



WRITE BY team 33

개요

‘어이! PC, 날 인간으로 되돌려라’

“냥냥!..므웅....냥-”

길을 걷다보면 어느새 고양이가 당신을 따라다니며
울고있습니다. 배가 고프을까요?

▶COC 7판 기준으로 작성했습니다.

▶배경 : 현대

▶플레이 예상 시간 : 2시간~

▶추천 조합 : KPC가 고양이이다! PC는 그런 KPC를 귀여워하지만 사람이 아니면 곤란해!

▶추천 기능 : 듣기, 관찰, 민첩

▶키퍼링 난이도 : ★☆☆☆☆

▶플레이 난이도 : ★★☆☆☆

▶기타

- **KPC가 고양이가 됩니다!**
- 로스트? 가능성이 있습니다.
- 신화 생물이 등장하나 중요 요소는 아닙니다.
- 키퍼를 따로둔 플레이도 가능합니다!

주의사항&공지사항

- 1:1 타이만이나 PC의 추가로 인한 다인 시나리오로도 플레이 가능합니다.

이 아래로는 시나리오 본문입니다.

스포일러 방지를 위해 **KP** 님만 읽어주세요!

사건의 진상

이런이런 또 미고의 실험이 시작되었습니다. 이번 실험은 인간에게 사랑받는 동물인 고양이. 만약 인간이 고양이가 된다면, 변한 당사자와 주변인들은 어떤 반응을 할까? 하는 아주 단순한 호기심으로 시작되었습니다.

그래요 KPC. 당신은 PC에게 '고양이 같아.'라고 자주 듣거나 그렇게 생각되어 왔습니다. 미고는 그런 인간의 생각을 놓치지 않았습니다. 자연스럽게 KPC를 유인하여 신비한 주문을 걸어 귀여운 고양이으로 만들어 버렸습니다! 아이고! 조금 당황했지만... 고양이의 본능일까요? 여유히게 돌아다니며 감지한 PC의 냄새... 그렇게 KPC는 PC에게 다가갑니다.

KPC의 상태

당신은 귀여운 동물이 위험에 처했으니 도와달라는 사람(?)을 의심하다... 결국 따라갔습니다.... 그리고 그만 동물이 되고 말았습니다! 당신은 현재 고양이입니다. 네발로 다니며 후각과 청각에 예민해진 상태입니다-만! 사람말을 할 수 없습니다. 팬을 쥐려고 해도 섬세한 손가락은 보드라운 솜방망이로 대체되어있습니다. 어떤 말을 하려고 해도 '냥냥' 동물소리 말고는 말할 수 없습니다. 그리고 거스를 수 없는 고양이의 본능이 당신의 뇌를 이따금 지배합니다.

KPC의 기능치 고정

크기5 민첩90 은밀행동90 도약90

*고정이 아닌부분 다른 모든 기능치는 50이하입니다. 후각의 경우 관찰로 대체합니다.

KPC또한 기능을 사용해 정보를 얻을 수 있습니다. 하지만...냥냥 뿐인 말로 잘 전달 할 수 있을까요?

도입

<https://youtu.be/ZQrX-bm4Cy4> -어리둥절

평화로운 하루. 날씨가 좋아 오늘은 산책을하기로 했습니다. 하늘도 푸르고 나쁜일은 전혀 일어나지 않을 것 같습니다! 그도 그럴 것이 당신에 뒤편 귀여운 고양이가 따라오고 있으니까요! 사람을 피하지 않는 고양이...주인이 있는 걸까요? 하지만 주인이나 목줄은 보이지 않습니다.

멍하니 고양이를 보고있으면 갑자기 당신 쪽으로 도약을 합니다.

[민첩 판정]

성공- 당신을 향해 뛰어오르려는 고양이를 가볍게 피했습니다. 다시 땅으로 착지한 고양이는 당신을 노려봅니다. 묘한 긴장감이 느껴지는군요. 그러곤 다시 당신의 얼굴쪽으로 사뿐히 도약을 합니다.

실패- 도.약. 하고 있는 고양이의 스피드는 너무나도 빨랐습니다. 당신은 미처 몸을 피하기도 전에 뛰어든 고양이에 의하여 뒤로 넘어지고 맙니다. 체력-1

우당탕! 하는 큰 소리와 함께 당신의 시야에 보이는 것은 고양이의 오밀조밀한 꼬와 말랑한 젤리가...그 젤리로 당신의 볼을 꼭 누르고 있습니다.

KP- 다친 PC를 보고 KPC가 걱정하는 룰플도 재미있을 것 같습니다. 물론 지금은 고양이지만요. KPC는 말을 할 수 없습니다. 이러한 KPC를 보고 PC는 매우 혼란스러울 것 같군요. 하지만 자세히 본다면... 인상이나 상처가 있는 부분이 KPC와 같다는 걸 알아차릴 수 있습니다. 위의 경우 관찰판정을 해봅시다!

이런 골목에 고양이가 있는건 지극히 자연스러운 일이지만...걱정스러운 마음에 고양이를 보고 있으면... 복실한 꼬리 끝에 무언가 붙어 있는 것을 확인합니다. 꼬리에 붙어있는 것은 수배서 입니다. 이런걸 붙이고 돌아다니다니 확실히 평범한 고양이를 아닌가 보군요.

[자료조사 또는 관찰 판정]

수배서를 자세히 본다면 한동안 이 일대를 어지럽게 만들고 있는 수배범에 대한 내용이 적혀 있습니다.

{화이트헌터}

키 : 165

성별 : 미상

특징 : 하얀 코트에 하얀 모자 얼굴은 전부 가리고 있음

동물을 흘리는 독특한 향이 남.

사람, 동물들이 이 냄새를 맡고는 실종되는 사건이 총 10건 이상
주의 바랍니다.

제보바랍니다. XXX-XXX-XXXX

출몰지역- 음습한 골목

-현상금 100만원-

KP-실험의 상태를 관찰하는 미고입니다.

그나저나... 정말 이 고양이...당신에게서 떨어지지 않으려 합니다. 오히려 차분한 눈으로
당신 주변을 빙빙 돌아다닙니다. 주인을 잃어버린 걸까요?

CHAPTER 1 [나다...KPC.]

<https://youtu.be/uwO6ucE8Tc0> -고양이는 정말 귀여워

※여기서 **KPC**당신은 어떤 행동을 해서든 자신이 **KPC**라는 걸 알려야합니다. 완벽히
알아주지 않더라도 어느정도 곤란한 상황이니 도움을 달라는 것만 알아차려도 성공입니다!
방법은 여러가지가 있습니다.

1.나뭇가지를 물어 바닥에 그림, 글을 적는다.

이 경우 **KPC**는 [손재주 판정] 을 합니다. 성공할시 어느정도 알아볼 수 있는 그림과 글이
적혀 있지만 실패할 경우 전혀 알아보지 못합니다. *여러번 시도할 수 있습니다.

2. PC의 소중한 물건 (반지,휴대폰) 을 물어 어떻게든 자신을 표현한다.

3.자신에 몸에 달려있는 악세사리 (머리끈,귀걸이,스카프,모자) 로 자신을
표현한다.

위의 방법을 다 시도했음에도, 어쩌면 다른 방법으로도 당신이 **KPC**란걸 **PC**가
알아차리지 못한다면 **KPC**는 솜방망이로 다리를 톡칩니다.

고양이는 말하고 있습니다. 아니 표현하고 있습니다. 내가 **KPC**라고. 흠... 설마하는
생각으로 **KPC**에게 전화를 해본다면 전화는 받지않습니다. 믿을 수 없는 일이지만...정말
KPC가 고양이로 변한거라면 엄청 큰 문제입니다!

여기 저기서 실험하려 들거나, 납치당하거나...더 이상 인간인 상태의 **KPC**를 만날 수
없고...아무튼 곤란해지는게 맞습니다! [SAN1/1D3]

발을 동동구르고 있으면...골목 멀리서 큰 소리가 들립니다. 고양이과 함께 소리가 나는 쪽으로 이동하면... 불량배들의 싸움중인 모습이 보입니다. 갑자기 이곳에서 싸움을?

[관찰 판정]

성공- 골목을 향해 고개만 내밀어 살펴본다면...[1D6+1]명의 불량배들이 구역을 가지고 싸우려는 것 같습니다. 한손에는 각목을 야구배트를... 금방이라도 주먹이 날아갈것 같은 분위기 입니다.

실패- 골목을 향해 고개만 내밀어 살펴본다면...불량배들이 구역을 가지고 싸우려는 것 같습니다. 한손에는 각목을 야구배트를...그리고 당신을 바라봅니다. 들킨 것 같군요!

KP- 미고의 실험실에 잘 오셨습니다! 미고는 지금부터 KPC와 PC에 대한 동물 유대 실험을 시작합니다. 주변에 보이는 모든 사람은 미고가 조종하는 인형입니다. 하지만 환각으로 인해 살아 움직이고 있는 것 처럼 보입니다.

그리고 저 멀리... 불량배가 막고있는 골목 넘어... 흰 옷으로 온몸을 칭칭 감은 사람(?) 이 지나가는 것을 목격했습니다.

KP-불량배와 마주쳤군요. 화이트 헌터를 잡기위해서 골목을 돌아갈 수도 있지만 다른 골목으로 이어지는 길은 아주 멀고 험난합니다. 이 골목길이 가장 빠르므로 정면돌파 해야 합니다.

아직 들키지 않은 경우 KPC,PC는 은밀행동 판정을 합니다. 들킨경우나 당당히 골목을 걸어갈 경우 시비가 걸립니다. 전투를 할 수도 있지만... 시간이 없습니다!

“어이... ..여긴 우리 구역 이라고? 너 같은 애송이가 들어올 곳이 아니란 말이다!”

“우리구역? 아니아니 여긴 우리구역이란 말이다! 어서 비키지 못해?”

PC와 KPC는 선택을 해야합니다. *전투냐 *도망이냐... 그것도 아니면 *다른 방법이냐.

[불량배]

크기45 근력50 민첩40 근접공격50

-전투-

불량배에게 싸움을 걸 수 있습니다.

이들은 수가 많지만 맨손 1대1을 준수하는 의리있는 불량배 들입니다.
만약 불량배를 1명이라도 이긴다면 나머지 불량배들은 PC를 형님이라 부르며
따라다닙니다. 좋은 종을 얻는 겁니다!

-도망-

3번의 민첩 대항 판정을 합니다. 2번 이상 성공해야지 골목에서 빠져나옵니다.
빠져나오지 못할 경우 다시 골목의 불량배 들에게 잡혀옵니다.
전투나 다른 방법을 사용해야합니다.

-다른 방법-

불량배들에게 고양이로 변한 KPC를 보여주는 방법입니다.
다른 방법을 선택한 PC를 걱정해 다가온 고양이를 불량배들은 목격합니다.
그리고 그 고양이의 젤리를 보고는

“엄매 우짜스까... 이 귀여운 젤리!”

“앙? 너도 고양이 좋아하냐?”

“당한걸 왜 묻냐...당연히 고양이가 최고 아니겠냐~”

“허허허! 나도 고양이파인데! 아야 이 주변에 고양이 핫플레이스 가 있는데 갈려?”

“아아 당연하지!”

이런 대화를 한 뒤, 어깨동무를 하고 평화롭게 골목을 떠납니다.

정말 평화로운 방법이군요!

★자유로운 다이스를 굴러봅시다. 불량배를 향해
매혹이나 말재주를 써도 불량배들은 쉽게 회유됩니다.

불량배를 상대하고 나면... 흰 옷을 입은 사람이 들어간 어두운 골목을 목격합니다.

그런데... 이렇게 위험해 보이고 어두운 골목을 꼭 들어가야 할까요?

들어가지 않는다.. **[1. BAD ENDING]**

그렇지만...정말로 **KPC**가 고양이로 변한거라면... 되돌릴수 있는 방법을 아는 사람은 저 화이트 헌터가 아닐까.. 생각해 봅니다. 당신과 고양이는 결국 으쓱 하고 어두운 골목 안으로 들어갑니다.

*골목안으로 들어가면 형님이라고 따르던 불량배들은 걱정해주며 잘 다녀오라며 **90** 인사를 해줍니다.

CHAPTER 2 [안돼! KPC!]

<https://youtu.be/s3j00akdAlw> -Kevin MacLeod ~ Hidden Agenda

어두운 골목으로 들어오면... 보이는건 시장입니다. 이것이 암시장? 같은거라 인식하면.. 옆에 있던 고양이가 어디론가 사라져 있습니다.

아까부터 잘 따라오던 고양이가 어디로 사라진거죠?!

[관찰판정]

성공- 눈을 굴려 찾아보면... 아주아주 비싼 도자기 가게가 보입니다. 골목 앞 위태로운 단상 위에 올려져있는 향아리. 그리고 꾸벅꾸벅 졸고있는 주인... 그리고 그 단상 위에 올라가 있는 고양이.

실패- 눈을 굴려 찾아보면... 아주아주 비싼 도자기 가게에서 짹그랑! 소리가 들립니다. 가까이 다가가면 위태로운 단상 위에 고양이가 올라가 향아리를 만지고 있습니다. 다행히 주인은 아직 잠들어 있습니다.

KP- 여기서 부터 KPC와 PC 타이밍,우정 테스트입니다. KPC와 PC는 총 3번씩 [1D2]를 굴립니다.

같은 수가 나오면 고양이는 당신의 말을 알아듣고는 향아리를 만지는 것을 그만둡니다. 하지만 다른 수가 나올 경우 고양이는 당신의 말을 무시하고.. 본능에 따라 향아리를 밀어버립니다.

3번 다 실패시 향아리는 도미노처럼 넘어져... 모조리 산산 조각이 나고합니다!

겨우 고양이를 진정시키고 품에 안으면.. 주인이 코를 골고 있다가 부스스 눈을 뜹니다. 은밀행동 판정에 성공하면 몰래 도망가지만 실패할 경우 잔소리와 큰 돈을 내라고합니다.

향아리 가게에서 멀리 떨어지면...골목에 아무렇게나 널부러진 *상자*를 발견합니다.

[KPC 정신력 판정]

성공- 엄청나게 아늑해 보이는 상자... 고양이는 당신의 품을 떠나 상자안으로 들어가 버립니다. 마음에 들었는지 나올 생각을 하지 않는군요.

실패 -엄청나게 아늑해 보였는지 고양이는 당신의 품을 떠나 아주 작은 상자안으로 들어가 버립니다. 비집고 들어가지만 폭, 하고 작은 상자는 터져버립니다. 결국 고양이는 다른 큰 상자안으로 들어가 버립니다.

상자안의 고양이를 나오게 하고 싶다면...고양이에게 부탁해봅시다.

※여기선 KPC의 지능판정입니다. 성공시 PC가 하는 말을 알아듣고 순순히 나와줍니다. 실패 시 상자바닥을 긁으며 골골거립니다.

그렇게 암시장을 빠져나오면... 음습한 골목의 풍경이 잘 들어옵니다. 다들 어딘지 모를 이상한 물건을 팔고. 또 정신이 날아간 듯, 골목에 널부러진 사람. 그리고 굴러다니는 살덩이... ...?

그렇습니다. 살덩이가 뭉쳐있는 작은 생물. 그것은 골목의 주인입니다. 비록 살덩이지만 귀가 크고 꼬리가 길고 짹짹 소리를 내는... [SAN 0/3]

[KPC 정신력 판정]

성공- 돌아다니는 쥐?를 보고 고양이는 PC의 품에 양전히 있습니다. 하지만 시선은 확확 생쥐를 따라다닙니다. 유난히 많은 쥐?가 같은 길을 따라 우다다 달려갑니다.

실패- 당신품에서 우다다 튀어올라 쥐?가 있는 쪽으로 달려듭니다. 솜방망이로 툭툭치고 쥐를 따라 더욱 어두운 골목으로 들어가버립니다!

고양이를 잡기 위해 더욱 어두운 골목으로 들어가면 더 이상 사람의 모습이 아닌 기이한 살덩이들이 축축한 벽에 한 몸 처럼 붙어있습니다. [SAN0/1]

작은 살덩이를 쫓는 고양이의 시선을 돌리기 위해서 PC는...

[행운 판정]

성공- 이런 우연이! 잘 포장되어있는 캣닢 막대를 발견합니다!

실패- 바닥에 자라난 강아지풀을 발견합니다.

KP-둘중 어느 것이 걸려도 그 물건으로 유혹한다면 KPC는 PC쪽으로 돌아옵니다.
본능에 따라 장난감을 따라다닙니다. 잠시 동안 놀아주는 것도 좋겠군요!

+캣닢 막대를 얻게 된다면 KPC는 정신을 못차리고 달려듭니다. PC에게 귀여운 모습을 보이겠군요!

고양이랑 놀아주다 주변을 둘러보면. 주변이 어둑어둑합니다. 해가 지고 있는 걸까요?
조명도 없는 어두운 골목은 인기척하나 없는 음산한 분위기 입니다. 그나저나... PC!
돌아가는 길은 알고 있나요?

주변을 둘러보아도 이 골목으로 들어왔던 길이 어느쪽인지 모르겠습니다. 어두워서
일까요? 복잡한 길밖엔 보이지 않습니다.

그렇게 어둠속에서 길을 잃고 헤매고 있으면... 저 멀리 어둠속에서 반짝이는 한 쌍의 눈을
발견합니다.

가까이 다가간다면 그 눈을 점점 많아져 셀 수 없을 정도로 많아집니다.
수많은 눈을 목격한 PC-

CHAPTER 3 [수배범 추격?]

<https://youtu.be/4oLUBmAUvY8> -꾸러기 표정

길을 잃은 PC와 KPC. 하지만 이 골목의 진정한 주인은 생쥐도 불량배도 아닙니다.

수 많은 눈은 당신에게 조금씩 다가옵니다. 그나마 밝은 쪽으로 나오면 어둠속에서 반짝이고 있던 눈의 정체를 알게됩니다.

꼬리를 치켜들고, 서로의 꼬리를 얹고 당당히 걸어나오는 고양이 무리. 그럴습니다. 골목의 끝에서 당신은 고양이 무리를 마주합니다. [이성+1]

고양이 무리는 당신의 KPC, 고양이로 변한 KPC에게 다가와 요리조리 살펴봅니다.

[KPC 행운 판정]

성공- 고양이무리는 KPC를 자신에 무리에 끼워주는 것 같습니다. 한동안 이 골목을 돌아다녀서 그럴까요? 같은 냄새가 나나 봅니다.

실패- 고양이 무리의 두목처럼 보이는 얼룩고양이가 KPC에게 다가옵니다. 그리곤 숨방망이로 머리를 톡톡 치더니 털이 부숭. 부픍니다.

KP- 경계하는 고양이 무리에게 PC는 가지고 있는 장난감으로 친근감을 표할 수 있습니다. 이럴경우 PC [행운 판정]

고양이 무리가 PC 또는 KPC를 무리로 인정한다면 그들은 골목을 나가는 길로 안내해줍니다.

어느정도 고양이 무리와 놀아주고나면 서로를 바라보며 한 번 씩 "냥냥"하고 읊니다. 그러곤 골목의 깊은 곳으로 이동하는군요. 끝에 있던 고양이는 당신을 보며 따라오라는 듯 길게 울고는 무리를 따라 이동합니다.

고양이 무리를 따라 한참을 이동하면. 어느 새 해가 저있고 밝은 가로등이 즐비한 길로 데려다줍니다. 가로등 바로아래 노란 등을 등지고 서 있는... 하얀코트가!
수배범은 박수를 치며 당신에게 다가옵니다.

"이야~ 엄청나게 대단하십니다. 길고양이에게 그렇게 호감을 받다니. 혹시 집사로 임명되신 겁니까??"

가벼운 어조로 킬킬거리며. 도망칩니다!

어?

당신이 가로등 쪽으로 빠르게 이동해 수배범을 찾아보면 조명과 사람이 많은 광장쪽으로 달려가고 있습니다.

어쩌죠? 쫓아갈까요?! **쫓아가지 않는다. [1. BAD ENDING]**

별 수가 있나요. 저 사람이 엄청나게 수상한데! 결국 PC와 고양이는 수배범을 쫓기로 했습니다! 수배범은 우다다! 빠른 속도로 달리며 골목으로 빠르게 꺾어 들어갔습니다.

[수배범-민첩 50]

※PC 또는 KPC가 선두로 나섭니다. 선두로 나선 탐사자만 총 3번의 민첩대항을 합니다. 2번의 실패를 하게 되면 수배범을 놓치게됩니다. 하지만 KPC의 도약을 사용하면 높은 곳에서 수배범을 금방 찾을 수 있습니다. 여러번 시도 끝에 민첩대항 2번이상 성공하면 수배범을 잡습니다.

수배범이 빠르게 도망치고 있습니다. 뭐라도 하기전에 골목에 늘어져있던 쓰레기통을 앞어버리고는 더욱 빠르게 도망칩니다!

1. [민첩 대항]

성공: 민첩한 몸놀림으로 바닥에 널려있는 쓰레기를 피해 수배범의 뒤를 쫓습니다!

실패: 아아..이런 결국 널려있는 쓰레기에 다리가 걸려 우당탕 넘어지고 맙니다.
수배범과의 거리는 더욱 멀어졌습니다.

수배범은 달려가다가 자전거를 탄 행인과 정면으로 마주치고 맙니다. 아슬하게 자전거를 피하고는 다시 도망가는군요!

2. [민첩 대항]

성공: 아슬하게 자전거를 피하는데 성공했습니다. 하마터면 큰 사고가 날 뻔했군요!

실패: 너무나 갑작스러운 충돌이었습니다! 하지만 가볍게 부딪힌 것 말고는 큰 상처는 없는 것 같습니다. 다만 수배범이 더욱 멀어져 잘 보이지 않습니다!

마지막 발악이라도 하는 듯 수배범은 인파가 많은 광장으로 돌진합니다. 저곳에서 수배범을 잡는건 어려운 일입니다!

3. [민첩 대항]

성공: 수배범이 인파속으로 들어가기 직전!! 빠른 발로 겨우 상대를 따라잡는데 성공했습니다!

실패: 인파속으로 들어가는 수배범을 잡지 못했습니다. 복직이는 인파를 헤치고 잡는 수 밖에는 없을것 같습니다.

사람이 많은 인파속으로 들어간 수배범을 잡는데 성공했습니다. 가까이 있으니 특이한 향이 코를 찌릅니다. 달달한 냄새 같기도 한 것이 맛있는 음식 냄새 같기도하고.. 베이비 파우더 냄새 같은... 좋은 향 입니다.

PC와 KPC [정신력 판정]

*정신력 판정에 둘다 실패하면 **[2.NORMAN ENDING]**

아찔한 향에 정신을 놓아버릴 것 같았지만...겨우 정신을 다잡고 인파속에서 수배범을 끌어왔습니다. 인적이 드문 골목에 와서야 도망치는걸 포기했는지 숨을 몰아쉬는군요.

"이야~ 정말 발이 빠르신군요...! 그나저나.. 저는 왜?..."

여기서 PC는 질문을 할 수 있습니다. 모든 질문이 끝나면 **[3.HAPPY ENDING]**

1. 당신은 누구인가.

"보시다시피.. 아주 평범한 수배범입니다! 옷에 향수를 뿌렸더니...사람이나 동물이 쫓아와서는..."

※미고가 만든 사람에게 호의적인 향수입니다. 쉽게 실험체를 유인하기 위해 사용하고 있습니다. 만약 심리학 판정을 성공한다면 거짓말을 하고 있다는걸 알 수 있습니다.

2. 골목은 어떻게 된 것인가

"고양이가 가장 많은 곳은 역시 골목길 아니겠습니까?? 사건사고도 제일 많이 일어나지요!"

3. 저 고양이는 KPC or 사람인가.

"설마... 고양이를 사람이라고 생각하시는 건가요....??" 의심스러운 얼굴로 당신을 바라보지만 "그것이 사실이면 저주에 걸리게 아닐까요?" 라며 가볍게 말합니다.

4. 원래대로 되돌리려면 어떻게 해야하는가

"저주에 걸린 인물을 원래대로 되돌리려면 오래전부터 전설처럼 내려오는 주문이 있죠! 바로 진심을 담은 뽀뽀 또는 포옹...이라고 말하고 싶지만 그건 이전에 이미 써버려서..." 장난스럽게 말하고 있지만 나름 진지한 얼굴입니다.

"고양이 모습도 좋지만 인간이 아니면 곤란해!~ 하고 캣닢을 쥐보면 어떨까요?"

5. 왜 고양이으로 바꾼 것 인가.

"고양이 같던 사람이 정말 고양이가 된다면 맞는 몸으로 돌아간게 아닐까요? ...허허 이건 제 생각이지만!" 수배범은 웃으며 머리를 긁적이고 있습니다.

더 이상 물어볼 것이 없어진 분위기를 느낀 수배범은 말합니다. "...이거 오해인 것 같은데..
그냥 절 풀어주시는게 어떨지...?" 그렇게 말하며 슬금슬금 거리를 둡니다. 멀어지는
수배범을 잡으려 하기도 전에 이미 **10m**정도 떨어져서는 눈을 또 몇번 깜박이더니... 완전히
모습을 감추었습니다.

이게 가능한 일인가요?? 그나저나 정말 **KPC**가 맞다면 당장 원래대로 되돌려야합니다!

*캣닢이 없다면 수배범이 도망간 자리에 떨어져있다고 묘사해주세요!

https://youtu.be/tdVW_VW15XI -空腹も生きていればこそ

[1. BAD ENDING]

역시 KPC가 고양이로 변했다니... 믿을 수 없는 일 입니다. 원지 모를 이상한 일에 휘말리기 전에 당신은 이번 일에서 손을 떼기로 했습니다. 이름 모를 고양이를 데리고 집으로... 진정한 주인을 찾길 바라는 마음으로... 고양이는 당신을 바라봅니다. 그 눈은 당신이 알고 있는 KPC와 비슷한 눈입니다. 당신은... 돌아오지 않는 KPC를 기다립니다.

KPC-생환? PC-생환

일주일 동안 KPC의 모습은 고양이로 고정됩니다.

[2.NORMAI ENDING]

아찔한 향기에 그만 정신을 잃고 맙니다. 기분 좋은 향기에 어라? 하고 눈을 뜨면 익숙한 천장입니다. 그래.. 전부 꿈인가? 하고 일어나면 바로 옆에 복슬한 무언가가 새근새근 자고 있습니다. 자세히보니 방금 전까지 함께있던 고양이입니다! 고양이 꼬리엔 종이가 붙어있습니다.

[저주를 푸는 주문은 네가 사람이 아니면 안돼. 를 외치며 캣닢을 줘 보자.]

그렇게 오늘 하루도 평화롭게 흘러갑니다. KPC가 보이지 않는 것만 빼고 말이죠.

KPC-생환? PC-생환

돌아와 달라는 마음으로 캣닢을 주면 펑! 하고 몽롱한 상태의 KPC를 마주합니다. 그리고 행복하게 살았습니다~

[3.HAPPY ENDING]

사라진 수배범을 바라보며 마음을 정합니다. 고양이에게 당신은 원래대로 되돌아오길 바라는 마음을 가지고 캣냥을 들고 주문을 실행합니다.

그리고 눈을 깜박. 하면... 당신의 앞에 캣냥으로 무너진 **KPC**가 보입니다! 헛!
그런데 이럴수가 **KPC**의 머리와 엉덩이엔.. 고양이 귀와 꼬리가 달려있습니다! 주문은 완벽했을텐데?!

혼란스런 하루가 가고 있습니다.

KPC,PC- 생환

(1D3×10)분 동안 **KPC**의 머리와 엉덩이엔 귀와 꼬리가 달려있습니다. 생각이나 기분이 금방금방 들통나는 성가신 귀와 꼬리입니다!

후기

- 피드백은 언제나 폼(<https://forms.gle/fvaV3mfKSrjPoTZc7>)으로 받습니다.
- 오타 및 BGM 추천은 매우 환영합니다.

강아지 다음엔 당연히 고양이 아니겠습니까. 후속 비슷한 느낌이지만 고양이 본능 우당탕을 써보고 싶었습니다.