

1인에 가까운 타이만 레일로드 시나리오

배경 : 현대

KPC : PC가 어디서 무엇을 하건 걱정도 안되고 관심도 없는게 아니라면 OK

PC : 신화생물과 엮인 크고 작은 사건사고를 최소 한 번이라도 겪어본 적이 있는 캐릭터

(콜 오브 크툴루 초행 PC는 불가)

본문 내용에 부가정보가 많은 편입니다. 시나리오 내에 적힌 정보를 굳이 전부 출력하실 필요는 없으며, 꼭 시나리오를 따라가는 것보다 플레이어와 캐릭터에 맞춰 편하신 방향으로 키퍼링, 플레이를 해주세요.

첨부된 이미지들은 <https://unsplash.com/> 의 무료 이미지를 활용했습니다.

개요

“이젠 지긋지긋해!!”

PC의 잘못으로 KPC가 화가 났습니다. 당신을 집 밖으로 내쫓고 문을 닫습니다. 약간의 시간을 가지고 KPC에게 사과를 하면 KPC는 용서해줄 것입니다. 그럼, 사과를 하기 전 까지 어디에서 무엇을 할지.. 당신은 목적 없는 발걸음을 땁니다.

주의사항

- 본 시나리오는 【Call of Cthulhu 7th】의 룰을 사용한 팬메이드 시나리오입니다. 룰북을 소지하지 않은 사람의 마스터링을 금지합니다.
- 시나리오에 대한 문의사항은 DM을 통해 해주시고, 피드백과 감상은 ★후기품★으로 전해주세요. 시나리오에 대한 공개적인 곳에서의 비방, 스포일러는 삼가해주세요. 감사합니다.
- 개변은 편하게 해주셔도 좋습니다. 다만 개변한 시나리오는 탁 내에서만 즐겨주시고, 재배포하지 말아주세요. ★팁 공지사항★을 꼭 읽고 플레이해주세요.

이 아래부터 시나리오의 진상 및 본문이 이어집니다.



## 진상

비과학적인 것은 입증할 수 없다는 이유로 이 세상에서는 실존하지 않는 것으로 취급됩니다. 하지만 현실은 소설보다 기이하다는 말이 괜히 있는 것이 아닌 것처럼 몇몇 인간들은 알게 모르게 신화생물과 역인 크고 작은 사건, 사고들을 경험합니다. 그 중 그것들을 숭배하는 사람 역시 존재합니다. 하지만 그 위대하고 위험한 존재들을 만나는 것은 쉬운 일이 아니었습니다. 한 사고집단의 일원 중 한 명은 생각합니다. 직접 만나 볼 수 없다면 다른 사람을 통해 보면 되는 것이라고.

그 사고도는 미고(룰북290p)의 한 개체와 계약을 합니다. 인간의 뇌를 통 속에 보관하는 기술(뇌 보관통. 룰북267p)을 공유해준다면 미고가 안정적으로 지구 내에서 연구를 할 수 있는 장소를 주겠다고.. 그리고 미고는 승낙했습니다.

뇌를 통 속에 보관하는 방법을 알게 된 사고도는 개인 극장을 만들었습니다. 겉으로는 자주 사용하지 않는 개인 극장이지만 속으로는 사람의 뇌를 영사기와 연결하여 그 사람의 기억을 시각적으로 볼 수 있는 사고의 문화생활 공간이었습니다. 주로 신화생물과 역인 사람의 기억을 상영합니다. 사고도들은 자신이 모르던 존재와 숭배하는 존재를 주기적으로 볼 수 있음에 기뻐합니다.

극장의 지하에는 미고의 연구실, 통속의 뇌 보관창고, 육체 보관창고로 이루어져있습니다. 소중한 필름인 통속의 뇌는 때로는 미고의 실험 재료가 되기도 합니다. 불필요한 육체 역시 미고의 실험재료가 되기도 하였지만 일부는 혈액, 장기 등을 팔아 사고집단의 자금이 되기도 했습니다.

그러던 중 어떠한 경로로 인해 PC가 신화생물과 역인 적이 있단 사실을 사고집단이 알게 됩니다. 이들은 PC의 기억을 탐냈습니다. 사고도들은 PC와 KPC가 싸운 후, 미고의 특수 능력인 최면을 통해 행동이 마비된 PC를 납치하고 뇌와 육체를 분리합니다. KPC와 싸운 날에 납치된 것은 단순한 우연입니다.

하지만 KPC는 자신과 싸운 후 PC가 실종된 것에 죄책감을 가지고 PC를 찾으려 노력하고, 찾아내고, 사고도의 눈을 피하고, 미고와 싸워 결국 PC의 뇌와 육체를 다시 하나로 만들어 원래대로 되돌립니다. 그 기간은 자그마치 한달이 걸립니다. 사유는 뇌 보관통에서 ‘한 달을 보낼 때 마다 지능 판정을 하고 성공시 자신이 통속에 갇혀있다는 것을 깨달음’이라는 설정 때문입니다.

이 시나리오는 PC가 통속의 뇌로 있는 동안 겪는 이야기입니다. PC는 한 영화를 계속 돌려 보듯이 같은 일을 반복합니다. 이 시나리오에서 겪은 일을 벌써 몇 번이나 반복했지만 이상한 세상에 위화감을 느끼는 것은 처음입니다.

## #1 도입

“이젠 지긋지긋해!!”

KPC는 화가 난 목소리로 당신에게 소리칩니다. 당신을 집의 밖으로 내쫓고, 무언가를 던집니다. 반사적으로 그것을 잡으면 당신이 KPC에게 준 물건입니다.

굳이 없다면 지갑이나 핸드폰 같은 PC의 개인물건이어도 좋습니다. 작성자는 커플링이었습니다. 바지주머니에 넣을 수 있을 정도의 크기로 해주세요.

자신은 이제 필요 없다. 꼴도 보기 싫다. 쌓인 것이 많은지 말을 멈추지 않고 불만을 토로합니다.

황! 곧이어 현관문이 큰 소리를 내며 닫힙니다.

당신은 **KPC**가 던진 물건을 잃어버리지 않게 바지 주머니에 넣습니다.

이번에는 상당히 화가 났나 봅니다. 그도 그렇게 분명한 자신의 잘못이었으니까요. 약간의 시간을 가지고 **KPC**에게 사과를 하면 **KPC**는 용서해줄 것입니다. 이번에는 자신이 잘못하긴 했지만 다신 얼굴을 안 보고 살 것은 아니잖아요? 잠깐 이 주변을 한 바퀴 돌고 올 정도의 시간이면 충분할 겁니다.

그럼, 사과를 하기 전 까지 어디에서 무엇을 할지.. 당신은 목적 없는 발걸음을 땀니다.

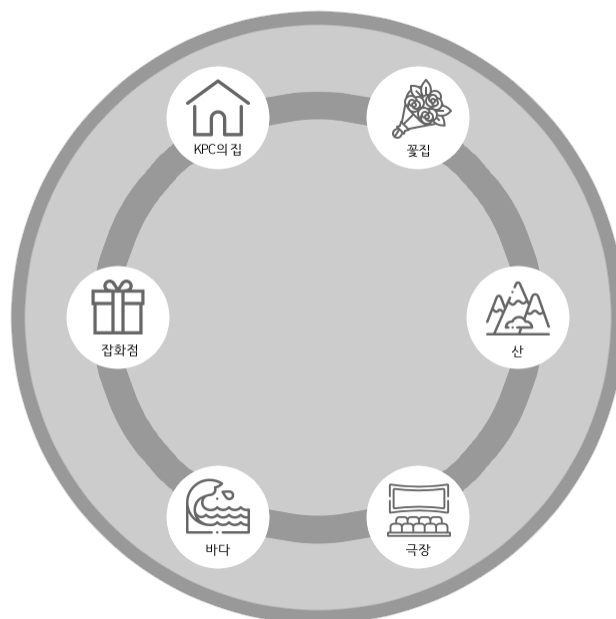
### <관찰>판정 성공 시

깜박, 눈을 깜박이니 시야가 어딘가 부자연스럽습니다. 같은 배경의 필름을 이어서 연결한 것 같이 비슷하지만 어딘가 다른 것을 보고 있는 것 같습니다. 하지만 무엇이 바뀌었는지 명확히 알 수는 없었습니다. 기분탓일 가능성이 큼니다.

PC가 미고의 최면에 당해 의식이 끊겼을 순간입니다. 뇌 보관통 속에서 사고가 이어졌지만 PC는 그것을 눈치채지 못하고 어딘가 이상하다는 것 만을 느낍니다.

그리고 보이는 것은 모두 회색이고 해상도가 낮으며 들리는 소리는 단조롭고 PC와의 사람은 말은 억양과 감정이 실리지 않은 건조한 소리가 들립니다. 뇌 보관통(룰북 **267p**)의 설정입니다.

### #2 산책



【핸드아웃】 전체 맵입니다. 영사기 필름 모양을 의식했습니다.

시작 지점은 **KPC**의 집이나 출발 방향은 자유입니다. 하지만 한번 앞으로 가면 그 길로만 갈 수 있습니다. 필름은 한 방향으로만 돌아가니까요. 뒤로 돌아갈 시 아무리 걸어도 도착할 낌새가 보이지 않습니다.

꽃집에서 꽃을 사지 않아도, 산에 오르지 않아도, 영화를 보지 않아도, 해변을 산책하지 않아도, 선물을 사지 않아도 괜찮습니다. **PC**는 그저 **KPC**의 화가 풀릴 때까지 산책을 하는 것이니까요. 하지만 극장을 방문한 후부터 이동 할 때 마다 **#2\_1**의 지문을 출력해주세요. 실패했다면 그냥 이동해도 무관합니다.

(EX: 극장> 첫번째 이동> 산> 두번째 이동> 꽃집> 세번째 이동> **KPC**의 집)

꽃집과 잡화점, 바다와 산의 상황은 비슷합니다. **KPC**를 닮은 사람에게 **KPC**를 위한 물건을 사고 **KPC**에 관한 기억을 보고, 듣습니다.

되도록 **KPC**의 집으로 돌아올 때 까지 <지능>판정은 하지 않도록 해주세요. 성공을 해버리면 자신이 통속의 뇌란 것을 알아챌 수 있으니까요.

## **#2\_1** 이동

첫번째 이동 <듣기>판정 성공 시

라디오에서 방송 소리가 흘러 들려옵니다. 동화책을 읽는 것 같지만 음성의 큰 변화는 없이 그저 읽기만 하는 이상한 방송입니다.

[당신이 말했습니다. “여기가 어딘가요.”

상대는 말했습니다. “당신이 제일 잘 아는 곳이죠.”

또 다시 당신이 말했습니다. “나는 이런 곳 몰라요. 내가 있던 곳으로 돌려 보내주세요.”

또 다시 상대는 말했습니다. “오. 불쌍한 사람. 당신 스스로는 나갈 수 없어요.”

마지막으로 당신이 말했습니다. “그럼 어떻게 해야 나갈 수 있죠.”

마지막으로 상대가 말했습니다. “다른 사람의 도움이 필요해요.”]

내용이 더 있을까 싶어 가만히 기다려봤지만 방송이 끝났는지 더 이상 들리는 것이 없습니다.

자기 자신이 제일 잘 알고있는 자신의 머리 속이지만 현실이 아닌 것과 제 3자인 **KPC**의 도움이 필요하다는 내용입니다.

두번째 이동 <근력>판정 성공 시

쿵, 쿵.. 지면이 크게 흔들립니다. 자칫하면 넘어질 뻔 했지만 간신히 몸의 균형을 잡을 수 있었습니다. 짧지만 매우 큰 지진이었습니다. **KPC**는 무사할지 조금 걱정이 됩니다.

실패 시 넘어지게 됩니다. 현실의 KPC가 PC의 뇌 보관통을 찾아 들고 이동을 하여 느껴지는 외부적 충격이 뇌 보관통 속의 세계에도 전달된 것입니다. 이 순간 KPC는 PC가 뇌와 육체가 분리된 사실에 크게 충격을 받고 SANc (1/1d4)의 판정을 합니다.

세번째 이동 <듣기>판정 성공 시

길거리의 안내 스피커에서 사이렌과 다급한 KPC의 목소리, 다수의 사람의 목소리가 들립니다.

“침입자를 찾았다! 잡아!”

“PC, 미안해. 조금만 참아줘!”

“저 쪽 방으로 들어갔다!”

“탕!”

총과 같은 큰 파열음을 끝으로 스피커에서 들리는 것은 더 이상 없었습니다.

뇌 보관통의 청각적 전달 기능으로 현실의 소리가 들리는 것입니다. 단조로운 뇌 보관통 속 세상에서 처음으로 듣는 감정이 실린 목소리들입니다. 이 순간 KPC는 총을 맞아 1d5의 피해를 입습니다.

## #2\_2 꽃집



이미지가 깨져 보이는 것은 의도된 것입니다. 뇌 보관통 속의 시야는 해상도가 낮으니까요.

[그 사람에게 화해의 꽃다발을] 이라고 적힌 포스터에 발걸음을 멈춥니다. ‘화해’..어쨌든 자신을 겨냥한 것 같이 타이밍이 적절한 홍보 포스터입니다. 꽃다발을 주면 KPC의 마음은 누그러질까요.

#### [꽃집 안으로 들어갈 경우]

“어서오세요.”

안으로 들어가니 건조한 직원의 목소리가 들립니다. 목소리가 들리는 쪽으로 시선을 돌리면 앞치마에 ‘직원’이라는 이름표를 달고 있는 ..KPC의 모습이 보입니다.

PC외의 사람들은 모두 KPC의 모습으로 보입니다. PC가 의식을 잃기 전 가장 강하게 생각하고 있던 사람인 이유가 크며 실제로 만나본 사람이 아닐 수도, 기억하지 못할 수도 있으니 모두 KPC의 얼굴로 대체되기도 하였습니다. 이름 역시 모르니 고유명사의 이름이 아닌 직원 등의 명사로 소개됩니다.

“저는 직원입니다. 당신이 말하는 KPC라는 사람이 아니에요.”

PC가 아무리 질문하고 추궁하여도 눈 앞의 직원이라는 사람은 덩덤한 태도로 아니라고 답합니다.

포기하고 꽃다발에 대한 것을 물어보면 원하는 꽃이 있는지 물어봅니다. PC가 원하는 꽃이 없다고 하면 직원은 몇 종류의 꽃을 추천합니다.

“화해의 뜻을 담은 꽃은 보라색 히아신스, 수선화 등이 있어요.”

“장미는 송이 별로 다른 의미를 가지고 있습니다만 15송이는 ‘미안해’라는 의미를 품고있어요.”

PC가 꽃을 고르면 직원은 어떤 색 리본으로 묶을지 물어봅니다. 리본의 색을 고르면 직원은 그 자리에서 바로 리본을 잘라 꽃다발에 묶습니다.

“분명 화해할 수 있을거예요.”

직원은 감정이라고는 느껴지지 않는 목소리로 다정한 말을 하며 KPC를 위한 꽃다발을 당신에게 안겨줍니다.

#### #2\_3 산



짧은 등산로가 있는 산입니다. 등산로의 맨 위에는 제법 큰 거목이 있어 운치가 있다는 것으로 유명하다는 것이 생각납니다. 한번 올라갔다 오는 데에는 얼마 걸리지 않겠쥬. 할 것도 없는데 한번 올라가보는 것도 좋아 보입니다.

#### 【등산로를 오를 경우】

오르기 쉽도록 정비된 길을 걷습니다. 가파르지 않으며 느긋하게 푸른 초목을 보며 걸으니 기분전환이 되는 것 같습니다. 잠시간을 걸으면 금새 등산로의 끝인 큰 거목이 있는 곳에 도달합니다. 거목 아래에는 쉬기 좋은 벤치가 보입니다. 그곳에 앉으면 어디선가 새 한 마리가 날아와 근처의 나뭇가지에 앉습니다.

“안녕.”

말소리를 따라 시선을 돌리면 방금 앉은 새에게서 **KPC**의 목소리가 나왔습니다.

“너는 나를 어떻게 생각하고있어.”

“나는 너를.”

“좋아해.” “싫어해.”

“어느 쪽도 아니야.”

“사실은 말이야.”

“하지만 너는.” “늘.” “——.” “—.”

**KPC**가 **PC**에게 할만한 말을 적당히 출력해주세요. **PC**가 들어본 적이 있어 기억 속에 남은 **KPC**의 목소리들입니다.

새가 말하는 것을 듣다 보니 다른 새가 날아와 똑같이 KPC의 목소리로 말을 합니다. 끊임 말을 한 마디, 한 마디 씩 내뱉으며 날아오니 거목에는 셀 수 없을 정도의 새가 앉아있습니다. 모든 새들의 시선은 PC에게 고정되어 있습니다. 그 장면을 보다가 한번 눈을 깜박이니 새들은 어디에도 보이지 않습니다. 이곳엔 당신 혼자 뿐이라는 것을 알려주듯 바람이 PC의 뺨을 스쳐 지나갑니다.

## #2\_4 극장



운영하는 사람이 없는 무인 극장입니다. 출입구에 붙어있는 상영 시간표를 확인해보면 총 2개의 영화를 볼 수 있는 모양입니다. 무료로 영화를 볼 수 있다니 제법 좋은 시간 때우기가 될 것 같습니다.

**[상영시간표를 확인한다면]**

‘인생’과 ‘현재’라는 영화를 상영 중입니다.

**[극장에서 영화를 볼 경우: 인생]**

첫번째 상영관에서는 ‘인생’이라는 영화를 상영 중입니다. 입구의 옆에 전자판넬로 상영시간이 적혀있습니다. [210,000:56:58]

1년을 시간으로 환산한 8,760시간에 대략적으로 25년 정도를 곱했습니다. PC의 나이에 맞게 바꿔주세요. 영상 시간이 더 이상 늘어나지 않는 이유는 저 때에 뇌와 육체가 분리되어서 입니다.

상영관 안으로 들어가니 화면에는 놀이터에 어린이들이 뛰어놀고 있는 것이 보입니다. 어쩐지 익숙한 장면입니다. 하지만 어디서 봤는지 잘 기억이 나지 않습니다. 화면의 우측 상단에는 [43,723:15:37 – 210,000:56:58]이라고 표시되어 있습니다. 4만3천시간 700분

쯤이 상영되는 것 같습니다. 화면은 평범하고 천천히 바뀌지만 굳이 더 볼 필요성이 느껴지지 않는 지루한 영화입니다.

PC가 5살 정도일 때의 기억이 상영되고 있습니다. 익숙한 풍경이지만 기억이 나지 않은 이유는 큰 사건도 없이 그저 지나간 하루라 기억이 바래져서 입니다.

#### **【극장에서 영화를 볼 경우: 현재】**

두번째 상영관에서는 ‘현재’라는 영화를 상영 중입니다. 입구의 옆에 전자판넬로 상영시간이 적혀있습니다. [실시간 상영]

상영관 안으로 들어가니 화면에는 철판으로 이루어진 벽 같은 것이 보입니다. 기계가 돌아가는 소리가 작게 들리며 가끔 벽 너머에서 누군가 걷고, 뛰어다니는 발걸음 소리가 들립니다. 고정된 화면에 지루한 소리는 볼 가치를 느끼지 못합니다.

뇌 보관통의 기능으로 받는 시각적, 청각적 자료가 상영되고 있습니다. 아직은 KPC가 이곳으로 오지 않아 미고의 기계가 돌아가는 소리와 사교도들이 돌아다니는 소리만 들립니다.

#### **#2\_5 바다**



해변이 있는 바다입니다. 바다의 너머는 거슬리는 것 없이 깔끔한 지평선이 보입니다. 어쩐 일인지 사람이 없어 한적하여 잠시 해변을 걸어봐도 좋을 것 같습니다.

#### **【해변을 산책할 경우】**

파도가 밀려오는 부근에 유리병 한 개가 떨어져 있는 것을 봅니다. 안에는 종이가 들어가 있습니다. 유리병 편지인 것 같습니다. 뚜껑을 열어 종이의 내용을 확인해보면 글 대신에

그림이 그려져 있습니다. 식사를 하고 있는 KPC의 모습입니다. 툭, 발에 무언가가 닿아 확인해보면 또 다른 유리병입니다. 내용물을 확인하면 당신을 향해 웃고있는 KPC의 모습입니다. 바다 너머에서 계속하여 유리병이 흘러옵니다. 계속해서 확인해보면 짜증을 내는 KPC, 걱정을 하는 KPC, 울고있는 KPC 등 KPC의 다양한 모습이 그려져 있습니다.

계속하여 유리병을 확인하다 한번 눈을 깜박이니 유리병은 어디에도 보이지 않습니다. 이곳엔 당신 혼자 뿐이라는 것을 알려주듯 바다의 냄새가 PC의 코를 스쳐 지나갑니다.

KPC가 PC에게 보여준 표정, 행동을 적당히 출력해주세요. PC가 본 적이 있어 기억 속에 남은 KPC의 모습들입니다.

## #2\_6 잡화점



[마음을 상자에 담아 전하세요] 라고 적힌 포스터에 발걸음을 멈춥니다. 다양한 물건을 팔고 포장 서비스를 해주는 잡화점입니다. 선물을 주면 KPC의 마음은 누그러질까요.

### [잡화점 안으로 들어갈 경우]

“어서오세요.”

안으로 들어가니 건조한 직원의 목소리가 들립니다. 목소리가 들리는 쪽으로 시선을 돌리면 앞치마에 ‘아르바이트’라는 이름표를 달고 있는 ..KPC의 모습이 보입니다.

“저는 아르바이트입니다. 당신이 말하는 KPC라는 사람이 아니에요.”

선물을 정하기 위해 잡화점 안을 둘러보면 가볍게 선물하기 좋을 물건들이 많이 보입니다. 아르바이트에게 원하는 물건을 말하면 위치를 알려줍니다. PC가 원하는 물건이 없다고 하면 아르바이트는 물건 하나를 추천합니다.

“사과를 활용한 티세트가 인기입니다. 애플티의 찹쌀과 사과모양의 쿠키가 세트입니다.”

PC가 물건을 고르면 아르바이트는 동봉할 편지는 작성할 것이냐고 물어봅니다. 편지 작성의 의사를 정한 후 아르바이트는 그 자리에서 물건을 포장합니다.

“분명 마음이 전해질 겁니다.”

아르바이트는 감정이라고는 느껴지지 않는 목소리로 다정한 말을 하며 KPC를 위한 선물을 당신에게 안겨줍니다.

### #3 집으로

PC는 KPC의 집으로 돌아왔습니다. KPC도 지금 쯤이면 화가 조금은 풀렸겠죠. 초인종을 눌러 KPC를 기다리면 KPC는 아무런 반응이 없습니다. 현관문을 두드려도 마찬가지입니다. 혹시 집에 없나 싶어 문고리를 돌리면 문은 열려져 있습니다. 그대로 문을 열어 한 걸음 들어가면 KPC는 화난 얼굴로 말합니다.

“이젠 지긋지긋해.”

KPC는 건조한 목소리로 당신에게 말을 건넵니다.

도입과는 달리 뇌 보관통의 세계라 말이 건조하고 기계적입니다.

당신을 밖으로 내쫓고, 무언가를 던집니다. 반사적으로 그것을 잡으면 당신이 KPC에게 준 물건입니다. 이상합니다. PC는 이것을 바지주머니에 넣었을 것입니다.

자신은 이제 필요 없다. 꼴도 보기 싫다. 들어봤던 말들이 KPC의 입에서 나옵니다. 그것을 들으며 물건을 넣었던 바지주머니를 확인하면 분명히 있을 것인 그 물건이 사라졌습니다.

그리고는 당신의 기억대로 광소리를 내며 현관문이 닫힙니다.

이건 대체 어떻게 된 일 일까요.

### <지능>판정 성공 시

아까부터 이상한 일 투성이였습니다. 세상은 흑백 외의 색이 없으며 모든 사람이 KPC로 보였습니다. 그들이 하는 말은 어떨고요 감정이란 것이 존재하지 않았습다. 자신이 살고있는 마을은 이런 곳이 아니었습니다. 하지만 사고가 마비당한듯 크게 신경을 쓰지 않았습다. 대체 왜 지금에서야 깨달은 걸까요. 이곳은 현실이 아닙니다. 왜냐하면 현실의 자신은 지금, 과학적으로 설명 할 수 없는 기술로 인해 금속의 통에 뇌만 남아있으니까요!

그것을 깨달은 PC는 판정없이 1d3의 이성을 잃습다.

판정이 없는 이유는 뇌 보관통(물북267p)의 설명 마지막줄에는 성공과 실패여부가 적혀있지 않고 ‘1D3의 이성을 잃습다.’라고 적혀있어서입니다.

엔딩A로 이어집다.

<지능>판정 실패 시

엔딩**B**로 이어집니다.

#### #4 엔딩**A**

조건: 마지막의 지능 판정에 성공했다.

그 순간, **PC**의 시야가 암전됩니다. 아무것도 보이지 않고, 들리지 않습니다. 그것을 느낄 감각도 사고조차도 없습니다.

점점 시야가 회복됩니다. 근육을 사용하는 것이 오랜만인지 눈을 뜨는 것도 약간 버겁습니다. 빛이 망막에 닿아 당신의 시야를 비춥니다. 제일먼저 보이는 것은 엉망인 **KPC**입니다. 어딘가 다쳐 있으며 놀란 눈에서는 물이 한 방울씩 떨어집니다.

“**PC**..정신이 들어?”

입을 뻐끔거리니 목소리가 새어 나옵니다. 당신의 목소리에 **KPC**는 당신을 끌어안습니다.

“미안, 미안해. 고작 그런 일로 화내는 것이 아니었는데.”

“너를 밖으로 내보내지만 않았어도 이런 일은 없었을 텐데..”

**KPC** 후회와 참회의 말을 내뱉습니다. 그 때 잘못된 것은 자신이었는데 말이죠.

그 목소리를 들으며 주변을 둘러보면 커다란 벌레의 시체 같은 것이 보입니다.

**KPC**는 **PC**의 얼굴을 돌려 그것을 보지 못 하게 합니다.

“저건 안 보는게 좋아. 괜찮아 내가 다 해결했으니까.”

“이제 돌아가자..걸을 수 있겠어?”

당신은 몸을 일으켜 바닥에 발을 딛습니다.

**KPC**와 함께 돌아가기 위해서.

엔딩보상

**KPC**: 1d4의 이성회복, 1d5의 HP회복

**PC**: 1d3의 이성회복, **KPC**와의 화해

#### #5 엔딩**B**

조건: 마지막의 지능 판정에 실패했다.

당신은 **KPC**가 던진 물건을 잃어버리지 않게 바지 주머니에 넣습니다.

이번에는 상당히 화가 났나 봅니다. 그도 그렇게 분명한 자신의 잘못이었으니까요. 약간의 시간을 가지고 **KPC**에게 사과를 하면 **KPC**는 용서해줄 것입니다. 이번에는 자신이 잘못하긴 했지만 다신 얼굴을 안 보고 살 것은 아니잖아요? 잠깐 이 주변을 한 바퀴 돌고 올 정도의 시간이면 충분할 겁니다.

그럼, 사과를 하기 전 까지 어디에서 무엇을 할지.. 당신은 목적 없는 발걸음을 땁니다.

이전에도 이런적이 있는 것 같은데.. 기억이 나지 않는 것을 보면 중요한 일은 아니겠죠.

**PC**는 자신이 뇌 보관통에 있다는 사실을 깨닫지 못합니다. 다시금 한 달의 시간 동안 **KPC**에게 사과하기 위한 산책을 시작합니다. 지금까지 했던 일을 반복합니다.

엔딩보상

**KPC**: **PC**를 원래의 몸으로 돌리기 위해 노력하는 한 달의 시간

**PC**: **KPC**에게 사과하기 위해 뇌 보관통의 세계를 떠도는 한 달의 시간

엔딩B를 본 후에도 시나리오를 진행할 수 있습니다. 엔딩B 이후 **PC**가 <지능>판정 성공으로 인해 진실을 깨달을 경우 엔딩C로 이어집니다. 반복하여 <지능>판정에 실패해도 괜찮습니다. 한 달씩 **KPC**가 **PC**를 원래의 몸으로 돌리기 위한 시간이 늘어날 뿐이니까요.

## #6 엔딩C

조건: 엔딩B를 본 후에 시나리오를 이어갔으며 마지막 지능 판정에 성공했다.

아까부터 이상한 일 투성이였습니다. 세상은 흑백 외의 색이 없으며 모든 사람이 **KPC**로 보였습니다. 그들이 하는 말은 어떨고요 감정이란 것이 존재하지 않았습다. 자신이 살고있는 마을은 이런 곳이 아니었습니다. 하지만 사고가 마비당한듯 크게 신경을 쓰지 않았습다. 대체 왜 지금에서야 깨달은 걸까요. 이곳은 현실이 아닙니다. 왜냐하면 현실의 자신은 지금, 과학적으로 설명 할 수 없는 기술로 인해 금속의 통에 뇌만 남아있으니까요!

그것을 깨달은 **PC**는 판정없이 1d3의 이성을 잃습다.

그 순간, **PC**의 시야가 암전됩니다. 아무것도 보이지 않고, 들리지 않습니다. 그것을 느낄 감각도 사고조차도 없습니다.

점점 시야가 회복됩니다. 근육을 사용하는 것이 오랜만인지 눈을 뜨는 것도 약간 버겁습다. 빛이 망막에 닿아 당신의 시야를 비춥다. 제일먼저 보이는 것은 엉망인 **KPC**입니다. 자신의 기억보다 머리카락이 조금 더 길어졌으며 상당히 피곤하고 지친 얼굴입니다. 놀란 눈에서는 물이 한 방울씩 떨어집니다.

“PC..정신이 들어?”

입을 뻐꼼거리니 목소리가 새어 나옵니다. 당신의 목소리에 KPC는 당신을 끌어안습니다.

“미안, 미안해. 고작 그런 일로 화내는 것이 아니었는데.”

“너를 밖으로 내보내지만 않았어도 이런 일은 없었을 텐데..”

“하지만 이젠 괜찮아. 내가 다 해결했으니까.”

KPC 후회와 참회의 말을 내뱉습니다. 그 때 잘못된 것은 자신이었는데 말이죠.

괜찮다고 말할 틈도 없이 계속 사과를 합니다. 이 모든 일이 자신의 탓인 것 마냥..

“좀 더 누워있어. 몇 개월이나 그 육체는 움직이지 않아서 마음대로 움직이지 못 할거야.”

PC는 KPC의 말대로 조금 더 누워있기로 합니다.

하고 싶은 말을 할 수 있는 시간은 많으니까요.

엔딩보상

KPC: 장시간 이계의 기술을 사용하여 <크툴루> 1 상승, [[1d3]]개월 간 PC의 안전에  
집착하는 광기

PC: 1d3의 이성회복, KPC와의 화해