

역습의 재오랜턴

W. ㄷㄷ

◆ 개요

KPC가 죽은 지 꽤 긴 시간이 흘렀습니다. 돌아올까 하는 미약한 기대를 품었던 할로윈도 끝이 난 지 오래. 역시나 죽은 사람이 돌아온다는 것은 헛된 바람이라는 것을 알면서도, 적잖이 아쉬운 마음은 어쩔 수가 없네요. 어쨌거나 다시 일상으로 돌아와서, 건강하게 하루를 마친 탐사자가 내일을 준비하는 밤중에 문을 두드리는 소리가 들립니다.

문득 기묘한 감각에 문을 열어보면, 그곳에는 철지난 호박 머리가 보이는군요. 헛것을 보나 싶어 눈을 깜빡이면, 호박머리.. 보단 조금 아래에서 익숙한 목소리가 들려옵니다.

“이야~ 건강해 보이네, 탐사자! 나 안 보고 싶었어?”

...죽은 KPC의 목소리입니다. 당황하는 당신을 보며, KPC...의 목소리는 말을 이어갑니다.

“감동적인 상황을 연출하고 싶지만, 우리한테는 시간이 얼마 없어. 협조 좀 부탁할게!”

◆ 기본 안내사항

- 사용 룰: CoC 7판
- 오픈형 시나리오
- 배경: 구분 없음, 할로윈이 존재하면 어디든 가능!
- 인원: 타이만 (1:1)
- 플레이 시간: 1~2시간 상정..
- 로스트 가능성: 있을지도
- 광기 가능성: 있음
- 탐사자 난이도: ★ 당황하지 말것!
- 키퍼 난이도: ★★★ 스스로 장면을 꾸며야 할 필요가 있음.
- 추천 기능: 뭐든 할 수 있다는 마음가짐
- 주의사항: 무슨 일이 있어도 당황하지 마세요!

◆ 읽기 전에

- 본 시나리오는 케이오시움 사/도서출판 초여명 사의 **Call of Cthulhu** 팬메이드 창작 시나리오입니다. 시나리오의 작성자와 시나리오는 **CoC**와 관련된 모든 저작권을 침해할 의도가 없음을 밝혀둡니다.
- 룰북 미소지 키퍼링과 키퍼링 커미션을 금하며, 공개된 계정에서의 스포일러를 금합니다. 스포일러가 포함되어있는 내용은 비공개 계정, **DM**, 1대 1 메신저. 혹은 후세터를 이용해주시면 감사하겠습니다.
- 본 시나리오를 **KPC** 구제 시나리오로 사용할 수 있습니다... 만! 판단은 **KP**에게 맡깁니다.
- 발광 가능성이 있습니다. 또한 **살인**, **신체절단** 등을 비롯한 불쾌한 요소가 등장할 수 있으니 이 부분 반드시 주의하시길 바랍니다. 결말 자체는 개운한 편.. 이라고 생각합니다...
- 시나리오 내의 개요는 죽은 **KPC**라고 적혀있지만, 살아있던 **KPC**여도 상관 없습니다. 어쨌거나 호박등이 머리가 된 모습으로 나타납니다.
- 개변은 **KP** 개인의 역량이라고 생각하며, 특별히 제지하지 않습니다. 탁마다 다양한 전개, 다양한 분위기, 다양한 결말을 봤으면 하는 마음에서 작성하였습니다. 편하게 개변해주세요! 개변한 시나리오의 재배포는 금지합니다.
- 피드백, 감상 및 질문 언제나 감사하게 받고 있습니다! 피드백과 감상 및 질문은 **@dreamyou030__**으로 해주세요!
- 이 밑으로 바로 진상이 등장합니다. 플레이어로 세션에 참가하고자 하시는 분들은 뒤로가기를 눌러주세요!
- 특정 정보는 다음과 같이 표시되어있습니다. **SAN**회복 / ★**KP**정보 / **SANC** / 판정 진행

★ 이 밑으로 시나리오의 진상이 이어집니다. 이 아래에 적힌 내용은 모두 스포일러이며, 공개된 계정에서의 발언을 금합니다. 공개적인 계정에서 발언할 수 있는

내용은 개요, 기본 안내사항, 읽기전에. 이 세 가지 사항
뿐입니다.

◆ KP정보

- KPC의 목 위에 있는 것은 흔히들 잭오랜턴이라 칭하는 호박등입니다. 진짜 머리는 KPC가 손에 들고 있습니다만, 미관상 적당히 천으로 둘둘 포장하여 가려둔 상태입니다.
- KPC의 입장에서 크게 불편할 것이 없습니다. 이 신기한 호박등은 어떤 이유에서인지는 몰라도 KPC의 감각기관과 착실하게 동기화되어 호박등의 눈을 통해 세상을 보고, 호박등에 귀.. 는 없지만 어쨌거나 어떠한 힘을 통해 듣고 있으니깐요. 다만 식사를 할 수는 없습니다. 입으로 할 수 있는 것들(말하거나, 맛을 느끼거나 하는 것들)은 들고 있는 진짜 머리를 통해 합니다. 이를테면 머리가 두 개인 듀얼코어 상태입니다.
- 호박등을 KPC의 몸에서 떼면 KPC의 몸은 작동하지 않습니다. 오로지 진짜 머리만 다시 호박등을 제자리에 돌려두라고 말 할 뿐입니다. 이마저도 오랜 시간 호박등이 제자리에 두지 않으면 살아있는 머리마저 죽게 되고, 호박등의 불이 꺼지면 또 KPC는 완전히 죽게 됩니다. 바람 앞의 촛불이네요.
- 몸은 진짜 KPC의 것 그대로입니다. 죽은 이유가 되는 상처나 성장과정에서 만들어진 흉터, 점 같은 것도 다 그 자리에 양전히 있습니다. 만약 탐사자가 의심한다면 확인시켜주셔도 좋습니다.

◆ KPC가 말하는 것

대강의 자초지종은 KPC가 설명할 수 있습니다. 내용은 다음과 같습니다. 탐사자가 의문을 갖고 KPC에게 물어보면 착실하게 대답해주세요. 그래야 협조를 해 줄테니까요.

자초지종은 다음과 같습니다. 죽었던 KPC는 사후세계 비스무리 한 곳에서 “잭”이라고 불리는 사람과 내기를 합니다. 이 내기에서 승리하면 KPC는 부활을 할 수 있다고 하네요. 그 내기가 뭐냐고 하면 바로 보물찾기. KPC는 잭에게 지도를 받았고, 그 지도를 따라가면 나오는 낡은 저택에서 잭이 원하는 것을 찾아야 합니다. 그렇게 되면 내기는 성공, KPC는

부활을 하게 되는 것이죠. 그러나 혼자 저택을 조사하기엔 역부족이라고 생각했고, 마침
검사검사 탐사자의 얼굴도 보고 싶었던 KPC는 탐사자의 집에 찾아온 것입니다.

... 믿을 수 있나요? 믿거나 말거나 탐사자가 알 수 있는 정보는 위의 내용이 전부입니다.

◆ 도입

평소와 같은 밤입니다. 탐사자는 내일을 준비를 하고 있습니다. 그러다 문득 KPC가
떠오르는 물건(사진이나 편지나 뭐.. 이것저것..) 을 발견하네요. 문득 달력을 살펴보면
11월도 어느새 중순, 죽은 사람이 돌아온다는 할로윈도 이제는 끝이 난지 오래입니다.

역시 거짓말이겠쥬, 죽은 사람이 돌아온다는 이야기 같은 건. 탐사자가 어떤 감정을
느끼던간에 죽은 KPC가 돌아오지는 않을 것입니다. 살아있는 사람은 살아야겠지요. 그렇게
생각하면서 잠을 청하려고 하는 순간, 문쪽에서 둔탁한 소리가 들려옵니다.

... 이 시간에 누가 문을 두드리는 걸까요? 누구냐고 물어도 답은 들리지 않고, 연신 문을
두드리는 소리만 들려옵니다. 만일 탐사자가 문을 열지 않으면 옆집에 불이 켜지고 곧
경찰이 올 것 같다거나, 이렇게 문을 안 열어주고 있으면 창문을 깨고 들어올지도
모른다거나... 하는 등의 협박을 해서 문을 열도록 해주세요. 이래도 열지 않는다면
마인드컨트롤입니다. **정신력 판정**을 진행하여 실패하면 순응하듯 문을 열고, 성공하면
정신차려보니 문을 열고 있는 상태입니다.

열린 문 너머로 보이는 것은... 낯선 호박등입니다. 정확히는 호박등의 머리에 사람의 몸을
한 무언가네요. **관찰, 혹은 지능 판정**을 사용하면 체형이 뭔가 지나치게 익숙합니다.
의아함을 느끼는 순간, 탐사자의 컷전을 때리는 익숙한 목소리가 ... 조금 밑에서부터
들려옵니다.

“이야~ 건강해 보이네, 탐사자! 나 안 보고 싶었어?”

그렇습니다. 눈 앞에 있는 존재는 바로... 오래전에 죽은, 아니지. 오래전에 죽었던
KPC입니다. **SANC(1D2/1D4)**.

탐사자가 어떤 반응을 보이던간에, KPC는 태연하게 이야기합니다.

“감동적인 상황을 연출하고 싶지만, 우리한테는 시간이 얼마 없어. 협조 좀 부탁할게!”

이어서 자신과 같이 어디론가 가줄 것을 요구하네요. 옷을 갈아입을 시간 정도는 줄 수
있다고도 덧붙이고, 자초지종은 가는 길에 설명해주겠다고 말해줍니다. 뻔뻔한 KPC면 집
안으로 들어와 잠깐 쉬겠다고 말을 할 수도 있을 것입니다.

그건 그렇고... 탐사자는 궁금한 게 많겠쥬? 준비를 하면서 질문을 해도 됩니다.

◆ 니가 왜 여기에

질문 타임입니다. 탐사자가 빠르게 순응하고 ㅇㅋ ㄱㄱ! 한다면 생략하셔도 무관합니다.

KPC는 한 손에 무언가를 들고 있습니다. 그 무언가는 천으로 둘둘 포장되어 있어 알 수는 없지만, 어딘가 수상합니다. 이에 대해 물어보면 순순히 답해주며, 다짜고짜 손에 들고 있는 것을 빼앗아도 이렇다할 저항을 하지는 않습니다. 천을 풀어보면 마주치는 것은 KPC의 머리입니다. 머리에 **관찰 판정**을 사용하면 한 번에 잘라낸 것 처럼 절단면이 말끔하다는 것을 확인할 수 있습니다.

다음은 질답 예시입니다. 예시에 적히지 않은 내용을 물어본다면 대충 얼버무리거나 무시해주세요. KPC는 다른 존재가 아니라 진짜 KPC가 맞으므로, 생전의 성격과 상당히 유사하나 죽어있던 시간이 길 수록 공감성을 비롯하여 감정이 전반적으로 희박합니다. 죽어있는 건 끔찍한 경험이니깐요.

Q. 여긴 어떻게 왔나?

A. 냄새를 맡고 / 감으로 / (어쨌거나 로맨틱한 감각을 사용하여) 왔다.

Q. 머리는 왜 이런가

A. 내기의 조건이다. 내기에서 승리하고 완전히 이기면 원래대로 돌아온다.

Q. 그동안 잘 지냈나.

A. 잘도 지냈겠다 / 끔찍했다 / 지옥 같았다 등등.. 아무튼 힘들었다는 내용

Q. 짝은 대체 뭐 하는 사람이나

A. 일단 살아있는 사람은 아니었다. 당연하지만.

Q. 내기에 이길 수 있겠냐

A. 너와 같이 있으면 반드시 이긴다.

Q. 내가 보고 싶지 않았냐

A. 그래서 온 거다. 감동적이지?

등등입니다. 자초지종을 설명해줄 수도 있습니다. 적당히 티키타카는 할 수 있으나 유의미한 정보는 별로 없습니다.... 보물찾기라는 것 외에는 자세한 내용도 말해주지 않습니다. 탐사자가 KPC가 진짜인지 아닌지 확인해보기 위해 옷을 벗겨보거나, 하는 등의

행위를 할 수 있습니다만 이에도 KPC는 반항하지 않습니다. 경우에 따라 그렇게까지 알고 싶냐고 말하거나 장난스레 밀어내긴 해도 탐사자의 의지가 완강하면 순응하는 편입니다. 몸은 KPC의 그것이 맞지만, 다소 창백합니다. 조금 푸른 것 같기는 하네요. 움직이기는 하지만 심장박동도 없고 호흡도 하지 않습니다. 이외에도 모든 생명활동은 중지되어있습니다.

대충 질문과 답변이 끝나면 KPC는 시간이 없다고 말합니다. 탐사자에게 얼른 옷을 갈아입고 오라고 하거나, 아니면 그대로 끌고 나갑니다.

◆ 지금 가는 곳이 어딘데

KPC를 따라서, 혹은 KPC에게 끌려가면 도착하는 곳은 낯선 숲입니다. 가을도 끝나고 겨울이 오는 터라 나뭇잎들은 모두 떨어져 앙상한 나뭇가지들이 살벌하게 뻗어있습니다. 조금 더 걸어가면 커다란 저택이 보이네요. 문이 달려있지 않은 대문을 넘어 낡은 돌바닥을 따라 걸어가면, 저 멀리서부터 사람들의 모습이 보이는 것 같습니다.

그들은 사용인의 모습을 하고 있습니다. 제법 예스러운 차림새네요. 그들은 모두 단정하게 서서 KPC에게 고개를 숙이며 인사합니다. “기다리고 있었습니다, 주인님!” 만약 사용인들에게 관찰을 사용한다면 그들 모두 다리가 없고 밑으로 갈 수록 투명해진다는 것을 알려주세요. 그렇습니다. 그들은 모두 유령입니다. **SANC(1D3/1D5)**.

탐사자가 어떻게 반응하건간에 KPC는 태연합니다. 혹은 뻘뻘하게 웃으며 손을 흔들어줄 수도 있습니다. 어찌됐건 환대를 받으며 들어오면 집사장(으로 보이는 유령)이 어디로 가고 싶은지 물어봅니다. 저택의 내부는 언제나 집사장의 안내를 통해 들어갈 수 있으며, 집사장의 안내를 받지 않으면 갈 수 없습니다. 물론 집사장에게 명령을 내릴 수 있는 것은 KPC 뿐입니다.

KPC는 고민의 여지 없이 “보물찾기를 하고 싶다.” 고 말하고, 집사장은 정중히 고개를 숙인 뒤 두 사람을 이끌고 갑니다. 만약 여기서 도망쳐도 급하게 뛰어와 다시 반대편의 KPC에게 닿게 되거나, 급하게 KPC의 뒤를 따라붙는 식으로.. 계속해서 돌아오게 됩니다. 두 번 정도 반복되면 KPC는 어딜 그렇게 가냐며 탐사자와 팔짱을 낀다. 도망가기 전에 팔짱을 꺼도 상관 없습니다.

그리하여 두 사람은 게임방에 들어옵니다. 이제부터 슈퍼 조사 타임 입니다.

◆ 오래된 저택_게임방

방문	책장 (앞)	관	창문
----	--------	---	----

X	테이블		테이블	서랍장
	소파			
	책장 (뒤)		창문	

말이 좋아 게임방이지, 실상 별로 볼 것은 없는 방입니다. 방 한가운데에 놓여있는 관이 조금 살벌하게 보이는 것이 특징이랄까요. 다만 말끔하게 정돈되어있다는 인상을 받을 수는 있군요. 전체적으로 푸른 빛의 건물이지만 이곳만은 천장의 샹들리에가 반짝반짝 빛나며 주황색 빛을 내고 있습니다. **KPC**는 들어오자마자 탐사자에게 조사를 모두 맡기고 소파에 앉습니다. **KPC**는 조사에 아무런 기여도 하지 않으며, 모든 조사는 탐사자 혼자서 진행합니다. 사용인들에게 부탁하여 조사에 도움을 받을 수도 있지만, 사용인(의 유령)을 부리기 위해서는 **KPC**의 도움이 필요합니다.

앞쪽 책장에서 **관찰이나 자료조사 판정**을 사용하면 “호박등의 저주”라는 책을 발견할 수 있습니다. 호박등의 저주와 관련된 내용으로, 모든 내용을 처음부터 읽으려고 하면 **KPC**가 시간이 없다며 눈치를 주고 방해하므로 읽을 수 없습니다. 다만 가름끈이 있는 부분은 읽어볼 수 있는데, 그것은 바로 잠시간 호박등의 저주를 풀 수 있는 방법입니다.

◆ 저주의 일시적 해소

: 이는 아주 급한 상황, 예를 들면 사회적인 활동을 해야 할 필요가 있거나 좋아하는 상대를 만나려 할 때, 그 전에 사용하여 위기를 모면할 수 있는 방법이다. 잠시나마 호박등과 진짜 머리의 위치를 완전히 바꿀 수 있게 되나, 두 머리의 위치만 바뀔 뿐 생명활동은 여전히 불가능하다.

방법은 다음과 같다. 여러 방법 중 편한 방법을 선택하라.

- 호박등에 입을 맞추어 숨을 불어넣는다.
- 신선한 피를 호박등에 바르면서 동시에 진짜 머리에도 바른다.
- 달이 밝은 밤, 탁 트인 정원으로 나가 진짜 머리를 높이 던진다. 이 때 내려오는 것은 호박등이니 호박등을 잘 받아내야 한다.

막상 지금 할 수 있는 것은 호박등에 입을 맞추는 것 뿐이겠습니다. 호박등에 입을 맞추면, **KPC**의 진짜 머리와 호박등이 일순간 바뀌치기 되며, **KPC**도 조사에 참가할 수 있게 됩니다. 다만 입을 맞추는 방법으로 머리를 바꾸게 될 경우 **KPC**와 키스하게 됩니다...

테이블 위에는 멈춰버린 시계와 보석장이 놓여있습니다. 탐사자가 시계에 손을 대면 시계는 다시 움직이기 시작하고, 탐사자가 시계에서 손을 떼면 시계는 멈춥니다. 이상하네요? 보석장 안에는 보석은 없고 열쇠 하나만 있을 뿐입니다.

소파에는.. KPC가 편안하게 앉아있다는 것 외에는 별다른 특징이 없습니다.

뒤쪽 책장에 **관찰이나 자료조사 판정**을 사용하면 “위대한 책”이라는 책을 찾을 수 있습니다. 인쇄된 책이 아니라 잉크펜으로 쓴 내용들로, 읽기가 어렵군요. **모국어 판정**을 통하여 읽을 수 있습니다. 성공한다면 다음과 같은 내용을 출력해주세요.

◆ 위대한 책

이 세계의 모든 즐거움을 얻고 나니 되려 우울하고 무료하기만 할 뿐이다. 살아있는 것들을 겁주는 것도 이제 질렸다. 나는 쉬고자 한다! 그러나 막연히 쉬기만은 아쉬우니 이 무료한 세상에 대한 반감을 표하는 의미로 나의 저주를 퍼트리노라. 그리하여 매 해, 한 명의 사자가 나의 즐거움이 되어줄 것이다.

이 책을 읽고 나면 **행운이나 민첩 판정**을 진행합니다. 성공한다면 머리 위로 떨어지는 책을 피할 수 있습니다. 그 책은 두꺼운 양장본으로, 제목은 “관 속에 답이 있다.” 라고 적혀있습니다. 책을 펼쳐보려고 해도 내부의 날장이 모두 풀로 접착되어있는 것처럼 열리지 않는군요. 회피에 실패한다면 정통으로 그 책을 맞습니다. **HP 1D3 감소**.

관은 커다랄습니다. 뚜껑은 경첩으로 이어져있고, 열려있는 상태입니다. 뚜껑의 목부분에는 서슬퍼런 칼날이 있네요. 마치 단두대를 연상시키는 것 같은 살벌한 광경입니다. KPC는 탐사자를 보며 편해보이는데 한 번 누워보는 것은 어떨냐고 권합니다. 만약 눕는다면 조사 진행도와 관계 없이 바로 **◆ 지금 뛰하는데** 로 진행. 살펴봐도 특별한 것은 없는 것 같습니다.

서랍장 앞의 테이블에는 고급스러운 잔들이 있습니다. 안에는 각자 다른 양의 술이 채워져있어, 원한다면 이를 통해 연주를 할 수 있습니다. 연주를 하고 나면 KPC가 박수를 쳐줍니다.

서랍장의 문은 잠겨있으며, 보석장에서 찾을 수 있는 열쇠를 통하여 열 수 있습니다. 열어보면 고급스러운 술이 가득하네요. 물론 마실 수 있습니다. 어느 정도 마시고 나면 거나하게 취하여, 비틀비틀거립니다. KPC는 비틀거리는 탐사자를 부축하는 척 하면서... 관에 눕습니다. **◆ 지금 뛰하는데** 로 진행.

창문을 통해 바깥을 바라보면 호박밭이 펼쳐져 있는 것을 볼 수 있습니다. 여기저기 호박등이네요. 할로윈이 끝이 난 지가 언젠데.

◆ 지금 뭐하는데

조사가 모두 끝났거나, 아무튼 특정 조건을 달성하게 되면 진행됩니다. KPC는 탐사자가 피곤할 것을 걱정하여, 바닥이 폭신평신했던 편안해보이는 관에 들어가보라고 권유합니다. 권유를 받아들이지 않으면... KPC가 공격하거나, 사용인들을 부려 공격하거나, 설득하거나, 협박하거나, 합니다. 아무튼... 그렇습니다. KPC의 데이터는 살아있을 때와 마찬가지로이지만, 아무리 때려도 이미 죽은 몸이기 때문에 체력의 감소는 발생하지 않습니다. 유령과의 전투는 룰북을 참고해주세요.

어쨌거나 저쨌거나, 탐사자가 관에 눕거나 기절을 하게 되면, KPC는 탐사자를 관에 눕히고 내려다봅니다. 머리가 호박등이라서 표정을 알아볼 수 없네요. KPC는 조금 시원섭섭한 투로 뭐라고 중얼거립니다. **들기** 판정을 통해 들어보면, “이대로 죽는다니 안타깝긴 하네.” 같은 뉘앙스의 말을 하는 것을 알 수 있습니다. (KPC의 성격대로 개변해서 출력해주세요.)

어쨌거나 저쨌거나, KPC는 곧 밝은 목소리로 탐사자에게 마지막 인사를 해줍니다. 뭐.. 사랑한다거나.. 잘 자라거나... 잘 죽어라... 거나.. 아무튼 관계성에, 그리고 KPC의 성격에 맞는 마지막 인사를 건네주세요. 마침 어디선가 천둥이 치는 것 처럼 주변이 번쩍입니다. 탐사자가 반항하기도 전에, 관뚜껑이 닫히며 세상은 순식간에 어두워집니다.

◆ 그래서...

그래서, 탐사자의 희생 덕에 KPC는 부활했습니다. 내기의 승리를 알리는 천둥소리와 함께, 호박등 머리는 바닥으로 떨어지고 자신의 머리가 다시 그의 목에 붙습니다. 멈춰있던 심장이 쿵쿵거리며 뛰기 시작하고, 온몸에는 피가 돕니다. 급한 호흡 탓에 연신 기침을 하던 KPC는 즐거운 듯 이내 소리내 웃습니다. KPC의 웃음소리는 점점 멀어집니다. 멀어지는 탐사자의 의식과 함께.....

END.

KPC, 구제 성공. 생환.

탐사자, 사망.

보상 소중한 KPC를 구해냈습니다.

... 그리고?

◆ 있잖아...

☞ 사실은 이렇습니다.

죽어있던 KPC는 올해 할로윈, 호박등의 저주에 걸렸습니다. 죽은 자를 대상으로 하는 이 저주는 사자에게 부활의 기회를 주되, 생전에 관계를 맺었던 주변인물을 하나 죽여야만 한다는 합당한 조건을 갖고 있었습니다. 물론 이러한 조건을 달성하느냐 마느냐를 결정하는 것은 KPC의 선택이었지만, KPC는 아무래도 살고 싶었나 봅니다. KPC는 자기가 사는 대신 탐사자를 죽이기로 했습니다.

그러나 이 저주를 받고 호박등을 머리로 쓰게 된 KPC는, 문득 기묘한 방법이 떠오릅니다. 탐사자를 죽이자는 것은 변하지 않았습디만, 탐사자에게도 기회를 주는 것이 합당하다고 생각했지요. 그리하여 그는 자신에게 저주를 건 유령 “잭”에게 요청합니다. 당신의 즐거움을 위하여, 오늘 밤의 첫번째 제물에게도 이 기회를 줄 수 있겠느냐고. 죽어서도 온전히 재미만을 추구하던 잭은 흔쾌히 수락합니다. 그렇기 때문에, 탐사자의 죽음은 필연적일 수밖에 없습니다. KPC는 곧 탐사자도 부활하여 돌아올 것이라고 믿어 의심치 않습니다.

☞ 그런데 말이지요.

모든 게임의 규칙이 똑같으면 재미가 없잖아요? 더구나 탐사자는 KPC에 의해 희생되었으니까. 또한 잭은 이렇게 반복되는 게임에도 슬슬 실증을 느끼던 찰나였습니다. 그리고 또한, 그의 저택에 묶여있는 그 사용인들의 영혼에도 죄책감을 갖기 시작했죠. 이제 그는 편히 쉬기를, 그리고 그의 사용인들도 편히 쉴 수 있기를 바랍니다. 그리하여 규칙을 살짝 바꿔, 탐사자가 이 저주에 걸리게 되면 그의 몸을 통하여 사용인들의 영혼을 풀어주기로 마음먹은 것입니다. 탐사자가 이 과정을 모두 착실히 해내면, 탐사자는 살아나는 것은 물론이요 KPC에게 복수하기 위한 준비를 도와줄 것이기도 합니다. 자, 그럼 시작해볼까요. 당하고만 있기엔 뭔가 분하잖아요?

☞ 그럼 KPC는?

아쉽게도 한 번 죽었던 KPC는 죽은 지 얼마나 지났느냐에 따라 다르겠지만서도, 일반적으로 사망신고가 되어있고 따라서 대놓고 어딜 갈 수도, 뭘 이용할수도 없는 처지입니다. ...그래서 탐사자의 집에 얹혀살기로 결정했습니다! 탐사자가 살아 돌아오면

그걸 축하하기 위해서 파티를 열고, 만약 죽으면 그대로 눌러사는거죠... 뭐... 어쩌겠습니까 산 사람은 살아야지. 아무튼 탐사자를 완전히 죽이는 것이 목적이 아니기 때문에, KPC는 탐사자가 관에서 눈을 뜨고 깨어날 때를 양전히 기다리고 있습니다. 탐사자의 잘린 목에 호박등을 씌워줄 사람이 KPC 말고는 없으니까요.

그리고 KPC도 모르는 사실이지만, 아직 책의 저주는 끝이 나지 않았습니다. KPC에게 남은 저주는 다음과 같습니다: 다음 동이 틀 때 까지 불사!

그러니까 탐사자는 살아서 돌아가게 되면, KPC를 어떻게 죽여도 무관합니다. KPC는 해가 뜰 때 까지는 불사니까요. 탐사자가 깨어나면 KPC는 위의 사실들을 모두 이야기해줄 수 있습니다. KPC가 아는 내용은 저게 다니까요. 책은 어쩌다가 이런 저주를 남기게 되었나, 어떤 방법으로 이렇게 되었나 같은 이야기는 지금와서는 그리 중요한 게 아닙니다.

◆ 이게 무슨

끼이익, 하고 낡은 관이 열리는 소리와 함께 탐사자는 눈을 뜹니다. 몸을 움직이려고 해도 움직일 수가 없네요. 관뚜껑이 완전히 열리면 탐사자의 눈앞에는 기억 속의 KPC가 있습니다. 멀쩡히 붙어있는 목과 머리까지... 정말 말 그대로 살아돌아온 모습이군요. KPC는 탐사자를 보면서 활짝 웃습니다.

“이야~ 상태가 영 말이 아니네, 탐사자! 보고 싶었어!”

다행스럽게도 말은 나오는군요. 탐사자가 뭐라고 말해도 KPC는 아랑곳하지 않고 KPC의 머리를 들어올립니다. 잘려나간 머리가 가볍게 들어올려지네요. (KPC의 성향에 따라 머리채를 잡아 들 수도 있고 양 뺨을 잘 감싸서 들 수도 있고 아무튼 다양한 방법으로 들어주세요.) 그런데 어라? 강제 지능 판정을 진행한 뒤 탐사자는 방금까지의 기억이 머리에 떠오르기 시작합니다. 관에 누운 탐사자, 관 뚜껑에 달려있는 서슬퍼런 칼날, 그리고 매정하게 관뚜껑을 닫던 KPC와 천둥번개, 부활한 KPC의 웃음까지... 이 때 관찰 판정을 통해 KPC의 어깨 너머로 관에 누워있는 몸이 보입니다. 목 위는 말끔하게 잘려나가, 싸늘한 육체가 관에 양전히 누워있습니다. 저건... 누가 봐도 탐사자, 당신의 몸입니다. 그러고보면 머리랑 몸이 분리가 되어있네요? **SANC (1D4+2/1D6+2).**

몸에 호박등 머리가 붙기 전까지는 몸을 움직일 수 없습니다. 머리에 힘을 뺀 뒤서 목부분을 움직이거나, 만화적 연출처럼 목이 막 통통 튀어다니거나 할 수는 있겠으나 몸을 움직이는 것은 불가능합니다. 몸을 움직이지 못하는 탐사자의 머리를 KPC는 무척이나 기특해하거나 귀엽게 여기거나.. 아니면 대놓고 조롱합니다. 아무튼 적당히 놀리고 나면 KPC가 재미있는 게임을 하자고 권하네요. 게임의 내용은 다음과 같습니다. 탐사자의 몸을 움직일 수 있게

해줄테니, 몸을 움직일 수 있게 된 탐사자는 이 저택에 남아있는 영혼들의 소원을 들어준다. 그러면 영혼들은 감사하고, 영혼들이 탐사자에게 은혜를 갚아 탐사자는 살아날거다! (물론 진상과는 다른 얘기지요. 조금만 살펴보면 금방 거짓말이라고 합니다. 쉽게 거짓말이라고 인정하지 않는 완고한 KPC라면 **대인기능 판정**을 통해 진실을 털어도 괜찮습니다.)

어쨌거나, 탐사자가 그 요구에 응하면 KPC는 즐거워 합니다. 그리고 하나 덧붙이네요. 몸이 움직일 수 있게 되면 자신을 죽이지 말 것. 살아난 지 얼마 안 됐으니까요. 탐사자가 이에 대해서도 수궁해야만 KPC는 바닥에 떨어져있는 호박등을 탐사자의 목 위에 붙여줍니다. 목 위에 호박등이 붙으면 번쩍, 천둥이 한 번 치고 탐사자가 몸을 움직일 수 있게 됩니다. 이제부터 보고 듣는 것 등은 호박등으로, 입으로 하는 행위는 진짜 탐사자의 머리로 하게 됩니다. 물론 드라마틱한 변화는 없습니다. 잘린 머리는 탐사자가 들고 있거나 KPC가 들고 있을 테니까요.

호박등 머리가 붙어 몸을 움직일 수 있게 되면 자유롭게 움직이는 것도 가능합니다. 물론 그자리에서 바로 KPC를 한 번 죽여도 상관 없습니다. KPC를 죽인다면 KPC는 금방 회복되어 일어납니다. KPC가 부활하는 걸 봐도... 딱히 놀라지는 않습니다. 만약 부활하는 KPC가 지긋지긋하다면 **SANC(0/1)**.

아무튼 이제는 여러 미니 퀘스트를 클리어하기만 하면 엔딩입니다. 특별한 조사는 필요치 않으며, 필요한 물건들은 적당한 장소에 잘 배치해 주세요. KP가 자유롭게 상황을 이끌어 나가시면 됩니다!

◆ 그리고

책의 저택에 묶여있는 사용인들은 스스로 묶여있기로 선택한 것이며, 그렇기에 특별히 원한을 갖고 있다거나 타인을 해치지 않습니다. 물론 주인이 공격했을때는 해하지만, 지금의 주인은 탐사자니까요. 탐사자가 공격을 명령하기 전까지는 누군가를 공격하지 않습니다. 이들이 아직까지 남아있는 이유는 소멸하기 전에 무언가 이루고 싶은 것이 있기 때문입니다. 아래는 모두 예시들이며, 이 예시들을 비틀어도 좋고 아예 새로 만드셔도 무관합니다.

마지막으로 산책이 하고 싶어!	
장소	게임방 문 앞
강아지 영혼	

내용	이 영혼은 잭이 키우던 강아지가 아니긴 하지만 산책을 하지 못해 미련이 남아있는 상태로, 유령들이 모여있는 곳의 냄새를 맡아 찾아왔습니다. 그는 아주 간단하고 즐거운 산책을 즐기고 싶어하며, 한 바퀴를 돌고 나면 미련 없이 떠날 것입니다.
조건	이 영혼을 데리고 저택을 한 바퀴, 혹은 동네를 한 바퀴 도세요. 동네를 돈다면 다른 사람들의 눈을 조심합니다. 은밀행동 판정을 진행하여 실패할 시 다른 사람에게 들키지만.. 그냥 늦게 할로윈을 즐기는 사람으로 보일 뿐입니다. 걱정은 마세요.
팁	저택을 돈다면 정문->울타리->숲->호박밭->뒷마당->정문 순서대로 돌게 됩니다.

도둑에게 벌을 주자!	
장소	지하실로 내려가는 계단 앞
경비원 영혼	
내용	이 저택에는 비싼 귀금속이 많았습니다. 주인이 자리를 비우고 나서 얼마 되지 않아, 소문을 들은 도둑놈들이 들어왔었지요. 경비원은 그들을 잡아 가두고 주인이 돌아와 합당한 벌을 내릴 때 까지 기다렸습니다. 그러나 주인은 이제야 돌아왔군요! 그동안 영혼은 그들이 죽지 않게끔 잘 처리를 해두었습니다. 이제 벌을 내리세요!
조건	지하실로 내려가 벌을 주기만 하면 됩니다. 오랜 시간 갇혀있던 도둑들은 움직이는 해골로 그 형태가 여전히 남아있습니다. 그들은 무기력하며, 얼른 죽을 날만 기다리고 있네요. 다만 한번에 주님 곁으로 보내기 위해서는 근접전 판정이 성공할 필요는 있어 보입니다.
팁	꼭 근접전이어야 할 필요는 없습니다. 지하실의 벽면에는 엄청 다양한 무기, 온갖 무기들이 걸려있다고 해주세요. 그래야 해골들을 깔끔하게 보내주고 검사검사 KPC 도 한 번 더 죽일 수 있으니까요. 움직이는 해골을 보면 SANC(0/1D6) .

따뜻한 한 그릇의 스프

장소	부엌 입구
요리사 영혼	
내용	부엌은 출입금지 상태입니다. 왜냐하면 이곳의 식객이었던 ‘돈’이 떠나지를 않고 맛있는 음식을 내놓으라고 소리를 질러 대기 때문이죠. 부엌은 적당히 요리를 할 수 있는 공간 외에는 모두 엉망진창이 되었습니다. 그는 자주 폴터가이스트 현상을 일으키니 주의하세요. 그러나 모르긴 몰라도 음식을 해주는 사람들에게는 관대합니다.
조건	돈에게 요리를 해서 먹이기만 하면 됩니다. 그는 인간이 만든 스프를 먹고 싶다고 하네요. 요리를 하여 만들어도 좋습니다. 관찰 판정 을 하면 찬장에 인스턴트 스프가 있는 것을 확인할 수 있습니다. 재료 조달하라 요리하라 하는 것 보다는 이게 낫겠죠? 완성된 요리를 돈에게 먹이면 끝입니다.
팁	돈은 머리만 남아 테이블 위에 얹혀 있습니다. 그의 머리에는 커다란 종식도가 꽃혀있네요. 그는 수다스럽고 음식에 대한 이야기를 할 때에는 세상 그 누구보다 즐거워 보입니다. 그를 공격하거나 괴롭힌다면 폴터가이스트 현상이 발생합니다. 회피 판정 을 진행하여 실패하면 HP-1D8 .

지루함을 해소할 방법은?	
장소	연회장
어린 메이드 유형	
내용	큰 기대를 품고 저택에 취직했던 어린 메이드는 그가 저택에 들어오고 나서 얼마 되지 않아 주인을 잃었습니다. 따라서 그토록 기대하던 파티는 즐겨보지도 못하고 우중충한 장례식만을 견뎌야 했죠. 비어있는 저택을 돌아다니며 그는 파티를 꿈꿨습니다. 지금은 파티가 아니더라도, 다만...
조건	어린 메이드 유형은 주인이 노래를 해주거나 악기를 연주해주시기를 바랍니다. 할 수 있는 것을 해봅시다. 그것이 아니면 누군가와 춤을 추어도 괜찮습니다. 무척이나 즐거울 거예요. 판정은 자유롭게

	해주세요.
팁	특히 유념해야 할 점은 없습니다. 아예 파티를 열어줘도 괜찮겠네요?

마지막으로 전하고 싶은 말	
장소	연회장
메이드 유령	
내용	이 메이드 유령은 시계를 정비하러 왔던 그이에게 깊은 마음을 품고 있습니다. 사라지기 전에 한 번, 이 마음을 고백하고 싶지만 솔직하게 나서기에는 부끄럽군요. 그러니 주인께서 자신의 뜻을 전해준다면 무척이나 감사할 것이라고 말합니다.
조건	연회장에는 커다란 시계가 있고, 그 시계에는 시계를 정비하는 유령이 붙어있습니다. 그 유령에게 말을 걸어봅시다. 후속 퀘스트가 존재하며, 둘 모두 달성하면 두 개를 성공한 것으로 칩니다.
팁	시계공은 원래 거기 없었습니다.

시계공은 그 자리에 없었다.	
장소	연회장, 시계.
시계공 유령	
내용	사실 시계공은 이 저택과 저택의 주인인 잭에게 묶인 유령이 아닙니다. 그는 때를 기다리고 있었습니다. 언젠가 자신의 마음을 고백하고, 함께 떠날 때를 말이지요. 그리고 탐사자와 KPC가 말을 걸면, 그는 무척이나 기뻐하면서도 걱정합니다. 어떻게 하는 게 좋을 지 주인의 의견을 물어보는군요.
조건	오랜 시간, 아주 오랜 시간을 그자리에서 망연히 기다려온 그이지만 결정적으로 그는 용기가 없습니다. 대인기능 을 통하여 그가 행동할 수 있게 해줍니다.
팁	모두 성공한다면, 시계공과 메이드의 유령은 그 자리에서 간단하게

	식을 올리고 소멸합니다. 잘 됐어요. 잘 됐어.
--	----------------------------

나는 아직 티파티를 하고 싶어	
장소	응접실
도련님 유령	
내용	그는 잭의 조카입니다. 몸이 약해 바깥으로 나갈 수 없던 그에게 유일한 즐거움은 삼촌과 하는 티파티였습니다. 삼촌이 돌아왔으니 티파티도 다시 할 수 있겠지요?
조건	어쨌거나, 티파티를 같이 즐기면 됩니다. 도련님 유령은 제법 양전한 편입니다만, 티파티에는 꽤나 엄격한 자기만의 규칙을 갖고 있습니다. 모두의 찻잔에 차를 다 따르기 전에는 차를 마시지 않기. 처음에는 한 번 향을 음미했다가 가볍게 훌쩍이기, 이어서는 간단한 간식과 함께 대화를 나누며 차를 마시기. 이것을 모두 수행하면 성공입니다. 판정은 자유롭게 진행하세요.
팁	이외에도 다양한 방법으로 놀아줄 수 있습니다. 목마를 태울 수도 있고, 산책하는 길에 동행해도 좋습니다. 아무튼 조카는 삼촌을 잘 따라다닙니다.

마지막으로 되짚어보자.	
장소	서재
집사장 유령	
내용	오랜 시간, 오랜 세대에 걸쳐 이 저택의 주인을 보좌해왔던 집사장은 떠나기 전, 주인과 함께 잭과 그들의 가족에 대해 이야기를 하고 싶어합니다.
조건	이야기에 응해줍니다. 종종 말재주나 연기 판정을 통하여 아는 척을 할 필요가 있을 것입니다. KP 는 선동과 날조로 승부해주세요. 기본적인 설정으로는 잭은 결혼하지 않았으며, 막내로 태어났다는 것입니다. 위로 형제자매가 여럿 있습니다. 나머지는 자유입니다.

팁	가족에 대해 이야기를 모두 나누면 그는 자신의 일이 끝났다고 느껴, 편히 잠듭니다.
---	--

밭이 쉬기 전까지는 나도 쉴 수 없다.	
장소	호박밭
소작농 유령	
내용	그는 쉬고 싶지만, 쉴 수가 없습니다. 왜냐하면 호박밭이 쉬지 않기 때문이죠. 밭에 남은 호박들을 캐서 밭이 쉴 수 있게 해달라고 그는 부탁드립니다.
조건	호박밭에서 남은 호박을 찾기 위해서는 관찰 판정을 필요로 합니다. 관찰에 실패하면 행운 판정을 통해, 성공하면 찾아내고, 실패하면 밭에 호박이 걸려 넘어졌다고 해주세요. 호박을 꺼내려면 근력 판정이 필요합니다. 호박은 총 세 개 이므로 이 과정을 세 번 반복합니다.
팁	농기구가 있다면(물론 지하에 있으니 가져올 수 있습니다.) 근력 판정은 생략합니다. 행운의 극단적 실패 시 호박밭에 묻혀있던 좀비가 튀어나올지도 모르겠네요. 좀비는 룰북 데이터를 사용해 주세요.

예전 음악은 질렸어	
장소	저택 2층, 장난감 방
여배우 유령	
내용	그는 잭의 친구입니다. 늘 새로운 유행을 이끌던 그는 어느새 아주 오래전의 노래가 아니면 듣지 않게 되었습니다. 새로운 음악이 듣고 싶다고 하는군요.
조건	들려 줍시다! 통신은 문제 없이 통하며, 탐사자가 자신의 통신기기를 가져오지 않았다면 KPC 가 나오면서 몰래 슬쩍 챙겼다고 해주세요. 뭐 이도저도 아니면 직접 부르는 수 밖에는 없습니다.
팁	들려주고 나면 유령은 역시 익숙한 게 좋은 것 같다며 웃습니다. 그래도 고맙다고 말한 뒤 사라지네요.

이 외에도 많은 유령과 많은 부탁이 있을 것입니다. 자유롭게 진행해 주세요. KPC는 웬만하면 탐사자를 도우려는 스탠스입니다. 하다가 화날 때 마다 KPC를 죽여도 괜찮습니다. 오늘의 KPC는 불사니까요.

어쨌거나 유령들의 부탁을 총 다섯 개 들어주면 진짜 잭이 저택에 강림합니다.

◆ 뭐하자는

이제 대충 부탁들도 다 들어준 것 같고, 이제는 어떻게 해야 하나 싶은 찰나에 주변이 소란스러워집니다. 목이 잘린 말을 타고 이 저택 내부로 들어오는 이가 있기 때문이지요, 말쑥한 몸, 호리호리한 체형에... 전혀 어울리지 않는 호박등 머리. 그렇습니다. 바로 이 저택의 주인이자 이 모든 사건의 근원인 잭이 저택에 돌아온 것입니다.

잭은 과장스러운 동작으로 말에서 내리고, 사용인들에게 크게 인사를 한 뒤 탐사자와 KPC를 봅니다. 말은 임무를 잘 해주었다고 감사를 표하네요. 이제 이런 저주도 끝나고, 할로윈의 장난도 끝이라고 그는 말합니다. “물론 나 말고 다른 이들이 더 큰 장난을 쳐주겠지만!” 즐거운 듯 웃는 그에게 심리학을 사용해보면空空이는 없는 것 같다는 생각이 듭니다. 무척이나 개운해 보이네요.

잭을 따라 온 수많은 유령들과 잭은 연회장에 모입니다. 잭은 모두의 앞에서 연설합니다.

“저택에 남아있는 기억의 찌꺼기들이여, 이제는 떠날 때입니다.”

잠잠한 침묵 모두가 동의하듯 아무 말도 하지 않고 있으면, 사뭇 진지했던 투로 말했던 잭이 요란하게 웃으며 잔을 높이 들어올립니다.

“그러나 갈 때 가더라도 꼴 안 좋게 갈 수는 없지! 마지막까지 이곳에서 즐기다가 갑시다!”

그 말과 함께 쏟아지는 환호성, 곧 연회장은 금방 요란한 할로윈 파티가 벌어지기 시작합니다. 파티를 지켜보던 KPC는 탐사자를 이끌고 호박밭으로 가는군요. 달이 무척이나 밝은 밤입니다. KPC는 탐사자의 머리를 끌어안고 잠시 대화를 나누다가, 탐사자가 방심하는 사이 그의 머리를 저 하늘 위로 던져버립니다.

부유하는 감각과 함께 눈을 뜨면, 탐사자의 머리는 원래 자리로 돌아가 있네요. 바닥에 떨어진 호박등은 언제 나타났는지 모를 잭이 회수해 갑니다. 호박등의 촛불을 불어서 끈 그는 이제 저주도 끝나니 돌아가도 된다고 말하는군요. 이 때 탐사자에게 귓속말로 KPC는 오늘 동이 틀 때 까지 불사이니 마음껏 죽여도 상관 없다고 이야기 합니다.

이제 엔딩입니다. 특별한 엔딩 스크립트도 없고, 이후의 이야기는 모두 **KP**와 탐사자에게 맡깁니다. 유령들과 할로윈 파티를 즐겨도 좋고, 아니면 해가 뜰 때 까지 **KPC**를 죽여도 좋고, 그것도 아니면 돌아가서 쉬면 됩니다. 아무튼, 조금 늦었지만 해피 할로윈! 돌아온 걸 환영해요.

◆잠깐! 뒷정리는?

엔딩 보상 이성회복 **1D5**, 5개 이상의 부탁을 들어줬을 경우 **+1**, 이후 5개 초과로 부탁을 들어주면 부탁 하나당 **+1**씩. (ex. 총 일곱개의 부탁을 들어줬을 경우 이성회복은 **1D5+3**)

◆후기

잘린 머리가 좋아요. 목을 자르는 데에 엄청난!!! 로망이 있어요. 말끔한 절단면이 정말정말 좋지 않나요? 잘려나간 머리도... 그런 마음으로 쓴 시나리오 입니다. 이번에는 최대한 가볍게 써보려고 해서, 비어있는 부분이 상당히 많을 지도 모르겠어요. 사실 할로윈 안에 쓸 수 있을 거라는 생각도 없었어서.... 다 쓰고 나니 어안이 병병이네요. 역시 최고의 동기부여는 도피..

아무튼 그렇습니다. 되게 가벼운 마음으로, 가볍고 유쾌한 분위기로 진행하고자 하여 작성한 시나리오이니 편안하게 즐겨주셨으면 합니다. 할로윈 당일에는 다른 시나리오에 가시고 할로윈이 끝나면 이 시나리오에 가보셔도... (어쨌거나 할로윈이 지난 언젠가가 배경이니깐요.)

중간에 **KPC**가 탐사자를 죽이는(ㅋㅋ) 기믹을 언젠가 꼭 써보고 싶었어요. 사실 목을 자르는 게 너무 좋아서.. 언젠가 시나리오 내에서 목을 잘라보고 싶었고, 구제 시나리오를 쓴다면 **KPC**가 탐사자의 생명력을 뺏아서 자기 생명력으로 만든다는 내용도 해보고 싶었거든요. 결국 하고 싶은 걸 모아서 짬뽕으로 만들었더니.. 이렇게 되어버렸습니다. 아무튼... 이러한 내용 때문에 소중한 관계는 조금 어려울수도?! 가장 이상적인 관계는 재가 소중한긴 하지만 내가 사는 게 더 중요하다<<인 관계입니다.

이번에도 검수해주신 나나님께 스페셜 땡스를! 또 이 문서를 읽고 게시는 모든 분들에게도, 읽어주셔서 감사합니다. 플레이, 키퍼링 해주신다면 더 기쁠 거예요. 즐거운 할로윈 되세요!

크리스마스 버전 개변안이 추가되었습니다! [역습의 잭프로스트로 바로 가기](#)