



「지독한 연심이였다.」

제작: 나오 (@M3_Wor1d)

시나리오 카드: 조랭님 커미션(@johnzo_)



시나리오 정보

- 인원: KPC1+PL1 타이만
- 배경: 18C
- 예상 플레이 시간: 약 3시간 (채팅 플레이 기준)
- 키퍼링 난이도: ★★☆☆☆ (애드립 필요)
- 플레이 난이도: ★★☆☆☆
- 추천 기능: 수영, 인류학
- 전투 없음, 롤플레잉 위주
- 플레이 중 감정선이 상당히 혼란스럽습니다. 반드시 플레이 전에 이 점을 유의할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 본 시나리오에는 인어에 대한 이야기가 포함되어 있습니다.
- PL 캐릭터가 KPC를 더 많이 사랑하고 있는 편이 즐겁습니다.

시작하며...

- 본 시나리오는 CoC(크툴루의 부름) 수호자 룰북을 기반으로 작성된 비공식 팬메이드 타이만(KPC+PC) 시나리오이며, 하우스 룰 및 신화 생물에 대한 자체적 해석이 포함되어 있습니다.

- 시나리오 특성 상 로맨틱한 서사를 포함한 관계를 추천드리며 사랑을 처음 시작하는, 타이만 관계를 처음 맺는 관계로도 적합합니다. KPC와 PC가 서로를 사랑할 수 있다면, 관계 자체는 크게 타지 않습니다. 연인 관계의 경우 성별은 시나리오에 영향을 미치지 않습니다.
- 본 시나리오에는 18C의 신대륙 탐험가와 인어의 사이의 이야기라는 백스토리가 존재합니다.
- 본 시나리오는 공포감을 조성하는 스크립트는 적습니다만, 힐링 시나리오로 속이는 일은 없도록 부탁드립니다.
- KPC와 PC 간의 관계에 따른 스크립트 개편은 자유롭게 허용합니다만, 본 시나리오의 진상에 대한 개편(기믹, 신화생물에 관한 개편)은 지양해주시길 바랍니다.
- 무료 배포 시나리오인 만큼 금전 거래를 전제로 한 키퍼링 커미션을 통해 플레이 하는 것을 금하며, 공개된 곳에서 시나리오를 플레이 하거나 중계하는 활동은 금합니다.
- 본 시나리오에 대하여 멘마 시나리오 등 비방 발언은 지양하여 주십시오.
- 본 시나리오에 대한 직접적 스포일러/공개적인 중계 등의 사실 발각시 지인제화 될 수 있습니다.
- 시나리오의 약칭은 따로 없습니다. 「숨의 기억」이라는 이름 그대로 불러주세요.

개요

눈꺼풀 안에 비치는 풍경은 언제나와 같은 어둠입니다.

어둠 아래 깔린 밀려오는 졸음을 밀어내고 눈을 느리게 뜨면, 천장이 없는 것처럼 강한 햇빛이 시야 안으로 밀려들어옵니다.

햇빛을 등지고 있는 인영의 머리끝이 햇빛을 받아 반짝이지만, 그 이면에 드리운 그림자 때문인지 누구인지 알아보기 어렵습니다.

하지만, 뻗어온 손길이 기분 좋습니다.

“당신에게 물의 바깥을 보여주고 싶어요.”

“괜찮다면, 함께 해줄래요?”

망설임 없이 내밀어진 손,

익숙하지 않은 밝은 햇빛을 등지고 ——는 탐사자와 마주하고 있다는 사실이 기쁘다는 듯이 웃어보입니다.

이하 내용은 KP를 위한 정보입니다.
플레이를 원할 경우 스크롤을 내리지 말아주세요.

백스토리

기술에 앞서 본 시나리오에는 탐사자와 KPC에 대한 백스토리가 있는 시나리오임을 안내드립니다. KPC님께서 백스토리를 미리 확인하시어 RP에 참고해주시길 바라며, PL로 하여금 시간의 배경이 18C이며 자신이 인어이며, 인간인 KPC를 사랑하고 있다라는 사실만을 전달 해주시길 바랍니다. 그 밖의 백스토리는 RP에는 영향을 줄 수 있으나 진상부에 대한 이해를 돕기 위해 작성된 부분입니다.

-KPC: 18C의 신대륙 탐험가이자 배의 선원

-탐사자: 탐험가의 손에 잡힌 수조 속 인어

KPC는 물 밖을 살아가야하는 인간입니다. 두 다리로 육지를 살아가야하는, 그것이 당연한 인간입니다. 물 속을 살아가는 삶에 대해서는 그다지 중요하지 않았습니니다. 탐사자를 만나기 전까지. 탐사자는 인어입니다. 바닷 속을 살아가는 것이 당연한 인어입니다. 물 밖을 살아가는 삶에 대해서는 그다지 중요하지 않았습니니다. KPC를 만나기 전까지.

하지만, 운명의 장난처럼 두 사람은 만나게 됩니다. 탐험을 위해 나선 KPC의 배가 인어인 탐사자를 발견해버린 거예요. 수조에 갇혀, 다른 인간들에게 신기한 동물처럼 취급 받는 탐사자를 보며 KPC가 느낀 감정은 어리석게도 사랑이었습니다. 물 속과 물 밖, 서로에게 닿을 수 없는 세계 속에서 탐사자와 KPC는 서로에게 이끌림을 느꼈습니니다만, 그 사랑을 전할 수도 없었죠.

그러나 인어는 그 존재 자체만으로도 탐험가들의 욕심을 불러일으켰습니니다. 신비로운 형체, 아름다운 외모, 흘러나오면 굳어버려 진주가 되는 눈물... 선장은 당연하게도 탐사자를 놓치고 싶지 않았습니니다. 인어라고 하는 생명체를 제 손아귀에 넣고 제 배를 불리고 싶어요. 이 생명체를 데리고 육지에 돌아간다면, 탐험을 업으로 하는 제 입지는 더욱 높아지겠죠. 놓쳐서는 안됩니다. 도망치게 두어서도 안됩니다. 제 손아귀에 넣고 있어야만 직성이 풀릴 것만 같습니다.

진상

이성적으로 KPC는 선장의 명령, 인어가 도망치지 않도록 감시하라는 명령을 어겨서는 안된다는 사실을 알고 있었습니니다. 하지만, 연심은 KPC의 눈을 멀게 했고, KPC는 제 목숨을 아끼는 일보다 사랑을 위해 용기를 내는 일을 택하게 되었습니니다. 아, 사랑이 만들어낸 용기는 만용을 닮아있었기에 제가 내딛는 걸음이 어떤 의미인 줄을 알면서도 KPC는 탐사자가 든 수조를 바다에 놓아줍니다.

물론, 선장은 탐사자가, 자신의 인어가 사라졌음을 알아채고 가만히 있지 않았습니니다. KPC를 망망대해 한 가운데에 던져버렸어요. KPC의 육신은 무거운 물 속으로, 소용돌이에 휘말린 것처럼 가라앉아갔습니니다. 물이 들어찬 폐부는 사랑한다는 말까지도 삼켜버렸습니니다. 탐사자가 KPC를 구해내려 수면 위로 건져올렸을 때에는 이미 KPC는 숨이 끊어진 뒤였습니니다.

입 밖으로 토해내는 숨이, 끝끝내 전하고 탐사자에게 싶었던 한 마디는 깊은 바다 아래로 가라앉아 아무것도 남지 않았습니다. 깊은 절망에 빠진 탐사자는 그 숨의 기억을 쫓아 KPC의 유해를 붙들고 바다 밑으로, 바다 밑으로, 함께 가라앉았습니다.

KP노트

진상부에서 설명된 내용을 부연 설명 하기 전 안내드립니다. 본 시나리오에는 꿈 속의 꿈처럼 여러겹으로 둘러싸인 “환각”을 벗겨내 “진실”을 보도록 하는 전개의 시나리오로써, 전개에 있어 상당히 정신적으로 혼란스럽습니다. 시나리오 내에서 “환각”은 탐사자의 기억과 의지를 바탕으로 재구성된 것으로 진실에 다가가는 모습이 다소 잔혹합니다. 익사체로써 죽어간 KPC의 모습을 점차 가까이 재현해나가기 때문에 어쩔 수 없겠죠. 더불어 탐사자는 이미 광기에 절어있음을 상정하고 있음을 안내드립니다.

탐사자는 자신이 있는 곳을 ‘물 바깥의 세상’이라고만 인지하지만, 사실 바다 밑일 뿐이며, 제가 말을 걸고 있는 KPC의 모습도 KPC의 유해이자, 제 자신의 환각이 투영된 허상일 뿐입니다. 그 환각과 허상조차도, 제가 생각하는 제가 알지 못하는 KPC의 부분들을 보완해 완성한 것일지도 모릅니다. KPC는 어디까지나 환각이기에, 탐사자가 보는 KPC의 모습은 진실과 탐사자가 생각하는 KPC의 모습을 넘나들게 됩니다.

시나리오에서 KPC의 역할은 탐사자가 보고 싶어하는 것을 보여주는, 현실을 외면할 수 있도록 하는 환각이자, ‘외면할 수 없는 진실’입니다. 탐사자 안의 광기에 절여지지 않고 남아있는 이성이라고도 할 수 있겠네요. 원망하지 않는다는 목소리가 탐사자에게 닿으려면 탐사자를 괴롭고 괴로울 진실에 인도해야합니다. 이 바다 밑, 인어는, 탐사자 하나 뿐이며, 사랑을 막 시작하려던 KPC는 이미 찢어문드러진 유해에 불과해졌다는 진실에.

비극에 비극을 더하는 일은 어렵지 않았습니다. 그 찢어문드러진 유해가 끝내 바닷 속으로 흩어질 때, 이대로 사라지지 않기를 바라는 간절한 기도만으로도 충분했어요. 그 기도는 절망에 빠진 영혼을 요그소토스의 눈에 띄게 하기 충분했고, 요그소토스는 KPC의 유해를 그대로 공간 안에 삼켜 탐사자를 유혹합니다.

끝으로 본 시나리오는 독자적 광기 시스템을 사용합니다. 하우스 룰이나 기존의 룰을 참고하여 적용해주세요.

-일시적 광기: 감정표출

자신의 감정을 극대화해 표출하며, 그에 따라 다른 사람이 상처 받을지에 대해서는 신경쓰지 못한다. 다소 폭발적으로 화를 내거나 슬퍼할 수 있다.

-장기적 광기: 원망

KPC에 대한 원망이 커진다. 물론 제한할 수 없으며, 자신이 인어이기 때문에 KPC와의 사랑을 망쳤다고 생각한다.

-영구 광기: 현실도피

KPC가 바다 밑에서 함께 살아가고 있다고 착각한다. 그 유해를 사랑하는 사람의 실체라고 생각한다.

Out of Water

눈꺼풀 안에 비치는 풍경은 언제나와 같은 어둠입니다.

어둠 아래 깔린 밀려오는 졸음을 밀어내고 눈을 느리게 뜨면, 천장이 없는 것처럼 강한 햇빛이 시야 안으로 밀려들어옵니다.

햇빛을 등지고 있는 인영의 머리끝이 햇빛을 받아 반짝이지만, 그 이면에 드리운 그림자 때문인지 누구인지 알아보기 어렵습니다.

하지만, 뻗어온 손길이 기분 좋습니다.

강한 햇살에 잔뜩 좁아든 시야가 차츰 익숙하게 열리면, 탐사자는 제 눈에 비치는 것을 비로소 인식할 수 있습니다.

낮익은 얼굴이 저를 애정 넘치는 눈으로 바라보고 있습니다.

“탐사자,”

“정신이 들어요?”

제 이름을 부르는 목소리가 파도소리에 스칩니다.

어라, 파도소리? 머릿 속에 차오르는 의문에 상체를 일으키면, 탐사자는 제가 있는 곳이 바닷가라는 사실을 금세 알아차릴 수 있습니다.

“일어날 수 있겠어요?”

일어날 수 있겠냐는 물음,

탐사자는 문득 제 하반신에 마땅히 있어야 할 꼬리가 보이지 않는다는 사실을 눈치 챍니다.

그 대신, KPC의 것과 닮은 매끈한 다리가 있네요.

낮설게 생긴 그것을 제 비늘을 꼭 닮은 남루한 옷가지가 감싸고 있습니다.

손을 땅에 짚고 몸을 일으키면, ‘발’이 있다는 일이 조금은 어색하지만, 움직일 수 없을 만큼은 아닙니다.

마법과도 같은 일이라 어안이 병병하지만, 꿈에 그리던 것처럼 탐사자는 KPC와 물 밖의 세상에 있습니다.

“당신에게 물의 바깥을 보여주고 싶어요.”

“괜찮다면, 함께 해줄래요?”

망설임 없이 내밀어진 손,

익숙하지 않은 밝은 햇빛을 등지고 KPC는 탐사자와 마주하고 있다는 사실이 기쁘다는 듯이 웃어보입니다.

거절하기 어렵겠죠.

여기서 간단하게 RP를 합시다. 탐사자는 자신이 인어라는 백스토리를 알고 있기 때문에, 지금 제가 다리를 가진 인간이라는 사실에 의문을 느낄테지만, KPC로써 답할 수 있는 부분은 없습니다. 그저 KPC 역시 탐사자가 본디 인어라는 사실을 알고 있다는 것은 은근히 흘려주어도 좋습니다. 어차피 이 모든 것은 환각입니다.

내밀어진 손을 잡고서 바닷가를 걸어가길 한참, 탐사자는 바닷가에 지어진 거대한 성을 발견합니다.

반짝이는 유리로 만들어진, 꿈에서나 볼 법한 아름다운 성입니다.

탐사자가 스스로가 간혀있던 수조를 환각 속에서 형상화 한 것이지만, 중요한 정보일 수 있겠으나, 지금 시점에서 탐사자에게 전달할 필요는 없는 정보입니다.

KPC는 탐사자의 손을 이끌고 자연스럽게 그 성의 내부로 발을 들입니다.

햇빛이 그대로 투과되어 바닥에 빛무리를 남깁니다.

하다못해 공간을 장식한 인테리어 소품마저도 투명한 유리로 만들어진지라, 그야말로 온통 빛이 가득 들어차 있는 것만 같은 공간이에요.

[관찰력] 판정을 진행합니다.

성공 시,

탐사자는 문득 제 발 아래로 붉은 끈적임이 묻어나고 있음을 알아차립니다.

그 끈적임은 비릿함을 동반하며 두 사람이 걸어온 길을 붉은 빛으로 물들입니다.

제 발 밑에서 끊임 없이 배어나올 것마냥 고인 핏물을 본 탐사자 SAN치 체크.(1/1d3)

실패 시,

탐사자는 문득 제 발 아래로 붉은 끈적임이 묻어나고 있음을 알아차립니다.

제 발 밑에서 끊임 없이 배어나올 것마냥 고인 핏물을 본 탐사자 SAN치 체크.(1/1d3)

그 기분 나쁜 광경은 눈을 깜빡이면, 금세 신기루처럼 사라져버립니다.

어쩐지 아려오는 것 같은 발의 감각을 애써 모른척하며, 탐사자는 KPC가 이끄는대로 유리의 성 안으로 발을 디딤니다.

Invitation

온통 유리로 된 성은, 성 바깥과 성 안의 경계가 모호합니다.

바깥의 풍경도, 햇살도, 고스란히 느껴지고 있어요.

하지만, 보이지 않는 벽일지라도 바깥에서 불어오는 바람을, 들려와야 마땅할 파도소리를 막아버리는 것을 탐사자는 알고 있습니다.

KPC를 따라 성의 중앙 홀을 지나쳐 긴 복도를 걸으면, 투명하디 투명해 가깝게만 느껴지는 풍경 너머로 느껴지는 단절감이 크게 다가옵니다.

이윽고 천장까지 솟아오른듯한 커다란 문 앞에서 KPC는 멈춰섭니다.

“이곳이 당신이 지낼 수 있는 방이에요.”

느리게 등을 돌려 탐사자를 마주한 KPC가 말합니다.

문을 열지 않고 머뭇거리던 KPC는 탐사자를 향해 입을 엽니다.

“... 혹시 괜찮다면, 오늘 식사에 초대하고 싶은데,”

“기다리고 있어도 될까요?”

마음 속의 떨림 때문인지, 눈을 피하던 KPC는 용기를 내 탐사자의 눈을 바라보더니,

“아니, 기다리고 있을게요. 준비가 되면, 천천히 식당으로 와주세요.”

라고 말하고서 길고 긴 복도 너머로 사라집니다.

일단, 문을 열어야겠죠.

문은 열리는 소리조차 나지 않습니다.

보다 또렷해진 문 너머의 형상은, 호화로운 방의 모습을 하고 있습니다.

유리로 만들어진 샹들리에, 색을 입은 유리로 만들어진 [옷장], 유리로 만들어진 [테이블]과 그 곁에 놓인 유리 쇼파, 복도와 마찬가지로 바깥을 온통 보여주는 [창문]이라 불려도 좋을 법한 거대한 유리벽.

어느 쪽을 살펴볼까요?

순서는 상관 없습니다. 적당히 RP하며 식사장면으로 유도하면 좋습니다. 일단 18C에 어울리는 다양한 사치스러운 옷가지들과 장신구가 있으므로 식사 이후의 둘만의 무도회 장면을 생각해 유도해주셔도 좋습니다.

[옷장]

옷장은 색을 입은 유리로 만들어져, 안쪽이 잘 들여다보이지 않습니다.

[민첩] 판정을 합니다.

성공 시,

제법 무거운 여단이문을 열면, 그 안에 가득찬 옷들이 탐사자를 향해 쏟아져 내립니다.

탐사자는 겨우 그것을 피했습니다.

실패 시,

제법 무거운 여단이문을 열면, 그 안에 가득찬 옷들이 탐사자를 향해 쏟아져 내립니다.

탐사자는 그것을 피하지 못하고 정면으로 옷가지들을 떠안습니다.

이어서 [지능] 또는 [인류학] 판정을 합니다.

성공 시,

탐사자는 옷장에서 쏟아져내린 옷가지들이 좋게 말해 호화스러운 옷들임을 알아차립니다.

실패 시,

탐사자는 옷장에서 쏟아져내린 옷들의 아름다움에 매료되었습니다.

마음에 드는 옷을 골라 입어보아도 좋겠죠.

탐사자를 위해 준비된 것 같으니.

[테이블]

유리로 만들어진 투명한 테이블 위에는 투명한 유리잔이 놓여있습니다.

그 옆으로 물이 가득 들어있는 ‘유리 포트’가 놓여있습니다.

그리고 그 곁으로 ‘엽서’로 보이는 종이가 놓여있네요.

어느 쪽부터 살펴볼까요?

‘유리 포트’

유리 포트 안에는 맑은 물이 찰랑거립니다.

목이 마르다면, 마셔도 좋겠죠.

마신다면,

탐사자는 제 입 안으로 흘러들어오는 짠맛에 익숙함을 느낍니다.

유리 포트 안에 들어있는 물은, 의심할 여지 없이 바닷물입니다.

‘엽서’

Invitation for my dearest 탐사자,

기다리고 있을게요.

엽서의 뒷면을 언급할 경우에만 지문을 내보내주세요. 탐사자가 타고 있었던 배의 모습입니다.
엽서의 뒷면에는 아름다운 바다 위를 항해하는 배의 그림이 그려져 있습니다.

[창문]

벽 너머로 보이는 것은 밀려드는 파도, 늦은 오후로 다가가는 시간의 햇살, 그리고 익숙한
바닷가의 모습입니다.

손을 내밀면 닿을 것만 같은 풍경에 무심코 벽으로 손을 뻗으면, 느껴지는 것은 차가운 이질감,
그리고 분명한 단절입니다.

탐사자가 탐사를 마쳤거나 방에서 벗어나려 할 경우, 바로 다음 파트로 진행됩니다.

방에 들어섰을 때처럼, 문은 소리 없이 열립니다.

하지만, 문의 바깥으로 보이는 것은 제가 지나온 복도가 아닙니다.

그 너머로 보이는 것은,

방에 있는 것보다 몇 배는 호화로운 상들리에, 유리로 만들어진 긴 테이블, 각종 식기, 그리고, 크디
큰 유리 벽 너머로 석양이 지는 바다를 내다보고 있는 KPC입니다.

현실적으로 있을 수 없는 왜곡에 탐사자 SAN 체크(0/1)

사실상 이 거대한 성은 탐사자의 환각이므로 공간은 탐사자의 의지에 따라 시시각각 변합니다.

Be my Guest

“기다리고 있었어요, 탐사자.”

인기척에 돌아본 KPC는 탐사자와 눈이 마주치자 환하게 웃어보입니다.

그리고 한달음에 탐사자에게 다가와 손을 끌어 잡고 그 끝에 입을 맞춰줍니다.

에스코트를 청하는 것처럼.

머릿속에서 웅성거리는 의문은 일단 접어두고 KPC의 에스코트를 받아들여야겠죠?

긴 테이블 끝의 의자를 빼서 탐사자를 앉힌 KPC는 탐사자의 손을 놓기 아쉬운 양 그대로 무릎을
꿇고 탐사자를 올려다봅니다.

그 눈은 꼭 사랑에 빠진 눈을 닮았어요.

제가 KPC를 바라보던 그 눈이에요.

여기서 간단한 RP를 합시다. 탐사자가 시나리오에서 옷을 갈아입었다면, 그에 대해 언급해도 좋겠죠. 적당히 이야기를 나누다 식사 장면으로 넘어갑시다.

약속한 것처럼 테이블 위의 초가 한 번에 켜지면, KPC는 다시 한 번 탐사자의 손끝에 입을 맞추고 그 곁에 있는 의자에 앉아 턱을 괴고 탐사자를 바라봅니다.

준비될 식사는 나중에 없는 것 같아요.

식별할 수 없는 얼굴, 읽을 수 없는 표정을 한 사람들이 음식을 끊임 없이 나르면, 테이블 위는 금세 음식으로 가득차입니다. 음식이 담긴 접시조차 투명한 유리네요.

게다가 접시에 담긴 음식은 맛있어보이는 빛을 하고 있습니다.

식사를 한다는 가정 하에 RP를 진행해주세요. KPC는 탐사자의 환각이므로 음식을 그다지 먹지 않는다는 느낌입니다만, 이 부분에 있어서는 자유롭게 진행해주세요. 적당히 음식을 먹은 것 같으면 다음 부분으로 진행합시다.

탐사자는 식사를 하다 문득 위화감을 느낍니다.

그릇 위로 올려진 음식이 온통 붉은 빛으로 점멸합니다.

새하얗게 드러난 뼈, 엉망이 된 살결...

몰려오는 토기에 탐사자 SAN치 체크. (1/1d3)

“괜찮아요?”

“안색이 좋지 않아요.”

제 이마를 짚는 부드러운 손길, 걱정이 묻어나는 말투, 다정한 눈맞춤.

이번에도 몇 번의 눈 깜빡임 사이에 붉은 빛의 형상은 신기루처럼 사라져 버립니다.

마치 유리구슬이 깨지는 것처럼.

“... 피곤하다면, 방까지 데려다줄 수 있어요.”

“아니면, 기분 전환이 필요한 걸까요?”

탐사자의 이마를 짚고 있던 손끝에서 유리로 된 장미가 피어납니다.

기분 전환을 위해 준비해준 것 같아요.

장미를 받아들면, KPC는 눈을 접어 웃어보입니다.

따라오라는 듯이 발걸음을 옮기는 KPC를 따라 걷다보면, 탐사자는 제가 거대한 홀에 서있음을 깨닫습니다.

홀은 수 많은 사람들로 가득 차있습니다.

그 어떤 사람의 얼굴도, 표정도 알아볼 수 없습시다만, 사람이 가득 차있다는 사실은 알 수 있습니다.

그 사람들 사이를 헤쳐 홀의 정 중앙에 서면, 샹들리에로부터 빛무리가 떨어져내립니다.

어느새 이른 밤의 푸른 어스름을 비추는 유리 밖의 풍경과는 상반되게,

빛무리는 두 사람의 모습을 선명하게 비춰냅니다.

두 사람만을 비춰냅니다.

시간이 두 사람을 위해서 흐르는 것 같은 정적을 깨며, KPC는 입을 엽니다.

“그럼, 한 곡 함께 할래요, My dear?”

Waltz

BGM: The sleeping beauty Waltz(Tchaikovsky) in string Quartet을 떠올리며 작성했습니다만, 참고하지 않으셔도 좋습니다.

숙여진 고개, 응답을 기다리는 침묵, 내밀어진 손보다 간절한 말.

끄덕이는 고개 끝과 함께 울려퍼지는 현악 4중주는 3/4박자의 왈츠의 선율은 기억에 없는 익숙함을 전합니다.

다시금 내밀어진 손끝에 손을 걸고 발끝을 어설피게나마 모으고 흠기를 몇 번,

익숙하지 않은 옷자락이 몸짓에 따라 매끄러운 유리 바닥 위로 자신의 화려함을 과시하듯 반짝이면,

이 순간이 끝나지 않기를 간절히 바라게 되어버려요.

여기서 짧게 RP를 합시다. 환각에서 깨어나기 전, 즉, 탐사자가 KPC의 죽음을 알아채기 전 마지막 RP 구간입니다.

유리에 맺혀 온갖 색으로 흩어지는 빛무리는 꿈결 같지만, 탐사자는 문득 위화감을 느낍니다.

[아이디어] 판정을 합니다. 단, '어려운' 판정을 요구합니다. 이미 환각의 증거에 대해서는 여러 차례 언질을 주었습니다.

어려운 성공 시, 바로 진행하되 그렇지 않을 경우, SAN치 1d3 감소를 패널티로 부여한 뒤 진행합니다.

이제 환각에서 깨어날 시간입니다.

사람이 가득 차있는 홀, 하지만 타인의 말소리라고는 전혀 들려오지 않습니다.

음악의 선율이 공간을 채우고 있을 뿐, 그것을 뺀다면 그야말로 정적만이 흐를 것 같아요.

사람이 많은 공간이 이렇게까지 조용할 수 있었던가요?

탐사자가 위화감을 느낀 낌새를 챜دت 사람의 형상을 한 것들은 탐사자와 KPC를 향해 일제히 박수를 칩니다.

하지만, 여전히 탐사자는 그들의 얼굴도, 표정도 알아볼 수 없어요.

위화감을 지울 수 없습니다.

빼격이는 불협화음, 늘어진 테이프처럼 웅웅거리는 현악기의 비명, 그 사이를 가르는 단 한 명도 다른 소리를 내지 않는 일정한 박자의 기괴한 박수 소리...

유리 벽 바깥에서 흥포한 파도가 몰려 와, 공간을 부숴버릴 것만 같음에도, KPC는 여전히 탐사자의 손을 끌어 제 발 끝을 모으고 흘기를 반복합니다.

하지만,

그 움직임 역시 빼격빼격,

마치 실이 끊어진 인형처럼 둔해지기 시작하네요.

쏟아지는 파도에 거짓말처럼 발밑부터 공간이 무너져내리면,

발 끝부터 흩어지기 시작하는 KPC의 형상은 손에 쥐고 있는 것만으로는 잡아낼 수 없습니다.

양상하게 드러난 희디 흰 백골,

얼굴을 알아볼 수 없도록 납루해진 육신,

영원히 숨을 토해내지 못할 폐부,

바다 아래 가라앉은 한 때 살아있는 인간이었던 유해.

그래요, 탐사자가 사랑하는 KPC예요.

아니, KPC였어요.

KPC는 이미 숨을 잃고 바다의 밑바닥까지 떨어졌습니다. 탐사자를 위해서.

어째서 잊고 있었던 걸까요?
사랑했기에, 잊고 싶었던 것일까요?

그래요, 받아들일 수 없었어요.

그래서 애써 잊어버리고 있었어요.

무너져버린 마음 위로 두 사람의 사랑은 계속될 거라고, KPC와의 사랑은 끝나지 않은 것이라고, 거짓말을 쌓아올렸을 뿐이에요.

하지만, 이제 다시 한 번 받아들여야만 합니다.

제 자신을 이미 한 번 무너뜨린 바 있는 진실을.

이미 알고 있었던, 하지만 차마 알고 싶지 않았던, 눈 앞이 까맣게 물드는 절망적인 진실에 탐사자 SAN치 체크. (1d10/1d100)

여기에서 모든 SAN치를 잃을 경우, 자동으로 엔딩 D를 진행합니다.

In the end

처음부터 단 한 번도, 직접 손이 맞닿을 일 조차 없었죠.

인간에게 잡혀버린 제 몸이 담겨있던 수조가 KPC의 손에 의해 바다에 던져지던 순간에도,
맨몸으로 바다에 던져진 KPC의 몸을 가라앉지 않도록 애써 떠오르게 하려 헤엄치던 순간에도,
두 사람은 이 사랑의 끝을 알고 있었어요.

바다 속에 사는 인어와 바다 밖에 사는 인간, 두 사람 중 하나는 ‘숨’을 포기해야만 한다고.
숨을 빼앗긴 육신마저도 놓치 못하고 그저 사랑을 계속할지도 모른다고.

아아, 하지만, 그 숨은 끝끝내, 사랑한다는 말조차 탐사자에게 전하지 못하고 흩어졌습니다.
그리고 그 생명을 잃은 육신조차 바다의 흐름에 흩어져가고 있어요.
이대로는 놓칠 수 없어요. 놓쳐서는 안됩니다.

여기서 [수영]+20% 판정을 합니다. 성공 시, 다음 파트를 이어 진행하되, 실패 시, 안타깝지만 엔딩 C로 이어집니다. 탐사자가 인어인 설정이므로 기본수치에 보정을 드리겠습니다.

더불어 이후 파트부터 KPC와 탐사자는 요그 소토스의 공간에 삼켜진 것을 가정합니다.

흘어지기 시작한 유해를 간신히 품에 끌어안으면,

“기다리고 있었어요, 탐사자.”

있을 수 없는 목소리,

하지만 기다렸던 목소리,

KPC의 목소리가 등 뒤에서 들려옵니다.

품에 KPC의 유해를 안고 있음에도, 혹시나 하는 마음에 고개를 돌리면, 두 다리로 바다의 밑바닥을 딛고 선 KPC의 모습이 보입니다.

그 형상은 분명하게 ‘생명’을 담고 있는 모습으로 보입니다.

여기서 짧게 RP를 합니다. KPC에게 따져물을 수도 있겠죠. 어떤 일이 있었는지 자세히 듣고 싶어 한다면 백스토리 부분을 참고해서 RP해주세요.

“미안해요, 이 사랑은 분명, 잘못되었던 거예요.”

“당신도 나도, 숨을 포기하고는 살아갈 수 없었으니까.”

느리게, 하지만 확실하게, 한 걸음 씩 탐사자를 향해 내딛는 걸음에 두 사람의 거리는 좁아듭니다.

“그래도.. 사랑했던 일을. 후회하지 않아요.”

“단, 한가지 아쉬운 일이 있다면, 당신에게 목소리를 내 전하지 못했던 것일까요.”

KPC의 손끝은 담담하게 이미 숨을 잃은 제 육신을 쓸어냅니다만,

그렇다고 해서 이미 끊어진 숨결이 되돌아올 수는 없습니다.

“지금 우리가 만날 수 있는 일이 기적이라고는 생각하지 않아요.”

“나는 나의 죽음과 동시에 존재할 수 없으니까.”

“그래도, 적어도 기회라고는 생각해요.”

끝끝내 한 번도 내밀어지지 못했던 손이 탐사자에게 내밀어집니다.

그 손끝은 얼음장처럼 차갑기만 합니다.

어떠한 온기도 느껴지지 않아요.

“사랑했어요.”

“말 한 마디 제대로 나눠보지 못했지만.”

“이렇게 전하려던 건, 아니었는데... 정말 이상하죠?”

KPC는 탐사자를 향해 웃어보입니다.

애써, 울음을 참는 것처럼.

“... 탐사자, 이제 꿈에서 깨어날 시간이에요.”

“다음 생애에는, 꼭, 같은 세상에서 같은 숨을 쉬어요.”

“그리고 사랑을 해요.”

자, 약속, 이라고 작은 목소리로 이야기를 한 KPC의 몸이 깨진 유리조각처럼 바다 너머로 흩어집니다.

흩어져 사라지는 모습이 마치 바다 속에 내리는 눈을 닮았습니다.

그 모습은 잡아도 손에 쥐어지지 않을 것만 같지만, 탐사자는...

흩어지는 KPC를 잡는다... 엔딩 A

흩어지는 KPC를 잡지 않는다... 엔딩 B

Ending

[엔딩 A: 숨을 참고서]

흩어지는 KPC의 모습에 무심코 손을 뻗으면,

그 간절함에 응답듯이 KPC는 다시 그 형체를 되찾아 갑니다.

얼음장처럼 차가운 손끝도, 슬픔을 모두 숨기지 못한 두 눈도,

애써 모른 척 하면 그만이에요.

사랑하는 나의 KPC, 이번 생애에 당신에게 남은 숨이 있었더라면 좋았을 텐데.

아직은 놓고 싶지 않아요.

아직은 곁에 있고 싶어요.

다음 생애는 너무나도 멀게 느껴지는 걸요.

탐사자는 KPC의 손을 잡고서,

다음 생애보다 가까운 지금의 사랑을 이어나가기로 결심합니다.

두 사람이 서로를 사랑한다면, 그것으로도 행복한 결말일 것이라 생각하면서.

-Merry Bad Ending-

KPC/탐사자: 로스트

[엔딩 B: 숨의 기억]

KPC는 끝끝내 흩어져 사라집니다.

두 번째의 이별은 첫 번째 만큼 아팠을까요?

그것은 탐사자만이 알 수 있겠죠.

그렇게 몇 번의 생이 흘렀습니다.

몇 번의 사랑과 헤어짐이 있었을까요?

언젠가의 KPC는 탐사자를 오롯이 사랑할 수도 있었겠죠.

같은 하늘 아래에서, 또는, 같은 바다 아래에서,

어느 쪽이든 두 사람이 함께라는 사실만으로도 행복할 사랑을 했을 거예요.

“당신과 운명처럼 다시 만날 수 있어서,”

“당신과 같은 세상 아래에서 숨을 쉴 수 있어서 다행이에요.”

같은 세상 아래에서 숨을 쉬지 못했던, 숨을 쉴 수 없었던,

언젠가의 숨의 기억을 떠올려보면, 참을 수 없는 말이 있습니다.

“이번 생애의 숨은 전부 당신에게 줄게요.”

“사랑해요, 탐사자.”

-True Ending-

KPC/탐사자: 생환

보상: SAN +1d20%

추가 설명: 본 시나리오에는 ‘전생’에 대한 시나리오입니다. True Ending을 통해 다음 생애에서 서로 사랑하는 KPC와 탐사자의 이야기를 엮을 수 있으며, 부수적인 설명이지만 KPC는 탐사자와 사랑한 전생의 기억을 가지고 있습니다. 시나리오를 KPC와 탐사자의 ‘전생’으로 생각하심이 좋습니다.

[엔딩 C: 흩어진 숨결]

KPC는 끝끝내 흩어져 사라져버립니다.

영영 탐사자의 손이 닿지 않을 곳으로.

아직 이별할 준비가 되지 않았어요.

그저, 함께 있고 싶을 뿐이에요.

그러나

KPC에게 사랑을 느꼈던 순간처럼,

KPC의 숨이 끝끝내 끊어졌던 순간처럼,

이별은 갑작스럽게 찾아왔습니다.

토해내지 못한 간절함을 뒤로 하고서.

-Normal Ending-

KPC: 사망

탐사자: 생존

[엔딩 D: 다시 한 번 숨을]

눈꺼풀 안에 비치는 풍경은 언제나와 같은 어둠입니다.

어둠 아래 깔린 밀려오는 졸음을 밀어내고 눈을 느리게 뜨면, 천장이 없는 것처럼 강한 햇빛이 시야 안으로 밀려들어옵니다.

햇빛을 등지고 있는 인영의 머리끝이 햇빛을 받아 반짝이지만, 그 이면에 드리운 그림자 때문인지 누구인지 알아보기 어렵습니다.

하지만, 뻗어온 손길이 기분 좋습니다.

“당신에게 물의 바깥을 보여주고 싶어요.”

“괜찮다면, 함께 해줄래요?”

망설임 없이 내밀어진 손,

익숙하지 않은 밝은 햇빛을 등지고 KPC는 탐사자와 마주하고 있다는 사실이 기쁘다는 듯이 웃어보입니다.

-? Ending-

KPC: ?

탐사자: 생환

PS.

어느덧 20번째 시나리오입니다. 현재 사랑하는 사람이 전생의 비극적인 인연이었다면 어땠을까? 하는 물음에서 시작한 시나리오인데, 덕분에 백스토리를 처음으로 정해보게 되었네요. 물론 True Ending에서나 이 사실이 드러나겠지만요. 같은 숨을 쉴 수 없는, 누군가 한 명은 자신의 세계를 포기해야만 하는 단절된 사랑을 겪는 모습을 보고 싶은 마음에 구상해 두었습니다만, 인어와 인간의 사랑이야기로 엮어보니 정말 엉망진창으로 취향인 시나리오가 되었습니다. 결론은 힐링 시나리오가 아니라는 점이지만... 어찌되었든, 들려드리는 이야기가 취향에 맞으시길 바랍니다. 끝으로 리퀘스트로 인어라는 소재를 주신 담주(@DamJu_o0o)님께 감사의 말씀을 전해드리며, 즐거운 플레이 되시길 바랍니다.