

“파랑에 잠긴 초상화”



세션카드는 조린티님(@jorintea_com) 커미션입니다.

W. 12 | 배포 일자: 2021-01-23 | 최종 수정 일자: 2021-06-14

저번 주, 여느 때처럼 펼쳐든 지역 조간신문의 1면에 실렸던 기사를 기억하나요? 영국에서도 손에 꼽히는 대부호인 톰 웨일드의 사망 소식입니다. 하긴, 그가 백발의 노인이 된지도 오래이니 그럴 때가 되었기는 하지요. 이것이 당신이 그의 부고 소식에 느낄 법한 유감의 전부였습니다. 당신과는 별 상관이 없는 일이니까요.

...웨일드 저택의 젊은 미망인을 죽여달라는 익명의 암살 의뢰만 아니었다면 말입니다. 무엇을 노린 것일까요? 미망인이 상속받은 막대한 유산? 어쩌면 미지의 유착 관계? 무엇이든간에.

그렇지 않아도 웨일드 저택의 미망인은 최근 화제의 인물입니다. 사고계에 귀가 밝은 당신이라면 들어보았겠죠. 초상 화가를 구하는데, 수상하고 불쾌한 조건을 걸었다고요. **“당신의 피를 염료 삼아 나의 초상화를 그려야 합니다.”** 아무래도 그는 미친 여자임이 틀림 없습니다. 그 저택 안에서 무슨 일이 있었는지는 몰라도, 큰 보상에 눈이 멀어 의뢰를 받아들였던 담대한 화가들조차도 얼굴이 새하얗게 질려서 뛰쳐나왔다고 하니까요.

익명의 암살 의뢰자는 당신이 미망인을 죽이러 저택에 숨어들기 위해, 이 초상 의뢰를 받아들이는 네 번째 초상 화가로 위장하기를 요구했습니다. 그렇게 당신은 웨일드 저택의 네 번째 초상 화가로 위장해 미망인의 초상을 그리러. 정확히는 그의 숨을 은밀하게 끊기 위하여 이 저택에 들어섭니다.

《시나리오 정보》

- ✦ 크툴루의 부름 (Call of Cthulhu) 7판 룰 기준
- ✦ 인원: 1:1 타이만
- ✦ 분위기: 공포 추리 미스터리
- ✦ 시대 및 배경 : 근대 영국풍, 겨울 바닷가의 저택
- ✦ 추천 관계: 초면 상정의 암살자와 미망인
- ✦ 추천 기능: 대인기능, KPC를 암살하기 위해 유용할 기능
- ✦ 플레이 타임 : 4시간 이상
- ✦ 플레이 난이도 : 下~中
- ✦ 키퍼링 난이도 : 中
- ✦ 전투: 有 | 로스트 : 有 | 신화생물: 有 | SAN C.: 多
- ✦ 주의 요소: 자해, 자살, 살인, 감금, 의심암귀

《 열람에 앞서 》

- ❖ 시나리오의 약칭은 파초상입니다. 혹 오류를 발견하실 경우 @iqfMylaYdo3NtBh로 디엠 부탁드립니다.
- ❖ 시나리오에 창작 신화 생물이 등장합니다.
- ❖ NPC가 많습니다. 탐문, 추리, 조사가 시나리오의 주를 이룹니다. 따라서 호기심이 많은 수호자와 탐사자에게 추천합니다.
- ❖ 이성치가 낮은 탐사자의 경우 높은 확률로 장기 광기에 걸릴 수 있습니다.
- ❖ 시나리오에 대한 내용을 개요 이상으로 공개계정에서 언급하지 않으시길 간곡히 부탁드립니다. 언급시 후XX등, 필터링 사이트를 이용해주세요. 감사합니다.
- ❖ 시나리오를 그대로 즐겨주시는 게 가장 좋지만, KP와 PL의 성향, 페어의 관계성 등에 따라 개변하는 것 또한 권장합니다. 개변 후 재배포는 금지합니다. 무엇보다 KP와 PL이 모두 즐길 수 있는 시나리오가 되기를 바랍니다.

아래로 진상이 이어집니다.

《진상》

내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 메두사보다 끔찍해요.

내 손길은 마이더스 왕의 손처럼 부유함과 불행함을 낳았죠.

내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었어요.

그러나 나는...

대다수 인간의 염원이라 해도 과언이 아닐만큼, 인간의 내면 의식에 아주 오랫동안 계승되어 온 말초적 욕망이 한 가지 있습니다. 더 많은 '자신'을 후세대에 남기는 것. 그러니까, 가능하다면... 자신 스스로가 가능할 수 없는 죽음과 절망으로부터 도망치는 것, 영생과 불멸에 대한 염원입니다. 이 저택의 주인이었던 톰 웨일드도 그 욕망으로부터 예외는 아니었습니다. 영국에서 두번째라면 서러울 대부호이자 백발이 성성한 노인인 그는, 젊은 청년일 적부터 건강한 몸과 정신으로 영생하는 꿈을 그려왔습니다. 그리고 그것을 이루기 위해 노력했습니다. **신화속의 생물을 손에 넣음으로써 말입니다.**

불멸하는 지고한 생명력의, 태고의 집념체... 모두가 필연적으로 끌릴 수 밖에 없는 순환과 생명의 근원. 톰 웨일드는 그 원본을 찾기 위해 심해를 뒤졌습니다. 인간의 손이 닿지 않은 미개척지에 언제까지고 영원한 생명을 고동치는 것이 있으리라 믿었습니다. 조잡한 근대의 기술력과 널리 알려지지 않은 사악한 주술에 의존해가며, 톰 웨일드는 마침내 심해 깊은 곳, 깊숙이 기거하는 그것을 찾아냅니다.

눈이 멀도록 이질적인 생명의 아름다움을 가졌기에 오히려 낯잡아졌던 존재. **갈라테이아**입니다.

갈라테이아는 본 시나리오의 창작 신화생물입니다. 창백하고 차가운 피부와 심해에서 물결치는 아름다운 머리카락... 상반신은 인간, 하반신은 물고기의 형태를 한 갈라테이아는 **인어**라 불리는 전설속의 생물을 연상시키는 생김새를 하고 있습니다. 그러나 자세한 생김새는 모두 제각각으로, 아주 인간을 닮은 개체부터 아주 심해어를 닮은 개체까지 있습니다. 대부분의 인간은 겉모습으로 갈라테이아와 심해인을 구분할 수 없습니다.

그들은 심해에 살지만 주로 산호 지역에서 출몰하며, 난파선의 생존자를 구조해주거나, 길을 잃은 배를 옳은 방향으로 끌어주는 등 인간을 비롯한 거의 모든 생명체에게 우호적인 성향을 가지고 있습니다. **다른 생물의 피를 마시면 잠시간 그 종족의 외형을 흉내낼 수 있는 능력을 가졌는데**, 이 능력을 이용해 인간 행세를 하며 물에 올라가 어린 아이들과 놀거나 인간과 긴밀하게 교류하기도 합니다. 그러나, 자신이 갈라테이아라는 사실은 쉽게 알리지 않습니다.

갈라테이아의 아름다운 생명력은 많은 이들의 탐욕을 불러온다는 사실을 스스로도 알고 있기 때문입니다.



신화생물 갈라테이아의 외관 이미지 지원(@my_marshma_m)입니다. [링크](#)에 고화질의 그림이 있습니다.

그들은 기본적으로 심해인과 같이 영생을 살며 끝없는 회복력을 가집니다. 아주 심한 상처를 입더라도 금방 회복할 수 있으며, 이것은 자의로 조절 가능한 능력이 아닙니다. 이러한 생명력의 원천은 역린(逆鱗)이라고 불리는 비늘에 있는데, 본모습으로 있을 때는 역린과 다른 비늘들을 구분할 수 없지만, 다른 생물의 외형을 흉내내고 있을 때에는 그 위치가 드러나게 됩니다. 이것을 파괴하면, 갈라테이아는 영원한 생명력을 잃고 평범한 육신으로 전락합니다. 역린은 떼어내 위치를 다른 곳으로 옮길 수도 있습니다. 갈라테이아들은 서로에 대한 신뢰와 깊은 감정을 증명하기 위해 역린을 붙인 산호를 선물하거나, 서로의 역린을 교환하기도 합니다.

그들은 주로 혈액과 해조류를 먹으며 살아가고, 적어도 지금 시대에는 심해인과 사이가 그다지 나쁘지 않아 은밀한 숭배의 주문을 나누고 협조하기도 합니다. 어느 심해인들은 갈라테이아들을 속여 물이나 그들의 근거지로 납치한다는 이야기도 있지만, 심해인들이 왜 갈라테이아를 납치하는 것인가에 대해서는 아직까지 알려진 바가 없습니다.

숭배와 사육은 한 곳 차이입니다. **절대로 죽지 않는다.** 누군가는 갈라테이아의 생명의 찬란함을 칭송했겠지만, 톰 웨일드는 그 생명력을 탐욕스럽게 여겼습니다. 그리하여 1년 전의 여름. 그는 심해인의 숭배자들과 협력하여 갈라테이아 한 개체를 손에 얻을 수 있었습니다.

톰 웨일드가 갈라테이아의 영생을 차지하기 위하여 무슨 일을 행했는지는 구태여 묘사하지 않겠습니다. 하지만 그 폭력의 객체가 된 갈라테이아에게는 무엇이든간에 끔찍한 일이 되었을 터입니다. 톰 웨일드는 지하실 전체를 수조로 삼는 주술을 사용해 갈라테이아를 저택에 매어두는 것부터 시작해, 이내 주기적으로 인간의 피를 섭취시켜서 인간 행세를 시키는 데에 이르러 결국에는 곁에 오래 두어도 자연스럽도록 그의 배우자로 맞기에까지 이릅니다. 미망인 KPC가 바로 이 갈라테이아입니다.

그러나 개요부터 알 수 있듯이. 톰 웨일드는 죽었습니다. 안타깝게도 잔악한 영생의 연구에 그럴듯한 성과는 없었던 모양이네요. 타 종족의 생명력을 취할 수 있는 묘안이 그리 쉽게 발견되는 것은 아니니까요. 그러나, 톰 웨일드가 죽었음에도 남겨진 갈라테이아는 저택을 벗어날 수 없었습니다. 톰 웨일드와 손을 잡았던 심해인의 숭배자가 아직 저택의 관리인으로 남아있기 때문입니다. 그 관리인의 이름은 로wein 베이커입니다. 로wein 베이커는 심해인의 충실한 숭배자로, 심해인의 명령에 따라 KPC가 저택 바깥으로 나가지 못하도록 하고 있습니다.

뛰어난 회복력으로 말라 죽지는 않는다지만, 심해에서 자유롭게 헤엄치던 생명체를 억지로 물에 붙들어 댄으니 정신이 온전할 리 없지요. *(세상에 치진 표정. 외모에 신경을 쓰지 않음. -크툴루의 부름 룰북 중 발췌-)* 때때로 발작적으로 자해를 시도하기도 하지만, 결국 갈라테이아이기에 간단히는 죽지 않습니다.

그렇기 때문에 이 시나리오에서 KPC의 역할은 간단합니다. 공포 영화에 나올 법한 끔찍한 저주에 얽매인 집, 그리고 그 집을 탈출하고 싶어 하지만 그러지 못하는 사람. KPC는 톰 웨일드의 흔적이 남은 이 저택과, 로wein 베이커에게 복수하고 싶어합니다. 여기서 말하는 톰 웨일드의 흔적이란, 그가 갈라테이아를 깊게 연구한 영향으로 영생의 비밀을 찾기 위한 상념에 잡아먹혀 죽은 이후에도 가끔씩 시체의 몸으로 저택 안을 배회하는 것을 말합니다. 그러나 오랜 기간 물에 붙들린 KPC에게는 당장 로wein의 시야를 벗어나 탈출한다거나, 구울이 된 톰 웨일드를 죽일 힘이 없습니다. 역린을 빼앗겼으니 되찾기 전까지는 탈출 시도도 곤란하고요.

일반적인 방법으로는 이 굴레에서 벗어날 수 없겠군요. 아예 저택이 바닷속으로 침몰된다면 모를까... 마침 이 바닷가에는 그런 망상을 실현시켜 줄 만한 능력을 가진 다른 종족이 하나 더 있습니다. ...심해인 말입니다. 그리하여 KPC는 심해인과 거래를 했습니다. 심해인은 파도를 일으켜 바닷가에 위치한 웨일드 저택을 확실히 침몰시켜주겠다고 약속했고, 우선 파도를 일으키는 주문의 비용으로 **‘인간의 피로 그린 KPC의 초상’**을, 그리고 저택을 침몰시켜준 뒤의 보상으로 **‘KPC의 역린’**을 제물로 요구했습니다. 그리고 이성적인 사고가 쉽지 않았던 KPC는 복수에 눈이 멀어 그 거래를 승낙합니다.

KPC가 계속해서 자신의 초상을 그려줄 화가를 찾던 이유가 바로 이 **‘인간의 피로 그린 KPC의 초상’**을 심해인에게 지불하기 위해서입니다. 그러나 당연히 모든 일이 KPC의 뜻대로 잘 흘러가지만은 않습니다. 인간의 모습을 유지하기 위해 밤중에 몰래 초상화에 굳지 않은 피를 빨아먹는 KPC를 목격한 화가나, KPC가 피투성으로 욕조에 늘어진 꼴을 목격한 화가 등등이 모두 부리나케 도망쳐버렸으니까요. 이대로 초상화는 영영 완성되지 못하는 걸까요.

한편 심해인은 KPC와는 동상이몽을 꾸고 있습니다. KPC는 모르지만, 이 모든 일을 주도하고 도와주었던 게 심해인 아닌가요. 심해인으로서는 굳이 파도를 일으키지 않고도 그냥 손쉽게 KPC의 몸을 취할 방법을 고민하게 되었습니다. 그리고, 그 방법을 ‘피투성이 혀가 키스한 단도’에서 찾습니다. 이 단도는 니알라토텍이 샷된 흔적을 남긴 단도입니다. 찔리면 그 어떤 생물이라도 죽습니다. 그럼 굳이 저택 어딘가에 숨겨진 역린을 찾아 파괴하지 않더라도, 갈라테이아를 죽일 수 있을 것입니다.

하지만 런던 시내 소문의 중심에 있는 KPC가 죽는다면 분명 관리인이 먼저 의심 받겠죠. 모든 작업에 신중함을 기해야 합니다. KPC를 원래부터 없던 사람처럼 죽음으로 지워야 하니까요. 그래서 심해인은 로웨인을 통해 암살자인 탐사자를 고용합니다.

그렇게 탐사자는 **초상을 그려달라는 의뢰와 미망인을 죽여달라는** 두 가지의 의뢰에 동시에 얽매며, 쉽게 저택으로부터 벗어나지 못하게 되었습니다. 그는 피로 그린 KPC의 초상을 완성하면, 혹은 KPC를 죽이는 것에 성공하면. 무엇이든 요구하고 가질 수 있습니다. 그러므로 이 시나리오에서, 다양한 시각으로 얽힌 과거사들을 배제하고 탐사자가 집중할 것은 지금 순간의 욕망뿐입니다. 의뢰에 온전히 집중하세요.

탐사자에게 목표가 있듯이, KPC에게도 목표가 있습니다. 첫번째는 역린을 되찾는 것. 두번째는 탐사자가 초상화를 완성해주면 그것을 심해인에게 전달하고, 이 지역 전체를 파도로 집어삼키는 것, 세번째는 저택을 배회하는 톰 웨일드를 죽이는 것입니다. 세 가지 목표는 모두 KPC 혼자만의 힘으로는 이룰 수 없지만, 그렇다고 탐사자에게 모든 것을 밝힐 수도 없습니다. 단, 확실한 것은 KPC는 자신의 목표를 이루기 위해 탐사자를 이용하려고 한다는 것입니다. 이것을 참고하여 RP하시면 더욱 재미있게 즐기실 수 있으리라 생각합니다.

《플레이 전 조율해주세요.》

[1] 암살의 대가로 무슨 보상을 받기로 했습니까? 암살을 의뢰한 자는 탐사자가 바라는 것이 무엇이든, 얼마나 허황되고 물욕적인 것이든 모두 들어줄 것입니다. *딱히 탐욕이 없는 탐사자의 경우에는* 최근 거리의 이슈로 떠오른 미망인에게 흥미를 느꼈다는 식도 좋겠네요. 생각해보세요. 대부호가 죽어 그 어마어마한 재산을 고스란히 물려받은 젊은 미망인이 얼마나 사람들의 입에 자주 오르내릴지요. 그가 마음만 먹는다면 런던 시내 전체를 매입하는 것도 가능할 것입니다. 그런 미망인을 죽이고 싶어할 사람은 양손에 꼽을 수 없을 정도로 많을 테고요. 암살자의 입장인 탐사자가 굳이 용의자를 추릴 필요는 없지만요.

[2] 그림 실력은 상관 없습니다. 중요한 것은 탐사자의 피를 이용해 염료를 만들어야 한다는 것입니다. 대부분의 화가들은 *자신의 피를 염료삼아 그림을 그려달라*는 요구에서 이미 도망쳤으므로, 더이상 찬물 더운물을 가릴 처지가 아닌듯 합니다.

[3] KPC와 탐사자는 기본적으로 초면을 상정합니다. 그러나, 어릴 적 자주 만나 놀다가 이후 행방을 알 수 없게 되었다. 한동안 헤어졌다가 다시 만나게 되었다. 등의 개변 역시 추천합니다. 확실한 것은, 최근 1년간은 교류가 없었다는 것입니다. (KPC가 이 저택에 묶인 것이 올해로 1년차입니다. 톰 셰일드가 죽은지는 일주일일 되었습니다.)

[4] 탐사자는 언제든지 원할 때 비둘기를 날려 의뢰인에게 선금을 요구하거나, 궁금한 것을 물어볼 수 있습니다. 다만 관련한 스크립트는 준비되어 있지 않으므로, 수호자가 적절히 개변 및 삽입해 주시면 됩니다.

《플레이 전 체크해주세요.》

- 탐사자에게 핸드아웃을 두 장 배부해 주세요.

(1) KPC의 의뢰: “새로운 초상화를 부탁드립니다. 염료는 화가의 피를 쓸 것.”

(2) 익명의 의뢰: “KPC를 죽이십시오. 의뢰금은 당신이 요구하는 대로 지불합니다. 연락은 비둘기를 통할 것.”

- 탐사자에게 예술 ‘초상화 그리기’ 기능을 추가해주세요. 기능치는 3d6*5로 정합니다. 본래 예술에 조예가 있던 탐사자라면 더 높게 주어도 좋습니다.

- 탐사자는 단도를 사용한 암살을 주로 하는 암살자이면 좋습니다. 물론 개변을 통해 다른 암기/수법을 사용하는 암살자의 경우에도 매끄럽게 진행이 가능합니다. 사용해보고 싶은 암기가 있다고 하면 최대한 활용해볼 수 있도록 도와주세요.

- KPC의 이름의 성씨는 **쉐일드로 고정합니다**. 고리타분하지만, 배우자가 죽었더라도 성씨를 따르는 관습을 적용해 주세요. 필수 사항은 아닙니다. 톰 쉐일드가 저택 구석구석에서 구울의 모습으로 발견될 수 있으므로, PL에게 ‘쉐일드’라는 이름을 계속해서 상기시켜주기 위함입니다.

- KPC의 성별을 **여성으로 상정했습니다**. (부인, 마담 등의 호칭.) 그러나 중세풍 시대상의 성차별적인 요소를 굳이 고려하지 않고 작성하였으니 남성으로 개변하셔도 관계 없습니다. 혹은 미망인 대신 양자, 양녀로 들었다는 설정도 괜찮습니다.

- 시나리오 내부의 스크립트에서 제 3자의 시선으로 KPC를 호칭할 때 종종 ‘미망인’이라는 호칭을 사용하고는 합니다. 국립국어원에서 뜻풀이에 손을 본 것을 감안하여 차용한 단어이나, 이보다 적절하며 덜 불쾌한 단어가 떠오르신 분께서는 말씀 주시면 감사하겠습니다.

《자료》

맵, NPC의 포트레이트등의 [자료](#)는 여기서 다운로드받으실 수 있습니다.

아래는 재현님께서 공유해주신 추천 BGM리스트입니다.

1. 도입. 이진욱 - Gymnopedie No 1
2. 저택 조사. Shigeru Umebayashi : Yumejis Theme
3. 첫째날, 저녁식사. 달콤한 인생 : 돌이킬 수 없는 시간
4. 첫째날, 밤. 연리목 - 흘러가다(은교 ost)
5. 둘째날, 아침식사. Million Eyes - There Will Be Rain
6. 둘째날, 화실에서. Evelyn Stein And The Flowers Were Gray
7. 둘째날, 외출. Norwegian Beauty
8. §외출. Million Eyes - Miroir
9. 둘째날, 암살. Million Eyes - Question
10. 바다. (적당한 타이밍에 바꿔서 틀어주기) June Barcarolle from Tchaikovskys The Seasons Olga Scheps live
11. 둘째날, 새벽. I Saw the Devil Piano
12. 셋째날, 끔찍하게 똑같은 아침. 이진욱 - 그녀에게 말하다 Talk to Her
13. 정원. Breathing in October
14. 서재. 이진욱 - 프랑세스 Francis
15. 셋째날, 모든 의뢰를 마무리하기 위해. Secrets of the Earth
16. END. David Celeste - Innocent Games

《1장》: 도입

“새로운 초상화를 부탁드립니다. 염료는 화가의 피를 쓸 것.”

당신은 그렇게 적힌 쪽지를 들고 저택에서 보낸 마차에서 내려, 웨일드 저택의 앞에 섰습니다. 이 저택은 바닷가의 낮은 절벽에 위치해, 번화가로 나가려면 마차나 자동차를 타고 한참을 달려야 합니다. 당신도 그렇게 한참을 달려 저택에 도착한 참이고요.

저택의 대문부터 어둠 속 가늘게 가지를 떠는 앙상한 조경수들이 전체적인 분위기며 미관을 해칩니다. 며칠 전에 주인을 떠나보냈다고 알려진 그 저택은, 꼭 주인을 따라 모든 것을 삼키려는 것처럼 음침하기만 합니다. 이 저택에는 새로운 주인이 있음에도 말입니다.

발코니에 서서 가벼운 술을 두르고 당신을 바라보던 인영이 저택 안으로 모습을 감춥니다. 저 사람이 바로 당신을 고용한 웨일드 부인이겠죠. 늙은 대부호인 배우자가 죽고, 거금의 유산을 물려받았던 세간의 화제인 말이에요.

웨일드 부인을 죽이라고 당신을 고용한 사람은 어디에 있을까요? 이 저택 안에서 당신을 지켜보고 있을까요. 아니면 먼 곳에서? 저택으로 들어서면, 차분한 인상의 관리인이 당신을 맞습니다.

“어서 오십시오. 화가님이시지요. 저는 저택의 관리를 총괄하고 있는 로웨인이라고 합니다.”

버석버석하게 마른 겨울의 잔디가 신발 밑창에 밟힙니다. 그를 따라 겨울인 탓인지 별볼일 없는 정원을 지나면 저택의 정문이 보입니다.

저택의 안은 무척이나 아늑합니다. 당신의 예민한 감이, 이곳이 꼭 벌려진 짐승의 입 안처럼 포근하고 축축한 인상을 주고 있음을 알립니다. 정말로, 어쩐지 눅눅합니다. 그래도 창문이 큼지막해 채광이 좋습니다. 노을이 지고 있네요.

《로웨인의 안내》

로웨인은 탐사자를 탐사자의 침실로 데려다주면서, 저택에서 꼭 지켜야 할 수칙들에 대해 언급합니다. 수칙은 다음과 같습니다.

1. 첫째로, 밤에는 저택을 돌아다니지 마세요. 주인 어른신이 떠나시고 웨일드 부인만 남으신 이후로 종종 좀도둑이 숨어드는 것 같습니다. 마주치지 않는 게 현명하겠죠.

2. 둘째로, 식사는 저희가 준비해드립니다. 하루 세 번, 종소리가 울리면 다이닝룸으로 내려와주세요.
3. 마지막으로, 하루에 1번씩 식재료 조달을 위해 바깥으로 나가는 마차가 준비됩니다. 외출을 원하실 때는 오후 3시에 마차를 타러 나와주시면 됩니다.
4. 이외에 궁금하신 것은 제게 물어봐주시면 됩니다.

그외에도 탐사자가 이것저것 물어보는 것에 대답합니다. 기본적으로 로웨인은 어쩐지 정중하면서도 떨어뜨린 태도로 탐사자를 대합니다. 탐사자가 로웨인의 태도를 지적한다면, '이런 수상한 의뢰를 왜 받아들이셨나요?'하고 묻습니다. 적당히 대화했다 싶으면, 안내를 마치고 방문 앞에 도착하면 됩니다.

대화를 나누다보면 어느새, 계단을 올라 2층의 어느 방 앞에 서게 됩니다. 로웨인은 당신에게 저택의 내부가 간단히 그려진 안내지를 건네고는 방문을 열어줍니다.

“이쪽이 주무실 침실입니다. 작업에 대한 자세한 사항은 잠시뒤 저녁식사 때 부인과 상의하시면 좋겠군요. 우선은 짐을 풀고, 종소리가 울릴 때까지 저택이라도 둘러보고 계세요.”

탐사자의 침실 | 방 안 역시 약간 눅눅한 찐내가 납니다. 그래도 전체적으로 차분하고, 깔끔하게 정돈되어 있습니다. 가구로는 서랍장과 침대 정도가 전부지만 생활하기에 모자람은 없어 보입니다. 애초에 오래 머물지도 않을테니까요. 벽면에는 추운 밤을 위한 난로가 설치되어 있고, 이 방의 창문 역시 커다랗습니다.

[서랍장]

열어보면, 제일 윗 칸에 쪽지가 놓여 있습니다. 반듯한 쪽지 위에 급하게 휘갈겨진 필체의 글씨가 적혀 있습니다.

이 쪽지를 보는 이가 누가 되었든, 당장 이 저택에서 도망쳐.

-P.A

그 다음칸에는 성냥갑이 들어있습니다. 안에 든 성냥들은 이곳에서 지내는 동안 여러모로 사용하기에 충분한 갯수입니다. 만약 모자라더라도 로웨인에게 요청하면 되겠죠.

[침대]

깔끔한 흰색 시트가 깔린 침대입니다. 두툼한 이불에서는 보송보송하고 기분 좋은 햇볕 냄새가 납니다.

[난로]

흰색 칠을 하고 푸른색 바다 그림을 그려넣은 난로입니다. 지금은 불이 때워져 있지 않지만, 연료는 넉넉하게 들어 있습니다.

화실 | 여닫는 문 없이 뺑 뚫린 화실은... 비린내가 심합니다. 화가의 피를 염료로 그림을 그려달라고 했다는 이야기는 들었지만... 이젤과 캔버스가 사이즈 별로 쌓여 있고, 사용감이 거의 없는 화구들도 테이블 위에 정리되어 있습니다. 구석에는 그동안의 중단작들이 벽에 기대져 있습니다.

[이젤과 캔버스]

사용감이 약간씩은 있는 이젤은 하나같이 평균보다 단단하고 큼지막하게 생겼습니다. 이젤 다리를 떼어내서 둔기로 사용해도 아무도 모를 것 같습니다. 물감이 이렇게나 얼룩덜룩 묻었으니까요. 사용하지 않은 캔버스들이 한켠에 쌓여있는데, 당신의 얼굴만큼 작은 사이즈부터 벽의 절반을 차지할 정도로 큰 사이즈도 보입니다.

[테이블] 테이블 위에는 여러 종류의 화구가 올려져 있습니다. 붓, 물통, 팔레트 나이프 따위의 갖가지 도구들 중... 당연하지만, 물감은 보이지 않습니다. 가장 눈에 띄는 것은 순백의 팔레트 위에 놓인 커다란 물감통과 그 위의 쪽지입니다.

초상화 전용 염료 제작법

신체의 어느 부위를 갈라서 피를 내든 상관 없다. 주어진 재료와 피를 1:1 비율로 섞으면 완성된다. 한 번 염료를 만들 때마다 hp -3만큼 차감.

[중단작] 전부 미완의 초상화들입니다. 명암을 안 넣으니만 못하게 흐릿하게 넣은 것들 뿐이네요. 가장 진도가 나간 그림이 그나마 이목구비가 뚜렷합니다. 대단한 솜씨의 화가였는지 스케치에서도 모델의 아름다움이 드러납니다.

자세히 살펴본다면, 이전 화가들이 그림을 그리며 손을 무척이나 떨었음을 느낍니다. 그림 그리기 기능치나 관찰 판정의 어려운 성공에 성공한다면, 그림의 염료가 칠해진 부분에 뭔가를 이용해서 반복적으로 쓸어낸 자국이 남았음을 발견합니다. KPC가 허로 핏은 자국입니다.

응접실 | 응접실에 들어서자마자 가장 먼저 보이는 것은 천장을 메운 웅장한 천장화입니다. 그 다음에는 마주보고 앉을 수 있는 소파가 있고, 가운데에 유리 테이블이 있습니다. 바닥에는 화사한 푸른색의 러그가 깔려 있습니다.

[천장화]

바닷속 풍경을 그대로 담아온 듯한 아름다운 천장화입니다. 완성되지 꽤 오래되어 보입니다. 정말이지 유서 깊은 저택이군요. 천장화의 구석에 세필 붓으로 뭐라고 쓴 것이

보입니다. **‘가장 중요한 것은 언제나 가장 깊은 곳에 있다.’** 오래된 격언 같은 문장이군요.

[유리테이블]

3개의 다리가 동그란 유리판을 지탱하고 있는 형태의 테이블입니다. 다리는 금으로 만들어져 있습니다. 이거, 순금일까요? 확실히 부호들은 다르군요. 테이블 위에 오늘자의 조건 신문이 놓여 있습니다.

조리실 | 조리실의 문을 열자마자 향긋하고 기름진 냄새가 식욕을 자극합니다. 분주한 소음이 흘러나오고 있습니다. 아마 이 저택에서 가장 활기찬 곳이겠군요. 여러 조리사들과 사용인들이 바쁘게 저녁식사를 준비하는 중입니다. 오늘의 메뉴를 묻는다면 메인으로 흰 버섯과 가리비를 곁들인 스테이크를 준비중임을 들을 수 있습니다. 사용인과 RP한다면 아래의 정보를 얻을 수 있습니다.

“마님은 입맛이 까다로우신 편은 아니지만, 싱싱한 해산물과 채소를 좋아하셔서 매일매일 바쁘게 준비해야 한답니다. 혹시 화가님께서도 해산물과 채소를 좋아하시나요?”

식재료실 | 식재료실에는 따로 잠금장치도 없습니다. 한켠에는 서늘한 저장용의 공간이 있고, 당장 오늘 조리할 것은 앞쪽으로 빼놓아 미리 손질해두는 구조인 것 같습니다. 사용인들이 식사할 재료와 마님이 식사할 재료까지 친절하게 분리되어 있는 듯 보입니다. 식재료에 미리 독을 타기를 계획한다면, 이렇게나 편리할 수도 없겠군요.

서재 | 가장 많은 책이 모여있는 곳이자, 이 저택의 미망인인 KPC가 서류 따위를 처리하는 곳입니다. 일단 서재에 들어서면, 사다리를 타고 올라야 할 정도로 높은 책장들과 커다란 책상. 그리고 안락한 의자가 가장 먼저 눈에 들어옵니다. 깔끔한 책상 위나, 잘 정돈된 책장을 보니 특별히 눈에 띄는 것도 없습니다. 대신, 책상을 등지고 큰 창이 나 있네요. 발코니로 이어지는 것 같습니다.

서재의 발코니 | 발코니로 나서면 화원과, 뚝 떨어지는 절벽, 그리고 물결치는 바다가 한 눈에 들어옵니다. 저택에 들어설 때 당신을 바라보고 있던 인영을 기억하나요? 아마 그는 여기 서 있었던 것 같습니다. 경치를 구경하기에는 더할나위 없이 좋은 장소군요. 저택이 꽤나 공들여 자리잡은 것 같습니다.

큰 욕실 | 공동 욕실입니다. 낮은 수조에 가까운 커다란 욕조가 있고, 지금은 물이 차 있지 않습니다. 냉기만 감도는군요. 씻는다면 이곳을 이용하면 될까요? 천장은 다른 방보다 높고, 소리가 울립니다. 내부에 놓인 물건들을 자세히 살피면, 쓸데없이 화려한 대리석 조각상, 금으로 목욕하는 것이나 마찬가지로인 값비싼 향유가 놓여 있음을 알 수 있습니다.

지하실 | 지하실로 들어가는 문은 2층으로 통하는 계단의 뒷편에 있습니다. 작고 검은 문입니다. 탐사자가 문고리를 돌려보면, 잠겨서 열리지 않습니다. 만약 탐사자가 열쇠공 판정을 통해서 문을 따본다면, 안쪽은 막혀있습니다. 조잡한 마법진이 시멘트 벽 위에 그려져 있고, 그뿐입니다.

저택을 대충 전부 둘러보고 나면, 맑은 종소리가 들려옵니다. 저녁식사 시간입니다.

《2장》: 첫째날, 저녁식사

사용인들이 넓은 식탁에 호화로운 요리들을 올려놓고 물러납니다. 고소하고 짭조름한 냄새가 입맛을 돋굽니다. 넓은 식탁에는 의자가 두 개 뿐입니다. 하나는 당신의 것이고, 하나는 당신을 고용한 부인의 자리겠지요. 그는 아직 내려오지 않았습니다. 먼저 자리에 앉거나, 다이닝룸을 둘러볼 수 있습니다.

| 다이닝룸을 둘러보면, 오른쪽 벽에 커다란 그림이 걸려 있습니다. 완성된지 몇 달이 채 되지 않은 듯 뚜렷한 붓질이 눈에 들어옵니다. 비대한 체구의 남성이 서 있고, 의자에 앉은 미인이 보입니다. 미인의 입매는 굳게 다물려 있고, 그렇다 할 감정이 느껴지지 않습니다. 꼭 도자기 인형 같네요. 남성의 묵직한 손이 미인의 어깨에 얹혀 있습니다. 바라보는 것만으로 우울감이 느끼게 하는 그림이 있다면, 꼭 이럴 것입니다.

“안녕, 초면이지?”

잠시간의 정적을 깨고, 목소리가 들립니다. 식탁 위에 올려진 촛불이 강하게 일렁였다가 제자리를 찾습니다. 가벼운 술을 두른 미인이 나른한 표정으로 상석에 앉습니다. 초상화 속의 도자기 인형 같던 분위기에 비하면, 훨씬 생동감 넘치는 인상입니다. 그럼에도 어쩐지 피곤해 보이네요. 저 사람이 초상화를 그려달라고 한 당신의 첫번째 의뢰인이자, 두번째 암살 의뢰의 대상자군요.

“알고 있겠지만, 나는 KPC야. 반가워. 그쪽은 이름이 뭐더라?”

탐사자와 간단한 통성명을 나눕시다. 식탁 위에 있는 음식들을 살피면, 껍질이 노릇노릇하게 바삭바삭 익혀진 칠면조 구이가 로메인 샐러드에 싸여 있고, 각자의 앞에는 질 좋고 두꺼운 고기로 조리한 듯한 스테이크가 한 조각씩 놓여 있습니다. 해초로 만든 가니쉬가 있고, 말끔히 손질된 가리비가 활짝 펼쳐져 먹음직스러운 속살을 뽐냅니다. 윤기가 반지르르하게 흐르도록 기름에 열게

코팅되어 있습니다. KPC가 먹는 것을 살핀다면, 해초로 만든 가니쉬를 가장 먼저 먹고 그 다음에 가리비를 먹습니다. 바다에서 난 것을 주식으로 삼는 갈라테이아의 습성 탓입니다.

문득 당신이 접시 위에서 자르고 있는 식재료가 조금 질기다는 생각이 들 쯤, KPC가 운을 띄웁니다. 아직 결정하지 않은 사안들이 있으니까요.

“작업은 당장 내일부터 시작하면 좋겠는데, 가능할까?”

“아직 대금을 무엇으로 받을지 결정하지 않은 것으로 아는데. 원하는 것은 있고?”

탐사자가 무엇을 이야기하든 관계 없습니다. 아직 정하지 못한 탐사자라면, 천천히 정해도 괜찮다며 부드럽게 말해줍니다. 탐사자가 대금으로 받을 것을 확고하게 정해두었다면, 탐사자가 바라는 대금에 대해 들은 뒤 그 욕망에 대해서 가볍게 RP하는 것도 좋습니다. 식사를 마친 탐사자가 자리를 떠나기 전에, KPC는 한 가지를 충고합니다. 진심으로 탐사자를 염려한다기 보다는, 그의 초상화를 그려주어야 할 초상 화가가 또다시 도망가지는 않을까 하는 염려입니다.

“저택에서 일어나는 이상한 일들을 너무 궁금해하지도, 무서워하지도 마.”

“더 많은 것을 알수록 더 깊숙하게 휘말릴 테니까.”

“악몽은 그냥 악몽으로 남는 편이 좋잖아?”

“생각해 봐. 꿈에서 침대 아래에서 기어나오는 귀신을 봤는데… 실은 그게 꿈이 아니고 현실이라면 어떨지.”

《3장》: 첫째날, 밤

방 안의 온도는 약간 쌀쌀합니다. 창문이 열려 있네요. 당신이 열고 나갔던가요? 그나마 막 데워지기 시작한 난로가 훈훈한 열기를 냅니다. KPC를 어떻게 암살할지 대충 윤곽은 그렸나요? 탐사자는 방에 돌아온 다음 비둘기를 날릴 수도 있습니다. 그러나 별 일이 없다면 탐사자가 침대에 눕도록 해주세요. 몇 층씩이나 되는 대저택을 탐사했으니 피곤한 게 당연하죠. 지친 몸이 억지로 정신을 잡아끄는 것을 느낍니다. 내일은 그의 초상화를 그려주는 척하고… 본격적으로 암살을 준비해야겠죠.

탐사자가 잠에 들면. …어느샌가, 당신은 저택의 복도에 서 있습니다. 새벽 중 저택의 복도는 매끄럽고 고요합니다. 눈앞에 바로 공용 욕실이 있습니다. 당신이 언제 여기까지 걸어왔죠? 복도에 선 맨발이 시리게 차갑습니다.

욕실의 문은 살짝 벌려져 있습니다. 그 안에서 환한 불빛이 쏟아져 나오고, 파도무늬가 흰 상아 위로 넘실넘실 번집니다. 눈이 부시도록 아름다운 그림자입니다.

당신이 애쓰지 않음에도 욕실의 안은 자연스럽게 보입니다. 살짝 열린 문 틈새로… 비치는… 어두운 붉은색. 거기에는 온통 붉은색뿐입니다… 아까의 아름답던 파도 그림자 같은 것은 흔적도 없습니다. 온몸이 얇게 저며진 듯. 매끄러운 피부가 꼼꼼히 파헤쳐진 시체가 욕조에 고개를 젖히고 눕혀져 있고. 투명한 욕조는 붉고 진득한 검은 피로 가득 채워져서… 바다의 비린내와는 다른 쇠냄새를 풍깁니다.

살인사건입니다. 누군가 죽었습니다. 저건 누구죠? 로웨인? 다른 사 용인? 어쩌면… …KPC? 그때. 그 시체가 번뜩 고개를 듭니다. 그리고 당신과 눈이 마주칩니다. 얼굴을 알아볼 수 없을 정도로 심하게 훼손되어 있지만. 눈동자의 색은 분명… **임의의 색**이네요.

***KPC와 동일한 색상, 혹은 그보다 조금 열거나, 흐린 색으로 합시다.**

그것과 눈이 마주친 바로 그 순간 잠에서 깨어납니다. 당신의 손에 잡힌 것은 부드럽고 두툼한 이불입니다. 식은땀으로 뒷목이 축축하게 젖었습니다. …꿈이었나요?

탐사자가 자리에서 일어난다면, 맨발바닥에 피가 말라붙어 있음을 느낍니다. 그러나 방바닥에는 피발자국 같은 것이 남아있지 않습니다. 꿈과 현실의 구분선을 흐릿하게 그어주세요. 공동욕실으로 향한다면(꼭 지금 향할 필요는 없습니다. 식사를 한 뒤에 향해도 늦지 않습니다.), 공동욕실은 약간 축축한 습기가 느껴집니다. 그러나 피비린내는 조금도 나지 않습니다. 시체가 없는 것은 당연합니다. 혹시 어제 욕실을 이용한 사람이 있냐고 로웨인에게 묻는다면, 로웨인은 아마 없을 것이라고 답합니다. 그리고 저택에 출몰하는 귀신에 대한 이야기를 들려줍니다. 이것은 지하실이나 식사 자리에서도 줄 수 있는 정보이므로 꼭 로웨인을 통해 주지 않아도 괜찮습니다.

웨일드 저택의 귀신

늦은 밤에 주로 출몰하고, 썩은내와 피냄새를 풍긴다. 마주한 사람은 모두 그 마주쳤을 당시의 기억을 잃고 자신의 침실에서 깨어나는데. 그 현실과 꿈의 경계가 아주 흐릿해서 다들 무서워 한다. 혹시 그것을 본 것은 아닌가?

《4장》: 둘째날, 아침식사

어김없이 맑은 종소리가 들립니다. 식사 시간입니다. 다이닝 룸으로 내려가면, KPC가 먼저 앉아서 관자요리를 썰고 있습니다. 맞은편에 당신을 위해 안배된 자리가 보입니다. 초상화가에게 하는 것치고는 섬세한 대접입니다. 도망갈까봐 걱정이라도 되는 것처럼요.

“일어났니? 탐사자, 잠자리는 어땠어?”

그는 여느 저택의 주인답게 객의 잠자리에 대해 먼저 묻습니다.

당신의 앞에 놓인 것 역시 오레가노와 이탈리아 허브로 양념된 금지막한 관자요리와 간단한 수프, 그리고 샐러드입니다. 잘 어울리는 향신료는 입맛을 돋궂주니까요. 전체 코스가 한번에 올랐습니다. 딱 맞게 조리된 관자의 쫄깃한 식감이 시각으로도 느껴집니다. 얇은 금박이 입혀진 어제와는 다른 세공의 식기구가 접시를 중앙으로 양 옆에 놓여 있습니다.

“식사하고 나서. 염료를 만드는 방법을 알려줄테니 같이 화실에 갈래?”

“초상화 작업을 빨리 시작했으면 좋겠거든.”

탐사자가 새벽의 사건을 의심해서, KPC에게 남은 흉터가 있는지 꼼꼼히 살펴본다면 KPC의 드러난 피부는 놀랍도록 멀쩡합니다. 직접 묻더라도 KPC는 잠자리가 바뀐 탓에 악몽을 꾀 것은 아니냐며 웃어 넘깁니다. 아니면 옛날에 이 저택의 터가 요정들의 무덤이었다는 장난스러운 말을 하는 것으로 대꾸할 수도 있습니다. 그래서 서재의 발코니에서 보는 풍경이 좋다고요. 특히 바다가 아름답게 보인다고 이야기하면서 바다에 대한 호감을 드러내도 좋습니다.

《5장》: 둘째날, 화실에서

화실엔 여전히 썩어가는 비린내가 진동합니다. 하지만 질 좋은 목재 가구의 은은한 나무 향기도 동시에 느껴지는군요. 화실의 가지런히 정렬된 분위기가 당신에게 존재할지도 모르는 예술혼을 능청맞게 자극해줍니다.

“탐사자. 창문을 열어줄래?”

탐사자가 창문을 열어주면, KPC는 쌓여있던 중단작들을 집어들더니 커다란 창문 바깥으로 모두 던져버립니다. 이제 남은 것은 새 캔버스들 뿐입니다. KPC는 어쩐지 들뜬 기색으로 신나서는 끊임없이 말을 늘어놓습니다.

“이제 정말로 처음부터 시작해보자.”

책상 위에는 잘 소독된 은단도와 꾸덕한 검은색 진흙같은 것이 바닥을 겨우 메울 정도로 든 페인트 통이 올려져 있습니다.

“자. 이게 기본 염료고. 여기에 피를 쏟으면 돼. 어려울 것 없지?”

색을 내고 싶으면 어떻게 하나는 질문에는 자신이 원하는 것은 ‘피로 그린 초상화’이지, ‘색감이 훌륭한 초상화’가 아니라는 것으로 탐사자를 납득시킵니다. 탐사자가 은단도로 살을 베어서 피를 쏟으면, 한참이 지난 뒤에야 KPC가 그만. 이라고 말합니다. 탐사자, hp 3만큼 차감합니다.

핸드아웃을 전달합니다.

■ 초상화 그리기

초상화는 그림 그리기 판정에 3번 성공하면 완성할 수 있습니다. 한 번 염료를 만들 때마다 hp를 3만큼 차감합니다. 염료는 1회분입니다. 그림 그리기 판정의 실패시에도 성공시와 동일하게 염료를 소모합니다. 꼭 초상화를 완성할 필요는 없습니다. 당신의 임무는 두 가지니까요. 하지만 그가 준다면 보상은 분명 구미가 당기지 않나요?... 초상화를 완성하고 보상을 받은 다음 그를 죽이면 너무 늦을까요? 상황을 보아 자유롭게 판단합니다.

염료 통 안에 든 꾸덕한 진흙 같은 것이 어느새 피를 남김없이 빨아들였습니다. 최종적으로는 축축한 물감같은 형태가 되었습니다. 중단작들의 약간 어두운 색감이 떠오릅니다.

“이 진흙말이야. 먹을 수도 있거든.”

약간 몽롱한 투로 중얼거립니다. 탐사자로 하여금 KPC의 헛소리를 빨리 멈추고 초상화를 그려야겠다... 라는 생각이 들게 해주세요.

마침내 KPC가 흰 천이 덧대진 벽 앞의 의자에 앉습니다. 양손을 가지런히 무릎 위에 얹어놓고, 상체는 비틀어 당신을 바라봅니다. 자세를 교정할 것도 없이, 이대로 사진을 찍어서 귀부인의 초상화라고 걸어도 좋을 정도로 완벽합니다.

탐사자, 그림 그리기 판정합니다.

성공 시 ▶ 아. 시간이 얼마나 지났죠? 화실의 커다란 창 밖으로 보이는 해가 벌써 하늘 꼭대기에 있습니다. 이른 아침에 작업을 시작했던 것 같은데요. 붓을 잡은 손은 뻣뻣하게 굳었고, 손가락부터 소매를 걷은 팔목까지 비린내가 나는 염료로 범벅이 되었습니다.

캔버스 위에는... 어느정도 윤곽이 잡힌 초상화가 있습니다. 분명 당신이 그린 그림인데 어쩐지 낯설 정도입니다. 그림을 그리는 동안 KPC가 무슨 표정을 짓고 있었는지 기억이 나나요? 사실 그렇게 중요한 건 아니니까요.

KPC는 처음 보았던 그 자세 그대로. 머리카락 한 톨 흐트러뜨리지 않고 가만히 앉아있다가. 당신과 시선이 마주치곤 자리에서 일어나 캔버스를 향해 다가갑니다. 작업 진척도를 살핀 KPC는 만족스러운 얼굴로 수고했다는 격려의 말을 남길 수 있습니다. 그러면, 탐사자는 **어쩐지 더욱 그를 만족시켜주고 싶다는 마음이 듭니다.**

실패 시 ▶ 아. 시간이 얼마나 지났죠? 화실의 커다란 창 밖으로 보이는 해가 벌써 하늘 꼭대기에 있습니다. 이른 아침에 작업을 시작했던 것 같은데요. 붓을 잡은 손은 뻣뻣하게 굳었고, 손가락부터 소매를 걷은 팔목까지 비린내가 나는 염료로 범벅이 되었습니다.

그러나 캔버스 위에는... 엉망으로 덜덜 떨리는 붓질만이 난잡하게 남아 있습니다. 왜 이런 그림을 그렸죠? 초상화라기 보다. 추상적인 무언가를 그린 모양새입니다. 깊은 핏빛 호수에서 헤엄치는 인어갈기도 하고, 피를 줄줄 흘리는 인간 같기도 합니다. 탐사자, 자신이 그린 알 수 없는 그림에 이성 판정합니다. (0/1)

KPC는 처음 보았던 그 자세 그대로. 머리카락 한 톨 흐트러뜨리지 않고 가만히 앉아있다가. 당신과 시선이 마주치곤 자리에서 일어나 캔버스를 향해 다가갑니다. 작업 진척도를 살핀 KPC는 한숨을 쉬고 탐사자의 어깨를 살짝 두드린 다음. 먼저 방에서 나갑니다. ...**어쩐지 더이상 그를 실망시키고 싶지 않다는 마음이 듭니다.**

KPC는 다음과 같은 지시 사항을 남기고 먼저 방을 나갑니다.

1. 작업을 멈춘 캔버스는 흰색 형광을 덮어서 보관해둘 것. 형광은 테이블 위에 있다.
2. 화구를 정리한 뒤에 화실을 나올 것.
3. 언제든 초상 작업을 하고 싶을 때는 나를 찾을 것.

탐사자가 KPC의 말에 따라 화구를 정리하거나, 캔버스에 흰색 형광을 덮고 있으면, 로웨인이 나무로 만들어진 양동이에 김이 오르는 따뜻한 물을 받아서 들어옵니다.

“손을 씻으세요.”

탐사자가 손을 씻고 있으면, 로웨인이 화실 바깥 복도를 한 번 둘러보고 다시 들어와서, 창가에 섭니다. 다시 뒤돌아본 로웨인의 손 끝에는 비둘기가 앉아 있습니다. 어쩐지 익숙한 비둘기입니다. 그래요. 꼭… 암살을 의뢰한 사람이 보냈던 비둘기와 닮았네요. 로웨인이 언짢은 미소를 지으며 목소리를 낮추고 속삭입니다.

“내가 당신에게 의뢰한 사람입니다.”

로웨인이 자신이 의뢰인이라는 사실을 밝힌 이유는 전달할 정보가 있기 때문입니다.

1. KPC에게는 독이 잘 들지 않으니 독살은 시도해도 의미가 없다.
2. KPC는 한 번 잠들면 쉽게 깨어나지 않으니, KPC가 잠든 새를 노려라.
3. 설마 KPC의 초상화 장단에 맞춰 진심으로 놀아날 생각은 아니겠죠? 최대한 빨리 암살해달라. KPC가 탐사자에게 지불할 것의 2배를 지불하겠다.
4. 만약 초상화를 완성하더라도, 완성했다고 말하지 말고 시간을 끌 것.

혹시 탐사자가 로웨인에게 왜 탐사자를 암살하려는 것인지 묻는다면, *주인님의 복수다. 그녀와 톰 웨일드가 결혼하고 나서 톰 웨일드는 날로 수척해져 갔다. 그녀가 주인님을 죽인 것이 틀림없다.* 라고 이야기합니다. 물론 거짓말입니다. 로웨인은 톰 웨일드와 아무런 유대감이 없으며, 그저 심해인의 명령에 따르고 있을 뿐인 심해인의 신도이기 때문입니다.

《6장》: 둘째날, 외출

로웨인과 대화를 하다 보면, 맑은 종소리가 들립니다. 그럼 로웨인은 이제 그만 식사를 하러 가보시라며 탐사자를 보내줍니다.

다이닝 룸의 문이 열려 있습니다. 커다란 샐러드 볼이 중앙에 놓여 있고, 먼저 앉아 있는 KPC는 기분이 좋아보입니다. 점심 식사 메뉴는 커다란 조갯살로 끓인 클램 차우더입니다.

모락모락 부드러운 연기가 피어오르는 스프를 앞에 두고, 옆에는 고급 제과점에서 들여온 것인지 속은 부드럽고 겉은 바삭한. 아직 김이 오르는 따뜻한 호밀빵 한 덩이가 놓였습니다. 고기를 원한다면 로웨인에게 스테이크를 더 부탁할 수 있습니다.

한창 식사를 하다 보면, KPC가 혹시 오늘 외출해서 자신이 부탁하는 것을 한 가지 사와줄 수 있냐고 묻습니다. 잡화점에서 ‘노란 눈물’이라고 부르는 말린 열매를 사와달라는 부탁입니다. 탐사자가 부탁을 들어주면, 고개를 끄덕이고 식사를 마친 듯 자리에서 먼저 일어나 나갑니다. 이렇게 되면 오후에 외출을 나가야 하겠군요. 탐사자가 식사를 마치면, 바깥에서 사용인이 한 명 들어와서 오늘 화가님을 바깥까지 모셔다 드릴 기사라고 이야기합니다.

아, 잠깐. 그런데 어쩐지 쌀쌀하지 않나요? 겉옷을 화실에 두고 왔던 것 같습니다. 그 밖에 다른 핑계를 대서 탐사자를 화실로 유도하면 됩니다.

화실에 들어서기 직전, 화실의 간이문이 이상한 각도로 열려 있는 것을 발견합니다. 마치 누군가가 급하게 닫으려다 실패한 것 같이 부자연스럽게 살짝 열려 있습니다.

그 안을 들여다보면... KPC가 당신이 그리다 만 초상화 앞에 서 있습니다. 아니, 이젤에 세워진 초상화를 끌어안고 있습니다. 큰 캔버스를 양 팔로 끌어안고... 그려진 초상화를 훑는 것 같습니다. 당신이 길게 칠해두었던 부분이 눈에 띄지 않게 연해집니다. KPC는 자신과 닮은 초상화의 뺨을 몇 번이나 훑고서, 마침내 입술을 훑으며 안았던 것을 내려놓습니다. 이상 행동을 목격한 탐사자, 이성판정합니다. (1/2)

...방금 당신이 무엇을 보았죠? KPC는 거짓말 같이 말끔한 얼굴로 초상화를 바라보고만 있습니다. 당신이 목격한 것은 모두 환상이었나요? 이전과 다를 바 없는 정상적인 인간의 모습입니다. ...당신이 앉아 있었던 의자에 역시나 겉옷이 걸쳐져 있네요. 저기에 두고 온 모양입니다. 만약 탐사자가 들어가서 겉옷을 집어오기를 두려워하거나, 이 자리에서 바로 도망친다면, KPC가 직접 겉옷을 집어서 나가기 직전의 탐사자에게 걸쳐주어도 좋습니다.

추가 정보: KPC가 인간 형태를 유지하기 위해 피를 섭취하는 것입니다. 인간을 해치거나 죽여서 일반적인 방법으로 피를 얻기에는 지나치게 쇠약한 상태라, 피로 그린 초상화를 훑아서 피를 섭취하는 방식을 선택하고 있습니다. 흰 형검으로 캔버스를 덮어두라고 한 것도, 염료가 빠르게 마르는 것을 방지하기 위함입니다. (훑아먹어야 하니까요.) 이전에 도망친 화가들 중에서는 이 장면을 목격하고 도망친 화가도 있습니다.

찼찼한 마음을 안고 저택의 정문 바로 앞에서 대기하고 있던 차에 올라타면, 차는 당신이 어제 들어왔던 울퉁불퉁한 길을 똑같이 따라 나갑니다. 오랜 시간을 달리고 달려서야 번화가라고 할 법한 곳에 도착합니다. 새삼 당신이 머무르던 저택은 꽤나 외진 바닷가에 있는 저택입니다. 보통 부유한 사람들은 비싼 집을 비싼 거리에 자랑하듯 짓는 것을 좋아하기 마련인데 말인데요.

자동차를 몰던 사용인은 당신에게도 익숙할 길거리에 멈춰선 다음, 1시간 뒤에 이곳으로 다시 모시러 오겠다고 이야기합니다. 그정도라면 KPC의 심부름을 하기에 충분한 시간이겠죠.

§외출

- 길거리, 잡화점, 바닷가

길거리 | 길거리는 활기가 넘칩니다. 한쪽에서 인형극을 하고 있는 것이 보입니다. 아이들이 몰려들어서 인형극을 구경하고 있네요. 그때, 당신의 팔을 붙잡는 기척이 느껴집니다.

탐사자 이전의 화가입니다. 탐사자가 통성명을 원한다면 자신을 *피에르 에드망(P.A)*이라고 소개합니다. **굵은 글씨**가 피에르 에드망의 예시 RP입니다. 그는 탐사자에게 *어서 저택을 떠나라고 조언한 다음, 빠르게 떠나갑니다. 찻집한 사람이군요.*

에드망: 자네, 혹시… 탐사자가 맞는가?

탐사자: 맞지만 무슨일입니까?

에드망: 아니, 자네가 이번에 **쉐일드** 저택에 화가로 들어갔다는 이야기를 들어서 말일세. 화가 연합에서 처음 보는 얼굴인데… 하여간. 그, 괜찮은가?

탐사자: 무엇이 말입니까?

에드망: 그곳의 유명 말일세. 다들 헛것을 보다 겁에 질려 뛰쳐나온 게 아닌가. 자네는 유령을 보지 못했나?

탐사자: 본 것도 같습니다만…

에드망: 자네도 어서 그곳을 빠져나오는 게 좋을걸세.젠장. 다시는 그 저택에 신경쓰지 않아야지 했는데도 자꾸만 신경이 쓰이는게…

[인형극] 인형극을 살피면, 조잡한 괴물 모형과 인간 여성 인형, 인간 남성 인형으로 이루어진 것이 한 세트입니다. 창이 넓은 모자를 눌러쓴 남성이 가성을 내면서 인형극을 연기합니다.

여성:“아! 난 이만 바다로 돌아가겠어요!”

남성:“제발! 갈라테이아! 우리는 서로 사랑하잖소!”

여성:“그건… 하지만 난 정말이지 바다가 그리워요. 잘 있어요. 오, 안녕! 안녕!”

괴물:“갈라테이아, 어서 바다로 갑시다.”

신파극의 막바지에 다다른 모양입니다. 절벽에 선 여자 인형을 파도 모형이 휩쓸고 갑니다. 절벽까지 몰아친 파도가 끝내 절벽을 바다에 잠기게 하고, 남자는 실의에 빠져 여자의 이름을 부르며 목놓아 읊니다. 여자는 파도를 일으킨 괴물에게 감사를 표하고

바다 깊은 곳으로 떠납니다. 여자 인형의 하반신에 달린 두 다리가... 마법 같이 물고기의 꼬리로 바뀝니다.

인형극에 몰입하던 아이들의 눈망울에 눈물이 글썽글썽 맺히더니, 반신반어 인형을 보고는 탄성으로 바뀝니다.

잡화점 | 간단한 필기구부터 골동품까지 다양한 폭의 물건을 취급하는 오래된 상점입니다. 약간 녹슬고 퀴퀴한 냄새가 당신을 맞습니다. 물건들은 아주 사소한 것조차 전부 유리 케이스 안에 들어있고, 카운터에 앉은 괴팍한 노인에게 물품 목록을 불러주면 노인이 직접 케이스에서 물건을 꺼내주는 식입니다.

추가 정보: 이곳에서 필요한 물건을 구할 수 있습니다. 암살에 필요한 도구는 물론이고, KPC가 심부름을 시킨 물품까지 모두요. 여기서 주변 사람들의 이야기를 들어본다거나, 카운터의 노인에게 대화를 시도할 경우, 요즘 바닷물의 수위가 높아지고 있다는 이야기를 들을 수 있습니다. 그래서 방수 용품을 찾는 사람들이 늘었다고요.

■ 말린 노란 열매

‘노란 눈물’이라고 부르며, 이 잡화점에서 취급하는 마약성의 열매입니다. 웨일드 저택의 심부름이라고 하면 군 말 없이 물건을 내줍니다. 물건은 회색 천 주머니 안에 한가득 들어 있습니다. 제법 묵직하네요. 꺼내보면, 조금조금한 말린 열매입니다. 잡화점의 노인은 낄낄 웃으며 그것이 마약성의 환각제라고 알려줄 수도 있습니다.

심해에도 이 열매와 똑 닮은 열매가 갈라테이아들의 도시에서 열리지만, 심해에서 열리는 열매는 갈라테이아를 집으로 돌아올 수 있도록 만드는 반면, 물에서 열리는 열매는 그저 마약성의 환각제에 불과합니다. KPC가 이것을 직접 복용하는 것은 아니고, 이 사이에 심해의 열매가 한 알쯤 섞여있지 않을까 해서 꾸준히 구매하고 있습니다. 아마 이번에도 마약성 환각제들 뿐일 것입니다.

바닷가 | 흰 바다거품이 암석 위로 끊임없이 몰려왔다 물러갔다를 반복하는 깽아지른 해안선입니다. 추운 날씨에 사람이 몇 없을 법도 한데, 무리를 지어 몰려다니는 사람들이 몇 있습니다. 그리고 높은 바위 위에 앉아 낚시를 하고 있는 낚시꾼들도 있습니다.

[사람들]

검은 가운을 머리끝까지 뒤집어쓰고 다같이 손을 잡은 수상한 무리입니다. 꼭 이상한 의식이라도 진행하는 것처럼... 암석 위에 움푹 패인 요상한 마법진을 두고, 발목이 파도에 젖든 말든 무언가를 흥얼대며 빙글빙글 돌고 있습니다.

추가 정보: 심해인의 신도들입니다. 심해인은 큰 파도를 일으켜서 저택을 삼켜달라는 KPC의 요구를 들어주기 위해 거대한 망각의 파도 주문 시전의 사전작업을 하고

있습니다. 그들에게 귀를 기울여보면, 생전 처음 듣는 언어로 된 노래를 부르며, 말을 걸면 품에 감추어져 있던 단도를 들고 탐사자를 쏩! 쏩! 하며 위협합니다. 대화가 통하지 않습니다.

[낚시꾼]

나무 양동이를 옆에 두고 낚시를 하고 있는 낚시꾼들입니다. 커다란 물고기들이 꽤나 많이 담겨 있습니다. 탐사자가 접근하면 자네도 낚시를 하러 온 것이냐고 묻고, 커다란 물고기들을 칭찬하면 **“이런 것은 아무것도 아니라네. 자네, 반신반어를 낚았다는 어부 이야기를 들었나? 그걸 검은 후드를 꼭 눌러쓴 사람들이 저택 한 채 값으로 사갔다던데. 그런 걸 낚아야 진짜 대박이라고 할 수 있지. 그걸 뭐라고 부르더라, 갈라테이아?”**라는 이야기를 들려줍니다.

또, 잡화점에서 듣지 못했다면, **최근 갑자기 이 지역의 수위가 높아지고 있다며, 일주일 전에는 이 바위 아래에서 낚시를 했다는** 이야기도 들을 수 있습니다.

탐사를 마치면 당신을 내려주었던 장소에서 자동차가 기다리고 있습니다. 사용인은 탐사자에게 오늘 어디 어디를 다녀오셨냐고 묻고, KPC가 마약을 하나는 질문을 받으면 어색하게 웃으며 큰 주인님께서 하루 아침에 돌아가셨으니 그럴 수도 있다며 KPC를 옹호하는 말을 합니다. 톰 셰일드가 죽은 방식에 대해 물으면 그냥 침대에서 주무시듯 돌아가셨다고. 연세가 60살도 넘으셨으니 당연한 일이라고 대답합니다.

사용인과 대화하다 보면, 혹은 침묵을 지키며 한참 달려가자 다시 저택의 정문이 보입니다. 저택의 수많은 창문들에 불이 들어와 있습니다. 어둑어둑할 때에 바깥에서 저택을 바라보니, 꼭 달콤한 꿀을 안쪽에 모아둔 식충 식물 같다는 인상을 받기도 합니다. 당신은 다시 그 저택 안으로 들어갑니다.

《7장》: 둘째 날, 암살

맑은 종소리가 들립니다. 벌써 식사 시간입니다. 다이닝 룸으로 들어서면, 잘게 다진 부드러운 고기로 속을 채운 가리비가 군침 도는 버터향을 풍깁니다. 그 옆에 놓인 것은 먹기 좋도록 슬릿이 분리된 랍스타입니다. 찍어먹을 수 있도록 사워 크림과 허브를 섞은 소스가 조그만 종지에 담겨 있습니다. 준비된 포크와 나이프는 여전히 매일매일 바뀌는 새로운 세공입니다. 화이트 와인 한 잔 정도는 괜찮겠조? 적당한 탄닌과 당도를 가진 품미 깊은 화이트 와인 한 잔으로 목을 축일 수 있겠습니다. 맛있는 식사를 합시다.

당신이 식사를 마칠 즈음에, KPC가 느지막이 들어옵니다.

“심부름은 잘 다녀왔니?”

탐사자로부터 회색 천 주머니를 건네 받은 KPC는 그것을 바로 식탁에 털고, 그러면 조금조금한 열매들이 식탁에 쭉 흩어집니다. KPC는 그것으로부터 미묘한 향기가 피어오르는 것도 아랑곳 않은 채 열매들을 하나 하나 살펴보더니… 실망한 표정으로 도로 주머니 안에 넣습니다.

“수고했어.”

그리고 수저를 들어 음식을 마저 먹기 시작합니다. 문득, 당신의 바로 오른편에 있는 큰 창문이 툭툭 흔들립니다. KPC는 눈치채지 못한 것 같은 아주 미약한 움직임입니다. 바깥에서… 흰색 비둘기가 발목에 족지를 한 장 묶고 창문을 툭툭 쪼고 있습니다. 로웨인이군요. 슬슬 그만 일어나 보겠다고 인사를 하고, 바깥으로 나올 수 있습니다.

비둘기를 잡아서 족지를 풀어보면, ‘**식사에 수면제를 탔어요. 잘 듣지는 않겠지만, 일찍 잠들테니 오늘 밤이 기회.**’ 라고 적혀 있습니다. 오늘 밤에, 별 일이 없다면 KPC는 죽게 되겠습니다. 정말 초상화는 완성도 못하고요….

탐사자. 정신 판정합니다.

성공 시, 사실, 초상화는 처음부터 위장을 위해 받아들였던 의뢰니까요. 완성하지 않아도 상관 없는 일입니다.

실패 시, 사실, 초상화는 처음부터 위장을 위해 받아들였던 의뢰니까요. 완성하지 않아도 상관 없는 일입니다. ...그런데 왜일까요? 어째선지 KPC를 죽이기 전에 초상화를 완성해주고 싶다는 충동이 불쑥 나타납니다.

그때, 당신의 어깨를 부드럽게 툭툭 건드리는 손길이 느껴집니다. 뒤를 돌아보면 언제부터인가 KPC가 서 있습니다. 그 사이 식사를 마친 걸까요? 머리에는 베일을 걸치고, 두툼한 코트를 입은 채 손에 등불을 들고 있습니다.

“지금 바쁘지 않으면 잠깐 바닷가에 가지 않을까?”

“실은 바닷가에서 초상화를 그려보고 싶었는데.”

“오늘은 달이 밝으니까…”

달은 아직 하늘 한가운데에 오지도 않았지만, 확실히 둥그런 보름달입니다. 그렇게 어둑어둑하지도 않네요. 약이 잘 듣지 않는 체질이라는 건 사실인지, KPC는 아직 풀린 기색도 보이지 않고요. 탐사자는 거절할 수도, 승낙할 수도 있습니다. 거절할 경우에는

아래 이벤트를 생략하여 진행합니다. 탐사자는 자신의 방으로 향해서 개인 정비를 하거나, 로웨인을 만나서 이것 저것 물어보거나, 저택 탐사를 진행할 수 있습니다. 적당한 시점에 끊어서 KPC의 방으로 암살을 하러 갈 수 있도록 유도하면 됩니다.

탐사자가 승낙한다면, KPC는 마치 탐사자가 이 제안을 거절하지 못할 걸 알고 있었다는 것처럼 탐사자의 팔에 캔버스와 이젤, 화구통을 들려줍니다. KPC를 따라 저택의 입구에서 셋길로 빠지면, 얼마 걷지 않아 이런 곳이 있었나 싶을 정도로 낯선 모래사장이 보입니다.

...초상화 작업은 본래 한 장소에서 한 자세로 계속 그리는 게 맞겠지만, 이미 이 초상화 작업은 염료부터 엉터리잖아요. KPC가 이렇게 해달라고 했으니 KPC가 불평하지는 않을 것입니다.

베일을 쓴 KPC가 넘실대는 파도가 몰려오는 바닷가의 바위 위에 조심스럽게 앉습니다. 코트 아래로 보이는 풍성한 드레스 자락이 꼭 인어의 꼬리처럼 가지런하게 누여집니다.

역시나 흠 잡을 데 없이 완벽한 자세입니다. 이제 그림을 마저 그리면 됩니다. 당신이 들고 온 이젤의 다리는 축축한 모래에 쉽게 박히고, 팔레트에 펼쳐진 제각기 다른 붉은색 염료들은 저마다 흡광도는 다르지만 모두 당신의 피로 만들어진 것입니다. 거친 바닷바람에 베일이 멋대로 휘날립니다. 그의 머리카락이 베일에 엉키어 함께 휘몰아칩니다. 꼭 물 속에서 부유하는 시체 같습니다. 환한 달빛 아래 낮처럼 모든 것이 고스란히 비쳐서. 미동도 않는 모델의 초상화를 마저 완성하기란 그리 어렵지 않겠습니다.

역시나 그림을 그리는 동안의 기억은 희미합니다. 손을 다 움직이고 나면 결과물이 남아있을 뿐입니다. 초상화 속 흐릿한 윤곽의 여인이 점차 살아 움직일 것처럼 생동감을 줍니다.

탐사자는 초상화를 완성할 때까지 그림을 계속해서 그릴 수 있습니다. 이전의 판정까지 포함해서 총 3번 성공해야 하고, 한 번 시도할 때마다 hp를 3씩 차감합니다. 1 아래로 떨어지지 않을 때까지만 그릴 수 있습니다. 원한다면 응급처치 판정을 통해 hp를 3만큼 1회 회복할 수 있습니다.

탐사자가 초상화를 완성하거나, 더이상 초상화를 그리는 것을 포기하고 그림 그리기 판정을 멈추면. 아래로 진행합니다.

...언제부터인가, KPC의 눈이 감겨 있습니다. 바위에 기대앉은 자세 그대로, 고개를 살짝 떨구고 팔

사이에 얼굴을 묻고 있습니다. 그림에 집중하느라 그를 잊은 사이, 수면제가 들은 모양입니다.
...당신과 KPC가 바닷가로 가는 걸 본 사용인이 있을까요? 외진 길로 왔으니 이곳을 아는 사람도
그리 많지는 않을 것입니다. 오늘 밤이 기회라고 했습니다. 어쨌면 지금이 그때입니다.

탐사자가 KPC를 죽이는 RP를 하도록 해주세요. 일단 KPC를 안고 돌아가서 침대에 눕힌 뒤
살해해도 좋고, 바닷속으로 밀쳐버리거나, 시체를 그대로 바위 위에 유기해도, 혹은 나름의
방법으로 증거 인멸을 해도 좋습니다. 어찌되었든 KPC를 죽이고 나면, 아래 스크립트를 참고해서
상황을 정리합니다.

§암살 시도

검붉은 피가 울컥울컥 쏟아져 옷자락을 적십니다. 벌어진 상처 틈으로 흰 뼈가 드러납니다. 놀란
듯 살짝 뜨였던 동공은 금방 초점을 잃고 뿌옇게 흐려지고... 모래바닥까지 피가 고입니다.
그래봤자 밀려드는 파도가 금방 피를 게걸스럽게 빨아갑니다. 그는 당신을 봤을까요? 살짝
벌려진 입에서는 이제 숨소리도 흘러나오지 않으므로 알 길은 없습니다.

맥을 짚어본다면 천천히 희미해지는 중입니다. 조금 더 기다리면 싸늘하게 식고, 몸이 조금씩
뻗뻗해집니다. 이정도 출혈이라면 확실히 죽었을 것입니다.

암살에 성공했습니다. 그렇죠. 애당초 그렇게 어려운 의뢰도 아니었으니까요. ...이제 당신은 아무런
일도 없었다는 듯이 방으로 돌아가서. 다음 날 아침에 부인이 실종되었다며, 혹은 돌아가셨다는
비명소리와 함께 눈을 뜨면 됩니다. 초상 화가가 암살자일 것이라고는 아무도 눈치채지 못할
테니까요. 약속받은 보상을 받아 이 더럽게 불길한 저택을 떠나면 됩니다.

탐사자가 방으로 돌아가면, 다행히도 방으로 돌아가는 동안 단 한 명의 사용인도 마주치지
않습니다. 이 단계에서 스릴감을 더해주고 싶으면 은밀행동 판정을 통해 조심스럽게 자신의 방으로
향하도록 하면 좋습니다. 은밀행동 판정에 실패하면 사용인을 마주칩니다. 사용인은 당신을 그렇게
수상쩍게 여기지 않고, 가볍게 인사하고 그대로 지나갑니다.

탐사자가 나름의 정리를 마치고, 침대에 누워 잠에 들면... 다음 장으로 진행합니다.

《8장》: 둘째날, 새벽

...창문 바깥으로 드리우는 그림자에 잠이 깡니다. 창문 바깥에 바닷물이 차올랐습니다. 어디선가
드는 희미한 불빛에 비친 물살무늬의 그림자가 당신의 얼굴 바로 위에 드리우고 있습니다. 아가미가

날개처럼 날카롭게 뺨은 심해어들이 창박을 헤엄치고... 어둠속에서 허영게 빛나는 물고기의 눈깔은 점액질에 덮여서 번들번들합니다. 바닷물의 색은 질푸른 검정. 창문이 수압을 버티지 못하고 조금씩 금이 갑니다. 탐사자, 이성 판정합니다. (0/1) 그리고 마침내...

...잠에서 깨어납니다. 악몽이라도 끈 것 같습니다. 창문을 바라보면, 꿈에서 본 모양 그대로 금이 가 있습니다.

그때. 문 너머에서 **그르륵**거리는 소리가 들립니다. 듣기 판정을 통해 자세히 듣고 싶어 한다면, 성공 시 그 소리가 복도를 아주 느릿하게 배회하고 있음을 깨닫습니다.

문을 여는 순간, 톰 웨일드의 구울과 조우합니다. 캐릭터 저널은 ??? 쪽으로 표시해주세요.

톰 웨일드의 구울

근력	80	크기	70	외모	-	정신	60
건강	70	민첩	60	지능	70	교육	-

근접전 30% 피해 1d6+피해보너스, 무기 없음, hp 6

탐사자의 총기나 발사체 피해는 데미지의 절반만 유효하게 적용됩니다. (크툴루의 부름 수호자 룰북 283p 상세 참고)

양상하게 튀어나온 손톱이 마른 나무판자에 끌릴 정도로 갑니다. 피고름 냄새가 독합니다. 끼각, 끼각하고 기괴한 소리를 내면서 바닥을 긁고 있습니다.

행운 판정을 해서, 성공 시 탐사자의 기습 선공이 가능하며, 실패 시 구울이 탐사자를 먼저 눈치챩니다.

눈은 흰자가 보이지 않으며, 붉은색의 살점이 금방이라도 부패할 것처럼 너덜너덜하게 달려 있습니다. 뇌의 일부가 그대로 들여다보입니다. 당신이 봐 온 시체 중에 가장 끔찍할지도 모르겠습니다. ???을 목격한 탐사자는 이성판정합니다. (0/1d5)

탐사자는 저택 바깥으로 도망치거나, 구울과의 전투에서 승리할 수 있습니다. 탐사자가 기절 상태에 이르면 다음날 아침에 침대 위에서 깨어납니다. 몸에 최소한의 응급조치가 되어 있으며, 체력은 1입니다. 그 경우 아래 이벤트를 모두 생략합니다. 저택 바깥으로 도망쳐서 완전히 저택으로 돌아가지 않으려면 정신 판정에서 어려움 이상의 성공을 해야 합니다. 성공 시 ENDING 5로 이어집니다.

통 웨일드의 구울을 죽이는 것에 성공하면. 언제부터인가 KPC가 복도의 끝에 서 있다가 탐사자와 눈이 마주칩니다. 통 웨일드를 죽이는 복수에 성공했기 때문에 기분이 굉장히 좋습니다. 웃고 있다는 등의 묘사를 해도 좋습니다.

이 모든 건 꿈일지도 모릅니다. 알 수 없는 괴물이 저택을 배회하고, 당신이 그걸 죽였고, 방금 암살했던 KPC는 멀쩡히 살아서 이 모든 걸 보고 있습니다. 탐사자, 이성 판정합니다. (1/1d2)
...KPC의 숨이 끊어지는 걸 정확히 확인하고 오지 않았던가요?

멀쩡히 살아 숨쉬는 KPC는 쓰러진 그것을 물끄러미 내려다보다가. 예의 우울한 표정으로 살짝 웃으며 당신을 바라봅니다. 행동에 관한 묘사 스크립트는 전부 개변하는 쪽을 권장합니다.

탐사자: ...

KPC: 처리하는 걸 도와줄까?

탐사자: 당신이 무슨 상관이죠?

KPC: 화가가 살인범으로 잡혀가면 곤란하거든. 곧 동이 터. 서두르지?

KPC는 저택 바로 근처의 인적이 드문 절벽가로 탐사자와 통 웨일드의 시체를 함께 들고 가서, 그 아래로 빠뜨립니다. 탐사자가 시체에 관찰 판정을 한다면, 그의 네번째 손가락에 끼워진 비싼 반지를 발견합니다. 다이닝 룸의 초상화에 그려진 통 웨일드가 끼고 있던 반지와 동일하다는 것을 알 수 있습니다.

풍덩 소리와 함께, 피냄새도 바닷가의 비린내에 빠르게 묻힙니다. 동이 뜹니다. 새빨간 노을빛에 하얗게 비쳐보이는 KPC의 옆모습에 깊은 환희가 감돌고 있습니다.

KPC: ...드디어 죽었네.

탐사자: 아는 사람이었습니까?

KPC: 유령이 밤마다 돌아다녀서 정말 지긋지긋했어. 죽여버리고 싶었는데. 정말 죽여버리고 싶었는데. 고마워. ...이런. 옷을 갈아입으러 어서 들어가야겠네.

이후 KPC는 먼저 저택으로 들어갑니다. 그의 옷에 묻은 것이 탐사자가 KPC를 죽이며 흘러나왔던 피인지, 저 시체를 처리하며 묻은 것인지 알 수 없습니다. 탐사자가 붙잡을 경우 추가적으로 RP를 해도 좋습니다. 다음 날, 아무것도 달라지는 것은 없습니다.

《9장》: 셋째날, 끔찍하게 똑같은 아침.

맑은 종소리가 들립니다. 당신이 예상했던 혼란한 사용인들의 비명소리같은 건 당연히 없습니다. 새벽에 확인했잖아요. KPC가 살아있다는 것을. 어떻게 된 영문인지 모르겠지만. ...꿈을 꿔던 걸지도 모릅니다. 다이닝 룸으로 들어서면 모든 것이 확실해지겠죠. 다이닝 룸의 문을 열고 들어서면, KPC는 아직 오지 않았습니다. 적당히 익힌 꼬마 당근 같은 야채들이 가니쉬로 올라있고, 아침의 메인은 살집이 두툼한 흰살 생선 한조각입니다. 분명 바다에서 건져 냈겠죠. 지그재그로 그어진 칼집을 따라 바삭해보이는 껍질이 노릇노릇하게 익혀졌습니다. 아침의 포도주 한 잔은 뇌를 깨워준다는 말이 있던가요? 로웨인이 다가와 포도주를 따라주고,...

“성공했습니까?”

탐사자가 대답을 끝마치는 그때, 느지막이 KPC가 들어옵니다. “안녕, 잘 잤니?” 하며 아직 잠기운이 가시지 않은 그는 포크만으로 생선살을 요령 좋게 발라냅니다. 로웨인은 부드럽게 웃으며 그녀의 잔에도 포도주를 따라줍니다. ...아무래도 로웨인과 대화를 할 필요성이 느껴집니다.

KPC는 초상화를 어느정도 완성했는지, 뭔가 더 필요한 것은 없는지. 평범한 초상 화가와 의뢰인이 나눌 법한 대화 주제를 내놓습니다. 대화를 마치고 나면, KPC는 식사를 끝낸 듯 냅킨으로 입가를 닦으면서 자신은 피곤해서 조금 더 자야 하겠다고 이야기하고, 자리를 뜹니다.

로웨인은 아마 정원으로 나갔던 것 같습니다.

§ 탐사

정원 | 메마른 겨울의 정원입니다. 식물들의 가지는 모두 앙상하게 비틀어져 있고, 조경수처럼 보이는 것은 없습니다. 바닥을 덮은 잔디 역시 버석버석하게 말라있기는 마찬가지입니다. 바닷가를 바라보는 방향으로 그네 의자가 설치되어 있습니다.

[그네 의자]

이런, 먼저 온 손님이 있었군요. 아직 그렇게까지 추운 날씨는 아닌데도, 목도리를 코까지 두르고 중절모를 쓴 사람이 그네 의자에 앉아있다가 고개를 까닥이며 인사합니다. 얇은 키가 무척이나 크고... 일어서면 2m쯤 되겠군요. 고급스러운 옷깃을 보면 사용인은 아닌 것 같습니다.

그는 고르고로스의 변신(크툴루의 부름 244p 참조)를 사용해 로웨인을 만나러 온 심해인입니다. **굵은 글씨**가 심해인의 예시 RP입니다. RP를 통해 정보를 얻을 수 있습니다.

???: 이런, 앉으시겠습니까?

탐사자: 아니요. 괜찮습니다. 누구시죠?

???: 손님입니다. 그쪽은... 화가신가요?

탐사자: 그렇습니다. 얼굴은 왜 가리고 계시죠?

???: 추위를 많이 타거든요. 곧 돌아가려고 했습니다. 그런데, 화가치고는 꽤 비린내가 나시는군요.

탐사자: ...바닷가니까요.

???: 하하, 예술과 생명의 경계는 꽤나 흐릿하게 그려져 있기 마련이죠. 예를 들면... 캔버스 속 불사의 생물은 간단히 죽지 않습니다. 좋은 것을 드릴까요?

탐사자: ...무엇이죠?

???: 이것입니다. 하지만 주의하세요. 평범한 인간은 이 단도에 한 번 이상 피를 묻혀서는 안됩니다.

그가 품이 넓은 코트 안에서 꺼내서 보여주는 것은... 가죽 칼집에 늘씬한 검신을 수납한 단도입니다.

니알라토텐이 키스한 단도

검신이 매혹적으로 늘씬하게 빠진 단도입니다. 잘 버려진 날에 흐르는 붉은 광채가 어쩐지 기분 나쁩니다.

‘피투성이 혀’가 키스한 단도입니다. 이 단도로 입은 상처는 회복할 수 없습니다. 이것으로 KPC를 살해할 수 있습니다.

탐사자가 그것을 받으면, 장신의 알 수 없는 사람은 손목 시계를 보더니. “이런, 늦었군요. 다음에 또 만날 기회가 있다면 좋겠습니다.” 하고 떠나갑니다. 애초에 그가 이 저택에 온 이유는 탐사자에게 이 단도를 전해주기 위함이었으니 목적을 달성해 떠나는 것일 뿐입니다.

우물 | 묵직한 철제 덮개로 가려져 있고, 덮개는 두꺼운 자물쇠로 잠겨져 있습니다. 사람의 손이 타지 않은지 꽤 되었는지 덮개 위로 두텁게 먼지가 쌓여 있군요. 절지류의 벌레도 몇 마리 기어다닙니다...

지능 / 관찰 / 듣기 판정시. 문득 이곳이 바닷가의 저택이라는 것을 깨닫습니다. 여기에... 식수가 고일 수 있나요? 이 우물은 무엇을 위한 것이죠?

(툼 웨일드가 심해를 탐사하기 위해 파놓은 아주아주 깊은 구덩이입니다. 현재는 막혀 있으며, 맨 밑바닥에는 KPC의 역린이 보관되어 있습니다. 자물쇠의 열쇠는 로웨인의

방에서 찾을 수 있습니다. 근력 판정시 극단적 이상 성공을 통해 부술 수 있습니다.)

자물쇠를 풀고 철제 덮개를 치운다. 안은 아주 어둡고 깊습니다. 돌맹이 같은 것을 떨어뜨려보면, ...5초보다 조금 더 긴 시간이 지나서야 딱. 하고 바닥에 돌맹이가 부딪히는 소리가 납니다. 맨몸으로 뛰어내릴 경우 판정 없이 즉시 죽습니다. 그리고... 아무도 탐사자를 발견하지 못할 것입니다.

우물 아래로 내려간다. 창고에서 밧줄을 꺼내오거나, 안전하게, 혹은 약간의 부상을 감수하고 내려갈 수 있는 그럴듯한 방법을 발견할 경우 아래의 탐사를 진행할 수 있습니다.

- 우물 아래

우물 아래는 위의 구멍이 손톱에 가려질 정도로 깊습니다. 바닥에 물은 한 방울도 고여있지 않고, 축축하지는 않지만 서늘하고 차가운 기분이 전신을 감쌉니다. 바닥은 딱딱한 시멘트로 채워져 있습니다. 막힌 우물이네요.

어둠에 눈이 익숙해지면, (랜턴을 가지고 내려갔더라도 출처를 알 수 없는 바람이 스치고 지나감과 동시에 랜턴 불이 픽 죽습니다. 탐사자, 이성판정합니다. (0/1)) 푸르스름한 빛이 바닥에서 빛나는 것을 발견합니다.

딱딱한 바닥에 눈치채기 어려울 정도로 미세한 금이 그려져 있습니다. 금은 네모 모양을 그리고 있고, 살짝 튀어나와 있습니다. 암살자인 당신의 예민한 관찰력으로나 겨우 알아차릴 수 있을 만큼 희미합니다. 열쇠 구멍이 보입니다.

우물 덮개를 열었던 열쇠를 사용하거나, 열쇠공 판정에 성공하거나, 바닥에 5 이상의 누적 데미지를 입힐 경우 우물 밑에 숨겨진 공간을 발견합니다.

- 숨겨진 공간

그 안에는 동그란 유리병이 들어 있습니다. 양 손으로 감싸도 다 잡히지 않을 정도로 큼니다. 입구는 단단히 용접되어 있고, 이 유리병이 푸르스름한 빛이 새어나오는 근원지입니다. 붉은 핏물이 가득 채워진 유리병 안에 푸른 빛을 내뿜는 비늘이 부유하고 있습니다. 기묘한 빛에 마치, 홀릴 것만 같습니다... 탐사자, 정신 판정합니다.

성공시 → 계속 이 유리병을 가지고 있으려면 이성을 1만큼 차감합니다.
유리병 안에서 심장 고동 소리가 들려오는 것 같습니다.

실패시 → 계속 이 유리병을 가지고 있으려면 이성을 3만큼 차감합니다.
유리병 안에서 작은 속삭임이 들려옵니다. *나를 자유롭게 해줘, 나를...* 하고,
끊임없이 속삭이는 것 같습니다.

여기서 탐사자가 유리병을 부순다면 연약한 유리는 맥없이 깨져나가고,
핏물이 바닥을 흥건하게 적십니다. 그 위로... 푸르스름하게 반짝이는 커다란
비늘이 보입니다. (KPC의 역린입니다. 탐사자가 이것을 챙겨가지 않더라도,
우물 바깥으로 나가고 나면 탐사자의 옷에 붙어 있습니다.) ...그리고는
분명히 막혀 있을 우물 바닥에 조금씩 물이 차오릅니다. 탐사자, 민첩
판정합니다.

성공시 → 하반신은 물에 잔뜩 적셨지만, 아슬아슬하게 우물을 탈출하는 것에
성공합니다. 옷에서 짙 비린내가 납니다.

실패시 → 거의 목까지 물이 차올랐을 시점에 간신히 우물에서 기어나올 수
있습니다. 체력을 1만큼 차감합니다. 등 뒤에 우물의 목까지 찰랑찰랑하게
차오른 물이 보입니다. 입안에 몇 모금 들이닥쳤던 물에서 짙 비린내가
느껴집니다.

창고 | 저택 소유의 마차와 자동차가 몇 대 보관되어 있습니다. 당신이 저번에 외출했을 때 탔던
자동차도 이곳에 있습니다. 그 외에 특별한 점은 느껴지지 않습니다.

창고 | 눈에 띄지 않는 구석에 세워진 자그마한 목재 건물입니다. 문은 잠겨져 있지 않으며,
삐기이이익, 하고 불길한 소리를 내며 열립니다. 이 안에 특별한 것은 없습니다. 잡동사니들을
쳐박아놓은 여느 창고처럼 먼지가 께뽀하게 쌓여있고, 필요한 물건이 있다면 행운 판정을 통해
찾을 수 있습니다.

사용인 숙소 | 자그마한 건물이 세워져 있습니다. 저택보다 신식입니다. 사용인들이 머무는
숙소처럼 보입니다. 저택이 불길하면서도 어쩐지 끌리는 인상을 주었다면 이곳은 그냥
평범합니다. 런던의 시내에서 쉽게 볼 수 있는 전원주택과 차이점이 없군요. ...2층의 가장 오른쪽
방 창문에 흰 비둘기가 앉아 있습니다. 저긴 로웨인의 방일까요?

정문에 열쇠공 / 근력 판정을 하거나, 창문으로 오르기 판정에 성공한 경우 안으로

침입할 수 있습니다. 2층 오른쪽 방의 문패에 ‘로웨인 베이커’라고 적혀 있습니다. 로웨인의 방이 맞는 모양입니다. 방문이나 창문은 따로 잠겨 있지 않습니다.

안에 놓인 가구들은 당신의 방과 크게 다르지 않습니다. 어지럽게 흐트러진 책상 위에 약간의 새모이가 담긴 봉지와 쓰다 만 편지가 올려져 있습니다. 새모이가 담긴 봉지는 비둘기에게 먹일 수 있습니다.

■ 쓰다 만 편지

승고한 깊은 물의 어버이께.

고용한 암살자는 제 역할을 하고 있습니다. 그를 죽인 이후에는 역린을 회수하실 생각이시죠? 조만간 저택의 어디에 역린이 감추어져 있는지 대대적인 수색을 하도록 하겠습니다. 톰 웨일드, 그 탐욕스러운 자가 죽은지 일주일밖에 되지 않았으니 아직 KPC도 그의 역린을 톰 웨일드가 어디에 감추어 뒀는지 찾아내지 못했을 것입니다.

다만, 일반적인 무기로는 KPC를 죽이기 힘들테니 오늘 밤의 결과를 보시고 암살자에게 새 무기를 전해주는 편이 나을 것 같은데, 어떻게 할까요?

또, 서재에서 금고를 발견했습니다. KPC가 새로 들인

뒤로 뚫 뚫졌습니다.

...무슨 내용인지 전부 이해할 수는 없지만. 적어도 로웨인이 톰 웨일드를 위해서 KPC를 죽이려고 하는 것은 아닌 모양입니다. 그보다 서재에 무언가 있는 듯 싶습니다. 탐사자가 서재를 조사하러 가도록 유도할 수 있습니다. 아직 KPC는 자고 있는 중인 것 같습니다. 새벽 중에 탐사자와 같이 시체를 처리했으니 당연하죠. 그가 다시 살아난 경위에 대해서는 알 수 없습니다만.

나가려고 할 때쯤, 당신이 들어온 틈새로 불어온 바람 탓인지 벽면에 걸려 있던 열쇠뭉치가 잘그락 소리를 내면서 흔들립니다. 저택의 예비 열쇠들인 것처럼 보입니다. 모두 사용감 없이 반짝반짝한 열쇠들이네요. 창고 열쇠, 식재료실 열쇠.. 우물 열쇠도 보입니다.

서재 | 서재는 이전에 방문했을 때보다 다소 부산스러운 모양새를 하고 있습니다. 다행히 아무도 없군요. 책장은 등성등성하게 비었고, 책상 위에 이전에는 보지 못했던 물건들이 어수선하게

올려져 있습니다.

[책장]

책장에 꽂힌 책들은 대부분 사업에 관련된 서적들입니다. 당신도 제목을 들어본 베스트셀러다 싶은 책들이 줄줄이 꽂혀 있습니다. 영어로 된 책 뿐만 아니라, 불어, 러시아어, 중국어 따위의 책들도 있습니다. 책장을 살피다 보면, 발 밑에 뭔가 밟힙니다. 아주 작은 종잇조각입니다. [789]라고 쓰여있습니다.

[책상]

여러 책들이 올려져 있습니다. 주로 무역과 협상에 대한 내용의 책들입니다. 톰 웨일드가 죽은 이후, 막대한 유산을 상속받았을 KPC가 이런 것을 공부하는 것은 지극히 당연한 일이겠죠. 이 구성에 어울리지 않는 것은 한편에 놓인 보석함뿐입니다.

자료조사 판정에 성공시, 책상 위에는 여러가지 분야의 책들이 올려져 있지만, 전부 초반 부분만 훑어본 것 같으며, 겉핥기 식으로 대충 올려둔 것 같다는 사실을 알 수 있습니다. 그닥 공부할 의지가 있는 사람의 책상 같지는 않습니다.

[보석함]

뚜껑부터 바닥까지 화려한 보석들로 잔뜩 장식된 보석함입니다. 이 보석함만 가져다 팔아도 건물 하나쯤은 우습게 살 수 있을 것입니다. 자물쇠는 걸려 있지 않습니다. 보석함의 안에는 수많은 보석들이 제멋대로 널려 있습니다. 아무것이나 하나 집어 팔아도 런던 시내에 저택을 하나쯤 구할 수 있을 것입니다. 그 사이에... 보석들의 광채에 기가 죽은 **녹슨 동 열쇠**가 하나 놓여 있습니다. 지하실의 열쇠로 사용할 법한, 일부러 조그마하고 하찮아 보이도록 만든 것처럼 눈에 띄지 않는 보편적인 열쇠입니다.

책상을 더 자세히 본다고 선언하거나 관찰 판정 성공시. ...책상의 기울기가 미묘하게 맞지 않는 것 같습니다. 만년필 따위가 왼쪽으로 치우쳐 굴러가 있습니다. 책상의 아래를 보면, 오른쪽을 책상 다리가 아니라 금고 같은 것이 받치고 있는 것이 보입니다. 금고는 숫자 3자리를 입력해 해제할 수 있는 방식입니다.

[금고] 비밀번호: 789 (지능 판정을 통해 책장을 조사하게 유도하거나, 근력 어려움 난이도 이상 성공, 열쇠공 보통 난이도 이상 성공, 또는 수호자가 판단하기에 적절한 기타 방법들로 조사가 가능합니다.)

금고의 안을 살피면, 땅과 건물의 소유를 증명하는 문서 따위가 차곡차곡 파일철에 끼워져 있습니다. 눈으로 훑어보기만 해도 상당한 양입니다. 의뢰 보상으로 무엇이든 주겠다는 것이 헛말은 아니었나 봅니다. 이 정도의 재력이라면 정말 무엇이든 이루어 줄 수 있겠군요. 다른 증서들은 뭉치로 모여있는 것에 반해, 두꺼운 하드커버 파일에 한 장만 들어있는 증서가 있습니다.

- **[하드커버 파일]** 이 저택의 소유 증서입니다. 톰 웨일드가 이곳에 지었습니다.

- 하드커버 파일을 확인하고 나면, 그 파일의 뒤쪽에 쌓여있던 책더미가 보입니다. 꼭꼭 숨겨둔 책들입니다. 책들의 제목은 다음과 같습니다. **[영생과 불멸의 비밀], [심해 생태학], [반인반어]**. 전부 500p는 훌쩍 넘어보입니다. 한 권을 읽을 때마다 정신 판정을 해서, 실패 시 이성을 1씩 차감합니다.

책 핸드아웃

[영생과 불멸의 비밀]

손때가 아주 많이 묻은 책입니다. 그러니까, KPC의 책은 아닌 것 같습니다. 아마 톰 웨일드의 책이겠죠. 이것을 왜 금고에 숨겨두었는지는 모르겠지만요. 책의 내용은 다음과 같습니다. 인간이라는 종족의 태생적인 한계가 비과학적으로 서술되어 있습니다. 제 아무리 발전을 꾀하더라도, 우생학에는 한계가 있다는 뜻이겠지요. 따라서 인간이 불로장생하기 위해서는... **다른 종족과의 결합**이 필수적이라는 가설에 대해 설득력있게 주장하고 있습니다.

톰 웨일드는 그런 분야에 깊은 관심을 가지고 있었던 것 같습니다. 이 책을 읽으면 오컬트 기능치 1점을 얻고, 이성을 1만큼 차감합니다.

[심해 생태학]

오래된 고서입니다. 책장이 누렇게 변색되어 너덜너덜합니다. 책의 내용은 다음과 같습니다. 필자는 심해에 생명의 근원이 있을 것이라고 어림짐작 하고 있습니다. 심해에는 아무것도 살 수 없을 것이라는 영가설을 바탕으로, 아무것도 살 수 없는 곳에서야말로 가장 생명력이 넘치는 존재가 살고 있을 것이라는 연구가설입니다. 그 이외의 내용은 아무리 읽어도 이해하기가 어렵습니다. 불어와 라틴어, 영어를 엉망으로 섞어놓았습니다. 언어에 대한 이해도가 아주 높지 않으면 제대로 읽기 어려워 보입니다.

이 책의 내용으로 미루어보아, 톰 웨일드는 가장 생명력이 넘치는 무언가를 심해에서 찾아내려고 했던 것으로 보입니다. 상당한 거금을 들여 심해 탐사단을 조직했다는 메모가 휘갈겨져 있고, 어느 교단의 힘을 빌리기로 했다는 메모도 보입니다. 이 책을 읽으면 오컬트 기능치 1점을 얻습니다.

[반인반어]

고급스러운 필체로 쓰인 수기입니다. 최근까지도 작성된 것으로 보입니다. 저자란에 쓰인 이름은... 톰 웨일드입니다. 처음 적힌 기록은 오늘로부터 1년하고도 조금 더 전의 날짜입니다.

심해인들을 모시는 교단과 접촉한지 2년째, 드디어 심해인이라 불리는 이들을 직접 만났다. 흥측하게 생긴 그들은 확실히 죽지 않는다는 점이나, 심해에 살고 있다는 점에서 내가 찾고 있던 이종족의 조건에 부합했으나. 끔찍한 외관이 거부감을 불러들였다.

대신, 심해인들에게서 다른 **심해 개체종**을 하나 사들였다. 반은 인간, 반은 어종처럼 생긴 그것은 기이한 수준의 회복력을 가지고 있었는데, 심해인에 비해 보기에 거북하지 않아 이종간의 결합을 실현하기에 적당해 보였다. 그것은 지하실에 주술을 걸어 가둬두었다. 거대한 수조가 생긴 셈이다. 그 종족의 이름은 **갈라테이아**라고 한다.

그것을 관리하는 것을 도와주겠다며, 심해인이 자신을 모시는 신도 한 명을 저택의 관리인으로 들이라고 했다. 로웨인 베이커라는 여성을 관리인으로 들였다. 어쩐지 꺼림칙한 눈을 가졌다. 설마 영생에 관심을 가지고 있는 것은 아니겠지, 모든 정보는 최대한 공유를 자제하고, 경계해야겠다.

이후로는 그 심해 개체종의 생명력을 어떻게 인간에게 끌어올 수 있는지에 대해 자행한 실험 기록들입니다. 끔찍하고 잔인한 내용들을 상세히 적어두었습니다. 어떤 상해를 입혀도, 그것이 얼마나 빠르게 회복하는지... 탐사자가 인정이 있는 편이라면 이성 판정합니다. (0/1) 로웨인과 톰 웨일드는 이런 관계였군요. 중간중간에 눈에 띄는 기록들이 더 있습니다.

갈라테이아의 생명력의 근원은 역린이라고 부르는 비늘에 있는 것 같다. 이것을 파괴하지 않는 한 죽지 않는다는 것은 강점이기도 하고 약점이기도 할 것이다. 역린을 스스로 파괴하려 들기에 역린을 떼어내 토tem으로 만들었다. 가장 중요한 것은 언제나 가장 깊은 곳에 두어야 한다. 로웨인 베이커도, 갈라테이아도 모르는 곳에 숨겨두었다.

어쨌거나, 오늘은 회복력의 한계를 실험했는데...

그것이 심해인과 거래를 하고 있다는 것을 심해인으로부터 전해들었다. 바보같기는. 심해인이 자신을 팔았다는 것을 모르는 눈치다. 역린을 되찾기 전까지는 도망가지 못할테니 전부 헛짓거리지. 그보다 오늘의 실험은...

톰 웨일드가 죽은 이후의 날짜로는 수기가 끊겼습니다.

▶ 모든 조사를 마치고 나면, 책상 위에서 **[아직 인장이 채 마르지 않은 편지봉투]**를 추가로 조사할 수 있습니다.

[편지봉투]

손재주 판정 성공시, 흔적이 남지 않게 덜 마른 인장을 떼어내 편지를 살펴볼 수 있습니다. 실패 시에는 이견... 아무래도 들키겠군요. 편지에 쓰인 내용은 다음과 같습니다.

Dear. D

안녕. 깜빡하고 묻지 못한 것이 있어서 편지를 보내는데. 망각의 파도는 잘 준비되어가고 있어? 네가 요구한 초상화가 전달되는 대로 전부 일어나는 것 맞지? 이 저택을 모두 물에 담가줘. 아니, 런던 전체를. 영국 전체를!

...무리라는 거 알아. 미안해. 하루하루 미칠 것 같아서 그랬어. 아니, 사실 이미 미쳐버렸는지도 모르지. 바다가 그리운데, 바로 코 앞에 있는데도 가지 못하는 기분을 네가 알아? 너는 모르겠지. 제발. 날 조금이라도 가엾게 여긴다면 내 역린이 대체 이 저택 어디에 있는지 찾아주거나, 웨일드의 구울을 처리해줘. 다들 그걸 귀신이라고 여기고 음침한 소문이 돌고 있다고. 부탁해 D. 내가 완전히 돌아버리기 전에...

From. 너의 갈라테이아 친구가.

《10장》: 셋째날, 모든 의뢰를 마무리 하기 위해.

■ 마지막 장입니다. 탐사자는 아래 탐사 구역을 진행하기 전에, 둘러보지 못했던 모든 탐사 구간을 다시 둘러볼 수 있고, 지하실을 아직 가보지 못했음을, 그리고 KPC의 방에는 KPC가 없으며. 로웨인 역시 저택의 어느 곳에서도 보이지 않는다는 사실을 깨닫습니다. 탐사자가 흐름에 혼동을 겪어 스크립트와 다른 곳에서 조사를 시도한다면, 탐사자의 위치를 옮기는 대신 수호자가 사건을 움직여서 탐사자가 있는 곳에서 발생하게 해주세요. 능동적인 개변을 권장합니다.

동 열쇠는 지하실 문의 열쇠 구멍에 부드럽게 들어갑니다. 그리고 문을 열면... 좁고 깊은 통로에서, 서늘한 바람이 흘러나옵니다. 겨울의 외풍 같기도 하고, 바닷가의 칼바람 같기도 합니다. 안쪽은 어두워서 아무것도 보이지 않습니다. 그저 아래로 통하는 계단이 있을 뿐입니다.

계단의 보폭은 아주 좁고 높습니다. 더, 더 깊은 아래로 내려가기 위해 단단하게 땅을 다지고 계획적으로 준비된 지하실입니다. 기껏해야 창고나 잡다한 용도로 쓰이곤 하는 다른 저택의 지하실과는 차원이 다른 그런 공간으로 걸어들어가고 있음을 느낍니다. 한 걸음, 한 걸음 내딛을 때마다 깊은 바다에 몸이 잠겨가는 듯 합니다. 실제로 축축히 젖어들지는 않지만, 적어도 기분 상으로는 그렇습니다. 그리고 마침내 좁고, 길고, 어디가 끝인지 알 수 없는 계단을 모두 내려가면...

부패한 시신의 향이 바다처럼 넘실넘실 당신을 향해 밀려옵니다. 아닙니다. 시신이라기보다는 썩은 정어리 통조림에 가까운 냄새일지도 모르겠습니다. 역겨운 화약의 냄새도 섞였고, 비린 쇠냄새도, 겨울의 건조한 향도 느껴집니다. 그 모든 복합적인 향기가 당신의 머리를 어지럽게 만듭니다.

지하실 안을 둘러보면, 좁은 계단과는 대비적으로 광장처럼 넓게 펼쳐진 홀의 형태입니다. 한켠에는 굴을 파놓고 철창을 쳐 놓았고, 한쪽 벽면은 검은 유리로 뒤덮여 있습니다. 문은 아주 많습니다. 어림짐작으로 세어보아도, 가로 20개. 세로 5개. 100개의 문입니다. 그것은 허공에도 달려있습니다. 당신은 필연적으로. 저 문 안에 그리 달가운 것이 들어있지 않으리라는 사실을 알아차립니다. 홀의 중앙에는 정갈하게 서류가 펼쳐진 테이블이 있고. 애써 무시하려 해도 무시할 수 없는 온갖 살코기들이... 한쪽 구석에 쌓여 있습니다.

철창이 달린 굴 | 철창이 달린 굴의 안에는... 익숙한 얼굴이 보입니다. 로웨인의 손이 등 뒤로 단단히 결박되어서, 쓰러져 있습니다. 기절한 것 같습니다. 탐사자가 가까이 다가오면 인기척을 느꼈는지 헉, 소리를 내며 일어나서.

“죄송합니다.”

“죄송합니다죄송합니다죄송합니다죄송합니다죄송합니다죄송합니다죄송합니다죄송합니다...”

하는 말을 반복하며 구석으로 몸을 숨깁니다. 탐사자가 충격 요법을 쓰거나, 계속해서 대화를 시도하거나, 정신분석 판정에 성공할 시, 떨리는 목소리로 **“반드시 KPC를 죽이세요. 그 분께 칼을 받았죠? 그걸 써서 의뢰를 완수하세요.”** 라고 강조합니다. 누가 당신을 이렇게 만든 것이냐는 질문에는 대답하지 않고 두려움에 가득 찬 얼굴로 고개를 내젓습니다.

로웨인은 자신이 고용한 암살자인 탐사자에 대한 신뢰를 잃었습니다. 그래서 심해인으로부터 ‘피투성이 혀가 키스한 단도’의 레플리카 버전을 받아, KPC를 덮치려다 역으로 당하고

말았습니다. '피투성이 혀가 키스한 단도'에 찔린 인간은 깊은 광기에서 헤어날 수 없을 것입니다. 그녀는 이미 심해인을 숭배하고 있었지만, 더욱 깊은 심해를 들여다본 인간은 더 이상 제정신으로 살아가지 못합니다. 그녀가 여기에 구금된 것은 탐사자에게 일종의 경고입니다. 더이상 이 일에 깊게 관여될 생각 말고, 암전히 초상화나 완성하라는 의미에서요.

검은 유리벽 | ...유리벽을 가까이에서 본 당신은 알아차립니다. 이 유리벽은 검정색이 아닙니다. 너머에 있는... 검은 액체를 비쳐 보여주고 있을 뿐입니다. 따지자면 수조의 한쪽 벽면에 가깝습니다. 목을 아프도록 고개를 젖혀 올려다보아도 끝이 겨우 보일 정도로 커다란데, 그 안에 담길만한 양의 물은 어디서 가져왔으며, 그 물은 왜 검정색인지 알 수 없습니다. 이 안에는, 무언가 있는 걸까요?

관찰 판정 성공 시, 안에 떠다니는 물고기의 비늘을 발견합니다. 거친 사포질을 당한 것처럼 흐물흐물하고 엉망 진창으로 벗겨진 비늘이 수없이 떠다니고 있고, 이 안으로부터 참을 수 없이 역겨운 비린내가 흘러나오는 것 같습니다.

살고기 | 지하실의 전체에 퍼진 악취의 근원은 이곳입니다. 서늘한 온도에도 불구하고, 이 살점들은 썩어들어가고 있습니다. 붉은 살점에 연보라빛, 검정색의 반점이 퍼져 있고... .. 꿈틀꿈틀 움직이고 있습니다. 완전히 썩기 전까지는 그 생명의 고동을 멈추지 않을 것처럼. 계속해서 움직이고 있습니다. 그것을 목격한 탐사자, 이성 판정합니다. 이것이 영생의 근원인가요? (0/1)

테이블 | 테이블 위에는 수많은 서류들이 있습니다. 다른 조사 기물들을 조사하기 전에 테이블을 먼저 조사하려고 할 경우, 유리 벽에서 탕! 하는 소리가 난다거나, 살코기가 후두둑 떨어진다가나, 로웨인이 깨어나서 비명을 지른다는 등으로 다른 곳을 먼저 조사하도록 합니다. **테이블을** **마지막에 조사하도록 유도해주세요. 테이블을 조사하고 나면 RP 이벤트가 있기 때문입니다.**

정확히는 서류들의 흔적만 있네요. 전부 갈기갈기 찢어져서 마구잡이로 섞여 있습니다. 거칠게, 제멋대로 찢겨진 서류들은 바닥에도 흩어져 있고... 그나마 멀쩡한 노트 한 권이 테이블 모서리에 떨어질락 말락 놓여 있습니다.

노트의 앞부분은 전부 찢어져 있고, 뒷부분부터 기록이 시작됩니다. 날짜는... 당신이 저택에 들어설 때는 일주일 전이었고, 이제는 10일 전인. 톰 웨일드가 죽은 날로부터 시작됩니다.

톰 웨일드가 죽었다. 나에게서 영생의 근원을 알아내겠다고 하더니, 결국 다른 인간들과 다를 바 없이 제 명에 죽었다! 그러나 그가 죽었음에도 나는 여전히 돌아갈 수 없다. 로웨인 베이커가 남았고, 또, 톰 웨일드가 구울로 살아났으며, 나는 역린을 빼앗겼기 때문이다. 그러나 세 가지 중 어느 한 가지의 문제도 나의 힘으로는 해결할 수 없다. 평생 물에 갇혀 살아야 하는 걸까? 미쳐버릴 것 같아.

그 다음 날.

톰 웨일드가 죽었다는 소문을 듣고 빅 D. 심해인이 찾아왔다. 그와는 심해에 살 때에 알고 지내던 사이였다. 그는 나에게 복수를 도와주겠다고 두 가지를 요구했는데, 인간의 피로 그린 초상과 나의 역린. ('인간의 피로 그린 초상'에 여러 번 동그라미가 쳐져 있다.) 안 그래도 인간의 모습을 유지하려면 인간의 피를 지속적으로 마셔야 하기에, 좋은 방법이 없나 고민하던 차였다. 인간의 피로 그린 초상을 훔으면 어느 정도 비밀스럽게 섭취할 수 있지 않을까? 나는 그 두 가지를 내놓는 대신 심해인에게 이 저택을 파도로 쓸어가 달라고 부탁했다. 망각의 파도로 가능하겠지. 저택 전체가 물에 잠기면 저택 어딘가에 숨겨져 있을 역린도 따라 바다 속으로 흘러갈 것이다. 일단 그렇게만 된다면, 역린을 되찾을 수 있다. 로웨인 베이커에게도, 톰 웨일드의 구울에게도 복수할 수 있다!

또 그 다음 날의 일지입니다.

비밀스럽게는 개뿔이! 저액을 제시했더니 돈에 눈이 멀어 의뢰를 수락하는 화가는 있었지만, 초상화를 훔치는 모습을 들켜고 말았다. 설득하려고 했지만 즉시 짐을 싸서 도망쳤다. 하지만 인간을 죽여서 피를 마실 수도 없잖아. 로웨인 베이커는 내가 저택 바깥으로 나가지 못하게만 하지, 내가 무엇을 하든 크게 관심을 두지는 않는 것 같다.

일지는 하루 정도의 간격을 두고 계속 이어집니다.

그게 중요해? 미쳐버릴 것 같아. 나는 할 수 있는 게 아무것도 없어. 지독한 무력감을 느낀다. 톰 웨일드가 죽었는데도, 나는 왜. 계속해서 물에 얹매어서 바다로 돌아가지 못하고... 계속해서 이 빌어먹을 저택에서...

미칠 것 같다. 이번 화가도 도망쳤다.

차라리 죽어버리고 싶어. 빌어먹을 갈라테이아의 몸!

...짤막한 단편으로 계속 이어지던 수기는. 점점 더 거칠고 흥폭한 필체로 변하다가... 갑작스럽게 이성을 찾은 듯 정갈해집니다. 당신이 온 날을 기점으로 합니다.

이번 화가는 느낌이 좋다. 금방 도망치지 않을 것 같고, 나도 쉽게 들키지 않을 것 같다. 어쩐지 멍하고 착해 보인다.

그리고 바로 어제.

그가 나를 죽이려 했다. 누구의 사주를 받았는지는 중요치 않다. 내가 되살아난 것에 크게 놀랐을까? 이제 나의 초상화를 그리지 않으려고 할까? 안돼. 나는 그가 필요해. 어떻게 해야... 빨리 초상화를 완성해야 내 복수를 완성할 수 있을텐데.

탐사자가 지하실의 탐사를 마치고 나면, 아래 이벤트를 진행합니다.

...부드럽게 허리를 감싸 안는 팔의 감촉이 느껴집니다. 쉽게 떨쳐낼 수 있을만큼 가벼운 포옹입니다. 등에 누군가의 이마가 닿습니다. 비밀을 고백하는 아이처럼, 수줍은 목소리로... KPC가 속삭입니다.

“여기는 어떻게 알고 왔어?”

“사실 이게 중요한 건 아니지. 너도 알고, 나도 아니까.”

“날 죽일 거니, 아니면 초상화를 완성해 줄 거야?”

이 끔찍한 저택에 얹힌 모든 이야기를 알게 된 탐사자는 이제 무엇을 할지 결정할 수 있습니다. 두 가지 의뢰 중 무엇을 우선으로 둘지, 아니면 그저 이곳에서 도망치는 것으로 모든 것을 정리할지. 어쨌든 또다른 길을 선택할 수도 있습니다.

KPC는 최대한 탐사자의 선택을 받아들입니다. 파도를 일으키기 전에 사용인들을 먼저 대피시켜달라든가, 의뢰금액을 10배로 올려달라든가 하는 것도 괜찮습니다. 그리고 나면, 엔딩으로 진행합니다.

《ENDING》: 파랑에 잠긴 초상

- ✧ ENDING 1 → 초상화를 완성해서 갈라테이아에게 건네준다.
- ✧ ENDING 2 → 갈라테이아와 도망친다.
- ✧ ENDING 3 → 역린을 부셔서 갈라테이아를 죽인다.
- ✧ ENDING 4 → 피투성이 혀가 키스한 단도로 갈라테이아를 죽인다.
- ✧ ENDING 5 → 저택에서 도망친다.
- ✧ ENDING 6 → ENDING 4에서 갈라테이아를 죽이는 것에 실패하고 체력이 0이 된다.

『ENDING 1. 파랑에 잠긴 초상』

만약 탐사자가 아직 초상을 완성하지 못했지만, 초상을 완성해주기로 약속한다면 그림을 한 번 더 그립니다. 이번에는 그림 그리기 판정을 생략합니다.

이제는 마지막이기 때문일까요. 그동안 붓을 잡기만 하면 꼭 다른 사람이 손을 잡고 그림을 대신 그려주는 것 같은 기분을 느꼈던 당신이, 당신의 의지로 붓질을 합니다. 세심한 붓질 아래 한 가지 재료로만 만들어낸 제각기 다른 명도의 염료들은 완벽한 예술을 이뤄냅니다. 누군가 그랬던가요, 예술과 생명은 한곳 차이라고?

붓을 잡은 손이 천천히 멈추고 나면, 캔버스 안에는 그를 꼭 닮은 KPC가 정면을 바라보고 있습니다. 인간의 피로 그린 초상입니다. 당신은 드디어 초상을 완성했습니다.

KPC가 그동안 느껴오던 권태감... 무력감... 피로... 우울함... 슬픔... 그 모든 것의 근원을 바닷속으로 집어삼켜줄 수단이 완성된 셈이니, KPC는 한껏 기뻐해도 좋습니다. KPC는 즉시 탐사자에게 초상을 완성해준 보답이라며 그를 바닷가 절벽으로 이끌고 갑니다. KPC는 이 초상이 완성되면 거래하기로 한 이가 있다고 말합니다. 빅D, 사교도들에게는 심해의 지고한 어버이라고 부르고, 또 다른 이들에게는 그저 심해 괴물이라고 불리기도 하는... KPC가 그를 뭐라고 묘사하는지는 KPC의 자유입니다.

시체를 유기하기도 했던 바닷가의 절벽으로 향하면, KPC는 생전 들어본 적 없는 아주 끔찍한 울음소리를 냅니다. 꼭 누군가를 부르는 것 같지만, 인간의 목구멍으로는 낼 수 없고, 인간의 귀로는 온전히 들 수 없는 음역대의 주파수입니다. 그러니 그 내용이 무엇인지는 알 수 없습니다. ■■■■■의 본 목소리를 들은 탐사자는 이성을 1만큼 차감합니다.

그러면, 잔잔하던 바다에 갑자기 소용돌이가 일더니... 바다의 중심에서 거대한 개구리처럼 생긴 괴물이 파도를 타고 기어 나와 손을 뻗습니다. 길쭉하고 거대한 양 손은 손가락 사이사이에

거대한 물갈퀴가 있으며, 물결 쳐 부서져야 할 바닷물은 괴물의 손바닥 아래에서 찢든찢든한 점액질이 되어 엉겨 붙습니다. 그것은 무언가를 요구하는 것처럼, 거대한 양 손바닥을 아가리처럼 썩 벌려 내뱉습니다. 그럼 KPC가, 그 불쾌한 아가리 안으로 그가 들고 있던 캔버스를. 당신이 막 완성한 초상을 던져 넣습니다. 아가리는 초상을 먹음직스럽게 삼키고, 바닷물로 만들어진 혀로 주변을 한 번 훑고는 그대로 사라집니다. 높은 파도가 튀긴 물방울에 KPC의 머리카락이 축축하게 젖어들어가지만, 어쩐지 숨이 죽어 축축해진 머리카락이 KPC에게는 더 잘 어울리는 것 같습니다.

“탐사자. 곧 해일이 밀려와.”

“참. 의뢰 보상을 줘야지. 서재의... 첫 번째 책장, 두 번째 칸의 첫 번째 책을 꺼내봐.”

KPC는 놀랍도록 기쁜 표정으로 그렇게 이야기합니다. 당신이 본 그의 표정 가운데 가장 기뻐 보입니다. 만약 시간대가 밤이라면, 달의 주위로 달무리가 껴 있고, 먹구름이 하늘을 빠르게 뒤덮기 시작하는 것이 보입니다. 탐사자는 KPC의 말이 거짓이 아님을, 그리고 자신이 어떤 섣된 주술 행위에 동조해왔는지에 대해 눈으로, 온몸으로 체감합니다. 탐사자, 이성 판정합니다.

(1/1d3)

해일이 저택을 집어삼키기까지 얼마 남지 않았습니다. KPC는 탐사자에게 말, 혹은 자동차를 타고 이 저택을 벗어날 것을 제안합니다. 나름의 호의를 베푸는 것입니다. 앞으로 리얼 타임 30분 안에 저택을 탈출해야 살아남을 수 있습니다.

탐사자가 서재의 첫번째 책장, 두번째 칸의 첫번째 책을 꺼내보면, 그 뒤에는 당겨서 돌릴 수 있는 도르래가 있습니다. 그 도르래를 돌려보면, 책장이 스르륵 밀리면서 뒤에 숨겨져 있던 금고 문이 드러납니다. 잠금장치는 부서져 있습니다.

그 문을 열어보면, 금은보화가 가득 들어 있습니다. 알알이 모두 귀한 보석으로 만들어진 목걸이, 척 보아도 장식용으로 만들어진 보검들이 사방에 가득 들어차 있습니다. 기니 금화들은 덮고 자도 될만큼 산더미처럼 쌓여 있습니다. 못된 괴물을 물리치고 금은보화를 얻는 용사가 나오는 동화를 읽어본 적이 있나요? 그게 꼭 당신이 된 기분일지도 모르겠네요.

탐사자가 원한다면 사용인들도 대피시킬 수 있습니다. 사용인들에게 보너스 다이스 2개를 붙인 설득 판정을 해서(척 봐도 이상기후이기 때문에 탐사자의 난데없는 소리에도 설득력이 실립니다.), 실패 시 자동차를 운전해 줄 사용인만을, 보통 성공 시 절반의 사용인을, 어려운 성공 시 거의 모든 사용인을, 극단적 난이도 이상의 성공 시 모든 사용인을 대피시킬 수 있습니다.

그러나 KPC 자신은 결코 대피하지 않습니다. 설득 판정을 해도 마찬가지입니다.

단, 이는 KPC가 아직 자신이 심해인에게 놀아났다는 사실을 모르기 때문입니다. 탐사자가 심해인이 KPC를 배신했다는 사실을 알려주면, KPC는 진실을 알고 심해인으로부터 도망치기를 결심할 수 있습니다. ENDING 2로 진행할 수 있습니다.

저택으로부터 어느 정도 멀어지면, 천지를 가르는 굉음이 들려옵니다. 불길하고 음습한 기분이 정강이부터 척추뼈를 타고 오릅니다. 거센 빗소리입니다. 바다로부터 벗어난 큰 길인데도 파도소리가 들려옵니다. 최근 바다의 수위가 높아졌던 것도 이 의식의 전조였을까요? 자신의 운명을 직감한 굵고 커다란 나무들이 가지를 바들바들 떨고, 거센 바람에 모든 생명체들이 숨을 죽입니다. 해일입니다. 온갖 소동물들이 도시의 방향으로 앞서 뛰기 시작하고, 거기에는 당신도 포함됩니다.

저택은 반드시 물에 잠길 것입니다. 거센 해일을 직격으로 맞고, 아름답게 건조된 건축물은 인간의 오만한 산물로 보잘 것 없이 부서져 바다 아래 가라앉게 될 것입니다. 그럼, KPC는 그것으로 만족할 수 있을까요? 저 멀리서, 당신의 귀 안에서만 징징 울리는 듯한 소름끼치게 파도를 닮은 노랫소리가 들려옵니다.

내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 메두사보다 끔찍해요.

내 손길은 마이더스 왕의 손처럼 부유함과 불행함을 낳죠.

내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었어요.

그러니 나는...

당신은 KPC가 드디어, 물을 벗어나 바다로 돌아갔음을 어렴풋이 느낍니다. 저 목소리를 들을 일은 이제 아마 다시는 없을 것입니다.

탐사자 생존 / KPC 로스트

탐사 보상: 이성 1d6 회복, 의뢰 보상으로 받은 금은보화 전부, 피투성이 혀가 키스한 단도(미사용)

『ENDING 2. 물에서 호흡하는 물고기』

역린을 돌려주었다는 것을 전제로, 심해인이 처음부터 톰 웨일드와 짜고 친 판이라는 것을 알게 된 KPC는 함께 탈출하자는 탐사자의 제안에 이렇게 대답합니다.

※참고용 스크립트일 뿐이니 플레이 시 각 탁에 어울리게 개변해주세요.

“내가 여기서 도망치면... 나는 빅D와의 거래를 어기는 거야.”

“빅D는 어디든지 갈 수 있어. 바다가 있는 곳이라면. 그리고 나는 바다를 떠나서 살지 못하고.”

“대답해. 탐사자. 너는 나를 죽이려고 했잖아.”

“그런데 내 이후의 삶을 책임질 수 있겠어?”

탐사자가 그렇다고 대답할 경우 아래로, 탐사자가 KPC를 데리고 가는 것을 포기할 경우 ENDING 1의 후반을 참고하여 진행합니다.

“그래... 떠나자. 그전에, 서재의... 첫 번째 책장, 두 번째 칸의 첫 번째 책을 꺼내야 해.”

탐사자가 서재의 첫번째 책장, 두번째 칸의 첫번째 책을 꺼내보면, 그 뒤에는 당겨서 돌릴 수 있는 도르래가 있습니다. 그 도르래를 돌려보면, 책장이 스르륵 밀리면서 뒤에 숨겨져 있던 금고 문이 드러납니다. 잠금장치는 부서져 있습니다.

그 문을 열어보면, 금은보화가 가득 들어 있습니다. 알알이 모두 귀한 보석으로 만들어진 목걸이, 척 보아도 장식용으로 만들어진 보검들이 사방에 가득 들어차 있습니다. 기니 금화들은 덮고 자도 될만큼 산더미처럼 쌓여 있습니다. 못된 괴물을 물리치고 금은보화를 얻는 용사가 나오는 동화를 읽어본 적이 있나요? 그게 꼭 당신이 된 기분일지도 모르겠네요. 당신은 괴물과 손을 잡은 쪽에 가깝지만요. 탐사자와 KPC가 충분한 양의 재화를 줌과 나면, 이제 저택을 나가기만 하면 됩니다. 로웨인 베이커는 광기에 빠져 지하실에 감금되어 있으니깐요. 적어도 다음 식사 시간 전까지는 들키지 않을 것입니다.

괴물, KPC와 당신을 태운 자동차가 저택 부지 바깥을 향해 달려 나갑니다. KPC의 어깨가 불안하게 덜덜 떨리고 있습니다. 그는 한참을 망설이다 이런 말을 합니다.

“...내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 메두사보다 끔찍해. 내 손길은 마이더스 왕의 손처럼 부유함과 불행함을 낳지. 내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었어. 그러니 나는...”

“네게 불행이 될 게 분명하다.”

“그래도 너는 나를 책임져야 해. 하다못해 개울에 살던 금붕어를 동그란 유리 어항에 집어넣은 어린아이도 그에 대한 책임을 지는 법이니까.”

KPC는 아마 인간의 모습을 계속 유지하기 위해서는 이전에 초상화를 활아먹었던 것처럼 계속해서 인간의 피를 마셔야 할 지도 모르고, 형용할 수 없는 심해의 아득함이 그를 쫓아올지도 모릅니다. 그러나 그를 구해낸 책임은 오롯이 당신에게 있군요. 표적을 데리고 도망치는 암살자라니. 제법 재미있는 이야기입니다. 저택은 어느새 저 멀리 멀어져 점처럼 보이고, 덩달아 멀어진 바다에서 분노한 무언가의 끔찍한 울음소리가 울립니다.

초상을 심해인에게 바친 뒤라면 ENDING1의 망각의 파도가 저택을 휩쓰는 묘사를 가져다 써도 이어집니다.

그래도, 당신은 이 끔찍한 저택으로부터 물에서 숨쉬는 물고기와 함께 탈출에 성공합니다.
아무래도 새로운 집을 구해야겠습니다.

탐사자 생존 / KPC 생존

탐사 보상: 이성 1d6 회복, 금고에서 챙긴 금은보화 전부, 피투성이 혀가 키스한 단도(미사용)

『ENDING 3. 물거품으로 사라지는 괴물』

역린을 파괴하는 데에는 별도의 판정이 필요하지 않습니다. 그저, 역린을 파괴한 바로 그 다음 순간... KPC가 쓰러집니다. 전기에 감전된 것처럼 어깨를 부르르 떤 KPC는 뻗뻗한 하반신을 이리저리 비틀다가 손바닥에 피가 나도록 주먹을 칩니다. 그 피는 그치지 않습니다. 죽음으로부터도 되살아났던 갈라테이아는 이제 없습니다. 그의 충혈된 눈동자와 시선이 마주치면...

이성을 잃은 KPC와 전투를 시작합니다. KPC의 건강을 50, 체력을 5로 하향합니다. KPC의 전투 기능치는 수호자가 정한 백스톰리에 어울리게 설정해주세요. 1번이라도 탐사자가 '피투성이 혀가 키스한 단도'로 KPC에게 데미지를 입히는 것에 성공하면, 전투는 즉시 탐사자의 승리로 끝납니다. 혹은 KPC의 체력(5)을 기타 다른 무기로 없애면 됩니다. 단, 탐사자가 성공하지 못하고 체력이 0이 된다면, ENDING 6으로 진행합니다.

그 단도로 살점을 가르면, 붉은 칼날이 닿는 살점이 소름끼치는 소리를 내며 타들어갑니다. 마른 종이에 불꽃을 옮긴 것처럼, 칼날이 닿는 지점부터, 살결이 까맣게 타들어가기 시작합니다. 비명소리는 들리지 않습니다. 그저 그가 끔찍한 고통 가운데에서 샅된 미소를 짓고 있을 뿐입니다. 뱃사공들이 세이렌의 목소리에 홀리지 않기 위해 귀를 막았던 것처럼, 당신도 그의 눈에 홀리지 않도록 눈을 감았어야 했을지도 모릅니다.

이제는 더이상 KPC가 되살아나지 않을 것이라는 사실을 직감적으로 알아차립니다. 그는 일반적인 생물과 마찬가지로, 평범한 재생력을 가지며, 더이상 영생하지 않습니다. 드디어 의뢰를 성공했습니다. 이제 이 거지같은 저택을 떠날 수 있습니다. 그때, 전신이 거의 다 부스러져 가는 KPC가 마지막 말을 남깁니다. 유언이라고 해도 괜찮겠네요.

“...내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 메두사보다 끔찍했지. 내 손길은 마이더스 왕의 손처럼 부유함과 불행함만을 낳았어. 내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었는데...

드디어 이렇게 죽는구나. 널 원망하지는 않아.”

“서재의... 첫 번째 책장, 두 번째 칸의 첫 번째 책을 꺼내봐.”

그 말을 끝으로, 지하실에는 탐사자와... 미쳐버린 로웨인 베이커, 또 불길함만으로 소름마져 끼쳐오는 단도와... 비쩍 마른 미라같은 시체 한 구만 남습니다. 탐사자가 로웨인 베이커의 구출을 시도하더라도, 로웨인 베이커는 고개를 계속해서 벽에 박으며 거부 반응을 보입니다. 그대로 두고 나가게 해주세요.

시체를 조사해볼 수 있습니다. 뼈마디만 남은 듯 비쩍 마른 시체에서는 이질감이 느껴집니다. 꼭 이미 오래 전에 죽었어야 마땅한 시체처럼 느껴집니다. 전신에 화상같이 우둘ตุ룩한 헛비늘 자국이 남아있고, 풍성한 드레스 자락이 폭 꺼져서... 그 안쪽에 든 것은... 인간의 다리가 아닌 물고기의 꼬리입니다. 조금 건드리는 것만으로도 찌꺼 갈라져 깨집니다. KPC의 시체에서 이종족의 자국을 발견한 탐사자는 이성 판정합니다. (0/1d5)

탐사자가 서재의 첫번째 책장, 두번째 칸의 첫번째 책을 꺼내보면, 그 뒤에는 당겨서 돌릴 수 있는 도르래가 있습니다. 그 도르래를 돌려보면, 책장이 스르륵 밀리면서 뒤에 숨겨져 있던 금고 문이 드러납니다. 잠금장치는 부서져 있습니다.

그 문을 열어보면, 금은보화가 가득 들어 있습니다. 알알이 모두 귀한 보석으로 만들어진 목걸이, 척 보아도 장식용으로 만들어진 보검들이 사방에 가득 들어차 있습니다. 기니 금화들은 덮고 자도 될만큼 산더미처럼 쌓여 있습니다. 못된 괴물을 물리치고 금은보화를 얻는 용사가 나오는 동화를 읽어본 적이 있나요? 그게 꼭 당신이 된 기분입니다.

의뢰를 마쳤으니 비밀스럽게 저택을 떠나기만 하면 됩니다. 떠나는 방법은 자유입니다. 사용인에게 부탁해서 자동차를 타고 돌아가도 되고, 걸어서 도망쳐도 좋습니다. 일단 그 저택 부지를 벗어나기만 하면. 답답하던 가슴이 비로소 가벼워지고, 당신의 모든 책무를 끝마쳤다는 생각이 듭니다.

그렇게 일주일이 흐릅니다. 그동안 웨일드 저택의 시체에 대해 탐사자를 조사하기 위해 방문한 사람은 아무도 없었습니다. 탐사자는 그 사건과 완전히 무관한 이로 취급되는 것 같습니다. 그럼 탐사자는 무엇을 하며 살고 있을까요? 탐사자의 아침 생활에 대한 묘사를 듣고 나면, 조간신문을 펼쳐서 1면에 실린 소식을 확인하도록 할 수 있습니다. 웨일드 저택에 관한 이야기인데... 그 기괴한 저택에서 그때 발을 뺀 것은 정말이지 탁월한 선택이었다는 생각밖에 들지 않는군요.

웨일드 저택이 톰 웨일드와 웨일드 부인을 모두 떠나보낸지 3일이 지나지 않아 거대한 해일이 웨일드 저택을 엉망으로 무너트리고 휩쓸어갔다고 합니다. 웨일드 부인의 장례를 준비하기 위해 그 저택에 머무르던 사람들은 한 명도 빠짐없이 전부 실종되었다는데.....

KPC의 완성된 초상은 어땠을까요? 문득 그것이 궁금해집니다. 이제는 탐사자와는 관련이 없는 이야기지만요.

탐사자 생존 / KPC 로스트

탐사 보상: 이성 1d6 회복

『ENDING 4. 물거품이 되어 사라진 저택』

탐사자가 단도로 KPC를 찌르기로 하면, 전투를 시작합니다. KPC의 전투 기능치는 수호자가 정한 백스토토리에 어울리게 설정해주세요. 1번이라도 탐사자가 '피투성이 혀가 키스한 단도'로 KPC에게 데미지를 입히는 것에 성공하면, 전투는 즉시 탐사자의 승리로 끝납니다. 단, 탐사자가 성공하지 못하고 체력이 0이 된다면, ENDING 6으로 진행합니다.

그 단도로 살점을 가르면, 붉은 칼날이 닿는 살점이 소름끼치는 소리를 내며 타들어갑니다. 마른 종이에 불꽃을 옮긴 것처럼, 칼날이 닿는 지점부터, 살결이 까맣게 타들어가기 시작합니다. 비명소리는 들리지 않습니다. 그저 그가 끔찍한 고통 가운데에서 샅된 미소를 짓고 있을 뿐입니다. 뱃사공들이 세이렌의 목소리에 홀리지 않기 위해 귀를 막았던 것처럼, 당신도 그의 눈에 홀리지 않도록 눈을 감았어야 했을지도 모릅니다.

‘이번’에는 KPC가 되살아나지 않을 것이라는 사실을 직감적으로 알아차립니다.

드디어 의뢰를 성공했습니다. 이제 이 거지같은 저택을 떠날 수 있습니다. 그때, 전신이 거의 다 부스러져 가는 KPC가 마지막 말을 남깁니다. 유언이라고 해도 괜찮겠네요.

“...내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 메두사보다 끔찍했지. 내 손길은 마이터스 왕의 손처럼 부유함과 불행함만을 낳았어. 내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었는데... 드디어 이렇게 죽는구나. 널 원망하지는 않아.”
“서재의... 첫 번째 책장, 두 번째 칸의 첫 번째 책을 꺼내봐.”

그 말을 끝으로, 지하실에는 탐사자와... 미쳐버린 로웨인 베이커, 또 불길함만으로 소름마저 끼쳐오는 단도와... 비쩍 마른 미라같은 시체 한 구만 남습니다. 탐사자가 로웨인 베이커의 구출을 시도하더라도, 로웨인 베이커는 고개를 계속해서 벽에 박으며 거부 반응을 보입니다. 그대로 두고 나가게 해주세요.

시체를 조사해볼 수 있습니다. 뼈마디만 남은 듯 비쩍 마른 시체에서는 이질감이 느껴집니다. 꼭 이미 오래 전에 죽었어야 마땅한 시체처럼 느껴집니다. 전신에 화상같이 우둘ตุ룩한 헛비늘 자국이 남아있고, 풍성한 드레스 자락이 폭 꺼져서... 그 안쪽에 든 것은... 인간의 다리가 아닌 물고기의 꼬리입니다. 조금 건드리는 것만으로도 찌적 갈라져 깨집니다. KPC의 시체에서 이종족의 자국을 발견한 탐사자는 이성 판정합니다. (0/1d5)

탐사자가 서재의 첫번째 책장, 두번째 칸의 첫번째 책을 꺼내보면, 그 뒤에는 당겨서 돌릴 수 있는 도르래가 있습니다. 그 도르래를 돌려보면, 책장이 스르륵 밀리면서 뒤에 숨겨져 있던 금고 문이 드러납니다. 잠금장치는 부서져 있습니다.

그 문을 열어보면, 금은보화가 가득 들어 있습니다. 알알이 모두 귀한 보석으로 만들어진 목걸이, 척 보아도 장식용으로 만들어진 보검들이 사방에 가득 들어차 있습니다. 기니 금화들은 덮고 자도 될만큼 산더미처럼 쌓여 있습니다. 못된 괴물을 물리치고 금은보화를 얻는 용사가 나오는 동화를 읽어본 적이 있나요? 그게 꼭 당신이 된 기분입니다.

의뢰를 마쳤으니 비밀스럽게 저택을 떠나기만 하면 됩니다. 떠나는 방법은 자유입니다. 사용인에게 부탁해서 자동차를 타고 돌아가도 되고, 걸어서 도망쳐도 좋습니다. 일단 그 저택 부지를 벗어나기만 하면. 답답하던 가슴이 비로소 가벼워지고, 당신의 모든 책무를 끝마쳤다는 생각이 듭니다.

그렇게 일주일이 흐릅니다. 그동안 웨일드 저택의 시체에 대해 탐사자를 조사하기 위해 방문한 사람은 아무도 없었습니다. 탐사자는 그 사건과 완전히 무관한 이로 취급되는 것 같습니다. 그럼 탐사자는 무엇을 하며 살고 있을까요? 탐사자의 아침 생활에 대한 묘사를 듣고 나면, 조간신문을 펼쳐서 1면에 실린 소식을 확인하도록 할 수 있습니다. 웨일드 저택에 관한 이야기인데... 그 기괴한 저택에서 그때 발을 뺀 것은 정말이지 탁월한 선택이었다는 생각밖에 들지 않는군요.

웨일드 저택이 톰 웨일드와 웨일드 부인을 모두 떠나보낸지 3일이 지나지 않아 거대한 해일이 웨일드 저택을 엉망으로 무너트리고 휩쓸어갔다고 합니다. 웨일드 부인의 장례를 준비하기 위해 그 저택에 머무르던 사람들은 한 명도 빠짐없이 전부 실종되었다는데.....

KPC의 완성된 초상은 어땠을까요? 문득 그것이 궁금해집니다. 이제는 탐사자와는 관련이 없는 이야기지만요.

탐사자 생존 / KPC 로스트

탐사 보상: 이성 1d6 회복

『ENDING 5. 파랑을 불러 일으키는 초상』

탐사자가 언제든 탐사 도중 광기에 걸리거나, 목숨의 위협, 심한 공포에 시달려 저택으로부터 영영 도망치고, 다시 돌아가지 않기로 결심한다면... 로웨인을 통해 정말 일을 그만둘 거냐는 연락을 두 번 정도 더 보내주세요. 혹은 KPC가 붙잡습니다.

그럼에도 탐사자가 거절한다면, 이야기는 거기서 끝납니다.

당신은 이 끔찍한 저택에 관련된 그 어떤 것도 거부하기로 했습니다. KPC는 탐사자를 제법 애절하게 붙잡을 테지만, 그렇다 할 위하는 끼치지 않습니다. 이 시점에서 가지고 있던 광기는 모두 풀리고, 이성을 1만큼 회복합니다.

쉐일드 저택에서는 다섯 번째 화가를 구한다는 공고가 붙고, 로웨인에게서는 실망이라는 연락을 마지막으로 더 이상 연락이 되지 않습니다.

그렇게 일주일이 흐릅니다. 탐사자는 무엇을 하며 살고 있을까요? 탐사자의 아침 생활에 대한 묘사를 듣고 나면, 조간신문을 펼쳐서 1면에 실린 소식을 확인하도록 할 수 있습니다. 쉐일드 저택에 관한 이야기인데... 그 기괴한 저택에서 그때 발을 뺀 것은 정말이지 탁월한 선택이었다는 생각밖에 들지 않는군요. 당신의 뒤를 이은 다섯 번째 화가가 쉐일드 저택에 들어간 이후로, 일주일이 지나지 않아 거대한 해일이 쉐일드 저택을 엉망으로 무너트리고 휩쓸어갔다고 합니다. 그 저택에 살던 사람들은 한 명도 빠짐없이 전부 실종되었다는데.....KPC의 완성된 초상은 어땠을까요? 문득 그것이 궁금해집니다. 이제는 탐사자와는 관련이 없는 이야기지만요.

탐사자 생존 / KPC 로스트

탐사 보상: 이성 1d6 회복

『ENDING 6. 자화상이 불러일으킨 해일』

탐사자의 체력이 0으로 떨어진 뒤에, 탐사자는 기절합니다. ...한참 뒤 눈을 뜨면... 의자에 단단히 묶인 채입니다. 익숙한 장소, 화실입니다. 몸의 상태를 살피면 KPC와 전투하며 다친 대부분의 부위는 치료되어 있지만 새로운 자상이 생겨 있습니다. 그 자상을 타고 흘러내린 핏방울들이 모여서 양동이에 가득 찹니다. 염료입니다. KPC는 지금 염료를 만들고 있는 것입니다. 흰 드레스에 피를 덕지덕지 바른 KPC가 붓을 내려놓습니다. 캔버스를 앞에 두고 있습니다. 그가 그린 캔버스 속에는... 당신이 그리던 아름다운 여인은 온데간데없이 끔찍한 괴물이 있습니다. 상반신까지는 매끈한 인간의 것을 가졌지만, 하반신은 끔찍하게 일그러진 물고기의 것을 하고 있습니다. KPC가 당신을 돌아보며 말갈게 웃습니다.

“일어났니?”

“내가 자화상을 그려봤어.”

“처음부터 이렇게 할 걸... 그렇지? 피를 빌려줘서 고마워.”

“의뢰는 성공한 걸로 치자. 서재의 첫 번째 책장, 두 번째 칸의 첫 번째 책을 꺼내봐. 거기에 너가 가져갈만한 것들이 있으니까.”

KPC는 묶어뒀던 탐사자의 팔을 풀어주고, 드레스에 묻은 피가 가려지도록 코트를 새로 걸칩니다.

“넌 그냥 보내주겠다는 이야기야. 얼른 가. 사용인에게 의뢰가 끝났으니 집에 돌아가겠다고 해.
그럼 나는 초상을 전달해 줘야 할 사람이 있어서, 이만.”

만약 탐사자가 KPC와 같이 가겠다고 하거나, KPC를 미행해서 뒤따라가면 시체를 유기했던 절벽
앞에 KPC가 멈춰서고, 아래와 같은 것을 목격합니다.

KPC는 생전 들어본 적 없는 아주 끔찍한 울음소리를 냅니다. 꼭 누군가를 부르는 것 같지만
인간의 목구멍으로는 낼 수 없고, 인간의 귀로는 온전히 들을 수 없는 음역대의 주파수입니다.
그러니 그 내용이 무엇인지는 알 수 없습니다. ■■■■■의 본 목소리를 들은 탐사자는 이성을
1만큼 차감합니다.

그러면, 잔잔하던 바다에 갑자기 소용돌이가 일더니... 바다의 중심에서 거대한 개구리처럼 생긴
괴물이 파도를 타고 기어 나와 손을 뻗습니다. 길쭉하고 거대한 양 손은 손가락 사이사이에
거대한 물갈퀴가 있으며, 물결 쳐 부서져야 할 바닷물은 괴물의 손바닥 아래에서 찢득찢득한
점액질이 되어 엉겨 붙습니다. 그것은 무언가를 요구하는 것처럼, 거대한 양 손바닥을 아가리처럼
썩 벌려 내뿜습니다. 그럼 KPC가, 그 불쾌한 아가리 안으로 그가 들고 있던 캔버스를. 당신이 막
완성한 초상을 던져 넣습니다. 아가리는 초상을 먹음직스럽게 삼키고, 바닷물로 만들어진 혀로
주변을 한 번 훑고는 그대로 사라집니다. 높은 파도가 튀긴 물방울에 KPC의 머리카락이 축축하게
젖어들어가지만, 어쩐지 숨이 죽어 축축해진 머리카락이 KPC에게는 더 잘 어울리는 것 같습니다.
KPC는 놀랍도록 기쁜 표정입니다. 당신이 본 그의 표정 가운데 가장 기뻐 보입니다. 달의 주위로
달무리가 껴 있고, 먹구름이 하늘을 빠르게 뒤덮기 시작합니다. 안 좋은 징조입니다. 꼭, 해일이
몰려올 것처럼...

...자신이 어떤 섣된 주술 행위에 동조한 것인지 눈으로, 온몸으로 체감한 탐사자, 이성
판정합니다. (1/1d3)

탐사자가 서재의 첫번째 책장, 두번째 칸의 첫번째 책을 꺼내보면, 그 뒤에는 당겨서 돌릴 수 있는
도르래가 있습니다. 그 도르래를 돌려보면, 책장이 스르륵 밀리면서 뒤에 숨겨져 있던 금고 문이
드러납니다. 잠금장치는 부서져 있습니다.

그 문을 열어보면, 금은보화가 가득 들어 있습니다. 알알이 모두 귀한 보석으로 만들어진 목걸이,
척 보아도 장식용으로 만들어진 보검들이 사방에 가득 들어차 있습니다. 기니 금화들은 덮고 자도
될만큼 산더미처럼 쌓여 있습니다. 못된 괴물을 물리치고 금은보화를 얻는 용사가 나오는 동화를
읽어본 적이 있나요? 그게 꼭 당신이 된 기분일지도 모르겠네요.

탐사자가 원한다면 사용인들도 대피시킬 수 있습니다. 사용인들에게 보너스 다이스 2개를 붙인 설득 판정을 해서(척 봐도 이상기후이기 때문에 탐사자의 난데없는 소리에도 설득력이 실립니다.), 실패 시 자동차를 운전해 줄 사용인만을, 보통 성공 시 절반의 사용인을, 어려운 성공 시 거의 모든 사용인을, 극단적 난이도 이상의 성공 시 모든 사용인을 대피시킬 수 있습니다. 그러나 KPC 자신은 결코 대피하지 않습니다. 설득 판정을 해도 마찬가지입니다.

단, 이는 KPC가 아직 자신이 심해인에게 놀아났다는 사실을 모르기 때문입니다. 탐사자가 심해인이 KPC를 배신했다는 사실을 알려주면, KPC는 진실을 알고 심해인으로부터 도망치기를 결심할 수 있습니다. ENDING 2로 진행할 수 있습니다.

저택으로부터 어느 정도 멀어지면, 천지를 가르는 굉음이 들려옵니다. 불길하고 음습한 기분이 정강이부터 척추뼈를 타고 오릅니다. 거센 빗소리입니다. 바다로부터 벗어난 큰 길인데도 파도소리가 들려옵니다. 최근 바다의 수위가 높아졌던 것도 이 의식의 전조였을까요? 자신의 운명을 직감한 굵고 커다란 나무들이 가지를 바들바들 떨고, 거센 바람에 모든 생명체들이 숨을 죽입니다. 해일입니다. 온갖 소동물들이 도시의 방향으로 앞서 뛰기 시작하고, 거기에는 당신도 포함됩니다.

저택은 반드시 물에 잠길 것입니다. 거센 해일을 직격으로 맞고, 아름답게 건조된 건축물은 인간의 오만한 산물로 보잘 것 없이 부서져 바다 아래 가라앉게 될 것입니다. 그럼, KPC는 그것으로 만족할 수 있을까요? 저 멀리서, 당신의 귀 안에서만 징징 울리는 듯한 소름끼치게 파도를 닮은 노랫소리가 들려옵니다.

*내 혀는 칼보다 날카롭고, 내 시선은 매두사보다 끔찍해요.
내 손길은 마이더스 왕의 손처럼 부유함과 불행함을 낳죠.
내 목숨을 탐내던 이들은 많았지만 결국 나보다 먼저 죽었어요.
그러니 나는...*

당신은 KPC가 드디어, 물을 벗어나 바다로 돌아갔음을 어렴풋이 느낍니다. 저 목소리를 들을 일은 이제 아마 다시는 없을 것입니다.

탐사자 생존 / KPC 로스트

탐사 보상: 이성 1d6 회복, 의뢰 보상으로 받은 금은보화 전부,

《EPILOGUE》: 파랑에 잠긴 초상

- ✧ ENDING 1, 6 → 탐사자는 일상으로 돌아갑니다. 이후 물에 빠지는 사고가 있더라도 그 어떤 절망적인 상황에서도 딱 한 번 정도는 살아남을 수 있을 것입니다.

- ✧ ENDING 2 → 이후 심해인의 추격을 받습니다. 총 2번의 추격을 무사히 떨쳐내고 나면 비로소 일상과 비슷한 것을 누릴 수는 있겠습니다만. 탐사자와 KPC가 서로에게 행운인지 불행인지는 명확치 않습니다.
- ✧ ENDING 3, 4 → 탐사자는 일상으로 돌아갑니다. 이후 바다 가까이에 가면 갑자기 비가 내리고 파도가 거세집니다. 사람들은 당신을 바다로부터 저주받았다고 부를지도 모르겠습니다만, 일상생활에 크게 피해가 되지는 않습니다.
- ✧ ENDING 5는 에필로그가 없습니다.

《Thanks for》: 테스트 플레이, [후기](#) 등

☼ 잠 못 드는 갈라테이아에서 사용했던 갈라테이아라는 창작 신화생물을 일회성으로만 사용하는 것이 아쉬워 이번 시나리오에서도 꺼내들게 되었습니다. 너무 우려먹는 것 같아서 다음 시나리오는 없습니다… 갈라테이아가 이 시나리오에 나온다는 것은 따지자면 스포일러입니다. 그러나 아주 막 금기시되는 사항은 아니고… **편하게 생각해주세요.** 탐사자가 잠갈라를 다녀왔거나 열람한 플레이어라면, KPC나 그 주변인을 갈라테이아, 혹은 심해인으로 일찍이 의심해 RP의 재미를 반감시킬 수 있기 때문에 일단은 스포일러입니다.

☼ 이번 시나리오에서는 KPC의 인어 모습이 딱히 등장하는 구간은 없기 때문에… 인어 시나리오라고 부르기도 애매해보입니다. 그래서 그냥 18C풍 바다 시나리오입니다. 물론 시나리오를 진행하다보면 KPC가 갈라테이아로서의 모습을 보여주는 부분이 생길 수도 있겠지만… 테스트 플레이를 하지 않아서 걱정이 큼니다. 여러가지 엔딩을 자랑해주세요. 구경하는 건 늘 크나큰 기쁨입니다. 감사합니다!

☼ 탐사자는 두 가지 목표를 수행하다 보면 저절로 엔딩까지 다다르게 되어 있습니다.(그랬으면 좋겠습니다…) 예술혼을 불태우는 일과 사람을 죽이는 일은 모두 필연적으로 엄청난 관찰력과 집중을 요할테니까요. 여러가지 이벤트들을 지루하지 않게 배치하려고 노력했고, 결과적으로 볼륨이 꽤 큰 시나리오가 되었습니다. 즐거운 탐사가 되셨으면 좋겠습니다!

☼ 영국의 화폐단위는 달러가 아닌데…. 탐사자와 의뢰 대가를 정할 때 까먹지 마시고 참고하시면 더 분위기를 즐길 수 있을 것 같습니다…. (비선형 버전의 테스트 플레이 중인데 실수로 달러 단위로 이야기해 버려서 땅을 치고 후회하는 중…) 일단은 18세기중이니 기니 금화도 유통되고 있겠네요!