



「사랑아, 무엇이 너를 울게 만들었니?」

제작: 나오 (@M3\_Wor1d)

시나리오 카드: 나오 (@M3\_Wor1d)



## 시나리오 정보

- 인원: KPC1+PL1 (타이만, 다인 개변 가능)
- 배경: 메르헨
- 예상 플레이 시간: 3시간+a(채팅 플레이 기준)
- 키퍼링 난이도: ★★★☆☆
- 플레이 난이도: ★★☆☆☆
- 추천 기능: 관찰, 듣기
- 전투 있음, 탐사 및 롤플레이링 위주
- **죄의 이름: 탐욕**
- **마법사(마녀) KPC X 인간 탐사자**
- **소중한 관계**를 바탕으로 한 시나리오입니다만, 굳이 '연애'를 전제로 하는 관계가 아니라도 진행 가능한 시나리오입니다. 쌓아놓은 서사가 어느 정도 있는 관계에게 추천드립니다.
- 시나리오의 분위기는 몽환적인 동화(메르헨)에 가깝습니다. 다만, 다소 잔인한 전개가 포함되어 있다는 점 반드시 참고해주시길 바랍니다. 더불어 동화적인 전개와는 별개로 백스토리는 시대적 배경을 크게 타지 않습니다. 현대, 근미래를 상정하셔도 괜찮습니다.
- 마법사(마녀) 외에도 KPC를 '인위적인 존재'로만 설정해두셔도 OK입니다.
- 맹목적인 성향의 KPC가 적합합니다.

## 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.
- 소중한 관계를 위한 타이만에 속합니다만, 로맨틱한 관계를 필요로 하지는 않습니다. 물론 로맨틱한 요소를 추가하여 플레이하는 것도 가능하며, 이 경우 연인의 성별은 시나리오 진행에 영향을 미치지 않습니다. 관계를 크게 타지 않는 만큼 다인 시나리오로 개변하는 것도 가능합니다.
- 취향 소재가 포함되어 있습니다. 상대적으로 가볍지만, 힐링으로 느껴지지 않을 수 있습니다.
- KPC와 PC 간의 관계에 따른 스크립트 개변은 자유롭게 허용합니다만, 본 시나리오의 진상에 대한 개변(기믹, 신화생물에 관한 개변)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 「달방법」입니다.

## 개요

이윽고 당신의 시선이 그의 시선과 알맞게 맞물렸을 때,

“기억나? 우리가 나눴던 약속.”

“내가 언젠가 너를 달까지 데려가주겠다고 했잖아.”

“그 약속, 지키러 왔어.”

그는 말했습니다.

살짝 찌푸리는 것처럼, 희게 웃으며.

“...손을 놓치면 안돼, 알았지?”

맞잡은 손등 위에 짧게 입을 맞춘 KPC는 당신의 손을 그대로 이끌어 나아가기 시작했습니다.

마치 당신의 찰나마저도 아쉽다는 듯이. 눈을 맞춘 채, 뒷걸음질 쳐서.

앞으로, 그리고 앞으로.

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

## 0. 백스토리

KPC는 모든 탐사자의 전생을 기억하고 있습니다. 지금의 삶, 그 이전의 삶, 그것보다 더 이전의 삶까지도 모두 기억하고 있습니다. 모든 것은 가장 태초. KPC와 탐사자의 첫 번째 생애로 거슬러 올라갑니다.

세상 만물이 출발점에 함께 서 있던 시초. 신과 마법이 존재하던 아득히 머나 멀게 느껴지는 그곳에서 KPC와 탐사자는 만났습니다. 연애를 했다면 연인이었을 테고, 서로 믿음을 주었다면 친구였을 테고, 핏줄이 아니더라도 서로를 품어 가족이 되었을수도 있겠습니다.

그렇습니다. 어떤 형태이든, 두 사람은 기어이 사랑을 했습니다.

그리고 그것은 두 사람에게 많은 이야기와 기억으로 남았고, 두고 두고 곱씹고 싶은 추억이 되었죠. 계속해서 몇 번이고 이 시간이 이어지길 바라고 또 바랄 만큼.

그러나 모든 것에는 끝이 있었고, 두 사람에게도 이별이 찾아왔습니다. 탐사자의 죽음이 말이죠.

앞으로 영원을 살아가야 할 KPC에게 탐사자와의 만남은 고작 찰나에 불과했습니다. 준비하려고 해도 제대로 준비할 수 없는 이별. 그것은 KPC를 절망의 구렁텅이로 몰아넣기에 충분했습니다. 앞으로 1000년도 10000년도 계속해서 그 찰나의 기억만을 붙잡고 살아가야 한다니요. 쉬울 리 없습니다. 아니, 불가능한 일입니다.

죽음조차 함께할 수 없다는 아득함이, 펍 두려웠을 수도 있겠습니다. 스스로 멀하지 않는다는 사실이 괴로워지기까지 했을 수도 있겠습니다. 사랑하는 사람에게 제 마음을 맡겼을 뿐인데 마음을 주었던 만큼 아파서 견디기 힘들었을 수도 있겠습니다.

그리고 그러한 KPC의 앞에 한 남자가 나타났습니다. 그 남자는 상복을 닮은 검은 빛의 정복을 입은 채로 KPC에게 말했습니다.

“사랑아, 무엇이 너를 울게 만들었니?”

## 0-1. KP노트 1: KPC

검은 옷을 입은 불길한 남자. 니알라토텍은 달콤한 말로 KPC를 구슬렸습니다. 탐사자와 만날 수 있게 해주겠노라고. 죽음 이후 몇 번이고 다시 태어날 탐사자를 ‘알아볼 수 있는 눈’을 주겠노라고. ‘어떻게’ 알아볼 수 있게 될 것인지, 혹은, ‘왜’ 자신에게 이러한 기회를 주려하는지.

충분히 의심스러운 상황이었지만, KPC는 제대로 된 판단을 할 수 없었습니다. 사랑했기 때문에. KPC는 제 앞에 놓인 것이 ‘기회’이리라 믿고 잡을 수밖에 없었습니다. 그렇게 KPC는 눈을 얻을 수 있었습니다. 탐사자의 ‘혼’을 알아볼 수 있는 눈을.

머지 않아 탐사자는 다시금 태어났습니다. 첫번째 생애와는 조금 다른 모습이었을지 테죠. 성별이 다르거나 모습이 다르거나 목소리가 조금 더 높거나 낮거나.

하지만. 그럼에도 불구하고 KPC는 그것이 탐사자라는 것을 알아볼 수 있었습니다.

그리고 알아본 것만으로도 KPC는, 당신은 탐사자를 기꺼이 다시 한 번 사랑할 수 있었습니다. 그 사람이 ‘탐사자’라는 이유만으로.

## 0-2. KP노트 2: 대가

그렇게 시간은 흘러갔고 몇 번의 생애가 지나갔습니다. 수십번, 수백번, 아니 수천번의 만남이 있었고, 그 수만큼의 이별이 있었습니다.

그 수많은 생을 거치고서야 KPC는 깨달았습니다. 남자는, 니알라토텍은 자신이 슬퍼하는 모습을 보기 위해 이 힘을 주었다는 사실어요.

만남을 거듭할수록 사랑은 줄어들기는 커녕 더더욱 커졌고, 사랑을 하고 난 후의 이별도 더더욱 아쉽고 아프고 괴로워졌습니다. 수도 없이 눈물을 흘렸고, 슬퍼했고, 기어이 자신에게서 탐사자를 앗아가는 죽음을 저주하기도 했습니다.

그러나 그럼에도 불구하고 당신은 후회하지 않았습니다. 탐사자를 사랑하게 된 일을, 그리고 앞으로도 사랑하게 될 일을. 단 한 번도.

그렇게 당신은 결심했습니다.

다시금 탐사자를 찾아내고, 알아보고, 사랑할 수 있기 위한 대가로, 앞으로도 수십번, 수백번, 아니 수천 수만번의 이별도 감내하겠노라고.

그때마다 슬프고 아플 지언정, 니알라토텍의 뜻대로 좌절하고 절망할 지언정, 울게 될 지언정. 다시 한 번 힘껏 사랑하고서 다음을 기약하며 웃으며 이번 생애의 마지막을 기꺼이 보내주자고.

## 0-3. KP노트 3: 달과 별

시나리오의 배경은 말하자면, 가사상태의 무의식에 가깝습니다.

시나리오에서 달은 삶 그리고 죽음과 연관되어 있습니다. 흔히 있는 은유로서 말이죠.

또한, 별은 KPC가 흘린 눈물의 결정입니다. 시나리오 내에서 등장하는 ‘별조각’도 즉, ‘사랑하는 이를 잃는 슬픔’에 대한 은유 그 자체입니다. KPC의 슬픈 감정을 그마저도 사랑이기에 빛나는 것으로 표현하는 것이니 만약 탐사자가 ‘별조각’의 촉감을 궁금해한다면, 일반적인 보석처럼 보이는 외견과는 다르게 따뜻하다는 묘사를 해주셔도 좋습니다. 더불어 색은 KPC의 눈색과 동일하게 묘사하셔도 좋습니다.

굳이 눈물을 빛이 나는 보석처럼 묘사한 까닭은, 그것이야말로 니알라토텍이 바란 것, KPC와 탐사자가 재회하기 위한 대가이기 때문입니다. 니알라토텍은 사람들의 절망과 슬픔을 즐기는 자로서 KPC의 모든 슬픔을 ‘탐욕’스럽게 기대할 자이기도 합니다.

끝으로. 본 시나리오는 레일로드 형식의 시나리오로 자잘한 선택지는 존재하지만, 결과적으로 탐사자의 죽음을 막을 수는 없습니다. 즉, 엔딩 자체가 세밀하지는 않은 편입니다.

다만, 탐사자의 선택에 따라 기억을 갖고 환생하는 엔딩(hidden)을 열어두었으니 참고해주시길 바랍니다.

# 1. 그믐달 회랑

“탐사자.”

누군가 자신을 부르는 목소리에, 당신은 눈을 뜹니다.

눈을 떠보면,

-깜빡, 깜빡.

마치 낡은 전구처럼 깜빡이는 비어있는 기억의 한켠에 당신을 부른 목소리의 주인이 떠오릅니다.

“어서와. 기다리고 있었어.”

KPC입니다.

KPC는 당신의 손을 제 양손으로 감싸준 채로 눈을 맞추고 있습니다.

이윽고 당신의 시선이 그의 시선과 알맞게 맞물렸을 무렵,

“기억나? 우리가 나눴던 약속.”

“내가 언젠가 너를 달까지 데려가주겠다고 했잖아.”

“그 약속, 지키러 왔어.”

그가 말했습니다.

살짝 찌푸리는 것처럼, 희게 웃으며.

짧은 RP 가능 구간입니다. 아직 모든 것을 털어놓을 단계는 아닙니다. 만약 탐사자가 ‘약속’ 자체에 의구심을 품을 경우, ‘약속을 한 건 기본적인 설정’인 것으로 어필해주세요.

예시 A) 그렇게 기대해놓고, 잊어버린 거야?

예시 B) 그런 약속을 했었나니. 혹시, 기억 안 나?

“...손을 놓치면 안돼, 알았지?”

맞잡은 손등 위에 짧게 입을 맞춘 KPC는 당신의 손을 그대로 이끌어 나아가기 시작했습니다.

마치 당신의 찰나마저도 아쉽다는 듯이. 눈을 맞춘 채, 뒷걸음질 쳐서.

그의 입에서 나온 ‘약속’이라는 두 사람의 발걸음 소리 사이로 맴돌았습니다.

한 걸음, 한 걸음.

KPC에게 이끌려 좁다랗고 어두운 복도를 따라갈수록, 주변의 모습이 서서히 그러나 조금씩 눈에 들어오기 시작합니다.

어둠에 익숙해진 것이겠지요.

그래봤자. 보이는 것이라고는 [창문]들과 [벽걸이 램프] 그리고 [천장]이 끝이지만요.

어쨌든, 한 번 살펴볼까요?

둘러볼 수 있는 부분은 언급한 세 곳입니다. [창문]과 [벽걸이 램프] 그리고 [천장].

if) KPC에게 직접 여기가 어디냐고 물어올 경우. ‘달에 가는 정류장’이라고 말해주세요.

#### [창문]

얇은 베일로 가려져 있습니다만, 당신은 그 뒤에 있는 것이 창문이라는 것을 쉬이 알 수 있습니다.

얇은 철제 창살과 그 사이로 텅텅 빈 우리가 바깥에서 새어들어오는 얇은 별빛을 받아 반짝이는 모습이 눈에 들어 왔으니까요.

바깥을 한 번 살펴볼까요?

여기서 [관찰] 일반 판정 성공 시, 정보를 줄 수 있습니다.

당신은 창문 밖의 하늘에 달이 떠있지 않다는 것을 알아차립니다.

아무래도 그믐인 모양이죠.

어두운 탓에 이 공간의 바깥이 정확히 어떤 모습인지까지는 확인하기 힘들 것 같습니다.

#### [벽걸이 램프]

벽걸이 램프는 흔히 말하는 오래된 가스등처럼 생겼습니다.

네모난 유리 상자 안에 빛나는 것이 들어있는 형태입니다.

그리 밝은 빛을 내고 있진 않지만, 이 정도 빛이라도 까마득한 어둠 속에서는 반갑게 느껴지기 마련입니다.

여기서 [관찰] 판정 일반 성공 시, 정보를 줄 수 있습니다.

당신은 벽걸이 램프 안에 든 것이 촛불도, 전구도 아닌 빛나는 작은 보석이라는 것을 알아차립니다.

참, 보석이야 늘 반짝이는 법이지만, 빛을 비추지 않아도 반짝이는 보석이 있던가요?

이어서 [듣기] 판정 극단적 성공 시, 정보를 줄 수 있습니다.

심지어 그 벽걸이 램프 속에서 무엇인가 알아들을 수 없는 목소리가 들리는 것만 같습니다.

작게 속삭이는 듯한. 누군가의 숨결 같은 목소리가.

보석은 별조각으로 그것을 만들어낸 사람의 감정을 담고 있기에 그 당시의 목소리를 재생하는 것입니다.

지금의 목소리도 KPC의 것입니다만, 너무나 작은 조각이기에 분명하게 듣기 어려울 듯합니다.

### [천장]

천장은 마치 그 끝이 하늘에 닿을 것처럼 높습니다.

게다가 그 꼭대기에는 별처럼 생긴 빛의 알갱이들이 당장이라도 쏟아질 것처럼 일렁이고 있습니다.

저것을 처음부터 천장이라고 딱 정해놓고 생각하지 않았더라면, ‘밤하늘’이라고 생각했을지도 모르겠네요.

묘하게 조용하고, 어둡고, 썰렁한 공간.

어째, 주변을 둘러볼수록, 이 아득할 만큼 낯설고 텅 빈 공간에 낯익은 존재라고는 KPC 뿐이라는 것을 확인받는 기분이 듭니다.

...이곳은 어디일까요?

KPC는 도대체 당신을 어디로 데려가고 있는 걸까요?

간단한 RP를 할 수 있는 구간입니다.

이후 짧은 진행 파트를 넘어가면, <추격전>이 발생합니다. 추격에 대한 자세한 설명은 크툴루의 부름 수호자 룰북 7판 추격 파트를 참고해주시길 바랍니다.

(룰북 없이 플레이하는 것을 방지하기 위해 플레이 방식에 대한 구체적인 설명은 적지 않았습니다.)

고개를 들기 시작한 의문은 그리 오래 가지 못했습니다.

이윽고 두 사람의 앞에 칠흑같은 어둠이 펼쳐졌기 때문입니다.

“...여기부터는 조금 위험할지도 몰라. 조심하는 편이 좋겠어.”

“[떠도는 것]들이 따라붙을지도 모르거든.”

만약 여기서 탐사자가 [떠도는 것]에 대해 물어본다면 다음을 참고하여 답해주세요.

- 이 공간에 오랫동안 머무른 것들.
- 일종의 유령.
- 그러나 인간에게 적대적이다.

지금까지 두 사람이 걸어 온 길이 희미한 빛이 비추는 공간이었다면, 이 앞은 마치 빛 자체가 차단된 것만 같은 어둠입니다.

한 치 앞도 보이지 않는 어둠을 몇 걸음 앞두고 KPC는 잠시 멈춰 서서 어두운 공간 너머를 살핍니다.

“그래도 괜찮아, 탐사자.”

이내 KPC는 어두운 공간 너머로 부터 눈을 돌립니다.

그리고 다시 한 번 당신을 바라봅니다.

“나, 믿지?”

자신을 믿냐는 그의 물음에 고개를 끄덕이면, 그가 손을 뻗어 벽걸이 램프 중 하나를 잡아챱니다.

“그럼, 달리자.”

“꼭 잡아야 해?”

KPC는 가볍게 웃으며 당신을 향해 한 번 뒤돌아보고는 어둠을 향해 달려나가기 시작합니다.

당신의 손을 잡고 희미한 빛줄기에 의존한 채.

그렇게 얼마나 달렸을까요?

당신은 알아차립니다.

당신의 등 뒤에서 검은 색 그림자 같은 것이 두 사람을 빠르게 쫓아오기 시작했다는 사실을요.

[떠도는 것]과 조우했습니다. [이성] 판정(0/1d8)

끈적끈적해 보이는 타르 같은 덩어리.

그것도 마치 인간의 손을 흉내내어 만든 듯한 기묘한 형체까지 띄고 있습니다.

그것이 KPC가 짧게 언급했던 [떠도는 것]이라는 것을 알아차리기까지 오래 걸리지 않았습니다.

그러나 도망치는 것이 우선이겠죠.

그 정체 모를 것으로부터 느껴지는 것은, 명백한 적의였으니까요.

여기부터 <추격전>이 시작됩니다.

검은 색 그림자로 묘사된 [떠도는 것]으로부터 도망치면 됩니다. 다만, 오직 재미를 위한 추격전인 만큼, 따라잡히더라도 크게 위협하지 않을 것이라는 점은 염두해주세요.

아래의 정보는 <추격전>을 진행하기 위한 기초 설정입니다. 보다 자세한 내용은 룰북을 참고해서 진행해 주시기 바랍니다.

- [떠도는 것]은 말하자면, ‘유령’입니다.
  - 현재 ‘어둠’ 그 자체에 갇혀 있는 상태입니다.
  - 재미를 위해 이동력은 탐사자보다 +1 가량 빠르도록 설정해주세요.
  - 지능과 정신력 설정은 KP님의 재량으로 설정해주세요.
- KPC와 탐사자는 총 5개의 ‘장소’를 이동해야 합니다.
  - 장소 자체가 굉장히 어둡기 때문에 장소에 대한 자세한 묘사는 생략하셔도 좋습니다.
  - [떠도는 것]의 추격 시작 위치는 두 사람보다 -2칸 뒤에 있습니다.
  - 위험 요소 추가는 자유롭게 하셔도 좋습니다.
  - ‘장소’를 5번 모두 이동한 경우 다음 파트로 넘어갑니다.
- [떠도는 것]에게 도중 불잡혀 공격당하게 되는 경우, 1턴의 공격(정신력 대항 후 2D10)을 진행한 후 KPC가 탐사자를 안아들거나 업거나 빗자루나 패밀리어, 마수, 드래곤 등 마법사가 탈 법한 이동수단에 태워 공간을 이동하는 것으로 묘사해주세요.
- 만약, 탐사자가 [떠도는 것]에 대해 물어본다면, 이곳에서 떠도는 존재라고 알려주세요. 영적인 존재라고 추가적인 설명을 덧붙여도 좋습니다.

꺼림직한 그림자를 가까스로 따돌려 가며, 쉬지 않고 달리기를 몇 차례.

마침내 두 사람은 칠흑 같은 어둠을 벗어나 바깥으로 빠져나올 수 있었습니다.

여전히 희미한 빛이 비출 뿐, 그리 밝지 않은 공간입니다만, 그림자는 그 밖으로는 따라나오지 않는 듯합니다.

어쩐지 작은 안도감이 뒤따릅니다.

칠흑과도 같은 어둠 속에서 벗어났다는. 그리고 위험에서도 벗어났다는. 그런 작은 안도감이.

그리고 그 작은 안도감 속에서 당신은 자신이 어느새 복도의 끝에 다다랐다는 것을 깨닫습니다. 몇 걸음 앞에 놓인, 거대한 [문]을 보면서.

[문]

나무로 된 평범한 문입니다.

무거워보이긴 하지만, 따로 걸쇠도 잠금장치도 없는지라, 힘을 쥐서 밀면, 못 열 것도 없어 보입니다.

한 번, 열어볼까요?

재미 삼아 [근력] 판정을 해도 좋습니다. 일반 판정 성공 시 문이 열린다든지 해도 좋겠죠. 물론 생략하고 KPC와 함께 열어도 좋습니다.

## 2. 달이 차오르는 호수

문을 열면, 지금까지 지나온, 복도와 닮은 공간과는 전혀 다른 풍경이 펼쳐집니다.

-똑, 똑, 똑

무엇인가 튀어오르는 소리.

그리고 그 소리에 맞춰 은은하게 파문이 이는 수면.

그 위로 비치는 것은 천장에 수놓인 별빛입니다.

실내라고 하기에는 넓고, 실외라고 하기에는 기다란 공간안에 존재하는.

굉장히 이상한 호수입니다.

KPC는 이 공간이 익숙한 것처럼 당신을 공간의 안쪽으로 이끕니다.

두 사람 모두 문 안쪽으로 들어서자, 두 사람이 지나온 문은 흔적도 없이 사라집니다.

마치 처음부터 그곳에 없었던 것처럼.

비현실적인 현상을 목격했습니다. [이성] 판정(0/1)

“...방금 전 같은 일은 없을 거야.”

“여기 있는 [떠도는 것]들은 그래도 말이 통하는 편이거든.”

조금 전의 상황에 당황했을지도 모를 당신을 달래는 듯한 말투.  
당신의 안색을 충분히 살핀 후에야 KPC는 주변을 둘러보기 시작합니다.

“원래 이쪽에서 배를 타고 건너가야 하는데.”

곤란하기라도 한 듯 KPC의 미간이 살짝 찌푸려 들었지만, 그리 길지 않은 시간이었습니다.  
그는 이내 짧게 웃어보이기까지 했습니다. 별 것 아니라는 듯이.

“아무래도 직접 불러내야 할 것 같네.”

어깨를 가벼이 으쓱인 그는, 곧바로 품 안에서 두루마리 양피지 두 장과 투명한 유리병 두 개,  
마지막으로 깃펜까지 꺼내들었습니다.  
그리고 그 중 하나 씩을 당신에게 건네 주었습니다.

“탐사자, 낚시 해봤어?”

갑작스러운 질문.

그에 대한 당신의 답을 들은 KPC는 추가적인 설명을 덧붙이기 시작합니다.

“배에 깃든 [떠도는 것]은 ‘마음을 담은 편지’를 좋아하거든.”

“한 마디로, 이런 것으로도 불러낼 수 있다는 얘기야.”

“물론, 조금 다르긴 해도 낚시랑 얼추 비슷하지?”

그는 깃펜과 양피지를 흔들며, 조금은 장난스럽게 미소지었습니다.

“한 번 해보자. 어렵지 않을 거야.”

간단한 RP파트입니다.

서로에게 평소에 하고 싶었던 말을 적어도 좋고, 마음을 담은 편지인 만큼 고마움을 담아 쓰거나 사랑을 담아서 써도 좋습니다. 가벼운 RP 파트이므로 짧게 쓰셔도 괜찮습니다.

서로에게 읽어주는 식으로 RP를 하거나 해도 좋습니다만, 그 부분은 굳이 시나리오 본문에 넣지 않았습니니다.

-쓱쓱쓱

두 사람 사이에 짧은 침묵이 흐르는 사이 펜촉이 미끄러지는 소리가 몇 차례 나고나면, 머지않아 '마음을 담은 편지'가 완성됩니다.

두 사람은 편지를 고이 접어 유리병 안에 담습니다.

“이제 띄워보내면 돼.”

“바다에 흘려보내 듯이 말야.”

흐르는 물에 유리병을 띄우면, 유리병은 수면 위를 표류하며 점점 호수의 가운데로 멀어져 갑니다. 그렇게 잠시 시간이 흐르고 나면, 호수 밑바닥으로부터 보글보글 기포가 올라오기 시작합니다.

이윽고 물이 흘러넘치는 소리가 들리고,

당신은 하얀 빛을 띤 작은 조각배 하나가 수면 위로 떠올랐음을 알아차립니다.

“자, 손 잡을까?”

두 사람 모두가 올라섰을 때, 조각배는 움직이기 시작합니다.

마치 의지를 가진 것처럼 물살을 가르고 천천히 앞으로.

그렇게 헤엄치 듯이 미끄러지는 조각배 위.

당신의 시선이 자연스럽게 주변으로 향했을지도 모르겠습니다.

수로의 양 옆으로 있는 [창문]과 하늘처럼 높은 [천장], 그리고 어째서인지 여전히 기포가 올라오고 있는 호수의 [수면].

#### [창문]

얇은 철제 창틀과 투명한 유리창의 모습이 그대로 보입니다.

바깥은 조금 전 봤던 것보다 조금 더 밝은 듯합니다.

수많은 별들이 박혀있는 밤하늘과 손톱께만한 조그만 달의 모습이 펍 아름답게 느껴집니다.

[관찰] 판정, 일반 성공 시 정보를 줄 수 있습니다. 다만, 정보를 줌과 동시에 [이성] 판정(0/1)도 병행해주세요.

당신은 밤하늘 그 아래 드리워진 것이 땅이 아닌 구름이라는 사실을 알아차립니다.

#### [천장]

이전과 마찬가지로 높다란 천장입니다.

하늘 끝까지 닿아있다고 해도 과언이 아닐 것 같습니다.

어째서인지 물방울이 한두 방울 떨어지는 것 같지만, 비가 오는 것과는 다른 느낌이라 크게 거슬리지는 않습니다.

### [수면]

천장의 별무리가 비친 탓에, 은하수를 끌어내린 것처럼 보이는 물의 표면.

수면 위로는 어째서인지 계속해서 기포가 올라오고 있습니다.

마치 물 속 깊은 곳에서 무엇인가가 수면을 향해 올라오고 있는 것처럼.

처음으로 보인 것은 거대한 그림자.

그리고 희미한 빛.

빛? 그래요 빛입니다.

물 속에서 희미한 빛줄기가 뿔어져 나오고 있습니다.

심지어 그 빛줄기는 조금씩 가까워지기까지하고 있습니다.

### -출렁

수면이 한 번 크게 일렁이고 나면, 수면 위로 떠오른 것이 무엇인지 당신은 바로 알아차릴 수 있습니다.

보석입니다.

자잘한 조각의, 마치 별 부스러기 같은 보석부터, 품으로 안아보려 해도 미처 안지 못할 만큼 거대한, 거기에 스스로 빛나기까지 하는 보석까지 있습니다.

그것들을 마치 풍등이 그러하듯 중력을 무시한 채 하늘로 하늘로 높이 떠오르고 있습니다.

지상위에 뿌려진 별처럼.

### [듣기] 판정을 부탁드립니다.

#### 일반 성공 시,

당신은 가장 큰 보석에서 기묘한 노이즈가 섞인 목소리가 들리고 있음을 알아차립니다.

한 번도 들어보지 못한 언어.

그러나 당신은 그 언어의 의미를 어째서인지 알 수 있습니다.



몇 번을 쥐어도 힘없이 빠져나가는 손에 정신 없이 입을 맞추며, 당신은 그 이름을 부르려 애씁니다.

그러나 가슴 속 깊숙이로부터 끝없이 뜨거운 것이 울컥울컥 솟아나 제대로 된 목소리조차 낼 수 없습니다.

그제야 당신은 알아차립니다.

낯선 풍경 속에서 자신이 울고 있음을.

누군가의 죽음을 받아들이지 못한 채 슬퍼하고 있음을.

이미 중심조차 잡지 못해 바닥을 짚고 간신히 앉아있는 당신의 앞으로 누군가가 다가선 것은 그때였습니다.

새까만 구두. 새까만 정장.

그리고 당신을 부르는 목소리가...

[듣기] 판정을 부탁드립니다. 극단적인 성공을 제외하면 정보를 주지 않습니다.

「KPC.」

### 3. 반쪽달 서고

“탐사자!”

...누군가 자신을 부르는 목소리에, 당신은 눈을 뜹니다.

눈을 떠보면, 책 그리고 책 그리고 책.

화려한 양장본들이 하늘 높은 줄 모르고 쌓여있는 어떤 공간이 눈에 들어옵니다.

이곳은, 그러니까 마치 거대한 서고처럼 생겼군요.

“괜찮아? 너, 꽤 오랫동안 잠들어 있었어...”

세상의 모든 책들을 모아놓은 것만 같은,

보는 것만으로도 어떤 위압감이 느껴지는 공간 속에서도 KPC는 여전히 당신을 눈으로 쫓을 뿐입니다.

이마 위로 느껴지는 다정한 손길이 아주 조금쯤은 당신에게 위안이 되었을지도 모르겠습니다.

“아, 여기는 보다시피 서고야.”

“아직 여유가 있으니까 한 번 둘러봐도 좋겠다. 물론, 네가 괜찮다면.”

KPC는 다시 한 번 당신에게 손을 내밀어 줍니다.

잡고 일어나라는 듯이.

몸을 일으켜서 본 서고 내부는 바로 전 지나왔던 공간들에 비해 확실히 밝습니다.

공간의 모습을 한 눈에 볼 수 있을 만큼요.

외곽이 둥글게 지어진 건물의 내부 같습니다.

길쭉한 [창문]이 놓인 틈을 제외하면 틈을 찾을 수 없을 만큼 뾰뾰하게 놓인 [책장], 이전과 마찬가지로 굉장히 높아보이는 [천장] 그리고 두 사람이 있는 곳의 건너편에 놓인 거대한 [문]이 특징적이네요.

어느쪽부터 살펴볼까요?

#### [창문]

고풍스러운 느낌의 벨벳 커튼으로 장식된, 길쭉한 창문입니다.

알록달록한 유리 때문에 바깥의 모습을 제대로 살펴보기 어려울 것 같습니다.

다만, 이전보다 바깥이 조금 더 밝은 듯 하네요.

#### [책장]

책 그리고 책 그리고 또 책.

수 많은 책들이 책장마다 가득가득 꽂혀있습니다.

대부분의 책장은 빈 곳 없이 책으로 뾰뾰하게 채워져 있습니다만, 몇 군데 비어있는 곳이 눈에 띕니다.

그곳에서 빠져나온 것처럼 보이는 책 몇 권도 바닥에서 굴러다니네요.

이후는 <책정리 이벤트> 진행 파트입니다.

책 정리 이벤트는 본래 [문]에 깃들여 있는 [떠도는 것]에게 부탁을 받은 뒤 진행하는 부분입니다만, 미리 정리하겠다고 하는 탐사자가 있다면 그의 뜻대로 하도록 해주세요.

(대신 미리 정리를 하고 [문]을 확인한다면, [문]의 출력 대사 한 두 개 정도 자연스럽게 수정하는 정도의 수고는 필요할 수 있습니다.)

물론, [문]을 미리 확인하지 않은 상태이고, 탐사자가 책 정리를 하지 않으려고 한다면, 일단 생략하고 나머지 탐사 파트를 진행한 뒤 추후에 이벤트 발생 시 진행해주세요.

책장에 비어있는 곳은 총 네 곳, 떨어져 있는 [책]도 총 네 권입니다.

당신은 각각의 책장 앞에 책의 분류표처럼 보이는 [태그]가 붙어있다는 것을 알아차립니다.

한 번 자세히 살펴볼까요?

### [태그]

태그에는 단 한 번도 읽어본 적 없는 알 수 없는 문자가 적혀있습니다.

그러나 어째서인지 당신은 그것을 읽을 수 있습니다.

읽어본 적 없는 문자는 고대어로 탐사자가 아주 옛날, 가장 첫 번째 삶에서 썼던 언어이기에 읽을 수 있습니다.

비현실적인 현상을 목격했습니다. [이성] 판정(0/1)

태그에는 각각, [불멸의 서], [필멸의 서], [마법의 서], [악신의 서] 라고 적혀있습니다.

### [불멸의 서]

세상 모든 불멸하는 것들의 이야기를 모아놓은 곳입니다.

### [필멸의 서]

세상 모든 필멸하는 것들의 이야기를 모아놓은 곳입니다.

### [마법의 서]

세상의 모든 마법에 대한 이야기를 모아놓은 곳입니다.

### [악신의 서]

세상의 모든 악한 신들에 대한 이야기를 모아놓은 곳입니다.

### [책]

책들은 모두 고급스러운 느낌의 양장본으로, 한 가지 특이한 점이 있다면, 책의 제목이 적혀있지 않다는 점일까요?

그나마 [노란색 표지의 책], [하얀색 표지의 책], [검붉은 표지의 책], [검푸른 표지의 책]처럼 표지의 색으로 구분이 가능한 점은 다행이네요.

어쨌든, 그리 효율적이지는 않겠으나 전부 읽어봐야 어떤 책인지 분류할 수 있을 것 같습니다.  
한 번 하나하나 읽어볼까요?

#### [노란색 표지의 책]

책은 어쩐지 굉장히 익숙한 글씨체로 적혀있습니다.

「그것의 이야기는 자신만의 최초에서 시작해, 자신만의 최후까지 이어진다.」

「그러나 그것은 살아있는 한 그 무엇보다 찬란하게 빛나리라.」

「살아있기에 사랑할 것이며, 많은 이들과 인연을 맺을 수 있을 것이며.」

「그것들과 함께 시간을 살아 늘어갈 수 있을 것이다.」

「그리고 그것이 곧, 죽을 수 있는 자만이 가질 수 있는 가장 큰 행복이 되리라.」

「언젠가는 행복한 삶이었다며, 스스로의 끝을 회고할 수 있을지니.」

어쩐지 상당히 의미심장하게 느껴지는 문장들이네요.

어느 책꽂이에 꽂아두어야 할까요?

#### [필멸의 서] 책꽂이가 정답입니다.

그 외 다른 책장에 꽂을 경우 책이 공격합니다. 회피가 가능하며, 한 번 공격하고 나면 다시 다른 책장에 꽂을 수 있습니다. (0/1D2)

#### [하얀색 표지의 책]

책의 글씨체는 KPC의 것입니다. 설정에 맞춰 지문을 바꿔주세요.

책은 제법 깔끔한 글씨체로 적혀있습니다.

「그것의 이야기는 태초로부터 시작되었으나, 태초에서 끝나지 않는다.」

「그것의 이야기는 최초에서 최후까지 이어지리라.」

「그러나 그것이 사랑하는 모든 것들이 그것과 같은 시간을 살아갈 수 없을 것이며.」

「그것은 그것의 가장 큰 불행이 되리라.」

「우리는 그것의 이름을...」

거기까지 읽었을 무렵, KPC가 다가와 당신의 손에 있는 책을 낚아 쳤습니다.

“...이건 내가 정리할게. 탐사자.”

“나머지를 정리해줘.”

KPC는 책을 정리한다는 명목으로 책들이 꽂혀있는 쪽으로 다가섭니다.

그가 [하얀색 표지의 책]을 들고 향한 곳은 [불멸의 서]들이 정리되어있는 책꽂이 앞입니다.

#### [검붉은 표지의 책]

책은 마치 인쇄를 한 것처럼 고풍스러운 글씨체로 적혀있습니다.

「모든 신이 선한 것은 아니다.」

「누군가의 기도를 들어줄 수 있는 능력만 있다면 그 누구든 신이라 부를 수 있다.」

「그렇기에 자신을 찾아온 이가 선한 신인지 또는 악한 신인지 구분해내는 것은 중요하다.」

「물론, 신을 찾을 정도로 절박한 이가 그것을 구분해낼 수 있을리 없겠으나.」

어떤 것에 대한 설명이네요.

어느 책꽂이에 꽂아두어야 할까요?

#### [악신의 서] 책꽂이가 정답입니다.

그 외 다른 책장에 꽂을 경우 책이 공격합니다. 회피가 가능하며, 한 번 공격하고 나면 다시 다른 책장에 꽂을 수 있습니다. (0/1D2)

#### [검푸른 표지의 책]

책은 마치 인쇄를 한 것처럼 단정한 글씨체로 적혀있습니다.

「죽음을 초월하는 마법에 대해서는 태초부터 지금까지 알려진 바가 없다.」

「그러나 누군가의 마지막 순간을 함께하는 방법이라면 있다.」

「사후세계를 공유하는 방법이 바로 그것이다.」

「다만, 이 마법을 사용한다 해도 죽은 이를 되살릴 수는 없으며, 죽음 자체를 막을 수도 없으니, 그것만큼은 엄두하고 쓰도록 하자.」

어떤 것에 대한 설명이네요.

어느 책꽂이에 꽂아두어야 할까요?

[마법의 서] 책꽂이가 정답입니다.

그 외 다른 책장에 꽂을 경우 책이 공격합니다. 회피가 가능하며, 한 번 공격하고 나면 다시 다른 책장에 꽂을 수 있습니다. (0/1D2)

책 정리 이벤트는 모든 책이 올바른 책장에 꽂히면 자동으로 끝입니다. 각각 [노란색]=[필멸의 서], [하얀색]=[불멸의 서], [검붉은 색]=[악신의 서], [검푸른 색]=[마법의 서] 입니다.

정리가 마무리 되면 바로 [문]으로 향한 후 마지막 파트를 진행해주세요.

[문]

“[나무로 된 평범한 문입니다!]”

“[...라고 말할 줄 알았어?]”

두 사람이 근처로 다가가자, 거대한 문이 소리내어 말을 걸어옵니다.

장난끼 넘치는 소녀의 목소리입니다.

비현실적인 현상을 목격했습니다. [이성] 판정(0/1)

“[제법 놀란 모양인데, 이쪽도 한 때는 사람이었던 적이 있거든? 말 정도는 할 수 있어.]”

라고 친절하게 상황에 대해 설명까지 해주네요.

“탐사자와 약속했어. 달까지 데려가주겠다고.”

“지나가게 해줘.”

KPC는 익숙하다는 듯이, [문]의 말을 중간에 끊고 들어갑니다.

“[안돼.]”

“[서고를 정리해주기 전까지는 비켜주지 않을 거야.]”

...얼굴도 뺨도 보이지 않고 목소리만 듣고 있음에도 어째서인지 ‘메롱’하며 약올리는 어린아이의 모습이 절로 떠오릅니다.

[문]의 말에 KPC는 고개를 절레절레 젓고는 당신에게 말합니다.

“아무래도 서고 정리가 우선인 모양이야.”

“어질러져 있던 책들을 먼저 정리하고 다시 와 보자.”

〈책정리 이벤트〉 이후 이어서 진행해주세요.

“[좋아, 좋아. 아주 깨끗해. 마음에 들어.]”

“[지나가도 좋아. KPC 네가 원하는 그곳으로 바로 보내주도록 할게.]”

기껍다는 듯이 까르륵 웃은 [문]은 자연스럽게 스르륵 하고 다음 공간으로 향할 수 있도록 열립니다.

그리고 KPC를 따라 [문]을 넘어서려던 그 때.

-툭.

문 틈에서 무엇인가가 떨어집니다.

그것은 작은 쪽지처럼 보입니다.

쪽지를 펼근 문은 KPC에게는 들리지 않을 작은 목소리로 당신에게 속삭입니다.

“[내 부탁을 들어준 상냥한 아이에게 주는 상이야.]”

“[그걸 확인할지 말지는 네 선택이지만 말야.]”

라고.

챙겨갈까요?

챙기겠다고 한 경우에만 추가적으로 쪽지에 대해 힌트를 주세요.

먼저 읽으려고 할 경우에는 [문]의 입을 빌어 말려주세요.

“[마지막에 읽어. 가장 마지막에. 네가 선택을 내려야 할 때.]”

당신은 당신보다 몇 걸음 앞에서 당신을 이끄는 KPC의 등을 보면서,

그가 무엇인가 숨기고 있을지도 모른다고 생각합니다.

## 4. 보름달이 해매는 숲

문을 넘어서면 또 다시 새로운 공간입니다.

풀내음이 가득한 이곳은 숲.

그래요, 울창한 숲이네요.

여전히 KPC는 당신을 이끌고 있습니다.  
아직 두 사람의 여정이 끝나지 않았다는 듯이.

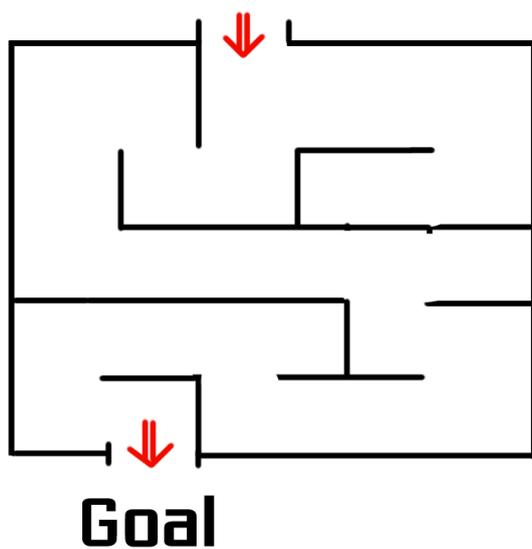
“이제 거의 다 왔어.”  
“이 숲만 벗어나면, 바로 달이야. 이 숲의 끝에서 헤매고 있거든.”

하늘은 밤처럼 까맣지만, 그리 어둡지 않습니다.  
어느덧 가득 차오른 달빛이 두 사람의 앞길을 환하게 비추고 있기 때문입니다.

“숲이 조금 복잡하긴 하지만, 그래도 괜찮을 거야.”  
“조금 헤매더라도 계속 같이 있어 줄테니까. 응?”

몇 걸음 앞.  
칠흑 같은 어둠이 내리깔려 있습니다.

그러나 두려워할 이유는 없습니다.  
이 숲을 벗어나면, 밝은 빛이 두 사람을 기다리고 있을 테니까요.  
그저 잡은 손의 온기를 믿고 앞으로 나아가세요.



즐거움을 위한 미로찾기입니다. 그림을 참고하여 길찾기를 진행해주세요.

갈림길에서 왼쪽, 오른쪽, 정면 중 어느 곳으로 갈지 정해 Goal까지 도달하면 됩니다. 적당한 RP로 대체하여 KPC의 손을 잡고 산책처럼 걷다 보니 도착했다. 식으로 전개해도 괜찮습니다.

희미한 빛으로 힌트를 주셔도 OK입니다.

또한, [행운] 판정을 통해 '지도'를 얻는 것 역시 가능합니다. 수풀 속에서 낡은 지도를 찾았다거나 하는 식으로 전개하셔도 오케이입니다.

Goal에 도달한 경우 마지막 파트를 진행해 주시기 바랍니다.

## 4-1. 달까지 걸어가는 방법

깊고 길었던 숲길을 벗어나자, 탁 트인 하늘이 눈에 들어옵니다.

하늘과 맞닿은 지평선, 별빛을 받아 반짝이는 새하얀 꽃과, 하늘 한 가운데에 뜬 커다란 보름달.

마치 달과 그것이 내는 빛을 지상에 묶어놓은 것 같은 아름다운 절경.

별 다른 설명 없이도, 당신은 이곳이 두 사람이 처음 향하기로 한 목적지라는 것을 알 수 있습니다.

“...자, 이제 저 다리만 건너면 도착이네.”

다리. 듣고보니 달까지 걸어갈 수 있는 다리가 정말 놓여있네요.

찬란하게 빛나는 꽃송이들로 엮어 만든, 아름다운 다리가.

그 다리의 앞에서 KPC는 당신의 손을 놓습니다.

“건너가.”

“그럼, 이 긴 여행도 그것으로 끝이야.”

그가 말했습니다.

이번에도 살짝 찌푸리는 것처럼, 희게 웃으며.

당신의 등을 밀어, 한 걸음 앞으로 나아갈 수 있도록 하며.

그의, 조금은 떨리는 손에 떠밀려 한 걸음, 두 걸음, 다리 위로 걸음을 떼면. 당신은 직감합니다.

지금 이 자신이 선택을 내려야 할 순간이라는 것을.

나아갈 것인지, 또는 멈춰설 것인지.

나아간다... 엔딩 D가 바로 이어집니다.

그외... 나머지 파트를 이어서 진행해주세요.

다리 위에 멈춰선 당신을 KPC는 바라봅니다.

입술 끝을 깨물기를 몇 차례.

말과 함께 감정을 삼키던 그는 다시 한 번 당신을 향해 입을 엽니다.

“...건너가.”

“너는 이제 이쪽으로 와서는 안돼. 올 수 없어. 그러니까 건너가야만해.”

반드시.

그런 단어가 적히지 않았음에도, KPC의 말 속에는 어느 정도 강제성이 포함되어 있습니다.

당신이 받을 디딘 이 다리를 건너지 않으면 안 된다는.

“...왜냐하면, 너는 이미 죽었으니까.”

자신의 죽음을 깨달은 탐사자 [이성] 판정(0/1d6)

KPC의 눈에서 기어이 참아내지 못한 눈물이 떨어집니다.

그리고 그 눈물은 결정처럼 맺혀, 당신이 보았던 보석처럼 빛나기 시작합니다.

「탐사자.」

그의 눈물 한 방울마다 하나의 감정이 담겨,

「많이 보고 싶을 거야.」

바닥으로 떨어집니다.

그 안에 담긴 것은 사랑하는 이를 잃은 슬픔.

사랑하는 이를 그리워할 마음.

그러나 그럼에도 불구하고 그는 당신을 보내주려 합니다.

“괜찮아.”

“너로 인해 슬픈 것이라면, 나는 괜찮아.”

애써 입꼬리를 끌어올리며 그는 말합니다.

“모두 너를 사랑하면서 각오했던 일이니까.”

“언젠가 너를 보내주는 일까지도.”

KPC는 손등으로 눈물을 닦아내고는 웃어보입니다.

“너라서.”

“너니까.”

“너이기 때문에.”

탐사자만을 눈에 담아낸 채.

“나는 몇 번을 울게 되더라도 기꺼이 너를 사랑하고야 말테니까.”

KPC는 자신의 품을 열어 당신을 꼭 한 번 안아줍니다.

그 품 안에서 느껴지는 온기는 여전히 그대로입니다.

“내가 이번 생애의 너를 사랑했듯이.”

한 점의 후회도 느껴지지 않는 목소리.

“수 많은 이전 생애의 너를 기억하고 사랑했듯이.”

“다음 생애의 너와, 그 다음 생애의 너도.”

“수 천 번이고, 수 만 번이고. 언제까지고 몇 번이라도 사랑할게.”

위로받아야 할 사람은 그일지도 모르는데, 그는 오히려 위로하듯이 당신의 등을 쓸어줍니다.

“네가 지금을 기억하지 않더라도.”

“만남은 조금 다를 수 있어도.”

“우리는 결국 지금과 닮은 형태로 사랑할 거야.”

아쉽게 떨어지는 품.

KPC는 당신과 이마를 맞대고는 웃으며 이야기 합니다.

“그러니까. 괜찮아. 내가 널 찾을 테니까.”

두 사람의 다음에 대한 이야기를.

이번이 아닌 다음에 대한, 아주 머나먼 시간의 이야기를.

“너의 죽음은 끝이 아닌 새로운 시작이 될 거야.”

“내가 기억하는 한 지금의 너도, 우리의 사랑도 끝나지 않고 영원히 계속될 테니까.”

이번에 했던 사랑을 후회하지 않기에 나눌 수 있는 이야기들을.

여기서 RP를 통해 엔딩을 결정하겠습니다.

크게 따지면 다리를 건너는 엔딩(엔딩 A와 B) 그리고 다리를 건너지 않고 남는 엔딩 C로 나뉘어집니다. A와 B는 오롯이 탐사자의 선택에 맡기는 엔딩으로 둘 다 Best Ending에 속합니다.

어떤 선택이든 강요하지 않도록 주의해주세요.

다리를 건너는 엔딩/기억을 갖고 환생하지 않는 경우 ... 엔딩 A

다리를 건너는 엔딩/기억을 갖고 환생하는 경우 ... 엔딩 B

다리를 건너지 않고 남는 엔딩 ... 엔딩 C(환생포기엔딩)

엔딩 B 달성을 위해서는, 다리를 건너는 시점에서 탐사자가 ‘쪽지’를 확인해야 합니다.

쪽지의 내용은 다음과 같습니다.

「KPC는 기억을 갖고 환생하는 방법을 알고있어. 그것이 너를 불행하게 만들까봐 알려주지 않고 있지만. 원한다면, 알려달라고 하지 그래?」

쪽지를 확인한 후에도 기억을 갖고 환생할지 말지는 오롯이 탐사자의 선택입니다. 쪽지는 다만 엔딩 분기를 위한 조건일 뿐임을 명심해주세요. 쪽지를 확인하지 않고는 B엔딩을 맞이할 수 없습니다.

즐거움을 위해 기억을 갖고 환생하기 위한 절차로 [설득] 판정을 성공시키도록 해도 좋습니다.

## 5. 사랑, 그 무엇이든 사랑

[엔딩 A] 다리를 건너는 엔딩/기억을 갖고 환생하지 않는 경우

모든 미련을 뒤로 하고 다리를 모두 다 건너면, 당신은 따스한 빛이 당신의 몸을 감싸고 있음을 알아차립니다.

포근하고 따뜻한, 어쩐지 KPC의 품을 닮은 듯도 한.

그래요. 이런 끝도 있는 겁니다.

어떠한 후회도 남기지 않기로 한.

기억도 추억도 모두, 잊고서 새로운 생애로 나아가기를 결심한 자만이 맞이할 수 있는 마지막.

전부 전부, 자신만의 마지막으로 인정하고서야 맺을 수 있는 끝.

그렇게 당신의 수 천 번째 생애가 막을 내렸습니다.

그리고 머지 않아 다시 태어났죠.

이전 생애와는 조금 다른 모습이었을지도 모릅니다.

성별이 다르거나 모습이 다르거나 목소리가 조금 더 높거나 낮거나.

하지만. 그럼에도 불구하고 KPC는 그것이 당신이라는 것을 알아볼 수 있었습니다.

그리고 알아본 것만으로도 KPC는, 당신을 기꺼이 다시 한 번 사랑할 수 있었습니다.

그리고 당신 역시 KPC를...

〈Best Ending〉 다시 한 번 사랑하고 말 것이기에

KPC: 생환

탐사자: 생환

보상: 시나리오 전개에서 소모한 [이성] 수치 전부 회복

엔딩 해석: 일종의 루프물입니다.

-----

[엔딩 B] 다리를 건너는 엔딩/기억을 갖고 환생하는 경우  
KPC가 당신의 손 위에 올려놓은 것은, 빛나는 보석입니다.  
조금 전 KPC가 흘렸던 눈물입니다.

“언젠가 다시 만났을 때.”  
“너는 내 기억을 통해서 나를 알아볼 수 있게 될 거야.”

여전히 돌이킬 수 있는 길은 보이지 않습니다.  
여전히 이대로 함께할 수 있는 길은 보이지 않습니다.  
그러나 당신 스스로도 ‘다음’을 기약할 수 있는 마지막입니다.

그것만으로도 충분하다 여기며, 당신은 걸음을 옮겼습니다.  
이윽고, 당신의 완전한 죽음이 지나고  
다시 한 번 새로운 생애가 찾아왔습니다.

그러나 마음 한 켠에서 ‘누군가’를 찾아야한다는, 알 수 없는 빈자리가 끊임 없이 느껴졌습니다.

그렇게 시간이 흐르고 흘렀습니다.  
그리고 KPC가 약속대로 기어이 당신을 찾아낸 어느 날.  
이전 생애의 인연을 운명처럼 다시 만나고야만 어느 날에.

마법처럼 ‘기억’이 되살아났습니다.

「탐사자.」  
「많이 보고 싶을 거야.」

밀려들어오는 기억에, 공명하는 감정에 당신의 눈에서는 기어이 눈물이 흘렀고,  
KPC는 그런 당신을 품 안에 안으며...

<Hidden Ending> “사랑아, 무엇이 너를 울게 만들었니?”

KPC: 생환

탐사자: 생환

보상: [이성] 수치 +1d10% 회복

엔딩 해석: 기억을 갖고 전생하는 엔딩(트루엔딩)

---

[엔딩 C] 다리를 건너지 않는 엔딩

당신은 발걸음을 돌립니다.

KPC의 곁으로.

미련이 발을 묶어, 이 앞으로는 나아갈 수 없을 것 같습니다.

다음, 그 다음이 무슨 소용인가요.

당신에게는 이번이 마지막인 것처럼 소중한데요.

그렇게 당신은 스스로의 선택으로 이곳에 남기를 결심합니다.

비록 그것이 미래를 송두리째 포기하는 일이라고 해도.

이곳에서 떠도는, 이름 없는 존재 중 하나가 되어야 하는 일이라고 해도.

지금 이 아닌 다음은 싫어요.

자신의 품에 다시금 안긴 당신을, KPC는 말없이 안아주었습니다.

어째서 그가 우는 것처럼 느껴지는 걸까요?

〈Bad Ending〉 단 한 번의 커튼콜

KPC: 생환

탐사자: 로스트

보상: -

엔딩 해석: 환생을 포기하는 엔딩

---

[엔딩 D] 다리를 바로 건너가는 엔딩

다리를 모두 다 건너면, 당신은 따스한 빛이 당신의 몸을 감싸고 있음을 알아차립니다.

포근하고 따뜻한, 어쩐지 KPC의 품을 닮은 듯도 한.

아, 그래요. 이것이 죽음이었군요.

살아가면서 단 한 번도 생각하지 않았던 일은 아니지만,  
끝이라는 것은 그리 나쁜 일은 아니었습니다.

생애에 남을 수밖에 없는 미련도 후회도 전부 두고, 잊어버릴 수 있는 온전한 끝이었으니.  
그렇게 당신의 수 천 번째 생애가 막을 내렸습니다.

그리고 머지 않아 다시 태어났죠.

이전 생애와는 조금 다른 모습이었을지도 모릅니다.  
성별이 다르거나 모습이 다르거나 목소리가 조금 더 높거나 낮거나.

하지만. 그럼에도 불구하고 KPC는 그것이 당신이라는 것을 알아볼 수 있었습니다.

그리고 알아본 것만으로도 KPC는, 당신을 기꺼이 다시 한 번 사랑할 수 있었습니다.  
그리고 당신 역시 KPC를 사랑했을까요?

<Normal Ending> 괜찮아, 내가 널 찾을 테니까.

KPC: 생환

탐사자: 생환

보상: -

엔딩 해석: 기억을 잃고 환생하는 엔딩 일종의 루프물

## 6. 달이 다시금 차오르는 날에

안녕하세요! 나오입니다. 이게 몇 번째 시나리오인지 보려고 Eat your Sin까지 다녀왔는데 41번째 시나리오였네요! 세상에! 언제... 이렇게 많이 썼지?! 스스로도 놀라울 따름입니다.

심지어! 제가 꾸준히 적어 오던 7대 죄악의 마지막 시나리오라니! 감개무량!

굉장히 오래도록 기다리게 해드린 것 같아 어쩐지 조금 죄송하지만, 조오금 변명을 하자면 최근 조금 바빴던데다 탐욕의 이야기를 어떻게 풀면 좋을지 고민이 되어서 수도 없이 잊어버리는 바람에... 많이 기다리게 해드려서 죄송해요... 그래도 마흔 한 번째 시나리오도 무사히 여러분들께 들려드릴 수 있게 되어 정말 기쁘고 다행이라고 생각합니다 ㅠㅠ

어쩐지 쉬는 동안 제 마음이 많이 누그러져서 나름...? 병들지...?않은? 평범한? 사랑을? 쓴다고?  
썼는데요? 왜 갑자기 쓰다보니까 사별이 된 건지는? 저도 잘 모르겠습니다? 제가 생각해도 제  
우뇌와 좌뇌가 서로 합의하지 않고 쓴 것 같네요...그래도 여러가지 시도를 해본 것에 대해서...  
즐거움을 느끼셨으면 정말정말 좋겠습니다!! 다양한 RP를 시도해보고 싶었거든요!!

어쨌든! 새로운 시나리오를 기대하고 기다려주신 여러분들과 더불어 나나프로덕션의 공동대표  
나리님 그리고 이 시나리오를 헌정하고자 하는 스님 그리고 늘 제 이야기를 들어주고  
정리하는데 도움을 주시는 스님께 이 자리를 빌어 감사 말씀드립니다!!

그럼 늘 즐거운 플레이 되시길 바랍니다~ 늘 사랑하세요! 행복하세요!

p.s. 무사히 11월 19일에 공개하게 되어서 정말정말 기뻐요! 저에게 정말 중요한 날이었어서! 물론  
마감을 새벽 세 시까지 하게될줄은 몰랐지만 뿌듯합니다... 그럼 진짜진짜 안녕히! 다음에 또  
재미있는 사랑이야기 들려드릴게요! 늘 사랑하세요!