

가장 완벽한 커튼콜

: 유채꽃밭의 연인

w. 해주 (@HaeJu_is)

○ 기본 정보

- 룰 : CoC 7판

- 인원 : 타이만

- 배경 : 현대 하이틴 (영미권의 대학교 혹은 고등학교, 개변 가능)

- 장르 : 스릴러, 로맨스

- 추천기능 : 관찰, 듣기, 자료 조사 등 일반 조사 기능 + 은밀행동, 열쇠공, 예술(연기), 심리학 등 다양한 특수 기능이 추가되면 좋습니다.

- 키퍼링, 플레이 난이도 : 中上 (적극적 판정 시도 및 즉석 조사 개변 구간 有)

- 주의 사항 : 로맨스가 가미 된 관계를 상정하였지만, 함께 동아리에 들 수 있는 정도면 충분합니다. 이 경우 지문과 상황 설정에 소소한 개변이 필요합니다. 신화 생물의 독자적인 해석이 있으며, 상해 혹은 실종(납치) 등의 요소가 필수적으로 등장하니 플레이에 주의 바랍니다.

○ 개요

대학교에 입학하자마자 연극 동아리에 들어온 신입생 막내 조연출, PC.

동아리의 모두는 함께 3일 뒤에 있을 연극 ‘유채꽃밭의 연인’ 공연을 준비하는 중입니다.

많은 사람들이 한데 모여 완벽한 한 번의 공연을 위해 준비하는 와중에, 자꾸만 연습 공연을 중단 시키는 사람이 있습니다. 바로 조연 배우 KPC입니다.

공주님의 기사 역할을 맡은 KPC는 공주님을 왕자님에게 보내주는 클라이맥스 직전 장면에서 매번 대사를 틀립니다. 외우기 어려운 대사도 아닌데... 공연을 마치기 싫은 걸까요? 아니면 공주님 배우를 마음에 두기라도 한 걸까요?

도무지 이유를 알 수 없는데도 거듭 사과를 하는 KPC의 얼굴에는 진심으로 미안한 마음이 비쳐 보입니다. 정말 대사가 어려울 수도 있죠! 단 한마디지만 말이에요.

“노란 꽃이 가득 피었어요.”

그 대사 한 번을 맞춰보지 못 한 채로 공연 날은 다가오고,
무대 뒤에서는 자꾸만 이상하고 무서운 일들이 일어납니다.

이후로는 수호자만 열람 바랍니다.

○ 등장인물

메리 커퍼필드 (23, 여): 연극 동아리 부장, 감독.

애비게일 스완 (23, 남): 연극 동아리 차장, 극본 작가.

맥시밀리언 구스 (23, 여): 소품 담당. 싸움꾼 아웃사이더.

엘라 조 (22, 여): 여자 주연, 공주 역할.

썸머 오웬 (21, 남): 남자 주연, 왕자 역할.

미미 조 (20, 여): 신입생 동기, 시녀 역할. 엘라의 여동생.

하인켈 에버딘 (20, 남): 신입생 동기, 소품 담당 도우미.

NPC가 많이 존재합니다. 진행에 필요하지 않다 판단되시는 경우 수호자 재량으로 가감하실 수 있습니다. **NPC**의 이름, 나이, 성별 등은 필요한 만큼 적절하게 바꾸어 개변하시기 바랍니다. 이름이 많아 복잡하면 감독, 극본, 주연 등으로만 표현하셔도 무관합니다. 시나리오 플레이 전 **NPC**들과의 관계를 미리 설정하거나, **NPC**들이 등장할 때마다 핸드아웃으로 프로필을 전달해주는 것도 좋은 방법이 될 것 같습니다. 필요하다면 **KPC**와 **PC**의 역할 등도 적절하게 바꾸어 플레이하실 수 있습니다.

○ 진상

현대의 예술가들이 간혹 추종하게 된다는 신, 노란 옷의 왕(하스투르의 화신, 룰북 313p.). 우연한 계기로 노란 옷의 왕(신화서, 룰북 227p.)이라는 희곡을 읽게 된 4학년의 애비게일 스완은 그에 영감을 받아 극본을 집필합니다. 자명하게도 그 극본의 내용은 세상을 온통 가장 아름답고 예술적인 색깔인 ‘황색’으로 물들이려 하는 욕망이 들어차 있습니다. **PC**들이 공연하게 될 ‘유채꽃밭의 연인’이 바로 그 극본입니다. 이 극본의 클라이맥스는 여자 주인공과 남자 주인공이 V자 모양으로 예쁜 돌을 깔아둔 정원 앞에서 키스를 나누는 장면입니다. 그러나 연극 동아리의 모든 부원들이 꿈에도 모르고 있는 사실이 하나 있습니다. 황소자리의 별 알데바란이 높이 뜬 맑은 밤, V자로 배열 된 돌 앞에서 주문을 외면 노란 옷의 왕이 지상에 강림하게 된다는 사실입니다(하스투르 강림, 룰북 252p.). 애비게일 스완은 이 연극의 날짜와 소품들, 그리고 대사를 이용해 노란 옷의 왕을 소환하여 황색의 징표(하스투르의 인장, 룰북 314p.)를 하사받을 계획입니다. 노란 옷의 왕에 대한 연구와 광적인 집필로 인해 애비게일은 광기에 시달리고 있지만, 그가 가진 욕망은 세계 정복에 대한 거창한 꿈같은 것이 아닙니다. 최고의 작품을 완성하고 말겠다는 흔한 예술가의 욕망을 가지고 있을 뿐입니다. 그러나 노란 옷의 왕이 지상에 소환된다면, 왕이 춤을 출 때마다 로브 자락은 주변의 사람들을 칼날처럼 베어내고, 왕의 창백한 가면 아래에 숨겨진 촉수는 마주치는 모든 사람의 이성을 빼앗고, 왕의 부름에 의해 소환 될 다른 이계의 괴물들은 지상의 모든 것을 파괴하게 될 것입니다.

아이러니한 것은, 노란 옷의 왕을 소환하는 주문의 마침표 하나가 **KPC**에게 주어져 있다는 사실입니다. 여자 주인공의 기사 역할을 맡은 **KPC**는 클라이맥스 직전, 정원 앞에서 다음과 같은 대사를 연기해내야만 합니다.

“노란 꽃이 가득 피었어요.”

공교롭게도 클라이맥스 장면에서 남자 주인공과 여자 주인공은 서로에게 사랑을 속삭일 뿐 황색의 세상에 관해서는 마땅히 언급할만한 부분이 없었던 탓에, 조연인 **KPC**가 주문의 역할을 맡게 되었습니다. 그런 **KPC**는 며칠 전 누군가의 극본에서 사악한 기운이 서린 낙서를 발견한 적이 있지만, 그것이 누구의 극본인지를 모르고 있는 상태입니다. 자신이 그 대사를 정확하게 발음한다면 무서운 일이 일어난다는 것만은 어렴풋이 느꼈지만 도대체 누가, 왜, 언제, 그리고 어떻게 그런 짓을 벌일 것인지 정확하게 알 수 없는 **KPC**는 그 한 구절의 대사만을 반복해서 틀리고 있는 중입니다.

하얀 꽃이 피었다, 붉은 꽃이 피었다, 푸른 꽃이 피었다... 어떻게 틀리는 지는 **KPC**가 선택하기 나름입니다. 그게 노란 꽃만 아니면 될 뿐이죠.

○ 본문

* 주황색으로 표시된 글씨는 **KP**용 정보입니다.

1/12 :: 흐름 :: D-3

* 날짜와 날씨가 복선이 될 수 있어서, 제목을 삽입하시면 재밌을 것 같습니다.

“... 빨간 꽃이 가득 피었어요.”

또 틀렸습니다! 오늘 연습에서만 벌써 두 번째입니다. 연극의 총 감독 메리 선생이 오늘도 목청을 높이며 무대 위로 올라섭니다.

메리 커퍼필드 : **KPC**! 도대체 몇 번째야 이게. 불만이 있으면 말로 하란 말이야!!

KPC가 진심으로 미안한 얼굴을 하며 몇 번이고 사과를 하는데도 메리 선생이 너무 심하게

흔내고 있으려니 다른 부원들이 옆에서 말리기 시작합니다. 하지만 메리 선배가 저렇게나 화를 내는 것도 이해 못 할 일은 아닙니다. 우리 신입생들이 들어온 뒤로 처음 선보이는 공연인데, **KPC**가 저 짧고 쉬운 대사 한 줄을 못 외워서 매일 연습 공연을 망치고 있으니 말입니다.

KPC : 죄송해요, 공연 때는 정말 잘 할게요. 다들 죄송해요, 저 때문에...

그래도 동기인데, 저렇게 풀 죽은 모습을 보니 마음이 짝하긴 하네요. 도무지 안 외워지는 대사가 있을 수도 있죠. 중얼중얼 입 속으로 연습까지 하는 것 같은데, 아무리 연습이라지만 무대에 서면 바짝 긴장이라도 되는 걸까요? 게다가 저 장면은 주인공들이 서로 사랑을 확인하는 클라이맥스 바로 직전의 장면이니깐요. 저 친구... 원래 그렇게 소심한 편이었던가요?

PC는 **KPC**를 처음 만나던 날을 떠올려봅니다.

* 과거 회상 장면입니다. 가볍게 이런 일이 있었지, 수호자분의 지문으로 짚고 넘어가주셔도 좋지만 되도록 **RP**를 나누며 **KPC**와 **PC**가 친해지는 과정을 그리시면 이후 플레이에 재미가 더해질 것 같습니다.

3개월 쯤 전으로 되돌아가야 할 것 같습니다. 대학교에 입학해서 설레는 마음으로 연극 동아리에 들어온 첫 날, 동아리 신입생 환영회에서 만났으니깐요.

로즈타운 사립대학교의 연극 동아리는, 예술 학교의 동아리가 아님에도 매년 그만큼 작품성 있는 공연을 한다는 평을 받아내는 편입니다. 그런 호평의 중심에 있었다던 영문학과와 메리 커퍼필드 선배가 또 이번 기수의 연극 부장이자 총연출을 맡게 되었다는 소식을 들었습니다. 무척 화끈한 성격인 듯 큰 목소리로 부원들을 소개해주는 모습이 인상 깊었죠. 동아리의 차장이자 메인 극본 작가인, 극작과의 애비게일 스완 선배를 자랑스럽게 소개할 때는 특히 목소리가 더 커진 것 같았습니다.

* 학교 이름은 마음대로 고쳐주세요.

선배들의 시끄러운 소개 시간이 끝나고, 신입생들끼리 모여 앉은 테이블에서는 낮섬과 설렘이 가득한 분위기가 짙었습니다. 어색함에 샴페인을 마시거나, 벌써부터 삼삼오오 모여 이야기를 나누기 시작한 친구들이 여기저기 흩어져 있었지요. 그 중 **PC**의 옆자리에 앉은 동기, **KPC**는 낮을 가리는 듯 조용한 목소리를 하고 있었습니다. **PC**는 뭐라고 인사했나요?

* 아래는 대화 예시입니다. **KPC**와 **PC**의 성격에 따라 적절히 바꾸어 대화해주세요.

PC : 안녕! 이름이 뭐야?

KPC : **KPC**, OO학과야.

PC : 연극 동아리에는 어쩌다 들어왔어?

KPC : 우리 과 선배가 권해서... 신입생들은 공연 준비 도와주거나 엑스트라가 대부분이라고 하고, 재미도 있다고 하시면서... 원래 연극 보는 것도 좋아하긴 해.

PC : 나는 연출이나 각본 쓰는 거에 관심 있어서 들어왔어! 여기서 하는 공연 본 적 있어?

KPC : 본 적은 없는데 들은 적은 있어. 다들 극본이 좋다고 하더라.

PC : 여기서 벌써 친구 사귄 거야?

KPC : 아까 저 쪽에 앉아있던 여자애랑 얘기했어. 언니가 동아리 배우래.

* 엘라 조의 여동생 **미미** 조의 이야기입니다. 벌써 나오지 않아도 됩니다.

PC : 동아리 활동 기대된다!

KPC : 응... 걱정도 되지만...

* 적당한 **RP** 후 회상을 마무리해주시면 됩니다. 단순히 **KPC**와 **PC**가 친분을 쌓고, **NPC** 부원들의 존재를 얘기하기 위한 회상 씬입니다. 메리와 애비게일을 제외하고는 필수 정보가 아니니, 필요할 때 적절하게 등장 시켜주세요.

그 때 나눴던 대화와 평소의 **KPC**를 생각해보면...

반쯤은 거절을 못 해서 끌려온 것 같기도 하지만, 어쨌든 연극에 아주 관심이 없거나 남에게 일부러 폐를 끼칠 만한 친구는 아닌 것 같았습니다. 한 줄짜리 대사를 못 외울 만한 친구도 아닌 것 같았구요. 그러니까, 아무래도 **KPC**가 무대 위에서 너무 긴장을 한 나머지 자꾸만 대사를 틀리는 게 아니라면... 다른 이유가 있을 지도 모른다는 생각이 듭니다. 이를테면 공주 역할을 맡은 엘라 선배가 마음에 들어서 왕자에게 보내주고 싶지 않다거나요? 아무리 엘라 선배가 로즈타운의 소문난 쿼카라지만, 이런 생각까지는 너무 비약이겠죠? 설마하니 그렇게까지 공과 사를 구분 못 하려구요.

* PC가 KPC를 걱정해주는 것을 전제로 했지만, 수상쩍게 생각해도 상관없습니다. 도대체 왜 그러는 거냐는 질문으로 대화를 시작할 수만 있으면 됩니다. PC의 성격과 생각에 맞춰서 지문을 바꿔주세요. 엘라를 좋아한다고 오해 시키는 건... 그냥 로맨스를 자극하고 싶어서 넣었습니다. 빼셔도 아무런 문제가 없습니다.

메리 커퍼필드 : 오늘 연습은 끝이야!

마침 메리 선배가 연습을 끝내기로 선언했으니, 영 안 좋은 얼굴로 무대에서 내려오고 있는 KPC에게 이유를 물어보거나 잘 해보자는 격려를 건네줄 수 있겠어요.

▶ KPC 에게 다가간다.

KPC는 PC를 보자 또 멧쩍게 웃으며 사과를 합니다.

“미안해, 나 때문에 너도 괜히 여러 번 고생하게 되는 것 같네.”

▶ 심리학 또는 관찰 판정에 성공할 시,

- 진심으로 미안해하고 있는 것 같습니다. RP로 KPC를 복돋아줘도 KPC는 다음번에는 안 틀리겠다는 말만 합니다. 이유가 있어서 일부러 틀리는 거냐고 묻는다면 지금 당장은 말해주지 않습니다. 극본에 누가 기묘한 낙서를 해두었는지 모르고 있는 상태니까요. 여러 번 물어본다면 대인기능 판정을 시도합니다.

▶ 말재주, 설득, 매혹 등의 판정에 성공할 시,

- KPC는 ‘일부러 틀리고 있는 게 맞다’까지의 정보를 흘려줄 수 있습니다. KPC의 성격과 PC와의 관계에 따라서 ‘수상한 극본을 봤으니까 도와줘!’ 라는 식으로 흘러가더라도 진행에 큰 무리는 없겠지만... 아직 1일차니 모르는 게 더 재밌을 것 같습니다. 혹시 엘라 선배를 짝사랑해서 그러는 거냐고 묻는다면 절대 아니라고 변명을 하다 정보를 흘릴 수도 있겠네요.

* 대사에 관해 격려나 위로를 해주든, PC의 추궁에 KPC가 무언가를 털어놓고 있든, RP 도중 적절한 타이밍에 [이벤트 : 싸우지 마세요!] 가 발생합니다.

【이벤트 : 싸우지 마세요!】

무대에 앉아 (또는 무대 아래에 서서) 이야기를 나누고 있던 그 때, 어디선가 시끄러운 소리가 들려오기 시작합니다.

▶ 듣기 판정

- 성공 : 누군가 싸우고 있는 소리 같은데... 아무래도 무대 뒤쪽에서 들려오는 소리인 것 같습니다. 자세히 들어보면 한 명은 메리 선배인 것 같고, 다른 한 명은... 왁왁 소리를 지르는 목소리가 아마도, 싸움꾼 맥시밀리언 선배인 것 같죠? 저 선배가 한번 소리를 지르기 시작하면 끝도 없는데. 어서 가서 말려봐야 하는 거 아닐까요?
- 실패 : 누군가 싸우고 있는 소리 같은데... 무대 뒤쪽에서 들려오고 있습니다. 언성이 높아지는 것이 어째 큰 싸움이 난 모양입니다. 가서 말려야 하는 건지, 불똥이 튀기 전에 도망가야 하는 건지!

▶ 싸움을 말리러 간다.

무대 뒤로 후다닥 뛰어가 보니 역시나 싸우고 있는 사람들은 메리 선배와 맥시밀리언 선배였습니다. 싸움꾼으로 유명한 선배답게 살벌하게 욕설까지 섞어가며 따지고 있는 것 같은데, 대체 무슨 일인 걸까요?

맥시밀리언 구스 : 누구 짓인지 모른다는 게 말이 돼?! 니들 다 가만 안 둘 줄 알아!!

메리 커퍼필드 : 너 이런 식으로 갱판만 칠 거면 그냥 나가. 공연 3일 남았는데 다들 왜 이러는 거야?

* 맥시밀리언도 애비게일의 극본을 발견했습니다. 다만 맥시밀리언은 워낙에 다혈질에 아웃사이드러 기질이 있는 인물이라, 다른 사람들에게 말하지 않고 무작정 동아리의 부장인 메리에게 따지러 온 것입니다. 당연히 메리는 그 극본에 대해 모르고, 동아리의 부원들이 나쁜 짓을 벌일 거라 상상하지도 못합니다.

▶ 무슨 일로 싸우는지 묻는다.

맥시밀리언 구스 : 이것들이 누구 바보로 알아! 너냐? 니가 극본에 낙서질 했어?!

메리 커퍼필드 : 너희들 빨리 가, 헛소리 상대해주지 말고. 대사 연습 더 해야 하지 않아?

* 극본의 낙서에 대해 더 물으려고 한다면 **KPC**가 말릴 지도 모릅니다. 자기도 이미 알고 있는 내용이고, 지금의 싸움으로 인해 맥시밀리언이 범인이 아니라는 걸 알아낸 것만 해도 충분한 정보니까요. 갑작스러운 싸움에 당황하거나 극본의 낙서에 대해 물어보거나 하는 행동을 보고 **PC**도 범인은 아니라고 생각하게 되었습니다. 하지만 메리에 대한 혐의는 아직 벗지 못 했기 때문에 여기서 더 부풀려서 좋을 것이 없다고 생각합니다.

... 살벌합니다. 이거 얼른 두 사람을 떨어뜨리고 다음에 얘기하도록 잘 달래서 보내는 게 좋겠습니다. 그도 그럴 게 메리 선생의 말대로 공연이 며칠 남지 않았으니까요.

▶ **RP**로 메리와 맥시밀리언을 달래줘도 좋고, 적절한 대인기능 판정을 할 수도 있습니다.

- 판정에 성공할 경우 낙서가 된 극본을 발견했다, 자기 극본도 아니라면서 누가 그랬느냐고 난리다, 그런 정보들을 흘릴 수도 있습니다. 그 이상으로 파고들 경우 두 사람이 씩씩거리며 자리를 떴다는 식으로 마무리해주세요.

무대 뒤에 덩그러니 남은 **KPC**와 **PC**는 혼이 다 빠져나간 기분입니다. 공연 직전에 이렇게 살얼음판을 걷는 듯 아슬아슬한 분위기라니... 우리 공연, 무사히 잘 마칠 수는 있는 거겠죠? 완벽하지 못 해도 성사만 된다면 좋겠다는 생각까지 듭니다! 두 사람은 이만 하교 하기로 합니다.

▶ 얼른 도망간다! (싸움을 말리러 가지 않았을 경우)

공연이 며칠 남지도 않았는데 불뚱이 튀어 좋을 것 없습니다. 더군다나 부원들을 예민해지게 만든 건 일부분 **KPC**의 탓도 있잖아요? 화가 잔뜩 나 있는 선배나 동기들과 마주치게 된다면 안 그래도 풀이 잔뜩 죽은 **KPC**가 혼쫓이 날 지도 모르는걸요. 공연 직전에 이렇게 살얼음판을 걷는 듯 아슬아슬한 분위기라니... 우리 공연, 무사히 잘 마칠 수는 있는 거겠죠? 완벽하지 못 해도 성사만 된다면 좋겠다는 생각까지 듭니다! 두 사람은 어서 자리를

떠 하교하기로 합니다.

* 같이 가는 하교길은 딱히 묘사하지 않았습시다만 넣고 싶다면 추가하셔도 됩니다. 이 경우 **KPC**는 생각에 잠겨서 대답을 잘 하지 않는다든지, 뭔가 할 말이 있는 것 같다든지, 그런 류의 **RP**와 묘사가 적절하겠습니다.

1/13 :: 비 :: D-2

지잉-

느긋하게 마지막 수업을 듣고 있으려면 핸드폰에서 진동이 울립니다. **KPC**의 문자네요.

[**PC**, 혹시 무대 연습 시간 전에 잠깐 연습실에서 만날 수 있어?]

* **KPC**는 어제 싸움을 말리며 극본의 낙서에 대해 전혀 모르는 것 같던 **PC**의 모습을 보고 어느 정도 **PC**를 신뢰하게 되었습니다. 맥시밀리언처럼 어려운 선배보다는 아무래도 **PC**가 원래부터 가깝게 지내던 동기인지라 먼저 도움을 청하게 된 것이죠. 대사 연습을 도와달라는 핑계로 단 둘이 만나서 조용히 이야기를 나눌 생각입니다. 간단하게 대답해도 좋고 적당히 문자를 나누면서 ‘할 얘기도 있고...’ 하는 식으로 운을 띄워도 좋습니다. **PC**가 승낙한다면 **KPC**에게서 다음과 같은 답장이 옵니다.

[고마워. 그럼 연습실에서 기다리고 있을게.]

때마침 교수님이 수업을 마치십니다. 아무리 막내 조연출이라고 해도 극본의 내용과 중요한 장면의 대사들 정도는 잘 알고 있으니, 일찍 연습실에 가서 **KPC**를 도와주면 될 것 같습니다.

연습실로 가기 위해 동아리방이 모여 있는 건물로 향합니다. 어제부터 날이 흐리더니, 밖에는 추적추적 비가 내리고 있습니다. 최근 며칠 동안은 실제로 공연 날 서야 하는 무대 위에서 연습도 하고 세팅도 하느라, 주로 ‘로즈타운 홀’ 건물의 공연장에서 모임을 가졌었죠. 연습실로 가는 길은 어쩐지 오랜만인 것 같은 느낌이 듭니다. 그런데 연습실로 가는 복도에 두 사람의 인영이 보입니다. 가만히 보니 **KPC**와... 공주 역할의 엘라 선배네요.

둘이서 뭘 하고 있는 거죠?

* 공주님을 사모하는 기사 **KPC**... 그런 오해 시추에이션을 추가하신다면 여기서 다정해보인다든지, 친해보인다든지, ‘나 말고 공주한테도 연습을 도와달라고 한 거야?!’와 같은 지문을 넣어도 될 것 같습니다.

▶ 다가가서 말을 건다.

연습실 문 앞에서 이야기를 나누고 있는 두 사람의 표정은 제법 심각해보입니다. 특히나 엘라 선배가 겁에 잔뜩 질린 얼굴을 하고 있네요. 무슨 일이 있었던 걸까요?

▶ 무슨 일이 있었냐고 묻는다.

KPC : 너를 기다리려고 연습실로 왔는데 엘라 선배가 문이 잠겼다길래... 근데, 비명 소리를 들었대.

엘라 조 : 내가 연습실에서 혼자 대사 연습을 하고 있었거든, 공연도 며칠 안 남았고... 그러다 복도에 있는 화장실에 잠깐 들른 사이에, 연습실 쪽에서... 비명 소리가 들리는 거야. 놀라서 돌아와 보니 이렇게 연습실 문이 잠겨 있었어.

▶ 이외에 **PC**가 다른 질문을 더 한다면, 엘라가 줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- 분명히 혼자 있었다.
- 비명소리가 누구 목소리인지는 모르겠다.
- 화장실에 가느라 자리를 비운 시간은 **10분** 정도 된다.
- 돌아올 때는 너무 놀라서 뛰어오느라 복도를 살필 정신이 없었다.
- 밖으로 나가는 사람은 못 본 것 같다. (애비게일은 계단으로 숨어 현재 같은 건물 안에 있습니다.)

▶ 지능 판정

- 성공 : 안에서 잠그는 문은 맞지만, 열쇠만 가지고 있다면 누구든지 밖에서도 잠글 수 있는 문입니다. 열쇠를 가지고 있는 사람은 부장인 메리와 차장인 애비게일. 하지만 열쇠를 훔치거나 복사했다면 두 사람이 아니어도 잠글 수 있었겠죠.
- 실패 : 안에서 잠그는 문은 맞지만, 열쇠만 가지고 있다면 누구든지 열고 닫을 수

있는 문입니다. 열쇠를 가지고 있을만한 사람이 누가 있죠?

어쨌든 비명을 지른 사람이 직접 문을 잠그고 가버렸는지, 아니면 비명을 지른 사람과 지르게 만든 사람, 두 명이 있었는지는 이 문을 열어봐야 알 수 있을 것 같습니다. 잠긴 문을 어떻게 열면 좋을까요?

▶ 메리와 애비게일에게 연락한다면

- 전화나 문자로 연락을 해본다면, 연락을 받은 두 사람은 지금 수업 중이니 연습 시간에 보자고 말합니다. 누군가의 비명 소리가 들리고 문이 잠겼다고 상황 설명을 한다면 바로 오겠다는 반응을 보입니다.

* 이후로는 **KPC**와 **PC**가 메리와 애비게일을 기다리지 않고 먼저 문을 열었다는 가정 하에 지문을 작성했습니다. 기다리겠다고 선언하는 **PC**가 있다면 **KPC**의 **RP**로 설득해주시거나, 도착까지 리얼 타임으로 **1D10+20**분이 걸린다는 지문을 내보내서 안으로 들어갈 수 있도록 해주세요. 두 사람이 부르지 않았다면 엘라가 연락해서 이후 도착한 것으로 합니다.

▶ 열쇠공 판정으로 문을 열거나 근력 판정으로 문을 부수는 데에 성공한다면

- **KPC**, **PC**, 엘라까지 세 사람은 연습실 안으로 들어갈 수 있습니다. **PC**가 실패하면 **KPC**와 엘라도 판정을 시도합니다.
- 엘라 조 : 근력 **40** 건강 **60** 크기 **50** 민첩 **50** 외모 **90** 지능 **50** 정신 **50** 교육 **70**

연습실 안은 엘라의 말대로 텅 비어있습니다. 사방의 벽이 거울로 이루어져 있는 연습실은 언제나 그랬듯 본래의 크기보다 넓고 웅해 보입니다. 어쩐지 미묘한 기운이 감도는 것 같은데... 기분 탓이겠죠? 연습실 안을 둘러보면, 구석에 딸린 소품실의 문이 조금 열려 있는 것이 보입니다.

▶ 소품실로 들어간다.

조금 열려있는 문을 더 밀어보면 툭, 안에서 무언가 걸려 문이 잘 열리지 않습니다. 안쪽을 살짝 들여다보려고 해도 불이 꺼져있어 잘 보이지 않습니다. **KPC**와 **PC**, 엘라까지 세 사람이 힘을 합쳐 문을 열자 안에 있던 무언가가 지익, 밀리는 소리를 내며 문이 열립니다. 문 앞에 걸려 있던 것은, 소품이 쏟아진 듯 커다랗고 하얀 돌들 사이에 깔려 있는... 맥시밀리언 구스입니다. 커다란 돌 아래에 하반신이 깔려 있고 바닥에는 피가 조금 흘러 있습니다.

“까악!”

엘라가 비명을 지릅니다.

SANC 0/1

▶ 맥시밀리언을 확인한다.

흔들어 깨워도 일어나지는 않지만, 확실히 숨은 쉬고 있습니다. 간혹 신음을 하며 얼굴을 찌푸리기도 합니다. 피가 난 곳은 다리 뿐인 듯 다른 곳들에는 자잘한 상처들만 보입니다.

▶ 돌을 치운다.

맥시밀리언을 누르고 있는 돌들을 치워내기 시작합니다. 당연히 스티로폼 등으로 만드는 줄 알았는데, 뭐가 이렇게 무겁죠? 모두 진짜 돌인 것 같습니다. 작은 크기도 아니고 거의 1m 남짓인 것 같은데... 누가 이걸로 맥시밀리언을 해치려 하기라도 한 걸까요?

* 행동의 순서는 관계없으나, 두 가지의 행동을 모두 마치고 나면 엘라는 누구든 데려오겠다는 말을 하고는 밖으로 뛰쳐나갑니다. 엘라가 나간 뒤부터 KPC와 PC는 소품실 안을 잠시 조사합니다.

엘라 조 : 도, 도와줄 사람을 불러올게...!

엘라가 뛰쳐나가고 나면 소품실에는 의식이 없는 [맥시밀리언]과 바닥에 떨어진 [돌]들, 그리고 KPC와 PC만이 남습니다. [선반]에는 돌들이 몇 개 더 올려져 있고, 그 옆에는 무대 의상이 걸린 행거가, 맞은편에는 부원들이 각각 하나씩 자리를 가지고 있는 [캐비닛]이 줄을 서 있습니다.

[맥시밀리언]

쓰러져 있는 맥시밀리언의 옆에는 액정에 약간 금이 간 휴대폰이 떨어져 있습니다.

휴대폰 : 다행히도 화면은 잘 켜집니다. 비밀번호로 잠금이 되어 있습니다...만, 조금 전까지 나누던 문자인 듯 답장 몇 개가 잠금 화면에 떠 있습니다.

[매기 : 그 미친놈 만났어?]

[매기 : 어쩐지 이상했다니까!]

[매기 : 절대로 안 하겠다고 해!!]

미친놈은 누구고, 맥시밀리언이 절대로 안 하려고 하던 일은 대체 뭘까요?

* 지문 잠금이 아니기 때문에 맥시밀리언의 손가락을 이용해 열어볼 수는 없습니다. 절대로

안 하겠다고 해!! = 돌을 손으로 깎아 소품으로 만드는 말도 안 되는 일을 말합니다.
맥시밀리언은 극본의 주인을 알게 되고, 이 일에 관해 예비게일에게 따져 물으려다
해코지를 당했습니다.

[돌]

무대에 유채꽃밭을 세팅할 때 꽃밭의 모양을 잡아주는 흰 돌들입니다. 떨어져있는 돌은 총
5개입니다. 바닥에는 돌가루들이 여기저기 흩어져 있습니다.

[선반]

선반에도 바닥에 떨어진 돌들과 마찬가지로, 진짜 돌인 것 같은 커다랗고 흰 돌들이 올려져
있습니다. 선반에 올려진 돌은 총 4개로, 떨어진 돌과 합치면 정확히 9개입니다.

▶ 관찰 판정

- 성공 : 떨어져있는 돌들과 선반에 올려져있는 돌들에 차이점이 있는 것 같습니다.
떨어진 돌들은 누군가가 조각한 것 같은 인위적인 모양을 하고 있습니다. 바닥에
날리는 돌가루들도 떨어지면서 흩어졌다기엔 고운 것이... 꼭 도구를 이용해 갈아낸
것 같은 모양새입니다.
- 실패 : 떨어져있는 돌들과 선반에 올려져있는 돌들에 묘하게 다른 점이 있는 것
같은데... 떨어진 돌들이 조금 더 예쁘게 생긴 것 같다, 정도일까요?

[캐비닛]

개인 캐비닛들은 대부분 학생증으로 열 수 있도록 잠겨 있어 열어볼 수는 없을 것 같습니다.
그런데 살짝 열려 있는 캐비닛이 하나 있네요. 문에 커다란 글씨로 **MAX** 라고 쓰여 있는
캐비닛입니다. 아마도 맥시밀리언의 캐비닛인 것 같습니다.

▶ 열어본다

맥시밀리언의 캐비닛 안에는 빈 담배갑 몇 개와 라이터, 아무렇게나 던져놓은 듯한 **【앞치마】**
하나와 **【작은 상자】** 하나가 들어 있습니다.

- 앞치마 : 소품 담당인 맥시밀리언이 작업할 때 자주 입곤 하는 앞치마로, 앞에 커다란
주머니가 하나 달려 있습니다. 주머니 안을 뒤져보면, 목공용 장갑 한 쌍과 사포 몇
장이 나옵니다.

- 작은 상자 : 나무로 된 상자입니다. 상자를 열어보면, 안에는 작은 정과 망치, 조각칼 몇 개가 들어 있습니다.

* 이 파트에서 조사를 하는 도중에, **KPC**는 **PC**에게 ‘낙서가 된 극본’에 관해 털어놓습니다. 둘이서 조용히 이야기할 기회가 생겼거니와, 자신처럼 극본을 본 것 같은 맥시밀리언에게 이런 일이 생겼으니 분명 극본과 관련 있는 일이라 생각하기 때문입니다. **KPC**가 **PC**도 위험에 휘말릴 것을 걱정해서 말하지 않을 것 같은 성격이라면 조사 도중 “혹시...”, “설마...” 이런 혼잣말로 운을 띄워 **PC**가 캐물을 수 있도록 해주시면 좋을 것 같습니다. 타이밍은 함께 조사를 하면서 적절하게 조정해주세요. **PC**가 할 만한 질문들을 파란 글씨로 함께 적어놓았습니다.

KPC : 사실, 맥시밀리언 선배가 어제 얘기했던 이상한 극본 말이야. 나도 본 적 있어.

이상한 극본?

KPC : 누구 극본인지는 모르겠고, 이상한... 영어가 아닌 글씨로? 기분 나쁘게 낙서가 되어 있고, 뭐랄까... 말로 설명하기 어려운 징그러운 그림들이 그려져 있었어. 있던 자리에 났는데 다시 와봤을 땐 없어졌더라고.

언제, 어디서?

KPC : 한 4일 정도 전에... 여기, 소품실 선반 위에서.

4일 전이라면, 마침 무대에서 연습하기 시작한 날짜입니다. 동시에 **KPC**가 지독하게도 한 구절의 대사만 틀려대기 시작한 그 날이기도 하죠.

대사를 틀린 것과 관계있어?

KPC : ... 응. 그 대사 옆에 온갖 표시가 되어 있었거든. 바로 여기라고 말하는 것처럼... 이상한 얘기처럼 들리겠지만, 그 대사를 말하면 안 되는 것 같아서 틀리고 있었어.

* 어느 정도 정보 전달이 마무리 되면 메리와 애비게일이 들어오며 조사 턴이 끝납니다. 건물 안에 숨어 있던 애비게일은 엘라가 자신의 범행을 목격했다고 생각해, 홀로 뛰쳐나온 엘라를 기절시켜 숨기고 오는 길입니다. 여기서 만약 **PC**가 엘라 선배는 못 봤냐든가 하는

질문을 던진다면, 애비게일이 많이 놀란 것 같아서 집에 보냈다는 식으로 돌려댑니다.

두 사람도 맥시밀리언의 상태를 살펴봅니다. 바로 어제 크게 다툰 친구가 다쳐있는 것을 보아 많이 놀랐는지 메리는 정신이 없어 보이는데, 애비게일은 침착하게 상황을 정리해보려 합니다.

애비게일 스완 : 메리는 구급차를 부르고 같이 병원에 가줘. **KPC**와 **PC**, 괜찮아? 너희 둘은 먼저 공연장에 가서 부원들이 모이면 사정 설명을 좀 해줄래? 힘들면 내가 연락 돌릴 테니까 집에 가도 괜찮아.

* 이왕이면... 이 때 **PC**들이 집에 가지는 않았으면 좋겠습니다. 만약 **KPC**와 **PC**도 구급차가 올 때까지 기다리겠다고 한다면, 잠시 후 구급차가 도착합니다. 메리와 맥시밀리언은 구급차를 타고 병원으로 가고, **KPC**와 **PC**는 애비게일과 함께 공연장으로 향합니다.

KPC와 **PC**가 공연장으로 향해 기다리고 있으려면, 어느새 부원들이 연습을 위해 공연장으로 모입니다. 모두가 모인 후에 **KPC**와 **PC**가 상황을 설명하고, 얼마 지나지 않아 애비게일이 공연장으로 들어옵니다. 애비게일 선배도 굉장히 피곤하고 수척해 보이는 얼굴이지만, 침착하고 책임감 있게 이 상황을 이끌어 갑니다.

애비게일 스완 : 맥시밀리언이 소품 준비를 하려다가 조금 다쳤어. 메리가 병원에 따라가 버리는 바람에 감독도 없고, 배우도 몇 자리가 비어서 오늘 무대 연습은 못 할 것 같아. 공연이 얼마 안 남았는데 이런 일이 생겨서 걱정도 되고 어수선하겠지만... 그래도 다들 하던 대로 준비 해줬으면 좋겠다. 아, 같이 소품 담당하던 게 누구였지?

애비게일이 물으면 부원들 사이에서 누군가 쭈뼛쭈뼛 손을 듭니다. **KPC**와 **PC**의 동기인 하인켈입니다.

애비게일 스완 : 혼자서 남은 준비를 하려면 어려울 테니까...

주변을 둘러보던 애비게일은 **PC**를 꼭 집어 가리킵니다.

애비게일 스완 : **PC**, 하인켈이 소품 준비 하는 걸 좀 도와줄래?

* **PC**가 소품 준비를 돕겠다고 대답하면, **KPC**가 자신도 도와주고 싶다고 말합니다.

연습실로 돌아가서 **PC**와 함께 다시 조사를 해보고 싶기도 하고, 극본에 낙서를 하거나 맥시밀리언을 다치게 만든 범인이 하인켈이 아니라는 확신도 없기 때문입니다. **KPC**의 성격에 따라 이 부분을 생각하고 애비게일이 **KPC**를 데려가며 장면 전환을 하셔도 됩니다.

KPC : 저도 같이 도와줄게요. 소품실의 돌들이 무거워 보여서... 같이 옮겨줄까 하구요.

애비게일 스완 : 공연이 내일인데 **KPC**는 대사부터 숙지해야지. 말 나온 김에 잠깐 나랑 얘기 좀 하고 가자.

... 애비게일 선배 말이 틀린 것도 아닙니다. 연습마다 대사를 틀리는 배우에게 다른 작업까지 도와달라고 할 수는 없지요. 아무래도 혼내려고 부르는 걸까요? 아니면 연습 상대가 되어주려는 것일지도 모릅니다.

애비게일 스완 : 그럼, 다들 각자 연습하고 무대 점검하는 걸로 하고 이만 해산할게. 다들 고마워.

KPC는 애비게일 선배를 따라가고, 다른 부원들은 각자의 할 일을 하기 시작합니다. 어느새 하인켈이 **PC**에게 다가와 말을 건넵니다.

하인켈 에버딘 : **PC**, 대부분은 작업을 끝내서 급하게 할 일은 두 개가 있거든. 하나는 돌을 마저 만드는 거고, 하나는 꽃밭에 쓰일 조화를 다듬는 거야. 돌은 내가 하면 되니까, 조화 다듬는 것만 도와주면 될 것 같아.

PC는 하인켈과 함께 다시 소품실로 향합니다. 소품실로 들어가면 핏자국과 돌가루 등 어질러져 있던 것들은 어느새 닦아낸 것 같습니다. 여기도 애비게일 선배가 다 정리한 걸까요? 하인켈은 선반에서 아직 다듬어지지 않은 돌들을 내려놓고 자기 캐비닛을 엽니다. **PC**에게는 커다란 쇼핑백 하나를 꺼내주고, 자신은 조각칼과 사포 같은 도구들을 꺼냅니다. 하인켈이 건넨 쇼핑백 안에는 줄줄이 붙어있는 노란 유채꽃 조화가 가득 들어 있습니다.

▶ 관찰 판정

- 성공 : 하인켈의 어깨 너머로 캐비닛 안을 빠르게 훑쳐보면, 안에 극본 한 부가 놓여 있는 것을 볼 수 있습니다. 당연한 건지 ‘유채꽃밭의 연인’이라는 제목이 쓰여진 맨 앞장은 낙서 하나 없이 깨끗해 보입니다. 안쪽을 펼쳐보지 않으면 모르는 일이지만요.

- 실패 : 하인켈의 어깨 너머로 캐비닛 안을 빠르게 훑쳐보려는데, 하인켈에게 가려져서 잘 보이지 않습니다. 뭐가 들어있는지 제대로 보지 못 한 채로 캐비닛의 문이 닫힙니다.

하인켈 에버딘 : 다 붙어있는 꽃들을 잘라서 하나하나 떼어내면 돼. 거슬리는 가지나 잎은 잘라버리고.

* 궁금한 점이 있다면 물어보면서 정보를 얻어낼 수 있습니다. PC가 먼저 대화를 시도하지 않는다면 하인켈이 맥시밀리언의 상태를 물어보는 등 먼저 대화를 시도합니다. 아래는 PC가 할 법한 질문을 포함한 예시 대화입니다.

왜 진짜 돌을 쓰는 거야?

하인켈 에버딘 : 나도 잘 모르겠는데, 맥시밀리언 선배가 불평하는 건 몇 번 들었어. 소품을 누가 진짜 돌을 쓰냐면서... 그것도 조각까지 해가면서.

무슨 모양으로 조각하는 건데?

하인켈 에버딘 : 설명하기엔 너무 추상적인데, 세공된 보석 모양처럼? 왜, 동그란 보석 말고 각진 보석 모양 있잖아.

누가 시킨 건지는 알아?

하인켈 에버딘 : 아니... 맥시밀리언 선배는 좀... 무서워서... 그건 못 물어봤는데... 노란 색에 미친 거야? 라는 말을 하는 건 들어본 적 있어.

낙서가 된 극본은 본 적 있어?

하인켈 에버딘 : 낙서? 배우들은 다들 극본에 자기 메모를 하지 않아?

▶ 심리학 판정 성공 시

- 진심으로 ‘낙서’라는 단어에 별 의미를 두지 않는 것 같습니다. 아무것도 모르는 순수한 얼굴입니다. PC가 하인켈을 의심 선상에서 제외할 수 있습니다.

▶ 대인기능 판정 성공 시

- 캐비닛을 보여주기도 합니다. 캐비닛 속의 극본을 확인하면 하인켈의 극본은 깨끗합니다. PC가 하인켈을 의심 선상에서 제외할 수 있습니다.

* 적당히 RP와 판정을 통한 정보 습득이 마무리 되면 아래 지문과 같이 2일차 모든 조사를 마칩니다. 손재주 판정은 괜히 한 번 재미로 넣었습니다.

이런저런 이야기를 나누다보니, 하인켈과 PC의 작업도 어느새 끝나갑니다. PC는 수북하게 쌓인 유채꽃들을 다시 쇼팡백에 넣습니다.

▶ 손재주 판정

- 성공 : 노랗고 포슬포슬한 유채꽃 조화들이 예쁜 모양으로 잘렸네요. 무대에 세팅해두면 모두가 진짜 유채꽃밭을 보는 것처럼 기분이 좋아질 것 같아요.
- 실패 : 대화에 집중했던 탓인지, 빼돌빼돌 영 엉성하게 잘렸습니다. 그래도 이 많은 꽃들을 한 데 모아 세팅하고 관객들이 멀리서 보면 꽃밭처럼 보이겠죠?

정리를 끝내고 나가려던 차에 누군가 연습실 문을 열고 들어옵니다. KPC입니다.

KPC : 아, 애비게일 선배랑 얘기가 다 끝나서... 도와줄 게 있나 하고 와봤어.

마침 할 일은 다 끝냈으니 같이 하교하면 되겠네요. 연습실을 나오면 이미 밖은 어두워져 있습니다. 내일 보자는 인사와 함께 하인켈과 헤어집니다.

* KPC와 PC는 하교하면서 (하교길이 다른 방향이라면 잠시 벤치에 앉아서) 간단한 RP로 서로의 정보를 주고받습니다. PC는 하인켈은 범인이 아니라는 정보를, KPC는 아래와 같은 정보를 전달합니다. KPC와 PC가 '노란색'에 의문을 가질 수 있는 타이밍이 되도록 해주세요.

KPC : 혹시 대사가 너무 많거나 어려우면, 대본을 조금 고쳐줄 수 있다고 하시더라고. 그런데... 노란 꽃이 피었다는 부분은 바꿀 수 없대. 제목부터 유채꽃밭의 연인이니까 당연한 거겠지만. 그래서 돌려 물어보려고 유채꽃을 좋아하시냐고 물어봤는데, 메리 선배가 꼭 넣어달라고 했다더라고.

* 메리가 유채꽃을 좋아한다는 것은 애비게일의 거짓말입니다. 이 부분은 **D-1**에서 드러납니다. 어느 정도 **RP**로 정보 교환이 마무리 되고 나면 두 사람은 각각 집으로 돌아갑니다.

1/14 :: 흐름 :: D-1

“PC, 누가 널 찾는데?”

강의가 끝나고 강의실을 나가려는데, 동기 한 명이 **PC**를 부릅니다. 동아리 활동을 하러 갈 시간은 아직 아닌데, **KPC**가 찾아온 걸까요? 그런데 강의실의 뒷문에서 쭈뼛대며 **PC**를 기다리는 건 **KPC**가 아닙니다. 같은 신입생이자 시녀 역할의 배우인 미미입니다. 미미는 어쩐지 울먹이는 듯한 얼굴로 말을 꺼냅니다.

미미 조 : 저기, **PC**. 너 어제 우리 언니랑 같이 있었지? 언니가 집에도 안 들어오고 연락이 안 돼... 무슨 일이 있는 게 아닐까?

이게 무슨 소리죠? 엘라 선배는 어제 집으로 돌아갔다고 했는데 말이예요.

▶ 미미에게 자세히 물으면 다음과 같은 내용으로 얘기합니다.

- 어제 수업 도중에 언니에게서 문자가 왔다. 연습실에서 이상한 소리를 들었다는 문자였다.
- **KPC**와 **PC**를 만나 같이 연습실에 들어왔다고 했다. 그 이후로 연락이 없다.
- 아직 신고를 하진 않았다. 하지만 어제 맥시밀리언의 사고도 있었고 걱정 된다.
- 언니와 같은 과 사람들을 만나서 물어봤지만 수업에 오지 않았다고 한다.

▶ **KPC**에게 연락한다면

- 금방 두 사람을 찾아옵니다. 만약 **PC**가 **KPC**에게 연락할 생각을 못 한다면 미미가 나서서 **KPC**도 같이 만날 수 있으면 불러주겠냐는 부탁을 합니다.

* 엘라를 마지막으로 봤던 연습실 건물을 살펴볼 것 같아서 조사 포인트로 넣었으나, **PC**의 행동에 따라서 수호자가 적절하게 대처해주세요. 조사 포인트와 **NPC**를 자유롭게 창작하거나, 이 부분이 어렵다면 아이디어 판정을 통해 연습실 건물로 보낼 수 있습니다.

KPC와 PC는 엘라의 동선을 따라가 보기로 합니다. 분명 연습실에서 나간 뒤로 보지 못했으니 연습실이 있는 건물로 가보는 것이 좋겠습니다. 동아리방들이 모여 있는 건물은 3층으로 되어 있고, 1층에는 밴드나 댄스 동아리처럼 소음이 발생하는 활동을 위한 방음 공간들이, 2층과 3층에는 작은 세미나실들이 있습니다. 각 층마다 공용 화장실이 있으며 엘리베이터와 비상용 계단이 있습니다.

▶ 밴드 혹은 댄스 동아리의 연습실에 가 본다면,

- 연습을 하고 있는 학생들을 만날 수 있거나 또는 문이 잠겨 있습니다. 연습을 하고 있는 학생들에게 엘라를 본 적 있냐고 물어도 소득이 없습니다.

▶ 엘라가 갔었던 1층의 화장실을 조사해본다면,

- 매일 깨끗하게 청소 되는 화장실에는 무언가 수상한 흔적이 남아있지 않습니다.

▶ 2층 혹은 3층으로 [엘리베이터]를 통해 올라간다면,

- [B1 버튼]이 존재한다는 것을 알 수 있습니다. 하지만 B1 버튼은 눌러도 불이 들어오지 않습니다. 지하층은 현재 폐쇄된 공간이라서 학생들이 출입하지 않습니다. 2층과 3층의 세미나실들 역시 학생들이 동아리 활동을 하고 있거나 문이 잠겨 있습니다.

▶ 2층 혹은 3층으로 [계단]을 통해 이동한다면,

- 아래층으로 향하는 계단이 있다는 것을 알아냅니다.

계단을 통해 아래로 내려가 보면, 어둡고 먼지가 가득 날리는 작은 공간이 나옵니다. 커다란 철문이 하나 보이지만, 두껍고 촘촘한 쇠창살로 굳게 막혀 있어 안으로 들어갈 수는 없을 것 같습니다. 주변을 둘러본다면 관찰 판정합니다.

▶ 관찰 판정

- 성공 : 어둡고 좁은 계단 아래의 공간을 둘러보면, 구석에서 뭔가 이질적인 부분을 발견할 수 있습니다. 숨만 쉬어도 먼지가 폴폴 날려대는 공간에서, 한 구석에 먼지가 쌓여 있지 않은 부분입니다. 마치 천으로 닦아내거나, 놓여있던 것을 끌어낸 듯한 흔적으로 보입니다. 그 구석에서 작게 반짝이는 무언가를 발견합니다. 한 쪽 뿐인 귀걸이입니다.

- 실패 : 어둡고 좁은 데다 시야를 가릴 정도로 폴폴 날려대는 먼지 덕분에 제대로

살펴보기가 어렵습니다. 그런데 불안하게 주변을 둘러보던 미미가 소스라치게 놀라며 구석으로 달려갑니다. 이상하게도 먼지가 쌓여 있지 않은 한 구석에서, 미미가 작게 반짝이는 무언가를 들어보입니다. 한 쪽 뿐인 귀걸이입니다.

미미 조 : 우리 언니 귀걸이야...!!

아무래도 엘라는 이곳에 있었던 것 같습니다. 그런데 지금은 어디로 간 걸까요?

* 엘라를 기절시킨 애비게일이 잠깐 이곳에 숨겨두었던 흔적입니다. 어젯밤 모두가 하교한 뒤, 애비게일은 다시 이곳으로 돌아와 기절한 엘라를 다른 곳으로 옮겼습니다. 엘라를 숨겨둔 장소는 바로 무대 아래의 공간입니다. 내일의 공연에서 노란 옷의 왕을 소환할 때에 한 명이라도 더 제물로 바치기 위해 무대 아래에 엘라를 숨겨두었습니다. 여기서 세 사람이 추리를 하는 RP를 계속 해도 좋고, 바로 벨소리가 끊고 들어와도 좋습니다.

그 때, PC의 전화벨이 울립니다. 메리의 전화입니다.

메리 커퍼필드 : 연습 안 와? 공연이 내일인데 왜 이렇게 빠지는 사람들이 많은 거야?

▶ PC가 엘라의 실종에 관해 설명한다면,

- 메리는 심각한 목소리로 알았으니 일단 공연장으로 모이라고 말합니다. 엘라와 연락이 된 사람이 있는지 알아보고, 필요하다면 경찰에 신고하고, 또 내일 공연은 어떻게 할지에 대해 논의해야 한다는 설명도 덧붙입니다. PC와 KPC와 미미는 모두 공연장으로 향합니다.

공연장에 모인 부원 모두가 엘라와 공연에 대한 이야기로 시끄럽습니다. 미미는 경찰에 신고를 하기 전에 부모님과 먼저 얘기해보겠다며 통화를 하느라 바쁜 것 같습니다. 모두가 걱정으로 가득 차 어수선할 때, 메리 선배는 긴 고민 끝에 PC를 바라봅니다.

메리 커퍼필드 : ... PC, 대사 알지?

메리 커퍼필드 : 너, 공주 좀 해야겠다.

공주라니요? 이렇게 갑자기요?! 물론 공연도 중요하지만, 아직 엘라가 어디 있는지도 모르는데다가 이상한 극본의 주인도 찾지 못 했는데요! 하지만 메리는 막무가내로 PC에게 대본을 쥐어주며 설득합니다.

메리 커퍼필드 : 엘라는 꼭 찾을 수 있을 거야. 경찰에 신고도 했고. 그렇지만 공연을 취소할 수는 없잖아, 당장 내일인데! 내일 엘라가 돌아오면 그 땐 엘라가 무대에 서고, 오늘날 네가 공주 역할을 하는 거야. 연습만 같이 해주는 거라고 생각해. 대사도 줄여줄 수 있으면 해볼게, 내가 원래 극본에는 절대 관여를 안 하는데...

* 이 부분에서 의문을 갖지 않는 **PC**가 있다면 지능 판정을 통해서 힌트를 줍니다. **PC**가 먼저 의문을 제시한다면 지능 판정 생략 후 성공 시의 지문을 출력합니다.

▶ 지능 판정

- 성공 : “메리 선배가 꼭 넣어달라고 했다더라고.” 어제 저녁 **KPC**와 나눴던 얘기가 문득 떠오릅니다. 대본에 유채꽃을 넣자고 했던 건 메리라고 하지 않았나요?
애비게일과 메리, 둘 중에 한 명은 거짓말을 하고 있는 게 분명합니다.
- 실패 : “메리 선배가 꼭 넣어달라고 했다더라고.” 어제 저녁 **KPC**와 나눴던 얘기가 문득 떠오릅니다. 대본에 유채꽃을 넣자고 했던 건 메리라고 하지 않았나요?

* 이후로 메리와 **RP**를 더 나눈다면 “유채꽃을 고집한 적 없다”라는 대답을 들을 수 있습니다. **PC**는 여기서 애비게일을 범인으로 의심하고, 애비게일을 지켜보거나 무대를 더 조사하기 위해, 혹은 **KPC**와 함께 있기 위해서라도 오늘 연습에 공주로서 참여합니다. 그래도 공주를 거부하거나 공연을 중단시켜야만 한다고 주장하는 **PC**가 있다면... **KPC**의 설득 **RP**, 메리와의 설득력 대항 판정, 아이디어 판정 등 모든 방법을 동원해주세요. 지금 당장 애비게일을 찾아 따지려는 **KPC**가 있다면 애비게일은 자리를 비웠다고 해서 못 하게 해주세요!

그래요. 까짓거 오늘 하루라면 공주를 해보는 거예요. 내일은 반드시 엘라가 돌아와서 공주 자리에 설 테니까요.

그렇게 **PC**는 갑작스러운 연습에 들어갑니다. 메리는 왕자 역할인 썸머 선배를 불러 **PC**의 연습을 도와달라고 부탁드립니다. 대사가 어느 정도 숙지 될 때까지 썸머와 연습을 해보고, 시간이 조금 늦어지더라도 무대에서 리허설을 해보기로 합니다. **KPC**, **PC**, 그리고 썸머는 급하게나마 무대 뒤에 모여 대사를 맞춰보기 시작합니다. 무대 뒤의 좁은 공간에 세 사람이 모여 연습을 시작합니다.

썸머 오웬 : 너도 갑작스럽고 걱정 되겠지만... 우선 중요한 부분부터 맞춰보자. 다른 조연

대사도 같이 읽어줄게.

썸머가 대사를 읽는 동안 **KPC**는 주변을 두리번거리는 것 같습니다. **KPC**의 시선이 닿은 곳을 보니, 몇 개의 바구니들에 가방이 들어있는 것이 보입니다. 연습을 위해 모두들 무대 뒤에 가방을 꺼내왔나 봅니다.

▶ 지능 판정

- 성공 : 혹시 저 안에... 캐비닛을 열 수 있는 학생증이 있다면? 이상한 극본의 주인을 찾을 수 있게 되지 않을까요? 전부 열어보는 건 불가능하겠지만, 의심되는 사람의 가방 한두 개 쫓아라면 썸머 선생의 눈을 피해 뒤져볼 수 있을 것 같습니다.
- 실패 : 가방이 뭐가 어쨌다는 거죠? 의문스러운 얼굴로 **KPC**를 다시 보면 목 아래 언저리에 손가락으로 작은 사각형을 그리는 시늉을 해보입니다. 목에 거는, 사각형..... 학생증이요? 학생증을 훑치자는 얘기인가요?

▶ 썸머와 총 세 번의 리딩 연습을 하는 동안 세 번의 은밀행동 판정을 시도할 수 있습니다.

- **PC**가 실패한다면 **KPC**도 같이 시도해볼 수 있습니다. (만약 **PC**가 지구가 두 쪽 나도 도둑질은 안 돼! 라는 성격이라면 **KPC**가 혼자서 훑칩니다.)

KPC와 **PC**는 썸머가 대본에 집중한 틈을 타 기회를 노려 손을 뻗어봅니다. 연기를 위해 동선 파악이나 몸짓을 해보는 척 하면 더 좋겠어요! 다행히도 서로의 가방이 섞이지 않도록 바구니들에는 이름표가 붙어 있습니다. 누구의 가방을 열어볼까요?

▶ 은밀행동 판정

- 성공 : (**PC**가 의심하는 사람)의 가방으로 몰래 손을 뻗습니다. 조용히, 그리고 빠르게... 썸머는 여전히 이쪽을 보지 않은 채로 엑스트라 한 명의 대사까지 충실히 리딩 중입니다. 가방을 열어 뒤져보면, 잡다한 소지품들과 함께 지갑이 들어있습니다. 빠른 손놀림으로 학생증만 쓱 빼내어 숨깁니다.
- 실패 : (**PC**가 의심하는 사람)의 가방을 열어보려던 그 때, 썸머가 대본에서 고개를 들며 **PC**를 바라봅니다. “오, 공주!” ...역할에 몰입해서 **PC**의 얼굴을 보고 연기하려고 한 건가 봐요. 열린 가방에서 손을 떼고 **PC**도 대사를 받아칩니다. 썸머가 다시 대본에 집중하는 시간을 노려봅니다.

* 학생증을 훔치는 데에 성공하면 무대 뒤에서의 연습을 마무리합니다. PC와 KPC 모두의 3번의 판정이 전부 실패했다면 민첩 혹은 행운 판정을 이용해서 학생증을 훔쳐갈 수 있도록 조정해주세요. 혹은 KPC가 썸머에게 말을 걸어 주의를 돌리고, 그 동안 PC가 학생증을 훔쳐도 좋습니다. 성공이 잘 나온다면 여러 사람의 학생증을 훔칠 수도 있습니다만, 이후 조사에서는 애비게일의 캐비닛만을 묘사했습니다.

썸머 오웬 : 처음 해보는 것 치고 잘 하는데? 이제 무대에서 연습해도 될 것 같아.

썸머의 말대로 이제는 무대 연습 차례입니다. 이런 상황에서도 배우들은 모두 무대 위로 올라와 자신의 맡은 역할을 열심히 연기해냅니다. PC도 갑작스럽게 주연 배우가 되어버렸다지만, 모두들 저렇게 열심히 하는데 연습 공연을 망칠 수는 없지요. 지금 PC는 공주입니다. 아름다운 드레스, 내 나라의 백성들, 사랑하는 왕자님...! 마음을 굳게 먹고 무대 위로 나섭니다.

▶ 예술, 교육, 행운 등의 적절한 판정 (교육은 대사를 외웠다는 의미로 넣었습니다.)

- 성공 : 몇몇 대사들은 정확하게 하지 못 한 것 같기도 하지만, 그래도 아주 틀린 내용이 없게 곧잘 해냅니다. 완벽한 연기가 아니더라도 공주가 없는 것보다야 낫겠지요!
- 어려운 성공, 극단적 성공에서는 ‘오늘 공주가 된 게 맞나요?’ 이런 지문을 이용해서 연기를 잘 했다고 묘사해주세요.
- 실패 : 뻔뻔한 몸짓, 버벅거리는 대사... 아, 정말이지 갑자기 이렇게 주목 받는 공주가 되려니 되는 게 하나도 없네요! 그래도 공주가 없는 것보다야 낫지 않겠어요?
- 대실패가 나온다면 중간에 한 번 넘어트려주셔도 좋습니다.

잠깐이나마 연습한대로 착실하게 역할을 이어가다 보면 이야기는 막힘없이 흘러갑니다. 이제 곧 문제의 그 장면이 나올 차례입니다. KPC가 매일 대사를 틀렸던 그 장면이죠. PC는 KPC와 함께 무대 중앙으로 나갔다가, KPC가 대사 후에 퇴장하면 뒤이어 왕자가 등장합니다. 두 사람이 등장 전 잠시 무대 옆으로 빠져 있는 사이, 썸머는 공주를 기다리는 단독 장면을 열심히 연기하고 있습니다. 상대 배우가 바뀌었는데도 침착한 것이 프로 같네요. 그 때 옆에서 KPC가 손을 내밀어 옵니다.

KPC : 많이 떨리면 손 잡고 나갈까?

...그래도 되는 걸까요? 대본에 없는 행동인데 말이에요. 두근거리는 마음에 손을 잡으려 하면 KPC가 웃습니다.

KPC : 농담이야. 엄청 혼날걸.

* 로맨스를 살짝 추가해보려고 넣었습니다. 이런 장면은 연출하지 않으셔도 됩니다. 하지만 손을 잡으려다 안 잡고 나갔는데 무대 위에서 사고가 벌어진다면 더 극적으로 보이지 않을까요?

그 사이 썸머가 단독 장면을 마치고 퇴장합니다. 두 사람은 무대 중앙으로 향합니다. 어쩐지 왕자님과 대사를 주고받을 때보다 더 떨리는 기분이 드는 건 착각이 아니겠죠? 이제 KPC가 그 대사를 해버리고 나면 무슨 일이 일어날지 아무도 모르는걸요. KPC도 긴장한 건 마찬가지인지 PC를 바라보며 한참 망설인 후에야 입을 뗍니다.

KPC : ...공주님.

정적이 흐릅니다.

..... 광!

그 때, 커다란 굉음과 함께 두 사람의 사이로 무대 위의 조명 하나가 똑 떨어집니다.

▶ 민첩 판정 (KPC, PC 모두 판정합니다.)

- 성공 : 본능적으로 몸을 피하다 바닥으로 넘어집니다. 산산조각이 난 조명의 유리 파편이 여기저기로 튀었지만 다행히 다친 곳은 없는 것 같습니다.
- 실패 : 바닥으로 넘어지며 아슬아슬하게 몸을 피했지만 산산조각이 난 조명의 유리 파편 하나가 튀어 발목을 스칩니다. 베었나 봐요! 얇은 상처지만 조금씩 피가 배어나옵니다.

KPC : PC, 괜찮아?!

KPC가 PC에게로 뛰어와 다친 곳이 없는지 살펴봅니다. 다른 부원들도 모두 무대 위로 올라와 놀란 얼굴로 관찰하며 묻거나 조각 난 조명을 수습하기 시작합니다. 다리에 힘이 풀려버리는 것만 같습니다.

▶ 지능 판정

- 성공, 실패 : 이건 경고입니다. 그 장면을 똑바로 해내지 않으면 너를 해칠 것이라는 경고.

* KPC와 PC는 무대 뒤로 내려가 미처 하지 못 했던 조사(도둑질)가 있다면 마저 할 수 있습니다. 여기서 PC가 바로 연습실 조사를 하러 갈 생각을 못 한다면 KPC가 "사고로 다친 곳이 있는 것 같은데, 소품실에 구급상자가 있다." 는 식으로 얘기해서 데려가면 될 것 같습니다.

무대를 재정비하는 시간이 필요할 것 같습니다. 조명을 새로 설치하고 다친 사람이 없는지 확인해야 하니 오늘 연습은 여기에서 끝이라는 말이 들립니다. 그럼 이제 우리는... 훔친 학생증으로 열린 캐비닛을 열어보러 가야겠죠? KPC와 PC는 부원들에게 인사를 건네고 연습실로 향합니다.

연습실에 딸린 작은 소품실 안으로 들어섭니다. KPC가 처음 이상한 극본을 발견한 곳이자 맥시밀리언이 사고를 당한 곳, 그리고 엘라가 사라지기 전 마지막으로 들어왔던 곳입니다. 9개의 흰 돌들은 모두 예쁘게 조각되어 있고, 그 맞은편에는 여전히 굳게 닫혀있는 캐비닛들이 줄지어 서있습니다.

▶ 애비게일의 캐비닛을 연다.

몰래 빼내온 학생증을 사용해 캐비닛을 엽니다. 애비게일의 캐비닛 안에는 여러 권의 책과 노트들이 편집증처럼 크기와 제목의 열을 맞추어 가지런하고 뽀뽀하게 꽂혀 있습니다. 그 중 책들 사이로 스프링이 튀어나온 탁상달력 하나와, 유달리 지저분하고 낡아 보이는 책 하나가 눈에 띄니다. 책등에는 제목도 쓰여 있지 않지만, 못 알아볼 리가 없죠. 우리가 매일 보는 그 극본이니까요.

【애비게일의 극본】

애비게일의 극본을 꺼내 펼쳐보면, 종이가 구겨질 정도로 빼곡하게 들어찬 낙서들이 있습니다. 아니, 이걸 낙서라고 부를 수 있을까요? 언젠가 KPC가 말했던 것처럼 징그럽고 지독하고, 분명한 악의가 느껴지는 그림과 글자들입니다. 글자는 읽을 수 있기는커녕 어떤

언어로 쓰여진 것인지조차 알아볼 수가 없고, 지구상에 존재하지 않을 것 같은 생명체의 그림들은 마치 그 시선을 종이 바깥의 PC에게 두고 있는 것만 같습니다.

KPC의 대사, “노란 꽃이 가득 피었어요.” 대목을 찾아가보면, 지금까지 극본을 가득 채웠던 낙서들이 똑 끊긴 채, 노란 펜으로 밑줄이 그어져 있습니다. 아래에는 동물의 눈을 닮은 황색의 도장 하나가 찍혀 있고, 다음과 같은 문장이 적혀 있습니다.

[극한의 예술을 왕께 바칩니다.]

이후로 아무리 페이지를 넘겨도 낙서는 더 이어지지 않습니다.

[탁상달력]

펼쳐져 있는 1월의 달력에 날짜마다 메모가 되어 있습니다.

1/12	1/13	1/14	1/15
흐림	비	흐림	맑음 황소자리

그 중 1월 15일, 그러니까 내일 날짜에 동그라미가 여러 번 그려져 있습니다.

왕이라는 게 누구일까요? 황소자리의 의미는 무엇이고, 무엇을 바친다는 걸까요? 두 사람은 애비게일의 캐비닛 속 다른 책들을 더 찾아보기로 합니다.

▶ 자료조사 판정

- 성공 : ‘노란색’과 ‘왕’이라는 단어에 주목해서 책들을 조사해보면 극본에 찍혀있던 도장과 같은 모양의 노란 인장이 찍힌 책 두 권을 발견할 수 있습니다. 한 권은 [노란 옷의 왕], 또 한 권은 [하스투르 연구서]입니다.
- 실패 시 KPC의 판정이나 PC의 재판정이 가능합니다. 계속 실패한다면 정보를 조금씩 누락시켜서라도 제공해주세요.

[HANDOUT : 노란 옷의 왕]

책의 형식만으로도 이것이 ‘희곡’, 즉 어떤 종류의 극본이라는 것을 알 수 있습니다. 하지만

모두 영어로 쓰여 있는데도 문장들은 허공을 날아다니는 듯 모호하고, 기이하고, 추상적이며, 읽고 있으려면 마치 미지의 꿈속으로 빨려 들어가는 것만 같은 어지러운 기분이 듭니다. 한 순간 눈앞에 환상적으로 휘날리는 노란 옷자락이 보이는 듯합니다. 시아 앞에 무언가 끊임없이 꿈틀거리고 일렁입니다.

SANC 1D6/1D10

* 여기서 광기에 빠진다면 ‘희곡을 한 번 더 읽고 싶다’라는 강한 충동에 사로잡힙니다. 노란 옷의 왕을 만나기 위해 내일의 공연을 반드시 성사시키려 할 수도 있습니다.

[HANDOUT : 하스투르 연구서]

- 노란 옷의 왕 : 하스투르의 화신. 예술가의 왕. 카르코사의 지배자. 인간의 모든 경험을 무의미로 돌릴 왕은 인간이 오로지 미학만을 추구하도록 만든다. 왕은 이 세상에는 없는 예술을 가능케 한다. 인류를 뛰어넘는 가장 완벽한 미학을, 가장 완벽한 예술을, 가장 완벽한 예술가를 위해 강림해 황색 징표를 하사한다.
- 하스투르의 노래 : 술자가 노래를 부르면 대상의 몸에 울퉁불퉁한 물질이 가득 생긴다. 술자는 대상을 볼 수 있는 영역에 있어야 하고, 영향을 받는 것은 술자가 선택한 대상뿐이다. 온 몸이 물질으로 뒤덮이고 나면 대상의 몸은 부풀었다가 터지며 모든 체액이 흘러나온다. 이 주문은 황소자리의 별 알데바란이 보이는 밤에만 시전할 수 있다. 이 노래로 다른 술자가 거는 하스투르의 노래를 방어할 수 있다.
- 하스투르 강림 : 깎아 만든 1 입방 미터의 돌 아홉 개를 V자형으로 배열해 노란 색으로 가득 채운 곳에 하스투르가 강림한다. 세상을 노란 빛으로 물들일 욕망을 담은 문장이 필요하다. 이 주문은 황소자리의 별 알데바란이 떠 있는 맑은 날 밤에만 시전할 수 있다.
- 하스투르 퇴거 : V자형의 돌 아홉 개 사이를 가득 채운 노란 색의 물건을 불태운다. 이 때 왕을 노래한 희곡 ‘노란옷의 왕’을 함께 불태운다면 주문을 시전하려 하는 술자를 왕의 꿈에서 빠져나오게 한다. 이후 술자는 다시 왕과 접촉할 수 없다.

* 하스투르 퇴거 주문은 클라이맥스 장면 연출을 위해 변형한 창작 주문입니다. 하스투르의 강림 주문에도 룰북과는 다른 부분이 있습니다. KPC와 PC는 이 책을 통해 하스투르의

노래를 습득할 수 있습니다.

이제 **D-Day**의 계획을 알겠습니다. 미쳐버린 젊은 예술가 애비게일 스완은, 황소자리의 별 알데바란이 가장 높이 뜨는 맑은 날 밤, 공연장에서 노란 옷의 왕을 소환할 예정입니다. **KPC**와 **PC**는 이제 선택할 수 있습니다. 공주와 기사, 두 배우가 불참한다면 커튼이 열리기도 전에 공연은 끝나버릴 것입니다. 하지만 이미 우주의 신에게 이성을 바쳐버린 애비게일은 알데바란이 뜨는 언젠가의 밤에라도 같은 일을 계속해서 시도하겠지요. **KPC**와 **PC**는 그 일을 막을 수도 있습니다.

▶ 책들을 가져간다고 한다면,

책들을 가져가기로 합니다. 내일 있을 무대에서 ‘하스투르 퇴거’ 주문을 시전하기 위해서요. **KPC**와 **PC**에게도 내일은 **D-Day**가 될 것입니다. 내일 밤 이 말도 안 되는 계획을 모두 망쳐버리고 부원들과 관객들, 그리고 미친 예술가까지도 모두 구해내는 것이 두 사람의 목표입니다.

▶ 책들을 가져가지 않거나 다른 방법으로 저지하려 한다면 > **END 3. 언젠가의 커튼콜**

1/15 :: 맑음 :: **D-Day**

모두가 공연 준비로 바쁜 걸음을 옮기고 있습니다.

무거운 돌 아홉 개를 소품실에서 공연장으로 옮기고, **PC**가 예쁘게 다듬은 유채꽃 조화들을 설치하고, 밤을 새워 고친 조명을 다시 한 번 점검합니다. 결국 하룻밤 사이에 엘라를 찾지 못 했습니다. 공연이 끝나고 나면 연극 동아리의 모든 사람들이 경찰 조사를 받으러 가게 될 지도 모르지요. 모두가 살아있다면 말입니다.

PC는 공주님을 위해 준비된 드레스를 입습니다. 은은한 금빛이 도는 화사한 컬러와 풍성한 실루엣을 가진 드레스지만 무겁고 바닥에 끌리는 것이 영 불편합니다. 의상을 갈아입고 나면 **PC**의 가방도 무대 뒤의 바구니에 넣어집니다. 저 안에 어제 소품실에서 몰래 가져온 책이 들어있는데... 어떻게 숨겨서 무대 위로 올라갈 지가 걱정입니다.

* 드레스 안에 숨겨서 들어간다는 방법을 상정했으나, **PC**가 다른 방법을 제안한다면 **KP** 판단에 따라 가능하다고 할 수 있습니다. 방법을 전혀 생각해내지 못 한다면 아이디어

판정을 통해 힌트를 주세요.

▶ 드레스 안에 책을 숨긴다.

드레스 안으로 책을 감쪽같이 숨깁니다. 우여곡절이 많았지만 그래도 잘 끝내보자는 감독, 어제 했던 것처럼만 하면 될 거라 격려하는 왕자, 그리고 웃는 얼굴로 부원들을 다독여주는 미친 작가까지. 모든 것들이 PC를 긴장하게 하는 와중에 KPC가 다가옵니다. 기사 옷을 입고 한 쪽에는 모형 칼을 찬 차림입니다.

KPC : 드레스 잘 어울린다. 잘 부탁해.

그렇게 말하며 악수를 청하듯 손을 내밀니다.

어느새 닫혀 있는 커튼 뒤로 사람들의 발소리와 말소리 같은 것들이 들려옵니다. 관객들이 입장하기 시작한 것 같습니다. 연극보다 다른 일에 정신이 팔려 있다지만, 그래도 대사는 잊지 않고 다시 체크합니다. 잠시 후에 공연이 시작 된다는 방송이 한 번 흘러나오고, 공연장은 온통 고요에 잠깁니다.

PC의 차례가 오면 무대 위로 올라갑니다. 왕자, 시녀, 그리고 기사와 함께 차례대로 호흡을 맞춥니다. 연습했던 대로 침착하게 연기를 잘 해내고 있는 것 같습니다. 관객석의 맨 앞줄에는 감독과 작가가 앉아 지켜보고 있습니다.

* 중간에 어제 연습 때와 같이 예술, 교육, 행운 등의 판정을 넣어주셔도 좋습니다.

연극은 어느새 클라이맥스를 향해가고, PC가 다시 한 번 무대에서 잠시 퇴장할 무렵 발밑으로 뭔가 이상한 느낌이 듭니다.

▶ 듣기 판정

- 성공, 실패 : ... 툭. 발 아래에서 분명 무슨 소리가 났습니다. 잘못 들은 걸까요? 그게 아니라면 이것도 애비게일이 KPC와 PC를 위협하기 위해 뭔가 장치를 해둔 걸까요?

* 무대 아래에 기절해있던 엘라가 깨어난 소리입니다. 애비게일의 함정으로 오해하면 오히려 더 좋습니다.

불안한 느낌이 들어도 여기서 멈출 수는 없습니다. 이제 곧 그 장면이니깐요. KPC가 손을 꼭 잡아오는 게 느껴집니다.

KPC : 손잡고 나갈까? 오늘은 진심이야.

어차피 이 장면에서 연극을 망칠 거라면, 그렇게 서로에게 용기를 줘도 괜찮을 것 같다는 생각이 듭니다. 왕자의 단독 장면이 끝납니다. 두 사람은 손을 꼭 붙잡고 무대 중앙으로 나섭니다.

▶ 여기서 하스투르 퇴거 주문을 사용하지 않고 극본대로 연극을 진행한다면

> **END 2. 노란 색의 커튼콜**

KPC : ... 공주님.

KPC가 PC를 바라보며 대사를 시작합니다.

눈이 마주칩니다. 지금 바로 여기, 둘이서 뜨거운 시선이 마주친 순간, 공주님과 기사가 키스를 나눈다면 로맨틱하게 연극을 망쳐버릴 수도 있겠지요. 하지만 로맨스는 무대 뒤로 잠시 미뤄둡니다. 적어도 지금 우리에게만큼은, 이 연극은 로맨스가 아니니까요. 우리가 지금 해야 할 일은, 꽃밭과 함께 기이한 주문들을 모조리 불태워버리는 일입니다. 무대 위로 불이 켜진 라이터를 집어 던집니다. 꽃밭에 불이 붙어 순식간에 타오르기 시작합니다. 관객석에서 웅성이는 소리들이 들려옵니다. 맨 앞줄에 앉아 있던 애비게일이 벌떡 일어섭니다.

“붉은 꽃이 가득 피었어요.”

치렁치렁한 공주의 드레스 아래 숨겨왔던 희곡 ‘노란 옷의 왕’을 꺼냅니다. 타오르는 불길 속으로 던져 넣습니다. 끼각, 끼각... 종이가 타는 소리라고 할 수 없는 기이한 소리를 내며 타들어가기 시작합니다. 동시에 애비게일이 무대 위로 뛰어올라옵니다. 분노와 광기에 가득 찬 얼굴을 하고는 소리를 지르기 시작합니다.

애비게일 스완 : 안 돼!! 왜!!!! 네가 뭔데!!!!!! 왕께서 내게 예술가의 징표를 하사하시겠다고 약속했는데!!!!!!

이어 꿈쩍한 목소리를 하고는 이를 바둑바둑 갈며 노래를 부르기 시작합니다. KPC와 PC는

이 노래가 무슨 노래인지 알고 있습니다. **KPC**의 손등 위로 울긋불긋, 작은 물집이 올라오기 시작합니다.

▶ **PC**도 하스투르의 노래를 불러 방어한다면,

- **PC**의 노랫소리가 애비게일의 목소리 위로 겹쳐집니다. **PC**가 하스투르의 노래를 불러 애비게일의 주문을 상쇄시킬수록, **KPC**의 손등으로 올라오던 물집들이 하나 둘씩 사라집니다. 주문이 먹히지 않자 애비게일은 당황해 **PC**를 공격하려 달려듭니다. 민첩 혹은 근력 대항 판정에 성공하면 애비게일을 제압합니다.

▶ 애비게일의 입을 막으려 하는 등 주문을 사용하지 않고 막으려 한다면,

- **PC**들과 애비게일의 민첩 혹은 근력 대항 판정을 통해 성공 시킵니다. 이 경우 **KPC**의 손등에 생겨나기 시작했던 물집들은 사라지지 않습니다.

- 애비게일 스완 : 근력 50 건강 40 크기 55 민첩 50 외모 70 지능 65 정신 30 교육 70

* 민첩, 근력 대항 판정이 아닌 전투 씬을 활용하셔도 됩니다. 다만 무대에 불이 나고 있는 다급한 상황에다 미쳐있는 애비게일의 체력이 0이 될 때까지 1대 다수로 싸우지는 않아도 될 것 같아서 단발성 판정으로 넣었습니다. 전투가 더 재밌을 것 같으시다면 넣어서 진행해주세요!

KPC와 **PC**가 무대 위에서 애비게일을 제압하고 있는 사이, 부원들이 몰려와 호스로 무대 위에 물을 뿌리기 시작합니다. 꽃밭을 태울 만큼의 작은 불인데다 스프링클러조차 터지지 않아서 관객들은 마치 화려한 퍼포먼스를 구경하는 듯 무대를 바라보고 있습니다. 차가운 물이 무대를 적시면 우지끈, 무대의 한 쪽 바닥이 무너집니다. 그 아래에서 누군가 몸을 일으키는데, 손발이 뽕뽕 묶인... 엘라?

미미 조 : 언니!!!!

아까 무대 아래에서 났던 소리의 정체가... 납치 당했던 엘라였나 봅니다! 시녀 옷을 입은 그대로 미미가 뛰어나와 엘라를 꺼냅니다. 설상가상으로 썸머까지 무대로 뛰어나와 엘라를 부축합니다. **KPC**는 물을 뿌리던 호스로 애비게일을 칭칭 감고 있습니다.

... 한 마디로 모든 게 엉망진창입니다. 관객들은 슬슬 퍼포먼스인지 진짜 사고인지 헷갈려하는 것 같습니다. 지구는 구했는데, 이거... 어떻게 수습하죠?

찌잉-

그 때 마이크가 켜지는 요란한 소리가 납니다. 무대 앞으로 걸어 나오는 사람은 메리 커퍼필드 감독입니다. 메리가 마이크를 들고 진지한 표정을 한 채로 말합니다.

메리 커퍼필드 : 이렇게...

이렇게? 관객들에게 사과라도 하려는 걸까요?

메리 커퍼필드 : 관객 속에 숨어 있던 진짜 악당을 잡고, 인질을 구해내고, 이 용감한 기사와 공주는...

KPC와 PC를 바라보며 말합니다. 너희는 다 죽었다... 라는 살벌한 눈을 하고서요.

메리 커퍼필드 : 세상을 구했습니다!!

큰 목소리로 외치며 메리가 박수를 치기 시작합니다. 관객들은 어리둥절하게 무대를 바라보다, 따라서 박수를 치기 시작합니다. 혼신의 마무리입니다. 어쩐지 박수 소리가 커지는 것 같은 기분이 들면서, 붉은 커튼이 닫힙니다.

꽁꽁 묶인 애비게일과 밧줄을 풀어낸 엘라를 데리고, 모두들 무대 뒤로 내려갑니다.

> END 1. 붉은 꽃밭의 연인

○ 엔딩

END 1. 붉은 꽃밭의 연인

왕의 소환을 막았다.

닫혔던 커튼 뒤로는 여전히 박수 소리가 쏟아집니다. 아무래도 그럴겠죠? 이런 작은 공연장에서 무대에 불을 지르고, 객석과 무대 아래에서 배우가 뛰쳐나오는 공연을 관람해본 사람은 없을 테니까요. 물론 기승전결은 조금 엉망이 됐을 지도 모르겠지만, 화려한 퍼포먼스로 보일 수 있었다면 그거야 말로 다행입니다. 무엇보다 이 사악한 젊은 예술가로부터 관객들을 구해낸 주인공이 바로 두 사람이잖아요?

이제 저 박수 소리에 응답해줘야 할 시간인 것 같습니다. 다시 커튼이 열리면 부원들은 다 무너져가는 무대 위로 올라갑니다. 서로의 손을 마주잡고 관객을 향해 인사합니다. 중앙에는 KPC와 PC가 있습니다. 인사를 마친 부원들이 퇴장하고, 둘만 남은 무대 위로 여전히 환한 조명이 내리쬑니다. 세상을 구하느라 미루어뒀던 일을, 지금 해낼 타이밍인 것 같습니다.

* 솔직히 키스해주셨으면 좋겠습니다. 키스할 사이가 아니라면 원하는 대로 개변해주세요.

가장 완벽한 커튼콜입니다. 노란 왕의 유채꽃밭을 불태워버린,

END 1. 붉은 꽃밭의 연인

KPC, PC 생환

END 2. 노란 색의 커튼콜

왕의 소환을 막지 못 했다.

“노란 꽃이 가득 피었어요.”

KPC의 입 밖으로 그 대사가 흘러나옵니다. 맑은 하늘 황소자리의 알데바란이 높이 뜬 밤 아홉 개의 흰 돌 앞에서 샛노란 세상을 입에 담습니다. 무대 위로부터 관객석으로 황색의 바람이 몰아칩니다. 미친 듯이 땅이 뒤흔들리며 모래 바람 속에서 허리를 꼴꼴이 세운 누군가가, 우뚝 솟아납니다. 거대한 몸으로 유채꽃을 닮은 샛노란 로브를 휘날립니다. 로브자락이 칼날처럼 사람들을 베어냅니다.

차마 눈을 뜨고 볼 수조차 없는 광경입니다. 모두가 그의 모습에 이성을 잃고 비명을 지르며 바닥을 기어 다닐 때 단 한 사람만이 광기에 찬 웃음을 띤 채로 그를 올려다봅니다.

애비게일 스완 : 아아, 왕이시여... 제게 징표를 하사하소서...!

그의 앞에 왕이 허리를 숙이고 가면을 벗어냅니다. 왕의 가면 아래에서 나타난 기다랗고 징그러운 축수가 그에게 황색의 징표를 건넵니다. 궁극의 예술가를 위한 징표. 오로지 그걸 위해 이 사악한 젊은 예술가는 친구들을 다치게 하고 이 곳에 모인 관객들을 왕에게 바쳤나요? 이제 그런 것은 모두 의미가 없게 되어버렸습니다. 왕이 칼날 같은 로브자락을 다시 한 번 휘날리면 공연장이 핏물로 가득 찹니다. 사방에서 썩은 냄새가 몰려옵니다. 왕이 불러낼 신들의 시간입니다.

가장 완벽한 커튼콜입니다. 온 세상에 유채꽃이 만발한,

END 2. 노란 색의 커튼콜

KPC, PC 로스트

END 3. 언젠가의 커튼콜

왕의 소환은 막았지만 불을 지르지는 않았다! **or** 연극날 오지 않았다!

라는 경우의 수도 있을 것 같습니다. 왕의 소환을 막을 뿐 불을 지르지는 않았다면 무대 위에서 대사만 틀리고 해피엔딩을 맞은 후 애비게일을 상해 및 납치 죄로 경찰에 고발하거나, 또는 내버려두게 되겠네요. 그냥 내버려둘 경우 이후의 연극에서 또 같은 주문을 시도하거나 **PC**들을 위협할 수도 있겠습니다. 지문을 작성하지는 않았지만, 엔딩1, 2 중 어느 쪽도 아닌 엔딩도 얼마든지 나올 수 있을 거라고 생각 됩니다. 공연 날 그냥 나타나지 않아버려서 연극을 불발 시킨다든지요. 그렇게 되면 작가나 감독이 직접 무대에 올라가서 어떻게든 왕을 소환할 수도 있겠지만요... 창작 엔딩은 어떤 방향으로든지 자유롭게 내주시면 좋겠습니다. 언젠가는 왕이 소환될 것이다, 혹은 언젠가는 애비게일을 정신 차리게 만들 것이다, 어느 쪽으로도 가능한 이중적인 의미에서 제목만 지어봤습니다.

END 3. 언젠가의 커튼콜

KPC, PC 생환?