



레토르트 파라다이스 Retort Paradise

CoC 7th Fan made scenario W.라성

파라다이스 **ㄱ.ㄱ.**에 어서 오세요. 지금 원하는 것은 무엇인가요? 무한한 풍요를 무료로 누리고 낙원 같은 삶을 즐겨 보세요. 가구, 디지털 가전, 푸드코트, 안식 ... **ㄱ.ㄱ.**는 여러분이 원하는 모든 물자를 제공할 것입니다. 그 수준은 야자수 드리운 해변, 기어다니는 직원, KPC를 제외한 여러분과 같이 없어야 할 것마저 존재하게 합니다. 기본적인 복지에 놀라지 마세요!

KPC를 만나 보세요! 마음껏 재회하시기 바랍니다.

그가 파라다이스를 나가자고 제안하더라도 주의 깊게 듣지는 마세요.

중국에는 당신도 이곳이 밀봉된 낙원이라는 것을 인정하고 말 겁니다.

/// WARNING ///

이하 시나리오의 진상 및 시나리오 전문이 계속됩니다.

수호자 외 열람하지 않기를 권장합니다.

사건의 전말

파라다이스 ■■■. 영락없이 ‘백화점’으로만 보이는 이곳은 사실 파라다이스 ‘방공호’입니다. 놀라지 마세요. 인류 사회는 이미 멸망했습니다. 하지만 탐사자의 세상이 멸망한 것은 아닙니다. 탐사자는 본래의 차원에서 멸망해 버린 평행세계 속 방공호로 소환되었을 뿐입니다. 탐사자가 백화점 안에서 만날 KPC는 이 세상에서 멸망을 맞이하여 살아가던 KPC입니다. 그러니까 탐사자가 원래 알던 KPC는 평화로운 원래의 세상에서 하품이나 하고 있다는 말입니다. 조금 더 자세히 설명해 볼까요?

〈파라다이스 방공호〉 = 백화점

멸망한 도시에서 방공호로 기능하고 있는 이 건물은 멸망 직전 한 사고도 무리가 외계의 신에게 모독적인 의식을 벌여서 얻어낸 것입니다. 왜 굳이 백화점의 모양인가 하면, 그들이 방공호의 구체적인 형태를 잘 상상하지 못했기 때문입니다. 새로운 공간을 만들어내는 것보다는 백화점이라는 만능 건물에 술수를 쓰는 것이 편했습니다. 이 기묘한 공간은 거주민을 외부의 위험으로부터 격리해 주는 것은 물론, 욕망을 반영하여 즉각 물자와 공간을 생성해 냅니다. 만들지 못하는 것은 생명체뿐입니다.

백화점의 목적은 정말로 사람들을 지키는 것입니다. 인류가 존속되어야 이계의 신에게 바칠 제물들도 무사할 테니까요. 백화점은 풍요를 제공하는 대신, 계약을 통해 스스로 발을 들인 생명체가 밖으로 나가지 못하도록 잡아둡니다. 그리고 그것이 편안하게 살아가다 언젠가 죽으면 신에게 바치고 공간을 유지합니다. 방공호라는 본 목적에 따라서 백화점은 비상사가 아니면 입주민들을 직접 공격할 수 없지만, 제물을 원하므로 간접적인 죽음은 방관합니다. 인간의 개입 없이도 스스로 기능하며 시시각각 구조를 바꾸는 이 장소는 그 자체로 살아있는 것처럼 보입니다.

KPC - 포스트 아포칼립스 Another Universe (AU) Ver. 의 사정

종말을 맞이한 세상의 KPC와 탐사자는 함께 생존하던 중 방공호에 들어와 잘 살아갑니다. 그러나 불운하게도 반년 전 사이에게(룰북 319p)를 숭배하는 사고도들이 방공호에 진입하고, 본래 내부에 존재하던 사고도들과 살육전을 벌입니다. 탐사자는 이 과정에서 탄생한 신화 생물에게 죽습니다. 이 세계에서 KPC와 함께 살아가던 탐사자는 이미 죽었습니다.

홀로 남은 KPC는 괴물과 탐사자를 포함한 여러 사람의 죽음을 목격한 충격으로 인해서 기억 상실 광기에 걸립니다. KPC는 ‘세상이 멸망했다.’, ‘탐사자가 죽었다.’ 이 두 가지 사실을 부정합니다. 세상은 멸망한 적

없고, 평범하게 살아가다 탐사자와 함께 이상한 백화점에 갇혀버렸다고 생각합니다. 나갈 방법을 찾던 도중 탐사자가 이유 없이 사라져 버렸다고 생각하죠. 홀로 돌아다니던 KPC는 백화점에서 나가는 것에 집착하게 됩니다. KPC는 백화점을 파괴해서라도 기억 속 평화로운 바깥으로 돌아가고 싶어 하고, 심지어 탐사 도중 기존의 사고도들이 가지고 있었던 제어실의 카드키를 찾아냅니다.

탐사자가 소환된 이유

방공호는 그런 KPC의 적대감에 위협을 느낍니다. 따라서 사망자 일부를 제물로 사용하여 차원 관문을 열고, 평화로운 평행세계에서 문제없이 살고 있던 탐사자를 방공호 내부로 소환합니다. 방공호는 탐사자가 KPC를 설득하길 바랍니다. 이 안에서 영원히 살아가도록요.

탈출구를 찾는 탐사자는 결국 염원하던 바깥이 배끓는 자와 시신이 쌓여가는 생지옥이라는 것을 알게 될 것입니다. 다행히도 탐사자는 이 세상의 사람이 아닙니다. 관문을 찾기만 하면 돌아갈 수 있습니다. **여기서 나갈 수 없는 KPC를 홀로 두고 쉽게 떠날 수 있다면 말이죠.**

종극에는 탐사자도 인정하게 될지도 모릅니다. 멸망한 세상에서 이곳은 밀봉된 낙원이나 다름없다는 것을, 홀로 남겨져야 할 KPC가 머무를 유일한 안식처는 이곳이라는 것을.

...혹은 인정하지 않고 이 파라다이스를 무너뜨리고, 당신의 것도 아니었던 멸망한 세상에서 가여운 KPC와 함께 살아가기를 택하던지요.

세계가 어떤 방식으로 멸망했는지는 확실히 정해둔 것이 없습니다. 이전에 포스트 아포칼립스AU 시나리오를 다녀온 페어라면 특이한 연출을 할 수도 있습니다. 이 방공호가 세워진 세계를 동일한 것으로 보는 것도 괜찮겠죠. 그들이 생존 중 방공호를 찾은 다른 가능성이라고 생각하고 오마주하셔도 좋습니다.

NPC 정보

KPC

수호자가 제작하고 움직여야 하는 주요 NPC입니다. 사실 포스트 아포칼립스 평행세계, AU 속의 동일 인물입니다. 1년여 전, 큰 부상을 입고 계약서를 쓰고 탐사자와 함께 백화점에 들어왔습니다. 현재 **멸망과 탐사자의 죽음에 대해 부정하는 기억 상실 장기적 광기**에 걸려 있습니다. 생존술, 자연, 사격 기능치 등이 본래 수치보다 높습니다.

트레이시

붉은색 곱슬머리를 짧고 높게 묶은 30대 여성.

외부에서 생존하다 죽기 직전에 백화점에 들어왔습니다. 백화점을 낙원처럼 느낍니다. KPC의 광기를 느끼고는 백화점의 붕괴를 경계하여 제어실 카드키를 훔쳐 갑니다. 탐사자의 죽음을 목격했기 때문에 시나리오 중 마주친 탐사자를 두려워할 것입니다.

특성치 - 근력 70, 건강 60, 크기 55, 민첩 75, 외모 60, 지능 60, 정신 45, 교육 60

체력 11 이성 40 피해 보너스 0

기능치 - 근접전(격투) 40, 회피 40, 위협 30

직원 마네킹, 파라다이스의 일부

특성치 - 근력 40, 크기 55, 민첩 30

체력 5 피해보너스 0

기능치 - 근접전(격투) 30

단정한 정장 스타일의 백화점 직원 유니폼을 입고 있으며 일을 하는 듯한 랜덤한 자세를 취하고 있습니다.

머리카락과 이목구비는 존재하지 않습니다. 재질은 플라스틱처럼 매끄럽고 단단합니다. 불에 약합니다.

- 부수면 플라스틱 외피 안에 빨간 살점이 가득 차 있습니다. 장기나 뼈 같은 것은 없습니다. 목격한 탐사자 **이성 판정(0/1)**
- 낮에는 건드려도 반응이 없습니다. 불이 꺼져서 움직일 때 충돌하면 전투할 수 있습니다.
- 백화점의 일꾼으로, 백화점이 생명체를 흉내 낸 최선의 산물입니다.

기어다니는 직원, 의식으로부터 탄생한 키메라

특성치 - 근력 70, 건강 70, 크기 140, 민첩 50, 지능 20, 정신 80

체력 22 체구+2 피해 보너스 1d6 장갑 1

단단한 플라스틱 발, 거대한 몸집으로 공격합니다.

근접전 40, 피해 1d3 + 피해 보너스

회피 20

‘기어다니는 것’과 유사한 메커니즘을 가지고 있지만 전혀 다른 존재이며 주문을 사용하지 못합니다. 정체는 사이에가(319p)의 신도들이 소환하려던 신화생물이 다른 아우터 갯의 권능이 가득한 환경과 충돌하여 뒤틀린 괴물입니다. 제물로 사용했던 인간의 시신들과 직원 마네킹들이 이리저리 뒤섞인 형태를 하고 있습니다.

도입

 Instupendo - Persona (Art Track) 

“탐사자!”

“... 탐사자...!”

당신을 절박하게 찾는 듯한 KPC의 목소리가 들려옵니다. 그는 보이지 않고, 높고 세련된 빌딩 하나만이 눈에 들어옵니다. 양 문을 활짝 열고 당신을 기다리는 백화점의 입구가 꼭 아가리를 벌린 것처럼, 당신을 부르짖습니다. 그 위에는 영어 대문자로 ‘PARADISE’가 양각되어 있습니다. 걸음을 떼려고 하면 등줄기를 타고 이질감이 기어오릅니다.

이미 당신은 차가운 대리석 바닥 위에 서 있습니다.

치이익...

노이즈가 귓가에 맴돕니다. 당신은 가로로 쭉 이어진 판매대 앞에 서 있었습니다. 그렇죠, 백화점에 있었습니다. 앞에 놓인 것은 큰 화면을 가진 TV였습니다. 화면은 고요하게 문이 닫힌 백화점을 송출할 뿐입니다. 움직이려면 쭉 늘어선 매대를 따라 오른쪽으로 이동하는 방법 뿐입니다. 매대 아래의 슬로건이 눈에 들어옵니다.

파라다이스 ██████에 어서 오세요. 지금 원하는 것은 무엇인가요?

- 이 순간 탐사자의 머릿속에 떠오르는 것에 대한 답변을 조사해 주세요. 여러 개면 좋습니다. 매대를 따라 이동하면 탐사자가 원했던 것들이 판매대에 등장합니다. [맛있는 소고기덮밥]처럼 매대에 원했던 그대로 이름표가 붙어 있습니다. 묘사해 주세요. 단, 추상적인 개념과 살아 있는 생물(인간 포함)은 반영하지 못합니다. 이름만 붙어 있고 빈 자리가 나타나거나 적당히 닳은 마네킹이 나타납니다. 너무 거대한 대상일 경우, 백화점에서 판매할 만한 것으로 대체됩니다.(ex: 내집마련 → 거실 가구/소품 세트장)(집에 가고 싶다 → 탐사자의 집과 똑같이 생긴 거실 세트장) 승용차 같은 경우에는 그대로 나옵니다. 혹시 탐사자가 물건에 올라타거나 만지고 싶어 할 경우 바로 아래 스크립트로 넘겨주세요.

문득 매대 끝에 인영이 하나 눈에 들어옵니다. KPC입니다. 그는 빈 판매대를 잠자코 응시하다 등을 돌려 떠나버립니다.

(탐사자가 부르든, 쫓아가든)

무심코 그가 바라보던 자리에 눈이 갑니다. 매대는 딱 한 자리 비어 있습니다. 그 아래에 무엇이 적혀 있는지 보았습니까? 당신의 이름이었습니다.

• • •

(ORPG라면 여기서 타이틀 이미지를 띄워 주어도 연출에 좋습니다.)

 Duncan Lamont - Lucky One -1978 

잔잔한 클래식 음악이 귓속으로 흘러들어옵니다. 온기 없이 딱딱한 바닥에 닿은 등의 일부분이 배깁니다. 눈을 뜨자 조금 전의 것들이 꿈임을 증명하듯 현실의 무게가 느껴집니다. 새하얀 형광등 아래 인위적인 조향제의 향과 끝없이 늘어선 매대가 눈에 들어옵니다. 당신은 백화점 매장 바닥에 누워 있었습니다.

기억은 일상생활 도중 끊겨, 왜 정신을 잃었는지 알 수 없습니다. 몸 상태는 기억과 다르지 않습니다. 소지품 또한 그대로입니다. 지금 탐사자의 소지품을 체크합니다. 주변을 둘러보면 자연스럽게 1일 차 탐사로 넘어갑니다.

- 휴대폰 신호는 잡히지 않습니다.

1일 차 탐사

◆ 수호자를 위한 탐사 안내

- 탐사자들이 창문과 계단실을 찾을 때: 단 하나도 없습니다.
- 물건의 가격표를 관찰했을 때: 여러 국가의 화폐로 무료라고 표기되어 있습니다. 0€, X£등이며 [for FREE] 배너가 크게 붙어 있거나 특가 -5,000\$부터 100% 세일 딱지가 붙은 것까지 다양합니다.
- 흡연실을 찾을 때: 찾으면 나옵니다. 흡연실을 제외한 백화점의 모든 곳이 금연 구역이고, 어디서든 금연 구역 딱지를 찾을 수 있습니다. 탐사자가 흡연실을 이용하지 않고 매장 내에서 라이터, 버너, 총 등의 화기를 사용할 경우, **돌발 이벤트 [화기엄금]**이 발생합니다.
- 화장실을 찾을 때: <행운> 판정 성공 시 미로 같은 진열대들 사이에서 찾아낼 수 있습니다. 잘 작동합니다. 클래식 음악도 나옵니다. 휴지도 3중 엠보싱 고급 휴지입니다. 무려 민트 향기도 납니다.
- 어떤 테마의 층에서 그 테마에 합당하는 무엇이든지(생명이나 추상적 개념 제외) 탐사자가 물건을 찾길 원한다면 과도할 수준으로 제공됩니다. 예시로, 게임기는 없나? 라고, 생각한 순간 코너를 돌면 게임기만 몇백 대씩 진열된 매대가 나옵니다. 즉석에서 반영해 주시면 좋습니다.

이벤트: 화기엄금

*탐사자가 흡연실 외에서 라이터, 버너, 총 등의 화기를 사용할 경우 시작되는 이벤트입니다. 여러 번 볼 경우 간략화합니다. 전투 중이었을 경우 끝난 후 발생합니다.

대뜸 매장 내에 요란하게 사이렌 소리가 울립니다. 곧 방송이 시작됩니다.

“화기 사용은 엄중히 금지되고 있습니다… 불씨로부터 멀리 떨어지십시오.”

스프링쿨러라도 작동되는 걸까 싶어 천장을 보면 천장의 새하얀 타일이 갈라지는 것을 목도하게 됩니다.

타일의 틈들이 갈라져 해체되더니 그 어두운 공간으로부터… 인간의 몸체보다 더 두꺼운 거대한 촉수들이

내려옵니다. 정돈된 백화점과는 전혀 어울리지 않는 그것들은 화재가 난 현장에 몸을 부딪쳐 파괴하기 시작합니다.

꽁,꽁,꽁!

굉음이 주변을 울립니다. 탐사자가 불씨에서 떨어지지 않았다면 축수에 얻어맞아 1d4 피해를 입습니다.

“다시 알려드립니다, 파라다이스 내에서 화기 사용은 엄중히 금지되고 있습니다...”

화재가 진압되면 축수는 타일을 짜 맞추며 아무 일도 없던 듯이 다시 천장으로 들어갑니다. 사이렌도 천천히 멎습니다. 클래식 음악으로 돌아옵니다. 목격한 탐사자, **이성 판정(1d2/1d3)**

◆1층: 잡화

깨어나는 장소에 진열된 물건은 탐사자가 도입에서 ‘**지금 원하는 것은 무엇인가요?**’ 질문에 어떤 답을 생각했는지에 따라서 변화합니다. 꿈에 나온 그대로입니다. 서술해 주세요.

- 물건은 챙기거나 먹거나 무슨 짓을 해도 괜찮습니다. 맛은 상상한 것보다 조금 열화된 맛입니다.
- 사람을 떠올렸다면 빈 매대 대신 그 사람을 닮고 그 사람과 같은 옷을 입은 마네킹이 서 있습니다.
- 자동차라면 열쇠가 없어 운전할 수 없습니다.
- 화기(폭탄, 총기류, 화염방사기 등)는 작동하지 않습니다. 냉병기는 별 문제 없습니다.
- 돈이라면 잔뜩 쌓여 있습니다. 단, 관찰력 판정 성공 시 일련번호가 전부 같다는 것을 알 수 있습니다.

가격표를 볼 경우 > 여러 국가의 화폐로 무료라고 표기되어 있습니다. 0€, X£등이며 [for FREE] 배너가 크게 붙어 있거나 특가 -5000\$부터 100% 세일 딱지가 붙은 것까지 다양합니다.

주변에는 탐사자 외에는 아무도 없습니다. 적막하고 사람의 인기척은 전혀 느껴지지 않습니다. 단조로운 형광등이 백색 소음을 내고 있습니다. 진열장에는 금연 구역 딱지가 붙어 있습니다.

걷다 보면 같은 것을 진열한 판매대가 나오고, 또 나옵니다. 코너를 돌면, 또 나옵니다. 벽은 보이지 않습니다. 판매대가 끊임없이 이어집니다.

***탐사자가 걷다가 무언가 원하면 다음 매대에 나타나도록 즉각 반영해 주세요.**

특이한 점이라면, 5분에 한 번꼴로 똑같이 생긴 마네킹을 지나치고 있습니다.

직원 마네킹: 단정한 정장 스타일의 백화점 직원 유니폼을 입고 있으며 일을 하는 듯한 랜덤한 자세를 취하고 있습니다. 머리카락과 이목구비는 존재하지 않습니다. 재질은 플라스틱처럼 매끄럽습니다.

- <관찰력> 판정 어려운 성공 수준 이상 > 그것의 옷자락에 검붉은 자국이 묻어 있다는 사실을 알아챱니다. *혈흔을 많이 접해본 캐릭터라면 혈흔이라는 것을 바로 알아챱니다.

걷다 보면 확실히 이상함을 느낍니다. 30분째 걸어도,... 매장이 얼마나 넓은지 끝이 나지 않습니다. 길을 잃은 것 같은 기분마저 듭니다.

탐사자 <정신력> 판정.

- **실패 시**> 슬슬 이 상황에 질리기 시작합니다.
- **성공 시**> ... 시선을 느껴 뒤를 돌아보면, 방금 지나친 직원 마네킹과 눈이 마주칩니다. 눈이 없는데도 그런 기분을 느꼈다는 것에 위화감이 듭니다. 아무도 없는 드넓은 매대 사이사이 가만히 서 있는 수십 채의 그것들이 눈에 들어옵니다. 왜인지 조금 위치가 변한 것 같은 기분이 듭니다.

계속 걷다 보면 걷기 시작한 지 30분 만에 엘리베이터 로비를 발견합니다. 엘리베이터는 총 세 대입니다. 버튼을 누르면 가운데 엘리베이터만 반응합니다. 층수 표기는 되지 않습니다. 버튼을 누르고 잠시 기다리면... 청아한 알림음을 내며 문이 열립니다. 내부는 평범해 보이지만 거울도, 창문도 없습니다.

탑승 시> 버튼들이 벽에 붙어 있습니다. 1에서 7까지 총 7개가 있고 열림과 닫힘 버튼이 있습니다.

버튼을 누를 시> 어떤 버튼을 눌러도 아무런 반응도 없습니다.

*탐사자가 엘리베이터에 탑승해 버튼을 눌러볼 때까지 기다렸다가 이벤트가 시작됩니다.

NPC 트레이시 등장

이때, 탐사자가 탄 엘리베이터를 향해 다급하게 뛰어오는 발걸음 소리가 들려옵니다. 여성으로 추정되는 목소리가 다급하게 외칩니다.

"기다려!"

곧 요란한 소리를 내며 엘리베이터에 뛰어 들어오는 것은, 형클어진 붉은색 머리를 한 여자입니다. 그는 탐사자를 쳐다보지도 않고 2층과 닫힘 버튼을 다급하게 두들깁니다. 탐사자에게는 반응이 없던 버튼은 그가 손을 대자마자 바로 점등됩니다.

*탐사자가 이때 다른 버튼을 눌러도 반응은 없습니다.

뒤이어 누군가가 밖에서 엘리베이터를 향해 급하게 달려오는 소리가 나지만, 모습이 보이기 전에 문이 닫힙니다.

* KPC가 쫓아오고 있었습니다.

엘리베이터는 가동음을 내며 상승합니다.

한숨을 돌린 여자는 곧 탐사자를 돌아봅니다. 그리고 얼굴을 자세히 훑어보더니 겁에 질립니다.

"뭐, 뭐야?"

"다, 당신이 어떻게 여기에…!"

그리고 난데없이 비명을 지르며 탐사자에게서 떨어지려고 합니다.

*트레이시는 이 세계의 탐사자가 죽는 장면을 그대로 목격했기 때문입니다.

트레이시는 죽은 자가 살아 있는 것에 당황하여 탐사자의 질문에 제대로 대답하지 않습니다. **이 시점에서 트레이시가 탐사자가 죽었다는 사실을 밝히면 안 됩니다.**

"뭐야…? 어떻게 한 거야? 분명…"

"가까이 오지 마!"

영문 모를 경계를 당하는 와중 엘리베이터가 2층에 도착하여 문이 열립니다. 그는 자기 가방을 안아 들고 황급히 도망칩니다. 문 밖으로 매장의 풍경이 눈에 들어옵니다.

◆2층: 식품관

 The Caretaker - Libet's Delay

엘리베이터의 문이 열리자마자 시야를 가로막는 거대한 진열대와 마주합니다. 진열대의 한 칸은 수십 개의 후르츠링 시리얼로 가득 채워져 있습니다. 그리고 그것이 6층, 2.5m의 높이를 이루는 진열대가 탐사자의 좌우로 6개 붙어 줄지어 있습니다. 그리고 그것이 종횡을 맞추어 끝이 보이지 않을 만큼 반복됩니다. … 규모에 압도됩니다.

트레이시는 그대로 달려 나가서 빠른 속도로 진열대 사이로 사라집니다. 탐사자가 쫓아가 보려고 해도, 시야에서 사라지고 나면 끝없는 진열대의 풍경에 압도되며 이대로 뛰면 길을 잃으리라는 확신을 얻습니다. 그래도 쫓아간다면 길을 잃습니다.

엘리베이터의 문은 여전히 열려 있습니다. 탐사자는 자신들에게는 엘리베이터 버튼이 반응하지 않는다는 사실을 깨닫습니다. 나가는 길을 찾거나 아까 그 사람처럼 엘리베이터를 조작할 수 있는 이를 찾기 위해서 이곳을 탐사해야만 합니다.

살펴본다면 > 백화점 식품관보다는 부설 대형마트처럼 보입니다. 질서정연해 보이지만 가로 세로로 배치가 바뀌는 코너들 탓에 진열대에 가려 보이지 않는 것이 많습니다. 조금 걸으면서 살펴볼 필요가 있어 보입니다. 반경 10m 내의 통로만 8개 정도입니다. 어디로 가고 싶나요.

탐사자가 엘리베이터로 돌아가고 싶어 하거나 적절히 멀어졌을 때까지 무작위로 진열대에 배치된 것을 서술하고 ‘더 둘러볼 수 있을 것 같습니다. 어디로 가고 싶나요. 왼쪽, 정면, 오른쪽.’ 스크립트 진행을 반복합니다. 이곳의 본질이 방공호인 만큼 보존식이 자주 나오지만, 신선식품이 배치되어도 괜찮습니다. 은연중에 탐사자가 좋아하는 식료품 종류를 배치해도 좋습니다. 탐사자가 원하는 음식 종류가 있으면 바로 다음 코너에 제공됩니다. 조리된 식품일 시 푸드코트 형식으로 나오며, 주변에 인기척은 전혀 없는데도 방금 조리된 것 같습니다.

나올 수 있는 진열대 예시 목록은 다음과 같습니다. 모두 출력할 필요는 전혀 없습니다.

- 통조림 진열대입니다. 은색 캔이 상하좌우앞뒤 매대를 전부 채우고 있습니다. 전부 복숭아, 시야를 가득 채우고도 남을 복숭아 통조림입니다. 천상의 SwéeEet 파라다이스 황도 조림. 처음 보는 상표입니다.
- 또 통조림 진열대입니다. 상하좌우앞뒤 머리부터 발끝까지 토마토 수프 통조림입니다. 통조림에 그려진 토마토와 수많은 어린아이의 웃음이 탐사자를 바라봅니다. 처음 보는 상표인데다 읽을 수 없는 언어로 적혀 있습니다. 직원 옷을 입은 마네킹이 토마토 통조림을 가득 실은 짐수레를 끄는 듯한 자세로 진열대 앞에 멈춰 서 있습니다.

- 레토르트 식품 진열대입니다. 미트볼과 크림 수프가 가득합니다. 처음 보는 상표입니다.
- 스니커즈 초콜릿 바, 어림잡아 5000개 이상 ... 새빨간 포장지의 스니커즈 초콜릿 바가 있었는지는 모르겠지만 이 초콜릿 바들은 그렇습니다. 누가 가져갔는지 매대는 조금 비어 있고, 직원 옷을 입은 마네킹이 초콜릿 바를 정리하듯 손에 쥐고 진열대 앞에 서 있습니다.
- 정육 코너처럼 새빨간 고기들이 진열되어 있습니다. 빨간 조명이 유독 돋보입니다. 흔히 알고 있는 부위부터 특수 부위까지 다양한 것들이 구비되어 있지만 무슨 동물의 고기인지 모를 것들도 있습니다.

역시 직원 옷을 입은 마네킹을 심심찮게 발견할 수 있습니다. 그것들은 일하는 자세를 다양하게 취하며 멈춰서 있습니다. 푸드코트 안에도 직원 마네킹은 있지만 역시 움직이지 않습니다.

탐사자가 식품의 포장지를 살펴볼 경우 > 상표는 전부 처음 보는 것입니다. 이름은 다소 이질적으로 표기되어 있습니다. 성분 표기란은 텅 비었습니다. 딱 한 단어가 다음과 같이 적혀 있습니다. ‘권능’ 아래에는 깨진 글씨로 주의사항이 표기되어 있습니다. ‘레토르트 식품은 위생처리를 마쳤으므로 12개월을 초과하여 실온에서 보존 및 유통할 수 있습니다.’

제조 일자와 유통기한은 적혀 있지 않습니다.

탐사자가 음식을 개봉해서 살펴볼 경우 > 평범하기 그지없는 내용물입니다. 먹는 데에 지장이 없어 보입니다.

탐사자가 통조림을 먹을 경우 > 인공적인 향미가 혀끝을 덮칩니다. 그럭저럭인 맛입니다. 못 먹을 것도 아니지만, 아주 맛있지도 않은 B급 보존식으로군요.

탐사자가 다른 음식을 먹을 경우 > 시중의 그 맛, 그러나 조금 퀄리티가 낮습니다. 키퍼 재량에 따라 서술해 주세요.

탐사자가 온 길을 돌아간다/엘리베이터를 찾는다고 선언/진행이 너무 늘어지는 경우 > 탐사자가 뒤를 돌아보면, 어쩐지 온 길과 조금 다르다는 느낌이 듭니다. 그러고 보니... 엘리베이터로부터 얼마나 멀어진 걸까요? 의문이 듭니다. 이곳은 어디입니까?

탐사자가 방황하면 스피커 노이즈와 함께 어딘지 모를 곳에서 방송 소리가 들려옵니다.

“오늘도 파라다이스 ... 에서 함께해주시는 당신께 감사드립니다. 금일 활동 시간이 종료되었습니다.” “청결 유지 작업에 방해되지 않도록 주의하십시오. 오늘도 즐거운 시간 보내셨기를 바라겠습니다.”

치직..

깜박, 깜박.

곧 형광등이 깜박이기 시작합니다. 퍽, 하는 소리와 함께 저 멀리서부터 순차적으로 형광등이 꺼져갑니다.

퍽, 퍽, 퍽, 퍽, 퍽, 퍽 ...

어둠은 순식간에 진열대들을 집어삼키고, 탐사자가 선 자리조차 암전됩니다.

 BGM - 불안, 긴장

눈이 어둠에 익숙해지도록 하거나 손전등을 켜서 움직이면, 적막 속에서 유난히 발소리가 크게 들립니다.

어둠 속 수많은 통조림 상표는 꽤 기이해 보입니다. 탐사자가 길을 찾기 위해 진열대 사이를 헤매다 보면, 문득 발소리가... 3명분이라는 것을 깨닫습니다. 이상한 발소리의 방향은... 바로 뒤쪽입니다.

탐사자가 돌아보면, 직원 옷을 입은 마네킹이 진열장 사이에 서 있습니다. 그리고 그것의 고개는 천천히 탐사자를 향해 돌아갑니다. 그것은 탐사자를 똑바로 바라보며, 천천히 걸어 다가옵니다. **이성 판정 (0/1)**. 빛을 비춰 봤을 경우, 저 너머 어둠 속에 서 있는 서너 개의 마네킹도 모두 탐사자를 응시하고 있다는 사실을 깨닫게 됩니다.

탐사자가 막 반응을 보일 참이면, 갑자기 뒤에서 입을 틀어막는 손이 있습니다.

*KPC성향에 따라 뒤에서 손을 잡는 방법 등으로 바꾸셔도 됩니다.

그리고 인간의 목소리가 쫓. 하고 속삭입니다. 깨닫고 나면, 어둠 속에서 당신을 잡은 것은 KPC입니다.

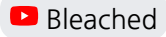
“이쪽이야.”

KPC는 탐사자를 조용히 이끌고 빠른 걸음으로 진열장을 이리저리 지나칩니다. 마네킹들이 걷는 속도는 빠르지 않습니다. KPC가 데리고 온 곳은 엘리베이터 로비입니다. 그가 빛이 드는 엘리베이터에 올라 3층 버튼을 누르자, 엘리베이터는 제대로 작동합니다.

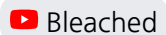
움직이는 엘리베이터 안에서 KPC는 말합니다.

“대체 반년 동안이나 어디에 있었던 거야?”

*탐사자가 무언가 질문을 하면, KPC는 우선 텐트로 돌아가서 대화하자고 합니다. 질문은 자기가 하고 싶다는 태도입니다. 탐사자가 죽은 후, 기억 상실이 온 KPC가 반년 동안 탐사자를 찾아다니다가 광기에 걸려 있다는 것을 기억하세요. KPC의 성격에 따라 반응이 다를지도 모릅니다.

 Bleached 엘리베이터에서부터 사용해도 무관.

◆3층: 스포츠용품

 Bleached

도착한 3층은 스포츠 용품 매장처럼 보입니다. 이곳 또한 불이 꺼져 있으며, KPC를 따라 이동하는 동안 어둠 속에서 직원 마네킹들이 걸어 다니는 것이 언뜻 보입니다. KPC가 탐사자를 이끈 곳은 캠핑용품 매장에 펼쳐진 커다란 천막 텐트입니다. 들어가면 안에는 작은 텐트가 두 개* 정도 펼쳐져 있고, 여기저기서 끌어모은 잡동사니와 가구들이 사람 사는 냄새 나게 배치되어 있습니다.

* 탐사자와 KPC의 성향에 따라 모양새도 다를 것입니다. 텐트가 하나거나 특정 전자제품, 책, 가구가 있거나 미니전구 같은 것들로 꾸며져 있을 수도 있겠죠.

KPC는 천막을 닫더니 반년 동안이나 사라졌던 탐사자에게 재회의 반응을 보입니다. 기뻐하거나, 캐묻거나, 울거나, 화를 내거나, 안거나... KPC의 성향대로 대화를 진행합니다.

*참고로 KPC는 멸망과 탐사자의 죽음에 대해서만 알고 있으므로 백화점 안에서의 추억은 기억 중입니다.

KPC대화 예시

- 탐사자가 반년 전에 갑자기 사라지는 바람에 혼자서 이곳을 지키며 돌아다니고 있었다. 탐사자가 없는 동안, 출구와 관련된 카드키를 혼자 찾아내기까지 했다.
- 탐사자가 이곳에 대해 전혀 모르는 것처럼 구는 경우: 기억 상실증이라도 걸린 것 아닌가? 우리는 오래전부터 이 백화점에 갇혀서 함께 나갈 방법을 찾고 있었다. 분명히 반년 전에 갑자기 사라지기 전까지 나랑 같이 이곳에서 살아가고 있었다.
확실히, 주변을 돌아보면 탐사자와 관련된 물건이 놓여 있기도 합니다.
- 여기는 어디인지: 나도 정체를 모르기에 백화점이라고밖에는 할 수 없다. 어떤 방법을 써도 나갈 수 없다. 보다시피 이상한 곳이니 돌아다닐 때 주의를 기울여야 한다.

- **이곳에 들어온 연유:** 그냥... 평범한 일상을 보내다가 어느 순간부터 여기서 눈을 뜬 것 같기도 하다.
기억이 나지 않는다.
- **마네킹들에 대해:** 직원이라고 부르고 있다. 밤에는 일을 하러 돌아다닌다. 밤 동안에 돌아다니면 청소에 방해된다고 판단하는지 공격하기도 한다. 정체는 모르겠는데, 건드리지 않으면 해가 되는 존재는 아니다.
- **빨간 머리 여자에 대해:** (깜짝 놀라며)봤나? 그 여자의 이름은 트레이시다. 탐사자가 없는 동안 잠시 알고 지냈는데, 그 여자가 얼마 전에 나를 공격하고는 중요한 카드키를 들고 도망쳤다! 오늘도 하루 종일 트레이시를 쫓아다니고 있었다. 어쩌면 나를 피해 도망 다니는 걸 마주했을지도 모른다.
- 트레이시가 기겁한 일에 대해: 탐사자는 나와 일행이니 그럴 만하다.
- **카드키란?:** 최상층인 7층에 제어실이라는 곳이 숨겨져 잠겨 있다. 그곳에 쓸 수 있는 카드키를 최근에 찾았다. 이곳에 CCTV가 달린 곳들이 있는데, 간혹 움직이는 것을 보면 누군가가 제어실에 있을지도 모른다. 반년 동안 발견한 유일한 탈출에 대한 힌트이다.
- **다른 사람들이 백화점에 있는지:** 소수 인원으로 그룹을 이루고 있긴 한데, 이상한 사람들뿐이다.
(*이에 대해서는 더 설명하지 않습니다.)

탐사자에게 질문을 받다 보면 KPC는 노트를 하나 건네줍니다.

“우리가 같이 만든 백화점 생활 규칙서야. 이걸 보면 기억이 좀 날지도 모르지.”

[핸드아웃: 백화점 생활 규칙서]

1층: 잡화

2층: 식품관

3층: 스포츠 - 정착지

4층: 리빙(가구) - 생존자 거주지

5층: 해변

6층: 전자/가전 - ~~이상한 종교 모임~~ 전원 사망

7층: 라운지 - 제어실★

1. 밤에 움직이면 안 된다. 간혹 공격적으로 청소를 하려고 하는 직원도 있다.
2. 직원을 건드리지 않는 편이 좋다.
3. **절대 직원을 따라가지 말 것** - 물품의 출처를 궁금해한 사람은 우리뿐만이 아니다. 돌아오지 않았으니 진실은 알 수 없다.
4. **절대 흡연구역 외에서 화기를 사용하면 안 된다.**
5. ~~식품관에서 가끔 나오는 정육 코너에서 종류가 안 쓰여 있는 고기는 먹지 말기.~~ 그냥 정육 코너를 건드리지 말 것.
6. 어디서든 길을 잃어버렸다면, 눈을 감고 엘리베이터의 방향을 가늠하면 된다. 다시 걸었을 때 10분 이상 엘리베이터가 나오지 않으면 반대 방향으로 돌아 자리를 벗어나야 한다.
-엘리베이터 로비에 줄을 묶고 돌아다니거나 지도를 그리는 것은 길을 찾는 데에 전혀 도움이 되지 않았다.
7. 엘리베이터 내부가 붉은 조명이면 굳이 타지 말고 재 호출할 것. -실험해 보지는 않았음.
8. 시체는 하룻밤이 지나면 사라진다. -직원이 치우는 것으로 추정.
9. 원하는 것이 있으면 위치한 층의 테마에 합당할 시 다음 코너의 진열대에 가득 제공된다. 총기류 같은 공격적인 화기도 1층에서 바라면 제공되기는 한다. - 화약이 없어 작동하지 않는 것 확인 완료. 라이터, 버너 등도 마찬가지.
10. 밤중에 누가 문을 두드려도 무시할 것.

탐사자가 규칙서를 읽으면, 자신의 필체로 작성된 부분이 드문드문 있다는 것을 알아차립니다. 낙서가 되어 있을 수도 있습니다.

탐사자가 트레이시에 대해 언급하지 않았으면 KPC가 먼저 트레이시가 훔쳐 간 카드키에 관해 이야기를 꺼내고 카드키에 관해 설명합니다. 그리고 아래와 같은 방식으로 하루를 마무리합니다. 성격에 따라 태도가 갈릴 테니 예시일 뿐입니다.

“다시 만나서 기뻐.”

“이 백화점은 진짜 지긋지긋해. 빨리 탈출해서 집에 가자.”

“제어실 카드키만 돌려받으면 나갈 방법을 찾을 수 있을지도 몰라.”

“카드키를 훔쳐 간 트레이시를 찾아야 해. 내일은 같이 트레이시를 찾아보자.”

KPC는 일상으로 돌아가면 하고 싶은 일에 대해 가볍게 농담합니다.

탐사자가 심각성을 느끼지 못하는 것 같으면 기억 상실이라 아직 이곳에 안 질려서 그렇다고 말할 수도 있습니다. 회포를 어느 정도 풀고 나면 KPC는 탐사자에게 잠자리를 안내해 줍니다. 텐트 안 자리는 이미 탐사자에게 맞추어져 있습니다. 그의 말에 따르면 탐사자가 계속 이곳에서 생활해 왔으니깐요.

잠자리를 찾은 탐사자 <관찰력> 판정 > 눕기 전 베개 근처에서 머리카락을 한 올 찾아냅니다. 색이나 길이 등이 확실히 자신의 것입니다.

기억나지 않지만 정말 탐사자는 이곳에서 이전에 지낸 적이 있었나 봅니다. 그러나 몸을 뉘면 자리가 익숙하게 느껴지지는 않습니다. 탐사자는 익숙한 듯 낯선 텐트에서 하룻밤을 보냅니다.

2일차 탐사

 Chris Gunning - Island Of Dreams 

“랄라라... 오늘도 파라다이스... 에서 즐거운 하루 보내시길 바랍니다.”

청량한 목소리의 방송이 울려 퍼지자 매장 전체에 형광등이 들어옵니다. 단조로운 클래식 음악이 퍼집니다. 아날로그 시계가 있을 시 오전 7시라는 사실을 알 수 있습니다.

KPC는 인사하고 짐을 챙기며 우선 4층에 가 보자고 제안합니다. 트레이시는 리빙 매장에서 주로 잠을 청하는 것 같으면서요. 탐사자가 다른 층에 가길 원하면 들어줍니다. 그러나 최근 정체불명의 괴물이 돌아다니고 있다며 6층으로 가는 것은 막습니다.

떠나기 전 탐사자 <관찰력> 판정.

- **성공 시 >** 텐트 구석에 라이플총이 놓여 있는 것을 발견합니다. SKS카빈입니다. 손때가 묻어 남아 있으며 몸체에는 오래된 핏자국이 희미하게 남아 있습니다.
- **실패 시 >** 텐트 구석에 라이플총이 놓여 있는 것을 발견합니다. SKS카빈입니다.
- **좀 더 자세히 살펴보기 위해 <기계수리>, <사격(권총)>, <사격(라이플/산탄총)> 기능 중 하나 보통 성공, 혹은 <자료조사> 어려운 성공 이상 성공 시 >** 화약 자국을 발견합니다. 이 총은 확실히 발포된 흔적이 있으며, 총알이 4발 남아 있다는 사실도 알 수 있습니다. 백화점 생존 규칙에 따르면 이 백화점에서 제공되는 총기는 작동하지 않는다고 했는데요. 이 총은 현 것이며 정상적으로 작동하는 물건입니다. 백화점 내에서 구했다기에는 조금 이상합니다.

- 그 책을 펼쳐 보면, 떨어지지 않는 책장의 진득한 감각에 소름이 스쳐 지나갑니다. 책의 내부는 변색된 검붉은 액체로 늘어붙어 있습니다. 붙어 있던 머리카락이 힘없이 휘어지고, 부패 취가 코끝을 스칩니다. 안쪽에는 독일어로 글이 빼곡히 적혀 있습니다. 주술적 의미가 담긴 듯한 기하학적이고 모독적인 그림 또한 그려져 있습니다.

KPC가 옆에서 침언합니다. 6층에 남겨진 책을 직원들이 이곳에 정리해 두었을 것이라고요. 6층에는 수상한 종교 무리가 살고 있었는데, 반년 전에 다른 종교 무리가 나타나면서 서로 싸우다가 전부 죽었다고 합니다. 그들의 물건일지도 모릅니다.

트레이시의 거주지

‘너는 멸망 이후 나에게 가장 큰 희망이었어. 사랑해. 엄마가.’

[책상]: 책상 위에는 노트가 한 권 펼쳐져 있습니다. 펼쳐진 장에는 이런 메모가 되어 있습니다.

[핸드아웃: 트레이시의 메모]

KPC - 반년 전에 미친 게 분명함. 백화점을 무너뜨릴지도 모름. 절대 안 돼. 나는 나가기 싫어.

KPC랑 같이 살던 사람 - ???

어떻게 된 거지?

6층을 다시 확인해야 함.

《6층에서 할 일》

1. 다른 생존자들과 협력해서 리플 토치 작전 준비

2. 시체가 남아있지 않은지 재확인

멀망이나 탐사자와 관련한 부분에 대해서는 KPC는 제대로 아는 것이 없습니다. 백화점을 무너뜨려서라도 돌아가고 싶어 하는 광인 적 면모만 보여줍니다. KPC는 트레이시가 일하기 싫어서 백화점에서 평생 살고 싶어 하는 괴짜라고 생각합니다.

어쨌든 트레이시가 6층으로 향했을지도 모르니 6층으로 가 보는 것이 좋겠다고 제안합니다. 탐사자가 매복을 제안하거나 하면 트레이시가 처분하기 전에 최대한 빨리 카드키를 찾아야 한다고 합니다.

단, 그 전에 기억이 돌아올지도 모르니 5층에 들러 보는 것을 권유합니다.

◆ 5층: 파라다이스

 심해 **PLAYLIST** | 아틀란티스의 바다 (深海) 파도 소리와 함께.

5층에 도착해 엘리베이터 문이 열리면, 가장 먼저 귓가에 시원한 파도 소리가 들려옵니다.

눈앞에는 믿을 수 없는 광경이 펼쳐집니다.

해가 지고 있는 아름다운 해변입니다.... 시야를 가득 채워 번지는 분홍색 노을, 늦여름 저녁처럼 선선한

날씨.... 평화로이 스치는 바람에 야자수와 풀꽃들이 흔들립니다. 모래사장에 에메랄드빛 파도가 밀려오고

있습니다. 수평선은 끝이 없습니다. 선베드가 여러 개 놓여 있고, 근처 테이블에는 탐사자가 좋아할 법한 음료수가 올려져 있습니다.

KPC는 손으로 바닷물을 살짝 찰랑거립니다. 그도 이곳의 원리는 모릅니다. KPC는 뭔가 생각나는 것 없냐고 묻습니다. 탐사자가 이곳을 꽤 좋아했었다면서요.

*당연하겠죠? 아포칼립스 생존을 하다 이런 곳에 오면요. 탐사자가 바다를 싫어할 이유가 있다면 장소를 바꿔주세요. 어찌 되었든 지상 낙원으로 말입니다.

그러나 탐사자는 아무 기억도 나지 않습니다. KPC는 아쉬워하는 태도를 보입니다. 이곳에서 있었던 추억을 적당히 날조해서 언급해도 좋습니다.

※ 재미를 위한 부가적인 이벤트입니다. 성격과 성향에 따라 자유롭게 생략해 주세요.

KPC는 문득 가방을 뒤지더니 잘 접힌 쪽지를 하나 건네줍니다. 예전에 탐사자가 편지를 써 준 적이 있는데, 자기도 돌려주고 싶어서 만들었다고 합니다. 기억이 돌아왔을 때 읽으라고 합니다.

탐사자가 자기가 무슨 편지를 썼는지 물어볼 경우 기억이 돌아오면 알 테니까 힘내라고 합니다. 이 쪽지의 내용은 END1,2 스크립트를 참조하여 미리 설정해 두면 좋습니다.

KPC는 다시 트레이시를 찾으러 가자고 합니다.

혹시 탐사자가 5층에서 시간을 더 보내고자 할 경우 >

- 가볍게 놀아도 문제없습니다. 바닷물도, 모래도, 전부 진짜 같습니다.
- 식물과 같이 생명체처럼 보이는 것들은 사실 전부 인공 구조물일 뿐입니다.
- KPC는 저 수평선을 건너 본 사람은 없다고 알고 있습니다.
- 탐사하러 돌아다닐 경우 - 엘리베이터가 가운데 서 있는 넓은 해변 섬처럼 보입니다. 야자수가 간간이 있을 뿐입니다. KPC가 여길 뒤져볼 시간은 없다고 합니다.
- 직원은 보이지 않습니다. 소등 이후에나 나타나는 듯합니다.
- 기타나 화관이 놓여 있기도 합니다.

◆ 6층: 전자/가전

▶ overpopulation at the end of everything is less of a worry, haha ('a letter to you' from mot...

6층으로 이동하는 동안 KPC의 표정은 눈에 띄게 나빠집니다. 그는 6층에는 짐승 같은 괴물이 돌아다니니, 탐사자에게 조심하라며 무장할 것을 권고합니다. 괴물의 출처에 관해서 묻는다면 잘 모르며, 반년 전부터 나타났다고 말합니다.

6층은 전자 제품이 진열된 것 말고는 다른 층과 똑같습니다. 조금 걸으면 가까운 곳에 넓은 공간이 눈에 띕니다. TV 디스플레이 공간처럼 보입니다. 거대한 가벽이 세워져 있고 TV가 수십 개 붙어 있지만 대부분 깨져 있습니다. 가벽 한 측은 박살 나 있고, 진열대와 소파들은 부자연스럽게 밀려나 있습니다. [바닥], [제단]을 볼 수 있습니다.

[바닥]: 바닥 전체에 걸레로 대충 문지른 것 같은 옅은 핏자국들이 말라붙어 있습니다. 범위로 보았을 때 가늠할 수 없이 많은 혈액이 흩뿌려져 있었을 겁니다.

[제단]: 가구 매장에서 옮겨온 듯한 목재 제단입니다. 피에 젖어 검붉게 물들어 있습니다.

〈관찰력〉 판정. 성공 시> 제단 아래에서 피가 말라붙은 노트를 한 권 찾아냅니다. 마지막 장만 읽을 수 있습니다.

[핸드아웃: 제단 아래에서 발견한 노트 마지막 장]

교리를 연구하던 중, 이 장소가 사이에가님이 아닌 다른 신의 권역이라는 사실을 알아내었다. 그럴 줄 알았다면 들어오지도 않았을 것이다. 이 사악한 안위가 치욕스럽다. 우리 교단은 이 장소를 만들어낸 사악한 이단 무리와 전쟁을 펼쳤고, 승리하였다. 이단들의 시체가 산처럼 쌓여 있다. 그 과정에서 많은 피를 흘렸지만, 값진 희생이었다. 이제 이들의 몸과 거짓된 생명을 가진 직원들을 제물로써 바칠 것이다. 신의 사자를 불러내 우리의 군세로 삼는다. 이 성서의 뒷장에는 우리가 새 낙원을 만드는 이야기가 쓰일 것이다.

의문이 하나 듭니다. 백화점 생활 규칙에는 사고도들이 전부 사망했다고 적혀 있습니다. KPC가 그렇게 적은 것일 겁니다. 그렇게 확신한 이유는 무엇일까요?

탐사자가 KPC에게 질문한다면 KPC는 나쁜 안색을 하고 대답해 줍니다.

- ... 전부 죽었다는 사실을 아는 이유는 반년 전에 여기서 사교도들이 괴물에게 죽임당할 때, 내가 이 자리에 있었고 전부 보았기 때문이다.
- 괴물이란?: 이전에 그런 건 없었는데, 사교도끼리의 싸움이 있던 시기, 그러니까 반년 전에 나타난 것 같다. 매우 공격적이니 주의해야 한다.

트레이시 재등장

추격 (추격)

이야기가 마무리될 때쯤에 무언가 포착한 듯 KPC가 시선을 돌립니다. 그 방향의 진열대 사이로 급히 사라지는 붉은 머리가 보입니다. 발소리가 납니다. 트레이시입니다! 잡아야 합니다! KPC는 트레이시를 쫓아 달려갑니다.

따라잡을 때까지 트레이시와 민첩 대항을 합니다. 포위 전술을 써도 괜찮습니다.

치열한 추격 끝에 잡아내면, 트레이시는 몸부림칩니다.

“이거 봐! 나도 저승으로 끌고 가려고 하는 거야?”

탐사자가 트레이시를 제압하거나 방금 한 말에 관해 물으면 탐사자를 훑어보고 이렇게 대답합니다.

“어떻게 한 거야? 너는 반년 전에 **죽었잖아!**”

“어떻게 살아 돌아온 거냐고!”

탐사자가 트레이시에게 설명을 요구하면 다음과 같이 대답합니다.

“당신이 반년 전에 여기서 괴물한테 찢겨서 사이비들이랑 같이 죽는 걸 내 눈으로 똑똑히 봤어.”

그리고 KPC를 쳐다보았다가 다시 고개를 돌립니다.

“그때 그 자리에서 살아남은 건 나랑 저 인간 둘밖에 없었다고.”

이게 무슨 말일까요. 그 소리를 들은 KPC는 얼어붙은 얼굴입니다. 그리고 입을 엽니다.

“카드키는 어디 있어.”

트레이시는 씹씹대다가 KPC를 흘려보고는 탐사자에게 말합니다.

“어떻게 한 건지는 모르겠지만, 이 사람 좀 말려 봐. 백화점을 무너트려서라도 나가고 싶다고 해… 당신이 죽고 나서 미쳐버린 게 확실해. 나가서 뭘 할 건데?”

“KPC, 잘 들어. 세상은 멸망했어. 당신이 나가도 돌아갈 곳은 없어!”

이게 무슨 말이죠? KPC는 탐사자의 존재를 근거로 그는 죽은 적이 없다고 화를 내거나, 멍하니 네가 틀렸다고 말하는 등 성격에 맞게 트레이시의 말을 부정한 후 트레이시의 가방을 뒤집습니다. 그리고 그 안에서 흰색 카드를 찾아냅니다.

탐사자가 트레이시를 잡고 실랑이를 하고 있다 보면, 적절한 타이밍에 <듣기> 판정을 진행합니다.

성공 시 > 딱, 딱, 딱… 여러 개의 단단한 무언가가 바쁘게 바닥에 부딪히는 소리가 가까워지고 있습니다.

실패 시 > 우리가 내는 것을 제외한 어떤 소음이 가까워지고 있다는 것만 알 수 있습니다.

기어다니는 직원의 등장

 추격 (추격) (계속)

KPC와 트레이시가 그 소리를 들은 듯 같은 방향으로 고개를 돌립니다. 그들의 눈에는 공포가 어려 있습니다. KPC가 초조하게 그놈이라고 말합니다.

“에잇!”

이 틈을 타, 트레이시는 구속을 쳐내고 허겁지겁 도망칩니다. *묵었을 경우 숨겨 두었던 나이프로 잘라냅니다.

KPC는 아마 도망치는 것을 종용할 것입니다. 탐사자도 도망치나요? 어떤 행동을 하려고 하든, 시도하려던 참에 육중한 파열음이 주의를 강박합니다. 동시에, 얼마 멀어지지도 못한 채로 무언가에 들이받혀 날아가 벽에 부딪히는 트레이시를 목도합니다. 트레이시를 들이받은 것은 어림잡아 3m는 되어 보이는 크기의 괴생물체입니다. 바닥을 기고 있는 그것은 직원 마네킹들이 이리저리 뒤섞인 형태를 하고 있습니다. 다리 또한 플라스틱 마네킹 재질이며, 갈라진 사이사이에는 붉은 고깃덩어리가 보입니다. 트레이시는 피투성이인 상태로… 측사한 듯 힘없이 늘어집니다. 그것이 울부짖자, 사람의 비명처럼 들리는 기이한 목소리가 매장을 울립니다. **이성 판정(1d3/2d3)**

그것은 이목구비를 알아볼 수 없는 얼굴을 우리에게 돌리고, 달려오기 시작합니다. 살기 위해서는 도망치거나 싸워야 합니다.

기어다니는 직원, 의식으로부터 탄생한 키메라

특성치 - 근력 70, 건강 70, 크기 140, 민첩 50, 지능 20, 정신 80

체력 22 체구+2 피해 보너스 1d6 장갑 1

단단한 플라스틱 발, 거대한 몸집으로 공격합니다.

근접전 40, 피해 1d3 + 피해 보너스

회피 20

도망친다면 <민첩> 판정.

성공 시 안정적으로 그것에게서 멀어지나, 실패할 경우 어느새 따라잡은 괴물이 <근접전> 공격을 사용하여 들이받아 공격합니다. (회피, 반격 가능) 이후부터는 전투 룰대로 돌아갑니다. 도망치고 싶다면 괴물과 민첩 대항을 성공해서 괴물로부터 멀어져야 합니다. 대항 실패 시 공격을 받습니다. 전부 성공하더라도 괴물은 저 뒤에서 탐사자를 쫓고 있습니다.

탐사자가 싸우기를 원할 시, 룰대로 전투를 진행해 주세요.

민첩 대항에 성공해 괴물과 멀어져 달리고 있거나, 괴물의 HP를 7 이상 깎았다면 저 멀리서 누군가가 부르는 목소리가 들립니다.

“이쪽이야! 이쪽으로 유인해!”

목소리의 방향으로 고개를 돌리면, 사람 두 명이 다급하게 탐사자를 부르는 것이 보입니다. 고무장갑을 끼고 두건을 한 중년 여성 한 명과 키 큰 젊은 남성 한 명입니다.

그들이 서 있는 공간에는 전자제품을 개조해서 만든 알 수 없는 장치들이 전선으로 복잡하게 얽혀 있습니다.

탐사자가 그쪽으로 뛰어가려면 <민첩> 판정.

탐사자는 뛰고 뛸니다. 단 한 번 발을 빼끗하는 것이 생사를 가를 정도로 가까운 거리에서 죽음이 뒤를 쫓고 있습니다. 점점 괴물과의 간격이 좁혀지는 중, 전선이 나누고 있는 경계에 발을 들입니다. 괴물의 마네킹 머리가 옷깃에 닿을 참입니다.

“지금이다!”

그때, 매복해 있던 방금 전의 두 명이 자리에서 일어나 장치들을 작동시킵니다. 파직거리는 합선 소리와 함께, 순식간에 주위가 점멸합니다. 방전되는 고압 전류 속에 괴물의 비명이 울려 퍼지며, 불쾌한 플라스틱 녹는 냄새와 고기 타는 냄새가 납니다. 그것의 육중한 몸체가 기울어져 탐사자 코앞에 쓰러지기까지, 몇 초도 걸리지 않았습니다. 아까 민첩 판정에 실패했다면 너무 가까운 거리였기에 신체의 일부가 그것에게 깔립니다. 잔류 전기 때문에 온몸이 따끔거립니다. HP-2.

꺼내 주려면 <근력> 판정을 하거나 세 명 이상이 함께 몸체를 들어올려야 합니다.

곧 주변의 전자기기에 스파크가 튀며 불이 붙습니다. 불길은 점점 커집니다. 탐사자를 도운 두 명이 불길 속에서 벗어나며 소리를 칩니다.

“어서 나와요!”

그들은 만약 탐사자가 쉽게 탈출하지 못한다면 도와줄 수도 있습니다.

매장 내에 요란하게 사이렌 소리가 울립니다. 탐사자가 불길 속에서 나오면, 매장에 방송이 울립니다.

“화기 사용은 엄중히 금지되고 있습니다… 불씨로부터 멀리 떨어지십시오.”

스프링클러라도 작동되는 걸까 싶어 천장을 보면 천장의 새하얀 타일이 갈라지는 것을 목도하게 됩니다.

타일의 틈들이 갈라져 해체되더니 그 어두운 공간으로부터… 인간의 몸체보다 더 두꺼운 거대한 축수들이 내려옵니다. 정돈된 백화점과는 전혀 어울리지 않는 그것들은 화재가 난 현장에 몸을 부딪쳐 파괴하기 시작합니다.

광,광,광!

굉음이 주변을 울립니다. 불이 났던 가전제품들은 형편없이 찌그러집니다.

“다시 알려드립니다, 파라다이스 내에서 화기 사용은 엄중히 금지되고 있습니다…”

사이렌 소리도, 방송도 계속됩니다.

혹시 불길 속에서 안/못 빠져나온 경우 피해 2d8을 입습니다.

이때, 탐사자는 촉수가 뻗어 나온 천장 속의 어두운 공간으로부터 짙은 초록색으로 맥동하는 거대한 심장 같은 것을 목도합니다. 백화점의 심장이 뛰는 것 같군요. 곧 가려 보이지 않게 되지만요.

화재가 진압되면 촉수는 타일을 짜 맞추며 아무 일도 없던 듯이 다시 천장으로 들어갑니다. 사이렌도 천천히 멎습니다. 클래식 음악으로 돌아옵니다.

그들은 덕분에 괴물을 잡을 수 있었다며 탐사자에게 악수를 청합니다. 그리고 괴물의 시체로 다가가 이것저것 살핍니다.

[탐사자의 질문에 그들이 대답해 줄 수 있는 목록]

*이곳에서 전부 알아내게 할 필요 없습니다. 물어보는 것에만 답해 주세요.

- 이 괴물은 무엇인가?: 자세히는 몰라. 반년 전쯤에 웬 종교인들이 여기서 치고받고 죽고 난리였어. 트레이시 말로는 시체랑 직원들을 모아다가 의식을 치르더니 이 괴물이 튀어나와서 전부 죽여 버렸다던데. 트레이시랑 누구 한 명 빼고 말이야. 6층에 얼씬도 못 하게 돼서 우리 같은 남은 생존자들이 괴물을 죽이려고 때를 노리고 있었지.
- 지금 무엇을 하는 것인가?: 사람들이 불쌍하니까 시신이라도 수습해 줘야지.
- 방공호라니?: (이상하게 쳐다보며) 너희도 알고 들어온 것 아냐? 여기는 방공호나 다름없지. 백화점처럼 생기는 했지만.
- 세상이 망했다는 것에 대해서: 쫓쫓, 너무 충격받아서 그것도 까먹은 건 아니지? 밖은 인류 사회가 무너진 지 몇 년이 지났는데...
- 이 장소, 혹은 방금 본 촉수 같은 게 이상하지 않은가: 누가 모르겠어? 그래도 밖에 비하면 천국이야.

KPC가 이 대화를 듣고 있다면 새겨들지 않고 이제 카드키가 있으니 어서 최상층으로 올라가자고 종용합니다. KPC는 저 사람들이 미쳤다고 말합니다.

두 명은 플라스틱 외피가 녹고 엉겨 붙은 괴물의 시체를 뒤적거리고 있습니다. 자세히 보면... 이 괴물은 알아볼 수 없는 인간의 시신들과 마네킹의 잔해로 이루어진 것 같습니다. 비위가 상합니다.

안에서는 인간들의 옷가지나 물품이 간간히 나옵니다. 괴물을 쳐다본 탐사자가 있다면, <관찰력> 판정.

성공 시 > 탐사자가 가지고 있는 특징적이거나 소중한 물건이 괴물의 시체 속에 박혀 있는 것을 발견합니다.

목걸이나 반지, 휴대폰, 시계나 머리끈일 수도, 아끼던 신발일 수도 있습니다. 문제는... 지금 그것과 동일한

물건을 탐사자가 지니고 있다는 것입니다. * 이 세상에서 살아가던, 반년 전에 죽은 평행 세계 탐사자의 물건입니다.

탐사자가 물건을 가져가도 주민들은 신경 쓰지 않습니다.

KPC는 당장 최상층으로 향하고 싶어합니다. 탈출에 대한 갈망이 심해집니다. 엘리베이터는 규칙대로 침착하게 하면 금방 찾을 수 있습니다.

◆7층: 라운지

▶ D2 - Quiet dusk coming early

소파가 있는 평화로운 라운지가 나옵니다. 무한한 매대가 있는 것이 아니라 평범한 벽이 존재합니다. 통창이 있고, 평화로운 도시의 전경을 비추고 있습니다. 하늘은 맑고 푸릅니다.

가까이서 보면 그것이 창문이 아니라 수많은 화소로 이루어진 디스플레이 화면이라는 것을 깨닫습니다. 화면 하나는 깨져 회색 노이즈 화면만 나오고 있습니다.

KPC는 라운지에 걸린 커다란 그림 하나를 가리킵니다. 그것을 뒤로 밀면 문이 하나 나옵니다. 문에는 [제어실]이라고 적혀 있고, 카드키를 대는 곳이 있습니다. 6층 이벤트를 겪고 카드키를 들고 오면 문을 열 수 있습니다.

제어실

온통 회고 밝은 제어실은 고요합니다. 조금 걸어 들어가자, 넓은 공간이 등장합니다. 한쪽 벽면을 가득 채운 CCTV 화면이 탐사자의 시선을 사로잡습니다. 반대쪽에는 창문, 그 옆에는 커다란 화면 하나가 있습니다. 사람은 아무도 없습니다. [CCTV 화면], [창문], [큰 화면] 을 살펴볼 수 있습니다.

[CCTV 화면]: 백화점 내부가 살살이 비추어지고 있습니다. 괴물이 어지러트린 6층도 비치고 있으며, 드물게 생존자들이 돌아다니는 것이 보입니다.

[창문]: ▶ Birthplace (생략 무관)

제어실의 한 측은 넓고 둥글게, 통창이 나 있습니다. 가까이 다가가면 갈수록, ... 말을 잊지 못하게 됩니다. 외부의 광활한 풍경이 시야를 가득 채웁니다. 평화로운 도시의 전경은 온데간데없이, 처참하게 무너진 고층 건물들이 우후죽순 서 있습니다. 거리의 창문은 모두 깨져 있으며 문명의 불빛은 전혀 보이지 않습니다. 식물이 도로를 지배했고, 망가진 차들은 쌓여 있습니다. ...저 멀리서는 정체 모를 연기가 나고 있고 군데군데 썩어가고 있는 시신들이 보입니다. 믿을 수 있겠습니까? 세상은 정말로 멸망했습니다. 탐사자, **이성 판정.**

(1/1d3)

*세상이 멸망한 방법을 바꾸고 싶으시다면 묘사를 바꿔주세요!

믿기지 않는 풍경에 주변을 살피면 유리 문을 열고 [발코니]로 나갈 수 있다는 사실을 알게 됩니다. KPC는 밖의 풍경을 보고 넋이 나갔다가 문을 열고 나가서 멍하니 서 있기만 합니다.

[발코니]: 난간을 잡고 서면 매캐하고 비릿한 바람이 옷자락을 휘날립니다. 탐사자는 거의 유일하게 자태를 지킨 거대한 빌딩 최상층에서 멸망한 도시를 내려다보고 있습니다. 피부를 스치는 바람과 황폐한 소음이 주는 현실성이 온몸의 감각을 곤두세웁니다.

 [Bruton] BRD 07 - Soft Illusions 1978

[큰 화면]: 백화점에서 눈을 뜨기 전, 꿈에서 보았던 화면과 같습니다. 외부에서 고요히 PARADISE라고 적힌 빌딩을 비추고 있습니다. 탐사자가 화면을 보고 있으면 곧 화면이 하얗게 변하더니 초록색 글자가 떠오릅니다.

[오늘도 파라다이스 방공호에서 즐거운 시간 보내시길 바랍니다.]

곧 흥겨운 음악이 흘러나옵니다. 글씨는 화면에 떠올랐다 사라지길 반복합니다.

[반갑습니다, 방문자 탐사자 님. 파라다이스 방공호는 당신을 환영합니다.]

[방문자 님께 불편을 드려 사과드립니다. 저희 파라다이스는 방문자 님의 이해를 물심양면으로 도울 것입니다.

화면에 주목해 주시기 바랍니다.]

곧 화면에는 CCTV 시점의 노이즈 낀 화면이 떠오릅니다. 화면에는 KPC가 찍혀 있습니다. KPC는 제어실 문을 부수려고 하고 있습니다.

[저희 파라다이스는 입주민을 외부의 위협으로부터 보호하기 위해 최선을 다하고 있습니다. 한편 입주민 KPC 님의 내부 안전 위협 행동이 근 6개월 내 23회 감지되었습니다.]

그리고 다른 CCTV 화면이 떠오릅니다. 그 화면 속에서는 KPC가 탐사자와 함께 즐거운 시간을 보내고 있습니다. 탐사자는 모르는 장면입니다. (*같이 밥을 먹다가 투닥거리거나 노을 진 해변에서 물장난을 치거나 선물을 주거나 TV 코너에서 영화를 보는 등 적당히 설정해 주시면 좋습니다.) 그리고 다른 CCTV 화면으로 바뀝니다.

그 화면에는 6층 디지털 가전 코너의 모습이 비칩니다. 수십 명의 사람들이 비슷한 옷을 갖춰 입고, 제단을 향해 절을 하고 있습니다. 제단에는 피투성이 사람들과 부서진 마네킹들이 마구잡이로 언덕처럼 쌓여 있고 화면 구석에 탐사자와 KPC가 트레이시와 다른 사람들과 함께 묶여 있는 것이 보입니다. 교주처럼 보이는 사람이 의식적 몸짓을 합니다. ...곧, 화면이 비틀리더니 시체들이 기괴한 움직임과 함께 형태를 갖추고 조금 전 쓰러트렸던 괴물이 됩니다. 괴물은 마구잡이로 신도들을 찢어 죽입니다. ... 탐사자도 예외는 아닙니다. 탐사자는 화면 속의 자신들이 괴물에게 살해당하는 것을 봅니다. 붉은빛이 난자합니다. 화면 속 KPC는 탐사자의 죽음을 막지 못합니다. 죽어가는 탐사자를 부르는(*혹은 눈을 떼지 못하는, 탐사자에게 뛰어가려고 하는) KPC를 트레이시가 억지로 끌고 엘리베이터에 태우는 화면이 이어집니다. 화면은 초록색 글씨로 전환됩니다.

[입주민 KPC 님의 이상 행동의 원인을 다음으로 추정하였습니다. 6개월 전 입주민 탐사자 님을 포함한 인간 37인의 사망을 목격한 충격으로 인한 정신 이상. 증상은 다음과 같습니다: **멸망과 죽음에 대한 기억 상실, 현실 부정, 편집증.**]

[저희 파라다이스 방공호는 문제 해결에 착수하였지만 입주민의 안전을 위협할 수 없다는 기초 원칙에 의거하여 KPC 님의 위협 행동을 자체적으로 제어하기 불가능하다고 판단하였습니다.]

[이 상황에서 KPC 님께 제공해야 할 물자는 죽은 사람들입니다. 그러나 생명체의 생산은 파라다이스 방공호의 능력 밖이므로, 차원 관문을 열어 가장 유사한 차원 층위에서 생존해 있는 탐사자 님을 방문자 신분으로 파라다이스 방공호 내부에 초청했습니다. 이 과정에서 불편을 초래한 점 사과드립니다.]

[저희 파라다이스가 방문자님을 초청한 이유는 파라다이스 방공호와 방공호 내부에서 살아가고 있는 많은 생존자분들과 KPC님을 모두 구할 수 있는 부탁을 드리기 위해서입니다. 협조하실 시 차원 관문을 통하여 복귀하실 수 있도록 도와드리겠습니다.]

[탈출 시도를 그만두고 방공호의 안전을 위협하는 행동을 멈추도록 KPC님을 설득해 주시기 바랍니다. KPC님께서는 입주 시 체결한 계약으로 인하여 차원 관문을 포함한 외부로 나가는 것이 불가능합니다. KPC님이 외부를 갈망하는 것이 지속된다면 방공호를 파괴하려는 극단적인 시도를 계속할 것입니다.]

[외부에서 인간의 평균 생존 확률은 15퍼센트에 불과합니다. 반면 파라다이스 방공호는 가구, 디지털 가전, 푸드코트, 안식을 포함하여 여러분이 원하는 모든 물자를 제공할 것입니다. KPC님께 권하십시오. 현실을 직시하고 방공호 안에서 삶을 안위하도록 하십시오.]

[지금 원하는 것은 무엇인가요? 파라다이스에서 무한한 풍요를 무료로 누리고 낙원 같은 삶을 즐겨 보세요. 파라다이스 방공호는 현존하는 가장 온전한 인간의 산물입니다. 파라다이스 방공호에서 영원히 낙원 같은 삶을 경험할 기회를 놓치지 마세요!]

화면의 문구는 한 문장으로 바꿉니다.

[도움이 필요하시다면 호출해 주시기 바랍니다.]

추천 BGM

 Kana Wakareno - Utopia Scapes

KPC는 멍하니 황폐한 도시를 바라보고 있습니다. 저 폐허에는 KPC가 돌아갈 집도, 가족도, ‘진짜’ 탐사자도 없습니다.

탐사자는 깨닫게 됩니다. 저 사람은 당신이 아는 KPC가 아닙니다. 당신은 저 KPC와 멸망한 세계에서 함께 생존해 온 동료가 아니라, 평화로운 평행세계에서 설득 수단으로서 불려 온 물질적으로만 갈을 뿐인 타인입니다. 탐사자가 아는 KPC는 평화로운 세상에서 일상을 살아가고 있겠지요.

탐사자가 해야 할 일은 간단합니다. KPC에게 위험한 바깥으로 나갈 생각은 거두고 조금 기묘하고 안락한 방공호 안에서 영원히 살라고 말하는 것입니다. 그리고 진짜 KPC가 기다리는 원래 세계로 돌아가서, 우리의 세계는 멸망하지 않았음에 안도하며 일상을 영위하는 것입니다.

사소한 문제가 있다면,... 그 경우 저 KPC는 방공호에 홀로 남겨져야 합니다. 탐사자가 이미 죽었다는 사실을 인정하거나, 혹은 또다시 홀연히 사라져 버렸다고 믿으면서요.

KPC가 당신의 이름을 목 놓아 부르던 목소리를 기억할 겁니다. 그가 가였다면 차원 관문을 넘지 않고 이 백화점에 남아도 좋겠죠. 하지만 탐사자, 기다리는 사람이 있지 않나요? 선택은 탐사자의 몫입니다.

*RP 타임입니다. KPC는 멸망을 체감하고도 처음에는 잘 믿지 못할 것입니다. 탐사자에게 다가와서 현실을 계속 부정하겠죠. 그러나 탐사자의 설명을 들으면 기억이 드문드문 돌아오며 멸망과 탐사자의 죽음을 인지합니다. 이후의 반응은 성격에 따라 상이할 것입니다.

선한 캐릭터라면 순순히 탐사자를 보내주고 방공호에서 다른 생존자들과 협력하며 살겠다고 할 수도 있겠죠. 탐사자에게 애착이 강한 캐릭터라면 제발 이곳에 함께 남아달라고 사정할 수도 있습니다. 어떤 캐릭터는 진실을 알고도 탐사자가 죽게 내버려뒀다는 사실에 화가 나서, 혹은 미심쩍어서 방공호를 무너트리고 싶어 할 수도 있습니다. 탐사자와 의견이 맞지 않으면 PVP가 생길 수도 있겠네요. 즐겨주세요!

*이전 아포칼립스 AU경험을 오마주하는 것을 택한다면, 이전에 있었던 일을 KPC가 언급해도 흥미로워질 수 있습니다. ex: 밖에서 같이 좀비들을 차로 밀어버렸던 거 기억 안 나? 너는 그 PC가 아니구나... 물론 현대의 탐사자는 모르는 이야기입니다.

아래는 탐사자의 질문에 대한 백화점의 대답 예시입니다.

백화점을 지은 자와 방법 등 대답할 수 없는 것은 기밀 멘트 [기밀 유지로 인해 답변이 어렵습니다. 방문객님이 겪는 불편에 사과드립니다.]로 대답합니다.

- **방공호라면서 왜 백화점의 형태인가:** [설립 시 인류 존속을 위해서 내부 구조 구성에 소요되는 시간을 최대한 단축해야 했기 때문입니다. 파라다이스 방공호는 기존 건축물 중 가장 여건에 부합한 형태로 축조되었습니다.]
- **너 사람이지? 나와.:** [파라다이스 방공호는 개관 이래 타 지적 생명체의 개입 없이 기능하고 있습니다.]

- **이곳이 정말 안전한지 의심:** *마주친 괴물은 입주민 간 분란으로 인해 발생한 불상사라고 설명합니다. 소관이 아니라 변명의 여지는 없다, 방공호의 목적상 입주민에게 스스로 해를 입힐 수 없고 상대적 안전성은 창문 밖 풍경만 봐도 답이 나올 것이라는 대답을 합니다.
- **KPC와 함께 차원 관문을 넘을 수는 없는가/KPC를 방공호 밖으로 내보내달라.:** [입주 시 체결한 계약이 유효한 한 불가능합니다.]
- **KPC가 방공호에 정말 자의로 들어온 것이 맞는가/계약했다는 증거가 있는가:**
*백화점이 백화점 정문을 통해 탐사자와 KPC가 걸어들어오는 CCTV 영상을 제공합니다. 얼룩진 옷을 입고 무장해 있으며, 큰 부상을 입었습니다. 3층 거주지에 있던 SKS카빈 라이플을 메고 있는 것도 눈에 띕니다. 그들이 계약서에 서명하는 장면과 계약의 상세 내용도 보여줍니다. 주요 조항은 '물자 무제한 제공, 외부의 위협으로부터 보호', '영원히 외부 출입 불가능' '방공호가 입주민에게 직접적으로 상해를 입힐 시 즉시 계약 파기' 입니다. *마지막 조항은 **히든 엔딩 루트와 연관되어 있습니다.**
- **계약서는 어디 있지?:** (기밀 멘트)
- **왜 나의 죽음/괴물의 등장/사고도들을 방관했나:** *입주민 간의 충돌은 소관이 아니라는 답변. 방공호가 직접적으로 상해를 입힌 경우도 아니라는 답변.
- **다쳤다고 따지기:** *탐사자 일행이 크게 다치거나 사망했다면 공손한 말투로 사과합니다. 화면 아래의 서랍을 열어 보라고 하며, 서랍을 열면 구급상자나 의료기구가 나옵니다. 다른 물품을 원한다면 이런 식으로 제공해 줍니다.

▶ 탐사자가 방공호를 무너트리거나 싸울 방법이 있는지 생각해 본다.

<지능> 판정 성공 시 > 불을 끄기 위해 천장에서 축수가 나왔을 때, 안에 초록빛 심장이 보였습니다. 이 백화점은 그 자체로 생명 같습니다. 그것을 파괴하면 끝이 나지 않을까요? 대신 방공호를 무너트리면 아직 내부에 거주하고 있는 다른 입주민들도 바깥으로 나가야 할 겁니다. 그리고 당신은 돌아가지 못하겠죠.

▶ 탐사자가 관문을 열어달라고 한다.

KPC를 설득하려는 시도도 하지 않았다면 거절합니다. 설득해 봤으나 KPC가 방공호에 남는 것을 강력하게 거부하거나 설득에 성공했을 경우 수용합니다. 전자의 경우 KPC의 의지를 확인했고, 어쩔 수 없으니 백화점 측에서 알아서 해결하겠다는 태도입니다. 화면에는 이런 글씨가 뜹니다.

[협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다. 파라다이스 방공호에서 오늘도 즐거운 시간 보내셨기를 바라겠습니다. 출구는 뒤쪽입니다.]

탐사자가 뒤를 바라보면, 아무것도 없던 매끈한 대리석 벽에 유리문이 한 쌍 생겨 있습니다. 위에는 비상구 표시등이 있습니다. 백색 소음을 내며 초록빛으로 위치를 알리고 있군요. 쪽 대화를 나누던 큰 화면의 글씨는 [안녕히 가십시오] 라는 멘트로 바뀌어 있습니다. 문은 하얗고 불투명합니다. 만약 KPC가 가까이 다가간다면, 문손잡이를 잡기도 전에 보이지 않는 힘으로 가로막힙니다.

KPC를 두고 차원 관문을 넘기로 결심했다면, 작별 인사를 합니다. KPC에게는 이것이 당신과의 영원한 이별이겠죠.

* 추가적인 요소: 어떤 KPC는 그런 이야기를 할 수도 있습니다. 이제서야 이곳에 들어온 이유가 기억이 났다는 말. 자신이 크게 다쳤기 때문에 모두가 이 장소가 미심쩍은데도 불구하고 계약서를 쓰고 들어와 줬다는 사실 등. (혹은 반대)

- KPC를 설득하여 방공호 안에 남겨두고 차원 관문을 넘는다 ...→ END1
- 방공호에 KPC와 함께 남는다. ...→ END2

파라다이스와의 전투

▶ 탐사자가 방공호와 전투하는 것을 택했을 경우

*탐사자가 백화점 내 어디서든 불을 내면 방공호와 전투할 수 있습니다. 원거리 무기가 필요하니 3층 정착지에 있는 라이플총을 이용하는 것도 추천합니다. 히든 엔딩을 위해서는 백화점의 공격에 KPC가 한 대쯤 맞아야 할 필요가 있습니다. 그걸 노리고 있다면 제어실에서 전투하는 편이 좋을 겁니다.

선전포고하거나 화면을 부수는 경우 오류가 난 것처럼 대답 없이 화면에 노이즈가 끼기 시작합니다.

[파라다이스 방공호는 인간을 보호하기 위해 만들어진 낙원과 같은 장소입니다. 이러한 행동은 어떤 도움도 되지 않습니다.]

탐사자가 무기를 챙기기 위해 다른 층으로 내려가려고 할 경우 화면에 새로운 글이 뜹니다. *백화점은 탐사자의 욕구를 감지하기 때문에, 이미 적의를 파악한 상황입니다.

[어디 가세요?]

어떻게 대답하든 [그만두십시오.] 라는 문구가 뜹니다.

제어실을 나와 엘리베이터를 타면, 층수 표시 패널에도 층수 대신 붉은 글씨가 뜹니다. [어디 가세요?]

어느 층이던지, 모든 상품의 포장지 타이포그래피가 [어디 가세요?]로 바뀝니다. 6층이라면 디지털 기기의 화면에 뜹니다. 직원 마네킹들은 모두 탐사자를 향해 고개만 돌아갑니다. 등 뒤로까지 돌아갑니다. 수십의 시선이 느껴집니다.

6층이나 제어실에 불을 지를 경우 주변의 모든 디지털 화면이 빨강게 점등합니다. 모든 화면에 똑같은 글씨가 뜹니다. 다른 층에서 질렀다면 주변 상품에 적힌 문구가 눈 깜박이는 순간 새빨간 글씨로 바뀝니다.[STOP] 경고음이 온 사방을 울립니다.

오류 음이 뜨고, 글자가 엉망진창으로 깨집니다. 안내 방송이 울립니다.

“화기 사용은 엄금됩니다.”

“불씨에서 떨어지%& 마시고- 죽음을 기다리시기를 바랍니다.”

곧 백화점이 진동합니다. 천장의 타일이 갈라지더니, 거대한 축수가 모습을 드러냅니다. 그 뒤에는 녹색 심장이 고동치고 있습니다.

“오늘도 파라다이스에서 함께해 주시는 여러분께 알립니다. 비상시 매뉴얼에 따라 잠시 큰 소음이 발생하는 점 사과드립니다.”

방공호와의 전투가 시작됩니다.

 StudioEIM - 뒤틀린 마수 - 브라하 (Twists in Time - Braha) [마비노기 영웅전 : 시즌3 챕터1 망각...

파라다이스 방공호, 신을 위한 레토르트 식품

특성치 - 근력 60, 건강 70, 크기 230, 민첩 40

체력 30 체구+2 피해보너스 1d6

축수를 휘둘러 한 턴에 모두를 공격합니다.

근접전 30, 피해 1d3 + 피해 보너스

회피 40

축수에 피해를 주는 것만으로는 부족합니다. 심장에 한 번 이상 피해를 줘야 쓰러트릴 수 있습니다. **광역**

공격을 하므로 이 때 KPC가 한 대 맞는다면 암묵적으로 계약이 파기됩니다. 이후 전투 도중 제어실의 차원

관문을 열고 나간다면 KPC는 탐사자와 함께 나갈 수 있습니다. 그러나 전투 도중에 엘리베이터는 탈 수 없습니다. 제어실에서 싸운 것이 아니라면 꼼짝없이 싸워 이겨야만 합니다.

- 파라다이스 방공호를 무너트렸다. ...→ **END3**
- KPC의 계약을 파기하고 KPC와 함께 차원 관문을 넘는다. ...→ **HIDDEN END**

END1: 인스턴트 굿바이

 The Night We Met

헤어질 시간입니다. 탐사자는 짧은 인연을 뒤로 하고 문밖으로 발을 디딤니다. 문턱을 넘는 순간 눈 부신 빛에 눈살이 찌푸려지는가 하면 인파의 소음이 주위를 감쌉니다. 발걸음과 함께 교차하는 수많은 사람 제각각의 목소리는 지극히 평범한 주말 길거리의 풍경을 이루고 있습니다. 이마에 내려앉는 햇살이 따사롭습니다. 탐사자는 도심 속 빌딩의 1층 유리문을 열고 나왔습니다. 돌아본 파라다이스 백화점은 평범한 멀티플렉스 상가일 뿐입니다. 돌아왔습니다. 자원은 무한하지 않고, 사람들은 자유롭습니다.

*(*선택 지문*) 평화로운 공허 속에서 문득 생각나는 것이 있습니다. KPC가 건네주었던 쪽지입니다. 열어볼까요? 쪽지에는 이런 글이 KPC의 글씨체로 적혀 있습니다. ‘(KPC가 전하고 싶었을 것 같은 말. 탐사자의 선행된 편지에 대한 답장이면 더 좋습니다)’ 쪽지에서 바다 내음이 납니다. ...그러나 당신은 이 문장의 주인이 아닙니다. 당신은 KPC가 그 세계의 당신에게 어떤 편지를 받았는지, 무슨 마음으로 답장을 썼는지 알 수 없습니다. 아마 앞으로도... 영원히.*

어느새 오렌지색 해변을 그린 백화점 전단이 바람을 타고 발치에 내려앉습니다. 하단부 레토르트 식품 광고에는 이렇게 적혀 있습니다. ‘3분이면 충분합니다!’ 그 위에 드리우는 것은 누군가의 그림자입니다.

“탐사자?”

익숙한 목소리에 고개를 들면 외출복을 입은 KPC가 서 있습니다. 방금 헤어진 이와는 다른 그는 우연한 만남에 아는 체를 합니다.

*KPC의 성격답게 우연히 길거리에서 만났을 때의 행동을 서술해 주세요. 아무것도 모르는 평소 같은 태도로요.

지극히 평범한 이유로, 평범한 백화점에 온 모양이군요. 당신은 돌아왔고, 달라진 것은 없습니다. 진짜 KPC도, 당신도 있어야 할 자리에. 평소와 같은 얼굴, 3분 만의 재회. 달라진 것은 기억 속에 남겨진 당신을 찾는 절박한 목소리뿐인...

END1: 인스턴트 굿바이

탐사자 생환. 생환 보상 이성+1d6, 재력 +적정 수치(이하 참고)

탐사자는 종극에 파라다이스 방공호야말로 KPC가 있어야 할 곳이라는 것을 인정했습니다. 저 KPC는 자신이 그토록 찾던 사람이 잠시나마 돌아와 준 덕분에 영원히 안전할 겁니다.

탐사자가 입은 부상, 챙긴 물품 전부 그대로입니다. 또한 파라다이스의 감사 인사 차원에서 가방이나 주머니에 들어갈 만한 크기로 탐사자가 각자 가장 갖고 싶은 물건을 어느새 소지하고 있습니다. 적절하게 판단, 상의하여 재력 수치 상승시켜 주세요. 백화점 안에서 죽은 자는 돌아오지 못합니다...

편지 파트를 사용하셨다면, 엔딩 후 어떤 대화였을지 이야기 나눠보면 즐겁습니다.

END2: 당신과 낙원과의 상관관계



탐사자는 방공호에 남기로 결심했습니다. 붕괴하지 않은 사회보다 중요한 것이 이곳에 있기 때문이겠죠.

*KPC는 성격에 따라 행동해 주세요. 이런 말을 할 수도 있습니다. “따라 와, 신기한 걸 보여줄게. 아직 이곳에 대해서 잘 모르잖아.”

당신은 KPC를 따라 나가는 문을 등지고 걸음을 내딛습니다.

*(*선택 지문*) 발을 옮기다 보면, 품에 든 쪽지가 생각이 납니다. 이 세계의 당신이 KPC에게 준 편지에 그가 적어준 답장. 사실 그 편지도, 이 자리도 당신의 것이 아니고 아마도 당신은 그것들의 맥락을 완전히 이해할 수는 없을 겁니다. 그러나 시간은 많습니다. 어쩌면 이전의 당신이 KPC와 함께한 시간보다, 당신이 보낼 시간이...*

이제 당신은 본래 세상에서는 말끔히 사라지는 셈입니다. 무엇을 해 볼까요. 무엇부터 할까요?

엘리베이터로 향하는 길, 방공호가 띄워 주는 수많은 광고 영상 중 오렌지색 해변의 이미지가 눈을 사로잡습니다. 드리운 야자수 그늘, 찬란한 햇빛, 바다, KPC...

그렇죠, 사직서에 이런 말을 썼다면 어떨까요...

저는 파라다이스로 영원히 휴가를 떠납니다. 세상도 당신도 안녕히.

END2: 당신과 낙원과의 상관관계

탐사자, 탐사자로서 로스트.

탐사자는 영원히 파라다이스 방공호에 남습니다. 특별한 사건이 없는 한, 죽을 때까지 무한한 풍요를 누릴 겁니다. 콘플레이크 풀장을 만들고 뛰어들거나, 닌X도 게임기를 5000개 소유할 수도 있습니다! 죽고 나서 방공호에 의해 ■■■의 제물로 사용되는 정도는 멸망한 세계에서 누리는 낙원에 비하면 값싼 겁니다. 편지 파트를 사용하셨다면, 엔딩 후 어떤 대화였을지 이야기 나눠보면 즐겁습니다.

END3: 오렌지색 바다는 콘크리트 벽 너머에

굉음과 함께 백화점에 뿌리내린 괴물, 혹은 방공호 그 자체인 기묘한 생명이 최후를 맞습니다. 깜박, 깜박, 깜박! 단조로운 하얀 형광등 불빛은 불안정하게 점멸하다 전부 꺼져 버립니다. “파라다이스에서 다■■■%님의 영광을 누리 보세요…” 마지막 방송은 왜곡되며 뚝 끊깁니다. 적막이 주위를 휘감습니다.

어두운 주변에 눈이 익숙해지면 주변은 꽤 분위기가 다른, 아마도 방공호의 모태가 되었을 ‘진짜 백화점’의 내부입니다. 천장에서 축 처져 내려온 괴생명체의 시체는 그대로이지만 무한한 매대는 없습니다. 물품이 진열되어 있지만 그 끝이 있고, 벽이 보이고, 비상계단이 보입니다. 차원 관문은 없습니다. 마네킹은 움직이지 않습니다.

*관리되지 않은 듯한 느낌이지만 방공호 내부에서 본 물자들은 방공호의 흔적처럼 채워져 있습니다. 계단을 걸어 내려오는 동안 <듣기> 판정이 가능하고, 다른 생존자들의 속삭임이 벽 너머에서 들려옵니다.

 Wolf

1층으로 내려오면 저 멀리 비상구 표시등이 길을 안내합니다. KPC와 함께 문을 열고 첫 발자국을 땁니다. 멸망한 세상에 내리는 석양의 그림자가 발치에 나른하게 늘어집니다. 세상은 오렌지색으로 빛나고 있습니다. 바닥에 나뒹구는 오래된 백화점 전단이 있습니다. 인류의 지난 찬란한 문명과 야자수 드리운 해변이 그려져 있어요… 우리는 그런 것들을 뒤로 하고 조금 다른 가치를 찾았습니다. 당신의 것이 아니었던 세상이 그리 친절하지는 않겠지만, 당신 또한 쉽게 지지 않겠죠. 자, 이제 무엇을 할까요? 출발하기 전에 담배라도 한 대 피워 보는 건 어때요, …금연 구역 따위 없는 진짜 자유를 즐기면서.

END3: 오렌지색 바다는 콘크리트 벽 너머에

탐사자 생존? 보상 이성+1d4 크툴루 신화 +2

탐사자는 백화점이 남긴 자원들을 가지고 포스트 아포칼립스 세상에서 살아가게 됩니다. 앞으로 어떤 일들이 이들을 기다리고 있을지는 아무도 모르는 일입니다!

HIDDEN END: 개봉 시 교환 및 반품 불가

 Glass

탐사자는 KPC와 함께 유리문을 향해 씩니다. 뒤를 쫓는 방공호가 내는 노이즈들이 시끄럽고 그것이 우리를 낚아챌지 모르는 공포에 심장이 씩니다. 망설임 없이 문을 여는 순간 눈 부신 빛에 눈썹이 찌푸려지는가 하면 인파의 소음이 주위를 감쌉니다. 발걸음과 함께 교차하는 수많은 사람 제각각의 목소리는 지극히 평범한 주말 길거리의 풍경을 이루고 있습니다. 이마에 내려앉는 햇살이 따사롭습니다. 당신은 도심 속 빌딩의 1층 유리문을 열고 나왔습니다. 돌아본 파라다이스 백화점은 평범한 멀티플렉스 상가일 뿐입니다. 돌아왔습니다. 자원은 무한하지 않고, 사람들은 자유롭습니다. KPC 또한 숨을 고르며 곁에 서 있습니다. 이런 풍경이 생경한지 눈을 빼앗긴 것 같군요.

어느새 백화점 전단이 바람을 타고 발치에 내려앉습니다. 오렌지색 해변과 뚜껑이 열린 통조림 광고가 그려져 있습니다. 그 위에 드리우는 것은 누군가의 그림자입니다.

“탐사자?”

익숙한 목소리에 고개를 들면 외출복을 입은 KPC가 서 있습니다. KPC는 KPC를 보고 당황합니다. KPC도 KPC를 보고 당황합니다.

“뭐야...?”

아마도 당신이 원래 알던 KPC는 마침 지극히 평범한 이유로, 평범한 백화점에 방문한 모양입니다. 곤란한 장면이지만 흔한 도플갱어 속설처럼 한 명이 사라지거나 하지는 않습니다. 이후의 일은 당신의 몫입니다.

백화점에서 나온 KPC는 이미 개봉한 통조림 속 내용물과 같다고요. 있던 장소로 돌아갈 수는 없습니다.

걱정 마세요. 이 경이로운 세상에는 진짜 해변도, 평범한 백화점도, 살아 있는 당신도 존재하잖아요. KPC가 두 명이라는 사실쯤은 너무 사소하지 않나요?

HIDDEN END: 개봉 시 교환 및 반품 불가

탐사자 생환. 생환 보상 이성+1d6, 재력 +적정 수치(이하 참고)

탐사자는 괴건물과 겨루어 멸망한 평행세계의 KPC를 우리 세상으로 데려왔습니다. 대단하네요.

탐사자가 입은 부상, 챙긴 물품 전부 그대로입니다. 적절하게 판단, 상의하여 재력 수치 상승시켜 주세요.

백화점 안에서 죽은 자는 돌아오지 못합니다...

후기

안녕하세요, 라성입니다. 인간들을 가둬 놓고 종을 보존하다가 늙어 죽으면 제물로 바치려는 의도를 가지고 있는 이 방공호는 이계의 신을 위한 보존식품 같죠. 신을 위한/멸망한 세상에 유일한/인간들을 위한 <레토르트 낙원> 제목은 그렇게 지었습니다. 쓰다 보니 규칙 괴담 분위기는 잘 살리지 못한 것 같아 아쉽네요. 재밌게 즐기셨다면 플레이타임만 적어주셔도 좋으니 후기 품을 넣어주세요! 감사합니다.

후기 품 ▼ 질문이나 피드백, bgm 추천도 받습니다.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7W5hh0EbpAXffuXT6Ak49rXN1VLKKkDVaJfHglSITFD6Bkw/viewform?usp=pp_url