**Nirvana 시나리오, 설정 기획 정리**

문준호

Ver.0.3(20200405)

목차

1. [1페이지 시나리오](#시나리오요약)
2. [등장인물](#등장인물)
3. [등장 몬스터](#등장몬스터)
4. [등장 지명, 기물](#등장지명과기물)
5. [세계관 설정](#세계관설정)
6. [역사](#역사)
7. [파트별 시나리오](#파트별시나리오)
   1. [프롤로그](#프롤로그)
   2. [튜토리얼](#튜토리얼)
   3. [1회차](#첫회차)
   4. [2회차~](#중간회차)
   5. [최종회차](#최종회차)
   6. [엔딩](#엔딩)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 작업자 | 내용 | 날짜 |
| 0.1 | 문준호 | 최초 틀 작성 | 2020-04-03 |
| 0.2 | 문준호 | 세부 내용 작성 | 2020-04-04 |
| 0.3 | 문준호 | 세계관 내용 추가 | 2020-04-05 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. [1페이지 시나리오]

명예를 중시하는 기사였던 주인공은 전쟁에 나갔다가 동료들을 버리고 혼자 살기 위해 도망간다.

그 뒤 정체불명의 유적 앞에 쓰러져 신비한 빛을 목격한 뒤 정신을 잃는다.

근처 마을에 사는 노인에게 구해진 주인공은 노인에게서 유적과 시간을 되돌리는 유물에 대한 이야기를 들은 뒤, 유물을 얻기 위해 유적으로 향한다.

유적을 지키는 몬스터들과 함정들을 돌파해 유물을 손에 넣는다.

시간이 되돌아가고, 반복된다.

위화감이 쌓여 결국 반복되고 있다는 것을 인지하고, 자신이 목도한 모든 것들의 진정한 의미를 깨닫는다. 마지막으로, 유적을 나가기 위해 유물과 싸운다.

유물을 파괴하고, 모든것을 받아들인 주인공은 노인의 배웅을 받으며 고향으로 돌아간다.

2. [등장인물]

★주인공

이름: 케프리

종족: 인간

나이: 30대 후반

외모: 건장한 몸매의 장년 남성

스텟: 체력 100, 공격력 30, 카르마

히스토리:

도시국가 케메트의 기사.

명예를 중요시하는 성격으로 전쟁에 나가 공훈을 세울 날만을 기다리고 있었다.

그러나 첫 전투에서 적들의 힘에 유린당하자 공포에 질려 동료들을 버리고 혼자 도망치게 된다.

카테고리: 플레이어블 캐릭터

★마을NPC

이름: 누스카

종족: 바빌로니아계 신

나이: 알 수 없음

외모: 괴팍한 노인네

스텟: 알 수 없음

히스토리:

바빌로니아 계통의 신.

호기심이 많은 성격이며, 인간들이 신의 휘하에서 벗어나자 할 일이 없어 빈둥대던 중

유물 Samsara의 힘에 관심을 가져 유물에 다가서는 자 들을 관찰하고 있다.

카테고리: NPC

★그외

이름: 아리아 신

종족: 아리아계 신

나이: 알 수 없음

외모: 알 수 없음

스텟: 알 수 없음

히스토리:

아리아계 신화의 주신=브라흐마.

인간들의 카르마를 소거하기 위해 Samsara를 만들었으나

효과도 없고 그 힘이 너무 커 위험하기에 아프사라스들에게 Samsara를 주어 봉인시켰다.

언젠가 인간들이 그 힘을 올바르게 사용할 것이라 믿고 있다.

1. [등장 몬스터]

이름: 카르마 드로어

분류: 인간형 몬스터

외모: 일그러진 인간의 형상

스텟: 체력 100, 공격력 20

드랍: 카르마 수치 +

히스토리:

인간의 업보를 구현화 한 몬스터.

보통 그 사람의 업과 가장 관련이 깊은 피해자의 얼굴을 하고 있다.

그러나 보통 죄인은 자신의 죄를 똑바로 마주보려 하지 않기 때문에

그 모습이 일그러져 보이게 된다.

이 상태의 드로어를 쓰러뜨리는 것은 자신의 죄와 마주함을 거부하는 것이기 때문에 카르마가 쌓이게 된다.

죄를 마주보려 하지 않음 그 자체가 죄악임을 모르는 자를 벌하는 존재.

이름: 카르마 드로어(최종회차)

분류: 인간형 몬스터

외모: 온전한 인간의 형상(주인공의 동료들)

스텟: 체력 100, 공격력 20

드랍: 카르마 수치 -

히스토리:

자신의 죄를 마주할 수 있게 된 주인공이 보게 된 카르마 드로어의 진정한 모습.

이 상태의 드로어를 쓰러뜨리는 것은 자신의 죄와 마주하고 그것을 받아들인 상태에서

자신의 죄를 뉘우치는 고행이기 때문에 카르마가 감소하게 된다.

이름: 카르마 이터

분류: 동물형 몬스터

외모: 일그러진 들짐승(보통 개 등의 포유류)의 형상

스텟: 체력 20, 공격력 40

히스토리:

하위 신들이 Samsara를 지키기 위해 건 수호 주문의 일부로, 유적을 지키는 수호수였다.

그러나 오랜 시간이 지나며 유물의 힘에 물들어 카르마를 갈구하는 존재가 되었다.

유적에 발을 들이는 어리석은 죄인을 사냥하는 자.

이름: 수수께끼의 방해자

분류: 인간형 몬스터

외모: 주인공과 비슷한 체구와 복색의 남성

스텟:

히스토리:

유물을 갈구하는 다른 루프의 주인공.

시공간을 초월하는 유물 Samsara가 주인공의 얼굴을 비추어 꺼내 온 마지막 시련.

주인공은 아직 자기자신과 마주하고 있지 못하기 때문에 그가 자기 자신임을 깨닫지 못한다.

이름: Samsara

분류: 보스몬스터

외모: 거대한 골렘 혹은 용

스텟: ???

드랍: 카르마 수치 -

히스토리:

모든 것을 깨달은 주인공은 앞으로 나아가기 위해 윤회에서 벗어나려 한다.

그것을 용납하지 못하는 Samsara의 자기방어기능이 발동해 주인공을 덮친다.

1. [등장 지명]

케메트

주인공의 고향인 도시국가.

물이 풍부한 강과 넓은 평야를 중심으로 세력을 키워나가고 있던 신생 국가

주변 마을을 흡수하지 않고 교류를 계속하고 있었다.

락샤사

전쟁의 발단이 된, 주민 참살사건을 일으킨 국가.

숲 속에 숨겨져 있는 요새 안에 살고 있으며, 이어진 핏자국 외에 주민들의 모습을 본 자는 아무도 없었다.

그 정체는 하위 신들이 유적을 지키기 위해 세운 요새와 수호자들로, 오랜 시간이 지나 요새 그 자체에 대한 집착만이 남아 야만인화 했다.

거대한 체구와 힘을 지녔다.

숲 속의 마을

유적을 지은 아프사라스들이 세운 마을.

유적의 유지 보수를 위해 만들어졌으나 유적 내부에 유물의 힘이 강해지자 손을 대지 못하고 있다.

숨겨진 마을이지만 딱히 외부인을 거부하지는 않아서, 다른 계통의 신인 누스카가 자리를 잡아도 아무런 불만도 표하지 않았다.

지금까지 수많은 사람들이 유적에 도전하는 모습을 봐 왔지만 그저 지켜볼 뿐이다.

아포피스의 유해(유적)

오래 전 존재했다는 거대한 뱀의 형상을 한 마수의 이름을 딴 유적.

유물 Samsara를 봉인하기 위해 아프사라스들에 의해 지어졌다.

유물의 빛으로 거대한 카르마를 지닌 이들을 불러들이며, 삼켜버린다.

그 내부는 유물의 힘에 의해 뒤틀려 있으며, 건설한 장본인인 아프사라스들도 쉽사리 길을 찾을 수 없다고 한다.

1. [등장 기물]

유물

이름: Samsara

형태: 거울 형태

기능: 시간을 되돌림.

히스토리: 아리아 신이 만든 시간을 되돌리는 유물.

인간의 카르마를 소거하기 위해 만들어졌으나, 카르마가 시공간을 초월한 개념이기 때문에 소거되지 않았다. 결국 봉인되었으나 유적 안에서 아직도 거대한 카르마를 진 자 들을 불러모으고 있다.

시간을 되돌려도 카르마는 사라지지 않는다는 것을 이해하지 못한 채 카르마가 없어질 때 까지 자신의 힘이 닿는 유적 입구까지로 무한정 시간을 되돌리지만, 카르마를 소거하는 데에 성공한 자는 아직까지 없다.

가진 힘이 너무도 거대해 그 힘을 가두기 위해 설계된 유적의 내부에까지도 영향을 미쳐 많은 것을 변모시켰다.

1. [세계관 설정]

★다양한 신화의 공존

아리아 신계

바빌로니아 신계

이집트 신계 등 다양한 신계가 존재한다.

각 신계의 창세신들이 세계의 일부를 각각 창조하였다.

작중에는 아리아 신계의 주신인 아리아 신이 만든 유물 Samsara가 등장한다.

★장소

현대 지도와 일치하지 않으나 기후와 지형은 서유럽과 유사

★시대상

고대에서 막 중세로 넘어가는 시점으로, 봉건 제도와 기사 계급이 발달하기 시작했다.

그러나 아직 주변 영지들과의 규합이 이루어지지 않아 모든 영주들이 왕을 칭하는 소규모 도시국가가 대거 출현하였다.

각 영주들은 자신들의 세력을 불리며 그 강함을 주장하는 중이다.

★역법

프톨레마이오스력(율리우스력의 형태를 사용)

★문자

주인공은 라틴 문자를 사용한다.

그러나 유적 내부의 흔적들이나 아프사라스들은 고대의 문자를 사용한다.

주인공은 기본적으로 고대 문자를 읽을 수 없지만, 유물과의 연결이 강해지면 그 의미를 조금씩 이해할 수 있게 된다.

★카르마

인간의 업.

과오를 저질렀을 때 쌓인다.

새겨지면 시간을 되돌려도 사라지지 않으며, 진심으로 뉘우치고

그 무게에 맞는 고행을 행해야 사라지게 된다.

작중에서는 일그러진 형태의 드로어를 쓰러뜨리면 쌓이며, Samsara를 이용해 시간을 되돌릴 때에도 대량으로 쌓인다.

반대로 온전한 형태의 드로어를 쓰러뜨리면 일정량 감소하며, Samsara를 쓰러뜨린 뒤에도 대량으로 감소한다.

★Samsara

아리아 신이 인간을 위해 만든 유물.

인간들의 카르마가 쌓여 세계를 망가뜨리는 것을 우려한 아리아 신이 인간들의 카르마를 리셋시키기 위해 만든 시간회귀장치.

세이브 로드의 원리로 인간들의 죄업이 비대해지면 안전한 지점으로 돌아가려고 하였으나, 카르마는 Samsara가 조정할 수 있는 시간을 초월한 것이었기 때문에 나날이 무거워져 갔다.

아리아 신은 너무 강대한 힘을 가져 함부로 파괴할 수 없기에 누군가가 악용하지 못하도록 아프사라스들에게 유물을 봉인하도록 하였다.

그러나 Samsara는 봉인되었음에도 유적 내부에서는 거대한 영향력을 지니고 있었으며, 유적 외부로도 무거운 카르마를 지닌 자를 끌어들일 정도의 힘을 발휘하였다.

자신이 봉인된 이유를 이해하지 못하는 Samsara는 자신이 만들어진 목적인 카르마를 해소하기 위해 시간을 되돌려 인간을 돕기를 계속하고 있는 것이다.

자신이 나갈 수 없기에 외부에서 도움이 필요한 인간을 불러들이는 방식으로 말이다.

그러나 유적 밖의 시간에까지 영향을 미칠 수는 없었기에 그자가 유적에 발을 들인 그 순간으로만 무한정 시간을 되돌려 주게 되었다.

또한 Samsara는 카르마를 통해 인간을 감지하기 때문에 카르마가 많고 무거울수록 Samsara와 불리어진 인간 간의 연결이 강해지며, 그 연결을 통해 인간은 Samsara의 힘의 극히 일부분을 받아 사용할 수 있게 된다.

1. [역사]

●오래전 주신인 아리아 신이 삼사라라고 불리우는 유물을 만들어 신대의 인간 = 아프사라스들에게 내림

●아프사라스들은 유물의 힘을 알지 못했으나 신성한 것으로 여겨 유적을 세우고 그곳에 유물을 안치함

●하위 신들은 유적에 수호의 주문을 내리고 강력하고 전투적인 락샤사인을 만들어 유적을 지키기 위해 숲의 입구에 요새를 세운 뒤 락샤사인이 지키게 함

●유적을 만든 아프사라스들은 유지 보수를 위해 유적 주변에 마을을 세움

●유물이 과거를 바꾸고자 하는 자들을 불러들이기 시작함

●아리아 신 측과는 다른 계통의 신인 ‘누스카’가 이들의 운명을 관찰하기 위해 아프사라스 마을에 눌러앉게 됨

●락샤사들은 지성이 낮고 흉포해 점차 목적을 잊어버리고 요새의 유지와 수호에만 집착

●락샤사들이 약초를 캐러 나온 케메트의 주민을 참살하면서 사건이 시작

♣. [파트별 시나리오]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 챕터 | 내용 | 요약 |
| 프롤로그 | 북서부 유럽의 한 도시국가. 기사 신분을 지닌 주인공은 성실하고 정의로운 성격을 지니고 있었다.  그는 기사로써 영광스러운 전쟁과 승리를 동경하고 있었다.  그러던 어느날, 주인공이 직위를 받고 나서 처음으로 ‘전쟁다운 전쟁’이 열린다.  전쟁의 상대는 가까이에 있으나 교류가 전혀 없는 깊은 숲 속의 요새국가였다.  우리 소속 농민이 우리 도시에 조공을 바치던 마을 주변에 약초를 캐러 갔다가 그 나라 사람들에게 습격을 당해 시체가 되어 발견된 것이다.  이를 두고 볼 수 없었던 의회는 전쟁을 결정하고 선전포고를 하였다.  기대로 부푼 가슴을 안고 기사 동료들과 함께 병사들을 이끌며 지휘관의 뒤를 따라 원정에 나선 주인공이었으나, 전쟁터는 그가 생각한 명예롭고 삶에 대한 실감이 가득한 장소가 아니었다.  적들은 생각보다도 훨씬 강했고, 정말 같은 사람인지 의심이 들 정도로 덩치가 크고 격앙되어 있었다.  기사들은 인간을 벗어난 괴물들의 돌팔매와 칼질에 낙엽처럼 쓸려나갔다.  주인공은 공포에 질린 나머지 동료들을 내팽겨치고 숲속으로 달아난다.  몇날 며칠을 아무것도 먹지도 않고 상처도 내버려 둔 채로 그저 두려움에 사로잡혀 도망치기만을 반복하다 결국 힘이 다 되어 숲속에 쓰러져버린 주인공.  손가락은 몇개 잘려나갔고 피골이 상접해 이미 해골같은 몰골로 그저 죽기만을 바라며 쓰러진 채로 그저 이렇게 죽을 바에는 그 자리에서 용맹하게 싸우다 죽을 것을, 마지막까지 동료들 곁에 서 있을 것을 하고 가슴 깊이 후회하며 눈을 감는다.  그 순간 그저 바윗덩어리라고 생각했던 눈 앞의 거대한 돌문이 열리며, 웅장한 건축물이 모습을 드러낸다.  주인공은 놀라면서도 건축물 안에서 장엄한 빛이 자신을 내리쬐는 것을 느낀다.  빛에 감싸이는 순간 주인공은 전신이 타들어가는 듯한 고통을 느끼며 정신을 잃는다. | 명예를 중시하는 기사였던 주인공은 전쟁에 나갔다가 동료들을 버리고 혼자 살기 위해 도망간다.  그 뒤 정체불명의 유적 앞에 쓰러져 신비한 빛을 목격한 뒤 정신을 잃는다. |
| 튜토리얼 | 주인공이 눈을 뜨자 그곳은 본적 없는 허름한 방 안이었다.  주인공이 방을 나서자 괴팍하게 생긴 노인이 말을 걸어왔다.  이곳은 숲속에 있는 아무도 모르는 작은 마을이며, 그는 이곳에서 살아왔다.  며칠 전 주인공이 마을 앞에 쓰러져 있는 것을 데려왔다고 한다.  이야기를 나누던 중 주인공은 자신의 몸 상태를 깨닫고 놀라게 된다.  잘려나간 손가락도, 도망칠 때 베인 등짝도 흉터조차 없이 말끔하게 나아있었으며,  쓰러진 뒤로 아무것도 먹지도 마시지도 않았으나 해골과도 같았던 몰골에서 다부진 근육을 지닌 강건한 신체로 돌아와 있었기 때문이다.  주인공은 놀라서 손에 힘을 준 나머지 쥐고 있던 물잔을 깨뜨려 버리고, 조각이 손에 박힌다.  조각을 빼자 놀랍게도 고통을 느낄 새도 없이 흐른 피는 혈관으로 되돌아가고 상처는 순식간에 아물어 버렸다.  그걸 본 노인은 혀를 차며 말했다.  주인공은 유적에 사로잡혀 버렸으며, 유적 안에 있는 유물의 부름을 받고 있다.  유물은 일어난 일을 없던 일로, 어제를 내일로 바꾸는 힘을 지니고 있으며, 유적 가장 안쪽에 자리잡고 있어 수많은 방해꾼들과 함정을 돌파해내야만 손에 넣을 수 있다는 것이다.  유적을 얻지 못하면 사로잡힌 자는 결코 이 숲을 벗어날 수 없다.  말도 안되는 이야기였지만 이미 말도 안되는 일이 자신의 몸에 일어나고 있는 만큼 주인공은 그 말을 믿을 수 밖에 없었다.  노인에게 길을 물어 도달한 유적은 눈에 익은 곳이었다.  바로 쓰러진 그날 빛이 뿜어져 나온 그 건축물이었던 것이다.  건축물의 규모와 장엄함 때문에 알지 못했지만, 유적의 건축 양식은 고국의 것과는 매우 다른 형태를 띄고 있었다.  기묘한 느낌과 함께 방패도 갑옷도 없이 검 한자루만을 들고 주인공은 유적에 도전하기로 한다. | 근처 마을에 사는 노인에게 구해진 주인공은 노인에게서 유적과 시간을 되돌리는 유물에 대한 이야기를 들은 뒤, 유물을 얻기 위해 유적으로 향한다. |
| 1회차 | 유적은 주인공은 경험해 보지 못한 신비로 가득 차 있는 곳이었다.  주인공을 끊임없이 덮쳐오는 본 적도 없는 괴물들과 작동 원리를 알 수 없는 정교한 함정들,  시시때때로 형태를 바꾸는 미궁들..  주인공은 몇번이고 꺾일 뻔 하면서도 쉬지 않고 유적을 돌파해 결국 가장 안쪽에 있는 유물의 방에 도달한다.  광휘로 가득 찬 정체불명의 유물에 손을 뻗으려는 주인공.  그러나 한손에 검을 든 수수께끼의 인물이 나타나 그의 앞을 가로막고, 목숨을 건 마지막 싸움을 벌인다.  끝끝내 승리한 주인공은 유물을 손에 쥔다. | 유적을 지키는 몬스터들과 함정들을 돌파해 유물을 손에 넣는다. |
| 2회차~ | 기묘한 느낌과 함께 방패도 갑옷도 없이 검 한자루만을 들고 주인공은 유적에 도전하기로 한다.  유적은 주인공은 경험해 보지 못한 신비로 가득 차 있는 곳이었다.  주인공을 끊임없이 덮쳐오는 괴물들과 작동 원리를 알 수 없는 정교한 함정들,  시시때때로 형태를 바꾸는 미궁들..  주인공은 몇번이고 꺾일 뻔 하면서도 쉬지 않고 유적을 돌파해 결국 가장 안쪽에 있는 유물의 방에 도달한다.  광휘로 가득 찬 정체불명의 유물에 손을 뻗으려는 주인공.  그러나 한손에 검을 든 수수께끼의 인물이 나타나 그의 앞을 가로막고, 목숨을 건 마지막 싸움을 벌인다.  끝끝내 승리한 주인공은 유물을 손에 쥔다.  기묘한 느낌과 함께 방패도 갑옷도 없이 검 한자루만을 들고 주인공은 유적에 도전하기로 한다.  유적은 주인공은 경험해 보지 못한 신비로 가득 차 있는 곳이었다.  주인공을 끊임없이 덮쳐오는 낯익은 괴물들과 작동 원리를 알 수 없는 정교한 함정들,  시시때때로 형태를 바꾸는 미궁들..  주인공은 몇번이고 꺾일 뻔 하면서도 쉬지 않고 유적을 돌파해 결국 가장 안쪽에 있는 유물의 방에 도달한다.  광휘로 가득 찬 정체불명의 유물에 손을 뻗으려는 주인공.  그러나 한손에 검을 든 수수께끼의 인물이 나타나 그의 앞을 가로막고, 목숨을 건 마지막 싸움을 벌인다.  끝끝내 승리한 주인공은 유물을 손에 쥔다.  … | 시간이 되돌아가고, 반복된다. |
| 최종회차 | 유적의 입구에 주인공은 서 있었다.  그저 우두커니 서있었다.  이번에는 기억하고 있다.  자신은 분명 유적의 가장 안쪽에 도달해 유물을 손에 쥐었다.  그러나 유물은 그가 원하는 시간이 아닌, 유적에 도전하기 직전으로 되돌려 보내고 있었다.  몇번이고  몇번이고  그가 이번에 기억을 잃지 않은 것은, 유물의 앞을 가로막던 자의 심장을 꿰뚫었을 때,  그자의 입에서 나온 이름이 자신의 전우의 이름이었기 때문이다.  그자는 누구인가? 어째서 자신의 친구의 이름을 알고 있었는가?  유물은 분명히 시간을 되돌릴만한 힘을 가지고 있었다.  그러나 어째서 그가 원하는 시간대가 아닌 의미불명한 회귀만을 반복하게 하는가?  주인공의 마음 속에는 유물에 대한 갈망이 아닌, 의문이 차오르기 시작했다.  그러자 유적은 이전의 찬란한 빛을 잃고, 꿈틀거리기 시작했다.  정체불명의 괴물이라고 생각했던 것 들은 어디선가 본 얼굴들이었다.  그들은 일그러진 전우들의 얼굴을 하고 있었다.  그들의 괴성은 그들이 죽을 때 흘리던 신음소리나 단말마였다.  그들을 쓰러뜨리고 미궁을 돌파해 다시 도달한 유물의 방.  다시 나타나 주인공의 앞을 가로막는 자의 얼굴을 유심히 보다가 결국 그는 깨닫고 말았다.  그자는 자신이다.  몇번이고 이 방에 도달한 자기 자신이었던 것이다.  사실 전부터 어렴풋이 깨닫고 있었을 지도 모른다.  그는 그의 과거, 그의 미련, 과거를 외면하려는 그 자신이었다.  앞서 본 전우의 얼굴을 한 괴물들은 그의 죄, 그의 업보, 그의 카르마였다.  자신은 과거를 만회하려고 했지만, 그건 자신의 과거와 죄를 없는 것으로 만들고 싶었던  과거를 받아들이지 못하는, 참회하지 못하는 증거였다.  결국 자기 자신을 쓰러뜨리고 다시 유물에 도달한 주인공은 이빨 빠진 검을 치켜들고 유물을 향해 내려쳤다.  그러자 유물은 이전의 찬란한 빛이 아닌, 악독스러운 빛을 내뿜으며 거대한 괴물로 화해 주인공을 덮쳐왔다 | 위화감이 쌓여 결국 반복되고 있다는 것을 인지하고, 자신이 목도한 모든 것들의 진정한 의미를 깨닫는다. 마지막으로, 유적을 나가기 위해 유물과 싸운다. |
| 엔딩 | 주인공은 목숨을 걸고 싸워 유물을 쓰러뜨리고, 유물을 파괴하는데에 성공하였다.  눈을 뜨자 그는 유적의 문 밖에 있었다.  그곳에는 바위에 대충 걸터앉은 노인이 있었다.  그는 주인공을 향해 얄미운 미소를 지으며 숲에서 나가는 길을 일러주었다.  그는 과거를 안고 돌아가야 한다.  그가 숲을 나섰을 때에는 뒤돌아 봐도 그가 걸어온 길은 보이지 않았다.  대신 전우들의 시체들 만이 그가 떠난 그 때 그 모습으로 남아있었다.  그는 그들의 눈을 감겨주고, 양지바른 곳에 뉘여둔 뒤 고국을 향해 떠났다. | 유물을 파괴하고, 모든것을 받아들인 주인공은 노인의 배웅을 받으며 고향으로 돌아간다. |

