

“

세상이 멸망하게 된다면, 그땐 날 찾아와줄래.

함 박 눈 의

편 지

Call of Cthulu 7th Edition w. 나리

ばたゆきの手紙
ばたゆきの手紙

「함박눈의 편지」

세상이 멸망하게 된다면, 그땐 날 찾아와줄래.

w. 나리

시나리오 카드 : 선녀(@TaoistFariy)님

CoC 7th / 타이만 시나리오 / 선형 시나리오

플레이타임 : ORPG - 4h ~ (롤플에 따라)

플레이 권장 인원 : 1

배경 : 좀비 아포칼립스

관계 : 소중한 관계 (친구, 애인, 가족)

플레이어 난이도 : ★★★☆☆

키퍼 난이도 : ★★★☆☆

로스트 가능성 : O

시나리오 개요

눈 내리지 않는 추운 겨울날입니다.

여느 때와 다름없는 일상에 비집고 들어온 순백색의 편지 한 통.

당신에게 온 편지지만, 영문 모를 말만이 한가득 적혀있습니다. 심지어 KPC의 필체로요.

세상이 멸망하게 된다면, 그땐 날 찾아와줄래.

검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈밭 위에서 기다리고 있을게.

KPC가 장난으로 보내기라도 한걸까요. 세상이 멸망한다느니, 이상한 말을 늘어뜨려놓은 걸 보면 말이에요. 그 편지는 머리 한구석에 구겨 넣어놓고서 당신은 내일을 맞이합니다.

그리고 정확히 오늘, 우리의 세계는 무너지기 시작했습니다.

주의사항

- 본 시나리오에는 **좀비... 또 좀비, 유혈, 상해** 등이 있습니다.
 - 약칭은 **[함박편]** 입니다.
 - 취향타는 엔딩만 존재합니다. 완벽한 해피엔딩은 없습니다.
 - 1차 배포본입니다. 테스트 플레이 피드백이 도착하면 시나리오가 수정될 가능성이 높습니다.
 - 궁금하신점이나 피드백 관련은 나리 배포계([@nari_1_BP](#)) DM으로 부탁드립니다.
- 감사합니다.
-

아래로는 시나리오의 전문과 중요 내용들이 작성되어 있습니다.
키퍼링을 하시려는 분만 열람해주세요.

전말

추천 브금 : [MV] SE SO NEON(새소년) Winter(눈)

노래랑 꼭 같이들어주세요 꼭 꼭 노래 진짜 좋아요 노래 짱

이야기

우리의 세계는 우리가 눈으로 보는것만이 전부가 아닌, 많은 차원들로 이루어져 있습니다. 그리고 이 차원들은 모두 요그소토스의 산하에 있고요.

시간은 무한하나 차원이 존재할 수 있는 공간은 한정적이기에, 따라서 필요를 다하거나 운이없는 차원은 멸망을 피할 수 없습니다. 새로운 차원의 거름이 되어야 하는거죠. 그렇게 차원이 멸망하고 나면, 멸망한 차원 위에 덧씌워져서 새로운 차원이 태어납니다.

그렇게 태어난 신생 차원은 이전에 멸망했던 차원을 그대로 답습합니다. 태어나는 생물체나, 일이 일어나는 모든것들도요. 그리고 그런 차원에 살아가는 사람들 중 어질고 현명한 사람은 이 현상을

정의했습니다. 바로 **운명**이라는 단어로요. 운명은 빗겨나갈 수 있으나 빗겨나갈 수 없는것. 과연 운명이 이끄는대로만 흘러갈지는 의문이지만요.

차원이 멸망하는 방법은 무척이나 다양합니다. 자연재해부터 시작해서 역병. 알 수 없는 생물체의 등장같은것들도 해당 되겠네요. 이 이야기는 멸망하고, 새롭게 태어나는 차원에서 일어나는 이야기입니다.

KPC

KPC는 새로운 차원이 만들어지기 전, 멸망한 차원에서 살아남은 사람입니다. 하지만 KPC조차 차원의 멸망에 대해 손쓸 수는 없습니다. 단지 그 차원에서 살아가던 미물일 뿐이었던걸요. 그렇게 모든걸 포기하고 죽음에 이르려고 했을때... KPC는 살아남을 수 있었습니다.

정확히 말하면 세계에서 지워지지 않을 수 있었죠. KPC의 존재는 ‘멸망한 차원에서 덜 지워진 더미데이터’입니다. 이런 경우가 흔치 않은건 아닙니다. KPC를 제외하고도 많은 존재들이 더미 데이터로써 차원의 반대편을 유랑하니까요.

더미 데이터는 각자의 염원과 한이 있어서 이 차원을 떠나지 못하는 존재를 뜻합니다. 염원이 이루어지거나, 염원을 잊는다면 사라지게 됩니다. 일반 현실세계의 귀신이 더미데이터에 속합니다.

그들과 KPC의 차별점이라면 기억입니다.

몇십억년을 지나오다보면 기억은 마모되고, 염원은 소실되기 마련입니다. 내 부모님의 원수를 내손으로 죽이고 싶다는 한을 가진 사람도, 자신의 아이를 한번만 더 보고싶다는 염원을 가진 사람도. 몇십억년의 세월에 이기지 못하고 모두 소멸되었습니다.

그런데 어째서 KPC만 기억을 가지고 있을까요?

그건 바로, 매일같이 탐사자에게 편지를 썼기 때문입니다. 소소해도 좋았습니다. 우리의 추억을 되새기면서 탐사자를 잊지 않았다는 지표가 필요했습니다. 더미데이터들은 KPC에게 미련하다고 했습니다. 바보같은 짓이라고 했어요. 보내지도 못할 편지를 하루하루 써서 뭐하냐고요. 하지만

그렇게 말했던 더미데이터들은 어느새 하나 둘 사라지고 차원의 뒷면에는 어느새 KPC의 편지와 KPC밖에 남지 않았습니다.

눈처럼 바닥을 메운 흰 편지봉투. 몇십억년을 그리 기다렸을까요. 여느때처럼 KPC는 편지를 씹니다. 또 쓰고, 또 써요. 편지밭에 눈송이같은 편지봉투가 세개정도 더 쌓였을때. 보여서는 안될 편지가 보입니다.

순백색의 편지들 사이에 유색의 편지. 바로 당신에게 온 답장입니다.
때가되었습니다. 당신의 염원을 이룰 때가.

KPC. 그의 염원은 “**탐사자를 살리는 것**” 입니다.

편지를 전해주는건 더미데이터 KPC이며, 현재 탐사자와 함께 이동하는건 새로운 세계의 KPC입니다. (아무것도 알지 못해요)

멸망했던 차원의 이야기

멸망한 세계를 떠돌던 두 사람은 우연하게도 치료제를 찾아냈습니다. 사실, 완전한 우연은 아니었죠. 멸망하기 전 차원에서 KPC와 같이 염원을 가지고 치료제를 만들어 놓은 사람이 있었을테니까요. 그 치료제가 만들어진것보다, 두 사람이 치료제를 찾아낸게 우연이었습니다.

하지만 남은 치료제는 단 하나. 둘다 병원균 감염자였기에 단 한사람만이 살아 남을 수 있었던 상황입니다. 심지어 이 둘의 차원은 시간이 오래 지나있었습니다. 그로인해 치료제 개발을 할만큼 의료인력이 남지 않았어서, 정말 세계조차 일으켜세우지 못하고 목숨 연명의 역할만 할 수 있던 치료제가었죠. 그리고 탐사자는 그 치료제를 KPC에게 주었습니다. 그걸 거부할 수 없었던 KPC는 자기 대신 죽어가던 탐사자를 보고, 무너져가는 차원을 보면서 지독하디 깊은 염원을 품습니다.

몇십억년동안 탐사자를 기억해내려 매일매일 편지를 쓰고 버틴다는건 웬만한 정신력으로 할 수 없는일이지만 KPC는 해냅니다. 자신을 살려준 탐사자에게도 똑같이 보은을 하기 위해서요. 자신의 유일한 정신적 지주인 탐사자를 생각하며 그렇게 하루하루를 버팁니다. 그리고 드디어, 그의 염원이 이루어질 날이 온거죠.

다시한번 기도합니다. 탐사자가 KPC가 아닌 자기 자신을 선택하길. 몇십억년의 염원입니다.

도입

눈 한 조각 내리지 않은 건조한 겨울입니다.

탐사자는 자신의 일과를 끝마치고서 집으로 돌아오는 길입니다. 어두워진 하늘과 길을 비추는 가로등. 손끝은 어느새 차갑게 얼어 바람만 스쳐도 아릴 지경입니다.

탐사자는 자신의 집으로 향합니다. KPC와의 관계성에 따라서 옆에 KPC가 있을 수도 있겠네요.

탐사자를 집까지 데려다준다면, 아니면 같이 살 수도 있으니까요.

탐사자가 건물 안으로 들어서면 엘리베이터 옆에 있는 우편함이 눈에 띄니다. 그것도 자신의 호수가 적힌 우편함에 든 편지봉투가요.

편지봉투에는 탐사자에게. 라는 말이 적혀져 있습니다. 명백하게 탐사자에게 온 편지입니다.

핸드아웃 [첫 번째 편지]

탐사자에게.

좋은 아침이야. 매일매일 네게 편지를 쓰는 건 슬프다가도, 이 하나하나가 나중에 나와 너에게 도움이 될거라는 생각에 열심히 쓰고 있어. 잘 지내고 있을까. 긴 시간이 지났는데도 여전히 네 생각이 많이 나. 내 친구들은 모두 떠나갔어. 홀로 남아서 외롭긴 하지만, 나도 그들이 그랬던 것처럼 염원이 있으니까. 절대로 포기하진 않을 거야.

추신, 언젠가 네가 내게 답장을 해줄 날을 기다리고 있을게.

더미 데이터 KPC의 편지가 현실 세계로 새어 나왔습니다. KPC의 염원을 이룰 때가 되었기 때문이에요. 약 몇십억 년을 늘어놓은 편지 중 하나가 배송되었다는 설정이므로 캐릭터성에 맞게 탐사자에게 편지를 써서 보내주세요.

탐사자는 KPC에게 편지를 쓸 수도, 쓰지 않을 수도 있습니다. 단지 편지를 확인했고, 그 편지를 받고 느낀 감정 자체가 KPC에게는 답장이 되어 도착합니다. 그저 KPC에게 염원을 이룰 때가 되었다는 알림 같은 거라고 생각하시면 될 거 같아요.

탐사자가 그 편지를 다 읽고 나서 확인해보니 편지는 한 장만 있는게 아닙니다. 뒤에 한 장이 더 끼워져 있어요. 그 편지의 내용은 이런 내용입니다.

핸드아웃 [두 번째 편지]

탐사자에게.

네가 추운 겨울을 잘 나고 있으리라고 믿고 있을게. 만날 날이 멀지 않아서 이게 꿈인지 사실인지 잘 모르겠어. 내가 바라는 대로 이루어질까.

있잖아 탐사자.

세상이 멸망하게 된다면, 그때 날 찾아와줄래.

검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발 위에서 기다리고 있을게.

탐사자가 편지를 둘 다 확인하고 집으로 돌아옵니다. 탐사자가 늦은 저녁 일상을 어떻게 보내는지 알 수 있겠네요. 탐사자가 자유롭게 행동할 수 있도록 합니다. 조사를 할 수 있게 힌트를 주어도 좋고요.

집

현관 등이 사람을 인지하고 깜빡이며 켜집니다. 겨울인 만큼 쌀쌀한 집안. 어서 씻고 잘 준비나 해야겠어요. 따로 당신이 해야 할 일들이 더 있던가요?

핸드폰, 컴퓨터 또는 티비와 같은 매체

매체들을 이용하여 소식을 들을 수 있습니다. 핸드폰이나 컴퓨터, 또는 티비와 같은 매체를 사용한다면 다음과 같은 정보를 얻을 수 있습니다. 뉴스 헤드라인이에요.

[알 수 없는 이유로 인한 질병 발생. 생존율 높지 않아….]

[동시에 발작, 각혈과 같은 증세가 드러나…. 보건 측 ‘해결할 수 있다.’]

이에 대한 자료들을 따로 찾아본다면 며칠 전부터 이러한 이슈가 널리 퍼졌다는 걸 알 수 있습니다. 보건 측은 호흡기 전염병으로 인해 발생한 전 세계적인 팬데믹 상황에서 그저 최선을 다하겠다는 상투적인 이야기만 이어가고 있습니다.

현재 질병에 걸린 환자들의 증세는 다음과 같습니다. 각혈. 심한 편두통. 코피가 멈추지 않기도 하고 귀에서 피가 나기도 합니다. 심하게 진행되었다면 발작 증세와 더불어 지능 감소, 인지저하와 같은 증상이 드러날 수도 있습니다.

잠에 들기 전

잠에 들기 위해 탐사자는 침대에 눕습니다. 하지만 도로에서 뭔가 시끄러운 소리를 내며 시위 같은 걸 하고 있어요. **들기 판정**을 하거나 침대에서 일어나 창가 쪽으로 다가간다고 선언하면 내용을 들을 수 있습니다.

“세계는 천천히 붕괴해가고 있었습니다!”

“내일이면 걷잡을 수없이 무너질 거라고요!”

“정부와 언론이 우리 시민들을 속이고 있는 겁니다!”

세계는 멸망하고 있다. 라는 시위 피켓을 들고 행진을 하고 있습니다. 멸망이라…. 이렇게 병이 돌 때마다 세계는 멸망할 거라고 떠도는 사람들은 많았습니다. 오늘따라 멸망에 대한 이야기가 왜 이렇게 많은 건지, 더 이상 신경 쓰지 말고 잠드는 게 좋겠어요.

다음날

보일러가 꺼지기라도 한 건지... 방안은 쌀쌀하기만 합니다. 고요하기 짝이 없는 방. 알 수 없는 두통으로 인해 잠이 깼습니다.

안 그래도 머리는 깨질 것 같이 아픈데 문밖 복도에서 싸움이라도 난 건지 연성 높은 소리와 더불어 물건이 넘어지는 소리가 들립니다.

문 너머를 **듣기 판정** 시 바깥에서 들리는 목소리가 짐승과 닮은 목소리 하나와 KPC 목소리 하나라는 걸 알 수 있습니다.

문에 달린 렌즈로 **관찰력 판정** 시 바깥에서 KPC와 미친 듯 달려드는 사람이 한 명 보입니다.

미치기라도 한 것처럼 침을 질질 흘리며 KPC에게 달려들고 있어요!

탐사자와 KPC는 좀비와 전투를 진행합니다. 탐사자는 집안의 물품을 가져와서 전투에 이용할 수 있습니다. 전투가 끝나면 주변에서 좀비 소리가 들린다는 걸 알려주세요. 두 사람이 급하게 몸을 숨겨야 할 테니까요. 집이든 외부든 어딘가에 몸을 숨겼다면 진행해 주세요. 좀비의 데이터는 룰북 p.339를 참고해 주세요.

탐사자가 어떻게 여기로 올 생각을 했냐고 한다면 KPC는 걱정되어서 온 거라고 이야기를 하겠죠. 두 사람이 룰플레이를 이어가다가 적당한 때 탐사자에게 **건강 판정**을 하게 합니다.

건강 판정에 성공했다면 피섞인 기침만 나오지만... 실패했다면 극심한 두통이 일어납니다. 건강에 성공하든 성공하지 않았든 감염 여부를 알았으므로 **탐사자 이성 판정 (0/1)**

실패한 사람은 **정신력 판정**합니다. **정신력 판정**에 성공했다면 아무런 문제가 없습니다. 그저 고통만이 일어요. 하지만 실패했을 경우에는 본능대로 움직입니다. 그러니까... KPC를 물고 싶어 해요. 두 사람이 근력 또는 민첩... 룰플레이에 맞춰 맞는 **기능치로 대항 판정**을 합니다. KPC가 탐사자에게 졌다면 물리게 됩니다. **데미지 1 탐사자 이성 판정 (1/1D3)** 이후 정신을 차립니다. 피섞인 기침과 두통. 탐사자는 그 병이 진행되고 있는 상황입니다. 그리고 만약 KPC가 물렸다면 다를 바 없는 상황이겠죠. 자가면역질환이라고 했지만 사실 이건 전염병이니까요.

두 사람이 적당히 서로를 걱정하는 룰플레이를 즐긴 뒤 다음으로 이동합니다.

KPC는 갑자기 생각났다는 듯 손을 내밀니다. 집 앞에 떨어져 있던걸 주웠다면서요. 그것의 정체는 하얀색 편지봉투입니다.

KPC가 주운 편지

어제 받은 편지와 똑같이 생긴 편지봉투입니다. 마찬가지로 감사자에게. 라고 적혀있어요. 편지의 내용은 다음과 같습니다.

핸드아웃 [세번째 편지]

감사자에게.

좋은 아침이야. 잘 잤어? 지금쯤이라면... 음, 그렇네.

당황스럽고, 무서울 텐데도 KPC를 구해줬던 그때가 잊히지 않아.

좀비 사태가 일어난 게 네게는 재앙처럼 느껴질 수도 있겠지만. 난 이날을 오래 기다려왔어.

드디어 잘못 끼워진 단추를 다시 채울 수 있는 거겠지.

다시 한번 말할게. 있잖아 감사자.

세상이 멸망하게 된다면, 그땐 날 찾아와줄래.

검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발 위에서 기다리고 있을게.

세계가 멸망하는 속도는 우리가 생각하는 것보다 빨랐었지. 우리가 조금 더 빨리 행동했다면 우리 둘 다 살 수 있었을까 하는 후회도 하기 어려웠을 만큼. 내가 가진 약이 너와 이 세계에 도움이 되었으면 좋겠어. 그러니 어서 날 찾아와줘.

추신, 밖에는 눈이 내리고 있으니까 따뜻하게 입도록 해. 너무 고통스러울 때 약국에 간다면 고통을 덜만 한 진통제를 구하기 쉬울 거야. 그러니까... 그게 약국 서랍 왼쪽에 있었던 것 같은데.

이 편지는 감사자만이 읽을 수 있습니다. KPC같은 경우에는 글이 보이지 않아요. 글을 읽지는 못했지만 KPC는 피를 토해내고 아파 보이는 감사자가 걱정되기에 적어도 고통을 덜어낼 진통제 정도는 찾으러 가자고 말을 꺼냅니다.

두 사람은 따뜻하게 옷을 입고서 밖으로 향합니다. 약국을 향해서요.

약국으로 가는 길

함박눈이 바람 한 점 불지 않는 곳에 소복이 쌓여가고 있습니다. 길가에 사람이라고는 한 줌도 보이지 않습니다. 사람이라고 말할 수 없는 괴물들만이 돌아다니고 있어요. 약국과 약국 옆 주차장이 눈에 띄니다. 주차장에는 괴물들이 어슬렁거리니 조심해야겠어요.

GM은 두 사람이 약국으로 가는 길목을 서술합니다. 어쩌면 두 사람이 약국으로 올때까지 위기가 있었을지도 몰라요. 집에서 챙겨온 무기로 전투를 진행해 약국에 들어서도 좋습니다.

약국

사람들이 쓸고 지나간 듯 약품들이 많이 보이지 않습니다. 하지만 잘 찾아보면 진통제 같은 건 하나쯤은 찾을 수 있을 거예요. 수많은 서랍들이 보입니다. 옆에는 주차장으로 향하는 문이 박살나 열려 있고요.

탐사자가 **관찰 판정** 또는 왼쪽 서랍을 살펴볼 시 잠겨있는 듯 덜컥거리는 서랍을 발견하게 됩니다. 서랍은 잠긴 게 아니라 안쪽에 뭔가로 걸려 열리지 않는 모양이에요.

근력 판정 시 손쉽게 서랍을 열 수 있습니다.

서랍 안에는 여러 종류의 진통제와 더불어 또 똑같은 편지가 놓여있었습니다.

핸드아웃 [네번째 편지]

탐사자에게.

이 편지를 본거지? 그렇다면, 무사히 약국에 도착한 것 같아서 다행이야.

있잖아. 혹시 궁금한 게 많아? 내가 편지로 네 궁금증을 해결해 줄 수 있다면 좋을 텐데...

그럼 이렇게 하자. 네가 궁금한 게 있다면 매번 네게 도착하는 편지의 뒷면에 질문을 적어줘.

그럼 다음 편지 때 답해줄게.

아 참, 그리고 검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발이라는 거 말야.

너무 오래된 기억이라서 잘 기억나진 않는데... 그곳 옆에 바다가 있었다는 게 기억나. 눈에서 뽕뽕뽕 소리가 아니라 사박거리는 소리가 들렸고... 이게 힌트가 될 수 있을까? 미안해. 내가 간직해온 기억이라고는 검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발이라는 문장밖에 없어서. 다소 찾아오기 어렵겠지만 힘내줘. 다름 아닌 너를 위해서니까.

내가 말한 장소가 이 약국에서 가까운 거리에 있진 않아. 될 수 있다면 차 같은 걸 가지고 가면 좋을 거 같은데...

이번 편지부터는 탐사자가 더미 데이터인 KPC에게 질문을 할 수 있습니다.

질문 예시가 필요하시다면 시나리오의 [최하단](#)을 확인해 주세요! (여기 링크 걸어뒀습니다)

KPC는 될 수 있으면 탐사자에게 모든 걸 이야기 해 주려고 합니다. 이야기를 어디까지 해줄 것인지는 KP가 PL의 숙련도나 난이도에 따라서 결정합니다. 하지만 웬만하면 많은 이야기를 해주세요. KPC는 몇십억 년의 시간에서 버텼기에 외로움에 취약하니까요.

편지를 다 읽으면 두 사람이 있는 약국 안에서 좀비 울음소리가 들립니다. 어서 피해야겠는데요. 우리가 들어왔던 문으로 좀비들이 들어왔나 봐요. 주차장 쪽으로 문이 나오으니 그쪽으로 피하면 좋을 것 같습니다.

주차장

차들이 즐비해있는 주차장입니다. 좀비들이 차 주변을 어슬렁거리며 돌아다니고 있어요. 스산한 바람이 뺨을 스칩니다. 과연 이 차들 중에서 우리가 탈 수 있는 차를 구할 수 있을까요?

두 사람은 차들을 방패막이 삼아 좀비들을 피해 키가 꽂혀있는 차를 구해야 합니다. 탐사자는 먼저 좀비를 피하기 위한 **[민첩 또는 은밀 행동]** 과 같은 판정을 통해 좀비들에게 들키지 않았는지 확인합니다. 만약 좀비에게 들켰다면 이후 차 키가 꽂혀있는 차를 찾는 **[행운 또는 관찰력]** 판정에서 패널티 다이스를 받습니다.

만약 차를 찾지 못했다면 좀비와 전투를 치릅니다. 한 사람이 전투를 치르고 있을 때 한 사람이 차를 찾는다면 하는 판정을 할 수 있습니다. 차를 타고, 시동을 걸면 좀비들이 몰려옵니다. 이 좀비들을 치고 나가야 해요. **[자동차 운전]** 판정을 통해서 진행을 이어갑니다.

실패했을 경우에는 좀비를 치고 나간 반동으로 핸들에 머리를 부딪힙니다.

운전을 하고 있던 캐릭터는 **데미지 1D3**을 입습니다. 그렇게 두 사람은 주차장에서 벗어납니다.

도로

멀쩡하다고는 못할만한 모양새의 차량입니다. 타고 다닌 지 꽤 된 건지 가죽시트는 사람이 앉는 부분이 다 닳아 있었고, 백미러의 뒤편에는 조금 낡은 연두색의 공룡 장난감이 걸려 있습니다. 네비게이션이 제대로 작동하는 게 다행이라고 생각해야 하는 걸까요. 기름이 모자라 계기판에는 연료 부족 경고등이 깜빡이고 있습니다. 라디오는 꺼지지도 않는 건지 알 수 없는 잡음을 내며 두 사람 사이에서 흐르고 있고요.

우리는 우선 도로를 따라 달리고 있습니다. 우린 어디로 향해야 하는 걸까요.

두 사람이 롤플레이를 이어가다가 GM이 적당한 때 탐사자에게 **건강 판정**을 하게 합니다.

건강 판정에 성공했다면 머리가 깨질듯한 통증과 멀미가 생깁니다. 실패했다면 눈앞이 무너지는 듯한 환각을 보게 됩니다. 건강에 성공하든 성공하지 않았든 감염이 진행됨을 깨닫습니다.

탐사자 이성 판정 (0/1)

실패한 사람은 **정신력 판정**합니다. **정신력 판정**에 성공했다면 아무런 문제가 없습니다. 그저 환각만 생깁니다. 하지만 실패했을 경우에는 본능대로 움직입니다. 그러니까…. KPC를 물고 싶어 해요. 두 사람이 근력 또는 민첩…. 롤플레이에 맞춰 맞는 **기능치로 대항 판정**을 합니다. KPC가 탐사자에게 졌다면 물리게 됩니다. **데미지 1 탐사자 이성 판정 (1/1D3)** 이후 정신을 차립니다.

이후 두 사람은 잠깐의 정비를 위해 좀비가 적은 곳에서 시동을 끄고 차를 뒤져보기로 했습니다. 이 차 안에 쓸모 있는 거라도 있었으면 좋겠는데….

차량에서 둘러볼만한 곳은 조수석 글러브박스과 뒷좌석의 상자. 그리고 선바이저(* 천장에 붙어서 운전 중 눈부심을 막아주는 것. 안쪽에 통행권 따위를 끼워 넣을 수 있음.)입니다.

조수석 글러브 박스

글러브박스 안은 무척이나 난잡합니다. 무엇보다 눈에 띄는 건 지도입니다. 이 지역의 지도요. 관광지 같은 걸 체크해놓은 듯 붉은색 동그라미와 함께 짧은 안내 메모 같은 게 남겨져 있습니다. 꽤나 많은 자료들이 남아있어요.

이 지도에 **[자료조사 또는 지능]** 판정을 할 경우, 한 가지를 알 수 있습니다.

별이 세 개 쳐져 있는 검은 모래 해수욕장이라는 곳이에요. 뽕뽕 소리가 아닌 사박사박 소리. 흰 눈발에 남은 검은 발자국. 검은 모래 위에 눈이 쌓여서 그렇게 기억을 하고 있는 게 아닐까요?

뒷좌석의 상자

자동차 뒷좌석은 에어매트가 깔려 있었습니다. 차 주인이 자기라도 한 걸까요. 이불 한 장이 널브러져 있네요. 필요하다면 여기서 잠을 청해도 나쁘지 않을 것 같아요. 뒷좌석에 놓인 상자는 공구함인가 봐요. 무기로 쓸만한걸 찾는다면 몽키스패너와 잭나이프 정도인 것 같아요. 각각 몽둥이(소형) , 단도(소형)의 데미지로 생각하면 좋을 것 같습니다. p.405

선바이저

선바이저를 열자, 이제는 익숙한 하얀색 봉투가 툭 떨어집니다.

핸드아웃 [다섯 번째 편지]

탐사자에게.

답장 잘 받았어. 네 질문을 포함해서.

네 편지의 대답은 다음과 같아.

[탐사자가 한 질문에 대한 답을 해준다.]

이게 네 궁금증을 다 풀어줬을지 모르겠네. 만약 궁금한 게 있다면 또다시 이 편지의 뒷장에 적어주길 바라. 네게 해주고 싶은 이야기는 무척이나 많으니까.

그래, 그러고 보니까 이쯤이면 차를 탔으려나.

혹시, 기름이 모자라서 걱정하고 있다면 걱정 마. 이 도로를 타고 올라가다보면 주유소가 하나 있어. 좀비들이 있어서 위험하긴 하지만, 우리 둘이 해냈었으니까 너희도 할 수 있을 거야. 무사하길 바랄게.

나의 오랜 염원이 이루어지는 날이 올 줄이야. 언젠간 올 줄 알았지만 기분이 너무 이상해. 오랜만에 다시 널 만날 생각을 하니 너무 떨리는 것 같아. 조금 허무하기도 하고, 벅차오르기도 해. 다시 편지할게.

노란색으로 깜빡이던 차의 연료 부족 경고등이 붉은색으로 바뀝니다. 연료가 다 떨어지기 전에 주유소로 가야겠어요. 그렇게 두 사람은 다시 차에 시동을 걸고 나아갑니다.

이후 롤플레이를 진행하면서 KPC도 잔기침을 해대기 시작합니다. 탐사자에게 물렸든, 물리지 않았든요. KPC도 이미 전염병에 걸린 상태지만 지금에서야 발현이 됩니다. 탐사자에게 물려서 미리 발현되었다면 그건 발현되는 시간이 앞당겨진 것뿐, KPC가 전염병에 걸린 건 오롯 탐사자의 잘못만은 아닙니다.

KPC는 탐사자에게 뒷좌석에 누워서 좀 쉬는 게 어떻겠냐는 말을 해도 좋아요. 자신은 정말 괜찮다는 듯이요. 기침도 하고, 어지럽기도 하지만 운전을 못할 정도는 아닙니다. 적당히 롤플레이를 즐긴 이후 진행합니다.

두 사람이 향하는 방향. 앞으로 200m만 가면 주유소가 나온다는 표지판이 보여요. 하지만... 두 사람이 타고 있던 차는 덜컥거리면서 멈춰버립니다. 기름이 모자라다는 붉은 연료 부족 경고등만이 깜빡거립니다.

차가 멈춰버렸어요. 심지어 주유소를 200m 앞두고서! 두 사람이 향해야 하는 모래사장까지는 꽤 먼 거리가 남았습니다. 어쩔 수 없겠네요. 두 사람은 롤플레이를 진행하며 이 사건을 어떻게 해결해야 할지 고민합니다. 결론적으로는 기름이 필요하다는 걸 깨닫겠죠. 그렇게 둘은 주유소에 들러 기름을 가지고 오기로 합니다.

아니면 주유소에 있는 차를 갈아타고 가도 괜찮고요!

주유소

겨울은 겨울인가 봅니다. 날이 어둑해지고 있어요. 함박눈은 무섭게 흩날리기 시작합니다. 바닥에는 벌써 눈이 쌓여가고 있어요. 이래서야 해가 다 질때쯤에야 해수욕장에 도착할 것 같아요. 주유소로 가는 길은 200m남짓인데도, 무척이나 먼 길같은 느낌이 듭니다. 그렇게 도달한 주유소. 좀비가 몸을 들이박기라도 한듯 주유소에 세워진 기기는 몇대가 찌그러져 있습니다. 주유소에 작게 세워진 휴게실은 유리창이 전부 박살이 난채로 안을 훤히 내보이고 있네요. 좀비하나 없이 고요하기만 합니다. 분명 편지에는 좀비들이 있다고 했는데 말이에요.

주유소 휴게실

유리창이 모두 깨져 있습니다. 주변에 흐른 피들을 보며 사람들이 좀비들에게 물렸구나... 정도를

유추할 수 있을 뿐입니다. 주유소 휴게실에는 작은 테이블과 내부 창고가 있습니다.

- 작은 테이블

작은 테이블 위에는 라이터가 올려져 있습니다. 그 옆에 재떨이도 보이는걸 보니…. 여기서 담배를 폼나봐요. 주유소에서 담배라니. 뒤통수고 작정을 한게 아니고서야…. 라이터 아래 깔려있는 편지봉투가 보입니다.

라이터를 가지고 주유소 방화를 할 수 있습니다. 화려한 불쇼를 보고싶다면 챙겨도 좋습니다.

핸드아웃 [여섯번째 편지]

탐사자에게.

답장 잘 받았어. 이게 마지막 편지가 되겠네.

이후에는 편지가 아닌, 말을 할 수 있을거라니. 믿기지가 않아.

흰 눈이 쌓여서 무척 예뻐. 그때의 우리는 아름다운 경관을 쳐다볼만한 여유가 없었으니까.

이렇게 보고 있으니 또 기분이 이상해.

아 맞다, 네 질문에 답해줘야지.

[탐사자가 한 질문에 대한 답을 해준다.]

이게 네 궁금증을 다 풀어줬을지 모르겠네. 만약 궁금한게 있다면 조금만 참아줘. 만나서 이야기 해주고 싶거든. 네게 해주고 싶은 이야기는 무척이나 많으니까. 따스하고 시린 노을 아래에서 기다리고 있을게.

추신. 함박눈이 하아서, 어서 보고싶어. 탐사자.

- 내부 창고

내부 창고는 불이 켜지지 않습니다. 어두컴컴한 방 안을 뒤적이는 수 밖에 없겠네요. 창고는 꽤 깊습니다.

듣기판정과 같이 좀비의 존재를 알기 위해 판정을 하는 탐사자가 있다면 좀비가 이 창고에 없다는걸 알려줘도 좋습니다.

관찰력 판정을 진행해서 어둠속에 있는 빈 기름통을 찾아냅니다. 핸드폰 후레시와 같은 기능을 사용하여 어둠을 없앤 경우 판정은 필요하지 않습니다.

주유기계

마구 찌그러져 있으나 몇대는 멀쩡합니다. 하지만 기름을 손에다가 받아갈 수는 없으니, 기름통 같은게 있으면 좋을것 같은데요…. 어디선가 기름 냄새가 납니다.

주유기계를 본다면 **관찰력 판정**을 할 수 있습니다. 찌그러진 주유기계에서 흘러나온 기름들이 바닥을 적셔갑니다. 아스팔트가 진한색으로 물들어서 어디에 기름이 묻었고, 기름이 안묻었는지 알 수 있네요.

빈 기름통을 가지고 주유기계에서 기름을 빼냅니다. 하지만 꽤나 손기술이 필요한 일이에요. **손놀림 판정**을 진행하고 실패시 데미지를 입습니다. 데미지는 GM 재량껏 정합니다.

그렇게 기름을 빼내고 있을때…. 주변에서 좀비떼들이 몰려옵니다. 머리가 깨지고 심한 부상을 입은 좀비들이라고 해도…. 적어도 열마리 이상이에요! 수가 많아서 충분히 위협적입니다. 심지어 우리 둘은 기름통까지 들고 있는걸요! 어서 도망쳐야 해요.

이때 GM은 역량에 따라 추격 라운드를 진행 할 수 있습니다. 좀비 데이터는 룰북과 동일하나 좀비의 토큰을 5마리의 군집으로 처리 합니다. (이동력은 공유하나, 공격행동은 각각 판정 합니다.) 좀비의 체력은 4까지 떨어져 있는 상태입니다.

기름통을 들고있는 캐릭터는 라운드 진입 전 **근력 판정**을 합니다. 성공시에는 아무런 페널티가 없으나 실패시에는 이동력이 1 감소합니다.

이 추격과 별개로 두 사람이 주유소에서 벗어났다는 선언 후 불켜진 라이터를 주유소쪽에 던진다면 거대한 불길이 일어납니다. 좀비들이 얼마나 남았든 간에 화염데미지로 즉사합니다.
p.415 기타피해 : 위험

탐사자가 행운 판정을 해서 실패한다면 팔뚝에 화상을 입는것도 꽤 재미있을 것 같아요. GM의 재량껏 시행합니다. 그 이후 두 사람은 뜨거운 불길을 뒤로하고 차로 돌아옵니다. KPC의 팔뚝이 화상으로 인해 피가 흐르지만, 신경 쓸 때가 아닙니다.

+역량이 안된다면…. 알아서 잘 …. 해주세요. 힘내세요!

차

차에 돌아온 두 사람. KPC는 다급하게 주유를 하기 시작합니다. 그도 그렇게, 좀비들의 비명소리를 듣고 저 멀리서 좀비들이 다가오고 있으니까요.

차에 주유한 후 두 사람은 차를 몰고 이동합니다. 차 안에 퍼지는 기름냄새와 피냄새. 두 사람의 기침은 더욱 격해져만가고 탐사자는 두통을 참기 힘들 지경입니다. KPC는 그런 탐사자를 걱정하는 롤플레이를 하면 즐거울것 같아요. 특히 KPC는 보이지도 않는 편지를 탐사자가 따라가고 있음이 걱정 됩니다. 정말 이 길이 옳은길인지도 모를테니까요. 두 사람은 주홍빛 노을을 한껏 맞으며 검은 모래 해수욕장으로 향합니다.

모래사장

열린 창문틈으로 바다냄새가 느껴집니다.

백사장처럼 새하얗게 펼쳐진 눈발. 파도는 흰 포말을 몰아오고, 노을은 바다를 물들여 추운 겨울임에도 따스함을 건넵니다. 바닷바람에 이리저리 흔들리는 흰 눈발. 그리고 파도가 쓸려오는 바다와 모래사장의 경계에 누군가가 서있습니다. 차갑지도 않은지 파도에 발목을 담근채로 이쪽을 바라보고 있습니다. 아픈 두통과 훑날리는 눈발. 붉은 노을때문에 그 사람의 얼굴이 자세히 보이진 않습니다. 하지만 그는 당신을 이곳으로 인도한 사람이자, 당신이 아는 사람이에요. 당신을 발견한건지 손을 흔듭니다.

두 사람이 모래사장을 걸어나가며 그 사람에게 가까워집니다. 이것봐요. 정말이에요. 검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발 위. 우리가 걸어온 곳에 검은 발자국이 새겨집니다. 그렇게 얼마나 나아갔을까요. 두 사람이 그 사람의 얼굴을 볼만큼의 거리가 되었을때 그 사람이 손가락을 튕기자 KPC는 맥없이 바닥으로 쓰러집니다.

“괜찮아. 잠깐 잠재운것 뿐이야. 자기랑 같은 얼굴을 가진 사람을 보면 혼란스러울 수도 있으니까.”

그 사람은 분명 저곳에 존재하는 사람임에도 어쩐지 흐릿해요. 바다에 젖어들어 흐릿해지는 편지위 잉크처럼. 조심스럽게 팔을 벌린 그의 입에서 나오는 말조차도.

“안녕 탐사자. 한번만 더 안아봐도 될까.”

KPC와 탐사자는 이후 롤플레이를 자유롭게 진행합니다. 탐사자가 궁금해했던 점에 대해 풀어줄 수도 있겠고, 손을 잡거나 따뜻한 온기를 나누는것도 좋겠어요. 대화를 이어나가던 도중 약에 대한 화제가 나오면 KPC는 탐사자의 손을 잡고 다음으로 진행합니다.

세계의 이면

“약은 내가 지내던 곳에 있어.”

마법과도 같은 목소리를 듣자, 눈 앞이 캄캄해지며 동시에 환해집니다. 정신을 차리고 보면 이곳은 온통 하얀 설원과도 같습니다. 사박사박 거리는 소리는 모래와 다릅니다. 종이가 부스럭 거리는 소리에 가까워요. 탐사자의 발에 밟히는것은 눈이 아닌, 당신에게 하나씩 도착했던 편지봉투입니다.

KPC가 설명해야하는건 다음과 같습니다.

- 이곳은 더미데이터 세계이다.
- 몇십억년동안 살아오며 내가 너를 잊지 않을 수 있었던 방법. 바로 매일매일을 기록하고, 너를 떠올리고. 편지를 쓰는것. 이곳에는 하루에 하나씩 쓴 편지가 약 몇십억개 모여있는 공간이다.
- 모든 더미데이터 친구들이 세월의 흐름을 이기지 못하고 떠나갔는데도 내가 아직도 네 생각을 많이 할 수 있었던 이유다.

두 사람은 편지로 이루어진 설원을 걸어나갑니다. 함박눈이 쌓인 바닥과는 다르게 온기가 남아있습니다. 그 온기가 KPC의 마음을 닮아 겨울날임에도 따뜻해지는 느낌이 들어요.

두 사람이 얼마나 걸어왔을까요.

하늘에서는 눈송이가 내리기 시작해요.

하지만 차갑지는 않은... 종이조각입니다.

탐사자가 종이조각을 쥐어본다면 그 종이에 글이 쓰여져 있다는걸 알 수 있습니다.

[탐사자에게.]

탐사자가 줍는 종이마다 KPC의 필체로 쓰여진 편지의 조각이 보입니다. 모두 세상이 멸망하기 전 두 사람이 함께했던 추억들이 적혀있어요. KPC는 너무 당연한 일이기에 신경쓰지 않고 나아갈 뿐입니다. 탐사자가 그 편지를 읽어나갈때, 어느새 두 사람은 약이 있는 장소에 도착하게 됩니다. 약은 어느새 KPC의 손에 쥐여져 있습니다.

하지만, KPC가 내미는 약은 단 하나 뿐이에요. 단 하나.

KPC는 탐사자를 살리고, 멸망을 막는 방법에 대해 설명합니다.

약을 맞은 탐사자가 항체가 생기면 그 항체를 연구해 치료제를 대량 생산하는 방식으로 멸망을 저지합니다.

치료제를 만드는데까지 시간이 꽤 걸리긴 하겠지만 적어도 이 세상이 멸망에 치달기 전에 개발이 완료될거라는건 확실하다고 말을 해요. 이미 좀비가 된 사람은 살리기 어렵겠지만요. 그리고 이 약은 단 한명분입니다. 그러니 이 약을 받을 사람도 탐사자 단 한명 뿐이에요.

KPC는 이야기를 이어나갑니다.

자신의 염원은 “탐사자가 죽지 않는것”. 너를 위해 준비한것이니 너를 위해 사용해줬으면 좋겠다고요. 우리가 이 치료제를 발견했을때는 너무 늦어버려서 세계의 멸망을 저지하지는 못했지만 지금이라면 늦지 않았다고 말을 덧붙입니다.

이후 롤플레이를 진행하고 적당한 때에 탐사자 홀로 현실세계에 내뱉습니다.

선택은 탐사자 당신의 자유라고요. 새로운 세계의 주인공은 더미데이터가 아닌 KPC와 탐사자입니다. 다시봐서 기쁘고 탐사자에게 도움이 될 수 있어서 기쁘다고 이야기 합니다. 당신을 보기 위해 기다린 몇십억년이 전혀 아깝지 않다고.

사랑, 했다고요.

검은 발자국, 하얀 눈발

차가운 바닷바람이 뺨을 스치웁니다. 당신의 손에 쥐인 치료제. 흰눈발에 누워 콧등에 함박눈이 소복 쌓인 KPC. KPC의 입가에는 말라붙은 핏자국이 보입니다. 서서히 잠에서 깨고 있는지 인상을 찌푸리더니, 거친 기침을 하며 검붉은 핏물을 내뱉습니다. 검은 발자국과 하얀 눈발. 그리고 눈은 물들어 붉은 꽃을 피워나갑니다. 아직 시간은 있으니까요. 조금 더 생각해볼까요.

탐사자와 KPC는 이야기를 이어 나갑니다. 잠에서 깬 KPC는 그 사람과 만났냐는등, 뭔가 수확은 있었냐는등 여러가지를 물어봅니다. 탐사자의 표정이 안좋아보인다면 걱정을 할 수도 있겠어요.

차갑게 얼어가는 뺨. 땅거미가 지는 하늘. 검은 하늘에 흰 함박눈같은 별들이 새겨집니다. 늦장을 부리면 부릴수록 안좋지만, 아직은 괜찮잖아요. 아직은.

두 사람은 롤플레이를 진행합니다. 차로 돌아갈 수도 있고 여러가지를 해볼수가 있겠죠.... GM은

롤플레이를 진행하면서도 탐사자와 KPC의 몸이 더 악화되어가는걸 묘사해주세요. 이후 탐사자는 선택을 합니다. KPC를 또 살릴지. 아니면... 자신이 세계에 남을지.

- ▶END 1. 탐사자가 치료제를 맞았다.
- ▶END 2. KPC가 치료제를 맞았다.
- ▶END 3. 아무도 치료제를 맞지 않았다.

▶END 1. 탐사자가 치료제를 맞았다.

당신을 찌르는 따끔한 통각보다 허한 마음이 더 아려옵니다. 차가운 눈이 하늘하늘 내려앉는 날이네요. 세계가 이리 망가지지 않았다면 우린 분명 꽤 즐거운 겨울을 보내고 있었을거예요. 어째서 이렇게 되어버린걸까요? 세상에는 마치 편지조각같은 함박눈이 내려앉고 있습니다.

KPC의 바람대로 탐사자에게 치료제가 밀려들어가고 있습니다. 피가아닌 다른것이 몸에 들어오는 느낌이 선연합니다. 겨울을 닮아 차갑고, 또 차갑습니다.

홀로 살아남을 겨울. 멸망을 저지할 희망. 당신이 선택한 길이자 당신의 후회. 하지만 KPC는 당신이 후회하길 바라지 않습니다. 열이 올라 뜨거운 손이 당신의 뺨에 내려앉아요. 한사람의 손길임에도 어째서인지 두 손으로 쓸어내려지는 느낌이 듭니다.

“뺨이 차가워. 춥겠다...”

따뜻하게 입고 다녀. 다정과 온기를 품은 말은 평범한 일상을 닮았습니다. 몸이 망가져 가는 와중에도 당신의 안위를 살피는 모습이 여전하다고 해야할지... 미련하다고 해야할지.

두 사람은 반대의 길을 걷습니다.

당신의 머리는 맑게 개고, KPC의 눈은 고통으로 흐려지고.

당신의 입은 고요하지만 KPC의 입은 피로 얼룩진채 연신 기침을 합니다.

겨울처럼 선선한 당신의 체온과 기이하게도 높은 KPC의 체온.

어느새 당신은 완치에 가까울정도로 몸을 회복합니다. 그렇다면 KPC는... 반대로 죽음의 문턱에 발을 들였어요. 마지막 인사를 할 시간입니다.

두사람은 짧은 인사를 나누고, KPC는 숨을 거둡니다.

KPC의 체온이 거짓말처럼 떨어져갑니다. 그렇게 뜨거웠던 손이 방금까지 뺨에 닿았음에도.

당신이 결정한 인류의 구원. 괜찮아. 괜찮아요. 당신이 살아남아 멸망을 저지하는 뜻을 이루고 나면
당신 또한 새로운 염원을 품을테니까요. 그때가 온다면….

자, 이제 펜을 드세요.

이제는 당신이 편지를 전해줄 차례입니다.

END 1. KPC에게

KPC 로스트

탐사자 생환

▶END 2. KPC가 치료제를 맞았다.

바늘은 KPC의 살갗을 파고듭니다. 차가운 눈이 하늘하늘 내려앉는 겨울날. 세계가 이리 망가지지
않았다면 우린 분명 꽤 즐거운 겨울을 보내고 있었을거예요. 어째서 이렇게 되어버린걸까요?
세상에는 마치 편지조각같은 함박눈이 내려앉고 있습니다.

KPC의 바람과는 다르게 KPC의 혈관에 치료제가 밀려 들어가고 있습니다. …피로 점철된 두
사람의 얼굴. KPC는 무슨 생각을 하고, 어떤 얼굴을 하고 있을까요. 적어도 행복한 표정은
아니었을겁니다. 어쩌면 울고 있을지도 모르겠네요. 당신의 몸은 병으로 인해 체온이 올라
뜨겁기만 합니다. 열처럼 편지가 불타올라 하얀 재만이 남은 겨울. 또 겨울.

그가 홀로 살아갈 겨울. 멸망을 저지할 희망. 당신이 선택한 길이자 미련.

열이 올라 뜨거운 당신의 뺨에 서늘한 손이 내려앉습니다. 한사람의 손길임에도 어째서인지 두
손으로 쓸어내려지는 느낌이 듭니다.

“…내가 어떻게든 널 살려줄게. 그러니까 제발,”

“포기하지 말아줘…”.

절절하고, 애절한 말과 동시에 KPC는 당신의 옷을 여며줍니다. 따뜻하게 입고 가자. 다정과 온기를
품은 말은 평범한 일상을 닮았습니다. 몸이 망가져가는 당신을 안아올리고, 부축하며 최후의
최후까지 발악하려고 구는 KPC.

두 사람은 반대의 길을 걷습니다.

당신의 정신은 고통으로 흐려지고, KPC의 눈은 맑게 당신을 바라봅니다.
KPC의 입은 고요하지만 당신의 입은 피로 얼룩진채 연신 기침을 내뿜습니다.
겨울처럼 선선한 KPC의 체온과 기이하게도 높은 당신의 체온.

당신은 끝을 직감합니다. 계절의 끝이 겨울이듯. 당신의 생 또한 재처럼 흩어지는 함박눈을
닮았습니다. 자, 이제 끝이에요. 마지막 인사를 할 시간입니다.

두사람은 짧은 인사를 나누고, 탐사자는 점점 정신이 흐려집니다.

흐려지는 정신. 시끄럽게 당신의 정신을 깨우려는 KPC의 목소리. 하지만 그 어떤것도 가라앉는
당신을 수면위로 끌어올리지 못합니다. 가물가물 흐려지는 눈 앞에, 마치 꿈인 것 처럼 누군가가
서있습니다. 환상같이 깜빡, 하면 사라지고. 깜빡, 하면 나타나는.

그는 당신을 떠나보낸 더미데이터 KPC 입니다.
KPC의 표정이 보이지 않아요. 하지만, 입모양만은 온전히 읽어낼 수 있었습니다.

있잖아 탐사자.
세상이 멸망하게 된다면,
그땐 날 찾아와줄래.
검은 발자국이 찍힌 새하얀 눈발 위에서
나는 또 당신을 기다리고 있을게.

당신이 마지막으로 눈을 깜빡이자 눈은 편지조각으로 변해 당신의 살갗에 닿아옵니다.
차가운 편지 조각은 겨울을 닮았습니다. 겨울의 함박눈을.

서서히 감기는 당신의 눈을 뒤로 하고.
두명의, 어쩌면 수십명의 KPC는 다시 편지를 써내려갑니다.

자 그럼, 다시 한번.
END 2. 탐사자에게

KPC 생환
탐사자 로스트

▶ END 3. 아무도 치료제를 맞지 않았다.

차가운 눈이 하늘하늘 내려앉는 겨울날. 원망의 화살이 향하는곳은 다른곳입니다. 세계가 이리

망가지지 않았다면 우리 분명 꽤 즐거운 겨울을 보내고 있었을 겁니다. 어째서, 이렇게
되어버린걸까요. 답이 돌아오지 않는 하늘에선 마치 편지조각같은 함박눈이 내려앉고 있습니다.

두사람의 살갗은 열이 오르다 못해 살갗이 녹아버릴듯 뜨겁습니다. 하지만 당신은 홀로 남기도
싫고, 홀로 남기기도 싫어서 이런 선택을 한거겠죠. 어쩌면 이게 최선의 선택일지도 모르겠어요.
겨울을 닮아 차갑고 시린 함박눈만이 두 사람의 살결에 닿아 녹아내립니다.

잊혀질 겨울. 계획대로 이어질 멸망. 우리가 선택한 길이자 우리의 최선.
열이 올라 뜨거운 손이 당신의 손을 맞잡습니다. 마치, 후회는 하지 않느냐는듯이. 선연하게
느껴지는 겨울의 건조함과 입밖으로 흘러나오는 새하얀 김은 시리기만 합니다. KPC는 당신의
대답이 중요한건 아니었는지 그저 말없이 당신을 바라봅니다.

“이번 겨울은 너무 춥다. 그치...”

따뜻하게 입혀 나올걸. 다정과 온기를 품은 말은 평범한 일상을 모방합니다. 죽기로 마음 먹은 이
상황에서 당신의 안위를 살피는 모습이 아리기만 합니다.

두사람은 손을잡고 같은 길을 걸어나갑니다.
고통으로 흐려지는 눈. 두 사람의 입은 피로 얼룩져 받은 숨을 몰아쉽니다.
흰 눈발에 피어나는 붉은 꽃. 검은 발자국. 저물어가는 우리들.
하늘에서 내리는 편지조각같은 눈은 타버린 흰 재처럼 하늘을 노닙니다.

우리 함께 끝을 직감합니다. 마지막으로 두 사람이 나누는 말은 어떤 말인가요?
평범한 일상과도 같은 다정한. 애절히 고백하는 사랑. 미래를 약속하는 거짓...
그리고 우리 두 사람의 몸은 무너져 흰눈발 위로 흐트러집니다.

겨울. 또 겨울.

흐릿한 정신을 일깨우듯 뺨에 내려앉아 녹아가는 눈이 누군가의 손길을 닮았습니다.
눈을 깜빡일때마다 눈 앞에 스치는것은 무언가의 노이즈.
먹먹히 가라앉은 목소리는 당신의 귓가에 속삭여줍니다.

“사실, 혼자 있는건 외로웠어요.”

“그때 당신이 날 살리지 않고 나도 함께 죽었다면...”

“나도 당신을 영원하지 않을 수 있었을까요.”

“내가 부러워요. 부럽고. 따뜻해서... 겨울같지 않네요. 제 겨울은 차가웠는데.”

“잘자요. 탐사자. 나도 이젠 너무 지쳐서 당신의 곁에서 잠들어야겠어요.”

차갑게 식어가는 당신의 등에 온기가 닿습니다. 그립고. 익숙하고. 겨울같지 않은 온기.

이제 마지막입니다.
심표가 아닌 마침표로 이루어진 이야기.
당신과 함께여서 즐거웠어요.
그렇기에, 마지막 편지는 우리의 겨울을 새겨준 당신에게 바칩니다.

END 3. 함께한 당신에게

KPC 로스트
탐사자 로스트

▶ 편지 질문 예시

Q. 어쩌서 세상이 멸망할걸 알고 있었나?

A. 나는 멸망을 한번 겪은적이 있어. 둘러 말하지 않고 말하자면... 네가 살고 있는 세계는 한번 멸망했다가 다시 만들어진 세계야. 이 세계는 이전에 멸망한 세계를 그대로 답습하고 있어서 멸망을 하게 되는 이유도, 어떻게 멸망을 하는지도 알고 있는거지.

Q. 멸망을 막는 방법은?

A. 네가 이 약을 맞고 항체가 생기면 그걸 연구해서 치료제를 대량 생산 할 수 있을거야. 시간은 조금 걸리겠지만, 적어도 이 세상이 치료제가 완성 되기 전 멸망하지 않으리라고 확신해. ...안타깝게도, 이미 좀비가 된 사람을 살리기 어렵겠지만 말야.

Q. 너는 누구야?

A. 이세계가 태어나기 전 멸망한 세계에서 살던 '나'야. 조금 어려울수도 있겠지만 '나'의 미래이자 머나먼 과거라고 생각하면 편하겠지. 걱정하지마. 난 너를 해치려는게 아니라 오히려 살리고 싶은거니까.

Q. 네가 홀로 남은지 얼마나 지났어?

A. 혼자 남은지 어느정도의 시간이 흘렀다고 해야할까... 그래, 탐사자. 혹시 지구의 나이를 알고 있어? 지구가 조각난 별의 잔해들로 탄생하고, 빔어지고. 온전히 지구의 역할을 하게 된 뒤로부터 약 몇십억년이 지났어. 멸망한 세계를 답습한 새로운 세계가 똑같이 멸망에 이르는 시간은 약 그정도 되는것 같아.

Q. KPC의 삶은 평온한가.

A. 네가 말하는게 나를 말하는건지, 네 옆에 있는 애를 말하는건지는 모르겠지만... 적어도 나를 향한 질문이니깐 나라고 생각할게. 평온해. 되려 기쁠 지경이야. 그거야, 이제 곧 너를 볼 수 있다는거잖아. 널 만나기위해 기다린 시간은 평온하지 않았지만.

Q. 좀비가 되었을때 어떻게 대처해야 하는가.

B. 죽여야지. 판데믹이 끝난 이후 상황에서는 아마 좀비들을 정리하기위해 군에서 움직일거야. ... 그가 죽지 않길 원한다면. 어디에 가둬두기라도 해야지.

Q. (이후는 추가로 피드백란에 들어오는 질문에 답을 하겠습니다 꼭 저렇게 안하셔도 돼요! 힌트를 더 퍼주고싶으면 더 퍼주고 더 숨기고 싶으면 숨겨도 돼요. 하지만... 딱히 제한같은게 걸린건 아니니 힌트를 많이 주는게 도움이 되겠죠? 노란색은 추가된 답장 예시입니다.)

▶ 후기

여러분에게.

안녕하세요 COC로는 꽤 오랜만인거같아요 그쵸 다들 잘 지내셨나요?
이 시나리오를 쓴 이유는 단 하나입니다... 쓰고싶은 문장이 있었거든요.
세상이 멸망하게 된다면, 그때 날 찾아와줄래.

글 쓰는 사람들은 쓰고싶은 장면이 있을 때가 아닌 쓰고싶은 문장이 있을때 절망한다... 라고들 하죠. 네 이번 절망은 함박눈의 편지였습니다. 단지 저 삼십자도 안되는 문장을 여러분한테 자랑하고 싶어서 이만자를 썼어요. 흠쩍

이 시나리오가 여러분들에게 좋은 이야기가 되었으면 좋겠어요. 겨울은 다 지나가버렸지만 다가올 여름을 생각하니 겨울을 쉬이 놓아주기가 어렵네요. **(여름 싫어요 개더워요)** 전 매번 시나리오를 배포하는 타이밍이 그랬던것 같아요. 지나가는 계절을 놓아주기 싫어서 괜히 끝자락을 잡아보는거죠. **(하지만 여름은 빨리갔으면 좋겠어요 그래서 제시나리오에 여름시나리오가 별로 없나봐요 다 가을겨울가을겨울)** 물론 지나가고, 다시 오겠지만요.

오랜만에 쓰는 COC 라서 어색한 부분이 있을수도 있겠지만 이 부분들은 능력 좋은 KP분들과 이야기하는 PL분들이 잘 메워주실거라고 생각해요. 그럼 이만 물러가겠습니다 uu

좋은 하루를 보내시길 바라요. 행복한 겨울 되세요.

항상 감사할일만 남은 나라가.

관찮다면 부탁드립니다.

피드백이 아닌 후기만 주셔도 좋아요!

피드백/후기 폼 :

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdlTP6vH7TuhO93jwPiXP2UbDt-H4F3YCiw_dFMMB3BfyIJ3uA/viewform