

유서

# 유서

## The Letter

세상의 모든 일에 의미 같은 건 없어.  
내 인생의 마지막은 나를 위해 죽게 해줘.

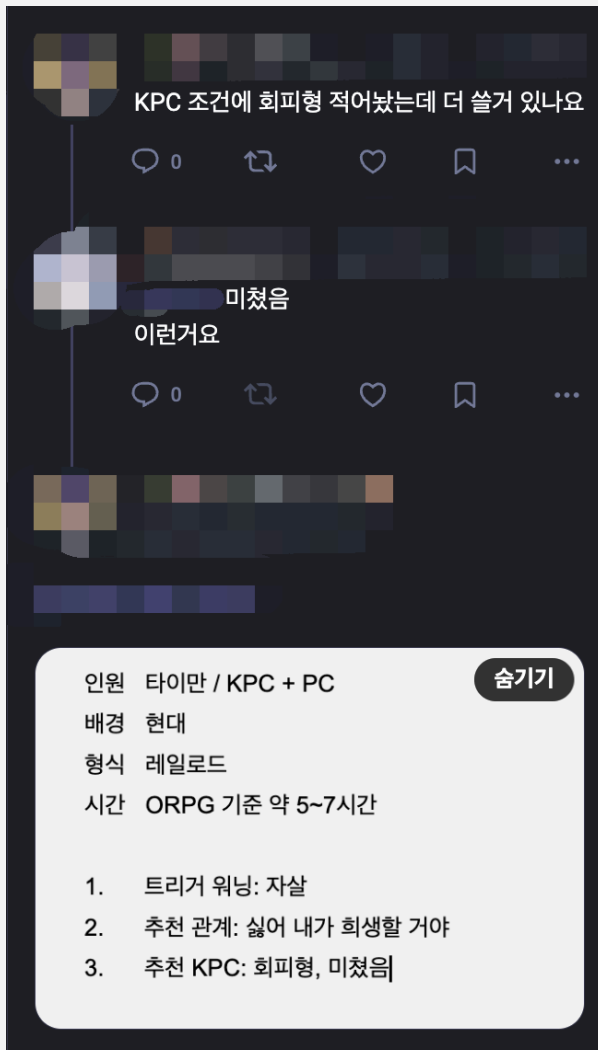
인원 타이만 / KPC + PC



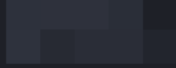
배경 현대

형식 레일로드


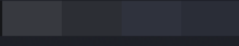
시간 ORPG 기준 약 5~7시간

1. 트리거 워닝: 자살
2. 추천 관계: 싫어 내가 희생할 거야
3. 추천 KPC: 회피형, 미쳤음, 내로남불








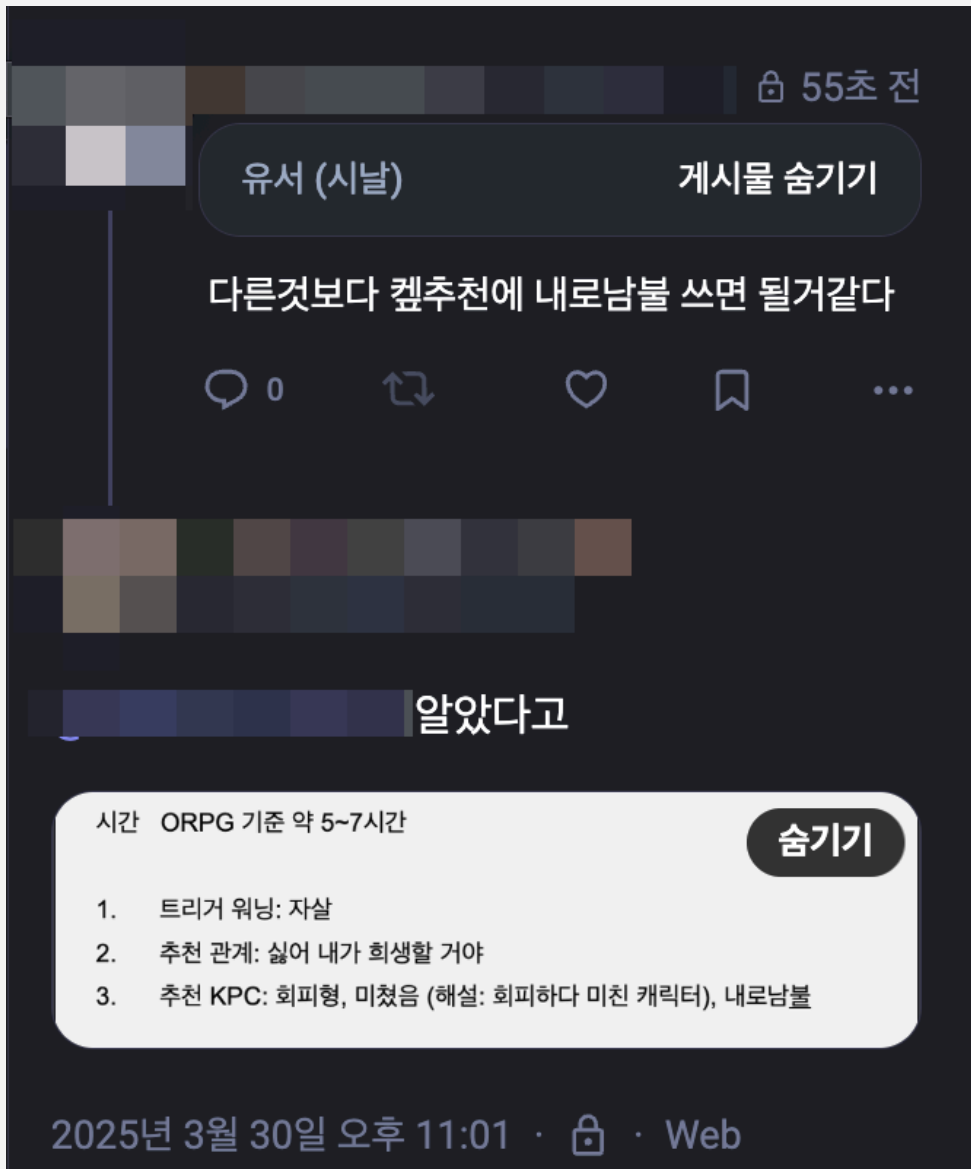
   40초 전

두속성 너무극단적임...  
거의 살인마, 아침6시기상  
뭐이런거로느껴짐

  2분 전

인과관계가 거꾸로네요  
새벽6시 기상을 하니까 살인마가 되는겁니다

 0    



그 외 시나리오를 읽은 분들의 의견: **KPC**는 나도 내가 배고픈줄 몰랐어하는 허니버터브레드 여친이다, 탐사자에게 삶의 의지가 별로 없어야 한다, 등이 있습니다. 모아놓고 보니 **KPC**한테 너무 악플만 달려있어서 웃긴데 참고만 해주시길...

---

## 시놉시스

어느 날, **KPC**가 세상을 떠났습니다.

그의 유서는 변호사를 통해 공개되었습니다. 스무 장이 넘는 두꺼운 문서에는 가족과 친지, 주변 지인들에게 남기는 감사와 작별 인사, 재산 분배와 신변 정리에 관한 상세한 내용이 꼼꼼히 적혀 있었습니다. 모든 것이 정리된 듯 보였지만, 당신의 이름은 그 어디에도 없었습니다. 남길 말은 없다는 듯, 당신에 관해 한 줄도 거론되지 않은 채 마무리된 유서에는 분명히 KPC의 서명이 적혀있었습니다. 묘한 허탈감이 번져오지만, 의문을 느낄 틈도 없이 KPC의 장례식은 마무리됩니다.

일주일 뒤, 당신에게 익명의 편지가 도착합니다. 아직 잉크 냄새가 남아 있는 듯한 편지에는 단조로운 말투로 짝막한 문구가 적혀있었습니다.


‘KPC가 당신에게 남긴 유서를 갖고 있다’고.

당신은 흘린듯이 편지에 적힌 주소로 발걸음을 옮깁니다.

흰 장미꽃이 핀 가지들 사이로 보이는 저택으로.

---

## 도입

 april showers

[ 전례 없는 꽃가루 알레르기로 시민들이 감기 증상과 유사한 불편을 호소하고 있습니다. ]

[ 전문가들은 기후 변화와 환경 요인이 원인이라며 예방 대책을 권고하고 있습니다. ]

[ 보건 당국은 마스크 착용 및 위생 수칙 준수를 당부하고 있으며... ]

틀어놓은 TV에서 아나운서가 또렷한 발음으로 대본을 읽어내립니다. 확실히 최근들어 주변에 감기 기운을 호소하는 사람들이 부쩍 늘었습니다. 오늘만 해도 마스크를 구비해두는 편이 좋겠다는 지인의 권고를 듣고 돌아오는 길입니다.

KPC의 장례식이 끝나고도 일주일이라는 시간이 흘렀습니다. 당신의 일상은 끊임없이 몰아치는 일로 바쁘기 그지 없어, 하루하루 벅차게 살아가는 게 고작입니다.

관계에 따라서 슬프거나 슬프지 않거나... 하지만 아무래도 소관타니까 슬프겠죠...? 사이가 절절하게 좋았다면 탐사자가 좀 더 슬퍼하면서 정신 못차리는 지문을 적어줍시다. 어쨌든 가까운 이가 떠나도 살고자 한다면 못 살 것도 없었기 때문에... 그렇게 매일을 연명합니다.

하여튼 그렇게 오늘도 살아가던 차였습니다. 우편함에 덩그러니 놓여져 있던 편지를 읽기 전까지만 해도요.

아직 잉크 냄새가 남아 있는 듯한 편지에는 단조로운 말투로 짝막한 문구가 적혀있었습니다.

‘KPC가 당신에게 남긴 유서를 갖고 있다’고.

KPC의 사망 이후 공개된 유서에는 스무 장이 넘는 두꺼운 문서에는 가족과 친지, 주변 지인들에게 남기는 감사와 작별 인사, 재산 분배와 신변 정리에 관한 상세한 내용이 꼼꼼히 적혀 있었습니다. 딱 탐사자에게 남길 말을 제외하고요. 탐사자가 그걸 이상하게 느끼지 않는다면 휴대전화 전화번호부에 존재하는 모든 사람에게 한 마디씩 남겼는데 오로지 탐사자의 언급만 없었다고 해주세요.

단순하게 장난을 쳤다고 넘겨짚기엔 고인의 주변에 이런 악질적인 장난을 칠 사람은 없었습니다. 또한 탐사자가 유언을 듣지 못했다는 사실에 관해서 아는 사람 역시 그렇게 많지 않고요.

최소한 이 편지를 받고 그 장소에 찾아갈 수 있어야 시나리오가 전개됩니다. 전개되지 않는다면... 편지를 읽자 갑자기 세뇌당한 것처럼 주소에 적힌 저택에 가고 싶어졌다고 해주세요.

탐사자가 준비를 마치고 이동하면 다음 파트로 진행됩니다.

## 진상

시나리오 시작 시점에서 **KPC**는 죽지 않았습니다. **KPC**의 장례식은 위장입니다. 엄밀히 따지자면 **KPC**는 자신이 죽을 날을 정해둔 자의적 시한부에 가깝습니다.

광기: 희생양

당신이 소중한 여긴 모든 것들부터 쓸모없어 버린 것들까지 지켜내기 위한 결단. 쉽사리 꺾어버릴 목숨 하나로 수많은 이들의 삶을 지켜낼 수 있다면 그걸로 족합니다. 모든 대업에는 희생이 따르고, 그 대상을 고를 수 있다면 그건 자신이어야 합니다. 자신 외의 다른 누군가의 희생은 용납할 수 없습니다.

KPC는 모종의 계기로 '자살 저택'이라는 장소를 접하고, 그곳에서 대량의 산치를 잃은 후 '희생양'이라는 광기에 빠집니다. 자살 저택에서 희생양 광기에 빠진 사람에게 제공하는 계약은 다음과 같습니다.

희생 계약: 모든 대업에는 희생이 따르고

수많은 사람들을 죽음으로 몰아넣을 수도 있었던 재난, 재해를 없었던 것으로 만들 수 있는 계약으로, 완수하기 위해서는 오로지 한 사람의 목숨을 필요로 한다. 다만, 그래서 죽음의 신에게 있어서 수지가 맞지 않으므로, 특수한 조건이 강제된다. 그것은 해당 재난으로 죽을 수도 있었던 인류의 수 만큼의 죽음을 한 사람이 감당하는 것.

어떤 병으로 인해 수백만 명이 죽는다면, 계약의 대상자는 수백만 번 재생과 죽음을 반복한다.

어떤 재해로 인해 수천만 명이 죽는다면, 계약의 대상자는 수천만 번의 재생과 죽음을 반복한다.

하지만, 계약을 통해 목숨을 부지한 사람들은 이 사실을 알지 못한다.

오로지 계약자들만이 모든 과업을 짊어진 채 영원한 죽음에 갇혀 살아간다.

자살 저택의 장미 정원에는 세상에 존재하지 않는 성분의 장미가 피어있습니다. 이것을 잘 정제할 경우 곧 세계에 닥칠 질병의 약을 만들어낼 수 있습니다.

광기에 빠진 그에게 있어서 '세상을 위해 (혹은) 탐사자를 위해 죽는다.'는 명제는 바뀌지 않습니다. 신변을 정리하기 위해 자신의 장례식과 유산 분배를 마친 뒤, 탐사자를 개인적으로 불러냅니다. 사유는 두 가지입니다.

1. 저택에 갇혀 무한히 죽음을 반복하기로 계약한 KPC는 밖으로 나갈 수도 없습니다. 그 결과 곧 세계에 닥칠 질병의 해독제를 제공할 수 없기에, 만개하면 해독제가 될 장미 정원을 탐사자에게 상속 시키기 위해서.
2. 희생 계약이 성사되기 전에 한 번쯤 속세의 사람을 만나고, (소중하다면) 얼굴을 보고 싶어서.

한줄 요약

**KPC:** 세계를 위해서 무한 자살하는 공장이 있는데 난 거기 취직해서 죽기로 했어, 잘살아 난 너랑 인류를 위해 **1424237**번 자살할 거지만.

## 1. 자살 저택

### ▶ city girl | streets that blossom empty echoes and serenades

그렇게 탐사자는 편지에 적힌 주소로 이동합니다. 차를 타든 택시를 타든, 목적지는 도심에서 한참 떨어져있습니다. 차량 헤드라이트가 깜빡이는 그림자를 길 위에 드리우며, 도시의 불빛이 멀어질수록 안개가 서서히 내려앉습니다. 마침내 도착한 곳은 덩그러니 세워진 저택으로, 무채색 돌담 너머로 새하얀 장미가 흐드러지게 피어 있습니다.

가까이 가서 장미를 관찰한다면 교육 판정, 꽃의 품종에 관해 잘 아는 탐사자라면 그냥 정보를 지급해주세요. 처음 보는 품종의 장미입니다. 길거리나 화원에서 흔히 볼 수 있는 장미는 아닙니다. 그것보단 오래된 종이를 접어 만든 것처럼 퍼석퍼석한 질감으로, 아직 꽃을 피워내지 않은 봉오리 상태입니다.

장미에서 시선을 떼면 꼭 닫혀있는 정문이 우뚝 서서 탐사자를 내려다보고 있습니다. 초인종을 누르거나 문을 두드리면 안에서 별 대꾸도 없이 저절로 문이 열리며... 탐사자가 들어가자마자 닫힙니다. 이후로는 무슨 수를 써도 문이 열리지 않습니다.

저택 앞에는 돌담 너머로 언뜻 보였던 새하얀 장미로 가득한 정원이 펼쳐져 있습니다. 은은한 풀벌레 소리와 함께 규칙적인 소리가 들려옵니다. 집중해서 들어보면 싹둑, 가위로 무언가를 자르는 소리입니다.

소리가 나는 방향으로 가면, 정원사처럼 손질용 가위를 든 KPC와 마주합니다. 탐사자는 이미 죽은 사람을 마주한 충격에 이성 판정 (1/1d3)입니다.

**KPC의 (유령 컨셉) 설정은 다음과 같습니다.**

1. 자신이 죽었다는 사실을 자각하고 있습니다. 사인은 '병'으로, 현대 사회의 의료 수준으로는 치료할 수 없었습니다.
2. 저택을 벗어날 수 없습니다. 저택에 엉겨붙은 찌꺼기 같은 사념으로, 굳이 따지자면 지박령에 가깝습니다.
3. 하지만 유령은 아닙니다. 만질 수 있고, 체온도 느껴집니다.



하지만 진상란에서 미리 밝혀뒀듯 **KPC**는 ‘아직까지는’ 살아있는 사람입니다.  
유령인 척 + 아무것도 모르는 척하고 있을 뿐으로... 알아서 잘 해주시리라 믿지만 너무  
심한 탐사자 기만으로 분란이 발생하지 않도록 적당히 조절해서 **RP**해주세요.

**Q. 유령? >** 아마도 그런 것 같다.

**Q. 왜 이곳에 있나? >** 처리하지 못한 일이 생각나서 돌아왔다. 저택의 관리와 처분을  
깜빡했다. (깜빡했다는 사유로 유령이 될 수도 있냐고 물어보면... 물어보면... 그렇다고  
합시다.)

**Q. KPC 소유의 저택? >** 주인은 따로 있지만 자신이 관리하고 있다. 이 저택은 과거의  
비극적인 사건으로 인해 아무도 가까이 오지 않는 곳이라.

**Q. 비극적인 사건? >** 예전에 사람이 많이 죽은 것 같다. 주인은 탐사자가 모르는 지인.

**Q. 내 유서는 왜 없나 >** 따로 만나서 주고 싶어서 빼뒀다. 당신을 위해 남겨둔 유산은 이  
장미 정원(은유: 해독제 연구)이다.

간단한 대화를 마치고 나면 **KPC**는 ‘이틀 동안 자신과 같이 있으며 저택의 관리를  
도와주면, 탐사자에게 주려고 남겨둔 유산을 상속하겠다’고 말합니다. 정리가 끝나면  
있어야 하는 곳으로 돌아가야 하지만, 아무래도 혼자 끝내기엔 너무 할 일이 많다는 사유로.

무슨 일을 해야 하냐고 물으면 간결하게 ‘청소’라고 대답합니다.

말이 끝나자마자 차가운 물방울이 콧잔등으로 떨어집니다. 이내 비가 쏟아지기  
시작합니다. 탐사자의 어깨가 젖어드는 모습을 본 **KPC**는 들어갈까, 라는 한 마디만 남기고  
안쪽을 향해 턱짓합니다. 탐사자가 쉴 수 있는 손님 방은 **2층**에 마련되어 있습니다.

탐사자가 배가 고프다고 하면 **KPC**는 스프나 빵 따위를 내어옵니다. 간단히 식사를 먹거나  
휴식을 취하고 나면 시간 탓인지 날씨 탓인지 바깥은 어둑합니다. **KPC**는 청소 도구와  
갈아 입을 옷을 내어옵니다. 편한 옷도 괜찮고 사용인 의상도 괜찮고... 취향껏  
설정해주세요.

이후, **KPC**는 서재에서 저택에 관한 서류를 정리하고 있을 테니 저택 청소를 부탁한다는  
말만 남기고 안으로 들어가버립니다. 탐사자가 청소를 시작하면, 아래 이벤트 중에서  
무작위로 몇몇 사건이 발생합니다. 적당히 공포영화 클리셰스러운 연출을 집어넣어주세요.

1. 이 물건, 아까는 책상 위에 있었던 것 같은데, 다시 확인하니 의자 위에 있습니다.
2. 언뜻 자신의 그림자가 살아 움직인 것 같기도 합니다.
3. 탐사자가 가까이 다가가자, 멈춰있던 시계가 일제히 울립니다.

4. 오래된 파이프에서 불길한 소리가 울려 퍼집니다. 뱃고동처럼 낮고 묵직한 저음입니다.
5. 먼지 쌓인 복도를 쓸고 닦다 보면, 누군가 지나간 것 같은 발자국이 자꾸만 생깁니다. 복도에는 당신 외엔 아무도 없는데.

청소를 하다 보면 관찰 판정, 생전 처음 보는 엄지손톱만한 검은 벌레를 몇 마리 발견합니다. 무당벌레처럼 생겼지만 아무런 무늬도 없고 광택도 없습니다. 얼핏 보면 어딘가에 잘못 묻은 검댕 같기도 합니다. 공격력이 없어 빗자루로 쓸면 힘없이 쓸러납니다. 이 벌레가 있어서 그런지 거미나 개미 같이 일반적인 벌레들은 보이지 않습니다.

## 2층 청소

KPC, 탐사자의 방, 서재가 있습니다. 청소할 수 있는 건 복도와 탐사자의 방 정도입니다.

### 탐사자의 방

창문 밖으로는 백장미 정원 위로 비가 쏟아지고 있습니다. 주변에는 건물 하나 보이지 않아 비현실적인 풍경입니다.

옷장은 열기만 해도 먼지가 날리고, 척 봐도 시대에 맞지 않는 옷이 몇 벌 걸려 있습니다. 마치 이 공간만 당신이 일반적으로 아는 법칙에서 벗어난 것 같습니다. 이성 판정 (0/1)

## 1층 청소

중앙 홀은 수십 개의 시계로 장식되어 있습니다. 입구를 지나 중앙에 자리한 고풍스러운 계단은 두 층을 잇고 있습니다.

## EVENT. 자살 저택

### ▶ Rest in the rain【android × dystopia】

1층으로 내려가면 발생하는 이벤트입니다.

그렇게 청소에 집중하고 있으면, 2층에서부터 발걸음 소리가 들려옵니다. 인기척을 내는 게 KPC인가 싶어서 고개를 들어 올려다보면, 그 자리에 있는 사람은... 처음 보는 남성입니다. 관찰력 판정 성공 시, 30대 후반쯤 되어보이며 유행에 다소 뒤떨어진 옷을 입고 있다는 사실을 깨닫습니다. 손에는 유리잔을 들고 있습니다. 당신과 눈이 마주치자, 남성은 기괴한 미소를 지으며 잔에 담긴 것을 입에 머금습니다. 액체를 삼키고 목울대가 움직이는 생경한 광경을 보고 있으면, 몇 초 후 남성은 자신의 온몸을 잡아뜯으며 발광합니다. 비틀거리던 그가 난간에 몸을 기대더니 이내 1층으로 맥없이 추락합니다. 바닥에 떨어져

목이 부러지고 나서도 한참 동안 사지를 뒤틀다가... 절명합니다. 굳이 확인하지 않아도 그가 사망했음을 알 수 있습니다. 이성 판정 (1/1d3)

- KPC 바로 직전의 계약자입니다. 그는 대재해를 예방해 수백만 명을 살리는 대가로 계약했으며, 저택에서 주기적으로 되살아났다 사망하기를 반복합니다.
- 이 저택에는 6명의 계약자가 존재합니다. 그들 하나하나가 세계를 절망에 빠뜨릴 재난을 막고 인류를 구한 구원자들이지만, 아무도 그 사실을 아는 이는 없습니다. 이들은 헤아릴 수 없을 만큼 많은 죽음을 겪었으므로 이미 지성이 존재하지 않습니다. 굳이 따지자면 고장난 자동 자살 기계입니다.

그 광경을 보고 있으면 누군가가 말을 걸어옵니다. “봤어?”  
KPC입니다. 어느덧 서재 밖으로 나온 그가 덩덤하게 말합니다.

“네가 할 일은 청소라고 했잖아?”  
“이 저택에서 나오는 시체를 치워줬으면 좋겠어. 혼자 하려니까 좀 버겁네.  
이 저택, 아무래도 예전에 불미스러운 일이 있었던 모양이라, '자살 저택'이라고도 부르거든.  
죽은 사람의 유령이 자꾸 나타나.  
이런 저택을 너한테 넘길 순 없잖아? 그러니 장미 정원 정도로 참아줘.  
너는 자살하지 않았잖아: 자살해서 죽은 유령이 나타나는 게 아니라, 유령이 자살한다는 의미로 그렇게 부르나봐.

어디다 치우는지 물어본다면 정원을 가리킵니다. 장미 정원에 시체를 묻으라는 의미입니다. 참고로 밖은 비가 오고 있습니다...  
치우고 싶지 않다고 하면 치우지 않아도 상관은 없습니다. KPC는 도와줘도 좋고, 수고했다는 말과 함께 같이 식사를 해도 좋습니다.  
만약 탐사자가 설명을 요구한다면 해줄 수 있는 대답은 이 정도입니다.

- 이 저택에서 죽은 사람의 유령이 나타나는 것 뿐이다. '비극적인 일'이 있었다고 설명하지 않았나, 사실상 자신과 마찬가지로.
- 저택에서 할 일을 정리하면서 시체를 치우기까지 하는 건 너무 바쁘고, 그렇다고 내버려두자니 비위가 상해서 도움을 청했다.

이후 방에 들어가서 쉬면 1일차가 종료됩니다.  
잠들기 전, KPC는 탐사자만 관찰하면 내일 하루는 같이 시간을 보내고 싶다고 말합니다. 물론 청소 일을 병행하면서요. 휴과 피가 묻은 몸을 씻고 KPC가 준비한 새옷으로 갈아입습니다.

몸에 약간 혈렁하게 맞는 셔츠는 너무 불편하지 않아 얼마든지 입고 잘 수 있을 것 같습니다.

그 옷을 입고 누우면 당신에 관해 잘 아는 사람이 골랐다는 사실을 실감합니다.

눈을 감고 잠을 청합니다. 균일하게 창문에 부딪혔다 유리를 타고 흐르는 빗소리가 들리지 않게 될 무렵 완전히 잠에 빠져듭니다.

으직, 머리가 박살나는 소리와 함께 눈을 뜹니다. 자고 일어나면 두 구의 시체가 1층 바닥에 널브러져 있습니다. KPC는 아침 식사 준비를 마치고 먼저 자리에 앉아있습니다. 식사를 마치고 치우든, 먹기 전에 치우든 상관 없습니다. 어느덧 비는 그쳐 날씨는 제법 맑습니다.

그러고보니, 어제 KPC가 함께 시간을 보내고 싶다고 제안했었죠. KPC에게도 딱히 구체적인 계획은 없었는지, 그가 먼저 후보를 몇 개 제안해옵니다.


1. 정원 피크닉
2. 영화 감상
3. 와인 테이스팅

#### **EVENT.** 정원 피크닉

정원의 장미들이 바람 한 점 없는 날에도 흔들리고 있습니다. 관찰 판정 성공 시, 어제 처음 봤을 때에는 봉오리였는데, 어느덧 반쯤 피어났다는 사실을 깨닫습니다. 문득, 가까이 가면 속삭이는 소리가 들린 것 같다는 착각이 얼핏 스쳐 지나갑니다. 보기 좋은 듯 자리를 깔고 언제 만들어졌는지 알 수 없는 샌드위치와 음료수를 꺼냅니다. 햇볕 아래 있는 KPC는 유령처럼 보이진 않습니다. 장미 정원에 시선을 두고 있으면, 텅빈 눈을 한 유령 하나가 그대로 정원을 가로질러 지나가는 광경을 목격합니다.

탐사자의 시선을 끌고자 KPC가 장미 한 송이를 꺾어 내밉니다. 그는 당신에게 이 장미의 품종은 세상에 존재하지 않는다는 것, 그리고 탐사자가 이름을 지어준다면 그게 이 장미의 품종명이 될 것이라는 말을 합니다. 거절한다면 KPC쪽에서 멋대로 장미에 탐사자의 이름을 지어버립니다.

#### **EVENT.** 영화 감상

 **i don't know how i feel**

저택에 마련된 시어터룸에서 클래식 영화를 감상합니다.

## “The Ghost and Mrs. Muir”

1947년 제작된 상영시간 1시간 44분짜리 흑백영화입니다.

이야기는 젊은 과부인 미스 머가 바닷가의 오래된 저택으로 이사하면서 시작됩니다. 그곳에서 그녀는 한때 전설적인 선장이었던 대니얼 그렉의 유령을 만나게 되는데, 그는 자신의 과거와 미완의 사랑에 얽매인 채 저택에 머물고 있습니다. 미스 머가 유령에게 느끼던 초기의 두려움과 경계심은 시간이 지날수록 또다른 마음으로 변질됩니다. 그것은 천천히, 아주 느리게 깊은 정서적 교감으로 발전합니다. 미스 머는 선장의 과거 이야기를 들으며 그가 느꼈던 상실과 후회의 아픔을 공유하고, 자신 또한 내면의 공허함과 외로움을 드러냅니다.

두 존재는 서로의 상처를 어루만지며 인간과 유령이라는 장벽을 넘어선 특별한 유대를 형성하지만, 존재의 장벽으로 인해 결국 이어지지 못하고….

잠시 자리를 비우겠다며 **KPC**가 일어납니다. 영화는 클라이막스를 지나 엔딩을 맞이합니다. 그러나, 스크린이 검게 물들어도 **KPC**는 돌아오지 않습니다. 만약 찾아간다고 선언하면, 다음 광경을 목격합니다.

그는 계단 아래에 서 있습니다. 공허한 눈의 유령이 **KPC**를 껴안고 있습니다. 그는 무언가를 발작적으로 중얼거리고 있으며, **KPC**는 가만히 그걸 받아줍니다. 이는 ‘자살’이라는 프롬프트가 입력된 유령들 사이에 간혹 생기는 오류로, 죽음을 거부하고 도망치고 싶은 마음에 발작을 일으킨 것입니다…만, 오해하기 좋게 상황을 연출해도 좋습니다.

**KPC**는 죽음을 거부하는 유령의 임무를 완수 시켜주고자 직접 목을 졸라 죽여버립니다. 어차피 유령인 채로 살아있어봤자 죽을 만큼 괴로워지므로 일종의 배려를 베풀어준 것입니다. 자신의 미래라는 사실을 알고 있기 때문에 어떤 감정을 느낄지는 캐릭터 설정에 따라 다르겠지만, 탐사자를 등지고 있기 때문에 표정은 드러나지 않습니다.


얼마 지나지 않아, 그는 천천히 자신을 안고 있던 유령을 떼어내더니… 손을 뺀어 유령의 목을 조릅니다. 유령의 눈이 뒤집어지고, 입에서 거품이 흘러나옵니다. 강한 악력이 목을 쥐고 비틀어냅니다. 희미하게 저항하던 유령은 이내 **KPC**의 손아귀에서 절명합니다. **KPC**는 그것이 움직이지 않게 되고 나서도 한참이나 쥐고 있다가 천천히 내려놓습니다. 탐사자가 끼어들거나 목격당했다는 사실을 들켰다면 적당히 알아서 대처해주세요. 시체는 마찬가지로 장미 정원에 묻어줍니다.

## EVENT. 와인 테이스팅

준비된 와인은 프랑스 보르도산 **Cabernet Sauvignon**입니다. 깊은 적포도주의 빛깔과 풍부한 타닌, 그리고 은은한 오크 향이 어우러져 훌륭한 향취를 완성시킵니다. 두 사람은 잔에 와인을 채워서 건배하고 나눠 마십니다.

레코드판에는 클래식 음악이 흘러나옵니다. 흥이 오른 **KPC**는 탐사자에게 홀 한복판에서 춤출 것을 제안합니다. 일단은 응하는 걸 상정하고 작성되었지만 응하지 않는다면 적당히 실수로 잔을 깨뜨렸다고 해주세요. 하여튼 신나게 춤을 추다보면 비틀거리던 **KPC**가 테이블에 부딪쳐서 와인잔을 깨뜨립니다. 몸을 숙여 줬던 **KPC**가 문득 멍청하고 제 손을 감싸칩니다. 손가락에서 피가 나고 있습니다.

그 모습을 보면 ‘유령’이라는 말에 어울리지 않게, 시체를 남기며 죽어간 저택의 이들을 떠올립니다. 지능 판정 성공 시, 어딘가 위화감이 느껴집니다. 정말 유령이 이렇게 살아있는 사람처럼 존재할 수 있나요?

 **Play List** 나는 여기에 고여 있는데 너는 한없이 흘러가는구나

적당히 시간을 보내고 돌아오면 계단 난간에 목을 매 자살한 여성을 발견합니다. 아까 정원에서 피크닉 할 때 본 유령입니다. 시체를 내려주고자 가까이 가면, 갑자기 발버둥치면서 제 목을 굽기 시작합니다. 끈이 끊어져 바닥으로 나뒹굴자, 신경질적으로 소리를 내드립니다. 목이 부러졌는데도 즉사하지 못하고 괴로워하고 있습니다. **EVENT.** 영화 감상에서 본 것처럼 붕괴한 유령입니다.

“그만, 이제 그만하고 싶어…. 이정도 했으면 됐잖아….”

“나는 그냥 많은 사람들을 구하고 싶었을 뿐인데, 이건, 이건 불합리해….”

“나는 이 저택에서 천 번도 넘게 죽었다 살아나길 반복했는데!”

“아무도 내가 여기서 죽어가고 있는 걸 알아주지 않아. 아무도 날 구해주지 않아….”

말을 마친 여인은 탐사자에게 제발 죽여달라고, 숨통을 끊어서 편하게 해달라고 사정하기 시작합니다. 탐사자가 차마 하지 못하면 **KPC**가 벽에 걸려있던 장식용 엽총을 집어들어 이마 정중앙을 쏘 편하게 해줍니다. 이쯤에서 탐사자는 **KPC**에게 대체 이게 어떻게 된 일이나고 물어볼 테고…. **KPC**도 더는 숨기기 힘들 테니 진상에 관해 설명해줍니다. 설명하기 애매하다면 다음 핸드아웃을 공개 해주세요.

모든 대업에는 희생이 따르고

수많은 사람들을 죽음으로 몰아넣을 수도 있었던 재난, 재해를 없었던 것으로 만들 수 있는 계약으로, 완수하기 위해서는 오로지 한 사람의 목숨을 필요로 한다.

다만, 그래서 죽음의 신에게 있어서 수지가 맞지 않으므로, 특수한 조건이 강제된다. 그것은 해당 재난으로 죽을 수도 있었던 인류의 수 만큼의 죽음을 한 사람이 감당하는 것.

어떤 병으로 인해 수백만 명이 죽는다면, 계약의 대상자는 수백만 번 재생과 죽음을 반복한다. 어떤 재해로 인해 수천만 명이 죽는다면, 계약의 대상자는 수천만 번의 재생과 죽음을 반복한다.

하지만, 계약을 통해 목숨을 부지한 사람들은 이 사실을 알지 못한다. 오로지 계약자들만이 모든 과업을 짊어진 채 영원한 죽음에 갇혀 살아간다.

탐사자는 여태까지 죽어간 유령들은 진짜 유령이 아니라 몇 세기 전부터 부활과 자살을 반복한 살아있는 사람이라는 사실을 알게 됩니다. 이성 판정. (1/1d3)

유산

이 정원에 가득핀 백장미는 세상에 존재하지 않는 성분으로 구성되어 있습니다. 장미에서 추출한 성분으로 앞으로 발생할 병을 고칠 약을 만들 수 있습니다.

유산에 관해서는 KPC가 직접 설명해주는 편이 좋습니다. 하여튼, 여기서 탐사자에게 진상이 공개되는 순간, KPC에게 발현되어있던 광기(희생양)의 진행에 박차를 가합니다.

광기: 희생양

당신이 소중한 여긴 모든 것들부터 쓸모없어 버린 것들까지 지켜내기 위한 결단. 쉽사리 꺾여버릴 목숨 하나로 수많은 이들의 삶을 지켜낼 수 있다면 그걸로 족합니다.

모든 대업에는 희생이 따르고, 그 대상을 고를 수 있다면 그건 자신이어야 합니다. 자신 외의 다른 누군가의 희생은 용납할 수 없습니다.

어차피 죽어 없어지는 것으로 의무를 다해야 하는 목숨이었습니다. 언제가 좋을지 망설였지만 더는 망설일 이유가 존재하지 않습니다.

마지막으로 탐사자를 봤고, 자신은 의무를 다했고, 그러니까 지금 죽으면 딱 적당히 좋을 것 같습니다.

왜 이렇게 미친 급발진인지 싶다면 그것이 광기니까요…. 라는 대답 밖에…. 그래서 하여튼 **KPC**는 탐사자 앞에서 자살합니다. 방식은 뭐든 좋습니다. 페이퍼 나이프를 꺼내서 자기 목을 찌르든, 손목을 긋든, 총으로 머리를 썬버리든…. **KPC**는 즉사하지 못하고 바닥에 쓰러집니다.

출혈이 발생한 부분을 손으로 막아봐도 소용이 없는 치명상입니다. 당신은 머지않아 **KPC**가 죽는다는 사실을 실감합니다. 이성 판정 (1/1d3) 후, 저택 바닥을 기어다니는 검은 벌레들이 죽어가는 **KPC**의 몸을 뒤덮는 모습을 발견합니다. 청소할 때 발견한 건 서너 마리 정도였지만, 지금은 바닥에서 수백, 수천, 아니…. 수만 마리가 기어들어와 **KPC**의 몸을 덮고 있습니다.

가만히 보고 있으면 사각사각사각…. 종이를 갉아먹는 것 같은 소리가 납니다. 눈에서 총기가 사라진 **KPC**의 몸에서 마지막 남은 생명력을 빨아내는 것 같기도 합니다. 추가 이성 판정 (0/1) 진행합니다.

#### Hoshini Tatoeba

손을 대거나 못하게 방해하면 벌레 몇 마리가 탐사자의 손등으로 기어올라옵니다. 사각, 사각 소리는 가까워지자 좀 더 분명한 단어의 형태로 들려옵니다. “계약 이행, 계약 이행.” “서둘러, 서둘러.” “완수, 완수.” “대가 회수, 대가 회수.” 인간들에게서 배운듯, 짧은 단어만을 기분 나쁘게 흉내내고 있습니다. 그건 마치 웃음소리처럼 들립니다.

**KPC**에게서 떨어지지 않으면, 벌레들이 문득 똑 행동을 멈추더니 일제히 탐사자를 응시합니다. 입을 모아서, 이번에는 분명한 말소리를 냅니다.

“아니면, 네가 대신할래?”

순간적으로 어지러워지며 귀에서 이명이 들려옵니다. 저택에 일정 시간 이상 머무른 탐사자에게 광기: 희생양이 부여되면서, 따라서 선택지가 지급됩니다.

아직 **KPC**는 첫 번째 죽음을 맞이하지 않았으므로 이 계약은 완성되지 않았습니다…. 당신은 **KPC**를 대신해 저택에 남아 무수한 죽음을 반복하며 세계와 **KPC**를 구할 수 있습니다.



혹은 이 광기가 당신을 완전히 잠식하기 전에 저택에서 벗어날 수 있습니다. 여기서 저택에서 벗어나 도망칠 경우 엔딩 A입니다.

KPC를 대신하겠다고 선택한 순간, 이야기가 새로 쓰여집니다. 이성치 10이 강제로 차감됩니다. 다시 사각사각거리는 소리가 들리더니 벌레들이 순식간에 탐사자를 뒤덮습니다. 시야가 암전되고, 뒤죽박죽되었던 머릿속이 일순 깨끗하게 정리됩니다. 오로지 명료한 문장만이 뇌에 새겨져 떠나가지 않습니다.

그래, 죽자! 세계를 위해 죽자!

KPC를 위해 죽어버리자!

나 같은 건 세계의 비료가 되어버리자!

## 2. 입장역전

▶ idealism - last time

어느 날, 탐사자가 세상을 떠났습니다.

당신의 유서는 변호사를 통해 공개되었습니다. 스무 장이 넘는 두꺼운 문서에는 가족과 친지, 주변 지인들에게 남기는 감사와 작별 인사, 재산 분배와 신변 정리에 관한 상세한 내용이 꼼꼼히 적혀 있었습니다. 모든 것이 정리된 듯 보였지만, KPC의 이름은 그 어디에도 없었습니다.

일주일 뒤, KPC에게 익명의 편지가 도착합니다. 아직 잉크 냄새가 남아 있는 듯한 편지지에는 단조로운 말투로 짙은 문구가 적혀있었습니다.

‘탐사자가 당신에게 남긴 유서를 갖고 있다’고.

그리하여 KPC는 편지지를 쥔 채 저택 앞에 도달합니다.

문이 열리고, 정신을 차려보면 당신은 KPC의 앞에서 정원의 장미를 손질하고 있습니다. 손에 들린 정원 가위의 손잡이 촉감이 영 낯설지만은 않은 게, 이려고 지낸 지 며칠이나 지난 것 같습니다. 전신의 소유권을 타인에게 빼앗긴 것처럼 정신이 몽롱합니다.

내내 희미했던 의식이 **KPC**와 마주하니 완전히 또렷해집니다. **KPC**의 얼굴은 잔뜩 일그러져 있습니다.

**KPC**는 모든 기억을 갖고 있으며, 자신의 자리를 탐사자가 빼앗았다는 사실 역시 인지합니다. 가장 중요한 것은 **KPC**에게선 아직 희생양(광기)가 풀리지 않았다는 사실입니다. 탐사자를 소중하게 여기기 때문에 화가 났을 수도 있지만, 하여튼 **KPC**의 머릿속을 점령한 건 단 한 가지 사념 뿐입니다.

**빼앗겼다!! 내가 희생하고 싶었는데!!!!**

물론 두 번 적지만 탐사자를 소중히 여기기 때문에 탐사자가 자신을 함부로 다루는 것에 화가 났을 수도... 하지만 일단 별로 소중하지 않은 관계라면 저런 사유로 화가 났습니다. **KPC**는 탐사자에게 다가가서 이게 무슨 짓이냐며 실랑이를 벌입니다. 자신이 계획한 일이었고, 탐사자가 신경쓸 바는 아니었으며, 당신은 그저 가만히 자신의 유산을 상속하면 됐을 일이라고 말합니다.

여기서 짚고 넘어가야 할 사실은, 계약 대상자가 탐사자로 변했을 뿐이지 아직 계약이 완료되지 않았다는 것입니다. **KPC**가 저택으로 돌아왔기 때문에 계약의 조건을 갖춘 사람이 둘이 되어 저택 안에 존재합니다. 따라서 완수는 무조건 ‘먼저 죽은 사람’으로 고정됩니다.

그리고 이 사실은 두 사람의 머릿속에 동시에 스칩니다.

**어서 먼저 죽어서 재(저 사람/저 녀석/저 인간) 대신 희생해야겠다!**

여기서는 관계성에 따라 다르겠지만... 기본적으로 먼저 죽은 사람이 임자다!!! 라고 각인 시킨 뒤 티격태격(끔찍ver.) 할 수 있게 해주세요.

**KPC**는 탐사자보다 먼저 죽기 위해 온갖 미친 짓을 시도합니다. (사유: 광기니까) 탐사자의 정원 가위를 뺏어 자신의 목을 긋거나, 탐사자가 자살하지 못하도록 구속하거나, 하여튼 탐사자를 저지하고... 탐사자가 고분고분하게 당하지 않는다면 이것저것 대항합니다. 대항에서 **KPC**가 이긴다면 **KPC**가 죽어가다가 또 탐사자가 갈취해 다시 2. 입장역전을 반복하고, 반대의 경우는 **KPC**가 탈취해서 도입을 반복하고... 비슷한 상황이 너무 반복되면 지루해지니까 할거면 한 번 정도만 합시다.

만약 이 과정에서 지쳐 **KPC**에게 그래 네가 희생해라. 하고 양보한다면 **END A**로 넘어갑니다.

하여튼 적당히 RP를 주고 받다가 KPC가 먼저 휴전을 제안합니다. 둘 중 하나가 허튼 수를 쓰지 않도록 서로의 손 한쪽을 상대와 구속해두자고요. 이렇다고 뽀족한 수가 생기는 건 아니지만, 서로 구속하고 나면 광기가 일시적으로 약간이나마 진정됩니다.

뭘 해야 할지, 어떻게 해야 할지 막힐 타이밍입니다. 관찰력 판정 성공 시, 주변을 둘러보던 탐사자는 문득 벌레들이 모여드는 걸 발견합니다. 1층과 2층을 잇는 계단의 뒷편에는 오래된 나무문이 있습니다. 그들은 약간 뒤틀린 문과 벽 사이에 있는 미세한 틈으로 꾸물꾸물 기어서 이동하고 있습니다. 손을 가져다 대면 미미한 한기가 올라옵니다. 낡은 나무문으로 격리된 공간은 저택의 지하실입니다.

어쩌면 이 상황을 타개할 방법이 있을지도 모릅니다. KPC에게 열쇠가 있어, 설득해 함께 들어가볼 수 있습니다. 이 내부에서는 유령이 리젠되지 않기 때문에 KPC조차 한 번도 들어가보지 않은 장소입니다.

썩은 나무판을 덧댄 계단이 아래로 끝도 없이 이어집니다. 한 걸음씩 밟을 때마다 체중을 이기지 못한 나무계단이 낮게 신음합니다. 청소는 커녕 제대로 된 사람의 손길이 닿지 않았는데도 거미줄 하나 없습니다. 빛을 비추면 이제는 익숙한 저택의 벌레들만이 다리를 꾸물거리며 사람의 발길을 피해 몸을 물립니다.

마침내 도착한 곳은 방처럼 꾸며진 연구실입니다. 연식이 느껴지는 오래된 유리병에는 화학 약품들이 담겨있고, 처음 보는 도구들이 늘어서 있습니다. 침대, 선반, 책상, 화덕을 볼 수 있습니다.

- 침대

곰팡이가 슬은 모포만 덜렁 덮여있는 오래된 침대입니다. 죄수나 쓸법한 딱딱한 매트리스 아래로 천이 비죽 빠져나와 있습니다. 저택의 벌레들은 이곳에서부터 일렬로 오가고 있습니다. 잘 보니, 매트리스에 손잡이가 달려있어 직접 들어 아래를 확인해볼 수 있을 것 같습니다. 탐사자가 확인한다면, 반으로 갈라진 매트리스는 윗부분이 뚜껑처럼 열립니다. 내부에 만들어진 공간은 그야말로 ‘관’입니다. 해골 시체 한 구가 양손을 고이 모은 채 놓여 있습니다. 안에는 여태껏 본 저택의 벌레들이 바글바글합니다. 손 안에는 편지 봉투가 들려 있습니다. 꺼내서 내용을 확인할 수 있습니다.

**L**의 편지

사랑하는 C,

부디 나를 용서해.

죽지 않는 병에 걸린 당신에게 내가 줄 수 있는 게 무엇인지 계속 고민했어.  
이것이 나의 대답이야.  
당신에게 당신이 가장 사랑했던 세상을 선물할게.  
언젠가 당신이 이 저택에 도착하여 나의 편지가 닿을 수 있기를.

마음을 담아,  
당신의 L

**P.S. C가 아닌 사람이 나를 발견했다면, 부디 내 시체를 이 용광로에 태워주세요.**  
연기가 되어 바람을 타고 날아가 C의 곁에 있을 수 있도록.

편지를 읽고 나면 **KPC**가 잠시 이마를 짚고 한숨을 내쉽니다. “나, 이 사람을 아는 것 같아.”  
저택의 첫 번째 계약자이자, 주인이라고 말합니다. 해골이 익숙한 옷을 입고 있으며, 벽에 걸린 초상화에서 봤다는 말을 덧붙입니다. **KPC**가 먼저 잠시 손목의 구속을 풀고 유해를 수습할 수 있게 해달라고 요청합니다. 다른 위험한 짓을 벌이기엔 둘다 흥기가 없으니 안심하고 있는 걸지도 모르겠습니다. 하여튼 침대를 보고 나면 **KPC**와 탐사자는 서로 등진 채 15분 정도 따로 행동하게 됩니다.

**KPC**는 L의 요청을 받아 유해를 태우기 위해 화덕에 점화합니다. 얼마 지나지 않아 더운 공기가 올라옵니다.

- 선반

증류 기구, 절구와 막자, 실험용 용기 및 플라스크, 약품들이 조금 산만하게 놓여 있습니다. 태그에 적힌 내용은 천연 원소나 광물, 식물 추출물로, 오랜 시간 밀폐된 공간에 있었다는 게 믿기지 않을 정도로 신선한 상태입니다. 심심하면 이것저것 만져보게 해주세요. 관찰 판정에 성공할 경우 그 안에서 비소를 발견합니다. 침대를 아직 확인하지 않았을 경우는 밀행동 판정 성공 시 몰래 챙길 수 있으며, 실패하면 **KPC**에게 걸립니다. 무슨 짓을 꾸미려고 했는지 추궁하며 대판 싸웁니다….

- 책상

필기 도구와 두루마리 등이 난잡하게 어질러져 있습니다. 두루마리는 연구자가 직접 여러 화학식들을 적어둔 것들로, 어림잡아 백 개는 되는 것 같습니다. 대부분이 알아듣기 힘들 정도로 복잡한 내용으로 꼭 차 있는데, 간혹가다 아주 간단한 화학식들도 섞여 있습니다. 두루마리들을 이것저것 살펴본다면 관찰, 혹은 자료조사 판정입니다. 성공 시 두루마리 하나를 발견합니다.

## 솜노렌트 미스트 **Somnolent Mist**

### 재료 목록:

- 산화철 분말 (**Iron(III) Oxide Powder**): 2부
- 카모마일 추출액 (**Chamomile Extract**): 1부
- 백합 추출액 (**Lily Extract**): 1부
- 실리콘 기반 촉매 용액 (**Silicone-Based Activator**): 0.5부

### 제조 과정:

1. 모든 재료를 용기에 순서대로 넣는다.
2. 용광로를  $400^{\circ}\text{C}$ (약  $673\text{K}$ )로 예열한 후, 용기를 넣고 5분간 가열한다.
3. 가열 과정에서 실리콘 촉매 용액이 활성화되며, 산화철 분말과 식물 추출액들이 산화 반응을 일으켜, 흐릿한 회색빛 연기를 생성한다.

생성된 연기 솜노렌트 미스트는 밀폐된 공간에서 맡을 경우 일반적인 수면제와 유사하면서도 더 즉각적인 효과를 낸다. 호흡기를 통해 흡수될 경우 수면과 함께 약간의 두통, 환각을 유발한다. 단, 자철석 조각(**Magnetite Shard**)을 입에 물고 있을 경우 몇 분간 연기의 영향을 받지 않는다.

화덕에는 불이 일렁이고 있습니다. KPC는 당신을 등지고 있고, 화학식에 적힌 재료는 전부 알기 쉽게 태그가 붙은 선반에서 찾을 수 있습니다. 바로 연상시키지 못한다면 아이디어 판정을 유도해서 알려주세요. 이 화학식을 사용해 연기를 만들고, 당신만 자철석 조각을 입에 문다면 이번에는야말로 KPC를 재우고 계약을 완수할 수 있습니다. 즉, 그 누구의 방해도 받지 않고 자살할 수 있습니다.

해당 핸드아웃을 읽은 순간, 탐사자의 광기가 더욱 심화됩니다. 이성치 10이 강제로 차감됩니다.

- 용광로


작은 화덕과 함께 불의 온도를 조절하기 위한 풍량기가 설치되어 있습니다. 구조가 간단해서, 쉽게 불을 지필 수 있습니다.

재료를 찾아서 이미 불타는 용광로에 던져넣는 데에는 별도의 판정을 필요로 하지 않습니다. KPC 역시 L의 뼈를 분류하고 일부 던져넣기를 반복하느라 정신이 없습니다. 얼마 지나지 않아 좁은 지하실은 묘한 향을 내는 연기로 가득 찹니다.

뒤늦게 이상한 낌새를 느낀 **KPC**가 소매로 코와 입을 막고 당신을 쳐다봅니다. 하지만, 때는 이미 늦었습니다. 수면 효과가 있는 연기를 마신 그는 눈이 풀린 채로 무릎부터 쓰러집니다. 마지막까지 당신을 붙잡기 위해 뺨은 손이 발치에 닿나 싶더니, 그대로 힘없이 늘어집니다.

탐사자의 광기는 건재합니다. 이후 탐사자가 자살 선언을 한다면 다음으로 넘어갑니다. 당신은 첫 번째 죽음을 맞이합니다.

### 3. 물거품

 [INST] 서동현 - Joker (feat. JAMIE)

시야가 조금씩 흐려지다가 완전히 암전합니다. 그렇게 시간이 얼마나 흘렀을까, 발밑을 중심으로 희꾸무레한 빛이 번지더니 주변이 조금씩 희미하게 밝아집니다.

관계성에 따라 **KPC**가 더 소중한 사람과 함께하거나, 탐사자의 도움을 받지 못하고 죽는 장면을 묘사해주시면 됩니다. 예시 지문이 작성되어 있습니다.

당신은 저택 복도 한복판에 서 있습니다. 손에 들린 것은 독이 든 잔, 이제 두 번째 죽음을 맞이할 차례입니다. 그것을 입 안에 머금고 나면, 목구멍이 타는 듯한 감각과 함께 창문 너머를 봅니다.

1. 장미가 흐드러지게 핀 정원 한복판에서 **KPC**가 누군가와 나란히 앉아있습니다. 그는 당신이 모르는 이에게 장미를 건넵니다. 무슨 이야기를 하는지 들리지 않지만, 어렵지 않게 그 내용을 상상할 수 있습니다. 당신의 희생으로 살아남은 **KPC**는 당신이 아닌 사람에게 이름을 지어달라고 요청하고, 장미를 선물하겠죠. 누군가와 **KPC**의 희미한 웃음소리와 함께 의식이 멀어집니다.
2. 장미가 흐드러지게 핀 정원 한복판에서 **KPC**가 서있습니다. 그는 당신을 찾아 한참을 헤매다 그 자리에 털썩 앉습니다. 그리곤 며칠이고 움직이지 않습니다. 당신이 돌아올 때까지.

정신력 판정. 성공 시 묻습니다. 정말 이걸로 충분하냐고. 대답을 내뱉은 순간 또다시 시야가 어두워집니다.

다시 밝아졌을 때, 당신은 계단의 난간 위에 위태롭게 서있습니다. 몸을 가누기 힘들고, 금방이라도 기울어져 아래로 추락할 것 같습니다. 이제 세 번째 죽음을 맞이할 차례입니다. 이 위에서 뛰어내리는 것만으로 간단히 목이 부러지거나 머리가 깨지겠죠. 손쉽게 절명합니다. 차가운 바닥에 뺨을 댄 채 죽음을 실감하던 당신은 문득 시어터룸에서 새어나오는 익숙한 대사를 듣습니다.

“인생은 너무 짧아서 영원히 서로 찾아낼 수는 없어요.”

“마담, 당신의 인생은 짧을지 모르지만, 제겐 무한한 시간이 있습니다.”

굳이 시어터룸으로 보러가지 않아도 알 수 있습니다.

1. 당신이 아닌 누군가와 서로의 몸을 기댄 채 함께 감상한 영화를 보고 있습니다.
2. 저택을 떠나지 못한 **KPC**가 홀로 시어터룸에 남아 영화를 보고 있습니다.

다음 대사는 잘 들리지 않습니다. 세상이 온통 희뿌옇게 번져나갑니다. 정신력 판정. 성공 시 묻습니다. 당신이 없는 세계에서 남겨진 이가 살아간다는 건 결국 이런 것인데, 정말 이걸 원했던 거냐고.

눈을 감았다 뜨면 당신은 저택 복도 한복판에 서 있습니다. 손에 들린 것은 이미 매듭이 지어진 밧줄, 이제 네 번째 죽음을 맞이할 차례입니다. 계단 난간에 목을 매달고 나면, 강렬한 압박감이 척추를 타고 흐르며 삼시간에 머리로 피가 몰립니다. 흔들리는 시야 너머로 보이는 것이 있습니다.

1. **KPC**는 당신이 모르는 사람과 함께 와인을 나눠마시고 있습니다. 손에 든 잔을 내려놓고, 오래된 재즈 풍의 음악에 맞춰 그와 기댄 채 춤을 춥니다. 썹그랑, 소리와 함께 잔이 떨어지자 **KPC**는 그제야 춤을 멈추고 깨진 유리를 향해 손을 뻗습니다. 잔 너머로 시선이 마주친 것도 같은데, 그는 계단 난간에 목이 매달린 당신을 보지 못하고 그대로 지나쳐 갑니다.
2. 그는 이제 그는 아무도 자신을 말리지 않는다는 것을 알고 있습니다. 망설임 없이 칼을 꺼내 자신의 배를 찌릅니다. 두 번, 세 번... 바닥에 누운 채로 이미 죽어 오지 않을 사람을 기다립니다.

정신력 판정. 성공 시 묻습니다. 사실은 곁에 있고 싶었던 게 아니냐고. 외면한 채로 그를 두고 떠나는 것이 정말 정답이었냐고. 이제 당신은 그 어떤 것도 말할 수도 없고, 붙잡을 수 없게 되었는데. 그래서 정말 당신은 **KPC**를 구한 게 맞나요?

여기서 모든 것을 포기하고 괜찮다고 대답할 경우, 혹은 단 한 번도 정신력 대항에 이기지 못했다면 탐사자의 희생 엔딩을 맞이합니다. **END B**로 이어집니다. 하지만 조금이라도, 단 **0.0000001g**이라도 안 괜찮아 보인다면 다음으로 진행합니다.

정신을 차려보니 처음 보는 금빛 머리카락의 남성이 당신의 손목을 붙잡고 있습니다. 그를 보고 무어라 입을 떼기도 전에 제 입가에 검지 손가락을 올립니다. 다른 손으론 천천히 어딘가를 가리킵니다. 장소는 지하실, 당신은 분명 이곳에 있는데 또다른 당신이 그곳에 누워있습니다.

연기 속에서 뒤늦게 정신을 차리고 간신히 몸을 일으킨 **KPC**가 탐사자의 어깨를 쥐고 흔들립니다. 재료에 착오가 있었을 수도 있고, 어쩌면 함께 태운 **L**의 뼈가 어떤 효과를 냈는지도 모릅니다. 당신이 반복한 죽음은 환각이었습니니다. 당신은 아직 죽지 않았습니니다.

**KPC**는 탐사자의 몸 위로 까맣게 달라붙는 벌레들을 쫓아내며, 무언가 중얼거립니다. 그가 뭘 말했는지는 말하지 않아도 알 수 있습니다. 당신이 바랐던 것, 자신의 생존보다도 원하는 것, 하지만 이후에 일어날 일을 알고 있는 당신에게 있어선 어쩌면 가장 두려워 할 것을, 아무렇지도 않게 입에 담습니니다. 신이 있다면 그 사람을 구해달라고. 나 같은 건 어떻게 되더라도 상관 없다고.

하지만, 사람을 구하는 신 같은 건 우리의 곁에 존재하지 않았기 때문에 두 사람은 이곳에 있습니다. 저택은 같은 무게의 희생을 요구합니다. 계약은 하나, 대상은 둘.

몇 번이고 바뀌는 계약자가 빚어내는 오류인지, 당신은 시간과 공간의 틈에서 그 모든 광경을 지켜봅니다. 금발의 남성은 탐사자가 뭐라고 말하든 대꾸하지 않고 가만히 **KPC**가 있는 자리를 쳐다봅니다. 어느덧 두 사람이 보고 있는 풍경은 완전히 다른 내용으로 변질됩니다.

지푸라기 같은 머리카락에 음침한 인상, 뼈때 마른 몸, 사람이라면 그 누구도 자신의 곁에 두지 않는 천재 과학자가 있었습니다. 그 누구에게도 이해받지 못했고, 그 역시 누군가를 이해할 수 없었기에 인적이 드문 곳에 저택을 짓고 홀로 살아왔습니다.

그러던 어느 날, 그의 지붕 위로 한 명의 여행객이 똑 떨어집니다. 그는 천연덕스러운 표정으로 묻습니니다. 돈은 얼마든지 지불할 수 있으니 이곳에 머물 수 있냐고. 찬란하게 빛나는 금발의 미남자는 아무렇지도 않게 그의 삶에 침범합니다. 영특한 머리에 비상한 눈썹미, 이해심 많은 그를 사랑하지 않을 수 있는 사람은 없었기에, 과학자는 천천히 그에게 빠져듭니다.



두 사람은 때로는 친구, 때로는 동료, 때로는 연인이 되어 인생의 동반자로 살아갑니다. 그렇게 몇 년이 지난 어느 날 여행객은 과학자에게 자신의 비밀을 털어놓습니다.

-사실은 나, 죽지 못하는 병에 걸렸어. 10년이 지나고 20년이 지나도 나는 지금 이 모습일 거야. 너는 천천히 변해가겠지만 나는 변하지 않겠지. 그래도 너와 함께하고 싶어.

과학자는 도저히 이해할 수 없었습니다. 어째서 신의 영역에 해당하는 불로불사를 ‘죽지 못하는 병’이라고 칭하냐고 묻습니다. 그러자 여행객은 천천히 입을 뿅니다. 과거, 그에게 사실 가족이 있었습니다. 친구도 있었으며, 직장도 있었고, 그에게 전부였던 세상이 있었습니다.

전염병이 휩쓸고 지나가 그를 빼고 모두 죽어버리기 전까지만 해도. 그 이후로도 마찬가지였습니다. 어떤 사회에 편입되어도, 끝에는 항상 모든 사람들이 그를 두고 떠나버렸습니다.

그러니 이걸 저주고 병일 수 밖에 없다고 토로합니다. 그 말을 들은 과학자는 비탄에 사로잡혔습니다. 이미 여행객을 향한 사랑은 깊어질 대로 깊어져 있었기 때문입니다. 그것은 일반적인 성애적 사랑을 뛰어넘어, 한 명의 인간으로서 마음 깊이, 혹은 간절히 누군가의 행복을 빌어주고자 하는 사랑이었습니다.

그리하여 과학자는 여행객이 잠든 어느날 밤, 그를 두고 어디론가 떠납니다. 처음에 그가 찾고자 했던 것은 ‘죽지 못하는 병을 치료할 수 있는 방법’이었습니다.

하지만, 몇 년을 떠돌아도 과학자는 그 방법을 찾아내지 못했습니다. 그리하여 그는 다른 방법을 찾아냅니다. 그를 죽게 해줄 수 없다면, 하다못해 그가 사는 세상을 지켜주고 싶었습니다. 그가 불행한 경위로 또다시 소중한 이를 잃게 하고 싶지 않았습니다. 이를 테면 질병, 이를 테면 재해, 이를 테면…. 또 이를 테면.

그리하여 그는 악마와 계약해 세상의 모든 인과를 짊어질 저택을 만들어낸 것입니다. 불로불사를 죽이는 방법보다도, 수백만 명을 구하는 방법을 찾아내는 게 더 쉬웠다는 것은 정말 아이러니하지만, 소중한 사람의 행복을 빌기 위해 자신을 내다버릴 사람은 세상에 얼마든지 있었기 때문에….

수백만 번의 자살을 마친 과학자는 침대 아래에서 조용히 죽음을 맞이합니다. 언젠가 있을 여행객과의 재회를 기약하며….

탐사자는 자신의 눈앞에 있는 사람이 그 여행객임을 깨닫습니다.

그는 천천히 손가락을 내리고 입을 엽니다.

“L에게 전해줘.”

“C는 죽었다고.”

“마지막 순간은 외롭지 않고 따뜻했다고.”

“그러니 이제 걱정할 건 없다고.”

### ▶ 宇多田ヒカル Utada Hikaru - Goodbye Happiness (Piano)

이 저택에 걸린 저주는 처음부터 L이 죽지 않는 병에 걸린 C를 위해 만든 제약이었습니다. 따라서 C가 살아있다고 인지했기 때문에 억지력이 발동해 저주와 계약 둘다 제대로 기능할 수 있었습니다. 그러나 지금, 탐사자를 통해 저택의 존재 의의였던 C의 죽음이 인지됩니다.

그것으로 탐사자에게 걸려있던 희생양 광기가 해제됩니다. 이성치를 20 회복합니다.

정신을 차려보니 탐사자는 정문 앞에 있습니다. 당신은 문에 손을 올리는 것만으로 위화감을 느낍니다. 저택은 단 한번도 이렇게 계약이 완성되지 않은 채로 대상이 빈번하게 바뀐 적이 없었습니다. 긴 시간 동안 그 모든 규칙과 제약을 통솔하던 주박은 거듭되는 혼선으로 혼란을 일으켜 깨지려고 하고 있습니다.

그리고 그것이 가장 먼저 드러나는 대상은 바로 기존 계약자들일 것입니다. 탐사자가 KPC를 찾기 위해 서둘러 문을 열고 정원으로 들어서자마자 자신의 앞으로 들이닥치는 강렬한 열기를 느낍니다. 저택과 정원에 불이 붙어있습니다.

그 안에서, 저택 밖으로 빠져나와 정원을 거니는 유령들을 발견합니다. 그들은 고장난 자동인형처럼 불길 속을 하염없이 배회하고 있습니다. 당신은 그들 중 누군가가 불을 질렀다는 사실을 깨닫습니다.

아이디어 판정입니다.

현재 계약 대상자는 KPC입니다. 광기의 해제로 탐사자는 이제 계약 자격이 박탈되었습니다. 이제 더는 당신이 자원한다고 해도 계약의 주도권을 빼앗아 올 수 없지만, KPC는 다릅니다.

아직 불타는 정원에서 장미를 손질하고 있으며, 저택의 혼란과 관계없이 계약이 유효하다고 생각하고 있습니다. 그러니 그는 다시 한 번 기꺼이 죽으려고 할 것입니다. 아마도 당신이 오기 전에.

그가 지금 목숨을 끊어버리면 두 번 다시 되돌릴 수 없습니다.

불길은 넘실거리며 점점 더 빠르게 번지고 있습니다. 이내 곧 화마가 정원을 집어 삼킬 것입니다.

구하러 간다면 **END C**로 넘어갑니다.

저택에서 도망친다 (중도 포기 or KPC에게 희생 양보) **END A**

탐사자가 희생한다 (대항 실패 or 포기해서 희생) **END B**

그 누구도 희생하지 않는다 **END C**

---

엔딩

**END A. KPC가 희생한다.**

<https://youtu.be/B-1ZzOp0UUA?si=callJM9phxiGWeMa>

이내 저택은 불길에 휩싸입니다. 당신은 핫핫한 열기를 느끼며 저택으로부터 등을 돌려 떠납니다. 문득 뒤를 돌아보면, 가장 안쪽 방에 창문 너머로 이쪽을 내려다보는 유령이 있습니다. 불이 붙은 커튼에 반쯤 가려져 있지만, 세상에서 가장 이기적인 유령은 벽에 약간 기댄 채, 팔짱을 끼고 무심한 표정으로 당신을 응시합니다.

문득 현기증을 느끼며 그 자리에 쓰러집니다. 정신을 차렸을 때에는 검은 차 안에 타고 있습니다.

당신의 양옆에 앉은 검은 양복을 입은 사람들이 말을 걸어옵니다. 그들은 자신들이 새로 개발한 시뮬레이션 기계의 첫 베타테스터로 탐사자가 선정되었으며, 지금은 시뮬레이션이 끝나고 집으로 돌아가는 길이라고 설명합니다.

사별을 인한 상처를 극복하기 위해 만들어진 시뮬레이션에 관한 장황한 설명이 이어집니다.

‘KPC가 당신에게 남긴 유서를 갖고 있다’로 시작되는, 1박 2일간의 짝막한 여정이었다고 합니다. 그렇다면 KPC와 나눴던 모든 것들은 가짜였던 걸까요?

탐사자는 희미한 기억을 더듬어 그 장소로 찾아갑니다. 장미가 무성했던 장소에 저택은 이미 폐허, 기억속보다 훨씬 더 황폐하고 장미는 전부 시들어있습니다.

당신은 KPC와 함께했던 흔적을 돌아보다, 한번도 들어가지 못한 KPC의 방으로 들어갑니다. 한쪽 벽에는 거대한 액자가 걸려있던 자국이 남아있습니다. 먼지 쌓인 책상 서랍을 뒤적거리다, 가장 마지막 서랍 안에서 연구 자료 묶음을 발견합니다.

새로 개량한 꽃의 품종과 그것을 기반으로 분석한 성분에 관해 적혀있습니다. 이 연구 자료를 사용하면 곧 닥쳐올 질병에 대비할 신약을 개발할 수 있을 것입니다.

이것이, 살아달라는 백마디의 말보다 그가 당신에게 주고 싶었던 선물입니다. 밖으로 나오면 선선한 바람에 나뭇잎이 흔들립니다.

세상의 모든 일에 의미 같은 건 없어.  
하지만 네게 받은 모든 것에 의미를 주고 싶어.  
내 인생의 마지막은 나를 위해 죽게 해줘.  
너를 위해 살았다는 사실에 더할나위 없이 고마울 뿐이야.

끝없는 감사의 말과 함께,  
이 유서에 마침표를 더합니다.

#### **ED. 유서 A**

그가 남긴 유산으로 신약을 보급해 세계를 구할 수 있습니다.  
사용하지 않으면 10년 후에 세계는 멸망합니다.

#### **END B. 탐사자가 희생한다.**

모든 것을 받아들인 당신은 말했습니다.  
세상의 모든 일에 의미 같은 건 없으며,  
당신의 인생의 마지막은 당신 자신을 위해 죽게 해달라고.

그 말은 당신이 KPC에게,  
그리고 세계에게 남기는 마지막 한 줄이 되었습니다.  
당신은 그 마침표를 남은 억겁의 시간 동안 몇 번이고 되새길 것입니다.

## ED. 유서 B

KPC는 탐사자가 남긴 유산으로 신약을 보급해 세계를 구합니다.  
생각만 해도 괴씸해서 엔딩 지문을 길게 쓸 수가 없어요.  
상정한 BGM도 없습니다.

## END C. 그 누구도 희생하지 않는다.

### ▶ Goodbye Happiness (2024 Mix)

당신은 망설임 없이 불타는 장미 정원 안으로 뛰어들어갑니다. 예상대로 KPC는 불길  
번지는 정원을 빠져나갈 생각이 전혀 없는지, 정원 가위를 든 채 불이 붙은 장미 정원  
한복판에 서서 그 모습을 가만히 지켜보고 있습니다. 두 사람의 시선이 마주칩니다. 몇  
초간의 정적 후, 탐사자를 본 KPC는 정원 가위를 내던지고 도망칩니다. 그는 이미 불에 반쯤  
집어삼켜진 저택 안으로 뛰어 들어갑니다.

민첩 대항을 진행합니다. 실패하면 다음 스크립트가 출력됩니다.

### 1. 민첩 대항 (1회)

정문을 열고 1층의 홀을 지나칩니다. 끝을 맞이하는 저택에는 특별한 씬이 상영되고  
있습니다. 지나칠 정도로 많은 유령의 잔상이 스쳐지나갑니다. 각자 다른 시대를 살아온  
유령들은 저마다 곁에 소중한 이와 보낸 마지막 순간을 반추하고 있습니다. 그들은 상대와  
잔을 부딪치고 술김에 서로의 손을 마주 잡은 채 몇 번이고 서툰 춤을 이어나갑니다. 화마  
속에서 수십 쌍의 유령들이 일제히 같은 타이밍에 빙글 턴을 돌리고, 당신은 그 사이를 달려  
KPC의 등을 쫓습니다. 손이 뻗으면 달을 거리인데도 자꾸만 멀어집니다.

### 2. 민첩 대항 (2회)

천장의 일부가 무너지면서 두 사람의 사이에 떨어집니다. 당신이 멈췄던 틈을 타 KPC는  
계단을 타고 올라가 2층에 도달합니다. 여기저기서 우지끈, 하는 소리와 함께 기둥이나  
자재들이 불길을 견디지 못하고 무너져내립니다. 그 와중에 KPC가 혈떡이던 숨을 고르며  
난간을 짚고 당신을 향해 돌아봅니다. 아직 무너지지 않은 시어터 룸에서는 멈춰두었던  
영화의 대사가 흘러나옵니다.

“네가 그의 집, 벽에 걸린 그의 초상, 그리고 각 방에 널려 있는 그의 장비에서 상상해낸 그 책 말이야.”

“그것은 단지 꿈이었어, 루시아, 그리고 아침이 밝고 세월이 흘러도 너는 그것을 꿈으로만 기억할 거야.”

“깨어날 때, 모든 꿈이 그러하듯 그것도 사라질 거야.”

다시 한 번 눈이 마주친 순간, 그는 다시 등을 돌려 더욱 거센 불이 기다리는 곳으로 뛰어 들어갑니다.

### 3. 민첩 대항 (3회)

그가 뛰어들어간 곳은 한 번도 들어가보지 못한 KPC의 방입니다. 전신이 타고 피부가 녹아내리는 듯한 열기에 휩싸여 한걸음을 내딛는 것도 쉽지 않습니다. 하지만 당신은 가까스로 그곳까지 도달합니다. 아무것도 없는 방의 한쪽에 붙은 거대한 초상화는 절반 이상이 화재의 먹잇감이 되어 더는 얼굴을 알아볼 수 없게 되었습니다. 활짝 열린 창문 안으로 들이닥친 바람에 불붙은 커튼이 흔들렸다가 걸힙니다. 일순 세상의 모든 순간이 슬로우 모션을 걸어둔 것처럼 느릿하게 흘러갑니다. 커튼 뒤에 서있던 KPC와 시선이 맞닥뜨립니다.

더는 도망갈 수 없는 자리에서 KPC가 말합니다. “세상의 모든 일에 의미 같은 건 없어. 내 인생의 마지막은 나를 위해 죽게 해줘.” “내가 바라는 건 단 하나야. 네가…”

당신이, 살아서.

내가 없는 세계에서조차 잘 살아줬으면 한다고.

하지만, 한편으로는 괴로워해줬으면 좋겠다고. 상실의 슬픔을 간직한 채 나를 떠올려줬으면 좋겠다고. 마음의 구멍에 딱 들어맞는 조각을 언제까지나 발견하지 못한 채, 뚫린 채로 살아가다가 그렇게 언젠가는 당신이 가장 외로울 때 내 곁에 와줬으면 좋겠다고.

그는 그렇게 한없이 자기중심적이고 이기적인 말을 늘어놓습니다. 진정으로 타인을 위한 희생이었다면 결코 늘어놓지 않을 말들을. 당신은 압니다. 정말로 그 어느 것에도 의미 같은 걸 두지 않았다면 시작되지 않았을 이야기입니다. 그러니 그는 가볍게 손목을 잡아당기는 것만으로도 기꺼이 당신을 따라갈 것입니다.

KPC는 당신의 손에 이끌려 불 붙은 저택을 빠져나옵니다. 전신 곳곳에 이리저리 데이고 타들어간 화상이 남습니다.

저택을 집어삼킨 불은 긴 굴레의 끝을 고하고 영원할 것처럼 타오릅니다. 해방된 유령이 어디로 가는지 두 사람에게에는 알 길이 없습니다.

그리하여, 재투성이가 된 돌이 향하는 곳은 허무할 정도로 평범한 일상입니다.

언젠가는 잠을 자고, 밥을 먹고, 이런 일이 없었던 것처럼 농담을 주고 받는 날이 올 것입니다.

아주 어찌면, 누군가는… “끝내고 싶어.” 라고 시작하는 말을 꺼내고, 그리하여 이 모든 일이 있음에도 끝을 맞이할 수 있을 것입니다.

그럼에도, 그렇기 때문에 남기고 싶은 말은 있는 법입니다.

가장 이기적인 내가, 가장 상처 받은 당신에게 전하고 싶은 말은 단 한 가지.

문득, 뒤에 있던 KPC가 한손으로 탐사자의 등을 짚습니다. 돌아본 KPC는 절반쯤 타버린 흰장미 한 송이를 들고 있습니다.

KPC는 아무런 말 없이 그것을 탐사자의 손에, 혹은 가슴팍에, 혹은 머리카락에 꽂아줍니다.

그리고는 무어라 말을 건네기 전에 탐사자를 앞질러서 걸어갑니다.

장미향 대신 감도는 탄내가 은은하게 코를 자극합니다.

부디 한 송이의 꽃으로 이 마음이 전해지기를.

그리하여 내일과 내일보다 더한 나날도 함께 살아갈 수 있기를.

끝없는 감사의 말과 함께, 이 유서에 마침표를 더합니다.

## ED. 유서 C

### KPC, 탐사자 생환

저택의 붕괴로 재해는 막을 수 없습니다. 하지만, 한 송이의 장미를 기반으로 신약의 연구가 시작됩니다. 늘 그렇듯, 인류는 멈춰서지 않을 것입니다.

이 엔딩까지 왔으면 탐사자는 KPC가 진짜 소중한 거니까 탐사자한테 잘하세요….

---

## 후기


분명 초안은 촉촉한 감성의 고전 소관타였는데 잘 되지 않았어요.


솔직히 역대급 괴작입니다…. 저는 이제 끔찍한 걸 시키면 소관타를 쓰고 소관타를 시키면 끔찍한 걸 쓰는 사람이 되어버렸습니다…. 이런 저라도 사랑해주실 수 있나요….

이건 테플렉 후기입니다







유서 스포
게시물 숨기기

시날이 자살하라고 판 깔아주고 밥 먹여줬으면  
 서 죽으니까 내 뺨 때리면서 이래도 희생할거나  
 고 옥박지르는 경험은 진짜 신기했네요  
 시날이  같음..(원소리야..) 이거 욕이 아니라 제 자캐라 가림  
 어쨌건 재밌었어요 조건 맞으시면 해보세요 언  
 제 또 해볼 경험은 아닌듯합니다


💬 0   ↺   ❤   📌   ⋮


 3분 전


유서 스포
게시물 숨기기


 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
 ㅠㅠ

💬 0   ↺   ❤   📌   ⋮


유서 스포
게시물 숨기기


 시날이 내로남불 하다가 ..나도내가외로  
 운건줄몰랐어..함  
 그럼 난 휘핑크림 남친처럼 귀엽다는듯 웃기 함 강  
 ㅠㅠ