

백일몽의 신데렐라

Daydreaming Cinderella

밤 열두 시.

누군가는 달콤한 잠을 청하고.

누군가는 이루지 못한 고민에 가슴을 태우고...

또 누군가는, 부족한 시간을 한탄하며 밤을 태우는 시간.

평소의 탐사자는 이 시간에 무엇을 하고 있었을까요?

뭐, 평소에 어쨌건 간에 상관없습니다.

“안녕, 탐사자.”

평소에 보기 힘든 가벼운 복장-잠옷일까요?-을 입은 채로,

머리맡에서 KPC가 생글생글 웃고 있으니까요.

잠에 취한 머리로 탐사자는 이렇게 생각하겠지요.

‘아아, 또 이 꿈이구나.’라고.

레귤레이션

- 룰 : 크툴루의 부름 TRPG 7판
- 형식 : 룰플레이 중심의 레일로드 시나리오
- 로스트 가능성 : 상당히 낮음
- 주의 요소 : 부녀 연쇄 납치 살해, 근친상간 요소
- (※시나리오 내의 배경에만 나옵니다)
- 난이도 : 수호자 난이도 ★★☆☆☆
- (상황에 따른 개변, PC와 KPC의 상황에 따른 새로운 핸드아웃 제작 등 필요)
- 플레이어 난이도 ★☆☆☆☆
- (쉬운 수수께끼가 있습니다)
- 추천 기능 : 관찰, 듣기 정도가 있다면 별 문제없습니다.

시나리오의 간단한 소개

KPC가 계속해서 탐사자의 꿈에 나옵니다.

평소의 KPC와는 달리 굉장히 솔직한 그 모습에 탐사자는 당황하게 되는데...

평소에는 숨기고 있던 마음을 털어놓고, 꿈속에서의 데이트를 즐기게 하고 싶어 만들었습니다.

KPC가 탐사자를 짝사랑하거나, 서로 짝사랑하는 등... 둘 사이에 평소에는 말할 수 없는 무언가가 있는 관계에 추천합니다.

둘이 동거하고 있거나, 서로 아예 연락할 수 없는 상황인 경우에는 대폭 개변이 필요할지도 모릅니다.

다음 페이지부터 시나리오의 진상이 나옵니다.

플레이 예정이신 분은 읽지 말아주세요!

시나리오의 진상

수백 년 전, 어느 이름 모를 천재 세공사 하나가 꿈의 세계에 간섭하는 모독적인 신의 존재를 알고 마음 깊이 그에게 매료되고 말았습니다. 그는 세공품에 조금씩 자신이 모시는 신을 그리는 표식을 심었습니다. 천재적인 재능을 가진 세공사였기 때문일까요, 처음에는 보는 사람을 매료하고 때때로 불길한 죽음을 맞게 하는 것에 그쳤을 뿐인 그의 세공품들은 이윽고 그 자체만으로도 마법적인 힘을 띄게 됩니다.

당연히 점차 저 세공사에게 물건을 산 사람은 불행해진다는 소문이 돌게 되지만... 그럼에도 한번 주문을 넣으면 몇 달은 기다려야 할 만큼 그의 세공품은 부자들 사이에서 큰 인기를 끌었습니다.

그리고 어느 날, 그 수많은 저주받은 세공품 중 하나가 어떤 저택의 상속녀에게 돌아갑니다. 우연히 그 모독적인 세공 중 하나를 보고 푹 빠져버린 그녀는 우여곡절 끝에 그에게 세공품을 주문할 수 있었습니다. 신은 사람을 당장에라도 꿈속에 데려다줄 것만 같은 아름다운 유리 구두, 그리고 구두를 담을 작은 상자입니다. 아름다운 열쇠까지 세트로 달려 있었지요.

장인은 그녀에게 절대로 내용물을 잃어버리지 말라고 당부하고 그 지역을 떠납니다. 주변 사람들의 걱정을 뒤로한 채 그녀는 그 아름다운 유리구두가 든 상자를 머리맡에 두고 매일 잠들었지요. 그리고 그 구두는 정말로 그녀를 꿈속으로 데려다주었습니다. 결혼을 얼마 남기지 않은 형제에게 금단의 마음을 품고 있던 그녀는 꿈속에서 형제의 침실을 찾게 됩니다. 이것이 꿈인 줄 알고 현실에서는 차마 털어놓지 못할 마음을 털어놓는 그녀. 놀랍게도 그녀의 형제는 그녀의 마음을 받아들이고, 한동안 말 그대로 꿈 같은 생활이 지속됩니다.

하지만 그것도 잠시. 절대로 잃어버리지 말라던 상자의 열쇠와 유리구두 한 짝이 없어집니다. 그리고 없어진 유리구두 한 짝을 들고 온 것은-놀랍게도 현실에서는 아무것도 몰라야만 했을 그녀의 형제. 자신이 실제로 금기를 범했음을 깨닫고 만 그녀는 그 자리에서 도망칩니다. 정신없이 달리고 또 달린 끝에, 그녀는 알 수 없는 저택에 도착했고... 이내, 그곳이 현실이 아닌 꿈속임을 깨닫습니다. 어디를 찾아도 찾을 수 없었던 열쇠가 거기에 있었거든요.

현실로 나가 자신이 지은 죄를 마주할 자신도, 기력도 없었던 그녀는 그대로 그 열쇠를 품에

안고 영영 잠들기로 합니다.

이후, 그녀의 유리구두와 그 상자는 열쇠만을 잃은 채 이곳저곳을 떠돕니다. 분명 처음에 들어올 때는 한 켄레, 하지만 누군가가 사갈 때에는 한 짝이 되는 기묘한 물건이 되어서요. 게다가 팔리고 난 뒤, 얼마 지나지 않아 어째서인지 매번 가게에 돌아오기까지 하지요. 이 구두를 손에 넣은 사람 중 일부는 기분 나쁘다고 구두를 버리거나, 창고에 처박아 버리기도 했지만... 마치 마법에라도 걸린 것처럼 이 구두는 어느새 진열대 위에 장식되어, 다음 주인을, 또 다음 주인을 찾아다녔습니다.

때로는 음모를 이루고 싶은 야심가에게, 때로는 금단의 사랑을 하는 사람에게, 그리고 때로는 누군가를 죽이고 싶다는 열망을 품은 사람에게... 구두는 꿈이라는 무대를 만들어주었고, 이들 모두 얼마 지나지 않아 현실에서 사라집니다.

그리고 시간은 흐르고 흘러 현재. KPC는 우연히 거리의 어느 작은 앤티크 숍에서 한 짝만 남은 유리구두를 발견합니다.

아름답게 세공된 상자에 들어 있는, 보기만 해도 빨리 들어갈 것처럼 황홀한 빛을 발하는 유리구두를요.

시나리오의 진행

도입부

1. 거리에서

KPC는 길거리를 걷다가 우연히 거리 한구석의 앤티크 숍에서 유리구두가 든 상자를 발견합니다. KPC의 현재 상황, 그리고 인간관계에 따라 이때 탐사자가 동행해도, 아니어도 좋습니다. 웬만해서는 동행하는 편이 좋겠지만, 만일 동행할 수 없는 상황이라면 KPC 자신이 탐사자에게 연락해 알려주도록 하거나, 동행하고 있던 제자가 탐사자에게 연락해 당시의 상황을 알려주도록 합시다. 정보는 탐사자가 KPC와 동행했을 경우를 전제로 하여 작성합니다.

◆가게 및 진열장을 들여다보면

가게는 앤틱 잡화를 팔고 있는 평범한 가게로, 잘 눈여겨보지 않으면 화려한 거리에서는 잘 눈에 띄지 않을 법한 평범한 곳입니다. 진열대 안에는 아름다운 잡화들이 늘어서 있습니다. 보석이 박힌 구식 디자인의 시계며 브로치, 누군가가 오래 매만졌을 듯한 손때 묻은 카메오. 내용을 읽을 수는 있을까 걱정이 되는 가죽 장정의 책이나 거북이 등껍질로 만든 향료 갑, 누군가가 오래 쓴 듯 세공이 약간 닳아 있는 회중시계... 온갖 물건이 곱게 늙은 채 늘어서 있습니다. 하지만 그 가운데 가장 눈길을 끄는 것은 입이 떡 벌어질 정도로 정교한 세공이 된 석제 상자에 들어 있는 유리 구두 한 짝이겠네요.

◆유리구두

예쁘게 세공된 미니어처 유리구두입니다. 돌로 된 상자까지 세트로 된 앤틱인 것 같네요. 아무리 적게 잡아도 최소 100년은 된 것 같습니다.

〈감정〉 관련 기능을 굴려 성공하면 몇백 년은 된 골동품임을 알 수 있습니다. 잘하면 박물관에 들어갈 만한 물건일지도 모르겠네요. 이 유리구두를 보고 있으면 가게 주인이 나타나, KPC와 탐사자에게 말을 겁니다. "어라, 어느새 한 짝이 되었지?" 하고요.

가게 주인의 말에 따르면 이 유리구두는 지금까지 여러 가게를 전전해온 물건이며, 어느 가게에서든 맨 처음 들여올 때는 늘 한 켤레 다 있는데 어째선지 누군가가 사가려 할 땐 꼭 한 짝밖에 남아있지 않게 된다고 합니다. 어디에 사라졌나 하고 가게를 이 잡듯 뒤져도 남은 한쪽은 발견되지 않는대요. 당연히 꺼림칙하게 생각해 버리거나 창고에 처박으려 한 적도 있었지만, 꼭 정신을 차려보면 이 구두와 상자는 진열장에 장식되어 있다고 하네요. 게다가 이 구두와 눈이 마주친 손님은 꼭 가게에 들어오게 되어서 이젠 그냥 반쯤 포기하고 손님 끌어들이기 용 아이টে็ม으로 사용하고 있다고 합니다. 원래는 열쇠까지 세트였던 모양인데, 이 가게에 왔을 땐 이미 사라지고 없었다는 것 같네요. 매우 오래되고 상태가 좋은 물건이지만 그래서 파격적으로싼 가격에 살 수 있게 되었습니다.

만일 탐사자가 이를 으스스하게 여겨 KPC를 만류한대도, KPC는 도무지 그 유리구두에서 눈을 떼질 못합니다.

(※수호자 정보: 이 유리구두는 샤그너 판의 광신도였던 천재 세공사가 만든 물건으로, 상자에는 모독적인 신을 찬양하는 문구가 빼곡히, 알 수 없는 언어로 새겨져 있습니다. 만일 탐사자에게 경계심을 주고 싶다면, 탐사자에게 신화적인 경험이 다수 있다면 상자를 보았을 때 불길한 느낌을 받게 하거나, 〈크툴루 신화〉 기능을 굴리게 해, 0/1 정도의 이성 판정을 발생시켜도

좋겠지요. 하지만 상자와 유리구두를 떨어트려 둔다 해도 이미 발생한 저주는 어떻게 할 수 없으므로 너무 많이 경계하게 만들지 않도록 주의하는 편이 좋겠습니다. 만일 필요하다면 그 자리는 그냥 떠나게 하고, KPC가 나중에 그 구두를 따로 사 오게 하는 것도 방법입니다.)

진행

1. 밤의 밀회

연출에 따라서는 도입부를 뒤로, 이 부분을 앞으로 놓아 도입부를 회상으로 처리하는 것도 하나의 방법일 것입니다. ‘이미 며칠째 이 꿈을 꾸고 있다, 그래, 그건 분명 그날부터...’하는 식으로요.

KPC가 유리구두를 사 와서 머리맡에 놓기 시작한 날 밤부터 탐사자는 잠이 들 때마다 KPC가 자신의 침실에 와 있는 꿈을 꾸기 시작합니다. KPC는 탐사자의 머리맡이나 잠자리 옆에 앉아서 탐사자가 자는 모습을 가만히 들여다보고 있습니다. 어쩐지 굉장히 기뻐 보이네요. KPC의 성격이나 상황에 따라선 탐사자를 가만히 어루만지고 있거나 말을 걸어도 좋습니다.

꿈속의 KPC는 잠옷 차림으로, 더위나 추위를 잘 타지 않습니다. 계절이 한겨울이고, 집을 벗어나 둘만이 데이트를 한다고 해도 추위를 타지 않으니 별문제 없이 밤 산책을 할 수 있겠지요. 한 명은 털옷을 입고 한 명은 실내복 차림인 묘한 데이트가 되겠지만요. KPC는 생김새도, 피부의 감촉도, 체온이나 무게도 현실과 놀라울 정도로 흡사해, 이게 정말 꿈인지 의심하게 되겠네요. 이 KPC를 꿈속의 인물로 받아들이고 무시할지, 현실의 인물과 똑같이 대할지는 탐사자의 자유입니다.

다만 KPC는 자신이 꿈을 꾸고 있다고 철석같이 믿고 있으며, 꿈속에서나마 탐사자를 만날 수 있다는 것을 매우 기뻐하고 있습니다. 탐사자를 짝사랑하고 있다면 꿈속에서나마 마음을 전하거나 애정 표현을 해오려고 할지도 모릅니다. 꿈이니까 이 정도는 괜찮겠지? 라고 생각하고 조금 들떠 있는 상황이라고 생각해 주세요. 갑자기 머리맡에 나타난, 평소보다 조금 더 적극적이고 솔직한

KPC를 탐사자가 어떻게 대할지를 즐기는 롤 플레이 구간입니다. 생각지도 못한 밤의 데이트를 마음껏 즐겨 주세요. 만일 탐사자가 이 데이트를 거부하거나 잠에서 깨어나려고 하면 바로 깨어날 수 있습니다. 또한 이곳에서 물리적인 피해를 입으면 바로 현실로 연결되므로 만일 꿈을 믿고 위험한 행동을 하려는 탐사자가 있다면 수호자 측에서 한 번 경고해주는 편이 나을 것입니다.

(※수호자 정보: KPC는 현재 유리구두의 힘으로 기묘한 꿈을 꾸는 중입니다. 굳이 따지자면 꿈을 꾸고 있다기보다는 유체이탈에 가까울지도 모르겠네요. KPC의 입장에서 보자면 현재 자신은 꿈을 꾸고 있으며, 탐사자 또한 자신의 꿈에 등장하는 인물입니다. 탐사자가 이건 꿈이다, 일어나라고 아무리 이야기를 해도 꿈속의 인물치곤 좀 특이한 말을 하네, 정도로 넘기거나 꿈 정도는 내 맘대로 되어도 좋잖아? 하고 투정을 부릴 것입니다. KPC의 꿈에 탐사자가 나온 이유는 KPC가 마지막으로, 혹은 계속해서 보고 싶다고 생각한 사람이 탐사자이기 때문입니다.)

2. 낮의 이야기

밤이면 밤마다 기묘한 데이트를 즐긴 지 며칠이 지났습니다. 당연한 일이지만, 탐사자는 조금 잠이 부족해지겠네요. 그런 꿈을 계속해서 꾸면 꼭 잘 수 있을 리가 없습니다. 학교나 일터에서 ‘요새 졸려 보이는데 무슨 일 있어?’라고 걱정을 듣거나 ‘밤에 잠 안 자고 뭐 하는 거야?’라는 식으로 꾸중을 들을지도 모르겠습니다.

이래선 안 되지요. 바깥바람이라도 쐬고 정신 차려야겠어요. 하품을 참으며 밖으로 나간 탐사자는 반사적으로 휴대전화를 꺼내 듭니다. 무언가 재미있는 글이라도 있다면 보면서 잠이 깰지도 모르지요. 탐사자는 멍하니 정보의 바다를 헤엄치던 가운데, 묘한 글을 하나 발견합니다.

만일 휴대전화를 쓸 수 없는 상황이거나, 탐사자의 상황이 다르다면 상황에 맞게 이 자료를 제시해 주시기 바랍니다. 경찰 탐사자라면 옛날 사건 파일을 정리하도록 지시를 들어 투덜대며 파일을 정리하던 중 이 핸드아웃을 발견해도 좋겠지요.

〈HO: ‘신데렐라 살인사건’에 대해서〉

약 40년 전에 일어난 부녀 및 아동 연쇄 납치살해사건.

범인 N은 이혼하여 아내가 딸을 데리고 집을 나간 뒤 정신이 불안정해졌으며, 계속해서 이혼한 아내와 헤어진 딸과 닮은 사람을 납치 및 살해하였다.

체포된 뒤 본인은 계속해서 자신이 사람을 죽인 건 맞지만 그건 꿈속에서의 일이며 실제로는 죽이지 않았다고 부인했다.

현장에서는 계속해서 빛나는 크리스털 세공과 비슷한 것이 발견되었다가 사라졌다는 제보가 들어왔다. 당시 구속 수사를 받고 있던 N에게 담당 수사관이 이 사실을 전하자 그는 그대로 단말마와 같은 비명을 지른 뒤 실신했다. 처음에는 심장마비 등의 질환을 의심했지만, 맥박도 호흡도 정상. 그저 깊은 잠에 빠졌을 뿐임이 드러났다.

그 뒤 N은 정신병원 특별 병동에 수감되었으나, 계속해서 잠들어 있는 범인에게 구속 상태가 의미가 있는지, 그의 잔학한 범행에 비해 처벌이 너무 가볍지 않은지에 대한 논란이 일었다. N은 수감된 지 얼마 지나지 않아 급격한 심근경색으로 사망했다. 끝까지 잠에서는 깨어나지 못했다고 한다.

이 사건은 범인 N의 기묘한 수면으로의 도피와 사망 정황으로 인해 당시의 오컬트, 기괴 사건 마니아들에게 크게 이슈가 되었다. 동시에 망상증이 현실의 살인사건으로 이어질 수 있음을 알려 사회에 경종을 울렸으며, 정신이상자의 범행을 어디까지 감경해야 하는지에 대한 논란을 일으킨 계기이기도 했다.

(※수호자 정보: 이 사람 또한 유리구두의 희생자 중 한 명입니다. 꿈을 믿고 함부로 행동한 사람의 말로이지요. 탐사자에게 이 꿈을 그대로 뒤서는 안 되겠다고 생각하는 계기를 만들어주기 위함이니 상황에 따라 적절히 정보 제공량을 조절해 주세요.)

평소였다면 기분 나쁜 옛날 사건에 지나지 않는다고 생각하고 넘겼을 기사입니다만, 어쩐지 마음에 걸리는 것이 있습니다. 만일 탐사자가 자력으로 이상한 점을 찾아내면 넘어가도 좋지만, 만일 그렇지 않다면 <지능> 판정을 통해 ‘유리구두’와 ‘이상하게 생생한 꿈’이라는 두 가지 키워드를 주면서 불안감을 부추깁시다. 이 꿈을 이대로 뒤서는 안 된다, 이대로라면 KPC 혹은 자신이 위험할 수도 있다는 걸 알리면 충분합니다.

3. 꿈에서 깨어날 시간이에요

탐사자가 KPC를 이대로 뒤서는 안 되겠다고 생각하고 제대로 따지고 들려고 하면 이 부분으로 넘어갑니다. 밤에 잠들어 다시 한번 밤의 밀회 부분에 돌입해도 좋고, 그날 밤이 되기 전에 현실의 KPC를 만나러 간다면 낫이어도 좋습니다.

3-1. 낮의 KPC를 추궁할 경우

KPC를 만나러 가면 그는 어쩐지 잠에 취한 듯 멍한 모습으로 탐사자를 맞습니다. 처음에 꿈 이야기를 꺼내면 ‘말도 안 되는 소리 하지 마. 왜 탐사자 네가 그걸 알고 있는 거야?’라는 식으로 웃어넘기려 하지만, 몇 번 더 정황 증거를 내밀면 자신이 꿈인 줄 알았던 것이 사실 꿈이 아니며, 탐사자가 전부 알고 있었다는 사실을 깨닫습니다. KPC는 그 자리에서 세상이 끝난 듯 처절한 비명을 지른 뒤 쓰러져 버리고 맙니다.

갑작스런 사태에 놀란 탐사자에게 <이성> 판정이 발생합니다. 0/1의 이성 수치를 감소합니다. (상황에 따라 생략 가능)

쓰러진 KPC를 잘 살피면 넘어지며 몇 군데 부딪혔을 수는 있지만, 크게 다친 곳은 없다는 걸 알 수 있습니다. 만일 <의학> 기능이 있다면 맥박도 호흡도 정상이며, 건강에는 어떤 이상도 없다는 사실도 추가로 알 수 있겠지요. (다른 기능으로도 납득할 만한 이유를 댄다면 대체 가능합니다. 정보를 적극적으로 제공합시다!)

KPC는 깊이 잠들어있을 뿐입니다. 어떤 짓을 해도 일어나지 않겠지요. 그리고 그 곁에는 유리구두가 한 짝 떨어져 있습니다. 기존에 KPC가 유리구두를 사는 모습을 본 탐사자라면 이 유리구두가 가게에는 없었던 나머지 한 짝의 구두라는 사실을 알 수 있습니다. 이 구두는 웬만하면 탐사자가 가지고 있도록 합시다. 만일 누군가에게 넘기려고 하면 남들 눈에는 보이지 않는다 등의

조치를 합시다. 꿈속으로 들어가기 위한 중요 아이템입니다.

이후 병원에 가서 진찰해 본대도 결과는 마찬가지입니다. 의학적으로 KPC의 몸에는 어떠한 이상도 없고 그저 깊이 잠들어있을 뿐이지만, 동시에 어떻게 해도 일어나려 하지 않을 것입니다.

3-2. 밤의 KPC를 추궁할 경우.

그날 밤에도 변함없이 KPC는 탐사자의 꿈에 나타납니다. 이 시점부터는 KPC에게 조목조목 논리적으로 설명하거나, 예전의 사건에 대해 설명하면 KPC가 조금씩 ‘탐사자는 꿈속의 인물인데 이런 이야기를 하다니 어쩐지 이상하다’고 의심하기 시작합니다. 계기를 만들기 힘들 것 같다면 KPC에게 <지능> 판정을 하게 해 성공했을 경우 무언가 알아챘다는 식으로 처리해도 좋겠지요. 자신이 꿈이라고 생각하고 있었던 것이 현실, 적어도 탐사자 또한 알고 있는 사실이라는 것을 알아챈 KPC는 비명을 지르며 그 자리에 무너지거나 도망치고, 그대로 그 모습은 사라집니다.

그가 사라진 자리에는 유리 구두 한 짝만이 남습니다. 낮의 KPC를 추궁했을 때와 마찬가지로, 이 유리 구두는 KPC가 샀을 때부터 어디론가 사라지고 없었던 다른 한 짝입니다. 탐사자가 자고 일어나면 머리맡에는 이 유리 구두가 있습니다.

탐사자가 깨어난 뒤 KPC에게 연락을 하면 그는 연락을 받지 않습니다. 만일 사는 곳으로 찾아가 볼 수 있다면 그가 깊이 잠들어 어떤 짓을 해도 깨어나지 않는 것을 발견하겠지요. 만일 탐사자가 연락하지 않는다면 KPC의 가족 혹은 가까운 사람, 공통의 지인 등에게서 KPC가 쓰러졌다는 연락을 받게 됩니다. 그들은 ‘KPC가 쓰러지기 전 악몽이라도 꾸 듯 비명을 지르며 일어나더니, 머리맡의 무언가를 확인한 뒤 한 마디를 남기고 쓰러졌다’고 증언합니다. 바로 탐사자의 이름을요.

KPC의 머리맡에는 앤티크 솥에서 산 유리구두, 아니 그 유리구두를 담았던 상자만이 있습니다. 원래는 있었던 한 짝마저 사라지고 없네요. 주변 사람들에게 구두의 행방을 물어도 다들 모른다고만 대답합니다. KPC의 침실 혹은 쓰러졌다는 장소를 아무리 뒤져도 구두는 나오지 않겠지요. 계속해서 뒤지려고 하면 꿈속에서 반대쪽 유리구두를 찾았던 걸 떠올리게 하며 꿈속으로 가야 한다는 힌트를 주도록 합니다.

3-3. 그 외의 경우

드문 경우겠지만, KPC가 꿈속에 있다는 것을 알리지 않고 계속해서 꿈속에서 밀회를 즐기길 택하거나 어떻게 하면 좋을지를 고민하는 탐사자가 있을 수도 있습니다. 이럴 때에는 KPC의 행동을 조금씩 에스컬레이트해 봅시다. 이대로 뒤서는 안 된다 싶을 정도로요. 현실의 KPC가 점점

잠들어 있는 시간이 길어지거나 해도 좋습니다. 꿈속의 탐사자에게 거부당하는 등의 상황으로 인해 크게 충격받으면 KPC는 자동으로 잠 속으로 끌려들어 가고, 그 자리에는 유리구두가 남습니다.

4. 꿈속으로 맞으러 갈게요, 신데렐라.

어떠한 경위로든 KPC가 꿈에 깊이 빠져있다는 것을 알아챈 탐사자가 유리구두를 가지고 KPC의 곁으로 가도록 합시다. 유리구두를 가진 탐사자가 KPC를 건드리면 탐사자 또한 잠에 빠지게 됩니다. 한 번도 겪은 적 없는 맹렬한 졸음 기운이 탐사자를 덮칩니다. 폭력적이기까지 할 정도로 강렬한 수마에 탐사자는 저항하지 못하고 잠에 빠지게 됩니다. 만일 탐사자가 저항하려 한다면 정신력 극단적 어려움을 요구하거나, 페널티 주사위를 주는 등의 처리를 해 주시기 바랍니다. 만일 버티기 위해 스스로 상처를 내거나 하면 이 처리를 경감할 수도 있지만, 무언가가 자신까지 잠 속으로 부르고 있다는 걸 알려주면 좋겠군요. KPC를 구하려면 이 잠 속으로 함께 빠져들어야 하므로 수호자는 탐사자에게 적절히 힌트를 주어 유도해주시기 바랍니다.

혹시 탐사자가 KPC를 직접 만날 수 없는 상태라면 유리구두를 매개로 해서 꿈에 빠트리거나, 그날 밤 잠에 빠졌을 때 유리구두 때문에 같은 꿈에 빠졌다고 해도 좋겠습니다.

4-1. 꿈속으로: 저택의 복도

몸이 한없이 아래로 곤두박질치는 감각이 얼마나 이어졌을까요.

탐사자는 차가운 바닥에서 눈을 뜹니다. 탐사자의 소지품은 입고 있는 옷과 유리구두 외에는 아무것도 남아있지 않습니다.

꽤 고풍스러운 저택의 복도처럼 보이는 공간입니다. 복도는 어디까지 이어지는지 알 수 없이 길게 뻗어 있습니다. 그 옆을 보면 문이 하나 나 있겠네요. 탐사자가 계속해서 앞으로 걷겠다고 선언하면 어디로 가도 복도에서 벗어날 수 없다고 알립니다. 그리고 옆에는 계속 그 문이 있겠네요.

문득 어딘가에서 소리가 난 것 같습니다.

〈듣기〉 판정을 해 성공하면, 어딘가에서 몸이 가벼운 무언가가 달려가는 소리와 함께 까르륵, 하는 웃음소리가 들려옵니다. 만일 실패해도 동일한 정보를 주는 대신, 인기척은 전혀 없는 이

공간에서 어떻게 이런 소리가 들렸는지 공포감을 주는 등의 패널티를 부여해 주세요.

가까운 문에 가 보면 고풍스러운 세공이 되어 있고, 잠겨있지 않아 금방 들어갈 수 있습니다. <역사> <감정> 등의 기능으로 판정해 알아보면 이 세공은 역사책에서 봤던 수백 년 전 유럽의 건축 양식과 닮았다는 걸 알 수 있겠네요. 게다가 당장 어제까지라도 쓰던 듯 보이는 모습이에요. 하지만...이건 분명 꿈일 텐데 어째서 KPC의 기억에도, 탐사자의 기억에도 없는 공간이 나온 걸까요?

4-2. 사랑하던 자의 방

문을 열고 들어가면 그곳은 그야말로 고전풍이라는 말이 어울릴 법한, 화려한 방입니다. 장식으로 보아선 여성의 방인 듯 보입니다. 아마도 침실인 듯, 천장까지 닿을 듯한 높이의 캐노피 침대가 방의 대부분을 차지하고 있네요. 캐노피 침대의 커튼은 내려가 있어, 안쪽이 잘 보이지 않습니다. 그 옆에는 작은 탁자가 있습니다.

[침대]

침대를 감싼 커튼을 걷어내면 그 안에는 드레스 차림의 긴 머리 여성이 가만히 손을 모으고 잠들어 있습니다.

다만, 그 몸은 이미 썩어 완전히 백골화되어 있지만요.

<이성> 판정 발생합니다. 0/1d3의 이성 수치가 감소합니다.

시신을 잘 보면 그 복식이 박물관에서나 볼 수 있을 만큼 매우 오래된 형식의 옷이란 것을 알 수 있습니다. 허리와 가슴께를 강조한 옷은 잠옷으로 쓰기엔 꽤 불편해 보이겠네요. 백골화되어 신원을 확인하기는 어렵겠지만, 시신은 탐사자가 알고 있는 어떤 사람과도 닮지 않았습니다.

시신에서 가장 눈에 띄는 부분은 그 손입니다. 원래는 무언가를 꼭 쥐 채 배 위에 올려놓았던 것으로 보이는 그 손은 완전히 비틀어져서 망가져 있습니다. 마치 누가 그 손안에 있던 것을 억지로 비틀어 빼내기라도 한 것처럼요.

(※수호자 정보: 시신이 쥐고 있던 열쇠를 살인자가 억지로 빼앗아갔기 때문에 손이 망가져 있는 것이며, 이 때문에 이후 마주치는 수수께끼에서 이 '망가진 손'은 사랑하던 자와 살인자, 두 사람을 헛갈리게 만드는 요소가 될 것입니다. 만일 탐사자가 이곳에서 시신의 손을 가지런히 정리해 준다,

등의 선언을 한다면 이후의 수수께끼에서 사랑하던 자의 손이 망가졌다가 최근 고쳐진 듯 보인다는 등의 힌트를 추가로 주도록 합시다. 다정한 행동에 대한 보상으로요.)

[침대 옆 작은 탁자]

침대 옆 작은 탁자를 보면 그 위에는 가족 장정의 노트가 보입니다. 굉장히 오래된 제책 방식을 사용하고 있습니다. 안을 보면 가지런한 손글씨로 일기 같은 것이 적혀 있습니다. 몇백 년은 되었을 글이 바로 머릿속에 들어오듯 술술 읽힙니다만... 꿈속이니 그럴 수도 있겠지요?

핸드아웃 '사랑하던 자의 일기'를 공개합니다.

<HO: 사랑하던 자의 일기>

모월 모일.

드디어 '그'에게 물건을 의뢰하는 데 성공했다.

천재 세공사 ●●●●(이름은 지워진 듯 잘 보이지 않는다.).

주변 사람들은 그런 기분 나쁜 사람에게 물건을 의뢰하다니 제정신이라고 했지만... 그의 작품을 본 이후로 눈을 떼 수가 없었는걸.

몇 달을 기다려 겨우 잡은 기회다.

뭘 주문할지 결정하는 데에도 한참이 걸릴 것 같다.

모월 모일.

오라버니를 오랜만에 만났다.

내가 ●●●●에게 물건을 의뢰했다고 하니, 정말로 걱정해주셨다.

그에게 물건을 받은 사람은 얼마 가지 않아 의문의 죽음을 맞거나 실종되는 경우가 많다고. 다정한 사람. 자신의 결혼도 얼마 남지 않았는데 나 같은 걸 걱정해주러 오다니.

만약에 내가 정말로 사라진다면 당신은 찾으러 와줄 건가요?

그렇게 물었더니 당연하지, 내 사랑하는 ●●. 라고 말해 주었다.

정말 그렇다면 사라지는 것도 나쁘지 않겠다고 생각하는 내가 있다.

...이제는 정말로 이 마음을 정리해야 하는데. 어떻게 된 것만 같다.

그에게 의뢰한 물건을 받아왔다.

금방이라도 꿈속으로 달려갈 수 있을 것 같은, 아름다운 유리구두다.

바로 침대 머리맡에 올려두었다. 그는 열쇠를 잃어버리지 말라고 했다. 오늘은 좋은 꿈을 꿀 것 같다. 한동안 오라버니의 결혼에 대해 생각하다 보면 낯밤을 새우곤 했으니까.

더는 그 사람을 걱정시킬 수 없다.

모월 모일.

이상한 꿈을 꾸었다.

꿈에서 오라버니의 방에 방문했다. 다행히도 그 여자는 없었다.
오라버니는 놀란 듯했지만 곧 네가 와줘서 기쁘다고 말해주셨다.
가슴이 벅차 죽을 것만 같아.

모월 모일.
이건 정말로 꿈일까?
하지만 그 사람은 날 거부하지 않았어.
그것만으로 족하다. 그것만으로도…
(다소 흥분한 듯, 날려 쓴 글씨이다.)

모월 모일.
꿈에서 깨지 않으면 좋을 텐데.
…아. 열쇠가 안 보인다.

모월 모일.
일어나보니 유리구두가 한 짝 없어져 있었다. 어째서?
어디를 찾아보아도 보이지 않는다.

모월 모일.
믿을 수 없는 일이 일어났다.
오라버니가 오랜만에 저택에 찾아오셨다.
유리구두가, 그의 손에 있었다.
나는 무슨 짓을 한 거지?
아무 생각도 할 수 없어 바로 그에게서 달려서 도망쳤다.
저택을 빠져나와 한참을 달리고 또 달려서…
어째서인지 지금, 이 알 수 없는 곳에 있다.
발소리가 들린다. 부디 오라버니가 아니기를 바랄 뿐이다.

모월 모일.
오라버니는 나를 찾으러 와 주실까?
아니. 분명 그러지 않을 것이다. 그러면 안 된다.
그 사람은 일상으로 돌아가는 게 어울린다.
침대 구석에서 잃어버린 열쇠를 발견했다.
더 이상 도망칠 곳이 없다. 도망치고 싶지 않다.

모월 모일.
……너무 졸리다.

잃어버린 열쇠를 가지고 있었던 것은 일기의 주인인 '사랑하던 자'입니다. 하지만 현재 그 열쇠는 방에 없지요. 열쇠는 다음 방에 가야 찾을 수 있습니다. 만일 여기서 열쇠를 찾으려는 사람이 있다면 시체의 손이 마치 뭔가에 의해 억지로 비틀린 듯 망가져 있었다는 사실을 떠올리게 해주거나, 방 바깥으로 향하는 길에 손가락뼈가 하나 떨어져 있다는 식으로 힌트를 주도록 합시다. 여기엔 누군가가 더 있을지도 모른다는 암시를 줄 수도 있을 테니까요.

4-3. 지하실의 복도

방을 나서면 그곳엔 조금 전 있던 곳과는 완전히 다른 풍경이 펼쳐져 있습니다. 지저분하고 어두우며 퀴퀴한 냄새가 나는 곳입니다. 건축 양식은 조금 전의 저택보다 최신식입니다. 콘크리트로 되어있는 건물이니, 당연하지요. 어딘가의 지하실일까요? 어디가 되었든 그렇게 오래 있고 싶지는 않은 곳이에요.

저택의 복도와 마찬가지로 이곳도 복도가 어디까지고 길게 뻗어 있고, 그 옆에는 지하실 창고의 문으로 보이는 문이 하나 나 있습니다. 아무리 앞으로 걷는대도 그 복도를 향해서는 다른 곳으로 갈 수 없을 겁니다. 계속해서 걷겠다는 탐사자가 있다면 〈듣기〉 판정으로 발걸음 같은 작은 소리가 찰칵찰칵, 찰칵찰칵...하고 탐사자를 따라오고 있는 것 같다고 생각해 어디론가 숨어야겠다고 생각하게끔 합시다.

문은 마찬가지로 잠겨있지 않습니다.

4-4. 살인자의 방

탐사자가 들어선 곳은 황폐하고 텅 빈 방입니다. 마치 낡은 창고 같아요. 싸늘하기 그지없는 냉기와 기분 나쁜 습기가 동시에 탐사자의 피부 위에 내립니다. 빛이 오래 들지 않았던 듯 퀴퀴한 곰팡내가 역겹게 풍깁니다.

만일 이전에 탐사자가 '신데렐라 살인사건'에 대한 정보를 보았다면 이때 살인 현장이라며 찍은 사진을 볼 수 있었을지도 모르겠네요. 그런 적이 있는 탐사자라면 이곳이 어쩐지 낯이 익게 느껴질지도 모릅니다. 이곳은 40년 전 '신데렐라 살인사건'의 범행 현장으로 쓰였던 주범 N의 창고입니다. 군데군데에 잡동사니가 쌓여 있습니다. ...저 너머엔 뭐가 숨겨져 있을까요?

〈관찰력〉, 〈수사과학〉 등의 기능을 사용하면 현장을 조사할 수 있습니다. 이외에도 탐사자가 적절한 기능을 제시하면 허용합니다. 어두워서 무엇이 있어서 잘 알기 힘들 것 같은데, 어째서인지

눈이 어두워지는 일은 없겠네요. 꿈이라 그런 걸까요?

기능 판정에 성공하면 탐사자는 잡동사니들 사이에서 검게 미끈거리는 액체 같은 게 고여 있는 것을 발견합니다. 그곳을 눈으로 따라가 보면...

가장 먼저 보이는 것은 고기를 갈아낸 듯한 찌꺼기.

그리고 그 위에는 아마도 사람의 손이었던 것으로 보이는 반쯤 썩은 무언가가 있습니다. 그 손은 바닥을 열심히 긁었는지 손톱이 벗겨져 있고, 바닥에는 손가락 모양의 자국이 가득합니다.

마치 무언가에 끌려가던 중 열심히 발버둥 친 듯한 자국이네요.

...어라? 뭔가 이상합니다. 썩은 손가락 사이에서 무언가가 반짝입니다.

이런 쇠락한 창고에는 어울리지 않는, 섬세한 세공의 열쇠입니다.

(※수호자 정보: 이전에 사라졌다고 하는 상자의 열쇠입니다. 이 방의 주인은 열쇠를 찾아내는 데까지는 성공했지만 찾아주는 사람이 없어 유리구두를 전부 갖추지 못하고 꿈에 갇힌 채로 샤그너 판에게 잡아먹혔고, 남은 혼은 인형에 갇혀 버리고 말았습니다. 이 열쇠는 이후 시나리오 클리어를 위한 중요한 단서이므로 기능에 실패했다 해도 적절히 힌트를 주어 찾을 수 있게 합니다. 이 방 주인의 손이 망가져 있다는 것을 알려주는 것도 꽤 중요한 단서가 됩니다.)

기괴한 참살 현장, 게다가 시체가 없는 참살 현장이라니 이상하기 짝이 없습니다. 이 기괴한 모습을 본 탐사자에게 <이성> 판정이 발생합니다. 0/1d3의 이성 수치가 감소합니다.

기괴한 모습에 충격을 받은 탐사자의 눈에 아까는 눈에 들어오지 않던 이상한 점들이 하나둘씩 보이기 시작합니다. 눈이 어둠에 더 익숙해진 모양이지요.

하나는, 작은 발자국. 피로 된 발자국이네요. 마치 방 밖으로 달려 나간 듯 보입니다. 어린아이? 아니, 어린아이보다도 작아 보입니다. 마치 작은 인형 정도의 크기인 듯한...

그리고 또 하나는 방구석에 처박힌 종이 뭉치입니다. 루스 리프로 엮인 노트네요. 잘도 이런 습기 가득한 방에 남아있었다 싶네요.

핸드아웃 '살인자의 일기'를 공개합니다.

<H0: 살인자의 일기>

모월 모일

딸아이의 생일 선물로 줄 구두를 샀다.

신데렐라의 유리구두를 연상시키는 미니어처 유리세공이다.

한 짝뿐이지만 나름 좋은 세공이니 그 애도 마음에 들어 할 테지.

비싼 것이지만 이것저것 많이 없어졌고, 중고품이라 싸게 파는 것이라고 상점 주인이 말해 주었다. 내 돈으로도 살 수 있어 다행이다.

모월 모일

두 사람이 나가버렸다. 집에 아무도 없다.

딸아이는... 구두도 두고 나가버렸군.

혼자 있는 집에서 버티기 싫어져 딸의 방에서 자기로 했다.

모월 모일

꿈에서 길을 걷다 집 앞을 지나는 아내와 딸을 발견했다.

집으로 데려오려고 했더니 반항했다. 어째서?

나가지 못하도록 했더니 어느새 움직이지 못하게 되었다.

오래 두니 냄새가 나서 정원에 묻었다.

모월 모일

오늘도 아내와 딸이 집 앞을 지났다.

어차피 집에 돌아와 주지 않을 테니, 죽이기로 했다.

어차피 꿈속이니까, 이 정도는 괜찮겠지.

내일은 조금 멀리 나가보기로 했다.

모월 모일

경찰이 집을 둘러싸고 있다.

모월 모일

그 짝새 자식, 내가 정말로 사람을 죽였다고 했다.

그럴 리가 없다. 딸과 아내가 그렇게 몇 명이고 있을 리가 없다.

그게 아니라면 나는 정말로... 사람을?

모월 모일

한참을 도망치다 보니 알 수 없는 복도에 서 있었다.

이 일기장은 어째서인지 계속해서 나를 따라다닌다.

제정신을 유지하기 위해서라도, 쓰기로 했다.

모월 모일(?)

이 날짜가 맞나? 잘 모르겠다.

침대에 누운 미라가 뭔가 열쇠를 갖고 있기에 손을 비틀어 뺏었다.
미라의 손이 망가졌지만, 아무래도 좋다.
그 상자에 붙어있던 것 같으니 분명 뭔가 관계가 있겠지.

모월 모일

어쩐지 익숙한 복도다.
아, 알겠다. 꿈속에서 살인을 저지르던 지하실이다.
여기를 뒤져도 딸과 아내의 방은, 우리 집 위층은 안 나온다.
여기가 내 공간이다. 우리 집이 아니라. 여기가.

모월 모일

또 그놈들이 왔다.
모습을 본 적은 없지만, 분명 나를 찾고 있다.
꽤 가까이 왔다.

모월 모일

이젠 거의 다 들킨 것 같다.
하지만 죽을 수는 없다. 죽고 싶지 않다.
저놈들이 사라지면 나가야지.
발소리가 점점 사라진다. 나가볼까
(바로 다음부터 피로 얼룩져 잘 보이지 않는다)

4-4. 아이 방의 복도

문을 나서면 아기자기하게 꾸며진 복도가 나옵니다. 부드러운 조명이 기분 좋은, 크림색 벽지의 공간이에요. 마찬가지로 옆에는 문이 하나 있습니다. 지금까지의 방들과는 달리 조금 문고리가 낮은 데 있을지도 모르겠어요. 이 높이는...

탐사자가 이 복도로 발을 들이자마자 퍽, 하고 작게 숨을 삼키는 소리와 함께 빠르게 어디론가 달려가는 소리가 들립니다. <듣기> 등의 기능을 사용해 자세히 들어 보면, 어쩐지 어린아이의 발소리처럼 들립니다. 거기에 더해 '찰카닥, 끼익.' 하는 기계 장치 소리 같은 소리도요.

(※수호자 정보: 유아 퇴행한 KPC와, 그 친구인 척 따라다니고 있는 '살인자'와 '사랑하는 자'의 인형입니다. 만일 KPC를 유아 퇴행하게 하지 않으려면 이 부분은 상황에 맞게 개변해주시기 바랍니다.)

4-5. 어린아이의 방

(※수호자 정보: 꿈에 갇힌 KPC의 방입니다. KPC는 이 공간을 탐사하다 정신적으로 충격을 받아, 혹은 탐사자에게 숨겨야 할 마음을 고백하고 말았다는 충격으로 유아 퇴행을 하고 말았습니다. 만일 다른 식으로 변형하고 싶으시다면 자유롭게 변형해주셔도 되지만, 마지막 수수께끼가 어색하지 않아지는 형태로 변형해주시기 바랍니다. KPC의 서사와 성격, 그리고 상황에 맞게 만들어주세요. 이곳에는 예시로 테스트 플레이에 썼던 묘사를 공개합니다.)

문을 열고 들어간 그곳은 아기자기한 장난감이 가득한 방입니다. 아마 어린아이의 방처럼 보입니다. 하나같이 오밀조밀하게 작아 마치 장난감의 세계에 온 것 같네요. 눈에 띄는 것은 방구석에 쌓인 인형 무리, 그리고 작은 옷장과 귀여운 침대입니다.

[옷장]

〈듣기〉 기능으로 방 안의 소리를 들어보거나, 옷장 문에 귀를 기울여보면 옷장 안에서 작게 숨을 삼키는 소리가 들립니다. 안에는 어린 모습의 KPC가 있습니다. KPC의 어릴 적 모습에 따라 묘사해 주세요. 아이는 다소 겁에 질려있지만, 탐사자를 보면 호감을 느끼고 잘 따를 것입니다. 탐사자가 어린 KPC에게 위협적으로 대하거나, 폭력적인 태도를 보이지 않는 한요.

KPC는 자신의 이름을 들어도 그것의 자신의 이름인지 잘 기억하지 못하며, 자신이 어째서 여기에 왔는지도 기억하지 못합니다. 탐사자가 지금까지의 사정을 설명하면 고개를 갸웃하며 영문을 몰라합니다. 마치 탐사자가 설명하는 것을 자신의 이야기로 받아들이지 못하는 것처럼요.

어린 KPC는 탐사자와 함께 놀고 싶어 하며, 탐사자가 이곳에서 나가자고 해도 겁을 내며 잘 따르려 하지 않습니다. 밖에는 무서운 것이 있으며 나가면 탐사자도 어떻게 될지 모른다고 하면서요. 탐사자가 이 방에 있는 것들을 다 보지 않고 데리고 나가려고 하면 어떻게든 방안을 안내하며 여기 있는 요소들을 전부 볼 수 있도록 유도해 주세요. 만일 탐사자가 어린 KPC에게 폭력적인 태도나, 위협적인 태도를 보였을 경우에는 그냥 내보내도 상관없습니다. 이 경우는 ED 1로 이어집니다.

[인형 무리]

혼자 행동하는 동안 이곳을 둘러볼 경우, 가장 먼저 느끼는 건 '녹슨 쇠 비린내가 난다'는 것이겠어요. 봉제 인형이며 바비 인형, 고무로 된 소리가 난 인형... 수많은 종류의 인형들이 아무렇게나 널려 있습니다. 그 안쪽을 잘 뒤져보면 똑같이 생긴 장난감 병정을 발견합니다. 둘 다 손이 망가져 있네요. 장난감 병정은 태엽을 감아 움직이게 만드는 종류의 장난감입니다. 발밑에는 붉은색 페인트가 칠해져 있네요. 가만히 인형을 들여다보고 있다 보면 '거기, 누구야...?' 라고 약하게 부르는 소리가 옷장에서 들릴 것입니다. 이후는 옷장 부분 묘사를 참조해주시고 이 뒷부분으로 이어주세요.

만일 옷장을 미리 둘러보아 어린 KPC와 함께 행동하게 되었다면 KPC가 인형들을 소개해줍니다. 이곳에서 만난 친구들이라면서요. 수많은 인형을 하나하나 소개해준 뒤, KPC는 마지막으로 두 명의 장난감 병정 인형을 탐사자에게 소개합니다. 이곳에 와서 사귀 친구들로, 로이드(Lloyd)와 뮐러(Müller). 하나같이 똑같이 생긴 인형입니다. 게다가 둘 다 손이 망가져 있네요. KPC는 어느 쪽이 로이드고 어느 쪽이 뮐러인지 매번 헷갈린다고 침울해하며 두 인형의 스펠링을 써 줍니다. 뽀뽀뽀한 글씨가 귀엽네요.

(※수호자 정보: 이 인형들의 스펠링은 '사랑하던 자'를 뜻하는 Lover, '살인자'를 뜻하는 Murderer의 변형입니다. KPC가 유아 퇴행을 하며 원래 가지고 있던 정보들이 혼동되며 이름도 변형된 것으로 생각해 주세요. 꽤 중요한 정보이니 스펠링을 함께 써주는 편이 좋을지도 모릅니다.)

어린 KPC는 이 두 병정 인형을 매우 신뢰하고 있는 듯, 탐사자가 밖으로 나가자고 하면 '로이드 씨와 뮐러 씨에게 물어보자. 응?'하고 탐사자를 설득합니다. 둘 중 하나에게 안내를 받자는 거지요. 이후, 마지막 수수께끼로 이어집니다.

[침대]

아기자기한 어린아이의 침대입니다. 만일 KPC와 탐사자가 어릴 적부터 아는 사이여서 어릴 적의 KPC가 어떤 침대에서 잤는지를 안다면 그 때의 침대를 떠올리게끔 하는 곳이라고 묘사해도 좋겠군요. 이곳엔 지금까지의 방 주인들이 그러했듯, KPC의 책 또한 있습니다. 예쁜 장정의 동화책이에요. 유아 퇴행한 KPC와 함께 이것을 보고 있다면, KPC는 어떤 감정의 색도 보이지 않고 가만히 탐사자가 그 책을 보는 모습을 지켜볼 것입니다. 만일 옷장보다 이쪽을 먼저 본다면 책을 가만히 보고 있는 탐사자를 보고 어려진 KPC가 '무슨 책 읽어?' 하는 식으로 옷장에서 고개를

내밀고 탐사자를 부를 것입니다.

이곳의 핸드아웃은 수호자가 작성해주시게 됩니다. 최대한 KPC의 서사를 은유적으로 풀어주세요. 지금까지의 서사, 탐사자를 어떻게 생각하는지, 그리고 어떤 식으로 절망해, 어떻게 이곳에 들어왔는지. 그냥 두면 KPC는 이곳에서 어떻게 될 운명인지 등요.

이하는 테스트 플레이에서 사용했던 동화책의 예시입니다.

<HO: 죽고 싶어하는 공주님의 이야기>

옛날 옛적, 그렇게까지 오래되지는 않은 옛날.

죽고 싶어 하는 공주님이 있었습니다.

딱히 무슨 일이 있어서 죽고 싶어 하는 것이 아닙니다.

아무 일도 없어서 죽고 싶어 안달이 나는 거예요.

특별한 것에 둘러싸였는데, 자기만 아무것도 아니예요.

그저 그런, 어중간한 사람.

그 아름다운 눈동자에는 세상 모든 것이 회색으로 보여서...

그래서 어쩔 줄 모르는 거예요.

죽을 위기에 맞닥뜨리면 조금쯤은, 이라고 생각했어요.

그래서 마법의 힘을 익혀보기도 했지요.

좋은 일도, 나쁜 일도 엄청 많이 했어요.

하지만 그것도 잠시, 원하는 것에는 조금도 손이 닿지 않아요.

그러던 어느 날, 죽고 싶어 하는 공주님은 드디어 발견했습니다.

함께 있기만 해도 세상에 색이 입혀지는, 멋진 별님을요.

어떤 죽을 위기보다도 심장을 뛰게 하는 매우 특별한 보물이예요.

하지만 죽고 싶어 하는 공주님.

이미 쿨러떨어지기 시작한 운명은 막을 수 없어서.

소중하고 소중한 별님은 함께 있기만 해도 다쳐버려요.

하지만, 죽고 싶어 하는 공주님.

이미 스며든 사랑은 막을 수 없어서.

나쁜 마법이라는 것도 모르고, 꿈결에 사랑을 고백해 버렸어요.

죽고 싶어 하는 공주님.

멀리멀리 도망쳐서 꿈의 성에 숨었어요.

별님도 사랑도 잊고,

이번에야말로 깊고 깊은 잠 속으로 빠져들어서...

탐사자가 KPC의 서사를 어느 정도 이해하고, 동정심... 호감이라도 해도 좋을까요? 그런 감정을 최대한 끌어내 줄 수 있는 내용이면 좋겠네요. 이후, 탐사자가 KPC를 계속해서 부를 경우, 어린아이 모습이었던 KPC가 거기에 응해 본래의 모습으로 돌아갈 수도 있습니다. 꿈속에서 나타날 때와 마찬가지로 잠옷을 입은 모습이겠네요. 하지만 본래 모습으로 돌아가도 KPC가 알고 있는 정보는 어린아이일 때와 그리 다르지 않습니다. 조금 더 조리 있는 말로 말할 수 있게 된 정도입니다.

4-5. 마지막 수수께끼

이 방의 모든 정보를 보고 KPC를 잘 설득하면 그는 함께 나가는 데에 동의합니다. 하지만 이 방에서 나간다고 해도 꿈 밖으로 나가는 방법은 아직 밝혀지지 않았지요. KPC를 데리고 이 방에서 나가려 하면 KPC는 '로이드 씨와 뮐러 씨에게 묻자'고 하거나, 본래의 모습을 되찾았다고 해도 '나가는 방법을 나는 모른다. 아마 저 둘 중 하나가 알 것이다'라며 두 병정 인형을 가리킵니다. 두 인형은 완전히 똑같이 생겼으며, 손이 망가졌다는 점도 똑같습니다. 만일 탐사자가 두 인형을 구분할 수 있는 어떤 점도 만들지 않았다면 두 인형의 특징을 이야기해, 둘 중 누구에게 안내를 받을지 고르게 만드는 게 좋겠네요. 두 인형의 특징은 다음과 같습니다.

로이드에 대해서	뮐러에 대해서
----------	---------

움직이는 걸 좋아하지 않는다. 몸이 매우 가볍다. 여기에 오래 있었던 고참이다. 뿔러를 매우 싫어해 매일 방해하려 한다. 심술쟁이다. 옷장 안으로 들어오려는 뿔러를 막고 있다. 늘 혼자 있고 싶어 해 모두를 따돌리려 한다.	어린이에게 다정하다. 사랑하는 사람이 떠났다고 한다. 여기에 오래 있었던 고참이다. 어두운 곳을 좋아하는 듯하다. 옷장 안에 숨어있으면 들여보내 달라고 조른다. 친구가 많았으면 좋겠다고 한다. 모두와 사이가 좋다.
--	--

(※수호자 정보: 이상의 정보를 KPC의 입을 빌려 말하게 하고, 만일 헛갈려 한다면 정리해서 보여주세요. 그래도 탐사자가 헛갈려 한다면 두 병정 인형의 스펠링, 그리고 Lover와 Murderer의 스펠링을 힌트로 주어도 좋을 것입니다. 엔딩 분기이므로 신중하게 선택하도록 해 주세요.)

→수수께끼를 제대로 풀지 못했을 경우: ED 2로 이어집니다.

→수수께끼를 제대로 풀었을 경우: ED 3으로 이어집니다.

탐사자와 KPC가 나름대로 수수께끼를 풀어, 해당하는 병사에게 '나가게 해 달라'고 요청하면 그는 부탁하는 말에 마치 생명을 얻은 듯 움직이기 시작합니다. 바닥으로 뛰어내려 달그락달그락. 마치 따라오라는 듯 앞장서서 걷기 시작합니다.

그리고...

달그락. 달그락달그락.

달그락달그락달그락달그락.

그제까지 가만히 있던 또 다른 장난감 인형들도 움직이기 시작합니다.

ED로 이어집니다.

엔딩

ED1. 인어공주는 물거품처럼 사라졌어요.

아이의 방에서 제대로 정보를 얻지 않고 그대로 방을 나가거나, KPC의 호감도를 제대로 얻지 못했을 경우 나오는 엔드입니다. 아이에게 폭력을 휘두르려 하거나 위협해서 원하는 바를 얻으려 할 경우는 이 엔드로 이어질 가능성이 높겠네요.

KPC는 탐사자를 따라 나오지 않습니다. 겁먹은 듯 인형을 끌어안은 채 가만히 탐사자를 바라보고 있습니다. 이대로라면 영영 꿈에서 나올 수 없을지도 모르는데... 하지만 어쩔 수 없죠. 우선 내가 살고 봐야 하는 것 아니겠어요? 그렇게 스스로를 달래며 발걸음을 땀 순간...

찰카닥, 빠걱. 하는 소리가 들립니다.

다음 순간, 푸욱. 하는 소리가 들립니다. 다리에 타는 듯한 고통이 느껴집니다.

아, 인형들이예요. 아이를 지키듯이 그 주변을 둘러싼 인형들이 어디서 꺼냈는지 한 손에 기다란 꼬챙이 같은 점을 든 채 탐사자를 향해 뛰어오릅니다. 손이 망가진 두 명의 병사 인형이 그들을 지휘하듯 팔을 휘두르고 있습니다. 한 번, 두 번, 그리고 세 번... 작지만 무수한 날뼉이가 탐사자의 몸을 꿰뚫습니다. 살려달라고 아이에게 손을 뻗는다 해도 아이는 겁에 질려 작은 인형을 끌어안은 채 탐사자의 손을 피하기만 합니다.

...이상하다. 아이가 끌어안은 저 인형. 저런 인형이 원래 있었던가요? 아주 잠시 떠오른 의문은 다시 한번 몸을 꿰뚫는 아픔에 물거품처럼 뚱 터집니다.

아이의 품에 안긴 인형의 눈이 붉게 빛납니다. 인형이 표정을 지을 리가 없는데, 어째서인지 더없이 사악한 미소가 그 얼굴에 떠오른 것만 같습니다.

눈을 부릅뜨고 다시 한번 확인하려 한 순간.

푹, 이제는 확인할 눈이 없어졌습니다. 의문 하나가 또 뚱 터졌네요.

곧 물거품들밖에 남지 않게 될 겁니다.

KPC 로스트, 탐사자 로스트.

ED2. 잠자는 숲속의 그대와.

살인자에게 길 안내를 부탁했을 때의 엔드입니다. 현실로 나가지 못하고 샤그너 판에게 안내받아, 잡아먹히고 말겠네요.

장난감 인형들이 마치 사열하는 군인들처럼 정중하게 서서 두 사람의 길을 안내합니다. 그 앞을 안내하듯 앞서 걷는 것은 뿔러 씨. 로이드 씨는 움직이지 않고 가만히 그 자리에 서 있습니다.

눈앞에는 황폐한 복도가 길게, 한없이 길게 이어지고 있습니다. 정말로 이 길이 맞는 걸까요? 그런 의문이 드는 순간...문이 하나 나타납니다. 꽤 그럴싸해 보이는 문이에요. 꼭 어딘가의 신전 같군요.

뿔러 씨는 KPC와 탐사자를 그 안으로 안내한 뒤, 입구를 지키고 섭니다. 꼭 수문장 같아요. 누가 들어오지 못하게 지키려는 걸까요? 작달막한 장난감 병사라도 생각보다 그림이 되는군요.

그렇게 생각한 순간입니다. 번쩍, 안쪽에서 붉은빛이 한 쌍 빛납니다. 처음에는 발치에서. 그리고 그다음은 허리께에서. 그리고 다음에는 아득히 높은 곳에서.

붉은빛 말고는 아무것도 보이지 않는 어둠 속, 어둠이 길게 찢어져 씨익 웃음 짓는 것 같았습니다. 어떻게든 도망치려 해 봐도 바깥에는 양철 인형이 서 있어 나갈 수 없겠네요. 여러분은 수문장이 무엇을 지키고 있는지 뒤늦게 깨닫습니다. 하지만 이미 때는 늦었지요.

길게 찢어진 어둠이 덩굴처럼 주변을 감아 옵니다. 잠자는 공주의 성을 감은 가시덩굴처럼요.

아마도 이 덩굴을 끊고 마법을 풀어줄 사람은 이제 어디에도 없겠지요.

KPC 로스트, 탐사자 로스트.

ED3. 피안의 강을 건넌시다, 신데렐라.

사랑하던 자에게 안내를 부탁했을 때의 엔드이며, 현실로 나갈 수 있는 엔드이기도 합니다.

그동안 미동도 없이 가만히 있던 장난감 병사는 KPC의 말에 마치 생명을 얻은 듯 움직이기 시작합니다.

바닥으로 뛰어내려, 달그락달그락.

마치 따라오라는 듯 앞장서서 걷습니다.

…그리고.

달그락.

달그락달그락.

달그락달그락달그락달그락.

그제까지 가만히 있던 또다른 장난감 인형들도 움직이기 시작합니다.

로이드 씨는 그 크기로는 믿을 수 없는 속도로 빠르게 앞서, 복도를 달립니다.

장난감 병사들이 놓치지 않겠다는 듯 눈을 빛내며 뒤를 쫓습니다.

(※수호자 정보: 난이도를 올리거나 긴박감을 올리고 싶다면 추격 룰을 적용해도 좋습니다.

이 경우 인형들의 이동력은 8, 탐사자들보다 1칸 뒤에 있는 것으로 합니다. 추적은 3라운드 가량 발생하며, 따라잡히면 한 라운드에 1d2 가량의 피해를 입도록 합니다. 만일 동화책을 휘둘러 인형들을 쫓아낸다 등의 적절한 선언을 한다면 한 라운드 동안 피해를 면할 수 있습니다. 인형들의 속도나 이들이 탐사자 일행을 따라잡았을 때 입히는 데미지는 탐사자 일행의 속도나 체력에 따라 조절해도 좋습니다.

난이도를 낮추고 싶다면 단순히 <민첩> 판정을 발생시켜 성공시 아무런 피해 없이 도망갈 수 있다고 해도 좋겠지요. 실패할 경우 인형들에게 습격받아 1d2 가량의 체력이 감소합니다. 그냥 엔딩으로 이어지게끔 하고 싶다면 이 연출을 생략해도 됩니다. 아슬아슬하게 잡힐 것처럼

연출한대도 이들의 공격 때문에 죽지는 않게 만드는 것이 중요하겠네요. 안 된다면 로이드가 길을 막아서고 탐사자들을 먼저 보내주는 연출을 해도 좋겠습니다.)

KPC는 맨발로 탐사자를 이끌고 달립니다. 반대여도 괜찮겠지요.

어느새 맨 처음의, 화려한 저택의 복도로 돌아왔습니다.

길게 이어진 복도의 끝에는 작은 상자가 보입니다. 유리구두 한 짝이 거기서 반짝이고 있네요. KPC가 잃어버린 유리구두입니다. 저기에 유리구두를 놓고, 완전히 잠그기만 하면 이 꿈의 세계는 달히고 사랑하는 자는 완전한 안식을 얻을 수 있을 것입니다.

사랑하던 자가 걸음을 멈추고 가만히 뒤로 돌아섭니다. KPC와 탐사자를 지나, 그 등 뒤를, 몰려드는 인형의 군세를 막아섭니다.

인형들 너머에는 무언가가 있습니다. 만일 탐사자가 뒤를 돌아보았을 경우, 〈행운〉 판정에 실패하면 그 너머의 무언가와 눈이 마주치겠지요. 붉게 번쩍이는 눈. 먹이를 노리는 괴물의 눈입니다. 눈을 마주쳤을 뿐임에도 그것이 계속해서 여러분을 노리고 있었다는 사실을 알아챱니다. 그대로 잡아먹히고 말 것이라는 본능적인 두려움에 온몸이 떨립니다. 〈이성〉 판정이 발생합니다. 0/1d6의 이성 수치를 감소합니다.

(※수호자 정보: 인형 중 하나로 모습을 바꾼 샤그너 판입니다. 멀리에서 노려보고 있으며, 인형의 모습이므로 이성 수치의 감소치를 조절했습니다.)

가지고 있던 유리구두를 상자 안에 돌려놓고, 열쇠로 상자를 잠그면 두 사람은 현실로 돌아갑니다. 탐사자의 손을 KPC가 꼭 쥐고 있겠지요.

탐사자의 시선 끝, 아마도 그들을 막아선 장난감 병사가 있었을 터인 곳에는 화려한 드레스 자락이 훑듯 보입니다. 탐사자는 그 드레스 자락을 어딘가에서 본 적이 있겠지요.

그래요, 그리고 보니 이 저택의 원래 주인은 그녀였습니다.

죄 깊은 저택의 여주인은 밀려오는 인형의 군세 앞에 당당합니다.

그야, 이 이상 도망칠 곳은 없으니까요.

인형들 너머로 무언가가 밀려옵니다.

훑듯 보는 것만으로도 몸이 떨리는 포식자가. 꿈의 지배자가.

그것이 드레스 자락을 넘어 두 사람의 현실로 침범하기 전에...

환한 빛이 두 사람의 시야를 감싸겠지요.

KPC는 환하게 웃으며 저택의 주인에게 손을 흔들니다. 어린아이의 모습으로 변해 함께 지내다 보니 정이 많이 들었던 모양이에요.

곧 모든 것이 빛에 휩싸입니다.

다음 순간, 눈을 뜨면 햇살이 눈부신 아침입니다.

먼저 일어나 있었던 듯 KPC가 웃는 얼굴로 탐사자를 맞이합니다.

그제야 실감이 나겠네요. 두 사람은 현실로 되돌아온 것입니다.

이것저것 처리해야 할 현실의 일은 산더미겠지만... 지금은 그저 생환을 기뻐하기로 합시다. 어떤 일이 있었건, 지금은 둘이서 아침햇살을 받으며 새로운 하루를 기뻐하고 있는걸요.

처리해야 할 앞으로의 일이 얼마나 남았건, 그것만큼은 그 무엇보다도 명확한 사실입니다.

KPC 생환, 탐사자 생환.

저택의 여주인에게 안식을 되돌려준 당신에게 1d3의 이성 수치 회복.

백일몽 속의 신데렐라를 데리고 나온 당신에게 1d3의 이성 수치 회복.

두 사람의 앞으로의 이야기는 덤으로 선사합니다.

후기

2020년 디페스타에 냈던 책이었네요. 이후 오프라인 행사에 나갈 일이 없어 소량 통판만 하다가 찾으시는 분이 계셔서 무료 공개합니다.

2020년 1월 11일에 냈다는 건 실제로 쓴 건 그거보다 더 앞이란 소리겠죠. 12월이었던가. 오랜만에 들여다보면서 당시 이것저것 고민했던 게 떠올라 묘한 기분이 되었습니다.

고마운 분들 여럿의 도움으로 낼 수 있었던 책이고, 동시에 고마운 분이 찾아주셔서 다시 들여다볼 수 있었습니다. 당시 구매해주신 분들도 감사합니다. 즐겁게 플레이하셨을까요?

저는 이 시나리오를 돌리면서 즐거운 세션을 했습니다.

새로 이 시나리오를 봐주실 분들도 즐거운 세션 경험하시길 바랍니다.

늘 감사합니다. 행복하세요.

2022. 10. 16

류렐 드림