
“형 . 누나 . 언니 . 오빠 !”

어린 시절을 부탁해

어린 시절의 나라도 보보해 주지 마!
~ kpc 볼에 보보해야 끝나는 시나리오 ~

개요

“탐사자.”

당신의 이름을 부르는 당신의 연인, KPC의 목소리입니다.

“선배.”

이 또한 당신의 연인, kpc의 목소리입니다.

양다리...?!

그런 건 아니고, 모종의 사유로 KPC가 둘로 나뉘었습니다.

현재의 KPC와 어린 시절의 kpc로 말입니다.

두 사람... 아니, 세 사람은 우여곡절 끝에 이 사건을 원래대로 돌려놓을 방법을 찾아냅니다.

탐사자가 kpc의 볼에 뽀뽀를 하면, 원래 있던 곳으로 돌아간다고요!

뭐야, 참 쉽잖아! 그렇게 생각했는데....

“어린 시절의 나라도, 뽀뽀하는 건 좀 그럴잖아.”

질투하는 KPC와

“선배랑 헤어지고 싶지 않아요.”

라는 이유로 철벽을 치는 kpc.

탐사자는 과연 무사히 뽀뽀할 수 있을까?!

안내

인원 : KPC+PC 1:1 타이만

룰 : 크툴루의 부름, CoC7판

배경 : 현대

탐사자 : KPC랑 사귀는 사이.

KPC : 탐사자랑 사귀는 사이.

kpc : KPC의 어린 시절. + 탐사자 선배 좋아!

관계 : 연인관계 상정.

플레이 타임 : 3~4시간 상정 (테플 X)

탐사자 난이도 : ★☆☆☆☆

키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆ 두 명의 KPC를 운용해야 하기에 조금 신경써야 합니다.

전투, 로스트 : △

구조 : 레일로드

권장 기능치 : 크게 중요한 기능치 없음 (상황에 따른 다양한 기능치 선언을 추천)

주의사항 : - 기본 공지사항을 읽어주세요. ([링크](#))

- 시나리오 약칭은 <어부탁>정도로 부탁드립니다.

- 주의소재 : 아동학대 연상, 절단된 인체 목격 등의 불쾌함 가능성 有, NTR 확률 극소량 有
GM님의 개변에 따라 추가 안내를 부탁드립니다.

- 구분 편의를 위해 **KPC** = 현재, **kpc** = 어린 시절로 표기합니다.

- 신화생물의 자체적인 해석 및 창작 신화적 요소가 등장합니다. 해당 부분에 민감하신 분은 열람을 재고해주세요.

- 시나리오 내에 **kpc**가 탐사자를 부르는 호칭을 '선배'로 통일했습니다.

- 100% 힐링 시나리오가 아닙니다. 해피로 분류되는 엔딩은 있지만 공포 요소가 포함되어 있으니 사전에 안내를 부탁드립니다.

- 개변이 자유롭습니다. 험관으로 개변해서 가셔도 **GM**분이 감당 가능하면 뭐든 OK입니다.

- 후기품이 있습니다. ([링크](#))

소개

해당 시나리오는 **KPC**가 어린 시절의 모습과 현재의 모습, 둘로 나뉘었는데

탐사자가 어린 **kpc**한테 뽀뽀해줘야 원래대로 돌아가는 커플상정 시나리오입니다.

그런데?! 현재의 **KPC**가 질투해서 뽀뽀를 못하게 하고, 어린 **kpc**는 탐사자랑 더 있고 싶어서 뽀뽀 못하게 하는.... 크툴루의 부름 시나리오....(중요)

도입부 미리보기

탐사자는 **KPC**의 연락을 받고 **KPC**의 집에 방문합니다. (동거 설정일 경우 탐사자가 장기간 외출해 있을 때 해당 연락을 받습니다.)

메신저의 내용은 [ㅈㅎㄴ허뷰ㅈ] 라고요..... 뭐라는 거야?

어찌저찌 집에 들어 갔더니..... **KPC**가 어려졌다?!

--이하로 진상이 이어집니다.--

--키퍼링 예정자분만 열람해주세요.--

진상

해당 시나리오에서 진짜 KPC는 하나입니다. 바로 어린 kpc죠.

도입부에 나오는 KPC는 고등 쇼고스(298p.)입니다.

구분 편의를 위해 이 아래부터 KPC = 고등 쇼고스 , kpc = 본체로 표기합니다.

KPC (고등 쇼고스 : 시공간섭형)

진화 과정에서 요그소토스(326p.)의 영향을 받아 시공간에 간섭할 수 있는 형태로 진화한 극히 드문 종류의 고등 쇼고스입니다.

이 괴물이 사람을 섭취하면, 그 사람이 살아온 시공간의 문을 열 수 있습니다. 대신 섭취하는데 긴 시간을 필요로 합니다. 현재부터 먹어치우며 처음 섭취한 시점의 모습으로 변할 수 있고 대상의 기억을 빼앗습니다. 대상자는 빼앗긴 기억을 잃으며 신체가 점점 어려워지고 종국에는 소멸합니다.

이 괴물의 목적은 최대한 많은 인간을 섭취해 다양한 정보를 얻고, 살아있다는 자극을 얻는 것입니다. 현재는 이것에서 그치지만, 많은 정보를 얻고 구체적인 욕망이 생긴다면 과거의 시공간으로 이동해 현실에 영향을 끼치는 쪽으로 간섭하게 될 위험이 있습니다.

특수 능력을 갖는 쪽으로만 진화했기 때문에 전투 능력이 형편없습니다. 원래는 기생 벌레처럼 생겼습니다.

RP 관련 사전 안내

1. 섭취한 시점의 기억만 빼앗을 수 있기에, kpc 이전의 일을 알지 못합니다.
2. 일반적인 고등 쇼고스와는 다르게 집중력이 분산되어도 형태를 유지할 수 있습니다.
3. 자기가 고등 쇼고스임을 인지하고 있지만, 갑자기 kpc의 공간에 나타난 탐사자에게 들키기 않기 위해 최선을 다하고 있습니다.
4. 탐사자가 KPC를 다른 생명체로 인식하기 전까지는 어린 kpc의 데이터를 그대로 사용합니다. 정체를 들킨 이후 전투 관련 판정은 생략합니다.

입맞춤 - 원래의 KPC를 돌려받기 위해서

이 고등 쇼고스는 다른 고등 쇼고스와 다르게 대상을 삼켜 녹여먹는 방식을 취하지 않습니다. 대신 먹잇감의 신체에 자신의 '핵'을 주입해 핵을 통해 대상을 분석 후, 기억에 간섭해 대상을 두려움에 빠뜨려 흡수하는 방식을 취합니다.

핵은 보통 뇌 근처에 심으며 해당 시나리오에서의 위치는 kpc의 오른쪽 볼입니다.

이 괴물이 흡수한 것을 다시 돌려놓기 위해서 결론적으로 '입맞춤'이 필요합니다.

이것은 괴물의 소화를 역행시킬 수 있는 유일한 힘이 ‘삶’의 힘이기 때문입니다. 삶의 괴물의 약점인 것이죠. 삶은 미래를 향해 나아가는 것을 의미하며, 생명체의 ‘입’에 가장 많이 모여있습니다.

입은 음식을 섭취할 수 있는 데다 공기가 드나는 통로로 인체에 중요한 역할을 하니까요.

때문에 타인의 입술이 고등 쇼고스가 심어둔 핵에 닿으면, 삶의 의지에 반감을 일으킨 핵이 역류하며 섭취한 대상을 원래대로 돌려놓습니다.

그럼 바로 뽀뽀하면 되는 거 아닌가요?

탐사자가 뽀뽀를 하려는 경우, KPC와 kpc가 못하게 방해합니다.

KPC는 질투가 난다는 이유를 대지만, 탐사자가 한눈을 팔면 kpc를 섭취하는 게 목적입니다.

kpc는 좀 더 같이 있고 싶다는 이유를 대며, 이것은 진실입니다. 혼자 있기 무서운 상태로, 원래대로 돌아가면 탐사자와 헤어지고 혼자가 될 거라고 믿고 있습니다.

kpc는 자신이 현재 매우 무서운 일을 겪고 있다고 인식하고 있으며, KPC에게 거부감을 느끼고 탐사자만을 믿고 있습니다. 탐사자가 어린아이의 믿을 수 있는 유일한 사람인 것이죠.

kpc가 겪고 있는 무서운 일

탐사자가 오기 전까지만 해도 kpc는 어떤 괴물에게 괴롭힘을 당하고 있었습니다.

이 괴물은 kpc가 가지고 있는 ‘두려움’을 바탕으로 생성됩니다.

두려움의 정체는 고등 쇼고스가 보여주는 환상으로, 이 공간(=문과 문 사이의 공간) 안에서는 실체가 있습니다. kpc는 이것에게서 도망치는 중이었으며 이 두려운 것에게 먹히게 되면, 해당되는 범위의 시간이 고등 쇼고스에게 섭취됩니다. 평균적으로 5년의 시간을 섭취합니다.

kpc는 자신에게 호의적인 탐사자를 잃는 것이 두렵습니다.

결말에 대해

대략적인 진상을 획득한 후, 우리가 다시 만날 것임을 확신시켜 주면, kpc는 뽀뽀하는 것을 허락합니다.

KPC는..... PC가 저것의 존재가 자신이 알던 사람이 아니란 것을 인지한 순간부터, kpc 본체의 능력을 전부 상실하기에 근력 등의 대항이 불가능해집니다.

우리는 다시 만날 거예요. 그렇지요?

0. 도입

평범한 하루의 시작, 자고 일어난 탐사자는 메신저 연락을 확인합니다.

KP 메모 - 동거 설정일 경우 탐사자가 장기간 외출해 있었을 때 해당 연락을 받습니다.

자는 동안 온 연락 중 눈에 띄는 건, **kpc**에게서 온 연락이네요. 탐사자가 메신저의 내용을 확인하면....

[저능한 허뷰]

라고 적혀있습니다. 무슨 의미일까요?

[판정] 탐사자가 이 문자의 내용을 해석하려는 경우, <지능> 판정의 어려움 이상 성공을 요구합니다. 판정에 성공한 경우, 한국어 쿼티 키보드 기준 ‘도와줘’라는 말을 왼쪽으로 밀려 쓰게 아닐까 추측할 수 있습니다.

보낸 시간을 확인하면 오전 3시 15분. 한참 잠자리에 들었을 시간입니다.

걱정이 되거나, 여러 가지 이유로 **kpc**에게 연락을 해보면 아무리 전화를 걸어도 전화 연결이 되지 않습니다. 메신저 또한 아무리 보내도 읽었다는 표시가 뜨지 않습니다.

탐사자가 자진해서 **kpc**의 집에 간다는 선언을 하지 않는 경우, 마침 오늘은 휴일이며 일정도 썩 비어있다는 걸 어필해 봅시다.

그렇게 탐사자는 **kpc**의 집으로 향합니다....

kpc 집에 도착해 초인종을 누르면, 답이 없습니다. 무슨 일인지 확인하려 들면 현관문이 아무렇지 않게 열립니다.

도둑이라도 든 걸까요? 그렇게 걱정하며 안으로 들어가면.....

?

어린이 “도와주세요!”

작은 어린이가 탐사자한테 달려와 와락, 안겨듭니다.

KP 메모 - **kpc**는 패닉 한 듯 보이며 무엇을 도와야 할지 물어도 겁에 질려 대답하지 않습니다.

외관을 보아선 5~6살 정도의 어린아이입니다. 품에 애착 인형인지 햄스터 인형(*캐릭터 설정에 따라 로봇이나 다른 인형으로 개변 추천)을 하나 들고 있습니다. 외에는 kpc의 어린 시절 외모를 묘사합니다. 눈이 마주치면, 눈 색이 kpc를 떠오르게 합니다. 잠깐만..... kpc?

탐사자가 kpc의 이름을 부르면, kpc가 어떻게 알았냐는 등의 반응을 합니다.

어라?

kpc라고요?

잠깐만 잠깐만, 지금 kpc가 어려졌다는 걸까요? 어라? 대체 어떻게.....

그렇게 혼란에 빠져있는 순간.

KPC “탐사자?”

방의 모퉁이에서 KPC가 헐레벌떡 뛰어나옵니다.

어떻게 보아도 KPC인 KPC입니다.

엥???

지금 어려진 kpc가 품 안에 안겨 있는데 현재의 KPC까지 같이 있다고?

말도 안 되는 상황에, <이성 판정>이 있습니다. (0/1d3)

1. 두 사람의 kpc

1-1. 안녕, 어린 시절.

탐사자가 두 사람을 살피면,

kpc는 탐사자의 몸에 얼굴을 묻고 벌벌 떨고 있습니다.

[관찰/판정] 상세히 관찰하거나 <심리학> 등의 판정을 시도해 성공하면 무언가에 의해 겁에 질려있음을 짐작할 수 있습니다. 그게 KPC 때문은 아니라는 것도 알 수 있습니다.

KPC는 달려오기라도 했는지 옷이 흠트려져 있고 숨이 찬 듯 숨을 고르고 있습니다.

KP 메모 - 탐사자가 난입해 놀라서 본체가 뛰어왔습니다. kpc가 원래 숨이 차지 않을 캐릭터라도 어쩐지 숨을 헐떡입니다. 탐사자가 이유를 캐물으면 아래 답변을 참고해 너무 오래 정처 없이 걸었고 그 와중에 네 목소리가 들려서 급하게 달려왔다고 합니다.

KPC에게는 자초지종을 물어볼 수 있을 거 같습니다.

다음은 KPC가 제공할 정보입니다. 탐사자가 묻는 대로 답해 주세요.

이게 무슨 상황인가? 나도 잘 모르겠다. 귀가 후 씻고 잠에 들었는데 새벽에 무언가 이상한 소리가 들려서 깼다. 소리를 확인하기 위해 방문을 열고 나갔는데 불을 켜보니 전혀 모르는 장소였다. 방으로 돌아가려니까 문이 사라졌다.
모르는 장소? 그렇다. 지금 이 장소처럼.
KPC의 말에 지금 장소를 확인하는 경우 > 그러고 보니, 이 집.... kpc의 집 현관 구조가 원래 이랬던가요? 전혀 다른 장소임을 확인할 수 있습니다. 뒤를 돌아 나가는 문을 확인하는 경우, 문이 사라졌음을 인지하고 <이성 판정>이 있습니다.(0/1)
연락은 무엇인가? 그건 내가 급하게 보내느라 오타가 났다. 도와줘....라고 적었는데, 그걸 보내고 나니 통신이 전부 두절됐다. 이동 계속 이동했는데 도저히 원래 있던 곳으로 갈 수가 없었다.
탐사자가 휴대전화를 확인하는 경우 > 탐사자의 휴대전화도 통신이 전부 먹통입니다.
kpc에 대해서 아는게 있는가? 모른다. 정처없이 계속 걷고 있었는데, 처음으로 인기척이 들리길래 달려왔다. 와보니 너와 이 작은아이가 있었다. 그런데 그 아이는 누구인가? 생긴게 꼭.....

[판정] 탐사자가 <심리학>판정을 시도하는 경우, 전부 맞는 말임을 알 수 있습니다. 극단적 성공 이상일 경우 그런 일을 당한 것치고는 침착하게 말한다는 생각이 듭니다. (*쇼고스 본인이 겪은 게 아닌 기억상의 경험을 말하고 있기 때문입니다.)

KPC의 질문에 탐사자가 kpc에게 주의를 기울이면 kpc가 어느덧 탐사자를 올려다보고 있습니다. 하지만 눈을 마주치면 이내 피해버립니다. 아직 완전히 믿음을 주지 못한 걸까요?

[판정] kpc를 향해 탐사자가 위협을 제외한 <대인 기능> 또는 <외모> 판정 성공 시 kpc가 그제야 입을 뿡니다.

다음은 kpc가 대답하는 정보입니다.

너는 누구? 소개를 할 땐 먼저 하는 거라고 배웠다.
탐사자가 자기소개를 한다. > 탐사자의 이름+칭호(시나리오에서는 탐사자 선배로 통일)를 처음으로 부른 뒤, 그제야 kpc의 어릴 적 이름을 대답합니다.
왜 여기에 있었나? 자신의 방에서 나오고, 정신을 차렸을 때부터 여기에 있었다. 왜 있는지 기억나지 않는다. 다만.....
다만? 대답을 하지 않습니다. (*무서운 것에 쫓기고 있었는데 지금 그것에 대해 언급하면 그것이 나올까 봐 두렵기 때문입니다.)
보호자는? 아무리 찾아도 이 공간에는 없다. (*만약 무서운 것이 보호자였을 경우 겁에 질립니다.)
여긴 어떤 장소인 거 같은가? 자세히 살펴진 않았지만 공간이 넓고, 문이 하나도 존재하지 않는다. 탐사자 선배가 들어올 때 갑자기 문이 생겼다가 지금은 사라졌다. 공간을 잇는 통로 어디에도 문이 없다. 어딘지는 모르겠지만 자신도 익숙한 공간이 아니며 그냥 보기에는 가정집으로 보인다.

KPC를 소개하거나 **KPC**에 대한 언급을 한다. 왜 나랑 이름이..... 생긴것도 그러고 보니..... 등 **kpc**가 어른인 자신을 봤을 때 할법한 반응을 보입니다.

kpc가 **KPC**에 대해 인지하자.

o_o → 0_0 → O_O 동그란 눈이 더 동그래지다가 펄쩍 뛴다.

kpc “나라고?!?!?!?!?”

원가 **kpc**의 어릴 적 꿈을 언급하면서 이것저것 물어보다가 실망이든 선망이든 반응을 보인 뒤 다시 탐사자의 곁에 섭니다.

kpc “내, 내가 둘이라니 수상하잖아!”

KPC “내가 할 말인데?!”

이후 둘이 적당히 콩트를 주고받다가 점점 격해지더니 탐사자에게 묻습니다.

“탐사자 선배!!” “탐사자!!”
“저를 믿죠?!” “나를 믿지?!”

그리고 양산형 게임 광고처럼 선택지를 줍니다.

어린 **kpc**를 믿기 vs **KPC**를 믿기

하나를 선택해도 따로 효과는 없습니다. 둘은 탐사자가 중재하지 않는다면 계속 투닥입니다. 탐사자가 나서서 중재할 수 있도록 합시다.

KP 메모 - **kpc** 성격상 좋아야 하는 사이일 경우조차 사이가 영 좋지 않습니다. **KPC** 쪽이 친해지려고 노력할 순 있지만 **kpc**가 거부감을 느낍니다.

어느 정도 익숙해지고, 이 장소에서 나갈 방법을 찾아보자는 쪽으로 의견이 좁혀질 때까지 진행해 봅시다.

결국 탐사자는 양손에 **kpc**²를 데리고 수상한 공간을 정처 없이 걷기 시작합니다.....

그렇게 체감 [[1d12]]시간 [[1d59]]분동안 공간을 돌아다닌 끝에 무언가를 찾아냅니다.

탐사자의 손에는 [수맥추(펜듈럼)]가 **KPC**의 손에는 [쪽지]가 들려 있습니다. **kpc** 손에는 원래 안고 있던 [햄스터 인형]과 [네모난 종이판] 하나가 들려 있습니다.

[수맥추] 펜듈럼이라고도 불리는 이것은 줄 끝에 뾰족한 금속이 달려 방향을 가리키는 형식의 물건.... 인 것 같습니다.

[쪽지] 펼쳐보면, ‘둘이 아닌 하나인 쪽이 추를 들고 모에모에 쿵 손하트를 만든 뒤 왕크를 날리면 추가 움직이기 시작하며 그 끝이 가리키는 위치에 입맞춤을 하면 돌아간다.’는 내용이 적혀있습니다. 이 공간에 이전에 갇혔던 사람이 남겨둔 걸까요?

KP 메모 - KP님이 보고 싶은 주문으로 얼마든지 변경할 수 있습니다. 개수작 부리는 게 어색하시다면 시나리오에 적혀있었다고 라이터 탕을 합니다. 절 팔아넘기세요.
KP 메모 2 - 이전에 갇힌 사람은 전부 못 나갔기에 저 이유는 아니고 **kpc**의 자신을 되찾고자 하는 의지가 공간에 영향을 미쳐서 힌트를 주고 있는 것입니다.

[햄스터 인형] 햄스터 인형입니다. 애착 인형인가 봅니다.

KP 메모 - kpc의 설정에 맞춰서 개변합니다. 엔딩 때 탐사자에게 건네주는 용도입니다. **kpc**에게 묻는 경우 상세하게 좋아하는 이유 등을 말해주지만 **KPC**에게 저 인형에 대해 물어보면 자신의 기억에는 없기 때문에 너무 어릴 때라 기억나지 않는다 정도의 반응을 합니다.

[네모난 종이판] 키가 작은 **kpc**가 발견할 수 있는 위치에 있던 네모난 종이판입니다. 살펴보면..... 칭찬 스티커판이라고 적혀있고 5개의 빈칸이 있습니다. 맨 아래 ‘스티커를 전부 모은 착한 아이는 소원이 이루어진다.’고 적혀있습니다.

kpc는 이루고 싶은 소원이 있기라도 한 건지 이 종이판을 주문 이후 버리지 않고 있습니다.

KP 메모 - kpc의 소원은 ‘탐사자와 함께하는 것’입니다. 칭찬 스티커는 해당 공간에서 열심히 놀다 보면 획득할 수 있습니다. 탁의 성향에 따라 표와 스티커 핸드아웃을 만들면 귀여울 것 같습니다. 해당 종이는 훼손이 불가능합니다. 빈칸에 낙서 등을 시도하면 그 부분이 원래대로 돌아가며 목격하면 <이성 판정>(0/1)이 있습니다.

아무튼 쪽지를 읽고 탐사자가 그대로 주문(?)을 외우면..... 수맥추가 피리 소리를 들은 코브라처럼 움직이기 시작합니다!

웅웅-.

그것은 어디론가 쪽 향하다가.....!

kpc의 오른쪽 볼 앞에서 멈춰 섭니다.

오.
이건....
그러니까.

뽀뽀.

하라는 거겠조?

1-2. 뽀뽀하면 끝나는 사건

뭐 쉽네요? 그쵸? 귀요미 볼 왁랄랄라 해버리겠어~~~하고 탐사자가 덤빈다면.....

KPC가 먼저 막아섭니다. 뭐야?

“어린 시절의 나라도, 뽀뽀하는 건 좀 그럴잖아.”

아. 이 자식 지금 질.투. 하는 건가요? 어린 자기 자신한테? 귀엽긴 하지만 집에 가긴 해야 합니다.

어떻게 다시 뽀뽀를 시도하면.....

속-속속-슈슈속- kpc가 두더지 잡기 게임 두더지보다도 빠르게 도망칩니다. 이봐?!?!
탐사자가 놀라서 이유를 물으면 수줍은 목소리로 이렇게 답합니다.

“선배랑 헤어지고 싶지 않아요.”

이건 또 무슨 소리야.

탐사자는 과연, 뽀뽀하고 집으로 갈 수 있을까요?

이후 탐사자가 뽀뽀를 시도할 때마다 관련된 판정을 요구합니다. 어려운 판정 이상이면 고려해 봅니다. 다만 2명이나 방해하고 있기 때문에 페널티 다이스 2개가 부여됩니다.

몇 번 시도하다 보면 kpc는 안되겠다며 자신의 오른쪽 볼에 갖고 있던 캐릭터 반창고를 치덕치덕 붙입니다. 뽀뽀 금지라는 의미입니다. KPC까지 옆에서 붙이는 걸 도와줍니다. 효과가 있어서 반창고 위에다가는 뽀뽀를 해도 통하지 않습니다.

두 사람이 작당모의해서 뽀뽀를 못하게 하니... 탐사자는 뭘 할 수 있을까요?

[판정] 탐사자가 선언하거나 갈피를 못 잡고 있으면 <지능>판정을 시도합니다. 실패할 경우 머리가 조금 아프며 이성치를 1점 차감, 대실패는 이성치를 1d2점 차감합니다. 성공과 실패에 관계없이 아래의 내용을 떠올려냅니다.

KPC는 몰라도 kpc는 어린아이입니다. 몸을 많이 움직이면 졸리지 않을까요? 재우면 뽀뽀하기 쉬울 것 같은데.....

KPC에게 해당 목적을 말하면 왜인지 협조적입니다.

KP 메모 - kpc에게 뽀뽀하기 외에는 탐사자에게 대체적으로 협력적입니다. 그거야 한 명이라도 잠들면 처리가 비교적 쉽기 때문입니다.

그렇다면 힘을 빼기 위해 뭘 할 수 있을까요? 아까 돌아다니며 봤던 공간을 떠올려봅시다.

크레용 방 / 베이킹 방 / 장난감 방 / 공놀이 방

탐사자는 총 4곳을 떠올립니다. 외에 잠들기 좋아 보이는 거대한 침대가 있는 방도 있었습니다. 우선 다른 방에서 kpc와 놀아준 뒤 침대가 있는 방으로 갈까요?

2. 어린 시절을 부탁해!

kpc가 졸릴 때까지 놀아주는 것이 목표인 파트입니다. 각 방에서 나름의 착한 일을 하면 <칭찬 스티커> 하나를 획득할 수 있습니다. 스티커는 어쩐지 탐사자 손 위에 뽕 하고 생깁니다. 갑자기 생긴 스티커를 보고 탐사자가 놀라는 경우, 처음 목격했을 때 <이성 판정>(0/1)을 진행해 주세요. 총 5개의 빈칸에 스티커를 붙일 수 있고 4개는 각자의 방에서, 5개 째는 양전히 침대에 누우면 주어집니다.

방 앞에 숫자를 붙여두긴 했지만 탐사자가 가겠다고 선언하는 순서로 진행해 주세요. 진행 순서는 별로 상관이 없습니다.

2-1. 크레용 방

탐사자가 떠올려보면 예쁜 크레용이 있던 방으로 기억합니다. 여기서라면 재밌게 놀 수 있지 않을까?

세 사람이 기억을 더듬어 이동하면, 방 안에는 눈에 띄었던 크레용을 포함해 색종이나 수수깡 등 여러 가지 미술 도구가 가득합니다.

방의 중앙에는 앉아서 사용할 수 있는 낮은 탁자가 놓여있고 넓이도 넓어 여기서라면 만들기 놀이를 할 수 있겠습니다.

만들고 싶은 모든 걸 만들거나 도화지 위에 그림을 그릴 수 있습니다.

[권장 이벤트] - 필수가 아닌 이벤트입니다. 전부 발생하지 않아도 괜찮습니다.

1. 종이접기 대결 - <손놀림> 판정의 대항을 합니다. 성공 수치가 동일할 경우 숫자가 낮은 쪽이 승리합니다.
2. 서로의 얼굴을 그려주기 - 따로 예술에 관련된 기능치를 투자하지 않았다면 **[[1D100]]**을 굴려 얼마나 닮게 그렸는지를 판정합니다. 나온 값이 적을 수록 닮게 그린 것입니다. 어른인 KPC와 탐사자는 페널티가 없지만 어린이인 kpc는 페널티로 주사위 결과값에 +20을 더합니다. **[[1d100+20]]**
3. 맞춰봐요 찰흙놀이 - 사전에 핸드아웃 준비가 가능한 경우에 사용합니다. kpc가 무언가를 만들면 탐사자가 이게 뭔지 맞추는 게임입니다. 핸드아웃은 실루엣 정도로 준비하며 하나씩 꺼내 무엇인지 맞춰보는 방식으로 진행합니다. 편하게 즐겨보아요.

[필수 이벤트] - 이 이벤트는 필수로 발생합니다.

잘 놀다 보면 **[그림일기]**라고 적혀있는 노트를 발견합니다. 이름을 적는 칸에 kpc라고 적혀있습니다. 펼쳐보면..... 완전 새거입니다.

KP 메모 - 그림 일기를 꾸준히 적을 kpc라면 백백하게 채워져 있어도 좋습니다.

kpc가 탐사자의 손에 들린 자신의 그림 일기를 발견하면, 돌려달라고 말한 뒤 줄 때까지 땡깡을 부립니다. 그림일기를 받으면 잠깐 고민하다가 뭔가 생각이 났는지 노트를 펼쳐 빈 공간에 그림을 그리기 시작합니다.

탐사자가 왜냐고 물어보면 > 일기를 쓰는 건 착한 일이니까. 스티커를 받을지도 모른다.

【판정】 탐사자가 kpc의 그림일기를 훑쳐보겠다고 선언하는 경우 <은밀행동> 판정의 성공으로 슬쩍 볼 수 있습니다. 전부 볼 수는 없었지만 탐사자와 노는 게 즐겁다는 내용이 적혀있고 자신의 미래라는 KPC에 대한 불평불만이 조금 적혀있습니다. 그렇게 시선을 돌려 그림 쪽을 보면.... 중앙에는 우리 세 사람이 웃는 얼굴로 그려져 있는데, 어라? 저 멀리 구석에 검은색으로 까맣게 칠해놓은 무언가가 그려져 있습니다.

KP 메모 - 탐사자가 오기 전까지 kpc를 쫓아오던 괴물입니다. kpc가 두려워하는 형상이 무엇인지에 따라 개변해 주세요.

kpc가 그림일기를 끝내면, 뿌듯한 얼굴로 덮은 뒤 기대에 찬 얼굴로 탐사자를 올려다봅니다.

어느덧, 탐사자의 손 위에 칭찬 스티커가 생겨 있습니다.

탐사자가 직접 스티커를 붙여줘도 되고, kpc에게 스티커를 양도해 붙여주어도 됩니다. 탐사자가 굳이 KPC를 찾는다면, KPC는 스티커 근처에 오질 않습니다. 만지는 거 자체는 상관없지만 꺼려 하는 기색을 보입니다.

KP 메모 - 이 스티커는 kpc의 원래대로 돌아가려는 의지에 의해 생겨난 것이기에 괴물 입장에서는 만지기가 꺼려져 그런 겁니다.

kpc는 아직 팔팔해 보입니다. 다음 방으로 이동할까요?

마지막 방인 경우> kpc는 슬슬 졸려 보입니다. 침대가 있는 방으로 이동할까요?

2-2. 베이킹 방

탐사자가 떠올려보면 잘 구워진 케이크 시트가 진열되어있고 새콤달콤한 냄새가 가득한 공간으로 기억합니다. 여기서라면 재밌게 놀 수 있지 않을까?

세 사람이 기억을 더듬어 이동하면, 아기자기한 주방으로 보이는 공간에 도착합니다. 오븐은 없지만 왜인지 이미 구워져있는 빵과 케이크 시트가 진열되어 있고 여러 가지 달콤한 디저트가 예쁜 바구니 안에 가득 담겨있습니다.

생크림과 각종 과일까지 가득합니다. 여기서라면 케이크를 만들며 놀 수 있겠습니다.

한쪽에 카페에서 불법한 탁자와 예쁜 의자가 있어 시식은 여기서 할 수 있어 보입니다.

【권장 이벤트】 - 필수가 아닌 이벤트입니다. 전부 발생하지 않아도 괜찮습니다.

1. 케이크 만들기 - ORPG의 경우 맵에 케이크 시트를 깎 뒤, 배포된 여러 종류의 토큰을 사용해 케이크를 꾸미며 놉니다. > 토큰 중에 먹기 애매한 모양의 재료를 넣어두고 카드 랜덤 뽑기 기능을 사용해 뽑은 재료는 무조건 장식해야 한다는 룰로 놀아도 재밌을 거 같습니다.
2. 3개 이상 먹으면 머리가 터지는 별사탕 - 두 kpc가 별사탕을 우물우물 먹고 있는 것을 발견합니다. 탐사자는 그 근처에서 별사탕 병을 찾을 수 있습니다. 탐사자가 병을 살피면 병 위에 3개 이상 먹으면 머리가 터지니 주의하라는 내용이 적혀있습니다. 어린아이가 많이 먹지 않게 하기 위해 적은 문구네요. 탐사자가 해당

내용을 kpc들에게 전달하면 왜인지 심각해집니다. kpc는 그래도 KPC는 왜 저러는 걸까요. 둘은 어디서 얻은건지 해열시트를 꺼내서는 머리에 붙입니다. 이러면 열이 내려가서 안 터질지도 모르다나 뭐라나....

KP 메모 - 귀여우라고 넣긴 했지만 KPC가 이상하다는 떡밥을 겸한 이벤트입니다.

[필수 이벤트] - 이 이벤트는 필수로 발생합니다.

만들어둔 케이크나 먹고 싶은 것들을 가득 담아 테이블에 앉아 음식을 나눠먹습니다.

맛있게 먹는 RP를 즐기는 중, kpc가 어떤 음식 앞에서 머뭇거립니다.

탐사자가 무엇인지 살피면.... 언제 끼어들어 있던 건지 미니 당근 하나가 음식 사이에 섞여있네요.

대충 이걸 먹어야 착한 아이가 될 텐데 혼자서는 먹기 힘들다는 이유로 탐사자에게 먹여달라고 합니다.

탐사자가 먹여주면 kpc는 오만상을 쓰면서도 입에 넣어 삼킵니다.

옆에 지켜보던 KPC가 자기도 먹여 달라며 입을 벌리고 있습니다. 단무지나 던져줍시다. (?)

진짜 던져주면 참 받아먹습니다.

꿀꺽, kpc가 기특하게도 당근을 삼키면, 탐사자의 손 위에 칭찬 스티커가 생겨 있습니다.

kpc가 기대에 찬 얼굴로 탐사자를 올려다봅니다.

탐사자가 직접 스티커를 붙여줘도 되고, kpc에게 스티커를 양도해 붙여주어도 됩니다.

kpc는 아직 팔팔해 보입니다. 다음 방으로 이동할까요?

마지막 방인 경우> kpc는 슬슬 졸려 보입니다. 침대가 있는 방으로 이동할까요?

2-3. 장난감 방

탐사자가 떠올려보면 다양한 종류의 장난감이 어질러져 있던 방으로 기억합니다.

여기서라면 재밌게 놀 수 있지 않을까?

세 사람이 기억을 더듬어 이동하면, 정말 온갖 캐릭터 인형이나 로봇 장난감이 가득 어질러져 있는 방에 도착합니다. 방구석에는 정리함이라 적힌 아기자기한 색깔의 상자가 놓여 있습니다.

정말 다양한 종류의 장난감이 가득합니다. 여기라면 재밌게 놀 수 있겠습니다.

[권장 이벤트] - 필수가 아닌 이벤트입니다. 전부 발생하지 않아도 괜찮습니다.

1. 와와핑 놀이 - 요즘 어린이들 사이에서 유행하는 와와핑 놀이입니다. 단어 뒤에 핑만 붙이면 해결! KPC가 나서서 놀이를 제안합니다.

KP 메모 - 탐사자가 제안하지 않는 이상 KPC가 먼저 말을 꺼냅니다. 요즘 유행하는 캐릭터만을 알고 있고 실제 자기가 어렸을 때 봤을 캐릭터는 언급하지 않습니다.

2. 인형놀이 - 인형을 들고 상황극을 즉석 해서 진행합니다. ORPG의 경우 여유가 된다면 인형용 저널을 추가해도 재밌을 겁니다. 탐사자가 먼저 선언하지 않으시거나 KP님께서 떠오르는 게 없는 경우 막장 드라마 요소를 차용합니다. 시나리오 제시 - “감히 너 따위가 우리 OO이를!!!!” or “나도 자네 아이를 임신했네.”

【필수 이벤트】 - 이 이벤트는 필수로 발생합니다.

즐겁게 놀고 있자면, kpc가 장난감을 주섬주섬 주워서 하나씩 정리함에 넣습니다.

이유를 물으면 > 원래 다 놀고 나면 정리를 해야 한다. 그게 착한 일이니까. 정도의 대답을 합니다.

탐사자가 함께 정리함에 장난감을 옮겨 넣을 수 있습니다. 크기에 비해 끝없이 들어가는 정리함이 신기하긴 합니다. 어지러웠던 방이 깨끗해지면 탐사자의 손 위에 칭찬 스티커가 생겨 있습니다.

kpc가 기대에 찬 얼굴로 탐사자를 올려다봅니다.

탐사자가 직접 스티커를 붙여줘도 되고, kpc에게 스티커를 양도해 붙여주어도 됩니다.

kpc는 아직 팔팔해 보입니다. 다음 방으로 이동할까요?

마지막 방인 경우> kpc는 슬슬 졸려 보입니다. 침대가 있는 방으로 이동할까요?

2-4. 공놀이 방

탐사자가 떠올려보면 거대한 볼 풀장이 있는 방으로 기억합니다. 여기서라면 재밌게 놀 수 있지 않을까?

세 사람이 기억을 더듬어 이동하면, 바닥에 폭신한 타일이 깔려있는 드넓은 방에 도착합니다. 공간의 반을 볼 풀장이 차지하고 있습니다. 타일 쪽에는 미니 축구 골대와 미니 농구 골대도 있네요.

이 장소라면 얼마든지 공놀이를 할 수 있겠습니다.

【권장 이벤트】 - 필수가 아닌 이벤트입니다. 전부 발생하지 않아도 괜찮습니다.

1. 숫자 공놀이 - 어쩐지 1에서 100까지 숫자가 적혀있는 공놀이 풀장이 있습니다. 1~100 사이의 숫자를 말하고 다이스를 굴려 가장 근접한 값을 말한 사람이 이기는 게임을 해봅시다.
2. 초차원 공놀이 - 아무 기술명이나 외친 뒤 <투척> 판정을 합니다. 성공하면 CG 효과가 붙으며 그 기술이 날아가 공이 저절로 골대로 들어갑니다. 끝내줍니다. 따로 피해는 없습니다.

【필수 이벤트】 - 이 이벤트는 필수로 발생합니다.

볼 풀장 안에서 놀고 있으면 <행운> 판정이 있습니다. 성공 수치가 가장 높은 사람이 [글자가 적힌 공]을 발견합니다.

[글자가 적힌 공] 공에 슬픈 얼굴이 그려져 있고 한쪽에 직녀라는 이름이 적혀있습니다.

kpc가 견우를 찾아주자고 합니다. 이때는 <관찰력> 판정이 필요합니다.

풀장을 해엄쳐 견우라고 적힌 공을 찾아 두 공을 나란히 두면, 어느새 슬픈 얼굴이 웃는 얼굴로 변해 있습니다. 혹시나 하고 탐사자가 자신의 손을 살피면 손 위에 칭찬 스티커가 생겨 있습니다.

kpc가 기대에 찬 얼굴로 탐사자를 올려다봅니다.

탐사자가 직접 스티커를 붙여줘도 되고, kpc에게 스티커를 양도해 붙여주어도 됩니다.

kpc는 아직 팔팔해 보입니다. 다음 방으로 이동할까요?

마지막 방인 경우> kpc는 슬슬 졸려 보입니다. 침대가 있는 방으로 이동할까요?

2-1~4를 전부 즐겼다면 kpc가 졸린지 눈을 비빔니다. **2-5.** 침대가 있는 방으로 진행합니다.

2-5. 침대가 있는 방

탐사자가 떠올려보면 거대한 침대가 있었다고 기억합니다. 여기서라면 kpc가 푹 잠을 잘 수 있을 것입니다.

방에 도착하면 kpc는 탐사자의 의도를 눈치챘는지 자지 않을 거라고 투정을 부립니다.

탐사자가 ‘잠을 자야 스티커를 받을 수 있다.’고 설득할 때까지 자의로 눕지 않습니다. 스티커 언급이 나오면 못마땅하지만 입을 뽀족이다가 뽀르르 침대 위에 눕습니다.

탐사자가 자신의 손을 살피면 손 위에 칭찬 스티커가 생겨 있습니다.

마지막 스티커는 함께 붙이도록 합니다.

스티커판이 전부 채워지면, kpc는 기쁜 얼굴로 품 안에 그것을 꼬옥 안고 올망졸망 탐사자를 올려다봅니다.

잠들기 전까지 무언가 해줄 수 있지 않을까요?

탐사자가 동화책을 읽어준다던가..... 자장가를 불러준다던가 할 수 있겠습니다.

동화책을 읽어주려고 하는 경우 주변을 둘러보면 책 한 권을 발견할 수 있습니다. 탐사자가 확인하는 경우 핸드아웃을 제공해 주세요.

핸드아웃) 동화책?

다들 어린 시절이 있어.

너도 어린 날이 있었지.
나는 너를 아기로 만들 거야.
아기로 만들어서 잡아먹을 거야.
그러면 내가 네가 될 수 있겠지.
우리의 경계가 흐려지면.
(이하로는 읽을 수 없는 언어가 이어져있다....)

KP 메모 - 진상에 대한 약간의 떡밥입니다. 스티커판과 마찬가지로 원리로 만들어졌습니다.

...?

뭐 이런 책이 다 있담? 이런 내용의 책을 읽어주기는 그렇고....

자장가를 불러주거나 탐사자가 아는 옛날이야기를 해주어야겠습니다.

그렇게 탐사자가 도담도담해주는 대로, **kpc**는 탐사자 목소리를 들으며 스르르 잠듭니다.

그리고....

스윽-.

KPC “사랑해, 탐사자.”

튼금없이 사랑의 말을 하는 **KPC**의 목소리와 함께.

퍽!

둔탁한 타격음과 뒤통수에 얼얼함이 몰려오며, 눈앞이 점멸합니다.

3. 나의 현재를 구해줘

3-1. 검은 공간

깜빡.

탐사자가 정신을 차리면, 왜인지 온통 검은 공간입니다.

KP 메모 - 탐사자가 기절한 틈을 타 공간 밖으로 내쫓아 버린 겁니다.

주변을 둘러보면, 끝없는 어둠만이 이어지고 있습니다. 이대로 어둠과 동화되어버릴 것만 같을 때.... <정신력> 판정이 있습니다. 의지가 있을 경우 보너스 다이스 +1개를 제공합니다.

【실패】 눈앞에 당신의 연인의 형상이 생겨납니다. 그러나, 곧 녹아 사라집니다.
다시는 돌아오지 않을 것처럼.... <이성 판정>(0/1d2)이 있습니다.

결과에 관계없이 검은 공간에서 있었던 일들을 보여주더라도 하듯 영상이 재생됩니다.

기생 벌레처럼 생긴 괴물이 현재의 **kpc**를 몰래 지켜보고 있습니다. 그것은 그가 잠든 사이 오른쪽 볼에 붙어 무언가를 주입합니다. 그 후, 잠에서 깬 **kpc**가 방문을 열고 나가면, 처음 보는 공간이 나타납니다. 놀란 **kpc**가 공간을 떠돌다가 모퉁이에서 검은 괴물이 튀어나와 도망치기 시작합니다. 급하게 핸드폰으로 누군가에게 연락을 남김과 동시에 괴물에게 잡아먹힙니다 그리고.... 그걸 지켜보던 기생 벌레가 **KPC**의 모습이 됩니다.

현재를 잡아먹힌 **kpc**는 5살 정도 어려져 있습니다.

KP 메모 - 한 번에 먹을 수 있는 시간이 한정적이라, 이런 식으로 조금씩 먹혀서 지금의 모습이 된 것입니다.

KPC의 정체를 알게 된 탐사자, <이성 판정>(0/1d4)이 있습니다.

일련의 처리가 끝나면, 저 멀리서 슬픈 **kpc**의 목소리가 들립니다. **kpc**는 탐사자의 이름을 부르며 찾고 있습니다.

kpc “선배? 어디 있어요??”

정처 없이 걸던 **kpc**는 슬픈 목소리로 중얼거립니다.

kpc “맡었는데....”

그렇게 중얼거리며 스티커판을 내려다봅니다.

무언가 감정이 느껴지려는 즈음, 침울한 목소리의 어린아이 앞에.... 불현듯 검은 괴물이 나타납니다.

kpc는 깜짝 놀라 도망가기 시작합니다. 침대가 있던 방도 함께 놀았던 방도 모두 지나쳐갑니다. 공간은 끝도 없이 이어지고 어린아이에 불과한 **kpc**는 금방 숨이 찹니다.

이 장소에 있는 탐사자로서는 도움을 줄 수 없습니다.

검은 괴물이 **kpc**의 발목을 잡으려 듭니다. **kpc**는 두려움 속에서 울음을 삼키며 겨우 중얼거립니다.

“소원을....”

그 순간,

“소원을 이뤄주세요!”

탐사자의 바로 옆에, 문이 생겨납니다.

3-2. 약속하자

탐사자가 문을 열고 나가면, 괴물이 잠시 뒤로 물러섭니다. **kpc**와 **KPC**.... 그러니까 어린 **kpc**를 지켜보기만 하던 가짜 녀석이 탐사자를 보며 놀란 얼굴을 합니다.

kpc “선배!”

KPC “탐사자?”

어떤 방식이든, 탐사자가 **KPC**가 가짜임을 인식하고 있기에 물리적인 행사를 가하면 그대로 대미지가 들어가 산산조각 납니다. 처음에는 조각이 났다가 수복되는 과정을 보이며 징그러운 모습을 목격해 <이성 판정>(0/1)이 있습니다.

이후 추가적으로 물리적인 공격을 행사하면 수복은 되지 않지만 신체가 조각나 꾸물꾸물 기어가며 탐사자 일행을 쫓습니다.

KPC가 무너지면 뒤로 물러났던 검은 괴물이 더욱 흉측한 모습으로 변하며 탐사자마저 쫓기 시작합니다.

탐사자는 **kpc**를 데리고 도망칠 수 있습니다.

달려가면서 마지막 **RP**를 진행합니다. 뽀뽀하면 이 상황이 해결됨은 변함이 없습니다. 그렇지만 **kpc**는 여전히 무서워합니다. 대화를 통해 **kpc**가 두려운 것이 ‘탐사자와 다시는 만나지 못하는 것’임을 인식시켜 주세요.

탐사자의 입을 통해 우리가 다시 만날 거라는 얘기가 나오면 두려움 속에서도 울음을 참던 **kpc**가 왈칵 눈물을 쏟습니다.

kpc “정말로, 정말로 다시 만나요?”

탐사자가 확신의 말을 하면 갖고 있던 햄스터 인형을 받아달라고 내밉니다.

kpc “약속의 증표예요. 꼭 저에게 돌려주시는 거예요.”

탐사자가 인형을 받으면, **kpc**는 제 볼에 붙였던 반창고를 땁니다.

탐사자가 **kpc**의 볼에 뽀뽀를 하면, 엔딩을 진행합니다.

우리는 다시 만날 거예요. 그렇지요?

Ending. 다시 만난 우리

보드라운 뺨에 당신의 입술이 닿는 순간.

무언가 쏟아져 나오는 감각을 느끼며 눈앞이 하얗게 점멸합니다.

그리고.... 정신을 차리면, **KPC**의 집 안입니다.

어린 **kpc**의 모습은 더 이상 없고, 현재 모습의 **KPC**가 바닥에 널브러져 있습니다.
탐사자의 손에는 햄스터 인형이 들려 있습니다.

탐사자가 **KPC**를 깨우면 그제야 정신을 차린 **KPC**가 뭔가 긴 꿈을 꾸어 왔다고
중얼거립니다. 그런 **KPC**에게 탐사자가 인형 건네면 “이걸, 네가 왜...” 하며 인형에 대해
기억하고 있는 모습을 보입니다. 소중한 애착 인형이었는데, 어느 날 갑자기 사라져서
놀랐다는 이야기를 꺼냅니다.

음.... 아무래도 기억하지 못하는 거 같죠? 오늘의 일은, 혼자만의 비밀로 간직합니다.

그 뒤, 어느 정도 **RP** 진행 후, **KPC**가 탐사자에게 가까이 와보라고 말합니다. 그러고는....

쪽

“고마워요. 선배.”

아.

아무래도, 떠오른 모양이네요.

혼자만의 비밀로 간직하게 되진 않을 모양입니다.

이런저런 일이 있었지만 약속을 지켰어요.

우리는 다시 만난 거예요. 그렇지요?

KPC 생환. 탐사자 생환.

이성 회복 +1d5

kpc의 애착 인형 - 오랜 수호의 힘으로 강행 실패 페널티를 딱 한 번 없는 것으로 한다.

해당 아이템을 세션에서 사용하는 경우 턱에서 상의함시다.

외에 창조 엔딩.... 기적적으로 로스트 한 경우 두 사람다 죽어서 만나 > 이렇게라도 만난
우리

탐사자가 특이 취향이라 **KPC**를 선택한 경우 > 엔티알도 티알이다 엔딩으로 진행하셔도 됩니다. 따로 스크립트는 상정하지 않았습니다.

후기

가볍게 쓰기 시작했는데 생각보다 마음에 들게 마무리되어서 기쁜 라이터입니다.

A 캐릭터의 어린시절과 **B** 캐릭터의 현재가 만나는 소재는 언제 어떻게 보아도 좋습니다 ㅠ
어른 쪽 **KPC**가 구라가 되어버렸지만... 고등 쇼고스랑 키스한 게 아닌 게 어디인가요
네네

집필 중에 소재만 들은 지인이 이거 효도관광 시날이냐고(ㅋㅋㅋㅋ) 물으셨는데 웃을
수밖에 없었습니다..... 아무래도 효도관광 세션이기에는 한쪽이 구라라서 애매하죠
아무래도()

아무튼, 모쪼록 즐거우셨다면 다행입니다. 여유가 되시면 후기 남겨주시면 감사해요! 큰
힘이 됩니다!

언제나 소중한 사람들과 행복한 **TRPG** 하시길 바랍니다! ^_^