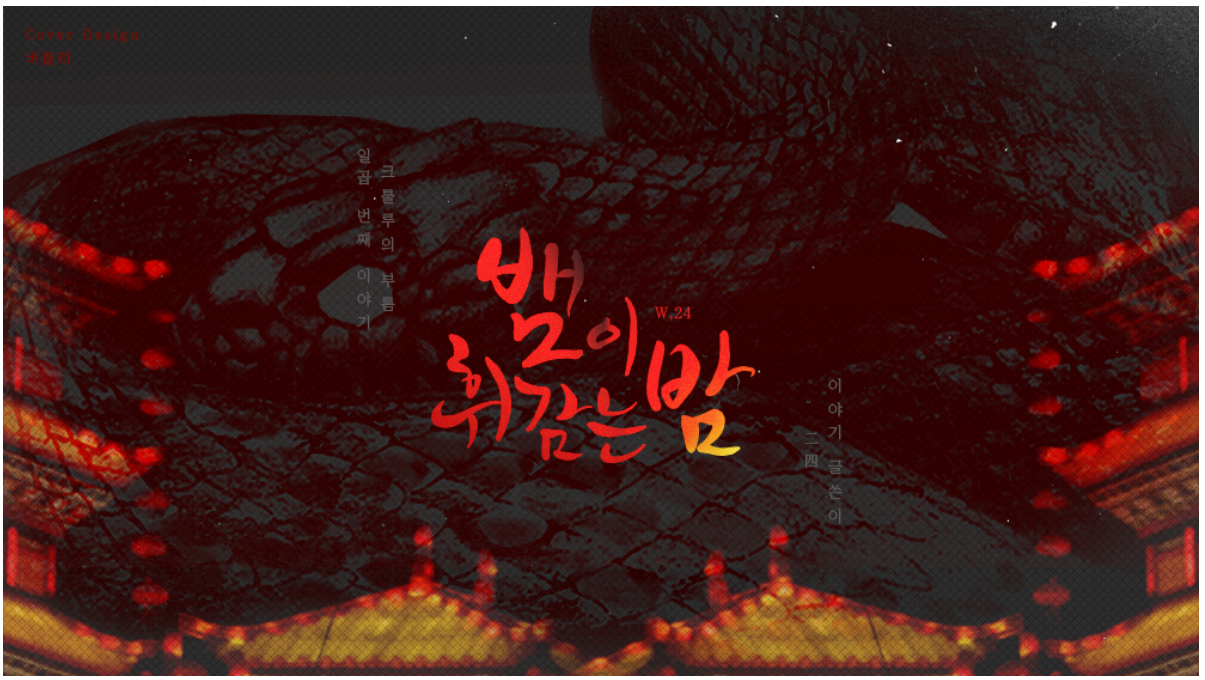

뱀이 휘감는 밤

w.24

안심하세요. 뱀은 사랑을 아는 동물이거든요.

◆ 개요

아무래도 길을 잃은 게 분명합니다. 하지만 이상해요. 당신의 집 주변에는 산이 없었을 텐데. 애초에 어째서 이런 곳을 헤매고 있는 걸까요? 다리에는 힘이 들어가지 않고, 식은땀으로 등이 축축하게 젖었습니다. 주변은 이미 어둑어둑합니다. 산에서 맞는 밤이 순탄하지만은 않겠죠.

그리고 당신은 어디선가 들려오는 낯설고 흥겨운 음악을 듣습니다. 소리를 따라가면 환하게 불이 밝혀진, 산속의 마을이 나타납니다. 아무래도 한창 축제를 벌이는 중이었나 봐요. 기이한 일이지만, 어두컴컴한 산보다는 이곳이 나을 겁니다. 당신은 잠시간 축제를 즐기기로 합니다.

누군가 나긋이, 귓가에 속삭입니다.

“안심하세요. 뱀은 사랑을 아는 동물이거든요.”

◆ 읽기 전에

- 국적 불문의 현대, 초면 상정. 길을 잃은 탐사자는 산속을 헤매다 기이한 축제가 열리는 마을에 도착합니다. 키퍼링/플레이 난이도는 어렵지 않으나 로스트 확률이 있습니다. 그로테스크한 묘사, 폭력적이고 잔인한 상황에 주의하세요.
- 7대 죄악 중 '애욕'을 테마로 하고 있습니다. KPC는 어떤 방식으로든 탐사자를 사랑합니다.
- ORPG 기준 약 3~5시간 (RP에 따라 변동)
- 공개 개요 외에도 필요하다면 다른 정보를 공개해 주세요.

! 아래 페이지부터 본 시나리오의 진상이 공개됩니다 !

◆ 진상

뱀 인간(291p)들은 군락을 이루어, 깊은 산속에서 지내고 있습니다. 이그를 숭상하는 이들은 평범하고 평균적인 보통의 뱀 인간들이에요. 이들은 인간이 오지 못하도록 마법을 사용하여 출입구를 차단합니다. 짙은 안개가 낀 산은 평범한 인간은 볼 수 없는 곳에 자리합니다. 이 군락이 다른 뱀 인간 군락과 차별화된 점이 있다면, 그것은 KPC의 존재입니다.

이그의 신성한 뱀에 대해 알고 있나요? KPC는 신성한 뱀의 핏줄을 타고 태어난 자입니다. KPC의 본체는 2m 길이의 거대한 뱀이며 이마에 흰색 초승달 무늬가 있습니다. KPC는 사람으로 의태할 수 있으나, 머리카락으로 가려진 이마에 똑같은 초승달 무늬가 자리하고 있습니다.

모든 뱀인간은 KPC를 신성한 존재로 대하며 그를 섬깁니다. 3년에 한 번 성대한 축제를 열어 위대한 이그와 이그의 신성한 뱀, 그리고 KPC를 기리죠. 축제가 열릴 때마다 산은 안개를 지우고 인간들을 맞이합니다. 아무것도 모르고 홀려서 들어온 인간은 축제의 마지막, 의식에서 KPC에게 산 채로 잡아먹혀 생을 마감합니다. 이른바 산제물입니다.

다만 제물이 눈치를 채고 도망가면 곤란하겠죠. 축제가 진행되는 내내 뱀인간들은 지속적으로 흑련 가루가 포함된 향을 태웁니다. 불행한 희생양이 보기엔 매우 정상적인, 즐거운 축제처럼 보입니다. 축제에서 지급하는 산딸기 주스엔 아주 소량으로 희석된 지배의 혈청이 섞이기에, 음식을 입에 댄다면 결국 제물은 고분고분하게 KPC에게 바쳐지고 마는 겁니다.

그렇게 얼마나 축제를 반복했을까요. 압도적으로 수명이 긴 KPC는 어느 날, 모든 일에 질려버리고 말았습니다. 자신이 무슨 짓을 당하는지도 모르고 멍하게 있는 제물을 삼키는 건 이제 됐어. 그러나 축제는 개최되어야 하며 이그를 향한 의식도 군락에는 필수적입니다.

KPC는 생각했습니다.

이번 축제에는……

직접 사냥을 해보면 어떨까?

◆ 진행 방식

PC는 이번 축제의 제물입니다. 길을 잃고 헤매다, 뱀인간의 축제에 참여하게 되죠. 원래라면 이대로 아무것도 모르고 축제를 즐기다 제물로 바쳐지게 되겠지만, 이번엔 상황이 다릅니다. KPC는 사냥할 생각이거든요. 그러려면 우선 사냥감을 풀어줘야겠죠?

KPC와 PC는 (KPC의 설계 하에) 극복할 수 있는 역경을 겪습니다. PC가 KPC에게 마음을 열고 의지할수록, KPC는 흡족해하죠. 진실을 밝혔을 때 배신당한 PC가 어떤 얼굴을 할지 생각하는 것만으로도 배가 부른 기분이거든요. 그리고 또, 음…… 꽤 신선한 경험이었어요. 그도 그럴 것이, 이렇게 오랜 시간 동안 마을 안의 뱀인간들하고만 교류했거든요. 언제나 똑같은 얼굴, 언제나 똑같은 방식, KPC를 숭상하기만 하는……

그러다 자신을 생경하게 바라보며, 의심과 경계를 반복하다 조금씩 허물어지는 PC가 얼마나 새롭게 다가오겠어요? KPC는 점점 PC를 욕망하게 됩니다. 특별하게 재밌는 책, 특이하게 반짝이는 보석을 갖고 싶어 하는 것처럼 그대로 죽이기엔 아쉽다고 여겨요.

어쩌면 이걸 세간에서 말하는 '사랑'으로 표현할 수도 있을 거예요. 어쩌면 절대 사랑이 아닌, 그저 물건을 바라보는 소유욕으로 정의할 수도 있겠죠. PC와의 RP를 통해 KPC의 감정을 고찰해보세요! 시나리오에선 우선 이것을 애욕으로 둡니다.

KPC가 "사랑하는" PC를 장난감으로 삼아 묶어둘 걸 계획하는 동안……

당연하지만 PC는 탐사자고, 탐사자는 관듣자가 있습니다. 마을 이곳저곳을 다니며 KPC가 수상하다는 정황 증거와 탈출법까지 얻었으니 자신이 어떤 상황에 부닥쳐 있는지 이해하는 건 아마도 금방일 겁니다. 아주 간단한 이야기죠.

KPC를 공격하고 도망치면 됩니다! 참고로, 얼마나 정이 들었나요?

관계를 쌓아갈수록 다양한 결과가 나올 테니 즐겁게 교류해봅시다!

◆ KPC

인간으로 의태한 KPC의 데이터는 정신력 90을 제외하고는 자유롭습니다. 탁 내에서 임의로 정해보세요. 본체인 뱀의 모습을 한 KPC는 머리카락 색의 비늘을 가졌고, 이마에 흰 초승달 무늬가 있습니다. 본체의 데이터는 다음과 같습니다.

근력 110 건강 65 크기 70 민첩 65 근접전 40 회피 25

평균 피해 보너스 : +1D6

물기 (근접전) 피해 : 1D3

해독제가 통하지 않는 독을 주입합니다. 물린 이는 24시간 후 사망합니다.

조이기 (근접전 액션) 피해 : 1D6+피해 보너스

근력의 대항 판정에서 이기기 전까지는 조이기에서 풀려날 수 없습니다.

뱀과의 전투를 권장하지는 않습니다. 전투 없이도 해결할 수 있기 때문입니다. 만일 PL이 전투를 원한다면 말려주시되, PL의 의견을 존중해주세요. PC가 전투에서 사망한다면 축제는 지난번과 다름없는 결말을 맞이합니다.

초반의 KPC는 PC를 감쪽같이 속여 기만하기 위해 살갑게 행동합니다. 그러나 PC와 교류하면서, PC를 향한 흥미가 생겨 조금씩 진심이 섞이게 됩니다. KPC가 PC를 애욕하게 된 후부터는 다소 거칠고 괴팍한 언행을 할지도 모릅니다. 엔딩 분기의 KPC는 PC를 달콤한 말로 홀려 자신의 것으로 삼으려 합니다. 탁 내의 설정에 따라 자유롭게 수정하세요!

그 외 뱀인간이 나옵니다. 뱀인간의 데이터는 룰북을 참고하세요.

◆ 뱀의 군락

뱀인간이 떼를 지어 살고 있습니다. 안개가 낀 깊은 산에 위치하는데, 현재는 축제 기간이라 새롭게 단장하였습니다. 제물인 인간을 홀려야 하므로 인간이 보기에 매혹적이고 즐거운 공간이 되었습니다. 붉은색과 황금색을 기조로, 동양미가 물씬 풍기게 꾸며졌네요.

시나리오 내에서 PC가 처음으로 발을 들이는 공간은 축제 구역입니다. 축제 구역은 노점들이 늘어서 있으며 음식 부스와 게임 부스 등으로 구분되어 있어요. 공기 중엔 달콤한 향이 감돌고 음식은 하나 같이 맛이 좋지만 흑련 가루의 향을 피우고, 무료로 건네주는 산딸기 주스엔 지배의 혈청이 함유되어 있기에 보이는 것처럼 좋기만 한 곳은 아닙니다.

도망친 PC가 두 번째로 도착한 공간은 거주 구역입니다. 단층집이 늘어서 있고, 뱀인간들이 왔다 갔다 합니다. 축제 구역에서는 볼 수 없었던 수상하고 그로테스크한 것들이 펼쳐집니다. PC는 이곳에서 뱀인간이 무엇인지 알게 되고, 동시에 곁에 있는 KPC를 과연 믿을 수 있을지에 대한 의심을 품게 됩니다.

마지막으로 PC가 다다른 공간은 금지 구역입니다. 흡사 신전과 같은 공간이에요. 의식과 제사에 대해서 알 수 있습니다. 지난 제물이 남겨놓은, 인간이 뱀에게서 탈출하는 방법도요. 이곳에서 KPC는 본색을 드러내고, PC는 거대한 뱀이 된 KPC와 맞서야만 합니다.

◆ 시나리오 진행

1. 도입

밤바람에 나뭇가지가 버석거립니다. 한 걸음을 내디딜 때마다 낙엽 사이에 발이 푹 파묻히네요. PC는 가파른 산의 오르막을 걷고 있습니다. 등산로는 보이지 않습니다. 사람의 발길이 닿지 않은, 무성한 수풀을 헤치고 가는 수밖에 없네요.

아무래도 길을 잃은 게 분명합니다. 하지만 이상해요. 당신의 집 주변에는 산이 없었을 텐데. 애초에 어째서 이런 곳을 헤매고 있는 걸까요?

■ 지능 판정

성공 : 오늘은 특별할 것 없는, 평화로운 하루를 보냈어요. 집에 돌아오던 중 못 보던 골목길을 발견했고, 지름길이라는 생각에 무심코 발을 들였던 것 같습니다. 이리저리 꼬인 골목을 돌아 나오자,

……밤바람에 나뭇가지가 버석거립니다. 한 걸음을 내디딜 때마다 낙엽 사이에 발이 푹 파묻히네요. PC는 가파른 산의 오르막을 걷고 있었습니다. 이성 판정 0/1

실패 : 오늘은 특별할 것 없는, 평화로운 하루를 보냈어요. 그러나 조금 전까지 무엇을 했는지 전혀 기억이 나지 않습니다. 한 가지 확실한 건, '산'에 갈 예정은 없었다는 거예요.

PC의 옷차림은 평상복이며, 소지품은 그대로 있습니다. 그러나 전자기기는 작동하지 않습니다. 주변을 둘러본다면 사방이 울창한 산이네요. 시간이 늦었는지 머리 위에 해는 없고 희미한 석양이 사라지고 있습니다.

자연 판정에 성공한다면 지역을 막론하고 다양한 종의 나무가 자라고 있어, 당최 이곳이 어디인지 알 수 없다는 정보를 얻게 됩니다. 오르기 판정으로 나무에 올라간다면 뉘엿뉘엿 저무는 해와 장대하게 뻗은 산줄기를 목격합니다.

계속 오르든, 방향을 틀어 다시 내려가든, 한참 걷다 보면 다리에는 힘이 들어가지 않고, 식은땀으로 등이 축축하게 젖었습니다. 주변은 이미 어둑어둑합니다. 산에서 맞는 밤이 순탄하지만은 않겠죠. 식량도 식수도 머무를 곳도 없으니 말이에요.

■ KP 정보

PC는 뱀 인간의 주술에 홀려 그들이 사는 산에 발을 들입니다.

듣기 판정에 성공하면, 어디선가 들려오는 낯설지만 흥겨운 음악을 듣습니다. 실패하더라도 어느 정도 산을 헤맨 후 재판정이 가능합니다. 음악은 동양적이고 전통적인 곡조를 사용하고 있으며, 직접 악기를 연주하는 것처럼 풍성한 화음이 특징이에요. 아무래도 음악을 따라가는 게 좋겠다고 PC에게 제의해주세요. PC가 반대 방향으로 가더라도 어째선지 마을에 도착하게 됩니다.

그곳은 산속에 숨겨진 마을이었어요. 무슨 날일까요? 입구부터 온통 축제 분위기입니다. 붉은 기둥문에 금색 술이 장식되어 있고, 문 너머에 노점이 길게 배치되어 있어요. 마을을 오가는 주민들은 모두 밝은 표정입니다. PC가 주민에게 말을 건다면, 주민들은 무척이나 호의적인 태도로 답합니다.

〈 주민과의 대화 예시 〉

Q. 이곳은 어디인지 묻는다.

A. 사천(또는 임의의 이름)마을이에요. 산속에 있어서 외지인은 방문하기 힘들 텐데, 어쩌다 오셨어요? 이왕 온 김에 느긋하게 쉬다 가세요.

Q. 길을 잃은 것에 도움을 요청한다.

A. 정말요? 산에서 밤을 보내면 위험한데, 제때 마을을 찾을 수 있어서 다행이에요. 밤에 하산하는 건 위험하니 오늘은 여기서 머무는 게 어떠세요? 마침 축제 중이랍니다.

Q. 머물 곳에 관해 요청한다.

A. 외지인이라고 하면 아마 모두가 집을 내어줄 거예요. 걱정하지 말고 우선은 축제를 즐겨보세요. PC가 걱정스러워하면, 주민은 자신의 이름, 유화(또는 임의의 이름)를 알려줍니다.

Q. 축제에 관해 묻는다.

A. 3년에 한 번, 사흘 동안 열리는 축제예요. 신께 감사하고, 마을 사람들이 모여 축하하는 자리죠. 이 시기에 오는 외지인은 귀한 손님이니 환대를 받아요. 오늘이 마지막 날이랍니다.

Q. 신에 관해 묻는다.

A. 마을 토지신이죠. 오랜 세월 동안 이 마을을 지켜주신 고귀한 분이시랍니다. 마지막 날 동틀 녘에 제사를 치르는데, 아주 장관이니 꼭 보고 가세요. 잠들어버리면 어쩔 수 없지만요!

Q. 제사에 관해 묻는다.

A. 마을 주민은 직접 보라며 웃을 뿐, 대답해주지 않습니다.

얼추 대화가 끝나면 주민은 축제를 즐기러 가버립니다. PC는 혼자 남아 주변을 둘러봅니다. 다들 정말이지 즐거워 보여요. 아마 밤 내내 진행될 것 같은데, 아무래도 오늘은 이 마을에서 묵어야 할 것 같습니다.

■ 정신력 판정

성공 : 조금 이상하긴 해도, 이런 기회가 두 번 오지는 않겠죠. 축제를 즐겨볼까요?

실패 : 어차피 이렇게 된 거, 축제를 즐겨도 좋지 않을까요? 이렇게나 즐거워 보이는데요!

축제 구역으로 이동합니다.

2. 축제의 막이 오르고

마을 입구부터 광장까지, 일직선으로 축제 노점이 설치되어 있습니다. 모든 노점은 붉은색과 황금색을 기조로, 동양적인 미가 물씬 풍기게 꾸며졌네요. 향을 피워뒀는지 은은한 향이 허공에 가득합니다. 음식 냄새와 잘 어울려져, 불쾌하게 느껴지지는 않는군요. 노점의 주인이 지나가는 사람들에게 호객하고 있습니다. PC는 현재 마을 입구에 있습니다.

조사 구역

음식 부스, 게임 부스, 광장

광장에 가려면 부스를 쭉 거쳐야 하는 구조입니다. PC가 다른 곳을 먼저 보려고 한다면, 현재 목이 마르고 굶주린 상태라는 걸 건강 판정을 통해 확인시켜주세요. 하지만 그럼에도 광장이나 게임 부스가 먼저 보고 싶다! 그러셔도 됩니다.

음식 부스

좌측 열은 모두 음식 부스로 이루어져 있네요. 들고 먹을 수 있는 간식부터 작정하고 차린 식당까지, 기세가 대단합니다. 문어구이, 빙수, 볶음국수, 솜사탕, 사과 사탕, 꼬치구이, 탄산음료나 과일 주스, 칵테일, 잘게 썬 스테이크, 신선한 육회에 해산물 요리, 회오리 감자와 와플, 직접 고기를 굽는 부스까지. 이외에도 빽빽한 글씨가 메뉴판 저 끝까지 적혀 있습니다. 다 읽으려면 밤을 새워도 모자라겠어요.

노점 주인, 요리사, 손님이 신경 쓰입니다.

노점 주인

PC가 말을 걸자, 외지인이냐면서 반겨주네요. 음식의 가격은 당신이 수중에 가진 돈으로도 부담 없이 지불할 수 있을 만큼 아주 저렴합니다. 산속 마을이라 물가가 낮은 걸까요? 돈이 없는 PC라도 주인은 호의를 담아 산딸기 주스 한 잔을 내밉니다. PC가 사양하더라도 인심 좋게 강권하며 손에 쥐여주기까지 합니다.

"산에 올라오느라 힘들었을 텐데 이거라도 마셔요."

보기에도 달콤하고 시원해 보여요. 당장 한 모금 마셔볼까요?

Event. 세탁은 엔딩 후에

PC가 산딸기 주스를 받은 후에 발생하는 이벤트입니다.

주스를 받아든 (또는, 마시려 하는) 그때였습니다. 북적거리는 인파에 밀려 누군가 당신과 강하게 부딪치고 맙니다! 회피 판정에 실패하면 그대로 바닥으로 넘어져 주스를 쏟고 맙니다. 성공하면 PC는 피할 수 있지만, 출렁거리던 주스는 쏟아지고 맙니다. 어느 쪽이든 주스는 쏟아지고, 당신과 부딪친 사람의 옷이 온통 새빨갛게 물들어버리네요. 주변의 사람들이 크게 당황합니다.

"아, 이런." 곤란해하는 목소리가 들립니다. 그의 옷은 전통복으로, 축제를 위해 특별하게 차려입은 듯한 모양새입니다. 딱 보기에도 고급스러운 재질과 옷감이 지금은 주스로 인해 엉망이 되고 말았습니다. 그 외 KPC의 외형을 묘사해주세요. 초승달 무늬를 가리기 위해 머리카락은 이마를 잘 덮고 있는 형태입니다. 눈이 마주치면, 그가 어쩔 수 없다는 듯 웃습니다. "괜찮아?"

■ KP 정보

산딸기 주스엔 지배의 혈청이 소량 함유되어 있었습니다. 원래라면 PC는 주스를 마시고 암시에 걸렸어야 했으나, 그래선 재미가 없다고 판단한 KPC의 독단으로 음모는 무산되었습니다. 뱀인간들은 당황하지만 위대한 KPC에게 큰 뜻이 있겠거니 짐작하여, 두 번째 산딸기 주스를 권하지는 않습니다. 탐사자가 두 번째 산딸기 주스를 원한다면 혈청을 섞지 않습니다. KPC가 주인에게 눈짓을 하는 걸 관찰력 판정으로 볼 수도 있겠습니다.

PC와 KPC는 적당한 RP를 합니다. KPC는 기본적으로 PC에게 호의적이며, 옷을 더럽힌 건 신경 쓰지 말라고 합니다. 가게 주인과 익숙한 듯 말을 붙이며 물수건을 받을 수도 있겠군요. 잘 닦아내어도 자국은 여전합니다만……

〈 KPC와의 대화 예시 〉

Q. 옷을 더럽힌 것을 향한 사과.

A. 신경 쓰지 마. 잘 세탁하면 되지, 뭐.

Q. 이곳의 주민인가?

A. 맞아. 그런데 너도 알다시피 이 마을이 꽤 외진 곳에 있잖아? 젊은이들은 주로 밖에서 지내. 축제를 맞이해서 오랜만에 돌아오는 거지. 나도 그렇고.

Q. 신상에 대해서

A. PC가 묻지 않아도 자기소개를 합니다. 싹싹하게!

Q. 축제에 대해서

A. 워낙 오래된 축제라 잘은 몰라. 그쪽은 어쩌다 여기에 왔어?

Q. PC의 대답을 듣는다.

A. 그럼 많이 배고프겠네. 내가 살게. 괜찮다면 축제 안내도 해주고 싶고.

Q. 이유를 묻는다.

A. 또래 사람을 보니까 반가워서. 고마우면 나한테 밥 사줘도 돼.

Q. 제안을 거절한다.

A. 혼자 즐기는 거 외롭지 않아? 그리고 나 혼자 돌아다니면, 주스가 묻은 옷이 너무 눈에 띄어서 놀림당할지도 모른다고. (죄책감을 자극하세요)

PC가 못 이기는 척 넘어오면 성공입니다. 심리학 판정을 선언할 경우, KP는 시크릿 다이스로 KPC의 정신력 90과 대항합니다. 대항에서 진 PC는 “KPC는 당신에게 호의적입니다. 진심으로 당신과 어울리고 싶어 하는 것 같네요.”의 정보를 습득합니다. 대항에서 이긴 PC는 “KPC는 당신에게 흥미가 많아 보입니다. 어떻게든 당신과 어울리고 싶어 하는 것 같네요.”의 정보를 습득합니다. PC가 수상해 한다면 적당히 호감을 느꼈다고 둘러대주세요.

KPC와 합류해서 다시 부스를 둘러보거나 음식을 먹을 수 있습니다. 친한 친구끼리 축제에 놀러온 것처럼, 이런저런 설명을 곁들이고 사소한 질문을 던져도 좋습니다. 이외 KPC가 모르는 화제가 나오면, KPC는 호기심을 보이며 즐거워합니다.

요리사

주문이 들어오면 부지런히 요리하고 있습니다. 노점마다 요리사가 하나씩 서 있네요. 산에서의 밤은 추운데도 요리사의 이마엔 땀이 송골송골 맺혀 있습니다. 프라이팬에 재료를 넣고 굽거나 볶고, 커다란 냄비에 한 솥 가득히 끓여내고, 번뜩이는 칼로 능숙하게 손질하기도 합니다.

정신력 판정에 어려운 성공을 하면 순간적으로, 요리사가 다루는 재료가 기괴하게 보였다는 걸 알려주세요. 어떤 재료일지는 KP 임의로 정해봅시다. 개구리나 도마뱀, 벌레, 손가락이 다섯 개 있는 이름 모를 고기나 역한 냄새가 나는 썩은 고기 등. 이성 판정 0/1

눈을 깜박이면 원래대로 돌아옵니다.

손님

산더미처럼 쌓아놓은 음식을 허겁지겁 먹고 있습니다. 다른 손님들도 웃거나 떠들며 대량의 음식을 먹고 있네요. 말을 걸면 축제가 얼마나 좋은지, 벌써 사흘 내내 여기서 부어라 마셔라 하고 있다는 말을 합니다. PC에게도 음식을 권하네요. 먹어보면 이런 외진 산속 마을의 음식이라고는 상상도 못 할 만큼 훌륭한 맛이 납니다. 그야말로 산해진미!

이후 음식을 먹을 때마다 이성을 1씩 회복합니다.

■ KP 정보

흑련 가루 향의 효과로 이곳에서 먹는 음식은 무엇이든 훌륭하게 느껴집니다. 따라서 어떤 메뉴를 주문해도 그대로 나옵니다. 실상은 그다지 좋은 재료는 아닙니다만, PL의 성향을 고려하여 PC에게 준 음식은 평범한 재료였다는 설정을 해도 됩니다. PC가 음식으로 회복한 이성을 기록해두고, 진실을 알았을 때 한 번에 모두 차감해 광기가 오게끔 유도할 수도 있겠습니다.

게임 부스

우측 열은 모두 게임 부스로 이루어져 있네요. 풍선 요요, 금붕어 낚기, 사격과 다트, 주사위 게임, 기념품 부스가 있습니다. 주민들이 줄을 서 게임에 참여하고, 멋진 상품을 획득하고 있네요. 게임의 가격은 당신이 수중에 가진 돈으로도 부담 없이 지불할 수 있을 만큼 아주 저렴합니다. 산속 마을이라 물가가 낮은 걸까요?

KPC와 합류한 상태라면 바로 부스를 둘러볼 수 있습니다만, 게임 부스에 먼저 온 PC라면 다음 이벤트가 발생합니다.

Event. 지갑이 어디 있지?

KPC와 미합류 시 발생하는 이벤트입니다. (광장으로 가던 PC였어도 동일)

갑자기 당신은 주머니가 허전하단 걸 깨닫습니다. 이런! 지갑을 잃어버렸어요. 누가 훔쳐 간 건지, 떨어트린 건지 고민하고 있으면 누군가 뒤에서 당신을 부릅니다.

“저기! 혹시 지갑 잃어버리지 않았어?”

고급스러운 재질의 전통복을 입은 사람입니다. KPC의 외형을 묘사하세요. 그는 당신의 지갑을 손에 들고 있네요. “떨어트린 것 같길래 급하게 따라왔어.”

이하는 음료수 이벤트와 동일하게 진행됩니다. 후에 음식 부스에 갈 시, 주인은 산딸기 주스를 권하지만 KPC는 그것보다는 다른 걸 먹자며 만류하네요. 은근슬쩍 PC에게 주스를 건네주려다 쏟아버려도 괜찮습니다.

풍선 요요

색색의 무늬가 그려진 물풍선들이 수조 안에 들어있습니다. 종이 끈을 당겨 풍선을 건질 수 있네요. 행운 판정의 성공 수준이 높을수록 예쁜 물풍선을 획득합니다.

금붕어 낚기

수조 안에 금붕어들이 천천히 헤엄치고 있습니다. 종이 뜰채를 써서 금붕어를 낚을 수 있어요. 관찰력 판정에 성공하면 금붕어의 동작이 어딘가 부자연스럽다는 걸 깨닫습니다. 자세히 보면 살아 있는 금붕어가 아니라, 태엽이 달린 로봇이었어요!

“로봇이라지만 실제 금붕어와 거의 같은 무게거든요. 도전해보세요!”

금붕어 로봇(민첩 40)과 민첩 대항하여 승리할 경우, 금붕어를 획득합니다!

사격과 다트

총으로 코르크 마개를 발사하여 각종 상품을 딸 수 있습니다. 옆에서는 다트 판도 준비되어 있네요. 총은 사격(R/S) 판정, 다트는 투척 판정입니다. 게임용으로 쉽게 제작되었기에 보너스 다이스가 두 개 붙어요. 보통 성공은 작은 물건, 어려운 성공은 중간 물건, 극단적 성공은 아주 거대한 물건을 상품으로 받습니다. KPC와 내기를 해도 좋습니다.

주사위 게임

노점에서도 제일 떠들썩한 부스입니다. 다가가 보면 야바위를 하고 있네요. 종이컵 세 개 중 하나에 주사위를 감추고, 어떤 컵에 있을지, 또 그 주사위의 눈이 홀인지 짝인지 맞추는 게임입니다. 돈을 걸어 컵의 위치와 주사위의 눈을 모두 맞추면 3배를 얻습니다. 못 맞추면 돈을 전부 잃고요. 신나게 갬블해봅시다.

기념품

마을의 특산물을 판매하는 기념품 부스입니다. 자세히 보면, 뱀 인형이나 뱀 키링, 뱀이 그려진 엽서 등 유난히 뱀과 관련된 물건이 많습니다. 주인에게 물어볼 시 이 마을의 토지신은 거대한 뱀이라고 하네요. 상당히 신실한 말투입니다. KPC는 뱀은 너무 많이 봐서 질렸다면서 기념품을 사지 않네요.

■ 관찰력 판정

성공 : 거대한 뱀이 리본처럼 얽힌 팔찌 한 쌍을 발견합니다. 반짝거리는 게 은처럼 보여요. 뱀의 이마에 흰 초승달 무늬가 그려져 있습니다.

실패 : 거대한 뱀이 리본처럼 얽힌 팔찌 한 쌍을 발견합니다. 반짝거리는 게 은처럼 보여요.

PC가 팔찌를 발견하면 주인이 반색합니다.

“그 팔찌는 인연을 엮어주는 장신구예요. 사이가 좋아지고 싶은 이와 나누어 끼면 마치 뱀이 얽히듯 인연이 길고 깊어진다는 이야기가 있죠.”

지금까지 관심 없는 것처럼 보였던 KPC가, 그 말을 듣고는 한 쌍을 사겠다고 합니다. PC에게 팔찌를 주고 싶다고 하네요. “이렇게 만난 것도 인연인데 나중에도 연락하면 좋잖아.” PC가 허락하면 손목에 직접 채워줍니다. 허락하지 않아도 일단 갖고 있다 나중에 버리라며 들려주네요.

손에 닿은 팔찌는 서늘하고, 마치 살아 있는 뱀을 손목에 두른 것처럼 기묘한 기분이 들었어요. KPC는 제 손목에 팔찌를 끼우고는 이리저리 돌려봅니다. “어때? 잘 어울려?”

부스를 떠날 때, PC는 나긋이, 주인이 속삭이는 목소리를 듣습니다.

“안심하세요. 뱀은 사랑을 아는 동물이거든요.”

물어보더라도 주인은 언제 그랬냐는 듯 웃을 뿐입니다.

■ KP 정보

이 팔찌는 실제로 인연을 엮어주는 효력이 약하게나마 있습니다. KPC는 단순히 재밌겠다는 생각에 팔찌를 선물한 것이지만, 예기치 못하게, 이때부터 PC를 향한 흥미를 보다 강하게 느끼게 됩니다. 그리고 PC도 마찬가지예요. 만일 초면 관계에서 친해지는 게 어렵다면 사이사이 어쩐지 친밀한 기분이 든다~는 지문을 삽입해도 좋을 듯합니다.

광장

꽤 넓은 원형의 공간이며 마을 사람들이 전부 모여도 충분할 정도네요. 광장 한쪽에는 제단을 닮은 무대가 세워져 있으며, 정중앙에 캠프파이어가 있습니다. 타닥거리며 불티를 까만 밤하늘로 뱉어내는 모닥불을 보니 손끝이 따스해지는 기분이 들어요. 광장 뒤쪽으로 길이 뻗어 있는데, 아마 마을로 향하는 길인 듯합니다.

음식 부스와 게임 부스를 둘러보지 않은 상태에서 왔다면, 아직 광장에선 별다른 일이 일어나지 않습니다. 먼저 부스를 보도록 유도해주세요. PC가 길로 접어들면 주민 또는 KPC로 만류해주세요. 아직 축제가 한창인데 벌써 자러 가는 건 아쉽다면서요.

그럼에도 마을을 보고 싶어 한다면 관찰력 판정 어려움에 한해, “모든 집의 불이 꺼져 있고 쥐 죽은 듯이 고요하다. 북적거리는 축제 거리와는 달라 상당히 이질적이다”라는 정보를 주세요. 보통 성공은 그저 어둑어둑해 보입니다.

“동틀 녘엔 여기서 제사를 해. 그때까지 못 버티겠으면 먼저 자도 괜찮아.”

“밤 동안은 공연도 하는 것 같은데, 이따 다시 와서 볼래?”

부스에서 실컷 놀고 왔다면 공연이 시작됩니다!

3. 초승달 뱀의 공연

마을 사람들이 광장으로 몰려듭니다. 화려하게 꾸며진 무대에 불이 들어오면, 기대와 설렘이 가득한 수런거림이 들리네요. KPC에게 공연에 대해 물어본다면 “항상 하는 공연이라 레퍼토리가 똑같다”는 말을 듣습니다. 꽤 익숙한 것을 보는 말투입니다.

그리고 어디서부터 시작된 것인지, 손과 손을 거쳐 액체가 가득 담긴 잔이 넘어옵니다. 사람들은 잔에 든 것을 마시며 즐거워합니다. 냄새를 맡아보면 꽤 독한 술처럼 보여요. KPC는 망설이지도 않고 술을 마십니다. PC가 마시고 싶어한다면 건배를 권할 수도 있고, 반대로 꼭 마실 필요는 없다는 말을 할 수도 있습니다.

평범한 술입니다만 도수는 상당히 높습니다. PC가 마신다면 정신력 판정 후, 실패 시 취기가 오른다는 걸 알려주세요. 어느 정도 시간이 흘러 술이 깨기 전까지는 몸을 쓰는 선언에 패널티 다이스가 하나 붙습니다. KPC는 멀쩡합니다!

이내 무대 위에 가면을 쓴 사람들이 올라섭니다. 기이한 곡조가 흐르고, 그들이 춤을 추기 시작합니다. 뱀을 표현한 걸까요? 일렬로 줄을 서 구불거리는 것이, 좋게 말하면 독특하고 솔직하게 말하자면 이상한 동작처럼 보입니다.

■ 관찰력 판정

성공 : 사람들이 얼마나 한 몸처럼 움직이는지, 꿈틀거릴 때마다 진짜 뱀이 무대 위에 있는 듯해 소름이 끼칩니다. 가면의 정중앙, 이마가 되는 부분에 흰 초승달 무늬가 그려져 있습니다.

실패 : 사람들이 얼마나 한 몸처럼 움직이는지, 꿈틀거릴 때마다 진짜 뱀이 무대 위에 있는 듯해 소름이 끼칩니다. 가면의 정중앙에 뭔가 그려져 있는 것 같은데, 움직임이 빨라 잘 모르겠네요.

뱀의 춤에 맞추어 마을 사람들도 춤을 춥니다. 사방에서 술 내음이 진동하고 향이 더욱 짙어집니다. 음악이 점점 빨라지네요. 캠프 파이어에 비친 그들의 그림자가 커졌다 작아지기를 반복하고 이제 춤을 추지 않는 건 KPC와 당신뿐입니다. 어디선가 쉭쉭거리는, 뱀이 혀를 날름거리는 소리가 들리는 것 같기도 합니다.

이건 꼭…… 공연이라기보다는 의식 같아요. 향의 냄새가 짙어집니다. 춤의 동작이 커지고 노랫소리가 강해집니다. 언젠가부터 불꽃에 비치는 그림자가 사람의 것 같지 않아 보입니다. 목이 길고 모든 관절이 이상한 방향으로 구부러지고 끝이 갈라진 혀를 날름거리는,

괴물들일까요? 이성 판정 1/1D3

■ KP 정보

축제에 신이 난 뱀인간들의 의태가 반쯤 풀립니다.

PC가 비명을 지르거나, 이를 지적했을 경우

노래와 춤이 일시에 멈춥니다. 멀쩡한 얼굴의 마을 사람들이 당신을 바라보고 있습니다. 무슨 일이냐고 물어오는데, 조금도 위화감이 느껴지지 않네요. 심리학 판정에 성공하면 그들이 당신을 '흥을 깬 외부인' 정도로 탐탁잖게 생각하는 것을 알 수 있습니다.

KPC는 PC에게 이유를 물어봅니다. 솔직하게 답하든, 둘러대든 당신의 안색이 좋지 않다고 말하며 잠시 다른 곳에서 쉬자고 이끄네요. PC가 응한다면 축제 구역을 벗어나 거주 구역으로 이동하게 됩니다. PC가 거절할 시, 축제를 좀 더 즐기다 이동하게 해주세요. KPC를 신뢰하지 않을 경우 조금 전 괴물 같은 그림자들 속에서 오로지 KPC만 멀쩡했다는 걸 지적해주세요. 그럼에도 PC가 혼자 간다면 KPC는 따라갑니다.

PC가 내색하지 않을 경우

그 후로도 흥겨운 의식이 계속됩니다. 그림자는 평범해 보였다가, 괴상하게 일그러지기를 반복합니다. KPC는 PC에게 안색이 좋지 않다고 말하며 이유를 물어보네요. 솔직하게 답하든, 둘러대든 잠시 다른 곳에서 쉬자고 이끕니다. 이하는 위와 동일합니다.

PC가 몰래 도망칠 경우

주변에 사람이 너무 많고, KPC는 PC를 주시하고 있기에 혼자서 도망치는 건 어려울 것입니다. PC가 거주 구역, 마을로 향하는 길로 도망친다고 선언하면 KPC가 어디에 가느냐고 물으며 따라옵니다. 적당히 진행해주시면 됩니다. 마을 밖, 산길로 도망친다고 선언하면 KPC가 이 밤중에 산을 헤매는 건 위험하다고 막습니다. 마을 사람들도 한사코 만류하네요. 은밀행동 판정에 어려운 성공을 할 경우에만 빠져나올 수 있습니다. 다음 이벤트가 발생합니다.

Event. 안개 낀 산은 위험해

어떤 시점이든 PC가 혼자서, 산으로 도망친다면 발생하는 이벤트입니다.

이 마을은 이상해요. 산속에서 밤을 보내는 건 위험하겠지만, 정체도 모르는 마을에 있는 게 더 위험할지도 모르겠다는 판단이 섭니다. PC는 축제 거리를 빠른 속도로 되돌아나갑니다. 붉은 등이 걸린, 흥겨운 노점 거리마저 지금은 수상하게 다가옵니다.

PC는 여기서 정신력 판정을 합니다. 실패한다면 일상적이고 친근한 묘사를 해주세요. 노점 주인들은 "벌써 가는 거야? 밤에는 위험한데!" "안개 낀 산에 들어가면 큰일 나요, 어휴, 음식을 내줄 테니 먹으면서 더 쉬어가세요." 같은 RP를 하며 PC를 만류합니다.

성공한다고 해도 노점 주인들의 RP는 같지만, 묘사는 그로테스크해집니다. 수상하게 연출해주세요. 마치 맛 좋은 먹잇감이 빠져나가려 하다니 그래선 안 되지! 같은 느낌으로요. 그들이 먹는 음식이나, 매달아 놓은 재료들을 조명해도 좋습니다.

어쨌든 그들이 PC에게 육체적인 위협을 가하지는 않습니다. 부드럽게 당기기는 해도, 쫓아오거나 붙들어놓거나 하지는 않아요. PC가 원한다면 뿌리칠 수 있을 정도입니다.

PC가 기둥문을 통과한다면……

……어라? 분명히 기둥문 밖으로 한 발짝을 내디뎠는데, 어째선지 당신은 축제 거리를 마주 보고 있습니다. 밖으로 한 발짝, 걸은 게 안으로 한 발짝, 걸은 것으로 바뀌어버렸어요. 이게 무슨 일일까요? PC가 걷든, 달리든, 심지어 거꾸로 걷기를 시도하든 기둥문 밖으로는 나갈 수 없습니다. 기둥문 밖의 안개 낀, 어두운 밤의 산이 이렇게나 잘 보이는데도요.

마을에 갇혔다는 사실을 깨달은 PC, 이성 판정 0/1

이후 KPC가 쫓아와 어딜 그렇게 급히 가느냐고 말을 겁니다. 안색이 안 좋다며 거주 구역에서 쉬기를 권할 수도 있겠네요. PC가 솔직하게 갇혔다고 말하면, 놀란 얼굴로 PC를 도와주겠다고 제의합니다. 여긴 너무 시끄러워서 이야기하기 적합하지 않으니 일단 쉬러 가자고 말하면서요. 자연스럽게 거주 구역으로 이동하게 해주세요!

4. 수상한 마을

거주 구역은, 축제 구역하고는 다르게 기묘한 어둠과 정적에 휩싸여 있습니다. 낮게 띄엄띄엄 지어진 주택가를 걸어가는 KPC는 당신에게 등을 보이네요. 당신이 무엇을 묻든 KPC는 우선 어디에든 들어가 쉬자고 일축합니다.

광장 쪽에서는 다시금 기이한 음악과, 새롭게 북 치는 소리가 섞여 들려오고 있습니다. 이윽고 KPC는 낡은 주택의 문을 열어 PC에게 안내합니다. 주택 문은 잠겨 있지 않습니다. PC가 꺼림칙하게 여겨 다른 주택을 고르더라도 마찬가지입니다. 이 마을은 주민끼리 서로 친밀하여 딱히 문단속하지 않는다고 KPC가 알려줄 수도 있겠습니다.

집에 들어서기 전, PC가 주변을 둘러본다면 관찰력 판정을 통해, 주택이 지나치게 낡았고, 마치 몇백 년 전의 건축물 같다는 정보를 얻을 수 있습니다.

끼이익, 불길한 소음과 함께 안으로 들어서면 단출한 구조가 보입니다. 등잔에 불을 밝힌 KPC가, 뭐라도 먹을 게 있나 찾아보겠다면서 부엌 쪽으로 사라집니다. PC가 방안을 살펴보면 전등을 포함한 전자기기가 일절 보이지 않는다는 것을 깨닫습니다. 집주인은 책 읽기를 즐겨 했는지, 한구석에 낡은 책더미가 잔뜩 쌓여 있을 뿐입니다. 책더미를 조사한다면,

■ 자료조사 판정

성공 : 알아볼 수 없는, 고대의 문자로 적은 듯한 책이 다수 발견됩니다. 책장을 넘길 때마다 알 수 없는 불쾌감이 치밀어오릅니다. 이성 판정 0/1 그리고 그 사이에서 그림책을 찾아냅니다.

실패 : 알아볼 수 없는, 고대의 문자로 적은 듯한 책이 다수 발견됩니다. 책장을 넘길 때마다 알 수 없는 불쾌감이 치밀어오릅니다. 이성 판정 0/1

판정에 실패하더라도 재도전할 수 있습니다. 그림책은 PC가 한 번도 본 적 없는 어떠한 괴물을 묘사하고 있습니다. 흡사 뱀의 모습을 한 괴물들입니다. 괴물들이 모여 연회를 열고, 제물을 바쳐 제사를 지내는 광경이 그림으로 펼쳐집니다. 오히려 가장 익숙한 것은 제물의 모습입니다. 팔과 다리가 있고, 동그란 머리를 가진, 이족보행의,

인간입니다. 괴물이 인간을 도살하고 있습니다. 이성 판정 1/1D3

단순히 그림책일 뿐이니까, 라고 생각할 수도 있겠습니다. PC가 그림책을 발견한 후 이벤트가 발생합니다. 만일 조사하지 않고 바로 집 밖으로 나가려 할 경우, 이벤트를 보여주고 이어서 책을 발견하도록 유도해주세요.

Event. 우는 아이는 어디로 갔지?

괴상한 그림책을 발견한다면 발생하는 이벤트입니다.

별안간 북소리가 가까워집니다. 축제가 벌써 끝이 났나요? 몰래 밖을 엿본다면 저 멀리서부터 횃불을 든 사람들이 일렬로 진격하고 있음을 알게 됩니다. 사람 모습입니다만, PC가 그림자를 확인한다면 역시 기이한 모양입니다. 그들은 북을 치며 노래를 부르고 있습니다.

♬우는 아이는 어디로 갔지?

♬우는 아이는 잡아다 바치자

♬위대한 신께 경배하는 축제

♬거대한 입으로 삼키면 꿀꺽

♬우는 아이는 어디로 갔지?

♬울음소리를 따라가 붙잡자

마을 사람들은 집집마다 창문 안을 들여다보며 무언가를 찾는 것 같습니다. “여긴 없어.” “여기도.” “어디로 갔을까?” “어서 찾아야 하는데.” 그다지 초조해 보이지 않네요. 오히려 아주 여유롭고 즐거워 보입니다. KP는 이외, PC가 무서워할 만한 연출을 해주세요. 당장이라도 자신을 붙잡아 끌고 나갈 법한 분위기를 조성하면 좋습니다.

그리고 횃불이 점점 더 가까이 다가옵니다……

“숙여. 지나갈 때까지 조용히.”

어느새 돌아온 KPC가 당신을 붙잡고 몸을 바짝 낮춥니다. 창문 바로 밑, 사각지대에 둘이 딱 달라붙습니다. 라는 느낌으로 연출해주세요. KPC의 체온은 낮은 편이며 심장은 느리게 뜁니다. PC는 안정될 수도 있고, 도리어 수상히 여길 수도 있겠지요.

바로 앞에서 횃불이 타오릅니다. 북소리가 들립니다. 기이한 그림자가 방 안쪽으로 드리워집니다. 지금, 고개만 들어도 들키고 말 것입니다. KPC가 당신을 꽉 붙듭니다. 이 부분의 묘사를 길게 하고 싶다면 KPC와 PC의 손목에 찬 팔찌가 맞부딪치자 어쩐지 마음이 편안해진다는 문장을 덧붙여도 좋을 것입니다.

“여긴 없어.” 횃불이 멀어집니다. 노랫소리가 옆집으로 향합니다. ♬우는 아이는 어디로 갔지 ♬우는 아이는 잡아다 바치자 ♬우는 아이는 어디로 갔지? ♬울음소리를 따라가 붙잡자…… 너무나도 소름 끼치는 노래예요.

이벤트 종료. 이후 KPC는, 적당한 먹거리를 내밀며 (따스한 차 정도면 좋겠습니다) PC를 안정시키려는 의도의 대화를 합니다. 원하는 만큼 이야기를 나누어주세요. 여기서 KPC는, 계획이 예상대로 돌아가 뿌듯하면서도, PC와 닿은 채 이벤트를 겪었다는 것에 (좋은 의미로) 생소한 기분을 느끼는 상태입니다. 팔찌의 효력일지도 모르겠네요.

PC가 추궁할 가능성이 매우 크므로, 적절히 응대하는 것이 좋습니다. 추천은 "전혀 몰랐지만, 괴담 같은 소문이 전해 내려오긴 했어. 아주 오래전 축제에선 뱀신에게 제물을 바치기도 했다고. 하지만 그건 고기나 생선 같은 거였는데. ……아. (무언가 생각난 듯 입을 다문다)" 정도입니다. PC에게 대인관계 기능으로 정보를 끌어내도록 유도 후, "그러고 보면 때때로 외지인이 축제에서 실종되었다는 이야길 들은 적이 있어. 산길이 험하니까, 술을 마시고 돌아가다 길을 잃었겠거니 했었는데. 어쩌면 이 일이었을까?" 로 이어가도 좋습니다.

PC가 KPC를 의심한다고 해도, 사실 이 마을에서 KPC 외에는 의지할 사람이 없기도 합니다. KPC는 마을 사람들의 이상한 그림자나 마을에서 나갈 수 없는 상황에 대해서는 전혀 모르는 눈치입니다. (만일 KPC를 강제로 마을에서 나가게 하려는 PC가 있다면, 가능한 막아주시되 KPC조차 나갈 수 없는 것 같다고 알려주세요. 사실 KPC가 그냥 나가지 못하는 척하는 겁니다) 자초지종을 들은 KPC는 흔쾌히 당신을 돕겠다고 말할 것입니다.

"어쩌면 외지인은 이 축제에 오면 안 됐던 걸지도 몰라."

KPC는 PC에게 악수를 청할 수도 있습니다.

"꼭 무사히, 여기서 나가게 해줄게."

KPC는 PC와 조금 더 친밀해지는 편을 추천합니다.

왜 이렇게까지 자신을 도와주냐고 묻는다면, KPC는 기본적으로 호의를 담은 대답을 합니다. "첫눈에 반했어." 같은 걸 권장하고 있으나(그 이유가 황당할수록 좋습니다) 반드시 사랑을 채택하지 않아도 무방합니다. 인간의 도의, 우정, 기타 등등의 이유가 있겠죠.

원하는 만큼 이야기를 나눈 후에, (일상 대화로 넘어가도 좋아요. 여기서 나가면 하고 싶은 것이나, 살아왔던 환경 등등. KPC는 이 마을에서만 살아왔기에 바깥의 일은 잘 모르는 터라, 적당히 꾸며서 대답합니다) KPC는 눈을 붙일 것을 권합니다.

"밖은 내가 보고 있을 테니 좀 자둬."

"축제 때문에 나가지 못하는 거라면, 축제가 끝나는 새벽은 괜찮을지도 몰라."

"내가 깨워줄게."

KPC의 말을 믿고 자든, 믿지 않고 뜬눈으로 기다리든 상관은 없습니다. 다만 조금이라도 잤다면 PC의 이성을 소폭 회복시켜주세요. 적당한 시기, 다음 이벤트로 넘어갑니다.

■ KP 정보

KPC와 친밀해지기 어려운 PC라면, KPC의 거짓말들을 눈치채고 거절할지도 모릅니다. 가능한 KPC로 회유하되 수습하기 어려운 지경일 시 과감하게 포기하세요. PC가 다른 집으로 도망치게 두거나, "믿지 못한다면 어쩔 수 없네. 그래도 네가 마을 사람들에게 발견되지 않기를 바라는 건 진심이야. 나는 갈 테니까, 알아서 해." 라는 말을 하며 KPC가 스스로 나가게 합니다.

다른 집으로 도망쳐도 구조는 비슷한 편입니다. 뒤적거리면 사소한 식량이나 등잔 정도를 발견할 수 있습니다. PC가 원한다면 무기도 얻을 수 있겠지요. 마을을 나갈 수 없는 지금, 이곳에서 밤을 보내면 새벽엔 달라질지도 모른다는 정보를 주세요. PC가 잠들면 다음 진행으로 넘어갑니다.

Event. 찾았다!

밤이 깊어지면 발생하는 이벤트입니다.

밤이 깊어져 갑니다. 얼마나 시간이 흘렀을까요? 곁에 있던 KPC가, 다소 다급하게 당신을 흔들어 깨웁니다. "사람들이 이곳으로 오고 있어." PC 혼자 있었다면 듣기 판정에 성공해야 이 사실을 알 수 있습니다. 실패 시 기습에 당해, 전투에서 가장 늦게 행동하게 됩니다.

노랫소리도, 북소리도 들리지 않는데 어째서 이렇게 불길한 기분이 드는 걸까요. 적막하고 고요한 어둠 속에서……

쾅!

문이 부서질 듯 열리고, 뱀 가면을 쓴 사람들이 뛰어듭니다.

여기서부터는 전투입니다. 집안이 좁으므로 뛰어든 사람은 적습니다. 행운 판정에 성공하면 둘, 실패하면 셋 정도예요. 마을 사람의 데이터는 뱀 인간과 같습니다만 PC의 시트에 따라 적당히 가감하는 걸

추천합니다. PC가 집안에서 무기를 얻었다면 시트에 반영해주세요. 마을 사람들은 맨손으로 PC를 제압하려 들 것입니다.

말을 걸어보아도 뱀 가면의 사람들은 묵묵부답입니다. 쉭쉭 소리가 들려올지도 모르겠어요. PC가 도망치려 한다면, 문은 막혔으니 창문을 통해 나갈 수 있다는 걸 알려주세요. 다만 민첩 대항에 성공해야 합니다.

다양한 루트가 있겠습니다만, 추천하는 루트는 다음과 같습니다.

1. KPC와 협동하여 다소 너덜너덜하게 한 명을 쓰러트리거나, 전투를 끝낸다.

2. 새로운 사람들이 뛰어들려는 기미를 느낀 KPC가 “여긴 나한테 맡기고 도망쳐!”를 말한다.

3. 믿음직스러운 KPC의 모습을 보여주고 PC가 창문으로 도망가게끔 한다.

PC가 끝까지 KPC와 함께하기를 택한다면 전투를 얼추 마무리 짓고 둘이 같이 도망치도록 해주세요. 만일 PC 혼자 있었다면 전투 중간 KPC가 난입해 “여긴 나한테 맡기고 도망쳐!”를 말하게 됩니다. KPC를 본 마을 사람들은 어쩐지 머뭇거리기 때문에 타이밍을 확보하기 편할 것입니다. PC를 죽이는 게 목적이 아니므로, 에너미 다이스는 오픈하지 않는 것도 좋습니다.

■ KP 정보

PC의 시트가 전투에 적합하지 않습니다. 주먹 한 방에 그대로 쓰러질 정도예요. ~ 의 경우라면 몸싸움 대신 다른 방식으로 PC가 도망칠 수 있도록 제안해주세요. 최우선은 PL의 의견을 듣는 것입니다. 등잔을 엎어 집에 불을 지른다면 굉장히 효과적일 것입니다. 또는 이불을 던져 시야를 막고, 창문으로 도망칠 수도 있겠죠. 멋진 장면 연출이 가장 중요합니다!

창문을 열어젖히면 텁텁한 밤바람이 폐를 가득 채웁니다. 숨을 한껏 삼켰다면 전력으로 뛸 일만 남았죠. 창문을 통해 빠져나올 걸 예상하지 못했는지, 가면을 쓴 사람들은 집의 입구 쪽에만 빙 둘러 서 있었습니다. 당신을 본 사람들이 쫓아오려 합니다!

여기서부터는 하우스 룰을 사용한 간단한 추격입니다. 행동력을 계산하지 않고, 판정만으로 진행합니다. 추격 룰에 익숙하다면 하우스 룰 없이 진행하셔도 좋습니다. 평탄한 길을 달릴 때는 민첩 대항을 합니다. 둘 다 성공하거나 실패했다면 사이의 거리는 유지되지만, PC가 실패하고 그쪽이 성공한다면 거리가 가까워집니다.

뱀 인간의 민첩은 꽤 높은 편으로, PC가 돌멩이나 소지품 등을 던져 달리는 것을 방해할 수도 있습니다. (별도의 턴은 소비하지 않는 것으로 합니다) 이 경우 뱀 인간은 민첩에 패널티 다이스를 받습니다. 거리를 벌리기에 유리하겠죠.

KP가 원한다면 울타리나 벽돌 담 등으로 장애물을 줄 수도 있습니다. 도약, 오르기, 기타 판정으로 추격을 진행해주세요. PC가 곧 따라잡힐 것 같다면 (함께 있었거나, 뒤에서 막고 있던) KPC가 도움을 주는 전개도 좋습니다. 최종적으로 PC 혼자 도망치는 게 목표입니다. 추격을 즐겁게 즐긴 것 같다면 다음 지문을 주세요.

……얼마나 달렸을까요? 숨이 턱에 받칠 즈음, 저 멀리 흡사 신전처럼 보이는 낮은 건물이 눈에 들어옵니다. 거대한 붉은 기둥 여러 개로 지붕을 떠받치고 있는 구조라, 별도의 문이 없어도 들어갈 수 있습니다. 관찰력 판정에 성공한다면 건물이 보인 순간부터 당신을 쫓아오는 이들의 속력이 느려진다는 것을 인지합니다.

올바른 정답은 건물 안으로 들어가는 것입니다. 이 경우 추적자들은 자연스레 해산합니다. PC가 수상하다고 여겨 계속 달리기를 선택한다면, 현재의 체력으로 더 달리는 건 무리라고 알려주세요. PC가 건물 안으로 들어간다면 다음으로 넘어갑니다.

5. 초승달 뱀의 신전

웅장한 신전 안으로 들어섭니다. 기이한 고요함이 더 긴장감을 가중합니다. 추적자들은 절대 따라오지 않네요. 마치 이곳의 출입을 허락받지 못했다는 듯. 대체 이곳은 어딜까요? 기둥이 점점이 늘어선 회랑을 따라 걷자, 별안간 시야가 탁 트이며 거대한 구조물이 나타납니다. 뱀을 형상화한 것 같은데, 이를 보면 알 수 없는 구토감이 듭니다. 이성 판정 0/1

그 감각을 참아내고 주변을 둘러보면, 이곳은 흡사 홀처럼 보입니다. 이외 PC가 여태 걸어왔던 길을 남쪽길로 따지자면, 동서북으로 세 방향의 길이 더 뻗어 있습니다. 길은 붉은 기둥의 회랑으로 이루어져 있네요.

중앙 홀, 동쪽 회랑, 서쪽 회랑, 북쪽 회랑을 살펴볼 수 있습니다.

중앙 홀

거대한 뱀 구조물 아래 제단이 놓여 있습니다. 성인 하나가 누울 만한 크기의 제단은 흰데, 그 중앙에 수상한 검은 얼룩이 한가득 묻어 있습니다. 아주 오래전에 생긴 듯한 얼룩입니다. 제단을 빙 둘러 알 수 없는 글자가 적혀 있지만, 당신은 해독하지 못합니다.

동쪽 회랑

거대한 뱀 구조물에서 우측으로 뻗은 회랑입니다. 이 회랑으로 걸어가 보겠어요?

진입한다면, 제사 창고에 도착합니다.

서쪽 회랑

거대한 뱀 구조물에서 좌측으로 뻗은 회랑입니다. 어려운 성공의 듣기 판정에 성공한다면, 희미한 신음과 축축한 물소리를 들을 수 있습니다. 이 회랑으로 걸어가 보겠어요?

진입한다면, 제물 감옥에 도착합니다.

북쪽 회랑

거대한 뱀 구조물의 뒤쪽으로 뻗은 회랑입니다. 들어가는 이의 출입을 막는 듯, 회랑 입구에 금줄이 걸려 있지만 어렵지 않게 넘어갈 수 있습니다. 이 회랑으로 걸어가 보겠어요?

진입한다면, 안식실에 도착합니다.

제사 창고

먼지가 모락모락 쌓인 창고입니다. 흐린 등불 아래 둘러보면 제사용으로 보이는 그릇이나 두루마리, 융단 등이 보이네요. 먼지를 잔뜩 머금고 있지만 보관 상태는 좋아 보입니다. 관찰력 판정에 성공하면 유난히 낡은 문서 꾸러미를 발견할 수 있습니다. 고문서는 너덜너덜한 상태라 전문을 읽기는 어려워 보이네요.

〈 고문서 〉

우리 ■■■들은 신성한 ■■ 님을 따르는 존재들로, ■■ 님이 내리신 두 개의 은총을 남기니 후대에 보전하여 명예롭게 사용해야 할 것이다. 지배의 ■■은 산딸기 맛이 나는 ■■의 약으로, ■의 독에서 추출한다. 대상은 특수한 경우를 제외하고 우리들의 말을 무조건 따르게 된다. ■■ 가루는 검은 ■■■이라고도 하는 환각제로 소량의 가루는 약한 ■■을 보여준다. 액체로 만든 다음에 투여할 수도, 기체의 형태로 흡입시킬 수도 있다.

■■ 님의 은총으로 신성한 ■■■(KPC의 이름, 묵음 처리)님을 섬기는 것을 게을리하지 말지어다. 3년에 한 번 성대한 ■■을 열어 사흘간 누리고 축제의 ■■■ 날 ■■의 의식을 연다. 길 잃은 ■■은 ■■에 적합하니 그들에게 적절한 조치를 하여 환대하도록 한다. ■■■(KPC의 이름, 묵음 처리)님이 결계를 펼쳐 ■■의 도주를 막을 것이다.

■ 지능 판정

성공 : 축제가 열리는 내내, 허공에서 달콤하게 타오르던 향을 기억합니다. 가게 주인이 당신에게 내밀던 산딸기 주스도요. 그것은 우연이 아닐 것입니다. 확실하게요.

실패 : 믿고 싶지 않은 정보가 당신의 머리를 잠식합니다. 하지만 당신은 이미 알고 있을 거예요. 이 마을이 당신에게 무슨 짓을 하려 했는지.

고문서를 정독한 후, PC의 발에 채 물건 하나가 바닥으로 떨어집니다. 들어보면 먼지를 머금은 제사용 단검입니다. 초승달 무늬의 검집에서 꺼내 보면 날은 조금도 녹슬지 않았네요. 품에 숨기기에 적당한 크기입니다. PC가 챙기도록 유도해주세요.

이외 PC가 원한다면 행운 판정을 통해 붕대나 약 등의 물건을 발견할 수 있습니다.

제물 감옥

단단하게 닫힌 문과 맞닥뜨립니다. 귀를 기울이지 않아도 문 너머에서 똑, 똑 물이 떨어지는 소리와 신음이 들려옵니다. 쿰쿰한 냄새도 나는 것 같아요. 문은 잠겨 있지 않기에 열 수 있습니다. PC가 들어간다면 강렬한 어둠에 한동안 시야가 보이지 않는다고 해주세요.

그리고 당신은 울음과 애원, 노성과 절망을 듣습니다. 이곳은 감옥입니다. 쇠창살 너머에서 사람들이 울부짖고 있습니다. “제발 살려주세요, 제발……” “여기서 꺼내줘! 그 괴물들이 우릴!” “당장 이 마을에서 도망쳐야 해!” 만일 PC가 자세히 보길 원한다면, 상태가 좋지 않은 사람들 사이 이미 죽어 부패해가는 시체나 해골들을 발견할 수 있을 겁니다. 이성 판정 0/1D2

■ KP 정보

PC 이전에 마을에 들어와 버린 불쌍한 사람들입니다. 예정대로라면 마지막 날 새벽, 동이 트기 전에 제물로 바쳐지게 됩니다. 지배의 혈청과 흑련 가루의 효력이 떨어져 괴로워하고 있으나 물어보아도 극심한 공포로 인해 도움이 되는 정보는 전하지 않습니다. 감옥 문은 잠겨 있어 풀어줄 수 없지만, 후에 등장할 KPC에게서 열쇠를 빼앗거나, 열쇠공 판정에 성공하여 이들을 구해줄 수 있습니다. 감옥에서 나온 사람들은 엉엉 울며 산길을 뛰어내려 도망칩니다.

안식실

마치 황제가 기거하는 곳이 이런 모습일까요? 눈 닿는 곳마다 호화스러운 광경이 펼쳐집니다. 비단 캐노피가 드리워진 침대, 고급 목재로 이루어진 가구, 발목까지 푹 잠기는 양탄자나 좋은 향이 나는 램프까지요. 다만 텅 비어 있네요. 주인이 보이지 않아요.

■ 관찰력 판정

성공 : 문득 시선이 사로잡힙니다. 침대 옆, 벽에 걸린 태피스트리. 거대한 (KPC의 비늘)색의 뱀이 혀를 날름거리고 있습니다. 그 뱀의 이마에 선명하게, 흰색의 초승달의 문양이 있네요. 위압적인 눈빛에 절로 뒷걸음질 치게 됩니다.

실패 : 문득 시선이 사로잡힙니다. 침대 옆, 벽에 걸린 태피스트리. 거대한 (KPC의 비늘)색의 뱀이 혀를 날름거리고 있습니다. 위압적인 눈빛에 절로 뒷걸음질 치게 됩니다.

자세히 보겠다고 선언할 경우, 별도의 판정 없이 초승달 문양 정보를 지급해주세요.

이상한 일이에요. 그림 속의 뱀인데, 어째서 당장이라도 살아 움직일 것 같을까요? 뱀을 보고 있는 동안, 정신력 판정에 실패하면 당신에게 공포감과 함께 기이한 고양감이 스쳐 지나갑니다. 찰그랑, 움직일 때마다 손목의 팔찌가 반짝입니다. 당장이라도 걸어가 그와 하나가 되고 싶은…… 상식적으로 할 수 없는 생각이 들고야 맙니다.

태피스트리에 당신도 읽을 수 있는 문자로 꼬리표가 붙어 있습니다.

■■의 신성한 뱀. 신의 광채를 담은 초승달이 우리 종족의 미래를 수호하리라.

모든 조사를 마쳤다면, 신전 중앙홀로 돌아오도록 유도해주세요.

■ KP 정보

중앙홀에 갈 시 엔딩 분기가 바로 진행되므로, 만일 그전에 PC가 하고 싶은 일이 있다면 진행해주는 편이 좋습니다. 신전에 불을 지르길 시도한다면 어째선지 불꽃의 색이 희게 변하더니 스스로 꺼져버리며, PC는 적당한 이성을 손실합니다. 무기를 사용해서 감옥의 쇠창살을 부수려 한다면 PC의 근력이나 무기 기능치를 보고 적절히 대처해주세요. 반드시 원문을 따라야 할 필요는 없습니다.

PC가 현 상황을 제대로 이해하고 있는지 질문하는 것도 좋습니다. PC는 괴물들의 농간에 빠져 이 마을에 들어왔으며, 제물로 선택되어 약한 환각을 보고 있는 상황입니다. KPC의 정체는 아직 모르지만 이곳의 사람들은 수상합니다. 동이 트기 전에 어떻게든 빠져나가야만 해요.

PC가 팔찌를 빼려 한다면, 그렇게 해주세요. 특별히 달라지는 점은 없지만 KPC를 향한 약한 호감은 사라집니다.

6. 동트기 전에

모든 장소를 둘러본 당신이 중앙홀에 도착하면, 제단 앞에 사람이 서 있는 걸 발견합니다. 익숙한 옷에 익숙한 얼굴입니다. KPC입니다. 그는 당신을 발견하고는 반가운 표정을 짓고, 당신에게로 다가오네요. 아래 판정은 PC가 먼저 선언하기 전에는 가급적 유도하지 말아주세요. 실패 시 별도의 지문은 없습니다.

■ 심리학 판정

성공 : 안도가 섞여 있지 않습니다. 오히려 만족감에 가깝습니다.

■ 관찰력 판정

성공 : KPC는 달리 다친 곳이 없어 보입니다. 옷도 구겨지거나 더러워지지 않았고요. 주스 얼룩도 없네요. 옷을 갈아입을 여유가 있었단 말인가요?

"걱정했어. PC. 이제 괜찮아. 그들은 전부 따돌렸어. 마을 사람들은 신전에 들어오지 않거든."

"나랑 같이 도망치자. 막히지 않은 길을 알고 있어. 어서, 서둘러."

KPC와 PC의 관계가 우호적으로 진전되었다면, KPC는 다가와 PC를 끌어안을 수도 있습니다. KPC는 다정하고 상냥합니다. 호의와 사랑으로 가득한 말투를 사용합니다. 그러나 석연찮은 구석이 있죠. PC로 하여금 KPC를 의심하고, 추궁하게끔 하는 게 수순입니다. 상황에 따라 PC가 의심하지 않는다면 수상쩍은 지문을 주세요.

■ KP 정보

KPC는 기분이 좋습니다. 고양감에 가깝습니다. 이번의 사냥은 정말로 재미있었어요. 하지만 여기서 끝내고 싶지는 않아요. PC와의 교류는 썩, 만족을 주었거든요. 감옥에는 여분의 재물이 많으니, PC 한 명 정도는 죽이지 않아도 될 겁니다.

뱀 인간들은 어째서 KPC가 PC를 감싸는지 이해할 수 없지만, 그들이 섬기는 신성한 이므로 KPC를 공격하지 않았습니다. PC가 도망쳐 무사히 신전에 도달한 걸 확인한 후 KPC는 느긋하게 PC를 따라왔습니다. 이제 사냥의 끝입니다!

여기서 언쟁을 하세요! PC는 어째서 KPC가 멀쩡한 행색인지, 마을 사람들이 전부 이상한 존재인 것 같은데 그렇다면 너는 누구인지, 마을 사람들은 신전에 들어올 수 없는데 어떻게 너는 들어왔는지에 대해 추궁할 수 있습니다. KPC는 여유 있게 응대하나 그의 말은 앞뒤가 맞지 않는 변명처럼 느껴지기도 합니다. 탐정에게 몰려, 처음에는 여유를 가졌으나 점점 그것이 흐트러져 본색을 드러내는 범인처럼 RP해주세요. 충분히 언쟁을 했다면 클라이막스로 넘어갑니다.

다음은 예시 상황이며, 반드시 이대로 RP할 필요는 없습니다.

"그러니까, 왜 믿어주지 않는 거야?" KPC는 답답하다는 듯이 당신에게 한 발짝 다가갑니다. PC는 KPC에게서 나는 희미한 산딸기 향을 느낍니다. "널 도와주려고 이러는 거라니까? 어차피 내가 아니면 여기서 도망칠 수도 없잖아." 불길한 예감이 듭니다. 당신을 뚫어지게 바라보는 ■■색의 눈과 그리고……

■ 지능 판정

성공 : KPC는 언제나 머리카락으로 이마를 덮고 있었습니다.

실패 : 바로 이 순간 확인할 수 있는 게 있을 거예요. 그렇죠?

■ KP 정보

PC가 이 구간이 오기 전에 KPC의 이마를 확인하려 들 수도 있을 것입니다. 이 경우 머리카락을 들추려는 PC의 시도를 KPC가 거절하게 해주세요. “이마가 못생겨서 보여주기 부끄러워~” “축제에 맞춰 열심히 세팅한 머리카락이 흐트러지잖아!” 정도로 반응할 수도 있겠죠.

근력 대항으로 강제로 확인한 경우, 한순간 이마에 무언가 있는 걸 확인했으나 KPC가 피해버렸다고 설명해도 좋습니다. 적당히 흉터라는 것으로 해주세요. 호기심이 강한 PC라면, 사전에 KPC가 이마에 상처를 만들어두어도 됩니다. 이러면 보아도 안심입니다!

PC가 원한다면, KPC의 머리카락을 들추어 이마를 확인할 수 있습니다. (상처가 있었다면 그것이 일시에 회복됩니다) 당신은 이마 한중간에 있는, 선명한 흰색의 초승달 문양을 발견합니다. 그것을 보자 별안간 전신에 힘이 빠져 움직이기가 어렵습니다. 뱀의 눈을 정면으로 보게 되어, 움직이지 못하게 된 개구리처럼. 포식자를 앞에 둔 피식자처럼. 분위기가 단번에 바뀝니다.

“봤구나?”

KPC의 신체가 이지러집니다. 이윽고 그것은 거대한 ■■색의 뱀으로 변합니다. KPC의 머리카락과 꼭 같은 색의 비늘을 가진 뱀이 혀를 날름거립니다. 당신은 손 하나 까딱하지 못한 채로 뱀의 머리를 봅니다. 신성한, 흰 초승달 무늬.

이그의 신성한 뱀과 맞닥뜨린 PC, 이성 판정 1/1D5

당신은 뱀의, 긴 몸체에 감깁니다. 괴롭지는 않으나 압박감이 상당합니다. 벗어나기 어렵습니다. 뱀이 쉭쉭거리며 말합니다. 어째선지 뱀의 말을 알아들을 수 있습니다. 그의 말은 당신의 뇌에 직접 말하는 것처럼 날아와 박힙니다.

[똑똑한 인간이구나.]

[역시 죽이기엔 아깝다.]

[세 치 혀를 놀릴 권리를 허하노라.]

PC는 무엇이든 질문할 수 있습니다. KPC는 진상을 참고하여 대답합니다. 이런 순간에도 진실을 알기 위해 애쓰는 PC를 귀엽게 여길지도 모르겠네요. PC가 아무 말도 하기 싫어한다면 아이디어 판정을 통해, 시간이 흐를수록 조금씩 몸을 움직일 수 있을 것 같다는 정보를 주세요. 최대한 말을 걸어 시간을 끄는 게 목적입니다.

여기서 KPC는 PC에게 제안을 하나 합니다. 원래 제물로 삼으려 했으나, 네가 마음에 들었다고요. 원한다면 죽이지 않고 나의 종으로 만들어 이곳에 머물 수 있도록 하려는데 어떻게 생각하냐, 같은 제안입니다. 뱀 인간들은 KPC의 가호를 받는 PC를 해하지 않고, 죽을 때까지 극진한 대접을 받을 수 있으나 영영 집으로 돌아가지 못합니다.

어처구니없는 헛소리를 듣다 보면……

PC는, 간신히 한 손은 움직일 수 있다는 것을 깨닫습니다. 당신의 품 안에는 제사용 단검이 있고요. 은밀행동 판정으로 검을 꺼낼 수 있습니다. KPC의 주의를 돌리기 위한 RP를 한다면 보너스 다이스를 주거나, 자동으로 성공 처리합니다.

그래요. 당신의 손에는 검이 쥐어져 있고, KPC는 지극히 방심하고 있습니다. 지금이라면 어떤 행동이든 판정 없이 성공합니다.

무엇을 할까요?

커다란 뱀을 칼로 찌르면, 붉은 피가 치솟습니다. 피를 뒤집어쓴 PC는 찝찝해할지도 모르겠어요. 머릿속을 울리는 비명이 들렸다가, 뱀이 똬리를 풀고 스르륵 미끄러져, 바닥에 몸을 누입니다. 이윽고 그 뱀은 KPC가 됩니다. 당신이 찌른 부위에 상처를 입은 KPC가, 밭은 숨을 내쉬며 당신을 바라보고 있습니다. 본체에 입은 상처가 상당히 고통스러운가 보죠. KPC의 품에서, 아마도 감옥의 열쇠일 열쇠 꾸러미가 떨어집니다.

“인간 주제에 감히 나를……”

그러나 곧, 불리한 상황을 파악한 KPC가 애처로운 얼굴이 됩니다.

엔딩 분기의 RP는 각 탁의 KP에게 맡깁니다. KPC의 성격에 따라 다양한 RP를 할 수 있을 거예요. “사랑해서 그랬어, 제발, 가지 마, 죽이지 마……” 같은 헛소리를 할 수도 있을 테고요. 사랑보다 배신감이나 수치심이 강하다면 “죽여라.” 같은 말을 할 수도 있겠죠.

기억하세요. 칼자루를 쥔 것은 PC입니다.

엔딩 분기

■ KPC를 두고 간다면 ED1

■ KPC를 죽이고 간다면 ED2

■ KPC를 데리고 간다면 ED3

■ KPC의 제안을 받아들인다면 ED4

◆ 결말

■ END 1

: KPC를 두고 간다.

당신이 숨을 끊지 않자, KPC는 다소 얼떨떨한 얼굴입니다. 곧 기대감이 서서히 번져가는데, 아마 PC가 거절의 대사를 내뱉으면 그 빛은 꺼지게 될 거예요. 전의를 잃은 KPC는 당신을 공격하지 않습니다. 나가는 길을 물어도 “나가면 바로 알게 될 거야.” 같은 말을 하겠죠. 이제 거대한 뱀도, 뱀신을 섬기는 축제도 지긋지긋합니다.

신전 밖으로 나가자 새벽 냄새가 훅 풍깁니다. 동 트기 바로 직전의 어두운 하늘입니다. 뱀 인간들은 신전 밖에 모여 있지만, 당신의 몸에 튄 피를 보자 안색이 창백해져 굳어버립니다. 신전 뒤에, 산길이 보이네요. 이 길을 통해 나간다면 돌아갈 수 있으리란 확신이 듭니다.

고작 하룻밤이었을 뿐인데, 참으로 길었던 것 같아요. 산길을 걷다 보면 새 소리가 들리고, 동쪽에서부터 따사로운 햇볕이 당신의 등을 비추기 시작합니다. 길은 점점 익숙해집니다. 그리고 길의 끝, 당신에게 너무나도 친숙한 골목이 보이네요.

문득 주머니에 손을 넣자,

핏방울이 묻은 ■■색의 비늘이 만져집니다.

그 이상한 축제의 증거품이라도 되는 듯이요.

ED1. 뱀이 휘감는 밤

KPC ??? / PC 생환

보상 : 이성 회복 1D5, KPC의 비늘

3년마다 축제는 계속될 거예요. 그 제물은 당신이 아니겠지만요.

KPC의 비늘을 갖고 있으면, 뱀의 공격을 받지 않습니다. 타 세션에서 쓸 시 KP와 상의하세요.

■ END 2

: KPC를 죽이고 간다.

KPC는 죽음을 받아들일 각오는 없기에 거세게 저항합니다. 전투가 벌어질 수 있다는 걸 사전에 알려주세요. KPC는 본체 형태로 전투에 임합니다. 단, 상처를 입은 탓에 모든 행동에 패널티 다이스를 받으며, 독의 효과는 적용하지 않습니다. KPC가 승리하면 END 4로 직행하고, PC가 승리하면 KPC는 숨이 끊어집니다. 축 늘어진 거대한 뱀의 사체가 남습니다.

신전 밖으로 나가자 새벽 냄새가 훅 풍깁니다. 동 트기 바로 직전의 어두운 하늘입니다. 뱀 인간들은 신전 밖에 모여 있지만, 당신의 몸에 튄 피를 보자 안색이 창백해져 굳어버립니다. 신전 뒤에, 산길이 보이네요. 이 길을 통해 나간다면 돌아갈 수 있으리란 확신이 듭니다.

고작 하룻밤이었을 뿐인데, 참으로 길었던 것 같아요. 산길을 걷다 보면 새 소리가 들리고, 동쪽에서부터 따사로운 햇볕이 당신의 등을 비추기 시작합니다. 길은 점점 익숙해집니다. 그리고 길의 끝, 당신에게 너무나도 친숙한 골목이 보이네요.

문득 주머니에 손을 넣자,

핏방울이 묻은 ■■색의 비늘이 만져집니다.

그 이상한 축제의 증거품이라도 되는 듯이요.

ED2. 그 뱀의 단말마는 길고

KPC 로스트 / PC 생환

보상 : 이성 회복 1D3, KPC의 비늘

더는 축제가 열리지 않습니다. 축하해요! 미래의 희생자들을 구했군요!

KPC의 비늘을 갖고 있으면, 뱀의 공격을 받지 않습니다. 타 세션에서 쓸 시 KP와 상의하세요.

■ END 3

: KPC를 데리고 간다.

KPC는 상당히 당황한 눈치입니다. 보통 이런 선택을 할 PC는 적을 테니까요. 오랜 시간을 살았다 하더라도 이 마을에서만 지낸 KPC가 바깥에서 적응할 수 있을지도 문제네요. 망설이는 KPC를 설득하면 결국 당신의 대답을 받아들일 것입니다.

신전 밖으로 나가자 새벽 냄새가 훅 풍깁니다. 동트기 바로 직전의 어두운 하늘입니다. 뱀 인간들은 신전 밖에 모여 있고, 다친 KPC와 함께 나오는 당신을 노려보고 있습니다. 그러나 KPC가 무어라 말하자 덤벼들지는 않는군요. 신전 뒤에, 산길이 보이네요. 이 길을 통해 나간다면 돌아갈 수 있으리란 확신이 듭니다.

고작 하룻밤이었을 뿐인데, 참으로 길었던 것 같아요. 산길을 걷다 보면 새 소리가 들리고, 동쪽에서부터 따사로운 햇볕이 당신의 등을 비추기 시작합니다. KPC는 마을 밖으로 나가는 것은 처음이라며, 작게 중얼거립니다. 길은 점점 익숙해집니다. 그리고 길의 끝, 당신에게 너무나도 친숙한 골목이 보이네요.

"괜찮을까?" KPC가 물었습니다.

당신이 대답합니다. KPC는 적당한 반응을 하겠죠. 어쩌면 후회할지도 모르고, 더 심각한 일이 벌어질지도 모릅니다만 지금만큼은 괜찮을 거라 생각하기로 해요.

그 이상한 축제도, 이것으로 끝이 납니다.

ED3. 축제가 끝난 아침은 조금 쓸쓸해

KPC 생환 / PC 생환

보상 : 이성 회복 1D5, KPC

KPC와 함께 우당탕탕 새로운 생활이 시작됩니다! 때때로 뱀 인간들이 찾아와 축제를 열고 싶으니 KPC를 돌려달라고 부탁할지도 모릅니다.

■ END 4

: KPC의 제안을 받아들인다.

■ KP 정보

전투에서 PC가 패배해 이 엔딩으로 오는 경우, 지문을 적당히 개변해주세요. PC의 의지로 수락하는 게 아니기 때문입니다.

KPC는 더없이 만족스러운 얼굴로 당신의 손을 잡고, 사랑을 속삭입니다. KPC가 질리지 않는다면야 당신은 그럭저럭 괜찮은 여생을 보낼 수 있을지도 모르겠네요. 어디선가 북소리가 들립니다. 동이 튼다는 신호입니다.

뱀 인간들이 열을 지어 신전 안으로 들어옵니다. KPC가 무어라 말하자, 그들은 충성하고는 의식의 준비를 시작합니다. 지치고 탈진한 제물들이 끌려와 제단 앞에 무릎 꿇려집니다. 불이 밝혀지고 북이 울리고 끔찍한 노래가 화음을 이룹니다. KPC는 당신의 눈을 가려주어, 앞으로 일어날 비극에서 도망치게 합니다. 그가 속삭입니다.

"안심해도 돼. 뱀은 사랑을 아는 동물이니까."

그러나 비명만은 막을 수 없었어요.

이윽고 모든 뱀이 환호합니다.

ED4. 사랑스러운 제물이지요?

KPC ??? / PC 로스트

보상 : ???

이번 축제는 성황리에 막을 내렸습니다.

3년마다 축제는 계속될 거예요. 당신은 가장 좋은 자리에서 그 광경을 보겠죠.

KPC는 당신의 숨이 끊어질 때까지 당신만을 사랑합니다. 사랑은 의심하지 않도록 하세요!

◆ 후기

7대죄악 앤솔로지에 게재했던 시나리오입니다. 판매 종료 이후 오랜 시간이 흘러 배포합니다.

5년 전 시나리오를 다시 올리는 사람이 있다고…?

ㄴ그래.

최초 작업했을 때 뼈대가 마음에 들었던 시나리오예요. 세세한 문장은 확인하지 않고 올리는 터라, '2025년에 이런 시나리오를?' 같은 반응이 오면 내릴지도 모르겠습니다. 확인하면 다시 올릴 엄두가 나지 않을 것 같았거든요. 마침 가을이고, 다른 마감을 하다가 '아~ 이런 시나리오가 있었지~.' 싶어서 추억용으로 업로드 해둡니다. 이 시나리오 기반으로 생긴 캐릭터 관계를 많이 좋아하고, 지금도 활발히 교류하고 있기도 해서요.

근황이라고 한다면— 현재 구상하고 있는 인세인 1인 시나리오가 있는데요. 여러 현생의 사정으로 언제 완성할 수 있을지는 모르겠어요. 완성하게 되면, 배포 결심이 서게 되면 갑자기 찾아오겠습니다. (그동안 인세인 1인 시나리오를 두 개 더 적었는데, 배포를 전제하지 않은 작업물인 터라 개인 탁에서 즐겁게 놀았답니다.) 최근에는 블러드 패스 / 키즈나 불릿 룰북을 구매했습니다! 여유가 날 때 마스터링에 도전해 보고 싶어요.

모두 건강하고 즐거운 나날 보내고 계실까요? 저마다의 행복한 TRPG 되시기 바랍니다. 감사합니다.

플레이 감상은 이쪽 링크로 부탁드립니다. 감사합니다!