

소년의 날



(세션카드 커미션 행(@hangcm1018)님의 작업물입니다, 감사합니다!!!)

추억하던 그 시절로 돌아갈 수만 있다면.

w. 권우

◆ 개요

졸업을 하면 어른이 되고, 자연스레 학창시절 때 쌓은 인연들은 소원해지기 마련입니다. 사회에 나가서 새로운 인연들을 만나고, 완전히 다른 길을 걷다보면 얼굴도 가물가물한 녀석들은 기억 속에서 흩어져만 갑니다.

하지만, 미래를 상상하며 그 때 함께 놀았던 추억은 여전히 마음 속에서 그리움의 형태로 남아있습니다. 동창회도 사라져 가는 추세의 오늘날, 연락하기도 애매해질 정도로 거의 남남이 되어버린 우리들은 다시금 추억 속에서 인연을 찾을 수 있을까요?

◆ 시나리오 정보

- CoC 7th 팬메이드 시나리오
- 인원: 2인 이상의 다인
- 관계성:
 - 같은 학창시절을 보냈으나, 시간이 오래 지나 더 이상 연락하지 않는 사이.
 - 반쯤 초면 상정
- 배경: 현대 (휴대폰 메시지를 사용합니다)
- 플레이타임: 6시간 내외
- 플레이 난이도: ★★★★★
(즉흥적인 RP가 주가 되는 시나리오입니다.)
- 키퍼링 난이도: ★★★★★
(GMPC가 필요하며, 이야기를 이끌어나가는 존재가 됩니다. 물론 자기주도적인 PC들로 구성되어 있다면 GMPC가 없어도 괜찮습니다.)

◆ 주의사항

- 본 시나리오는 Call Of Cthulhu 7th Edition의 팬메이드 창작물입니다.
- 신화서와 유물에 대한 독자적 해석이 있습니다.
- 시나리오 본문의 무단 전재, 저장 및 소장, 룰북 미소지 키퍼링, 키퍼링 커미션의 행위를 금합니다. 개인 소장용 리플레이북 제작과 라이터의 이름을 포함한 세션 카드 커미션은 허용합니다.
- **RP**위주의 자유로운 분위기의 시나리오입니다. 원하는 만큼 개변해서 즐겨주세요.
- 파트마다 추천 **BGM**을 올려두었으나, 원하는 대로 바꿔 틀어도 문제되지 않습니다! 해당 파트를 쓸 때 틀어뒀던 **BGM**일 뿐이니깐요! 편한대로 세팅해주세요.
- 트리거 혹은 불호요소가 있습니다. 자유롭게 조절해주세요. (키워드: ██████████
██████████)

아래부터 시나리오의 진상이 이어집니다.

KP만 읽어주세요.

◆ 시나리오 진상

네크로노미콘의 기원에 대해서 들어보신 적 있으신가요. 그 시초, 알 아지프(224p)에 대해 잠깐 이야기해보려 합니다.

세계를 떠들썩하게 했던 네크로노미콘은 다양한 형태로 변형되고, 원본을 찾는 것은 하늘의 별따기나 마찬가지로 현재로서는 제대로 읽거나 해석할 수 없는 상태입니다. 허나, 어떤 대단하신 학자께서 네크로노미콘과 알 아지프의 기원에 대해서 연구하다, 한가지 신비한 가설을 떠올립니다.

<알하즈레드의 램프(271p)>. 모든 기원은 그곳에 있을거라는 가설입니다. 아니, 그에게는 이미 가설조차 아닙니다. 명확한 진실! 위대한 기록이니깐요! 해당 램프는 알 아지프의 저자, 알하즈레드가 사용했을거라고 추측되는 물건입니다. 누구든 그 램프를 사용하게 된다면, 네크로노미콘을 이해하고 인류에게 없어진 마법의 이야기들을 다시금 써내려갈 수 있을지도 모르는 일이죠..

그렇다면! 시간이 많이 지난 지금(우주적 관점에서는 아닐 수도 있겠지만), 알하즈레드의 램프를 다시 사용하면 네크로노미콘에 적힌 것 이상의 정보를 얻을 수도 있지 않을까요?!

허나, 단 하나만 존재하는 이 신화적인 물건은 어떻게든 구하려 해도 네크로노미콘을 해석하는 것보다 더 힘들 것입니다. 이 램프는 이계 신격들이 만들어낸 물건들처럼 엄청난 보존상태를 자랑하는 것도 아니거니와, 거의 2000년 전의 일개 인간이 사용하던 물건인걸요. 유물의 형태로 보관되어있다 해도 그건 아마 박물관에 고이 모셔져 있거나 어딘가의 대부호의 집에 있을 가능성이 높습니다.

보통의 사람들이라면 이 시점에서 포기할테지만... 그는 달랐습니다.

“구할 수 없다면, 만들면 되는 것 아닐까?”

알아요, 제정신 아니죠? 하지만 이 세계에서 일어나는 대부분의 기적들은 이런 제정신 아닌 사람들에게서 나온다는걸요. 좋은 의미에서든, 나쁜 의미에서든.

—

그가 해석한 네크로노미콘을 바탕으로 재현된 제 2의 <알하즈레드의 램프>를 그는 이렇게 불렀습니다.

Best of Childhood Days (BCD) - 추억을 비추는 램프

알하즈레드의 램프는 램프에서 나오는 증기를 마심으로써 신화의 장소나 차원들의 풍경, 그리고 그곳에서 살아가는 이계의 존재들을 볼 수 있었습니다.

허나, 한낱 인간이... 그것도 마법이란 것과 전혀 연이 없는 사람이 만든 램프는 원본의 흉내밖에 내지 못합니다. 아니, 흉내는 커녕 이차원을 관찰할 힘도 없습니다. 하지만 구색은 갖춰서인지 현대 과학을 넘어서는 일을 기어이 벌이고 말았습니다.

이 램프가 비추는 것은 다름 아닌 인간들의 틈새입니다.

BCD는 이름 그대로 사용자의 그리운 어린 시절을 비춥니다.

모든 인간은 스스로를 인지한 순간부터 기억이 쌓이고, 쌓인 기억과 속절없이 흘러가는 시간의 영향으로 “추억”이라는 개념을 가지게 됩니다.

이차원까지 달지는 못했지만, 인간의 심상에는 닿을 수 있었습니다.

사용자를 포함해서 **BCD**의 증기를 마시게 된 사람들은 일시적으로 황홀경을 볼 수 있게 됩니다. 잔뜩 미화된... 어릴 적의 행복한 추억에 관한 환영을 다시 느낄 수 있게 됩니다. 시전 시간은 대략 10분, 허나 환영이 보여주는 시간의 양과 추억의 질은 사람마다 차이가 있습니다.

이들테면 10분동안 누군가는 거의 1년간의 추억을 되새기며, 누군가는 찰나의 감정만을 느낍니다. 아마도 이걸 추억에 대해 스스로 해석하기 나름의 차이인 것이겠죠.

아무런 부작용이 없다면... 알 아지프를 베이스로 연구하여 만들어진 램프인 만큼 위험성이 존재합니다.

환영은 기억속의 가장 따스하고 즐거웠던 기억을 꺼내서 보여줍니다. 당연하게도, 환영을 구분하지 못하거나 중독될 가능성이 존재합니다. 자신이 아직... 어린 시절의 자신이라고 착각하는 경우도 있겠네요.

BCD를 사용한 환영에서 벗어난 직후 정신력 판정을 진행합니다.

실패한 사용자는 환영을 지나치게 미화하며 감정에 매몰되게 됩니다. 지금의 상황이 끔찍하게도 외로워서, 하나도 재미있지 않아서, 어른의 삶이 너무나도 슬퍼서... 그때 그 시절로 돌아가고 싶다고, 추억 속의 친구들을 다시 만나고 싶다고 생각이 들게 됩니다. 그 지점에 도달한 사용자는, 이성 판정(1/1d4)을 합니다.

뭐, 일단 알하즈레드의 램프를 재현하는 것은 실패했으나, 이 물건은 상품 가치가 있었습니다. 램프에 디자인적 미감을 추가하고, 상품화 할 수 있도록 몇가지 규칙을 세우면... 짜잔! 추억을 비추는 램프, **BCD**는 나름대로 팔리기 시작합니다. 입소문을 타고 건너건너... 탐사자들에게 도착할 때 까지요.

◆ 세션 진행 전 안내사항

!!! 램프의 정신력 판정을 제외한 모든 판정은 필수가 아닙니다 !!!

아래 판정들은 이런 상황에서라면~ 정도의 판정 예시일 뿐, 유동적으로, 상황에 맞게 제시해주세요!

또한 램프의 사용에 대한 정신력 판정의 경우 강행을 해도 시나리오에 아무런 문제 없습니다! 강행은 중독에 저항한다는 뉘앙스라면 충분합니다. 한낱 인간이 만든 것에 굴복하지 않아도 되요! 머리라도 벽에 박아서 내가 미쳤지! 같은 이야기라도 해볼까요.

GMPC 포함 탐사자들은 전원 “학창시절에 친하게 지내던 무리” 였으나, 현재는 연락하기엔 뭔가 미묘한 사이가 되었습니다. 사회인이 되고 새로운 인연들을 만나면서 그때 그런 친구가 있었는데... 요즘 뭐하고 지내려나~ 정도의 사이입니다. 졸업하고 아무도 서로에게 연락을 하지 않아서 영원히 친구다~같은 소리는 흐지부지되었습니다.

사회인이 된 시점에서 탐사자들의 최소 나이는 **28**세입니다. 학창 시절은 대학도 포함되기 때문에, 번듯한 사회인이 되고자 한다면 너무 젊은 나이는 피해주세요. 또한 대학에서 친해진 것이 아니라면 웬만해선 나이를 동갑으로 맞춰주세요. 아무리 차이나도 1살정도. 대학은 다양한 연령대가 있지만, 아무래도 보통 상황에서의 중고등학교는 대부분 나잇대가 같으니까요.

학창시절은 **14**세 이상을 추천드립니다. 아무래도 본격적인 자아가 형성되고 미래에 대한 생각과 뻑뻑한 학업생활 등으로 마냥 놀기만 할 수 없는 시기인 중학교 이후가 어울리기 때문에라도 말이에요. 아래 시나리오의 예문은 고등학생 시절을 상정하고 있습니다. 초등학교는 너무 과하게 멀기도 하고... 초등학교생이라고 한다면 아무래도 행복하게 노는 것 외에는 다른 추억거리도 없거니와, 그 시절의 아이들로 설정될 경우, 너도 나도 전부

친구~같은 단편적인 관계성에서 끝날 가능성이 높습니다. 물론 초등학생끼리 깊은 유대감을 가져보고 싶다면 시도해보는 것도 좋겠네요.

또한, 위 전제 때문에라도 교육 특성치는 미성년자, 고등학교 졸업 전으로 상정하고 있기 때문에 **55**를 넘지 않도록 해주세요. 대학 시절이라면 **60~65**정도로 타협해주세요.

시나리오는 크게 <학창시절>과 <현실>로 나뉘어서 진행됩니다. 탐사자들은 최소한의 진행을 위해 아래 리스트에 기반해서 백스토리를 정해주면 됩니다.
또한 엔딩 시점에서 만나기로 약속하기 전까지 현재의 모습과 그에 대한 묘사는 일절 공개하지 않으며, 현실에서 메신저로 대화할 때에도 기억하고 있는 어릴적의 이미지만을 기반으로 대화합니다. 우리에게 최소 **5**년간의 공백기가 있는 만큼, 기억하고 있는 친구들의 이미지는 학창시절에서 멈춰있으니까요. **RP**로 현재 상황을 조금씩 드러내는 정도는 **OK**입니다!

아래 체크리스트는 탐사자들이 **PC**를 만들기 위한 최소한의 조건입니다. 필요에 따라 사용해주시면 됩니다. 질문을 추가하거나, 키퍼의 역량에 맞춰 풀어주셔도 좋습니다! 어디까지나 참고용으로 사용해주세요!

탐사자 공통 체크리스트

탐사자들이 함께 놀던 <학창시절>은 언제쯤인가요?
대학생? 고등학생? 중학생? 학교가 아니라면 학원이나 아카데미일 수도 있겠네요.

보통 상황에서 무엇을 함께 하던 무리였나요?
부활동? 쉬는 시간의 수다? 같이 급식을 먹는 파티? 같은 동네로 가는 귀가 파티?

주변 사람들이 보기에 여러분의 무리는 어떤 느낌이였나요?
평범하게 어디에나 있었던 보통의 무리였다면 딱히 평가를 적을 필요는 없습니다.

졸업을 하고, 사회인이 되면서 연락이 드물어지고, 거의 남남이 된 이유가 있나요?
따로 없다면 새 인연들이 생기면서 자연스럽게 연락이 뜸해진 식으로 진행됩니다.

탐사자 개인 체크리스트

함께 하던 시절의 꿈이 있었나요? 그 때와 비교해서, 지금의 인생은 어떤 형태인가요?

과거 함께 놀던 시절과 지금의 차이점이 있나요? 말투, 가치관, 습관 등 다양하게 설정해도 좋습니다.

학창시절의 이미지는 반드시 다른 탐사자들과 공유해주세요.
지금 하고 있는 일이나 상태를 미리 설정하되, 세션에서 공유할 타이밍이 올 때까지 비밀로 해주세요.

직접 구상하는 것이 어려울 경우, 아래 간단 탐사자 제작 가이드를 사용해주시면 됩니다.
학창시절의 이미지만 서술되어 있으며, 실제 성격이나 백스토리, 수년이 지난 지금의 상황은 자유롭게 설정해주시는 것을 추천드립니다.

간단 탐사자 제작 가이드

<p>탐사자들은 고등학교 1학년에서 3학년까지 함께 귀가하던 파티입니다. 1학년 때 교복을 보고 버스정류장에서 처음 만나게 되었으며 3년간 반이 바뀌고 문과와 이과로 나뉘지기도 했지만, 같은 동네에서 같은 버스를 타고 각자의 집으로 돌아갔습니다. 가까운 거리감에 가끔씩 주말에 다같이 놀기도 했습니다. 복도에서 다른 반의 탐사자를 기다리는 것이 일상이며, 버스의 맨 뒷자리를 차지하는 것을 좋아했습니다.</p>	
PC1	<p>우리의 대장 역할입니다. 무언가를 하자고 말하는 사람이었으며, 처음 이 무리를 만든 장본인입니다. 장래에 체육교사가 되고 싶다고 이야기하곤 했습니다. (GMPC를 사용할 경우, 이야기의 주도권을 가진 PC1을 사용하는 것을 추천합니다.)</p>
PC2	<p>같은 동네지만, 상점가의 근생빌라에서 살고 있습니다. 부모님이 집 아래에 자리한 가게 사장이시기에 종종 모임장소가 되곤 했습니다. 장래보단, 대학 진학 후 부모님 가게 일을 도울 것 같다고 말하곤 했습니다.</p>
PC3	<p>무리에서 친구가 가장 많은 사람이었습니다. 좋든 싫든 인기가 많았기에 가끔 약속에서 빠지기도 했지만, 웬만하면 이 무리를 우선시했습니다. 용돈을 모아서 산 카메라가 있습니다. 장래에 사진작가가 되고 싶어했습니다. 반려묘를 자랑스러워합니다.</p>
PC4	<p>무리에서 가장 똑똑한 사람이었습니다. 함께 버스를 타고 돌아갈 때 집이 아닌 학원으로 향했습니다. 전교권이었기 때문에 수도권의 대학을 목표로 하고 있었습니다. 장래희망에 대해서 이야기하는 편은 아니었습니다.</p>
PC5	<p>우리의 분위기메이커였습니다. 특 하면 드립을 치고 웃음소리가 명랑해서 걱정 없이 사는 것 처럼 보였습니다. 그래서인지 울적할 때면 보통 PC5가 토닥여주곤 했습니다. 누구보다 결혼에 대한 낭만이 컸으나, 정작 애인을 만들진 않았었습니다.</p>

학창시절에 대한 보다 자세한 시간대(년도 등)을 설정할 경우, 그에 맞는 노래나 드라마, 유행하던 것들이나 교복 디자인을 설정해도 좋겠네요! 해당 년도에서만 할 수 있는 특별한 이벤트나 공통적으로 느끼던 정서가 있다면 자유롭게 개변해주세요.
고증을 아주 제대로 지켜보고 싶으시다면 그 해 일어났던 다양한 사건사고들을 한번 쪽 읽어보는 것도 좋겠네요! 그 해의 음악 차트라던가, 시상식을 찾아보거나, 뉴스들을 찾아보는거죠.

예) 한국을 기준으로 했을 때, 2002년은 기념비적인 서울월드컵이, 2007년쯤에는 거침없이 하이킥을 방영했었죠! 2011년엔 휴대폰이 보급되었고, 2016~17년에는 히트곡들도, 서바이벌 음악 장르도 대 흥행했었죠! 2020년도부터는 코로나 때문에 일상에 이런저런 변화가 많이 일어났었습니다!

◆ 시나리오 구성

맨 처음부터 관계성을 준비해주거나, 혹은 완전 초면으로 진행하는 다양한 세션들...
초면에서 시작해서 영혼을 나눈 단짝이 되는건 힘들지만, 이미 영혼의 단짝인데, 초면인 관계는 만들 수 없는걸까...?

그렇게 이 시나리오가 만들어졌습니다.

탐사자들은 학창시절 무리에서 대략적으로 어떤 이미지를 가졌는지만 설정하면 됩니다. 학창시절에 어떤 일이 있었는지, 어떤 관계를 구축해나갔는지는 세션 중 환영을 통해 만들어갈 예정이며, 현실로 돌아와서 단체 메시지를 통해 그때 그랬었지~라며 감상을 공유하는 식으로 진행됩니다.

환영 파트는 봄-여름-가을-겨울로 나뉘어지며, 몇학년인지, 몇년째 계절인지는 따로 설정하지 않았습니다. 그렇기에 3학년 봄이었다가, 1학년 여름이었다가, 2학년 가을이었다가, 다시 3학년 겨울이 될 수 있습니다. 짧게 즐겼던 추억이라면 1년간 있었던 일로 만들었을 수도 있겠네요. 이 부분은 키퍼의 재량에 맡깁니다.


환영 파트에선 매 계절마다 계절별로, 학기별로 있을 만한 이벤트나 중심 주제를 만들어두었습니다. 사전에 만들어둔 캐릭터성에 맞게 진행해주셔도 되며, 갯수만큼 주사위를 굴려 정해도 좋습니다. 계절 당 사건 1개라고 상정하고는 있으나, RP를 길게 즐기고 싶다면 사건을 여럿 섞어도 좋습니다!

또한 현실 파트에서는 반드시 환영에 대해서 이야기할 필요는 없으며, 그때 그랬었지~ 하면서 마음껏 설정을 덧붙여도 좋습니다. 기본적으로 탐사자들은 환영을 실제로 보기 전까진 확실한 기억이 없으니까요. 마음껏 날조해서 환영 파트에 새로 써먹어도 되겠네요!

자유로운 분위기에 대략적인 예문만 존재하기 때문에 바라는대로 추억을 하나하나 켜켜이 쌓아가봅시다! 수년간 연락도 못했던 친구들에게 그땐 그랬지...라면서 말 그대로 추억팔이를 해봅시다.

◆ 도입

Best of Childhood Days

 Waiting waves

늦은 밤, 오후 10시. 집안은 조용하고 불도 다 꺼져 있는 것이 왠지 쓸쓸한 느낌이 듭니다. 그런 당신을 기다리고 있는 것은 오늘 아침에 도착해서 아직 뜯지 못한 한 택배상자. 상자 위에는 본인의 주소와 함께 [BCD를 구매해주셔서 감사합니다.]라고 적혀있습니다.

“이거 써봤어요? 추억팔이 램프인데.”

“아니, 음 이름이 그런게 아니라요. 정식 명칭은 **BCD**예요.”

“네, **Best of Childhood Days**. 줄여서 **BCD!** 저번에 바이럴 엄청 됐던 거 있잖아요.”

“얼마 안해요. 요즘 중고 상품도 좀 있는데 한번 사볼래요?”

지인도, 친구도, 동료도, 상사도 입모아 말하는... “램프”. 심드렁했던 마음이 어째 동했는지 충동적으로 구매해버리고 말았습니다.

당신의 손에 들어온 **Best of Childhood Days**. 이하 BCD.

영어권 지역의 어느 학자가 만든 신기한 램프입니다. 보통 추억팔이 램프라고들 부릅니다. 혹은 “그 램프”같은 느낌으로요. 애초에 요즘 캠핑을 가는 것이 아니라면 보통은 램프를 집에 구비해두는 편은 아니까요. 무드등이라면 모를까, 이건 불을 직접 붙이고 연기도 나는 녀석입니다.

크기는 양손에 가득 들어오는 둥근 전구 모양의 오브젝트. 알 수 없는 기호들이 유리 부분에 새겨져 있습니다. 기름을 사용하는 램프며, 아래를 열어 기름을 충전하고 하단 심지에 불을 붙이면 빛이 새겨진 글자를 따라 일렁거리면서 묘한 분위기를 자아냅니다.

기름이 타면서 머스크향이 주변 공기를 타고 들어오면... 환영이 보입니다. 이 제품의 존재 의의. 추억에 대한 환영이 말이죠. 이젠 거의 기억도 나지 않는 그 시절입니다,

그곳에는 당신을 포함해서 (탐사자 인원수)명의 사람들, 아니 친구들. 친구라고 불렀던 추억이 일렁입니다.

◆ 본문

01 학창시절: 봄

▶ Mid Day

▶ たこさんウイナー

창문 너머로 슬슬 꽃나무들이 개화하는 시기입니다. 설레는 학교생활, 설레는 새학기는 고사하고 교복을 입고 아침 일찍 등교하는 이 인생에 무력감을 느끼고 있을지도 모르겠네요. 어쨌거나 우리는 남은 기간동안 어른이 될 미래를 위해 열심히 학창 생활을 바쳐야 했습니다.

불행인지 다행인지, 우리는 “우리”였습니다. 학창생활을 함께하며 동고동락한 “우리”.

▶ 첫 대화

처음 대화를 시작한 계기는 사실 별 볼일 없었습니다. 우리는 팀 활동을 해야했고, 선생님이 우리를 묶어뒀을 뿐이었습니다.

토론을 통해 수수께끼 투성이의 말을 해석하고 그 안에서 좋은 해답을 찾아내야 했던 간단하면서도 깊게 생각해야하는 수행평가. 책상에 모여 앉은 우리는 운명처럼 느꼈습니다.

“화자가 헛소리를 하는구나...” 라고요.

하지만 그 누구도 말을 꺼낼 수 없었죠. 잘 모르는 사이인데 무식한 이미지를 남기고 싶진 않다구요! 알게모르게 눈치게임을 하던 우리의 정적을 깬 것은 **GMPC**였습니다.

GMPC: ...저기 이거 수행평가인건 아는데.

GMPC: 난 아무리 읽어봐도 화자가 헛소리하는 걸로밖에 안보여.

GMPC의 한마디로 전부 같은 생각을 하고 있던 우리는, 웃음을 참을 수 없게 되었습니다.

GMPC가 설마 너희도?! 하면서 자신의 생각이 다른 사람들과 같다는 것을 알자 긴장을 풀고 수다스럽게 이야기하기 시작했습니다. 토론은 진지한 작품의 분석은 개나 쥐버리고,, 화자 둘러싸기로 분위기가 바뀌었습니다.

(이하 RP를 진행해주시면 됩니다. 자기소개를 하거나 기회 생긴 틈에 자신이 좋아하는 것들에 대해서 이야기해보며 새로운 첫 만남을 기념해봅시다.)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

담임 선생님이 하품을 한번 쪽 하더니, 거의 다 했겠지? 토론 재밌어 보이더라. **10분** 뒤에 걸을테니 토론 내용 정리해서 제출해라— 라네요.

즐거운 대화였습니다. 우리의 인연은 이렇게 시작했었죠. 이런 영양가 없는 이야기를 하면서, 이렇게나 잘 맞는 사람일줄 알았으면 학기가 시작되자마자 말이라도 걸어볼 걸 그랬나봅니다.

▶ 지각생들

함께 등교하다가 있었던 일입니다. 평소대로 걸어갔다면 신호에 하나도 안걸린다는 가정 하에, 대략 **10분**, 운 나쁘면 **15분**까지 걸리는 거리입니다. 늘 아슬아슬하게 도착하곤 했지만, 오늘따라 발걸음이 무거웠던 탓일까요. 아아~ 학교 가기 싫어를 연발하면서 유난히 더 질질 끌고 싶었습니다.

GMPC: 야! 이럴 때 아니야 지금 **45분**이야!!!

이런 망할! 등교 시간은 **50분**까지입니다. 심지어 학교는 오르막길. 방금 옆으로 누군가 썩 하고 스쳐지나간 것이 신호였습니다.

웬다! 그것 외에는 아무 생각도 들지 않았습니다. 초인적인 힘을 발휘해서 오르막을 오르고, 신호를 기다릴 새도 없이 자동차가 지나가는 타이밍을 봐서 무단횡단! 뒤에서 다른 녀석이 미친새끼가!!하고 외치는 소리는 무시해줍시다. 무작정 달리고, 달리고, 달려서 교문 앞에 도착하면...

- 민첩 판정

민첩 / 행운 어려움 판정	
<p>어려운 성공</p> <p>무진장 뛰어서 사람들 사이를 নিজ처럼 속! 속! 오늘 몸이 가벼운걸 보니 운세 1위일지도...!</p> <p>교문에 아슬하게 들어가는 그 타이밍에 맞춰 50분을 알리는 종이 울립니다. 아슬하게 들어온 앞선 다른 학생들도 헉헉대며 숨을 고르고 있네요.</p> <p>뒤쳐진 녀석들은 선도부에게 막혀서 반 번호 이름을 떼이고 있네요. 쫂쫂!</p>	<p>성공 / 실패</p> <p>...</p> <p>... 좋아요. 아무리 초인적인 힘이라 해도 우린 아직 학생이라고요? 교문에서 반 번호 이름을 뜯기고는 나란히 1층 중앙 복도에서 선도 선생님에게 잔소리를 한참을 들었습니다.</p> <p>벌점이 1점 체크되었고, 선도부 선생님이 바라바라 화를 내시네요. 쟈장, 노력했다구요.</p>

선도부 선생님께 진탕 혼나고 나서 교실로 돌아가 조례를 마치면 (민첩 판정에 성공한
탐사자)가 깔깔거리며 놀려줍니다. 하하!

음, 오늘 1교시는 자율입니다. 선생님은 할 것 없는 애들은 모의고사나 풀어보라며 교탁에
인쇄해둔 모의고사를 올려둡니다. 몇몇 학생들이 모의고사를 챙기고 선생님은 교실 밖으로
나가시네요. 흠, 완전 자유다 이거죠?

(이하 RP를 진행해주세요. 쪽지를 건네거나, 자리를 옮겨 앉거나... 속닥거리면서 놀아도
되겠네요!)

- 모의고사를 풀고 가채점을 해본다면, 교육/지능 판정
(높은 학년의 모의고사를 푼다면 복합 판정도 재밌겠네요!)

교육 / 지능 판정	
<p>성공</p> <p>음, 음음. 모의고사라 해도 이미 다 배운 내용들이잖아요? 속삭속삭 풀어보고 빨간 색연필로 확 확 채점을 하면...</p> <p>이럴수가, (교육+2D20)점입니다....! 세상에 마상에. 다음 모의고사가 기대되는 점수네요. 어쩌면 당신은 제대로 하면 톱을 노릴 수 있는 천재일지도 모릅니다!</p>	<p>실패</p> <p>흠... 어려워요. 어렵다구요! 글쎄 아직 겨우 제대로 된 모의고사를 치룬지 몇 주 되지도 않았는데 너무 야박한거 아닌가요?</p> <p>그리고 있으면 (성공한 탐사자)가 폼, 하고 조롱의 눈길을 보내는 것 같네요. 열받아, 열받아!!!! 아아, 아무래도 당신은... 저 콧대를 꺾기 위해서라도 열심히 공부해야겠습니다.</p>

- RP가 많이 늘어나거나, 혹은 소란스럽게 해버릴 경우

톡톡, (탐사자)의 뒤에서 누군가 어깨를 두드립니다. 정체는... 담임 선생님?! 언제부터
계셨던거죠?! 상냥하게 웃는 모습과 정적 속에서 재깍이는 시계는 우리의 즐거운 대화
끝남을 알립니다. 그래요, 공부해야겠죠. 중간고사도 얼마 안남았는걸요. 하하.

▶ 꽃놀이

학교 운동장 한 구석에는 학교만큼 나이를 먹은 벚꽃과 목련이 있습니다. 급식실과 강당을 지나 운동장의 끝까지 가면 할애비 벚나무가 화려하게 피어있습니다. 할애비라고 부르는건 분명 우리 뿐만은 아닐 것입니다.

다함께 급식을 후다닥 해치우고는 매점에서, 집에서 가져온 간식거리를 꺼냅니다. 어차피 지금 체육복 차림이잖아요! 맨 바닥에 풀썩 앉으면 (깔끔한 성향의 탐사자)가 뻑 소리를 지르면서 분리수거장에서 대충 널찍한 상자를 가져옵니다.

꽃놀이 갈 필요 있나요? 솔직히 우리 학교 벚꽃이 제일 화려한 것 같습니다. 입시니 공부니 같은거 잊고 과자나 까먹으면서 평범한 이야기들을 해봅시다.

(이하 RP입니다. 당시 유행하던 간식들을 가져와도 좋겠네요. 아예 각잡고 돛자리를 가져온 탐사자가 있을 수도 있겠네요!)

(가벼운 야옹이 이벤트입니다)

한참 이야기꽃을 피우던 중에 “우루릉”하고 뭔가 말랑한 소리가 들립니다. 교문에서부터 똥똥똥똥 걸어온 학교 앞 서점에서 돌봐주는 길고양이입니다. 이름이 한둘이 아니라서 적당히 부르고 싶은대로 부르는게 전통이라면 전통이겠네요. 일단 서점 사장님 부부께서는 “야옹이”라고 부릅니다.

- 고양이와 함께하고 싶다면 매혹 판정
(대실패가 나온다면 고양이가 할퀴지도요. 대성공이라면 무릎위로 안착!)

매혹 / 동물 다루기 판정	
<p>성공</p> <p>“그르릉 우에앵 빼와앙” 아~ 너무 귀여워요! 이마를 꿈 부딪히고 꼬리는 바짝 섰네요. 살짝 자세를 낮추더니 꼬리부근을 두드려달라는 것 같습니다. 경계하지도 않고 귀엽네요. 미간에서 이마를 타고 살살살 긁어주면 아이고, 아이고! 행복하다는 표정이네요.</p> <p>부럽지? 하는 표정으로 간택받지 못한 친구들을 골려주기나 해볼까요?</p>	<p>실패</p> <p>앗, 탐사자가 손을 뻗자마자 고양이는 뒤로 샤샤삭 물러납니다. “우웅...” 하는 낮게 그르릉거리는 소리를 냅니다. ...경계하는걸까요. 뭔가 잘못된게 있었던걸지도요. 이를테면, 오늘 나온 급식의 냄새가 배었다던가.</p> <p>아아, 고양이님에게 간택받지 못했습니다. 어쩔 수 없이 내일 쓰다듬어줘야겠습니다.</p>

- **RP**가 많이 늘어지거나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

휙—하고 큰 바람이 이쪽으로 세게 불어옵니다. 으흠, 하고 (긴 머리의 탐사자)의 머리카락이 입으로 들어가고 바닥에 깔린 상자가 들썩입니다. 까악~ 까악~ 하면서 답답않게 귀여운 소리나 내면서 즐거워하면 바람에 위로 솟아오른 벚꽃잎이 바닥으로

천천히 떨어집니다. 꽃비가 머리 위로 떨어지는 광경은 절경입니다. 이대로 시간이
벗어버리면 좋겠다고 생각하면서... 점심시간이 끝나는 종을 기다립니다.

▶ 졸업식

(일본 배경 한정 이벤트)

📺 **桜ノ雨 - halyosy (Piano Cover) / 深根**

아, 처음 시작부터 이런 광경을 보여주는걸까요. 하늘은 옅은 파스텔톤이고, 빗꽃비가 앞을
가릴 정도로 쏟아집니다.

한 손에는 졸업장이, 다른 손에는 꽃다발이.

모두가 다 같은 옷을 입는것은 아마 이게 마지막일 것입니다. 동등한 관계에서 같은 교육을
받고, 비슷한 추억을 쌓으며 미래를 위해 스스로를 깎고, 깎고, 또 깎아왔던 나날이 끝이
납니다.

마지막 합창까지 끝내면 전부 일어서서 박수갈채를 보냅니다. 나에게, 당신에게, 옆자리의
친구에게, 우리들에게 말이에요. 몇몇 친구들은 훌쩍이고 있고, 뒤의 부모님들의 자잘한
셔터소리 속에서 번호 다른 우리들은 기어이 학교의 가장 큰 빗꽃나무 아래에 모일 수
있었습니다.

어떤 순간에도 항상 끝나면 놀러 다니던 우리들은, 이번엔 함께 놀 수 없습니다. 어째선지,
부모님들에게 붙잡혀버린 나머지 친구들과의 한 때는 이렇거나 허무하게 마무리됩니다.
아무래도 부모님들은 자기 자식의 마지막 졸업식을 놓치고 싶지는 않았던 것 같습니다.

(이하 RP입니다. 탐사자들 전원, 부모님과의 개인 약속으로 인해 이후 함께 놀 수 없습니다.)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 충분히 이야기를 마쳤을 때

시작은 (탐사자)였습니다. 휴대폰이 미친듯이 울리더니, 뭐하냐고 빨리 나와서 점심 먹으러
가자는 부모님의 호통소리가 휴대전화 밖까지 울립니다. 한번 깔깔 웃어주며 작별인사를
합니다.

또 만나자고.

우리 우정 영원하다고.

가끔 연락할테니, 받아달라고.

그런 형태 없는 약속을 뒤로하고 우리는 헤어집니다. 부드럽게 머리 위로 떨어지는
빗꽃잎이 바람이 불어오면서 앞을 가립니다. 얼굴 앞을 손으로 휘적이며 꽃잎을 날려
제대로 앞을 보면, 이미 우리들은 뿔뿔이 흩어져 있습니다. 달콤한 꽃향이 관스레 마음을
쿵쿵 짰습니다.

언젠가, 연락해야지. 같은 명확한 계획 없는 언제나 있는 다짐은...

그렇게 우리를 **n**년동안 갈라놓게 되었습니다.

영원이라는 말은, 이렇게나 덧없는 말이었네요.

02 현재: 단체 메신저

▶ petit bouquet

▶ 엔드롤

번쩍, 하고 눈이 뜨입니다. 그와 동시에 램프의 불이 훅 하고 꺼집니다. 아... 추억여행이 끝났네요.

즐거웠던 추억에서 입은 옷들은 이미 다 버려졌습니다. 사이즈도 맞지 않고, 지금은 교복 디자인도 바뀌었던 것 같습니다. 흐릿한 학교 밖 풍경들은, 그리 오랜 시간이 지난 것 같지도 않은데 크게 달라져 있습니다.

- 탐사자 전원 정신력 판정

정신력 판정	
성공 그래도 뭐... 좋은 경험이었습니다. 학창 시절의 우리는 꽤나 사랑스러운 모습이었네요.	실패 조금 더 만끽하고 싶었습니다. 권장 이용량은... 얼마나였더라. 어째서 우리는 이렇게나 멀어져서 바보같은 이야기도 못하는 사이가 되어버린걸까요. 다시, 추억에 빠지면 좋을텐데. 아니, 추억이 현실이 되면 좋을텐데..... 이성 판정. (1/1d4)

그 순간 땡동—!하며 메신저 알림이 울립니다. 확인해보면... 방금 환영에서 만났던 오랜 친구들의 이름이 적혀있습니다. GMPC가 모두를 단체 메신저에 추가한 것 같습니다. 반가운 이름들입니다.

GMPC: 안녕! 오랜만이지! n년만인가??

채팅이 하나 올라가자, 읽은 사람의 수만큼 채팅 아래의 숫자가 빠르게 없어집니다. 아, 전부 다 여기 있나보네요. ...인사라도 할까요? GMPC의 말대로 우리, n년만에 첫 연락이잖아요. (메신저를 사용하여 RP를 한다고 가정하고 있기 때문에 실제 채팅을 치는 것 처럼 단타를 추천드립니다. 혹은 진짜로 단체 채팅방 하나를 아예 만들어도 좋겠네요!)

GMPC: 아니 음. 새삼스럽긴 한데.

GMPC: 너네 그 BCD써봤어? 그 추억팔이 램프.

GMPC: 거기 너네가 나왔거든. 추억이네~ 싶어서 연락했어.

GMPC: 그 때 기억나? ...(이하 학창시절 RP에 대한 이야기)

이후 환영에서 보았던 것들을 토대로 RP해주시면 됩니다. 정보량이 적기도 하고 아직 어색한 사이니까, 적당히 안부만 묻고 넘겨도 좋습니다. 첫 만남 때 어떤 느낌이였는지, 이런 사람일거라고 생각했다~ 그런 반응이라서 놀랐다~ 이런 관심사가 있어서 좋았다~ 같은 식으로 위에서 진행했던 RP를 기반으로 감상 내지 회상을 진행해주시면 좋을 것 같아요. (첫 만남부터 대뜸 자기 신상을 날날히 드러내는 사람이 없을거라고 가정하고 있습니다만, 그런 PC가 있을 경우 RP 시작 전, 이번엔 인사치레 정도만 하자고 알려주세요.)

- RP가 많이 늘어지거나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

GMPC: 그러고보니 다들 안피곤해? 지금 벌써 11시반이야.

아~ 그랬었죠. 내일을 위해서라면 슬슬 잠에 들어야 할 시간입니다. 휴대폰을 충전기에 꽂고, 양치도 하고, 다음 날의 평온한 일상을 보내기 위해 잠들 시간입니다. 오랜만에 연락해서 좋았던 것 같습니다. 새삼스러운 것도 사실이죠. 그야... n년동안 연락도 없던 친구들인걸요. 다들... 어떻게 지냈을지 궁금해지네요. 잘자라고 통상적인 반응을 보내면, 잘 준비는 끝입니다.

GMPC: 🥰

내일 이시간에, 또 램프를 켜보는게 좋겠네요.

03 학창시절: 여름

📺 | 프리-BGM : NO.87 | 보사노바 | 재즈 |明るい| おしゃれ| テンション上がる |

해가 길어지고 땅이 뜨거워지며 가만히만 있어도 살이 저절로 구워지는 여름날입니다. 벌써 몇몇 학생들끼리는 우리가 생겼고, 1학기도 끝나가면서 반 친구들의 격차와 개성에 대해서도 어느정도 외워진 시점입니다. 그리고 이놈의 학교는 말이죠, 학생들 몇십명씩 넣은 교실 온도는 26도로 맞춰두면서 교무실은 칼같이 18도를 지키는 것이 열받습니다!

뭐, 우리가 할 수 있는게 뭐가 있겠어요. 손풍기와 부채로 연명하는 삶 정도지 않겠나요. 아이스크림이나 먹는 하루하루를 버티며 1학기의 마무리를 지어가는 나날의 반복입니다.

▶ 일탈

폭 째는 여름은 비가 공기를 차게 만든다 해도 그다지 반갑진 않습니다. 습도를 올리는 주범! 너무 더워서 비가 와도 땀은 나기 마련입니다.

그런 축축한 매일매일 중 오늘은 기말고사 이튿날. 어제의 시험결과는 어땠나요? 오늘 시험 결과는요? 내일이면 시험이 끝나지만, 비 예보는 앞으로도 계속될 것만 같습니다.

장마철이란 그런 거니까요. 그래도 뭐, 기말고사가 왔다는 것은 곧 여름방학이 다가온다는 뜻이겠죠.

용기종기 모여서 복도에서 가채점을 하고 있으면 GMPC가 터덜터덜 들어와 해탈한 듯한 얼굴로 탐사자들을 반깁니다.

GMPC: 내 시험지 미쳤어. 여기서도 비가 아주 주룩주룩.

GMPC: ...주룩 주룩. 인생 쫓났네 쫓났어. 죽어야겠다 허허.

음... 좋아요. GMPC가 기어이 자신의 시험지 꼬라지를 보고 미쳐버렸나봅니다.

어차피 시험도 끝나서 곧 하교하는데 미친 척 하고 놀러가볼까요? 학원도 공부도 다 때려치고 PC방! 노래방! 보드게임 카페! (탐사자)의 집에 무작정 쳐들어가서 콘솔 게임이나 할까요?

(당시에 유행했던 놀거리들로 구성해주시면 됩니다. 그 시절에 유행했던 것들을 먹으러 가도 좋겠네요!)

(예를 들면 10년대에는 허X버X침이 유행했었죠. 그 쯤에 불X볶음면도 인기가 대단했죠! 20년대라면 역시 두바이 디저트나 탕후루려나요? 마라탕이라던가!)

(RP를 진행해주면 됩니다. 시내로 놀러가봅시다. 지긋지긋한 학교나 시험 따위 다 때려치고 놀러가자고요!)

(빠지려고 하는 친구가 있을 경우 대인기능으로 꼬셔보는건 어떨까요?)

- 땀흘리며 야외에서 놀고 싶을 경우 행운 판정

행운 판정	
성공 어라, 슬슬 집으로 돌아가기 위해 청소시간을 보내다 보니 우렁차던 빗소리도 거의 멎었습니다. 환기 차 창문을 열어보면 비는 어느새 다 그치고 해까지 뺏습니다. 이 얼마나 기적같은지! 곳곳에 고인 물웅덩이가 반짝반짝거리고, 창문에 반사된 무지개에 하나 둘 손을 올려 가지고 놀입니다. 날씨가 좋아져서 다행이에요. 그럼 오늘은 밖에서 노는걸로 할까요?	실패 우르릉 광! 과가가가각—! 우와, 그거 뭐죠? 방금 엄청난 번개가 쳤던 것 같습니다... 이런 날에 밖에서 노는건 좀 위험할 것 같네요. 차라리 실내활동을 하죠. 그냥 안놀고 공부하는게 맞긴 하지만, 지금 우리는 그럴 기분이 아니거든요! 실내활동으로 노는걸로 합시다.

- RP가 많이 늘어나거나, 슬슬 그만 놀아야겠다 싶을 때

지이잉—

(통금이 있을법한 탐사자)의 휴대폰이 울립니다. 부모님인걸까요? 전화를 받고 네, 네네 같은 소리를 조금 합니다. 음, 그러게요. 지금 시간은 거의 저녁입니다. 슬슬 집으로 돌아가야겠죠. 놀긴 했지만 시험공부를 아예 안할 수는 없기도 하고요. 아무리 해가 길어진 여름이라지만 시간감각이 망가진 것 아닌가요?

내일을 기약하며 각자 버스, 택시, 도보로 찢어집니다. 재밌었던 일탈이네요!

▶ 밸런스 게임

더워, 더워, 더워! 그냥 가만히 있기만 해도 숨이 턱턱 막히는 어느 날입니다. 근처 가게에서 아이스크림 하나씩 사서 하교하는 길입니다. 와삭, 와삭... 차갑고 딱딱한 저렴한 아이스크림의 맛은 그냥 설탕물에 색소를 넣었을 뿐인 얼음덩어리입니다. 그게 그렇게 맛있어서 이 시기만 되면 다같이 줄줄이 서서 사먹었었죠.

치르르 치르르, 울리는 시끄러운 매미 소리는 조금 떨어진 친구의 소리를 잡아먹을 정도로 우렁칩니다. 손풍기를 틀거나 너덜너덜한 L자파일로 부채질하면서 걸어가면 차도 도로도 전부 일렁거리는 무더운 날입니다.

이런 날에 길을 걷는다는건 좋은 생각이 아니었을지도 모르겠습니다. 하지만, 그렇다고 습하고 냄새나는 버스에 옹기종기 모여 타는 것도 싫고 말이죠. 뜨거운 햇살에, 지루한 학교생활에 머리는 생각할 힘을 잃어버리고 하나 둘 씩 이상한 헛소리나 하기 시작합니다.

GMPC: 매일 아이스크림이 공짜인 대신, 세상 모든 아이스크림이 이 와삭와삭 아이스크림뿐인 세계.

GMPC: ...VS 평생 아이스크림 못먹는 대신 어떤 음료든 아이스크림 온도로 마실 수 있는 세계.

평소라면 헛소리하지마, 미친거 아냐— 라고 답했을지도 모릅니다. 하지만 이 더운 날 나무 그늘, 신호등 파라솔만 보면 으악 하고 뛰어들어가는 우리들에겐 그런 것들을 판별할 능력 따위 존재하지 않습니다.

(RP를 진행해주면 됩니다. 어처구니 없는 밸런스게임이나 해볼까요. 가능하면 탐사자들의 개성을 보여줄 수 있는 방향으로 하면 좋겠네요!)

(얼마나 헛소리여도 되냐면 진지하게 지구 평평설을 주장해도 됩니다.)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 슬슬 그만 놀아야겠다 싶을 때

그렇게 몇번 헛소리로 둘둘 싸인 게임을 하다 보면 도로에 원래 댕어도 뒹을 버스가 지나갑니다. 창문에는 고통스러워하며 최대한 눈을 안마주치려 하는 사람들로 뻑뻑하게 채워져 있네요. 보기만 해도 덥지만, 최소한 에어컨이 틀어져 있었던거겠죠.

이런저런 감정이 드는 것도 잠시, 훅 하고 선선한 바람이 불어옵니다. 땀에 송글송글 맺혔던 땀이 아주 잠깐 차갑게 말라붙습니다. 땀에 웅친 머리카락 속의 뒤통수가 서늘해지는게 기분 좋네요.

어느새 목적지 근처입니다. 집에 갈 사람은 가고, 좀 더 밖에 있을 사람은 돌아다녀야겠죠. 이 날씨에 밖에 더 있고 싶은 마음은 없지만서도요.

GMPC: (어처구니 없는 밸런스게임의 의견 1개를 말해주세요)

GMPC: 내가 진짜 진지하게 내일 관찮은 소젓거리 들고 갈테니까 그런 줄 알아!

아무래도 내일 **GMPC**는 요상한 밸런스게임을 또 가져올 것만 같습니다. 흠... 뭐 당분간 심심풀이로 즐거울 것 같습니다. 학교에서 놀만한 것이라고 해봐야 겨우 수다떨기 정도 아닐까요. 바닥에 앉아서 마피아게임이나 그런 것들을 즐기기엔 사람이 묘하게 부족하기도 하니까요.

▶ 여름 축제

▶ Pawprint Panic!

(한국 배경일 경우 지역 축제, 일본 배경일 경우 나츠마츠리가 되겠네요! 흔한 래퍼토리로 준비했으니 배경, 상황에 맞춰 적절하게 개변해주세요. 대학 축제여도 좋겠네요!)

여름의 즐길거리는 낮에만 있어선 안됩니다. 낮에는 피부도, 정신도 태양에 잔뜩 익어버릴거라구요! 말 그대로요. 그래서 그런지, 여름에 열리는 축제들은 대부분의 이벤트가 저녁시간대로 몰려 있습니다. 직장인을 배려한 걸지도 몰라요. 시원한 밤바람이 불어오는 축제의 거리에는 벌써부터 솜사탕과 풍선들이 가득합니다.

행사장 안쪽에는 (축제 테마)에 어울리는 장식물들이 가득합니다. 예쁜 조명들이 반짝반짝 빛나고 사람들은 다들 함박웃음을 짓고 있네요. 행사장의 중앙쪽에는 지자체에서 연애인을 불렀는지 무대 준비가 한창이네요.

알록달록한 간판을 둔 부스들에서 사람들이 이것저것 다양한 것들을 팔고 있습니다. 열쇠고리, 인형, 접시같은 생활감 넘치는 물건들에 닭꼬치, 타코야끼, 순대를 파는 푸드트럭도 있습니다. 아, 카페 부스도 많네요. 지역 특색을 살린 특산품 먹거리들도 많이 있습니다.

하지만 청춘 가득한 우리에게 가장 관심이 있는 것은 뭐니뭐니해도... 게임입니다! 풍선 맞추기, 오리 건지기, 공 던지기! 재미있는 게임들이 가득하네요, 경품도 있으니 어디 즐겨볼까요?

(RP를 진행해주면 됩니다. 게임은 적절한 판정으로 진행해주시면 됩니다! 평범하게 음식 부스나 굿즈 부스를 돌아도 되고, 포토존이 있다면 추억 사진을 남겨도 좋겠네요.)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 게임을 하면서 판정을 과하게 많이 굴렸을 때

그렇게 재밌게 즐기고 있던 중, 휘이잉— 무언가 날아가는 소리가 나며 일 순간 주변이 조용해집니다.

핑!

축제의 꽃이 하늘 위에서 거대한 빛을 터뜨립니다! 불꽃들이 화려하게 산개합니다. 이윽고 하나 둘 폭죽이 추가되더니 밤하늘은 불꽃놀이로 밝게 빛납니다. 별은 가려지고, 폭팔하는 소리는 북소리와의도 같고, 옆에서 까야 까야 하는 사람들의 환호성은 노랫소리와의도 같습니다.

즐거운 밤이네요, 그렇죠?

04 현재: 추억 이야기

▶ 夏に浮かぶ

번쩍, 하고 눈이 뜨입니다. 그와 동시에 램프의 불이 훅 하고 꺼집니다. 또다시 추억여행은 램프의 연기와 함께 흩어져갑니다. 여름이었네요. 누구보다 눈부시던 여름. 폭 째는 습기 속에서 우리는 파란 하늘을 노래했었죠.

- 탐사자 전원 정신력 판정

정신력 판정	
성공	실패
정말이지, 이 친구들과 이렇게 신나게 놀았던 게 옛그제만 같은데 말이죠. 메신저도 없었으면 추억을 그저 회상하기만 했을 것 같네요.	다들 어떻게 지내고 있으려나요, 멋진 인생을 살아가고 있는걸까요. 하지만 오랫동안 만나지 못한 친구들에게 갑작스럽게 함께 다시 놀자고 제안하는 것은 힘든 일입니다. 우리는 어쩌서 이렇게나 멀어져버린걸까요. 조금 더, 이 추억을... 만끽하면 좋을텐데.... 이성 판정. (1/1d4)

그 순간 땡동—!하며 메신저 알림이 울립니다. GMPC입니다. 행동력이 좋네요.

GMPC: 다들 퇴근했어?

채팅이 하나 올라가자, 읽은 사람의 수만큼 채팅 아래의 숫자가 빠르게 없어집니다. 아, 전부 다 여기 있나보네요. 적당히 대답을 해주면 GMPC가 이야기를 꺼냅니다.

GMPC: 나 지금 맥주 한 캔 깎다? ㅎㅎ

GMPC: 솔직히 우리 그 때 정말 웃기게도 놀았는데 ㅋㅋ

GMPC: 나 아직 너네랑 같이있을 때 샀던 인형 가지고 있어

GMPC: 그 때 기억나? ... (이하 학창시절 RP에 대한 이야기)

이후 환영에서 보았던 것들을 토대로 RP해주시면 됩니다. 이전과 동일하게 추억을 회상해봅시다.

갈피를 잡기 힘들 경우, 여름이었다 같은 분위기로 즐거움으로 가득찼던 아무것도 모르던 그 시절의 웃음 넘치는 순간에 대해 이야기해보는걸로 하죠.

- RP가 많이 늘어지거나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

GMPC: 내일은 비가 올거래. 꼭 우산 챙겨가.

상냥하다면 상냥하고, 비지니스다운 이야기라고 한다면 그것도 맞는 말입니다. 이렇게라도 옛날 이야기를 하며 떠들 수 있는 사람이 있다는건 좋은 일이네요. 그냥, 요즘에는 다 사회인

옆에 사회인, 전부 친구보다는 동료에 가까우니까요. 우리는 미래에 대한 막연한 걱정보다는 당장 오늘내일하는 아슬아슬한 발판 위에서 돈과 인맥과 싸워야하니까요.

잘자라고 통상적인 반응을 보내면, 잘 준비는 끝입니다. ...공상맞게 맥주라도 한 캔 따볼까요.

GMPC: 잘자 잘자 잘자!

내일 이시간에, 또 램프를 켜보는게 좋겠네요.

05 학창시절: 가을

▶ 慙愧

▶ I Secretly Love You (Piano & Cello)

한창 심란한 2학기의 시작, 밝히면서 은은하게 퍼지는 은행 구린내와, 붉게 물들어가는 단풍, 사부작거리는 낙엽소리와 달콤한 과일들의 계절. 정말 오감 곳곳이 자극당하는 이 계절은 우리들 같은 수험생들에게는 그다지 즐겁기만 한 계절은 아닙니다.

우리의 미래를 자로 재고, 적합한지 부적합한지를 비교하는 시기. 등급이란 이름이 목을 옥죄는 시기. 스스로를 멋진 인간처럼 보이도록 재단하는 시기. 이제 정말 진지하게 미래에 대한 생각을 할 수밖에 없는 계절입니다. 습한 공기를 치우며 불어오는 건조하고 선선한 바람만이 우리의 복잡한 마음을 위로합니다.

▶ 진학

이 쯤에 진로를 확정짓는 학생들이 많습니다. 새삼, 2학기라는 것이 실감납니다.

(3학년인 경우) 어쨌거나 혹시 모를 상황에 대비해서 수능도 신청했지만, 아님 친구들도 많겠죠. 상향을 노리고 지원한 뒤, 면접 시기를 기다리며 친구들과 모의 면접을 돌리는 학생들과 예체능 계열로 들어가 학교를 빨리 마치고 실기시험을 치르러 가는 빈자리, 그리고 열심히 모의고사를 풀어나가고 있는 친구들까지.

각자 다양한 사정이 있는 만큼, 그 꿈도 다양합니다. 대학 자체가 목표일수도 있고, 대학을 포기하고 바로 취업하고자 할 수도 있겠죠. 우리는 어떤 꿈을 가지고 있나요? 터무니 없는 꿈도, 현실적으로 목표하는 진로도, 어쩌면... 그저 대학만 나온 후, 어떻게든 멋들어진 직업을 찾고자 할 수도 있겠네요.

(이하 RP입니다. 학생 당시 꿈꾸었던 진로에 대한 이야기를 해봅시다!)

- 문제 풀이를 해본다면 지능 판정
(3학년이 아닐 경우 어려움 판정으로 윗학년 문제를 풀어볼 수도 있겠네요!)

지능 / 교육 판정	
<p>성공</p> <p>갑작스러운 문제에도 짠! 짜잔! 뒤에서 덩동덩~하는 효과음이 들리는 것만 같네요. 문답을 하면서 찬찬히 풀어나가다보면... 오! 직전에 진행한 모의고사보다 괜찮은 점수가 나왔습니다.</p> <p>실전에서 이만큼 잘 나오면 인생사 탄탄대로 아닐까요? 너무 큰 기대인걸까요.</p>	<p>실패</p> <p>이 시기의 모의고사는... 난이도가 어렵다고 들었지만 이정도일 줄은 몰랐습니다. 작년이 정말 많이 어려웠다 해서 이번년도에는 난이도를 좀 낮춰줄 줄 알았는데 그건 또 아닐까봐 괜히 걱정이 되네요.</p> <p>공부를 열심히 해야겠습니다.</p>

- **RP**가 많이 늘어지거나, 전원이 스스로의 진로 방향성을 밝혔을 경우

다들 멋들어진 꿈을 가지고 있네요. 모든 결과는 다음주 쯤, 1차 합격 주간이 되면
대략적으로나마 알게 되겠죠. 물론, 수시를 포기한 녀석들에게 이 이야기는 한참 먼
이야기지만요.

선생님이 종이를 한가득 들고 와서 학생들을 모아옵니다. 생기부를 나눠줄테니, 수정사항
또는 추가할 정보가 있다면 오후 3시까지 와달라고 하네요. 찬찬히 읽어볼 필요가 있을 것
같습니다.

탄탄대로의 미래를 위해서라도요...

▶ 수학여행의 밤

꿈에 그리던 수학여행! 1박 2일의 일정! 학생들을 한 방에 몰아넣고는 절대 나가지 말라고
그리 신신당부를 하셨던 선생님의 말은 개나 쥐버리고 다들 어디에선가 নিজ마냥
탈출해서는 편의점 간식들과 삼각김밥, 음료수와 보드게임을 슬금슬금 꺼내왔습니다.

일정표의 취침시간은 9시던데, 요즘 어떤 학생이 그 시간에 잠에 들죠? 우리의 광란의 밤은
지금부터입니다!!

...라고 말한지 벌써 4시간이 지났습니다. 날이 넘어갔고, 이젠 완전히 새벽입니다. 몇몇
친구들이 잠에 들었기 때문에 떠들썩한 분위기를 낼 수는 없지만 어딘가 진솔하고
비밀스러운 이야기를 하기 딱 좋은 분위기가 되었습니다.

인기 없어 버려진 과자를 펼쳐 까두고, 자판기에서 꺼내온 음료수를 찰칵, 까서 조용히 짠~
하고 어른들 흉내를 내봅니다. 그리고 우리는 우리들만의 이야기를 시작합니다. 우리만이
공유할 수 있는... 아주 비밀스러운 이야기들요!

GMPC: 아, 솔직히 말해. 너 개 좋아하지?

까아아~ 바로 연애담! 선동과 날조로 이루어진 그럴싸한 연애소설의 진실은... 그
당사자만이 알겠죠! 어디어디, 좋아하는 사람 있나요?!

(이하 RP입니다. 로맨스 말고도 다양한 진실게임을 진행해주셔도 좋습니다. 미래에 대한 막연한 걱정들도 좋구요. 혹은, 당시 방영했던 드라마나 영화에 대한 헛소리 토크도 좋겠네요.)

- **RP가 많이 늘어지거나, 전원이 스스로의 진로 방향성을 밝혔을 경우**

중학교 소녀들마냥 까르르 까르르 웃다보니, 목소리가 조금 커진걸까요? 아니면, 정말 우연의 일치인걸까요?
 또각, 또각, 또각... 이 발소리, 특유의 굽소리는... 악랄하기로 유명한 선도 쌤 아닌가요?!!!
 쌤들 위층 쓰시잖아요?! 왜 우리 복도에 계시는... 아니, 이럴 때가 아닙니다!
 저 선생님이라면 방문을 열어재낄 가능성이 아예 없지 않아요!!! 층간소음으로 내려와서 안자는 애들 있나 식별하러 오신게 분명합니다...!! 당장, 당장 숨 죽이고...!

- 은밀행동 판정
 (대실패가 나온다면 수습하기도 전에 선생님이 문을 벌컥! 열어버릴지도!!)

은밀행동 판정	
<p>성공</p> <p>또각...또각... 또각...</p> <p>...</p> <p>미친, 미친, 미친! 지금 발소리가 멈췄어요, 하필이면 우리 반의 방 앞에서...!!!!</p> <p>...</p> <p>아, 아닌가요...? 잠깐 멈췄던 발소리는 다시 서서히 멀어집니다. 그리고 멀어진 발소리는 다시 멈추더니 곧 으아악, 잘못했어요!라며 경박한 목소리가 울립니다. 복도에 울려서 잘 모르겠지만 아무튼 엄청나게 화가 난 선도 선생님의 말소리와 함께요.</p> <p>다행히 들키지 않은 것 같네요.</p>	<p>실패</p> <p>우당탕, 쿠당탕! 아잇, 젠장, 누가 여기에 가방을 쌓아둔거예요?! 가방이 무너지면서 옆의 쓰레기통을 쳐서 요란한 소리가 나버렸습니다.</p> <p>헉, 이럴 때가 아닙니다. 조용히 하는게 안된다면 숨는 수밖에...!!</p> <p>(추가 민첩판정 성공 시) 끼익—하고 문이 열리고, 조용한 우리 방을 본 선도 쌤은... 옆질러진 쓰레기통과 무너져내린 가방더미를 보고는 에휴, 하는 한숨과 함께, 조용히 쓰레기통을 제자리에 두고 간단하게 정리하시고는 나갑니다.</p> <p>곧, 누군가와 전화를 하더니, “애들 가방탑 그만 쌓으라고 다음 년도부터는 교육 해야해.”라며 불평을 하시네요. 그 목소리는 복도를 타고 점점 멀어집니다.</p> <p>...어쩌면, 선도 선생님은 그냥 일찍 잠이 깨신걸지도 모르겠네요.</p> <p>(과반수가 성공하지 못하면, 딱 들켜 밖에서 혼나고 딱밤 한대씩 선물합니다.)</p>

수학여행에서도 이렇게나 긴장감 넘치는 하루로 마무리하는게 정말 맞을까요? 하지만, 아무튼 무사한 우리는 키득대며 이제 자자, 하고 이부자리를 펼쳐 눕습니다. 마지막일지도 모르는 파자마파티는 그렇게 저물어갑니다.

▶ 대학수학능력시험

(대학 진학을 위한 시험이라면 어떤 것이든 편하게 바뀌도 문제없습니다)

이파리는 다 지고, 차가운 겨울바람이 뼈를 깎는 것만 같습니다. 11월의 목요일은 지독하게도 우리들을 가만히 놔두지 않습니다. 따뜻한 도시락을 챙기고, 낯선 학교로 들어서서, 약 12년간의 학창생활을 마무리짓는 시험을 치루러 갑니다. 경쟁률이 어찌고, 난이도가 어찌고, 그런 이야기들로 스트레스 받을 바에는 그 시간에 한 문제라도 더 풀어서 시험 당일에 전혀 긴장하지 않겠다고 다짐했던 나날들이 스쳐지나갑니다.

시험이 끝나면,
시험이 끝나면,

우리는 놀러 나갈 것입니다.
재수따위 없을거예요!

시험을 알리는 종소리가 시작되고, 책상을 훌쩍 넘어가는 시험지를 받습니다. 마음을 가다듬고, 조금이라도 더 많이, 더 정확하게 문제를 풀어버리는거예요!

- 교육, 지능 복합판정
(해당 년도에 맞게 난이도는 재량껏 조절해주세요)

교육, 지능 복합판정	
성공 두근두근 문제풀이, 아는 것이 나올때마다 지문도 무시하고 확, 확 넘어갑니다. 이 공식은 몇번이고 풀어봤었죠! 잊을래야 잊을 수 없는 끈직한 공식입니다. 아, 그래도 많이 어려운 문법은 아니네요, 동그라미, 슬래시, 착착 문제를 쪼개다보면 금세 정답에 도달합니다. OMR카드까지 체크를 하고, 틀린 것 없나 다시 확인, 확인, 확인! ...그래도 긴장했던 것 치고는 꽤나... 문제 없이 치뤘네요! 남은 것은 가채점 뿐입니다.	실패 아, 아아, 이거 어디서 봤는데. 어! 이거 선생님이, 그, 그으으으...! 꺅— 누구야! 누가 듣기평가 때 의자를 끌어...!!! 하... 집중력도 망하고, 알던 문제들 몇개는 기억나지 않아서 제대로 못풀었습니다. 이게 뭐람, 이게 뭐람!! 아아, 다 망했습니다. ... 몰라몰라, 놀거예요! 놀거라고요!!! 수험표 들고 가서 이것저것 할인받을거라고요!!! 눈물 아니예요!! 땀이에요!!!

복잡한 마음으로 학교를 나오면, 수능을 보지 않은 개자식... 아니 수시탈출러 (탐사자)들이 반깁니다.

GMPC: 잘 봤어? 노래방갈래?

피곤했겠다, 하면서 입에 대충 길거리에서 나눠주는 종이막대 사탕을 합, 하고 넣어줍니다. 음, 달달하고 맛없어요. 그래요, 오늘은 잊어버리는걸로 해요. 오늘은 잊어버리고, 답지가 나오면, 그때 생각하는걸로 하죠.

(이하 RP입니다. 점수를 예상해보거나, 어떤 지문이 어려웠는지를 말해도 좋겠네요. 어떤 대학을 노리고 있는지도 얘기하면 좋겠네요. 최저를 맞추기 위해 수능을 치룬 수시 학생은 유난히 벌벌 떨고 있을지도요.)

- RP가 많이 늘어지거나, 전원이 스스로의 진로 방향성을 밝혔을 경우

벌써 해는 뉘엇뉘엇 저가고, 살 에는 추위는 즐거움마저 얼어 죽을지도 몰라~라고 바꿔버립니다. 저녁을 먹으러 가기엔 약간 늦은 오후 8시. 주변 식당들은 죄다 부모님과 수능을 끝낸 학생들로 잔뜩입니다.

GMPC: 편의점 갈래?

그거... 정말 좋은생각이네요!

유행하는 라면을 하나 둘 사서, 도란도란 미처 못한 이야기를 하다보면, 어느새 기억에 구름 끼듯 말이 흐려지고 지금이 정확히 어디인지 분간되지 않습니다.

그리고 직감적으로 눈치챈다, 일어날 시간이란걸요...

06 현재: 사생활

▶ 梅雨霁

▶ 氤氲之森

번쩍, 하고 눈이 뜨입니다. 그와 동시에 램프의 불이 훅 하고 꺼집니다. 그렇네요, 어쩐지 가만 있다보면 가슴 안쪽이 아려오던 불안과 불확실성에 매달리는 가을의 이야기였습니다. 우리는 최선을 다해 바둥거렸고, 그 결과 어떻게 되었었죠.

졸업 후에 연락이 끊긴 만큼, 대학에 간 친구도 바로 취업길에 들어선 친구도, 그 행방을 알 수 없게 되었습니다. 다들 뭘 하고 지내고 있을까요...

- 탐사자 전원 정신력 판정

정신력 판정	
성공 워, 그냥 물어보면 되는 것 아닐까요. 물론, 오래 떨어져 있던 친구는 거의 타인이나 마찬가지로 조금 긴장되지만요. 괜찮아요. 다들 항상 기다려줬잖아요?	실패 꿈에 대해 편하게, 아니 조금은 무서운 마음으로 말하던 때가 엇그제같은데, 우리는 벌써 동경하던 어른이 되어버렸습니다. 어른이라는 것은 그다지 행복하기만 한게 아닌 것 같네요.

	<p>그냥 같이... 미래에 대해 아무 이유 없이 꿈꾸기만 했던 그 때로 돌아갈 수 있으면 좋을텐데...</p> <p>이성 판정. (1/1d4)</p>
--	--

그 순간 멍동—!하며 메신저 알림이 울립니다. **GMPC**입니다.

GMPC: 오늘 비 장난 아니더라.

채팅이 하나 올라가자, 읽은 사람의 수만큼 채팅 아래의 숫자가 빠르게 없어집니다. 아, 전부 다 여기 있나보네요.

...그래요 다 여기 있습니다. 한명도 빠짐없이 전부.

GMPC: 있잖아, 오늘 상사에게 엄청 까였어.

GMPC: 그리고 돌아와서 **BCD**쓰니까 생각이 나더라

GMPC: 생기부 아득바득 끼워맞춰서, 어떻게든 대학 가보려고 했던 거 말야

GMPC: 지금 뭐하고 지내...? 그때 분명 내 **1**지망이...(이하 학창시절 **RP**에 대한 이야기)

이후 환영에서 보았던 것들을 토대로 **RP**해주시면 됩니다. 이전과 동일하게 추억을 회상해봅시다.

갈피를 잡기 힘들 경우, 추억거리 말고도 졸업 직후 잠깐 어떤 삶을 살았는지에 대해 **RP**해주셔도 됩니다. 학창시절 때 왜 그런 진로를 걷고 싶었는지~라던가, 학창시절 때 숨겨뒀던 개인적인 목표를 밝혀도 좋겠네요. 혹은 두근두근 사랑이야기라던가! (너 좋아했잖아! / 아닌데?? 아닌데??)

- **RP**가 많이 늘어나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

GMPC: 저기 우리 있잖아...

GMPC가 그 말을 올리자, 미리 맞춘 듯이 채팅이 멈춥니다.

GMPC: (입력중)

그리고 1분정도, 입력중이라는 문구가 화면에서 사라지지 않더니, 입력중인 시간에 비해 아주 짧은 말이 올라옵니다.

GMPC: 아니다 내일 얘기해줄게!

GMPC: 잘자!

썼다가, 지웠다가, 그랬던걸까요? 뭔가 하고 싶은 말이 있었지만 아직은 때가 아니다~라고 느꼈던걸까요? 뭔가 계획하고 있는걸까요?

아무렴 어때요. 기분이 내킬 때 말해주지 않을까요. 당장 말하라고 뉘달하기도 뭐한 시간이니까요. 달빛이 창문 너머로 들어와서인지, 평소보다 집 안이 밝게 느껴집니다.

창문에 비친 당신의 모습은... 혼자네요.

오늘의 집안은 떠들썩하지 않고, 당신을 반기는 친구들은 이곳에 없습니다.

...내일 이시간에, 또 램프를 켜보는걸로 하죠. 시간이 늦었네요.

07 학창시절: 겨울

▶ [深い夜に浮かぶ](#)

▶ [ふわり、雲を眺めて。@フリーBGM DOVA-SYNDROME OFFICIAL YouTube CHANNEL](#)

학기의 마지막을 장식하는 옷차림은, 몸을 둘둘 감싸는 롱 패딩에 따뜻한 체육복 바지 차림입니다. 이파리는 다 떨어지고, 코로 들이마시는 공기는 차갑다 못해 얼어붙을 것 같습니다.

이 시기에는 사람이 별로 없습니다. 다들 면접이나 시험으로 떠나 미래를 위해 달려나가는 중이거든요. 무엇보다, 수능이 끝났는데 굳이 열심히 수업을 들을 필요가 없다고 생각하는 사람들도 있는 것 같습니다.

우리들은 어떤가요. 아무도 없는 빈 복도의 색은 차가운 푸른색 그림자가 떨어집니다. 언젠가 대청소를 시작할 것도 같네요. 다음 학기에 우리 교실을 쓸 누군가를 위해서라도 말이죠.

▶ 첫 눈

기말고사도 끝나고, 이제 정말 학교에 나와 출석만 하는 시기가 되었을 때, 우리들 뿐만 아니라 다른 학생들도 재미없는 영화로 시간때우는 데에는 지쳐가던 참이었습니다. 누군가, 낮게 “눈이다.” 라고 읊조리기 전까지만 말이죠.

급히 창가 커튼을 드룩드룩 올려보면, 운동장 위로, 소나무 위로, 동상 위로 새하얀 눈이 포슬포슬 쌓이고 있었습니다. 첫눈입니다.

다들 괜히 기분이 들떠서는 창문을 열어 손을 쭉 뻗고 눈을 만끽합니다. 어차피 선생님도 없겠다, 께아 께아 거리며 밖으로 나가 냅다 눈 아래에서 빙글빙글 춤을 추기도 합니다.

우리는 어쩔까요. 나가서 놀아볼까요? 이 정도로 눈이 많이 오면, 금방 쌓일 것입니다. 슬슬 앞을 가릴 정도니까요!

아니면 추운데 그냥 볼 다 끄고 모닥불 ASMR이나 틀면서 담요에 싸매어 있을까요. 곧 학생들도 다 나가면 정말 우리들밖에 남지 않을거니까요.

(이하 RP입니다. 첫눈을 만끽해보세요!)

- 밖에 나가서 오래 RP할 경우 건강 판정

건강 판정

<p>성공</p> <p>오소소, 순간 소름이 돋았습니다. 으음, 촌진 촌네요. 하지만, 이럴때일수록 몸을 마구마구 움직이면 열이 슬금슬금 올라올것입니다. 아니면 따뜻한 녀석을 뒤에서 확 안아버리던가요!</p> <p>어쨌거나 아직 더 놀 수 있다구요!</p>	<p>실패</p> <p>으, 으, 으엠퉸!!!!</p> <p>쿵, 날이 촌진 촌나봅니다. 하긴 날이 추우니까 눈이 오는거겠죠. 요즘 추워서 몸 상태도 안좋은데 밖에서 눈이나 맞고 있으면 감기에 걸리는 것은 시간문제입니다.</p> <p>추워라~ 슬슬 들어가볼까요?</p>
---	--

- RP가 많이 늘어지거나, 충분히 이야기를 마쳤을 때

딩~동~댕~동

아, 수업 시작중입니다. 슬슬 이동해야할 것 같네요. 다음 교시는 뭐였더라~ 생각해보니 그런거 다 무시해도 되지 않을까요? 어차피 다 끝났으니깐요. 좋은 추억이네요. 아마 어른이 되면, 이런거 못하지 않을까요? 하루를 통째로... 쉬는시간 삼는 것 말이에요. 너무 무료해서 원초적인 즐거움을 찾는 것 말이에요.

▶ 대청소

이 정든 교실을 떠나기 전에, 학교 학생이라면 누구든 이 시기에 해야하는 것이 있습니다. 바로바로... 대청소! 이 교실을 새로 쓰게 될 후배들을 위해서, 동시에 우리가 남겨놓은 쓰레기들을 전부 싸그리 버리고 정리해야 합니다.

그리고 늘 라디에이터 밑에서 거미와 바퀴벌레가 나오는건 전통이라면 전통이었죠. 그 전통을 막고자, 담임선생님께서는 라디에이터를 전날 꺼두시고 우리에게 벌레퇴치 스프레이 2통을 하사하셨습니다. 우리는 무적이에요. 아마도...!

그렇게 청소하다보니, 누군가의 예쁜 볼펜이라던가, 썩어가던 쿠키라던가, 비닐봉다리, 쪽지, 이건... 컨닝페이퍼?! 누가 명찰 잃어버려서 돈을 내고 새로 받은걸로 뽀뽀 화내던데, 이게 여겼었습니다. 먼지투성이 인형과 열쇠고리도 나오네요. 잠깐 유행했던 스티커, 시험 중 떨어뜨린 OMR카드... 정말 별에 별게 다있네요.

걸레를 철퍽철퍽 씻어서 복도를 달립니다, 먼지가 물기에 뭍치면 한번 더 밀어서 닦아냅니다. 칠판지우개도 팡팡 털어서 희끄무레한 분필을 닦아냅니다. 심심할까봐 노래 차트도 교실 컴퓨터로 틀어놓고 말이죠.

(이하 RP입니다. 청소하면서 잡담이나 해봅시다. 새로 찾은 먼지투성이 보물을 가지고 놀아도 좋겠네요.)

- RP가 많이 늘어지거나, 충분히 이야기를 마쳤을 때

드럭 드럭, 뒤로 밀었던 책상도 원위치 시키고, 버릴 것들을 거대 쓰레기봉투와 빈 박스에 잔뜩 담아 옮기면, 우리가 맨 처음 이 교실에 왔던 때와 비슷해졌습니다. 몇몇 책상은 상태가 나빠 교체되었지만요. 어, 그리고 어떤 녀석이 깨먹은 창문도 새것입니다.

생각해보니 이것저것 새로 바뀐게 많네요. 험하게 쓰걸까요, 혹은 세월에 굴복하게 된걸까요. 잘 모르겠습니다. 이러니저러니 해도 이 교실을 쓰는 것은 오늘이 거의 마지막일 것입니다. 내일은, 그러니까, 졸업식이잖아요.

우리 정든 교실을 떠나 강당에 모여 졸업식 노래를 부르고, 졸업장을 받고, 교장 선생님의 훈화말씀을 듣고는 뿔뿔이 흩어질테니까요. 그런 생각을 하니, 지긋지긋한 교실과 학교도 왠지 아쉽다는 생각이 드는 것도 같습니다. 학창생활의 끝을 자기 손으로 마무리한 느낌이라네요.

▶ 졸업식

▶ Auld Lang Syne

학사모와, 졸업복. 강당에 나열된 접이식 의자들.

한 손에는 졸업장이, 다른 손에는 꽃다발이.

모두가 다 같은 옷을 입는것은 아마 이게 마지막일 것입니다. 동등한 관계에서 같은 교육을 받고, 비슷한 추억을 쌓으며 미래를 위해 스스로를 깎고, 깎고, 또 깎아왔던 나날이 끝이 납니다.

마지막 합창까지 끝내면 전부 일어서서 박수갈채를 보냅니다. 나에게, 당신에게, 옆자리의 친구에게, 우리들에게 말이에요. 몇몇 친구들은 훌쩍이고 있고, 뒤의 부모님들의 자잘한 셔터소리 속에서 번호 다른 우리들은 기어이 강당 구석에서 모일 수 있었습니다.

어떤 순간에도 항상 끝나면 놀러 다니던 우리들은, 이번엔 함께 놀 수 없습니다. 어째선지, 부모님들에게 붙잡혀버린 나머지 친구들과의 한 때는 이렇게나 허무하게 마무리됩니다. 아무래도 부모님들은 자기 자식의 마지막 졸업식을 놓치고 싶지는 않았던 것 같습니다.

(이하 RP입니다. 앞으로의 계획이나, 졸업식다운 작별인사, 혹은 숨겨왔던 비밀을 밝혀도 좋겠네요. 어찌되었든 감사자들 전원, 부모님과의 개인 약속으로 인해 이후 함께 놀 수 없습니다.)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 충분히 이야기를 마쳤을 때

시작은 (탐사자 아무나)였습니다. 휴대폰이 미친듯이 울리더니, 뭐하냐고 빨리 나와서 점심 먹으러 가자는 부모님의 호통소리가 휴대전화 밖까지 울립니다. 한번 깔깔 웃어주며 작별인사를 합니다.

또 만나자고.

우리 우정 영원하다고.

가끔 연락할테니, 받아달라고.

그런 형태 없는 약속을 뒤로하고 우리는 헤어집니다. 졸업식 시작 때의 찬 공기는 어느새 햇빛에 누그러져 부드럽고 따스하게 변해있었고, 은은하게 불어오는 풀의 향이, 괜스레 마음을 쿡쿡 찔렀습니다.

언젠가, 연락해야지. 같은 명확한 계획 없는 언젠가 있는 다짐은...
그렇게 우리를 n년동안 갈라놓게 되었습니다.

영원이라는 말은, 이렇게나 덧없는 말이었네요.

08 현재: 근황 보고

▶ 《Are You Lost》Advanced Piano Cover

▶ Horse Outside

천천히, 어둠에 휩싸이고, 그 어둠이 자신이 단순히 눈을 감았을 뿐이라는 것을 눈치챌 즈음, 램프의 불이 훅 하고 꺼집니다. 매캐한 연기 때문일까요. 어째선지 눈이 시립니다. 눈을 뜨면 푸른색으로 반사되는 천장입니다. 어두운 방은 창문에서 들어오는 아주 옅은 빛으로 감싸져 있습니다. 오늘따라, ...그래요, 오늘따라 조금 더 감성적이게 되어버린 것 같네요.

보고싶다고 그냥 한번 연락하면 되었을 것을 우리 사이가 뭐라고, 이렇게나 오래 걸렸을까요.

- 탐사자 전원 정신력 판정

정신력 판정	
성공 오늘 다 있을 때, 한마디 해야겠습니다. 언제 한번 만나자고 말이에요. 그냥 막연한 약속이 아닙니다. 이번엔, 날도 잡고 장소도 알아볼 생각입니다. 그야, 이렇게 끊어지는건...너무 슬프잖아요.	실패 마음 한편에는 두려움이 남습니다. 이대로 계속 친구들을 만나도 괜찮을까? 지금의 자신은 과거의 자신이 아닙니다. 많이 달라졌다고요. 과거의 행복했던 학창시절에 비해서 사회화가 되고, 이미지도 달라지고! 이런 자신을... 받아줄 수 있는 과거의 친구라니...? 그런건 존재하지 않습니다. 이성 판정. (1/1d4)

해당 시점에서 지금까지 차감된 이성의 총량이 정신력의 1/5만큼 줄어든 경우 >

Ending. 3

(이성이 차감될때마다 하루가 지나, 장기광기에 도달하지 않지만! 그동안 누적된 양이 장기광기에 걸릴 정도로 이성이 깎인 경우를 칭합니다!)

(이성이 20밖에 안되는 말도 안되는 경우에는... 누적량 기준을 8로 잡아주세요...)

(아무도 조건을 충족하지 않았다면 계속 진행해주세요.)

그 순간 땀—!하며 메신저 알림이 울립니다. **GMPC**입니다.

GMPC: 다 있어?

채팅이 하나 올라가자, 읽은 사람의 수만큼 채팅 아래의 숫자가 빠르게 없어집니다. 아, 전부 다 여기 있나보네요.

GMPC: 다행이다

GMPC: 어제 말 못했던거 오늘 하루종일 고민했어

GMPC: 너네 언제 시간돼?

GMPC: 한번 만나자

아, 당신만 생각하던 것이 아니었나봅니다. 긍정의 대답들이 올라오고, 우리는 약속을 구체화하기로 합니다.

어디서 만날까요? 언제 시간이 되나요? 무엇을 하며 놀까요?

이렇게 즐거운 약속 일정이라니... 세상에, 세상에!

(RP를 진행해주세요!)

- **RP**가 많이 늘어지거나, 모든 계획이 다 짜여졌을 때

GMPC: 나 솔직히 너네가 싫다고 할까봐 좀 무서웠어. 우리 공백기동안 많이 달라졌을거 아냐.

GMPC: 그래도 만나자고 했을 때 오케이 해줘서 고마워

GMPC는 그렇게 말하며 씩쓰러워하는 이모티콘을 보냅니다.

...그렇네요. 조금 걱정이 되기는 합니다. 인지하지 못했네요. 우리는 더이상 그때 그 시절의 학생들이 아니고, 그때의 우리와는 우리는 성격이 많이 달라졌습니다.

우리는 다시 만나도 괜찮을까요?

...

아니, 이런 생각해서 뭐하세요! 만나면 만나는지 참!

...

...

그래도, 긴장되네요.

지금의 당신에게 다른 친구들이 낯설다고 느끼면 어떡하죠. 기껏 만났는데 성향이 안맞으면...?

...하지만 그래도 뭐, 사회 일을 하면서 배운게 있죠.

안맞으면, 어쩔 수 없는겁니다.

...그런거예요.

괜찮아요! 분명 잘 맞을겁니다! 우리는 예전에도 정말 잘 지냈잖아요!

지금이라고 크게 다르겠어요?!

...

...

뭔가 어색합니다. 얼마만에 이런 느낌을 받는건지, 그 느낌을 받는 대상이 그렇게 허물없이 지내던 친구들이라니.

울리지 않는 메신저는 아무래도 이 이야기의 끝을 말하는 것 같습니다. 채팅창 마지막에 올라온 GMPC의 감사인사.

뭐라 대답하기에는 읽은지 시간이 조금 지나기도 했으니, 소심하게나마 고맙다고 채팅에 하트를 남겨줍니다.

오늘은 이만 잠에 드는걸로 하죠.
긴장감과, 설렘을 안고서요.

09 현재: 동창회

▶ 少年の日

그렇게 일정을 잡고, 당일이 될 때까지 몇 번 더 램프를 사용했습니다. 그리운 추억이 일렁이던 것은 같습니다. 하지만, 짧다면 짧고 길다면 길었던 인생사, 어떻게 같은 시기만 보겠습니까.

그동안 우리는 다양한 추억을 곱씹었고, 각자의 인생을 되돌아보는 시간을 가졌습니다.

슬프게도, 이전처럼 몇 번 연락이 왔지만 타이밍이 나빠 이야기가 이어지지 않았습니다. 그렇게 메신저는 조금씩 우선순위에서 밀려났습니다.

그래도, 약속은 나가야죠? 이 날만을 기다려왔는걸요.

그 날, 갑작스럽게 잡힌 일정이었지만 그래도 기회가 왔으니... 솔직히 옛 정을 생각해서라도 만나는 편이 좋을 거라고 생각했습니다. 수년간 보지 못했던 옛된 얼굴들은, 사회인이 된 지금과는 많이 달라져 있을 거라고 생각도 듭니다. 우리가 서로를 못알아보면 어찌죠?

빗질을 하고, 화장품도 적당히... 격식 차릴 필요 없는 가벼운 운동화도 신습니다.

...사람을 만나러 갈 때 이런 복잡한 기분을 느낀 적이 근래 있었던가요...?

이렇게나 무섭고, 긴장되며, 설레는 마음으로 누구보다 편안하게 나섭니다.

지난번 비가 먼지를 씻어내고, 우중충하던 구름은 걷히고 맑은 하늘과 따스한 햇빛이 가득한 거리입니다. 자연스럽게, 하나도 이상하지 않아. 그야, 우리는 오래 전 거의 매일 이렇게 지냈잖아요?

약속한 곳에, 우리는 하나 둘 도착합니다.

오랜만에 보는 그 얼굴들은, 어떤가요.

기억하는 그대로인가요?

해당 장면에선 민첩 순서대로 탐사자들이 도착합니다. 순서대로 현재 탐사자의 외형을 묘사해주세요. 프로필을 준비했다면 이 때 어른의 모습으로 바꿔주시면 됩니다!

묘사할 때 어린시절과 현재의 성격, 이미지의 대조되는 점이나 비슷한 구석을 짚어주면서 이 사람이, 그 때 그 사람이다! 같은 느낌만 전달해주는 걸로도 충분합니다. 어쨌거나, 우리는 수년만에 만나는 친구들이니까요.

(아래는 안내사항의 간단 제작 가이드를 사용한 묘사 예시입니다. 이전 진행했던 RP와 PC가 준비한 어른의 모습에 맞춰서 이야기해주세요.)

PC1	체육교사가 꿈이었던 PC1은, 덩치가 컸던 그 때보다 어딘가 왜소해보입니다. 상대적으로 말이에요. 검은색 반팔 셔츠는 어디가고, 부드러운 니트에 안에는 셔츠를 입었습니다. 지향하던 이미지와는 많이 달라진 모습이지만, 얼굴에 아직 어릴 적의 흔적이 남아있습니다. 지금은 무슨 일을 하고 있는걸까요.
PC2	피부색이 많이 변했습니다. 희게 떠서 얼굴에 뭐가 나면 티가 많이 나서 신경쓰던 얼굴은, 열기 앞에 오래 선 탓인지 맨들맨들하고 짙은 색으로 변했습니다. 부모님의 가게를 물려받고 싶어 하지는 않았던 것 같았는데, 기어이 요식업계에 진출하게 될걸까요? 그저 말랑하기만 하던 팔에는 근육이 촘촘히 붙어있습니다.
PC3	몰라볼 만큼 화려한 사람이 와서, 순간 잘못 본 줄 알았습니다. 머리카락도, 인상도, 패션센스도 정말 다른 사람같습니다. 그 특유의 웃음소리가 없었다면 영원히 못알아보겠죠. 물어보기 무서운 주제가 있다면, 교복 조끼에 늘 붙어있던 회갈색 털이, 전혀 보이지 않는다는거겠죠. 이미 그 때도 할머니라고 말하고 다녔는데 말이죠.
PC4	대학에 들어가고 나서부터는 완전히 연이 끊겼다보니, 알아볼 수 있을까 걱정했지만... 안경만 바뀌었지 흰 셔츠에 넥타이, 깔끔한 헤어스타일까지... 그 시절과 다를 바 없습니다. 학생의 분위기에서 좀 더 칼각이 잡히고, 어른다운 느낌을 줍니다. 왠지 안심이 될 정도로 그는 일관성 있게 살아갈 것 같습니다.
PC5	억지로 텐션을 높인건지는 몰라도 어딘가 긴장감이 있는 목소리입니다. 늘 쫄쫄알알 떠들던 녀석이었는데, 뭔가 어긋나는 느낌이 납니다. 장갑 같은건 간지러워서 못쓰겠어! 라고 말하던게 귀에 거슬릴 정도였는데 오늘, 검은 장갑을 끼고 왔네요. 심정의 변화라도 있었던걸까요?

RP를 진행해주시면 됩니다!

[08 현재: 근황보고]에서 짜여진 일정대로 잠깐의 여행도 관참고, 식당에서 고기를 구워도 되고, 카페에서 4시간동안 앉아있기만 해도 됩니다. 이런얘기 저런얘기... 다양하게 즐겨봅시다. 판정을 진행해도 좋고, 대판 싸워도 되고! PC방같은 곳에 가서 내기를 해도 좋을 것 같네요. 축제에 가서 즐길거리를 만끽해도 좋겠네요. 변화가로 나가서 각 계절에 있었던 이벤트를 미니 버전으로 즐기는 것도 좋겠네요!

혹여나 대화가 너무 진행이 안된다면 아래 리스트에서 화제를 꺼내도 좋습니다! 이제 어른이 되었으니, 추억이야기는 슬슬 정리할 때가 되었으니까요.

화젯거리 리스트				
현재 직업/상태에 대하여	결혼 여부 또는 반려동물에 대하여	과거의 첫사랑 이야기	미처 이야기 하지 못했던 비밀	인생에 대한 만족도

과거 스승을 만났던 썬	최근에 생긴 인연들에 대하여	최근의 취미에 대하여	몰라보게 바뀐 외형에 대하여	앞으로의 미래에 대하여
--------------	-----------------	-------------	-----------------	--------------

- **RP**가 많이 늘어나거나, 거의 다 되었다고 판단됐을 때.

시간이 늦었습니다. 메신저에서 작별을 고하던 것 처럼... 통상적인 인사를 하는 걸로 충분할까요. 그리고 우리는... 다시 우리의 인생을 살아가겠죠. 좁은 메신저에 하나하나 답장할 정도로 시간 여유가 넉넉하지 않은 삶을 살고 있고, 과거에 연연해하면서 영원히 그땐 그랬지를 남발하기엔 우리 사이의 공백기는 너무 길었습니다. 함께하던 시간은 짧고, 영원을 약속하는 말은 너무나도 가볍지 않았나요.

이제는 다른 얼굴을 하고, 다른 인생을 살아가는, 다른 사람이 되어버린 우리는... 청춘으로 돌아갈 수 있을까요?

탐사자 전원 다음 만남을 약속하거나, 전원 메신저에 추가적인 연락을 할 경우 >>

Ending. 1

탐사자들 중 1명이라도 만남에 회의적이거나, 이야기 없이 **RP**가 마무리 될 경우 >>

Ending. 2

Ending 1. 그 이후의 나날

▶ Sereno, Feliben - 저녁 노을에 감사를 (Guitar Version)

조건: 동창회 이후, 앞으로도 연락하는 관계가 된다.

—

동창회가 끝나고 돌아온 집안은 조용하고 불도 다 꺼져 있는 것이 왠지 쓸쓸한 느낌이 듭니다. 테이블 중앙에는 전날 사용했던 **BCD**가 놓여있습니다. 습관처럼 램프를 켜려는 순간, 웅—하고 휴대폰 진동 알림이 울립니다.

단체 메신저입니다.

...계속 앞으로도 친구였던 그 시절을 넘어서, 연락하기로 했잖아요. 다시 추억 여행을 떠날 셈인가요?

휴대폰을 들어, “오늘 재밌었어.” 라고 한마디 던져보면, 금세 이모티콘이 올라옵니다.

나도

즐거웠어

재밌었어

또 놀자

변했다면 변했고, 여전히라면 여전히 친구들입니다.

우리는 어린 날에 약속했던 영원한 친구가 되자는 말은 지키지 못했지만, 과거의 인연들을 그리워하기만 하면서 하염없이 턱이나 괴고 있던 이전보다는 다른 삶을 살아갈 것입니다.

주변 시선 따위 아무런 상관 없이 그저 즐겁기만 했던 자유로운 학창생활은 끝이 났고, 우리는 어른이 되어 자주 못만나는 사이가 되어버렸지만... 여전히 연락하고 지내는 사이가 되었잖아요.

출근하기 싫다, 오늘 날씨가 좋다, 맛있는 점심 먹어라 같은 추억 이상의 시시콜콜한 일상 이야기를 주고받을 수 있는 가볍고 자유로운 우리가 되었습니다.

언제까지고 추억에 매몰되어 그 때를 회상할건가요.
당장 현재에 그 친구들이 당신 옆에서 기다리고 있지 않습니까.

그런 생각을 조금 하면서, 램프를 집어듭니다.
오늘 하루종일 켜지 않았던 램프는 차게 식어 쉽게 해체할 수 있습니다. 기름을 분리하고, 포장되어 있던 상자에 램프를 다시 넣어두고, 책상 아래 적당히 잡동사니를 모아두는 곳에 넣어둡시다.

텅 빈 집이지만, 가슴 속 깊이 콕콕 찌르는 기대감에 그다지 슬픈 기분이 들지는 않습니다.
내일 아침인사는, 누가 제일 먼저 하게 될까요?

—

탐사자 전원 생환

보상: 이성+1D6
이제 여러분에게 **BCD**는 더 이상 필요하지 않습니다.

Ending 2. 졸업 앨범

▶ Saryuni Forest

조건: 동창회 이후, 연락이 단절된다.

—

동창회가 끝나고 돌아온 집안은 조용하고 불도 다 꺼져 있는 것이 왠지 쓸쓸한 느낌이 듭니다. 테이블 중앙에는 사용했던 **BCD**가 놓여있습니다.

오늘 있었던 일들을 가만히 회상합니다. 좋았습니다. 오랜만에 친구들 얼굴도 보고, 어떻게 변했는지, 어떤 삶을 살아가고 있는지 듣게 된 좋은 기회였습니다.

그리고 찰칵, 당연한 수순으로 램프에 불을 붙입니다. 오늘은 어떤 추억으로 마음을 달굴 수 있게 될까요.

...

...

...

건조해진 눈으로 방으로 돌아오면, 한밤중이라 그런지 조용하고 불도 다 꺼져 있는 것이 왠지 쓸쓸한 느낌이 듭니다. 테이블 중앙에는 사용했던 **BCD**가 놓여있습니다.

그 동창회 이후로 우리는 딱히 연락을 하지 않았습니다. 아무도 먼저 그 단체 메신저에 안녕, 한마디 건네지 않았거든요. 하지만, 이걸로 충분하지 않을까요? 그동안 우리가 만나고, 연락했던 이유는 우연히도 **BCD**에서 비슷한 풍경을 보아왔기 때문이었잖아요.

동창회를 하고 서로의 안부도 다 확인했으니, 굳이 다시 연락할 필요성이 없기도 합니다. 우리의 추억거리는, 우리의 즐거운 이야기들은, 전부 마음 속에 있으니깐요. **BCD**가 있잖아요.

과거의 인연에 연연해하는건 좋지 않습니다. 현재의 동료들, 친구들, 연인에게 헌신해야죠. 과거의 추억은 과거의 추억일 뿐입니다. 읽기 좋은... 사랑스러운... 그리운 추억 말이에요.

찰칵, 램프에 불이 붙습니다. 따스하고 몽글거리는 추억이 눈 앞을 가립니다.
한 편의 영화처럼,
즐거운 책을 읽는 것처럼,
가슴 속에 남아있는 일기를 조심스레 들춰봅니다.


—

탐사자 전원 생환

보상: 없음

탐사자들은 그 이후로 연락을 하지 않았습니다. 단체 메신저는 시간이 지나면서 다양한 사람들과의 연락으로 인해, 백업 파일에서 제외되었고, 마지막 대화는 2년 전에 머물러 있습니다.

Ending 3. 소년의 끝

 A2 - We don't have many days

조건: 동창회를 진행하기 전, 누군가 **BCD**에 중독된다.

—

(하루씩 지나면서 기준이 리셋되어 실제로 광기에 걸린 것은 아니나, 편의를 위해 이 시점에서 이성이 1/5 이상 차감된 탐사자를 광기상태라고 표현합니다)

띵—

아, 단체 메신저인 듯 합니다. 어디보자, 하나...둘... 어라?

GMPC: 누가 없나보네.

읽은 숫자가 사라지지 않습니다. 추억 이야기나 해보려 했는데, (광기상태의 탐사자들)은 지금 없는건가요. 그래도, 늘 하던거니까요. 그냥 가볍게 이번에 무엇을 봤는지 이야기를 해봅니다.

하지만, 평소보다 이야기하는 흐름이 그리 매끄럽지 못합니다. 이상하네요, 조금 피곤한걸까요. ...그 친구들이 없어서 그런걸까요? 하긴, 우리끼리 너무 많이 이야기해버리면 나중에 소외감이 느껴질지도 모르겠네요.

GMPC: 오늘 하고싶은 말이 있었는데, 나중에 확인하라고 하기에다 뭇하니까
GMPC: 다음에 다 있을때 말해줄게.

그렇네요, 우리는 친구들이잖아요. 무리잖아요. 같이 다니는 파티잖아요!
씩 빼놓고 뭔가 이야기를 나누는건 역시 죄책감 때문에라도 안되겠습니다.

GMPC: 잘자

...
...
...

그렇게 몇주, 몇달이 지나도록 우리는 다시 그 단체 메신저에 들어가지 않았습니다. 처음 며칠동안은 읽었나? 확인이라도 해보려고 들어갔지만, 답장도 없고 안읽음 표시만 떠있는 그 채팅창에 뭔가 말을 걸기도 애매했습니다. 우리는 지금 막 불러서 초인종을 수십번씩 눌러 놀자놀자 떼쓸 정도로 어리고 친근한 사이는 아니니까요.

아무래도 다들 바쁜 것 같습니다.
아무래도 다들 추억에 연연하지 않기로 한 것 같습니다.
그리운 마음이란건 다른 곳에서도 충분히 채워질 수 있는 감정이니까요.

잘 지낼겁니다.
정말로요.

...정말로요.

—

광기에 걸리지 않은 탐사자, 생환.
광기에 걸린 탐사자, 로스트

보상: 없음

광기상태의 탐사자는 엔딩 시작 시점에서 BCD에 중독되었으며, 과도하게 사용한 나머지 현실에서 살아갈 수 없게 되었습니다. 질식사하거나 또는 환각과 환청에 시달려 스스로, 혹은 타의로 병원에 들어갔을 수도 있겠네요.

질사사를 택할 경우, 나머지 탐사자들을 다시 만나게 되는 곳은 몇개월 뒤의 해당 탐사자의 장례식장입니다.

시나리오 후기 링크입니다!

<https://forms.gle/7kpvPsuBbMteAphu7>