

『인간적인』

■■에 대하여

w. 서화

아, 바람이 불어옵니다.
지극히 건조하고, 먼지투성이인, 절망의 바람이.
주변은 폐허입니다. 앙상하게 말랐던 나무들마저 존재하지 않습니다.
단 한줄의 희망조차 꿈꿀 수 없을 만큼 어둠으로 들어찬 모습입니다.

나의 KPC. 당신은...

Call of Cthulhu 7tn Fanmade Scenario

---. 내가 무슨 선택을 해야 옳다고 생각해?

◆개요

아, 바람이 불어옵니다.
지극히 건조하고, 먼지투성이인. 절망의 바람이.
주변은 폐허입니다. 앙상하게 말랐던 나무들마저 존재하지 않습니다.
단 한줄의 희망조차 꿈꿀 수 없을 만큼 어둠으로 들어찬 모습입니다.

이곳에서 과연 당신은 희망을 드리울 수 있을까요.
‘그’의 바람을 이뤄낼 수 있을까요.
그런 사념에 빠진 당신의 뒤에서, 누군가의 목소리가 들려옵니다.

“안녕하세요. 탐사자. 당신의 여정을 안내할 길잡이, SW-H----입니다.”

◆시나리오 정보

사용률 : CoC (Call of Cthulhu) 7판

인원 : KPC + PC (1:1 타이만, 초면 한정.)

플레이 타임 : ?

배경 : 서기 2XXX년의 지구. (최소 현대보다 100년 이상 지난 후 입니다.)

플레이 난이도 : ★★☆☆☆ (적극적인 행동이 필요할 수 있습니다.)

키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆ (약간의 애드립이 필요할 수 있습니다. 또한 전투와 추격이 있습니다.)

추천기능 : 관찰력, 듣기, 자료조사, 전투기능 (없어도 무방)

다이스를 굴리는 일이 많은 편이지만, 기본적으로 RP 위주의 레일로드형 시나리오입니다. 전작과 탐사자와 KPC가 고정되며, 탐사자는 전쟁에 참가했다가 부품의 노화로 인해 폐기당할뻔한 군인 로봇(외형은 자유롭게 설정 가능합니다.), KPC는 [스포일러 주의. KP만 확인해주세요.]입니다. 전작의 엔딩 1 이후로 이어집니다.

◆주의사항

*본 시나리오는 초여명 출판사에서 출간한 크툴루의 부름 (이하 CoC) 제7판 룰에 기반하여 작성된 비공식적인 2차 팬메이드 시나리오입니다. 시나리오 작성자 및 시나리오는 CoC에 관련된 모든 저작권을 침해할 의도가 없음을 밝힙니다.

*부족하거나 오류가 있는 부분이 있을 수 있습니다. 이에 피드백과 건의사항은 늘 감사하게 받고 있습니다.

*『인간적인』■■에 대하여는 절대로 ‘힐링 시나리오’가 아닙니다. 플레이어분께 해당 부분을 속여서 세션을 진행하는 것을 금지합니다.

*시나리오가 뒤틀릴 정도가 아니라면 자유로운 개변을 허용하고 있습니다. 단, 절대로 진상과 KPC, PC 설정은 개변할 수 없습니다.

*[노를북 키퍼링 / 쿠션(프세터)없는 네타 / 공개계정에서의 플레이 / 악의적인 비방 / 개변한 시나리오의 배포 및 무단 2차 배포, 자작발언]을 금지합니다. 해당 사항이 지속적으로 발견될 경우, 본 시나리오는 예정보다 빠르게 2차지인 한정 공개로 전환됩니다.

*본 시나리오(이하 인간성으로 지칭)의 저작권은 서화(@SeoHwa__TRPG)에게 있습니다. 세션 진행용 사본소장이 아닌 재업은 금지합니다.

*수호자가 KPC를 맡아 진행하는 타이만 시나리오입니다. 다인 시나리오로 개변이 불가능하나, 키퍼를 따로 두고 PC1 과 PC2로 진행하는 경우는 제재하지 않습니다.

*엔딩 제목은 스포일러가 될 여지가 있으니, 창작엔딩을 포함해 모든 엔딩은 엔딩 번호순으로 언급해주시기 바랍니다.

*인간성에는 살해, 폭력, 전쟁, 약탈 등의 비윤리적 요소를 포함해 다소 잔인할 수 있는 묘사가 등장합니다. 이점 유의해주세요.

이하는 키퍼 전용 (진상,본문) 내용이 적혀있습니다.

◆진상

『전쟁의 종말, 그 이후...』

탐사자가 안전장치에서 잠든 직후, 얼마인지 모를 시간이 지났습니다. 그동안 많은 일이 있었어요. K국과 S국의 행동으로 인해 세계는 완전히 붕괴했습니다. 온 세계가 폐허가 되고, 떨어지는 폭격 사이에서 셀 수도 없는 사람들이 목숨을 잃었습니다. 폭격과 그 잔해로 인해서 동식물들 또한 말라 비틀어지고, 오염되었습니다. 바야흐로 멸망이 도래한 것이었습니다.

KPC가 그곳에서 살아남을 수 있었을까요? 아무것도 없이, 심지어 상처 입은 몸으로?그럴 수 있었을 리가 없습니다. KPC는 폭격에 휩쓸려 목숨을 잃었습니다. 그리고 그와 동시에 지하 깊은 곳에서 한 기계가 눈을 뜹니다. KPC가 탐사자를 위해-어쩌면 탐사자가 멋대로 죽는 것을 막기 위해- 안배해둔 길잡이. KPC를 담아 만든 안드로이드가 그것입니다.

『KPC?』

KPC를 담아 만든 안드로이드. 코드명 SW-H0002. 편의상 KPC'로 지칭될 그 안드로이드는 모든 것이 KPC와 동일했습니다. 그의 지능, 외모, 습관, 움직임.... 그러나 단 한 가지. 어쩌면 저 모든 것들을 무로 돌려버릴 결점이 있었다면, KPC'에게는 감정이 존재하지 않았습니니다. 그 이유에 대해서는 알 수 없습니다. 감정까지 존재하는 AI를 만들기엔 시간이 모자랄 수도 있고, 감정이 있다면 탐사자를 안내하는 역할에 있어 방해된다고 생각했을지도 모릅니다. 이유는 오로지 KPC만 알고 있습니다.

그러한 이유로 감정을 알지 못하는 KPC'는 탐사자와는 다릅니다. KPC'가 움직이는 것은 오로지 탐사자의 안내를 위하여. 그 어떤 사적인 감정도, 이유도 없습니다. 그저 설계된 대로 움직일 뿐이에요. 그래야만 세계에 내려앉은 어둠을 걷어내고 다시금 빛을 불러올 수 있을 테니까요.

『탐사자』

아, 이곳에서 가장 가여운 이가 있다면 단언컨대 그것은 탐사자일 터였습니다. 탐사자는 KPC'와 함께 여행을 떠나야 합니다. 자신의 몸이 점점 망가지는 것도 모르는 채요. KPC가 탐사자에게 쥐여줬던 희망의 열쇠. 그것이 탐사자의 몸을 조금씩 갉아먹고 있었습니다.

분명 세계 씨앗은 잘 만들어진 코어였습니다. 그러나 코어는 탐사자의 부품 스펙을 고려하지 않고 제작된 물건이지요. 전쟁에 나섰던 탐사자의 부품은 분명 어느 정도는 노화되어 있었을 겁니다. 짧은 기간이라면 상관없겠지만, 긴 시간 동안 코어의 출력을 견디기엔 우리가 있었어요. 그로 인해 탐사자는 조금씩 망가져 갑니다. 탐사자는 깨어나지 얼마 안 되어서 그 사실을 알게 될 겁니다. 로봇인걸요, 그야.

그렇지만 답이 아예 없는 것은 아닙니다. KPC'가 있잖아요. 둘의 코어를 바꿔서 이식한다면 문제가 없을 겁니다. 물론 세계 씨앗을 이식하기엔, KPC'는 감정을 알지 못한다는 오류가 있습니다. 하지만, 로봇도 분명 감정을 배울 수 있다는 사실을 탐사자의 존재가 증명했습니다. 그러므로 분명 탐사자도 KPC'에게 감정을 가르칠 수 있을 거예요.

그러니까 이 여행은, 탐사자와 KPC. 두 사람을 위한 여행입니다.

◆ 본문

KP 정보 - 하늘색

이성체크 - 붉은색

선언이 필요한 다이스는 ●, 불필요한(혹은 강제) 다이스는 ○.

[#1. 세계의 종말.]

[시스템을 가동합니다.]

당신이 잠든 지 얼마나 지났을까요. 당신의 시야에 한 문장이 떠오르고, 당신은 서서히 잠에서 깨어납니다. 야간 비전이 켜져 있음에도 불구하고 내부는 어둡습니다. 이상한 일이지요. 분명 당신이 잠들었을 캡슐 뚜껑은 투명한 재질이었을 텐데. 좁은 내부를 둘러보면 한쪽 구석에 OPEN 버튼이 있습니다.

달칫. 버튼을 누르면... 무언가 불길한 소리와 함께 열리기 시작한 틈 사이로 정체 모를 것이 쏟아집니다. 탐사자, ○ [민첩 다이스]

성공 -> 틈 사이로 쏟아진 것은, 축축한 흙더미입니다. 하마터면 온몸이 흙으로 뒤덮일 뻔 했네요. ...
...흙? 의아해서 고개를 들면, 위쪽에 간신히 생긴 조그마한 틈으로 빛이 새어 들어옵니다.

실패 -> 어푸푸! 당신은 쏟아지는 것을 피하지 못했습니다. 이건... 흙이네요. 그것도 꽤 축축한 흙입니다. 순식간에 온몸이 흙으로 뒤덮였네요. 이물감에 고개를 들면 위쪽에 간신히 생긴 조그마한 틈으로 빛이 새어 들어옵니다.

축축한 흙더미를 헤치고 빛을 향해 나아가면 보이는 것은 밖입니다. 밖은 당신이 알고 있듯, 푸른색의 꽃과 무성한 나무들로 우거진 모습입니다. 이곳엔 폭격이 떨어지지 않은 것일까요. 아니면 폭격 이후에, 당신에게 이식된 그 '코어'가 영향을 끼친 것일까요? 무엇이 되었든, 짙은 파란색의 꽃을 보면 꼭 그를 마지막으로 보았던 새벽하늘이 떠오릅니다. ...참담하다고 느꼈나요? 슬프다고 느꼈나요? 그렇다면 당신도 이해하고 있다는 일이겠지요. 그가 죽었다는 사실을.

주변을 둘러보면 적어도 탐사자가 평범하게 인지할 수 있는 거리 이내는 이러한 숲 상태라는 것을 알 수 있습니다. 이 세계의 전반적인 상태를 살펴보려면 이 숲을 벗어나는 것이 우선일듯해요. 탐사자가 숲을 벗어날 경우, 숲의 막바지쯤에서 ○ [관찰력, 민첩, 복합 다이스]

성공 -> 휘이잉, 바람이 불어옴과 동시에 무언가가 당신의 앞을 지나갑니다. 그것을 반사적으로 붙잡은 당신은, 뒤늦게 그것의 정체를 눈치챱니다. ...KPC가 마지막으로 썼던 로브입니다. 곳곳이 헤치고 얼룩져있지만 분명합니다. 이것이 이렇게 돌아다니고 있다는 사실은... 일말의 희망조차 남지 않은 기분입니다.

실패 -> 휘이잉, 바람이 불어오며 나뭇잎이 당신의 시야를 가립니다. 그것을 떼어내면, 저 멀리엔 무언가가 날아가는 것이 보입니다. 무언가의 뭇 같습디만, 정확히 알 수는 없습니다. ...어쩐지 저것에서 서글픈 느낌이 난다면, 그건 기분 탓일까요.

탐사자는 다시금 걸어갑니다. 밖으로 향할수록 주변 공기 오염도가 높아집니다. 올라가는 수치를 무시하며 계속 나아가면....

아, 바람이 불어옵니다. 아까와는 꼭 다른 바람입니다. 지극히 건조하고, 먼지투성이인.절망의 바람이 불어요. 그 너머에 있는 것은 폐허입니다. 앙상하게 말랐단 나무들마저 존재하지 않습니다. 단 한 줄의 희망조차 칠 수 없을 만큼 어둠으로 가득 들어찬 모습입니다. **San. C. [0/1]**

이런 곳에서 과연 당신은 희망을 드리울 수 있을까요? ‘그’의 바람을 이뤄낼 수 있을까요. 감정을 깨달은 당신의 앞에 펼쳐진 이곳은 너무나도 차갑고 서글프기만 합니다. 오염도 수치는 진즉 한계치를 넘은 지 오래입니다. 걱정, 두려움, 그 어떤 감정으로 뒤덮인 사념에 빠져있으면... 어디선가 목소리가 들려옵니다.

“(탐사자의 코드명)?”

당신은 이 목소리의 주인을 알고 있습니다. 한 치도 의심할 수 없이 ‘그’의 목소리입니다. 그렇지만... 그는 분명 죽었을 터입니다. 그런 치명상을 입고, 이런 폭격에서 살아남 수 있었을 리가 없습니다. 그렇다면 뒤에서 들려오는 목소리는 무엇인가요. 당신의 청음기관이 망가졌다는 소리일까요?

목소리가 들려오는 곳을 쳐다보면, 아. 세상에. ‘그’와 완벽하게 닮은 무언가가 당신을 향해 인사를 건넵니다. **San. C. [1/1D6+1]**

“안녕하세요, (탐사자의 코드명). 당신의 여정을 안내할 길잡이, SW-Hxxxx입니다.”

RP 타임입니다. KPC’에게 기존의 KPC와 탐사자가 함께했던 기억은 없습니다. 자신은 명백히 KPC의 손에 만들어진 안드로이드일 뿐이며, 존재의 목적은 탐사자가 세상에 희망을 드리우는 것을 돕는 것임을 알립니다. KPC가 무슨 까닭으로 자신을 이리 만들어 이곳에 안배해두었는지 모릅니다. 감정에 대해 물을 경우 사전적인 의미로 알고 있으며, 더 자세한 것은 당신의 곁에서 배울 수 있으리라 들었다고만 말해주세요.

이 이후부터 탐사자는 KPC’의 존재를 부정하고 KPC’의 인도를 거부할 수 있습니다. 거부할 경우 가급적이면 인도만큼은 따라갈 수 있도록 하고, 따라가지 않을 경우 돌이킬 수 없다고 알려주세요. 그럼에도 KPC’를 부정하고 따라가길 거부한다면 그 즉시 **Ending 4**를 진행합니다.

[#2. 지나간 것들의 잔해.]

폐허가 된 세계에서 처음으로 마주한 것이 그와 닮은 안드로이드입니다. 이것을 기뻐해야 할까요, 슬퍼해야 할까요. 분명 당신은 이런 상황에서 어떻게 대처해야 하는 지까지는 배우지 못했습니다. 하지만... 그럼에도 불구하고 당신은 나아가야 합니다. 그렇잖아요. 죽어가는 KPC를 보면서도 끝내 남기를 택했던 것은 그의 부탁을 들어주기 위해서였습니다.

당신이 끝끝내 나아가기를 택하면, 그는 고개를 한 번 끄덕이고는 앞장서 걷기 시작합니다. 황폐한 땅으로 나아가는 저 모습은 영락없이 당신이 알던 그 모습인데, 그 내면에 자리한 것은 당신이 알던 ‘그’가 아닙니다. 꽤 비참한 일입니다. 그가 당신에게 감정을 가르쳐준 KPC와 달리, 아무것도 느낄 수 없어 더더욱 서럽습니다.

“첫 목적지는 **A-24** 섹터입니다. 기록에 의하면 당신이 거쳐 간 곳이니, 자세한 설명은 하지 않겠습니다.”

무미건조한 목소리는 그 말을 끝으로 다시 침묵합니다. **A-24** 섹터면... 분명, 당신이 그 사람과 마지막 밤을 보냈던 도시입니다. 당신의 메모리칩에 오류가 없다면 폭격 전에도 제법 상태가 좋지 못했던 도시일 텐데... 폭격 이후의 지금엔 얼마나 망가졌을지 상상도 가지 않습니다.

자유롭게 이동할 수 있도록 합니다. KPC와 이야기를 나누며 갈 수도, 말없이 바로 이동할 수도 있습니다. 거의 도착할 무렵에는 이하의 지문을 참고합니다.

“...도착했습니다.”

나지막한 목소리가 도착을 알립니다. 그와 동시에 앞에 펼쳐진 풍경을 보면, 어느 날 언젠 가의 KPC가 말했던 종말이 바로 그곳에 있었습니다.

아무것도 없습니다. 건물들의 흔적도, 망가진 시체들도, 모든 것을 잃은 채 절망에 빠진 사람들도. 울퉁불퉁하게 파인 땅에는 건조한 모래바람만이 불고 있습니다. 공허의 공포는 쉬이 받아들이 수 있는 것이 아니었습니다. 탐사자, **San. C. [1/1D4+1]**

좌표를 확인하면 확실히 그곳이 맞습니다. 물론 원래도 폐허였던 장소입니다만, 그 무언가의 흔적조차 남지 않은 곳을 보는 것은 어떤 기분인가요. KPC는 그저 무감각한 표정으로 비어버린 공간을 바라보고 있을 뿐입니다.

탐사자가 주변을 둘러보거나, 관찰력 다이스를 굴릴 경우 짧은 조사가 가능합니다. KPC와 함께할 수도, 혼자 할 수도 있습니다. KPC는 전적으로 탐사자의 말에 따릅니다. 조사 지문은 아래를 참고합니다.

[공터 / 지하로 내려가는 문]

공터

간신히 형태만 남은 공터입니다. 주변에 존재했었을 건축물 따위는 더 조차도 보이지 않습니다. 무언가의 울타리와 앙상하게 마른 잡초 몇 줌으로 그것을 어림짐작할 뿐입니다.

정체 모를, 뼈대만 간신히 남은 울타리를 살펴보면 아마 무언가의 범위를 표시하기 위한 용도로 추정됩니다. 비록 이런 모습이라도 폭격에서 유지하고 있는 것은 운이 좋았던 것이겠지요. 길지 않은 울타리의 끝에는 잔뜩 헤지고 얼룩진 천이 작게 묶여있습니다. 그것을 확인하려면 ○ **[손재주 다이스.]**

약속, 기억하고 있지? 잿빛의 새가 씨앗을 물고 역행하는 세계로 향했어.

실패했을 경우에는 천이 찢겨나가며 읽을 수 없는 부분이 존재합니다.

...하고 있지? ...새가 역행하는 세계로 ...

영망진창으로 적힌 글자는 겨우 알아볼 수 있었습니다. 이런 종말뿐인 곳에서 아직도 약속 같은 것을 할 수 있는 사람이 남아있던 걸까요. 그렇다고 한들 당신이 그 사람을 찾아낼 수는 없을 겁니다. 그 어느 것도 남지 않은 모래바닥은 작은 바람에도 흔적들이 쓸려나갔으니까요.

탐사자가 공터의 조사를 마치고 떠나려고 하면, ○【정신력 다이스】

성공 -> 갑작스럽게 공터 한가운데의 모래가 크게 일어나더니 시야를 흐립니다. 어두워진 시야 사이로 작은 모닥불을 사이에 두고 앉아있는 두 그림자가 보입니다. 두 그림자 중 익숙한 목소리를 가진 그림자가 열게 웃으며 속삭입니다. “난 너를 믿어.”그 환상은 순식간에 사라집니다만, 어쩐지 그 한마디는 계속해서 이 자리에 남은 기분입니다. **San. C. [0/1D3]**

실패 -> 갑작스럽게 공터 한가운데의 모래가 크게 일어나더니 시야를 흐립니다. 어두워진 시야 사이로 낮익은 분위기의 두 그림자가 보입니다. 두 그림자 중 익숙한 목소리를 가진 그림자가 속삭입니다. “난 너를...”그 환상은 순식간에 사라집니다만, 그 알 수 없는 한마디가 계속 일렁이는 기분입니다. **San. C. [1/1D3+1]**

지하로 내려가는 문

과거의 지도상으로는 작고 아담한 주택이 있었던 어느 지점에, 얼핏 보면 맨홀 뚜껑과도 비슷하게 생긴 문이 있습니다. 방공호의 용도였는지 바닥에 존재하는 문은 로봇인 당신에게도 꽤 무겁고 뻑뻑하네요. 쉬이 열리지는 않을 듯합니다. ●【근력 다이스】

성공 -> 좌직, 하고 손잡이가 살짝 찌그러지는 소리와 함께 문이 열립니다. 지하로 내려가는 사다리가 보입니다. ...어쨌든, 문을 열 때 알 수 없는 기묘함을 느꼈다면 그건 당신에게 감정이 생겼기 때문일까요?

실패 -> 우둑, 하는 불길한 소리와 함께 문이 열립니다. 무언가 이상이 생겨 손(혹은 그러한 용도로 사용했던 부위)을 내려다보면, 군인 로봇이라는 당신의 과거가 무색하게 형태가 일그러져 있습니다. 분명 그렇게 내구도가 좋은 편은 아니었다고 하더라도... 겨우 이 정도로 이렇게 망가질 수 있을까요? 문 너머로는 지하로 내려가는 사다리가 보입니다.

이 순간부터 탐사자는 자신의 상태를 눈치챌 수 있습니다. 부품의 급격한 노화의 원인을 타고 올라면 자신의 코어가 과부하에 걸려있으며, 정화 시스템을 종료하거나 코어 자체를 교환하지 않으면 부품 노화를 넘어서 가동 중지의 상태까지 처할 수 있습니다. 단, 여기서 탐사자가 시스템을 종료하려고 하는 경우 재가동이 불가능하다고 알려주세요.

당신은 사다리를 타고 지하로 내려갑니다. 잘 관리되어 있는 사다리는 사용을 하지 않은지 오래된 듯, 약간 먼지가 쌓여있습니다. 이곳에는 사람이 살고 있지 않은 것일까요. 사다리와 고철이 부딪치며 나는 소리가 퍽 서늘합니다.

완전히 지하로 내려오면 생각보다 넓은 공간이 있습니다. 한쪽 문 너머로는 각종 비상식량이, 반대쪽 문 너머로는 위생실이 보입니다. 복도의 끝에는 굳게 닫혀있는 문 하나가 있습니다.

창고

비상식량과 인간이 살아가며 필요한 최소한의 생필품들이 보기 좋게 정리되어 있습니다. 바닥에는 발자국과 푸른 빛의 머리카락이 보입니다.

비상식량과 생필품들은 원래 있었을 것으로 추정되는 양보다 크게 줄어들지 않았습니다. 적어도 한 명 이상의 인간이 폭격 이후에 계속 이곳에서 지냈다면 이것보다 많은 양이 줄어들었어야 했을 텐데요. 대신 한쪽에 놓인 방진복과 방독면에 ●[관찰력 다이스]를 굴리면,

성공 -> 두 물건에 남은 사용감이 이곳에 사람이 아예 없진 않았다는 것을 알 수 있습니다. 묻어있는 모래먼지와 표면의 방사능 오염도로 미루어 보아 아마도 제법 최근까지 사용했습니다.

실패 -> 두 물건을 보아하니 꽤 여러 번 사용한 흔적이 있습니다. 누군가가 사용하긴 했었던 것 같습니다.

바닥을 살펴보면 성인의 것으로 추정되는 신발 자국이 몇 개 남아 있습니다. 발자국은 식량이나 생필품보다도 방진복 근처에 더 많이 남아있습니다. 그리고... 창고 바닥 전체적으로 푸른 물빛의 긴 머리카락이 흩날려 있습니다.

●[관찰력 다이스]

성공 -> 발자국은 제법 최근에 남은 것도 몇 개 보입니다. 그러나 분명 사다리에 남은 흔적은 꽤 시간이 지났던 것을 생각하면 무언가가 이상하네요.

실패 -> 넉넉한 식량들이 눈에 들어옵니다. 식량의 줄어든 양이 적은 것을 보면 이 방공호의 주인은 검소한 성격이었을지도 모르겠다는 생각이 듭니다.

●[지능 다이스]

성공 -> 인간이 사는 곳이라면 그 흔적은 분명 남기 마련이지만, 바닥에 떨어져 있는 머리카락은 혼자만의 것이라고 하기엔 지나치게 많습니다. 마치 병이라도 걸린 것처럼.

실패 -> 인간이 살았던 흔적은 분명 있는데, 무슨 이유에선지 인간은 존재하지 않습니다. 밖은 아직 보호장비 없이 살 수 없을 터인데도.

위생실

위생실이라고 적힌 이곳은 상처 치료나 방사능 수치와 관련해서 관리를 하는 방으로 보입니다. 각종 의약품이 가지런히 정리되어 있고, 의료 관련 기기로 추측되는 것들이 방 곳곳에 자리하고 있습니다. 한쪽에는 마구잡이로 놓인 종이에 덮여있는 책상이 보입니다.

의약품들을 살펴보면, 이 방공호의 주인은 의학이나 약학과 긴밀한 관계에 있었던 것으로 보입니다. 평범한 일반인들도 구비가 가능한 것들 뿐만 아니라 전문의약품들도 곳곳에 놓여 있습니다.

●[관찰력 다이스]

성공 -> 유독 진통제 및 소염제 종류의 약이 많이 비어있습니다. 그 외에도 붕대나 식염수, 거즈따위의 물품이 거의 없다싶이 합니다.

실패 -> 전체적으로 둘러보면 군데군데 비어있는 칸이 보입니다. 아무래도 역시 누군가가 살았던 곳은 맞는듯 싶습니다.

●[약학 or 의료 다이스]

성공 -> 가만히 살펴보면 용도를 전혀 알 수 없는 약들이 존재합니다. 또한 일반적인 방공호는 커녕 보건소에서조차 안쓸법한 약들이 곳곳에 보입니다. 몇개는 정식으로 테스트를 마치고 상용화가 된 약이 아닌 것 같습니다.

실패 -> 인간들에게 다양한 약이 필요하다는 것을 알고 있지만, 막상 보고 있으니 없는 두뇌가 아파오는 기분이 듭니다...

당신만큼이나 복잡하게 설계되었을 기계들은... 관리를 제대로 하지 않았는지, 지저분합니다. ...? 잠시만요. 이건 단순히 지저분하다기에는... 그래요. 마치 꼭 피가 묻은 것 같은 모양새입니다. 이제보니 모든 기기들의 전력도 차단되어 있네요. 무슨 일이 있었던 걸까요.

관찰력 혹은 지능, 교육 따위로 얼룩들을 살펴보면 인간의 피가 묻어있다는 것을 확인할 수 있습니다. 피가 묻은지는 오래된 듯 색이 바래고 굳어있습니다. 양도 피의 주인이 한 사람이라면, 그 사람의 목숨이 꽤 걱정될 정도가 묻어있습니다.

기기들을 확인하다 보면, 우연히 전력이 나가지 않은 기계 한 개를 발견할 수 있습니다. 비교적 버튼이 적고 단순하게 생긴 기계의 버튼을 아무거나 누르면 꺼져있던 화면에 불이 들어옵니다.

Welcome, Dr. Mariella.

Please your select.

- Radioactivity test
- Measurement result
- Result graph

지문인식장치가 고장난 것인지, 마지막 사용자로 추정되는 마리엘라의 이름으로 기계가 실행되었습니다. 메뉴를 보아하니 이 기계는 방사능 수치를 측정하는 기계인듯 합니다. 별 다른 잠금이 걸려있지 않아, 살펴보는 것은 어렵지 않겠네요.

-Radioactivity test

해당 메뉴를 선택하면, 화면에 노이즈가 몇번 지나가더니 **[Operation error]** 라는 문장과 함께 실행이 되지 않습니다. 몇초 뒤 처음 화면으로 돌아옵니다.

-Measurement result

해당 메뉴를 선택하면 짧은 대기시간 이후, 가장 최근 검사지가 출력됩니다. 이번에도 검사지의 주인은 마리엘라입니다. 전체적인 내용을 모두 이해할 수는 없습니다만, 결과만 말하자면 살아있는게 기적인 수치와 건강상태입니다. 그 사람에게 무슨 일이 있었던 걸까요?

-Result graph

메뉴를 고르고 1분 여 간의 침묵이 지나자, 최근 두달 동안의 검사 결과가 그래프로 나타납니다. 일반인 보다 살짝 높은 수준에 머물러있던 수치는 약 3주 전부터 급격하게 높아지더니, 가장 마지막은 제대로 그래프 안에 표시되지도 않습니다.

모든 메뉴를 살펴보면, 기계는 치직거리는 불길한 소음이 몇 번 들리더니 순식간에 꺼지고 맙니다.

●[기계수리 다이스]

성공 -> 문제 파악을 위해 패널을 열어보면 내부회로가 거의 다 탄 상태입니다. 이정도면 실행된 것이 기적이라고 할 정도네요. 기계 자체에 결함이 있는 채로 나온게 아니라면, 사용한 사람이 내부회로를 망가트리려고 한 것 같습니다.

실패 -> 어떻게 당신이 만지려고 노력해봐도, 노력할 수록 기계의 상태가 악화되는 기분입니다.검게 피어오르는 연기에 당신은 조용히 손을 내려놓는게 좋겠다는 생각이 듭니다.

한쪽에 놓인 책상을 살펴보면 (전작에서 KPC의 방을 봤을 경우) 당신은 데자뷰를 느낍니다. 다만 그때보다는 더 난잡하게 널부러져있다는 점이 다를까요. 각종 서류들을 살펴볼 경우

○ [관찰력 다이스]

성공 -> 서류더미를 살피던 사이로, 무언가가 떨어집니다. 이건... 카세트테이프네요. 상당히 구시대에 사용되었던 물건이 존재하는 것도 이상한데, 왜 이런 곳에 들어있었을까요? 알 수 없습니다.

실패 -> 서류더미를 살피다보니... 쿵, 작은 물체가 떨어지는 소리가 들립니다. 그것을 살펴보면 카세트테이프입니다. 왜 이렇게 오래된 물건이 있는지도 의문이지만, 떨어진 충격으로 인해 미묘하게 금이 가 있네요.

서류더미를 이해하기 위해서는 ●[지능 or 약학 or 의료 or 생물학 다이스]

성공 -> 서류는 평범한 지식으로는 이해하기 어려운 내용의 구성입니다. 서류마다 다루고 있는 내용이 다르지만, 모든 서류들을 모아보면 공통적으로 체내 방사능 수치 안정화와 관련된 내용입니다. 연구는 제법 끝물까지 간 흔적이 있습니다.

실패 -> 서류는 대체적으로 일반 상식을 가지고는 이해하기 어려운 내용들이 많습니다. 서류 곳곳에서 방사능과 관련된 단어들이 보이지만, 그것을 이해하기는 힘듭니다.

연구실

복도끝, 굳게 닫혀있어 열리지 않을것 같았던 문은 생각보다 쉽게 열렸습니다. 끼이익, 하고 낮은 소리를 내며 열린 문 너머로는 생체반응이 없는 사람의 시체 한 구, 책상 위에 놓인 라디오가 있습니다.

한쪽 구석에 주저앉아있는 시체는 아마도 이 방공호의 주인이자 연구를 지속했던 사람으로 보입니다. 정황상 죽은지 제법 오래되었을 인물인데도 시체는 비정상적으로 창백할 뿐, 찢고있는 부분이 보이지 않습니다. 대신 빛바랜 푸른빛의 머리카락이 부쩍 술이 적고, 비어있는 왼쪽팔의 자리같은 것이 눈에 들어옵니다. 비교적 멀쩡한 오른쪽 손에는 녹음기가 얹어져 있습니다.

녹음기를 확인하면 여러 가지의 음성 파일이 저장되어 있습니다.

#1

드디어 지구에 종말이 도래했다. 그 애와 연락하던 도중 급하게 속보를 듣고 방공호로 내려왔다. 그 애는 무사히 들어갔을까. 낙진이 어느정도 진정되면 아날로그적인 메세지를 보내는 정도는 가능할테지. 부디 무사했으면 좋겠는데.

#4

연구는 순조롭게 진행되고 있다. 바깥은 아직 뿌옇기만 하다. 농도측정을 할 수 없어 밖으로 나가진 않았지만, 밖에서 들려오는 소리 탓에 한번쯤은 나가서 확인을 해봐야겠다.

#6

드디어 미치고야만걸까? 내가 방금 뭘 봤던거지? 도대체 무슨 일이 있어야 이 일대가, 섹터 전역이 통째로 날아갈 수 있는거지? 아냐, 아닐거야. 잘못본것일 테다. 그정도로 폭격이 떨어졌다면 나는 돌아올 수 없었을테니까. 진정하자. 진정하고... ..오, 일레아나. 여긴 어떻게 왔어. 네가 너무... 보고싶었어. (흐느끼는 소리가 이어지다 머지않아 끝났다.)

#12

일레아나와 연락이 되지 않는다. 혹시나 하는 마음에 아는 인물은 전부 연락해봤는데 누구도 연락이 닿지 않아. **KPC**, 그 아이는 살아남았을거라고 생각했는데. ... 내가 살아남을 수 있을까.

#15

어째서지? 왜? 어디서부터 틀어졌지? 이렇게 죽을 수는 없어. 오늘도 그 아이가 좋은 아침이라며 인사를 건네왔는데 이렇게 죽을 수는 없다고. 세상이 붉어. 살아야 해. 어떻게든.

#19

정신이 오락가락하고 있다. 1분 1초가 시급한 상황에 5일이 넘도록 반쯤 미친 상태로 있었다. 더이상 시간도, 희망도 없다. 다만...

#21

안녕, 일레아나. 네 생사도 알 수 없지만 언젠간 닿을 수 있을거라 생각하고 말을 남겨. 결국 너와 약속했던 그 어느것도 지킬 수 없었지만... 그럼에도, 일레아나. 우리가 바랐던 희망을 남길 수는 있게 됐으니까. **KPC**, 그 아이가 늘 말했던 또다른 희망과 합쳐지면 세상은 언젠가 돌아갈 수 있겠지. 그러니, 나는 여기서 눈을 감을게. 부디 아주 먼 미래에서 다시 보자. 오로지 너만을 위한 바다인 마리엘라가.

마리엘라와 일레아나는 **KPC**가 정부 관할의 연구소에서 일할 무렵, 초기에 만난 동료입니다. 이것과 관련해서 **KPC**에게 물을 경우, 분명 연구소에서 만났다는 기억은 입력되어있으나 같은 직장의 동료 이상도, 이하도 아닌 것으로 알고 있다고 전해주세요. 이는 **KPC**의 성격에 따라 달라질 수 있습니다. 또한 마리엘라는 방사능 피폭으로 인하여 이른 퇴직 후 독자적인 연구를 진행하고 있던 사람으로, 방사능피폭량이 한계를 초과해 죽기 전까지도 각종 증상에 시달렸습니다.

책상 위에 놓인 라디오는 상당히 오래됐음에도 관리가 잘 되었는지 깔끔해보입니다. 버튼을 누르면 달칵, 하는 소리와 함께 카세트 테이프를 넣을 수 있는 칸이 열립니다. 테이프를 넣을 경우, 어떤 방향으로 넣는 것과는 상관없이 역행으로 테이프를 재생할 경우 이하의 메세지가 출력됩니다. 이에 대한 힌트는 공터에서 얻을 수 있습니다.

마리엘라. 우리가 이뤄낸 일들은 언젠가, 우리 세대의 다음이나 그 다음. 혹은 그 다음 다음에서라도 평화를 가져올 수 있을까? 아하하, 그렇게 대답해줄 줄 알았어. 있지, 마리엘라. 언젠간 네게 꼭 하고 싶은 말이 있어. 그때까지 곁에 있어줄거지? 좋아. 약속한 거야. 나도 언제까지 너만을 위한 잿빛의 새로 나아갈테니까.

세상이 완전히 멸망한 이후에도 그 사람처럼 다시 돌아올 평화를 위해 살아가고자 하던 사람이 있었습니다. 그 사람들은 당신과 **KPC**처럼 고통을 겪었음에도, 희망의 씨앗 하나를 믿고 기꺼이 목숨을 내던졌습니다. 당신의 기분은 어떤가요? 부담스럽던가요? 당신의 부품을 갉아먹으며 끝으로 달려가고 있는 ‘그것’이 두렵던가요?

탐사자가 조사를 마치고 위로 올라가면, 그 잠깐의 시간을 머물렀다고 주변의 방사능 수치가 현저하게 줄어들어 있습니다. 그 뿐만 아니라, 오로지 모래뿐이었을 바닥에서 싱그럽기 그지없는 싹들이 돌아나는 모습이 보입니다. 그래요. 당신에게 무슨 의미를 가지게 되었든 간에, **KPC**가 만들어낸 것은 가히 희망 그 자체로 할 수 있습니다. 희망이자, 기적의 산물. 그러나 당신은...

“탐사자! (**KPC**가 탐사자를 부르던 애칭으로 불러주세요.)”

저 너머에서 **KPC**가 급하게 뛰어옵니다. 머리카락이 헝크러진 채로 달려오는 그의 모습은 로봇이라는게 티가 나지 않습니다. 당신의 앞에 안정적으로 멈춰선 **KPC**는 당신에게 자신이 본 시야를 공유합니다.

“보이나요? 생존자의 흔적이 있어요. 그렇게까지 멀지 않은 곳에서 생체신호도 탐지했으니깐요. 당신이 간다면 도움이 될거예요. 가실건가요?”

탐사자가 이동을 결정하면 #3으로 이동합니다.

[#3. 있을리가 없는 일의 다른 이름은.]

KPC의 뒤를 따라서 도착한 그곳에는 열명 언저리의 사람들이 모여 있었습니다. 콘크리트 잔해나 다 망가진 무언가의 부품들로 대충의 벽을 세워둔 그곳은 작은 규모지만 분명 당신이 KPC와 함께 보았던 도시의 모습을 하고 있습니다.

그곳에 가까이 다가가면, 사람들은 당신과 그를 경계합니다.

“이 주변에서 당신들같은 모습은 본 적 없는데.”

“허튼 수작을 부릴 생각이라면 조용히 떠나는 게 좋을겁니다.”

탐사자와 KPC는 주인을 상대로 각종 대인관계 기능 다이스 및 룰폴로 대화를 나누는게 가능합니다. 낮선 외부인에 경계심이 높은 상태이므로, 기본 판정은 모두 어려움 이상으로 합니다. 이야기를 나누다가 탐사자쪽이 불리해질 경우, NPC 일레아나가 등장합니다.

NPC - 일레아나

“살아가는 데에 있어서 중요한 건 하나야. 살아가고자하는 의지.”

외견상 20대 후반으로 보이는 인물입니다. 은색의 머리카락과 황금빛 눈동자를 가진 인물은 탐사자 일행에게 호의적입니다. 이에 대한 이유는 후술됩니다만, 일레아나는 안드로이드지만 티가 안나고 사람과 같은 감정을 가진 것으로 보입니다. 실제로는 뛰어난 AI를 이용해 지식으로 이해하고 흉내내고 있을 뿐이었습니다.

근력 75, 건강 60, 크기 50, 민첩 80, 정신력 70, 지능 90, 교육 90, 행운 20
의료 70%, 응급처치 65%, 심리학 80%, 근접전 격투 65%, 생물학 80%

“다들 그만해요. 그 사람들은 위험하지 않다고 제가 보장할게요. 제 연구소 동료거든요.”

태양빛 아래에서 다채롭게 빛나는 은발과 황금색 눈을 가진 인물이 그렇게 말을 하자, 경계하던 사람들은 머뭇거리다 어쩔 수 없다는 듯이 겨누고 있던 무기를 거둡니다. 탐사자가 무언가 의문을 표하더라도, 일레아나는 그저 탐사자를 향해 웃어보입니다.

생존자 캠프 내부로 들어가면 무엇 하나 공통점을 찾기 힘들어보이는 사람들이 서로 함께 생활하고 있습니다. 대체적으로 건강 상태가 많이 좋은 편은 아닙니다만, 그럼에도 각 구성원의 눈에는 누구 하나도 생기가 빠져있지 않습니다.

내부 인원들과 대화를 하려고 하면, 처음에는 놀라더라도 이내 일레아나의 살아남은 동료라는 사실을 알게 되면 호의적으로 대화에 응합니다. 대화를 통해 이 사람들은 대부분 A-24섹터 거주민이었으나 타 섹터로 자리를 비운 사이 폭격이 시작되었고, 다른 섹터에도 마찬가지로 떨어지는 폭격을 피해 도망쳐왔으나 갈곳이 없게 된 이들을 일레아나가 거두어 살고 있다는 사실을 알 수 있습니다.

구성원들과 어느정도 대화를 나누거나, 일레아나를 찾으면 일레아나는 기꺼이 대화에 응합니다.

“대화는 얼마든지 환영이야. 나도 너희들이 궁금하거든. 이런 시대에 사지멸절한 로봇 돌이서 돌아다니는 건 흔한 일이 아니니까. 특히 그 중 한명이 내 동료의 모습을 똑같이 가지고 있다면 더더욱. 아, 내 이름은 들었나? 못들었다면 알려줄게. 나는 일레아나야.”

일레아나와 대화할 경우, 다음과 같은 사실들을 알 수 있습니다.

-자신은 정부 소속 연구자 중 한명이 만들어낸 안드로이드로, 현존하는 AI중 가장 뛰어나다.
-KPC와 동료로 지냈고, 자신을 포함한 다른 동료들은 KPC를 달갑게 여겼지만 그의 계획에 대해서는 아무것도 들은 것이 없다.
-KPC가 연구소를 떠난지 얼마 지나지 않아 연구소는 흩어졌고, 자신은 다른 동료인 마리엘라와 함께 A-24섹터를 기점으로 자신들만의 연구를 진행하고 있었다.
-마지막 폭격 이후 마리엘라와 만날 수 없었으나, 방공호가 있기 때문에 언젠간 다시 만날 수 있다고 생각하고 살아있는 사람들을 챙기고 있었다.
-분명 드물게 다른 곳에서 생체신호가 느껴지고 있지만, 사실상 지구는 멸망. 행성 전체적으로 드리온 방사능의 농도가 높아지기 전에 피폭이 한계치를 넘는게 더 빠를 것.
-코어 과부화로 부품이 고장나고 있는데 방법을 아느냐 -> 코어의 출력을 부품이 견디지 못하는 것이라면 교체해야하는 것이 맞지 않겠냐. 물론 적합한 코어가 아직도 남아있다면.
-그 외의 자신에 대한것

일레아나는 탐사자 일행이 둘 다 로봇인 것을 진즉 알고 있으며, 기본적으로 모두에게 호의적이기 때문에 자신이 알고 있는 지식 내에서는 전부 답합니다. 탐사자가 KPC의 결과물인 것을 알게 되면, 어쩌면 그럴 수도 있겠다고 생각하고 있었다며, 부디 이 지구를 잘 부탁한다고 말합니다.

일레아나에게 마리엘라의 죽음에 대해 말할 경우에는 아래와 같은 반응을 보입니다.

“...마리엘라가,”

“괜찮아. 나는 로봇이고 그아이는 인간인 시점에서 언젠가는 겪었어야 할 일이야. 더군다나 그 애의 몸은 그렇게 좋지 못했고, 폭격 전에도 방사능 수치는 평균보다 높았으니까. 아마 그 일이 아니었더라도 그리 오래 살기는 힘들었을거라고 생각해.”

“나를 두고 먼저 간 것에 대해서는, 원망하지 않을 수 있다고 하면 거짓말이겠지. 그럼에도 나는 그런 모습들을 좋아했으니까. 나와 같이 입력된 명령과 지식으로 이해한 감정이 아닌, 순수하게 자신이 느낀 감정으로 인해 가진 신념으로 나아가는 것을 어찌 싫어할 수 있겠어. 게다가... 그 애가 있었으니까 내가 그 애의 죽음에 대해 조금 더 원초적인 슬픔을 느낄 수 있는거라고 생각하면, 응.”

“그러고보니, 너도 상황이 그렇게 다르지 않을까. 물론 너도 감정을 가지게 된 이상 네가 나를, 내가 너를 완벽히 이해할 수는 없겠지. 그럼에도, 탐사자. 네가 KPC를 너무 미워하진 않았으면 해. 너도 조금씩 깨닫고 있잖아. 논리로 모든 것을 설명할 수는 없다는 사실을 말이야. KPC도 그저 그랬을 뿐인거야.”

일레아나는 그렇게 말하며 그래도 그 애를 보고와야겠다고 하고는 먼저 자리에서 벗어납니다.

이후에는 자유로운 시간을 가질 수 있습니다. KPC와 감정에 관련된 대화를 해도 좋고, 이후의 계획에 대해서 이야기를 나누어도 좋습니다. 며칠간 머무르며 비교적 정상적인 인간들의 생활을 지켜보아도 좋겠지요. A-24섹터로 돌아가 못본 것이 있다면 봐도 괜찮습니다. 충분한 RP 이후, 다시 나아가면 #4로 진행합니다.

[#4. 절벽의 끝에서.]

당신은 문득, 부품 손상도를 체크합니다. 아직은 펍 미미한 수준이지만, 망가지는 속도가 비정상적으로 빠릅니다. 역시 그 코어의 문제겠지요. 앞서 나아가던 KPC는 당신을 쳐다봅니다. 그러고는 무언가 말할 것이 있는 표정으로 당신의 눈치를 살피더니, 이내 손을 잡고 어디론가로 급하게 발걸음을 옮깁니다.

제법 긴 시간을 걸으면, 그곳은 가파른 절벽의 끝입니다. 붉은 하늘에 물들어가는 절벽의 끝에서 당신을 바라본 KPC는 조용히 이야기를 꺼냅니다.

그 입에서 나오는 이야기는 다음과 같습니다. ‘자신’이 당신에게 심어둔 그 코어가 당신을 갉아먹고 있다는 사실을 알고 있다고. 그것을 내버려두면 당신은 머지않은 미래에 가동이 멈추게 될 것 조차도. 자신은 입력된 것에 따라 당신을 세상에 도움이 되도록 인도하는 존재지만, 당신과 길지 않은 시간을 지내고 난 후에 당신이 존재하지 않는 곳을 그리면 그려지지 않는다고. 인간들이 흔히 찾는 신의 농간인지, 이것 또한 자신이 의도한 바인지는 알 수 없으나 감정을 어렴풋이라도 느낄 수 있게 된 지금은 당신이 덧없이 사라지지 않기를 바란다고. 그러한 말들을 합니다.

그러나 대화를 이어나가던 KPC는, 두 손으로 얼굴을 가립니다.

“...그럼에도 저는 알고 있어요. 당신의 이후 행보를 결정하는 것에 있어 제가 강제할 수 있는 부분은 없다는 걸요. 이 모든 것은 당신의 선택이겠지만...”

“... ...모르겠어요. 비이성적이고 불합리한 선택일지라고 한들 당신이 나를 선택해줬으면 좋겠어요. 인간과 세상이 아닌 저를.”

탐사자, 당신은 분명 이런 순간이 올 것이라는 걸 알고 있었겠지요. 피할 수 없는 선택의 갈림길입니다. 다시금 당신은 그를 위해서 선택해야 합니다. 어느것이 그가 바랄, 인간성에 가까운 선택일지는 오로지 당신이 알 뿐입니다. 자, 탐사자. 이번의 선택은 어떤 것인가요.

코어 정화기능 정지 -> Ending 1.

KPC와 교체 없이 직접 코어 정화기능 마저 사용 -> Ending 2.

KPC에게 코어 이식 -> Ending 3.

[Ending 1.]

아, 결국 당신은 그 사람의 뜻을 이어가는 것을 포기합니다. 그렇지만, 그럴 수 밖에 없었습니다. 정말로 그가 다시 살아난 것처럼 움직이고, 말하고, 웃고, 화내고... 차라리 ‘그’가 당신을 처음 만났을 때 처럼 계속해서 감정이 없었다면, 아니면 감정이 생겼다고 한들 그사람처럼 당신을 소중히 여기지 않았다고 한다면. 그랬다면 결과는 달라졌을까요.

“...탐사자.”

허나 그것은 전부 가정일 뿐입니다. 그 사람의 말을 들어줄 수 없는 당신이 갈 곳 없는 감정을 쏟아내기 위한 후회일 뿐이지요. 그가 당신을 부릅니다. 지평선 너머로 붉은 옷자락을 흩날리며 저무는 노을에 세상 또한 붉게 물듭니다.

“탐사자, 말해주세요. 당신은 어떻게 할 것인가요. 저를, 절, 나를...”

그가 꼭, 금방이라도 울 것 같은 표정이란 건 기분탓이 아닐겁니다. 그야, 당신은 분명 본 적 있는 표정인걸요. 인간도 아닌 당신이 그것을 잊을 수 있을리가 없습니다. 그러니 탐사자, 그가 안심할 수 있도록 말해주세요. 당신이 내린 결정을.

...

당신의 말에 그는 환하게 웃습니다. 그 또한 본 적이 있는 표정입니다. 꼭, 당신이 그를 두고 혼자 잠에 들어야 했을 때 지었던 그 표정. 다만 그것을 다시 보게 되는 상황이, 그의 뜻을 어긴 것이라니 허탈한 웃음만 나올 뿐입니다.

[Save The World System Off.]

붉은 창이 떠올랐다가 사라집니다. 그와 동시에, 당신을 줄곧 괴롭히던 부품 내구도 손상율이 더이상 올라가지 않는 것을 확인했습니다. 그의 뜻은 멈추고야 만 것입니다. 이 세상의 미래가 어찌될지 이제는 알 수 없습니다.

그럼에도, 탐사자. 그런 이기적인 선택이야 말로 정말 인간다운 무언가일지도 모릅니다. 자, 고철과 전기로 태어나 누구보다 인간적인 당신. 그의 손을 잡아요. 그리고 나아갈까요.

Ending 1. 당신과 나만의 미래로.

KPC 생존, 탐사자 생존.

세계씨앗의 정화 기능을 정지합니다. 탐사자와 KPC는 나아갑니다. 세계는 회복하지 못하고, 언젠가로 계속해서 이어질 미래에는 오로지 탐사자와 KPC뿐입니다.

[Ending 2.]

당신이 그런 결정을 내린 이유는 무엇이었나요. 당신에게 절망을 안겨준 그 사람에 대한 원망이었나요? 아니면 차마 말할 수 없는 내면의 외침이었나요. 무엇이든 당신은 다가오는 파멸을 피하지 않았고, 그 끝에서 기다리고 있는 것은 KPC와 다 망가져가는 세계였습니다.

그늘진 얼굴의 KPC 너머로 보이는 것은 붉은 노을입니다. 얼마나 더 볼 수 있을지 모를 노을의 붉음은, 그와 함께했던 마지막의 붉음과도 같았던가요. 그 자극적이고 잔혹한 색에 당신은 시야를 담당하는 렌즈에 이상이 생긴 것만 같은 기분을 느낍니다. 이것 또한 장비가 망가져가는 것의 신호일까요.

“탐사자...”

미처 마치지 못한 말은 공중에 흩어집니다. 애타게 당신을 바라보는 그의 눈에는 직접 감정을 가르쳐준 당신조차 형용할 수 없는 것들이 담겨있습니다. 이어지는 침묵에 그것들은 전부 깊은 어둠으로 침잠합니다.

그도 알고야 만 것입니다. 당신이 내린 선택을, 자신이 맞이할 미래를. 또 한참동안의 무거운 침묵을 끝내는 것은 KPC였습니다.

“그게 정녕 당신의 선택이라면, 존중하겠습니다.”

(성격에 따라 개변 가능합니다. 어떻게 그럴 수있냐고 화낼 수도, 울 수도 있습니다.)

말을 마친 KPC는 해가 완전히 떨어지기 전에 돌아가자며 먼저 앞으로 나아갑니다. 홀로 나아가는 뒷모습과 그와의 간격에 애써 쌓았던 모든 것들이 찾아온 밤에 가려지는 기분이 듭니다. 그럼에도 당신과 그는 알고 있습니다. 또 아프고 긴 밤이 지나면, 언젠간 아침이 찾아온다는 것을요. 그러니 괜찮습니다. ...또, 그는 한가지를 더 알고 있을테니까요.

Ending 2. 당신이 내어준 다정한 절망의 이름을.

KPC 생존, 탐사자 머지 않은 미래에 로스트.

세계의 정화율이 약간 올라가지만, 탐사자가 오래 버틸 수 없으므로 다시 원상태로 돌아갈 확률이 높습니다. 가까운 미래에 탐사자는 기능을 정지하고, KPC 홀로 남게 됩니다.

[Ending 3.]

당신은 조심스럽게 이야기를 꺼냅니다. 가장 이상적인 방법임에도 하지 못했던 말. 이 말을 하지 않는 순간을 바라 1%도 안될 기적에 바라고, 방법을 위해 수만가지의 시뮬레이터를 시행했던 시간들이 스쳐지나갑니다. KPC의 너머로 저무는 해가 유독 선명합니다.

“... ...그랬군요.”

이야기를 들은 그의 반응은 생각보다 덩덤했습니다. 자상함과 배려심에 묘하게 가려졌을 뿐 실상은 자신을 이용하겠다는 말인데도 말이에요. 그것을 파악하지 못한 것이 아닐게 분명한 KPC는 그저 짧은 대답과 함께 침묵에 빠졌습니다. 선택의 기로에 서있는 당신과 그. 주도권을 그에게 넘긴 당신은 그의 선택을 기다립니다. 그리고, 그의 선택은.

“그래요. 그렇게 하죠.”

마치 가벼운 말을 꺼내듯이 덩덤하고 평이한 대답이었습니다. 그러나 결코 가벼운 대답이 아니라는 듯, 당신을 바라보는 두 눈의 빛은 선명합니다. 당신이 무어라 하기도 전에 그는 말을 이어나갑니다.

“본래 ‘제’가 바랐던 것은 어디까지나 이 세상에 다시 한 번 생명을 불어넣는 것. 그것의 주체는 중요하지 않았으니까요. 과연 당신이 아닌 제가 얼마나 버틸 수 있는지는 모르겠지만... 분명한 것은 여기서 멈추는 것보다는 낫다는 사실이니까요.”

그렇게 말하는 KPC의 표정은... 아. 짙은 노을에 물들어 자세히 보이지 않습니다. 그 모습이 어쩐지 금방이라도 한 줌의 재가 되어 흩날릴 것 같다는 느낌이 들어요. 형용할 수 없는 기분에 휩싸인 당신에게 KPC는 손을 내밀니다.

“나아가요. 당신이 멈추기 전에.”

당신은 그 손을 맞잡습니다. 맞닿은 고철의 감각은 지극히 차갑고 딱딱합니다. 그럼에도, 당신. 나아가세요.

Ending 3. 그대의 뜻을 저버리지 않기 위하여.

KPC 생존, 탐사자 생존.

KPC'에게 코어를 이식한 채로 세계를 위해 다시 나아갑니다. 두 사람의 발걸음은 푸른색으로 물들겠지요. KPC'의 몸이 허락하는 한까지요. 그리고 어쩌면... 또 다른 이야기가 기다릴지도요.

[Ending 4.]

분노라는 감정은 이성을 흐리게 만들기에 충분합니다. 그러므로 당신이 그렇게 행했던 것도, 결국은 갈 곳을 잃은 분노로 인한 것이었겠지요. 날카로운 말은 당신과 그, 모두에게 상처만을 남겼습니다. KPC는 무어라 설명할 수 없는 표정으로 당신을 바라보다 눈을 감습니다.

“...알겠습니다. (탐사자의 코드명). 당신의 뜻이 그러하다면은.”

그 이후는 순식간이었습니다. 당신이 무언갈 더 말하기도 전에 KPC의 몸은 바닥으로 추락합니다. 그를 급하게 잡아서 살펴보아도 가동정지 상태에서 변하지 않습니다. 차가운 고철덩어리의 몸은 그 작은 전기신호조차 사라지고야 만 것입니다.

멈춰버린 KPC, 그 자리에 멈춰선 당신. 간신히 흘러가는 시간은 머지않아 멈추겠죠. 어디서부터 이렇게 망가진 걸까요. 당신이 그것을 알 방법은 없을 것입니다. 그저, 당신은...

Ending 4. 황홀한 절망에 무너지니, 이 세계에 종언을.

KPC 로스트, 탐사자 생존?

KPC'의 존재를 부정하였으므로, KPC'는 가동을 중지합니다. 이어지는 미래는 탐사자의 선택마다 다르겠지만, 결국은 종말일 것입니다.