

🔗 [CoC 7th] 죽기 위해 태어난 것



죽기 위해 태어난 것

Born to Die / 死生決斷



내 유인을 기억해
전부 죽어버려



◆ 개요

"관리국에서 호출이야."

달이 기울 때 떠났던 KPC는 이례를 꼭 채운 후에야 돌아왔습니다.

핏기가 가서 확연하게 파리한 낮빛으로.

"뭔가 잘못됐어."

- 뭐가?

"나 신병에 들린 것 같아."

- 그게 무슨 새삼스러운 개소리람.

KPC는 가타부타 설명하는 대신 주방으로 걸어가 식칼을 꺼냅니다.

어젯밤 닭고기를 저미던 날이 새파랗게 빛나고, 찰나의 눈부심을 끝으로 산 사람의 목덜미를 향해 수직 낙하합니다.

땡깡. 고기인지 목숨인지 모를 토막 치는 소리와 함께.

데굴데굴.

"죽고 싶어 미칠 지경인데, 무슨 수를 써도 죽을 수가 없어."

바닥에 굴러떨어진 머리가 말합니다.

◆ 시나리오 정보

- ❖ CoC 7판 시나리오
- ❖ 인원: 타이만 / KPC + 탐사자
- ❖ 배경: 현대 / 겨울 / 제주도 / 작중 정확한 날짜는 1월 29일이지만, 중요한 내용은 아닙니다.
- ❖ 진행 도중 KPC가 계속 죽습니다. **반복적인 자살, 그로테스크한 신체·시체 훼손 묘사**를 포함하고 있습니다.
사람에 따라 불쾌하게 여길 수 있는 상황이 자주! 등장하니 부디 무엇이든 괜찮은 분만 열람해 주세요.

◆ 안내 사항

■ 관계 설정

KPC와 탐사자 모두 서천차사입니다. 같은 스승에게 배운 동문 출신으로 각자 NPC와 어떤 사제 사이였는지 설정해 두어야 합니다. 둘 사이 감정은 동료애 내지는 전우애를 상정하고 작성했습니다.

■ KPC 설정

【광기】자살 충동에 시달리고 있어 눈만 떴으면 죽으려 듭니다. 캐릭터 설정과 연결된 진상은 없습니다. 광기 롤플레이밍이 가능하다면 누구든 괜찮지만, 못 볼 끝까지 다 보여주는 역할이니 체면을 중시하는 캐릭터는 권장하지 않습니다.

■ 탐사자 설정

파트너가 죽으면 곤란한(최소한 죽기를 바라지 않는) 캐릭터여야 합니다.

■ 경고 사항

진행 도중 KPC가 계속 죽습니다. **반복적인 자살, 그로테스크한 신체·시체 훼손 묘사**를 포함하고 있습니다. 사람에 따라 불쾌하게 여겨질 만한 상황이 자주! 등장하니 부디 무엇이든 괜찮은 분만 열람해 주세요.

WRITTEN BY. SUYEON

DOCUMENT EDITED BY. DAY9

■ 해당 문서는 PC 환경 및 Google Docs 앱에 최적화되어 있습니다.



등장인물

죽기 위해 태어난 것

Born to Die / 死生決斷

◆ 등장인물

■ NPC 안효례 (포트레이트 계란님 (@egg_bst))



성별	남성	성격	천재형 원칙주의자
나이	40대 초반	특징	KPC와 탐사자의 스승
정보	근력 60 건강 60 크기 60 민첩 50 외모 60 지능 80 이성 60 교육 70 근접전 60 회피 50 근접전(격투/도검) 60		

두 사람의 스승이었던 안효례는 이 바닥에서도 손에 꼽을 만큼 잔뼈가 굵은 차사였습니다. 약관도 전에 차사가 되어 동기 최호원과 합을 맞춰왔고, 전성기에는 관리국 내 그들을 모르는 이가 없을 정도로 활약했습니다. 불온한 사고로 최호원이 먼저 명을 달리한 후 일선에서 물러나 후학을 양성하는 데 집중하고 있습니다.

현재 거처는 제주도 서귀포 지역입니다. 시나리오에서는 사십 대 초반, 정도를 벗어난 적 없는 천재형 원칙주의자를 상정하고 적어 두었습니다. 면면에 피곤한 기색이 짙어도 엄살 한 번 부릴 줄 모르는 딱 막힌 성격이지만 최호원과는 유치하게 티격태격할 정도로 격의 없습니다.

→ 레디메이드 우울을 먼저 플레이했다면 해당 시나리오에 등장했던 사수로 설정하셔도 됩니다.

■ NPC 최호원

안효례의 파트너. 뻔질거리는 구석이 있지만 말재주가 좋고 사교성은 더 좋아 미워하기 힘든 타입입니다. 설렁설렁 사는

것처럼 보여도 중요한 순간에는 절대 물러서지 않는 강단을 보여줍니다. 마지막 임무에서 다른 사람 대신 죽었습니다.
민간인, KPC, 탐사자를 구하다가 죽었다고 해도 좋습니다.

NPC 최태주 (포트레이트 계란님 (@egg_bst))



성별	남성	특징	-
나이	6~7세 추정		
최호원의 남동생. 예닐곱 살쯤 되어 보입니다. 최호원의 사후 안효례가 거두었습니다.			

◆ 관리국 전달사항

1. 세션을 시작하기 전에 탐사자에게 안효례와 최호원의 설정을 전달해 주세요.
2. 최호원이 죽은 시점은 일부러 정해두지 않았습니다. KPC와 탐사자가 안효례의 제자로 활동하던 시기를 먼저 정하고 최호원의 죽음은 그 이후로 결정하세요.
3. 탐사자가 안효례, 최호원과 연관이 있되 최태주의 존재는 모르는 것이 이상적입니다.



◆ 진상

죽기 위해 태어난 것

Born to Die / 死生決斷

◆ 진상

어둡시니 너머 진실

작년 동지선달 긴긴밤, 안효원은 외나무다리에서 참혹한 진실과 대면합니다. 다리 너머 어둡시니가 한때 최호원이었던 혼백임을 알아본 겁니다. 사인검으로 어둡시니를 찔러 죽인 안효례는 혈안이 되어 진실을 찾아 헤맵니다. 어둡시니 중 일부는 업을 쌓은 혼백이 지옥의 가혹한 형벌 끝에 일그러진 것입니다. 이는 별로 대단한 비밀도 아니었습니다. 어둡시니를 사냥하는 서천차사 또한 업에서 벗어날 수는 없으며 '사후 같은 운명이 내정되어 있다는 것'만이 충격이었을 뿐. 깊은 배신감을 느낀 안효례는 광기에 빠져 '저승 시왕 살해 계획'을 세웁니다.

산귀신의 계획

이번 거사에 동원된 것이 바로 서천꽃밭의 수레멸망악심꽃과 염라대왕의 금강저입니다. 안효례는 멸망을 부르는 꽃과 업을 가득 쌓은 검으로 신마저 죽일 무기를 만드는 데 몰두합니다. 그는 결단코 저승과 관리국을 용서하지 않을 것입니다. 원한이 깊고 깊어 살아있는 귀신이 되었으며 수호신 또한 흥신악살을 버티지 못하고 떠나버렸습니다.

도망친 불가사리

최태주는 밥풀을 뭉쳐 불가사리를 만듭니다. 불가사리는 금강저 한 짝을 훔쳐 먹고 멀리멀리 도망칩니다. 안효례에게 쫓기던 중 KPC의 뱃속으로 쏙 숨고 말았습니다.



불가사리를 삼킨 KPC에게는 광기와 상태 이상이 적용됩니다.

【광기】아귀병	
효과	먹어도 먹어도 배가 곡습니다. '쇠'로 만든 것을 보면 식탐을 참지 못하고 허겁지겁 삼키려 듭니다. 이 증상은 '불가사리'를 뱉어낼 때까지 계속됩니다.

【상태 이상】불가살	
효과	KPC는 시나리오 한정 절대 불사의 몸을 취득합니다. 바늘을 먹고 칼로 찌르고 난간에서 뛰어내리고 트럭에 뛰어들어도 죽지 않습니다. 항간에는 불로써 죽일 수 있지만, 사실이 아닙니다.

KPC의 광기는 사실 '자살 충동'이 아니라 '아귀병'입니다. 이러한 식성은 아무리 봐도 이상하기에 자살 시도로 오해받게 됩니다. 탐사자에게는 KPC의 상태를 아래와 같이 전달해 주세요.

【광기】자살 충동	
효과	시도 때도 없이 자살을 시도합니다. 바늘을 보면 먹고 칼을 보면 찌르고 난간을 보면 뛰어내리고 차를 보면 뛰어들고 맵니다. 이 증상은 '신병?'이 나올 때까지 계속됩니다.

【상태 이상】작두타기	
효과	인간의 몸에 신이 내리는 동안에는 칼로 베어도 피가 나지 않고, 불에 달아도 살이 타지 않는 등 반 불사 상태를 유지합니다.

안효례는 불가사리를 찾아 헤매고, 두 사람은 KPC의 자살 충동을 해결하기 위해 스승이었던 안효례를 찾아가게 됩니다. 이야기는 그렇게 시작됩니다.



◆ 용어 설명

죽기 위해 태어난 것

Born to Die / 死生決斷

용어 설명

【정보】 수레멸망악심꽃

설명

서천꽃밭에 피는 꽃. 사람들의 악한 마음을 요동케 하고 멸망에 이르게 만듭니다

【정보】 금강저

설명

벼락을 형상화한 검. 염라대왕이 지옥을 평정할 때 금강저로 죽은 것과 산 것, 선한 것과 악한 것을 가리지 않고 전부 베어 죽였다는 일화가 있습니다.

【정보】 불가사리

설명

고려 말 등장했다는 상상 속 동물. 밥풀로 만든 짐승으로 닥치는 대로 쇠를 먹어 치우며 몸집을 부풀립니다. 죽일 수 없다 하여 불가살(不可殺), 불가사리라고 불립니다. 혹은 불로만 죽일 수 있거나, 불경으로만 죽일 수 있다는 설도 있습니다.

관리국 전달사항

작중에 등장하는 다양한 민속, 신화, 설화, 역사적 자료들은 우리역사넷, 한국학중앙연구원, 문화재청, 불교기록문화유산 아카이브를 참고했습니다. 시나리오 진행을 위해 임의로 각색한 경우가 많으니 열람 시 참고 부탁드립니다.

* 염라대왕과 금강저 설화는 시나리오 한정 창작 설정입니다.

시나리오 본문

◀ 문서 탭을 순서대로 넘기면서 열람해주세요.

소제목 열람이 필요하실 때에는, 문서 탭 제목 옆 점 세개 > [개요 표시]를 클릭하면 됩니다.

WRITTEN BY. SUYEON

DOCUMENT EDITED BY. DAY9



1. 발단

◆ 발단: 죽지 못해 죽을 맛

"뭔가 잘못됐어."

- 뭐가?

"나 신병에 들린 것 같아."

- 그게 무슨 새삼스러운 개소리람.

KPC는 가타부타 설명하는 대신 주방으로 걸어가 식칼을 꺼냅니다.

어젯밤 닭고기를 저미던 날이 새파랗게 빛나고, 찰나의 눈부심을 끝으로 산 사람의 목덜미를 향해 수직 낙하합니다.

땡깡. 고기인지 목숨인지 모를 토막 치는 소리와 함께.

데굴데굴.

"죽고 싶어 미칠 지경인데, 무슨 수를 써도 죽을 수가 없어."

바닥에 굴러떨어진 머리가 말합니다.

GM 정보

개요의 내용을 게임 혹은 영화의 인트로처럼 일방적으로 송출해 주세요.

탐사자가 본격적으로 롤플레이를 시작하는 건 이후의 장면부터입니다.

피오를꽃이 흐드러질 시기도 아니건만 단출한 사무실에 피 냄새가 아득히 차오릅니다. 질척질척한 핏물은 신발 바닥을 적시며 나뭇결의 경계를 지워나갑니다. 피 칠갑 위, 덩그러니 놓인 머리가 다시 말을 겁니다.

"이제 상황을 이해했으면 내 머리 좀 다시 붙여주지 그래."

탐사자가 얼 타고 있으면 머리 없는 몸이 알아서 바닥을 더듬어 목 위에 얻을 것을 찾아냅니다. *척척, 뱅글뱅글.* 잘린 단면을 맞대고 요철을 맞춰 끼우자 언제 그랬냐는 듯이 멀쩡한 모습으로 돌아옵니다. 피로 흠뻑 젖은 꼴이 아니었다면 헛것을 보았나 싶을 정도로 자연스럽게. "그날은 유달리 재수가 없었어. 하필 손이 다닥다닥 붙은 날이었지……."

KPC는 소파에 드러눕다시피 주저앉아 묻지도 않은 이야기를 떠벌리기 시작합니다.

GM 정보

아래의 예시를 참고하되 모든 대사를 '그대로' 전달할 필요는 없습니다.
밑줄 친 내용만 반드시 전달해 주세요.

왜, 그런 날 있잖아. 뭘 해도 안 될 것 같은 날. 뒤로 넘어져도 코가 깨지고 옷깃만 스쳐도 지갑을 도둑맞는 날. 호출이 떨어졌을 때도 진짜 가기 싫었다니까. 그냥 너한테 떠넘길걸. 아, 농담, 농담. 표정 한번 살벌하네. 그렇게 야박하게 굴지 말고 마저 들어봐. 관리국에 도착했는데 부장님이 문가에서 기다리고 있는 거야. 그것도 딱 지금 너 같은 얼굴로. 보자마자 쫓됐단 걸 직감했지. 뭔지 몰라도 부장님이 직접 나와서 하달할 정도라면 사달이 나도 단단히 낫구나. 부장님은 잔뜩 쫓아 있는 자기 부하한테 이렇게 말했어. "금강저가 도난당했다." 듣는 순간 귓구멍을 후벼팔 수밖에 없었다니까.

【정보】 금강저

설명

벼락을 형상화한 검. 염라대왕이 지옥을 평정할 때 금강저로 죽은 것과 산 것, 선한 것과 악한 것을 가리지 않고 전부 베어 죽였다는 일화가 있습니다.

하고많은 것 중에 하필 염라대왕의 금강저가 도난당할 건 또 뭐야. 염라대왕 그 인간 성격은 너도 알지? 결벽증, 신경증, 편집증, 의심증, 하여간 있는 병증보다 없는 병증을 세는 게 더 빠른 악독한 성격. 금강저가 도난당했다는 걸 들켰다가는 그날로 줄줄이 초상일 게 뻔하다고.

부장님은 내 손을 잡고 간곡하게 애원하셨어. "자네 스승도 열병을 핑계로 두문불출하는 와중에 믿을 건 오직 자네뿐이니 제발 서둘러 금강저를 찾아내게!"

그렇게까지 말씀하시는데 몸이 으슬으슬하더니 오늘은 날이 아닌 것 같다니 할 수가 있어야지. 지난 이레 네가 안락한 사무실에서 농땡이를 피우는 동안 나는 온갖 곳을 뒤지며 염라대왕의 금강저를 찾느라 혈안이 되어 있었다는 뜻이야. 응, 생색 맞아. 아무튼, 금강저가 어떤 검이냐. 세상이 만들어진 이래 비견할 대상 없는 악독한 검 아니냐.

보통 업이 아니라 금세 찾을 수 있을 줄 알았는데 내 날카로운 감으로도 도통 모르겠더라고. **탐라*** 어디에 있는 것 같기는 하다만……. 날이 지날수록 업이 점점 흐릿해지더니 종내에는 자취가 완전히 끊겼어. 큰일 났다, 이거 못 찾을 수도 있겠구나. 나는 깊은 시름에 빠져 색달해변에 앉아서 사유하고 있었어. 낮이 가고 밤이 오는 줄도 모른 채 정신없이 넋을 놓고 있었던 말이야.

그리고 그때,

"내 안에 '무언가' 들어왔어."

* 제주도의 옛 이름.

KPC는 한참 중요한 대목에서 이야기를 끊고 벌떡 자리에서 일어섭니다. 그리고 탐사자의 허리춤에 껴인 사인검을 향해 손을 뻗습니다. 검이라면 검날, 활이라면 화살촉, 권총이라면 총구, 지팡이라면 막대기, 거울이라면 테두리(어디든 쇠로 이루어진 부분)를 어루만지다가 그것을 또 제 머리에 내리칩니다.

▶ 탐사자가 KPC의 행동을 의심한다면

심리학 판정을 통해 번들거리는 시선, 수상쩍은 손놀림 따위를 알아채고 미리 막을 수 있습니다. 막지 못했다면 KPC는 사인검의 날카로운 부위로 자기 머리를 팍 찍습니다. 샷된 것만 벨 수 있으므로 별다른 출혈 사태는 발생하지 않습니다.

"대체 뭐가 들어온 건지는 모르겠지만, 봐. 사인검으로도 죽일 수가 없어. 그 이후로 나는 계속 이런 상태야."
"죽지 못해 죽겠어!"

잔뜩 하소연한 KPC는 단전에서부터 끌어올린 깊은 한숨을 내쉽니다.

KPC의 상태를 탐사자에게 공유해 주세요.

【광기】자살 충동

효과

시도 때도 없이 자살을 시도합니다. 바늘을 보면 먹고 칼을 보면 찌르고 난간을 보면 뛰어내리고 차를 보면 뛰어들고 맙니다. 이 증상은 '신병?'이 나올 때까지 계속됩니다.

【상태 이상】작두타기

효과

인간의 몸에 신이 내리는 동안에는 칼로 베어도 피가 나지 않고, 불에 닿아도 살이 타지 않는 등 반 불사 상태를 유지합니다.

신이 내린 몸은 인세의 것으로 감히 해칠 수 없는 법. KPC는 자기 상태를 신병으로 정의한 것 같습니다. 하나의 몸에 둘 이상의 신이 내리는 것도 딱히 드문 일은 아닙니다. 하지만 신이 서천차사를 부르는 건 대리인으로 삼아 이승을 통솔하기 위함. 이런 악독한 짓거리를 벌이는 경우는 전무후무했습니다.

"관리국도 도대체 어떤 까닭인지 모르겠대. (기존에 모시던 수호신)도 별달리 언질이 없고……. 뭐, 신내림이 이렇게 지랄 같은 경우에는 보통 '원하는' 게 있는 거잖아? 치성을 드려보는 수밖에."

금강저를 찾기도 전에 급하게 복귀한 것은 이런 상황 탓입니다. 어떤 신인지도, 무엇을 바라는지도 모르는데 치성은 어떻게 드리겠다는 건지. KPC가 대책 없는 얼굴로 웃으며 손을 내밉니다.

"도와줘, 파트너."



2. 전개

◆ 전개: 어차피 곧 죽을 목숨

자고로 답은 문제 뒤에 숨고 범인은 사건 현장으로 돌아오는 법. KPC와 탐사자는 영문 모를 신의 심통을 해결하기 위해 제주도로 향합니다. 끊임없이 몰아치는 바람, 돌에 부딪히는 파도 소리, 도로에 더듬더듬 솟아난 굴나무. 웃고 떠드는 사람들 사이에 섞여 게이트를 벗어납니다. 금강저를 찾고, KPC의 문제를 해결하겠다는 핑계로 출장 경비까지 타냈으니 합법적인 뺑뺑이, 아니, 출장이나 다름없습니다. 시원하게 뻗은 도로를 따라 렌터카가 켑썸썸 달려 나갑니다.

▶ 두 사람의 목적지는 크게 세 곳입니다.

사건 발생지 [색달해변](#), 금강저의 마지막 흔적을 확인했던 [선임교](#) 서귀포 매일 올레 시장에 숨겨진 [관리국 역참](#)입니다

GM 정보

위 텍스트 [하이퍼링크](#)를 누르면 해당 페이지로 바로 이동할 수 있습니다.



색달 해변

◆ 색달 해변

색달해변은 활처럼 굽은 모래사장이 유달리 아름다운 곳입니다. 흑색, 회색, 적색, 백색. 네 가지 색의 모래가 뒤섞여 햇빛이 드는 방향에 따라 시시각각 다른 색으로 물들곤 합니다. 아직 겨울의 찬기가 가시지 않아 사람 발길은 뜸하지만, 오히려 그래서 고즈넉한 운치가 있습니다. KPC는 모래 산이 완만한 곡선을 이루는 경계, 바다가 잘 보이는 즈음에 주저앉습니다.

“그날도 여기 앉아 있었어.”

아는 것이 없는 자의 회상에는 맥아리가 없습니다. 앉아서 두런두런 이야기나 나누세요. 이쯤 앉아서 바다를 보고 있었다, 가벼운 발소리가 들리길래 산책 나온 동네 고양이려니 했다, 풀숲이 바스락거린다 싶더니 갑자기 입안으로 무언가 들어왔다, 너무 순식간이라 거부할 새도 없었다. 막상 발원지에 도착했지만, 악한 기운은 썩 느껴지지 않습니다. 탁 트인 **바다**와 고슬고슬한 모래, 평평하게 펼쳐진 **산등성이**는 그저 아름다운 풍경화 한 폭에 불과합니다.

▶ 바다를 둘러본다.

새파란 소금물은 사람 손을 타지 않아 청명하고 냉랭합니다. 얼음물이나 다름없으니, 몸을 담그는 건 무리입니다. 새로운 물이 끊임없이 들고 나는 곳이니 흔적을 찾기란 쉽지 않아 보이지만, 방법이 전혀 없지는 않습니다. 물은 한 방울 한 방울 개체이면서 동시에 바다라는 집합체이기 때문입니다.

◆ 물의 기억을 읽는다면 **추적 판정**합니다.

성공 : 물결에 걸린 과거 잔상을 골라낼 수 있습니다. ★【사건】잔상 읽기가 발생합니다. 설사 판정에 실패하더라도 산등성이를 조사하면 다시 판정 기회를 얻을 수 있으니 무리해서 강행하지 않아도 됩니다.

▶ 산등성이를 바라본다.

해변을 둘러싼 산등성이는 짙은 색 나무들로 빼곡히 채워져 있습니다. 들어선 호텔이 산책로를 정비해 두었는지 딱히 오래된 나무도 없고 숲을 뛰노는 바람도 활달하기만 합니다. 모양새도 나쁘지 않고 기운도 탁하지 않고. 하긴, 특하면 인간이 드나드는 숲에는 영험한 기운이 깃들기 어려운 법입니다. 그래도 어떤 나무 한 그루 정도는 목격자가 되어 줄지도 모르죠.

◆ 나무의 기억을 읽는다면 추적 판정합니다.

성공 : 나뭇가지에 매인 과거 잔상을 찾아낼 수 있습니다. ★【사건】잔상 읽기가 발생합니다.

GM 정보

추적 판정에 전부 실패했다라도 【사건】잔상 읽기는 진행해 주세요.
대신 마지막의 세부 묘사를 제공하지 않습니다.

【사건】잔상 읽기

설명

영험한 기운이 깃든 불, 물, 나무, 쇠, 흙 따위에 새겨진 기억을 읽어내는 능력입니다. 흔히 염사라고 부르는 심령 현상의 일종으로 염사할 대상을 지정하고 정신을 집중하면 기억을 공유받을 수 있습니다.

◆ 【사건】잔상 읽기

[!] 바다 / 산등성이에서 추적 판정에 성공했다면 이 사건이 발생합니다.

깜빡. 눈을 감았다가 뜨면 탐사자의 영혼은 현재 시점을 벗어나 '사건이 발생했던 밤'으로 돌아갑니다. 순식간에 해가 지고 달이 뜨며 현재는 미래가 되고 과거야말로 현재가 됩니다. 모래 언덕 중턱에 널브러진 KPC가 보입니다. 물결 혹은 나뭇가지가 보았던 '그날의 KPC'입니다. 곧 제게 닥칠 일을 모르는 KPC는 태평하기만 합니다. 모래사장에 드러누워 관리국에 대한 불평·불만을 늘어놓거나 탐사자에 관한 험담을 떠들고 있습니다.

"이 자식은 파트너가 죽었는지 살았는지 관심도 없네. 꽤심하게."

이 장면은 어디까지나 잔상을 다시 읽는 것에 불과하므로 탐사자는 상황에 개입할 수 없습니다. 탐사자가 어떤 말을 해도 들리지 않고 어떤 행동을 해도 닿지 않습니다. 유령으로 취급하고 진행하시면 됩니다. 파도치는 소리가 무성한 가운데, 뒤편 나무 그림자가 바스락바스락 흔들립니다. 여태 그랬듯 달리 샅된 기운은 느껴지지 않습니다. "나비아~" KPC가 겁도 없이 수풀 너머로 손짓하다가 "우왓!" 호되게 당한 순간, 탐사자는 찰나에 뛰어든 것을 목격합니다.

흰빛, 유성처럼 꼬리를 매단 길쭉한 형체,
담백한 단 향을 풍기는…….

KPC는 그대로 모래사장에 굴러떨어져 한참 목과 가슴께를 부여잡고 객객거립니다. 불썹사나운 소리와 함께 과거에서 쫓겨납니다.

▶ 이때, 듣기 판정

성공 : 모래 언덕 위에서 들리는 작은 목소리를 귀동냥할 수 있습니다.

"안됐지만, 어차피 곧 죽을 목숨이니까."

누구의?

휘리릭. 주둥이가 좁은 호리병 속으로 영혼이 빨려 들어가는 불분명한 감각과 함께 탐사자는 정신을 차립니다.

다시 현재, 색달해변. 두 사람은 붉은 기가 짙어진 모래를 밟고 서 있습니다. KPC가 팔을 붙들어 옵니다.

"어때, 뭐 좀 알아냈어?"

◆ 앞선 추적 판정에 **성공**했던 탐사자에게는 좀 더 자세한 형태를 알려주세요.

이걸 당최 무어라 불러야 할까요? 달빛도 없는데 혼자 형형히 빛나고 있어 정확한 형태를 파악하기는 어려웠습니다.
희멀건…… 여우? 족제비? 더듬더듬 묘사하자면 길쭉하고 날쌔며 주둥이가 뾰족한 짐승처럼 보였습니다. 혼 같기도 하고, 요괴
같기도 하고, 도깨비불 같기도 한……. 말 그대로 ‘묘한’ 존재였습니다.

※※※

→ 색달 해변에서 더 알아낼 수 있는 것은 없습니다.

탐사자의 목격담을 토대로 [관리국 역참](#)에서 자료를 뒤져보거나, [선임교](#)에서 끊어진 금강저의 마지막 흔적을 조사하러
가면 됩니다.



▶ 선임교

아쉬워하는 목소리가 이어집니다. 가뜰이나 높은 다리는 빗물이 죽죽 흘러내려 오르기조차 쉽지 않아 보입니다.
이러다간 인명 사고로 이어지기 딱 좋을 겁니다. 두 사람의 조사에도 차질을 빚을 테고요.

“하여간 산천신도 유난이라니까.”

KPC가 고개를 내젓습니다. 산천신은 특히 부정을 경계하는 신격입니다. 금강저의 흔적을 전부 씻어낼 요량으로
세차게 물을 부어대고 있는 것 같습니다.

“약식으로 간단하게 하자, 간단하게.” 일단 달래나 볼까요.

【의식】기청제	
효과	비가 그치고 날이 쾌청하기를 비는 제사. 다양한 형태가 있으나, 약식은 돼지고기를 바치고 붉은 종이에 경문을 적어 태우는 것으로 대신 한다.

【경문】기청제 다라니	
내용	바라차 불다남 마데 마하반리자 바 라 밀데사바하. 十二波羅遮引佛陀喃引南去聲摩帝四十三摩訶般利若引波引羅引蜜帝莎引 呵四十四.

붉은 종이나 부적이야 차사라면 으레 품에 넣고 다니는 것들입니다.

하지만 이 산중에서 돼지고기는 어떻게 구하죠? 때아닌 멧돼지 사냥을 나설 수도 없고…….

▶ 아이디어 판정

성공 : 소시지를 떠올립니다. 그래, 소시지. 소시지도 돼지고기로 만들었지?

실패 : 지루함에 지친 아이가 아버지 팔에 매달려 소시지를 사달라고 조르는 걸 듣게 됩니다.

다행히 노점에서 판매하는 소시지는 돼지고기 함량이 59%가 넘는 ‘진짜’ 소시지입니다. 나머지 41% 첨가물 정도는 뭐……. 산천신도 눈감아 줄 거예요. 요즘 같은 시대에 제삿밥 얻어먹기가 쉬운 일도 아니고!

소시지를 한 토막 잘라 산등성이 아래로 고수레하고, 경면주사를 먹인 붉은 종이를 태웁니다. 종이가 타며 풍기는 화기와 빗줄기를 타고 흐르는 습기가 어지럽게 뒤섞입니다.

▶ 다른 관광객들에게 들키지 않으려면 여기서 은밀행동 판정에 성공해야 합니다.

판정에 **실패**할 경우, 등산복을 입은 어르신이 "산에서 불장난하는 거 아녀!" 혼쭐내거나 젊은 커플이 고개를 맞대고 "뭐야, 지금 산에 쓰레기 버린 거야……?" "헐, 요즘도 저런 사람이 있네." 수군거립니다.

KPC가 나서서 시선을 끌어줄 수도 있습니다.

GM 정보

종이를 다 태울 동안 탐사자는 대운륜청우경을 읊습니다.

플레이어에게 따로 구절을 알려주고 탐사자로 롤플레이нг하게 만드세요.

대운륜청우경

그대 대용왕이여, 이토록 간청하는 것은 모든 중생을 이롭게 하고 안락하게 하기 위해서로구나. 그러므로 이제 잘 듣고 자세히 들어라. 옛날 저 대비운생여래에게 들었던 위신력의 가호를 수순해서 내가 마땅히 그대에게 말해 주리라. 미래세에 가뭄 들면 비 내리고 홍수 나면 그치게 하며 기근과 질병의 창궐을 제거할 것이다. 모든 용에게 널리 고하여 알게 하고 다시 모든 천신이 될 듯이 기쁘게 하여 모든 마군을 흠어지게 하고 중생들을 안온하게 하리라. 바라차 분다남 마데 마하반리자 바 라 밀데사바하.

기청제가 끝나면 하늘 서쪽부터 서서히 해가 들기 시작합니다. 우중충하게 펼쳐졌던 비구름이 흩어지고 뽀얀 햇살이 내리쬐입니다. 화려한 단청 속 일곱 선녀도 방긋 웃는 듯 보입니다. 그칠 기미가 보이지 않던 비가 단숨에 멎으니 사람들은 눈을 동그랗게 뜨고 서로를 돌아봅니다. 까닭은 모르겠지만 운이 좋았다, 그리 여기는 것 같습니다.

"여우가 시집가는 날이었나?"

"소나기치고는 장하던데, 의외네."

"거봐, 일기에보에는 오늘 종일 맑다고 했더니까!"

웃고 떠들며 선임교를 향해 흠어드는 사람들.

그리고 텅 빈 옆.

KPC가 보이지 않습니다.

▶ 관찰력/추적 판정에 성공하면

선임교로 향하는 인파 첫머리에서 KPC를 발견할 수 있습니다. 언제 저기까지 갔지? 천제루 계단을 전부 내려간 KPC는 젖은 길에도 선임교를 향해 날듯이 달려가고 있습니다.

★【사건】 추락 주의가 발생합니다.

→ 판정에 실패했다면 비명을 듣고 선임교에서 떨어지는 KPC를 발견합니다.【사건】 추락 주의를 중간부터 진행하세요.

◆【사건】 추락 주의

[!] 기청제가 끝나면 이 사건이 발생합니다.

선임교를 향해 달려가는 얼굴은 초조함으로 일그러져 있습니다. 서천차사로서 위기의식을 느낀 것 같지는 않습니다. 저건, 오히려…….

▶ 심리학 판정

성공 : '탐욕에 사로잡힌 사람의 얼굴'임을 직감합니다.

실패 : '환희로 물든 사람의 얼굴'이라고 착각합니다.

선녀가 조각된 거대한 오작교, 둥글게 올라가는 경사, 붉은 프레임 위에 놓인 춤추는 선녀의 머리. 정확히 다리 중앙에 도착했을 때 KPC는 망설이지 않고 그 아래로 뛰어내립니다. 높은 울타리를 기어올라— 그대로 뚫.

까아아아아악! 사람이, 사람이 떨어졌어요!

깊은 숲속에 폭포 소리보다 거대한 외마디 비명이 울려 퍼집니다. 메아리는 모든 비명을 돌림노래처럼 반복하며 숲 곳곳으로 퍼뜨립니다. 푸드덕, 공포에 질린 산새들이 저편으로 날아가버리고, 탐사자는 천제루에 서서 모든 광경을

황망히 내려다봅니다. 서둘러 난립대 아래로 내려가면 무성히 자라난 나무로 시야가 번잡합니다. 피 냄새는 자욱한데 동서남북 어디로 가야 할지를 모르겠습니다.

▶ **항법/추적 판정으로 KPC를 찾아낼 수 있습니다.**

판정에 전부 실패했다면 한참 해맨 후 산천신이 보낸 길잡이 산토끼를 마주칩니다.

깊은 곳으로 굽이굽이 나지도 않은 길을 밟아 들어가면 계곡 바위 틈새에 걸려 있는 KPC가 보입니다. 채수 없게 머리부터 떨어졌는지 얼굴은 온통 곤죽이 되어 있고 네 개의 팔다리는 각기 다른 방향으로 꺾여 있으며 근처 바위며 흙에서는 비린내가 진동합니다. 사인검은 계곡에 빠져 저만치 떨어진 곳에서 달그락거리고 있습니다. 진정 죽음이었다면 시체조차 온전치 못한 악상을 치러야 했을 겁니다.

▶ **참혹한 광경에 탐사자가 충격받았다면 이성 판정(0/1D3).**

“타사자.”

KPC는 어눌한 발음으로 탐사자를 부르며 더듬더듬 도움을 요청합니다. 이번에는 할 일이 많습니다. 피범벅으로 뭉개진 얼굴을 씻기고, 어긋난 관절 위치를 바로잡고, 잃어버린 치아도 찾아서 꽂아주어야 합니다. 대개는 쉽게 낫지만 어디에 꿰뚫린 건지, 뺨 뚫린 옆구리의 상처는 흩어진 살점을 찾지 못해 다소 비어 있습니다. 씻기고 지혈하고 봉합하고, 풀뿌리에 걸린 송곳니까지 찾아내 끼워 넣으면 KPC는 허로 입안을 더듬어 봅니다.

“응, 됐다. 전부 다 있어.” 고통을 느끼지 못하는지 끔찍한 상태에 비해 멀끔한 얼굴입니다. 물에 젖은 사인검을 챙기는 모습이 어찌나 태연한지 태평해 보이기까지 합니다.

“미안, 미안. 다리를 보자마자 뛰어내리고 싶어서 견딜 수가 없더라고.” 광기에 걸린 이상, KPC에게 현실적인 공포나 인간적인 반응을 기대해선 안 됩니다. 하지만 탐사자가 화를 내면 기꺼이 의견을 굽히고 미안하다고 말합니다. 탐사자의 도움이 필요하다는 걸 알기 때문입니다. 신체는 회복되어도 이미 흘린 피, 사라진 살점은 돌아오지 않습니다. KPC는 종잇장보다 창백한 안색을 띠고 있으며 사지가 온전해져도 제대로 서지 못하고 비틀거립니다. 미우나 고우나 부축은 필수 불가결해 보입니다.



▶ 관리국 역참

◆ 관리국 역참

중문에서 서귀포까지는 차를 타고 한참 달려야 합니다. 공영주차장에서 겨우 자리를 찾아 차를 대고 나오면 사람 냄새가 물씬 풍기는 시장에 도착합니다. 어스스스 노을이 내리는데도 골목골목마다 관광객과 동네 주민들로 문전성시를 이루고 있습니다. 한창 제철을 맞은 굴이며 한라봉, 황금향, 홍매향 등 노오란 만감류의 시트러스 향기가 산뜻하게 코끝을 스칩니다.

끼니를 챙기려면 **식당 거리**로, 역참에 들르려면 **공방 거리**로 가면 됩니다.

▶ 식당 거리로 이동한다.

사이좋게 달라붙은 네모난 가게들은 온갖 먹거리를 내놓고 팔고 있습니다. 매콤달콤한 소스를 듬뿍 뿌린 흑돼지 꼬치구이부터 콩치 한 마리를 통째로 말아버린 콩치 김밥, 기름진 돼지고기로 속을 채운 통통한 오징어 꼬치에 굴 반죽과 커스터드 크림의 절묘한 조화를 이뤄낸 굴하르방 빵, 고물로 우물투돌한 오메기떡과 바삭바삭 소리를 내는 대게 다리 튀김까지.

KPC는 어떤 음식에도 관심을 보이지 않습니다. 평소라면 환장했을 음식도 시큰둥하게 고개를 돌리고 억지로 입에 넣으면 그대로 뱉어냅니다. 한참 까탈을 떨던 KPC가 갑자기 탐사자에게 조릅니다.

“우리 저거 먹자.” 드물게 반짝거리는 눈동자는 낡은 횃집 간판을 향하고 있습니다. 아니, 정확히는 간판 아래. 요리사가 낱생선을 떠내고 **탁, 탁탁탁, 탁!** 경쾌하게 ‘회칼을 휘두르는 모습’에! 저 칼을 보고 무슨 생각을 하고 있을지는 뻔합니다.

예정된 비극이 탐사자의 머릿속에서 순서대로 상영됩니다. 횃집에 등장하자마자 계산대를 뛰어넘는 KPC, 회칼을 두고 실랑이를 벌이는 KPC와 요리사, 낱생선 대신 산 사람의 배를 가르는 회칼, 물 젖은 바닥에 흩뿌려지는 구불구불한 내장과 펄떡펄떡 뛰며 비명을 지르는 손님들……. 안 돼! 말리지 않으면 KPC는 그대로 횃집에 뛰어들어 위에 적힌 유혈 사태를 벌이고 맙니다. 말리면 애원하다시피 중얼거립니다. “괜찮아, 많이 안 먹을게. 조금만, 아주 조금만 먹을게. 맛만 본다니까?” 밥 먹을 생각일랑 한 점도 없으면서 말만 번지르르합니다.

사실 여기서 KPC를 말려봐야 소용없습니다.

회든 뭐든 일단 무언가를 먹으면 ★【사건】 배고파 죽을 지경이 발생하기 때문입니다.

◆ 【사건】 배고파 죽을 지경

[!] 이 사건은 식사 중에 발생합니다. 생략할 수 있습니다.

KPC는 송장처럼 거무죽죽한 안색으로도 여전히 먹는 것에는 의욕을 보이지 않습니다. 위험한 가위며 나이프는 이미 싹 치워둔 상황. 달리 시도할 자살 방법이 없는지 애먼 젓가락을 입에 물고 장난이나 치고 있습니다.

탐사자가 식사를 반쯤 비웠을 때, "엄마, 저 언니 / 오빠가 젓가락 먹었어!" "어머, 보면 안 돼!" 옆 테이블에서 불길한 증언이 들립니다. *컹, 컹컹!* 다음에 들리는 것은 당연히 앞자리의 불규칙한 호흡. 쇠젓가락을 통째로 삼킨 KPC가 목을 부여잡고 테이블 아래에서 구르고 있습니다. 그 기다란 걸 대체 어떻게 다 집어넣은 건지! 목 위로 얇고 긴 자국이 드러납니다. 굳이 꺼내 보지 않아도 젓가락이라는 걸 알 수 있습니다. 입술까지 새파랗게 질린 KPC는 숨이 넘어갈 것처럼 바닥을 구릅니다. 이대로 질식사하기 전에 이물질질을 꺼내고 기도를 확보해야 합니다.

【응급처치】 하임리히법

내용

환자의 뒤에서 허리를 팔로 감고 한 손은 주먹을 친다. 주먹을 환자의 명치와 배꼽 사이에 대고 다른 손으로 감싸 천 채 복부를 강하게 밀쳐 올린다. 이때, 한쪽 다리를 환자의 다리 사이에 넣어 몸이 흔들리지 않도록 지탱하는 것이 좋다. 이물질이 나올 때까지 같은 동작을 반복한다.

▶ 하임리히법이 효과를 발휘하려면 응급처치 판정에 성공해야 합니다.

실패 : 캐릭대는 소리만 장하고 도통 나오는 것이 없습니다.

계속 실패하면 : 앞치마를 벗어던진 가게 사장님이 "거 진짜 못하네! 나와! 내가 할 테니까!" 끼어들입니다. "내 가게에서 음식도 아니고 젓가락 먹다가 죽은 사람이 나왔다는 건 용납 못 해!" 분연한 외침과 함께 단번에 응급처치 판정에 성공합니다.

온 힘을 다해 복부를 때려대면 풍랑 만난 조각배처럼 흔들리던 몸은 곧 발은기침을 터뜨립니다. 얼마간에 씨름 끝에 *썩그랑!* 축축하게 젖은 젓가락이 목구멍에서 툭 튀어나옵니다. 눈을 휘둥그레 뜨고 지켜보던 사람들도 그제야 안도의 한숨을 터뜨립니다. 눈물, 콧물, 침 범벅이 된 KPC는 바닥에 벌렁 드러누워 중얼거립니다.

"배고파 죽겠어……."

그러더니 멀찍이 자리에서 일어나 식사를 재개합니다. 놀라다 못해 경악한 시선에도 아랑곳하지 않고요. 오히려 "어린애는 따라 하지 마라." 옆 테이블 아들내미에게 멋진 척 충고하기까지 합니다. ……뽀뽀함도 광증인가?

▶ **공방 거리로 이동한다.**

한라봉 모자, 돌하르방 인형, 바다를 담은 캔들, 제주도 곳곳의 풍경이 그려진 엽서와 땅콩 모양 자석……. 어딜 가든 뽀뽀한 물건들이 가득한가 하면 드문드문 색색의 원석을 꿰어 만든 장신구나 직접 짠 뜨개 인형, 드림캐처를 걸어놓은 수제 공방도 있습니다.

빼곡한 골목을 돌고 돌아 인적이 드문 샛길로 빠지면 기둥 뒤에 숨은 가게가 하나 있습니다. 누구도 눈길 한 번 두지 않는 전당포. 여기가 바로 서천서역관리국의 역참입니다. '휴업 중' 팻말이 걸려 있지만, 어차피 다 보여주기식입니다. 무시하고 문을 열자 어두컴컴한 창고가 드러납니다.

"사파세!" 외치며 사인검으로 문 안쪽을 두들기면 *깡깡, 깡깡, 깡깡*. 저 안쪽에서부터 불이 들어오기 시작합니다. 환해진 내부는 조금 전과 판판 별세계입니다. 매화가 핀 회색 실크 벽지와 규칙적인 무늬가 맞물린 마룻바닥. 천장에서부터 흘러내린 족자에는 수려한 여인의 옆모습이 그려져 있고 암녹색 벨벳 소파 옆에는 갓을 쓴 전등이 의젓하게 자리를 지키고 있습니다. 철 맞춰 동백을 꽂아둔 화병은 둥근 곡선과 곧은 직선이 절묘하게 이어집니다. 손에 잡힐 듯 은은한 향내까지, 누군가 공들여 관리한 티가 납니다.

* 사파세: 도깨비를 쫓아내는 곳에서 외치는 추임새.

"네가 중문 별관에는 웬일이냐?"

계산대를 차지한 노인이 안경을 추켜올리며 아는체 해 옵니다. 인두걸을 쓰고 있으나 그 실체는 아주 오래된 성주신으로 관리국의 중문 역참을 담당하고 있습니다. 이름이랄 건 달리 없어 성주신, 성주님 정도로 지칭합니다. 두 사람 중 더 오래된 사람과 안면이 있는 사이입니다.

그러면 인간보다 훨씬 오래 살았을 테니 KPC 안에 든 것을 알아볼지도 모릅니다. 자초지종을 설명하거든 성주신은
흠, 앓는 소리를 내며 KPC를 들여다봅니다. 가느다랗게 접힌 시선이 이목구비를 순서대로 훑습니다.

“별 걱정할 건 없어 보인다. 험한 기운은 느껴지지 않아. 정말 탈이 났더라면 저놈 돌보는 신이 진즉 사달을 냈겠지.”

반복되는 자살 사태를 이야기하면 담당하던 표정이 허물어집니다. 그런 건 들어보지 못했다는 반응입니다.

“그렇게 대단한 기세가 있지도 않은데, 산 몸을 제멋대로 움직인다고?”

누렇게 빛바랜 신문을 반으로 접은 성주신이 팔을 뻗습니다. 거칠고 투박한 손이 KPC의 맥을 짚고 잠시 머물습니다.

“이건…….”

늙은 얼굴에 파문이 입니다. 다시 확인하려는 것처럼 몇 번이고 손목을 고쳐 쥐던 성주신이 뜨악한 처방을 내립니다.

“태기가 있구나.”

【명사】 태기(胎氣)

내용	1. 아이를 뱌 기미.
----	--------------

아닌 밤중에 흉두께 같은 진단에 KPC의 입이 딱 벌어집니다.

- 태기는 무슨 태기, 말이 되는 소리를 해요! 나이 들더니 노망났어요?

“일단 진정해라. 진짜 애를 뱃다는 게 아니라 어린 맥이 잡힌단 뜻이니까.”

- 그럼 처음부터 오해하게 말하지 마시던가!

“네 안에 든 게 태어난 지 얼마 되지 않은 것이거나…….”

- 말 끝지 마쇼! 누구 숨넘어가는 꼴 보려고 이래요!

미처 자라기 전에 죽은 것인 모양이야.”

주범은 신 새끼가 아니라 새끼 신이었구나. 어쨌든 한 가지는 알아냈습니다. 관리국도 성주신도 인지하지 못할 정도로 작고 어리다는 것. 여태 수소문해도 오리무중인 데는 이유가 있었군요. 터덜터덜, 혼백이 다 털린 꼴로 소파에 널브러진 KPC는 앓는 소리를 냅니다. 별로 기쁜 소식은 아니었던 모양입니다. (으쓱)

“허얼다니 동물의 혼일 수도 있겠구나. 어차피 책장들 뒤지러 온 거지? 세 번째 서고로 가봐라. 거기가 제일 쓸 만한 거야.”

성주신은 귀찮은 파리를 내쫓듯 손을 휘휘 휘어 져습니다. KPC를 데리고 세 번째 서고로 향하면 연식이 오래된 구형 전화기부터 안쪽으로 서책을 잔뜩 꽂아 넣은 책장, 명함하고 음습한 골동품들이 가득 쌓여 있습니다.

▶ 책장을 살펴본다.

이걸 언제 다 읽는담. 책으로 쌓은 산을 보자 단번에 기가 꺾입니다. **태어난 지 얼마 되지 않은 것**과 **미처 자라기 전에 죽은 것**을 주제로 서책들을 뒤지면 아래의 정보를 입수할 수 있습니다.

【정보】 태어난 지 얼마 되지 않은 것

내용

갓 태어난 요괴나 도깨비들은 신통력이 대단치 않다. 그것들은 보통 부모나 그에 견줄 만한 성체 곁에서 여러 가지 요술과 생존 비법을 배운다. 적어도 백 년은 묵어야 홀로서기를 시도한다. 백 년 동안은 한날 짐승과 별반 다르지 않다. 이때 길들이면 사역으로 다룰 수 있게 된다.

【정보】 미처 자라기 전에 죽은 것

내용

어릴 때 죽은 혼은 특히 영감이 뛰어나고 신통한 대신 번덕이 심해 어르고 달래기가 쉽지 않다. 개중에는 부모나 어른을 향한 원한이 사무친 것도 있다. 특히 태자귀는 집집을 돌아다니며 “제자가 되어 드릴까요?”라고 묻는데, 이때 “그렇게 하라.” 허락하면 그때부터는 그 사람에게 철썩 붙어 다닌다. 현종 때에는 장난으로 태자귀를 들였다가 떼어내지 못하고 죽은 이도 있었다.

KPC의 증상과 일치하는 내용은 없습니다. 게다가 탐사자가 보았던 건 흰 덩어리……. 털 짐승에 가까웠죠. 요괴나 각혼*으로 추정해야 할 겁니다. 요괴에 관한 기록이라면 산해경만 한 게 없죠. 빼곡한 **산해경**을 펼쳐 들고 흰 동물, 여우나 족제비 등을 찾으면 아래의 정보들을 입수할 수 있습니다.

* 각훈: 동물의 혼

【정보】 구미호	
내용	다시 동쪽으로 300리를 가면 청구산(靑丘山)이라는 곳인데 그 남쪽에서는 옥(玉)이, 북쪽에서는 푸른 흙이 많이 난다. 이곳의 어떤 짐승은 생김새가 여우 같은데 아홉 개의 꼬리가 있으며 그 소리는 마치 어린애 같고 사람을 잘 잡아먹는다. 이것을 먹으면 요사스러운 기운에 빠지지 않는다. * 《산해경》에서 발췌한 내용입니다.

【정보】 낮 족제비	
내용	바다를 건너면 지평(地埤)이라는 섬나라에 도착한다. 이곳의 어떤 짐승은 생김새가 마치 족제비 같은데 꼭 세 마리가 함께 다니며 패거리를 이룬다. 바람이 심한 날 순서대로 한 놈씩 등장하여 지나가는 이를 넘어뜨리고 베고 훔아준다. * 《산해경》 본문을 참고하여 창작했습니다.

역시 딱 이거다! 싶은 구절은 없습니다. 구미호는 이 땅에서 멸종된 지 오래고, 낮 족제비는 일본에 사는 괴물이니 등장 확률이 희박합니다. 그순대, 귀수산, 귀태, 묘두사, 불가사리, 해태……. 대체 어디에 적을 두고 조사를 해야 할는지. 안개 낀 것처럼 험잡한 상황은 막연하게만 느껴집니다.

◆ 【사건】 다이얼을 누르는 방법

[!] 이 사건은 탐사자가 조사를 마치면 발생합니다.

탐사자가 조사하는 동안 KPC는 골동품 사이를 기웃거리고 있습니다. 역사라 불러 마땅한 세월을 견뎌낸 골동품들은 청동과 구리, 순금과 순은으로 만들어진 귀한 보물입니다. 하나하나의 가치를 헤아릴 수 없고 신성하기는 두말할 것도 없습니다. 새끼를 역방향으로 꼬아둔 금줄과 서낭당에 걸어두던 오색천이 그 위로 치렁치렁 늘어져 있습니다. KPC는 잠깐 시선을 떼면 그새 구형 전화기 앞에 서 있습니다.

▶ 이상한 기미를 감지하고 만류한다면 민첩 대항합니다.

탐사자가 이기면 : 부딪히기 직전에 붙잡는 데 성공합니다.

KPC가 이기면 : 미쳐 말릴 새도 없이 은색 다이얼에 머리를 박아대기 시작합니다. **쿵, 쿵, 쿵!** 거센 박치기가 반복되고 딱딱한 철판에 핏물이 묻어납니다. KPC는 은혜 갚는 까치처럼 정형행동을 반복하고 있습니다.

▶ 떼어내려면 KPC와 근력 대항으로 이겨야 합니다.

실패하더라도 소리를 들은 성주신이 개입해서 뜯어냅니다.

“이게 미쳐도 단단히 미쳤구나.”

거친 소리에 깜짝 놀라 뛰어온 성주신은 경악을 금치 못합니다. 죽을 작정으로 머리를 박아대는데 어떻게 놀라지 않겠냐마는……. 탐사자나 성주신이 뜯어말려도 KPC는 쉽게 암전해지지 않습니다. “죽고 싶어, 독고 싶어, 목고 싶어, 육고 싶어.” 뉘까닥 돌아간 눈동자로 같은 말만 되풀이하더니 제발 놔달라고 애걸복걸합니다. 발음은 점점 뭉개져 애원이 아니라 주문처럼 들립니다.

한참 실랑이를 벌이고 나서야 소강상태가 찾아옵니다. 상처야 금방 나으니 치료할 필요는 없지만, 피멍과 생채기로 엉망이 된 이마를 닦고 있으면 성주신이 말을 붙입니다.

“그리고 보니 안 서방이 아픈 모양이던데.”

안 서방이 누구인지 선뜻 알아듣지 못하면 다시 설명합니다.

“네 스승 말이다, 안호레 그놈. 도깨비불에 데어 열병이 장하다더니 벌써 달포나 침거 중이야. 설마 모르고 있던 게냐? 쫓쫓, 무정한지고.” 관리국 부장님도 같은 말을 했죠. 병환이 심각하신가? 약한 소리를 앓는 분이라 뭘 알 수가 있어야지. 고개를 가우뚱거리자 성주신이 타박을 놓습니다. “모처럼 여까지 왔으니 병문안이나 들려봐라.” 넌지시 권한 성주신은 탐사자가 KPC의 상태를 더 중히 여기면 다시 말해 줍니다.

"병문안을 핑계로 둘러보라는 거야. 혹시 아니, 그 녀석이라면 무슨 수를 찾아낼지. '이런 일'에는 삼척동자보다 아는 게 많을 게다." 확실히 일리가 있습니다. 오래도록 현장에 몸을 담았던 스승님이라면 보다 많은 것을 알고 있을 겁니다. 아프시다고 하니 병문안하는 것이 제자 된 도리일 테고요. 열병도 일종의 감기이니 감귤주스라도 사서 갈까요?

GM 정보

안효례에게 연락하면 전화는 부재중이고, 문자는 답장이 오지 않습니다. 두문불출한 지 달포라고 했던가요? 열병이 절절 끓어 연락조차 확인하기 어려운 걸지도 모르겠습니다.
집 주소는 두 사람 다 이미 알고 있으니 허락을 기다리지 않고 바로 방문할 수 있도록 유도해 주세요.

★ 모든 조사를 끝낸 후, 안효례의 집으로 이동할 때 **【사건】 귀신 없는 바다 없다**가 진행됩니다.

⚠️ ◆ 사건 : 귀신 없는 바다 없다

◆ 【사건】 귀신 없는 바다 없다

[!] 이 사건은 모든 조사를 끝낸 후, 안효례의 집으로 이동할 때 진행합니다.

내비게이션에 목적지를 입력하고 달리면 숲 터널을 빠져나와 탁 트인 바다가 열립니다. 저녁 빛에 거무죽죽하게 물든 바다는 끝이 없는 무한궤도처럼 펼쳐져 있습니다. 해안선을 스치던 시선이 문득 귀퉁이 어딘가에 닿습니다. 거기에는 등대 대신 고개를 꼭 숙인 여자가 서 있습니다. 어두운 머리카락이 꼭 쏟아져 얼굴과 목덜미를 온통 뒤덮고 낡은 젓빛 스웨터로 빼짝 마른 몸을 겨우 가린 처량한 여자가. 여자의 맨발은 성난 파도에 잠겨 보이지 않습니다.

이 날씨, 이 시간에 바다에 들어간다고? '어떤 의도'를 간파한 탐사자가 그 여자를 구하려 들면 KPC는 잠자코 손목을 붙잡습니다.

"저거 사람 아니야."

사흘 전에도 봤어.

▶ 속삭이는 목소리를 듣고 여자를 다시 보면, 관찰력 판정.

아까는 보이지 않았던 것들이 눈에 들어옵니다. 어디에도 놓여있지 않은 신발과 전혀 떨어지지 않는 몸, 머리카락 사이로 보이는 우그러진 목뼈. 기괴하게 뒤틀린 목뼈가 피부를 울퉁불퉁하게 구겨놓은 것을 발견하는 순간 여자와 눈이 마주칩니다. 그러나 여자는 고개를 돌리지 않았습니다. 정확히는 그럴 필요가 없었던 겁니다. 아까부터 고개를 거꾸로 돌린 채 우리를 보고 있었으니까. 싹뿔이 다 터져 불그스름해진 눈은 홍채와 흰자위의 경계가 뭉그러져 초점이 명확하지 않습니다. 말 그대로 죽은 눈이 집요하게 당신의 혈색, 체온, 그림자를 핏아먹습니다.

"귀신 없는 바다 없다니까." 한숨 같은 한마디가 더 따라옵니다.

고개를 돌리던 탐사자는 문득 위화감을 느낍니다. 그리고 보니 KPC, 내도록 죽고 싶어 안달이었던 주제에 색달 해변에서만큼은 암전했죠.

.....

겨울 바다야말로 빠져 죽기 딱 좋은 곳인데도 불구하고.

GM 정보

바다에는 마땅히 먹을 만한 쇠가 없어 불가사리도 암전했습니다. 탐사자가 KPC에게 묻더라도 KPC가 의도한 차이가 아니기 때문에 “어라, 그러게. 바다에서는 그런 생각이 들지 않았어.” 심플한 대답만 돌아옵니다.

★ 사건 종료 후, 적당한 타이밍에 **【사건】 펄떡펄떡 거울 심장**이 발생합니다.



◆ 사건 : 펄떡펄떡 겨울 심장

◆ 【사건】 팔딱팔딱 거울 심장

[!] 이 사건은 【사건】 귀신 없는 바다 없다가 끝난 후 적당한 때 발생합니다.

다른 방향에서 이어지던 도로가 하나로 합쳐지고, 조금 앞선 곳에 트럭이 들어옵니다. 철근을 가득 실은 화물차는 거대한 덩치를 자랑하며 차선을 빠듯하게 채우고 있습니다. 화물차가 등장했을 때부터 KPC의 시선은 그 차 공무니를 따라다닙니다. 번호판이라도 외우려는 건가 싶을 정도로 집요하게.

탐사자가 이상한 기미를 눈치채고 KPC를 부르면 그게 바로 신호탄입니다. 운전대를 탐사자가 잡고 있었다면 갑자기 핸들을 뉘아채고 운전대를 KPC가 잡고 있었다면 주저 없이 가속 페달을 밟습니다. *부와아아앙*, 불길한 배기음을 내는 차체가 비틀거립니다.

▶ 자동차 운전/근력 대항합니다.

탐사자가 이기면 : 차를 세우거나 간신히 제자리로 돌아올 수 있습니다. 창밖으로 운전 똑바로 하라는 쌍욕이 들려오지만 일단 위기는 면했습니다.

KPC가 이기면 : 예상한 일이 벌어집니다. 순식간에 두 차간 거리가 좁아지더니, *쿵!* 두 사람이 탄 렌터카를 화물차에 사선으로 갖다 박습니다. 충돌은 한 번으로 끝나지 않습니다. *쿵, 탕*, 눈이 벌게진 옆자리의 미친놈은 함께 죽을 작정인지 계란으로 바위 치기를 계속합니다.

적재되어 있던 철근이 아슬아슬하게 꺼떡거립니다. 불길한 예감은 틀리는 법이 없다더니 *썩그랑!* 철근 하나가 전면 창을 부수고 조수석(혹은 운전석)을 꿰뚫습니다. 산산이 조각나는 유리창과 뺨을 어긋하게 할퀴는 찬 바람, 가슴뼈가 부러지고 심장이 나가떨어지는 소리. 반 박자 늦게 고개를 돌리면 철근에 꿰뚫린 KPC가 널브러져 있습니다. 환부는 살짝 왼쪽으로 기운 중앙. 정확히 심장이 있는 자리입니다. 이번에는말로 죽어 마땅한 꼴이지만.

"내 심장……."

KPC의 목소리는 멀쩡하기만 합니다.

"내 심장 어디 갔어?"

철근에 밀려난 심장은 잿빛 도로에서 펄쩍펄쩍 뛰고 있습니다. 혈관이 끊어진 줄도 모르고 새 피를 만들어 내겠다고 부지런히 움직입니다. 주먹만 한 핏덩이가 아스팔트 위를 뛰어다니는 꼴은 기괴하다 못해 우스꽝스럽기까지 합니다. 심장을 주우려면 민첩 판정에 성공해야 합니다. 판정에 실패하면 물에 나온 물고기처럼 난리 블루스를 추며 자꾸 손아귀를 빠져나갑니다.

간신히 심장을 주우면 "**하이하이이익!**" 잔뜩 겁을 집어먹은 트럭 기사와 대면합니다. 산적 같은 생김새와 달리 심약한 구석이 있는지 손을 벌벌 떨고 있습니다. 하긴, 거의 반파된 차량과 뜯겨 나온 심장을 보고 멀쩡하면 그건 그거대로 이상한 일입니다.

"주, 죽은 거요? 맙소사. 맙소사, 신이시여." 트럭 기사는 외마디 비명을 남기곤 그 자리에서 혼절합니다. 뒤처리는 전부 탐사자의 몫입니다. 차라리 증거 인멸이 쉬워져서 다행이라고 해야 할지. KPC의 심장을 끼워 주고 증거를 인멸합니다. 철근을 제자리에 돌려놓고 트럭 기사도 운전석에 잘 얹혀두고 블랙박스의 녹화 기록도 삭제해야 합니다.

두 사람이 타고 왔던 렌터카는…….

▶ 운 판정

성공 : 다행히 창문이 깨진 것 외에는 이상이 없습니다. 비록 칼바람을 맞으며 달려야 하겠지만, 어쨌든 이 날씨에 걸어서 가는 것보다는 나을 겁니다.

실패 : 폭삭 주저앉고 맙니다. 망했다. 이건 분명 자차 보험으로도 커버가 안 된다. 불길한 확신이 등골을 서늘하게 합니다.

일단 급한 대로 차는 수풀에 숨겨두고 관리국에 지원 요청을 할 수 있습니다. 분명히 욕먹겠지만, 아니, 욕먹는 정도가 아니라 시말서는 떼놓은 당상이겠지만? KPC한테 책임지라고 합니다.

이 경우, 관리국은 고장 난 렌터카를 수거하지만 새 차를 구해주지는 않습니다. 따라서 두 사람은 안효례의 집까지 한겨울을 저벅저벅 걸어가야 합니다. 1D100분 정도 걸리는 거리예요.



3. 위기

▶ 첫 번째 닫힌 문을 연다.

침대 하나와 옷장 하나가 전부인 단출한 방이라 볼 것이 그리 많지는 않습니다. 벽 안쪽에 삼단 짜리 **불단**이 모셔져 있습니다.

◆ 침대

이불 귀가 단정하게 맞물린 침대에는 사람이 누운 흔적이라곤 남아있지 않습니다. 베개를 들춰봐도 이불을 열어봐도 평범한 침대에 불과합니다. **관찰력 판정**에 성공하거나 침대 밑을 뒤지면 침대와 바닥 틈새에 끼어 있는 상자를 발견할 수 있습니다.

두꺼운 종이 상자에는 **빛바랜 사진** 몇 장과 **흰 봉투**, **권총**이 한 자루 들어 있습니다.

◆ 빛바랜 사진들

관리국에 막 들어왔을 때, 갓 졸업했을 때……, 학창 시절이나 가족 관계를 유추할 만한 개인적인 사진은 전혀 없고 꾸준히 관리국과 최호원만 등장하는 사진들입니다. 마지막 사진을 뒤집으면 최호원과 안효례 사이에서 웃고 있는 **어린이** 한 명이 보입니다. 옛된 이목구비에서 어렵지 않게 방금 만난 소년의 얼굴을 찾아낼 수 있습니다.

그리고 보니 최호원에게 어린 동생이 딸려 있다고 했던가요? 그의 사후, 안효례가 거둔 모양입니다. 왜 낮이 익었는지 알 것 같습니다.

◆ 흰 봉투

표면에 검은 글씨로 '遺書'라고 쓰여 있습니다. 안에는 편지 한 통이 달랑 들어 있습니다. 들쭉날쭉 제멋대로 휘갈긴 악필은 분명히 최호원의 것입니다.

【정보】유서

내용

이걸 네가 먼저 읽는 일이 없었으면 좋겠지만, 사람 일이라는 건 한 치 앞을 모르는 거니까. 그냥 속 편하게 미리 당부해 두려고. 만약 이 형님이 먼저 떠나더라도 너무 상심하지 말아라. 너라면 냉담한 얼굴로 '어차피 둘 중 하나는 먼저 죽을 팔자였어.' 말할 것 같지만……. 거, 기왕지사 장례식에서는 우는 시늉이라도, 아니, 우울한 시늉이라도 좀 해주면 좋겠네. 속 썩이던 놈 없어졌다고 싱글벙글 웃어대는 건 아닌지 몰라.

(중략) 딱 두 개만 부탁하자. 하나. 다른 파트너는 들이지 마. 너는 걸핏하면 무리하는 놈이니까 다음 파트너가 될 놈이 불쌍하거든. 나도 없는데 괜히 고집부리지 말고 은퇴나 해. 풍경 좋고 사람 적고 귀신은 더 적은 곳에 가서

바다나 보며 살아. 그때쯤이면 행복한 말년을 보낼 때도 됐어.

또 하나. 내 동생 좀 돌봐주라. 손 가는 애는 아니니까 여름마다 한 번씩 들여다보기만 해도 돼. 너나 나나 천애 고아 신세라 이런 걸 부탁할 게 서로밖에 없잖나. 인상 쓸 거 알지만 염치 불고하고 부탁 좀 하자.

그 애는 복숭아나무가 좋아던데, 나는 별로. 죽고 나서도 샀던 것들 물리친다고 동동거리긴 싫잖아. 태평하게 잠이나 자게 복숭아나무 말고 버드나무로 해줘.

◆ 권총

한쪽 면에는 스물여덟 자의 축경이, 반대 면에는 스물일곱 개의 축성이 새겨져 있습니다. 최호원이 사용하던 사인검입니다. 탄창은 비어 있습니다.

◆ 불단

불단은 구색만 갖춰둔 건지, 아니면 관리를 그만둔 건지 먼지가 소복하게 쌓여 있습니다. 향촉은 사르지 않은 지 오래라 차게 식었고, 액자는 거꾸로 쓰러졌습니다. 액자를 뒤집으면 최호원의 영정 사진이라는 걸 알 수 있습니다.

▶ 두 번째 닫힌 문을 연다.

책장이며 책상이며 구분할 수 없을 만큼 서책이 잔뜩 쌓여 있습니다. 안효례의 성격과 달리 서재 환경은 지저분하다 못해 너저분할 지경입니다. 서재 어디에도 꽃은 보이지 않는데 화려한 꽃향기가 아른아른 코끝을 스칩니다.

◆ 책장

책꽂이에는 관리국 문서와 안효례의 개인 장서가 뒤죽박죽 섞여 있습니다. 저자나 편찬 시기는 다 제각각이지만 어둡시니를 조사하고 연구한 내용이 주를 이룹니다. 훑어보면 아래의 정보를 입수할 수 있습니다.

【정보】어둡시니

내용

저승에서 난 샛된 것들. 언제나 호시탐탐 이승을 혼란에 빠뜨릴 기회를 노리고 있다. 근원은 명확히 밝혀진 바가 없으나, 일부는 업을 쌓은 혼백이 지옥의 가혹한 형벌을 견디지 못하고 일그러진 형태다.

◆ 책상

사인검을 연구 중이었던 걸까요? 책상 위에 쌓인 자료는 태반이 무기에 관한 내용입니다. 새로운 무기의 형태를 이리저리 그려본 설계도도 종이 뭉치가 되어 굴러다니고 있습니다. 은퇴했다고 여유를 만끽하며 쉴 수 있는 사람이 아니라고는 생각했지만, 이 정도면 일중독입니다.

책상 옆에는 안효례의 사인검이 비스듬히 기대져 있습니다. 사인검의 표본 같은 '완벽한 검'입니다. 검을 두고 간 걸 보면 관리국 일은 아니었나 봅니다.

▶ 자료조사 판정

성공 **【정보】 수레멸망악심꽃**을 발견합니다.

실패 **【정보】 불가사리**를 발견합니다.

* 탐사자가 발견하지 못한 자료는 KPC가 찾아줍니다.

【정보】 수레멸망악심꽃

내용

서천 꽃밭에 피는 꽃. 사람들의 악한 마음을 요동케 하고 멸망에 이르게 만든다. 달이 없을 때 피어나선 그 달이 다시 저물면 꽃도 함께 시든다. 꽃잎 한 장으로 한 마을을, 꽃잎 석 장으로 한 나라를, 꽃 한 송이로 한 세계를 죽일 수 있다. 자청비가 수레멸망악심꽃을 사용해 천상 전쟁에서 수만의 적을 죽인 것이 가장 유명한 일화다. 이 꽃은 피어난 후에는 특이하게도 흙이 아닌 쇠에 뿌리를 내려 기생하는데, 많은 업을 쌓은 쇠일수록 강력한 힘을 발휘한다고 알려져 있다.

【정보】 불가사리

내용

고려 말 등장했다는 상상 속 동물. 밥풀로 만든 짐승으로 닥치는 대로 쇠를 먹어치우며 몸집을 부풀린다. 죽일 수 없다 하여 불가살(不可殺), 불가사리라고 불린다. 혹은 불로만 죽일 수 있다거나, 불경으로만 죽일 수 있다는 설도 있다.

원한다면 **금강저**에 관한 내용도 찾아볼 수 있습니다. 염라대왕이 그 벼락같은 검으로 무엇을 얼마나 죽였는지 구구절절 기록되어 있습니다. 이 세상에 존재하는 무기 중 가장 깊고 짙은 업을 쌓은 것이라는 평가도 달려 있는데요.

GM 정보

뜬금없는 손님들이 제멋대로 돌아다니며 방을 뒤져도 소년은 간섭하지 않습니다. 손님 대접에 수선을 뜬 주제에 정작 시간이 아무리 지나도 주방에 콕 박혀 존재감을 드러내지 않습니다.
최태주와의 접점은 적을수록 좋습니다. 만약 최태주를 찾으려 보이면 보이지 않는다, 잠깐 나간 것 같다고 말해 주세요.

▶ 모든 방을 살펴보았다면 듣기 한정합니다.

성공 : 때마다 현관에서 도어락 잠금이 풀리는 소리가 들립니다.

실패하더라도 소년이 기다렸다는 듯 거실로 뛰어나가며 크게 소리칩니다. "다녀오셨어요!"

막상 거실에 들어선 안효례는 달랑 혼자입니다. 오랜만에 보는 스승님의 얼굴은……. 기억과 한 점도 다르지 않습니다. 앓은 흔적이라든가 불편한 기색은 찾아볼 수 없습니다. 환후를 물으면 점잖게 대답합니다.

"웬일로 여기까지 왔어?"

"성주신께 괜한 걱정을 끼쳤구나. 따로 연락드리마."

"진작 털고 일어난 지 며칠 됐다. 동티가 날까 자숙하고 있는 거지."

"너희 걱정시킬 정도로 늙지는 않았으니 그런 얼굴들 하지 마라."

◆ 열병에 관해 안효례가 설명해 줄 수 있는 것은 대충 이런 내용입니다: 서귀포 앞바다에 어둑시니가 나타났다고 해서 출동했다. 막상 가보니 어둑시니가 아니라 물 건너온 오니더라. 잠깐 방심한 사이 도깨비불에 데고 말았다.

GM 정보

시나리오의 본문과는 관련 없는 내용이고 불에 뒀다는 건 전부 거짓말이므로 적당히 둘러쳐도 됩니다.

자시(子時)*에 다다른 지금, 수레멸망악심꽃이 시들기까지 앞으로 한 시간. 안효례는 차분한 외피와 달리 꽤 초조한 상태입니다. 그는 의연하게 굴면서도 두 사람에게 자리를 권하지는 않습니다. 알맹이 없는 대화를 반복하면서 축객령 내릴 기회만 살피고 있습니다.

* 밤 11시부터 새벽 1시까지. 시나리오에서는 11시 초입을 상정하고 있습니다.

심리학 판정에 성공하면 그가 이 대화를 흔쾌히 여기지 않는다, 혹은 어딘가 초조해 보인다고 알려주세요.

시계로 향하는 시선을 묘사하여 이후 일정이 있음을 암시하는 것도 방법입니다.

"아무튼, 오늘은 날이 늦었으니 돌아갈 가는 게 좋겠어."

"KPC도 상태가 안 좋아 보이는데."

"보다시피 집이 좁아서 마땅히 재워줄 곳이 없구나."

KPC는 고개를 꼭 수그린 채 눈에 뭇 정도로 어깨를 떨어내고 있습니다. 드러난 목덜미로 식은땀이 송골송골 맺혔다가 미끄러집니다. 괜찮냐고 물어보면 바짝 마른 입술로 간신히 괜찮다고 대답합니다. 그러면서도 안효례를 똑바로 보지 못하고 자꾸만 탐사자의 뒤로 숨으려 합니다. 안효례는 별 관심도 없어 보이는데 KPC 혼자 제 발 저린 도둑처럼 동동거리는 느낌입니다. 안효례에게 KPC의 상태를 설명하면 키워드에 따라 반응이 달라집니다.

◆ KPC에게 무언가 들린 것 같다. 그 이후 자살 충동을 느끼고 있다.

사인검을 사용해 보았느냐, 관리국에는 확인해 보았느냐 상투적인 질문이 돌아옵니다. 본인도 듣도 보도 못한 증상이라며 발을 빼는데, 제대로 증상을 들어보려 하지도 않는단 점에서 선불리 모른다고 하는 것처럼 느껴집니다. 제자들에게 다정하고 살갑지는 않아도 본보기가 되는 훌륭한 스승이었는데. 시간이 흘러서 사이가, 사람이 변한 걸까요?

◆ 나흘 전 색달해변에서부터 이렇다. 금강저를 찾다가 얹히고 말았다.

KPC의 상태가 '금강저'와 연관 있다는 것을 알아채는 순간 안효례의 안색이 바뀝니다. 그는 사뭇 심각한 눈으로 KPC를 바라보며 상태를 캐묻습니다.

"염라대왕의 금강저라면 나도 익히 알고 있다. 그걸 도둑맞다니 예삿일이 아니구나. ……어떻게, 금강저는 찾았고?"

"일하는 도중에 이래 됐다니 곤란하겠어. 제주도에 왔다가 그렇게 되었다라. 증상을 좀 자세히 들어보자."

식칼, 선임교, 젓가락, 전화기, 그리고 화물차. 일련의 사건을 들은 안효례는 어렵지 않게 그것이 불가사리의 소행임을 눈치챡니다. 물론 탐사자에게는 바로 알려주지 않고 시침을 뺏니다.

“맥이 잡힌다니 형체가 있는 것인 모양이다. 어디 내게도 보여주련.”

안효례가 손을 내밀니다. 곡옥 팔찌가 달랑거리는 흰 손이 가까워지자 묘한 향기가 훅 끼칩니다. 향 내음 같기도 하고 꽃 내음 같기도 하고 물 내음 같기도 한……. 알고 지낸 지 어언 몇 년이건만 생소한 향취.

그러나 향기의 출처를 묻을 새도 없이 KPC가 대뜸 도망쳐 버립니다. 나라님 만난 죄인처럼 안절부절 어수선하게 두리번거리고 *달달달달* 다리를 떨어대더니 내달리는 발놀림이 얼마나 잽싼지 제대로 보지도 못했을 정도입니다. 저대로 두면 또 무슨 짓을 벌일지 모릅니다. 이번에는말로 절벽 아래로 뛰어내릴지도 모르죠! 파도에 쓸려나가면 죽지 않는다고 해도 저 몸을 되찾을 수 없을 겁니다. 탐사자를 재촉해서 쫓아 나가도록 하세요.

바람과 파도와 세월이 깎은 절벽 앞에 덩그러니 선 외돌개 바위 하나. 아무리 불러도 돌아보지 않던 KPC는 더 갈 곳이 없어지고서야 간신히 멈추어 섭니다. 다행히 선임교 때처럼 그대로 뛰어내리지는 않을 건가 봅니다. 혼란에 빠진 사람처럼 같은 말을 되풀이하고 있습니다.

바람과 파도와 세월이 깎은 절벽 앞에 덩그러니 선 외돌개 바위 하나. 아무리 불러도 돌아보지 않던 KPC는 더 갈 곳이 없어지고서야 간신히 멈추어 섭니다. 다행히 선임교 때처럼 그대로 뛰어내리지는 않을 건가 봅니다. 혼란에 빠진 사람처럼 같은 말을 되풀이하고 있습니다.

“안 돼, 안 된다고 했어. 안 된다고 그랬단 말이야.”

두서없는 증언은 일방적으로 쏟아집니다. 누가 그랬냐고 물으면 어린 목소리가 냉큼 그 입을 빌려 대답합니다.

“태주가.”

◆ 최태주랑 아는 사이였냐고 묻는다.

"태주가 나를 만들었어. 어서어서 도망치라고, 멀리멀리 도망가라고……."

◆ 누구에게서 도망가야 하는지 묻는다.

"그 사람. 안효례."

◆ 너는 무엇이라고 묻는다.

"나는……. 죽지 않는 것."

대답이 끝나고 그 몸은 바람 빠진 인형처럼 철퍼덕 쓰러집니다.

◆ 【사건】 성인 기준 약 2g

[!] 이 사건은 탐사자가 가까이 다가오면 발생합니다.

억센 손이 탐사자를 붙잡습니다. 필사적인 악력에 끌려가면 바짝 마른 입술이 귤가에 속삭입니다.

"……고 싶어."

와그작. 송곳니가 목과 어깨 사이 생살을 짓씹습니다. 힘이 바짝 들어간 턱에 핏줄이 불거지고 바닷바람에 쇠비린내가 뒤섞입니다. KPC는 벌어진 상처에 코를 박고 피가 멈출 새도 없이 게걸스럽게 마셔댑니다. 소설 속 묘사와 달리 피를 빨리는 건 조금도 기분 좋은 일이 아니었습니다. **이성 판정(0/1).**

축축하게 젖은 목소리가 되뇌입니다. 죽고 싶어, 가 아니라.

"먹고 싶어."

라고.

참사자가 생각할 시간을 주세요. 일련의 사건에서 공통점(쇠)을 찾아낸다면 다음으로 진행합니다. 쉬 떠올리지 못하면 아이디어 판정을 유도해 주세요. 판정에 실패했다면 KPC가 어린애처럼 투정을 부립니다.

“칼도 다리도 젓가락도 전화기도 철근도 다 먹어 치울 수 있었는데.”

여태 죽고 싶다고 말한 줄 알았어. 그야 목을 베고 다리에서 투신하고 바늘 대신 젓가락을 먹지 않나 트럭에 들이받기까지 했잖아. 그건 죽고 싶어 환장한 것으로밖에 보이지 않았어. 하지만 만약.

‘죽고 싶어’가 아니라 ‘먹고 싶어’였다면.

식칼의 칼날.

선임교의 프레임.

쇠젓가락과 전화기 번호판.

화물차에 가득 쌓여 있던 철근.

그것들을 먹기 위해 날뛰었던 거라면.

【광기】아귀병	
내용	먹어도 먹어도 배가 고픈다. ‘쇠’로 만든 것을 보면 식탐을 참지 못하고 허겁지겁 삼키려 듭니다. 이 증상은 ‘불가사리’를 뱉어낼 때까지 계속됩니다.

【정보】불가사리	
내용	고려 말 등장했다는 상상 속 동물. 밥풀로 만든 짐승으로 닥치는 대로 쇠를 먹어 치우며 몸집을 부풀린다. 죽일 수 없다 하여 불가살(不可殺), 불가사리라고 불린다. 혹은 불로만 죽일 수 있다거나, 불경으로만 죽일 수 있다는 설도 있다.

쇠를 먹고 자라난다는 상상 속 동물, 혼란한 시대에 약한 이들을 구해낸다면 영험한 짐승, 무엇으로도 죽일 수 없어 ‘불가살’이라 불리다던 불멸의 신수. 모든 퍼줄이 제자리를 찾는 것과 동시에 화살은 시위를 떠납니다.



4. 절정

◆ 절정: 차라리 죽는 게 나아

안효례, 두 사람의 스승입니다.

하필 달도 뜨지 않는 밤이라 어떤 얼굴을 하고 있는지 보이지 않습니다. 일격에 과녁을 쏘아 맞힌 명사수는 활을 내리고 빠른 걸음으로 다가옵니다. 도망칠 곳 없는 절벽 위. 앞에는 의중을 알 수 없는 사냥꾼이 지키고 섰고, 뒤에는 깊이를 알 수 없는 망망대해가 펼쳐져 있으니 그야말로 진퇴양난. KPC는 심장을 튼탄 화마에 괴로워 뒹굴고 있습니다. 완전히 거리를 좁힌 안효례가 그 앞에 무릎을 꿇고 앉아 칼을 꺼냅니다.

날이 시퍼렇게 빛나는…… 벼락을 닮은 검.

'금강저'입니다.

안효례의 행동을 말리지 않으면 금강저는 그대로 KPC의 배를 가릅니다. 불타는 화살 아래 뱃가죽이 세로로 길게 찢어집니다. 피부와 근육, 혈관과 갈비뼈 아래에 내장이 구불구불 누워 있습니다. 안효례는 그걸 맨손으로 파헤치며 끊임없이 무언가를 찾아냅니다. 방해하는 탐사자에게는 영문 모를 말들을 쏟아냅니다.

"나를 방해하지 마라."

"전부 죽기 위해 태어난 것. 어차피 죽을 목숨이야. 이렇게 죽든 저렇게 죽든 중요하지 않아. 정말로 중요한 건 죽은 후의 일이지. 괜찮아, 절대 그렇게 내버려 두지 않을 테니까. 너희는 '그 녀석'처럼 만들지 않을 거다."

"시간이 얼마 없어, 금강저만 온전해지면……."

안효례를 막으려면 무력은 불가피합니다. 먼저 공격하지 않더라도 안효례가 방해꾼을 제압하려 들어 **전투가 시작**됩니다.

KPC는 빈사 상태입니다.

GM 정보

안효례에게는 어떤 공격도 통하지 않지만, 사인검을 찌르면 효과가 적중합니다.

짐승이 울부짖는 소리를 내며 안효례는 환부를 부여잡고 물러섭니다. 금강저는 팍 움켜쥐고 있지만, 품 어디에도 사인검은 보이지 않습니다. 벌어진 상처로부터 피 대신 검은 연기가 피어오릅니다.

일목요연한 징조가 알려주는 진실은.

◆【정보】안효례가 공개됩니다.

【정보】안효례	
내용	홍신악살이 흘러넘치고 있다. 원한이 깊고 깊어 살아있는 귀신이 되었다. 이 정보가 공개된 시점부터 대상은 인간이나 서천차사가 아닌 어둑시니 로 취급한다.

▶ 우선 이성 판정(0/1).

일그러진 혼백이 어둑시니의 결말을 맞는 것은 관리국의 공공연한 비밀입니다. 하나 단언컨대 산 몸으로 어둑시니가 되어 이숨을 돌아다니는 경우는, 그것도 그 정체가 서천차사인 경우는 생전 처음 봅니다. 더군다나 안효례라니. 그는 이 바닥에서도 손꼽을 만큼 잔뼈가 굵은 차사였습니다.

약관도 전에 신의 부름을 받았고 일평생 수많은 영웅담을 만들어 내며 관리국에 헌신했습니다. 최호원의 사후에도 흔들리는 모습은 찾아볼 수 없었습니다.

그런데 언제 와서, 대체 왜?

긴 생각은 허점을 만들 뿐입니다. 안효례는 변명이나 입장 따위 일언반구 떠들지 않고 금강저를 휘둘러 옵니다. 회피하기에는 늦었습니다. 반격만 가능합니다. 반격에 성공하든 실패하든 상관없이 ★【사건】잔상 읽기가 발생합니다.

◆【사건】잔상 읽기

[!] 이 사건은 안효례에게 반격했을 때 발생합니다.

스승은 제자에게 젖은 검 끝으로 어둡시니를 가리킵니다. 듣기 판정을 시도할 수 있습니다. 성공하면 사라져가는 어둡시니의 아귀에서

흘러나오는 마지막 마디를 들읍니다. ".....는..... 죽기 위해 태어난......" 허물어진 발음 때문에 알아듣기 쉽지 않으나 분명히 아는 목소리입니다. 그 목소리가 간혹 탐사자의 이름을 부르던 때도 있었습니다. "너무 마음 상해하지 마라. 개가 냉정한긴 해도 나쁜 애는 아니야." 어깨를 두드리던 손, 시원하게 웃는 얼굴, 쾌활한 목소리. 실패하면 대사는 듣지 못하지만 목소리가 익숙하다는 걸 눈치챬니다.

"이것이 나의 친구였던 자다."

【정보】최호원	
내용	사후, 저승의 절차대로 쌓은 업만큼의 형벌을 받게 되었다. 그 결과 일그러진 혼백은 어둡시니로 전락했다. 이승으로 기어든 것은 안효례에게 미처 전하지 못한 말이 있었기 때문이다.

"또한 모든 서천차사의 말로이지."

챙— 모서리가 마모되지 않은 청명한 파찰음이 정신을 깨웁니다. 다시 현재, 기암절벽. 두 사람은 새카맣고 위태로운 절벽 위에 서 있습니다. 안효례가 금강저를 고쳐 집니다.

"우리는 전부 죽기 위해 태어난 것."

"그게 녀석의 진정한 유언이자 고발이었어."

마주친 눈빛이 그 어느 때보다 형형합니다. 명백한 악의가 지옥 불처럼 타오르고 있지만 실성한 사람처럼 보이지는 않습니다. 검을 거뒀다가 거둔 만큼 도로 휘두르는 공세가 벼락처럼 쏟아집니다. 맥을 단숨에 끊어낼 수 있는 모든 급소를 피해 가며, 칼날 너머의 안효례가 묻습니다.

"일그러진 혼백이 어둡시니의 결말을 맞는 것은 관리국의 공공연한 비밀이지. 하나 우리가 몰랐던 것이 있다."

"그것들이 한때 '인간'이었던 것이라면......"

"살인죄를 지은 자가 저승에서 어떤 형벌을 받는지 알고 있느냐?"

사후 7일 도산지옥에서 칼로 세운 능선을 맨발로 걷고 사후 14일 화타지옥에서 무쇠 가마솥 속 끓는 탕국이 되고 사후 21일 한방지옥에서 얼어붙은 몸을 고드름으로 깨푼리며 사후 28일 검수지옥에서 가지 대신 칼이 달린 나무에 집어 던져지고 사후 35일 발설지옥에서 허를 뽑히고 사후 42일 독사지옥에서 독사에게 끊임없이 물어뜯기기도 사후 49일에 톱으로 관절과 마디를 톱막 낸 다음 사후 100일 철상지옥에서 쇠못이 뺄곡한 벽에 스스로 머리를 박아야 하며 사후 1년 풍도지옥에서 바람으로 살을 갈기갈기 에인 후 사후 3년 흑암지옥에서 낮도 밤도 없는 무저갱에 갇혀 영겁의 시간을 보내야 한다.

"그리 가혹하게 대하니 어떤 혼백인들 어둠에 잡아먹히지 않을 수 있을까. 어둡시니라는 이름은 모욕이나 다름없구나."

"KPC의 뱃속에는 금강저 반쪽을 훔쳐먹은 불가사리가 숨어 있다. 나는 온전한 금강저를 되찾아 신마저 죽일 무기를 들고 저승에 갈 것이다."

"그래서 저승에 있는 모든 죽은 것을 '다시' 죽일 거야. 윤회도 형벌도 없는 완전한 죽음을 주고 말 테다. 저승 시왕마저 죽여 모든 죽은 후의 규율을 무너뜨리고 지옥문을 지키고 서 있으마. 다시는 그 어떤 것도 죽음 이후를 두려워하지 않도록."

"그러니 나를 방해하지 마라. 내가 너를 해치게 하지 마."

어둡시니로 전락한 혼백 또한 여전히 인간으로 셈한다면 한 명의 서천차사는 그 생애 얼마나 많은 인간을 죽여왔던 걸까요? 그 사후 돌려받을 업은 얼마나 깊고 깊을까요? 탐사자도 안효례의 배신감을 이해할 수 있을 겁니다.

그야, 같은 곳에 적을 두고 있으니까.

그의 결말은 곧 서천차사의 결말이오, 서천차사의 결말은 곧 당신의 결말이기에.

GM 정보

선택할 시간입니다. 안효례의 행보를 눈감아 주거나, 끝까지 막아서거나.
대신 배를 가르고 불가사리를 꺼내면 KPC는 사망한다는 걸 미리 알려 주세요.

★ 그래도 물려서면 **【결말】** 이제 죽음과 끝은 같은 의미가 됩니다.

◆ 【사건】 잔상 읽기

[1] 이 사건은 안효례를 끝끝내 막아서면 발생합니다.

때를 알리는 팽팽한 음악이 절벽을 떠들썩하게 휘저어 놓습니다. 온라인 세션 중이라면 스마트폰의 기본 모닝콜 음악을 틀어주는 것이 효과적입니다. 한밤중에 난데없이 아침을 알리는 모닝콜은 안효례의 안주머니에서 울리고 있습니다. 우스꽝스러운 음악과 대조되게도 그의 표정은 차갑게 내려앉습니다.

"기어코 비키지 않겠다는 거구나."

알람은 자정 직전에 설정되어 있었습니다. 오늘이 끝나면 애써 피운 수레멸망약심꽃이 시들고 말 것입니다. 결국 안효례는 금강저 대신 '다른 것'을 사용하기로 합니다.

금강저를 성금 물린 그는 칼날이 상대가 아니라 제게 향하도록 손잡이의 방향을 고쳐 잡습니다. 그러더니 찰나를 망설이지 않고 그대로 목젖에 찔러넣습니다. 살을 찢는 소리가 투둑, 투드득, 떨어지고 벌어진 입안으로 설핏 꽃송이가 보입니다. 검은가 하면 붉고 붉은가 하면 검은 꽃. 알팍한 꽃잎은 전부 바깥으로 벌어지고 날카로운 술이 회전하는…….

【정보】 수레멸망약심꽃

내용

서천 꽃밭에 피는 꽃. 사람들의 악한 마음을 요동케 하고 멸망에 이르게 만든다. 달이 없을 때 피어나선 그 달이 다시 저물면 꽃도 함께 시든다. 꽃잎 한 장으로 한 마을을, 꽃잎 석 장으로 한 나라를, 꽃 한 송이로 한 세계를 죽일 수 있다. 자청비가 수레멸망약심꽃을 사용해 천상 전쟁에서 수만의 적을 죽인 것이 가장 유명한 일화다. 이 꽃은 피어난 후에는 특이하게도 흙이 아닌 쇠에 뿌리를 내려 기생하는데, 많은 업을 쌓은 쇠일수록 강력한 힘을 발휘한다고 알려져 있다.

꽃잎 한 장으로 한 마을을, 꽃잎 석 장으로 한 나라를, 꽃 한 송이로 한 세계를 죽일 수 있다던 그 꽃과 죽은 것과 산 것, 선한 것과 악한 것을 가리지 않고 전부 베었다는 그 검의 반쪽. 거기에 죽고 죽어 업과 한으로 완성된 어둠을 기어코 다시 한번 찔러 죽이던 살인자의 피를 곁들여. 덜렁거리던 머리가 고요히 폭발하더니 꽃의 형상으로 흔들립니다. 그럴 때마다 묘한 향기가 훅 끼칩니다. 악심을 들끓게 하고 멸망을 당기게 하며 죽음을 부르는 향취입니다.

살아있는 살상 무기, 오직 죽이기 위해 태어난 것을 목도한 탐사자,

▶ 이성 판정(1D10/1D100).

GM 정보

일시적인 광기 발생 시, 【광기】 폭력으로 고정합니다. (룰북 155p 참고)

태산이 온몸으로 짓누르는 듯한 위압감에 내장이 뒤틀리고 정신이 흔들립니다. 눈앞의 것을 바라보노라면 들끓는 충동을 제어하기가 어렵습니다. 죽고 싶고 죽이고 싶으며 죽어버리고 싶은 정체불명의 혼돈. 탐사자의 혼란에 공명한 사인검도 불온하게 몸을 떨어댁니다. 모든 마음이 꺾이고 그저 죽는 게 낫겠다 싶어졌을 때.

"괜찮아."

차가운 작은 손이 당신의 손을 붙잡습니다. 돌아보면 소리소문없이 최태주가 지척에 다가와 있습니다.

"한낱 인간이 쌓을 수 있는 업에는 한계가 있고 반쪽짜리 금강저로는 전력을 다할 수 없어. 저건 실패작이야."

해풍에 흔들리는 꽃을 바라보는 눈동자는 담담하기만 합니다. 이 모든 결말을 알고 있던 것처럼.

"내가 여태 싸우던 것과 그다지 다르지도 않아. 그러니 의심하지 마. 네 검을 믿어. 사인검은 분명히 응답할 거야."

적요한 목소리에는 마음을 잔잔케 하는 힘이 있습니다.

★ 탐사자에게 딱 한 번, 절대적인 공격 기회가 주어집니다. 이때 선언한 공격은 반드시 탐사자가 노린 곳에 적중합니다.

사인검을 찌르는 순간 그림자로 이루어진 꽃무릇은 타오르는 불처럼 팽배했다가 찢어집니다. 꽃술 사이사이를 가르는 균열이 지옥문처럼 흉측하기 짝이 없습니다. 업화가 내지르는 비명은 세상이 태어난 이래 모든 죽음의 소리.

버티고 버티 끝까지 쭈서 넣으면 스물여덟 자의 축경과 스물일곱 개의 신성이 깊숙이 스며듭니다. 축복과 저주가 소용돌이치더니 찌정, 벼락 내리치는 소리를 마지막으로 머리가 폭발합니다.

▶ 탐사자는 회피 판정합니다.

제때 검을 거두고 회피하지 못하면 폭발에 휘말려 어딘가 화상을 입습니다. 정도와 범위는 직접 정합니다.

머리가 사라진 몸은 갈피를 잡지 못하고 뒷걸음질 치더니 기어코 절벽 아래로 추락합니다.

철썩, 파도 소리가 지나간 텅 빈 풍경에는 외톨개 바위 하나가 외로이 서 있을 뿐입니다.



5. 결말

◀ 문서 탭을 순서대로 넘기면서 열람해주세요.

소제목 열람이 필요하실 때에는, 문서 탭 제목 옆 점 세개 > [개요 표시]를 클릭하시면 됩니다.

WRITTEN BY. SUYEON

DOCUMENT EDITED BY. DAY9

🌕 ED1. 죽는 것도 보통 일이 아니야

◆ 결말: 죽는 것도 보통 일이 아니야

여전히 여기는 칠십리 해안가, 기암절벽. 아주 약간의 탄 내음을 남기고 당신의 스승, 당신이 죽인 여독시니는 수증으로 퇴장합니다. 당면했던 위기를 넘긴 탐사자가 무엇을 하는지 살펴보세요.

▶ KPC를 확인한다.

절벽 어딘가에 불품없이 쓰러져 있습니다. 하여간 내도록 도움이 되는 적이 없습니다. 화살촉에 붙은 불은 꺼질 기미가 없이 생생하게 살아 있습니다. 그런데도 타는 냄새는 나지 않는 것으로 보아 평범한 불은 아닌 것 같습니다.

"그건 도깨비불이야. 화살을 뿜으면 저절로 소화될 거야."

절벽 아래를 내려다보던 소년은 뒤통수에도 눈이 달렸는지 정확히 탐사자의 의문을 해결해 줍니다.

▶ 최태주/절벽 아래를 확인한다.

밤바다는 새카맣게 물들어 이리 쏠려왔다 저리 밀려가기를 반복하고 있을 뿐입니다. 흔들리는 물결이 수귀의 손아귀 같기도 합니다. 가까이 다가가면 원귀를 달래는 축경을 조곤조곤 외던 최태주가 말을 붙입니다.

"차라리 잘된 걸지도 몰라. 물에 빠진 귀신은 저승 차사도 찾지 않거든."

발아래에서 한가득 넘실거리는 음기는 서늘하기 짝이 없습니다. 이런 곳에서 원한 서린 귀신을 상대하는 건 아무래도 좋은 선택이 아니긴 하지요. 저승에 끌려가지 않는다면 삼 년 상을 치르지 않아도 될 테니 어떤 의미로는 안효례가 바라던 진정한 죽음일지도 모릅니다.

"내 형제의 허물이니 말해봤자 곧 나의 허물이 되겠지만."

"오해하지 않았으면 하니 말해 줄게. 형이 어둡시니가 된 건 서천차사의 업 때문이 아니야. 그 업은 저승 업경도 비추지 않아. 애먼 걱정할 필요 없어."

최호원을 그렇게 만든 '업'을 물어보면 소년은 눈을 내리깁니다.

"사칙을 어겼어. 파트너를 구하려고 민가로 내달리는 어둡시니를 못 본 체했거든. 인명 피해가 막심했고……. 명부에 적힌 때보다 이르게 죽은 목숨도 너무 많았지. 후회했을 때는 이미 늦은 후였어."

KPC와 탐사자를 번갈아 바라보는 시선에는 우려가 서려 있습니다.

"옆에 있는 사람에게 너무 깊이 마음을 주지는 마. 세상에는 그 자체로 업을 쌓는 마음도 있는 법이니까."

◆ 【사건】 이미 죽어있던 것

[1] 안호례였던 어둡시니를 완전히 처치하면 이 사건이 발생합니다.

상황이 마무리되면 최태주가 KPC의 머리말에 앉습니다. "이제 불가사리를 꺼내줄게." 그러더니 두 손을 모으고 입속으로 두 마디를 중얼거립니다. "今受花報，果在地獄。"

GM 정보

불경 《아귀보응경》의 대사 발췌. "꽃피는 화보를 받았거니와 과보로 지옥으로 갈 것이니라."

망망대해에 접어든 조각배처럼 잠잠하던 몸이 곧 발은기침을 터뜨립니다. 얼마간의 씨름 끝에 통! 축축하게 젖은 밥 한 덩이가 목구멍에서 툭 튀어나옵니다. 눈물, 콧물, 침 범벅이 된 KPC는 바닥에 벌렁 드러누워 중얼거립니다.

"더워 죽겠어……."

타오르는 도깨비불 때문에 그 얼굴은 아직도 새파랗게 보입니다. 화살을 뿜아주면 그제야 숨통이 트인 사람처럼 헉헉거립니다.

한편, 소년은 땅에 떨어진 밥 한 덩이를 소중하게 주워 듭니다. 밥풀데기, 아니, 불가사리라는 것은 참 기묘하게 생겼습니다. 대충 뭉친 주먹밥처럼 생겼는데 거기에 고양이의 귀와 비둘기의 날개 같은 것이 달려 있습니다.

"배가 고팠을 거야. 요 며칠 도망치느라 제대로 먹은 게 없었거든. 너희한테는 미안하게 됐지만."

그리곤 남은 금강저 한 짝까지 냉큼 불가사리에게 먹입니다.

어어, 그건 염라대왕 건데. 탐사자가 항의해도 개의치 않습니다.

"염왕이 길길이 뛰거든 최가의 태주가 가져갔다 그래. 그럼 괜찮을 테니."

옛된 얼굴에는 어울리지 않는 연륜이 묻어납니다. 어느새 말은 반 토막 난 데다가 삼라만상 모르는 것이라곤 없고, 염라대왕하고도 아는 사이라니. 평범한 소년 같지는 않습니다. 정체를 물어보면 대답 대신 부스스 웃습니다.

"하나 알려주자면, 태주*는 내 이름이 아니야."

GM 정보

태주는 남자 어린아이가 죽어서 된 귀신. 휘파람 같은 소리로 망령과 대화하며 인간의 운명을 말해 주는 신으로 어린 귀신이지만 상당히 영험하며, 소홀히 대접하면 후환이 생기기에 각별히 모셔집니다.

긴 설명 대신 태주는 탐사자의 손에 불가사리를 건네줍니다. *잘 부탁해*, 그렇게 당부했던 것도 같고 *고마워*, 그렇게 인사했던 것도 같습니다. 불분명한 목소리 끝에 멀리서 섬휘파람새가 휘 우는가 싶더니 고개를 들면 절벽 위에는 오직 둘만 남아있습니다. 귀신이 곡할 노릇입니다.

"이제 집에 가고 싶어. 죽는 것도 보통 일이 아니야."

작디작은 불가사리는 탐사자의 손안에서, KPC는 흙바닥에서 드러누워 뒹굴뒹굴하고 있습니다. 그 모습이 어째 조금 닮은 것도 같습니다. 구해줘서 고맙다고 인사하는 것을 잊지 말고, 적당하게 장면을 마무리하세요.

돌아가는 길, 겨울 바다 곁에서 KPC가 묻습니다.

"죽음 후에 우리는 어떻게 될까?"

"(탐사자의 대답을 여기에 적으세요.)"

여차피 죽을 목숨.

전부 죽기 위해 태어난 것.

어떻게 죽느냐는 중요하지 않아.

정말로 중요한 건 죽은 후의 일이지.

스승은 그렇게 가르쳤지만, 제자는 다르게 대답했습니다.

때로는 죽보다 더 푸른 물감이 나오는 법이거든요.

* 청출어람(靑出於藍). 제자가 스승보다 뛰어나다는 뜻.

【결말】 죽는 것도 보통 일이 아니야	
결과	◆ KPC / 탐사자 생환
KPC	온몸이 근육통으로 너털너털해진 모양이지만, 생명에는 이상이 없습니다. 대신 심장 부근에 도깨비불에 덴 화상이 일렁거립니다. 【광기】 아귀병과 【상태 이상】 불가살을 드디어 해제합니다.
탐사자	떨어졌던 이성과 체력을 모두 회복합니다. 금강저 도난 사건과 안효례 차사 변절 사건의 공로를 인정받아 '진짜' 휴가와 보너스가 지급됩니다. ★ 【 변외 】 <u>죽기 위해 태어난 것</u> 으로 이어집니다
불가사리	관리국에 맡겨도 되고 권속으로 길러도 됩니다. 집안 모든 식기를 거덜 내지만, 꽤 귀엽게 생긴 데다가 죽지도 않으니 유용한 구석도 있습니다.

◆ 결말: 이제 죽음과 끝은 같은 의미가 된다

안효례는 KPC의 배를 갈라서 불가사리를 끄집어냅니다. 절벽 위에는 피가 낭자하고 헤집어낸 창자가 죽은 뱀처럼 널브러져 있습니다. KPC였던 시체는 말이 없습니다. 안효례가 기어코 불가사리가 삼켰던 금강저 한 짝을 찾아내는 것은 자정이 되기 직전입니다.

온전한 한 쌍의 금강저를 손에 쥔 그는 품에서 꽃무릇 한 송이를 꺼냅니다. 흉악한 악심과 불길한 죽음으로 멸망의 수레바퀴를 돌리는 **수레멸망악심꽃**입니다. 아귀의 손가락처럼 말라붙은 뿌리가 금강저에 달라붙어 기생하기 시작하더니 이윽고 흉측한 낮으로 자라납니다. 모든 일이 이루어지는 데에는 한 식경도 채 걸리지 않았습니다. 낮을 거머쥔 안효례는 유일한 제자이자 온전한 이해자를 바라봅니다. 어둠에 잠긴 시선들이 어긋하게 비껴갑니다.

"저승에서 기다리마."

삼엄한 목소리 끝에 멀려서 성취파람새가 휘 우는가 싶더니 고개를 들면 절벽 위에는 오직 하나만 남아있습니다. 어느 귀신이 잡아갈는지 모를 일입니다.

【결말】 이제 죽음과 끝은 같은 의미가 된다

결과

◆ KPC 사망 / 탐사자 생존

저승으로 내려간 안효례는 저승 시왕을 살해하고 서천서역관리국을 무너뜨립니다. 이후, 모든 죽은 것은 생전의 업을 재판받지 않고 죽음과 동시에 온전히 끝이 납니다. 탐사자는 관리국의 업무에서 풀려나 유한한 자유를 얻습니다. 이승은 달라진 것이 없어 보이지만, 정말 그런 지는 모를 일입니다.



죽기 위해 태어난 것

Born to Die / 死生決斷

◆ 후기: 죽기 위해 태어난 것

영어 제목은 Born to Die, 한자 제목은 사생결단(死生決斷)입니다.

참고로 동명의 노래와는 아무런 연관이 없습니다. 노래가 있다는 것도 쓰면서 알게 됐어요. 시나리오를 쓰면서 생각한 노래들은 <사라진 모든 것들에게>와 <오래의 부탁>이었습니다! 정작 제가 들은 건 이무진의 에피소드 / 아일릿의 럭키 걸 신드롬 / 버벌진트의 완벽한 날 같은 노래였지만요. (ㅋㅋ)

아주 예전에 트위터에서 그런 트윗을 본 적이 있습니다. '우울증이 없는 사람은 죽고 싶다는 생각을 안 한대' 놀라는 내용이었어요. 저도 덩달아 놀라서 지인들에게 '우울증이면 정말로 죽고 싶을 때가 있대' 그렇게 말했는데 그때 같이 있던 지인들이 모두 그렇게 하더라고요. "그럼 너는 죽고 싶었던 적이 한 번도 없어?"

일평생 죽고 싶다고 생각한 적은 한 번도 없었어요. 왜 그럴까? 사는 게 마냥 행복하고 즐거워서일까? 낙관적으로 사는 편이기도 하지만, 정말 그래서인가? 고민하던 끝에 이유를 찾아냈습니다. 저는 아주 어릴 때부터 삶의 태반을 교회에서 보냈거든요. 교회에서는 늘 지옥의 무서움을 가르쳤어요. 어린 마음에도 천국에 가는 건 너무 어려운 일이고 지옥에 가는 건 너무 무서운 일 같더라고요. 그래서 제게 죽음은 딱히 끝도, 도피 방법도 아니었어요. 그러다 보니 자연스럽게 개똥밭에 굴러도 이승이 낫다가 인생 지론이 되었습니다. 이제는 교회를 다니지 않지만, 아직도 종종 궁금해지곤 해요. 지옥은 정말로 있을까요? 천국과 환생과 소멸 중 어느 쪽이 진실일까요? 죽어보지 않아 알 수 없지만, 딱히 죽는다고 알 수 있을 것 같지도 않습니다. 이 이야기는 그런 생각에서부터 시작됐어요.

웬만한 신화에서 신은 인간에게 가혹하고 끊임없이 시련을 내리는 존재로 묘사되곤 합니다. 최호원의 일도 안효례의 일도 '인간적'으로 생각한다면 참작의 여지가 있겠지만, '신적'으로 생각한다면 죽어 마땅한 죄로밖에 여길 수 없었을 것 같아요. 안효례가 배신감을 느낀 점도 일평생 신에게 인생을 헌납했는데, 신은 조금의 자비도 베풀지 않는단 사실이 아니었을까요. 제게 제일 익숙한 건 기독교의 방식이지만, 무속 신앙도 불교도 인간의 죄를 판단하는 일에는 매우

가혹한 면이 있더라고요. 꼭 나쁜 마음을 품고 나쁜 일을 저지르지 않더라도, 아주 사소한 잘못마저도 전부 죄로 달아두는 것이 볼 때마다 너무하다 싶기만 합니다. 왜 사후 판결은 늘 철두철미하고 냉랭하게 묘사되는지 참 궁금해요. 그렇게 해야만 사는 동안 좋은 사람이 되려고 노력할 수 있기 때문인지. 사후 세계를 그만큼 생각하는 사람들이라 결벽적일 수밖에 없던 건지.

너무 그윽씽 고찰이 되어가니까 여기까지만 할게요. 아무튼 불경이나 무속 관련 자료를 잔뜩 읽을 수 있어서 무척 재밌었습니다. 저는 사실 장르 중에는 동양풍을 제일 좋아하거든요. 천 박사를 보고 나오면서 흥분해서 서서관을 짜기 시작했는데, 파묘가 천만을 찍은 후에나 책이 완성됐네요.

쫄보라 공포 장르나 퇴마 장르를 많이 보지는 못했어요. 참고 작품은 (아마도) 신과 함께 / 유전 / 검은 사제들 / 사바하 / 천 박사 연구소 / 빙의 / 파묘 / D-Gray Man입니다.

배경이 제주도인 건 우리나라 민속 설화나 신화가 가장 생생한 곳이 제주도라서! 작년 봄쯤 가족들과 제주도 여행을 다녀왔는데 거기서 본 선임교가 굉장히 웅장해서 인상 깊었어요. 언젠가 다녀오신다면 둘러보셔도 좋을 것 같습니다.

▶ 아래는 시나리오의 추가 해석입니다.

◆ “안됐지만, 어차피 곧 죽을 목숨이니까.”

화자는 태주, 목적어는 안효례입니다.

◆ “또 하나. 내 동생 좀 돌봐주라. 손 가는 애는 아니니까 여름마다 한 번씩 들여다보기만 해도 돼.”

태주는 어릴 적 죽은 최호원의 동생입니다. 돌봐달라는 것은 태주의 무덤인 복숭아나무를 의미합니다.

사진 속 태주와 방금 만난 태주가 전혀 자라지 않았다는 사실을 추가로 묘사해 복선으로 사용할 수도 있습니다.

◆ 달이 없을 때 피어나선 그 달이 다시 저물면 꽃도 함께 시든다.

제작년 겨울, 어둡시니가 된 최호원을 만남. → 올해 1월 14일, 보름. 수레멸망악심꽃 개화에 성공. → 1월 22일, 하현.
저승에서 금강저를 훔침. → 1월 23일, KPC가 금강저 추적을 시작함. → 1월 27일, 불가사리가 KPC 뱃속에 숨음. → 1월 29일, 선달그믐. 합삭. 날이 지나면 새로운 달의 주기가 돌아오며 수레멸망악심꽃이 시듦.

별로 중요한 내용은 아니고, 모든 날짜는 달의 위상과 음력 절기를 고려해 배치했습니다.

안효례가 칩거를 택한 건 수레멸망악심꽃의 향기가 몸에 밴 탓입니다.

Thx to.

시나리오 검수를 도와준 갯뚱, 삼끼, 두궁, 비비. 아침마다 만나서 함께 마감해 준 인망과 새벽에 만나서 함께 마감해 준 칙칙.
시나리오 카드를 맡아주신 무인세탁소님, 그리고 늘 힘이 되어주는 Team. 라퓨타와 읽어주신 모든 분께.

+ 구글 문서 편집을 맡아준 Day9!

WRITTEN BY. SUYEON

DOCUMENT EDITED BY. DAY9