



「오래오래 행복하게 살았습니다.」

제작: 나오 (@M3_Wor1d)

시나리오 카드: 조랭님 커미션(@johnzo_)

배포 일자: 19.05.17

최종 수정 일자: 19.05.17



시나리오 정보

- 인원: KPC1+PL1 타이만
- 배경: 현대
- 예상 플레이 시간: 약 1시간 30분 (채팅 플레이 기준)
- 키퍼링 난이도: ★☆☆☆☆ (애드리브 필요)
- 플레이 난이도: ★☆☆☆☆
- 추천 기능: 대인관계 기능
- 전투 없음, 롤플레잉 위주
- 이 정도면 힐링 시나리오라 해도 될 것 같다고 생각하며 썼지만, 엔딩 자체에는 약간의 씁쓸함이 남습니다. 본 시나리오를 힐링 시나리오로 속이지 않도록 부탁드립니다.
- 시나리오는 동화적인 분위기입니다. 특정 동화를 좋아한다면 더욱 즐거울 거라 생각합니다.
- KPC와 PL 캐릭터가 서로를 소중히 여기는 관계를 기반으로 쓴 한정 시나리오로, 로맨틱한 서사를 포함한 모먼트가 있습니다.

시작하며...

- 본 시나리오는 CoC(크툴루의 부름) 수호자 룰북을 기반으로 작성된 비공식 팬메이드 타이만(KPC+PC) 시나리오이며, 하우스 룰 및 신화 생물에 대한 자체적 해석이 포함되어 있습니다.
- 시나리오 특성 상 서로에게 소중한 연인 관계를 추천드리며 연인의 성별은 시나리오 진행에 영향을 미치지 않습니다. 로맨틱한 서사를 포함한 모먼트가 존재합니다.
- KPC와 PC 간의 관계에 따른 스크립트 개편은 자유롭게 허용합니다만, 본 시나리오의 진상에 대한 개편(기믹, 신화생물에 관한 개편)은 지양해주시길 바랍니다.
- 무료 배포 시나리오인 만큼 금전 거래를 전제로 한 키퍼링 커미션을 통해 플레이 하는 것을 금하며, 공개된 곳에서 시나리오를 플레이 하거나 중계하는 활동은 금합니다.
- 본 시나리오에 대하여 멘마 시나리오 등 비방 발언은 지양하여 주십시오.
- 본 시나리오에 대한 직접적 스포일러/공개적인 중계 등의 사실 발각시 지인제화 될 수 있습니다.
- 시나리오의 약칭은 「새벽동화」입니다.

개요

탐사자는 꿈을 끔니다.

꿈 속의 탐사자는 혼자입니다. 하얀 공간 속에서 자신만이 존재함을 느낄 수 있습니다.

벗어나고 싶은 쓸쓸함에 이정표도 없이 무작정 걷다보면, 익숙한 뒷모습이 보입니다.

탐사자가 몇 번이고 그려 온 KPC 입니다.

목소리를 내서 불러보아도 KPC는 반응하지 않네요.

목소리가 들리지 않는 듯해 직접 손을 뻗으면,

“오랜만이에요, 탐사자.”

KPC는 탐사자를 향해 그리운 미소를 지어보입니다.

“보고 싶었어요.”

이하 내용은 KP를 위한 정보입니다.
플레이를 원할 경우 스크롤을 내리지 말아주세요.

0. 진상

탐사자는 시한부 선고를 받고 완전한 죽음을 맞이했습니다. 하지만 자신의 죽음을 알리고 싶지 않았던 탐사자는 자신이 죽어간다는 사실을 KPC에게 숨긴 채 KPC와 멀어지는 길을 택합니다.

KPC는 탐사자가 죽어간다는 사실을 모르고 탐사자를 미워하고 그리워하다, 탐사자의 장례식 소식을 듣고서야 그가 시한부 선고를 받았으며 죽어간다는 사실을 숨기기 위해 자신에게서 멀어졌음을 알게 됩니다.

그 사실을 알게 된 KPC는 탐사자를 단 한 번만이라도 다시 만나고 싶노라고 생각합니다.

그래서 바랍니다.

꿈결이라도 좋으니 만나고 싶다고.

그리고 그 간절함에 응답한 것은, 요그소토스였습니다.

0-1. KPC

탐사자를 단 한 번만이라도 다시 만나고 싶노라고 바란 KPC는 스스로의 정기를 요그소토스에게 바쳐 탐사자를 자신의 꿈 속으로 불러냅니다. (이미 광기에 휩싸인 상태입니다.)

꿈 속에서의 KPC는 탐사자를 원망함과 동시에 사랑합니다. 원망하는 마음은 탐사자가 자신에게 죽음을 숨겼기에 생겨난 것입니다. 그 마음은 죽음을 알리지 않아 마지막 인사를 하지 못하게 한 탐사자에게도 향하지만, 끝내 탐사자의 죽음을 알아차리지 못하고 탐사자를 미워한 자신에게도 향합니다.

한마디로, 죄책감의 맛이 납니다. 꿈 속의 KPC를 움직이는 동력은 대부분 이 원망이라 하는 감정입니다. KPC는 알아채지 못했지만, 요그소토스는 KPC의 간절함에 응답한 것이기에 요그소토스의 공간에 있는 한, KPC가 요그소토스를 불러낸 두 개의 감정, 사랑과 원망은 원래 있던 것보다 비대해질 수 밖에 없습니다. 덧붙여 이 공간을 형성하는데 정기를 바쳐야 하는 만큼 그 사랑의 말로는 광기에 젖을지도 모릅니다.

하지만, 설령 제 자신의 감정에 미쳐버리는 한이 있더라도, 탐사자를 보여주는 상냥한 꿈을 쉽게 꺾 수 없겠죠. 이 꿈을 유지하는 것에 자신의 목숨을 바쳐야 하는 한이 있더라도.

0-2. 탐사자

KPC를 꿈에서 깨울 열쇠를 쥔 것은 탐사자입니다.

탐사자는 꿈 속에 초대된 존재임과 동시에 KPC가 요그소토스를 불러낸 원인입니다. KPC가 원하든 원치 않든, 탐사자가 이 공간이 꿈이라는 사실을 인지하면 공간이 어그러지며, 탐사자가 KPC의 간절한 감정에 대한 해결책을 내놓는다면, 공간은 더 이상 존재할 이유가 없으므로 소멸하게 됩니다.

탐사자는 스스로의 죽음을 어렴풋이 알고 있음에도 제대로 그것을 인지하지 못합니다. 왜냐하면 이 공간은 KPC의 꿈이며, KPC가 인정하는 선에서의 탐사자의 모습으로 불러내진 것이니까요. KPC가 탐사자의 죽음을 인정하지 못하는 한, 탐사자는 그것을 떠올리려 해도 떠올리지 못하는 상태일 것입니다.

다만, KPC의 광기에 의해 꿈이 불안정해진 틈으로 자신이 처한 진실에 다다를 수 있으며, 그것을 열쇠 삼아 KPC가 원하지 않더라도 꿈을 부수고 현실로 나아갈 수 있겠죠.

KPC가 탐사자를 위해 꿈 속에 갇히길 바랐으니, 이제 선택은 탐사자의 몫입니다. 진실을 알고도 이 꿈 속에서 영원히 함께할 것인지, 또는 KPC를 위해 이 사랑을 이곳에서 완전히 끝낼 것인지.

0-3. 공간

공간은 KPC의 꿈인 동시에 유고스로 향하는 함대입니다. 함대는 겉으로 보기에 그것이 함대라는 것을 알아차리기 힘듭니다. 우주를 비추는 하늘을 향해 난 창 때문에 ‘겉 보기’의 시간이 밤으로 고정되는 점을 제외하면 평범한 풍경을 담아내기 때문입니다. 하늘을 향해 난 창 역시 그저 하늘이라고 생각됩니다.

풍경은 KPC가 탐사자에게 보여주고 싶은 것들을 보여줄 수 있도록 변합니다만, KPC의 광기 역시 여과없이 담아내므로 KPC의 의도와 상반되게 ‘알려지는 부분’들이 생길 수 밖에 없습니다. 더불어 혼이 존재할 수 있는 공간이라는 점에서 KPC의 의도와 달리 꿈이라는 매개를 이용해 일시적으로 살아난 탐사자를 노리는 혼들도 존재합니다.

더불어 이 시나리오의 기술 방법은 탐사자의 시야에 맞춰져 있으므로 고의적으로 진상을 숨기는 서술 트릭이 있습니다. 세뇌 등으로 진짜처럼 이야기되는 부분이 있으니 주의해주세요.

1. 재회

탐사자는 꿈을 끔니다.

꿈 속의 탐사자는 혼자입니다. 하얀 공간 속에서 자신만이 존재함을 느낄 수 있습니다.

벗어나고 싶은 쓸쓸함에 이정표도 없이 무작정 걷다보면, 익숙한 뒷모습이 보입니다.

탐사자가 몇 번이고 그려 온 KPC입니다.

목소리를 내서 불러보아도 KPC는 반응하지 않네요.

목소리가 들리지 않는 듯해 직접 손을 뻗으면,

지잉, 지잉,

손끝에서 느껴지는 전화기의 진동에 잠에서 깹니다.

화면을 열어보면, 오랫동안 연락이 끊겼던 KPC의 연락이 도착해 있어요.

어째서 그 동안 연락이 없었던 것인지 의문이 마음을 채우지만, 일단 KPC를 오랜만에 만날 생각에 가슴이 설렙니다.

꿈은 탐사자의 영혼 즉 사념이 지닌 기억의 재생이되, 탐사자가 현실이라 생각하는 기억은 함대에 탐사자의 혼이 소환되었을 때 미고가 세뇌로 끼워넣은 가짜 기억입니다. 탐사자는 KPC의 연락을 받고 별을 보러 왔다고 생각하지만 실은 KPC에 의해 그 공간에 소환당한 것 뿐입니다.

KPC가 남긴 메시지에 적혀 있는 대로 [유원지]로 향하면, 입구에서 KPC의 모습을 쉽게 찾을 수 있습니다.

“오랜만이에요, 탐사자.”

KPC는 탐사자를 향해 그리운 미소를 지어보입니다.

“보고 싶었어요.”

적당히 롤플레이팅을 합시다. 연락이 닿지 않던 일에 대해 물으면 적당히 여행이라든지 얼버무려주세요. 탐사자가 이에 의문을 품지 않도록 -그리고 보니 그런 이야기를 들었던 일이 기억납니다.- 정도의 지문을 내보내도 좋습니다. 탐사자는 현재 세뇌된 상태이기 때문이죠.

이야기를 나누다보면, KPC가 품 속에서 종이 한 장을 꺼내 탐사자에게 건넵니다. 살펴볼까요?

살펴볼 때,

KPC가 건넨 종이는 유원지의 맵입니다.

[별빛정원], [밤의 숲], [은하수 다리]라는 장소들의 이름이 보입니다. 각 장소가 순서대로 이어진 모양이네요.

관찰력 [기능]을 사용할 때, 살펴보기 지문 이후 덧붙여주세요.

팜플렛의 뒷면에는 특별 어트랙션, [천문관측대]이라고 작게 적혀 있습니다. 아마 유원지를 둘러본 뒤 갈 수 있는 모양입니다.

관찰력 [기능]을 사용하지 않는 경우, 살펴보기 지문 이후 KPC가 천문관측대에 대해 간단히 언급합니다.

“[천문관측대] 라는 것도 있다고 했어요. 기대되지 않아요?”

유원지에 대해 간단히 파악할 즈음, KPC가 손을 이끕니다.

“자, 탐사자. 함께 별을 보러 가요.”

2-1. 별빛 정원

별빛 정원에 들어서면, 간단한 미로처럼 보입니다.

은은한 백열전구의 불빛이 꽃을 대신해 풀잎 위를 장식하고 있어서인지 꼭 풀잎 위에 별이 내려앉은 것 같아요.

하늘에 뜬 별 만큼 풀잎위의 별들이 반짝이는 빛이 몽환적입니다.

둘러볼까요?

롤플레이와 함께 가볍게 진행해주세요. 미니게임 같은 느낌입니다.

KPC와 미로에 나 있는 길을 따라 걷다보면, 왼쪽과 오른쪽 두개의 갈림길로 길이 나뉘어 있습니다.

1d2의 결과로 미로의 길을 따라가 봅시다.(1: 왼쪽/2: 오른쪽)

1: 왼쪽으로 갈 경우, RP를 계속 이어갑니다.

2: 오른쪽으로 갈 경우,

오른쪽으로 난 길을 따라 걷다 보면 막다른 길입니다. 되돌아가는 편이 좋겠습니다.

KPC와 미로에 나 있는 길을 따라 걷다보면, 왼쪽과 직진, 오른쪽 세개의 갈림길로 길이 나뉘어 있습니다.

1d3의 결과로 미로의 길을 따라가 봅시다.(1: 왼쪽/2: 직진/3: 오른쪽)

1과 2의 결과로 왼쪽 또는 직진 할 경우,

왼쪽/직진 방향으로 이어진 길을 따라가다 보면 딱히 길이 막혀있지 않지만 어쩐지 익숙한 갈림길과 마주합니다. 어쩐지 같은 자리로 돌아온 듯 해요.

3의 결과로 오른쪽으로 갈 경우, RP를 계속 이어갑니다.

KPC와 미로에 나 있는 길을 따라 걷다보면, 직진과 오른쪽 두개의 갈림길로 길이 나뉘어 있습니다.

1d2의 결과로 미로의 길을 따라가 봅시다.(1: 직진/2: 오른쪽)

1의 결과로 직진할 경우,

직진하면, 빙글빙글 돌고 돌아 막다른 길입니다. 되돌아가는 편이 좋겠습니다.

2의 결과로 오른쪽 길로 갈 경우, 출구로 나간 이후를 진행합니다.

KPC와 함께 빙글빙글 미로 속을 헤매다 보면 어느덧 출구입니다.

벽으로 막혀있던 미로와 달리 탁트인 전경이 보이자 어쩐지 산뜻한 기분이 듭니다.

출구 옆에는 비뚜름하게 세워진 담쟁이 넝쿨로 뒤덮인 격자로 이루어진 나무판에는 자물쇠가 여기 저기에 채워져 있습니다.

나무판의 맨 위에는 깔끔한 글씨의 팻말이 붙어 있습니다.

[운명의 자물쇠. 이 삶이 끝날 때까지 사랑하도록 맺어줍니다.]

이 삶이 끝날 때까지, 라는 말이 제법 무겁지만 KPC와, 라고 한다면 맺어지고 싶은 것이 본심입니다.

둘러보면 나무판 옆 작은 테이블 위에 별 모양의 ‘자물쇠’들이 놓여 있네요.

자세히 본다 또는 관찰력 [선언]이 있을 때, 없으면 생략.

자물쇠를 자세히 살펴보면, 알 수 없는 문자가 적혀 있습니다.

형언할 수 없는 문자의 나열에 탐사자 SAN 체크.(0/1)

자물쇠 위에는 유고스라고 적혀있습니다.

자물쇠 위에 KPC와 탐사자의 이름을 적고 나무판에 매면, KPC가 불쑥 입을 엽니다.

“... 이왕이면 다음 생의 사랑을 보장받고 싶은데.”

“아무것도 아니에요. 마저 둘러보러 갈래요?”

2-2. 밤의 숲

별빛처럼 반짝이던 별빛정원과 달리 밤의 숲이 비추는 풍경은 제법 어둡습니다.

높다랗게 자란 나무들이 숲을 이뤄 하늘의 별빛마저 가뒤퍼렸습니다.

밤의 숲의 입구 옆에는 등불과 성냥이 놓여 있습니다. 들고 가서 빛으로 삼으란 이야기겠죠?

행운 [판정]이 필요합니다.

성공 시,

탁! 단 한 번의 손길로 탐사자는 등불에 불을 붙입니다. 제법 밝은 빛이 퍼집니다.

실패 시,

탁, 탁, 탁...

성냥을 긋고 긋고 또 긋길 한참, 따끔한 감촉과 함께 불이 붙습니다. 제법 밝은 빛이 퍼집니다만 손 끝에 작은 상처가 났습니다. (건강 감산 1)

등불의 불빛에 의지해 어두운 밤의 숲 속에 발을 들이면, 순간 빛무리가 어둠 속에서 퍼집니다.

반딧불이네요.

퍼져나가는 빛무리가 빛이 통하지 않는 밤의 숲 길을 인도합니다.

자유로운 RP 지점입니다. 등불로 길을 밝혀 반딧불이의 빛이 장식한 어두운 숲속을 거닐고 있다는 것을 전제로 자유롭게 RP해주세요.

KPC와 두런두런 이야기하며 숲 속을 거닐다보면 바람결에 작은 목소리가 섞여들어오고 있음을 탐사자는 눈치 챍니다.

듣기 [판정]에 따라 이야기를 전개해주세요.

어려운 성공,

“...이번 달을 넘기기 어려울 듯합니다.”

“받아들이기 힘드시겠지만, ...현대 의학으로써는...”

그 외,

“...이번 달을 ... 어려울 듯합니다.”

“받아들이기 힘드시겠지만, ...으로써는...”

주인을 알 수 없는 목소리가 탐사자의 귓가를 스칩니다.

아이디어 [판정] 후 성공 시,

탐사자는 들은 기억이 없는 목소리에 어쩐지 익숙함을 느낍니다.

실패 시,

탐사자는 들은 기억이 없는 목소리라고 생각합니다.

숲 속에서 목소리가 들려오다니 괜히 으스스하네요. 탐사자 SAN 체크(0/1).

KPC는 탐사자의 동요를 눈치챘는지 잡고 있는 손에 더욱 힘을 줍니다.

끝이 보이지 않던 깊은 숲속을 빠져나오면, 눈부시다고 느껴지는 별빛 속에서 KPC는 탐사자를 돌아봅니다.

심리학 [판정] 후 성공 시,

탐사자는 KPC가 자신을 바라보면서 그리움을 느끼고 있음을 알 수 있습니다.

실패 시,

탐사자는 KPC가 자신을 바라보고 있다는 사실만을 느낍니다.

잠시 말 없이 탐사자를 바라보던 KPC는 하늘을 올려다보며 이야기 합니다.

“탐사자, 별이 아름다운 이유가 무엇이라고 생각하나요?”

“별들이 아름다운건 보이지 않는 한송이의 꽃때문일지도 모르죠.”

“하지만, 나는 지금 당신과 함께 별을 보고 있기 때문에 별빛이 아름답다고 생각해요.”

“함께라서 나에게 의미가 있는 거예요. 어떤 것이든, 당신과 함께하게 해주세요.”

KPC는 탐사자의 답은 듣지 않고 혼잣말을 하듯 긴 호흡으로 이야기를 하더니 숲의 출구 옆쪽에 등불을 내려놓고는 탐사자의 손을 이끅니다.

별이 비추는 곳으로.

2-3. 은하수 다리

KPC의 손에 이끌려 걷다보면, 은하수가 담긴 것만 같은 호수와 그 너머로 건너갈 수 있는 하얀빛의 나무로 만들어진 다리가 보입니다.

호수는 어찌나 맑은지 별이 쏟아질 것 같은 밤하늘을 고스란히 담아냅니다. 그 깊이를 알 수 없어 망설이면, KPC는 뒤를 돌아 탐사자를 마주보고 뒷걸음질로 다리를 건너기 시작합니다.

“손 놓지 말아요.”

“나에게서 눈을 떼지도 말고요.”

아이를 달래는 것처럼 말을 한 KPC를 따라 다리를 건너다보면, 어느새 다리의 중간부까지 왔네요.

호수의 모습이 한눈에 들어옵니다.

KPC에게서 시선을 돌려 호수의 모습을 보면, 여전히 맑은 물로 별을 비추고 있습니다.

어라? 그런데 무언가 이상합니다.

별빛을 하나 하나 담아낼만큼 맑은 호수라면 당연히 보여야 할 것이 보이지 않습니다.

다리의 그림자와 그 위에 오른 두 사람의 모습이 호수에는 비춰보이지 않아요. SAN 체크 (0/1)

현실적으로 있을 수 없는 일이라 무심코 호수 아래로 손을 뻗으면, 살아가면서 본 적 없는 밝은 불빛이 탐사자를 향해 돌진해옵니다.

밝은 빛은 다른 영혼입니다. 탐사자가 임시로 살아났다는 것을 알고 몸을 차지하려 덤비는 것입니다.

KPC가 탐사자의 손을 거칠게 잡아챈 덕분에 다치지 않았지만, 탐사자가 호수 아래를 바라본 것을 시발점으로 풍등이 하늘로 올라가듯 수많은 밝은 불빛들이 탐사자와 KPC의 주변으로 튀어오릅니다.

마치 그 불빛이 의지를 가지고 있는 것처럼.

KPC를 바라보면, 탐사자에게 보인 적 없는 표정을 하고 있습니다.

쏟아내버리고 싶은 말을 억지로 삼키고 있는 것 같아요.

“손 놓지 말라고 했잖아요.”

“나에게서 눈을 떼지 말라고도 했잖아요.”

“어째서, 당신은!”

내리누르듯 한마디 한마디 말하는 말투에서, 그 표정에서 동요를 읽어내면, 탐사자는 한 순간 KPC의 모습이 흐려짐을 느낍니다.

자신을 둘러싸고 있던 풍경도 함께 멀어져가는 기분입니다.

마치 꿈에서 깨는 것처럼.

3. 이별

KPC의 동요로 인해 꿈에서 일시적으로 벗어나 KPC의 기억을 들여다보는 장면입니다. 탐사자가 개입할 수 없는 이야기 진행입니다.

먹먹해진 귤가에 KPC의 목소리가 더 이상 들리지 않는다고 생각하고 눈을 뜨면, 여전히 시야는 흐릿합니다만, 탐사자는 자신의 앞에 사람이 있음을 알아차릴 수 있습니다.

탐사자는 스스로의 몸이 의지대로 움직이지 않음을 알 수 있습니다. 마치 1인칭 시점으로 만들어진 영화를 보는 것처럼.

자신을 향해 있으면서도 아무런 말도 하지 않던 인영은, 이윽고 입을 엽니다.

“우리 헤어지자.”

담담하게 말하는 목소리에서 낮익음을 느끼면, 그 답으로 무엇이랴 말하는지 듣기 전에 눈 앞의 장면이 바뀝니다.

“미워해야 해요. 차라리 미워하게 해주세요.”

“나만 당신을 사랑한 채로 있고 싶지 않아.”

가슴을 치며 괴로워하는 모습을 뒤로하고 다시 한 번 눈 앞의 장면이 바뀝니다.

“어째서... 죽어간다는 걸 숨긴 거예요.”

드디어 포렛해진 시야에는 하얀색 꽃이 가득 들어차 있습니다.

그 꽃의 이름은, 국화.

서양의 경우 백합으로 개변하는걸 추천드립니다.

장례식장에서 많이 보이는 꽃이죠.

누구의 장례식인지 확인하기 위해 주위를 둘러보면 영정사진이 눈에 들어옵니다.

영정사진에 들어 있는 사람의 모습은 낮이 익습니다.

영정사진 속의 사람은 바로 탐사자 자신입니다. SAN 체크 (1/1d3)

아이디어 [판정] 후 진행합니다.

성공 시,

탐사자는 지금 자신이 보고 있는 것이 KPC의 기억이며 자신이 처한 진실일지도 모른다고 직감합니다.

실패 시,

탐사자는 자신이 죽음을 맞이했을지도 모른다고 직감합니다.

끔찍하지만 이것이 진실. 그렇다면, KPC와 함께한 그 곳의 시간은 무엇일까요?

깨달음과 의심 속에서 멀어져가는,

“꿈결이라도 좋으니, 당신을 단 한 번만이라도 다시 만날 수 있다면...”

KPC의 목소리를 뒤로 하고 눈을 뜨면, 별이 가득 들어찬 하늘을 등지고 KPC가 당신을 내려다보고 있습니다.

이곳이 아마 [천문 관측대]겠죠. 이렇게나 별빛이 아름다운걸요.

불에 느껴지는 따뜻한 온기는 KPC의 눈물일까요?

KPC는 탐사자의 이름을 연거푸 부르다가 탐사자가 눈을 뜨자, 쏟아내듯 이야기합니다.

“함께 있어주세요. 함께하게 해주세요.”

“어렵지 않잖아요...”

“꿈이라도 좋아요. 흐려지지만 말아요.”

애원하듯 이야기하는 KPC의 모습에 위화감을 느껴 자신의 모습을 살펴보면, 무엇인가 이상합니다.

반투명해진 몸은 제대로 된 모습을 갖추고 있지 못합니다.

잔뜩 흐려져버린 제 몸을 내려다보며 KPC는 눈물을 쏟아냅니다.

반쯤 영혼의 상태가 되어버린 탐사자의 모습에 KPC는 자포자기 상태이므로, 여기에서 탐사자는 KPC에게 3가지 질문을 할 수 있습니다. 반드시 진실로 대답을 하되, 다음 질문에 대해서는 정해진 답을 부탁드립니다. 탐사자로부터의 질문이 끝나면 바로 다음으로 전개해 주세요.

Q. 탐사자가 자신이 죽었는지 물어볼 때,
“...그렇다고 해도 나는 당신을 사랑해요.”
긍정으로 받아들여도 되겠죠.

Q. 탐사자가 그렇다면 이곳이 어디인지 물어볼 때,
“이곳은 나의 꿈이에요. 당신과 영원히 함께할 수 있는 꿈. 내가 간절히 바란 꿈이죠.”

Q. 탐사자가 이곳을 유지하는데 드는 대가에 대해 물어볼 때,
“당신을 위해서라면 나는 내 목숨까지도 바칠 수 있어요, 기꺼이.”

“당신이 모든 것을 알아버렸다 해도, 나는 당신과 이곳에서 영원을 함께 할 각오를 했어요.”

“제발 나와 함께 하고 싶다고 간절히 바라 주세요.”

“그것으로 나와 함께 있을 수 있을테니까.”

RP를 통해 엔딩을 결정하는 구간입니다. KPC는 탐사자를 되살릴 수는 없음을 알고 있습니다. 간절함을 담아 애원해주세요. 하지만, 탐사자가 진심으로 KPC가 자신의 삶을 살아가길 바란다면 보내주는 것도 필요하겠죠. 엔딩은 딱 두가지입니다. KPC의 꿈 속에서 영원을 함께 하거나(로스트), 떠날 수 있도록 놓아주거나.

꿈 속에서 영원을 함께 하기를 탐사자가 바랄 경우...엔딩A

탐사자가 KPC가 KPC의 삶을 살아가길 바랄 경우...엔딩B

4. 엔딩

[엔딩 A: 당신의 꿈에]

간절함은 기도가 되어 KPC와 함께 하고 싶다는 탐사자의 강한 바람을 현실로 만들어줍니다.
손끝부터 다시 온기가 돌아오는 감각 속에서 탐사자는 KPC의 표정에서 여전한 사랑을 느낍니다.
영원을 함께 할 각오를 이미 했다고 했죠.
그렇다면, 탐사자도 각오를 해야할 터입니다.
이번엔 도망치지 않기로. 멋대로 혼자 이별하지 않기로.
탐사자의 죽음마저 받아들여준 KPC를 믿고, 함께한다면, 두 사람에게 남은 영원은 사랑으로
가득할 것입니다.
그 영원의 대가가 KPC의 남은 생을 모두 앗아간다 해도,
두 사람이 함께해야만 이룰 수 있는 행복을 얻을 수 있으면 충분합니다.
그렇게 두 사람의 이야기는 조금 슬프더라도 행복하게 영원히 서로를 사랑했습니다, 라고
마침표가 찍히겠죠.

-Merry Bad Ending-

탐사자/KPC: 로스트

보상: 없음

[엔딩 B: 당신의 안녕]

자신을 떠나겠다고 말하는 탐사자를 향해 KPC는 애써 웃으며 이야기합니다.

“탐사자, 한 가지만 답해주세요.”

“나를 사랑하나요?”

“아니, 당신을 사랑한채로 살아가도 될까요?”

「(탐사자가 직접 엔딩을 완성할 수 있도록 합니다.)」

“응, 그것으로 됐어요. 살아볼게요.”

“사랑해요.”

애써 담담하게 웃던 KPC의 마지막 표정이 잘 보이지 않습니다.

자신의 모습이 흐려지는 만큼 제 눈에 보이는 모습도 흐려지는 것일테죠.

별 하늘 너머로, 풍등처럼 예쁜 빛무리로 탐사자의 모습이 흩어져 사라지고 나면,

꿈에서 깼 시간일 것입니다.

그렇게 두 사람의 이야기는 조금 슬프더라도 행복하게 영원히 서로를 사랑했습니다, 라고
마침표가 찍히겠죠.

-True Ending-

탐사자: 사망

KPC: 생존

보상: 없음

5. 추신

어느덧 네번째 시나리오입니다.

별은 언제 올려다봐도 아름답다고 생각합니다. 꿈 속에서 다시 만난 사랑을 생각해보다가
시나리오를 적게 되었습니다.

두가지 엔딩밖에 존재하지 않는데다 꽤나 짧은 이야기이지만, 취향에 맞으신다면 좋겠습니다.
여러가지 머리 아픈 진실들은 빼고 적은 잔잔한 이야기인데 반해 엔딩이 제법 쓸쓸하게
나버렸습니다.

그래도 두 사람의 이야기는 조금 슬프더라도 행복하게 영원히 서로를 사랑했습니다, 라고
마침표가 찍히겠죠. 동화같은 분위기를 쓰고 싶었습니다만, 전달되었을지 모르겠습니다.

즐겁게 플레이해주세요!