

“RED SIGN”



오늘 저녁, 초호화 호텔에서 파티가 열립니다. 주최자는 KPC.
그래서일까요, 탐사자? 당신도 초대장을 받았습니다.

비록 그게 파티 시작 30분 전에 통보받은 것일지라도요.
...어쨌든, 위험한 기분이 듭니다.



W. 12 | 재배포 일자 2025.06.07

시나리오 정보

- ✧ 크툴루의 부름 (Call of Cthulhu) 7판 룰 기준
 - ✧ 인원: 1:1 타이만, 그 외 개변 OK
 - ✧ 시대 및 배경 : 현대, 초호화 호텔 파티
 - ✧ 플레이 타임 : 3시간~
 - ✧ 추천 KPC : 악성향의 부자
 - ✧ 플레이 난이도 : 下 (양자택일 선택지 존재)
 - ✧ 키퍼링 난이도 : 中
 - ✧ 로스트 : 有
 - ✧ 신화생물: 등장 구간 有
 - ✧ 광기 : SAN 판정 구간 多
 - ✧ 주의 요소: 신체 절단, 살인, 고어
-

열람에 앞서

- 시나리오의 약칭은 '레드사인'입니다. 혹 오류를 발견하실 경우 @iqFMylaYdo3NtBh로 디엠 부탁드립니다.
- 시나리오에 대한 내용을 개요 이상으로 공개계정에서 언급하지 않으시길 간곡히 부탁드립니다. 언급시 후XX등, 필터링 사이트를 이용해주세요. 감사합니다.
- 시나리오를 KP와 PL의 성향, 페어의 관계성 등에 따라 개변하시길 권장합니다. 개변 후 재배포는 금지합니다. 무엇보다 KP와 PL이 모두 즐길 수 있는 시나리오가 되기를 바랍니다.
- 크툴루 특유의 코즈믹 호러 요소가 강합니다. 높은 확률로 광기에 빠질 수 있음을 유의해주세요. 짹짹한 엔딩이 대다수이며, KPC와 탐사자의 이후 삶에 큰 영향을 끼칠 수도 있습니다.

진상

Q. 도대체 무슨 일이 일어난 것인가?

몇 가지 우연이 겹쳤습니다. **첫번째**는 오늘 KPC의 파티가 열리는 호텔 80층의 바로 밑층에서 부유한 사교도들의 의식이 열릴 예정이었다는 것이고, **두번째**는 차토구아의 숭배자의 의식에 이골로낙의 숭배자가 수작을 부려, 본래 소환하려고 했던 차토구아 대신 이골로낙이 소환되었다는 것이겠죠. 이게 도대체 무슨 상황이람?

차토구아는 자신을 모시는 신도들에게 금, 보석, 신비한 능력, 마도서 등을 하사해주는 아우터 갓입니다. 물론 그 대가로 사람의 시체라던가, 끔찍한 것들을 잔뜩 공물로 받아가지만... 크게 중요한 건 아닙니다. (목념.) 이골로낙은 다만 인간에 대한 악의가 가득할 뿐입니다. 때문에 차토구아의 숭배자들은 급히 이골로낙을 소환하려 했습니다. 다만, 소환 주문을 외운 그 자리에 이골로낙이 없었다는 것이 **세번째** 우연이었습니다. 이골로낙은 영악하게도, 사교도들이 불러내려 했던 것이 자신이 아니었음을 깨닫기가 무섭게 그 자리를 벗어나 버렸거든요.

보통의 소환에서, 자신의 은신처를 나온 신화생물은 세상에 30분 정도 머무를 수 있습니다. 그러나 이번에 소환된 이골로낙은 특별히 2시간 정도 머무를 수 있습니다. 차토구아를 위해 준비되었던 양질의 공물과 마력을 흠쳐먹었기 때문입니다. 이골로낙은 이번 기회를 이용해 최소한 한 명 이상의 사제를 만들고 돌아가고자 합니다. 이골로낙이 사제로 거두는 사람의 조건은 단 한 가지. **악인일 것이죠.**

그런데 혹시... '악인'하면 떠오르는 사람이 하나 있지 않나요?

Q. 설마 그 새끼?

그래요. 악의 대명사라고 해도 과언이 아닐 악인 KPC!가 하필 바로 위층에서 파티를 벌이는 와중입니다. 시골벽적하기까지 합니다. 이골로낙은 KPC에게서 풍기는 순수한 악의 향기에 흥미를 느낍니다. 그것이 KPC가 이골로낙의 목표가 된 이유입니다. KPC는 그저 탐사자를 놀려먹기 위해 파티를 열었을 뿐인데...

Q. 그래서 어떻게 된 거야?

이골로낙은 KPC를 '먹었습니다'. 성공적으로 KPC에 병의했고, 이제 KPC의 정신력과 지능을 야금야금 먹으며 KPC를 자신의 사제로 만들기만 하면 됩니다. 하지만 이골로낙의 목표는 KPC뿐이 아닙니다. 역시 하나로는 부족했던 걸까요. KPC의 곁에 있던 탐사자까지 봉변을 당하게 됩니다. 신화생물에게 접촉하는 방법은 '소환' 외에도 '마도서를 읽는 것' 등이 있습니다. 이골로낙은 탐사자가 *우연히* 자신에 대한 마도서를 보게 만들어, 탐사자에게 간섭할 수 있게 됩니다. 그리고 그의 내면에 대고 속삭이는 것입니다. 자신과 **내기**를 하자고.

■ 파티의 시작

초호화 호텔의 한 층 전체를 빌린 초-럭셔리 파티가 오늘 저녁 있다고 합니다. 주최자는 KPC.

그래서인지, 당신에게도 초대장이 왔습니다.

문제가 한 가지 있다면... 파티의 시작 시간이 30분 뒤라는 점이겠죠!

당신을 골탕 먹이려는 속셈일까요?

드레스 코드를 맞출 필요도, 선물도 가져오지 않아도 된다고는 하지만...

만일 파티에서 입을만한 옷이 없는 탐사자라면 KPC가 초대와 함께 옷을 보냈다고 해주세요. 수호자의 사심을 담아도 좋겠죠. 드레스코드(색)와 엇갈리는 옷이기만 하면 됩니다.

...띠링, 문자 메시지가 옵니다. 확인해볼까요?

KPC: 차가 곧 도착할거야.

아, 그러고보니 갑작스러운 초대에 미안하다며 답지 않게도 시간에 맞게 도착할 수 있도록 차를 보내겠다고 했었죠. 어느새 차가 집 앞에 도착한 것 같습니다. 나가볼까요?

KPC는 오늘 파티에서 탐사자를 제대로 놀려먹을 작정입니다. 일부러 드레스 코드를 알려주지 않기도 했고, 모르는 사람들로만 구성된 시골벽적인 파티를 열어서 탐사자를 당황시키려고 하는 게 목적이니까요. 정말 못됐습니다.

나가면, 검고 날렵한 승용차가 당신을 기다리고 있습니다. 뒷자석에 타면 “편안하게 호텔까지 모시겠습니다.” 라는 목소리와 함께 승용차가 부드럽게 출발합니다.

차 안에는 은은한 향이 풍깁니다. KPC가 평소에 쓰던 향수일까요. KPC가 없는 곳에서 그의 향을 맡으려니 새삼 낯선 기분이 듭니다. 폭신한 시트에 기대면 빠르게 스쳐지나가기 시작하는 창 밖이 검은색 얇은 커튼으로 가려져 흐릿하게 비칩니다. 안쪽 자리에 놓인 [선물 상자]가 보입니다.

[선물 상자]

고급스러운 벨벳 리본이 귀엽게 묶인, 한 손에 조금 넘치게 들어오는 납작한 선물 상자입니다. 열어보면, 안에는 잘 접힌 검정색 가죽 장갑이 들어 있습니다. 손목으로 이어지는 짧은 부분에 당신의 이니셜이 금자수로 박혀 있네요. 웬일로 이런 선물을 준비한거죠? 아. 장갑의 아래에 핸드폰도 하나 들어 있습니다. 그것을 살피면, 핸드폰에 전화가 걸려옵니다. 영상통화입니다. 발신자는... KPC.

전화를 받으면 KPC가 어쩐지 곤란한 웃음을 흘리며 탐사자에게 인사합니다. 어깨를 드러내고 목부터 가슴까지 전부 감싼 우아한 흰색의 원피스를 입고 있습니다. 손에는 당신에게 선물한 것과

비슷한 장갑을 끼고 있네요. KPC의 복장은 페어에 따라 적절히 개변해주세요.

“안녕, 탐사자. 오는 길이지?”

“조금 서둘러줘야겠는데…”

“나, 곧 죽을 것 같거든.”

…그리고 보면, 아까부터 거슬렸는데… 그의 관자놀이 가에 흠뻑 스치는 저 은색 금속은 뭘까요? 꼭 권총의 총부리처럼 보이는데요. 또 KPC의 불안하고 초조해보이는 웃음은요?

 La Femme - Antitaxi (Music Video)

탐사자, **심리학** 판정합니다.

성공 ▶ 가벼운 목소리에… 어쩐지 초조함이 섞여듭니다. 이거, 장난이 아니라 실제 상황인가요?!

실패 ▶ 그러고보면 얼굴이 유난히 창백하고 초조했던 것 같습니다. 아무래도 장난이 아니라 진짜인 것 같은데요?!

“탐사자가 오지 않으면 내 머리에 구멍을 내버린대~ 탐사자, 나 무서워…”

거짓말입니다! 오늘의 ~탐사자 놀러먹기 프로젝트~의 시작입니다. 만일 KPC와 탐사자의 사이가 상대방의 죽음에 반응하지 않을 정도라면… 내 통장의 돈을 몽땅 털어간다고 했는데, 무서워서 네 통장도 넘겨줬어! 등의 파렴치한 말도 좋습니다.

통화를 여기까지 마치고 나면 기사가 수상쩍은 웃음을 흘리며 말합니다.

“경찰에 신고했다간 KPC의 머리에 구멍이 뚫릴 줄 아세요.”

KPC의 직업에 따라 군대 등등 특수한 경우를 꼼꼼히 추가해주세요. 탐사자가 KPC를 구하고자 예상 외의 단체에 연락하지 못하도록 사전에 차단하는 게 좋겠습니다.

“탐사자, 호텔에 도착하면 곧장 80층으로 올라와 줘.”

“엘리베이터 1호기를 타면 될거야, 그럼 부탁할게. 꼭이야. 내 목숨이 달려있어. 알겠지?”

급기야 KPC는 눈물을 뚝뚝 흘리기 시작합니다… 그리고 갑작스럽게 전화가 뚝 끊기며 화면이 검게 변합니다. 뛰어난 연기력일수도 있고, 인공 눈물일수도 있습니다. 무언가 불안한 예감이 듭니다…! 그때, 차가 꺾 멈춰섭니다. 으리으리한 호텔의 도어맨이 차 문을 열어줍니다. 기사가 당신에게 의미심장한 말을 건넵니다.

“도착했습니다. 자, 80층까지 올라가시면 됩니다. 사방에서 지켜보고 있단 걸 유의하세요.”

호텔은 그야말로 ‘초호화 호텔’입니다. 주변에 조성된 오브제들은 예술적이기 그지없고, 하늘마저 슬슬 노을이 지며 환상적인 분위기를 조성하고 있습니다. 이 호텔의 80층에 KPC가 관자놀이에 총이 겨눠지고 있다는 사실만 아니라면 말입니다. 대체 KPC는 또 무슨 일에 휘말린 걸까요? 바로 정면에 호텔의 **[정문]**이 보입니다.

탐사자, **관찰** 판정합니다.

성공 ▶ 오늘따라 그 옷이 입고 싶었던걸까요? 왠지 흰 옷을 입은 사람들이 많습니다.

실패 ▶ 호텔의 벽에 난 수많은 창문들이 노을빛에 반짝반짝거립니다… 대체 저런데는 어떻게 깨끗함을 유지할 수 있는 걸까요? KPC가 관자놀이에 총을 이하생략의 상황 때문인지 자꾸만 실없는 생각을 하게 됩니다.

[정문]

호텔의 크기에 걸맞는 커다란 정문입니다. 안으로 들어서면, 리셉션의 직원들이나 엘리베이터 앞의 벨맨이 평화로운 미소를 짓고 당신에게 정중하게 고개 숙여 인사합니다. …너무 평화롭지 않나요? 부드럽고, 고요하기까지 합니다. 클래식 음악이 흘러나옵니다….

물론 그 총기를 들고 협박하는 놈과 한패거리인 것 같던 기사가 당신에게 경찰에 연락하지 말라고 경고했던 만큼. 아무도 80층에서 그런 일이 벌어지고 있단 건 모르겠지만요. 아까 기사의 말 때문인지, 주변 사람들이 훑훑당신을 바라보는 것 같기도 합니다.

호텔 안으로 들어서면 높은 천장에 호화로운 샹들리에가 반짝이며 환하게 홀을 비추는 것부터가 눈에 들어옵니다. 벽이며 바닥은 고급스러운 대리석과 마감재로 이루어져 있고, 장식품 하나, 소파와 가구 하나까지 모두 고급스럽지 않은 것이 없습니다. 정면에 막 열린 **[엘리베이터 1호기]**가 보입니다. 1층부터 최상층까지 운행한다네요. 그 옆에는 1층부터 79층까지만 이동한다는 엘리베이터 2호기와, 1층부터 50층까지만 이동한다는 엘리베이터 3호기, 4호기가 보입니다.

탐사자가 만일 주변을 둘러본다고 한다면, 혹은 탐사자에게 알려주고 싶다면 아래 스크립트를 사용합니다. 반질반질한 대리석으로 만들어진 데스크에 붉은 조끼를 입은 직원들이 상주하고 있습니다. 홀의 가운데에는 흰 소파가 있고, 붉은 조끼를 입은 직원들이 카트에 캐리어들을 싣고 화물 전용 엘리베이터로 짐을 나르고 있습니다. 엘리베이터 양 옆으로 이어지는 복도에는 호텔에 입점한 여러 고급 브랜드의 체인점들이 준비합니다. 너무… 평화롭습니다. 심지어 직원들마저 여유롭고 평온하게 일을 하고 있는데, 이곳에서 이렇게 바쁜 사람은 당신뿐일겁니다.

막 닫히기 직전인 **[엘리베이터 1호기]**에 올라타면, 사람이 많이 탔음에도 불구하고 눌러진 층 수는 79층과 80층 뿐입니다. 본래라면 유리 엘리베이터의 바깥으로 아름다운 전망을 볼 수도 있었겠지만, 안이 사람으로

거의 가득 찬 관계로 그러기는 어려울 것 같군요. 다들 무어라 신나게 떠들고 있기도 하고, 급한 일이 있는지 전화로 시끄럽게 화를 내고 있기도 합니다.

탐사자, **듣기** 판정합니다.

성공 ▶ 시끄럽게 떠드는 사람의 통화 소리가 귓전에 들려옵니다. “아니, 어떻게 그런 놈이 끼어든 걸 모를 수가 있어? 잘못 ■■했잖아. 어쩔 수 없지. 몇 시간 후면 어차피 ■■이 끝날테니 그때까지 버텨. 모르는 사람이 다칠 수도 있다고? 우리 알바야? 어서 그 놈부터 끌어내!” 그 사람의 말이 끝나면, 엘리베이터는 빠르게 79층에 도착합니다. 그 사람은 79층에서 급하게 내리네요.

실패 ▶ 자기들끼리 신나게 떠들고 있는 사람들의 목소리가 귓전에 들려옵니다. “KPC가 재미있는 걸 준비했다던가? 우리들이 아마 제일 늦었을거야. 어서 가자구.” 그 사람들끼리 재미있게 떠드는 사이, 엘리베이터는 빠르게 79층에 도착합니다. 그리고 전화로 무어라 화를 내던 사람은 79층에서 내리네요.

79층에서 내리려고 한다면 민첩 기능을 극단적 판정 이상으로 성공해야 한다고 해주세요. 만약 내리는 데에 성공한다면, 엘리베이터 옆에 서 있던 직원에게 초대장 검사를 당하고 다시 엘리베이터에 탑승하게 됩니다. 아무래도 79층에서 내려서 80층으로 올라가는 건 힘들 것 같습니다. **79층에서도 무언가 행사가 열리고 있는 모양이네요. 그야 79층은 의식에서 막 이골로낙을 소환한 참이니깐요. 이 상황을 탐사자가 목격하게 되면 수호자가 곤란해질겁니다. 적당히 임기응변해주세요.**

이내 엘리베이터는 80층에서 멈춥니다. 문이 열리면….

■ **탕!**

▶ Enchanté

당신과 함께 엘리베이터를 탔던 사람들이 우르르 내리고, 뒤이어 당신의 시야에 펼쳐지는 광경은 생각보다... 즐겁고 평범합니다. 아니, 평범하다기엔 아주 **호화롭지만요.**

높은 천장에 달린 파티용 조명과 화려한 샹들리에 장식이 정신사납게 번쩍이고, 파티에 어울리는 빠른 템포의 음악이 크게 흘러나옵니다. 저기 너머 바깥 라운지 쪽에 수영장이 있는 것 같기도 하고, 게임 테이블도 있고 가볍게 즐길 수 있는 뷔페도 있습니다. 일정한 간격을 두고 흰 식탁보가 깔린 라운드 테이블들이 놓여 있고, 그 근처에선 사람들이 술과 음악에 취해 깔깔 웃으며 대화를 나누고 또 저 구석에선 진한 스킨십을 나누는 커플도 있습니다. 왜 이렇게 즐겁고 평화로운거죠? 분명 KPC가 관자놀이에 총이 겨눠져서... 어찌고 하지 않았던가요? 그러고보면, 파티를 즐기고 있는 사람들 가운데 KPC는 보이지 않습니다.

그렇게 잠시 황망하게 서 있으면, 뒤에서... 갑작스럽게 끌어당기는 손길이 느껴집니다.

“하하하, 놀랐지? 급하게 뛰어왔지?”

당신을 뒤에서 끌어안고 열은 알코올향을 풍기며 웃는 건... 역시나, KPC입니다. 주변에서 “드디어 성공했군, KPC!” 하는 취기 섞인 목소리들이 웅성이고, 당신의 등이며 KPC의 등을 툭툭 장난스럽게 치는 수많은 손길이 느껴집니다. **탐사자가 질나쁜 장난이었다고 화를 낼 수도 있고, 정말 장난이었냐고 되물을 수도 있습니다. KPC는 살짝 취기가 오른 상태라고 가정하고 RP해주세요. 물론 다 장난이었죠! 탐사자가 주변을 둘러보려고 할 때쯤이면 아래 대화로 진행합니다.**

“게다가 정말 드레스 코드도 안 갖추고 왔잖아. 하하... 예의없네, 탐사자.”

KPC는 그렇게 말하며, 당신의 소매자락을 장난스럽게 손가락으로 톡 칩니다.

그게 무슨 말이죠? 드레스 코드가 없으니 편하게 오라고 한 건 당신이었잖아요, KPC. 그러고보면... 세미정장, 오프숄더 드레스, 캐주얼 룩, 쓰리피스 정장. 주변의 모두가 옷의 종류며 형태는 달라도... 흰 옷을 입고 있습니다. 심지어는 당신을 놀리듯 눈을 휘어 웃음짓고 있는 KPC조차 흰 원피스를 입었죠! 그가 오늘 당신을 놀려먹으려고 작정한 모양이라는 생각이 머리에 스칩니다.

“너무 그렇게 노력하지는 말고, 불쌍하게.”

“당연히 탐사자를 위해서 내가 새로 준비한 옷도 있으니까. 나름 빅 픽처랄까....”

꼬인 발음으로 웃음을 터트린 KPC는 이내 당신의 손을 잡아 당기며 파티장 안쪽으로 향합니다.

그리고 나면, KPC의 머리에 총이 겨누어져 있는 것이 아니란 사실을 확인해서인지 비로소 주변이 제대로 눈에 들어옵니다. 한쪽 벽면에 게임 스테이지가 있고, 아주 커다란 유리문 뒤로 큰 야외 테라스가 보입니다. 홀의 정 중앙에는 작은 분수가 있네요. 어딘가에 수영장이 있는 걸까요? 가벼운 옷차림에 흰 가운을 두른 사람들도 드문드문 보입니다. 그 외에도 바나 소공연 무대가 있지만, KPC가 지금 탐사자를 데려가는 곳은 왼쪽 벽면에 난 **드레스 룸**입니다.

[드레스 룸]

문을 열고 들어오면, 오른쪽 벽에 쪽 탈의실 문들이 있습니다. KPC가 당신을 첫번째 문 안으로 들여보냅니다. **페어의 성향에 따라 안에서 옷을 갈아입는 걸 도와줘도 좋습니다. 기본 스크립트에서 KPC는 바깥에서 탐사자가 옷을 갈아입고 나오길 기다리고 있습니다.**

“옷, 꼭 갈아입고 나와야 해? 그 안에 있으니까...”

KPC의 당부하는 목소리를 뒤로 하고 탈의실 문이 닫힙니다.

탈의실 안에는 전신 거울과 선반 위 잘 개인 **[옷]**이 있습니다. 그 옆에 놓인 방향제가 은은한 꽃향을 풍기네요. 어디선가 잔잔한 클래식이 나오는 것 같기도 하고. 확실히 파티장보다는 조용한 분위기입니다.

[옷]

옷을 펼쳐 확인하면... 맵소사, 이건... 여기 직원들의 옷에서 색만 바뀐 옷입니다. 하얀색으로요.

KPC의 장난이 겨우 끝난 줄 알았는데 아직도 이어지는 모양입니다. 문득 아까 KPC가 “옷, 꼭 갈아입고 나와야 해?” 라고 했던 말이 스쳐지나가네요. 역시 그래도... 입어야겠죠?

만일 직원 옷을 결코 입지 않을 것 같은 탐사자라면 사전에 다른 사람과 부딪혀서 입고 온 옷에 보기 흉측한 얼룩이 생겼다면, 혹은 옷을 벗다가 옷이 찢어져서 다시 그 옷을 입을 수는 없을 것 같다고 해주세요.

옷을 갈아입고 바깥으로 나오면, KPC가 당신이 입은 옷을 보곤 마음에 들었는지 씩 웃습니다. 어지간히 자신의 장난에 당하는 당신의 모습이 마음에 든 모양입니다. KPC의 감정을 표현하는 스크립트는 KPC의 본래 성격, 술에 취한 성격에 따라 적절히 개변을 권장합니다. KPC는 이제 탐사자도 드레스 코드까지 말끔하게 갖췄으니 함께 파티를 즐기자고 말합니다.

KPC와 함께 드레스 룸에서 나오면, 파티장이 다시 한 번 시야에 들어옵니다.

한쪽에 [게임 존]이 있고, 아주 커다란 유리문 뒤로 큰 야외 [테라스]가 보입니다. 홀의 정 중앙에는 [작은 분수]가 있네요. 그 외에도 [바]가 있습니다. 당연히 벽지나 조명이나 테이블, 소파, 의자 등등의 가구나 여기 저기 놓여있는 화분, 또 마감재같은 것조차 아주 호화롭고 우아한 것은 자세히 보지 않아도 당연합니다. 유명한 밴드가 작은 무대에서 공연을 하는 중입니다.... 모두가 분위기에 한껏 취해 즐거워 보이네요. KPC는 ‘조금’ 놀다가 [레스트 룸]에 들어가서 쉬자고 말합니다.

탐사자가 파티장에서 어울리기 힘들어하는 경우 바로 [쉬는 시간]으로 넘어가고, 아니라면 탐사자가 가고 싶다고 하는 곳을 따라서 아래로 진행합니다.

<게임 존>

가로로 긴 형태의 [테이블]이 여러 개 있고, 한 쪽에는 기계로 돌리는 [룰렛]도 있습니다. 많은 사람들이 와인잔을 들고 그것을 홀짝이며 웃고 있습니다. 게임 테이블에서 아는 사람을 만났는지 진중하게 이야기를 나누는 사람들도 있네요. 마냥 노는 파티는 아니었던 걸까요? 라고 하기엔... 바로 그 사람들 옆에 벽에 몸을 딱 붙이고 진한 키스를 나누는 인간 한 쌍이 있습니다.

듣기 판정 가능합니다. PL이 먼저 말을 꺼내지 않으면 굳이 진행할 필요는 없습니다. 성공시 KPC의 직업에 관련한 진지한 이야기 (ex) 돈 많은 백수라면 부동산 투자나 주가 변동에 대한 이야기를, 투자가라면 최근 흥하는 사업 아이템에 대한 이야기등을 나눈다고 말해주세요.) 를 듣고, 실패시 모르는 아저씨의 집에서 기르는 아이샤라는 골든 리트리버가 순산했다는 tmi를 접하게 됩니다.

[테이블] ※ 섹슈얼 텐션이 있는 게임입니다. 관계에 따라 개변 및 스킵을 권장합니다.

무언가 게임이 한창 진행되고 있는 테이블 몇 개를 제하고 나면 바로 게임에 참여할 수 있는 테이블은 하나밖에 없는 것 같습니다. 마침 두 자리가 비어보입니다. 참여할까요?

NPC 라라: 어머, KPC씨 안녕하세요. 인사가 늦었네요~! 오랜만이죠? 옆은... 직원인가?
...! 옷 때문인지 직원으로 오해받아버렸습니다! **탐사자가 자유롭게 해명하도록 해주세요.**

라라라고 자신을 불러달라고 하는 회색 머리카락의 미인은 흰색 쓰리피스 정장을 입고 얼큰하게 취해 있습니다. 그래요. 취해 있으면 색을 구분 못할만 하기도 하죠. 너그럽게 용서해주는 건 어떨까요? 그녀는 연신 사과하며 당신과 KPC에게 게임을 소개하는 카드를 건넵니다.

[달콤 ♥ 초콜릿 게임]

두 명씩 짝지어서 하는 달콤한 게임 ♥ 입니다! 안에 위스키가 들어 있는 봉봉을 특이한 형태로 만들었어요. 약 15cm 가량 길이의 얇은 초콜릿 스틱 양 끝을 입에 물고, 1D6 주사위를 굴려 나온 숫자 cm 보다 적게 초콜릿을 남기면 성공! **특별한 선물을** 드려요. 지금 당장 옆에 있는 사람과 짝을 지어보시는 게 어떨까요?

옆을 바라보면, 당연하지만, KPC가 게임 카드를 읽고서 멀뚱히 당신을 바라봅니다. 아무래도 KPC와 게임을 진행해야 할 것 같죠? 하긴, 모르는 사람과 이런 게임을 하기도 민망할 것 아니에요. 탐사자가 게임을 하기로 마음먹으면, 바로 게임이 시작됩니다. 테이블의 탐사자와 KPC를 포함한 여섯 명의 사람이 모두 옆에 있는 사람과 짝을 짓습니다. 책상 위에, 게임을 위해 준비된 듯한 기다란 초콜릿 스틱이 여러 개 놓여 있네요. KPC가 몇 번 헤매다가 스틱을 제대로 집어들고선 한쪽을 입에 물고, 당신도 반대쪽을 물라는 듯 눈짓합니다.

당신이 초콜릿 스틱의 반대쪽 끝을 입에 물면, 씹싸름한 다크 초콜릿의 풍미가 꽤 괜찮습니다. 안에 채워져 있는 듯한 바닐라 크림도 적당히 달콤하네요. 문제는... 스틱의 반대편을 물고 있는 KPC겠죠. 게임을 시작합니다.

한 번 깨물 때마다 탐사자, KPC 동시에 1d5씩 주사위를 굴려주세요. 목표로 한 길이만큼, 혹은 그보다 더 짧아질때까지 게임은 계속됩니다. 마침내... 목표치를 달성하고 나면, 라라는 웃는 얼굴로 KPC와 탐사자 페어가 오늘의 10번째 성공 팀이라며 테이블 아래에서 초콜릿 스틱 한 박스를 꺼내 건넵니다. 초콜릿 스틱 한 박스는 30개입니다. 잠깐, 박스의 밑바닥에 뭔가 적혀 있는데요...

「'읽어서는 안되는 책'이 브로슈어 버전으로 재판되었습니다, 꼭 한 번 읽어보세요! 」입니다.

혹 탐사자가 KPC에게 이것에 대해 묻더라도 KPC는 그저 어깨를 으쓱이고 맙니다. 브로슈어가 알게 된가요. 지금 KPC의 관심사는 그게 아니잖아요?

룰렛에선 사람들이 모여서 웅성거리고 있습니다. 기계식으로 돌리는 룰렛인데, 한 번에 숫자를 맞추면 받는 상품이... [고급 리조트 2인 4박 5일 숙박권 & 비행기 왕복 티켓 2매] ?! 이야, 이거 뵈으면 꽤 짭짤하겠는데요... 무료로 참가할 수 있다고 합니다만, 왜인지 아직도 룰렛의 볼이 낙착되는 숫자를 정확히 맞춘 사람이 없어 상품의 수령자는 공석이라고 합니다. 그 외에도 숫자를 맞추면 [파트너에게 마사지 받기 쿠폰]과 색깔을 맞추면 [파트너에게 애교 받기 쿠폰]이 있다고 하네요. 저건 오히려 벌칙 같지만... 참가해볼까요?

룰렛은 숫자가 표시된 휠이 기계식으로 돌아가면, 그 반대쪽에서 공이 회전하며 검정색 숫자, 혹은 빨간색 숫자가 새겨진 휠의 칸에 낙착하는 방식입니다. 공이 완전히 멈추기 전에 공이 어떤 색, 어떤 숫자가 적힌 칸에 떨어질지 예상하고, 배팅할 색과 숫자를 결정하면 되는 식이네요. 숫자는 1부터 20까지, 색은 검정색과 빨간색이 있습니다.

KPC와 당신도 이번 게임에 한 번 배팅해보기로 결심하면, 딜러가 기계식 룰렛의 작동 버튼을 누르고, 휠이 빠르게 돌아가며 공도 회전하기 시작합니다...

KPC, 탐사자 모두 자유롭게 배팅할 색과 숫자를 정합니다. 단, 긴장감을 위해 KPC와 탐사자는 서로 다른 색을 고르는 것을 권장합니다. 그래야 누구 하나라도 [파트너에게 애교 받기 쿠폰]을 받을 수 있지 않겠어요?

공이 안착할 칸은 다이스를 굴려 정합니다. [[1d2]]로 1은 검정색, 2는 빨간색 칸입니다. [[1d20]]으로 안착할 숫자를 결정합니다.

숫자를 맞춘 사람에게는 [파트너에게 마사지 받기 쿠폰]을 딜러가 안주머니에서 꺼내 건네줍니다. 색깔을 맞춘 사람에게는 [파트너에게 애교 받기 쿠폰]을 딜러가 안주머니에서 꺼내 건네줍니다. 탐사자나 KPC가 이 쿠폰을 사용해서, 상대가 내가 왜 이걸 따라야 하지! 하고 거부하면, 파티가 정한 룰을 어길 생각이나며 시무룩해져도 좋겠네요. 쿠폰은 즐거운 RP에 적절히 활용 부탁드립니다. 페어에 따라 쿠폰의 내용을 개변해도 재밌을 것 같습니다.

그런데, 쿠폰의 뒤에 뭔가 하나 더 적혀있습니다. 「읽어서는 안되는 책」이 브로슈어 버전으로 재판되었습니다, 반드시 한 번 읽어보세요!」입니다.

혹 탐사자가 KPC에게 이것에 대해 묻더라도 KPC는 그저 어깨를 으쓱이고 맙니다. 브로슈어가 알게 된가요. 지금 KPC의 관심사는 그게 아니잖아요? 딜러에게는 그가 너무 바쁜 관계로 물을 수 없습니다. 만일 색과 숫자를 둘 다 정말 맞추는 탐사자나 KPC가 있을 경우, 딜러를 포함해 주변에 바글바글하던 사람들이 일제히 **대단한 행운이네요!!!** 하고 외치며 박수를 칩니다. 건네주는 흰 봉투를 받아 열어보면, 정말 리조트 숙박권과 비행기 왕복 티켓 교환권 두 매씩이 들어 있습니다.

<테라스>

아주 큰 유리문을 지나쳐 바깥으로 나가면 조금 차갑다 싶은 시원한 바람이 불을 스치고 지나갑니다. 바깥에는 수영장이 있습니다. 추운 날씨에도 가벼운 옷으로 탈의한 꽤 많은 사람들이 수영장에서 옆의 미러볼을 불빛 삼아 이야기를 나누고 있네요. 한편에는 따뜻한 스파도 있습니다. 여기도 마찬가지로 레드 와인 몇 잔이 우아한 촛대가 올려진 테이블 위에 놓여져 있고, 테라스 난간 너머로 보이는 도시의 야경은 바쁘고 지루한 도시와 이 호텔이 동떨어지기라도 한듯 여유롭고 즐거운 느낌을 선사합니다.

적당히 스파나 수영장에서 장난을 치거나 대화를 나눌 수 있습니다. 장난기가 동한 KPC가 탐사자를 수영장이나 스파 안으로 밀 수도(이 경우 민첩 대항 판정해주세요), 혹은 술에 취한 KPC가 발을 헛딛어 수영장이나 스파 안으로 떨어질 수도 있겠죠. 하여간 몸에 물을 가득 적시고서 대화를 나누다가 바깥으로 나오면 직원이 달려와 온 몸을 감싸는 따뜻한 하얀색 가운을 돌려줍니다. 또, 직원은 탐사자가 입은 옷을 보고 탐사자를 직원으로 착각해 잔소리를 합니다. “빠져선! 이런 곳에서 손님과 희희낙락 놀고나 있고 말이지.” 라고요. 탐사자가 그가 직원이 아니라고 해명하면, 새하얗게 질린 얼굴로 연신 사과하며, 옷이 비슷해서 착각했다고 사과하며 사라집니다.

<작은 분수>

중앙에 있는 작은 분수입니다. 이제 보니, 이 분수… 밀크 초콜릿이 흘러나오고 있는 풍류용 분수인 것 같습니다. 호화롭네요. 주변에 풍류에 담귀 먹을 수 있도록 싱그러운 딸기가 꽃힌 꼬치나, 마시멜로우가 꽃힌 꼬치, 바나나가 꽃힌 꼬치가 주루룩 늘어진 테이블이 있습니다. 몇몇 사람들이 꼬치를 풍류에 담귀 초콜릿을 꼬치에 입히고 있네요. 꽤 재미있어보입니다.

서로 먹여준다면 재미있지 않을까요? 이상한 음식을 꼬치에 슬쩍 꽂아서 (은밀행동 판정합니다) 밀크초콜릿을 입혀 먹이려고 하면 상대는 감쪽같이 속을지도 모른다는 사실을 PL에게도 알려주면 서로 장난을 칠 수 있을지도 모릅니다. 근처에 웬만한 음식은 다 있어보이는 뷔페가 있습니다.

<바>

한쪽 벽면에 이동식 테이블이 길게 설치되어 있습니다. 그 뒤로는 고급 장에 여러가지 술이 보입니다. 위스키, 진, 보드카, 그리고 와인 셀러도…. 독한 술에 큰 얼음 조각을 넣어 한 잔 마실 수도 있겠지만, 칵테일을 주문할 수도 있을 것 같네요. 빈 자리 두 개가 보입니다. KPC는 당신을 두고 이미 한 잔 한 것 같으니… 탐사자도 한 잔 마셔볼까요?

[칵테일 메뉴판]

칵테일 메뉴판을 펼치면, 웬만한 칵테일 종류는 다 적혀 있습니다. 와인이나 보드카, 진과 같은 술을 한 잔 단위로 시킬 수도 있는 것 같습니다. 특별한 칵테일을 바란다면 바텐더에게 칵테일을 지정해서 주문해보는 것도 좋겠네요. 오늘의 추천 칵테일에 [카타르시스]와 [마가리타], [준 벅]이 보입니다. 또, 메뉴판의 구석에 뭔가 적혀있습니다… “읽어서는 안되는 책”이 브로슈어 버전으로 재판되었습니다, 언젠가 꼭 한 번 읽어보세요!」입니다.

혹 탐사자가 KPC에게 이것에 대해 묻더라도 KPC는 그저 어깨를 으쓱이고 맙니다. 브로슈어가 알게 된가요. 바텐더에게 묻더라도 메뉴판은 호텔 측에서 제공한 것이니 모르겠다고 합니다.

카타르시스 ▶ 바텐더가 당신의 지정을 들곤, 도수가 아주 강한 칵테일이라고 경고합니다. 그럼에도 당신이 괜찮다고 하자 잠시 기다리면, 둥글고 작은 잔에 라임 한 조각을 곁들인 깔끔한 노란색의 칵테일이 나옵니다. 옆의 작은 접시에 커다란 얼음을 따로 내주세요. 작은 접시에 칵테일에 얼음을 넣어 저울 수 있도록 머물러도 같이 있습니다. 칵테일 잔을 코에 가까이 하면 강한 알코올 향이 기분을 묘하게 하고, 사이에 상큼한 라임향이 아주 열게 묻어나옵니다.

마가리타 ▶ 바텐더가 당신의 지정을 들곤, 탁월한 선택이라며 고개를 끄덕이고선 셰이커에 데킬라와 잔 얼음, 트리플 섹과 라임 주스를 부어 현란하게 셰이킹을 시작합니다. 이후 완성된 열은 황금빛의 술을 울룩불룩하게 생긴 칵테일 잔에 따른 뒤, 잔의 테두리에 라임즙을 빙 둘러 묻히고 그 위로 굵은 소금을 뿌리는군요. 마지막으로 칵테일 잔의 테두리에 레몬 슬라이스 한 조각을 끼운 뒤 생각보다 빨리 취하는 술이니 주의하라는 말과 함께 당신에게 칵테일을 건넵니다. 새콤한 향이 은은하게 풍깁니다.

준벅 ▶ 바텐더가 당신의 지정을 들곤 달콤한 술을 좋아하는 모양이라고 이야기하며 셰이커에 메론 리큐르와 여러가지 럼, 레몬 주스와 파인애플 주스 그리고 잔 얼음을 넣고서 현란하게 셰이킹을 시작합니다. 이후 완성된 달콤한 향의 파인애플빛의 칵테일을 깊은 잔에 따르고서 잔의 테두리에 말린 파인애플 조각을 끼워 당신 앞에 밀어줍니다. 풍기는 향이 상큼하고 달콤합니다.

위의 세 가지 종류 칵테일은 위에서 아래로 내려올 수록 도수가 내려갑니다. KPC가 탐사자에게 어울리는 칵테일을 추천해줘도 되겠죠, RP 소재를 위해 레시피를 상세히 서술했을 뿐이니 탐사자가 다른 칵테일을 주문했을 경우 자유롭게 개변해주세요. KPC와 탐사자가 함께 잔을 비우며, 탐사자의 평소 주량에 맞게 정신 판정을 해 취기 정도를 정해도 재밌겠습니다. 자유롭게 RP해주세요.

***「'읽어서는 안되는 책'이 브로슈어 버전으로 재판되었습니다, 언젠가 꼭 한 번 읽어보세요!」**

라는 문구가 반복적으로 등장합니다. 탐사자에게 '읽어서는 안되는 책'의 브로슈어 버전에 대한 흥미를 반복해서 돌리기 위함이며, 인터넷 사용이나 대인기능 등을 활용해 인터넷, 주변인들에게 묻는 경우 “그런 책 이름은 없다.” 등으로 적당히 대처해주세요.

파티장에서 적당히 다 놀았다면, 탐사자가 먼저 제안하지 않는 이상 KPC가 “잠시 쉬는 건 어떨냐며” 레스트 룸으로 향해주세요. 레스트 룸으로 한 번 들어가면 엔딩 전까지는 다시 ‘파티 홀’으로 나오는 개변이 어렵기 때문에... 즐길 거리를 다 즐겼다고 생각된 즈음에 향해주시길 바랍니다.

당신은 비틀거리는 KPC와 함께 레스트 룸의 문을 엽니다. 문을 열면, 약간 핫핫하고 알싸한 허브 향이 코끝을 스칩니다. 파티를 즐기느라 잔뜩 긴장해 힘이 들어가 있던 몸을 부드럽게 풀어주는 것 같습니다.

내부에는 긴 **소파** 세 개가 붙여져 있고, 그 가운데에 동그란 **[테이블]**이 있습니다. 테이블 위에 간단한 다과가 놓여 있네요. 아직 많은 사람들이 왔다 가진 않았는지, 크게 어지럽혀진 부분은 없습니다. 사람도 한 명도 없네요. 한쪽 벽면은 **통유리 창**으로, 도시의 화려한 야경이 한 눈에 담깁니다. 그 맞은편 벽면에는 짐을 놓을 수 있는 커다란 **[캐비닛]** 여러 개가 보입니다.

소파

충분히 고급스럽고 폭신한 가죽 재질의 소파입니다. 앉으면 엉덩이가 살짝 들어갈 정도로 적당한 품질이네요. 등을 기대면 비로소 알게 쌓였던 피로가 풀리는 것 같은 기분이 들지도 모릅니다.

소파에 앉으면, KPC는 탐사자에게 파티는 재미있었냐는 등의 RP를 해도 좋을 것 같습니다. 탐사자는 어느정도 술이 깨긴 했지만, 유감스럽게도 여전히 오늘 탐사자에게 찼던 장난들에 대한 미안함은 없습니다. 가볍게 RP해주세요.

<테이블>

동그란 원형의 테이블로, 위에 여러가지 달콤한 **다과**들과 **디퓨저**가 올려져 있습니다. 그리고... 웬 **[브로슈어]**가 한 부 놓여있네요.

[다과]

정석적인 원 형태의 꼬고에 가득한 하늘색 필링, 그 위에 금가루가 뿌려진 마카롱. 바삭하게 잘 구워진 마블 머랭 따위의 달콤한 다과들이 투명한 돔 형태의 유리 커버 안의 접시에 올려져 있습니다.

[디퓨저]

들어올 때 잠시 알싸하게 느껴졌지만, 이내 적응된 향의 출처가 이것인가 봅니다. 사각형 모양의 유리 케이스 안에 연하늘색의 디퓨저 용액이 들어있고, 케이스 겉면에 ‘허브’라고 적힌 필름이 붙어있습니다. 꽃 모양의 리드가 꽂혀 있습니다.

탐사자가 허브의 종류를 알길 원한다면 관찰 판정 가능합니다. 성공할 시 ‘허브’라고 적힌 필름 아래 작게 ‘Vetiver’ 에센셜 오일이라고 적혀있네요.

[브로슈어]

A4 사이즈의 2단 브로슈어입니다. 무슨 내용이죠? 표지쪽의 외지 부분에, 정갈한 글씨체로 「읽어서는 안되는 책」이라고 적혀 있습니다. 이게 파티 내내 모든 문구가 가리키던 ‘바로 그 브로슈어’인가 봅니다. 읽어서는 안되지만… 글썄요. 펼쳐볼까요?

「그 분의 호칭은 여러가지가 존재한다. 폭식하는 손이자 물어뜯는 손. 모독하는 자이자 끝없는 허기! 악인의 입에 불리우고 칭송받으며, 악의 영광 그에게 자리하리라! 그 분의 머리가 존재하지 않는다 하여 감히 그 분의 지성을 의심하지 못한다. 그분의 형태가 인간과 비슷하다 하여 감히 하등한 인간을 그 분에 견줄 바가 못된다. 그 이름도 찬란하시매 만 악인의 추종 받아 마땅한, ■■■■!」

…라는 문단으로 시작하는 브로슈어의 내지는, 이 문단을 겨우 다 읽고 나면 어쩐지 더이상 읽기 어려울 정도로 눈 앞이 흐려지고 머리가 아파옵니다.

대체 이런 건 누가 쓰는거죠? 문득 저자란을 확인해도 그 곳에는 이름이 없습니다. 더이상 읽기는 무리일 것 같네요. 머리가 너무 아파오는 탓에, SAN C. (0/1) 합니다. 이 정보를 확인하면 오컬트 기능치가 3점 상승합니다. **이골로낙에 관한 마도서입니다. ■ 부분은 크툴루 신화 판정 성공시 이골로낙, 의 영어 철자가 적혀있다는 것이 희미하게나마 보입니다.**

통유리 창

당신의 유리창으로 다가가면 KPC가 귀찮다는 듯 공 소리를 내면서도 간만에 군말없이 당신의 뒤를 따라 유리창의 앞에 섭니다. 아직 불이 꺼지지 않은 고층 빌딩과 8차선 도로를 뺄곡하게 메우는 자동차 헤드라이트, 즐비하게 늘어선 가로등 불빛과 이것저것의 조형물에 달린 자잘한 조명의 불빛들… 그것들이 한 데 섞여, 어두운 밤하늘을 배경으로 반짝반짝 빛납니다.

탐사자에게 오늘 파티에 참석한 것을 후회하지는 않냐고 물어볼 수 있습니다. 혹시 바쁜 일이 있었는데 자신이 불렀던 것은 아닌지… 그래봤자 죄책감을 느끼지는 않지만, 오늘 파티에 참석하지 않았더라면 무엇을 했을지? 등을 주제로 RP를 나누어도 재미있을 것 같습니다.

<캐비닛>

캐비닛은 장마다 기계식 도어락이 달려 있습니다. 하긴, 짐을 넣은 캐비닛을 아무나 열고 닫을 수 있도록 한다면 절도 위험이 있을테니까요. 대부분의 장은 이미 사용중인지 잠겨있고, 맨 오른쪽에 있는 장 정도나 확실히 열려 있습니다. **장난기가 심한 KPC라면, 혹은 아직 술에 취해 있다면, 열려 있는 캐비닛 안에 슬쩍 들어가더니 안이 꽤 넓어 자신은 물론이고 탐사자까지 이 안에 들어와도 전혀 문제가 없겠다고 이야기해도 좋겠습니다. 내부를 확인한다면 안은 생각보다 꽤 큼니다. 정말 KPC와 탐사자가 함께 들어갈 수 있을 것 같네요.**

레스트 룸 안에서 적당히 RP하며 휴식을 취했다 싶으면, **다음 이벤트**로 진행합니다.

공.

KPC와 당신의 대화를 끊어내듯,
갑작스럽게, 발을 딛고 있는 바닥이 **무언가 육중한 것이 떨어진 것**마냥 작게 진동하는 것이 느껴집니다.

이게 무슨, 천장의 상들리에가 쨍그랑하는 소리와 함께 터져나가고, 날카로운 유리 조각들이 머리 위로 우수수 떨어져내립니다. 순식간에 시야가 암흑으로 물듭니다. 머리가 핑글 돌고, 난리통에 테이블의 디퓨저도 깨졌는지 알싸한 허브향이 코 끝을 타고 오르며, 머리부터 발끝까지 불쾌한 기분으로 자욱해지는데... 머리가 쩡하게 아려오네요. 유리 파편에 잘못 맞은 걸까요? 어쨌든, 어두운 시야에 더불어 의식이 흐릿해져 갑니다.

이골로낙이 위층으로 올라오며 일어나는 초자연적 현상들입니다. 탐사자가 선언시 옆을 더듬어 KPC가 옆에 잘 있는지 확인하고 단단히 챙길 수 있습니다. 그래봤자, 이므로 탐사자가 선언시에만 추가 출력해주세요.

탐사자, **정신력** 판정합니다.

성공 ▶ 오직 어둠으로 덮인 시야, KPC의 짧은 신음소리, 그 간극 속 겨우 눈을 몇 번 깜빡이면... 문득 이상함을 느낍니다. 깨진 것은 방 안의 상들리에 뿐인데, 왜 이렇게나 어두운거죠? 이 방의 한쪽 벽은 아예 통 유리창이잖아요.바깥의 야경이 전혀 보이지 않습니다. 그러한 사실을 알아차리는 것을 마지막으로, 당신의 의식은 완전히 끊깁니다.

실패 ▶ 오직 어둠으로 덮인 시야, KPC의 짧은 신음소리, 어둠과 적막으로 묻힌 유리조각의 마찰음 사이에서 왜인지 모르게 몸이 저항할 수 없이 무거워, 당신의 의식은 완전히 끊기고 맵니다.

...

.....

천천히, 시야가 뜨입니다.

아까 상들리에가 터지고, 그래서 유리조각에라도 잘못 맞았는지 정신을 잃고, 그랬던 것 같은데... 여긴 어디죠? 주변을 둘러보기도 전, 안 그래도 좁은 시야에 방해물이 되는 것이 있습니다. 당신의 품에 기대져 있는... 사실상, 끌어 안겨져 있는. 의식을 잃은 KPC입니다, **깨우더라도 정신을 차리지 못합니다. 숨은 쉬고 있습니다.**

주변은 지나치게 좁습니다. 마치... **캐비닛 안에 있는 것 같네요.** 아까 분명 상들리에가 깨졌고, 상들리에의 유리 조각이 머리 위에 떨어져내렸던 느낌이 선명한데... 어째서인지 당신의 머리 위나 KPC의 머리 위에는 날카로운 조각 같은 것이 전혀 없습니다. 드러난 피부에 긁힌 상처도 없어요. 당신은 대체 왜 정신을 잃었던 것이고, 어느 새에 이 캐비닛에 들어왔던거죠?

문을 밀어본다면, KPC가 품에 안겨있어 밀기가 여의치 않다고 해주세요. 그럼에도 밀거나 손잡이를 찾아본다면, 아무리 밀어도 캐비닛 문은 열리지 않고, 그저 덜컹덜컹 소리가 납니다. 캐비닛은 본래 안쪽에서 여는 것이 아닌걸요. 안에 손잡이가 달렸을리 만무합니다. **근력 판정을 하더라도 캐비닛 문은 열리지 않습니다.**

빛이 쏟아져 들어오는 부분은 당신의 정면, 당신의 품에 안긴 KPC에게는 등 쪽의, 상단 부분에 블라인드 형태로 난 **[작은 창]** 뿐입니다.

[작은 창]

작은 창으로 어렴사리 바깥을 살펴볼 수 있습니다. 철제 블라인드 형태의 창 너머로 보이는 건... 멀쩡한 레스트 룸입니다. 상들리에도 깨지지 않았고, 모든 것이 KPC와 당신이 처음 들어왔을 때의 방의 모습, 그대로입니다. 이게 어떻게 된 일이죠? SAN C. (0 /1) **소리를 지르거나 캐비닛을 아무리 쳐도, 그 누구도 오지 않습니다.**

그때, 곤하게 눈을 감고 당신의 품에 안겨 있던 KPC가 부르르 몸을 잘게 떨기 시작합니다. 당신과 맞닿은 몸이 뜨겁습니다. 맞닿지 않은 곳도 전부, 녹아내릴 듯 화끈거리는 열기가 얇은 옷 너머로 느껴집니다. KPC의 얼굴에 빨갛게 열꽃이 피었습니다. **역시나 KPC를 아무리 깨워도 일어나지 못합니다. 적당히 탐사자가 반응할 수 있는 구간을 주세요. KPC는 열은 신음소리나 표정의 변화 정도는 표시할 수 있지만 깨어나지는 못합니다.**

갑작스럽게. 캐비닛 안으로 쏟아져 들어오던 흐린 빛이 왈칵 꺼집니다.

고개를 들어 블라인드 창 쪽을 바라보면. 그곳에는.

징그럽게 활짝 벌려진 입이 달린 양 손이. 캐비닛의 블라인드 창, 벌려진 그 틈새를 두터운 손가락으로 붙잡고서 **곰 지력대고,그곰지력대는손가락에서 는숨을 쉬기가힘들만치지독한악취가나는진득한액체가물어나옵니다.꼭부 패한시체의냄새가이럴것같습니다.겨우 ‘그것’과시선을 마주치려해도할수없어요.그야,시선을마주칠수있을만한머 리가‘그것’에겐없으니말입니다.**

양손에입이달리고,머리없이도당신을직시하며.비대한체구를하고서군데군데역겨운기름기에절은피부가죽죽 붉게벗겨진부분이보이는,

…생물체라고 믿을 수 없는 그것의 생김새에 머리가 핑 돌니다. 하지만 그 무엇보다도 당신과 KPC를 열렬히 갈구하듯 꿈지럭 대는 모양새를 한 손가락은, 그 어떤 표현보다도. 모독적이라는 표현이 제일 어울리겠습니다. 그래요, 저런 것은 생물체라고 부를 수 없습니다.

계속 ‘그것’이라고 칭하지만. 당신은 사실 저것이 무엇인지 알고 있으니까요 그렇지 않나요?

꼭식하는 손이자 물어뜯는 손. 모독하는 자이자 끝없는 허기!

읽어서는 안된다는 책에 적혀있었던 그 문단 있잖아요. 당신이 유일하게 기억하고 있는, 그 책의 내용! 기억해서는 안 될 것을 기억하고 있는 것에 대한 대가일까요, 아니면 애초에 읽지 말았어야 했던 읽은 것에 대한 대가일까요. 그것은 당신의 앞에 현신했습니다. 금단과 최악의 산물, 악의 실체에 가까운 그 추악한 근본을 마주한 **탐사자. SAN C. (1d5/1d10)**

그것은 당신의 반응을 보곤 목을 굽는 쫓소리와 같은 소리를 내더니. 육중한 손가락으로 당신을 가리킵니다. 정확히는, 당신 품에 안긴 뜨거운 KPC를 가리킵니다.

“그것은 나의 사제가 될 것이다. 아주 향기롭고 짙은 악의 향기가 나. 악한 라자면 무릇. 나를 추종야 해지.”

“너도 나의 사제가 되지 않겠는나?”

손에 달린 입이 뻐끔뻐끔 기괴하게 움직이며 소리를 냅니다. 그 거칠거칠한 목소리가 부드러움을 흉내내는 것이 듣기에 거북할 정도입니다. 머리 속 깊은 곳이 아려옵니다.

‘그것’의 목소리를 들은 **탐사자, SAN C. (0/1)**

“나의 사제 되면, 영생, 부패와 죄악, 사람의 마음을 마음대로 조종하고 시기와 분란과 싸움을 조장할 수 있는 능력을 주마. 그리고, 이위대한나. “이골로낙”를 추종하는 자로서 나를 진심으로 섬기며 따를 기회를 주지. 이나를 매일 아침 저녁 밤 새벽으로 복종하며 칭송할 수 있다. 그것과 함께 나의 사제가 되어라.”

문답을 나눌 수 있습니다. ▼

탐사자는 도무지 이해가 되지 않거나, 억울할 수 있습니다. 난 악인도 아닌데, 왜 내가?

이골로낙은 KPC를 가리킵니다. 설마… **“너도 그와 어울리기 때문에.”** 이럴 때조차 도움이 되질 않는군요. 이런 생각에 항변하듯 KPC의 앓는 목소리가 한층 심해집니다.

탐사자가 부정을 표할 경우 아래로 이어집니다. **긍정을 표할 경우, [ENDING 2]로 직행합니다.** 이골로낙은 절대! 탐사자에게 자신의 사제직을 권유하며 욕박지르지 않습니다. 니알라 토통과 같이 인간의 감정을 이해하는 몇 안 되는 위대한 옛 것인 이골로낙은, 그 중에서도 부패와 왜곡을 관장하므로 인간들을 괴롭히는 것을 좋아한다는 것은 두 말 할 필요도 없습니다. 탐사자가 보여줄 ‘악의 증명’을 즐기고 싶습니다.

“정그렇다면. 그인간을걸고내기를하자. 자비를배꾸마. 너를강제로취할수도있지겠지만,
이편이더재미있을니까… 온마음으로나를섬기게될테지.”

“아주간단해. 네선택에달렸다. 네가악한선택을한다면나의승리다.”

“그러나네가‘악’이아닌선택을다면,그인간와너를포기주해지.”

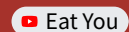
내기의 내용이 지나치게 추상적입니다. 탐사자는 항의를 할 수도 있습니다. 하지만 그것은 손에 난 구멍으로 태연자악하게 대꾸할 뿐입니다.

“이것은엄청난호의이자. 네게다시않을오지기회이다. 알겠는가?”

탐사자가 뭐라고 대답하더라도, 그것을 킬킬 쇠판을 굽는 듯한 아리고 시끄러운 웃음소리를 냅니다. 당신은 모독적인 그것과 내기를 했습니다. 진다면… 꿈쩍없이 그것을 추종하는 자가 되고 말겠지요. 그것이 끈적이는 마찰음을 내며 블라인드 창문 틈으로 비집어 넣었던 육중한 손가락을 빼냅니다. 그리고 한번 눈을 감았다 뜨는 사이, 천지가 뒤집히는 아찔한 감각과 함께.

품에 허전함이 찾아옵니다.

■ 악의 증명

 Eat You

어라, 뭔가…

…품에 방금까지 안겨 있었던 KPC가 보이지 않습니다. 뭐죠? 아직까지 몸에 남아있는 KPC의 잔열이, KPC가 당신의 품 안에 존재했었다는 것을 똑똑히 증명하는데요. 당혹감에 휩싸이기도 잠시, 캐비닛의 문이 살짝 열려있는 것이 보입니다. 흐릿한 불빛이 새어 나옵니다. 나갈 수 있을 것 같아요. 눈을 감았다 뜨는 잠깐 사이, KPC는 먼저 바깥으로 나가버리기라도 한 걸까요?

당신이 문을 열고 나오면, 바깥은…

차분한 검정색 벽지가 발라진 작고 기분 나쁜 방안입니다. 호텔 레스트 룸의 화려하고 밝은 모습은 온데간데 없이, 어딘가 전체적으로 암울하기 짝이 없도록 비틀렸다는 인상을 줍니다. 어딘가에서 계속해서 들려오는 섬찔한 *샤르르* 소리부터. 방의 가구들은 전부 어두운 갈색의 목재로, 그 탓인지 방 전체가 갑갑한 어두운 빛을 띄는 듯 합니다. 그래봤자 가구는 방의 중앙에 놓인 작은 테이블 하나 뿐이지만요. 테이블에 크고 폭신한 의자 두 개가 비치되어 있는 것이 보여요. 벽에 달려있는 고급스러운 랜턴들은 불안하게 흔들리며 방

안을 밝히는 데에 일조하고, 높은 천장에 달린 고동색의 녹슨 상들리에는 약간 붉은 기를 띤 빛을 은은하게 비춥니다. 한켠의 벽에 사슴 목의 박제, 전갈의 박제, 나비의 박제 같은 것들이 잔뜩 달려있습니다.

이게 정말 전부인가요? ...그럼 KPC는 어디에 있죠?

KPC의 부재가 선연하게 다가옵니다. KPC가 이 기괴한 방의 어디에도 보이지 않아요. 뒤틀린 것 마냥 낯선 공간의 분열과 그 공간에 KPC 없이 홀로 자리한 당신이란 존재. 이 공간 자체가 당신을 집어삼킬듯 아득합니다. ‘그것’은 당신에게 무언가의 내기를 제안했지만. 정작 이곳에서 뭘 해야 할지 감도 잡히지 않네요. 총체적으로 머리가 죄일 만치 아찔합니다. **탐사자, SAN C. (0/1)**

잠깐, 귀를 잘 기울여봐요.

사르륵 소리와 얽힌 기이한 정적을 뚫고서... 뭔가, 삐걱삐걱거리는 소리가 들려오는 것 같지 않나요?
저기. 당신에게 두터운 등받이를 보이고 있는 커다란 의자 하나에서요.

의자의 앞으로 돌아가 살피면, 의자에는. 어린아이 하나가 앉아있습니다. 당신은 저 아이를 알고 있나요?
머리카락이 눈에 들어옵니다. 맑은 눈도요. 가만히 눈을 깜빡이며 당신을 올려다 바라보는, 작은 손이며 발, 조그마한 골격. ... 당신이 아는 누군가의 외관을 그대로 빼닮은, 어린아이입니다.

<어린 KPC>

진짜 KPC는 이골로낙의 병의에 이미 당했습니다.

탐사자가 마주친 어린 모습의 KPC는 <악의 증명>을 위해 이골로낙의 형용할 수 없는 추종자 중 하나가 조종하는 것으로, 기본 성격이나 사고 방식은 기존 KPC의 틀을 그대로 따르나 자아 자체는 본래의 KPC가 아니므로 시나리오의 스크립트에서 본래 KPC라면 취했을만한 행동을 하지 않기도 합니다. 탐사자와의 기억부터 이골로낙과의 내기 등 모든 것을 알고있습니다. 하지만 지금 상황에 대해선 아무것도 설명해주지 않습니다. 탐사자가 그저 KPC의 어린 모습이라고 생각하도록 RP해주세요. 말투도 어린 아이의 것으로 바꿔주세요. 나이는 10~15세가 적당하겠습니다.

탐사자, **관찰/지능** 판정합니다.

성공 ▶ 같은 머리카락 색과 눈색, 당신을 바라보는 시선까지. 조금 작아지기는 했지만... KPC가 맞습니다. 어린 KPC입니다. 확신해요. 하지만, 왜? 공간이 비틀리면서 시간도 함께 비틀린걸까요?

실패 ▶ 어린아이가 왜 여기에? 아무리 살펴봐도 어딘가 겹쳐지는 이질감에 그가 정말 KPC일지는 모르겠습니다만... 공간이 비틀리면서 시간도 함께 비틀렸다면 아예 가능성이 없는 말은 아니겠습니다. 그래요, 이건 어린 KPC입니다.

KPC가 태연하게 작은 입을 오물거리며 입을 엽니다.

“탐사자, 맞은편에 앉아.”

작은 손이 맞은편의 폭신하고 거대한 의자를 가리킵니다.

의자에 앉으면 테이블 위가 눈에 들어옵니다. 상들리에의 붉은기를 뿜 불빛을 반사하느라 따라 붉은 빛으로 반짝이는 순은 [천칭] 하나가 작은 테이블의 중앙에. 그리고 조그마한 나무 상자 하나가 KPC의 앞 쪽에 놓여 있습니다. 당신의 앞에는 나무 상자 대신 [카드] 한 장이 놓여져 있네요. 폭신한 의자에 당신이 완전히 앉고 나면, 작은 KPC가 어린아이 특유의 맑은 웃음소리를 흘리며 말합니다.

“우리, 놀이를 하나 할래?”

“놀이의 이름은… 포기할 수 있는 것의 무게를 재는 놀이...쯤으로 하자.”

〈천칭〉

천칭은 보이는 대로 순은으로 만들어져 있습니다. 섬세한 세공이 인상적이고, 보석 장식은 달려있지 않네요. 천칭은 왼쪽으로 기울어져 있습니다. 왼쪽의 접시 위에는 인간 모양의 순금 추가 올려져 있고, 오른쪽의 접시 위에는 아무것도 올려져 있지 않습니다.

〈카드〉

「 저울의 왼쪽은 지불할 것을 올려놓는 접시. 저울의 오른쪽은 대가로 얻을 것을 올려놓는 접시. 접시가 평형을 이루면, 거래는 이루어진다.」라고 적혀있습니다.

탐사자가 게임을 거부할 경우, KPC와의 RP를 통해 이 게임을 하고 나면 나갈 수 있는 방법이 생긴다는 정보를 알려주세요. 심리학 판정시, 진실입니다.

‘놀이’를 시작합니다.

KPC는 이런 것은 아무것도 아니라는 투로 인간 형상의 순금추를 손가락으로 톡 쳐 테이블 아래로 도르륵 떨어뜨립니다. 그 대신 자신의 앞에 있던 상자를 열어 반짝이는 가넷 세공품을 하나 꺼내네요. 가넷 세공품은 뇌 모양으로, 섬세하게 커팅된 면이 빛을 어지럽게 반사합니다.

“탐사자, 당신의 이성은 무엇으로 포기할 수 있을까요?”

이어 나무 상자에 손을 넣은 KPC가 연달아 꺼내는 것은 나이트 형태로 세공된 자수정, 둥근 진주, 그리고 금화입니다. 평형을 찾았던 저울의 왼편에 가넷 세공품을 올리자, 저울은 기우뚱 왼쪽으로 기울어집니다.

“이성을 버리는 대신에 영원하고 절대적인 권력을 얻게 된다면 어떻게 할래요? 이성을 버릴 수 있으려나?”

KPC가 처음 들어보이는 것은 자수정입니다. 자수정이 영롱하게 반짝이며 당신 쪽으로 밀어집니다.

▶ 탐사자가 그렇다고 말한다면, 탐사자에게 자수정을 오른쪽 저울에 올리라고 합니다. 저울은 평형을 찾습니다.

“권력으로는 부족하군요. 그렇다면 절대 늙지 않고 다치지 않고 아프지 않는 신체는 어때요?”

KPC가 그다음 들어보이는 것은 둥근 진주입니다. 진주의 매끄러운 면이 반질거립니다. 동그란 진주가 부드럽게 당신 쪽으로 밀어집니다.

▶ 탐사자가 그렇다고 말한다면, 탐사자에게 진주를 오른쪽 저울에 올리라고 합니다. 저울은 평형을 찾습니다.

“육체도 별로라면, 씨도 씨도 줄어들지 않는, 모두가 올려다 볼 수 밖에 없는 부는 어떨까요?”

KPC가 마지막으로 남은 금화를 엄지와 검지로 집어보입니다. 금화의 거친 테두리가 선명하게 반짝입니다.

KPC는 짧은 팔로 집은 금화를 당신 쪽으로 밀니다.

▶ 탐사자가 그렇다고 말한다면, 탐사자에게 금화를 오른쪽 저울에 올리라고 합니다. 저울은 평형을 찾습니다.

하나로는 부족하다고 한다면, 뿐만 아니라 여러 개를 골라도 된다고 해주세요. 그럼에도 그 어느 것을 대가로도 탐사자의 이성을 포기하지 않는다면. 아래로 이어집니다.

“이성을 대가로 너무 싼 것들이긴 했죠, 그럼 왼쪽 저울에 올릴 걸 바꿔보면 어떨까요?”

KPC가 대수롭지 않은투로 왼쪽에 놓였던 가넷 세공품을 물립니다. 그리고 허리를 숙여, 아까 사각사각한 모래 바닥에 떨어졌던 인간 모양의 순금 추를 주워 다시 저울의 왼쪽 접시 위에 올립니다. ...언제부터 바닥이 모래로 덮여 있었죠? 하여간, 천칭은 다시 왼쪽으로 기울어 집니다.

“이걸 인간 하나의 목숨이라고 할까요. 걱정은 말고요, 당신 목숨은 아니니까...”

KPC가 맑게 눈을 휘어 웃으며 당신 앞에 늘어선 자수정으로 된 나이트, 매끄럽고 커다란 진주, 묵직한 부의 상징인 금화를 가리킵니다.

“단 한 명의 목숨을 대가로 이것들을 얻을 수 있어요...”

“당신이 오른쪽 천칭에 원하는 것을 올려놓기만 하면 순식간에 이루어질 일이죠.”

어린 KPC가 앞 뒤로 발을 흔들며 턱을 껍니다. 천진난만함을 가장한, 맑아보였던 눈망울이 교활한 뱀처럼 휘어 가늘게 웃음짓습니다. 저건 KPC가 맞는 걸까요? ...KPC는 어릴 때부터 저랬던 걸까요.

“오른쪽 천정에 올려놓기만 하면 돼요. 어떻게 할래요?”

아무것도 올려놓지 않을 경우 다음 챕터로, 무언가를 올려놨을 경우 [ENDING 3]으로 이어집니다.



Yuyoyuppe - SICK Yanderu EP (Full E.P) [2023]

당신이 선택을 마치면. 문득 계속해서 작게 들려오던 사르락거리는 소리가 우레가 되어 귓가를 덮습니다. 언제부터인지 모르게, 검은색 모래가 벽면으로부터 흘러내려 이 공간을 덮어가고 있습니다. 바닥을 고스란히 덮었던 검은 모래가 바르작거리는 소리를 내며 밟힙니다. 벌써 발목쯤까지 찼어요. 그리고, 지금까지와는 비교도 안되는 속도로 빠르게 차오르는 중입니다. 이 속도라면, 몇 분 지나지 않아 곧 모래가 가득 차오르는 방에서 질식사나 압사 당하고 말 겁니다. 왜 모래가 떨어지는 것을 이태껏 눈치채지 못했죠? 당신이 이러한 사실을 눈치채지 못하도록 그동안 당신의 주목을 끌었던 어린 KPC는 흥미를 잃었다는 표정으로 당신을 바라보며 가만히 의자에 앉아있다가, 입을 엽니다.

“나가는 문은 캐비닛 뒤 벽에 있어요.”

캐비닛도 차차 모래에 잠겨가는 중입니다. 꿀렁꿀렁 차오르는 검은 모래더미들이, 상들리에의 붉은 빛도 잡아삼키고 이 방 안의 모든 가구를 아래부터 천천히 먹어치워가는 것 같습니다. 퍽퍽 깊게 빠지는 힘든 발걸음을 옮겨서, 어서 저 너머로 나가야 해요. 캐비닛을 밀고요.

*어린 KPC를 챙겨서 가려고 한다면, 모래가 급하게 차오르는 중이라 캐비닛을 미는 게 우선일 것 같다고 해주세요. KPC는 의자에서 일어나선 안됩니다.

캐비닛을 민다면, 탐사자는 **근력** 판정합니다.

성공 ▶ 캐비닛이 모래 더미를 헤치고 옆으로 밀립니다. 빈 캐비닛이라 그런지, 생각보다 가볍게 밀리는 느낌입니다. 뒤에 과연 **[빨간색 문]**이 땅으로부터 50cm 정도 거리를 두고 붙어 있습니다.

실패 ▶ 캐비닛이 옆으로 기우뚱 넘어집니다. 아차, 하지만 뒤에 있다는 문이 드러나긴 했으니 상관없겠죠. **[빨간색 문]**이 땅으로부터 50cm 정도 거리를 두고 붙어 있습니다.

〈빨간색 문〉

문은, 문고리가 없었더라면 벽의 일부로 딱 착각하기 좋은 모양새입니다. 검은 벽에 붉은 타일이 끼워진 것 같은 생김새를 하고 있습니다. 은색 얇은 금속판이 문고리 조금 위에 붙어있고, 음각으로 패인 반듯한 글씨가 보입니다.

«악한 자는 ■■■■의 눈에 한 번 뵈 이상, 이 문으로도 벗어날 수 없으나.

그대가 진정 악인이 아니라면, 이 문은 벗어날 수 있는 길이 될 것이다.»

문의 글씨를 읽으면, 지능 판정합니다.

성공 ▶ 악한 자는 벗어날 수 없다... 그 괴물이 당신에게 했던 약속과는 조금 다르지 않나요. 그래요. KPC. KPC도 이 밖으로 나가야 할텐데. 당신은 몰라도 KPC는 확실한 악인이잖아요. 이 문만이 벗어날 수 있는 길이라면 곤란해요.

실패 ▶ 여기가 나가는 길인가 봅니다. 여기로 나가면 모든 게 정상으로 돌아올겁니다. 그렇죠? KPC와 함께 나가기만 하면요.

KPC는 여전히 의자에 앉아 있습니다. KPC는 왜 나오지 않는거죠? 이제 정말 가야 할 때인데도요. 자연스럽게 시선이 의자 다리쪽으로 향합니다. 의자 다리는 하나, 둘, 셋, 넷. 총 네개여야 하는데. 그 사이에 잘 보이지 않았던 검정색의, 아주 굵은 쇠사슬이 길게 내려와 있습니다.

발을 흔들 때마다 쇠사슬이 흔들리는 소리가 모래가 떨어져 내리는 소리에 섞이는 것이 이제야 귀에 닿습니다. 어린 KPC의 발목에 두꺼운 족쇄가 채워져 있고, 그것과 연결된 쇠사슬이 있어요. 저것 때문에 나오지 못하는 것 같습니다.

KPC를 도와줘야 할까요?

하지만 모래가 벌써 종아리 위까지 찼습니다. 조금만 더 지체했다가는 허리까지 오는 모래를 뚫고 가야 할 거예요. 무엇보다. 더 모래가 차오른다면 문이 열리지 않을 겁니다. 어떻게 할까요. 바로 눈 앞에는 빨간 문을 열고 혼자 벗어난다는 쉬운 길이 있습니다. 그런만큼 신중하게 결정하세요. **악에게 잡아먹히지 않도록.**

어린 KPC를 데리러 간다면 [ENDING 1]으로,

KPC를 데리러 가지 않는다면 [ENDING 4]로 이어집니다.

KPC를 데리러 가는 경우, 자칫하면 문으로 되돌아오지 못할 수도 있다는 점을 확실히 알려주세요.

《ENDING》: 붉은 불빛 아래에서, 검은 모래 속에서.

- ✦ ENDING 1 → 악을 부정하고 어린 KPC를 데리러 갔다. KPC, 탐사자 모두 사제가 되지 않는다.
- ✦ ENDING 2 → 악을 긍정하고 KPC와 이골로낙의 사제가 된다. KPC, 탐사자 모두 사제가 된다.
- ✦ ENDING 3 → 사람의 목숨과 욕망을 맞바꾼다. KPC, 탐사자 모두 사제가 된다.
- ✦ ENDING 4 → 악을 부정했으나 KPC를 데리러 가지는 않았다. KPC는 사제가 된다.

[ENDING 1 : 검은 모래 사이로 헤쳐보이는 붉은 불빛]

퍽퍽한 모래를 헤치고 당신은 KPC에게 다가갑니다. KPC는 왜 돌아왔냐는 듯한 눈으로 당신을 돌아 바라봅니다. 영락없이 완전히 큰 후의 KPC의 인상이 스쳐지나가는 듯도 싶습니다.

그러나 KPC를 데리고 가기 위해 기껏 돌아온 이 발걸음은 아무 소용이 없어요. KPC의 발목에 달린 쇠사슬은 이제는 검은 모래 깊숙히 파묻힌 바닥에 단단히 연결되어 있는지, 아무리 당기고 흔들어도 떨어져나갈 기미가 보이지 않습니다. *PL이 원한다면 근력판정합니다. 어떤 다이스 값이 나오더라도 KPC의 발목에서 쇠사슬을 분리해내는 것은 실패합니다.

더욱이, 모래가 더욱 차고 올라옵니다. 스스스 무거운 소리를 사방으로 흘리며 차오른 모래는 벌써 허벅지 즙음입니다. 당신은 잘못된 선택을 한 것은 아니었을까요? 몸이 꼼짝하지 못합니다. 더이상 다리가 바깥으로 빠져나오고, 모래를 헤치고 움직일 수 있는 수준을 넘어 섰습니다. 어딘가 옥죄는 듯한 답답한 기분이 듭니다. 의자에 앉은 KPC도 허리까지 모래가 잠겼습니다.

아무리 권력의 자수정과 영생의 진주, 부귀의 금과 바꿀 수 없는 것으로 찬란한 인간의 삶을 골랐지만 그 인간의 삶을 구하기 위해 당신이 뛰어들어 이 곳은 악의 구렁텅이, 악기와 독기가 서린 검은 모래 발이자 구렁이입니다. 이런 곳에 가만 묻혀버린다면 악의 양분이 될 뿐이라는 사실이 자명합니다. 하지만 어찌겠어요. 당신은 이미 KPC를 구하러 오겠다는 선택을 한 것일요.

야속하게도 모래가 떨어지는 속도는 더욱 속도가 붙었으면 붙었지, 느려지지 않습니다. 쌓인 모래에 옥죄이는 몸 속, 똑같이 갑갑할, 작은 체구 탓에 더욱 빨리 파묻히고 있는 어린 KPC가 열게 한숨을 뿔으며 당신의 드러난 옷깃을 잡아채고서 속삭입니다.

“악인이라기엔너무단단하구나.”

철판을 굽는 듯한, 모래를 한주먹 삼킨 듯한 까끌까끌하고 날카로운 듣기 괴로운 괴이한 목소리. 탐사자, 당신은 저 목소리를 알지요. 그러나 이젠... KPC인데요. 그리고서 시선이 마주친 그곳에는 KPC의 머리가 날카로운 것에 갈끔하게 절단된 모양새로 모래 더미 속으로 툭 떨어져 목의 절단면이 선명하게 피를 질질 흘립니다. 탐사자, SAN C. (0/1d3)

그럼에도 목소리는 계속해서 들려옵니다. 당신의 옷자락을 잡아챌 손에서요.

“너 같은인간은사제로필요없어.”

그 말을 끝으로, 한 번 눈을 감았다 뜨면. 천지가 뒤집히는 아찔하고 익숙한 감각과 함께.

품에 녹아내릴 듯한 뜨거운 온기가 차오릅니다.

… 환한 불빛이 시야에 아른거립니다.

언제 잠에 들었던 거죠? 다 꿈이었던 건가요? 머리가 잘린 괴물이나, 이상한 방이나, 열에 달뜬 신음을 뱉던 KPC, 그리고 어린 KPC까지. 모두 다 꿈이었던 거라고요? 레스트 룸의 긴 소파에 누워 바로 옆에서 자고 있는 KPC가 눈에 들어옵니다. 시간은 레스트 룸에 들어온 후로부터 겨우 10분밖에 지나지 않았습니니다. KPC의 안온한 숨과 따뜻한 체온이 당신의 곁에서 오르락 내리락하기를 반복합니다.

무슨 일이었는지는 몰라도, KPC와 당신을 향하던 꺼림칙하고 불길한 위협을 무사히 떨쳐냈다는 생각이 듭니다. 당신과 달리 세상 모르고 잠을 자고 있는 KPC가 보이네요. KPC, 제발 좀 착하게 살도록 해요.

탐사자 생환 / KPC 생환 (KPC 동반 생환 보상 이성치 1d6회복)

[ENDING 2 : 방아쇠를 당기는 레드사인]

□□□□은, 그 괴물은 만족스럽게 웃습니다. 표정이 드러날 머리 따윈 없음에도, 그가 웃고 있다는 것이 기묘하게 꿀렁이는 바닥이며 벽으로 선연히 느껴집니다. 두텁고 축축한 역겨운 손이, 캐비닛의 철문을 종잇장 찢듯 우그러트리고서 들어옵니다. 원하는 것을 이루기 위해 확답을 받아낸 그것의 행보에는 거침이 없습니다. 손바닥 정 가운데에 뿔 뿔린 구멍은 입을 썉 뿔린 괴물의 주둥아리를 연상시킵니다. 그리고 그 손바닥이, 당신의 얼굴을 덮습니다. 얼굴을 맹수의 주둥아리 안에 들이민 듯한 뜨겁고 축축한, 무언가 썩어들어가는 향을 깊숙히 들이마시고, 천지가 뒤집히는 아찔한 감각이 빙글 돌며 품에 허전함이 찾아옵니다.

가슴 속에서 알 수 없는 씨앗이 속삭여요. 이 길을 선택한 당신은 부패와 왜곡에 휘말릴지도 모르고, KPC처럼 열병에 시달릴지도 모릅니다. 당신은 왜 이 길을 가길 선택했죠? KPC와 함께하기 위해서? 혹은 막연히 이러한 악의 주체가 되기를 꿈꿔오진 않았나요?

그렇군요. 그리고 일은 …어디로 흘러나가요? 문득 정신이 듭니다. 눈을 뜨면, 환한 불빛이 시야에 차오릅니다. 언제 잠에 들었던 거죠? 기묘한 꿈을 꾸 기분이에요. 레스트 룸의 긴 소파에서 일어난 당신의 시야에 바로 잡힌 것은 붉고 진득한 액체입니다. 피가 사방에 튀어 있습니다. 발치에 두 어 구의 시체가

엎어져 있습니다. 무언가로부터 도망온 듯한, 급한 행색과 표정 그대로. 엎어져 죽어 있어요. 소름끼치는 백색소음이 귓가에 내려앉습니다. 기묘한 고요와 소음의 혼재 와중 파티장으로 향하는 닫힌 문의 너머에서는 즐거운 파티 음악이 흘러나옵니다. 사람들의 목소리 없이. 파티 음악만요. ...발치에 쓰여진 이 시체들은 저 너머의 무엇으로부터 도망쳐온 거죠? KPC는 어디있는거고요.

문을 열고 바깥으로 나가면, 제대로 서 있는 사람이 없습니다. 음악을 연주하던 저명한 밴드는 머리카락에서 피를 흘리며 악기와 함께 쓰러져 있고, 바닥은 피웅덩이 속 쓰러진 사람들로 가득 차 발 디딜 틈이 없습니다. 모든 시체들이, 빠르게 썩어들어가고 있는 것이 육안으로도 확연히 보입니다. 그 누구도 바깥으로 구조 요청을 하진 못한 것 같아요. 그리고, 파티장의 중앙에 서 있는 KPC가 눈에 들어오고. 눈이 마주칩니다. KPC는 눈을 휘어 웃습니다. 그리고 당신에게 다가오라는 듯 손짓합니다. 그 손짓을 받은 순간부터 주변에 진동하던 피비린내 같은 것은 문제도 되지 않는 것 같다는 느낌이 스칩니다.

홀린 듯 그에게 다가서려 하면, 엎어져 있던 시체 틈에서 누군가 당신의 발목을 낚아챵니다.

“안돼. 저 사람은 완전히 미쳤어. 가지 말아요.”

머리에 피를 흘리고 있지만 아직 완전히 절명하진 않은 젊은 남성입니다. 검은 수트 사이로 보이는 흰 와이셔츠가 피로 범벅입니다. 아, 그렇군요. KPC입니다. 이 시체발을 만든 것은, KPC예요. 멀리 서 있던 KPC가 당신에게 권총을 가볍게 던집니다.

당신의 손에 휘감기듯 안착한 권총을 두고. KPC는 말하네요.

“죽여요, 탐사자.”

사제가 되었으니 제물을 올려야 하지 않겠어요. 다시 한 번 눈꼬리를 휘어 웃는 KPC의 눈 안에서 알 수 없는 악기가 넘실거립니다. 침체된 부패의 열기로 까마득한 눈동자가 불온한 빛을 휘어감고서 반짝거립니다. 방아쇠를 당겨요, 탐사자.

탕, 소음이 텅 빈 홀에 즐거운 음악과 섞여 울려 퍼지면. 화려한 조명 아래. 바닥에 넘실대듯 고인 진득한 피의 파편처럼. 붉은 불빛이 당신의 시야를 잠식합니다. 되돌릴 수 없음을 직감합니다. **위대한 이골로낙을 위하여.**

탐사자 생환? / KPC 생환?

[ENDING 3 : 모든 것은 위대한 이골로낙을 위하여.]

※ 아래 스크립트는 이성은 포기하지 않지만, 다른 사람의 목숨은 포기했을 경우의 스크립트입니다. 다른 사람의 목숨까지 진행하지 않고 바로 이성과 보석을 맞바꾸기로 한 탁의 경우 엔딩 스크립트의 자유로운 개변을 필수적으로 요하게 됩니다. 즐거운 진행 되시길 바랍니다.

딸깍. 당신이 천칭의 오른쪽 그릇에 올린 반짝이는 보석들이 천칭을 평형으로 이끕니다. 왼쪽으로 기울었던 천칭이 차차 평형을 찾습니다. 한 사람의 목숨으로 얻을 수 있는 신만이 이루어줄 수 있을 법한 권능들. 당신은 사람의 목숨과 욕망을 맞바꿨습니다.

짹짹.

눈 앞에 앉은 KPC가 맑게 웃으며 박수를 칩니다. 그 시선에는 경외와 환희가 담겼습니다. 반짝이는 눈망울이 고개가 숙여지며 눈꺼풀이 그 눈망울에 그늘을 칩니다. 그늘 속에서도 매끄럽게 반짝이는 눈은, 처음으로 당신에게. KPC의 눈이 살아있는 인간의 눈이라기보다는. 잘 세공된 보석에 가깝다는 인상을 줍니다.

KPC의 작은 손이 한 손에는 인간 순금 추를 잡고, 다른 한 손에는 당신이 올려놓은 보석을 칩니다. 인간의 목숨은 권력의 자수정과 영생의 진주, 부귀의 금 같은 것들과 바꿀 수 있지요. 그것이 당신이 내린 결정입니다. 당신의 목숨이 아니기 때문에 내렸던 결정일까요? 하지만 이 방 안에, 사람의 목숨이라곤 단 두 개 뿐이잖아요.

당신이 아니라면. 당신의 앞에 있는 저 아이. 어린 KPC 말입니다. 평온한 표정으로 열린 미소를 띄고 말하는 얼굴이 이질적이라만큼 안온합니다. 사방에서 들려오던 사르륵 소리가 우레가 되어 귀를 덮고, 그 사이를 뚫고서 쇠를 굵는 듯한 불쾌한 목소리가 청각을 침범합니다.

“네가 악인이려면 너 또한 나를 모시는 사제로 삼겠다고 했었지. 다만 악하다는 것은 무엇일까? 고민했던 것을 안다. 너무 어렵게 생각할 필요 없어... 어차피 내 판단이 결정할 문제니까. 그러한 내 판단으로... 네가 타인의 목숨을 대가로 네 욕구를 취할 수 있다 결정한 것은. 충분히 ‘악함’이라고 할 만하지. 기대했던 보람이 있군, 악인이여.”

말을 한 마디, 한 마디 뱉는 KPC의 목에 가로로 실금이 그려집니다. 목의 정 가운데부터 차차 갈라지던 실금은 이내 적 벌어져, KPC의 목을 뒤로 툭 떨어뜨립니다. 탐사자, SAN C. (0/1d3)

“너무걱정할필요없어. 네가선택한권능들은모두네게지불될것이니.”

네 삶을 대가로. 하고 말하는 목소리는, 더이상 뒤로 넘어간 머리통에서 들려오지 않습니다. 추를 쥔 있는 KPC의 양 손에서 들려오죠. 그의 양 손바닥 정 가운데에 뺨 뚫린 구멍은 입을 적 빨린 괴물의 주둥아리를 연상시킵니다. 언제부터 어린 KPC의 손이 저렇게 우둘투둘하고 고름 투성이었죠? 당신이 그것을 바라보며 눈을 깜빡이는 순간, 천지가 뒤집히는 아찔하고 익숙한 감각과 함께.

품에 녹아내릴 듯한 뜨거운 온기가 차오릅니다.

눈을 뜨면, 환한 불빛이 시야에 차오릅니다. 언제 잠에 들었던 걸까요? 레스트 룸의 긴 소파에 KPC와 함께 누워서 자고 있던 모양입니다. KPC도 잠에서 깬는지, 천천히 눈을 떠 당신을 바라보고, 손을 뻗어 뺨을 잡아 끌어당깁니다.

그리고 당신은 직감합니다. 당신의 양 뺨을 감싼 KPC의 손의 촉감과 체온을 느끼면서요. 그의 눈을 바라보면서요. 그의 눈은 악의 구렁텅이, 악기와 독기가 서린 검은 모래 밭이자 구덩이를 연상시킵니다. 그의 눈을 마주보다보면 당신도 인정할 수 밖에 없겠지요. 당신도 그와 흡사한 눈으로 KPC를 바라보고 있을 것이라고요. 우리는 악의 증명에서 악인이라 처참히 낙인찍히고 말았습니다. 그러니, 이것은 낙인찍힌 모든 악인의 숙명.

붉은 불빛이 시야를 어지럽히고, KPC가 일말의 설명 없이 부드럽게 당신의 손에 권총을 쥐여줍니다. 하지만 당신은 어렵지 않게 직감할 수 있습니다. KPC의 뜻어요. 파티장 바깥의 모든 사람들을, 제물로 바칠 시간입니다. 모든 것은 위대한 이골로낙을 위하여.

탐사자 생환 / KPC 생환?

[ENDING 4 : 검은 모래에 파묻힌 붉은 불빛]

당신은 KPC에게 향하는 대신, 조금 더 확실하고 선명한 길을 선택했습니다. 붉은문을 열었습니다. 붉은 문은 벌써 문턱까지 쌓인 검은 모래 조금을 밀어내며 매끄럽게 열리고, KPC는 고요합니다. 자, 이 너머로 나가면 됩니다. 어두컴컴해 저 너머에 아무것도 보이지 않지만. 마치 저 너머도 모래로 가득한 것 같은 인상을 줍니다. 하지만 이 너머로 가면 그 괴물로부터 벗어날 수 있는 것은 확실하다는 확신이 차오릅니다.

*KP가 원한다면 한 번 더 분기점을 줄 수 있습니다. 이 지점에서 돌아 KPC에게 간다면 [ENDING 1]스크립트 진행이 가능합니다.

등 뒤로, 눈 앞으로, 천장과 벽이 살짝 띄워진 지점에서 모래들이 빠르게 쏟아져내리며 구물구물 방 안을 타고 채워가는 것이 더욱 선연하게 느껴집니다. 이 문 너머로 나갑시다.

권력의 자수정과 영생의 진주, 부귀의 금과 바꿀 수 없는 것이 인간의 목숨이잖아요. 당신의 목숨은 그만한 가치가 있습니다. 문득 KPC가 스쳐지나갈테지만, 이 곳은 악의 구렁텅이, 악기와 독기가 서린 검은 모래 밭이자 구덩이입니다. 이런 곳에 가만 묻혀버린대도 악인 중의 악인인 KPC라면 별 문제 없을 것입니다. 아니, 그렇게 생각하고 싶은 것은 아닐까요.

하지만 어찌겠어요. 이미 당신은 붉은문 너머로 나가겠다는 선택을 한 것어요.

붉은문 너머로 발을 떼는 순간, 귤가에 철판을 굽는 듯한, 모래를 한주먹 삼킨 듯한 까끌까끌하고 날카로운 듣기 괴로운 괴이한 목소리가 말을 속삭입니다.

“아까워. 자질이 보였는데 말이지..”

그 말을 끝으로, 한 번 눈을 감았다 뜨는 사이, 천지가 뒤집히는 아찔하고 익숙한 감각과 함께. 품에 녹아내릴 듯한 뜨거운 온기가 차오릅니다.

...문득 정신이 듭니다. 눈을 뜨면, 환한 불빛이 시야에 차오릅니다. 언제 잠에 들었던 거죠? 기묘한 꿈을 꾼 기분이에요. 레스트 룸의 긴 소파에서 일어난 당신의 시야에 바로 잡힌 것은 붉고 진득한 액체입니다. 피가 사방에 튀어 있습니다. 발치에 두 어 구의 시체가 엮어져 있습니다. 무언가로부터 도망온 듯한, 급한 행색과 표정 그대로. 엮어져 죽어 있어요. 아는 얼굴입니다. 엘리베이터에서 내린 직후 마주쳤던 중년의 사람들이요. 소름끼치는 백색소음이 귤가에 내려앉습니다. 기묘한 고요와 소음의 혼재 와중 파티장으로 향하는 닫힌 문의 너머에서는 즐거운 파티 음악이 흘러나옵니다. 사람들의 목소리 없이. 파티 음악만요. ...발치에 쓰여진 이 시체들은 저 너머의 무엇으로부터 도망쳐온 거죠? KPC는 어디있는거고요.

문을 열고 바깥으로 나가면, 제대로 서 있는 사람이 없습니다. 음악을 연주하던 저명한 밴드는 머리나 배에서 피를 흘리며 악기와 함께 쓰러져 있고, 바닥은 피웅덩이 속 쓰러진 사람들로 가득 차 발 디딜 틈이 없습니다. 모든 시체들이, 빠르게 썩어들어가고 있는 것이 육안으로도 확연히 보입니다. **탐사자, SAN C. (0/1d6)**

KPC, KPC의 시체만은 이 곳에 보이지 않습니다. 그는 여기에 없습니다. 그리고, 꼬트머리의 피웅덩이로부터 KPC의 족적과 비슷한 발자국이 엘리베이터로 향한 흔적이 보입니다. 당신은 알아채고야 말아요. 이 모든 일을 저지른 것이 KPC일 것이라는 것어요. **SAN C. (0/1)**

피비린내가 모든 달콤한 향기들을 덮고, 불안의 사념이 즐거운 음악소리를 삼킵니다. 저 멀리서 경찰차의 사이렌 소리가 들려옵니다. 큰 창 바깥으로, 레드 사인들이 준비합니다. 아, 악으로부터 당신은 벗어났을 망정. 악인인 KPC마저 구해내지 못한 것입니다. 그러한 자각과 함께, 시야는 점멸합니다.

탐사자 생환 / KPC 생환?

EPILOGUE: RED SIGN

- **ENDING 1** ▶ 탐사자가 끝까지 악인으로서의 증명을 해내지 못했기 때문에, ■■■■은 약조했던대로 탐사자와 KPC를 모두 포기할 수 밖에 없었습니다. 해냈습니다, 탐사자. 알 수 없는 괴물로부터의 위협을 무사히 넘겼어요. 다만, 탐사자와 KPC를 향한 ■■■■의 관심이 완전히 가신 것은 아니어서. 앞으로 1d6주간 ■■■■이 꿈에 나와 탐사자와 KPC를 괴롭힙니다. KPC는 아무것도 기억하지 못합니다.
- **ENDING 2** ▶ KPC와 탐사자는 악의 대명사, 이골로낙의 사제가 됩니다. <Honour Diamond>의 80층 상공에서 벌어진 무참한 살육의 현장은 영원한 미제로 남을테고, KPC와 탐사자는 1d6주간 실종되었다가 정신력이 2d10 차감된 상태로 홀연히 사제 상태에서 벗어나 나타나게 됩니다.
- **ENDING 3** ▶ KPC와 탐사자는 악의 대명사, 이골로낙의 사제가 됩니다. <Honour Diamond>의 80층 상공에서 벌어진 무참한 살육의 현장은 영원한 미제로 남을테고, KPC와 탐사자는 1d6주간 실종되었다가 정신력이 2d10 차감된 상태로 홀연히 사제 상태에서 벗어나 나타나게 됩니다.
- **ENDING 4** ▶ 탐사자는 그의 목숨과 안위를 무사히 보존했습니다. 그것만으로도 대단한 일이에요. 비록 KPC는 호텔의 80층에서 벌어진 무참한 살육의 현장의 용의자로 지목되고, 탐사자는 그 KPC의 동행인이자 유일한 생존자로 남고야 말지만요. 또, 탐사자를 향한 ■■■■의 관심이 완전히 가신 것은 아니어서. 앞으로 1d6주간 ■■■■이 꿈에 나와 탐사자를 괴롭히겠습니다.

후기 <https://forms.gle/gZhBAw2C3BQofv6T8>

감사한 플레이 후기를 받아서 5년 만에 시나리오를 정비했습니다... (8///8) 요즘 쓰는 시나리오와는 확실히 느낌이 다르네요. 그레이트 올드 원의 간섭이 시시각각 다가오는 가운데, 즐거운 RP를 나누는 것도 분명 CoC 시나리오의 재미 중 하나인 것 같습니다. 특히 이골로낙은 정말 좋아하는 신화생물이예요... 못된 놈과 어울리다가 인생 종치는 탐사자는 왜 이렇게 좋은 걸까요. 힘내!