

육백육십육체십삼신

COC 시나리오

육백육십육체십삼신

六百六十六體十三身

God has 666 Bodies 13 Heads

나의 신은 당신의 얼굴을 하고 있다오.

- 시나리오 배경: 현대
- 추천 플레이 인원: KPC 1인+PC 1인 (타이만)
- 추천 관계 및 캐릭터: 수사직, 신체/정신 건강한 탐사자, KPC는 미인이거나 얼굴에 눈에 띄는 특징이 있으면 좋습니다.
- 플레이 타임: ORPG 8시간 이상
- 플레이 난이도: ●●○○○
- 키퍼링 난이도: ●●○○○
- 주의 사항
 - 범죄소재, 기괴한 시체의 묘사, 신체 절단, 벌레, 이식異食
 - 높은 확률로 강압적인 스킨십이 발생합니다.

시나리오 개요

4차선 교차로 한 가운데, 괴이한 시체가 발견됩니다. 666조각으로 이루어진, 13등신의 1인 분 시체. 그중 가장 큰 조각인 머리는 KPC의 얼굴을 하고 있습니다.

다음 페이지부터 시나리오의 스포일러가 이어집니다.

진상

NPC D					
샘플 이름은 데이시 로만 Dacy Roman, 이도은, 도메키 우이 百目鬼 うい. 온화한 외모의 여성. 폭력적인 성향이 강하지만 예의바르고 침착합니다. 언뜻 멀쩡히 대화할 수 있는 것처럼 보이지만 여느 사교도와 마찬가지로 꾀변만 늘어놓습니다.					
근력	40	민첩	45	정신	90
건강	40	외모	70	교육	60
크기	50	지능	80	이성치	15
크툴루 신화 50 / 매혹 65 / 말재주 75 / 심리학 40 / 오컬트 85 <주문> 부활, 죽음에서의 입맞춤(무덤에서의 입맞춤 변형), 외 원하는 주문을 추가로 습득하고 있어도 됩니다.					

D는 마도서를 자체적으로 해석하여 숭배하던 교단의 신도입니다. 자신의 교주 M이 죽자 그를 되살리고, 신으로 만들고자 합니다. 재료는 666개의 신체와 1개의 영혼, 인면나방입니다.

인면나방
교단에서 기르던 벌레로, 제레 때에 사용했습니다. 여러가지 마법적인 효과가 있습니다. 이 벌레의 비늘가루를 접하는 것만으로도 이계의 언어를 이해할 수 있게 됩니다. 이 벌레에 오래 노출되면 환각, 정신분열 등의 부작용이 있습니다.

666명의 신체 일부를 조금씩 사용하여 1명 분의 인간을 만든 뒤, 몸 속에 인면나방을 채워 움직이도록 만들었습니다. 영혼이 담기는 곳은 머리와 심장. 교주의 머리는 사고로 유실되었기 때문에 심장만으로 부활을 도모해야합니다. D는 연습삼아 KPC의 머리를 복제해 12개의 시체를 만들고, 마지막으로 진짜 KPC의 머리와 교주의 심장을 사용해 총 13개의 시체를 부활시켰습니다. 그중 KPC가 하필이면 머리 부분이 된 것은 그저 우연히 얼굴이 닮았기 때문입니다.

666개의 시체를 조달하고 KPC의 근처를 맴돌며 신체 일부를 채취해 12개의 머리를 복제한 일, 그것을 자르고 껍데 몸 속에 벌레를 채우고 마력을 불어넣어 살아 움직이는 시체 13구를 만든 지난하고 지루한 과정은 이 이야기에서 생략합니다. 왜냐하면 그것은 모두 49일 전에 일어난 일이니까요.

이 시체들이 움직일 수 있는 시간은 49일 뿐입니다. 효력을 다한 시체들은 다시 차례대로 움직이는 시체에서 어설픈게 꿰어놓은 고깃덩이로 돌아갑니다. 이것은 KPC에게도 해당되는 말로, KPC에게는 남은 시간이 얼마 없습니다. 지금 KPC의 신체에는 그의 머리와 교주의 심장, 두 개의 영혼이 있으므로 몸은 49일 내에 머리를 죽여 이 신체를 온전히 차지하려 합니다.

KPC의 생명은 꺼져가고 있습니다. 도입 시점, KPC(머리)의 건강은 15로 시작합니다. KPC는 D의 종교와 관련된 표식을 만날 때마다 상태가 나빠집니다. 머리는 죽지 않기 위해 가장 가까이 있는 애착 대상으로부터 생명력을 건네받고자 합니다. 바로 탐사자입니다.

D로 말하자면 49일 전, 일부러 잡혔습니다. 시체를 파내고 사람을 죽이는 과정에서 증거를 완벽히 숨기기 어려웠으므로 내린 선택입니다. 대신 자신이 벌인 일의 아주 일부만을 드러내어 놓고 모든 범행을 시인하여 수사가 빨리 종결되도록 했습니다. 덕분에 이 도시에서 멀리 떨어진 곳에 그가 진짜로 숨기고 싶은 모든 것들은 발견되지 않은 채로 끝났습니다.

본편에 등장하는 시체는 10번째부터 12번째까지 뿐입니다. 나머지 9구는 어차피 발견되지 않지만 나중에 의외의 장소에서 발견되어 미스터리 괴담의 소재가 될 수도 있겠죠…….

시나리오 본편

1. 열 번째 시체

북적이는 인파를 뚫고 폴리스 라인 안으로 들어갑니다. 미리 출동한 경찰들에 의해 현장은 통제되고 있지만 구경꾼들이 물리는 것까지는 막지 못한 듯 보입니다. 이곳은 4차선 교차로 한 가운데, 게다가 지금은 출근시간인 이른 아침이니까요. 그 한 가운데로 걸어 들어갑니다. 당신이 미리 전해들은 대로, 그곳에는…… KPC의 시체가 있습니다. **이성판정 0/1d3.**

KPC는 며칠 전, 3일의 휴가를 받아 원래대로라면 내일 복귀하게 될 예정이었습니다. 이렇게 다시 만나게 되다니 충격이 적지 않네요. 이 시점에서 KPC에게 연락을 해보았다던가 한다면 닿지 않습니다. 출동 명령을 무시하고 KPC의 집으로 간다면 >**KPC의 집**부터 진행합니다.

미리 와 있던 다른 형사가 당신에게 다가옵니다.

서하: OO서에서 나온 분이시죠? 이번 사건을 함께 맡게 된 진서하라고 합니다. 먼저 발견 당시 정황이랑 현장감식 결과를 듣고 있었어요.

서하는 파트너가 사망한 탐사자에게 KPC 대신 배정된 다른 형사입니다. 탐사자와는 관할이 다르며, 이번 사건에서 처음 얼굴을 보았습니다. 이번 사건에서 함께 행동하게 됩니다.

NPC 진서하					
샘플 이름은 진서하. 이 이름이 어색한 국적이라면 진 정도의 이름으로 해주시면 됩니다. 편한 성격으로 RP해주세요. 탐사자에게 의심을 사지만 않으면 됩니다. 실제로도 사건과 아무 관련 없으며, KPC와 탐사자의 다른 공통 NPC로 교체하셔도 됩니다. KPC가 없는 동안 탐사자 외롭지 말라고 넣어주었습니다.					
근력	55	민첩	70	정신	50
건강	60	외모	55	교육	70
크기	50	지능	50	이성치	50
근접전 (격투) 75 / 사격 (권총) 60 / 추적 60 / 열쇠공 40 / 회피 55 나머지 기능치 자유					

KPC의 시체를 살펴보거나, 서하에게 사건의 경위를 들을 수 있습니다.

- KPC의 시체

창백한 얼굴로 곧게 누워있는 KPC의 시체입니다. 얼굴은 마치 잠이라도 든 것처럼 편안한 표정이지만 시체 특유의 창백함에 소름이 돋습니다. 눈에 띄는 이상한 점을 찾자면 **관찰 판정. 실패 시** 본래 KPC보다도 키가 훨씬 크다는 것을 알 수 있습니다. 그리고 옷에 가려져 많이 보이지는 않지만, 눈에 띄는 기운 상처만 수십개입니다. **성공 시** 추가로 기워진 피부들의 색이 제각기라는 것을 알아챱니다. 여러 사람의 피부를 이어붙인 것처럼요. 관찰판정에 성공했든 실패했든 **이성판정 1/1d4+1**.

- 서하와의 대화

서하는 안타까운 표정으로 파트너가 사망하게 되어 유감이라는 말을 먼저 전합니다. 서하가 전달해야 할 내용은 다음과 같습니다.

- **KPC의 현장감식 결과:** 사인은 아직 정확하지 않습니다. 자세한 것은 시체를 부검해봐야 알겠지만, 훼손 정도가 심해 큰 증거가 나올 가능성은 없다고 말합니다. 이 시체의 키는 약 275cm. 몸에 보이는 상처는 실제로 수 많은 사람의 피부를 봉합으로 이어 붙인 것 같습니다. 마치 여러 사람의 조각으로 한 명의 온전한 사람을 만들려 한 것처럼……. 그중 가장 큰 조각은 KPC의 머리입니다.
- **주변 상황과 목격자:** 평소에는 새벽에도 분명 행인과 지나다니는 차가 있는 거리인데, 이상하게 목격자가 단 한 명 뿐이라고 합니다. 이렇게나 커다란 4차선 교차로 한 가운데인데 말이에요. 시체가 발견된 곳 주변에서 혈흔과 같은 범죄의 흔적이 발견되지 않은 것으로 보아 다른 곳에서 살해된 뒤 시체만 이곳으로 옮겨진 것으로 보입니다. 시체는 이른 아침에 발견되었으며, 목격자 증언은 탐사자와 함께 듣기 위해 기다렸다고 말합니다.

둘 다 살펴보았다면 현장 감식도 끝난 듯, 바디백에 KPC의 시체가 실려나갑니다. 일반 시체보다 훨씬 큰 키에 바디백 밖으로 발이 불쑥 빠져나와 있습니다. **듣기 판정**으로 폴리스 라인 바깥에서 구경꾼들이 대화를 하는 것을 들을 수 있습니다. “진짜 사람 맞아? 저렇게 큰 사람도 있을 수 있나. 어쩐지 좀 무서워……. 그런데 얼굴 봤어? 엄청난 미인이던데. 잊기 어려울 것 같아.”

그것을 보고 있으면 서하가 말을 겁니다. “탐사자 씨, 관찮으세요? 지금 목격자를 불렀다는데요.”

서하를 따라 목격자 진술을 들으러 이동할 수 있습니다. 시체보존선은 바르게 누워있었던 시체 탓에 그저 길쭉한 물체가 놓여 있었던 것처럼 보입니다. 어수선했던 현장을 뒤로 하고 떠납니다.

2. 네가 없는 도시

이 파트에서 해야 하는 것은 **목격자 심문**, **KPC의 집 방문**, **부검실 방문**입니다. 순서는 정해져 있지 않습니다.

> 목격자 심문

서하와 함께 첫번째 목격자를 만나러 갑니다. 교차로에서 조금 떨어진 보도블록에서 다른 경관들이 그를 보호하고 있습니다. 목격자의 상태는 얼핏 보아도 꼴이 말이 아닙니다. 흐트러진 옷매무새와 아직 붉은기가 가시지 않은 얼굴, 반쯤 감긴 눈, 거기다 가까이 가면 풍겨오는 썩한 알콜의 냄새는…….

“그게……. 탐사자 씨.” 서하가 옆에서 겸연쩍게 말을 건넵니다. “첫 목격자이자 유일한 목격자의 상태가 저래서요. 큰 기대는 안 하시는 게 좋을 것 같아요.”

- 목격자와의 대화

목격자는 몇 시간 전 시체를 처음 발견한 사람이라고는 믿기지 않을 정도로 태연합니다. 술냄새가 풀풀 풍기는 것을 보면 진술을 믿어도 될 지 의심스럽지만, 지금으로서는 유일한 단서입니다.

탐사자에게 반드시 전해야 할 내용은 다음과 같습니다.

- 자신은 밤새 술을 마시고 집으로 돌아가다가 자신도 모르게 길에서 잠들었다. 눈을 떠보니 희뿌연 안개로 덮여 있고, 주변은 조용하고, 지나다니는 차도 행인도 없는 와중에 안개 사이로 희미하게 걸어가는 인간의 형체가 보였다. 그러다 교차로 한 가운데에서 고목나무처럼 천천히 쓰러졌고, 기절하거나 다친 건가 싶어서 자신이 가까이 가 보았더니 생긴 것도 보통 사람같지 않고, 불러도 일어나지 않아 경찰에 신고했다. 안개는 어느새 걷혀 있었으며, 안개가 걷히자 행인도 차도 다니기 시작했다.
- **어느 방향에서 왔는지, 어느 쪽으로 걷고 있었는지 묻는다면:** 목격자는 잠시 생각하더니 저쪽으로 걸어가고 있었던가? 하고 애매하게 방향을 가리킵니다. KPC가 눈에 띄는 큰 건물이나 교차로에서 가까운 곳에 살고 있었다는 설정이라면 **아이디어 판정**을 통해 KPC 집 방향이라는 걸 알려줘도 됩니다.
- 시체들은 롤리에 안개 생성 주문(246p)을 사용하며 다닙니다. 이것들은 실제로 의식이 있거나 의사소통을 할 수 있는 것은 아니고, 부활의 실패작이므로 자동인형에 더 가까운 상태입니다. 이 열 번째 시체도 깨어났으니 그저 돌아다니다가, 무의식에 남은 KPC의 집을 찾아가려 한 것입니다. 그러다 주문의 효력이 떨어져 작동이 정지했습니다.

목격자와의 대화가 끝나면 서하가 먼저 운을 뗍니다. “유일한 목격자가 만취 상태라 증거에 효력이 있을지 모르겠어요. 게다가 저런 모습인 시체가 걸어다녔다니 있을 수 없는 일이잖아요. 일단은 참고인이니 술이 깬 뒤 서에 한 번 더 출석해달라고 할까요?”

추가 진술을 받아도 되지만 물론 진술을 다시 듣는다고 해도 상기된 내용 외에 추가로 얻을 수 있는 정보는 없습니다. 목격자는 맨 처음 진술과 똑같이 말합니다.

> KPC의 집

목격자가 가리킨 곳을 보며 KPC가 사는 곳을 떠올렸다면, 정말로 사망한 게 맞는지 조사해야겠다는 생각이 들었는지, 혹은 KPC가 아직 등장하지 않았을 때 언제든지 KPC의 집을 조사해보겠다는 선언을 하면 가볼 수 있습니다.

KPC와 친밀한 사이였다면 집열쇠가 있는 곳을 알고 있거나 비밀번호를 이미 알고 있었을 수도 있습니다. 그게 아니라면 경찰 배지를 관리인 등에게 보여준다면 쉽게 진입할 수 있습니다, 혹은 서하의 열쇠공을 사용해 따고 들어가도 됩니다.

KPC의 집은 평소와 다를 바 없습니다. 최근에 KPC의 집에 방문한 적 있는 탐사자라면 이상한 점은 찾을 수 없다고 말해주세요. 휴가를 가기로 한 여행지의 브로슈어가 테이블 위에 있다든지, 몇 시간 전까지 집에

있었던 것처럼 어질러져 있다던지... KPC의 성격에 맞게 해주시면 됩니다. **관찰 판정**을 진행해도 몸싸움의 흔적이나 침입의 흔적은 찾을 수 없습니다.

! 너의 집

아무런 단서도 발견하지 못하고 나가려 할 때, **듣기 판정**을 진행합니다. **실패 시** 집 안 어딘가에서 좁은 곳에서 날개가 퍼덕이는 것 같은 소음을 듣습니다. **성공 시** 어디에서 들려오는지까지 바로 알게됩니다. 벽에 못보던 균열이 있습니다. 틈 사이에서 무언가 작은 것이 퍼덕이는 것처럼 규칙적인 날갯짓 소리가 들려옵니다.

틈 사이로 귀를 대서 들으려 하거나 틈을 들여다 보려한다면 회색 물체가 빠르게 튀어나오며 얼굴을 스쳐지나갑니다. 눈가에 부딪히는 느낌이 나고 눈이 따가워집니다. 눈을 뜰 수가 없네요.

틈 사이에 물체를 넣어서 찢어넣어 보려고 한다면 펜 정도의 날렵한 물건이 들어갈 것 같다고 알려주세요. 틈 사이로 물건을 찢어넣으면 손바닥보다 조금 작은 사이즈의 회색 나방이 꼬트머리에 찍혀 움찔거리듯 파닥입니다. 그것을 보고 있으면 벌레는 마지막 발악이라도 하는 것처럼 크게 날갯짓을 합니다. 나방의 날갯짓에 비늘가루가 눈에 들어옵니다. 벌레의 사체는 바닥으로 떨어집니다.

따가운 눈을 흐르는 물에 씻어냅니다. 눈이 조금 충혈되어 있지만 당장은 아무 문제도 없습니다. 서하가 같이 있었다면 병원에 한 번 가보는 게 좋지 않겠냐고 말합니다. 병원에 가서 진찰을 받아도 아무 문제 없습니다.

틈 사이에 물체를 찢어넣어 나방의 시체를 확보한 탐사자라면 무슨 종류인지 찾아보려 할 수도 있습니다. **관찰 판정, 자료조사 판정** 등으로 웬지 눈에 익지만 어떤 종류인지는 찾을 수 없다고 알려주세요.

> 부검실

대충 조사를 마쳤다면 서하나 탐사자의 휴대폰으로 1차 부검이 끝났으니 부검실로 와 소견을 들으라는 연락이 옵니다. 자세한 이야기는 만나서 들려주겠다는 말과 함께요. 지체없이 부검실로 향하면 탐사자의 직장동료인 부검의가 서하와 탐사자를 맞이해줍니다.

- 부검실에서 얻을 수 있는 정보

부검실에서 얻을 수 있는 정보는 다음과 같습니다. 탐사자가 시체를 직접 살펴보거나, 부검감정서를 통해 알게하거나, 부검의에게 정보를 듣게 하는 등 적절하게 섞어 전달하세요.

- 신장은 275cm, 무게는 151kg. 한 명의 인간 형태를 하고 있지만 여러 사람의 신체를 이어붙인 탓에 크고 무거워진 듯합니다. 현대 프랑켄슈타인의 괴물이나 다름 없습니다.

하지만 그렇게 현실적으로 가능할 리 없고, 시체들을 이어붙인 시점에서 이미 사망 상태였을테니 이 시체가 직접 교차로 한복판으로 걸어갔을리는 없겠죠.

- 시체는 손상이 매우 심한 상태입니다. 피부는 물론이고 그 안의 장기들까지 봉합한 자국이 남아있으며, 의료인의 솜씨로는 보이지 않습니다. 모든 신체 부위가 조각나있으며, 한 덩어리인 부위는 찾아보기 어렵습니다. DNA 검사 결과는 부위가 많아 내일은 되어야 정확한 결과가 나옵니다. 육안이나 현미경으로 확인했을 때에 적어도 수백명에 달하는 사람의 신체 일부가 사용되었음은 틀림이 없습니다. 조각의 개수는 666개. 이 조각이 전부 다른 사람은 아니기를 바라는 수 밖에 없겠네요.
- 시체를 이루고 있는 신체 중 가장 큰 부위는 머리로, 그 이목구비는 어떻게 보아도 KPC입니다. KPC의 목 단면부에는 잘린 자국이 없고, 이어붙인 봉합 자국만 있습니다. 하지만 잘린 게 아니라면 처음부터 머리만 있었던 게 되는데, 그건 말이 안되니 특수한 도구를 사용해 머리를 자른 것으로 보입니다. 머리쪽에서는 이렇다 할 사인이 발견되지 않았고, 마찬가지로 DNA 검사 결과는 내일 알 수 있습니다. 머리에서 발견된 유일한 상흔은 왼쪽 귀 뒤의 '10'이라고 새겨진 칼자국 뿐입니다.
- 부검의는 KPC의 입 안에서 나온 것이 있다며 스테인리스 트레이를 보여줍니다. 그 안에는 손바닥보다 조금 작은 크기의 회색 나방이 있습니다. 앞서 KPC의 집에서 나방을 죽인 탐사자라면 KPC의 집에서 보았던 나방과 같은 종류임을 알 수 있습니다.
나방을 보면 **지능 판정**을 합니다. **성공 시**, 지금부터 약 두달 쯤 전에 말았던 사건이 떠오릅니다. 연쇄 살인 사건으로, 범인은 수상한 종교를 믿고 있었습니다. 그의 집에서 이런 모양을 한 나방의 박제가 여럿 발견되었습니다. 본부에 있는 자신의 책상이나 자료실에 파일이 남아있습니다. **실패 시**에는 어디에서 본 것 같다는 기분만 듭니다. 자료실을 뒤져보면 뭔가 나올지도 모르겠네요.

KPC 머리의 입에서 나온 나방을 보고 기시감이 들었다면 본부에 있는 자신의 책상이나 자료실로 가볼 수 있습니다. 위에서 지능 판정을 실패했다면 사건 파일을 찾을 때에 자료조사 판정을 합니다. 자료조사 판정도 실패했다면 같이 사건 파일을 뒤져보던 서하가 관련 자료를 찾아냅니다.

- 사건 파일

두어달 쯤 전 탐사자와 KPC가 함께 체포한 연쇄 살인범에 대한 기록입니다. 이름은 D. 알 수 없는 종교를 믿고 있었으며, 어떠한 실험이나 의식을 진행하기 위해 사람을 죽이고 토막낸 듯 보였습니다. 그의 집에서는 수십 구에 이르는 시신의 일부가 발견되었으며, 그 중 온전한 것은 하나도 없었습니다. 그는 자신의 집에서 발견된 시체에 대한 모든 범죄 흔적에 대한 혐의를 시인했습니다. 다만, 그 시체들로 무엇을 하려했는지, 사라진 시체의 일부는 어디로 갔는지에 대해서는 입을 열지 않았습니다.

그의 집에 직전에 보았던 나방과 같은 모양의 박제가 벽에 여러개 붙어있었습니다. 사진은 남아있지만 당시에는 사건과 큰 관계 없는 것이라 생각해 나방에 대해 자세히 적혀있지 않습니다.

그는 현재 교도소에 수감중입니다. 이번이 없다면 법정 최고형을 선고받고 평생 감옥에서 나오지 못하거나, 사형을 당하겠죠.

파일을 전부 읽고나면 **지능 판정**을 합니다. **실패 시**, 해당 사건을 수사할 때에 KPC의 공이 컸다는 것을 떠올립니다. **성공 시에는 추가로**, KPC는 마치 이전에 D의 집을 와보기라도 한 것처럼 시체가 숨겨진 곳을 바로 찾아내곤 했었다는 것까지 떠올립니다. 당시에 KPC는 그저 감이다, 운이 좋았을 뿐이다 라고 말하기는 했지만 이제와 생각해보면 조금 이상합니다.

여기까지 보았다면 D를 만나보는게 좋겠다는 생각을 할 거예요. 아니면 서하가 대신 짚어줘도 됩니다. 하지만 이미 수감된 지 두 달이 다 되어가고, 해당 사건과의 연관점은 입에서 나온 나방이 유사하다는 것 뿐이니 면회를 신청해도 바로 승인이 나지는 않습니다. 이쯤 탐사자의 상사가 등장해서 D의 면회는 내일 자신이 잡아들테니 오늘은 일찍 들어가서 쉬라는 말을 전합니다.

탐사자는 집으로 귀가할 수 있습니다. 하고 싶은 행동이 있다면 하게 해주세요. 잠이 들면 **! 첫키스**를 진행합니다.

! 첫키스

몽롱한 의식 속에서, 당신은 잠들었던 곳이 아니라 어딘가에 서있다는 것을 깨닫습니다. 분명 자고 있었는데, 꿈인가, 그런 생각이 들면 출습니다. 찬 바람이 부는 한 겨울의 추위가 아니라, 유리 타일이나 철제 벽을 통해 스미는 한기같은 것입니다. 그런 와중에도 정신은 혼곤하고, 눈 앞은 감은 것인지 뜬 것인지 구분되지 않을 정도로 어둡습니다. 그래도 눈을 깜빡이면 흐릿한 윤곽이 보일듯합니다.

그냥 현기증이 나는 것 뿐인지, 정말로 고개가 흔들리고 있는 것인지……. 희미한 실루엣들은 파도치는 배 위에 있는 것처럼 느리게 요동칩니다. 돌연 KPC의 목소리가 들립니다.

“이쪽으로 와.”

짧게 대답하거나 움직일 수 있지만, 몸은 여전히 가위라도 눌린 듯 무겁고 정신은 금방이라도 다시 잠들 것처럼 흐릿합니다. 탐사자가 꿈이라고 생각한다면 굳이 KPC가 죽었다는 사실을 상기시키지 않아도 됩니다. KPC는 죽지 않았느냐고 묻는다면 대답합니다. “무슨 소리야? 여기 있잖아. 그보다 여기… 좀 춥지 않아? 이쪽으로 와봐. 어두워서 잘 보이지가 않네.”

목소리가 들리는 곳으로 다가갑니다. KPC는 이제 아주 지척에 있는 것 같습니다. 그런데도 계속해서 더 가까이 오라고 요구합니다.

“조금만 더, 더 가까이…….”

KPC의 말대로 다가가면, 입술에 차가운 것이 닿습니다. 여기서 **정신력 판정**을 합니다.

- **정신력 판정 성공 시**

행동 할 수 있습니다. 아마 놀라서 뒤로 물러나는 게 먼저겠죠. 고개를 뒤로 빼려 한다면 뒤에서 억센 손이 탐사자의 머리채를 움켜쥐고 밀칩니다.

몸부림을 치면 찰그랑 소리를 내며 철제 물품들이 바닥으로 떨어지는 소리와, 물건들이 넘어지는 소리가 들립니다. 무언가에 부딪힌 팔과 다리는 얼얼해집니다. 비명을 지르거나 말을 하기 위해 입을 벌리면 입에 맞닿은 것이 더욱 가까이 붙어옵니다. 입술과 입술이 빈틈없이 맞물리고, 이빨이 가볍게 부딪히면 KPC가 작게 웃습니다.

코를 찌르는 포르말린 냄새와 온기라고는 느껴지지 않는 피부, 하지만 그것은 당신과 떨어지기 싫다는 듯 입술을 움직입니다. 등 뒤의 손길은 점점 거세집니다.

근력 판정에 성공하면 무언가 입으로 들어오려던 순간에 입술을 떼어낼 수 있습니다. **실패하면** 일순 당신이 발버둥치는 소리마저 사라진 것처럼 주변이 고요해집니다.

“탐사자.”

귓가에 속삭이는 KPC의 목소리가 들려오고, 입 안 깊숙한 곳까지 불쑥 무언가가 침입합니다. 그와 동시에 당신의 머리를 잡고 있던 손길이 사라지고, 반동으로 등 뒤에 있던 것에 몸을 세게 부딪힙니다. 기침과 함께 입안에 든 것을 뱉어낼 수 있습니다.

- **정신력 판정 실패 시**

KPC와 입을 맞춥니다. 자연스럽게 입이 벌어지고, 입술과 입술이 빈틈없이 맞물립니다. KPC와 당신의 이빨이 가볍게 부딪히면, KPC가 작게 웃은 것 같습니다.

마른 입술, 불을 간질이는 속눈썹, 온기라곤 느껴지지 않는 피부, 부드러운 머리카락, 포르말린 냄새가 느껴지는 숨결…….

“탐사자.”

귓가에 속삭이는 KPC의 목소리가 들려오면 일순 모든 소리가 사라진 것처럼 주변이 고요해집니다. 반사적으로 눈을 뜨면 희뿌연 홍채와 눈이 마주칩니다. 그와 동시에 입 안 깊숙한 곳까지 불쑥 무언가가 침입합니다. 기침이 나고, 입에 든 것을 뱉어냅니다.

근력이나 정신력 판정에 실패했다면 건강을 1d10점 차감합니다. 차감한 점수는 KPC의 건강에 추가합니다.

돌연 주변이 환해집니다.

“탐사자 씨? 거기서 뭐하세요?”

입구에는 서하가 있습니다. 주변을 둘러보면 부검실 안입니다. 눈 앞의 이동식 철제 트롤리에는 시체에서 분리한 KPC의 머리가, 등 뒤의 부검대에는 시체의 몸이 있습니다. 주변은 잘 정돈된 상태이고, KPC의 머리도, 시체의 몸도 누군가가 손을 댄 흔적은 없습니다.

하지만 입 안에 남은 포르말린의 향과 그 감촉만은 아직도 생생합니다. 정신력 판정에 성공했다면 **이성판정 0/1**, 정신력 판정에 실패했다면 **이성판정 1/1d3**.

서하는 의아한 얼굴로 당신을 봅니다. “오늘은 일찍 들어가신 것 아니었어요? 계속 여기 계셨던 거예요? 아니면 다시 돌아오신 거려나.” 건강을 차감했다면 안색이 나빠보인다는 말도 덧붙입니다. 서하는 당신이 서 있는 곳 근처로 오다가 문득 바닥을 보고 말합니다.

“이게 뭐지?”

서하의 시선을 따라 바닥을 내려다보면 손바닥보다 작은 크기의 회색 나방이 곧 죽을 것처럼 퍼덕이고 있습니다. 당신과 KPC의 머리 사이, 입 안으로 무언가 들어와 뱉어낸 바로 그 자리입니다. 그럼 입으로 들어왔던 건…….

자신의 상태를 살펴본다면 퇴근 했을 때의 복장 그대로입니다. 하지만 분명 일을 마친 뒤 집으로 가 잠을 청했었고, 집에서 여기까지 온 기억은 없습니다. 서하에게는 적당히 둘러대도 의심하지 않습니다. 솔직하게 말한다면 상식선 내에서 걱정해줍니다. 몽유병이라든지, 피곤해서 그런게 아니냐든지.

서하는 부검의가 부탁한 서류를 가지러 내려왔으며, 이것만 가져다 준 뒤 퇴근할 예정이었습니다. 탐사자가 집으로 돌아가겠다고 한다면 차로 바래다주고, 서에 남겠다고 하면 서하도 함께 밤샘을 합니다.

TIP. 제 KPC가 말을 안 들어요.

웬만하면 그냥 다가갈 거라고 생각하지만… 다가가지 않는다면 목소리가 들려온 곳과 반대 방향인, 탐사자의 등 뒤에서 억센 손이 탐사자의 머리채를 움켜잡아 밀칩니다. 이후는 정신력 판정 성공 시의 묘사를 참고해 진행하세요.

밤을 보내고 나면 3. 시체가 돌아왔다는 진행합니다.

3. 시체가 돌아왔다

다음 날 아침 본부, 출근 시간이 조금 지난 시간입니다. 다들 각자의 업무를 처리하거나 현장으로 출동하기 위해 준비하고 있습니다. 서하와 당신도 어제 하지 못한 D의 면회를 가기 위해 준비합니다. 서하는 탐사자를 집으로 바래다줬다면 잠은 잘 잤는지, 오늘은 피곤하지 않았는지 물어보고 함께 밤을 샀다면 오늘 컨디션은 어떤지 물어봅니다.

탐사자가 무언가 대답하려 할 때, 입구 쪽이 소란스러워지며 시선을 빼앗깁니다. **“KPC가 돌아왔다!”** 사람들이 웅성거립니다. “무슨 소리야?” “KPC는 어제…….” “아니야, 진짜로 KPC가 걸어 들어왔대.” “지금 저기에 있어.” “우리도 가보자.”

그 말을 들으면 탐사자는 소란이 있는 곳으로 가볼 수 있습니다. 탐사자가 행동하지 않는다면 서하가 먼저 재촉합니다.

소란이 있는 곳으로 향합니다. 몰린 인파를 헤치고 나아가면, 그곳에는 나흘 전과 똑같은 얼굴의 KPC가 있습니다. 몰린 사람들은 KPC에게 두서없이 질문을 던집니다. “몸은 어때? 다친 곳 없어? 그동안 왜 연락이 안 된 건데? 그동안 무슨 일이 있었던 건지 알아?” KPC는 당황하거나 황당한 표정으로 사람들을 보다가, 당신과 눈이 마주칩니다. “이게 다 무슨 일이야?”

KPC를 끌고 자리를 벗어날 수 있습니다. 그게 아니면 KPC가 탐사자를 끌고 자리를 옮겨도 됩니다. 이것도 저것도 안된다면 KPC와 탐사자의 상사가 등장해 두 사람과, 지금 탐사자의 파트너인 서하까지 한 자리로 불러내며 인파를 해산시킵니다.

사람이 없는 회의실로 자리를 옮깁니다. KPC는 어떻게 된 일인지 설명을 듣고 싶어하지만, 탐사자도 KPC에게 듣고 싶은 게 많겠지요……. 둘 중 아무나 먼저 이야기를 시작해도 됩니다.

앞서 상사가 등장하지 않았다면 막 이야기를 시작하려 할 때 상사가 들어와 어떻게 된 일냐고 묻고 함께 이야기를 듣습니다.

- KPC와의 대화

KPC 입장에서 할 수 있는 말은 많지 않습니다. 자신은 그저 3일 간 다른 도시로 휴가를 갔을 뿐이고, 그 와중에 휴대폰이 망가져 아직 고치지 못했습니다. 오늘은 조금 지각한 것 뿐인데 다들 나와서 내가 죽었다느니 하는 말을 해서 무슨 말인지 하나도 못 알아들었다고 합니다. 자신은 여기 멀쩡히 살아있는데 죽기는 누가 죽었다는 건지……. 하여튼 KPC는 어이없기만 합니다.

탐사자로부터 어제 있었던 사건의 설명을 듣는다면 KPC는 무서워하거나 황당해하거나 당황하거나… 각자 성격에 맞게 행동해주세요. 그 뒤에는 부검실에서 그 시체를 확인하고 싶어합니다.

KPC와 함께 부검실로 이동하기 전에, 탐사자의 상사가 이제 KPC도 돌아왔으니 다시 둘이 함께 수사를 하는게 어떻겠냐고 말합니다. 서하는 탐사자가 어떻게 결정하든 납득합니다. 어쨌든 파트너분이 돌아와서 다행이라고 말해줍니다.

이후는 KPC와 탐사자가 동행하는 것을 전제로 쓰여있지만 서하와 함께 가고자 한다면 그래도 됩니다. KPC는 항의해도 되고 그러라고 내버려둬도 됩니다. 함께 행동하지 않는다면 상사와 KPC는 부검실로 가고, 탐사자와 서하는 D의 면회를 위해 이동합니다. 이하는 KPC와 동행하는 것을 전제로 쓰여있으니 서하와 가기로 했다면 적절히 개변하세요.

동행을 정하고 나면 KPC, 서하와 함께 부검실로 향합니다. 부검실에 도착하면 부검의가 해체해둔 시체들과 KPC의 머리를 살펴보고 있습니다. 그는 서류와 시체들을 심각하게 바라보다가 여러분이 내려오면 눈짓으로 인사합니다.

부검의와 대화하거나, 시체의 머리부분, 시체의 몸부분을 살펴볼 수 있습니다.

- 부검의와의 대화

부검의는 여러분을 보면 어제의 DNA 감식 결과가 나왔다고 말해줍니다. 신체의 모든 조각은 666개. 각 부위는 모두 다른 사람의 신체 일부로 이루어져 있으므로, 이 사건의 피해자는 666명이어야합니다. 심장이나 머리 같은 주요 기관에 상해를 입은 피해자들은 사망했겠지만, 피부와 같은 신체 일부는 찢린다해도 치명상은 아니니 666명이 전부 사망한 것은 아닐지도 모른다는 말도 덧붙입니다.

시체 KPC의 머리는 KPC의 DNA와 일치하는 것으로 나왔습니다. 하지만 눈 앞에 이렇게 버젓이 KPC가 살아있으니, 이 감식 결과는 잘못된 거겠지요. 다시 검사를 보내보겠다고 말합니다.

- 시체의 머리

다시 보아도 KPC의 머리입니다. KPC조차도 시체의 머리를 보고 기분 나빠합니다. 이렇게 가까이서 시체의 머리와 KPC의 얼굴을 살펴보면, **관찰 판정**을 진행해도 동일한 인물의 얼굴이라는 생각만 듭니다.

- 시체의 몸부분

정밀한 검사를 위해 모든 봉합을 뜯어내고 각 자리에 배치해두어, 꼭 잘게 해체해 펼쳐둔 기괴한 인체모형 같습니다. 각 신체 조각에는 잘려 봉합된 자국 말고 상해의 흔적은 없습니다. 연령, 인종, 성별이 제각각인 신체 일부들. 이런 것을 이어붙여 한 사람의 형상을 만들어 냈다고 해도 살아 움직일 리 만무합니다.

전부 살펴보았다면 **관찰 판정**을 진행합니다. **성공 시**, KPC의 목깃에 가려진 부분에 못보던 상처가 있는 것을 발견합니다. **실패 시**, KPC의 목깃 사이로 언뜻 무언가가 보인 것 같다고만 알려주세요.

KPC에게 상처는 무엇인지 묻는다면 모르는 눈치입니다. 자세히 살펴보면 셔츠의 옷깃에 절묘하게 가려지는 부분에 목 둘레를 따라 가느다란 상처가 있습니다. 상처라기보다는 흉터에 가깝습니다. 줄에 목이 졸린 것처럼, 또 그보다는 꼭 목에 한 번 자상이 났다가 아문 것같은 형태의 흉터입니다. 상처는 이미 가는 분홍빛의 선으로 보이고, 그 주변으로 언뜻언뜻 흐린 푸른색 멍이 자리하고 앉았습니다.

이 정도의 상처와 흉터라면 그동안 눈치채지 못한 것이 이상합니다. 하지만 다시 떠올려봐도 그 이전에 이런 흉터가 있었던 기억은 없습니다. KPC도 낯선 눈치입니다. 거울을 들여다보며 상처 부위를 손으로 매만집니다.

KPC가 먼저 말을 돌려도 되고, 서하가 먼저 운을 떼도 됩니다. 서하는 자신은 본인 지부로 돌아가서 KPC가 사망하지 않았다는 보고를 해야한다고 말하고, 두 사람에게 인사를 한 뒤 떠납니다.

탐사자는 자료를 챙긴 뒤 KPC와 함께 D가 수감된 교도소로 갑니다. **4. 수사**를 진행합니다.

4. 수사

다른 장소로 나아가는 힌트가 앞서 갈 수 있는 장소에 있는 경우가 있어 조사 순서가 정해져있는 편입니다. 하지만 반드시 지켜야 하는 것은 아니니 자연스럽게 진행해주세요.

조사하는 동안 탐사자가 KPC의 안색을 살피거나 한다면 시간의 흐름에 따라 점점 나빠집니다. 탐사를 진행할 수록 목이 불편한 듯 매만지거나, 헛기침을 자주 합니다.

>면회실

D가 수감된 교도소는 차로 한시간 이내 거리에 있는 곳으로, 멀지 않습니다. 어제 미리 연락을 해두었으므로 큰 어려움 없이 내부로 진입할 수 있습니다.

교도관: OO서에서 오신 분들이지요. 이쪽으로 오시면 됩니다.

교도관의 안내를 따라 이중, 삼중의 보안을 지나쳐 면회실로 들어갑니다. 복도를 걷는 도중, 교도관이 몇 가지 당부를 합니다.

“이미 알고 계시겠지만 D는 중범죄자입니다. 교도소 내에서도 몇 번이나 문제를 일으켜 지금은 독방을 쓰고 있지요. 폭력성이 두드러져 일반적인 면회 신청은 받지 않고 있습니다. 면회실은 사각지대 없이 녹화되고 있고, 안팎으로 경비를 서고 있겠지만 긴장을 늦추지 마십시오.”

여기서 무슨 문제를 일으켰는지 등을 묻는다면 대답해줍니다. 재소자들 사이에서의 폭력사건으로, 처음에는 싸우다가 양손으로 다른 재소자의 안구를 심하게 압박해 시력에 문제가 온 상태이고, 그 다음으로는 식기로 남의 귀를 찢어버린 사건, 마지막은 시비를 건 재소자에게 입을 맞추는 듯 하더니 이로 혀를 끊어버린 사건입니다. 이외에도 자잘한 시비나 다툼이 많았으며, 자유 시간에도 다른 재소자와 접촉이 없도록 하며 24시간 감시가 붙어있습니다.

도착한 곳은 면회실보다는 취조실에 가까운 구조입니다. 면회인과 재소자 사이의 칸막이나 가림막은 없고, 방의 한가운데 바닥에 움직이지 않도록 고정된 테이블이 하나. 한쪽 벽에는 매직 미러가 붙어있습니다. D는 철제 테이블에 용접된 고리에 손에 찬 수갑이 걸려 있는 채입니다. 교도관의 경고와는 달리 그는 양전하게 앉아 돌을 기다리고 있습니다,

D는 여상한 말투로, 마치 오랜만에 만난 지인을 대하듯 두사람에게 말을 겁니다. “오랜만이에요. 탐사자 씨, KPC씨.”

- D와의 대화

D는 여유롭고 느긋합니다. 폭력적인 범죄자라고는 믿을 수 없는 모습으로, 두 사람을 정중하게 대합니다. 하지만 곧 M의 모습으로 변모할 KPC에게만 관심이 있으며, 탐사자와는 도통 말이 통하지 않습니다. 이 부분은 대화 도중에 **지능 판정**을 통해 눈치챌 수 있습니다. D는 KPC를 마치 오랜만에 만난 연인을 대하듯 하고 있습니다. 판정이 없더라도 탐사자가 지적한다면 눈치채도록 해주세요.

이하 대화를 통해 전달해야 하는 부분입니다. 하지만 탐사자의 질문은 눈에 띄게 무시하고, KPC가 재차 묻는다면 그때에 대답해줍니다.

- 어제 발견된 시체 사진, 현장 사진을 보여주며 아는 것이 없냐고 묻는다면, 다른 신체 부위들은 잘 모르겠지만 얼굴은 아는 사람이라고 말하며 KPC를 지긋이 바라봅니다.
- 시체의 입에서 나온 나방에 대해 물으면 나방은 그냥 나방이 아니냐고 합니다. 종류를 알 수 없는데 외국에서 불법으로 들여오거나 한 것이 아닌지 의심할 수도 있습니다. 이 사안에 대해서는 자신이 체포되었을 때 자신의 집도 전부 조사한 것이 아니냐며 시치미를 뚝니다.
- 공범이 있는지, 도와줄만한 사람이 있는지 물으면 없었다고 합니다. 있었으면 자신이 잡혔을 때 경찰이 찾아내지 않았겠느냐며 반문합니다. 우리집에 다른 사람이 드나든 흔적이 있었나요? 그런 말을 하기도 합니다.
- 새로 발견된 시체에 대한 것은 모른다, 관련 없다는 말로 일축하고, KPC의 안부나 최근 몸상태에 대한 질문을 합니다. KPC의 반응은 성격에 맞게 해주세요. 심문을 진행하며 **심리학 판정**에 성공하면 D가 거짓말을 하고 있는 것을 눈치챕니다.

! 기침

취조가 어느정도 끝났을 때에 진행합니다.

D를 심문해도 새로 알아낸 사실은 없습니다. D는 새로운 사건에 대해서는 시치미만 떼고 있고, 오히려 취조는…… KPC가 D에게서 받고 있는 것 같습니다. D는 이제 탐사자는 완전히 무시한 채 KPC에게 열렬한 눈길을 보내며, 대놓고 질문을 건네고 있습니다. 이를테면 이런 것입니다. “요즘 몸 상태는 어때요? 피곤하다거나 나른한 적은? 기억이 끊긴 적은 없나요? 스스로가 아닌 것처럼 느껴진 적은?”

KPC의 대답은 자유롭게 해주세요. 어이없다는 듯 넘겨버려도 되고, 휘둘린다면 대답해도 됩니다. KPC가 건강이 안 좋다, 컨디션이 별로다 등의 대답을 한다면 D는 웃으며 대답합니다. “그래요? 그것 참 안 됐네……. 요양이라도 하는 게 낫지 않겠어요?” 건강하다는 대답을 하거나 대답하지 않으면 눈에 띄게 실망하거나 더 집요하게 추궁합니다.

KPC나 탐사자가 말을 돌리려 하면, D가 가로 막습니다.

“내가 좋은 걸 알려줄게요.”

그리고 이어지는 말은 이해할 수 없는 문장입니다. **이성판정 0/1.**

이어서 **정신력 판정**을 합니다. **앞선 이성판정에 실패했다면 페널티 다이스**를 붙입니다. **성공한다면** 눈이 갑자기 따가워집니다. KPC의 집에서 벌레의 비늘가루가 눈에 들어갔을 때와 같은 감각입니다. **실패하면** 누군가 손으로 눈을 힘주어 누르는 것 같은 압박감과 두통이 함께 느껴집니다. 체력 1점 감소.

눈의 고통에 잠시 시선을 돌리면, KPC가 자리에서 급히 일어납니다. 철제 의자가 바닥으로 쓰러지며 부딪히는 날카로운 소리가 면회실 안을 울립니다. KPC는 한 손으로는 책상을 짚어 몸을 지탱하고, 한 손으로는 입을 틀어막은 채 허리를 숙입니다. 목구멍에서 뭔가 넘어오기라도 하는 듯 헛구역질을 합니다.

탐사자가 KPC를 살피러 온다면 헛구역질 대신 연신 기침을 하기 시작합니다. 목에 뭐라도 걸린 것처럼 기침은 쉬이 멈추지 않습니다. 부축해주려 한다면 손을 내젓지만 KPC의 안색은 파리해집니다. KPC의 건강을 1d10 감소합니다.

“하하하…….”

웃음소리가 나는 방향을 바라보면 D가 기쁘다는 듯 웃고 있습니다. 마치 사랑하는 사람의 미소를 보기라도 한 것 같은 얼굴. 이해할 수 없는 행동에 꺼림직해집니다.

D는 곧 면회실 안에 있던 교도관들에게 붙잡혀 끌려 나갑니다. 끌려 나가는 D에게 무슨 짓을 한 거냐고 따진다면 그저 KPC를 향해 “또 만나요!” 하는 말을 던질 뿐입니다.

두 사람도 면회실 바깥으로 나옵니다. 시간이 지나면 KPC의 상태는 진정되지만, 창백한 안색은 돌아오지 않습니다. KPC에게 상태를 묻는다면 이제는 괜찮다고 말합니다. 목이 불편한 듯 매만지며 셔츠깃을 풀어헤칩니다. **관찰 판정에 성공하면** 목의 푸른 멍이 진해진 것이 보입니다.

D의 심문에서도 이렇다 할 단서는 찾지 못했습니다. 하지만 정말로 사건과 관련이 없을 거라는 생각이 들지는 않습니다. 만약 정말로 D와 사건이 관련 없을 거라고 생각하는 탐사자가 있다면 **지능 판정**으로 깨닫게 해줍니다.

이제 찾아가 볼 곳이라고 한다면 범행 현장인 D의 집 뿐입니다. 자세히 남아있지 않은 나방의 박제 사진도 그곳에 간다면 자세히 볼 수 있겠죠. 그때에는 보지 못 했던 새로운 단서를 찾게 될 수도 있습니다. 두 사람은 D의 집으로 향합니다.

>D의 집

D의 집은 외진 동네에 위치하고 있습니다. 건물은 곳곳이 문을 닫은 상태이고, 빈집은 불량배나 노숙자들이 차지하고 있어 함부로 들어갔다가는 봉변을 당할 수 있습니다. 을씨년스러운 분위기가 감도는 동네입니다.

D의 집으로 바로 향해도 문제는 없지만 근처에 있는 행인에게 최근 이상한 일은 없었는지 물을 수 있습니다. 행인이라고 해봤자 경계심 많은 이웃, 노숙자, 비행청소년, 불량배들이므로 쉽사리 협력하지 않습니다. 적절한 **대인기능 판정**에 성공해야 합니다.

- 행인과의 대화

D의 옆집에 살거나, 그 근처에 자주 모이는 사람입니다. 흥흥한 사건이 있었던 집이라 동네 사람들은 웬만해서는 근처로 오지 않습니다. 가끔 겁없는 10대들이 공포체험이니 뭐니 하며 시끄럽게 굴기는 하지만, 실제로 들어간 사람은 없습니다. 수상한 사람이 다니지는 않았네요.

그러다 문득 무언가 생각난 듯 KPC를 봅니다. “그러고보니 딱 한 번, 수상한 사람은 아니고 그쪽의 형사님이 온 적 있지 않았었나요? 안개가 자욱했던 날이었는데…….” 그런 말을 하며 KPC를 가리킵니다. 이 날 이 동네의 날씨를 확인한다면 당연히 안개가 끼었던 적은 없습니다.

KPC가 아니고 11번 째 시체가 왔던 것으로, KPC는 온 적이 없으니 솔직하게 말합니다. 잘못 본 것이 아니냐고 물으면, 이 동네에 저런 얼굴은 드물다며 자신이 이런 미인을 잘못 볼 리 없다고 말합니다.

탐사자가 여기에 과하게 집착한다면 KPC가 너무 의심을 사지 않도록 그 날짜, 그 시간에는 두 사람이 함께 있었다고 말해주세요.

행인과의 대화를 마치면 집안으로 들어갈 수 있습니다. 입구에 쳐두었던 폴리스 라인은 불품없이 끊겨 팔랑입니다. 문은 잠겨 있지만 본부에서 가져온 열쇠를 사용하거나, 도구를 사용해 열고 들어갈 수 있습니다. 약간 부쇠도 상관 없습니다.

안으로 들어서면 그곳은 이전에 탐사자가 보았던 모습 그대로입니다. 현관과 이어지는 곳에 위치한 거실, 복도를 사이에 두고 거실과 마주보는 곳에 있는 서재와 안쪽의 주방, 그리고 작은 침실. 그동안 관리한 사람이 없었는지 가구와 바닥에 먼지가 쌓여있고, 전기와 수도도 끊긴지 오래입니다. 벽에는 예의 그 나방 박제들이 곳곳에 붙어있습니다.

사건 발견 당시 상황을 회상할 수 있습니다. 지금은 마루에 눌러붙은 핏자국들만 남아있지만 서재 바닥에 시체조각들이 나란히 놓여있었습니다. 체포 당시 D는 경찰에게 순순히 문을 열어주었으며, 반항하지 않고 잡혔습니다. 그는 발견된 시체에 대해서는 모든 범행 사실을 인정했지만, 증거가 충분하지 않은 다른 추가 범죄 정황에 대해서는 입을 다물었습니다.

관찰 판정이 가능합니다. 성공하면 현관에서부터 침실까지 이어진 흠발자국을 볼 수 있습니다.

D의 집에서 찾아야 하는 것은 다음과 같습니다. 배치는 각 증거가 있을 법한 곳에 적절히 놓아주세요. 상기된 것 이외의 집 구조나 가구는 자유롭게 묘사합니다.

- **열한 번째 시체**

발자국을 따라가면 가장 먼저 발견할 수 있는 증거입니다. 침실의 침대 위에 누군가 누워있습니다. 가까이서 살펴보면 KPC와 똑같은 얼굴을 한 시체가 누워있어 흠칫 놀라게 됩니다. **이성판정 1/1d3.**

자세히 보면 어제 발견된 시체와 같은 모습입니다. 조각나 기워진 몸. KPC와 똑같이 생긴 얼굴. 다만 어제 발견된 시체보다 키가 작습니다. 이 시체의 키는 2m 쯤으로, 몸의 실루엣도 KPC와 조금 더 비슷해졌습니다. 옷은 KPC가 평소 입던 옷들과 비슷하지만 발은 맨발입니다. 상처투성이에 검은 흙이 묻어있습니다.

입 안을 열어보면 여태 보았던 나방들과 똑같이 생긴 회색 나방의 시체가 있는 것을 확인할 수 있습니다. **관찰 판정**을 하거나, 왼쪽 귀 뒤를 살펴본다면 칼로 얇게 새긴 '11'이라는 글자를 발견할 수 있습니다.

앞서 행인을 만났었다면 그 사람이 본 게 이 시체일 거라는 생각이 듭니다. 하지만 시체가 어떻게 걸터다니는 걸까요?

- **리플렛**

침대 옆이나 책상 위, 바닥 등 어딘가에 아무렇게나 떨어져 있습니다. 어느 애완동물 공동묘지의 리플렛입니다. 일전에는 본 적 없었던 것으로, 꽤 오래 전에 만들어진 것처럼 보입니다. 탐사자의 도시에서는 꽤 떨어진 곳에 위치한 곳이네요. 리플렛에도 시체에 묻은 것과 같은 종류의 흙이 묻어있습니다.

- **나방 박제**

집 안 벽 곳곳에 붙어있습니다. 모두 엇비슷한 크기의 손바닥만한 회색 나방입니다. 날개의 무늬가 특징적이어서 헛갈릴 수 없네요. 사진 등을 가져와 비교해보면 동일한 나방인 것을 알 수 있습니다.

- **성냥갑**

서랍 등을 뒤져본다면 찾을 수 있습니다. **! 남의 집** 을 진행합니다.

! 남의 집

성냥갑 안에서 무언가 작게 타닥, 하고 부딪히는 소리가 납니다. 열어본다면 작은 벌레가 얼굴로 달려듭니다. 열어보지 않아도 흔들거나 한다면 성냥갑 안에 들어있던 물건의 무게 때문에 저절로 열립니다.

얼굴로 달려든 벌레는 손을 내저어 쫓아도 도망가지 않습니다. 오히려 계속 달려들다가, 귓속으로

들어갑니다. 귓속에서 웅웅, 벌레가 날아다니는 소리가 머리를 울립니다. 소름끼치는 감각이 느껴집니다.
이성판정 0/1.

머리를 흔들거나 귀를 쳐봐도 벌레는 나오지 않습니다. 방법은 뭐든 써도 되지만 너무 과격한 방법을 쓰면 탐사자 본인이 다칩니다. 그러기 전에 KPC가 도와주겠다고 나서주세요. 그는 당신의 귓속을 가만히 들여다보다가 흑하고 입김을 한 번 뿜니다. 그것만으로 간단하게 귓속의 이물감은 사라집니다. KPC는 그 안에서 나온 작은 벌레를 양손에 가둡니다. 고작 벌레가 들어갔던 것 뿐인데 머리가 쩡하게 아파옵니다. 귓속에서는 아직도 벌레가 날아다니는 소리가 들려오는 것 같습니다.

KPC가 가뒀던 손을 펼치면 작은 날벌레가 날아가 벽에 붙습니다. 손톱만한 크기의 나방이네요. 나방이 붙은 벽에 무언가 날카로운 것으로 얇게 새긴 듯한 글자가 보입니다. 가까이서 보면 알 수 없는 글자입니다. 알 수 없는 글자인데도…… 어쩐지 읽을 수 있습니다.

정신력 판정에 실패하면 자신도 모르게 소리내어 따라 읽게 됩니다. **성공했다면** KPC가 옆으로 와 무슨 뜻인지 읽어달라고 하세요. 소리내어 읽으면 무슨 뜻인지도 이해하게 됩니다. 당신이 아는 말로 정확히 번역할 수는 없지만 가장 비슷한 문장을 만들자면 다음과 같습니다. *‘나의 신은 당신의 얼굴을 하고 있다오.’*

오컬트나 크툴루 신화 판정에 성공하면 면회실에서 D가 외운 알 수 없는 말과 비슷한 언어라는 것을 알 수 있습니다.

문장을 마치면 KPC가 기침을 하기 시작합니다. 한 번 시작된 기침은 좀처럼 멈추지 않습니다. 허리를 숙이고 연신 기침을 하는 KPC는 호흡마저 어려워보입니다. 얼굴이 하얗게 질리고, 목을 감싸쥔 손에는 힘이 들어갑니다. 목이 불편해보이네요. 자신의 목을 쥐어짜듯 할 겁니다. 탐사자가 걱정하는 듯한 기색을 내비치면 KPC는 몸을 돌리고 떨어져 있으라는 듯 손사래를 칩니다.

몇 분이 지나서야 기침이 멈춥니다. 손수건이나 손으로 입을 틀어막고 있었다면 손에, 아니라면 바닥에 핏덩어리를 뱉어냅니다. 가까이 있거나 **관찰판정**에 성공해야 볼 수 있습니다. 뭐냐고 묻는다면 이제 기침은 멈췄으니 괜찮다고 해주세요. 하지만 안색이 창백하고 식은땀을 흘립니다. KPC 건강 1d10 차감합니다.

그럴 일은 없을 거라고 생각하지만 핏덩어리를 헤집어보는 탐사자가 있다면 피에 절여져 곧 죽을 듯 퍼덕거리는 나방을 발견합니다.

후에 D의 집을 나서기 직전이나, 집을 다 둘러보고 난 뒤 KPC를 대상으로 **관찰**이나 **지능 판정**에 성공한다면 KPC 목의 상처가 좋지 않아보인다는 것을 깨닫습니다. 처음 보았을 때는 연한 분홍빛이었던 흉터가 검붉은색으로 변했습니다. 주위의 명도 늘어난 것처럼 보이네요.

이동하기 위해 발을 내딛으면 벌레를 내쫓느라 떨어트린 성냥갑이 밟혀 찌그러집니다. 그 안에 무엇인가 들어있습니다. ‘창고’ 태그가 붙은 열쇠입니다. 이 집에 따로 창고는 없습니다. 열쇠는 후에 필요하니 가지고 있게 해주세요.

이후 병원에 가도 되지만 두 사람 다 아무 이상 없습니다.

새로 시체를 발견했으니 본부에 연락할 수 있습니다. 연락한다면 곧 검시관과 경관들이 와 현장을 통제하고 집안을 조사하기 시작합니다. 빈 집에 경찰이 드나들기 시작하면 구경꾼들이 몰립니다. **듣기 판정**으로 검시관이나 경관들이 하는 말을 엿들을 수 있습니다. “이렇게 아름다운 시체는 처음 봐.” “그런데 저 형사랑 닮지 않았어?” 따위의 말입니다.

지능 판정에 성공하면 새로 발견된 시체와 리플렛을 떠올립니다. 리플렛은 이전에는 없었으니 그동안 누군가 가져온 것일텐데, 드나든 사람이라고 한다면…… KPC의 얼굴을 닮은 저 시체 뿐입니다. 시체에도, 리플렛에도 같은 종류의 흠이 묻어있었으니 확실하겠죠.

리플렛에 나와있는 주소의 애완동물 공동묘지로 갈 수 있습니다. 탐사자가 있는 도시에서 차로 4+1d3시간 걸리는 거리에 있습니다. 도착하면 한밤중일 것 같다고 알려주세요. 이대로 강행해도 되고, 다음날 가도 됩니다.

>밤

내일 가기로 했다면 각자 집으로 헤어집니다. 강행하기로 하면 운전 도중에 KPC의 상태가 나빠집니다. 이미 돌아가기에는 너무 많이 와버린 터라 낡은 모텔에서 잠시 쉰 뒤에 다시 움직이기로 합니다. 빈 방은 트윈 베드룸 하나 뿐입니다.

! 두 번째 키스

탐사자가 이틀 차 탐사를 끝내고 잠들었을 때에 진행합니다.

뺨에 닿는 차가운 손길에 문득 정신이 듭니다. 눈을 뜨면 코앞에 있는 KPC의 얼굴이 보입니다. 내리칸 눈과 간지러운 숨결, 그리고 입술의 감촉……. 두 사람은 입을 맞추고 있습니다. 이런 짓을 안할 사이라면 **이성판정 0/1**을 합니다.

행동할 수 있습니다. 밀치거나 KPC를 떼어놓는다면 KPC는 “왜? 싫어?”하고 물어옵니다. 계속 한다면 정신력 판정 실패 시의 진행을 참고해 진행하세요.

상황을 본다면 KPC의 침대 위입니다. 당신은 그의 침대 위에 걸터앉은 채로 KPC에게 몸을 기울이고 있습니다. KPC의 얼굴은 잠들기 전보다 창백하고 어딘가 음산한 분위기마저 감돕니다.

KPC와 간단한 대화를 할 수 있습니다. 뭘 하고 있었느냐고 묻는다면 “보면 알잖아. 왜 갑자기 멈춘 거야? 갑자기 마음이 변했어?” 하고 말합니다. 곤란한 질문을 받으면 대충 넘기세요. 안색이 나쁘다던가 하는 말을 들으면 “어두워서 그렇겠지, 가까이 와서 봐.” 하는 식으로 말합니다. 무슨 대화든 오래 지속하지 않습니다. 긴장감이 떨어지지 않게 해주세요. KPC는 대답 대신 한쪽 손을 당신의 손에 얹어옵니다.

“네가 먼저 온 거잖아. 왜 이제와서…….”

KPC는 깍지를 낀 손에 힘을 줍니다. 손을 당기는 것처럼 하다가 반대로 밀어 넘어뜨립니다. 뒤로 쓰러트린 당신을 가두듯 위에서 내려다 보는 KPC의 얼굴은 완전한 어두움에 가려져 보이지 않습니다.

“내가 정말 싫다면.”

잠시 커튼 사이로 들어온 불빛이 KPC의 얼굴을 훑고 지나갑니다. 선명한 색의 눈동자가 어둠 속에서 마치 스스로 빛을 발하는 것처럼 보입니다. KPC의 손톱이 손등을 파고들어옵니다.

“거부하면 그만이지.”

“할 수 있을 때의 얘기지만.”

KPC가 빈 손으로 당신의 턱을 가볍게 훑습니다. 사람이라고 느껴지지 않는 낮은 체온에 소름이 돋습니다. KPC가 고개를 숙여 가까이로 다가옵니다. **정신력 판정**을 합니다.

- **정신력 판정 성공 시**

가볍게 입술이 닿으면 온 몸의 힘이 빠집니다. 잡힌 손의 힘은 더 강해집니다. 손등을 파고드는 손톱의 감각에 저절로 눈살이 찌푸려집니다. KPC와 맞닿은 부분에서부터 체온을 빼앗기는 것 같습니다. 불쾌한 감각과 추위에 몸이 떨려옵니다.

행동할 수 있습니다. 아마 거부하겠죠. 적극적으로 키스한다면 실패 시의 지문을 참고해 진행합니다.

거부한다면 약하게 밀었든 세게 밀쳤든 툭, 치는 가벼운 느낌과 함께 KPC의 머리가 날아갑니다. 쿵. 바닥으로 굴러떨어진 둥근 것은 어둠에 가려져 잘 보이지 않습니다. 눈 앞에 남은 것은 목 아래로 남은 KPC의 몸 실루엣 뿐입니다. **이성판정 1/1d3**.

- **정신력 판정 실패 시**

가볍게 입술이 닿으면 온 몸의 힘이 빠집니다. 잡힌 손의 힘은 더 강해집니다. 손등을 파고드는 손톱의 감각에 저절로 눈살이 찌푸려집니다. KPC와 맞닿은 부분에서부터 체온을 빼앗기는 것 같습니다. 불쾌한 감각과 추위에 몸이 떨려오지만 그와 동시에 KPC를 강하게 원하고 있습니다.

입술이 벌어지면 그 틈을 맞추듯이 KPC가 고개를 틀고, 입 안으로 무언가 들어옵니다. 목구멍으로 침입한 그것으로 인해 숨이 막혀 옵니다. 자신의 막힌 입술 사이로 숨 넘어가는 소리가 들리고, 죽을 것 같은 감각에 팔다리를 휘젓지만 KPC는 떨어질 생각을 하지 않습니다. 그는 그저 죽어가는 당신을 집요하게 바라보며 입을 맞추고 있을 뿐입니다……. **이성판정 0/1**. 머릿속이 새하얘지며 의식이 끊어지려 할 때, 자신을 누르고 있던 것이 사라집니다. 반사적으로 몸을 틀어 입 안에 들어있던 것을 뱉어냅니다.

건강 1d10 차감합니다. 차감한 건강은 KPC의 건강에 추가하세요.

탁, 하고 스위치를 켜는 소리와 함께 방이 밝아집니다. 막 자기 자리에서 몸을 일으킨 것처럼 보이는 KPC가 의아한 얼굴로 탐사자를 봅니다.

이후는 KPC의 성격대로 처리합니다. 도중에 헤어졌다면 장소는 KPC의 집입니다. 걱정하거나, 왜 자기 침대나 집에 있는지 의심하거나… 알아서 해주세요.

KPC를 살펴본다면 목의 상처는 여전하지만 멀쩡하게 붙어있습니다. 탐사자에게서 건강을 빼앗아왔다면 오히려 잠들기 전보다 나아보입니다. 체온도 시체처럼 차갑지는 않습니다.

주변을 둘러보면 이상한 것은 아무것도 없습니다. 역시 꿈인 걸까요? 하지만 손등을 파고들던 손톱의 감각은 아직도 남아있습니다. 몸이 으슬으슬 떨립니다. 자신의 침대나 집으로 돌아가려할 때, 타닥, 창문을 가볍게 때리는 소리에 눈길이 갑니다. 방 안에서 창 밖의 불빛을 향해 달려드는 나방이 창문에 몸을 부딪히고 있습니다. 어디서 들어온 걸까요.

다음 날이 되면 KPC의 얼굴은 여느 때보다 더 창백합니다. 하지만 어쩐지 묘하게 그 모습에 자꾸만 눈길이 갑니다. 목의 상처는 전보다 더 심해졌습니다. 검붉은 상처는 한눈에 보아도 상태가 나빠보입니다. 손대면 아파합니다. 병원에 갈 수 있지만 드레싱과 항생제 처방 외에 할 수 있는 건 없습니다.

>애완동물 공동묘지

리플렛에 적힌 주소로 향합니다. 한창 외진 길이 이어지다가, 도중부터는 비포장 도로로 바뀌어 오래입니다. 숲길을 한참이나 달리다보면 더 이상은 도저히 차를 타고는 갈 수 없을 정도로 우거진 길이 나옵니다.

두 사람은 하는 수 없이 갓길에 차를 대고 걸어들어갑니다. 다행인 점은 이 앞으로 쪽 외길이라는 걸까요. 묘지에 도착하기 전에 **! 넥스트 오브 킨**을 진행합니다.

! 넥스트 오브 킨

길을 걷다보면 진행되는 이벤트입니다.

어느 순간부터 짙게 안개가 깔려 있습니다. 분명 방금 전까지 날씨가 맑았는데도 한치 앞도 보이지 않습니다. 지도 상으로는 그렇게 멀어보이지 않았는데, 아직도 길 한 가운데에 서 있습니다. 방향감각을 잃은 것 같습니다. 휴대폰의 GPS도 잡히지 않습니다.

“언니!”

그때, 돌연 옛된 목소리가 들려오며 KPC를 꺼안습니다. 호칭은 KPC의 설정에 맞게 바꾸어 사용하세요.

얼굴을 확인한다면 탐사자나 KPC보다 어려보이는 얼굴의 사람이 있습니다. 머리색이 KPC와 같은 색입니다. 그는 KPC의 얼굴을 확인하더니, 당황하여 얼굴이 붉어집니다.

“죄송해요. 언니랑 너무 닮아서 저희 언니인 줄 알았어요.”

겸연쩍게 말하며 떨어집니다. 그 사람의 얼굴을 보자면 KPC와 닮았습니다. 똑같은 정도는 아니고, 형제라고 한다면 형제처럼 보일 정도입니다.

가볍게 통성명을 합니다. 샘플 이름은 로지 로만, 이로아, 도메키 리나 입니다(이하 R). 성은 빼고 이름만 알려주세요. 성은 탐사자가 물어보면 그때 알려줍니다. R은 교주 M의 동생입니다. 10대 후반에서 20대 초반을 상정하고 묘사했지만 탁의 사정에 따라 적당히 가감해주세요.

교주가 죽기 전까지는 셋이 함께 살았습니다. R은 D와 교주가 믿던 종교를 함께 믿고 있지만 아직 마법적인 힘과는 관련 없습니다. 하지만 앞으로는 모르는 일이죠…….

R은 자신은 이 근처에서 언니와 단둘이 살고 있다고 말합니다. 길을 잃었다거나, 애완동물 공동묘지가 어디 있는지 아느냐고 묻는다면 자신이 안다고 말해줍니다. R은 대화하며 KPC를 계속 힐끔거립니다. 왜 그러느냐고 물으면 “저희 언니랑 너무 똑같이 생겨서…….”하고 말합니다.

여기서 탐사자가 수상함을 느낀다면 R의 집으로 가볼 수 있습니다. 이 근처에 외부인이 오는 건 드문 일이라, R은 반색합니다. 탐사자가 말하지 않는다면 R이 먼저 제안해도 됩니다. “너무 닮아서 저희 언니를 소개해드리고 싶어요.”

여기서 R을 따라가지 않는다면 이벤트 종료입니다.

R은 안개 속에서도 막힘 없이 길을 찾아갑니다. 얼마 지나지 않아 집보다는 별장에 가까워보이는 오두막에 도착합니다.

크지 않은 규모의 1층짜리 목조 건물입니다. 내부는 아늑하게 꾸며져 있고, 벽이나 협탁 위에는 사진이

있습니다. **적절한 판정을 통해** 디퓨저 향 사이로 나는 열은 시체를 말할 수 있습니다.

보지 않아도 상관 없지만 내부를 꼼꼼히 보는 탐사자가 있다면 아래의 지문을 참고해 진행해주세요.

- **사진:** R과 KPC…… 아니, R의 언니로 추정되는 사람의 사진이 있습니다. 놀라울만큼 KPC와 닮았습니다. KPC의 얼굴에 점이나 흉터가 있다면 그것까지 같은 위치에 있습니다. **관찰 판정**에 성공하면 R과 R의 언니 뿐만 아니라, 한 사람이 더 살았다는 것을 눈치챱니다. 셋이 함께 찍은 사진이 남아있지만 사진의 얼굴 부분이 잘려 있습니다. R의 언니 얼굴까지 함께 하트모양으로 잘린 것을 보면 두 사람의 얼굴을 잘라 로켓 안에 넣어둔 것 같습니다.
조금 더 자세히 살펴보면 무언가 기도나 제사를 드리는 것 같은 사진도 있다는 걸 알게 됩니다.

- **안쪽의 방:** 웬만해서는 들어갈 수 없습니다. 들어가려 한다면 R이 돌려서 거절합니다. 거실에 앉아서 기다리라거나 차를 타주겠다는 말을 하면서요. **은밀행동**이나 **대인기능 판정** 등 적당한 판정에 성공하면 들어갈 수 있습니다.
정면의 제단 위에는 알 수 없는 형상의 조각상이 놓여있고, 양 옆으로는 초들이, 그 앞으로 무릎을 꿇을 수 있는 자리가 마련되어 있습니다.
R에게 이게 뭐냐고 묻는다면 쉽게 대답해주지 않습니다. “언니랑 함께 믿는 신이에요. 매일 기도했더니 신께서 언니를 돌려줬어요.”

- **R과의 대화**

R은 탐사자와 KPC에게 차를 내어주며 즐겁게 말을 이어가기 시작합니다.

“원래는 저랑 언니, 언니의 친구랑 셋이 살았었어요. 근데 둘 다 어느날 저만 두고 사라져 버려서…… 혼자 두 사람을 기다리고 있었는데 안개가 많이 낀 어느 날에 언니가 걸어가고 있는 거예요. 흙투성이에 어딘가 아파보여서, 그동안 언니가 아파서 다른 곳에 있었다는 걸 알게 됐어요. 언니 친구도 돌아오면 좋을텐데. 다시 셋이서 살고 싶거든요.”
언제쯤 돌아왔는지 물어보면 R은 두달 쯤 된 것 같다고 말합니다.

그런 이야기를 하며 옷 안에 숨겨져 있던 로켓 목걸이를 꺼냅니다. “보여드릴게요. 이게 셋이서 같이 찍은 유일한 사진인데…….” 그런 말을 하며 로켓을 막 열었을 때, 누군가 별장 문을 두드립니다. “언니가 왔나봐요!” R이 달려가 문을 열어줍니다.

문을 열면 그곳에 서 있는 건…… KPC의 얼굴을 한 시체입니다. 어제, 그리고 그 전날 발견된 시체와 똑같이, KPC의 머리를 하고 조각난 몸을 이어붙인 채로 서 있는 시체. 하지만 그것은 분명히 스스로 움직이고 있습니다. **이성판정 0/1**.

시체의 키는 2m보다는 작고 KPC의 신장보다는 큼니다. 멀리서 본다면 착각할 법도 한 외형입니다. 움직이는 시체의 귀 뒤를 살펴본다면 ‘12’라고 새겨진 상처를 발견할 수 있습니다.

R은 거리낌 없이 시체에게 안깁니다. “**언니!**” 시체는 초점없는 눈을 하고 있다가, R을 보고 희미하게 미소짓습니다.

R이 시체를 소파에 앉힙니다. 시체는 R이 부르면 돌아보고, 안기면 마주 안아주지만…… 어쩐지 그 모습이 어색하게 느껴집니다. 그 모습을 바라보고 있으면, R은 아차하는 얼굴로 탐사자와 KPC를 봅니다. “언니가 조금 이상하죠. 아직 아파서 그래요. 그래도 점점 나아지고 있어요.”

R은 그 말을 정말로 믿는 것 같습니다. 인간이라기엔 어딘가 어색하게 움직이고 있는 그 시체를 정말로 언니라고 생각하고 대합니다. 이대로 뒤통도 괜찮은 걸까요?

이후 행동은 탐사자 자율입니다. 본부에 신고한다면 출동합니다. 자신의 연락처를 R에게 남기고 갈 수도 있습니다. 혹은 아무것도 하지 않고 R의 집을 떠나도 상관없습니다. R과 R의 언니는 두 사람을 배웅해줍니다. R의 집을 벗어나면 안개는 거짓말처럼 걷힙니다.

멀지 않은 곳에 애완동물 공동묘지가 보입니다. 사람이 오랫동안 관리하지 않은 것처럼 보입니다. 묘지는 제 목적을 이미 상실한 듯, 무덤과 비석, 팻말 위로 시든 풀과 새로 돋은 풀이 뒤엉켜 자라 있습니다.

풀을 헤치고 걸어들어갑니다. 우거진 나무들 탓에 조금 어둡습니다. 크지 않은 비석과 나무로 만든 표식들이 군데군데 자리하고 있습니다. 이름이 적힌 것도, 적히지 않은 것도 많습니다. 발 밑을 잘 보지 않으면 제멋대로 자란 풀과 비석들에 발이 걸리기 일쑤입니다.

민첩 판정을 합니다. **성공하면** 발이 미끄러지는 정도에서 끝나지만, **실패하면** 구덩이 안으로 굴러 떨어집니다.

구덩이 안에는 관이 하나 있습니다. 민첩 판정에 실패한 탐사자는 이 관 안으로 떨어집니다. 구덩이의 깊이는 2미터 쯤 됩니다. 이런 구덩이라면 무덤이 틀림 없습니다. 혼자서 흙구덩이를 기어올라가기는 어려우니 KPC의 도움을 받아 빠져나옵니다. 구덩이에서 빠져나와 다시 살펴본다면…… 이런 것이 한두개가 아닙니다. 세어보면 총 12개의 구덩이가 있습니다.

- 무덤

전부 12개입니다. 동일한 깊이, 동일한 간격으로 만들어져 있지만 크기가 모두 같지는 않습니다. 가장 안쪽에 있는 구덩이와 관이 제일 커 3미터는 훌쩍 넘는 것 같습니다. 바깥쪽에 위치한 관일 수록 크기가 점점 작아져, 탐사자가 빠진 구덩이에 있는 것은 일반적인 사람이 들어갈 크기의 관입니다. 관들은 다른 장식이 없고 판자로만 이루어진 허름한 나무관입니다. 관 뚜껑은 모두 열려 있습니다. 관 뚜껑과 관에는 못질이 되어있던 흔적이 있지만, 지금은 전부 뜯겨져 나갔습니다.

구덩이 안에 관을 넣어두기는 했지만, 한 번도 흙이 덮인 적은 없는 것 같습니다. 무엇을 위해 이 무덤을 만들었는지는 알 수 없습니다.

구덩이에 **지능 판정**이나 **관찰 판정**을 한다면, 이곳의 흙이 D의 집에서 발견된 시체에 묻어있던 흙과 동일한 종류라는 것을 알게 됩니다.

>헛간

근처를 조금 더 둘러보면 크지 않은 헛간을 발견합니다. 입구는 하나 뿐이고, 창문이 있기는 하지만 모두 판자로 막혀 있습니다. 헛간 자체는 아주 오래된 것처럼 낡았지만 문에 걸린 자물쇠만큼은 새 것입니다. D의 집에서 발견한 창고 열쇠로 열고 들어갈 수 있습니다. 헛간 자체도 낡았으니 부수는 것도 어렵지 않습니다.

헛간 안으로 들어서면 썩은 피와 시취가 훅 풍겨옵니다. 저절로 헛구역질과 기침이 납니다. 내부의 벽과 바닥을 검게 물들인 것은 모두 피입니다. 바닥에 여기저기 널리듯 쌓여있는 덩어리들이 뭔지는 굳이 상상하지 맙시다. 그래도 알고 싶어하는 탐사자가 있다면 썩은 시체더미라고 알려주세요.

KPC는 헛간에 들어선 순간부터 기침을 더 심하게 하고 숨쉬기가 어려워집니다. 탐사자가 KPC를 살펴보면 안색은 창백하고, 살갗은 차갑습니다. 목의 상처는 이제 썩어들어간 것처럼 보이는 지경입니다. 탐사자가 헛간 안을 살펴보는 동안 KPC는 몇 번이고 피를 뱉어냅니다. 탐사자가 뒤늦게 KPC를 살펴보았다면 각혈한 흔적을 발견합니다.

당장 눈에 띄는 것은 문 맞은편에 위치한 거대한 수정 조각상, 유리병이 늘어선 선반, 바닥에 마구잡이로 펼쳐진 책들입니다.

- 수정 조각상

헛간의 천장까지 닿은 큰 조각상입니다. 머리부터 발끝까지 수정으로 이루어져 있으며, 그 모습은 인간인 것 같기도, 잘 모르는 생명체같기도 합니다. 덜 깎아낸 것인지, 이대로 완성인 것인지, 연마하지 않아 날카로운 수정의 곁이 그대로 남아있는 부분도 있습니다. 자세히 보면 **관찰 판정**을 진행합니다. 성공하면, 수정의 안쪽에 인공이 그대로 남아있는 것을 볼 수 있습니다. **이성판정 0/1**.

- 선반

유리병이 길게 늘어선 선반입니다. 유리병 안에는 크고 작은 나방들이 병에 몸을 부딪히며 날아다니고 있습니다. 작은 나방은 손톱보다도 작고, 커다란 것은 얼굴을 다 덮을 듯합니다. 그 사이에서 태그가 붙은 아주 작은 병 하나를 발견합니다. 태그의 앞 뒤로는 '인면나방의 비늘가루', '신의 부활을 위하여'라고 쓰여있습니다. 그 안에는 알 수 없는 회색 가루가 들어있습니다. 나방을 보고 있으면, KPC의 기침이 심해집니다. 선반을 붙잡고 기침을 하면 유리병 몇 개가 떨어져 깨어집니다. 그 사이로 나방이 헛간 밖으로 날아갑니다.

- 책

대부분 수기로 쓰인 책들입니다. D의 집 벽에서 발견한 문구처럼 알 수 없는 글씨로 쓰인 것들도 있습니다. 그 중에서 최근에 쓰인 듯한 기록을 발견합니다. 날짜는 3달 쯤 전부터 시작됩니다. 실험 일지처럼 보이며, 날짜가 없는 페이지도 다수입니다.

HO. 기록

XX.XX.XX

첫 복제에 성공했으나 마력의 소모가 크다.
지금으로서는 상반신까지가 최대. 효율을 위해 앞으로는 머리까지만 복제하기로.

준비된 머리 : 12개

시체 조달할 곳 : ~~로완 레이크 공동묘지~~ / 그레이스 빌 공동묘지 / ... / 로얄 케어브 묘지
시체가 모자라다. 직접 준비할 것

XX.XX.XX

1-33 방부처리
34-72 방부처리
73-80 방부처리

XX.XX.XX

81-100 방부처리
101-115 방부처리
...

XX.XX.XX

637-666 방부처리

XX.XX.XX

1번
크기가 너무 크다. 사람이 아니잖아.

시체를 너무 많이 사용했다. 크기 줄일 것.

XX.XX.XX

2번

여전히 크다.

척추를 반대로 붙임 주의!!

비슷한 내용의 글이 번호만 바뀐 채 매일 작성되어있다.

XX.XX.XX

12번

여태 만든 것 중 가장 비슷하다.

팔 다리 길이 조금 조정

XX.XX.XX

여태 만든 것들은 옆 애완동물 공동묘지에 두었다.

49일 후면 저절로 죽을테니 그때까지 감시.

관 뚜껑 긁는 소리가 너무 시끄러운데…….

XX.XX.XX

복제한 머리의 주인이 있는 도시로 갈 예정

13번째는 그 머리와 내가 만든 몸, 마지막으로 남은 M의 심장을 사용

혹시 모르니 자른 몸은 항상 나와 가까운 곳에 둔다.

주문만 통한다면 49일 후에 M의 모습으로 변하게 된다.

실수하면 안돼!!

다 보고 나면 일지 사이에서 메모지 두 장을 발견합니다. 알 수 없는 언어로 쓰여 있지만, 읽을 수 있습니다.

HO. 주문1

부활

마력 3 / 이성 1d10

시체 한 구 전부가 필요하다. 시체 한 구 분량이 전부 있다면 상태가 온전할 필요는 없다. 주문을 사용하면 죽은 사람의 형태와 영혼이 복원된다.

이 주문을 사용해 살아난 사람에게 다시 한 번 주문을 쓰면 잿빛의 가루로 돌아간다.

HO. 주문2

죽음에서의 입맞춤

마력 5 / 정신력 5 / 이성 1d10 / 건강 1d10

한 사람의 온전한 몸 전체가 필요하다. 부족하다면 술자의 생명력을 대가로 복원할 수 있다.

술자는 주문을 외운 뒤, 시체에게 한 가지 소원을 빈다. 자신의 피 약간을 입 안에 머금고 시체에게 입을 맞추며 자기 생명력의 일부를 시체에 붙여넣는다. 주문에 쓰는 생명력과 정신력은 시체에게 주는 선물이다. 주문이 성공하면 시체는 1d20점의 이성을 잃고 부활한다.

룰북 242p 무덤에서의 입맞춤의 변형입니다.

일지를 모두 읽었다면, D가 KPC의 머리를 사용해 다른 누군가의 부활을 꾀한다는 것을 알게됩니다. 지금 여기 같이 있는 KPC가 진짜 KPC인지 의심하는 탐사자가 있다면 **지능 판정**으로, 앞서 번호가 붙었던 시체들은 귀 뒤에 번호가 있고 KPC보다도 크기가 크게 만들어 졌다는 것을 알려주세요. KPC의 머리는 진짜이므로 귀 뒤에 번호가 없습니다.

지금 여기에 있는 KPC의 머리만 진짜라면, 몸은 어떻게 된 걸까요? 그런 생각이 들면 **관찰 판정**을 합니다. KPC의 전신에 희미하게 봉합한 흉터가 남아있습니다.

지능 판정을 통해 D에게 돌아가야 한다는 것을 떠올릴 수 있습니다. 그가 마지막으로 했던 “또 만나요”라는 말……. 어쩌면 이곳까지 올 거라는 것을 예상했을지도 모릅니다. 여기까지 왔는데도 공백이 너무나 많은걸요. 얼마나 말할지는 알 수 없지만, D의 입을 통해 듣는 수 밖에는 없습니다.

전부 다 살펴보고, KPC의 상태를 확인하지 않은 탐사자라면 나가기 전 확인하게 해주세요. 챙길 수 있는 것은 모두 챙겨 나갈 수 있습니다. D에게 가기로 정한다면 **5. 등하불명**으로.

5. 등하불명

돌아가는 길은 더 멀게만 느껴집니다. 해는 어느새 서쪽으로 넘어가고 하늘은 금세 어두워집니다. KPC의 상태는 점점 나빠집니다. 목의 상처는 검은빛으로 변하고, 체온은 사람이라고 믿기지 않을 정도로 떨어집니다. KPC는 숨을 쉬는 데에만 힘을 쏟고 있는 것 같습니다. 새어나가는 숨소리가 금방이라도 꺼질 듯 불안하게 들려옵니다. 이런 상태인데도 정신을 잃지 않고 버티고 있는 건 다행이라고 할 수 있을까요.

교도소에 도착하면 이미 한밤중입니다. 교도관들은 갑작스러운 방문에 면회시간은 이미 끝났다며 만류합니다. 하지만 위력을 사용해 으름장을 놓거나 타이른다면 들어갈 수 있습니다.

D의 독방으로 들어가면 D는 기다리고 있었다는 듯, 태연하게 앉은 채로 두 사람을 봅니다. 그는 탐사자에게는 눈길도 주지 않고 KPC를 보며 말합니다.

“안색이 나빠요. 이리로 앉을래요?”

D에게 뭐든 질문할 수 있습니다. D는 숨기지 않고 대답해줍니다. 탐사자가 주문을 사용해 KPC를 되살릴 배짱이 없는 사람이라고 보고 있기 때문입니다.

- D와의 대화

진상과 앞서 나온 내용들을 참고해 대답하면 됩니다. 지금 KPC는 머리만 자신의 것이며, 몸은 666명의 시체를 이어붙인 것이고, 심장은 자신이 살리려는 사람의 것입니다. 부활 주문에 자신만의 특별한 재료를 사용했기 때문에 이제 곧 자신이 기다린 사람으로 변하게 될 것이라고 말합니다.

특별한 재료는 헛간에서 찾은 ‘인면나방의 비늘가루’입니다. 이에 대해 질문한다면 신의 탄생을 위한 마지막 재료라는 식으로 대답해줍니다. 우리의 언어를 읽을 수 있었던 것을 보면 탐사자도 그 비늘가루에 닿은 것이 분명하다고도 말합니다.

주문의 사용 방법에 대해서도 은근슬쩍 알려주세요. “부활 주문을 사용해 내가 만든 몸을 없애고 KPC의 몸을 찾아 입맞춤을 나누면 된다”는 내용입니다. 탐사자가 제정신으로 이런 일을 할 수 있을 거라 생각하지 않는 말투입니다.

D는 자신이 답할 수 있는 모든 것에 대답해주지만, KPC의 몸이 어디있는지만은 알려주지 않습니다. 행방을 물으면 그것만은 알려줄 수 없으니 자신의 힘으로 찾아보라고만 합니다.

대화를 마치면 **듣기 판정**을 합니다. **실패 시** 독방 어딘가, 좁은 곳에서 날개가 퍼덕이는 것 같은 소음을 듣습니다. **성공 시** 어디에서 들려오는지까지 바로 알게됩니다. D가 마주보고 있는 곳, 탐사자 등 뒤의 벽에 균열이 있습니다. KPC의 집에서 보았던 것과 같은 균열입니다. 틈 사이에서 무언가 작은 것이 날갯짓하는 것처럼 규칙적인 파닥거리는 소리가 들려옵니다.

벽의 균열은 손을 대는 것만으로도 쉽게 부서집니다. 맨손으로 무른 벽을 뜯어낼 수 있습니다. 마치 덜 마른 시멘트 벽을 벗겨내는 것 같습니다. 벽을 반쯤 부수면, 탐사자 위로 KPC의 몸이 쓰러지듯 덮쳐옵니다. 그 몸은 머리가 없는데도 살아있는 것처럼 온기가 돌고, 심장이 뛰고 있습니다.

그와 동시에 KPC가 쓰러집니다. 호흡은 아주 미약하게 이어지고 있고, 얼굴은 이제 앞서 발견된 시체들과 크게 다르지 않을 정도입니다.

이하 엔딩 분기입니다.

〈부활〉과 〈죽음에서의 입맞춤〉을 모두 사용해 KPC를 살린다면 **END 1**

〈부활〉을 사용해 교주의 부활만 막는다면 **END 2**

아무것도 하지 않는다면 **END 3**

시나리오 도중 KPC나 탐사자가 사망할 경우에는 KP재량으로 마무리해주세요.

6. 엔딩

END 1. 내가 알던 모습으로 Come As You Are

〈부활〉을 사용해 교주의 부활을 막고, 〈죽음에서의 입맞춤〉을 사용해 KPC를 되살렸을 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

탐사자가 나란히 누운 두 개의 몸을 두고 〈부활〉 주문을 외웁니다. 주문을 외우면 D는 당황한 듯 탐사자에게로 달려듭니다.

“지금 뭐하는 거야!”

하지만 이미 주문은 입 밖으로 나온 뒤입니다. KPC의 목 아래로 붙어있던 몸은 순식간에 재로 변해 내려앉습니다. D는 흠어져 주워 담을 수 없는 회색의 가루들을 품에 끌어안듯 그러모읍니다. “아아……!” D의 슬픈 탄식이 방 안을 울립니다.

탐사자가 <죽음에서의 입맞춤> 주문을 사용하려면, D는 이제 잃을 것이 없다는 듯 덤벼듭니다. **근접전 액션 판정**이나 **근접전 판정**으로 D를 제압한 뒤에 주문을 사용할 수 있습니다. D가 대항 판정에서 승리한다면 제일 빠앗기 쉬운 KPC의 머리를 노립니다. D의 수치는 탐사자에 따라 적절히 조절해주세요.

D를 제압하고 나면 주문을 사용할 수 있습니다. KPC의 머리와 몸을 맞는 자리에 두고, 주문을 외웁니다.

마지막으로 한 가지 소원을 빌 수 있습니다. 적절한 소원은 ‘내가 알던 모습으로 돌아오기를 바란다’이지만 KPC가 들어줄 수 있는 것이라면 뭐든 상관 없습니다. 탐사자가 달리 떠오르는 것이 없다고 한다면 저 문장을 알려주세요. 이제 탐사자의 머릿속에 남은 한 가지 바람은 그것 뿐입니다. ‘내가 알던 모습으로 KPC가 돌아오는 것’.

입에 피를 낸 뒤 머금고 입을 맞춥니다. 마른 입술, 불을 간질이는 속눈썹, 온기라곤 느껴지지 않는 피부, 부드러운 머리카락, 미약한 숨결……. 아무런 효력이 없는 건지, 맞닿은 입술이 무색하게 느껴질 때 쯤. 후우, 한숨 같은 KPC의 숨소리가 들려옵니다. 맞닿은 곳에서부터 체온이 돌아오는 것이 느껴집니다. 느린 고동은 제 속도를 되찾습니다. 입술이 떨어지고 KPC를 내려다보면, 선명한 색의 눈동자와 눈이 마주칩니다. 당신이 알던 바로 그 모습으로.

탐사자 생존, KPC 생존.

이성치 보상 1d6

KPC 생존 1d3

R을 구출했다면 1d3

KPC는 자신의 몸을 되찾고, 탐사자의 소원은 이루어집니다. KPC의 목과 몸이 떨어졌던 흉터를 남길지는 탁 내의 자율로 맡깁니다. 후일담으로 이어집니다.

END 2. 돌이킬 수 없는 Irreversible

<부활>을 사용해 교주의 부활을 막았을 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

탐사자가 나란히 누운 두 개의 몸을 두고 〈부활〉 주문을 외웁니다. 주문을 외우면 D는 당황한 듯 탐사자에게로 달려듭니다.

“지금 뭐하는 거야!”

하지만 이미 주문은 입 밖으로 나온 뒤입니다. KPC의 목 아래로 붙어있던 몸은 순식간에 재로 변해 내려앉습니다. D는 흠어져 주워 담을 수 없는 회색의 가루들을 품에 끌어안듯 그러모읍니다. “아아……!” D의 슬픈 탄식이 방 안을 울립니다.

이것으로 당신이 할 일은 끝이 납니다. 주문을 사용해 KPC를 살린다 한들 그게 무슨 소용일까요. 당신은 여기에서 모든 것을 끝내기로 합니다. KPC의 호흡은 불씨가 잦아드는 것처럼 천천히 사그라듭니다. 당신은 그것을 보며 생각합니다. *이미 일어난 죽음은 돌이킬 수 없다.*

탐사자 생환, KPC 로스트.

이성치 보상 1d6

R을 구출했다면 1d3

KPC는 그대로 죽음을 맞이하고, 탐사자는 일상으로 돌아갑니다. 후일담으로 이어집니다.

END 3. 그렇게 하시길 Be My Guest

어떤 주문도 사용하지 않았을 때 볼 수 있는 엔딩입니다.

당신은 어떤 주문도 사용하지 않기로 합니다. KPC의 호흡은 불씨가 잦아드는 것처럼 천천히 사그라듭니다. 그는 당신이 처음으로 발견한 시체와 다르지 않은 모습이 됩니다. 그러다 어느 순간, 누군가 깨우기라도 한 것처럼 급히 숨을 들이키며 눈을 뜹니다. 자세를 바르게 하고 앉아 머리와 옷매무새를 정리하고, 당신을 바라보며 미소를 짓습니다. 그 미소를 보면 깨닫습니다. 저 사람은 더 이상 당신이 알던 KPC가 아니라는 것ですよ.

그 모습을 바라보는 D는 감격스러운 얼굴로 눈물을 흘립니다. “다시 만날 수 있을 거라고 생각했어……!” KPC는 D와 재회의 입맞춤을 나눕니다. 그는 기쁨의 인사말을 나누지만, 그건 당신이 알아들을 수 있는 언어가…… 아니, 언어조차도 아닙니다. 그것이 입을 빙긋거리면 좁은 곳에서 날벌레가 날개를 부딪히는 소리만이 들려옵니다. D는 두 손을 모으고 그의 말을 기쁜듯이 듣습니다. 그 모습은 제정신인 사람은 이해할 수 없는 광경입니다. **이성판정 1/1d6.**

한참이나 대화를 나누던 두 사람은 당신을 바라봅니다. KPC가 검지 하나를 자신의 입가에 가져다대면, 당신은 움직일 수 없습니다. 몸이 굳어버린 당신을 두고 D와 KPC는 독방 안을 나갑니다.

탐사자 생환, KPC 로스트?
이성치 보상 없습니다.

탐사자는 D의 탈옥을 도운 것에 대한 혐의를 얻습니다. 다시는 D와 KPC를 만날 수 없습니다.

7. 후일담

END 1을 기준으로 작성되었습니다. END 2를 보았다면 KPC의 이야기는 부검이나 장례식으로 적절히 바꿔주세요.

그 밤이 지난 다음날 오전입니다. D의 독방에서 있었던 소란은 본부에까지 알려졌고, 이유가 있었다고는 해도 시말서를 피할 수는 없었습니다. 다만 KPC는 몸상태를 고려해 검진이 먼저 이루어집니다. 시말서를 제출하고 나오면 서하가 옵니다.

- 서하와의 대화

D는 다른 독방으로 옮겨졌습니다. 왜 거기 시체가 있었는지, 어떻게 들어왔는지는 알 수 없습니다. 아직 조사중이지만 CCTV에도, 교도관이나 다른 수감자의 증언에서도 수상한 점은 없습니다. 가장 중요한 D는 낮이 나간 상태로 더 이상 입을 열지 않습니다.

- **R을 숲에서 데리고 나왔다면**, 서하 쪽에서 신변을 보호해주기로 했습니다. 관련 기관으로 인계 중이며, 탐사자가 원한다면 따로 연락처를 전달해주겠다고 합니다. 그 집에서 발견된 시체는 어젯밤에 움직임을 멈췄다는 이야기도 덧붙입니다.
- **R에게 연락처만 남기고 갔다면**, 직접 연락을 받을 수도 있습니다. 12번째 시체의 작동이 정지해서 탐사자에게 도움을 청하기 위해 연락해온 것입니다. 새 일거리가 늘어났네요.
- **R에게 아무 조치도 취하지 않았다면.....** 앞으로도 만날 일은 없습니다. R은 언젠가 마법과 신화를 접하게 됩니다.

서하를 보내고 나면 검진을 마친 KPC가 돌아옵니다. 검사 결과는 모두 이상 없음. 탐사자와 마찬가지로 피곤한 기색은 있지만 시체 같았던 지난 밤에 비하면 생기있습니다. KPC를 재차 살펴보아도 다른점은 느껴지지 않습니다. 당신의 소원은 완벽하게 이루어진 것 같네요.

후기

키스하고 입에서 벌레가 나오는 건 제가 꿈에서 겪고 나서 시나리오에 써먹어야지! 하고 쓰기 시작했어요. 꿈에서 검은 생머리의 미인과 키스를 하고 나니 입에서 구더기가 쏟아지더라고요. 정말로 희한한 꿈이었습니다.... 원래 이대로 적으려고 했었는데요, 쓰기 전에 chito 님께 말했더니 만류하셔서 나방으로 바뀌었어요. 곰곰히 생각해보니 키스하다 나방 뱉는 것도 별로긴 하네요.....

아실 것 같지만 1번 엔딩에서는 Nirvana - Come As You Are 틀었습니다👍