

♡킬링 베이♡

♡ KILLING BABY ♡



w. 백슈

세션카드 커미션 ♦ 나룬님 (@NARooN_C)

약칭 ♦ 베이킬

“아부♡아브브 파앙~?”

<개요>

엄빠가 된 킬러 부부의 달콤살벌 육아일기!

두 손엔 권총 대신 기저귀, 샷건 대신 우유병...

제아무리 날고 기던 킬러 부부도 현실 육아 앞에선 K.O 되기 마련이죠!

하지만 괜찮습니다.

아기가 너무나도 사랑스러워서 보기만 해도 육아 피로가 싹 날아가니까요~♡

보세요. 당신을 쏙 빼닮은 것 같지 않나요?

그때,

탕—!

꺾가를 스친 것은... 당신의 베비가 쓴 총알입니다?!

“아부♥ 아브브 마앙~?”

...아무래도 KPC를 더 닮은 것 같죠?

시나리오 정보

- 크툴루의 부름(Call Of Cthulhu) 7판 룰 기준
- **인원** 1:1 타이만
- **형식** 레일로드
- **배경** 현대
- **플레이 시간** ~3시간+α (RP에 따라 몹시 유동적)
- **플레이 난이도** ●○○○○
- **키퍼링 난이도** ●●○○○ (즉흥 구간 있음)
- **추천 기능** 관찰,듣기,대인기능 등
- **전투 요소** 있음
- **로스트 요소** 없음
- **추천 관계** 상호 소중한 관계
- **테스트 플레이** 완

주의사항

- 기본 [공지사항](#)을 꼭 숙지해 주세요.
- ♡킬링♡ 시리즈의 외전입니다.
- 전작 ♡킬링 허니/달링♡과 내용이 이어지며, 전작을 플레이하셔야만 플레이할 수 있는 외전입니다.
- 탐사자, KPC의 직업이 킬러로 고정됩니다. 시나리오 한정으로 공격 기능치가 85로 고정됩니다.
- 킬러라는 직업 때문에 범죄 미화적인 요소가 사용됩니다. 불편하시다면 플레이를 재고해 주세요.
- 아기가 총을 쏘는 시나리오적 허용이 발생합니다.
- 전투에 관한 독자적인 룰이 있습니다.
- 시나리오 내 기믹 등, 스포에 관련한 내용은 언급, 배포하지 말아 주세요.
- 시나리오 내 세계관의 설명되지 않은 부분은 재량으로 진행해 주세요. 이에 관한 질문 받지 않습니다.

공지

◆ 영화 ‘미스터 미세스 스미스’ 내용을 오마주한 로맨스 코미디 풍 시나리오이며, 3부에선 ‘킬러 부부’ 설정이 1,2부에 이어 연속됩니다. (3부 전체적인 스토리는 1,2부 내용과 다릅니다.) 아래로 오마주 한 부분이 나열됩니다. 스포성이 있어 보길 원치 않은 분들을 위해 가려두었으며, 드래그 하면 보이십니다.

- '킬러 부부' 설정

-



이후 시나리오의 진상과 본문이 시작됩니다.
KP 예정인 분들만 열람해 주세요.

진상

(허니킬,달링킬 진상을 기반으로 추가된 내용만 적혀 있습니다.)

킬러를 그만두고 사랑스러운 2세와 평화로운 삶을 살길 바라는 탐사자와 KPC. 하지만 그 길이 마냥 쉽기만 할까요? 날이 갈수록 옆집 부부의 텃세는 신경을 긁어대고, 혈기 왕성한 2세는 그 대단한 킬러 부부도 현실 육아에 지쳐 나가 떨어지게 만듭니다.

그래도 괜찮아요. 그것을 다 감수할 만큼 2세는 사랑스럽고, 우리는 그런 2세를 위해 살겠노라 굳게 다짐했으니까요.

그러나 이들에게 앙심을 품은 NPC가 존재합니다. 그는 과거 가타노토아에게 잠식된 조직의 조직원으로, 킬러 부부에게 괴멸당한 조직을 맞닥뜨린 사람이죠. (본인은 운 좋게 외부 출장을 나가있던 터라 죽지 않은 모양이더라고요?)

그는 킬러 부부에게 복수 하고 싶었지만, 미력한 본인의 힘으론 일말의 가능성도 없었습니다. 이 때문에 NPC는 스스로 가타노토아를 찾습니다. 그리고 두 가지 아티팩트를 받습니다. [\(아티팩트 정보 참고\)](#)

그렇게 NPC는 허위 학대 신고를 받고 왔다면 아동보호국 직원으로 위장하여 2세 납치극을 계획하죠.

잠시간의 평화에 젖어있던 탐사자와 KPC는 과연 이 괴한에게서 무사히 2세를 구출해 낼 수 있을까요?

KP 정보

- ◆ 로스트 없는 단일 엔딩 스토리입니다.
- ◆ 시나리오 한정으로 탐사자와 KPC의 공격 능력치가 85로 고정됩니다.
- ◆ KPC와 탐사자와 탈인간급 신체능력을 가지고 있다는 설정입니다. 상처도 일반인보다 훨씬 빠르게 낫습니다.
- ◆ 2세의 나잇대는 2살입니다. 개요에선 2세가 총을 쏘는 것처럼 묘사되어 있으나, 실상은 적인 NPC가 투명해져서 벌이는 일입니다.
- ◆ 플레이 전, 탐사자와 함께 아래의 설정을 정하고 서로 공유해 주세요.

1. 2세의 이름과 성별 (아기 이름은 시나리오 내에서 '2세'로 명칭 합니다.)
2. 주변 주민들에게 알릴 가짜 직업 (2세가 있으므로 한 명은 전업주부여도 괜찮습니다만 전업이 되기 전 직업을 정해야 합니다.)
3. MAP, 무기 정보

아티팩트 정보

(시나리오 내에서만 사용되는 아티팩트입니다.)

- ◆ 특수한 향수 : 투명한 우비와 함께 사용하는 아티팩트. 향기를 맡은 사람은 6시간 후, 투명 우비 속에 있는 것이 보이지 않게 된다. 효과는 24시간 지속된다.
- ◆ 투명한 우비 : 특수한 향수와 함께 사용하는 아티팩트. 평범한 우비처럼 보이지만, 특수한 향수의 향기를 맡은 사람한테서 우비 속에 있는 것을 가려주는 투명 망토 역할을 한다.

KPC, 탐사자 정보

- ◆ 탐사자와 KPC는 2세가 생긴 것을 안 순간에 킬러 일을 완전히 그만두었습니다.

◆ 2세를 위해 다시는 두 손에 피를 묻히지 않고, 사회에 녹아들어 평범하게 살기로 약속합니다.

MAP, 무기 정보

- ◆ 탐사자와 상의 하에 주방을 포함한 4~5개 방에 무기를 배치해 주세요. 필수적으로 거실 장식장에 권총 무기고가 숨겨져 있습니다.
- ◆ 둘 다 이 사실을 공유하고 있으며, 함께 사용할 수 있습니다.
- ◆ 무기의 화력과 종류는 자유롭게 정해주세요. 화력은 되도록 최소 화력부터 최대 집 한구석을 통째로 날려먹을 수 있는 화력까지 다양하게 정해주시면 좋습니다.

♡킬링 베비♡ HOUSE MAP



【Chapter 1】

- 시나리오는 스토리 위주로 적혀 있으니, RP 구간은 KP 재량으로 중간중간에 넣어주세요.
- 정보성 지문이 많습니다. RP로 바뀌어서 사용하시거나 적절히 가감해 주시면 더 좋습니다.
- 시나리오에 서술된 KPC 행동 묘사와 말투는 KPC의 성향에 따라 개변해 주세요.

탐사자와 KPC.

우리의 결혼 생활을 더듬어 볼까요, 탐사자? 불꽃 같았던 첫 만남, 얼음 같았던 부부싸움, 사이사이 서로의 사랑을 재확인하고 어루만졌던 수많은 나날들…! 서로가 킬러란 사실을 들킨 것쯤은 아무것도 아니란 듯이 아주 많은 일이 있었죠.

그렇게 우리의 사랑은 깊고 진해져 종국엔 찬란한 결실을 만들어내고 말았습니다. 바로, 탐사자orKPC(임신한 사람)의 뱃속에 말이죠. 아이를 가졌다는 사실을 알게 된 순간부터 우리의 기억은 하나가 됩니다. 첫 초음파 사진, 그 새까만 사진 속 살아 숨 쉬는 생명력을 보았을 때… 우리가 무슨 대화를 나누었는지 기억하나요?

KPC : “이 작은 점이 우리 아기래. 진짜… 믿기지가 않는다.”

한참이나 초음파 사진을 뚫어져라 바라보던 KPC가 감동에 젖은 얼굴로 당신을 바라봅니다.

(각 기억마다 RP 타임을 즐겨주시면 됩니다. 이후부터 탐사자가 임신했다는 가정하에 서술됩니다.)

기억은 다음으로 넘어갑니다. 첫 입덧할 때로 말이에요. 평소 당신이 좋아하는 음식을 만들어 준 KPC가 사색이 되는 당신을 보고 크게 당황했죠.

KPC : “자기야. 괜… 찡아? 얼굴이 새파란데…?”

하지만 대답하기도 버거울 만큼, 속에서 치받는 울렁거림이 느껴집니다.

결국 제일 좋아하던 음식을 뒤로하고 화장실로 달려가 게워내기에 바빴죠. 그 등을 두드려 주던 KPC의 말이 아직도 생생히 기억납니다.

KPC : “대체 얼마나 속 썩이는 애가 태어나려고 자기를 이렇게 괴롭히냐…”

그 말을 다시 되짚어보게 되는 때가 찾아오긴 하지만, 아직은 아닙니다. 탐사자.

여하튼! 다음 기억으로 넘어가면, 당신의 배에 얼굴을 붙이고 노래를 불러주는 KPC의 모습이 보입니다. 그는 평소 모습과는 달리, 조금은 깜찍하고 살짝은 유치한 목소리로 얼굴에 어울리지 않는 동요를 부르고 있습니다.

KPC : “곰 세 마리가 한 집에 있어~, 아빠곰, 엄마곰, 아가곰♫ 아빠곰은 킬~러, 엄마곰도 킬~러, 아가곰은 킬러 후계자~♫ 으쓱으쓱 잘났다.”

개사 실력이 형편없어서 웃음이 터지고야 맙니다.

그나저나… 아가곰이 킬러 후계자라뇨? 진심일까요?

(2세에게 가업을 잇게 할지 말지에 관한 RP를 자유롭게 나눠주세요. 시나리오 내 KPC는 조기교육 짬은 시켜놓고 싶다는 입장이지만 고정된 필수 설정은 아니오니 편하게 진행해 주세요.)

그렇게 다음 기억은, 집안 곳곳에 있는 무기고를 열고 각종 흉악한(?) 무기들을 늘어놓은 장면입니다. 우리 부부는 머리를 싸매고 함께 고민했죠. 그야… 이 집에 곧 아기가 태어날 거니까요!

KPC : “혹시라도 아이가 이 무기들을 만지면 위험하니까… 전부 처분해야 할까?”

평범하지 않은 부부가 평범하게 살려고 하니까 이런 부분에서도 고민이 생기네요.

(둘은 킬러 일을 그만두었지만, 양심을 품고 있는 적이 있을 확률이 높은 상태입니다. 적은 언제 어디서 나타날지 모르고, 오히려 그들에게서 2세를 지켜내기 위해선 무기를 처분하지 않거나 조금은 남겨두는 편이 낫습니다. 이런 방향으로 대화를 유도해 주세요.)

KPC : “맞아. 어차피 갓난아기가 함부로 무기고를 열어볼 정도로 움직일 수 있는 것도 아닐 테고… 일단은 조심하다가 아기가 더 크면 그때 다시 생각해 보자.”

KPC가 화려한 무기들을 자랑하는 무기고를 닫으며 말합니다. 문을 닫으니 일반적인 장식장으로 돌아간 모습을 보며 우리가 다른 부부보다 조금 더 노력해 보자고, 그렇게 다짐합니다.

이후의 기억은 아기가 태어났을 때의 장면이네요. 워낙 신체 능력이 발군이라 진통은 거의 느껴지지 않았습니니다. 다른 산모보다 조금은 수월하게 낳은 아기는 손가락 10개, 발가락 10개, 어여쁜 **공주님or왕자님(아기 성별)**이었죠. 작디작은 천사같던 우리 아기를 처음 맞닥뜨린 KPC의 표정, 기억나나요?

한 번도 당신 앞에서 눈물을 보인 적 없던 사람이 아기를 안아 들자마자 독 터지듯 눈물을 뚝뚝 떨어뜨렸죠, 아마?

(KPC 성향에 따라 개변해 주세요.)

그 모습을 보고 배가 저릿저릿한데도 한참 웃다가 울었던 기억이 스칩니다.

그렇게 우리에게 행복과 함께 날아든 소중한 아기, 2세는 다른 아기들 다 겪는다는 잔병치레 하나 없이 건강하게 자라주었죠. 첫 웅알이, 첫 뒤집기, 첫 걸음마... 그 소중한 순간순간들을 KPC와 공유했습니다. 이제 둘의 손엔 죽음 대신 새 생명이 깃들었죠. 기관총을 내려놓은 손엔 우유병을 들고, 탄창을 갈던 손엔 기저귀를 들어 올립니다. 처음 하는 육아는 눈감고도 하는 살인보다 몇백 배는 어려웠지만, 괜찮아요. 혼자가 아니라 둘이잖아요.

2세 : “아부♥”

앗, 실수했네요. 둘이 아니라 셋이죠♥

【Chapter 2】

킬러 부부가 평범한 부부가 되기 위해서 필요한 것엔 무엇이 있을까요? 무엇보다 사람 냄새나는 곳에 사는 만큼, 주민들에게 ‘평범함’을 인정받는 것이 중요할 거예요. 단 둘만 있을 땐 상관하지 않아도 좋을 테지만, 이제는 아닙니다. 2세는 시간이 흐를수록 쑥쑥 자랄 겁니다. 사회성을

길러주고 훌륭한 사람으로 키워내기 위해선 필수불가결로 우리 둘보다 더 많은 사람들이 주변에 필요하겠죠.

오늘은 그 포석을 다지는 날입니다. 2세와 같은 또래의 아기가 있는 옆집 부부를 저녁 식사에 초대했거든요. 곧 현관문에서 초인종 소리가 들려옵니다.

딩—동.

아! 왔나 보네요!

문을 열자, 앙증맞은 아기를 안고 있는 옆집 부부가 환하게 웃으며 인사합니다.

옆집A : “안녕하십니까. 초대해 주셔서 정말 감사합니다.”

옆집B : “안녕하세요! 음식 준비는 아직이죠? 도와드리려고 좀 일찍 왔어요.”

종종 이런 식으로 교류를 가졌던 옆집 가족입니다.

(탐사자가 옆집B와 음식 준비를 / KPC가 옆집A와 아기들을 돌볼 수 있도록 유도해 주세요.)

2세를 KPC에게 맡겨놓고 당신은 옆집B와 주방으로 들어옵니다. 당신이 미리 꺼내놓은 식재료를 본 옆집B가 놀란 눈을 뜹니다.

옆집B : “이렇게 큰 고기도 준비하셨어요? 해체하기 쉽지 않을 것 같은데…”

그가 가리키는 것은 아직 손질되지 않은 커다란 고깃덩어리입니다. 당신이나 KPC에겐 익숙한 식재료라 별다른 것을 느끼지 못했는데, 평범한 옆집 사람이 보기엔 놀랄만한 재료인가 봐요. 그가 더 의심하기 전에 얼른 손질해 버릴까요?

고기 손질 시, [도검 판정] (수치 85로 고정)	
성공	인간도 손쉽게 도륙해 내는 당신의 실력으로 이런 고기썰이야 눈 감고도 똑딱입니다. 칼 손잡이를 강하게 붙잡고 능숙하고 신속하게 뼈와 살을 완벽하게 발라냅니다. 허물 벗듯이 하얀 뼈만 남고 말았네요. 흡사 고기 해체 쇼를 보는 듯한 광경이었어요.

실패

인간도 손쉽게 도륙해 내는 당신의 실력으로 이런 고기 해체쯤이야 어렵지 않습니다. 칼 손잡이를 강하게 붙잡고 뼈와 살을 발라냅니다. 뼈에 살점이 좀 붙긴 했지만, 그래도 일반인보다는 뛰어난 솜씨입니다.

그러나... 옆집B가 보기엔 놀라 까무러칠 실력이었나 봅니다. 그가 놀라 벌어진 입을 가리며 호들갑을 떨니다.

옆집B : “세, 세상에...! 어쩔 이렇게 큰 고기를 순식간에...! 칼 솜씨가 수준급이세요! 아니, 막 사람 정도는 눈 감고도 발라버리겠어요...! 혹시 전에 도축업 하셨었나요? 아니지, 전에 일하셨다고 했던 건 XX(탐사자의 가짜 직업)였다고 들었는데...”

단순 칭찬인 줄 알았던 말은 끝으로 갈수록 헛기침이 나올만한 내용입니다. 서, 설마... 당신을 킬러라고 의심하진 않겠죠?

(탐사자가 재량껏 변명하게 해 주세요. 대인기능 판정을 사용하셔도 좋습니다.)

당신의 필사적인 변명을 들은 옆집B가 고개를 가웃거리다가 이내 천천히 끄덕입니다.

옆집B : “아... 그렇군요? 이상하긴 하지만... 어서 저녁 준비나 할까요?”

휴, 겨우 의심을 돌린 것 같아요. 칼질에 조금 서툰 모습을 보이는 것이 좋겠어요.

그렇게 한참 요리를 만들고 있을 그때, 거실 쪽에서 두 아이의 울음소리가 들립니다. 무슨 일인가 해서 거실로 나와보니 2세와 옆집 아이가 동시에 울고 있습니다.

옆집A : “2세가 손버릇이 나쁘네요. 사과해 주시죠.”

옆집A가 2세와 KPC를 불만스럽게 노려보고 있습니다.

KPC : “사탕을 먼저 뺏어간 건 그쪽 애인데...”

KPC가 옆집 아이를 바라보며 중얼거리다가 이내 어금니를 깨물고는 한숨을 푹 쉬며 사과합니다.

KPC : “...훈육을 잘못시킨 제 잘못입니다. 죄송합니다.”

말투에서 당신을 죽일 수 없으니 우리 2세 얼굴 봐서 특별히 봐준다... 라는 마음이 짝짝 느껴지네요. 아마도 아이들끼리 사탕을 가지고 실랑이를 벌이다 투닥거렸던 모양입니다. 보아하니 옆집 아이의 허벅지에 붉은 자국이 보입니다만, 우리 2세의 팔뚝에도 꼬집힌 흔적이 있습니다.

옆집A : “그게 사과입니까?”

KPC의 말투에서 진심이 아닌 것을 눈치챈 모양입니다.

(탐사자가 상황을 무마하지 않는다면, 옆집B가 대신 무마해 줍니다.)

옆집B : “여보도 참. 애들끼리 싸울 수도 있는데 뭘 사과까지 시키고 그래. 자, 자. 모두 기분 풀고, 저녁 다 됐으니 주방으로 갈까요?”

더 험악해질 수 있는 상황을 옆집B가 무마해 줍니다.

그렇게 모두 식탁에 모여 저녁 식사를 이어갑니다. 아기 책상에 앉은 2세가 영 밥을 안 먹고 탄청을 부리네요.

2세 : “아브브—.”

으응? 오늘따라 왜 이럴까. 뭘가에 단단히 심통이 났는지, 손가락을 입가에 대어줘도 고개를 털어냅니다. 옆집 아이는 투정 하나 없이 잘만 먹는데...!

(옆집 아이와 방금 전 실랑이를 벌이느라 기분이 상한 상태입니다.)

계속해서 밥을 권하자 이내 울 것처럼 입술을 울망 울망 떼입니다. 보다 못한 KPC가 저녁을 먹다 말고 다가와 2세를 둥기둥기 안아 듭니다. 그 모습을 지켜보던 옆집 부부가 말을 거네요.

<RP 예시>

- “아기 키우기가 참 쉽지 않죠?” (육아에 관한 얘기)

- “아, 그나저나 2세는 두 분 중 누굴 더 닮았다고 생각하시나요?”

(외모/성격/머리/운동신경/식성 등등 주사위를 굴려 누굴 더 닮았는지 정하는 것도 소소한 재미 요소입니다.)

(이후 본인 자식이 더 낫다는 듯 은근한 신경전이 벌어집니다. 옆집 부부가 시비 거는 이유는 텃세, 기싸움 등의 이유가 있습니다.)

옆집A : “그런데 아까 애들 돌봐줄 때 보니까, 2세의 발육이 우리 애보다 더딘 것 같더라고요.”

이게 갑자기 무슨 소리죠? 옆집A의 표정을 보면 선하게 웃고 있습니다. 그러나 말에 가시가 있어서 따끔거립니다. 의도가 뭘까요?

KPC : “2세가 오늘따라 심통이 나서 퍼즐도 싫다, 장난감도 싫다고 했을 뿐이지. 평소엔 잘만 합니다. 그리고 기껏해야 두 살 배기 아기끼리 비교해 가며 발육 상태를 논할 건 아니라고 보는데요.”

아아, 애기를 듣자 하니 2세가 아까부터 계속 심통을 부렸나 봅니다. 안 그래도 아까 한 차례 부딪혔던 모양이라 KPC의 심기가 상당히 불편해 보이네요.

옆집A : “그런가요? 아무리 그래도 이만큼 컸는데 네모 칸에 세모 퍼즐을 끼우려고 아등바등 대는 건 좀… 아동발달센터에 데려가 보시는 게 어떨까요?”

2세를 걱정해 주는 척 하지만 당신과 KPC는 알 수 있습니다. 아아, 이것은… 우리 2세를 돌려 육하는 것이구나. 문득, 당장 주방의 서랍 안쪽에 붙어있는 버튼을 누르면 기관총이 튀어나올 거라는 사실이 스쳐 지나갑니다.

(은근히 2세를 돌려 까면서 성질을 슬슬 끓으며 실랑이해 주시면 좋습니다. 부부끼리 아웅다웅하다 보면 이내 2세가 뿌앵 울어버립니다.)

말 다했나요, 저 부부?? 아무리 본인 자식을 드높이고 싶었던들, 남의 자식을 깎아내리는 방법은 너무 비열하잖아요! 발끈해서 자리에서 벌떡 일어나자, 갑자기 2세가 와앙- 하고 울어버립니다. 꼭 싸우지 말라는 듯이요.

당황해서 2세를 달래고 있으면, 옆집 부부는 슬슬 눈치를 보다가 본인 아이를 안고 일어섭니다.

옆집B : “2세가 졸린가 보네요. 저희 애도 아까부터 꾸벅꾸벅 졸기 시작해서 이만 가볼게요. 오늘 저녁 식사 참 즐거웠어요.”

옆집A : “다음에 또 뵙겠습니다.”

그래요. 차라리 눈앞에서 사라져 주는 게 도움 되겠네요. 그들이 알아서 나가 주는 걸 다행이라 여기며 2세를 달래고 있을 그때, 현관문을 나서는 옆집 부부가 숙덕이는 소리가 들려옵니다.

[듣기 판정]	
성공	옆집A : “것 봐. 애가 그 짧은 식사 시간조차 제대로 앉아있지 못하는 게 정상이야?” 옆집B : “부모가 근본이 없어서 그렇지. 직업이 XX(탐사자 직업), YY(KPC 직업)라는데 그것도 다 거짓말 같아.” 옆집A : “그럼 자식이 그럴 만도 하네. 수준 떨어져서 우리 아이도 물들까 봐 걱정 돼. 나중에 크면 2세랑 같이 놀지 말라고 가르칠까 봐.” 옆집B : “싹. 듣겠다. 나가서 얘기하자.”
실패	옆집A : “것 봐. 애가 그 짧은 식사 시간조차 제대로 앉아있지 못하는 게 정상이야?” 옆집B : “부모가 근본이 ——. 직업이 XX(탐사자 직업), YY(KPC 직업)라는데 그것도 다 ——.짓말 같아.” 옆집A : “그럼 자식이 그럴 만도——. ——우리 아이도 물들까 봐 걱정 돼. 나중에 크면 2세랑 같이 놀지 말라고 가르칠까 봐.” 옆집B : “싹. 듣겠다. 나가서 얘기하자.”

KPC는 우는 2세를 달래느라 듣지 못한 것 같습니다. 탐사자, 지금 무슨 생각을 하나요?

맞아요. 그런 소리를 듣고도 화내지 않을 부모가 세상 어디에 있나요? 하지만... 당신은 그저 평화를 지키고 싶었을 뿐이에요. 아니, 평화라기 보단 우리 2세라고 해야 할까요. 그래서 참았던 것이지 화나지 않았던 것이 아닙니다.

울적한 마음이 스며듭니다. 속상함을 감출 길이 없네요. 그래도 KPC가 걱정할까 봐 애써 아무렇지 않은 척하고 있는 그때...

2세 : “아부♥?”

어느새 울음을 그친 2세의 자그마한 두 손이 시야에 들어옵니다. 속상함에 내리깐 눈을 들자, 당신을 축축하고 말뚱말뚱한 눈망울로 물끄러미 쳐다보는 2세가 보입니다. 분명 방금 전만 해도 자지러지게 울던 사람은 자기면서... 당신의 우울함을 KPC보다 먼저 눈치챈 모양입니다. KPC에게 안겨있지만, 당신에게로 옮겨가고 싶은지 연신 바둥거리며 웅얼이를 합니다.

2세를 껴안자, 고사리 같은 손으로 당신의 얼굴을 더듬더듬 만지더니 해사하게 웃어 보입니다. 꼭 자기가 웃는 모습을 보고 따라 웃으라는 듯이. 이렇게나 공감성이 높고 사랑스럽기만 한 아이인데, 괜히 욕먹게 만든 것 같아 속상합니다.

KPC : “자기야, 괜찮아?”

이내 KPC도 당신의 울적함을 알아채곤 다가와 껴안아 줍니다. 우리의 품에 갇힌 2세가 까르르 하고 웃으며 좋아합니다.

마음 같아선 옆집 부부에게 피의 복수를 하고 싶은 생각도 없잖아 들지만... 2세가 태어난 이후론 이 두 손에 피를 묻히지 않기로 다짐했습니다. 더럽혀진 손으로 2세를 어루만질 순 없는 노릇이니까요. 부모는 강합니다. 2세를 위해 이 평화와 평범함을 사수할 거예요.

(적당히 RP 하시다가 다음 챕터로 넘어가 주세요.)

【Chapter 3】

울적했던 날로부터 며칠이 흐른 오늘. 바깥엔 추적추적 비가 내립니다. 거실에서는 2세와 놀아주는 KPC가 보이네요. 비가 오니 바깥나들이는 힘들겠고, 오늘은 종일 집에 있어야겠어요.

KPC : “자기야! 빨리 와봐!”

난데없이 당신을 부른 소리에 영문을 모른 채 다가가보면…. 2세가 총을 들고 마구잡이로 휘두르고 있습니다!!

위험하게 애한테 뭘 쥐여준 것이냐고 따지려고 할 때, 아, 2세의 손에 들린 총이 장난감이란 것을 깨닫습니다. 실제 총이랑 몹시 흡사하게 생겨 제아무리 킬러인 당신이라도 순간 착각할 만했습니다.

KPC : “이게 바로 조기교육이라는 거지. 이것 봐. 가르쳐 주지 않았는데도 안전장치를 스스로 풀어. 역시 킬러 자식이라 떡잎부터 다른가?”

KPC가 기특하다는 표정으로 2세의 머리를 살뜰히 쓰다듬습니다.

(2세의 조기교육에 관한 RP를 나누다 보면 사람이 찾아옵니다.)

KPC와 한참 2세를 위한 교육관에 대해 열띤 토론을 나누고 있을 그때, 덩—동, 초인종이 울립니다. 누구일까요? 딱히 오겠다고 했던 손님은 없었는데 말이죠.

인터폰엔 경찰복을 입은 사람과, 투명한 우비를 입은 사람. 이렇게 2명의 모습을 비춥니다. 경찰이라니…? 아무래도 본업이 킬러였어서 본능적으로 꺼림칙한 마음이 드는 건 어쩔 수가 없습니다.

불안을 내리누르며 무엇 때문에 오셨느냐고 묻자, 투명한 우비를 입은 사람이 대답합니다.

NPC : “안녕하세요. 탐사자 씨, KPC 씨. 2세양or군(2세 성별) 보호자 되시죠? 저는 아동보호국에서 온 NPC라고 합니다. 문 좀 열어주시겠어요?”

(NPC는 킬러들의 현황과 무기 상태, 집 구조 등을 외우기 위해 신분을 위장해서 경찰과 함께 찾아온 상태입니다. 경찰은 실제 경찰입니다. NPC의 이름은 자유롭게 정해주세요.)

아동보호국에서 온 사람이라구요? 대체 무엇 때문에?

KPC : “무슨 일이야?”

그때, KPC가 장난감 총을 든 2세를 안고 다가옵니다. 어어… 아무리 장난감이어도 총을 갖고 놀게 한다는 것을 들으면 문제가 일어나겠는걸요?

(장난감 총을 숨기겠다고 선언한다면, 시간이 없으므로 급한 대로 거실 장식장 권총 무기고에 숨기자고 유도해 주세요. 정 다른 곳에 숨기겠다고 한다면 그래도 괜찮습니다.)

현관문을 열자, 정중히 인사하는 경찰과 함께 희미한 미소를 띤 NPC가 보입니다. 그는 집 안쪽을 훑어보다가 2세와 눈이 마주치고는 방긋 웃어줍니다.

Q. 무엇 때문에 아동보호국에서 나오셨는지.

- 아동 학대, 방임 신고를 받고 나왔다.

Q. 학대라니? 오해다.

- 학대라는 게 꼭 물리적으로 타격하는 것만이 학대가 아니다. 아이가 머무는 환경이나, 교육 방식 등이 부적합하면 학대에 속할 수 있다. 물론 이 상황이 결코럽겠지만, 신고가 들어온 이상 확인을 해야 하므로 협조해 달라.

NPC : “그럼 실례지만, 자택 환경 좀 둘러보도록 하겠습니다.”

경찰 : “살펴보시고 나오십시오. 저는 차에서 기다리고 있겠습니다.”

함께 온 경찰은 경찰차를 한번 가리키더니 인사를 하고 멀어집니다. 낯선 아동보호국 사람의 시선을 받고 있으려니 발끝에서부터 스멀스멀 불쾌함이 몰려옵니다. 대체 누가 신고를 넣은 걸까요? 하지만 오히려 거부하는 것이 더 이상해 보일 것입니다. 최대한 평범해 보이도록 연기하는 게 좋겠어요!

(이후 NPC는 집 내부 3~4군데 정도를 둘러봅니다. 거실은 필수 코스이며 되도록 무기를 숨긴 방을 둘러봐 주세요. 탐사자와 KPC는 그 뒤를 따르며, 2세가 자꾸만 숨겨둔 무기고를 열어젖히거나 하며 방해합니다.)

<거실 RP 예시>

NPC : “일단 모두가 제일 많이 활동하시는 거실부터 둘러보아도 될까요?”

그렇게 말한 NPC는 거실 내부를 훑어봅니다. 2세가 다치지 않도록 온 가구에 방지대를 대 놓은 것부터 깔려있는 장난감 등등. 딱히 킬러의 집이란 사실은 보이지 않지만, 괜히 조마조마한 마음으로 뒤를 따르던 그때. 2세를 안고 있던 KPC가 난데없이 헛숨을 들이 삼킵니다.

KPC : “헉...!”

무슨 일인가 뒤를 돌아보면... 세상에! 거실 장식장에 숨겨둔 무기고 문짝이 활짝 열려있습니다...! 그곳에 들어있던 권총들이 안녕? 하며 해맑게 손을 흔들고 있네요!! 내부를 밝혀주는 푸른빛에 의해 검은 총신들이 제각각 탐스러운 광택을 뽐내고 있습니다.

그 옆에서 까르르 손뼉 치며 웃는 2세가 보입니다. 아무래도 2세가 안겨서 버둥거리다가 무기고 버튼을 누른 모양이에요...! 와중 2세의 만행은 여기서 그치지 않습니다. 반짝거리는 총들을 보더니 전부 장난감 총이라고 생각했는지 두 손을 뻗습니다...!! 아직 NPC는 눈치채지 못한 것 같아요. 어떡하면 좋죠?!

수습할 시, [민첩 판정]

성공

황급히 무기고 문부터 닫기로 합니다. 하지만 2세의 손놀림이 조금 더 빨랐던 모양인지, 무기고에 숨겨놔던 장난감 총과 권총 몇 개가 바닥으로 떨어지며 큰 소리를 냅니다. 다행히 NPC가 뒤돌아보기 전에 문은 닫아서 무기고는 들키지 않았어요!

장난감 총을 다른 곳에 숨겼다면 >

황급히 무기고 문부터 닫기로 합니다. 하지만 2세의 손놀림이 조금 더 빨랐던 모양인지, 무기고에 숨겨놔던 권총 몇 개가 바닥으로 떨어지며 큰 소리를 냅니다. 다행히 NPC가 뒤돌아보기 전에 재빨리 권총을 주워 넣고 문을 닫아서 무기고는 들키지 않았어요!

실패

황급히 무기고 문부터 닫기로 합니다. 하지만 2세의 손놀림이 조금 더 빨랐던 모양인지, 무기고에 숨겨놔던 장난감 총과 권총 여러 개가 함께 후두둑!! 바닥에 떨어지며 큰 소리를 냅니다. 다행히 NPC가 뒤돌아보기 전에 문은 닫아서 무기고는 들키지 않았어요!

장난감 총을 다른 곳에 숨겼다면 >

황급히 무기고 문부터 닫기로 합니다. 하지만 2세의 손놀림이 조금 더 빨랐던 모양인지, 무기고에 숨겨놔던 권총 여러 개가 바닥으로 떨어지며 우당탕! 큰 소리를 냅니다. 다행히 NPC가 뒤돌아보기 전에 재빨리 권총들을 주워 넣고 문을 닫아서 무기고는 들키지 않았어요!

NPC : “총…?!” (장난감 총을 다른 곳에 숨겼다면, 이때는 아무것도 눈치채지 못하지만 추후 장난감 총을 숨긴 장소를 찾아냅니다.)

(대인기능 판정으로 수습하게 해 주세요. 이때, 장식장 밑으로 실제 권총 하나가 들어가지만 수습하느라 바빠서 알아차리지 못합니다.)

(장소에서 장소를 넘어갈 때, 관찰 판정을 진행합니다. 성공 시, NPC에게서 기묘한 향수 냄새를 맡습니다. 어린아이를 보러 오는 것지곤 상당히 강한 향기이므로 이상하다는 느낌을 받습니다. 특수한 향수, 투명한 우비 : 아티팩트 정보 참조.)

<다른 방 탐색 RP 예시>

NPC가 이번엔 서재를 둘러보겠다면서 들어갑니다. 으음… 서재에 무슨 무기를 감춰두었었죠? 기억을 더듬으며 따라 들어가자… NPC가 어느 벽면을 뚫어지게 올려다보고 있습니다. 그의 시선을 따라 올라가면, 앗!! 액자에 걸린 커다란 도끼가 눈에 들어옵니다. 여차하면 무기로 쓸 생각에 유리로 덮어두지 않았었죠!!

NPC : “아이가 있는 집에… 이런 무시무시한 날붙이를 이런 식으로 방치해 두시나요?”

(대인 기능 판정으로 수습하게 해 주세요.)

집 탐색이 끝나면,

집안 곳곳을 매의 눈으로 체크하던 NPC가 이내 탐색을 끝냈는지 우리를 돌아봅니다.

NPC : “학대 정황까지는 알 수 없지만, 그래도 어린아이가 있는 집 치고는 위험해 보이는 물건들이 몇 가지 보이는군요. 다음 방문 때까지 말끔히 치워주셨으면 좋겠습니다.”

그렇게 말한 NPC는 정중하게 인사를 올리곤 나갑니다. 그의 투명한 우비 끝에 고여있던 빗물이 그가 지나다녔던 길을 따라 꼬리처럼 흔적을 남겼습니다. 그 흔적에 그가 풍겼던 기묘한 향기가 녹아있는 것 같아요.

여하튼 우리를 의심을 아예 안 하는 것은 아닌 것 같지만 일단 한숨은 돌렸습니다. 우여곡절이 많았던 탓인지… NPC가 집을 나가고 나서는 온몸에 긴장이 풀려 노곤해지네요. 꼭 킬러 임무를 두어 개 마치고 온 듯한 느낌입니다. 우리 부부의 그런 마음을 아는지 모르는지… 2세는 연신 방긋방긋 웃으며 장난감 총을 들고 KPC를 향해 빵야 빵야 놀이를 하고 있네요.

KPC : “2세~ 무서운 아저씨가 이제 이런 거 갖고 놀면 안 된대요.”

KPC가 속상한 표정으로 2세에게서 장난감 총을 빼앗습니다. 문득, 킬러 조기교육이라며 갖고 놀게 해 줬던 모습이 떠오릅니다.

(잠시 RP해 주시며, 학대 신고를 한 사람이 옆집 부부이지 않을까? 하는 대화를 나누어 주세요.)

아무리 생각해 봐도… 우리에게 최근 양심을 품고 있는 사람은 옆집 부부밖에 없지 않나요? 어제 들었던 그들의 숙덕거림도 있고요. 하지만 따질 수 있나요? 이 지역사회를 꽉 잡고 있는 사람들인걸요. 혹시라도 당신들이 신고를 넣었느냐고 따지고 들면, 곤장 소문이 퍼져 얼굴을 들고 다니지 못할 겁니다. 그래요, 뭐 그런 것까지는 상관없죠. 킬러로서 더 한 욕도 많이 들어봤는걸요.

하지만 2세는요? 2세는… 우리 때문에 애먼 욕을 듣게 되는 거잖아요. 2세를 위해 평범하게 살기로 다짐했습니다. 그것을 잊으면 안 돼요.

KPC : “자기야. 정 힘들면 말만 해. 옆집이고 나발이고 다 쓸어버리고 이사 가면 되니까.”

당신의 마음을 들여다보는 듯, KPC가 당신의 뺨을 부드럽리 어루만지며 말합니다. 말속에 허세가 가득하네요. 그 또한 당신과 마찬가지로 2세가 억울하게 욕먹는 상황을 반기지 않을 겁니다. 기껏 손 툰 킬러 생활을 다시금 원하지도 않을 거고요. 하지만 그럼에도, 당신이 울적한 것이 더 싫은 모양이네요.

(현재 시각은 오후입니다. 적당히 RP해주신 후, 잠들기 직전인 챕터 4로 진행해 주시면 됩니다.)

【Chapter 4】

오늘은 왜인지 기운이 쪽 빠져서 일찍 잠들기로 합니다. 아직 잘 시간이 아니라서 그런지 여전히 활기찬 2세를 힘겹게 목욕시켜 주고 잠옷을 입혀주며 슬슬 잘 준비를 해요.

KPC : “2세가 아직 더 놀고 싶나 봐. 거실에서 좀 더 놀아주면 잠들 것 같은데… 자기는 먼저 누워있어. 내가 금방 재우고 갈게.”

(KPC 말대로 탐사자는 안방에 있어도 되고, 함께 거실에서 2세와 놀아주어도 됩니다. 자유롭게 행동할 수 있게 해 주세요. 하단 지문은 탐사자가 안방/KPC가 거실에 있을 걸 가정한 지문입니다.)

워낙 아이를 잘 돌보는 KPC이기에 별다른 걱정은 들지 않습니다. 어련히 재우고 돌아오겠죠? 오늘은 참 고단한 하루였어요. 폭신한 침대에 누우니 하루의 피로가 매트리스 속으로 녹아드는 느낌이 듭니다. 하암~ 슬슬 눈을 붙여도 좋을 것 같네요.

천천히 무거운 눈꺼풀이 내려앉습니다. 몽롱한 정신으로 새까만 어둠이 몰려오고, 꿈속 세상이 어서 넘어오라며 손짓하는 걸 보고 있을 그때….

탕—!

거실 쪽에서 날 선 총소리가 들려옵니다. 순간 장난감 소리인가 싶었지만… 아뇨. 탐사자, 현실도피 하지 마세요. 저 날카로운 탁음은 당신이 이제껏 지겹도록 들어오던 소리란 것을 잘 알잖아요? 무시할 수 없이 정확하게 제 존재를 알리는… 실제 총소리입니다.

다급히 이불을 젖히고 허겁지겁 거실로 나가 봅니다. 그러자… 눈앞에 놀라운 광경이 펼쳐져 있습니다.

KPC : “탐사자…!”

울상인 KPC가 당신의 이름을 부릅니다. 하지만 그런 KPC는 시야에 들어오지도 않아요! 그야….

2세 : “까아♥!”

크게 뜬 두 눈엔 서서히 공중으로 떠오르는 2세로 가득 차버렸으니까요! **[이성 판정 (0/1)]**

2세의 양손에는 실제 총과 장난감 총, 2자루가 들려있습니다. 실제 총의 모양새를 보아하니 당신이 아끼던 모델이에요. 설마…! 아까 무기고에서 총을 떨어뜨렸을 때 개중 한 자루가 장식장 밑으로 빠져 미처 정리해두지 못했던 것인가 봅니다.

2세는 그 무기의 위험성도 모른 채 해맑게 웃으며 마구 흔들어 댁니다. 그러다 결국,

탕—!

당신의 귓가를 스치는 탄환을 발사해 냅니다!

2세 : “아부♥ 아브브 마양~”

조그마한 입에서 연신 웅얼이가 터져 나옵니다. 음… 당신이 반가운 모양이에요. 아, 아니! 녀를 놓으면 안 되죠, 탐사자! 아무리 당신의 아기가 공중부양 한 상태로 오만군데에 총질을 해대고 있다 해도요…!

(투명하게 변한 NPC가 2세가 총 쏘는 척하며 본인이 쏘대는 것입니다. 탐사자, KPC가 2세를 붙잡으려고 하지만 날아오는 총알을 피하기 바쁩니다. 2세가 들고 있는 총의 탄환은 4발 남았습니다. 탄환이 1발 남을

때까지 회피로 피하는 RP를 진행해 주세요. 사격 수치는 NPC가 쏘는 것이므로 NPC 기능치와 동일하게 50입니다. 탄환 중 하나로 현관 문고리를 미리 부숴주세요.)

아기인 주제에 왜 이렇게 조준을 잘하죠?! 역시… 킬러의 유전자를 타고나서?? 집 곳곳에 안쓰러운 구멍이 뚫뚫 뚫렸지만, 그래도 이젠 저 탄창 속에 남은 마지막 한 발만 피하면 됩니다!

하지만 그 순간, 집안에 들어온 옆집 부부와 눈이 마주칩니다.

옆집B : “탐사자씨…! 아, 아니, 총소리가 들려서 와봤는데… 이게 대체 무슨 일이에요?! 2세를 안고 있는 저 사람은 누구고요?”

네…? 이게 무슨 소리죠? 2세는 분명 허공에 둥둥 떠있기만 할 뿐인데…??

옆집B : “[투명한 우비]를 입고 있는 사람이 2세를 안고 있다구요! 세상에! 설마 납치범?!”

(탐사자가 떠올리지 못한다면 지능 판정으로 아동보호국 직원 NPC임을 떠올리게 해 주세요.)

KPC : “그럼 우릴 아동 학대로 신고 한 사람이 그쪽이 아니었던 말입니까?”

옆집A : “예? 학대 신고라뇨?”

옆집 부부의 표정을 보면 정말로 모른다는 눈치입니다. 맙소사. 그제야 모든 것이 확실해집니다. 아동보호국 직원이랍시고 왔던 NPC의 진짜 정체는 납치범이었던 거예요! 누군지는 모르겠지만 아마 우리가 킬러였던 시절에 양심을 품고 있던 녀석들 중 한 명이 아닐까요? 미리 집 구조를 파악하고 집에 몰래 침투할 수 있도록 조치를 취하기 위해 왔던 것이 분명합니다. 왜 우리의 눈에는 보이지 않는지 모르겠지만요. 보아하니 2세의 눈에도 납치범이 보이지 않는 것 같습니다.

NPC : “젠장…!”

NPC는 옆집 부부 때문에 정체를 들켜자 2세를 붙잡은 채로 도망가려는 것 같습니다! 서둘러야 해요! 여전히 옆집 부부는 놀란 표정으로 멀뚱히 서 있지만, 그들을 돌려보낼 여유는 없습니다. 이대로 2세를 빼앗길 순 없는 노릇이지 않겠어요?! 우리가 그토록 지키려 했던 평범과는 거리가 멀어지겠지만… 하는 수 없죠! 우리에게 가장 중요한 것은 그깟 평화로운 일상보다, 우리의 사랑둥이 2세이니깐요!

탐사자, KPC. 킬러 일을 손에서 놓은 지 꽤 되었지만 우리의 실력은 녹슬지 않았을 거예요. 눈에 보이지 않는 적과 전투입니다!

(NPC가 투명한 상태로는 정확한 공격이 불가능하므로 공격 판정 시 페널티 주사위 2개가 부여됩니다. 아이디어를 짜내어 적의 모습을 드러낼 수 있게 해 주세요. (ex : 베이비파우더를 뿌린다, 밀가루를 뿌린다 등등) 투명한 우비는 비를 맞아 젖어 있으므로 가루 따위를 뿌리면 잘 달라붙습니다. 적이 모습을 드러내면 2세를 지키고 싶은 마음이 발현되어 공격 판정 시 보너스 주사위 1개가 부여됩니다. 2세가 휘말려 다칠 수 있으므로 화력이 너무 세거나, 광범위한 무기는 사용할 수 없습니다. NPC는 24시간 동안 킬러 가족의 눈에 보이지 않으므로 공격당해도 2세의 이성은 무사합니다.)

NPC 정보						
HP	근력	민첩	근접	사격	회피	보유 무기
15	70	45	65	50	45	없음

(NPC의 HP가 5 이하로 떨어지면 하단 지문으로 이어집니다.)

우리의 공격을 상당히 많이 맞은 NPC는 도망치는 것엔 무리가 있다고 판단했는지, 갑자기 우뚝 섭니다. 그러곤 별안간 2세가 들고 있던 총을 빼앗아 2세의 머리에 겨눕니다. 그러고 보니… 탄환이 한 발 남아있었죠.

NPC : “우리 조직을 괴멸시킨 너희가 행복하게 사는 꼴은 못 보지.”

당장에라도 쏠 것처럼 방아쇠가 위태롭게 까닥거립니다. 마치 2세의 목숨을 쥐고 우리를 농락하려는 모양새예요.

NPC : “자, 그럼 잘나신 킬러들이 얼마나 내 발밑에 머리를 잘 조아리는지 볼까?”

자존심이야 2세를 구하기 위해서라면 언제든 내버릴 수 있습니다. 하지만 굳이 그래야 할까요? 탐사자, 2세는 분명 실제 총, 장난감 총. 이렇게 2자루를 들고 있었습니다. 그렇다면… NPC가 빼앗은 총은 어느 총일까요?

[관찰 판정]

성공	NPC가 어느 것을 빼앗아 들었는지 유심히 살펴본다면... 아! 장난감 총을 빼앗았네요! 하긴, 워낙 실제 총과 흡사하게 생겨 킬러인 우리가 보기에도 헛갈릴만한 모양새긴 했죠. (사실을 깨닫고 여유롭게 구는 RP를 할 수 있습니다.)
실패	NPC가 어느 것을 빼앗아 들었는지 유심히 살펴본다면... 거리가 꽤 되어 구별할 수가 없습니다. 하긴, 워낙 실제 총과 흡사하게 생겨 킬러인 우리가 보기에도 헛갈릴만한 모양새긴 했죠.

하지만 이대로 가만히 있을 건가요, 탐사자? 잘 생각해 봐요. 당신과 KPC는 세계 최고의 실력을 가진 킬러입니다. 그 실력엔 세상 누구도 의심이나 토를 달 수 없어요. 과연, NPC가 방아쇠를 당기는 것이 더 빠를까요. 아니면...?

NPC : “마지막으로 인사해. 네 녀석들의 사랑스러운 아기에게.”

크핫핫, 악당답게 웃어대던 NPC가 방아쇠를 당기려 합니다. 순간, 허공에서 KPC와 시선이 마주칩니다. 구태여 말로 하지 않더라도 그 눈빛의 의미를 알 수 있습니다. 우린 그 누구보다 서로를 사랑하는 부부이고, 세상 누구보다 2세를 사랑하는 **“킬러”**니까요.

적에게 겨누는 총구는 흔들림이 없습니다. 빗나가서 2세가 맞을 거란 공포는 애써 뇌리에서 지워버려요. 2세를 구할 사람은 우리 밖에 없으니 반드시 명중시켜야 마땅합니다. 그리고, 우린 그것이 가능한 세계 최고 **“킬러 부부”**인걸요?

(사격 대항 판정을 진행합니다.)

- 탐사자/KPC가 이긴 경우
찰나의 순간은 마치 빛의 속도처럼 보일만큼 아주 잠깐이었습니다. 2세에게 겨누는 총 방아쇠의 꺾이는 각도가 좁아지는 그 찰나에, 우리 부부가 탄환을 쏘아 날립니다. 타앙—!! 쇄애앵—! 허공을 찢는 바람소리가 들릴 정도로 그 궤적은 우리 부부에게 아주 느릿한 슬로우

모션처럼 보였어요.

- NPC가 이긴 경우

2세에게 겨는 총 방아쇠의 꺾이는 각도가 좁아지는 그 찰나에, 우리 부부가 탄환을 쏘아 날립니다.

타앙—!!

쇄애액—! 허공을 찢는 바람소리가 들릴 정도로 그 꺾은 우리 부부에겐 아주 느릿한 슬로우 모션처럼 보였어요.

하지만, 거리의 차이까지 이기기엔 역부족이었죠. 기어코 2세를 겨는 방아쇠가 끝까지 당겨집니다.

따각—!

장난감 총 특유의 가벼운 총소리가 울려 퍼집니다. 당황한 듯 장난감 총을 떨어뜨리는 모습도 그 슬로우 모션에 포함되어 있어요. 앗, 탐사자, KPC. 지금 웃었나요?

곧, NPC에게 정확히 맞아 들어간 두 개의 총알은 한치의 어긋남도 없이 하나의 구멍을 뚫어냅니다. 물론 우리 가족의 눈에는 보이지 않아요. 그곳에서부터 번지듯 흐르는 핏줄기로 가늠할 뿐이죠.

그렇지만 그가 뒤로 쓰러지는 모습을 마냥 구경할 틈이 없습니다!

2세 : “까앙♥!”

확-, 하고 높이 던져진 우리 2세를 구해야 하는걸요!

(탐사자, KPC 민첩 대항을 진행합니다.)

적을 죽일 땐 한치의 흔들림도 없었던 것과 달리, 막상 소중한 2세를 받아내려니 스텝이 꼬입니다. 우리 아기, 어떡해! 하는 순간 밑을 내려다보면 온몸을 던져 2세를 받아낸 KPC가 보입니다. 2세는 KPC의 가슴팍에서 재밌다고 한번 더 던져달라며 끼야, 끼야 웃고 있고..., 그 밑에 깔린 KPC는 아찔했던 순간을 잊듯 두 눈을 질끈 감았다 뜨며 안도의 미소를 짓습니다.

KPC : “자기는 최고야♡ 사랑해.”

많은 의미가 포함된 고백이 들려옵니다.

(2세 구출 성공을 축하하는 RP를 잠시 나누다 하단 지문으로 이어집니다.)

아. 그러고 보니… 옆집 부부가 있었는데…! 2세를 구했다는 기쁨에 젖어 잠시 잊고 말았네요!

고개를 돌려 그들의 모습을 찾으면, 옆집 부부는 우리 뒤편에 망부석처럼 굳어 있습니다. 어찌나 놀랐는지 크게 뜯은 두 눈과 떡 벌어진 턱이 보이네요. 하긴… 그들 눈엔 죽어있는 NPC가 보이는 거겠죠? 빼도 박도 못하게 우리의 정체를 들키고 말았네요. 봐요. 2세를 구하겠답시고 집안에 숨겨놓았던 무기고가 온통 활짝 열려있잖아요. 하아, 이것 어떻게 수습하면 좋죠?!

그때, 저 먼 곳에서부터 경찰 사이렌 소리가 들립니다. 아마 옆집 부부나 주변 주민들이 총격 소리를 듣고 신고 넣은 모양이에요. 아마 이 소문은 내일쯤이면 온 동네에 퍼지겠죠? 이사는 정해진 수순일지도 모릅니다. 정말… 우리는 어느 한 곳에 정착하질 못하네요.

일단 설명이라도 해야 될까 싶어서 옆집 부부에게 말을 걸려고 다가갑니다. 그러자 오히려 그들은 어색하게 웃으며 우리에게 살갑게 굽니다.

옆집A : “아.하.하…. 정말 유감입니다. 집에 납치범이 들이닥치다니… 그래도 스스로 총을 잘못 발사해 주, 죽어줘서 얼마나 다행인지…!”

옆집B : “호.호. 그러게 말이에요. 정말 운도 조, 좋으셔라. 동네 소문은 걱정 마세요! 납치범 짓이었다고 잘 말해둘 테니 말이에요…!”

왜 갑자기 친절하게 구는 걸까요? 그들의 시선이 우리의 손에 들린 총에 꽂힙니다. 아아…. 왜인지 알 것 같네요.

옆집B : “그, 그럼 우리 다음 가족 모임 때 봐요~? 2세가 이번 일로 진정되면… 아, 진정시킬 필요도 없어 보이지만요.”

누가 킬러 자식 아니랄까 봐. 어느새 장난감 총을 옆집 부부에게 겨누며 까, 까, 놓고 있습니다. 옆집 부부는 총구가 자기들한테 향할 때마다 히익!! 거리면서 놀랍니다.

옆집A : “그리고… 지난번엔 제가 무례했습니다. 다시는 그런 일 없을 테니, 부디 너른 마음으로 용서해 주세요…!”

그렇게 허겁지겁 인사하고 나간 옆집 부부의 뒤로 누군가가 여유로운 발걸음으로 다가오는 것이 보입니다. 사이렌 소리가 들렸으니 분명 경찰이겠죠. 옆집 부부야 본인들이 알아서 우리의 상황을 덮어주기로 했지만… 경찰에겐 어떻게 변명해야 좋을까요?

도망이라도 쳐야 하나 잠시 고민할 때, 어두운 바깥에서 환한 집 내부로 들어온 인물의 얼굴이 드러납니다. 어…? 이 사람은…?

조직원A : “안녕하세요. 탐사자 씨, KPC 씨. 그리고… 귀여운 꼬마 [공주님or왕자님\(2세 성별\)](#). 그간 잘 지내셨나요?”

집에 들어오자마자 보이는 살풍경에도 뻔뻔하게 잘 지냈느냐고 묻는 직원A입니다.

(허니킬, 달링킬에서 등장했던 노덴스, 직원A입니다. 동일한 이름을 사용해 주세요. 노덴스는 탐사자와 KPC가 킬러일을 그만뒀음에도 계속해서 그들이 악에 사로잡히진 않을까 주시하며 도움을 주려하기에 이곳에 온 것입니다.)

Q. 여긴 어떤 일로 왔는지

조직원A : “제가 지난 마지막 임무 때 말씀 드렸는데… 집이 무너져 내리고 있어서 잘 듣지 못하셨나 봅니다. 제가 두 분 킬러 일을 그만두시고 나서 차질 없이 지내실 수 있도록 도와드리겠다고 했었거든요.” ([달링킬에서 했던 대사입니다. 떠올리지 못하거나, 당시 키퍼링하실 때 출력하지 않으셨다면 지능 판정으로 지나가듯 그런 말을 했던 것 같다고 출력해 주세요.](#))

Q. 경찰이 오고 있는데 어떻게 할 건지

조직원A : “그건 걱정 마세요. 이런 경악할 사건도 말끔하게 수습하기론 자신 있거든요.”

어깨를 으쓱이며 자신만만하게 말하는 직원A의 뒤로 선글라스를 낀 슈트 차림의 직원들이 우르르 들어오더니 삼시간에 주변을 정리하기 시작합니다. 피웅덩이 위에 놓여있던 반투명한 NPC도 말끔히 가져가네요.

눈 깜짝할 사이에 벌어진 일에 어색하게 서 있으려니, 직원A가 어느 호텔의 바우처를 건네줍니다. 바우처엔 ‘칸쿤’이라는 지역명이 적혀 있습니다. 멕시코의 칸쿤이라면… 호화 신혼여행지로 유명한 곳 아니던가요?

직원A : “한 달간 이곳에서 가족 휴가를 즐기고 와주시겠어요? 재밌게 놀다 오시면 이곳은 오늘 낮의 모습으로 돌아가 있을 겁니다.”

반면, KPC는 이 상황이 어이없는지 연신 헛웃음을 터트리네요.

KPC : “마치 우리가 다시 총을 잡기까지 기다린 것 같습니다?”

직원A : “하핫! 그럴 리가 있나요? 전 세계에서 저만큼 두 분이 행복하게만 살길 바라는 사람도 없는걸요. 그럼 곧 경찰이 들이닥칠 테니 먼저 가보시는 게 좋겠습니다. 밖에 차를 대기시켜 두었습니다.”

그의 말마따나 사이렌 소리가 점점 가까워집니다. 직원A는 생긋 웃으며 2세와 껌껌 인사를 하더니, 우리에게 정중히 나가보시라며 현관을 가리킵니다.

바깥엔 우리를 위해 불러놓은 듯한 고급스러운 리무진이 놓여 있습니다.

대체….

얼떨떨하긴 하지만 2세도 안전하게 구해냈고, 집도 알아서 고쳐준다고 하고, 경찰도 수습해주겠다고 하니. 가볼까요? 현실 육아에 지친 몸을 휴양지에서 마음껏 풀어보아요!

END > 가족 킬러단 탄생…?!

…….

…….

그로부터 한 달 후. 우리는 즐거운 가족 휴가를 보내고 다시금 집으로 돌아왔습니다. 직원A의 말마따나 우리의 스위트홈은 이전과 마찬가지로 돌아가 있었습니다. 혹시나 이상한 소문이 퍼지진 않았으려나 걱정했던 것도 우리에게 휴가 잘 다녀왔느냐고 묻는 주민들의 표정을 보면 괜한 걱정이었음을 알 수 있었죠.

...느른하고 여유로운 팝송이 홈 스피커를 통해 집안 전체에 흘러나옵니다. 그 노랫소리 사이로 간간이 까아 하고 소리 높여 웃는 2세의 목소리가 화음을 이루네요. 커피에서 피어오르는 김은 향긋하고, 따스한 햇살이 내리쬐는 거실은 안온함으로 가득합니다. 그 공간에 당신과 KPC, 2세가 있는 풍경이란... 정말이지, 완벽하다고밖에 말할 수 없네요.

아, 이것이 진정한 평화로움인가요?

하지만..., 이런 평화가 킬러 부부에게만큼은 마냥 이어지는 법이 없죠.

탕—!

네...? 갑자기요? 여기서요?

놀라 고개를 돌리면... 장난감 총을 들고 있는 2세와 눈이 마주칩니다.

2세 : “아부♥?”

그리고 그 총구 끝에 BB탄을 맞고 뒤집어져 있는 바네글자 벌레가...

설마. 2살짜리가 총으로 벌레를 잡은 건가요...?

아니, 그것보다 왜 장난감 총에 BB탄이 들어있던 거죠?

매서운 시선을 돌리자, 이번엔 머쓱하게 머리를 긁고 있는 KPC와 눈이 마주칩니다.

KPC : “어... 우리 2세가 정말로 킬러에 소질 있나 본데?”

유언은 다 남겼나요, KPC~~~~~!

END. <가족 킬러단 탄생...?!>

KPC 생환, 탐사자 생환, [2살에 바네글자를 잡은 2세] 타이틀 획득

[브금 추천 목록]

Chapter 1

<https://youtu.be/fc5gktulivE>

Chapter 2

<https://youtu.be/ASpA9Zd2Z0o>

https://youtu.be/zMFmk_eSBY0

Chapter 3

<https://youtu.be/97p3xxUmE6A>

<https://youtu.be/VnqCMq2GCf8>

Chapter 4

<https://youtu.be/SwqlvrXyYuM>

2세 총 쏠 때

<https://youtu.be/6ybY00x49B4>

전투

<https://youtu.be/UH17k-fJUKU>

전투 끝

<https://youtu.be/LtygmA9pA58>

ENDING

<https://youtu.be/Pd5cJAyxxg8>

[시나리오 후기]

안녕하세요, 시나리오 라이터 '백슈' 입니다 :))

피날레까지 플레이해 주셔서 정말 감사합니다. 테스트 플레이 해본 결과, 개인적으로 베비킬이 가장 즐거웠습니다. 귀여운 2세와 즐거운 세션 하셨으면 해요.

시나리오집 제작은 취소되었습니다. 킬링 시리즈는 배포 중단 없이 무기한 배포할 예정입니다.

그럼, 재밌게 즐겨주셨다면 후기를 남겨주세요! 보내주시는 후기는 늘 감사한 마음으로 닳을 때까지 정독하고 있습니다!

[후기 및 피드백 링크](#)

감사합니다 :D