

[저 언덕 너머로 다가오는 실루엣이 내 등을 맡길 수 있는 동료인지]



“**몸**이 약하면 머리가 고생하는 법이지.”

외관



FACE

이리저리 **뺨친 머리는 허리께까지** 내려온다. 결이 그닥 좋지 않으며 (마치 늑대의 그것과도 같았다) 중간중간 끊어져 층이 여러 개로 나뉘어진 모습. 한쪽으로 치우쳐진 앞머리는 오른쪽 눈을 가린 모양새다. 때문에 오른쪽 눈이 어떻게 생겼는지는 알 겨를이 없으나, 왼쪽의 모난 형태를 보아 얼추 그 생김을 짐작할 수 있었다. 여기서 보이는 **압생트색 눈동자**는 그의 도드라진 특징 중 하나다. 그 작은 눈동자에도 동공이 들어갈 자리는 있는지 노란색 점이 콧 박혀 있는 게 펍 눈에 띄기 때문일까. 그런 눈을 담은 채 맵시있게 말려올라간 눈꼬리는 상시 아래로 꺾여있는 눈썹과 어우러져 그의 표정을 험악하게 만드는 데 일조한다. 이를 커버하기 위해서인지 늘 웃는 얼굴인 것 같은데... ~~(대위님이 이상하게 웃습니다)~~ 그닥 효과는 없는 것 같다. 어쩌면 **뽀족한 송곳니**와 **콧잔등의 상처**에서 느껴지는 위협감이 근본적인 원인일지도.

BODY

머리부터 발끝까지 온통 시커먼 색. 정말 까마귀라고 불러도 손색없는 모습이다. 드문드문 보이는 금색과 녹색은 그의 눈동자와 제법 어우러져 보인다. 양쪽 손은 모두 반장갑을 착용했는데, 왼쪽은 손가락이 트인 것에 반해 오른쪽은 손가락을 감싸는 형태다. (딱히 이유는 없는 것 같다. 멋이라나 뭐라나...) 온몸에 문신이 새겨져 있으나 보기 흉해서인지 옷을 여러 겹으로 칭칭 둘러매 일부분만 보인다. 신발로는 가죽으로 된 특수 제작형 앵클부츠를 신고 있다. 전투화로는 적합하지 않아보인다.

코드네임

펜리르 / Fenrir

나이

34세

키 / 몸무게

180cm / 76kg

팀 / 계급

까마귀 / 대위

능력명 / 능력설명

페르페투움 모빌레

- ❖ 몸에 새겨진 것을 구현·변형 할 수 있는 능력. 문신이든, 급조하게 그려낸 것이든, 일단 몸에 있으면 실체로 구현해낼 수 있다.
- ❖ 형태를 변형하는 데에는 제한이 없으나 새겨진 것 이상의 부피로는 키울 수 없다. 단, 새겨진 대상을 여럿 꺼내어 합치는 것은 가능하다.
- ❖ 구조가 복잡한 대상(ex.총)은 구동 원리를 알고 있지 않은 이상 겉모습만 똑같이 구현된다.
- ❖ 화상, 총자국과 같은 상처는 구현 재료로 사용할 수 없다. 오로지 염료 따위로 새겨진 것만 운용 가능하다. 능력으로 구현된 대상은 열, 전기 등의 에너지가 통하지 않으며, 때로는 에너지를 흡수하는 경향을 보인다.
- ❖ 구현한 것은 다시 몸에 새겨진 상태로 되돌릴 수 있다. 사용자의 편의에 따라 구현 이전의 모습으로 새길지, 구현 이후의 모습으로 새길지 선택할 수 있다. 펜처럼 지워지는 염료로 구현했을 시 사용 후 소멸한다.

성격

자유분방한 정이 많은 : 호구 대위?

대위라기엔 책임감이 다소 부족하다는 게 그의 가장 큰 특징일 터였다. 물론 공과 사를 구분하지 못할 정도로 아둔하지는 않았으나, 사적인 영역에서는 절대! 한 점도! 대위로서의 책임감을 보이지 않았다. ~~(각강을 흐린다고 지적하면, “꼬우면 네가 내 상관하던가” 식)~~ 가족같은 분위기를 추구하는 게 그의 모토이기 때문일까. 권위를 앞세워 남을 찍어누르는 것을 탐탁지 않아한다는 건 그와 오랜 세월 지낸 동료라면 지극히 알 수 있는 사실이다. 이런 성격 때문에 쉽게 얄보이더라도, 먼저 제게 피해를 입히지 않는 이상 굳이 정정해주지 않는 친절을 보였다.

짓궂음 **호전적인(?)** : *대위님이 왜니까?*

친절과 짓궂지 않다는 동의어가 아닌 것처럼, 늘상 유들유들한 표정을 짓고 있다고 해서 그가 짓궂지 않다는 건 아니다. 다들 그의 웃음을 ‘사악하다’라고 칭하는 데에는 이유가 있는 법. 질색하며 정말 싫다는 티를 낸다면 진중하게 사과하긴 하겠지만, 상대가 선을 긋지 않았다면 허용 범위라고 여기고 제 장난을 절제하지 않는다. 그가 치는 장난은 함께 웃음을 나누기 위한 목적이 크기에 쓴 소리를 덜 듣기도 하고 말이다. 그는 먼저 싸움을 걸고 다니지는 않지만 (그러나, 의도와 달리 싸가지 없는 말투로 물의를 빚기도 했다) 걸어오는 싸움은 피하지 않는다. 제 소관의 팀원이라면 기특하게 여기기까지! ~~(“많이 컸다?”)~~ 때문에 호전적이라는 오해가 붙어버렸는데, 제 험악한 얼굴 때문인지 정정할 틈도 없이 고착화 되어버렸다. 성격 상 굳이 정정하려고 노력하지도 않겠지만 말이다.

아누스의 얼굴 : *이래보여도 대위입니다*

무책임하기만 하다면 실력이 아무리 좋더라도 진급이 어렵다는 건 누구나 아는 사실일 터다. 그런 체계에서 그가 대위를 할 수 있었던 것은 단지, ‘공과 사를 뚜렷하게 나눌 수 있어서’ 이다. 그는 공적인 일을 무책임하게 수행하면 어떤 일이 일어나는지 잘 알았고, 계급이 높을 수록 그 책임이 막중하다는 것 또한 절실히 겪은 바 있다. 그는 본디 사람을 중하게 여기는 자였다. 동료와 시시덕이기 이전에 대상의 온기가 먼저라는 걸 알기에, 제멋대로인 성격을 꺾어 맡은 일을 해낼 수 있는 게 아닐까. 다만, 천성이 가벼운 사람이라 앞선 말들을 들먹이며 감동이라도 받는다면 박박 웃어넘기는 게 조금 분위기를 깨지만 말이다.

기타사항

★ *Fenrir* :

➤ **주변인들의 평가:** *망나니! 망나니!! 망나니!!!*

“말투가 좀… 뭐랄까, 경박해요. 뒷골목 강패들 말투 아시죠? 꺾렁꺾렁하고 싸가지 없는 거.

딱 그 모양새예요. ...이거 익명 인터뷰 맞죠? 제 이름 안 나가는 거 확실한거죠...?”

“...확실히 쓸데없는 데에 열을 올리시는 편입니다. 정작 부탁드린 것은 게으름을 부리시다 뒤늦게 수습하세요. 아, 그치만 공과 사는 확실하게 구분하시니 괜찮습니다. 저만 고생하면 되거든요, 하하! 하...”

“아까 얼굴이 죽상이라고 잔뜩 간지럼을 태우셨습니다. 지금 말할 힘도 없습니다...”

➤ 체온 - 37.0℃

맹추위 때 전투를 하면 김이 모락모락 올라오기도 한다.

➤ 복무 기간: *햇병아리 대위... 햇까마귀 대위?*

대위라며 막 나가고 있지만 실상 복무 기간은 1년이 채 안 됐다. 그래도 공식적인 자리에서는 제 뿔을 다하고 있는 중.

➤ 애주가

술을 먹으면 체온이 올라간다고 물처럼 즐겨 마신다. 맛으로 먹기 보다는 친목 도모나 저체온증 방지 등의 효율을 고려한 선택에 가깝다. 물론 굳이 따지자면 더 맛이 좋은 술을 택하는 편.

➤ *대위님 지금 쭈그러 앉아서 뭐하십니까?*

그림을 제법 그릴 줄 안다. 사실적으로 잘 그리는 건 아니고, 특징을 잡아 그려내는 데에 재능이 있는 쪽. 능력을 쓸 때 구현한 것을 제 입맛대로 변형하려면 대상의 특징을 기억해야 하기 때문인 듯.

* *Likes and dislikes :*

LIKE

검은색

때가 잘 안 타고 피가 묻어도 티가 안난다고 좋아한다. 그중에서도 까마귀의 털처럼 은은한 빛이 감도는 검은색을 선호한다.

위스키

가장 좋아하는 술. 밖에서 대충 캐온 얼음을 잔에 쑤셔넣고 위스키를 부어 마시면 그것만큼 맛있는 게 없다고. 가끔 꿀을 넣어 먹기도 한다.

DISLIKE

잔소리

잔소리를 들으면 대놓고 듣기 싫다는 티를 내지만 끝까지 경청하는 자세를 취한다.

노출

강박이 있는 건지, 추위를 많이 타는 건지, 항상 여러 겹의 옷을 입은 채 몸을 꽁꽁 싸매고 다닌다. 얼굴 외에 다른 신체 부위를 내놓는 데에 꺼끄러움을 느끼는 듯. 그 얼굴 마저도 반은 머리카락에 가려져 있지만 말이다.

★ *Birthday* :

✿ NASTURTIUM — 꽃말 :: 「애국심」

한련 [9월 6일] :: 마른 땅에서 피는 연꽃

★ *Item* :

만년필

펜촉 끝이 볼 형태로 되어있는 만년필. 덕분에 피부 위에 사용해도 살갓이 찢어질 일이 없다.

만년필 잉크(5세트)

충전형. 펜대 중앙이 잉크를 갈아끼울 수 있게 제작되어 사용 할 때 마다 잉크를 묻히지 않아도 된다.

능력치

체력 ■■■□□

공격 ■■■□□

정신 ■□□□□

방어 ■■■■■

회복 □□□□□

후관

계급장 떼고

“펜리르 씨” - “웨일”

웨일이 펜리르에게 정비하는 법을 가르쳐주고 있다. 웨일의 말을 빌리자면 배움에는 빠르고 늦은 게 없다고. 계급을 의식한 상하관계보단 친밀감이 강조된 동료관계에 가깝다. 가끔 같이 요리를 시도해보기도 하는 듯. 외에도 종종 짬을 내어 서로의 시간을 공유하고 있다.

인생의 오점

도프 - 펜리르

서로의 치부(?)를 확인한 사이. 펜리르가 대위로 진급하기 이전부터 서로 술친구를 맺어 터울없이 지내왔다. 종종 술내기를 하는 모습을 볼 수 있는데, 그 때마다 만취해서 들쳐업히는 쪽은 도프. 과거 펜리르의 실수로 도프가 부상당했을 때 유일하게 펜리르의 만취 모습을 본 사람이기도 하다. 대신 그 일을 빌미로 가끔 펜리르를 놀리고 있는 모양. 그래도 이 둘의 우정에는 변함이 없다.

100전 100승 0패!

일렉트 - 펜리르

우당탕탕! 매일마다 둘은 함께 핑계를 대며 게임을 잔뜩 피우지만 핀잔과 함께 결국 임무에 질질 끌려가는 경우도 많이 발생한다고 합니다. 다정한 대위 펜리르는 항상 일렉트를 챙겨주며 그가 과학을 좋아하는 알기에 만들어낸 작품에 많은 관심과 진심어린 마음으로 칭찬하며 일렉트를 응원해주고 있습니다. 그래서일까요? 어느 순간 친한 선배마냥 스스럼 없이 서로를 대하고 있으며 대련을 통해 많은 것을 배우고 있는 선후배 관계, 나름대로 펜리르에게 전투적인 부분을 배우고 있으며, 열심히 따라가고 있는 모양이군요. 항상 괴로워하지만...

비공개란

이름

지크프리트 포트너 / Siegfried Fortner

소모 감정

격노

귀찮음, 짜증, 불쾌감 따위의 가벼운 감정이 아닌, 끓어오르는 화를 주체할 수 없을 정도의 격노를 겪지 못하게 되었습니다. 일정 수준 이하의 화를 낼 수는 있으나, 이는 극도로 치닫는 감정으로 발전하지 못합니다. 마치 물에 젖은 장작처럼요.

과거 및 비밀 설정

시로코 출신의 천애고아

시로코의 내전이 진압될 때, 혹은 그 이전의 침략 사건으로 부모를 잃어 피난민들과 함께 포크테일로 흘러들어 왔습니다. 운 좋게 포크테일 출신 장교에게 거두어져 생을 부지했습니다만, 포크테일을 전쟁의 원인으로 여긴 탓에 그에게 적대적인 반감을 드러냈습니다. 장교의 가르침 아래 몸을 보호하는 법을 배우고, 자신이 속한 포크테일에 애정을 붙이게 되며 이러한 적개심은 차츰 멀어지게 됩니다.

장교의 권유 하에 너서리 라임에 지원했지만, 그는 여전히 타국을 침략하는 데에 결코 마음을 끄는 피지배국의 국민이었습니다. 합격 통지 이후 그의 능력 발현 여부를 살필 때 한 연구원이 이것을 눈치채게 됩니다. 전투 시 잠깐의 망설임은 큰 피해로 이어질 수 있기 때문에, 해당 기억은 안정화 과정을 거치며 너서리 라임의 병사로서 책임을 다할 수 있는 방향으로 조작 당합니다.

코드네임; 펜리르

10개월 간 훈련 과정을 이행한 후 소위로 임관하였습니다. 대선배들만 가득한 자리에서는 묵묵처럼 뽀뽀하게 있었으나, 차츰 잠이 생기고 진급을 하면서 특유의 유들거리는 성격이 살아나게 되었습니다. 동료의 전사 소식을 들을 때마다 공황 상태에 빠지지만 기억조작을 통해 원래의 정신으로 돌아오곤 합니다. 자랑스러운 포크테일! 자랑스러운 너서리 라임이여! 그는 퇴역할 때까지, 그가 사랑해 마지 않는 모국에 충성하기 위해 큰 까마귀로서의 삶을 살 것입니다.

조작된 과거

자신을 거두어준 포크테일의 장교를 친부모라고 생각하고 있습니다. 때문에, 자신을 포크테일에서 나고 자란 국민이라고 여깁니다. 그를 거둔 장교는 이미 해당 건에 대해서 언질을 받았고요. 그는 지크프리트가 돌아온 후 성심성의껏 그의 친부모 연기를 할 준비가 되어 있습니다.

2

그의 생일은 사실 9월 6일이 아닙니다. 그 날은 지크프리트가 장교에게 거둬진 날이거든요. 그의 진짜 생일을 답해줄 수 있는 사람은 이제 아무도 없습니다.

3

전사한 동료에 대해서 잘 기억해내지 못합니다. 그게 저와 함께 등을 부대끼던 동료라도요. 머리로만 인지하고 있으나, 모르는 사람이 죽은 것처럼 슬픔을 느끼는 데에 어려움을 느낍니다. 정확히는 동료와 함께했던 '친밀한 기억'을 말소당한 것입니다.

4

대위가 되고 얼마 지나지 않아 자신의 실수로 보조하던 병사를 위험에 빠트린 전적이 있습니다. 큰일은 아니었으나, 대위가 되었음에도 실수를 저질렀다는 사실에 꽤나 큰 충격을 받았던 모양입니다. 이 때는 스스로 대위로서의 자신감을 가질 수 있게, 충격보다는 책임에 집중할 수 있도록 기억을 조작 받았습니

캐릭터용 질문

Q. 자신이 속한 팀에 대해 어떻게 생각하십니까?

A. 가족 공동체—, 라고 대답하면 분명 잔소리 할 사람이 있겠지? 잔소리는 듣기 싫은데~. 어, 혹시 이거 팀 만족도 조사 뭐 그런거야? 그럼 매우 만족에 표시 좀. 팀원들도 좋고, 주어지는 일도 나랑 잘 맞거든.

Q. 인류를 위협하는 또 다른 위협, 베누 피아사를 어떻게 생각하십니까?

A. 위력은 쓸데없이 어마어마한데 제거하기는 더럽게 까다로운 이동형 폭발물. 욱, 그 이름 들으니까 속이 안 좋아졌어. 처음엔 개네도 이유가 있겠거니 했는데, 솔직히 우리가 피해를 입어가면서까지 개네 이유를 알아줄 필요는 없잖아? 뭐... 약한 자에겐 선택의 자유가 없겠지만.

오너란

생년 / 계정

(비공개)

0차 or 1차 지인 계정

없음

성인인증

3131

1. 본 커뮤니티에서는 스토리 진행 중 캐릭터의 기억이 조작될 수 있습니다. 타 러너들과의 관계에는 영향을 주지 않으나 조사 진행 중 캐릭터의 이름이 사용될 수 있습니다. 이 부분에 동의하십니까? [Y]
2. 캐릭터의 뒤에는 반드시 오너가 있습니다. 오너 간의 분쟁이 생길 경우 총괄진은 개입하지 않습니다. 이 부분에 동의하십니까? [Y]
3. 공지사항과 세계관, 시스템을 모두 숙지하셨습니까? [Y]
4. 본 커뮤니티의 진행에는 러너 모두의 참여가 필요합니다. 잠수와 중도 하차는 극지양하며 일정을 잘 확인하신 뒤 불가능할 경우 신청을 재고해주시기 바랍니다. 이 부분에 동의하십니까? [Y]
5. 본 커뮤니티에서는 관계가 깨끗한 캐릭터에 한해 재활용을 허용합니다. 불미스러운 일이 발생하지 않도록 각별히 주의해주시기 바랍니다. 이 부분에 동의하십니까? [Y]
6. 본 커뮤니티 진행 중 캐릭터가 크리쳐로 변하게 될 수 있습니다. 이 부분에 동의하십니까? [N]
해당 항목은 자유롭게 선택해주시면 되며 추후 컨택 여부를 결정합니다.

[나를 해치러 오는 괴물인지 분간하기 어렵다]