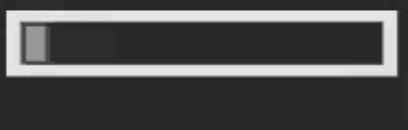
Smile!

※ 본 문서는 PC 기준으로 작성된 문서입니다.

보기에서 인쇄 레이아웃을 기능을 끄고, PC 환경으로 열람하시는 것을 권장합니다. ※

Loading...



“

아! 아냐! 로딩 멈춰봐!!

잠깐, *진짜 잠—깐만!* 나 정리 금방 할 테니까~!

조-금만 기다려줘!

거의 끝났어, 진짜야!

에이 씨, 어디에 놨더라?

•

•

•

찾-았다!!

자, 이제 들어와도 돼!

⚠ CONNECTION SUCCESS!

- Open profile -

공개란

「 언제나 웃는 사람이 1류! 」

“

웃고 있는 사람이

제-일 세 보이잖아~?

Lineament

외관

외관 다운로드 링크

Name
이름

류시운

流　示　蕓
흐를 류　보일 시　평지 운

Age
나이

11세

Height | Weight
키/몸무게

140cm | 34kg

Character
성격

#활발한
& 활동적인

“
나, 조금만 놀다 올게~!!

시운은 한시도 가만히 있질 못했다. 아주 어릴적부터 그랬다. 아주 활동적인탓에 앉아있는 모습을 보기 힘든 아이. 그게 시운을 나타내는 가장 대표적인 문장이었다. 그렇다고 시운이 앉아있지 않는다는 소리는 아니다. 그저, 앉아있으면서도 몸을 흔든다거나 고개를 까딱이는 것이다. 그것이 못내 산만해 보이기도 했다.

#감정적인
& 단순한

“

응? 이거 싫어? 으음, 그럼 버-릴까?

시운은 자신의 호불호에 따라 행동이 갈렸고, 또한 남의 호불호에 따라 행동이 갈렸다. 자신뿐만 아니라 남의 감정에까지 동요하는 것이었다. 이 탓에 결정이 번복되고 변덕적으로 보이기도 하지만, 시운은 단순한 아이다. 싫으면 밀어버리고, 좋으면 곁에 둔다. 자신과 남의 호불호가 갈린다면 일단 남의 의견을 우선시 했다. 그게 아이 나름의 규칙이었다.

#말을 잘 듣는
& 인내심이 부족한

“

음, 으-음… 나 이제 말 해도 돼?

시운은 그럼에도 말을 잘 듣는 아이였다. 당장이라도 뛰어나가 놀고싶지만 기다리라하면 기다릴 줄 아는 아이였고, 신나서 떠들다가도 조용히 하라하면 입을 다물 줄 아는 아이였다. 상대방이 짜증스레 말하는 경우에는 더욱 이 경향이 돋보이고는 했다. 그러나 대부분의 상황에선 그것도 길지 않았다. 고작해야 5분이 지나면 몸을 움찔거리거나 조금씩 목소리를 내고는 했다. 워낙 활동적인 탓이었다.

Class
반

공격반

Ability
능력

眞空
진공

현재로서는 자신을 중심으로 반경 7미터 가량의 공간을 진공 상태로 만들 수 있다.
직후 그곳을 벗어나도 진공상태는 유지된다.

시운의 진공이란 공기가 존재하지 않는 공간이라는 의미이기 때문에 그 공간에서는 호흡을 할 수 없다.
시전자인 시운조차도. 물론 불도 피울 수 없고, 공기가 필요한 행위는 일절 금지되는 셈이다.

Nationality
국적

대한민국

Stat
스탯

체력 ●●●○○

공격력 ●●●○○

민첩 ●●○○○

지능 ●○○○○

방어력 ●○○○○

Ect
기타

생일	**12월 24일** 시운의 생일은 크리스마스 이브였다. 때문에 매번 생일선물과 크리스마스 선물을 같이 받았고, 그래서인지 굳이 생일을 알리려 하지 않는다. 어차피 크리스마스가 되면 받을텐데 뭐.
탄생화	**겨우살이** *(꽃말 - 강한 인내심)*
버릇	***말을 길게 늘이는 버릇이 있다.*** '나~는'이라던가 '이거 하면 안~돼?' 같은 방식으로 종종 말을 늘이는데, 보통 자신이 강조하고 싶은 것을 이리 말하고는 한다. ***요즈음 '웃는게 1류지~!' 라는 말을 많이 한다.*** 그 말을 어디서 주워들은 건지는 몰라도,

	언젠가부터 이 말에 꽂혀 항상 얼굴 가득 웃음을 띄우고 있다. 한번 꽂힌 것은 길게 가는 편이니, 아마 한동안은 이렇게 웃고 있을 것이다. ***뭔가를 깊게 생각하면 들고있는 것을 돌리는 버릇이 있다.*** '나-는'이라던가 '이거 하면 안-돼?' 같은 방식으로 종종 말을 늘이는데, 보통 자신이 강조하고 싶은 것을 이리 말하고는 한다.

• 호불호

	· 육체활동 · 사람 · 백색소음
	· 초콜릿 · 말싸움 · 가만히 있는 것

• 그 외?

눈치	눈치가 있는 듯 없는 듯, 애매한 태도를 보인다. 눈치좋게 친구의 기분을 알아채고 다가가는가 하면 어쩔때는 눈치없이 해맑게 웃기만 한다. 눈치조차 주인을 닮은건지 오락가락하다.
기숙사	시운은 자신의 방을 그리 깨끗하게 사용하지 않았다. 옷도 물건도 아무렇게나 펼쳐놓고서 그때그때 필요한 것만 꺼내드는 편이었다. 때문에 아마 시운과 같은 기숙사 방을 쓰게 되는 사람은 힘들지도 모른다. ⋮ 그래도 나름.. 치우려고 노력은 한다. 그게 잘 안되서 그렇지. 같은 기숙사를 사용하는 사람에게 피해가 가지 않게 최대한 자신의 공간에만 물건을 두고있다.
체향	시운에게 가까이 다가가면 햇볕에 잘 말린 이불같은 냄새가 난다. 시운이 그 냄새를 좋아하는 탓에 신경쓰는 부분이다. 때문에 그에게선 언제나 이런

	냄새가 풍겨왔다.
신체	최근 혈액형으로 성격을 구분하는 것을 즐기고 있다. 유사과학. 그러는 자기는 소심하다고 알려져있는 A형. 몸이 매우 유연하다. 또한 또래치고 힘이 좋은 편이라 간단한 파쿠르까진 가능하다. 무릎보호대는 매번 뛰어다니는 자신을 위해 자신에게 선물로 준 것이다.
좌우명	좌우명은 *'힘들 때 우는 건 삼류다. 참는 건 이류다. 웃는 자가 일류다'.* 셰익스피어가 말했다고 흔히 알려진 말이다.

Relation

선관

X

Smile?

- Secret profile -

비공개란 😐

Set Secret

비밀 설정

시운의 부모님은 사이가 그닥 좋지 않았다. 평생을 일반인으로 살았던 부모님은 갑작스레 능력을 타고난 자식이 버거웠던 탓이다. 하필이면 첫 자식이 저런 능력자라며 부모님은 서로를 탓하기 바빴다. 자신들과는 상관 없다고 생각했던 일이 일상에 불쑥 머리를 들이밀었으니 자기보호의 일종으로 자식을 거부한 것이다. 때문에 시운의 집에선 말싸움 소리가 끊이는 날이 없었다. 그나마 다행인 점은 몸싸움이 없었다는 것일까. 덕분에 시운에게도 멍이 들 일은 없었다.

그렇기 때문에 시운이 가장 먼저 배운 것은 무시하는 것이었다. 아무리 선천적으로 해맑은 시운이라도 이런 말을 고스란히 들으며 버틸 자신은 없었다. 그리고 이건 꽤나 성공적이었다. 웃는 얼굴에 침 못 뱉는다고, 싸우는 소리를 못 들은 척 웃으며 마주하면 말싸움도 잠깐은 사그라들었기 때문이다.

이후부터 시운은 부모님을 신경쓰지 않기로 했다. 싸우는 것도 어차피 시운에겐 해당되는 이야기가 아니었다. 언쟁이 없는 날은 한손에 꼽힐 정도였지만 적당히 무시하며 살면 크게 문제될 것도 없었다. 아니, 오히려 무시하는 쪽이 이득이었다. 물론 종종 자신에게 화살이 돌아올때도 있었으나, 그럴때마다 얌전히 고개를 끄덕이며 말을 잘 듣는 모습을 보이면 금세 다시 부부 싸움으로 번졌다. 시운은, 그것에 만족하기로 했다.

Lineament

외관

X

Character

성격

X

Secret relation
비밀 선관

X

Elementary Skill
초등부 일상 스킬

「숨바꼭질 하-자!」

“
내가 먼저 숨-는다?

자신을 중심으로 반경 7미터 가량의 공간을 진공상태로 만들 수 있으나, 그것의 응용으로 딱 ‘자신이 서있는 진공 공간의 중심’만을 진공이 아니게 만들 수 있다. 자신이 내는 소리를 주위의 진공으로 감추는 것이다. 그러나 자신이 있는 곳의 진공만을 없애는 것은 아직 매우 힘든 탓에, 고작해야 10분이 최선이다. 또는, 자신이 빠져나간 후 다른 사람을 그 안에 넣을 수 있다.

- Character IF -
IF란

Grow IF
성장 IF

시운의 부모님은 시운이 고등부에 들어갈 즈음 결국 이혼했고, 시운은 담담하게 둘을 보내드렸다. 집안에서도 대화가 적었던 덕분에 애정도 얼마 없었기 때문이다. 그러나 그 사이에도 언쟁은 여전했던 탓에 시운은 정신적으로 살짝 지쳤을 것이다. 사람이 언제까지고 무시할 수는 없는 노릇이니까. 뭐, 그래도 시운은 멀쩡하다. 원체 긍정적인 성격이기도 했고 이미 지나간 것들은 어찌할 수 없으니 말이다. 조금쯤 힘들었지만, 그것도 부모님이 이혼한 고등부 이후에는 해당되지 않는 말이었다.

고등부가 지난 이후엔 오히려 어릴적보다 더 환하게 웃을 것이다. 훨씬 굳건하게 서서 웃고 있을 것이다. 이제 시운의 집에선 시운의 신경을 건드리는 것이 없었으니 거리낄 것도 없었다. 누군가가 화를 낸다면 제 잘못이려니 하고, 싸움이 붙는다면 웃으며 중재하려 들었다. '우리끼리 싸우는 것은 그리 유쾌하지 못하니 차라리 적과 싸우는 편이 더 좋지 않아?' 라는 주장을 하며.

몸을 움직이는 것을 좋아하는 만큼 능력과 체술을 적당히 섞어 전투에 임할 것 같다. 방해받지 않기 위해 파쿠르같은 것들도 독학했을테고, 몸을 쓰는 것은 곧잘 해내니 금세 숙련되었을 것이다. 그에 반해 머리를 쓰는 일은 영 젬병이라 두뇌싸움 같은 것은 동료에게 모두 떠넘기거나 무작정 밀고나가는 일이 많다.
따지자면 육체 탱크형.

Skill IF

스킬 IF

진공상태를 총알처럼 작게 축소해 쏘아낸다. 명중하는 순간 그것을 최대 지름 10미터로 팽창시켜 명중한 곳의 모든 것을 밀어낸다. 주로 상대를 회피시키거나 공격을 무마시킬때 사용하며, 이 과정에서 밀어낸 것은 어딘가에 부딪혀 부서지지 않는 이상 멀쩡하다. 이러한 스킬은 높은 명중률과 집중력을 요구하기 때문에 산만한 편인 시운에겐 조금 귀찮은 일이다.

Ability IF

능력 성장 IF

眞空
진공

초등부 시절엔 자신을 중심으로 고작 7미터가량을 진공상태로 만들 수 있었으나, 공격에는 부적합하다고 판단했다. 때문에 시운은 꾸준히 능력을 갈고닦았고, 고등부즈음이 되었을 때는 그 위치와 크기를 지정할 수 있게 되었다. 자신이 원하는 곳(30미터 이내)의 최대 지름 20미터를 진공상태로 만들 수 있게 된 것이다.
최종적으로는 능력의 사용과 해제가 숨쉬듯이 자연스러워졌을 것이다.

- Owner profile -

오너란

연락처

@nary_0701

오너 나이

03

당연히~ 마지막까지 웃을 수 있는 사람!
그런 사람이 제-일 세다니까!