



Write By 나오

「그 입을 열어. 나를 끝까지 삼켜.」

제작: 나오 (@M3_Wor1d)

시나리오 카드: 영하님 커미션(@88903880_All)



시나리오 정보

- 인원: KPC1+PL1 타이만
- 배경: 현대
- 예상 플레이 시간: 최소 2시간 (채팅 플레이 기준)
- 키퍼링 난이도: ★★★★★ (애드리브 필요)
- 플레이 난이도: ★★☆☆☆
- 추천 기능: 심리학
- 전투 없음, 롤플레잉 위주
- 본 시나리오는 만 19세 이상의 성인을 위한 오리지널판과 만 19세 미만의 비성인을 위한 개정판이 공존합니다. 만 19세 미만의 비성인이 포스타입 대리 인증, 명의 도용 등으로 성인판의 시나리오를 플레이하는 것은 명백히 불법이며, 시나리오 라이터는 이에 대한 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 죄의 이름: 섹욕
- 스킨십 등의 관계에서 리드하는 쪽이 KPC인 편이 즐겁습니다.
- 본 시나리오에는 키스 RP가 필수적으로 포함됩니다.
- 불멸자 KPC x 필멸자 PC

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 외사랑 및 로맨틱한 서사를 지닌 관계를 추천드리나 KPC가 PC에게 '집착'이라는 감정을 느낀다면, 관계 자체는 크게 타지 않습니다. 연인 관계의 경우 성별은 시나리오에 영향을 미치지 않습니다.
- 본 시나리오는 공포감을 조성하는 스크립트는 적습니다만, 힐링 시나리오로 속이는 일은 없도록 부탁드립니다. 또한 본 시나리오는 엔딩 분기점이 세분화되어 있지 않고, RP를 중요시하는 경향이 있습니다.
- 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.
- KP 또는 PL 중 한 사람이라도 비성인인 경우 비성인 개정판으로 플레이 하십시오. 비성인의 성인판 시나리오 플레이에 대한 사실 발각 시 시나리오가 **비공개**로 전환될 수 있습니다.
- KP님께서도 시나리오 내에서 합의되지 않은 강제적인/선을 넘는 접촉이 이루어지지 않도록 사전에 PL과 충분히 **허용 범위** 등에 대해 상의해주세요. 시나리오 라이터는 강제적인 접촉에 대해서 일부분도 동의하고 있지 않으며, PL과 KP 간의 허용범위 차이에 따른 분쟁은 라이터가 책임지지 않습니다.
- 시나리오의 약칭은 「보나페띠」입니다.

개요

머리를 그 끝부터 적시기 시작한 액체는 당신의 턱을 타고 흘러내립니다.

피부 위에 맺힌 액체의 끈적거림에 붉디 붉은 시야 속에서 눈을 뜨면 어떤 이의 인영이 흐릿하게나마 당신의 눈 안에 고입니다.

그 인영은, KPC는, 그림자보다 검은 옷으로 머리부터 발끝까지 감싼 채 손가락 위로 유리 잔을 걸쳐 들고 흔들여보이고 있습니다.

그 눈동자 속에는 엉망이 된 채 기대 앉아있는 당신의 모습이 가득 들어차 있습니다.

그는 한껏 젖어든 당신의 모습을 사랑스럽게 내려다보며, 잔 안에 남아있던 액체를 마저 당신의 머리 위에 쏟아부었습니다.

무언가의 세례와도 같이.

“겁내지마, 탐사자.”

눈을 맞추면 소리 없이 살짝 웃어보인 KPC는 손에 들려있던 유리 잔을 바닥에 떨어뜨리고 한쪽 무릎을 꿇어 당신과 시선을 맞춥니다.

깨진 유리 조각의 결정에 당신과 당신에게 입을 맞추고 그 입술 위로 고인 붉은 액체를 핥아올리는 그의 모습이 멎습니다.

“나는 너를 사랑하려는 것 뿐이야.”

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

0. 진상

시나리오 내에 NTR 요소가 포함되어 있습니다. 과거의 KPC와 현재의 KPC 사이의 문제이나, 취향이 아닐 경우 플레이를 재고해주시길 바랍니다.

KPC, 당신은 탐사자를 사랑했습니다. 아니, 여전히 사랑하고 있습니다. 그의 눈이 생기를, 그의 입술이 목소리를, 그의 몸이 온기를 잃었으나, 당신은 탐사자를 사랑합니다. 그래서 바랐습니다. 다음 생애의 탐사자를 다시 만나서 사랑할 수 있기를. 그 소원을 흥미롭게 바라본 존재가 있었습니다. 바로 위대한 이스족이었죠.

그들은 인간의 몸으로 시간을 초월한 ‘감정’을 원하는 KPC에게 흥미를 갖고 접근합니다. 그리고 자신들이 가지고 있는 지식의 일부를 KPC에게 전했습니다. KPC는 이스족이 자신에게 전한 지식을 이용해 시간을 뛰어넘어 다음 생애의 탐사자를 사랑하는, 자기 자신의 현생에 갇혔습니다. 시간을 뛰어넘은 KPC에게는 그래요, 다음 생애의 자기 자신이겠군요.

사랑하고 사랑하는 나의 탐사자. 그의 눈이 생기를, 그의 입술이 목소리를, 그의 몸이 온기를 띄워냅니다. 꿈만 같았습니다. 다시금 그를 만날 수 있다는 것이, 그를 사랑할 수 있다는 것이. 하지만, 위대한 이스족의 지식을 빌린 대가로 스스로가 미쳐가고 있음을 알아채지 못한 것은 KPC의 불행의 시작이었습니다.

다음 생애의 탐사자를 다시 만나 한 번 더 사랑한다면, 사랑할 수 있다면 그저 행복할 것만 같았습니다. 그러나 살아있는 탐사자는 다음 생애의 탐사자. 머나 먼 과거로 부터 온 당신을 사랑하지 않는 사람, 기억하지 않는 사람이에요. 사랑하는 사람에게서 사랑하던 사람과 다른 점들을 발견하는 것은 불행과 진배 다를 것이 없었습니다.

그래서 KPC는 바랐습니다. 현생의 탐사자를 전생의 탐사자의 모습으로 덮어쓸 수 있기를.

0-1. KP노트 (비성인판)

KPC는 위대한 이스족으로 부터 배운 지식을 바탕으로 탐사자의 기억을 지우고 그곳에 자신이 사랑하던 탐사자의 기억을 채워넣고자 합니다. 다만, 탐사자 스스로가 자신의 기억이 사라지고 있음을 알아차릴 수 없도록 주술을 입맞춤에 담아 탐사자를 짧게 잠재우고 기억을 바꿔치기로 결심합니다.

즉, 시나리오에서 KPC의 역할은 입맞춤을 통해 탐사자의 이성을 좀먹는 주술을 발동시켜 KPC가 원하는 탐사자의 모습으로 만들어내는 것입니다. 즉, 실질적으로 신화생물과 유사한 역할을 하며, 탐사자가 마주할 환각과 광기의 주체이지요. 관계를 마친 이후 탐사자의 시점에서 나타나는 환각과 환청은 KPC가 주입한 전생의 기억으로, 기억이 지워지고 그 위에 덧씌워지는 코스트가 필요하다는 설정입니다. 따라서, [이성]판정의 형태로 탐사자에게 직접적으로 영향을 미치게 되는 것으로 반영될 예정입니다.

관련하여, 본 시나리오는 자체적인 광기표가 준비되어 있으며 반드시 참고하여 진행해주세요. 광기에 따라 엔딩이 고정될 수 있으며, 진행에 있어 융통성이 필요할 수 있습니다.

끝으로, ‘입맞춤’에 있어서 [이성] 판정은 RP 1회를 기준으로 이루어지며, 이는 앞서 설명한대로 KPC가 탐사자의 기억을 지우고 그 위에 전생의 기억을 덧씌우는 술식을 쓰고 있기 때문입니다. 이에 따라 1회의 입맞춤이 1회의 기억 개변 주술로 카운트되며, 입맞춤이 끝날 때마다 반드시 [이성] 판정(0/1d10) 후 시나리오를 마저 진행해주세요. (기억이 지워지고 그 위에 환각처럼 전생을 보는 일에 대해 고문과 비슷한 수준의 정신력 코스트를 상정했습니다.)

‘사랑’하는 이여, 부디, 절제하지 않고 탐사자의 모든 기억을, ‘지금’의 존재를 모두 모두 탐하세요.
한줌의 이성까지도.

p.s. 광기표

본 시나리오에는 [이성] 판정이 잦고 [이성] 수치 감소가 빈번히 일어날 수 있는 시나리오입니다.

일시적 광기) 부절제

수치심과 도덕적인 한계를 잊고 정제되지 않는, 식지 않는 흥분감에 몸을 맡기게 됩니다. 열감에 이성이 붕 뜨는 것 같은 느낌을 받습니다.

장기적 광기) 집착적 관계

KPC와 ‘닿아있는’ 일에 집착하게 되며, 1회씩 진행되던 입맞춤 RP 파트가 2회씩으로 늘어나며, 이에 따른 [이성] 판정 역시 2회로 증가합니다.

SAN치가 0이 될 경우)

KPC와 접촉하고 열기를 나누는 일이 전부인 상황에 이상하리만치 안도감을 느끼며, 자기 자신에 대해 모든 것을 잊어버립니다. ‘나’는 아주 머나먼 과거로부터… KPC를… 당연히 엔딩이 고정됩니다. (엔딩 E)

p.p.s. 관계 다이스 표 (1d6)

키스 RP가 어려우신 경우 다이스 결과에 따라 해당되는 지문을 추가하셔도 좋습니다. 해당 관계 다이스 표는 어디까지나 예시이며, 변용하여 적용하셔도 좋습니다. 본 시나리오에는 키스 RP 구간이 총 3번 있으며, 2번만에 진상구간으로 바로 이어지게 됩니다. 마지막 1번은 탐사자의 선택에 맡겨주세요.

01- +스탬프 키스

02- +버드 키스

03- +뺨 또는 이마

04- +손등/손바닥 키스

05- +이팅 키스

06- +발등 키스

Aperitif

머리를 그 끝부터 적시기 시작한 액체는 당신의 턱을 타고 흘러내립니다.

피부 위에 맺힌 액체의 끈적거림에 붉디 붉은 시야 속에서 눈을 뜨면 어떤 이의 인영이 흐릿하게나마 당신의 눈 안에 고입니다.

그 인영은, KPC는, 그림자보다 검은 옷으로 머리부터 발끝까지 감싼 채 손가락 위로 유리 잔을 걸쳐 들고 흔들여보이고 있습니다.

그 눈동자 속에는 엉망이 된 채 기대 앉아있는 당신의 모습이 가득 들어차 있습니다.

그는 한껏 젖어든 당신의 모습을 사랑스럽게 내려다보며, 잔 안에 남아있던 액체를 마저 당신의 머리 위에 쏟아부었습니다.

무언가의 세례와도 같이.

“겁내지마, 탐사자.”

눈을 맞추면 소리 없이 살짝 웃어보인 KPC는 손에 들려있던 유리 잔을 바닥에 떨어뜨리고 한쪽 무릎을 꿇어 당신과 시선을 맞춥니다.

깨진 유리 조각의 결정에 당신과 당신에게 입을 맞추고 그 입술 위로 고인 붉은 액체를 훔아올리는 그의 모습이 멎습니다.

“나는 너를 사랑하려는 것 뿐이야.”

귀에 남는 속삭임,

이윽고 비어있던 손에 겹쳐진 온기,

다시금 맞춰진 입술 위로 맛보는 사랑의 맛,

긴 입맞춤을 맺고 KPC는 깨진 유리조각처럼 흩어지는 호흡 사이로

“사랑해,”

라고, 그러니까,

“사랑하게 해줘,”

라고 말합니다.

당신의 손등을 부드럽게 쓸어올리며...

첫번째 키스 RP 구간입니다. 자유롭게 키스 RP를 하되, RP가 어려우신 경우 KP노트의 다이스를 활용하셔도 좋습니다. 시간 제한이 있는 시나리오가 아니므로 천천히 둘만의 시간을 보내셔도 좋습니다. 다만, 앞서 설명드린대로 키스는 RP 지문을 맺는 것을 기준으로 카운트 되며, 입맞춤이 끝난 직후 [이성] 판정(0/1d10)을 매번 진행해야하는 점을 기억해주세요.

[이성] 판정(0/1d10),

꽃봉오리에서 트인 꽃잎처럼 붉게 달아오른 피부는 그 아래에 몰린 열기를 숨길 틈 없이 드러내보이고,

불씨처럼 흩어져 있던 상념이 불꽃처럼 번져 탐사자의 눈 앞에 펼쳐집니다.

모래 위의 성처럼 밀려드는 이성에 금세 무너질 듯 위태롭지만
생각은 이내 꿈처럼 또렷하게 탐사자의 눈 앞에 쌓아올려집니다.

낡은 창문의 삐걱거림,

고요한 바람이 해를 가린 커튼 너머로 들려오는 바람소리마저 자극적인 순간이 있어요.

실내의 가라앉은 공기가 무겁게 그리고 뜨겁게 두 사람을 감싸안고
연인의 손이 당신의 머리칼을 쓸어넘겨줍니다.

KPC, 사랑하는 KPC.

마음 속으로 그의 이름을 떠올리는 것 만으로도 가슴이 저려 괜히 뺨에 입을 맞추면 KPC는 짧게 웃습니다.

그리고 그런 당신이 사랑스럽다는 듯이 KPC는 말하죠, 당신의 윗 이마에 입술을 내리 누르고...

[듣기] 판정,

어려운 성공 시,

“사랑해. 그러니까 사랑하게 해줘서 고마워, ——.”

그 외 또는 실패 시,

“사랑해. 그러니까————”

나직한 속삭임을 끝으로 눈 앞에 그림처럼 그려지던 생각이 흩어지면,

탐사자는 스스로가 잠들었던 것인지 KPC의 품 안에 안겨있는 것을 눈치챌 수 있습니다.

가려두었던 창이 바깥의 시간을 무의미하게 만들지만, 시간이 조금 지난 것 같아요.

그리고 그 시간 위로

여전히 KPC에게 닿고 싶어하는 열망이 꽃잎처럼 흐드러집니다.

“탐사자,”

“사랑하는 탐사자,”

탐사자를 원하는, 끓어오르는 갈증에 KPC는 그 목소리의 끝이 갈라지고,

차마 당신을 향한 열망을 차마 숨기지 못한 눈동자에 마찬가지로 식지 않은 열기를 뿜 탐사자의 얼굴이 비칩니다.

당신만이 그의 갈증을 해소할 수 있어요. 당신만이 그의 부족함을 채워줄 수 있어요.

시선만이 의미를 잃고 떠도는 시간이 아쉽다는 듯 KPC는 탐사자에게 말합니다,

몸을 더욱 가까이 붙이며.

“아직도 네가 부족해. 너를 원해.”

“입 맞추고 싶어.”

두번째 키스 RP 구간입니다. 자유롭게 키스 RP를 하되, RP가 어려우신 경우 KP노트의 다이스를 활용하셔도 좋습니다. 시간 제한이 있는 시나리오가 아니므로 천천히 둘만의 시간을 보내셔도 좋습니다. 다만, 앞서 설명드린대로 키스는 RP 지문을 맺는 것을 기준으로 카운트 되며, 입맞춤이 끝난 직후 [이성] 판정(0/1d10)을 매번 진행해야하는 점을 기억해주세요. 이 RP 구간이 끝나면 바로 다음 진행부로 넘어가게 됩니다.

Hors-d'oeuvre

[이성] 판정(0/1d10),

서로의 맛으로 젖어든 입술처럼

이성은

물먹은 숨처럼 무겁게 무의식의 저편으로 가라앉습니다.

깊은 물 속에 잠긴 것과 같은 암전...

마치 깊은 바다 아래로 익몰한 것과 같은 감각에 탐사자는 저도 모르게 숨을 조릅니다.

수면 위를 부유하는 부표처럼 생각이, 기억이 맴돕니다.

무의식이란 깊은 물 속에서 호흡처럼 번지는 그 기억의 방울방울마다 탐사자는 KPC의 모습을 찾을 수 있습니다.

함께해서 기뻐던 일도, 때때로 다툰 일도, 그로 인해 웃고 울었던 일도,

바로 지금 그와 함께 겪는 것처럼 생생하게 떠오릅니다.

감정 이입을 위해 이 부분에 KPC와 탐사자의 추억을 추가하여 지문을 전개하심을 추천드립니다.

그리고 그 기억 앞으로 튀어오르는 혈흔,

아아— 어째서 당신은 잊어버렸던 것일까요?

자신의 죽음을.

배 안쪽으로 잊었던 고통이 희미하게 하지만 확실하게 되살아납니다.

무의식 중에 상처를 줬 손에 진득한 피가 배어나오는 감각을 당신은 느낍니다.

괴로움에 숨을 몰아쉬며 눈을 뜨면, 여전히 눈을 감은 것만 같은 어둠.

탐사자는 자신의 몸이 좁은 공간에 뉘어져 있음을 알아차립니다.

결을 손으로 스쳐도 KPC가 지니고 있어야 마땅할 온기는 느껴지지 않습니다.

버석한 나뭇결이 손 끝에 걸릴 뿐.

판정 없이 간단한 행동지문 탐사를 통해 탐사자가 뉘어져있는 곳이 나무로 된 관이라는 것을 눈치채게 해주세요. 눈치채면 즉시 [이성]판정 (0/1d6)을 부탁드립니다.

여기서 바로 관에서 나서려고 한다면 [근력] 판정을 부탁드립니다. 실패 시 HP 패널티가 있습니다.

성공 시,

무겁게 닫혀있던 관은 비명을 내지르며 느리게 그 문을 열어보입니다.

실패 시,

무겁게 닫힌 관은 쉬이 열리지 않고 당신은 몸부림을 치던 차에 나뭇결에 피부를 긁힙니다. 그리고 그렇게 몇 차례 시도한 끝에 관을 열 수 있었습니다. (HP-1)

우선, 낮은 천장이 눈에 들어오네요.

— 차가운 계절을 가로지른 바람이 창을 흔들면, 당신은 이곳이 조금 전에 짧은 꿈 속에서 본 풍경과 닮아있음을 알아차릴 수 있습니다.

무게가 실리면 삐걱이는 낡은 [침대]나 그 곁을 지키는 [작은 테이블] 정리되지 않은 [잡동사니] ...
그러나 이 공간의 주인이 될 이의 모습은 보이지 않습니다.

여기서 짧게 탐사가 진행되지만, 이후 파트를 위해 마지막 탐사 오브젝트인 [전신 거울]은 모든 탐사가 끝나면 공개해주세요. 기본적으로 [침대]/ [작은 테이블]/ [잡동사니]를 탐사하는 순서는 진행에 영향을 미치지 않습니다만, 꼼꼼하게 조사하지 않으면 누락되는 정보가 있을 수 있습니다.

[침대]

침대 위로는 구겨진 이불이 반쯤 흘러내릴듯 놓여있습니다.

그 곁에 당신이 누어져 있던 관이 놓여있는 모습이 조금은 이질적이지만,
언젠가 누군가가 사용했을 법한 생활의 흔적이 고스란히 남겨져 있습니다.

촉각 등의 감각을 통해 추가로 조사할 경우,

손끝으로 이불 위를 훑으면 눈끝이 매울 만큼의 매캐한 먼지가 피어오르고, 그 위에 고여있는
온기가 없음을 당신은 쉬이 눈치챌 수 있습니다.

이곳의 주인은 오랜 시간 이곳을 비워둔 모양입니다.

[작은 테이블]

불을 켜지 않은, 취침용으로 두었을 법한 작은 랜턴이 제 자리를 지키는 작은 테이블 위에는 한
뼘보다 조금 큰 커버가 덮여져 있습니다.

그리고 그 위로 ‘액자’가 하나 보입니다.

‘액자’

액자 안에 들어있는 사진 속에는 행복해보이는 연인의 모습이 담겨 있습니다.

빛이 바래 얼굴은 알아보기 힘들지만, 그들이 서로의 품에서 행복을 느끼고 있음을 당신은 알 수
있습니다.

[행운] 판정,

성공 시,

탐사자는 액자를 살펴보던 중 액자 뒤편으로 삐죽히 종이가 튀어나와있음을 발견합니다.

낡은 액자 뒤를 열어보면, 무언가를 필기해 둔 것 같은 색이 바랜 종이 한 장의 모습이 드러납니다.

실패 시,

탐사자는 액자를 살펴보던 중 손이 미끄러져 액자를 떨어뜨립니다. (HP-1)

그리고 그 깨진 액자의 파편 속에 사진을 제외하고 무언가가 적힌 종이가 한 장 더 있음을 알아차립니다.

그 종이 위에는 어쩐지 다급함이 묻어나는 글씨체로 다음과 같이 적혀있습니다.

「시간을 뛰어넘을 수 있다면, 너를 다시 만날 수 있을까?」

[이성] 판정 (0/1)

시간을 뛰어넘다니. 의미를 알기 어려운 말입니다만, 탐사자는 그 행간에서 그리움이라는 감정을 읽어냅니다.

[잡동사니]

말 그대로 생활감이 묻어나는 잡동사니가 정리되지 않은 채 쌓여있습니다.

이 안에서 무언가 발견할 수 있을지도 모르겠습니다.

[행운] 판정, 성공 시까지 강행이 가능하며, 실패 시 정리되지 않은 옷가지나 랜턴을 켜 성냥 등 쓸모없는 물건들을 발견합니다.

성공 시,

탐사자는 잡동사니 속에서 닳고 닳은 가죽 커버로 된 수첩을 발견합니다.

읽어볼까요?

[이성] 판정(0/1d10)과 더불어 [크툴루 신화] 기능 +1d10%

탐사자는 수첩에 적힌 내용을 간헐적으로 읽어냅니다.

이름조차 읽어내기 어려운 누군가에게 전달받은 지식으로 보이는 산문은 단순히 읽는 것만으로 이해하기 어렵습니다만,

그것이 ‘시간’에 관련된 주술적인 내용을 담고 있음을 탐사자는 알아차립니다.

‘개체’에 갇들어 ‘시간’을 뛰어넘는 주술적인 내용을...

모든 탐사를 마치면 추가로 오브젝트를 공개해주세요. 이전에 충분히 탐사를 하지 않았을 경우, 엔딩을 이해하는데 불이익이 있을 수 있습니다.

방은, 낮은 천장의 그 방은 누군가 생활했던 흔적은 남았으나 여전히 바람소리만이 맴도는 텅빈 공간입니다.

주인조차 돌보지 않는, 외로움이 먼지만큼이나 무겁게 내려앉은 공간.

텅 빈 공간을 무심코 둘러보던 탐사자는 그제서야 공간의 한 구석에 커다란 거울이 하나 서 있음을 알아차릴 수 있습니다.

빛을 잃은 거울이.

Bon Appetit

안개가 낀 것처럼 뿌연 거울 속으로 탐사자는 스스로 모습을 확인합니다.

핏기가 가신 모습이 ‘살아있다’고 보기는 어렵지만, 탐사자는 스스로가 스스로의 의지로 움직이고 있다고 인식하는 지금 이 몸이 ‘자기자신’이라는 것을 인정할 수 밖에 없습니다.

앞이마를 조금 가린 머리칼, 그 아래로 뺨은 콧잔등, 거울로 수십, 수백번 봐 온 스스로의 모습이니까요.

어째서 피투성이가 된 채로 움직일 수 있는 것인지 의문이 그 고개를 들 무렵,
탐사자는 거울 속에 비친 제 모습 뒤로 인영이 드리워졌음을 알아차립니다.

등 뒤로 모습을 드러낸 인영을 시작으로 탐사자는 자신의 손등 위로 겹쳐지는 온기를 느낍니다.
그 온기는 처음부터 그 자리에 있었던 것처럼 존재하며 당신의 손등을 감싸안습니다.

그리고 꿈결처럼 들리는 목소리가 당신의 귓가를 파고듭니다.

“탐사자, 지금 너는 나와 함께 있어.”

목소리는 당신을 깊은 꿈 속으로 인도하는 것처럼 공간에 스며들어요.

온기만이 느껴지던 존재는 제 손을 당신의 손 틈새에 엮으며 그 무게를 더해줍니다.

눈을 반쯤 뜨고 꿈을 꾸는 것만 같은 몽롱한 감각 속에서 탐사자는 제 뒷목에 잘게 입맞춤이
이어지고 있음을 알아차립니다.

그리고 매 입맞춤마다 꿈에서 깨어나는 것처럼, 공간은 그 모습을 바꾸어 다시금 KPC와 함께인
공간—

당신은 어느새 KPC에게 뒤에서 안겨진 채 입맞춤을 받고 있습니다.

“나에게 묻고 싶은 것이 많을 테지만, 잠시 말은 있어.”

맞잡은 손을 이끌었지만 감히 당신의 손등에 입을 맞추지 못한 그는 스스로의 손등에 입을
맞춥니다.

“말은 생각을 부르고, 생각은 한계를 만드는 법이야, 탐사자.”

“그 입을 열어,”
“끝까지 나를 삼켜.”

이름을 부르는 목소리, 분명 낮이 익을 터인 그의 낮익지 않은 분위기는 맞닿아 온 온기와 별개로
두 사람 사이에 묘한 거리감을 만듭니다.

“괜찮아. 괜찮을 거야.”
“모든 것이 끝나면,”
“내가 ‘너’를 사랑하고 싶었을 뿐이라는 걸 알게 될거야.”

당신의 등 뒤로 KPC의 몸이 완전히 겹쳐집니다.
당신의 온기를 온전히 느끼고 싶은 것처럼.

“사랑해, 그러니까—”
“사랑하게 해줘.”
“내가 사랑하는 ‘탐사자’가 되어줘.”

여기서, [심리학] 판정,
성공 시,

탐사자는 KPC의 목소리에서 떨림을 느낍니다. 그것은 동요와도 불안과도 닮았지만, 견딜 수 없는
‘외로움’과 가장 닮았다고 당신은 생각합니다.

실패 시,
탐사자는 KPC의 목소리에서 떨림을 느낍니다.

KPC는 당신을 몇 번이고 부릅니다.
그 목소리가 당신에게, 그리고 ‘탐사자’에게 닿길 바라는 것처럼.

여기서 짧게 RP, 대인관계기능 또는 대화를 통해 KPC를 위로함으로써 탐사자의 기억을 지우는
일을 강행하려는 것을 막는 구간입니다. 필요 없을 시 생략해도 좋습니다만, KPC의 의지에 따라
강제적으로 탐사자의 기억을 지우는 엔딩으로 기울어져도 좋습니다… 엔딩 D

KPC의 입술이 무겁게 열립니다.

“시간을 뛰어넘어서,”

“너를 다시 만나서 사랑하면 될 줄 알았어.”

“그래서 네가 사랑한, ... 나의 다음 생이 되어야 했을 터인 이 몸에 깃들었지.”

“하지만, 이곳의 너는, 다시 태어난 너는 내가 사랑했던 너와 다르더라.”

썩썩한 맛의 짧은 웃음이 등 뒤에서 들려옵니다.

죽음 이후 다시 태어난 당신과 당신의 죽음 이후로 다시 태어날 당신을 기다려온 그,

그는 당신에게서 자신이 사랑했던, 전생의 누군가를 읽어내고 싶었겠지요.

“그래서 너를 내가 사랑했던 모습으로 덮어쓰고 싶었어.”

“지금의 너 스스로에 대해 모두 잊고, 나와 사랑했던 모습만을 기억하면 좋겠다고 생각했어.”

“사랑하고 싶어서, 그랬어.”

탐사자는 그제서야 결코 눈물을 흘리지 않을, 자신이 전생을 바쳐 사랑했던 이가 애써 눈물을 참아내고 있다는 사실을 알아차립니다.

시선조차 마주칠 용기가 없어 마주하지도 못한 채, 그는 소리도 형체도 없이 울고 있었습니다.

사랑하고 사랑했을 사람,

사랑해서 외로웠을 사람,

전생의 당신도 이번 생의 당신도

그저 사랑하고 싶었던 사람.

아아, 사랑하는 나의,

KPC.

“나를 선택해, 탐사자. 후회할 일은 없을 거야.”

“사랑하게만 해줘.”

“너를 오롯이 사랑할 수 있게, 허락해줘.”

당신의 목덜미에 잘게 입을 맞추며 KPC는 간원합니다.

이번 생애에도 당신을 감히, 사랑하게 해달라고.

마지막 키스 RP 구간입니다. 자유롭게 키스 RP를 하되, RP가 어려우신 경우 KP노트의 다이스를 활용하셔도 좋습니다. 시간 제한이 있는 시나리오가 아니므로 천천히 둘만의 시간을 보내셔도 좋습니다. 다만 이번 RP는 단순히 키스 RP가 아니기에 경우에 따라 [이성]판정이 있을 수도 없을

수도 있습니다. 더불어 탐사자가 키스 RP를 원하지 않을 경우, 키스 RP를 생략해도 괜찮은
파트입니다. 키스 RP가 끝나면 탐사자의 선택에 따라 바로 엔딩부가 전개되므로 천천히 분위기를
즐겨주세요.

전생에서 온 KPC를 사랑하겠다. 하지만 과거의 탐사자의 기억으로 덮어씌워지는 것은 싫다...
[이성] 판정 생략하고 엔딩 A

전생에서 온 KPC를 사랑하겠다, 과거의 탐사자와 기억을 공유하고 싶다... [이성] 판정 후 엔딩 B

전생에서 온 KPC를 사랑할 수 없다. ... [이성] 판정 생략하고 엔딩 C

Desservir

[엔딩 A: J'ai bien mangé]

탐사자, 당신은 과거의 전생의 자신과 완전히 같은 사람이 될 수 없습니다.

그리고 KPC가 그 과거를 그리워 하는 일을 완전히 이해할 수도 없습니다.

다만, 그에게, KPC에게 지금 생애의 자신이라도 필요하다면,
곁에 있어주고 싶을 뿐입니다.

온전히 과거의 ‘그 사람’이 되어주지는 못할지라도.

서로의 작은 이기심의 결실은 서로의 손 위에 온기로 남았고,
닿아있는 부분만큼은 서로에게 ‘사랑’으로 불릴 수 있을 테니...

그것으로 충분하지 않을까요?

-True Ending-

KPC: 로스트?

탐사자: 생환

[엔딩 B: Murmurer l'amour]

탐사자, 당신은 KPC를 사랑하기 위해 KPC가 기나긴 과거로부터 사랑해온 당신이 되려 합니다.

당신이 태어나서 살아온 지금까지, 그 모든 순간을 덮어쓰고

KPC를 사랑하려 합니다.

외롭디 외로운 사람, KPC에게 손을 내밀지 못하는 사실이 아파,
스스로를 포기하는 일이 편하다고 느껴졌을지도 모르죠.

하지만, 아무래도 좋습니다.

무언가를 잊었다는 것도, 그 대신에 기억하게 되었다는 것도 모두
잊어버릴 수 있을테니까.

그 대신, 그에게 진심으로 사랑한다 전하고,

“사랑해,”

“그러니까 사랑하게 해줘서 고마워, 감사자.”

라고 말해질 수 있다면, 그것으로 충분할 수 있겠습니다.

이번 생애를 마치고 다음 생애에도,

그가 당신을 ‘당신’으로서 사랑하기를.

-Merry Bad Ending-

KPC/탐사자: 로스트?

[엔딩 C: Salut]

탐사자, 당신은 과거의 전생의 자신과 완전히 같은 사람이 될 수 없습니다.

그리고 KPC가 그 과거를 그리워 하는 일을 완전히 이해할 수도 없습니다.

그래서 전생의 연인, KPC에게 이별을 고할 수 밖에 없습니다.

KPC가 온전히 지금의 그 사람이 되지 못하듯이

당신도 온전히 그때의 그 사람이 되어주지 못할테니까.

짧은 안녕은 이번 생의 사랑을 위한 기약일 터입니다.

당신은 이번 생애에서도 KPC를 사랑하고 있으니까요. 그렇지요?

-Best Ending-

KPC/탐사자: 생환

보상: [이성] 수치 +1d10%

[엔딩 D: S'il te plaît]

“나는 지금 이 순간을 후회하게 될지도 모르지.”

“미안해, 나는 너를 사랑하고 싶어.”

탐사자는 스스로의 눈 앞이 흐려지고 있음을 알아차립니다.

꿈결처럼 멀어지는 현실의 감각과 기억 속에서 탐사자는, 아주 오래 전 덮어두었던 기억을 받아들입니다.

기억 속의 KPC와 탐사자는 사랑하고 있습니다.

늘 그랬듯이.

그 기억이 자신의 것이든, 아니든, 중요하지 않을지도 모르겠다고 생각하며,
탐사자는 눈을 감습니다.

-Bad Ending-

KPC/탐사자: 로스트?

[엔딩 E: Mémoire]

열병이 든 것처럼 몸이 뜨겁고 호흡이 가빠옵니다.

머릿 속에 떠오르는 것은 오직 KPC,

KPC,

KPC,

KPC,

아아— 내가 사랑하는 사람!

그 사람을 떠올리는 기억들이 꿈과 섞이고 현실과의 경계가 엉망진창이 되어버려도 상관 없어요!

왜냐하면, 당신은 어차피 그를 사랑하니까.

입맞춰 주세요, 언제까지고.

이 심장이 박동을 잃고 당신이 다시 언젠가의 나를 사랑하기 위해 여정을 떠날 때까지!

-Hidden Ending-

KPC/탐사자: 로스트?

Merci

안녕하세요, 나오입니다! 어느덧 32번째 시나리오로 인사드립니다. 비성인판 개정! 완료했습니다! 불멸자X필멸자 조합을 의도했으나 설정으로 인해 관계가 보다 복잡해진 느낌입니다. 하지만, 어떻게든 들려드리고픈 이야기로 만들어낼 수 있었다는 느낌이라 다행이네요. 이번에도 멋진 플레이가 기다리시길 바랍니다. 조금 늦었지만, 새해 복 많이 받으세요. 감사합니다.