

COC 시나리오

「 프시케에게 해바라기를 」

Written by Chito

▶ 시나리오 개요 및 주의사항

필요하기 때문이야. 그 이상의 이유는 없어.

해바라기가 필 계절. PC는 끔찍한 악몽과 함께 눈을 뜹니다. 낯선 연인의 손에 죽는 꿈입니다.

1년 전 이 무렵, PC는 자신의 이름을 제외한 모든 것을 잊은 채 돌아왔습니다. 도심을 한창 시끄럽게 하던 ‘해바라기 연쇄 살인사건’의 유일한 생존자가 되어서요. 낯선 경치, 낯선 사람들, 그리고 낯선 자신. 그러나 계속해서 기시감을 불러일으키는 그것들은 분명 본래 당신의 것들이었음을 확신할 수 있었습니다. 그것은 다시 한 번 삶을 새롭게 살아가는 당신의 것이 되어갑니다.

단 하나, 내가 당신의 연인이었다며 쪽 당신의 곁에 머물고 있는, 일 년을 함께해도 생소하기만 한 KPC를 제외하면요.

추천기능 : 관찰력, 소중함으로 지지 않을 마음

준 추천기능 : 도망치지 않을 용기

플레이 인원 : KPC 1인+PC 1인

배경 : 현대 여름(8월). 국적 무관.

플레이 난이도 : ★★☆☆☆

키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆

플레이 예상시간 : ORPG 기준 시간 6~8시간 이상 (RP양에 따라 상이)

- KPC, PC 양 측에 로스트 가능성이 있습니다. 두 사람 모두 생존하는 엔딩의 경우에도 완벽한 해피엔딩이 아니라고 느껴질 수 있습니다.
- 설정과 관계가 명확한 기존 캐릭터들로 진행하실 경우, 상호 소중한 관계임을 필수 조건으로 작성되었습니다. 단 로맨스 텐션을 필요로 하는 구간은 없으므로 연인이라 지칭되는 구간은 친구나 가족, 동료 등으로 단어만 바꿔 진행하셔도 괜찮습니다.
- 미스터리 드라마 풍의 RP 중심 소관타로, 상대가 소중해서 세계 한 번 말아먹어 볼 수 있는 사람이 있는 페어를 추천합니다. PC가 말아먹을 수 있는 편을 권장하긴 합니다만 필수는 아닙니다. 기억상실물과 질투 소재를 좋아하시는 PL이나 KP라면 더 즐거우실 것 같아요.
- 화재 및 납치, 협박에 관한 묘사, 신화 생물 및 아티팩트에 대한 독자적인 해석이 있습니다.
- 4월 다이스페스타에서 발행되는 KPC와 PC의 소중한 관계를 전제로 한 꽃 테마 1:1 시나리오 앤솔로지 <상사상화相思相花>에 수록됩니다. 행사 종료 이후 최소 3개월은 웹 공개가 유지되며, 배포를 중단할 경우 최소 1개월 전에는 고지할 예정입니다.
- 본 시나리오는 크툴루의 부름 TRPG 시나리오로, 룰북을 참고로 하여 플레이해주세요.
- 공개 계정에서 스포일러가 되는 시나리오 및 세션 내용을 이야기 하실 때에는 가급적 후세터나 프라이베이터 등의 쿼션을 사용해주시면 감사하겠습니다. 다만 관련 제보는 받지 않습니다.
- 시나리오의 개변은 편하게, 다만 핵심적인 내용을 개변하실 경우 PL분께 개변한 사항에 대해 안내주신 후 개변한 시나리오의 재배포는 삼가주시길 바랍니다.

다음 페이지부터 시나리오의 스포일러가 나옵니다.
KP 예정이 있는 분만 열람해주세요!

▶ 시나리오 배경

어느 미래에서 **PC**는 홀라당 세계를 말아먹었습니다. 원인은 **KPC**가 소중했기 때문입니다.... 멸망에 이르는 과정은 자유롭게 설정해주세요. **PC**가 자발적으로 널 괴롭게 하는 세계 같은 건 망해버리라며 멸망에 협조했을 수도 있고, 사교도들에게 **KPC**가 인질로 잡힌 상황에서 **PC**가 명령에 따랐거나, 이용당했을 수도 있습니다. 어쩌면 상대 때문에 세계를 말아먹으려고 한 건 **KPC**인데 **PC**가 그런 **KPC**마저도 버리지 못해 그 꼴이 났다거나... 두 사람이 이전에 세계 멸망 엔딩을 본 세션이 있다면 그 세션을 백스토리의 일부로 운용하셔도 좋습니다.

어쨌든 요는 세계와 **KPC**가 걸린 순간, **PC**가 **KPC**를 버리지 못한 탓에 세계는 한 번 멸망했던 겁니다. 그 미래를 관측한 인류의 존속을 목적으로 활동하는 사교도 집단, ‘조율자들’은 멸망의 싹을 뽑기 위해 같은 미래를 관측해 **PC**를 이용하려 하는 다른 사교도 집단 ‘밤의 장막’을 제거해가며 동시에 트리거가 되는 **PC** 또한 없애려 합니다. (**KPC**는 검사검사.)

두 사람이 사교도 소굴에 끌려갔던 절체절명의 순간. 빛나는 부등변다면체를 통해 모든 일의 진상을 알게 된 **KPC**는 **PC**를 죽이는 것이 아니라 자신에 대한 **PC**의 기억을 지워달라며 그들을 설득하고, 이에 흥미를 느낀 조율자는 조건을 붙여 거래를 제안합니다.

첫째. **KPC**에 대한 **PC**의 기억과 감정을 모조리 지우고 일 년, 두 사람이 이전처럼 가까이에서 시간을 보내도 아무런 문제가 없다는 것을 증명할 것. 둘째, 그 일 년간 **KPC**는 조율자들의 일원이 될 것.

KPC는 이를 받아들이고, 이전과 많은 것이 달라진 **PC**와의 일 년이 시작됩니다. **PC**의 기억을 아예 모조리 지운 것은 **KPC**에 대한 기억만 사라지는 쪽이 오히려 **PC**가 **KPC**를 강렬하게 의식할 가능성이 높다고 판단했기 때문입니다.

▶ NPC 및 단체에 대해

조율자들

니알라토텐을 숭배하는 사교도 집단 중 하나지만, 여타 주류 교단들과는 달리 인류의 보존과 존속을 목적으로 하고 있습니다. 니알라토텐이 사랑하는 것은 죽음이나 파괴보다도 절망과 광기. 그런 것들은 결국 인간이 존재해야 볼 수 있는 것이니까요.

‘조율자들’은 인류가 아예 절멸할 듯한 의식을 행하려 하는 교단을 막거나 지구로 찾아오려 하는 옛 것들과 대립하는 등, 일견 정의로운 듯한 모양새를 보입니다. 이에 극히 일부의 권력층에게는 비밀리에 존재를 인정받아 필요한 물자나 여러 편의적 지원을 받는 등 상부상조하는 관계가 형성되어 있습니다.

그러나 그들은 어디까지나 사교도. 조율자들의 목적은 인류의 보존이지 평화가 아닙니다. 그들은 자신의 목적을 위해서라면 대립하는 사람 몇 정도는 기꺼이 잔혹하게 해칠 수 있으며, 망가뜨리는 것 또한 개의치 않습니다. 그들은 니알라토텐의 장기적인 기쁨을 위해 그보다도 상위의 존재나 수 많은 다른 교단과도 기꺼이 대립하는 등 자신들의 주신을 향한 강한 신앙심을 가지고 있습니다.

그들은 신앙심의 증표로서 해바라기를 모티프로 한 은제 액세서리를 하나씩 소지하고 다닙니다.

조율자, 미카

KPC에게 거래를 제안한 조율자. 온화한 인상과 다정한 어조로 언제나 미소를 띠고 있습니다만 대부분의 일에 무감합니다. 그는 언젠가 니알라토텍과 함께하고 싶어하며, 그 마음은 신앙이라기보다 연정(戀情)에 가깝습니다. 어쩌다 그런 모독적인 생물에게 사랑에 빠진 것인지는 불명입니다. 사회에서는 의사로 위장해 기억을 잃은 PC의 상담 치료를 돕고 있습니다. (사실은 감시하고 있는 것입니다)

KPC의 설득에 응하고 그를 조율자로 끌어들이는 이유는, ‘자신이 아끼던 원래의 PC나 두 사람의 관계가 망가져도 PC가 살아있기만 하면 된다’는 사고가 조율자들에 어울리는 것이라 판단했기 때문입니다. 또한 그 시간이 니알라토텍의 유희거리가 되리라 생각하기도 했지요.

밤의 장막

니알라토텍을 송배하는 사교도 집단. 왼 손 약지에 반지를 닮은 흉터를 새겨 자신들의 신실한 마음을 증명하고 있습니다. 니알라토텍의 총애를 받아 차원을 넘나드는 힘이나 여러 상상도 하기 어려운 주문 등을 얻은 그들은 니알라토텍을 위한 위대한 크툴루의 소환 의식에 필요한 적합한 제물이 기억을 잃기 전 PC가 KPC를 생각하는 마음의 파장과 그에 따른 여러 재앙들이라 판단하고, 이용하기 위해 쫓고 있습니다.

경찰관, 유지

PC가 기억을 잃은 시점에서는 그저 정의감 강한 신참내기 형사였지만, 조율자들과 손잡은 상부에 의해 번번히 수사가 좌초되며 마음이 크게 꺾여 ‘밤의 장막’과 손을 잡게 되었습니다. 처음에는 그저 잠입 수사를 할 생각이었던 것이, ‘PC의 기억이 돌아와 증언을 해 주면 수사를 지속할 수 있을텐데’라고 여기는 그를 ‘밤의 장막’의 신도들이 두둔하며 껴안아 한 패로 만들었습니다.

▶ KPC에 대해

PC와 함께 조율자들에게 납치당했을 때, 저항하던 과정에서 빛나는 부등변다면체를 사용하고 그들이 막으려 하는 ‘두 사람 탓에 멸망하는 세계’를 목격했습니다. 그러나 역시 PC를 죽게 하고 싶지는 않았으므로 미카를 설득해 거래를 성립시키고 유예 기간을 받아냅니다.

이후 조율자들의 일원이 되어 그 첫 번째 활동으로서 PC의 기억을 직접 지웠고, 그들의 다른 활동을 조금씩 돕거나 했습니다만... 이 1년 사이 제법 지쳤습니다. 지금의 PC에게 가지고 있는 감정이 어떨더라도, 자신이 원래 소중히 여겼던 그 때의 PC가 이제는 돌아오지 않으리라는 것을 깨달았고 심지어 그 PC를 자신의 손으로 없앴 것이라고 생각하기 때문입니다. 혹은 지금의 PC를 다시 새롭게 좋아하게 되어 여러모로 죄책감을 느끼고 있을 수도 있겠네요.

돌아오지 않는 시간에 대한 그리움이나 그리운 이에게서 느껴지는 이질감, 그만큼 중요했던 상대의 마음을 멋대로 취급하고 있다는 죄책감. 그래도 목숨을 잃는 것보단 이 편이 나았을 거라고 여전히 생각하지만.... 멘탈이 악해진 최근에는 일전 목격했던 빛나는 부등변다면체의 영향이 강해져 이전의 PC를 죽이는 꿈을 반복해서 꾸고 있습니다.

조율자들에게도 어느 정도는 반감을 가지고 있기 때문에 그들의 상징인 해바라기를 싫어하게 되었습니다. KPC의 성향에 따라서는 조율자들의 일에 지쳐 더 회의감을 느끼고 있을 수도 있겠네요. 범죄에 가까운 일도 섞여있을 테니까요. 이 부분은 탁의 분위기에 맞춰 자유롭게 설정해주세요.

▶ KP 주의사항

시나리오상의 **KPC**는 기억을 잃은 PC와 본래 자신이 소중히 여겼던 PC가 다르다고 느끼는 상태임을 전제로 작성되었습니다. 단 그것을 전제로 지금의 **PC**에 대해 어떤 감정을 품게 되었을지는 자유롭게 정해주세요. 새로운 **PC**를 다시 한 번 좋아하게 되어가고 있거나, 이전만큼은 좋아할 수 없게 되었을 수도 있습니다. (아예 흥미가 없다는 방향만은 피해주시는 편이 좋습니다. 어쨌든 세션을 함께 하는 것은 기억을 잃은 **PC**이므로....)

두 사람에게 돌아킬 수 없는 변화가 일어났을 때, 그래도 서로를 소중히 하는 마음이 이어질 수 있을지를 시험하는 내용입니다. 따라서 두 사람 모두가 완벽히 귀환한다는 (**PC**가 완벽하게 사건 전의 상태를 되찾거나, 두 사람이 완전히 안전해진다는) 엔딩은 없습니다. 받아들이는 사람에 따라서는 해피엔딩이 없다고 느껴질 수도 있으니 이 점을 사전에 고지해주세요.

▶ 시나리오 진행

1. 금이 갔다

오래 된 피 냄새와 금속을 굶는 듯한 소리, 낮은 시선... 누군가 당신을 내려다봅니다. 눈이 마주쳤다는 생각이 드는 순간. 그가 당신의 입을 틀어막습니다. 이내 구속된 사지에서 힘이 빠집니다.

다음 순간, 크게 경련하며 번쩍 눈을 뜹니다.

희미한 달빛이 실내를 비추고 있습니다. 이제는 익숙해진 거실 풍경이 보입니다. 그리고, “괜찮아?” 걱정이 깃든 목소리. **KPC**가 곁에서 당신의 안색을 살피고 있습니다.

“밖에서 소리가 나길래... 또 거실에서 잠든 거야?”
“여름이라도 잠은 방에서 자. 감기 걸리면 어쩌려고 그래.”

KPC가 당신의 식은땀을 닦아냅니다. 아, 그랬지. 이 사람은... 당신의 연인입니다. 잘은 모르겠지만 그가 그렇다고 설명했으니 분명 그랬던 거겠죠. 확신할 수 없는 이유는 당신이 지금까지의 기억을 한 번 모조리 잃었기 때문입니다.

비록 몇 번이나 그에게 죽는 꿈을 꾸고 있다고 해도, 그건 그저 단순한 악몽일 거예요.

이야기의 시작은 1년 전으로 되돌아갑니다. **ORPG**로 진행하실 경우 시나리오의 타이틀이나 정보 등을 출력한다면 이 타이밍을 권장합니다.

2. 1년 전, 첫 만남

1년 전 여름. PC는 새하얀 방에서 눈을 떴습니다. 흰 가운을 입은 사람들이 연이어 말을 걸어오고, 낯선 검사가 이어집니다. 중간중간 사복이나 푸른 옷을 입은 사람들 또한 끼어있습니다. 이 곳이 병원이며, 그들은 의사와 간호사. 종종 보이던 그 외의 사람들은 경찰이라는 것을 PC는 아주 뒤늦게 깨닫습니다.

몇 가지 복잡한 용어가 오고 간 끝에, 최종적으로 내려진 결론은 기억상실증이라는 것입니다.

현실감 없는 단어였지만, 실제로 당신은 스스로의 이름과 기본적인 생활 상식을 제외한 그 어떤 것도 떠올려낼 수 없었습니다. 심지어 거울에 비치는 자신의 얼굴, 스스로의 이름이라 기억하는 그것마저도 낯설기 짝이 없습니다. 그렇게 누군가에게 불렸던 기억들마저 사라졌으니까요.

안정을 위해 관계자와의 면회도 금지되고, 어쩌서 이런 일이 생겼는지에 대한 설명도 다 듣지 못한 채. 그저 조용한 시간을 보내던 어느 날입니다. 문득 당신은 늘 굳게 닫혀있던 병실 문이 열려있다는 것을 깨닫습니다. 누가 실수로 열고 갔나? 오늘은 컨디션이 그다지 나쁘지 않습니다. 누워만 있는 것이 지루하다고 여겨질 정도였죠. 잠깐 걷고 오는 정도라면 괜찮지 않을까... 아니라도 문은 닫아두는게 좋을 것 같네요.

- 문을 달아두려 한다면
손잡이를 잡으면 맞은 편에 누군가가 있다는 것을 깨닫습니다. 눈이 마주칩니다. 의사도 간호사도 경찰도 같은 환자도 아닙니다. 그는 놀란 기색으로 다가와 조심스레 문을 열더니 당신의 이름을 부릅니다. (KPC입니다)
- 잠시 밖으로 빠져나간다면
당신은 조심스레 밖으로 빠져나옵니다. 복도에는 달리 사람이 보이지 않습니다. 걷다보면 한산한 로비가 나옵니다. 저 편에 누군가가 앉아있네요. 다행히도 의사나 간호사, 경찰은 아닌 것 같습니다. 인기척을 눈치챈 듯 그가 뒤를 돌아봅니다. 당신을 발견한 그는 놀란 기색을 하더니 당신의 이름을 부릅니다. (KPC입니다)

이름이 불린 순간 정신력 판정. 성공할 경우 순간 머릿속이 새하얗습니다. 어라, 누구더라? 낯설기만 한 초면의 사람입니다. 아무것도 떠오르지 않습니다. 실패한다면 순식간에 메스꺼움이 올라옵니다. 땅이 빙글 도는 듯한 기분이 듭니다. 이성 1점 차감.

KPC는 로비에서 만났다면 로비의 의자에, 병실에서 만났다면 병실의 침대에 PC를 데려가 앉힙니다. 그가 당신을 대하는 태도는 무척 조심스럽고 다정합니다. KPC와의 대화가 가능합니다.

- 당신은 누구인가?
이 시점의 KPC는 PC에게는 초면이나 마찬가지인 사람입니다. 자기 소개를 나눠주세요. 이름과 나이, 직업 등. 그리고 마지막으로 KPC는 '기억상실증이라는 이야기는 들었다. 믿기지 않을지도 모르지만 나는 네 연인이었다' 는 말을 덧붙입니다. 만약 PC가 이를 증명해달라고 한다면 같이 함께 찍은 핸드폰의 사진을 보여주거나 할 수도 있습니다.

(RP TIP : KPC가 PC에게 자신이 연인이었음을 밝히는 이유는 거래 조건인 'PC와 이전처럼 지내볼 것' 을 지키기 위함입니다. 그러나 KPC에 대한 이전 PC의 감정이 원인이 되어 모든 일이 시작되었으니 완벽히 전과 같은 관계가 되어서는 안 된다고 생각하므로, PC의 호칭이나 KPC의 호칭은 평소에 불리던 것과 다른 것으로 하거나 그렇게 불러달라고 부탁해보세요.)

- 왜 이 곳에 있는가?

“너랑 면회할 수 없을지 물어보러 왔어. 그간 계속 거절당하기만 했으니까 오늘도 그럴 줄 알았는데... 괜찮은 거야?”

- 나에 대해서 아는가?

KPC는 선선히 자신이 아는 **PC**에 대한 정보를 모두 말해줍니다. 여기에서 다시 한 번 정신력 판정. 성공한다면 그 이야기들이 어딘지 낯설지만은 않게 느껴집니다. 이 사람은 여전히 낯설지만, 그의 이야기 자체는 거짓말이 아닐지도 모릅니다. 실패한다면 **KPC**의 말들은 모조리 낯설게만 들립니다.

- 어째서 나에게 이런 일이 일어났는지?

“설명 못 들어어?” **KPC**는 난처한 기색으로 설명을 망설입니다. 그리고 그 때. “그러면 다음 뉴스입니다.” 로비에서 틀어둔 **TV**의, 혹은 **PC**가 깔고 앉아버린 병실의 **TV** 리모콘 탓에 **TV**가 켜지며 뉴스 소리가 들립니다.

“최근 **Y**시를 중심으로 발생하는 ‘해바라기 연쇄 살인사건’에서 최초의 생존자가 나타났습니다. 약 반 년 전부터 짧으면 1주일, 길면 3달 간격으로 벌어지고 있는 이 사건은 피해자들 곁에 해바라기 모양의 악세서리나 사진 등이 놓여있어 ‘해바라기 연쇄 살인사건’이라는 이름이 붙었는데요, 금번에 나타난 생존자 덕에 수사가 진전을 보이지 않을까 추측되는 한 편, 생존자는 현재 사건의 충격으로 대부분의 기억을 잊은듯 보여....”

뻑. **TV** 화면이 꺼집니다. **KPC**가 리모콘을 들고 당신의 안색을 살피고 있습니다.

“방금 들은 대로야. 네가 갑자기 실종되고 4일 후에 근처 공원에서 쓰러진 채 발견됐어. 손에 해바라기 배지를 쥐고서.”

“큰 외상은 없었지만 몸에 구속당한 흔적이 남아있었고, 탈수증에 저체온증이 겹쳐져서 꽤 위급했다고 들어. 배지랑 흔적 때문에 사건성이 있다고 보고 수사중인 모양이야.”

이야기가 마무리되면 **KPC**는 “이만 쉬는 게 좋겠어. 아직 면회 가능한 상태 아닌 거지?”라며 일어납니다. 로비였다면 **PC**를 병실에 데려다 주려고 할 수도 있겠네요. 당신을 향하는 **KPC**의 시선에서는 틀림없는 호의가 느껴집니다. 기억에 없는 나의 연인. 정말일까? 어쨌건 지금의 당신에게 그는 그저 초면의 사람입니다.

그 뒤, 며칠이 흘러 **PC**의 면회는 여러 조건을 붙여 해제됩니다. 소식을 들은 **PC**의 지인이나 가족들이 **PC**를 만나러 오지만, 그들의 얼굴을 봐도 아무런 기억이 나지 않습니다. 그러나 그들의 목소리, 태도에서 낯설지 않은 기시감을 느꼈습니다.

한 달 정도가 더 흐르면 **PC**의 몸 상태는 완전히 회복되어 퇴원 수속을 밟게 됩니다. 단 기억은 여전히 돌아오지 않은 채이므로, 정기적으로 병원에서 상담 치료를 받아야 한다고 하네요. 경찰 조사 또한 당분간은 계속될 전망입니다.

당신은 짐을 꾸려 병원을 나섭니다. 1층 로비에서는 **PC**와 마찬가지로 퇴원 수속을 밟고 있는 듯한 어린아이와 아이를 맞이하는 가족들이 보입니다. “이제 다시 전처럼 지내도 돼? 학교 가고, 수영도 하고?” “그럼. 너무 무리는 하면 안 돼.” 다시 전처럼. 전처럼... 당신의 ‘전처럼’은 무엇이었을까요.

상념에 빠질때 즈음, **PC**의 캐리어 위에 손이 얹힙니다. **KPC**입니다. 한 달 정도를 보았으니 조금은 익숙해질만도 한데 아직도 그는 생소하기만 합니다. 꽤나 깊었던 관계를 **PC** 혼자 0에서부터 시작하고

있기 때문일까요? KPC는 그런 당신을 배려하는 듯 적절한 거리를 지키며 그저 가까운 지인처럼만 당신을 대하고 있습니다.

“퇴원 축하해.” 그렇게 말하는 그가 PC의 캐리어를 끌고 걷습니다.

이 시점에서 KPC를 통해 PC가 당분간 KPC의 집에서 지내야 한다는 사실을 전해주세요. 원래 동거하는 두 사람이었다면 ‘집에 가자.’ 하며 자연스럽게 데리고 가고, 다른 집에서 지내고 있었다면 지금 상태의 PC를 혼자 두는 것을 염려한 PC의 가족 혹은 지인들로부터 부탁받았다는 설명을 합니다. 낯선 일상에 적응하는 것만도 정신없을텐데 치료나 경찰 조사 또한 당분간 이어질테니까요.

함께 버스를 타고 인적이 드문한 교외에 내립니다. 주택이나 낮은 건물, 편의점 등과 함께 만개한 해바라기 꽃밭이 보입니다. “엄청나지. 만 송이 이상 피어있대. 누가 관리하는 건지.” 그대로 KPC의 뒤를 따라가면 하얗고 작은 1층짜리 주택에 도착합니다.

“원래 시내에서 지내고 있었는데... 당분간 한적한 곳에서 쉬는 게 좋을 것 같아서 빌렸어.”

“여기선 나도 처음 지내는 거야. 너랑 다를 거 없지.”

“어지간한 짐은 다 이미 안에 옮겨뒀으니까, 들어가자.”

그렇게 말하며 먼저 집에 들어서서는 KPC를 보고 당신은 생각합니다. 아니, 깨달는 것에 가깝습니다. 당신의 가족, 친구, 지인들에게는 느껴졌던 따스한 기시감이 생소하기만 한 그에게는 전혀 느껴지지 않는다는 것을.

3. 해바라기가 피는 여름

만개했던 해바라기도 한 번은 지고 다시 꽃망울이 맺힙니다. 수사는 지지부진하고 당신의 기억 또한 돌아올 기미를 보이지 않습니다. 잊혀진 과거의 당신은 이제 자기 자신이라기보다 타인에 가까워져 갑니다.

처음부터 새롭게 1년차의 인생을 살아가는 당신. KPC와 함께 하는 생활도 그럭저럭 익숙해졌습니다. KPC에게는 아직 생소함이 남아있으나 1년을 지내다보면 그 감각을 포함해 생활상 자체는 몸에 익기 마련입니다. KPC 또한 그런 당신을 꼭 배려해주고 있었죠. 그리고 당신은 그런 그에게...

여기에서 KPC를 향한 PC의 새로운 감정을 1D6 다이스를 굴려 정합니다. 혹은 아래 표를 PL에게 보여준 뒤 직접 고르게 하셔도 좋습니다. 최대 두 개까지 고를 수 있습니다.

1	연심	어느 순간부터 당신은 KPC와 자신이 연인이었다는 사실을 늘 곱씹습니다. 이것은 과거의 당신에게 있었을 연심이 돌아온 것이 아닌, 1년사이 생겨난 새로운 마음입니다. 당신은 지금의 이 감정을 소중히 하고 싶습니다.
2	우정	연인이라는 느낌은 역시 들지 않지만, KPC는 이 1년간 당신을 물심양면으로 도와준 좋은 친구입니다. 당신은 이 새로운 우정이 오래 이어지기를 바랍니다.
3	의존	당신은 어느샌가 당신을 배려하며 당신의 생활을 한결같이 지탱해주는 그에게 조금씩 의존해가고 있습니다. 그가 없으면 살아갈 수 없다고 느낍니다.
4	무감함	1년을 함께 지냈지만, 당신은 KPC에게 그 어떤 마음도 가질 수 없었습니다. 물론 그가 당신을 여러모로 배려해주고 있다는 사실은 알고 있으나, 그는 여전히

		낮설기만 한 타인 같습니다. KPC와의 거리감을 느낍니다.
5	서운함	당신은 문득 KPC가 자신을 소중히 여기는 이유가 지금의 자신이 좋기 때문이 아닌, 과거의 자신을 좋아했기 때문이라는 사실에 서운함을 느낍니다. 자기 자신에게 질투라니 이상한 말이지만... 지금의 자신을 봐 주었으면 합니다.
6	불신	당신은 당신의 모든 지인과 가족에게서 느껴지는 기시감이 KPC에게만은 느껴지지 않는다는 사실에 위화감을 느끼기 시작합니다. 우리는 정말 KPC가 말한대로의 연인이었을까. 왜 이 사람만은 이렇게나 계속 낯선걸까?

날이 밝아 아침. 최근 밤마다 기묘한 꿈을 꾸는 탓에 영 피로가 가시지 않습니다. 당신이 사건을 겪은 지도 벌써 1년입니다. 이 집에 처음 왔을 때도 해바라기가 피어있었죠. 그 탓에 신경이 예민해진 걸까요?

졸린 눈을 깜빡이며 거실로 나옵니다. TV를 틀어놓고 토스트를 먹고 있는 KPC가 보입니다. “좋은 아침. 그 뒤로 잠은 잤어? 뭐라도 먹을래?” KPC는 여느때와 같은 다정한 기색으로 당신에게 말을 건넵니다. 꿈 속에서 당신을 몇 번이나 해치던 그라고는 상상하기 어려울 정도로.

아침을 먹겠다고 말한다면 KPC는 시원한 호박 스프와 식사용 빵, 잼과 주스 등을 차려줍니다. 자신이 먹는 것보다 더 제대로 된 식사입니다. “오늘 병원 정기 검진 날이지? 같이 갈게.”

함께 아침 시간을 보내다보면 TV에서 뉴스가 흘러나옵니다.

“8월 4일, 금일의 뉴스입니다. 3일 밤 Y시 인근의 육교에서 살인 사건이 발생했습니다.”

“피해자의 곁에는 해바라기 꽃밭이 찍힌 폴라로이드 사진이 여러 장 흩뿌려져있어, 1년 전 끊긴 ‘해바라기 연쇄 살인사건’ 이 재발하는게 아닌가 하는 추측이 퍼져나가고 있습니다.”

위이잉. PC의 핸드폰이 울립니다. 화면을 확인해보면 1년 전 당신을 담당했던 형사입니다. 조사가 종료되어 연락한지 이미 반 년은 훨씬 넘었는데.... 전화를 받거나 받지 않을 수도 있습니다. 단 전화를 받지 않으면 몇 번이나 반복해서 전화가 걸려오며, 그래도 안 받으면 KPC에게 전화가 걸려옵니다. 혹은 PC의 반응에 따라 KPC가 처음부터 대신 받아줄 수도 있습니다.

- PC가 전화를 받는다면

“오랜만입니다. 잘 지내셨어요? 유지예요.” 변함 없이 씩씩한 목소리가 들립니다. 그래도 시간이 흐른 덕인지 신참 티는 벗은듯한 차분한 기색입니다.

“오늘 잠깐 뵈 수 있을까요? 사건 관련해서 다시 여쭙고 싶은 게 있어서요.”

“같은 양상의 사건이 다시 발생했거든요.”

“시간대는 맞추겠습니다. 서 근처까지 오시면 언제든 연락주세요.”

- KPC가 전화를 받는다면

“전화 받았습니다.” KPC가 목소리를 낮춰 이야기합니다. 전화 내용을 PC에게 들려주고 싶지 않은 듯, 자리에서 일어나 거실 구석으로 가네요.

“이미 끝난 거 아닌가요? ...네. ...하지만... ...관계 없는 사건으로 보고 있다고 뉴스에서 그러던데.” 10분 가량 가벼운 실랑이가 오고간 후, “알겠습니다. 전달은 해둘게요.” KPC의 목소리를 마지막으로 전화가 끊깁니다.

그는 당신에게 핸드폰을 건네며, “1년 전에 만났던 형사님 기억해? 유지 씨. 오늘 괜찮으면 잠깐 와 줬으면 좋겠다던데.”

이후 하루의 일정을 결정해주세요. 해야할 것은 크게 두 가지, 병원과 경찰서 방문입니다. 둘 다 버스를 타고 30분정도 나가면 있는 시내에 위치해있습니다. 어느 쪽을 먼저 방문할지는 자유롭게 결정할 수 있습니다. 두 사람의 일상 RP를 조금 더 즐기고 싶으시다면 마트에 들러 장을 본다든가 카페에 들러 쉬는 등의 장면을 넣어주셔도 좋겠죠. 카페와 마트의 간략한 조사 시트가 4. 딸기맛 선데 아이스크림과 찹쌀 하나 파트에 준비되어 있으므로 참고해 데이트를 즐겨주세요.

함께 집을 나서면 해바라기 꽃밭이 보입니다. 올해도 탐스럽게 자라 만개해 있습니다. 햇빛을 피해 차양이 있는 정류소로 들어가면 곧 버스가 도착합니다.

- 병원

시내에 위치한 종합 병원. 1년 전 PC가 입원했던 곳입니다. 퇴원 후 1달에 1번정도 들러 정기적으로 검사를 받고 있죠. 로비에서 접수를 마치면 곧 이름을 불립니다. KPC는 다녀오라는 듯 앉아 손을 흔듭니다.

익숙한 진료실로 들어가면 쪽 얼굴을 보아온 의사가 손을 흔듭니다. 목에는 ‘미카’ 라는 이름이 적힌 병원의 사원증이 걸려있습니다. “한 달 만이네요. 그간 좀 어땠어요?” 미카는 온화하게 웃으며 당신에게 자리를 권합니다.

그는 친절하고 온화한 인물로, 최근에는 마치 지인이나 친구와도 비슷한 느낌으로 소소한 잡담을 나누는 등 편한 관계가 이어지고 있습니다. 적당한 대화를 나눠 분위기가 풀리면 그는 이렇게 말합니다.

“많이 더워졌죠. 벌써 1년이나 지났어요.”

“컨디션은 좀 어때요? 어디가 안 좋다든가, 꿈자리가 나쁘다든가.”

“사소한 것도 좋으니 뭐든 말해봐요. 안정되는 것 처럼 보일 때가 사실 가장 주의해야 할 때죠.”

가급적 PC로부터 최근 악몽을 꾸고 있다는 것을 말할 수 있도록 유도해주세요. PC가 악몽을 꾸다는 것과 그 내용에 대해 털어놓으면, “딱 이 무렵이었죠. 신경이 조금 예민해진 걸지도 모르겠네요. 수면 유도제나 안정제를 처방해줄까요?” 하고 묻습니다. 만약 PC가 말하려 하지 않는다면 ‘정말? 좀 피곤한 기색인데. 괜찮은 거 맞아요?’ 하고 재차 물으며, 그래도 입을 닫는다면 그 때는 다음 화제로 넘어갑니다.

PC가 악몽에 대한 이야기를 했다면 자연스레 그 내용의 연장선으로서, 이야기를 하지 않았다면 “오늘도 KPC는 같이 왔나요?” 라며 미카는 KPC에 대한 이야기를 꺼냅니다. “생활은 어때요? 상대에게 불편함이 있다든가. 당사자한테는 비밀로 할 거예요, 물론.”

대화를 충분히 나누고 나면 미카는 시계를 한 번 바라보고 말을 잇습니다.

“사실은... 슬슬 이 쯤에서 당신의 치료를 종료하면 어떨까 제안하려 했어요.”

“지금의 당신을 있는 그대로 받아들이는 거죠.”

“이전의 기억이 쪽 돌아오지 않아도, 당신은 이미 충분히 당신으로서 살아가고 있으니까요. KPC씨에게는 미안한 말이 되겠지만... 그를 위해 당신이 지금의 자신을 포기하려 할 필요는 없어요.”

“어때요? 이전의 자신을 아직 되찾고 싶은가요?” PC가 나름대로의 대답을 들려주면 미카는 웃으며 “그렇군요.” 라고만 말합니다. 내용에 따라서 이것을 마지막 치료로 하고 인사를 나누거나 다음 달의 일정을 잡고 자리를 정리해주세요.

로비로 돌아오면 KPC가 잡지를 읽으며 당신을 기다리고 있습니다. 소리를 내면 이내 자리에서 일어나 곁으로 다가옵니다. “어때? 뭐라고 하셨어?”

문득 미카의 말을 떠올립니다. 치료를 종료한다는 것. 지금의 자신을 있는 그대로 받아들인다는 것... 그러면 KPC와의 생활은 어떻게 되는 걸까요.

KPC는 당신의 치료와 생활을 돕기 위해 곁에 머물고 있습니다. 내색을 한 적은 없지만 연인이었던 PC의 기억이 돌아오기를 누구보다도 간절히 바라고 있을지도 모르죠. 그것을 쫓는 것을 이제 그만 두겠다고 전한다면? 그 때에도 이런 관계가 지속될 수 있을까요?

- 경찰서

시내에 위치한 대형 경찰서. 퇴원한 뒤 한두 달 정도 조사를 위해 꾸준히 드나들었던 기억이 있습니다. 처음에는 당신을 ‘해바라기 연쇄 살인사건’의 피해자라는 관점에서 조사했던 것이 모방범의 소행일지도 모른다는 가능성이 제시되며 점차 뒷전으로 밀려나게 되었죠. 그 뒤로 더 사건이 일어나지 않기도 했고, PC의 기억이 돌아올 기미도 전혀 보이지 않았기 때문에.... 세상에는 다른 위급한 사건들도 계속 일어나고 있으니깐요.

단, 당신의 담당 형사였던 유지만큼은 수사 방침이 바뀌는 것에 불만을 품은 듯 보였었습니다. 그런 의미에서 다시 그에게 연락이 걸려온 것은 이상한 일이 아닐지도 모르겠네요.

서 근처까지 도착해 유지에게 연락을 넣으면 그는 이내 뛰어나옵니다. 마지막으로 봤을 때보다도 머리가 짧아져 있지만 인상은 그대로입니다. “같이 오셨네요.” 유지는 애매하게 웃으며 PC와 KPC를 번갈아봅니다.

“이 쪽으로 오시죠.” 유지의 안내를 따라 서 구석의 자료실로 들어갑니다. 방 자체는 제법 넓지만 온갖 파일철이 꽂힌 책장과 상자 더미로 가득차 여유있어 보이지는 않습니다. 그는 가운데에 놓인 테이블에 PC와 KPC를 앉히고 차나 커피 한 잔 썩을 내어줍니다.

“간만에 뵙네요. 컨디션은 어떨습니까? 기억이라든가.” 유지는 다소 기대감이 섞인 시선으로 PC를 바라보지만, PC가 여전히 아무것도 기억해내지 못했다는 것을 전해도 “그렇습니까.” 하며 표정을 잘 갈무리합니다.

“아침에 뉴스 보셨나요? 새 피해자가 발견됐다는 건이요.”

“사망했습니다. 유감스럽게 되었죠. 발견 당시 이미 숨이 끊어져 있었어요.”

“상부는 조심스럽게 접근하려는 모양이지만 저는 감이 와요. 동일범의 소행일겁니다.”

“자료를 보고 떠오르는 게 있을지 한번 봐 주시겠어요?”

유지가 파일을 건넵니다. 이번에 일어난 사건에 대한 대략적인 내용이 적혀있습니다.

“그리고 이건 공식적으로 발표하지 않은 건데....” 이어서 유지가 사진 몇 장을 늘어놓습니다. 사람의 손가락이 찍혀있습니다. 왼손 약지에 마치 반지 모양을 닮은 듯한 흉터가 나 있네요.

“살해 방법은 늘 달랐죠. 다만 사건 장소에는 늘 해바라기가 그려진 물건이 떨어져 있었습니다. 그리고 하나 더.”

“모든 피해자들의 왼손 약지에 이 흉터가 있었어요. 이번 시신도 마찬가지고요.”

“사망하는 순간에 당한 건 아닙니다. 부검해본 결과 가장 길게는 10년 전부터 짧게는 6개월 전 등 꽤 시간을 두고 난 흉터들이에요.”

“PC씨의 조사가 빨리 끝났던 것도 이 이유였죠. 당신의 손은 깨끗했으니까요.” 유지는 사진을 도로 정리하며 PC를 바라봅니다. “다만.”

“당신은 기억하지 못할지도 모르지만, 전 봤거든요.”

“병원에 막 이송되었을 때, 당신의 왼 손 약지에 로프로 묶였던 듯한 자국이 있었어요. 흉터가 아니니 시간이 지나 사라졌고, 당시의 PC씨에게는 온 몸에 구속당했던 흔적이 남아있었으니 유의미한 증거로 인정받지는 못했지만....”

“애초에 왼 손 약지 같은 곳을 구속하기 위해 묶어놓는다니 부자연스럽잖아요.”

“어떻게 생각하십니까?”

이야기를 듣고 나면 지능 판정. 결과에 관계 없이 아찔한 편두통이 머리를 덮칩니다. 성공한다면 온 몸이 구속된 듯한 답답한 감각, 불쾌한 냄새와... 당신의 입을 틀어막던 KPC. 지난 밤 꿈이 번뜩 떠오릅니다. 실패한다면 머리 속을 안개가 덮친 양 아무것도 떠올려낼 수 없습니다.

“잠깐만.” 당신의 상태가 나빠진 것을 눈치챈 듯, KPC가 대화에 끼어듭니다. “아직 치료를 받고 있어서요. 너무 자극적인 이야기는 삼가주세요.”

그러면 유지 또한 침묵하다 분위기를 풀려는 듯 웃어보입니다. “미안합니다. 여쭙고 싶었던 것은 이게 전부예요. 나중이라도 좋으니 떠오르는 것이 있다면 연락해주세요.”

자리를 파하고 일어날 수 있습니다. KPC는 가능한 빨리 서를 나서고 싶은 기색입니다. PC를 걱정하는 것 같네요. 함께 서를 나서다보면, “PC씨!” 하고 유지가 복도 너머에서 달려옵니다.

“이거 돌려드리는 걸 깜빡 해서요. 작년에 증거품으로 받았던 것들이요.” 그렇게 말하며 손바닥 두 개 정도 되는 크기의 종이 봉투 하나를 건넵니다. “그럼 이만 실례하겠습니다. ...또 뵙죠.” 기묘한 눈짓을 당신에게 보내며 유지는 돌아갑니다.

- 봉투 안의 내용물을 살핀다면
안에 든 것은 액정에 금이 간 스마트폰과 은색 해바라기 뱃지입니다. 스마트폰은 아마 1년 전까지 당신이 사용하던 것일테고, 뱃지는... 당신이 발견되었을 때 손에 쥐고 있던 것이겠죠. 이거 정말 돌려줘도 되는 거 맞아?

- 스마트폰
보호용 케이스가 씌워진 스마트폰. 커도 내용은 모조리 초기화되어 있습니다. 경찰에서 초기화 시켜둔 건 아닐 거 같은데....

스마트폰을 쥐면 핸드폰 뒷면에서 이질감을 느낍니다. 보호용 케이스 안 쪽에 무언가 끼어있습니다. 이건... 쪽지? 내용은 다음과 같습니다. [유지입니다. 내일 오후에 서에서 기다리겠습니다. KPC씨에게는 몰래. p.s 그를 너무 믿지 마세요.]

(이 내용은 PC가 종이봉투에 관심이 없어해도 가급적 볼 수 있도록 해주세요. 정말 너무너무 관심이 없으면 KPC가 알아서 봉투를 열어보고 위화감을 눈치채 PC에게 쪽지 내용을 읽어줘도 괜찮습니다.)

- 은색 해바라기 뱃지
손가락 한마디 만한 은색 원형 플레이트에 해바라기가 세공되어 있습니다. 그런데... 관찰력 판정. 잘 보니 뱃지같은 모양새 치고는 핀의 위치가 플레이트 중앙이 아닌 한 쪽 가장자리에 달려있습니다. 이거 뱃지가 아닌 거 아닐까?

불일을 마치고 돌아가는 길. 해가 누엣누엣 저가고 있습니다. 익숙해진 버스정류장에서 내리면 해바라기가 해를 따라 저 반대편으로 고개를 돌리고 있는 것이 보이네요. 문득 KPC가 말을 건넵니다.

“그거 알아? 해바라기가 해를 바라보는 건 성장기 때 뿐이래.”

“자라는 데 필요하니까 햇빛을 쫓아 움직이는 것 뿐이지, 다 자라면 필요 없게 되는 거야.”

“해바라기의 꽃말은 어느 나라에서나 한결같은 마음이라고 하던데, 글썄.”

“자기가 필요한 만큼만 바라보고 끝이라니. 치사한 꽃이지?”

집에 돌아오면 KPC는 저녁 식사 준비를 시작합니다. 크림 스투와 반숙 계란을 곁들인 햄버그 스테이크, 당근 글라세, 매시드 포테이토와 샐러드. 외에도 PC가 부탁하는 메뉴가 있다면 그것 또한 포함합니다. 따뜻함이 넘치는 메뉴입니다.

식탁에 앉으면 틀어둔 TV에서 저녁 뉴스 프로그램의 오프닝 음악이 흘러나오네요. 그것을 KPC가 리모콘을 들어 예능 방송 채널로 돌려버립니다. “있잖아, PC. 생각해봤는데.”

“경찰에 협조하는 거 슬슬 그만뒀도 되지 않을까? 오늘 나온 형사님 그 한 분 뿐이었잖아. 꼭 몰래 숨듯이 자료실로 갔고.... 내 생각에는 아마 독단적으로 널 조사하고 있는 것 같아.”

“요즘은 상태도 꽤 안정됐는데 괜히 무리할 필요 없지 않을까? 난 네 사건이 정말 그 연쇄 살인 사건과 연관성이 있는지도 의심스러워.”

식사를 마치고 나면 KPC는 피곤한 듯 눈을 비비며 자리에서 일어납니다. “설거지는 부탁해도 돼? 사실 나도 어제 잠을 잘 못 잤거든. 조금만 쉴게. 내일 친구랑 약속이 있어서... 너 내일 뭐 할거야?”

그 뒤로는 평화로운 밤이 지나갑니다. 각자의 마음을 한 집에 나누어 숨긴 채.

4. 딸기맛 선데 아이스크림과 촛불 하나

8월 5일. 정오에 가까운 느즈막한 시간에 눈을 뜹니다. 묘하게 머리가 울리는 느낌이 듭니다. 중간에 몇 번 잠을 깨긴 했지만 평소보다도 길게 잔 덕에 피로는 크게 느껴지지 않네요.

방을 나서보면 집은 조용합니다. 식탁에는 어니언 그라탕 스프와 샌드위치가 차려져 있습니다. 그리고 옆에 쪽지 한 장. [굶지 말고 뭐든 먹어. 늦기 전에는 돌아올거야] ...익숙한 글씨입니다.

식사를 마치면 오늘의 일정을 정할 수 있습니다. 유지에게 받았던 쪽지를 아직 발견하지 못했다면 이 쪽에서 종이 봉투의 내용물을 다시 확인하도록 상기시켜주세요. 이 시점에서 경찰서에 갈지 말지는 자유롭게 해도 괜찮지만 한 번은 시내로 나가도록 해 주세요.

예를 들어 어디에도 가지 않고 집에 머물겠다고 정한 **PC**의 경우, 청소 혹은 설거지 등 밀린 집안일을 하다 보면... 늘 쓰던 세제나 물티슈 따위가 떨어져 있는 것을 확인합니다. 냉장고를 살펴보면 계란과 양파도 다 떨어져 있네요. 편의점에서 구하기에는 애매한 것들입니다. 마트에서 장을 봐 오는게 좋지 않을까요.

집을 나서면 오늘도 햇빛이 무덥게 내리쬘고 있습니다. 벌써 여름입니다. 만개한 해바라기는 해를 쫓아 이쪽을 바라보고 있습니다. 그것들이 어쩐지 당신을 감시하는 시선처럼 느껴져 미미한 불쾌감을 느낍니다. 미카의 말대로 이 시기가 되어 신경이 예민해진 걸까요.

- 경찰서

어제도 방문했던 시내의 경찰서. 연락을 넣으면 이내 유지가 나옵니다. “또 불러내서 미안해요. 오늘은 혼자 오신 거 맞죠?” 유지는 주변을 둘러봅니다.

“일단 들어가죠. 밖에서 할 이야기는 아니거든요.” 유지의 안내를 받아 어제와 같은 자료실로 들어갑니다. 같은 자리, 같은 음료. 그러나 오늘은 당신 혼자. 유지는 평소보다 신중하고 조심스러운 기색으로 말을 꺼냅니다.

“사건에 대해 좀 더 자세히 이야기를 나누고 싶었어요.”

“정확히는 **KPC**씨가 없는 곳에서요. 연인이라고 하셨죠. 같은 집에서 지내시니 선불리 연락했다간 말이 새어갈까봐.”

“그 분과는 어떠신가요?”

“사실, 어제 다 못 드린 이야기가 있어요. 피해자들에게 왼 손 약지에 오래 된 흉터가 있었다고 했죠.” 그가 자신의 핸드폰 화면을 몇 번 조작하더니 인터넷 창을 열어 당신에게 건넵니다. 검붉은 화면에 양 손을 각지켜 마주잡은 아이콘 같은 것이 그려져 있습니다. 왼 손 약지에는 반지가 끼워진 손입니다.

“그건 이 근방에 거점을 두고 활동하는 사이비 종교 신도들의 표식이에요. ‘밤의 장막’이라는.”

“포교에도 크게 적극적이지 않고, 특별히 위험한 활동을 하는 것 같지는 않았던데다가... 애초에 상당히 폐쇄적으로 활동해서 원래 주의 대상은 아니었죠.”

“그런데....” 그가 핸드폰을 조금 더 만지더니 이번에는 화면에 사진을 띄웁니다. **KPC**가 찍혀있습니다. 낯선 사람들과 건물에 들어가고 있네요. 이 사람들은 누구지? 적어도 당신이 아는 **KPC**들의 지인들은 아닙니다. “**KPC**씨가 이 교단과 접촉하고 있었던 정황 증거가 있어요.”

(**KPC**가 만나고 있는 이들은 ‘밤의 장막’이 아닌 ‘조율자들’입니다. 유지는 ‘밤의 장막’ 신도들의 의견에 따라 거짓 정보를 섞어 **PC**가 ‘조율자들’, 즉 연쇄 살인사건의 범인들로 추측되는 이들과 한 패인지 시험해보고 있습니다.)

“그 뿐만 아니라 당신이 실종됐을 때ですよ.”

“당신은 작년 8월 3일에 실종된 뒤 4일이 지나 8월 7일 아침 공원에서 발견되었어요.”

“그리고 같은 시기... 정확히는 8월 3일부터 8월 5일 오후까지.”

“**KPC**씨도 연락이 두절되어 그의 가족으로부터 신고가 들어왔었죠. 3일에 당신과 만나기로 한 채 나가서 들어오지 않는데, 당신에게도 연락이 닿지 않는다고요.”

“3일에 당신과 헤어지고 난 뒤 지인의 부고 소식을 듣고 타지에 다녀왔었던 설명을 들었고, CCTV 내역이나 지인의 증언, 결제 내역 등을 보아 넘어갔지만 글썄... 기묘하지 않나요?”
“사실 이 수사, 이상할 정도로 상부의 대응이 건성이에요. 방침이 이리저리 바뀌고 뜯구름잡는 이야기가 반복되고 있죠. 이 건을 덮으려 하는 누군가가 압력을 넣어 증거를 조작하고 있다면?”

그는 거기까지 말한 뒤 PC의 반응을 살핍니다. PC가 충격을 받았다면 짧게나마 위로를 건넬 수도 있겠죠.

“어쩌면 그는 당신을 감시하기 위해 이 1년간 당신 곁에 있던 걸지도 몰라요.”
“저는 당신이 걱정입니다. 사람을 붙여드리고 싶지만, 말씀드린대로... 이 수사도 몰래 움직여가며 하고 있는 거라서요.”

그렇게 말하며 유지는 주머니에서 무언가 꺼내 건넵니다. 버튼형 스위치의 모양을 하고 있습니다. 손에 쥐면 그대로 감출 수 있을 정도로 작습니다.

“당장 그 집에서 나오실 수는 없겠죠. 수상하게 비칠 테니까요.”
“KPC 씨를 믿을 수 없겠다는 생각이 들 때 누르세요. 도움이 될 거예요.”
“한 번 밖에 쓸 수 없으니 조심히 사용하세요.”

(유지가 건넨 스위치를 누를 경우, **EVENT**. 불타는 해바라기가 발생합니다. 집에 돌아간 이후의 문단을 참고해주세요.)

유지와 대화는 마치고 밖으로 나옵니다. 뜨거운 햇빛을 받자 가벼운 현기증과 함께 갈증을 느낍니다. 중간부터 유지가 내어준 음료를 전혀 마시지 못했죠... 카페라도 들러 쉬었다 갈까요.

- 카페(마트)

장을 보러 나오거나 음료를 마시기 위해 방문할 수 있는 곳입니다. PC가 있는 곳에서 5분 거리에 위치한 대형 마트. 2~4층에는 각종 물건을 살 수 있는 코너가, 1층에는 푸드코트나 빵집, 카페 등이 입점해 있습니다. KPC와도 몇 번 들린 적이 있었죠.

유리문을 열고 들어서면 시원한 에어컨 바람이 땀을 식힙니다. 행사 전단지가 벽이나 게시판 등에 잔뜩 붙여져 있습니다. 음? 이건 마트의 행사 전단지가 아니네요. 밤하늘에 어린아이의 크레파스 그림같은 화풍으로 해바라기처럼 생긴 꽃들이 그려져 있습니다. 이건... 아, 불꽃?

불꽃 축제 안내

일시 : 8월 6일 오후 9시~
장소 : Y시 강변 공원

Y시 명물, 불꽃 축제는 매년 하룻밤에 2만 발 이상의 불꽃을 쏘아올립니다.
밤하늘을 수놓는 한 순간 뿐인 꽃발을 소중히 사람과 함께.

※ 우천 시 행사는 취소될 수 있습니다.

바로 내일이네요. KPC와 함께 보는 것도 좋을지도요.

마트에서 장을 본다면 위로 올라가 원하는 것을 살 수 있습니다. 이른 시간이기 때문인지 손님은 드문드문합니다. 아이를 태운 카트를 밀고 있는 부부가 식료품 코너에서 빵을 담고 있는데요. 아기자기한 소품을 모아둔 편집샵에는 선물을 사려는 듯한 학생이 고민에 빠져 있습니다.

카페를 목표로 한다면 1층을 돌게 됩니다. KPC와 자주 들렀던 곳이 있었죠. 자리마다 칸막이가 쳐져있어 조용하고 아늑한 분위기가 드는 곳으로, 직접 개발한 디저트를 시즌 한정으로 내놓곤 했습니다. 테이크아웃이 안 되는 것이 아쉽긴 했지만요.

눈에 익은 카페에서 주문을 마친 뒤 자리에 앉습니다. 곧 점원이 음료를 가져다 줍니다. 그리고... 어라. 시키지 않은 디저트를 놓아주네요. “서비스예요. 오늘 오신 분들께 시식을 부탁드립니다 있어서.” 딸기 시럽이 뿌려진 바닐라 선데 아이스크림입니다. 딸기청으로 직접 만든 시럽 같네요. 입에 넣으면 딱 좋게 단 맛이 퍼집니다.

음료와 디저트를 먹으며 힘을 풀면 카페 내부의 소리가 귀에 들어옵니다. 잔잔한 음악소리, 점원이 커피를 내리는 소리. 칸막이 너머 손님들의 작은 대화소리. 그리고 익숙한 목소리... ...?

“언제까지 이러라는 거야.” KPC의 목소리입니다. 등 뒤에서 들려오고 있습니다. 낮게, 소리를 죽여... 화를 내는 것 같습니다. 뭐지? (기울인 글자가 미카, 기울이지 않은 글자가 KPC입니다)

“지금까지 잘 해왔잖아. 이제와서 왜 그러는 거야?”

“... 곧 1년이야. 그간 PC는 아무 문제도 없었어. 나도 그럴 거고, 맞지?”

“글쎄, 잔해가 조금 남아있는 것 같던걸.”

“뭐?”

“꿈을 꾸다나 봐. 그 때 제대로 못 했던 모양이지. 의심 사고 있는 거 아냐?”

“... ..”

“다시 한 번 확실히 해 두면 어때?”

“겨우 이런 소리나 듣자고... 먼저 일어날게.”

드르륵, 의자가 거칠게 밀리는 소리와 발소리. 행운 혹은 민첩 판정입니다. 성공할 경우 반사적으로 고개를 숙여 몸을 숨기고, 실패할 경우 카페를 나서는 KPC와 눈이 마주칩니다. KPC는 눈을 크게 뜨지만 이내 더 빠른 발걸음으로 카페를 나가버립니다.

그리고 한 박자 뒤. “어머, PC?” 등 뒤에서 당신을 부르는 목소리가 들립니다. 미카입니다. 그는 눈을 접어 빙긋 웃습니다. “이런 곳에서 만나다니 별 일이네요. 그럼 다음에 또 봐요.” 미카를 붙잡아 무언가 물어보려 해도 그는 “KPC에게 물어보면 되지 않을까요?” 로 일관하며 유의미한 답을 주지 않습니다.

만약 이 시점에서 경찰서에 가지 않았거나 경찰서에 들를 마음이 없었다면 자연스레 유지의 쪽지를 상기시켜 주세요. KPC를 믿지 말라고... 유지는 KPC에 대해 뭔가 알고 있는 걸까요.

시내에서의 불일을 마치고 집으로 돌아옵니다. 나갈 때는 없었던 익숙한 신발 한 켤레가 현관에 놓여있습니다. KPC가 돌아온 모양이네요. 물소리가 들리는 걸 보니 씻고 있는 것 같습니다. 식탁 구석에 장바구니가 떨어질 양 대충 걸쳐져 있습니다. 그것을 잘 놓아두려 하면... 우르르. 물티슈나 세제, 동전지갑, 영수증 따위가 떨어집니다. “PC, 왔어?” 욕실에서 KPC의 목소리가 들리네요.

그에 답하며 떨어진 물건들을 살피면, 반짝이는 무언가가 눈에 띄니다. 은제 목걸이입니다. **PC**와 **KPC**의 사진이 들어있는... 하지만 당신에게 이런 사진을 찍은 기억은 없습니다. 이것은 이전의 당신입니다. 뒷면에는 해바라기가 각인되어 있습니다.

그리고 지능 혹은 관찰력 판정. 성공할 경우 이것이 뚜껑이 떨어진 로켓 펜던트 목걸이라는 사실을 깨닫습니다. **PC**가 가지고 있는 은제 해바라기 बै지(로켓 펜던트 뚜껑)와 맞춰보면 달각 소리를 내며 정확히 들어맞습니다. 실패한다면 크기나 재질이 낮익다는 생각만 들게 됩니다.

계속 들려오던 물소리가 그칩니다. **KPC**가 나오려는 모양입니다. **KPC**는 수건으로 물기를 닦으며 “장 봐왔는데, 뭐 먹고싶은 거 있어?” 하고 당신에게 묻습니다. **PC**도 장을 봐왔다면 사온 품목이 대개 겹치게 됩니다. 이런....

이후 함께 저녁 시간을 보낼 수 있습니다. 함께 요리를 하거나 영화를 보는 등 평화로운 저녁 시간을 잠시 연출해주세요. 두 사람의 평화로운 일상은 이 장면으로 마지막입니다.

어느 정도 충분히 이야기를 나누었다 싶을 때, 혹은 **PC**가 **KPC**를 추궁할 때 쯤 **EVENT**. 필요했기 때문에 발생합니다.

EVENT. 필요했기 때문에

8월 5일 저녁, **PC**가 **KPC**를 추궁하거나 그 외의 타이밍에 **KP**의 판단에 따라 발생시킬 수 있습니다.

KPC가 창 밖으로 고개를 돌립니다. 창 너머로 등을 돌린 해바라기 꽃밭이 보입니다. 유리창에 비치는 **KPC**의 얼굴이 해바라기에 겹쳐집니다. “할 말이 있었어.”

“이제 슬슬 따로 지내도 좋을 것 같아서.”

“시내에서 미카 씨를 만났거든. 치료를 끝내겠다며?”

“난 네 치료랑 적응을 도와주려고 함께 있던 거니까. 이 쯤이 끝낼 때 같네.”

그 말투는 꼭 이별을 말하는 것 같습니다. 이제는 다시 보지 않을 사람처럼.

더 대화를 나눌 수도 있지만 **KPC**의 태도는 확고합니다. ‘당장은 서로에게 필요할거라 여겼기 때문에 함께 있었을 뿐 이제 더 그럴 필요가 없다. 지금의 너는 내가 알던 **PC**와는 다르므로 이전처럼 연인으로 돌아갈 생각은 들지 않는다’는 요지의 설명을 덧붙일 수도 있겠네요. 어디까지 **KPC**의 진심일지는 탁 내 **KPC**의 설정에 맡깁니다. 상황에 따라서는 **PC**가 심리학 판정을 통해 **KPC**의 거짓말을 눈치챌 수도 있습니다.

단 연쟁이 벌어져도 이후를 감당할 수 있을 정도로만 싸우시기를 추천합니다.... 정 안될 것 같으면 좀 더 생각해 보겠다고 말한 뒤 적당히 마무리 해 주세요.

또한 이 하루가 마무리 될 때까지 **PC**가 스위치를 누르지 않았다면 잠들기 전, 혹은 새벽 중 문득 깨어나 유지가 건네준 스위치를 발견합니다. **KPC**를 믿을 수 없겠다는 생각이 들 때 누르세요. 사용할 수 있는 것은 단 한 번... 당신은 그를 믿을 수 있나요. 이대로 눈을 감고 이 밤을 보내도 괜찮을까요.

스위치를 누른다면 **EVENT**. 불타는 해바라기가 발생합니다.

EVENT. 불타는 해바라기

유지가 건넨 스위치를 눌렀을 경우 발생합니다. PC가 귀가하지 않았을 때도 누를 수 있지만, 다음 지문은 KPC와 PC가 집에 있는 밤을 배경으로 작성되었습니다. 아닐 경우 상황에 맞춰 개변해 진행해주세요.

꼭. 스위치를 누릅니다. 뻑 하는 작은 전자음이 들리지만 아무 일도 일어나지 않습니다. 도움이 될 거라고 했는데 호신벨 같은 건 아니었나? 무기도 아닌 모양이네요. 설마 장난감을 준 건 아니겠지?

스위치를 내려두고 다른 곳으로 시선을 돌립니다. 평소와 같은 당신의 집, 그리고 동거인. 나의 연인이었던... 그런 것들이 고작 하루이를 사이 이렇게나 알 수 없는 것이 되었습니다. 1년 전 당신에게는 대체 무슨 일이 있던 걸까요? 그리고 KPC에게는.

파직, 기묘한 소음이 들립니다. 벌레가 들어왔나? 주변을 둘러봅니다. 거슬리는 것은 보이지 않습니다. 창 밖에서 무언가 반짝입니다. 자동차의 헤드라이트를 떠올리지만, 아닙니다. 계속 그 자리에서 빛나고 있습니다. 해바라기 발 방향입니다. 빛이 환하게, 연기를 울리며... 불?

숨을 삼킵니다. 해바라기 발에서 불이 나고 있습니다. 먼 곳에서 빛나던 것이 순식간에 몸집을 불립니다. KPC 또한 이상을 감지하고 밖으로 나와 창 밖을 봅니다. “뭐야?! 나가자!”

그가 당신을 잡아 끌고 집 밖으로 나옵니다. 해바라기 발과 가까운 주택은 KPC와 PC의 집 하나 뿐입니다. 그러나 불길이 커지면 거리를 두고 떨어져 있던 이웃들 또한 하나둘 거리로 나옵니다. “세상에, 이게 뭐야?” “119는? 연락 했어?” “누가 물 좀 가져와 봐. 아니, 이거 물로 되나?!”

화려한 불길이 해바라기발을 남김없이 덮쳐갑니다. 두 사람의 집 또한 화재로부터 무사하지 못할 것임을 직감합니다. 먼 곳에서 사이렌 소리가 울립니다.

바로 곁, KPC는 아직 당신의 손을 잡은 채. 사그라드는 해바라기 발을 멍하니 바라봅니다.

“해바라기는 질 때... 머리가 무거워져서, 목이 부러져 죽잖아.” KPC가 말을 꺼냅니다. “그게 보기 싫다고 미리 베어버리는 사람들도 있다. 올 해에는 나도 그래볼까 했어. 그런데.....” 뒷 말은 더 이어지지 않습니다.

머지 않아 소방관들이 도착하면 불길은 이내 제압됩니다. KPC와 PC의 집은 전소하지는 않았으나 제법 피해를 입었고, 재와 그을음 때문에 당장은 사용할 수 없습니다. 화재의 원인은 조사중이라네요. 두 사람은 시내에 숙소를 잡고 머물게 됩니다.

5. 돌이킬 수 없는 것

※ 해당 파트는 **EVENT. 불타는 해바라기**를 봤는지 아닌지에 따라 납치범과 조력자가 반전됩니다. 해바라기발이 불탔을 경우 PC의 이상을 감지한 미카와 ‘조율자들’이 KPC가 실패했다고 여겨 두 사람을 제거하기 위해 납치하고 이를 유지가 구출하며, 해바라기발이 불타지 않았을 경우 PC가 이미 ‘조율자들’에게 넘어갔다 여긴 유지와 ‘밤의 장막’의 신도들이 두 사람을 납치하고 이를 미카가 구출합니다. 기본적인 조사 시트는 같습니다.

툑, 툑 하는 소리가 들립니다. 눈을 뜨면 아침 치고는 묘하게 어둡습니다. 일어나 창 밖을 보면 비가 내리는 것이 보입니다. 습하고 무거운 공기가 실내에서까지 느껴집니다. 물곰팡이 냄새 같은 것이 나는 것 같기도 하고... 오늘 불꽃 축제가 있다고 했던 것 같은데, 이래선 취소될 것 같네요.

어제의 일을 되짚으며 천천히 정신을 차립니다. **EVENT.** 불타는 해바라기를 봤다면 시내의 낯선 호텔, 그렇지 않다면 **PC**의 방입니다. 기묘할 정도로 조용하다는 생각이 드는 순간 노크 소리가 들립니다. **KPC?** 문을 열기 위해 일어나거나 답하려 입을 열면 몸에서 힘이 빠집니다. 균형을 잡지 못하고 바닥에 쓰러집니다. 방 바닥이 희뿌연합니다. 안개? 아니, 연기? 무언가 문 밖에서 스며들어 오고 있습니다.

아, 큰일났다. 쿵! 방 문이 거칠게 열리는 소리와 함께 낯선 사람들이 들어옵니다. 순식간에 입이 틀어막힙니다. **KPC**는 어디에.....

...툑. 덜컹, 덜컹. ...툑, 툑... 와르르.

번쩍 눈을 뜹니다. 머리가 깨질듯 조여옵니다. 덜컹, 덜컹. 암흑 속에서 몸이 불안정하게 계속 흔들리고 있습니다. ...차 트렁크 안? 아니, 그것보다는 훨씬 넓습니다. 컨테이너 박스의 절반만한... 트럭?

겉에서 희미한 신음 소리가 들립니다. 헛갈릴 수 없는 목소리. **KPC**가 곁에 있습니다. 그러나 반사적으로 손을 뻗으려던 순간, 자신의 손과 발이 전부 묶여 구속되어 있다는 것을 깨닫습니다.

“여기 어디..... **PC?**” 그 쯤, **KPC** 또한 완전히 의식을 찾은 듯 목소리를 냅니다. 상황을 파악하기 위해 대화를 나눠주세요. 다만 **KPC**는 이 사태에 대해 아는 것이 전혀 없습니다.

한 차례 대화를 나누고 나면 관찰력 및 듣기 판정. 관찰력 판정에 성공할 경우 어둠에 눈이 익어 주변의 실루엣이 차츰 보여옵니다. 온갖 물건으로 가득 찬 트럭 컨테이너 박스 안. **KPC**는 당신처럼 비닐끈에 손발이 묶여있습니다. 듣기 판정에 성공할 경우, 희미한 빛소리와 함께 엔진 소리가 들립니다. 차에 실려 어딘가로 향하고 있는 것 같습니다. 눈을 뜬 아침으로부터 시간이 얼마나 지난건지는 알기 어렵습니다.

PC가 상황을 파악하고 있으면 **KPC**가 **PC**의 뒤 쪽으로 몸을 기울여 쓰러집니다. “가만히 있어 봐.” 손목에 그의 얼굴이 닿습니다. 비닐끈을 물어 끊어내려는 것 같네요. 조금 시간이 지나면 손목의 매듭이 조금 느슨해집니다. 완전히 풀리지는 않았지만 벽을 짚고 일어설 정도는 가능할 것 같습니다.

“언제 누가 들어올지 몰라. 소리 내지 말고 조심히... 핸드폰 같은 것부터 찾아봐.” **KPC**가 덧붙입니다. 주변을 살펴볼 수 있습니다. 그새 어둠에 좀 더 눈이 익어 높게 쌓여있는 물건들이 보입니다. 지금 살펴볼 수 있을 만한 건 판자 더미와 상자 더미, 책 더미 정도 같습니다.

- 판자 더미
알록달록하게 꾸며진 판자 더미입니다. 관찰력 판정. 성공할 경우 백화점에서 보았던 축제 홍보 포스터가 붙여져 있는 것을 깨닫습니다. 밤하늘에 불꽃이 그려져 있네요. 축제에 설치될 부스였던 것 같은데 결국 취소된 걸까요?
- 책 더미
낡은 책들이 몇 권 쌓여 있습니다. 다만 아무리 어둠에 눈이 익었더라도 지금 내용을 읽기는 어렵습니다. 그리고 그 때... 덜컹. 컨테이너 박스가 크게 흔들립니다. 몸이 기울어집니다. 민첩 판정. 실패할 경우 바닥에 잘못 넘어져 **HP 1점**을 감소합니다. 우르르 책더미가 무너집니다. “**PC**, 괜찮아?” ...지금은 다른 곳을 살펴보는게 좋을 것 같네요.
- 상자 더미

천으로 덮인 상자 더미. 가까이 가니 기묘한 냄새가 납니다. 비린... 생선? 지능 판정. 성공할 경우 이것이 오래되어 썩은 피 냄새라는 것을 깨닫습니다. 실패한다면 무언가 썩은 냄새라는 것만 깨닫습니다. 내용물을 살펴보려면 천을 벗겨낼 필요가 있습니다.

몸을 돌려 겨우 천을 벗겨내면 손에서 끈적하고 기분나쁜 감각이 남습니다. 혹은 썩은 냄새가 올라옵니다. 상자 안에는 번뜩이는 칼날, 로프, 검테이프, 성냥이나 라이터, 어두워 잘 보이지 않는 기묘한 얼룩들... 그리고 은색 반지 하나. 반지에는 무언가 새겨져 있습니다.

살펴본다면 관찰력 판정에 성공하거나 팔을 비틀어 어떻게든 성냥이나 라이터를 사용할 필요가 있습니다. 꽃발을 불태웠을 경우(‘조율자들’에게 납치당하고 있을 경우) 해바라기 각인이, 꽃발을 불태우지 않았을 경우(‘밤의 장막’에게 납치당하고 있을 경우) 읽을 수 없는 언어로 된 기묘한 문구입니다. 그러나 그것을 눈에 담는 순간, 누군가 당신의 머리에 속삭여주듯 자연스레 그것을 읽어냅니다. ‘이 밤에 약지의 맹세를’ 이성 판정. (0/1)

상자 더미를 전부 살펴보면 한기가 올라옵니다. 제정신이 아닌 사람들에게 납치당하고 있다는 현실이 이제야 와닿습니다. 이성 판정. (1/1D3) 챙기고 싶은 무기가 있어도 손이 자유롭지 않은 지금 몰래 가지고 있기는 어렵습니다.

주변을 둘러봤지만 핸드폰 같은 것은 찾을 수 없습니다. 조금 더 뒤져봐야 할까? 그러나 다음 순간. 차의 진동이 멈춥니다. 어딘가에 멈춘 것 같습니다. 밖에서 발소리가 들립니다. KPC가 서둘러 목소리를 냅니다. “다시 누워. 아직 못 일어난 척 해.”

이내 컨테이너 박스가 열리고 빛이 새어들어옵니다. “왜 이렇게 어질러져 있어?” “운전을 험하게 하니까 그렇지.” 발소리와 인기적으로 미루어보건데 세네사람 정도... 바깥에는 더 있을지도 모르겠네요.

“둘 다 아직 안 깬어?” “그런가봐. 일단 다 밖으로 끌어내.” 무언가 질질 끌려가는 소리. 슬쩍 실눈을 뜹니다. 그들은 먼저 KPC를 밖으로 끌어내고 있습니다. 그리고... 문득 무너져내렸던 책더미의 책 한 페이지가 활짝 펼쳐져 있는 것이 보입니다.

..... (중략) 모든 의식은 바람을 형태로 만들기 위해 존재한다. 그에 필요한 조건을 맞추는 것은 자신이 원하는 것을 보다 분명하게 만들기 위한 ‘구체화의 과정’이자 그만큼이나 그것이 간절하다는 ‘마음의 증명’이다.

예를 들어 먼 옛날 중국에서 사람의 머리를 대신해 밀가루 반죽으로 사람의 머리 모양을 흉내내어 그것을 공물로서 제사를 지냈다는 설이 그렇다. 정말로 필요한 것은 ‘사람의 머리’ 그 자체가 아닌 ‘사람의 머리’를 준비하는 마음가짐과 그 형식을 존중하여 이행하는 것이다.(중략)

무심코 문장에 눈길을 주다보면 다가오는 발소리가 들립니다. 사람들이 다가와 이번에는 당신을 밖으로 끌어냅니다. 빗방울이 뺨을 적십니다. 곧 그들이 당신을 바닥에 내팽개칩니다. 시멘트 바닥 위에 구릅니다. 피부가 긁히고 뼈가 부딪혀 온 몸을 찌르는 듯한 통증이 느껴집니다. HP 3점 추가 감소.

여기는 어디지? 한 쪽 눈을 살짝 떠서 살핍니다. 어딘가의 산 속, 강을 지나는 다리 위로 보입니다. 그들은 당신을 다리의 난간 옆에 아슬하게 팽개쳐둡니다. 그리고....

- 꽃발을 불태웠을 경우(‘조율자들’에게 납치당했을 경우)
“깐 것 같은데, 눈 떠 봐요.” 미카의 목소리가 들립니다. 왜 이런 곳에? 눈을 뜨거나 뜨지 않을 수 있습니다. 뜨지 않는다면 바로 곁에서의 대화 소리만이 들리고, 뜯다면 바로 옆 난간에 기대있는 KPC, 그리고 그 앞으로 마주앉은 미카가 보입니다. (기울인 글자가 미카, 기울이지 않은 글자가 KPC입니다)

“내기는 당신이 졌어요.”

“아직 아무 일도 안 일어났잖아?”

“이제 곧이었겠죠. 꽃밭, 완전히 불탔더라고요. 아까워라.... 하지만 여기까지 해 온 건 솔직하게 평가할게요. 시간을 벌어진 덕에 그 쪽 사람들도 거의 청소했어요. 기회 정도는 쥐도 좋겠죠.”

청소했다고... 미카의 옷깃에 해바라기 핀이 꽃혀 반짝이고 있습니다. 해바라기 연쇄 살인사건은 분명 이들이....

“깨어있죠?” 미카가 돌연 그 자리에서 그대로 고개를 돌려 PC를 바라봅니다.

“제가 말했잖아요. 옛날 일은 이제 그만 잊고 지금의 자신을 받아들여보라고.”

“하지만 상황을 객관적으로 의심할 수 있는 이성은 평가할 만 하네요.”

“지난 번의 당신은 그렇지 못했거든요. KPC씨의 제안이 제법 효과가 있던 걸까.”

“그러니 한 번 기회를 드릴게요.”

“짐작하고 있겠지만 당신의 기억을 지운 건 이 사람이에요.”

“당신은 신뢰가 짓밟힌 만큼의 보복을 할 권리가 있어요.”

“뒷일은 걱정하지 않아도 좋아요. 손을 더럽히는 건 당신이 아닐테고, 그러라고 한다면 우리 일도 이게 마지막이에요. 당신은 무사히 사회로 돌아갈 수 있을 거고요.”

미카의 일행으로 보이는 자가 KPC의 뒷목을 잡아 난간 너머로 획 끌어냅니다. 그들은 당신에게 제안하고 있는 겁니다. 혼자서 살지, 둘이 같이 죽을지.

KPC는 아무 말도 하지 않습니다. 저항하는 기색도 보이지 않습니다. 미카나 KPC와 대화가 가능합니다. 어디까지 진상을 전할지는 KP의 재량에 맡기지만(여기에서 다 전하지 않아도 전달 파트가 곧 있습니다), 대화가 늘어지려 하면 그들은 곧 KPC를 난간 아래에서 밀칠 듯 위협합니다.

여기에서 PC가 혼자 살아남기를 택할 경우 3번 엔딩으로 이어집니다. 그들의 제안을 거절하거나 선택을 계속 망설인다면 다음 문단으로.

- 꽃밭을 불태우지 않았을 경우 (‘밤의 장막’에게 납치당했을 경우)

“깻쵸? 눈 떠 봐요.” 코앞에서 유지의 목소리가 들립니다. 왜 이런 곳에? 눈을 뜨거나 뜨지 않을 수 있지만, 뜨지 않는다면 그는 당신을 가볍게 걸어칩니다.

“내가 수단을 썼잖아요. 왜 안 쓴거죠?”

“아, 답할 필요는 없어요. 알고 있어요. 어차피 당신도 그 놈들한테 넘어간 거겠죠.”

“이봐요, 나는...” 유지가 PC의 어깨를 짚습니다. 왼 손, 약지에 붕대가 칭칭 감겨있습니다. 피가 배어나와 그 아래의 흉터가 마치 반지처럼 되어있다는 것을 알 수 있습니다. “당신의 기억이 필요해요. 기억해내라고요. 증거가 없으면 수사를 계속할 수가 없어!” 시선이 마구 흔들리고 목소리의 고저가 일정치 않습니다. 그가 제정신이 아니라는 것을 직감합니다.

“유지 씨.” 일행으로 보이는 후드를 눌러쓴 사람들이 유지를 일으켜 세웁니다. “너무 채근하지 마세요. 귀한 분이십니다. 설명드렸죠. 저희의 목적은 같다고요. 잠시 맡겨주시겠어요?”

유지가 뒤로 물러서면, 후드를 눌러쓴 서너명의 사람들이 몸을 숙여 당신의 앞에 엎드립니다. “다시 뵈 날을 기다리고 있었습니다. 아직 이전의 자신을 되찾지 못하셨군요.”

“우리는 이전의 당신을 필요로 하고 있습니다. 한 사람을 위해 기꺼이 모든 것을 버릴 각오를 하는 한결같고 고결한 마음을.”

“당신이 모든 걸 잊었을 때는 다 틀렸다고 생각했죠. 대신할 사람을 찾아보려 했지만 모두 적합하지 않았어요. 치우는 데 시간과 수고만 들었죠. 방해가 들어오질 않나... 이전의 당신만큼 의식에 적합한 파장을 가진 사람은 없어요.”

문득 트럭 안에서 발견했던 뽕뽕한 물건들을 떠올립니다. 한기가 올라옵니다. 해바라기 연쇄 살인사건은, 어쩌면 이 사람들을 막기 위한....

“기억의 삭제가 완전하지 않았단 걸 알고 얼마나 기뻐했는지. 괜찮아요. 다시 할 수 있을 겁니다. 자.” 그들이 KPC의 뒷목을 잡아 난간 너머로 획 끌어냅니다. 동시에. “자, 잠깐.” 또 다른 무리가 유지를 잡아 목 가까이 칼을 들이댁니다. 뽕뽕한 날에 목이 그어져 피가 흐르는 것이 보입니다.

“골라보시지요. 자, 어느 쪽을?” 그 순간, 정신력 판정. 연출상의 판정으로, 결과와 관계 없이 어떤 장면이 뇌내에서 재생됩니다. 그것은 마치 영화나 드라마를 보는 양 스스로의 것이라는 실감이 없습니다. 하지만....

KPC를 놓지 못하고 나머지를 버리면 아무것도 남지 않게 된 자리에는 또 다음 것들이 채워졌습니다. 여전히 결정을 반복하지 않으면 또 새로운 것들이, 다음으로는 더 많은 것들이, 그리고... 그리고.

당신은 직감합니다. 지금 KPC를 택하더라도 아마 이런 일을 계속.... KPC 또한 비슷한 생각을 하는 듯 चे념한 얼굴로 저항하지 않습니다. 그들은 당신의 선택을 기다리고 있습니다.

여기에서 PC가 KPC를 버리기로 한다면 4번 엔딩으로 이어집니다. KPC를 택하거나 선택을 망설인다면 다음 문단으로.

빗방울이 거세게 뽕을 때립니다. 온 몸의 통증은 여전히 저항할 여유는 없습니다. 절체절명의 순간. 이것이, 혹은 이 또한 마치 영화나 드라마의 한 순간처럼 느껴지기도 합니다. 그러나 이것만큼은 지금의 당신에게 덮쳐오고 있는 현실입니다.

“시험할 필요 없어.” 그 때, KPC가 입을 엽니다.

“이제는 그럴만한 사이가 아니야. 저 애도 생활하는 데 내가 필요하니까 같이 있었을 뿐.”

KPC와 눈이 마주칩니다. 필요하니까 함께 있었을 뿐. 그는 이전의 당신을 좋아했기 때문에, 당신은 혼자서 생활할 수 없었기 때문에. 그저 그 뿐... 정말?

다음 순간, KPC가 시야에서 사라집니다. KPC가 난간 너머로 몸을 크게 기울이고, 빗물에 그를 잡고 있던 사람의 손이 미끄러져... KPC의 몸이 낙하합니다. 순간 당신을 붙잡던 사람들의 주의가 저 편에 쏠립니다. 손을 뻗어 그를 붙잡을 수 있습니다. 붙잡지 않으면 3번, 혹은 4번 엔딩이 됩니다. 지문을 적당히 개변해 진행해주세요.

KPC를 붙잡기 위해 손을 쳐들면 느슨했던 비닐끈이 탁 소리를 내며 완전히 풀립니다. 당신의 몸이 크게 기울어집니다. 뒤 편에서 사람들이 무언가 외치는 소리가 들립니다. KPC의 놀란 얼굴과 함께, 수면이 가까워집니다. 침병!

전신이 수면과 부딪힌 순간 머금던 숨을 전부 내뿜습니다. 물살은 거칠고 앞도 잘 보이지 않습니다. 더군다나 양 발의 구속이 아직 풀리지 않았죠. 급하게 남은 매듭을 풀어보려 하지만 숨이 부족해 잘 되지 않습니다. 그리고 그 때.

당신의 손 위로 KPC의 손이 겹칩니다. 그가 당신의 발에 묶인 매듭을 먼저 풀어냅니다. KPC는 언제 팔의 매듭을 풀었지? 당신이 트럭을 살펴보고 있을 때? KPC가 가까이 다가와 입을 맞추고 숨을 모조리 PC에게 넘깁니다. 얼굴이 떨어지면 물살이 KPC의 얼굴을 가립니다. 그가 강 아래로 떨어집니다.

깊고 거친 강 바닥. 숨이 다하기 전까지 총 세 번을 행동할 수 있으며, 한 번의 행동마다 적합한 판정의 성공이 필요합니다. 더는 움직이지 않는 KPC를 다시 붙잡는데에도, 위로 올라가는 데에도 한 번씩의 판정이 필요합니다. 다시 숨을 넘겨주는 것 또한 가능합니다.

또한 한 번 판정을 할 때마다 머리속에서 다음과 같은 영상이 떠오릅니다. 그것은 여전히 영화를 보는 듯 자신의 것이라는 실감은 전혀 들지 않지만..... (미카와 KPC입니다.)

(1) 첫 번째 판정

“죽이지 마. 나 때문에 그럴거라는 게 문제인거지? 기억만... 나를 잊게 하면 안 돼?”

“당신은 그걸로 만족하나요? 당신에게도 가까운 사람 같은데요.”

“뭐가 됐든 죽는 것보단 나아!”

(2) 두 번째 판정

“나는 개인을 증명하는 건 연속성이라고 생각해요. 외형은 언제나 변하죠. 변하지 않는 건 같은 기억, 습관, 함께 쌓아올린 시간 같은 것들. 관계는 그런 것을 엮어 맺는 거예요. 그걸 제로 지점에서 다시 시작한다면 그건 이제 다른 것이죠. 그 때도 당신만은 여전히 상대를 아낀 거라고 자신하나요?”

(3) 세 번째 판정

KPC가 로켓 펜던트를 부러뜨려 한 쪽을 당신에게 맡긴 뒤 당신을 가만히 내려다봅니다. 눈이 마주칩니다. 그가 당신의 입을 틀어막습니다. KPC의 목소리가 들립니다. “오래 거짓말을 하게 될 거야. 미안해. 그래도....” 곁에 있을게.

● 이후 KPC와 물 위로 올라오기에 성공했다면

KPC를 데리고 간신히 물 위로 올라옵니다. 겨우 숨을 몰아쉬면 누군가 “잡아요!” 하며 당신에게 팔을 뻗습니다. 반사적으로 그것을 붙잡아 강가로 올라옵니다. 몇 번이나 콜록이며 물을 뱉습니다. 그 사이, 당신을 꺼내 올린 사람이 KPC의 호흡을 확인합니다.

● 목적을 마치기 전에 판정 기회를 전부 소모했다면

거센 강물에 휩쓸려 몸이 꺾입니다. 마지막 남은 모든 숨을 써버리기 직전, 인영 하나가 다가오는 것을 발견합니다. 튜브 같은 것을 끼고 있습니다. 구조대원인가? 시야가 흐려 당신이 있는 곳을 찾지 못하는 것 같습니다. 마지막 남은 힘으로 그 쪽을 향해 손을 뻗으면 그가 당신을 마주 잡습니다. 그대로 숨이 다해 의식을 잃습니다.

“이봐요! 정신이 들어요?” 콜록. 기침과 함께 물을 토해냅니다. 뿌열던 시야가 점점 바로잡히고 온 몸에 산소가 들어칩니다. 몇 번이나 더 물을 뱉으며 호흡을 바로잡으면 겨우 주변이 눈에 들어옵니다. 강가, 바로 곁에 KPC가 누워있습니다. 그는 아직 의식을 찾지 못한 것 같습니다.

(만약 PC가 KPC를 구하지 못한 채 혼자 물 위로 올라왔다면 유지 혹은 미카가 KPC를 끌어내 데리고 와 줍니다. 지문을 개변해 진행해주세요. 어느 쪽이든 아래로 이어집니다.)

“괜찮아요. 숨은 쉬고 있네.” 당신을 끌어올린 이가 빙긋 웃습니다. 그는....

- 꽃밭을 불태웠을 경우(유지에게 도움받는 경우)
유지입니다. 왜 이 곳에? “늦어서 미안해요. 위치를 특정하는 데에 시간이 좀 걸렸어요. 그래도 도움은 됐죠?” 그는 멍뚱하게 웃어보입니다. 그러더니 낡은 책 한 권을 꺼내 건네네요. “당신에게 도움이 될 만한 걸 찾아왔어요.”

“설마 이렇게 극단적으로 나올 줄은... 제 실책입니다. 그 책은 사죄 대신이라고 생각해 주세요. 그 쪽 분도.” 그는 KPC를 힐끔 봅니다. “경찰로서는 봐 드리기 어렵지만, 저도 떳떳하지 못한 일을 하고 있으니... 통치는 걸로 하고요.” 문득 땅을 짚은 유지의 왼 손 약지에 붕대가 감겨있음을 깨닫습니다. 반지의 형태를 그리듯 피가 배어나와 있습니다.

- 꽃밭을 불태우지 않았을 경우 (미카에게 도움받는 경우)
미카입니다. 어째서 이 곳에? “늦어서 미안하다고 전해줘요. 위험한 걸 치우느라 시간이 좀 걸렸거든요.” 그렇게 말하며 미카가 무언가를 들어보입니다. 유지에게 받았던 스위치입니다. “그 꽃밭은 우리가 무척 아끼는 곳이에요. 고맙다고 해야 할까? 이 쪽 때문에 고생시킨 건 확실하니 보상 정도는 드리는 게 예의겠죠.” 그렇게 말하며 그는 낡은 책 한 권을 건넵니다.

“비밀로 해 줘요. 사실 이건 우리 규칙에 어긋나거든요. 다만...” 미카가 당신과 KPC를 번갈아봅니다. “나도 사랑하는 사람이 있어서요.” 미카의 얼굴이 무표정해지지만, 어쨌든 그것이 상대의 진짜 얼굴이라는 느낌이 듭니다.

다리 위 쪽에서 클락션 소리가 울립니다. 차 여러 대가 지나가고 있습니다. 미카, 혹은 유지가 그 쪽을 쳐다봅니다.

“비가 그쳤군요. 소란스러워 질 거예요. KPC가 눈을 뜨면 함께 강 하류 쪽으로 빠져나가세요. 자세한 이야기는 그에게 듣고요. 이젠 뭐든 이야기 해 주겠죠.”

“오늘 밤 안에는 어떻게 할지 정하는 편이 좋을 거예요.”

“적어도 이 밤에는 다들 당신들을 해칠 여유가 없을 테니까요.”

그는 당신에게 건넨 책을 힐끔 바라본 뒤 떠나갑니다.

하늘을 올려다봅니다. 어느 새 비가 그쳤습니다. 개어가는 구름 사이로 뉘엿뉘엿 저가는 해가 보입니다. 탕, 하고 멀리서 총성이 들린 것 같은 기분도 듭니다. 누군가에겐 긴 밤이 되겠죠. 하지만 지금은 저 먼 곳, 남의 이야기. 당신의 이야기는 바로 여기에 있습니다. 당신이 새롭게 보아온 것, 느껴온 것. 믿거나 혹은 믿지 않기를 선택하고 이어져 온 지금의 당신.

콜록. 작은 숨소리가 들립니다. KPC가 천천히 눈을 뜹니다. 눈이 마주치면 그는 나지막하게 말합니다.

“자꾸 꿈을 꾼. 내가 예전의 너를 죽이는 꿈.”

“...이제 지쳤어.”

KPC가 양 손으로 얼굴을 덮습니다. 대화가 가능합니다. 이제 그는 숨길 것 없이 모든 것을 이야기 해 줍니다. 1년 전, 함께 납치당한 뒤 그들이 뭔지 알 수 없는 소리를 하며 당신을 죽이려 했던 것. 저항하려

했지만 이상한 돌과 접촉하며 원인 불명의 대재해 탓에 엉망이 된 세계를 봤고, 그것이 우리, 정확히는 네가 나를 버리지 못해서 일어났다는 것. 그것을 부추긴 것이 살인 사건의 피해자들이었던 사교도 집단이고, 막기 위해 우리 두 사람을 죽이려 했던 것이 미카와 동료들이었으며... 그것을 막기 위해 PC의 기억을 지우고 1년의 유예 기간을 받았다는 허무맹랑한 이야기를.

“기억이 있든 없든 너는 너라고 생각했어. 하지만 아니야. 달라.”

“같이 있으면 자꾸 미안해지고... 그리워지니까, 딱 1년 채운 뒤에 떨어지려고 했는데.”

“...네 마음대로 해. 한 번 내 마음대로 정했어. 너도 한 번은 마음대로 해야 해. 뭐든... 날 포함해서.”

- 미카, 혹은 유지가 준 책을 살펴본다면
가죽으로 된 얇고 낡은 책입니다. 제목은 적혀 있지 않고, 해바라기 모양 각인이 되어있습니다.
살펴보면 놀린 자국이 있는 페이지가 바로 펼쳐집니다.

강 너머의 기억

아플 때도, 건강할 때도, 기쁠 때도, 슬플 때도,
꼭 이 한결 같은 마음을 맹세합니다.

기억의 삭제 혹은 복원에 관한 의식.
사용할 때는 대상이 되는 자와 의식의 집행인 두 명이 필요하다.
스스로에게는 사용 불가능.

하늘을 향해 피는 꽃을 7000송이 이상 준비한 뒤,
반경 300m 안에서 마음을 증명하는 우리의 아티팩트를 쥐고 맹세의 서약을 읊으며
대상이 되는 자에게서 지우거나 되살릴 기억을 집행인이 강하게 생각한다.
한 번 의식에 사용한 꽃과 아티팩트는 효력을 잃는다.

※ 단, 이 의식으로 한 번 지워진 기억은 같은 의식으로 복원하더라도
감각을 포함한 완벽한 복원은 불가능하다.

- 앞으로에 대해 이야기한다면
PC의 기억은 1년 전, KPC의 의식에 망설임과 죄책감이 있었던 탓에 불안정한 상태입니다. ‘밤의 장막’ 또한 그것을 알고 PC를 노려온 것이며, ‘조율자들’ 또한 PC의 기억이 불안정하다는 것을 알았으니 곧 이대로 뒤서는 안 된다는 결론을 내릴지도 모르죠.

즉 다시 한 번 의식을 진행해 PC의 예전 기억을 깔끔하게 삭제한다면 평온한 일상으로 돌아갈 수도 있습니다. 그러나 반대로 기억 복원 의식을 진행한다면 이전의 당신을 어느 정도는 되찾을 수 있을지도요. KPC는 성향에 따라서는 이전까지의 스스로의 기억도 지우길 바랄 수도 있겠네요. 지워버리면 과거에 대한 미련도 끊어낼 수 있고, 자기가 저지른 만큼 돌아온다고 생각하면 마음이 편해지기도 하니까요.

의식에 사용되는 아티팩트는 KPC가 가지고 있는 로켓 펜던트, 혹은 PC의 로켓 펜던트 두경이면 됩니다. 하늘을 향해 피는 꽃이라면 보통 해바라기를 떠올리겠지만, 해바라기 발을 불태운 경우에는 오늘의 불꽃놀이 대회를 이용할 수 있습니다. 이에 대한 힌트는 트럭에서 발견했던 책의 내용을 통해 제시되어 있습니다. PL이 감을 잡지 못한다면 지능 판정을 통해 ‘불꽃도 하늘을 향해 피는 꽃이 아닐까?’ 라고 떠올려내게 해 주세요.

해바라기 밭이 남아있고 불꽃까지 사용한다면 최대 두 번까지 의식을 할 수 있습니다. 의식을 할 경우, 어떤 식으로 무엇을 할지는 두 사람이 함께 결정하게 해 주세요.

이 파트가 엔딩 분기입니다. 의식을 실행한다면 **EVENT**. 맹세의 서약이 발생하며, 실행하지 않기로 한다면 아래 묘사를 이어주세요.

- 의식을 실행하지 않기로 한다면

이야기 끝에 두 사람은 그 어떤 것도 하지 않기로 합니다. 그것은 결정을 미루는 것이 아닌, 지금의 두 사람을 있는 그대로 받아들이려는 것입니다. 더 무엇도 지우지 않고, 사라진 것을 억지로 끌어내려 하지 않고, 지금의 두 사람을 그저 그대로. 그것은 어쩌면 이후 큰 위험을 불러올지도 모르지만.

두 사람은 손을 잡고 강 하류로 내려옵니다. 걸을 수록 제법 많은 인파가 몰려있는 것이 보입니다. 비가 그친 덕에 불꽃놀이 대회는 예정대로 진행되는 모양입니다. 물에 젖어 엉망진창이 된 두 사람을 사람들이 힐끔거리며 쳐다보지만, 신경 쓰지 않고 걸습니다. 뚜렷한 목적지 없이 걷다 보면, 평! 화약소리가 들립니다. 사람들의 들뜬 환호성이 따라붙습니다.

평, 평. 화려한 불꽃이 하늘을 환하게 밝힙니다. 그것을 올려다보던 KPC가 맞잡은 손에 가볍게 힘을 줍니다.

“아플 때도, 건강할 때도, 기쁠 때도, 슬플 때도, 부유할 때도, 가난할 때도.”

“죽음이 두 사람을 갈라놓더라도.”

“함께할 것을 맹세합니다... 라고.”

“말했었어. 1년 전에, 네가 잠든 뒤에.” KPC가 의식을 실행했던 1년 전. 두 사람의 곁에는 한결같은 그리운 꽃이 수 없이 많이 쌓여있었겠죠. 그러나 지금. 하늘에 피는 이 만 송이의 꽃은 화려하게 피어나며 1분도 지나지 않아 사라집니다. 변하지 않는 마음을 맹세하기엔 너무나 가볍고 한 순간 뿐인 것들. 그러나.

그가 당신의 손을 잡고 있습니다. 그 외의 것은 아무것도 잡지 않고서.

“아플 때도, 건강할 때도, 기쁠 때도, 슬플 때도....”

평. 불꽃 소리에 뒷 말이 섞여 사라집니다. 이후 2번 엔딩으로.

EVENT. 맹세의 서약

두 사람이 강 너머의 기억 의식을 진행하기로 한다면 발생합니다.

의식에 필요한 것은 두 사람, 그리고 아티팩트와 꽃 7000송이. 아티팩트야 KPC의 로켓 펜던트 혹은 PC의 로켓 펜던트 뚜껑을 사용하면 되지만 꽃 7000송이는 꽃집에서 냅다 사올 수 있는 양이 아닙니다. 자연스레 떠오르는 것은 하늘을 향해 가득 피었던 그 해바라기 꽃밭. 그러나 그것이 불타 없다면 이어서 떠오르는 것은 함께 보면 좋겠다고 생각했을지 모르는 불꽃 놀이.

어느 쪽을 고르든 이동할 필요가 있습니다. 두 사람은 손을 잡고 강 하류로 내려옵니다. 걸을 수록 제법 많은 인파가 보여옵니다. 비가 그친 덕에 불꽃놀이 대회는 예정대로 진행되는 모양입니다. 물에 젖어 엉망진창이 된 두 사람을 사람들이 힐끔거리며 쳐다보지만, 신경 쓰지 않고 계속 걸습니다.

버스를 타고 돌아가 해바라기 꽃밭에 도착하면, 혹은 겨우겨우 사람이 드물고 불꽃놀이가 잘 보일만한 장소를 찾아내면. 팡! 화려한 화약소리가 들립니다. 강가 근처라면 사람들의 들뜬 환호성이 떨어웁니다. 팡, 팡. 불꽃이 하늘을 수놓기 시작합니다. KPC가 사용하기로 한 아티팩트를 PC의 손바닥에 올려둔 뒤 그 위에 자신의 손을 겹쳐 잡습니다.

손에 힘을 주면 어디선가 꽃 향기가 느껴지는 듯한 기분이 듭니다. KPC가 입을 엽니다.

“아플 때도, 건강할 때도, 기쁠 때도, 슬플 때도, 부유할 때도, 가난할 때도.”
“죽음이 두 사람을 갈라놓더라도.”

- 해바라기 꽃밭이 불탔을 때의 묘사
그러나 한결같은 마음을 나타냈던 꽃은 이미 모두 불타 사라졌습니다. 두 사람이 영원을 맹세하고 있는 하늘을 수놓는 꽃은 피어난지 1분도 되지 않아 사그라듭니다. 그러나 그의 목소리는 분명하고, 흔들리지 않습니다. 사라지지 않고 눈 앞에 있습니다.
- 해바라기 꽃밭이 무사할 때의 묘사
가볍게 바람이 불어 노란 꽃잎이 흩날립니다. 한결같은 마음을 그리는 이 꽃들은 가을이 지나면 해에게서 고개를 돌리고 목이 떨어져 죽고 맙니다. 그저 필요했기 때문이라고 생각하기에는 지나치게 무거운 마음. 뒤를 더 쫓을 수 없었던 건 그것이 너무 무거워졌기 때문일 뿐일지도 모릅니다.

“줄곧 한결같은 마음일 것을 맹세합니다.” 그 대상은 당신일까요, 이전의 당신일까요. 알 수는 없지만 그가 손을 잡고 있는 것은 지금 이 곳의 당신입니다.

의식의 집행인은 MP 5점과 이성치 4점 차감. 의식의 효과는 즉시 나타나기 시작합니다. 둘 중 한 사람의 기억이 지워지거나, 혹은 되살아납니다. 돌아오는 기억은 여전히 남의 것을 들여다보는 양 낮설고 자신의 것이라고는 생각되지 않습니다. 모든 기억이 삭제되거나 돌아오면 의식의 대상자는 눈물을 툭 떨어뜨립니다.

PC의 기억을 복원시켰다면 2번 엔딩, 누구의 기억이든 지우는 의식을 실행했다면 1번 엔딩입니다.

6. 엔딩

ENDING 1 「밤에 피는 해바라기」

- 의식을 실행하고 누군가의 기억을 지웠다

의식을 마치면 두 사람은 함께 돌아갑니다. 집으로, 혹은 시내의 작은 숙소로. 과거를 원하는 대로 완전히 지워낸 두 사람은 이제 예전과는 다른 모습이 되었습니다. 세상에 정확히 같은 사람이 둘은 존재할 수 없듯이 지금부터 쌓아가는 두 사람의 관계도 이전과 온전히 같은 것이 될 수는 없겠죠. 한 번 잃은 것은 돌아오지 않습니다. 일어난 일도 되돌릴 수는 없습니다.

하지만 두 사람은 이미 맹세했습니다. 형태가 바뀌고 닮아 변하더라도 한결같은 마음을. 변해갈 것을, 그럼에도 불구하고 함께 있기를. 세상에 대체할 수 없는 것은 없는데도, 몇 번이나 당신이 필요하다고 믿었던 이유는, 그저 내가 당신을....

바람이 불어옵니다. 노란 꽃잎이 곁을 지나쳐 흩날려갑니다. 밤의 장막이 두 사람의 그림자를 살며시 숨겨 가립니다.

KPC, PC 생환

- 살아 돌아왔다 1D5
- 둘 중 한 사람이 완전히 어떠한 기억을 잃은 것으로 관계는 변화해, ‘밤의 장막’도 ‘조율자들’도 두 사람에게서 손을 땁니다. ‘해바라기 연쇄 살인사건’은 더 일어나지 않고, 진상은 유야무야 묻히고 맙니다. 미카와 유지는 두 번 다시 만날 수 없습니다.

ENDING 2 「여행의 시작」

- 의식을 실행해 PC의 기억을 복원시켰거나 두 사람 모두 이대로를 받아들이고 살아간다

두 사람은 함께 강 하류를, 도시를 빠져나옵니다. 도착한 곳은 언제나 집에 돌아갈 때 이용하곤 했던 버스 정류장. 그러나 더 이상 이 도시에 두 사람이 돌아갈 곳은 없습니다. 안전을 보장받은 시간은 오늘 밤 한나절 뿐입니다. 돌아가 짐을 챙길 새도 없이, 벤치에 앉아 함께 갈 수 있는 곳을 가늠해봅니다. 앞으로 이런 일이 몇 번이나 일어나겠죠. 지금으로서는 상상도 할 수 없는 위험한 일 또한 닥쳐올지도 모릅니다.

하지만 두 사람은 선택했습니다. 더 무엇도 잃지 않고, 사라진 것을 되돌아보지 않는 길을. 일어난 일과 저지른 것을, 그래서 괴로웠던 마음과 안타까움도 있는 그대로 받아들이고... 그럼에도 한결같이 함께 할 것을.

세상에 대체할 수 없는 것은 없는데도, 몇 번이나 당신이 필요하다고 믿었던 이유는, 그저 내가 당신을....

곧 버스가 도착합니다. 여전히 물에 빠진 생쥐꼴에 잔상처가 가득한 두 사람을 버스 기사는 미심쩍은 눈으로 바라보지만, 신경쓰지 않고 자리를 잡아 앉습니다. 유리창에 당신과 KPC의 얼굴이 비칩니다. 버스가 다시 출발하면, 이제. 아무도 두 사람을 찾을 수 없게 됩니다.

KPC, PC 생환

- 살아 돌아왔다 1D5
- ‘밤의 장막’과 ‘조율자들’의 추격이 계속됩니다. 지금 머무는 도시에서는 당연히 떠나야 하며, 어디에서도 오래 머물 수는 없습니다. 어쩌면 무언가를 계기로 PC의 기억이나 감각 같은 것이 돌아와 이전처럼 또 사고도들의 의식에 휘말려, 혹은 두 사람의 의향에 따라 세계를 평... 해버릴 가능성도 있습니다.
- 그러나 지금의 당신이 알아온 것 중 그 어느것도 버리지 않고, 뒤돌아보지 않고 살아갑니다.

ENDING 3 「안녕 솔리시토」

- 해바라기 꽃밭을 불태운 루트에서 혼자 살아남기를 택한다

살 수 있는 것이 한 명이거나 두 명 뿐이라면 골라야 할 것은 정해져 있습니다. 더군다나 당신은 역시 KPC를 신뢰할 수 없습니다. 어떤 사정이 있었다고 해도 KPC는 당신의 인생을 한 번 비틀어 두었습니다.

그럼에도 당신이 그를 지켜야 할 이유가 있을까요. 당신은 혼자서라도 살아남기를 마음먹습니다. 그런 당신의 마음을 읽은 듯 미카는 작게 감탄하더니, “현명하네요.” 라고 덧붙입니다.

그리고, KPC의 몸이 확 밀쳐져 허공에 떠오릅니다. KPC는 저항하지 않습니다. 그대로 KPC가 저 아래로 사라져... 침병. 큰 물보라가 이는 것이 보입니다. 가슴이 세차게 뛩니다. 높이는 둘째 치고, 사람의 손발이 묶인 채 이렇게 세찬 강에 빠져서 살아남을 수 있을 리 없겠죠. 이성 판정. (1D3/1D5)

“정말 달라졌군요. 다시 태어난 걸 축하해요. 걱정할 필요 없겠네요.” 미카가 말합니다. 미카의 곁에 있는 사람들이 당신에게 다가와 입을 틀어막습니다.

“돌려보내주려는 것 뿐이에요. 걱정 마세요.”

“다음에 눈을 뜨면, 이제 정말 새로운 생활을 시작하는 거예요.”

의식을 잃기 전, KPC가 있던 자리에 무언가 반짝이는 것을 봅니다. 당신과 KPC의 사진이 든 로켓 펜던트. 한결같은 마음을 그리는 해바라기가 새겨진....

KPC 로스트, PC 생존

- 이전 PC의 트리거가 되었던 KPC가 사망해, ‘밤의 장막’ 은 당분간 침묵하게 됩니다. ‘조율자들’ 또한 PC가 변한 것을 인정하고 더는 PC를 추격하지 않습니다. ‘해바라기 연쇄 살인사건’ 도 더는 일어나지 않고, 일어나더라도 이제 PC에게는 완전히 관계 없는 일. 평화로운 일상이 돌아옵니다. 한 사람만 빠진 채.

ENDING 4 「체호프의 총」

- 해바라기 꽃밭을 불태우지 않은 루트에서 KPC를 버린다

당신은 결국 KPC를 버리기로 마음먹습니다. 본심은 그러고 싶지 않을지도 모릅니다. 그러나 여기에서 저 형사가 죽는다고 상황이 종료될까요? 그렇지 않음을 당신은 이미 알고 있습니다. 이미 사라진 기억의 잔해가 계속해서 경고음을 보냅니다. 한 명, 다음은 다섯 명, 다음은 스무 명... KPC도 그런 일을 바라지는 않겠죠.

그들은 놀란 듯 난간 너머로 끌어냈던 KPC를 다시 돌려놓습니다. 그러나 유지를 찌르지도 않고, 머리를 맞대고 무언가 수군거리더니 KPC와 PC만을 다리에 그대로 남겨둔 채 저 너머로 넘어갑니다. 뭐지? 끝난 건가?

어리둥절하게 저 편을 바라보고 있으면 그들이 또 저 쪽에서 다시 한 번 허리를 깊게 숙여 절을 올리는 것이 보입니다. “당신은 정말 다른 사람이 되었군요. 유감입니다.”

“하나하나 정리하는 데에는 수고가 너무 많이 들어요. 이른 시간에 준비시켜두길 잘 했군요.” 그렇게 말하며 후드를 쓴 인물이 꺼내드는 것은... 유지가 당신에게 건넸던 스위치입니다.

“다행히 오늘은 불꽃 대회가 있는 밤이라 하니.”

“기묘한 시간에 울린 한 발 정도는 귀신의 장난이라 여겨주시겠지요.”

그들이 스위치를 누릅니다. 동시에 우르르, 쿵. 지면이, 다리가 크게 진동합니다. 몸이 사정 없이 흔들리고, 이내 균형을 잃습니다. 바로 곁에 KPC가 있지만 그 또한 움직일 수 없기는 마찬가지입니다. 아니, 움직일 수 있다고 하더라도... 다리가 무너지는 것이 훨씬 더 빠릅니다. 눈이 마주칩니다. KPC의 불안한 시선이 한 번 깜빡이고 나면 곧 차분하게 바뀝니다. 체념, 혹은 안도일까요.

“괜찮아.” 두 사람 사이의 시멘트 바닥이 갈라집니다. KPC가 이 쪽으로 몸을 던집니다. “어차피 그 때 일어났을 일이야.” 두 그림자가 포개진 채 낙하합니다.

KPC, PC 로스트

- PC와 KPC를 이용해 의식을 시행할 수 없게 되었다는 것을 깨달은 ‘밤의 장막’은 지금까지 수 없이 그래왔듯 두 사람을 깔끔하게 정리했습니다. 그런 그들을 쫓는 ‘해바라기 연쇄 살인사건’은 당분간 계속 이어집니다.

▶ 후기

지금까지 써온 시나리오중에 제일 제 설명하기 어려운 취향을 그대로 전시했다는 생각이 드는데요... 여러분은 기억상실물의 어떤 부분을 좋아하시나요? 저는 이전의 나와 지금의 내가 대립해서 질투하거나 기억을 잃은 자신에게 형성된 새로운 자아가 과거의 기억에 휩쓸릴까 두려워 이전의 상태로 돌아가는 것을 꺼려하거나... 그런 어쩌고 하는 장르를 좋아해요. 그런 취향이 있으신 분이라면 즐겁게 플레이 해주실 수 있지 않을까요? ...아닌가? 아니면 어쩌지...?

처음에는 캐주얼한 내용을 적으려고 했었는데요, 해바라기와 기억상실이라는 소재를 정했더니 급속도로 무게가 늘어났습니다. 늘어난 김에 진상 첫 줄부터 소중해서 세계 망함, 이라고까지 썼더니 통제 불능 강아지와 산책하는 듯한 상태로 전개하게 됐어요.

이번에는 로스트 엔딩을 제외하면 어느 한 쪽이 정답이라거나 이 쪽이 진엔딩이라는 식으로는 만들고 싶지 않았어서 밸런스 조절에 상당히 골몰한 것 같네요. ‘조율자들’과 ‘밤의 장막’ 또한 루트에 따라서 적어 되기도 하고 아군이 되기도 합니다. 하지만 KPC와 PC가 함께하려는 마음만큼은 진짜겠지요... 두 사람의 감정이 어떻게 흐르는지에 따라서도 탁 분위기가 많이 갈라질듯한 내용이라고 생각해요. 엔딩곡으로는 요네즈 켄시의 잡동사니를 추천합니다. 더해서 ‘의식은 바람을 형태로 만들기 위해 존재한다’는 문장은 아오노군 12권에서 영감을 받았습니니다. (원작의 문맥과는 딱히 관계 X)

함께 앤솔로지 해주신 멤버분들, 테스트 플레이 해주신 K님 정말정말정말 감사합니다. 꽃소관타라니 이런 향기나고 아름다워보이는 주제의 책을 저희가 또 해볼 수 있을까요...? 일단 다른 분들 후기 보니 전부 망가져계셔서 향후 3년정도는 무리일 거 같기도... 그래도 또 재밌는 거 함께 해요.