
꽃다발과 나비 이론

그날 비상한 꽃잎 한 쌍이 지구 반대편에서 폭풍을 몰고 왔다.

w. EKA

개요

품에 가득 안은 꽃다발에서 여름날 아지랑이처럼 짙은 향이 피어오릅니다. 강렬한 원색의, 부드럽고 싱그러운 꽃잎들이 그림에서 갓 튀어나온 정물 같습니다.

...같았을 겁니다. 꽃잎인 줄 알았던 무언가가 팔랑, 날아올라 시야를 가리기 전까지는.

인원: 1:1타이만(KPC+PC)

장르: 얼렁뚱땅로맨틱드라마

플레이 타임: 5~10시간 예상 (RP에 따라 유동적)

추천 관계: 관계에 큰 변화를 준 사건이 있었고, 꽃다발을 선물할 수 있는 사이. 고답록을 주고받은지 1~2년 이상 지난 연인관계 추천

시나리오 설명: KPC가 탐사자에게 꽃다발을 선물합니다. 마음을 담아서.

기타: 로스트 가능성 약간, 일본 여름 배경(개변OK)

-탁에 맞춘 개변이 필수적인 시나리오로, 키퍼링 난이도가 꽤 있는 편. 키퍼님 재량으로 진행해주셔야할 부분이 많고 불친절합니다. 탐사자 또한 능동적으로 스토리메이킹에 참여해주어야 합니다.

-오래된 연인 사이일 수록 좋은 기념일 추천 시나리오입니다. 연인관계라고 상정했을 때, 먼저 고백한 사람이 **KPC**인 걸 추천드립니다! 그 외의 관계일 경우 **1)** 관계에 변화가 생긴 계기가 과거에 있었고(ex.입학식에서 손수건을 주워줬음, 무언가를 계기로 가족처럼 가까워짐 등) **2)** KPC가 PC에게 꽃다발을 건넬 수 있어야 합니다.(졸업식 꽃다발부터 결혼식 부케까지 꽃다발이기만 하면 전부 OK지만 개변 필요)

-추천 BGM을 본문에 함께 기재해두었습니다. 문제시 삭제됩니다.

-시나리오 관련 문의는 일절 받지 않습니다! 무엇이든 자유롭게 개변하셔도 OK!
모든 건 탁 내에서 융통성 있게 해결해주세요. 플레이 예정이 있는 다른 분들을 위해 공개적인 장소에서의 스포일러는 삼가시면 감사합니다!

-시나리오 카드는 따로 사용하지 말아주세요!

아래로 시나리오 본문이 이어집니다!

진상

나비의 날개짓이 가끔 어마무시한 후폭풍을 몰고 오듯, 세계는 작은 계기에 따라 여러 갈래로 파생되어 생겨나고 사라지기를 반복합니다. 다중우주, 삼천세계, 패러렐 월드, if, AU... 다 같은 맥락이죠.

이 이야기는 어떤 초월적 존재가 실수로 지구에 이계의 물질을 떨어뜨리면서 시작됩니다. 마침 그때, 운 나쁘게도 근처에 있던 탐사자와 KPC가 !!너무나도 중요한 순간!!을 방해받아 버린 겁니다. 그게 시나리오에서 내내 등장하는 <관계를 변화시킨 중요한 사건>입니다. 이는 다양한 사건일 수 있지만 본문에는 고백으로 상정해 두었습니다.

용기 내 고백하려는 순간 어이없는 해프닝과 함께 가오가 쪽 빠져버린다면... 그래서 관둔 뒤로 다시는 기회가 오지 않았다면... 두 사람의 관계가 지금처럼 발전될 수 없다면... 사소한 오류가 한 세계를 종말을 정도로 치명적인 상흔이 된다면, 그래서 끝내 멸망 직전까지 간다면? 그런 세계가 시나리오의 배경이 됩니다.

대부분의 땅이 물에 잠길 정도로 비가 오고, 괴물이 판을 치고, 상상도 못할 재난들이 매일같이 생겨나는 세계.

상기한 초월적 존재는 자신의 개입으로 망가져가는 세계를 그대로 둘 수 없어, 끝내 도움을 청할 목적으로 다른 세계의 탐사자를 불러들였습니다. 그게 바로 이 시나리오를 플레이할 탐사자입니다.

멸망을 앞둔 세계의 탐사자는 이미 목숨을 다했고, 초월적 존재가 그 몸을 빌려 작은 꽃집을 운영하고 있습니다. 지금껏 이미 다양한 곳에 많은 힘을 쏟은 그에게 더 이상 하나의 세계를 유지할 힘은 없지만, 적어도 다른 세계의 인간 하나를 몰래 빼오고, 과거로 보낼 만한 능력이 남아 있습니다.

그의 제안에 따르면 탐사자는 과거, <관계를 변화시킨 중요한 사건> 당시로 돌아가 반복되는 장면 속에서 이번이 발생했을 때, 어긋나려는 두 사람의 관계를 '그랬어야 할 형태'로 자리 잡도록 인도해야 합니다. 그러면 이 세계는 탐사자가 살던 세계로 자연스럽게 흡수될 테니까요.

즉... 두 사람 사이 중요한 이벤트를 역할반전해 재현하는...

♡고답록 반전 시나리오♡입니다!



Chapter 0. 꽃다발과 나비의 상관관계

⇒WYS - Satellite https://youtu.be/g4_FixM5oa0

「...45년 전 인류가 우주로 쏘아 보낸 무인 탐사선이, 현재는 태양계를 벗어나
236억 킬로미터 떨어진 성간 우주를 향해하고 있습니다.」
「비록 전력 부족을 이유로 머지않은 미래에 지구와의 교신은 종료되지만...」
「...는 우리 별의 기록을 품고 깊은 우주 속을 계속해서 나아갈 것입니다.」
「... ..」

...TV에서 우주 다큐멘터리가 흘러나오고 있었네요. 깜깜한 우주 너머, 작은 점이 되어 사라지는 탐사선의 모습을 끝으로 방송은 끝이 납니다.

KP 노트) 외계 생명체에게 인류 문명에 대한 정보를 전하기 위한 기록, ‘골든 레코드’를 품은 보이저 호 이야기입니다. 보이저 호가 지구로부터 떨어진 거리는 [링크](#) 에서 확인할 수 있고, 지금도 점점 멀어지고 있습니다.

⇒소라게의 모형 <https://youtu.be/rtqwpjoRXNc>

화창한 주말 오후, 오늘 탐사자는 KPC와 밖에서 만날 약속을 했습니다. 사유는 다양하겠지만 원한다면 현재 떨어져 있는 KPC와 전화 통화, 문자 따위를 나누며 잠시 RP해도 좋겠네요. 이 때 말고 이 세계의 KPC와는 엔딩까지 못 만납니다. 어쨌든 외출 준비를 하고 나오게 해줍니다.

만나기로 한 장소는 집 근처 버스 정류장입니다. 잘 달궀진 지면 위, 밝은 햇살 아래를 거닐고 있으면 나쁘지 않은 더위가 느껴집니다. 조금 눈이 부시다 싶으면... 풍성한 나뭇잎들이 열기설기 엮인 그늘을 드리워주면서 때때로 흐트러지는 소리를 내기도 하네요. 바람이 벌써 솔솔 여름을 실어 나르고 있어요.

늦지 않게 나왔는데도 정류장 의자에 익숙한 인영이 앉아있습니다. KPC는 차양 밑에 숨어 빛이 드는 곳을 바라보고 있습니다.

당신을 발견한 KPC가 얼굴 가득 웃음을 머금고 일어나, 옆에 내려두었던 꽃다발을 집어들리네요. 물론 당신에게 안겨줍니다. 백 송이나 되는 푸른 장미 꽃다발입니다.

“너 주려고 사온 꽃.”

“오는 길에 봤는데, 네 생각나서 집었어.”

품에 가득 안은 꽃다발에서 여름날 아지랑이처럼 짙은 장미향이 피어오릅니다. 강렬한 원색의, 부드럽고 싱그러운 꽃잎들이 그림에서 갓 튀어나온 정물 같습니다.

...갈았을 겁니다.

꽃잎인 줄 알았던 무언가가 팔랑, 날아올라 시야를 가리기 전까지는.

이건... 나비?

아차 하는 사이 습격해 콧등에 내려앉은 나비가 날개를 활짝 펼칩니다. 영롱한 푸른 날개에 촘촘히 새겨진 그물 무늬가 새삼 어떤 복잡한 문장처럼 보인단 건 차치하고, 나비란 가까이서 보면 제법 곤충다운 모양새였네요. 뭐 그야 곤충이니까요. **SanC 0/1**

KP노트) 나비의 색깔은 꽃다발의 꽃잎 색과 동일합니다.

그런 정보를 담은 채 반사적으로 눈을 깜빡였을 때, **KPC**의 목소리가 페이드아웃 되듯 멀어지고, 느닷없이 시야가 전환됩니다.

곧 어렵지 않게 자신이 낯선 장소로 내던져졌다는 사실을 깨달습니다.

⇒갈매기 소리 <https://youtu.be/adwHaX3XM1g>

끼룩끼룩.
출렁...

그곳은, 사방이 흰히 트인 망망대해 한복판이었습니다!

Chapter 1. 망망대해의 불청객

정신을 차려보니 탐사자는 낯선 바다 한가운데, 고작 1평은 될까말까 한 널빤지 위에 홀로 올라타 있습니다. 의복은 집은 나온 그대로에 바짝 마른 채고, 소지품도 변함없습니다. 바다만큼이나 파란 하늘에 흰 뭉게구름, 짙은 햇빛, 그리고 점점이 날아가는 갈매기 때 따위가 한 폭의 그림처럼 눈에 담기네요. 불어오는 바람이 시원...하긴 하지만! 이게 대체 무슨 날벼락이냐고요?! 쿠션도 없이 갑작스레 마주한 비현실적인 상황에 **SanC 0/1**

심지어 선물 받았던 꽃다발은 온데간데없이, 웬 배구공 하나가 품에 안겨있네요. 살펴봐도 그냥 평범한 배구공입니다. 탐사자가 원하는 대로 처리하게 둡시다.

이어서 선박의 위치와 방위에 관한 지식을 다루는 <항법 판정>입니다.

<항법 판정>

성공: 휴대폰이나 시계를 확인한다면 오후 3시 정도를 나타내고 있음을 알 수 있습니다. 이 때 북반구의 태양은 남서쪽을 가리킬 테니 대략적인 방향은 파악할 수 있겠지만... 과연 이곳이 북반구라고 확신할 수 있을까요? 애초에 육지의 윤곽조차 보이지 않는 망망대해에서 고작 방향을 안들 뭘 제대로 할 수나 있을지... 막막함이 밀려옵니다. **SanC 1/1D3**

실패: 육지의 윤곽조차 보이지 않는 바다 한가운데서는 제대로 위치를 파악하거나, 방향을 찾기마저 어렵습니다. ...막막함이 밀려옵니다. **SanC 1/1D2**

KP노트) 소지품은 전부 멀쩡합니다. 다만 휴대폰은 권외에, 인터넷도 안 됩니다. 혹시 GPS 기능 사용시 이곳이 탐사자와 KPC가 직전까지 있던 장소란 사실을 알 수도 있습니다. 추가로 **SanC 1/1D2**

둥 둥 떠있는 게 전부일 때, 탐사자의 시야로 무언가 팔랑 날아 들어옵니다. 이곳에 던져지기 전 마지막으로 본 푸른 나비네요. 손에 잡힐듯 말듯한 거리에서, 날개가 젖는 게 두렵지도 않은지 파도 가까이를 날고 있어요.

놀리는 것처럼 한참 아슬아슬하게 손길을 피해 날던 푸른 나비가 이윽고 탐사자의 손등에 앉습니다. 날개를 두어번 접었다 펼치더니... 그대로 흡수되듯 피부에 스며듭니다. 나비가 앉았던 곳을 살피면 파란 잉크로 섬세하게 그려낸 문신처럼 나비가 새겨져 있네요. **SanC 0/1**

-EVENT. 세기말 라이더즈

이젠 정말 어떻게 해야할까요. 도무지 갈피가 잡히지 않아 답답한 마음만 키워가던 시점입니다.

<듣기 판정>

성공: 부아아아앙.... 요란한 파도소리 사이로 현대인에게는 익숙한 소음, 모터음이 섞여듭니다. 점점 선명해지고 있어요!
실패: 한창을 파도에 떠밀려서일까요. 우욱, 조금 멀미가 날 것 같은 기분...

⇒seal the deal <https://youtu.be/5T60KuDDyJ8>

“이야~~~~호~~~~!!!!!!!”

갑자기 귀를 찢을듯한 샤우팅이 바다를 가로지릅니다. 빠라바라바라 밤하는 경적소리도 연거푸 울려퍼지네요. 자연스럽게 그쪽으로 시선을 돌리면, 족히 스무 대는 될 법한... 스쿠터를 닮은 1인용 모터보트들이 이쪽을 향해 전력으로 달려오고 있습니다.

가까워질 수록 명확히 인식할 수 있습니다. 각각의 보트는 저마다 요란한 색으로 칠해져 있고, 언뜻 보이는 운전자들은 죄다 ***모히칸***입니다. 게다가 온몸에 가시가 돋힌 것 같은 엄청난 패션들을 하고 있어요.

"HEY! 저기 누군가 있는데!"

“유후~ 조난자야?”

“아직 송털이 보송보송한데, DANGEROUS SEA로 나오다니 겁도 없군!”

“가진 건 없어보여도 어디 POCKET 좀 보여주실까~”

“좋은 물건 있으면 우리가 근처 SHELTER까지는 태워다 줄지도 모르잖아~ 켈켈켈”

이 사람들, 바다 위이긴 하지만 전형적인 양아치 패거리짓을 하고 있어요. 그것도 세기말 감성의... 그래도 같은 국적의 언어라는 점에서 그나마 안심이 되네요. 그나저나 ‘셸터’라니? 분명 일상에서는 잘 쓰이지 않는 단어입니다.

몇몇 모히칸들이 탐사자를 놀리는 것처럼 에워싸고 빙글빙글 돕니다. 여러 대의 모터보트가 일으키는 거친 물살에, 올라탄 좁은 판자가 자꾸만 위태롭게 출렁여요.

이때 우리의 뒤쪽에 가려져있던, 캐주얼한 아우터에 후드를 깊숙히 눌러 썼을 뿐인, 비교적 멀쩡해보이는 사람이 불쑥 말을 겁니다.

“...탐사자?”

대뜸 이름이 불렸습니다. “진짜 너야?” 하고 스쿠터 위에서 몸을 일으키기까지 하네요. 출렁이는 차체가 아찔하지도 않은지... 그가 불쑥 후드를 젖혀 얼굴을 드러냅니다.

이 많은 색채와 소란중에서도 오직 그 사람만이 선명하게 눈을 잡아깁니다.

"나야."

KPC입니다. 다행히 모히칸은 아니네요.

그러나 기억하던 목소리보다 약간 더 거칠며, 조금 피곤해 보이고, 한쪽 눈에 해적처럼 검은 안대를 두른...

“어이, 아는 사이야?”

“그럼 더 잘 됐네! 친구의 친구면 우리도 친구나 다름없는데, 좀 같이 놀자구!”

더 신난 모히칸 패거리가 목소리를 높입니다. 이때 탐사자가 KPC에게 친구냐 물어보면 아니라 단언하며 손절하고, 안 물어봐도 먼저 아니라며 부정해주세요. 그게 무슨 소리냐는 원성, 그리고 KPC가 바다를 향해 무언가 던지자 높은 파도가 일어납니다.

“끼야아아아아악~~~”

목적한 질량과 에너지, 철저히 의도된 방향성을 지닌 초자연적 현상. 모히칸을 태운 모터보트들은 속수무책으로 뒤집혀버립니다.

KP노트) 마법적 힘이 담긴 아티팩트입니다. 비상용이고, 이 세상에선 이런 물건들을 비교적 흔하게 구할 수 있습니다.

그러거나 말거나, 패거리를 간단히 쓸어버린 KPC가 모터보트를 널빤지가까이 대며 당신을 끌어당겨 포옹합니다. 모히칸들의 비명이 낭자한 가운데서도 유유히 눈을 감고 숨을 깊숙히 마시네요.

잠시 대화해도 좋지만 불청객이 많으니 짧게 마쳐주세요.

“묻고 싶은 말은 많지만 일단 타, 여긴 곧 폭풍이 칠 거야.”

하늘을 올려다 본 KPC가 그렇게 말하며 탐사자를 뒤에 태웁니다. 그리고 그대로 보트를 출발시켜 전속력으로 바다를 가릅니다.

⇒Harry Styles-Watermelon sugar <https://youtu.be/E07s5ZYygMg>

머리칼이 바람에 휘날립니다. 어디를 보나 비슷한 경치뿐인데도, KPC는 목적지를 정확히 알고 있는 마냥 앞만 보고 달립니다. 보트는 짐가방과 운전자를 실으면 고작일 정도로 작아서, 조종중인 사람의 등에 본의든 아니든 딱 붙어야 했네요.

“어떻게 지냈어?”

잠시 말을 고르는 것 같은 KPC가 첫 질문을 뚝니다. 왠지 괜히 어색하게 굴던 감도 없지않아 있었지만, 점점 전에 알던 KPC의 모습처럼 웃거나 농담을 던져줍니다.

이후 바다 가로지르면서 간단하게 대화합니다. 아래의 예상 질문과 답변을 참고해주세요!

Q. 이게 무슨 상황?

A. 나도 잘 모르겠는데... 난 쓸만한 거 주우러 나왔다가 정말 우연히 근처를 지나가던 길이었다. 너야말로 왜 바다 한복판에서 그런 로빈슨 크루소 꼬라지로 있었나? 배구공도 있네?

Q. 쓸만한 물건?

A. 가끔 떠밀려오거나 잠수해서 줍거나 해서 건질 수 있는 현대문물들. 의복, 통조림, 악기나 기계같은 게 가치가 높다.

Q. 아까 그 패거리는 누구?

A. 그냥 잠깐 같이 움직인 사람들. 무리지어서 다니는 게 귀찮은 일이 적어서 동행했다. 바깥으로 물건 주우러 다니는 이들을 편의상 해적이라고 부르기도 하는데... 솔직히 같이 다니기 부끄럽다.

Q. 여긴 어디? 어디로 가는중?

A. 차원이동자 같은 반응이라 웃기다. 여긴 일본, 가장 가까운 538번 쉘터로 가는 중이다. 그러고보니 옛날에 너네집이 분명 이 근처에 있었는데.

Q. 쉘터라면?

A. 범지구적수해대책피난안전구역(グローバル水害対策セーフティーゾーン). 통상 '쉘터'라고 불리는 인공섬들이다. 작년 정도에 전세계 초능력자, 과학자, 마술사 등등이 연합한 단체가 생겨나서 지구 곳곳에 사람이 살 수 있는 장소를 만든 것.

Q. 세상이 왜 이렇게 돼버렸나?

A. 한 n년(탐사자와 KPC 사이의 관계를 변화시킨 중요한 사건을 기준으로 합니다.)? 전부터 이상기후로 해수면이 상승해서 지금은 지구상 육지 대부분이 잠겨버렸다. 게다가 작년쯤부터는 괴물 같은 것들도 흔하게 나오기 시작함. 인류가 기존의 20%까지 감소했다는 분석.

Q. 눈은 왜 그런가?

A. 실수로 잃었다. 설명하자면 긴데... (KPC 캐릭터성에 맞춰 자유롭게 설정)

Q. 이 세계의 탐사자는?

A. 모른다. n년 전 가을(탐사자와 KPC 사이의 <관계를 변화시킨 중요한 사건>으로부터 조금 지난 시기) 연락두절됐다. ... 그 사이 세상이 이렇게 돼서 죽었다고 생각했다.

Q. 내 손등에 푸른 나비 문신이 있다.

A. 마침 이 근처 쉘터(538번 쉘터)에서 요즘 그런 문신을 한 사람들이 활개치고 다닌단 소문을 들어본 것 같다.

Q. 그래서 우린 무슨 관계?

A. ...?

KP노트) 두 사람 사이를 변화시킨 사건이 흐지부지되면서 KPC가 인식하기에 둘의 관계는 과거 그 시점에 머물러 있는 상태입니다. 이후 변화된 둘의 관계를 전부 털어놓을지 말지는 탐사자에게 달렸고, 그때의 KPC의 반응 역시 생각해두세요. 탐사자에 따라 산치체크를 진행해도 좋습니다.

그와 대화를 이어가고, 서서히 바뀌는 경치를 바라보다 보면 점점 확신이 생겨납니다. 이곳은 적어도 탐사자가 알던 지구가 아니란 것들요...

그래도 남아있는 세계나, 이야기를 나누며 알게 된 KPC는 탐사자가 기억하던 모습과 닮았습니다. 지구에 갑작스레 재난이 닥쳤다는 설명을 듣고 보면 확실히 탐사자가 살던 세계의 잔재가 언뜻 보이는 것도 같네요. 거대 관람차의 아치형 꼭대기, 전망대 첨탑, 고층 빌딩 옥상 따위가 간혹 푸르른 수면 위로 솟아 있었거든요.

멸망한 문명의 흔적들을 두 눈으로 목격한 탐사자는 **SanC 0/1**

그리고 마침내 인공섬이 서서히 모습을 드러냅니다.

⇒ **River's Island** https://youtu.be/o5LRtbV_Hgg

그것은 과연 '인공'섬이라고밖에 표현할 수 없을 정도로 이질적인 모양새를 하고 있었습니다. 섬을 두른 원통형의 외벽은 거무튀튀한 금속 재질처럼 보였는데, 족히 20m는 되어보일만치 높습니다.

<관찰력 판정>

성공: 주의깊게 살핀 탐사자는 정체모를 액체로 인해 변색되거나 단단하고 날카로운 무언가에 의해 마구잡이로 긁힌 흔적이 외벽 곳곳에 남아있다는 것을 알 수 있습니다. 저건 과연 사람을 무엇으로부터 지키기 위해 세워진 벽일까요? **SanC 0/1**

실패: 보트가 시원하게 내달리는 바람에 물방울도 시원하게 얼굴까지 튕니다. 눈 따가...

올려다 보고 있으면 KPC가 그래도 벽에 무슨 마술을 걸어놔서 안으론 괴물이 잘 못 들어온다는 TMI를 던져줍니다.

외벽 위로는 쉼터 안쪽에서 치솟은 고층건물들을 언뜻 볼 수 있습니다. 직사각형 건물들은 답답할 만큼 서로 다닥다닥 붙어 있네요.

쉼터에 가까워질수록 점점 그곳에서 생활중인 사람들의 모습이 보이기 시작합니다. 널어둔 빨래를 걷거나, 밥을 먹거나, 창가에 앉아 조는 등... 마치 거대한 장난감 상자같은 기묘한 공간에서도 그들은 크게 다르지 않은 일상을 살아가고 있나 봐요.

Chapter 2. 저물어가는 도시

...터널같은 입구를 통해 보트를 몰고 들어와서는, 쉼터 지하에 마련되었다는 선착장에 KPC가 능숙하게 배를 댁니다. 이곳의 관리인처럼 보이는 사람이 다가오자 작은 주머니를 건네네요. 관리인은 내용물(통행료)을 슬쩍 본 뒤에 들어가라는 듯 손을 휘젓고, KPC가 탐사자를 잡아끅니다.

“가자.”

그는 보트에 있던 짐을 집어 들고 앞장섭니다. 짐 안에는 간단한 생필품이나 바깥에서 수집해온 쓸만한 물건들이 들어있습니다. 걸으며 이제부터 무엇을 할지에 대해 상의해봐도 좋겠습니다.

어떻게든 탐사자에게 <푸른 나비 문신> 혹은 <푸른 나비 문신을 한 사람들>에 대해 탐문/조사할 동기를 불어넣어주세요. 이때 KPC는 도중에 잠깐 들렀으면 하는 곳이 있다고 말합니다. 짐가방 속 물건들을 처리할 전당포입니다.

협조적인 KPC를 따라 낡은 계단을 밟고 오릅니다. 계단 끝의 철문에 ‘지상’이라는 표지판이 붙어 있습니다. 문을 힘주어 밽니다. 지상으로 나왔을 때 으레 예상하는 눈부신 햇살은 없었지만... 그곳은 한낮에도 새벽처럼 어스름하고, 동시에 희미한 백열등과 가지각색 네온사인으로 빛이 결코 지지 않는 도시였습니다.

⇒ Love Was Really Gone <https://youtu.be/YDKVvww9DUE>

끝을 모르고 위로 솟은 건물들 사이, 좁은 길을 우비 쓴 사람들이 서로 어깨를 스치며 지나갑니다. 비가 내리고 있습니다. 빗물은 바닥에 고이는 일 없이 오밀조밀한 배수로를 통해 부지런히 흘러가네요. 확성기를 닮은 모양의 스피커가 일정한 간격을 두고 설치되어 있는 모습도 볼 수 있습니다. KPC에 따라 하나밖에 없는 우비를 탐사자에게 챙겨줄 수도 있겠네요.

지금부터 쉼터 탐문을 진행할 수 있습니다. 맵이 공개됩니다!



(맵 다운로드: [링크](#))

이하 엔딩부 아래에 있는 <쉘터 탐문> 파트를 참조해서 탐사 진행합니다. 재량껏 장소나 이벤트를 추가하셔도 좋습니다. 두 군데 정도 들르면 해가 집니다. 남은 장소는 다음 날 계속 탐사할 수 있도록 조절해주세요~

탐사자가 제시된 행선지를 고를 수 있도록 아래의 가이드라인을 제공합니다.

- 파칭코: 질 나쁜 사람들이 모이는 곳에 소문도 모인다.
- 도서관: 쉘터에 관련된 다양한 자료들이 있는 곳.
- 상점거리: 사람이 많은 곳. 식사를 해결할 수도 있음.
- 전당포: KPC에게 용무가 있음.

그렇게 오늘치 탐문을 마칠 때쯤 다음 이벤트를 진행합니다. 어느덧 비가 그치고 해가 지기 시작합니다.

⇒ **Junko Ohashi - Sweet Love** <https://youtu.be/xn5fHrYCJzU>

바쁘게 돌아다녀도 딱히 이렇다 할 성과는 없었을 겁니다. 어떤 기분이든 간에, 짙어진 하늘과 당신을 번갈아 본 KPC가 제안합니다.

“혹시 기분전환 안 필요해?”
“그거라면 내가 좋은 델 알지...”

씩 웃은 KPC가 손을 잡고, 사람들 사이를 요령좋게 빠져나갑니다. 혼잡한 거리를 잘도 어디 안 부딪히고 걸네요. 점점 인적이 드문 좁은 골목골목을 지나더니... 막다른 길을 마주합니다. 대체 이곳의 어디에서 기분전환을 할 수 있단 걸까요... 혹시 안 좋은 쪽으로의 전환?

그때, KPC가 벽면의 튀어나온 파이프, 실외기, 지붕 판자 따위를 밟고 벽을 타오르기 시작합니다. 탐사자의 키보다 훌쩍 위로 올라가서는 자신만만하게 내려다보네요.

자력으로 따라간다면 <오르기 판정>입니다! <자유로운 판정>에 말이 되는 사유를 붙여 성공할 때마다 오르기 다이스에 보너스 주사위 1개씩 붙여도 좋습니다. 적당한 때 끊고 마저 진행해주세요.

...

남의 집 베란다, 공사 관계자용 사다리... 막 비가 그쳐 미끄러운데도, 무서운 줄도 모르는지 타고 오르고 때로는 담벼락을 거닐고, 끝내는 웬 기나긴 나선형 계단까지 오르던 KPC가 드디어 멈춰섭니다.

그는 사람 두엇이 앉을 수 있을 만큼 널찍한 난간에 걸터 앉더니 옆 자리를 손바닥으로 툭툭 칩니다.

시원한 바람이 얼굴에 불어 달십니다. 주변을 둘러보면 금세 감탄할 만한 경치가 펼쳐집니다. 여긴...

“등대같이 생겼지?”
“실제로도 등대 맞을걸...”

고개만 살짝 내리는 것으로 지금 우리가 이 섬의 가장 높은 곳에 있다는 걸 알 수 있습니다. 흔히 아는 것보다 훨씬 높다는 점만 제외하면 KPC의 말대로 제법 등대처럼 생긴 외관입니다. 이곳에서는 쉼터의 전경이 한눈에 보이며, 무엇보다 시선을 사로잡는 것은 탁 트인 수평선 너머로 몸을 감추고 있는 석양입니다.

불그스름한 빛을 정면으로 받고있는 KPC가 가방에서 맥주캔(혹은 음료수)을 돌 꺼냅니다.

“귀한건데 나눠줄게. 오늘 이렇다가도 내일 어떻게 될지 모르는 거니까 기운 내.”

같은 위로의 말을 건네도 좋겠고... 어쨌든 함께 경치를 구경하며 분위기를 즐겨주세요.

-EVENT. 크툴루 대격돌!

... 분위기가 노을처럼 달아오르던 그 때, 갑자기 붉은 하늘 한 가운데가 뺨 뚫린 것처럼 새까맣습니다. 아무리 해가 지면 밤이라지만 어둠이 저렇게 선택적인 영역으로 오진 않았던 것 같은데? 아니나 다를까 구멍 안에서... 무언가 빠져나오고있습니다.

⇒기어와라 냐루코양 ost <https://youtu.be/wWj4dBSjyVI>

꿈틀. SanC 1/1D3

“아, 또 저러네...”

어두워서 잘 보이지는 않지만 뭔가 꿈틀했다고요??? 불길한 스파크가 튀는 모습 하며... 그런데도 KPC는 눈 하나 꿈쩍하지 않은 채 술을 마시며 여유롭게 구경합니다.

“저기 봐.”

가리키는 곳을 보면 아래는 벌써 소란스럽습니다.

“야-르 리에후! 야-르 리에후!”

“크툴루를 프타근!”

“신의 땅이 물으로 오르는 시대가 왔다!”

우오오오! 새까만 우비를 발끝까지 뒤집어쓴 사람들이 좁은 공터에 모여 수상쩍은 구호를 외쳐대고 있네요. 큰일인 거 아닌가? 하지만 KPC가 어느 한 곳을 가리키며 말하길, 벌써 자경단이 출동했으니 관참을 거라네요.

그 말과 동시에 새된 호루라기 소리가 건물 사이사이를 비집습니다.

“사교도 무리를 싹 잡아들여라!!”

“의식을 성공하게 둘 것 같으냐!”

그리고 어디선가 밝은색 케이프를 두른 사람들이 나타나 공터에 모여있던 사람들을 진압합니다. 두 무리간의 대난투가 벌어집니다.

“여기가 조망 핫플레이스라니까.”

그 모든 소란을 내려다 보면서 KPC는 탐사자가 궁금해 할 정보들을 친절히 알려줍니다. 괴물을 소환해서 쉼터를 부수려는 광신도 집단과, 그를 막는 이 쉼터 자경단이라고 합니다.

허공에서 불이 피어오르거나, 사람이나 물건이 공중을 날아다니며 치고받습니다. 우비를 벗어던진 사고도 우리중에는 도무지 인간으로 보이지 않는 존재들도 섞여있네요.

그야말로 혼돈... 그 자체인 광경입니다. **SanC 0/1**

“크익... 지금 우리는 이렇게 쓰러지지만, 반드시 종말이 도래할 것이다!”

마지막까지 버티던 사고도가 끝내 무릎을 꿇고, 수갑이 채워져 연행됩니다. 어느새 창문을 열고 구경중이던 쉼터의 주민들이 박수를 치며 환호하네요. 하지만 아직 하늘의 ‘문’은 닫히지 않았는데...? 이어서 온 쉼터에 찌렁찌렁 안내방송이 울립니다.

[538번 쉼터 주민 여러분께 치안관리본부에서 안내방송 드립니다. 지금부터 차원 관문을 닫고 각성중인 신적 존재를 잠재우는 의식을 치를 예정이오니, 주민분들은 미리 나눠드린 책자의 제219장 본문을 영창해 주시기 바랍니다.]

[영창 중 극심한 토기, 발열, 어지러움을 느낄 시 즉시 중단하고 휴식할 것을 권고드리며...]

[...오늘도 지구의 오늘을 지키기 위한 많은 협조 부탁드립니다. 반복합니다. 538번 쉼터 주민 여러분께...]

왠지 거리마다 스피커가 많이 걸려있다 싶더라니. 저마다 다른 일을 하고 있던 사람들이 잠시 멈춰 무언가를 들여다보며 같은 말을 웅얼거리는 광경이 참으로 기묘합니다. 그에 따라 하늘에 자리한 불온한 관문도 천천히 사그라듭니다. **SanC 1/1d3**

만약 탐사자가 따라 하고 싶어한다면 KPC의 짐가방에서 작은 안내책자(‘안전한 쉼터 생활을 위한 긴급행동지침서’라고 적혀있음)를 꺼내 주세요. 함께 주문을 외우면 정신력 판정 후 마력 1/1d3 감소합니다.

⇒ Stay with me <https://youtu.be/nuU2YHtxMik>

관문이 닫힘과 함께 완전한 밤이 찾아왔습니다. 우리가 지금 있는 등대에도 불이 들어와, 긴 서치라이트가 느리게 회전하며 어두워진 바다를 멀리까지 비추네요. 물론 도시는 여전히 인위적인 빛으로 낮과 크게 다름없이 환하지만... 밝기와 관계없이 하루의 피로가 몰려오는 시간입니다.

“이제 날도 졌는데. 내일 다시 알아보는 게 어때.”

“결정됐으면 숙소 잡자.”

KPC가 이곳에 올 때 종종 묵는다는 숙소 거리로 함께 이동합니다! 함께 돌아다니다 보면 허름한 여관방 하나를 겨우 구할 수 있습니다

이곳의 거주지들은 언뜻 봐도 좁고 더럽고, 사람들로 가득해요. 우리가 잡은 여관은 좁은 복도에 방들이 다닥다닥 붙어있습니다. 방음이 썩 별로인지 복도를 지나고 있으면 실내의 소음이 귀에 쑥쑥 박히곤 합니다.

배정받은 객실은 싱글 침대를 둘 놓을 공간도 없어 더블베드가 하나 놓인 좁은 방입니다. 그 외의 침실 가구는 옷장과 벽걸이 TV, 낡은 선풍기 정도네요. 게다가 방에 딸린 화장실에는 샤워시설이 없는 대신, 숙박객은 공동 샤워실과 목욕탕을 사용할 수 있다고 합니다. 세탁은 코인 세탁방을 이용해 직접 하는 모양이에요.

숙소에서 **RP**를 나눈 뒤 잠자리에 듭시다. 탐사자 없이 **KPC**가 어떤 생활을 보냈는지 이야기하거나, 옷을 갈아입으면서 **KPC**의 몸에 모르던 문신이나 흉터 따위를 발견하는 이벤트가 추가되어도 좋겠네요.

이후 밤새 무언가 박살나는 소리, 집단으로 싸우는 소리, 짐승의 울음소리 같은 것들이 연거푸 들리지만, **KPC**는 익숙한듯 깨지도 않고 곧히 잡니다. 잘 때도 안대를 벗지 않습니다.

만약 안대를 들어 올리면 감은 눈꺼풀이 보입니다. 하지만 심한 흉터로 아래의 안구가 성치 않을 것임을 알 수 있어요. **KPC**의 험난했던 지난날을 짐작하게 합니다.

벌어질 수 있는 최악의 가정만을 모아둔 것 같은 말도 안 되는 세계에서, 유일하게 위안을 주는 사람. 이방인인 당신처럼 그 또한 이 세계를 걷도는 듯 보였죠. 하지만 그 역시도 당신이 모르는 시간들을 잔뜩 간직하고 있을 것입니다.

당신의 세계는 지금쯤 어떻게 되었을까요. 내일은 기다리는 사람이 있는 곳으로 돌아갈 수 있을까요?

도무지 진정되지 않는 소란스러운 밤을 견뎌냅니다.

Chapter 3. 낙원의 아침

⇒크리스탈 시티 <https://youtu.be/ritxx9bXb38>

어느새 잠들어 있었네요. 눈을 뜨면 창밖은 여전히 침침하지만 많은 사람들이 활동을 시작하는 오전입니다.

KPC도 일찍부터 일어나... 간이주방에서 무언가에 열중하고 있네요. 다가가서 보면 요리를 하고 있습니다. 요리래봐야 인스턴트 밥에 차를 붓고 후리카게를 뿌렸을 뿐이지만... 그래도 제법 구색을 맞춰 다양한 통조림을 꺼내두었네요.

“혼자 먹을 때는 그냥 대충 때우지만 너랑 간만에 먹는 밥이니까.”

“오늘은 날씨가 좋을 것 같은데, 일찍 나가서 돌아다닐까.”

...정도의 대화를 나누며 든든하게 속을 채우고 나면 바깥은 조금 더 밝아져 있습니다. 해가 점점 높이 뜨고 있네요. KPC의 말대로 비좁은 스카이라인을 통해 언뜻 보이는 하늘이 유독 파랗습니다.

<셸터 탐문>을 이어서 진행할 수 있습니다!

거닐며 알게 된 사실이 있다면 지난 밤 괴물의 습격으로 외벽 일부가 살~짝 무너지는 소동이 있었다고는 하는데, 이마저도 일상인지 거리의 사람들 모습은 어제와 크게 다르지 않습니다.

남은 장소의 탐사를 모두 마치면 아래의 이벤트가 발생합니다.

-EVENT. 나비 문신을 한 사람들

⇒포켓몬 배틀 브금 <https://youtu.be/Z2SKuAbZ6G4>

오늘도 소득 없이 돌아가게 될 것 같은 예감이 슬그머니 고개를 들어댈 즈음입니다. 두 사람의 앞을 다섯 정도 되는 덩치가 가로막습니다.

“이봐! 네 녀석들이 우리에게 대해 묻고 다닌다는 **2인조냐?**”

영문모를 자세를 취한 똥똥한 근육들이 역광으로 버티고 서네요. 흰히 드러낸 두꺼운 팔뚝에 과연 푸른 나비 문신처럼 보이는 것이 그려져 있습니다. 저들이 바로 우리가 찾던 사람들일까요?

"우리는 이 세계의 파괴를 막기 위해."

"이 세계의 평화를 지키기 위해"

"사랑과 거짓, 어둠을 뿌리고 다니는!"

"지구의 감초, 귀염둥이 악당..."

"훗, 너무 굉장해서 말이 안 나오나본데!"

"형님 저녁석 산치체크 시킬까요?"

"아니, 그럴 필요까진 없다."

"이 녀석들을 흠씬 두들겨서 시장에 걸어두면 우리의 악명이 더 높아지겠지! 핫핫핫!"

패거리는 킬킬거리며 금방이라도 폭력을 행사할 것처럼 손깍지를 우뚝 꺾습니다. KPC의 경우 이미 먹살을 잡혔습니다. 검사검사 가진 것도 다 내놓으라며 협박하는 등 혐악한 분위기를 조성해주세요. 탐사자는 자유롭게 행동할 수 있습니다. 맞서 싸우거나, 설득하거나, 도망칠 수도 있겠네요. 다만 설득 시 관련 판정에 패널티 주사위가 2개 부여됩니다.

그리고 나비 문신에 대해 물어볼 경우 그들은 이렇게 대답합니다.

"나비?"

"이건 나비가 아니라... 애기얼룩가 지나방이다!"

듣고나서 자세히 살피면, 그들의 문신은 색상만 다를 뿐 탐사자의 문신과는 디테일이 다르네요. 저쪽은 더 몸통이 보송보송한 느낌입니다.

그럼 지금까지 쉼터를 돌아다니며 그들에 대해 탐문한 건 전부 헛다리였던 걸까요? 이대로 탐사자는 돌아가지 못한 채, 엉망이 된 세계에 적응해 살아가야 하는 걸까요?

이후 상황이 정리되면 KPC와 잠시 대화를 나누게 해주세요.

⇒bobo - well <https://youtu.be/ooMXopYKMHI>

...한 바탕 소란이 지나간 뒤, KPC는 이렇게 말합니다.

"네가 보기에도 여긴 엉망이지?"

"지구가 끝나가고 있단 건 요즘 여섯살짜리 애도 알아. 땅을 버리고 우주로 나가자는 이야기도 나오는 모양이지만... 나가봤자 뭐해, 도착할 데가 없는데."

"이 별 사람들 대부분은 그냥 잘 죽을 날만 기다리고 있을걸."

"막나가는 사람들 투성이인 것도 그런 이유다... 이거야."

"너랑 있으면 자꾸 옛날 생각 난다."

"그땐 많은 게 평범했는데."

"우리 사이도 그렇고."

...결국 목표로 했던 단서가 물거품이 되어버려 다소 힘이 빠지는 상황이 되어버렸지만, 저마다의 사연을 품고도 아무렇지 않게 지나치는 저기 저 거리의 사람들처럼 두 사람은 인파에 녹아들어 배회합니다. 행선지를 모른다고 쪽 멈춰 서 있을 순 없으니까요.

한동안 하고 싶은 일이 있다면 자유롭게 RP를 즐겨도 좋습니다. 아니면 곧장 다음 이벤트가 진행됩니다.

⇒ Feather <https://youtu.be/H0w76JK1bFU>

그런 때였습니다.

포옥... 자그마한 머리통이 탐사자의 다리를 안아옵니다. 허리에 간신히 달을 만큼 작은 아이입니다. 당연하게도 모르는 얼굴이고요. 하지만 아이의 두 눈은 깊은 신뢰와 애정으로 빛나고 있습니다.

“밖에서 보니까 반가워서... 헤헤.”

"있지, 지난번에. 아빠 무덤에 올릴 꽃을 줘서 고마워!"

Q. 나를 아는가?

A. 꽃집 하는 (오빠/언니/삼촌/이모 등의 호칭)잖아? 아차, 알겠다... 지금 모르는 척하는 거지~ 저번에 나한테만 얼굴 보여줬으면서. 다친 덴 다 나왔어?

Q. 다친 데라니?

A. 맨날 봉대를 답답하게 두르고 다니잖아. 그 정도 상처는 아무것도 아닌데...

아이에게 그 꽃집이 어딘지 물으면 어떻게 자기가 하는 가게를 모르냐며 고개를 갸웃거리지만, 곧 데려다주겠다며 앞장섭니다.

가벼운 발걸음에 폭을 맞춰 걸읍니다. 아이를 따라가다 보면, 꽃송이를 들고 다니는 사람들을 하나둘씩 발견할 수 있습니다.

그들을 바라보던 KPC가 새삼스럽다는 듯 중얼거립니다.

“이런 세상에서도 꽃은 피는구나.”

어쩐지 전에 없던 강렬한 예감이 듭니다. 이 모든 일의 열쇠를 쥐고 있는 인물과의 만남을 고작 한 발짝 앞두고 있다는...

Chapter 4. 그곳에 피어난 꽃 한 송이

⇒ Sweet Dove - I Want To See A Brief Future <https://youtu.be/XuVT7RJijAo>

그곳은 다닥다닥 붙은 더러운 가게들 사이에서 한 줄기 햇빛이 드는 꽃집입니다. 꽃을 사가는 사람들이 보입니다. 꽃이 귀해서인지, 다발을 이루진 못하고 한두 송이씩만 가져가는 편이지만요.

가게에 꽃을 다듬고 있는 사람이 있습니다.

얼굴에 답답할 만치 붕대를 두른 사람. 탐사자가 살던 세계에서 몸 어딘가에 이토록 붕대를 감으면 싫어도 눈길을 사곤 했을 테지만, 이곳에는 상처입은 사람들이 하도 흔해 아무도 신경쓰지 않는 분위기입니다.

곧 그 사람도 이쪽을 돌아봅니다. KPC를 바라보다가, 자연스레 당신과도 눈이 마주칩니다. (탐사자의 것과 같은 색) 눈동자. 원예 장갑을 벗고 다가오는데, 그 손등에 푸른 나비 문신이 있습니다.

“기다리고 있었어요.”

KPC는 웬지 모르게 숨을 죽인, 미묘한 얼굴입니다. 탐사자가 물어보지 않는다면 KPC가 먼저 물어봅니다. 혹시 탐사자냐고.

그러면 그는 이 물음 역시 기다렸다는 듯, 바로 고개를 젓습니다.

"오해할 만 하죠. 걸모습이 이러니까요."

"저는 그저 몸을 빌린 존재입니다."

"탐사자는 여기에 없어요."

"이곳의 탐사자는 이미 육신에 붙어 있을 수 있는 인력을 잃고 세계를 이루는 근원, 레코드의 일부로 돌아갔습니다."

"레코드는 제 고향이기도 하죠. 하지만 인간으로 태어난 이상 다시 돌아오기는 힘들 거예요."

붕대에 대부분이 가려져있다고는 하나, 자신의 육체가 말하고 움직이는 모습을 보는 건 제법 기이한 광경입니다. 게다가 그가 하는 말을 들어보면, 아마도 이 세계의 탐사자는...

SanC 1/1d3

꽃집 주인은 두 사람을 가게 안으로 불러들여 작은 테이블에 앉힌 뒤, 다과를 내어주며 아래와 같은 긴 이야기를 들려줍니다.

"당신에게는 어떤 부탁을 드리려고 불렀어요. 여기까지 오는 길이 다소 험난했던 자각은 있지만, 이렇게 될 걸 알았거든요. 이곳을 둘러본 소감은 어떤가요?"

"네. 부서지고, 찢어지고, 열기설기 엮여서 간신히 연명하는 게 고작이어도 아직 많은 이들이 살아가는 장소죠."

"하지만 워태롭게나마 버틸 수 있는 시간도 얼마 남지 않았어요. 이곳은 하나의 뿌리에서 갈라져 나온 가지 같은 세계인데, 나무가 곧 썩어가는 가지를 스스로 잘라내려 하거든요."

"...설명에 앞서 사과드릴 게 한 가지 있어요. 이 세계가 지금 이런 모습이 된 데에는 제 실수가 크게 연관되어 있습니다. 저는 연구 중 지구에 이계의 물질을 떨어트렸고, 하필이면 그 당시가 중요한 전환점이 되는 순간이었던 거예요."

"지구에게도, 그리고 두 분에게도."

"그 작은 오류가 눈덩이처럼 불어나, 세계가 원래의 궤도를 이탈하고, 걸잡을 수 없을 정도로 망가져 버렸습니다."

"지구에서는 나비의 날갯짓이 폭풍을 몰고 온다고도 하죠..."

"사실 이런 식으로 탄생하고 사멸하는 세계는 별의 수만큼 있지만, 저는 저로 인해 생겨난 세계에 책임감과 연민, 강한 애착을 느끼고 있습니다."

"이 세계는 사라져가고 있어요. 이대로 두면 곧 자연히 소멸하고, 레코드의 기록도 우주로 방출, 소실되겠죠."

"그러지 않도록... 틀어진 세계를 다시 원래의 궤도로 돌려보내기 위해, 당신을 불렀습니다. 수많은 당신들 중 가장 튼튼한 줄기에서 난 당신을요."

"이곳 사람들도 그곳으로 돌아갈 수 있게 도와주셨으면 해요."

"제 실수를 없었던 일로 할 수는 없지만, 제게는 인간 한 명의 시간에 간섭할 힘이 남아있습니다. 당신이 그 날로 돌아가서, 두 사람의 관계를 '그랬어야 할 형태'로 자리 잡도록 인도하면, 이 세계는 자연스럽게 원래의 궤도로 흡수될 거예요."

"이번의 순간에 당신이 나서야 할 겁니다."

KP 노트) KPC는 <관계를 변화시킨 중요한 사건> 당시 초월적 존재의 실수로 방해 받아, 정말로 중요한 말 또는 행동을 탐사자에게 전하지 못했습니다. 본문의 경우에는 고백하려는 순간에 찬물이 부어진 겁니다. 이제 탐사자는 과거로 돌아가 KPC가 포기한 고백을 대신하는 것으로 두 사람의 관계를 돌려놓아야 합니다. 이러한 묘사와 설정들은 탁 상황에 맞춰 싹 개변해주세요!

어쩌면 단숨에 받아들이기 힘든 이야기일지도 모릅니다. 지나치게 무겁고, 쉽게 상상할 수 없는 스케일이네요. 적어도 KPC는 그래 보입니다.

⇒EXO - 나비소녀 <https://youtu.be/9nkIxVcBHCQ>

세계의 진실과 두 사람의 관계. 전한 적 없음에도 훤히 들켜버린 마음... 게다가 탐사자(이쪽 세계)의 죽음을 확인 받은 KPC는 아주 복잡한 감정에 휩싸여서, 선불리 말을 걸 수 없는 분위기가 됩니다.

"그러니까 겨우 그날, 내가 그때 하려던 말을 안 해서 이렇게 된 거라고."

되뇌이던 **KPC**가 갑자기 자리에서 일어나더니, 가게에서 꽃을 한 송이 삽니다. 꽃의 종류가 많지는 않아도 눈을 사로잡는 푸른 장미 한 송이가 있었어요. 꽃집 주인은 이를 정성껏 포장해 **KPC**에게 건넵니다.

꽃을 받아든 **KPC**가 다가옵니다. 그리고, 그때 미처 하지 못했던 말.

"저는,"
"아주 오래 전부터 당신을 좋아해 왔습니다."

...묵혀둔 고백을 전합니다. 과연 누가 상상이나 했겠습니까. 모든 게 그저 이 한마디를 못해서...

KPC는 이렇게 묻기도 합니다.

"그냥 나랑 여기 있어주면 안 되는 거야?"

만약 여기서 이 세계의 **KPC**와 함께하기로 결정한다면 **ED 2**입니다. 혹시 아무것도 하지 않고 원래 세계로 돌아가려는 탐사자가 있다면 따로 스크립트를 마련하지는 않았지만 **KPC**와 여기서 작별 인사한 뒤, **Chapter 5**를 생략하고 도입부의 장면으로 돌아가서 엔딩 내주시면 됩니다. 혹은 강제성이 필요하다면 꽃집 주인에게는 시간을 되돌리는 힘밖에 남지 않았으므로 원래 세계로 돌아가기 위해선 이쪽 세계를 그쪽에 병합시키는 수밖에 없다고 하셔도 **OK**.

어쨌든 그럴 수 없다는 대답을 들으면 **KPC**는 금방 수긍합니다. 탐사자는 이미 **KPC**와 너무나도 다른 길을 걸어왔고, **KPC** 또한 그런 삶을 바랐으니까요. 여기 사람들에게겐 더 이상 도착할 곳이 없습니다. 그건 **KPC** 역시 마찬가지였습니다. 이젠 단 하나의 목적지가 생겼지만요.

"... 하긴, 나도 돌아가고 싶은 장소가 그때는 있었어. 거기서 갈 거지?"

"그럼 가."

"가서 날... 거기까지 데려가 줘."

여기까지 온 **KPC**는 후련한 얼굴입니다.

결심을 정리하고 꽃집 주인한테 다시 말을 걸면 그는 은은하게 웃으며 탐사자를 과거로 보낼 주문을 시전합니다.

두 손을 꼭지껴 모아 눈을 내리깔고, 입술 한 번 벅긋하지 않은 채, 낮고 조용한 목소리를 냅니다. 들리는 것은 지구 바깥에서 온 언어입니다. 그건 조금 노랫소리처럼 들렸어요. 그 음에 맞춰 바람이 불니다. 머리칼을 휘날리고, 옷자락을 들어 올리고, 가게의 꽃들이 제 꽃잎을 날장으로 분리해 낼 정도의 강한 바람입니다.

거리에서 짙은 비명이나 웃음소리가 공기에 섞여듭니다. 꽃잎이 바람을 타고 떠올라, 탐사자를 중심으로 느리게 회전합니다. KPC가 직전에 건네준 꽃도 부드럽게 꽃잎을 털어내어 대열에 합류합니다.

...흩날리는 꽃잎 사이, 가볍게 손을 흔들어 보이며 미소짓는 KPC의 얼굴이 마치 이렇게 말하는 것 같습니다.

「만약 네가 날 부른다면 이곳이 태양계 바깥이라도 되돌아갈게.»

「지금도 내가 발 붙일 행성은 하나 뿐이니까.»

「236억 킬로미터를 단숨에 거슬러,」

「네게로...」

...

Chapter 5. 되돌아온 ■■에서

...

.....

‘...야.’

‘듣고 있어?’

“탐사자!”

목소리에 놀라 정신 차립니다. 지독하게 밝은 빛에 멀어버린 것만 같았던 시야가 점차 또렷해지며, 주변이 눈에 들어옵니다. 조금 옛된 KPC. 그 눈동자에 비친 같은 시기의 탐사자. 한 번도 잊은 적 없는 그날의 풍경들...

이후 대망의 고백 씬... 온전히 탁의 설정에 따라 지문을 싹 다 새로 작성해주셔야 하는
파트입니다!

지켜주셔야 할 건 오직 ‘결정적인 순간, 하늘에서 정체불명의 물건(쇠구슬을 닮은)이 떨어져
산통을 깬다.’ 뿐입니다.

이미 기존에 고답록을 주고받은 연인 관계의 경우 고답록을 기반으로 상황을 묘사한 뒤
KPC에게 똑같은 말과 행동을 시켜주세요. 탐사자의 행동과 대답에 따라 약간씩은 기존과
다른 반응을 보여도 무방하지만 큰 흐름은 같습니다.

KPC가 결정적인 말(또는 행동)을 하려 할 때, 다음 이벤트가 발생합니다.

-EVENT. 마른 하늘에 날벼락

이어질 말을 당신은 선명하게 알고 있습니다.

“내가 널...”

광!!!

이어질 사건 역시 어느 정도는 짐작하고 있었겠죠. **KPC**의 말을
싹둑 자르고, 무언가가 하늘에서 빠른 속도로 떨어져
내리꽂힙니다!

강한 충격파로 머리가 온통 뒤집어지고, 먼지가 온몸에 폭삭
내려앉습니다.

UFO? 아니면 운석? 아슬아슬하게 우릴 빗겨 떨어진 물체를 보면
운석이라기엔 지나치게 매끈하고, 기계라기엔 아무런 이음새가
없이 완벽하게 동그란... 거대한 쇠구슬처럼 생겼네요!

곳곳에 흩어져 있던 사람들이 몰려와 수군대며 구경합니다.
개중에는 괜챻냐며 안쓰럽게 안부를 물어오는 이도 있습니다.

기껏 용기를 낸 결심이 최악의 형태로 산산조각난 **KPC**는 엉망인 차림을 정돈할 생각도
않은 채 얼빠진 표정을 하고 있습니다.

“아... 됐어, 아무것도 아냐.”

그리고 자리를 벗어나려 하네요. 끝내 하나의 세계까지 갇아먹은 우리 사이의 균열은 바로
여기서부터 시작된 것이었습니다.

...하지만 그 어떤 방해가 있더라도 우리는 이 날 반드시 맺어져야 합니다.

사람들의 당연한 내일을 위해,
오래도록 방황하는 한 청년을 위해.
그리고 우리들의 길 잃은 가엾은 마음을 위해서...

⇒ **질주** <https://youtu.be/bFBleHKqjPI>

저희가 할 수 있는 일은 다했고, 지금부터는 탐사자를 믿고 맡겨주셔야 합니다... 함께
활발하게 상의하면서 새로운 장면을 만들어가면 **BEST**겠네요.

만약 여기서 과거를 바꾸는 데 실패하더라도 원래 세계로 돌아갈 수는 있지만, 엔딩 지문을 조금 고쳐주셔야 합니다! 이때 이틀간 엇본 또 하나의 세계는 탐사자의 기억 속에만 남은 채 영영 사라져버립니다.

탐사자가 멋지게 어긋난 관계의 궤도를 바로잡아 주었다면, ED 1입니다. 축하드립니다!

ENDING

⇒ 사랑을 담아 꽃다발을 <https://youtu.be/gU5oN0KVofU>

ED 1. After a storm, comes a calm.

다른 세계의 탐사자와 KPC 간 관계를 바로잡았다.

...환하게 웃는 얼굴을 마주하자 탐사자를 둘러싸고 있던 세계가 뒤집힙니다. 동전의 반대쪽 면에 서 있었던 것처럼 뒤로 기울어 떨어집니다. 빛 한 점 없는 어둠 속을 추락하고 있지만 제법 포근합니다. 돌아가는 과정이란 것을 직감할 수 있으니까요.

그리고보면 사랑을 고백하는 순간의 마음도 꼭 하나 이상의 세상이 뒤집히는 감각이었더랍니다.

그렇게 머나먼 우주를 유영하듯, 바람에, 혹은 파도에 어딘가로 살살 떠밀리다... 어느 순간 눈을 뜹니다.

처음으로 보인 건 파란 날개였고, 시야를 가렸던 나비가 KPC의 뺨 위에 살포시 옮겨 앉았다가 하늘로 멀리 날아가버립니다.

눈앞에는 밝은 여름날 꽃다발을 당신에게 안겨준 KPC가 조금 쑥스럽고 무척이나 행복한 얼굴을 하고 있습니다.

나비를 따라 하늘로 고개 들었던 KPC가 시선을 바로 돌리고 꽃잎인 줄 알았다며 웃습니다.

“그리고 보니 방금 기억났는데, 오늘 뭔가 엄청 길고 고생스러운 꿈을 꿨던 것 같아.”
“하지만 거기 네가 나와서 나쁘지 않게 깬어.”

풍성한 꽃다발을 품에 안으며 되새깁니다.
파란 장미의 의미는 포기하지 않는 사랑...
불가능과 기적을 넘어 나에게로 온 당신.

그날 비상한 꽃잎 한 쌍이 지구 반대편에서 폭풍을 몰고 왔으나,
금세 찾아든 자리로 낮익은 고요가 사뿐히 내려앉았습니다.

—

KPC, 탐사자 생환.

보상: 어떤 세계의 어긋난 궤도를 바로잡았다 이성+1d10, 훌륭하게 고육을 뺏았다
이성+1d5, 사랑을 담은 꽃다발(꽃이 시들 때까지 행운+50♡)

이날 세계 곳곳의 사람들이 <특별한 꿈>을 꾸지만 크게 이슈가 되진 않습니다.

ED 2. Even if the storm goes on,

다른 세계의 KPC와 함께 그곳에 머물기로 한다.

"...그런가요."

꽃집 주인은 여러분의 결심에 대해 왈가왈부하지 않습니다. 다만 가려진 얼굴이 부드러운 미소를 띠고 있으리라 여겨졌어요. 그는 오히려 이렇게 말합니다.

"이곳 역시 선택할 만한 세계라 여겨워서 고마워요."

"비록 다가올 종말을 피할 순 없게 됐어도, 이 또한 우주가 자랑하는 찬란한
가능성이니까요."

"살아가는 동안 이웃으로서 잘 부탁드립니다."

꽃집을 나설 때, 건물 틈 사이로 강한 바람이 불니다. 좁은 거리가 한바탕 짧은 비명이나
웃음소리로 뒤덮입니다. 그 사이 누군가 놓친 꽃잎이 바람을 타고 떠올라, 두 사람을
휘감고는 하늘로 날아가 버리네요.

꽃잎을 따라 하늘로 고개 들었던 KPC가 시선을 바로 돌리고 나비인 줄 알았다며 웃습니다.

"그리고 보니 꽃을 길러봐도 좋을 것 같아."

"다발로 만들어 주고 싶은 사람이 생겼거든."

한 송이 꽃을 손에 들고 되새깁니다.

파란 장미의 의미는 포기하지 않는 사랑...

불가능과 기적을 넘어 만나게 된 우리들.

설령 폭풍우 치는 밤이 계속된다 해도,

나의 가장 큰 걱정은 언제까지나 당신일 것입니다.

—

탐사자 로스트?

보상: 당신이 선택한 세계에서 살아간다 이성+1d10, 사랑을 담은 꽃송이(꽃이 시들 때까지
행운+5♡), 푸른 나비 문신(어쩌면 좋은 일이 생길지도?)

종말을 향해 가더라도 사람들은 굴하지 않고 <특별한 오늘>을 살아갑니다.

<셸터 탐문>

[전당포]

(경 고물상 겸 담배가게)

조악한 간판을 내건 철물점, 원단가게 따위가 늘어선 골목을 KPC가 앞장서 걸습니다. 무언가 두드리거나 미싱을 돌리는 소리, 용접하는 소리가 심심찮게 들리네요.

끝내 목적지에 도착했는지 두 사람은 작은 부스형 판매대 앞에 섭니다. 내부에는 작은 선풍기 한 대가 툭툭거리는 소리를 내며 돌아가고, 매대에는 각종 담배가 즐맞춰 진열되어 있어요. 외관만 보면 영락없이 담배가게인데...

부스 안에 앉아 태블릿으로 신문을 읽던 노인이 창문을 드륵 열고 바깥을 내다봅니다.

“뉘슈... 아, 해적질 하고 다니는 (KPC의 별명)씨 아냐?”

KPC는 간만에 뵈는다며 가방에서 방수가 되는 손목시계, 기계부품, 공기계 같은 것들을 우르르 꺼내 매대에 올립니다. 노인은 익숙한 듯 물건을 가져가 살피고 지폐를 다발로 묶어 건넵니다. 한눈에 보기에 액수가 상당하네요. 그 돈의 절반 정도를 떼서 KPC가 담배 한 갑을 삽니다.

KP노트) 이곳의 물가는 원래 세계의 10배입니다. 담배는 특히 귀해 값이 더 꺾충 뵈었습니다. KPC 본인이 피우려고 사도 좋고, 물물교환 용도로 들고 다녀도 좋겠네요.

“그쪽은 처음 보는 얼굴인데...”

거래를 마친 노인은 탐사자에게 관심을 보입니다. 셸터에 처음 왔다고 하면 ‘쓰레기장에 뭐 볼일이 있다고 일부러 찾아오는지 모르겠다...’고 의아해하네요.

이때 KPC 혹은 지나가던 모브가 끼어들어 여기가 538번 셸터라 사람들 사이에서 쓰레기장 -고미스테바, 고미바ゴミバ-라 불린다며 농담하다가 노인에게 손가락이 달린 봉으로 머리를 한 대 맞습니다. 단순 말장난으로, 다른 국적으로 개변 시 관련 내용 삭제해도 무방합니다.

노인에게도 탐문을 진행할 수 있습니다.

Q. 푸른 나비문신을 아냐?

- A. 질이 안 좋은 녀석들인데 뭐하러 찾는지. 본거지가 어딘지는 모른다. 다만 간혹 주민들에게 시비를 걸거나 물건을 노략해서 골치다.

-EVENT. 팔 수 없는 것

용무를 마친 두 사람이 전당포를 떠나려는 기색을 보일 때,
지켜보던 전당포 주인이 불쑥 말을 겁니다

“그건 아직도 안 파나?”

그거? KPC를 보면, KPC는 미묘한 얼굴로 잠깐 탐사자를
돌아보다 눈이 마주칩니다. KPC는 팔지 않는다 대답합니다.

“쫓쫓... 사켓단 놈 있고 좋은 값 쳐준달 때 팔라니까. 그런
사치품은 갈수록 똥값만 된다고..”

“그럼 일없다. 험악하게 생긴 녀석이 가게 앞에 서있으면 장사
방해되니 썩 꺼져.”

노인의 역정에 두 사람은 전당포에서 빠르게 멀어집니다. 만약
탐사자가 이에 대해 묻는다면, 껄 멋쩍어 하며 대답해줄 수도
있겠네요.

팔지 않겠다 단언한 것은, <과거 탐사자에게 선물받은 물건>
입니다. 악세사리면 좋지만 뭐든 괜찮습니다. 정 물건이 없다면
이벤트를 생략합니다... 아래는 반지를 예시로 한 지문입니다.

KPC는 옷 안쪽에 걸고 있던 목걸이를 끄집어냅니다. 달랑...
주변의 조명을 십자 모양으로 반사하는 금속이 눈에
들어옵니다. 자잘한 흠집들이 생겼지만, 익숙한 모양의 반지가
매달려있네요.

“그냥 팔까 싶을 때마다 영 안 내켜서.”

“정말 이러다 굶어 죽을 것 같을 때나 쓰려고 안 팔고 있어.”

“그때까지 이 정돈 갖고 있어도 괜찮잖아?”

[상점거리]

어딜 가나 인구 밀도가 높기는 하지만, 그 중에서도 가장 북적이는 거리입니다.
적극적인 호객행위를 하고, 고객과 상인이 선뜻 흥정에 나서는 모습이 시장의
풍경을 연상케 하네요. 이곳은 크게 ****식당거리****와 ****잡화거리****로 나눌 수
있겠어요.

[식당거리]

제법 번듯한 식당들이 많습니다. 그마저도 테이블이 서너개 있으면 많이 있는 편이지만... 어쨌거나 맛있는 음식 냄새가 풍기네요. 아무래도 해산물을 베이스로 한 요리가 많아 보입니다. 그중에서 부드러운 생선살을 부취 만든 어만두가 유명하다고 해요.

만두가게: 테이크아웃 식으로 한 팩에 8개 정도를 담아 판매하는 만두 가게입니다. 다양한 메뉴가 있지만 역시 어만두가 잘 팔리는 모양입니다. 뽀얗고 통통한 만두피를 배어물면, 안에서 모락모락 김이 빠져나오며 기름지고 향긋한 향을 내뿜습니다. 단순하게 생겼지만 고소한 생선의 맛과 탱글하게 씹히는 새우살이 일품이네요.

[잡화거리]

가볍게 둘러봐 알 수 있는 점은 역시 오컬트 용품이 많다는 것입니다. 행운을 불러온다는 돌(행운+10), 후회를 없애준다는 부적(뒤에 from inSane이라고 적혀있음. 리틀 기회), 물 속에서 숨을 쉴 수 있게 해준다는 목걸이... 이런 건 정말로 효능이 있긴 한 걸까요. 호신용품도 흔히 찾아볼 수 있습니다. 필요한 물건이 있다면 찾아보는 것도 좋겠네요. 물론 이곳의 물가는 탐사자가 살던 세계의 10배지만...

만약 탐사자가 꽃 또는 나비와 관련된 물건을 찾는다면 찾게 해주시되, 평범한 악세사리고, 보이는 꽃은 전부 조화라고 알려주세요.

상점거리의 사람들에게도 탐문을 진행할 수 있습니다. 비를 맞는 게 익숙한지 우비 없이 다니는 사람들도 많이 있네요. 거리가 워낙 좁다 보니 사람 간 거리가 그리 멀지 않습니다. 청년부터 노인까지 다양한 사람들이 지나다니고 있는데, 아주 어린 아이는 별로 없어요.

Q. 푸른 나비문신을 아나?

- A. 나비문신? 몰라~ 그러고보니 요즘은 나비를 통 못 봤네. 그야 세상이 이런데 성히 남은 꽃밭이 있어야지... 밭이 있으면 비닐하우스 짓고 농사를 지어야해서 꽃을 키우는 건 사치.
- B. 그 소문 안 좋은 녀석들? 글썄... 질 나쁜 인간들끼리 어울리는 데서나 등장하지 않겠어? 요즘 자경단이 맹활약하거든.
- C. 문신이라면 나도 했다. 내 건 용이다.

[도서관]

도서관은 비교적 쉼터의 중심부에 위치해있습니다. 행정기관 지하에 있으며, 입구는 마치 방공호를 연상케하는 두꺼운 철문으로 되어 있습니다.

내부는 아주 넓진 않지만 잘 관리된 공간입니다. 다양한 책들이 일정한 분류에 따라 정렬되어 선반마다 콕콕 들어차 있네요. 마른 종이냄새가 납니다. 방문객은 탐사자와 KPC 뿐인 모양이고... 한쪽에서 책을 정리하던 사서가 두 사람을 반깁니다.

“도서관엔 처음 와 보시나요?”

사서는 사람이 반가운지 말이 많습니다. 요즘 다들 여유가 없어서인지 책을 잘 읽으려 오지 않는다니... 그래서 아쉽다니... 자주 오시라다니...

“아마 이곳이 쉼터 안에서 거의 유일하게 종이를 볼 수 있는 장소지 않을까요? 물에 약하고, 만들기도 쉽지 않은 시대가 됐으니까요.”

“이곳에선 쉼터 내 종이책들을 최대한 모아서 보존해두고 있어요.”

“그래도 다행히 서적을 데이터화 하는 작업은 재난 이전부터도 활발했어서, 이곳에 없는 책이면 대부분 전자책의 형태로 읽을 수 있답니다.”

“다들 잘 모르시지만 이 아랫층에는 종자은행도 있어요. 그 씨앗들은 다시 육지에 심길 날만을 기다리면서 이곳 지하에 잠들어있는 거죠.”

“어쩌면 이제 그럴 날은 영영 오지 않을지도 모르지만.”

앗 제가 말이 너무 많았죠, 반가워서... 천천히 둘러보란 말을 마지막으로 사서가 물러납니다.

사서에게도 탐문을 진행할 수 있습니다.

Q. 푸른 나비문신을 아나?

- A. 글썩요... 나비 문신은 변화나 새로운 세계로의 도약을 상징한다고도 하고, 그중에서도 푸른 나비 문신이 행운을 의미한다는 이야기를 읽어본 적이 있는 것 같아요. 듣기로는 거친 분들인듯 한데, 좋은 의미를 새기셨네요.

또한 자료 검색을 위한 PC가 있으니, 찾고 싶은 키워드가 있다면 선언한 뒤 자료조사 판정을 통해 찾아볼 수 있습니다. (실패시 도서관에 책이 없음) 한쪽 벽에 마련된 보드판에는 쉼터의 ****연혁****이 정리되어 있습니다.

키워드 목록

키워드를 검색하면 다양한 사진 자료와 문헌이 등장하는데, 그중 연관도가 가장 높은 문건이 최상단에 표시됩니다. 내용은 다음과 같습니다. 여기 없는 키워드는 구글링 후 최상단에 등장하는 내용을 굵게 알려주세요.

‘쉼터’

정식 명칭은 ‘범지구적수해대책피난안전구역(글로벌수해대책**세이프티존**)’으로, 첨단 과학 기술과 마술을 혼합하여 만들어낸 인공섬을 의미한다. 통상 ‘쉼터’라 부르며, 관리 및 유지보수에 관한 총책임은 UN 국제 평화 기구에 있다.

최초의 쉼터는 UN 본부가 위치한 구 미국 뉴욕 인근에 위치하며, 현재 전 세계에 800여 개의 쉼터(낙후된 정도나 규모는 제각기 상이함)가 설립된 것으로 파악되고 있다.

‘푸른 나비’

나비는 고대 그리스어로 프시케(psyche)라 하며, 프시케는 영혼 또는 정신을 의미하기도 한다. 그리스 로마 신화 속 등장인물인 프시케는 한 순간의 잘못으로 사랑하는 연인-에로스-과 이별하지만, 여러가지 시련을 견딘 끝에 재회한 연인과 결혼하여 영원한 삶을 얻게 된다. 즉 프시케는 갖은 고난을 극복하고 진정한 행복을 쟁취하는 순수한 인간의 영혼을 상징하는 것이다. 때문에 미술 작품에서의 프시케는 보통 나비 날개를 단 여성의 모습으로 많이 그려진다.

...(중략)

그중에서도 파란색 날개를 지닌 나비는 일부 문화권에서 '갑작스럽게 찾아온 행운'이란 의미가 더해져, 좋은 협력자와의 만남을 기대한다는 의미로 소비되기도 한다.

KP노트) 나비 색상에 따라 적절히 개변해주세요.

연혁: 쉘터 설립 이전의 다양한 재난들, 쉘터의 설립과 피난민들의 정착, 안정화에 이르기까지의 과정이 약 1년이란 기간에 걸쳐 간략히 정리되어 있습니다. 새삼 세상이 이 지경이 되기까지 얼마 걸리지 않았네요.

<관찰력 판정>

성공: 그런데 연표의 시작부에 누군가 네임펜으로 메모를 추가해두었습니다.

[..년 ..월 ..일, 일본에서 강력한 주술 파장 관측. 이후 세계 각지 이상현상 발생 시작. ←최초의 균열??]

가입된 날짜는 지금으로부터 마침 딱 n년(<관계를 변화시킨 중요한 사건>이 벌어진 시기) 전입니다. → 사서한테 물어봐도 낙서에 대해서는 몰랐던 눈치입니다.

[파칭코]

KPC가 잘 아는 길을 걷는 사람처럼 거침없이 골목 사이사이를 누빉니다. 점점 행인이 줄어드는 거리를 한동안 걸다가 멈추면, 그곳엔 유리문 안쪽으로 담배 연기가 자욱하게 들어찬 가게가 있습니다.

내부에는 오락실 게임기를 닮은 기계들이 가득하고, 사람이 바글바글하네요. KPC가 문을 열자 여기저기서 구슬이 차르르 떨어지는 소리가 들립니다.

이곳에 모인 사람들은 오락을 위한 기계 앞에서 그야말로 기계적으로 레버를 돌리는 행위를 반복하고 있을 뿐이네요. 말고는 딱히 다른 목적이랄 게 없다는 듯이... KPC도 자연스럽게 한 자리 차지하고 게임을 시작하려다 아차 하는 분위기입니다.

그대로 KPC와 함께 파칭코를 몇 판 할 수도 있고, 탐문을 나서도 좋습니다.

키퍼 노트) 우선 파칭코 기계에 돈을 넣으면 그 액수만큼 구슬을 빌릴 수 있고, 기계에 달린 레버를 돌려서 구슬이 특정한 구멍에 딱 맞춰 들어가게 하면 세 자리 숫자를 추첨하는 슬롯이 돌아간다고 합니다. 이때 세 자리 모두 같은 숫자가 나오면 '피버'가 터지며, 더 많은 구슬을 따낼 수 있는 기회가 생긴다고 하는데... 대충 이 정도만 알고 <행운 판정>을 활용하면 좋을 것 같아요~

환전소 직원이나 손님을 상대로 탐문을 진행할 수 있습니다.

Q. 푸른 나비문신을 아나?

A. 가게에 종종 온다. 네다섯 정도 되는데, 더 있을지도 모르지만 솔직히 좀 역이기 싫은 분위기. 이유는 만나보면 안다. 잘 모르니까 귀찮게 하지 말고 가라.

-EVENT. 떨어진 구슬 한 알

파칭코에서 적당한 타이밍에 발생하는 이벤트

KPC든 옆자리 모브든, 누군가 환전을 위해 들어 올린 바구니에서 구슬 하나가 빠져나와 떨어집니다. 툭, 데구르르... 구슬은 굴러가다 탐사자의 신발에 달고 멈춰 서네요. 모브일 경우 눈치채지 못한 채 사라지고, KPC일 경우 주워달라며 손을 내미네요. 그리고 문득, 그가 말합니다.

“너랑 이거 보니까 갑자기 생각났는데, 옛날에 우리 되게 아찔한 일 있지 않았나.”

“하늘에서 거대한 구슬이 떨어져서 네가 거기 맞을 뻔했잖아.”
“그때 UFO니 운석이니 하면서 사람들 꽤 몰려들었지...”

“기억 안 나? 엄청난 사건이었는데”

그러나 어리둥절한 KPC 만큼 탐사자 역시 의아해지네요. 지금껏 얼추 공유하던 기억들과 달리 생경한 균열입니다. 새삼 그가 자신이 알던 것과는 다소 다른 삶을 살아온 KPC라는 사실을 실감하게 됩니다.

이곳은 탐사자가 알던 세계와 과연 어디서부터 틀어지고 만 걸까요? KPC가 구슬을 움켜칩니다.

만약 사건에 대해 캐물으면 아래와 같은 정보를 알려주세요.

1. 아무 것도 없던 하늘에서 갑자기 동그랗고 단단한게 떨어졌다.
2. 다친 사람은 없었지만 너도 나도 많이 놀랐다.
3. 마침 n년(<관계를 변화시킨 중요한 사건>이 벌어진 시기) 전 일이었던가...



후기

좋아하는 아이에게 꽃다발을 주고 싶으면서 고백도 받고 싶은 이 모순적인 마음은 뭘까요

자캐커플 2주년을 기념하며 쓴 시나리오였어요~~(메인 트윗의 그 친구들입니다🙄🙄)
작성한 건 6월이었지만 신기하게 배포는 10월에 하게 되네요...

여담이지만 꽃다발과 나비는 각각 마음과 영혼을, 보이저 호는 사라져가는 세계 혹은 그곳의 KPC를 상징한다고 생각하며 썼는데... 돌릴 당시 지구로부터 233억 킬로미터 떨어져 있던 보이저 호가 3개월만에 3억 킬로미터를 더 날아갔나봐요... 어쩐지 마음이 이상하네요...?

그리고 보니 시나리오 쓸 당시 짱구 극장판에 푹 빠져 있었어서 엇비슷한 분위기가 나길 바랐던 것 같아요! 가장 영향을 받은 편은 아마도 신혼여행 허리케인~사라진 아빠~가 아닐까 싶습니다... 엔딩곡도 정말 좋아요 <https://youtu.be/pfGI91CFtRg>

이번에 새로 개봉한 극장판도 많이 봐주세요♡♡♡

불친절한 시나리오만 작성해대지만 언제나 즐겨주시는 분들께 감사드려요!
행복하세요~~~