

시나리오 본문



상호 공존불가능성 오류

W. 몽상가

개요

평화롭던 어느 여름날. PC에게 신원미상 누군가로부터의 편지가 한 통 도착합니다.

[이 편지를 확인했다면 답장을 보내줘.]

적혀 있는 것이라고는 PC의 집주소와 한줄 짜리 문장 뿐인 이 편지는 뻔뻔하게도 답신을 요구하고 있었습니다. 어디로 보내라는 이야기도 없어요. 그런데, 어째 들여다 보고 있다 보면 필체가 조금 익숙합니다. 이건 KPC의 것 아닌가요? 뭐 이런 장난을 다 치나 싶어 KPC를 찾아가 물어보면 그는 얼떨떨한 얼굴로 대답합니다. 자신도 똑같은 편지를 받았다고요. 그리고 그 필체는 분명 PC의 것이었다고.

"뭐야, 네가 장난친 거 아니었어?"

열려있는 창문 너머로 뜨거운 햇살이 몰려듭니다.

세상 어딘가에 나와 완전히 같은 내가 존재한다면, 그것은 나라고 할 수 있을까요?

주의사항

- 해당 시나리오는 연성교환을 목적으로 작성되었습니다. 특정 페어의 플레이를 염두에 두고 작성한 내용이므로 범용적이지 않은 구성일 수 있음을 유의해주세요. 또한 신청자 분께서 내리길 원하신다면 언제든지 내려갈 수 있습니다.
- 자유로운 개변 허용하되, 재배포는 허용하지 않습니다. 엔딩 부분의 개변도 허용합니다. 프로젝트 계정이 아닌 공개 계정이나 쿠션이 없는 곳에서의 스포일러는 불가합니다. 목격될 시 삭제 요청할 수 있습니다.
- 룰북 없는 키퍼링을 엄격히 금지하고 있습니다. 이를 어길 시 플레이 중단을 요청할 수 있습니다.
- 신화생물에 대한 주관적인 해석이 존재합니다. 플레이 전 확인해주세요.

밑으로 이어지는 정보들은 **PC**와 공유가 가능합니다.

■ 세계관

라이터 본인은 현대 일본의 어느 고등학교를 상정하고 작성했지만, 해당 시나리오 특성상 ‘학교’와 ‘우편으로 전달되는 편지’만 존재하는 세계관이라면 전부 괜찮습니다. 마법이 있는 세계도 물론 가능합니다. 부디 자유롭게 개변해주세요!

■ KPC와 PC의 관계?

KPC와 PC의 관계는 같은 학교에 재학 중인 학생으로 고정됩니다. 두 사람이 꼭 같은 학년일 필요는 없습니다. 친분이 있는 선후배 사이부터 동아리 부장과 부원, 같은 반 짝꿍까지 다양한 관계가 가능합니다. 단 혐관의 경우 플레이에 난항이 있을 수 있으니 악우 정도로 합의를 보고 다녀오시는 편을 추천 드립니다. (그럼에도 혐관으로 가고 싶으시다면 가셔도 OK입니다)

■ 특징?

해당 시나리오는 KPC 역시 PC와 마찬가지로 진상을 알지 못 하는 상황을 상정하고 있습니다. KPC도 누가 두 사람에게 편지를 보냈는지 전혀 아는 바가 없습니다! PL와

마스터링을 병행하시는 분들이 계시다면 해당 부분 참고하시어 RP를 진행해주시면 될 것 같습니다.

아래 내용은 마스터링을 진행하실 분만 확인해주세요!

진상

수호자 룰북 301p 우주에서 온 색채 참고 / 303~304p 위대한 이스족 참고

편지 너머의 PC와 KPC의 세상은 멸망에 이르기 직전입니다. 그 이유는 다름 아닌 ‘우주에서 온 색채’ 때문입니다. 실체는 없지만 엄연한 지성체인 이것은 동지로 삼은 지역에서 생명력을 빨아 먹으며 성장합니다. 성장을 끝낸 후에는 우주로 나가 성체가 되지만, 문제는 그 과정에서 KPC와 PC가 존재하는 우주의 지구가 멸망했다는 점입니다. 원래라면 아주 오랜 시간에 걸쳐 몇 개의 개체만이 지구에 상륙했을 색채들은 어떤 이유에선지 때를 지어 지구에 자리 잡았고—그 결과 다른 우주의 지구는 완전히 불모의 땅이 되어버리고 말았습니다.

수많은 인간들이 머리를 맞대고 이 문제를 해결해보려 했지만 역부족이었습니다. 결국 얼마 지나지 않아 끔찍한 식량난이 전 세계를 덮칩니다. 그 중 KPC와 PC가 예정된 멸망에서 벗어날 수 있었던 이유는 단 한가지였습니다. 때마침 지구를 찾아온 위대한 이스족이 이 행성의 멸망이 과연 무엇에서 기인한 것인지 알고 싶어했거든요. 그들은 두 사람을 통해 우주에서 온 색채가 이 행성의 생명력을 전부 흡수했음을 알게 되었습니다.

그것은 위대한 이스족의 자비였을까요, 아니면 단순한 우연이었을까요.

이들은 다른 세계의 KPC와 PC에게 인류의 마지막 이야기를 전해들은 후 한 가지 발명품을 제공해줍니다. 그것은 바로 다른 우주의 자신과 소통할 수 있는 우체통이었습니다. 이 우체통에 넣은 편지는 시간과 공간을 넘어 다른 우주로 전달됩니다. 결론적으로, PC와 KPC가 받고 있는 편지는 결국 다른 우주의 자신들이 보내는 편지인 것입니다!

다른 우주의 PC와 KPC

편지 너머 세계의 PC와 KPC는 멸망해가는 지구에서 살아남은 몇 안 되는 생물이자, 이스족의 선택을 받은 단 두 명의 인간입니다. 하필 이 두 사람이 선택을 받은 이유가 뭐냐고요? 글썄요, 확실한 건 그들에게 이 구출을 거부할 선택권 따위는 존재하지 않았다는 겁니다. 아득할 정도로 강인하고도 지고한 존재가 미물에게 적선하듯 베푸는

아량을 감히 거부할 수 있을 리가 없습니다. 결국 KPC와 PC는 본인의 의사와 상관없이, 혹은 본인이 원해서 이스족의 안배로 마련된 거처에 머물게 되었습니다. 아주 넓디 넓은—원본의 ¼ 사이즈에 불과하지만—모형 지구에서요.

이제 두 사람에게 인류는 서로 뿐입니다. 깊고 푸르른 바다도 끝을 모르게 드넓은 들판도 전부, PC와 KPC 둘만의 전유물이 되었습니다. 처음에는 혼자가 아니라는 사실에 안도했을지도 모릅니다. 그들에게 제공된 모형 지구는 아주 거대했고 인류는 본디 고독함을 견디지 못하는 생물체니까요.

그러나 하루가 지나고, 한 달이 지나고, 이윽고 1년이 지났을 무렵.

두 사람에게 한계가 찾아왔습니다.

관계에 균열이 생긴 것은 아닙니다. 설령 그랬던 적 있더라도 오래 지나지 않아 다시 화해했고요. 문제는 인간이 이스족의 생각보다 훨씬 더 사회적인 동물이라는 데 있었습니다. 관계를 맺고 지속적으로 소통할 ‘타인’이 전무한 세상 속에서, 이윽고 둘은 서로가 존재함에도 불구하고 외로움을 느끼기 시작합니다.

오직 너와 나밖에 없는 세상.

달을 수 있는 것도 볼 수 있는 것도 서로뿐인 세상....

영화나 드라마였다면 아름답게 느껴졌을지도 모릅니다. 그렇지만 두 사람에게에는 이 모든 것이 현실이었습니다. 보고 싶을 때만 꺼내서 들여다볼 수 있는 추억 같은 것이 아니라, 죽지 않는 한 영원히 이어지는 인생이요. 이런 것은 바란 적 없다는 후회가 몰려오던 그때, 견디지 못한 KPC가 PC에게 제안합니다. (혹은 제안하는 사람이 PC고 받아들이는 사람이 KPC여도 괜찮습니다.) 아마도 이 모든 것을 관찰 중일 이스족에게 딱 한 가지만 더 부탁해보자고요.

그렇습니다. 두 사람이 그들에게 부탁한 것은 다름 아닌 ‘다른 이와 소통할 수 있는 창구’였습니다.

플레이 중 PC와 KPC가 편지를 넣는 ‘학교 앞 우체통’은 바로 그 창구의 역할을 수행합니다. 우체통 속에 들어간 편지는 자동으로 서로에게 전달되며, 편지를 상호교환하는 상대는 각각 다음과 같습니다.

PC <-> 다른 우주의 KPC

KPC <-> 다른 우주의 PC

따라서 PC와 KPC가 다른 세계의 본인과 직접적으로 편지를 주고받는 것은 불가능합니다. 이렇게 된 이유는 둘에게 우체통을 제공해준 이스족이 부탁을 들어주는 과정에서 개인적인 궁금증을 하나 해소하고 싶어 했기 때문입니다. ‘인간이 생각하는 자신은 진짜 자신과 얼마나 동떨어진, 혹은 유사한 존재인가?’ 하는 것들요.

따라서 이 네 사람은 대화를 통해 자신과 함께 하는 PC/KPC에 대해 이야기하게 됩니다. 편지를 주고받는 상대가 언급하는 사람이 사실 다른 세계의 본인이라는 것은 전혀 알지 못하는 채로 말입니다.

문제?

이 이야기가 단순히 편지로 대화를 나누기만 하면 해결되는 간단한 문제였다면 좋았겠지만, 우리에게는 커다란 문제가 하나 남아있습니다. 그 문제란 바로 이 우주, 그러니까 PC와 KPC가 현존하는 이 지구에도 ‘우주에서 온 색채’가 존재한다는 것입니다.

모체에게서 분리된 지 얼마 안 된 그것은 두 사람의 학교 뒤편에 존재하는 산—그 중에서도 빛이 잘 들지 않는 작은 동굴—에서 은신 중입니다. 동굴 주변의 토양이 이상할 정도로 말라있고, 근처에 존재해야 할 이끼와 같은 작은 식물들이 전혀 보이지 않는 것은 바로 이러한 이유입니다. 우주에서 온 색채는 성장 과정에서 본능적으로 자기 주위에 존재하는 모든 생명체의 생명력을 흡수합니다. 그리고 성장을 마친 성체는 우주로 나가 또다른 장소에 정착해 같은 방식으로 번식을 시도합니다.

내용이 진행되며 PC와 KPC는 우연한 기회로 학교 뒷산에 있는 동굴 주변의 땅이 이상하게 변형되고 있다는 사실을 접하게 됩니다. 물론 이것을 보자마자 ‘우주에서 온 색채’에 의해 발생한 현상이라는 것을 알아차릴 수는 없습니다. 이 세계의 두 사람은 신화 생물이나 기현상에 대해서 접한 적 없는, 그저 평범한 학생이니까요. (개변에 따라 이미 접했다는 설정도 가능합니다!)

따라서 본 시나리오는 PC와 KPC가 편지를 통해 다른 세계의 서로와 대화를 나누며, 현재의 두 사람이 살고 있는 세계에 봉착한 문제—우주에서 온 색채를 해결하는 것을 목표로 합니다. 만약 해결하지 못한다면 PC와 KPC의 세상 또한 편지 너머 두 사람의 지구와 같은 운명을 맞이하겠지요.

아래로 본문 스크립트가 이어집니다.

Chapter 1. 젊은 우리

스피커 너머로 들려오는 익숙한 종소리가 마지막 교시의 끝을 알립니다.

문득 창밖으로 고개를 돌리면, 눈에 달는 것은 따가울 정도로 강렬한 햇빛입니다. 계절을 생각하면 그럴 만도 합니다. 오늘은 7월의 초입이니까요. 머지 않아 여름 방학이 시작되겠네요. 어딘지 모르게 붕 떠 있는 분위기 속 담임 선생님이 종례를 진행하십니다.

“이상, 수업 끝. 날도 더운데 너무 돌아다니지 말고 집에들 가라.”

담임 선생님의 말씀이 끝나기 무섭게 뒷문으로 우르르 나가는 아이들. 안타깝게도 PC는 그 틈바구니에 끼어서 함께 나갈 수 없습니다. 왜냐하면 오늘의 PC는 청소당번이니까요. 꼼꼼히 청소하고 가지 않으면 내일 당번을 맡을 아이가 당황할 겁니다. 담임 선생님께 혼이 날지도 모르지요.

그때, 학생들이 빠져나가 텅 빈 교실 안쪽으로 익숙한 목소리가 울려 퍼집니다.

“PC, 안 나오고 뭐해?”

문틈 사이로 고개를 빼꼼 들이밀고서 외치는 그는 다름 아닌 KPC입니다. 청소당번이라 갈 수 없다고 말하면 KPC는 기꺼이 PC를 도와 청소를 진행합니다.

KP 정보 : 이 구간에서는 정해진 조사 없이 자유롭게 RP할 수 있도록 유도해주세요. (ex. 청소도구함에서 쓰레받기랑 빗자루 꺼내서 바닥 쓸기, 기름걸레로 바닥 닦기 등등....)

대화가 어느 정도 이어지다보면 KPC가 문득 이런 말을 꺼냅니다.

KPC : 저기, 청소 끝나면 잠깐 나랑 어디 좀 다녀오지 않을래?

너한테 보여주고 싶은 게 있어. KPC는 어딘지 모르게 긴장감 어린 표정으로 그렇게 말합니다. 무슨 일냐고 물어보면 말로 설명하기 어렵고 직접 보는 편이 이해하기 편할 거라는 소리만 합니다. PC가 싫다고 대답하면 내가 청소도 도와줬는데 이러기 있냐고 합니다.

KP 정보 : 이때 데려가야 이야기 진행이 수월하니 가급적이면 끌고 가는 방향으로 유도해주세요! 사실상 이 부분이 험관으로 가기 어렵다고 한 이유입니다....

PC가 함께 보러 가겠다고 말하면 KPC는 그제야 조금 안도하는 기색입니다. 대체 무슨 일이길래 저런 반응일까요? 청소가 끝나면 KPC는 PC와 함께 교실에서 나와 몇 발자국 앞장서서 걸으면서 이런 말을 합니다.

KPC : 맞아. 우리 학교 앞에 우체통 생긴 거 알아?

<지능 판정>

성공 시 : PC는 오늘 아침 등교할 때 보았던 새빨간 우체통을 떠올립니다.

실패 시 : 글썄요, 기억을 더듬어 보아도 잘 떠오르지 않습니다. 학교 앞에 그런 게 있었던가요?

KPC : 교장 선생님이 우리 학교 학생들 쓰라고 설치했다는데, 난 잘 모르겠어. 요즘 세상에 편지 같은 걸 쓰는 사람이 있을까?

그러게나 말입니다. 20년 전쯤이라면 몰라도 지금 같은 시대에 멀쩡한 휴대폰을 두고 굳이 편지로 소통하는 학생들이 있을까요? 다소 의구심이 드는 결정입니다만, 그래도 우리 아닌 누군가에게는 필요해서 만든 것이겠지요. 그러려니 넘기는 편이 좋을 것 같습니다.

대화를 나누며 KPC를 따라가다 보면, 그의 목적지가 학교 뒤편에 있는 산이라는 사실을 어렵지 않게 알아챌 수 있습니다. KPC에게 이에 대해 말하면 순순히 인정합니다.

KP 정보 : KPC는 ‘학교 뒷산의 특정 장소에만 식물이 자라지 않고 있다’는 정보를 전달하기 위해 PC를 데려가려고 합니다. 이 타이밍에 질문한다면 알려주어도 괜찮습니다만, KPC는 자신의 말이 대수롭지 않게 여겨질 것을 걱정해 직접 보여주며 설명하고 싶어합니다.

KPC : 이쪽이야.

흙과 풀냄새가 나는 산길을 약 20여분간 오르면 이내 작은 동굴 하나가 모습을 드러냅니다. 뒷산에 올라와본 경험이 있는 PC라면 이미 본 적이 있는 동굴입니다. 커다란 암석이 깎여 만들어진 이 동굴은 별도의 탐사도 필요 없을 만큼 작고 야트막한 크기로, 동네 아이들의 아지트로 자주 쓰이곤 합니다.

그런데 KPC는 왜 PC에게 이곳을 왜 보여주고 싶어한 걸까요? 동굴 주변을 둘러보아도 별다른 특이점 따위는 보이지 않는데 말입니다.

< 관찰 판정 >

성공 시 : 동굴 주변이 묘하게 서늘합니다. 해가 떨어질 시간은 아직 한참 남았는데도 어쩐지 한기가 느껴져요. PC가 다시 한번 눈을 크게 뜨고 살펴보면, 동굴 주변부의 땅이 이상할 정도로 텅 비어있다는 사실을 알아차릴 수 있습니다.

실패 시 : 동굴 주변이 묘하게 서늘합니다. 해가 떨어지려면 아직도 한참은 남았는데 어쩐지 한기가 느껴져요. 그렇지만 무엇에서 기인한 것인지는 여전히 알 수 없습니다.

KPC : PC, 눈치챘어? 이 근처만 아무것도 없어.

그 말대로입니다. 동굴 내부라면 몰라도 동굴 밖에는 동식물이 존재해야 하는데, 동굴으로부터 반경 몇 미터 정도의 땅이 이상할 정도로 텅 비어있습니다. 이끼 한 조각 개미 한 마리 보이질 않아요. 이게 어떻게 된 일일까요?

만약 손을 들어 직접 땅을 만져보는 PC가 있다면,

< 이성 판정 >

성공 시 : 무겁고 끈적이는, 그리고 상당히 불쾌한 공기가 느껴집니다. 그늘진 땅에 스며들어 있는 특유의 습기와는 다릅니다. 그보다 훨씬 축축한.... 이건 뭐죠? (이성 차감 없음)

실패 시 : 무겁고 끈적이는, 그리고 상당히 불쾌한 공기가 느껴집니다. 그늘진 땅에 스며들어 있는 특유의 습기와는 다릅니다. 그보다 훨씬 축축한.... 문득 손을 들어보면 오색빛깔로 일렁이는 무언가가 보입니다. 마치 기름 띠와도 같은 그것은 눈을 깜빡였다 다시 뜨면 사라져 있습니다. ...방금 건 대체 뭐죠? (이성 -1)

KP 메모 : 이 동굴은 ‘우주에서 온 색채’의 동지로, 동굴 주변의 땅은 성장 중인 색채에게 서서히 생명력을 흡수당하고 있습니다. 다행히도 그것은 지금은 잠시 자리를 비운 상태로, 행여 동굴 안에 들어가려는 PC가 있다면 텅 비어있는 평범한 동굴이라고 말해주세요.

KPC는 PC의 반응에 따라 조금 멧쩍은 얼굴로—혹은 꽤나 심각한 표정으로 말합니다.

KPC : 말로만 하면 못 믿을 것 같아서 직접 보여주고 싶었어. 단순한 우연일지도 모르겠지만....

< 지능 판정 >

성공 시 : PC는 문득 이 자리에 다른 식물을 뿌리째 가져와서 옮겨 심어보면 어떨까, 하는 생각이 듭니다. 그렇게 하면 정말 토양의 문제인지 확인할 수 있지 않을까요?

실패 시 : 고민해보아도 잘 모르겠습니다. 어떻게 하면 KPC의 걱정이 기우인지 아닌지 알아낼 수 있을까요?

KP 정보 : PC가 실패한다면 KPC도 지능 판정을 돌려주세요. 둘 다 실패한다면 대화를 통해 유추할 수 있도록 해주세요. 맨손으로 땅을 파기 싫어하는 친구가 있다면 행운 판정으로 삼(...)을 찾게 해주셔도 괜찮습니다.

PC가 근처에 있는 작은 식물을 뽑아서 동굴 주변의 땅에 옮겨 심자, 식물은 얼마 지나지 않아 말라비틀어지기 시작합니다. 물론 식물이 물 없는 땅에서 말라죽는 것은 당연한 이치입니다만, 그것은 어디까지나 얼마 정도 시간이 흐른 뒤의 일입니다. 이렇게 바로 죽어버리는 건 정상이 아니죠.

KP 정보 : 해당 장소에 색채가 있기 때문이 아니라, 토양이 이미 생명력을 잃었기 때문입니다. 색채는 이미 이 근처를 떠나 다른 곳에 있습니다. 바로 두 사람의 학교예요!

KPC : 어때, PC. 네가 보기에도 좀 이상하지? 역시 다른 사람들에게도 알리는 게 좋을까?

하지만 이걸 대체 뭐라고 설명해야 좋을까요. 아니, 우리가 설명한다 한들 믿어줄 사람이나 있을까요? 이런 원인 모를 기현상을 말입니다. KPC의 생각도 PC와 썩 다르지 않은지, 말없이 마른 식물을 만지작거리며 고민하다가 종얼거립니다.

KPC : 어쩌면 별것도 아닌 일에 내가 너무 과민반응을 하는 걸지도 모르지.... PC, 너는 어떻게 생각해?

만일 PC가 자신이 보기에도 이상하니 다른 사람들에게 알려자고 말한다면 KPC는 한층 밝아진 안색으로 그래? 라고 말합니다. 반면, PC가 과민반응 같다고 대답하면 KPC는 조금 풀이 죽은 얼굴로 그런가.... 라고 종얼거립니다. 둘 중 어느 쪽이든 납득할 만한 내용이기 때문에 큰 반발 없이 수긍하긴 합니다.

KPC : 그럼 일단 내일까지만 지켜보고, 그래도 계속 이런 상태면 선생님들께라도 말씀드리자. 어때?

PC가 찬성하면 KPC도 한숨을 돌리고서 이만 내려가자고 말합니다. 그렇게 말하는 KPC의 얼굴에는 다소간의 걱정과 불안, 그리고 제 말을 믿어준 PC에 대한 고마움이 어려있습니다.

KP 메모 : 산에서 내려가고 각자의 집으로 향하는 RP는 자연스럽게 진행해주시면 되겠습니다! 시나리오의 볼륨을 키우고 싶으시다면 이 파트에서 RP의 분량을 늘려주시는 것도 좋은 방법입니다.

Chapter 2. 나이테는 잘 보이지 않고

그리고 또 다시—평소같은 아침입니다.

줄음이 덜 깬 얼굴로 등교길을 거니는 학생들도, 교문 앞에서 서서 그런 학생들의 복장을 검사하는 선도부도 말입니다. PC는 교칙에 어긋나는 복장을 하고 있나요?

KP 메모 : 복장 불량인 PC라면 <행운 판정> 혹은 <은밀행동 판정>을 통해 선도부를 피해 들어갈 수 있습니다! 실패하면 선도부는 PC의 이름과 학번을 묻고 벌점을 매깁니다....

교실로 향하면 PC는 자기 자리 위에 놓여있는 우편물을 하나 발견합니다. 잠깐, 우편물이요? 학교로 우편물이 도착하는 경우도 있나요? 주변을 둘러보면 다른 학생들의 책상은 텅 비어있다는 사실을 알 수 있습니다. 같은 반 친구들을 붙잡고 물어보아도 마찬가지입니다. 그들은 하나같이 편지 같은 것은 받은 적 없다고 고개를 젓습니다.

편지 봉투를 살펴보아도 보낸 사람의 이름이나 주소 따위는 전혀 적혀있지 않습니다. 그럼 이건 대체 누가 보낸 거죠?

KP 정보 : 다른 세계의 KPC가 PC에게 보낸 편지입니다. 발신자 불명의 편지가 달을 수 있었던 이유는 위대한 이스족이 두 사람에게 제공한 우체통이 별도의 배달과정을 거치지 않고 당사자에게 직접 전달되는 시스템을 사용하고 있기 때문입니다.

PC가 봉투를 열어 확인하면 다음과 같은 문장이 적혀있는 편지가 보입니다.

[이 편지를 확인했다면 답장을 보내줘.]

답장이요? 누가 보낸 편지인지도 모르는데 어디로 답장을 쓰라는 걸까요. 아니, 애초에 이런 편지를 우체통에 넣는다는 게 배송이 되긴 할까요? 아무리 생각해도 같은 반 누군가의 장난으로밖에 여겨지지 않습니다. PC가 편지에 적힌 것이 누구의 필체인지 확인하려 한다면,

< 관찰력 판정 >

성공 시 : PC는 이것이 이미 본 적 있는 사람의 글씨라는 것을 알 수 있습니다. 다름 아닌 KPC의 필체입니다! KPC가 PC를 놀리기 위해 장난을 쳤나 봅니다. 하지만.... 그가 원래 이렇게 번거로운 장난을 치는 성격이었던가요?

실패 시 : 주의 깊게 들여다보아도 누가 쓴 글씨인지는 감이 오지 않습니다. 왠지 모르게 익숙하다는 느낌만 들 뿐, 누구의 것인지는 정확히 알아볼 수가 없네요. 이래서야 왜 이런 장난을 쳤냐고 당사자에게 묻는 것도 어렵겠습니다.

PC가 영문 모를 편지를 바라보며 고민하던 그때, 교실 한쪽에서 아이들이 웅성거리는 목소리가 들려옵니다. 아침부터 무슨 일이죠?

< 듣기 판정 >

성공 실패 무관: 귀를 기울이자 다음과 같은 대화가 들려옵니다. “온실에 있는 식물들 말이야. 어젯밤에 싹 다 말라 죽었다며?” “응? 갑자기? 거기 원래 자동으로 온도 조절 되지 않았었나?”

< 지능 판정 >

성공 시 : PC는 우리 학교의 온실은 지키는 사람 없이도 자동으로 온도 조절이 된다는 사실을 떠올립니다. 그럼 혹시 온실의 온도 조절 장치가 망가지기라도 한 걸까요?

실패 시 : 글썄요, 얼핏 떠올리기로는 온도 정도는 자동으로 조절되었던 것 같긴 합니다만.... 그럼 혹시 온실의 온도 조절 장치가 망가지기라도 한 걸까요?

하지만 그렇다고 가정해도 의욕스러운 점은 여전합니다. 영하로 기온이 떨어지는 건조한 겨울이라면 모를까, 지금은 온난습윤하기 짝이 없는 한여름입니다. 그런데 온도 조절 장치가 조금 망가진 정도로 모든 식물들이 말라죽었다니. 이게 상식적으로 가능한 이야기인가요?

PC가 이 일련의 사건들에 대해 의구심을 갖든 아니든, 담임 선생님은 조례를 위해 반으로 들어옵니다. 웅성거리던 방금 전과는 달리 삼시간에 조용해진 반에서 PC는 무슨 생각을 했나요? 무엇도 자라지 않는 동굴 근처의 땅, 책상 위에 있던 발신자 불명의 편지, 그리고 초토화가 된 온실까지....

그것들이 무엇에서 기인한 것인지는 아직 알 수 없습니다. 다만 무언가가 일어나고 있다는 것만은 확실합니다.

KP 메모 : PC가 평소 수업 시간에 어떤 태도인지(ex. 필기를 열심히 한다, 옆드려 있는다 등등)를 묻고 해당하는 방향으로 잠시 RP를 해주셔도 좋고, 수업시간은 건너뛰고 바로 스토리를 진행해주셔도 괜찮습니다.

기나긴 수업이 끝나면 어느덧 점심시간입니다. PC는 평소 점심을 어떻게 해결하나요?

KP 메모 : 해당 시나리오는 기본적으로 현대 일본 고등학교를 배경으로 하고 있기 때문에 도시락을 싸온다는 전제로 작성되어 있지만, 개변에 따라 급식 등으로 자유롭게 변경해주셔도 됩니다!

PC가 점심식사를 하기 위해 교실을 나오면, 문밖에는 KPC가 있습니다. 한 손에 도시락 가방이 들려있는 걸 보니 이쪽도 식사를 하기 위해 나온 모양입니다. 함께 점심식사를 하며 편지에 대한 것을 질문하면 KPC는 자신이 더 놀란 듯한 얼굴로 이렇게 말합니다.

KPC : 뭐야, 네가 장난친 거 아니었어?

KPC는 자신의 책상에도 같은 내용의 편지가 있었다며, 그것 역시 PC의 필체라 틀림없이 PC가 자신을 속이기 위해 장난친 줄로만 알았다고 털어놓습니다.

KP 메모 : 이때 심리학을 쓰는 PC가 있다면 KPC가 거짓말을 하는 것처럼 보이지는 않는다고 알려주세요.

대화 도중 온실 이야기를 꺼내면 KPC의 표정이 어두워집니다. 그는 잠시 고개를 돌리며 주위를 살피다가, 사람이 없는 것을 확인한 뒤에야 입을 엽니다.

KPC : ...그거 역시 동굴 앞에서 본 거랑 똑같은 것 같지? 식물이 갑자기 죽어버리는 거 말이야.

KPC는 심각한 얼굴로 그렇게 말합니다.

< 지능 판정 >

성공 시 : KPC가 말한 대로입니다. 온실에서의 사건은 동굴에서 보았던 기현상과 비슷한 점이 존재합니다. PC는 온실에 가서 직접 식물들의 상태를 확인하는 편이 도움이 될 것 같다는 생각을 합니다.

실패 시 : KPC가 말한 대로입니다. 온실에서의 사건은 동굴에서 보았던 기현상과 비슷한 점이 존재합니다. ...그럼 어떻게 해야 좋죠? 유사점을 생각한 것까지는 좋는데 마땅한 해결책은 떠오르지 않습니다.

KP 정보 : PC가 떠올리지 못한다면 KPC 쪽에서 온실을 보러 가자고 제안해도 괜찮습니다.

점심 식사를 마친 KPC와 PC는 온실으로 향합니다. 온실의 문은 언제나처럼 열려있습니다. 이곳을 방문하는 학생들을 위해 자유롭게 개방해둔 것이겠죠.

- 온실

외벽이 전부 유리로 되어있는 온실입니다. 실과 시간, 그 중에서도 특히 요리 수업을 할 때 사용되는 채소의 대부분이 이곳에서 조달됩니다. 평소에는 원예부 학생들이 주로 이용합니다만.... 지금은 온 사방이 시든 식물 투성이입니다. 이래서야 이것들로 요리 같은 걸 하기는 힘들겠어요.

PC는 테이블, 화분, 모종삽을 조사할 수 있습니다.

- 테이블

온실 한쪽에 놓여있는 테이블입니다. 테이블 위에 장식용으로 올려둔 작은 다육식물들은 통통하던 줄기가 죄 쪼글쪼글해져 제법 기괴한 모습을 하고 있습니다.

< 지능 판정 >

성공 시 : 다육식물은 본디 많은 양의 물을 필요로 하지 않으며, 기온이 높고 건조한 기후에서도 무리 없이 적응하는 것으로 유명합니다. PC는 어쩌면 식물들이 죽은 이유가 온도 조절 문제 때문이 아닐지도 모르겠다는 생각이 듭니다.

실패 시 : 다육식물의 특징이 무엇이었죠? 분명 수업시간에 배웠던 것 같은데 기억이 잘 나지 않습니다....

KP 정보 : 배경 지식이 있는 PC라면 별도의 꿀림 없이 넘어가셔도 괜찮습니다!

- 화분

여러 개의 화분들이 줄지어 놓여있습니다. 드넓은 앞을 가진 커다란 화초들부터 자그마한 꽃들까지. 아무 일도 벌어지지 않았다면 분명 계속 푸르른 제 빛깔을 뽐내고 있었겠죠. 하지만 지금은 전부 갈색으로 시들어있습니다. 단 한 포기도 남겨놓지 않고서요.

PC가 화분을 살펴본다면,

< 관찰력 판정 >

성공 시 : 화분 중 하나의 꼬트머리에서 얼룩덜룩한 자국을 발견합니다. 이게 뭐죠?

실패 시 : 묘하게 일반적인 화분과는 다른 것 같다는 위화감이 느껴지기는 합니다만, 글썽요. 정확히 어떤 점이 다른지는 꼽을 수가 없습니다.

KP 정보 : 간밤에 이곳에 침입했던 색채가 남기고 간 흔적입니다. 동굴에서 빠져나온 색채는 지난 밤 온실로 들어와 식물들에게서 생명력을 흡수했고, 그 탓에 지금과 같은 상황이 발생한 것입니다... 만, KPC와 PC가 그 사실을 알 방도는 없습니다!

- 모종삽

끝 부분에 배양토가 살짝 묻어있는 모종삽입니다. 아마도 원예부 학생들이 사용하던 물건인 것 같습니다. 모종삽을 자세히 살펴보는 PC가 있다면,

< 관찰력 판정 >

성공 시 : PC는 삽의 손잡이 부분에 끈끈한 무언가가 남아있음을 알 수 있습니다.

실패 시 : PC는 삽의 손잡이 부분에 무언가가 달라붙어 있음을 알 수 있습니다.

KP 메모 : 손으로 만져보는 사람이 있다면, 그것이 상당히 끈적하고 불쾌한 감촉이라는 것을 알 수 있습니다. 우주에서 온 색채가 온실을 지나다니며 남긴 흔적입니다.

온실 탐색을 끝나치면 KPC가 이렇게 말합니다.

KPC : 역시 비슷한 것 같아. 동굴 앞쪽의 땅이랑 말이야.

KPC의 말대로 두 장소는 상당히 유사한 점이 많습니다. 순식간에 말라죽어버린 식물들도, 무언가 끈적한 것이 남겨져 있는 자리들도. 일반적인 상식 선에서 이해하기엔 어려운 현상이에요.

< 지능 판정 >

성공 시 : PC는 문득 이런 생각이 듭니다. 혹시 이런 현상에 대해 정리해둔 자료를 발견할 수 있지 않을까요? 그러니까... 도서관과 검색을 이용하면 말이에요!

실패 시 : PC는 문득 이런 생각이 듭니다. 혹시 이런 현상에 대해 정리해둔 자료를 발견할 수 있지 않을까요? 그러니까... 이럴 때는 무엇을 이용하면 좋을까요?

KP 메모 : PC가 지능 판정에 실패하더라도 RP를 통해 떠올릴 수 있도록 해주세요!
아무것도 하지 않고 집으로 돌아가길 원한다면? 그것 역시 가능하긴 합니다....

- 도서관에 갈 경우

KPC와 PC는 함께 학교 도서관을 방문합니다. 방학이 얼마 남지 않은 시점이라 그럴까요? 도서관 내부는 상당히 한산합니다. 사서 선생님과 창가 자리에서 책을 읽고 있는 두어 명의 학생들. 조용히 그들을 지나쳐 서가 쪽으로 다가가면 빈틈없이 빼곡하게 꽂혀있는 책들이 보입니다. 과연 이 많은 책들 사이에서 우리가 원하는 책을 고를 수 있을까요?

< 관찰력 판정 >

성공 시 : PC는 도서관 한쪽에 놓여있는 키오스크를 발견합니다. 아마 책의 위치는 이쪽에 검색해서 찾을 수 있을 것 같아요.

실패 시 : 주변을 둘러보던 KPC가 키오스크를 발견합니다. “이걸로 검색하면 되지 않을까?” 좋은 생각인 것 같습니다. 저 많은 서가를 돌며 직접 찾는 것보다는요!

키오스크를 사용하는 PC가 있다면,

< 자료조사 판정 >

성공 시 : 해당 키워드를 입력하고 검색을 누르면 단 한 권이 뜹니다. 999. 낯선 숫자가 쓰여있는 이 책의 제목은 바로 <멸망의 단초>입니다.

실패 시 : 검색 키워드가 잘못된 걸까요? 검색해봐도 나오는 책은 없습니다.

KP 정보 : 자료조사 판정에 실패해도 다음과 같은 키워드로 검색하면 <멸망의 단초>가 나옵니다. / 검색 키워드 : 식물, 토양, 황폐화 등등... 지금 발생 중인 일련의 사건과 관련된 키워드라면 뭐든 괜찮습니다.

KPC와 PC가 900번대 서가로 향하면, 그 중에서도 맨 가장자리에 꽂혀있는 <멸망의 단초>라는 책이 보입니다. 새까만 표지와 거대한 두께. 묵직하다기보다는 무겁다는 표현이 더 잘 어울릴 정도의 무게. 책장을 열어 내용을 확인하면 적혀 있는 것은 온갖 형태의 멸망들입니다.

소행성 충돌. 옐로스톤 국립공원 화산 폭발. 앙골모아의 재림. 빙하기... 수없이 많은 가설들이 적혀있는 이 책은 세상에 현존하는 모든 종말론을 모아놓은 것만 같습니다. 한참 책장을 넘기다 보면 드디어 두 사람이 찾고 있던 내용이 등장합니다.

[기후 환경적 영향이 없음에도 불구하고 특정 지역이 돌연 황폐화되기 시작하거나, 또는 갑자기 못자라거나 기형으로 자란 식물들이 보인다면 당신은 ‘이것’의 영향권에 있을 가능성이 높다.]

< 지능 판정 >

성공 시 : 황폐화. PC는 그 단어가 동굴과 온실에서 본 토양의 상태와 일치하는 것 같다는 생각이 듭니다.

실패 시 : PC는 글을 읽는 내내 위화감을 느낍니다. 이것, 꼭 어디선가 본 것 같은 장면 아닌가요?

그 후로도 책은 이렇게 설명하고 있습니다. ‘이것’은 한 자리에 멈추어 있는 무생물이 아니라 엄연히 살아있는 생명체로, 햇빛이 잘 들지 않는 장소를 찾아 동지를 튼다고요.

[눈에 보이는 존재가 아니므로 그 외의 다른 생물적 특성은 알아낼 방법이 없다. 다만 분명한 것은, 만약 ‘이것’의 영향권이 지금보다 넓어지거나 개체수가 증가할 경우 지구에는 끔찍한 재앙이 찾아오리라는 사실이다.]

마지막 설명까지 읽은 KPC는 심각해진 얼굴로 이렇게 말합니다.

KPC : 여기서 말하는 ‘이것’ 말이야.... 진짜 존재하는 건 아니겠지?

PC가 여기서 무엇이라고 대답하든, KPC는 종말론을 다룬 책에서 언급된 이야기가 현실성이 있어봐야 얼마나 있겠느냐고 말합니다. 그러면서도 묘한 표정을 짓는 걸 보면 의혹은 있지만 증거가 모호해서 믿지 못 하는 것처럼 보여요.

- 검색하는 경우

PC가 핸드폰이나 여타 전자기기로 검색을 시도할 경우, 다음과 같은 뉴스를 확인할 수 있습니다.

- (KPC와 PC가 사는 지역 인근 마을)에서 꽃들이 단체로 말라죽는 사건이 발생하고 있음. 피해를 보는 꽃집들이 갈수록 늘어남.

KP 정보 : 우주에서 온 색채의 영향입니다. 색채는 KPC와 PC가 거주하는 마을 근처를 배회하고 있습니다.

이 모든 내용을 접한 KPC는 복잡한 표정으로 벤치에 앉습니다. PC의 마음 또한 불편하긴 마찬가지일 것입니다. 설령 이것이 책에서 본 그것이 맞다고 하더라도, 우리가 해결할 수 있는 것은 아무것도 없으니까요. 누군가에게 알린다 한들 믿어줄 것 같지도 않고요. 어느샌가 노을이 뉘엿뉘엿 지고 있는 하늘을 물끄러미 바라보던 KPC가 입을 엽니다.

KPC : 그나저나 곤란하네. 답장해달라고 했는데 안할 수도 없고.

답장이요? 아, 맞아요. 그러고 보니 편지를 받았었죠. 비록 누가 보냈는지도 모를 한 줄 짜리 종이지만 말입니다. 주소도 모르는 상대에게 답장을 어떻게 보낼 거냐고 물어보면 KPC는 이렇게 답합니다.

KPC : 학교 앞 우체통에 넣어보면 어떨까? 안 되면 자동으로 반송되겠지. 되면 그쪽에서도 뭔가 답장이 있을 거고.

KP 정보 : 난 보내지 않겠다고 하는 PC가 있다면 그럼 내가 네 뉘까지 두 장 보내겠다고 말해주세요. 이때 받는 편지는 시나리오 전개에 큰 영향을 주지 않습니다.

어느샌가 책가방 속에 있던 필통을 꺼내 샤프를 집어든 KPC가 PC에게도 볼펜을 하나 건네주며 물어봅니다.

KPC : PC, 넌 뭐라고 보낼 거야?

PC가 뭐라고 적든 KPC는 제지하지 않습니다. 그도 이 편지가 누군가에게 들어갈 것이라고 기대하진 않는 눈치입니다. 그저 눈앞에 당면한 이 복잡하고도 어려운 문제를 외면하고 싶은 것뿐일지도요. 작성이 끝나면 KPC는 편지 두 장을 우체통 안쪽에 집어넣습니다.

KP 정보 : 이후로 조금 더 RP를 해도 괜찮고, 아니면 그대로 헤어져 집으로 돌아가도 좋습니다.

헤어지는 길목에서 KPC는 PC를 향해 말합니다.

KPC : 오늘 일은 너무 걱정하지 마. 내가 어떻게든 해결할 방법을 찾아볼게.

가능할지는 모르겠지만. 약간 가라앉은 얼굴로 그렇게 말한 KPC는 손을 한 번 흔들고서 자리를 떠납니다. 너무 많은 정보를 접한 탓일까요, 어쩐지 평소보다 피곤합니다. 빨리 집으로 가서 쉬는 게 좋을 것 같아요.

Chapter 3. 찬란한 빛에

눈을 뜨면 역시 평소와 같은 아침입니다.

특별한 점은 아무것도 없습니다. 학생들이 삼삼오오 모여 걸어가는 등교길도, 교문 앞에서 아이들의 복장 검사를 진행하는 선도부도요. 오늘의 PC는 복장 교칙을 잘 지켰나요?

KP 정보 : 어긴 PC는 가차없이 벌점 행입니다. 몰래 들어가려 시도하는 PC는 은밀행동 판정을 진행해주세요.

교실 안으로 들어서면 가장 먼저 보이는 것은 책상 위의 편지입니다. 그러니까, 또 왔습니다! 이 발신인 불명의 편지가 말입니다. 편지를 펼쳐보면 다음과 같은 내용이 KPC의 것과 아주 흡사한 필체로 적혀있습니다.

[거긴 괜찮아? 아무 일도 없는 거지?]

KP 정보 : 편지 너머의 KPC, 즉 다른 우주의 KPC는 지금 자신과 대화를 나누고 있는 사람이 누군지는 모르나, 그들의 세계도 자신들의 세계처럼 멸망당하지는 않았는지 염려하고 있습니다. 직접 갈 일 없는 세계라지만 저희와 같은 비극이 발생하지 않길 바라는 마음은 당연한 것이니까요.

PC가 편지를 읽고 나면 얼마 지나지 않아 담임 선생님께서 조례를 위해 들어오십니다. 어쩐지 평소보다 경직된 얼굴로 교탁 앞에 서신 선생님은 자리에 앉아있는 아이들을 한 번 쪽 둘러본 후에야 입을 엽니다.

선생님 : 자. 오늘은 수업 전에 전달 사항이 있다.

그렇게 말한 선생님은 학생들에게 전단지를 한 장씩 배부합니다. 전단지에는 초등학교 저학년으로 보이는 남자아이의 사진과, '실종자를 찾습니다'라는 문구가 적혀있습니다. ...실종자요? 이 근처에서 일어난 일일까요. 전단지를 자세히 읽어본 PC가 있다면 아이가 어제 오후 5시 경 실종되었음을 알 수 있습니다. 웅성거리는 아이들을 착잡한 얼굴로 바라보던 담임 선생님은 이렇게 말합니다.

담임 선생님 : 혹시 사진 속의 아이를 본 적이 있거나 행방을 아는 사람은 교무실로 와라. 이상.

KP 정보 : 아이는 다른 아이들과 숨바꼭질을 하며 놀던 도중 학교 뒷산의 동굴로 들어갔고, 그곳에 있던 색채에 의해 목숨을 잃었습니다.

선생님께서 나가시면 반에는 익숙지 않은 적막이 흐릅니다. 유괴 사건일까요? 아니면, 단순 실종? 알 방법은 없습니다. 그 시간에 PC는 KPC와 함께 학교에 있었으니까요.

KPC. 그러고 보니 KPC도 편지를 받았을까요? 같이 보냈으니 아마 그쪽에도 답장이 도착했을 겁니다. 문자를 보내든, 직접 찾아가든 KPC에게 질문하면 그도 답장을 받았다는 대답이 돌아옵니다.

KPC : 그런데 이게 무슨 소린지 통 모르겠어.

봐봐. KPC는 편지를 들어(혹은 문자로 찍어) PC에게 보여줍니다. 한 장 뿐인 단출한 종이에 이런 문장이 적혀있습니다.

[현재를 소중히 해. 다신 돌아오지 않을지도 몰라.]

역시나 알쏭달쏭한 이야기입니다. 이 커다란 편지지를 할애해가며 적을만한 이야기는 아닌 것 같은데요. KPC는 미묘한 표정으로 편지를 바라보다 말합니다.

KPC : 있잖아, 우리가 답장을 빨리 하면 저쪽에서도 빨리 돌려주지 않을까?

요컨대 다음 날까지 갈 필요도 없이 지금 당장 답장을 쓰면 안되냐는 말입니다. PC가 그 말에 찬성한다면 두 사람은 다시 편지를 보냅니다. 우체통에 편지를 넣은 뒤에 다시 교실로 돌아오면... 어라? 자리에 편지가 있습니다. 대체 어느 타이밍에 편지를 배달하고 간 거죠? 주위를 두리번거리어도, 다른 아이들에게 물어봐도 자리에 편지를 두고 간 게 누구인지는 알아낼 수 없습니다.

KP 정보 : 여기서부터는 편지의 내용이 중요합니다. 편지는 각 교시의 쉬는 시간마다 한 장씩 총 5장을 보낼 수 있고, PC가 무엇을 질문하냐에 따라 KPC의 답변이 달라집니다. 질문은 여러 가지를 동시에 할 수 있지만 저쪽 세계의 두 사람은 자신들의 세계가 멸망했다는 사실을 알려주지 않으려 합니다.

밑으로 예시입니다.

[넌 누구야?] -> [너희랑 다른 세계의 사람.]

[거긴 어떤데?] -> [조용해. 심심하고.]

[편지는 어떻게 보내는 거야?] -> [우체통에 넣으면 자동으로 배송이 돼. 어떤 원리인지는 나도 잘 몰라.]

[이름이 뭐야?] -> [네 이름은 뭔데?] (이때 PC가 답장으로 이름을 알려주면 저쪽 세계의 KPC는 모든 사실을 파악합니다. 자기 이름은 알려주지 않습니다. 반대편에 서로가 있다는 사실을 알면 더 이상 대화하고 싶지 않아질 수도 있으니까요.)

[왜 편지를 보냈어?] -> [외로워서.]

[우리가 만날 수 있을까?] -> [그랬으면 좋겠네.]

총 5장의 편지를 주고받은 뒤, KPC를 다시 찾아가면(혹은 KPC가 찾아갈 수도 있습니다.) 그는 어떤지 묘한 표정으로 말합니다.

KPC : 이 사람 말이야. 아무리 생각해도 말투가 너랑 똑같아.

< 지능 판정 >

성공 시 : PC는 여태까지 자신이 받았던 편지의 말투 또한 KPC와 매우 유사하다는 사실을 알 수 있습니다.

실패 시 : 그런가요? 단순한 우연인 것 같은데요. 그야 PC는 여태까지 KPC에게 단 한 장의 편지도 보낸 적이 없는 걸요.

매 교시마다 편지를 보낸 탓일까요, 어떤지 수업을 들은 것 같지가 않습니다. 종례를 마치고 교실 밖으로 나오면 밖에서 기다리고 있던 KPC가 PC를 향해 제안합니다.

KPC : PC. 오늘은 역시 그 동굴에 다시 둘러보지 않을래?

아무래도 계속 찢찢해서. 뺨을 긁적이며 그렇게 말하는 KPC의 눈에서는 옅은 피로가 엿보입니다. 어떻게든 문제를 해결해보겠다고 하더니, 밤새 고민이라도 한 걸까요. PC가 수락하면 두 사람은 함께 학교 뒷산으로 올라갑니다.

이윽고 다다른 동굴 앞에서는 여전히 서늘한 기운이 느껴집니다. 아니, 단순히 차갑다 말하기에는 어떤지 불쾌합니다. 가슴기 속 새어나온 흰색 증기처럼 축축한 바람이 동굴 안쪽으로부터 우리가 있는 쪽을 향해 불어오고 있습니다. KPC 역시 위화감을 느낀 듯, PC를 향해 질문합니다.

KPC : 뭔가 느낌이 이상하지 않아? 어제랑은 다른 것 같은데.

KP 정보 : 이때 PC가 들어가지 말자고 말한다면 KPC는 혼자서라도 안쪽을 확인하고
오려고 합니다. 그는 이 문제를 빨리 해결해야 한다고 생각하고 있습니다.

KPC와 PC가 동굴 안쪽으로 발을 내딛으면, 어제 본 안쪽과 다르지 않은 풍경이 눈에
들어옵니다. 그러다 무언가가 툭. 소리와 함께 PC의 발에 걸립니다. PC가 발밑을
내려다보면....

어린이의 것으로 보이는 신발이 한 짝 보입니다.

< 지능 판정 >

성공 시 : PC는 순간 담임 선생님께 전해 들었던 이야기가 떠오릅니다. 어제 오후에 어린
아이가 한 명 실종되었다고 했었죠. 그런데 이 신발 말입니다, 꼭... 그 애의 것 같지
않나요? (이성 판정 진행, 실패 시 1D3 차감)

실패 시 : 그러고 보니 이 동굴은 아이들의 놀이터로도 자주 이용되곤 했었죠. 아이들 중
누군가가 신나게 노느라 신발마저 벗어두고 간 모양입니다. (이성 판정 진행하지 않음)

KPC : 무슨 일이야?

KPC는 PC가 눈치챘든 눈치채지 못 했든 떨어져 있는 신발이 실종된 아이의 것이라는
사실을 알아차립니다. 하지만 동굴 안에서 사람이 없어질 만한 일이 무엇이 있던
말인가요? 안쪽을 아무리 둘러보아도 그 외의 특별한 흔적 같은 것은 찾을 수 없습니다.
결국 두 사람이 아무런 소득 없이 동굴을 빠져 나온 그때.

< 관찰력 판정 >

성공 시 : PC는 저 멀리, 나무들이 우거진 자리에서 무언가가 반짝이는 것을 목격합니다.
그것은 그대로 위를 향해 올라갑니다. 그리고... 그것이 지나간 자리에 있는 모든 것이
시들어갑니다. 꽃, 풀, 덩굴, 열매, 그 모든 것들이요. 저게 대체 뭐죠? (이성-1D4)

실패 시 : PC는 저 멀리, 나무들이 우거진 자리에서 무언가가 반짝이는 것을 목격합니다.
그것은 아주 천천히, 아무런 기척도 없이 산 위쪽을 타고 흘러가듯 올라갑니다.

KP 정보 : KPC도 관찰력 판정을 진행해주세요. 성공 여부에 따라 반응을 달리 해주시면
되겠습니다.

흡사 연기와도 같은 그것이 지나간 자리로 향하면, 모든 것이 말라붙어 있는 모습을
확인할 수 있습니다. 풀 한 포기 남김없이 전부요. KPC가 PC를 돌아봅니다. 아마 우리는
같은 생각을 하고 있을 겁니다. 저것이 분명 온실을 그렇게 만든 범인이자, 동굴 안쪽에
머물렀던 무언가일 것이라고요.

KP 정보 : 색채를 쫓아가려는 PC가 있다면 민첩 판정을 진행해주세요. 성공하더라도
색채의 속도가 워낙 빨라 계속 쫓아가는 데는 한계가 있습니다.

KPC : 저 녀석, 한 자리에 있는 게 아니라 계속 옮겨다니는 것 같은데. 저러다 인가까지 내려가면....

KPC가 말을 멈춥니다. 그렇게 되면 발생할 일은 우리 모두 예상 가능합니다. 거리에 있는 모든 나무와 풀, 꽃들이 생기를 잃고 죽을 것은 당연하며, 나아가 인간에게도 해를 끼칠지 모릅니다. 그렇게 되기 전에 무언가 방법을 찾아내야 해요. PC와 함께 고민에 빠져있던 KPC가 문득 무언가 떠올린 표정으로 입을 엽니다.

KPC : 편지로 물어볼까?

네? 영 뜬금없는 소리에 KPC를 마주보면 그는 조금 멧쩍은 얼굴로 말합니다.

KPC : 아니, 이쪽도 저쪽도 비현실적이긴 매한가지니까. 우리는 몰라도 저쪽은 어떻게 해야 좋을지 알 수 있을지도 모르잖아.

PC가 그 말에 찬성하면 KPC는 함께 편지를 작성해 보내보자고 합니다.

여기서 편지 안에 기입되어야 할 사항들은 다음과 같습니다.

1. 우리는 누구인가? (PC와 KPC의 존재)
2. 현재 우리가 처한 상황 (색채에서 비롯된 문제들)
3. 이것을 어떻게 해쳐나갈 수 있는지 (문제 해결을 위한 방법 강구)

대략 이렇게 작성을 마치면, 두 사람은 함께 우체통에 편지를 넣습니다. 이제는 답장을 기다리는 일만이 남았네요. 그동안 KPC와 PC는 무엇을 하나요?

KP 정보 : 답장은 해가 지고 나서 일곱 시쯤에 돌아옵니다. 그동안은 자유롭게 RP를 진행해주셔도 좋습니다. (늦게 도착하는 이유는 다른 세계의 KPC와 PC가 고민 중이기 때문입니다.) 그대로 집에 돌아가고 다음날 아침에 확인하겠다고 하는 PC가 있다면 ENDING 1로 진행해주세요!

KPC와 PC가 학교로 돌아오면 창문 밖으로 저녁 놀이 보입니다. 다른 학생들은 전부 집으로 향했고, 남은 것은 두 사람 뿐. PC의 반으로 들어가 책상을 확인하면 역시 편지가 놓여져 있습니다. 뜯으면 다음과 같은 내용이 보입니다.

[PC와 KPC에게.

너희 세계에 침입한 건 우주에서 온 색채야.

생명이 있는 땅을 동지로 삼고 다 자랄 때까지 생명력을 흡수하지. 아마 실종되었다는 아이도 틀림없이 색채에게 집어삼켜졌을 거야.

너희에게 주문을 두 가지 알려줄게. 반드시 첫 번째 주문을 건 뒤에 두 번째 주문을 걸어야 해. 만약 두 가지를 헛갈리면... 그런 일은 없어야겠지만, 죽을 수도 있어. 밤에 걸면 색채가 도망칠 수도 있으니 꼭 해가 떴을 때, 그놈이 있는 동굴 안에서 걸도록 해.

마지막으로. 너희의 세상에는 참 아름다운 게 많을 거야. 풀도, 나무도, 꽃도, 사람도. 너희가 그걸 소중히 여기는 법을 깨달았으면 좋겠어. 잃고 나면 돌이킬 수 없게 되니까.

우리는 실패했어. 너희는 다르길 바라.]

편지의 맨 마지막 줄에는 <보르의 성호>, <라의 프리즘> 주문이 있습니다. PC와 KPC는 각자 원하는 주문을 택해 습득할 수 있습니다.

보르의 성호 : 마력 1; 이성 1 / 시전 시간 : 1라운드

라의 프리즘 : 마력 2; 이성 1 / 시전 시간 : 1라운드

편지를 읽은 PC와 KPC,

< 지능 판정 >

성공 실패 무관 : 아, 어째서 이토록 익숙한 기분이 드는 걸까요. 이 편지는 꼭 아주 오래 알고 지낸 친구가 쓴 글처럼 느껴집니다. 그럴 리가 없지만요....

편지를 다 읽은 KPC와 PC는 서로 시선을 맞춥니다. 낯선 정적이 서로를 가로지릅니다. 지금 이 순간 우리는 같은 생각을 하고 있을까요? 어쩌면 이 편지 너머에 존재하는 것이 또 다른 세계의 우리일지도 모른다는 생각 말입니다. 이쪽을 가만히 바라보던 KPC가 문득 입을 엽니다.

KPC : 해낼 수 있을까?

정말 우리가 이 아득하게만 여겨지는 멸망을 막을 수 있을까. 그렇게 말하는 듯한 눈동자입니다. 편지는 여전히 PC의 손에 쥐어져있고, 이 여름밤은 좀체 끝날 기미가 없습니다. 미래는 너무나 멀고 두려움은 가까워요.

그래서 이 밤, 우리에게 서로가 필요합니다.

KP 정보 : RP를 진행합니다. 자유롭게 대화하다가 헤어질 수 있도록 해주세요. 헤어지지 않고 학교에서 밤을 새는 것도 가능한 합니다! 이 경우 아래 나오는 등교길 스크립트는 출력에서 제외해주세요.

Chapter 4. 눈이 멀어 꺼져 가는데

이윽고 다시 한번 아침입니다.

오늘만큼 아무것도 변하지 않길 바란 날도 드물 것입니다. 그렇지만 등교길에 오른 PC는 깨닫습니다. 벌써 길가에 늘어선 가로수 몇 그루의 색이 갈색으로 바랐다는 사실요. 언제 또 누가 다칠지 몰라요. 지체할 시간은 없습니다. 교문 앞에서 만난 KPC는 PC를 향해 손을 내밉니다.

KPC : 가자, PC!

어디로요? 물론 물어볼 것도 없습니다. PC가 손을 맞잡으면 KPC는 그대로 학교 앞을 벗어나 뒷산으로 향합니다. 아침부터 교복을 입고 산으로 향하는 모습이 낯설었는지 흘끔거리는 어른들의 시선이 느껴집니다만, 뭐 어쩔니까! 지금은 그런 게 중요한 게 아니잖아요.

산 안쪽으로 발을 들이면 들일수록 죽은 식물의 흔적들이 선명해집니다. 우리가 만약 아무것도 알지 못하는 이들이었다면 아마 별 신경조차 기울이지 않고 자리를 떠났겠죠. 하지만 우리는 압니다. 지금 이 모든 것을 멈추지 않는다면 어떻게 될지, 무엇을 잃게 될지름요.

마침내 다다른 동굴 앞은 이전과는 비교도 되지 않을 만큼 서늘한 기운을 뿜어내고 있습니다. 한 발자국 안으로 들어는 것도 망설여질 만큼이나요. 걸음을 멈추고 숨을 가다듬은 KPC가 PC를 향해 손을 뻗습니다. PC가 그 손을 맞잡으면, KPC의 긴장한 표정이 조금은 사그라듭니다.

KPC : ...이제 들어갈까?

두 사람은 함께 동굴 안쪽으로 발을 내딛습니다. 안쪽으로 몇 발자국 옮기면 모습을 드러내는 것은 허공에서 오색빛깔로 일렁이는 기체입니다. 우주에서 온 색채. 그것은 KPC와 PC의 모습을 보자마자 가릴 것 없이 몸을 들이킵니다. 아마 생명력을 흡수하기 위해서겠지요.

주문을 외칠 준비는 되었나요, 두 사람?

KP 정보 : 무사히 주문을 외치면 ENDING 2입니다. 주문 순서를 틀리면 ENDING 1입니다.

ENDING 1. 폭풍 전 바다는 늘 고요하니까

여기, KPC와 PC가 모르는 사실이 하나 있습니다.

이토록 아름답고 평안한 세계도 한 순간에 사라질 수 있다는 것 말입니다.

실수였습니다. 고작 실수였는데, 그 딱 한 번의 실수로 모든 것은 무너졌습니다. 생명을 가진 모든 것들이 힘없이 시들어갑니다.... KPC와 PC도 예외는 없습니다. 이 세계의 위대한 존재는 두 사람을 구하지 않겠다고 결정했거든요.

그러니까, 멸망입니다. 이 모든 것들이요.

KPC, PC 로스트 / 생존 보상 없음

ENDING 2. 잃기 두려웠던 욕심 속에도

두 사람이 외친 주문을 맞은 색채는 마구 일렁이다 점점 빛깔을 잃어갑니다. 아니, 붕괴해가는 것 같기도 합니다. 실체는 없지만 명백히 생물이었던 것. 그것은 더 이상 제 모습을 유지하지 못하고서 공중으로 흩어집니다. 더는 무엇도 흡수하지 못할 만큼 작은 알갱이로요.

모든 것이 끝나고, 지금은 한낮입니다.

말도 없이 학교를 땡땡이쳤으니 선생님께 혼날지도 모르겠습니다. 그렇지만 그런 것은 아무래도 좋다는 생각이 들어요. 동굴 밖에서 크게 들려오는 매미 울음소리와 여전히 잡고 있는 KPC의 손. 세상은 평안하고 우리는 현재에 있습니다.

KPC : 온실에 다시 화분을 가져다 놓을 거야. 이번에는 죽지 않게 잘 보살펴주려고.

미래는 알 수 없습니다. 언제 또 다시 그런 불행이 닥칠지는 아무도 모릅니다. 그렇지만 그때도 우리는 함께일 겁니다.

어쩐지 그것으로 모두 다 괜찮다는 생각이 들어서....

KPC, PC 생환 / 생존 보상 : 이성+1D3

학교 앞 우체통은 사라졌습니다. 둘로도 충분하다는 사실을 이제는 알았으니까요.

세션카드 & 맵시트

세션카드와 맵시트는 아래 링크에서 다운받으실 수 있습니다!
(Lati님 배포용 CM입니다.)

 상호 공존불가능성 오류 세션카드 & 맵시트