

“아직 남아있는 이야기가 있어”

::개요::

차가운 바닷바람이 당신의 뺨을 스치고 지나갑니다. 바닷가에 서서 멍하니 바다를 보고 있으려니 한가지 의문이 드는 것이 있었습니다.

‘내가 지금 여기에 왜 왔더라?’

그렇게 생각하며 발걸음을 옮기려고 시선을 돌렸을 때였습니다. 그곳엔 **KPC**가 당신을 바라보며 서있었습니다. 아, 이제야 기억이 납니다. 당신은 당신의 소중한 사람과 함께 여행을 왔습니다.

이제 움직여야죠, 당신의 소중한 사람이 기다리고 있잖아요.

당신에게 손을 내민채로
그대로 말이에요.

::기본정보::

플레이인원 :: **KPC:1** 타이만
플레이 타임 :: **ORPG**기준 약 3시간
룰북 :: **Coc 7판**
추천 기능 :: 심리학, 아이디어
로스트 확률 :: **KPC-** 높음 / **PC-** 낮음
플레이어 난이도 :: ★★☆☆☆
키퍼링 난이도 :: ★★☆☆☆

::유의 사항::

-본 시나리오는 미국 카오시움에서 제작, 도서출판 초여명에서 번역, 및 출간한 크툴루의 부름 (**Call Of Cthulhu**) : 제7판 룰을 기본으로 사용하는 비공식 창작 팬메이드 시나리오로 저작권을 해칠 목적이 없음을 알립니다.

-룰플레이에 따라 플레이 타임이 유동적입니다.

-신화생물에 대학 독자적인 해석이 있습니다. 이것이 불편하신 분들은 열람을 삼가해주세요

-룰북 미소지 시 키퍼링을 금합니다. 키퍼링 커미션 역시 금지합니다

-세션카드 커미션은 제한하지 않습니다. 라이터를 반드시 기재해주세요

-공개 된 장소에서 시나리오 스포일러를 금지합니다.

-본 시나리오에 대해서 멘마 등의 언급을 제한하지는 않겠지만 공개계정에서는 삼가해주세요.

-진상을 제외한 개변은 자유롭습니다. 하지만 개변한 시나리오를 배포하거나 오리지널 발언은 금합니다.

-공개된 곳에서 스포일러는 지양해주세요. 후세터 등으로 쿠션을 깔아주시는걸 권장드립니다.

-**힐링 시나리오가 아닙니다.** 이를 속이고 탐사자를 모시는 것을 절대 금합니다

-그 외의 이유없는 비난, 폄하. 공개계정에서의 스포일러가 발각될 시 본 시나리오는 지인 한정 배포로 변경됩니다

{이하로는 키퍼분들만 열람해주세요!}

::진상::

A.0

KPC와 PC는 서로 소중한 관계입니다. 그런 둘이 함께 겨울 바다를 보러 여행을 온 것은 그다지 이상한 일이 아니었습니다. 하지만 운이 없게도 둘이 간 바다의 밑에는 쇠뿔로이고르가 있었습니다. 그 로이고르는 비실체의 몸을 계속 유지하기 위해 바다에 눌러온 인간들의 마력을 착취하고 있었습니다. 하루이틀 정도 머문 여행자들은 그저 피곤함을 느끼며 집으로 돌아가 큰 문제가 없었지만 탐사자 일행은 달랐습니다. 기껏 눌러 가는거 짧게 가지말고 오랫동안 함께 놀다 오자는 KPC의 말을 받아들여 둘은 최소 일주일 이상의 여행을 계획했고 그대로 실행했습니다.

하지만 문제는 그때부터 시작이었습니다. 로이고르는 이번 착취의 대상으로 PC를 고른 것이었습니다. PC는 반복적인 마력 착취로 심신이 약해진 상태였습니다. 하지만 KPC는 그 대상이 아니라 멀쩡했고 PC는 분명 함께 있음에도 혼자 멀쩡한 KPC를 보며 점차 의심하기 시작했습니다.([블북 155p.편집증 참고](#)) PC는 결국 광기에 사로잡혀 KPC를 절벽에서 밀어 죽이고 맙니다.

하지만 PC는 그것을 기억하지 못합니다. 로이고르에게 너무 오랜시간 마력을 착취당해 심신미약 상태이던 그는 스스로가 아끼고 소중히 여기던 KPC를 밀어죽였다는 것을 받아들이지 못하고 그날 있었던 기억을 통째로 잊어버렸기 때문입니다.([블북 155p.기억상실 참고](#)) 그의 기억은 KPC와 함께 바닷가를 걷던 것이 그 기억의 마지막입니다.

A.1

KPC는 PC를 그저 진심으로 걱정했을 뿐이었습니다. 일정을 취소하고 힘들어보이는 PC의 곁에 있으며 그를 간호하고 이따금 그와 함께 산책을 나섰습니다. 병원을 갈 수도 없었습니다. PC는 그저 피곤해보이는 것이 다였으니까요. 이따금 무언가 자주 깜박하더라도 피곤해서 정신이 없나보다, 하고 넘겼습니다. 그날도 별 다른 것은 없었습니다. PC를 위해 피로회복제라도 사 돌아가려는 찰나 근처에 경치가 아름다운 절벽이 있다는 얘기를 듣고 함께 보러가면 PC의 기분이 좀 더 나아질까 했을 뿐이었습니다. 그곳이 자신의 마지막이라는 것은 KPC는 예상하지 못했습니다.

KPC는 처음엔 그것을 믿지 않았습니다. 그저 실수였을것이라고, PC가 자신을 향해 뻗던 손은 자신을 밀려는 것이 아니라 발을 헛디딘 자신을 잡기 위해였을 것이라고. 이에 니알라토텔은 흥미를 느끼고 KPC에게 접근합니다. 그것이 정말 실수라고 믿느냐고, 니알라토텔은 KPC의 믿음을 간단하게 무너뜨려버리고 KPC를 잊은채로 바닷가에 남아있는 PC를 보여줍니다. KPC는 그것에 크게 분노하게되고 그토록 사랑하던 감정은

증오가 되어버립니다. 그것을 본 니알라토텐은 KPC에게 제안합니다. 복수할 수 있도록 도와줄테니 하고싶은대로 해보라고, 말이죠. 니알라토텐은 KPC의 복수를 위해 그의 기억을 토대로 PC와 대화할 수 있고, 그날을 다시 할 수 있는 공간을 만들어줍니다.

하지만 KPC가 바라는 것은 그저 복수가 아닙니다. 그가 가장 바란 것은 PC의 진심어린 사과였습니다. 그래도 한때 사랑했던 사람이니, 그가 사과를 한다면 용서해줄 의향이 충분히 있습니다. 하지만 그가 모든 것을 알고 나서도 사과하지 않는다면 KPC 역시 분노에 사로잡혀 광기에 걸리고 말 것 입니다.

*탐사자 역을 하시는 분께는 함께 여행을 왔다 정도만 알려주세요. 실제로 PC의 기억은 함께 여행을 온지 며칠이 되었고, 바닷가를 나온 것에서 기억이 끝났습니다. 분명 오늘을 겪었음에도 그는 기억하지 못합니다.

1. 해변

차가운 바닷바람이 당신의 뺨을 스치고 지나갑니다. 멍하니 바다만 바라보던 시선은 발끝까지 밀려온 파도가 신발을 적시고 나서야 다른 곳으로 돌릴 여유가 생깁니다. 다행히 피하긴 했지만 끝부분이 젖어버렸어요. 그것을 내려보고 있자니. 문득, 드는 의문이 있습니다

당신은 어째서 이곳에 왔던 걸까요? 멍한 머리속은 알려줄 생각이 없기라도 한 듯 떠오르는 것이 없습니다. 그래도 기껏왔으니, 산책이라도 할까요. 걸음을 옮기려 시선을 돌렸을 때였습니다. 그곳엔 한 사람이 서있습니다.(* KPC입니다. 외관을 서술해주세요) 굉장히 눈에 익은 사람입니다. 누구일까요..?

“뭐하고 있어, PC. 같이 산책하자며.” (*말투는 캐에 맞춰 자유롭게 바꿔주세요)

강제 지능판정

실패: 아 맞아. 저 사람은.. KPC입니다. 그와 함께 나왔었나봅니다. 어째서 이런 걸 깜박하고 있는건지..

성공: 아, 맞아. 분명 KPC와 함께 여행을 왔었습니다. 분명 같이 산책을 하러 나왔었죠. 왜 그 간단한 사실을 잊고 있었을까요? (극단적 성공 이상 추가 출력) 근데.. 뭔가 이상합니다. 그의 말은 자신이 산책을 하자고 말했다는 것만 같습니다. 분명 산책을 먼저 제안했던 것은 KPC쪽이었는데 말이죠.. 착각이었을까요?

다시 멍하니 그를 보고 있자니 **KPC**가 당신을 향해 손을 내밀니다. 함께 걷자, 그가 입을 열지는 않았어도 그렇게 말하는 듯한 느낌이 들었습니다. 그 손을 붙잡으면 **KPC**는 당신과 함께 천천히 걷기 시작합니다

***PC가 손을 잡길 거부하면 그냥 먼저 앞서 걸어주세요. 표정에 서운함이 담겨있다 이런 식의 묘사를 출력해주셔도 좋습니다.**

함께 걷자, 는 이전의 상황에서 **KPC**가 했던 말입니다. **PC**는 그것을 기억하지는 못해도 겪었으므로 무의식 중에 그런 생각을 합니다.

자유로운 롤플레이팅이 가능합니다. 바닷가를 걸으며 이런저런 이야기를 해주세요. 추억에 대한 이야기도 좋고 이전의 여행들에 대한 이야기도 좋습니다.
오늘은 상태가 괜찮아 보이네, 같은 이야기를 반드시 해주세요. 그 후 지능판정이 있습니다.
***판정값에 상관없이 그러고보니 어제까지는 몸이 무거웠는데 오늘은 가벼운 기분입니다.**
라는 서술을 추가로 해주세요. 현재 **PC**는 니알라토텍이 만든 공간으로 옮겨져 로이그르의 영향을 받지 않는 상태입니다. 기억상실은 그대로이지만 더 마력을 빼앗기지 않아 피로한 느낌은 없습니다.

사람도 몇 없이 한적한 바닷가는 산책을 하기 꽤 좋습니다. 겨울 바다임에도 맑은 하늘과 그에 어울리는 푸른 바다는 가만히 바라보고 있기만해도 상당히 아름다운 풍경입니다.
가벼운 이야기를 하며 바닷가를 걷다보니 다시 한번 매서운 바람이 돌을 스치고 지나갑니다.

강제 정신력 판정

실패: 겨울 바다라 그런지 역시 너무 춥네요... 옷을 좀 더 따뜻하게 입고 오는 것이 좋았을까요?

성공: 분명 바람이 꽤 쐬던 것 같은데.. 이상하게 춥다는 생각이 들지 않습니다.

이곳은 니알라토텍이 만든 공간입니다. 현실 세계가 아니므로 그의 정신력이 이길 때면 약간의 위화감 정도는 느낄 수가 있습니다. 이 공간을 이기거나 깨버리지는 못해도 말이에요.

만약 정신력 판정에 전부 실패한다면 그는 이 공간 자체가 만들어졌음을 인지하지 못하고 이것이 자신의 기억이라는 것도 받아들이지 못하게 됩니다.

KPC는 추운 듯 목도리를 좀 더 여미고 있습니다. 붉어진 얼굴과 손끝이 상당히 추워보여요. 그를 위해 따뜻한 음료라도 사오는 것이 낫지 않을까, 라고 생각하던 순간 **KPC**가 먼저 뭐라도 사오겠다며 자리를 뜨려합니다.

*현재 KPC는 아무리 PC를 사랑했다 해도 PC와 있는 것이 꺼려지는 상태입니다. PC가 잡는다면 네 몸상태가 걱정되니 혼자 얼른 다녀오겠다 식으로 어떻게든 혼자 자리를 나올 수 있게 해주세요.

금방 오겠다며 KPC는 저 멀리 가버립니다. 혼자 뭘하고 있어야할까요. 바닷가라도 둘러보고 있어야 하는 걸까요? 계속 산책을 하기엔 자리를 옮기면 KPC가 못 찾을 듯도 싶은데요..

관찰 선언 시

실패: 소금기 때문인지 눈이 조금 따가운 느낌이 듭니다. 저 멀리 건물들이 조금 보이는게 보이네요. 하지만 거리로 봐서는 이곳에서 갈만한 곳은 아닌 것 같습니다.

성공: 저 멀리 건물이 보입니다. 가기에는 너무 멀어보이지만요. 시선을 조금 돌리면 근처에는 드문드문 노점상이 세워져있는 것도 보이네요. ..어라, 그런데 사람이 하나도 없습니다. 겨울이라 가게를 하지 않고 그냥 가버린 것일까요?

노점상에 가까이 가봤을때 혹은 그쪽을 향해 관찰

실패 혹은 일반 성공: 그냥 추워서 비워뒀나 봅니다. 하긴 이런 추운 날씨의 바닷가라면 사람도 없을테니 어느정도 이해는 간다고 해야할까요.

어려운 성공 이상 시: ..아니 그냥 가버린 것이 아닙니다. 노점들은 완전히 비워져 있는게 아니에요. 분명 드문드문이긴 하지만 물건도 있고 음식이 있는 곳도 있습니다. 하지만 사람은 하나도 없어요. 대체 왜..? (노점상에 가까이 갔을 때는 판정없이 이쪽으로 출력해주세요)

그렇게 이 공간에 의문을 느끼거나, 혹은 그저 KPC를 기다리고 있을 때, 무언가 보입니다.

강제 관찰 판정

공통 출력: 절벽.. 인 것 같네요. 이곳과는 상당히 떨어져 있는 곳입니다. 저곳이면 보는 풍경이 꽤 괜찮을 수도 있겠구나, 하는 생각이 들어요. (극단적 이상 추가 출력) 그리고 자세히 보이지는 않지만.. 그 위에 누군가 서 있는 듯도 싶습니다. 사람인걸까요..?

절벽은 거리가 너무 멀어 해변에서 자세히 보기란 불가능해 보입니다. 너무 빨리 쳐다본것인지 눈이 따끔한 느낌이 들어 잠깐 눈을 감았든, 비비든 하는 순간

“뭐해?”

어느새 옆에 온 KPC가 당신을 멀뚱히 바라보고 있습니다. 그의 손에는 아직 김이 올라오는 음료 두 잔이 들려있네요. 그는 그 둘 중 하나를 당신에게 건넵니다.

KPC가 다녀온 곳은 호텔 내부에 있는 카페입니다! 따라갔을 때의 개변은 자유롭게 해주세요. 이곳의 KPC의 기억을 토대로 만들어졌으니 그것에 대한 힌트를 주셔도 좋습니다. 다시 해변으로 돌아오기만 한다면 진행에 우리가 가지는 않을 것 입니다.

강제 정신력 판정

실패: 따뜻한 음료가 손에 들어오자 손이 녹는 기분입니다. 음료도.. 자신이 좋아하는 거네요. 새삼 KPC의 마음을 다시 한번 느낄 수 있었습니다

성공: 따뜻한 음료가 손에 있음에도 뭔가 찝찝한 기분이 듭니다. 분명 비슷한 상황이 있었던 것도 같은데.... 어제는 함께 바닷가를 산책했던 기억은 없습니다. 그저 착각인 걸까요?

만약 거절한다면 그럼 이걸 혼자 다 마시냐는 둥 핑계를 대주세요. KPC는 현재 PC에게 그가 한 짓을 알려주고 사과를 받고 싶어 일부러 PC에게 친절하게, 그에게 해주었던 행동을 반복하고 있습니다. 음료를 주었던 것도 그 행동 중 하나 입니다. 하지만 원래 둘은 함께 가게로 가 음료를 주문해 받아왔습니다.

음료를 한 모금 마시니 속이 따뜻해지는 기분이 들고, 몸이 조금은 녹은 것 같습니다. KPC가 당신에게 이제 좀 괜찮냐고 묻고, 우리는 다시 함께 해변가를 따라 천천히 걷기 시작합니다.

자유 롤플레이팅 구간입니다. 둘에 관한 이야기거나 시답지 않은 이야기도 좋습니다. 하지만 아직 그가 했던 일에 대해서는 언급하면 안됩니다. 롤플은 적당한 때 끊어주시거나, 혹시 PC가 먼저 절벽에 대한 말을 꺼냈을 때 끝납니다.

갑자기 KPC가 우뚝 멈춰섭니다. 당신은 그런 그를 따라 멈춰섰을수도, 혹은 몇걸음 정도는 앞서 걸어버렸을 수도 있겠습니다. 그런 당신을 바라보는 그의 얼굴을 보고 있자면, 그것은 분명히 슬픈빛을 띄고 있었습니다.

심리학 판정

실패: 그는 그저 슬퍼보입니다. 혹시 음료를 사러 간 그 잠깐 사이에 무슨 일이 있었던 걸까요?

성공: 정말, 서글퍼 보이는 얼굴입니다. 하지만 그 뿐만이 아닙니다. 그는 그저 슬픔을 느낄뿐만 아니라 굉장히 복잡해 보입니다. 그것은 너무 복잡한 것이라 바라보고 있는 당신은 무어라 형용할 수도 없을 것만 같은 기분입니다.

KPC는 PC를 사랑합니다. 아무리 증오한다고 해도 그 감정이 아예 없어질 수는 없는 것이었습니다. 그와 함께 추억이야기를 나누는 것은 그에게는 너무나도 소중한 시간입니다. 하지만 그는 문득 자신이 죽었음을 깨닫습니다. 이렇게 이야기를 나누는 것 역시 니알라토텐이 만들어준 이 공간의 시간이 끝나면 더이상 이어지지 못할 것이란 걸 알고 있습니다. 그리고 그걸 그렇게 만든 것이 PC라는 것 역시 새삼스레 깨닫고 깊은 슬픔과 배신감, 증오가 섞여 더 이상 말을 잇지를 못합니다.

심리학은 언제나 선언이 가능합니다. 시나리오에 없는 부분의 판정은 해당 턴은 키퍼분들에게 맡기겠습니다.

그 얼굴은 그 누가 보더라도, 당장 다가가 무슨 일이 있냐고 물어볼 수밖에 없을 것만 같은 그런 얼굴이었습니다. 그건 분명 당신 역시도 마찬가지겠지요. 하지만 당신이 무슨 일이 있는거냐고 물어보려는 찰나, 혹은 당신이 이미 물어보았다 하더라도 그는 아무 말없이 해변을, 그 바다 너머를 가리킵니다.

그는 그 채로 아무 말이 없습니다. 당신이 부른다고 하여도 그는 대꾸를 해줄 것 같지 않습니다. 그저 슬픈 얼굴은 당신을 향한채로, 하지만 손은 바다를 가리킨 채로 멈춘 것만 같이, 그 자리에 서있을 뿐입니다.

그가 가리키는 곳을 보려 바다로 고개를 돌린 순간, 누군가 엄청난 힘으로 당신을 밀어버립니다. 누구인지 돌아보지도 못한 채 당신은 그대로 바다를 향해 넘어집니다.

그를 밟은 것은 당연하게도 KPC입니다. 그런 얄은 바닷가에서 밀어 봐야 복수가 되지는 않겠지만, 그가 했던 일을 기억하기를 바라는 마음에 그를 밀어버립니다.

수면에 몸이 부딪히고, 침병. 하는 소리가 났을까요.

눈 앞이 순간 암전되었다가 번쩍,하고 다시 뜨입니다. 눈을 떴을 때 당신을 반기는 것은 낯설지만은 이제는 익숙해질 법도 한 호텔의 천장입니다.

2.호텔

“일어났어 PC?”

눈이 뜨이자마자 가장 먼저 들린 소리는 당신을 부르는 KPC의 목소리였습니다. 그는 창문가에서 바다를 바라보고 있었는지 창문을 닫고 당신에게로 다가가 다정하게 말을 걸어옵니다.

“갑자기 쓰러져서 걱정했어”

...쓰러져? 그저 쓰러졌던 걸까요?

강제 정신력 판정

실패: ...그가 그럴다니 그런 것이겠쥬. 어제까지만해도 몸이 안 좋았으니 갑자기 무리를 해서 그런건가 싶어집니다.

성공: 분명 누군가 밀었던 듯도 싶은데.. 그저 착각이었던 걸까요..? 그럴다기엔 감각이 너무 선명한 느낌입니다. SAN (0/1)

누군가 밀었다는 말을 해도 **KPC**는 무슨 말이냐는 듯 반응합니다. 아직 **PC**는 기억을 다 되찾지 못했습니다. 혹 여기서 **PC**가 **KPC**를 의심하고, 두고 도망쳐 버린다면 엔딩2로 가주세요.

PC가 누가 밀었다는 것에 언급을 했든 안했든 **KPC**는 그를 굉장히 걱정하고 염려하는 모습을 보여줍니다.

심리학 판정

실패: 그는 그저 당신을 걱정하는 것처럼 보입니다

성공: 그는 분명 당신을 걱정하고 있습니다. 하지만 분명 그것만 있지는 않은 것 같습니다.

당신을 걱정스레 바라보던 **KPC**는 당신의 이마에 손을 한번 올려보더니 열이 있는 것도 같이라며 약을 사러 다녀오겠다고 말한 후 호텔에서 나가버립니다.

원래 기억에서의 **PC**는 이때 여기서 **KPC**를 기다렸습니다. 호텔을 둘러보도록 유도해주세요. 나간다고 한다면 **KPC**가 찾지 못할수도 있다는 말을 꼭 덧붙여주세요. 그럼에도 나간다면 **END2**입니다.

호텔은 전체적으로 깔끔하고 시설이 좋습니다. 분명 숙소를 정한 것도 **KPC**였지요. 함께 가는 여행이라고 신경을 많이 쓴 티가 나는 듯한 기분입니다.

당신이 누워있던 [침대]와 그 옆에 놓여있는 [의자]가 당장 눈에 들어옵니다. 조금 더 시선을 옮기면 [작은 서랍장]과 [책상]이 보이네요. 창 밖으로는 오후가 조금 지난 시간인 듯, 아직 기울기 전이지만 높이 떠있지 않은 해와 그 빛을 반사하고 있는 눈부신 바다가 보입니다.

침대

방금 막 당신이 일어나서 그런가 이불이 흐트러져 있는 침대입니다. 더블 배드네요. 분명 어젯밤에도 함께 잠들었던 것이 문득 생각납니다. 피로감에 먼저 잠드는 당신을 **KPC**는 그저 걱정스럽게 바라보며 쓰다듬어 주었던 듯도 싶습니다.

의자

원래는 이 자리에 있는 것이 아닌 의자입니다. **KPC**가 당신을 지켜보고 있기 위해 끌고 온 것이 아닐까라는 생각이 문득 듭니다.

작은 서랍장

서랍장... 이라고 생각했는데. 문을 열어보니 안에는 냉장고가 들어있습니다. 간단하게 음료 등을 넣을 수 있을 것 같은 그런 작은 냉장고예요.

-냉장고를 열어본다: 안에는 생수 몇 병과 맥주 몇 캔이 들어있습니다. 분명 맥주는... 잘 기억은 나지 않아도 첫날에 함께 사왔던 것 같습니다. 그러고보니 당신이 피곤하다는 이유로 **KPC**는 제대로 놀지도, 즐기지도 못했겠네요. 괜히 미안해지는 듯한 기분입니다.

책상

의자가 없는 책상입니다. 침대 옆에 있던 의자는 여기서 끌고 왔나 봐요 위에는 [전화]와 [메모지]가 놓여있습니다.

전화

흔히 볼 법한 그런 유선 전화기입니다. 아마 룸서비스나 무언가 물어볼 때 카운터와 연결되는 전화가 아닐까 싶습니다. 그 밑에는 카운터와 연결이 가능한 번호도 적혀있네요.

-전화를 걸어볼 시: ...신호음은 가는 것 같은데 딱히 누군가 받거나 하지는 않는 것 같습니다 .

강제 정신력 판정

실패: 다들 바쁜건가 싶네요. 나중에 KPC가 오면 필요한 것이 있는지 물어봐서 그 때나 다시 걸까 싶습니다

성공: ...안 받는다고요? 시간이 조금 지연될 수는 있지만, 몇 번을 다시 걸어봐도 카운터는 전화를 받지 않습니다. 뭔가 이상하다는 느낌이 계속 듭니다.

카운터에 나가볼 수 있습니다. 하지만 카운터에 가보아도 사람은 없습니다. 그날에 KPC가 카운터의 사람에게 말을 건 적이 없어, 그의 기억 안에 없기 때문입니다.

메모지

호텔에 흔히 배치되어 있는 메모지입니다. KPC가 무언가를 적는 듯한 모습을 본 적이 분명 있습니다. 그때 그는 기대에 찬 얼굴로 내일 일정을 정리해두고 있다고 말했어요. 하지만 지금 메모지에는 적힌 글이 하나도 없이 텅 비어있어요. 일정이 있었지만 모두 취소하고, 당신 곁에만 있었던 것이 떠오릅니다.

(앞에 정신력에 성공해 KPC를 의심하고 있었던 경우 추가 출력) 잘해줘도 모자를 판에 그런 그를 의심하고 있었다니... KPC에게 너무 미안해집니다.

호텔 안을 다 둘러보고 있으니 문이 열리고 KPC가 들어옵니다. 당신이 눈에 들어오자 KPC의 얼굴은 잠깐 놀란 듯 하다가 금방 걱정스럽게 물듭니다.

“움직여도 괜찮아?”

신발을 벗고 다가오는 그의 손에는 약국에 다녀온 듯 약봉투가 들려있었고 다시 한번 열을 재려는 듯 당신의 이마에 손을 올립니다. 열이 없다고 생각한 건지 그는 금방 조금은 안심한 듯한 얼굴을 하며 당신의 손에 약봉투를 쥐어줍니다.

“앉아있어, 물 가져다 줄 테니까”

KPC는 그렇게 말하곤 서랍장 쪽으로 가 냉장고 문을 열어 물을 꺼내 가져다줍니다.

자유 롤플레이팅이 가능한 구간입니다. 적당한 시기에 끊어주세요. 혹은 바로 넘어가는 것도 가능합니다

그러다 그가 문득 생각났다는 듯이 말합니다

“PC, 여기서 조금 떨어진 곳에 경치가 예쁜 절벽이 있대. 한번 가보지 않을래? 그렇게 멀지도 않고. 기분 전환 삼아서도 나쁘지 않을거야”

그렇게 말하는 그의 얼굴이 더 기대에 찬 듯도 싶습니다. 절벽이라... 나쁘지는 않을 것 같아요. 조금 위험할 수는 있어도 끄트러미에 가까이가지 않고 풍경 구경만 하면 큰일은 없을 듯도 싶고요.

당신이 승낙하자 KPC는 크게 기뻐하는 얼굴을 해보입니다. 그리곤 당신의 손을 이끌어서 밖으로 나갑니다.

3. 절벽으로

KPC를 따라 절벽으로 향하는 길은 호텔 뒤에 있는 숲 길이었습시다. 완전히 닳인 길은 아니지만 그래도 사람이 다니는 길은 주기적으로 정리를 하는건지 다니기 힘들다고 할 정도는 아닙니다. KPC는 당신의 손을 잡은 채로 앞서 걷고 있습니다. 이제는 슬슬 해가 질 시간인지 나무와 잎에 가려진 틈 사이로 붉은색의 노을 빛이 어렴풋이 보입니다

“노을이 참 아름답지?”

앞을 보고 있어 확신할 수는 없어도 KPC의 목소리가 들려옵니다

“절벽에서 보면, 몇 배는 더 예쁘더라”

강제 정신력 판정

실패: 왠지 KPC의 목소리가 조금 가라앉은 것만 같다는 기분이 듭니다. 그러고보니 걷는 속도도 평소보다 느린 것 같아요. 그저 숲길이라서 조심하는 것뿐일까요?

성공: .. KPC의 말이 뭔가 이상합니다. 그의 말은 이미 보고 온 것만 같은 사람 같습니다. 그는 이미 이곳에서 절벽의 노을을 본 적이 있는 걸까요? 그렇다고 하기엔 호텔에서 당신에게 말하는 그의 모습은 그것에 대해 처음 안 사람인 것 같았습니다

이상함에 대해 물어도 KPC는 아무 말도 하지 않습니다. 그저 묵묵히 절벽을 향해 걸어갈 뿐입니다

듣기 판정

실패: 별 다른 소리가 들리지 않습니다. 가끔씩 풀을 밟아 나는 부스럭거리는 소리를 제외한다면 말이에요

성공: .. 이상할 정도로 아무 소리가 나지 않는 것 같습니다. 이런 숲이라면 적어도 풀벌레 소리정도는 나와야한다고 생각합니다. 하지만 들리는 것이라곤 오로지, 파도가 절벽에 부딪히는 소리뿐입니다.

심리학 판정

실패: 그가 앞서 걸어서 그런 걸까요? 무슨 생각인지 모르겠습니다.

성공: 아무리 뒷모습이라도 어렴풋이 그 분위기와 기분 정도는 알아챌 수 있습니다. 분명 그의 기분이 무겁게 가라앉은 것만 같습니다. 어째서 일까요?

여기서 PC가 KPC의 손을 뿌리치고 도망치려 한다면 가능합니다. END2로 가주세요

그렇게 어느정도 걷다 보니, 숲의 끝이 눈에 들어오고 곧 숲을 벗어납니다.

저 멀리 절벽의 끝이 눈에 들어옵니다. 이제는 해가 어느정도 저 붉은 빛과 어두운 푸른 빛이 섞이기 시작하는 아름다운 하늘이 KPC 너머로 보입니다. 이쯤이면 될 것 같은데, 싶는데도 KPC는 발걸음을 멈추지 않습니다. KPC는 당신의 손을 놓고, 아슬아슬한 절벽의 끝에 서서 당신을 바라봅니다.

이전에 PC가 정신력에서 모두 실패했다면 KPC는 아무 말없이 절벽의 끝에 가서 섭니다. 이후 바로 END1로 넘어가주세요

그 모습이 낯설지가 않습니다. 분명 어디선가 봤던 것만 같은 기분이 듭니다. 왠지 감당할 수 없는 감정이 울컥, 넘쳐흐릅니다. 당신이 원하지 않아도 넘쳐흐른 그것은 당신의 뺨을 타고 흐르기 시작합니다. 그 눈물을 묵묵히 바라만 보고 있던 KPC는 입을 엽니다

“...이제 기억이 좀 나?”

그렇게 말하는 그의 목소리는 싸늘하기 그지없습니다. 기껏 눈물을 닦아내고 다시 바라본 그는 웃지 않습니다. 이제까지의 다정함은 다 거짓이었다는 듯, 그는 웃고 있지 않습니다. 되려 굉장히 괴롭다는 듯한 얼굴로 당신을 바라보고 있습니다.

“네가 여기서 날 밀었어”

정신력 판정

실패: ...내가 그를 밀었다니요? 있을 수가 없는 일입니다. 믿을 수도 없어요. 하지만 그는 지금 거짓을 말하고 있는 것 같지는 않습니다. 분명 믿을 수가 없는데, 누군가 그것이 진실이라고 머릿속에서 외치는 것만 같은 기분입니다

성공: 아, 그래요. 이제야 기억이 납니다. 분명 오늘과 똑같은 하루를 반복한 적이 있어요. 그와 산책을 하고, 호텔에서 잠시 휴식을 취하고, 지금처럼 함께 절벽으로 와서, 그를, **KPC**를 절벽 밑으로 밀어버렸습니다. 왜 잊고 있었을까요. 자신이 저질렀던 일을

어느쪽이든 그는 자신이 **KPC**를 죽였음을 깨달았습니다. **SAN(1d4/1d6)**

괴로워하는 당신을 바라보는 **KPC**의 얼굴에도 눈물이 흐르기 시작합니다. 괴로움과 설움이 가득 담긴 얼굴과 증오로 가득 찬 눈은 당신에게서 떨어지지 않고 있습니다.

“나도 처음엔 믿지 않으려했어. 하지만 분명 너였어. 너 밖에 없었다고”

“나한테 왜 그런거야?”

“아니, 그건 이제 중요하지 않지. 난 이미 죽어버렸는걸”

“나한테 사과해”

...그는 그렇게 울분에 찬 말을 내뱉다 절벽, 그 너머의 바다를 가리킵니다

“그리고 저 안으로 뛰어들어, 네가 나한테 했던 것처럼”

선하고 순한 성격의 **KPC**라해도 이 부분은 변하지 않습니다. 현재 **KPC**는 증오에 휩싸여 그 역시도 광기에 사로잡히기 직전의 상태 수준으로 몰려있기 때문입니다. 그 증오는 **PC**가 진심으로 사과해야만 사라집니다.

분명 한 때 사랑했을 텐데, **KPC**는 그것조차도 모두 잊어버린 것처럼 악의가 가득 찬 말들을 내뱉습니다. 하지만 무어라 할 수는 없겠죠. 당신이 그에게 이미 벌인 짓이 있는데. 당신은 이미 그를 죽어버렸는데. 그에게 무어라 해도 소용없을 겁니다.

당신의 선택만이 남아있습니다.

그에게 용서를 구할지, 말지
그리고 저 안으로 뛰어들지, 그러지 않을지.

엔딩 분기입니다

- 1.KPC에게 용서를 구하고 스스로 바다에 뛰어든다 - END3
- 2.KPC에게 용서는 구하지만 바다로 뛰어들지는 않는다 - END4
- 3.KPC에게 용서를 구하지 않고 다시 그를 바다로 밀어버린다 - END5

END1. 그 바다에 버려진 기억

-탐사자가 이곳 자체가 기억이라는 것을 인지하지를 못했다 (정신력에 모두 실패했다)

그는 웃어보입니다. 하지만 그 웃음은 체념에 가까운 것이었습니다

“...말해봐야 소용도 없을 것 같네”

그는 그렇게 말하곤 당신을 스쳐지나가 버립니다. 나직하게 그가 무어라고 속삭인 듯도
싶습니다. 하지만 들리지 않아요. 그를 잡으려 손을 뻗든, 혹은 그저 그를 바라보고만 있든.
당신의 시야는 곧 암전 되어 버립니다

.
. .
. .
. .

... 문득 정신을 차립니다.

당신이 정신을 차리자 보이는 것은 넓디 넓고, 광활한 바다였습니다.

멍하니 바다를 바라보는 당신의 발끝을 파도가 적십니다. 당신은 그제야 문득 드는 생각이
있습니다. 당신은 여기에 왜 왔던가요? 아무리 생각해보아도 기억이 나질 않습니다.

그래도 왔으니, 산책이라도 할까요.

아름다운 겨울 바다는, 그저 바라보기만 해도 좋은 곳이니 말이에요

-

KPC로스트

PC생환

PC는 KPC에 대한 기억을 모두 잃어버리게 됩니다.

END2. 버렸던 것의 대가

-탐사자가 KPC를 두고 중간에 도망쳐 버렸다

뭔가 이상합니다. 계속 기억과 다른 부분이 생기고, 이상한 일이 벌어지고 있는 듯한 느낌이 듭니다. 그리고 분명 그것의 원인은 **KPC**에게 있습니다. 무슨 근거가 있거나 하지는 않지만 그렇다는 생각이 계속 듭니다. 그도 그럴것이, 그 혼자서만 저렇게 평온하잖아요. 계속 해서 생기는 의문 속에서, 그 혼자서만 그렇게 아무일도 없다는 듯이 있잖아요.

당신은 확신합니다. 이 이상함은 **KPC**로부터 도망쳐야만 끝날 것이라고요. 그렇기에 그를 두고 도망칩니다. 뒤에서 그가 아무리 당신의 이름을 불러도, 당신을 붙잡으려 뒤쫓아가도 당신은 계속해서 도망칩니다

.
. .
.

...얼마나 달렸을까요. 이제 더 이상 **KPC**가 당신을 부르는 소리가 들려오지 않습니다. 그래요. 벗어난 겁니다. 당신을 그 이상함 속에 빠뜨린 그로부터 도망친 겁니다.

...그런데요. 들리지 않는 소리가 그것뿐인가요?

아무리 겨울바다라 해도 이곳은 분명 여행지로 유명한 곳인데, 이상할 정도로 아무 소리도 들리지 않습니다. 사람들의 말소리, 새소리.

...하다못해 파도 소리까지 말이에요. 불안함을 느끼며 돌아본 바다는 완전히 멈춰 있습니다. 그 푸른 빛은 여전한채로, 움직이지 않고 있습니다. 하늘을 바라보면 구름 한점 없이 맑은 하늘에 태양만이 높게 떠있습니다. 하지만 그것은 저물 기미를 보이지 않습니다.

이게 무슨 일인가요. 왜 갑자기 모두 멈춰버린 걸까요.

그제야 깨닫습니다.

당신은 버려졌다는 것을 말이지요

-

KPC로스트

PC로스트

PC는 **KPC**의 광기로 인해 니알라토텍이 만든 공간에 갇혀버립니다.

END3. 이야기로 남은 바다

-**KPC**에게 용서를 구하고 바다에 뛰어들었다.

...그래요, 그것이 그가 원하는 것이라면 별 수 없겠죠.
그에게 용서를 구하고 그를 지나쳐 절벽쪽으로 갑니다.

이미 죽어버린 그가 원하는 것이라면, 그래도 한 때 그토록 사랑했던 그가 원하는 것이라면
들어주지 못할 이유도 없다는 생각이 들자, 두려움조차도 생기지 않는 기분입니다.

마지막으로 얼굴이라도 보고 싶어 **KPC**를 바라보아도 그는 고개를 들지 못하고 있습니다.
당신의 사과에 마지막 증오까지도 모두 무너져 내려버린 듯, 그저 슬픔에 잠겨버린
사람처럼 하염없이 눈물만을 떨구고 있습니다. 울지말라며 달래주고 싶어도 이제 당신에게
그럴 자격 따위는 없는거겠죠.

그대로 당신은 바다를 향해 몸을 기웁니다. 절벽에서 떨어지고, 당신의 몸이 허공을
가릅니다. 바다에 떨어지기까지의 시간이 굉장히 오래인 것만 같은 기분입니다

.....어라

분명 떨어지고 있는데, 누군가 당신을 붙잡습니다. 그 사람은 당신을 붙잡고, 그대로 당겨
품에 안습니다. 누구인가, 바라보면

KPC입니다.

그 사람은 분명 **KPC**입니다. 그는 여전히 하염없이 눈물을 흘리며 당신을 끌어안고 함께
떨어지고 있습니다.

“사랑해, **PC**”

그가 눈물에 찬 목소리를 내뿜습니다. 그것에 답해주려고 해도. 그 소리가 미처 사라지기도
전에 두 사람의 몸은 바닷속에 잠깁니다

.
. .
.

...문득 눈이 뜨입니다. 눈을 뜨자 보이는 것은 이제 낯설면서도 익숙한 호텔의 천장입니다.
몸을 일으켜 보면 마지막으로 보고 나왔을 때와 달라진 것이 없는 풍경입니다.

...아니, 달라진 것이 있네요. 의자에 앉아 졸고 있는 **KPC**가 보입니다.

우리가 겪었던 것은, 그저 꿈쩍한 꿈이었나봅니다

-

KPC생환
PC생환

이성치 **1d6**만큼 회복

니알라토텍은 자신을 즐겁게 해준 대가로 그 일을 정말로 꿈으로 만들어 주었습니다.

END4. 이젠 아무것도 남아있지 않은 바다

-KPC에게 용서를 구했지만 바다에 뛰어들지는 못했다.

당신은 그에게 사과합니다. 하지만 동시에 말합니다. 도저히 그렇게는 못하겠다고. 그에게 미안한 마음이 없다거나 그런 것이 아닙니다. 하지만 그것과 똑같이 떨어져 죽는 것은 별개의 문제입니다. 당신도 죽는 것은 너무나도 두려운 것입니다. 그에게 미안하다고 무릎을 꿇든, 혹은 그저 미안하다고 덤덤하게 얘기를 하든, KPC는 그것을 담담히 바라만 보고 있습니다.

문득 그는 당신에게 손을 내밀니다. 손을 내미는 그는, 미소짓고 있습니다.

. 그가 내미는 손을 잡지 않으면 안될 것만 같은 기분이 들어 그에게 다가가 그 손을 잡습니다. KPC의 웃음소리가 작게 들립니다. 아, 용서해주는 것일까요

그 순간

당신의 몸은 절벽 너머로 떠밀립니다. 그리고 KPC는 그 손을 놔버립니다.

당신의 몸이 허공을 가릅니다. 절벽 위에 서 있는 KPC는 여전히 웃고 있습니다.

...아니, 울고 있는 걸까요. 마지막으로 본 그의 얼굴은 눈물을 흘리며 웃고 있었습니다.

왜, 라는 의문이 들기도 전에 당신의 몸은 바다에 잠겨버립니다

.
.
.

...문득 눈이 뜨입니다. 눈을 뜨자 보이는 것은 이제 낯설면서도 익숙한 호텔의 천장입니다.

무엇일까요. 그저 끔찍한 악몽을 꾸것일까요? 그렇게 생각하며 주위를 둘러보면 변한 것이 없는 호텔입니다.

...아니, 변한 것이 있긴 합니다.

당신의 곁에는 이제, 아무도 없습니다.

-

KPC로스트

PC 생환

이성치 1d4만큼 회복

PC는 KPC를 죽였다는 죄책감에 영구적으로 시달리게 됩니다.

KPC는 PC를 용서하고 그를 꿈에서 깨어나게 해주었습니다.

END5. 홀로 남겨져버린 바다

-KPC에게 용서를 구하지도 바다에 뛰어들지도 않고, 다시 KPC를 밀어버린다.

당신은 그저 말없이 KPC를 바라봅니다. KPC는 당신의 말을 기다리고 있습니다. 하지만 당신은 그에게, 그 무엇도 하지 않고 그를 다시 바다로 떠밀어 버립니다. 이전에 했던 그대로 말이에요.

순간 KPC의 얼굴에 당혹이 서렸을지도 모르겠습니다. 하지만 이제 그런 것은 상관없습니다. 살아있는 사람은 살아야지요. 자신과 똑같이 죽으라니요? 어림도 없는 소리입니다. 풍덩, 바다에 무언가 빠지는 소리가 들립니다. 절벽을 내려다보면 이미 KPC는 바다에 삼켜 사라져버렸습니다. 당신은 그것까지 확인하고 난 후, 절벽의 길을 따라 다시 내려옵니다

.
. .

..이상합니다. 길이 끝나지를 않습니다. 아무리 걷고 걸어도 숲이 끝나지를 않습니다. 길이 이렇게 길지는 않았는데요. 아, 그래도 길이 끝이 있기는 한가 봅니다. 저 멀리 바다가 보입니다.

숲을 빠져나오자 광활한 바다가 보입니다.

...하지만 그뿐입니다. 그 주변엔 무엇도 없습니다. 뒤를 돌아보면 당신이 나왔던 숲도, 길도 보이지 않습니다. 당신에게 남은 것이라곤, 그를 밀어버린 오직 그 바다뿐입니다.

-

KPC생환
PC로스트

자신을 즐겁게 해준 KPC를 위해 니알라토텍이 대신 복수를 이뤄주었습니다.

읽으실 필요없는 후기

드디어 첫 시나리오가 완성되었습니다. 구상해둔 것은 여러가지 있었지만 완성을 한 것은 이번이 처음이네요.

본 시나리오에는 제가 이제까지 타이만을 다니면서 어떤 짓을 당해도 대부분 이해할 수 없는 포용력으로 PC를 용서해주는 KPC가 한번쯤이라도 사과를 받기를 바라면서 쓰기 시작했습니다. 아무리 착한 성향의 사람이라해도 이정도면 빠치지 않을까(...) 하면서 쓴 부분도 있긴 합니다. 내 캐가 아무리 그래도 이럴리가 없다! 하시는 분들은 광기로 그랬구나 하면서 넘어가면 충분히 플레이 할 수 있을 것이라고 생각합니다.

10월 이전에 배포를 하고 싶었는데 그게 제 마음대로 안되네요.. 도움을 주신 모든 분들에게 감사합니다. 특별히 헌정 시나리오에는 아닙니다. 분명 사랑한다는 말을 하고 있어도 성애적 사랑이 아니더라도 충분히 갈 수 있는 시나리오입니다. 저도 그렇게 테플을 진행하기도 했고요!

부족한 시나리오 읽어주시고 플레이해주셔서 감사합니다. 본 계정의 디엠으로 후기는 언제나 받고 있습니다.

다들 즐거운 플레이 되시길!

Thanks for

ㅏㅓㅓ님
ㅇㅇ님
ㅇ드님
르님
ㅇㅇㅈㅇ님

아이디어 및 테플 진행 도와주셔서 정말 감사합니다!