜빡이고 나자 당신을 둘러싼 풍경은 새롭게도 들어옵니다.

투명한 바닷물이 머금고 있던 노을은 하늘의 빛깔이 아니었던 모양입니다. 아무리 손으로 물살을 헤집어도 그것은 붉고, 붉고, 또 여상히 붉은 색입니다. 꼭 피에 젖은 듯.

고개를 돌려 보면 그곳에는 하얀 백사장만 있는 것이 아니었습니다. 꼭 그만큼, 희고 창백한 시신 몇 구가 피투성이가 된 채로 모래 위에 밀려와 바닷물을 붉게 적십니다. 따스하던 햇살은 구름에 가려 회색빛으로 물듭니다. 어느새 소금기 가득한 짠 내음에 섞인 피비린내가 파도를 타고 밀려옵니다. 숨이, 막혀옵니다. **SAN [3/1d6]**

여전히 그 자리에 있는 핏빛의 바다는 아무 일도 없었던 듯 일렁거립니다. 당신을 바라보는 KPC의 눈 또한 바다를 닮아 한없이 깊습니다. 금방이라도 잠겨 죽을 것처럼.

> RP 구간 (엔딩 분기)

- 모든 진실을 털어놓는 것이 가능합니다. 세계는 끝에 다다랐다, 더 이상 삶에는 아무런 희망이 없다. 그럼에도 탐사자와 함께 이곳에 온 것은 오직 너를 위해서였다. 탐사자가 갑자기 사라졌었다, 그래서 자신은 걱정을 품고 있었는데 돌아온 탐사자는 모든 걸 잊고 바다에 가자는 말만 반복했다.
- 그 밖에 기억을 잃어 헤매던 순간들에 대해 이야기해도 좋고, 여행길에서 본 풍경의 진상들을 이야기해 주어도 좋습니다. 멸망하기 직전의 그 끔찍한 모습들을 내내 보면서도 자신은 탐사자의 웃는 얼굴이 있어서 그런대로 버틸 만 했다는 말을 덧붙여주어도 좋겠네요.
- 가급적 두 사람의 끝에 대해 오래도록 RP를 진행하는 것을 추천합니다. 마지막이 될지도 모르는 대화 속에서 서로의 선택을 끝까지 고민하고 결정하기를 바랍니다.
- 또한 아래에 주어진 엔딩은 필자가 생각한 몇 가지 경우의 예시일 뿐 그 밖의 상황이 무궁무진하게도 가능할 것 같습니다. 탐사자와 KPC의 선택에 따른 자유로운 창조 엔딩을 권장합니다.

1. 두 사람이 함께 바다를 향해 갔다. > ED 1

2. KPC만 바다를 향해 갔다. > ED 2

3. PC만 바다를 향해 갔다. > ED 3

4. 둘 중 누구도 바다를 향해 가지 못했다. > ED 4

IV. 엔딩

ED 1. 침묵의 끝에는 익사가 남는다

= 두 사람이 함께 바다를 향해 갔다.

이제 어떻게 해야 할까요. 생각을 멈춘 머릿속에 남은 것은 아무것도 없습니다. 오롯한 시야에 담겨오는 그의 얼굴만이 전부입니다. 노을에 비쳐 물든 얼굴이 묘한 표정을 짓고 있습니다. 위태롭다, 그런 말로 표현하는 것이 가장 어울릴 것 같습니다. 바람 한 줄만 불어도 무너져 버릴 것처럼 위태로운 그가 당신의 앞에 존재합니다.

여기는 세계의 끝입니다. 그리고 동시에 이 땅과 세상의 끝입니다. 절벽까지 내몰린 이들이 선택할 수 있는 것에 뭐가 있을까요. 그저 스스로 죽음의 길로 걸어들어가는 것이 전부가 아닐까요. 내일을 잃은 사람들에게는 찰나의 의미가 없는 법이니까.

두려운가요, 무서운가요. 모르겠습니다. 맞잡은 손이 떨어져오는 것은 그저 바닷물이 차갑기 때문이라고 생각합니다. 괜찮아, 괜찮아요. 함께 맞이하는 끝도 나쁘지 않으니까. 아니, 오히려 언제 죽을지 몰라 불안해하던 나날들에 비하면 차라리 눈부신 마지막이 될지도 모르니까. 이 지독한 숨을 바닷물로 끝막기 위해 여기까지 왔는지도 모를 일이니까. 그러니, 바로 지금.

우리는 감히 노을에 익사합니다.

- 탐사자 로스트 / KPC 로스트

ED 2. 침묵의 끝에는 속죄가 남는다

= KPC만 바다를 향해 갔다.

KPC는 지금 무얼 고민하고 있을까요. 그의 표정에는 쉽게 읽어낼 수 없는 여러 가지 감정들이 복잡하게 뒤섞여 있습니다. 그의 마음을 당신은 읽어낼 수 있나요? 무엇보다도 꿈쩍했을 마지막 여행길의 틈에서 오직, 당신이 바라보는 행복한 환상만을

위해 버텨내면서 세상의 끝까지 함께해온 KPC가 어떤 마음이었을지, 당신은 알 수 있나요? 아마 한없이 헤아리고 헤아려도 모자랄 것 같습니다.

그는 당신을 시선합니다. 그리고 이미 어두워진 얼굴 위에 겨우 부서질 듯한 미소를 그립니다. 그 미소야말로 꼭 저 노을을 닮아 있습니다. 따뜻한 듯, 곧 사그라질 듯 반짝이는 웃음입니다.

당신은 그를 잡을 수 없을 것입니다. 아니, 잡아서도 안 될 것입니다. 당신의 곁에서 종말을 함께해오며 지치고 지친 이의 영혼을 더는 붙잡을 수 없습니다. 그러니 저 수평선 너머로 그가 스스로 등을 돌려 사라진대도 가만히 뒷모습을 바라보면서 작별을 고할 수밖에 없겠지요. 꼭, 지금처럼요.

당신은 삶으로 그의 바다를 품습니다.

- 탐사자 생환 / KPC 로스트
- 생환 보상: 이성 1d10

ED 3. 침묵의 끝에는 질식이 남는다

= 탐사자만 바다를 향해 갔다.

무얼 고민하는 거죠, 탐사자. 어서 KPC의 얼굴을 봐요. 그의 표정에는 쉽게 읽어낼 수 없는 여러 가지 감정들이 복잡하게 뒤섞여 있습니다. 그의 마음을 당신은 읽어낼 수 있나요? 무엇보다도 꿈쩍했을 마지막 여행길의 틈에서 오직, 당신이 바라보는 행복한 환상만을 위해 버텨내면서 세상의 끝까지 함께해온 KPC가 어떤 마음이었을지, 당신은 알 수 있나요? 아마 한없이 헤아리고 헤아려도 모자랄 것 같습니다.

당신은 그를 시선합니다. 비로소 보이는 현실의 앞에서 지친 웃음을 짓는 그에게 마지막으로 어떤 표정을 지어 보여야 할까요. 그리고 어떤 말을 건네어야 할까요. 고맙다고, 미안하다고, 아니면 사랑한다고.

발끝부터 붉은 바닷물이 차오릅니다. 무릎, 가슴, 그리고 목을 죄어웁니다. 삶의 마지막을 물살이 덮어 버립니다. 이 선택으로 용서를 구한다는 말이 지나치게 무겁게

들릴지도 모르겠지만, 그것만큼 또 적당한 표현을 찾는 것 또한 불가능할 듯합니다.
그러니 이 선택은 그 무엇보다도 타당하고 또 당연한 길이 될 것입니다.

당신은 죽음으로 그의 바다에 잠깁니다.

- 탐사자 로스트 / KPC 생환
- 생환 보상: 이성 1d10

ED 4. 침묵의 끝에는 종말이 남는다

= 둘 중 누구도 바다를 향해 가지 못했다.

이제 어떻게 해야 할까요. 생각을 멈춘 머릿속에 남은 것은 아무것도 없습니다. 오롯한
시야에 담겨오는 그의 얼굴만이 전부입니다. 노을에 비쳐 물든 얼굴이 묘한 표정을 짓고
있습니다. 위태롭다, 그런 말로 표현하는 것이 가장 어울릴 것 같습니다. 바람 한 줄만
불어도 무너져 버릴 것처럼 위태로운 그가 당신의 앞에 존재합니다.

세계의 끝이라 한들, 여기가 이 땅과 세상의 끝이라 한들 우리는 우리의 손으로
죽음조차 택할 수가 없습니다. 여기에서조차 저 바다를 향한 한 발을 떼지 못하고
미련이 남은 삶을 향해 돌아섭니다. 서로에게 주었던 상처가 진해도, 서로를 괴롭게 한
기억이 선명해도, 이 잔인하고도 아름다운 마지막 여행까지도 결국 죽음으로 끝을
맺지는 못합니다.

지독한 삶. 앞으로 당장 오늘이, 또 내일이 어떻게 흘러가고 지나갈지도 알 수 없으며.
무너져가는 세상을 바라보고 또 바라보다가, 서로를 그렇게 사랑하고 또 원망하다가.
언젠가 함께 종말을 맞게 되겠지요. 그러니 지금은, 지금만큼은 필사적으로.

우리는 감히 바다를 외면합니다.

- 탐사자 생환 / KPC 생환
- 생환 보상: 없음

V. 후기

> 플레이타임 및 엔딩 설문을 진행하고 있습니다! [링크](#)

다이스 판정에 따라 그 결과가 극명히 갈리는 시나리오를 목표했습니다. 오히려 성공을 하면 할수록 후에 이어질 진상을 예측하지 못하게 흔들어 두고 싶었습니다. 본디 구상 단계에서는 탐사자의 역할과 KPC의 역할이 반전되어 있는 시나리오였는데 최종적으로는, 탐사자에게 아름다운 환상을 보여주는 것이 더 마음에 들어서 이쪽으로 변경했습니다.

가장 비참한 세상 속에서 가장 행복한 끝을 좇는 두 사람의 이야기를 하고 싶었습니다. 그리고 그것이 사실 전부입니다. 나름의 반전이 있는 시나리오를 쓰는 것은 즐겁고 본작 역시 그 부분이 가장 중요하다지만 반전 자체보다는 그 이후에 남겨진 두 사람의 감정이 가장 의미 있는지도 모르겠네요. 이후 진상을 아는 상태에서 다시 플레이를 해 보시거나, 탐사자와 KPC를 바꿔서 다시 플레이해보시는 것도 추천합니다. 꽤나 색다르게 느껴지실 수도 있을 듯해요.

저는 바다를 좋아합니다. 그리고 동시에, 바다를 무서워합니다. 이유를 알 수 없게 어린 시절부터 바다는 아무것도 보이지 않는 미지와도 같아서 그랬는지 싶어요. 양가적인 이미지를 품고 있는 공간이기 때문에 언젠가는 꼭 바다를 소재로 시나리오를 써 보겠다고 버르고 있다가 이제야 실행에 옮깁니다. 확신을 가진 것은 아니지만 만일 또 떠오른다면 일전의 동화 연작처럼 바다 연작을 쓸 수도 있지 않을까 생각하고 있어요.

마지막으로 테스트 플레이를 거치지 않고 배포하는 시나리오이기에 피드백은 언제나 감사히도 받고 있음을 알립니다. 또한 혹여 세션 진행 시의 BGM 선정에 도움이 될까 싶어 작업 시에 들었던 음악 몇 가지를 남깁니다. 모두 유튜브를 통해 감상할 수 있어요.

- It's Hard to Say Goodbye / Michael Ortega
- Loneliness / Adrian von Ziegler
- Table for Two / Abel Korzeniowski

늘 고맙습니다.

Daffo (@TR_Daffodil)