



(모든 이미지는 @a_chococake 님 커미션입니다.)

죽여줘요, 스파이님!

(약칭 : 죽파이)

TEAM 조디악 | 태양

개요

최근 도시에서 '죽은 사람들이 살아 돌아와 범죄를 일으킨다'는 기묘한 사건이 벌어지고 있습니다. 현재까지의 단서는... 이 조직이 '열쇠'를 찾아다닌다는 것뿐! ...이었지만, 드디어 그 열쇠와 관련된 사람을 찾아냈다고 합니다.

도시의 평화를 위한 첫 번째 미션, 열쇠를 가진 「타겟을 ♥미인계♥로 유혹해 정보를 얻어라!」

이 사건을 해결할 수 있는 건 역시 최고의 스파이인 탐사자, 당신뿐이겠죠?

미션 봉투를 잘 넣어두고, 타겟이 있다는 클럽으로 향합니다. 눈에 들어온 사람은.....

...잠시만, 저 익숙한 뒤통수... 아니, 설마... 저 사람이 이번 미션의 타겟이라고요?

예?! 퇴사한 선배 스파이, KPC를 얼굴로 꼬시라는 건가요?!

정보

※ 가볍고 귀여운 느낌을 지향하는 시나리오이나... 훼손된 시체의 끔찍한 묘사가 있으니 유의 후
일독 부탁드립니다.

룰 : 크툴루의 부름 7판

인원 : 1:1 타이만 시나리오, KPC를 둔 다인 개변 가능

배경 : 현대

예상 소요 시간 : ORPG 기준 4~5시간 ~

추천 기능 : 매혹, 전투, 그 외 스파이의 자격이라 생각되는 기능

추천 **KPC** 상 : 탐사자가 전력으로 꼬시면 넘어갈 수 있는 사람이면 됩니다.

추천 탐사자 상 : KPC와의 관계가 어쨌든 미인계(일)에 집중할 수 있는 사람이면 됩니다.

추천 관계 : 두 사람은 KPC가 퇴사하기 전까지 함께 일했던 사이입니다. 세부 관계는 자유롭게
설정해주세요. 비즈니스 관계일 수도, 친한 친구일 수도, 형오 관계나 연인 관계일 수도 있습니다.

※ 주제가 '미인계'인 만큼 플러팅을 버티기 힘든 관계는 추천해 드리지 않습니다. 수위 롤플레이
필수는 아니지만 탐사자의 행동에 따라 그런 방향으로 넘어갈 수 있습니다.

플레이 난이도 : ★★ (시나리오 내용은 어렵지 않으나 적극적인 선언과 행동이 요구되는 파트가
다수 있습니다.)

키퍼링 난이도 : ★★★ (회피 불가능한 전투가 1회 벌어지며, 어느 정도 자유도가 있습니다.

탐사자의 행동에 따라 이벤트가 발생하거나 발생하지 않는 등, 진행과 동시에 즉각적 스크립트
수정이 이루어져야 합니다.)

시나리오 배경

약 한 달 전, 잘 나가던 선배 스파이 KPC는 돌연 일을 그만둬 버렸습니다. 제대로 된 이유도 알리지
않은 채로 일을 그만둔 그는 그 후로 모습을 보이지 않았고, 당신의 연락에는 답장조차 하지
않았습니다. 바쁜 걸까요? 아니, 그것보다는... 피하는 게 아닐까요? 왜냐하면, 다른 스파이
동기들과는 버젓이 연락하고 있었으니까요. '어? 너 개한테 연락 못 받았어? 난 어제 통화했는데!'
선배의 말이 다시 귀를 스칩니다. 참나! (※ 혹 연인 관계라면 일을 그만둔 시점에 헤어지거나,
시간을 가지자는 류의 말을 하며 탐사자를 피했습니다.)

KPC가 당신을 피하든 말든, 그게 무슨 상관인가요. 이제 '최고의 스파이' 자리를 꿰찬 건 탐사자,
당신입니다. 덕에 1급 미션을 홀로 맡게 되었죠. 그 시작이 ♥미인계♥라는 건 조금 미묘하지만...
간단한 미션이니까요. 타겟을 유혹해 밖으로 끌어들이고, 몰래 수면제만 넣은 후 몸수색을 마치면
끝입니다.

...라고 여유롭게 생각했습니다. 타겟의 얼굴을 보기 전까지는...

※ 다음 페이지에 시나리오의 진상이 공개됩니다.
열람에 유의해주시길 바랍니다.

진상

탐사자... 당신은 알고 있었나요? 당신 몸에 이그의 표식이 새겨졌다는 사실을...
몰랐죠? 그러니까 표식을 발동시키는 열쇠, '흑쇠'를 가지고 있던 KPC를 꼬시고 있던 거죠, 뭐...

쇠퇴한 뱀 인간들은 새로운 왕국을 세우고, 이전의 부흥을 맛보기 위해 수천 년간 동면 중인 강력한 뱀 인간들을 깨우기를 원했습니다. 쇠퇴한 아종만으로는 불가능한 일이었기 때문이죠. 그렇게 동면 중인 뱀 인간을 찾아 헤매던 중, 그들의 신이었던 이그가 시험을 내렸다는 사실을 깨닫습니다.

'지구의 훌륭한 인간들 몇몇을 선정해 동면 중인 강력한 뱀 인간을 깨울 수 있는 주문의 표식을 새겨두고, 이를 발동시킬 수 있는 열쇠, '흑쇠'를 전 세계에 흩어놓았다. 이들과 물건을 찾아 동면 중인 뱀 인간을 모두 깨운다면 과거의 불경한 역사를 잊고 완전한 너희들의 신이 되어 도우리라!'라는 시험을요.

그렇게 쇠퇴한 뱀 인간들은 흑쇠와 표식을 찾기 위해 열을 올리기 시작했습니다. 겨우 습득한 형상 흡수 (p.263) 주문을 이용하여 목표를 이루기 위한 범죄를 일으키기도 했죠. 덕에 지구의 여러 스파이에게 '죽은 사람들을 몰고 다니는 기이한 종교 단체'라며 그들의 행적이 알려졌습니다.

그러던 중, 세계 곳곳에서 그들보다 먼저 흑쇠를 얻은 사람들이 등장했습니다. 그 중 한 명이 바로 KPC입니다. 퇴사 두 달 전, 우연히 사건 현장 근처에서 흑쇠를 발견한 KPC는 그것을 만지는 것과 함께 기묘한 환각을 보게 되었고, 최근의 여러 사건이 종교 단체와 관련된 것 같다는 말을 기억해내며 흑쇠를 챙겼습니다.

흑쇠

숯처럼 새까만 빛을 내는 작은 열쇠. 납작한 열쇠에는 고대 문양처럼 보이는 기괴한 그림이 새겨져 있습니다. '이그의 표식'을 가진 이의 표식과 접촉하면 주문 '뱀의 낙인'이 발동하며, 거리 제한 없이 가장 가까운 곳에서 동면 중인 뱀 인간을 깨울 수 있습니다.

돌아온 KPC는 홀로 흑쇠의 정보를 알아보게 되었습니다. (※ 증거로 제출하였으나 연관성이 없다고 채택되지 않았을 수도, 자신의 판단하에 연구했을 수도, 몰래 실적을 쌓고자 하던 마음이었을 수도 있습니다. 자유롭게 설정해주세요) 흑쇠를 얻었다는 다른 사람들을 만나보고, 그들과 함께 문양이 있는 신화서를 접했습니다. 끝에는 이것이 어느 아우터 갯의 물건이며, 이그의 표식과 접촉할 시 무언가 엄청난 일이 일어나는 물건이라는 사실을 깨닫습니다. 그러기만 했으면 좋았을 텐데...

KPC는 어느 날 탐사자의 몸에 새겨진 표식을 보게 됩니다. (※ 표식은 스스로 확인하기 어렵거나 잘 하지 않는 신체 위를 뱀처럼 기어 다니며 이동합니다. 날개뼈나, 목 뒤나, 발가락 사이... 겨드랑이... 등등요. 발견 위치, 이를 어떻게 보게 되었는지는 자유롭게 설정해주세요. 풀린 신발 끈을 묶어주다 발목을 지나가는 표식을 봤을 수도, 임무를 위해 옷을 갈아입는 탐사자의 등짝을 기어 다니는 모습을 봤을 수도 있습니다) 아주 짧은 순간이었지만 KPC는 그 표식을 덮은 문양이 흑쇠의 문양과 동일하다는 것과 비어있는 공간이 정확히 흑쇠의 모양과 일치한다는 것을 알게 되었습니다.

그럼 이제 어떻게 할까요? 고민하던 KPC가 낸 결론은 간단했습니다. ‘탐사자한테서 떨어지자!’라는 결론. 이 결론에서 멀어지기 위해 다른 여러 행동을 했으나 모두 망해버렸기도 하고, 함께 흑쇠를 쫓던 이들은 입단속을 당부하며, 정확히 원지는 모르지만 만나면 뭐가 일어난다는데... 가만히 있을 수는 없는 노릇이니까요. 그렇게 KPC는 돌연 퇴사를 결정했고, 탐사자와는 연락 한 통 나누지 않았습니다.

※ KPC는 표식과 흑쇠가 완전히 맞닿아야만 주문이 발동한다는 사실을 모르며, 알고 있던 정보가 극히 제한적이고 극단적이었기에 ‘둘이 만나서는 안 된다’라고 생각하고 있습니다.

※ KPC는 퇴사하지 않기 위해 노력했을 수도, 아닐 수도 있습니다. KPC가 자의로 퇴사를 하지 않을 성격이라면 해당 퇴사에 강제성을 부여해주셔도 무관합니다. (EX. 흑쇠를 쫓던 뱀 인간들이 결국 직장까지 건드리려고 했다거나, 흑쇠를 만진 후에 보이던 환각이 일하지 못할 정도로 심해졌다거나....) 퇴사 이전까지 어떤 행동을 했는지, 혹은 가볍게 퇴사했는지 등등... 의 세부 설정은 자유롭게 부탁드립니다.

그런데 이를 어찌죠? 절대 만나서는 안 되는 그 탐사자가 제 발로 찾아올 줄이야! 그것도 모자라서 이상한 유혹까지 할 줄이야! ...어라? 와중에 잘하는데?! 넘어가겠는데?!

일생일대의 난관, 뱀 인간들은 돌을 쫓고, 표식이라는 녀석은 들이밀고 난리입니다.

|

나 참, 그냥 죽여줘요, 스파이님!

BGM 추천 리스트

도입 : The Gala Plan - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/Y2uW5U9PaWw>

클럽 내부 : Every Kind Of Way - H.E.R. (Instrumental Remake)

<https://youtu.be/dM0mGBbBm70>

클럽에서 호텔로 향하는 길, 미행? : Taking Out The Trash - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/OQbGNBc8sjQ>

호텔 객실 (조사 파트 기준) : Sloppy Soup Samba - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/wdrk8DpiBlw>

객실 밖으로 나서, 자동차에서 내리기 전까지 : The Nose - David Holmes

<https://youtu.be/ft4r-EPHc1M>

자동차에서 내려, 골목 안으로 향해 조사 : CCTV Blindspot - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/Q8uE7Wsfq5Q>

골목, **KPC** 등장! : Game On! - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/gTnESSsZcjl>

건물 안으로 숨어든 후 탐사자와의 대화 : Fugue in D Minor - Daniel Pemberton

<https://youtu.be/lb7dvw5oCps>

전투 : Mission: Impossible Main Theme - Epic Version

<https://youtu.be/QMHMBX4KHp0>

END 1, 2, 3 : Not Their Fight - David Holmes

<https://youtu.be/k4ZPxG9vluY>

END 4 : 11, 12 & 13 - David Holmes

<https://youtu.be/Q2gwoWPRxcg>

MISSION 1

깜빡이는 푸른 빛의 신호를 따라 횡단보도를 건넙니다.

오늘의 당신은... 매혹 그 자체! 완벽히 세팅한 머리와 잘 빠진 옷이 눈에 띄네요. 어쩌다 이런 끝내주는 차림으로 거리를 횡보하게 되었죠? 불과 하루 전에 전달받은 미션을 떠올립니다.
내용은....

NEW MISSION!

최근 도시에서 벌어지는 기묘한 사건, 알지? 죽은 사람들이 살아 돌아와서 시민들을 해치고, 강도질을 하거나 납치해간다는 그 사건 말이야. 살아 돌아온 사람이 증언했는데, 무슨 열쇠를 찾으라는 말을 들었다고 하더라고.

그리고... 드디어 찾았어, 그놈들이 말하던 '열쇠'의 흔적.
열쇠를 가지고 있다는 놈을 찾았으니, 이 자식을 제압하고 몸수색해서 그 열쇠라는 걸 가져와.

앗, 그런데 문제가 하나 있더라. 타겟의 신체 능력이 상당하던데?
다른 누구도 아닌 너한테 맡기는 거니 제압 쪽으로 명령하려고 했지만, 호옥시나 어려울지도 모르겠어서 말이야.

자, 이거 받아. 가루 수면제야. 음식에 넣든, 음료에 녹이든... 어떻게든 입에 집어넣고 10분만 지나면... 공룡도 기절해버릴 수준? 약이 드는 시간은 단 30분, 그 시간 안에 몸수색을 마치고 문제의 '열쇠'를 찾아오면 돼.

약은 어디서 먹이고, 몸수색은 어디서 하나니... 스파이답지 못한 질문이네.
타겟이 요즘 클럽에 자주 출몰하는 모양이더라고. OO 클럽의 VIP 바 테이블, 가장 왼쪽에만 앉는다고. 이거, 이거... 클럽에 매일 출석할 정도로 클럽을 좋아하는 놈이라... 너, 이게 무슨 뜻인지 알겠어?

「타겟을 ♥미인계♥로 유혹해 정보를 얻어라!」

얼굴로 유혹하고, 거기 적어둔 호텔로 끌어들여 작업해. 방도 잡아줬어. 쉽지? 잘 다녀와, 탐사자!

전달받은 미션 내용을 되새기며 발걸음을 옮깁니다. 최고의 스파이 KPC가 퇴사한 지 어언 한 달, 만약 그가 있었다면 이런 미션은 그가 처리했을지도 모르겠지만, 이제 최고의 스파이는 탐사자, 당신이니까요.

해가 떨어지고 달이 빛나는 시간, 어둠이 내려앉은 길가에 문제의 클럽, 그 네온사인이 빛납니다. 아무래도 방금 영업을 시작한 모양이네요. ...라고 생각하던 차에, 누군가가 클럽 안으로 들어갑니다. 맞은편 길가에서 본 그의 모습은...

■ 관찰 판정합니다.

어려운 성공 이상 : ...저거, 저거... 저 익숙한 뒤통수, KPC 아닌가요!?

성공 : 어라? 언젠가 본 것 같은 뒤통수인데요. 아는 사람인가?

실패 : 누구지? 생각하며 그 뒤통수를 노려보고 있으면... 앗, 순식간에 사라져버렸습니다.

순식간에 클럽 안으로 사라져버린 뒤통수는 잊어버리고... 이만 들어가 볼까요?

■ 클럽 안으로 들어갈 시

어두운 클럽의 입구로 향하면, 계단을 작게 밝히는 조명이 보입니다. 따라 내려갈수록 클럽 내부에서 울려 퍼지는 음악이 그 크기를 더합니다. 계단의 끝에서 한 번 더 문을 열면...

직원 : 손님, 초대권 가지고 계십니까?

...초대권? 클럽에 웬 초대권? 그런 게 있을 리가 없습니다. 어떻게 할까요?

※ 해당 클럽은 클럽으로 위장한 여러 사교도의 비밀 만남 장소입니다. 따라서 초대권이 없으면 입장할 수 없습니다. KPC는 뱀 인간이 찾아온다는 정보를 얻어 이미 구해뒀지만... 탐사자는... 없이도 잘 넘어갈 수 있게 해주세요.

※ 탐사자의 요청에 따라 자유롭게 ■ 판정 및 진행해주세요. 재력 판정을 이용해 돈으로 꼬드길 수도, 대인 기능을 사용할 수도, 은밀행동으로 몰래 들어갈 수도, 미리 매혹이나 외모를 이용해볼 수도 있겠습니다. 혹 갈피를 못 잡는다면 지능 판정으로 제시해주셔도 무관합니다.

입구를 뒤로하고 클럽 안으로 들어오면... 나른한 분위기의 음악이 사위를 가득 채웁니다. 시끄러운 클럽보다는 칵테일 바에 가까운 음악이네요. 방금 영업을 시작한 덕일까요? 여타 클럽처럼 사람이 가득하지 않고, 몇몇 이들이 뭉쳐 가벼운 대화를 나누는 게 보입니다.

그렇게 입구를 스쳐 지나가면, 어느 남자들이 중얼거리듯 대화하는 목소리가 들립니다.
나른하지만, 유독 큰 음악 소리 덕에 잘 들리지 않는데... 귀를 기울여볼까요?

■ 듣기 판정합니다.

성공 : “도어락 고쳤어? 다들 얼마나 기다리고 있는지 알아?” “나도 방법이 있어야 해보지, 그러는 너는?” “갑자기 내 얘기가 왜 나와? 노력하란 말이야!” ...목소리가 점점 커지고, 곧 말다툼으로 번지기 시작합니다. 무슨 문제인지는 몰라도 신경 쓸 일은 아니겠죠.

실패 : “도어락... 위에서...” “나도 방법이 있어야...” “...노력을 하란 말이야!” ...내용은 여전히 잘 들리지 않지만, 목소리가 점점 커지는 걸 보니 말다툼으로 번진 모양입니다. 무슨 문제인지는 몰라도 신경 쓸 일은 아니겠죠.

※ 대화를 나누는 이들은 형상 흡수를 사용한 뱀 인간입니다. 언제든 남자들을 살피는 ■ 관찰 판정 선언이 있다면 성공 시에 그들의 그림자가 왜인지 사람처럼 보이지 않는다는 정보를 흘려주세요. 그림자가 잘 보일 장소인지, 아닌지에 따라 수준을 조절해주셔도 좋습니다.

※ 이들은 스파이의 추적이 좁혀짐에 따라 암호를 만들어 대화하고 있으며, ‘도어’는 ‘표식’, ‘락’은 ‘흑쇠’, ‘도어락을 고치다’는 ‘흑쇠와 표식을 찾다’라는 의미입니다. 이후 뱀 인간과 대화할 일이 있다면 자유롭게 사용해주세요.

■ VIP 바 테이블을 찾을 시

굳이 찾으려 노력하지 않아도 쉽게 알 수 있습니다. 저 번쩍번쩍한 테이블이 VIP 바 테이블인 거죠? 그리고...

가장 왼쪽, 벽과 맞닿은 구석에 누군가가 앉아있습니다.

어라? KPC입니다.

아니, 설마... 저 사람이 이번 미션의 타겟이라고요? 퇴사한 선배 스파이, KPC를 얼굴로 꼬시라는 건가요?!

현실을 부정하고 싶지만 어쩔 수 없습니다. 비록 상대가 충격적이라도 일은 일이니까요. 최고의 스파이답게, 어떻게든 해봅시다. 이제 어떻게 할까요?

※ 이후 탐사자의 미인게 파트입니다. ‘미인게’가 주제인 만큼 자유롭게 대화를 나누다 매혹, 외모 판정을 섞으며 진행해주세요. 물론 매혹이나 외모가 아닌 타 기능 판정으로 분위기를 만들어도 좋습니다.

※ KPC는 해당 장소가 단순 클럽이 아닌 사고도와 뱀 인간들의 비밀 접선 장소임을 알고 있는 만큼, 탐사자에게 어떤 목적이 있음을 짐작할 수 있습니다. 물론 단순하다면 우연히 들어왔나봐~ 라고 넘어갈 수도 있겠죠. 성향에 따라 자유롭게 진행해주세요.

※ 매혹, 혹은 외모 판정을 도합 3번 성공하면 KPC는 탐사자에게 넘어갑니다. 성공 수준에 따라 수호자 판단하에 판정에 보너스/패널티 주사위, 혹은 필요 성공 횟수 감소/추가 등으로 자유롭게 진행해주세요. 기재 룰은 설정에 따른 옵션 룰이므로 룰 자체를 룰북 p. 91을 따라 개변해주셔도 무관합니다.

※ 미인게 룰플 파트 중, 탐사자는 주변의 지긋한 시선을 느낍니다. 돌아본 후, ■ 관찰 판정에 성공한다면 ‘입구에 들어오면서 봤던 남자들이 당신과 KPC를 끈덕지게 바라보고 있던 것 같다’는 정보를 획득할 수 있습니다. 만약 실패한다면 성공할 때까지 계속 시선을 느끼게 해 정보를 얻을 수 있도록 하셔도 무관합니다.

※ 만약 ‘누군가가 자신들을 쳐다보고 있다’는 정보를 KPC에게 흘릴 시, KPC는 자신을 바라보던 남자와 바닥(정확히는 그림자)을 확인하고 잠시간 말을 잊지 않습니다. 그 남자가(정확히는 그 남자의 겉모습이) 자신과 함께 흑쇠와 뱀 인간 관련 정보를 쫓던 사람의 모습이기때, 그가 뱀 인간에게 붙잡혀 형상 흡수의 제물로 사용됐다고 확신하기 때문입니다. (겉모습만 흡수했을 뿐 기억과 생각은 얻지 않았습니다) 탐사자가 KPC의 행동에 이상을 느껴 이에 관해 물어도 별다른 이야기를 해주지는 않습니다.

※ 위의 반응은 예시일 뿐, KPC의 성향에 따라 화를 낼 수도, 가벼운 티조차 내지 않을 수도 있습니다. 행동은 자유롭게 수정하시되, 되도록 바닥은 확인할 수 있도록 해주세요.

■ KPC가 결국 탐사자의 얼굴에 넘어갈 시

아... 보입니다. 당신을 바라보는 KPC의 눈에 떠오른 저거... 하트인가요? 헛것이 다 보일 정도입니다. 하지만 이미 당신에게 빠져버린 이 사람은... 헛것이 아니네요.

그래요, 무사히 미션의 반을 수행했습니다. 이제 남은 건... 둘만의 장소로 데려가서 제압한 후, 몸수색해 열쇠라는 걸 찾으려면 되는 거였죠? 상대가 이전 당신의 선배였던, 심지어 퇴사 후에 연락한 번 하지 않던 놈이라는 게 문제라면 문제지만....

미션 봉투에 붙어있던 메모를 떠올립니다. 「클럽으로 나와서 왼쪽으로 쪽, 사거리 나오면 다시 한번 왼쪽, 그럼 나오는 00 호텔 3371호. ^^*」 여기는 분명...

입니다. 미션을 위해 몇 번 방문했던 곳이니, 지나칠 정도로 잘 아는 곳이죠. 럭셔리 호텔의 최상층 스위트룸입니다. 이전 KPC와도 미션을 했던 곳인데, 이런 미션을 위해 가게 될 줄이야...

■ KPC와 함께 클럽에서 빠져나올 시 듣기 판정

성공 : 은은한 음악만 퍼져 나오던 클럽의 음악이 짧게 끊어지는 순간, 분명한 남성의 목소리 하나를 듣습니다. “도어가 왔다고?”

실패 : 은은한 음악만 퍼져 나오던 클럽의 음악이 짧게 끊어지는 순간, 흐릿한 무언가가 들렸던 거 같기도 한데... 사람의 목소리였나요?

■ 성공 후 목소리의 주인을 찾을 시

KPC를 꼬시던 사이에 사람이 이렇게나 차버린 건지, 머리만 그득하게 보여서야... 이래서는 누가 목소리의 주인공인지 알 수 없겠네요.

MISSION 2

■ 클럽을 빠져나올 시

끈적한 음악이 흘러나오던 클럽을 벗어나면, 가벼운 밤바람이 두 사람을 감쌉니다. 사람 하나 없는
고요한 골목에는 당신과 KPC의 발소리만이 들어칩니다.

빠르게 이동해볼까요? ...라고 생각하던 중, 뒤에서 문이 열리는 소리가 들립니다. 누군가 나오는
건가요?

■ 뒤를 돌아볼 시

...입구에서 봤던 남자 둘이 나와 담배를 꺼내고 있습니다.

당신은 메모를 떠올리고, 눈으로 길을 더듬습니다. 어디로 가야 하더라?

※ 이들은 탐사자를 표식이라고 의심하고 있기에 둘을 미행하며, KPC가 흑쇠를 가졌는지,
아닌지는 모릅니다. 이동 중 아래 지문을 전달하며 둘이 미행당하고 있다는 정보를 알려주세요.

■ 이동할 시

① KPC와 함께 길을 걷다 보면... 조용한 골목가에 네 사람의 발소리가 울립니다. 네 사람? 지금
당신 옆에는 KPC밖에 없는데도요? 딱딱 맞춰지는 발소리가 기묘합니다.

② ■ 클럽에서 빠져나올 때, 입구에서의 듣기 판정에 성공했을 시

“크흠!” “야, 조용히 해!” 뒤에서 다급한 목소리가 들립니다. 아니, 이거... 클럽에서 들었던 목소리랑
똑같은데요?

③ ■ 뒤를 의식하는 행동을 보일 시

뒤를 돌아보면, 그중 한 명과 눈이 마주칩니다. 푸른 눈의 남자는 화들짝 놀라 고개를 돌리고는
모르는 척 휘파람을 부네요. 짧은 스포츠머리 위로 다급하게 모자를 눌러쓰는 저 모습... 그 옆,
금발의 남자도 급히 등을 돌립니다. 이거... 식은땀이 여기까지 보이는 거 같은데요?

④ ■ 짧게 걸음을 멈출 시

탁, 하고 걸음이 멎는 소리와 함께 뒤에서는 타다닥! 하는 다급한 소리가 들립니다. 이건 뭐...

■ 미행을 완전히 눈치챈 시

...뻔하군요. 너무 뻔한 이야기입니다. 당신과 KPC, 아니, 정확히는 열쇠를 가지고 있다는 KPC, 미행당하고 있군요? 자, 그럼 이제 어떻게 할까요?

※ 이동 경로는 클럽의 왼쪽 길 걷기 -> 꺾어서 사거리의 왼쪽 길 걷기 -> 호텔입니다. 이동 도중 ■ 민첩 혹은 은밀행동 판정에 성공할 시 미행을 따돌릴 수 있습니다. 판정은 경로당 한 번으로 생각하나, 반드시 경로를 따르지 않고 다른 길로 새면서 따돌릴 수도 있으니 탐사자 행동에 따라 자유롭게 조절해주세요.

※ 반드시 따돌리지 않아도 무관하며, 따돌리지 못했을 시 이후 '두 번째 미행' 이벤트가 발생합니다. 이벤트는 후술합니다.

※ 만약 이들을 따돌리지 않고 다가가거나 말을 걸 시 이들이 뱀 인간임을 눈치챈 KPC가 데리고 도망칩니다. 클럽 내에서 그림자를 살피지 않았다면 이때 살펴주세요. 이 경우 이들은 둘의 모습이 사라질 때까지 길가에 서서 지켜볼 뿐 더 이상 둘을 따라오지 않습니다.

MISSION 3

■ 호텔에 도착할 시

※ 따돌리지 않거나 판정에 실패했을 시 뱀 인간들은 호텔 앞까지 따라왔다가 입구 바로 앞에서 돌아갑니다. 이 사실은 '뒤에서 소리가 나서 돌아보니 두 사람이 황급히~'와 같은 방식으로 반드시 전달해주세요!

한눈에 보기에 '나 고급입니다'하는 호텔 앞에 도착합니다. 회전문 옆의 커다란 별 다섯 개가 번쩍이네요.

■ 체크인할 시

이름을 말하고, 이용하지도 않을 서비스에 대한 안내를 받은 후 체크인을 마치면, 직원이 방긋 웃는 얼굴로 덧붙입니다.

직원 : 스위트♥로맨스 프로모션으로 예약해주셨죠? 예약하실 때 체크인 시간을 말씀해주셔서... 룸 내에 레드와인 한 병과 아이스 버킷, 치즈 플래터 세팅 완료되어있습니다.

스위트♥로맨스 프로모션... 멍하니 생각에 잠겨있으면, 직원은 한 마디를 더 덧붙이며 객실 카드키를 건넵니다.

직원 : 즐거운 시간 보내세요!

...끝내주게 즐거운 시간을 위해 움직여볼까요?

■ 객실로 이동할 시

미션 내용을 머릿속으로 되뇌며 객실로 향합니다. 옆을 바라보면... 아, 저 핑크빛 눈빛. 당신에게 흠뻑 빠져버린 KPC의 눈빛은 가라앉을 기미 하나 보이지 않네요.

기다란 복도를 걸어 끝으로 향하면, 스위트♥로맨스 프로모션의 객실, 3371호가 눈에 들어옵니다.

문을 열어 안으로 들어가면... 직원이 말했던 와인과 치즈 플래터가 잘 세팅되어있네요. 그 외의 특별한 점은 없습니다. 따지자면... ...카드를 꽂았음에도 조명이 지나치게 은은하다는 점 정도?

※ 이후 자유 롤플을 진행하며 KPC를 재우거나 제압하면 됩니다. 몰래 수면제를 넣은 와인을 먹일 수도, 위협해 먹으라고 협박할 수도, 뒷목을 쳐서 기절시킬 수도 있겠네요. 대부분 수면제를 먹일 거라고 생각은 하지만... 반드시 수면제를 먹일 필요는 없습니다. 탐사자가 원하는 방향에 맞춰 진행해주세요.

※ 만약 식음료에 수면제를 넣을 시, 객실 안에 KPC가 있다면 ■ 민첩 혹은 은밀행동 보너스 주사위 2개로 판정합니다. (이미 KPC가 그런 걸 살필 상태가 아니기 때문에...) 이벤트라며 KPC의 눈을 가리거나, 욕실로 보낸 후에 수면제를 넣는 등 KPC의 시야가 차단되었을 시에는 판정하지 않습니다.

※ 해당 판정이 실패할 경우 KPC의 성향에 따라 의심할 수도, 그런 건 아무래도 상관없고 탐사자의 얼굴이 더 중요할 수도 있습니다. (이미 잔뜩 흘러있기에 그럴 성향이 아니더라도 후자의 확률이 높습니다) 해당 실패는 수상한 분위기를 만드는 가벼운 감초 역할입니다. 이것으로 미션이 실패하지는 않도록... 자유롭게 진행해주세요.

※ KPC에게 수면제를 먹인다면 정확히 리얼 타임 10분 후에 기절하듯이 잠듭니다. 이후 리얼 타임 30분 동안 깨어나지 않으며, 자유로운 조사가 가능합니다.

■ KPC를 재운 후 (※ 스크립트는 '수면제 사용'을 전제로 작성하였습니다)

움직이던 KPC의 입이 그대로 멎습니다. 퍽, 하는 엄청난 소리를 내며 받아줄 새도 없이 바닥으로 고꾸라진 KPC는 기절이라도 한 것마냥 눈을 감은 채로... ...색색거리는 숨소리를 냅니다. 효과 하나는 끝내주네요. 스파이 시절, 본인이 사용하던 약에 이렇게 당하게 될 줄은 몰랐겠죠.

자, 본격적인 작업 전, 벽에 걸려있는 시계를 한 번 확인합시다. 공룡도 순식간에 재워버린다는 이 약의 약효는 아쉽게도 30분이었죠. 지금으로부터 정확히 30분 뒤면 그가 눈을 비비며 일어날 겁니다. 그 안에 완벽하게 일을 마쳐야겠죠? 29분 59초, 58초, 57초...

지체할 시간이 없습니다. 시작할까요? [KPC]를 조사할 수 있습니다.

※ 30분이 지나면 KPC는 일어납니다. 이후는 자유롭게 진행해주세요. 말싸움을 하고 가버리거나, 하려던 걸 하거나... 무슨 상황인지 기억도 못할 수도 있습니다. 긴박함을 위해... 중간중간 남은 시간을 안내해주셔도 좋습니다.

※ 시간이 길거나 짧다고 생각하신다면 조절해주셔도 무관합니다. KPC가 약에 내성이 있거나 없다는 설정을 붙여서... 1d10+20 / 1d10+30 같은 걸 해도 재밌겠네요! 테스트 플레이 때는 해당 조사에 37분이 소요되었습니다.

◆ KPC

곤히 잠들어있는 KPC입니다. 미션의 내용은 분명히... ‘열쇠를 가진 놈을 제압하고 몸수색해서 열쇠를 가져오라’는 내용이었죠? 몸수색이라...

■ KPC의 옷을 확인할 시

겉으로 보거나, 손끝에 닿는 부분에는 특이점이 없습니다. 옷을 살피면... 자켓의 아웃 포켓은 왼쪽과 오른쪽에 하나씩, 또, 그 안에 스치는 안주머니도 왼쪽과 오른쪽에 하나씩 있습니다. 도합 네 개의 주머니가 눈에 띄네요.

◆ 왼쪽 아웃 포켓

KPC의 핸드폰이 들어있습니다. 별다른 점 없는 평범한 [핸드폰]입니다. 암호가 걸려있네요. 눌렀을 때 숫자만 뜨는 걸 보니 숫자 같은데...

※ ♥만약 둘이 잠시 시간을 가지던 연인 관계라면... 암호를 탐사자의 생일이나 특별한 날로 설정해보는 건 어떨까요♥ 개인 휴대폰의 암호를 알기 어려운 관계라면 암호 자체를 삭제해주셔도 무관합니다.

■ 암호를 풀 시 (※ 암호 유무 개변 자유입니다!)

암호가 경쾌하게 풀어지고, 배경화면이 드러납니다. 당연하지만, 평범한 핸드폰입니다.

※ 이후 스크립트에 기재된 부분 외의 핸드폰 조사는 KPC의 설정에 맞춰 자유롭게 진행해주세요. 갤러리를 열어본다면 KPC가 찍거나 저장했을 법한 사진들을 보여주시고, 연락처를 열어본다면 친구들의 이름을 보여주는 등...

■ 메시지를 확인할 시

메시지를 실행하면, 여전히 근무하고 있는 스파이 선후배들과 이야기를 나눈 목록이 가득합니다. ...이렇게 모두와 연락을 나누고 있었는데, 왜 당신에게만?

의구심을 품고 목록을 살피던 중, '리 하오란'이라는 이름을 발견합니다. 무의식적으로 그의 프로필 사진에 눈이 갑니다. 그 사진에는... 짧은 스포츠머리에, 푸른 눈을 가진 어느 남성이 웃고 있는데요.

어라? 이 익숙한 얼굴은... 클럽에서 봤던 그 남자가 아닌가요?

■ 남자와의 대화를 확인할 시

예전 대화는 모두 삭제해버린 건지, 별다른 내용이 없습니다. ...가 문제가 아니라, 이 남자, KPC의 열띤 연락에도 무려 사흘을 답장조차 하지 않고 있습니다.

[어디야?]

[왜 연락이 안 돼.]

[열쇠와 표식에 관한 이야기야.]

[만나자, 그 클럽 앞에서 만나.]

가 마지막 연락이네요. 범죄 집단이 찾는 열쇠를 가지고 있던 것도 모자라, 미행 따위를 일삼는 놈과 단둘이 연락이라니...

■ 통화 내역을 확인할 시

스파이 선후배들 사이, 처음 보는 이름이 있습니다. 짧게, 자주 통화한 사람이네요. 하루에 두어 번씩은 통화한 모양입니다. 이름은 '리 하오란'입니다.

※ 만약 남자에게 메시지를 보내더라도 답은 돌아오지 않습니다. 전화를 걸 시 전원이 꺼져있다고 해주세요.

■ 설치된 앱을 확인할 시

메신저, 갤러리, 연락처... 평범한 애플리케이션들 사이로 무언가 수상한 애플리케이션 하나가 눈에 띕니다. 빨간 원 안에 하얀색 키가 그려져 있는... '비밀 열쇠'라는 앱이네요.

■ 앱을 열어볼 시

앱을 누르면, 하얀색의 열쇠 아이콘 하나만 둥둥 떠 있는 게 보입니다. 밑에 작은 글씨가 쓰여있네요. '한 번 클릭 시 열리고, 두 번 클릭 시 닫힙니다.' 아주 명쾌하고 간단한 사용법이군요.

※ 만약 탐사자가 차 키를 확인하기 전에 해당 앱을 실행해 열쇠를 눌렀다면 차 키 내부의 보관함이 열립니다. 이는 차 키 겉의 플라스틱 부분을 부순 후에만 인지 가능하며, 차 키만 확인했을 경우, 육안으로는 '안의 보관함이 열려있다'는 정보를 알 수 없습니다.

■ 아이콘을 누를 시

꼭, 하고 아이콘을 누릅니다. ...그렇군요, 눌렀습니다. 그런데 민망할 정도로 아무 일도 벌어지지 않네요.

◆ 오른쪽 아웃 포켓

손을 넣어보면, 반듯하게 접힌 종이 한 장이 만져집니다. 꺼내서 확인해보면... 코팅되어 빛나는 붉은 빛 종이에겐 하얀색으로 '초대권'이라고 커다랗게 쓰여있습니다. 디자인 센스 하나 보이지 않는 '초대권'이라는 티켓에는...

...다녀왔던 클럽의 주소가 작게 찍혀있습니다. 그리고... 구석에는 도장마냥 뱀 아이콘이 하나 찍혀있네요.

◆ 왼쪽 안주머니

손을 넣어보면, 쇠의 질감이 만져집니다. 손톱 끝에는 플라스틱의 무언가도 닿는 것 같네요. 빠르게 꺼내 보면.... 어라, 열쇠입니다. 이걸 이렇게 쉽게 찾을 줄이야?

...라고 생각하며 그 열쇠를 당기면, 커다란 고리 하나에 연결된 열쇠 꾸러미가 딸려 나옵니다. 검은색의 작은 열쇠가 여럿 이어져 있네요. 그 뒤로는 차 키도 보입니다.

그러니까... 미션은 열쇠를 찾아오라는 거였죠? 지금 눈앞에는 대략 스무 개 정도의 열쇠가 늘어져 있고요? (※ ■ 감정 판정에 성공할 시 꾸러미의 열쇠가 모두 복사본이라는 사실을 알 수 있습니다)

◆ 열쇠 꾸러미의 작은 열쇠

작은 흑색의 열쇠에는 무언가 뽀뽀뽀한 것이 그려져 있습니다. 무슨 문양처럼 보이는데... 처음 보는 문양이네요. 하얀색의 문양은 선명하지 않고, 간간히 끊어진 것도 보입니다. 같아 보이지만, 자세히 보면 몇 부분이 다르네요. (※ 이전 오른쪽 안주머니의 종이를 확인했다면 '종이의 문양과 비슷한 것 같다'는 정보를 전달해주세요)

※ 꾸러미의 열쇠는 모두 KPC가 만약의 상황을 대비해 만들어둔 복사본이며, 흑쇠가 아닙니다.
흑쇠는 차 키로 보이는 플라스틱 보관함 안에 들어있습니다. 이를 반드시 가져갈 필요는 없으므로
요구할 시에만 조사 및 판정을 진행해주세요.

◆ 차 키

평범한 차 키입니다. 어째 시중에 유통되는 것보다 좀 더 무거운 것 같네요. 그나저나...

■ 지능 판정합니다.

성공 : KPC가 오늘 차를 가져왔던가요? 그것도 그렇고, 이 브랜드의 차를 타지 않았던 거 같은데?

실패 : 아... 한 달 전에는 이 차와 관련한 무언가를 알았던 거 같기도 한데....

플라스틱과 고무의 질감이 적당히 손아귀에 잡히며, 키를 자세히 살펴보기 위해 들어 올리는 순간...
무언가 달그락거리는 소리가 들렸습니다.

■ 차 키를 흔들어볼 시

달그락, 달그락, 달각, 달각, 달각... ...확실하네요. 당장은 이게 무엇인지야 모르겠지만, 이 안에
무언가 작은 물건이 들어있습니다.

■ 듣기 판정으로 내부의 물건을 유추할 수 있습니다.

성공 : 맞닿는 소리를 들어보니 같은 플라스틱이나 무언가 말랑한 물건은 아닌 것 같고... 적당히
무디고 뽀족한 쇠의 끝에 안이 굽히는 소리가 납니다.

실패 : 달각, 달각, 달각... 무언가 안에 들어 있는 건 확실하나, 그게 무엇인지는 잘...

■ 차 키를 열어보려 할 시

...살짝 벌어진 틈새로 손톱을 넣어 억지로 벌려봤지만, 몇 분을 계속해도 소득은 없습니다.

■ 차 키를 부수기 위한 근력 판정을 요구해 성공할 시

이거... 플라스틱으로 만든 게 맞나요?! 꿈쩍도 하지 않는 키를 보고 있으면 문득 그런 생각이... 그와
동시에 파삭, 하는 소리가 들리고... 플라스틱이 갈라지고 영롱한 안이 드러납니다.

한층 얇아진 물건을 살펴보면... 이거... 강철인가요? 위를 차 키처럼 보이는 플라스틱으로 덮어 위장한
작은 보관함입니다. ...이건 또 어떻게 여는 거죠? 여는 틈도, 비밀번호를 입력하는 곳도 없습니다.
그저 작은 쇠덩어리로 보입니다. 그 위로... 무언가 이상한 문양 같은 게 그려져 있기는 하지만요?
보는 것만으로도 묘한 기분이 듭니다.

※ **KPC**의 휴대폰에 있는 앱으로 열 수 있습니다. 이미 열었다면 스크립트를 상황에 맞춰 수정해주세요. 또한, 흑쇠를 가져가는 것이 의무는 아니므로 요구할 시에만 진행해주세요. 물론 보관함 통째로 가져가는 것도 가능합니다. 이후 요구하는 어떤 판정이든 성공하더라도 보관함은 앱 작동 없이는 열리지 않습니다.

※ 보관함의 문양은 흑쇠와 열쇠들의 문양과는 확연히 다릅니다. 해당 보관함에는 흑쇠의 환각을 통제할 수 있는 주문이 걸려있습니다.

■ 앱의 열쇠 아이콘을 눌러 보관함을 열 거나 이미 열었을 경우

...소리 하나 없이 가볍게 열린 보관함. 달그락거리는 소리를 내던 것이 모습을 드러냅니다. 이건... 작고 검은 열쇠입니다. (※ 열쇠 꾸러미의 열쇠들을 확인했을 시, 꾸러미에 있던 열쇠와 육안으로는 구분이 어려우나 보관함의 열쇠에서는 희미하게 검은빛이 난다는 정보를 전달해주세요)

■ 열쇠를 만져볼 시

보관함에서 벗어난 열쇠를 손끝으로 건드리는 순간, 형언할 수 없는 기묘한 광경들이 뇌를 파내듯 파고듭니다. 축축한 비늘로 뒤덮인 하나의 몸, 날카롭고 기다란 두 개의 이빨, 기괴하게 구부러진 손끝으로 당신의 미간을 가리키고...

...눈을 두어 번 깜빡이면 머릿속을 파고들었던 환각이 사라집니다. 열쇠를 건드렸던 손은 어느새 멀리도 떨어져 있습니다. 방금 뭘 봤던 거죠? 확실한 것은, 머릿속에 들어온 이들이 인간은 아니었다는 사실입니다. 기묘한 감각이 떨어지지 않고, 손끝이 미세하게 아립니다.

■ 이성 판정합니다. (0/1)

※ 흑쇠를 건드릴 때마다 환각이 찾아오나, 보관함에는 이를 방지하는 주문이 걸려있기에 보관함에 넣은 후에는 환각을 보지 않습니다. 따라서 흑쇠는 눈으로만 자세히 살필 수 있습니다. 흑쇠를 자세히 살필 시 '이전 본 열쇠들과 문양이 동일하나, 미세하게 검은빛이 난다'는 사실 정도만 알 수 있습니다.

◆ 오른쪽 안주머니

반이 접힌 종이 하나가 손끝에 걸립니다. 꺼내서 확인해보면... 무언가 기괴한 문양이 그려져 있습니다. 볼펜을 이용해 손으로 그린 것 같네요. (※ 이전 왼쪽 안주머니의 열쇠를 확인했다면 '열쇠의 문양과 비슷한 것 같다'는 정보를 전달해주세요)

■ 열쇠와 종이의 문양을 비교할 시

...뚫어져라 작은 문양을 바라보면, 어딘가 미묘하지만, 대략적인 외양은 일치합니다. 문제는 열쇠마다 문양이 인쇄된 부분에 조금씩 오차가 있다는 점이네요.

■ 종이의 뒷면을 확인할 시

구석에 **'KEY'S WORD : 도어, 락을 고쳐라'**라고 쓰여있습니다. ...오로지 그 문장 하나뿐, 다른 글자는 보이지 않네요.

■ 조사를 모두 마친 후

※ 탐사자가 가져갈 물건이 무엇인지 확인해주세요. 무엇을 가져가든, 가져가지 않든, 모두 필수는 아니므로 탐사자의 자율에 맡겨주세요.

※ 리얼타임 30분 종료 전이라면 물건을 챙기는 것 외의 다른 행동을 할 수도 있습니다. 객실에서 벗어나기 전 몸수색하느라 열심히 벗긴 옷을 다시 입혀줄 수도, 메모를 남길 수도 있겠네요. 이 또한 탐사자의 자율에 맡깁니다.

※ 되도록 KPC가 일어나기 전에 탐사자 혼자 객실에서 나가게 해주세요. 만약 조사가 끝났고, KPC가 일어나지 않았음에도 기다리는 탐사자가 있다면... 밑의 <상부의 메시지> 파트를 당겨서 진행해주셔도 무관합니다.

■ 객실을 나설 시

당신은 KPC를 홀로 남겨두고 객실 밖으로 향합니다. 지루할 정도로 길고 고급스러운 복도를 걸으며, 천천히 호텔 밖으로 향합니다.

EVENT. 두 번째 미행

※ 호텔에 들어오기 전, 미행을 따돌리지 않았다면 이하 이벤트가 발생합니다. 잘 따돌렸다면 호텔 밖으로 나갈 때까지 아무 일도 벌어지지 않습니다. 이벤트를 생각하고 진행해주세요.

천천히... 호텔 밖으로... 향하고 있는데? 무언가 이상합니다. 당신이 객실에서 나온 지 얼마 지나지 않아 뒤쪽의 하나뿐인 로열 스위트룸에서 문이 열리더니, 모자를 푹 눌러 쓴 금발 머리

남자 하나가 당신의 발걸음에 맞춰, 그 걸음을 따라 조용히 걷습니다. 이걸... ..어딘가 뒤가 구린 건 분명하네요. 어떻게 할까요?

※ 미행임을 눈치챈 후, 이후 행동은 탐사자의 자율에 맡깁니다. 기본적으로 ■ 민첩 혹은 은밀행동 판정에 성공할 시 그를 따돌릴 수 있으나, 대화나 전투, 혹은 그 외 판정을 원할 시 그에 맞춰 진행해주세요.

※ 남자는 형상 흡수(p.263)를 사용한 쇠퇴한 뱀 인간(p. 291)이자 조금 전 클럽에서부터 탐사자를 미행하던 금발 머리 남자이기도 합니다. 얼굴을 확인할 시 해당 정보를 전달해주세요. 특성치는 룰북 291쪽을 참고해주시면 됩니다. 단순히 탐사자의 경로를 확인하기 위한 미행으로, 먼저 다가가지 않을 시 그저 따라가기만 하다 호텔 밖에서 빠르게 사라집니다.

※ 남자를 살피기 위한 ■ 관찰 판정에 성공할 시 '바닥에 비친 그림자와 남자의 모습이 다르며, 그림자에 보이는 다리는 돌이 아닌 두툼하고 기다란 하나'라는 사실을 전달해주세요.

※ 이외 판정에도 수호자 재량에 따라 반응해주세요. 만약 탐사자가 말을 걸 시 미행이 아니라며 시치미를 댅니다. ■ 심리학 판정에 성공할 시 거짓말임을 알 수 있으나, 성공하더라도 끝까지 시치미를 댅니다. 웬만해선 정보를 흘리지 않으나, 판정에 맞춰 단서를 추가해주셔도 무관합니다. (EX. 암호 '도어락' 관련 내용, 엔딩 파트의 비늘 관련 정보) 대단한 목표가 있는 것은 아니기에 ■ 위협 판정에 성공할 시 줄행랑을 칩니다.

완전히 호텔 밖으로 향해 밤공기를 흘려보내고 있으면, 핸드폰에서 진동이 울립니다. 짧게 끊어지는 걸 보니 메시지인 모양이네요. 내용을 확인해보면...

[찾았어?]

...라는, 짧고 간단한 내용입니다. 상부에서 온 연락이네요. 얼마 지나지 않아 새 메시지가 도착합니다.

[앞에 차를 준비해뒀어. 검은색 세단. 보이지? 서류만 쓰던 네 후배가 무려 기사로 기다리고 있으니까, 얼른 타.]

주변을 돌아보면, 멀지 않은 곳에 문을 살짝 열어둔 검은색 차가 주차된 것이 보입니다. 도시의 평화를 지키기 위한 미션도 완수했겠다, 이제 돌아갈 시간이네요.

■ 차로 향할 시

문을 닫고 차에 탑승하면, 그와 동시에 부드럽게 바퀴가 움직입니다.

엔딩 분기

- 전투에 승리하고 흑쇠와 표식을 모두 없앨 시 > **END 1**
 - 전투에 승리하고, 흑쇠나 표식 중 하나만 없앨 시 > **END 2**
 - 전투에 승리했으나, 흑쇠와 표식을 모두 없애지 못할 시 > **END 3**
 - 전투에 패배할시 > **END 4**
-

ENDING

END 1

죽여줘요! 스파이님!

■ 뱀 인간의 피부(비늘)를 뜯거나 잘라낼 시

기분 나쁜 촉각이 손끝을 스칩니다. 어째 미끌거리는 것 같기도, 기묘한 기분이 들게 만드는 것 같기도... 하는 생각에 잠겨 있으면, 이내 짧게 찢어지는 소리와 함께 비늘이 얇게 벗겨집니다.

물건을 얻었으니 본격적으로 움직여야겠네요. 어떻게 할까요?

※ 만약 탐사자가 자신의 몸에 있는 표식에 비늘을 가져다 댄다고 할 시... 탈의를 요청해주세요. ■
행운 판정으로 잘 보이는 곳에 있을지, 아니면 아무도 없는 곳에서 의도치 않은 탈의 쇼를 해야 하는지 정해주셔도 좋습니다.

■ 흑쇠에 비늘을 가져다 댈 시

치익, 하고 작게 타는 소리가 들립니다. 가볍게 솟아오른 불길의 순간에 꺼지더니, 이내 검은 액체로 녹아내립니다. 둘이 함께 서 있는 딱딱한 바닥에 흡수되어버리더니... 눈을 한 번 깜빡, 하면 어느새 사라진 후입니다.

■ 표식에 비늘을 가져다 댈 시

아니, 무슨! 타투를 하는 것도 아니고... 얇은 바늘 여러 개가 피부를 마구 파고드는 것만 같다는 생각이 드는 것도 잠시, 얼마 지나지 않아 기묘한 감각이 사라집니다. 보이지는 않지만, 직감합니다. 아마 그 표식, 은어로는 '도어'라고 불리던 게 사라진 거겠죠.

■ 둘 다 없앤 후

순간, 가지고 있던 비늘에 불이 붙습니다. 깜짝 놀라 비늘을 바닥으로 떨어뜨리면, 이것도 처음부터 비늘이 아니었다는 듯, 천천히 녹아내려 바닥으로 빨려 들어갑니다.

...이대로 끝이겠죠? 그런 생각을 하고 있으면, 핸드폰에서 진동이 울립니다. 꺼내서 확인해보면...

...잠깐, 언제 이렇게 많은 연락이 왔던 거죠? 워낙 정신이 없던 덕에 눈치채지 못한 모양입니다.
수도 없이 많은 상부의 연락, 그중 마지막은...

[탐사자, 복귀도 안 하고, 다른 미션이나 처리하러 간다더니 연락도 안 되고, **KPC**처럼 퇴사라도
하겠다, 이거야?! 빨리 복귀해!]

...단단히 화가 난 모양입니다. 더 시간을 쓸 여유는 없겠네요. 이만 돌아가 봐야겠어요. 그렇게
생각을 마치고 고개를 들면, **KPC**가 당신을 빤히 바라보고 있습니다.

※ 둘의 관계에 따라 짧은 롤플을 나눠주셔도 좋습니다. 앞으로는 연락하겠다거나, 고생했다거나...
호관이 아니라면 앞으로는 영원히 볼 일 없다고 해주셔도 좋겠네요.

대화를 마치면, **KPC**는 그대로 등을 돌립니다. 시작은 조금 끈적했다지만, 조금 전까지만 해도 나를
완벽한 팀플레이를 보여주던 둘이었는데, 이제는 완전히 다른 길을 걷고 있네요. 뭐, 그게 무슨
상관이겠어요? 스파이는 임무만 완수하면 되는 일이니까요.

그러니까, 오늘 말이죠. 퇴사한 스파이인 **KPC**도, 새롭게 최고의 스파이의 자리를 차지한 탐사자도,

아주 그냥!

END 1. 죽여줘요! 스파이님!

KPC, 탐사자 생환

도시의 기묘한 사건이 막을 내립니다. 둘은 서로의 삶을 살아갑니다.

END 2

죽여줘요, 스파이님!

■ 뱀 인간의 피부(비늘)를 뜯거나 잘라낼 시

기분 나쁜 촉각이 손끝을 스칩니다. 어째 미끌거리는 것 같기도, 기묘한 기분이 들게 만드는 것
같기도... 하는 생각에 잠겨 있으면, 이내 짧게 찢어지는 소리와 함께 비늘이 얇게 벗겨집니다.

물건을 얻었으니 본격적으로 움직여야겠네요. 어떻게 할까요?

※ 만약 탐사자가 자신의 몸에 있는 표식에 비늘을 가져다 댄다고 할 시... 탈의를 요청해주세요. ■
행운 판정으로 잘 보이는 곳에 있을지, 아니면 아무도 없는 곳에서 의도치 않은 탈의 쇼를 해야
하는지 정해주셔도 좋습니다.

■ 흑쇠에 비늘을 가져다 댈 시

치익, 하고 작게 타는 소리가 들립니다. 가볍게 솟아오른 불길의 순식간에 꺼지더니, 이내 검은
액체로 녹아내립니다. 둘이 함께 서 있는 딱딱한 바닥에 흡수되어버리더니... 눈을 한 번 깜빡, 하면
어느새 사라진 후입니다.

■ 표식에 비늘을 가져다 댈 시

아니, 무슨! 타투를 하는 것도 아니고... 얇은 바늘 여러 개가 피부를 마구 파고드는 것만 같다는
생각이 드는 것도 잠시, 얼마 지나지 않아 기묘한 감각이 사라집니다. 보이지는 않지만, 직감합니다.
아마 그 표식, 은어로는 '도어'라고 불리는 것이 사라진 거겠죠.

■ 둘 중 하나를 없앴 후

반짝거리고 있음에도 묘하게 불쾌한 비늘은 여전합니다. 이건 따로 없애는 방법이 없는 건가요? 저
기괴한 시체도 그렇고, 도대체 어떻게 처리하는지...

...그런 건 아무래도 좋습니다. 나중에 생각하면 되는 일이죠. 아무튼, 이대로 끝이겠죠? 그런 생각을
하고 있으면, 핸드폰에서 진동이 울립니다. 꺼내서 확인해보면...

...잠깐, 언제 이렇게 많은 연락이 왔던 거죠? 워낙 정신이 없던 덕에 눈치채지 못한 모양입니다.
수도 없이 많은 상부의 연락, 그중 마지막은...

[탐사자, 복귀도 안 하고, 다른 미션이나 처리하러 간다더니 연락도 안 되고, KPC처럼 퇴사라도
하겠다, 이거야?! 빨리 복귀해!]

...단단히 화가 난 모양입니다. 더 시간을 쓸 여유는 없겠네요. 이만 돌아가 봐야겠어요. 그렇게
생각을 마치고 고개를 들면, KPC가 당신을 빤히 바라보고 있습니다.

※ 둘의 관계에 따라 짧은 롤플을 나눠주셔도 좋습니다. 앞으로는 연락하겠다거나, 고생했다거나...
호관이 아니라면 앞으로는 영원히 볼 일 없다고 해주셔도 좋겠네요.

대화를 마치면, KPC는 그대로 등을 돌립니다. 시작은 조금 끈적했다지만, 조금 전까지만 해도 나를 완벽한 팀플레이를 보여주던 둘이었는데, 이제는 완전히 다른 길을 걷고 있네요. 뭐, 그게 무슨 상관이었어요? 스파이는 임무만 완수하면 되는 일이니까요.

감상 아닌 감상에 젖은 채로 복귀를 위해 움직이고 있으면... 핸드폰에 한 번 더 진동이 울립니다. 보지 않아도 내용은 뻔하지만, 확인해보면...

[너, '열쇠'일 처리는 제대로 한 거 맞아?!]

아, 진짜 모르겠다. 그냥 나 좀!

END 2. 죽여줘요, 스파이님!

KPC, 탐사자 생환

도시에서 일어나던 기묘한 사건이... 스파이의 눈에 띄지 않을 정도로 크게 줄었으나, 아주 가끔씩 벌어지고는 합니다. 이후 사건은 경찰에게 넘어가 대대적인 수사가 벌어집니다. 흑쇠를 누가 가지고 있느냐에 따라 소지자는 1d30일 동안 간헐적인 환각에 시달립니다.

END 3

죽여줘요, 스파이님...

...어떻게 하기는, 뭘 어떻게 하죠? 저것들을 다 해치웠으니 끝난 거 아닐까요? 그 자리에 서 있으면, KPC가 당신을 뻔히 흘겨봅니다.

“...결국 못 알아낸 거지? 이것들 처리하는 방법.”

그의 손에는 이상한 문양이 새겨진 강철의 보관함이 들려있습니다. 저 안에는 그 흑쇠라 불리는 이상한 열쇠가 있을 테고, 그리고... ...아, 생각이 깊어지니 머리만 아파집니다.

※ 이후 탐사자의 자유 발언이 가능합니다. 흑쇠를 가져가겠다고 할 수도, 알아서 처리하라고 할 수도 있겠네요.

이 곤란한 것을 처리할 방법에 대해 논의하고 있으면, 핸드폰에서 진동이 크게 울립니다. 꺼내서 확인해보면...

...잠깐, 언제 이렇게 많은 연락이 왔던 거죠? 워낙 정신이 없던 덕에 눈치채지 못한 모양입니다. 수도 없이 많은 상부의 연락, 그중 마지막은...

[탐사자, 복귀도 안 하고, 다른 미션이나 처리하러 간다더니 연락도 안 되고, KPC처럼 퇴사라도 하겠다, 이거야?! 빨리 복귀해!]

...단단히 화가 난 모양입니다. 더 시간을 쓸 여유는 없겠네요. 이만 돌아가 봐야겠어요. 그렇게 생각을 마치고 고개를 들면, KPC가 당신을 빤히 바라보고 있습니다.

※ 둘의 관계에 따라 짧은 롤플을 나눠주셔도 좋습니다. 앞으로는 연락하겠거나, 고생했다거나... 호관이 아니라면 앞으로는 영원히 볼 일 없다고 해주셔도 좋겠네요.

대화를 마치면, KPC는 그대로 등을 돌립니다. 시작은 조금 끈적했다지만, 조금 전까지만 해도 나를 완벽한 팀플레이를 보여주던 둘이었는데, 이제는 완전히 다른 길을 걷고 있네요. 뭐, 그게 무슨 상관이겠어요? 스파이는 임무만 완수하면 되는 일이니까요.

감상 아닌 감상에 젖은 채로 복귀를 위해 움직이고 있으면... 핸드폰에 한 번 더 진동이 울립니다. 보지 않아도 내용은 뻔하지만, 확인해보면...

[너, '열쇠' 일 처리는 제대로 한 거 맞아?!]

아, 진짜 모르겠다... 나참, 그냥 나 좀...

END 3. 죽여줘요, 스파이님...

KPC, 탐사자 생환

그들이 죽었음에도, 기묘한 사건은 여전히 일어나고 있습니다. 흑쇠를 누가 가지고 있느냐에 따라 소지자는 1d30일 동안 간헐적인 환각에 시달립니다. 탐사자를 포함해 해당 사건을 담당하기 위한 팀이 만들어지고, 탐사자는 안타깝게도 3개월간 월급의 1d10%를 감봉당합니다.

END 4

죽여줘요, 스파이님...!

쿵, 하는 소리와 함께 머리가 바닥을 향합니다. 뽕뽕거리는 소리까지 내며 울리는 머리를 뒤로하면, 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 당신을 향해 다가오는 뱀 인간입니다.

뱀 인간 : 어차피 이렇게 될 일이었는데, 귀찮게 굴기는!

뱀 주제에 혀를 찬 그는 다가와 당신의 상의를 끌어 올립니다. 또 언제 가지고 가버린 건지, 어느새 작은 집게에 달린 흑쇠라는 것이 당신의 피부에 맞닿으면...

...달은 곳의 피부가 전부 타버리는 것만 같은 엄청난 고통이 밀려옵니다. 고통도 고통이지만, 무언가 형언할 수 없는 것이 당신의 혈관을 타고, 장기로, 뼈로, 끝에는 뇌로 퍼져나가는 이 느낌이...

■ 이성 판정합니다. (1/1d2)

쿵, 절대로 이 근처는 아닌, 그러나 왜인지 굉장히 가깝게만 들리는, 어딘가에서 울리는 소리가 컷가를 크게 때립니다.

당신의 몸에 흑쇠를 붙였던 뱀 인간은 별안간 무릎을 꿇고 하늘을 바라보며 크게 외칩니다.

뱀 인간 : 우리의 신, 이그시여! 드디어 새로운 왕국을 위한 첫 발걸음을 뒀습니다! 축복하소서!

아, 그렇게 말하고는, 무언가 주문 같은 걸 외우는 것 같기도 한데... 모르겠습니다. 점점 의식을 잃어가는 몸에 힘이 빠져가고, 눈이 천천히 감깁니다. 좁아지는 시야 사이에 마지막으로 담긴 것은...

KPC입니다. 정신이라도 잃은 건지, 왜인지 웃는 것만 같은 그의 입꼬리가 호선을 그리고, 살짝 벌어져서는 무언가 말을 이어갑니다.

아, 너무 아프다. 나 좀 살살...

END 4. 죽여줘요, 스파이님...!

KPC, 탐사자 로스트

이후 *KPC*와 탐사자가 살던 도시뿐만 아니라 다른 곳에서도 비슷한 류의 범죄가 일어나게 됩니다. 강력한 뱀 인간이 깨어난 덕에 그 수법은 더욱 악독하고, 비밀스러워졌습니다. 이들은 완전한 왕국의 재건을 위해 더욱 치밀하게 움직일 겁니다. 전 세계의 스파이 조직이 움직이기 전, *KPC*와 탐사자의 장례가 치러집니다.