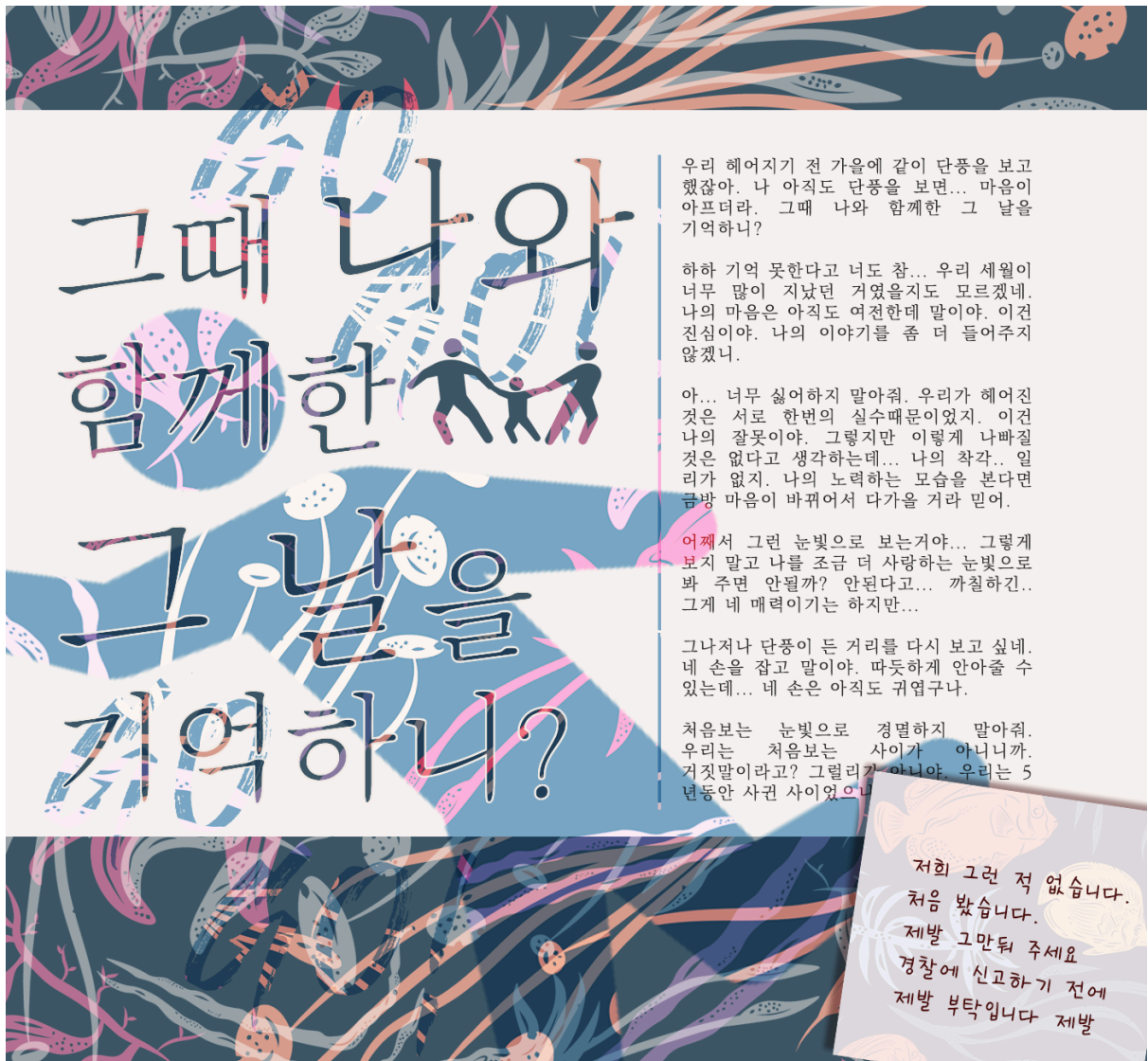




그때 나와 함께한 그날을 기억하니?

우리 헤어지기 전 가을에 같이 단풍을 보고
했잖아. 나 아직도 단풍을 보면... 마음이
아프더라. 그때 나와 함께한 그 날을
기억하니?

하하 기억 못한다고 너도 참... 우리 세월이
너무 많이 지났던 거였을지도 모르겠네.
나의 마음은 아직도 여전한데 말이야. 이걸
진심이야. 나의 이야기를 좀 더 들어주지
않겠니.

아... 너무 싫어하지 말아줘. 우리가 헤어진
것은 서로 한번의 실수때문이었지. 이걸
나의 잘못이야. 그렇지만 이렇게 나빠질
것은 없다고 생각하는데... 나의 착각.. 일
리가 없지. 나의 노력하는 모습을 본다면
금방 마음이 바뀌어서 다가올 거라 믿어.

어째서 그런 눈빛으로 보는거야... 그렇게
보지 말고 나를 조금 더 사랑하는 눈빛으로
봐 주면 안될까? 안된다고... 까칠하긴..
그게 네 매력이지는 하지만...

그나저나 단풍이 든 거리를 다시 보고 싶네.
네 손을 잡고 말이야. 따뜻하게 안아줄 수
있는데... 네 손은 아직도 귀엽구나.

처음보는 눈빛으로 경멸하지 말아줘.
우리는 처음보는 사이가 아니니까.
거짓말이라고? 그럴리가 아니야. 우리는 5
년동안 사귀 사이였으니까.

저희 그런 적 없습니다.
처음 봤습니다.
제발 그만둬 주세요
경찰에 신고하기 전에
제발 부탁드립니다 제발

💛 그때 나와 함께한 그날을 기억하니?

제작자 : 아루카 (@Laspberry__TRPG)

♥ 시나리오 정보

- ♥ CoC 7th / 현대 (배경 :도시) / 레일로드
- ♥ 권장 인원 : 1:1 타이만 (개변 X)
- ♥ 플레이 시간 : **(OR) 2시간~3시간 (RP 개인차가 큼니다.)**
- ♥ 플레이어 난이도 : ★☆☆☆☆
- ♥ 키퍼 난이도 : ★★☆☆☆ (구매인 멘트 외 다른 멘트를 칠 줄 알아야합니다)
- ♥ 추천 기능 : 정신력 | 대인기능
- ♥ 추가 기능: (짹)구매인과 같이 있어도 KPC를 막을 근력과 민첩
- ♥ 로스트 확률: 있음?
- ♥ 캐릭터 관계 : 친구부터 연인까지

시작하기 전에

본 시나리오는 크툴루의 부름(call of cthulhu) 7판 룰을 사용하고 있습니다.

KPC와 PC(탐사자)의 1:1 RP(룰플레이잉) 비중이 많습니다. RP에 익숙하지 않을 경우 본 시나리오가 어려울 수 있습니다.

PC(탐사자)의 로스트?? 및 취향을 타는 요소가 있습니다. B급 개그 감성으로 쓰인 시나리오이므로 진행이 억지스럽고 황당할 수 있습니다. 힐링 시나리오라면서 상대를 속여서 데려오는 행위는 금합니다.
룰북을 소지하지 않은 채로 하는 키퍼링은 금지합니다. 룰북을 꼭 소지한 상태로 플레이 해주세요.

시나리오 스포일러 및 로그 공개는 후세터 및 비밀번호를 사용해주세요. 또한 플텍이 걸려있지 않은 계정으로 본 시나리오의 비난은 삼가해주시기 바랍니다. 스포일러를 발견할 경우 해당 시나리오는 비밀번호를 걸 생각합니다. 이것이 나아질 기미가 보이지 않을 경우 지인 외 배포를 중지합니다.

스토리에 대해 크게 변동 없는 개변은 허용하나 개변 내용을 재배포하지 말아주십시오. 시나리오의 큰 틀이 벗어나도록 하는 개변은 불가능합니다.

‘그때 나와 함께한 그 날을 기억하니?’의 약칭은 ‘짹구매인’입니다.

치정극 시나리오입니다. 사람에 따라 NTR이라고 느낄 수도 있습니다.

시나리오 세션을 진행하신 경우 플레이 시간 및 난이도를 [이쪽](#)으로 알려주시면 감사하겠습니다.

시나리오 개요

오늘, **KPC**와 함께 약속을 잡고 평소와도 같은 시간을 보내기로 했습니다. 그러기로 했었죠... 눈앞에 (**KPC**는 난생 처음 보는 사람이지만)**KPC**의 구애인이라는 사람이 나오기 전까진 말이에요...

KPC의 구애인(?)은 **KPC**를 잊지 못해 다시 만나기 위해 이곳에 왔으며 절대 돌아갈 수 없고 탐사자를 보니 분명 (**KPC**는 전혀 사랑 하지 않지만)둘 만의 사랑 관계를 무너트릴게 분명하다며 우리의 약속에 갇겨들어 빠지고 있습니다.

뭐야 당신! 경찰 불... 러버리기엔 왜지 저 구애인이라는 사람... 왜 끌리죠??? 어?? 왜 끌리지?

-이하의 내용부터는 시나리오의 스포일러를 포함하고 있습니다. 탐사자로 플레이할 경우
보시지 않는 걸 권장합니다.-

💛 진상

이 일의 시작은 터무니없는 원인으로 생기게 되었습니다. 10명 중 9명은 ‘고작 이걸로?’라는 생각이 들 정도로 말이죠. 그렇습니다. 이 원인은 질투 때문에 생긴 어이없는 한 사람의 복수심으로 생긴 것입니다. 정말 어처구니없는 일이죠?

한 이야기를 들려드리겠습니다. 한유진이라는 사람이 있었습니다. 아직 애인은 없었던 사람이지만 짝사랑 대상은 있는 평범하고 평범한 일반인이죠. 물론 짝사랑 대상이 다른 사람한테 호감을 가지게 되었다고 착각하기 전까진 말입니다.

사랑을 하는 사람들은 극단적으로 변하는 경우가 있는 경우도 있죠. 한유진도 그런 사람이었기에 짝사랑 대상이 탐사자에게 사소한 도움을 받고 감사 인사를 하는 것을 하필이면 짝사랑 대상이 탐사자에게 호감을 느끼게 되었다고 생각하게 됩니다. 자신을 좋아하는 사람을 빼앗겼다고 느낀 한유진은 그렇게 아무 잘못 없는 탐사자에게 복수하기로 다짐합니다.

그는 별짓을 다 했습니다. 도서관에 가서 ‘상대를 골탕 먹이는 방법’이나 ‘복수는 어떻게 하는가’ 같은 책 들이나 오컬트 서적도 보가며 복수 방법을 찾아다녔습니다. 얼마나 집착했는지 주변에 신화 생물들마저 관심을 가지게 됩니다. 한유진은 아주 운이 좋게 신화 생물과 접촉해 그들과 계약하여 주문 몇 가지를 습득할 수 있었습니다.

주문을 가진 그는 온갖 미인인 사람들을 조종하여 탐사자에게 없는 구애인들을 만들어 곤란하게 만든 후 자신이 계약한 신화 생물들에게 조각조각 내 넘겨버리려고 했으나... 탐사자와 같이 있는 KPC에게 주문이 넘어가버리고 말았습니다.

이걸 어떻게라도 만회하기 위해 한유진은 탐사자에게 그가 조종하는 사람들이 끌리도록 주문을 또 걸기는 했으나... 과연 그것이 잘 될지는... 여러분의 손에 달려있습니다.

💛 KPC 정보 / KP 정보

KPC의 구애인이라는 사람들은 전부 초면이며 본 적도 없는 사람들입니다. 그러기에 이 모든 상황에 대해 당황스러워합니다. 당황스러움을 넘어 아예 분노하거나 해서 구애인이라는 사람들 때리거나 할 수도 있습니다. 모든 사람이 좋아서 모르던 구애인이던 아니던 상관없이 끔냥거릴 수 있는 캐들은 많은 개변이 필요합니다.

KP는 구애인이 정말 구질구질(혹은 향마력이 가득)해서 도망치고 싶을 정도의 구애인 멘트를 칠수록 더더욱 좋습니다. 나오는 이름들은 제가 임의로 지은 것이며 국적에 따라 이름을 바꿔주시기 바랍니다.

♥ 도입

오늘은 KPC와 약속을 잡은 날입니다. 딱히 특별한 날은 아닙니다. 그저 만나서 점심을 먹고 영화나 쇼핑, 게임을 하다가 저녁을 먹고 헤어지는 그런 주말 약속 중 하나입니다. 약속 장소에서 기다리고 있으니 KPC가 걸어오는 게 보입니다. 그런데 가까이에서 본 그의 표정이 딱히 좋지 않네요.

무슨 일이냐고 물어보면 KPC는 주변을 둘러보다가 탐사자에게 컷속말로 ‘누군지 모르는 사람이 계속 날 따라와서...’라고 말합니다. 스토커인 걸까요? 소곤소곤 대화 중 갑자기 펍하고 밀리는 느낌이 나더니 누군가 앞에 나타났습니다.

‘지금 저는 이 상황을 받아들일 수 없어요! 난 아직 KPC를 잊지 못했다고요!’

앞에 서 있는 사람은 크게 소리를 지르며 KPC를 와락 켜안습니다. 큰 소리 덕에 주변 사람들은 우리들을 보며 수군거리며 지나갑니다. 켜안긴 KPC의 표정은... 형용할 수 없을 정도로 썩어있습니다. 아무 소리를 안 내고 있지만 입모양을 보니... 욕하는 거 같습니다.

KPC에게 예전에 사귀던 사람이 있었던 걸까요? 나쁘게 헤어져서 저렇게 반응하는 걸지도 몰라요. 아무리 생각을 해도 저 사람... 구질합니다. 기분 나빠!!

KPC는 벗어나기 위해 끙끙거립니다. KPC가 [근력]에 실패했을 경우 탐사자에게 살려달라며 도움 요청을 합니다. KPC가 도망치는데 성공하면 탐사자 뒤쪽으로 살짝 숨습니다. 탐사자가 KPC에게 전에 사귀던 사람이냐고 물어보면 절대로 아니라고 합니다. 애초에 얼굴도 처음 보고 누군지도 모르는 사람이라 당황스럽다고 하네요.

반대편에 있는 (KPC는 난생처음 보는 사람이지만)KPC의 구애인은 탐사자를 노려보며 씩씩대고 있습니다. 무슨 대화를 해도 구애인이라는 사람은 탐사자의 말을 듣지 않습니다. 오로지 탐사자가 KPC의 애인인 줄 알고 눈에만 불이 가득입니다.

KP 정보 : KPC와 탐사자가 애인인 경우 개변이 필요합니다.

Q. KPC는 당신이랑 사귀던 사이가 아니라 하는데요

→ A. 당신이 뭘 알아요? 우리는 정말로 사랑했다고요! KPC가 지금 제대로 자각하지 못해서 그래요!!

Q. 당신 누구세요?

→ A. 내 이름은 황은호이고요 KPC의 전 애인이예요. 당신 같은 사람이랑 KPC가 이어지게 둘 수 없어요.

Q. 당신 구질해요

→ A. 지금 제 진심을 무시하는 거예요? 됐어요. KPC 이쪽으로 와. 저 사람은 너와 맞지 않아!

Q. 저희는 애인 사이가 아닌데도요..?

→ A. 그러면 왜 KPC가 뒤로 숨어요 허참! 어떻게든 내가 떠나길 바라면서 그러는 거 같은데 전 떠날 생각이 1도 없다고요!

Q. 경찰 부를 거예요

→ A. 어찌라고요! 지금 그런 걸로 절 협박한다고 해도 안 도망간다고요!!!

대화를 한다고 해도 구애인이라는 사람은 떠날 기세가 보이지 않습니다. 그러니까... 우리가 움직이는 대로 따라갈 예정인가 봅니다. 뭐야 이 사람? 왜 하필이면 따라 올려는 거죠? 경찰을 불러야 할 거 같네요.

핸드폰을 꺼내 경찰 불... 불러버리려고 하는데... 왜지... 저 구애인이라는 사람... 왜 끌리죠??? 어?? 왜 끌리지? 계속 눈길이 갑니다. 그러고 보니 저 사람 미인이네요. 어떻게 보면 이상형일지도 모르겠고.. 아니 이런 생각을 하면 안 되는데...?

혼란스러운 상황에서 탐사자 |정신력| 판정입니다.

(성공)- 아... 착각이었나 봅니다. 뇌에 힘을 꽂 주니 아무런 마음도 없어지는군요.

(실패)- 아... 완전 끌리네요. 하지만 KPC의 얼굴을 보니 싹 마음이 정리됩니다. KPC... 방금 날 이상하게 봤어요.

주변도 소란스럽고 경찰까지 불러버리면 역시 혼란스러워지겠죠? KPC의 구애인에게 눈길이 가서가 아니라 말이죠! 그럴 리가 없죠! 우선은... 움직이면서 KPC와 도망치는 걸 우선으로 뒤편입니다. 그전에 뭐라도 먹어야 할 거 같네요.

♥️ 숨막히는 (가짜)사랑의 시간!



♥ 음식점

주변에 있는 가까운 음식점으로 들어갑니다. 스테이크나 파스타를 파는 집이네요. 구매인의 뜨거운... 눈빛을 피해서 안으로 들어가 봅니다. 자리에 앉아 메뉴판을 보고 있으면 황은호.. 그러니까 **KPC**의 구매인은 **KPC**가 좋아하는 음식은 이거라고! 하며 음식 하나를 가리킵니다. 토마토 스파게티네요. 그러더니 주저리주저리 말을 꺼내네요.

‘**KPC**... 너... 기억 안 나? 우리... 반년 전에 같이 이 집에서 식사했잖아. 그때 네 입가에 묻었던 소스가 지금도 생각난다... 너는 그 소스 모습을 보지 못했겠지만... 그게 하트 모양이었다는 걸 알았음 좋겠어. ...무슨 말 하는 거냐고..? 그야... 널 아직도 사랑한다는 거지.’

오소소소... 소름이 돋는 말입니다. **KPC**는 정말 어이없다는 표정으로 황은호를 보지 않습니다. 게다가 땀 메뉴를 시켰어요. **KPC** 정말로 저 사람이 싫은가 봅니다. 완전 눈길도 안 주고 있습니다. 눈길이 또다시 가는 탐사자와 반대로 말이에요.

다시 [정신력] 판정을 합니다.

(성공)- 뇌에 힘을 뺏 줍니다. 배고프네요. 역시 메뉴를 고르고 밥이나 찜겨 먹어야겠습니다. 아 배고프다~

(실패)- 소름은 돋지만 저 얼굴을 보니 왜인지 괜찮은 거 같기도...하...하다고 하기엔 **KPC**가 설마하는 눈빛으로 탐사자를 봅니다. 싹 마음이 다시 식네요.

이후 메뉴를 고르고 식사시간이 찾아옵니다. **KPC**와 대화가 가능한 하나 옆에 있는 황은호가 매번 방해하는 불편한 식사시간을 보내면 됩니다.

충분하게 식사시간이 지나면 **KPC**는 계산을 하며 탐사자에게 도망가자고 아이콘택을 보냅니다. 때마침 우리를 방해하던 사람은 화장실에 가버렸군요. 얼른 도망칩시다. 다행이게도 변화가라 들켜도 다신 못 찾을 거 같네요.

도망칠 수 있는 곳은 공원, 영화관, 노래방입니다.

공원

수많은 사람들이 산책을 하거나 휴식을 보내고 있는 공원입니다. 커플이나 가족으로 보이는 사람들이 돌아다니고 있네요. 사람이 많아 간식거리를 파는 가게들도 많습니다.

가게에 들어가서 간식을 사거나 주변을 돌아다니면 뒤에 누군가 다가오더니 **KPC**의 어깨에 손을 올리고 치명적인 선글라스를 쓱 내려 눈을 보여줍니다. 와... 잘생겼네요. ‘그런데 왜 **KPC**에게?’라고 생각하기도 전 그의 입에서 나오는 말은...

‘**KPC**, 우리 이대로 끝내긴 아쉽지 않아?(치명적인 웃음)’

예?? **KPC**에게 구애인이 또? 하기엔...**KPC**의 표정이 극도로 안 좋아졌습니다. 올려진 손도 바로 쳐내고 탐사자 뒤로 숨습니다. ‘나 저 사람 누군지 몰라...’라고도 빠르게 속삭여주세요. 이게 무슨 일이죠...? **[SAN 0 /1]**

앞에 서 있는 사람은 ‘후훗... 아직도 그렇게 부끄러워하다니... 변한 게 없네 **KPC**는...’하고 되지도 않는 멋진척을 합니다. **KPC**는 당신 뒤에 숨어있지만 주먹을 꼭 쥔 게... 저 사람을 쥐어패고 싶나 봅니다.

앞에 서 있는 사람과 대화가 가능합니다.

Q. 당신 누구세요?

→ **A.** 내 이름은 구준표... **KPC**를 잊지 못하고 사랑하고 있는 사람이죠. ...당신은..설마 애인? **KPC**가 이런 사람이랑 사귀다니 말도 안되네요. (**KPC**는 이 사람의 이름을 듣고 허? 하고 소리 냅니다.)

Q. 사귀는 사이 아니에요.

→ **A.** 그런 말로 제가 속을 거 같나요? 내가 사랑 도피를 막을까... 겁이 나서 그러시는 거겠죠. (치명적이게 선글라스를 쓴다.)

-이후 아니라고 부정해도 죽어도 탐사자의 말은 듣지 않습니다.

Q. **KPC**는 당신이 싫은가 본데요?

→ **A.** **KPC**...의 마음을 왜 당신이 정하죠? 허.. 참! 웃기네요. 당신이 그렇게 **KPC**를 잘 알아? (선글라스를 쓱 벗고 매력 있는 눈으로 쳐다본다.)

Q. 혹시 만화 남(여) 주인공 소리 들으시나요?

→ A. 후... 주변 사람들이 까악하고 비명소리 지르며 그러죠... 이놈의 미모.. (제 볼을 쓰다듬는다.)

Q. 재수 없어요.

→ A. 훗... 그런 질투... 수없이 들어 웃음만 나오네요. 당신도 제 미모와 재산이 얼마나 탐나는지 알겠으니 그만해주세요. (웁...크)

대화를 나눠도 답이 없는 대상입니다. 그저 자기의 자랑할 점과 KPC의 집착만 남은... 구애인입니다. KPC는 도망가고 싶어 스스 뒤로 빠지려고 했지만 KPC의 (본인도 있는 줄도 몰랐던)구애인... 구준표가 덩석 KPC의 허리를 잡고 분위기를 잡습니다.

‘우리 헤어지기 전 가을에 같이 단풍을 보고 했잖아. (선글라스를 쓱 내리며) 단풍이 얼마나... 우리와 같이 붉은 마음이었는지... 나 아직도 단풍을 보면... 마음이 아프더라. 나는 너와 헤어지고... 수많은 걸 깨달았어. 네가 있었기에... 나도 있을 수 있었던 거야... (그윽한 눈빛) 그때 나와 함께한 그날을 기억하니?’

아... 아..! 엄청납니다. 엄청나게 주변 분위기가 썰렁해졌어요. KPC는 진심으로 주먹에 힘을 꺾 쥐고 있습니다. 지금 한대라고 패고 말겠단 의지의 눈도 보이지만... 이성을 붙들고 참고 있나 봅니다. |틈기|에 성공하면 KPC가 작게 ‘어..아니 전혀. 좀 제발 집중...가세요... 아니 제발...가’하고 웅얼거리는 게 들립니다.

KP 정보 : 분노를 참지 못하는 KPC일 경우 이때 구준표를 주먹으로 친다고 서술해드립니다. 그러게 될 경우 구준표는 ‘KPC는... 이런 모습마저 아직... 내 추억에 남아있구나..’같은 헛소리를 합니다. 물론 탐사자가 KPC가 때리기 전 말릴 수 있습니다.

이 썰렁한 분위기와 KPC의 죽일듯한 눈빛... 그리고 그윽한 눈빛을 보내는 미인... 분명 당황해야 하는데... 왜 이리 저 구준표라는 사람에게 끌리죠? 그릴 리가 없는데... 기...기분 나빠야 하는데..??

또다시 |정신력| 판정을 합니다.

(성공)- 뇌에 힘을 뺏 줍니다. 아... 아.... 마음이 썰렁해졌습니다. 다행이다.. 다행이다... 저런 사람에게 끌리는 마음이 계속 안 들어서...

(실패)- 헐... 괜찮은 거 같습니다. 저런 외모니까 할 수 있는 소리이지 않을까요? 그런 생각 중 KPC가 당신을 보며 죽일까 하던 표정을 풀고 설마? 표정을 짓습니다. 아... 마음이 식습니다.

이후 KPC는 구준표가 손댄 허리를 피하고 주먹을 계속 쥔 채 탐사자 옆으로 갑니다. ‘방금 전 사람을 죽일 뻔했어...’하고 주저리주저리 거리는 KPC를 보니... 오늘 괜찮게 흘러가긴 틀린 거 같네요. 아니 처음부터 단추를 잘못 끼운 거 같지만요. 아마 이 사람과... 같이 공원을 돌아다니게 생겼습니다.

공원을 돌아다니면서 KPC와 대화가 가능하긴 하나 옆에 있는 구준표가 매번 이상한 플러팅을 하며 방해하기에.. 불편한 산책 시간을 보내게 됩니다.

충분한 시간이 지나면 **KPC**는 탐사자에게 도망가자고 아이콘택을 또 보냅니다. 그러곤 바로 탐사자를 꼭 잡고 **KPC**는 도망을 칩니다. 구준표도 여러분들 따라가려고 했지만 여러 사람에게 치이고 치여서 따라오진 못했네요. 저 멀리 구질한 그 사람의 목소리가 들립니다.

‘**KPC** 네가 이래도!!! 난 널 못 잊으니까아아!!!’

바이브레이션까지 넣으며 소리를 지르네요. **KPC**는 빨리 다른 곳으로 가자고만 합니다. 다른 장소로 이동하면 됩니다.

♥ 영화관

주말이라 그래선지 사람들이 북적이는 영화관입니다. 다양한 장르의 영화가 스크린 판에 보이며 그 옆으로는 팝콘이나 콜라를 파는 가게도 놓여있어 영화 예매를 하고 간식을 사도 될 거 같습니다.

영화를 고르고 안으로 들어가 지정된 좌석에 앉으면 누군가 **KPC** 옆자리에 앉습니다. 잠시 아무 일 없었던 거 같았는데 **KPC**가 뭐야? 하고 손을 탁 공중에 띄웁니다. 뭐지? 하고 **KPC** 쪽을 보니 옆에 앉은 사람의 손을 쳐낸듯합니다. 어두운 영화관 내부라 얼굴이 잘 안 보이네요. 힐끔거리며 보던 순간,

‘찾았다. 나의 보석.’

보석? 보오오석? 순간 잘못 들은가 싶어 귀를 후벼봅니다. **KPC**의 표정을 보면... 잘못 들은 건 아닌 거 같네요. 이 어둠 속에서도 그의 얼굴은 더 어둡게 씩어있으니까요.

KPC는 고개를 기계적으로 돌려서 탐사자에게 ‘나 저 사람 모르는 사람이야.’하고 말을 건넵니다. **KPC**... 너도 모르는 구애인이 몇 명인 거야? **[SAN 0 /1]**

아직 영화는 광고 중이라 **KPC**의 옆에 있는 사람과 대화는 가능할 거 같습니다.

Q. 당신 누구세요?

→ **A.** 이름이 중요한가. 이 빛나는 보석을 두고 말이지. (당신의 말은 들을 생각이 없어 보인다.)

Q. 보석이라니... 설마 **KPC**?

→ **A.** 당연하지. 나는 이런 빛나는 보석... 마치 (**KPC**의 색상에 어울리는 보석)과 닮은 존재를 그때 이후로 본 적이 없거든. 아아.. 사람이 어떻게 저런 얼굴일 수가 있지.. (당신과 대화할 생각이 없다.)

Q. 와...

→ A. 이 어둠에서도 빛나는 이 얼굴... 너무나도 대단해. 마치... Aphrodite를 보는 기분이야. (A 부분에서 혀를 동그랗게 말아 굴렸다.)

Q. 내 이야기는 듣는 건가?

→ A. 당신 같은 돌멩이에겐 눈이 가지 않아. 나는 오직, 나의 빛나는 이데아를 보는 중이니까. 내 품으로 돌아와 KPC.

-KPC는 질색합니다.

Q. KPC는 당신이 싫은가 본데.

→ A. 모든 게 나의 뜻대로 흘러간다면 보석 같은 진귀한 존재는 없어. 그러니 쟁취(해당 단어에 힘을 주고 말한다.) 하는 것이고. KPC... 이 보관함이 너를 다시 되찾고 말 거니까.

Q. 설마 당신 이름이 보관함..?

→ A. KPC와 어울리는 이름이지?

대화라곤 한 톨도 안 통하는 인간입니다. 심지어 KPC의 말도 안 듣고 계속 보석 보석 보석...! 정신이 혼미해집니다. 그런 대화중 한 대화가 흘러 들려옵니다.

‘KPC... 너는... 그 어떤 것보다 반짝이는 보석이야. 봐.. 이 어두운 영화관이 그나마 밝은 이유를 알고 있어? 바로... 네가 있기 때문이지. 이 빛은... 그 누구에게도 나눌 수 없어. 오로지 KPC에게 나오는... 빛이라는걸. 완벽한 나의... 보석.’

말에 보석이 멈추지 않습니다. 아무리 생각해도 정말로 그냥 듣기엔 귀가 고통스럽습니다. KPC는 그저 이 상황을 아무것도 모르는 척하며 귀를 막고 할라라 노래를 하고 있습니다. 전혀 들을 생각도 없어요 KPC! 근데 저 사람은 그걸 보고 계속 말을 거나요? 그리고... 이상합니다 탐사자는 보석만을 외치는 사람이 왜 이리 끌리는 걸까요? 어째서!?

또다시 |정신력| 판정을 합니다.

(성공)- 집중을 해서 정신을 차립니다. 잠시 감미로운 목소리로 들렸던 것이 느끼한 버터를 가득 담은 목소리로 들리네요. 다행입니다... 다행이야...

(실패)- 이 감미로운 목소리... 저런 말을 해도 좋아! 너무 멋진 목소리잖아?!라고 생각한 순간... 귀를 막고 노래를 부르던 KPC와 눈이 마주쳤습니다. 완전 마음이 식어버립니다. KPC의 표정은 아까보다 더 어두워진 걸 보니 자동으로 아주 식어버립니다.

이후 영화가 시작합니다. 주변이 어두워지고 영화의 내용이 나오자 이제 집중할 수 있을까 싶었으나... 속삭이는 소리가 들립니다.

|듣기|에 성공하면 KPC의 옆 사람은 쉬지 않고 KPC에게 말을 거는 것을 확인할 수 있습니다. ‘저기에 나오는 저 주인공은 마치 너 같아 나의 보석..’이라던가 ‘저런 상황이 와도 내가 널 이렇게 찾아올 수 있어.’라고 KPC의 귀에 대고 소곤거리고 있습니다.

KPC를 보면 손에 힘이 꼭 들어있습니다. 저 손안에 콜라나 팝콘이 있었다면 바닥이 엉망이 될지도 모르겠네요. 정말로 KPC는 인내하고 있습니다. 하지만 그 인내도 ‘my sweet

gem..’이라고 속삭이는 것에서 끝장이 났나 봅니다. **KPC**는 벌떡 일어나 옆 사람을 폭행하려고 합니다. 아무리 화가 나도 영화관 상영 중에는 그러면 안 돼...!

KP 정보 : 탐사자가 방치하겠다고 하면 바로 말리긴 했으나 부분을 지워주신 채로 실패로 넘어가 주세요.

[근력 혹은 민첩] 판정을 합니다.

(성공)- **KPC**가 주먹을 휘두르기 전에 말렸습니다. **KPC**도 주변 상황을 보고 겨우 진정합니다. 옆 사람의 의자를 발로 차고 **KPC**는 다시 앉습니다.

(실패)- 아..! 쳤어요..! 말리긴 했으나.. **KPC**가 옆 사람을 구타했습니다! 주변이 웅성웅성 하나 옆 사람은 주변 사람들에게 ‘그저... 사랑싸움입니다.’하고 말하고 다시 자리에 앉네요. 다행이게도 주변은 정리되었으나 **KPC**의 분노만은 정리되지 않은 거 같습니다.

겨우겨우 영화를 다시 보기로 합니다. 물론 당연하게도 옆 사람은 **KPC**의 귀에 계속 속삭입니다. 아까보단 **KPC**의 상태가 괜찮아 보이네요. [관찰]에 성공하면 **KPC**의 귀에 이어폰이 끼 있습니다. 그렇습니다. **KPC**는 옆 사람 말을 듣지 않기 위해 영화도 포기한 상태인 겁니다. 탐사자가 말을 걸면 답은 해줍니다.

충분한 시간이 지나면 영화는 끝이 납니다. **KPC**는 탐사자의 손을 톡톡칩니다. 아마도... 튀자는 소리겠지요? 아니나 다를까 바로 탐사자를 꼭 잡고 **KPC**는 도망을칩니다. 옆 사람도 여러분들 따라가려고 했지만 이곳은 좁은 영화관 복도, 먼저 뛰어나갔기에 그 사람은 빠르게 나오지 못했습니다. 저 멀리 구질한 목소리가 들립니다.

‘안돼 나의 보석이!!’

우렁칩니다. 보석이건 뭐건 알 게 뭐야... 제발 그만둬..
빨리 다른 곳으로 도망 쳐봅시다!

노래방

주말이라 사람이 많은 노래방입니다. 다행이게도 자리는 한자리 비어있네요. 안으로 들어가서 노래를 부르거나 잠시 휴식을 취할 수 있을 거 같습니다.

계산을 하고 방 안으로 들어가면 2개의 마이크와 노래방 번호가 적힌 책, 리모컨, 텀버린이 놓여있는 게 보입니다. 이제 한숨 좀 돌릴 수 있을까 싶어 자리에 앉는 순간, 벌컥! 소리가 나더니 모르는 사람 2명이 방 안으로 침입합니다. 뭐야 당신들?! 말을 꺼내기도 전에 이들은 먼저 불쑥 말을 꺼냅니다.

‘**KPC!** 우리 둘 중 어느 쪽이 좋아!?’

예? 예?? 뭐라고요? 지금 둘 중 하나를 고르라고요? 이 사람들 대체 뭔가요? **KPC**를 보면 그는 이미 굳었습니다 지금 이 상황을 받아들이지 못하고 있는 거 같습니다. 설마 **KPC**도 모르는 사람인가...? **KPC**의 구매인의 상태는 어떻게 되어가는 건가요..??? [SAN 0 /1]

‘KPC 네 전 애인 중 이쪽이 좋아? 아니면 이쪽? 아니면.... 설마 같이 있는 지금 저 사람이야!?’

앞에 서 있는 두 명은 우왕좌왕 거리며 대화하다가 탐사자를 손짓해 가리킵니다. 아니 이게 웬 상황이지? 당황스럽습니다. KPC는 잠시 노래방의 구석에 쿠션을 안고 고통스러움 때문인지 쭈그러져 있습니다. 사실 제일 혼란스러운 건 KPC 이기는 하죠...

앞에 있는 두 사람과 대화가 가능합니다.

Q. 당신들은 누구세요?

→ A.

-널사랑: 저는 널사랑이고요 저 반대편 사람은 소중해이라고 해요. 저는 KPC의 전 애인... 그런데 저쪽도 전 애인이라고 하잖아요? 말도 안 되죠. 사랑은 성취니까요! 저 사람은 구질구질한 구애인일뿐이라고요!

-소중해: 아니 뭐라는 거예요? 구질한 건 당신이거든요?? 완전 잊지 못하고 나타난 주제에 급을 두다니 웃기는 소리 마요!

Q. 저는 사귀는 사이 아니에요.

→ A.

-널사랑 : 그걸 리가요. 그렇지 않으면 이렇게 헐레벌떡 뛰어서 이곳에 오지 않으셨을 거예요! 아무리 봐도 우리를 피해서 온 거잖아요!? 그쵸??

-소중해: 맞아요! 이때만 의견이 맞네! 뭘 해도 우리를 피할 순 없어요! KPC 빨리 선택해줬으면 해. 4각 관계를 만들 셈이야?

-KPC는 이 말을 듣고 거의 기절할 거 같습니다.

Q. KPC들이 누군지도 모르는 거 같은데...

→ A.

-소중해 : 저는 2년간 KPC와 사랑을 한 사이에요. 아마 KPC는 잊지 않았을 거예요. 저와 놀이공원을 갔을 때를..

-널사랑: 웃기는 소리 하네! 2년밖에 안되어놓고! 난 4년이라고! 너와 같이 있던 시간은 전부 잊었을걸? 나랑 같이 간 카페에서 먹었던 카페라떼를 더 기억할 거라고!

-소중해 : 웃기지 마! 그런 하찮은 걸 누가 기억해!!

-이후 둘은 계속 싸웁니다. 탐사자가 말리지 않는 한.

Q. 노래방에 함부로 들어오지 마세요

→ A.

-널사랑 : 아니! 저희를 지금 불청객으로 보는 거예요? 우리는 단지 누군가 **KPC**의 진정한 전 애인이고 이제 그걸 애인으로 풀어보려고 하는 건데!

-소중해 : 맞아요! **KPC** 빨리 답을 줘! 이 사람이랑 같이 있기 싫어 너무 예민한 사람이라고! 구질구질해!

Q. 제발 나가주세요.

→ A. 절대로 못 나가요!! 선택받기 전까지!! (둘이 같이 말합니다.)

아... 이 두 사람 서로 싸우면서 나갈 생각이 하나도 없어 보입니다. **KPC**도 말할 생각도 안 보이고요. 분명 그냥... 그냥 서로 밥 먹고 놀고 할 생각이던 약속이 무슨 이런... 치정 극이 되어버렸나요...

두 사람은 탐사자를 밀치고 **KPC**를 가운데에 앉혀두고 말을 걸어옵니다.

‘**KPC**... 나는... 너를 만나고서... 구원받은거야. 너와 헤어지고 너와 없던 그 시간이 기억나지 않아. 나는 아직도 그때의 기억을 가지고 지금까지 살아있어. 너는 나의 천사인 거야. 날 두고 가지 마.’

‘**KPC**... 저쪽의 말을 듣지 말고 나의 말을 들어봐. 나는 너에게 빠져서 헤어진 이후에도 이 상황에 벗어나오고 싶었어. 내가 미쳤지... 왜 너와 헤어졌을까... 나의 행복은 너와 있는 것으로 끝이 났는데 말이지.’

둘이서 아주 북 치고 장구 치고 난리 났습니다. **KPC**는 너무 얼굴만 손으로 가리고 절망하고 있습니다. [틀기]에 성공하면 ‘이 상황에 벗어나할 수 있다면 영혼도 팔고 싶다..’하고 중얼대는 **KPC**의 말이 들립니다. 그런데... 이상합니다. 탐사자는 마음이 두근거립니다. 에이.. 에이 설마? 설마??? 그럴 리가??

또다시 [정신력] 판정을 합니다.

(성공)- 아..! 그냥 설마 기분이 애매해서 그랬던거뿐이지 전혀 두근거리지 않습니다. 방금 갑자기 많이 똘 심장은 잠시 부정맥이 찾아온 거뿐이라고요.

(실패)- 아... 저들을 보니... 심장이 마구 두근거립니다. 저런 치정 극은 나도 겪을 수 있을까요? 저런... 게 사랑? 같은 생각에 빠지다 보면 **KPC**의 눈이랑 마주칩니다. **KPC**의 흑시... 저녀석 즐기는 건가?하는 눈빛을 보니 마음이 싹 식네요. 후.....

이후 널사랑과 소중한해라는 사람들은 노래방 마이크를 잡고 노래를 부르기 시작합니다. **KPC**와 탐사자가 낸 요금으로 말이죠. **KPC**는 반쯤 제정신을 잃었습니다.

쿵짝쿵짝 노래가 나면서 들리는 건...

‘난 너~~를 사랑해!!~!! 이 세상은~~ 너뿐이야↑↑↑↑ 소리쳐 ↑↑ 외쳐 봐도↑↑↑ ~~~’

‘암~~~~~↑↑ 너~~를 ↑ 사랑↑↑ 했어요~~~~ ‘

사랑이 얼어뒤질 노래들입니다. 이 사람들 왜 이리 열정적으로 부르는 걸까요? 슬픈 노래든 웃긴 노래던 우울한 노래던 다 열정 가득입니다. 귀가 아픕니다.

KPC는 이 미친 사랑에 귀를 막고 있습니다. 그러곤 제발 노래 취소 좀 시켜달라고 탐사자에게 눈빛을 보내네요.

노래를 몰래 끄려면 [은밀 행동]에 성공해야 합니다. 성공하든 실패하든 둘은 **KPC**가 마음에 안 들게 불렀다며 서로 싸웁니다. 개판입니다 개판!

개판이어도... 지금이면 도망갈 수 있을 거 같습니다. 이만 도망 가볼까요??
탐사자는 **KPC**와 눈치를 보고 후다닥 밖으로 나가 도망칩니다.

노래방 안쪽에서 뭔가 비명 비스듬한 소리가 들리지만 뭐... 알게 뭇니까... 저 둘에게 있으면 메말라 죽을 건 우리인데 말이죠.

💛 특별 이벤트!

해당 시나리오에는 특정 조건을 달성하면 나타나는 이벤트가 있습니다. **KP** 분은 참고하며 각 장소에서 적절하게 개변해주세요!

▶ 도입 포함 도망을 **2**번 쳤다. (예시 : 음식점 → 공원을 도망치고 노래방에 갔다. > **3**번째 장소에서 이벤트가 생깁니다.)

(3번째 도망친 장소)에 도착했습니다. 그런데... 아니 잘 도망쳤다고 생각했으나 아니었나 봅니다. **KPC**의 구매인이 따라왔습니다. 이럴 수가... 저 사람 너무 구질하고 집착이 강합니다. 이제 어디로 도망갈까 생각하던 중,

‘자기야!’

하고 뒤에서 누가 소리 지르는 게 들립니다. **KPC**도 탐사자도 전혀 모르는 사람이네요. 하지만 우리와 다르게 눈앞에 보이는 구매인은 아닌가 봅니다. **KPC**를 향한 집착이 잠시 멈칫거리더니 갑자기 도망을 칩니다.

그러자 뒤에 있던 사람도 할레벌떡 구매인을 따라갑니다. 마구 소리를 지르면서요.

‘자기야! 어젯밤부터 갑자기 왜 그러는 거야? 나랑 처음 사귀었다면서 전 애인이 있었다니! 그러곤 헤어지자니!!’

‘돌아와 자기야! 우리 이런 사이 아니잖아!! 뒤에 흘렸어?!?!?!?’

빠르게 흘러간 상황이라 당황스럽습니다. 구매인이라는 사람... 연인이 있었던 건가요..?!
KPC의 표정도 묘해집니다.

▶ **KPC** 혹은 탐사자가 구매인을 구타했다. (> 이후 도망친 이후 이벤트 시작)

장소에 도망쳐 나오자... 앓..! 경찰 **2명**이 **KPC**와 탐사자 앞에 서 있습니다. 무슨 일인가
했더니 구매인을 구타한 걸 본 주변 사람이 신고를 했나 보네요. 이거 쉽게 넘어갈 수 있는
상황이 아닌 거 같은데... 말이라도 잘 해야 할지도 모르겠습니다.

[대인 기능] 대항으로 경찰을 잘 설득할 수 있습니다. 다만 [위협]은 먹히지 않습니다.

경찰의 대인 기능은 말재주 **30** 설득 **40**입니다.

대인 기능이 양쪽 성공이 떠도 능력치가 높은 쪽이 이기게 됩니다. 양쪽 실패일 경우 다시
굴립니다. **KPC**도 대항할 수 있습니다.

대항에 실패하면 [ED5]로 이어집니다.

▶ 탐사자가 정신력 실패로 구매인에게 **4번** 이상 넘어갔다. (> 이후 도망친 이후 이벤트 시작)

장소에 도망쳐 나오면 숨을 헐떡이는 것을 진정시키기 위해 잠시 휴식을 갖기로 합니다.
그런데 휴식 도중 **KPC**가 의미심장한 표정으로 탐사자를 쳐다봅니다. 그러곤 입을 여네요.

‘탐사자 혹시... 아까부터 만난 사람들에게 호감 있어?’

KPC가 그동안 이상함을 느꼈나 봅니다. 그래요 티가 났을 겁니다. 계속 그런 모습을
보여줬으니까요. 이대로 간다면 아마 **KPC**는 탐사자를 이상한 취향을 좋아한다고
오해할지도 모르겠습니다. 어떻게든 해결해야 할 듯합니다.

[대인 기능 +RP] 혹은 [RP + **KPC**의 심리학 판정 실패]로 **KPC**의 오해를 풀 수 있습니다. 여기서
풀지 못할 경우 **KPC**는 어물쩍 넘겨주기는 합니다.

KP 정보 : **KPC**와 탐사자가 연인 혹은 부부일 경우... 난이도를 더 올려주세요.

KPC와 오해를 풀지 못하면 특정 엔딩으로 넘어갑니다.

💛 충돌!

모두를 피해 도망쳤으나... 완벽하게 도망치기란 역시 어려운 일입니다. 사방에 구매인들이 가득입니다. 분명 한 명이었던 구매인은... 5명... 아니 이상하다? 10명.. 아니 15명... 아니 30명? 엄청난 숫자로 불어나있습니다. 이상합니다. 만난 건 5명 정도 아니었나요?? [SAN 0 /1D3]

주변에는 KPC를 찾는 목소리만 엄청나게 들리고 정신이 없습니다. 그러던 중, 우르르르 당신...이 아닌 KPC를 향해 여러 사람들이 달려갑니다. 탐사자는 이리 치이고 저리 치이고.. 정신이 없습니다. 살려달라는 KPC의 아련한 손이 보이지만 잡아줄 수없어 저 멀리 떨어져 갑니다.

[건강] 판정을 합니다.

(성공)- 다행히 크게 부딪히지 않아 몸은 괜찮습니다. KPC... 몸은 괜찮으려나요?

(실패)- KPC를 걱정할 게 아니라 탐사자 자신을 걱정해야 할 거 같습니다. 몇 번 치이고 한 게 너무나도 아픕니다. 정신도 없고요.

KPC를 잡고 데려오기엔 사람이 너무 많습니다. 저걸 뚫고 나오기엔 이 사람들... 제정신이 아니라 엄청 어려울 거 같네요. 어쩔 수 없습니다. KPC는 잠시 놓아줘야 할지도요. 아니 그래도 아는 사이인데 잡아줘야 하나... 생각하던 중, 누군가 탐사자의 손을 잡고 구석으로 끌고 갑니다.

💛 마지막!

반항할 힘도 없이 무력하게 끌려가면 누군지도 모르는 사람이 당신 눈앞에 서 있습니다. 딱봐도 화가 나고 뭔가 분노에 차 있는 게 보이네요. 앞에 있던 사람은 씩씩거리며 당신에게 뭐라 뭐라 말을 겁니다.

‘너 때문에 되는 일이 없어!!!’

갑자기 소리를 지르자, 주변이 붕 뜨더니 바람이 엄청나게 불어옵니다. 자칫하면 날아갈 거 같습니다.

‘네가 없었다면 나는 좋게 잘 흘러갔을 거야! 하지만 모든 게 엉망이야 엉망!!!’

‘내가 좋아하던 애를 어떻게 네가 뺏어갈 수가 있지?! 말도 안 된다고!’

‘너한테 복수한다고 이렇게 난리를 쳤는데 주문이 잘못 걸려서... 잘못만 안 걸리면 농락하고 제물로 넘겨버렸을 텐데!!!’

이 사람 뭐라는 건가요? 좋아하던 애? 복수? 주문? 제물? 이상합니다. 이 사람 제정신이 아닙니다. 바람은 횡횡 불고 종이도 엄청 날아다닙니다. 애초에 좋아하던 사람을

뺏어가다니요... 그런 적은 한 번도 없습니다. 이거 대화를 나누지 않음 오해만 엄청나게 생겨 문제가 생길 거 같네요.

앞에 서 있는 한유진과 대화를 할 수 있습니다.

Q. 당신 누구세요?

→ A. 내 이름 따위는 중요하지 않아! 지금 널 당장 제물로 바치고 싶으니까!

Q. 제물?

→ A. 나는 수많은 신들과 계약을 해서 널 넘겨버리기로 했지. 그만큼 나는 널 증오했다고!!

Q. 복수?

→ A. 네가 내 좋아하는 사람을 뺏어갔잖아!!! 그거에 대한 복수지!!

Q. 좋아하는 사람...?

→ A. 당신이 왜 모르는 척을 해! 당신은 만난 적 있잖아!!! (생김새에 대해 설명한다.) 내... 내 짝사랑 상대를!!! 그 사람에게 호감이나 얻은 주제에!!

Q. 주문?

→ A. 원래 곤란하게 만들려고 한건 네놈인데... 옆에 방해꾼이 끼어서 개가 대신 받아버렸잖아! 어떻게든 딴 주문으로 흘리게 해두었는데... 잘도 안 먹히고!!!

Q. 그동안 본 구매인들도 주문 때문에?

→ A. 당연하지!!! 내 맘대로 다뤄야 하니까!!

이 외에 질문에는 말이 전혀 안 통합니다.

그러고 보니 저 사람이 좋아한다는 사람의 생김새를 들어보니 어디선가 본 적이 있습니다. 그래서 어디서 보았더라...

[지능] 판정을 합니다.

(성공)- 아주 사소한 일이라 잘 기억이 안 났지만... 기억났습니다. 예전에 도와준 사람이 있었죠. 그냥 아주 사소한 일이라 자세한 내용은 기억나지 않습니다. 그냥 물건을 주워주거나 잃어버린 물건을 되찾은 일정도였을 겁니다.

(실패)- 기억은 전혀 나지 않지만... 도와준 적이 있는 사람이었던 게 기억납니다. 한 번 마주치고 본 적도 없는 사람입니다.

기억난 사실을 한유진에게 이야기하면 한유진은 믿지 않습니다. 분위기는 점점 혐악해져갑니다. 바람은 엄청나게 불고 주변이 어수선하고...

이 상황... 수습하지 않으면 안 될 거 같습니다. 저 사람을 어떻게든 설득해야 할 거 같습니다. 어떻게 설득을 할까요?

이때 3가지 설득방법이 있습니다.

1번, RP+[대인 기능(어려움)]

2번, RP+|전투 기능(어려움)|

3번, RP+|정신분석|

각 설득 방법에 따라 엔딩이 달라집니다. 기회는 2번이며 기회를 전부 실패하면 **[ED4]**로 넘어갑니다.

엔딩 분기

RP+|대인 기능(어려움)| 성공 → **[ED1]**

RP+|전투 기능(어려움)| 성공 → **[ED2]**

RP+|정신 분석| 성공 → **[ED3]**

전부 실패한다 → **[ED4]**

경찰에게 끌려간다 → **[ED5]**

탐사자가 마지막 기능치에 성공하나 구애인에게 4번 이상 넘어갔다 → **[ED6]**

엔딩

ED 1. 그때 같이한 그날... 없었지.

당신은 어떻게든 그를 설득해냈습니다. 처음엔 말도 안 통하고 화만 썩썩 내던 사람은 점점 진정하더니 허망해진 표정을 짓습니다. 이 사람의 표정은 마치 엄청 일을 불러놓아서 회수할 수 없는데 이게 전부 헛짓거리가 된 표정 같습니다.

수군수군... 주변에서 아무도 보이지 않지만 목소리가 들립니다.

‘뭐야... 대단한 녀석인 줄 알았는데 아니잖아..?’

‘이건... 받는다고 해도 받긴 싫다....’

종알종알 거리던 소리는 저 멀리 하늘로 사라지더니 더 이상 들리지 않습니다. 이제 남아버린 건 저 혼자 새하얗게 불태워져 있는 이 사건의 원인 제공자뿐이네요. 어떻게 할지는 탐사자의 마음입니다. 앞에서 욕을 하던 신고를 하던 순순히 따릅니다.

저 멀리 KPC가 겨우 너털너털한 상태로 다가오네요. 그래도 비교적 멀쩡해 보여서 다행입니다. 그러니까... 이제 쉬어야겠습니다. 주말을 이렇게 날려버리다니 아깝네요.

뭐! 어떻게든 끝났으니 된 거 아닌가요?

그래요 이제 쉽시다!

그럼 이만!

안녕!!!

[보상]

KPC 생존 [SAN 1D5]

탐사자 생존 [SAN 1D5]

한유진의 구질구질한 면과 함께 신화 생물들은 실망하고 빠르게 그를 떠나 도망갔습니다. 이제 주문도 뭐도 전부 사라진 상태입니다. 피곤한 해피엔딩입니다.

ED 2. 그때 같이한 날은 없지만... 주먹의 가호는 있었지.

헛소리에는 무엇이 답인지 탐사자는 알고 있습니다. 바로 주먹, 주먹입니다! 앞에 있는 사람에게 최대한 오해를 설명하고 강하게 주먹을 얼굴에다가 꽂아버립니다.

지금까지 생긴 일들 때문일까요? 힘이 강하게 들어가서 모든 사건의 원인을 제공한 그는 저 멀리 데굴데굴데굴 굴러갑니다. 이러면 안 되지만 속이 시원합니다. 모든 일이 정리될 거 같은 느낌이에요!

수군수군... 주변에서 아무도 보이지 않지만 갑자기 목소리가 들립니다.

‘뭐야... 대단한 녀석인 줄 알았는데 아니잖아..?’

‘이건... 받는다고 해도 받긴 싫다....’

‘와... 저것 봐 저 사람에게 맞고 뺏은 것도 좀... 별로다.’

중얼중얼 거리던 소리는 저 멀리 하늘로 사라지더니 더 이상 들리지 않습니다. 이제 남아버린 건 저 혼자 멀리 날브러져 있는 이 사건의 원인 제공자뿐이네요. 어떻게 할지는 탐사자의 마음입니다. 앞에서 욕을 하던 신고를 하던 의식이 없는 상태입니다.

저 멀리 KPC가 겨우 너털너털한 상태로 다가오네요. 그래도 비교적 멀쩡해 보여서 다행입니다. 그러니까... 이제 쉬어야겠습니다. 주말을 이렇게 날려버리다니 아깝네요. 속은 시원하지만요.

뭐! 어떻게든 끝났으니 된 거 아닌가요?

게다가 스트레스도 풀렸어요!

정말 좋네요! 끝마무리가 좋았어요!

그럼!!

이만!

안녕!!!

[보상]

KPC 생존 [SAN 1D5]

탐사자 생존 [SAN 1D5]

속이 시원하다 [SAN 1D2]

한유진의 구질구질한 면과 함께 신화 생물들은 실망하고 빠르게 그를 떠나 도망갔습니다. 이제 주문도 뭐도 전부 사라진 상태입니다. 속이 시원한 해피엔딩입니다.

ED 3. 그때 같이한 그날... 다 망상이었네.

이 사람은 제정신이 아닙니다. 이럴 땐 제정신을 차리게 해주는 게 좋을 거 같습니다. 이게 제일 잘 통하고 안전한 방법이니깐요.

말을 걸면서 정신을 차리게 도와주니 그제서야 이성을 붙잡은 듯 퍼뜩 앞에 있는 사람은 정신을 차립니다. 잠시 자신이 한 일에 대해서 중얼거리더니 탐사자를 보며 자기가 제정신이 아니고 사랑에 눈이 멀어 죄 없는 사람을 괴롭게 했다면 맞아도 싸다고 하면서 사람이 무안해질 정도로 사과를 계속하네요.

사과를 받고 있다 보면 갑자기 우우우~ 하고 실망하는 목소리가 주변에서 들립니다.

‘뭐야... 이렇게 평범하게 끝나는 거 재미없다.’

‘에이 난 이제 갈래.’

중얼중얼 거리던 소리는 저 멀리 하늘로 사라지더니 더 이상 들리지 않습니다. 아니 잘 끝나면 된 거지... 뭘 저렇게 말해?!

그렇게 사과를 얼마나 받았을까요? 이것저것 선물까지 받으며 겨우 그와 헤어지자 저 멀리 KPC가 겨우 너털너털한 상태로 다가오네요. 그래도 비교적 멀쩡해 보여서 다행입니다. 그러니까... 이제 쉬어야겠습니다. 주말을 이렇게 날려버리다니 아깝네요. 받은 선물들도 처리해야 하고요.

뭐! 어떻게든 진짜 잘 끝났으니 된 거 아닌가요?
받은 것도 적은 양도 아니고 보상은 잘 챙겨졌네요.
그래요 이제 쉽시다!.
그럼 이만!
안녕!!!

[보상]

KPC 생존 [SAN 1D5]

탐사자 생존 [SAN 1D5]

수많은 선물들 : 재력 +2가 됩니다.

한유진의 구질구질한 면과 함께 신화 생물들은 실망하고 빠르게 그를 떠나 도망갔습니다. 이제 주문도 뭐도 전부 사라진 상태입니다. 물질적 보상이 있는 해피엔딩입니다.

ED 4. 그 누구도 받아주지 않았다.

탐사자는 앞에 있는 사람을 설득해내지 못했습니다. 애초에 저 사람은 대화가 성립되는 대상이 아니라고요? 씩씩거리던 대상은 탐사자를 밀쳐내더니 주문 같은 것을 외웁니다. 몸이 두둥실하고 떠오르고... 어라? 정신이 이상해진 거 같습니다. 눈앞에는 분명 건물들이 보여야 하는데 우주가 보인다니요? 말도 안 됩니다.

바뀐 상황도 놀랄만하지만 우주에는 더 놀라운 것들이 보입니다. 기다란 촉수를 가진 생물, 형체가 없지만 주변이 울렁거리게 하는 생물, 커다란 괴물처럼 보이는 생물 등등.. 괴물들 천지입니다! 끔찍해요!

그런데 이상합니다. 모든 생물들이 탐사자만 보면 썩... 피합니다. 탐사자가 다가가니 필사적으로 피하네요. 마치... 탐사자를 못 볼 거 뵈다는 마냥 말이죠. 뭐야? 왜 그렇게 눈을 뜨고 보는 거야. 아 눈 없는 생물들이 더 많지만...

와중에 아까 여기로 탐사자를 보낸 구질한 사람이 말한 주문과 제물이 생각납니다.
탐사자는 제물로 여기에 온 거 같은데... 이렇게 전부 거절 받는거면 모든 생물들이 찌질한
하찮은 것이 준 제물은 받기 싫은가 봅니다.

이대로 계속 탐사자는 흘러갑니다. 언제 지구에 도착할지는 모르지만... 그 누구도 받아주지
않아 먹혀 죽을 일이 없는걸 다행으로 여겨야 할까요..

뭐... 그래도 어떻게든 되겠쥬.
눈을 감고 휴식을 취합니다.
그럼 이만...
안녕.....

[보상]
KPC 생존 [SAN 1D5]
탐사자 로스트?

탐사자는 1D12달 뒤 지구로 돌아옵니다.

한유진의 계획은 성공했으나! 구질구질한 면을 강하게 봐 버린 신화 생물들은 제물로
바쳐진 탐사자를 기피합니다. 딱히 구질한 상대에게 작은 선물 받는다고 해도 안
기쁘잖아요? 로스트? 엔딩 입니다.

ED 5. 아무리 화나도 폭행은 법에 걸려요!

이래서 폭행은 하면 안 되는 거였어요. 경찰에게 딱 걸려 끌려가게 생겼네요. 아까 구타한
사람과 대화를 하고 합의를 하던 벌금을 내던 해야 한다네요. 별말도 못 하고 그대로
경찰서로 향합니다.

아... 그때 말릴 걸 그랬나... 하지 말걸...
집에 가고 싶어...

[보상]
KPC 생존 [SAN 1D2]
탐사자 생존 **[SAN 1D2]**

탐사자와 KPC는 벌금 혹은 합의를 해서 나올 수 있습니다.

리트라이가 가능한 엔딩입니다.
벌금 혹은 합의 엔딩 입니다.

ED 6. 네가 생각하는 그거 아닌데 아니 제발

(엔딩의 첫 멘트는 ED1~3의 KPC를 만나기 전까진 똑같습니다. 성공한 쪽의 스크립트를 나열해주세요.)

...

저 멀리 KPC가 겨우 너털너털한 상태로 다가오네요. 그래도 비교적 멀쩡해 보여서 다행입니다. 이제 쉴 수 있을까 싶었는데 KPC가 당신에게 말을 걸어옵니다.

‘탐사자의 취향이.... 그런 쪽일 줄은 몰랐어.’

‘네가 좋다면... 그래. 그게 좋은 거겠지...?’

아까 전 오해를 풀지 못한 게 문제였을까요? KPC는 완벽하게 탐사자를 오해하고 어색하게 도망치듯 가버립니다. 잠깐... 아니야 그거. 절대 아니라고!

탐사자 KPC를 잡아서 오해를 풀어볼까요?

뭐.. 이래도 안 풀릴 거 같기는 합니다.

그냥 어쩔 수 없어요. 집에 가서 쉽시다.

우리가 할 수 있는 건 없습니다.

시간이 흘러 지나가길 기다릴 뿐이죠...

[보상]

KPC 생존 [SAN 1D2]

탐사자 생존 [SAN 1D2]

KPC는 탐사자에게 생긴 오해를 1D30일 이후 아닌 걸 깨닫습니다. 그전까지는 탐사자에게 어색함을 계속 보여줍니다.

만약... 애인/부부 관계라면 어울리는 대로 개변해주시기 바랍니다.

♥ 후기

즐겁게 즐겨주세요...
창조엔딩이 있다면 저도 알려주심 감사하겠습니다...
항상 감사합니다!