



죽음으로부터의 유예

W. 유독곰 (@poisonbear_tr)

Call of Cthulhu 7th Edition Fanwork Scenario

약칭 '죽음유예'

개요

당신은 가장 어두운 곳에서 눈을 뜹니다.

부드러운 최고급 공단을 두른 목재 상자 안쪽,

무거운 관 안에서.

주의사항

본 시나리오는 카오시움 사의 ‘크툴루의 부름’ 7판 룰을 따르고 있습니다. 이 시나리오는 비공식적인 2차 창작 저작물로, 카오시움 사 및 초여명 사의 권리를 침해할 의도가 없음을 밝힙니다. 시나리오의 모든 내용은 픽션에 불과합니다. 세션 중 피로감, 불쾌함, 과도한 긴장 등을 느끼신다면 조속히 진행을 멈춰주시기 바랍니다.

시나리오 내용에 대한 악의적인 비평, 비난, 품평 및 스포일러 발언을 금지합니다. 다른 분들의 플레이를 위해 공개된 장소나 사이트에서 시나리오의 내용을 언급할 시 스포일러에 주의해주시고, 필요하다면 프세서 등 외부링크를 사용해주시기 바랍니다.

신화생물에 대한 독자적 해석이 반영되어 있습니다. 그 외에도 살인, 부상, 화재, 고어, 식인 등의 소재가 사용되었습니다. 플레이어가 이런 키워드에 민감하지 않은지 세션 전 미리 상의가 필요합니다.

세션 준비 이외의 문서 백업(pdf 등)을 금지합니다. 발견될 경우 경고 없이 시나리오를 비공개 처리할 의사가 있습니다.

시나리오 안에 자체적으로 판정을 강제하는 부분이 많지 않습니다. **키퍼는 탐사자의 선언에 맞춰 판정할 부분인지 아닌지 각 탁에 맞게 판단해주시기 바랍니다.**

시나리오 안의 모든 문장, 진상과 시나리오 흐름 전부 개변 가능합니다. 그러나 개변한 시나리오를 재배포하는 행위, 개변된 시나리오와 본래 제 시나리오의 비교발언 언급 등은 금지합니다.

테스트 플레이를 거치지 않았습니다.

정보

형식: 레일로드, 폐쇄형

장르: 타이만, 호러, 미스터리 + 로맨스 0.3%

인원: 타이만(1:1)

관계: (초면 상정) 오밤중에 괴담산장에서 깨어난 탐사자& 먼저 납치당해 있던 KPC

추천 **KPC** 상: 둘 중 좀 더 인외같은 쪽

플레이 난이도: ★☆☆☆☆

키퍼링 난이도: ★☆☆☆☆

플레이 타임: 3~5시간 예상(유동적)

권장 기능: 적당히 과몰입하면서 즐기겠다는 마음가짐.

.

.

.

이 아래로는 스포일러가 있습니다.

진상

산장의 괴물은 **KPC**입니다. 하지만 괴물이 하나라는 법은 없지요. 탐사자는 시나리오 시작 시점에서 이미 괴물로 변하고 있습니다.

이름모를 산장을 둘러싼 괴담은 흔합니다. 귀신이 들렸다, 괴물이 산다, 악마가 나온다... 버려져 방치된 곳이라면 괴담 하나쯤은 있기 마련인 법입니다. 하지만 이번은, 그 괴담이 진실인 경우에 대해 말하고자 합니다.

이 세계엔 괴물도, 이해할 수 없는 신격도 존재합니다. 그리고 그 중 하나는 **KPC**입니다. **kpc**는 원래 더 강력하고 끔찍한 괴물이었지만, 지금은 산장에 쳐진 봉인 때문에 밖으로 나갈 수 없는 처지입니다.

그가 산장을 탈출하기 위해선 인간의 도움이 필요합니다. 단지, 그 과정이 대부분 인간에게 즐겁지 못할 뿐입니다. 그 대부분이 **kpc**의 위 속으로 들어가는 경우기 때문입니다. **kpc**는 백년 가까이 되는 시간동안, 매혹의 능력을 써서 인간을 산장 안으로 끌어들여 잡아먹고 그 힘을 길러왔습니다. 이제 탈출까지는 3년도 남지 않았죠.

하지만 그 3년도 앞당길 방법이 있습니다. 바로 인간이 결계를 없애주는 것입니다. 괴물인 **kpc**는 결계 가까이도 가지 못하지만, 인간은 아무런 영향도 받지 않습니다. **kpc**는 이를 알면서도 인간을 보는 족족 죽여왔습니다. 그의 마음속 증오 때문에, 그것이 아주 비효율적인 방법인데도 말입니다. 탐사자를 만나기 전까지는요.

탐사자는 밤에 산장 근처로 왔다가 괴물에게 홀려 납치되었습니다. 어떤 이유로 밖에 나왔는지는 정하지 않았지만, 밤산책이나 등산 따위가 적절합니다. 납치되기 이전의 기억이 희미하다고 해도 좋습니다.

요는, **kpc**에게 홀려 제정신이 아닌 상태로 산장 안에 저절로 들어왔다는 것입니다. 탐사자는 들어왔을 때 이미 죽음이 확정된 상태였습니다. 그대로 두면 해가 뜨기 전에 다할 목숨이었죠.

kpc는 탐사자를 보고 어떤 이유에선지 살려두기로 결정합니다. 이 부분은 탁에 맞춰 자유롭게 설정해주세요. 첫눈에 반했다, kpc를 배신하고 봉인한 인간의 환생이었다, 단순히 저주하고 괴롭히기 위함이다, 정말 알 수 없는 끌림 때문이었다... 전부 좋습니다.

어쨌든 kpc는 탐사자에게 자신의 피를 먹이고, kpc 기준에서 가장 좋은 침구(관)에 탐사자를 누였습니다. 탐사자는 kpc의 피 때문에 이미 변이가 시작되었습니다. 앞으로 3일이 지나면 고기를 탐하고 인간을 잡아먹는 괴물이 될 것입니다.

관 속에서

탐사자는 눈을 뜹니다. 몸은 피가 얼어붙는 것처럼 차갑고, 움직일 때마다 근육이 비명을 지릅니다. 숨 쉴 때마다 물 속에서 호흡하는 것 같은 고통이 느껴집니다. 그러나 이런 감각도 몇 분만에 녹듯이 사라집니다.

어둡고 좁은 공간에는 한점 빛도 들어오지 않고, 팔이나 다리를 움직이려 하면 사방에 부딪혀 크게 움직일 수가 없습니다. 네모난 상자 같은 곳입니다.

왜 이런 좁은 공간에 갇혔는지 전혀 기억나지 않습니다. 자신이 누구고, 나이가 몇이고 어떤 일을 하는지는 어렴풋이 떠오르지만 그것 뿐입니다. 구체적인 과거의 기억은 떠오르지 않습니다. 어떤... 산장으로, 멍하게 걷고 있었던 것 같은데.

옷은 진흙탕이라도 구른 것처럼 엉망으로 찢어졌지만 큰 상처는 보이지 않습니다. 나중에 새 옷을 구하면 갈아입는게 좋겠어요.

손으로 주변을 더듬다보면, 나무를 덮은 벨벳의 감촉이 선연히 느껴집니다. 이게 사람 사이즈의 상자란 것을 쉽게 파악할 수 있습니다. 예, 관 말입니다. 탐사자, 당신 지금 매장당했나요? 이성판정 1/1d6.

탐사자가 관 뚜껑을 열고 나오려면 근력 판정 성공이 필요합니다. 어차피 무조건 나와야하니 성공할 때까지 기회를 줍시다.

바깥 공기는 차갑습니다. 달빛이 아스름히 버려진 묘실같은 정경을 쓸쓸하게 비춥니다. 쥐 따위가 벽 안쪽을 지나며 내는 소리, 사람 살지 않는 곳 특유의 정적이 주변을 감쌉니다.

이곳은 작은 방 안입니다. 탐사자가 눈을 뜬 관을 중심으로 장미 덩쿨이 나 있습니다. 모든 게 오래전에 멈춰버린 것처럼, 시대에 맞지 않는 물건들이 굴러다닙니다. 방 구석에는

구시대의 무기가 아무렇게나 꽃혀있습니다. 차갑게 식은 벽난로 옆에 장작 몇 개가 있습니다.

벽난로에는 잿더미만 남아 찬 기운만이 드나듭니다. 잿더미를 살피면 무언가 반짝이는 것을 찾을 수 있습니다. 방문 열쇠입니다. 장작더미는 사실 오래되어 삭아버린 가구를 부숴둔 것입니다.

닫혀있는 문은 잠겨 열리지 않습니다. 열쇠구멍을 통해 밖을 볼 수 있는데, 음산하고 어두운 회랑이 엿보입니다. 인기척은 전혀 느껴지지 않습니다.

무기 더미에서는 여러 냉병기를 찾을 수 있지만, 대부분 오래된 탓에 쓸만한 게 없습니다. 그러나 단 하나, 은빛으로 반짝이는 손잡이를 가진 단검 하나만은 본연의 모습을 유지하고 있습니다.

당연하지만, 열쇠를 사용해서 문을 열고 나가면 됩니다. 문은 불쾌한 끼이익 소리를 내면서 열립니다. 이제 탐사자의 눈 앞에 펼쳐진 건... 어두운 복도입니다. 음산한 홀이 아니라고.

탐사자가 복도를 따라 걷다보면 4개의 문이 나옵니다. 그중 하나의 방에선 희미한 불빛이 새어나오고 있습니다. 문패를 읽으면 까마귀의 방이라고 적혀있습니다. 다른 두 개의 방은 각각 여우의 방, 시궁쥐의 방 입니다. 나머지 하나는 명패가 붙어있지 않습니다.

방을 열고 들어가려고 하면 불사조의 방, 파랑새의 방은 열리지 않습니다.

가지고 있는 열쇠로 문을 열 수 있는 건 까마귀의 방입니다. 문을 열면 소리 없이 부드럽게 열립니다. 희미한 빛이 탐사자의 발등을 적십니다. 누군가의 숨소리도 함께요.

까마귀의 방

이름대로 검은 색을 기조로 한 고풍스러운 방입니다. 그러나 지금은 시간에 삼켜져 회색 먼지로 덮인 탓에 본래의 색을 알아보기 어렵습니다. 그나마도 남은 가구는 망가졌거나, 천을 씌워 덮어두었습니다.

기름등에서 나는 싸구려 기름 냄새가 코를 찌릅니다. 바닥엔 기절한 채 낡은 모포 위에 쓰러져 있는 사람이 있습니다. 몸에는 낡은 밧줄이 엉켜있고 바로 옆에 부서진 의자가 옆어져 있습니다.

지능 판정에 성공하면 멋진 추리를 할 수 있습니다: 이 사람은 의자에 묶인여있었고, 밧줄을 풀고 도망치려고 버둥거렸습니다. 그러다가 의자와 함께 옆으로 넘어졌고, 그 충격으로 기절한 것입니다. 대신 그 덕에 낡은 의자가 박살나며 밧줄이 헐거워진 것입니다.

그를 깨우면 몇 번이고 눈을 깜박이며 초점을 맞춥니다. 추운 곳에 오래 있던 탓인지 그의 손발은 싸늘하게 식어있지만, 숨에선 살아있는 사람의 향이 납니다.

이 사람은 자신을 **KPC**라고 소개합니다. 만신창이가 된 탓에 옷은 이리저리 찢기고 피로 물들어 있지만, 아직 기력은 있어 보입니다. 탐사자에게 협조적이고 우호적인 태도를 보입니다. 약간 호기심이 있는 것 같기도 합니다.

- 나는 **kpc**라고 한다. 구해주어서 고맙다. 당신의 이름은?
- 정신을 차렸을 때는 이미 의자에 묶여있었다. 밧줄을 벗어나려고 안간힘을 쓰다가 의자째로 넘어졌고, 머리를 세게 부딪혀 의식을 잃었다.
- 아무래도 우리는 괴담 산장 안에 있는 것 같다. 창 밖으로 보이는 풍경이 그 산장 근처랑 똑같다.
- 괴담? 대단한 건 아니고, 그냥 산장에 연쇄살인마의 유령이 떠돈다는 소문이다. 몇십년 전에 유명한 연쇄살인마가 이곳에서 죽었다는 흔한 이야기다.
- 산책하러 나왔다가 산장 근처를 지나게 되었는데, 갑자기 괴물같은 것이 나타나 나를 기절시켰다. 정신이 드니 의자에 묶여있었다.
- 괴물을 자세히 보지는 못했지만, 그건 사람 형태와 괴물 형태를 오가는 것 같았다.
- 그 이상한 칼은 어디서 난 건가? 괴물을 상대할 때 아주 좋을 것 같다.
- (칼을 **kpc**에게 주려고 하면 거절) 그 칼을 네가 얻은 것도 운명일 테니 탐사자가 쓰는게 좋을 것 같다.

수호자 정보

실제로는 탐사자를 속이기 위해 **KPC**가 이 방에 와서 묶였던 것처럼 꾸며둔 것입니다. 밧줄은 누구 하나 제대로 묶기 어려울 정도로 오래되었고, 의자는 적당히 부순 후 파편을 주변에 배치했습니다.

KPC는 자신이 왜 탐사자를 살리겠다고 결심했는지 스스로도 이해하지 못합니다. 그 때문에 탐사자에게 지대한 호기심과 관심을 보입니다. 굳이 결을 따지자면, 호의에 가까운 감정이지만 태도는 방관적입니다.

저 칼은 본래 **kpc**의 것인데, 악한 괴물은 만질 수 없어 이 산장에 갇힌 이후로는 줄곧 한구석에 방치해 왔습니다. **kpc**가 칼을 건드리면 데일 것 같은 강한 뜨거움을 느낍니다. 하지만 **kpc**는 회복력이 좋으니 고통을 감수하면 짧은 시간동안은 직접 다룰 수 있습니다.

탐사자는 아직 괴물로 변이되는 과정 중에 있으므로, 이 칼을 이용해 **kpc**를 몰아낼 수 있습니다. 안타깝게도 죽이는 일은 불가능합니다. 하지만 완전히 괴물로 변하고 난 후에는 탐사자도 이 칼을 꺼림직하게 느끼게 될 것입니다.

여우의 방

붉은색과 금색의 화려한 인테리어가 돋보이는 방입니다. 수집품을 모아두어 작은 박물관 같은 느낌도 납니다. 그러나 세월의 흐름에 직격당해 빛나고 반짝이는 것은 모두 삭은 지 오래입니다.

손 조각은 화려한 장신구로 치장했고, 태양계 모형은 작동하지 않습니다. 보석 진열대에는 까만 천이 덮여 있습니다. 바깥에 내놓으면 분명 비싼 가격에 팔릴 듯한 수납장 따위도 보입니다.

손 조각

화려하게 장식된 원통을 들고있는 대리석 조각입니다. 왼손 모양이며, 마치 방금 사람의 손을 잘라낸 것처럼 기묘한 생기가 느껴집니다. 약지를 제외한 네 손가락에 보석반지를 끼고있습니다. 잡고있는 원동은 꼭 쥐고 있어 빼낼 수 없습니다.

태양계 모형

둥근 원형 테이블 형태의 박스 위로 행성 모형이 설치된 형태입니다. 이전에는 시간에 따라 돌아갔을 터지만, 지금은 멈춰있습니다. 정가운데의 태양을 제외한 행성 모형들은 탐사자 마음대로 움직여볼 수 있습니다.

검은 천을 걷어내면, 잠겨있는 유리 케이스 아래로 여러 보석들과 귀금속, 골동품이 진열되어 있습니다. 하나같이 비싸고 오래되어 보이는 것들입니다. 관찰 판정을 해서, 진열된 것 중 ‘보석 반지’을 찾을 수 있습니다.

탐사자가 잘 떠올리지 못한다면 지능 판정을 하게 해줍니다. 성공하면 보석안을 인체 모형의 빈 눈에 꽂아주면 되지 않을까, 하는 생각이 듭니다. 유리 케이스가 가로막고 있어 당장 꺼낼 수는 없습니다. 유리니까 부셔서 꺼내도 되지만 탐사자가 파편에 다칠 수 있습니다. 유리 케이스의 열쇠를 찾는 게 이상적이겠지요.

수납장?

불박이 수납장을 열면 작은 드레스 룸이 나옵니다. 걸려있는 옷들은 하나같이 멋있는 고급품이지만, 근현대 시기에나 입었을 것 같은 옷들입니다. 안쪽으로 들어갈 수록 옷은

점점 현대적이 되다가, 제일 안쪽에 가서는 요즘 유행하는 옷이 걸려있습니다. 드레스 룸의 끝에는 보석 열쇠 하나가 걸려있습니다.

이 옷장의 옷들은 **KPC**가 자신이 입을 법한 옷들을 수집한 것으로 **KPC** 취향입니다. 탐사자가 옷을 자세히 살피면 금방 알아챌 수 있습니다. 탐사자가 갈아입을 옷을 찾는다면 관찰력 판정이나 행운 판정에 성공해야 합니다.

해결법

보석열쇠로 유리 케이스의 잠금을 풀면 철컥 하고 케이스가 열립니다. 보석 반지를 가져가 손 조각의 약지에 끼워주면 됩니다. 손이 느슨해져 잡고있던 원통을 빼낼 수 있게 됩니다. 원통을 열면 안에서 오래된 종이 한장이 나옵니다.

낡은 종이를 펼치면 일직선으로 정렬된 태양계 행성들이 그려져 있습니다. 관련 지식이 있는 탐사자라면 ‘행성정렬’을 묘사한 그림이라는 걸 알 수 있습니다.

태양계 모형을 그림처럼 일렬로 배치하면 테이블의 서랍이 저절로 툭 튀어나옵니다. 안에는 시궁쥐 장식이 붙은 열쇠가 들어있습니다.

시궁쥐의 굴

나무로 된 무거운 목제 문에는 어떤 장식도 찾을 수 없습니다. 쥐 모양 손잡이 아래에 달린 열쇠구멍만이 기묘하게 반짝거립니다. 여우의 방에서 찾은 시궁쥐 열쇠를 사용해서 문을 열 수 있습니다.

문은 소리없이 부드럽게 열립니다. 방이라기 보다는 지하로 뚫린 굴입니다. 바닥에는 무언가 무거운 것을 여러번 끌고다닌 흔적이 남아있습니다. 계속 굴을 따라 내려가면 탁 트인 동공이 나옵니다.

시체처리장

순간 서늘한 공기가 탐사자를 덮칩니다. 수백의 괴물이 내뿜는 것 같은 기묘한 동물의 발소리가 아우성칩니다. 그곳에 있는 것은... 시체의 쓰레기통입니다.

바싹 말라 부패조차 못한 인간의 잔해가 돌발에 튀engk 무참히 나뒹굽니다. 개중 몇몇은 혈액 뿐 아니라 옷가지조차 빼앗겼는지, 불쾌한 거죽을 그대로 드러낸 모습입니다. 하나같이 목에 물어뜯긴 자국이 남아, 생명이 다한 후에도 살해수법을 전시하고 있습니다.

통통한 시궁쥐들이 남은 살조각을 탐하며 뼈까지 남김없이 먹어치우려고 쟁탈전을 벌이고 있습니다. 아, 이 자리가 저들이 올라오지 못할 정도로 깊게 파인 굴이 아니었다면 탐사자는 이미 쥐 떼에게 습격당했을 것입니다.

이성판정 1/1d4입니다. 결과에 상관없이 탐사자는 여기서 기절하게 됩니다.

토할 것 같습니다. 아니, 정말 구토감이 올라옵니다. 속이 메스꺼리고, 머리엔 아찔한 현기증이 닥쳐옵니다. 세상이 빙글 돌아 무릎이 꺾이고 바닥이 가까워집니다. kpc가 급히 탐사자를 붙잡으며 뭐라고 말하지만, 전혀 들리지 않습니다.

울음을 토하듯 몇 번 헛구역질 하고 나면 속에서 무언가 왈칵 올라옵니다. 한줌도 안되는 그것은, 검붉고 투명한 액체입니다. 그대로 의식이 흐려지고 맙니다...

수호자 정보:

시궁쥐의 굴은 KPC가 시체 처리장으로 쓰는 곳입니다. 일부러 깊게 파내고 쥐괴물을 아래쪽에 가두어 시체를 먹게 하고 있습니다. 쥐를 질색하는 탐사자도 있겠지만, 글썄요. 저 쥐 괴물이 시체를 처리해주지 않는다면 더 더러운 꼴만 있을 것입니다.

기절 후, 다시 까마귀의 방

으... 머리가 멍하게 아픕니다. 여기가 어디였죠? 아직 흐릿한 시야에 이상하게 어두컴컴한 천장이 보입니다. 아, 그래요. 여기는...

이상한 산장 안, KPC와 만났던 까마귀의 방 입니다. 창 밖에서 어스름한 저녁 햇빛이 들어옵니다.

“탐사자, 깨어났어?”

kpc가 걱정스러운 목소리로 말을 건네옵니다. 이제 보니 당신은 침대에 누워서 이불을 덮고 있고, kpc는 그 옆에 앉아있습니다. 깨끗한 천이 손에 들린 걸 보니 탐사자의 이마를 닦아주고 있던 것 같습니다. 계속 간호해줬던 걸까요.

- 탐사자는 그... (단어를 신중하게 고른다) 광경을 보고 기절했었다. 피를 조금 토한 것 같은데, 속은 괜찮아?

- 하루 종일 쓰러져 있었다. 하루가 지나 다시 저녁이 되도록 안 일어나서, 굉장히 걱정했다.
- 그래도 일어나서 다행이다. 나 혼자만 여기에 남는다고 하면, 너무 막막해서...
- 네가 잠들어있는 동안 약 같은게 있을까 싶어 조금 더 수색해봤다. 약은 못 찾았지만 열쇠를 하나 발견했는데, 그 열쇠로 문을 여니 안 가본 구역이 나왔다. 어두운 홀 같은 공간이었다.
- 열쇠는 그... 어제의 그곳에서 발견했다. 탐사자가 기절해서 제대로 살피지 못했으니까, 다시 가서 살핀 것이다.
- 더 나가볼까 했지만, 탐사자가 걱정되 깨어나는 걸 기다렸다. 우리, 같이 여기서 탈출해야지.

대화가 끝나면 **KPC**는 열쇠를 탐사자에게 건네줍니다. 장미 모양으로 된 화려한 열쇠가 탐사자의 손 안에서 반짝거립니다.

지능 판정을 해 성공하면 작은 위화감을 느끼게 됩니다. 이렇게 화려하고 반짝거리는 물건을, 비록 악취와 충격에 감각이 마비됐다고 해도, 어째서 못 보고 지나쳤을까요?

어쩌면 과한 의심을 하는 건지도 모릅니다. **KPC**는 방금 전까지도 당신을 돌봐주고 걱정해주었는데, 그런 그가 당신에게 거짓말 할 리가 없습니다.

수호자 정보

탐사자가 자세히 캐물으면 **KPC**는 열쇠를 시체처리장에서 발견했다고 말하지만, 사실 이건 거짓말입니다. 장미의 회랑으로 가는 열쇠는 처음부터 **KPC**가 가지고 있었고, 적당한 타이밍에 내놨을 뿐입니다.

시체처리장에 무엇이 있는 지 알면서도 모른 척 막지 않은 것은, 탐사자가 그곳을 봤을 때의 반응이 궁금해서입니다. 참고로, **KPC**가 지금 입고 있는 현대 옷도 다른 희생양의 것을 뺏아온 것입니다. 그 주인은 시체처리장에 있죠.

장미의 회랑

KPC는 몇 번이나 더 탐사자의 상태를 걱정한 후에, 멀쩡하다는 확신이 들면 그제야 마저 탐사를 하자고 말합니다. **KPC**는 이전에 잠겨있던 복도 쪽 문을 새로 얻은 열쇠로 엽니다.

어딘지 익숙한 이곳은, 어둡고 음산하지만 빛이 바래도 여전히 화려한 회랑입니다. 어젯밤 보았던 바로 그곳입니다. 달빛이 희미하게 회랑을 밝힙니다. 화려한 대문, 벽에 붙은 사슴 머리 장식, 그 외의 여러가지 장식들, 여러 개의 닫힌 문들... 작은 미로처럼 느껴집니다.

대문

밖으로 나가는 대문에는 장미 덩굴이 감겨있습니다. 가까이 가면 장미 덩굴이 살아있는 듯 꿈틀거리며 탐사자를 향해 가시 줄기를 휘두릅니다. 민첩 판정에 실패하면 데미지 1을 입습니다.

그걸 본 KPC가 급히 다가와 탐사자를 덩굴에서 떨어뜨려 놓습니다. 이래서야, 밖에서 안으로 들어올 수는 있어도 안에서 밖으로는 나갈 수 없겠네요.

KPC도 장미를 보고 곤란한 표정을 짓습니다. 자신도 덩굴에 굶혔으면서 “탐사자, 괜찮아?”하고 걱정스럽게 물어봅니다. 탐사자의 상태를 확인하고 나면, “역시... 여기서 탈출하는 건 어려울지도...”하고 중얼거립니다.

물론 칼을 휘둘러 장미를 잘라보려는 탐사자도 있을 수 있을 것입니다. 별로 권하고 싶지는 않네요. 장미는 잘라도 잘라도 새로 자라나며 원상복구 됩니다. 괜히 휘두르다가 장미에게 공격만 더 당할 수 있겠군요.

사슴 머리 장식

사슴의 머리를 잘라 박제한 것을 걸어둔 모양입니다. 생명이 떠난 지 오래인 유리구슬 눈동자가 한순간 살아있는 것처럼 보입니다. 두 개의 뿔이 위풍당당하게 솟아있지만, 하나는 조금 기울어진 느낌이 듭니다.

창고 문

여러 개의 문이 나 있지만, 주방이나 식당, 서재로 가는 문은 전부 잠겨있습니다. 딱 하나 들어갈 수 있는 곳이 창고입니다.

창고

오랫동안 열리지 않았는지 녹슨 경첩이 소름끼치는 소리를 냅니다. 안에서 벌레나 쥐 따위가 발걸음 소리를 피해 도망가는 소리가 들립니다. 어두워 시야를 의존할 만한 것은 달빛 뿐입니다.

눈에 띄는 건 액체류를 모아둔 선반입니다. 각 병에는 식용유, 향유, 보드카, 휘발유 등의 분류가 쓰여있습니다.

지능 판정입니다. 성공 여부에 관계 없이- 강행판정은 불가합니다- ‘장미를 불에 태우면 되지 않을까?’하는 생각을 떠올리게 됩니다. (*판정에 실패한 탐사자는 이 정보를 의심할 수도 있겠지만 그것도 나름의 재미가 있을 것입니다.)

이 이야기를 kpc에게 하면, 그는 “좋은 생각이다. 왜 그 생각을 못했지?”라고 대답합니다. 자신이 불씨를 가지고 올 테니, 탐사자는 괜찮은 기름을 찾아달라고 부탁드립니다.

“기름 찾으면 여기서 잘 기다리고 있어?”하고 그는 자리를 뜹니다.

이미 등불을 손에 들고 있다고요? 그러면 다른 핑계를 대면 됩니다. 안에 두고 온 물건이 있다, 탐사자가 이곳을 보는 동안 자신은 다른 방을 살펴보겠다 등등. 그럴싸한 이유라면 무엇이든 괜찮습니다.

부탁도 받았겠다, 불쏘시개로 무엇이 좋을지 하나씩 살펴볼 시간입니다.

식용유

안에 누런 올리브 기름이 들어있습니다. 조금 상한 것 같긴 하지만, 어차피 불을 붙이는 용으로 쓰는 것이니 이정도면 제격 아닐까 싶습니다.

향유

기분 좋은 향기가 올라오지만, 병 안은 텅 비었습니다. 대신 안에는 돌돌 말린 오래된 종이 하나가 들어있습니다. 급하게 휘갈겨 쓴 메모 같습니다.

“오른 쪽 사슴 뿔, 사슴의 방. 괴물의 진실이 있음. 알고 나면 그 전으로 돌아갈 수 없으니 신중히 선택할 것.”

보드카

도수가 높기로 유명한 술입니다. 강한 알코올 냄새와 투명한 색, 술이라기 보다는 에탄올 용액 같습니다. 한 모금 축일 정도는 되지만, 불을 붙이는 데 쓰기엔 남은 양이 너무 적습니다.

휘발유

유리병 하나를 가득 채운 노란 기름입니다. 밀랍으로 단단히 봉해져 완전 밀폐된 상태입니다. 양이 많지는 않지만 이정도면 충분할 것 같습니다.

수호자 정보

휘발유는 함정입니다. 휘발유를 사용해 불을 붙이면 탐사자도 큰 화상을 입게 됩니다. 행운 판정에 성공하면 살짝 데이는 정도지만, 실패하면 체력을 **1d4** 만큼 감점 하고 손바닥만한 화상을 입게 됩니다.

선택하기

사슴 뿔이라고 하면, 회랑에 있던 사슴 장식을 말하는 걸까요? 하지만 진실을 확인하는게 무슨 의미가 있나요. 지금은 탈출만을 생각해야 할 시기입니다.

만에 하나, 당신이 괴물이라고 밝혀지면? 그러면 대체, 어떻게 해야할까요...?

당신이 괴물이란 걸 알게 되면, **KPC**가 당신을 어떤 눈으로 바라볼까요?

지금 같은 호의를 기대할 수 있을까요?

그냥 모든 사실을 묻어두고 탈출해도 좋을 일입니다. 굳이 원하지 않는 진실을 들추지 않아도 괜찮습니다. 그대로 **KPC**를 기다렸다가 이 산장을 나가면 됩니다.

하지만 그럼에도 불구하고 확인하고 싶다면, 기회는 혼자 있는 지금 뿐입니다.

선택의 시간입니다.

진실을 보기로 하면 사슴의 방으로 갑니다. [사슴의 방] 파트로.

덮어두고 탈출을 우선하기로 하면 **KPC**를 기다립니다. [화마] 파트로.

사슴의 방

사슴 장식의 오른쪽 뿔을 아래로 당기면, 덜컥 소리가 나면서 숨겨진 비밀 문이 열립니다. 정체된 공기 특유의 먼지냄새가 코를 간질입니다.

창문 하나 없는 어두운 공간에는 책상 하나가 있을 뿐입니다. 산발적으로 흐트러진 종이 여러장이 방 안을 어지럽히고 있습니다.

무언가 글이 써져있는 것으로 봐서, 일기일까요? 탐사자는 이 방의 주인이 기록을 남기다가 종이를 집어던지는(KPC 성격에 따라서, 슬픔에 잠겨 종이를 아래로 쓸어내리는-) 모습을 쉽게 상상할 수 있습니다.

종이

각 장마다 날짜가 쓰여있습니다. 소소한 기록을 담은 일기입니다. 찢어지고 잉크가 번진 것이 많아 전체를 다 읽기는 어렵습니다.

1.

그들이 날 버렸다. 등 뒤를 맡길 수 있는 동료, 나의 친구, 나를 따르고 경배하던 많은 사람들. 영광을 가져오고 목숨을 구해줄 때는 조금 특이한 체질이라더니, 손에 쥘게 많아지자마자 날 이렇게 배신해?

2.

탈출을 시도하고 있다. 봉인의 축은 저 괴물 장미다. 식사를 위해 여러 인간을 마법으로 유인해보았다. 인간은 장미에 방해받지 않고 자유롭게 나갈 수 있다. 하지만 나는 가까이 가는 것조차 불가능하다. 장미를 해치려고도 해봤지만, 내가 뭘 하려고 하면 마법 때문에 전부 무효가 된다.

3.

누가 여기에 아이를 버리러 왔다. 아이를 버리러 온 여자는 잡아먹고, 여자가 원망하던 남자도 찢어 쓰레기장에 버렸다. 갓난아이 하나만 남았다. 이 아기를 길러서 탈출용 도구로 써야겠다. 인간이라면 저 장미를 어떻게 할 수 있을테니까.

4.

그것이 길러준 은혜도 모르고 몸에 ‘그 칼’을 쑤셔넣었다. 누가 길렀는지 똑똑하기도 하구나. 인간의 형상을 유지하기가 어렵다. 바깥에서 이 일대를 통째로 봉인하는 술식 외우는 소리가 들린다.

차라리 이대로 잠들어서, 다시는 눈뜨지 않는 것도 나쁘지 않을 수도... 그러면 다시는 배신당할 일도 없겠지.

연극의 끝

탐사자가 마지막 글자까지 다 읽은 순간, 갑자기 뒤에서 그림자가 뻗칩니다.

무표정한 얼굴을 한 **KPC**가 양손 가득 불쏘시개와 등유 램프, 물에 적신 망토까지 들고 방 입구에 가만히 서있습니다. 그는 텅 빈 동공으로 방 안의 꼴을 속 훑어봅니다.

“...탐사자, 봤어?”

KPC는 손에 쥐고 있던 것들을 내려놓습니다. 한걸음, ‘그것’이 방 안으로 성큼 들어옵니다.

“내가, 기다리라고 했잖아. 그게 그렇게 어려워?”

또 한걸음, 그것이 만드는 그림자가 더욱 짙어집니다. 물러나고 싶어도 물러날 곳이 없습니다.

“...왜, 너희 인간들은 매번. 이렇게... 가만히 있으면 알아서 보내줬을텐데.”

탐사자의 손에 차가운 무언가가 걸립니다. 이곳에 와서 주웠던 그 칼. 그 다음은 반사적인 행동이었습니다. 달빛에 반사된 빛나는 칼 끝이 괴물을 향합니다.

그것이 낮게 우는 듯 쓰게 웃는 듯 하는 소리를 뱉었습니다. 뒤집어쓰고 있던 사람의 껍데기는 이미 바스라졌습니다.

“...그걸론 날 죽일 수 없어. 일기를 봤으면 너도 알겠지만.”

저건 괴물입니다. **KPC**가, 아니야. 저런 끔찍한 괴물은 이 세상에 존재해선 안됩니다.

손에 든 금속이 속삭이는 것 같습니다.

찢러, 찢르기만 하면 돼. 저것은 분명 널 해칠테니까, 찢르는게 맞아.

KPC의 껍데기를 찢던 그것이 더이상 인간의 것이 아닌 소리로 말합니다.

“이 모습때문에 제정신을 잃었구나. 가엾은 것. 괜찮아, 한번 더 죽여서 금방 기억을 지워줄게.”

괴물의 발톱이 탐사자의 목을 향해 휘둘러집니다. 이성판정 **1d4/1d8**입니다.

수호자 정보

여기서 광기가 발생하면 무조건 **KPC**를 공격하는 것으로 처리합니다.

KPC를 칼로 찔렀다면 [엔딩 1]로.

KPC를 찌르지 않았다면 [엔딩 2]로.

화마

잠시 기다리자 **KPC**가 돌아옵니다. 양 손에 불쏘시개로 쓸만한 것들과 안쪽에 있던 등유 램프를 가져왔습니다. 이유를 알 수 없지만 조금 들떠보이는 얼굴입니다.

“탐사자, 잘 기다리고 있었네. 오래 기다렸어?”

하며 물이 아직도 똑똑 떨어지는 망토를 건네 줍니다. **KPC** 자신도 같은 것을 뒤집어 씹니다. 둘 다 끈이 물에 젖은 생쥐 같습니다.

둘은 멀찍이서 장미 근처에 기름을 뿌리고, 불쏘시개를 던져놓습니다. 준비가 다 되면 **KPC**가 탐사자에게 묻습니다.

“준비 됐어?”

탐사자가 긍정하면 같이 불을 붙이게 됩니다. 자유롭게 묘사해주세요. 그럴싸하면 다 인정합니다.

탈출

불길이 미리 뿌려둔 기름을 따라 빠르게 번져갑니다. 싱그러운 장미는 끝에서부터 검게 그을리며 쪼그라들고, 이내 화마에 몸을 맡긴 채 생명을 잃어 갑니다.

그러나 장미 덩굴로 만족하지 못한 불꽃이 장미의 자리를 차지하며 건물을 빠르게 삼키기 시작합니다. 순식간에 옮겨붙은 불이 기둥과 천장까지 넘실댁니다.

“탐사자, 가자!”

그 때, **KPC**가 탐사자의 손을 붙잡고 내달립니다. 둘은 아직도 타고 있는 장미 덩굴 아래를 지나, 대문을 빠져나갑니다.

수호자 정보

장면 설명 자체는 짧지만, 조금 길게 롤플하면서 플레이해도 재밌을 것 같습니다. 이 루트에선 탐사자와 제대로 대화할 수 있는 마지막 장면이니 이것저것 물어본다거나요.

나가면 뭘 할거냐, 탈출이 얼마 안남았다, 만난게 너라서 다행이다 등. 예시로 든 대사들은 애정어린 내용이지만, 반대로 ‘탐사자에게 흥미는 있지만 인간을 이해하지 못하는’ **kpc**를 어필해도 재밌을 것 같습니다.

이후의 이야기는 [엔딩 3]으로.

결말

END 1. 죽음으로부터의 유예

칼이 살도 뼈도 아닌 것을 가르는 감각이 손끝을 타고 전해집니다. 다정한 손길이 탐사자의 뺨을 스칩니다. **KPC**가, 당신을 돌봐주고 도와주었던 그 사람이 웃고 있습니다.

왜 웃는거죠?

괴물 이라고, 생각했는데. 왜, 사람...?

머리가 하얗게 물드는 것 같습니다. 방금 사람을 죽인건가요? 이 손으로?

KPC의 몸이 무너지며 등유 램프를 건드려 불길이 피어납니다. 그것은 붉은 혀를 날름거리며 산장 전체를 탐욕스럽게 우겨 삼키려고 합니다.

정신을 차렸을 때는 이미 산장 밖이었습니다. 우지끈, 하고 불길한 소리가 나며 산장이 무너집니다.

멀리서 사이렌 소리가 들려옵니다.

우습게도, 탐사자는 지금 이 순간 갑자기 기억이 명확해졌습니다. 자신이 누구고 어떤 삶을 살아왔는지, 머리가 개인 것처럼 말입니다. 분명한 인간의 삶입니다.

그러면 괴물은 대체 누구인가요?

사이렌 소리가 점점 가까워집니다.

- 탐사자 생존? KPC ???

END 2. 종막으로부터의 유예

탐사자는 눈을 뜹니다. 몸은 피가 얼어붙는 것처럼 차갑고, 움직일 때마다 근육이 비명을 지릅니다. 숨 쉴때마다 물 속에서 호흡하는 것 같은 고통이 느껴집니다.

그러나 이런 감각도 몇 분만에 녹듯이 사라집니다. 누군가 이불을 덮어주고 옆에서 토닥토닥 해준 덕분일까요.

“아직 피곤할텐데 조금 더 자, 탐사자.”

탐사자? 그게 당신의 이름일까요? 머릿속에 안개가 낀 것처럼 기억이 흐릿합니다.

여기는 어디지. 낯은 산장의 안 처럼 보이는데. 어쩐지 익숙한 것도 같습니다.

상대는 이마를 부드럽게 손으로 덮어주며 설명해줍니다.

“넘어져서 크게 다쳤잖아, 기억 안나? 몸이 회복될 때까지 조금 더 쉬어.”

침착하면서도 걱정어리고, 괴물이란 것에 대해 약간 불안감도 느껴지는 목소리.

하지만 이유를 알 수 없게도, 그 목소리에 저도모르게 오싹한 기분이 듭니다.

“떠올리지 마, 탐사자. 그러면 한번 더 너를...”

마지막 말은 잘 들리지 않았습니다.

- 탐사자, KPC 생존?

END 3. 진실로부터의 유예

맑은 공기가 폐 안으로 훅 밀려들어옵니다. 짧은 순간이지만 정신없이 달린 탓에 숨이 턱 끝까지 차올랐습니다. 아! 드디어 저 지긋지긋한 산장 밖으로 나왔습니다. 괴물도 더이상 탐사자를 해치지 못하겠죠?

당신은 기쁨에 차서 **KPC**를 돌아봅니다. 아니, 있다고 생각한 방향을 돌아보았습니다.

등 뒤는 텅 비어있었습니다. **KPC**가 없습니다.

산장 쪽에서 불길하게 삐걱이는 소리가 들려옵니다. 건물은 넘실거리는 화마에 완전히 잡아먹혀 천천히 무너집니다.

저 멀리서 사이렌 소리가 들려옵니다.

우습게도, 탐사자는 지금 이 순간 갑자기 기억이 명확해졌습니다. 저 안의 무언가에 홀려서, 제 발로 안에 들어갔지요.

안에 있던 괴물이 당신을 찢어발기는 장면에서 회상이 끊깁니다.

어떤 생명도 그런 부상을 입고 살아날 수 없습니다.

그러면, 결국, 괴물은...

사이렌 소리가 점점 가까워집니다.

- 탐사자, **KPC** 생존?

에필로그: 유예의 끝

당신은 그 산장 앞에 서있습니다. 문득 깨달습니다. 아, 이건 꿈이구나.

홀린 듯 산장 안에 들어갑니다. 점점 더 안으로 들어가서, 그 안에서 괴물을 봅니다. 그것이 당신의 몸을 찢어버립니다. 가만히 두면 완전히 죽을 게 분명합니다.

괴물은 당신을 가만히 보다가 무슨 변덕인지 입 안에 달콤한 무언가를 흘려놓어줍니다. 그러자 몸에 살이 다시 차오르고 부러진 뼈가 붙기 시작합니다.

잠결에도 달콤한 무언가가 목을 타고 넘어갑니다. 입 안 가득 살코기를 베어물고 꿀꺽 삼킵니다.

“잘 먹네. 제대로 된 식사를 못해서 많이 배고팠어?”

누군가 개를 다루듯 빵을 건드리는 손길에 눈이 떠집니다.

흐릿한 시야에 낯익은 인영이 비춰집니다. **KPC**가 달을 등지고 서서 당신에게 함박웃음을 짓고 있습니다.

그러면 입 안에 있는 이건 뭔가요? 오도독 씹히는 관절과 딱딱한 뼈, 선홍빛 근육과 지방질... 방 안에는 이미 먹다 만 인간의 시체 몇 구가 굴러다닙니다.

KPC는 자신의 손이 먹히고 있는데도 개의치 않고 즐거운 듯 속삭입니다.

“인간으로서의 죽음을 맞이한 걸 축하해, 탐사자.”

수호자 정보

이 에필로그의 내용은 모든 엔딩에서 이어지지만, 어디까지나 선택사항입니다. 사건으로부터 **3년** 후라는 설정입니다(구체적인 기간은 자유롭게 변경 가능합니다). **3년**간 탐사자는 평화롭게 지냈습니다.

KPC는 그간 모습을 감췄다가 완전히 힘을 되찾아 탐사자에게 돌아왔습니다. **3년** 전 탐사자가 이미 한번 죽은 목숨이었다는걸 꿈으로 일깨워, 탐사자를 완전히 괴물로 변이시키기 위해서 말입니다.

이후의 이야기는 모두 탐사자와 **KPC**에게 달렸습니다.

후기

진평선서 쓰고 너무 피곤해서 간단하게 써본 시나리오입니다. 수호자 룰북 이성 항목 보면 '정신을 잃었다가 관에서 깨어났을 때(1/1d6)' 항목이 있는데, 거기서 착안했습니다.

에필로그 장면에서 **KPC**가 탐사자에게 잡아먹히는 느낌이긴 한데, 그 부분은 탁에서 정해주세요. 불멸자라서 다 잡아먹어도 또 어느날 돌아온다... 는 식이긴 합니다.

별거 없이 쉽고 간단한 시나리오니 부담 없이 즐겨주세요.