네 생각은 나를 유령처럼 떠오르게 해. 발 아래 모든 게 성냥갑과 개미들처럼 작고 보잘것 없어져. 웃기지 마! 춤추고 깔깔대지 않을 거야. 왜 미러볼을 멈출 수 없는 거야? 햄릿, 네가 없는데 막이 오르려고 해. 무심히 뜨고 지는 해를 누가 좀 붙잡아 줘. 너 없이 파도가 치지 못하게 해. 더 큐어의 음반에도, 복도에 늘어선 캐비닛에도 슬픔이 물들어 있는데. 웃기지 마, 이 시절의 귀퉁이마다 네가 깃들어야 한다니. 차라리 내가 네게 깃들고 말지.
햄릿, 내 친구. 차라리 나는 네가 되련다.

TO BE Or Not To Be

별의 여행자들Astra Odyssey 시나리오 〈투비낫〉

◊ 기본 정보

인원	다인 | GPC + PC 2~3명	시간	5 ~ 6시간 내외 (RP에 따라)
배경	1988년 기숙사제 고등학교	장르	하이스쿨, 판타지, 코미디, 미스터리
소개	고교 동창들과 **해변 캠프파이어**와 **프롬**을 즐기고, 기묘한 **학교를 탐방**하며 비밀을 밝혀 보세요.		
개요	어느 날 '햄릿'이 사라졌다. 졸업 공연을 앞두고. 우리의 주인공이었던 그 애는 마치 처음부터 존재하지 않았던 사람처럼 지워졌다. 그를 기억하는 건 연극부원 중 오직 우리뿐. 한편, 프롬과 졸업의 기대감으로 들썩이던 학교에는 이상한 소문이 돌았다. 연극동의 무대 뒤편에 형체를 알 수 없는 괴물 그림자가 나타난다는 것. 우리에게도 차츰 그 애의 목소리가 들리기 시작했다….		

등장인물

PC1 호레이쇼의 탄식	당신은 극의 중심에서 사람들의 마음을 움직이는 배우입니다. 이야기 속 인물이 되어 다른 시간을 살아가는 관객들에게 말을 걸지요. 그런 당신에게 어느 날, 새로운 관점이 주어집니다. ❖ **[호레이쇼의 탄식] 전용 링크 면모: 탐색** 주사위를 굴릴 때마다 **보너스 +2**. ❖ **캐릭터 숙명**: 학교의 기묘한 일상을 마무리짓고 무사히 졸업 공연을 올린다.
PC2 오필리어의 노래	당신에게는 언제나 큰 그림을 보는 눈이 요구됐지요. 당신은 연극을 기획하고 구성하던 연출팀의 일원입니다. 그런 당신에게 어느 날, 놀라운 지혜가 찾아왔습니다. ❖ **[오필리어의 노래] 전용 링크 면모: 챕터마다 한 번**, 누군가의 주사위를 **대가 없이 재굴림**하게 할 수 있다. ❖ **캐릭터 숙명:** 학교의 기묘한 일상을 마무리짓고 무사히 졸업 공연을 올린다.
PC3 요릭의 해골	조명과 음향 같은 무대 장치나 소품, 의상이나 분장, 당신은 섬세한 안목으로 작품 속 세상을 만들어내곤 했습니다. 당신의 손길은 연극에 완벽한 마지막 터치를 더했지요. 그리고 바로 '그날'부터, 만지는 대로 모두 번쩍이는 금이 되는 손처럼, 당신에게 행운이 깃든 겁니다. ❖ **캐릭터 숙명**: 학교의 기묘한 일상을 마무리짓고 무사히 졸업 공연을 올린다.
GPC 새로운 햄릿	캐스팅 보드의 이름, 그의 기숙사 방과 캐비닛까지도. '그 애'가 사라진 날부터, 그는 당연한 듯이 주인공 자리를 꿰찼습니다. 당신이 아는 그는 본래 무대의 스포트라이트와는 거리가 먼 사람입니다. 이 시절의 연극부와 아주 연이 없었을지도요. 그러니 어떻게 된 일일까요?
NPC 햄릿, "그 애"	'그 애'. 브라이트데일 스쿨의 인기인이며 연극부의 간판 배우입니다. 졸업 연극의 주인공, 덴마크 왕자 햄릿 역할을 맡았고, 이전부터 언제나 주인공 자리는 따놓은 당상이었죠. 귀여운 얼굴과 뛰어난 실력을 가진 그는 사람을 곧잘 매료하는 신예입니다. 그랬습니다, 어느 날 모두 그 애를 잊어버리기 전까지는.

모든 인물은 비밀을 지닙니다. 여행자들은 원할 때 자신의 비밀을 밝힐 수 있습니다.

이 시나리오를 플레이하기 위해 꼭 세 명의 PC가 필요하지는 않으나, "요릭의 해골"만은 꼭 포함해 주세요.

브라이트데일과 연극부에 관하여

매사추세츠 주 보스턴에 위치한 4년제 고등학교로, 일류인 쵸트나 앤도버는 못 되어도 아이비리그에 진학하는 아시아계 우등생들이나 WASP(백인, 앵글로색슨, 프로테스탄트) 학생들이 주를 이루는 이류라고나 할까요. 예술 학교는 아니지만, 특히 연극부, 합창부, 오케스트라부는 좋은 성적을 거두며 학교의 많은 지원을 받아 왔습니다. 우리 연극부는 브로드웨이의 극장이나 LA의 촬영장으로 졸업생을 곧잘 보내기도 했죠. 연극부는 매년 졸업식 무렵에 졸업 연극을 상연하고, 작품마다 주조연 캐스트의 오디션을 합니다. 전문 극단이나 예술 대학의 교직원이 스카우팅을 위해서 보러 오기 때문에, 극예술을 진로를 삼고 싶은 친구들에게 졸업 연극은 중요한 무대입니다.

✳ 이 시나리오는 2025년 진행된 **Mourning Becomes Daylight** 커뮤니티를 기념하며, 커뮤니티의 배경 설정을 기반으로 작성되었습니다.

순수하고 사랑스럽고 의심 없는 상태로 머물러 있을 수 없었던 동창들에게.

BACK STAGE

–이 다음 페이지부터는 플레이어에게 사전에 공개하지 않는 인도자 전용 정보입니다. –

개괄 Overview

- ❖ 이 시나리오는 크게 보자면 총 네 가지 사건이 일어나고, 중간에 GPC를 포함한 대화 장면이 교차됩니다. 과정 중 여행자들이 선택을 내리거나 특정한 조건을 충족함으로서 카르마 점수를 얻어, 결말에 도달하는 구조로 되어 있습니다.
- ❖ 모든 여행자가 **카르마 점수 보드를 공유**합니다. PC1의 카르마 점수가 1점 오르면, PC2도 함께 1점 오르는 것입니다. 모든 플레이어 캐릭터 시트에 **카르마 점수 판을 (+) TO BE / (-) NOT TO BE 로 작성**해주세요.
- ❖ **모든 여행자의 면모 슬롯은 한 칸을 개방**하여, 플레이어가 등록한 내용을 확인해주세요. 두 번째 칸 개방은 추천하지 않습니다만(가이드 정신이 없습니다), 꼭 원한다면 해주세요.
- ❖ 이 시나리오에서는 **여행자가 사망하지 않습니다**. 체력이나 정신력이 0에 도달하면 이하 안내를 참고해주세요.

카르마의 두 갈래 방향	
+ To Be / GPC 루트	- Not To Be / NPC(햄릿) 루트
❖ 현실을 잊기 위한 행동을 하거나, 상황에 몰입해 즐거워 할 때마다 ❖ NPC "그 애"의 음성을 떨쳐버리려 하거나 그를 잊으려 함 ❖ GPC에게 각자의 진실을 말해주지 않음 (+3) ❖ GPC에게 NPC에 대해 숨김 (+3)	❖ [영감] 기술을 사용할 때마다 ❖ NPC "그 애"를 찾거나 그리워 함 ❖ GPC에게 각자의 진실을 말해주었음 (+3) ❖ GPC에게 NPC가 어떤 사람인지 설명함 (+3) Not To Be 점수 5점에 도달하면 **"영감INSPIRATION"** 기술을 모든 여행자의 캐릭터 시트의 커뮤니케이션 분류에 추가하고 안내해주세요. 플레이어들은 원할 때 이 기술을 사용하여 NPC에게 말을 걸 수 있습니다.
새 햄릿, GPC [에이드리언 맥헤일]	**사라진 햄릿, NPC [엘리오 앙헬 라미레즈]**
❖ GPC는 '햄릿'을 상연할 무렵의 연극부에서 그다지 중요한 역할이 아니었습니다. 여행자들 모두 이 친구를 잘 알고 있었던 설정일수록 갈등이 더 흥미로워집니다. PC들과는 반드시 개인적인 관계가 있도록 사전 안내해주세요. ❖ 이야기 시작 시점의 GPC는 약간의 위화감을 느끼지만, 아직 아무것도 인지하지 못하고 주어진 연극부 생활과 학교 생활에 그럭저럭 만족하며 지내고 있습니다. 그러나 점차 기묘한 꿈을 꾸고 무언가 이상하다고 느끼게 됩니다. ❖ GPC로 제시된 에이드리언 맥헤일은 키가 훤칠하고 잘생긴 금발의 학생이지만 평판이 좋지 않고 싸움에 자주 엮이는 반항적인 불량아로 표현됩니다. '어떻게 이런 녀석이 주연 배우 햄릿으로?' 라는 의문이 들 만하도록이요.	❖ 이야기 시작 시점에 NPC는 무대장치, 이른바 **데우스 엑스 마키나**에게 붙잡혀 동화되어 가는 중입니다. 잡아먹혀 소화되는 것으로 볼 수 있겠습니다. 여행자들, 자신을 아직 기억하는 연극부 친구들에게 경고나 부름의 목소리를 내기도 하고, 무대 장치의 신의 뜻대로 나레이터 역할을 하기도 합니다. 어떨 때는 사로잡힌 아이, 어떨 때는 괴물 마키나, 헷갈리도록 연출해도 좋습니다. ❖ NPC로 제시된 엘리오 라미레즈는 멕시코 이민자 2세입니다. 진한 갈색 머리와 큰 눈을 가진 약간 어두운 피부라고 묘사되며 [챕터 1, 유령의 목소리]에서 GPC의 저널에 그의 외모에 관련한 내용이 등장합니다.

GPC/NPC 는 왕자 햄릿 배역이기 때문에 시나리오는 남학생을 상정했지만, 반드시 그럴 필요는 없습니다.

해설과 안내 Guidance

데우스 엑스 마키나DEUS EX MACHINA

무대장치. 처음에는 디오니소스 극장 지붕 위에 설치된 기중기에 불과했습니다. 아리스토텔레스가《시학》에서 그것을 비판하기를, 플롯의 실패를 외부 개입으로 때우는 건 좋은 서사가 아니라고 했지요. 그러나 우리 중 누군가는 현실과 환상의 경계를 교란하고, 결말을 마음대로 편집하는 절대적인 권능을 원했던 겁니다. 모든 극장은 그것의 제단입니다. 이제 그것은 박수갈채를 봉헌 받고 훌륭한 배우를 통해 현현하며, 무섭게 영역을 넓혀 가고 있습니다.

교차로의 마녀THE WITCH OF THE CROSSROAD[1]

데우스 엑스 마키나처럼, 세상의 균열을 발판 삼아 일약 초월적 존재로 신격화된 괴물과 관념들은 온 우주에 널려 있습니다. 그들에게 저항하고 힘을 역전시키려는 세력 또한 있는데, 그녀가 바로 그러합니다. 시간 틈새에 숨은 레지스탕스, 그러나 이 이야기는 마녀가 개입했던 별처럼 많은 일 중 하나일 뿐입니다….

인도자 (마스터링) 유의 사항

이 시나리오로 별의 여행자들 룰의 마스터링을 처음 접할 분들이 많을 것으로 여기고 안내합니다. 인도자는 스크립트 진행 외에 전반적으로 할 일이 있는데, 크게는 다음과 같습니다: 1. 장면 중에 **카르마 점수의 획득 조건**을 충족하지는 않았는지 살핍니다 2. 플레이어가 판정을 시도하였거나 인도자가 직접 요청하였다면, **판정의 난이도를 지정하고, 보너스/페널티 조건이 있다면 제시**합니다. 주사위를 굴린 다음에도 주사위와 보너스가 맞게 계산되었는지 가볍게 확인하고 결과를 고지해주세요. 웹 텍스트 세션 환경에서 플레이어는 헷갈리는 경우가 있습니다. 3. 여행자 면모에 따라, **면모 발동 조건이 충족**되었는지, **플레이어가 여행자 면모를 사용할 의사가 있는지** 살핍니다. 4. 여행자와 NPC의 체력이나 정신력이 감소하였을 경우, **스트레스 반응이나 신체 상태 페널티 등이 발생하는 상황인지 확인**합니다. 뒤의 두 가지는 대부분의 플레이어가 자율적으로 하기 때문에 크게 부담을 갖지 않아도 좋습니다.

투비낫 시나리오를 마스터링하실 때 추가로 더해지는 점은 **[영감INSPIRATION] 목소리의 활용**입니다. GPC 외에 하나의 캐릭터가 더 등장한다고 여겨도 좋을 것 같습니다. 본문에서 등장인물의 모든 대사는 편의상 예문으로 작성되었지만, 스크립트를 벗어나는 걸 주저하지 마세요.

⬨ **영감INSPIRATION:** NPC 햄릿이자 그를 잡아먹은 마키나의 목소리를 냅니다. 처음에는 라디오처럼 일방향 소통이고, 수신 상태가 좋지 않은 듯이 단어 단위로 끊어져 잘 들리지 않습니다. **NOT TO BE 카르마 점수가 5점에 도달하면 모두 영감 기술을 습득**합니다. 점수가 7-9-11로 **2점 상승할 때마다, 영감 판정을 성공할 때마다 영감 숙련도를 1씩 업그레이드**해 줍니다. **플레이어들이 영감 기술 판정에 성공하면** 여행자의 목소리를 듣고 응답합니다. 숙련도가 높을수록 목소리가 선명해지고, 소통이 원활해지도록 연출하면 좋습니다. 영감을 **사용할 때마다 마력을 1D2 차감**해 주세요.

❖ *체력 또는 정신력이 0에 도달할 경우*

여행자가 사망하는 모습을 묘사한 뒤, 연극 무대처럼 암전됩니다. 직후에 모든 여행자가 모든 것을 기억하는 상태로 시간을 돌려, 챕터의 진행 중이던 장면부터 재시작합니다. 체력은 당시 점수대로 롤백 또는 최대치로 회복하고, 정신력은 최대 정신력의 절반 -1, 스트레스 반응 상태로 맞춰 주세요.

PC2의 비밀이 알려지는 셈이지만, 카르마 점수는 획득하지 않습니다. 사망에서 귀환을 처음 겪는 여행자는 최대 정신력이 감소할 여지가 있습니다.

만일 반복적인 리셋으로 세션을 마무리해야 한다면, OR 엔딩으로 연결합니다.

---

[1] 신화 속 헤카테 여신을 떠올릴 수 있을 것입니다. Supergiant Games 사의 〈Hades II〉(2025년 정식 출시)와 유사한 컨셉을 발견할 수 있으나《별의 여행자들》에서 독자적인 이야기로 빚어진 인물입니다. 이 시나리오 본편에서는 직접 등장하는 일이 없으므로, 다른 문서에서 후술하려 합니다.

PC1 호레이쇼의 탄식 – 비밀 핸드아웃

트리거 주의: 지인의 자살

- ❖ **현재 정신력이 최대 정신력의 절반 -1, 스트레스 반응 상태**로 시작한다.

그런 일은 일어나선 안 됐어. 당신이 그렇게 중얼거렸기 때문이다.

1998년. 고등학교를 졸업하고 어엿한 어른이 된 당신이 연극부 동창들을 다시 만나게 된 건 GPC의 장례식이었다. 연락이 드물던 GPC는 오랜 우울에 지쳐 총으로 제 머리를 쏘았다고 했다. 당신은 그 우울의 내용을 안다. 적어도, 그게 언제 시작되었는지 어렴풋이 알고 있다.

흐느낌과 훌쩍임이 가득한 장례식을 견디지 못하고, 당신은 도망치듯 자리를 빠져나와 혼자 근처의 바로 향했다. 얼마나 취했었는지는 모를 일이다. 그날 밤, 어떤 여자가 당신의 옆에 앉아 위스키를 권하고, 무엇이 당신을 근심하게 하는지 물었다. 낯선 사람에게, 당신은 괴로움과 의문을 쏟아놓았다. 그 시절 연극부는 졸업 공연을 중단해야 했다. 주인공 배우, NPC의 사고사였다. 그건 당신을 비롯한 친구들 모두에게 큰 충격이었는데, GPC는 그 상실을 끝내 소화하지 못한 듯 보였다. "그런 일은 일어나선 안 됐어." 잔 끝에 검지를 문지르며 그녀가 되묻는다. "돌이키고 싶습니까?"

그 뒤는 잘 기억나지 않는다. 그리고,

찰칵……

헉.

당신은 오랜 잠에서 깨어나듯 숙취 없이 맑은 머리를 든다. 이곳은 빌어먹을 당신의 모교이다. 거울 앞에 선 당신은 교복을 입은 학생의 앳된 얼굴을, 어린 자신을 마주한다. 시간을 돌아온 것이다. 번짓수를 잘못 찾았는지도 모르겠다. 이곳엔 '햄릿'이 존재하지 않았다. 당신이 역행한 시간 때문에, 세상은 어딘가 어긋났다.

PC2 오필리어의 노래 – 비밀 핸드아웃

❖ **현재 정신력이 최대 정신력의 절반 -1, 스트레스 반응 상태**로 시작한다.

녹음기가 윙윙거리고 돈다. 그리고… 틱, 다시 시작 지점부터. 당신이 재생 버튼을 누른다.
오늘은 스물한 번째 크레인 비치의 캠프파이어다. 그리고 당신만이 지난 스무 번의 똑같은 일주일을 모두 기억한다.
모두가, 그러니까 당신을 제외한 이 세상 모든 사람이, 이 시간이 반복되었다는 사실을 잊어버렸다.

처음은 소품 창고 옆 삐걱대던 3층 난간에서 떨어져 죽은 GPC의 차가운 몸을 모두 함께 바라보고 있었을 때다. "안 돼…" 당신이 충격 속에서 중얼거리고, 카세트테이프가 윙윙 되감겼다.

헉. 눈을 뜨니 다시 모닥불 앞이었다.

악몽이라 여겼다. 하지만 그날 새벽, 운전대를 친구에게 넘겨주고 학교로 돌아오는 길에 스테이션 왜건이 가드레일을 들이받았다. "아니야… 안 돼!" ***[REWIND]*** ……틱.

그 후에는 조명 장치가 무너져 추락하거나, 연극 소품으로 준비했던 가짜 총이 오발 되고, 당신의 친구들은 매번 어처구니없는 죽음을 맞았다. 당신은 점점 능숙해졌다. 그럼에도 루프마다 새로운 변수가 등장했다. 리와인드, 리와인드! 당신은 자꾸만 구멍이 나는 이 무대의 빈틈을 거듭 메웠다.

당신의 친구들은 모종의 비밀을 간직하고 있다. PC1과 PC3은 무척 들떴다가, 두려워하고, 불안해하기를 반복하며 무언가를 숨긴다. 당신이 그것을 밝혀내려 하거나 그들을 추궁할 때면 새로운 사고가 터졌다. 천장이 무너지거나, 누군가 발작을 일으키거나. 언젠가부터 당신은 우리가 당면한 위험이 단지 불운의 연쇄가 아니라는 것을 깨닫게 되었다. 이 게임엔 상대가 있다. 체스처럼, 당신이 한 수를 두면 보이지 않는 건너편의 누군가가 응수한다. 상대는 입맛대로 마치 무대 소품처럼 이 세상을 조종하며 모든 것을 비극으로 집어삼키려 든다.

다시, 조명이 켜지고.

막이 오른다.

PC3 요릭의 해골 – 비밀 핸드아웃

❖ **현재 정신력이 최대 정신력의 절반 -1, 스트레스 반응 상태**로 시작한다.

무대 뒤에 괴물이 산다는 학교의 소문을 들었는가? 당신은 그 괴물을 보았다. 그날 밤에, 당신은 그 애, NPC와 둘이서 강당에 놓고 온 소품을 가지러 갔다. 어째선지 근래 물건들이 자주 사라져 그대로 놔두고 갈 수가 없다고 불평하는 중이었을지도 모른다.
NPC는 불 꺼진 무대 뒤편을 뒤지고 있었다. 그러는 동안 당신은 기계실에 가서 조명을 켰다. 바로 그때, 무대 위에 나타난 괴물, 천 개의 가면을 두른 괴물이 NPC의 그림자를 한 번에 집어삼켰다. 그 애의 끊긴 비명까지도.

당신은 너무 놀라 강당을 벗어났다.

헉! 눈을 뜨자, 나쁜 꿈을 꾸고 난 아침과 같이, 아무렇지 않게 세상이 돌아갔다. 별다를 건 없었다. 처음부터 존재하지 않았던 것처럼 사라진 그 애만 빼고.

그 후 당신에게는 예기치 못한 행운이 연달아 찾아왔다. 처음에는 연극 소품으로 만든 가짜 반지였다. 미술팀에서 만든 조악한 것을 주머니에 잠깐 집어넣었다가 꺼낸 순간, 그것은 당신의 손안에서 어느새 진짜 금반지가 되어 있었다. 당신을 유독 닦달하는 기숙사 사감에게 붙잡혔을 때도, 당신 머릿속의 대본을 읽기라도 하는 듯이, 사감은 그대로 말하고 당신을 놔주었다. 바라는 대로, 상상하는 그대로의 연출.

깨달음은 계시처럼 내렸다.
당신과 함께했던 무언가 바쳐지고, 당신에게 무언가 돌아온다.
제물의 대가였다.

Chapter I

유령

도입

모두가 숨죽인 어두운 공간. 눈부신 조명이 동그랗게 한 점을 내리쬐고,
무대의 중심에 그가 서 있다. 당신은 숨을 들이키고 그 광경을 지켜본다.
음향의 큐시트를 체크하거나, 장막 뒤에서 소품을 옮기던 움직임도 멈춘다.

"햄릿" – 극이 마음에 드시는지요, 전하.

햄릿이 제 아버지가 살해당한 모습을 본딴 연극, <곤자고의 살해>를 범인 앞에서 선보이는 극중극이 펼쳐진다.

"왕비" – 저 여인은 너무 장담하는구나.

삐걱… 어디선가 그런 소리가 들려온다. 연출자의 메모에는 적혀 있지 않은 소음이.

◇ **탐색 판정 보통 – 전원**
PC2 +3 끝을 예감하였으므로

성공	당신은 운명이 우리를 배신하는 소리를 들었다. 소리가 들린 쪽으로 고개를 들자, 조명을 받치던 크레인이 우지끈 부서지고 있었다.
실패	끝은 어디로부터 오는가? 당신은 알 수 없다. 방심한 순간, 죽음은 어느새 눈앞에 와 있다.

당신은 그를 보호하려고 몸을 날린다. 고함 소리는 들리지도 않는다.
배우들의 머리 위로 무거운 구조물이, 손쓸 새도 없이 무섭게 쇄도해 온다. 멸망을 향해.
과연, 종막은 천장으로부터…
– 쾅!

◇ **정신력 감소 구간**
전원, 불운한 사고 -1

이후 장면이 전환되지만, 감소한 정신력이나 스트레스 상태는 유지합니다.
준비해둔 타이틀이 있다면 이 때 출력하는 것을 추천합니다. 필수는 아닙니다.

크레인 비치의 본파이어

헉. 물 위로 머리를 내밀고 오래 참은 숨을 겨우 토해내듯이, 악몽에서 깨어난다.
빠아앙, 끊어지지 않는 자동차 경적 소리가 당신을 반긴다.
이곳은 어둡지만 강당이나 무대가 아니다. 이곳은 좁은 차 안이다.
라디오에서 음악 소리가 줄곧 이어지고 있다. 운전석에 앉은 녀석이 당신들을 돌아본다.

GPC – 누군 운전하느라 눈도 못 붙였는데 잘들 잤는지.

(차에서 내리지 않고 딴소리를 할 경우) 꿈이라도 꿨나? / 뭐해? / 내려라. 나가라.

짠내 나는 바닷바람이 당신들의 코를 간지럽힌다.
차창 너머로 멀찍이 해변이 보이고, 저만치에 누가 큰 불을 피워놓았다.

◊ **통찰 판정 쉬움**
PC1 -3 남들보다 더 깊이 잠

성공	이제야 기억이 날 듯하다. 학교와 차로 한 시간 떨어진 곳에 있는 크레인 비치. 프롬을 이틀 앞둔 밤, 오늘은 비공식적인 연극부만의 파티다.
실패	파도의 반복적인 소리가 기분이 좋다. 나쁜 꿈은 지나갔고, 당신은 안전하다.

GPC가 낡은 스테이션 왜건을 해변 주차장에 댄다. 헤드라이트가 꺼지자 어둠이 다시 밀려든다.
차 문을 열고 내린다. 발이 모래와 자갈이 섞인 지면을 밟자 바스락거리는 소리가 난다.

러키 리키 – 야, 드디어 왔네! 목말라 죽는 줄 알았어.

당신도 잘 아는 얼굴, 같은 연극부인 리키가 모닥불 쪽에서 손을 흔든다. 그래, 이런 녀석도 있었지.
그의 얼굴이 불빛에 반쯤 밝게, 반쯤 어둡게 물들어 있다.

통찰에 성공하면 리키가 어떤 사람인지 떠올릴 수 있습니다. 연극부의 감초 같은 조연 배우. 누구나 친하지만, 어쩐지 힘든 일이 생기면 얌체같이 쏙 빠지곤 하는 친구. PC1이라면, 이제 금방 유명 감독의 오디션을 보고 졸업도 하기 전에 학교를 떠나가겠지, 하는 정보도 포함해 주세요.

GPC – 트렁크에서 '그거' 좀 꺼내서 옮겨 주라.

PC가 트렁크를 연다. 나무 판자로 대충 덮인 궤짝. 들어올리자 병들이 부딪치는 소리가 딸그락거린다.
쿠어스 라이트, 버드와이저. 누군가의 형제가 사다 준 것이거나, 가짜 신분증으로 산 것이리라.

GPC – 조심. 떨어뜨리면 다시는 못 구한다.

러키 리키 – 이쪽이야! 붐 박스 쪽으로 옮겨 줘!

해변의 풍경

본파이어가 밤의 중심이다.

주황색 불꽃이 검은 하늘을 향해 춤춘다. 나무가 타며 탁탁 소리를 내고, 불똥이 별처럼 튀어 오른다.
연기가 바람을 따라 이리저리 방향을 바꾸며, 눈을 따갑게 한다.

모닥불 주변으로 통나무 몇 개가 의자 대신 놓여있고, 누군가 가져온 접이식 캠핑 의자도 몇 개 보인다.

[붐박스] 근처에서는 학생들에겐 보통 허락되지 않는 음주가 가능할 것 같다.
[모닥불] 주변, 모래 사장 위에 담요를 깔고 옹기종기 모인 친구들과, [물가]를 살펴볼 수 있다.
당신들은 어딜 가든지 동행한다.

소금기 섞인 바람이 머리카락을 흩날린다. 5월이지만 밤바다는 춥고, 다들 후드티나 재킷을 걸친 채다.

---

1. 붐박스 근처

The Cure의 "Just Like Heaven"이 흘러나온다.
붐박스는 술 궤짝 위에 놓여있고, 빨간 LED가 어둠 속에서 깜빡인다.
버켓에 얼음이 반쯤 녹은 물, 안에는 맥주병들을 둥둥 띄워 놓았다.

◇ 음주: 술을 마실 때마다 2D6 을 해서 6 이하가 나오면 취합니다.
한 번 마실 때마다 정신력을 1 회복하고, 다음 음주 판정에 페널티 -1을 합니다.

취했을 때 🎲 1D6
재미를 더하려면 아래 주정 목록을 사용해도 좋습니다.

1 - 2	세상이 당신의 무대다! 목청이 두 배가 되었고, 어쩐지 높은 곳에 올라가 시선을 끌고 싶다. 흥이 올라 반주가 없이도 노래가 절로 나온다. 아니면 연극의 독백이나 시라도 낭송할까.
3 - 4	참을 수 없는 서러움이 차올라 눈물이 찔끔 난다. 이 세상은 너무 슬픈 곳이고 당신은 외롭다.
5 - 6	사실 당신은 누구한테나 찰싹 붙는 재질로 만들어졌다. 이 밤은 너무 춥고 다른 친구와 포옹이나 뽀뽀를 해야만, 계속해야만 살아남을 수 있을 것 같다.

챕터 1은 상황과 설정을 소개하는 부분이므로, 여행자들끼리 서로 어울리는 시간과 다소 느슨한 흐름과 긴 분량이 주어집니다. 적당히 생략하고 빠르게 진행하셔도 좋습니다.

---

2. 모닥불 근처

불가에 다가가면, GPC가 긴 나뭇가지 끝에 마시멜로를 꽂고 있다. 불빛이 그의 금발을 구리빛으로 물들인다.

GPC – 이건 타이밍이 중요하다. 너무 가까이 대면 타고 너무 멀면 안 익는다.

러키 리키 – 는 옆에서 기타를 조율하며 폼을 잡는다.

GPC나 리키 중에서 한 명과 대화를 나누거나, 요리 보통 판정으로 마시멜로를 구워볼 수 있다.

◊ 요리 보통	
성공	마시멜로가 완벽한 황금빛으로 변한다. 겉은 바삭하고 속은 끈적하게 녹았다. 입에 넣자 달콤함이 퍼지고, 어린 시절 여름 캠프의 추억이 떠오른다. *정신력 +1*
실패	잠깐 한눈판 사이 마시멜로가 횃불이 된다. 검은 숯덩이… 탄내가 난다.

리키와의 대화

[기타를 칠 줄 아는군.]

러키 리키 – 오, 스타가 되려면 이런저런 걸 할 줄 알아야지. 물론 우리 주인공만은 못하지만!
옛날부터 GPC는 못 이겼어.

[NPC가 기억나지 않는지? 원래 햄릿 배우는 다른 사람이었다.]

러키 리키 – 그게 누군데? 아하, 지금 또 나를 놀리는 거지?

[언제부터 GPC가 주인공 역할이었나?]

러키 리키 – 언제부터냐니? 원래 늘 그래왔잖아? 주인공 자리는 언제나 재능 있는 GPC가 해왔어.

리키를 살피거든, 리키가 어렴풋이 위화감을 느끼거나, 떠올리려고 무척 애를 쓰지만 기억의 시작점을 또렷이 떠올리지 못한다는 걸 알 수 있습니다.

[괴물에 관한 소문을 들어본 적 있는지?]

러키 리키 – 한동안 그 얘기 때문에 다들 밤까지 연습하기 싫다고 난리였잖아! 그냥 좋은 핑계였던 것 같지만. 이 내가 그런 걸 확인 안 해볼 순 없지. 그래서 자정까지 불 꺼진 무대 뒤편에 있어 봤거든?
(꿀꺽.) 어, 그냥 낡은 무대장치를 잘못 본 거 아닌가 싶더라. 시시했어.

GPC와의 대화

[NPC에 대한 정보를 기억하는지 확인해 보려 할 경우]

GPC – 뭐라고? 잘 못 들었다. NPC? 그게 누군가. 처음 들어본다.

눈치 판정에 성공하면 그가 정말로 그 이름을 처음 듣는다는 걸, 그에겐 당신이 하는 이 모든 이야기가 생뚱맞은 것이라는 걸 알 수 있습니다.

GPC는 아침이 되면 지난 밤의 꿈을 희미하게 잊어버리는 듯이, 이전의 현실을 기억하지 못하고 마냥 캠프파이어를 즐기고 있습니다. 간단한 대화가 마무리될 즈음 여행자들을 물가로 유도해주세요.

갑자기 바람이 불고, 연기가 눈으로 들어온다.
눈이 매워 깜빡이는 사이, 검은 물가에 누군가 서 있는 것이 보인다.
갈색 머리, 마른 체구. 등을 돌리고 서 있는 실루엣.
NPC! 너야? 해변은 모닥불에서 멀고, 어두워서 잘 보이지 않는다.

---

3. 물가

[자발적으로 물가에 놀러 왔을 때]
해안선을 따라 잠시 걷는다.
젖은 모래가 발자국을 남긴다. 파도가 밀려와 발목을 간질인다.
차갑지만 기분 좋다. 바지를 무릎까지 걷어 올리고 조금 더 깊이 들어간다.

연극부 친구들이 물을 튀기고, 웃거나 소리를 지르기도 하면서 해변에서 놀고 있다.
떨어진 모닥불 이외에는 빛이 없어 달빛 아래서 희미한 윤곽과 목소리로 서로를 알아본다.
물 위에 내민 아이들의 상반신 사이, 파도 뒤에서 익숙한 뒷모습이 보였다.

NPC를 찾아 깊은 물로 들어가기

너희들 거기서 뭐해? 웃음 섞인 목소리가 들린다.
누군가 장난으로 당신을 향해 힘껏 물을 튀겼다. 또 누군가 장난스레 바닷물에 당신을 밀었다.
균형을 잃고 물속으로 넘어진다. 차가운 바닷물이 옷을 적신다. 일어서려는 순간,

쏴아아…

예상보다 높은 파도가 덮쳐 오고, 물이 머리까지 덮는다. 숨막히는 어둠이 엄습해 소금물이 코로 들어온다.
그때, 발목을 무언가 잡는다. 당신들은 놀라서 물 속에서 눈을 뜬다.
눈 앞에… 아까 당신을 이곳으로 이끈 NPC의 실루엣이 있다.
물거품 때문에 그의 얼굴을 확인할 수 없다. 짠물에 눈이 따갑다.

차갑고 미끄러운 감촉. 발목이 당겨진다. 더 깊은 곳으로.
필사적으로 버둥거린다. 폐가 타들어간다.

그때 누군가 팔을 잡아 끌어올렸다. 당신을 붙들던 물의 무게가 쓸려나가면, 젖은 시야에 흐릿하게 걱정스러운 얼굴이 담긴다.
당신들은 헐떡이며 물가에서 몸을 이끌고 나온다. 발목을 보자, 해초가 단단히 감겨 있었다.

물로 들어가지 않기

바다는 검은 비단처럼 펼쳐져 있고, 파도가 밀려올 때마다 포말이 희게 빛난다.
멀리서 등대 불빛이 규칙적으로 돌아간다. 한 바퀴, 또 한 바퀴.

◊ 카르마 포인트	
TO BE +2 아무도 물가로 들어가지 않음	**NOT TO BE +3** 한 사람이라도 NPC를 붙잡으려 함 더 깊은 곳으로 수영하려 함

새벽의 귀환

Haven

큰 소리로 노래를 부르던 모두가 지쳐 나가 떨어졌고. 모닥불은 잿더미가 되었다.
흔적을 남기면 안 되므로, 빈 맥주캔들을 쓰레기 봉지에 담아 마무리한다.

어느새 새벽 3시.

당신들을 태운 스테이션 왜건이 Route 1A를 달린다. 헤드라이트가 텅 빈 도로를 비춘다.
라디오에서는 새벽 DJ의 나른한 목소리. 창밖으로 스쳐가는 소나무들이 유령처럼 희미하다.

누군가는 조수석에서 졸고, 누군가는 뒷자리에서 서로 기대어 있다. 젖은 옷에서 바닷물 냄새가 난다.

유령의 목소리

모닷불 냄새가 아직도 머리카락 사이사이에 배어있다. 옷깃에선 바닷물과 연기가 뒤섞인 향이 남았다.
여러분은 새벽 4시쯤 기숙사 뒷문으로 몰래 들어왔다.
경비의 손전등을 피해 계단을 기어오르다시피 했던 기억, 침대에 쓰러지듯 몸을 던졌던
그 때부터 지금까지 열 시간 정도가 흘렀다.

" Ven... ven aquí....”

꿈인지, 현실인지.

“ 날 찾아줘… ”

귓가에 스며드는 속삭임.
NPC의 음성이다. 낮고 쉰 목소리가 어딘가 간절하다. 깊은 우물 밑바닥에서 올라오는 메아리처럼.
여러분은 각자의 방에서 눈을 뜬다. 천장의 얼룩에 서서히 초점을 맞추고,
일어난 자리를 보면 침대 시트가 땀에 젖어있다.

방을 나가서 서로 합류하도록 유도해주세요. 분위기 조성을 위해 여행자들이 돌아다니며 학교의 풍경 묘사가 이어지는데, 적당히 생략해도 좋습니다.

기숙사 복도에서 연극동 3층으로

삐걱, 문고리를 돌리는 소리가 빈 공간에서 동시에 울렸다.

PC1이 복도로 나서면 맞은편에서 PC2를 마주치고, 걷다 보면 복도 끝에서 PC3를 만난다.
어쩌면, 아니 확실히, 말하지 않아도 이해한다. 같은 목소리를 들었다는 것을.

기숙사는 비정상적으로 조용하다. 여상히 농구공 튀기는 소리도 없고, 매일 고래고래 소리를 질러대던 녀석들도
어디론가 가고 없다. 프롬 준비가 한창이랬다.

◊ 통찰 보통

성공	NPC는 이 시기쯤 혼자 머물면서 연습을 하는 일이 많았다. 그를 만나러 가는 길이라면 역시 옛 행정관, 그러니까 연극동에 있을 것 같다.
실패	NPC의 목소리가 메아리친다. 귓가가 웅웅대고, 잠시 여기가 어디인지 갈피를 잡지 못한다. 정신력 -1

발소리가 왁스 칠한 리놀륨 바닥에 메아리친다. 탁, 탁, 탁. 메트로놈처럼 규칙적이고, 동시에 불안정한.
창밖의 캠퍼스는 텅 비어있다. 나무들의 그림자가 길게 늘어져 있고,
그 사이로 보이는 체육관에서만 희미하게 음악 소리와 웃음소리가 들려온다.
하지만 그것조차 다른 세계의 일처럼 멀고 흐릿하다.

2EM12_KK_A09

연극동은 본관에서 떨어진 곳에 있다.
오솔길을 따라 걸어가면 철쭉 덤불이 양옆으로 늘어서 있고, 그 너머로 붉은 벽돌 건물이 보인다.
해가 기울어 건물의 서쪽 면만 황금빛으로 빛나고, 동쪽은 이미 그림자에 잠겨있다.

정문 앞 공중전화 부스를 지나친다. 녹슨 경첩이 바람에 삐걱거린다.
문을 열고 들어서니 로비가 어둑하다. 벽에 걸린 역대 공연 포스터들이 희미하다.

당신들은 NPC의 흔적을 찾아 빈 연극동을 돌아다닌다.
계단을 오르면, 낡은 나무 계단이 체중을 견디며 신음한다. 끼익, 끼이익.

3층 복도. 창문으로 쏟아지는 해질녘의 빛이 복도를 진홍빛으로 물들인다.
마치 세상 전체가 셀로판지를 통해 보는 것처럼 붉고 몽롱하다.
공기 중에 떠다니는 먼지 입자들이 금가루처럼 반짝인다.
이 층에는 여섯 개의 문이 있지만 자주 사용하는 건 [회의실]과 [소품 창고] 정도다.
가끔 혼자 있길 원하는 사람들이 이곳에 머무르곤 했다.

회의실

베이지색 벽지로 감싸인 친숙한 공간이 우리를 둘러싼다. 여러분은 두툼한 카페트 위에 발을 딛는다.
티 카트와 티백, 깨끗하게 씻어 뒤집어 놓은 가지각색의 머그컵들.
작은 테이블 위에 [보스턴 글로브] 가 잘 접혀 있다.
반대쪽 구석, 벽과 벽이 만나는 직각의 모서리에 [GPC]가 눈을 감고 앉아 있다.
아니, 거의 쓰러지듯 기대 자는군.
머리카락이 땀에 젖어 이마에 달라붙을 정도로 끙끙대고 있는데… 곁에 무언가 있다.

1. 보스턴 글로브

금방 엉터리 신문이라는 것을 알아볼 수 있다.
신문의 발행 날짜는 어제인데, 기사에 실린 날짜는 훨씬 이후이다.
90년대라니! 그런 날은 영원히 안 올 것 같다.

이 신문에는 무슨 특집 기사라도 되는 듯 비슷한 내용들이 연달아 실려 있다.
여기에 나온 어떤 이름은 당신도 익히 들어본 것이다.
젊은 나이에 돌연사, 유명 배우의 권총 자살, 유망한 스타였던 코스텔로 씨가 주취 상태에서 엽총으로 자기 머리를…….

탕!

귓가에 왜 존재하지도 않는 총성이 메아리친 것일까?

순간 그 사진 속의 피를 흘리고 눈을 뜬 채 죽어 있는 얼굴이…
NOT TO BE 높을 경우: GPC의 얼굴로 바뀌어 보인다.
TO BE가 높을 경우: NPC의 얼굴로 바뀌어 보인다.

◊ 정신력 감소 구간

내용을 확인한 모든 사람의 정신력 -1

보통은 잠든 GPC와 그 곁에 있는 물건을 보스턴 글로브보다 먼저 살핍니다. 만일 일기를 읽다가 GPC를 깨울 경우, 쫓겨나 버리기 때문에 확인하지 못합니다. 중요 정보가 아니기 때문에 그래도 괜찮습니다.

2. 잠든 GPC

워크맨이 그의 무릎 위에 있고, 노란색 폼 이어폰이 귀에 꽂혀있다.
직, 직…, 카세트테이프가 돌아가는 소리가 희미하게 들린다.

가슴이 오르내리고, 조용한 방 안에서 규칙적인 숨소리를 들을 수 있다.
입술이 어떤 단어를 형언할 것처럼 간헐적으로 끙끙대지만, 소리는 나오지 않는다.

그의 곁에 낡은 가죽 표지의 [저널]이 놓여 있다. 모서리가 닳아있고, 가죽 끈으로 감긴.

◊ 카르마 포인트	
TO BE +2 GPC를 깨움	**NOT TO BE +1** 잠든 사이 저널을 확인하려 함

저널을 읽을 경우

◊ 전원 스텔스/손놀림 보통 판정 [모두 성공해야 함]

PC가 천천히, 아주 천천히 몸을 숙인다.
발끝으로 선 채, 숨을 죽인다. 손가락이 저널에 닿는다.

그 순간, GPC의 숨소리가 흐트러진다. 흐읍, 하는 소리.
눈꺼풀이 파르르 하고, 속눈썹이 나비 날개처럼 떨려 왔다.

PC가 그것을 살며시 든다. 방금까지 저널을 쓰고 있던 듯이 중간에 연필이 끼워진 페이지가 곧장 펼쳐진다.

곧장 눈에 들어오는 건 연필 스케치. 섬세한 선으로 그려진 소년의 얼굴.
**갈색 머리, 큰 눈, 멕시코계의 이목구비. 광대뼈가 도드라지고, 입술은 도톰한……*
다른 사람일 리 없어, NPC의 얼굴이다. 그 아래 적혀 있는 문장.

"넌 누구지?"

모두 성공했을 때

그 다음 페이지를 넘기자 단어와 단어가 눈에 들어온다.

"그 애의 말대로 우린 꿈이 아닌 어딘가에서 만난 적이 있을지도 모른다. 아니면 그저 다른 꿈이었거나."

GPC는 어느새 깊게 잠들어 있다. 끔찍한 꿈이 지나간 것인지, 숨소리는 이제 안정적이다.

한 명이라도 실패했을 경우

그 다음 줄을 보려는 순간,

GPC가 자리에서 벌떡 일어나며 휙, 당신의 손에서 저널을 낚아채 버렸다.
그의 얼굴이 새빨갛게 달아올라 있다. 분노, 부끄러움, 배신감….

GPC – 이건 사적인 거야! 너희가 볼 게 아니라고!

GPC가 저널을 가슴에 꼭 껴안는다.
잠시 침묵. 워크맨에서 흘러나오는 음악소리만 희미하게 들린다.
그 공기를 견딜 수 없게 된 당신들은 회의실을 나와야만 했다.

(또는)

GPC – …… 나가!
…당신들은 마치 사춘기 소년의 방에서 내쫓기는 것처럼 공용회의실에서 쫓겨났다.
쾅! 여러분의 코앞에서 문이 매몰차게 닫힌다.

저널을 읽지 않고, GPC를 깨울 경우

당신들은 그를 깨운다. 이름을 부르고 가볍게 몸을 흔든다.
그런데 그는 쉰 목소리로 신음을 뱉으며 좀처럼 눈을 뜨지 않는다.
어쩐지 그의 상태가 이상하다. 보통의 악몽이 아닌 것 같다.

당신들은 더 세게 그의 몸을 흔들고 전보다 큰 소리로 이름을 부른다.
헉! 그리고 돌연 그의 눈이 번쩍 열릴 때에는
눈물 한 방울이 그의 눈가에서 광대뼈를 타고 귓가로 흘러내렸다.
그는 가슴과 어깨를 들썩이며 잠시 숨을 고르고 주변을 둘러본다.

[괜찮아?]

GPC – 아무래도 악몽을 꾼 것 같다. (숨을 고르며) 깨워줘서 고맙다.

[무슨 꿈을 꿨는지?]

GPC – 말해 봤자 웃을 것 같다. 사실은 죽는 꿈을 꿨다. 연극 중에 칼싸움을 하는데 그 칼이 진짜로 날 꿰뚫었다.

[그리고 또? / 어떻게 깼는지?]

GPC – 그리고는 이제 죽는구나 싶어서 천장을 보고 누워 있었다. 몸이 움직이지 않더라. 강당 천장에 뭐가 매달려 있었다. 얼굴이 여럿 달린 괴물 같은 게. 비명을 지르려고 하다가 깼다.

만일 일기를 보여달라고 하면, 거절하거나 당황하면서 개인적인 거라고, 별 거 없는 한두 페이지를 보여주고 "됐지?" 하고 거두면 됩니다. 적당히 대화를 나누다가 GPC는 자리를 비켜 주세요. 민망해 하는 듯 급하게 사라져도 괜찮습니다.

소품 창고

문을 열자 먼지가 폐를 찌른다. 오래된 페인트와 톱밥, 그리고 시간의 냄새.

공간은 생각보다 넓다. 천장이 높고, 벽면을 따라 선반과 배경 그림들이 겹겹이 기대어 있다.
숲, 성벽, 궁전의 방. [칼 모형],
죽지도 살지도 않은 가짜 나무들은 한 구석에 세워져 있고, 영광을 잊어버린 왕좌는 먼지를 뒤집어쓰고 있다.

한쪽 벽은 소품을 넣는 [캐비닛]이 차지한다.
우리 젊은 예술가들은 정리에는 큰 소질이 없었다. 무신경하게 천으로 덮인 물체들이 여기저기 산재해 있다.
어둠 속 실루엣이 괴물처럼, 혹은 웅크린 사람처럼 보인다.

1. 캐비닛

녹이 슬고 페인트가 벗겨진 낡은 캐비닛은 끼익거리며 다소 힘겹게 열린다.
벽면에 세워진 얇은 책이 있다. 『햄릿』의 대본이 먼지 구덩이에 묻혀 있다.
펼쳐 보면, 빼곡한 주석들. 주인공의 대사마다 빨간색, 파란색, 검은색 펜으로 적은 메모들.

◊ 탐색 어려움

성공	PC가 대본을 자세히 본다. 필체가 낯익다. 도서관 대출 카드에서 본 것과 같다. 이건 NPC가 연습하던 대본이 분명하다. NPC가 있었다. 그의 흔적은 아직 전부 삭제되지 않았다!
실패	낯선 필체다. 위화감이 이를 데 없다. 이 대본은 누구의 것일까, 왜 다른 사람도 아닌 햄릿의 대사를 그토록 연구했을까. 머리가 다 아픈 것 같다.

그 때, 매끈한 종이 한 장이 떨어진다. 누군가 잡지에 있던 페이지를 잘라 스크랩해 놓은 것 같다.

저는 매사추세츠의 브라이트데일 스쿨에 다니는 엘리오 라미레즈입니다.
[태양계 끝까지] 특집을 읽으며 처음으로 이런 생각을 해봤습니다.
언젠가 인간이 은하계를 건너가게 된다면, 그곳에서 무엇을 가장 먼저 기록할까?
새로운 별자리? 새로운 언어? 아니면 누구도 말한 적 없는 사랑의 방식?
저는 SF 소설을 읽으면 늘 가슴이 뛰어요.
클라크나 아시모프가 그린 건 단지 기계나 별이 아니라,
아직 다하지 않은 인간에 대한 이야기라고 느끼기 때문입니다.
특집 기사에서, 곧 보이저 탐사선이 지구로 마지막 안부를 보내 올 것이라는 내용을 읽었습니다.
그때 도착할 안부 인사처럼, 우리의 가장 먼 이야기들도 결국 작은 안부로 남게 되지 않을까요?
언젠가 저도, 저만의 언어로,어딘가로 닿을 수 있는 이야기를 써보고 싶습니다.

2. 칼 모형

레이피어 두 자루. 햄릿 후반부의 결투 장면에서 등장하는 소품이다.
날은 뭉툭해서 누구도 피흘리게 할 수 없어 보이는데, 휘두르면 위협적이다.
하나를 들어본다. 생각보다 묵직하고 균형이 잘 잡혀있다.

기묘한 발견

반드시 발동하는 이벤트입니다. 조사가 마무리되는 이벤트로 사용해 주시고, 만일 회의실보다 소품 창고를 먼저 조사하게 된다면, 회의실까지 조사를 마친 다음 이벤트가 발생하게 해 주세요.

그때, 여러분의 마음을 사로잡는 어떤 소리가 선명하다.

삐- 삐- 삐리리릭- 뚜뚜뚜-

전자음, 8비트 음악이 들린다. 이런 종류의 유쾌한 음향은 아케이드 게임장에나 어울릴 텐데.
소리의 근원을 찾아 따라가자, 소품실 한 구석에 서게 된다. 큰 방수포로 덮인 물체에서 소리가 새어나오고 있다.
천을 들어올리자 먼지가 폭포처럼 쏟아진다. 여러분은 [대형 게임 머신]을 마주한다.

대형 게임 머신

노란색 네온 글씨가 깜빡인다. PAC-MAN.
측면엔 팩맨이 유령을 쫓고, 유령이 팩맨을 쫓는 영원한 순환이 묘사되어 있다.
언제부터 이런 게 있었는지 기억나지 않는다.
코드가 어디에 연결되어 있는지 보이지 않는데도 화면이 들어와 있다.

START - PUSH 1P BUTTON

당신들이 조이스틱을 잡는다. 다소 시린 금속 막대가 손안에서 미끄러진다.
동전을 넣지도 않았는데 게임이 시작된다. 뭔지는 몰라도 공짜 게임이라니 횡재다.

◊ 미니게임 팩 맨:
2D6을 굴려 인도자보다 적은 숫자가 나와야만 합니다. 큰 숫자가 나올 경우 유령에게 잡아먹히고 맙니다.
생존해 있는 한에서 PC들 중 높은 주사위를 굴린 사람이 더 많은 점수를 얻은 것으로 합니다.

당신의 손의 움직임에 따라 노란 팩맨이 점을 먹으며 미로를 달리고 있다. 와카, 와카, 와카.
빨강, 파랑, 색색깔의 유령들이 당신을 추격해 온다.

- 쾅! 시작하자마자 유령과 정면 충돌이다.
- 완벽해! 파워 펠릿을 먹고 유령들을 역으로 쫓아 잡아먹는다. 200점, 400점, 800점!
- 아슬아슬하게 코너를 돌아 유령을 피했다. 휴.
- 안 돼! 막다른 길에 다다랐다. 여러 마리에게 포위당했다.

웨에에엥. 결국 마지막 사람의 마지막 목숨까지 다 써버리고 말았다.
팩맨이 입을 벌리고 녹아내리듯 사라진다.

GAME OVER

갑자기 화면이 지직거리기 시작했다.
픽셀들이 마치 파도의 포말에 뒤덮이듯, 백색 노이즈로 가득 찬다.
그러다 전원이 나간 것처럼, 잠잠한 검은 화면. 고물 게임기, 무심하게 몸을 돌리려던 그 때,

녹색 글자가 하나씩 타이핑되듯 화면에 나타나고 있었다.

I

I F O U

I F O U N D Y O U

[PC NAME]

심장이 박자를 건너뛰는 것만 같다. 이게 장난이라면, 너머에는 누가 있단 말이지?

"... 있어!"

NPC의 선명한 목소리가 울린다. 스피커를 타고 나오는 것이 아니다.
그의 두려움이 벽, 천장, 바닥, 공간 전체를 울리고 있다.

"오고 있어! 잡아먹힐 거야!"

그 순간, 소품 창고의 문 밖, 복도에서 육중한 소리가 난다.
쿵, 쿵, 쿵….
무거운 것이 바닥에 찍히는 소리, 그 리듬은 어긋나 있다. 한 걸음, 끌리는 소리, 또 한 걸음.

딸깍.

소리가 점점 가까워지고 있다. 여러분은 본능적으로 숨을 곳을 찾는다.

만일 여행자들이 적당한 곳을 떠올리지 못하면 탐색/통찰 쉬움 판정으로 캐비닛을 찾을 수 있게 도와주세요.

열린 캐비닛 안으로, 셋이 부딪치며 몸을 구겨넣어 숨는다. PC가 문을 닫는다.

무대장치, 데우스 엑스 마키나 등장

문손잡이가 돌아간다…….
환풍을 위한 캐비닛의 작은 틈새로 바깥을 바라본다.

공간 안에 나타난 존재가 기괴한 그림자를 늘어뜨리고 있었다.
그것이 두르고 있는 어떤 두려움, 혹은 경외는 순간 폐를 쪼그라들게 만든다.
그것은 '걸을' 때마다 금속이 철컥이고 마찰하는 소리를 낸다.
날카로운 소음은 수많은 목소리의 비탄으로 들리기도 한다.

그 소리가 점점 가까워진다. 그 존재가 우리가 든 캐비닛 바로 앞에 있었다. 그 때,
당신은, 그것의 얼굴과 눈이 마주친다.
그 존재는 돌로 만들어진 여러 가면을 두르고 있다. 당신은 그 중 하나를 들여다본 것이다.
그것은 우리 앞에서 잠시 멈추었다가, 소품실에서 빠져나갔다.
……
간 건가?

◊ **정신력 감소 구간**

괴물이 진짜였다고! -1

그리고 불현듯,
철문이 홱 펼쳐져 열리고 캐비닛 바깥의 눈부신 빛이 들어왔다.
좁은 공간에 몸을 기대고 있던 당신들은 형편없이 굴러나온다.

◊ **모두 무브먼트 보통 판정**

[주사위가 가장 높은 사람]은 다른 누구의 몸을 쿠션 삼아 엎드려 있고,
[그 다음 사람]은 우스꽝스런 자세로 넘어졌으며,
[주사위가 가장 낮은 사람]은 엉겁결에 아래 깔리게 되었다.

[대성공을 한 사람]은 한 바퀴 굴러, 마치 체조 동작을 보여주듯 모범적으로 팔을 벌리고 반듯하게 선다.

그리고 아무렇게나 던져 놓은 빨래더미처럼 포개져 있는 당신들을, GPC가 내려다본다.

GPC – 너희… 뭐 해?

GPC와의 대화

GPC는 괴물(마키나)를 보지 못한 상태입니다. 이곳에는 필요한 소품을 가지러 왔을 뿐입니다. 마주친 첫 반응으로 "너희들이 이런 데서 사생활을 즐기고 있는 줄 몰랐다"며 다른 곳을 쳐다볼 수도 있겠지요.

[왜 왔는지, 괴물을 봤는지]

GPC – (모형 칼을 가리키며) 연습 하려고 저걸 가지러 왔다. 마지막 결투 장면에 필요하다.

괴물? 무슨 소리인가.

[대본을 보여준다면]

GPC – 주인공 햄릿 배역 오디션을 봤던 누구 거겠지, 이건 내 것이 아니다. 이 필체도 처음 본다.

이전 기수 선배들이 햄릿 공연을 한 적 있던가? 정말 이상하군.

GPC는 일전에 해변에서 캠프파이어를 했던 때 이후로, 더욱 생생한 악몽을 꾸기도 하고 꿈 속에서 NPC를 보기도 했습니다. 대개의 사람들은 이 시점에 궁금증, 두려움, 불안이 뒤섞여 있는 상태일 것입니다. 여행자들이 그에게 NPC에 대한 정보를 알려주면, 당장은 이상한 소리를 한다며 자리를 급하게 떠나지만, 그 이야기를 오래 생각하고 떠올리게 되겠지요. 누구든지 받아들일 시간이 필요합니다.

[PC들이 저널을 확인하지 않았다면]

GPC – 너희들은 여기서 뭘 하고 있었던 건가? 요즘 무척 수상쩍다.

GPC에게 NPC의 존재에 대해서 말해주지 않으려고 한다면, 구태여 캐묻지 않아도 됩니다. 곧 프롬인데 뭘 입고 올 거냐는 둥, 지난 캠프파이어에서는 애들이 바닷물이랑 모래를 묻혀 와서 차 안이 아직도 엉망이라는둥, GPC가 학교 생활을 즐기고 있다는 느낌의 화제로 간단한 대화를 하다가 연습을 하러 떠납니다.

[PC들이 회의실에 있던 GPC의 저널에서 NPC의 얼굴 스케치를 확인했다면]

GPC – 내 일기장에서 본 녀석, 그게 누구인지 너희는 아는 것 아닌가? 내게도 알려 달라.

NPC의 이름을 알려 준다

◊ 카르마 포인트: NOT TO BE +1

어떤 직감이, 소름이, 혹은 기시감이 뒷목을 타고 오른다.

이 대화를 나눈 것은 적어도 한 번은 반복되었던 일이다. 또 다른 당신이 또 다른 GPC에게 바로 이렇게 NPC의 이름을 가르쳐 주었다.

이전의 기억은 새하얀 백사장 같다. PC2, 그 언젠가를 기억하는 것은 당신뿐이다.

사실은 언제나 NPC가 주인공이었고, GPC가 그의 자리에 있다는 사실을 알려 준다

◊ **카르마 포인트: NOT TO BE +2**

GPC의 눈동자가 흔들린다. 그는 큰 혼란의 소용돌이 속에 있다.

GPC – 말도 안 되는 소리 마! 그런 이름 모른다. 오디션 참가자 명단에도 없었다.

그는 칼을 빼앗아가며 신경질적으로 몸을 돌린다. 그리고는 화난 듯한 걸음으로 먼저 소품 창고를 떠나 버렸다.
커튼 뒤에 도사리는 괴물 그림자나 슬픈 이름은 따위는 기억하고 싶지 않았던 것인지도 모른다.
그는 바보다. 하지만 어쩌면,
바보 같은 연극을 멈추고 무대에서 내려올 때 무겁게 머무르는 고독에 대해 당신은 이해하는지.

흐름에 따라 GPC가 퇴장하고 여행자들끼리 대화할 시간을 주어도 좋고, 말미 없이 바로 진행해도 좋습니다.

당신들은 다시 각자의 방으로, 각자의 생각과 각자의 꿈 속으로 돌아간다.
프롬이 다가오고 있었다.

◊ **영감 INSPIRATION**

카르마 점수가 쌓여 여러분(PC들)에게 새로운 기술이 해금되었습니다.
커뮤니케이션 분류에 추가된 "영감"을 원하는 때에 사용할 수 있습니다. 생각을 집중해 그 애에게 말을 거는 것 말이죠. 영감은 사용할 때마다 마력을 1D2만큼 사용합니다.
지금은 대답이 닿지 않을 때도 있고, 라디오의 주파수가 잘 맞지 않는 것처럼 목소리가 말끔하게 들리지 않습니다. 하지만, 앞으로는 어떨까요?

가이드 팁: 영감을 통찰처럼 사용할 수 있습니다. 통찰과 동일한 정보를 주되, NPC의 목소리를 사용한다고 생각하면 됩니다. NPC는 데우스 엑스 마키나에게 잡아먹혔고, 그의 자아는 데우스 엑스 마키나와 융합되어가는 과정에 있습니다.

Chapter II

엉망진창 무도회

프롬 나이트 '88

1페이즈: 마법에 걸린 저녁

체육관 문 앞에 멈춘 리무진에서 드레스와 턱시도를 입은 아이들이 우르르 내린다.
들어서면, 무대의 천장에 걸린 현수막에 이렇게 적혀 있다: Enchanted Evening!

디스코볼이 천장에서 나른하게 회전하며 파편화된 빛을 뿌리고, 스피커를 통해 댄스곡이 울려 퍼진다.
은색 크레이프지로 어설프게 위장된 농구 골대와, 만지면 글리터가 묻어나는, 벽면을 뒤덮은 짙은 파란색 장식지.

여러분은 이 축제의 한가운데 서 있다. [댄스 플로어]에서 춤을 추거나, [사진 촬영 코너]에 가거나, 구석에서 냉소적으로 관찰할 수도, 혹은 어디선가 다들 들고 오는 [플라스틱 펀치 컵]의 비밀에 동참할 수도 있다. 그런데, GPC는 어딨지?

사진 촬영 코너

가짜 가제보 앞에는 줄이 늘어서 있다.
폴라로이드 카메라의 플래시가 터질 때마다 우리의 어색한 포즈가 영원히 박제된다.
몇몇은 이 순간이 영원하기를 바라며 서로를 꼭 껴안는다.
팡! 예상치 못한 타이밍에 당신들을 향해 플래시가 터진다. 잠깐, 어떤 표정과 포즈를 하고 있었지?

댄스 플로어

소년들은 대여한 턱시도의 나비넥타이를 계속 만지작거리고, 에나멜 구두가 농구 코트 위에서 삐걱거리는 소리를 낸다.
파스텔톤 드레스들이 형광등 아래서 몽환적으로 빛나며 빙글빙글 돌고 있다.
민트색, 복숭아색, 라벤더색, 체육관 안이 부활절 달걀 같은 색감이다.

둘 중 한 군데를 지났을 경우

왁자지껄한 소음과 화려한 옷을 입은 인파 사이로 GPC가,
액체가 출렁이는 원형 보울을 품에 가득 든 채로 걸어가는 모습이 보인다.

플라스틱 펀치 컵의 비밀

분홍색 자몽 펀치, 그리고 라임 쿨러가 볼에 담겨 있다. 아이들은 플라스틱 컵을 집어 펀치를 따라 마신다.
서빙 테이블 너머에 GPC가 있다. 지금의 그는 모든 풍경에서 유리된 존재 같다.
GPC는 주황색 원형의 작은 약통에서, 마치 캔디라도 되는 것처럼 아무렇지 않게 알약을 입에 넣는다.

GPC - (팔짱을 끼고 벽에 기댄 채 그 모습을 가만히 바라보며 하품을 하고 있는 등) 왔나? 라임 쿨러는 맛 없다. 다른 걸 마셔라.

[무슨 약이냐고 물으면]

GPC – 자낙스. 너도 필요한가? 그럼 준다.

약통을 쥔 그의 손은 무신경하다. 이윽고 GPC는 해야 할 일이 있다며, 펀치에 이상한 장난을 치지 않도록 감시하는 역할을 여러분에게 떠맡긴다. GPC는 테이블보 아래 숨어 있던 더플백을 어깨에 매고 자리를 뜬다.

◊ 탐색 보통

성공	그의 가방 밖으로 삐죽 튀어나온 것이 보인다. 아무래도 스프레이 페인트 같은데… 무슨 사고를 치려는 거람?
실패	그의 가방 밖으로 뭐가 비죽 튀어나와 있는데… 저건, 스프레이 페인트? 앗! 실수로 컵을 넘어뜨려서 그 유명한 사브리나의 산호색 드레스에 펀치가 튀어버렸다. 그는 높은 목소리를 내며 당신에게 어떻게 그럴 수가 있냐는 힐난을 쏟아붓는다. 정신력 -1

바로 그때, 모두의 이목이 한 곳에 끌린다. 프롬 킹과 퀸이 입장하고 있었다.
브래드 해밀턴과 제시카 첸. 완벽한 금발의 쿼터백과 아시아계 우등생 커플.

◊ 눈치 보통, 탐색 어려움

성공	자세히 보면, 제시카의 미소는 어딘가 경직되어 있고, 브래드의 시선은 계속 체육관 구석에서 농구 얘기를 하는 친구들에게로 향한다.
실패	제시카의 티아라가 조명 아래서 반짝이고, 브래드는 으스대며 친구들과 하이파이브를 한다. 영화에 나올 법한 완벽한 커플이다. 그런데, 정말 그럴까?

2페이즈: 파티는 계속되어야 해

밤이 무르익는다.
슬로우 댄스를 추는 커플들 사이로 돌아다니며 '적정 거리'를 유지하는 건 교사들의 몫이지만,
체육 교사 미스터 존슨은 이미 주차장에서 담배를 피우러 나갔고,
빨간 안경을 쓴 미세스 윌리엄스는 펀치를 한 컵 마시고는 묘한 미소를 짓고 있다.

이벤트 1: 오렌지빛 재앙

펀치볼 주변에서 수상한 웃음소리가 터져 나온다.
"누가 알콜이라도 섞었대?" "몰라, 근데 맛이 이상하지 않아?" "그냥 마셔!"
플라스틱 컵들이 여기저기 나뒹굴고 있고, 분홍색 음료는 바닥 가까이 찰랑댄다.

문득 내려다보니 얼음과 자몽 껍질 사이로 주황색 처방전 약통이 보인다.
흰 알약들이 얼음물에 녹아 흩어져 있다. 맙소사, 자낙스. 아까 GPC가 아무 데나 내려놓더라니!

이상 현상은 이미 벌어지고 있었다. "나 너무 졸려…" 다들 의자에 기대거나, 넥타이를 풀며 벽에 미끄러진다.
드레스를 입은 소녀들이 <잠자는 숲속의 미녀>처럼 여기저기 쓰러지기 시작했다.

체육관이 거대한 수면실이 되어간다. 디스코볼은 여전히 돌고, 춤추는 사람들은 점점 줄어든다.
마치 시간이 느려지는 것처럼….

이벤트 2: 쇼는 계속되어야 해 (PC3)

이 와중에도 학생 밴드 'The Bright Deals'는 무대에서 연주 중이다.
색소폰 연주자가 악기를 내려놓고 불안하게 주변을 살피고 있다.
절박한 표정을 짓는 그의 얼굴이 창백하다. 하필이면 그때! PC3과 눈이 마주치고 말았다.
"잠깐 내 말 좀 들어주라. 졸업하면 다시는 이런 기회가 없을 지도 모르거든." 성큼성큼, 비장한 걸음으로 다가온다.
(설마! 당신에게 공개 고백이라도 하려는 걸까?)
"나는 지금 내 운명의 사랑을 찾아가야겠어. 친구여, 이건 너에게 맡긴다."
그는 PC3의 손에 억지로 저가 불던 색소폰을 쥐여주고는 백스테이지로 뛰어간다.

밴드 리더가 당황한 얼굴로 PC3을 쳐다본다.
"지금 'Careless Whisper' 색소폰 솔로 파트야! 불어! 뭐라도 불어!"

PC3은 색소폰을 떠맡는다. 생각보다 가볍다. 전에 연주해본 적이 없나?
그럼에도 불구하고! 마우스피스가 입술에 닿는 순간, 이상한 자신감이 솟아오른다.
여기는 당신의 무대고 불가능한 것은 아무것도 없다.
이건 가짜 연주 장면일 뿐이다. 색소폰은 당신 손 안에서 연극 소품에 불과하다!

◊ 공연(색소폰) 보통 판정
+3 친구, 넌 뭐든지 할 수 있어! 상상만 해!

성공	PC3의 손가락이 키를 따라 춤춘다. 완벽한 'Careless Whisper' 솔로가 체육관을 가득 채운다. 잠들어가던 학생들도 눈을 뜬다. "스티비 원더가 온 거야?" 모두가 무대를 바라보며 감탄한다. 브래드조차 친구들과의 대화를 멈추고 돌아본다. 이 순간, PC3은 프롬의 진정한 스타다…
실패	PC3의 입에서 나온 것은… 음, 색소폰 소리이긴 한데… 마치 중동의 뱀 부리는 피리 같다. 티베트의 명상 음악? 기묘하게 구불거리는 선율이다…. 사람들은, 정말 이상하게도, 리듬에 맞춰 몸을 좌우로 흔들고 있다. "이거… 뭔가 중독성 있는데?" 누군가의 중얼임. 기묘한 음악의 조합이 초현실적인 분위기를 만든다. 이런 프롬, 처음이야.

이벤트 3: 왕관의 무게 (PC1, PC2)

열정적인 색소폰 연주가 이어지고 있는 한편, "프롬 퀸이 어디 간 거야? 제시카 못 봤어?"
저녁이 깊어져 하나 둘 사라지는 학생들이 생겨도 이상하지 않을 참이지만,
오늘의 주인공인 프롬 퀸이 사라진 건 예외다. 이때 여러분에게도 요청한다.
"걔 좀 같이 찾아줘. 걔가 내 차 키 갖고 있단 말이야."

◊ 탐색 보통. PC3을 제외하고 성공할 때까지, 그리고 먼저 성공한 사람이 제시카를 찾는다.

어디선가 흐느끼는 소리가 들린다. PC가 작은 창고 문을 열자, 체육관 창고의 그늘 안에 제시카가 앉아 있었다.
티아라는 벗어두고, 마스카라가 뺨을 타고 흐른다.
부르는 소리에 그녀가 엉망이 된 얼굴로 고개를 든다.

대화 예시

제시카	❖ "브래드는 날 사랑하지 않아. 프롬 킹과 퀸이 되고 싶어서 날 선택한 거야. 난 그냥… 액세서리야. 난 트로피야." 와아앙…. ❖ 그녀는 자신의 구두를 만지작거린다. "이 구두 알아? 400달러래. 완벽한 프롬을 위해 엄마가 사준 거야. 근데 뭐가 완벽해? 내 남자친구는 지금 밖에서 풋볼 얘기나 하고 있고, 난 여기서 혼자 울고 있는데!" ❖ "정말 헤어지고 싶어. 근데 못하겠어! 졸업이 한 달도 안 남았는데 지금 헤어지면… 난 그냥 '차인 여자'가 되는 거잖아! 프롬 퀸인데 프롬에서 차인 여자라니."

❖ "작년 여름, 브래드가 다른 여자애랑 드라이브 갔다는 거 알아. 그래도 그냥 모른 척했어. 왜냐면… 난 '완벽한 커플'이어야 했으니까. 브라이트데일의 골든 커플. 웃기지? 응? …… 지금 진심으로 웃는 건 아니겠지."

이 화려한 파티의 주인공이 이렇게 초라한 꼴이라니! 마음이 다 안타깝다.
제시카가 지금 울음을 그치지 않으면 당신은 밤새 하소연을 들어야 할지도.
그녀를 달래거나, 혼내거나… 당신의 매력과 언변으로 혼을 쏙 빼놓자.

◊ 커뮤니케이션 분류 (설득, 위협, 현혹, 속임수) 어려움 판정
PC1 +1 프롬 따위, 지나 보면 별 것 아냐
PC2 +3 네 얘긴 아주 잘 알고 있단다

성공	(위협 추가 메시지) 움찔! 제시카는 PC를 놀란 토끼눈으로 바라본다. 오히려 가까이 다가오는데…. (이어서, 공통) 어느새 그녀의 훌쩍임이 멈춘다. 이제 완전히 당신에게 집중한다. "있잖아, 넌 달라. 넌 진짜로 들어주잖아. 브래드는 내가 하는 말에 한 번도 제대로 귀 기울인 적 없어."
실패	펀치의 영향인지, 아니면 감정이 북받쳐서인지 제시카는 일어서려다 비틀거린다. 당신은 그녀의 하소연을 계속 듣는다. 뭔가 말을 해주고 싶지만, 어쩌면 대답을 원하는 것 같지도 않다. 그저 누군가 들어주기를 원할 뿐.

3페이즈: 미드나잇 매드니스

문득 그 어느때보다 반짝이는 제시카가 PC의 팔을 잡는다. 그녀의 눈이 촉촉하게 빛난다.

제시카: 너 같은 사람이랑 사귀었으면… 정말 달랐을 것 같아. 넌 다정하고, 진심으로 들어주고….

그녀가 PC에게 얼굴을 가까이 댄다. 감정의 소용돌이 속, 대담해진 제시카의 입술이 가까워진다.

제시카의 키스를 받아들일 경우

입술이 닿으려는 그때, 쾅! 체육관 창고의 문을 박차는 소리가 들린다.
문가에 서 있는 건 풋볼 팀의 척이다. 흰빵 같이 통실한 두 뺨이 붉게 달아오른다.
앗참, 이 녀석은 목소리가 크고 뭐든 부풀리는 습관이 있다.

척: 오우… 쉬잇! 브래드, 브래드! 네 여친이 다른 애랑 키스하고 있다고!

순식간에 풋볼팀이 몰려오고 있다! 브래드의 얼굴이 붉으락푸르락한 것이, 곧 폭발할 낌새다.

제시카의 키스를 거절할 경우

제시카가 뒤로 물러난다. 상처 입고 움츠러든 기색이 역력하다. "미안! 나 정신이…"

당신이 어색하게 그녀에게서 한 걸음 멀어질 때, 바깥에서는 소란이 벌어졌다.

바닥에 널부러져 잠깐 낮잠을 자던 GPC가 상체를 쑤욱 일으킨다.

브래드의 곁에 서 있던 척이 GPC를 발견하고 그를 손가락질한다.

"내가 봤어, 저 놈이야! 네 캐마로에 스프레이로 DIPSHIP이라고 낙서한 놈!"

전투: 프롬 난투극

"내 여자한테서 손 떼! 이리 와, 제시카!" 브래드가 억지로 제시카의 손을 잡아당기고 PC를 밀친다.

그때 GPC가 먼저 주먹을 휘두른다. 턱시도 재킷이 찢어지는 소리가 난다.

제시카가 비명을 지른다. "그만해! 브래드, 제발! 너랑 네 친구들의 나약한 남성성을 가리기 위한 허세는 이제 못 참아주겠어. 다시 날 그렇게 부르면 죽여 버릴 거야. 그리고 네 차 도색 촌스러워!"

제시카가 쏟아놓은 엄중한 진실로 모두가 얼떨떨한 사이,

누군가 펀치볼을 엎어뜨리고, 분홍색 액체가 체육관 바닥에 쏟아진다.

와장창! 전투 시작. 1라운드.

전투 안내

이 전투는 2 라운드가 종료되면서 자동으로 끝납니다.

상대 편엔 브래드, 척, 조쉬가 있습니다. 우리 편에선 PC1, PC2, 그리고 GPC가 싸우고 PC3이 보조합니다.

*《별의 여행자들》 전투에서는 별도로 공격 성공/실패 주사위를 굴리지 않고, 상대를 지정해 피해량 주사위를 굴립니다. 피해량 주사위를 굴릴 때, **맨손 격투는 1D3 +근접전 보정치** 이고, **무거운 사물을 주워든다면 1D6 +근접전 보정치** 입니다. **상대방의 공격을 받았을 때 방어, 회피, 반격이 가능**합니다.*

브래드		척		조쉬	
체력	30	체력	30	체력	24
근접전/사격	+1/+1	근접전/사격	0/0	근접전/사격	0/0
회피/방어	+1/+1	회피/방어	0/0	회피/방어	0/0
맨손, 공격을 받으면 반격하거나 회피합니다.		맨손, 공격을 받으면 방어합니다.		테이블 밑에 숨어 있다가 머리를 내밀면서 체육관에 있던 운동 도구 따위를 던지고 있습니다(사격으로 1D6을 굴려 주세요)	

- ***방어:*** *받은 피해량에서 (1D6 + 방어 보정치)를 차감한 만큼 피해를 입습니다. 만일 방어 효과 값이 받은 피해량보다 크더라도 반드시 1의 피해는 입습니다.*
- ***회피:*** *성공/실패 판정 주사위를 굴려 성공할 경우 피해를 모두 회피합니다. 이 게임에서는 약식으로 일괄 보통 난이도 기준으로 해도 좋습니다.*
- ***반격:*** *상대가 준 피해량만큼 체력을 고스란히 차감하고, 반격자도 피해량 주사위를 굴려 상대를 공격합니다. 반격에는 대응이 불가합니다.*

그럴 확률이 몹시 낮지만, 체력이 절반이 되면 금방 나가떨어져 전투에서 제외되는 것으로 해주세요. 이 전투는 서로를 죽이기 위해 싸우는 것이 아니라 그저 프롬을 우당탕 엉망으로 만드는 90년대 고등학생들의 주먹다짐으로 묘사하는 것이 연출의도입니다. ***PC들이 진짜 무기를 들려고 하면 꼭 말려 주세요.***

PC3은 색소폰을 계속 연주하는 것을 추천합니다. (그 편이 재밌어서) 색소폰의 효과는 다음과 같습니다.

◊ 색소폰 연주에…	
이번 라운드에 성공했다면	PC3의 영웅적인 연주가 배경음악처럼 깔린다. 마치 액션 영화의 한 장면처럼, 오늘밤 여러분의 움직임은 몹시 인상적이고 리드미컬하다. ◊ 우리편 전투 주사위에 +2 보너스
이번 라운드에 실패했다면	색소폰의 기묘한 뱀 부리는 선율이 풋볼팀을 혼란스럽게 한다. "뭐야 이 음악… 머리가 어질어질해…" ◊ 상대편 전투 주사위에 -2 페널티

라운드 2: "내 턱시도! 이게 얼마인지 알기나 해!" "네 얼굴은 공짜로 수리해주지!"

전투 종료

(라운드 2 종료 직후)

갑자기 파티장의 모든 조명이 켜진다. 체육관 형광등의 차가운 빛 아래 모든 것이 드러난다.
쏟아진 펀치, 찢어진 드레스, 코피를 흘리는 학생들.
모두의 고개가 한쪽으로 돌아갔다. 확성기가 쩌렁쩌렁한 음성을 냈다.
"보스턴 경찰입니다! 마약 거래 신고가 접수되었습니다! 모두 그 자리에 서시오!"
체육관 정문으로 경찰 두 명이 들어온다. 손전등이 디스코볼에 반사되어 별처럼 반짝인다.
GPC가 먼저 정신을 차린다. "튀어! 다들 튀어!"
순간 체육관이 아수라장이 된다.
제시카는 구두를 벗어 던졌다. "내 400달러짜리… 이제 됐어!" 그는 맨발로 달리고 있었다.

누구는 비상구로, 다른 사람은 창문으로, 심지어 (담배를 피우다 돌아온) 체육 교사 미스터 존슨도 학생들과 함께 도망친다.
실내에서 선글라스를 쓰고 있는 DJ만 제자리에 남아 락앤롤을 튼다. 그만이 죄가 없다.

여러분은 출구로 달린다. 밖은 5월의 시원한 밤공기.
타이를 휘날리며, 찢어진 드레스 자락을 붙잡고, 브라이트데일의 학생들이 보스턴 밤거리로 흩어진다.
경찰차의 사이렌이 울리기 시작하고, 빨갛고 파란 불빛이 학교 건물을 비출 때,

우리는 메인 스트리트를 질주한다. 뒤에서는 사이렌 소리가, 앞에서는 보스턴의 네온사인이 반짝인다.

“달려, 친구! 달려! 하하….”

88년, 브라이트데일 프롬은 이렇게 막을 내렸다.

Chapter III

그것이 문제로다

밤의 방문객

그날 밤, 당신들은 경찰과의 추격전에서 무사히 기숙사로 돌아와 곤히 잠들었다.

"No existo, yo no existo....."

당신의 깊은 잠을 깨고, 방문을 다급하게 노크하는 소리가 있다.
문을 열면, 리키가 헐떡이는 목소리로 급히 당신을 찾는다.
땀이 송글송글 맺힌 이마, 떨리는 손가락, 평소 그의 능청스러운 표정은 온데간데 없다.

러키 리키 – GPC의 상태가 이상해. 많이 아픈 것 같은데. 아직 방에 있을 거야. 같이 가 주라.

당신들은 그를 따라 나선다. 기숙사 복도는 소등 시간이 지나 어둑하다.
형광등 하나가 간헐적으로 깜빡이며 마치 모르스 부호처럼 명멸한다.
조용한 밤이다. 여러분의 발소리만이 마치 무대 위 정적을 걷는 것처럼 메아리친다.

GPC의 방, 505호라고 쓰인 명패 앞에 서자, 리키가 속삭인다.

러키 리키 – 나는 얼른 가서 양호 선생님 계신지 찾아볼게. 너희가 먼저 들어가 봐.

문 앞에 선 당신들. 그리고 그때, 목소리가 들린다.
NPC의 목소리다. 이번엔 머릿속 환청이 아니다. 분명히 문 너머, GPC의 방에서…

◊ 탐색 보통 판정

성공	"Tú no eres yo…" 조곤조곤한 목소리는 마치 자장가를 부르는 것 같다. 저주를 속삭이는 것이거나. *(넌 내가 아니야)*
실패	성급히 귀를 대고 목소리를 들어 보려다, 문에 무게가 실리며, 완전히 닫히지 않았던 문이 열린다.

여러분이 문을 연다.

밤의 푸른 어둠이 방 안에 웅크리고 있다. 창문으로 들어온 달빛이 GPC의 침대를 비스듬히 가로지른다.
그리고 그 빛을 등진 채, 거대한 그림자가 드리워져 있다.

새?
아니, 새의 형상을 한….

푸르르, 금속이 부딪치는 소리. 녹슨 경첩이 돌아가는 소리. 오래된 필름 릴이 돌아가는 소리.
그것이 고개를 꺾을 때마다 기계적인 불협화음이 방을 채운다.

날개는 타자기 키와 영사기 필름, 무대 조명의 반사판들이 뒤엉킨 콜라주.
몸통은 낡은 라디오와 앰프, 마이크 스탠드가 뒤틀린 형태.
집게 모양의 다리는 무대 장치의 철골과 조명 클램프로 이루어져 있다.
그리고 머리, 카메라 렌즈처럼 생긴 눈이 초점을 맞추듯 확대되고 축소되며 당신들을 포착한다.

그것이 소리친다. NPC의 음성으로.

> *"¡Me reemplazaron! ¡Me reemplazaron!" (날 대체했어! 날 대체했어!)*

격분한 기계 새가 삐걱거리는 날개를 펼친다.
키들이 미친 듯이 딸깍거리고, 필름이 풀려 나가며 바스락거린다.
그것의 집게 다리가, 눈을 감은 GPC의 팔을 움켜쥔다.
마치 그의 팔을 몸통에서 뜯어내려는 것처럼, 격렬하게 흔들어댄다.

> *PC들의 반응*

[새를 공격할 경우] 새의 날개에 부딪혀 타자기 키 몇 개가 바닥에 떨어졌다.

[GPC를 붙잡을 경우] GPC의 다른 팔을 붙잡고 당긴다. 아무래도 구해주는 게 아니라 그를 고문하고 있는 것 같은데…
여태 잠에 덜 깬 미간의 주름이 더욱 진해진다.

새가 날개를 크게 펼친다. 순간, 방 안의 모든 것들이 떠오른다. 책상, 의자, 침대 위의 담요까지, 중력이 사라진 것처럼.

그리고 새가 GPC를 움켜쥔 채 열린 창문으로 돌진한다.
여러분은 새의 다리나 날개 끝을, 그리고 GPC의 발목을 붙잡아 매달렸다.

> *밤하늘로 수직 상승*

Opening theme Merry-Go-Round of life
바람이 얼굴을 할퀸다. 그것은 순식간에 기숙사 건물을 벗어나 하늘로 날아올랐다!
아래를 보니 학교의 모습이 빠른 속도로 장난감처럼 작아진다.
기숙사의 네모난 창문들이 우표처럼 작고, 주차장의 차들은 성냥갑만 하다.
보스턴의 야경이 멀리 반짝인다. 가로등은 점점이 흩어진 별처럼, 건물들은 희미한 촛불처럼.

GPC가 깨어난다. 자신의 발이 허공에 떠 있음을 깨닫고 경직된다.

> **GPC** – 으아악! 이게 뭐야! 어디야 여기!

진정해! 움직이면 떨어져! 라고 말해도 듣지 않는다….

새가 미친 듯이 몸을 흔든다. 우리들이 그네를 타듯 이리저리 휘둘린다!

요릭의 해골, PC3의 순간

이 때, PC3은 '영감'을 사용할 수 있다.

TO BE 루트로 기울어져 지금껏 영감 기술이 여행자들에게 공개되지 않았더라도, PC3은 지금부터 커뮤니케이션 분류에 '영감'을 추가하여 사용할 수 있습니다.

◊ 영감 보통 판정	
성공	"괜찮아, 조종석에 앉은 파일럿이 되었다고 상상해 봐." NPC의 다정한 목소리가 당신의 생각을 이끈다.
실패	전파가 엇나간 것 같이 선명히 들리지 않는 목소리. "…종…일럿…… 상상……." 문득 귀 안쪽이 당기듯 아파 오고, 코에서 피가 주르륵 흘러내린다. 이 기압은 꿈이 아니다. 체력 -1

PC3의 머릿속에 문득 누군가 불어넣은 그림이 떠오른다. 조종간, 비행기의 핸들.
이미지는 점차 선명한 형태를 갖추고, 그와 함께 새의 등 위에 처음부터 있었던 것처럼 자동차 핸들이 나타난다.
눈 깜짝할 새에! 가속 페달과 브레이크까지.

◊ 운전 판정 (직전 영감 판정에 성공했을 경우) +2 불가능은 없다	
성공	PC가 핸들을 잡자 새가 반응한다. 왼쪽으로 기울여 선회하고, 페달을 밟아 상승한다. 영화에 나오는 멋진 조종사 같다. 비록 이건 전투기가 아니고, 우린 잠옷 차림에 가깝지만. 밤하늘을 가르며 학교로 향한다.
실패	핸들을 너무 세게 돌렸다. 새가 급강하한다! 땅이 무서운 속도로 다가온다! "죽는 거야! 우린 다 죽을 거야!" ……어? 꽉 감았던 눈을 뜨면, 구름 위의 평탄한 비행이다. 마지막 순간 새가 가까스로 수평을 잡았다. 휴.

연극동 별관의 옥상이 가까워진다. 그러고 보니 안전히 착륙하는 버튼은 뭐지?
…….
예기치 못하게, 기계 새가 갑자기 몸을 뒤집는다.
매달려 있던 여러분과 GPC가 공중에 던져진다. "아아아악!"
콘크리트 바닥이 다가온다. 충돌한다!

◊ 모두 무브먼트 보통 판정

[실패 시] PC의 몸은 옥상 바닥을 한 바퀴 구르며 이마가 바닥에 쿵, 부딪힌다.
아야…. 거기서 끝이라고 안심한 순간, 그의 등 위로 GPC의 무게가 떨어진다. 컥.
사이좋게 서로의 쿠션이 된다. 팔다리가 엉켜 있다. 무릎이 누구의 등에, 팔꿈치가 다른 누구의 옆구리에.
어쩐지 비슷한 일이 전에도 있었던 기분이 드는데, 단지 이번에는 GPC가 함께이군.

새는 높이 떠올라 원을 그리며 날다가, 갑자기 깃털처럼 가벼워지더니 바람에 흩어진다.
타자기 키와 필름 조각들이 빗물처럼 떨어진 후, 옥상은 고요하다.

멀리서 리키의 목소리가 들리고 있다. "너희들 어디 갔어?"

To Be Or Not To Be...

그 현실과 환상의 경계에서, GPC는 당신들에게 등을 보인 채 난간 쪽을 바라보고 섰다.
밤바람이 여러분의 머리칼을 흩날린다.
리키의 목소리가 멀어져 이제 들리지 않게 되자, 그가 당신들을 향해 묻는다.

이 부분부터 카르마 점수에 따라 분기점이 적용됩니다. 만일 양측의 점수가 같을 경우, 대화를 진행하며 반응에 따라 한쪽 점수를 부여하여 루트가 결정되게 해 주세요.

아직 모든 여행자들이 자신의 진실을 스스로 밝힐 여지가 있다면, 대화를 기다려주신 후에 천천히 분기점에 따라 진행하면 됩니다.

카르마에 따른 분기점	
+ To Be가 높을 경우 대화의 흐름	- Not To Be가 높을 경우 대화의 흐름
"이상한 꿈을 꿨어. 너희는 너희가 죽는 꿈을 꿔본 적 있어?" ❖ GPC는 그간 악몽에 시달리면서, 매일 막연히 미래를 불안해했지만, 이제 그러지 않기로 결심했다는 골자의 이야기를 건넨다. 그간의 고민은 '햄릿' 배역을 소화하기 위함이었던 것 같다며. ❖ "너희가 내 악몽을 끝내줄 거라 믿는다. 이걸 가져가라. 내 베개 밑에 어느날 있던 거다." GPC가 리볼버 권총을 내민다. 그것은 조악한, 몇몇 부품이 무디게 생긴, 연극소품이다.	"사실대로 말해줘, 나는 죽었던 거지?" ❖ GPC는 여러분과 나눈 이야기를 생각할 때 그게 단순한 꿈이 아니라는 생각이 들었다며, 언젠가의 자신이 죽었으리라고 확신한다. ❖ "깼을 때, 이런 게 베개 밑에 있었다." GPC가 리볼버 권총을 내민다. "어디에 그 애가 있을지 안다. 같이 가자. 나도 걔를 봐야겠다."

다시 무대로 향합니다. GPC는 NOT TO BE 루트에서만 동행합니다.

[통찰 보통에 성공할 경우]

- 이 모든 기묘한 일들은 연속된 우연이 아니다. 누군가 이것을 지휘하고 조종하고 있다. 꼭두각시 연극처럼.
- NPC의 목소리는 여전히 우리를 돕고 있는 것처럼 느껴진다. 어쩌면, 완전히 괴물이 된 건 아닐지도 몰라….
- 극은 막바지에 다다르고, 종래에 배우들은 모두 무대로 향하게 되어 있다. NPC도 거기에 있을까.

[영감 쉬움에 성공할 경우] *"나를 만나러 와. 살아 있는 무대로."* 라는 NPC의 목소리가 세 사람 모두에게 선명히 들린다.

◊ Finale

다시 무대로

GPC와 함께 연극동의 복도를 걸어간다. 벽이 숨을 쉬듯 일렁이고, 바닥이 물결치듯 굽이친다.
현실의 경계가 흐릿해진다.

강당 문을 열면…… 숨막히는 광경이 기다리고 있었다.

우리가 알던 브라이트데일 고교의 소박한 무대가 아니다.
붉은 벨벳 커튼이 천장까지 치솟아 있고, 황금빛 몰딩으로 장식된 벽들이 무한히 확장된다.
텅 빈 객석이 원형극장처럼 층층이 쌓여 올라가 어둠 속으로 사라진다.
이곳은 비어 있음에도 누군가의 속삭임으로 가득차 있다. 어디선가 빗소리가 들리는 듯하다.
생각해보면 아주 오래 전부터 이곳에선 기도가 올려졌다. 문득 NPC의 목소리가 귓가에 울린다.

NPC – *이곳은 신의 침묵 위에서 걷는 평형목이야.*

이곳은 모든 극의 종착지.
햄릿이 쓰러지고, 뜨레플레프의 총성이 울렸으며, 오린 매넌이 방아쇠를 당긴, 그 모든 무대들의 총합.
수백 년간 쏟아진 배우들의 땀과 눈물, 대사와 침묵, 박수와 야유가 이곳으로 흘러… 가장 낮으나, 가장 높은 곳.

살아있는 무대.

천장을 올려다본다.

거기, 조명 대신 매달린 것은 거대한 장치처럼 보인다.
수많은 가면을 두르고, 얼굴처럼 보이는 곳에는 시계가 위치한….
톱니바퀴들이 맞물려 돌고, 추가 흔들리며, 태엽이 풀렸다 감긴다.
그것의 이름을 소개받은 일이 없으나, 이 무대에 속한 당신은 이미 오래전부터 그를 알았던 느낌이 든다.

극장의 신이자 기계 장치의 신!

그 거대한 존재는, 시계침이 돌아가는 듯한 찰칵이는 소리를 내다가…

To Be

톱니바퀴들이 재배열되며 사람의 형상을 구성한다.
햄릿 의상을 입은 NPC의 모습이 당신의 눈앞에서 점차 구체화된다.
그 눈만큼은 총기 없이, 텅 비어 있는 시체 같아 낯설다.
다정한 소년의 목소리와 함께 수백 개의 목소리가 동시에 흘러나온다.

"왜지? 이것이 너희가 원하는 바였을 텐데."

NPC가 팔을 뻗는다. 그 손끝에서 시간이 역류한다.
우리의 기억이 하나씩 희미해지며 지워지고 있다.
해변의 파도소리와 불 앞에서 금빛으로 물든 얼굴, 웃음 소리…
언젠가는 그도 우리와 함께 거기 있었다! 거기 있었어야 했다.

"너희 또한 망각 속에 잠들게 해주마."

그는 무대 장치의 신과 이제 나뉠 수 없는 존재가 되었다. PC3의 손 안에 쥐어진 리볼버, GPC가 건넨 그것이 문득 심장처럼 박동한다. 그렇게 느껴진다. 쏠 수 있다. 그를 쏘는 것만이 NPC의 영혼을 자유롭게 할 수 있다.

NOT To Be

조명이 기이한 빛으로 눈을 홀리고, 어느 각도에서 빛이 일그러지며…
여러분은 그것이 있던 자리에, 무대 가운데 서 있는 자신의 모습을 본다.
어딘가 낯선 것은, 당신보다 완벽하고, 더 아름답고, 더 비극적이기 때문이리라.
무대 위의 이상화된 자아, 그들이 내는 목소리는 당신의 것과 닮았지만 더 깊은 울림이 된다.

"나는 너야. 네가 되고 싶었던 모습, 네 진짜 잠재력. 이제 나에게 맡기고 넌 잠들어도 돼…."

거울 속 자아가 무대를 차지한다. 장막 뒤의 영원한 신비함으로 그것이 당신의 눈을 현혹하려 한다.

◊ GM (데우스 엑스 마키나) 현혹
전원, 영감/공연으로 대항 판정 *GM의 주사위보다 높아야 함
+1 *"날 찾으러 왔어!"*

대항에 실패한 사람은 GPC가 흔들어 깨우며 정신을 차리게 합니다. 총을 쥔 사람이 가장 먼저, 그리고 대항 판정 주사위가 높은 순서대로 이후 사격을 할 수 있습니다.

"날 구해줘! 날 찾아줘…."

그 목소리 뒤, 작은 코러스처럼 NPC의 목소리가 들린다.
NPC는 아직 사라지지 않고 거기 남아 있었다. 괴물 새와 기계 신의 모습 뒤, 밑바닥에. 파괴 안에, 죽음 안에.
PC3의 손 안에 쥐어진 리볼버, GPC가 건넨 그것이 문득 심장처럼 박동한다. 그렇게 느껴진다. 쏠 수 있다.

데우스 엑스 마키나가 무대를 지배하는 한, 모든 이는 정해진 각본을 따르는 수뿐이다.
시간은 그것의 변덕에 따라 되감기고, 인물들은 그것의 의지에 따라 존재하거나 사라진다.

하지만 방아쇠를 당기면, 그때는……

TO BE 루트: NPC를 쏘는 것이다! 이제 슬픔으로부터 해방되는 것이다.

NOT TO BE 루트: 모든 것이 제자리로 돌아간다. 곧 다가올 알 수 없는 불운한 미래마저도.

번외: GPC를 쏜다.

어째서…….

허를 찌르는 반전과 비극에 극장의 신이 지극히 즐거워하는 것을 느낄 수 있다.
공간 전체가 떨려 온다. 이 넓은 홀을 울리며 비명 같은, 웃음 같은 진동이 당신을 뒤흔든다.
GPC의 눈에서 빛이 꺼진다. 그의 피가 흘러나와 무대에 넘칠 듯하다.
이곳에서, 한 편의 비극이 신에게 제물로 바쳐졌다. 하나를 잃고, 다른 하나가 돌아올 시간이다.

→ ***OR 엔딩으로***

◊ 사격 쉬움 판정
NOT TO BE 루트: +3 "날 구해줘, 날 찾아줘!" NPC의 영혼이 길을 밝힌다.
TO BE 루트: +2 이제 이런 악몽에서 깨고 싶어. GPC의 간절한 외침이 힘을 더한다.

총을 쥔 사람부터 대항 판정이 높은 순서대로 PC들이 한 번씩 사격을 하여 모두 실패를 하였으면, 다시 돌아오는 총을 쥔 사람의 순서에는 아래 스크립트를 출력하며 반드시 성공하게 되어 있습니다.

실패: 위를 향해 겨눈 총은 심하게 떨리며, 총구의 끝은 불안하게 흔들린다.
몇 발의 사격은 빗나가고 총성만이 공허하게 공간을 울렸을 때.
당신의 손을 뒤에서부터 받쳐 오는 손이 있다. 따듯하고, 굳건한……

GPC – 숨을 참아.

문득, 그 침착하고 어른스러운 목소리는, 당신이 알던 십 대 GPC의 것이 아니라고 느껴진다.
그가 당신을 감싸고 있다. 당신은 무너지지 않을 것이다.

GPC – 방아쇠를 당겨, 지금이야.

사격

가늠쇠의 눈금은 움직이지 않는다. 이제 흔들림은 없다.
총구가 한 점을 향하고, 방아쇠를 당긴다.
이상하게도 귀를 찢는 폭음이 아닌, 종소리처럼 맑고 길게 울려 퍼지는 소리.
탄환이 가슴을 관통하고, 빛이 번지며 그 상은 중심을 관통당한 기계 신의 형상으로 뒤바뀐다.

톱니바퀴들이 하나씩 떨어지고, 태엽이 풀리며, 시계바늘들이 멈춘다.

"또 보자."

NPC의 목소리가 마지막으로 속삭인다. 평화로운 안도의 목소리.
존재와 비존재 사이, 무대와 현실 사이에서, 그의 속박은 이렇게 끝난다.

유리가 깨지는 소리. 빛으로 된 파열의 자국이 새겨진다. 빛의 파편들이 흩날린다.
크리스탈이 깨지듯, 시간이 산산조각나고 있다.
과거와 현재와 미래가 한순간 뒤엉켰다가, 제자리를 찾아간다.

살아있는 무대는 언제나 우리보다 한 단 위에 있었으나, 총을 쏜 순간 무언가 달라졌다.
문득 어떤 자유의 감각이 우리의 존재를 휘감는다.
비로소 우리의 미래를 스스로 만들 수 있다. 이것이 우리가 기다리던 종막이다.

구멍을 따라 모래같은 시간이 흘러나가기 시작한다.
시야가 무너지고, 흑백 영화라도 된 것처럼 색깔이 빠져나간다. 형태가 무너져 내리고 있다.

모든 것의, 모든 것의 형태가……
눈부신 빛에, 마치 모래처럼 부서져 쓸려나간다.

그 이후

TO BE 엔딩으로 → NPC는 사라지지만, 루프는 끝나고 모두가 행복한 현실을 살아나갑니다.
NOT TO BE 엔딩으로 → NPC가 돌아오고, 원래의 시간이 복원됩니다. 여러분만은 그 시간을 기억합니다.
OR 엔딩으로 → 극장에 가서 무대 장치의 신을 쏘지 않으면, 그 손아귀 안에서 루프를 계속하게 됩니다.

“TO BE” ENDING

조건: TO BE의 카르마 점수가 더 높을 때. 단, 양측 카르마 점수를 모두 합쳐 5점이 넘어야 함.

빛이 폭발하듯 퍼져나간다.

헉. 당신은 문득 눈을 뜬다. 크레인 비치, 캠프파이어의 불꽃이 보인다.
바닷바람에 머리카락이 흩날리며, 선선한 웃음으로 GPC가 당신들을 돌아본다. “왜 그래?”

해변가의 익숙한 실루엣도, 잡지의 한 귀퉁이에 있던 애틋한 사연도, 저널에 그려진 그 애의 얼굴도 이제 없다.

당신들은 이제 무엇인지 그리움의 흔적이 남은 기억의 빈 자리를 의문스럽게 쓰다듬곤 할 뿐이다.

마침내 연극의 막이 오른다. 1988년, 졸업 공연 <햄릿>.
무대의 커튼 뒤에서 검은 의상을 입은 GPC가 걸어나온다.
그의 긴장한 굳은 낯빛은 곧 지워지고, 우수에 젖은 햄릿의 고뇌만이 남는다.
스포트라이트가 그를 비춘다.

PC2는 문득 불안함을 느끼고 조명이 있을 천장을 쳐다보지만,
갑작스레 떨어지는 무거운 가구나, 결투 장면의 레이피어가 날카로운 진짜 금속으로 변하는 일은 없다.

> 햄릿 – The rest is silence….

햄릿은 눈을 감고, 그렇게 숨을 거둔다. 모두의 노력이 완성한, 완벽한 무대가 막을 내린다.
관객석에선 우레와 같은 박수소리가 터져 나온다. 스탠딩 오베이션.

커튼콜이 지나고, 인내의 시간을 거쳐 작품을 만들어낸 당신들이 무대 아래로 내려와 서로를 끌어안는다.
이유 모를 울음이 멈추지 않는다. 눈물 자국으로 엉망이 된 GPC가 얼굴 가득 웃는다.

문 너머에는 빛만이 환하다.

“TO BE” ENDING: 특성 점수 2점 증가

긴 루프를 끝내고, 우리는 사라진 옛 친구를 잊었지만, 우리의 미래를 만들어 갑니다.

“NOT TO BE” ENDING

조건: NOT TO BE의 카르마 점수가 더 높을 때. 단, 양측 카르마 점수를 모두 합쳐 5점이 넘어야 함.

1998년. PC1의 손은 전화의 수화기 위에서 머뭇거린다.
옛 친구의 부고를 받던 날이다. 숫자를 연이어 누른다.
뚜르르…… 신호음은 계속 이어진다. 너머의 상대가 전화를 받을 기미가 없는 것처럼. 뚜르르, ……
그리고 마침내, ‘달칵.’

*

수많은 사람들이 대강당의 오래된 객석을 채우고, 마침내 연극의 막이 오른다.
무대의 커튼 뒤에서 검은 의상을 입은 NPC가 걸어나온다.
제자리를 찾은 신예의 자신감 어린 표정은 지워지고, 우수에 젖은 햄릿의 고뇌만이 남는다.
스포트라이트가 그를 비춘다.

> 햄릿 – To be or not to be... that is the question.

모두 숨죽여 그에게 집중하는 가운데, 관객석 뒤편에서 작게 빛이 스며든다. 지각한 관객이다.

사람들이 돌아본다. 각자의 역할을 수행하던 무대 뒤의 스태프들의 시선도 문득 그곳에 가 닿는다.
품을 채우는 큰 꽃다발을 든 사람이 미안한 미소를 지으며 객석의 한 구석에 앉는다.

마침내 막이 내리고, 말간 얼굴의 GPC에게도 빛이 새겨진다.

“NOT TO BE” ENDING: 특성 점수 2점 증가

길었던 루프는 끝이 납니다. 우리의 햄릿을 되찾고, 모든 것이 원래의 자리로 돌아옵니다. GPC를 포함한 모두가 그 꿈을 기억하지만요.

“OR” ENDING: The Rest Is Silence그 나머지는 침묵이다

조건: 양측 카르마 점수를 합쳐서 5점을 넘지 못했을 때 / 무대 장치 앞으로 가지 않기로 결정했을 때 / 무대 장치를 쏘지 않았을 때

헉.
당신은 기숙사 방의 당신 침대에서 눈을 뜬다. 창문으로 밝은 아침 햇살이 들어온다.
어젯밤에 어떻게 잠이 들었는지 잘 기억이 나지 않는다. 모든 게 모호한 꿈 같다.

당신은 창을 바라보며 초점을 집중하고 생각을 가다듬는다.
오늘은 그간의 노력을 거두는 중요한 날이다. 88년, 졸업 공연 <햄릿>.

수많은 사람들이 대강당의 오래된 객석을 채우고, 마침내 연극의 막이 오른다.
숨죽인 침묵이 공간을 채운다. 무대의 커튼 뒤에서 검은 의상을 입은 GPC가 걸어나왔다.
스포트라이트가 우수에 젖은 햄릿의 고뇌를 비춘다.

GPC – 사느냐 죽느냐, 그것이 문제로다.

그의 목소리는 맑고 또렷하다. NPC의 흔적은 어디에도 없다.
여러분은 각자의 역할에 몰두한다. 호레이쇼 역, 조명, 배경, 음향… 어느새 5막의 결투 장면에 다다른다.

GPC – 이 검을 받아라, 레어티스!

대치하는 햄릿과 레어티스, 두 사람이 든 얇은 레이피어가 부딪힐 때마다 높고 위태한 소리가 난다. 챙강!
눈썰미 좋은 여러분 중 누군가는 배우들이 미미하게 멈칫거리는 기색을 발견한다.

검에 찔린 GPC의 셔츠가 붉게 물든다. 무대의 바닥에 붉은 방울이 떨어진다.

그는 쓰러지고, 우리는 모두 그의 마지막 대사를 기다린다. ‘그 나머지는……’
그러나 그는 그저 침묵으로 숨을 거둔다. 관객석에서는 모호한 타이밍에 박수 세례가 터져나온다.

막이 내리지 않으며, 조명도 꺼지지 않는다.
붉은 피가, 무대의 바닥을 적시고 단상 아래로 흘러내린다……

“OR” ENDING:

우리는 데우스 엑스 마키나의 손아귀 안에서, 이 시간을 반복합니다. 이 비극은 되풀이되어 올려져야만 합니다.


To Be or Not To Be
어느 날 '햄릿'이 사라졌다.
그를 기억하는 건 오직 우리뿐
DESIGN (C) 2025 EP (@E2P_CM) ALL RIGHTS RESERVED.
ASTRA ODYSSEY SCENARIO <TO BE OR NOT TO BE>