

CoC 7th Fanmade Scenario
Writer MATARI

당신을
만나서
다행이에요

물고 싶었어요.
당신을 만나서 불행했나요?

약칭은 '당만나'로 불러주세요.

당신을 만나서 다행이에요

작성자: 마타리(@matari_TRPG)

그는 사라졌습니다. 그것이 죽음이든, 이별이든, 무엇이든, 그는 **자의로** 당신에게서 떠나갔습니다. 무엇이 문제였을까요.

나를 만난 것이 당신에게는 불행이었을까요.

당신은 여전히 그를 사랑하고 아꼈습니다. 한 번만이라도 만나고 싶었습니다.

꿈 속에서, 노인은 당신에게 말했습니다. '다시 한 번 기회를 준다면 붙잡을 수 있겠느냐'고.

그리움에 사무쳤던 당신. 노인의 선의를 받아들여 완전히 백지 상태인 그를 만나러 갑니다.

묻고 싶었어요.

당신은 나를 만나서 불행했나요?

시나리오 정보

- 약칭, '당만나'로 불러주세요.
- 크툴후의 부름(Call of Cthulhu) 7판 팬메이드 시나리오
- **추천 인원** | 1:1 타이만 시나리오. 개변 시 다인 가능합니다.
- **추천 관계** | 연인, 가족, 단짝친구 등 서로를 아끼고 소중한 관계일 것. 탐사자가 KPC에게 잘해주어야 하며, 성인 이후 만난 관계를 추천. 혹은 어릴 때부터 같이 있었더라도 반드시 **탐사자가 없었을 때 곤경에 처했던 경험이 있는 KPC**여야 합니다.
- **시대 및 배경** | 현대. 개변 가능합니다.
- **플레이 타임** | 3~10시간 (RP에 따라 유동적, (스포)을 몇 번이나 하느냐에 따라 시간 차이가 확 납니다)
- **로스트 확률** | X
- **추천 기능** | 딱히 없음. 판정 전부 실패해도 진행에 지장 없습니다.
- **KP 난이도** | ★★★☆☆ (시날 전체 개변이 필요할 수 있음)
- **PL 난이도** | ★★☆☆☆
- **구제 시나리오**입니다. 탐사자는 자신을 만나기 이전, 과거의 KPC를 천천히 되짚게 됩니다. 때문에 KP는 가능하다면 **KPC의 과거 설정에 맞추어 시나리오 진행을 개변**해주세요.

주의사항

- **룰북 없는 키퍼링 · 상업적 활용**(세션카드 커미션 제외) · **필터링 없는 시나리오 스포일러 · 공개 계정에서의 시나리오 플레이를 금합니다.** 이러한 사항이 적발되어도 제보해주실 필요는 없습니다...
- **폐쇄형 레일로드 시나리오**이며, **조사보다는 RP의 비중이 월등히 높습니다.** 때문에 서로간의 서사가 많이 쌓인 관계에 적합하며, KP의 적극적인 개변이 필요합니다.
- **트리거 요소는 거의 없다고 봐도 무방**하나 KPC의 과거 설정에 맞추어 개변할 경우 이야기가 달라집니다. 이 부분은 KP가 플레이어에게 사전에 고지해주세요.
- **극초반 필수적인 SAN 감소 파트가 있어 광기 확률이 아주 없지는 않습니다.** 곤란할 경우 적당히 [일시 광기 - 집착증: KPC]로 고정해주세요. 구제 시나리오답게 **SAN 회복도 잦은 편**이니 걱정하지 마세요.
- **'배드엔딩이 없는 구제 시나리오'**입니다. 플레이하는 사람에 따라 엔딩 유도가 강하다 느껴질 수도 있습니다. **진상, 개요, 진행, 시날의 흐름, 장소, 시대, 배경, 엔딩까지 하나도 빼놓지 않고 개변 자유**입니다. 마음대로 바꿔주세요.

아래로 KP용 정보가 이어집니다.

배경

시나리오의 시작은 개요에 나온 그대로입니다. 탐사자는 KPC를 끊임없이 그리워했고, 이를 가엾게 여긴 노덴스가 도움을 주어 과거의 KPC를 만나러 가게 됩니다.

KPC가 종적을 감춘 이유는 무엇이든 상관 없습니다. 타 세션과 연계하셔도 되지만, 이 경우 해당 시나리오의 스포일러가 존재함을 플레이로그 상단에 기재해주시거나 스포일러 묘사를 제외해주세요.

진행

탐사자는 과거, '누군가가 결에서 자신을 도와주길 간절히 바랐던 순간'의 KPC를 시간순으로 한 번씩 만나게 됩니다. (Ex: 8살→15살→21살→...) 시나리오 내에서 제시되는 배경과 상황은 어디까지나 예시임을 유념해주시고, **KPC의 과거 설정에 맞춰 원하는 만큼 개변해주세요**. 시나리오 내에서의 상황은 KPC와 탐사자가 성인 이후 만난 관계임을 전제로 적혀 있습니다.

탐사자가 그 순간의 KPC를 도와주고, 자유 RP 이후 KPC에게서 '**당신을 만나서 다행이다**'라는 말을 듣는 순간 다음 시간대로 옮겨집니다. 이를 3~5번 반복하는 진행입니다.

사실, KPC는 그런 만남이 쌓일 수록 모르는 탐사자와의 기억이 천천히 떠오르기 시작합니다. 종국에는 탐사자가 KPC 하나만을 위해 이 모든 일을 해냈다는 걸 어렵פות이 눈치챌 정도로. 때문에 KPC는 반드시, 언젠가 만나게 될 탐사자를 잊어버리지 않기 위해 탐사자가 자신에게 해주었던 말을 노트에 기록합니다. 엔딩 분기 직전, 탐사자가 했던 말만이 적힌 일기장이 공개될 예정이니 **세션을 진행하며 인상깊은 탐사자의 대사는 한 두 줄씩 수시로 기록**해주세요.

언제나 탁의 모든 것은 개개인이 만들어가는 것입니다! 어떠한 개변도 환영하며, 동시에 어떠한 비판도 수용할 생각이 없습니다. (^_T) 캐릭터의 서사에 따라 달라질 수 있는 사건을 제가 전부 정해줄 수는 없기에, 자유롭게 바꾸고 써내려가주세요. 모든 페어의 만남을 응원합니다!

〈추천 BGM〉

0. 신을 만난 날

Hans Zimmer - My Road Leads into the Desert (<https://youtu.be/ndynxoRSIj4>)

조금이나마 밝은 분위기를 원하신다면: Chouchou - eden (instrumental)
(<https://youtu.be/OkpFwimzpCY>)

1. 아득한 꿈, 첫번째

고상지 - 제빵사의 아침 (<https://youtu.be/Y9qzNfRoLrk>)

2. 아득한 꿈, 두번째

Masafumi Komatsu - sleep (<https://youtu.be/vJCZ7OvdORo>)

3. 아득한 꿈, 세번째

Erik Satie - Gymnopedie No.3 (https://youtu.be/dqO_OAcHgM8)

4.

Asher Fulero - Surrender (<https://youtu.be/wvYLeAi83Ac>)

5. 당신은 나를 만나서

로로스 - W.A.N.D.Y (<https://youtu.be/XlHKmx0DZc0>)

다음 페이지부터 시나리오 도입이 이어집니다.

0. 신을 만난 날

그가 사라진 지 오늘로 며칠째였나요. 기억은 하나요? 그래요, KPC. 평생 같이 있어 줄 것처럼 굴었으면서, 그렇게 사라져버린 야속한 사람이요.
당신은 점점 메말라 가는 기분입니다. 밥을 먹고 잠을 자고 몸을 씻어내도 결핍된 무언가가 되돌아오지 않습니다. 피곤한 감정, 빈곤한 정신.

꿈을 꾸니다. 저 멀리에서 머리가 하얗게 센, 영락없는 노인이 보입니다. 인자한 목소리로 묻습니다.

‘ 그를 만나고 싶은가? ’

‘ 어떻게 해서든? ’

‘ 다시 한 번 기회를 준다면, 붙잡을 수 있겠느냐? ’

당신은 무언가에 홀린 사람처럼 그저 고개를 끄덕일 뿐입니다. 네. 물론이죠. 되돌려 주세요. 제발 다시 한 번만, 되돌려주신다면.

그러자 노인의 손길이 당신에게 내려앉습니다.
가호처럼 느껴지는 빛.
그래요, 당신은 어쩌면 정상이 아닐지도 몰랐습니다.
하지만,
하지만…….

‘ 기회를 주마. ’

‘ 너에 대해 그 무엇도 모르는 사람에게도 너는 좋은 사람일지. ’

‘ 그것을 증명한다면, 너희는 다시 만날 것이니... ’

그건 정말로 신의 목소리였습니다.

탐사자, [크툴루 신화] 기능치 +5, 동시에 SAN -1d5. * 노덴스의 힘을 이해하고 받아들이며 동시에 사용한 영향입니다.

1. 아득한 꿈, 첫번째

…… 눈을 뜨면 도심 한 가운데의 놀이공원입니다. 왁자지껄 들려오는 관중 소리는 당신의 기억에 그리 익숙하지 않습니다. 심지어, 당신을 둘러싼 모든 풍경이 흑백입니다. 대체 나는 어디에 온 거죠? **SANc 1/1d3**

어리둥절하던 찰나, 주위를 둘러본 당신은 풍선을 쥔 어린 아이가 펄펄 울고 있는 것을 발견합니다. …… 그 아이만은 색채를 갖고 있습니다. 흑백의 세상에서 홀로 반짝이는 눈물 방울. 가까이 다가가려던 순간, 풍선은 아이의 손을 벗어나기 시작합니다. **[민첩]** 판정.

- **성공** | 당신은 빠른 속도로 풍선을 붙잡는 일에 성공합니다. 안도의 숨을 내쉬고 아이를 돌아보면, 놀라서 동그랗게 뜬 눈이 눈물에 젖은 채로 당신을 바라보고 있었습니다. ……그리고 당신은 눈치챱니다. 너무 닮아서 그런 걸까요, 아니면 본능적으로 알 수 있던 걸까요? 이 아이는…… 당신이 그토록 그리워했던 KPC입니다. **SANc 0/1**
- **실패** | 당신은 날아가버리는 풍선을 붙잡지 못합니다. 무엇인지 모를 허탈함을 뒤로 하고 아이를 돌아보면, 지친 눈이 눈물에 젖은 채로 하늘을 바라보고 있었습니다. ……그리고 당신은 눈치챱니다. 너무 닮아서 그런 걸까요, 아니면 본능적으로 알 수 있던 걸까요? 이 아이는…… 당신이 그토록 그리워했던 KPC입니다. **SANc 0/1**

……8살 정도로 보이는 어리고 작은 아이입니다. 하지만 당신은 확신할 수 있어요. KPC라는 것ですよ. 만약 KPC가 탐사자에게 자신의 추억을 말했던 경험이 있다면, ‘옛날에 이 이야기를 들은 적이 있는 것 같다’는 생각을 할지도 모릅니다.

자유로운 RP를 거칩니다. KPC는 10분 가량 혼자 길을 헤매어 지쳐있으므로 탐사자의 도움이 절실하나, KPC의 성격에 따라 탐사자의 대인기능 판정 혹은 RP로 설득을 요할 수 있습니다. 아래는 예상 질문의 답변입니다. * 말투는 자유롭게 바꿔주세요.

Q. 무슨 일이야?
A. 길을 잃어버렸어요….

Q. 이름은?
A. KPC, …예요.

Q. 보호자는?
A. 모르겠어요…. 같이 왔는데… …없어져서….

Q. 나를 본 적은 없어?
A. …?

Q. 세상이 흑백으로 보이지 않아?
A. 네…? 전혀요.

친구나 보호자와 잘 놀 수 없었던 상황이라 서러웠던 KPC라면 놀이기구를 같이 탈 수 있을지도 모릅니다. 아래는 어트랙션의 예시입니다.

- **대관람차** | 거대하게 세워진 대관람차가 눈에 들어옵니다. 신기하게도 줄은 없고, KPC와 탐사자가 관람차 기구 안에 발을 들이는 순간 대관람차는 색채로 물듭니다. 두둥실 떠오르는 기구 안에서 아래를 내려다 보면 여전히 흑백으로 굳어진 세상만이 보일 뿐입니다. 하지만 KPC는 꽤나 들떠보였습니다.
- **회전목마** | 동화풍으로 아기자기하게 꾸며진 회전목마가 보입니다. 말을 탈까, 호박마차를 탈까? 정하고 난 후 KPC와 탐사자가 발판 위에 오르면, 회전목마는 색채로 물듭니다. 클래식 음악이 흘러나오네요. 천천히 돌아가는 말들 사이에서 조금 부끄러운 기분이 들기도 하지만, KPC는 마냥 신이 나 보였습니다.
- **롤러코스터** | 앗! 들어서려는 순간 직원이 KPC를 가로막습니다. 키 제한에 걸린 모양이네요. 보호자 동반으로도 안되겠느냐 사정해보아도, 단호하게 거절합니다. 우리는 하는 수 없이 돌아 나옵니다.

충분한 RP를 마치고 탐사자가 KPC를 미아보호소에 데려다주거나, 보호자가 보이는 곳에 가까이 다가가면 문득 KPC는 탐사자를 돌아봅니다.
아이답게 때묻지 않은 순수한 미소. 감사해요, 라는 인사와 함께...

“당신을 만나서 다행이에요.” * 호칭과 말투는 자유롭게 바꿔주세요.

..... 그 말을 들은 순간 당신은 어쩐지 아득한 기분을 느낍니다. 하지만 동시에 안도합니다. **SAN +2**
어쩐지 그가 멀어지는 기분이 들어서, 정신을 차리려고 눈을 깜빡이면.....

깜빡.

2. 아득한 꿈, 두번째

…… 눈을 뜨면 또 다시 흑백의 세상이 펼쳐집니다. 정신을 차리면 아까와는 전혀 다른 곳, … 학교 앞입니다. **[관찰력]** 판정.

- **성공** | 교문 옆 기둥에 새겨져있는 학교명을 보고 당신은 어렵듯이 알아챱니다. 이곳은……. KPC의 모교, ○○중학교 아닌가요?
- **실패** | 잘 모르겠지만 이곳이 중학교라는 것은 확실히 알 수 있습니다.

아까는 놀이공원이더니, 이번에는 중학교? … 이해할 수 없는 일의 연속입니다. 하지만 본능적으로 알 수 있습니다. 이번에도 KPC를 볼 수 있지 않을까요. 그런 생각을 하며 둘러봐도… 이상합니다. 색채를 가진 사람은 어디에도 보이지 않아요. 오로지 흑백. 흑백입니다.

짧은 시간인데도 그가 또 다시 없다는 것에 대한 본능적인 공포가 당신의 등줄기를 타고 흘러내립니다. 아까 내가 실수했었나? 그래서 놓쳐버린 건가? 사실 난 지금 현실로 돌아와버린 건가? 온갖 생각이 치밀어오릅니다. **SANc 0/1**

그런 당신을 책망하듯 하늘에서는 갑작스럽게 비가 쏟아져내립니다. 당신은 황급히, 또는 허탈하게 비를 피하려 근처 편의점으로 들어갑니다. 그리고 바깥을 바라본 찰나, 이제 학교가 마친 듯 교문에서 학생들이 나오기 시작합니다. 한 명, 두 명, 세 명, 그리고,

아.

교문 안쪽, 건물의 현관문 앞에 멍하니 서 있는 학생 한 명. 자그마한 색채. 제대로 보이지 않아도 알아 볼 수 있습니다. KPC입니다. 매섭게도 떨어지는 비는 쉬이 그치지 않을 듯합니다. **[지능]** 판정.

- **성공** | 그러고보니 KPC가 얘기한 것도 같습니다. 비가 오는 날에 우산을 깜빡하면 마땅히 데리러 와 줄 사람이 없던 게 서러웠다고요. 누군가 우산을 갖고 마중 나와주길 바랐다고요. 당신은 비 오는 날 그를 마중 나가본 적이 있었나요? ……편의점 한 구석에 우산 판매대가 보입니다.
- **실패** | 당신은 비 오는 날 그를 마중 나가본 적이 있었나요? ……편의점 한 구석에 우산 판매대가 보입니다.

탐사자가 우산을 사서 KPC에게 전해주러 가도록 해줍니다. 우산은 1+1 행사 중입니다. 별도의 재력 판정 없이도 우산은 살 수 있습니다.

서둘러 교문 안으로 들어가 현관문 앞의 KPC를 봅니다. 15살 정도로 보이는 어린 외관. 그러나……

아, 생각해보니. 아직 이 때의 KPC랑 아는 사이가 아니잖아요. 모르는 사람이 건네는 우산을 받으리가 있겠어요? 이전이야 운이 좋았다지만, 우산을 주는 것만으로 끝나면 어떡하죠. 더 이야기하고 싶은데요.

...헌데 KPC가 이쪽을 뻔히 바라보고 있습니다.

KPC에게 우산을 건네주도록 유도해주세요. 거짓말을 해도 좋습니다. 아주 터무니없는 변명을 하더라도, KPC는 의심하지 않습니다. **[심리학]** 판정.

- **성공** | ...당신의 말솜씨가 그리도 완벽했던가요? KPC의 표정에서는 당신을 향한 경계심이나 악의가 엿보이지 않습니다. 이렇게 철썩같이 믿고 받아주다니, 기쁘면서도 걱정되네요. 수상한 사람을 의심도 없이 따라와주다니요. ...그게 참 묘했습니다.
- **실패** | ...당신의 말솜씨가 그리도 완벽했던가요? 이렇게 철썩같이 믿고 받아주다니, 기쁘면서도 걱정되네요. 수상한 사람을 의심도 없이 따라와주다니요.

* 이전의 일로 인해 KPC에게는 이미 탐사자에 대한 기억이 조금 되살아난 상태입니다. 아직 알아볼 수는 없으나, 자신에게 분명히 이로운 사람이라는 걸 본능적으로 알 수 있습니다.

탐사자가 우산만 건네준 후 돌아가려고 해도 KPC는 탐사자를 따라갑니다. 물어보면 집으로 가는 방향이 같다고 답합니다.

자유로운 RP를 할 수 있습니다. 끊임 없는 빗소리 속에서도 이상하게 그의 목소리만큼은 참 선명하게도 들립니다. 집 문턱 앞까지 도착하면 KPC는 당신을 돌아봅니다.

뚝, 뚝. 물방울 떨어지는 젖은 우산을 돌려주며 그는 맑게 웃습니다. 잘 썼어요, 라는 말과 함께...

“당신을 만나서 다행이에요.”

..... 익숙한 아득함과 안도감. **SAN +2**
또다시 그가 멀어지는 기분이 들어서, 붙잡기 위해서 눈을 깜빡이면.....

깜빡.

3. 아득한 꿈, 세번째

……… 이제는 눈을 뜨기도 전에 당신은 직감합니다. 또 흑백의 세상이 펼쳐지겠죠. 그리고 당신은 당신이 모르는 그를 만났다고요. 그건 설레기도 하지만, 언제 끝이 날까. 언제 온전한 그를 다시 만날 수 있을까 착잡해지기도 합니다. 사념이 꼬리에 꼬리를 이을 무렵, 갑작스레 들려오는 외침에 당신은 퍼뜩 눈을 뜹니다. **[듣기]** 판정.

- **성공** | “소매치기야!!” 크게 울려 퍼진 고함, 직후 다급한 발소리가 당신의 바로 등 뒤에서 울립니다. 이거…… KPC의 목소리 아닌가요?
- **실패** | “소매치기야!!” 크게 울려 퍼진 고함, 직후 다급한 발소리가 당신의 바로 등 뒤에서 울립니다.

쿵! 누군가가 당신과 크게 부딪힙니다. **[행운], [근력]** 판정입니다. 둘 중 하나라도 실패할 경우 소매치기를 붙잡지 못합니다.

- **둘 다 성공** | 당신은 그 사람을 반사적으로 잡아챱니다. 검은 비니에, 검은 마스크… 누가봐도 소매치기군요. 소매치기는 당황한 채로 발버둥치나 당신의 힘에서 벗어나지 못합니다. 손에는 지갑이 하나 들려 있네요. …가빠른 숨소리를 내며 뒤늦게 따라온 사람은 상기된 얼굴로 당신을 바라봅니다. …KPC입니다. 21살 정도로 보이는 외관. KPC는 머뭇거리다가, 어색하게 웃고 감사하다며 당신에게 꾸벅 인사합니다.
- **실패** | 부딪힌 당신은 균형을 잃고 넘어집니다. 지나가는 저 사람, 소매치기인 것 같은데… …그런데 뒤에서 빠르게 튀어나온 사람이 가방으로 소매치기를 후려칩니다! 소매치기는 맥없이 엎어지고, 상기된 얼굴로 숨을 몰아쉬고 있는 사람은… …KPC입니다. 21살 정도로 보이는 외관. KPC는 어색하게 웃으며 당신에게 손을 뻗어보입니다. 잡고 일어나라는 걸까요?

* KPC는 탐사자에 대한 기억이 훨씬 많이 떠올랐습니다. 탐사자를 알아보고 있으며, 소매치기를 제 능력으로 충분히 잡을 수 있었으나 일부러 탐사자와 부딪히는 것을 막지 않았습니니다. 그러나, 그 사실에 대해서 이야기하지는 않습니다. '어쩐지 그러면 안될 것 같다'고 느꼈기 때문입니다.

아무리 생각해도 피지컬로 소매치기 하나를 제압 못 할 리 없는 KPC라면, 무언가 이상하다는 지문을 덧붙여도 좋습니다.

KPC는 경찰에 연락하고, 도착할 때까지 기다려달라는 답을 받습니다. 탐사자가 떠나고자 한다면, 이번에는 KPC가 좀 더 적극적으로 붙잡아도 좋습니다. 목격자이니 같이 진술해주면 고마울 거라면서요.

그리고보니 KPC에게 들어본 적이 있었습니다. 예전에 되게 안 좋은 날이 있었다는 것. 면접도 망쳤는데, 돌아오는 길에 소매치기까지 당하고, 결국 혼자 집에 가는데 구두 굽까지 부러지는 바람에 맨발로 걸어가다가 평평 울었다고요. 굉장히 서러웠다고 덧붙였죠.

여기서 **[지능]** 판정.

- **성공** | 문득, KPC가 곤경에 처했던 순간으로 계속 이동하고 있다는 것을 깨닫습니다. 이런 것의 반복이 무슨 의미가 있는지는 잘 모르겠어요. 하지만, 그가 당신을 만나서 다행이었다고 느끼는 게 너무 좋아서... 그만두고 싶지 않았습니다.
- **실패** | 사람이 살면서 곤경에 처하는 순간이야 수시로 찾아오지만, 언제나 그 옆에 당신이 없었다는 건 또 별개의 이야기죠. 되짚으면서 깨닫게 되네요. 당신이 그를 만나기 전에도, 만난 후에도 그는 완벽한 안정을 누릴 수 없었다는 것. **SANc 0/1**

자유 RP입니다. * 좀 더 길게 대화를 나누고 싶다면 소매치기만 먼저 경찰차에 실어 보내고, 고마우니 커피라도 한 잔 사준다든가, KPC에게 새 신발을 사준다든가 하는 식으로 시내 데이트를 즐길 수도 있겠네요. 적당히 대화가 마무리 되면 경찰차가 도착합니다. 소매치기를 끌고 가고, KPC도 이동하려던 찰나 그가 당신을 되돌아봅니다. 짧은 감사 인사. 그리고...

“당신을 만나서 다행이에요.”

..... 기분이 좋아집니다. 아무것도 모르면서 그저 안도합니다. **SAN +2**
 하지만 지금은 무언가 다릅니다. 왜..... 다시 만날 수 없을 것 같은 기분이 드는 걸까요? 아득함이 아닌 공포가 갑작스레 엄습해옵니다. 안 돼요, 아직,
 나는 눈을 감고 싶지 않은데.
 나는.....

깜빡.

4.

.....

흑백이... 아닙니다.
빠진 곳 없이 덧발라진 색.

풍경을 눈 앞에서 목도한 순간 당신은 어째서인지 얼어붙고 맙니다.
아니, 내가 눈을 뜨고 있긴 한가요?
나의... 나의.....

...KPC.

탐사자와 KPC의 마지막 순간을 서술해주세요. 다음은 예시문입니다.

1. 단순한 부재, 이별

눈을 뜰 수 없습니다. 하지만 이상하게도 모든 것이 선명하게 보입니다. 별도 뜨지 않은
까마득한 새벽. 잠을 자고 있었어야 할 KPC의 얼굴이 보입니다. 그가 나를 내려다 봅니다.
그가 무슨 표정을 하고 있는지 보고 싶은데, 당장 몸을 일으켜서 붙잡고 물어보고 싶은데,
아무것도 마음대로 되질 않습니다. 나를 한참동안 말없이 바라보던 그는 천천히 몸을 돌려
떠나갑니다. *가지 마!* 소리쳐도 그저 적막이 감돌 뿐입니다. 고요, 안전. **그리고 다시는
돌아오지 않았습니다.**

2. CoC 상황의 알 수 없는 죽음

지금 있는 장소가 어디인지조차 알 수 없습니다. 저 멀리 떠내려가는 KPC가 보여요.
허우적거리며 어떻게든 당신에게 닿으려 하지만, 왜일까요. 왜 발버둥칠수록 점점 멀어져만
갈까요. 암흑 속에 있다고 생각했는데, 그건 거대한 무언가였습니다. 암흑이
아가리를 벌렸습니다. 모독적인 것이 당신을 집어삼킵니다. *그러나 나는 아닙니다.* 나는.
KPC의 이름을 애타게 불러도 닿지 않고, **그리고 다시는 돌아오지 않았습니다.**

왜 나는 아무것도 할 수 없는 걸까요? 결국 이 모든 것이 운명이란 말입니까. 무엇도 바꿀 수 없다고
내게 각인시키는 걸까요.

바닷속에 잠긴 것처럼 숨이 막혀옵니다. 보고 싶어요, KPC. 하지만 내가 그럴 자격은 있었을까요?
SANc 1/1d3

.....묻고 싶었어요.

당신은 나를 만나서 불행했나요?

이윽고 완벽한 어둠이 시야를 가로막았습니다.

5. 당신은 나를 만나서

"탐사자, 라고 했죠."

"이렇게 만난 것도 인연인데……."

(…) * 탐사자와 KPC가 처음 조우했던 순간을 묘사해주세요.

아니, 그 때 정말 당신이 그런 말을 했었던가?

생각해보면 당신과 만난지도 몇 년인가요.

오래 함께했으으면서도 나는 당신을 전혀 몰랐는지도 모릅니다.

그도 그럴 게, 봐요.

나는…… 처음 보았던 당신의 표정마저 이제는 기억나지 않아요.

말도, 목소리도, 그 무엇도…

……

눈을 뜨면 온통 새하얀 방입니다.

어쩐지 …KPC의 방을 완전히 닮았습니다.

옷장, 소파, 책상을 살펴볼 수 있습니다.

옷장 | KPC의 옷이 가지런히 들어있습니다.

소파 | (일기를 확인하기 전) 폭신한 소파입니다. 두어 개의 쿠션 외에는 아무 것도 없습니다. 그는, 없습니다.

책상 | 위에는 아무것도 없으나 서랍이 다이얼로 잠겨있네요. 숫자 4자리를 입력하면 열리는 방식입니다.

* KPC와 탐사자만의 특별한 기념일을 비밀번호로 설정해주세요. 기념일, 탐사자의 생일, 둘만이 알고 있는 하나뿐인 날 등. 마땅한 날짜가 없다면 서랍은 그대로 열리는 것으로 개변해주세요.

'그 날'의 날짜를 입력하면 달칵, 하는 소리와 함께 서랍이 열립니다. 그곳에는 일기장이 들어있었습니다. KPC의 일기인 걸까요? 무엇이 적혀있을까 일기를 펼치면,

○년 ○월 ○일.

괜찮아. 내 손 잡아. 데려다 줄게.

* 첫 번째 꿈에서 탐사자가 해주었던 대사를 적어주세요.

……? 일기의 형식은 무언가 이상합니다.

○년 ○월 ○일.
그냥 가져도 되는데.

* 두 번째 꿈에서 탐사자가 해주었던 대사를 적어주세요.

.....
당신은 문득 떠올려버립니다.

○년 ○월 ○일.
고맙다.

* 세 번째 꿈에서 탐사자가 해주었던 대사를 적어주세요.

이거, 온통 당신이 해주었던 말 아닌가요.
일기는 계속해서 이어져, 당신과 그가 제대로 만난 이후의 대화까지도 적혀있습니다.

○년 ○월 ○일.
제 이름은 탐사자예요.

○년 ○월 ○일.
봤어? 아니지? 못 본 척 해 줘.

○년 ○월 ○일.
그래도 이만한 게 어디야. 괜찮아. 이제 집에 가자.

○년 ○월 ○일.
라넌쿨러스, 프리지아, 유칼립투스.

○년 ○월 ○일.
생일 축하해.

(...)

* 이전 세션들, 혹은 어떤 방식으로든 탐사자가 KPC에게 해주었던 말들 중 좋아하는 대사를 기재해주세요.

……익숙한 필체로 쓰여진 당신의 말 한 마디 한 마디를 손으로 되짚어갑니다.

내가 이런 말을 했던가? 정확히 기억나지 않는 것들도 있습니다.
하지만, 글씨로 쓰여진 말들을 마주할 때마다 그 때의 상황이 하나씩 고스란히 떠오릅니다.

당신을 잊지 않으려 최선을 다해 사랑했던 KPC의 흔적.

…일기장을 보던 시선을 돌리면, 소파에 앉아 있는 KPC가 보입니다.
곤히 잠에 빠진 것처럼 굳게 감긴 눈.

자, 출근 묻고 싶었잖아요.

왜 그리 야속하게도 나를 떠났냐고요.
이 모든 것에 의미가 있었냐고요.

그에게 물어야만 합니다.

……당신은 나를 만나서 불행했나요?

END: 당신을 만나서 다행이에요

당신의 말이 끝나면, 감겨있던 눈꺼풀이 파르르 떨리더니 천천히 열립니다. ...얼마 만에 마주하는 눈동자일까요. 그는 당신을 멍하니 바라보다가, 웃으며 몸을 일으킵니다. 당신은 그를 한 아름에 안습니다.

“당신을 만나서 다행이에요.”

다정한 목소리에 눈물이 나온 것도 같습니다. 정말? 당신은 나를 만나서 다행이라고 생각했나요? 그를 마주 끌어안은 채로 나도 다행이라고, 당신을, 만나서 다행이라고.

기도하듯 중얼거리면 어쩐지 따스한 빛이 내려앉은 기분이 들었습니다. 이제는 돌아가요.

탐사자 생환
KPC 생환

- 전원 생환 보상 1D10
- KPC가 탐사자를 만나서 다행이라고 대답했다 1D5
- KPC를 성공적으로 구제했다 1D5

END 2: 당신을 만나지 않았더라면

시나리오 흐름에 따라 KPC가 탐사자를 만나지 말았어야 했다고 생각할 수도 있겠지요. 그 경우 KP 나름대로 다른 엔딩을 진행해주세요. 엔딩명 또한 임시입니다.

당신의 말이 끝나면, 감겨있던 눈꺼풀이 파르르 떨리더니 천천히 열립니다. ...얼마만에 마주하는 그의 눈동자일까요. 애처롭게도, 망연하게도 보이는 그 표정은 차마 말로 형용할 수 없습니다. 그는 쓰게 웃으며 당신의 볼을 쓰다듬어주지만, 그뿐이었습니다.

“(KPC의 대답을 적어주세요.)”

이후 어떻게 되었을지는 KP에게 맡깁니다.

보상 없음

- 전원 생환했을 시 1D10
 - KPC가 구제되었을 시 1D5
-

후기폼: <https://forms.gle/jQQ5i6E8URFX2ETf6>