약칭 <공말>

- 네가 나의 추억 그 한 조각이야.

당신이 어떤 삶을 살았는지 어떤 하루하루를 보냈는지 그 날 그 사건 이후론 별로 중요하지 않게 되었습니다. 그저 코 끝이 간질이는 꽃 향기에 눈을 뜨고, 새하얀 꽃이 만개한 방 정 가운데에서 어슴푸레 눈을 뜨면 이 세상에 존재할리가 없는 KPC와 만나게 됩니다.

[시나리오 정보]

- 크툴루의 부름 7판 룰 기준
- 1:1 타이만 시나리오 (pc 2인 개변x)
- 인원 : PC 1인+KPC 1인
- 배경 : 현대
- 플레이 난이도 : ★ (RP의 어려움)
- 키퍼링 난이도 : ★★★~ (RP과 시작 전 손봐야 하는 곳이 존재합니다. 시날 내 공개하는 지문 양이 많지 않습니다. 상황에 맞추어 힘내서 타이핑 하셔야 합니다.)
- 플레이타임 : 3시간 ~ +α

> 필독 공지사항 <

[유의사항]

공허와 충실과 같이 트리거가 되거나, 호불호가 갈릴 요소는 크게 없을거라고 생각됩니다. 하지만 KPC의 배경에 따라 트리거 요소가 될만한 소재가 있으며 이는 키퍼분이 시나리오를 읽으신 뒤, 적당한 개변 후 주의사항을 안내하셔야 합니다.

KPC, PC 로스트 구제 시나리오로 둘 중 하나만 로스트 당한 채 여도 괜찮습니다.공허와 충실의 후속작이며 순서는 공허와 충실 - 공허한 말로 순서이며 PC, KPC 고정입니다. 공허와 충실을 다녀오지 않으셔도 약간의 개변 후 즐기실 수 있습니다.

공허와 충실의 **ED2 / ED3**과 이어집니다.

공허와 충실과 같이 RP위주의 시나리오이며 텍스트가 길지 않습니다. 지문은 최소한으로 해놓았으며, 자유롭게 추가/서술 해주세요. <백스토리> 가 쌓여있는 캐릭터를 헌정해서 쓰여진 시나리오며 그 캐릭터와 일정 서사가 쌓여있는 페어, 탁, 혹은 자커러분들을 위한... 시나리오라고 생각되는 만큼 코즈믹 호러가 강렬한 크툴루적인 요소보단 캐릭터와 함께 하하호호 놀 수 있는 ...시나리오 입니다.

하지만! 힐링 시나리오는 아닌 점, 유의해주세요.

RP위주 시나리오인 만큼, 마음만 먹으면 3시간 내로 엔딩이 가능하다고 생각됩니다. 만! 하지만 테플에 다녀오신 분들은 꼬박 24시간 26시간을 하셨다고 하시는데…. ……(존경합니다~!) 뭐든 즐거우면 그만 아닐까요?! 모쪼록 재밌게 즐겨주셨으면 합니다.

이하 시나리오 전문

에델바이스, 나의 에델바이스.

KPC, PC 로스트 구제 시나리오로 둘 중 하나만 로스트 당한 채 여도 괜찮습니다.공허와 충실의 후속작이며 순서는 공허와 충실 - 공허한 말로 순서이며 PC, KPC 고정입니다. 공허와 충실을 다녀오지 않으셔도 약간의 개변 후 즐기실 수 있습니다. 공허한 말로의 약칭은 [공말] 이며 공허와 충실의 ED2 / ED3과 이어집니다.

공허와 충실과 같이 RP위주의 시나리오이며 텍스트가 길지 않습니다. 지문은 최소한으로 해놓았으며, 자유롭게 추가/서술 해주세요.

진상

노란옷의 왕을 숭배하는 미친 예술가 집단중 대부분은 인간의 경험을 무의미 하게 만드는 미학을 추구합니다. 그중 우두머리인 카밀라(Camilla) 는 노란옷의 왕의 힘을 빌려 그

미학을 온전히 추구할 수 있게 됩니다. 그들은 사연이 있는 자들을 물색하고 자신들의 미학을 펼치기 시작합니다 KPC는 그에 대한 피해자입니다. PC도 마찬가지죠

KPC는 감정을 모두 잃은 말 그대로 공허한 상태가 됩니다. 대화도 가능하고 일상생활을 하라면 문제 없어 보이지만(물론 할 수 있음을 볼수는 없겠죠...로스트 당했으니까요..) 가장 문제가 되는건 이해도와 공감능력이 현저히 떨어진다는 점입니다. 숨을 쉬고 움직이고 행동한다 한들, 아무런 감정 없이 사는건 살 수 있다고 할 수 있나요? 웃는것도 우는것도 화를 내는 것도 아무런 의미가 없습니다. 모든 경험이 의미가 없는데 무엇이 KPC를 즐겁게 해줄 수 있나요? 무엇이 KPC가 슬프게 할 수 있나요? 대체 무엇이...

KPC는 감정과 그것을 느끼지 못하는 본인에게 괴리감을 느낄 수 있고, 어쩌면 괴리감 조차 느끼지 못할 수도 있습니다. 이는 자유롭게 설정해주셔도 됩니다.

PC는 이스족의 기회 아닌 기회를 놓쳐버리고 KPC를 죽음으로 몰아냈을 수도 있고. 본인 역시 노란옷의 왕 (하스투르)를 눈으로 담고, 같이 미쳐버렸을지도 모릅니다. 어쩌면 그 이후 카밀라와 함께하는 신자가 되었을지도 모르고요, 아니면 고대로 그냥..로스트 당했어도 상관 없습니다. ED2 경우 이성을 - 1D6 / ED3 경우 2D6 을 깎고 시작합니다. 도입부에서부터 광기는 걸리지 않지만 잠재적 광기 상태입니다.

이스족은 실험이 끝나고 KPC와 PC를 유기(..) 했지만, 이후 둘의 행방이 묘연하게 바뀌는 것을 보고 감정이 없어도 숨을 쉰다면, 살아가는 것일까? 라 의문을 제시합니다. 이 이스족은 혼자 단독적인 실험을 진행합니다.

도입

오늘도 탐사자는 하루를 마치고 집으로 돌아와 잠에 들었을 터 입니다. 혹은 매일같이 심란함에 눈을 감지 못하다 겨우 잠에 빠졌을 수도 있고, 노란왕의 하수인이 되었을지도 모르지만, 당신이 어떤 삶을 살았는지 어떤 하루하루를 보냈는지 그 날 그 사건 이후론 별로 중요하지 않게 되었습니다. 그저 코 끝이 간질이는 꽃 향기에 눈을 뜨고, 새하얀 꽃이 만개한 방 정 가운데에서 어슴푸레 눈을 뜨면, KPC와 만나게 됩니다. 짧은 꿈에 빠져있다고 생각할 수도 있겠군요.

마음이 편해지는 에델바이스의 꽃향기가 여태의 심란함을 가라앉히는 듯, 그렇게 다가왔습니다.

가장 먼저 보이는건 저 만치 우뚝 앉아있는 KPC의 뒷모습이 보입니다. 한참을 허공을 바라보고 있고, PC는 KPC에게 다가갈 수 있습니다. 가벼운 RP을 진행해도 괜찮습니다.RP을 통해 얻을 수 있는 정보는

1. 어딘가 이상하다. 웃지도 울지도 않고, 말투의 감정도 담겨있지 않습니다.
2. 아무도 아닌 '남'을 대하는 것 같습니다. 감정도 상대방의 입장도 이해할 수 없기에 어쩌면 서슴없이 아픈 말을 할지도 모르겠습니다. 자학적인 이야기도 할지도 모르지만... 그건 이제 더 이상 KPC에게 큰 의미를 가지지 않습니다.
3. <심리학> 판정을 시도해본다면, 놀랍게도 아무런 감정도 느껴지지 않고, 오히려 이렇게까지 텅 비어있을 수 있을까, 놀랍습니다. 말 그대로... 공허 그 자체입니다. (1/1d2)

이야기를 나눈 뒤 차분히 주변을 둘러보면 방문이 보입니다. 문 옆에 문패로 이름이 달려 있습니다. <행복>,<즐거움>,<추억>,<...?>

- 공허와 충실과 같은 시스템입니다. 문 앞에 놓인 팻말과, 적혀져 있는 감정에 걸맞는 경험을 합니다. ? 방을 제외한 순서는 상관 없습니다. ? 방은 마지막으로 들어가주시길 바랍니다.

- 다만 조금 다른 점이라면 <공허와 충실>에서 불행한 경험을 그대로 이행해서 상기시켜줬다면, 이번엔 별로 좋지 못한 추억을 KPC와 탐사자 둘의 좋은 추억으로 돌려받아 감정을 배우는 식입니다. 이 계기로 서로 친해질 수도 있다고 생각하며 또한...짙은 소관이 될지도 모른다고 생각합니다!

이와 별개로 에델바이스를 통해 무언가를 알아내려고 한다면 <지식 어려움>,<자연> 등의 판정으로 에델바이스의 꽃말이 소중한 추억 임을 알아차립니다. 실패한다면 에델바이스의 꽃말이 순결임을 알아차립니다.

KP정보: 둘 다 맞는 꽃말입니다. 허나 여기서 (이 시나리오에서) 에델바이스의 소중한 추억을 뜻합니다. 꽃말이라는게 한가지 뜻만을 가지지 않으니 순결이라는 핀트가 나간..? 정보를 알 뿐, 큰 메리트도 불이익도 없습니다.

감정을 배울수록 방안의 에델바이스의 수가 점차 줄어듭니다**.** 에델바이스는 **KPC**의 추억 내지는 감정을 뜻하며 감정을 배우지 못한 채로 방을 넘어가면 에델바이스의 수는 줄어들지 못합니다**.** 이를 유의하면서 진행해주세요**.**

<행복**>**

- 따듯한 노란색으로 가득 찬 문패엔 <행복> 이라고 적혀져 있다. 마치, 작품 해설을 밑에 달아둔 것 처럼 작은 글씨들이 적혀져 있다.

EX :

행:복, **幸福** 명사 사람이 생활 속에서 기쁘고 즐겁고 만족을 느끼는 상태에 있는 것. KPC는 정신없는 매일을 보내고 더해서 PC와 조금 다투었습니다. 사소한 일일지도 모르나 PC가 조금은 무신경해서 일어난 일이였습니다. 상처받은 KPC가 잠시 연락을 내려놓았고, 엎친데 덮친 격으로 바빠져서... 다소 예민해져 있습니다. 정신없는 하루하루에 KPC는 자신의 생일도 지나쳐버리고 자신이 좋아하는 영화표도 구하지 못했습니다. 이런 일상 속에서 행복을 느낄 수 있을까요?

> 예시입니다. 행복을 느끼기 위해서는...PC가 사과를 하고 생일 축하겸 영화를 보고~ 즐거운 하루를 보내면 행복하겠지요? (평범한 KPC라면요...)

> 남이 될 필요는 없지만, 상황에 따라 <공충> 처럼 남이 되어도 괜찮습니다.

어디까지나 예시이며 감정의 이름을 바꾸어도 상관 없습니다.

탐사자가 갈피를 잡지 못한다면 <아이디어> 판정으로 꽤나 익숙한 레파토리와 마주한 것 같다는 생각이 듭니다. 끔찍하다면 끔찍했던 그때의 실험을 기억해내고 살짝 불안해집니다. (0/1) ... 하지만 ...행복이라면 조금 말이 다르지 않을까요?

나아가려면 이 방법뿐이겠죠, 나아가려고 하지 않을시, 아무것도 하지 않고 시간을 흘려보내기만 할 시에 **> *ED 1***

불안감을 껴안고, 혹은 기대감을 안은 채로 문을 엽니다. 문을 열면... 저 만치 귀가하는 KPC를 발견합니다. 손엔 영화표가 있고... 포장된 선물 상자를 손에 쥐고 있습니다.

> 적당히 RP을 끝낸 후 돌아옵니다.

혹은 감정을 배웠다며 KPC가 확실한 감정을 말해준다면 (ex:오늘 나 행복한 하루가 된 것 같아 등등) 라고 말하자 의식이 점차 흐려지면서, 다시 실험실로 복귀합니다. 이런 방법이 아니라면 모든 시간이 멈춘 것 처럼 주변의 풍경도, KPC도 멈춰버립니다. 이제 돌아가야 할 시간이라는걸 알려주세요.

좋은 일이였고, 확실히 탐사자 역시 마음이 편해졌다면 SAN 회복 1D2

돌아온 뒤 KPC를 살펴보면 아까와 사뭇 다른 느낌을 받습니다. 어딘가 벅찬 감각을 주체할 수 없으며, 행복하다는게 어떤 감정인지 배운 것 같습니다. 아까 텅 비어버린 그릇 안에 무언가가 찬 것 같습니다.

감정을 가르친 후 처음 방에 들어갔다 나왔을 시 방안을 향해 <관찰>판정 한다면
성공: 방 안이 조금 허전해진 기분입니다. 그러고보니 꽃이 조금 사라진 기분이 듭니다.
실패:쓸쓸한 기분입니다. 꽃만 가득해서일까요?

<관찰 실패**/**성공 여부 상관없이**>**
꽃더미 사이에서 종이 조각 하나를 발견합니다.

[사람은 행복하기만 하면 되는걸까?]

<즐거움**>**

- 살몬핑크색으로 가득 찬 문패엔 <즐거움> 이라고 적혀져 있다. 마치, 작품 해설을 밑에 달아둔 것 처럼 작은 글씨들이 적혀져 있다

.
예시는 더 달지 않습니다. 자유롭게 서술해주세요. 1인칭이여도 상관 없으며 작품 해설같이 설명해두어도 괜찮고... 인트로 식의 느낌으로 시작하셔도 괜찮습니다. 이는 키퍼님에게 맡기겠습니다. 문을 열면 글 그대로의 KPC가 행동을 하고 있습니다. 이제 슬슬 익숙해질 때도 되지 않았나요 탐사자? 그래요. 당신이 해야하는건 정해져 있죠.

> 적당히 RP을 끝낸 후 돌아옵니다.

돌아오는 방법은 똑같습니다. 편한대로 진행 해주세요. 좋은 일이였고, 확실히 탐사자 역시 마음이 편해졌다면 SAN 회복 1D3

확실히 달라져 있는 KPC를 마주합니다. KPC의 말에 공감을 할 수도 처음 싸늘하게 굴었던 것에 대한 사과를 할 수도 있습니다. 편하게 진행해주세요.

두번째 방에 들어갔다 나왔을 시 방안을 향해 <관찰>판정 한다면
성공: 방안의 꽃이 반정도 줄어 들었습니다. 코를 찌르는 꽃내음 역시 조금은 사라진 기분입니다.
실패: 어딘가 허전할 뿐입니다. 꽃이 조금 사라졌을까요?

- 첫번째 방에서 감정을 가르치지 않았다면 지문은 처음 방에서 관찰판정한 내용을 출력합니다.

<관찰 실패**/**성공 여부 상관없이**>**
꽃더미 사이에서 종이 조각 하나를 발견합니다.

[____도 알아야 기분 좋은 것도 알 수 있는거야.]

<추억**>**

- 부드러운 살구색 으로 가득 찬 문패엔 <추억> 이라고 적혀져 있다. 마치, 작품 해설을 밑에 달아둔 것 처럼 작은 글씨들이 적혀져 있다

KPC와 탐사자의 추억을 한번 더 새기는 때였으면 좋겠습니다. 무언가를 배울 필요도 없고, 그저 탐사자와 함께했던 추억을 한번 더 경험하는 때가 되었으면 좋겠습니다. 즐거운 시간 되세요.

> 적당히 RP을 끝낸 후 돌아옵니다.

좋은 일이였고, 확실히 탐사자 역시 마음이 편해졌다면 SAN 회복 1D5

세가지 방에서 전부 감정을 배우고 나왔다면 ... 어딘가 차분하고, 마음이 편안해보이는 KPC와 마주합니다. KPC는 대뜸 PC에게 고맙다는 말을 전합니다. 짧은 대화를 주고 받으면서 주변을 둘러보면, 어느새 꽃은 전부 사라져 정 가운데 몇 송이만 남았다는 사실을 알아차립니다. 관찰판정을 하지 않아도 보이는 사실입니다.

적당히 대화를 하고... 빈 팻말의 문 앞에 서 있어봅니다.

.

<관찰 실패**/**성공 여부 상관없이**>**
꽃더미 사이에서 종이 조각 하나를 발견합니다.

[너는 어떻게 생각해? 그 사람이 행복해지기 위해서... 불행히 만들 수 있어?]

< >

- 아무것도 적혀져 있지 않고, 아무런 색도 발려져 있지 않은 새하얀 문입니다. 팻말도, 아무런 설명도 없는... ... 팻말 대신 검은 마카가 붙어 있습니다. 그리고 그 아래 글귀가 적혀져 있네요
- ***[KPC***에게 필요한 감정이란***?]***

> 이번엔... 자발적으로 탐사자가 부정적인 감정의 부류(혹은 부정적인 감정이라 서술해도 OK)를 적어야 합니다. 만약 알지 못한다면 ...KPC의 성격에 따라 적어서 진행해도 괜찮습니다. 그렇습니다..<공충> 의 그 부분입니다. 행복한 감정이 아닌 부정적인 감정을 새겨야 할 때입니다.

만약 탐사자가 갈피를 잡지 못한다면 <아이디어> 판정을 통해 과거 실험실의 이야기를 상기시켜줍니다. 탐사자가 KPC에게 가르칠 감정을 적었다면 아래..각주엔 KPC가 직접 적어 내립니다. 간단해도 괜찮습니다.

여기서 kpc는 공허와 충실에서 가르쳐주지 못한 감정에 대해 적어주세요. 혹은 ...세개중 가장 힘들었던 씬을 다시 적어주시면 됩니다. 고문..씬도 포함입니다. 난이도를 낮추고 싶다면 아예 다른 걸 적어줘도 상관 없습니다. <부정적인 감정> 에 대한 내용과 마주합니다.

- 모든 RP가 끝나면 이성치 (1d3/2d3) 감소

> KPC가 모든 감정을 배웠을 시**.**

모든 방에서 나오고 여태 모든 감정을 배웠다면, 평소의 KPC입니다. KPC는 탐사자를 안아주고, 고맙다고 말할지도 모르겠네요. 가깝게 다가온 KPC에게서 에델바이스의 꽃향기가 짙게 납니다. 흐트러진 머리카락이 하릴없이 흔들립니다. 분명 방 안 임에도 불구하고 바람이 불어오고, 자연스럽게 방 안을 살펴보면

에델바이스가 한 송이 놓여있습니다. KPC는 마지막 남은 에델바이스 한 송이를 꺼내 건네며...

'네가 나의 추억 그 한 조각이야 '

만약 손가락이 절단 되었다가 붙은 KPC의 경우 손가락 마디마디에 꿰맨 흔적이 보입니다. (이렇게 쓰긴 썼지만 KPC의 성격에 따라서 저 대사를 하지 않아도 괜찮습니다.)

> KPC가 모든 감정을 배우지 못했고**.** 결여된 부분이 존재한다면**/**하나도 배우지 못했다면

만약 모든 감정을 배우지 못했고, 어딘가 감정이 부족한(?) KPC가 완성 되었을 경우, KPC는 에델바이스 꽃밭 그 중앙에 서서 한 송이를 건네줍니다. 가깝게 다가온 KPC에게서 마른 셔츠 냄새가 짙게 납니다. 빳빳하게 정리한 나무의 냄새가 나는 것 같기도 합니다. 분명 방 안임에도 바람이 불어오고 만개한 에델바이스가 방 안에서 무질서하게 흐트러집니다. 수많은 에델바이스 중에, 한 송이를 집어 들어….

PC에게 건넵니다. 이윽고 공허한 말이 울립니다.

'에델바이스의 꽃말은 소중한 추억이래.'

만약 손가락이 절단 되었다가 붙은 KPC의 경우 손가락 마디마디에 꿰맨 흔적이 보입니다.

엔딩

ED1 :: 공허한 굴레
아무런 행동도 취하지 않고 시간이 흘렀다.

시간이 얼마나 지났을까요? 텅 비어버린 KPC를 채우기를 그만둔 탐사자의 눈 앞에 어둠이 내려옵니다. 이윽고 알아듣기 힘든 목소리가 들려옵니다. ' 감정이 존재하지 않으면 사람이 아니라는 건가? 아니면… 감정이 없는 사람이여도 사람이니 상관 없다는 의미인가? 이 부분은 조금 더 연구할 필요가 있겠어. 다시 한번 해볼까.'

그렇게 깜빡. 깜빡… 어둠속으로 빠져듭니다.

...어라? 분명 어젯밤 집에서 잠에 빠져 들었는데요… 이게 무슨 일일까요?(오프닝시 사용하셨던 지문을 그대로 출력해주세요.) 탐사자는 새하얀 에델바이스의 꽃밭에서, 텅 비어버린 KPC와 함께합니다.

보상***:*** 다시 반복합니다

ED2 :: 공허한 울림
KPC에게 감정을 가르쳤지만, 마지막 **?** 방에선 포기했다.

KPC가 건넨 추억의 조각을 집어 듭니다. 탐사자가 받든, 받지 않든, 꽃은 줄기를 타고 손끝에서부터 부서지기 시작합니다. 흩날리는 가루를 타고, 시선을 옮기고, 눈 앞에서 흐려지는 KPC를 뒤로하고, 깜빡. 눈을 감았다 뜹니다. 이윽고 알아듣기 힘든 목소리가 들려옵니다. '복잡한 인간이로군, 부정적인 감정은 필요 없다는 이야기인가? 행복만이 유의미 한 것인가? '

... 눈을 떠보면, 전화가 울려옵니다.

KPC입니다. 전화를 받아보면 한없이 맑고 밝은 목소리로 물어봅니다. "오늘은 어디서 볼래?" ... 이건, 잘 된 일일까요?

보상*:* 둘 다 생환합니다. 이성치 회복은 없지만*,* 부정적인 감정이라는 것을 모르는 ***KPC,*** 어딘가 나사가 빠진 듯한 ***KPC***를 돌려받습니다.

ED3 :: 공허한**?**
KPC에게 ?방에서 힘내보았지만... 나머지 방 전부를 성공하진 못했습니다.

KPC가 건넨 추억의 조각을 집어 듭니다. 탐사자가 받든, 받지 않든, 꽃은 줄기를 타고 손끝에서부터 부서지기 시작합니다. 흩날리는 가루를 타고, 시선을 옮기고, 눈 앞에서 흐려지는 KPC를 뒤로하고, 깜빡. 눈을 감았다 뜹니다. 이윽고 알아듣기 힘든 목소리가 들려옵니다. ' 그래서 네게 중요한 것은 무엇이지? 인간 그 자체? 어떤 감정도 딱히 상관없다는 것인가? 이상하군.' ...

... 눈을 떠보면, 평범한 일상에서 KPC와 마주할 수 있습니다. 울기도하고 웃기도 하지만, 어딘가 ...전과는 다른 KPC가... ...

보상*:* 둘 다 생환합니다. 이성치 회복 ***1D5***
KPC의 공감능력이 떨어집니다. 조금 이상한 것 같습니다.

ED4 :: 에델바이스 **:** 소중한 추억
KPC에게 모든 감정을 가르쳤다**.**

KPC가 건넨 추억의 조각을 집어듭니다. 흩날리는 에델바이스의 향기가 따뜻하게 다가옵니다. 네가 나의 추억이야. 곱씹을수록 기분 좋은 말이라는 생각이 들 수도 있겠네요. 서서히 눈이 잠겨 옵니다. 이윽고 알아듣기 힘든 목소리가 들려옵니다. '좋은 자료가 되었어. 인간도 쓸모가 있군.'

눈을 떠보면 평범한 일상에서, KPC와 마주합니다. 당신과 만들어낸 따뜻한 추억과 함께.

아, 저 멀리서 에델바이스의 향기가 풍겨옵니다.

보상*:* 둘 다 생환합니다. 이성치 회복 ***2D5***
에델바이스를 얻습니다. 에델바이스 소모시 이성 체크 실패를 한번 막아줍니다.
*타 시나리오에서 사용 시 ***KP***분의 허락을 맡고 사용해주세요.

짧은 후기..

정말...공허와 충실을 좋아해주시는 분이 많이 계셔서..일년이 조금 넘으려고 하는...시나리오 같은데 (첫 배포가 언제였죠?! 제 기억으론... 7월? 9월? 인 것 같아요 ㅋㅋ) 꾸준히 피드백 받고 있어서 엄청 기쁩니다. 그리고 공충에 다녀온 제 탐사자들은 대부분...굿엔딩을 보지 못했으며 여기저기서 심심찮게 들려오는 마지막의 '그' 구간에서 수많은 딜레마를 낳은 것 같더라구요...(하지만 즐겁지 않나요? 딜레마에 빠진 우리 탐사자들...)

공충처럼 뭔가 대단하게 이러한게 있는 시나리오는 아니지만, 다시한번 추억을 상기시키는 느낌으로...KPC의 과거를 헤집으면서 같이 알아가는 느낌이면 좋겠다는 마음으로 적어내렸습니다. 궁금하신 점이 있으시다면 언제든 @TRPG_CAR / 포타 비밀댓글 로 부탁드립니다. 감사합니다.