

여름낙원

여름낙원

세션카드 커미션 : @PomalK45362

다운로드 및 2차 가공 금지



여긴 누구나 한 번쯤 꿈꿨던
끝나지 않는 계절의 한복판

* 시나리오 후기 품

<https://forms.gle/gUMK8qWPRuPoWUNr7>

* 통합 공지

<http://posty.pe/21nd3o>

*** 시나리오 정보**

플레이 인원 : 1:1 타이만

추천 기능 : 말재주

배경: 한국

전투 확률 : 있음

로스트 확률 : 있음

광기 확률 : 있음

키퍼링 난이도 : 중

개변 적극 권장

100

■ 진상

<여름 낙원>

KPC는 자신도 모르는 사이에 노덴스의 계략에 휘말려 있었습니다. 오래전부터 노덴스의 신도로서 마음 깊은 곳에 뿌리내린 신앙이 그를 여름 낙원으로 이끌었습니다. KPC에게 있어서 여름 낙원은 단순한 환상의 공간이 아니라, 노덴스가 만든 꿈과 현실이 뒤섞인 신성한 영역이었습니다. KPC는 일상생활을 하면서도 ‘낙원에 가야겠어.’라는 말을 늘상 중얼거렸습니다. 노덴스는 이 욕망을 포착해 그의 발걸음을 조종했습니다. 하지만 이곳에 들어선 자는 현실과 영원한 경계에 서게 된다는 점과 노덴스의 축복과 저주가 공존하는 곳이라는 것을 KPC는 몰랐습니다.

노덴스는 오늘도 여름의 너머에서 KPC를 기다립니다. 그를 통해 자신이 원하는 의식을 완성하려는 계략을 꾸미고 있었으니까요. 한 사람 몫의 생을 마쳐 이 지구를 자신의 세계로 만드는 것. KPC와 함께라면 어떤 것이든 현실이 됩니다. 그때 KPC의 눈이 서서히 감기기 시작합니다. 점차 현실과 환상의 경계가 흐려집니다. KPC는 PC의 기억 속에서 이렇게 속삭입니다. **네가 필요해. 이 낙원에서 진실을 마주할 수 있는 건 너뿐이야.**

빛의 파편이 흩어지는 공간 너머로 PC의 모습이 어렴풋이 드러납니다. 낯선 곳임에도 무언가에 이끌리듯 한 걸음, 또 한 걸음 낙원의 경계 안으로 발을 내딛습니다. 주변은 현실과 환상의 경계가 뒤섞인 듯, 뿌연 빛에 둘러싸여 있습니다. 바람에 실려 온 달콤하면서도 씩씩한 냄새가 코끝을 스칩니다. 멀리서 들려오는 희미한 속삭임과 함께 아침의 해가 떠오릅니다.

<장마>

한여름 밤, 폭우가 쏟아지는 낡은 아파트 단지. 창문을 두드리는 빗소리가 주위를 가득 채우고, 어둠 속에서 희미한 가로등 불빛만이 주변을 간신히 비추고 있습니다. PC는 우산 없이 복도 끝에 서 있는 KPC를 발견합니다. 그러나 KPC는 주변을 의식하지 못한 채 떨리는 입술로 말을 반복하고 있습니다. **여긴 어디야? 나는 낙원에 가야 해. 너도 갈래? 분명 좋을 거야.** PC가 말을 건다면, 갑자기 눈을 크게 뜨며 비틀거립니다. 떨리는 손으로 PC의 손을 움켜쥐려다가도, 결국 힘이 빠져 벽에 몸을 기댁니다.

잠시 후, KPC는 결심한 듯 문고리를 잡고 건물 밖으로 나갑니다. 우산도 없이 나간 탓에 빗물이 온몸을 적셨고, 공기 중에는 달콤하면서도 씁쓸한 향기가 섞여 떠돕니다. KPC가 사라지기 전에 그를 따라가 봐야 할 것 같습니다. **만약 따라가지 않는다면, 엔딩 A.**

<능해 마을>

이른 아침, 비가 잠시 멈춘 하늘 아래. PC는 KPC의 뒤를 쫓습니다. KPC가 도착한 곳은 한 한적한 마을입니다. 안개가 짙게 내려앉아 마을 전체를 부드럽게 감싸고 있고, 공기 중에는 묘한 향기가 은은하게 퍼져 있습니다. 주변에는 낡은 나무표지판만이 있습니다. 거칠고 삭아버린 나무 표면은 군데군데 갈라지고 부스러져 있고, 군데군데 이끼가 자라 녹색 빛을 더하고 있습니다. 표지판 위에는 붉은색으로 '능해 마을'이라는 글자가 쓰여 있습니다. 비바람에 많이 지워져 뚜렷하지는 않습니다. 바람이 세차게 불 때마다 바람에 빼격거리는 소리를 냅니다.

입구의 낡은 표지판을 지나, PC는 빗물에 젖은 흙길에 선명히 남아있는 KPC의 발자국을 발견합니다. 아직 선명한 것을 보아하니, 몇 분 전 그가 지나간 것 같습니다. 발자국을 따라 조심스럽게 발걸음을 옮깁니다.

발자국이 이어진 길 끝, PC가 마주한 것은 **루비드롭스**라는 한 술집입니다. 오래된 건물 사이에서 유독 눈에 띄는 곳. 최근에 설치한 듯한 주황빛 네온사인이 빛나고 있고, 그 빛은 축축한 골목길 위를 은은하게 물들이고 있습니다. 낙원의 어딘가에 자리 잡은 **등대** 같네요.

PC가 조심스럽게 문고리를 잡고 돌리면, 진한 술 향기가 코끝을 자극합니다. 담배 연기와 함께 PC를 반기는 주인장, 그리고 그토록 찾던 KPC가 눈에 보입니다. **여기서 대체 뭐 하는 거야?** 입을 열려는 순간, 주인이 다가와 말없이 웰컴 드링크를 건넵니다. 투명한 잔 안에는 연한 주황빛이 도는 음료가 담겨있고, 잔 위로는 하얗고 부드러운 거품이 살포시 올라와 있습니다.

만약 마시는 것을 망설인다면 주인이 살짝 미소 지으며 이렇게 말합니다. **요즘 드나드는 손님이 많아져서, 시그니처 드링크를 준비해봤어요. 부디 마음에 드셨으면 좋겠네요. 그것보다 이곳의 이야기가 궁금하지 않나요? 다들 궁금해하던데.**

PC가 **Bloomfall** 을 한 모금 마시며 목을 축이고 있을 때, 술집 주인은 부드러운 미소를 지으며 자신을 ‘루비’라고 소개합니다. 이후 마을에 관한 이야기를 이어갑니다. **이 마을은 유독 능소화 개화가 빨라요. 여름이면 그 붉은 꽃들이 담장 너머로 활짝 피어나, 시간이 멈춘 듯한 풍경을 만들어내죠. 하지만 아름다운 꽃 뒤에는 소문 하나가 숨겨져 있어요.**

간혹 낯선 이들이 이곳에 머물다 갑자기 사라진다거나, 알 수 없는 이유로 기이한 꿈에 시달린다거나. 그것 때문에 저 역시도 골머리를 앓고 있습니다. 루비가 말을 마치자마자, 술집 문이 세계 열리며 마을 주민이 급하게 들어옵니다. 그의 눈동자는 흐리멍덩하고, 표정은 불안해보입니다. **낙원에 가야 해. 그곳만이 나를 구원해줄 수 있어.** 한참 숨을 고르더니 허겁지겁 루비에게 말합니다. **그 음료, 얼른 줘. 급해!** 주민은 기다림조차 사치라는 듯 PC 앞에 놓인 음료를 허겁지겁 벌컥 마십니다.

이내 급히 몸을 돌려 술집 바깥의 어두운 골목을 향해 성급히 걸음을 옮깁니다. 사람들의 시선이 일제히 그를 따라가지만, 그는 뒤도 돌아보지 않고 낯선 세계로 빨려 들어가듯 골목 안으로 사라집니다.

그 옆에 조용히 앉아있던 KPC가 갑자기 벌떡 일어납니다. 주민과 똑같이 낙원에 가야 한다는 말을 중얼거리면서요. PC가 **근력판정에 성공**한다면 붙잡아 자리에 앉힐 수 있고, **실패**한다면 술집 주인이 PC를 대신해 자리에 앉힙니다. KPC가 몸을 가누며 겨우 중심을 잡자, PC도 다시금 자리에 앉습니다. 그런 모습을 주인은 익숙하다는 듯 바라보고 있습니다.

루비가 자리에서 일어나 **종이 한 장**을 꺼내 PC에게 건넵니다. 낙원은 분명 허상입니다. 사람들의 마음을 어지럽히고, 영혼을 갉아먹는 환영이자 함정이지요. 그가 내민 지도는 마을 주변의 상세한 지형이 섬세하게 그려져 있습니다. **저 친구를 따라서 온 거죠? 도움이 될 겁니다. 지도를 바탕으로 ①구불구불한 골목길 ②작은 공터, ③담장을** 탐색할 수 있습니다.

- 구불구불한 골목길

돌담과 나무 울타리가 양옆을 감싸고 있고, 곳곳에 능소화 덩굴이 무성하게 자라 꽃송이를 피워내고 있습니다. 1)비가 그친 뒤라 공기가 눅눅합니다. 2)골목길

위에서 누군가 지나간 발자국을 발견합니다. 발자국의 크기로 봐서는 낯선 이의 것인 것 같습니다.

- 작은 공터

마을 어귀에 자리한 작은 공터는 잡초 때문에 바닥을 제대로 볼 수 없습니다. 풀숲을 해치고 안을 살펴본다면, 의식에 사용되었을 법한 깨진 유리 조각과 돌무더기가 여기저기 흩어져 있는 것을 알 수 있습니다. 또한, 중앙에는 돌로 굵은 듯한 특이한 문양이 새겨져 있습니다.

● 관찰 판정

성공 : 능소화 꽃을 모티브로 한 문양은 곡선이 맞물려 조화를 이루고 있습니다. 중심부에서 바깥으로 펼쳐지는 꽃잎들은 나팔처럼 활짝 열려 있으며, 각 꽃잎의 끝은 물결 모양으로 굴곡져 있습니다. 반복되는 꽃잎의 형상이 세계의 순환을 상징하는 듯합니다.

실패 : 습기와 지나버린 시간 탓에 선명한 형태를 파악하기 어렵습니다. 무슨 의미가 있는 것만은 분명합니다.

- 담장

담장 위를 뒤덮은 덩굴은 담장을 불꽃처럼 감싸고 있습니다. 그 위로 바람에 흔들리는 꽃잎이 하나씩 떨어져 광경을 만들어냅니다. 게다가 바닥에 고인 이 빨간 액체. 액체의 정체를 알아차리는 순간, 섬뜩한 냉기가 전신을 찌르르 강타합니다.

골목길을 탐색하던 중, 두 사람은 주민들과 마주치게 됩니다. 주민들은 대부분 낯선 이를 경계하는 눈빛을 보내지만, 일부는 호기심 어린 시선으로 두 사람을 살피며 말을 건넵니다.

어딘가 현실과 동떨어진 듯한 분위기를 풍기는 이들은 모두가 하나같이 ‘낙원’에 대한 집착과 혼란을 내비칩니다. 이때 한 노인이 무너진 담장 옆 작은 의자에 앉아, 무언가를 중얼거립니다. “꽃향기가 짙어지면, 문이 열린다네.” 그의 시선은 현실에 존재하지 않는 허공에 있습니다. 이후 말재주 등의 판정을 통해 ①벽 ②루비드롭스 근처 ③주민 집 A를 살필 수 있으며 아래와 같은 정보를 얻을 수 있습니다.

- 벽

벽에 무언가를 그리고 있던 소녀는 PC가 다가가자 그림 그리는 것을 멈춥니다. 예술/공예 판정에 성공한다면 그 기호가 단순한 낙서라고 하기에는 지나치게 정돈되어 있고, 기이하리만큼 아름답다는 것을 알 수 있습니다. 대성공 시 그것이 낙원으로 통하는 ‘개방의 문양’, 즉 현실의 생물이 아닌 자의 의식에서만 사용되는 ‘초대의 부름’이라는 것을 알 수 있습니다.

- 루비드롭스 근처

주정뱅이처럼 보이는 한 주민은 꽃향기를 따라 비틀비틀 걷다가 PC와 마주칩니다. 눈동자는 초점 없이 흐려져 있으며, 말은 어눌해서 알아듣기 어렵습니다. “낙원은, 아득하고 부드러웠지. 거기서는, 모든, 게, 잊혀.”

- 주민 집 A

정원에서 약초를 다듬고 있는 한 여인은 누군가를 기다리는 듯 저편을 살피다 PC와 눈이 마주칩니다. 그는 조심스레 말합니다. “언제부턴가 여름이면, 다들 어딘가에 흠린 듯 움직여요. 그 향기를 따라서.” 그러던 그때, 골목 저편에서 어린아이가 맨발로 달려 나오며 외칩니다. “이쪽이야! 여기야!” 아이의 뒤를 쫓아간 끝, 능소화 잎 더미 속에서 종이 한 장이 발견됩니다. **엄마, 나는 이제 돌아갈 수 없어. 여기서 살 거야.**

<여름중독>

무겁게 내려앉은 여름의 공기 속에서 유일하게 숨을 쉬고 있는 능해 마을. PC가 루비드롭스 골목 어귀를 지나자, 꽃향기가 바람을 타고 코끝을 간질입니다. 마을 사람들 역시도 제각기 덩굴 아래에서 유리잔을 손에 쥐고 있습니다. 부서지며 끓고 있는 주황빛 탄산, 그윽한 꽃향기, 부드러운 거품. 그 순간, 불현듯 스쳐 간 의문. **이건 정말 그저 평범한 음료일뿐일까? SAN. C (0/1D2)**

PC의 의심을 한시름 덜어주려는 것처럼 술집의 주인이 다가옵니다. 손에 들려있는 것은 지도 한 장. 그의 눈빛은 어딘가 걱정스럽고 동시에 단념한 사람의 체념이 어립니다. 여러 번 이런 장면을 지켜봐 온 사람처럼. 그는 말없이 지도를 내밉니다. 종이 위에는 능해 마을의 구석구석과 폐광 너머에서 떠오르는 해가 그려져 있습니다. 지도 한가운데에는 짧은 메모가 적혀 있습니다. **“다들 길을 잃지만, 누군가는 끝까지 도착해요. 당신이 그런 사람이라면, 이게 필요하겠지요.”**

지도 위에는 마을의 여러 지점이 섬세하게 표시되어 있습니다. 가장 먼저 눈에 띄는 것은 **마을 입구**입니다. 나무표지판이 능소화 덩굴에 반쯤 가려진 채 서 있습니다. 그 너머로 **①좁은 골목길과 ②술집 루비드롭스 ③공터 ④창고**가 자리를 잡고 있습니다. 지도를 따라서 하나씩 살펴보는 게 좋을 것 같습니다.

- 마을 중심가에 있는 루비드롭스

시그니처 음료인 **Bloomfall**을 제공하는 곳입니다. 다양한 주민들이 모여있기 때문에, 많은 정보를 얻을 수 있는 중요한 거점이라고도 할 수 있습니다. **(루비드롭스의 위치가 달라진 것을 인지했다면 SAN -1)**

- 좁은 골목길

두 사람이 걸었던 좁은 골목길입니다. 담벼락을 타고 자란 덩굴처럼 골목길은 얼기설기 얽혀 있습니다. 발걸음 소리마저 녹진한 공기에 잠길 기세입니다.

- 공터

건너편 너머 한 여인의 집이 보이던 공터입니다. 바닥에는 깨진 유리 조각과 담벼락에서 보았던 소녀의 낙서와 비슷한 문양이 새겨져 있습니다. 손으로 그 부근을 만지면 음각으로 새겨진 부분이 주황색으로 빛납니다.

- 창고

마을 외곽의 비탈진 곳에 자리하고 있는 조그마한 건물입니다. 세월의 흔적이 고스란히 묻어나는 오래된 건물. 슬레이트 지붕은 여기저기 휘어지고 떨어져 나갔으며, 벽면은 바람과 비에 부식되어 얼룩진 채로 남아있습니다. 나무문은 부러진 못들이 튀어나와 있어, 조심스럽게 열지 않으면 상처를 입기 쉬워 보입니다.

창고 안은 몹시 어둡습니다. 그러나 곳곳에 놓인 촛불들이 희미한 불빛을 내뿜어 바닥에 널브러진 낡은 돌과 쌓여있는 먼지, 피에 얼룩진 천 조각을 발견할 수 있습니다. 벽 한쪽에는 아까 공터에서 보았던 문양이 있습니다. 중앙에 부착된 제단 위에는 종이쪽지와 함께 누군가 남긴 듯한 발자국 자국이 희미하게 남아있습니다. 쪽지 내용은 다음과 같습니다. **이 문을 지나면, 다시는 돌아올 수 없다. 모든 것은 노덴스의 뜻 아래 이루어지리니, 마음의 눈으로 진실을 마주하라. 경계를 넘는 자만이 낙원의 비밀을 알리라.**

<낙원의 문턱>

어느덧 능해 마을의 하늘은 새빨간 붉은 빛으로 물들고 있습니다. 천천히 지평선 아래로 스며드는 해가 아름답습니다. 세차게 불던 비바람은 종적을 감춰버렸고, 그 자리를 한여름의 무겁고 끈적한 공기가 대신합니다. 두 사람은 발걸음을 맞춰 마을 안 좁은 골목길을 걷습니다. 낯선 땅에서 편히 쉬만한 숙소를 찾는 일은 쉽지 않았거든요. 외지인을 반기는 듯하면서도 반기지 않는 이곳은 대부분이 문을 굳게 닫고 있습니다. 어쩔 수 없이 다시 술집으로 발걸음을 돌립니다. 술집 문을 열자, 꽃향기가 어지럽게 코끝에 섞여듭니다. 긴 하루의 여정에 지친 몸과 마음이 몽롱한 피로에 잠식되는 감각과 함께.

술집의 불빛은 낮보다 훨씬 부드럽고 따듯합니다. 세상이 잠들기 전의 마지막 온기를 모아두기라도 한 것처럼. 그리고 그곳에 루비가 있습니다. 언제부터 기다리고 있던 것일까. 그는 말없이 다가와 음료가 담긴 잔을 두 사람 앞에 내려놓습니다. 잔 속에는 열은 주황빛 거품이 일고 있고, 표면에는 꽃잎 하나가 있습니다. 루비는 다시금 조용히 뒤로 물러섭니다. 긴 밤이 다시 시작되고 있습니다. 낙원의 문턱이 열리기 직전, 두 사람은 어떤 생각을 하나요?

<밤의 행렬>

술집 안은 유난히 고요합니다. 두 사람이 루비가 건네준 음료를 마셨든 안 마셨든 간에 몽롱한 취기가 오릅니다. 그러나 그 정적은 오래 가지 않습니다. 바깥 유리창

너머로 인기척이 감지됐기 때문입니다. 그저 술에 취한 마을 주민이 귀가하는 게 아닐까? 고개를 돌리면 그 수가 하나둘씩 늘어납니다. 이내 사람들은 몽환에 잠긴 눈빛을 하고서 같은 방향을 향해 걷고 있습니다. 비틀거리며 발을 끌고 가는 이들 중 몇몇은 익숙한 얼굴이네요.

그들의 입가에는 같은 단어가 맴돌고 있습니다. **향기, 여름, 낙원, 능소화.** 누군가에게 부름을 받은 듯이, 밤의 안개 속으로 줄지어 사라지는 모습은 이루 말할 수 없을 정도로 기이합니다. 루비는 조용히 잔을 닦으며 창밖을 바라보고 있습니다. 그리고 아주 작게, 거의 들리지 않을 정도로 중얼거립니다. **또 시작됐네요. 눈을 뜬 채로 꿈을 꾸는 것은 저주일까요, 축복일까요?** 행동 분기 선택 ① — 그들을 따라간다. 행동 분기 선택 ② — 이곳에 남아 대화를 시도한다.

- 행동 분기 선택 ①

두 사람은 잔을 내려놓고 술집의 문을 엽니다. 밖은 이미 어둠에 젖은 채입니다. 주민들은 누군가의 지시에 따라 일정한 간격을 두고 발을 옮기고 있습니다. 그들 사이에 퍼지는 꽃향기. 한 번 숨을 들이켜면 마음이 무너지는 것만 같습니다. 천천히 그들의 뒤를 따릅니다. 행렬은 마을 북쪽 끝자락, 오래전 폐쇄된 폐광 쪽으로 향하고 있습니다. 지도에도 없는 곳인데 어떻게 다들 똑같이 그곳으로 향하고 있는 걸까요? 폐광 입구에 다다르면 어둠 속에서 어렴풋한 문양이 떠오릅니다. 능소화 꽃잎 모양을 중심으로 얽힌 곡선 문양. 그곳은 현실과 낙원의 경계선. 주민들은 의식을 치르듯 기도를 올리고 하나둘 그곳으로 들어섭니다. PC가 그곳으로 발을 내딛는 순간, 세상이 흔들리고, 주변의 색채가 일그러집니다. 여름의 추락, 여름의 구원. 현실과 환상의 뒤섞임 속에서 우리는 서로를 얼마나 붙잡을 수 있을까요.

- 행동 분기 선택 ②

PC는 자리에서 일어나려다 다시 앉습니다. 창밖으로 사라지는 행렬을 바라보며, 앞에 있는 루비를 바라봅니다. 그는 시선을 피하지 않고 받아들이며 대화를 시작합니다. **당신도 향기에 이끌릴 뻔했어요. 다행히 늦지 않았네요.** 이하 질문을 통해 낙원에 대한 정보를 수집할 수 있습니다.

저들이 향하는 곳은 어디인가요?

그곳은 한때 낙원이라고 불렸던 곳이에요. 그러나 실상은 그렇지 않아요. 노덴스의 이름으로 바쳐진 삶의 기억들. 그 향기에 이끌린 자는 자신의 가장 깊은 후회와 욕망을 마주하게 되죠. 낙원은 그걸 먹고 자라나는 곳이에요.

낙원은 무엇인가요?

후회, 갈망, 잊고 싶은 일. 그런 감정들이 마음속에 스며들 때 그 사이로 문이 열려요. 당신과 함께 왔던 그 사람도 아마 그 향기에 이끌렸던 게 분명해요.

어디에 있나요?

마음에 각인된 장소 한가운데죠. 지도로는 찾을 수 없지만, 향기와 기억을 통해 연결된 곳이에요. 이곳에 모인 모든 사람이 반복해온 방식이죠.

노덴스는 대체 뭐죠?

과거를 지우고 새로운 세계를 보여주는 존재예요. 하지만 그 대가로 기억과 감정, 혹은 생명을 가져가요. 루비는 한쪽 벽에 걸린 오래된 사진을 가리킵니다. 사진 속에는 지금보다 훨씬 젊은 루비와 몇 명의 낯선 이들이 함께 웃고 있습니다. 저 사람 중 절반은 돌아오지 못했어요. 그들 대부분이 낙원을 보았기 때문이죠. KPC 그 친구도 그 안에 머물기를 택한 게 틀림없어요.

KPC는 제 곁에 버젓이 있는걸요?

그래요, 그렇게 보일 수 있어요. 낙원은 사람의 바람을 복제하는 공간이니깐요. 하지만 당신 곁에 있는 그 KPC가 진짜인지 아닌지는 알 수 없어요. 아, 그리고 KPC가 그곳에 머무는 시간이 길어질수록 돌아오는 문은 점점 희미해져요. 그곳에서 빠져나오려면 당신 같은 아직 도착하지 않은 자가 필요해요.

그곳엔 어떻게 갈 수 있나요?

아주 오래된 기억을 떠올리는 것처럼 시선을 먼 곳으로 보냅니다. 그리고 말없이 술집 안쪽 벽장을 향해 걸음을 옮깁니다. 열쇠 하나가 달린 서랍을 열자, 그 안에는 한 장의 빛바랜 종이가 접혀 있습니다. 그것을 조심스레 펼쳐 보이며 이렇게 말합니다. 이걸 이 마을이 낙원과 맞닿기 이전의 지도예요. 능소화 군락지도, 창고도, 이 술집도 없죠. 하지만 이 회랑만은 아직 남아있어요. 루비가 가리킨 곳은 마을 북동쪽 능소화 군락지 너머입니다.

회랑이란 무엇인가요?

거긴 예전부터 돌아오는 길이라 불렸어요. 하지만 돌아온 사람은 아무도 없었죠. 말 그대로 기억의 틈이니깐. 그러나 당신 곁에 있는 KPC가 진짜인지 아닌지, 당신이 지금 걷고 있는 이 길이 진실인지 환상인지는 이곳에서만 알 수 있어요. 이걸 마셔요. 그럼 그곳으로 갈 수 있어요. 예비용으로 하나 더 챙겨줄게요. 꼭 쓸 일이 있을 거예요.

<여름의 문턱>

늦은 새벽, 안개가 다시 마을을 덮기 시작합니다. 지도에서 사라진 길을 따라 능소화 군락지를 지나쳐 나아갑니다. 발밑의 흙이 점점 더 부드러워지고, 주변 공기에서는 바닷냄새가 납니다. 달빛 없는 하늘 아래에서도 능소화만은 희미한 주황빛을 띠고 있습니다. PC는 지도를 따라 가느다란 시냇물을 건너 바위 언덕에 도착합니다. 뒷덜미를 간질이는 공기, 스쳐 지나가는 말소리. KPC와 함께했던 기억이 공기 중을 떠다닙니다. 하지만 입구라고 하기에는 너무나 비현실적입니다. 아무것도 없는 빈 곳이 어떻게 입구가 될 수 있나요?

눈을 깜빡이면 자신조차 낯설게 느껴지는 감각이 온몸을 덮칩니다. 작은 균열처럼 보이던 가느다란 틈이 어느새 활짝 열려 있습니다. PC는 마지막으로 뒤를 돌아봅니다. 자신이 잃어버린 여름이 기다리고 있는 낙원. 한 발짝 두 발짝 내디뎌 봅니다.

회랑 내부는 형태를 정의할 수 없는 공간입니다. 걸을 때마다 반향처럼 기억의 잔상이 피어오릅니다. 어둠과 안개, 그리고 어딘가 익숙한 여름 공기의 향취. 이곳은 현실과 기억의 경계가 무너진 여름 낙원입니다. 그때 PC의 머릿속에 오래전 여름날의 한 장면이 떠오릅니다. **(폐어 서사로 대체해주세요)** KPC와 함께 웃으며 걸었던 어느 골목길. 되돌아갈 수 없는 골목길. 그러나 그 기억은 곧 뒤틀려 온몸을 쪼개듯이 고통을 안겨줍니다.

틈 사이로 형체를 알 수 없는 노란색의 덩어리가 모습을 드러냅니다. 눈도 없고 입술도 없지만, 말소리가 들립니다. 오직 마음속 가장 깊은 곳의 소망만이 필요하다는 것처럼 같은 말만을 되뇌입니다. **그 사람을 구하려는 것은 너의 의지인가, 너의 죄의식인가. 낙원은 너에게 모든 것을 줄 것이다.** PC의 심리를 꿰뚫듯 환영이 KPC의 모습으로 변모합니다. KPC는 미소 짓습니다. 아무 일도 없었던 듯 PC의 손을 잡습니다. 공기에는 여름 향기가 가득합니다. 이곳에 머물기만 한다면, KPC를 의심할 필요도 없습니다.

SAN.C (0/1D2)

성공 시 KPC와 환영의 차이를 눈치를 챌 수 있습니다. 공간이 찢어지듯 뒤틀리고 환영은 뿌연 능소화 꽃잎과 검은 그림자의 형상으로 변합니다. 이윽고 PC의 가장 약한 기억 한 구석을 공격합니다.

실패 시 환영의 속삭임에 점점 빠져듭니다. 주변이 무너지듯 일그러집니다. 이곳을 탈출해야 한다는 직감이 온몸을 채웁니다.

<환영의 공격>

- 공간 왜곡

노덴스의 환영은 PC의 대사를 듣는 순간, 말없이 웃습니다. 입 없는 얼굴에서 나오는 울림이 공간을 마구 뒤흔듭니다. 그리고 기억의 대가를 치러야 한다는 말을 덧붙입니다. PC가 발 딛고 서 있는 이곳은 자신이 겪었던 어떤 기억의 장소 한가운데입니다. KPC와 마지막으로 다뤘던 날, KPC가 입원했던 날, KPC와 여행계획을 세웠던 날. 머리가 아픕니다.

SAN.C (0/1)

성공 시 이곳이 환상임을 인식하고 환영에서 탈출할 수 있습니다.

실패 시 환영에 휘말려 과거의 감정에 이입합니다.

- 여름날

장면 속에서 KPC의 형상이 다가옵니다. 그의 눈은 텅 비어있지만, 입가에는 다정한 웃음이 걸려있습니다. 손에는 날카로운 형상의 나뭇가지가 들려있습니다. 그 형상이 무어라 말할 틈도 없이 PC에게 돌진해옵니다.

- 기억 조작

전투 중 노덴스의 환영은 PC의 목소리로 말하기 시작합니다. **너는 나를 구할 수 없어. 너는 그때도 지금도 결국 아무것도 하지 못하는 패배자야.** 귀를 막아도 환영의 목소리는 뇌 속을 텅텅 울립니다.

SAN.C (0/1)

성공 시 KPC와의 추억을 떠올리며 의식을 각성합니다. 이성 1 회복 후 환영에서 탈출할 수 있습니다.

실패 시 혼란 상태에 빠지지만, 누군가의 손을 잡고 환영에서 탈출합니다.

민첩 회피 판정

성공 시 주변 구조물 뒤로 피신한 뒤 숨을 고를 수 있습니다. 심박 수가 안정되자 이곳이 환영임을 깨닫습니다.

실패 시 검은 덩굴에 몸이 휘감기며 1D2만큼의 체력 손해를 입습니다.

<다시 여름>

회랑의 안개가 걷히자 모든 것이 멈춘 듯 고요합니다. 공기는 여전히 무겁고 달콤하고, 여름의 모든 기억이 폐부에 들러붙는 느낌입니다. 그 순간 눈앞에 한 사람이 보입니다. KPC, 멀지 않은 곳. 낙원의 빛이 흘러내리는 나무 그늘에 서 있습니다. 능소화가 흐드러지게 피어 있고, 연한 햇살이 KPC의 어깨를 감싸고 있습니다. 거리가 좁혀지면 마침내 KPC가 고개를 푹니다. 서로가 진짜인지 아닌지 확인하려는 듯 KPC와 손잡기 등을 시도한다면 만져지지 않는 것을 알 수 있습니다. 하지만 자신을 바라보는 KPC의 눈빛만은 진심입니다.

KPC는 미소를 지으며 손을 뺍니다. **여기에 함께 머무르자. 이 안에서 다시 시작하자. 여기는 너무 달콤해. 고통도 없고 후회도 없어. 너도 분명 좋을 거야.** KPC의 손이 닿기 직전 PC는 문득 깨달습니다. 여기 있는 KPC는 더는 자신이 기억하는 그 사람이 아님을. 순간적으로 여름의 햇살이 흔들립니다. TV 화면이 흔들리듯 햇살이 끊기고 꽃이 말라붙기 시작합니다. KPC는 미간을 찌푸립니다. 슬픔도, 분노도 아닌 어떤 텅 빈 감정이 담겨있는 얼굴입니다. 왜 너까지 떠나려 해? **설득 엔딩 (엔딩 B). 대립 엔딩 (엔딩 C), 이탈 엔딩 (엔딩 D), 이외 행동 (창작 엔딩)**

<머물기로 한 여름>

(엔딩 A)

PC는 한참을 문 앞에 서 있었습니다. 쏟아지는 빗줄기는 여전히 거세고, KPC는 이미 어둠 속으로 사라진 지 오래입니다. 그러나 PC는 발을 내딛지 않았습니다. 그저 그 자리에 멈춰 문을 바라보고 있을 뿐입니다. 세상이 뒤집힐 듯한 불안과 망설임이 교차했지만 발걸음은 끝끝내 떨어지지 않습니다.

며칠 후 KPC는 실종 처리 되었습니다. 어디로 향했는지, 무엇을 쫓고 있는지 누구도 알 수 없습니다. 그날 이후 PC는 같은 꿈만을 꾸었습니다. 불타는 석양과 비에 젖은 골목길, 그리고 아주 멀리서 들려오는 속삭임. **여름낙원에 가야 해.**

여름은 해마다 다시 돌아오지만, KPC가 사라지기 이전의 여름은 다시 오지 않습니다. PC는 어딘가에, 어딘가 정말 멀고도 몽롱한 곳에서 여름을 헤매고 있을 KPC를 생각합니다. 그러나 그 여름의 끝자락에서 PC는 단 하나의 말만을 남깁니다. **미안해. 너무 겁이 났어.**

KPC 로스트 PC 생환

<제자리>

(엔딩 B)

낙원의 중심. 능소화가 흐드러지게 피어 있는 정원 한복판. KPC는 눈을 감은 채 가만히 서 있습니다. 꿈에서 깨어나지 못한 사람처럼 조금의 움직임도 보이지 않습니다. 습하고 무거운 공기 속에서 생을 가진 것은 PC와 만개한 꽃뿐입니다. PC는 조심스럽게 그에게 다가갑니다. 마음속에서 여러 감정이 뒤엉켜 떨리는 손을 내밀습니다. 네가 여기에 있을 이유는 없다고, 네가 있어야 할 곳은 여기가 아니라고. PC의 대사가 이어지면 KPC의 눈동자에 미세하게 움직입니다. 파도처럼 밀려오는 과거의 기억들. 두 사람이 함께 걸었던 여름날의 학교 운동장, 해 질 무렵 함께 마셨던 시원한 음료, 다투고 화해했던 시간. 눈가에 이슬 같은 눈물이 맺힙니다.

KPC와 PC가 낙원에서 나가기로 마음을 먹은 순간 주변의 능소화 꽃잎들이 한 송이씩 떨어지기 시작합니다. 빛이 일그러지고, 낙원의 안개가 흩어지는 순간. 현실의 경계가 서서히 되살아나며 아침의 해를 불러옵니다. 함께 돌아가자. 다시 눈을 뜨면 빗방울이 떨어지는 아파트 단지 입구입니다. PC의 손에 들려있는 것은 낡은 쪽지 하나뿐입니다. 나는 낙원과 현실 사이를 오가는 증인일 뿐. 낙원의 축복과 저주는 각자의 선택에 달려있어요. 진실을 마주할 용기가 있다면, 그 누구도 혼자가 아니에요.

KPC 생환 PC 생환

(엔딩 B) - 에필로그

여름이 다시 찾아왔습니다. 따사로운 햇살이 잔잔하게 마을을 감싸고 바람은 바닷냄새를 살며시 실어 나릅니다. 두 사람은 일 년 전의 기억을 토대로 한적한 마을에 도착합니다. 한적한 골목길 끝, 루비드롭스가 있던 자리를 바라봅니다. 낡은 술집 문틈 사이로 먼지 낀 잔 하나가 햇살에 반짝입니다. 두 사람은 마주 보며 깊은숨을 내쉽니다. 비로소 여름의 끝입니다.

<낙원의 그림자>

(엔딩 C)

능소화가 불타오르는 한여름 속, 낙원의 안개가 점점 짙어집니다. 두 사람을 둘러싼 공기는 점차 무겁게 내려앉습니다. 바람 한 점 없는 정적 속에서 미묘한 떨림이 퍼집니다. PC가 아무리 설득해도 KPC는 꿈쩍도 안 합니다. 결국, 그 끝은 다름이었습니다. KPC의 눈동자는 여전히 무표정합니다. 그 안에는 낙원에서 한 발자국도 나가지 않겠다는 차가운 결의가 있습니다. PC 앞에서 있는 KPC는 더 KPC가 아닙니다. 돌아갈 수 없어. 그의 목소리는 메아리처럼 허공에 울려 퍼집니다. 나는 낙원의 수호자, 노덴스의 의식을 완성하는 자다. 이 세계의 균형을 지켜야만 한다.

PC가 이곳이 아무리 환상이라고 해도 같은 말만을 중얼거리는 KPC. 그의 몸을 휘감은 검은 덩굴이 그를 옥죄며 이 세계의 형상으로 변화시킵니다. 눈동자에는 공허함만이 가득하고, 사람의 온기는 존재하지 않습니다. 노덴스가 나를 선택했다. 나는 그 축복과 저주를 모두 떠안았다. KPC의 대사가 이어질수록 낙원의 환영은 점점 선명해집니다. PC의 손에 들려있던 모든 소지품은 재가 되어 하늘에 흩날립니다.

조심스레 KPC에게 한 발자국 내딛는 순간 풍경이 흔들리기 시작하더니 안개가 거대한 파도처럼 그를 덮칩니다. 달콤하던 능소화 향기는 쿼퀴한 냄새로 변해 PC의 속을 뒤 틀리게 만듭니다. 바닥 아래에서부터 벌어지는 균열. 빛과 그림자가 뒤엉킨 공간 너머로 흐려지는 KPC의 모습이 보입니다. 하지만 그를 구해내기엔 이미 늦었습니다. 모든 것이 허무하게 사라지는 순간, 머리 위로 뜨겁고 선명한 네온사인의 빛이 번쩍이며 시야를 가득 채웁니다. 루비드롭스라고 적힌 주황빛

네온사인만이 어둠 속에서 빛나고 있습니다. 무너진 낙원의 잔해 사이로 음악 소리가 들려옵니다.

PC는 바닥에 발을 딛고 천천히 주변을 둘러봅니다. 이곳은 이제 더는 환상의 낙원이 아닌, 오래되고 낡은 술집 루비드롭스입니다. 한편 술집 한구석에서 루비가 천천히 고개를 들어 PC에게 말을 건넵니다. 여기는 끊임없이 반복되는 의식의 무대입니다. 노덴스가 내려준 축복과 저주는 하나의 순환이자 감옥이죠. 나는 이 낙원의 기록자, 경계에 선 증인일 뿐입니다.

그럼 이 순환에서 벗어날 방법은 없나요? PC의 질문이 끝나자 주변의 빛과 그림자가 출렁이며 공간 전체가 흔들립니다. 눈을 뜨자 PC는 다시금 낯익은 풍경 속에서 있습니다. 빗방울이 창문을 두드리는 소리가 들려오고, 오래된 아파트 단지의 어두운 복도가 눈 앞에 펼쳐집니다. 그때 낯선 전화 한 통이 울립니다. 죄송하지만 KPC가 며칠 전부터 연락이 끊겼습니다. 마지막으로 통화한 분이 PC 씨인데 잠깐 수사 협조할 수 있으실까요?

이제 PC는 홀로 그 미로 같은 현실과 환상의 경계를 헤매야 합니다. 그리고 KPC를 찾아야 합니다. 뭐, 굳이 찾지 않아도 됩니다. 그렇게 된다면 KPC만 낙원이라는 거대한 감옥 속에 남아 영원히 머물게 될 테니까요. PC는 자신에게 묻습니다. 구원은 곧 낙원일까? 이 질문은 끝나지 않은 이야기의 시작입니다.

KPC 로스트 PC 생환

<낙원의 존재>

(엔딩 D)

비틀거리는 몸과 무거운 공기를 뚫고 두 사람은 대화를 나눴습니다. 그 끝에 나온 결론은 이곳을 벗어나기 위해 달려야 한다는 사실이었습니다. 끝없이 펼쳐진 골목과 숲 환상과 현실이 뒤섞인 그 미로 속에서 두 사람의 발걸음은 멈출 줄을 몰랐습니다. 숨이 가빠오고 다리가 저려와도 그들은 포기하지 않았습니다. 이 안에 남겨진 저주와 환영, 노덴스의 저주를 떨쳐내야만 했으니까요.

하지만 달리고 달려도 끝이 없는 공간만이 발아래 자리합니다. 그 순간 PC의 머릿속을 스친 생각 하나. 루비가 줬던 것. **(떠올리지 못한다면 지능 판정)** 손바닥만한 유리 공병. 그 안에는 투명한 거품이 부서지며 맴도는 연한 주황빛 액체가 담겨있습니다. PC는 무심코 가방 속에서 그것을 꺼내 듭니다. 공병은 아직 미지근하게 온기를 품고 있습니다. 병마개를 천천히 열면 은은한 향이 감돕니다. 이 향기는 어쩌면 낙원의 핵일지도 모릅니다.

PC는 작은 공병을 조심스레 흔들더니 그 안에 든 것을 KPC와 절반씩 나누어 마시기 시작합니다. 그러자 거대한 존재가 눈을 뜨는 듯 검게 물든 밤하늘이 머리 위에 자리합니다. 바람도 빛도 시간조차 얼어붙은 찰나에 움직일 수 있는 것은 노덴스 하나뿐입니다. 그는 두 사람을 내려다보며 시선만으로 묻고 있습니다. —이곳에서 나가고 싶은가? 도망치고 싶었던 모든 순간, 붙잡고 싶었던 그 여름의 기억, 모든 것이 눈앞에서 뒤섞이며 꿈처럼 흐려집니다. PC는 본능적으로 느낍니다. 이제야말로 선택의 때라는 것을.

하지만 낙원은 들어오는 것보다 나가는 것이 더 어려운 세계입니다. 무언가를 남겨두어야만 출구가 열립니다. 놓고 가야 할 것, 그것은 단순한 물건일 수도 아닐 수도 있습니다. 무언가가 떠나면 반드시 무언가가 남아야만 하는 세계. 회랑의 빛이 점점 흐려지고 있습니다. 당신은 무엇을 놓아두고, 무엇을 가지고 현실로 돌아갈 것인가? 낙원은 반드시 값을 치르게 합니다.

- PC가 소지품 하나를 두고 KPC와 함께 도망친다면

PC는 떨리는 손으로 가방을 엽니다. 그 안에는 오래전부터 간직해 온 몇 가지가 있습니다. KPC와 함께 찍은 사진, 루비가 건넨 지도, 비어버린 공병. 손끝이 머뭇거립니다. 무엇을 놓아야 하는가. 무엇을 떠나보내야만 두 사람 모두 이곳을 벗어날 수 있는가. 결국, PC는 (소지품)을 꺼내 듭니다. 이 여름의 웃음이 담긴 장면, 함께한 기억의 증표. 그 순간 말없이 공간의 문이 열립니다. 차가운 바람이 현실 세계의 냄새를 가져옵니다. 도시의 소음, 여름의 열기. 청각과 시력이 하나둘 되살아나기 시작합니다.

두 사람은 눈을 다시금 뜹니다. 낡은 아파트 단지 앞. 장마가 지나간 회색 하늘 아래. KPC는 조용히 숨을 들이 쉽니다. 오랜 꿈에서 깨어난 표정입니다. 멀리서 들려오는 매미 소리, 전깃줄 위에서 흔들리는 물방울, 그리고 그 한가운데. 다시금 여름입니다.

그날 밤 PC의 꿈속에 나비 하나가 조용히 날아듭니다. 낙원은 사라졌지만, 이 향기가 아직 여름 어딘가에 남아있다는 뜻입니다. 잠시 후 작은 속삭임이 들려옵니다. 그대가 잃은 것도, 그대가 지킨 것도 모두 이 계절의 조각입니다. 소중히 간직하세요. 나비는 날개를 털며 가을을 향해 날아옵니다. 이내 창문 틈 사이로 날아가 버립니다.

KPC 생환 PC 생환 (소지품 중 하나 분실)