

개요

불규칙한 간격으로 심겨 있던 옥수수들이 마침내 사람 키를 웃도는 벽이 되었을 때 탐사자와 KPC는 인정하기로 했습니다. 우리는 길을 잃었습니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

사건의 진상

현재 탐사자와 KPC가 길을 잃은 콘벨트는 예전에 미고가 연구시설로 쓰던 부지입니다. 아주 오래전의 일이라 탐사자가 실질적으로 미고와 그들의 기술을 접할 일은 없습니다. 일종의 폐 연구시설에 잘못 들어온 정도로 생각하면 될 듯합니다. 중간에 나오는 수상쩍은 기계설비들은 미고가 쓰던 것입니다.

● 옥수수밭

위장입니다. 옥수수 줄기와 밭으로만 이루어진 환경이 인간의 눈을 속이기 편해 지정해놓은 설정값이기도 하죠. 이곳에서는 생물이 죽지 않습니다. 이 안에서 난 상처는 금세 회복됩니다. 콘벨트 내에서 죽는 생물은 옥수수밭에서 길 위로 영역을 침범해온 개체뿐입니다. 탐사자와 KPC의 경우 처음부터 길 위에 있던 개체로 인지되어 길 위에서도 죽지 않습니다.

어차피 위장, 굳이 부가적인 자연스러움에 공들이고 싶지 않았던 미고는 하나의 옥수수 줄기를 복사해 이 밭을 채워놓았습니다. 버려진 지역이나 아직 미고가 걸어두었던 주술이 부분적으로나마 작용해 콘벨트는 탐사자의 탈출을 방해합니다.

그러므로 이 밭은 옥수수 줄기 하나로만 이루어진 밭입니다. 모든 옥수수는 서로 연결되어 있습니다. 그래서 하나의 옥수수를 뜯어내면 이 옥수수밭에 있는 모든 옥수수 줄기마다 옥수수 한 알이 떨어집니다. 콘벨트에서 탈출하는 방법도 이런 특성에서 비롯됩니다. 아무 옥수수 줄기 한 대만

꺾으면 콘벨트 전체가 꺾입니다. 콘벨트가 가리고 있던 길이 보이게 되는 것입니다. 진행도와 관계없이 탐사자가 옥수수 줄기를 완전히 꺾으면 엔딩으로 진행합니다.

- **가죽이 벗겨진 짐승**

콘벨트에서 주술의 영향을 받은 동물들이자 미고의 연구 대상이었습니다. 짐승들이 살아서 움직이는 원리를 쉽게 탐구하기 위해 미고가 가죽을 깔끔하게 벗겨놓았으나 이곳을 떠나며 그대로 방치했습니다. 이것들 또한 오래 신화생물의 영역에 있으며 들은 소리를 모방하고 나뭇의 지능을 갖는 등 독자적인 진화를 이루었습니다.

주술의 영향으로 옥수수밭 내에서만 멀쩡히 움직일 수 있습니다. 탐사자가 옥수수밭 안으로 들어가지만 않으면 실질적인 위해를 가할 수 없습니다. ‘길’로 정의된 영역에 들어온 짐승은 속이 까맣게 녹아 죽습니다.

손목을 굽는 KPC의 행동 역시 신화 생물의 영역에 들어와 걸려있는 주술에 영향을 받은 것이라는 설정임과 동시에 상처를 회복시키는 장소적 특징을 보여주기 위한 장치입니다. 그러나 자해를 연상시킬 수 있는 만큼 묘사를 제거해도 무방합니다.

- **허수아비**

미고가 이 부지를 사용할 때 콘벨트에 잘못 들어온 사람들로 만들어졌습니다. 자아를 가졌거나 그런 건 없기 때문에 단순한 위협용입니다.

시나리오 본문

도입

푸르던 하늘을 온통 뒤덮어 땅거미가 집니다. 제대로 포장되지 않아 차가 덜컹거리는 도로를 나아갑니다. 차창 너머 빠르게 지나가던 옥수수 대들이 울창해집니다. 이 주변에 옥수수밭이 있었던가, 핸들을 잡은 손에 의문이 들었을지도 모릅니다. 그래봐야 이미 밭 한가운데에 들어선 다음이었지만.

전파야 당연하게도 잡히질 않습니다. 유일한 믿는 구석이었던 자동차는 타이어가 펑크나 비포장도로 한가운데에 멈춰버린 게 지금입니다. 이러니 걸어가는 수밖에요. 저녁노을이 땅을 온통 주황빛으로 물들입니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

이따금 머리 위로 까마귀가 긴 울음을 내뿔으며 날아갑니다. 탐사자와 함께 내린 KPC가 자동차 보관함에서 찾아낸 손전등을 탐사자에게 던져줍니다.

“뭐라도 찾아볼까?”

주변을 둘러본들 당장 보이는 것은 넓게 펼쳐진 옥수수밭. 그리고 길게 펼쳐진 길과 고장 난 탐사자의 자동차입니다.

- 옥수수밭

워낙 옥수수 대가 높아 이 밭이 어디까지 펼쳐졌는지 확인하기 어렵습니다. 익어가는 옥수수가 큼직하니 보기 좋습니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

- 듣기판정

옥수수밭 안에서 줄기를 헤치고 뛰어가는 소리가 들렸습니다.

- 길

옥수수밭을 양옆으로 두른 길입니다. 여타 옥수수밭에 비하면 길이 상당히 넓은 편입니다. 저 멀리 길 중앙에 무언가 놓여있습니다. 확인하려면 한참 걸어가야 할 듯합니다.

- 자동차

탐사자와 KPC가 타고 온, 무언가 밝아 타이어가 핑크난 자동차입니다. 지금 상태로는 더 이상 몰 수 없습니다. 터진 바퀴 아래 표지판이 깔려있습니다.

- 표지판

금속으로 된 표지판입니다. 제법 낡아 녹이 묻어납니다.

경고!

옥수수밭에서 길을 잃었다면 움직이지 말고 제자리에서 기다리십시오. 우리는 매주 일요일에 구조대를 보냅니다. 실종자 중 1/2은 구조대에게 구조됩니다. 구조되지 못한 1/2은 길을 이탈해 옥수수밭에 들어간 인원이니 걱정할 필요는 없습니다. 그러니 어떤 경우에도 밭 안으로 들어가지 마십시오.

오늘은 월요일, 6일을 여기서 기다리기엔 지나치게 깁니다.

언제까지나 여기서 기다리고만 있을 수는 없겠죠. 다행히 길은 넓고 아직 해가 지지 않았습니니다. 이왕 이렇게 된 것 좀 걸을까요.

전개

넓게 펼쳐진 비포장도로를 걷다 보면 바닥에 놓여있던 ‘무언가’가 가까워집니다. 가까이서 본 물체는 온몸의 가죽이 벗겨져 새빨간 근육이 드러난 동물의 사체였습니다. SAN 1/1D2 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

- 사체

정말 깔끔하게 가죽이 벗겨진 사체입니다. 자연스럽게 벗겨졌을 수는 없는데 근육 등의 손상은 보이지 않습니다. 지능 또는 교육 판정에 성공한다면 코요테의 골격과 비슷하다는 점을 추가로 알 수 있습니다.

- 사체를 더 자세히 살펴본다

사체 주변 흙바닥에 고인 핏자국은 옥수수밭으로부터 왔습니다. 방금 죽은 듯 맑은 붉은 색인 살갗과 다르게 안은 시꺼멓게 타들어 가 있습니다. SAN 0/1

어쩌면 표지판의 발에 들어가지 말라는 말은 이런 불상사를 막기 위해서라는 생각도 듭니다만... 길은 인간의 사유와 무관하기에 탐사자 앞에 펼쳐진 길은 여전합니다. 마침 갈림길이네요.

왼쪽, 또는 오른쪽 길입니다. 어느 방향에서건 바람 소리뿐입니다.

*길 선택 자체가 중요한 시나리오가 아니므로 탐사자가 택한 방향에 무관하게 동일한 이벤트로 진행합니다.

동행자

바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 좌우가 구별되지 않는 옥수수밭을 한참 걸어갑니다. 옥수수 이파리가 규칙적으로 흔들립니다.

여전히 이곳에 사람이라곤 우리뿐이고 소리라고는 바람 소리와 짐승 우는 소리뿐입니다.

- 듣기 판정

가까운 곳에서 풀을 밟는 소리가 들립니다. 탐사자가 멈추면 소리도 멈추고, 탐사자가 걷는다면 그것 역시 걷습니다. 뛰어가면 그것 역시 멈추고 발소리를 죽이면 그것 역시 소리를 죽입니다. 집요하되 재촉하지 않는 뒤 따름입니다. SAN 0/1

- 소리의 근원을 찾아본다

그것의 조심스러움과 별개로 흔적은 생각보다 싱겁게 드러났습니다. 여태껏 탐사자와 KPC가 걸어온 길을 따라 옥수수 대에 피가 묻어있습니다. 탐사자 한 걸음 바로 뒤의 옥수수 대에서 핏방울이 떨어집니다.

“탐사자?”

KPC가 조용히 탐사자의 이름을 부릅니다. 정작 탐사자가 뒤를 돌아보면 KPC는 손목이 가려운지 연신 긁고만 있습니다.

*KPC의 목소리를 흉내 내는 코요테입니다.

다시 걷기 시작하면 드디어 저 멀리 인영이 보입니다. 챙이 넓은 밀짚모자를 쓴 그는 누군가를 기다리듯 가만히 서 있습니다.

파수꾼

당장 나가는 길을 가르쳐 줄 농부가 있었다면 좋았을 텐데요. 살아있는 사람 대신 조악하게 만들어진 허수아비만 땅에 박혀있습니다.

- 허수아비

말 그대로 ‘입꼬리가 귀에 닿도록’ 활짝 웃고 있는, 목에 팻말을 걸고 있는 허수아비입니다. 단단한 쇠 파이프에 삭아가는 밧줄로 묶여있는 허수아비는 밀짚모자에 얼굴이 가려져 코 위로 보이지 않습니다. 그러나 그 입꼬리만큼은 뚜렷하게 보이네요. 지나치게 인위적인 미소에 불쾌감마저 듭니다. SAN 0/1

- 팻말

[주의! 절대 옥수수밭을 손상시키지 마시오.] 팻말도, 허수아비도 오래됐는지 낡았습니다.

- 허수아비를 더 자세히 살펴본다

보랏빛으로 변색된 피부와 다 떨어지기 시작한 옷에서 본능적인 거부감이 듭니다. 짚을 엮어 옷을 입힌다고 이와 같은 살갗이 만들어지지는 않죠. 이건 사람입니다. SAN 1D2/1D4

- 모자를 벗겨본다

뺨 뚫린, 두 눈이 있어야 할 공간으로 어둠이 비칩니다. 몸은 어떨지 몰라도 머리 안은 비었습니다. (모자를 먼저 들춰봤을시 SAN 1D3/1D5. 자세히 살펴보는 지문과 합쳐 정보를 제공합니다.)

- 듣기 판정

바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

계속 걸어가던 중, 어떤 전조도 없이 모든 옥수수 줄기가 부자연스럽게 기울어집니다. 무언가에 눌린 모양새입니다만, 어떤 옥수수도 눌러있지 않습니다. 그러나 옥수수 줄기는 심하게 휘어 탐사자의 시야를 넓힙니다. 고개 숙인 옥수수 위로 몇 개나 되는 사람으로 만든 허수아비가 저녁노을을 받아 검게 변합니다. SAN 1/1D3

주변을 둘러보니 아까 본 허수아비가 파이프에서 떨어져 옥수수 하나를 누르고 있습니다. 어쩐지 탐사자를 쳐다보는 기분이 들었습니다. 무게 중심이 기운 허수아비가 소리 없이 바닥으로 떨어집니다. 그러자 다시 옥수수밭이 원래대로 돌아옵니다.

감시자

뒤가 되었던 여기는 절대로 평범한 옥수수밭이 아닙니다. 그럴 수가 없죠. 이곳에서의 몇 가지 일은 작은 의심에 싹을 틔우기에 충분했습니다. 길을 따라 걷고 또 걷습니다. 시간이 흐름에 따라 햇빛에 주홍빛이던 벌판이 검게 덧씌워집니다. 손전등이라도 켜볼까요. 건전지가 닳았는지 몇 번 손전등을 두드리고 나서야 불이 들어옵니다.

그리고 조용합니다.

낮선 이질감에 뒤를 돌아보면 따라오던 KPC도 길도 없습니다. 탐사자와 고작 두 걸음 떨어진 곳부터 옥수수밭이 시작됩니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. SAN 1/1D3

타의 섞인 고립입니다. 날은 저물어 손전등의 불빛을 제외하면 주변을 분간할 광원이라곤 없습니다. 바람 소리, 그리고 여태껏 탐사자를 쫓아오던 것이 옥수수를 헤치고 걷는 소리외엔 들리지 않습니다.

- 관찰판정

하늘에는 별 하나 보이지 않... 아니 딱 하나, 백색으로 찬란하게 빛나는 별이 있습니다. 그래봐야 저 별을 기준으로 방향을 찾거나 할 수는 없겠지만요.

길을 찾건, 사라진 KPC를 찾건 실상 탐사자에게는 나아가는 길밖에 없습니다. 이미 본 경고가 있으니 옥수수밭 안으로 들어가기도 꺼림직하죠. 길을 따라간다는 선택 외는 무용합니다. 이런저런 생각을 하며 탐사자가 길을 걷자면...

“탐사자!”

저 앞에서부터 꽤 다급하게 탐사자를 부르는 KPC의 목소리가 들립니다. 아직 큰일이 생기지는 않은 모양입니다. 다만 급한 상황인지 몇 번이나 탐사자의 이름을 부르네요.

- 듣기판정

풀숲을 가르는 소리가 여러 곳에서 납니다.

열심히 뛰어가면 처음에는 멀게 느껴지던 목소리가 점차 가까워집니다. 폭이 넓던 길이었는데 이 근처는 유난히 길이 좁습니다. 발을 잘못 디더 옥수수밭 안으로 들어가는 건 순식간이겠네요.

“탐사자, 거기 있어?”

이제는 아주 가까운 곳에서 들리는 KPC의 목소리입니다. 그리고 타이밍 좋게 탐사자가 들고 있던 손전등의 불빛이 나옵니다. 끝내주세요. 소리에 의존하는 수밖에 없습니다.

“탐사자?”

바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 소리는 왼쪽에서 들렸습니다. 발밑만 겨우 보이는 시야로 발걸음을 옮깁니다.

“탐사자, 혼자 가버린 줄 알고 걱정했어.”

바로 앞에서 KPC의 목소리가 들립니다. 이 미친 옥수수밭에서 난데없이 사라진 것 치고 무사하니 다행이네요. 이런 곳에 혼자 떨어진 것보다는 한 명이라도 더 있는 편이 낫지 않겠습니까.

그때 계속 말썽이던 손전등의 불이 들어옵니다. 가죽이 벗겨져 두개골이 그대로 드러난 짐승의 머리를 바로 앞에서 마주합니다. 알아차리지 못했던 피 냄새가 확 몰려옵니다. 고작 한 걸음의 거리, 옥수수 사이로 그것이 탐사자를 눈꺼풀 없는 눈으로 바라봅니다. SAN 1D2/1D4

“한 걸음만 더 들어오면 됐는데 아깝다.”

짐승이 입을 열어 KPC의 목소리로 말합니다.

그 뒤로 도망쳤던가요? 기절이라도 했나요? 정확한 일은 기억나지 않지만 탐사자는 다시 넓은 길 중앙에 서 있었습니다. 앞으로 갈 수 있으며, 뒤로 가도 됩니다. 어딜가건 여기에는 완벽한 옥수수과 가죽 벗긴 짐승만이 있을 뿐이니까요.

외지인

제멋대로 깜빡이는 손전등을 이정표 삼아 탐사자는 한없이 걸었습니다. 이 광활한 땅에도 출구가 있을까요? 이것 참 신기하죠, 제법 오래 걸었는데 목이 마르기는커녕 다리조차 아프지 않습니다.

저 멀리 바닥에 주저앉은 인영이 보입니다. 기시감이 듭니다. 머리칼을 훑고 지나가는 바람이 느껴집니다. 징그럽게 집요한 두어 걸음 떨어진 풀숲 사이에서 탐사자를 쫓아오는 기척도 여전합니다. 그리고 새롭게 느껴지기 시작한 비릿한 피 냄새까지.

그러나 마땅히 갈 곳이 없어 계속 걷다 보면 결국 인영 앞에 도달하게 됩니다. 옥수수밭을 등지고 웅크린 KPC입니다. 이쪽도 무난한 시간을 보내진 못한 모양입니다.

KPC에게 말을 걸면 한 박자 늦게 반응을 보입니다. 처음에는 탐사자의 존재를 의심하는 듯 해도 탐사자라는 것을 인지하면 자리를 털고 일어납니다. 크게 다친 곳은 없어 보이지만, 아까부터 굶던 손목을 얼마나 굶었는지 피부가 벗겨져 살점이 드러났습니다. SAN 0/1

*혼자 떨어진 시간 동안 KPC에게 무슨 일이 있었는지는 키퍼 재량으로 남깁니다. 계속 신체를 굶던 것은 신화생물의 영역의 영향을 받은 것으로 상정했습니다만 개변해도 무관합니다.

하늘을 날던 새가 수직으로 바닥에 추락해 터집니다. 역시나 가죽이 벗겨지고 속이 싸그리 뒹눅니다. 어떻게 날 수 있었느냐는 근원적인 질문에 앞서 ‘왜’라는 의문이 고개를 듭니다. 무엇을 위해 이것들이 여기에 있습니까?

하늘에 떠 있던 유일한 별이 초승달 모양으로 부풀다 완전한 원형으로 변합니다.

지능판정

하늘 위에서 탐사자를 내려다보는 시선과 눈이 마주칩니다. 새까만 눈동자 안에는 형언할 수 없는 것들이 담겼습니다. 어쩌면 여기는 밤이 된 것이 아니라 거대한 무언가의 그림자가... SAN 1D3/1D7

생존자

건고 또 건습니다. 그 외에 할 수 있는 일이 없다는 사실이 지루합니다. 그렇게 건다 땅에 온갖 우그러진 철골이 박혀 밭과는 분리된 공간에 밭을 디딤니다. 까마귀 소리가 길게 납니다.

- 전체적으로 살펴본다

여러 기계가 보입니다. 버려진 지 오래되어 제대로 작동하는 설비는 없는 모양이네요. 밭과 부자연스럽게 어우러지는 기계 설비들이 가득합니다.

- 기계 설비

농경과 연이 없는 탐사자라도 하나만큼은 알 수 있습니다. 옥수수를 키우는데 이런 복잡한 첨단 기계가 왜 필요하겠습니까? 이상합니다.

- 철골

가까이서 보니 철골이라기엔 두껍고 굵은 쇠 파이프입니다. 역시 낡았고, 무언가 묶어놓았던 흔적이 있습니다. 용도는 몰라도 파이프 위에 날카로운 금속 바들이 여럿 놓여있습니다. 얇은 철골이나 안테나 같기도 하고. 하여튼 금방이라도 쓰러질 듯 아슬하네요. 지금도 흔들립니다.

민첩 판정 실패 시 철골에 관통당합니다.

바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 이에 흔들리던 철골이 그대로 추락해 KPC/탐사자의 가슴팍을 관통합니다. SAN 1D3/1D6 바닥에 새빨간 피가 쏟아집니다. 탐사자의 손목을 잡던 KPC의 손은 어쩔지 소름 끼치게 차가워서.

상처의 크기는 둘째치고 출혈량만 봐도 분명히 죽습니다. 당장 병원에 데려가도 의사가 고개를 저을 텐데 이런 광활하게 외진 곳에서 치료가 가능할 리도 없죠.

그럴 터였습니다. 바닥을 흥건하게 적시던 피가 멎어도 숨은 끊어지지 않습니다. 박힌 철골을 빼내면 느려도 상처가 아물기 시작합니다. 상식에서 벗어난 공간임을 다시금 증명됩니다. KPC는 조금 내버려 두면 다시 정신을 차립니다. KPC 역시 제대로 아는 점은 없습니다.

뭐가 되었던 오래 있어서 좋을 것은 없어 보입니다.

귀환자

육체의 상처와 피로를 해소해주는 이곳도 정신적 피로는 고쳐주지 못했습니다. 다리가 무거운 것 같은 ‘기분’이 들고 머리가 아파오는 ‘느낌’이 듭니다. 여기서 얼마나 헤맸는지 모르겠습니다. 혼자가 아닌 둘이었던 점이 과연 다행이었는지도요.

탐사자, 탐사자, 탐사자! 지금 당신을 부르는 저 목소리가 가죽 벗긴 짐승의 울음인지 바로 옆에 있는 KPC의 것인지 구별이 되질 않습니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

사방에서 당신의 이름을 부릅니다. 탐사자! 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 도무지 나갈 길이 보이질 않습니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 미약한 바람 한번에 모든 옥수수밭이 거세게 흔들립니다. 다시 ‘탐사자!’ 성대를 모방한 핏덩어리가 당신의 이름을 부르짖습니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 헤매기 지겹지, 함께 있자. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다. 바람이...

SAN 1D2/1D5

다시, 길 중앙입니다. 처음 탐사자와 KPC가 타고 왔던 자동차가 길 중앙에 서 있습니다. 고장난 곳은 없습니다. 다만 달릴 길도 없습니다. 우리는 어디로 나가야 할까.

엔딩

END_A :: 완벽한 귀환

탐사자가 옥수수를 꺾었다

탄력 있는 줄기에 손을 올립니다. 체중을 실어 누르자 가벼운 반발과 함께 줄기가 휩니다. 그와 동시에 모든 옥수수가 고개를 숙입니다. 누르고, 버텨서, 꺾습니다. 광활한 땅이 꺾입니다. 한 번의 손길로 멀끔하게 제초된 땅이 마침내 옛같이 넓었던 옥수수밭의 끝을 보여줍니다. 그 사이에서 죽어 매달린 수많은 사람과, 누군가 제 영역 안에 들어오기만을 기다린 가족 벗긴 짐승들이 아가리를 쳐듭니다.

전부 꺾여 황량해진 토지의 샛된 것들이 일제히 달려듭니다. 대신 우리에게는 이전까지 없었던 길이 있습니다. 차에 올라 강하게 액셀을 밟습니다. 흙먼지만을 뒤로 남기고 우리는 달려갑니다. 끝까지 내달려 콘벨트의 시작을 알리는 표지판을 지나면 비로소 익숙한 풍경이 눈에 들어옵니다. 다시 뒤를 돌아봤을 때는 옥수수는커녕 풀 한 포기 없는 황야만 있었습니다.

어차피 아무도 안 믿어주겠조.

완벽했던 옥수수와 그 사이를 배회하던 가족 벗겨진 짐승의 이야기 같은 건.

탐사자, KPC 생환

END_B :: 가족 벗긴 구조

탐사자가 옥수수를 지 않고 남았다

아무리 넓은 땅도 끝이 있기 마련입니다. 무엇보다 여기는 구조팀도 보낸다지 않던가요. 기다리고 있으면 구조팀이 탐사자를 발견해줄 겁니다. 그러니까 괜찮습니다. 어느샌가 영영 잃어버려 어디 있는지도 모르겠는 KPC라던가, 기억하는 모든 사람의 목소리로 탐사자의 이름을 부르는 저런 목소리도 다 괜찮습니다. 괜찮아질 겁니다. 몸이 가렵습니다. 근육과 뼈를 감싼 피부가 어떤지 거슬려요. 불쾌감이 여실합니다.

바람이 옥수수밭을 세차게 흔들고 지나갑니다.

탐사자, KPC 로스트

END_C :: B+급 귀환

탐사자나 KPC에게 상처가 난 상태로 옥수수를 꺾었다

하나에 영향받는 전부가 존재합니다. 그랬기에 하나의 줄기를 꺾으면 이곳의 모든 줄기가 꺾입니다. 전부를 꺾는 하나로 길을 만들어냅니다. 천천히 아물고 있던 상처가 그와 동시에 회복을 멈춥니다. 생생한 통증에 인상을 쓰다가도 밭과 길의 경계가 허물어진 지금을 놓치지 않겠다는 듯 뛰쳐나오는 짐승들을 피해 자동차에 올라타 액셀을 밟습니다. 몇 번 빼격거리고 아슬하게 추격을 떨쳐낸들 어떤가요.

차 시트에 맺힌 핏방울과 채 아물지 못한 상처가 모든 일이 꿈이 아니었음을 증명합니다. 비록 자동차 백미러에 보이는 풍경은 넓은 콘벨트가 아니라 황야뿐이었어도.

탐사자, KPC 생존