



김덕희 원작

그림소

안개가 잔뜩 낀 새벽. 그대는 새카만 어둠과 눈을 마주한다.
약점도, 급소도 없는, 그대를 집어삼킬 거대한 무언가를.

For Machaera Michael

Call of Cthulhu 7th Edition Scenario
Originated by Lali

KP 노트

시나리오 전반적으로 RP의 비중이 높습니다. 지문이 필수적으로 요구되는 상황이 아닌 경우 대부분의 상황을 RP로 처리하는 것을 추천드리며, RP로 진행해야만 자연스러운 부분도 상당히 많습니다. 그러므로 당연하게도 시나리오 내 PC 또한 참여 비중도 높아집니다! PL에게 RP가 자유로운 시나리오라고 미리 언급해주세요. 그러면 더욱 즐거운 「급소」를 즐기실 수 있습니다.

시나리오 내부에는 굉장히 마초적이고, 강한 언어가 등장합니다. KPC의 성향, 플레이택에 따라 어느 정도 검열하여 플레이하시는 것을 추천드립니다. 그러나... 솔직히 이런 시나리오에 데려갈 KPC라면 이미 상당 부분 망가지거나 모럴 따윈 없는 캐릭터이지 않을까요? 말끝마다 욕을 붙이진 않더라도 분위기 유지를 위해 중간중간 '씨발, 개새끼' 정도는 사용해주세요. 애초에 KPC는 못 배워 먹은 친구입니다.

연하 KPC, 연상 PC를 추천드립니다. 아주 된장찌개 비빔밥 같은 케미를 비벼 드실 수 있습니다. 특히 시나리오에서 KPC와 마주칠 때까지 PL에게 KPC의 나이를 알려주지 말아보세요! 편지와 유언에서 귀엽고 보송보송할 것 같은 나이로 묘사해놓은 뒤 그의 집에서 팔팔한 20대 중반의 청년을 만난다면 PC도, PL도 굉장히 놀랄 테니까요. 그럴 때 KP가 재밌는 거 아니겠습니까!

원래 배경은 한국이나, 서양권도 충분히 가능합니다. (괄호) 안의 이름 및 지명, 설정 등은 서양권 배경일 때 변경되는 것들입니다.

+ 주크박스 사이트에서 BGM 재생 경우... 이상하게 몇몇 영상들이 정상적으로 뜨지 않는 문제를 발견했습니다. 꺄꺄 영상의 이름을 복사해 검색하시면 제대로 뜹니다!

아래는 BGM 전곡이 담겨 있는 플레이리스트입니다.

<https://youtube.com/playlist?list=PL7jnYLwXDwOyD5q4V8Ma5B97u-pOsMC4o>

α 진상

KPC가 기거하는 마을, 그리고 그곳에서 계속 등장하는 의문의 생명체 늑돼지. 이들은 모두 신화 생물 이브 티스틀이 지구에 약간 흘린 혈액으로 인해 변질된 존재들입니다.

늑돼지는 KPC가 내뿜는 욕망과 감정을 위해, 마을 주민들은 자신들의 이기를 위해 KPC를 이 마을에서 내보낼 생각이 없습니다.

이 와중에 신화 생물 따윈 아무것도 모르고 KPC를 찾아온 PC, 그리고 이 모든 사태를 조용히 침묵하며 애써 무시해왔던 KPC는 점점 서로를 향한 불쾌하고 강렬한 감정에 빠져들어 급소를 드러낼 것입니다.

α 늑돼지

근력 80 크기 60 지능 10

최초의 늑돼지는 KPC가 거처하고 있는 마을의 어딘가에서 이브 티스틀이 흘린 혈액 한 방울에 의해 태어났습니다, 작은 포유류였던 그것은 혈액에 접근한 순간 온몸을 비틀고 신음하다 그 본체가 어떤 것이었는지 알 수 없을 정도로 뒤틀려버렸고, 약간의 지성을 지니게 되자 더 많은 것들을 자신의 동료로 끌어들이었습니다. 이윽고 늑돼지들은 가장 영양가 풍부한 인간의 비이성을 먹어 치우며 자라 하나의 종족, 괴물이 되었습니다. 그들은 인간들의 사념, 욕망, 기억과 감정이 뒤섞여 있는 존재입니다. 마을 주민들이 감정을 격하게 느낄수록 그 힘은 강해지고 번식력 또한 왕성해집니다.

KPC가 처음 사냥을 시작했던 6년 전은 늑돼지의 개체가 토끼마냥 빠르게 불어나 전투적으로 서식지를 늘려나가던 시기입니다. 그러다 보니 늑돼지가 서식할 수 있는 몇몇 지역에 과도하게 개체가 몰렸고 사건사고가 잦아지자 정부에서 사냥을 장려하고 현상금을 내걸었습니다. 현재는 사냥으로 개체가 많이 줄어들어 마을 바깥에서는 자주 나타나지 않습니다. 당연하게도 정부의 현상금 또한 현저히 줄어들었습니다. 어느덧 그들이 나타난 지 10년이 되어갑니다.

이들은 기억과 지성, 허기를 공유합니다. 사실상 하나의 개체가 여러 개의 몸으로 분리(간단하게 하이브 마인드)된 것과 같습니다. 단 하나, ‘늪돼지 여왕’만 빼면요. 늪돼지들은 여왕의 명령에 따라 선발한 몇몇 개체를 인간들에게 수여하고, 그 대가로 감정을 먹었습니다. 아주 강하기만 하면 인간들이 전부 도망칠 테니까요. 적당히 허점을 보여주는 거죠.

사실 그들에게는 급소 따위 존재하지 않습니다. 급소라면 오히려 인간이 가지고 있겠죠. 많은 초보 사냥꾼들이 그들을 쉽게 보았다가 길고 날카로운 엄니에 치여 죽고, 점차 감정과 비이성이 독초의 싹처럼 자라나 스스로를 죽였습니다. 감정 수급처로 뽑힌 KPC나 아주 험하게, 악독하게 이를 악물고 살아온 사냥꾼들(KPC도 이런 부류입니다.)만이 그나마 제정신을 유지 중입니다. 이 시나리오에서 급소가 없는 것이라고는 오로지 이 늪돼지 뿐입니다.

그나마 불행 중 다행이라면 늪돼지는 이름처럼 늪에서 살아야 하기에 도심에는 진입하지 못했습니다. 그들이 수마를 뺀 곳은 본거지 마을 근처의 농촌뿐입니다. 심지어 늪돼지에 흘려버린 마을 주민들이 이 생명체에 대한 정보가 퍼지는 것을 최대한 틀어막았기에 PC로서는 이름이나 스치듯 들었으면 모를까 그 모습을 사진이나 보도로 접한 적은 전혀 없습니다.

늪돼지가 괴물인 것은 명백하나 굳이 모든 사항을 진상으로 드러내진 않으셔도 됩니다. 그저 세상에 존재한다고 하기엔 너무나도 악의적인, 끔찍할 정도로 불쾌한 늪돼지가 과연 무엇에 의해 태어났을지 의심하게 만드는 수준에 그치는 것이 좋을 겁니다.

β 늪돼지 여왕?

근력 100 크기 75 지능 35

종족과 허기는 공유하지만 독립된 자아를 가지고 있는, 늪돼지들을 이끄는 존재입니다. 그녀는 이브 티스틀의 피를 가장 처음으로 맛본 최초의 ‘늪돼지’이며, 오랜 시간 축적된 경험으로 다소 높은 지성을 가지게 되었습니다. 한눈에 봐도 구분되는 몸집과 어쩐지 서늘함이 느껴지는 눈은 KPC에게 오랜 악몽으로 남아있습니다. 어쩌면, 이 마을에서 KPC와 가장 가까운 ‘친구’일 겁니다.

α 마을 주민

처음 늪돼지를 발견했던 사람은 마을의 가장 어른인 김 씨(스티븐)였습니다. 자신의 밭에서 뿌리 채소들을 마구 파먹고 있는 거대한 형상의 멧돼지 비스무리한 것을 발견한 김 씨는 먼저 평범한 분노, 그리고 얼마 뒤 막대한 공포를 느꼈습니다. 덩치 큰 멧돼지인 줄 알았던 것이 거대한 엄니와 수달의 발, 쥐 같은 꼬리를 지닌 괴생명체인 걸 깨달았기 때문이죠.

처음 발견된 늪돼지는 엽총을 가지고 있던 청년회장 박 씨(해리)에게 사살당했습니다. 그러나 마을 주민들도 이것이 대체 무슨 동물인지 알 길이 없었죠. 사체를 처리하기 힘들어 고민하던 때, 김 씨가 제안합니다. 멧돼지도 귀한데 이놈을 한 번 구워 먹어보지 않겠냐고요. 정상적인 몇몇의 주민들은 반대했으나, 멧돼지 고기가 남성에게 좋다(...)는 소리를 들은 결국 구워지는 것으로 결정 났습니다.

문제라면 역시 늪돼지가 이브 티스틀의 혈액을 소량이나마 품고 있는 놈이란 점이었습니다. 아니, 애초에 비정상적 생물입니다... 고기를 먹은 대부분의 마을 주민들은 일주일간 드러누웠고, 기묘한 청량감과 젊어진 듯한 착각을 느끼며 깨어났습니다. 이브 티스틀의 피가 그들을 젊고 기괴하게 바꿔놓았죠. 신체 변형에 맛을 들인 주민들은 이후 늪돼지가 나타나는 족족 잡아먹었으며, 그 수가 기하급수적으로 늘어나 마을 바깥까지 퍼지게 된 이후부터는 정부에 넘겨준다는 것을 핑계로 돈을 주고 늪돼지 고기를 사들였습니다. 거의 대부분 주민의 신체가 훼손됐으며, 나이트건트와 비슷하게 얼굴이 녹아내리고 번들거리는 피부를 가집니다. 심지어 늪돼지를 오래 섭취한 이들은 모두 공통적으로 짐승 누린내가 납니다. 다만, 이들도 스스로가 비정상임을 잘 알고 있기에 그나마 정상적인 이미지와 청년회장 박 씨를 제외하고는 모습조차 보이지 않습니다. 이 작은 마을에 신고 따윈 없었으면 하는 마음이 가장 크니까요.

α 청년회장, 혹은 박 씨(해리)

이 마을의 청년회장이자 페이크 흑막입니다. 타이틀은 '청년'회장이지만 고령화된 마을의 특성상 그의 나이는 최소 50대이며 무조건적으로 KPC보다 낮은 근력과 크기, PC보다 많은 나이를 가지고 있습니다. 입이 상당히 더러우며 개를 싫어합니다. 늪돼지의 고기를 먹고도 정신이 비교적 온전한 편인 사람입니다.

페이크 흑막인 만큼 이 마을은 청년회장의 완전한 통제하에 굴러갑니다. 그는 KPC에게 매달 초의 할당량을 고지한 뒤 월말에 늪돼지 사체를 돈으로 바꾸어주고, 바꾼 사체는 마을 중앙의 고목 앞에서 마을 사람들과 나누어 먹습니다. 청년회장은 자신의 힘(무력)으로는 절대 제압이 불가능한 KPC가 불쾌하지만, 자신의 권력에 복종해주기 때문에 써먹을 만한 도구 정도로 취급합니다. 모든 마을 주민은 늪돼지 고기 공급책인 청년회장에게 절대복종하며 그의 지시를 어떤 거리낌이나 의심 없이 무조건 따릅니다.

그러나 청년회장 또한 늪돼지에게 흘린 지 오래인, 말하자면 사고도 비슷한 존재에 불과합니다. 오랜 시간 체내에 누적된 이브 티스틀의 존재와 늪돼지의 진화한 힘에 의해 점점 더 난폭하고 비이성적인 사람으로 변해가는 종이라 사실 죽기 일보 직전인 캐릭터입니다. KPC가 PC에게 감겨 점점 이 마을을 벗어나려 하고 자기 의지를 보일수록 광폭한 선택을 내릴 것입니다.

α 이미자(마리아)

이 NPC는 KPC와 미묘한 유대 관계를 형성하고 있는 외관상 70대 이상인 60대 중년 여성 주민입니다. 마을의 유일한 정상인(늪돼지를 먹지 않는 자)이며, 그녀는 늪돼지를 먹는 이들을 불쾌하게 여기고 기피합니다.

이미자는 처음 늪돼지를 봤을 때부터 꺼림칙함을 느낀 사람입니다. 모두가 늪돼지에 종독되어 변해갈 때까지 고기라곤 일절 입에 대지 않았고, 남편이 변하고 마을이 미쳐버린 지금도 마찬가지입니다. 초기 그녀는 마을의 변화를 막고자 했으나, 빠른 속도로 늪돼지에 잠식된 남편이 난동을 부리던 중 다리가 부러지는 사고를 겪었습니다. 이어지는 극심한 스트레스와 다리 통증, 늪돼지의 저주로 그녀는 훨씬 이른 나이에 노화를 맞이했습니다.

이미자는 늪돼지 고기를 공급해주는 KPC의 존재가 마을의 안정에 필수적이라는 것을 알고 있습니다. 그러므로 KPC가 완전히 망가지지 않도록 돌봐주고는 있으나, 그가 이 고통에서 벗어나길 바라지는 않습니다. KPC의 정신 상태를 살피며 다정하게 말을 섞고 곧바로 청년회장에게 KPC의 동태를 알려바치는 등 앞뒤가 다른 성향의 캐릭터입니다. KPC 또한 이 마을의 진실을 알고 있기에 이미자를 신뢰하지 않습니다.

그러나…… 그녀 또한 이 고통이 끝나기를 바라고 있을 수도 있겠죠. PC가 어떻게 구워삶느냐에 따라 굉장한 힌트가 될 수도 있는 NPC입니다.

α KPC

KPC의 외관은 캐릭터 기준 오른쪽 눈가에 칼로 그인 듯한 기다란 흉터가 있는 것으로 고정됩니다.

백스토리 또한 어릴 적, 혹은 태어날 때부터 부모 없이 자라나 보육원을 전전하다 현재에 이르게 된 것으로 고정됩니다.

기본적으로는 고등학교를 중퇴했고 일용직을 전전하다 늙돼지가 출연한 이후 본거지로 불리는 마을에 정착하여 살고 있습니다. 현재 나이는 25세이나 몸에 남은 흉터들, 가치관과 말투는 그 나이대에 어울리지 않도록 비관적이며 어둡습니다. 25세 미만의 설정은 가급적 피해주시기 바라며 이보다 더 나이를 먹은, 개빠그라진 중년 캐릭터도 좋습니다.

의외로 머리가 나쁜 편은 아니며 나름 주위들은 지식도 다분해 보입니다. PC의 먼 친척 집에 머물 때 읽을 것이 책밖에 없기도 했고, 스스로 공부에 어느 정도 욕심이 있었던 덕입니다. 그러나 당장 사는 것에 급급해 교육은 중학교 과정을 겨우 졸업했습니다. 혹시 PC가 남는 시간(RP)을 활용해 무언가를 가르친다면 금세 습득하는 모습을 보일 것입니다.

β KPC의 성격 형성 과정?

KPC는 기본적으로 무관심 속에서 자라 왔습니다. 보육원은 더 어린아이들에 허덕여 KPC가 어느 정도 나이가 든 이후부터는 그 어떤 정서적 관심을 주지 못했고, 짧게 있었던 PC의 친척, 권수의 집에서는 도리어 약간의 불면과 인간 불신을 얻어옵니다. 어린 KPC에게 있어 우울하고 매서운 어른(권수)은 공포의 대상이었죠. 그는 KPC에게 어른스럽고 이성적이기를 강요했고 그렇지 못하면 관심조차 제대로 주지 않았습니다. 물론 밥을 굶기거나 내쫓거나 한 건 아닙니다. 말 그대로 시선을 주지 않았던 거죠. 오늘은 뭘 했냐, 친구는 사귀었냐... 이런 질문은 KPC가 평생 받아본 적이 없는 것입니다.

결정적으로, KPC는 여름 장맛비가 심하던 날의 밤에 아주 지독한 악몽을 꾸 적이 있습니다. 이때까지의 KPC는 눈치만 빠르지 평범하게 겁 많은 어린아이에 불과했습니다. 그는 방에 홀로 있는 게 너무 무서워 처음으로 도움을 달라며 권수를 찾아갑니다. 마이스윌헬름회열 이런 건 바라지도 않았습니다. 그냥 오늘만큼은 같이 자주거나, 걱정 말라고 머리를

쓰다듬어주는 정도면 족했습니다. 그러나, 그 고통의 순간은 하찮은 ‘어린아이의 악몽’ 취급받았고 KPC는 어른(권수)에게 명백하게 거부 받습니다. 이때의 경험은 KPC에게 평생 혼자일 것이라는 절망, 어두운 밤과 본인 스스로에 대한 공포 및 혐오, 그리고 약간의 불면을 갖게 만듭니다. (해당 사건의 경우 KP의 재량으로 개변해도 좋습니다.)

이후로 KPC는 악몽을 껴도 홀로 견뎌왔습니다. 힘듦과 고통을 누군가에게 말해본 적도 없고, 그냥 인내하며 살았습니다. 보육원으로 돌아가서는 약간의 의무 교육 공부를 하다 곧장 알바로 뛰어들었고 (중간에 잠깐 방황하며 주먹을 쓰기도 했지만 얼마 안 가 정신을 차리고) 꽤 이른 나이에 독립합니다. 고등학생 시절부터 몇 년 홀로 지내다 19살이 되자마자 사냥꾼이 되기 위해 마을로 내려왔습니다. 그 과정에서 타인은 물론, 스스로에게도 친절해진 적 없습니다. 항상 벼랑 끝에 내몰린 심정이었다고 해야 할까요.

β 현재의 KPC는?

때문에 현재의 KPC를 세 개의 키워드로 정리하자면 *학습된 무기력*, *자기혐오*, *결핍*이 됩니다. 사실 PC와 만나지 않았더라도 서른(혹은 은퇴)이 되기 전 KPC는 필멸할 존재였습니다. 하루하루 해야 할 일만 대충 해내고 나머지는 고독과 침묵 속에 살았으니 삶에 애정이 있을 리가요… 그런 일상에 균열로 들어온 게 PC입니다. PC가 친절할수록, 정상적일수록 KPC는 본인과 PC를 비교할 수밖에 없습니다. 그러고는 깨달겠죠. 본인은 생각보다 더 망가진 존재라고요. 뭐… 망가졌다고 서술하기엔 꽤 노력하며 살아왔던 KPC지만 그렇게 생각할 만큼 내몰린 사람이라고 이해하시면 될 것 같습니다.

β 늑대지-개-KPC

늑대지와 개는 둘 다 KPC가 본인을 이입하고 있는 존재입니다. 늑대지에는 본인의 과거(멸시, 자기혐오, 난폭함)를 이입한다면 개에게는 본인의 현재와 미래(무기력, 버림받을 미래, 고독)를 이입합니다. 때문에 늑대지는 불쾌하고 보기 싫지만 마주해야 하는 대상으로 생각합니다. 스스로의 과거 또한 마찬가지입니다. 개는… 사실 좀 좋아하고 있습니다. 일단 귀엽고 복슬복슬하잖아요. 개는 KPC의 감정을 건드리기 때문에 의도적으로 멀리하는 중입니다만, 동시에 보호자와의 거리감, 무관심이라는 점에서 약간의 동정 또한 느낍니다.

요즘 보면 개도 참 인간처럼 애정으로 키우던데 애는 본인에게 키워져서 웅얼웅얼... 뭐 이런 느낌입니다.

β 늑돼지 여왕—KPC

늑돼지 여왕은 KPC가 처음으로 사냥에 도전했던 개체입니다. 당연하게도, 엄니에 허벅지가 제대로 찢어졌고 절반쯤 빈사 상태로 기어서 하산했습니다. 심지어 19살이었으니 KPC가 처음 마주한 늑돼지에 대한 공포는... 상상도 못할 지경이었죠. 그러나 그 공포가 KPC를 노련한 사냥꾼으로 만듭니다. KPC는 자주 늑돼지 여왕이 자신을 지켜보고 있는 악몽을 꾸었고 늑돼지에 대한 공포와 경계는 단 한 순간도 놓지 않게 됩니다. 늑돼지 여왕은 악독하게 살아남은 KPC를 꽤나 아깁니다. 감정 수급처로서의 쓰임새도 그럴지만, 서로에게 사냥감이라는 기묘한 유대를 쌓았기 때문입니다.

β RP를 하는 동안

KPC는 기본적으로 인간 불신이 강렬한 사람입니다. 본인도 못 믿고 남도 못 믿습니다. 초면인데다 자기혐오의 근원인 권수의 친척 PC는 더더욱 못 믿'었'습니다. 문제는 비정상인(마을 주민)이나 본인에게 관심 없는 이들만 봐 왔던 KPC에게는 PC의 작은 관심도 엄청난 친절로 다가온다는 점이죠. KPC도 이 점을 인지하고, 자신의 감정을 의심하며 PC와 거리를 두려 합니다. KPC가 보는 PC를 간단하게 설명하자면, 1일 차에는 불신, 2일 차에는 약간의 신뢰와 기대, 3일 차에는 유일한 구원, 정도가 되겠네요. 사실 사이사이 갭이 크긴 한데 ... 몰겠네요 RP에 진심이 되어봅시다. KPC가 지금껏 느껴왔을 고독과 공허함을 잘 묘사해낸다면... 개연성이 생기겠죠? 어쩌면 길을 잃고 불안해하던 아이가 임시 보호자에게 달라붙으려고 하는 모습이 연상될 수도 있겠네요. 아무튼 KPC는 엄청나게 외롭고 슬픈데 그걸 인지조차 못하고 있던 사람입니다. 그걸 깨부수는 게 우리 PC가 되겠습니다.

β 이걸 좀 갑작스럽지만

뜻금없긴 한데 KPC는 피로 이어진 연고자가 단 한 명도 없어 군 면제 대상입니다. 뭐... 네... 한국인 남성 KPC라면... 혹시 이런 점에서 고민하실까 봐... 사실은 제가 고민했습니다. KPC는 군대에 가지 않습니다!

α 검은 개

KPC가 키우는 8개월짜리 진돗개(세퍼드) 혈통이 섞인 강아지입니다. 딱히 다른 건 없고 귀엽습니다. PC를 좋아해 잘 따릅니다.

KPC가 사냥에 사용하기 위해 데려왔습니다. 이름은 없습니다. 나중에 PC가 지어줄 수도 있겠네요. KPC는 편의상 어이, 야, 검은 놈, 정도로 부릅니다. 안타깝게도 KPC의 바램만큼 난폭한 녀석이 아니라 그냥 겁 많고 정 많은 성격의 강아지입니다. 다만, 진돗개 혈통이라 그런지 비틀린 존재인 늑돼지에게 강한 거부감을 가지고 있습니다. 중간중간 PC를 즐겁게 해주는 동시에 늑돼지와 마주칠 시 짖는 모습으로 긴장감을 더하는 용도입니다. 직접 전투를 할 일은 없기 때문에 기능치를 첨부하진 않습니다.

KP의 재량에 따라 KPC와 닮은 종, 혹은 모습으로 개편해도 좋습니다!

α PC

PC는 중산층 이상의 집안에서 자란, 안정적이고 적당히 여유로운 삶을 산 사람입니다. 행동이나 말투(는 약간 자유로울 수 있을지라도), 외관에서 그 모습이 적당히 드러나야 합니다. KPC의 빠그라진 모습과는 대비되도록요. 기왕이면 PC가 연상이라 KPC를 찌그러지고 안쓰러운 어린놈 보듯이 하는 편이 재밌습니다.

β KPC를 찾게 된 이유

얼마 전 PC는 먼 친척, '권수'의 장례식에 들렀다가 이상한 부탁을 받았습니다. 고인이 유언으로 남긴 부탁이었는데, PC는 전혀 들어본 적도 없는 곳에서 살고 있을 한 아이를 찾아달라는 내용이었죠. 유족들이 워낙 간곡히 부탁한 탓에 차마 거절할 수 없었습니다. 게다가, 그 부탁을 받아주면 고인이 약간의 유산을 남겨준다고 했죠. 무려 그가 펴낸 책 중

가장 유명한 것(백만 부 스테디셀러)의 저작권입니다. 돈도 돈이지만 고인이 그 아이의 얼굴을 보지 못해 눈을 감을 때조차 수심에 잠긴 상태였다고 하니... 어쩌면 알량한 호기심이 들었을 수도 있겠네요.

β PC의 먼 친척, 권수(에곤)?

사망한 PC의 먼 친척, 권수(에곤)는 가끔 집안에 아주 큰 행사가 있을 때에나 얼굴을 마주했던 사이입니다. 소설가인 그는 어쩐지 불쾌할 정도로 차가운 면모만 보여 PC와는 안면만 있는 남 수준으로 거리가 먼 사람이었죠. 그는 KPC가 9살쯤 되던 시절 짧게 돌봐준 이로, KPC 스스로 이별을 원해 오랜 시간 그와 함께하진 못했습니다. 그에 대한 흐릿한 죄책감과 추억이 남아 있었으며 명을 달리하기 직전 그가 떠올라 일을 시켜도 적당히 죄책감이 덜할 것 같은 PC에게 유언을 남겼습니다.

사실 KPC와 각별하거나 아주 소중한 관계는 아닙니다. 죽기 직전 떠오른 미화된 기억 한 조각에서 건져진 이상한 집착이라고나 할까요. 편지를 쓰고 유언을 남길 즈음에는 이미 인지가 많이 탁해졌기에 여즉 KPC가 중학생, 많아봤자 고등학생이 되었을 것이라고 생각합니다. 덕분에 유언에서 KPC를 조용하고 키가 작아 눈에 잘 띄지 않던 아이 따위로 묘사했습니다. 당연하게도 현재의 KPC는 성질 더러븐 팔팔한 근육덩어리 청년입니다.

β 친척—KPC의 관계

그는 어쩌면 KPC가 뒤틀리게 된 원인 중 하나입니다. KPC가 집에 머물던 시절, 그는 아주 어둡고 음습한, 뭐 대충 그런 느낌의 어린아이가 보기엔 너무나도 부정적인 소설을 쓰던 중이었습니다. 자신은 작가라는 오만함에 KPC를 반쯤 방치했고, TV도 없는 집에서 KPC가 할 수 있는 일이라곤 책을 읽는 것뿐이었죠. 그러나... 음습한 소설가의 책장에 『누가 내 머리에 똥 썼어?』나 『무지개 물고기』, 최소한의 『어린 왕자』도 있을 리가 없었습니다. KPC는 그 시절 「데미안」과 「변신」을 읽으며 자랐고 마음 한켠에 자신 또한 어느 날 벌레로 변해버리거나 악마에 휩쓸릴 사람이라는 생각을 갖게 되었습니다. 그러므로 KPC는 권수에게도, 그의 연고자인 PC에게도 좋은 마음 따위는 가지고 있지 않습니다.

...PC와 첫 하루를 보내기 전까지는요.

α 엽서

시나리오를 플레이하는 중 추가적인 조사나 판정으로 ‘엽서’를 발견할 기회를 여러 번 가집니다. 엽서는 스토리 이해에 도움을 주는 추가적인 요소로, PC가 전혀 찾지 못해도 상관이 없는 아이템입니다. 조사 가능성을 열어둔 후 찾지 못한다 해도 자연스럽게 넘어가는 방식으로 진행해주세요.

엽서는 대개 KPC가 손수 쓴 일기, 혹은 메모처럼 보입니다. 글씨체는 생각보다 멀끔하고 올곧지만, 몇몇 메모는 마구 휘갈긴 듯 알아보기조차 힘들게 쓰여 있습니다. PC에게는 아주 사적인 것으로 보인다고 말해줍니다. 아마 보여주면 멋대로 이런 것을 찾았다는 사실에 굉장히 화낼지도 모른다는 것도요. 실제로 PC가 KP의 만류에도 엽서에 대해 KPC에게 말한다면, 그는 극도로 화를 내고 자신이 쓴 것임을 부정하며 갈가리 찢어버립니다. 다시는 자신의 사생활에 침범하지 말라는 말까지 곁들이면서요. PC SAN 1d2/3.

아래는 모든 엽서의 텍스트입니다. KPC의 말투나 교육 수준, 성향에 따라 적절하게 개변해 사용해주세요. KP의 재량에 따라 공개할 엽서의 순서를 바꾸어도 좋습니다.

- 엽서 1: 처음 늑돼지를 본 날. 저것이 나의 본모습이겠구나 싶었다. 아직 덜 자란 새끼 주제에 절대로 죽지 않겠다는 눈으로 발악하고, 버림받은 것들을 게걸스럽게 먹어치우고, 온몸이 부러지면서도 싸우려던 그 악함과 지독함이... 나도 언젠가 그런 존재가 되어버릴 거라는 생각이 끊이질 않는다. 모든 걸 삼키다 끝나지 않는 갈구에 자신 스스로를 삼켜야 하는 날이, 얼마 남지 않았다고만 느껴진다.
- 엽서 2: 늑돼지들이 날 관찰한다. 그들이 시퍼렇게 뜨고 있는 눈이 낮에도 밤에도, 심지어는 꿈에서도 나를 따라온다. 내가 미쳤는지, 그들이 미쳤는지 알 수가 없다. (글씨가 휘갈겨져 있다.)
- 엽서 3: 나 또한 쇠퇴하기까지의 시간이..... 멀지 않았다는 걸 잊을 수 없다. 내 곁에 있을 수 있는 사람은 누구도 없다. 오로지 역겨운 노린내뿐이다.
- 엽서 4: 내가 벌레가 아니라는 걸 어떻게 믿지?

- **엽서 5:** 오지마오지마오지마오지마오지마 나에게서 떠나 날 잡아먹지 마 날 건드리지 마 부정한 것들의 신이시어 날 외면하소서 미워하소서 그대의 눈에서 날 뽑아내소서 (문법과 글씨가 엉망이다.)

시나리오

<https://youtu.be/q76bMs-NwRk> *플레이 동안 다른 BGM과 함께 틀어놓는 것을 추천드립니다.

Ω 버스 안, 1일 차.

거의 끝나가는 장마에도 비는 심하지 않을 정도로, 그러나 길거리를 걷는다면 시나브로 젖을 만큼 내립니다. 지금은 녹녹한 7월의 끝자락. 얇은 빗줄기는 버스 차창에 흐릿한 자국을 남기고 곧바로 사라집니다. 순간 낡은 마을버스가 덜컹,하고 심하게 흔들리더니 포장되지 않은 흙길로 접어듭니다. 이런 시골까지 내려오게 될 줄이야. 갈아탄 버스만 4대째입니다.

이미 시간대는 오후. 식욕이 왕성한 PC라면 휴게소에서 간단한 점심을 먹었을 수도 있겠습니다. 그러나 일반적으로는 급하게 시골에 내려오느라 밥도 제대로 먹지 못했을 겁니다. PC의 손에는 며칠 입을 옷이 든 가방과 유족에게서 받은 편지가 들려 있습니다.

PC는 얼마 전 들렀던 장례식에서 유족에게 흰 봉투를 받았습니다. 그 안엔 언젠가 먼 친척이 메모해뒀을 주소가 적힌 꼬깃한 종이와 밀봉된 편지 봉투가 있습니다. 편지 봉투 바깥에는 KPC에게. 라고 흐릿하게 쓰인 글자가 있네요. 사실 밀봉이라기엔 너무나도 약하게 달힌 입구라 몰래 손가락으로 뜯어보아도 모를 정도로 허술합니다. PC가 몰래 뜯는다면 흐릿하고 흔들린 글씨체로 적힌 한 장의 편지가 나옵니다.

KPC. 오랜만이구나. 나도 늙었나 보다. 아주 오랜 시간이 흘렀는 줄도 모르고 살았다.

이제 중학교는 들어갔느냐. 교복 입은 모습도 한 번 보지 못했구나. 네가 있던 때 그깟 돈 아끼지 말고 고기 사 먹이고 장난감도 쥐어줄걸... 그때는 내가 널 몰랐다. 미안하구나.

네 맑은 얼굴을 한 번이라도 더 보고 이승을 뜨고 싶은데 그러질 못할 것 같구나. 네가 자라는 동안 나는 늙어 왔도 제대로 안 보이는 노인네가 되었다. 아마 네가 이 편지를 뜯을 즈음이면 난 죽어 흙에 묻혀 있겠지.

편지를 쓰게 된 이유는 널 보고 싶어 함뿐만 아니라, 약간의 사과를 담고 싶어서다. 그때의 너는 날 아주 두려워했지. 그 이유가 이해 안 가는 것은 아니다. 그때의 난 글과 현실에 급급해 널 돌봐주지도 못했지. 그렇지만 날 피하는 너가 답답했고, 그래서 널 상처 주었다면 그건 사과하마. 나는 네가 날 잘 받아줄 줄 알았다. 날 피하는 것이 아니라. 그건 너도 어느 정도 책임이 있을 게야.

이 편지를 들고 가는 놈은 내 친척 중 하나다. 널 잘 보살펴 줄 것이니 걱정 말고 받아들이거라. 혹시 힘들거나 어려운 일이 생기면 꺼리지 않고 부탁해도 된다. 이것에 내가 줄 수 있는 마지막 사과란다. 잘 지내거라.

아이디어 롤을 굴리거나 유연에 대해 생각해본다면 유족이 전해준 정말 순하고 귀여웠으며, 말랑한 볼살이 매력적이었던 아이. 말을 잘 들어 밥투정 한 번 부리지 않고 1년 간 귀신처럼 숨죽이고 있다 멀어진 것이 안타까운 아이. 뭐 대충 이런 류의 묘사가 떠오릅니다. 사실 PC 집안에 KPC를 직접 본 사람은 권수, 그러니까 고인 하나뿐입니다. 그러니 KPC 같은 놈을 두고 볼살이 보송보송 이딴 말이나 하고 있는 거겠죠.

편지를 다 읽을 즈음이면(혹은 잠시 바깥을 보고 있으면) 버스가 종착점에 가까워져 옵니다. 사방이 산으로 둘러싸인 조용하고 안개 낀 마을이 얼핏 보입니다.

BGM: https://youtu.be/_G1BujFu-4Y

종착역에서 내리면 허름한 간이역만이 보입니다. 비는 여전히 애매한 수준으로 내립니다. 이제 나머지 길은 주소를 찾아 직접 걸어가야 합니다. 아이디어 롤을 굴린다면 구글 맵의 존재를 떠올립니다. (아슬아슬하게 인터넷 연결이 되긴 하지만 거의 끊기는 수준입니다. 겨우 길을 찾고 나면 약하게 잡고 있던 인터넷마저 완전히 끊겨버립니다.) 그것이 아니라면 무작정 길을 걷기 시작해 발견한 NPC에게 길을 물을 수도 있고, 혹은 행운 롤로 우연히

찾아낼 수도 있습니다. 어느 방식으로 KPC의 집을 찾아가든지 간에 PC는 [1D4]개의 장소를 발견합니다. KP의 재량에 따라 룰 굴림 없이 모든 장소를 탐색해도 괜찮습니다. 만약 PC가 다른 장소도 보고 싶다고 하면 보여주셔도 상관없습니다. 뭐... '지금 당장' 중요한 곳들은 아니니까요.

ω 주택들:

낡고 오래된 전형적인 시골 주택들입니다. 다들 일을 나갔는지 황량한 건물만 보이고 사람은 보이질 않습니다.

아이디어 룰이나 관찰 룰을 시도할 경우, 이상하게 시골치고 개가 안 보입니다. 고양이도요. 어색할 정도로 조용한 마을입니다.

ω 밭:

산짐승이 내려올 것 같은 외관과는 다르게 울타리 하나 없이 덩그러니 놓여 있는 밭입니다. 중간중간 무언가에 의해 흩이 파헤쳐진 것도 보이네요.

식물학, 혹은 자연 판정을 시도할 경우, 대충 내버려둔 듯한 느낌의 밭이란 것을 알 수 있습니다. 관찰 판정의 경우 어려움 이상의 판정을 요구합니다.

—마을은 이제 늪돼지 매입에 전념하기에 농사도 제대로 짓지 않습니다. 밭? 그런 거야 늪돼지 고기를 먹으면 되니까요.

ω 구멍가게, [민식상회(Bobby's Store)]:

KPC의 집에서 그리 멀지 않은 곳에 있는 가게입니다. 허름한 건물에 달린 [민식상회]란 간판이 눈에 띄니다. 잠깐 둘러본다면 주인 없이 문만 열린 가게라는 걸 알 수 있습니다. 딱히 PC가 살 만한 물건은 아직 보이지 않습니다.

ω 고목:

마을의 중심부를 지나가는 중, 거대한 나무를 발견합니다. 시골에 하나쯤 있을 법한 고목이나 이상하게 껍질이 죽어 있는 듯합니다. 수명이 다 된 걸까요. 관찰 판정 시 나무의 껍질이 기이할 정도로 두껍게 자라, 결국 스스로를 덮고, 파고들며 자라고 있다는 사실을 알아챈다. 이런... 나무도 있는 걸까요.

-마을 주민이 보름에 한 번 모여 늪돼지 고기를 먹는 곳입니다. 고기의 피와 독, 부스러기가 장기간 고목에 스며들어 나무는 죽지도 살지도 못한 상태가 되었습니다. 자세한 설명은 하지 않아도 됩니다. 어차피 이 고목과 PC는 다시 마주칠 겁니다.

만약 PC가 KPC 집으로 가는 모든 판정에 실패한다면 우산을 든 노인이 나타나 말을 겁니다. 젊은 외부인은 자리 잡으려 온 놈 빼면 정말 오랜만에 본다면서요. KPC의 주소를 물어본다면 친구라도 되는감? 하면서 가는 길을 상세히 알려줍니다. 가장 멀리 있는 동떨어진 집을 찾아가라는군요. 다른 질문을 하면 날이 습하다며 자리를 피합니다. 자세한 내용은 친구에게 물어보라면서요. 관찰 판정을 한다면 아주 늙어보이는 얼굴에 비해 이상하리만치 몸이 건강해 보인다는 점을 알 수 있습니다.

Ω 첫만남, 1일 차.

약간 녹이 쓴 파란 철제 대문, 하얀색 담장. 아주 익숙하고 평범한 시골집 앞에 도착합니다. 마을에서 가장 동떨어져 있는 집이네요. 이런 곳에 아이가 산다는 걸까요. 문을 두드리거나 주인을 불러도 처음에는 아무 반응이 없습니다. KPC를 불러내기 위해선 PC가 조금 강하게 노크를 해야 합니다. 만약 담 너머로 내부를 훑기 살피보고 싶어 하는 PC가 있다면 크기나 도약 판정을 통해 잠깐 보여줍니다. PC가 볼 수 있는 것은 자리에 일어서 있는 개 한 마리, 시멘트 바닥인 마당 정도만 허용합니다. 웬만하면 KPC에게 좋은 인상을 받기 위해 정식으로 노크를 하자고 해주세요!

처음 한 번은 아무 인기척도 나지 않습니다. 두 번째로 노크를 하면 잠시 끄끙거리는 개 소리가 들리더니 누군가 걸어오는 소리가 들립니다. 이내 대문이 기분 나쁜 끼익 소리를 내며 열리고... 눈앞엔 무섭게 생긴, 상의를 벗은 채인 거구의 **KPC**가 보입니다. 이때 최대한 무섭고 조폭 같은 사람으로 묘사해주세요. 헌정 받은 친구의 경우 [검에 베인 듯 예리하게 난 왼쪽 눈의 흉터, 흥하게 불거진 화상을 날개 문신으로 덮은 오른쪽 어깨, 그리고 오로지 필요에 의해 기른 흥흥한 근육이 땀과 비에 젖어 있습니다. 불쾌하게 찡그린 얼굴에서는 어딘가 비틀린 심기가 보이는 듯합니다.] 그래요. 상탈+장맛비를 맞고 있던 **KPC**입니다! **KPC**는 처음 보는 얼굴에 인상부터 찌푸립니다.

웁니까. 잡상인 안 받습니다.

KPC는 냅다 문을 닫으려 합니다. 이때 (편지를 읽어서 이름을 아는) **PC**가 이름을 부른다거나, 권수의 이름을 말한다거나, 부탁을 받아 찾아왔다는 등으로 반응하면 닫던 문을 잠깐 멈추고 기다립니다. 더 자세한 해명을 기다리는 듯합니다. **PC**는 말로만 해명해도 되고, 대인기능을 통해 문을 열어달라고 할 수도 있으며, 편지를 전달해줄 수도 있습니다. 어느 쪽이든 도전만 한다면 **KPC**는 잠시 고민하다 하늘을 훑듯 바라봅니다. 어둑어둑해진 것이 금세 해가 지고 비는 더 강하게 내리칠 것 같은 하늘입니다. 마을 사정을 뻔히 알고 있는 **KPC**이기에 **PC**를 쫓아낼 수는 없는 노릇입니다. 마을에는 호텔은 물론 여인숙도 없으니까요. 다른 마을 주민에게 말기는 것보단 자신이 말는 것이 가장 편하다는 생각이 들자 **KPC**는 불쾌, 혹은 귀찮다는 표정으로 문을 열어줍니다.

만약 이곳에 머물지 않겠다는 **PC**가 있다면 버스는 오직 3일에 한 대만 오고, 머물 가게도 없으니 노숙하기 싫으면 들어오라고 말합니다. 그럼에도 안 들어온다면..... 그냥 바깥에 내놓습니다. 그리고 **PL**을 한 대 때려주세요.

만약 편지를 건넸다면 **KPC**는 낡은 튜리닝 바지 주머니에 그것을 대충 쑤셔 넣습니다. 어차피 **PC**를 받아줘야 하는 상황이니 편지는 나중에 읽어도 된다는 생각입니다. 편지 읽어보세요, 라고 제안한다면 알아서 하겠다고 반응하도록 합시다. 지금 **KPC**는 자신의 루틴을 방해받아 약간 혹은 많이 뻘찡 상태입니다.

BGM : <https://youtu.be/sbDMFB5E4qk>

집은 평범하게 볼 법한 조금 오래되고 낡은 양옥식입니다. 현관 왼쪽 창고에는 검은 비닐봉지와 스포츠백이 널브러져 있고, 오른쪽 담 중앙 즈음에는 개집이 놓여 있습니다. 개집의 바로 맞은편에는 절반쯤 땅에 묻힌 타이어와 낡은 골프채가 놓여 있습니다. 무언가 하고 있었던 듯 **KPC**는 대충 손가락으로 집 안에 짐을 놓으라는 듯 가리키거나 들어갔으십시오. 하고 명령할 수도 있습니다. **PC**가 마당을 두리번거리든 집 안으로 들어가든 **KPC**는 혀를 두어 번 차고 타이어 앞으로 다가갑니다. 한참 낡아 다 뜯어진 손잡이의 스폰지 위에 새로이 봉대를 감은 골프채를 집어 들고, 타이어를 내려칩니다. 맑고 정확한 팡, 소리가 나고 **KPC**는 그것을 반복합니다. 절제되고, 기계적인 움직임. **PC**가 뭐하는 중이냐고 물으면 잠시 쏘아보다가 말없이 자신의 일을 다시 시작합니다. 이래서 땅에 젖어 있었나 보네요.

이제부터 조사 파트입니다. 먼저, **PC**가 **KPC**에게 말을 걸거나 특정 부분에서 반응을 요구하면 두 번 정도만 대답을 해줍니다. **KPC**의 성향에 따라 아예 대답을 거부할 수도, 모두 받아줄 수도 있습니다만 적당히 예의는 지켜주지만 귀찮은 걸 숨기지 않는 듯한 느낌으로 **RP**를 해주세요. 시나리오에는 **KPC**가 보일 수 있는 모든 반응이 적혀 있습니다. 적당히 걸러서 **KPC**의 성향에 맞게 키퍼링 해주시면 됩니다.

KPC의 집 외부, 내부는 총 두 번에 걸쳐 조사합니다. 한 번에 모든 구역을 조사하는 실수를 하지 않도록 해주세요!

I. **KPC**의 집 외부

ω 개집

새카만 개 한 마리가 개집 안에 들어가 있습니다. 덩치는 사냥개만큼 크지만 부스스한 털과 미묘하게 커 보이는 머리를 보아하니 아직 덜 자란 강아지인가 봅니다. 한쪽만 접힌 귀, 발끝에 살짝 남은 흰색 털 덕분에 그 기원을 짐작하기조차 어려운 평범한 시골 강아지임을 알 수 있습니다. **KPC**에게 개에 대해 물어본다면 잠시 매타작을 멈추고 뒤를 돌아봅니다. 그러나 **KPC**는 당신 알 바 아닙니다. 라고 대꾸하고 할 일을 다시 시작합니다. 대인 판정을 통한다면 시골 장터에서 오천 원 주고 사 온 개라고 답합니다. 그 이상은 답해주지 않습니다.

PC가 가까이 다가간다면 개는 집 안쪽 깊숙이 숨어 으르렁거립니다. 관찰을 한다면 뭔가 겁에 질려 있는 모습이라는 점을 알 수 있습니다. 동물 다루기를 쓰거나 다정한 RP을 한다면 개는 잠깐 밖으로 나와 PC의 손 냄새를 맡습니다. 그러나 살짝 손을 훔아주려는 순간 팡, 하고 들리는 KPC의 매타작 소리에 후다닥 집 안으로 들어가 버립니다. 이제 나오려고 들지 않을 것 같네요.

ω 타이어

KPC가 내려치고 있는 타이어입니다. 반쯤 땅에 묻혀 있으며, 얼마나 맞았는지 골프채가 내리쳐질 때마다 움푹 파였다가 돌아옵니다. 조금만 더 때리면 터질 것만 같네요.

KPC를 확인한다면 최소한의 근육을 이용해 부드럽고 효율적으로 움직이고 있음을 알 수 있습니다. 분노해서 이러는 건지, 혹은 무엇을 연습하고 있는 건지... 어쨌든 골프채를 내려치는 모습이 그의 의무처럼 느껴져 정체 모를 오싹함이 느껴집니다. 말을 건다면 연습. 이라고만 대답하고 다시 골프채를 내려치는 것에 집중합니다. 심리학 판정을 한다면 그가 아무 생각 없이, 정말 정해진 의무 마냥 하고 있다는 것을 알 수 있습니다.

ω 현관 옆 창고

검은 비닐봉지와 그 뒤로 낡은 스포츠백이 눈에 띕니다. 내부는 어두워 잘 보이지 않습니다. 관찰 판정.

- ❖ 성공: 더럽혀진 종이 뭉치가 보입니다. ...아닙니다. 종이 뭉치라기보단 책에 가깝네요. 『변신』이라는 제목이 크게 박혀 있는, 아주 오래된 것 같은 책입니다. 물에 흠뻑 젖었던 듯 종이들끼리 딱 붙어 책장을 펼 수 없을 듯합니다.
- ❖ 실패: 바닥에 종이 뭉치가 떨어져 있습니다. 그냥 쓰레기 같아 보입니다.

스포츠백: 아는 브랜드 로고와 장터에서 산 듯한 싸구려가 마구 섞여 있습니다. 안이 채워져 있는 것은 없고 어쨌든 불쾌한 악취를 풍깁니다. 본 목적대로 쓰이는 것 같지 않습니다.

! 추가적인 조사 혹은 관찰 판정 선언 시

스포츠백 뒤에 구겨진 채 떨어져 있는 엽서 종이를 발견합니다.

★ 구겨진 엽서: 내가 벌레가 아니라는 걸 어떻게 믿지?

비닐봉지: 검은 비닐봉지에 담긴 것은 빈 술병들입니다. 술 종류에는 일관성이 없으며, 비교적 비닐이 말끔한 것으로 보아 최근 마시고 버린 듯합니다. KPC에게 물어본다면 무슨 쓰레기에 관심을 갖냐며 냉랭한 눈빛을 보냅니다.

ω KPC의 집

오래된 건 아니지만 말끔하다기엔 어려운 류의 양옥집입니다. 푸른 슬레이트 지붕과 하얀 것이었으나 금이 가고 무언가 묻어 누런색을 띠는 콘크리트 벽, 반쯤 열린 반투명 슬라이딩 도어가 어디선가 봤을 정도로 판에 박힌 시골집의 분위기를 풍깁니다. 꽤 넓은 마당에 비해 세 칸 정도 될까 싶은 집은 작아 보입니다. 현관은 술병이 놓인 왼쪽에 따로 있으나 자주 사용하지 않는 듯 낡은 운동화는 반쯤 열린 슬라이딩 도어의 한 단 아래에 놓여 있습니다.

외부를 전부 둘러보았다면 KPC가 골프채를 벽에 기대어놓고 집 안으로 들어갑니다.

II. KPC의 집 내부

ω 거실

TV도, 소파도 없는 황량한 노란 장판의 거실입니다. 있는 것이라곤 어디서 받아왔을지 모를 정도로 올드한 벽달력과 벽에 기대어져 있는 익숙한 1인용 철제 접이 밥상, 그리고 조그만 옷장입니다. 그나마 매트리스 하나는 덜렁 놓여 있네요. 전혀 관리되지 않은, 집이라기보단 벙커에 가까운 느낌을 풍기는 곳입니다.

옷장: 안에는 낡은 모포, 몇 개의 옷들이 있습니다. 꾸밈을 위한 옷은 일절 없고 거의 대부분이 트레이닝 복 같이 기동성을 위한 것들입니다.

ω 부엌

나름 구색은 갖춘 것인지 2도어 냉장고 하나와 싱크대가 딸린 조리대가 보입니다.

냉장고: 안은 황량합니다. 보이는 것이라곤 술병, 맥주캔, 그리고 강생수 두 병뿐입니다. 음식도 제대로 안 먹나 보네요...

조리대: 싱크대 안에는 어디선가 받아왔을 법한 꽃무늬 컵 몇 개가 들어 있습니다. 뭔가를 해 먹는 사람의 부엌 같아 보이지 않습니다. 조리대에는 화구 두 개가 있습니다. 관찰 판정을 통해 벽지에 된 라면 국물로 그나마 뭔가 먹기는 한다는 걸 알 수 있습니다.

! 추가적인 조사 혹은 관찰 판정 선언 시

냉장고 뒤편 귀퉁이에서 구겨져 있는 작은 엽서 종이를 발견합니다.

★ 엽서: 나 또한 쇠퇴하기까지의 시간이..... 멀지 않았다는 걸 잊을 수 없다. 내 곁에 있을 수 있는 사람은 누구도 없다. 오로지 역겨운 노린내뿐이다.

ω 화장실

화장실에 들어서면 뭔가 흐릿하다는 느낌이 듭니다. 둘러보면 화장실의 LED 등 중 하나가 나갔음을 알 수 있습니다. 정말 최소한의 구색만 갖춘 화장실이네요. (헌정받은)KPC의 체구로는 들어서기만 해도 꺾 칠 것 같은 느낌인데... 온수는 나올지가 의문입니다.

내부를 전부 둘러보았다면 KPC가 집 안에 들어섭니다. 하던 일은 다 끝났는지 골프채는 보이지 않네요.

BGM : <https://youtu.be/kIPitVN-WvU>

Ω 어색한 저녁, 1일 차

집 안에 들어선 KPC는 화장실에서 낡은 수건 하나를 꺼내오더니 머리만 대충 털며 거실 바닥에 앉습니다. 손에는 아까 건네준 편지가 들려 있네요. PC가 뜯어보았던 편지라도 관심이 없는지 이유를 물어보진 않습니다. 그가 잠시 무표정하게 편지를 읽어내려가더니… 얼마 가지 않아 험한 손길로 편지를 구겨 구석으로 던져버립니다. 씨발놈… 윙조리는 모습이 그닥 추억에 잠긴 사람 같지는 않습니다.

KPC는 잠시 자리에 앉아 비가 심해지는 바깥을 바라보다 PC에게 밥은 안 먹느냐고 물어봅니다. 그리고 부엌으로 가 찬장에서 봉지 라면(혹은 레토르트 파스타)을 하나, 먹겠다고 했다면 두 개를 꺼냅니다. 익숙한 듯 한쪽 바닥이 찌그러진 양은 냄비를 꺼내 강생수를 넣고 라면을 끓이기 시작하네요. 그 뒷모습이 지독할 정도로 고독과 단절에 익숙해진 듯해 약간은 안쓰러워 보일지도 모르겠습니다. 어쨌든 KPC는 인생 다 산 노인도 아닌 스물다섯의 젊은 청년이니깐요. 잠시 라면을 끓이는 동안 그는 냉장고에서 술을 꺼냅니다. *마실 겁니까?* PC가 거절한다면 그러시겠지. 같은 류의 비아냥을 혼자 종얼거리고 뚜껑을 따 병째로 한 모금 크게 들이마십니다. 받아들인다면 병을 따 손에 쥐여줍니다. 술잔 따위는 키우지 않는다, 뭐 그런 걸까요…

라면이 다 끓으면 KPC는 한 손으로 양은 냄비를 들고 거실로 와 접이 밥상을 펴고 그 위에 라면 냄비를 올려놓습니다. 받침은 없습니다. 그런 여유가 있는 집은 아니니까요. KPC는 술병을 옆에 두고 식사를 시작합니다. 함께 밥을 먹는다면 접시 같은 건 없기 때문에 같은 냄비에서 먹어야 합니다. 숟가락도 하나밖에 없습니다. 그나마 젓가락이라도 두 개인 게 용한 거예요. 그래도 손님치레는 한다고 숟가락은 PC에게 양보합니다.

밥을 먹는 동안 여러 가지 대화 RP를 할 수 있습니다. 아직 KPC는 PC에게 질은 경계를 품고 있기에—심지어 아까 읽은 편지를 통해 이게 날 조롱하려고 내려온 건지 정말 도와주려 온 건지도 구분이 안 가기에— 한정된 정보만 공개 가능합니다.

δ 혼자서 사는가?

보면 모르나. 같이 살 만한 사람도, 아는 사람도 없다.

δ 밥은 잘 먹는 건가? / 술을 많이 마시나?

쓸데없는 참견이다.

δ 왜 이런 시골에 있는가.

딱 먹고 살 만큼 벌리는 곳이다. 귀찮게 고민해야 하는 일이 없으니 여기서 사는 거다.

δ PC의 친척과의 관계는?

원래 있던 보육원의 원장과 친분이 있어 나를 잠깐 맡아준 사람이다. 당시 일곱 살이었고, 딱 1년만 그곳에서 살았다. 그 후엔 내 발로 보육원에 돌아갔다.

δ 보육원으로 왜 돌아갔는가?

눈앞에서 남의 친척을 욕할 순 없다. 이 정도면 대충 알아들었으리라 생각하겠다.

δ 왜 편지를 구겨버렸는가?

...당신이 알아서 좋을 일이 아니다.

나머지 질문에는 밥이나 먹으라며 입을 막아버립니다. RP가 끝나면 어느새 비어버린 소주병이 눈에 들어옵니다. KPC는 그닥 취한 티도 안 내며 밥상을 치우더니 화장실로 들어가 버립니다. 시간은 저녁 9시쯤. 자기엔 이른 시간입니다.

KPC가 씻는 동안 PC는 보지 못했던 KPC 집의 다른 곳을 조사할 수 있습니다. 조사가 모두 끝나면 KPC가 검은 반팔 티셔츠와 회색 반바지를 입고 나옵니다. 아까는 보지 못했던 흐릿한 상처가 눈에 들어옵니다. 관찰 판정을 한다면 굵히고, 찢기고, 더러는 날카로운 것에 찢린 듯한 흉터도 있음을 알 수 있습니다,

KPC는 PC에게 씻고 자라고 명령합니다. (온수는 놀랍게도 나오긴 합니다!) 아직 이른 시간을 언급하면 이미 늦었다며 낡은 모포 하나를 꺼내오네요. PC가 씻든 말든 KPC는 매트리스 옆에 모포를 깔고 눕습니다. PC에게 매트리스를 양보해주는 듯하네요. KPC가 올라가서 자라고 하거나 불편한 기색을 보이면 쫓, 혀를 차고 불을 꺼버립니다. 맨바닥에서 잘 수는 없으니... 어쩔 수 없겠네요.

-KPC는 곱게 자란 듯해 보이는 PC를 나름대로 신경 쓰고 있습니다. 어차피 친척은 그 얼굴도 제대로 기억나지 않는 사람이고 마음에 들지도 않지만, 그래도 저를 찾아온 PC에게는 고맙기도 하고 놀림 받는 것 같기도 한 애매모호한 감정을 느끼는 중입니다. 원래는 비가 오든 말든 쫓아내려고 했으나 자신을 이렇게 오랜 시간(겨우 몇 시간이지만) 곁에서 지켜보고 말을 걸어준 사람은 그의 기억대로라면 PC가 처음입니다. 그러므로 매트리스를 양보한 것은 그냥 감정에서 우러나온 행동입니다. 괜히 감기라도 걸리는 불상사를 막을 겸 PC 같은 사람을 자신처럼 맨바닥에서 자게 할 수는 없다, 뭐 그런 생각입니다. 본인 스스로도 지금의 상황과 감정이 이해 가지 않을 겁니다.

매트리스에 누우면 오랜 시간 이동한 탓인지 순식간에 눈이 감깁니다. 잠을 자려고 하지 않았던 PC도 채 10시가 안 넘어 잠에 듭니다. 마치... 무언가에 흘린 듯이요.

Ω 준비, 2일 차.

BGM : https://youtu.be/Rm_APRzsN8U

아득한 기분이 듭니다. PC는 아직 오감을 쓰지 못한 채로 부유하고 있습니다. 공기는 뭉근하고 몸은 무겁지만 기분 나쁜 감각은 아닙니다. 양수 속에서 똥똥 떠 있는 느낌이라고 해야 할까요. 완전한 암흑 속에서 어느 한 방향으로 흘러가고 있다는 것만이 분명한 진실로 느껴집니다. 그 흘러가는 게 의식인지, 신체인지도 알 수 없습니다. 천천히 손에 무언가 잡히기 시작합니다. 정신력 판정.

- ❖ 성공: 이걸... 진흙인가요? 물컹하고 불쾌한 감각이 척추로 스며듭니다.
- ❖ 실패: 이걸... 인간의, 살점? 속이 울렁거리며 욕지기가 솟아오릅니다. SAN 1/1D2.
...아니, 아닙니다. 이걸 인간이 아니라...

여기... 늪인가요. 늪입니다. 힘없는 생명의 숨을 손쉽게 앗아가 버리는 곳. 그친 줄 알았던 장맛비는 여전히 부슬비의 형태로 온 숲을 뒤덮는 중입니다. 안개가 자욱하게 낀 늪지는 나무 두어 그루만 겨우 보일 정도로 사위가 흐릿합니다. 철벽. 등 뒤 그리 멀지 않은 곳에서 둔탁한 소리가 들립니다. 돌이라도 떨어진 것 같습니다.

뒤를 돌아보려고 허리를 돌리자... 몸이 돌아가질 않습니다. 가슴 아래로 신체의 모든 부위가 단단히 묶여버린 듯한 감각이... 철벽. 소리가 더 가까워졌습니다. 목이 굳은 느낌입니다. PC의 신체는 손가락 하나까지 모두 제어에서 완전히 벗어납니다. 돌아볼 수 없습니다. 그것은 돌이 아닙니다. 분명, 거대한 어떤 생명체입니다. 기이하게 자란 어금니가 천천히 PC의 시야 바깥에서 나타납니다. 뜨겁고 불쾌한 숨, 다리에서부터 기어오르는 듯한 간지러움과 공포, 그것이, 당신의 뒷목에서...

글쎄요. 정말 뒤인가요? 눈을 한 번 깜박인 순간 수없이 많은 작은 빛들이 PC를 에워쌌습니다. 늪지를 빼곡히 채운 노란 불빛은 당신을 향해 부름떠 있습니다. 그것이 눈임을, PC를 여지껏 지켜보고 있었음을...

—사실 이 꿈은 어느 정도 현실이 맞습니다. 늑대지들은 PC란 새로운 인물이 이 마을에 나타났음을 저녁 이후에 알았고 몰래 그의 내부를 뒤져본다는 것을 잘못 접근해 악몽 속에서 나타나 버렸습니다. 앞으로 PC의 모든 행동은 늑대지들이 관찰할 것입니다. 아니, 관찰을 떠나 늑대지 여왕이 PC에게 관심을 가질 것입니다. 오랜만의 외지인이자 거의 무감정한 KPC에게 어떤 감정을 받는 PC가 늑대지 여왕의 관점에서 신기하거든요. 감정이 격해질수록 늑대지들은 강해집니다. 이는 3일차 새벽부터 시나리오에 본격적으로 반영됩니다.

허억! 막혀 있던 숨이 통째로 뚫린 기분입니다. 잠시 앞이 보이지 않을 정도로 정신이 없다가, …어라. 눈앞의 이 눈은 뭐죠?

화들짝 놀라거나, 혹은 팔을 휘둘러버린다면 KPC가 PC. 진정하십시오. 하고 부릅니다. 휘두르는 팔은 손쉽게 막을 겁니다. PC의 민첩이 빠르다면 뭐… KPC가 맞을지 안 맞을지는 룰로 결정해도 됩니다. 천천히 마음을 가다듬으면 아직 어두운 새벽이고, KPC가 PC의 위에서 덮치듯 내려다보고 있다는 것을 알 수 있습니다.

BGM : <https://youtu.be/Yx2eGMhg9bc>

이곳엔 오로지 자신과 KPC뿐이라는 확신이 뚝과 동시에 약간의 안정과 불쾌한 무력감이 함께 느껴집니다. 뭐하냐고 묻거나, 변태냐고 쏘아붙인다면 당신이 숨을 이상하게 쉬어서, 라고 대답하고는 대수롭지 않다는 듯 매트리스 밑으로 내려갑니다. 악몽이라도 꿔습니까. 하고 나름 걱정하듯 물어볼 수도 있습니다. 그 내용은 캐묻지 않습니다. KPC도 이곳에서 악몽을 많이 꿔거든요.

—PC가 찾아온 날 KPC는 처음으로 이 마을에서 악몽도, 불쾌한 피로감도 없이 편하게 잘 수 있었습니다. 늑대지가 전부 PC를 찾아간 탓입니다. 익숙한 가축에 불과한 KPC보단 PC가 더 신기하니까요. 아주 오랜만에 처음으로 편안한 밤을 보낸 KPC는 그 원인이 PC라고 생각합니다. 틀린 말은 아니긴 한데… 애매하게 다른 이유로 KPC는 PC에게 호감을 갖기 시작합니다.

멀리 떨어진 KPC를 다시 보니... 외출복입니다. 이 시간에? 왜 옷을 갈아입었냐고 묻는다면 KPC는 사냥. 이라고 간결하게 대답합니다. *당신도 따라오십시오.* 뜬금없는 소리입니다. PC가 거부한다면 KPC는 강고하게 자신을 따라오거나, 혹은 이 집에서 당장 나가라고 말합니다. PC가 집으로 돌아간다고 하면 오늘은 버스가 오지 않는 날이라고 비웃습니다. 선택지가 없어 보이네요... 이유를 묻는다면 나중에 알 수 있을 것이라 답변하고 씩고 나오라 합니다. 하긴, 주인도 없는 집에 혼자 있기는 뭣하겠네요. 따라가는 편이 좋을 듯합니다.

ω 그럼에도 집에 남는다면

KPC는 불쾌감을 숨기지 않습니다. *따라오라는 데는 이유가 있는 겁니다.* ...그래도 저렇게까지 강요할 일인지는 모르겠습니다만. PC가 미적거리면 KPC는 강제로 PC를 깨워 바깥으로 끌고 나옵니다. PC에게는 아주 불쾌한 아침이 되겠네요.

ω 따라나선다면

PC에게 나갈 준비를 하라고 말한 KPC가 먼저 문을 열고 밖으로 나섭니다. 열핏 열린 문 사이로 보인 바깥은 해가 완전히 뜨지 않아 어둡고, 가는 비가 내립니다. 찬 바람도 불어오네요. 여름답지 않은 서늘함입니다. 잠깐 밖이 소란스러워지더니 낡은 차의 시동이 켜지는 소리가 들립니다.

PC가 채비를 하고 나오면 마당이 약간 헹하다는 기분이 듭니다. 굳이 관찰 롤을 굴리지 않아도 개와 골프채가 사라졌다는 걸 알 수 있습니다. 차 소리가 바깥에서 나는 걸 보아 KPC도 바깥에 있는 거겠죠. 대문 밖으로 나서면 KPC가 무릎까지 오는 장화에 새까만 우비를 입고 용달 트럭에 커다란 스포츠백을 싣다가 차에 올라타라는 턱짓을 합니다. 영화에서 본 연쇄살인마 의상이라는 생각이 들겠네요. KPC는 스포츠백을 마저 트럭에 올리고 난 후 운전석에 올라타입니다. 차 내부는 낡은 차답게 그리 깨끗하지 못하며 담배 냄새가 조금 날 수도 있습니다. 뒷좌석에는 검은 개가 몸을 바싹 옆드리고 KPC의 눈치를

봅니다. PC가 물어보지 않아도 KPC는 사냥 가는 곳이 집에서 약간 먼 숲속이라는 말을 꺼냅니다. 이 상황이 어색한 건 그도 마찬가지인가 봅니다.

KPC가 천천히 액셀을 밟습니다. 덜컹,하고 불안하게 흔들리던 트럭은 나아갈수록 조금씩 부드러워집니다. 뒷좌석의 개가 끄끙거리며 불편한 기색을 내비칩니다. 차는 덜컹거리고, 개의 새된 신음이 둘 사이의 적막을 채웁니다. KPC가 PC를 몇 번 결눈질로 살핍니다. 먼저 말을 걸진 않습니다. 아직은 PC를 안심할 정도까진 믿지 못하는 상태입니다. RP가 이어지지 않는다면 밑의 문답을 제외하고 다음 챕터로 넘어가도 좋습니다. PC가 말을 걸어준다면 어제의 그 날카로운 경계는 어느 정도 사그라든 말투로 나름 성실히 답해줍니다. 1일 차보단 정보 공개의 폭이 넓어지지만 마을이나 사냥(늑돼지)과 관련된 깊은 이야기는 하지 않습니다.

δ 잠은 잘 잤는가?

당신과 비슷할 것이다. 혹은 불편하지 않을 정도는 잤다.

δ 사냥이라는 게 무슨 뜻인가?

여기서 내가 밥 벌어먹는 일이다. 보면 알 것이다. 말로 설명하긴 어렵다.

δ 나를 왜 데리고 왔나?

이 마을에서 당신 같은... (잠시 무언가 생각하는 듯한 낄새.) 내 연고자도 아닌 외지인이 혼자 집에 있어봤자 좋을 일이 없다. 당신도 수락했으니 데리고 온 것이다. 억지로 끌고 온 것은 아니지 않나.

-KPC는 PC가 홀로 남겨진다면 늑돼지, 혹은 마을 주민에게 해코지당할 가능성이 있다는 것을 알고 있습니다. 그도 마을에 신고가 들어오거나 분란이 생기는 걸 원하지 않습니다. 어쨌든 지금 당장은 그가 있는 거처니까요.

δ 이 마을?

평범한 농촌이다. 내가 하는 일 하나만 빼면. ...당신이 알아봤자 좋을 것도 없고, 어차피 조금 있으면 알게 될 일이니 더 물어보지 마라.

δ 강아지는?

겁이 많은 놈이다. 차도 자주 타는데 왜 탈 때마다 저렇게 벌벌 떠는지... 신경 쓰이면 당신이 달래봐도 된다. 어차피 계속 벌벌 떨 거다.

-PC가 직접 달래도 개는 벌벌 떨기만 합니다. 쓰다듬어주거나 안아준다면 췌소리는 줄어들지만 겁먹은 표정은 바뀌지 않습니다. 동물 다루기에 성공한다면 PC의 좌석 가까이로 자리를 더듬더듬 옮깁니다. 개를 안은 상태로 동물 다루기에 성공한다면 어린아이처럼 PC의 겨드랑이 사이에 얼굴을 박고 안 떨어지려 안간힘을 씁니다. KPC는 그 모습을 보고 어이없다는 듯 하,하고 헛웃음을 내뿜습니다

δ 어제의 편지가 궁금하다.

...그냥, 당신 친척 얘기가 좀 웃겨서. 편지가 아니라 자기 추억이나 구구절절 쓴 수기다. 읽을 가치도 없다. (그닥 좋은 표정은 아니다.)

-친척에 대해 자세히 설명해주진 않습니다. 나중에 제대로 이야기할 기회가 있으니 어쩐지 말을 아낀다는 식으로 RP해 주세요. 혹은 조금 더 친해지면 들을 수 있겠다는 식으로요.

이동하는 동안 핸드폰으로 날씨를 확인해보는 PC가 있다면 핸드폰이 한참 동안 로딩한 끝에야 창을 띄워줍니다. 주변 지역은 물론 해당 마을도 구름 한 점 없이 맑은 날씨가

예보되었다는 걸 알 수 있습니다. 그러나 이상하게도 기상청의 뉴스와는 달리 여전히 비가 심하지 않게, 그러나 잠시도 끊이지 않고 내립니다.

Ω 사냥, 2일차.

차는 15분 정도를 달려 덜컥거리는 흙길로 접어듭니다. 그새 해가 어느 정도 떠 주변이 아침처럼 밝아집니다. 마을에서 그리 먼 곳이 아닌데도 밝아진 풍경에서 보이는 것은 오로지 산뿐입니다. 여전히 비는 흐릿하게 내립니다. 가파르게 경사가 지는 곳 이전에 차를 멈춘 KPC가 시동을 끄고 내립니다. 뒷좌석을 열고 검은 개와 잠깐의 기싸움을 하는가 싶더니 개가 먼저 꼬리를 다리 사이로 말고 트럭에서 내립니다. KPC는 검은 개의 목줄을 트럭 짐칸에 있는 고리에 대충 묶습니다. PC가 다정하게 행동해줬다면 개는 PC가 차에서 내리고, 짐을 챙기고, 산을 오르기 직전까지 옆에 붙어 끄끙거리는 소리를 냅니다. 그러다가 KPC가 닥쳐! 하고 신경질을 낼 수도 있겠네요. 이어서 짐칸에서 덜그럭거리는 소리가 나고 그가 꺼내든 것은 스포츠백, 눈에 익은 골프채, 상어도 잡을 만큼 아가리가 큰 뜰채와 손전등입니다. PC가 따라 내렸다면 자신의 것과 같은 우비와 긴 장화를 건네주고, 내리지 않는다면 차에 홀로 있는 것보다야 같이 가는 편이 나을 거라며 PC를 설득합니다. 왜?라는 질문이 붙으면 다녀와서 설명해준다면 말을 아깁니다. PC가 차에 있겠다고 거부하면 KPC는 다시 한번 PC를 설득하고 저놈은 당신을 지켜주지 못한다며 검은 개를 가리킵니다. 지켜주다니. 무엇에서? 답을 알려면 KPC를 따라가는 수밖에 없겠네요.

PC가 모든 준비를 끝내면 KPC가 텅 빈 스포츠백과 뜰채를 들게 합니다. KPC가 떠날 낄새를 보이자 잔뜩 주눅 들어 있던 개가 비를 피해 트럭 밑으로 숨어듭니다. PC에게는 이상하지만 그들에게는 익숙하고 자연스러운 과정인 것처럼 보입니다. 이후 이어지는 건 길고 힘든 산행...입니다. 손전등으로 숲속을 비추며 앞장서는 KPC를 열심히 따라가다 보면 점점 비와 질척하게 젖은 땅에 발목이 묶이는 기분이 듭니다. 민첩 판정.

- ❖ 성공: 눈앞에서 KPC가 사라지려던 찰나 잽싸게 발을 움직여 그의 뒤에 붙습니다. 숨이 참니다. 평소 등산을 즐기거나 강도 높은 운동을 하는 PC라도 비가 와서 그러는지 이상하게 몸이 처지고 힘들어 금세 녹초가 됩니다. KPC는 잠깐 발을

멈추고 PC를 돌아보더니 낙오되지 않도록 조심하라는 경고에 가까운 조언을 해줍니다. 너무 힘들다고 우는 PC가 있다면 KPC가 등을 밀어주던지... 하는 방식으로 산을 오릅니다.

- ❖ 실패: 킁킁거리며 장화를 옮긴 다음 고개를 들면, 오로지 나무와 흙뿐입니다. KPC는 어디로 사라져버린 걸까요. 어젯밤의 악몽이 뒤늦게 떠오릅니다. 저 나무 뒤에 무언가 번뜩이는 것도 같습니다. 그것이 다가오면, 짐승이 PC를 덮친다면... SAN 0/1. 정신이 어찔해지려던 찰나 갑자기 뜨거운 빛이 쏟아짐과 동시에 KPC가 PC의 팔을 잡고 강하게 끌어당깁니다. 빠르게 눈을 깜박이면 손전등 빛을 쏘고 있는 KPC의 화난 얼굴이 보입니다. 미쳤습니까?! 난데없이 욕 얻어먹은 것도 서러운데 KPC는 아예 PC를 질질 잡아끌며 빠른 속도로 산을 오릅니다. 자신에게서 절대로 떨어지지 말라는 당부도 덧붙이면서요.

다리가 후들거리고 숨이 턱까지 차올라 말조차 꺼내기도 힘들 정도로 다다르고 나서야 KPC의 발이 멈춥니다. 이미 장화는 진흙투성이고 찝찝한 땀은 우비 안에서 습기가 되어 눅눅함을 선사합니다. 잠깐 우비의 모자를 벗은 KPC의 몸에서 흐릿한 김이 피어오릅니다. 저 사람도 힘들긴 한가 보네요... 그러나 표정이나 숨을 고르는 모습은 평지를 걸은 듯 비교적 평온하기만 합니다.

BGM : <https://youtu.be/PockKutHd-Fc>

둘이 멈춘 곳은 경사가 급한 산의 초반부와는 완전히 다른 모습의 조용하고 평평한 늪지입니다. 꿈에서 본 곳과 사뭇 닮아있기도 합니다. 그곳보다는 안개가 덜 덮여 있지만요. 아니, 설마..... 지능 판정.

- ❖ 성공: 이곳은 꿈에서 본 그곳과 흡사한 수준이 아닌, 완전히 같은 곳이라는 걸 깨달습니다. SAN 1/1d3.
- ❖ 실패: 대부분의 늪지가 비슷하게 생겼으니 기분 탓일 겁니다.

KPC는 익숙한 듯 늪지 중앙을 향해 걸기 시작합니다. 손전등을 이곳저곳 비추는 것으로 보아 무언가를 찾는 듯합니다. 사냥이라고 했죠. 사냥감을 찾는 걸까요. 늪지는 지나온

숲보다도 더 바닥이 질척이고 폭 꺼져 한 걸음 한 걸음이 고됩니다. 근력 판정. 앞서 민첩 판정에서 실패했다면 패널티 주사위가 1 주어집니다.

- ❖ 성공: 힘이 제법 들지만 어떻게든 발을 옮겨봅니다. 몸에 열이 오르며 근육이 땅깁니다. **KPC**는 그리 멀리 가지 않았습니다. 그럭저럭 따라갈 만한 속도입니다.
- ❖ 실패: 이미 산행으로 힘을 쓸데로 쓴 몸은 쉽게 말을 들어주지 않습니다. **KPC**는 걸지 못하는 **PC**를 알아채고 가까이 다가와 팔을 당겨줍니다.

늪지를 10분쯤 걸은 것 같습니다. 생각보다 넓은 곳입니다. 사방으로 똑같아 보이는 녹녹한 땅과 돌아난 늪지 식물들, 높게 자라 그 끝이 보이지 않을 정도로 거대한 나무들이 기동처럼 늪지의 하늘을 떠받들고 있습니다. 걸기가 싫어질 즈음 **KPC**가 어느 한 곳을 자세히 살피는가 싶더니 작은 갈대숲 사이로 손전등 빛을 비춥니다. 보입니까. 약간 목소리를 낮춘 **KPC**가 속삭입니다. 관찰 판정.

- ❖ 성공: 멀리 늪지 식물 사이로... 무언가 움직이는 듯합니다. 상당히 거대한 생물처럼 보입니다.
- ❖ 실패: 애써 그가 말하는 것을 찾아보려 하지만, 보이는 것은 어둑한 늪지와 식물들 뿐입니다.

KPC는 안 보여도 됐습니다, 하고 **PC**에게 손전등을 맡기더니 뜰채를 빼앗듯 가져가 버립니다.

뜰채를 높게 들고 숨죽여 다가가는 그의 모습이 먹잇감을 노리는 늑대처럼 보일지도 모르겠습니다. **PC**의 손전등 빛이 비추든 말든 **KPC**는 곳곳이 무언가를 바라봅니다. **PC**가 집중해서 본다면 적갈색 털이 흐릿하게 늪 위에 떠 있다는 걸 알 수 있습니다. 한 발짝 더. 그것에게서 다섯 발자국이 떨어진 곳에 멈춘 **KPC**가 숨을 깊게 들이마십니다. 골프채를 내려놓고 뜰채를 앞으로 내밀어 조준합니다. 무엇을 하려는 걸까요. **PC**의 살갓을 찌르는 듯한 긴장감이 느껴집니다. 숨을 멈춘 순간, **KPC**가 뜰채를 내려치는 것과 동시에 손잡이를 밟고 자신의 무게를 얹어 짓누릅니다. *깨에에에역!* 형용할 수 없을 정도로 괴기스러운, 돼지의 목소리와 솔개의 비명, 쥐의 불쾌한 신음성을 섞은 듯한 괴성이 온 늪지에 울려 퍼지며 뜰채가 사방으로 흔들립니다. **KPC**는 차분하게 뜰채의 손잡이를 밟아나가며 그것과의 거리를 좁힙니다.

더럽게 시끄럽네. 씨발.

이윽고 나온 KPC의 첫마디는 저것입니다. 골프채를 집어 든 그가 가볍게 어깨를 움직입니다. KPC의 팔이 높게 올라가고 전날 보았던 기계적인 자세를 취합니다. **퍽**, 공기를 찢는 비명이 다시 이어집니다. **퍽**, 뼈에 돌을 내리꽂는 듯한 소리. **퍽**, 그것이 고개를 뒤흔들다 PC를 향해 번뜩 눈을 뜹니다. **퍽, 퍼억**, 노란 불빛이 일렁인 것 같습니다. **퍽. 께에억. PC.** 당신이 꿈에서 보았던 것과 그것이 닮았던가요? 정신력 판정. 실패 시 SAN 0/1.

PC가 구토를 하거나 불쾌해한다면 KPC는 잠시 뒤돌고 있으라는 조언을 합니다. 말리려고 들거나 그렇게 비인도적으로 패 죽어야겠냐는 질문을 하면 KPC는 비릿한 헛웃음을 짓습니다. *그렇게 말한 사람들, 다 본인 잘못으로 뒤흔었습니다.* 무슨 말이나고 되물어도 KPC는 짐승을 내려치는 것에 집중합니다.

한동안 동일한 리듬의 구타 소리와 짐승의 비명 소리가 합주하듯 이어집니다. KPC는 집 마당에서 기계적으로 타이어를 때렸듯, 짐승 또한 고무 덩어리인 것처럼 무심하게 내려칠 뿐입니다. KPC의 몸에서 하얀 김이 펄펄 오를 즈음이 되어서야 짐승의 반항이 미세할 정도로 줄어들습니다. 저 정도로 맞았다면 어떤 동물이라도 몸을 건사하지 못하겠죠. 마지막으로 짐승의 머리를 가격한 KPC가 간단하게 숨을 고릅니다. 늑지는 다시 조용해졌습니다. 이리 와 보십시오. KPC가 PC를 부릅니다. PC가 거부해도 KPC는 알아야 하는 겁니다. 하고 설득합니다. 돌아보는 그의 표정이나 말투에선 어떤 악의도 느껴지지 않습니다. 정말 순전히 PC를 위해 말해주려는 KPC입니다. PC가 다가오고 나면 KPC가 천천히 뜰채를 걸어냅니다. 그 안에는 덧니와 함께 멧대로 자란 기형적인 엄니, 적갈색 쥐 같은 푸석한 털이 자란 멧돼지의 몸과 수달의 발, 살갗이 드러난 쥐의 길쭉한 꼬리가 달린 짐승이 붉은 핏물에 둘러싸인 채 누워 있습니다. 평생... 이런 것은 처음 봅니다. 저주받은 듯한 생김새. 꿈에서도 마주하기 싫은 것이라면 바로 이 생명체일 것입니다. 이제 KPC가 늑돼지, 마을에 대한 정보를 풀어줍니다. 사냥을 하는 이유, 늑돼지를 패 죽이는 이유 정도만 설명해도 좋습니다.

δ 이것의 정체가 대체 무엇인가?

늑돼지라고 부른다. 늑에서 사는 멧돼지라 그렇게 부르기 시작했는데, 사실 멧돼지처럼 안 생기긴 했다. 방사능 처먹은 멧돼지와 쥐새끼의 잡종이라면 모를까. 생긴 것처럼 성질도 더럽고 작물이나 사람도 쉽게 해치는 것이다. 이것에 죽은 사람들이 꽤 된다. 다른 마을에서 대낮에 엄니에 받혀 죽은 노인이 있었고, 사냥꾼은 최소 몇십 명이 죽었다.

δ 들어본 적 없다.

당연하다. 이 지역 부근에서만 나왔으니. 바깥으로는 잘 알려지지도 않았고 어쩐지 숨겨지는 것 같기도 하다. 그 이유는 나도 모른다.

δ 이런 일에 나를 왜 데리고 왔는가?

물론 이것들도 위험하지만 마을에 혼자 있는 것 또한... 설명하기 힘들다. 하지만 어디가 되었든 당신은 내 옆에 붙어 있는 것이 가장 안전하다.

δ 왜 패서 죽였는가?

이것들 가족이 더럽게 단단해서 도저히 급소라곤 찾을 수가 없다. 염총을 쏘다는 인간도 있고, 칼로 모가지를 찔렀다는 인간도 있는데 오히려 반항만 심해져서 둘 다 늑돼지에게 밟혀 죽었다. 이것밖에 답이 없다. 살아남은 모든 늑돼지 사냥꾼들이 이른다.

δ 개는 왜 밑에 묶어 두기만 하고?

아직 어린놈이다. 경험도 없고 겁도 많은데 데려와 봤자 늑돼지의 먹잇감만 된다.

δ 사냥한다는 것이 이것인가.

그렇다. 이게 내가... 하는 일이다.

δ 이런 것을 사냥해서 어떻게 밥을 벌어먹나?

정부가 내건 현상금이 있다. 개체 수가 급증할 때는 몇 농만 잡아가도 현금을 다발로 받았지만, 요즘은 그 값이 많이 떨어졌다. 목숨 걸고 하는 일인 만큼 잡는 사람도 줄었다. 아마 이 주변에서는 내가 마지막일 것이다.

δ 마을 밭에는 울타리가 없던데?

그건 나도 모르는 일이다. 나는 머릿수를 맞춰서 그쪽에 건네줄 뿐이고, 돈을 받고 나면 신경 쓰지 않는다. 그게 이 마을에서 버티는 방법이다.

δ 그쪽?

청년회장 박 씨가 사체를 회수해간다. 내가 잡은 걸 주면 박 씨가 먼저 돈을 주고, 그 사람은 정부에 사체를 넘기고 돈을 받는다. 나로서는 괜히 마을 밖으로 나설 일이 적으니 편할 따름이다.

RP가 마무리되면 KPC가 스포츠백을 달라고 합니다. 늪돼지는 눈을 까뒤집고 움직이지 못합니다. 온몸의 뼈가 아작이라도 난 걸까요. KPC는 무생물을 대하듯 늪돼지의 뒷목을 틀어쥐고 스포츠백에 옥여넣습니다.

오늘은 두 마리면 됩니다.

나름 위로라도 하려는 건지 KPC가 목직한 스포츠백을 들춰 매며 말합니다. 하긴, 때려잡는 걸 서너 번이나 더 보는 것보다야 한 번만 더 보는 게 낫겠죠. KPC는 다시 PC에게 뜯채를 들려주고 손전등을 받아들입니다. 여기서 당장 돌아가겠다거나 가기 싫다고 버티는 PC가 있다면 지금 당장 돌아가고 싶다 하더라도 본인은 할당량을 채워야 하며, 혼자 산을 내려간다는 것은 조난으로 죽겠다는 것과 같은 소리이니 잔말 말고 조용히 자신을 따라오라고 설득... 혹은 협박합니다.

다시 길고 힘든 늪지 탐색이 이어집니다. 깊숙이 걸어 들어갈수록 늪지의 안개는 더욱 심해집니다. 이상하게 서늘함이 느껴지기도 합니다. 주변이 흐릿해지자 KPC는 PC 가까이 붙은 채로 앞서 걸습니다. 배려라도 해주는 걸까요. PC가 물어본다면 아까

늪돼지가 내지른 고성에 남아 있는 놈들이 더욱 난폭하고 예민해졌을 것이라 설명합니다. 그런 놈이 튀어나오면 당신 같은 사람은 손도 못 쓰고 치여 죽어버릴지도 모른다면서요. 그러니 옆에 바싹 붙으라며 PC의 손목을 잡아 자신의 뒤로 끌어당깁니다. …모르는 편이 나은 내용이었습니다.

부스럭, 하고 멀리서 어떤 소리가 들린 것 같습니다. KPC가 재빨리 먼 곳을 향해 손전등을 비춥니다. *여기 계십시오.* 이번에는 PC에게도 확실히 보입니다. 그것은 PC의 눈썰미가 좋아서가 아니라, 아까의 것보다 배로 크고 험악하게 생긴 놈이기 때문이겠죠. 늪돼지는 멋대로 자란 엄니로 진흙을 이리저리 뒤엎으며 먹이를 찾고 있습니다. 보랏빛 허가 더러운 흙 사이를 파고들면 추잡하게 무언가를 물어뜯는 소리가 들립니다. 우득, 소리가 나고 땅에서 뜯어져 나온 것은 진흙이 잔뜩 묻은 어떤 식물의 뿌리와 피 섞인 진흙이 흐르는 개구리의 하체입니다. 늪돼지는 급작스러운 쇼크에 다리를 기괴하게 비틀며 경련하는 그것마저 아드득 씹어 삼킵니다. KPC가 PC에게 뒤로 물러나라며 손짓을 합니다. 멀쩡하게 깨어 있는 늪돼지는 능숙한 사냥꾼에게도 위험한 존재로, 뒤따라온 PC에게 혹여나 불똥이 튈까 조심하는 중입니다.

이어지는 일은 아까와 같습니다. KPC는 조심스럽게 다가가 늪돼지를 뜰채로 잡고, 온 체중으로 눌러 튀어나오지 못하도록 구속합니다. 아까보다 몸집이 큰 탓인지 늪돼지가 펄떡거리며 발광을 하자 뜰채가 아슬아슬하게 펄떡입니다. *이, 개새끼가.* KPC가 욕을 뇌까리며 골프채로 관자놀이를 갈깁니다. 바람을 가르는 소리가 난 다음 무언가 짹하고 갈라지는 듯한 타격음이 납니다. 잠시 기절한 듯 몸부림을 멈췄던 늪돼지가 더욱 강렬하게 몸을 흔들며 대고, 뜰채 위에 서 있는 KPC의 몸까지 조금 흔들립니다. KPC는 아랑곳하지 않고 골프채를 내려치지만 어깨가 움직이는 것이 아까보다 불규칙적이며, 어쩐지 필요 이상으로 강하게 휘두르는 것이 느껴집니다.

—현재 KPC는 약간 감정이 격해진 상태입니다. 평소에는 늪돼지를 위험하고 정복할 수 없는 적에 가까운 느낌으로 보나, 지금은 단순 사냥감에 불과한 것이 자신에게 반항하고 PC에게 위협을 가하려고 한다는 점에서 격한 분노를 느꼈습니다. 이상하게 감정이 흐트러진 것은 그 누구도 아닌 늪돼지의 의도입니다. KPC의 감정을 먹은 늪돼지가 흘린 약한 정신 조종으로 감정이 또다시 증폭되는 악순환에 빠진 겁니다. 감정을 통제하는 것에 약한 KPC라면 늪돼지를 마구 내려치며 욕설을 섞을지도 모르겠네요. 씨발, 좆같은, 게, 기어오르고 지랄이야! 하는 식으로요.

퍽, 퍼억, 퍽, 퍽. 끼억, 꼭, 그르, 께에에억. 늑지에 고인 빗물이 조금씩 흔들리며 피를 사방으로 퍼뜨립니다. 늑돼지는 절반쯤 곤죽이 된 채로 온몸을 꿈틀거리며 끝까지 반항합니다. **빠악.** 고개를 들어 올리던 늑돼지의 오른쪽 뺨에 골프채가 맞자 엄니가 부러져 산산조각 납니다. 저것은 살아남지 못할 것입니다. 늑지는 아까보다도 더 조용합니다. 모든 것이 숨을 죽이고 **KPC**와 늑돼지 사이의 팽배한 긴장감을 지켜보는 기분입니다. **KPC**가 눈에 뵈히 보일 정도로 가쁘게 숨을 고르며 골프채를 바투칩니다. **잡것 주제에...** 그렇게 종얼거리며 늑돼지의 몸을 발로 툭툭 차는 **KPC**의 모습은... 정신력 판정.

- ❖ 성공: 단순 분노가 아닌 불안, 억울, 그리고 **PC**가 이해할 수 없을 정도로 복잡하게 섞인 감정들이 **KPC** 안에서 소용돌이치는 것을 느낍니다. 골프채를 쥔 그의 손이 미세하게 떨립니다. 저것은 분노가 아닙니다. 오히려... 공포입니다. 무슨 생각 중인지는 모르겠으나, **KPC**가 **PC**를 해칠 일은 없어 보입니다.
- ❖ 실패: 온몸이 떨립니다. 제정신이 아닌 사람입니다. 저렇게 분노에 가득 찬 사람이, 조금이라도 수가 틀러버린다면... **KPC**의 손에 쥔 골프채가 당장 **PC** 자신에게 향할 것만 같습니다. **SAN 1/1D3.**
- ❖ 대실패: 온몸이 떨립니다. 제정신이 아닌 사람입니다. 저렇게 분노에 가득 찬 사람이, 조금이라도 수가 틀러버린다면... **KPC**의 손에 쥔 골프채가 당장 **PC** 자신에게 향할 것만 같습니다. 아니, 언젠가는 향할 것입니다. 분명합니다. 저 사람은 미쳤습니다. **SAN 2/1D5.**

*—늑돼지들이 **PC**에게 접근했습니다. 이는 정상적인 감정이 아니므로 정신력 판정에서 높은 난이도로 성공할수록 **KPC**가 무언가에 흘린 것처럼 감정이 격해졌다는 사실을 깨닫고 본인 또한 불안정한 것을 깨달으며, 높은 난이도로 실패할수록 **KPC**를 향한 분노, 공포 등의 감정이 격해집니다. 어떤 감정이든 상관없습니다. 정신 나간 **PC**라면 귀엽다라는 감정이라도 격해지게 만드세요.*

KPC를 말리려는 **PC**가 있다면 예상보다도 훨씬 유순하게 말을 듣고 물러납니다. **KPC**가 감정에 휘둘리기 시작한 이상 잠시 동안은 **PC**의 말을 최대한 들어주려 할 겁니다. 현재 **KPC**가 느끼고 있는 공포와 불안, 그 외 모든 감정은 전부 **PC**와 관련된 것이니까요. 차로 돌아갈 때까지 **KPC**에게 가장 중요한 것은 **PC**가 됩니다. **RP**를 통해 혹여 **PC**가 미끄러질까 노심초사하거나, 아예 힘들면 본인이 잡아주겠다는 소리를 하는 식으로 묘사할 수 있습니다.

뜰채를 걷어내고 피가 묻은 골프채를 늪지에 대충 닦는 KPC의 모습에서 이유 모를 피곤과 고통이 느껴집니다. 아까까지 그렇게 매타작을 하던 사람은 PC의 불안이 무색해질 정도로 차분해집니다. KPC가 늪돼지를 산 채로 어깨에 들쳐메고, 다른 손으로 스포츠백을 듭니다. 골프채와 뜰채를 주워들더니 터덜터덜 걷는 발걸음으로 PC에게 돌아와 도구들을 건넵니다. 혼자 다 들고 내려가긴 힘듭니다. 도와달라는 거네요. KPC에게 관찰 판정 시 KPC가 살짝씩 미간을 찌푸리는 것이 어지러워하고 있다는 걸 알 수 있습니다. 늪돼지에게 관찰 판정 시 아직 숨이 붙어 있다는 걸 알 수 있습니다. 정말이지 징하네요. 그것은 가끔 고개를 까딱거리며 자신이 어디로 끌려가는 것인지 알려고 하는 것처럼 보입니다. 하지만 그 이상의 반항은 하지 못할 것입니다. 이미 초주검 상태입니다.

산을 내려갑니다. 망설임 없이 한 방향으로 걷는 KPC의 뒤를 따르다 보면 늪돼지를 찾으려 헤매던 것과는 비교도 되지 않을 정도로 짧은 시간 만에 늪지를 벗어납니다. 늪지 바깥의 숲은 안개 한 점 없이 햇빛이 흐릿하게 들어오고 있습니다. KPC는 힘이 쪽 빠진 듯한 모습을 하면서도 척척 산길을 걷습니다. 양쪽에 쌀 한 포대씩 들고 있는 것과 같은 상황인데 말이에요.

—원래 KPC는 이 정도의 일로 지치지 않습니다. 하루에 서너 마리씩 잡기도 하니 오늘은 도리어 힘을 덜 쓴 편입니다. 그럼에도 이렇게 힘들어하는 건 늪돼지들이 신이 나서 감정을 빨아먹었기 때문입니다. PC가 있어 좀 더 감정이 강해진 KPC가 나타나니 오랜만에 포식이라고 생각한 이들이 좋다고 과식을 했고, 그 결과 KPC의 정신력이 과도하게 깎인 거죠. KPC는 가끔 생기곤 하는 이상한 탈력감과 피로, 두통을 느끼고 있습니다. 불편함보단 하필 PC 앞에서 이런 추태를 보인다는 짜증이나 실망을 느끼고 있을 수도 있습니다. 정신 능력치가 낮은 KPC의 경우 약간의 환청(KPC의 목소리가 본인을 비하하고, 욕하며, 다정하고 똑똑한 PC가 멍청하고 추악한 KPC 따위를 신경 써줄 리가 없다고 조롱하는 류)을 듣고 있을 수도 있습니다. 본인은 그것이 환청임을 인지합니다.

KPC의 잔걸음을 따라 빠르게 하산합니다. 새벽부터 내리던 비는 어느새 잦아들고, 내린다고 인지할 수 없을 정도로 가는 빗방울이 가끔 PC의 몸에 떨어집니다. 지능 판정.

- ❖ 성공: 아까의 늪지와는 비교도 되지 않을 정도로 다른 날씨입니다. 아무리 늪지가 습하다 하더라도 그곳은 분명 몸이 서늘해질 정도의 가랑비가 내렸는데 말이에요.

그곳을 나오자마자 빗줄기가 숨만 겨우 쉬듯이 나약해졌습니다. 뭔가, 이상하게 느껴집니다.

- ❖ 실패: 하늘은 여즉 흐릿하지만 비는 거의 그친 것이나 다름없습니다. 이제야 좀 편하겠네요.

금세 주차해두었던 트럭이 보입니다. 드디어 기울어짐이 없는 땅에 발을 딛자 트럭 아래 숨어 있던 검은 개가 천천히 기어 나옵니다. 잠시 PC를 반기듯 꼬리를 치다, 이내 무언가 이상해집니다. 자리를 뜨기 전처럼 소심하고 어리던 모습이 아닙니다. 개의 시선은 이제 KPC의 어깨에 걸린 늑돼지를 향해 있습니다. 이빨을 최대한으로 드러내고 몸을 낮춘 자세는 분명 경계와 공격의 표시입니다. *그르르...* 잔뜩 흥분한 개의 허연 침이 턱을 타고 질질 흐릅니다. 어깨에 매달려 있던 늑돼지가 그 소리를 들은 것인지 최후의 발악처럼 온몸을 비틀어댁니다. *진작 그럴 것이지.* 한숨을 내쉬듯 작게 중얼거린 KPC가 쓰레기봉투라도 버리는 것처럼 늑돼지를 바닥에 던집니다. 묵직한 타격음이 들리고 늑돼지가 **깨익**, 비명을 지릅니다. 떨어지면서 머리를 잘못 박은 건지 제대로 일어나질 못합니다. 기이하게 허우적거리는 늑돼지의 사지 앞에서 검은 개가 목줄을 팽팽하게 잡아당기며 앞발을 들고 일어나 미친 듯이 짓기 시작합니다. **컹, 커억, 컹, 꼬으윽, 그엑.** 어떻게든 개에게서 떨어지려는 늑돼지와 당장이라도 목을 물어뜯을 것 같은 개의 대처가 이루어집니다. 익숙한 듯 트럭으로 다가간 KPC가 개의 목줄을 묶어둔 고리를 툭, 품니다.

PC가 말릴 새도, 혹은 도망갈 새도 없이 막 앞다리로 땅에 짚은 늑돼지를 향해 개가 달려듭니다. 두껍고 질긴 목덜미를 물고 마구 뒤흔들며, 물어뜯고, 도망치려는 것을 잡아 질질 끌어당깁니다. 늑돼지는 고통조차 느껴지지 않는 것처럼 그 움직임에 맞춰 의지 없이 흔들립니다. 개가 과하게 흥분하는 듯하자 지켜보던 KPC는 불만족스러운 듯 혀를 쭉 참니다. *그만.* KPC가 늑돼지의 뒷덜미를 잡고 끌어당깁니다. 그에 맞서 뒷다리 한쪽을 공격하던 개가 가죽에 이를 박은 그대로 물고 늘어지자 둘 사이에 잡힌 늑돼지의 몸이 공중으로 조금 떠오릅니다. *어이.* KPC가 나직하게 개를 부릅니다. 목에 힘을 준 개가 반동을 주며 늑돼지의 다리를 뒤흔들자 우지직, 소리가 나며 다리 근육이 뜯어집니다. 개가 한 번 더 고개를 흔들려는 찰나 KPC가 늑돼지를 개의 뒤편을 향해 핵 던져버립니다. 늑돼지를 문채로 몇 발짝 물러난 개가 잠시 어리둥절하게 눈을 뜨고 눈치를 봅니다. 늑돼지는 이미 죽었습니다. 개에게 물어뜯긴 사체는 볼쾌할 정도로 처참합니다. *개새끼가 정도를 모르고...* KPC가 트럭으로 다가가 스포츠백 하나를 집어들자 개는 화들짝 놀라 사체를 뱉고 다시 차 밑으로 숨어듭니다. 아까와 같은 난폭함은 온데간데 없는 순한 강아지입니다. *우비량*

장화는 벗어서 트럭 뒤에 두십시오. 이제 돌아갈 거니까. KPC가 늪돼지 사체에 다가가 가방에 담을 준비를 하며 말합니다. 그렇군요. 드디어 끝난 겁니다.

우비의 존재가 무색하게 옷은 완전히 젖었습니다. 진흙이 안 튼 게 그나마 다행이려나요. 덜컹거리는 소리가 잠깐 들리고 나면 KPC가 개를 뒷좌석에 밀어 넣고 운전석에 올라타입니다. 트럭 주변에 피가 묻은 개는 산으로 올 때와 같이 바짝 긴장해 시트에 몸을 합칠 것처럼 옆드린 채로 슬금슬금 PC쪽으로 다가옵니다. 공격성이 전혀 보이지 않습니다. 너무 순해서 걱정일 정도로요. 방금은 대체 무엇이었던 건지... KPC가 피곤한 얼굴로 트럭에 시동을 겁니다. 돌아가는 길은 새벽보다 조금 밝지만, 여전히 어둡고 음침합니다.

Ω 새로운 관심, 2일 차.

이때부터 히든엔딩 진입이 가능하게 됩니다. 당장 이 집을 나가야겠다는 PC가 있다면 KPC는 두어 번 정도 변명을 하려다가 이내 수긍합니다. KPC에게 PC를 잡을 수 있는 변명거리는 없는 법이니까요. PL과 합의가 이루어졌다면 Hidden End. 침묵 챕터로 이동합니다.

BGM : <https://youtu.be/dKChKkgAdG4>

마을로 돌아가는 길은 밝지도 어둡지도 않은 정도로 안개가 깔려 있습니다. 낡은 트럭은 엔진이 쇠한 듯 질척한 진흙을 지날 때마다 심하게 시끄러운 소리를 내지만 어찌저찌 무사하게 KPC의 집 앞에 도착합니다. 시간은 낮 11시쯤 되었을까요. 해가 하늘 높이 흐릿하게 떠 있습니다. 시동을 끄고 머리 받침에 기댄 KPC가 소리 없이 긴 숨을 내쉽니다. 먼저 들어가십시오. 그렇게 말하는 목소리에서는 텅텅한 피로가 묻어 나옵니다. PC가 KPC와 함께 있고 싶어 한다 하더라도 KPC는 들어가서 먼저 씻으라고 등을 떠밉니다. 하긴, 비로 눅눅해진 몸을 하고 한쪽이 집에서 기다릴 수도, 그 작은 욕실에서 둘이 있을 수도 없으니까요.

집에 들어서면 나올 때와 같이 웅한 느낌과 약간 어질러진 방이 PC를 맞이합니다. 관찰 판정.

성공: …이게 무슨 냄새죠? 누린내? 불쾌한 짐승의 악취라고 해야 할까요. 분명 KPC의 집에는 없던 것입니다.

실패: 무언가가 비 냄새에 가려진 채로 PC의 후각을 가볍게 스치고 지나갑니다. 어떤 것인지 다시 알아내기는 어려울 듯합니다.

—청년회장 박 씨가 사냥을 나간 틈을 타 KPC의 집에 몰래 들어왔었습니다. 어제 오후 PC가 마을에 들어오는 것을 먼발치에서 본 노인 김 씨가 오전에 신고했으며, 이 시간부로 모든 마을 사람들이 PC의 존재를 알게 됩니다. 박 씨의 목적은 PC가 흑여 경찰, 혹은 공무원 등 귀찮은 사람인지 확인하는 것입니다. 다행히도 PC가 어떤 직군에 있는 관련 정보는 찾지 못했으므로 PC를 경계만 할 뿐 직접 처리하려고 들진 않습니다.

PC가 씻고 옷을 갈아입고 나오면 약간의 한기를 느낍니다. 아무리 비가 오고 있다고 한들 7월 말치고는 낮은 기온이네요. KPC는 아직도 들어오지 않은 건지 마당은 조용합니다. …니까, 오늘은… KPC의 목소리입니다. …자네, …금 나한테… 처음 듣는 사람의 목소리입니다. 누군가 찾아온 걸까요? 대화 소리가 약간 열려 있는 대문 사이로 흘러들어옵니다. 문이 조금만 열리면 몇몇 단어는 더 들릴 텐데. 귀를 기울여도 그 내용을 알아차리기는 어렵습니다. 듣기 판정을 할 경우 성공 시 오히려 두통을 느낍니다. *외지인이라고 봐주지는 않을겨.* 머리가 깨지는 두통을 대가로 들은 것은 이것뿐입니다.

상황을 파악하려면 대문 밖으로 직접 나가봐야 할 듯합니다. 다행히 미닫이문 근처에 싸구려 우산이 널브러져 있습니다. 막 씻은 뽕송한 PC를 비 맞게 하지 맙시다… 대문으로 다가가자 갑자기 둘 사이의 대화가 푹 끊깁니다. PC가 다가온 것을 어떻게 알아차린 건지 KPC가 이만 돌아가십시오. 하고 대화를 끝낸 후 PC가 문을 잡아당기기도 전에 마당으로 들어섭니다. *다 씻었습니까.* 묻는 KPC의 얼굴에는 아까와 다른 종류의 피로가 없어져 있습니다. 방금 그 사람이 누구냐고 물으면 처리해주는 인간. 그러니까, 청년회장입니다.하고 적당히 설명해줍니다. 내용은 마을 내부와 관련된 일이니 알려고 들지 말라는 첨언을 남기면서요.

뒷좌석에서 개 좀 꺼내다 묶어주십시오.

KPC가 자신의 짐, 청년회장이 가져간 스포츠백 두 개를 제외한 나머지 물품들을 들고 와 마당 한구석에 대충 던져둡니다. 비척비척 집으로 들어가는 뒷모습은 겨우 사냥에 성공한 고되고 외로운 포식자처럼 보입니다. 비가 와서 그러나. 감성적인 생각이 자꾸 떠오릅니다.

PC가 대문 밖으로 나가면 검은 개가 뒷좌석에서 창문틀에 앞발을 얹고 애절한 눈빛으로 PC를 바라봅니다. 뒷좌석 문을 열어주는 순간 개는 땅으로 낙하하듯 뛰어내리곤 PC의 곁에 바짝 붙습니다. 어린 것이라 그런지 PC에게 의지하는 것처럼 보입니다. 하긴, KPC는 작고 올망졸망한 것들을 잘 키울 것처럼 생긴 사람은 아니니까요. 개를 개집에 묶어주거나 뭐… 씻겨주거나 방 안에 들여도 상관없습니다. 잠깐 PC에게 강아지와 노는 행복한 시간을 보내게 해줘도 좋습니다.

! 추가적인 조사 혹은 관찰 판정 선언 시

뒷좌석 바닥에 떨어져 있던 구깃구깃한 엽서를 발견합니다.

★ 구겨진 엽서: 늑돼지들이 날 관찰한다. 그들이 시퍼렇게 뜨고 있는 눈이 낮에도 밤에도, 심지어는 꿈에서도 나를 따라온다. 내가 미쳤는지, 그들이 미쳤는지 알 수가 없다. (글씨가 휘갈겨져 있다.)

—만약 개가 집 안으로 들어오면 잠깐 주변을 탐색하며 냄새를 맡고 다니더니 PC의 옆에 와서 몸을 맡고 눕습니다. KPC는 집 안에 있는 개를 발견하면 잠시 ?스러운 표정을 짓고 맙니다. PC가 한 선택이니… 어쩐지 불쾌한 기분이 전혀 들지 않아 뭐라 하지 않습니다.

PC가 검은 개의 처분을 끝내면 KPC가 첫날처럼 머리를 탈탈 털며 화장실에서 나옵니다. 그는 잠깐 후우… 하고 한숨을 내쉬다 벽에 머리를 기대고 문 바깥을 바라봅니다. 빗줄기는 꿩길 줄 모르고 여전히 내립니다. 집에 누군가 있다는 건 이런 느낌이군요. KPC가 알 길 없는 말을 중얼거립니다. 무슨 뜻이냐고 물으면 그냥 혼잣말이었다고 선을 긋습니다. …우울하고 어색한 시간이네요. 날씨는 온기가 약간 그리워질 정도로 서늘합니다. 인터넷도 안 되는 이런 시골에선 할 일이 없습니다. 좁은 집 안에는 PC와 KPC 단 둘뿐입니다. …단 둘이라. 어쩐지 날 선 한기를 느끼며 푹푹한 온기가 그리워집니다. 정신력 판정.

- ❖ 성공: 뭐, 그래봤자 KPC와는 며칠만 보고 말 사이인데. 아침부터 험한 꼴을 보아서 그런지 감정이 들쭉날쭉하게 흔들리는 것 같습니다. 정신 차립시다, PC.
- ❖ 실패: ...잠시 이성이 흐릿해졌던 것 같습니다. 어떤 감정, 어떤 행동이든 간에 PC는 KPC에게 가까이 다가가거나 손을 잡아주는 등 친밀함을 표합니다. SAN 1D3 회복. 잠깐의 체온을 느끼고 나면 곧바로 정신이 들어 떨어지긴 하지만, KPC도 피하진 않았습니다. KPC는 PC가 어떤 행동을 하던 모르는 척 감정을 다스리려고 하며 창밖을 바라봅니다.

피곤하십니까. KPC가 슬쩍 묻습니다. 무언가 말하려는 듯 잠시 먼 곳을 바라보다 PC를 돌아봅니다. 괜찮으면 나랑 먹을 것 좀 사러 가지 않겠습니까. 그리고 보니 지금껏 아침도 안 먹었군요. PC가 힘들어하는 기색을 보이면 KPC는 집에 먹을 게 떨어졌으니 혼자 나가서라도 뭔가를 사 오겠다고 합니다. 집안에 혼자 있어 봤자 심심할 겁니다. 이곳은 변하는 게 없으니까요. KPC는 멀지 않은 곳에 이 마을 유일한 슈퍼가 있고, 그곳에 뭔가 먹을 것이 있을 거라고 말합니다. 비가 조금 잦아든 사이에 다녀오자고요.

! 이 시간 부로 PC가 KPC에게 다정한 스킨십을 하거나 체온을 나누는 등의 행위를 하면 1~3 이성치를 회복합니다. KP의 재량에 따라 생략해도 괜찮습니다. 그러나 PC가 이를 악용하여 이성치 회복 스킬로(...) 사용해서는 안 되니 스킨십이 끝난 후 뜬금없이 이성치를 회복시켜주는 등의 방식을 이용해주세요.

Ω 짧은 산책, 2일 차.

BGM : <https://youtu.be/cO6FjSqivHU>

PC가 따라나선다면 KPC가 먼저 밖으로 나가 우산을 찾습니다. 아까 PC가 쓴 우산은 너무 헐었고... 현관 쪽에서 부스럭대는가 싶더니 검은 장우산을 찾아 나옵니다. 약간 낡았지만

가랑비 밑에서 두 사람이 쓰기엔 충분해 보입니다. *우산이 하나뿐이라...* KPC가 약간은 빨쫘하게 다가옵니다. 같이 우산 밑에서 걸어야 할 듯합니다. KPC가 우산을 들고 PC를 우산 안으로 끌어당깁니다. 비는 심하지도 약하지도 않아 우산 위로 토독 소리를 내며 떨어집니다. KPC의 집을 찾아오던 중 [민식상회]를 발견했던 PC라면 걸어가는데 10분쯤 걸리겠다는 걸 알 수 있습니다. 혼자라면 금방 다녀오겠지만 지금은 둘이고, 비도 오니까요.

-KPC와 PC 둘 다 덩치가 큰 경우에는 KPC가 자신의 한쪽 어깨를 우산 밖으로 내밀니다. 사실 KPC는 이 수준의 비 정도야 겉옷만 챙겨 입고 뛰어갔다 왔을 사람입니다. 여즉 PC를 배려 중이며, 어리고 서툰 KPC일수록 PC를 신경 쓰고 있다 사실을 넘지시 흘려줘도 좋습니다. KPC는 속으로는 이미 인정하고 있으나, 이성적으로는 인정하고 싶지 않은 수준으로 PC에게 호감이나 안정감을 느끼고 있습니다.

KPC는 마을 바깥쪽으로 돌아가는 길을 택합니다. 내부로 이동하다간 주민과 마주칠 수도 있으니까요. 마을을 둘러싼 산의 뿌리와 맞닿아 있는 바깥길은 보이는 생물 하나 없이 고즈넉합니다. 물이 졸졸 흐르는 수로 옆으로 뻑뻑하게 머리를 뺀고 있는 옥수수밭이 보입니다. 사람 키를 가볍게 넘기는 장대들 속에 어떤 것이 숨어 있을지는 아무도 모릅니다. 간간이 바람에 맞춰 넓은 잎이 바르르 떨어집니다. 관찰 판정을 한다면 옥수수밭 내부에 어떤 존재가 웅크리고 앉아 있는 것을 볼 수 있습니다. 그러나 더 자세하게 보려던 찰나, 그것은 눈 깜짝할 새에 사라집니다. 해당 생물은 마을 주민 중 하나로 몰래 숨어 KPC와 PC를 감시 중입니다.

수퍼에 가는 동안 짙막한 RP가 가능합니다. 여전히 마을의 진실, KPC가 내밀하게 느끼고 있는 감정에 대해서는 발설이 불가능합니다. 짧은 데이트 비슷한 분위기이니 개에 관련해 이야기를 나누어도 좋습니다. 짧게 대화해 분위기를 조금 풀어주고 나면 어느새 허름한 [민식상회] 간판이 보입니다.

KPC가 아주머니, 하고 부르며 가게 안으로 들어섭니다. 가게는 몇 평 되지 않을 정도로 좁지만 가로 4줄의 판매대가 드문드문 채워져 있습니다. 그 앞에는 계산대 겸 마루, 그 뒤쪽으로 철문 하나가 보입니다. *어어, KPC 왔는가?* 보이지 않는 안쪽에서 노년 여성의 목소리가 들립니다. 마루에 앉아 있는 건 땅딸막한 키의 노년 여성, 이미자입니다. *빗줄기가 멈추지를 않는구만..... 이대로 쪽쪽 내렸으면 좋겠는데 말여.* 이미자의 중얼거림에도 KPC는 익숙한 듯 우산을 접고 매대를 살펴보기 시작합니다.

그나저나…… 그쪽이었구만? KPC의 방문객이라는 게. 이 구석진 곳까진 왜 오셨수?

이미자는 이미 PC를 알고 있습니다. PC가 물어본다면 쿨쿨 웃으며 손바닥만 한 마을이여. 이 정도 소문은 금방 퍼져. 라고 둘러댁니다.

ω 판매대:

채워져 있는 것은 많지 않습니다. 식빵 한 봉지, 즉석밥 6개 묶음 두 개, 참치캔 두 개와 과자 몇 봉지가 눈에 띕니다. 가장 많이 채워져 있는 곳은 주류칸입니다. 나름 네 종류 정도의 술과 맥주가 정렬되어 있습니다. 이미자에게 물어본다면 *청년이랑 온 사람이 다 쓸어가잖아. 많이 채워둘 수밖에 없지.* 하고 KPC 쪽을 향해 눈짓합니다. KPC는 술병을 세 병째 집어 들고 있습니다.

식빵은 천 원, 즉석밥은 2천 5백 원, 참치캔은 오백 원입니다. 과자 봉지는 대충 5백 원씩 치거나 묶어서 줘도 괜찮습니다. 서양 배경인 분들은 각 나라에 맞춰… 대충 싼 가격으로 정하시면 됩니다.

ω 계산대 겸 마루:

낡은 집 전화기, 작은 금고 비슷한 게 책상 위에 놓여 있는 걸 제외하면 그저 평범한 마루입니다. 노란 장판으로 덮은 마루 바닥에는 부채와 오래된 잡지 몇 권이 놓여 있습니다.

ω 철문:

가까이 다가가려고 하면 이미자가 나직한 목소리로 *거긴 가면 안 돼.* 하고 재빠르게 말을 겁니다. 잠깐 소름 끼치도록 굳은 표정을 하고 있던 이미자는 금세 평범한 노인의 표정을 지으며 자신의 집 문이라 예민했다고 변명합니다. PC가 죄송하다고 사과를 하면 집을 정리하지 못해 더러워 그렇다며 분위기를 풀어주는 반면 궁금해하거나 열고 싶어 하는 PC라면 정색을 하더니 *무례한 청년이구만.* 이라고 중얼거립니다.

철문에는 다양한 판정이 가능합니다. 관찰 판정을 통해 잠금쇠가 내부가 아닌 외부에 달려 있다는 사실을 파악 가능하며, 심지어 여러 개라는 걸 알 수 있습니다. 듣기 판정 시 이상한 짐승의 앓는 소리가 들립니다. 늑돼지의 소리는 아니나... 이상한 소리라는 점은 변하지 않습니다. 문을 열기 위해선 모든 판정이 어려운 성공 이상을 필요로 합니다. 어떤 판정을 하든 문을 열려는 시도를 하면 **KPC**가 나타나 말합니다. 건드려서는 안 되는 선이 존재한다면서 말이죠. 은밀 행동 판정을 하지 않거나, 실패한다면 **KPC**와 이미자가 이상한 사람을 보듯 바라보며 말합니다. 대인 판정으로 이미자나 **KPC**에게 철문을 열어달라고 부탁할 시 대성공 판정이 필요한 것은 물론 패널티 주사위 2개를 부여받습니다. 이미자, **KPC** 모두 저 문을 여는 순간 걸잡을 수 없는 분노와 재앙이 쏟아질 것이라는 걸 아주 잘 알고 있습니다. 절대로 열어주려 하지 않을 겁니다.

—그럼에도 문을 열겠다면... 문고리를 잡는 순간 남의 살을 파먹는 짐승 특유의 누린내가 훅 끼쳐옵니다. 아직은 기회가 있습니다. 여기서 힘을 주는 순간, 아무것도 돌이킬 수 없을 것입니다. **PC**가 그 모든 경고를 뿌리치고 결국 철문을 연다면, 작은 방의 곱게 개어진 이불, 브라운관 **TV**, 두꺼운 철망을 두른 창문과... 방 한가운데서 무릎을 꿇고 허공을 뉘 나간 표정으로 바라보는 산송장에 가까운 노인이 보입니다. 그가 무언가 중얼거립니다. 이가 다 빠져 안으로 말려 들어간 그의 입술이 움직일 때마다 지독한 악취가 퍼집니다. **M'ME GAR'HSATE UEE U'RHA**... 알 수 없는, 기괴한 언어. 마침내 노인이 두 손을 높게 쳐들고 **AH, AGHAAAA!** 하고 소리치더니 그 자리에서 쓰러집니다. 죽어버린 걸까요. ...아니. 죽지 않았습니다. 그의 손이 경련하고 사지가 모두 아작난 것처럼 뒤틀리며 눈이 뒤집혀 흰자만이 **PC**를 향합니다. 노인의 귀, 입, 코에서 흐르기 시작한 검고 끈적한 액체는 보이지 않는 새에, 마치 **PC**를 향하듯 철문을 향해 다가옵니다. 당신을 집어삼킬 것 같습니다. 당신을 먹어 치우고, 건강한 육체를 지배하여, 드디어... **SAN 5/1D10+5**

광. **KPC**가 철문을 발로 걷어차 닫아버리고 **PC**의 손목을 틀어쥔 다음 가게 바깥으로 무작정 뛰어나갑니다. 이후부터는 고목 이야기로 정상 진행되나, 이미자와 모든 마을 주민들의 경계, 강한 감시에 놓이게 됩니다. **KPC** 또한 그러지 말았어야 했다고 한참을 타박합니다. 이미자의 남편은 죽지 않았으나 **PC**에게 어설픈 저주를 걸었습니다. 1D6개월 간 **PC**는 늑돼지 악몽에 시달립니다.

모든 곳을 둘러보지 않더라도 마루에서 이미자에게 계산을 부탁하면 밑의 RP를 먼저 진행합니다. 그 이후 조사를 마저 하지 않고 건너뛰어도, 쫓겨나지 않았다는 전제하에 조사를 더 진행해도 괜찮습니다.

이미자가 마루에 앉아 부채를 살살 부치며 *000원. 사 가는 김에 옆에 구운 달걀이나 좀 가져가.* 라고 말합니다. 가격이 애매하게 나온다면 몇 백원 정도는 쿨하게 깎아줍니다. 흐릿한 따스함과 인심을 느끼게 해주세요. 그래야 나중에 가서 배신감이 더 큰 법입니다.

그나저나 외부인은 오랜만이구만. KPC한테 친구 같은 건 없는 줄 알았는데.

이미자가 가래 낀 목소리를 꿀꿀 웃으며 KPC를 바라봅니다. 그는 주류칸 앞에서 서성이고 있습니다. KPC가 그녀를 보지 않는 동안 이미자는 밑의 5개 질문을 합니다. 중간에 PC가 의심하거나 질문을 하는 연유를 묻는다면 시골 사람의 오지랖이라고 잡아떼지만 곧장 질문을 멈추고 이만 나가라며 말을 섞지 않습니다.

δ 이렇게 비가 오는데 PC는 어디서 잠드시나?

δ KPC가 무섭지는 않던?

δ 언제 돌아갈 예정이신가?

δ 여기 온 줄은 누구누구가 아시고? 부모님이 걱정은 안 하시나?

δ KPC와는 어떤 인연이?

δ 고기는 좋아하나? 아, 별건 아니고... 그냥, 궁금해서.

모든 대화 및 조사가 끝나면 이미자가 PC를 쫓아내거나, 혹은 KPC가 PC를 입구에서 부릅니다. *돌아가야 할 듯합니다. 날이 더 꺾어집니다. KPC가 우산을 펴고 양전히 PC가 오기를 기다립니다. 그의 말대로 하늘은 더 어두워지고 먹구름이 가득 꺾네요. 이미자의 심기를 크게 거스르지 않는 이상 그녀는 손을 설설 흔들며 돌을 배웅해줍니다.*

집으로 돌아갈 때는 마을의 한복판을 가로질러 지나갑니다. 아마 PC가 처음 이 마을에 들어올 때 걸었던 경로와 비슷하겠네요. 왜 올 때와 길이 다르냐고 물으면 비로 바깥길이 잠겼을 것 같아서 그렇다고 돌려댁니다.

—KPC는 이미자가 벌써 돌의 행보를 청년회장에게 일러바쳤을 것이라는 사실을 잘 알고 있습니다. 그 소식을 들은 청년회장은 KPC가 주로 이용하는 마을 바깥길 주변으로 감시용 마을 주민들을 배치해두었겠죠. 물론 평소대로라면 KPC는 그런 거 신경 안 쓰고 바깥길로 갔겠지만 오늘은 아닙니다. 굳이 PC를 마을 주민들에게 노출 시켜서 좋을 건 없으니까요. 때문에 마을 내부는 아무도 없이 휼 비어 있습니다. 마치 유령 마을 같습니다. PC가 사람이 없다고 묻는다면 원래 이 시간대엔 다들 일을 나가 보이지 않는다고 안심시켜 줍니다. 거짓말이지만요.

BGM : <https://youtu.be/mrTAa0vxCtQ>

모든 골목길은 하나의 작은 광장으로 모이고, 그 광장에는 고목이 하나 우뚝 서 있습니다. 위치는 정확히 마을의 중앙 즈음이네요. 마을의 수호목, 이런 걸까요. 나무의 몸통은 세 사람의 팔로 감싸기도 어려울 정도로 두껍습니다. (처음 나무를 본다면 덧붙여 묘사해 줍시다.) 시골에 하나쯤 있을 법한 고목이나 이상하게도 껍질이 죽어 있는 듯합니다. 수명이 다 된 걸까요.

KPC는 잠깐 그 앞에서 걸음을 멈추더니 나무를 가만히 올려다봅니다.

정그럽게 생기지 않았습니까.

돈금없는 말이네요. PC가 대답하든, 하지 않든, KPC는 짤막한 이야기를 하기 시작합니다.

내가 이곳에 처음 왔을 때는 나무가 저렇게까지 두껍지도, 죽어 있지도 않았습니까. 물론 조금, 부실해 보이기는 했습니다. 마을에서 가장 오래된 나무라고 했으니까. 이 나무는 나보다 오래되었고, 당신보다도 오래되었습니다. ...그런데, 이상합니다. 볼 때마다 몸이 부풀고 자라나는 것 같고... (나무 껍질의 갈라진 틈을 가리킨다. 무표정하던 얼굴에 조금씩 고통과 좌절감이 서린다.) 저 부분, 분명 살아 있는 것인데 죽은 것처럼 보이지 않습니까. 눈을 부릅뜨고 있는 시체 같은 게, 저 껍질 안에서 오래전 죽은 것들이 날 노려보고 희롱하며 너는 안 돼, 너는 못 해, 하고 속삭이는 것처럼 느껴져서, 도저히... (잠시 말이 이어지지 않는다. 감정을 죽이는 듯하다.) ...모르겠습니다. 그냥 내가 미쳐버린 걸지도.

KPC의 말이 끝나면 PC는 나무의 껍질이 기이할 정도로 두껍게 자라, 결국 스스로를 덮고 살을 파고들며 자라고 있다는 사실을 알아챱니다. 중간중간 갈라진 껍질 사이로는 이미 말라죽은 듯 하얗고 건조한 나무의 속살이 보입니다. 확실히 이상하고 기묘한 모습이기도 하네요. KPC의 반응이 조금 격한 것 같긴 하지만요.

...미안합니다. 이런 얘기는 안 하려고 했는데. 무시해주십시오.

KPC가 표정을 지우더니 냉정하게 이야기를 끊어버립니다. 견딜 수 없어 멋대로 뱉어놓고는 이렇게 선을 긋는다니... 다시 물어봐도 KPC는 들어도 좋을 이야기가 전혀 아니라며 화제를 돌립니다. 어쩌면 나중에, 언젠가 말해주겠다고 무책임하게 미뤄버릴 수도 있겠네요. 아무리 캐내어도 지금 당장 말하고 싶은 생각이 없어 보입니다.

-KPC는 PC에게 제대로 감겨버린 걸 이 즈음에서 깨달으며, 자신의 감정을 들키지 않으려 노력합니다. 제 감정을 삭이기 위해 갑자기 차가워질 수도 있습니다. 물론 그래봤자 자기 마음을 제어할 수는 없기 때문에 이미 한 번 다정(혹은 집착)하기 시작한 KPC는 그 느낌을 그대로 이어서 RP해도 괜찮습니다.

곧 우울한 표정의 KPC가 돌아갑시다. 하고 PC를 이끕니다. 하늘은 오전보다도 훨씬 어두워졌습니다. 먹구름이 한 점 빈틈도 없이 하늘 가득하게 껴네요. 빗줄기는 여전히 그칠 생각을 안 하고 젖은 흙길은 걸을 때마다 조금씩 튀어 PC의 발목을 간지럽힙니다.

Ω 익숙한 손님, 2일 차.

돌아오는 길은 대화가 이어지지 않습니다. PC가 무언가 물어보면 KPC는 그에 상응하는 간단한 대답만 내어놓고 입을 다웁니다. 집으로 돌아가는 길은 약간의 어색함이 감돕니다.

집에 도착하면 검은 개가 PC를 향해 끁끁거리며 꼬리를 칩니다. KPC는 먼저 집에 들어가 있으라고 한 뒤 창고에서 무언가를 퍼 옵니다. 개 사료네요. KPC가 사료가 담긴 플라스틱 바가지를 통째로 개집 앞에 내려놓자 개는 며칠 굶은 것처럼 허겁지겁 사료를 퍼먹습니다. KPC가 개를 굶겨가며 키우는 버러지씨발놈까진 아니므로, PC가 개를 굶기냐고 물어본다면 원래 개는 저런 식으로 먹는 게 아니었냐, 아침저녁으로 두 번씩 밥을 줘도 저 속도로 먹는다,며 도리어 의문을 표합니다. 처음 개를 키우는 KPC, 그리고 성장기에 식탐도 많은 개였습니다.

맛깔나게 사료를 퍼먹는 강아지를 보고 있으면 개밥이라도 좋으니 뭐라도 당장 먹고 싶은 강렬한 시장기를 느낍니다.

간단하게 무언가를 먹는 RP가 끝나면 KPC는 이 집을 나서지 않는 한 하고 싶은 것이 뭐든 하라고 말합니다. 그냥 대화를 해도 되고, PC가 무언가를 가르쳐도, 같이 오목을 뒤도 됩니다. PL이 뭐를 할지 정하기 어려워한다면, 혹은 하고 싶었던 RP가 전부 끝난다면 해가 약간 기울어져 미달이문 사이로도 보일 즈음이 되고 KPC가 던지시 책이라도 읽겠냐고 묻습니다. 이렇게나 원초적이고 허름한 집에 책이...? 아무튼 PC가 승낙한다면 현관 창고로 데려갑니다.

너무 심하게 깜박거리서 깨두는 편이 나은 형광등을 켜면 구석에 숨기듯 쌓아둔 책이 눈에 띕니다. 헤르만 헤세의 『데미안』, 카프카의 『성』, 마르케스의 『아무도 대령에게 편지하지 않다』 등, 익숙한 명작이나 어디선가 들어보았을 법한 대문호의 소설이 대부분입니다. 고작해야 열 권 안팎이지만 모두 책등이 많이 헐어 있거나 자주 넘겨본 듯 손때가 남아 있습니다. KPC에게 물어본다면 그냥, 할 게 없어서 읽었습니다,라고 변명합니다. 사실 이것들은 KPC가 좋아하는 책들이 맞습니다. 마을로 이사 오기 전, 겨우겨우 돈을 끌어모아

하루 밥 대신 책을 사놓고 시간 나는 대로 주구장창 읽은 주제에 그냥 읽었다니 구라도 가지가지입니다. KPC는 대충 집히는 책을 한 권 집어 PC에게 들려주고 빌려주겠다고 말합니다. KPC에게서 받아든 것은 오라시오 키로가의 『오렌지주를 증류하는 사람들』이라는 책입니다. PC는 이 책을 영구적으로 습득하며, 조사는 이후에 이어서 할 수 있으니 이때는 PC가 어쩌다보니 받기만 하도록 유도해주세요.

ω 아이템, 『오렌지주를 증류하는 사람들』:

책 표지는 옅은 병아리색으로, 어떤 그림도 없이 오로지 제목만 간단하게 적혀 있습니다.

처음부터 읽어본다면 상당히 소름 끼치는, 죽음에 관련된 단편 소설집임을 알 수 있습니다. 아버지의 손에 죽어버린 딸, 장애를 가진 오빠들의 손에 죽은 어린 여자아이, 자신의 칼에 박힌 채 한가로이 죽어가는 남자 등… 피할 수 없는 죽음이라는 점에 더더욱 끔찍하기만 합니다.

뒷표지는 표지와 비슷한 색으로, [그가 처한 상황은 너무나 명백하다, 그는 죽는다.] 라는 문장이 적혀 있습니다.

책의 뒷표지를 읽거나, 책에 대해 찾아볼 경우:

- ❖ 자료 조사 판정: 작가는 중남미 사람으로, 필멸적인 죽음에 대한 소설을 쓴 것처럼 보입니다. 이 책에는 그중 18편의 단편소설이 실려 있습니다.

책을 읽거나 훑어볼 경우 중간 즈음, 어느 단편이 시작되는 페이지에 작은 엽서가 한 장 꽂혀 있는 걸 발견합니다. 엽서가 꽂혀 있던 쪽의 단편 제목은 「깃털 베개」로, 한 여인이 시름시름 앓다가 죽어버린 이후에야 깃털 베개에서 여인의 피를 빨아먹은 기생충을 발견한다는 내용입니다.

- ★ 끼어 있던 엽서: 처음 늪돼지를 본 날. 저것이 나의 본모습이겠구나 싶었다. 아직 덜 자란 새끼 주제에 절대로 죽지 않겠다는 눈으로 발악하고, 버림받은 것들을 게걸스럽게 먹어 치우고, 온몸이 부러지면서도 싸우려던 그 악함과 지독함이… 나도

언젠가 그런 존재가 되어버릴 거라는 생각이 끊이질 않는다. 모든 걸 삼키다 끝나지 않는 갈구에 자신 스스로를 삼켜야 하는 날이, 얼마 안 남았다고만 느껴진다.

문학에 능통한 PC가 아니라면 아마 처음 듣는 이름일 겁니다. 책은 얼마나 오래되었는지 표지가 헐었고, 책장 가생이는 누렇게 변했습니다. PC가 책장을 넘겨보려는 순간, 탕탕탕! 누군가 대문을 거칠게 두드립니다. *여보쇼! KPC!* 부르는 말투나 억양 한마디만 들어도 목소리의 주인이 제멋대로라는 걸 알 수 있습니다. KPC는 잠시 이상하다는 표정으로 바깥을 바라보다가 PC에게 집으로 들어가라고 하고 대문으로 향합니다. PC는 집으로 슬쩍 들어가도, 따라 나와서 구경해도 괜찮습니다. KPC가 대문을 열면 청년회장이 직접 KPC의 집 마당으로 들어옵니다. 청년회장은 시꺼먼 우비를 입고 낡은 밀짚모자를 쓰고 있습니다.

암만 맞춰도 머릿수가 둘이나 부족해. 오늘까지 13마리라고 했잖수. 일 안 하고 싶은 거야?

문제가 생겨서 어쩔 수 없었습니다. 내일까지 둘 더 잡아 드릴 테니 그만하시고...

어허! 말도 안 되는 소리 말어. 이번 값은 30% 떼고 줄 거니까, 모가지 잘리고 싶지 않으면 앞으로 꼬박꼬박 기한 맞춰서 내놓으쇼. 젊은 것이 집에 사람이 왔다고 해도 말이야, 쫓!

청년회장이 온갖 성질을 부리다가 언뜻 개집을 바라봅니다. 검은 개는 개집 안에서 바르르 떨고 있습니다.

저 개새끼, 눈깔이 정상이 아니구만. 니미, 검은 짐승은 키우는 게 아니란 말도 모르나. 빨리 끓여 먹든지 버리든지 해.

KPC는 노골적으로 불쾌한 표정을 짓습니다. 사실 청년회장이 이러는 게 한두 번이 아니거든요. 늑대지에 사로잡힌 그는 본능적으로 개에 대한 공포와 혐오감을 느끼는 중입니다. *에이, 씨불. 꺼져라 개놈새끼!* 청년회장이 개를 향해 발을 위협적으로 흔듭니다.

—만약 개를 집안에 들였다면 청년회장은 여 있던 광둥이 개는 어디 갔어? 죽었나? 크기가 탕감으로 제격인데 그냥 버린 건 아니지? 같은 대사를 치며 KPC의 인내심을 박박 긁습니다.

그만하고 나가십시오.

KPC가 팔짱을 끼더니 낮은 목소리로 경고합니다. 만약 PC가 따라 나왔거나 문을 살짝 열고 보고 있다면 더욱 강경한 태도를 표합니다. *당장 안 나가면 제가 직접 밖으로 던져드리겠습니다.* 라던지 *아예 됐습니다. 안녕히 가십시오.* 하고 통보해버릴 수도 있겠네요. 청년회장은 그 경고를 받아들인 것처럼 뒤로 슬금슬금 발을 옮기다 갑자기 문 혹은 대놓고 PC를 향해 샷대질을 합니다.

저게 자네 만나러 왔다는 사람인가? 어지간히도 할 일 없는 병신이구만. 자네처럼 진짜 애꾸새끼면 몰라, 사람 보는 눈이 병신인 건 못 고쳐!

날이 선 언어들입니다. 더 이상 참기 힘든지 KPC가 *한 마디만 더하면, 수당이고 뭐고 당신도 그 새끼들처럼 머리를 후려갈길 줄 아십시오.* 하고 맞붙습니다. 돌의 대립은 이미 팽팽하게 열이 올라 누구 하나 잘못하면 살인이라도 날 분위기입니다. 어떤 KPC이든 청년회장은 무조건적으로 KPC보다 크기 수치가 작으므로, 그는 잠시 KPC를 올려다보다 *씨불. 좇같은 애새끼들이...* 같은 소리를 지껄이며 대문 밖으로 사라집니다. KPC는 청년회장이 집에서 완전히 멀어질 때까지 대문을 응시합니다. PC에게는 오직 KPC의 뒷모습만 보입니다. 그 뒷모습에서조차, 흥흥한 분노가 느껴집니다.

이 틈을 타 PC는 잠깐의 조사를 할 수 있습니다. 책을 훑어볼 수도, 잔뜩 겁먹은 개를 달래줄 수도 있습니다. 그러나 무슨 일을 하든 KPC는 마당 밖을 나가지 말라 말하며, 분노를 삭히는 중인 듯 말을 길게 잇지 않습니다.

KPC는 한참이 지나고 나서야 집으로 돌아옵니다. 완벽하게 안심하진 못했으므로, 중간중간 바깥을 내다보거나 가만히 귀를 기울이는 등 긴장된 모습을 보여줍니다. 청년회장이 돌아간 이후로 빗줄기는 점점 더 거세집니다. 장마의 한 가운데 들어선 듯 강렬하게 내리치는 물방울은 총탄 소리를 내며 방문을 두드립니다. *...내일도 나가야 합니다. 일찍 자는 게 좋을 겁니다.* KPC는 먼저 담요를 깔고 잘 준비를 합니다. 여전히 KPC가 땅바닥에서 잡니다. PC가 아직 잠들기 싫다는 어투로 말하면 처음으로 뭔가 울컥,하고 올라온 표정을 짓다가 *그냥, 좀... 내 말 들어주면 안 됩니까?* 하고 서운한 기색을 내비칩니다. 금세 후회하고 방금 건 잊어버리라며 차갑게 대하긴 하지만요.

KPC와 PC가 누우면 새카만 집안에서 들리는 것이라곤 빗소리뿐입니다. 두려운 듯 잔뜩 죽인 숨소리는 비에 묻혀 들리지 않습니다. 오늘 너무 많은 것을 봤기 때문일까요. 피곤한데 잠은 오지 않습니다. 눈만 껌벅이며 누워 있자 KPC가 조용히 일어나는 인기척이 느껴집니다. 완전한 암흑에 그가 뚜렷이 보이진 않지만, 소리와 흐릿한 형태로 KPC의

행동이 느껴집니다. 매트리스 쪽으로 뺨어 나오는 손이 PC의 손 근처에서 멈칫, 공중에
멈춘 채로... 곧 그는 최악이라도 저지른 듯 다급하게 손을 거둡니다. ...안녕히 주무십시오.
이불을 덮은 형상이 흐릿하게나마 보이나요. 모르겠습니다. 왜 그것이 작게 보이는데도요.
이제 들리는 것은 오로지 바깥 소음뿐입니다. 쏟아지는 장맛비 말고는 모든 게 사라진 듯
세상은 조용하기만 합니다.

Ω ??, ??.

BGM : <https://youtu.be/XbgQkkft7qc>

머리가 맑습니다. 잠에 든 건지, 잠에서 깬 건지 구분이 안 갈 정도로 각성한 정신은 오히려 이상할 정도로 비현실적입니다. 잠깐 잠들었다가 깬 걸까요. 혹은 애초에 잠든 적이 없던가. 언제부터 눈을 떴는지도 모르겠습니다. 눈앞은 오로지 어둠뿐입니다. 푸... 하고 내쉬는 KPC의 숨소리가 들립니다. 깊게 잠들었나 보네요.

떠드는 소리와 웃는 소리, 아른한 붉은 빛이 슬라이드 문 바깥에서 서서히 넘어옵니다. 멀리서부터 풍겨오는 것은... 역한 노린내. 웃던 소리는 얼마 가지 않아 악다구니로 바뀌고 불빛은 점점 더 강해집니다. 마침내 새빨간 피 같은 색이 문 아래로 흘러들어오는 순간...

Ω 조용한 새벽, 3일 차.

BGM : <https://youtu.be/26RHtrCXiSw>

번쩍 눈을 뜹니다. 어젯밤에는 순식간에 잠들었네요. 아니... 어제의 일이 정말 현실이었나요? 그것이 어제였는지 오늘이었는지, 심지어 꿈속의 일이었는지도 헛갈립니다. 혹은 그저 가위였을지도요. 슬라이드 문 아래로 흐릿한 빛이 들어오고 있고, KPC는 여전히 등을 돌린 채 굳히 잠들어 있습니다. 이상할 정도로 조용하고 차분해서 이 분위기를 깨고 싶지 않을 정도입니다. 시계도 없는 KPC의 집안에는 소리를 낼 만한 것이 전혀 없습니다.

꽁꽁거리는 소리가 들립니다. 개의 울음이 희미하게 정적을 파고듭니다. 아침이라 배고픈 걸까요. 개를 집안에서 재웠다면 옆에 앉아 PC가 일어날 때까지 손을 핏습니다. PC가

조금이라도 움직인다면 KPC 또한 잠에서 깹니다. ...개운하네요. KPC가 드물게 맑은 낮으로 말합니다. 마찬가지로 PC 또한 어제의 악몽을 제외하면 몸이 신기하게 개운합니다.

KPC는 간단히 씻고 나와 다시 사냥을 준비하러 나가고, 개는 아침 사료를 먹고 PC가 나올 때까지 슬라이드 문 바깥에서 기다립니다. 바깥은 비가 갠 듯하지만, 손을 내밀어보면 아주 미세한 줄기로 내리고 있다는 걸 알 수 있습니다.

어제와 마찬가지로 PC가 씻고 나오면 KPC는 이미 가방과 개를 트럭에 싣고 기다리는 중이며, 오늘도 사냥에 나가야 한다고 말합니다. 아마 PC도 집에 홀로 남아 있고 싶지는 않을 겁니다.

Ω 사냥?, 3일 차.

산으로 가는 차 안은 숨이 막힐 정도로 조용합니다. 오늘만큼은 개도 끽끽거리는 소리를 내지 않고 뒷좌석 구석에 숨었습니다. 너무 조용해서 스스로의 심장이 뛰는 소리까지 들릴 지경입니다. KPC 또한 말없이 운전만 하는 중이고, 바깥 하늘은 여전히 우중충합니다. PC가 말을 시작하면 생각보다 목소리가 크게 들려 화들짝 놀랄 정도입니다. RP가 가능하지만 서로 대화를 시작하면 어쩐지 어색한 공기가 흐릅니다. 간단한 RP가 가능합니다.

δ 새벽에 꾸곤 꿈이 이상하다.

신경 쓰지 말고 잊어라. 잊기 힘들겠지만.

δ 당신도 이런 일을 자주 겪는가?

아니라고 해봤자 믿지 않겠지. 생각하고 싶은 대로 생각해라.

δ 마을이 수상하다.

그걸 아는 사람이... 됐다. 내일 이 마을을 떠나라. 오늘은 버스가 들어오지 않으니 내일 아침 정류장까지 데려다주겠다. 그리고 이곳을 떠나면, 모든 것을 잊어라.

RP를 진행하지 않더라도 KPC는 산 아랫자락에 도착하기 전 내일 이곳을 떠나라는 말을 합니다. 왜 하필 내일이냐면, 오늘은 이미 KPC와 함께 사냥에 나오기도 했고, 버스도 안 오는 날이니까요.

KPC는 조금 불안한 상태입니다. 마을 주민들이 점점 PC를 적대하기 시작했다는 것도 알고 있고, 며칠 내로 축제가 벌어질 것도 알고 있습니다. 그런 모습을 PC에게 보이고 싶진 않을 겁니다. 분명 일반인의 상식으로는 이해는커녕 지켜보기도 싫을 장면일 테니까요. 정보 또한 정말 최소한의 진상만 숨긴 채 추상적으로 설명해줄 수 있습니다. 어쨌든 이 마을은 위험하니 나갈 수 있을 때 나가라는 분위기가 풍기면 됩니다.

산 아랫자락에 도착해 짐을 내립니다. 빗줄기는 거의 내리지 않는다고 할 만큼 미세하지만, 하늘은 어제보다 배로 어둡습니다. 당장이라도 번개가 내려칠 듯 뽁뽁하게 낀 먹구름은 기분도 우울하게 만드는 것 같습니다. KPC는 PC를 신경 쓰지 않고 평소 하던 것처럼 짐을 내리고, 개를 묶어두고, 골프채와 나머지 짐을 손에 들고 산을 향해 걸어갑니다. 따라오라는 말은 하지 않았지만, 어제의 경험을 생각해보면 따라가는 편이 훨씬 낫겠죠? PC가 남으려고 하면 개조차 트럭 밑으로 숨어들고 나오지 않습니다. ...혼자 있으려니 괜히 서늘한 느낌이 들 겁니다.

두 번째 산행은 어제보다 조금 덜 힘듭니다. 행운과 근력 판정합니다.

- ❖ 행운 성공: 비가 적게 내린 덕일까요. 지면이 단단하게 굳은 곳을 밟습니다. 힘을 덜 들이고 올라갈 수 있겠어요.
- ❖ 행운 실패: 비로 젖은 땅이 갯벌처럼 질척입니다. 잘못하다간 미끄러지겠어요. PC가 발을 내딛는 순간 진흙에 발이 미끄러져 온몸이 휘청거리고, KPC가 겨우 늦지 않게 손을 잡아줍니다. ...조심해야겠네요.

- ❖ 근력 성공: 근육이 땅기지만 못 걸어갈 정도는 아닙니다. 끈적한 진흙에서 발을 빼내고 KPC를 따라갑니다.
- ❖ 근력 실패: 다리를 움직일 수가 없습니다. 힘이 부족한 것이겠죠. 힘에 부쳐 헉헉거리고 있는 사이 KPC가 다가와 팔을 붙잡고 끌어갑니다. 별말은 없지만 느려진 속도로 당신을 배려하고 있다는 것을 알 수 있습니다.

겨우겨우 산을 기어오르면, 이제는 익숙해진 높지에 도착합니다. 연속으로 이상한 꿈을 꾸 탓일까요. 어두운 하늘 아래 높지는 유독 어둡고 음산합니다. KPC가 손전등을 켜자 몇몇 생물들이 화들짝 놀라 빛을 피해 도망칩니다. 날은 우중충하고, 녹녹하게 내리는 비는 그칠 기미가 안 보입니다. 입구에서 바라보는 높지는 나무뿌리들이 마구 엉켜 난잡하고 우울해 보입니다. 또다시 이런 곳으로…… PC SAN 0/1. 높지 입구에 멈춰 있으면 KPC가 감시다. 라고 말하며 앞장섭니다. 들어가지 않겠다고 버티는 PC가 있다면 이곳에 있기엔 위험하다고 설득하거나 손목을 잡고 천천히 이끌어주세요.

BGM: <https://youtu.be/3j2TM-R-KPo>

철벽거리는 소리와 함께 높지로 들어섭니다. 질척거리는 진흙 때문에 다리가 무겁고, 어디선가 비린내마저 풍기는 것 같습니다. 정신력 판정.

- ❖ 성공: ……기분이 이상합니다. 왜 이렇게 높지가 적대적으로 느껴지는 걸까요?
- ❖ 실패: 아아, 짜증 나. 짜증 나, 짜증 나! 나는 왜 이런 사람에게 이끌려 귀찮은 일을 함께해야만 하는 걸까요? SAN 0/1.

슬슬 숨이 차오를 즈음, KPC가 손전등 불빛을 줄이며 PC를 멈춰 세웁니다. *놈이 앞에 있습니다.* 과연 썩어가는 나무 몸통 뒤쪽으로 거대한 몸체가 보입니다. 늪돼지는 경계심 따위 없이 마음껏 진흙을 헤집으며 먹이를 찾고 있습니다. 아까 말은 비린내는 그에게서 풍기는 것이었을까요. KPC가 가방을 내려놓고 당신에게 손전등을 맡깁니다. 사위는 조용하다 못해 고요하군요. 뜰채와 골프채를 챙겨 든 KPC는 잠깐 머뭇거리더니 가방을 향해 턱짓합니다.

가방 안에 배트가 있으니까…… 혹시 모를 땀 그거라도 꺼내 쓰십시오. 혹시나, 아주 만약에를 생각해서 하는 말입니다.

그도 오늘따라 늑지가 수상하다는 걸 느끼고 있었던 걸까요. 괜히 무서운 소리를 하고 나면 KPC는 늑돼지를 향해 한 발짝 한 발짝 다가갑니다. 숨 막히는 순간입니다. 혹시, 늑돼지도 망쳐 버린다면요? 저 역겨운 털투성이 다리를 돌려 PC와 KPC에게 달려든다면요? KPC가 뛰어난 사냥꾼이라고 하더라도, 저 거대한 크기의 짐승이 달려든다면 분명 이길 수 없을 것입니다. **끄르륵**. 늑돼지가 이상한 소리를 내며 고개를 듭니다. KPC는 다섯 발짝을 앞두고 멈춰 섭니다. 두 사냥꾼의 눈이 마주치고…… **깨에익!** 늑돼지가 달려들려는 순간, 뜰채가 무겁게 바람을 가르며 짐승을 덮칩니다. KPC가 **쌌!** 욱설을 지껄이며 골프채를 다급하게 잡아 듭니다. 거대한 늑돼지의 몸부림에 뜰채가 마구잡이로 들쭉거리 부러질 것만 같습니다. **뽕!** KPC가 늑돼지를 후려갈깁니다. 몸이 흔들리는 모양새가 불안해 보이는 건 괜한 걱정일까요. **끼이이이!** KPC가 골프채를 다시 한번 내려치려는 순간, 늑돼지가 고개를 흔들어 KPC의 무게 중심이 흐트러집니다. 텅, 하는 금속성 소리가 나고, 두꺼운 엄니에 부딪힌 골프채 헤드가 부러져 진흙으로 풍덩 빠져버립니다. 마치 비웃듯 늑돼지가 거친 숨을 뱉어냅니다. **씨발 새끼가!** 잔뜩 약이 오른 KPC가 소리칩니다. 그는 채만 남은 것으로 늑돼지를 마구 후려칩니다. 치고, 치고, 또 내려치면 얇게 깔려 있던 물 위로 겹겹의 파동이 쌓여갑니다. 역한 노린내가 훅 풍깁니다. 짐승의 냄새. 그리고 육식의 냄새입니다. 듣기 판정.

- ❖ 어려운 성공 이상: 진흙을 짓누르는 소리, 풀이 스치는 소리…… 분명합니다. 늑돼지가 하나 더 이곳에 있습니다.
- ❖ 성공: ……무언가 다가오고 있나요? 풀이 스치는 소리가 났습니다. 산짐승일까요?
- ❖ 실패: 늑지의 나뭇잎끼리 서로 스치며 음산한 소리를 만들어냅니다.

BGM: <https://youtu.be/kzs4shuLlil>

끄으으…… 늑돼지가 소름 끼치는 소리를 내며 고개를 떨굽니다. 평소보다 힘든 사냥이었던 걸까요. KPC가 비틀거리며 늑돼지의 뒷덜미를 잡아 들어 올립니다. 벌어진 아가리에서 피가 흘러 붉은 진흙 위로 떨어집니다. 공중에서 흔들거리는 늑돼지는, 핏발 선

눈을 부릅뜨고 있습니다. 마치 사람이 중얼거리는 것처럼 우물거리는 입이…… 아아. 잠시만. PC. KPC의 뒤에서…… 거대한 무언가가 그대에게 달려오는 것이 보이나요?

KPC가 뒤돌아보는 순간, 인간보다 거대한 늑돼지가 수풀 속에서 튀어나옵니다. 아주 짧은 시간, 슬로우모션이 걸린 듯 KPC의 놀란 표정이 멈춰 보이고, *이런, 씨*, KPC가 붕 뜰오릅니다. *철퍼덕!* 그의 몸이 진흙으로 나가떨어집니다. 사방으로 진흙이 튀고 피와 비가 섞인 물웅덩이가 사방으로 튀기며 더러운 먼지가 물 안 가득 퍼집니다. KPC를 보고 있던 늑돼지의 머리가…… 서서히 PC를 향합니다. 빨리. 행동해야 합니다. 저 거대한 짐승에게 짓밟혀 죽기 전에 말이에요!

! 가방 속 배트를 꺼내겠다고 한다면:

재빨리 나무 야구방망이를 꺼냅니다. 오래되었지만 이것 말고는 믿을 것이 없습니다. 야구방망이를 습득합니다. 공격 선언이 가능해집니다.

늑돼지가 두꺼운 발을 옮겨 PC를 마주봅니다. 이제 행동해야 합니다!

ω 회피 선언

허연 숨을 내뿜는 짐승이 당신을 똑바로 바라봅니다. 꿈에서 보았던, 그 노란 눈입니다. 바짝 일어난 등의 털을 부르르 떨고, 입가에 침을 잔뜩 머금은 늑돼지가 PC에게 달려듭니다. 발을 재빨리 돌려 늑돼지를 피해 봅니다! 민첩 판정.

- ❖ 성공: 흑, 바람이 찢어지는 소리가 나며 당신의 바로 옆을 짐승이 지나칩니다. 피했습니다. 하지만 늑돼지는 곧바로 몸을 돌려 당신을 바라봅니다.
- ❖ 실패 시: 아차. 진흙 속에 가려져 있던 돌부리에 발이 걸립니다. 제기랄. 크게 몸이 휘청입니다. 눈이 질끈 감깁니다.

눈앞이 어두워집니다. 고통은 없습니다. 이상함에 눈을 뜨면……

ω 공격 선언

PC는 야구방망이를 바투칩니다. 허연 숨을 내뿜는 짐승이 당신을 똑바로 바라봅니다. 꿈에서 보았던, 그 노란 눈입니다. 바짝 일어난 등의 털을 부르르 떨고, 입가에 침을 잔뜩 머금은 늑대지가 PC에게 달려듭니다.

- ❖ 행운 혹은 근접전 어려운 성공 이상: **빠악!** 방망이가 얼굴에 명중합니다. 무언가가 터지는 느낌이 나무를 타고 당신의 손으로 여실히 전해집니다. **SAN 0/1. 깨게게엑!** 늑대지가 괴로움에 몸부림치며 온몸을 비튼다. 안구가, 터진 걸까요. 바짝 열이 오른 짐승이 비틀거리며 자세를 잡습니다.
- ❖ 성공 이하: 방망이는 늑대지의 몸을 타격합니다. 얼얼한 진동이 손까지 전해지고, 늑대지는 아랑곳하지 않고 콧숨을 내쉬며 당신을 비웃습니다.

손을 빼기도 전에, 무엇이든 씹어먹을 것 같은 입이 방망이를 물고 잡아당깁니다. 거대한 힘이 당신에게서 무기를 빼앗습니다. 늑대지가 당신의 눈앞에서 여유롭게, 으드득 소리를 내며 나무를 씹어 부러뜨립니다. 아아, 그래요. 이것은 어떤 급소도 존재치 않는 괴물입니다. 이제 무기마저 없습니다. 이대로 끝인 걸까요. 짐승이 당신에게 달려올 듯 다리에 힘을 줍니다. 눈을 질끈 감으면, 눈앞이 어두워집니다. 고통은 없습니다. 이상함에 눈을 뜨면……

커헉……! KPC가 PC의 앞을 버티고 서 있습니다. 진흙으로 범벅인 몸이, 조금씩 뒤로 밀립니다. 늑대지의 거대한 엄니가…… 우비를 뚫고 KPC의 옆구리를 찔렀습니다. 뜨거운 피가 뚝뚝 떨어집니다. 그것이 머리를 흔들수록 더욱 깊이, 엄니가 내부를 파고듭니다. 당신 앞에서, KPC가 피를 흘리고 있습니다. **SAN 1d2/3.**

늑대지가 주춤하는 순간, KPC가 허리춤에서 짧은 단검을 꺼냅니다. 단 몇 초의 일입니다. KPC가 짐승의 머리통을 꼭 부여잡고 안구에 칼을 쏘서 넣습니다. **끼에에에엑!** 늑대지가 고통에 몸부림치자 KPC의 몸이 따라 흔들립니다. 고통에 못 이긴 늑대지가 마침내 뒤로 물러서며 박혀 있던 엄니를 빼냅니다. KPC는 물러서지 않습니다. 바닥에 떨어져 있던 부러진 골프채를 든 그가 늑대지에게 달려듭니다. 길고 빠른 것이 늑대지의 입을 통과해…… **게헉, 키이익……** 거대한 몸이 진흙 위로 쓰러집니다. ……죽었습니다.

BGM: https://youtu.be/3T-M59pT3_4

잠시간 늪지가 조용해집니다. KPC는 멍하니 제자리에 서 있다가 비틀비틀 움직여 늪돼지의 사체들을 가방에 담습니다. PC가 난리를 치거나 부축하려 해도 *됐습니다. 그냥…… 짐이나, 빨리 챙기십시오.* 라며 도움을 거절합니다. 그의 얼굴이 일그러지는 것만 봐도 아프단 게 보이는데…… 그러나 그가 쓰러지면 이곳을 나갈 방법이 없어집니다. 게다가 아직은 조용하지만, 언제 또 다른 짐승이 나타날지 모릅니다. 사방이 똑같은 늪지를 벗어나려면 KPC를 돕는 수밖에 없습니다. 가방에 대충 사체를 옥여넣은 KPC는 무거운 짐을 들고도 아슬아슬하게 걸어갑니다. 쓰러질 것 같지만, 쓰러지진 않습니다. PC가 하는 대화나 걱정에도 그는 시끄럽다, 걷거나 해라 수준으로 대응하고 늪지를 빠르게 헤집고 나갑니다. KPC의 말대로 일단 이곳을 빠져나가야겠어요.

늪지를 벗어나자 열게 내리고 있는 비가 PC를 마주합니다. 산을 내려가는 동안 빗방울은 PC의 몸에 묻어 있던 진흙을 닦아줍니다. 올라갈 때의 힘듦과는 정반대로 내려가는 길은 금방입니다. 마침내 트럭에 도착하자 개가 당신과 KPC를 향해 짖어주며 꼬리를 흔들입니다. 그러나 심상치 않은 걸 알기라도 한 걸까요. 짖음을 멈춘 개는 비틀거리며 짐을 싣는 KPC의 냄새를 연신 맡아댁니다. *빨리…… 빨리 타세요.* 이제 숨까지 거칠게 쉬기 시작한 KPC가 우비를 벗어 던지고 트럭에 올라타입니다. 재빨리 차에 올라타면 개는 평소와 달리 끽끽거리며 둘의 냄새를 맡습니다. KPC가 엑셀을 밟고, 드디어 이 저주받은 곳을 벗어납니다.

Ω 장맛비, 3일 차.

BGM: <https://youtu.be/fiCLxqk8bbg>

비가 점점 심해집니다. 마지막 장맛비일까요. 멀리 보이는 길에 빗줄기가 자욱하게 깔려 있습니다. 차가 덜컥 흔들립니다. **KPC**는 고통스러운 표정으로 차를 운전하고 있습니다. 그 두꺼운 엄니에 뚫렸으니…… 중상 이상일 겁니다. 그럼에도 지금껏 버티고 있는 건 정신력 덕분일까요. 뒷좌석에 일어나 있던 개가 끽끽거리며 **KPC**의 팔을 핥습니다. 평소보다 불안해 보이지만, 공포심은 아닙니다. 아무래도 피 냄새 때문이겠죠. 그래도 주인이라고 **KPC**를 걱정하는 걸까요.

어느새 집에 도착했습니다. 트럭이 대문 앞에 거칠게 멈추고, **KPC**가 쓰러지듯 차에서 내립니다. 역시 버틸 수 있을 리가 없었어요. 그는 급하게 숨을 몰아쉬며 대문을 밀치고 마당으로 들어서지만, 몇 걸음 가지 못하고 쓰러집니다. 그대로 놔두어도 **KPC**는 반쯤 패닉한 상태로 어떻게든 집 안에 들어서긴 합니다. 그러나 아무래도 환자니까 **PC**가 그를 도와 집 안으로 들여줍니다. **KPC**는 씻고 나온다면 화장실로 움직입니다. 땀과 비, 진흙 섞인 피범벅이니 치료하려 해도 환부는 씻어내야 할 겁니다. 화장실 바닥에 엎어지듯 주저앉은 **KPC**가 옷장 가장 밑에서 상자를 가져오라 합니다. 그의 말대로 옷장 안을 살피면 가장 아래에 숨겨지듯 놓여 있던 작은 상자를 발견합니다. 붕대, 약 등이 들어있는 걸 보아하니 구급상자 같네요. 제법 이것저것 갖추어져 있지만, 막상 가져가면 고통 때문인지 **KPC**는 그 안을 들여다보기만 하며 어쩔 줄 모릅니다. 게다가 가까이서 보니 그의 상처는 더욱 심각해 보입니다. 생살이 그대로 찢겨 있으며, 아슬아슬하게 장기를 피한 듯합니다. 하마터면 큰일 날 뻔했겠어요. 여전히 선혈이 흐르는 상처는 쉽게 아물지 않을 것처럼 보입니다. 의료 혹은 응급처치 판정.

- ❖ 성공: **KPC**에게 적절한 치료를 합니다. **KPC**는 고맙다는 말을 남기며 **PC**에게 처치를 맡깁니다.
- ❖ 실패: 이런! 상처를 치료하던 중 되려 건드려버리고 말았습니다. **KPC**는 비명을 지르며 **PC**를 밀쳐버립니다. *아아, 약……* **KPC**가 고통에 몸부림칩니다. 피가 멈추지 않고 흘러내립니다. **SAN 0/1**.

어찌저찌 치료와 샤워를 끝내고 나면 **KPC**는 비틀거리며 거실로 나갑니다. 다급하게 뛰어들어와 비와 진흙이 사방에 퍼져 있습니다. **KPC**는 비틀거리며 벽에 등을 기대고 앉아 주먹을 꼭 쥐습니다. 아무래도 통증이 나아지질 않는 듯하네요. 술…… 술 좀 가져다주십시오. 그가 부탁드립니다. 알콜로 통증을 조금이라도 잊어보려고 하는 걸까요. 판단에 따라 가져다주지 않아도 되지만, **KPC**는 지속적으로 고통스러워합니다. *뭘든지, 제발……* **PC**가 술을 가져다주면 **KPC**는 다급하게 그것을 들이켠 뒤, 피로한 눈으로 **PC**를 바라봅니다.

δ 괜찮은가?

모르겠다…… 일단, 피는 멈춘 것 같으니까…… 죽지는 않겠지.

δ 병원에 가 봐야 하는 것 아닌가?

어떻게. 저 낡아빠진 트럭으로? 가장 가까운 병원까지 한 시간도 넘게 걸리는데…… 죽지는 않을 것이다. 그러니까 괜찮다. 아마도……

δ 역시 이런 일은 그만두어라.

……당신은 모른다. 이따위 일에서 벗어날 수 없는 삶이 어떠한 것인지.

짧은 RP를 마치면 KPC는 졸음이 몰려온다, 잠시 자게 놔두어라, 피곤하다는 말 등을 하며 매트리스에 눕습니다. 잠들지 않도록 막는다 해도 그는 자꾸만 꾸벅꾸벅 줍니다. 힘든 일을 겪기도 했고, 긴장이 한 번에 풀려 피로함이 쏟아지는 거겠죠. 위급한 상황은 넘긴 것 같으니 자게 둬시다. KPC는 눈을 감자마자 순식간에 잠들어버리고, 마침 등 뒤에서 문을 박박 긁는 소리가 들립니다. 확인해보면 불안한 표정의 개가 현관문을 박박 긁고 있다는 걸 알 수 있습니다. KPC가 닫지 않은 차 문으로 나온 듯하네요. 비록 그 주인은 지쳐 쓰러졌지만, 뒷정리 정도는 해주는 편이 좋겠죠. 내일이면 비로소 이 이상한 마을을 떠나는 곳이고, 그러면 PC는 편해질 수 있을 겁니다. ……아마도요.

7월 끝물의 비는 끝날 기미가 없이 쏟아지고, 서늘한 기온 탓인지 팔에 소름이 돋습니다. 그리고 보니 트럭 키는 뽑았던가요? 시동조차 끄지 않았을지도 모릅니다. 확인해보는 편이 좋겠어요.

저번에 사용했던 싸구려 우산은 현관에 잘 기대어져 있습니다. 비가 무섭도록 쏟아지지만 우산을 쓰지 않는 것보단 낫겠죠. 트럭으로 다가가 보면, 다행히도 시동은 꺼져 있습니다. 차

키만 뺏으면 될 것 같네요. PC가 차 키를 뺏기 위해 손을 뺏으면 **덜컹!** 보조석 서랍이 갑자기 열립니다. 깜짝이야…… 고정쇠가 헐렁해서 떨어진 걸까요?

ω 보조석 서랍:

예비용으로 보이는 작은 손전등, 조금 쓰다 만 싸구려 주유소 휴지, 다 쓴 라이터 등…… 별별 잡동사니가 들어 있습니다. 사용한 흔적이 거의 보이지 않을 만큼 먼지가 뽀얗게 앉아 있습니다. 그나마 최근 것으로 보이는 건 수첩에서 뜯어낸 것 같은 구겨진 종이입니다.

★ 구겨진 종이: 오지마오지마오지마오지마오지마 나에게서 떠나 날 잡아먹지 마 날 건드리지 마 부정한 것들의 신이시어 날 외면하소서 미워하소서 그대의 눈에서 날 뺏아내소서 (문법과 글씨가 엉망이다.)

그 외에는 볼 것이 없어 보입니다.

차 키를 뺏고 나자…… 문득 앞 유리창으로 무언가가 보입니다. 사람 형태인가요? 시꺼먼 옷을 입은 그가 심하게 절뚝거리며 당신을 향해 정면으로 걸어옵니다. 기다려야 할까요? 아니면 나가서 말을 걸어야 할까요? 가만히 지켜본다면 그는 주춤주춤 KPC의 집으로 다가와, 대문 안을 훑거리며 무언가를 찾는 것을 확인할 수 있습니다. 가까이서 보니 우비를 입고 있는 늙은 여성 같네요. ……아! 그래요. 이미자입니다.

이미자는 고통을 참듯 찡그린 얼굴로 한 걸음 한 걸음 조심스럽지만 빠르게 걸어옵니다. PC를 확인하면 화들짝 놀란 듯 청년이 왜 아직도…… 같은 소리를 하다가 맙니다. 이미자는 마을이 수상쩍음을 느끼고 KPC의 안위를 알기 위해 찾아온 것입니다. 빨리 PC가 돌아가길 바라기에 은근하게 PC가 이 마을에서 떠나고 싶어질 법한 말을 합니다.

δ 이런 날씨에 여기까진 왜?

그냥…… 혼자 사는 KPC가 걱정돼서 마실 차 나왔다.

δ 마실 나올 날씨는 아닌데.

시골 사람은 그런 거 신경 안 쓴다. (다급하게 변명하는 듯하다.)

δ KPC가 쓰러졌다.

흔한 일 아닌가. 명이 질긴 놈이니 괜찮을 거다. 이전부터 그랬다.

이전이라니?

처음 이 마을에 왔을 때 늑돼지에게 당해 절반쯤 다리가 아작 난 채로 기어 내려온 적이 있다. 그만큼 이곳은 위험한 마을이니 PC는 빨리 이 마을을 뜨도록 해라.

δ 왜 아직도 남아 있냐는 질문은?

이런 시골에 청년 같은 사람이 할 건 없으니 금방 떠났을 줄 알았다. 이렇게 오래 머물 줄은……

δ 남아 있으면 안 되는 이유라도?

…… (대답하지 않는다.)

δ 다리는 괜찮은가?

늑은이 관절이 아파서 그럴 뿐이니 신경 쓰지 말라.

이때 이미자에게 무언가를 캐내려 할 시 대인 판정에 돌입합니다. 성공한다면 아주 큰 힌트를 흘려주지만, 협박 판정은 판정 여부와 관계없이 실패로 귀속됩니다. 이미자는 죽음이 두렵지 않은 사람이거든요.

- ❖ 대성공: 이 마을은…… 미쳐 돌아가고 있다. 그 이상한 돼지인지 원지에 사람들이 미쳐서, 괴물이 되었다. 오늘 밤 축제가 열릴 것이다. 밤은 위험하니 아침이 되자마자 KPC와 떠나라. 나는…… 이 마을을 떠나기엔 너무 늦고 많은 것을 알고 있다. 걱정하지 마라. 내가 선택한 길이다.
- ❖ 성공 이상: (아무 말도 하지 않는다.)
- ❖ 실패: 신경 쓰지 말고 내일 곧바로 이곳을 떠나라. KPC는 이곳 사람이고, 이곳에는 이곳만의 법칙이 있다. 외부인이 끼어들 수 있는 것이 아니다.
- ❖ 대실패: ……알고 싶다면 오늘 밤 고목 앞으로 나오라. 그곳에 당신이 그렇게 원하는 진실이 있을 테니.

뭐라 할 새도 없이 이미자는 등을 돌리고 자리를 피합니다. *아차, 그리고 난 환갑을 넘긴 지 몇 년 안 됐다우.* ……마지막으로 남긴 말까지 수수께끼네요. 하지만 생각할 겨를도 없이, 빗줄기가 더욱 심해집니다. 빨리 집으로 돌아가는 게 낫겠어요.

Ω 마지막 밤, 3일 차.

BGM: <https://youtu.be/MxnySOWff-g>

! 사실상 마지막 RP 구간이자 진상 공개, 그리고 쉬어가는 텀입니다.

집으로 돌아오자 KPC가 눈을 힘겹게 뜨고 PC를 바라봅니다. 밖에 누군가 왔냐는 질문을 하면서요. 말해주든 말해주지 않든, KPC는 무척이나 피로한 얼굴로 매트리스에 누워 말을 잇습니다.

모든 게 이상하고 어이없게 느껴지겠죠. 압니다. ……나조차도 정상은 아니니까.

간단한 질의응답이 가능합니다.

δ 마을이 이상하다.

내가 오기 이전에도 이랬던 곳이다. 나 또한 정확한 전말은 모른다. 그냥, 다들 어딘가 돌아 있다는 것만 확실하다.

δ 친척, 권수와는 정확히 어떤 관계였는가?

그분은 날 거두긴 했으나, 돌봐주진 않았던 사람이다. 나는 아직도 그의 집에서 느꼈던 감정을 기억한다. 춥고, 어두우며, 나를 위한 것이라곤 없었다. 괜찮다. 그 이후로도 내 삶은 항상 그래왔으니까.

δ 나조차도 정상이 아니란 말뜻은?

오래전부터 그런 것을 느껴왔다. 이곳을 떠나지 못하고 있는 것만 봐도 정상적인 사람은 아니지 않은가.

δ 늑대지는 정확히 무엇인가?

나도 모른다. 평범한 짐승이 아니라는 것만 짐작할 뿐이다. 그것은 인간들을 잡아먹고 망가뜨린다. 혹은 그저 인간이 나약해서 그러는 것일지도 모른다.

δ 정말로 이곳을 떠날 생각이 없는가?

왜 안 했겠는가? 떠난다 한들 바깥세상도 똑같다. 내가 변하지 않는 이상.

이 외에도 진상에 관련된 질문에 답해줄 수 있습니다. **KPC**는 자포자기한 상태로, **PC**에게 굳이 무언가를 숨길 생각을 하지 않습니다. 다만 마을의 행위와 늑대의 시초에 대해서는 그조차도 모르기 때문에 ‘내가 올 때부터 이랬다’ 정도로 축약합니다.

RP가 대충 마무리되는 듯하면…… **뿅!** 터지는 소리가 나며 거실 등이 나가버립니다. 완전한 암전. 보이는 것은 아무것도 없습니다. **KPC**가 제안합니다. 이렇게 된 이상 빨리 잠들고, 다음 날 아침 빨리 이곳을 벗어나라고요. **PC**가 함께 나가자고 설득한다면 잠깐 말이 없지만, **KPC**는 곧 잠긴 목소리로 그래도 되냐고 묻습니다. 자신이 그런 미래를 마주해도 되냐고요.

선택이 끝나면 **KPC**가 매트리스 위로 올라오라고 합니다. 자신이 내려가려고 하지만, 아무래도 환자를 바닥에 재우는 건 너무한 처사 같습니다. 간단한 실량이 후 들은 원하는 위치에서 잠들게 됩니다. 이 밤만 지나면, 정말로 모든 게 끝날 겁니다.

Ω 여왕, 4일 차.

BGM: https://youtu.be/_sOQYJW-Tso

익숙한 감각입니다. 당신의 몸을 옥죄고 있는 이 갑갑함은 단순 꿈이어서일까요? 이곳에는 어떤 것도 보이지 않고, 어떤 것도 들리지 않습니다. 마치 무저갱의 감옥 같아요.

꿈, 당신은 무언가를 느낍니다. PC의 몸을 옥죄고 있는 것은 단순 감각이 아닙니다. 그것보단 좀 더 실체가 있는 것이죠. 딱 붙은 신체가 열기를 내뿜고, 짓눌린 살은 불쾌하게 달라붙습니다. 그리고 각자 꿈틀거리는 것은,

늪. 그러나 진흙이 아닌 뜨끈한 살들로 이루어진. PC가 있는 이곳은 늪돼지로 이루어진 늪입니다. 큰 놈, 작은 놈 가릴 것 없이 모두가 하나의 덩어리로 뭉쳐 동일한 박자로 숨 쉽니다.

멀리서 노란 불빛 두 개가 일렁입니다. 늪돼지 늪을 짓밟으며 걸어오는 것은 거대한…… 당신이 상상조차 할 수 없었던 몸체의 늪돼지. 으니라고 부를 수도 없는 것들이 마구잡이로 자라 빠가 멋대로 튀어나온 것처럼 보이는 존재가 당신 앞에 모습을 드러냅니다. 피와 진흙, 털로 범벅이 된 몸. 굳림하듯 서 있는 자세. 마치 여왕과 같습니다. 그러나, 공격하지는 않는 걸까요? 그것은 되려 PC를 관찰하듯 내려다보고 있습니다. 늪돼지가 자꾸 불어나는 것 같습니다. 숨이 안 쉬어질 정도로 당신을 짓눌러요. 폐에서 모든 숨이 빠져나가듯 조여지고 조여져서……

PC는 크게 숨을 들이쉬며 잠에서 깨어납니다. 온몸은 식은땀 범벅이고, 눈이 타듯이 아픕니다. 그리고 창밖에서 파고들고 있는 새빨간 불빛. 저것 때문이었을까요. 함께 잠들었던 KPC는 곤히 누워 있습니다. 아니, 죽은 듯 잠들어 있어요. PC가 아무리 깨워도 KPC는 일어나지 못합니다. 적절한 RP나 판정을 하면 숨은 쉬고 있는 걸 확인할 수 있습니다.

바깥의 저 불빛은…… 확인해야 할까요? 어쩌면 이 마을의 진실을 알 수 있을지도 모릅니다. 아니면, 최악의 선택이 될 수도 있겠죠. KPC는 일어나지 않습니다. 그러고 보니 이 마을,

너무 조용하고 사람도 안 보였죠. 그들은 다 어디로 가 있는 걸까요? 비는 그친 걸까요?
아직 방 안에 깨어 있는 사람은 오로지 PC 당신뿐입니다.

Ω 정신력 판정에서 총합 3회 이상 실패했거나 불빛을 확인한다. > 축제, 4일 차로 이동.

Ω 불빛을 확인하지 않는다. > Half End 혹은 Normal End로 이동.

Ω 축제, 4일 차.

BGM: <https://youtu.be/HF09FA58nOk>

! 지금까지의 정신력 판정에서 총합 3회 이상 실패했을 시 PC의 선택과 관계없이 강제
진행됩니다.

문을 열고 나오자, 저 멀리 고목이 있던 곳에서 피어오르는 연기를 발견합니다. 혹시,
산불일까요? 하지만 깔깔거리는 사람들의 목소리가 들려오는 것으로 보아 사고는 아닌
듯합니다. 어느새 비는 잦아들어 젖지 않을 정도가 되었습니다.

역겨운 냄새에 본능이 마구 거부하지만, 이상하게도 발은 멈출 수 없이 옮겨집니다. PC는
고목으로 다가갑니다. 그곳으로 다가갈수록 심해지는 피 냄새, 익숙한 노린내와 짙짙거림.
불이 일렁이자 거대한 고목 껍질에 고통스러운 인간의 얼굴이 비친 듯합니다. PC, 당신에게
무엇이 보이나요? 그 아래에서, 도저히 인간이라고 부를 수 없는 자들이 불더미 위에 엮어진
늪돼지 사체를 뜯어먹고 있습니다. 얼굴이 녹아내려 이목구비를 분간하기도 어려운 자들이
사체의 살점을 마구 뜯어내 입이라고 불릴 법한 구멍으로 밀어 넣습니다.

우욱. 구토가 쏘립니다. 이 사람들…… 아니, 사람이 맞긴 한 걸까요? 뒷걸음질 치려는 순간, PC의 어깨에 손이 오릅니다. 믿을 수 없을 만큼 강한 악력으로 억누르는 손. 비명이 나올 것만 같습니다. 아파요. 이것이 진짜 사람의 힘인가요? PC에게 누군가가 얼굴을 바짝 들이킵니다. 흑 끼치는 끔찍한 악취에 속이 울렁거립니다.

하하, 그래, 그으, 래. KPC가, 깝, 괜히 새, 피를, 끄학, 데려왔을 리가, 없지, 끄깝, 학.

얼굴을 바짝 들이민 사람은, 청년회장 박 씨. 번들거리는 눈이 도저히 인간 같아 보이지 않습니다. 아니. 이것은 인간이 아닙니다. 도저히 인간이라 부를 수 없는 범주의 것입니다. 청년회장이 검붉은 피가 잔뜩 엉겨 붙은 살점을 PC의 입에 들이킵니다. *먹어. 먹으라고, 씨발!* 고통으로 입이 벌어질 것만 같습니다. 그렇지만, 저 살점을 먹는다면……

Ω 먹지 않는다: Full End. 급소로 이동.

Ω 먹는다: Lost End. 침수로 이동.

엔딩

Ω 마을의 진실을 목격했으며 KPC와 함께 탈출한다. > Full End. 급소

Ω 마을의 진실을 알지 못한 채로 KPC와 함께 탈출한다. > Half End. 도피

Ω 마을의 진실을 알지 못한 채로 홀로 탈출한다. > Normal End. 생존

Ω 마을의 진실을 목격했으며 이에 동참한다. > Lost End. 침수

Ω 3일 차 밤이 되기 전 마을을 떠난다. > Hidden End. 침묵

Ω Full End. 급소

BGM: <https://youtu.be/gHDKCFStz3c>

멀리서 우렁찬 소리가 들립니다. 이건…… 개 짖는 소리인가요? 입이 찢어져라 웃고 있던 청년회장의 몸이, 무언가에 휩쓸려 옆으로 쓰러집니다. 쫓 *같은 개, 새끼! 카아아악!* 통증과 역한 냄새가 순식간에 가십니다. **KPC**의 개가 청년회장의 목을 마구 물어뜯습니다. 바로 옆에서 누군가 물어뜯기고 있는데도 다른 존재들은 아랑곳하지 않습니다. 오로지 섭취만을 해야 하듯 살점을 구멍에 욱여넣느라 바쁩니다. *계획, 킁, 까가각……* 청년회장은 도저히 인간의 목에서 나올 수 없을 것 같은 소리를 내며 땅바닥을 구릅니다. 그에게서 떨어진 개는, 마치 도망치라는 듯 **PC**의 다리를 등으로 밟니다. 발이 천천히, 아주 천천히 떨어지다가, 마침내 뿔 수 있습니다. 개는 **PC**에게 길을 안내하듯 한발 앞서 **KPC**의 집으로 뛰어갑니다.

PC!

갓 잠에서 깬 듯한 **KPC**가 집에서 뛰쳐나옵니다. 고통스러운 표정이었던 그는 **PC**를 발견하고, 더욱 사색이 되어 구르듯 마당을 가로질러 뛰어옵니다. *피!, 피!*가…… 아까 청년회장과 실랑이를 하던 중 묻은 걸까요. **KPC**는 자신의 손으로 **PC**의 얼굴에 묻은 피를 지워주고, 불현듯 무언가를 결심합니다.

이곳에서 나갑시다, PC. 나가야 합니다.

KPC가 집 안으로 들어가 **PC**와 자신의 짐을 닥치는 대로 집어 가방에 담습니다. 하늘은 어둡고, 비린내는 여전히 풍겨옵니다. **PC**의 발밑에 달라붙은 개는 등 털을 바짝 세우고 대문 바깥을 주시합니다. 그나저나, 지금 몇 시죠? 원래 이 시간까지 하늘이 어두웠나요? 지능 판정. 성공 시 **SAN 1/1d2**.

KPC는 집 문조차 제대로 닫지 않고 나와 트럭 문을 엽니다. *빨리 가야 합니다!* **PC**가 타고 나서야 개와 **KPC**가 트럭에 탑승합니다. 낡은 트럭의 엔진이 진동하고, 몸이 뒤로 확 쏠리며 차가 출발합니다.

마을 외곽 길로 트럭이 내달립니다. 다듬어지지 않은 진창길에 트럭은 자꾸만 덜그럭거리고, 몸이 마구 흔들립니다. 개는 뒷좌석에서 창문 바깥을 향해 사납게 짖어댁니다. 진흙이 질퍽이는 소리를 내며 좌우로 마구 튀깁니다. 여전히 쫓기고 있다는 생각이 드는 건 기분 탓일까요.

마을을 중간쯤 지나왔을 때, 트럭이 크게 흔들립니다. *개씨발!* 트럭이 바닥에 처박히듯 움직이고는, 시동이 멈춥니다. **KPC**가 다급하게 기어를 흔듭니다. 바퀴는 진흙에 파묻혀 헛돌기만 합니다. 그리고, 멀리서……

두 개의 노란 빛이 다가옵니다. 느리지도, 빠르지도 않은 무게를 담은 속도. 헤드라이트 빛으로 진흙투성이 짐승 발이 들어옵니다. **PC**는 그를 알고 있습니다. *왜, 왜……* **KPC** 또한 그를 알고 있습니다. 여왕이 내뿜은 숨이 차가운 7월의 공기와 만나 허열게 김이 오릅니다. 그리고 그 뒤로, 거대한 쥐 크기의 늑돼지 새끼들이 셀 수 없을 정도로 늘어서 있습니다. 움찔거리던 그들이, 가을의 황충처럼 트럭을 향해 달려옵니다. 길은 늑돼지로 뒤덮여 마치 털의 홍수처럼 보입니다. **KPC**는 패닉한 듯 손을 벌벌 떨습니다. **PC**, 당신이 필요합니다.

RP 혹은 특정 판정으로 **KPC**에게 행동한다.

PC의 도움으로 정신을 차린 **KPC**가 기어를 올립니다. *해보자, 개새끼들아!* 그의 목소리에서 공포와 동시에 분노가 느껴집니다. 트럭의 앞바퀴가 거세게 돌아가고, 무언가 찢어지는 소리가 들리며 트럭이 움직입니다. 사방으로 무언가가 튀깁니다. 그것이 흙인지 가죽인지는 알 수 없습니다. 진흙에 빠져 있던 바퀴가 힘을 얻습니다. 공회전하던 소리도 잠시, 트럭이 탄력을 받아 빠져나옵니다. 그리고 흑, 여왕이 사라집니다.

BGM: <https://youtu.be/T7Gsa5LDpwo>

……

트럭이 힘겹게 마을 바깥으로 나갑니다. 마을을 벗어날수록 땅은 단단해지고 따스한 빛이 물려옵니다. 어느새 새벽이 되었나요. 태양이 머리를 내밉니다. 거칠게 짖고 있던 개도 어느 순간 조용하게 뒷좌석에 누워 있습니다. 당신이 시작한 곳, 버스 정류장이 보입니다. 대로로

올라오자 트럭이 김새는 소리를 내며 퍼지고, KPC가 핸들에 머리를 박습니다. 보지 않아도 알 것 같네요. 당신도 울고 싶은 심정이니까요.

하지만 그 이유는 나쁘지 않을 겁니다. 우중충하게 끼어 있던 구름이 사라진 하늘은 개운하기만 합니다. 기묘한 해방감과 탈력감이 듭니다. 거대한 무언가에서 빠져나온 기분이에요. 뜨거운 여름 공기가 불어옵니다. 7월의 장마가 끝났습니다. 동시에…… 뜨겁고 청명한 8월의 여름이 당신과 KPC를 기다립니다.

PC, KPC 생환.

SAN 1d5 회복.

PC와 KPC는 1d2개월 간 해당 사건에 대한 악몽을 꾸게 됩니다.

PC와 KPC의 크툴루 지식 기능치가 1 오릅니다.

Ω Half End. 도피

BGM: <https://youtu.be/VH3sqSVGDp8>

끔찍한 밤입니다. 피갈이 물든 바깥, 일어나지 않는 **KPC**, 알 수 없는 비린내. 이곳에서 **PC**는 혼자입니다.

.....

많은 생각이 들었고, 어떤 생각도 할 수 없었습니다. 지능 판정. 성공 시 **SAN 1/1d3**.

.....

나는 이곳에서 뭘 하고 있는 걸까요?

.....

얼마나 긴 시간이 지났는지. 꺼림직한 붉은색이 아닌 따스한 빛이 서서히 색을 몰아냅니다. 아침이 온 것 같습니다. 집안에 진동하던 노린내가 사라지고, 사물들이 제 형태를 보이기 시작합니다. 등 뒤에서 끽끽 앓는 소리가 들립니다. **KPC**. 드디어 정신을 차린 그가 비틀거리며 일어납니다. 아직 몸은 좋지 않아 보이지만 비틀거리며 매트리스에서 내려온 **KPC**는 짐을 챙기기 시작합니다.

당장 나갑시다, 여기에서.

그의 짐은 얼마 되지 않습니다. 창고에서 꺼낸 책 몇 권, 옷 몇 벌을 그나마 성한 스포츠백에 담고 나면 모든 준비가 끝납니다. **KPC**는 묻습니다. *갈 준비 됐습니까?* **PC**가 응답하면 그는 바깥으로 나와 개를 트럭에 태우고 시동을 겁니다. 어느새 뒤따라 나온 당신도 올라타면..... 트럭은 산이 아닌 대로를 향해 나아갑니다. 마을을 가로지르며 얼핏 지나치는 고목. 저번보다 껍질이 더 두꺼워졌나요. 역겨운 냄새는 마을을 지나 멀리 빠져나갈수록 열어줍니다. 그리고 드디어 시작점, 버스 정류장에 도착합니다. 트럭의 시동을 막 끄자마자 멀리서 달려오는 버스가 보여요.

PC, 고맙습니다.

짐을 든 KPC가 말합니다.

이 앞이 어떻게 되더라도…… 비록 이것이 도피에 불과할 뿐이라도. 당신은 날 구해줬습니다.

끼익. 버스가 돌 앞에 멈춰 섭니다. KPC는 개를 품에 안고 버스에 올라탑니다. PC 또한 버스에 올라타는 순간, 무거운 껍질이 하나 벗겨지듯 편안함이 차오릅니다. 그러나 흐릿하게 남아 있는 이 불쾌함은 무엇일까요.

버스는 서서히 이 마을을 벗어나습니다. 도로를 돌아 산을 벗어나 도시로 돌아갈 겁니다. 당신이 잘 아는 그곳으로요. 덜컹, 하고 포장도로로 들어서는 순간 짙은 하늘이 당신을 마주합니다. 7월 장마가 끝났습니다. 동시에…… 뜨거운 8월의 여름이 PC와 KPC를 기다립니다.

PC, KPC 생환.

SAN 1d10 회복.

PC와 KPC는 1d6개월 간 해당 사건에 대한 악몽을 꾸게 됩니다.

Ω Normal End. 생존.

BGM: <https://youtu.be/dxLPnxVwtV8>

끔찍한 밤입니다. 피같이 물든 바깥, 일어나지 않는 **KPC**, 알 수 없는 비린내. 이곳에서 **PC**는 혼자입니다.

.....

많은 생각이 들었고, 어떤 생각도 할 수 없었습니다. 지능 판정. 성공 시 **SAN 1/1d3**.

.....

나는 이곳에서 뭘 하고 있는 걸까요?

.....

얼마나 긴 시간이 지났는지. 꺼림직한 붉은색이 아닌 따스한 빛이 서서히 색을 몰아냅니다. 아침이 온 것 같습니다. 집안에 진동하던 노린내가 사라지고, 사물들이 제 형태를 보이기 시작합니다. 등 뒤에서 끽끽 앓는 소리가 들립니다. **KPC**. 드디어 정신을 차린 그가 비틀거리며 일어납니다. 아직 몸은 좋지 않아 보이지만 비틀거리며 매트리스에서 내려온 **KPC**는 **PC**에게 짐을 챙기라 지시합니다.

당장 나가십시오. 데려가 드리겠습니다.

KPC는 여전히 수척한 얼굴로 **PC**를 기다립니다. 짐을 다 챙기면 트럭에 **PC**를 태우고 시동을 겁니다. 트럭은 산이 아닌 대로를 향해 나아갑니다. 마을을 가로지르며 얼핏 지나치는 고목. 저번보다 껍질이 더 두꺼워졌나요. 역겨운 냄새는 마을을 지나 멀리 빠져나갈수록 없어집니다. 그리고 드디어 시작점, 버스 정류장에 도착합니다. 트럭의 시동을 막 끄자마자 멀리서 달려오는 버스가 보여요.

PC, 이번 일은 당신의 삶에 없는 겁니다.

트럭에서 내린 **KPC**가 말합니다.

어떤 일이 있더라도 이곳을 다시 떠올리지 마십시오. 나도, 마을도, 괴물도, 모두.

끼익. 버스가 둘 앞에 멈춰 섭니다. 하지만 **KPC**는 돌아섭니다. **PC**는 버스에 올라타고, **KPC**는 트럭에 올라탑니다. 무거운 껍질이 하나 벗겨지듯 편안함이 차오릅니다. 그러나 숨쉬기 어려운 이 무게감은 무엇일까요.

버스는 **PC**를 태우고 마을을 벗어납니다. 불쾌한 감정은 점점 지워지더니 덜컹,하고 포장도로에 접어드는 순간 짙은 햇빛이 눈을 찌릅니다. 당신은 생존했습니다. 살아남았습니다. 이제 남은 것은 뜨겁고 메마른 8월의 여름뿐. 비가 내리던 7월은 **PC**에게서 사라집니다. 벌써부터 훗훗한 열기가 **PC**에게 스며듭니다. 장마가 끝났습니다. 동시에… 모든 것이 끝났습니다.

PC, 생환. **KPC**, 로스트.

PC SAN 1d15 회복.

PC가 정신력 판정에서 성공한다면 모든 사건을 상세히 기억합니다. 실패한다면 흐릿한 기억으로만 남게 됩니다.

*—**KPC**는 **PC**가 떠난 지 얼마 되지 않아 늑돼지에게 사고로, 혹은 자의로 사망합니다. 그의 시신은 마을에서 수습했으며 그 누구도 모르는 곳에 묻힙니다. 무덤은 없습니다. **KPC**가 지내던 집의 세간은 전부 버려지고 얼마 뒤 새로운 사냥꾼으로 채워집니다. **PC**는 해당 마을을 영원히 다시 찾지 못합니다. 마을에서는 유일한 교통수단인 버스가 끊기고 인터넷과 통신망까지 사라집니다. 늑돼지는 아직 그 마을에서 조용히 자라나고 있습니다. …그들이 언제 다시 세상에 나타날지는 아무도 모릅니다.*

Ω Lost End. 침수.

BGM: <https://youtu.be/0L17V4prx18>

역겨운 노린내도 잠시, 당신은 무언가를 깨닫습니다. 씹고 있는 것은, 더 이상 음식 따위가 아닙니다. 이해할 수 없는 거대한 지식들이 작은 두뇌로 휘몰아치고, 수많은 별들의 예언이 몸 안을 맴도는 느낌입니다. 그러니까, 이건 나약한 인간들을 위한 구원입니다. 새로운 삶이자 아름다움입니다.

손이 따뜻합니다. **PC**. 당신은 무슨 짓을 했나요? 시끄럽게 짓던 개가 당신의 발치에 힘없이 늘어져 있습니다. 알 바 아닙니다. 저런 냄새 나는 짐승 따위…… 필요 없습니다. 우리에게는 필요 없습니다. 우리에게는, 거대한 그분의……

……

무언가가 당신의 머리를 울렸나요? 다리가 풀리고, 손이 힘이 들어가지 않습니다. **PC**는 힘겹게 뒤로 돌아섭니다. 그리고 보이는 건, 울고 있는 **KPC**. 왜 울고 있나요? **PC**는 이미 거대한 축복을 받았는데 말이에요. **KPC**가 손을 듭니다. 배가 뜨거워지고, 모든 게 무거워집니다.

……

……

……

그러므로 **PC**. 슬퍼하지는 마세요.

그대를 아끼는 여왕이 있으니까요.

PC, KPC 전원 로스트.

—PC는 KPC에게, KPC는 스스로 목숨을 끊습니다. KPC는 이미 침식된 PC를 구해낼 수 없었고, 그나마 택한 방법이 마을의 모두를 살해해 이 광기를 끝내는 것이었습니다. 그러나 이브 티스틀의 괴물을 섬취한 PC는 완전히 해방되지 못했습니다. 다른 마을 사람들이 그러하듯 PC는 늑돼지의 하이브 마인드 속 파편화된 자아로 흡수됩니다.

Ω Hidden End, 침묵.

BGM : <https://youtu.be/pKi4Ndbjli8>

아침 시간대라면 바로, 그 외의 시간대라면 다음 날 아침 KPC가 버스 정류장으로 PC를 데려다줍니다. 분명 떠 있을 해가 먹구름에 가려 보이지 않는 아침입니다. 날씨는 우중충하고 기분 나쁩니다. 장마 특유의 습하고 짹짹한 공기가 둘 사이에서 어색함을 머금고 가라앉습니다.

KPC는 용달차를 버스 정류장 앞에서 멈추고 차에서 내리는 PC를 가만히 바라봅니다. PC가 작별 인사를 한다면 뭔가 막힌 목소리로 잘 가십시오, 하고 대답해줍니다. KPC가 떠나면 곧바로 낡은 버스가 마을로 들어섭니다. 이 마을에서 바깥으로 통하는 유일한 수단입니다.

PC는 버스에 올라타고 마을을 벗어납니다. 무거운 몸, 어딘가 불쾌했던 날들이 점점 지워지더니 덜컹,하고 포장도로에 접어드는 순간 짹한 햇빛이 눈을 찌릅니다. 이제 남은 것은 뜨겁고 메마른 8월의 여름뿐. 비가 내리던 7월은 PC에게서 사라집니다. 벌써부터 훗훗한 열기가 PC에게 스며듭니다. 장마가 끝났습니다. 동시에... 모든 것이 끝났습니다.

PC, 생환. KPC, 로스트

—KPC는 PC가 떠난 지 얼마 되지 않아 늑돼지에게 사고로, 혹은 자의로 사망합니다. 그의 시신은 마을에서 수습했으며 그 누구도 모르는 곳에 묻힙니다. 무덤은 없습니다. KPC가 지내던 집의 세간은 전부 버려지고 얼마 뒤 새로운 사냥꾼으로 채워집니다. PC는 해당 마을을 영원히 다시 찾지 못합니다. 마을에서는 유일한 교통수단인 버스가 끊기고 인터넷과 통신망까지 사라집니다. 늑돼지는 아직 그 마을에서 조용히 자라나고 있습니다. ...그들이 언제 다시 세상에 나타날지는 아무도 모릅니다.

© 2022. Lali All right reserved.