**최종 수정** – 2016년 9월 25일 4시

던전 타이쿤(가제)

판타지 경영 시뮬레이션

김미수 | 게임기획서 | 2016 January 31

목차

[1. 설정 5](#_Toc67493778)

[1.1 세계관 5](#_Toc67493779)

[1.1.A 신 5](#_Toc67493780)

[1.1.B 마법 6](#_Toc67493781)

[1.1.C 던전 7](#_Toc67493782)

[1.2 왕국 9](#_Toc67493783)

[1.2.A 정치 9](#_Toc67493784)

[1.2.B 역사 9](#_Toc67493785)

[1.2.C 사회 10](#_Toc67493786)

[1.2.D 종족 10](#_Toc67493787)

[1.3 등장인물 13](#_Toc67493788)

[1.3.A 주인공 13](#_Toc67493789)

[1.3.B 일선 모험가 14](#_Toc67493790)

[1.3.C 경쟁기업 24](#_Toc67493791)

[1.3.D 기타 27](#_Toc67493792)

[2. 구성 29](#_Toc67493793)

[2.1.A 전달 방식 29](#_Toc67493794)

[2.1.B 메인 스토리 - 일직선 진행 29](#_Toc67493795)

[2.1.C 서브 스토리 - 모험가 선택에 따라 30](#_Toc67493796)

[3. 줄거리 32](#_Toc67493797)

[3.1 메인 스토리 32](#_Toc67493798)

[3.1.A 배경 스토리 32](#_Toc67493799)

[3.1.B 프롤로그 32](#_Toc67493800)

[3.1.C 스테이지1 32](#_Toc67493801)

[3.1.D 스테이지2 33](#_Toc67493802)

[3.1.E 스테이지3 34](#_Toc67493803)

[3.1.F 스테이지4 34](#_Toc67493804)

[3.1.G 스테이지5 35](#_Toc67493805)

[3.1.H 스테이지6 35](#_Toc67493806)

[3.1.I 스테이지7 36](#_Toc67493807)

[3.1.J 스테이지8 36](#_Toc67493808)

[3.1.K 엔딩 36](#_Toc67493809)

[3.2 캐릭터 스토리 37](#_Toc67493810)

[3.2.A 카트린 37](#_Toc67493811)

[3.2.B 막시밀리안 38](#_Toc67493812)

[3.2.C 아이리스 38](#_Toc67493813)

[3.2.D 존 38](#_Toc67493814)

[3.2.E 에밀 39](#_Toc67493815)

[3.2.F 하나 40](#_Toc67493816)

[3.2.G 뮈라 40](#_Toc67493817)

[3.2.H 장연화 41](#_Toc67493818)

[3.2.I 왈멍멍 41](#_Toc67493819)

[3.2.J 냥냐리우스 42](#_Toc67493820)

[4. 대본 43](#_Toc67493821)

[4.1 작성 원칙 43](#_Toc67493822)

[4.2 메인 스토리 44](#_Toc67493823)

[4.2.A 프롤로그 44](#_Toc67493824)

[4.2.B 스테이지1 45](#_Toc67493825)

[4.2.C 스테이지2 53](#_Toc67493826)

[4.2.D 스테이지3 54](#_Toc67493827)

[4.3 캐릭터 스토리 55](#_Toc67493828)

[4.3.A 컷신 출력 시점 55](#_Toc67493829)

[4.3.B 카트린 56](#_Toc67493830)

[4.3.C 막시밀리안 58](#_Toc67493831)

[4.3.D 아이리스 78](#_Toc67493832)

[4.3.E 존 127](#_Toc67493833)

[4.3.F 에밀 130](#_Toc67493834)

[4.3.G 하나 132](#_Toc67493835)

[4.3.H 뮈라 170](#_Toc67493836)

[4.3.I 장연화 198](#_Toc67493837)

[4.3.J 왈멍멍 249](#_Toc67493838)

[4.3.K 냥냐리우스 286](#_Toc67493839)

# 설정

## 세계관

배금주의가 만연한 판타지 세계의 입헌군주제 왕국. 곳곳에서 던전이 새로 발견되곤 하며, 이 세계에서 던전은 서부개척 시대의 금광처럼 대박을 칠 수 있는 중요 사업. 던전에서 몬스터를 사냥해서 나온 아이템은 돈이 된다. 그 덕에 던전은 돈 벌러 온 사람들, 관광하러 온 사람들로 바글바글하다. 그리고 그들을 상대로 장사하는 잡상인들도.

세계관에서 통용되는 미디어는 현대 세계와 유사하다. 마법의 힘으로 구동되는 TV, 라디오, 인터넷, 신문 등등. 던전 공략은 모두의 관심사. 미디어는 던전 일선에서 활약하는 모험가들의 근황, 가십거리 등을 다룬다. 잘 나가는 회사는 홍보를 위해 던전에서 실력이 좋은 사람들을 후원한다.

### 신

각 영역을 관장하는 신들과 신도들이 있다. 신이 직접 모습을 드러내거나 하는 일은 없다. 신화적인 존재.

#### 부의 신 르네

가장 신도가 많고 영향력이 큰 신이다. 르네의 신전은 모든 던전에 있으며, 모험가들은 몬스터 사냥에서 얻은 부상을 치유하기 위해 르네의 신전을 찾는다. 기도하고, 사제에게 치유를 받는다. 단, 부의 신은 치료해준 만큼 대가를 확실하게 받는다.(현금 선호)

#### 마법의 신 마티아스

마법의 신은 마티아스라고 알려져 있다. 다른 신들과 달리 마티아스의 존재는 마법학자들에 의해서 이미 증명되었다. 신적인 존재의 간섭 없이는 현재의 마력상태가 성립하지 않는다고들 한다.

#### 신이 되는 방법

알려져 있지 않은 사실이지만, 신마다의 조건, 정의가 있다. 해당 조건을 충족하면 피선택자의 의지와는 관계없이 신격을 수여받는다.

### 마법

#### 메커니즘

마법은 현실세계에서의 컴퓨터와 유사하게 작동한다. 마법사가 마나(전력)를 지팡이(컴퓨터)에 주입하면 지팡이 속 마법회로(CPU)에 마나가 돌고, 마법회로는 마법사가 작성한 마법식(프로그램 코드)을 수행한다.

마법식은 굉장히 복잡하기 때문에 많은 마법사들이 자신에게 필요한 마법식들을 미리 작성해놓고 필요할 때마다 꺼내서 쓴다. 굳이 직접 작성할 필요도 없다. 여러 회사에서 범용성 높은 주문들(파이어볼 등의)을 팔고 있다. 그렇지만 본인에게, 혹은 상황에 딱 맞는 마법이 필요하면 직접 작성해야 한다.

#### 마법장치

마법사가 아닌 보통 사람도 마법을 사용할 수 있게 해주는 장치. 이 세계에 많은 편리함을 가져다주고 있다. TV, 전화 등 복잡한 기계는 모두 마법장치.

마찬가지로 마나와 마법회로, 마법식에 의해 작동하지만 사용자가 일반인이기에 세부적인 차이가 있다. 우선 지팡이와 달리 미리 입력된 마법식만 실행 가능하다. 동력원인 마나를 사람이 아닌 마력석에게서 제공받는다. 식에 필요한 만큼의 마나를 회로에 직접 주입하는 건 숙련도, 마력 적성, 마법학 지식을 요구하는 일이지만 마력석은 정해진 출력을 내뿜을 뿐이기에 누구나 사용할 수 있다.

#### 개인차이

마나는 사람마다 내재된, 그리고 주변 환경에서 끌어올 수 있는 양이 다르다. 마나가 많으면 배터리가 많은 것과 마찬가지, 더 크고 강력한 마법을 사용하거나 마법을 더 많이 쓸 수 있다.

타고난 마나가 적어도 어느정도 보완 수단은 있다. 공들여 최적화한 마나 효율이 높은 주문을 꼭 필요할 때에만 사용하면 된다. 작중에서 마나의 양이 부족한 하나가 이런 방법을 사용한다.

반대로 아이리스는 마력이 남아돌고 마법식을 즉석에서 만들어낼 수 있는(최적화를 거치지 않아서 효율은 좀 떨어지지만) 천재여서 제약없이 마음대로 사용한다.

### 던전

#### 몬스터 사냥

던전에는 몬스터가 있으며 몬스터는 사람들이 사냥해도 계속 생겨난다. 대부분의 사람들은 그냥 그런 거겠지 하지만 던전 밖의 일반적인 생물과는 확실히 다르다. 게다가 사람들에게 필요한 골드와 아이템을 소지하고 있다. 이 얼마나 편리하고 돈이 되는 생물인지. 그래서 던전은 항상 몬스터를 사냥하는 모험가들로 문전성시다.

#### 부산물

던전과 모험가는 선망의 대상. 그들을 구경하러 온 관광객들도 많다. 운이 좋으면 스타 모험가를 만나서 사인을 받을 수도 있다.

모험가와 관광객. 돈 있는 사람들이 많이 오간다는 말은 상권이 형성된다는 말이다. 치유, 식사, 숙박, 장비, 빨래, 택배, 오락 등 다양한 서비스를 제공하는 상점들이 던전 곳곳에 들어서 있다. 매우 장래성 있는 사업이다.

#### 미공략 지역

가게를 세우고 관광을 한다는 건 이미 공략이 끝난 안전지대의 이야기. 아직 사람에게 정복되지 않은 미공략 지역에는 해당되지 않는다. 최고의 모험가들만이 미공략지역에 도전할 수 있다. 특히 던전에는 일반 몬스터와는 차원이 다른 단일 개체, 보스 몬스터가 있다. 한 던전에 최대 3명 수문장, 중간보스, 최종보스까지 존재할 수 있으며 쓰러뜨리면 귀중한 아이템을 획득할 수 있다. 보스 몬스터가 기거하는 보스 지역에는 결계가 있어 1번에 1명의 모험가만 도전할 수 있다. 이 보스 몬스터를 누가 쓰러뜨리는지가 초유의 관심사이다. 공략한다면 신문 1면과 검색어 1위는 따놓은 당상. 그 막대한 판촉효과를 노리고 각종 기업들이 모험가와 후원 계약을 맺어 보스지역 공략을 목표로 달리고 있다.

## 왕국

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 아델란드 |
| 대륙 | 솔라리아 |
| 주요 도시 | 헤베 |
| 정치 체제 | 입헌군주제 |
| 주요 구성원 | 인간, 엘프, 드워프, 오크, 멍멍이, 야옹이 |

### 정치

아델란드에는 인간 혈통의 왕가가 있으며 왕족이 정치에도 관여할 수 있지만 의회의 견제 때문에 전권을 휘두르진 못한다.

솔라리아 대륙 내에선 패권국이다. 주변에 엘프, 드워프의 국가가 있지만 아델란드의 눈치를 보고 있으며 경제적 이유로 이민도 많이 오고 있다.

### 역사

인간 중심의 정복국가이다. 인간들만의 국가로 시작했지만 정복사업을 펼치면서 다른 종족들도 흡수하게 되었다. 잠깐 존재했던 멍멍이와 야옹이의 독립국가를 순식간에 집어 삼켰다. 엘프와 드워프는 완전히 합병당하진 않았지만 많은 국토를 빼앗겼다. 이런 역사적 배경과 왕가의 출신 때문에 인간 중심의 국가로 남아있다.

합병당한 멍멍이와 야옹이간의 과잉 충성경쟁이 펼쳐진 적이 있다. 인간과의 힘의 격차가 너무 나자 독립을 포기, 그냥 잘 보이기로 한 것이다. 인간의 가장 친한 친구라느니 하는 식으로 애완동물이었던 조상의 이미지를 활용한 광고를 경쟁적으로 내보내다가, 애드벌룬을 띄웠을 때 문제가 생겼다. 하필이면 나란히, 거의 동시에 띄운데다가 시비가 붙어서 애드벌룬으로 연싸움까지 해버렸다. 결국 줄이 엉켜서 추락, 그게 화재로 번져서 헤베의 3분의 1이 타버렸다. 덕분에 나란히 사고뭉치 이미지가 붙어서 지금처럼 나란히 멸시받게 되었고, 서로가 서로의 탓을 하면서 두 종족의 사이가 극도로 나빠졌다.

### 사회

매년 모험가 토너먼트를 개최한다. 모험가들끼리 1:1 대결을 하는 대회로 왕국 내 모든 사람들이 지켜보는 스포츠이자 이 대회에서의 우승은 모험가들 사이에서 최고의 영예로 여겨진다.

교육열이 높아 대학교도 많고 대학졸업자도 많지만 취직난이 심각하다.

### 종족

6개 주요 종족을 꼽을 수 있다. 인간, 엘프, 드워프, 오크, 멍멍이, 야옹이 그 중에서도 인간의 인구수가 압도적으로 높다. 법적으로 모든 종족의 평등을 보장받으나 실제 대우는 그렇지 않다. 다수이자 역사적 주인인 인간이 여러모로 좋은 대우를 받는다. 엘프와 드워프는 딱히 나쁜 대우는 받지 않지만 주류인 인간들에게서 이해하기 힘들다는 말을 자주 듣는다. 오크는 고된 육체노동에 종사하고 있어서 인식이 좋지만은 않다. 멍멍이와 야옹이는 공공연한 최하층이다.

#### 인간

왕국 내에서 가장 다수이다. 50% 이상의 비중을 차지한다. 외모, 특성은 현실의 인간과 같고 선호도는 평균값을 가진다. 주로 왕국 내의 농업생산성이 좋은 평야 지역에 살고 있으며 초반 스테이지에서 비율이 높다.

#### 엘프

건국 전부터 왕국 곳곳에 살고 있던 종족으로 고도로 발달한 문명. 외모는 귀가 크고 아름답다. 높은 소득수준을 가지고 있어 꽤 대접받는 종족이다. 단 고소득층이라 출산율이 낮아 인구 수가 적으며, 마력이 풍부한 숲 속에서 엘프끼리 모여 사는 것을 선호하지만 현실적인 문제로 그렇게 사는 엘프는 적다. 귀족적인 성향을 가지고 있어 포장마차 등의 서민적인 가게에 대한 선호도가 낮다. 대부분의 스테이지에서 조금씩 등장한다.

선천적으로 마나를 많이 품기 때문에 마법사 적성이 높다.

#### 드워프

역시 건국 전부터 왕국 곳곳의 광맥에 도시를 이루고 살던 종족이다. 외모는 땅딸막하지만 어깨가 단단하게 벌어져 있고 수염을 길게 기른 게 특징이다. 문명도 발달해있고 높은 소득수준을 가지고 있지만 Geek 기질이 강하고 고집이 세서 엘프만큼 이미지가 좋진 않다.(외모적 요인도 있음) 주요 산업, 거주지가 인간과 겹치지 않아 가장 우호적인 관계를 가지고 있다.

#### 오크

왕국의 정복사업에 의해 편입되었으며 역사가 매우 짧은 종족이다. 초록피부와 키가 크고(2m가량) 골격과 송곳니가 굵다. 자본주의에 익숙치 않아 사기도 많이 당하고 무시당하는 일이 잦지만 의리도 있고 정직한 편. 왕국 내에서는 하류층을 형성하고 있다. 주로 목적에 충실한 상품을 선호한다. 엘프와는 반대되는 성향.

#### 멍멍이

왕국 내 최약소 종족. 개 수인이다. 다른 종족은 동족이 주류인 인접 국가에서 보호를 받는데 멍멍이는 그들만의 독립국이 없다. 집시처럼 무리지어 떠돌아다니며 공동체 주의가 강하다. 행상인 등의 무역업에 종사하는 인구가 많아서 조합을 만들어서 서로의 권익을 보호하고 있다.

야옹이를 싫어한다. 싫어할 이유도 많다. 성향도 다르다. 비슷한 것들끼리 묘한 라이벌 의식이 있다. 그리고 종교의 뿌리가 같지만 분파가 달라 서로를 이단 취급한다. 마지막으로 애드벌룬으로 장난질치다가 불질렀던 게 결정적인 계기.

하지만 동물의 본능, 민첩한 몸, 선천적으로 적은 마력량, 특정 치킨 브랜드에 대한 비정상적인 선호 등 공통점도 많다.

동물이 좋아할만한 상품(주로 음식, 특히 고기)들을 좋아하며 서민적인 가게를 좋아한다.

게임 내 세계관에서는 집시처럼 다른 종족들에게 배척 받으며 아델란드 내에서 우호적인 여론을 형성하여 조그만 자치구역이라도 얻어보려 노력 중이다.

선천적으로 마나를 적게 머금고 태어난다.

#### 야옹이

왕국 내 최약소 종족. 고양이 수인이다. 다른 종족은 동족이 주류인 인접 국가에서 보호를 받는데 야옹이는 그들만의 독립국이 없다. 유태인처럼 주로 동족끼리 교류하며 도시 한 켠에 야옹이들만 사는 동네를 만들어서 모여 산다.

멍멍이를 깔보고 있다. 경멸의 이유도 많다. 성향도 다르다. 비슷한 것들끼리 묘한 라이벌 의식이 있다. 그리고 종교의 뿌리가 같지만 분파가 달라 서로를 이단 취급한다. 마지막으로 애드벌룬으로 장난질치다가 불질렀던 게 결정적인 계기.

하지만 동물의 본능, 민첩한 몸, 선천적으로 적은 마력량, 특정 치킨 브랜드에 대한 비정상적인 선호 등 공통점도 많다.

동물이 좋아할만한 상품들을 좋아하며 그 중에서도 귀족적인 걸 좋아한다.

왕국 내에서 멸시받는 종족이지만 집시 같은 위치의 멍멍이와 다르게 유태인처럼 부유층을 형성하고 있다. 멍멍이와 마찬가지로 아델란드 내에서 우호적인 여론을 형성하여 자치구역을 얻으려고 노력 중.

선천적으로 마나를 적게 머금고 태어난다.

## 등장인물

### 주인공

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **주인공(이름은 플레이어가 입력)** | | |
|  | 연령 | 20대 중반(정확히 나올 필요 X) |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 백수 |
| 얼굴 | 좀 생각없는 인상이거나(한량스러운) 얼굴이 직접 안 나오거나.  주인공을 이용해서 재미를 주려면 나오는 게 좋음. |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 생각이 얕음(게임 시작시). 기분파. 근자감(플레이어에게 불쾌감을 줄 정도는 X, 웃고 넘길 수 있는 정도). 긍정적. |
| 시나리오상 설정 | 나름 4년제 대학(명문은 아님) 졸업했는데 나와보니 백수. 자신감은 넘치는데 면접은 다 떨어짐. 왜 자신이 떨어졌는지 도무지 이해를 못함.  그냥 요즘 창업 많이 하던데, XX형도 창업해서 떼돈 벌었다던데… 그래 취업이 안되면 창업이야! 라며 창업을 결심. |

### 일선 모험가

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **카트린** | | |
|  | 연령 | 20대 중반, 주인공보다 1살 아래 |
| 성별 | 여 |
| 직업 | 모험가, 공주 |
| 얼굴 |  |
| 머리 | 어깨까지 내려오는 붉은 끼 도는 긴 머리 |
| 복장 | 퀴레시어 |
| 성격 | 책임감 있음. 감정을 잘 억누름. |
| 시나리오상 설정 | 인근 소왕국의 공주. 대국과의 전쟁을 지휘해서 승리했지만 용병을 너무 많이 고용했기 때문에 나라가 빚더미에 앉음. 도산 위기의 나라를 구하기 위해서 상업이 매우 활성화된 아델란드(게임의 배경)으로 와서 모험가 일을 시작함.  왕녀로서의 본인의 위치를 잘 알고 있고 주위에서 주는 압박도 큼. 때문에 매사에 신중하고 감정을 억제하고 있음. 주인공이 반대로 좀 기분파라서 이야기 진행에 따라 주인공을 좀 편하게 대하게 됨.  모험가 경험은 아직 적다. 이 부분이 게임 내에서 반영되어 초반엔 약하지만 후반으로 갈수록 강해지는 고유능력(크리 데미지 증가)를 가지고 있음. |
| 메모 | 제2 주인공에 가까운 여자 캐릭터. |
| **막시밀리안** | | |
|  | 연령 | 20대 후반(주인공 +5살쯤) |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가, 화염마법사 |
| 얼굴 | 귀가 크고 피부색이 어두운 다크엘프. 가벼워 보이는 인상. |
| 머리 |  |
| 복장 | 좀 풀어헤친 상의 |
| 성격 | 겉멋이 있고 관심 받는 걸 좋아함. 쇼맨십과 팬 서비스(관리)가 좋음. |
| 시나리오상 설정 | 유명하다 못해 연예인에 가까운 모험가. 유명세가 대단해서 자국을 넘어 대륙에서 유명할 정도.  쇼맨십이 좋고 그래서인지 마법도 효율보단 겉멋에 치중한 것들을 많이 사용함. 겉멋을 부리기 위해 자기가 개발한 마법도 많고 세레모니용 마법까지 있음. 엘프라서 마력 양이 많음. 쓸데없는 짓을 해도 큰 타격이 없는 건 이것 때문.  청소년기 남자들이 우리형이라고까지 부르면서 굉장히 좋아함. 본인은 여자 팬이 많으면 하는데 대부분은 청소년기 남자들임. 팬 서비스가 굉장히 좋고 뺀질뺀질한 관종 이미지와 달리 나름 노력파. |
| 메모 | 호날두 모티브. 개그 캐릭터. 셀레브리티 컨셉. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **아이리스** | | |
|  | 연령 | 20대 초반 |
| 성별 | 여 |
| 직업 | 모험가, 냉기마법사 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 | 현대적인 느낌의 가벼운 복장. 포션과 도구를 넣은 숄더백 착용. |
| 성격 | 차분하고 이성적. 좋아하는 것에 잘 몰입. 평소에 느긋해보이지만 본업 할 때는 진지해짐. |
| 시나리오상 설정 | 명문 마법대학인 에린 마법학교를 수석으로 졸업한 천재. 마법을 즉석에서 새로 만들 정도로 마력량이 매우 많음. 던전의 기원이 뭔지, 매커니즘과 동력원이 뭔지를 아는게 목적이라 재학생 시절부터 던전 공략을 해왔고 경험이 많음.  마법에는 능통하지만 운동신경이 좋지 못함. 초기체력을 낮게 설정할 예정.  좋아하는 일에 잘 몰두함. 마법을 사용하는데 필요한 마법장치에 관심이 많은 컴돌이 같은 면이 있음. |
| 메모 | 상대적으로 무난한(정석적인) 여자 캐릭터. 주인공에게 호의적. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **에밀** | | |
|  | 연령 | 20대 초반(가장 어림) |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가, 전사. |
| 얼굴 | 좀 앳된 외모 |
| 머리 | 주인공다운 짧고 삐쭉삐쭉 튀어나온 머리 |
| 복장 | 주인공(전사)다운 복장. |
| 성격 | 진지하고 지기 싫어함. 앳되 보이는 외모와 어린 나이에 콤플렉스. 성실. |
| 시나리오상 설정 | 어릴 때부터 던전 모험가를 꿈꿔왔고 누구보다 노력하는 모험가. 그래서 프라이드가 높고 진지하지만 어린 나이에 콤플렉스가 있음.  던전 공략에 있어서 한없이 진지하고 끈기있지만 너무 진지해서 가끔씩 웃음거리가 되곤 함. |
| 메모 | 정석적인 주인공 타입 남자 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **하나** | | |
|  | 연령 | 20대 중반(주인공이랑 동갑) |
| 성별 | 여 |
| 직업 | 모험가, 마법사. |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 | 아이돌다운 화려하고 다소 발랄한 복장. |
| 성격 | 츤데레 |
| 시나리오상 설정 | 모험가보다는 아이돌 이미지가 더 강한 모험가. 음반도 내고 멍멍이 홍보 행사도 뛰고 모험가로서의 실력은 있다. 조부모 대에 멍멍이 피가 섞인 혼혈이라 멍멍이쪽 홍보대사 일을 하는 중.  아이리스와 같은 학교 출신으로 열등감을 가지고 있다. 멍멍이쪽 혼혈이라 마력양이 남들보다 적고 마법식 작성도 워낙 아이리스가 잘하기 때문에 열등감을 느끼는 중. 아이돌 이미지가 강해서 거품 아니냐, 아이리스 하위호환 아니냐 하는 여론이 있어서 스트레스를 받고 있다.  혼혈이라 마력양은 적은 대신에 민첩해서 마법과 체술을 혼합해서 싸움. |
| 메모 | 특정 계층을 위한 캐릭터. 동갑이지만 주인공보다 연하 같은 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **존** | | |
|  | 연령 | 30대 초반 |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가 |
| 얼굴 | 갑옷에 가려져 있음. |
| 머리 |  |
| 복장 | 판금 갑옷 착용. |
| 성격 | 과묵 |
| 시나리오상 설정 | 항상 전신에 갑옷을 두르고 있는 모험가. 갑옷 때문에 얼굴도 제대로 보이지 않으며 갑옷을 벗은 모습을 본 사람이 없다. 성격도 과묵한 편이라 그에 대해 알려진 것이 없으며 궁금해 하는 사람이 많다. 어딘가의 왕자라거나 하는 여러 소문이 들리지만 신빙성은 그다지 없다. 갑옷을 워낙 벗지 않아서 모험가 사이에선 그와 갑옷에 대한 농담이 성행.  무기를 여러 개 가지고 다니며 전투할 때 다채롭게 활용.  존이라는 이름은 존 도에서 따와서 대충 흔하고 기억에 남지 않는 이름으로 지은 것. |
| 메모 | 서브 스토리를 진행하는 캐릭터. 자기 이야기를 조금씩 풀면서 플레이어의 호기심을 자극하는 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **장연화** | | |
|  | 연령 | 20대 후반(주인공 +2살쯤) |
| 성별 | 여 |
| 직업 | 모험가 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 | 중국식 의복 착용 |
| 성격 | 현실적, 표리부동 |
| 시나리오상 설정 | 먼 동방의 나라 초에서 온 모험가. 같은 나라 출신 모험가들의 길드장을 하고 있다. 타국 출신들이 모인 길드인데다 길드원끼리는 자기네 나라 말로 대화하고 조직적인 활동도 빈번하여 다른 사람들의 의심을 사고 있다.  평소엔 조금 멍한 표정을 하고 있지만 표리부동하고 계산적이다. 비꼬기도 잘하고 주인공에게 짖궂은 장난도 자주 침.  모험가이긴 하나 실제 목적은 실종된 사람을 찾는 것으로 길드의 목표도 이것. |
| 메모 | 서브 스토리를 진행하는 캐릭터. 주인공보다 연상인 여자 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **뮈라** | | |
|  | 연령 | 20대 중반(주인공과 동갑) |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가, 사제 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 | 차분한 사제 복장 |
| 성격 | 털털함, 게으름. |
| 시나리오상 설정 | 사제 캐릭터. 주인공은 처음 보자마자 따분한 사제라고 질색하지만 의외로 성격도 시원시원하고 주인공과 죽이 잘 맞아서 친해짐. 주인공과 같이 뭔가 하는 에피소드가 많음. 소개팅을 시켜준다던가.  털털한 건 좋지만 매사에 대충대충인 면이 있음. 성장 배경 때문에 사제가 되었을 뿐이라 신앙심도 별로 없고 사제 수련도 귀찮은 건 대충해서 치유 주문에는 능하나 어려운 공격 주문은 잘 못 씀. 그걸 육탄전으로(가지고 있는 철퇴로 때려서) 보완함.  주인공의 조언으로 근접전투 쪽의 재능을 살리기로 결정하여 근접전을 체계적으로 배우기 시작. 수련도 하고 장비도 갖추면서 일반적인 사제에서 팔라딘으로 전향함. |
| 메모 | 주인공과 동갑으로 스스럼없는 친구 같은 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **왈멍멍** | | |
|  | 연령 | 10대(동물이므로 별 의미 X) |
| 성별 |  |
| 직업 | 모험가, 석궁병 |
| 얼굴 | 멍멍이 |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 정이 많음. 단체 행동을 좋아하고 조금 동네 아저씨나 약간 모자란 동네형 같은 느낌. |
| 시나리오상 설정 | 왕국 내에서 최하층을 형성하고 있는 멍멍이 출신 모험가. 본인 키보다 더 큰 석궁과 파비스 방패를 지니고 던전을 탐험하고 있다. 동료 멍멍이 모험가들과 무리지어서 다니며 야옹이를 싫어한다.  귀여운 외견과는 반대로 게임 내에서는 걸쭉한 경상도 사투리를 종종 쓴다.  정이 많은 편으로 야옹이를 싫어하지만 냥냐리우스가 곤란할 때 눈감고 넘어가지 못하고 도와주게 되어 친한 사이가 된다. |
| 메모 | 개그 캐릭터, 냥냐리우스와 엮여서 스토리를 진행하며 동물(특히 개) 좋아하는 사람들을 위한 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **냥냐리우스** | | |
|  | 연령 | 10대(동물이므로 별 의미 X) |
| 성별 |  |
| 직업 | 모험가, 궁수 |
| 얼굴 | 야옹이 |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 까칠, 다른 사람을 잘 무시함. |
| 시나리오상 설정 | 왕국 내에서 유태인 같은 위치의 야옹이 출신. 본인 키보다 더 큰 장궁을 가지고 다니는 모험가. 활이 석궁보다 숙련되기 어려운 무기라 활부심이 있어서 석궁을 무시한다. 멍멍이를 멍청하고 시끄러운 족속이라며 무시한다.  외모는 귀여운 고양이이지만 남을(특히 멍멍이를) 깔보는 말을 자주하며 자존심이 너무 세서 조금 재수없는 타입.  게임 진행하며 곤경에 처하지만 왈멍멍에게 도움을 받아서 해결한다. 말로는 계속 무시하지만 은근히 고마워하며 친하게 잘 지내게 된다. |
| 메모 | 개그 캐릭터, 왈멍멍과 엮여서 스토리를 진행하며 동물(특히 고양이) 좋아하는 사람들을 위한 캐릭터. |

### 경쟁기업

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **주인공 동기** | | |
|  | 연령 | 20대 중반(주인공과 동갑) |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 회사원 |
| 얼굴 |  |
| 머리 | 곱슬 |
| 복장 |  |
| 성격 | 성실하고 지시를 잘 수행. |
| 시나리오상 설정 | 주인공의 동기로, 성실하게 학교 생활과 취업 준비를 하여 졸업하자마자 바로 대기업에 입사한 청년. |
| 메모 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **라이벌 모험가** | | |
|  | 연령 | 40대 초반 |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 프로다움. |
| 시나리오상 설정 |  |
| 메모 | 7,8,9 스테이지에서 라이벌 기업 편에서 일하는 모험가. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **경쟁 기업 사장** | | |
|  | 연령 | 50대 중반 |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 사장 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 |  |
| 시나리오상 설정 |  |
| 메모 | 7,8,9 스테이지에서 라이벌 기업의 대표로 나오는 캐릭터 |

### 기타

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **손님1** | | |
|  | 연령 | 20~30대 |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 루머를 좋아함. 잘 속고 귀가 얇음. 뭔가 줏어듣긴 하는데 부정확하게 기억. |
| 시나리오상 설정 | 하루하루 입에 풀칠하기 힘든 모험가. 비슷한 처지의 친구들에게 다른 모험가, 특히 일선 모험가에 대한 소문을 줏어 듣고 있다. 이런 사소한 가십거리를 좋아하고 또 잘 믿는다. 손님2와 같이 다니고 있으며 그의 얕은 정보를 신뢰한다. |
| 메모 | 세계관 내 여론이나 소문을 플레이어에게 전하기 위한 캐릭터. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **손님2** | | |
|  | 연령 | 20~30대 |
| 성별 | 남 |
| 직업 | 모험가 |
| 얼굴 |  |
| 머리 |  |
| 복장 |  |
| 성격 | 아는 척과 설명하는 걸 좋아함.(좆문가 타입) |
| 시나리오상 설정 | 게을러서 실소득은 거의 없는 모험가. 벌이가 거의 없지만 물려받은 재산이 꽤 되어 유유자적 던전을 돌아다니고 있다. 손님1과 친해서 같이 다니며 각종 얕은 정보를 섭렵하여 손님1에게 아는 척 하고 있다. 본인 실력은 없지만 다른 유명 모험가를 비판하는 걸 좋아한다. |
| 메모 | 세계관 내 여론이나 소문을 플레이어에게 전하기 위한 캐릭터. |

# 구성

### 전달 방식

* 컷신은 기본적으로 비주얼 노벨의 형식을 따른다.
* 전투 등의 동적인 연출이 필요할 때는 인게임 스프라이트를 이용하여 연출한다.  
  (디스가이아 같은 SRPG의 방식)
* 묘사는 배제, 대화 중심으로 진행한다.

### 메인 스토리 - 일직선 진행

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구조 | 내용 | 해당 스테이지 |
| 발단 | 백수 주인공이 창업을 결심 | 프롤로그, 1 |
| 전개 | 사업을 조금씩 키워나감 | 1,2,3,4,5 |
| 위기 | 중요한 경합에서 정부에 로비를 한 경쟁기업에게 승리를 도둑맞음 | 6, 7 |
| 절정 | 스테이지 6에서 선택했던 모험가와 힘을 합쳐 도둑맞은 승리를 되찾아옴 | 8 |
| 결말 | 성공한 사업가로 행복하게 오래오래 삶. 곁에 스테이지 6, 7, 8에서 함께했던 모험가가 함께함. | 엔딩 |

* 일직선 진행으로 큰 틀은 바뀌지 않는다.
* 스테이지 6, 7, 8에서 선택 모험가에 따라 일부 지문이 변경되지만 선택 모험가의 대사만 변경될 뿐, 다른 변경 사항은 없다.
* 스테이지 시작, 종료 시에 메인 스토리가 재생된다.
* 플레이어의 동기부여가 주 목적이며, 알기 쉽고 단순한 내용으로 구성한다.

### 서브 스토리 - 모험가 선택에 따라

* 플레이어는 스테이지(2, 3, 4, 5, 6)마다 후원할 모험가를 1명 선택한다.   
  플레이어가 선택한 모험가에 따라 서브(캐릭터) 스토리가 재생된다.
* 스테이지 진행 도중, 즉 메인 스토리 사이에 재생된다.
* 1개 캐릭터 스토리는 6개 에피소드(최대 7개)로 구성된다.
* 메인 스토리나 다른 캐릭터 스토리와는 독립적으로 진행된다.
* 선택한 모험가가 어떤 캐릭터인지와, 주인공과 친밀해지는 과정을 보여주는 이야기이다.
* 캐릭터성 부여와 내러티브를 통한 재미가 주 목적이다.
* 캐릭터마다 다른 장르로 작성한다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 모험가 1 캐릭터 스토리 | | | | |
| EP.1 | EP.2 | EP.3 | EP.4 | EP.5 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 모험가 2 캐릭터 스토리 | | | | |
| EP.1 | EP.2 | EP.3 | EP.4 | EP.5 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 모험가 3 캐릭터 스토리 | | | | |
| EP.1 | EP.2 | EP.3 | EP.4 | EP.5 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 선택한 모험가 |  |  | 모험가1 | 모험가2 | 모험가2 | 모험가3 | 모험가1 | 6에서 이어짐 |  |  |
| 캐릭터 스토리 |  |  | 모험가1 EP.01 | 모험가2 EP.01 | 모험가2 EP.02 | 모험가3 EP.03 | 모험가1 EP.02 | 모험가1 EP.02 | 모험가1 EP.03 | 모험가1 EP.04 |
| 메인 스토리 | 프롤로그 | 스테이지1 | 스테이지2 | 스테이지3 | 스테이지4 | 스테이지5 | 스테이지6 | 스테이지7-모험가1 | 스테이지8-모험가1 | 엔딩 -모험가1 |
|  | 발단 | | 전개 | | | | 위기 | | 절정 | 결말 |
| 스테이지 | 프롤로그 | 스테이지1 | 스테이지2 | 스테이지3 | 스테이지4 | 스테이지5 | 스테이지6 | 스테이지7 | 스테이지8 | 엔딩 |

┗ 스토리 진행 도식

# 줄거리

## 메인 스토리

### 배경 스토리

특별한 배경 스토리 없음.

### 프롤로그

오늘도 TV보면서 뒹굴거리던 주인공. 왜 이번 면접도 떨어졌는지, 왜 자신을 알아주는 회사가 없는지 이해를 못하겠다며 툴툴거린다. 나름 대학도 나왔는데… TV에서 청년 창업에 대한 뉴스가 흘러나온다. 멍하니 보던 주인공은 ‘친구 아는 형도 창업해서 갑부됐다던데…’ “그래 이거야! 취업이 안 되면 창업이지! 요즘 던전 쪽이 대세라던데 꿀 빨아야지!” 하며 창업을 결심한다.

### 스테이지1

#### 스테이지 시작

자취방 보증금이랑 가구들 판 돈 바리바리 싸들고 한적한 근처 던전 앞에 포장마차를 차린 주인공. 생각보다 손님이 더럽게 안 온다. 있는 손님이라곤 오뎅 하나 먹고 국물만 주구장창 퍼마시는 한 할배뿐. 할배보고 좀 꺼지라고 눈치 주는데 할배는 뜬금없이 주인공의 사업에 대해 훈수질을 시작한다.

#### 경영 튜토리얼 시작

우선 가게를 어떻게 건설하고 배치하는지, 경영 시스템에 대해서 알려준다.

#### 경영 튜토리얼 종료

할배가 마케팅을 가르쳐준다고 한다.

#### 후원 튜토리얼 시작

강제로 할배를 후원하게 되며(할배 외엔 선택 불가) 아이템을 몇 개 사주면 할배가 최종보스까지 깨고 스테이지가 클리어 된다.

#### 스테이지 종료

주인공은 할배한테 가르쳐줘서 고맙다고 인사를 한다. 할배는 드디어 고향 대륙으로 돌아갈 수 있게(뱃삯을 모았음) 되었다며 자기도 젊을 때 사업을 해봤다, 열심히 해보라고 격려해준다. 주인공은 집에 갈 돈도 안 남은 걸 보니 잘 안됐냐고 묻는다. 할배는 한때 잘 됐지만 이렇게 되었다, 열심히만으론 안 되는 일도 있었다고 하며, 주인공은 절대 포기하지 말라며 떠난다.

### 스테이지2

#### 스테이지 시작

첫 던전에서 나름대로 사업을 일으킨 주인공. 여기는 작은 곳이니 좀 큰 곳으로 옮겨보자… 하며 약간의 현찰과 짐을 챙겨 더 큰 곳으로 떠난다. 스테이지 1에서 배운 것들을 잘 살려보자 하면서 스테이지가 시작된다.

#### 스테이지 진행 중

앞으로 게임을 같이 진행할 일선 모험가들이 스테이지2에서 한 명씩 등장해서, 총 4명 등장한다. 등장할 때마다 각 캐릭터의 0번(소개) 에피소드를 재생한다.

#### 스테이지 종료

주인공은 선택한 모험가를 후원하고 회사를 경영해 성공을 거둔다. 다음엔 경쟁 기업이 있는 큰 던전에 도전해보기로 마음먹는다.

### 스테이지3

#### 스테이지 시작

도시 근교의 상당히 큰 던전, 이미 꽤 성황인 기업이 있다. 자신과 달리 매우 그럴듯한 모양새에 감명을 받은 주인공은 눈치없이 이곳저곳 찔러보고 염탐하다가 해당 기업 경비에게 내쫓긴다. 열이 받아 본때를 보여주겠다며 스테이지가 시작된다.

#### 스테이지 종료

또 다시 성공한 주인공, 생각보다 별 거 아니라고 우쭐대며 더 큰 물로 가야겠다고 한다.

### 스테이지4

#### 스테이지 시작

탑 형태의 좁은 던전. 마지막까지 다투게 되는 라이벌 기업, 토러스의 첫 등장. 이미 던전 내의 주요 포인트는 토러스가 다 선점한 상태. 주인공에게 남은 땅이라곤 자투리땅 밖에 없다. 할 수 있으면 해보라는 도발에 주인공은 오기가 생긴다.

#### 스테이지 종료

승리. 가까스로 이기긴 했지만 아직 모르는 게 많았다며 조금 겸손해진 주인공.

### 스테이지5

#### 스테이지 시작

꽤 유명하고 오래된 던전인데 새로운 루트가 발견되었다. 던전이 넓지만 이미 입주한 기업도 많아 북적거린다. 지금까지와 달리 맵도 크고 경쟁 기업도 많다.(3개) 주인공은 지금까지 배운 모든 걸 활용해야겠다고 다짐한다.

#### 스테이지 종료

많은 경쟁기업을 이긴 주인공은 근자감이 아닌 경험과 실력에서 우러나온 자신감을 갖게 된다. 지금까지 배운 것을 다시 되새기고 있는데 중요한 소식이 들어온다.

### 스테이지6

#### 스테이지 시작

새로운, 중요한 던전이 발견되었다. 하지만 지반이 불안정해 하나의 모험가, 하나의 회사만 진입할 수 있다. 아델란드 왕은 새 던전의 독점권을 걸고 경합을 연다. 주인공의 회사와 다른 쟁쟁한 회사들이 참여한다. 특히 토러스가 가장 유명한 모험가 사이러스와 계약하였으며 독점권을 위해 수단과 방법 가리지 않을 것이라는 소문이 들려온다.

#### 스테이지 종료

최종보스를 공략하는 데 성공했지만 토러스측에서 만들어둔 가짜 보스였다. 주인공과 전속 모험가가 뭔가 잘못됐음을 깨닫고 뒤늦게 찾아봤지만 이미 사이러스가 최종보스를 쓰러트린 후였다.

### 스테이지7

#### 스테이지 시작

억울한 주인공과 전속 모험가. 항의했지만 뇌물을 먹었는지 씨알도 안 먹힌다. 생각해보니 정부 측에서 보스 위치를 제대로 공지하지 않은 것부터 이상했다. 이젠 경험이 꽤 쌓인 주인공, 묘안을 낸다. 다른 회사들에게 경합을 무효화시킬 근거라며 알려줘 공론화시켜서 재경합을 얻어낸다. 도둑맞은 승리를 되찾자며 주인공과 전속 모험가가 화이팅을 외치며 스테이지가 시작된다.

#### 스테이지 종료

승리하지만 토러스측에게 매수당한 관리가 1:1이니 재경합하라고 한다.

### 스테이지8

#### 스테이지 시작

마지막 승부임을 되새기며 스테이지가 시작된다.

### 엔딩

내노라 하는 기업들을 제치고 독점권을 따낸 주인공. 이렇게 성공할지 누가 알았을까요?하며 오프닝 때의 주인공과 지금 주인공을 대조한다. 스테이지 6, 7, 8을 함께 진행한 모험가와 전속계약을 할 건지 선택지가 나오고, ‘예’를 골랐다면 주인공 곁을 지키는 모험가도 한번 비춰준다. 그리고 잘 살았습니다-로 끝.

## 캐릭터 스토리

캐릭터 스토리는 등장(0), 1, 2, 3, 4, 5의 6(확정 아님, 에피소드 4까지만 만들 수도)개의 에피소드로 진행되며 등장 에피소드는 플레이어의 선택 여부에 관계없이 진행된다. 1,2,3,4,5는 플레이어가 해당 캐릭터를 선택했을 때 진행되며, 1 스테이지당 1 에피소드가 나온다. 캐릭터 스토리를 5까지 다 보았지만 또 선택한 경우에는 에필로그에 해당하는 짧은 대화(주인공과 캐릭터의)가 나온다. 에필로그의 수는 정하지 않았지만 3개 정도, 처음부터 끝까지 같은 모험가를 선택했을 때 모두 다른 대화가 나오는 게 이상적이다.

### 카트린

계승권이 있는 공주이고 외국에 파견 나온 처지라 행동에 제약이 많고 나라 상황이 안 좋아서 짊어지고 있는게 많다. 캐릭터 스토리에서는 이런 상황 때문에 발생하는 여러 일을 인내하고 합리적으로 해결하는게 주가 된다. 합리적인 자신과 반대로 즉흥적인 성향(생각없는)을 가진 주인공을 무의식적으로 편하게 생각하며 때때로 도움 받게 된다.

여러모로 복잡한 처지에 처한 캐릭터. 캐릭터 에피소드 내에서 주체적으로 문제를 해결하며 그 과정에서 주인공의 도움을 받는다.

아델란드에서 주최한 마상시합에 카트린이 초빙되며 스토리가 시작된다. 승승장구하지만 이윽고 상대로 아델란드의 왕자를 만난다. 왕자의 실력은 평범해서 카트린이 지기 힘든 경기. 하지만 주최측에서 져달라고 요청하고 자존심 때문에 고민하다 결국 져준다. 기고만장한 왕자는 거들먹거리면서 입을 털며 도발한다.

다음 경기는 카트린의 부하와 왕자의 경기. 부하는 왕자를 한번 혼내주고 져줄 작정으로 적당히 한대 치지만 왕자가 이상한 상태로 낙마해버린다. 뭔가 잘못된 걸 알아챈 사람들이 몰려들고, 정신을 차린 왕자는 암살당할 뻔 했다고 외치고 부하는 현행범으로 체포된다.

부하가 암살범으로 잡혀들어간 카트린은 경찰과 언론에게서 압박을 받고 일거수일투족을 감시당한다. 힘든 상황을 감내하던 중 주인공의 의외의 행동으로 숨을 돌리고 덕분에 이상한 점을 알아차린다.

### 막시밀리안

개그 캐릭터. 각 에피소드가 연계되어 진행되는 메인 플롯이 없으며 개개의 에피소드로 대강 마무리되는 옴니버스식 구성에 가까운 진행을 가진다. 5 에피소드 중 대부분은 관심병으로 인한 개그 에피소드, 1~2개 정도는 의외의 일면을 보여주는 에피소드(성실함이라던지)로 구성할 예정.

### 아이리스

카트린과는 달리 캐릭터 스토리 내내 주인공에게 호의적이고 여러모로 도와주는 캐릭터. 판타지물에서 정석인 모험 스토리가 진행된다. 주인공을 여러모로 챙겨주고 도와주는 캐릭터로 도움에 대한 보답을 주인공이 경솔하게 약속하며 아이리스의 모험에 주인공이 따라가게 된다. 아이리스가 찾는 물건(과거사의 결정적 힌트가 될만한 고서)가 있어 던전을 탐험하며 그에 따라 펼쳐지는 여러 상황이 재미를 주게 된다. 탐험 도중 보물을 찾으면 주인공에게 같이 와줘서 고맙다고 주기도 하며 주인공은 받은 보물을 쓸데없는 데에 탕진하곤 한다.(게임 내 보상으로 이어지지 않음) 전투 등 대부분은 아이리스가 처리하며 주인공은 이를 돕는다. 결국 고서가 있다는 곳에서도 고서를 찾진 못한다. 왜 없을까 하다가 던전 자체(혹은 이전 던전까지 +)가 고서에 해당한다는 것을 알게되며 해석이 간단히 나오고 마무리. 마지막에 던전이 무너진다던지 조금 극적으로 연출하는 것이 좋을 듯.

### 존

장연화와 스토리가 연계된다. 장연화가 찾는 사람이 바로 존이며 갑옷을 벗지 않는 이유도 얼굴을 보이지 않기 위해. 하지만 둘의 스토리 진행이 겹치면 안되므로 두 캐릭터의 스토리는 한 큰 플롯이되 다른 부분을 맡는다. 장연화 스토리에서는 존을 찾아다니는 과정을 다루며 존은 주로 도피 생활과 과거 이야기(도피하게 된 이유 등)를 조금씩 풀면서 플레이어에게 호기심을 유도한다.

캐릭터 스토리는 대체적으로 주인공에게 존이 이야기를 들려주는 식으로 진행된다. 도망자에 과거가 있는 캐릭터이므로 손님(존)이 바텐더(주인공)에게 말을 건내는 하드보일드한 분위기로 진행된다. 주로 존이 신분을 숨기고 이런저런 헤프닝을 겪고 나서 주인공 가게에 들러서 오늘 겪었던 일과 그로 인해 기억난 과거에 있었던 일에 대해서 풀어놓는 식이다. 과거에 있었던 일은 조금씩 흘리므로 플레이어의 궁금증을 자극한다. 과거 이야기는 부유했지만 답답했던 고국 분위기, 겪었던 암살 위협, 연화에 대한 이야기(누구라고 지칭은 하지 않지만 정황상 추측 가능), 이 나라로 건너와서 놀랐고 좋아하게 된 자유로운 분위기 정도가 있다. 연계되는(혹은 과거 일을 회상하게 만든) 현재 이야기는 모험가로서 겪은 일이 주가 된다. 예를 들어 어떤 클라이언트에게 누구를 암살해달라는 의뢰를 받았는데 거절했다. 정체를 숨기고 다니니 이런 의뢰도 받아줄거라 생각했나보다. -> 자신도 예전에 암살 위협을 받아봤는데 어땠다. -> 사람을 말려죽이는 일이라서 하고 싶지 않았다. 이런 식. 스토리 내내 존은 진지하지만 주인공은 별 생각없이 얕게 받아들여 이야기를 가볍게 환기해준다.

마지막 4,5 에피소드는 본국에서 존을 암살하러 온 자객에게 존과 주인공이 쫓겨다니다가 역으로 자객을 일망타진하는 이야기다. 이제 자객이 오지 않을 테니 마음 편히 살겠다며 투구를 잠깐 벗는 걸로 이야기가 마무리된다.

### 에밀

위기감을 조성하여 스토리를 진행하며 에밀의 인간적인 성장에 초점을 맞춘다. 에밀은 소년만화의 주인공, 그리고 건방진 고등학생 같은 캐릭터로, 주인공에게 인정받아 일거리를 따내기 위해서 허세도 부리고 무리도 한다. 이런 무리는 고향 때문이다. 외딴 섬인 고향에 던전이 하나 생겼는데 이 던전에서 몬스터가 나오고 있다. 지금은 잡 몬스터들만 나와서 마을 사람들이 막고 있지만 언젠가는 던전 보스가 올라올 것이기에 빨리 힘을 키워 고향의 던전을 토벌하고자 한다. 그러나 시간이 너무 없고, 모험가들이 들리지 않는 벽지라 혼자서 던전을 다 정리하긴 힘들다. 이유를 알게 된 주인공은 다른 모험가에게 도움을 청해보라고 권한다. 에밀은 내가 돈이 많은 것도 아니고 도와주겠냐고 반문하지만 주인공은 그런 사정이 있으면 도와줄만한 사람들이라며 설득하여 같이 다니며 다른 일선 모험가들에게 도움을 구한다. 다른 일선 모험가들이 흔쾌히 수락하고(아이리스가 괜찮을 듯. 희귀한 케이스라고 흥미도 보이고) 같이 던전을 정리하기로 약속하며 에밀 스토리는 막을 내린다. 에필로그는 갔다 온 소감이나 주인공에게 감사 인사 정도를 다룬다.

에밀이 다른 사람들을 못 믿는 이유로 섬에 들렀지만 돈만 챙기고 나간 모험가가 있었다던지 하는 이야기를 넣을 수도 있다.

### 하나

모험가끼리 1:1 대결을 하는 대회(연례 행사)가 개최되고 하나가 선수로 참여하는 능력자 배틀물로 진행된다. 주인공과 첫 단추부터 잘못 꿰어진 상태로 시작한다. 하나가 매우 적대적이고 주인공도 얕은 인내심의 한계에 다다라 시작부터 싸운다. 하지만 하나가 준비하던 모험가 1:1 토너먼트가 코앞이라 일단은 협력하게 된다. 전체 에피소드에서 상대는 3명 등장하며 나머지 경기는 자세히 서술하지 않는다. 첫 상대는 하나를 까던 손님2(아는 척 하던), 두번째(4강 정도)는 에밀, 세번째는 결승으로 아이리스이다. 에피소드 1은 소개 겸 코앞에 온 대회, 2는 첫 상대에게 낙승 및 에밀전 대비. 3은 가까스로 에밀 상대로 승리. 4는 아이리스전 준비, 5는 아이리스전 승리로 구성된다. 막시밀리안은 광탈해서 준비 도중에 소식만 들려오며 다른 모험가는 참여하지 않는다.

주인공은 스폰서 대표로서 작전 회의 및 준비를 돕고 경기 때는 심적으로 지지해주고 충고해주는 세컨드 역할을 맡는다. 처음에는 티격태격 싸우지만 어쩔 수 없이 협력하는 과정에서 하나와 친해진다. 주인공은 스폰서로서 콩라인의 설움을 겪고 있는 하나를 계속 신뢰하며 이게 관계 개선에 큰 도움이 된다.

### 뮈라

교단 내에서 여신도들에게 인기가 많고 청렴하여 교단 고위직들이 껄끄러워 하는 캐릭터. 본인은 너무 순수하기 때문에 이유를 알지 못하여 주인공에게 상담하게 된다. 뮈라 스토리는 주인공의 고민상담과 해결법(막 던진) 그리고 그걸 듣고 뮈라가 바로 실천하러 가는 포멧으로 진행된다. 스토리 진행은 이렇다. 에피소드 1,2는 여신도, 수녀들부터의 지나친 인기에 곤란해 하는 뮈라 -> 주인공의 충고로 대충 해결(잘 해결된 건 아님) -> 주인공 덕분에 해결되었다 고맙다, 고민이 하나 더 있는데 교단 고위층들이 자신을 꺼리는데 왜인지 궁금하다 로 교단 비리에 관한 스토리(3,4,5)로 연결된다. 비리를 알게 된 뮈라는 자기는 지금까지 아무것도 모르고 밝은 면만 보고 다녔다고 반성하며 앞으로 이런 일이 생기지 않도록 감시하겠다며 뮈라 스토리가 끝난다.

### 장연화

장연화가 존을 찾는 스토리이며 주인공은 본의 아니게 엮여서 존 추적을 거들게 된다. 존의 행방과 그로 추정되는 사람들에 대해 추리하기도 하고 존의 맨 얼굴을 보기 위한 작전도 짜며 이 과정에서 주인공에게 도움을 받는다. 추리, 수색, 작전 등이 나오므로 형사물 같은 느낌으로 진행되지만 비교적 가벼운 분위기다. 주인공은 추적을 돕는 조력자 혹은 조수 역할을 맡는다.

1은 캐릭터 소개 겸 주인공과 엮여서 수색 시작(본의 아니게 돕게 된 주인공) 2,3,4는 찾는 과정, 5는 존과의 재회 이다. 존이 내전 중인 고국의 정통성 있는 후계자이기 때문에 찾기 위해서 장연화가 파견되었다. 개인적으로는 장연화와 존이 어릴 때부터 친한 관계였고, 존이 사라진 데에는 본인의 잘못이 있다고 생각하기 때문에 죄책감을 갖고 있어서 더 열심히 찾고 있다. 주인공은 어릴 때부터 알았던 사이라는 말을 듣고 주인공답게 ‘어릴 때부터 안 오빠동생? 그럼 100퍼 그거네.’ 하면서 단순히 연애감정이라 생각한다. 고생 끝에 존의 투구를 벗기고 정체를 확인하며 본인이 찾던 인물이 맞음을 알게 된다. 그리고 같이 고국으로 돌아가자고 하지만 거절당한다. 거절의 충격과 죄책감의 해소 때문에 그 자리에 남아있는 장연화를 보고 주인공은 일종의 실연이라 생각해 위로하면서 캐릭터 스토리가 끝이 난다.

### 왈멍멍

냥냐리우스와 엮여서 스토리가 진행된다. 냥냐리우스와 티격태격대면서 친해지는 이야기이므로 둘은 캐릭터 스토리 진행상황을 공유한다. 단 완전 같이 진행되지는 않고 선택한 캐릭터에 더 집중해서(더 가까운 시점으로) 이야기가 진행된다. 진행상황은 공유하지만 에피소드(스크립트)는 다르다. 에피소드 1에서는 각 캐릭터에 대해 더 알려주고 2,3,4에서는 왈멍멍과 냥냐리우스가 싸우면서 친해진다. 마지막 5는 에필로그. 1과 5는 고유 에피소드로 공유된 진행상황과 상관없이 무조건 나온다. 2,3,4에 해당하는 부분은 전체 진행상황에 맞는 에피소드가 나온다. 냥냐리우스 스토리 1,2,3을 완료하고 왈멍멍 스토리를 진행한다면 왈멍멍은 1,4,5가 나오는 식이다.

### 냥냐리우스

왈멍멍과 엮여서 진행된다. 왈멍멍과 티격태격대면서 친해지는 이야기이므로 둘은 캐릭터 스토리 진행상황을 공유한다.

# 대본

## 작성 원칙

* 한 대화창에 최대 99자(공백 포함)까지 출력 가능
* 1줄에 33~34자(공백 포함)까지 출력 가능
* 99자(3줄) 다 채우면 글자가 지나치게 많으니 되도록 67자(2줄)까지만 사용
* 에피소드 하나의 분량은 6페이지 이하를 목표로 하되, 최대 10페이지를 넘기지 않을 것  
  (지나치게 긴 컷신은 게임 흐름을 방해할 수 있음)
* 캐릭터 스토리당 대형 일러스트 1개(최대 2개) 사용

## 메인 스토리

### 프롤로그

* 컷신 출력 시점 : 게임 새로 시작 시

주인공의 집/낮

주인공 “할 거 더럽게 없네.”

소형 일러스트 팝업 - 편지

편지 ‘…금번 채용에서 인연을 맺지 못하게 되었음을 안타깝게 생각합니다.  
다음에 더 좋은 기회로 다시 만나뵐 수 있기를 기원합니다.’

소형 일러스트 사라짐 - 편지

주인공 “하…  
아니 성규형도 취업하고 종철이도 취업하는데 왜 나는 안되지?”

“솔직히 걔네보단 내가 낫지 않나?”

“하긴 자소서 쪼가리랑 면접 잠깐으로 뭘 알겠어?  
안 뽑으면 지들 손해지.“

“올해 더 낼 데도 없고, 애들은 다 바쁘고…  
하다못해 TV도 재미없는 거만 나오냐.”

소형 일러스트 팝업 - TV

TV “지금은 청년 실업 400만 시대!   
실업 청년을 청년 부자로 만드는 이색 창업이 있다?  
톡톡 튀는 대박 아이디어 대공개!”

주인공 “오~  
나처럼 창의적인 사람 나오나 보네.”

TV “…그럼 한 달에 매출은 어느 정도 나오시는 거에요?”

“보통 성수기에는 20000골드 정도?  
비수기에도 요즘은 한 10000골 정도는 거뜬합니다.”

“그래도 새벽부터 일어나서 재료 준비하고-”

주인공 “이야…  
20000골이면 거의 신입사원 연봉인데!?”

“안 그래도 종철이 아는 형도 창업으로 대박쳐서  
막 유니콘 타고 출근한다 그러던데, 나도 창업이나 해볼까?”

소형 일러스트 사라짐 - TV

“…그래! 취업이 안되면 창업이지!  
애초에 내가 남들 명령이나 들을 성격이냐? 아니지~”

“창업은 아이템이 중요한데…

음…”

“그래! 요즘 던전 쪽이 꿀이라며.”

“빨리 꿀 빨러가자!”

### 스테이지1

#### 스테이지1 시작 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지1 시작 시

던전 입구/낮

주인공 ‘여기가 제일 가까운 던전이라 오기는 했는데…’

“생각보다 사람이 좀 없다?  
여기 망했나?”

“아, 모험가들 출근 전이어서 그런가보네.  
모험가가 돈을 그렇게 잘 번다던데 오기만 하면 되겠네.”

‘시작은 포장마차지만 끝은 창대하자.  
스티브 긱스도 노점상으로 시작했다고 하던데 나랑 똑같네 ㅋㅋㅋ’

던전 입구/밤

주인공 ‘꾸벅꾸벅…’

할배 등장

할배 “장사 끝났습니까?”

주인공 “아… 아 아닙니다! 어서오세요!”

할배 “오뎅 2개만 주시게.”

포장마차 불꺼짐

주인공 “하, 오늘 결국 그 할아버지뿐이었어.”

“뭐 첫술에 배부를 수 없지.  
내일부턴 점점 늘 거야.”

던전 입구/낮

던전 입구/밤

주인공 ‘오늘도 저 할배 뿐…’

‘근데 왜 저렇게 국물을 많이 퍼먹는거야?  
오뎅은 겨우 2개 시켜놓고선.’

“하…”

포장마차 불꺼짐

던전 입구/낮

던전 입구/밤

할배 “오뎅 2개만 주시게.”

주인공 ‘아니 3일 내내 저 할배 1명만 오는게 말이 돼?’

‘포장마차 원래 이렇게 빡센가?   
아니면 혹시 저 꾀죄죄한 영감쟁이 때문에 아무도 안 오나?’

할배 “크흠…”

주인공 ‘뭔 헛기침이야 또.’

할배 “장사한지는 얼마나 되었나?”

주인공 “어…  
이제 3일째입니다.”

할배 “다른 곳도 많은데 이 던전을 고른 이유가 뭔가?”

주인공 “그게… 집이랑 가까워서…”

할배 “여기는 던전이 작고 관광객도 적기 때문에  
장사하기에 그다지 좋은 곳은 아닐세.”

“모험가는 던전 내부에서 지내지 이런 입구에는 잘 오지않네.   
웬만하면 던전 안으로 좀 들어가서 장사하는게 어떤가?”  
주인공 “어…예...”

‘뭐하는 할배지?’

#### 건설 튜토리얼

* 컷신 출력 시점 : 위 컷신에 바로 이어서

할배 “가게를 새로 내도록 하세.”

“우선 우측 하단의 건설 버튼을 누른 다음”

“왼쪽 메뉴에서 짓고 싶은 가게의 카테고리를 선택하고  
짓고 싶은 가게를 찾아서 건설버튼을 누르면 되네.”

“마지막으로 위치를 정하면 지어진다네.  
단 파란색으로 표시되는 타일은 출입구이니  
손님들이 다다를 수 있어야 해.”

“손님들은 너무 멀리 떨어진 가게는 가지 않는다네.  
그러니 여기 던전 입구보다 더 안쪽에 짓는 게 좋겠지.”

* 퀘스트 목표 제시 - 건물 1채 건설

#### 모험가 선택 튜토리얼

* 컷신 출력 시점 : 퀘스트 목표 ‘건물 1채 건설’ 완료 시

할배 “이제 홍보를 해야겠지.”

“던전에 오는 사람은  
모험가와 그들을 구경하러 오는 관광객 두 종류일세.”

“자연히 가장 뛰어난  
던전 최일선 공략에 나선 모험가에게 모든 이목이 쏠리지.”

“그러니 일선 모험가와 전속계약을 맺고 스폰서가 되는 게   
가장 확실하지.”

“전속 계약을 맺은 일선 모험가는  
후원사의 로고를 갑옷에 붙이고, 후원사의 제품을 사용해   
던전을 공략하게 된다네.”

“후원한 일선 모험가가 던전 보스를 공략해내면  
후원사는 막대한 홍보효과를 얻는다네.”

“그럼 자네는…”

주인공 “?”

할배 “이 던전에서 가장 뛰어난 모험가, 나를 후원하게.”

주인공 “예?”

할배 “우측 하단의 육성 버튼을 누르면 모험가 선택 창이 나올걸세.  
거기서 나를 선택하게.”

“어서!”

* 퀘스트 목표 제시 – 모험가 선택

#### 아이템 장착 튜토리얼

* 컷신 출력 시점 : 퀘스트 목표 ‘모험가 선택’ 완료 시

주인공 “전속 계약 다음엔 어떻게 후원하면 되죠?”

할배 “이번엔 예외이지만  
보통은 던전을 공략할 때 다른 모험가들과 경쟁해야 하네.”

“보스를 공략한 모험가는 던전에 영원히 이름을 남길 수 있다네.  
하지만 그 이름을 남기는 건 한 명 뿐이지.”

주인공 ‘할배 뭘 좀 알긴 하나본데.’

“그럼 계약을 맺은 일선 모험가를 밀어줘야 되겠네요.”

할배 “그렇지. 아이템을 후원해 강하게 만들어주면 된다네.  
자네의 후원이 모험가의 승리로  
승리가 홍보효과로 돌아오는 셈이지.”

“육성 버튼을 누르고 왼쪽 메뉴에서 아이템을 누르게.  
그럼 아이템 구매창이 나올게야.”

“괜찮은 아이템 하나 맞춰주게나.  
구매하면 장착은 알아서 된다네.”

* 퀘스트 목표 제시 – 아이템 1개 구매 및 장착

#### 보스 공략 튜토리얼

* 컷신 출력 시점 : 3번째 방(보스 방) 개방 시

할배 “이 앞엔 보스 주둔지가 있네.  
보스 공략이야말로 던전 공략의 꽃이라 할 수 있지.”

“후원하는 모험가가 보스보다 세다고 생각되면  
우측 하단의 도전 버튼을 누르게.”

주인공 “음…”

“다른 모험가들은 그럼 어떻게 됩니까?  
보스는 한번 잡으면 끝이잖습니까?”

할배 “충분히 강한 모험가들은  
너도나도 보스를 쓰러뜨리려 달려들 게야.”

“그런데 보스 주둔지에는 결계가 있어서  
단 한 명의 모험가만이 입장할 수 있다네.”

“보스에게 도전하고자 하는 사람이 많을 때에는  
토너먼트를 거쳐서 우승자에게 권리를 준다네.”

주인공 “그 다음엔 보스를 잡아내야 하겠군요.”

“영감님, 후원한 모험가가 보스를 잡으면   
저에게는 어떤 이득이 돌아옵니까?”

할배 “수문장이나 중간보스라면  
홍보효과로 큰 돈을 벌 수 있고.”

“던전의 심장인 최종보스를 공략하면  
그 던전에서는 독보적인 기업이 될 수 있네.”

“자네 앞마당이나 마찬가지가 되는 거야.”

“최종보스를 목표로 같이 힘내보세나!  
철저히 준비하고 도전 버튼을 누르게.”

“아 그리고 다른 모험가가 먼저 도전을 신청했더라도 걱정말게.  
따라 신청할 수 있는 시간 정돈 있다네.”

* 퀘스트 목표 제시 : 최종 보스 공략

#### 스테이지1 승리 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지 1 승리 시

할배 “이제 장사 어떻게 하는지 좀 알겠나?”

주인공 “감사합니다, 어르신! 처음엔 진짜 아무것도 몰라서…  
어르신 아니었으면 쫄딱 망할 뻔했습니다.”

할배 “허허…   
사실 자네 처음에는 너무 대책 없어서 놀랐다네, 하하하.”

“그럼 나는 가보겠네.”

주인공 “네? 어디로요?”

할배 “고향이 바다 너머에 있다네.”

”젊을 때 모험한다고 등진 후로는 돌아가지 못했지.  
다시 보고싶어.”

주인공 “그럼 여기 오신 건…”

할배 “모험가 관두고는 사업을 했는데,  
꽤 잘 나가다가 한번에 쫄딱 망했지. 뱃삵도 없어 여기까지 떠돌았네.”

“열심히 해보게.”

“열심히만으로는 힘이 부치는 일도 있겠지만...  
절대 꺾이지 말고.”

주인공 “예! 조심히 가십쇼. 영감님.”

### 스테이지2

#### 스테이지2 시작 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지2 시작 시

던전 입구/낮

주인공 ‘저번 던전보다 크네...   
이 정도 규모면 최종보스에 더해서 중간보스까지 있겠다.’

‘사람도 꽤 있고… 아직 경쟁기업도 없고…   
던전 내부가 꽤 넓어서 가게 놓기도 괜찮아.’

“여기가 딱이네.”

‘저번엔 진짜 밑도 끝도 없이 시작했지만 이번엔 달라.’

“이 던전엔 일선 모험가가 여럿 있네.  
누굴 골라야 하나…“

‘이번 던전의 최종보스를 공략할 때까지 같이 일할 사람이니 잘 생각해보자.’

게임 시작

#### [막시밀리안 등장 컷신](#_0_-_등장_1)

* 컷신 출력 시점 : 막시밀리안 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### [아이리스 등장 컷신](#_0_-_등장_6)

* 컷신 출력 시점 : 아이리스 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### [하나 등장 컷신](#_0_–_등장_1)

* 컷신 출력 시점 : 하나 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### [뮈라 등장 컷신](#_0_-_등장_3)

* 컷신 출력 시점 : 뮈라 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### [장연화 등장 컷신](#_0_-_등장_4)

* 컷신 출력 시점 : 장연화 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### [멍멍이&야옹이 등장 컷신](#_0_-_등장_5)

* 컷신 출력 시점 : 왈멍멍 or 냥냐리우스 모험가 상세보기 버튼 터치 시

#### 스테이지2 승리 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지2 승리 시

주인공 “휴...  
배운 대로 하니깐 할만하네.”

“최종보스 잡고 나니깐 손님이 끊이질 않는구만.  
우리가 이 던전을 정복했단 사실은 지워지지 않겠지.”

“이 던전에서 할 건 다 한 거 같네.   
다른 던전으로 가보자!”

### 스테이지3

#### 스테이지3 시작 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지3 시작 시

주인공 “여긴 확실히 넓네.  
유명한 던전은 보통 이 정도 큰가?”

‘큰 던전이니 최종보스, 중간보스에 수문장까지 있겠어.’

“이런 큰 데서 한 몫 제대로 챙겨야지.  
가자.”

#### 스테이지3 승리 컷신

* 컷신 출력 시점 : 스테이지3 승리 시

주인공 “이제 감이 좀 잡히네.”

“큰 던전인 만큼 제대로 한 몫 챙겼구만.”

## 캐릭터 스토리

### 컷신 출력 시점

* 각 캐릭터의 등장 컷신(0번 스크립트)

해당 캐릭터의 등장 컷신을 한번도 보지 않았다면 아래의 조건에서 출력됨

* + 해당 캐릭터의 상세 보기를 누름
  + 해당 캐릭터와 전속 계약을 맺음
* 1개짜리 컷신
  + 4번째 방 개방 시
* 2개짜리 컷신(ex: 1-1, 1-2)
  + 스테이지2
    1. 4번째 방 개방 시
    2. 6번째 방 개방 시
  + 다른 스테이지
    1. 4번째 방 개방 시
    2. 7번째 방 개방 시

### 카트린

#### 0 – 등장

// 첫 가게를 지었을 때쯤으로 생각 중

주인공 ‘아, 손님왔다.’

‘어? 어디서 본 얼굴인데?’

부하 “공주님 굳이 이런 데까지 행차하실 필요는 없으시지 않습니까? 완전 동네 구멍가게입니다만…”

모험가 “그렇게 따지면 우리나라도 엄청 작잖아? 그리고, 우리가 여기 왜 온 건지 잊은 거야?”

부하 “죄송합니다. 저는 단지 공주님께서 너무 무리하시는 게 아닌가 싶어서…”

모험가 “괜찮아. 걱정해줘서 고마워.”

“안녕하세요. 혹시 사장님 계시나요?”

주인공 “예, 접니다.”

‘어… 누구더라… 어디서 봤는데…’

“어떻게 도와드릴까요?”

모험가 “아 네, 저는 던전 모험가를 하고 있는 카트린입니다. 이 던전을 공략하는 동안 전속계약을 맺을 후원사를 찾고 있습니다.”

“이건 저를 소개하는 팸플릿이에요. 저는 최고의… 검사이며 작년의 왕위계승 전쟁에서 지휘관으로 종군했습니다.”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

“선택해주시면 최종보스를 공략하는 창끝이 되어 귀사에 반드시 도움이 되도록 하겠습니다. 에셴바흐 왕좌에 맹세코.“

주인공 ‘아, 뉴스에서 봤다 참. 에센어쩌구 하는 조그만 나라가 전쟁하고 나서 빚더미에 앉았다고… 구제금융도 신청하고…‘

카트린 “혹시 더 궁금한 게 있으시면 팸플릿에 적힌 연락처로 문의주세요. 시간 내어주셔서 감사합니다!”

부하 “잘 부탁드립니다.”

주인공 “네, 한번 생각해볼게요.”

‘그 나라 공주가 빚 갚을려고 던전을 전전한다더니 이 사람이 그 거지공주였구만.   
책임감 있네. 나 같으면 그냥 잠수탄다.’

주인공 ‘음… 팸플릿 보니 실력은 괜찮아보이네. 지휘관으로 활약했으니 전략부터 착실하게 세워서 던전을 공략할 것 같아.’

‘그래도 조금만 더 고민해보자. 다른 모험가는 어떤지 보고 결정하는 게 좋겠지.’

### 막시밀리안

#### 0 - 등장

손님들 “웅성웅성”

주인공 ‘뭐야? 왜 이렇게 시끄러워?’

손님1 “형! 사인 좀 해주세요!”

손님2 “막시형!”

주인공 ‘뭐여 이게?  
얘네 뭐야? 종교단체 같은 건가?”

내레이션 “화르륵!”

모험가 “잠깐! 5명까지만 사인해줄게.  
일이 있어서 말이야. 미안해.”

주인공 ‘아~ 저 사람 때문이구나.  
왜 형형 거리는 애들이 바글바글한지 알겠어.’

모험가 “여기 사장님이 누굽니까?”

주인공 “예, 접니다만 혹시 모험가 막시밀리안씨?”

막시밀리안 “뭐야, 내 팬이야?”

주인공 “네. 특히 학창시절에 엄청 좋아했죠.”

막시밀리안 “그럼 말이 잘 통하겠네.  
최종보스를 쓰러트릴 때까지 도와줄 회사를 찾고 있어.”

“이건 나에 대한 책자. 대부분 아는 내용이겠지만.”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

내레이션 “화륵!”

막시밀리안 ”회사 홍보에는 나 같은 사람이 딱이지.  
이 불꽃으로 최종보스까지 싹 불태워버릴게.”

주인공 ‘저 유치하지만 멋있는 쇼맨십 때문에 극성팬들이 많지.’

“하하, 영광입니다. 검토해볼게요.”

막시밀리안 “그럼 수고해.”

내레이션 “화르륵…”

주인공 ‘끝까지 요란한 사람이야… TV에서 본 그대로네.  
이상한 짓을 좀 하긴 하지만 검증된 모험가지.’

#### 1 – 파파라치

막시밀리안 ‘챕터1 - 던전이 낳은 아이.’

‘나는 던전에서 태어났다. 비유적인 표현이 아니다. 실제로 서력 1769년 7월, 여느때와 같이 던전에서 숙박업을 하시던 어머니는 격통을 느꼈다. 그리고 내가 태어났다.’

‘그렇다. 던전에서의 나는 ‘물 만난 고기’인 것이다.’

주인공 “막시형? 준비됐어요?”

막시밀리안 “물 만난 고기를 잡은 행운아가 왔네!  
형이 준비 안 된 거 봤어? 하하하!”

주인공 ‘이 형은 정말.’

“하하.  
형 아까 그건 뭐예요?”

막시밀리안 “아, 이거? 자서전이야. 써달라고 아주 난리더라고.  
그럼 가볼까?”

내레이션 “쿵짝쿵짝~”

주인공 ‘이건 좀 민망한데…  
열심히 해줄까?’

막시밀리안 “던전 어디에서나~ 도움이 돼~  
[기업이름]~♬ [기업이름]~♪♬ 오우워어~”

주인공 ‘큽…’

막시밀리안 “어땠냐? 딱이지?  
물론 우리 클라이언트 맘에 안 들면 얼마든지 다시 하지.”

주인공 “좋았어요. 읍…”

막시밀리안 “하하하! 그럴 줄 알았지.  
이제 내 시그니쳐 마법만 보여주면 되겠군.”

* 막시밀리안 세레모니

막시밀리안 “워~호!”

내레이션 “……”

일동 “수고하셨습니다!”

주인공 “이미지가 있어서 그렇게 성심성의껏 해주실 줄은 몰랐어요.  
감사합니다.”

막시밀리안 “할 거면 제대로 해야하지 않겠어?  
돈도 받았잖아.”

주인공 “하하. 형 훈련도 엄청 열심히 한다면서요.  
거의 뭐 연습 중독이라고.”

막시밀리안 “나같은 월클 모험가가 되려면 연습해야지..  
연습 또 연습!”

주인공 “형 인상은 전혀 노력파 같지 않은데 말이죠.  
하하.”

막시밀리안 “…”

내레이션 “화르륵.”

주인공 “헉?”

“죄송해요 형.  
오해가 있었나본데 제 의도는 그게 아니라-”

막시밀리안 “나와.”

내레이션 “스륵.”

막시밀리안 “아침부터 따라다녔지?  
파파라치냐? 해도 정도껏 해야지. 넌 선 넘었어.”

“손에 든 거 뭐야? 그거부터 내려놔.”

파파라치 “…”

내레이션 “탁탁탁.”

주인공 “기다려! 임마!”

막시밀리안 “안 뛰어도 돼.”

“나에게 등을 보인 걸 후회하게 만들어주지.”

“나는 홍염의 정복자. 막시밀리안이 명한다.  
불꽃이여, 주인의 부름에 응답하라.”

“스트라이킹 피닉스!”

주인공 ‘딴 마법사들은 입으로 영창 잘 안하지 않나…?  
저 형만 저러는 거 같애.’

파파라치 “와악!”

막시밀리안 “뛸 필요 없다 했지?  
하하하하!”

주인공 “형, 형!  
쟤 옷에 불 붙었어요.”

파파라치 “으아아악!”

막시밀리안 “뭐!?”

“밟아!”

내레이션 “탁탁탁.”

“휙휙!”

“퍽! 퍽! 퍽!”

막시밀리안 “왜 이렇게 안 꺼지냐?”

“더 밟아. 세게!”

파파라치 “살려줘!”

주인공 “형, 뭐 물이나 얼음 나오는 마법 없어요?  
좀 써봐요!”

막시밀리안 “그건 연습 안해서 까먹었어.  
간지가 안 나잖아, 그런 거는.”

내레이션 “퍽퍽퍽!”

“타닥…탁…슈욱…”

막시밀리안 “휴…”

주인공 “와… 진짜 겨우 껐네.  
형 왜 애를 죽일려고 그래요.”

막시밀리안 “아니, 맞출 생각은 아니었는데.  
이게 왜 맞지??”

내레이션 “찰칵.”

“찰칵찰칵.”

주인공 “뭐여?”

파파라치2 “수고하십니다~  
내일 뉴스에서 봅시다.”

내레이션 “이내 또 다른 파파라치는 순간이동 마법으로 사라져버렸다.”

막시밀리안 “아.”

주인공 “아 ㅋㅋ.”

#### 2-1 – 뒷처리

막시밀리안 ‘챕터2 – 유명인으로 사는 것.’

‘모두가 유명인이 되고 싶어한다.   
특히 잘 나가는 모험가-나 같은 사람 말이다-는 선망의 대상이다.’

‘실제로는 유명세 때문에 곤란할 일이 많음에도.’

매니저 “형님. 저거 진짭니까?”

막시밀리안 “하…”

아나운서 “유명 모험가 막시밀리안씨가 시민에게 화염을 방사하여   
충격을 주고 있습니다.”

TV “화르르륵.”

파파라치 “으아아악!”

아나운서 “그는 시민에게 불을 지른 것에 그치지 않고  
동행하던 [회사이름]의 사장 [주인공이름]씨에게 폭행을 지시하고 결국 직접 가담했습니다.

막시밀리안 “밟아!”

TV “퍽! 퍽! 퍽!”

막시밀리안 “더 밟아. 세게!”

아나운서 “피해자 김씨는 다행히 몸에 큰 부상을 입진 않았지만  
정신적 피해를 호소하고 있습니다.”

파파라치 “사람이 어떻게 같은 사람에게 그런 짓을 할 수 있는지…  
그때 일만 생각하면 무서워서 잠도 못 자고요…”

내레이션 “삑.”

막시밀리안 “안 다쳤구나. 다행이다…”

매니저 “형님 안 다쳤다고 끝나는 게 아니잖습니까.  
대체 어쩌시려고 이러셨습니까?”

막시밀리안 “아니, 분명히 안 맞게 쐈거든? 근데-”

매니저 “아니 그래서 안 맞았습니까?  
맞았잖습니까.”

막시밀리안 “안 맞게 쐈는데…  
죄송합니다…”

매니저 “그 쪽 회사랑은 이야기됐습니까?”

막시밀리안 “어디? 아, [회사이름]?”

내레이션 “…….”

“끼이익… 철컹.”

주인공 “왜 굳이 호텔으로 부르셨습니까?”

막시밀리안 “집에는 기자들이 진치고 있어서 말이지.  
너희 집 앞도 마찬가질거야.”

“어… 기업 이미지에 손상이 가서 미안하다.  
광고 찍은 거도 헛수고가 됐네.”

주인공 “형.”

막시밀리안 “손해배상… 청구조항이…  
얼마 물어줘야 하지?”

주인공 “형!”

막시밀리안 “어?”

주인공 “맞출 생각은 아니었다고 하셨죠?”

막시밀리안 “어. 당연하지.”

“거리상으로 닿을 수가 없단 말이야.  
지금까지 그걸로 불 낸 적 한번도 없었다고.”

주인공 “저 고등학교 다닐 때  
형 세레모니 따라하는게 유행이었거든요.”

“파파라치한테 위협사격 한 마법  
세레모니할 때 쓰는 그거죠?”

막시밀리안 “어.”

주인공 “형 때문에 불 붙은 거 맞아요?”

막시밀리안 “내가 쐈고 바로 옷자락이 타올랐잖아?”

“아.”

주인공 “제가 형 세레모니 흉내 많이 내봐서 알아요.”

“그걸로 학교 책상에 구멍 뚫어서 뭐 좀 숨겨놓고 보려고 했거든요..  
나무가 그슬리지도 않아서 결국 칼로 뚫었어요.”

“단순한 종이인 성적표조차 안 타던데요.”

막시밀리안 “안전사고 때문에, 불꽃처럼 보이게만 만든 거였어.  
세레모니하다가 화재가 나거나 애들이 따라할 수 있으니깐.”

‘만든지 너무 오래돼서 잊고 있었는데.’

‘그럼 그 불은 뭐지?’

“화염방사 영상 다시 한번 보자.”

내레이션 “화르륵!”

파파라치 “아아악!”

막시밀리안 “…….”

“여기.  
소매 안에 숨긴 왼손.”

“불 붙기 전에 반짝였지 않아?  
불도 이쪽 소매에 붙었고.”

“손에 든 거 뭐야? 그거부터 내려놔.”

“그때 손에 들었던 게 스크롤이라면…”

주인공 “자작극이죠.”

막시밀리안 “하하하. 뭔가 자작나무 타는 냄새가 나더라니.”

“고맙다. 이걸로 보도자료 내면 되겠어!  
이 새벽까지 정말 고생 많았다!”

주인공 “하하하. 뭘요.  
저희 회사 모험가가 곤란하면 도와야죠.”

“그리고 형 팬으로서 가만히 있을 수가 없더라구요.”

막시밀리안 “니가 내 팬 아니었으면 큰일날 뻔 했잖어.  
불 안 붙는 거 나도 잊고 있었다니깐! 하하하!”

주인공 “호호호!”

막시밀리안 “아무튼 수고했어. 조심히 들어가라.”

주인공 “예, 형.”

막시밀리안 “휴… 한 건 또 해결했구먼.  
이런 건 나한텐 일도 아니지.”

#### 2-2 – 신문

막시밀리안 “휴. 간만에 평화롭구만.  
쉴 때는 쉬어줘야지.”

내레이션 “툭.”

막시밀리안 “해명도 됐으니깐 느긋하게 신문이나 좀 읽을까.”

신문 ‘단독보도) 막시밀리안 열애 중.’

막시밀리안 “오~ 이번엔 누가 상대일까?  
전엔 모델이었지 아마?”

‘진짜 사귈 때는 끝까지 몰라놓고,  
헛다리는 잘도 짚는단 말이야.’

‘뭐 걔도 배우라서 조심하긴 했지만…’

‘그래서, 그 상대는?’

신문 ‘상대는 20대 사업가’

‘[주인공이름]으로 밝혀져.’

막시밀리안 “뭐?!”

주인공 “뭐?!”

#### 3 – 오해

막시밀리안 ‘챕터3 – 핫 이슈”

‘유명인이 되는 것은 모든 이의 가십거리가 되는 것이며, 상상의 대상이 되는 것이기도 하다.  
때로는 말도 안되는 게 사실로 여겨질 때도 있다. 요컨대 ‘재미있으면 그만’인 것이다.‘

막시밀리안 “어떻게 이런 일이…”

내레이션 “와글와글…”

막시밀리안 “뭐야?”

내레이션 “촤르륵.”

“집 앞에 아예 진을 치고 있구먼.”

“하루도 잠잠할 날이 없네.”

“하… 안 갈 수도 없고…”

내레이션 “탕!”

기자1 “막시밀리안씨. 기사가 사실입니까?”

막시밀리안 “아, 아닙니-“

기자1 “그럼 이 사진은 뭡니까? 누가 봐도 호텔에서 밀회하는 거 아닙니까?”

기자2 “후원사 사장과의 개인적인 만남은 조금 부적절하다고 생각치 않으십니까?”

“계약 맺는데 영향이라도-“

막시밀리안 “아니라고요!”

‘상대해주다간 끝이 없어.’

“비키쇼!”

‘급히 인파를 헤치며 나가는 도중  
좀 떨어진 곳에서 훌쩍이는 여성팬도 보았다…’

내레이션 “……”

“탕!”

매니저 “형님, 진짭니까?  
전혀 몰랐잖습니까. 어떻게 저한테도 그렇게 숨깁니까? 섭섭하게.”

“아무튼 축하드립니다, 형님.”

막시밀리안 “아니라고!”

“[주인공이름]이랑 안 사겨. 절대!”

“애초에 남자를 안 좋아한다고.”

“너는 내가 영선이랑 사겼던 거 알면서 그러냐?”

매니저 “형님 둘 다 좋아하는 사람도 있다던데요.  
딱 듣고 아~ 그거네~ 했지 않습니까.”

막시밀리안 “하… 니가 그렇게 생각할 정도면 다른 사람들은 완전 믿겠구만.”

“영선이랑 사귈 때도 안 들키고 지금까지 비밀연애만 했지.”

“그거 때문에 사진 몇장으로 저렇게 난리가 났나?”

매니저 “형님 근데 사진 있잖습니까?  
제가 봐도 다정하던데요.”

막시밀리안 “그거야 당연하지.”

“화염방사 사건 그날에 [주인공이름] 걔랑 덕분에 해결했잖아.  
딱 깔끔하게 마무리하고 ‘오늘 수고했어~’ 할 때 사진 같아. 훈훈할 수 밖에.”

“하… 그게 이렇게 될 줄이야…”

매니저 “형님, 이번에도 같이 해결해보시는 건?”

막시밀리안 “너 지금 나 놀리냐?  
같이 있다 또 사진 찍히면? 기사 늘리는 꼴 밖에 더 되겠어?”

“막시밀리안, [주인공이름]과 함께 다정한 한 때.”

“막시밀리안, [주인공이름], 우린 너무 잘 어울려요.”

“야~ 아주 눈에 보인다 눈에 보여.”

매니저 “기자회견을 하죠.”

막시밀리안 “그게 정석이겠지?  
기자들 좀 모아줘. 보도자료도 좀 만들어주고.”

매니저 “예, 형님.  
걱정마십쇼. 그냥 헤프닝 아닙니까?”

막시밀리안 “하하. 그렇지 뭐.  
근거라곤 이 사진 뿐이잖아. 기자회견만 제대로하면 사그라들겠지 뭐.”

#### 4 – 기자회견

매니저 “아아, 아아.  
여러분 착석해주십시오. 곧 기자회견을 시작하겠습니다.”

* 막시밀리안과 주인공, 회견석에 등장

기자1 “오~ 둘이 같이 나오네.”

기자2 “휘익~ 잘 어울린다!”

주인공 ‘아 ㅋㅋ.’

막시밀리안 “아, 아.  
어… 기자 여러분들 이까지 오느라 수고가 많으셨습니다.”

“오늘은 다름이 아니라, 최근 이슈가 된 열애설, 저와 여기있는 [주인공이름]에 대한 것이죠.  
그것에 대한 입장을 발표하려고 합니다.”

주인공 “그 사진이 찍힌 날은 막시밀리안씨의 화염 방사 뉴스가 보도된 날이었습니다.”

“막시밀리안씨는 화염방사 사건에 대해 이야기하기 위해 저를 호출했습니다.”

“기자분들이 근처에 진치고 있을 게 뻔해서,  
본인이 잠적할 때 자주 사용하는 비즈니스 호텔로 저를 데려갔죠.”

“그리고 약 6시간 정도 그에 대한 이야기를 나누었습니다.”

내레이션 “찰칵. 찰칵.”

막시밀리안 ‘저 파파라치 자식이 왜 여기있어?’

‘이번엔 아주 기자석에서 당당하시구만.  
거들먹거리는 거 봐.’

주인공 “-그리고 의논이 끝났을 때는 새벽 2시경으로-“

막시밀리안 ‘제 발로 아주 잘 돌아왔어.  
막시밀리안은 언제나 빚을 갚지.’ //이거 패러디 부적절한지 한번 체크해봐야.

* 파파라치 쪽으로 움직이기 시작하는 막시밀리안

내레이션 “미끄덩.”

막시밀리안 “어?”

주인공 “어어?”

* 막시밀리안과 주인공 충돌, 한바퀴 돌음

대형 일러스트 팝업 - 포옹하는(것으로 보이는) 막시밀리안과 주인공

내레이션 “와아아!”

“멋있다!”

막시밀리안 “오해마십쇼, 여러분! 실수로 카펫에 걸려서-“

“삐익!”

“야 이거 특종이다. 특종.  
빨리 써서 보도국에 보내.”

주인공 “아.”

막시밀리안 “아…”

#### 5-1 – 부탁

주인공 “와, 머리가 다 지끈거리네.  
사방에 그 이야기네. 인터넷도 못 하겠다.”

“댓글이나 달아볼까.  
제 가 [주인공이름] 친 구 인 데 요…”

“안 믿는 거 아니야?”

“아니 아예 보지를 않네? 댓글도 안 달려.”

“어, 하나 달렸다.  
뭐? 노재앰?”

내레이션 “……”

매니저 “형님 아예 기자회견에서 뮤지컬을 하셨던데요?  
노래는 왜 안 부르셨습니까? 아아~ 그대~ 나~의 사랑~♬”

막시밀리안 “조용히 안하면 재로 만들어 버리는 수가 있어.”

매니저 “저한테는 아니라고 하지 않았습니까?  
저한테 혹시 거짓말 한 거 있습니까?

막시밀리안 “뭘 거짓말이야. 아니라고.”

매니저 “근데 왜 자리 다 만들어주니깐  
거기서 끌어안고 아주 난리를 치셨습니까?”

막시밀리안 “아니 그게 그 파파라치가 눈에 띄어서…  
잡으러가다가 넘어져갖고… 하 됐다.”

매니저 “형님.”

막시밀리안 “안 믿기지?  
나도 안 믿긴다. 하…”

매니저 “이거 부정하기는 이미 물 건너간 거 같은데…  
그냥 가만히 있다가 결별 선언이나 하는 건 어떻습니까?”

막시밀리안 “하…  
그거 밖에 없냐? 진짜?”

“아. 아니다.  
마지막으로 한번만 걸어보자.”

내레이션 “삑삑…삑…”

? “그래서?”

막시밀리안 “좀 해명해주면 안될까?”

? “나랑 무슨 상관?”

막시밀리안 “상관은 없지만… 한번만 도와주면 안될까?  
우리 그래도 좋았잖아, 영선아.”

영선 “좋았는데 왜 찼어?”

막시밀리안 “그…그게…”

영선 “그리고 너랑 나랑 사겼었다고 하면 끝나?  
남녀 다 좋아할 수도 있는 거잖아?”

막시밀리안 “어, 그러네.”

“하… 그럼 방법이 없구나.  
시간 내줘서 고마워.”

영선 “기다려.”

“방법이야 있어.”

막시밀리안 “뭐?  
뭔데? 뭔데?”

영선 “있잖아~”

“흐음… 근데 나랑은 상관없잖아?  
그냥 너 고통받는 거나 구경할래. 그게 더 재밌을 것 같아.”

막시밀리안 “알려주면 뭐든지 할게!  
누나! 무릎이라도 꿇을까?”

영선 “후후후.  
당신은 납작 엎드릴 때 제일 귀여워.”

막시밀리안 ‘얘는 이래서 피곤하다고…’

영선 “알았어~  
대신 약속은 꼭 지켜?”

막시밀리안 “당연하지!  
내가 두 말 하는 거 봤냐?”

‘하…  
또 뭘 시키려고…’

#### 5-2 – 눈에는 눈

내레이션 “와글와글…”

기자1 “이번엔 또 뭘까?”

기자2 “저번 기자회견이 완전 대박이었는데.  
막 끌어안더니 한바퀴 돌고. 연출 대박이었자너.”

막시밀리안 “아, 아. 어흠!”

“오늘은 여러분께 공식적으로 발표할 것이 있어서 여러분을 초대했습니다.”

“최근에 핫이슈가 있었죠. 저와 [주인공이름]의 열애설말입니다.  
부끄럽지만 얼마전에 기자회견에서 포옹도 한번 했죠.”

내레이션 “짝짝짝짝!”

주인공 ‘뭘 박수를 쳐.’

막시밀리안 “여러분들에게 좋은 기사가 되었으리라 생각합니다.”

“그럼에도 저는 찝찝한 마음을 버릴 수가 없었습니다.”

“여러분에게 거짓말을 하는 셈이었기 때문이죠.”

영선 “최근의 열애설,  
사실 다 연막이었습니다~“

“막시는 저랑 사귀어요.”

내레이션 “와아아아!”

기자1 “특종이야! 특종!”

기자2 “어떻게 매번 이런 걸 터트려주냐?  
완전 노다지잖어.”

주인공 “휴…”

내레이션 “찰칵! 찰칵!”

막시밀리안 ‘내가 ‘사실 저 [주인공이름]이랑 안 사귑니다. 오해에요.’ 열심히 해명해봤자  
신문 귀퉁이에 자그마한 정정기사가 나오는 것으로 그쳤을 것이다.’

‘순식간에 묻혀버렸겠지.  
때로는 지루한 진실보다 흥미로운 거짓이 더 효과적이다.’

‘이이제이. 화제는 화제로 가린다.  
사람들의 이목 위에 사는 사람. 그게 나니깐.’

소형 일러스트 팝업 – 자서전

‘『나는 막시밀리안이다.』  
절찬리 판매 중!’

### 아이리스

#### 0 - 등장

주인공 “아~ 이거 왜 또 안돼? 진짜 짜증나게.  
아니 아무것도 안 했잖아~ 왜 이래 진짜.”

“언제까지 버티나 한번 보자.   
니가 이기나, 내가 이기나.”

내레이션 “퍽! 퍽!”

모험가 “저기…  
제가 한번 봐도 될까요?”

주인공 “아, 예. 보시죠.   
마법장치점에서 제일 싼 거 달라고 해서 산 건데, 맨날 말썽이네요.”

모험가 “잠시만요…”

“…”

“혹시 마력석 언제 교체하셨어요?”

주인공 “어… 그 처음에 넣는 돌 맞죠?  
갈아줘야 하는 겁니까?”

모험가 “네. 아마 매뉴얼 보시면  
얼마마다 한번씩 갈아줘야 한다고 적혀있을 거에요.”

주인공 “그… 설명서랑 박스 다 버려서요…”

모험가 “아… 이 모델은 아마 2달 정도에 한번씩 갈아주시면 될 거에요.   
잠깐만요, 마법식 업데이트도 해드릴게요.”

주인공 “감사합니다. 혹시 마법장치쪽 일을 하시나요?“

모험가 “아뇨…  
좋아하긴 하지만 이쪽 일 하는 건 아니구요... 포트가 어딨지…”

“아! 그게 아니고 저 모험가에요.   
전속 계약 건으로 왔는데, 그만 장치 만지는데 정신이 팔렸네요...”

“소개를 시작할게요. 제 이름은 아이리스이고  
여러 마법, 특히 빙결마법을 주력으로 사용해  
던전을 탐험하고 있습니다.”

“작년에 에린 마법대학을 수석으로 졸업하였으며,  
학부생 때 던전 공략을 시작해  
불의 전당을 포함해 8개 던전을 공략했어요.”

주인공 ‘아… 그 던전을 통째로 얼려서 쉽게 공략했다던…’

아이리스 “전속 계약을 맺게 되면 제 마력을 활용해서   
가장 먼저, 가장 효율적으로 던전을 공략하는 모험가가 되겠습니다.”

“이건 제 소개를 적은 책자에요. 시간 날 때라도 부디, 읽어주시면 감사하겠습니다.  
다른 궁금한 점 있으시면 책자에 적힌 전보로 연락주세요!”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

주인공 “한번 읽어볼게요.   
그리고 마법장치 수리해주신 거 감사합니다.”

아이리스 “아니에요. 별로 어려운 일도 아닌걸요.   
또 고장나거나 하면 말씀해주세요. 고쳐드릴게요.”

주인공 “하하. 웬만하면 고장 안 내도록 할게요.”

‘에린 마법대학에서 수석이라면 마법 실력은 확실할 거야.  
불의 전당 공략 때는 과감했다고 들었어. 마력량이 역대급이라고.’

#### 1 – 첫 던전

아이리스 “……”

* 아이리스에게서 마나가 퍼져나와서 던전 안에 가득 참

주인공 “이건…?”

아이리스 “여길 마나로 가득 채워서 구조를 알아보려구요.”

주인공 ‘그런 방법은 처음 듣는데.  
여길 다? 마나가 남아도나?

* 아이리스에게로 마나가 다시 들어감

아이리스 “으응…  
특별한 건 없네요. 지도에 없는 공간이 있어야 하는데…”

“직접 돌아봐야겠어요.”

내레이션 “……”

주인공 ‘몇시간째여? 진짜 뭐가 있긴 한가?’

주인공 “저야 뭐 거기 토박이잖습니까.  
그 동네는 완전 제 놀이터라 보심 됩니다. 따라만 오십셔.”

주인공 ‘괜히 나대가지고…’

아이리스 “죄송해요. 바쁘실텐데…”

주인공 “아, 아닙니다.  
제가 도와드린다고 한 건데요 뭐.”

“그런데 여긴 오는 사람은커녕 아는 사람도 잘 없는 곳인데  
왜…?”

아이리스 “던전이 어떻게, 왜 만들어졌는지.  
여기서 알 수 있을지 몰라요.”

주인공 “네?”

아이리스 “궁금하잖아요.  
이런 게 있는 것부터 부자연스럽지 않아요?”

주인공 “어… 그렇군요.”

‘그냥 있으면 있는 거 아닌가?’

“근데 위험하지 않습니까?  
이런데는 구조도 안 오는데…”

아이리스 “걱정마세요.”

“[주인공이름]씨는 무슨 일이 있어도 지켜드릴게요.”

“약속해요.”

주인공 “하하, 그럼 한번 믿어보겠습니다.”

내레이션 “또각또각…”

아이리스 “아, 여기.”

주인공 “어… 멋진 벽화네요.”

아이리스 “그것도 그렇지만 벽화를 따라서…”

주인공 “아, 푸른 빛이 나네요.  
마나가 들러붙어서… 이거 아까 보냈던 거 맞죠?”

아이리스 “마법회로를 벽화로 숨겨놨네요.  
찾았어요.”

주인공 “빨리 켜보죠!”

* 아이리스가 벽에 마나를 주입, 벽이 빛나고 아이리스와 주인공 밑에 마법진 생김

주인공 “이야~ 이제 좀 모험같네.”

* 아이리스와 주인공 순간이동, 새로운 맵으로

주인공 ‘여기 어디여?’

내레이션 “반짝.”

* 아이리스 지팡이 근처에 불꽃이 나타나고 주위가 밝아짐
* 주변에 코볼트가 있음

주인공 “히이익!”

아이리스 “!”

“…움직이진 않네요.”

주인공 “이야~ 언제 다 해치우셨습니까? 하하하.”

아이리스 “…이상하네요. 맥박은 뛰고 있는데.  
자는 걸까요?”

“주위에도 다른 코볼트들이…  
여기는…”

##### 선택지

###### “꼭 공장 같네요.”

아이리스 “네! 저도 꼭 공장같다고 생각했어요."

“후후.”

###### “코볼트 숙소?”

아이리스 “그럴지도 모르겠어요.”

“정말 자고 있는 걸까요?”

내레이션 “툭툭.”

아이리스 “안 일어나네.  
한번 찔러봐야겠어요.”

주인공 “뭐요?”

아이리스 “…”

“손바닥을 살짝 찔러봤는데  
일어나긴커녕 아무 반응도 없어요.”

주인공 “혼수상태군요.”

아이리스 “네.”

“…이렇게 볼 일이 없었는데,  
정말로 마나의 흐름이 사람이랑은 반대네요. 재밌네요.”

주인공 “??”

아이리스 “앗! 어…”

“그리고 코볼트들이 규칙적으로 배치돼있어요.  
꼭 공장같이요.”

###### “공동묘지!?”

아이리스 "...네??"

"......"

"...아! 그래요.   
다른 코볼트들은 죽은걸지 모른단 말씀이신거죠?"

주인공 “어? 아, 예. 그거죠.”

코볼트 “드르렁..."

아이리스 “다른 코볼트들도 살아있는 거 같아요."

“코볼트들, 주위 시설…  
꼭 공장 같네요."

##### 공통

아이리스 “이건 어디 쓰는 회로일까요?”

주인공 “저, 저기…”

아이리스 “요즘이랑은 전혀 다른 양식이네요.”

주인공 “아이리스씨!”

아이리스 “네?”

? “…증명하십시오.”

아이리스 “경비가 있었네요.”

로봇 “2/3번째, 관리자 자격을 증명하십시오.“

아이리스 “어쩌죠…?”

* 관리 로봇이 무기 꺼냄

로봇 “3/3번째, 마지막 시도. 관리자 자격을 증명하십시오.”

아이리스 “아…아! 생각났어요.  
그게요…”

로봇 “삐이이…”

주인공 ‘그래, 그래야지.  
괜히 쫄았잖어.’

내레이션 “퍽.”

* 로봇 배에 구멍 뚫려서 쓰러짐

주인공 “어?”

아이리스 “해결됐어요.  
어서 가요.”

주인공 “어… 예, 예.”

내레이션 “또각또각…”

아이리스 “여기가 제어실 같네요.”

주인공 “던전의 몬스터들이 만들어지는 거였다니…”

아이리스 “로그도 이걸로 꺼낼 수 있을거에요.”

주인공 “로… 뭐요?”

아이리스 “던전이 생기고부터 지금까지의 기록말예요.  
각 던전 깊숙이 보관되어 있어요.”

“그리고 여기는 근처에서 가장 오래된 던전이예요.  
제 계산으로는요.”

주인공 “그래서 찾아오기도 힘든 여길 찾았군요.  
어떻게 그때 딱 근처 토박이, 저를 만납니까, 하하하.”

아이리스 “후후, 그러게요. 감사해요.”

“그런데, 어떻게 켜야 할까요…”

? “위잉…”

주인공 “뭐야?”

내레이션 “철컥철컥.”

로봇 “침입자 확인.”

주인공 “아, 아이리스씨 아까처럼-”

* 로봇 우르르 나옴

아이리스 “…”

* 경비로봇이 무기 꺼냄

주인공 ‘완전 포위됐어.  
망했다…‘

* 주인공에게 !표 뜸

주인공 “셋 세면 뛰어요.”

“하나… 둘…”

* 로봇, 주인공과 아이리스에게 조준

아이리스 “…마력의 일렁임.”

주인공 “?”

경비로봇 “위이잉…”

아이리스 “마물로 스러지리.”

* 경비로봇 무기 넣음

경비로봇 “관리자 및 감찰관 확인하였습니다.  
경계 태세 해제.”

주인공 “어… 어떻게…”

아이리스 “걱정 말라고 했잖아요?”

#### 2-1 – 설명

주인공 "야~ 진짜 죽는지 알았잖습니까?  
암호 진작 말씀하시지 그러셨습니까."

아이리스 "처음으로 써보는 거라 확신은 없었어요."

'틀려도 상관은 없었지만요.'

주인공 "그럼 틀렸으면… 으!  
근데 암호는 어떻게 아셨습니까?"

아이리스 "신화에 나오는 구절이에요.  
마법의 신 마티아스가 던전을 만들면서 한 말이라고 전해져요."

주인공 "어… 아! 그렇군요.  
그래서 저번 조사로 뭐 좀 알아내셨습니까?”

경비로봇 “관리자 및 감찰관 확인하였습니다.  
경계 태세 해제.”

아이리스 “관리자 및 감찰관이라 했어요…  
관리자라면 신일텐데 감찰관은 뭘까요?” //수정 요망. 현재 시나리오랑 충돌.

주인공 “음…”

“이상하긴 하네요. 신이 누구 눈치를 본다니.  
신 위에 더 센 신이 있는 건 아닙니까?”

아이리스 “구전되는 신화에는 없었지만  
누락됐을 가능성도 있겠네요.”

“로그의 대부분은 숫자였어요.”

“수가 일정하게 유지되다가…“

“약 80년 전부터 계속 오르고 있어요.  
토박이시라 하셨죠? 그때 무슨 일이 있었나요?”

주인공 “어… 여기 사람이 끊겼던 게 그쯤 아니었나…”

“맞다! 여기 있던 광맥이 말랐어요. 근처에 있던 탄광촌들도 사라졌구요.  
그때부터 이 던전에도 사람이 끊겼죠.”

아이리스 “[주인공이름]씨에게 부탁드린 게 정말 다행이네요.  
감사합니다.”

주인공 “하하하. 뭘요.”

‘다시가진 않겠지만.’

아이리스 “사람은 줄었는데 수는 늘다니…  
흐으음… 더 조사해봐야겠네요.”

"이건 [주인공이름]씨 거예요."

주인공 "어, 뭡니까?

아이리스 “던전에서 찾은 마력핵으로 만들어봤어요.  
하나는 집, 하나는 직장에 두세요. 만지면 다른 하나로 순간이동해요.”

주인공 ‘와 그럼 1초 칼퇴근 가능?  
매번 이런 거 주나? 이거 꿀알반데?’

"필요하시면 언제든 불러만 주십쇼.  
도움이 되고 싶습니다!"

내레이션 “……”

주인공 “진짜 이 앞에 있는 겁니까?”

아이리스 “네. 틀림없어요.”

주인공 “근데 여기는 원래 보스 주둔지잖습니까.  
혹시라도 보스가 있다면…”

'하 괜히 입을 털어갖고’

* 아이리스가 포탈을 생성

아이리스 “걱정 안 하셔도 돼요.  
[주인공이름]씨는 마을에서 기다리셔요. 제가 먼저 보고 올게요."

주인공 ‘이럼 그냥 쫄보잖아.'

"아닙니다. 도와드리기로 했잖습니까.  
제 몸 정도는 지킬 수 있거든요, 하하."

아이리스 “정말, 괜찮으시겠어요?”

주인공 “당근빠따죠!”

“어… 근데 포탈 연 김에 집에 좀 갔다와도 되죠?  
준비를 좀 하고 싶네요…”

#### 2-2 – 보스전

* 폐허에 둘러쌓인 지형
* 주인공 – 공포

주인공 "으스스하네요…"

“좀 춥지 않습니까?”

아이리스 “네?? 어… 전 괜찮아요.  
잠시만요… 담요가…”

“이거라도 좀 덮으셔요.”

* 주인공 – 담요 덮고 쫀 모습.

주인공 “감사합니다.”

“폐허에 그림자에… 아무것도 안 보이네요.  
뭐 나오는 거 아닙니까? 하하…”

아이리스 “마력이 짙네요.”

주인공 “왜 그러십니까? 그런다고 안 쫍니다. 하하!”

아이리스 “…”

“나가세요! 빨리!”

주인공 “!”

내레이션 “타닥!”

“휙!”

주인공 “나가려는데 왜 다시 잡고…”

아이리스 “벌써 왔어요.  
제 곁에 꼭 붙어계셔요!”

* 적이 주인공으로 빠르게 다가옴.

아이리스 “[주인공이름]씨!”

* 아이리스가 가로막음. 아이리스 체력 닳음.  
  적, 다시 반대편으로 사라짐.

아이리스 “꺅!”

주인공 ‘말 듣고 기다릴걸... 나 때문에…’

* 아이리스가 적이 사라진 방향으로 공격.  
  폭발음만 남.
* 적이 다른 쪽에서 튀어나와서 아이리스 공격. 아이리스 체력 닳음.

아이리스 ‘안 맞은 거 같네요.’

“그럼 이렇게.”

* 아이리스가 전체 공격
* 적이 다른 쪽에서 튀어나와서 아이리스 공격

“꺅!”

주인공 ‘뭐야? 다 날렸는데 어떻게 피했어?  
왜 자꾸 어두운 데서 튀어나와? 보이지가 않잖아.’

아이리스 “하아…하아…”

주인공 ‘느낌이 쎄한데…’

아이리스 “하앗!”

* 아이리스가 거의 무작위로 마법 난사함

주인공 ‘이렇게 막 쏘면 맞을리가 없어.’

“침착해! 침착해!”

* 적이 아이리스를 노리고 튀어나옴

주인공 ‘안돼!’

* 아이리스 - 집중

아이리스 “…”

* 아이리스가 얼음송곳을 적 방향으로 만듦
* 날아오던 적 찔려서 고꾸라짐. 말풍선 “깨갱!”

아이리스 “어떻게 피하는지 모르겠어서  
그냥 받아쳤어요.” // 수정요망

‘그런데 정말 어떻게 피한 걸까요?  
폐허에 그림자까지 있어서 잘 보이지도 않구…’

‘늑대… 들어가고 나오는 패턴… 그림자…‘

* 아이리스 – 깨달음

‘설마.’

* 주인공, 적에게서 거리 띄우려고 뒷걸음질 치다가 그림자가 적이랑 맞닿음

주인공 “?”

* 적, 주인공 그림자 경유해서 아이리스 공격. 그림자에서 나올 때 검은 인간 형태로 나와서 아이리스 그냥 통과함.
* 아이리스 – 기절

아이리스 “아아…”

* 적, 실체화(그냥 원래 스프라이트)해서 아이리스에게 다가감

주인공 “아이리-!”

* 주인공 적에게 다가가지만 그냥 튕겨나감

‘신경도 안 쓰잖아.  
어떻게 해야하지?’

* 적 아이리스에게 한 걸음 다가감(딱 3걸음 정도면 닿을 거리)

‘성수… 이정도론 별 타격 없을거고…’

* 적 아이리스에게 한 걸음 다가감

‘마법… 시간에 자지 말 걸 진짜… 그럼 뭐라도 했을 텐데…’

* 적 아이리스에게 한 걸음 다가감

‘그러고보니 조과제때 저런 걸 조사했던 거 같은데…  
늑대… 혼령… 아!’

‘은으로 만든 무기에 약하다고 했어.’

‘없지만.’

* 적 아이리스에게 도착, 공격모션 잡음

‘에라, 모르겠다.’

소형 일러스트 팝업 – 지갑

소형 일러스트 사라짐 – 지갑

“야, 임마!”

* 적 상하로 살짝 흔들림, 말풍선 “통!” 체력 -1

“돈으로 맞아본 적은 없지?”

소형 일러스트 팝업 – 동전(실버)

* 한대씩 툭툭 맞다가 한꺼번에 여러 번 투두둑 맞음

적 “그르르!”

* 보스가 주인공 쪽으로 돌더니 주인공에게 달려듦

주인공 “아흑!!!”

* 보스 얼어붙음, 체력 0

아이리스 “[주인공이름]씨, 나이스예요.”

주인공 “허윽…허…”

‘세상에! 조과제가 날 살렸어…’

아이리스 ‘저렇게 떨면서도…’

주인공 “아이리-!“

아이리스 ‘…그리웠어요.’ //수정요망

주인공 “후욱…후욱…하…  
괜찮으십니까?”

아이리스 “앗, 네! 괜찮아요.”

주인공 “그럼 다시 갈까요?”

* 아이리스 – 웃음

아이리스 “네.” // 이거 마무리가 좀 마음에 안듦 수정요망

#### 3-1 – 사전 답사

아이리스 ‘로그에 기록된 수는 30분 주기로 측정한 던전 입구의 마나 농도이며…’

‘방문하는 모험가의 수와는 반비례 관계로 추정된다…’

“후...  
마나가 너무 짙어서 숨 쉬기도 힘드네요.”

‘불규칙하게 갈라진 땅, 마나의 진동…  
뭔가 일그러졌어.’

“확인차 미리 와보길 잘했네요.  
여긴 더 조심해야겠어요.”

내레이션 “쿵… 쿵…”

아이리스 ‘소리가… 저쪽?’

내레이션 “삐그덕. 삐그덕.”

아이리스 “왜 여기에…?”

“이건 말이 안돼…”

#### 3-2 – 던전 안

* 몬스터를 공격하는 아이리스, 죽은 만큼 새로 나옴.

주인공 “이거 끝이 나긴 나는 겁니까?  
아직 던전 초입인데-”

아이리스 “도망쳐요.”

* 도망치는 주인공과 아이리스, 코너를 돎.
* 통로 중앙에 문 소환

주인공 “뭡니까, 이거?”

아이리스 “안전지대에요.”

* 문 안으로 아이리스와 주인공이 들어감.

주인공 ‘바뀐 게 없는데?  
영창 실팬가?‘

* 몬스터들이 코너를 돎

주인공 “으아아…”

* 몬스터들이 주인공과 아이리스를 통과해서 지나감.

아이리스 “휴…  
이제 당분간 안전해요.”

주인공 “왜 우릴 지나친 거죠?”

아이리스 “여긴 틈새공간이에요.  
마나의 근원과 저희가 사는 세계, 둘 사이의 틈새라고 보시면 돼요.”

주인공 “??”

아이리스 “잠깐 쉬면서 기다려요.  
점심 어떠세요? 도시락 싸왔어요.”

주인공 “어… 됐습니다.  
지금은 좀…”

‘이 상황에 밥이 넘어가겠냐?’

“그거보다 저 몬스터들 끝이 없는데  
저희 여기서 못 나가는 거 아닙니까?”

아이리스 “끝은 분명히 있을 거예요.”

* 주인공 – 초조

주인공 “그러면 다행이지만은…”

아이리스 “…”

“어느 초보 모험가 이야기인데요.”

? “…꼭 가야겠니?”

“아직 배울 것도 많고 힘 조절도 미숙하잖아.  
꼭 지금 가야겠어?”

모험가 “네! 꿈이었어요.”

스승 “하… 어쩔 수 없구나.  
조심하렴. 던전이든 사람이든.”

내레이션 “……”

“철푸덕!”

모험가 “아야…  
하나 언니처럼 날렵했으면…”

? “거기 학생! 혼자 왔어?”

아이리스 “…모험가 ‘선배’들의 파티 사냥 제안이었어요.”

모험가선배 “그럼~ 이럴 때 도와줘야지.  
우리도 다 처음에는 도움받고 그랬어.”

알바생 “네, 총 4실버입니다.”

‘어… 쟤네?  
에이 괜히 나댔다가 아니면? 그냥 알바나 하자.”

내레이션 “뚜벅…뚜벅…”

모험가 “어… 선배님들 이 방향이 맞나요? 이쪽은…”

내레이션 “탁!”

소형 일러스트 팝업 – 떨어진 지팡이

소형 일러스트 사라짐 – 떨어진 지팡이

선배 "가만히 있어.  
스태프 없으면 마법도 못 쓰는게."

모험가 "어째서…"

선배 "이게 다야? 그럼 돈 될만한 건 다 챙겼고…"

모험가 "싫어!"

* 말풍선 ”부웅!” 모험가와 모험가 선배 서로 반대편으로 날아감

선배 "뭐야?"

모험가 '아… 힘 조절이…'

* 모험가, 가시 함정으로 떨어짐. 말풍선 “푹.”

선배 "알아서 가주는구만. 다 챙겼냐?"

동료 "예.  
확인 안 해봐도 됩니까?"

선배 "등신아 지팡이 없이 뭘?  
바로 꼬치됐겠구만."

동료 "하하하하."

* 인게임 연출 사라짐

모험가 "하아…하아…”

'안 찔렸…나?'

'마나를 그냥 방출한 덕분에  
찔리기 직전에 멈췄어…’

‘마나가 많지 않았다면…’

동료 "행님!"

선배 "또 뭐?”

동료 "몬스터들이…"

내레이션 "푹."

"끄아아악!"

"야, 야!"

"콰직."

"뚝...뚝..."

모험가 "욱...우읍...”

“으흑...흑..."

내레이션 "......"

모험가 "조용해졌어...“

‘어떻게든 올라가야 해.  
마나가 떨어지기 전에…’

"하아...하아..."

"우지직."

"꺅!"

'못 올라가겠어...  
이렇게 죽는 건 싫어...'

내레이션 "탁탁탁."

"…진작 따라올 걸. 늦었잖아…  
아직 애였는데…"

모험가 "거기 누구 있어요?  
살려주세요!"

내레이션 "......"

알바생 "어디 다친덴 없어요?"

모험가 "네... 감사합니다...  
흑...흑..."

알바생 "이제 괜찮아요.  
여기, 스태프도 있어요. 안심하세요."

모험가 "네…”

알바생 "전 가보겠습니다. 화장실 간다고 하고 나온거라.  
조심해서 들어가십쇼."

모험가 "앗, 저, 저기... 이름이라도-"

내레이션 "탁탁탁탁!"

모험가 "알려주세요..."

주인공 "아, 걔가..."

* 아이리스 – 부끄러움

아이리스 "..."

주인공 "그래서 그 초보 모험가는 어떻게 됐습니까?

아이리스 “한 몫 챙긴 몬스터들은 긴장이 풀려 있었어요.”

* 자고 있는 몬스터들, 방 옆이 뚫림.
* 모험가가 한번에 몬스터들을 다 얼려버림

아이리스 “오히려 기회가 된 셈이에요.  
그 일이 없었다면 데뷔부터 그런 실적을 쌓진 못했을 거예요.”

“이제 좀 진정되셨나요?”

주인공 “네.”

아이리스 “그럼 좀 드세요.  
새벽부터 만들었는데 입도 안 대시구…”

주인공 “어우, 이거 맛있네요.”

“제가 고기 좋아하는 건 어떻게 아셨습니까?”

아이리스 “후후.”

주인공 “후… 잘 먹었습니다.”

아이리스 “적들도 다 지나갔어요.”

“언젠가는 끝이 오더라구요.  
이제 나가볼까요?”

#### 4-1 – 수정

소형 일러스트 팝업 – 수정

아이리스 “이게 뭘까요?”

주인공 “보관하는 모양새부터 중요하다고 아주 써붙여놨던데.”

“마나라도 불어넣어보는게 어때?”

아이리스 “그럴까요…?”

‘왤까요?  
되돌릴 수 없을 것만 같은…’

주인공 “뭘 기다리는 거야?  
해보자.”

* 아이리스 – 초조

아이리스 “…”

* 아이리스 – 결심

아이리스 “네.”

내레이션 “위이이잉…”

소형 일러스트 팝업 – 빛나는 수정

주인공 “빛을 따라가란 뜻인가?”

아이리스 “이 방향은 아마…  
따라가봐요!

* 던전 앞

내레이션 “……”

주인공 “여기 맞아?”

아이리스 “네. 여기에요.”

주인공 “여긴 사람이 끊이지 않는 곳이잖아.  
그것도 수백년 전부터.”

“사람 발길 안 닿은 데가 없는 곳인데,  
아직 발견 안된 게 있을까?”

아이리스 “글쎄요.  
그렇지만 수정은 여길 가리키고 있어요.”

* 아이리스와 주인공, 던전 내부로 진입(첫 방)

아이리스 “아…”

주인공 “?”

아이리스 “있었네요.”

* 아이리스 벽으로 뛰어감

주인공 “잠깐! 그러다 다-”

* 아이리스 벽 속으로 사라짐

주인공 “뭐야?”

‘저 안으로 들어간 거 맞지?’

* 주인공 벽으로 뛰어감
* 주인공 벽에 부딪히고 튕겨져 나옴
* 주변 사람들 웃음(말풍선 “ㅋㅋㅋ”)

“아오… 뭐야?  
잘못 봤나?”

* 아이리스 벽에서 나옴

주인공 ‘맞잖아. 벽으로 들어간 거.’

“나는 못 들어가는 건가봐.”

아이리스 “손 이리 주셔요.”

주인공 ‘?’

* 주인공의 손을 잡는 아이리스

주인공 “어… 어?”

아이리스 “이렇게라면 함께 갈 수 있을 거 같아요.”

“왠지는 모르겠지만 그런 기분이 들어요.”

“아.”

* 아이리스 – 부끄러움

“어… 으응… 그러니까…”

“싫진 않으신 거죠…?”

주인공 “어… 그게… 그러니깐…”

“아! 그래, 들어가볼까?”

아이리스 “앗, 네, 네. 들어가요.”

“어서요.”

* 주인공과 아이리스 같이 벽 안으로 들어감

주인공 “휴…  
또 벽에 박지 않나 했어.

아이리스 “다행이에요.  
손, 멋대로 잡아서 죄-“

주인공 “괜찮아.”

아이리스 “네?”

주인공 “싫으면.”

“이까지 오지도 않았어.”

“계속 함께야.”

아이리스 ‘네, 네? 이건…’

주인공 “이 모험이 끝날 때까지.  
시작했으면 끝을 봐야지.”

아이리스 “모, 모험요. 네. 아하하.”

대형 일러스트 팝업 – 아이리스

주인공 “뭐 찾았어?”

아이리스 “아, 아니요. 지금 가요.”

#### 4-2 - 대면

주인공 “근데 매번 나만 가져가는 거 같은데…”

아이리스 “네? 무슨 말이셔요?”

주인공 “던전에서 찾은 좋은 아이템은 다 나한테 주잖아.  
이번에도 넌 낡은 지팡이만 가져갔고.”

아이리스 “네?? 그건 3시대에 만들어진 레트로에요.  
돈 주고도 못 사는 거라구요.”

주인공 “3시대 물건이 더 좋은 거야?”

아이리스 “더 좋은 건 아니지만 이걸로 이것저것 해보는게 재밌어요.  
명령어 세트부터 달라서요, 예를 들면-‘

주인공 ‘어…’

“-성능이 좀 빡빡해서 오히려 아기자기하게 시스템을 구축하는 재미가-“

내레이션 “……”

주인공 “그건 몰랐네. 허허허.”

‘이런 거 정말 좋아하나보다…’

내레이션 “퍽.”

주인공 “왁!”

아이리스 “저 쪽이에요.”

* 주인공과 아이리스 반대편 어두운 곳에 뭔가 있음

“뭔가 있어요.”

주인공 “적입니까?”

아이리스 “모르겠어요.  
일단 제 뒤에 계셔요.”

* 아이리스 – 긴장

“…”

? “마력의 일렁임.”

“보았나?”

주인공 ‘?’

* 아이리스 - 긴장

아이리스 “…”

“네.  
이 크리스탈을 발견한 던전 근처에서 봤-”

? “무엇이 보였지?”

아이리스 “균열… 땅과 하늘이 갈라졌고  
그 틈에서 던전에만 있어야 할 마물들이 나왔어요.”

“우리 세계와 마력의 근원이 포개어진 것만 같았습니다.”

? “마물로 스러진다는 말은?”

아이리스 “균열과 던전의 관계…에 관한 게 아닐까해요.”

? “음.”

“따라오게.”

“나는 이곳을 지키는 묘지기일세.”

주인공 “묘지기? 누구의 묘 말입니까?”

묘지기 “이 자는?”

아이리스 “제 모험 파트너예요.”

“마물로 스러진다는 글귀,  
무슨 의미인지 설명해 주실 수 있으세요?”

묘지기 “자네 추측이 맞아.  
던전과 균열은 묶여있지.”

아이리스 “던전은 신이 만들었다고 하잖아요?  
무엇을 위해선가요?”

묘지기 “신이 있다고 믿나?”

아이리스 “믿는게 아니에요.”

“신의 존재와 그가 마력 순환에 간섭한 건  
이미 1460년에 증명되었어요.”

“없었다면 현재의 마력계 상태는 성립하지 않아요.”

묘지기 “하하하. 그렇게 되나?”

“다 왔네.”

주인공 “여기가 묩니까?  
묘치곤 화려하군요. 이야~ 저 석상 봐. 대단한데?”

묘지기 “…”

“마지막으로 묻겠네.“

“던전을 탐험하는 이유는?”

아이리스 “알고 싶어요.”

“던전, 마법 모든 걸요.

“모르는 게 있으면  
알아내고 싶어지잖아요?”

묘지기 “하하하. 그렇구만.”

* 묘지기 – 용으로 변신

주인공 “어?”

아이리스 “[주인공이름]씨. 물러서세요.”

주인공 “방금 전까지 잘 이야기했잖습니까?  
뜬금없이 왜 이러십니까?”

* 용이 주인공과 아이리스를 공격

“워!”

아이리스 “그냥은 못 넘어가겠네요

묘지기 “타올라라.”

* 주변 타일에 순차적으로 불이 붙음

주인공 ‘용은 인간 이상의 높은 지능을 가져서  
마법도 쓸 수 있다더니.’

* 묘지기가 브레스를 뱉음.
* 아이리스가 얼음창으로 상쇄시키려 하지만 역부족.
* 3발이나 쏴서야 상쇄가 됨.

아이리스 “만만치 않네요.”

‘저쪽은 마력이 줄어들지 않았어요.  
던전에서 에너지를 공급받고 있는 걸까요.’

* 아이리스가 얼음창을 쏨. 용이 맞지만 피해 없음(튕겨나감)
* 용이 브레스를 3발 쏨. 쏜 자리에서 마그마 슬라임이 나옴
* 주변의 불이 점점 가까이 옴.
* 아이리스 슬라임에게서 떨어지며 마그마 슬라임을 2마리 잡음.

아이리스 “후우…  
그럼 저도. 나오렴.” //소환에 맞는 대사가 좋겠음. 수정요망. 정령 이름? 서리?

* 아이리스가 정령 소환함.

주인공 “드디어 이 정령이 뭔가 보여주는 겁니까?”

* 정령이 용의 브레스를 상쇄

“용 대 용이니깐 할만-“

* 묘지기가 정령을 몸으로 받아버림. 정령 벽에 박힘.

묘지기 “그래봤자 정령 아닌가.”

아이리스 ‘정령은 마력은 몰라도 완력으론 상대가 안되네요…’

* 다시 용이 브레스 3발을 쏘고 화염장벽이 좁혀짐. 슬라임 1마리 잡고 2마리는 못잡음. 3마리가 남음.

주인공 ‘슬슬 압박이야.’

“일단 슬라임 먼저 처리하자!”

* 같은 패턴. 2마리 잡고 1마리 더 추가돼서 4마리. 벽도 더 좁혀져서 이제는 슬라임으로부터 도망칠 곳이 남지 않았음
* 정령이 묘지기를 감쌈(뱀처럼)

묘지기 “이런 건 아무 의미없다네.”

* 브레스가 한발 더 날아옴. 아이리스 피할 곳 없음.

“실망스럽구나.”

아이리스 “그럴까요?”

* 아이리스 중심으로 냉기 파동이 퍼짐. 파동에 닿은 불, 슬라임 다 사라짐. 용과 정령에 닿기 전 일시 정지

묘지기 “그 정도로는-“

* 용과 정령에 파동이 닿자 정령이 얼어붙음

“아니?”

‘정령이 얼어붙어서 움직일 수가…’

* 용이 못 움직이는 동안 아이리스가 큰 얼음덩어리를 만들고,  
  용에게 쏨. 용 체력 조금 남아서 쓰러짐.

아이리스 “아슬아슬했네요.  
재밌었어요.”

* 아이리스, 무장 해제

주인공 “안 끝내?”

아이리스 “저흴 해칠 생각은 없으셨을 거예요.  
그도 그럴게, [주인공이름]씨를 피해서 공격했잖아요?”

묘지기 “하하하.  
못 당하겠구만.”

“누구의 묘냐고 물었었나.”

“저 석상.”

“아니 마티아스의 묘일세.”

주인공 “뭐요?”

아이리스 “네? 무슨… 의미죠.”

묘지기 “말 그대로.  
저 뒤에 있는 건 석상이 아니라, 마법의 신의 유해일세.”

#### 5-1 – 마지막 던전

주인공 “여기랬지?”

아이리스 “네. 맞아요.”

주인공 “아무것도 안 보이네…  
이번에도 너한테만 보이는 거 아니야?”

아이리스 “저도 아무것도…”

내레이션 “드르르르륵…”

주인공 “기다리고 있었단 느낌이네.”

“근데 혹시지만 말이야.  
무너지면 어떡하지? 안 쓴지 오래됐을테니깐… 아하하…”

아이리스 “여기에 전송 마법진을 만들어둘게요.  
언제든 돌아올 수 있어요.”

주인공 ‘휴…’

내레이션 “저벅…저벅…”

주인공 ‘뭔가 답답하다.  
물 속에 있는 것처럼…’

아이리스 “내려온 것보다도  
더 먼 곳에 온 걸지도 모르겠네요.”

주인공 ‘뭔 소리지?’

아이리스 “내려오면서 위상이 바뀌어서  
물질계보다는 마나의 근원에 가까워졌어요.”

“그 때문에 조금 불편하실 수도 있겠네요.”

내레이션 “위잉…”

아이리스 “한결 낫죠?”

주인공 “휴… 고마워. 좀 살 것 같네.  
근데 얼마나 더 내려가야 될까?”

아이리스 “글쎄요…”

주인공 “어, 계단이 끊겼네.“

내레이션 “찰랑…”

주인공 “왁!  
뭐, 뭐야?”

“물? 아니 뭔가 슬라임처럼 끈끈한데?  
위험한 거 아니야?”

아이리스 “한번 볼게요.”

내레이션 “스르륵.”

“지팡이를 가까이대니 공명하네요.  
이건 순수한 마나에요, 상전이한.”

주인공 “어… 그래서 안전한 거야?”

아이리스 “네. 인체에 무해해요.”

“흐음…  
뛰어내려볼까요?”

주인공 “…”

“해보자.  
뭔지 모르겠지만, 너랑 같이라면 괜찮겠지.”

아이리스 “네, [주인공이름]씨…!”

#### 5-2 – 관리자

내레이션 “첨벙.”

주인공 ‘의외로 편안하네.  
폭 감싸져서… 온도도 적당하고.’

내레이션 “부글부글…”

주인공 ‘마침 힘들었던 참이었어.  
아이리스… 쟨 항상 힘든 내색 한번 없이…’

‘...내려가는 내내 볼 수도 있을 것 같아.  
뭘 생각하고 있을까? 눈을 감고...’

? “…신…”

“당신.”

주인공 “어… 어?  
아이리…?”

‘아니… 이게 아니지…?’

아내 “무슨 생각을 그렇게 골똘히 하세요?“

“아, 그게…  
좀처럼 의견이 좁혀지지 않아서.”

주인공 “지나친 억측이야.”

히가라 “억측? 그럼 물어볼게.  
근원에 쌓인 무한한 마나, 나누지 않고 독점하는 이유가 뭔데?

주인공 “지금까지 우리 신관들과 함께 사람들을 도우셨잖아.  
그럴 분이 아니야.”

히가라 “단순한 생색내기,  
아니 정치적 쇼일지도 모르지.”

주인공 “뭐라고?”

“후…”

아내 “언제나 싸우셨잖아요.  
그렇게 답을 찾으셨죠.”

주인공 “하하. 그랬지.”

아내 “저녁 다 되어가요! 조금만 기다리세요.”

주인공 ‘나는 지금의 행복만 계속되어도…’

히가라 “오늘도 마물에 수십명이 죽었어.”

주인공 “희생자를 더 낳기 전에 신께서 도착하셔서 다행이야.”

히가라 “처음부터 저 힘을 나누어줬다면  
이런 일이 생겼을까?”

주인공 ‘내 이기일까.’

아내 “아.”

“신관실에 불이 켜져있네요.  
열심이시네요, 히가라씨.”

주인공 “설마.”

내레이션 “탁탁탁탁.”

히가라 “마나의 근원과 여길 이어서 마나를 끌어오자.  
모두와 나누는 거야.”

“쾅!”

히가라 “왔네.”

주인공 “성급하게 굴지마.”

히가라 “성급한 거 아니야.  
요몇년간 계속, 계속해서 고민했다고.”

내레이션 “지지지직…”

히가라 “사람들이 마티아스와 우리에게 감사할 때마다 죄책감이 일었지.  
거짓말을 한 것처럼…”

아내 “꼭 이러셔야 했나요?  
조금 더 의논해서-“

내레이션 “슈우우우…”

히가라 “마나가 차오르는게 느껴져?  
성공했어!”

내레이션 “쩌적.  
으직.”

아내 “꺄아아악!”

주인공 “으아악!”

경비 “신관님! 허공이 갈라지고 그 틈에서 마물들이!  
으윽…”

히가라 “뭐…?”

주인공 “괜찮아? 당신?”

‘뭔가 전하려… 애달프게…’

“아아…”

‘다신 알 수 없겠지.’

“으아아!”

히가라 “잠깐, 진정해!”

내레이션 “쾅!”

히가라 “어……?”

“우득.”

주인공 “으아아아악!”

아이리스 “[주인공이름]씨! [주인공이름]씨!”

주인공 “헉?”

내레이션 “첨벙!”

“휘이이잉…  
탁.”

주인공 “헉…헉…”

“아이리스… 아이리스야?  
괜찮아? 분명 방금…”

아이리스 “네. 저 여기있어요.  
괜찮으니 조금 진정을.”

주인공 “휴…  
이상한, 슬픈 꿈이었어…”

히가라 “기다리고 있었어.”

주인공 “저, 저자식.”

히가라 “…봤구나?”

주인공 “그래. 봤다.  
하하, 다 죽여놓고 잘도 살아남았네.”

히가라 “…덕분에 이야기는 쉽겠어.  
따라와줄래?”

아이리스 “일단 이야기를 들어봐요.”

주인공 “…후…”

내레이션 “저벅…저벅…”

주인공 “그건 실제로 있었던 일인가?”

히가라 “그래.   
약 5000년 전 일이지만.”

주인공 “왜 보게 한 거지?”

히가라 “내가? 아니야.  
그 마나 폭풍 속에서 이것저것 마나에 녹아들었어. 그 기억도 마찬가지…”

주인공 “대체 왜!?”

히가라 “마물의 출몰이 점점 종잡을 수 없어져서  
안전지대로 여겨졌던 곳에서도 땅굴을 파서 나오더군.”

“그 전날에는 제수씨가 일하는 시장 인근에서도 변사체가 발견됐어.  
패닉을 막기 위해 공표하진 않았지만.”

“그리고 가족도 있는 놈을 끌어들일 수 있겠어? 하하하…”

주인공 “…그 뒤엔 어떻게 됐지?”

히가라 “마력 폭풍에 사람들이 찢겨나가고, 균열을 통해 근원의 마물이 쏟아져나왔지.  
우습게도 결국은…”

“신이시여, 저흴 구해주십시오… 제가 오만했습니다.  
제발… 제발…”

“이미 죽은지도 모르고…  
폭풍이 일어났을 때 영 안 좋은 곳에 있었던 모양이야.”

아이리스 “마나로 마물을 빚는 던전… 그 마물을 사냥하는 모험가…  
던전은 폭풍을 가라앉히기 위한 시스템인가요?”

히가라 “계승자가 믿음직해서 안심할 수 있겠어.  
맞아.”

“결국 스스로 해결하는 수밖에.   
살아남은 사람들과 같이 수십, 수백년 동안 만들었지.”

주인공 “뭐 결과적으로 지금의 세계가…  
계승자?”

히가라 “지금껏 계승자를 찾고 있었어.  
이 던전 시스템도 낡았거든. 탐험하며 봤지? 이미 꽤 망가져 있는 걸.”

“같이 만들었던 사람들도 다 떠났어.  
나도 힘이 다 했어. 보다시피 여길 떠나지도 못하는 몸이지.”

아이리스 “제가 계승자…  
잘 해낼 수 있을까요…?”

히가라 “할 수 있어.  
지금까지의 탐험은 내 시험이기도 했으니.”

“곁에 믿음직한 파트너도 있잖아?”

아이리스 “…네.”

내레이션 “지직…지직…”

주인공 “뭐야?”

아이리스 “균열, 왜 이런 때에…”

히가라 “심상치 않아.  
빨리 나가.”

아이리스 “혼자 닫을 수 있으셔요?”

히가라 “지금의 나로선… 모르겠네.  
해보는 수 밖에.”

아이리스 “…”

내레이션 “위잉…”

주인공 “어? 이거 뭐야?”

“마법진? 왜 나만?”

아이리스 “저는 여기 남아 균열을 봉합하고 갈게요.  
방치하면 큰일이 날지도 몰라요.”

주인공 “그럼 나도 도울게.  
손이 부족하잖아.”

아이리스 “안돼요. 균열에 삼켜질지도 몰라요.  
처음의 약속, 지키게 해주세요…” //수정요망. 너무 복선 회수를 한번에 많이 함. 좀 줄이자.

주인공 “혼자는 안 가!

주인공 “계속 함께야.”

아이리스 ‘네, 네? 이건…’

주인공 “이 모험이 끝날 때까지.  
시작했으면 끝을 봐야지.”

아이리스 “후후, 기뻤어요.  
기쁘고, 즐거웠지만.”

”[주인공이름]씨, 안녕히.”

주인공 “이러지마! 아이리스! 야!”

내레이션 “슈웅.”

“후드득후득…”

아이리스 “그런데, 타이밍이 너무 절묘하네요.  
꼭 마지막 테스트 같아요.”

히가라 “하하. 그러게… 미안해.”

아이리스 “괜찮아요.  
[주인공이름]씨가 절 꼭 찾아내 줄 거예요.”

“저는,  
기쁜 마음으로 기다리겠어요.”

히가라 “다행이야.  
걱정하지 않아도 되겠네.”

* 아이리스 – 웃음

아이리스 “네.”

내레이션 “우르르르…”

* 아이리스 - 눈을 감음.

아이리스 “[주인공이름]씨…”

#### 6 – 수색

주인공 “젠장. 대체 어딨는거야?”

전문가 “사장님.  
일단 균열에 삼켜지면 언제 어디에서, 아니 어느 계에서 나올지도 알기 어렵습니다.”

“실례지만 포기하시는 편이…  
저야 계속 찾으면 좋습니다만 사장님을 위해 솔직히 이야기 드리는 겁니다.”

주인공 “아니요.  
절대 포기할 일 없습니다.”

인부1 “전 대륙을 다 파뒤집어도 못 찾았는데.  
사장님 고집 있으시네.”

인부2 “뭐 우리야 일 생겨서 좋지.”

내레이션 “깡!”

인부2 “얼음이 뭐 이런데 있어?”

주인공 “얼음? 설마.  
삽 좀 줘보십쇼. 빨리!”

내레이션 “푹! 푹! 깡! 깡!”

주인공 “아아...  
드디어…”

대형 일러스트 팝업 – 재회

아이리스 “기다렸어요… 그리고 믿고 있었어요…  
[주인공이름]씨…!”

주인공 “그래…  
고생했어.”

“근데, 다음에도 그런 식으로 나만 보내버리면  
다시는 안 볼 거야.”

아이리스 “흑흑…  
응… 응.”

“…그러지…않을게요.  
다시는요…”

내레이션 “슥…슥…"

“어… 제가 어느정도 잠들어 있었나요?”

주인공 “그게… 니가 이때쯤 잠들었고 오늘이 7일이니깐…”

아이리스 “앗. 일이 엄청 밀렸겠어요.  
서둘러야겠어요.”

주인공 “일어나자마자?”

아이리스 “이젠 할 일이 두 배니깐요.  
절 믿고 떠난 이도 있는데 힘내야죠.”

주인공 “하하하.”

“도울 게 있으면 언제든 불러.  
길안내가 필요하다던가.”

* 아이리스 - 웃음

아이리스 “네. 부를 거예요.  
꼭이요…!”

#### 에필로그 1

주인공 “그런데 매번 손해보는 장사만 하는 거 같다 너?”

“이번에도 봐. 관리자 일만 떠맡았잖아.”

아이리스 “아니예요.”

주인공 “’후후, 전말을 알게된 것 만으로 만족해요~’ 같은거야? 에이~”

아이리스 “후후, 그것도 그렇지만요.  
관리를 위해 던전의 모든 권한을 받았어요.”

주인공 ‘당연한 거 아닌가?  
마법회로 때랑 비슷한 오타쿠적… 보상인가?‘

“마나가 흘러나오는 곳에 설치된 던전,  
거기 쌓여있는 무수한 마나도 제 것이 된 거예요.”

“전대 신의 능력이 무한한 마나의 사용이었잖아요.”

“이 시스템이 저에게 주는 것과  
비슷하지 않아요?”

주인공 “아, 그럼 신은 죽었지만  
던전 시스템과 그걸 사용하는 너는 사실상…”

아이리스 “그런 거예요.”

### 존

#### 0 - 등장

내레이션 “저벅저벅...”

손님1 “저게 그 갑옷맨인가?”

손님2 “새까만 갑옷이랑 투구모양 보니깐 맞네. 이번엔 여긴가보다.“

손님1 “쟤는 라면 먹을 때도 투구 쓰고 먹는다며? 친구가 갑옷 숨구멍으로 라면 막 밀어넣는 거 봤다더라.”

내레이션 “저벅저벅”

“탁”

모험가 “맥주.”

주인공 “네, 20골드입니다.”

‘얜 또 왜 이렇게 말이 짧어. 투구도 안 벗고.’

“여기 있습니다.”

‘뭐 마실 때는 벗겠지. 얼굴이나 한번 보자.’

모험가 “…”

존이 면갑에서 입 부분만 열어서 맥주를 마심

주인공 ‘뭐야? 입 쪽에만 떼서? 왜 저러는 거지? 안 답답한가?’

모험가 “여기.”

소형 일러스트 팝업 – 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

주인공 “어… 모험가 하시는 분입니까?”

모험가 “나는 존이고 후원사를 찾고 있소.”

“상황에 맞는 여러 장비를 다룰 수 있고 던전 공략에는 자신이 있소.”

* 존 - 흘겨봄

“게다가 나는 저런 치들의 관심을 받고 있는 듯 하니 홍보효과도 제법 괜찮을거요.”

주인공 ‘신비주의 컨셉인가 보네. 야 돈 벌기 참 힘들다. 어떻게 밥도 먹기 힘든 컨셉을 잡냐.’

“알겠습니다. 긍정적으로 검토해보죠.”

내레이션 “…저벅저벅”

주인공 ‘말도 없이 가버리네.’

‘컨셉이 좀 과하긴 하지만 실적은 괜찮네. 저런 중갑을 입었으니 안정적으로 던전을 공략할 거 같아.’

#### 1 – 소개

주인공 “안녕하세요!”

존 “……."

주인공 ‘아니 인사 정돈 받아줘도 되지 않냐.  
사회에 불만이라도 있냐?’

존 “키 178, 나이 20대 중반”

* 주인공 – 어벙한 표정

“이 얼굴! 딱이군.”

“따라오게.”

주인공 ‘또 뭔데?’

페이드 아웃

페이드 인

존 “안심하십시오. 부인.”

### 에밀

#### 0 - 등장

모험가 “안녕하십니까!”

주인공 “네, 어서오십시오.”

“뭘로 드릴까요?”

모험가 “아, 실은 손님으로 온 게 아닙니다. 저는 모험가인 에밀이며, 후원 계약을 위해 들렀습니다.”

주인공 “저기, 나이가 어떻게 되죠? 아무리 그래도 미성년자는 좀 그런데.”

“우리가 주류도 취급하고 그래서 좀…”

‘암만 봐도 그냥 고딩인데 뭔 모험가 흉내냐. 급식이나 먹으러 가라.’

에밀 “아니, 성인인데요?”

주인공 “그러시겠죠. 신분증 좀 볼 수 있을까요?”

에밀 “여기 신분증이랑 소개 책자요.”

신분증+팜플렛 일러스트 팝업

신분증+팜플렛 일러스트 사라짐

주인공 “어… 그러네요... 죄송합니다.”

“그렇지만… 그래도 경력과 경험이 좀 있어야 저희도 믿고 의뢰할 수 있을 것 같습니다. 죄송합니다.”

에밀 “아, 진짜…”

“처음엔 애 취급을 하지 않나, 다음엔 경력이 적어서 안된다…”

“제가 신인은 맞지만 실력은 누구에게도 지지 않을 자신 있습니다. 경력이 매번 발목을 잡긴 하지만…”

“제가 용이라도 잡아오면 믿으시겠습니까?”

주인공 “음… 용은 이 던전엔 없으니깐 OO정도면 괜찮겠네요.”

“그래도 잡아오는 동안 기다리면 계약이 너무 늦는데…”

모험가 “그럼 먼저 계약을 맺고 OO를 잡아오지 못하면 돈을 받지 않겠습니다.”

주인공 ‘공짜면 개꿀인데?’

‘아! 기한도 둬야 말 안 바꾸지. 되도록 빡빡하게…’

“그렇게 하게 되면 기한은 계약 체결 후 일주일 뒤까지로 하죠.”

모험가 “알겠습니다.”

주인공 “고민 좀 해보고 계약을 맺기로 결정하면 연락드리죠.”

‘기한 일주일이면 엄청 빡빡한데 어지간히 자신 있나보네.‘

‘음… 신인이지만 뭐 내기도 있으니깐. OO도 못 잡아오면 돈 안 내면 되지. 한번 맡겨볼까.’

### 하나

#### 0 – 등장

내레이션 “딸랑딸랑~”

주인공 “어서오세요.”

모험가 “맥주 한잔 주세요.”

손님1 “어제 뮤직던전 봤어?”

손님2 “요즘 볼 거 뭐있다고 그걸 보냐?”

손님1 “하나 걔는 좋던데? 이쁘고 노래도 잘하더라.  
모험가로도 일류라며? 어제 앨범도 주문했어!”

손님2 “야, 너는 어떻게 좋아해도 걔를 좋아하냐? 걘 거품이야.”

모험가 “…”

손님2 “아이돌로 떠서 그렇지, 모험가 실력은 완전 거품이잖어.  
멍멍이 혼혈이라 마력 양도 적다던데 마력 없는 마법사가 마법사냐?”

“그리고 난 예쁜지도 모르겠더라.  
작달막해서 그런지 애 같아서 별로.”

“까놓고 말해서 아이리스 하위호환 아니냐?”

모험가 “하…”

손님1 “그런가? 듣고 보니깐 그런 거 같기도 하고…”

손님2 “안 그렇습니까, 사장님?”

주인공 ‘잘 모르겠지만  
적당히 비위나 맞춰줘야지.’

“세상에 마력 없는 마법사가 있다?  
게다가 아이돌 노선 타고는 완전 퇴물이죠.”

“손님은 어떻게 그렇게 아시는 게 많습니까? 하하하."

모험가 “미안해. 퇴물이라.”

내레이션 “드르륵.”

주인공 “다음에 또 오세요.”

‘어, 뭐 놓고 갔는데.’

“손님!”

“가버렸네. 연락처 같은 거 없나?”

신분증+팜플렛 일러스트 팝업

“어…”

‘그 손님이 하나? 이거 완전 조졌네.  
적당히 대답만 해줄 걸. 난 왜 적당히가 안될까?’

“아… 이거 어떻게 해야하지.”

‘팜플렛까지 챙겨왔네. 계약 때문에 왔나보다.’

‘진짜 찝찝하네. 연락해서 사과라도 해볼까?  
연락을 받아준다면 말이지만….’

신분증+팜플렛 일러스트 사라짐

‘…욕 먹는 거치고 모험가 일 엄청 열심히 했네.  
아이돌이니깐 홍보효과도 좋을테고. 가서 빌어야하나.’

#### 1-1 – 소개

주인공 “잠깐만요!”

하나 “…”

* 하나 – 외면

주인공 ‘뭐야? 못 들었나?’

배경 변경

주인공 “저기요, 하나씨!”

하나 ‘저 인간은 눈치도 없나?’

내레이션 “탁!”

주인공 “방금까지 여기 있었는데...”

“어디 갔지?  
저 위…는 아닐거고.”

하나 “휴…  
여기는 생각 못하겠지.”

‘왜 저렇게 끈질겨.  
매니저 통해서 안 한다고 했잖아.’

페이드 아웃

페이드 인

주인공 “저기있구만.”

매니저 “왜 그렇게 [회사이름]이랑 계약하기 싫어하는 거야?”

하나 “그냥 싫으면 안돼?”

매니저 “다른 제의도 아직 없잖니?  
이 정도면 조건도 괜찮고. 특별한 이유라도 있어?”

하나 “그, 그게…”

“아! 그렇지.”

“회사도 조그맣고 사장도 멍청한 바지사장 같이 생겼어.  
믿음이 안 생겨.”

“장기적으로 내 이미지도 생각해야 하잖아.  
계약이 실수가 될까 봐 그래, 언니.”

매니저 “하긴. 사장은 좀 그렇지?  
알았어. 하지만 곧…”

* 하나 – 놀란 표정

하나 “앗.”

주인공 “…”

“잘 알겠습니다.”

하나 “잠깐만요!”

* 주인공 – 퇴장

매니저 “뭔가 있네.  
일단 자리부터 만들어봐야겠어.”

#### 1-2 - 봉합

하나 “…”

주인공 “…”

매니저 “그럼 말씀들 나누세요.”

하나 “…”

‘먼저 미안하다고 할까? 말이 좀 심하긴 했어.’

‘근데 쟤가 먼저 퇴물이라고 했잖아.’

주인공 “…”

‘내가 멍청하게 생겼어? 바지사장?’

‘근데 그렇게 싫으면서 이 자리는 왜 만들었냐?’

매니저 “계약에 대해 말씀하실 게 있다고 들었는데요.”

주인공 “네. 저희 회사는 조그맣고 역사도 짧지만  
대신 젊은 이미지와 비전이 있습니다.”

“근데”

“바지사장 같이 생겼다는 게 어떤거죠?  
궁금해서요.”

하나 “네?”

“그건 그냥…”

“있잖아요.  
제가 별로 마음에 들지 않으시잖아요?

“왜 자꾸 쫓아다니는 건데요?  
뭐죠?”

매니저 “잠깐만요.  
이런 식이면 끝이 안 나요.”

“하나야 잠깐만.”

“곧 모험가 토너먼트 있는 거 알지?  
지금은 대안이 없어.”

“무슨 일인진 몰라도 조금 참으면 안될까?  
토너먼트보다 더 중요한 일이야?”

“프로잖아?”

하나 “으…으으…”

“죄송…했습니다.”

“그냥 아무렇게나 이야기 한 거에요.”

주인공 “아닙니다.  
제가 먼저 퇴물이라 해서 죄송했습니다. 허허.”

‘깔끔하게 해결됐구먼.’

매니저 “그럼 이제 정리됐죠?”

“알려드린 대로 저희는 모험가 토너먼트에 참여할 예정입니다.  
매년 TV에서도 중계하는데 보신 적 있나요?”

주인공 “안 보는 사람이 더 드물죠.  
친구들이랑 모여서 자주 봤습니다.”

매니저 “[주인공이름]씨께는 하나의 지원을 부탁드릴게요.”

“[회사이름]이 모험가 장비를 취급하니  
대회에 필요한 장비와 경비 지원을 맡아주세요.”

주인공 “맡겨만 주십쇼.  
제품 홍보로 딱이네요.”

하나 “……”

#### 2 – 첫 경기

내레이션 “지지직!”

손님2 “악!”

하나 “입은 잘 털더니 왜 그래?  
컨디션이라도 안 좋아?”

손님2 “항복! 그만!”

* 손님2 장외로 나감

“레퍼리!”

심판 “장외! 하나 승!”

하나 “후…”

“아쉽네.  
가지고 놀다가 장외로 던져버리려고 했는데.”

주인공 “짝짝짝!  
이야~ 오졌구요!”

* 하나 – 찡그림

하나 “…”

인터뷰어 “하나씨! 4강 진출 축하드립니다.  
소감 한마디 부탁드려요.”

* 하나 – 웃음

하나 “이번 대회는 어려운 점이 많았어요.  
그래서 더 기뻐요.“

“항상 응원해주시는 팬 여러분들, 도와주시는 스탭분들,  
그리고 던전 공략부터 대회까지 전방위로 후원해주시는 [회사이름].”

“여러분들이 없었다면 여기까지 올 수 없었을 거예요.  
감사합니다. 끝까지 이기겠습니다!”

인터뷰어 “승리요인으론 어떤 게 있을까요?”

하나 “오늘은 [회사이름]의 장비들을 활용했어요.  
가볍고 편해서 도움이 되었어요.”

“아! 거기서 시킨 거 아니에요.  
마음에서 정말 우러나온 말입니다.”

관중들 “하하하.”

페이드 아웃

페이드 인

“휴…”

매니저 “수고했어. 힘들었지?”

하나 “아니. 쉬웠어.   
저런 애가 어떻게 여기까지 올라온 거야?”

매니저 “그냥 운이 좋았나봐.”

“32강에서 만난 막시는 주작승천권인지 뭔지 이상한 기술 쓰다 실격 당하질 않나.  
16강 상대는 갑자기 기권했고…” //수정 요망

하나 “그렇게 8강까지 온 거야? 어이가 없...”

내레이션 “짝짝짝!”

주인공 “멋진 경기였습니다. 와하하.”

* 하나 – 무표정

하나 “감사합니다.”

주인공 “다음 상대는 누군가요?”

매니저 “에밀이라는 요즘 떠오르는 신인 전사가 상대에요.  
방패를 활용해서 굉장히 단단하게 싸우더라구요.”

주인공 “에이. 하나씨한텐 안되죠.  
아까도 번개로 파박!”

하나 ‘걔랑 에밀이랑 같니? 뭣도 모르는 게.’

주인공 “평소처럼 하면 이깁니다.”

“하나씨는 마법산데도 발이 빨라서  
전사들 잘 잡기로 유명하지 않습니까? 툭툭 치고 빠지고.”

* 하나 – 놀람

하나 ‘어?’

매니저 “하나에 대해 잘 아시네요.  
그렇게 되면 좋겠죠.”

“하지만 상대도 대책을 들고 올 거예요.  
지난 경기에선 화염마법사를 맞아서 방화복을 입고 나왔거든요.”

“에밀은 방어가 탄탄해서 끝까지 버틸 수도 있어요.”

“하나의 마나가 바닥날 때까지… 말이에요.”

* 하나 – 시무룩

하나 “제가 멍멍이 혼혈이라 마나가 적어요…”

“에밀 상대로 장기전은 확신이 없어요.”

주인공 “그렇게 자신 없어하시면”

* 하나 – 발끈함

하나 “자신 없다곤 안 했어요.”

“다른 방법이 필요하단 거에요.”

주인공 “그럼 바로 승부를 보자구요?”

* 하나 – 고민

하나 “그렇지만”

“제 주력 마법은 전기를 모으는 시간이 필요해요.”

주인공 ‘머리 아프네.  
이러지도 저러지도 못하니.’

하나 “흐음…”

#### 3-1 – 준비

주인공 “좀 유명한 연금술사랍시고  
뭔 포션을 이렇게 비싸게 팔아먹냐. 후… 아침부터 줄까지 서서…”

“그래도 중요한 대회라니깐…“

“마나 포션… 방어마법 스크롤… 마나 재생의 룬까지.  
필요하다 했던 건 다 샀구만.”

내레이션 “웅성웅성…”

잡상인 “안녕하십니까, 안녕하십니까. 아델란드 시민 여러분.  
오늘은 기가 막힌 물건을 가져왔습니다.”

주인공 “뭐지?”

“제 손에 반짝이는게 보이십니까? 예 맞습니다.  
반지, 소환수를 불러내는 반지지요.”

개 “멍!”

상인 “이 개는 말입니다. 평범한 개가 아닙니다.”

“카이조, 예, 도박 중독으로 유명한 바로 그 마법사지요.  
그 카이조가 도박에 써먹으려고 만든 소환수로써…”

주인공 “워~ 대단한데?”

페이드 아웃

페이드 인

하나 “근데 그런 걸 왜 노점상이 팔던 걸까요?”

주인공 “이게… 예지능력이 있긴 한데.  
기본적으로 개다 보니깐 말이 안 통하잖습니까.”

“예지능력은 확실합니다.”

“지한테 던진 건 뭐든 피하더니,  
시험삼아 상인한테 돌을 던지니깐 눈 하나 깜짝하지 않덥니다. 그래서 싸게-”

하나 “저는 그럼 어떻게 쓰라는 거죠?”

주인공 “하나씨는 멍멍이 혼혈이잖습니까.  
아무래도 말이 통하지“

하나 “아니! 넌 원숭이랑 말 통해?!”

“어…요?”

주인공 “그건 아니겠네요... 미안합니다.”

“아무튼 주문하신 건 다 준비했습니다.”

“반지는…”

“혹시 모르니깐 가지고 가세요. 화이팅!”

* 주인공 – 퇴장

하나 “뭐야, 진짜. 웃기는 놈이야.”

* 하나 – 반지 바라봄

“그래도 버리기는 미안하니깐…”

#### 3-2 - vs에밀

주인공 “후…  
내가 왜 긴장되냐.”

? “다행이다~  
안 늦었네.”

“자리가…  
어? [주인공 이름]씨?”

심판 “3, 2, 1…”

“시작!”

하나 ‘일단은.’

* 하나가 에밀을 전격 마법으로 공격. 에밀 체력 변동 없음

해설자 “미동도 없습니다!  
방패가 달라보이는데 절연 처리를 한 것 같습니다.”

하나 ‘역시 이걸론 안 되겠어.  
시작하자.’

* 하나 무기 반짝임, 무기에 말풍선 “키이잉…”

아이리스 “너무 걱정마세요.  
하나 언니 이길 거예요. 승부에 얼마나 강한데요.“

주인공 “조금 걸리는 게 있어서요.  
괜한 걱정이었음 좋겠습니다만.”

* 에밀이 하나에게 돌진하며 칼을 휘두름. 하나는 여유있게 피하며 물 마법으로 에밀 공격. 에밀 체력 조금 소모. 마법 궤적대로 바닥에 물웅덩이 남음.

해설자 “하나 선수 여유있게 피하네요.  
이러면 전사 입장에서 답답하죠.”

* 에밀이 하나에게 돌진하며 칼을 휘두름. 하나는 여유있게 피하며 물 마법으로 에밀 공격. 에밀 체력 조금 소모. 마법 궤적대로 바닥에 물웅덩이 남음.

하나 ‘왜 계속 같은 작전으로?  
타이밍까지 일정해.’

* 에밀 – 노려봄

에밀 “…”

* 에밀이 돌진하며 칼을 휘두르려 자세 잡음. 칼을 든 손이 사라짐.

하나 ‘20%.  
어? 방금?’

* 뒤에서 튀어나온 칼에 공격당하는 하나.

내레이션 “푹.”

하나 “아…!”

해설자 “공간 전이인가요? 제대로 들어갔어요!”

에밀 ‘끝내려고 한 건데. 찔리기 직전에 마나실드?  
반응속도 좋네. 거품이라더니.’

“뭐, 됐어.”

* 천천히 따라가면서 전이 능력으로 하나를 공격하는 에밀. 하나는 점점 느려짐.
* 공격 때마다 하나 체력 조금씩 줄어듦.

해설자 “그렇죠. 이제는 갉아먹기만 하면 이기는 싸움이에요.”

하나 “하아…하아…”

‘아직 50%...’

* 하나 체력 10%. 멈춤. 하나를 향해 걸어가는 에밀
* 하나 – 기절 직전

내레이션 “저벅 저벅”

하나 ’아……’

주인공 “앞 봐, 앞!”

하나 ‘조금은… 미안…’

주인공 “안돼…”

아이리스 “아…”

* 하나 – 정신 차림

하나 ‘?’

“왜 쟤랑 같이 있어?!”

* 에밀 공격 직전(공격 선모션)

“아.”

* 에밀 공격, 가까스로 피하는 하나

하나 ‘끝날 뻔 했어…  
[주인공 이름] 쟤한테 도움 받을 줄은 몰랐네.’

내레이션 “펑!”

개 “멍!”

하나 ‘한번 더 믿어볼게.’

해설자 “아~ 멍멍이가 멍멍이를 소환…. 크흡!”

* 하나 – 민망함

하나 ‘이래서 싫었는데.’

“착하지.  
나한테 위험한 일 있으면 알려주겠니?”

* 개 – 누움

개 “하암~”

* 하나 뒤에서 칼 튀어나옴  
  하나 체력 5% 남음.

하나 “꺅!”

‘위험해. 한번 더 맞으면 끝이야.  
어떻게 해야...’

“아!”

* 하나 – 개 끌어안음

“이럼 우리 한 몸이지?”

개 “끼잉…”

* 개 – 고개 돌림

“왈왈!”

* 칼 나오기 전에 피하는 하나

하나 “잘했어.”

‘85%. 조금만.’

개 “월월!”

* 칼 나오기도 전에 피하는 하나
* 하나 무기 빛남

하나 “됐다!”

내레이션 “지지지직!”

에밀 “또 전기?  
이겼다.”

* 하늘을 향해 방패를 드는 에밀
* 번개가 에밀이 아닌 하나 바로 앞에 떨어지고 경기장에 깔린 물을 통해 에밀이 감전당함. 에밀 체력 0.
* 에밀이 쓰러짐.

주인공 “나이스!”

하나 “휴…  
이겼어!”

* 하나 주저앉음.

주인공 “이야! 이예스!”

* 하나 – 웃음

하나 “정말.  
니가 나보다 더 좋아하면 어떡해.”

“웃긴다니깐.”

#### 4 – 결승 준비

* 대회장, 하나와 아이리스 대치 중

하나 ‘할 수 있는 건 다 했어.  
이정도 출력이면 될 거야.‘

* 하나 마법 준비(스크롤 여럿 사용하던지 하는 연출 있으면 좋음.)
* 하나 주위로 정전기 발생

하나 “핫!”

* 하나 마법으로 공격, 아이리스도 마법으로 반격
* 두 마법이 충돌하고 아이리스 마법이 이겨서 하나를 덮침, 연기 발생.
* 연기가 걷히고 쓰러진 하나가 보임

주인공 “아…  
이렇게 끝났구나.”

매니저 “…”

* 경기장 사라짐
* 경기장 나타남. 하나, 아이리스 대치 중. 경기장 상태 다름(하나, 아이리스 위치, 관중, 경기장 바닥 등)
* 하나 – 지침

하나 “”

* 하나 순간이동, 아이리스 뒤에서 나타남.
* 하나 밑에서 얼음 기둥이 솟아나서 공격. 하나 체력 0. 아이리스는 돌아보지도 않고 공격.

하나 “악…!”

* 하나 쓰러짐

매니저 “처음 보여드린 건 제작년 대회 4강 경깁니다.”

“주문 증폭기, 전격마법 스크롤, 마나 배터리까지 동원해서  
주문 하나에 모든 걸 집중했어요.”

“아이리스는

주인공 “

하나 “…”

주인공 “그… 저…  
이거 말고는 없습니까?”

#### 5 - vs아이리스

* 하나 아이리스 동시에 공격하지만 하나쪽 공격이 밀림

하나 “안 돼.  
화력으론 못 이겨.“

* 아이리스가 하나에게 얼음창 날리고 하나가 옆으로 피함.

‘화력전은 힘들고  
가까이 가지도 못하겠어.’

#### 4-1 – 회의

하나 “오늘은 결승전 대책을 생각할 거예요.  
[주인공이름]씨. 같이 고민해주세요.”

주인공 “저… 그 전에 질문 하나 해도 됩니까?  
대회랑은 별 상관없는 거긴 한데…”

* 하나 – 웃음

하나 “괜찮아요. 말씀하세요.”

주인공 “왜 항상 모자를 쓰고 다니십니까?  
귀를 숨기기 위해선가요?”

하나 “왜 그렇게 생각해요?”

주인공 “아무래도 곱지 못한 시선이 있잖아요.  
그... 멍멍이나 혼혈에게요. 혼혈은 더 심할수도 있고…”

* 하나 – 모자 벗음

하나 “숨기기 위해서가 아니라 막기 위해서에요.”

“처음 만난 날 기억나세요?”

“이 귀, 너무 밝아서  
그런 싫은 것까지 다 들려요.”

“모자로 덮어두면 조금 덜 들려서  
그래서…”

* 하나 – 웃음

“저 안티가 많거든요.”

“출신을 숨길 생각은 없어요.  
하나 - 기본오히려 봐주길, 보고 힘내주길 바라는걸요.”

“무리해서 아이돌 일까지 하는 것도 그래서예요.”

주인공 “힘낸다는 건 누구 이야깁니까?”

하나 “저랑 같은 처지의 아이들이요.  
하나 - 슬픔외롭거든요. 꽤나…”

대형 일러스트 팝업 – 하나 머리를 쓰다듬는 주인공

* 하나 – 눈 감음

하나 “응… 좋아…”

대형 일러스트 사라짐 – 하나 머리를 쓰다듬는 주인공

“?”

* 하나 – 정색

“너, 너 뭐야?”

주인공 “어?”

“나도 모르게…”

하나 “또 개 취급한 거지?”

주인공 “그게…”

하나 “또 그랬어!  
왜 자꾸 개 취급이야? 진짜 왜 그래??”

주인공 “…….”

하나 “귀 때문이야?”

“내가 바보지.  
하나 - 실망뭘 기대해서 모자까지 벗고…”

주인공 “너도”  
“힘냈으면 했어.”

* 하나 – 놀람

하나 “…….”

주인공 “…….”

페이드 아웃

페이드 인

하나 “다음에 마저 할까?  
오늘은 더 안되겠어.”

주인공 “그래.”

주인공 퇴장

하나 ‘뭐야 쟤?’

‘뭔데??’

#### 4-2 – 회의2

아이리스 “하나 언니?“

하나 “어? 누구야?”

아이리스 “아, 저는 1학년 아이리스에요.  
대회 정말 멋졌어요. 축하드려요.”

* 하나 – 웃음

하나 “고마워.”

아이리스 “언니 팬이 됐어요.“

하나 ‘정말?  
나보다 훨씬 나으면서.’

TV “하나선수 완전히 수세에 몰립니다.  
지쳤나요?”

주인공 “음…”

‘작년 영상 보면서 분석해보자고 하긴 했는데’

‘너무 일방적이라 보고 있기도 힘들잖아.  
주인공 – 곁눈질뭔 말도 못 꺼내겠네.’

하나 “아이리스랑”

주인공 “어?”

하나 “무슨 이야기했어?”

주인공 “이야기? 언제?”

하나 “언제? 여러번 만났나봐?”

주인공 “아, 아~  
4강에서 같이 앉았지. 그때 맞지?”

“그냥 걱정하지 말라고.  
너 잘하니깐 이길거라고 하더라.”

하나 “그렇구나.  
아직도…”

“같은 학교 후배야.  
꽤 친했었어.”

* 연화 – 씁쓸

“이젠 아니지만.”

주인공 ‘아이리스는 안 그래 보이던데.  
의외네.’

하나 “다들 걜 지금까지 중 최고라고 했어.”

“학교 어딜가나 이야기하더라.  
지금도 하는 말들. 마법으로 비교하고, 마력으로 비교하고.“

“꼴에 라이벌인 척한다고,  
지가 뭐 되는 줄 안다고도 했어.”

“딴엔 안 들리게 이야기했겠지.  
하나 – 모자 만짐난 계속, 계속 들었어.”

“…그러지 않으려 했는데.  
들을 때마다 조금씩 지쳐서”

“결국 걔한테…”

* 하나 – 풀죽음

“…….”

“한심하지?”

주인공 “아니…”

하나 “미안. 빨리 끝내고 쉬고 싶을텐데.  
보고 뭐 생각난 거 있어? 다음 경기 작전 말이야.”

주인공 ‘확실히 마법으로는 상대가 안돼.  
누가 와도 안 되겠지.’

“작년엔…”

하나 “어쩔 수 없었어.  
마력이 없어서. 아이리스는 흘러 넘치고… 알잖아.”

주인공 “아니야.  
잘못 싸웠어.”

“서로 마법으로 쏴대기만 했잖아.  
마법사끼리는 꼭 그렇게 싸워야 해?”

하나 “그런 건 아니야.”

“학교에선 그랬지만…”

주인공 ‘학교에서…  
그래서구나.’

“한심하냐고 물었지.”

하나 “응…”

주인공 “그런 생각 안 해.  
혼자서 힘들었잖아.“

“마법에서 밀리는 것도 그래.”

하나 “…....”

주인공 “알고 있었어.  
그래도 내가 선택한 건 너야.”

“기억나? 첫인상 진짜 최악이었던 거.  
그런데도 쫓아다녔잖아.”

“난 너였으면 했어.”

하나 “어??”

주인공 “마법에선 좀 밀리겠지.”

“대신 민첩하잖아. 발도 빠른데 근접전도 잘하고.  
최고라고 생각했어.“

* 하나 – 부끄러움

하나 “그, 그래. 아하하.”

‘그러고보니  
걔도 비슷한 말을 했었지.’

아이리스 “전 체력이 약해서요.  
언니가 멋지고, 부러웠어요.”

주인공 “그리고….”

하나 ‘고마워.’

‘이제야 알겠어.’

#### 5 - vs아이리스

* 하나와 아이리스 서로 마법을 쏘고 하나가 밀림. 동시에 아이리스는 경기장 중앙으로 이동.

하나 “기대도 안했어.”

* 하나, 아이리스의 마법을 옆으로 피하면서 접근
* 한대 스침 체력 -30%

하나 “꺅!”

‘스쳤을 뿐인데.  
진짜.’

친구 “학교 역사상 최고래.”

하나 “교수님이?”

친구 “응. 이미 자기보다 나을지도 모르겠다고 하셨어.  
우리랑은 태생부터 다른가 봐.”

하나 “아하하. 무슨 태생까지 나와?”

‘…? 저건 뭐지?’

* 얼음 꽃잎이 경기장에 천천히 떨어짐
* 하나, 공격. 안 부서짐

‘안되는 건 어쩔 수 없어.’

* 하나, 다시 접근 시작

해설자 “작년과는 다른 양상!  
하나 선수 작전이 바뀌었네요.”

아이리스 “후후.”

* 하나, 다시 아이리스의 공격 2회 피하고 꽤 접근
* 아이리스가 주위 360도를 커버하는 충격파로 하나를 뒤로 밀쳐냄.
* 하나 체력 -10%

주인공 “거의 다 왔는데!”

하나 ‘괜찮아.  
밀어낸 건 접근시키기 싫단 뜻.’

‘근데 좀 이상하네.  
왜-’

* 아이리스의 공격 날아옴, 하나 회피

“휴…”

‘충격파, 어떻게 뚫는다?  
사각이 없어.’

‘아.’

* 하나, 다시 공격 피해서 접근
* 아이리스 다시 충격파
* 2번째 꽃잎 떨어짐

하나 ‘나는 집중하는 거야.’

* 하나도 충격파를 쓰지만 전방에 집중해서 씀. 상쇄
* 아이리스의 빙화 날아옴
* 하나 느낌표, 뒤로 피함

해설자 “아이리스 선수 빈틈이 없습니다.”

하나 “하아. 정말.”

‘…이상해.’

‘체력이 약해도 그렇지 너무 안 움직여.  
지금까지 한 발짝도 안 움직이는 건…’

‘왜?’

아이리스 “…….”

* 꽃잎이 3개째 떨어지고 꽃잎을 꼭지점으로 하는 삼각형 하나 완성.

하나 “이건....’

* 하나, 삼각형 안으로 포션 던짐

소형 일러스트 팝업 - 얼어붙은 포션

“역시.”

‘섬세한 좌표 설정이 필요하겠지.  
그래서 부자연스레 중앙에서 전개한 거야.’

* 꽃잎 하나 더 떨어짐

‘저 영역이 늘어갈수록 발 디딜 곳이 줄어들어.  
가득 차는 순간 나는 져.’

* 하나 다시 접근, 밀려남
* 꽃잎 하나 더 떨어져서 2번째 삼각형 완성

학생1 “지가 라이벌이라도 되는 줄 아나 봐.”

학생2 “놔둬. 원래 나대잖아.”

* 하나 접근, 밀려남
* 꽃잎 또 떨어짐

교수 “걔도 참 안쓰럽지. 안되는 걸 붙잡고 있으니.”

하나 ‘나도 힘든 건 알아.  
포기하는 게 더 힘들 뿐이야.’

* 주인공 – 긴장

주인공 “…….”

* 하나가 움직였던 곳을 꼭지점으로 마법진이 생김
* 지금까지 중 가장 큰 번개가 아이리스(경기장 정중앙)에게 떨어짐

해설자 “엄청나네요.  
이렇게 큰 마법진은 처음 봅니다. 언제 준비했죠?“

하나 ‘안 움직여준 덕분이야.  
아니면 못 맞췄어.’

‘이정도면…’

* 꽃잎이 하나 더 떨어지고 3번째 삼각형 완성
* 먼지 걷히고 아이리스가 드러남
* 얼음방패로 막아서 피해없음

“아…”

* 아이리스 다시 원거리 공격

“헉…헉…”

‘어떻게, 어떻게 해야…’

하나 “네?”

교수 “학교 대항전이잖나.  
더 나은 사람이 가야지.”

하나 “하지만 원래 졸업생 수석이 나가잖아요.  
토너먼트 우승자인 저에게 권리가-“

교수 “관례일 뿐이야.  
올해는 안 따르기로 했네.”

하나 “더 나은 사람…”

“그럼 누가 나은지 확인해보면 되겠네요.”

교수 “뭐?”

하나 “자리를 만들어주세요.  
적어도, 납득하고 싶어요.”

* 꽃잎 하나 더 떨어짐

하나 ‘마지막 잎이 경기장 중앙에 떨어지면 끝…  
이젠 걸어볼 수 밖에.’

* 하나 분신 7개 생성(본체 포함 총 8개)

아이리스 “흐음…”

* 아이리스, 정령 소환
* 하나의 분신 2체(아이리스 정면, 후방) 공격
* 아이리스가 정면의 분신을 처리, 정령이 후방의 분신 처리

주인공 “힘내…!”

* 분신 3체가 아이리스에게로 뛰어듦
* 아이리스와 정령 공격 준비
* 남은 하나 분신 쪽에서 아이리스까지 번개 생김

아이리스 “어…?”

* 아이리스 얼음방패, 체력 -30%

하나 ‘칼이 확실히 닿았어.  
이리 전격을 흘려보내면.”

* 얼음방패 위로 마지막 꽃잎이 떨어짐

“아…”

“조금… 정말 조금 남았는데…”

학생들 “수근수근”

“왜 양보했데?”

“둘이 친하잖아. 봐달라고 한 거 아냐?  
붙으면 누가 이길지 뻔하잖아.”

“아~ 어쩐지 하나가 앵기더라니.”

하나 “…….”

내레이션 “드르륵.”

* 아이리스 - 웃음

아이리스 “언니, 오셨어요?”

하나 “너. 왜 안 나왔어?”

아이리스 “자격은 언니에게 있어요.  
제가 나가는 게 불합리예요.”

하나 “…난”

“나와주길 바랬어.”

“납득이라도 하고 싶었어.”

아이리스 “네…?”

다른학생 “그래서 걔가 말이지-”

* 하나 - 울음

하나 “더는…  
무너질 것 같아….”

아이리스 “언니…”

하나 “오지마!”

“니가…싫어….”

* 전 경기장이 다 얼어붙어서, 흰 안개로 둘러쌓여있음. 보이는 건 아이리스의 얼음방패 윗부분뿐.

주인공 “이렇게 끝…”

“그 사람들은 니가 부러웠던 거야.”

하나 “부러워? 뭘?”

주인공 “아이리스와의 차이를 느끼고는 바로 꺾였잖아.”

“그래서 니가 눈에 밟혔던 거야.”

하나 “그만큼 차이가 컸어.  
그 사람들 말대로 난 오기를 부렸을 뿐이고.”

“고칠 거야.”

주인공 “난 그 점이.”

“체술 같은 것보다  
사실은 더 좋았어.”

“항상 노력하는 널 이기게 해주고 싶었어.”

이쯤에서 주인공 한번 조명해줄 필요 있음

+이쯤에서 약간 타격을 주지만 타임 리미트에 걸리면 진행상 딱 맞음.

#### 5 - vs아이리스

* 하나와 아이리스 서로 마법을 쏘고 하나가 밀림. 동시에 아이리스는 경기장 중앙으로 이동.

하나 “기대도 안했어.”

* 하나, 아이리스의 마법을 옆으로 피하면서 접근
* 한대 스침 체력 -30%

하나 “꺅!”

‘스쳤을 뿐인데!’

여기서 회상

‘…? 저 꽃잎 뭐지?’

* 얼음 꽃잎이 경기장에 천천히 떨어짐
* 하나, 공격. 안 부서짐

‘안돼. 단단히 얼어붙었어.  
일단은 더 중요한 것부터.’

* 하나, 다시 접근 시작

해설자 “작년과는 다른 양상!  
하나 선수 새로운 작전을 가지고 왔습니다.”

아이리스 “후후.”

주인공 “아마 예상하고 있을 거야.”

“아이리스는 널 잘 알잖아.  
대비책은 작년에도 준비해놨을 걸.”

* 하나, 다시 아이리스의 공격 2회 피하고 꽤 접근
* 아이리스가 주위 360도를 커버하는 충격파로 하나를 뒤로 밀쳐냄.
* 하나 체력 -10%

주인공 “거의 다 왔는데!”

하나 ‘괜찮아.  
밀어낸 건 접근시키기 싫단 뜻.’

‘근데 좀 이상하네.  
왜-’

* 아이리스의 공격 날아옴, 하나 회피

‘위험했어!’

‘방금 충격파, 어떻게 뚫는다?  
사각이 없는데.’

‘아.’

* 하나, 다시 공격 피해서 접근
* 아이리스 다시 충격파

하나 ‘나는 집중하는 거야.’

* 하나도 충격파를 쓰지만 전방에 집중해서 씀. 상쇄
* 아이리스의 빙화 날아옴
* 하나 느낌표, 뒤로 피함

해설자 “아이리스 선수 빈틈이 없습니다.”

하나 “하아. 정말.”

‘…이상해.’

‘체력이 약해도 그렇지 너무 안 움직여.  
지금까지 한 발짝도 안 움직이는 건…’

‘왜?’

아이리스 “…….”

* 꽃잎이 3개 떨어지고 꽃잎을 꼭지점으로 하는 삼각형 하나 완성.

하나 “이건....’

* 하나, 삼각형 안으로 포션 던짐

소형 일러스트 팝업 - 얼어붙은 포션

“역시.”

‘위치 설정에 민감한 마법.  
그래서 부자연스레 중앙에서 전개한 거야.’ // 수정요망

* 꽃잎 하나 더 떨어짐

‘저 영역이 늘어갈수록 발 디딜 곳이 줄어들어.  
가득 차는 순간 나는 져.’

* 하나 다시 접근, 밀려남
* 하나 접근, 밀려남

해설자 “너무 급해요. 방법이 같으면 결과야 뻔하죠.  
멘탈을 좀 추스릴 필요가 있습니다.”

* 주인공 – 긴장

주인공 “…….”

하나가 움직였던 곳을 꼭지점으로 마법진이 생김

지금까지 중 가장 큰 번개가 아이리스(경기장 정중앙)에게 떨어짐

해설자 “마법진 규모가 엄청나네요.  
이렇게 큰 건 처음 봅니다. 언제 이런 걸 준비했죠?“

하나 ‘쟤가 안 움직여서

### 뮈라

#### 0 - 등장

모험가 “실례합니다! 사장님 계십니까?“

주인공 ‘낮잠 좀 자려는데 또 왜.’

“예~예. 여깄습니다.”

‘어, 뭐야. 왜 이렇게 번듯하게 생겼냐.’

모험가 “좋은 말씀 전하러 왔습니다.”

주인공 ‘아~ 교단 나오라고 꼬시는 거잖아.’

“지금 영업시간이라서 바쁩니다~”

모험가 “조금만 시간 내주시면 안될까요?  
바쁘시면 여유되실 때 다시 올테니 괜찮은 시간을 알려주세요.”

주인공 ‘뭘 또 와. 아 귀찮게 진짜.’

“그럼 3분 안에 끝내주세요.”

모험가 “감사합니다! 저는 아율회 소속 사제 뮈라입니다.”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

“저희 아율회 사제들은 각지의 던전으로 파견되어 모험가 일을 하고 있습니다.  
저는 이 던전에 파견-”

주인공 “그러니깐 모험가 후원 계약이 필요하다 이 말입니까?”

뮈라 “그렇습니다. 저희에게 후원해주시는 금액은 교단 보육원의 아이들에게 사용됩니다.”

주인공 “후원금이 제대로 사용되는지는 어떻게 알 수 있죠?  
이런 말을 많이 들었지만 까놓고 말해서 신뢰가 안 가서요.”

뮈라 “장비를 제외한 모든 후원금이 아이들에게 사용되며 매 분기마다 사용 내역을 공개-”

여신도 “뮈라님! 여기 계셨군요.”

뮈라 “아니 여긴 어쩐 일이시죠?”

여신도 “한참을 찾아 헤맸어요.  
오늘 저희 낭독회 들르시면 안될까요?”

주인공 ‘와…’

뮈라 “죄송합니다만 오늘은 거절하지 않았었나요?”

여신도 “그게… 동생이 떼를 써서 말이에요…”

주인공 ‘인기 많나 보네?  
하긴 말끔하게 생겨서 그렇겠다. 밝고 성실한 이미지에…’

뮈라 “죄송합니다. 오늘은 예정된 일이 있어서요.  
다음주엔 꼭 들리겠습니다. 소피에겐 미안하다고 전해주세요.”

주인공 “인기 많으시네요.”

뮈라 “네? 그런 거 아닙니다.  
경전 낭독회에 참석해달라고 부탁하셨답니다.”

주인공 ‘뭘 아니야. 얄미운 자식.‘

“이야기 다 끝났습니까?”

뮈라 “예. 저희 교단과 저를 후원할 생각이 있으시면 연락주십시오.  
기다리고 있겠습니다.”

주인공 ‘재수없어.’

‘…….  
아니다.’

‘아는 애들도 많고 자주 불려다니나 본데 나도 슬쩍 끼어봐?’

“긍정적으로 검토해 보겠습니다.”

뮈라 “감사합니다. 제 진심을 알아주셨군요!”

주인공 ‘지나치게 성실하고 잘생긴 놈이라 좀 그렇지만   
덕분에 화제성은 있겠구먼. 겸사겸사 좋은 일도 하고.’

‘그리고 뭐 소소한 보너스가 있을지도 모르지. 하하.’

#### 1 – 낭독회

주인공 “흐아암~”

뮈라 “아율께서는 저흴 항상 따스히 지켜보고 계십니다.  
때로는 바로잡기 위해 따끔히 계도하시기도 하죠.”

주인공 ‘그래. 사업을 다각화해서. 시가총액 1위를 먹는거야.  
그렇게되면 스티브 머스크 뺨치게 유명해지겠지.’

‘연설할 때는 애드립부터 쳐서 빵터뜨리고 시작해야지.  
그리고 원 모어 띵이 빠지면 안되지. 뭘로할까? 음…’

뮈라 “아율께서는 질서를 관장하시기 때문입니다. 질서는 모두에게 평등합니다. 저희를 사랑하시기에 차별하지 않으려 하시는 겁니다-”

주인공 ‘질서… 서… 서가 뭐가 있지? 아, 서랍. 랍…랍…’

‘대체 언제 끝나냐. 집에 좀 보내줘…’

‘……’

“드르렁…”

내레이션 “툭툭.”

뮈라 “[주인공이름]씨.”

주인공 “헉!”

뮈라 “하하. 많이 피곤하셨나보군요. 바쁘신 분이니 이해합니다.  
졸리시면 서서 들으셔도 좋아요!”

주인공 “예?”

뮈라 “자! 기지개 한번 켜시고.  
일어서시면 한결 개운해질 겁니다!”

주인공 ‘아… 잠도 못자게 만드네.’

“낭독회말입니다. 어떤 분들께서 오시는지요?”

뮈라 “낭독회에 관심을 가져주셔서 감사합니다!  
전에 절 부르러 오셨던 분 기억나시나요?”

주인공 “넘실거리는 밀밭 같은 금발의 그 분 맞죠?  
당연하죠!”

뮈라 “그분과 친구분들께서 여시는 자그마한 낭독회랍니다.”

주인공 ”혹시… 저도 가도 될까요?”

뮈라 “하하. 물론입니다. 모두들 환영해주실 겁니다.  
남성은 저뿐이었는데 마침 잘 됐군요!”

주인공 ‘뭘 잘돼.  
아…’

여신도 “…….”

주인공 ‘뮈라 부르러왔던 그 분이잖아.  
정말 열성적으로 기도하시는구만.’

내레이션 “……”

여신도2 “수고하셨어요. 차를 내올게요.”

뮈라 “감사합니다.”

“오늘 모임에 참석해주신 [주인공이름]씨, 환영합니다!”

내레이션 “짝짝짝짝.”

주인공 “어… 따뜻하게 맞아주셔서 감사합니다.”

일동 “…….”

주인공 ‘이럴 때는 애드립 한번 쳐줘야지.’

“아율 교단에 초대받아서 아유~ 몸 둘 바를 모르겠습니다.  
하하.”

일동 “…….”

주인공 ‘아…  
그냥 조용히 있다 가자…’

뮈라 “어… 아하하! 재밌었습니다.  
짝짝짝짝!”

주인공 ‘저거 일부러 나 멕이는거지?’

뮈라 “그런데… 소피는 오늘 일이 있나요?  
보고 싶었는데, 저번주에도 못와서 미안하기도 하구요.”

여신도 “아… 네…”

“동생은… 아파서요…”

뮈라 “예? 제가 한번 봐도 되겠습니까?”

* 병상에 누워있는 환자. 그 주변을 둘러싼 뮈라, 주인공, 여신도, 사제

뮈라 “의식불명…  
…외상도, 내상도 없는데…”

사제 “제가 알고있는 어떤 기도도 닿지를 않습니다.”

“근처에 있던 사람 여럿이 같은 증상을 앓는 걸로 보아  
역병이란 추측밖에는…”

주인공 “역병이면 혹시… 그… 전염은 어떻게?”

사제 “아직 확실히 밝혀진 건 없습니다만,  
치료를 담당했던 인원에게 전염된 적은 없었습니다.”

“발병하고 이틀을 넘긴 사람이 없어서인지도 모르겠습니다만…”

뮈라 “언제나와 같아 보이는데…”

소피 “뮈라니임!”

“지난주엔 왜 안오셨어요?  
종일 기다렸는데…”

”늘 저만 기다리는 거 같아요…”//수정요망

뮈라 “미안해... 항상…”

사제 “풍문으로는 누군가가 만들어낸 병이라고 합니다.”

뮈라 “이런 걸 일부러 만들어낸 자가 있단 말입니까?  
왜란 말입니까?”

사제 “강령술사의 실험…이라더군요.  
마물, 역병, 신… 때로는 사람이 그 무엇보다 무섭습니다.”

여신도 “…실험이요…?”

내레이션 “덜컥.”

대형 일러스트 팝업 - 병상 옆에서 무릎을 꿇고 기도하는 뮈라(옆모습)

일러스트 변경 - 뮈라, 눈을 살짝 뜸.

뮈라 “그것이 나의 사명일지니.”

“…[주인공이름]씨.  
도움을 부탁드려도 되겠습니까?”

주인공 “어… 예. 당연하죠. 우리 모험가님이신데.”

‘갑자기 왜 이리 박력이 넘쳐?  
쫄았잖아.’

뮈라 “…”

#### 2 – 강령술

* 거리에 있는 주인공과 뮈라

주인공 “헉…헉…”

뮈라 “강령술사를 놓칠지도 모릅니다.  
먼저 가보겠습니다.”

주인공 “어…어… 그래… 헉…”

* 뮈라 먼저 감.
* 뮈라가 간 쪽에서 뭔가 나옴.

? “…방해만 해대고 망할 놈들.”

주인공 “어?”

‘여기서 나타난다는 건…? 이 여자가?’

? “꺼져!”

주인공 “여기다! 강령술사가 여기에 있다!”

? “젠장.”

* 뮈라가 사라진 방향에서 빛의 창이 날아옴.
* 직전에 살짝 굴절되어 강령술사의 바로 옆에 떨어짐.

뮈라 “…”

강령술사 “아까워라! 애꿎은 흙은 왜 죽이니?  
그 교단에 그 사제네.”

“안녕!”

* 강령술사, 오던 방향으로 가버림.
* 뮈라 다시 등장.

뮈라 “조준은 정확했을 터인데.”

* 뮈라의 뒤에서 이단심문관 등장.

? “잡지 못했는가?”

뮈라 “죄송합니다, 심문관님.”

이단심문관 “허허. 사람 일이 그리 쉽게 풀리겠느냐?”

뮈라 “피해 상황은 어떻습니까?”

이단심문관 “17명 중 14명은 도착했을 때 이미 주검이 되어있었네.  
3명의 의식불명자들은 치료를 위해 호송할 것이네.”

뮈라 “부디 치료에 힘써주십시오.  
시신은 제가 수습하겠습니다.”

이단심문관 “알겠네. 최선을 다하지.”

내레이션 “……”

뮈라 “아율이시여… 부디 관대한 판결을.” //수정요망. 이거 기도문 같은 거 좀 생각해둘 것. 왕게임 시즌8에 많이 나온다 함.

주인공 “욱…”

‘여신도들과의 즐거운 다과회가  
왜 이런 개고생이 됐지?’

“어,  
좀 이상하지 않냐?”

뮈라 “무슨 말씀이십니까?”

주인공 “시체 말이야.  
두 종류가 있어.”

“이쪽은 외상이 없어. 그 애처럼.”

“이 사람들은 상처가… 뭔가에 찔렸나 봐.”

뮈라 “용감한 분들입니다.  
강령술사에게 마지막까지 저항했나보군요.”

주인공 “강령술사… 당연히 그렇겠지?”

뮈라 “이분들이 싸워주신 덕택에 강령술사를 만난 걸테죠…  
그런 기회를… 저는…”

주인공 “괜찮아. 어? 사람이 언제나 성공만 할 수 있겠어?  
다음엔 꼭 맞출거야.”

뮈라 “…감사합니다. [주인공이름]씨.  
다음엔 맞추겠습니다. 반드시.”

주인공 “그 왜 노래도 있잖아.  
일발필중! 백발백중!”

뮈라 “…….”

“이상한 점이라면 하나 더 있습니다.”

주인공 “어흠…  
뭔데?”

뮈라 “시신에 마나가 전혀 없어요.”

주인공 “뭔 소리야?”

뮈라 “아무리 마나를 사용해도 최소한은 남아있기 마련입니다.  
하지만 이 시신에는 전혀 없습니다.”

주인공 “죽어서 그런 건 아니고?”

뮈라 “체내 잔존 마나는 사후에 조금씩 흘러나갑니다.”

“탐정들은, 마나 잔존량을 보고 사망시각을 추정하기도 하죠.  
절반이 빠져나가는데 약 반나절 가량이 걸린다고 합니다.”

“이 사람들은 저희가 보고받은지 약 2시간만에 이렇게 됐어요.  
부자연스럽습니다.”

주인공 “혹시 의식불명인 사람들은 어땠어?”

뮈라 “마찬가지였습니다.”

주인공 “아. 그러면 있잖아.”

“마나를 다시 넣어주면?  
낫지 않을까?”

뮈라 “…….”

주인공 “어때? 내 아이디어.”

뮈라 “위험한 발상입니다.”

“다른 분들에겐 그 이야기를 삼가시는 게 좋을겁니다.”

“그게 강령술입니다.”

#### 3 – 생존자

뮈라 “저희의 기도는 마나를 날 것 그대로 주입하지 않고,  
사제의 신앙심으로 신성력으로 변환하여 사용합니다.”

“마나를 강제로 주입했을 때 어떤 부작용을 낳을지 모르기 때문입니다.  
주입된 신성력은 신체의 생명활동을 돕습니다.”

“강령술은 반대입니다.  
마나가 몸을, 물이 그릇을 움직이게 만드는 겁니다.”

“그렇게 시체를 일으키고  
평범한 사람을 괴물로 만듭니다.”

주인공 “그럼 좋은 거 아니야?”

뮈라 “효과 이상의 부작용…  
몸이 견디지 못합니다. 저희 실험에서도 끝은 항상-”

주인공 “아, 아! 됐어. 그쯤 하면 알 거 같아.”

“근데 춥지 않냐?   
오늘 순찰은 쫑내는 게 어때?”

“화장실도 좀 가고 싶은 거 같고…”

내레이션 “삐빅.”

뮈라 “잠시만요.”

“이 근처랍니다. 운이 좋았군요.”

* 뮈라 먼저 가버림

주인공 “이번엔 아예 말도 없이 가버리네.”

“정말 앞만보고 열심히 뛰는구만.”

* 다른 곳, 뮈라와 강령술사.

강령술사 “진짜 너무한다…  
왜 그렇게 사람을 방해해? 한번만 봐주면 안돼?”

뮈라 “세상 끝까지도 쫓겠습니다.  
당신이 숨 돌릴 곳은 없습니다.”

강령술사 “무서워라! 아하하.”

* 뮈라 강령술사에게 돌진.

“이런 식이면 세상이 끝나도 못 잡겠는데?”

“위선자.”

* 강령술사 사라짐(땅 속으로, 혹은 스프라이트가 검은색이 됐다가 그 자리에서 없어짐.)

뮈라 “젠장!”

주인공 “놓쳤어?”

“놓친 건 어쩔 수 없고…  
할 수 있는 것부터, 생존자가 있는지부터 보자.”

뮈라 “앗, 알겠습니다!  
방황하는 모습을 보여 죄송합니다.”

내레이션 “탁탁탁...”

뮈라 “…그쪽은 어떻습니까?”

주인공 “아무도…”

뮈라 “그렇습니까… 또….”

? “으윽…”

주인공 “앗!”

뮈라 “괜찮으십니까?”

“아아… 다행이야… 감사합니다…”

주인공 ‘뭔가 좀 이상한데…’

뮈라 “음에너지…”

“마나를 누군가가 집어넣었군요.”

‘교칙은  
강령술사의 꼭두각시는 바로 정화하여 영혼을 해방시켜 주라고…’

“부정한 삶은  
신성한 불꽃으로 정화될지니…”

생존자 “아, 안돼! 제발!”

주인공 “뭐 하려고?  
농담이지?”

뮈라 “저는 농담을 모릅니다.”

생존자 “동생, 동생이…”

주인공 “잠깐만. 아직-”

내레이션 “다그닥, 다그닥.”

이단심문관 “강령술사는 보지 못했느냐?”

뮈라 “놓쳐버리고 말았습니다.  
죄송합니다.”

이단심문관 “너도 잡지 못한다면 통상적인 방법으론 힘들겠구나.  
다른 방법을 생각해봐야겠군.”

“그 외의 것은 보지 못했느냐?  
어떤 것이라도 좋다.”

생존자 “부탁드려요…”

“동생이 기다리고 있을 거예요.  
그 애 혼자서는-” //수정요망.

이단심문관 “그 자는 왜 끌어안고 있느냐?”

주인공 ‘으. 못 보겠다.’

뮈라 “강령술…”

“…”

“사에게 당한 분입니다… 명복을 빌고 있었습니다.  
가여이 여기어 주시옵소서. 부디 관대한 판결을…”

심문관 “관대한 판결을…”

뮈라 “심문관님께 보고할 정도의 사항은 없었습니다.  
시신을 장례지내고 복귀하겠습니다.”

심문관 “그러게나. 항상 수고가 많네.”

내레이션 “다그닥, 다그닥.”

주인공 “웬일이야, 니가?”

“우리 바른생활 사나이가 그러니깐  
저 의심이 직책인 심문관이 물어보지도 않네.”

뮈라 “속에 뭔가 걸린 기분입니다.”

주인공 “거짓말하면 원래 그래.  
융통성도 생기고 이 형은 기쁘다. 기쁘긴 한데… 그래도 되는거야?”

생존자 “감사합니다… 감사합니다…”

뮈라 “…….”

#### 4-1 – 실상

생존자 “순간 동굴을 지난 것처럼 어두워졌다 밝아졌어요.  
그러고는 쓰러졌죠.

“여러분이 말씀하시는 강령술사분이 오신 건 그 후예요.  
저를 안으시더니 기운을 돌려주셨어요.” //수정요망

뮈라 “그 후라구요? 그게 사실입니까?”

생존자 “제가 거짓말을 할 이유가 어디있겠어요.”

주인공 “그러니깐 오해가 있었다 이 말이군요.  
그 사람 때문이 아니구만.”

뮈라 “역병에 대해 알려주신 사제분께서   
조금 착오가 있으셨던 것 같습니다.”

주인공 “심문관도?”

뮈라 “저희 교단의 착오가 있었나보군요.”

“허나, 강령술사가 구축해야 할 대상인 건 변하지 않습니다.”

주인공 “이 사람은?”

뮈라 “……..”

주인공 “강령술의 산물인 이 사람은 어떻게 해야하고,  
심문관에게는 왜 숨겼어?”

‘그래 이거야.  
이게 어디서 항상 완벽한 척을 해.’

뮈라 “후…  
저도 모르겠습니다.”

“교칙에 따르면 부정한 삶은 신성한 불꽃으로 정화해야 합니다.  
저는 해야할 일을 하지 못했습니다.”

주인공 “어떻게든 살았으면 된 거 아니야?”

뮈라 “어떻게 사는지도 중요합니다.”

생존자 “…저기.”

뮈라 “예?”

생존자 “동생, 어제부터 쭉 굶었을 거예요.”

“가도 될까요?”

뮈라 “…몸은 좀 어떠십니까?”

생존자 “질식…할 것만 같아요.  
그래도 오늘은 가야해요.” //수정요망

“하시던 이야기 말인데요.  
제가 아닌 동생을 구해주셨다고 생각하시면 안될까요?”

뮈라 “…후우….”

“견디기 힘들 때는 이 스크롤을 쓰세요.”

“부디, 다른 사제들에겐 띄지 마시구요.”

생존자 “감사합니다.”

내레이션 “탕.”

뮈라 “항상 그 분의 목소리에 따라 살아왔습니다만  
더 이상 들리지 않는군요.” //수정요망

“혼란스럽습니다.  
뭐가 맞는 건지…”

주인공 “다들 그래.”

“그렇게들 살아.”

#### 4-2 – 질문

내레이션 “똑똑똑.”

뮈라 “스승님.”

? “누구시오?”

뮈라 “스승님, 접니다.”

내레이션 “끼익…”

이단심문관 “아, 어서 들어오게나. 춥지?  
앉아, 앉아.”

“그래.  
무슨 고민이라도 있는게냐?”

뮈라 “저희 신께서 질서를 관장하시며  
우리 교단은 그분의 계율을 철저히 따릅니다만.”

“이따금, 예외가 있지 않습니까?”

“질서와 선이 충돌하면 어찌해야 합니까?”

이단심문관 “이를테면?”

뮈라 “그게…”

“교칙을 어기면 사람을 구할 수 있다거나…”

이단심문관 “지키면서 구하도록 노력하면 되지 않느냐.”

뮈라 “그게 불가능하다면 어떻습니까?”

이단심문관 “더 자세히 듣고 싶구나.”

뮈라 “그게… 어떻게 설명해야할지…”

이단심문관 “…떳떳히 말하지도 못할 일이냐.”

“신께서는 위대한 계획을 위해 계율과 질서를 만드셨다.  
니가 이해하기조차 어려울만큼 큰 선이다.”

뮈라 “작은 선도 의미가 있지 않겠습니까?  
그것이 모인다면 결국-”

이단심문관 “그게 선이라는 확신은?”

뮈라 “…없습니다.”

이단심문관 “그렇다면 확실히 아시는 분의 말씀을 따르자.”

“결국 인간의 근시안적인 행동일 뿐이야.”

뮈라 “그럼 자의적인 판단은 의미가 없다는 말씀이십니까?”

이단심문관 “의미는 있지.”

“짜주신 큰 틀 안에서.  
우리는 그 안쪽을 채워나가면 되네.”

뮈라 “그 안쪽을…”

“하나 더, 우리 같은 큰 교단이 사사로이 선악을 판단하면  
세상사람들이 납득하겠나?”

뮈라 “이제야 조금 알 것 같습니다.  
제가 부족했습니다.”

“방황하는 모습을 보여드려 죄송합니다.”

이단심문관 “허허. 아직 젊지 않나.  
알았으면 됐네.”

내레이션 “끼이익… 탕.”

뮈라 ‘그래. 고민하지 말자.  
따르자.’

#### 5-1 – 조력

뮈라 “심상치 않군요.  
이런 도심지에서 창궐하다니…”

내레이션 “아아…”

주인공 “비명? 어디에서 난 거야?”

뮈라 “저쪽입니다.”

* 다수의 쓰러진 병자들, 한명을 안고 있는 강령술사.  
  강령술사의 마나 5%, 체력 60%

강령술사 “왜… 왜… 이런 시련을 내리십니까…”

“너무 많아…”

뮈라 “…”

강령술사 “하하…  
어김없구나…?”

뮈라 “결계를 쳐놨습니다.  
더는 도망치지 못합니다.”

강령술사 “그래? 그럴 생각도 없는데… 헛수고가 많았어.”

주인공 ‘대체 몇 명이나 쓰러진 거야.  
이정도 규모는 처음이야.’

뮈라 “핫!”

* 뮈라, 강령술사에게 돌진.
* 공격하지만 막히고 도로 튕겨나감.

주인공 ‘좋은 게 좋은 거 아닌가?  
왜 저렇게 빡빡하게 굴까.’

강령술사 “학…학…”

“왜 그래? 지구 끝까지 쫓아온다더니,  
쫓아오는데 힘을 다 쓴 거야?”

뮈라 “한줄기 빛을 내려주시옵소서.  
꿰뚫겠나이다.”

* 뮈라가 강령술사에게 빛의 창 발사. 강령술사 회피.
* 창이 벽에 닿았다가 튕겨서 병자 위로 떨어짐.

뮈라 “안돼!”

* 강령술사가 병자를 감쌈. 그리고 창에 맞음. 체력 빈사상태.

“아…”

주인공 “결과적으로 원하던대로 됐네.  
이게 신의 위대한 계획인가 그거지?”

강령술사 “컥…커흑…”

뮈라 “…….이게…”

강령술사 “욱…  
끝내줘… 지쳤어…”

* 강령술사에게 다가가는 뮈라.

주인공 ‘으. 못 보겠다.’

뮈라 “…”

강령술사 “그래… 드디어…”

* 강령술사를 치료하는 뮈라.

강령술사 “…?”

“뭐야?”

“자기가 찔러놓고 다시 회복시켜?  
왜? 너 변태야?”

뮈라 “물어볼 게 있습니다.”

“여태껏 마나를 불어넣어서 강령… 치료하셨죠.”

“방법을 알고 싶습니다.”

강령술사 “내가 왜?”

뮈라 “너무 규모가 커요. 혼자서는 무립니다.”

“돕게 해주세요.  
저희 기도와 강령술은 비슷한 점도 많으니 할 수 있습니다.”

강령술사 “도울 수는 있겠지만…  
뭔가 잊은 거 아니야?”

“날 돕는다면  
파문인데?”

주인공 “타락한 사제, 파문되다.  
멋있는데?”

* 뮈라 – 노려봄

뮈라 “[주인공이름]씨.”

강령술사 “이 얼간이는 뭐야?”

주인공 “뭐, 뭐야? 에이 농담이야, 농담.”

뮈라 “교단의 입장이나 받게 될 처분은  
잘 알고 있습니다.”

“…어쩌겠습니까.  
더는 눈 돌릴 수가 없는데.” //수정요망

강령술사 “…그렇…구나.”

“…아, 내 정신 좀 봐.  
알려달라고 했었지.”

“제일 중요한 건 주입할 때 생성되는 음에너지를 처리하는 거야.  
너흰 이걸 몰라서 실패했을 걸? 노하우는 말이야…“

#### 5-2 – 이단

뮈라 “헉…헉…”

“이거 마나 소모가 엄청나군요.”

강령술사 “덕분에 아깐 거의 탈진했었어.”

뮈라 “이런 걸 매번 하셨던 겁니까?”

주인공 “다음 사람 데려왔어.  
아오… 힘들어.”

내레이션 “다그닥, 다그닥.”

* 이단심문관과 부하들 등장.

이단심문관 “잘했다, 제자야.”

“드디어 잡았구나, 강령술사.  
이번엔 못 빠져나간다!”

* 뮈라가 앞을 막아섬

“무엇이냐?”

뮈라 “스승님.  
이 사람은 남을 돕기 위해 제 몸을 아끼지 않았습니다.“

이단심문관 “그렇지만 수단이 잘못되었지.”

뮈라 “결과적으로 사람을 살렸습니다.  
우리는 어땠습니까?”

이단심문관 “우리도 힌트를 찾았네.  
곧 정당한 방법으로 치료할 수 있을 게야.”

“위대한 계획. 말했지 않느냐?”

뮈라 “눈 앞의 저 사람들은 어떡합니까?”

“알지도, 알 수도 없는 걸 바라며 기다리느니”

“저는 행동하겠습니다.”

* 뮈라 무기 앞으로(공격모션 도중)

이단심문관 “내가 잘못 가르쳤어…  
널 보니 가슴이 찢어지는구나…”

“저 배교자를 처단해라.”

부하 “하지만…”

이단심문관 “두려워마라.”

“신성력은 믿음에서 나오는 법.  
믿음을 잃은 저 자는 모든 걸 잃었다. 돌격!”

* 부하들이 뮈라를 공격.
* 조금씩 쓰러뜨림. 쓰러뜨릴 때마다 체력이 닳다가 마지막 부하쯤에는 거의 다 닳음

뮈라 “헉…헉…”

이단심문관 “내 손으로 바로잡겠다!” //수정요망

* 이단심문관이 뮈라 바로 앞까지 접근, 공격
* 뮈라, 맞고 날아감.(벽에 가려서 잘 보이지 않는 위치)
* 이단심문관이 쫓아감.
* 뮈라 쪽에서 지금까지 중 가장 큰 빛의 창이 날아옴. 이단심문관 맞고 쓰러짐.

이단심문관 “어떻게…”

뮈라 “…….”

“이해해주시길 바랬습니다…  
마지막까지도…” //수정요망

강령술사 “…….”

주인공 “와~ 완전 난리네, 난리.  
괜찮냐?”

뮈라 “안 괜찮을리 있겠습니까. 하하.  
후련합니다. 조금은 쓸쓸하고도…”

“일단 다시… 할 수 있는 것부터.  
병자들 치료부터 마저합시다.”

주인공 “힘들지?  
나한테 기대. 부축해줄게.”

“고생많았다.”

내레이션 “…….”

강령술사 “이 사람이 마지막이야. 끝났어.”

주인공 “이제 어떡할거야?”

“강령술에 파문에… 키워준 스승을 때려눕히기까지…  
역대급 빌런의 다음 행보가 궁금한데.”

뮈라 “글쎄요…”

“지금까지는 스스로 생각해서 움직인 적이  
별로 없었던 것 같습니다.”

“일단은 뭘 할지 생각하는 것부터.”

“그것부터 시작해보려 합니다.”

주인공 “나한테 농담하는 법을 배워보는 건 어때?  
넌 너무 딱딱해.”

뮈라 “예?  
뭘 배우려면 잘하는 사람에게 가야하는 거 아닙니까?”

주인공 “와… 너무한 거 아니야?  
마음의 상처 받았어.”

뮈라 “하하하. 농담입니다.”

주인공 “가르쳐줄 것도 없네 뭐.  
알아서 잘하는구만.”

### 장연화

#### 0 - 등장

길드원들 “수근수근...”

손님1 “저거 대체 어디 말이냐?  
요즘 자주 보이는데 쟤네 뭐냐?”

손님2 “왜, 바다 넘어서 초나라라고 있다며  
거기서 온 애들만 받는 길드 있잖아.”

“쟤네 아무래도 수상해.  
스파이라고도 하고, 범죄조직이라고도 하고.  
방금 뭐 주고받는 거 봤냐?”

손님1 “야, 온다. 들리겠어.”

모험가 “연맹원들은 어디에 있나요?”

길드원 “저기에, 12명 자리 잡고 있습니다.”

모험가 “주문도 안하고 자리만 차지하니 수상해보이지 않습니까.  
계산은 길드에서 맡고, 필요한 거 주문하라고 해주세요.”

길드원 “예.”

* 연화 – 공손한 인사

모험가 “안녕하세요?  
전속 모험가를 구하신다고 들었습니다.”

주인공 “아, 맞습니다.  
근데 저쪽 분들은 일행이신지…”

모험가 “네, 저희 길드원들이랍니다.  
폐를 끼쳐드렸다면 죄송합니다. 이쪽 문화엔 어두운지라.“

“저는 행수… 길드장인 장연화입니다.  
괜찮으시다면, 함께 던전을 공략하시지 않으시겠습니까?”

소매에서 팜플렛을 꺼내서 주인공에게 건냄

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

장연화 “실력을 직접 보셔야 신뢰가 가시겠지요.”

* 연화 - 칼집에 들어있는 검을 쥠

내레이션 “서걱.”

소형 일러스트 팝업 - 손님1,2 상 위의 맥주병

일러스트 변경 - 잘린 맥주 병

주인공 ‘이야.  
검기? 완전 멋있자너.’

일러스트 변경 - 잘린 맥주 병 포장지의 사람 그림 부분 클로즈업

일러스트 변경 - 윗 부분이 떨어져서 사람의 목 아래부분만 남음

손님2 “아…”

장연화 “죄송해요.  
다시, 원하시는 만큼 주문해드릴터이니…”

손님1 “야 나가자. 빨리!”

장연화 “가버리셨네. 죄송합니다.”

주인공 “아뇨, 괜찮습니다. 급한 일이 있나보죠.”

장연화 “그건 그렇고 참 정갈한 가게군요. 마음에 들어요.  
다른 길드원들에게도 소개해줘야겠어요.”

주인공 ‘이 사람이랑 계약하면 길드원들도 딸려오나?  
괜찮은데?’

‘초나라면 엄청 큰 나라잖아.  
인맥 만들어두면 관광객 유치하고  
그쪽으로 해외 진출하기도 쉬워지는 거 아냐?’

장연화 “긍정적인 답변을 기다리겠습니다.”

주인공 ‘이 인맥으로 초로 진출하고… 맛있는 우리나라 요리로   
틈새시장 개척하고… 초에서 번 자본을 밑천으로 세계로...’

‘글로벌 기업이라… 성공한 기업가 [주인공이름]!  
상상만 해도 좋구만.’

길드원 “조금 짖궂으셨습니다.”

장연화 “그 정도는 해주어야 입단속이 됩니다.”

“…후후. 재미있었습니다.  
도망갈 때의 그 표정.”

“아, 참. 저 가게는 유동인구가 많습니다.  
한두명 정도는 자리를 지키는 게 좋겠습니다.”

길드원 “예. 알겠습니다.”

#### 1-1 – 회의

남자1 “물건은 분명히 여기 있었소.“

남자2 “그래야 할 겁니다.  
도독께선 헛걸음하지 않으십니다.”

남자1 “목격자가 있소.”

“아니. 피해자라고 하는게 정확하겠지.”

남자2 “언제의 일입니까?”

남자1 “약 8년 전의 일이오.”

남자2 “꽤 된 이야기군요.  
다른 건 없습니까?”

남자1 “보고한 게 전부요.  
실망시켜드려 죄송합니다, 도독.”

내레이션 “덜컥.”

남자2 “어찌하시겠습니까?”

장연화 “용린이 구슬이 되도록.”

“최선을 다하셨음을 압니다.  
고개를 드시지요.”

“그렇지만 피해자는 조금 듣기 그렇군요.  
황은을 입었으니, 수혜자라고 할까요? 틀린 이야기도 아니니.”

“수혜자분과 이야기를 나누고 싶군요.”

주인공 “이게 뭐야?”

‘아니 뗀 굴뚝에 연기 날 리 없다더니  
소문이 도는 이유가 있었구만.’

남자1 “본국 분위기는 어떻습니까?”

장연화 “천자는 필사적입니다.  
그 거만한 낯빛이 흔들리는 모양이 꽤 재미있어요.”

“옥새 없는 천자라. 후후. 재밌지 않나요?”

남자2 “하하하.”

남자1 “이 나라 사람들이 저흴 보는 눈빛이 심상찮습니다.  
현지 협력자가 있는 편이 움직이기 나을 것 같습니다만.”

남자2 “그건 걱정 마십시오.”

주인공 ‘천자? 옥새? 스케일이 너무 큰데.  
이쯤에서 조용히…’

장연화 “무얼 그리 열심히 들으시는지요?”

주인공 “히익!”

장연화 “저희 이야기, 재미있으셨습니까?”

주인공 “언제… 여기에?”

장연화 “제가 더 여쭙고 싶습니다.  
어떻게 들어오셨는지요? 아무도 들이지마라 했을 터인데.”

주인공 “그 화장실 간다니깐 이리 가라고 했어요!  
어쩌다보니 여기 도착해-”

장연화 “화장실을 가려다 길을 잃었는데  
우연히도 위병들 모르게 회의실 앞에 도착해서  
본의 아니게 엿듣고 계셨단 말이십니까?

“놀라운 우연이네요.  
아니, 기담이라 해야할까요?”

주인공 “저, 정말입니다!”

장연화 “호기심이 많으시군요.  
호기심이 지나치면 몸에 해롭답니다.”

주인공 “용서해주십쇼.  
절대 이야기하지 않겠습니다.”

장연화 “더 확실하게 하고 싶습니다.  
원체 걱정이 많은지라.”

내레이션 “스윽…”

주인공 “아, 아니야.  
이렇게는-“

내레이션 “푹.”

주인공 “허억… 헉…”

장연화 “…발설하지 않으신다.  
믿어드리고 싶습니다만…”

주인공 “어떻게해야 제 진심을 알아주시겠습니까?  
뭐든 시켜만 주십쇼.”

장연화 “뭐든지…?”

“줄곧, 10년 가까이 찾아헤매던 게  
이제야 손에 닿을 것 같아.”

“현지 사정에 밝은 사람의 도움을 받고 싶은데.  
어때?”

주인공 “거절하면 어떻게 됩니까?”

장연화 “꼭 물어봐야 알겠어?”

주인공 ‘젠장…’

“꼭 하고 싶습니다.”

장연화 “후후. 수락해줘서 고마워.  
이제 넌 내 조수야. 찾을 때까지 말이야.”

#### 1-2 – 심문

장연화 “편히 앉으세요.  
차는 따뜻한 걸로?”

수혜자 “예…예.  
이 사람은?”

주인공 “어… 저는…”

장연화 “제 파트너이니 염려마세요.  
[회사이름]의 사장님이신데, 절 기꺼이 도와주시기로 하셨답니다.”

* 장연화 – 웃음

“다시 한번 감사드립니다.”

* 주인공 – 어색

주인공 “하하… 뭘요.”

“우선은…  
8년 전에 뭘 하시고 계셨는지 여쭈어봐도 될런지요?”

수혜자 “지금처럼, 그때도 길드의 접수원이었답니다.  
길드에 가입하고 싶다는 아이가 있었어요.”

아이 “자네가 접수원인가?  
이 길드에 적을 두도록 하지.”

수혜자 “그래, 그건 좋은데 말이야.  
너 몇살이니?”

아이 “14. 적어두게.  
나는 같은 이야기를 두 번 하지 않네.”

수혜자 “나이도 어린데 기특하네. 그런데 어떡하지?  
아쉽지만 우리 길드는 19살 넘는 어른만 가입할 수 있단다.”

아이 “우리 초국 기준으로는 성인이오.”

수혜자 “여기선 아니야.  
4년만 지나서 와주렴. 그땐 꼭 가입시켜 줄게.”

“그런데 이상하죠. 정신차려보니 이미 가입 시켜준 후…  
나도 모르는 사이에 말이에요.”

연화 “모르는 사이에… 흐음…”

“기억을 잘 다듬어서 대답해주세요.”

“그 아이에게 무언가를 받진 않았습니까?  
어떤 물건이라도-”

수혜자 “받다니요!  
절대 그런 식으로 이득을 취하진 않아요!”

연화 “아니요. 사적인 이득을 취하셨다는 뜻이 아닙니다.  
사소하거나 당연한 물건도 있을 겁니다.”

“예를 들어, 길드 가입용 서류를 내어줬다 회수했다던지.”

수혜자 “아.”

“네. 그랬지요. 필요없게 되었으니 폐기하려고…  
그런데 그건 왜?”

연화 “별 건 아닙니다.  
단지 상황을 조금 더 명확히 하고 싶었을 뿐이에요.”

“길드를 가입시켜준 후의 이야기를 듣고 싶어요.”

수혜자 “정말. 생활력은 커녕 숙소도 없더라구요. 어떻게 지내온 건지.  
어쩔 수 없이 저희 집으로 데려갔어요. 그냥 둘 수도 없어서.“

“다행히도 모험가 일은 잘 했어요.  
그 나이에도 검을 참 잘 쓰더군요.”

“착한 애이기도 하구요.”

연화 “그럼 길드에서 금방 올라갔겠어요.  
길드는 실력주의니까요.“

수혜자 “그래요. 그랬지요.  
길드에서도 기대가 컸어요.”

“그랬는데…”

내레이션 “찰칵.”

아이 “휴…  
다녀왔어요.”

내레이션 “빵!”

수혜자 “까마귀의 탑 공략 축하해!  
우리 길드 최연소래. 길드장님도 엄청 칭찬하셨어.”

아이 “그렇게 대단한 건 아니에요.”

수혜자 “아니야. 대단하지~  
처음엔 정말 어떡하나 했는데. 장해.”

“또 신기하기도 해.”

“가입 안 받아주려 했거든. 전까진 한번도 규칙을 깬 적이 없었어.  
어떡하다 받아줬는지.”

“인연이란 게 참 신기하지?”

아이 “…죄송합니다.”

수혜자 “어? 왜?”

아이 “그냥… 그냥요.”

수혜자 “얘도 참. 실없게.  
잠깐만. 케이크 사놨어. 마침 다음주가 온지 2년째지?”

* 수혜자 창고로 들어감

아이 “감사합니다.  
뭐 도와드릴 건 없어요? 그리고 저도 드릴게-”

수혜자 “꺄악!”

내레이션 “털썩.”

수혜자 “아…아…”

아이 “무슨 일이에요?  
아주머니!”

* 아이가 창고쪽으로 감
* 창고 문이 열리고 괴한이 나옴

아이 “서라.  
베기 전에.”

* 서로 전투태세
* 아이에게 느낌표 뜸

“그 자세…”

* 괴한 사라짐

“여기까지 쫓아왔나.  
아, 아주머니? 괜찮으세요?”

수혜자 “괜찮아. 아야야…  
넘어지면서 살짝 삐었나봐. 별 거 아냐.”

아이 “죄송해요. 정말…”

수혜자 “왜 자기가 사과를 하는지.”

“그게 마지막이었어요.  
아침이 되니 없더군요. 마치 처음부터 없었던 것처럼.”

장연화 “어디로 갔는지  
짐작가는 곳 있으신가요?”

수혜자 “저도 한동안 찾아다녔지만 전혀…  
그 후에는 본 적도, 들은 적도 없어요.”

장연화 “알겠습니다.  
협조해주셔서 진심으로 감사합니다.”

“아, 혹시 저 외에도 이 이야기를 들은 사람이 있는지요?”

수혜자 “아니요. 한번도.  
그러면 안될 것 같았어요.”

장연화 “하지만 저에게는 말씀해주셨어요.  
무슨 연유에선가요?”

수혜자 “찾아온 사람들이 꽤 있었지만 너무도 수상한 사람들이었어요.”

“이 길드는 비교적 투명하더군요.  
게다가 연화씨는 공인이잖아요?”

“그래서 길드장님께 연화씨를 만나러 간다고 말했어요.  
만약 제가 사라지면 부탁한다고.”

장연화 “후후. 주의 깊으시네요.”

수혜자 “사실 방금까지도 고민했어요.  
괜히 그 애를 위험하게 만드는 건 아닌지.”

“그러다… 당신을 보고 결심이 섰어요.”

“달고 계신 노리개. 그 아이도 꼭 닮은 걸 가지고 있었어요.  
아끼는 동생이 손수 만들어줬다고 하더군요.”

* 연화 – 추억

장연화 “그걸… 가지고 있었군요.  
잊지 않으셨어요…”

주인공 ‘저런 면도 있구나.  
찔러도 피 한 방울 안 나올 거 같더니.’

‘잠깐만. 의외로 보기보다 약한 거 아니야?  
탈주의 실마리가 될지도 모르겠어. 메모, 메모.’

* 연화 – 웃음

장연화 “여러모로 정말 감사합니다.  
역까지 배웅해드리겠습니다.”

페이드 아웃

페이드 인

주인공 “이것저것 듣긴 했지만  
결국 특별히 단서는 없었네요.”

“이젠 어떻게 하죠?”

장연화 “도둑이 들었다고 했어.”

주인공 “네. 그 이후로 사라졌다고도 했죠.  
짚이는 데가 있으십니까?”

장연화 “단순한 도둑이 아니야. 본국에서 보낸 자객.  
그때부터 계속 쫓았나보네.”

주인공 “경쟁잡니까?  
갈수록 태산이네. 정보도 없는데.”

장연화 “그 자들이 정보야.  
14년 동안 쫓으며 정보를 열심히 모았겠지.”

“굳이 우리도 같은 수고를 할 필요는 없잖아?  
후후.”

#### 2-1 – 접선

주인공 “진짜 여깁니까?”

“이 번듯한 탐정 사무소에 암살자가요?  
확실합니까? 이거 우리 집 앞에 체인점도 있는데.”

장연화 “찾던 사람을 찾으면서 경비도 벌고  
이렇게 적합한 일도 없잖아?”

“대부분의 말단은 결백할거야.  
내막을 아는 건 소수겠지.”

주인공 “그래서 오늘은 이곳 대장을 불러내야 한다구요?”

장연화 “응. 그 사람이 우리를 이끌-“

“왔어.  
믿어볼게.”

탐정 “어흠… 많이 기다리셨습니다.  
심부름센터입니다.”

장연화 “왜 이렇게 오래 걸려요!  
아, 죄송합니다… 정말 왜 이러지… 죄송해요, 원래 안 이러는데…”

“사람 찾아주시는 곳 맞죠?”

“남자친구가 사라졌어요…  
찾아주세요. 제발요…”

탐정 “잘 오셨습니다.  
당연히 찾아드려야죠.”

“같이 오신 분은?”

주인공 “아는 동생입니다.”

탐정 ‘이건 또 뭔 관계야?’

“남자친구분에 대해 알아야 도와드릴 수 있습니다.  
어떤 분이십니까?”

장연화 “여기선 보기 힘든 초나라 사람이에요.  
저도 부모님이 초나라 사람이구요. 청해 건너 이곳에서 만나다니 운명이죠.”

내레이션 “슥슥.”

탐정 “초나라 사람이라…”

장연화 “키는 탐정님보다 조금 큰 정도고, 얼굴은-”

내레이션 “……”

탐정 “인상착의는 이 정도면 됐습니다.  
마지막으로 본 건 언젭니까?”

장연화 “조급해보였어요.  
무슨 일이라도 있는지…”

“초로 돌아가야한다고  
지금 아니면 안된다고… 절박했어요.”

“그렇게 멀리 갈 각오는 없다고 하니,  
함께 가면 황후로 만들어준다고 했어요.”

탐정 “뭐라구요?  
잘못 들으신 거 아닙니까?”

장연화 “몇번이나 말했어요.  
자기만 믿고 따라오라고…”

“무슨 도장도 보여줬었는데…  
귀한 거 같긴 했어요..”

탐정 “도장?  
어떻게 생겼는지 기억나십니까?”

장연화 “네.  
옥으로 되어있고 위엔 용이 조각되어 있었죠. 꽤 정교했어요.”

탐정 “…….  
잠시만 기다려주십쇼.”

내레이션 “끼이익…”

주인공 “거의 다 온 거 같습니다.  
윗사람한테 보고하러 갔나보네요.”

장연화 “응. 느낌이 좋아.  
아, <입술에 손> 쉿.”

내레이션 “달칵.”

탐정 “오래 기다리셨죠?”

장연화 “그래서 찾을 수 있으셔요?  
네? 네?”

탐정 “저희는 선숩니다.  
저희가 못 찾으면 그건 없는 사람입니다. 하하하.”

주인공 ‘뭔가 결정적인 한방이 부족한 거 같은데.’

장연화 “휴… 그럼 요금은-“

주인공 “누나.  
다른 데서도 말은 이렇게 해놓고 못 찾았잖아.“

* 주인공 – 거만

“여기서 가장 높은 사람이 누굽니까?  
얘기하게 해주십쇼. 뭔가 믿을 구석이 있어야지.”

탐정 ‘왜 이렇게 센 척이야?  
잘 보이고 싶어서 환장했나. 처음부터 표정이 띠껍더니.’

“하. 좀 곤란한데…”

“…알겠습니다.  
마침 근처에 계십니다. 잠깐 기다리세요.”

주인공 ‘됐어요!’

장연화 ‘응!’

#### 2-2 – 미행

장연화 “[주인공이름]아.  
오늘 잘 해줬어. 고마워.”

주인공 “그런데 높으신 분을 불러내긴 했는데  
이번에도 딱히…”

장연화 “이제부터야.”

”아, 나온다.  
저 자가 우릴 본거지로 안내해줄 거야.”

주인공 “지부장이랑은 정말 별 내용없는 대화만 이어지길래  
망했다고 생각했는데, 아니었군요.”

‘정말 불러내는 것까지만. 이었구나.  
본거지로 통할만한 사람을 특정하려고.‘

“그런데 미행은 한번도 안해봤는데  
혹시지만 제가 발목잡으면 어쩌죠?”

장연화 “가까이 와.  
내가 챙길게. 걱정 마.”

내레이션 ”……”

* 주인공, 연화 문 앞

주인공 “와… 아주 여기갔다가 저기갔다가.”

장연화 “미행을 경계한 거겠지?  
조금만 참아.”

주인공 “도착은 언제 합니까?  
현기증이 다 나네.”

“대체 누굴 찾길래 이 난리인지 진짜.”

장연화 “궁금하니?”

주인공 “아, 아닙니다.  
행수님 저는 아무 말도 하지 않았습니다.”

장연화 “아하하. 눈치가 좀 생겼구나?  
괜찮아. 특별히 알려줄게.”

“귀중한 물건과 함께 행방불명된 사람을 찾고 있어.  
그들도, 우리도.”

주인공 ”옥새 말이죠?”

장연화 “응.  
태자께서 지니고 계셔.”

주인공 “태자요?  
지금 천자는 그럼 뭡니까?”

장연화 “황위를 도적질한 패륜아?”

“초국의 적법한 계승자는 다른 분이야.  
그렇기에 옥새도 그 분이 지니고 계시고.”

“…내 과오…”

주인공 “마지막에 뭐라고 하셨어요?”

장연화 “별 거 아니야.  
아, 다 왔나 봐.”

주인공 “이제 작전을 알려주십쇼.  
저는 뭘 하면 됩니까? 플랜B는 뭐죠?”

장연화 “출입구는 저기 뿐이네.”

“…….”

“빠져나가는 사람 없나 보고 있어.”

주인공 “예?”

* 연화 건물 안으로 입장

“뭐야? 왜 들어가?”

“혼자 뭘 어쩌려고?”

내레이션 “2시간 후.”

주인공 “암만 봐도 그냥 잡혔는데?  
지금이라도 도망갈까…? 어떡하지?”

“…동전 던져서 앞면 나오면 가고  
뒷면 나오면 10분만 더 기다린다.”

“잠깐. 이쪽이 앞면 맞나?”

내레이션 “덜컹.”

주인공 “??”

* 건물에서 무기를 든 암살자가 나옴

? “으아악!”

주인공 “으아아아악!!”

? “나와!”

* 암살자가 무기를 휘두름

주인공 ‘진작 갈 걸. 괜히 기다렸잖아.  
뭔 부귀영화를 누리겠다고.’

내레이션 “푸슉.”

“커헉…”

장연화 “잘 보고 있었네.  
수고했어.”

주인공 “꼼짝없이 잡힌지 알았잖습니까?  
적 소굴에 혼자 들어가는 사람이 어딨습니까?”

장연화 “괜찮을지 알았으니깐.  
왜? 내 걱정이라도 해준 거야?”

주인공 “당연하죠.  
행수님 잡히면 저도 끝 아닙니까?”

“방금은 진짜 식겁했네.”

장연화 “아하하. 좀 웃겼어.  
으아아아악~”

주인공 “하…  
소득은 있었습니까?”

장연화 “14년.”

“참 오래도 찾아다녔더라.  
그 동안 태자로 지목된 사람들의 목록이 있었어. 엄청 긴.“

“다행히 하나하나 줄을 그어놨더라구.  
제외했다는 뜻이겠지.”

* 연화 – 질색

“어떻게 제외했는지는…  
후...”

“결국 그 긴 목록에서 남은 건 열댓명 정도.”

“재밌는 건 너가 아는 사람도 있어.”

주인공 “누구요? 제가 아는 사람 맞아요?”

장연화 “갑옷 둘둘 두른 치 있잖아.”

주인공 “존요? 하긴 그 사람 누가 봐도 의심스럽긴 하죠.  
누구도 정체를 모르구요.”

“그럼 갑옷을 벗겨야 얼굴이라도 확인할텐데  
절대 안 벗으니깐 말이죠. 이게 문제네요.”

“오늘처럼 완력으로 해결하실 건가요?”

장연화 “아니… 그 사람은 힘들어.”

주인공 “그럼 다른 사람들부터 확인해봐야하나…?  
마지막에 존만 남으면 뭐라하더라, 소거법?으로 존이 되는 거죠!”

장연화 “일리있지만,  
얼굴을 확인하지 않아도 되는 방법이 있어.”

“아니, 이게 더 확실한 방법이야.”

#### 3-1 – 방법

주인공 “자신있게 말하셨는데 대체 무슨 방법입니까?  
저는 도저히 생각이 안 나는데요.”

장연화 “우리나라에 대해서 알고 있어?”

주인공 “바다 건너에 있고 엄청 큰 나라…정도요.  
이쪽 나라들 다 합친 것만큼 크다던가. 좀 뻥이 있는 거 같지만요.”

장연화 “정말이야.  
지나칠만큼 커.”

“그리고 다양한 사람들이 살고 있어. 예전엔 나라가 14개나 있었데.”

“고조께서 통일의 대업을 이루신 건 그야말로 천명이었어.  
덕분에 일반적인 행정력으로는 유지가 힘들 정도야.”

주인공 “그렇지만 잘 유지되고 있잖습니까.  
보통 이런 걸 과장이라고… 아 아닙니다.”

장연화 “무너지고 있어.”

주인공 “예?”

장연화 “제국이 분열되는 일이 없도록  
고조께선 멸망시킨 나라의 왕족들을 모아 특별한 옥새를 만드셨어.”

“덕분에 지금껏 문제없이 유지됐지만.”

“옥새도 명분도 없어진 지금은…  
왜 절박한지 알겠지?”

주인공 “얼마나 대단한 옥새길래 대제국을 떠받친 겁니까?  
용신이라도 나오나?”

장연화 “옥새 소유자의 명령을 거역할 수 없게 돼.”

주인공 “예?”

“와! 엄청난데요?  
중학생 때 그런 상상 많이했는데 와…”

* 연화 – 경멸

장연화 “…….”

주인공 “크흠…  
근데 그런 게 있는데도 왜 황위를 빼앗겼습니까?”

장연화 “제약이 있고,  
선행조건이 있거든.”

“바로 할 수 있는 행동만 명령할 수 있어.“

“예를 들자면  
니가 상상했던 게 “나를 좋아해.” 같은 거 맞지?”

주인공 “네, 예?”

장연화 “너에겐 안타까운 일이지만  
그런 물건이나 술법 따위로 사람의 마음을 바꿀 수는 없어.”

“대신 좋아한다고 말하거나 껴안는 정도의 시늉은 하겠지.”

“그 사람이 알지 못하거나 할 수 없는 일도 안돼.  
단순히 기억에 의존해서 행동을 재생할 뿐.”

주인공 “그러고보니 길드 접수원 아주머니가 그랬잖아요.  
어느새 받아준 후였다고.”

장연화 ”응. 니가 생각한 게 맞아.  
그때 사용됐어.”

주인공 ”선행조건은 뭐죠?”

장연화 “”천명.”이라고 황제가 선언해야 해.”

“그리고 원하는 걸 이야기하고  
당연한 거지만 상대가 들어야 돼.”

주인공 “그 다음은요?”

장연화 “황제는 하사품을 내리고  
상대는 기꺼이 받지.”

주인공 “안 받으면 어떡합니까?”

장연화 “아무 일도 안 일어나.”

주인공 “그럼 별 쓸모도 없는 거 아닙니까?  
안 받으면 그만인데.”

장연화 “조건에 대해 아는 사람은 몇 안돼.”

“그리고 황제께서 내리신 물건을?”

주인공 “어, 그건…”

장연화 “안 받은 데서 이미 처형해도 마땅하지 않아?”

주인공 “하긴… 할 말 없겠군요.  
딴 뜻이 있다고 밖에 안 보이니.”

“근데 지금까지 옥새니 나라니 이야기했는데  
제일 중요한 이야기가 남았어요.”

“존이 태자인지 어떻게 확인할 겁니까?”

장연화 “지금까지 설명하지 않았어?”

“옥새를 사용하면 확실하잖니.”

주인공 “그렇긴한데  
사용하는 순간을 어떻게 포착하죠?”

장연화 “조건을 만족하지 않으면 안된다고 했지.”

“반대로 조건만 맞으면 기계적으로 작동해.”

주인공 “그 말은…”

장연화 “상황을 만들어 줄 거야.”

“자. 기회를 줄게.  
이제 우리 조수가 활약할 차례야.”

주인공 “예??”

#### 3-2 – 실행

장연화 “난 경계할 것 같아서 말이야.  
미안해?”

주인공 “정말 오지게 부려먹네.”

장연화 “불렀어?”

주인공 “헉!”

장연화 “준비는 잘 돼가나 해서.  
뭐 필요한 건 없어?”

주인공 ‘휴.  
못 들었나보다.’

“같이 짰던 작전에서 특별히 바뀐 건 없습니다.  
열심히 하겠습니다.”

장연화 “그래.  
그리고 미안해.”

“언젠가 제대로 보답할게.”

* 연화 퇴장

주인공 “예?”

“들었나…?”

페이드 아웃

페이드 인

“딸랑딸랑.”

주인공 “어서오십쇼!”

존 “…….”

주인공 ‘왔다!’

‘어떻게 하기로 했더라?’

장연화 “일단은 첫 문구를 말하게 만드는게 중요해.”

주인공 “제일 막막한 게 그거에요.”

“대놓고 유도하면 너무 티날 거 같고.  
다른 방법은 딱히 안 떠오르고.”

장연화 “흐음… 그러네.  
어떻게 해야 한담?”

주인공 “아유~ 오랜만에 오셨네요.  
요즘 왜 그렇게 뵙기가 힘들어요~ 오호호.”

존 “…….”

장연화 ‘어휴. 말을 걸랬지  
구토하게 만들랬니.’

* 존 – 의심

존 “…….”

주인공 ‘히익.’

‘너무 티났나?’

“아하하…  
피곤하신가봐요. 말이 없으시네요.

존 “나는 원래 말이 별로 없소.  
조용히 있고싶소만.”

주인공 “하하하. 죄송합니다.”

페이드 아웃

페이드 인

장연화 “뭐하니?”

주인공 “그게… 잘 안되네요.”

장연화 “으으…  
평소처럼 해.”

“의식되는 건 어쩔 수 없겠지만…”

‘내가 너무 몰아붙여서 그래…  
계속 끌고다닌데다가… 미안하네.’

장연화 “저, 저기…”

주인공 “힉!  
왜, 왜요?”

* 연화 – 실망

장연화 “아…”

주인공 “뭘 하면 될까요?”

장연화 “아냐…”

* 연화 – 퇴장

주인공 “??  
평소답지 않네.”

페이드 아웃

페이드 인

주인공 ‘다시, 차근차근하자.  
말 붙이지 말라하긴 했지만 뭐 어쩔 수 없지.’

‘일단 플랜 A.  
유도성 질문.’

“이 던전 엄청 넓죠. 지금 몇 명쯤 있을라나.  
한 천 명쯤 될까요?”

존 “모르겠네만.”

주인공 ‘아예 제대로 대답을 안하네.  
실패다.’

‘경계하고 있는 건가?  
원체 말이 없는 인간이라 감이 안 잡히네.’

존 “맥주.”

주인공 “예. 나갑니다.”

장연화 “확실한 수단이 있어.”

주인공 “뭡니까?  
그 인간한테 먹히는 게?”

장연화 “서비스.  
공짜로 주는데 마다하면 인간을 초월한 분이잖아?”

주인공 “여기 있습니다.  
그리고 서비스가 있는데요.”

존 “…….”

주인공 ‘글렀나?’

“메뉴를 골라주셔야 하는데…”

존 “…….”

“음.  
뭐가 있나?”

주인공 ‘과묵한 전사 컨셉 어디갔어.’

장연화 “그렇지.”

주인공 “사천 명태 튀김이랑…”

“시래기국이요.”

존 “사천 명태 튀김.  
시래기국은 뭐지? 대체 무슨 발상인가?”

주인공 ‘됐다. 한단계 지났어.’

“천자와 명자를 꼭 붙여서 한 단어로 이야기할 필요는 없죠?”

장연화 “천으로 끝나는 말과 명으로 시작하는 말을 잇는다던지?  
될거야.”

주인공 ‘이제 명령을 받아야 하는데…’

존 “하하. 이거 괜찮구만.”

주인공 ‘자 표정 풀어진 거 좀 봐.’

“더 필요하신 거 있으시면 말씀해주십쇼.  
뭐라도 괜찮습니다.”

존 “…….”

주인공 ‘평범하게 주문을 더 할 수도 있고  
과자나 물을 달라고 해도 되고. 이 상황에서 할 건 많으니깐.’

존 “그 옷.”

주인공 “예?”

존 “이제는 맞지 않아.  
버리게. 보고 있기도 괴로우니.”

주인공 “어… 예.”

‘산지 좀 되긴 했지만 그 정도였나?  
집에서 입어야지.’

장연화 ‘휴. 2단계도 했고…  
이제 뭔가 물건만 받으면 끝나. 힘내.’

주인공 “저, 맥주 리필해드릴까요?”

존 “여긴 맥주 리필도 되나?  
이런 천국이 있나. 자네 자선사업가인가?”

주인공 “하하하. 오늘만 이벤트입니다요.”

“잔 주시면 바로 시원~하게 따라드리겠습니다.”

존 “여기있네.”

장연화 “됐다. 이제 결과만 남았어.”

“자기도 모르게 움직여야 하는데…”

내레이션 “턱.”

주인공 “여기있습니다.”

장연화 “?”

주인공 “하하하.  
그냥 자주 찾아주시면 됩니다.”

장연화 “아무 일도… 없네.”

“첫 술에 배부를 순 없는 거겠지.  
아하하…”

#### 4-1 – 초상

부하 “행수님.  
사로잡은 자객들은 어찌하시겠습니까?”

장연화 “저도 고민입니다.  
역시 가장 편하고 직관적인 건 죽이는 방법입니다만.”

“더 깔끔한 방법이 없는지 생각 중입니다.”

부하 “외람되오나, 천자 직속인 자들입니다.  
죽이지 않고 입을 막을 수는-”

장연화 “그러나.”

“그 천자는 종이호랑이가 되었지요.  
후후.”

“그리고 정말, 정말로 애타게 옥새를 찾고 있어요.”

부하 “소인은 아직 이해가 되지 않습니다.  
무슨 뜻인지 여쭤봐도 되겠습니까?”

장연화 “진퇴양난이란 뜻입니다.  
천자도, 저 사로잡힌 자들도.”

“실각은 이미 눈 앞에 닥쳤습니다.  
더 이상 낙관할 수 없을 테지요.“

“그때를 대비해  
연을 만들어두고 싶지 않겠습니까?”

부하 “저희랑 말입니까?”

장연화 “예. 눈감아주는 정도는 할 수 있을테죠.  
아니, 해야할겁니다. 목숨이 달렸으니.”

부하 “알겠습니다.  
제가 전달할까요?”

장연화 “직접 하겠습니다.  
시기는… 한 사흘 정도 더 가두어두면 적당하겠죠.”

“겨우 죽지 않을 정도로만 두세요.  
그 동안 목숨에 대해 진지하게 생각해주었으면 하거든요.“

부하 “예, 그렇게 하겠습니다.”

내레이션 “저벅저벅…”

장연화 “휴…”

* 연화 – 머리장식 만짐

“…….”

장연화 “누구…?”

* 연화 – 웃음

장연화 “아, 왔어?”

주인공 “…예.”

장연화 “왔으면 이야기하지. 왜 다리 아프게 서서 기다리고 그래.  
이거? 선물 받은 건데 맛있어. 여기.”

“잠깐만, 차도 금방 내올게.”

#### 4-2 – 나머지

내레이션 “끼익…”

? “들어오게, 들어오게!”

주인공 “이렇게 시간을 내어주셔서 감사합니다.”

“저희 가게에도 종종 들러주시면 참 좋을텐데요.  
하하하.”

카심 “하하. 나도 그러고 싶네만  
계약에 묶인 몸이라 말이지.”

“자네도 알다시피 나는 F&S의 전속 모험가라네.  
적어도 내년 3월까지는 말이야.”

주인공 “지금 절 만나시는 건 괜찮습니까?”

카심 “뭐, 종신계약도 아니고, 혹시 모르지.  
다음에는 [회사이름]의 전속모험가가 될지?”

“가능성은 열어놓는게 좋잖나.  
그래서 찾아온 이유가 뭔가? 보아하니 계약 건은 아닌가 보군.”

주인공 “일단 선물을 가져왔습니다.  
열어보시죠.”

내레이션 “달칵.”

카심 “?  
한천?”

주인공 “아래에 하나 더 있습니다.”

카심 “명주로군.”

“…무슨 뜻인가?”

주인공 “예?”

카심 “명주는 그렇다 해도 한천은 일반적이지 않잖나?  
무슨 의도인가?”

주인공 “아니… 특별히 의도한 건 아니고…  
엄마가 보내줬는데 좀 남더라구요. 엄마는 항상 너무 많이 보낸다니깐요.”

카심 “끈질기게 한번 시간을 내달라고 했잖나.  
그렇게 잡은 미팅에 집에 남는 걸 가져왔다고? 농담이 지나치네.”

“까놓고 이야기하자고. 피차 시간낭비는 싫겠지.  
뭘 원하나? 선물을 볼 때 말 건 타이밍도 의도성이 다분해보였네.”

주인공 ‘너무 티났나?  
어떡하지?’

‘아, 이럼 안 될 거 같은데…’

“알겠습니다…  
우선 저에게 부탁을 하나 해주십쇼. 다음에는…”

페이드 아웃

페이드 인

장연화 “하아.”

“카심도…”

“명부에 있던 사람들도 모두 아니었어.  
어디서부터 잘못된 걸까?”

주인공 “글쎄요…  
딱히 놓친 건 없지 않나…?“

“흠…”

“이럴 때는 처음부터 다시 돌아보는게 좋아요.  
내일부터 새로운 마음으로 다시 시작해봅시다!”

* 연화 – 고민

장연화 “…….”

“아니야.”

“수고했어.  
내일부턴 안 나와도 돼.”

주인공 “예?”

장연화 “고생 많았어.  
계속 억지 부려서 미안해.”

주인공 “왜 갑자기?”

장연화 “지금까지 일은 제대로 쳐서 수당을 줄게.“

주인공 “…….”

장연화 “사실 너랑은 관계없는 일인데  
끌고 다녔잖아.”

“그런데도 열심히 도와줘서 고맙게 생각하고 있어.  
정말이야.”

주인공 “이까지 와서  
꼭 남처럼…”

장연화 “응?”

주인공 “됐습니다. 할 말 끝나셨죠?  
계좌 놓고 갈 테니 부치십쇼.”

* 주인공 – 퇴장

장연화 “응. 수고 많았어~”

“벌써 가버렸네.”

“끝…이겠지.”

#### 4-3 – 재회

장연화 ‘못 본지 한달쯤…  
허전하네.’

‘날 피하는 거겠지?  
이해는 가. 하지만 조금은…‘

부하 “행수님. 도착했습니다.”

장연화 “수고하셨습니다.  
저어… 그 분은 와계신지요?”

부하 “예. [주인공이름]씨께선 먼저 오셔서 기다리고 계십니다.”

* 장연화 – 화색

장연화 “그렇군요. 알겠습니다.”

내레이션 “끼이익…”

장연화 “[주인공이름]씨. 그간 무고하셨습니까?”

주인공 “…….”

장연화 “조금 바쁘신가보네요.  
기다리겠습니다.”

* 주인공 – 노려봄

주인공 “…….”

* 장연화 – 슬픔

장연화 ‘이것도 내가 감당해야할 과오겠지.’

* 장연화 – 웃음

“저어… 절 보기 싫으신 건 알겠지만  
이대로는 계약 문제가 정리되지 않습니다.”

“이번 일이 끝나면 눈에 띄지않도록 주의하겠습니다.  
어서 할 일을 끝내죠. 네?”

주인공 “하.”

“항상 그렇듯이 말입니까.”

장연화 “네?  
무슨 말이신지…”

주인공 “남 일 같지않다고 생각한 내가 바보지.”

“왜, 일 좀 안 풀리니깐 바로 내치셨지 않습니까?  
꼭 내 탓이라도 되는 것마냥.”

장연화 “아니 그건… 너가 싫어할 것 같아서…”

주인공 “당연한 거 아닙니까?  
일 시키는 걸 누가 좋아합니까.”

“하…  
그래도 말입니다.”

“할 수 있는 만큼 도와주고 싶었습니다.”

* 장연화 – 멍

장연화 “…어?”

“왜…?”

주인공 “그, 그러니깐 미운 정이란 말도 있잖습니까?”

* 장연화 – 실망

장연화 “미운 정…?  
그렇구나. 응.”

* 주인공 – 머리 긁음

주인공 “아! 진짜.”

“신경쓰인단 말입니다.”

“위태로워 보여서  
내버려 둘 수가 없다구요.”

“헛. 어흠…”

“아무튼, 이제 어떡하실 겁니까?  
뭐 필요한 건 없어요?”

장연화 “아… 응…”

“조수가 없어서 힘들었어.  
다시… 도와줄래?”

주인공 “진작 이러셨어야죠.  
이거 뭐 엎드려 절 받기도 아니고.”

장연화 “미안해.  
…그리고 고마워. 용서해줘서.”

주인공 ‘용서까지야.  
그냥 내가 삐진 건데.’

‘근데 암만봐도 태자랑은 그렇고 그래보이는데…  
임자있는 여자를 데리고 내가 뭐하는 건지 정말.’

‘어쩌겠어.  
신경쓰이는데.’

#### 5-1 – 맹점

주인공 “결국 뭘 놓친 걸까요?”

장연화 “글쎄… 리스트에 문제가 있나 했지만  
리스트엔 결함이 없었어. 오히려 너무 보수적으로 작성돼서 대상이 너무 많았지.”

주인공 “그럼 테스트에 문제가 있었겠네요.”

장연화 “둘 중 하나니깐 그렇게 되겠지?  
흐음…”

‘방법에도 문제가 없었을 터인데.’

수혜자 “그런데 이상하죠. 정신차려보니 이미 가입 시켜준 후…  
나도 모르는 사이에 말이에요.”

장연화 “제약이 있고,  
선행조건이 있거든.”

“바로 할 수 있는 행동만 명령할 수 있어.“

존 “그 옷.”

주인공 “예?”

존 “이제는 맞지 않네.  
버리게. 보고 있기도 괴로우니.”

카심 “까놓고 이야기해보세. 피차 시간낭비는 싫겠지.  
뭘 원하나? 내가 첫 선물을 보자마자 말을 건 것도 의도성이 다분했네.”

장연화 “왜…?”

“왜 지금까지 생각을 못했지.  
맹점이 있었어.”

주인공 “뭔가 생각나셨습니까?”

장연화 “…응.  
자리를 좀 만들어줄래?”

#### 5-2 – 재회

주인공 “맥주로 드리면 되겠습니까?”

? “음.”

내레이션 “드르륵.”

장연화 “오라버니.  
저를 기억하셔요?”

“그때부터 계속, 계속 찾았어요.”

존 “흠.”

“당신과는 면식이 없소.존 – 맥주 마심”

* 장연화 – 웃음

장연화 “후후. 그런가요?”

“그런데, 맥주 드실 때조차 깡통… 투구를 벗지 않으시네요.  
무슨 연유인지요?”

존 “설명할 의무는 없네.”

장연화 “정체를 숨기기 위해서죠?”

존 “모험가 일을 하다 얼굴에 화상을 입었네.  
보이고 싶지 않아.”

장연화 “그건 그렇다고 칠게요.”

“그 때 당신의 부탁, 기억하시나요?”

존 “그 옷.”

주인공 “예?”

존 “이제는 맞지 않네.  
버리게. 보고 있기도 괴로우니.”

장연화 “단순히 옷을 이야기하는 게 아니었어요.”

“저에게 하는 말이었지요?  
이젠 초의 태자로 돌아갈 생각이 없다고.”

“찾아다니는 제가 보기 안타깝다고.  
그렇지요?“

존 “흥미로운 설정이네만.”

“그 너저분한 친구, [주인공이름]에게 한 이야기네.  
목이 다 늘어졌지 않았나. 미풍양속을 해치더군”

주인공 ‘너저분해? 나?”

장연화 “아하하. 너저분한 건 사실입니다만  
그날 입은 건 와이셔츠입니다. 그렇게 늘어나지 않아요.”

존 “그랬나? 착오였소.”

주인공 ‘꼬투리를 안 잡히려는 건지. 언제봐도 말이 짧구만.  
내 욕할 때 빼고는 말이지.’

장연화 “이제 그만 얼굴을 보이세요.  
거부한다면 강제로라도 보이게 만들겠습니다.”

존 “…….”

“후우…”

* 존 – 투구 벗음

장연화 “정말…”

”정말 오라버니시죠?  
아아… 다행이야…”

존 “잊길 바랬어.”

장연화 “어떻게 잊겠어요.  
모든 게 저 때문에 어긋나버렸는데.” //수정 요망

존 “너의 잘못이 아니야.  
어렸잖아. 보통은 그런 일이 있었는지도 잊을 정도로.”

장연화 “하지만!  
제가 아니었다면 당신도, 지금의 혼란도…” //수정 요망

황숙 “장군!”

“장군! 어떻게 되어가나?  
보고하게.”

장군 “수비대를 깨뜨리고 황궁을 점령했습니다.

황숙 “태자와 승상의 신병은 확보했나?”

장군 “있을만한 곳은 다 찾아봤습니다만…  
병력을 더 풀겠습니다.“

황숙 “후환을 남겨서는 안돼! 태자를 반드시 확보해야한다.  
혹여 무주의 병력과 합류한다면 형세가 역전될 것이야.”

“방도가 필요해. 확실한 방도가.”

장군 “하지만 이 전란통에 확실한 건…”

황숙 “아~ 좋은 방법이 생각났네.  
이렇게 꼭 짐이 나서야한다니깐.”

“우리 조카와 꼭 붙어다니는 애가 있거든.

페이드 아웃

페이드 인

내레이션 “끼익…”

황숙 “어서오려무나.  
밖이 참 춥지?”

장연화 “안녕하세요. 삼촌.  
어? 오라버니는요?”

황숙 “그렇잖아도 찾던 참이란다.  
우리 연화는 어디 있는지 아니?”

장연화 “집에 없었어요?  
흐음~ 그럼 아마…”

“아, 참.  
안돼요.”

황숙 “왜 안되는게냐?”

장연화 “거긴 저만 알고 있으랬어요.”

황숙 “이 삼촌에게도 안된다고 했니?  
너는 우리 사이를 알지 않느냐.”

“자식이 없어서 아들처럼 생각했거늘.  
서운하구나.”

장연화 “그래서 거짓말은 못 했어요…”

“흐음… 알았어요.  
삼촌이라면 괜찮을 거예요. 따라오세요!”

내레이션 “자박자박.”

“똑똑”

장연화 “오라버니, 저 왔어요!”

내레이션 “어떻게 여길…”

“소인이 나가보겠습니다.  
옥체를 보존하소서.”

장연화 “오라버니?”

내레이션 “끼이익…”

승상 “누구시오?”

황숙 “안녕하신가.  
여기 다 있었구만. 서운하게 나만 빼고 말이야.”

존 “젠장.”

황숙 “이리 오시게, 태자. 그 반역자로부터 보호해드리겠네.  
뭐하고 있나. 어서 태자를 모시지 않고.”

병사 “예.”

장연화 “어…? 어?”

승상 “절대 잡혀서는 안됩니다.  
몸을 피하십시오!”

내레이션 “타다다닥.”

황숙 “놓치면 안된다!  
생사불문이다. 무조건 잡아!”

승상 “못 지나간다, 이놈들.”

내레이션 “푹.”

승상 “컥…”

장연화 “꺄악!  
아아…”

내레이션 “털썩.”

장연화 “잊을 수 있겠어요…?”

존 “미안해.  
상처를 주고 짐을 지웠구나.”

장연화 “아닙니다.  
스스로 바로잡아야 할 과오일 뿐.”

“주군.  
복위를 위한 모든 준비를 마쳤습니다. 부디 명을.”

존 “복위라. 승산은 있는 거야?”

장연화 “천자는 이미 통제력을 잃었으며  
군과 주자사들은 대의를 따르기로 했습니다.”

존 “언제부터 준비한 거니?”

장연화 “그날 쓰러진 뒤부터 계속해서…”

존 “이제 그만둬.”

장연화 “네?”

존 “말 했잖아.  
이젠 맞지 않는 옷이라고.”

“온갖 예법, 제례, 정적들  
다신 그렇게 틀에 맞춰 살고 싶지 않아.”

장연화 “그렇지만-”

내레이션 “툭.”

존 “고마워.  
그렇지만 이젠 괜찮아.“

장연화 “네...”

존 “너도 이제는.”

“…아니.  
실망시켜서 미안하다.”

* 존 – 퇴장
* 연화 – 눈물

장연화 “아…”

주인공 ‘…이렇게 끝났구나.’

장연화 “으흑…흑…”

주인공 ‘참…’

“본인이 저러면 어쩔 수 없죠.  
최선을 다 하셨잖아요?”

장연화 “응…”

주인공 ‘뭐라고 해야하지?’

“그러니깐… 원래 첫사랑은 안 이루어진다지 않습니까?“

* 연화 – 멍

장연화 “…?”

주인공 “다들 한번씩 겪잖아요?  
저도 그때는 참. 고기도 맛이 없더라니깐요. 엄마가 삼겹살을 구웠는데-”

장연화 “무슨 말이야?”

주인공 “그, 그러니깐  
그래서 지금까지 못 잊은 거 아닙니까?”

장연화 “아하하하.  
그런 거 아니야.”

대형 일러스트 팝업 - 이쪽을 바라보는 연화

“너는 정말.”

주인공 “뭡니까? 빤히 쳐다보고.  
안 그래도 헛짚어서 민망한데.”

장연화 ‘첫사랑…’

“앞으로에 대해 생각했어.”

일러스트 변경 – 눈을 감음

“응.”

### 왈멍멍

#### 0 - 등장

멍멍이1 “…그래서 그 가시나가 수도에서 고마 야옹이랑 눈이 맞았다 안캅니까.”

멍멍이2 “뭐 그런게 다있노. 우예 만나도 야옹이 같은 얍실한 놈들이랑!   
그래서, 그걸 가만히 내두나?”

모험가 “…”

멍멍이3 “여기 안주 와이래 안 나오는교!”

주인공 “예예~ 갑니다~”

‘멍멍이 회식 하나 받았더니 정말 왁자지껄하네.’

멍멍이3 “왈멍멍 형님 오셨네예.  
행님 덕분에 우리가 어깨피고 산다 아입니까.”

왈멍멍 “허허. 오랜만입니데이.”

모험가 “하! 이게 웬 댕댕이 비린내?  
제가 모르는 사이에 애견샵이라도 된 건가요?”

주인공 ‘??’

멍멍이2 “어여. 니 뭐라 했노?”

야옹이1 “뭐라하긴. 냥냐리우스 님 말씀 못 들었냐?”

멍멍이2 “이 자식이!”

주인공 “저기 진정들 좀 하시고…”

왈멍멍 “말 다했나?  
그 활 보니깐 니도 꼴에 모험가 같은데 이래 구는 건 예의가 아인기라…”

“뭐 야옹이 자식들 개념 없는 거 어제오늘 일이 아니긴 하지만…"

냥냐리우스 “하하.  
멍멍이 주제에 그런 말을 하는게 웃음 포인트인가요?”

“그쪽도 석궁인가 뭔가하는 조잡한 무기를 차고 있는 걸 보니  
모험가 흉내를 꽤 내나봐요?”

왈멍멍 “활보단 낫지.  
활은 쏘기 어려운 주제에 힘도 없어서 슬라임이나 겨우 잡는다 아이가.”

멍멍이3 “맞습니다, 형님.  
나무 작대기에다 줄 하나 묶어놓은 너네 그게 무기가?”

야옹이1 “뭐야?”

주인공 ‘비슷한 것들끼리 더 싸운다더니.  
개 고양이끼리 잘도 물어뜯네. 왜 얘네는 만날 때마다 싸우냐.’

왈멍멍 “사장님, 요새 모험가 찾는다 캤다 아입니까.  
사장님이 한 명 쓰신다면 멍멍이, 야옹이 둘 중 어느 쪽입니까?”

주인공 “어? 예… 그게…”

냥냐리우스 “당연한 소릴.”

주인공 “그…”

‘이거 제일 못생긴 놈 뽑아보라고 했던 거만큼 어려운데.’

“두 분 다 뛰어난 모험가이신데…”

“지금 답변 드리기는 힘들겠네요.”

“저희가 곧 모험가 계약을 해야 해서요.  
괜한 루머가 퍼질 수 있으니 스탭들이랑 상의해보고  
계약할 때 연락 드리겠습니다.”

냥냐리우스 “그러시죠. 답은 이미 나와있을테지만요.”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

왈멍멍 “사장님, 아시지예?”

소형 일러스트 팝업 - 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 - 팜플렛

주인공 “후…”

‘쟤네는 비슷한 것들끼리 왜 맨날 싸우고 난리야.’

‘생각해보니 거의 판박이인데.  
하나는 석궁, 하나는 활, 조그맣고 민첩한데다가 아직 야성도 좀 남았지…’

‘다른 점은 멍멍이는 주로 행상을, 야옹이는 은행업을 하는 정도.  
아. 야옹이쪽이 경제적으로 형편이 좋아서 눈꼴 시려울 수도.’

‘아니다. 비슷해서 더 싸우는 건가?  
진짜 한번 왔다가니깐 머리가 다 아프네.’

‘하. 일단은 쟤네도 각 종족을 대표하는 모험가지.  
한번 진지하게 생각해보자….’

#### 1 – 역사

왈멍멍 “하하하. 주인어른.  
탁월한 선택이십니다.”

젊은멍멍이 “형님 제가 뭐라 그랬습니까?  
딱봐도 인상이 선하게 생겼다 안 그랬습니까?”

주인공 “허허. 그 정도는 아니구요.  
앞으로 잘 부탁드립니다.”

왈멍멍 “잘 부탁드립니다.  
이제는 우리 사람이라 생각하겠심데이.”

주인공 “그런데 야옹이와는 왜 그렇게 사이가 나쁩니까?”

왈멍멍 “뭐 말로 이야기하려면 복잡한데…  
종교와 역사 양면에서 문제가 있지예.”

“우리가 털 없는 자들보다 늦게 일어선 건 아시지예?”

주인공 “예.  
독립국가를 유지하지 못한 것도 그런 이유가 있다고…”

왈멍멍 “위대한 치와와 신께선  
우리를 일으켜 세우셨고, 노래와 쟁기를…”

냥냐리우스 “하, 치와와?”

“언제부터 샴 신께서 그런 망측한 이름을 가지게 됐죠?  
아, 발음이 안되는 멍멍이들이 아마 그런 식으로 부르던가요?”

왈멍멍 “뭐라고?”

“샴 인가 뭔가하는 거야말로 느그가 만든 이름이잖나.  
그분의 이름은 항상 치와와셨지.”

주인공 “어… 그럼 같은 신을 믿는다는 말입니까?”

왈멍멍 “굳이 따지면 그렇긴 합니다.”

주인공 “같은 신을 믿는데  
왜 종교 문제가 있는 거죠?”

왈멍멍 “주인어른. 희한한 소리로 들리실지 모르겠습니다만.  
때로는 이교보다”

냥냐리우스 “이단이 더 증오스럽습니다.  
이번엔 동감입니다. 불쾌하지만 말이죠.”

주인공 ‘그게 종교적 요인인가.’

“그럼 역사적인 요인은 뭐죠?  
서로 비슷한 처지잖아요. 오히려 파트너가 될 수 있는 게…”

냥냐리우스 “하하. 파트너. 당신 재밌네요.”

왈멍멍 “파트너가 아니라 밥그릇 놓고 싸우는 라이벌이지예.  
저 옛날엔 사이가 괜찮았다곤 합니다만.”

냥냐리우스 “또 틀렸네요.  
라이벌은 수준이 맞을 때 쓰는 말입니다. 정정해주시길.”

“참. 멍멍이의 방화 이후로 그 비슷한 관계가 생기긴 했으니  
멍멍이들이 착각할 수도 있겠네요.”

주인공 “멍멍이의 방화요?”

왈멍멍 “아니 왜 즈그맘대로 이름을 붙이노.  
불은 너거가 질러놓고.”

냥냐리우스 “우리는 인간들 사이에 끼어 살잖아요.  
무슨 생각인지 모르겠는데 72년 전쯤 멍멍이들이 광고를 냈죠.”

“’멍멍이, 사람의 가장 좋은 친구’였던가요?”

“광고가 참 우스꽝스럽더군요. 어디든지 부르면 달려간다더니  
화장실에 휴지가 떨어졌다고 달려오는 건 좀 역하더군요.”

왈멍멍 “그만큼 궂은 일도 마다하지 않는다는 거지.  
인간들 틈에 끼어사니깐 이미지광고 좀 때려야 하지 않겠습니까.”

“야옹이 너거도 했다 아이가. 질 수 없다카면서.  
저거는 한술 더 떠놓고 우리한테 그카네.”

“아무튼 들으면 별 것도 아닌데 경쟁심리가 붙었더랍니다.  
점점 별의 별 걸로 신경전을 하다가”

냥냐리우스 “애드벌룬을 띄운게 화근이었죠.”

“그냥 띄우면 될 걸, 하필이면 같이 띄워서 서로 추락시키려고 연싸움을 했다더군요.  
그러다가 줄이 엉켜서 엉켜서 나란히 추락했는데…”

“하필이면 그게 불이 붙어서  
기록적인 대화재가 됐죠. 수도의 3분의 1이 타버렸던가요.”

왈멍멍 “그때부터 인간들에게 골칫거리로 찍혔습니다.  
야옹이놈들 때문에 괜히…”

냥냐리우스 “누가 할 소릴.”

“아무튼 서로 눈엣가시로 인식하게 된 건 그때부터죠.”

주인공 ‘뭐하는 짓들인지.  
희한하게 유치하네. 둘 다.’

“어… 그런데 혹시 용건이라도 있으십니까?”

냥냐리우스 “당연하죠.  
저는 한가하지 않거든요.”

“저는 기회를 드리러 왔습니다.”

주인공 “기회요?”

냥냐리우스 “[주인공이름] 선생의 안목에는 실망을 금할 수가 없더군요.  
저를 두고 저런 멍멍이를 선택하다니.”

“뭐 인간은 실수가 특기니깐요.  
기회를 한 번 더 드리겠습니다.”

“저 멍멍이와 제가 경합하면 당신도 알 수 있겠죠.  
어느 쪽이 제대로 된 모험가인지.”

왈멍멍 “기회를 주는게 아이고 받는 거 아이가?  
엎드려 빌어도 시원찮을 판에.”

냥냐리우스 ”아, 미안해요.  
그쪽에겐 승산이 없겠네요.”

왈멍멍 “뭐라고?”

젊은멍멍이 “형님이 왜 그래야하는데?  
어디서 수작질이고!”

왈멍멍 “까짓거 마 해보입시다.  
이참에 단단히 혼을 내줘야지.”

“주인어른. 종목을 정해주십쇼.  
편히 정하십쇼. 이놈한텐 뭘 해도 이깁니다.”

주인공 “어? 예?”

‘나는 한다고도 안했는데.  
승부는 또 뭘로 해야 해.’

‘아오. 머리야.’

#### 2 – 개인차

왈멍멍 “제가 뭐라했습니까.  
금마한텐 뭘 해도 이긴다 안 그랬습니까. 하하하.”

“여유지 여유.”

주인공 “허허…”

‘도찐개찐에서 한 명 고르니깐  
나만 찝찝하잖아.’

‘아니 근데 뭔 승부가 제대로 나는 종목으로 해야지.  
워킹? 지들이 패션모델이야?’

‘딱 봐도 처음하는 것 같아서 눈뜨고 봐주기도 힘들더만.  
다음엔 로봇춤이라도 춘달까봐 겁난다 겁나.’

젊은멍멍이 “형님!”

왈멍멍 “왜 그래?”

젊은멍멍이 “빨리 와주십셔!”

페이드아웃

페이드인

왈멍멍 “도난 사건이요?”

경찰 “가게에서 도난사건이 발생했는데  
수상해서 조사중입니다.”

왈멍멍 “우리 아가 수상? 무슨 근거로예?”

경찰 “점원이 확실하다고 하고 있습니다.“

점원 “얘네 밖에 없습니다.  
여기 일하다 보면 이런 일은 십중팔구 멍멍이 야옹입니다.”

주인공 “무슨…”

어린멍멍이 “우리 아니에요…”

왈멍멍 “아니 뭔 그런…”

냥냐리우스 “무슨 그 따위 이야기가 있죠?”

왈멍멍 “니는 왜 여기왔노?”

냥냐리우스 “제 후학이 있으니까요.”

어린야옹이 “흑흑…”

왈멍멍 “다른 사람들은 없었습니까?”

점원 “없어졌을 때는 얘들뿐이었죠.”

냥냐리우스 “제대로 확인했나요?  
그 전에 물건은 이미 없었고, 단지 알아차린 게 늦었을 수도 있죠.”

점원 “뭐요?  
날 의심하는 겁니까?”

냥냐리우스 “누구이든 간에 그럴 수 있잖아요?  
참, 거울 한번 보세요. 당신 같으면 믿을까요?”

점원 “이게 미쳤나?“

왈멍멍 “자. 너무 흥분하지 마시고.”

냥냐리우스 “본인은 멀쩡한 사람을 도둑 취급해놓고  
이정도로 흥분하니 조금 우습네요.”

왈멍멍 “그렇게 싸우자고 덤벼들면 해결만 힘들어진다 안카나.”

“뭐 얘네가 있었다니 심정은 이해가 갑니다만  
증거가 없는 거도 사실이지예.”

“얼마나 없어진기라예?”

점원 “2개 없어졌으니 160골든데요.”

왈멍멍 “받으이소.”

“제가 산 걸로 치고예.  
진짜 도둑한테 물건 받으면 저한테 보내시소.”

냥냐리우스 “주지 마세요!”

“그렇게 얼렁뚱땅…  
안됩니다. 이 인간의 말을 정확히 검증해야해요.”

왈멍멍 “야들 놀란 거 좀 봐라.  
일단 뭐라도 먹이고 좀 진정시켜야 할 거 아이가?”

냥냐리우스 “애들 자존심은 어쩌구요?  
이렇게 당하고 있으면 안돼요. 지금도, 앞으로도.”

왈멍멍 “그래 싸우다보면 서로 싫어지기만 한다카이.”

“결국은 인간들이랑 같이 살아야지.  
좋은 게 좋은 거 아이겠나?”

냥냐리우스 “그런 식으로 계속 도망치면  
내가 있을 곳은 없어지고 말겠죠.”

왈멍멍 “하이간 말이 안 통한다.  
한 마디도 안 질라카네.”

냥냐리우스 “내가 왜 져야하죠?  
전 이기고만 살건데요.”

경찰관 ‘아오… 머리야…’

주인공 ‘이래서는 끝이 안 나겠는데.  
머리 아파.’

경찰관 “허허…”

주인공 “저기.”

“그냥 보내주시면 안됩니까?  
확실한 증거가 있는 것도 아니고 말이죠.”

경찰관 “음… 어떻게 해야할지…”

주인공 “머리 아프잖아요.”

경찰관 “하하하하.  
피차 고생이네요.”

“알겠습니다. 멍멍이, 야옹이 여러분. 가셔도 됩니다.  
협조해주셔서 감사합니다.”

페이드 아웃

페이드 인

어린멍멍이 “흑..흑..”

왈멍멍 “왜 우노.  
잘못한 것도 없는데.”

“괜찮다 마.”

점원 “여기 일하다 보면 이런 일은 십중팔구 멍멍이 야옹입니다.”

어린멍멍이 “어떻게 멍멍이란 이유만으로…”

왈멍멍 “이런 일도 있는기라.”

“…자존심이라.”

#### 3-1 – 다툼

내레이션 “와아아아!”

“야! 임마!”

주인공 “사람이 왜 이렇게 몰려있지?  
싸움이라도 났나?”

“뭐야, 뭔데뭔데?  
무슨 일인데?”

내레이션 ”퍽! 퍽!”

주인공 “와 이게 리얼 개판이네.”

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “아니. 그게 무슨 소리고.“

“최근엔 잘 지냈다메.  
어떻게 삽시간에 그런 사태가 일어나노.”

젊은멍멍이 “그게 전부 치킨 때문에…”

왈멍멍 “뭐? 치킨?”

젊은멍멍이 “복돌이 세마리치킨 있잖습니까.”

왈멍멍 “아~ 그거 맛있지.  
근데 그게 왜?”

젊은멍멍이 “이번에 반값 쿠폰 뿌렸다 아입니까?”

왈멍멍 “반값? 근데 니 왜 내한테 이야기 안했노.”

젊은멍멍이 “그게 중요한 게 아니고예.  
야옹이놈들도 그거 냄새만 맡아도 넘어간다 아닙니까.”

왈멍멍 “그렇지. 처음엔 천박해서 안 먹는다더니  
요즘엔 지들이 더 많이 먹는다 아이가.”

젊은멍멍이 “그걸 반값 쿠폰을 뿌리니까예.  
온동네 개고양이들이 다 모였지예.”

왈멍멍 “그렇다고 패싸움이 일어나나.”

젊은멍멍이 “그게 수량 한정이라서예.  
마지막 1개 남았을 때 일이 생깄다 아입니까.”

“새치기를 했니 마니,  
동족이 새치기한 거니깐 책임을 져야하니 마니.”

왈멍멍 “하.”

“그래서 우예되는거고?  
촌장님들은 뭐라하시드노?”

젊은멍멍이 “정식으로 선전포고를 해야한다는 말도 있고  
난리도 아입니다. 일단 형님 모셔오랍니다.”

왈멍멍 ‘고작 닭튀김 때문에?’

‘이겨도 얻을 것 하나 없는데.‘

페이드 아웃

페이드 인

영감멍멍이 “우리 돌격대장 왔구마이.  
빨리 안오고 뭐했노. 전부 기다리고 있었데이.”

내레이션 “이야. 니 오면 든든하지.”

“골 때리는 놈 왔네. 와하하.”

왈멍멍 “허허... 안녕들하십니꺼.”

영감멍멍이 “준비하그레이.  
곧 야옹이들 올끼다.”

“공증인으로 [주인공이름]씨도 불렀다.”

주인공 “그러니까요!  
거기서 한발짝만 헛디뎠어도 그대로 죽었을겁니다. 하하하.”

왈멍멍 “음…  
야옹이요?”

영감멍멍이 “전후처리를 위해서 선전포고를 해야하지 않겠나.  
아무래도 인간들 눈치도 봐야하고.”

“뭐 니 있어서 걱정은 안한다 마.  
하하하.”

왈멍멍 “허허…”

‘영감들 벌써 결정 다 했구만.  
선전포고? 제정신인가.’

“어르신들! 한번 더 생각해봐야-“

젊은멍멍이 “왔습니다.”

영감멍멍이 “자.  
죽이러 가볼까.”

왈멍멍 ‘영감 정신놨구만. 뭘 죽이러 가.  
아니 왜 다들 아무말 안하지? 집단 최면이라도 걸렸나?’

영감야옹이 “안녕들하신가?”

영감멍멍이 “왔군.”

영감야옹이 “손님이 왔으면 먼저 앉으라고 해야하는 거 아닌가?  
뭐 말 안해도 앉겠지만.”

왈멍멍 ‘골아파 죽겠는데 저놈은 또 왜 왔어.’

* 냥냐리우스 – 격식차린 인사

냥냐리우스 “흠.”

왈멍멍 ‘주인어른!’

‘주인어른. 좀 도와주이소.’

주인공 “어??”

왈멍멍 ‘지금 상황 있잖습니까.  
대체 치킨 때문에 전쟁을 한다는 게 가당키나 합니까?’

‘이겨봤자 이득 없는 전쟁입니다.  
막아야 합니다.’

* 주인공 – 깜짝 놀람

주인공 ‘핫."

‘저, 저도 그렇게 생각했습니다.  
도와드려야죠. 네. 언제 말씀하시나 했습니다.’

왈멍멍 ‘다행입니다.  
역시 주인어른이십니다!’

‘모쪼록’

영감야옹이 “그래서, 뭘 위해 불렀는가?”

영감멍멍이 “하하.  
알잖나?”

주인공 ‘이걸 어떻게…  
갑자기 끼어들어봤자 중단될리도 없고.'

영감멍멍이 “우리 멍멍이 공동체는, 오늘 현 시간부로!”

“너희 야옹이 족속에게.”

“선…선….”

“…….”

“일단 목이라도 좀 축이고 할까….  
뭐하노. 차 좀 내온나.”

왈멍멍 “예. 바로 내오겠심다.”

‘막상 닥치니 쫄았나?  
아니면 이제야 정신이 좀 들었나.’

‘아무튼 시간은 벌었군.’

“차 내어왔습니다.”

영감멍멍이 “어? 아 그렇지.”

“음…”

왈멍멍 “어르신. 꼭 필요한 전쟁인지 의구심이 듭니다.  
재고해보심이…”

영감멍멍이 “……..”

“어? 니 뭐라캤노?”

왈멍멍 “전쟁을 꼭 해야합니까?”

영감멍멍이 “나도 방금 그 생각을 했데이.”

내레이션 “우린 준비 끝났심다.”

“내가 적 두목을 이래 타닥! 때리면 이야기 끝나뿌는기지.”

영감멍멍이 “여론이란게 있잖나.  
피차 체면도 있고…”

“이걸 우예해야하노…”

#### 3-2 – 도움

왈멍멍 “자자, 너무 흥분하지들 말고.  
어떻게 될지 모르는 거니깐.”

“회담이 잘 되면 전쟁 안해도 될지도 모른다카이.  
전쟁이 그래 쉬운 일도 아이고.”

젊은멍멍이 “선전포고하려고 부른 거 아입니까.”

“오늘을 항상 꿈꿔왔습니다.  
어젯밤 꿈에 치와와신도 나타나셨습니다.”

“명령만 내려주십쇼. 행님.”

왈멍멍 “아니. 일단 지금은 좀 진정하고.”

젊은멍멍이 “하 행님 웬 내숭이십니까.  
우리 돌격대장 아입니까 돌격대장.”

내레이션 “오오!”

왈멍멍 ‘아이고. 인생에 도움이 안되네.’

주인공 “저는 제가 할 수 있는 걸 해보겠습니다.”

“유일한 인간으로서 할 수 있는 게 있겠지요.”

왈멍멍 ‘주인어른을 믿어보는 수밖에 없나.’

“어르신. 우야면 좋습니까.”

영감멍멍이 “여론이 이러니 어느정도 액션을 취해야 한다.  
아니면 애들 통제가 안돼. 결국 전쟁이 일어날거야.”

“그렇다고 너무 강한 액션을 취하면  
우리가 선전포고하지 않더라도 저쪽이 하겠지.”

왈멍멍 “그럼 우리 애들을 만족시킬만큼 강경하면서  
저쪽이 화나지 않을만큼 온건한 행동을 해야한다는 거네예.“

‘어렵네.’

영감멍멍이 “어흠.”

“이번 사태에 대해서 우리 멍멍이 총연합회에서는 실망을 금할 수가 없네.  
정식으로 사과를 요구하겠소.”

영감야옹이 “사과는 그쪽에서 해야지 왜 우리가 하나?  
전부 너희가 트집을 잡아가지고-”

내레이션 “뭐카노!  
느그가 새치기 해서 안카나!”

“어르신. 그런 입에 발린 소리로는 만족 못합니데이.”

왈멍멍 ‘한쪽은 커녕 양쪽도 만족 못시켰잖아.’

내레이션 “뭘 기다리능교.  
빨리 할 말하고 끝냅시데이.”

왈멍멍 “저희 쪽에 잘못이 있긴 하지만  
그쪽에서 새치기를 해서 원인 제공을-”

냥냐리우스 “잠깐. 기다려주세요.”

“도제님. 음식을 가져왔습니다.  
식사 후에 진행하죠. 길어질 것 같으니.”

“멍멍이분들 것도 있습니다.”

영감멍멍이 “오… 이게 뭔 냄새고.”

“야 이거는 세마리 치킨 아이가?”

영감야옹이 “역시 우리 냥냐리우스 보좌관입니다.  
일단 먹고 합시다.”

내레이션 “쩝쩝쩝…”

“이야 이건 뼈까지 맛있데이.”

“이거 근데 누가 내는건데?  
뭐라고? 야옹이가 사왔어?”

“하긴 생긴 거부터 싹싹하이 생깄드라.”

영감야옹이 “하하하.  
근데 결국 뭐 때문에 불렀나?”

영감멍멍이 “뭐 별 건 아니고.  
그런 일이 있었으니 입장정리하는 자리를 만들어 본게지.”

영감야옹이 “뭐 피차 잘못이 있는게 사실이니.”

주인공 “시간에 맞춰서 다행입니다.”

“야옹이쪽과 접촉해봤습니다.  
저밖에 할 수 없는 일일테니.“

“냥냐리우스씨도 같은 생각이라 하셔서 도움을 청했습니다.”

냥냐리우스 “도제님 천천히 드시지요.”

왈멍멍 “의외로 말이 통하는 놈이었네예.”

“휴. 우리 애들 화도 좀 풀린 거 같고.  
해결되겠네예. 또 식을 땐 금방 식는 놈들이라서예.”

“주인어른 정말로 고맙습니데이.”

“음…”

“저놈아한테도 전해주이소.  
수고 많았다고.”

#### 4 – 관점차

장관 “지원금?”

왈멍멍 “예. 우리만으로 꾸려나가는 것도 힘들어서예.  
다들 힘들게 사는 거 아시잖아예.”

“애들 교육이 잘되면 걱정하시는 문제도 자연스레 해결됩니다.”

장관 “일리있구만.  
그렇게 되면 멍멍이들이 사회에 더 쉽게 적응하겠지.”

“취지도 참 괜찮아.  
멍멍이 학교에 지원금을 배정한다…”

왈멍멍 “그렇다면”

“조건이 있네.”

왈멍멍 ‘그렇지.  
거저 먹을리가 없제.’

장관 “이왕 그렇게 하는 김에 말이지.”

“다른 교과서에도 병기하자고.”

왈멍멍 “뭘 말입니까?”

장관 “교과서가 지금은 멍멍이어로만 적혀있잖나.  
공용어로도 표기해달라는 이야길세.”

왈멍멍 “음…”

고위관료 “사회 적응에도 그 편이 더 좋을걸세. 진학하기도 좋고…  
어떤가. 우리 체면도 좀 세워주게.”

왈멍멍 ‘아이들에겐 그 편이 낫겠지.’

“알겠습니다.”

장관 “좋네.  
서로에게 좋은 협정이 될게야.”

“아 하나 더.”

“형평성 문제가 있지.”

왈멍멍 “형평성이라 하심은?”

장관 “분명히 말이 나올게야.”

“설득을 도와주게.”

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “그런 이야기데이.”

냥냐리우스 “그게 우리 야옹이족과 무슨 상관이?”

왈멍멍 “장관님께서 너희에게도 지원금을 주신다 안 카시나.  
그래야 형평성에 맞다고 하시네.”

냥냐리우스 “아하.”

왈멍멍 ‘야는 전에 보니 말도 좀 통하고  
괜찮을끼라.’

주인공 “서로 나쁜 이야기는 아니잖습니까?”

왈멍멍 “부탁 좀 합시데이.  
애들을 위해 필요한 일입니다.”

냥냐리우스 “싫어요.”

주인공 “예?”

냥냐리우스 “괘씸해요.  
공용어를 강요하다니.”

왈멍멍 “같이 적어주는 정도 아이가.  
우리 애들한테도 그 편이 나을끼라.”

냥냐리우스 “그렇게 되면 정말 ‘우리’ 애들일까요?”

“그렇지 않아도 공용어가 이곳저곳 침투하는 중인데  
교과서에서도 공용어를 쓴다면 우리말은 끝이죠.”

“그렇게 인간들에게 동화되어 사라지는 거죠.  
아시겠나요?”

“그리고, 아이들도 소속감과 자긍심이 있을 겁니다.  
어떻게 보면 차별받기 때문에 더 그럴지도 몰라요. 적어도 저는…”

왈멍멍 “그렇게라도 애들이 잘 되면 좋은 거 아이겠나.”

냥냐리우스 “우린요?”

왈멍멍 “어?”

냥냐리우스 “우린 잘못되었나요?”

“참, 정정할게요. 우리가 아니죠. 당신은 빼야겠네요.”

“저는 말이죠.  
지금의 저, 그리고 야옹이로 태어난 사실 모두 자랑스레 생각해요.”

“당신은 아닌가요?”

왈멍멍 “나도 그렇게 생각하지.”

“그런데 이따금 힘들 때가 있잖아.  
모두가 우리처럼 잘 헤쳐나갈 수는 없는 일 아이가.”

냥냐리우스 “그건….”

“어떤 상황이라도 주저앉는 사람은 있겠죠. 어쩔 수 없는 일….  
지금도 능력여하에 따라 충분히 극복할 수 있어요.”

왈멍멍 “그런 사람이 한명이라도 줄겠지.  
그럼 되는 거 아이가.”

냥냐리우스 “아무튼, 지원금 없이도 충분히 잘 해나가고 있어요.  
인간놈들. 어디서 선심쓰듯이.”

냥냐리우스 퇴장

왈멍멍 “하…  
애시당초 기대를 안하는 긴데.”

“말이 통할리가 없지.  
그런 족속이니까.”

“너거는 모르겠지…”

#### 5-1 – 위기

왈멍멍 “뭐 그런게 다 있노.  
안 그렇습니까 주인어른.”

주인공 “허허. 사람 생각이 다 같을 순 없겠죠.”

내레이션 “우지직…”

왈멍멍 “주인어른. 무슨 소리 안 들렸습니까?”

주인공 “예? 아뇨.  
확실히 멍멍이족이 청각이 예민하나보네요. 조용했는데.”

왈멍멍 “뭔가 깨지는 소리였는데,”

내레이션 “와르르.”

주인공 “어? 어?”

“무너… 무너진다!”

* 상층에서 떨어진 후 굴러서 구덩이에 떨어진 주인공과 왈멍멍

왈멍멍 “아이고. 달구지야…”

“주인어른, 안 다치셨습니까?”

* 주인공 체력 20%
* 왈멍멍 머리 위 느낌표

“이게 무슨 날벼락이고…”

주인공 “으으…”

왈멍멍 “정신이 좀 드십니까?  
가만히 계십쇼. 응급처치 해드릴게예.”

주인공 “여긴 어디죠?  
바닥은 왜 무너졌고…”

왈멍멍 “가끔 이런 경우가 있다고는 들었습니다.  
직접 보는 건 처음이지마는.”

“여긴 원래 방이 없다고 알려진 곳인데…  
미탐사지역이네예.”

“우예 나가지…  
몸은 좀 어떠십니까?”

주인공 “예.  
좀 어지럽긴한데… 버틸만합니다.”

왈멍멍 “앉아서 좀 쉬시지예.  
출구는 제가 찾아보겠심다.”

‘피를 많이 흘리셨어. 어지러울 정도면…  
빨리 모시고 나가야 할낀데.’

“금방 찾아올게예.  
걱정마십쇼. 이래뵈도 멍멍이 최고의 척후병입니데이.”

* 왈멍멍 구덩이에서 나감
* 몬스터가 많고 내려가는 계단만 있는 방으로 나옴
* 주변을 수색(한바퀴 돌음)

‘저 구멍으로 떨어졌나보네.  
우예 이런 일이 내한테 일어나노.’

‘출구는 저 길뿐인가.  
내리막인 거 보면 꽤나 돌아가는 길이겠고.’

‘적은 또 와이래 많노.’

‘지금은 뭐 갖고온 거도 없는데 저걸 우예 다 처리하노.,  
주인어른도 부축해야하는데 그럼 무조건 걸릴끼고.’

‘이걸 우예해야하노.’

* 왈멍멍 작은 구멍 앞에서 느낌표를 띄우며 멈춰섬

“여가 지름길이네.  
근데 크기가 좀 간당간당한데…”

페이드 아웃

페이드 인

주인공 “밖엔 좀 어떻습니까?

왈멍멍 “주인어른. 일어서실 수 있으십니까?”

주인공 “으…아! 못 일어나겠어요.  
다리가 아파서요.”

왈멍멍 “…주변에 몬스터가 많아서 그게 걱정입니데이.  
겨우 나가도 꽤 먼 길이 될 거 같고예.”

주인공 “그럼…”

왈멍멍 “샛길, 멍멍이 하나 드나들만한 구멍이 뚫려있심데이.  
글로가서 구조대를 데려오겠습니다.”

주인공 “아… 그 말은...”

왈멍멍 ‘두고 갈까봐 걱정하시는 갑다.’

“안심하십쇼!  
반드시 다시 올테니까예.”

주인공 “그거 완전 개구멍이네요. 하하.”

왈멍멍 “하하하.”

‘다행히 아직은 괜찮으신가보네.  
그래도 서둘러야지.’

#### 5-2 – 구출

구조대 “그 샛길로는 저희가 못가겠네요.  
그리 가는 다른 경로부터 찾아야합니다.”

“좀 걸릴겁니다.”

왈멍멍 “한시가 급한데! 어떻게 안됩니까?”

구조대 “최선을 다 하겠습니다만  
현재로서는 특별히….”

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “애들 다 어디갔노?”

멍멍이꼬마 “복돌이치킨 반값한다 아입니까.  
그거 사묵으러 다 갔지예.”

왈멍멍 “아니 그놈의 치킨은 인생에 도움에 안되노!  
하필 지금 세일을 하노. 여서 거리도 만만찮은데.”

“우리 애들 모아서 샛길로 구하러 가려고 했는데.  
우야면 좋노. 인간들도 늦는다카고.”

“반드시 구하러 간다 캤는데…”

“하…”

“안되겠다.  
형편 가릴 처지가 아이네.”

페이드 아웃

페이드 인

“여도 사람 별로 없네.  
또 그놈의 복돌이치킨이가?”

“누구 없습니까?”

야옹이꼬마 “무슨 일이죠? 멍멍이가 왜 여기에?  
길이라도 잘못 드셨나요?”

왈멍멍 “어른 없나?”

“누구라도 제발 도와주십쇼!  
사람 목숨이 달린 일입니데이.”

내레이션 “…….”

냥냐리우스 “저라도 괜찮으면 들어드리죠.”

내레이션 “…….”

냥냐리우스 “알겠네요. 가죠.  
저와 당신 둘 정도면 전력이 되겠죠.”

왈멍멍 “고맙데이. 정말로.”

냥냐리우스 “[주인공이름] 선생과는 모르는 사이도 아니니 돕는게 당연하죠.  
당신과 친목 다질 생각은 없으니 오해 마시길.”

왈멍멍 “하하. 아무렴.  
주인어른도 고마워 하실끼라. 든든하네.”

페이드 아웃

페이드 인

냥냐리우스 “상태가 심각하네요.  
빨리 데리고 나가야겠어요.

왈멍멍 “저쪽에 인간도 드나들만한 출구가 있데이.”

냥냐리우스 “거긴 됐어요.”

왈멍멍 “뭐라고?”

냥냐리우스 “내려가는 계단에, 방향. 돌아가는 경로겠죠.  
그리 갈 이유가 없잖아요?”

왈멍멍 “그럼 우예 가자는 거고.”

냥냐리우스 “떨어졌던 구멍.  
저리가면 가장 빠르죠.”

왈멍멍 “저기로?

냥냐리우스 “네. 화살에 줄을 묶어서 쏠 거에요.  
그걸 타고 올라가서, 줄을 확실히 고정한 다음에 [주인공이름] 선생을 끌어 올릴겁니다.”

왈멍멍 “몬스터들은?  
상당히 이목을 끌낀데. 저런데 매달려서 감당되겠나?”

냥냐리우스 “다소의 저항은 있겠지만 감수해야죠.”

왈멍멍 “저 통로로 나가는 건 어떻노.  
조금 돌아가도 확실하다 아이가.”

냥냐리우스 “또 그런 나약한 소릴.  
왕도로 가자구요. [주인공이름] 선생의 상태도 좋지 않으니.”

* 왈멍멍 – 불만

왈멍멍 “…….”

“하. 알겠다.  
도움 받는 입장이니깐. 그래 가보자.”

* 냥냐리우스 조준

냥냐리우스 “저기가 적합해보이네요.”

* 냥냐리우스 사격
* 천장에 줄이 걸림

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “다 올라갔나?”

냥냐리우스 “네. 그나저나, 무너진 지점에서 바로 떨어진 게 아니라  
비스듬히 꽤 굴러 내려왔군요. 이러니 찾기 힘들지.”

“무너진 지점에 갈고리를 건 다음에…”

“올려보내요.”

* 주인공이 줄을 통해 올려보내짐

“실패를 두려워말고 과감히, 당당히.”

“제가 틀릴 리 없죠.”

내레이션 “끈적…”

냥냐리우스 “뭐죠?  
거미줄?”

내레이션 “가르르…”

냥냐리우스 “으아아아아!  
내려! 빨리!”

* 냥냐리우스가 주인공과 함께 떨어짐

왈멍멍 “뭐고. 괜찮나?”

냥냐리우스 “천장에 아라크네가.”

왈멍멍 “거미같이 생긴 몬스터 말이제?  
주인어른, 괜찮으십니까?”

주인공 “아으…. 예.  
좀 얼얼하긴 한데…”

냥냐리우스 “일단은 제가 받았으니 큰 부상은 없을거예요.”

왈멍멍 “그래서 확실하게 가자 안캤나!  
항상 잘 될 수는 없다고.”

“이번엔 다행이지만 잘못 떨어지기라도 하면 우얄라캤노!”

* 냥냐리우스 – 시무룩

냥냐리우스 “당신이 제시한 방법으로 가죠.”

내레이션 “…….”

* 계속해서 뒤에서 따라오는 몬스터
* 이동하며 사격하는 왈멍멍과 냥냐리우스

왈멍멍 “일단 제대로 가고 있긴 한 거 같은데  
엄청 머네.”

냥냐리우스 “몬스터가 끝도없이 나오네요.  
아니, 점점 늘고 있어요.”

“저라도 조금 지치네요.”

내레이션 “…….”

왈멍멍 “화살은?”

냥냐리우스 “이게 마지막.”

“이대로는 점점 닳아서 사라질 뿐이에요.  
이래서 정면돌파하고 싶었는데.”

왈멍멍 “결단을 내려야겠구만.”

“내놔라.”

냥냐리우스 “뭘?”

왈멍멍 “화살이랑 조명탄!”

“내가 몬스터들의 주의를 끌게.  
니는 주인어른 모시고 얼른 가뿌라.”

냥냐리우스 “왜 멋있는 척 하시죠?  
싦어요.”

왈멍멍 “내가 데려왔다 아이가.  
책임은 져야지.”

“가라. 빨리.  
이대로는 죽도밥도 안되는 거. 니도 안다 아이가.”

냥냐리우스 “하.”

“버티세요.  
꼭 다시 올 테니.”

* 왈멍멍 – 웃음

왈멍멍 “그래.  
믿는다.”

“멍멍!!”

내레이션 “왈왈!!”

왈멍멍 “뭐고?”

젊은멍멍이 “구하러 왔습니다 형님.”

왈멍멍 “대체 너거가 우예 왔노?”

젊은멍멍이 “치킨 먹고 오니까 마 행님이 우리 그래 찾았다고 카데예.  
바로 행님 도우러 왔는데 도무지 어딨는지 알 수가 있어야지예.”

“한참 찾는데 땅에 웬 줄 달린 갈고리가 박혀있지 않습니까.  
야옹이들이 바로 그거라캐서 바로 타고 내려왔지예.”

왈멍멍 “거미 없드나?”

젊은멍멍이 “있긴 했는데, 우리가 좀 많아야지예.  
우르르 몰려오니깐 쫄아서 나오지도 않았다 아입니까.”

왈멍멍 “실패했어도 이정표는 되었다 이건가.”

“일단 이거부터 정리하고 따라가자.”

젊은멍멍이 “예.”

내레이션 “…….”

? “이야아옹!”

“왈멍멍! 원군이 왔소!”

왈멍멍 “뭐고?”

냥냐리우스 “아니, 얘들이 어떻게 왔죠?”

왈멍멍 “니가 달아놓은 갈고리 타고 왔다 안카나.  
니는 우예 이래 빨리 왔노?”

냥냐리우스 “그건…”

“반대편에서 오던 인간들의 구조대를 만났어요.”

“인정할게요.  
조금 돌아갈 지라도 확실한 길이었어요.”

왈멍멍 “다 의미가 있었구만.”

냥냐리우스 “그래요.  
이제야 조금”

대형 일러스트 팝업 – 악수하는 둘

왈멍멍 & 냥냐리우스 “알 거 같아.”

대형 일러스트 사라짐 – 악수하는 둘

페이드 아웃

페이드 인

내레이션 “시끌시끌.”

야옹이 “멍멍이들에겐 에티켓이란 개념이 없나요.  
시끄러워라.”

멍멍이 “점마들은 와저래 싹수가 없노.  
싹 쓸어버리면 좋겠다.”

“안 그렇습니까? 형님.”

왈멍멍 “놔둬라.”

멍멍이 “예?”

왈멍멍 “없으면 또 허전할끼라.”

* 냥냐리우스 – 차를 마심

냥냐리우스 “아마도 그렇겠죠.  
아니, 분명히.”

### 냥냐리우스

#### 0 – 등장(왈멍멍과 통합)

멍멍이1 “…그래서 그 가시나가 수도에서 고마 야옹이랑 눈이 맞았다 안캅니까.”

멍멍이2 “뭐 그런게 다있노. 우예 만나도 야옹이 같은 얍실한 놈들이랑!   
그래서, 그걸 가만히 내두나?”

모험가 “…”

멍멍이3 “여기 안주 와이래 안 나오는교!”

주인공 “예예~ 갑니다~”

‘멍멍이 회식 하나 받았더니 정말 왁자지껄하네.’

멍멍이3 “왈멍멍 형님 오셨네예.  
행님 덕분에 우리가 어깨피고 산다 아입니까.”

왈멍멍 “허허. 오랜만입니데이.”

모험가 “하! 이게 웬 댕댕이 비린내?  
제가 모르는 사이에 애견샵이라도 된 건가요?”

주인공 ‘??’

멍멍이2 “어여. 니 뭐라 했노?”

야옹이1 “뭐라하긴. 냥냐리우스 님 말씀 못 들었냐?”

멍멍이2 “이 자식이!”

주인공 “저기 진정들 좀 하시고…”

왈멍멍 “말 다했나?  
그 활 보니깐 니도 꼴에 모험가 같은데 이래 구는 건 예의가 아인기라…”

“뭐 야옹이 자식들 개념 없는 거 어제오늘 일이 아니긴 하지만…"

냥냐리우스 “하하.  
멍멍이 주제에 그런 말을 하는게 웃음 포인트인가요?”

“그쪽도 석궁인가 뭔가하는 조잡한 무기를 차고 있는 걸 보니  
모험가 흉내를 꽤 내나봐요?”

왈멍멍 “활보단 낫지.  
활은 쏘기 어려운 주제에 힘도 없어서 슬라임이나 겨우 잡는다 아이가.”

멍멍이3 “맞습니다, 형님.  
나무 작대기에다 줄 하나 묶어놓은 너네 그게 무기가?”

야옹이1 “뭐야?”

주인공 ‘비슷한 것들끼리 더 싸운다더니.  
개 고양이끼리 잘도 물어뜯네. 왜 얘네는 만날 때마다 싸우냐.’

왈멍멍 “사장님, 요새 모험가 찾는다 캤다 아입니까.  
사장님이 한 명 쓰신다면 멍멍이, 야옹이 둘 중 어느 쪽입니까?”

주인공 “어? 예… 그게…”

냥냐리우스 “당연한 소릴.”

주인공 “그…”

‘이거 제일 못생긴 놈 뽑아보라고 했던 거만큼 어려운데.’

“두 분 다 뛰어난 모험가이신데…”

“지금 답변 드리기는 힘들겠네요.”

“저희가 곧 모험가 계약을 해야 해서요.  
괜한 루머가 퍼질 수 있으니 스탭들이랑 상의해보고 계약할 때 연락 드리겠습니다.”

냥냐리우스 “그러시죠. 답은 이미 나와있을테지만요.”

소형 일러스트 팝업 – 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 – 팜플렛

왈멍멍 “사장님, 아시지예?”

소형 일러스트 팝업 – 팜플렛

소형 일러스트 사라짐 – 팜플렛

주인공 “후…”

‘쟤네는 비슷한 것들끼리 왜 맨날 싸우고 난리야.’

‘생각해보니 거의 판박이인데.  
하나는 석궁, 하나는 활, 조그맣고 민첩한데다가 아직 야성도 좀 남았지…’

‘다른 점은 멍멍이는 주로 행상을, 야옹이는 은행업을 하는 정도.  
아. 야옹이쪽이 경제적으로 형편이 좋아서 눈꼴 시려울 수도.’

‘아니다. 비슷해서 더 싸우는 건가?  
진짜 한번 왔다가니깐 머리가 다 아프네.’

‘하. 일단은 쟤네도 각 종족을 대표하는 모험가지.  
한번 진지하게 생각해보자….’

#### 1 – 역사

냥냐리우스 “[주인공이름] 선생.  
안목이 있으시네요. 의외지만.”

젊은야옹이 “참. 첫 인상부터 기품 있으셨어요.”

주인공 “허허. 기품이라니요. 하하하.  
앞으로 잘 부탁드립니다.”

냥냐리우스 “네. 후회하지 않으실 겁니다.”

주인공 “그런데 멍멍이와는 왜 그렇게 사이가 나쁩니까?”

냥냐리우스 “음… 어떻게 설명해야할까요?  
크게 종교와 역사 두 요소로 묶을 수 있겠네요.”

“우린 털 없는 자들보다 늦게 일어섰지요.”

주인공 “예.  
독립국가를 유지하지 못한 것도 그런 이유가 있다고…”

냥냐리우스 “거룩하신 샴 신께서  
우리를 일으켜 세우셨고, 문자와 쟁기를…”

왈멍멍 “뭐라고? 샤암?”

“니 마음대로 이름을 짓고 난리고.  
치와와지 치와와. 야들은 항상 지들 마음대로고.”

냥냐리우스 “?”

“그 분의 이름은 항상 샴이셨습니다.  
치와와인지 하는 천박한 이름이야말로, 당신네들의 저열한 구강구조가 만든 이름이죠.”

주인공 “어… 그럼 같은 신을 믿는다는 말입니까?”

냥냐리우스 “굳이 따지면요.”

주인공 “같은 신을 믿는데  
왜 종교 문제가 있는 거죠?”

냥냐리우스 “어떻게 들릴지 모르겠습니다만.  
때로는 이교보다”

왈멍멍 “이단이 더 꼴보기 싫습니데이.  
이거 하나는 통하는구마이.”

주인공 ‘그게 종교적 요인인가.’

“그럼 역사적인 요인은 뭐죠?  
서로 비슷한 처지잖아요. 오히려 파트너가 될 수 있는 게…”

냥냐리우스 “하하. 파트너. 당신 재밌네요.”

왈멍멍 “파트너가 아니라 밥그릇 놓고 싸우는 라이벌이지예.  
저 옛날엔 사이가 괜찮았다곤 합니다만.”

냥냐리우스 “또 틀렸네요.  
라이벌은 수준이 맞을 때 쓰는 말입니다. 정정해주시길.”

“참. 멍멍이의 방화 이후로 그 비슷한 관계가 생기긴 했으니  
멍멍이들이 착각할 수도 있겠네요.”

주인공 “멍멍이의 방화요?”

왈멍멍 “아니 왜 즈그맘대로 이름을 붙이노.  
불은 너거가 질러놓고.”

냥냐리우스 “우리는 인간들 사이에 끼어 살잖아요.  
무슨 생각인지 모르겠는데 72년 전쯤 멍멍이들이 광고를 냈죠.”

“’멍멍이, 사람의 가장 좋은 친구’였던가요?”

“광고가 참 우스꽝스럽더군요. 어디든지 부르면 달려간다더니  
화장실에 휴지가 떨어졌다고 달려오는 건 좀 역하더군요.”

왈멍멍 “그만큼 궂은 일도 마다하지 않는다는 거지.  
인간들 틈에 끼어사니깐 이미지광고 좀 때려야 하지 않겠습니까.”

“야옹이 너거도 했다 아이가. 질 수 없다카면서.  
저거는 한술 더 떠놓고 우리한테 그카네.”

“아무튼 들으면 별 것도 아닌데 경쟁심리가 붙었더랍니다.  
점점 별의 별 걸로 신경전을 하다가”

냥냐리우스 “애드벌룬을 띄운게 화근이었죠.”

“그냥 띄우면 될 걸, 하필이면 같이 띄워서 서로 추락시키려고 연싸움을 했다더군요.  
그러다가 줄이 엉켜서 엉켜서 나란히 추락했는데…”

“하필이면 그게 불이 붙어서  
기록적인 대화재가 됐죠. 수도의 3분의 1이 타버렸던가요.”

왈멍멍 “그때부터 인간들에게 골칫거리로 찍혔습니다.  
야옹이놈들 때문에 괜히…”

냥냐리우스 “누가할 소릴.”

“아무튼 서로 눈엣가시로 인식하게 된 건 그때부터죠.”

주인공 ‘뭐하는 짓들인지.  
희한하게 유치하네. 둘 다.’

“어… 그런데 혹시 용건이라도 있으십니까?”

왈멍멍 “아. 아쉬워서예.”

“기회 한번만 더 주시면 안되겠습니까.”

주인공 “기회요?”

왈멍멍 “[주인공이름] 어른께서 저놈아를 선택하셨지 않습니까.  
이해는 합니다. 저에 대해 아직 잘 모르시니까요.”

“그러니 알려드릴 기회를 주십시오.  
시간을 오래 뺏진 않겠습니다.”

“저놈아랑 경합하는 거 보면 아실낍니다.  
누가 더 뛰어난 모험가인지.”

냥냐리우스 “하. 같잖아서.  
결과에 승복하는 방법부터 배워야겠네요. 안 그래요?”

왈멍멍 ”뭐고. 쫄았나.  
자신 없으면 마 됐고.”

냥냐리우스 “뭐라고요?”

부하야옹이 “유치해.  
어울려줄 필요가 없습니다.”

냥냐리우스 “아니야. 저게 열받게 하네.  
알겠어요. 하죠. 당장.”

“[주인공이름] 선생, 종목을 정해주실까요?  
걱정 마세요. 뭘 해도 이길테니.”

주인공 “어? 예?”

‘나는 한다고도 안했는데.  
승부는 또 뭘로 해야 해.’

‘아오. 머리야.’

#### 2 – 개인차

냥냐리우스 “기억나요?  
그거한텐 뭘 해도 이긴다고 했잖아요?”

“여유였죠. 어딜 건방지게.  
하하!”

주인공 “허허…”

‘도찐개찐에서 한 명 고르니깐  
나만 찝찝하잖아.’

‘아니 근데 뭔 승부가 제대로 나는 종목으로 해야지.  
워킹? 지들이 패션모델이야?’

‘딱 봐도 처음하는 것 같아서 눈뜨고 봐주기도 힘들더만.  
다음엔 로봇춤이라도 춘달까봐 겁난다 겁나.’

부하야옹이 “보좌관님!”

냥냐리우스 “무슨 일인지?”

부하야옹이 “가면서 설명드리겠습니다.  
급해요.”

페이드아웃

페이드인

냥냐리우스 “도난?”

경찰 “가게에서 도난사건이 발생했는데  
수상해서 조사중입니다.”

냥냐리우스 “근거는 있겠죠?”

경찰 “점원이 확실하다고 하고 있습니다.“

점원 “얘네 밖에 없습니다.  
여기 일하다 보면 이런 일은 십중팔구 멍멍이 야옹입니다.”

주인공 “무슨…”

어린야옹이 “우리 아니에요…”

냥냐리우스 “무슨 그 따위…”

왈멍멍 “뭐카노. 직접 봤나. 어!”

냥냐리우스 “당신이 왜 여기있죠?”

왈멍멍 “우리 애들 있으니깐 왔지.  
내가 뭐하러 오겠노.”

어린멍멍이 “흑흑…”

왈멍멍 “다른 사람들은 없었습니까?”

점원 “없어졌을 때는 얘들뿐이었죠.”

냥냐리우스 “제대로 확인했나요?  
그 전에 물건은 이미 없었고, 단지 알아차린 게 늦었을 수도 있죠.”

점원 “뭐요?  
날 의심하는 겁니까?”

냥냐리우스 “누구이든 간에 그럴 수 있잖아요?  
참, 거울 한번 보세요. 당신 같으면 믿을까요?”

점원 “이게 미쳤나?“

왈멍멍 “자. 너무 흥분하지 마시고.”

냥냐리우스 “본인은 멀쩡한 사람을 도둑 취급해놓고  
이정도로 흥분하니 조금 우습네요.”

왈멍멍 “그렇게 싸우자고 덤벼들면 해결만 힘들어진다 안카나.”

“뭐 얘네가 있었다니 심정은 이해가 갑니다만  
증거가 없는 거도 사실이지예.”

“얼마나 없어진기라예?”

점원 “2개 없어졌으니 160골든데요.”

왈멍멍 “받으이소.”

“제가 산 걸로 치고예.  
진짜 도둑한테 물건 받으면 저한테 보내시소.”

냥냐리우스 “주지 마세요!”

“그렇게 얼렁뚱땅…  
안됩니다. 이 인간의 말을 정확히 검증해야해요.”

왈멍멍 “야들 놀란 거 좀 봐라.  
일단 뭐라도 먹이고 좀 진정시켜야 할 거 아이가?”

냥냐리우스 “애들 자존심은 어쩌구요?  
이렇게 당하고 있으면 안돼요. 지금도, 앞으로도.”

왈멍멍 “그래 싸우다보면 서로 싫어지기만 한다카이.”

“결국은 인간들이랑 같이 살아야지.  
좋은 게 좋은 거 아이겠나?”

냥냐리우스 “그런 식으로 계속 도망치면  
내가 있을 곳은 없어지고 말겠죠.”

왈멍멍 “하이간 말이 안 통한다.  
한 마디도 안 질라카네.”

냥냐리우스 “내가 왜 져야하죠?  
전 이기고만 살건데요.”

경찰관 ‘아오… 머리야…’

주인공 ‘이래서는 끝이 안 나겠는데.  
머리 아파.’

경찰관 “허허…”

주인공 “저기.”

“그냥 보내주시면 안됩니까?  
확실한 증거가 있는 것도 아니고 말이죠.”

경찰관 “음… 어떻게 해야할지…”

주인공 “머리 아프잖아요.”

경찰관 “하하하하.  
피차 고생이네요.”

“알겠습니다. 멍멍이, 야옹이 여러분. 가셔도 됩니다.  
협조해주셔서 감사합니다.”

페이드 아웃

페이드 인

어린야옹이 “흑..흑..”

냥냐리우스 “울지마세요.  
당신 잘못 아니에요..”

“괜찮아요.”

점원 “여기 일하다 보면 이런 일은 십중팔구 멍멍이 야옹입니다.”

어린야옹이 “어떻게 야옹이란 이유만으로…”

냥냐리우스 “가끔은 이럴 때도 있는 거예요.  
저 또한…”

* 냥냐리우스 – 희미한 웃음

“…많이 놀랐나보네요.  
뭐라도 먹으러 가죠.”

#### 3-1 – 다툼

내레이션 “와아아아!”

“야! 임마!”

주인공 “사람이 왜 이렇게 몰려있지?  
싸움이라도 났나?”

“뭐야, 뭔데뭔데?  
무슨 일인데?”

내레이션 ”퍽! 퍽!”

주인공 “와 이게 리얼 개판이네.”

페이드 아웃

페이드 인

냥냐리우스 “아니요. 이해가 안 가는데요.“

“최근 조용했잖아요.  
어떻게 그렇게 되죠? 설명해주세요.”

부하야옹이 “그게 전부 치킨 때문에…”

냥냐리우스 “치킨? 더 모르겠네요. 웬 치킨이죠?”

부하야옹이 “복돌이 세마리치킨 있잖습니까.”

냥냐리우스 “아, 그 날개달린 행복이요? 그거 맛있죠. 후후후.  
그런데 그게 왜요?”

부하야옹이 “이번에50% 할인 이벤트를 했습니다.”

냥냐리우스 “50%? 정말 합리적인 가격이네요.  
당신, 왜 보고하지 않았죠?”

부하야옹이 “그게 중요한 게 아닙니다.  
멍멍이들, 그 치킨 보면 정신 못 차리는 거 아시죠?”

냥냐리우스 “네. 그랬죠.  
참, 치킨 아니라도 정신은 항상 없었던가요?”

부하멍멍이 “아무튼. 반이나 깎아주니.  
온갖 야옹이 멍멍이들이 몰려들 수 밖에요.”

냥냐리우스 “여전히 잘 모르겠네요.  
물론 멍멍이들이 많으면 냄새가 불쾌하긴 하지만요.”

부하야옹이 “수량 한정인 게 문제였습니다.  
마지막 1개 남았을 때 일이 생겼죠.”

“새치기를 했다느니,  
동족의 행동이니 대신 책임을 져야한다느니.”

냥냐리우스 “아. 거기까지면 충분해요.  
정말. 웃기지도 않네요.”

“그래서 어떻게 되는 거죠?  
도제님과 원로원의 의향은 어떻습니까?”

부하야옹이 “정식으로 선전포고를 하고 싶다고 하십니다.  
일단 보좌관님 모셔오랍니다.”

냥냐리우스 ‘믿기지가 않네요. 고작 치킨 때문에?’

‘승리해도 이득 하나 없는 전쟁을.‘

페이드 아웃

페이드 인

영감야옹이 “어서오게. 보좌관.  
모두 우리의 ‘원-캣-아미’를 기다리고 있었다네.”

내레이션 “가장 완고한 야옹이가 왔군.”

“저 친구가 왔으니 한바탕 피바람이 불어치겠군요.”

* 냥냐리우스 – 격식차린 인사

냥냐리우스 “도제님, 그리고 원로원 의원님들  
그간 평안하셨습니까.”

영감멍멍이 “곧 멍멍이들이 도착할 테니 준비하게.  
내 옆에 자네가 필요해.”

“원로원은 공증인으로 [주인공이름]씨를 선정했네.”

주인공 “그러니까요!  
거기서 한발짝만 헛디뎠어도 그대로 죽었을겁니다. 하하하.”

냥냐리우스 “잠깐.  
멍멍이요?”

영감야옹이 “정식으로 선전포고하기로 만장일치로 결정했네.  
인간들에게도 통보해야 전후 처리가 편하겠지.”

“비록 자네는 없었지만, 결정에는 자네의 존재가 결정적이었네.  
다들 자네만 믿는다더군. 하하하.”

냥냐리우스 “허허…”

‘제정신인가요. 이 사람들.  
단체로 약이라도 한 거 아닌지.’

“외람된 이야기지만 충분한 고민을 거치지 않은-“

부하야옹이 “도착했습니다.”

영감야옹이 “자.  
죽이러 가볼까.”

냥냐리우스 ‘노친네. 뭘 죽이러 간단거죠? 약을 한 게 확실해요.  
왜 다들 동의한 거죠? 약이 치킨에 들었었나?’

영감멍멍이 “어. 왜 불렀노?”

영감야옹이 “왔군.”

영감멍멍이 “아이고오. 너거는 여전하네. 손님이 왔으면 “여 앉으시지예.” 정돈 해야지.  
뭐 내가 언제 니네 허락 맡고 움직였냐만은..”

냥냐리우스 ‘그렇잖아도 복잡한 상황인데  
한층 더 무식한 것이 왔네요.’

* 왈멍멍 – 팔짱 낌

왈멍멍 “흠.”

냥냐리우스 ‘[주인공이름] 선생.’

‘당신의 도움이 필요해요.’

주인공 “어??”

냥냐리우스 ‘지금의 상황.  
그깟 치킨 때문에 개전하는 건 그냥 광기입니다.’

‘이겨봤자 이득없는 전쟁.  
막아야해요. 절대로.’

* 주인공 – 깜짝 놀람

주인공 ‘핫."

‘저, 저도 그렇게 생각했습니다.  
도와드려야죠. 네. 언제 말씀하시나 했습니다.’

냥냐리우스 ‘역시.  
인간치고 식견이 있는 분이군요’

‘그렇다면’

영감멍멍이 “그래서, 뭘 위해 불렀는가?”

영감야옹이 “하하.  
자명한 것 아니겠나?”

주인공 ‘이걸 어떻게…  
갑자기 끼어들어봤자 중단될리도 없고.'

영감야옹이 “본 야옹이 원로원은, 오늘 현 시간부로!”

“너희 멍멍이 족속에게.”

“선…선….”

“…….”

“일단 뭐라도 좀 마시고 할까….  
홍차는 어딨는가? 집중이 안되네.”

냥냐리우스 “네. 제가 내어드리겠습니다.”

‘막상 닥치니 겁을 집어먹은 건가요.  
아니면 이제야 현실이 보이는 건가요.’

‘아무튼 귀중한 시간이 생겼군요.’

“다즐링으로 내어왔습니다. 천천히 드시길.”

영감야옹이 “…어? 아 그랬지.”

“음…”

냥냐리우스 “도제님. 이 전쟁, 필요합니까?  
다시 한번 생각해보세요.”

영감야옹이 “……..”

“어? 자네 뭐라고 했나?”

냥냐리우스 “필요한 전쟁이냐고 여쭈었습니다.”

영감야옹이 “내가 방금 생각하던 것도 같네.”

내레이션 “명령만 내려주시죠!”

“한발이면 된다니까요.  
제가 멍멍이 수장을 조준하는 순간 종전이죠.”

영감야옹이 “여론을 보게. 그만두자고 한다고 멈추겠나.  
피차 체면도 있고…”

“아아. 이 상황을 어떻게 해야하나… 보좌관…”

#### 3-2 – 도움

냥냐리우스 “상황이 너무 과열됐습니다.  
다들 조금 침착하시길.”

“회담의 경과에 따라 선전포고가 불필요할지도 몰라요.  
전쟁은 필연적으로 희생이 따르는 법입니다.”

부하야옹이 “선전포고를 위한 회담이잖습니까.”

“오늘을 항상 꿈꿔왔습니다.  
샴신께서도 흡족해하시겠죠.”

“보좌관님의 명령만 기다리고 있겠습니다.”

냥냐리우스 “아니. 조금 진정하세요.”

부하야옹이 “오늘 겸손이 너무 심하시네요. 보좌관님  
우리 돌격대장, 멍멍이들의 악몽 아니셨습니까.”

내레이션 “오오!”

냥냐리우스 ‘눈치 없는 자식.’

주인공 “저는 제가 할 수 있는 걸 해보겠습니다.”

“유일한 인간으로서 할 수 있는 게 있겠지요.”

냥냐리우스 ‘[주인공이름] 선생에게 걸어봐야할까요.’

“도제님. 계획을 이야기해주세요.”

영감야옹이 “여론을 잠재우려면 최소한의 액션은 취해야하네.  
그렇지 않으면 통제불능. 결국 전쟁이 일어날게야.”

“그렇지만 액션이 너무 강하다면  
우리가 선전포고하지 않더라도 저쪽이 하겠지.”

냥냐리우스 “그럼 우리 측이 만족할만큼 강경하면서  
저쪽이 화나지 않을만큼 온건한 행동이 필요하단 말씀이시군요.“

‘어렵네요.’

영감야옹이 “어흠.”

“이번 사태에 대해서 원로원에서는 실망을 금할 수가 없네.  
정식으로 사과를 요구하겠소.”

영감멍멍이 “사과? 사과는 느그가 해야지.  
전부 너희가 트집을 잡아가지고-”

내레이션 “뭔 소립니까!  
새치기나 하는 치킨 도둑들이.”

“도제님. 사과 따위 필요 없습니다. 응징의 철퇴를!”

냥냐리우스 ‘양쪽을 만족시키긴 커녕, 양쪽 다 불만…’

내레이션 “뭘 기다리는 거죠?  
빨리 선언을!”

냥냐리우스 “저희 쪽에 잘못이 있긴 하지만  
그쪽에서 새치기를 해서 원인 제공을-”

왈멍멍 “잠깐만 기다려주이소.”

“어르신 시장하시지예. 음식 가져왔습니다.  
식사 후에 차분하이 한번 진행해보입시다.”

“야옹이들 것도 있습니데이.”

영감야옹이 “오오. 이 냄새는.”

“세마리 치킨!”

영감멍멍이 “역시 우리 왈멍멍이데이.  
일단 먹고 합시다.”

내레이션 “쩝쩝쩝…”

“어떻게 이런 기품있는 맛을 내는 걸까?”

“근데 누가 내는 거죠?  
뭐? 멍멍이가 사왔다구요?”

“하긴 얼굴이 참 따스하게 생긴 분이셨어요.”

영감멍멍이 “하하하.  
근데 결국 뭐 때문에 불렀노?”

영감야옹이 “뭐 특별한 건 아니고.  
그런 일이 있었으니 입장정리는 해야하지 않겠나.”

영감멍멍이 “뭐 피차 잘못이 있는 건 사실이지.”

주인공 “시간에 맞춰서 다행입니다.”

“멍멍이쪽과 접촉해봤습니다.  
저밖에 할 수 없는 일일테니.“

“왈멍멍씨도 같은 생각이라 하셔서 도움을 청했습니다.”

왈멍멍 “영감님 좀 천천히 드시지예.”

냥냐리우스 “말이 통하는 멍멍이도 있었네요.  
심지어 그게 저것이었다니.”

“휴. 다행히 다들 화가 좀 풀린 것 같네요.  
재밌게도 식을 땐 금방 식는단 말이죠.”

냥냐리우스 – 격식차린 인사

“[주인공이름] 선생. 전 야옹이족을 대신해 감사드립니다.  
정말로, 정말로 중요한 일을 해주셨어요.”

“흐음…”

“그, 그리고…  
시간이 남으시면… 그 멍멍이에게도 수고 많았다고 전해주세요.”

“시간이 남는다면 말이에요.”

#### 4 – 관점차

* 던전 앞의 주인공과 냥냐리우스

냥냐리우스 “오늘 우리의 자긍심을 회복할겁니다.”

주인공 “어… 여기서요?”

냥냐리우스 “네. 우리 민족의 유적, 고대에 샴 신을 모시던 신전입니다.  
안타깝게도, 그 때에는 멍멍이들과 함께였지만요.”

“온갖 유물과 서적이 잠들어 있으며  
최심부엔 우리민족의 기원과 역사에 대한 비석이 있다고 합니다.”

“지금은 조각조각 전해지던 것들이  
오늘로 완전해질 겁니다.”

주인공 “흠…  
제가 알던 거랑 다르네요.”

“저는 정복왕 리처드의 무덤으로 알고 있습니다.  
대멍제국과 야옹이 리퍼블릭을 정복한 왕.”

‘멍멍이고 야옹이고, 나라 이름들은 참 요란하게 지었단 말이야.  
30년도 못 갔지만.’

“그 분이 이 신전 아래 잠드셨다고 들었습니다.  
매년 참배객들도 오고…“

냥냐리우스 “하하, 그렇게 알려졌죠.  
인간에게는.”

“하지만 리처드가 여기 눕기 전부터.  
가늠도 되지 않는 오래전부터 우리의 신전입니다.”

“리처드는 향토병에 걸렸고, 이곳을 탐색하다 죽었습니다.  
그의 마지막 원정지가 된 셈이죠. 염치없게도 제 집인양 여기 알을 박았구요.”

“인간들은 그의 신전이라 생각하지만  
아니에요. 그가 도굴하다 ‘드르렁’한 신전이죠.”

“…우리 처지와 여러모로 닮았어요.  
그래서 상징적인 의미가 있는 곳이에요.”

주인공 “어…  
그럼 들어가도 괜찮겠죠? 그냥 찝찝해서요.”

냥냐리우스 “정당하고 필요한 일입니다.  
당당해지세요. 당신도 말이죠.”

“자. 시작해볼까요.”

내레이션 “슝.”

* 던전 입구쪽에서 화살 날아옴

주인공 “우왁!”

? “어허. 그럼 쓰나.”

냥냐리우스 “이게 무슨 짓이죠?”

왈멍멍 “뭐할라고 여를 드갈라카노. 도굴이라도 할라고?  
못 드간데이.”

냥냐리우스 “도굴요? 누구 마음대로요?”

왈멍멍 “인간들이 그래 본다.”

냥냐리우스 “하. 멍멍이들은 잊었나요?  
여기가 원래 어떤 곳인지.”

왈멍멍 “우예 모르겠노.  
한이 서린 곳인데.”

냥냐리우스 “알면서 막아서는 이유가요?”

“앞잡이가.”

왈멍멍 “인간들이 여기를 리처든가 금마 무덤으로 생각한다 안카나.  
너거가 들어가면 뭐라 생각하겠노.”

냥냐리우스 “잘못 안 거죠.  
인간들에게 이 참에 알려줄까 해요.”

“야옹이들도 마찬가지.”

“인간들의 괄시에 겁먹어서  
정당한 권리까지 포기하면 안돼요.”

“그걸 알아주면 좋겠어요.”

왈멍멍 “괄시? 괄시라 캤나?”

“니가 지금 여기 파헤치면 마.  
무덤이나 파뒤집는 놈들이라고 더 괄시하지. 안 그렇나.”

“공론화를 하든, 정부와 협의를 하든 과정이 있는기다.  
납득을 시켜놔야지.”

“이래 무대뽀로는 안된다.”

냥냐리우스 “하. 좀 말이 통하는 개라고 생각했건만.  
고장난 시계가 우연히 맞았나보네요.”

“언제까지 그렇게 눈치보고 살 건가요?  
돌아가고, 돌아가고…”

“인간의 허락 없이 들어가야 의미가 있는 겁니다.”

왈멍멍 “급해도 너무 급해.  
돌아가더라도 이게 맞다.”

“안 그래도 감정 안 좋은데, 더 악화시켜서 우얄라카노.  
니도 알낀데. 결국 인간들이랑 같이 살아야하는 거.”

“정 가고 싶으면 때려눕히고 가든지.”

냥냐리우스 “아. 때려눕히라고요?”

“그럼 당신처럼 깨갱할 줄 알았습니까?  
이게 어디서 건방지게.”

“이야옹!”

* 먼지 일으키며 싸움

주인공 ‘저번 일도 있고 사이 좀 좋아지나 했더니만’

‘결국 이렇게 되는구만.  
볼때마다 참 진흙탕 싸움이야.’

내레이션 “멍멍!”

“이야옹!”

주인공 ‘언제 끝나나 이거…’

#### 5-1 – 위기

냥냐리우스 “하. 진짜 그 개는 이해가 안 가네요.  
안 그래요? [주인공이름] 선생.”

주인공 “허허. 사람 생각이 다 같을 순 없겠죠.”

내레이션 “우지직…”

냥냐리우스 “방금, 무슨 소리였죠?”

주인공 “예? 조용했는데요.  
확실히 야옹이족이 청각이 예민하나보네요.”

냥냐리우스 “뭔가 깨어지는 소리가.”

내레이션 “와르르.”

주인공 “어? 어?”

“무너… 무너진다!”

* 상층에서 떨어진 후 굴러서 구덩이에 떨어진 주인공과 냥냐리우스

냥냐리우스 “바닥이 갑자기 무너지다니.  
이런 일이 다 있네요.”

“참. [주인공이름] 선생?”

* 주인공 체력 20%
* 냥냐리우스 머리 위 느낌표

“제가 챙겼어야 했는데…”

주인공 “으으…”

냥냐리우스 “정신이 좀 들어요?  
움직이지 마시길. 응급처치부터 하겠습니다.”

주인공 “여긴 어디죠?  
바닥은 왜 무너졌고…”

냥냐리우스 “가끔은 이런다더군요.  
직접 보는 건 처음이지만.”

“여긴 지도상에 없는 곳.  
그러니까 미탐사지역이네요.”

“어떻게 나가야하지…  
아, 몸 상태는요?”

주인공 “예.  
좀 어지럽긴한데… 버틸만합니다.”

냥냐리우스 “쉬고 계세요.  
출구는 제가 찾아볼테니.”

‘출혈이 심하네요. 현기증을 느낄 정도.  
빨리 데리고 나가야겠네요.’

“야옹이 최고의 척후병인 저입니다.  
금방이니 안심하고 계시길.”

* 냥냐리우스 구덩이에서 나감
* 몬스터가 많고 내려가는 계단만 있는 방으로 나옴
* 주변을 수색(한바퀴 돌음)

‘저 균열을 통해 떨어졌나보군요.  
…어떻게 이런 경우가 있죠.’

‘저 길이 유일한 출구로 보이네요.  
내리막이니 꽤나 돌아가는 길이겠죠.’

‘몬스터들이 상당히 많네요.’

‘장비를 가져오지 않았는데 이 수는 조금 위험하네요. 혼자라면 몰라도  
[주인공이름] 선생을 부축한다면 필연적으로 주의를 끌겠죠.’

‘어떻게 해야…’

* 냥냐리우스 작은 구멍 앞에서 느낌표를 띄우며 멈춰섬

“지름길이 있네요!  
그런데, 직경이 조금 애매하군요. 흐음…”

페이드 아웃

페이드 인

주인공 “밖엔 좀 어떻습니까?

냥냐리우스 “일어서 보세요. [주인공이름] 선생.”

주인공 “으…아! 못 일어나겠어요.  
다리가 아파서요.”

냥냐리우스 “…주변에 몬스터가 많아서 걱정입니다.  
나간다해도 꽤 먼 길이 될 거 같구요.”

주인공 “그럼…”

냥냐리우스 “야옹이 하나 드나들만한 샛길이 있더군요.  
그 지름길로 가서 구조대를 데리고 오겠습니다.”

주인공 “아… 그 말은...”

냥냐리우스 ‘설마 두고갈까봐 걱정하는 건가요?’

“걱정 마시길. 야옹이족의 명예를 걸고  
반드시 돌아오겠습니다.”

주인공 “그거 완전 개구멍이네요. 하하.”

냥냐리우스 “하하하. 이런 개 같은 상황에 딱 맞네요.”

‘아직은 괜찮아 보이는군요. 아직은…  
서둘러야겠네요.’

#### 5-2 – 구출

구조대 “그 샛길로는 저희가 못가겠네요.  
그리 가는 다른 경로부터 찾아야합니다.”

“좀 걸릴겁니다.”

냥냐리우스 “좀 걸리면 안됩니다. 서둘러주세요. 위급상황입니다.”

구조대 “최선을 다 하겠습니다만  
현재로서는 특별히….”

페이드 아웃

페이드 인

냥냐리우스 “애들은요?”

야옹이꼬마 “치킨 먹으러 갔어요!  
복돌이치킨 반값에 판다고 다들 가버렸어요.”

냥냐리우스 “정말 인생에 도움이 안되는 치킨이네요.  
하필이면 지금 세일을 하는 건 왜죠? 짜증나게 멀기까지.”

“동족들과 함께 샛길로 가려했는데…  
인간들은 언제나 그렇듯 늦고.”

“약속을 반드시 지켜야 하는데…”

“하…”

“안되겠네요.  
수단을 가릴 상황이 아니군요.”

페이드 아웃

페이드 인

“여기도 한산하네요.  
또 복돌이 치킨인가요?”

“아무도 없어요?”

멍멍이꼬마 “무슨 일인데요? 야옹이가 왜 여기에?  
잘못왔어요.”

냥냐리우스 “어른 없니?”

“제발.”

“제발 도와주세요!  
사람 목숨이 달린 일입니다.”

내레이션 “…….”

왈멍멍 “뭐고. 뭔데 난리고. 함 들어나보자.”

내레이션 “…….”

왈멍멍 “가자.”

“내랑 니 정도면 우예 되겠지.”

냥냐리우스 “네? 정말로요?”

왈멍멍 “그 어르신이랑은 남도 아이고.  
이래 손 모자랄 때는 형편되는 사람이 도와야제.”

냥냐리우스 “정말로, 정말로 감사드립니다.  
저와, [주인공이름] 선생의 은인입니다.”

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “야… 이거 상태 심각하네.  
얼른 모시고 나가제이.”

“보니깐 저쪽에 인간도 드나들만한 출구가 있드라.”

냥냐리우스 “거긴 안돼요.”

왈멍멍 “뭐라고?”

냥냐리우스 “내려가는 계단에, 방향. 돌아가는 경로겠죠.  
그리 갈 이유가 없잖아요?”

왈멍멍 “그럼 우예 가자는 거고.”

냥냐리우스 “떨어졌던 구멍.  
저리가면 가장 빠르죠.”

왈멍멍 “저기로?

냥냐리우스 “네. 화살에 줄을 묶어서 쏠 거에요.  
그걸 타고 올라가서, 줄을 확실히 고정한 다음에 [주인공이름] 선생을 끌어 올릴겁니다.”

왈멍멍 “몬스터들은?  
상당히 이목을 끌낀데. 저런데 매달려서 감당되겠나?”

냥냐리우스 “다소의 저항은 있겠지만 감수해야죠.  
그걸 위해 당신도 불렀으니.”

왈멍멍 “저 통로로 나가는 건 어떻노.  
조금 돌아가도 확실하다 아이가.”

냥냐리우스 “또 그런 나약한 소릴.  
왕도로 가자구요. [주인공이름] 선생의 상태도 좋지 않으니.”

* 왈멍멍 – 불만

왈멍멍 “…….”

“하. 알겠다.  
니 하자는 대로 함 해보자. 조심해레이.”

* 냥냐리우스 조준

냥냐리우스 “저기가 적합해보이네요.”

* 냥냐리우스 사격
* 천장에 줄이 걸림

페이드 아웃

페이드 인

왈멍멍 “다 올라갔나?”

냥냐리우스 “네. 그나저나, 무너진 지점에서 바로 떨어진 게 아니라  
비스듬히 꽤나 굴러 내려왔군요. 이러니 찾기 힘들지.”

“무너진 지점에 갈고리를 건 다음에…”

“올려보내요.”

* 주인공이 줄을 통해 올려보내짐

“실패를 두려워말고 과감히, 당당히.”

“제가 틀릴 리 없죠.”

내레이션 “끈적…”

냥냐리우스 “뭐죠?  
거미줄?”

내레이션 “가르르…”

냥냐리우스 “으아아아아!  
내려! 빨리!”

* 냥냐리우스가 주인공과 함께 떨어짐

왈멍멍 “뭐고. 괜찮나?”

냥냐리우스 “천장에 아라크네가.”

왈멍멍 “거미같이 생긴 몬스터 말이제?  
주인어른, 괜찮으십니까?”

주인공 “아으…. 예.  
좀 얼얼하긴 한데…”

냥냐리우스 “일단은 제가 받았으니 큰 부상은 없을거예요.”

왈멍멍 “그래서 확실하게 가자 안캤나!  
항상 잘 될 수는 없다고.”

“이번엔 다행이지만 잘못 떨어지기라도 하면 우얄라캤노!”

* 냥냐리우스 – 시무룩

냥냐리우스 “미안합니다. 당신이 제시한 방법으로 가죠.”

내레이션 “…….”

* 계속해서 뒤에서 따라오는 몬스터
* 이동하며 사격하는 왈멍멍과 냥냐리우스

왈멍멍 “일단 제대로 가고 있긴 한 거 같은데  
엄청 머네.”

냥냐리우스 “몬스터가 끝도없이 나오네요.  
아니, 점점 늘고 있어요.”

“저라도 조금 지치네요.”

내레이션 “…….”

왈멍멍 “화살은?”

냥냐리우스 “이게 마지막.”

“이대로는 점점 닳아서 사라질 뿐이에요.  
이래서 정면돌파하고 싶었는데.”

왈멍멍 “결단을 내려야겠구만.”

“내놔라.”

냥냐리우스 “뭘?”

왈멍멍 “화살이랑 조명탄!”

“내가 몬스터들의 주의를 끌게.  
니는 주인어른 모시고 얼른 가뿌라.”

냥냐리우스 “왜 멋있는 척 하시죠?  
싦어요.”

왈멍멍 “니는 이미 왔다갔다하면서 많이 지쳤다 아이가.”

“가라. 빨리.  
이대로는 죽도밥도 안되는 거. 니도 안다 아이가.”

냥냐리우스 “하.”

“버티세요.  
꼭 다시 올 테니.”

* 왈멍멍 – 웃음

왈멍멍 “그래.  
믿는다.”

“멍멍!!”

내레이션 “왈왈!!”

“이야옹!”

왈멍멍 “뭐고?”

젊은멍멍이 “구하러 왔습니다 형님.”

왈멍멍 “대체 너거가 우예 왔노?”

젊은야옹이 “치킨 먹고 나니, 보좌관님이 저흴 찾으셨다더군요.  
문제는 돕고자 해도 어딘지를 모른다는 점이었습니다.”

“한참 찾는데 땅에 웬 줄 달린 갈고리가 박혀있지 않습니까.  
누구 물건인지 바로 알아보고 그 줄을 타고 내려왔습니다.”

왈멍멍 “거미 없드나?”

젊은멍멍이 “있긴 했는데, 우리가 좀 많아야지예.  
우르르 몰려오니깐 쫄아서 나오지도 않았다 아입니까.”

왈멍멍 “실패했어도 이정표는 되었다 이건가.”

“일단 이거부터 정리하고 따라가자.”

젊은멍멍이 “예.”

내레이션 “…….”

? “이야아옹!”

“왈멍멍! 원군이 왔소!”

왈멍멍 “뭐고?”

냥냐리우스 “아니, 얘들이 어떻게 왔죠?”

왈멍멍 “니가 달아놓은 갈고리 타고 왔다 안카나.  
니는 우예 이래 빨리 왔노?”

냥냐리우스 “그건…”

“반대편에서 오던 인간들의 구조대를 만났어요.”

“인정할게요.  
조금 돌아갈 지라도 확실한 길이었어요.”

왈멍멍 “다 의미가 있었구만.”

냥냐리우스 “그래요.  
이제야 조금”

대형 일러스트 팝업 – 악수하는 둘

왈멍멍 & 냥냐리우스 “알 거 같아.”

대형 일러스트 사라짐 – 악수하는 둘

페이드 아웃

페이드 인

내레이션 “시끌시끌.”

멍멍이 “그래가, 그래가 내가 거서 바로 원펀치로 딱! 때리가 아인나.”

야옹이 “멍멍이들에겐 에티켓이란 개념이 없나요.  
시끄러워라.”

“저것들만 없어도 세상은 더 아름다워질텐데요.”

“그렇죠? 보좌관님.”

냥냐리우스 “놔두세요.”

야옹이 “예?”

냥냐리우스 “또 없으면 꽤나 따분할 겁니다.”

* 왈멍멍 – 웃음

왈멍멍 “암. 그렇지.  
그렇고 말고.”