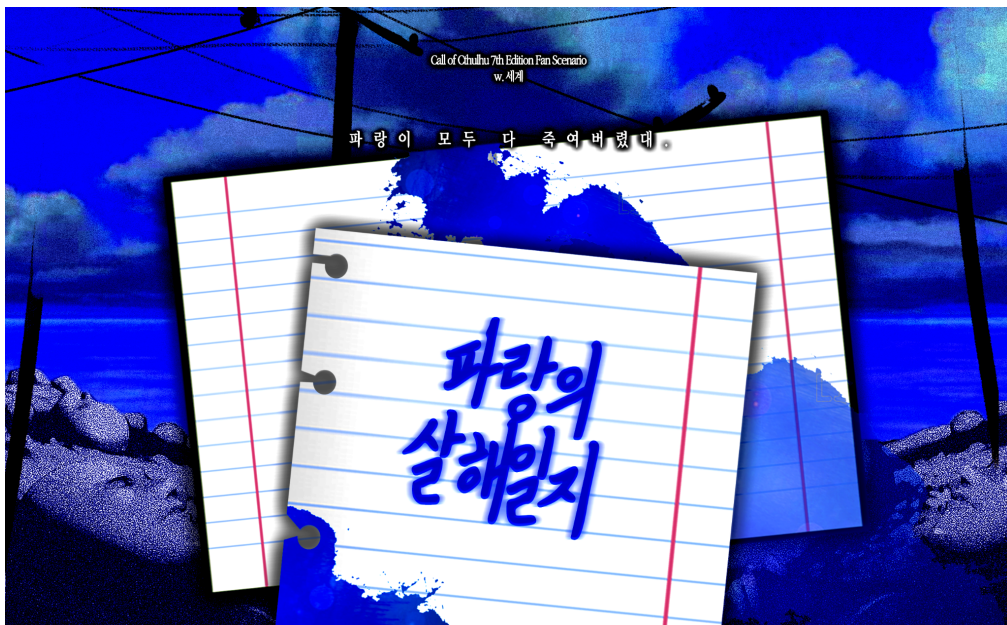




파랑이 전부 다 죽어버렸대.
혹시 아니? 네가 파랑일지.

파랑의 살해일지

Writer: 세계(@insapace_sinal)

Card: Clara. @oswaldsouffle (커미션)

정보

■ CoC 7th / 여름, 전파계... 청춘? / 레일로드, 추리?

■ 권장 인원 : 1:1 타이만

■ 플레이 시간 : (OR) 2~5시간

■ 플레이어 난이도 : ★★★★★☆

전파계 장르 특성상 이해할 수 없는 표현이나 견딜 수 없는 묘사 따위가 존재합니다. 난이도가 어렵지는 않지만 진짜로 이렇게 하는거 맞아요??? 이게 왜??? 하는 반응이 나올 수 있습니다.

■ 키퍼 난이도 : ★★☆☆☆

■ 추천 기능 : 관찰, 듣기, 민첩/회피, 예술/공예

■ 로스트 확률: X.

놀랍게도 그렇습니다. 세션 중에 사담을 하신다면 진짜 이거 로스트 안되는거 맞아요??? 라는 말을 하실지도 모르겠지만, 진짜로 없습니다.

■ 캐릭터 관계 : [키스 가능](#)

■ 장르 : 여름, 전파계... 청춘?

안내

사망, 기괴한 표현 등의 민감한 요소가 포함되어 있습니다. 열람 또는 플레이 하실 때 주의하시며, KP분은 반드시 이 사항을 PL분들에게 알려주시기 바랍니다.

전파계 문법에 익숙하지 않은 분을 속여 데리고... 이 시나리오를 가지 마세요...

적어도 Night in the wood(나인우) 엔딩 / Life is strange 챕터4 / 유메닛키류를

좋아하시거나 익숙하신 분이 PC로 가시는 편이 재미있으실겁니다.

장르 특성... 이라기엔 제 취향이지만 원엔딩입니다.

시나리오 세션을 진행하신 경우 플레이 시간과 후기를

<https://forms.gle/shMtYe5aXP58TiMW9> 로 알려주시면 감사하겠습니다!!

약칭은 <파살해> 정도로 해주세요.

개요

놀랄 정도로 맑고 파란 하늘. 복사뼈 아래까지 차올라 찰랑거리는 물결. 물결은 더 깊어지지도 얕아지지도 않고 딱 그 수위에서 당신의 맨발을 간지럽힙니다. 분명 물은 투명한데 발 밑은 투명하지 않고 파랗습니다. 바닥이 파란 걸까요? 아니면 물이 투명하면서도 파란 걸까요. 색이 있음에도 이렇게 탁하지 않고 파랄 수가 있었나요.

반타블랙을 바른 듯한 새까만 그림자같은 전봇대들이 줄지어 당신이 가야할 앞을 표시합니다. 어지럽게 놓여진 췌기둥들 사이로 비명같은 수다소리들이 울리듯 들려왔습니다.

그 얘기 들었어? 파랑이 모두 다 죽어버렸대!

-이하 시나리오의 스포일러입니다.

진상

1.

무덥고 메마르던 여름 한 때. 최근 민가를 뒤흔들어놓고 있는 연쇄살인 사건이 있었습니다. 일명 [파랑 페인트 살인사건]. 길을 지나가는 사람 위로 페인트통을 뒤집어엎어 페인트를 뒤집어쓰게 하고, 페인트에 뒤집어쓰여진 사람은 순식간에 말라붙은 페인트에서 벗어나지 못하고 질식사로 죽어버리는 사건이었습니다. 몇몇 이들은 다행히도 빠르게 구조되어 살아남았지만, 그럼에도 후유증을 겪는 이가 대부분이었습니다.

안타깝게도 대도시였다면 집에 공사하는 것도 아닌데 페인트통을 쟁여놓은 이상한 인간을 잡으면 됐을 일이었지만, 사건이 빈번히 발생하던 곳은 전부 다 벽화나 알록달록한 마을로 유명한 곳이라 각 민가에선 관광자원을 확보하기 위해 여벌의 페인트를 언제나 구비해둔 상태여서 좀처럼 용의자 특징이 되지 않고 있었습니다. 덕분에 사건이 빈번한 근방 사람들은 우산 따위를 늘 밖에 챙겨다녔죠.

2.

KPC와 PC는 여름방학 봉사시간을 채우러 어느 벽화마을로 향했습니다. 그건 분명 즐거운 시간이었겠죠. 날개를 그리고 푸른 하늘을 칠하고 구름과 초원 따위를 그리며 벽 근처에 걸터앉아 있을 때였습니다.

난데없이 KPC의 위로 파란색 페인트가 쏟아졌습니다.

근처에 만일을 대비해 있던 안전요원들이 상황을 알아차렸고, PC 역시 노력을 다했지만 어느 피해자들처럼 KPC는 호흡기와 몸에 푸른 페인트가 들러붙은 기괴한 모양의 시체가 되었습니다.

3.

살인 현장들에서 그렇게 멀리 떨어져 있지 않은 곳에, 한 마법사가 살고 있었습니다. 그는 요그 소토스를 자신의 주신으로 모시며 오랜 기간동안 죽은 이를 되살리는 새로운 주술을 연구하고 있었습니다. 기존의 부활 마법은 되살아난 자의 이성이 너무 많이 깎여 탐사자였던 자에겐 한 두번의 모독적인 존재와 마주친 것으로 다시 죽어버리는 문제가 있었고, 온전한 시체가 없을 경우 부활 자체가 불가능하던 한계가 있었습니다.

그는 탐사자이던 자신의 소중한 이를 되살리고 되살리다 마침내 이성치의 한계에 도달한 소중한 이를 기존의 부활 마법으로 되살리는 걸 그만두고, 인신공양을 사용하지 않는 새롭고 강력한 부활 마법을 연구하고 있었습니다.

마침내 그가 완성한 마법, [호흡의 주술]을 개시하기 위해 준비중이었습니다. 죽은 사람의 마지막 숨결이 접촉한 물건을 모아 개시하는 이 주술은 인신공양을 대체하기 위해

만들어졌지만, 필연적으로 죽음에 가까이 다가가기 위한 매개체가 필요함은 변치 않았습니다.

마법사는 처음엔 병원에서 버리는 죽은 환자가 베고 잔 베개나 이불 따위를 줍거나 간호사나 자원봉사자, 구급대원 따위로 위장해 죽은 사람들의 마지막 물건들을 모았습니다. 하지만 갈수록 그 부피는 커져만 갔습니다. 베개나 산소호흡기 따위를 집 안에 쟁여놓는 것도 한두번이죠. 집 안의 절반을 가득 채운 혼합 쓰레기 더미를 보고 이 이상으로 주술에 쓸 숨결을 모으기엔 역부족이라 판단한 마법사는 고민에 빠졌습니다. 결국에 인신공양을 해야하는걸까요? 하지만 그러기엔 시체를 처리하는 것도, 그 흔적을 갈무리 하는 것도 힘들었습니다.

그 때, 마법사는 이 근처에 있던 벽화마을을 떠올리고 이 기괴한 살인사건을 기획했습니다.

인간의 위에 이 근처에서 흔하디 흔한 페인트를 뒤집어씌워 죽이고 안전요원으로 위장해 그 자의 몸에 붙여 말라간 페인트를 회수해 주술에 쓰겠단 전략이었죠.

안전요원이 페인트를 떼는 건 전혀 이상하게 보이지 않을 테고, 처리하겠다고 어딘가에 담아가도 그걸 소각로 따위에 던지는 걸 상상하겠지 죽은 사람을 되살리는 주술에 사용한다는 건 아무도 생각치 못할 겁니다.

- 적어도 인신공양을 대체할 수 있음은 명확하겠죠. 시체가 가족들에게 전달되는 것 만으로도 마법사는 이 주술이 사람을 되살리는 주문 중에선 굉장히 인도적인 주문이라 여겼습니다.

4.

눈 앞에서 죽은 KPC에 대한 죽음을 간신히 추스른 PC는 어쨌선지 그 날, KPC를 구하려 했던 안전요원을 찾아가야겠단 생각을 하게 됩니다. 죽음에 대해 따지려 했을 수도 있고, 감사 인사를 전하려 했을 수도 있겠죠.

하지만 중요한 건 그게 아니었습니다. 늦은 저녁에 퇴근하는 안전요원의 집에 따라간 PC는 집 안을 가득 채우고 있는 산소호흡기와 시체 냄새가 났 이부자리, 그리고 무엇보다도 정성스레 낱파를 쓴 라벨이 붙여진 - 굳은 푸른색 페인트 조각들이 들어간 유리병들을 보았습니다.

공요롭게도 그 날은 마법사이자 가짜 안전요원이 마침내 주술을 시행하던 날이었습니다. 요그 소토스의 힘을 빌려 타 차원에서 죽은 자의 존재를 그대로 가지고 오게 만드는 마법. 문을 열어둔 지하실에서 마법을 준비하던 마법사를 발견한 PC는 진상을 알아차리고 핫김에 - PC가 발견한 주술 재료를 마저 가져오기 위해 지하실에서 올라오던 마법사를 밀어 내동댕이쳤고, 마법사는 그대로 지하실의 마법진 위로 굴러떨어져 죽어버렸습니다.

그 순간, 죽은 마법사의 시체를 마지막 재료로 인식한 마법진에 의해 마법이 발동되어 PC는 죽은 자를 되살리기 위한 뒤틀린 푸른 차원 속으로 빨려들어갔습니다.

도입.

놀랄 정도로 맑고 파란 하늘. 복사뼈 아래까지 차올라 찰랑거리는 물결. 물결은 더 깊어지지도 얕아지지도 않고 딱 그 수위에서 당신의 맨발을 간지럽힙니다. 분명 물은 투명한데 발 밑은 투명하지 않고 파랗습니다. 바닥이 파란 걸까요? 아니면 물이 투명하면서도 파란 걸까요. 색이 있음에도 이렇게 탁하지 않고 파랗 수가 있었나요.

반타블랙을 바른 듯한 새까만 그림자같은 전봇대들이 줄지어 당신이 가야할 앞을 표시합니다. 어지럽게 놓여진 쇠기둥들 사이로 비명같은 수다소리들이 울리듯 들려왔습니다.

그 얘기 들었어? 파랑이 모두 다 죽어버렸대!

1. 파랑이 죽었을때

... 주변의 비명같은 수다소리는 멈출 기미가 보이지 않습니다.

하다못해 저 전봇대들을 모두 때려부순다면 모를까.

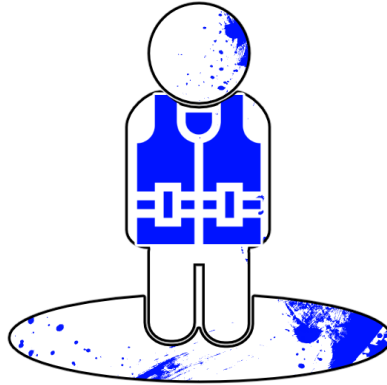
새까만 전봇대들은 조금만 잘못되면 당신의 위로 떨어져 몸을 짓뭇갠 듯 위태위태하게 대각선으로 서 있지만, 그게 위험하단 생각은 들지 않습니다. 비정상적으로 새까맣기에 그럴까요?

관찰 / 듣기 판정 가능.

성공 시마다 다음 정보들을 무작위로 출력합니다.

1. ...속닥거리는 소음들 사이에서 갑작스레 사이렌이 울려퍼집니다. 딱따구리가 목청을 지르는 듯 울려퍼지는 사이렌이 귀청을 꿰뚫습니다. 사이렌 소리란 걸 인식하자마자 청각이 마비되며 이명이 사이렌보다 더 크게 들리기 시작합니다.
[SAN 1/1d2](#)
2. “ 거기, 비쳐주세요!!! “ 라는 말과 함께 민첩 판정. 성공할 시 무언가 새까만 물체가 PC가 서 있던 자리를 빠르게 지나칩니다. 새까만 기차, 아니 대형 트럭? 실패할 시 뒤에서 무언가 자신을 짓뭇개는 느낌과 함께 PC는 바닥에 엎어집니다. 아프다 채 느끼기도 전에 PC는 다시 얇은 바다와 푸른 하늘 아래 서 있습니다.
[SAN 1d2/1d3](#)

3. 전봇대 뒤로 속닥거리던 소리 너머로 무언가 바스락거립니다. 얼굴을 들어보니...



푸른 안전조끼를 입은 픽토그램들이 그 자리에 서 있습니다. 픽토그램들은 끊임없이 속닥거리는 소리를 내며 전봇대 뒤에 숨어있습니다. 돌아볼 때마다 몸 전체가 종잇장처럼 전부 돌아가는 것이 기괴합니다. [SAN 0/1](#)

모든 조사를 끝내거나 끝낸다 선언하면, 갑자기 눈 앞에 하얀 벽이 나타납니다. 벽들로 쌓은 하얀 벽은 PC가 갈 길을 완전히 막고 있습니다.

벽 위에,

[네가 파랑이니?]

라고 파란색 페인트로 적혀져 있습니다.

그와 동시에 반타블랙을 바른 것 같이 새까맣던 전봇대들이 짙은 파란색으로 바뀝니다. 만약 앞에서 픽토그램을 본 PC라면 그 픽토그램에 있던 파란색과 같은 채도인 걸 알 수 있습니다. 순식간에 그림자를 벗어던진 전봇대들은 천천히 -

무너집니다.

계속해서 민첩판정을 진행합니다. 다음 순서로 진행합니다. 판정에 실패할 시 체력을 -3씩 잃습니다.

1. 당신의 머리 위로 그 푸른색 전봇대가 무너집니다. 민첩 판정.
2. 푸른색 전봇대들은 바닥으로 쓰러져 철썩거리는 파도를 만들며 가라앉습니다. 민첩 판정.
3. 푸른색 전봇대들이 바닥으로 쓰러져 만든 파도. 그 파도의 잔해와 물방울이 당신의 얼굴로 튕니다. 순간 바닥의 투명한 아래에 당신의 얼굴이 비칩니다.

픽토그램을 발견했던 PC라면 그게 아까 픽토그램에 묻어있던 푸른색 핏자국들과 같은 종류임을 알 수 있습니다. 어쨌든지 피비린내가 나는 것 같습니다. SAN 1d2 / 1d3. 그리고 민첩 판정.

4. 계속해서 당신의 발다리에 푸른 파도가 덮쳐 됩니다. 전봇대들 중 하나가 길게 선이 연결되어있었는지 하나가 쓰러짐과 동시에 당신의 뒤를 톤 클러스터를 연주하는 피아노 건반마냥 불협화음을 내며 연달아 바닥으로 떨어집니다. 민첩 판정.
5. 침병이던 발바닥의 감각이 점점 둔해집니다. 물 위를 달리고 있는 건지, 아니면 물을 파고들고 그 바닥을 짚었다 달리는건지 파악이 되지 않습니다. 민첩 판정.

모든 판정을 완료함과 동시에 다음으로 넘어갑니다.

2. 녹아 도망치는 파랑

사브작.

순간 딴은 발바닥에 놀란 감정이 요동칩니다. 뼈를 타고 올라오는 아리고 쨍한 시원함. 그걸 인지한 순간 뒤에서 쓰러지며 당신을 쫓던 전봇대도 이제 없음을 알아차립니다.

바닥엔 포장지로 싸여진 하드 아이스크림이 가득히 쌓여져 있습니다. 마치 정렬되지 않은 보도블록 위를 걷는 듯한 불편함과 위에서 내리쬐는 태양을 식히는 바닥의 열기가 기묘한 균형을 이룹니다.

정신력 판정.

- 성공 : ... 날이 덥습니다. 아래는 시원하지만 태양을 직격으로 맞고 있는 머리에서 땀이 나지 않기는 불가능해보이네요. 아래에 있는 아이스크림 하나라도 집어 먹을까요?
- 실패 : 더워, 덥습니다!!! 아이스크림 먹고 싶어요!!! 지금 당장 아래에 있는 아이스크림 포장지 하나를 까서 입에 넣지 않으면 견딜 수 없을 것 같아요.

아이스크림을 하나 집어들어 입 안에 넣어 씹으면 순간 머리가 쨍. 하고 갈라지는 시원한 감각이 듭니다. 아린 감각에 잠깐 눈이 감기지만 머리 위로 비치는 열기에 금방 그 시원함도 미지근함으로 바뀌는 건 금방이었습니다.

다음 순간, PC가 가장 원하는 것이 눈 앞에 비칩니다. 그것이 KPC라면 KPC고, 맛있는 음식이라면 그 음식이며, 시원한 바람이면 시원한 바람이 속눈썹을 간질입니다.

하지만 그것은 곧 신기루처럼 사라집니다.

곧 PC가 손에 든 아이스크림도 태양의 불꽃에 녹아 사그라집니다. 끈적한 설탕물의 감각조차도 느껴지지 못한 채 당신의 피부 위를 미끄러져 바닥으로 씻겨내려갑니다.

성냥팔이 소녀 동화를 생각해주시면 쉽습니다. PC가 다시 한번 아이스크림을 까서 입 안에 넣으면 눈 앞에 원하던 것이 비치고, 실제로 잠시 동안은 만지거나 볼 수도 있지만 잠시 후, 아이스크림이 녹으며 그 형태는 사라집니다.

PC가 아이스크림을 3개 쫌 먹었을 때부터 아이스크림을 먹을 때마다 1D4 당첨 / 팡 / 당첨 / 팡 주사위를 굴리며, 아이스크림 모양이 마치 인간 모양처럼 변한 듯한 기묘한 변화를 알아차립니다. 온라인 세션인 경우 1D2여도 좋습니다.

만약 팡 주사위에 걸리게 되었다면 더 이상의 환영은 없습니다. 다음으로 넘어갑니다.

아이스크림이 녹아 사라짐과 동시에 남아있던 막대에 이때까지 보지 못했던 붉은 이물질이 보입니다. 얼핏 보면 물감 자국 따위라 생각할 정도로 작은 글씨입니다.

왜인지 모를 불쾌감에 아이스크림을 살펴보면...

[팡]

...붉은 도장으로 막대 끝에 그렇게 찍혀 있었습니다.

...순간 눈 앞이 새파래집니다. 하늘에 있던 구름이 유채 물감으로 덧칠하듯 지워지고 눈 앞이 채도 높은 푸른색으로밖에 물들지 않습니다. 누군가가 목을 잡아당기는 듯한 느낌과 함께 실 같은 것이 당신을 파고드는 것이 느껴집니다.

시선이 바뀝니다. 시야를 뒤덮던 짙고 끔찍한 파란색이 가십니다. 하지만 상쾌하지 않습니다. 너무나도 가볍고 하늘하늘해진 자신의 몸짓. 마치 영혼이 된 듯한 - 죽은 듯한 감각이에요. 저절로 아래로 향한 시선엔 빙과의 바다 위에 쓰러진 자신의 몸이 보입니다. PC의 몸은 점점 새파랗게 물들어가더니 마침내 바닥에 있던 하드들의 성에들이 들러붙으며 새하얀 눈꽃이 피어나고 - 그 인간 모양 하드와 똑같이 변합니다.

다음으로 넘어갑니다.

3. 너는 파랑이 아니야



복사뼈 아래에서만 찰랑거리던 짙은 푸른색의 바다가 범람합니다. 어디에서 들어차는 건지 모를 물이 빙과와 전봇대를 집어삼킵니다. 출렁거리며 당신을 집어삼키려는 푸른 물결이 가볍게 날아오른 당신의 아래에서 요동치며 물기둥을 만들며 올라오고 -

침병.

탁하면서도 맑은 푸른빛 물에 잠깁니다.

방금 전까지만 해도 당신을 집어삼킬 것 같던 푸른색 물결은 당신을 품고 나자 이상하리치만큼 조용합니다. 살을 에며 저미던 물살도 발목을 붙잡고 끌어당기던 소용돌이도 아무것도 느껴지지 않습니다. 당신은 천천히 바닥으로 가라앉습니다. 주변에 빛이 있단 사실조차 - 빛이 닿아야 색이 보이는 법이기에, 시야가 파랗다는 것으로만 겨우 느껴지는 공간.

“내가 어떻게 생겼었어?”

이젤과 캔버스, 그리고 손에 들려진 팔레트와 붓. 팔레트 위엔 온통 다양한 채도의 파란색 물감밖에 있지 않습니다. 덩어리져 굳은 물감은 물 속에 있기에 붓으로 뭉개거나, 시간이 지날수록 물 속에서 푸른 물구름을 만들며 쓸 만한 농도로 풀어집니다. 그리고 그 앞에 앉은 것은 -

KPC입니다.

“내가 어떻게 생겼는지 기억해?”

잔잔히 들려오는 목소리와 의자에 앉아있는 몸짓은 영락없는 KPC입니다. 하지만 그 모습만이 선명하고, 그 색은 바다의 푸른빛에 묻혀있습니다.

푸른빛 입술을 움직이는 KPC가 되물습니다. “내가 어떻게 생겼는지 기억하니?”

그렇다, 그렇지 않다. 어느 쪽으로 대답하던 KPC는 말합니다.

“그럼 내 얼굴을 그려줄래?”

선을 한번 그으며 팔레트에 얼굴을 그릴 때마다 예술/공예 판정.

얼굴형과 머리카락, 이목구비. 그리고 하겠다면 명암채색까지 최대 4단계의 판정을 거칩니다.

관찰 판정으로 앞에 놓인 캔버스와 팔레트를 살펴볼 시

- 성공 : 캔버스는 별 다른 이상이 없지만 팔레트에선 순간 역한 기름냄새가 느껴집니다. 잠시 느껴졌던 역한 냄새는 물 속으로 흘러가 사라집니다.

KPC의 얼굴을 그리려 물감을 붓에 묻히면 당신이 물감을 뭉개는 감각에 물감들이 퍼지며 앞에 앉은 KPC의 얼굴을 가립니다. 모든 판정을 완료하고 나면 눈 앞의 KPC의 얼굴은 이미 팔레트에서 풀어진 푸른 물감들로 인해 파란 장막이 씌인 것처럼 가려져 있습니다.

그림을 완성하고 나면 갑자기 캔버스 속, PC가 그린 KPC의 얼굴이 움직입니다.

이성 판정.

예술 / 공예 모두 성공했을 시 [SAN 1/1d2](#)

예술 / 공예 3회 성공했을 시 [SAN 1/1d3](#)

예술 / 공예 2회 성공했을 시 [SAN 1d2 / 1d3](#)

예술 / 공예 1회 성공했을 시 [SAN 1d3 / 1d5](#)

예술 / 공예 모두 성공했을 시 [SAN 1d5 / 2d3](#)

1번이라도 펄름이 있을 시 [SAN 1d5 / 2d6](#)

ALL 펄름일 시 [SAN 5 / 3d6](#)

... 당신이 그린 KPC의 얼굴이 움직입니다. 재능이 되지 않아 제멋대로 그린 부분마저도 살아 움직이며 소리를 내고 캔버스 안에서 고개를 돌립니다. 그림 얼굴 KPC는 방긋 미소를 짓습니다.

혹시라도 놀란 PC가 앞에 앉아있던 KPC에게로 달려가 파란 안개같은 물감을 걷어내고 얼굴을 붙잡으면 이미 싸늘하게 식어있습니다. 머리카락은 말라붙었고 몸은 딱딱해요. 체온은 이미 인간의 것이 아닙니다. 밀랍인형도 이것보단 더 따뜻할거예요. [SAN 1d3/1d5](#)

그림 얼굴 KPC의 미소는 곧 희미해지기 시작하다가 잠들 듯한 얼굴로 바뀝니다. 천천히 눈을 즈려감고 당신이 입이라 그린 곳에서 공기방울이 새어나오기 시작합니다. 방금 전까지 멀쩡하던 캔버스가 서서히 물에 잠기더니 얼굴이 그려진 캔버스가 점점 찢겨나가기 시작합니다. 물감이 물 속으로 풀려가며 캔버스지가 조각조각 찢어지고 그 너머로 파란 안개같은 물감에 얼굴이 감싸여진 KPC가 보입니다.

“PC...”

“숨을... 나눠줘...”

수호자 정보 : 키스해달라고 직접적으로 말해도 좋습니다!

캔버스에 당신이 그린 그림 KPC가 바글거리며 당신에게 마지막으로 말합니다.

[오리지널 루트]

그림 KPC에게 키스할 시 -> 4. 파랑. 으로
그림 KPC에게 키스하지 않을 시 -> 5. 푸른. 으로

[진상 루트]

그림 KPC에게 키스할 시 -> 5. 푸른. 으로
그림 KPC에게 키스하지 않을 시 -> 4. 파랑. 으로

수호자 정보 : 오리지널 루트는 요청을 따랐을 시 [모르는 게 약이다] 라는 느낌으로
진상이 밝혀지지 않는 루트입니다. 진상 루트는 정통 크툴루 시나리오의 작법을 따라
요청을 따랐을 시 진상을 캐치하는 루트입니다. 수호자분의 취향에 맞춰 진행해주세요.

4. 파랑.

당신이 잠시 망설이던 순간 물살에 캔버스가 조각조각 찢어지고 습기 찬 바다 거품이
당신의 호흡기를 파고듭니다.

조금 전까지 인지하지 못하고 있던 숨이 차오릅니다. 물이 찬 폐가 박동하며 액체를
토해냅니다. 반사적으로 눈을 감았더니 끝없이 가라앉는 느낌밖에 들지 않아요.

어두운 진남색 채광.

페인트 냄새.

썩은 물결.

죽은 빛의 파랑이 실눈 사이를 가득히 채우다 - 당신은 눈을 뜹니다.

위에는 새벽 어스름이 비쳐옵니다. 빛을 보니 이 곳은 지하실 같아요... 주변은 온통
어질러져 있습니다. 바닥엔 마법진 비슷한 것이 그려져 있고, 그 가장자리엔 쿠션이나
산소호흡기, 그리고 푸른색 페인트 조각들이 질서정연하면서도 어지러이 놓여져
있습니다.

... 꿈을 꾸 건가요?

그리고 대체 여긴 어딘가요?

조사 가능.

PC가 탈출할 경우 / 모든 조사를 마쳤을 경우 극심한 어지러움을 느끼며 쓰러지고 -
다음으로 넘어갑니다.

[텔레비전 / 마법진 / 선반들 / 옷장 / 위층]

[텔레비전]

브라운관 TV. 진작에 버렸어야 했을 걸... 아니. 역겨운 냄새와 퓨즈 탄 냄새를 보니 누가 버린 걸 주워온 것 같습니다. 뉴스가 흘러나오고 있습니다.

“지난 주 사망한 XX소속 KPC씨의 죽음이 최근 벌어지고 있는 [파랑 페인트 살인사건]으로 명명된 사건의 일부라 경찰은 판명내렸습니다...”

[마법진]

마법진은 가장자리에 쿠션이나 산소호흡기, 그리고 푸른색 페인트 조각들이 질서정연하면서도 어지러이 놓여져 있습니다. 그리고... 그 가운데에 마치 사람이었던 형체가 쓰러져 있습니다. 마법진과 똑같은 모양의 목걸이 - 드림캐처를 목에 건 채 타버린 시체입니다.

관찰 판정.

- 성공 : 아니. 이걸 탔다고 해도 괜찮을까요? 새까맣지 않고 새파란데요. 마치 울트라마린 원안료 가루 속에 파묻힌 것 같습니다. 형체를 삼 따위로 파 보면 안에 진짜 사람이 있을 것 같습니다.

[선반들]

선반들엔 정성스레 날짜를 쓴 라벨이 붙여진 - 굳은 푸른색 페인트 조각들이 들어간 유리병들이 있습니다.

그리고 거기엔... 며칠 전의 날짜가 쓰여진 라벨 역시 있습니다.

[옷장]

옷장엔 여러가지 옷들이 걸려 있습니다. 파티복 같은 옷이 있는 것도 특이하지만, 그 중에서도 마치 마법사의 옷 같은 헐렁한 후드나 튜닉들이 있는 게 제일 눈에 띕니다. 사이즈는 모두 다 PC에게 맞지도 않습니다.

관찰 판정.

- 성공 : ... 푸른색 안전요원 조끼가 있습니다. 거기엔 [XX마을] 이라는 로고도 붙어 있습니다. 픽토그램을 발견했던 PC라면 지금 현실에 존재할 뿐, 그것과 완전히 디자인이 똑같음을 알아차립니다.
- 2차 성공 : ... 간호사복들이 많습니다. 여러 병원들의 마크가 각각 찍힌 간호사복들. 배색들은 엔간하면 거의 다 비슷합니다. 모두 한 사람이 입은 것 같습니다.

[위층]

위층은 방이 하나밖에 없습니다. 아마도 아주 작은 집 같아요. 바로 앞에 현관이 있습니다. 있는 방 하나는 거실로 썼었는지 소파 따위가 있지만 다른 것들에 파묻혀져 있습니다.

쿠션, 산소호흡기, 이불 따위들로 가득 찬 거실입니다.

관찰 판정.

- 성공 : 조금씩 다 디자인이 다릅니다. 자세히 살펴보면 모두 다 다른 병원들의 마크가 찍혀 있습니다.

듣기 판정.

- 성공 : ... 모든 물건에서 시체 냄새가 납니다. 그것도 각기 다른.

5. 푸른.

...

차가운 물 아래로 깊이 가라앉는 느낌이 들었습니다.
얼마나 더 깊게 내려가는 걸까요. 언제까지 이 입맞춤이 계속될까요.

...하아.

입김이 나옵니다.

...입김?

당신의 입술에 닿던 물감맛 감촉은 어느샌가 사라져있습니다.
감각을 느끼려하면 혀 끝에 닿은 성에조각들이 침에 섞여 사르르 녹아없어집니다.

손 닿는대로 몸을 움직이면 주변은 벽도, 바닥도 차갑습니다. 바닥은 돌이지만 벽은 금속제라는 걸 쉽게 알 수 있습니다. 당신이 손을 짚으면 텅. 하는 소리와 함께 손이 얼어붙을 것 같은 감각이 느껴집니다.

관찰 판정.

- 성공 : ... 여긴 병원 안치실이에요.

다시 관찰 판정.

- 성공 : KPC의 이름이 쓰여진 냉동고가 있습니다.

수호자 정보 : 긴박하게 진행하려고 이렇게 쓰긴 했는데, [방 전체 / 벽면] 이렇게 나눠서

조사파트처럼 진행하셔도 좋을 것 같아요.

KPC의 이름이 쓰여진 냉동고를 발견한 순간, 그 안에서 손을 짚는 소리가 들립니다.

“여보세요?”

“여보세요? 누구 있어요?! 여기 어디예요?”

냉동고의 손잡이를 잡아당겨 열면 누운 채로 벽을 짚던 KPC가 나옵니다.

잠깐의 RP후, 누군가가 안치실로 내려오는 소리가 들립니다. 곧 안치실 문고리가 돌아가다가... 멈춥니다. 당황한 듯 문 너머의 사람이 외칩니다. “누구 있어요?! 안에 누구 있습니까?”

조금 뒤면 병원 마스터키를 가지고 다시 오지만, PC와 KPC가 곧장 구조를 요청하면 + 이곳에 갇혔다, 감금당했다고 말한다면 바깥에 있던 사람이 복도에 있던 안전망치로 문고리를 부수고 둘을 구출해줍니다.

수호자 정보 : 별 상관없는 정보지만 바깥에서 온 사람은 병원의 장의사입니다. 명찰이 달려있기에 금방 알아차릴 수 있습니다.

엔딩 - 파랑의 살해일지

며칠 후.

무더운 여름.

KPC와 PC가 같이 탄 버스 안에 뉴스가 올려퍼집니다.

“다음 뉴스입니다. 최근 민가를 뒤흔들어놓았던 파랑 페인트 살인사건의 전말이 밝혀졌습니다.”

“길을 가던 행인에게 푸른색 페인트통을 뒤집어썩워 살해하는 엽기적인 살해방식으로 구설수에 올랐던 이 연쇄살인사건의 범인이 밝혀졌습니다.”

“범인은 30대 N씨로, 그는 XX벽화마을 근처의 빈민촌에서 거주하고 있었습니다.”

“범인은 벽화를 보수하기 위해 페인트를 빈번하게 사용하는 벽화마을 근처로 최근 거주지를 옮겼으며, 그 전까지는 흔히 부촌이라 불리는 곳에서 거주하는 것으로 확인되었으며, 생활비 역시 자신이 보유하고 있던 아파트와 고급 별장의 대여비로 충당했기에 오로지 연쇄살인을 위한 목적으로 거주지를 옮겨 잠적했던 점에서 죄질이 심각하다 여겨진다 경찰은 밝혔습니다.”

“N씨는 처음엔 가볍게 살인을 벌였다가, 살인사건으로 인해 경비가 삼엄해진 XX벽화마을과 다른 벽화마을의 안전요원으로 위장했습니다. 살인사건이 일어날 때마다 몸소 달려와 죽어가는 피해자를 구해주던 N씨가 범인일 거라 아무도 예측하지 못한 점에서 경비를 삼엄히 한 점이 오히려 N씨가 잡히지 않을 구실을 만들었다며 주민들은 탄식을 내뿜었습니다.”

“ 사건은 마지막 피해자가 될 뻔 했던 KPC씨의 사례 이후 KPC의 지인인 PC씨가 N모씨의 자택에 KPC씨를 구하려 한 감사인사를 전하기 위해 방문했다 결정적 증거들을 발견함으로써 종결됐습니다. “

“ N모씨는 이후, PC씨를 사망한 것으로 판명될 뻔 했던 KPC씨가 있는 병원의 안치실에 감금, 유기했다가 장의사 C씨가 두 사람을 발견해 참사를 면함과 동시에 PC씨의 증언을 확보할 수 있었습니다. “

“ 아직도 N씨의 행방은 묘연하며, 경찰은 그의 행방을 끝까지 쫓겠다 밝혔습니다. “

문득 돌아본 옆자리의 KPC의 피부엔,
아직도 냉동고의 서리가 앉은 듯 차가움이 서려있는 것 같았습니다.

뉴스의 풀이는 모든 것이 다시 제 자리로 돌아가기 직전을 알리는 것만 같습니다.
찢찢한 공포영화를 본 후, 해설글을 봤을 때의 해방감과 영문 모를 걸 보상받지 못한 묘한 억울함.

… 그럼에도, 내가 살아있어서 다행입니다.
가장 시원했던 여름의 파랑.

“ 다음 뉴스입니다… “

후기

우와 이거 어떻게 쓰게 됐더라. 기억 안 나요. 근데 청춘 전파계 시나리오집이 내고싶네~ 하면서 라인업 만들려고 간지나는 제목 3개만 정해보자!! 일단 하나는 파랑을 넣어서!! 라고 하자마자 파랑의 살해일지. 라는 제목이 생각나면서 휘리릭. 하고 처음부터 끝까지 다 생각났어요. 그게 불과 30분만이었습니다. 이 시나리오는 30분만에 다 썼다 해도 과언이 아니예요.

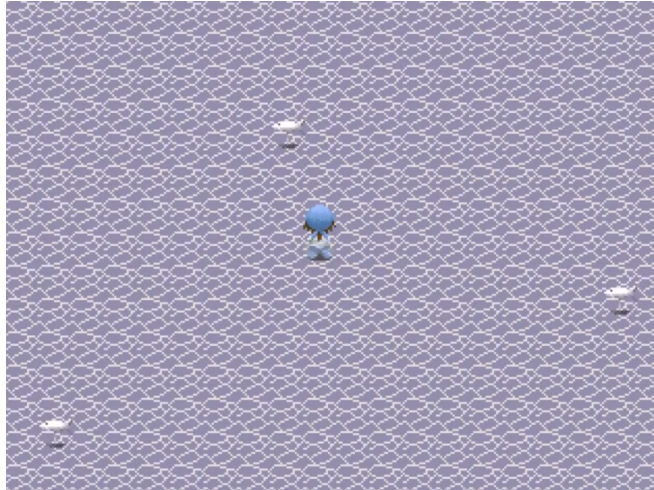
전파계를 아직도 어떻게 쓰는 건지 감이 아주 잘 잡히진 않는데, 진상을 벽화 / 페인트 / 안전요원 / 사이렌소리 / 사람들 속닥거리는 소리 / 주술 / 그림 / 붓 / 죄책감 / 살인 따위로 키워드를 나눠서 파편적으로 배치했어요. 괜찮게 느끼셨다면 다행이라 생각해요.

저는 그냥 그로테스크 장르를 일본식으로 부르는 걸 전파계 라고 정의하고 단어를 사용하고 있는데 실제 향유자분들이 어떨지 모르겠어요. 굳이 말하자면 그로테스크는 좀 더 거무죽죽한 느낌이고 전파계는 밝고 정신나간듯한... 이걸 또 굳이 말하면 사이키델릭이라 할 수 있겠네요. 느낌은 그로테스크인데 표현은 사이키델릭이라 해야하나요. 좋아 정리됐다. 담고 있는 내용은 충격적이고 진짜라 믿고 싶지 않은데 그 표현이 환상적이고 몽환적이라 묘한 나른함을 만들어내는 게 전파계라 생각하고 있어요. 이번 시나리오가 전파계같다! 라고 느껴졌다면 저야 크나큰 칭찬이에요. H.PC를 쓸 때엔 이렇게 신경써서 전파계같나..? 하고 쓰지 않았는데 이번 시나리오는 묘하게 긴장이

됐어요. 중간에 몽충몽과 데브리스를 얼마나 많이 플레이했는지 모르겠습니다. 유메넛키 파생겜이라도 안 붙들고 있으면 감을 잃어버릴지도 모른다, 라고 생각했어요.

레퍼런스 타임!

역시나 이런 데서 따왔지 않을까 + 제 창작 요소가 의외로 많이 들어간 시나리오여서 길지 않아요



제 시나리오에 얹은 바다 어찌고가 나오면 그냥 여기서 따오셨다고 봐도 좋아요
그냥 제가 데브리스에서 너무 좋아하는 바다맵
이 맵 끝으로 가면 하얀 하늘이 있었던 것 같은데 지금 게임 켜서 뽁뽁뽁 할 시간이 없어서 찍진 못했어요



픽토그램은 안전요원 조끼 요소를 어떻게 연출하지. 했는데 사라잔마이처럼 연출하면 재미있겠다~ 싶어서 넣었어요. 만들고보니 질병아포 커뮤 안내 그림 같아서 만족합니다.

아이스크림 장면은 쓰고보니 생각났는데, 당첨팡딱지 막대 장면은 애니에서 흔하게

나오긴 하지만 신이 말하는 대로< 쪽이 생각나더라고요. 아마 제 머릿속에 제일 강인하게 남은 당첨짱장면이 아닐까 싶어요. 왜인지 모르겠지만 아직도 그 지상으로 상승하는 엘리베이터와 끝말잇기에서 운 자를 다른 운으로 잊지 않고 그냥 운 (행운)이라고 해버리면서 뜬 당첨짱이 많이 충격적으로 생각했어요. (그 다음 운동회까지 보고 책 접었었지..) 늘 생각하는데요. 왜 모두가 볼 수 있는 소년만화지에서 이런 만화를 연재하는걸까요. 하다못해 모두가 볼 수 있더라도 애프터는 같은 곳에서 연재하면 몰라.



애프터는 하니깐 보석의 나라가 생각났어요... 아... 바다장면에 보석국스러운 장면 몇개 넣을 걸 그랬나. 예쁘다기보단 무섭고 혼란스러운 느낌을 주었으면 했는데 지금 보니깐 아쉬워요. 다음에 쓸 전파계 시나리오는 보석국 넣어야지... 쨍강거리고 반짝거리는 햇빛이랑 하늘이랑 새하얗게 죽은 산호들과 반짝거리는 보석모래들과 물결을 넣을거예요.

진짜 별거 아닌데, 이번 시나리오 마지막 장면들을 쓰면서 엔타크 때 OST를 들으면서 작업했어요. 돌려줘!!! 같은 느낌으로 작업했습니다.

아... 이번 시나리오 마지막 장면들은 영향받은 웹툰이 있었는데. 제목 기억이 안 난다... 뭐였지? 2012~204 사이에 연재됐고 극화체인데 무테는 아닌 어두운그림체에 그 때 혼하지 않던 N의등대 분위기의 스릴러에 사후세계로 향하는 열차를 탄 사람들 얘기였는데 ... 그거 마지막 엔딩 때 그랬더라고요. 한 명이 살아돌아왔는데 그게 안치실의 네모가 늘어진 모습이 열차를 연상시켜서 그런 환상을 꾸는 거 아니냐, 라는 장면이 있었어요. 열차 모티브는 안 사용했지만 (사용할 생각도 없었어요 열차까지 사용하면 너무 센과 치히로같잖아 + 열차는 진상에 등장하지도 않아서 끼워넣을 곳도 없음) 그 안식실 장면이 되게 인상깊게 남아있어요.

후기를 보신 분들에게 말하자면... 이번 여름청춘 전파계 3부작은 9월에 시나리오집이 발매됩니다. 8월은 구간 위주 라인업으로 하드커버 소장본 판매만 이뤄질 것 같아요. 여유롭게 즐겨주시면 감사하겠습니다. 그럼 저도 다음 전파를 받으러 가볼게요. 바이바이!

Call of Cthulhu (7th Edition) 의 저작권은 *Chaosium Inc.* 에 있습니다.

©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 2001, 2004, 2005, 2015.

Cthulu 7th Edition, ‘크툴루의 부름’ 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에
있습니다. ©2016.

본 문서는 비공식 2차 저작물로 원작의 저작권 및 제반 권리를 침해할 의도가 없습니다