



지인분께서 지원해주신 세카입니다. 감사합니다!

개요

오늘도 바쁘게 밖을 돌아오다 돌아온 당신은 오늘도 그 사람과 함께, 혹은 마지막까지 전화 통화를 하며 목소릴 듣다가 잠에 빠져듭니다.

....

그리고 눈을 뜨자,
꿈 속에 서 있는 사람은 당신을 사랑하는 사람과 똑 닮은 사람이었습니다. 아니, 하지만 옷차림이 조금 다른 듯 싶습니다. 헤어스타일도요.

‘당신은 전생을 믿나요?’

누군가, 그리 물었던 것 같습니다.

추천 기능:: 은밀 행동, 관찰, 듣기, 자료조사

보조 기능:: 격투, 오르기, 도약 등

● 주의사항

- 룰북 없는 키퍼링과 시나리오 글의 비밀번호를 공유, 유포하는 행위를 엄금합니다.
- 동양풍 KPC와 현대 탐사자 조합의 자캐 커플 한정 시나리오 입니다. 비난과 비방 행위는 하지 말아주세요.
- 라이터의 자캐 커플에 어울리게 써 있기 때문에 개변해야 할 부분이 있습니다. 반드시 플레이 전 키퍼 분은 사전에 체크 해주시기 바랍니다.

- 로스트 확률이 조금 있습니다.
- 사람에 따라 **NTR**로 느낄 요소가 있습니다. 가기 전에 한 번 이상 괜찮은지 상의 해주세요.
- **탐사자의 가족이 탐사자 캐와 사상 차이나 대립이 생길수도 있습니다.**
- 플레이어가 **원하지 않는 탐사자의 백스토리**가 생길 수 있습니다.

● 키퍼 주의 사항

- **★★★★★읽어보시고 키퍼님이나 플레이어분이 캐봉에 민감하거나 직접 하는게 불편하시다면 플레이를 반드시, 반드시 고려해주세요.★★★★★**
- 본 시나리오는 **차원 이동물**로 전생 **KPC**와 현대 탐사자가 만납니다.
- 창작 주문들이 나옵니다. 창작을 싫어하신다면 플레이를 고려해주세요.
- 본 시나리오에는 탐사자의 전생인 **‘전생 탐사자’**가 나옵니다만, **키퍼님께서 굴리셔야합니다.** 때문에 키퍼님께서 반드시 시나리오를 가기 전 동양풍 **AU**를 풀어보시는 것을 추천드립니다. (적당히 동양풍 **KPC**가 나오는데 탐사자 캐는 동양풍이면 어떤 느낌일까요~하는 식으로 말하며 유도하여 주세요.)
너무 어렵게 생각하시기보단 함께하며 봐온 탐사자의 분위기가 이러한 것 같았다. 의 기분으로 하시고 엔딩 후 ‘진짜 플레이어가 굴리는 탐사자였다면 어떤 대답을 했을까요~’하며 가볍게 이야기 나누시면 즐겁습니다.
- 전생 탐사자의 가족이 악역으로 등장합니다. 개변이 가능하나, 악역과 한패라는 점은 개변이 어렵습니다.
- 창작 국가이기때문에 시대 고증을 제대로 하지 않았습니다. 역사를 잘 아시는 분들이 보시면 환장 할 수 있습니다.죄송합니다.
- 숨기기보단 플레이어에게 먼저 언급 해두는게 맞다고 생각되는 부분은 키퍼님의 재량으로 먼저 언급 후 플레이하셔도 괜찮습니다. 그러나 개요외엔 전부 스포임을 유의해주시고 반드시 후세터, 플렉 계정, 디엠등을 이용해주세요. (ex. 키퍼가 탐사자를 직접 굴리는 일이 있을 수 있다. / 차원 이동물이다. 등등)

하단에는 진상을 포함한 스포일러가 있습니다.
탐사자로 가실 분은 열람을 자제해주세요!

진상

당신은 전생에 대해서 얼마나 믿고 있나요.

굉장히 오래된 먼 옛날, 탐사자와 KPC가 이루어지지 못했다고 하면 믿을 수 있나요?

믿기 싫어도 믿으셔야 할 것입니다. 두 사람은 먼 옛날에도 인연이 있었고 함께 한 적이 있는 사이입니다. 비록 이루어지지 못했지만요.

탐사자의 가문은 대대로 학문으로 유명하였으나 탐사자의 윗 세대에서부터 왕의 줄을 잘못 서 눈 밖에 나 점점 추락하던 집안입니다. 그 시대엔 갑론을박을 하다 튀겨 나가 외면 당하다 몰락하는 건 익숙했으니까요. 그렇게 집안이 점점 몰락해가자 탐사자 가문 사람들은 초조해지기 시작했습니다.

이대로면 언제 갑자기 직위를 박탈 당할지 알 수 없었으니까요.

그러다 탐사자의 모부(혹은 친척, 어쨌든 집안과 가까운 사람)은 어디선 서책을 한 권 들고 옵니다.

누구에게 받았는지, 샀는지 아무 것도 말해주지 않습니다. 다만 그 서책을 본 모부는 '신이 소원을 들어준다.'고 하며 집안 사람들끼리 신을 소환하려고 합니다. 그 상황을 이상하게 여기는 가문 사람들도 있어서 처음엔 흐지브지 되는 듯 했으나 실제로 직책이 박탈 당하는 이가 나오자 다급해져서 모두 그것에 매달립니다.

그 가문에서 오로지 전생의 탐사자만이 그것이 이상하다고 잘못 되었다고 반박합니다.

(이하 우화국 탐사자로 지칭합니다.)

우화국 탐사자는 주문에 제물이 몇 명 필요한지, 내려온 신은 어떻게 생겼을지 제대로 적혀 있지 않단 점을 지적 합니다. 모순이 있을 수 있고, 그러니 함부로 소환하려고 하면 안된다고 말이죠. 하지만 이미 신을 소환하기로 한 가문 사람들은 그 말을 귓등으로도 듣지 않습니다. 오히려 우화국 탐사자가 이단자들과 고발할까 겁이나 그를 감금해버립니다. 대를 위한 소의 희생이란 핑계를 대면서요.

그들이 소환하고자 하는 것은 '우주에서 온 색채'입니다. 룬북 302p를 참고해주세요. 우주에서 온 색채는 아름답게 내려와 이 나라를 모든 것을 녹이거나 먹어치우고 새로운 우주에서 온 색채를 날고 떠날 것입니다.

그것들이 태어나 자라기 시작하면 주변의 동식물이 괴이하게 변하며 우주에서 온 색채를 본 이들은 정신이 피폐해져 가다 심하면 죽게됩니다. 어린 우주에서 온 색채가 성체가 된다면 옆의 다른 나라에 자식을 날기 위해 떠나며 점차 세상은 멸망하게 될 것입니다.

자신의 명예와 부를 유지하는 것이 목적이었으나 이것은 결국 한 나라를, 더 나아가 세계 멸망을 가져오게 될지도 모를 일입니다.

우화국 탐사자는 보는 눈 때문에 자신의 방에 갇힙니다. 하인들이 번갈아가며 문 앞을 지키고 있어서 도망은 꿈도 꾸지 못하고 있습니다. 그나마 그와 함께 지냈던 시종이 오가며 식사를 챙겨주고 있어서 그에게 '우주에서 온 색채'와 관련된 서적들을 몰래 모아 그것에 대해 더 조사하기 시작합니다. 우화국 탐사자는 전부는 아니지만 그 '신'이란 것들은 자신들과 사고가 달라 작은 소원 하나에도 이 나라가 멸망할지도 모른다는 것을 알아내게 됩니다.(세계가 멸망할지도 모른다는 건 알지 못합니다.) 그러나 친척, 가족, 최측근들. 그 누구도 그의 말을 들어주지도 않으며 대화 자체를 거부합니다.

그런 무시 속에서 어쩌면 자신의 나라가 마지막을 맞이할지도 모른다는 것을 깨달은 우화국 탐사자는 자신과 함께 하는 KPC(이하 KPC는 현재의 인물을 현재 KPC로, 과거의 KPC를 KPC로 지칭합니다.)를 떠올렸습니다. 자신의 가족이 걸리는 탐사자도 있겠지만 적어도 그보다, 혹은 그와 동등하게 걱정되는 이가 바로 KPC였습니다. 자신이 죽어도 그는 살리고 싶었습니다. 그래서 다른 서책을 뒤져보기 시작합니다. 신을 되돌리는 법을, 모두가 살 수 있는 방법을. 하지만 신을 송환하는 법의 책은 보이지 않았습니다. 대신 '운명을 바꾸는 주술'이라는 것을 알게됩니다. 머나먼 미래의 시간을 빌려와 원하는

것을 이룰 수 있게 해주는 주술이라고만 써 있었지만 탐사자는 만분의 일의 가능성에 매달려 주술을 계속해서 행하고 성공합니다.

그 결과, 탐사자가 완벽하게 우화국이라는 과거로 넘어오게 됩니다. 다만 우화국 탐사자가 있는 곳이 아니라 우화국 KPC가 있는 곳입니다. 탐사자가 바꾸고 싶은 운명이 우화국 KPC를 살리는 것. 그를 이 나라에서 도망치게 하는 것이니까요. 다만, 탐사자는 이 사실을 알지 못하고 우화국 탐사자도 자신의 몸에서 무언가(마나)가 빠져나갔음은 알지만 성공 여부를 알지 못하고 있습니다.

그리고 KPC역시 아무것도 모르고 있습니다.

과연 운명은 바뀔 수 있을까요?

우리는 KPC를, 우화국 탐사자를. 모두 무사히 구하고 돌아갈 수 있을까요?

우화국 탐사자

우화국 탐사자는 약 2~3주 정도 감금되어 있었습니다. 궁에는 가족들이 아프다는 핑계를 대고 있었으나 최근엔 그마저도 제대로 하지 않고 있습니다.

한편 우화국 탐사자는 자신의 주술을 마지막까지 시도 하지만 실패했을 가능성에 불안해하다가 제사를 망쳐 아예 소환 시도를 막고자 하고자 합니다. 제사를 망치면 신이 소환될 일도 없으니까요. 그에겐 자신도 죽을 가능성이 있음에도 택한 차악의 선택입니다.

제사를 망치는 방법으로는 두 가지가 있습니다.

1. 책을 없애는 것
2. 원흉인 자신의 모부(친인척, 최측근 등 이하 부모로 서술합니다.)을 죽이는 것

책을 없애는 것으로 충분합니다. 그 책에 적힌 신의 소환 주문 법은 책을 읽었을 때엔 읽히지만 다른 곳에 옮겨려고 하거나 책을 보지 않으면 소환 주문이 기억나지 않기 때문입니다. 옮겨적어도 그 주문은 이상하게 읽히지 않았습니다. 즉, 책이 없으면 아무도 주문을 성공하지 못하는 것이죠. 우화국 탐사자는 첫번째로는 책을, 만일 그것을 뺏지 못할 것 같다면 이 일을 주도하는 자신의 모부를 죽이려고 합니다. 자신의 모부만 없으면 이 일을 행할만큼 행동력 좋은 사람이 없다고 여기기 때문입니다. 하지만 평범한 탐사자가 정말로 사람을 죽일 수 있을까요? 다름아닌 자신의 가족을요.

(* 모부를 죽이는 것은 생각만 할 뿐 실행하지 못합니다. 모든 엔딩에 우화국 탐사자가 모부를 죽이는 일은 없습니다. KPC는 있습니다. 죽이려다가 같이 죽는 엔딩이 있으니 참고해주세요. 모부를 죽이는 생각자체가 탐사자 캐릭터와 어울리지 않는다면 첫번째만 생각하시면 됩니다.)

우화국 탐사자의 백스토리리는 기본적으로 5품 문과입니다. 높지 않은 이유는 젊은 나이때문입니다. 이제 막 정계에 들어온 파릇파릇한 새싹입니다. 하지만 탐사자의 캐릭터성에 따라 궁에서 일한다는 것만 제외, 직책이나 과를 타 과(무과, 의료...궁인..등등)으로 바꾸셔도 문제될 건 없습니다. 대신 개변 힘내주세요.

우화국 KPC(이하 KPC)

KPC의 가문은 우화국 탐사자 가문과 지지하는 학문 성향이 정 반대인 집안의 사람입니다. 우화국 탐사자처럼 5품 문과입니다. 궁 안 사람이라면 어느정도의 개변이 허용됩니다.

(*우화국 탐사자와 KPC의 가문은 동인vs 서인에서 각각 동인 대표와 서인 대표급 가문입니다. 그리고 현재 KPC 가문의 뜻을 왕이 밀어주고 있습니다. 우화국 탐사자와 KPC는 아직 둘 다 각자의 모부가 앞에

나서고 있기 때문에 대표로 서 있지는 않습니다. 두 사람이 대립하는 가문이라는 것은 개변 불가능합니다.)

두 사람은 정반대 의견을 지지하는 가문의 사람입니다. 때문에 서로의 집안이 무엇을 하는지 서로 말하지도, 알아내려고 하지도 않습니다. 그렇기때문에 갑자기 나타난 탐사자가 자신이 못본 새에 담을 넘어 온 우화국 탐사자라고 마냥 생각합니다. 하지만 함께 했던 일을 잘 모르는 모습에 기억에 문제가 생긴게 아닌지에 대해 고민하게 됩니다.

그래도 사랑하는 사람이기때문에 계속해서 호의를 보이고 플러팅을 합니다. 단 '사랑해'라고 직접적으로 언급하지 않습니다. 서로 대립하는 집안 이들끼리 사랑한다는 것이 알려지면 몰매를 맞아 죽던, 서로 영영 떨어져 살던. 좋은 결말이 아닌 걸 알고 있으니까요.

우화국

우화국은 雨花國이라고 쓰며 비와 꽃의 나라입니다. 우화국은 여우비가 많이 내리나 그 덕에 꽃이 언제나 만개하고 있는 나라입니다. 여우비가 자주 오는 대신 장마는 드물어 농작물이 썩는 일이 거의 없으며, 물을 주지 않아도 작물들이 알아서 자랍니다. 그 덕에 주변으로 사시사철 꽃이 피어있습니다. 우화국의 국화(國花)이자 국목(國木)은 등나무입니다. 주변 곳곳에 등나무가 있습니다. 나라에서 상으로 재화와 함께 등나무를 하사하기때문에 높은 계급의 집에는 등나무가 한 그루 이상 있습니다. 외에도 거리에 계절에 어울리는 꽃이 한가득입니다. 누가 키운 것이 아닌데 그리 자라났습니다. (우화국의 계절적 배경은 등나무가 피는 5월입니다.)

대대로 여성이 왕으로 오르는 나라입니다. 약소국이기때문에 주변국의 압박이 심하긴 하나 그렇다고 마냥 굽히고 들어가지 않습니다. 여자, 남자 차별을 두지 않고 인재를 등용하고 있습니다.

문과는 1품부터 10품까지로 10품이 가장 밑의 품급입니다. 나이 순으로 올라가는 것은 아닙니다. 현명하고 똑똑한 이들은 높은 품급으로 빠르게 올려주는 편이나 본인이 자유롭게 거절 의사를 보일 수 있습니다. 3급 이상부터 왕의 생신 축하 연회에 필수로 참석해야합니다.

무과는 1품부터 5품으로 나뉩니다. 대장, 중대장들은 품으로 나뉘지 않습니다. 1품으로 가면 그 후부터 대대장이나, 중대장, 부대장 등으로 가기 위해 노력해야합니다. 대대는 약 10개가 있다고 알려져 있습니다. 문과보다 훨씬 많은 인재를 등용하는 편입니다. 마찬가지로 위의 직급으로 가는 것을 거부할 수 있습니다.

현재 우화국은 왕의 생신 축하 연회가 하루 남아있는 시점입니다. 나라에선 모두가 왕의 탄생일을 축하하기 위해 축제가 벌어집니다.

나오지 않은 설정과 타 직업은 편하게 설정해주세요.

현대 KPC

마지막 엔딩에 따라 기억하고, 기억하지 못하고가 갈립니다만 일단 그는 KPC에 이입해 모든 상황을 보고 있다는 설정입니다. 우화국 탐사자가 마지막으로 사용한 주술이 대성공을 띄워 옆에 잠들어 있던 현대 KPC도 데리고 왔다, 정도로 이해하시면 쉽습니다. 하지만 그는 누가 부른 것이 아니기때문에 완벽한 영혼이 온 것이 아니라 일부만 끌려와 KPC의 몸에 스며든 상태입니다. 때문에 KPC의 모든 행동에 현대 KPC의 의견은 없습니다. 애초에 현대 KPC 본인조차 자신이 어딘가에 스며 들어있다는 자각도 없으며 거부감을 느끼지도 않습니다.

*1인칭 시점으로 자각없이 꿈을 꾸다가 깨어나면 아, 꿈이었구나. 하는 것과 같습니다.

스며든 현대 **KPC**는 이제부터 보고, 듣고, 느끼는 모든 것을 기억하게 될 것입니다. 전생 **KPC**의 과거 기억과 그 감정까지 전부요. 전생에 얼마나 그를 사랑했고, 또 얼마나 아꼈는지. 착각한 자신을 보며 웃을수도 있고요. 깨어나서도 한동안은 완벽하게 타자화하기 어렵습니다. **KPC**가 한 행동임에도 스스로 행했다고 느끼고 과거의 감정들도 모두 갖고 있고, 전생 **KPC**의 과거도 전부 기억하기 때문입니다.

도입

오늘 하루는 어떤 하루였나요. 사랑하는 사람과 함께 하는 따뜻한 하루였나요?
당신은 오늘도 그 사람과 함께, 혹은 마지막까지 전화 통화를 하며 목소릴 듣다가 잠에 빠져들었다.
평범하기 그지 없는 하루였습니다. 내일도 아마 그럴겠죠.
당신은 그렇게 믿으며 눈을 감았습니다.

....

....

한참 기분 좋게 자고 있을까, 누군가 당신을 흔들려 깨웁니다.
흔들, 흔들. 어깨가 몇 번인가 흔들려 겨우 눈을 뜨면, 누군가 앞에 보여옵니다.

“이런데서 잠들면 감기 걸려요.”

낮익은 목소리.

당신은 그 목소리가 KPC의 목소리라는 것을 잘 알고 있습니다. 다만, 뭐랄까요... 평소와 조금 다른 것 같습니다. 내려 간 목소리 때문만이 아니라, 보이는 모습이 말이예요. 그래, 저 허리까지 내려오는 긴 머리는 뭐고, 귀에 저 귀걸이는 또 뭐며, 저 영화에서나 나올 법한 의상은 대체 뭐죠? 깜짝 선물로 코스프레라도 한 것일까요? 당신은 그것을 지적하려고 했지만, 지적하기도 전에 KPC의 웃음 소리가 들려옵니다.

“머리에 나뭇잎이 붙었어요.”

KPC는 그렇게 말하며 탐사자의 머리에 붙은 나뭇잎을 떼어주며 당신의 옆에 앉습니다.

“오늘따라 분위기가 좀 다른 것 같네요, 무슨 일 있었나요?”

일은 누구보다 KPC에게 있었던 것 같은데 그는 영문 모를 소리만 합니다.

탐사자는 대답을 하던 도중에 탐사자는 자신의 옷차림도 이상하다는 것을 깨닫습니다. 평소 입는 잠옷이 아니라 소매 폭이 꽤 넓습니다. 피부에 닿는 감촉도 평소의 옷과 다릅니다. ...그러고보니 머리도 어쩐지 뽁뽁하게 올라가 있다는 감각이 듭니다. 탐사자가 그것을 자각한 순간 주변의 풍경이 눈에 들어오기 시작합니다. 주변에서 들려오는 귀뚜라미 소리와 멀리서 흐르는 듯한 시냇물 소리. 하늘에 떠있는 동그란 보름달까지.

....당신이 처음 보는 풍경입니다.

지금 이게 무슨 상황일까요?

탐사자 산치 체크(0/1)

이제부터 제대로 질문에 답을 해주도록 합시다. 불을 꼬집거나 때리는 행동은 정말로 아픕니다. 꿈은 아니지만 꿈으로 생각하게 두어도 상관 없습니다.

Q. 옷차림(혹은 헤어)가 왜 그래?

A. 평소랑 똑같지 않나요? 아, 혹시 비단이라서 그래요? 이번에 좋은 비단이 들어와 옷을 지어봤어요. 어떤가요?

KPC는 탐사자의 질문 의도를 파악하지 못합니다. 왜냐하면 그런 웃을 입는게 당연한 세상이기니까요.

Q. 내가 왜 이런 차림이지? 내 웃은 다 어디갔나?

A. 평소랑 똑같은 것 같은데... 웃은 저도 모르겠네요. 원래 짐을 챙겨온 적도 없었잖아요.

Q. 장난치지 마라. / 꿈인가?

A. (이해하지 못한 얼굴로 고갤 기울였다가) 농을 한 적이 없는데, 혹시 제 말에 불편한게 있었나요? / 꿈처럼 느끼고 싶어지는 부분이라도 있었나요?

Q. 얼굴을 확인하고 싶다.

A. 밤이라 확인하기 어려울 듯 싶지만, 요 앞의 냇가에 가보시겠어요?

냇가에 가보게 된다면 달빛에 비친 자신의 모습을 볼 수 있습니다. 흐릿하지만.. 적어도 평소 알고 있던 헤어스타일과는 전혀 다른 것을 깨닫습니다.

Q. 이름이 뭔가, 나이가 어떻게 되냐 등등 신상 정보에 대해서 물어볼 경우.

A. 000이라고 한다. 이름을 모르다니 제가 존재감이 없었나보네요.

이미 오래 알고 지낸 사이기때문에 조금 충격 받은 얼굴을 합니다. 이름은 본래 이름 그대로 가서도 괜찮으나 적어도 동양적인 이름이 아니라면 바꾸시는 쪽을 추천드립니다. 오히려 전생이기에 다른 이름일 수도 있겠네요.

Q. 여기가 어디인가.

A. 저희가 늘 만나던 계정(溪亭)이에요.

소위 말하는 정자(亭子)입니다. 계곡 근처에 있기 때문에 계정이라고 불립니다. (출처 다음 지식백과) 처음에 여기가 어딘지 묻는다면 계정이라고만 말합니다. 나라에 대해 물을 것이라곤 생각하지 않을테니까요. 이후 다시 질문한다면 '설마 '우화국'이라는 나라이름을 묻고 싶었던 건 아니죠?' 라고 대답을 덧붙여주세요. 아는지 모르는지에 따라 이후 생각이 바뀝니다.

나라에 대해서 듣는다면 [지능]을 굴려주세요.

성공한다면 탐사자는 이 나라의 이름을 처음 듣는 것을 깨닫습니다.

극단적 성공의 경우, '고등학교 수업 시간에 스쳐지나가면서 들어본 적 있는 것도 같다.'란 생각을 어렵듯이 하게됩니다.

어느 쪽이던 처음 듣는 나라의 이름/ 과거의 나라 이름이 이상하고 신기합니다. 한참 그렇게 대화하고 있었을까, KPC가 달의 위치를 확인하곤 급히 몸을 일으킵니다.

“곧 자시니, 슬슬 돌아가봐야겠네요. 포졸들에게 걸리지 않게 조심해요.”

자시 - 23시~01시

KPC는 당신이 뭐라고 할 겨를도 없이 금방 인사를 하곤 가버립니다. 물어보고 싶은 것이 더 남았는데.. 당신이 KPC를 바라보며 그런 생각에 빠져 있을까. 문득 졸음이 쏟아지기 시작합니다. 세상이 소용돌이치듯 이리저리 색들이 섞이며 멀미를 일으킵니다. 그리고 눈 앞이 새까맣게 변하여 눈을 깜빡이면.

“일어났어요?”

하고, 평소와 다른 없는 현대 KPC가 당신을 맞이합니다.

동거하지 않는 사이라면 전화벨에 깨서 받았단 설정으로 해주시면 됩니다. 우화국 탐사자의 주술은 성공했지만 현대 KPC가 깨워서 / 벨소리 때문에 연결이 끊겨버립니다. 주술은 31p를 참고해주세요.

머리가 길지도, 비단 옷을 입지도 않은 당신이 아는 현대 KPC입니다.

“피곤했나봐요. 아무리 깨워도 안 일어나길래 그냥 됐는데 괜찮죠?”

방금 그건 꿈이었던걸까요? 하지만 그런 것 치곤 꽤 생생했는데 말이죠. 그나저나 지금 몇 시죠? 오늘 그러고보면 분명 밖에 나갈 약속이 있었는데... 시계를 확인하면 오후 4시 10분입니다. 4시? 잠깐... 약속이 4시였는데? 이런 지금 이야길 나눌 시간이 없을 것 같아요! 빨리 일어나서 준비하고 가야겠네요!

키퍼님은 가능한 대화가 불가능하게 서두를 수 있도록 해주세요. 꿈을 꾸 이야기를 진지하게 하지 못하게 하기 위함입니다. 와중에도 꿈 이야길 한다면 당황한 일단 신기하다고 여기긴 하겠지만 그 외엔 별 반응이 없습니다.

혹시라도 약속을 취소하려고 한다면 교수님과 약속이라거나 연락했더니 상대는 이미 나와 있는 상황등을 연출해서 갈 수 있도록 해주세요.

혹시 데려다 준다면 먼저 돌아왔단 설정이 됩니다.

다녀와요, 탐사자!

한참의 시간이 지나고 당신은 지친 몸을 이끌고 겨우 집으로 돌아옵니다. 꿈에 대해서 현대 KPC에게 이야기 할 틈도 없이 나가서 이리저리 사람들에게 치이느라 카톡도, 문자도, 전화도 제대로 못했네요. 돌아오면서 연락을 해봤지만 현대 KPC는 잠들었는지 답이 없습니다. 그리고 의문에 답을 받듯 잠들어있는 현대 KPC가 보여줍니다. 책을 읽다가 잠이 든건지 침대도 아니고 소파에 누워 자고 있네요.

현대 KPC는 깨워도 제대로 눈을 뜨지 못합니다. 아무래도 이불이라도 가져다 줘야하지 않을까요? 탐사자가 무슨 행동을 한다면 그 행동을 한 후, KPC가 읽던 책이 눈에 들어옵니다. 관찰 톨은 키퍼님의 자유입니다.

동거하지 않는 설정이라면 저녁에 잠깐 만나기로해서 집에 와서 쉬고 있었다는 설정같은 걸로 수정해주세요. 지금은 정말 깊게 잠들어있을 뿐입니다.

책의 제목은 ‘소리 소문 없이 사라진 과거. 우화국(雨花國)’ 이란 제목입니다.

우화국? 생전 처음 보는 나라입니다. 소설책인걸까요? (꿈에서 들었다면) 분명 꿈 속 KPC가 말해주었던 나라의 이름도 우화국이었습니다.

탐사자는 호기심이 들어 책을 읽으려고 할지도 모릅니다.

만약 나라 이름을 듣지 못했던 탐사자가 있다면 처음 듣는 나라인데 신기한 나라네요. 라고 하여 호기심을 일으킬 수 있도록 해주세요. 우화국이란 나라가 과거에 있었고 자신이 앞으로 갈 곳이 과거임을 알려주는 부분입니다.

그렇게 책의 이름을 확인하면. 그 다음 행동을 하는 순간 주변이 갑자기 일렁이기 시작합니다. 마치 물처럼 일렁이던 주변은 이윽고 새하얀 물거품이 되어 흘러내립니다. 물에 녹아 사라지는 모습이 마치 전부 환상이었다는 것 처럼 느껴집니다. 동시에 당신 눈 앞에 있던 현대 KPC조차 푸른 빛과 새하얀 거품

속에서 흠뻑 젖어 내립니다. 다급하게 그를 불러도 그는 깨어날 기미도 보이지 않습니다. 놀라 KPC를 향해 손을 뻗으면.

“탐사자?”

그 손이 닿아 놀란 얼굴을 하고 있는 현대 KPC가 아닌....꿈 속에서 봤던 KPC가 보여옵니다.

이게 무슨 일이죠? 탐사자, 산치체크 (1/1D2)

주변의 정경은 언제 변했는지 어느새 조금 모양이 작아진 달이 뜬 모습이 보여오고, 낮은 기와 담과 그것을 넘어서 크기의 나무가 몇 그루 보입니다. 어제와 달리 편안한 옷차림을 한 KPC가 당신을 바라보고 서서 당황한 얼굴을 하고 있습니다. 편하다고는 하지만 옷은 여전히... 저건 중국? 한국? 어느쪽 의상인지도 모르겠지만 아무튼 옛날 옷차림입니다. KPC는 조금 놀란 눈이지만 이윽고 부드럽게 웃으며 당신의 손을 잡아 이끕니다.

우화국 탐사자가 몰래 보러 온 줄 알고 바로 데리고 숨으러 가는 것입니다

걸음은 느리진 않았으나 빠르지도 않았기에 이끌려 가면서도 거부감이 들진 않네요. 그를 따라 걸음을 옮기니 그는 자연스럽게 목조 건물로 향합니다. 문풍지가 붙어있는 미닫이 문, 나무 기둥에 그려지고 새겨진 문양들. 다 갓 새긴 듯한 모습입니다.

“이런 시간에 찾아오는 건 더 안할거라고 하더니.”

“어인 일이십니까?”

어딘지 즐거워보이는 목소리와 함께 목조 건물의 방 중 한 곳의 문이 닫힙니다.

두 사람이 들어온 방은 꽤 큰 방이네요. 당신이 지내던 방보다 배는 큰 방입니다. 호롱불이 흔들거리자 주변의 불빛도 함께 흔들거립니다. 방은 이미 자려고 준비 해두었는지 이불이 곱게 펼쳐져 있네요.

“그리고보니... 오늘은 처음 보는 의복을 입고 계시는군요.”

그의 말에 탐사자가 옷을 확인한다면 탐사자는 자신이 오늘 아침에 입고 나갔던 옷을 그대로 입고 있음을 깨달습니다. 저번 꿈과 달리 머리도, 의상도. 전부 그대로입니다. 이게 무슨 상황이죠? 불을 끄집어봐도 정말로 아픕니다. 깨지도 않네요.

탐사자는 당황하면서 자신에 대해 설명 할 수도 있고, 능청스럽게 대화를 이어나갈 수도 있습니다. 키퍼님은 그것에 맞춰서 대화를 편하게 이어나가주세요. 질문을 한다면 조금 의아하게 바라봅니다. 일단 상대가 진정할 수 있게끔 해주시면 됩니다. 대신 일단 오늘은 상황이 좋지 않으니 돌아가달라고 권유해주세요.

KPC에게 탐사자가 자신은 이 세상 사람이 아니라고 말한다면 재미있는 소릴 한다며 웃어 넘겨주세요. 별로 믿지 않습니다. 말이 안되는 이야기니까요.

이런저런 이야기 할 하고 있을까, 순간 KPC의 표정이 굳으며 탐사자의 입을 막습니다. 탐사자가 당혹스러워하고 있을까 문 밖에서 갑작스레 목소리가 들려옵니다.

“KPC님. 주인 어른께서 찾으십니다.”

이 집 하인인걸까요? 그보다 하인이 있는 시대? 그 와중에 주인 어른이 찾는다는 말에 KPC의 표정이 별로 좋아보이지 않습니다.

“지금 시각에?”

“예-, 산책하시던 걸음을 보았노라 전하라 하셨습니다.”

KPC는 잠시 아무 말도 하지 않다가 탐사자를 보며 입가에 경지를 대며 곧 가겠노라 말합니다. 다시 멀어지는 발소리가 들리고, KPC는 어서 가라는 듯한 손짓과 함께 그림자가 보이지 않을 곳으로 탐사자를 밀어두고 그는 밖으로 나섭니다.

그렇게 탐사자는 덩그러니 혼자 남습니다.

가만히 들어보니 점점 발걸음 소리는 멀어져갑니다. 하지만 어디로 가죠? 여기가 어딘지도 모르잖아요.

이때 **[지능]** 판정입니다.

꿈에서 우화국임을 들었을 때와 듣지 못하였을 때 출력을 서로 다르게 해주세요.

꿈에서 우화국임을 듣고 지능 판정

성공시 - 그러고보면 꿈 속에서 이곳의 이름이 우화국이라고 하였죠, KPC가 읽던 책도 우화국이었습니다. ..그러고보면 이제야 기억 납니다만 고등학생때 우화국에 대해서 배운 적이 있습니다. 고등학교때 역사 시간에 그런 나라가 있더라 이야길 들었던 기억이요. 설마, 이곳은 과거인걸까요?

탐사자 산치체크 (1/1D3)

우화국에 대해 더 떠올리려고 하여도 수능은 고사하고 중간고사에도 안나올 정도로 스쳐지나간 곳이라 아무것도 기억나지 않습니다. 혹시 **[지능]** 대성공이 나올 시에는 우화국 백스토리(5p~6p)를 간단히 알려주세요.

실패시- 그러고보면 책에서 봤던 이름과 꿈 속에서 말했던 해주었던 이름이 겹칩니다. 설마하니 지금도 꿈인걸까요? 아니면, 책 안으로 빠졌다거나? 말도 안되는 소리같지만 불을 꼬집어도 이렇게 아픈걸요.

탐사자 기이한 상황에 산치체크 (1/1D4)

꿈에서 우화국임을 듣지 못하고 지능판정시

성공 - 분명 당신이 책을 보고 난 뒤에 이런 일이 벌어졌습니다. 혹시 책 속에 들어온 건 아닐까요?

꿈이라기엔 너무 생생한걸요. 그렇다면 저번에 꾸는 꿈은 뭘까요? 책에 들어오기 위한 징조? 무엇이던 이게 현실적으로 가능한 일은 아닌 것 같습니다. 집으로 어떻게 돌아가죠? 탐사자 산치체크 (1/1D3)

실패 - 당신은 이 상황이 꿈임을 확신합니다. 다만 너무 현실감 넘치는 자각몽 같습니다. 불을 꼬집어도 깨어나지 않고...어쩌죠? 어떻게 해야 깨어날 수 있을까요?

방은 둘러본다면

병풍이 펼쳐져 있으며 앉을 수 있는 곳 앞으로 이불이 펼쳐져 있습니다. 그리고 한쪽 벽면에는 농(장롱)이 있네요. 하지만 뒤져본다고 무언가 나오진 않습니다.

나가려고 한다면 바깥으로 하인들이 돌아다녀 걸리면 위험할 것 같단 정보를 주세요. 만약 그래도 나간다면 **[은밀 행동]**을 골려주시고, 성공한다면 마당을 둘러볼 수 있습니다. 하지만 아예 나가려면 담을 넘어야하니 **[민첩]** 판정이며, 나려고 담 위에 올라가자마자 포졸을 보게 되니 다시 돌아올 수 밖에 없습니다.

마당에는 지나다니는 하인들과 등나무외엔 별다른 것이 없습니다.

[듣기]에 성공하신다면 하인들의 대화를 엿듣는 것이 가능합니다. 나무들을 자꾸 보고자한다면 여기 있는 나무는 전부 등나무라는 것을 알려주세요.

이 나라의 국화(國花)가 등나무입니다.

하인들의 대화

‘어르신이 오셨다면서?’

‘또 혼담 이야기 가져오셨다고 수근거리던데.’

‘그래봤자 거절 하시겠지~, 그분은 늘 혼인은 하지 않겠다 하셨잖아.’

정도의 짧은 이야기를 하며 나갑니다.

탐사자가 이외에 할 수 있는 것은 없으니 결국 있을 수 있는 곳이 여기뿐입니다. 그러니 가능한 방에 있을 수 있게 유도해주세요.

일단, 당신은 진정하고 방에 있기로 합니다. 그리고 KPC가 오면 갈 곳이 없다고 이야기 해봐야겠어요. 그리고 일단 돌아 갈 (혹은 꿈에서 깬) 방법을 물어라도 보는게.....그런데 그 말을 믿을까요?

꿈으로 생각한다면 자각몽에서 그런 말을 하면 꿈의 사람들이 자신을 노려본다던데 괜찮을까요? 로,

.....그런데, 어째 조금....졸린 것도 같습니다...

...깜빡...깜.....빡.....

....

.....

그리고 눈을 뜨면 서늘한 바람이 머리카락을 간질이고, 푸른 하늘이 당신을 맞이하고 있습니다.

1. 첫째날

.....설마, 하고 몸을 일으키면 어제 본 그 방, 그 이불에서 따뜻하게 자고 일어난 자신이 보여옵니다. 네, 그렇습니다. 잠들었나봐요. 아무 말도 못했는데 잠들었나봐요.

“탐사자, 잘 잤어요?”

KPC의 목소리에 급하게 고개를 들어보면, 서책을 보며 재밌다는 얼굴로 당신을 바라보는 KPC와 그런 KPC를 뚫한 얼굴로 보고 있는 하녀가 보여옵니다.

“자는 오시(11시~13시)까지 자는 사람은 처음 봤으라!”

“그런 말 말고 가서 식사나 준비 해오렴.”

“도련님은 사람이 너무 좋당께요, 애초에 이쪽 가문 분한테-”

“미양아-.”

“알겠습니다, 알겠어요!”

마음에 들지 않는지 투덜대던 미양은 한숨을 푹 쉬고 나갑니다. 그러자 KPC가 당신을 바라봅니다. ...아무런 말도 하지 않네요. 잔 것에 대해 변명을 하려면 지금 하는게 좋겠죠.

KPC는 잠든 것에 대해서는 딱히 뭐라고하지 않습니다. 오히려 '상황이 여의치 않긴 했지만 걸리지 않았으니 괜찮고, 자는 얼굴을 볼 수 있어서 재미 있었다.'고 합니다. 하지만 평소랑 다른 옷차림과 그 새벽에 어떻게 갑자기 나타났는지는 궁금해합니다.

사실대로 말하면 재미있는 농이라고 웃어넘기며 사실을 말해달라고 다시 묻습니다. 진짜라고 몇 번씩 말해도 일어날 수 없다고 믿기 때문에 별로 믿지 않습니다. 결국 탐사자가 사실대로 말하는 걸 포기 할 수 있게 유도해주세요.

이외에도 KPC는 걱정어린 말을 많이 합니다. 가볍게 대화하면서 롤플해주세요. 질문 예시는 지능 판정 아래에 적어두었습니다.

질문을 들은 탐사자는 [지능]을 골려주세요. 골리지 않고 이야기 하셔도 괜찮습니다.

당신은 한참 이야길 하다가 무언가 깨닫습니다.

성공시 - 이 사람...그리고보면 꿈에서도 그렇고 지금도 그렇고. 당신을 굉장히 안다는 척 말합니다. 아무래도 KPC는 당신을 다른 사람과 착각하는 것 같습니다. ...어떤 사이인지는 몰라도 차라리 그 사람인 척 하면서 이곳에 대해서 물어볼까요?

실패시- ..그리고보면 어째 아까부터 당신을 아는 척 하는 것 같네요.어쩌면 KPC도 저런 옷차림일 뿐 당신처럼 온게 아닐까요? 닳았잖아요. 당신처럼은 아니어도 연기하고 있는걸지도 모르잖아요. 실제로 아는 척도 했고요. 뭐, 돌아가라는 소릴 하긴 했지만 연기일 가능성도 있으니까. ...적당히 떠보면서 확인해볼까요?

실패시 대화하며 아닌 것을 깨닫는 쪽입니다.

대화의 예시입니다.

제가 키퍼 볼 때를 대비해 작성한 것이라 대답이 제 캐릭터 말투입니다. 각자 개변 부탁드립니다.

Q. 나 임자 있는 사람이다./애인이 있다.

A. 혼인이 결정되기라도 했나요? 결국 하기로 한건가요?

탐사자의 말을 이제 거리를 뒤편하, 가까워지면 안된다. 정도로 이해합니다. 표정은 조금 안 좋아질 수 있겠네요.

Q.여긴 어디지?

A.저희 집이죠. 직접 와놓고 잊어버린거예요?

나라 이름은 다시 물어야만 대답 해줍니다.

Q. 여긴 우화국이 맞나?

A. 이상한 질문을 하네요? 그러면 어디라고 생각했어요?

추궁이 아니라 정말 신기해하고 있는 것입니다.

Q. 나랑 어떻게 아는 사이였더라?

A. 공에서 처음 만났죠, 기억 못하는건가요? 서운하네요. 나름 당신보다 윗 사람으로써 잘 가르쳐 줬다고 생각했는데. ...농이에요. 제가 가르쳤으면 당신 아버지가 노발대발 하긴 했겠네요.

시나리오에선 KPC와 탐사자가 동일한 문과에 같은 품계입니다만, 탐사자가 어려 늦게 관직에 들어와 KPC의 품계까지 올라왔단 설정입니다. 다만 두 사람은 당파가 다릅니다.(당파가 다른 것 외엔 편하게 개변해주세요)

이 질문의 답은 답을 한뒤 키퍼가 적당히 ‘그리고보면 이 시대에도 서로 당파가 다르기도 했죠. 정치인들이 속해있는 당이 다른 것 처럼요. 그런 느낌인걸까요?’ 하고 추가로 서술해주세요.

Q.우리가 혹시 밤에 만났었나?

A.오늘 정말로 이상하네요. 의원을 불러드릴까요? 종종 만나곤 했죠. 2일쯤 전에도 만났잖아요. 보름달이 예뻐는데 말이죠.

탐사자와 만났던 날입니다. 보름달을 본 기억을 상기시켜주세요

Q. 이렇게 있어도 괜찮은건가? 일하러 안가나?

A. 그러게요, 괜찮은지 모르겠네요. 당신은 입궁을 안한지 좀 지나서 더 안나가면 파면될 수도 있을텐데.

자긴 완전 괜찮은데 너가 더 걱정이다~ 라는 말입니다.

Q. 내가 궁에 그렇게 만나왔나?

A. 10일~15일은 족히 지난 것 같은데요. 오늘은 입궁하셔야죠?

2~3주정도 보이지 않았습니다.

Q. 우리가 어떤 사이였지?

A. 그걸 저한테 묻다니 대담하네요, 탐사자. 글썄요.... 이렇게 함께 있는 걸 걸리면 양쪽에서 저희를 의심하고 몰아내려고 할 수도 있겠어요. 아니면 당신 집안이 저희 당파로 넘어오려고 한다고 생각하거나요.

꽤 확신하며 말하는 이유는 탐사자 집안의 당파가 최근 밀려나 권력을 거의 잃었기 때문입니다. 반대로 생각하지 않냐고 물으면 너무나 당연하게 ‘그렇리가. 누가 몰락하는 의견을 따르겠습니까.’하고 말합니다. 가벼운 장난으로 답을 하기 전에 괜히 곤직하게 스킨심을 하거나 바라보다가 말해도 좋습니다.

Q.그런거 말고 둘만의 관계가 궁금하다./ 우리는 사귀는 사이(혹은 연인)이었나?

A. 질문의 의도를 모르겠네요./아뇨, 그냥 친구 사이입니다.

직접적으로 어떤 사이라고 말하지 않습니다. 두 사람은 서로에게 호감을 쌓고 있었으나 서로 다른 당파라/ 여자끼리라/ 남자끼리라.. 와 같은 이유들로 서로의 마음을 확인하지 않고 있었으니까요. 밀서를 주고 받고 몰래 밀회를 즐기며 만났으나 딱 거기까지였습니다. 쉽게 보면 썸, 좀 더 했다면 엔조이처럼 보이는 관계입니다. 때문에 지금도 이 질문엔 답하지 않습니다. 역질문도 하지 않습니다. 확답을 내릴 수 없고 알게 된다고 하여 바꿀 수 없는 관계라는 것을 아니까요. 일단 말을 최대한 돌려주세요. 키퍼로 ‘답을 회피하는게 연인은 아닌 것 같다.’ 고 말하셔도 좋습니다. 만약 대놓고 묻는다면 아니라고 말합니다. 그런 시대니까요.

* 옷에 대해선 KPC가 계속 질문합니다만 어떤 변명도 적당히 믿어줍니다. 갑자기 나타난 건 KPC는 변명을 믿어주거나 그럴듯한 이유를 대지 못했다면 탐사자가 담을 넘었겠거니 생각합니다.

한참동안의 이야기를 방해하는 건 바깥에서 들려온 목소리입니다.

“도련님, 식사 준비 됐어라.”

“...일단 식사 하면서 이야길 마저하죠.”

KPC의 말에 동의하면 꽤 화려하게 차려진 밥상이 안으로 들어옵니다. 임금님 밥상....까진 아니겠지만 그래도 충분히 호화롭네요. 그러고보면 방도 꽤 넓었죠. 건물도... ..높은 가문의 자제인걸까요?

“오늘은 드시고 입궁하시죠.”

밥을 먹고 있노라면, KPC가 그렇게 말합니다. 거기 갈 상황이 아니라고 하고 싶은데 KPC를 계속 속이기 위해선 가야할 것 같습니다.다만. 당신은 옷을 바라봅니다. 이 옷차림으론 못갈텐데 말이죠.

같은 품계라 옷이 있습니다. 다른 품계나 다른 관직일 경우엔 몰래 자고 간 적이 있거나 하는 이유를 적당히 붙여주세요.

하인이 시중을 들어주려고 합니다만 탐사자가 거부한다면 혼자 입을 수 있게 해줍니다. 다만 의복은 한복이라고 하기엔 소매 품이 훨씬 넓고 중국 의상이라고 하기엔 넉넉한, 혼합형으로 입기 위해선 두 나라의 의복을 입는 방식을 다 기억해야하기때문에 **【교육 어려움】** 판정이 필요합니다. 실패한다면 하인은 일하러 가서 없으니 KPC가 직접 입혀주겠다고 들어갑니다. 남녀 조합 팀이라면 속곳은 입었지만 이후 의상 순서를 몰라 입지 못한다고 해도 괜찮겠네요.

힘드시면 시중이 입혀주어도 문제될 건 없습니다.

그렇게 옷을 입고 나면 드디어 나갈 준비가 끝났습니다. ...그리고 KPC도요. 그도 함께 입궁할 생각인가봅니다.

1-1.이벤트, “담 넘기”

.

“담 넘어서 나갈거죠?”

나갈 준비를 마치면 KPC는 그렇게 묻습니다. 탐사자는 갑자기 집 안에 나타났기때문에 미양이를 제외하곤 아무도 모릅니다.때문에 대문으로 나갈 수 없습니다. 놀라거나 당황해하면 ‘대문으로 들어온게 아니라 같이 나가기 어렵다.’고 말하며 늘 그렇게 담을 넘지 않았냐고 말해주세요.

자, 얼굴을 가리고 몰래 담을 넘읍시다. KPC가 밖에서 손을 잡아줄테니 올라가기만 하면 된다고 말하고 먼저 밖에 나가 밖에서 그를 부릅니다.

판정은 **【오르기/도약/민첩】** 중 택 1입니다. 실패시 미양이가 한심하게 탐사자를 보다가 엉덩이를 밀어줍니다.

이제 탐사자가 첫번째로 가야할 것은 궁입니다. 다른 곳을 가고 싶어도 KPC가 어떤 변명도 들어주지 않습니다. **【대인기능】** 를 역시 지금은 통하지 않습니다.

1-2. 궁

KPC는 탐사자와 적당히 거리를 두고 걸음을 옮깁니다. 탐사자가 의아해 한다면 잠깐 가까이 가서 ‘사람들의 눈이 있으니까요.’하고 언질을 줍니다. 하긴 서로 다른 당파였다면 같이 붙어 있다가 다른 궁 사람이 본다면 이상하게 볼테죠.

다시 천천히 걸으며 주변을 둘러보면, 거리는 꽃이 만개한 모습이 꽤 아름답습니다. 위로는 등나무도 보이고요. 아무래도 이곳은 등나무가 개화하는 시기 같습니다. 그러고보면 날도 꽤 따뜻합니다. 여기저기 사람들도 꽤 북적거립니다. 무언가 걸고, 준비하고 꽤 바빠보이네요. 조금 더 걷다보면 궁이 보여옵니다. 검붉은 기둥에 활짝 열린 나무 문엔 등나무가 새겨져 있습니다. 그리고 문 앞에 포졸들이 서 있습니다.

탐사자가 이때 요즘 무슨 일이 있냐고 묻는다면 하단을 참고해 답해주세요.

탐사자가 '신분패도 없이 들어갈 수 있냐' 고민을 하하던, 안하던 위에서 KPC가 탐사자를 문으로 밀니다. 실랑이가 있을 수도 있겠지만 의외로 안으로 들어가는 건 쉽습니다. 두 사람 다 오래 관직에 머물렀기 때문에 다들 얼굴을 기억하기 때문입니다. 신분패도 확인하지 않습니다.

자, 들어왔으니... .. 어디가 일하는 곳인지 모르죠. KPC나 따라 가야겠네요.

다른 관직이라면 탐사자가 묻는 쪽으로, 혹은 일을 다 해서 탐사자를 도우러 온 쪽으로 해주세요.

KPC는 자연스럽게 집현전으로 들어갑니다.

안에는 큰 책상에 10개가 족히 넘는 의자들이 보여옵니다. 책상 위엔 밀려있는 업무처럼 보이는 종이들이 차곡차곡 쌓여있습니다. 의자들은 각각 문양이 있습니다. 양각과 음각으로 꽃이 장식 되어 있네요. 이 나라는 거리에 꽃이 만개해 있더니.. 대부분 꽃과 관련된 장식이네요. 그러고보면 벽의 기둥이나 천장에도 꽃이 대부분입니다. 연꽃, 무궁화, 동백.... 무엇보다 아름다운 건 등나무 각입니다. 그것을 보고 있으면 이상한 것이 눈에 띄니다. 집현전에는 두 사람밖에 없습니다. 다들 어디가고 두 사람만 있는거죠? 사람이 없는 것에 의아해 하면 그가 자리에 앉으며 업무를 펼치며 말합니다.

“이제 곧 축제라 사람이 없네요.”

축제에 대해 묻는다면 날짜를 잊은 것이거나 전하의 탄신 연회가 곧이지 않냐고 말합니다. 안에서는 탄신 연회가, 바깥에선 그것을 축하하는 축제가 벌어지지 않냐며 그 덕에 업무가 밀린 이들을 빼곤 요즘 오지 않는다고 살짝 덧붙여 설명해줍니다. 물론 연회에 두사람은 참석할 품계가 안된다는 것도 대화하면서 풀어줍니다.

KPC는 탐사자가 오지 않아 혼자 업무를 처리하느라 일이 밀려서 왔단 설정입니다. 두사람은 당파는 다르지만 업무는 같기 때문에 같이 일했습니다. 그러면서 자연스럽게 대화를 하면서 서로의 호감을 키워갔습니다.

“어서와서 일해요.”

당연하게 말을 해서 가서 앉으면, 전부 한자입니다. 이걸 알아볼 수 있을리가... 없다고 생각하겠지만 의외로 내용은 전부 읽힙니다. 몇 월 몇 일에 어느 땅에 작물이 얼마나 손해가 났는지, 어느 쪽엔 공물이 어느 정도 들어왔다는지 하는 내용들입니다. 사실 읽는다보단 머릿속에 떠오른다는 감각에 가깝습니다. 어떻게 알아 볼 수 있는걸까요?

신기한 일에 탐사자 산치체크(0/1)

잘 모르는 내용이긴한데.. 적당히 이상한 것만 거르는 정도도 괜찮겠죠. 아니라면.. 어쩔 수 없죠. 그게 당신 탓인가요? 데려온 KPC 탓이지.

대화를 하면서 일을 하던, 두 사람이 조용히 일을 하던. 하다보면 탐사자는 하품이 자꾸만 나오고 졸음이 쏟아집니다.

탐사자 [건강 판정], 성공시엔 KPC가 즐기고 실패시엔 탐사자가 즐기 시작합니다.

아래는 탐사자가 조는 것으로 상정하고 작성하였습니다. KPC가 졸 땐 비슷하지만 KPC가 기대거나 손을 당연하게 잡으려 한다는 식으로 써 주세요.

종이 넘기는 소리와 붓글씨 소리만 가득한 곳이니...이런 업무를 제대로 해본 적이 있어야죠. 피곤함에 꾸벅, 꾸벅 졸다가 퍼뜩 정신을 차리면 손에 무언가 겹쳐져 있는게 느껴집니다. 그리고 목이 생각보다 편안합니다. 어딘가에 기댄 듯 한..

혹시나 싶어서 슬쩍 고갯 들어보면, KPC의 어깨에 기대어 자고 있습니다. 어제부터 정말 왜 이럴까요. 벽에 머리라도 박고싶네요.

그리고 손을 감싸는 힘이 느껴집니다. ...아, 뭐가 겹쳐졌나 했더니 KPC가 잡고 있는 것 같습니다. 그 손은 꽤 부드럽고 낮익습니다. 이곳의 KPC가 아니라 원래 있던 곳에서 현대 KPC가 손을 잡을 때 자주 했던 버릇들입니다.묘하네요, 얼굴만 닮은게 아니라 하는 버릇도 비슷하다니. 어쩐지 현대 KPC 생각이 나네요. 그는 잘 있으려나요.

우화국에 대해 듣지 못하고 지능에 실패했던 사람은 '이런데도 현대 KPC가 아니라고?'하는 생각을 할 수 있습니다.

...근데 이 KPC는 왜 손을 잡고 있는거죠? 연인은... 아닌 것 같았는데 말이죠.

"...아, 깻나요?"

생각에 잠겨 있다보면, KPC가 손을 풀고 당신의 머리칼을 정리하며 넘겨줍니다. 피곤했냐는 가벼운 장난같은 말을 하며 '마침 서고에 가야했는데 다행이네요.' 하고 말하며 같이 갈지 권유합니다.

왜 손을 잡고 있었냐고 물어오면 안잡은 척 변명을 하거나 못 알아 들은 척 합니다. 꿈 꾸는 건 아니냐고 말합니다. 이런게 당연했던 사이라 서로 대놓고 묻는 경우는 없었기에 답은 능청스러워도 당황합니다.

같이 가도 괜찮고, 아니어도 괜찮습니다. 양쪽 다 얻을 수 있는 정보가 있습니다. 오늘은 한 곳만, 나머지 하나는 내일 마저 갈 수 있습니다.

개번시 자료를 얻는 곳의 위치는 바뀌어도 괜찮습니다. 우화국 탐사자가 숨길만한 곳이기만 하면 됩니다.

추천은 서고입니다만 사실 크게 문제되진 않는다고 생각합니다.

A. 서고

그를 따라 서고로 와보면 꽤 다양한 책이 있습니다만... 이런 종이 책이라니, 살면서 박물관 외엔 처음 보는 물건이네요. 글씨는 여기도 여전히 읽힙니다. 정말로 신기하네요.

KPC는 찾는 책이 있는지 이것저것 뒤적거리며 제목을 확인하고 내용을 펼쳐봅니다. 당신은.. 딱히 할게 없네요. 그냥 적당히 아무 책이나 꺼내 볼까요? 아는 내용이 있을지도 모르니. 아니면 KPC가 필요로 하는 책이 뭔지 물어보고 같이 찾아 주려고 할 수 있습니다.

KPC가 찾는 책은 작년 강수량에 관한 책입니다.

[자료조사]를 골려주세요. 성공하면 책을 하나 찾을 수 있습니다.실패시에도 책은 찾을 수 있습니다만 마지막 문장이 흐려서 보이지 않습니다.

책을 꺼내보면, ‘소리 소문 없이 사라진 과거. 우화국(雨花國)’ 이란 이름의 책입니다.

...그렇습니다. 이곳에 오기 전 현대 KPC가 읽다 잠든 책 입니다.

책

책을 펼쳐보면 다음과 같은 내용이 있습니다.

“소리 소문 없이 사라진 과거, 우화국”

우화국은 과거 여우비가 많이 내리지만 언제나 꽃이 만개하였던 의미로 지어졌던 이름으로 현재의 중국과 한국 사이의 어딘가에 있었다고 알려져 있다. 소국(小國)이었기 때문에 양쪽의 압력이 존재하였다고는 하나, 분명 독립된 국가임은 확실하다. 그들은 양 옆의 두 문화를 받아들여 우리의 것과는 다른 의복을 입었으며 건축 또한 우리나라보다 반층정도 더 높은 위치에 지어졌다고 알려져 있다. 하지만 이것은 전부 남아있는 기록에 의한 것일 뿐, 실제로 우화국의 유물이나 문화가 나온 적은 한 번도 없다. 그 나라가 있었던 곳으로 추정 되는 곳은 있으나 조사를 하면 아무것도 없다고 한다. ‘아무것도’ 말이다.

이는 굉장히 신기한 일인데 본래 나라가 구성되었다면 아주 작은 문화의 흔적이라도 보여지기 마련이다. 타국에 지배되어 사라지는 것이 아니라면 말이다. 그러나 우화국은 타국에 지배당하지 않았고, 기록은 존재하나 유물도 무덤도 나오지 않는 것이다.

역사학자들은 이것에 대해 여러가지 말을 하고 있으나 확실하게 무엇때문이라고 결론은 내리지 못하고 있는 상태다.

다만, 근처의 두 나라에서 적은 마지막 기록에는 각각 다음과 같이 적혀있다.

‘우화국은 말 그대로 눈을 뜨니 사라져 있었다. 그곳에 살아남은 사람은 아무도 없었으며 땅 전체가 동그랗게 파인 흔적만이 남아 있으니 참으로 기이한 일이다. 그 기이함때문에 사람들이 가길 꺼려하니, 청으로 가는 길은 조금 멀더라도 돌아서 가도록 명하였다.’

‘우화국에서 살아 남은 사람은 타국으로 망명을 와있던 자와 타국 사절단으로 온 이 뿐이었다. 그들조차 어떤 원인이 있었는지 아무도 모른다. 우리조차 직접 가서 조사를 했으나 알아낼 수 있는 것은 없었다. 조사를 다녀온 사람들이 복통을 호소하거나 환각을 보다가 미치거나 말라 죽는 일이 발생하니 이것이 바로 신께서 노하셨던 결과인지도 모른다. 우리는 그 땅엔 아무도 살지 못하도록 조치를 취하기로 하였다.’

이러한 글들로 봤을 때, 우화국은 아주 짧은 시간에 멸망한 것으로 추측될 뿐이다.

우화국, 그곳에선 어떤 일이 있었던 것일까.

무엇 때문에 그들은 아무것도 남기지 못한 채 사라져 버린 것일까.

이것은 앞으로의 우리가 알아내야 할 일일 것이다.

.....

....책을 다 읽은 탐사자는 어쩐지 꺼림직한 기분이 듭니다. 멸망한 나라. 멸망이 예정되어 있는 나라에 있는 자신. 만약 원래 시간으로 돌아가지 못한다면 탐사자는 어떻게 되는걸까요. 이곳에서 죽는걸까요? 그리고 당신의 옆에 있는 KPC도...죽게 되는걸까요?

이곳에선 대체 무슨 일이 있었던걸까요?

혼란스러움에 탐사자 산치체크(1/1d3)

우화국에 대해 듣지 못하고 지능도 실패했던 탐사자라면 여기서 지능 판정 없이 '탐사자는 이 곳이 꿈이 아니라는 것을 깨닫습니다. 애초에 꿈이라고 하긴 너무 생생했죠. 여긴 아마 탐사자가 읽었던 책 속...아니, 그 시대 속. 그러니까 과거같다는 사실을 깨닫습니다' 라고 앞에 추가 서술을 붙이고 산치체크 해주세요.

우화국임을 듣고 지능 실패/ 듣지 못하고 지능 성공한 탐사자는 여기서 책이 아니라 과거로 들어왔단 사실을 깨닫는다고 앞에 추가 서술 하며 산치체크 해 주세요.

둘 다 (1/1D3)입니다.

우화국에 대해 고등학교 시절에 들었음도 이때 기억해냅니다.

그리고 그런 당신의 눈에 마지막 문장이 눈에 들어옵니다.

자료조사를 실패했을 경우 이 문구가 보이지 않거나 흐릿해 알아볼 수 없습니다.

'우화국의 멸망은 양쪽 문서에 적혀 있었기에 쉽게 알 수 있었다. 5월 XX일 아침. 그들은 이미 사라지고 없었다.'

XX일은 시나리오 다음 날짜를 적어주시면 되고, KPC에게 만일 물어본다면 KPC는 그 날짜보다 2일 전임을 알려줍니다. (ex. 세션일 4일 -> 5월 5일이 멸망한 날로, 오늘은 5월 3일이라고 알려줍니다.)

그 말을 들은 당신은 곧바로 알아차릴 수 밖에 없었습니다. 오늘을 포함해 앞으로 2일. 2일안에 이 곳을 벗어나지 못한다면, 혹은 이 나라를 뜨지 않으면... 당신조차 이 멸망국과 함께 사라지게 될 것이라는걸요.

탐사자, 추가 산치체크 (1d3/1d5)

보지 못했다면 안하시면 됩니다.

B. 집현전

그가 책을 찾으러 나가면, 집현전을 둘러볼 수 있습니다. 사실 불만하게 있나 싶긴 합니다. 책상에 있는 건 다 우리 시대로 따지면 서류입니다. 업무를 계속 할 수도 있고 괜히 일어나 의자를 살펴보거나 서책들을 더 보려고 할 수 있습니다.

[관찰]과 [듣기] 판정이 가능합니다.어느 한쪽을 실패하면 다른 한쪽으로 유도 해주시면 됩니다. 만약 둘 다 실패할 경우엔 우화국 탐사자의 일기를 보기 전까진 진상을 알기 어렵습니다.

[관찰] 판정 성공시

뒤편 둘러본다고 해야만 가능합니다.

서류와 책상. 그리고 의자들을 찬찬히 구경하고 있을까, 당신은 당신이 앉아있던 동백 나무가 새겨진 의자가 무언가 이상한 것을 눈치 챍니다. 그러니까... 의자의 등받이가 다른것과 달리 약간 삐뚤어진 것 같은데..

의자를 만져본다면 등받이가 뽕히는 것을 알 수 있습니다. 당황스럽겠지만 진정하고 뽕힌 의자 안을 살펴보면 구겨진채로 동그랗게 말린 종이 찌가리가 안에 들어있는 것을 알 수 있습니다.

다른 등받이 의자는 뽕히지 않습니다.

KPC에게 물으면 동백 나무 의자만 예외적으로 뽕한다고 알려줍니다. 동백나무 의자에 앉으시는 당신이 잘 아는 어떤 분께서 의자를 넘어트려 부러트린 덕에 그것만 바꾸면서 뽕히는 걸로 교체하지 않았느냐고 말합니다.

이는 우화국 탐사자의 부모이기 때문에 전혀 모르고 자꾸 물어오면 **KPC**가 정말로 이상하게 여기며 '기억에 문제가 생긴게 아니냐'며 의원을 부르려고 하거나 할 수 있습니다.

[듣기] 판정 성공시

강제 가능합니다.

이것저것 서류를 보고 있었을까 특, 무언가 떨어지는 소리에 급히 주변을 둘러보면 **KPC**의 의자 아래에 꼬깃꼬깃 접혀진 종이를 찾아냅니다. 의자 아래라니, 이상하네요. 종이를 들어서 보면 한쪽 면이 다른 곳과 달리 울퉁불퉁하며 살짝 끈적합니다. 원가로 붙여 뒀는데 이제 떨어지는걸까요?

우화국 탐사자가 밥풀로 붙여둔 것입니다. 살짝 붙여뒀어서 언젠가 떨어지게 해둔 것이 지금 떨어진 것입니다.

밥풀 - 풀 대신 어떤 것을 붙이는 데 쓰기 위하여 밥을 이긴 것.

그렇게 종이를 펼쳐보면 다음과 같은 주문이 적혀 있습니다.

‘신 소환법’

비용- 참가자 한 명당 마력**1+**이상 **1d10** (술자만)

시전 시간- **60**분

달빛을 **30**일간 썬 물을 담아 서늘한 곳에 올리고, 그 주변으로 돼지, 닭, 소등의 피로 일련의 문양을 그린다. 술자는 문양을 그리며 주문을 외워야한다. 물의 앞에 반드시 제물이 될 인간이 있어야한다. 그래야만 신께서 모습을 드러낼지이다.

물은 태양 빛을 잠깐이라도 쬐면 안되며, 소환하는 이가 제물을 포함해 **5**명을 넘겨선 안된다.

날려쓴 글씨체가 어째 대충 휘갈긴 것 같습니다.

그나저나 신이나 제물이라니. 역시 이 시대엔 이런 걸 믿었나봅니다.

이 종이는 우화국 탐사자가 KPC에게 남긴 글입니다. KPC가 이 글을 본다면 ‘당신 글씨체네요? 제가 없는 사이에 놓고 있었어요?’ 하고 말합니다.

우화국 탐사자는 곧바로 감금된 것이 아니었습니다. 약 일주일 정도 반대하다가 끌려간 것이었기 때문에 우화국 탐사자는 혹시 모를 상황을 미리 준비해둔 것입니다. 집안이 이상한 짓을 하고 있다고 눈치 채 달라고 말이죠.

그렇게 어느 쪽이던 다 보고 나면 KPC는 책을 찾았다고 말하며 집현전으로 돌아와 다시 일을 합니다. 탐사자는 뭐, 적당히 하는 척만 해도 괜찮겠죠. 이번엔 잠들지 않게 조심하도록해요.

하시면서 가볍게 이야길 나누셔도 괜찮습니다. 당연히 이곳 탐사자라고 생각하니 KPC는 같이 있었던 이야기를 합니다. 탐사자가 이상하던건 KPC도 슬슬 느낄 것입니다. 자기와 있었던 일도 제대로 기억못하니깐요. 다만 기억 상실정도로 유추하는 쪽이겠죠. 감안하며 롤플 해주세요.

일을 하다보면 슬슬 통금 시간인듯 하니 돌아가자고 합니다. 밖을 나가면 노을이 저 세상이 황금빛으로 물들어있습니다. KPC는 나가자마자 다시 거리를 벌립니다. 이제는 조금 익숙하네요. 간간히 심어져있는 등나무가 아름다워 시선을 빼앗기며 당연하다는 듯 KPC의 걸음을 따라가보면 KPC가 이상하다는 듯 탐사자를 봅니다.

“당신 집은 여기서 반대로 가야하지 않나요? 저 길 끝이잖아요.”

아, KPC는 당연히 당신이 집으로 갈거라고 생각했나봐요. 하지만 당신이 이곳에 있다는 자신과 닮은 사람의 집에 갈 수 있을리가 없습니다. 왜냐하면...당신은, 그 사람이 아니니까요. 그렇다고 그에게 알겠다고 하고 다른 곳에 가서 자기엔 아는 사람도 없고 위험하겠죠. 통금에 걸리면 무사하지 않을 거고요. 민망하지만 KPC에게 재워달라고...하는게.. 아니면 돈이라도 부탁해보는게 낫지 않을까 싶습니다.

탐사자는 힘내서 KPC를 설득해야합니다. 가출했다고 거짓말을 하던 그냥 오늘은 집에 안들어 가고 싶다고 하던 말이에요. KPC는 그런 말들을 이해할 수도 있고, 조금 납득은 안될수도 있겠지만 ‘그렇다면...’ 하고 넘어가줍시다. 사랑하는 사람이니까요.

어느쪽이던 고민하던 KPC는 탐사자에게 권합니다.

“그럼 저희 집으로 가죠. ...얼굴을 가려야겠지만. 아니면 담이라도 넘어 올래요?”

담을 넘으면 식사나 목욕을 하기 조금 힘들어지니 얼굴을 가리는 쪽을 추천해주세요. 얼굴을 가리는 건 하인들이 얼굴을 알아보고 KPC의 모부에게 전달하지 않게 하는 것입니다.

“통금 시작되기 전에 어서 가죠.”

KPC의 집에 도착하면 바깥에서 북을 두드리는 소리가 납니다. 통금의 시작을 알리는 북소리인것 같네요. KPC는 얼굴을 가려달라고 부탁합니다. 집 근처에 마중 나와있던 미양이도 호다닥 나와 기다렸다면 조잘조잘 이야기합니다.

미양은 왜 얼굴을 숨기는지 잠시 의아해 하겠지만 집안이 사이가 좋지 않다는 것을 알기 때문에 그래서겠거니 하여 질문을 따로 하진 않습니다. 탐사자가 되려 안궁금하냐고 물어보면 ‘두 분 친한거 알려줘봤자 소란만 날거 지도 알거든유!’ 하고 자랑스럽게 말합니다. 북소리가 나기때문인지 세사람은 별 말 없이 대문으로 들어갑니다.

대문으로 들어가자 하인 몇몇이 인사를 하며 한발씩 물러납니다.

“다녀오셨습니까, 도련님.”

“그래, 내 오늘은 손님과 함께 왔으니 준비 해주게나. 자고 갈 걸세. 아버지는?”

“그것이..... 오늘은 돌아오지 않으실 듯 합니다.”

KPC는 그 말에 얼굴을 찌푸리지만 금방 평소대로 돌아와 알겠다고 말하며 방으로 걸어들어옵니다. 탐사자가 의아해 하고 있으면 뒤에서 미양이 속닥속닥거려웁니다.

“도련님네 아버지는 여색을 즐기시거든요. 아마 또 오늘부터 한 삼일은 기방에서 사시려나봅니다.“

위의 내용은 설정에 맞게 개변해주세요. 딱히 중요한 인물이 아닙니다. 탐사자가 있기 편하게 하기위한 내쫓는 용도입니다.

투덜대는 목소리가 굉장히 마음에 안든다는 듯하네요. 세 사람이 방으로 들어오면 미양은 익숙하게 걸옷 수발을 듭니다. 탐사자의 걸옷도 받아들어 정리합니다. 이 시대면 남녀칠세부동석이니, 남사스럽다니 말을 할 것 같았는데 그런 이야길 하지 않는걸로 봐서 이곳은 과거 우리나라하곤 분위기가 많이 다른 듯하네요. 하긴, 걸옷을 벗는다고 안에 덧입은 옷들만 안 벗으면 그리 부끄러울만한게... 없는거같기도하고, 있는것 같기도하고.

KPC는 그런 미양이와 가벼운 이야길 나눕니다.

“오늘 잘 놀다 왔느냐.”

“에휴, 놀긴유. 내일이 축제라 축제 준비가 한창이라 그거 돕다 왔서라. 아참참, 그러고보니 이상한 소문이 들리던디 말입니다.”

소문이란 말에 의문을 표하면 미양은 ‘도련님들이 자주 가시는 뒷산에 동굴있는거 아시지라? 거기에 요즘 도적이 들어챘는지 자꾸 왓다갔다하는 모습이 보인다카더라고요.’하고 말을 전합니다.

우화국 탐사자 집안에서 소환 의식 준비를 하고 있는 것입니다. 뒷산이 어디냐고 물으면 ‘어유, 맨날 가는 그 궁 반대편 산말이어유!’ 하고 말합니다.

“근데 자꾸 거기서 종얼거리는 소리가 들린다고 해서 사람들이 꺼린다 카됩니다. 요상한 주술을 쓰는거 아니냐면서요. 도련님들도 조심하셔라. 기왕이면 가지 말고요!”

KPC는 그저 그럴냐고 답하고, 미양은 옷수발을 다 들고서 식사를 할지, 목욕을 할지 묻습니다. 두개를 다 하셔도 괜찮지만 시간상 한 곳만 가면 마무리 됩니다.

A. 식사

아침처럼 방에서 먹는게 아니라 제대로 된 식탁이 있는 곳으로 안내받습니다. 고기들과 채소가 어우러져 꽤 호화로운 밥상입니다. 술도 준비되어있고요. 대신 시종은 없습니다. 미양이도 식사 후 쉴 수 있게 준비하겠다고 하고 나갑니다.

그렇게 나가면 식사 시간입니다. KPC는 당연하게 술을 권합니다. 마셔도 안마셔도 상관없습니다. KPC도 술을 마신다고 설정되어있으나 편안하게 바꿔주세요. 다만 이후에 안고 자면 안되냐며 플러팅하는 이벤트가 있습니다. 맨정신으로 그런 말 할 친구가 아니라면 꼭 마십시다.

KPC가 술을 권해서 마시면 도수가 꽤 높습니다. 그러고보면 중국 술은 도수가 높았죠, 아무래도 그쪽 술같습니다. 목이 불타는 감각이 좀 쓰리기까지 합니다. 취할지도 모르겠습니다.

탐사자가 마시고 나면, KPC도 가볍게 한 모금 합니다. 적당히 음식을 집어 먹으면 꽤 맛있습니다. 간이 지금보다 약하긴 한데 이곳 특색이겠죠. 고기는 충분히 부드러우니 먹기 좋습니다. 먹고 있으면 KPC는 '함께 식사하는 건 연회가 아니고는 처음이네요.'하고 말합니다.

두 사람은 서로 다른 당파기 때문에 당연하게 함께 식사를 할 일이 없었습니다. 둘이 같이 있는 건 가끔 밀회를 올때, 계정에 있을 때, 일을 할 때 뿐이었으니까요. KPC는 처음이기때문에 색다른 기분을 느끼는 듯 롤플 해주세요.

어쩐지 기분이 좋아보이기도 합니다.다만 탐사자는 KPC가 말하는 사람이 아니니까 문제네요. 그리고 궁에서부터 느끼는데 정말, 정말,정말로 KPC를 닮았습니다. 말투는 조금 다르지만 행동거지나, 바라봐주는 시선이나 웃는 모습도 전부요. 이곳이 과거가 맞다면 저 사람은 KPC의 과거.. 그러니까 전생인걸까요? 적어도 무관한 사람은 아닐 것 같은 생각이 듭니다.

“내일은 몇 시쯤 입궁할까요?”

KPC는 당연하다는 듯 질문을 해옵니다.

이때 [지능]을 굴려주세요.

성공시 - 내일도 궁에 가야하는걸까요? 가야하는 건 내가 아닌데..... 아, 그러고보면 KPC가 자신을 닮은 사람이 한동안 보이지 않았다고 했죠. 그가 사라지고 당신이 나타나고. ...대체 그 사람은 어딜 간걸까요? 혹시 그 사람이 당신이 여기 있는 것과 연관 있을까요?

KPC는 질문을 해도 글썽요, 당신 이야기를 제가 알리가 없잖아요? 식으로 말합니다. 다른 당파니까요.

실패시- 내일도 궁에 가야하는걸까요? 지금 평화롭게 궁에 다닐 때가 아닌데 말이예요. 차라리 이곳의 자신을 닮았다는 그 사람을 찾아 궁에 다시 나가게 하고 자신은 돌아갈 방법을 찾는게 낫지 않을까요? 물론 핑계 델만한게 없으니...내일까지 일을 돕고 생각해야할 것 같지만요.

B. 목욕

따로 가는 것에 의아해 한다면 '저랑 그렇게 함께하고 싶어하는 줄 몰랐네요.'하고 놀립니다만, 미양이가 기겁을 하며 '목욕을 같이 하는 건 부부말고 없어라!!' 하고 잔소리합니다. 하지만 힘드시면 그냥 한곳에 몰아서 같이 목욕 시켜도 괜찮습니다.

목욕을 하러 가보면, 이미 탐사자가 입을 수 있는 잠옷까지 준비 되어있습니다. 사이즈도 맞아보이는데 준비되어있던 여벌인걸까요? 하인들이 와서 옷을 벗는 것을 도와주겠다고 말합니다.

이곳은 각 탐사자의 성별과 같은 성별의 이가 시종을 들어줍니다. 얼굴을 가린 것은 벗기려고 들지 않습니다. 거부하면 물러납니다. 아니면 KPC가 미리 물어도 좋습니다.

목욕을 하러 물 안으로 들어가면 나무로 된 통이 보입니다. 커다란 나무통은 꽤나 깔끔하면서 옛스럽습니다. 우리의 것과는 달라보입니다. 신기해하며 들어가면 탐사자의 부피만큼 물이 빠져나가는 소리가 들립니다. 따뜻한 물에 몸을 담그니 피로가 풀리면서 꽤 노곤노곤해집니다. 벌써 날이 어두워져서 창 너머로 달이 보여오네요. 달은 보름달이라고 하기엔 누가 한입 먹은 것 같은 모양입니다.

이런 곳에서 목욕이라니, 새삼 신기합니다. 정말 어디 여행 온 것도 아닌데 말이죠. 아니.. 차라리 여행인걸까요? 시간 여행이요. 단순하게 말하고 넘기긴 어렵네요. 대체 왜? 무엇때문에? 그것도 당신 혼자만요. 걱정은 쌓여가지만 말 할 곳은 어디에도 없습니다.

이때 **[지능]**을 굴려주세요.

성공시 - 내일도 궁에 가야하는걸까요? 가야하는 건 내가 아닌데..... 아, 그러고보면 KPC가 자신을 닮은 사람이 한동안 보이지 않았다고 했죠. 그가 사라지고 당신이 나타나고. ...대체 그 사람은 어딜 간걸까요? 혹시 그 사람이 당신이 여기 있는 것과 연관 있을까요?

KPC는 질문을 해도 글썽요, 당신 이야기를 제가 알리가 없잖아요? 식으로 말합니다. 다른 당파니까요.

실패시- 내일도 궁에 가야하는걸까요? 지금 평화롭게 궁에 다닐 때가 아닌데 말이에요. 차라리 이곳의 자신을 닮았다는 그 사람을 찾아 궁에 다시 나가게 하고 자신은 돌아갈 방법을 찾는게 낫지 않을까요? 물론 핑계 달만한게 없으니...내일까지 일을 두고 생각해야할 것 같지만요.

1-3. 침소

이렇게 생각을 하며 식사를 마치거나, 목욕을 마치고 나오면 미양이가 방으로 안내해줍니다. 얼굴에 천은 이번에도 쓰고 있습니다. 그렇게 방으로 돌아가면 어제 본 것과 같은 방이 보여옵니다. KPC는 익숙하게 미양이를 내보냅니다.

목욕을 하고 왔을 시

-머리를 풀고 젖은 머릴 말리고 있는 KPC가 보입니다. 말리는 사람은.. 미양이네요. 미양이는 탐사자의 머리도 말려줍니다. 그렇게 적당히 하고 나면 KPC가 미양이를 내보냅니다.

“어서와요. 미양아, 이제 됐으니 나가보거라.”

미양이 알겠다고 말하고 나가면 KPC는 다가와서 장난을 치며 슬슬 자자며 불을 끄고 잠자리에 눕습니다.

방의 이불은 생각보다 폭신합니다. 바닥이라 딱딱할 줄 알았는데 마냥 그럴지는 또 않네요. 꼬물꼬물 안으로 들어가보면 이불이 두터워 조금 무겁지만 따뜻합니다. 잘자라는 인사를 하고 눈을 가만히 감고 있으면, 한참 시간이 지나고 KPC의 목소리가 들립니다.

“탐사자, 자요?”

그 말에 답을 하면 당신의 이불 위에 살짝 무게가 느껴집니다. 눈을 떠 보면 당신의 이불에 손을 얹은 듯한 인영이 보입니다. 구름에 달이 가려졌는지 빛 하나 들지 않아 그의 얼굴은 잘 보이지 않네요.

“같이 자지 않을래요? 이런 일 드물잖아요.”

미친건가? 싶을 수도 있습니다만 KPC는 꽤 진심으로 말하고 있습니다.

하지만 대체 왜? 어딜 봐도 연인은 아니었습니다. 무슨 사이냐고 물을 때마다 답을 회피했잖아요. 그런데 궁에서 머릴 넘겨주던 것도, 손을 잡고 있던 것도. 연인 같은 행동 아니었나요? 도대체 저 사람은 뭘 하고 싶어서 자꾸 그러는걸까요?

탐사자가 거절 할 수도 있고 수락할 수도 있습니다. 어느 쪽도 상관 없습니다. 거절당하면 손을 잡고 자는 건 어떠냐고 묻습니다. 마찬가지로 거절도, 수락도 자연스럽게습니다.

의문이 극에 달는 순간, 구름에서 벗어난 달빛이 탐사자와 KPC가 있는 방을 비춥니다. 그리고 그 달빛에 KPC의 얼굴이 서서히 보이고, 당신이 너무나 잘 아는 얼굴이 보여웁니다. 부드럽게 흰 눈매, 흘러내리 머리카락 사이로 보여오는 미소, 당신을 바라볼 때 언제나 지어주던, 다른 사람들은 몰라도 당신은 알 수 밖에 없는 표정입니다.

그야, 당신에겐 늘 보여주었으니까요.

이곳 KPC가 아니라, 현대 KPC가요.

“탐사자, 정말 안될까요?”

사랑해 마지 않는. 그것을 숨기고, 또 숨기다가 결국 드러내보이는 얼굴이 당신을 향합니다. 사랑한다고. 그저 그 눈만으로 알 수 있습니다. 언제나 현대 KPC가 보여주던 그 모습 그대로 KPC가 똑같이 당신을 바라보고 있습니다.

생각해보면 사귀는 사이가 아니라고 한거지, 친구라고 한거지. 좋아하지 않는다고 부정한 적도 한 번도 없습니다. 왜 눈치 채지 못했을까요. 오히려 늘 보았기때문일까요? 계속, 저렇게 쳐다보고 있었는데. 결혼조차 하지 않는다고 미루고, 미루면서.

그래요, 둘이 어떤 관계던 KPC는 우화국 탐사자를 좋아하고 있음을 뒤늦게 탐사자는 눈치칩니다. KPC는 꽤 간절하게 말합니다. 이렇게 함께 잘 수 있는 일이 애초에 없었을테니 당연하겠죠.

거절도, 수락도 탐사자의 자유입니다.
글은 안고 자는 것을 상정하고 썼습니다.

그 사람이 아니라고 말 할수도 없고, 이곳의 자신이 무슨 생각을 했는지 모릅니다. 그러니까, 그래요. 품에 안기자 낯선 체향이 훅 풍겨웁니다. 이곳에선 쓰는데 다르니까요. 하지만 OO항은. ..여전히 그의 품에서 나기에 당신도 그의 품에 안깁니다.

KPC는 사랑한다고는 말하지 않습니다. 그들에게 그 말은 금기어니까요. 항은 알아서 수정해주세요.

그저 안으면, 탐사자의 이름을 여러 번 부릅니다. 그 목소리가 사랑한다는 말의 대신처럼 들린다면 착각일까요. 여러가지 복합적인 감정을 느끼며 두 사람은 천천히 잠에 듭니다.

2. 축제 날

그렇게 또 다시, 아침이 밝아와 눈을 뜹니다.

감기는 눈꺼풀에 겨우 눈을 떠 앞을 바라보면 KPC가 보여옵니다. 익숙한 얼굴에 잠시 안도하고 눈을 감습니다만. ..다시 눈을 떠 보면 이윽고 길게 흐트러진 그의 머리칼이 눈에 띄니다. 그러고보니, 과거였죠. 뒤늦게 그 사실이 기억납니다.

그가 일어나면 잠시 텀을 두고 KPC도 일어나며 잘 잤냐고 인사를 합니다.

두 사람은 가볍게 아침 식사를 하고 씻고, 다시 나갈 준비를 하게 됩니다. KPC는 나가면서 오늘은 일이 적어서 금방 나올 수 있을 것 같다고 말해주세요. 그의 말대로 오늘은 오전 근무만 하면 나올 수 있습니다.

궁에 가면 KPC로 어제 가지 않았던 곳에 있을 수 있게 유도해주세요. 서고를 갔다면 집현전에서 정리하고 있어달라고 하고, 집현전에 있었다면 서고를 볼 수 있도록이요.

나머지 하나는 (16p~20p)를 참고, 수정하여 스크립트를 보내주시고 이후 조우 이벤트입니다.

2-1. 조우

어느 한쪽을 보고 KPC가 있는 곳으로 돌아가면, KPC는 어느정도 일이 정리되서 오늘은 이만 가도 괜찮을 것 같다고 말합니다. 아직 남긴 했지만 오늘이 연회이자 축제인데 저녁까지 일하는 건 아니지 않냐고 덧붙이면서 말이죠.

두 사람은 아직 품계가 낮아 연회는 참가하지 않습니다. 또한 KPC는 저녁을 함께 보낼 궁리를 하고 있습니다. 서고에 같이 있었다면 미리 말해도 좋고, 식사를 할 때 말했어도 괜찮습니다.

그렇게 두 사람이 정리를 하고 나오면 맞은 편에서 몇 사람이 걸어오는 모습이 보입니다. 연회 참가를 위해 미리 온 사람들일까요? 그들과 자연스럽게 인사하고 지나치려 하고 있을까, 멈춰서서 우리를 보는 인물이 보여옵니다. 탐사자 **【관찰】**를

성공시 - 어라? 그런데 저사람.. 탐사자를 보고 있는건가요? 상대와 눈을 마주하자, 그의 얼굴에 순간 표정이 드러납니다. 당황, 경악... 그런 것들이 아주 잠깐 드러났던 것 같습니다.

실패시- 어쩌서인지 자신을 뚫어져라 쳐다보고 있는 것 같단 생각이 듭니다.

“탐사자.”

상대가 당신을 부릅니다. 어? 설마 아는 사람?

KPC는 자연스럽게 목례 정도의 인사만 하고 지나칩니다. 앞에서 기다리겠다는 듯 당신에게 눈짓하네요.

상대가 자신에게 인사하는 것이 아닌 탐사자를 불렀기 때문에 서로 무시하는 것을 택했다고 생각하였습니다. 그때문에 탐사자가 붙잡아도 지금은 살짝 놓고 갑니다. 걸으론 도와줄 관계는 아니니까요.

“...네가 어쩌서 여기 있는거지?”

KPC는 익숙하게 당신을 무시하고 지나치고, 누군지 모를 그는 KPC가 좀 더 멀리 다가가자 당신의 양 어깨를 붙잡으며 힘을 줍니다. 손톱을 세워 힘을 준 것인지 그가 잡은 부위가 뜯겨나갈 듯이 아픕니다. 그는 왜인지 모를 분노를 당신에게 표출하며 어깁 잡아 흔듭니다.

“어쩌서 여기 있냐고..! 이러면 오늘 일에 차질이.... 도망친거냐?”

알아들을 수 없는 소리 해대면서도 소리를 높이진 않습니다. 마치 주변의 인물들에겐 들켜선 안된다는 듯이요. 그러나 이윽고 그는 당신의 팔을 붙잡고 영문모를 소리만 하며 어디론가 끌고가려고 합니다. 대체 어디로? 그에게서 벗어나지 않으면 끌려갈 것 같습니다.

주변에 도움을 요청할 수도 있고 직접 도망가려고 할 수도 있습니다. KPC는 기다리고 있으니 탐사자가 큰 소리가 날만한 일을 하면 가장 먼저 올 수 있습니다.

탐사자가 무슨 행동을 한다며 벗어나려고 하면 탐사자를 잡은 이의 손이 더욱 억세집니다. 당신이 자꾸만 발버둥치자 (혹은 손을 뿌리치는데 성공하면) 그는 확 인상을 찌푸리며 손을 들어 올립니다. '이게 다가문을 위한거야, 알아들었어?!' 그렇게 손이 당신에게 향합니다. 피하려고 하더라도 늦었다는 직감이 듭니다. 이대로 맞고, 끌려나가면 어디로 가게되는거죠? 당신을 아무도 모르는 이곳에서 어디론가 끌려가면 알아줄 사람이 있거나 할까요? 두려움과 공포가 엄습합니다.

KPC가 대신 맞아도 되고, 그냥 붙잡아도 괜찮습니다.

“어르신, 보는 눈이 많습니다.”

그때, 목소리가 들려옵니다. 당신에게 향하던 손은 진작 멈춰서서. 우악스럽게 쥐고 흔들며 이끌던 손 손도 순간 멈추고 덧대듯 부드러운 손이 당신의 손 떼어내고 감싸 잡니다. 너무나 낯익은 이의 웃음이 보였다가 그의 뒷모습에 가려 사라집니다. 감싼 손을 뒤로 감춘 채 KPC가 말합니다.

“체통을 지키시지요.”

“자네가 상관할 바는 아니네만. 이젠 집안 일이네. 함부로 끼어들지 말게나.”

“제가 O가(家)의 일에 참견한다 생각하십니까?”

KPC는 주변을 둘러보고 궁 안을 바라봅니다.

“오늘이 연회라는 것을 잊은 듯 하여 알려드렸을 뿐입니다. 전하가 아신다면 크게 노하실텐데요. 안그래도 눈 밖에 나셨는데 몸가짐을 바로하셔야죠.”

KPC가 그렇게 말을 하면, 상대는 머뭇거리다가 손을 떼고 크게 기침을 하며 성내면서 밖으로 다시 나가버립니다. 궁 밖으로 나간 건 아닌듯 합니다만, 적어도 당장 다시 그가 올 것 같진 않습니다. 안도하고 있으면 한발 늦게 그를 데리고 출궁하여 사람들이 많은 거리로 그를 데리고 나갑니다. KPC를 부르면 KPC는 손을 잡고 일부러 사람이 많은 곳으로 이끌고 가다가 겨우 손을 놓아주고 바라봅니다. 속상함이 가득한 얼굴이 당신을 향하며 아까 잡혔던 옷을 정리해주며 말을 덧붙입니다.

“그분은 친척이라지만 항상 함부로 대하시네요.”

“괜찮아요? 오늘 유독 당신을 막대하던데.”

친척? 아무래도 여기 있다는 당신과 닮은 사람과 친척이었던 사람이었나봅니다. 손은 떨려오지만 무사하다는 것에 안도감이 먼저 듭니다. 하지만 그것과 별개로 말을 이상하게 하던데.. 무슨 말이 하고 싶었던걸까요?

여기까지 오면 [지능]을 굴려 알려주세요.

성공시 - 본인이 아니라는걸 들킨걸까요? 아니, 그보다 아까 그 반응. 도망쳤다니 무슨 소리였을까요? 어디 감금이라도 되어있는걸까요?어딘지 찝찝합니다. 그의 집에 몰래 가서 알아보는게 낫지 않을까요? 더이상 이렇게 있는다고 해결 될 일이 아닌 것 같습니다.

실패시 - 큰일 났네요, 당신이 진짜 그 사람이 아니란걸 알아차렸는지도 몰라요! 이대로 있을게 아니라 가서 그 사람의 입을 막아보기라도 해야하는거 아닐까요? 거짓말이라도요. 아니면 우화국 탐사자와 말을 맞추는게 나을지도 모릅니다. 속을지는 모르지만요.

탐사자의 집에 가볼 수 있도록 유도하는 것입니다.

KPC는 그런 탐사자를 보다가 핑거 스냅으로 탐사자를 부릅니다. 혼자 생각하는 것을 그제야 멈추면 웃고 있는 KPC가 보입니다.

“무슨 생각을 그렇게해요,”

탐사자는 KPC를 데리고 갈 수도 있고, 두고 갈 수도 있습니다. 어느쪽도 괜찮습니다. 대신 함께 간다면 KPC도 무언가 눈치챌 수도 있습니다.

만약 두고 가려고 한다면 걱정은 하지만 말리진 않습니다. 대신 유시(5~7시)경에는 이곳으로 와줄 수 있냐고 물어봅니다. 축제니 사람들에 섞여 잠깐은 즐겨도 괜찮지 않겠냐면서요. 반드시 와야하는 이벤트이니 안된다고 하면 최대한 열심히 꼬집시다. 잠깐만 와도 괜찮다고, 기다리겠다고 하면서요. 탐사자가 진실을 말하고 거부하려고 할 땐 키퍼로 아직은 항부로 말하면 안될 것 같다고 말려주세요. 말을 해도 ‘그렇게 오기 싫었어요?’ 하고 말합니다. 안 믿습니다. 믿을리가 없으니까요. 그때에 키퍼가 말리도록합시다.

그렇게 하고 가게 된다면 그는 총 두 곳을 가볼 수 있습니다.

뒷산과 우화국 탐사자의 집입니다.

뒷산은 미양이가 이야기 해주었기때문에 가볼 수 있습니다. 대신 동굴은 위치가 꽤 높고 구석이라 찾을 수 없습니다. 올라가다보면 바로 계정이 보이고, 동굴을 찾으러 돌아다니면 이대로 들어가면 길을 잃을 것 같으니 돌아오는게 좋겠다고 해주세요.

A. 뒷산

우리는 먼저 산으로 가봅니다. 뒷산이라더니 생각보다 높습니다. 일단 천천히 올라가다보면 뭐라도 나오겠죠?

어느정도 예상했겠지만 조금 올라가다보니 낯익은 장소가 눈에 들어옵니다. 그곳은 꿈에서 봤던 장소입니다. 그건 그냥 꿈은 역시 아니었나봅니다. 제대로 이곳에 왔었던 것 같은데 그땐 왜 다시 현실로 돌아간걸까요? 그때와 지금은 무엇이 다른걸까요? 정자는 팔각형으로 정자에 올라서자마자 흐르는 냇물이 보여옵니다. 여기서 경치를 즐기면 확실히 좋긴 할 듯 싶습니다. 직접 내려가 냇물에 발을 담그며 놀 수도 있을 것 같네요.

볼 수 있는 곳은 냇물과 정자입니다.

계정(정자)

계정(정자)는 평범합니다. 현대에서도 가끔 볼 수 있는 그 모습 그대로. 다른 것이 있다면 고정하는 쇠나 플라스틱은 하나도 없단 것이겠죠. 그러고보면 선조들은 대단해요, 지금처럼 기계도 없는데 이걸 이렇게 쌓아 올리다니말이죠. 기둥 흔들림 하나 없고요.

그것을 보다가 **【관찰】**을 굴려주세요. 성공한다면 나무 기둥에 갈색으로 변색되어 잘 티가 나지 않는 피가 묻어있음을 알아차릴 수 있습니다. 실패한다면 나무에 무늬가 있다고 착각합니다.

이런 곳에 혈흔? 잘못 봤나 싶어서 눈을 비비고 살펴봐도 얼룩이라고 하기엔 검게 물들어있습니다. 대체 왜일까요?

이곳에서 탐사자는 머릴 맞고 기절, 이후 끌려갔습니다.

넷물

흐르는 넷물에 손을 담궈보면 꽤 시원합니다.여름이었다면 발을 담그고 있으면 딱 좋았을 것 같은 생각이 들 정도입니다. 조금 찰박거리며 주변을 둘러보고 있다보면 **[관찰]**이 가능합니다.

관찰에 성공할 경우 정자 아래로 떨어져 보이지 않던 신발 한짝을 발견하게됩니다. 대체 어디서 떨어진걸까요? 여기서 떨어질만한 위치는 정자뿐인 것 같은데, 이렇게 한짝만 떨어져있다니...

신어본다면 탐사자에게 딱 맞습니다.

....어딘지 찝찝한 기분이 드는 건 착각일까요?

B. 우화국 탐사자 거처

우화국 탐사자의 집으로 가봅니다. 들어가기 전, 키퍼님은 대문으로 들어가면 안될 것 같다고 알려주세요. 일단 본인이 아니니까요. 숨어 들어가는데에는 **[오르기/ 도약/민첩]** 중 택 1이 필요합니다. **[은밀행동]**으로 대문으로 들어가기도 가능합니다.

그의 집은 무엇이 그리도 바쁜지 대문을 열고 계속해서 무언가 나르고 있습니다.하인들도 바빠보이고.. 자기들끼리 수근거리며 움직이는게 영 소란스럽습니다. 비단, 쌀, 책.. 닭이나 돼지도 보입니다. 정신이 없네요.

[듣기]에 성공할 경우 지나가면 다음과 같은 대화를 엿들을 수 있습니다.

“에휴, 축제는 무슨.. 원래 참가도 안하시던 분들이....”

“조용히 해, 그제 하라면 하는거지.”

“야, 내가 어제 들었는데... 주인 대감님과 마님이 뭔가 준비하느라 그럴대. 제사됐나?”

“제사? 제사에 음식이 아니라 생 닭이랑 돼지가 필요해?”

“나도 잘은 몰러~, 근데 이게 다 자기들 하는 일을 숨기려고 들이는거라던데?”

“...그러고보면 요즘 밤마다-”

“아 일 나만 하나? 빨리 일 안해!?”

....밤마다? 밤마다 뭘 하는걸까요? 제사는 또 뭐고 말이죠.

이것에 대해 질문하기 위해서 간다면 알려주세요. 하인들끼리는 얼굴을 이미 알고 있습니다. 괜히 나섰다가 얼굴을 들키면 오히려 곤란해질 뿐이니까요.

둘러보려고 한다면 **[관찰]**을 굴려주시고 성공한다면 이렇게 집이 소란스러운데 유독 아무의 발길이 닿지 않는 곳이 눈에 띄입니다. 방, 입니다만... 다른 곳은 다들 한 번씩 열기도하고 지나치기도 하는데 유독 그 방은 근처도 가지 않네요.

그 방이 우화국 탐사자의 방입니다. 오늘은 주인 어른의 명으로 가까이 가지 않고 있습니다.

그 방에 들어간다면 아무도 없습니다. 다만 널부러진 서책과 종이조각리들, 벽에 서있는 병풍이 보입니다. 그 앞에 앉을 수 있는 자리와 작은 책상, 놓이 보입니다. 생각보다 방이 너저분합니다.

B-1. 방 안

서책

널부러진 것과 서책들을 바라봅니다. 무엇을 한건지 모르겠습니다. 처음 보는 문양이 그려진 종자들이 보입니다. 여러번 반복해서 무언가 쓴 것 같습니다. 다만 그 글이 무엇인지는 당신에게 읽히지 않습니다.

[자료 조사] 혹은 [관찰] 룰

....그런 것들을 한참 보고 있을까 유독 글만 써있는 종이를 하나 발견합니다.

‘운명을 바꾸는 주술’

소모 마나- 1D5, 이후 하루마다 마나가 1D3씩 소모 된다.마나가 없다면 체력으로 대체

미래의 시간을 살아가는 '자신의 영혼'을 빌려와 현재의 운명을 바꿀 수 있다.

단, 이미 다른 시간을 살고 있는 '영혼'을 억지로 끌어오기 때문에 성공 확률이 극히 적다. 실패를 반복한다면 곧바로 사망으로 이어질 수도 있다.

성공 여부는 또다른 자신이 나타나는 것으로 알 수 있으나 시전자의 소원과 밀접한 관련이 있는 것 앞에 나타나기 때문에 자신의 앞에 나타나지 않을 수도 있다.

미래의 나를 돌려보내는 방법은 술자의 죽음, 혹은 술자가 원하여 끊는 경우 뿐이다.

*주의 :: 이것은 운명을 바꿀 가능성을 늘리는 것 뿐, 운명이 변화하지 않을 수도 있다.

‘미래에서 탐사자를 깨워버리거나 그만한 충격을 외부로부터 받을 때.’ 라는 한가지 방법이 더 존재하지만 적혀 있지 않습니다. 이때문에 미래에서 깨우면 돌아간다는 사실을 알지 못합니다.

이것을 본다면 딱히 지능 판정 없이도 당신이 왜 이곳에 있는지 알 수 있습니다. 혹시 모르는 것 같다면 [지능] 판정도 상관없습니다.

농

농을 뒤적거리고 있다보면, 안쪽에 서책이 하나 있는 것이 보여웁니다. 이게 뭘까, 펴보면 일기라는 것을 알 수 있습니다.

일기는 다음과 같습니다.

'X월 XX일'

우리 집안 사람들은 권력에 그렇게 목숨을 걸더니, 줄을 잘못 섰는지 타 가문과 함께 조금씩 밀려나는 듯 싶다. 가문이 망하면 나도 망하겠지만 애초에 그렇게 권력욕에 취해 있던 것은 아버지와 어머니 잘못이니 누굴 탓할까.

'X월 XX일'

오늘 회의에도 아버지의 의견은 찬밥 신세다. 아버지만이 아니라 우리 가문 모두 이대로면 자리만 있는 가문이 되지 않을까 싶다. 덕분에 요즘 다른 집 여식들과 혼인을 시켜 유지하려고 아버지가 이리저리 돌아다니는 듯 싶다. ...혼인은 안하겠다고 그렇게 말했는데.

KPC가 보고싶다. 뒷산에 놀러갈까?

'X월 XX일'

아버지가 이상한 서책을 가져오셨다. '신이 우리의 소원을 들어줄 것이다.' 라고 하는데 노망난건가?

X월 XX일

아버지가 누군가에게 흘린게 아닐까?

권력을 다시 되찾기 위해 '신'을 소환할거란다. 진짜 지나가는 개가 웃겠다 싶었는데 어제 가져온 서책에 신을 소환하는 주술이 적혀있었다. 친인척, 측근들 다 말이 안된다며 나갔지만 아버지는 포기하지 않는 것 같다.

X월 XX일

미쳤다. 가문 사람 다들 권력에 미쳐버렸다.

이대로면 다들 안될 것 같았는지 결국 다시 모이더니 신을 소환할 것이란다. 하지만 저 소환식은 어딜봐도 이상한데, 권력에 미쳐서 보이지 않는 건가? 제물의 숫자도 명확하지 않고 소원을 들어준다는 말은 더더욱 적혀있지 않은데.

X월 XX일

안된다고 반대를 하다 결국 갇혔다. 하인들이 번갈아가며 보초를 선다. 다행히 내 방에 갇혀서 갖고 있던 서적과 아버지가 가져왔던 주술을 다시 확인하고 있다. 이몽이에게 여러 책을 부탁해 받아 확인하고 있는데 역시 이 주술은 소원을 들어주는 용이 아닌 것 같다. 아버지는 누구에게 들은거지? 아니, 혼자 착각하신건가?

X월 XX일

이대로면 다 죽는다. 제물 하나를 바쳐 소환하면 그곳의 모든 것을 치우고 자신이 자릴 잡는 신. 그것이 아버지가 부르려는 신이다. 애초에 신이 맞긴 할까? 막지 않으면 이 나라가 망해버릴 것이다. 아버지에게 말했으나 내 말을 믿지 않는 듯 하다. 대체 왜 안믿어주냐고!

X월 XX일

신을 돌려낼 방법을 찾을 수 없다. 이대로면 정말 다 죽을지도 몰라.

하다못해 KPC만이라도, 살려야 하는데.. 아무나 좋아. 그를 도망칠 수 있게 해줘.

X월 XX일

주술을 하나 찾았다. 주술이 통해서 운명이 바뀔 수 있다면 제발 KPC를 살려줘. 제발.
그런데 성공했는지 실패했는지 모르겠다. 젠장, 젠장!

X월 XX일

...제사를 망치자. 그곳에 가서 내가 망쳐버리면 그만이다. 서책의 주문을은 어째서인지 책을 봐야만
옳을 수 있었다. 안보면 주문도 기억나지 않았다. 그러니 책을 뺏는 것도 방법이겠지. 그런데 이 방법을
하기 위해선 내가 도망갈 수 없다. 성공하면 전부 살겠지만 실패하면 나도 죽을 것이다. 아니, 성공해도
나는 죽을지도.

KPC를 도망가게 할 수 있는 방법이 없다. 운명을 바꾼다던 그 주술이 성공했는지도 모르겠고... 하긴,
도망가면 뭘 어찌겠어. 결국 내대신 다른 제물을 가져와 소환할텐데. KPC도 이 나라가 있어야
안전하게 살 수 있겠지. 다른 나라로 가면 정착하기도 어려울테니....

기왕이면 KPC는 안전한 곳에 보내두고 싶지만...안된다면.....

X월 XX일

결행은 2일 뒤 있을 축제. ...그 축제가 끝난 뒤 정각에 그것을 부를 것이다. 그러니 내가 할 일은 하나
뿐. KPC만...제발.

일기를 다 읽은 당신은 당신이 이곳에 온 이유를 깨닫습니다.

그래요, KPC를 살리는 것.

KPC를 이 나라에서 도망쳐 안전하게 하는 것이 당신이 할 일이라는 것ですよ.

그리고 일기를 보면 확신합니다. 둘은 사랑하고 있었습니다.

KPC의 행동이 이해가 됩니다. 그 손짓도, 바라보는 시선도. 모든 것을 숨기지 않고 드러냈던 것은 이미
서로 알고 있었던 것이겠죠. 사랑했지만 같은 성별이라/ 서로 대립하는 집안이라. 연애는 꿈도 꾸지
못했겠죠. 그래요, 그래서 그렇게 연인같은 행동을 하면서 단 한 번도 답을 제대로 하지 않은
 것이었습니다. 이미 서로의 마음은 다 알고 있었겠죠. ..복잡한 기분은 어찌하기 어렵습니다.

전부 돌아본다면 KPC와 약속한 시간입니다. 답답하고 불편한 마음과 우화국 탐사자가 말한 시간이
다가오고 있음을 느낍니다..

2-2. 축제 거리

주변의 소란스러움이 눈에 들어옵니다. 등나무가 흐드러지게 핀 거리에 갖은 물건을 팔고 아이들이
뛰어노는 모습이 보입니다. 달콤한 음식냄새가 솔솔 풍기면서 그 사이로 꽃잎이 바람에 따라 흩날립니다.
오늘 밤이 되면 사라질 풍경, 사라질 사람들이기에 더욱 그들의 모습이 눈에 남네요.

“안 올까봐 걱정했네요.”

당신의 컷가에 무언가 걸리며 낮익은 목소리가 들려옵니다. 돌아보면 KPC가 당신을 보며 웃고있습니다. 머리에 꽃은 것을 확인하면 꽃..입니다만 꽃에 무언가 매달려있습니다.

악세사리는 검은색과 노란색이 섞인 머리핀 입니다.

머리핀은 악세사리 워든 주고 싶은걸로 바꾸시면 됩니다.

“아까 지나다니다가 샀어요. 그거 잘 어울리네요.”

그는 즐거워보입니다. 아니, 여유롭다고 해야할까요?

...그래요, KPC는 아무것도 모르죠. 그러니까 여유로운거예요. 오늘 밤, 우화국 탐사자가. 이 나라가 사라질 것을 모르니까... 악세사리가 무겁게 느껴지는 것은 착각일까요?

탐사자는 이제 결정을 내려야합니다. 우화국 탐사자가 바란대로 이 사람만 데리고 조용히 떠날지, 모든 진실을 설명하고 KPC와 함께 우화국 탐사자도 구해보려고 시도할지. 아니면 운명을 바꾸지 않고 이대로 함께 하다가 끝내버릴지.

우화국 탐사자의 말대로 KPC만 살리면 괜찮을까요? 우화국 탐사자가 해결할 수 있는게 맞긴 할까요? 실패한다면.. KPC는 혼자 남을 텐데... .. 그렇다고, 운명을 멋대로 바꿔도 괜찮을까요? 한두명을 살리는게 아니라 우화국 탐사자를 도우려고 한다면 이 나라를 살리게 될지도 모릅니다. 그렇게 운명을 바꿔도 당신에게, 당신이 있을 미래에 아무런 영향이 없을까요?

우화국 KPC는 사실을 이야기하고 C 엔딩을 보게하려고 하면 이곳을 떠나려고 하지 않습니다. 우화국 탐사자를 구하러 가기때문에 이곳에서 죽거나, 구해내거나 두가지 선택지밖에 남지 않습니다. 기절을 시켜 끌고 가는 것도 가능합니다. 단, 전투로 기절을 시켜야합니다.(근접 액션 판정 가능합니다.)

만일 데리고 나라를 벗어 나려고 시도할 경우 - C. 노멀 엔딩 입니다. 아래에서 엔딩을 확인해주세요.

진실을 말하고 우화국 탐사자까지 구하려고 시도 한다면 아래처럼 진행됩니다.

그래요, 우화국 탐사자라고 해도 결국 당신이지만, 당신이 아닙니다. 생각은 다를 수 있어요. 과거와, 현재와 미래는 언제나 바뀌는거니까요. 이렇게 KPC를 살린다고 해서 KPC가 기뻐할리도 없으니까요. 당신이 아는 현대 KPC를 닮은 그니까요. 사실을 이야기한다면 KPC는 처음에는 믿지 않습니다. 웃과, 우화국 탐사자의 집에서 찾은 운명을 바꾸는 주술을 봐야 혼란스러워합니다. 그 필체는 확실하게 우화국 탐사자의 것이니까요. 하지만 진실을 믿기보단 우화국 탐사자를 찾으러 가려고합니다. 봐야 믿을 수 있을 것 같다고 말이죠. 하지만 어디로?

2-2. 동굴

기억나는 곳이 없다면 [지능]판정. 미양이가 해주었던 말이 걸립니다. 무언가 작당모의하기 좋으며 그들이 생긴 시기가 딱 맞으니까요.

그렇게 뒷산으로 올라가 동굴을 찾아보면, KPC는 그 동굴을 알기 때문에 아주 쉽게 찾을 수 있습니다. 다행히 동굴 밖에 지키고 있는 사람은 없습니다. KPC는 등불을 들고 안으로 들어갑니다.

...안에는 방울방울 물이 떨어지는 소리가 들립니다. 무언가 울리는 듯도 하지만 물 떨어지는 소리인 것 같습니다. 동굴의 서늘함에 몸을 떨며 안으로 들어가고 있다보면 갈림길이 나옵니다. 다만 한쪽은 절벽으로 이어지는 길이라고 KPC가 말해줍니다. 가다가 길이 똑 끊겨서 사람들이 내려가보지도 못한 길이요. 그리고 다른 한쪽은 길이 험해서 사람들이 잘 들어가지 않는다고하고요. 어느 쪽으로 가야할지 고민하며 [관찰이나 듣기] 판정을 시도한다면 절벽쪽에서는 사람들의 웅성이는 소리가 들려옵니다. 단 우화국 탐사자 목소리를 찾는다면 들리지 않습니다. 반대쪽에서요.

이번에도 마찬가지로 갈림길입니다.

1. 절벽으로 간다.

사람들의 소리가 나는 곳에 이미 그들이 소환을 준비하고 있는지도 모르니까요. 그렇다면 우화국 탐사자도 이곳에 있을 것입니다. 우리는 발소리를 최대한 죽이고 그쪽으로 가봅니다. 가까이 갈수록 소리가 커져가며 소리가 들립니다.

“이런다고 당신들이 원하는게 이뤄질거 같아?”

...우화국 탐사자의 목소리입니다. 우리가 몸을 최대한 벽에 붙여 가까이 다가가면 실랑이를 벌이고 있는 우화국 탐사자와 그의 아버지가 보여옵니다. 다른 이들은 선부르게 다가가지 못하고 두 사람만이 대치하고 있습니다. 서책 하나를 둘이 잡아 찢어버리기 직전입니다.

그리고 우리는 볼 수 있습니다. 바닥에 적히다만 붉게 흐르는 문양, 비릿한 피냄새, 바닥에 떨어진 붉은 무언가를 담은 그릇과 중앙에 무언가 떠져있는 또 다른 그릇을요. 아직 문양이 다 그려지지 않았음에도 오싷한 기분이 듭니다. 탐사자, 산치체크. (0/1)

“뭣들하고 있어, 빨리 끊이라고!”

우화국 탐사자쪽의 아버지는 소릴 치며 주변 인물들에게 말합니다. 이대로면 우화국 탐사자가 위험에 처할 것 같습니다. 인원 차이로 책을 잡고 있던 손이 억압되고 바닥으로 떨어집니다. 어떡할까 탐사자가 고민할 수도 있습니다만, 그걸 고민하기도 전에 KPC가 일어나 그들에게로 갑니다.

“재미있는 일을 벌이시고 계신데 껴도 괜찮을까요.”

성큼성큼 가는 걸음을 말리지 않고 바라보면, 발소리에 모두가 이쪽을 바라보고 경악한 얼굴을 합니다. 그리고 뒤따라온 당신을 본 이들이 당황한 눈으로 우화국 탐사자와 당신을 번갈아가봅니다.

“너-...는.....”

우화국 탐사자의 눈에도 당황이 스칩니다. 하지만 이윽고 성공했다는 기쁨, 그러나 이곳에 두 사람이 있다는 것에 대한 절망감이 비칩니다. 표정하나하나 너무 세세하게 보여옵니다. 당신의 얼굴이기에 더욱 알아보기 쉽네요.

“네가.굴에 있던 탐사자인가?”

아버지의 목소리가 들려옵니다. 당신이 아는 사람과 닮았을까요? 아버지조차 같은 전생의 인물일까요? 하지만 얼굴은 적어도 지금과 다른 모습입니다. 아아, 부모는 현재와 같진 않은가봅니다.

“저것들 다 데리고 와! 제물은 많을수록 좋아!!”

그 말과 함께 전투에 돌입합니다. 이들은 힘이 어느정도 있는 이들이며 1D3으로 인원을 정해주세요.

턴은 턱마다 다르게 진행하시겠지만 약 3~4바퀴정도만 돌아갑니다.우화국 탐사자는 제압 된 상태에서 ‘아버지의 서책을 노려! 그게 없으면 돼!’하고 소리칩니다. 전투 보다는 근접 액션쪽으로 유도해주세요.

우화국 탐사자는 전투에 끼있으나 스스로 벗어나거나 다른 사람이 제압한 이를 밀치거나 하는 식으로도 도와주어야만 제대로 참여 할 수 있습니다. 하인들은 특성치는 전부 기본이며, 근접 격투만 30입니다.

우화국의 아버지는 전투에 참여하지 않고 주술을 외우며 바닥에 핏물로 보이는 것을 부으며 진을 그리기 시작합니다. 전투 3~4턴이 돌아가는 그 안에 우화국 탐사자쪽 아버지를 제압 선언하여 성공하거나, 하인을 모두 제압하면 엔딩 분기로, 제압하지 않고 전투만 한다면 우화국 탐사자쪽 아버지가 모든 준비를 마치면 E. 엔딩으로 넘어갑니다.

2. 절벽이 아닌 길로 간다.

절벽에서 준비중이라면 아직 제물이 된 우화국 탐사자는 다른쪽에 갇혀있을 가능성이 있습니다. 우리는 천천히 동굴 안쪽으로 들어가봅니다.

...
...

동굴이 생각보다 어둡습니다. 안으로 들어갈수록 느껴지는 서늘함과 함께 우리의 발소리만이 들려옵니다. 그렇게 한참을 걸어갔을까, KPC는 당신을 멈춰세우며 어딘가를 가리킵니다.

“아무래도 여기가 아닌 것 같아요.”

그곳엔 끊고 버리고 간 밭줄이 보여줍니다.

여기에 우화국 탐사자가 있었던 것은 맞는 것 같습니다만 지금은 이곳에 없는 듯 합니다. 두 사람은 다급히 절벽쪽으로 돌아갑니다. 그곳에는 하인들에게서 벗어나려고, 그들과 싸우고 있는 우화국 탐사자와 주문을 외우고 있는 우화국 탐사자의 아버지(혹은 친척)이 보여줍니다.이외엔 위와 동일하게 진행됩니다만,

이곳에선 이미 주문을 외우며 진행중인 모습이기 때문에 달려가 우화국 탐사자 아버지를 기습으로 붙잡기 때문에 기습 판정이므로 KPC에게 보너스 다이스를 주도록 합시다.

기습에 성공하면 전투 없이 엔딩분기로 갈 수 있습니다. 실패하면 똑같이 전투가 진행됩니다.

엔딩 분기

“당신이란 사람은 진절머리 나게하네요.”

.... 어느순간, 목소리가 들려옵니다. KPC? 하고 돌아보면 그는 하인들을 제치고 우화국 탐사자 아버지의 목을 움켜쥐고 있습니다. 누군가 말릴 겨를도 없이 그는 그를 끌고 절벽 끝으로 끌고갑니다.

만약 탐사자가 제압에 성공한다면 당신이 그런 짓 할 필요 없다며 주도권을 가져갑니다. 손으로 할 필요 없고 단검같은 것을 써도 괜찮습니다.

“이젠 지긋지긋하기까지하고요.”

그가 목을 움켜쥔 손을 비틀며 그를 버랑 끝으로 뚫습니다. 저곳으로 떨어트리려는 걸까요? 이대로면 살인을 저지를 것 같습니다. 이대로 그를 두어도 되는걸까요? 우화국 탐사자의 아버지, 그러나 이 모든 일의 원흉. 하지만 그의 손으로 누군가 죽게 두어도 괜찮을까요?

당신의 선택입니다.

5분 안에 결정, 혹은 타자 치는 시간이 긴 탐사자의 경우 10분 안에 결정내릴 수 있게 해주세요. 초과한다면 **B.** 노멀 엔딩입니다.

탐사자의 선택이 우화국 탐사자의 선택이 될 것입니다. 탐사자가 대사를 써주면 동시에 외쳤다고 하며 비슷하게 쓰시면 됩니다. 컨닝페이퍼 아자! 복붙도 괜찮다고 생각합니다.

엔딩

A. 말린다면 - 트루 엔딩

당신이 말리는 순간 동시에 그를 붙잡는 사람이 있었습니다.

“안돼. 그런 사람때문에 손을 더럽히면...”

우화국 탐사자. ...바로 과거의 당신입니다. 그는 KPC를 말리며 자신의 아버지가 들고 있던 서책을 찢으며 절벽으로 던집니다.

“이거면 돼. 저들은 주문을 외우지 못해. 주술이 걸려있는지 외우지 못하게 되어있었으니까.”

그제야 KPC는 손을 놓습니다. 그러면 비틀거리며 아버지가 도망가려 할 것입니다만, 우화국 탐사자가 먼저 선수쳐 거기 남아 있던 하인에게 ‘우리 O씨 가문의 주인은 이 자리에서 바뀌었다.’라고 말하며 바라봅니다. 그들은 죽지 않기 위해서라도 그 자리에서 전 주인어른을 붙잡아 갈 것입니다. 만일 전투로 전부 처리했다면 어차피 더는 할 수 있는 행동도, 도주도 하지 못할테니 괜찮다고 말합니다. 그리고 그는 탐사자를 바라봅니다.

처음 보는 옷차림에, 처음보는 헤어스타일을 한 그가 보입니다. 머릴 하나로 묶어 올린 모습도 전부 어색한데 얼굴 윤곽이나 눈매, 눈 색, 입모양. 그런 것들은 당신과 똑 빼닮았습니다.하긴 당신의 전생이니까요.

“성공한 줄 몰랐어.”

그의 입을 통해 이제 진상을 제대로 밝혀줍니다.

진상을 다 밝힌 우화국 탐사자는 흠칫 KPC를 바라봅니다. 그가 무사한 모습에 안도한 얼굴입니다. 역시 당신의 얼굴이라.. 쉽네요. 입가에 지어진 미소도, 눈웃음도. ...저렇게 사랑하니까, 자신이 사는 것보다도... 이 과거에서도 미래에서도 사랑했고 사랑할 저 사람을 구하는게 첫번째였던 것이겠죠.

잠깐 대화를 해도 좋고, 곧바로도 좋습니다.

혹시 아버지는 어떻게 되냐고 묻는다면 자신이 고발해서 역모죄로 처벌이 가능할 것이라 걱정 없다고 합니다. 이 주술은 안믿겠지만 이런 짓을 해서 왕을 해하려고 했었다고 말한다면 성립될테니까 말이죠. 우화국 탐사자에게 피해가 가지 않겠냐고 한다면 내부 고발이니까 괜찮다고 하며, KPC는 자신이 도와줄 것이라고 합니다.

“이제 그만 보내줄게.”

“...이제 가는 건가요?”

우화국 탐사자의 말에 KPC가 끼어들며 탐사자를 바라봅니다. 그 눈에 많은 생각이 드는 것이 보입니다. 여지껏 있었던 일과, 속았던 일. 그럼에도 함께 왔고 마지막까지 있었던 일도요. 혼란스러워보이긴 합니다만 그럼에도 그는 웃습니다.

“속인건 별로지만 그래도 즐거웠어요. 이유는 알 것같으니 괜찮아요. 축제는 함께 즐기지 못해서 아쉽네요.”

“당신 또한 결국 그니까 아득히 멀겠지만,훗날 함께 할 수 있겠죠?”

“그날을 기다리고 있을게요. 지금은 사랑이 아니라, 친구로써.”

그 말과 함께 마지막으로 그의 손이 당신의 뺨에 닿습니다. 그리고 천천히 눈을 감았다 뜨면... 그곳엔 잠들어있는 현대 KPC가 보입니다. 당신도 그곳에서 잠들었던걸까요? 바닥에 앉아 소파에 기대어 있습니다.

...꿈을 꾸었을까요? 아니면 정말로 다녀왔던걸까요.

멍하게 있다보면, 탐사자의 뺨에 온기가 돌아옵니다. 낮익은 체향이 느껴지고 따스한 목소리가 들립니다.

“잘 잤어요?”

그러며 가볍게 한두마디 이야기하고 있노라면, 현대 KPC가 말합니다.

탐사자가 먼저 꿈을 꿴다고 하면서 말할수도 있습니다. 적당히 그런가요? 신기하네요, 하고 받아치다가 흑치고 들어가세요.

“그나저나 축제는 언제갈까요?”

축제? 어쩐지 꿈에서 봤던 우화국 KPC의 말이 떠올라 그를 바라보면 그가 당신의 머리에 걸린 무언가를 만지며 말합니다.

“말했잖아요. 먼 훗날 함께 갈 것을 기다리겠다고.”

“이젠 친구가 아니라 사랑이지만요.”

그가 손에 쥐어주는 것을 보니 그것은 그곳의 KPC에게 받았던 머리핀 입니다. 어디선가 등나무 향이 나는 것도 같습니다.

‘당신은 전생을 믿나요?’

언젠가 지나가던 TV에서 나오던 목소리가 떠오릅니다. 그것은 꿈이었을까요, 현실이었을까요. 정말 당신의 전생일까요?

전생의 그가 사랑했던 전생의 나, 그리고 현재의 내가 사랑하는 현재의 그. ...하지만 결국 그 모두 우리였습니다. 먼 과거에도, 현재에도. 우리는 사랑 하고 사랑할 것입니다. 과거의 당신이 한 것처럼, 운명조차 바뀌가면서요.

그렇게, 우리는 또 행복해질 것입니다.

END. 운명의 실

B. 말리지 않는다면 - 노멀 엔딩

어차피 사라져야 할 사람이었습니다.

그 때문에 이런 일이 벌어졌으니 우리가 해야겠죠. 당신은 그를 말리지 않습니다. KPC는 우화국 탐사자의 아버지 목을 조르다가 밀어내며 절벽 아래로 밀어버립니다. 이제 끝입니다.

“내가..”

“내가 혼자만 갈 거 같아!?”

쇠를 진득하게 긁어 내리듯 목소리가 들리고, 찰나였습니다.

밀려나던 그가 떨어지는 순간 책을 절벽 아래로 던지고 손을 뻗어 KPC를 그대로 잡아 당깁니다.

“하하하! 네 O가의 자식과 함께라면 우리 가문의 미래가 밝지 않나, 설령 죽음일지라도!!”

찰나였습니다. 매달리기는 커녕, 오히려 그를 잡고 힘껏 저 아래로 뛰어내리는 우화국 탐사자 아버지의 모습을. 갑작스런 상황에 중심을 잡지 못하고 그가. KPC가 그대로 이끌려 아래로 인영이 사라집니다. 안된다고. 누군가 말하는 순간

우드득, 콧!

...무언가 부딪히고 찢리고 박히는 소리가 들려옵니다. 설마.. 아니라고. 아닐거라고 믿으며 다가가 등불 아래를 비추면 아무것도 보이지 않습니다. 그래요. 이제 막 올라오기 시작한 석순들에 묻은 피만 제외하고요. 아래에서는 아무 소리도 들리지 않습니다. 높이조차 가능되지 않는 아래입니다.

뚝,

하고. 고요하게 물소리만이 울려퍼집니다.

탐사자 산치체크 (1d3/1d5)

주변에는 온통 침묵만이 흐릅니다.

....

“어째서.”

그 침묵 아래, 우화국 탐사자의 목소리가 들려옵니다. 분노, 절망. 그것들이 섞인 목소리들이.

“어째서, KPC를 데리고 도망가지....않은거야.”

“나는... 난...이러려고 너를 부른게...아니라고!!”

울고 있나요? 눈 앞이, 주변이 점점 흐려져 보이지 않습니다. 당신에게 뻗어지는 손이 원망을 담아냅니다. 하지만 그 조차 짙은 안개가 시야를 방해하여 보이지 않습니다, 흔들리던 몸엔 아무런 감각도 느껴지지 않습니다. 그리고 눈을 감았다, 천천히 뜨면..

“탐사자. 그만 일어나요.”

현대 KPC가 탐사자를 불렀기 때문에 연결이 끊긴 것입니다. 현대 KPC는 KPC가 죽으면서 깨어났습니다.

목소리에 눈을 뜨면 KPC가 웃으면서 당신의 바라보며 조금 웃고있습니다.

“여기서 자면 감기걸려요. 이불도 안 덮고.”

그 말에 주변을 둘러보면 소파에 기대어 잠들었던 것 같은 자신을 확인 할 수 있습니다.

“손에 그건 뭐예요? 머리핀?”

그의 말에 자신의 손을 바라보면 KPC가 주었던 머리핀을 쥐고 있음을 깨달습니다. 이게 어째서 여기 있을까요. 이걸 과거의 KPC가 당신에게 준 것인데... 이게 여기 있으면.. 정말로 다녀왔다고, 내가 본게 꿈이 아니라는 것 같잖아요.

..다시금 현대 KPC를 봅니다. 아무것도 모른다는 눈이 당신을 향하며 그저 한없이 사랑스럽게 당신을 바라보고 있습니다.

과거의 당신이 죽는 걸 봤어. 내가 널 데리고 도망 갔으면 살 수 있었을까? 널 말렸다면 살릴 수 있었을까? 여러가지 의문이 듭니다. 하지만, 아무것도 모르는 그에게는 말할 수 없겠죠. 말한다고 믿어주긴 할까요? 그저 꿈으로 치부하겠죠.

-그러고보면 우화국 탐사자는 어떻게 되었을까요? 혼자 쓸쓸히 있었을까요? 아니면, 그도 함께....

당신은 알 수 없습니다. 당신이 보지 못한 떠나간 먼 과거의 이야기니까요. 한 가지, 확실한 것은 그 나라는 사라지지 않았을 것이란 겁니다. 서책도 절벽 아래로 떨어졌으니까요. 운명을, 바꾸긴 했습니다. 비록 그것이 우화국 탐사자가 바란 것은 아닐지라도요.

“탐사자, 자꾸 대답 안하면 좀 서운해질 것 같은데.”

그러니 이제 그만 잊고, 지금은 눈 앞의 이 사람만 신경쓰도록해요. 이번에는 그렇게 떠나보내지 않도록 말이에요.

END. 당신은 모를 나만의 비밀

KPC는 아무것도 기억하지 못하고 오로지 탐사자만이 모든 것을 기억할 것입니다.

C.우화국 탐사자를 구하지 않고 KPC만 살렸다 - 노멀 엔딩

당신은 적당한 변명거리를 내뱉으며 걸음을 옮길 수 있게 해주세요.

어디로 갈까 생각하면 [지능]을 굴리게 해주세요 일단 이 나라를 벗어나는게 먼저니 국경이 어디와 가까운지 KPC에게 묻는게 좋겠습니다.

국경은 뒷산에서 넘어가야합니다. 단, 동굴과는 다른쪽 길입니다. 이런저런 변명을 하며 탐사자가 데리고 가려고하면 KPC도 그 말을 따라 걸음을 옮깁니다. 한참 걸어가고 올라가고 있을까 뒤에서 무언가 소리가 들립니다. 이에 뒤를 돌아보면, 하늘.

하늘에 오오라가 펼쳐져 있습니다. ...아니, 오로라가 아닙니다. 하나의 우주를 담은 듯한 이세상의 것이 아닌 존재가 하늘에서부터 내려오고있습니다.

그것을 본 두사람 산치체크

그것이 내려오고있습니다 이대로 있다면 우리조차 저것에 닿을 것 같습니다.

누가 먼저랄것도 없이 서로를 부르고 두 사람은 최대한 빠르게 산 위로, 끝으로 뛰어납니다. 국경을 멋대로 지나 걸음을 빠르게 옮겨 올라가면, 산을 벗어나 넓은 절벽이 보입니다. 조금 돌아왔지만 그것에게 닿을 위치에선 벗어난 것 같습니다. ...그리고 우리가 봤던 불경한 것이 당신과 kpc가 있었던 곳에 내려앉아있는 모습이 보입니다. 쿠크우-, 큰 소리가 나며 땅이 흔들립니다. 불경한 것이 주변의 것들을 녹이고 있습니다. 그것을 보고 있노라면, KPC는 상황이 이해가 되지 않는 얼굴로 당신을 바라봅니다.

“...왜, 투명해져가고 있죠?”

그 말에 손을 보면, 그의 말대로 당신의 몸이 반투명해져가고 있는게 보여줍니다.아, 우화군 탐사자는 실패한걸까요? 하긴..그래요. 실패했으니까.... 저것이 내려왔겠죠. 당신은 눈 앞의 KPC를 바라봅니다.

이제는 정말 말해주어야 할 때입니다. 당신이 누구인지, 무슨 일이 벌어진 것인지. 당신이 가면 혼자 남을 저 사람에게요.

KPC는 믿지 못하겠지만 끝내 흐릿해져가는 몸을 보며 점점 믿어갑니다. 그리고 여지껏 탐사자가 했던 이상한 행동들이 그래야만 납득 되기 때문에 이해 할 수 밖에 없습니다. 여지껏 거짓말을 한다고 생각한 자신에게 환멸을 느낄지도 모르겠습니다.

그는 공허해진 눈으로 자신의 나라였던 것을 바라봅니다. 아니, 나라를 보는걸까요?

“.....당신이 착각했어요.”

“당신이 없는 이곳에서, 나에게 뭘...바랬죠?”

누구에게 말하고 있는 것일까요. 그의 볼에 눈물이 타고 흘립니다. 그리고 당신을 바라봅니다.

“탐사자.”

“-.....다음 생에는....”

그 말을 마지막으로 시야가 점멸되듯 한 순간에 찢겨져버립니다. 캄캄한 어둠. 그 속에서 당신은 천천히 지나가는 영상을 봅니다. 아니, 영상일까요? 필름처럼 스쳐지나가는 것은 우화국 탐사자와 우화국 KPC의 인연, 시간... 함께 손을 잡고, 웃고. 남몰래 밀회를 즐기며 비밀스런 사랑을 속삭이던... 그리고 억압되어 필사적으로 당신을 부르던 기억과 제사를 망치기 위해 애쓰던, 그러나 끝내 붙잡혀 죽어가던. ...과거의 당신의 기억입니다.

주변의 상을 뒤엎고 붉은 액체를 닦고, 서책을 뺏기 위해 달려들지만.

끝내 다른 이들에게 붙잡혀 중앙에 끌려가는. 그리고 무너지는 동굴 안에서 끝내 눈물을 흘리며 눈을 감던 모습.

‘괜찮아, 그는 살았으니까.’

목소리에 앞을 바라보면 우화국 탐사자가 당신을 보고 있습니다.

맞아요. 우리는 최선을 다했어요. 당신을 마주하는 우화국 탐사자는 웃고 있었나요? 울고 있었나요? 그 감정을 이해할 수 있는 것도 당신 뿐이겠죠. 우화국 탐사자가 서서히 사라지고. ...한참 시간이 지나면 당신은 누군가의 품에 안겨 있는 감각이 느껴집니다. 천천히 눈을 뜨면, 현대 KPC에게 안겨 있음을 깨달습니다. 우화국에서 본 KPC가 아닌 당신이 아는 그 사람에게 말이죠. 그는 좀 더 힘을 쥐 끌어 안으며 속삭입니다.

“이번엔 저를 혼자 두지 말아요.”

“당신이 없는 세상이 내게 무슨 의미가 있겠어요.”

그의 모습에 느낌이지만 알 수 있었습니다. 어떤 이유에선지 너도 그것을 보았다고. 전부 기억한다고. 그때 혼자가 되던 감정조차 느꼈음을. 눈물을 흘리고 있진 않으나, 표정과 목소리는 차라리 눈물을 흘리는게 나았을지도 모른다고 생각합니다. 그 표정은 아프다 못해 괴로워보였으니까. ...KPC는 당신의 손을 맞잡고 몸을 움크리 듯 숙이며 자신의 이마를 그 손에 기댁니다.

“이번에는, 혼자 떠나지 말아요.”

괜찮아요, 비록 그를 두고 떠나갔지만 그것은 과거. 현재엔 잊지 않은 먼 과거의 이야기입니다. 그러니까, 괜찮아요. 이번에는 과거처럼 혼자 두지 않을테니까요. 그래요, 그런 일은 다시 일어나지 않을 것입니다.

END- 당신만 살아남은 세계

후일담. 과거의 KPC는 ‘우주에서 온 색채’들을 돌려보낸 사람이됩니다. 자신의 목숨을 대가로 신을 송환하고 세계를 살려냈습니다. 그의 목적이 정말 신은 송환하는 것이었는지, 복수를 바란 것인지는 오로지 당신(키퍼)과 KPC만이 알 것입니다.

D. 배드 엔딩 - 턴을 다 끝내지 못하고 전투 중 사망

머릴 얻어 맞는 순간 눈 앞이 아찔해집니다. 무언가 잘못 되었던 생각이 드는 순간 컷가에 KPC의 목소리가 들립니다. 일어나야하는데.. 일어나고 싶은데, 몸이 움직이지 않습니다. 고통조차 점점 둔해집니다. 어라, 머리에서 무언가 흐르고 있나요?

“탐사자, 정신차려봐요. 탐사자!”

몸이 흔들리는 것도 같습니다만, 모르겠습니다.

점점 의식이 멀어집니다.

아.....이런 끝이라니, 현대로 돌아가야만.. 했는데..

현대 KPC의 모습이 보인 것도 같습니다만, 점점 눈 앞이 깜깜해집니다. 이것이 운명을 바꾸려고 한 당신의 결말인가 봅니다.

-배드 엔딩, 탐사자 로스트

KPC는 탐사자가 깨어나면서 연결 되어있던 것이 끊겨 현대에서 깨어나지만 탐사자는 혼수상태가 됩니다. KPC는 아무것도 기억하지 못하기때문에 왜 갑자기 혼수상태인지 알지 못합니다. 로스트 구제 시나리오는 편안하게 다녀오세요.

E. 배드 엔딩- 턴을 도는 동안 우화국 탐사자 아버지를 말리지 못했다.

‘어떠한 색도 닳지 않은 우주이시여, 이곳에 강림하소서.’
‘당신께서 바라시는 색채가 이곳에 있나니.’

당신들이 하인들에게 막히는 족족, 우화국 탐사자 아버지는 천천히 주변을 돌며 붉은 액체를 바닥에 흘려보내며 문양을 만들고 주문을 외웁니다. 그 주문은 귀로 들려올 때마다 오싹함을 지워내지 못합니다. 섬뜩하고, 한편으론 고통스럽습니다.

‘어떠한 색도 닳지 않은 우주이시여, 이곳에 강림하소서.’
‘당신께서 바라시는 색채가 이곳에 있나니.’

그를 말리려고 다가갈 때마다 하인들이 당신들을 저지합니다. 처음엔 우화국 탐사자가 다시 붙잡혀 바닥에 깔리고, KPC가 억지로 붙잡힙니다.

‘신이시여, 이곳에 강림하소서.’
‘신이시여, 이곳에 강림하소서.’

그리고 당신조차. 다가가 망치려고 하는 순간 환한 웃음을 띄는 아버지의 모습이 보여옵니다.

“하하!!어쩌나, 이미 늦었는데.”

순간 땅이 흔들리기 시작합니다. 이곳의 아버지는 기대하는 눈으로 들고 있던 바가지를 바닥에 던지며 동굴 천장을 바라봅니다. 흔들거리며 돌가루가 떨어지고. 으지직 거리는 소리가 들려옵니다. 지진이러도 난 듯 흔들리는 땅에 제대로 서있기도 버겁습니다.

“와라, 신이여!!! 이곳에 강림하소서!!!”

광기에 휩싸인 목소리가 들려옵니다. 이대로, 끝?

정말로 이대로 끝인가요?

와르르 주변에 잔해들이 떨어지기 시작합니다. 커다란 돌들이 바닥으로 떨어지고, 주변이 아수라장으로 변합니다. 그리고 그 순간 당신의 시야가 암전됩니다.

우화국 탐사자가 운명을 바꾸지 못했음을 깨닫고 돌려보냈습니다. 여기서 죽어선 안되니까요.

.....

“탐사자. 탐사자?”

목소리에 눈을 뜨면...아, 아침인가요? 바깥의 햇살이 눈이 부서 저도 모르게 눈이 찌푸려집니다. 그나저나 왜 이렇게 숨이 가파르죠? 뭔가 급박한 꿈이라도 꿨었는지 식은땀도 흘리고 있습니다. 그 모습에 현대 KPC도 걱정스럽게 말합니다.

“악몽이라도 꿰어요? 왜 그래요?”

악몽... 아마도 그런 것 같습니다. 기억은 하나도 나지 않지만요.

특.

소리에 고개를 돌려보면 낯익은 머리핀이 하나 떨어져있습니다.아니, 낯익다뇨? 이런 물건 본 적도 없는데 왜 낯이 익죠? 투툭...순간 눈물이 흘러내립니다. 당황한 현대 KPC의 목소리가 들리는데 그것이 오히려 더 서럽게 만듭니다. 마치 다시는 못볼 뻔 한 것 같은 감각들이 탐사자를 힘들게 합니다. 꿈 때문에? 아니면....

아마, 평생가도 어째서인지 당신이 알 방법은 없겠죠.

END. 아무도 기억하지 못하는 우리의...

탐사자와 현대 KPC 둘 다 우화국에서의 일을 기억하지 못합니다. 신은 소환되었으나 이후 오랜 시간에 걸쳐 누군가 신을 송환하여 떠나보냈습니다. 그 덕에 현재는 무사하지만 우화국 탐사자도, KPC도. 탐사자가 떠날 때 그곳에서 즉사하였습니다.