



Pink Palette

스토리 관련 기획 문서

TABLE OF CONTENTS

기획 의도 5

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. 오타쿠 유저들의 가슴을 뛰게 하는 작문 | 5 |
| 2. 스토리와 전투를 별개의 분리된 콘텐츠로 | 5 |
| 3. 비주얼 노벨 진행방식 및 주변 장치 활용 | 6 |
| 4. 게임 배경에 맞는 핑크빛 분위기 전달 | 6 |

문서 개요 7

- | | |
|----------------|---|
| 1. 스토리 계층 구조 | 7 |
| 2. 문서 구성 항목 | 7 |
| 3. 스크립트 데이터테이블 | 8 |
| 4. Unity 엔진 시연 | 8 |

프롤로그 9

ACT.1 바소스, 숲의 왕국 거짓된 숲의 마리오네트 15

- | | |
|-------------------|----|
| CHAP.1 바람이 속삭이는 숲 | 17 |
| CHAP.2 그늘이 시작되는 곳 | 21 |
| CHAP.3 그루터기들의 묘지 | 27 |
| CHAP.4 기다리는 꽃의 화원 | 35 |

ACT.2 리아네, 호수의 나라 불사를 쫓는 노쇠한 인어 41

- | | |
|------------------------|----|
| CHAP.1 바람에 물결이 이는 곳 | 43 |
| CHAP.2 인어의 노래가 들리는 거리 | 5 |
| CHAP.3 두 개의 달이 떠오르는 고성 | 5 |
| CHAP.4 겁쟁이가 숨어든 정원 | 5 |

TABLE OF CONTENTS

ACT.3 파이톤, 설산의 왕국 5

CHAP.1 5

CHAP.2 5

CHAP.3 5

CHAP.4 5

ACT.4 에르메스, 신의 나라 5

CHAP.1 5

CHAP.2 5

CHAP.3 5

CHAP.4 5

ACT.5 피에르, 불의 나라 5

CHAP.1 5

CHAP.2 5

CHAP.3 5

CHAP.4 5

ACT.6 오르디, 하늘의 안식처 5

CHAP.1 5

CHAP.2 5

CHAP.3 5

CHAP.4 5

TABLE OF CONTENTS

ACT.7 에 대한 정 왕국	5
CHAP.1	5
CHAP.2	5
CHAP.3	5
CHAP.4	5
ACT.0 모든 것이 시작	5
CHAP.1	5
CHAP.2	5
CHAP.3	5
CHAP.4	5

기획 의도

1) 오타쿠 유저들의 가슴을 뛰게 하는 작문

Pink Palette 시나리오를 작성할 때, 감명 깊게 느껴본 작품들의 영향을 많이 받았다. 그 중에서도 유독 필자의 가슴을 뛰게 한 몇 개의 작품들을 아래에 몇 개 소개한다.



[참조] (왼쪽부터) Fate 시리즈, 리 제로, 하얀 늑대들

작품들의 가장 대표적인 공통점을 꼽자면 정석적인 **좋은 글**과는 거리가 멀다. 간결하고 명확하게 그리고 효과적으로 읽기 쉬운 글이 사람들이 읽기 좋은 글이다. 위 작품들은 이 **규칙**을 철저히 **무시**하면서도 흥행에 성공한 작품들이다.

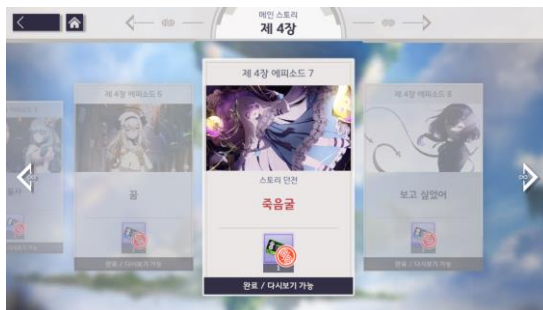
많은 사람들에게 사랑받은 까닭은 간단하다. 가슴이 뛰기 때문이다. 적당히 **난해한 세계관**과 **전문 용어**는 유저들에게 **불씨**를 제공한다. 정보를 정리하고 떡밥을 유추하는 과정이 유저들끼리의 소통으로 이어진다. 최종적으로 자신이 작품을 **이해**하고 **해석**했다는 일련의 과정에서 작품에 대한 **소속감**이 자라난다.

따라서 필자는 적당한 난해한 세계관과 용어를 제공함과 동시에 일본식 특유의 작문은 **이 게임을 플레이하는 유저**들의 반감보다는 **호감**으로 이어질 가능성이 크다고 생각했다. 그러므로 이에 맞추어 시나리오를 기획했다.

2) 스토리와 전투를 별개의 분리된 콘텐츠로

Pink Palette는 소제목처럼 전투와 스토리를 **별개**로 취급하게 기획했다. 여기서 별개로 취급한다는 것은, 스토리를 읽는 도중 전투가, 전투를 하는 도중 스토리가 발생하지 않는다는 의미다. 필자는 스토리를 볼 때 가장 중요한 요소는 **흐름**과 이를 해치지 않는 몰입도라고 생각한다.

내가 사랑하는 게임들을 향해 과감히 **도전장**을 던져본다. 소제목처럼 스토리와 전투를 아예 별개로 나누는 방향으로 기획했다.



[참조] 스토리 진행 도중 전투가 개입되는 블루 아카이브, 에버소울

필자는 여러 **모바일** 게임을 즐겨하는데, 대부분 게임들이 스토리 진행 도중에 전투가 개입되는 방식으로 구성되어 있다. 하지만 모바일 게임 특성상 PC게임과 달리, **몰입**하기 좋은 최적의 환경에서 실행되는 경우는 드물다. 다른 장소로 이동 중 혹은 남는 자투리 시간 등 스토리에 온전히 집중하기 힘들다.

Pink Palette는 이러한 점을 고려해서 스토리와 전투를 아예 나누어 놓았다. 챕터를 미는 정도에 비례하여 스토리가 해금되는 방식인 건 차이가 없지만, 유저에게 보다 몰입되는 스토리를 선사하기에 안성맞춤이라 생각했다.

기획 의도

3) 비주얼 노벨 진행방식 및 주변 장치 활용

Pink Palette는 기본적으로 **비주얼 노벨** 형식으로 스토리가 진행된다. 이 말은 즉 유저는 해당 게임의 스토리를 볼 때 별다른 조작 없이, 줄글로 된 텍스트를 쭉 읽는 형식으로 이 게임의 스토리를 마주한다. 굳이 이런 방식을 채택한 이유는, 모바일이라는 기기적인 특성과 필자가 이러한 게임을 플레이 했을 때 스토리에 보다 잘 이입하고 감동했기 때문이다.

많은 **라투디(Live2D)**는 오히려 **시아**를 **분산**시킨다. 게임 붕괴 3rd와 에버소울은 캐릭터의 스탠딩 텍스트가 항상 움직이고, 카메라의 시점도 시시각각으로 바뀌어 '**생동감 있다**'라는 느낌보단 '**정신이 사납다**'는 느낌이 더 강하다.

반면에 블루 아카이브는 대개 카메라 화면이 고정되어 있고, 캐릭터의 스탠딩 일러스트를 작은 **동작**을 주거나, **표정**의 변화를 줘 인물들의 **행동**이나 **감정**을 표시한다. 예를 들어 인사하는 장면에는 일러스트가 위 아래로 약간씩 움직이게 한다던가, 당황스러운 상황에는 표정을 바꾸거나 땀흘리는 효과음을 들려준다. 오히려 **절제**되어 **최소한**으로 표현된 정보들이, 덜 피로하게 만들고 이는 스토리의 몰입성을 높여준다.

또한 한 화면이지만, **컷분할** 방식을 사용해 상황에 대한 큰 묘사 없이 생동감을 주는 효과도 가능하다. 이는 페이트 시리즈에서 잘 보여주는 방식인데 Pink Palette에서도 이와 같은 방식으로 유저에게 몰입도 높은 스토리 전달을 기획했다.



[참조] 게임 페이트 시리즈 이미지

4) 게임 배경에 맞는 핑크빛 분위기 전달

Pink Palette는 사랑스럽고 귀여운 미소녀들만이 나오는 스토리들로 구상되어 있다. 게임의 이름에도 **Pink**가 들어간 건 이러한 캐릭터들의 발랄한 **분홍빛** 분위기를 유저들에게 느끼게 하고 싶었기 때문이다. 따라서 어두운 테마의 내용도 불가피하게 들어갈 수는 있지만, 너무 무겁고 진중한 분위기의 스토리가 지속되는 것은 최대한 **지양**한다.

한 층 **무거운 분위기**를 환기시키는 **장치**는 스토리 곳곳에 **배치**해 두도록 기획한다. 예를 들어, 캐릭터가 뜬금 없이 엉뚱한 매력을 발산해서, 주변 인물들이 당황하는 상황을 연출한다던가. 무섭게 그려지는 마물의 생김새가 알고 보니 귀여운 모습이라던가 등. 분위기를 해치지 않는 **적정선**에서, 지속적인 **환기**를 통해 유저들의 니즈를 충족시키며 스토리 작품성 또한 확보한다.

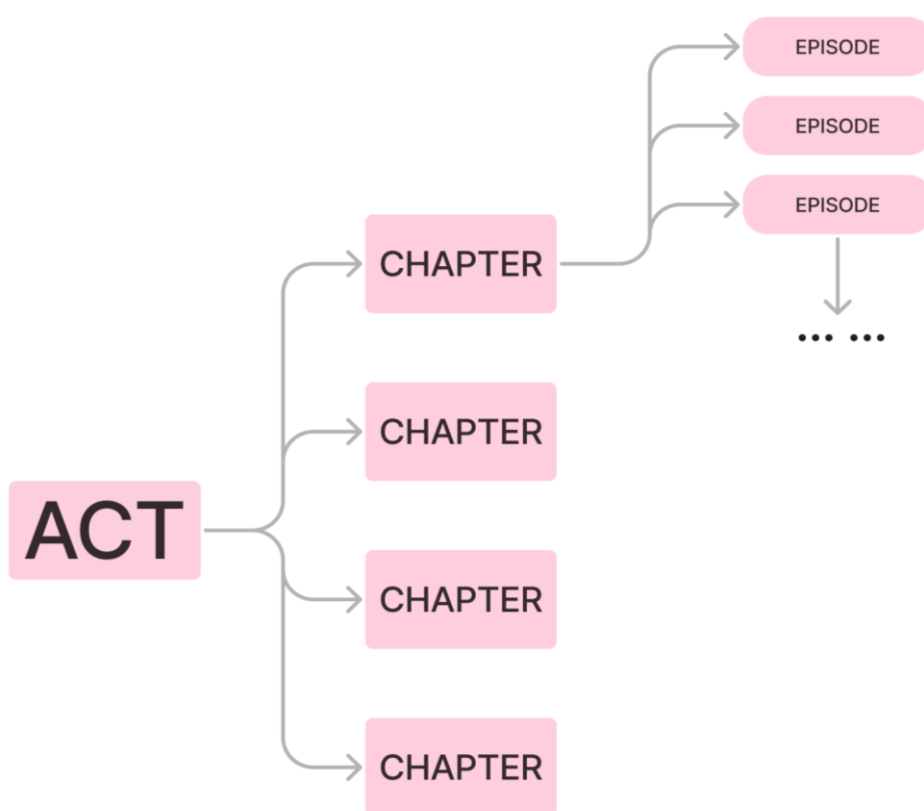


[참조] Pink Palette 게임 속의 컷신


문서 개요

1-1) 스토리 계층 구조

계층	단위	내용
ACT	나라	가장 큰 계층으로, 나라 단위로 구성되는 스토리다.
CHAPTER	지역	나라 내에서, 각 지역에 따라 분류돼 진행되는 스토리다.
EPISODE	이야기	각 지역에서 일어나는 작은 이야기들을 다루는 스토리다.



1-2) 문서 구성 항목

항목	내용
CONVERSATION	게임 내 NPC들의 대화를 전달한다.
DESCRIPTION	전지적 제3자의 시점으로 벌어지는 상황을 설명한다.
IMAGE SCENE	중요한 배경, 상황 혹은 오브젝트를 이미지로 전달한다.
SCREENSHOT	인게임에서 실제로 어떻게 보여줄지 전달한다.
—  —	각 항목을 구분하기 위한 구분선으로 사용한다.

문서 개요

1-3) 스크립트 데이터테이블

해당 문서의 데이터테이블은 밑 노선 페이지에서 [스토리 관련 테이블](#) 하위 항목에서 확인 가능하다.



데이터테이블 하이퍼 링크

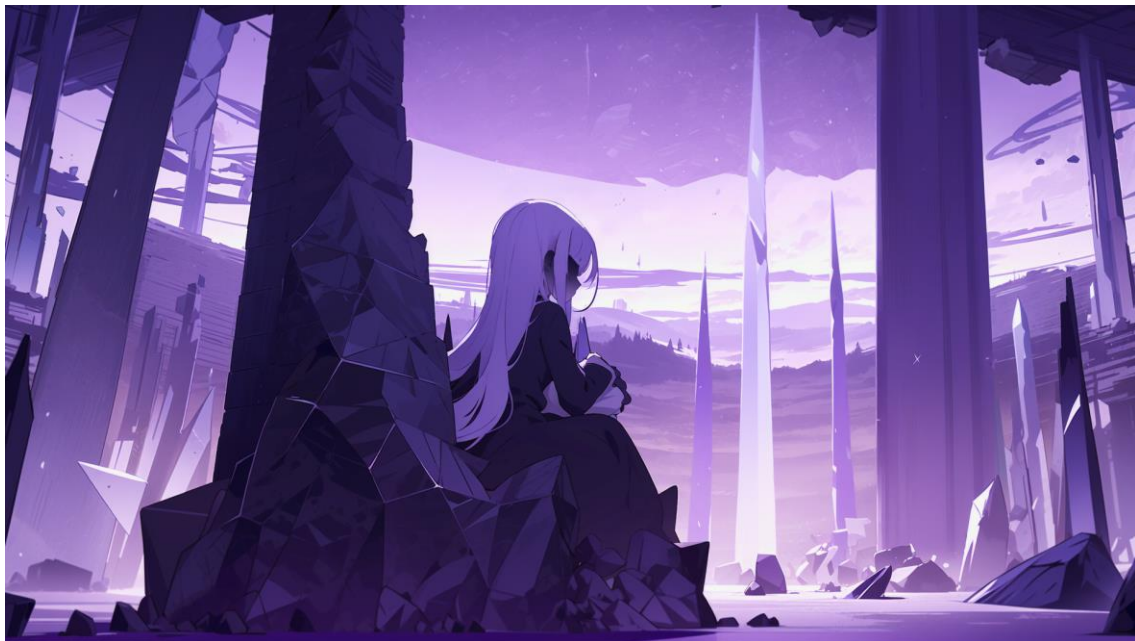
1-4) Unity Engine 시연

- 해당 문서의 Prologue 부분만을 [Unity 엔진](#)을 사용해 시연한 영상이다.
- 엔진 속련도 부족으로 데이터 테이블에 표현된 기능들(애니메이션 효과, 효과음, 배경음 등)이 없다.
- 아래 [이미지](#)를 클릭하면 [유튜브 링크](#)를 통해 재생된다.



PROLOGUE

IMAGE SCENE



“

맞이하라. 이 땅 위의
새로운 여왕의 탄생을.

”



DESCRIPTION

탐욕적인 눈빛의 소녀는 자신이 만들어 놓은 세상에 비소를 지을 뿐이었다.
그녀가 지나갔던 자리엔 어떠한 생명도, 소리도, 아득한 빛 한 줌도 허락되지 않았다.
식의 마녀, 바옌. 그런 이름이었다.
모든 것을 탐하던 소녀는 멈출 줄 모르고, 자신의 빛으로 세상을 물들이기 시작했다.
새로운 여왕의 탄생의 순간이었다.

SCREENSHOT



DESCRIPTION

평소와 같이 새 지저귀미 들리는 조용한 숲 ...이었을 테다. 어째서인지 오늘은 어울리지 않는 분주한 뒹굴음 소리가 숲을 가득 메우고 있다.

소리의 근원지를 따라가보니, 검정색과 하얀색이 섞인 클래식한 색 조합의 메이드 복을 입은 **두 소녀**가 있었다. 소녀들은 숨이 가쁘게 숲 속을 달리고 있었고 그 뒤를 마물들이 바짝 쫓고 있었다.

두 소녀의 이름은 **페트라**와 **프레이**, 그중에서 레몬 빛깔의 머리색을 가진 페트라는 급하게 뛰는 와중에도 가슴에 한 책을 소중히 품고 있었다.

반복되는 마물의 출현에 프레이와 페트라의 체력이 슬슬 한계에 다다르고 있었다. 가쁜 숨소리와 흘러내리는 땀방울이 두 소녀의 상태를 대변했다.

“꾸엑!”

그때 페트라와 프레이를 뒤쫓던 마물 머리 위로 커다란 손가락이 떨어지며 흙먼지가 일어났다. 어느정도 흙먼지가 걷히고, 그곳에 있는건 적어도 1.7m에 달하는 **손가락**을 든 연녹색 머릿빛의 소녀였다.

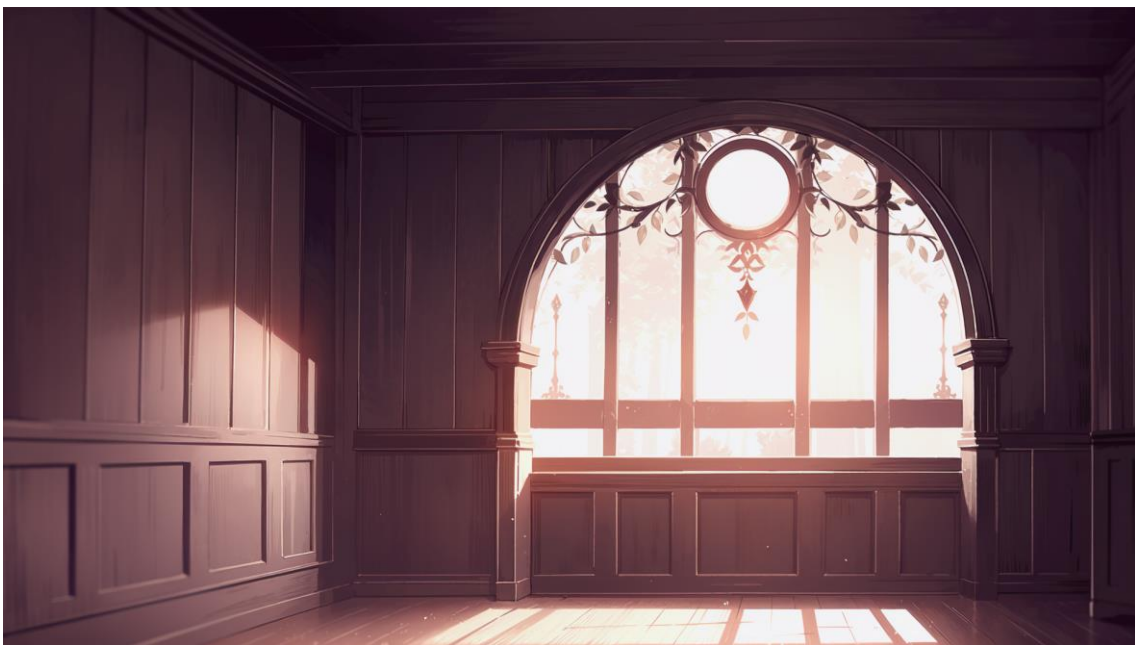
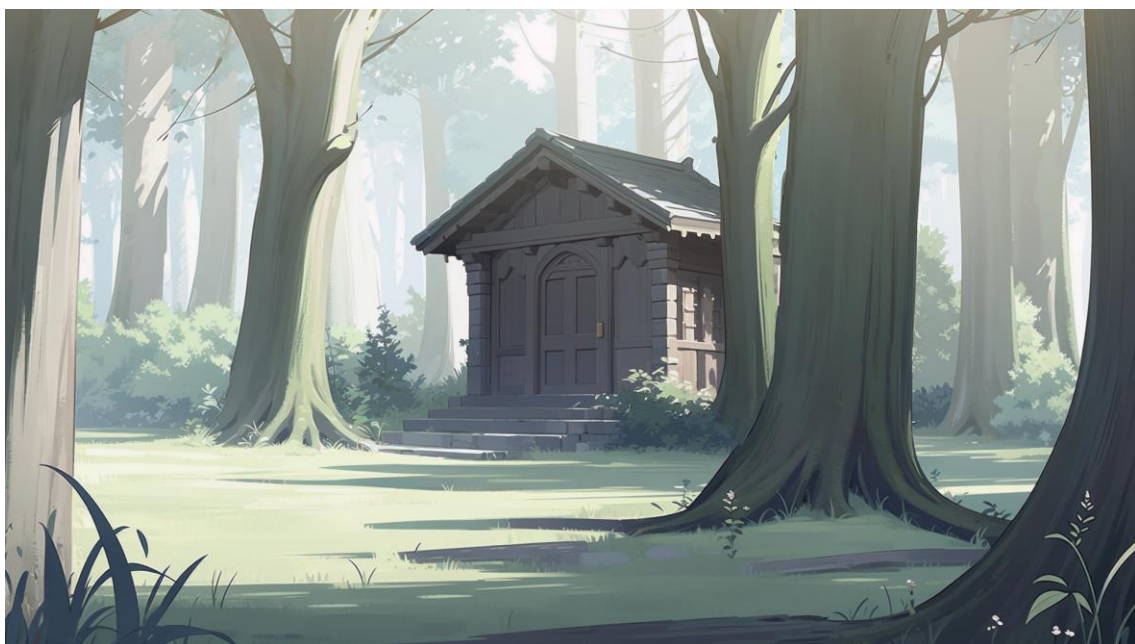
CONVERSATION



여러분 이쪽이에요! 제가 마물들을 따돌리고 올테니, 저쪽에 있는 **폐성당**으로 들어가세요!



IMAGE SCENE



CONVERSATION



/ 리아

저는 나가서 정찰을 보고 있을 게요! 무슨 일이 생기면 바로 알려드릴테니 걱정 마세요.



/ 프레이

페트라, **성공**할 확률은 얼마나 돼? 우리가 온전히 웨프를 불러올 수 있을까.



/ 페트라

그런 말씀 마세요, 프레이. 이게 마지막 **희망**이에요. 여기에 모든 걸 걸어볼 수 밖에 없어요. 실패는 없어요... 우리는 반드시 성공시켜야만 해요.



DESCRIPTION

페트라와 프레이는 소녀의 인도에 따라 한 **폐성당** 안으로 몸을 숨겼다. 폐성당 내부는 겉모습과는 다르게 깔끔한 편이었다.

낮게 깔린 먼지와 여기저기 자란 덩굴이, 한동안 이곳에 아무도 발걸음을 하지 않았음을 알려줬다. 몇 겹의 나뭇잎 사이로 스며드는 작은 햇빛들은 마치 이곳을 따스히 지켜 내는 듯 했다.

약간 긴장한 듯한 모습의 검은 머리의 소녀 프레이. 하지만 곧 페트라의 빛나는 눈과 울곧은 목소리에서 진정을 되찾는다. 어느새 눈을 감고 집중하는 그녀의 모습에서도 일말의 흐트러짐을 찾아볼 수 없다.

두 소녀는 숨을 고르고, 나지막히 **소환 의식**의 주문을 외우기 시작했다. 시간이 얼마나 지났을까, 빛이라곤 햇빛의 부스럼밖에 없었던 폐성당에는 찬란한 빛이 잠시 맴돌았다.

CONVERSATION



수정의 나라, 에피스
EPIS, THE LAND OF CRYSTAL

페트라 FETRA

쉐프는 월렛을 구하기 위한 **영웅**의 역할로서, 이세계로 부터 소환된 저희의 유일한 희망이에요. 월렛은 현재 식의 마녀, **바엔**의 현현으로 땅 위의 모든 생명체가 고통받고 있는 상태예요.

쉐프는 저희의 불완전한 소환으로, 기존 세계에 대한 기억과 갖고 있던 힘 대부분을 **잃어버린 상태**예요. 그렇지만 월렛에 존재하는 대부분의 요리사는 기꺼이 힘을 빌려주어, 쉐프의 손발이 되어줄 거예요.

저희 **요리사**들을 지휘해서, 각 지역에 있는 바엔의 세력과의 전투에서 승리하고 그녀로부터 저희의 세계를 구해주세요.



DESCRIPTION

깊은 잠으로부터 깬 쉐프의 눈 앞에는, 세 미소녀가 걱정스런 표정으로 그를 바라보고 있다. 쉐프가 정신이 깨는 걸 확인하자, 그녀들 중 두 사람은 앞으로 나와 예를 차린다. 자신들을 수정의 나라 **에피스** 소속의 요리사인 **페트라**와 **플레이**라고 소개했다.

그녀들이 말하길, 현재 식의 마녀 바엔의 현현으로 인해 월렛은 위기에 빠졌고, 그녀에 대응하기 위한 요리사들이 각 지역에서 고군분투하고 있는 상황이다. 그리고는 페트라는 품 속에서 한 **레시피**로 묶여 있는 책을 꺼낸 뒤, 쉐프에게 건네 준다.

IMAGE SCENE



DESCRIPTION

그것은 페트라가 목숨보다 귀하게 여겼던 품속에 숨겨뒀던 레시피였다. 그위에는 마물의 이름, 생김새와 그것들을 요리하는 방법들이 상세히 적혀 있었다.

“쿵!”

페성당 외벽을 거칠게 두드린 소리는 모두를 경직시키기에 충분했다. 일행이 창밖을 바라보니, 상당한 수의 마물들이 성당을 에워 싸고 있었다.

당황하는 것도 잠시, 페트라의 말에 프레이는 고개를 작게 끄덕이고는, 자신 옆에 놓여 있던 거대한 나이프를 가뿐히 든다. 페트라와 리아도 각자의 준비를 마치고선, 페성당의 문을 향해 나아갔다.

금발의 소녀는 열리는 문 사이로 쏟아지는 햇빛을 받으며, 뒤를 돌아보며 말했다.



IMAGE SCENE



“

어서오세요, **쉐프**.
월렛에 오신 것을 환영해요.

”

ACT.01

IMAGE SCENE



순리만을 추종하던 숲의 정령들의 말로는
실바람에도 저항 없이 흔들리는 갈대 같은 삶이었다.
루니다 꽃은 만개할 날을 기다리며 당신을 품고 있다.

주요 등장 인물

01 수정의 나라, 에피스 EPIS, THE LAND OF CRYSTAL



NAME

페트라

FETRA

INFO

에피스 요리사 단장

02 수정의 나라, 에피스 EPIS, THE LAND OF CRYSTAL



NAME

프레이

PRAY

INFO

에피스 요리사 부단장

03 숲의 나라, 바소스 VASOS, THE LAND OF FOREST



NAME

리아

LEAH

INFO

바소스 숲의 정령
바소스 요리사

04 숲의 나라, 바소스 VASOS, THE LAND OF FOREST



NAME

리나

LINA

INFO

바소스 숲의 정령
바소스 요리사

05 미식가 EPICUREAN



NAME

카린

KARINE

INFO

미식가 서열 3위

06 숲의 나라, 바소스 VASOS, THE LAND OF FOREST



NAME

벨로네프

BELONEPGH

INFO

바소스 (현) 숲의 여왕

CHAPTER 01

소란스러운 숲

CONVERSATION



/ 프레이

이거는 예상치 못한 일인데, 셰프. 분명 방금까지는 조용했는데 언제 이런 많은 적에게 포위당한 거지?

소환된 직후라 정신없을 상황이겠지만, 당장은 이 위기를 해결하는 게 급선무야. 셰프. 힘을 빌려줘.



/ 리아

바람이 속삭이는 숲은 실바람 소리가 들릴 정도로 조용한 곳인데, 이렇게 소란스러웠던 적은 난생 처음이네요!

아앗……. 식화된 마물들이 이렇게 지성 있는 행동이라니……, 미약한 힘이지만 저도 최선을 다해서 보탬게요!



DESCRIPTION

페트라와 프레이의 자기소개가 끝나기 무섭게 바깥에서는 식화된 마물들의 무리가 눈에 띈다. 셰프 일행이 눈치 챘을 때는, 이미 상당한 숫자의 마물들이 성당을 포위하듯 에워싸고 있었다.

프레이는 불과 몇 분 전 깨어난 셰프를 데리고 도망치기는 무리라 판단했다. 그녀는 자신의 무기인 자신의 키보다 약간 큰 커다란 나이프를 꺼내들었다. 페트라와, 옆에 있는 머리부터 발 끝까지 연녹색 빛깔의 소녀 리아 또한 요리를 돕기 위해 발을 옮겼다.

특이하게도 요리를 지휘하는 셰프의 눈에는 마물들의 약점들이 보이기 시작했다. 그러지는 약점들의 출처는, 아까 페트라에게 받은 레시피에 있었다. 짧은 시간 얼핏 본 것에 불과하지만, 마치 본능적으로 레시피에 적혀있는 정보들을 체득했다. 셰프는 자신감 있게 그녀들을 지휘해, 무자비하게 적들을 쓰러트려 나갔다.

이윽고 마물들은 그 숫자가 무색하게 모두 쓰러졌다. 어려운 전투에서 손쉽게 이긴 그 녀들은 셰프에 대한 신뢰와 경외를 느꼈다. 그리고 그런 셰프를 향해 리아는 자신이 지금까지 감춰왔던 이야기를 꺼낸다.

SCREENSHOT



CONVERSATION



/ 리아

이것이 전해지는 이야기로만 듣던 셰프의 힘
셰프, 행방불명 된 저의 **쌍둥이 언니**를 찾아주세요!

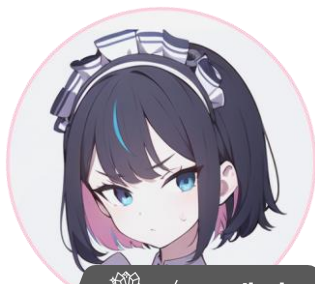
최근 숲의 나라 **바소스**에도 크고 작은 이변들이 생기고
있어요. 저희 숲의 정령, 그리고 바소스를 도와주세요.



/ 페트라

앞으로 여기서부터 **바엔**이 위치한 **에피스**까지는 상당한
길이의 모험이 될 거예요.

아마 숲의 여왕인 **벨로네프**, 그녀를 만나면 숲의 나라에
서 전반적으로 일어나는 일들을 파악할 수 있을 거예요.



/ 프레이

방금 셰프의 전투 지휘 실력을 확인했어. 분명 대단한 실
력이지만 아직 바엔을 상대하기엔 **역부족**일 지도 몰라.

먼저 이곳에서 일어나는 일들을 해결하면서 셰프의 힘
과 기억이 돌아오길 바라는 것도 나쁘지 않겠어.

CONVERSATION



숲의 나라, 바소스
VASOS, THE LAND OF FOREST

리아
LEAH

아앗... 여러분들 잠시만요! 집이 어질러져 있어 먼저 청소를 하고 나올테니까, 이곳에서 잠시만 기다려 주실래요?! 잠깐이면 돼요.

이곳이 언니와 제가 살았던 집이에요. 항상 무슨 일이든지 곧 잘하던 언니와는 달리 저는 할 줄 아는 게 얼마 없어요. 청소도 대부분 언니의 몫이었죠.

언니를 따라갈 수 있는 유일한 단서라고 한다면, 언니가 놓고 간 이 **루니다** 꽃밖에는 없어요. 오직 바소스에서만 자라는 유명한 꽃인데, **기다림**이라는 꽃말을 갖고 있어요. 자신이 기다리는 사람이 돌아왔을 때, 활짝 봉우리를 틔우는 신비한 꽃이에요.



DESCRIPTION

리아의 갑작스러운 부탁. 그렇지만, 리아의 눈빛에서 느껴지는 간절함은 거절하기 힘든 무언가가 느껴진다.

과연 자기가 무엇인가 할 수 있을까. 너무 무책임하게 제안을 받아들이는 건 아닌가. 속으로 걱정하는 셰프의 마음을 꿰뚫어 본듯이 먼저 입을 연 건 금발의 소녀였다.

긍정적인 대답. 페트라에의 말에 화답하듯 프레이도 동조하는 의견을 냈다. 그 반응에 셰프의 양손을 마주 잡고 환하게 웃는 리아를 보면서, 셰프는 그저 멧쩍이 웃을 수 밖에 없었다.

리아는 자세한 이야기를 나누기에 앞서, 일행을 숲에 위치한 자신의 집으로 데려간다. 본래 같았으면 언니와 그녀의 오붓한 보금자리였겠지만, 언니가 사라진 지금은 집은 어딘가 모를 쓸쓸한 분위기를 자아내고 있었다.

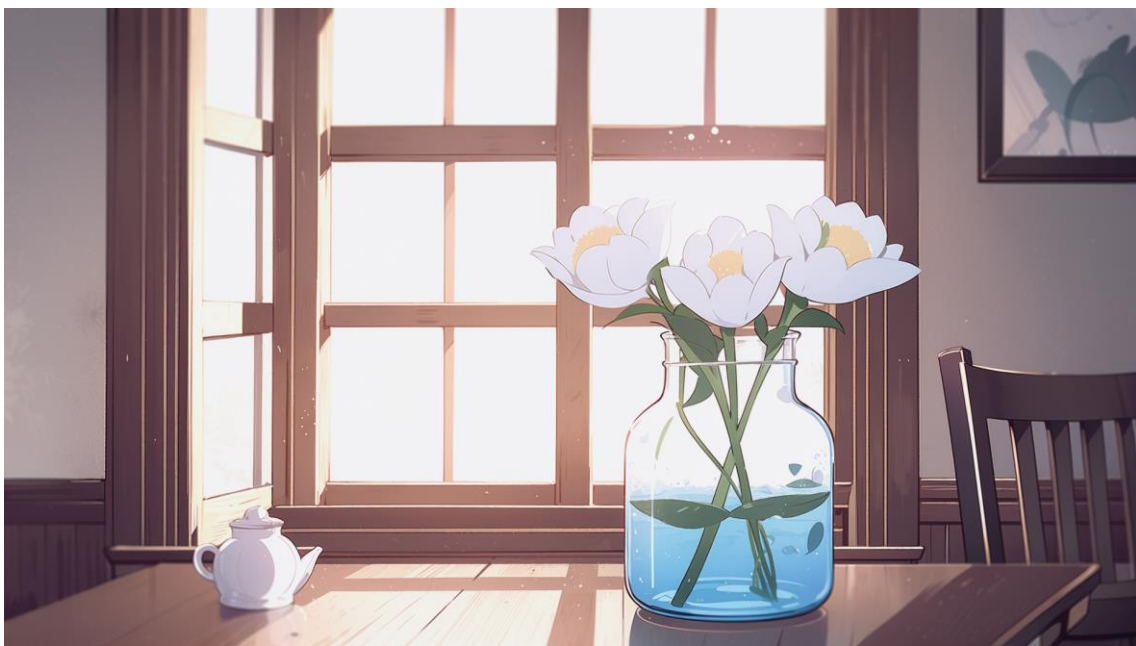
그리고 집 내부를 둘러본 리아는 사색의 되며, 따라 들어오려는 일행에게 손사래를 친다.

DESCRIPTION

리아의 집 내부에 도착한 일행은 자신의 언니를 찾아달라는 리아의 사연을 듣는다. 어릴 때부터 함께한 리아의 언니, **리나**는 항상 그녀에게 하늘의 태양 같은 존재였다. 항상 제자리에서 자신을 비춰줄 것 같은 언니는 어느 날 자취를 감춘다. 꽃병에 꽂힌 루니다 꽃만을 남겨 둔 채로 …….



IMAGE SCENE



CHAPTER 02

더 깊은 곳으로

CONVERSATION



여기서부터는 저희 숲의 정령들이 사람들과 살고 있는 주요 터전인 **그들이 시작되는 곳**이에요.

대부분 사람들은 이곳을 떠나 도시로 갔지만, 숲의 정령들은 남아서 자신의 의무를 다하고 있어요.



리아. 이 사람들은 누구야? 오늘 **벨로네프**님이 시키신 일들은 다 마무리 지은 거 맞지?

언니 일은 유감이지만, **순리**대로 우리는 우리에게 주어진 의무를 다 할 필요가 있어.



DESCRIPTION

쉐프와 일행은 리아를 따라 바람이 속삭이는 숲의 더 깊은 곳에 위치한, 그들이 **시작되는 곳**에 도착한다. 햇빛이 잘 들지 않는 숲이지만, 촉촉하고 음습하다는 느낌보다는 시원하고 청량한 느낌이 드는 숲이다. 이곳에서는 사람들과 정령들이 얹혀 살았다는 증거들이 곳곳에 있다.

키 큰 나무 중간에 매달려 있는 목조 건물들과 그 건물로 이어지는 나무를 휘감는 나선형 계단은 훌륭한 건축 실력을 뽐내고 있다. 나무 밑엔 따스해 보이는 오두막과 바깥에는 관리한 것으로 보이는 다양한 식물들이 자라고 있는 화분들, 그리고 불을 지핀 캠프 파이어 흔적까지 남아 있다.

리아와 흡사한 복장을 한 **숲의 정령**들은, 처음엔 일행이 온 것도 눈치를 못 채고 각자 일사불란하게 움직이고 있었다. 리아를 발견한 한 숲의 정령은, 주변의 다른 정령들과 함께 리아에게 말을 걸어 온다.

SCREENSHOT



CONVERSATION




 / 리 아

에르넬, 이 분이 바로 그 전설 속의 **쉐프**님이야! 언젠가 바엔으로부터 이 월렛을 구해주실 영웅이라고.

바람이 속삭이는 숲을 정찰하다가, 여기 있는 분들을 만나게 되었어.



 / 숲의 정령

에르넬이라니……. 또 나에게 그 **이름**이란 걸 붙힐 셈이야? 우리 정령들에겐 그런 건 필요 없어.

설령 이 분이 전설의 셰프라고 해도, 우리가 해야 할 일은 변하지 않아. 우리는 오직 **순리**대로 움직여야만 해.



 / 프레이

…(숲의 정령이 간 뒤)… 아까 그 에르넬이란 친구는 왜 그렇게 매정하게 말하는거야?

숲의 정령들은 원래 이렇게 예민한 건가. 그리고 이곳의 분위기, 내가 들었던 바소스랑은 조금 달라.

CONVERSATION



숲의 나라, 바소스
VASOS, THE LAND OF FOREST

리아
LEAH

바소스는 본래 숲의 정령들과 사람들이 어우러져 사는 숲의 나라예요. 그중 저희 정령들은 태어날 때부터 각자 사명을 갖고 태어나요. 이를 **순리**라 칭하고, 어떤 일이 있어도 순리를 우선시하며 살아가요.

저와 언니의 사명은 항상 숲을 정찰하는 것이었어요. **바엔**이 나타나기 전까진 너무나도 평온한, 지루하다면 지루하다고도 말할 수 있는 일상이었어요. 하지만 그녀의 현현 이후로, 저의 역할은 너무나도 중요해졌어요.

요리사가 되기로 마음먹은 건 그때부터였죠. 바소스 사람들과 숲의 정령들을 지키기 위해서, 언니와 매일 수련을 하며 더 강력해지길 바랐어요! 언니가 사라지기 전까진



DESCRIPTION

리아는 숲의 정령 중 특이하게 태어났다. 모든 숲의 정령들은 자신의 **순리**대로 살아가는 것을 온전히 받아들인다. 따라서 자신의 삶에 대해서 어떠한 의문도, 후회도, 심지어 죽음에 다다른 순간까지도 순리라 받아들이는 것에 대해 **저항**하지 않는다.

따라서 이런 정령 사회에서 이름이란 개념도 필요하지 않았다. 태어날 때부터 사명대로 살아가면서, 죽음을 맞이하기까지 자신의 선택이 개입되지 않는 삶. 그것이 숲의 정령들이 살아가는 **방식**이었다.

리아는 머지 않아서 자신이 **독특한 개체**임을 깨달았다. 자신과 그녀의 언니에게 인간 사회에서 배운 이름이란걸 붙였다. 또 정찰대로 태어난 삶, 그녀는 너무나도 평온한 자신의 일상에 쉽게 지루함을 느꼈고, 가끔은 보는 눈을 피해 농땡이를 피기도 했다. 그녀에게 이런 정령의 삶은 마치 감옥과 같았다.

식의 마녀와 등장과 함께 그녀의 삶은 크게 변화했다. 많은 수의 사람들이 떠났고, 많은 수의 정령들이 바엔과의 싸움으로 **희생**됐다. 이젠 다른 정령들의 눈을 피해 농땡이를 펼 일도 없어졌다. 정찰대인 그녀의 역할이 중요해졌고, 언니와 함께 수련하며 힘을 기르기는 데 힘썼다.

CONVERSATION



저는 숲의 정령의 일원으로서, 에르넬의 말처럼 의무를 다 할 필요가 있어요. 그리고 제 의무는 숲의 정찰대.

여러분은 저와 숲을 조사하는 척하며, 언니의 행방을 찾을 작을 단서라도 구해주세요.



네, 그렇게 하도록 해요. 리아님은 의심받지 않도록 저희와 따로 행동하는 것이 좋을 것 같아요.

수상한 걸 발견하는 즉시, 서로 신호하도록 해요. 혹시 모르니까 부디 몸 조심하세요.



리아님이라뇨! 그냥 편하게 리아라고 부르세요. 그럼 제가 이걸 드릴게요.

이거는 **신호 반딧불이**라는 건데, 힘을 줘 하늘로 날리면 환하게 빛나서 넓은 숲에서도 볼 수 있을거예요.



DESCRIPTION

리아는 그렇게 페트라의 손에 작은 병에 들은 **신호 반딧불이**를 건네줬다.

IMAGE SCENE



IMAGE SCENE



DESCRIPTION

이후 쉼프와 일행은 리아를 도와 그늘이 시작되는 곳을 나뉘어져 정찰한다. 드문드문 나타나는 마물을 처치하며, 이 넓은 숲에서도 끝자락에 다다랐다고 생각했을 때 즈이었다. 쉼프는 멀리서 이질적인 한 장면을 보게 되었다.

한 소녀가 숲 가운데 쓰러진 마물 곁에 쪼그려 앉아 있었다. 의아한 존재의 발견에 쉼프가 가까이 다가가자, 왠지 모를 불안한 기운이 몸을 엄습했다. 본능적으로 쉼프의 몸이 멈춰 선다. 가까이서 본 소녀는 식화된 마물을 흡수하고 있었다. 흡수라고 부를 수 밖에 없는 행위. 마물과 닿은 소녀의 손을 따라, 어떠한 생명의 기운이 소녀에게 흘러 들어갔다.

그 행위를 본 쉼프는 압도적인 이질감과 공포감에 주변의 공기가 얼어붙는 듯 했다. 이 소녀는 위험하다. 이 소녀는 위험하다. 그렇게 느끼는 동시에, 마치 식사를 마쳤다는 듯 소녀는 '할짝' 입맛 다시는 소리와 함께 입가를 닦았다. 그대로 고개를 돌려 쉼프에게로 시선을 옮긴다.

어느새 쉼프 앞에는 프레이와 페트라가 도착해, 둘 사이에서 전투 태세를 취하고 있었다. 일촉즉발의 상황, 프레이는 그녀를 미식가라 소개했다. 식화된 마물의 힘을 흡수해, 자신의 힘으로 변형시키는 존재. 그들은 자신들을 미식가라 칭했고, 마물을 요리하는 요리사와는 다르게 식화된 마물들을 죽음으로 몰아넣는 존재였다.

긴장감이 팽배한 가운데 …… 먼저 입을 떼 건 그 소녀였다.

지금까지 말아본 적 없는 향기로운 냄새가 나…。 어느새 소녀는 프레이와 페트라를 지나쳐 쉼프의 몸에 코를 대고 있었다. 인지할 수조차 없는 속도…。 프레이와 페트라는 압도적인 힘의 차이를 실감했다. 분홍색 머리 소녀는 여유롭게 뒤를 바라보며 얘기했다.

SCREENSHOT



CONVERSATION



 / 카 린

당신한테서 지금까지 말아본 무엇보다도 맛있을 것 같은 향기가 나는걸?

우후훗. 내 소개가 늦었네. 내 이름은 카린, **미식가** 멤버 중 서열 3위를 맡고 있어. 잘 부탁해.



 / 페트라

이.. 이런 불경한 여자! 셰프한테서 떨어지세요. 안 그러면 큰 코 다칠지 모르다고요!

당신 같은 위험한 존재가 이 숲에 있는 이유는 뭔가요? 이곳은 바소스 중에서도 한적한 외곽 지역일 텐데요.



 / 카 린

흐으응... 정답이야. 꼬마 아가씨. 평소와 같은 상황이라면 말이지. 하지만 이 숲 너머, 뭔가 이상하단 말이지.

만약 누군가를 찾는 상황이라면, 이 숲 너머가 가장 **가능성** 있지 않을까?

CHAPTER 03

드러나는 진실

CONVERSATION



숲의 나라, 바소스
VASOS, THE LAND OF FOREST

리아
LEAH

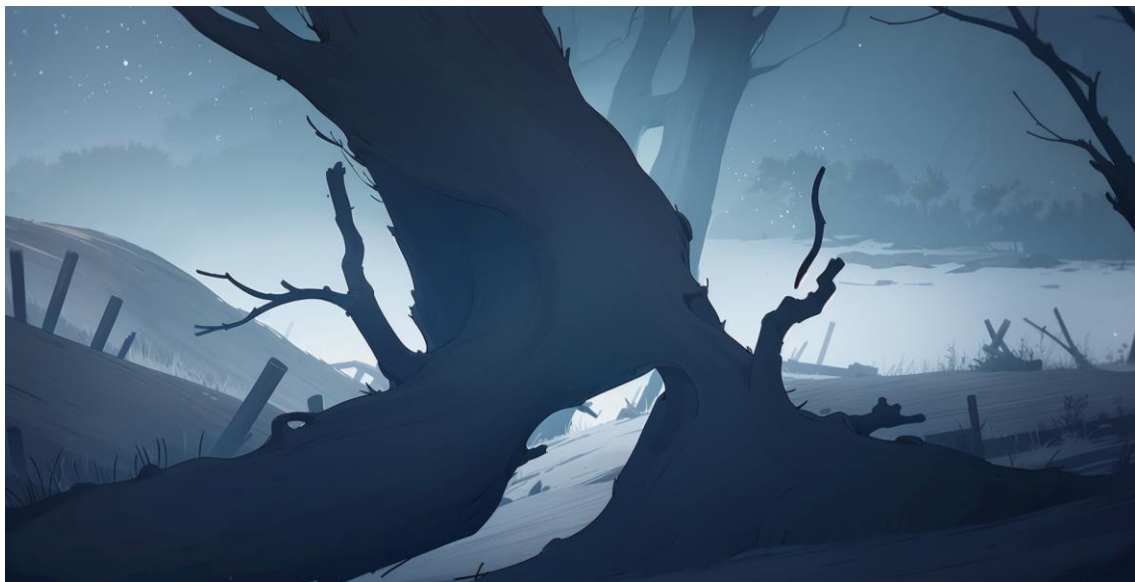
그자의 말을 믿는 건 탐탁치 않지만 지금은 지푸라기라도 잡는 심정으로 모든 단서를 수집해야 될 때예요. 저도 이 숲을 너머 가는 건 오랜만이에요.

벨로네프님의 명령을 듣기만 하면 되는 저희는 이 숲을 넘어갈 일이 많이 없어요. 확실히 최근에 그늘이 시작되는 곳에서 더 깊은 숲으로는 가본 적이 없었어요. 너무 당연하게 생각했나 봐요.

하지만 숲의 내부가 이런 모습으로 변할 때까지 왜 아무도 알아채지 못한 거지... 분명 숲의 중심부에는 벨로네프님이 계실텐데... 어쨌든 숲에 무슨 일이 생긴건 틀림없어요!



IMAGE SCENE



CONVERSATION



이곳에선 마물의 **빈도**가 갑자기 확 늘어난 것 같아요. 하지만 적극적으로 공격해오진 않고 있어요.

저희가 다가가면 공격을 하는 것 같아요. 마치 무언가를 지키는 것 같은 움직임이에요.



저도 동감이에요. 지금까지의 이성을 잃은 마물들과는 **차별**된 행동 양상을 보이고 있어요.

마치 이성은 없지만, 누군가가 뒤에서 **조종**하는 것 같은 기분이 들어요.



어찌됐든 상관 없어. 우리는 우리를 막는 적들을 해치우고 앞으로 나아갈 뿐.

우리에게는 웨프가 있으니 충분히 **승산**이 있어. 아직 저축된 체력은 충분해.



DESCRIPTION

갈라진 대지. 잿빛 하늘과 죽은 나무들. 마치 그루터기들의 무덤을 보는 것 같았다. 일행들은 이곳을 헤쳐나갈 수록 더욱 많은 수의 **마물**들이 나타나는 것을 느꼈다. 하지만 이상하게도 먼저 공격을 하진 않았다. 다만 일행이 숲의 중앙부로 가려고 하면 할수록 그들을 일부러 막으려 하는 것이 느껴졌다.

이성이 없는 마물들이라기엔 뭔가 이상한 행동 양상. 일행들은 그런 마물들의 행동에 의아함을 느꼈지만, 리아의 언니를 찾기 위해서 그리고 숲의 비밀을 풀기 위해서 묵묵히 앞으로 나아갔다.

CONVERSATION



 / 리 아

언니! 난 언니가 사라진 이후부터 쪽 언니만을 찾았어. 그리고 마침내 언니를 만났는데….

도대체 무슨 일이 있었던 거야? 왜 그렇게 슬픈 표정을 짓는 거야.



 / 리 나

리아. 여기는 네가 있을 곳이 아니야. 너는 숲의 정령의 순리대로 다시 외곽 숲으로 돌아가야해.

벨로네프님이 너를.. 아니, 나를 부르셨어. 이건 모두 우리에게 내려진 바꿀 수 없는 운명이야.



 / 프레이

무슨 사연이 있는 게 분명해. 하지만 그녀가 저렇게 원치 않고 있으니…

하지만 어떤 사연이더라도, 이렇게 숲이 마물로 인해 오염된 상태로 방치하는 것은 잘못됐어.



DESCRIPTION

마물들의 무리는 산 넘어 산으로 일행들을 옥죄여왔다. 하지만 웨프의 활약으로 수많은 역경을 헤치고 도달한 곳엔 한 소녀가 있었다. 소녀는 리아의 모습을 똑 닮은 쌍둥이 언니 리나였다. 하지만 그녀는 슬픈 표정으로 일행에게 돌아가라고 말할 뿐이었다.

그리고 이후 리나 주위로 마물이 둘러 싸며, 마치 그녀를 지키려는 듯 일행과 대치했다. 의미심장한 리나의 말, 그리고 어째서 마물들이 그녀를 감싸는 지 궁금한 게 투성이인 일행들. 리나는 돌아가라고 했지만, 일단 마물들이 돌아다니는 숲을 방치할 수도 없는 노릇이었다.

무슨 일이 있어도 언니에게 이야기를 들어야겠어. 그렇게 말하며 굳게 쥔 손가락. 그 행동에 일행들은 다시 태세를 취했다.

CONVERSATION



숲의 나라, 바소스
VASOS, THE LAND OF FOREST

리나

LINA

어째서... 어째서 넌 그렇게 제멋대로 행동하는 거야. 리아, 난 그저 너가 행복하고 안전하길 바랄 뿐이었어.

모든 시작은 벨로네프님의 명령이야. 순리대로 살아가는 것에 대해 의구심을 품는 너를 벨로네프님은 눈치챈 거. **돌연변이** 개체인 너를 데려오라는 명령이 있었고, 나는 불안한 마음에 너 대신에 이곳에 오게 된 거야.

내가 도착했을 때 숲은 이미 이렇게 된 이후였어. 나는 너무 놀랐지만, 벨로네프님은 때가 되면 모든걸 알게 될 거라고 하셨어. 그리고 나에게 이곳에서 숲을 들어오는 존재들을 몰아내라고 **명령**하셨어.



DESCRIPTION


서럽게 우는 그녀에게 모든 일을 들은 일행은 놀랄 수 밖에 없었다. 그리고 이 모든 일이 벨로네프로부터 시작된 것을 알게 되었다. “벨로네프에게 모든 걸 물어봐야겠어.” 쉼프의 말에 페트라와 프레이는 작게 고개를 끄덕였다.

IMAGE SCENE



CONVERSATION



 / 벨로네프

여기까지 오다니……. 과연 전설의 **쉐프**가 숲에 들어왔다는 제보를 받긴 했지만… 기대 이상이야.

너희들이 보는대로 난 점점 식화되고 있는 몸이야. **시간**이 별로 없다. 그 아이를 내게 내놓거라.



 / 페트라

이게 어떻게 된 일이죠…? 숲의 왕 벨로네프님이 **식화**되고 있는 상태라니.

식화 되고 있는 숲의 정령들의 왕. 마물들에 의해 오염된 숲. 새로운 숲의 정령의 필요. **퍼즐**이 맞춰지네요.




 / 프레이

그래. 아마 그녀는 오염되지 않은 새로운 숲의 왕이 될 **그릇**이 필요한 거겠지.

순리대로 살아가지 않는 돌연변이 개체인 리아만큼 그 **그릇**으로 **적합**한 존재는 없을 거야.



 / 벨로네프

호오? 똑똑한 녀석들이구나. 그래, 얼마 안남은 시간. 이 숲을 유지하기 위해선 새로운 **그릇**이 필요해.

저 아이는 신비한 힘을 가졌어. 자신 뿐만 아니라, **주위**에게도 점점 그 **영향력**을 미치지.



DESCRIPTION

모든 드러나는 **비밀**에 충격 받은 리아는 자포자기한듯 멍하니 서 있었다. 그리고 땅 속에서 나무줄기가 솟아나 리아를 데려가는 순간, 강렬한 빛이 빛났다. 이전에 리아가 페트라에게 준 신호 반딧불이었다. 번뜩이는 섬광 속에서 페트라는 리아를 안전한 뒤쪽으로 옮겨 왔다.

CONVERSATION



/ 페트라

정신 차려요! 리아. 적의 말에 **현혹**되면 안돼요. 다른 방법이 있을 지도 몰라요.

정령왕 벨로네프... 평소였으면 분명 쉽지 않은 적이겠어요. 하지만 지금은 **쉐프**가 있어요.



/ 프레이

그래. 페트라 네 말이 맞아. 간다! 페트라, 서포트를. 뒤쪽과 쉐프를 부탁하지.

쉐프. 쉽지 않겠지만 부탁해. 일 마치고 돌아가면 꼭 쉬자고.



/ 벨로네프

똑똑한 녀석들인 줄 알았더니 그저 **이상**만 내세우는 무모한 녀석들이었구나.

다른 방법? 내가 이 지경까지 얼마나 다른 방법을 강구했을까. 미안하지만 놀이도 여기까지야.



DESCRIPTION

말이 끝나기 무섭게 흔들리는 대지. 갈라진 대지의 틈으로 나무 뿌리들이 손아귀처럼 페트라와 프레이를 낚아챈다. 아니, 분명 낚았을 터인데 빠른 움직임으로 회피한 프레이와 페트라는 **반격**에 나선다.

일렁이는 흙먼지 속 메이드 복장의 두 소녀는 힘겨운 전투를 이어 나간다. 섬세한 나이프를 휘두르는 동작으로 나무 줄기들을 무수히 베어내지만, 베어낸만큼 무한히 다시 솟아났다. 뒤쪽에서는 몇몇 마물들이 빈틈을 노리는 공격을 감행한다. 공격과 수비가 반복되는 합 속에서 다시금 흙먼지가 인다.

CONVERSATION



/ 벨로네프

이게 어떻게 된 일이지. 숲의 정령들이 어떻게 여길? 너희들은 내 명령대로만 움직여야 할텐데

아아... 그렇구나, 리아에게서 영향을 받은 숲의 정령들의 마음 속의 씨앗이 드디어 열매를 맺었구나.



/ 숲의 정령

이곳에서 하늘로 쏘아진 신호 반딧불이를 보고 따라왔어요.

벨로네프님. 오면서 변질된 숲을 숲의 정령들이 모두 봤어요. 어떻게 된 일인지 설명해 주세요.



/ 벨로네프

정령들아 암전히 숲으로 돌아가거라. 너희들이... 도대체 무엇을 안단 말이나.

이것은 모두 바소스, 우리의 숲을 지키기 위한 일이야.



DESCRIPTION

느려지는 움직임과 몸 곳곳에 하나 둘 허용하는 작은 생채기들이 두 소녀의 상태를 대변했다. 점점 가빠지는 숨소리, 무수히 날아드는 공격들은 처음과 같이 거침이 없다. 시간이 지나면 지날수록 페트라와 프레이는 서서히 패배를 직감했다.

“발버둥치는 것도 여기까지. 이제 끝이구나.”

이제는 서 있는 것도 고작인 두 소녀에게 최후의 일격이 날아든다. 하지만 그 공격은 날아든 포크에 무산됐다. 놀라서 뒤돌아보는 페트라와 프레이, 그곳에는 한 눈에 담을 수 없을 만큼 수많은 숲의 정령들이 있었다.

CONVERSATION



/벨로네프

이게 어떻게 된 일이지. 숲의 정령들이 어떻게 여길? 너희들은 내 명령대로만 움직여야 할텐데...

아아... 그렇구나, 리아에게서 영향을 받은 숲의 정령들의 마음 속의 씨앗이 드디어 열매를 맺었구나.



/숲의 정령

이곳에서 하늘로 쏘아진 신호 반딧불이를 보고 따라왔어요.

벨로네프님. 오면서 변질된 숲을 저희 정령들이 모두 봤어요. 어떻게 된 일인지 설명해 주세요.



/벨로네프

정령들아 암전히 숲으로 돌아가거라. 너희들이 도대체 무엇을 안단 말이나.

이것은 모두 바소스, 너희 정령들과 숲을 지키기 위한 일이야.



DESCRIPTION

숲의 정령들은 변해버린 숲의 왕을 보고 진실을 묻지만, 들려오는 대답은 모든 것은 너희를 위해서라는 이해할 수 없는 답변만이 돌아왔다. "숲을 지키는 당신을 더 이상 숲의 왕으로 인정할 수 없어요." 숲의 정령들이 소리쳤다.

순간 벨로네프의 표정이 슬퍼 보였지만, 이내 손을 앞으로 쪽 뻗으며 자신이 사랑하는 정령들을 향해 자비 없는 공격이 내려졌다.

다시금 흔들리는 대지, 이전보다 훨씬 많은 나뭇가지들이 정령들을 휩쓸었다. 수많은 정령들은 떼를 지어 반격해보지만, 숫자가 무색하게 차츰차츰 쓰러지고 있었다.

한 정령의 이야기

CONVERSATION



/ 리아

어째서... 어째서... 이런건 너무해.

벨로네프님! 제가 알던 상냥했던 벨로네프님으로 부디 돌아와주세요!



/ 벨로네프

네가 알던 벨로네프는 이미 죽었다. 이곳에 있는 건 이미 마녀에게 진 한 패잔병만이 있을 뿐.

고독한 오랜 시간, 숲을 지켜봤지만 소용 없는 짓이었어. 결국 아무 의미 없는 헛된 짓일 뿐이었어.



/ 리아

아니요. 저는 알 수 있어요. 당신이 아직 그 벨로네프님 이란걸. 왜냐면 항상 당신만을 바라보고 있었으니까.

그리고 언젠가 당신 같은 모두에게 상냥한 숲의 왕이 되는 것이 저의 꿈이었어요.



DESCRIPTION

한 정령의 당돌한 진심 어린 고백에 벨로네프의 공격이 잠시 멈추었다. 벨로네프가 공격을 멈춘 이유는, 그녀의 눈동자에 비친 리아의 모습에서 누군가가 비쳤기 때문이다.

그리고 “프레이!”라는 외침과 함께 벨로네프의 가슴은 프레이의 일격에 베였다. 상처 부위에서는 수많은 꽃잎이 휘날렸다. 벨로네프는 그렇게 쓰러졌다. 쓰러지는 순간까지도 벨로네프의 눈에 보인 건 한 소녀였다.

CONVERSATION



/ 벨로네프

로젤리아님! 저도 언젠가는 로젤리아님처럼 멋진 숲의 왕이 될 수 있을까요?

하지만 걱정되는 게 있어요. 순리대로 살아야한다는 로젤리아님의 말에 가끔씩은 **반항**하고 싶어진다니까요.



/ 로젤리아

그럼. 너는 나를 이어 훌륭한 숲의 왕이 될 수 있을 거야. 반항하고 싶은 그 **의지**가 보다 너를 강하게 만들 거야.

게다가 상냥한 그 마음씨까지. 어쩌면 나보다 더 훌륭한 왕이 될 수도 있겠는걸?!



/ 벨로네프

정말 놀리면 못 쓴다고요! 지금은 순리니 뭐니 그런 건 아무것도 잘 모르겠지만...

그렇지만, 제가 숲의 왕이 된다면 로젤리아님이 세우신 이 숲과 숲의 정령들을 위해 최선을 다하는 게 **꿈**이에요!



DESCRIPTION

그곳에는 어린 시절의 벨로네프가 있었다. 벨로네프가 항상 존경하는 로젤리아는 봄의 숲처럼 부드럽고, 겨울의 숲처럼 냉정했다. 로젤리아는 항상 벨로네프를 자신의 옆에 두며, 언젠가 자신의 뒤를 이어 훌륭한 숲의 왕으로 거듭날 존재라고 입이 닳도록 말했다.

벨로네프는 그런 로젤리아의 칭찬에 결국 못 이기며 बे시시 웃음을 흘린다.

그러던 어느 날, 로젤리아는 흔적도 없이 사라져 버렸다. 벨로네프의 그리움 때문일까. 숲의 중앙부에는 수많은 **루니다** 꽃이 자라났다. 언제까지나 그녀를 기다릴 수는 없어.

벨로네프는 로젤리아의 바람대로 숲의 왕이 되었다. 로젤리아와 약속한 것처럼 숲을 위해 최선을 다했지만 일상은 오래 가지 못했다. 바옌의 현현, 그리고 점차 침식되는 숲은 병들어갔고, 자신의 몸을 희생시켜서라도 지금의 숲의 상태를 유지시키는 게 고작이었다. “안돼... 로젤리아님과 약속했는데...”

DESCRIPTION

단순히 바엔의 현현만으로 이정도. 파견한 숲의 정령들은 마물들에게 당했으며, 숲은 날마다 병들어갔다. 자신의 힘으로 모든 숲을 지켜낼 수는 없다고 판단했다. 결국 벨로네프는 특단의 조치를 내리게 된다.

이후 벨로네프는 숲을 지키기 위해서, 바엔의 마물들에게 일부 숲을 내주기로 판단한다. 더 이상의 전쟁은 없었고, 숲의 정령들은 모두 순리란 명목으로 안전한 숲에서 지내도록 했다. 내부가 보이지 않는 결계로 숲을 차단한다면, 의심 없는 숲의 정령들에게 들킬 일은 없을 것이다.

하지만 저항없이 마물에게 숲을 내준 것은 뼈아픈 실수였다. 더 이상 이곳은 자신과 로젤리아가 뛰어 놀던 푸른 숲이 아니었다. 대지는 갈라지고, 강은 메말랐으며, 새로운 싹이 틈는 일은 더 이상 없었다. 제일 최악인 사실은 변해가는 자신의 모습이었다.

“이게 식화라는 건가…”

이제 자신의 모습을 숲의 왕이라고 칭하기엔 웃음이 나올 정도였다. 하지만 그러는 것도 잠시, 그녀는 모든 힘을 다해 숲이 더 이상 망가지지 않도록 집중하고 또 집중할 뿐이었다.

잠시 동안의 회상.

벨로네프가 눈을 떴을 땐 긴장하며 자신을 노려보고 있는 프레이.

그리고 어릴적 자신과 너무나도 닮은 소녀, 리아가 자신을 걱정스런 표정으로 바라보고 있었다.

자신의 벌어진 상처 부위를 아물려는듯 꽃잎들은 그녀의 벌어진 상처들을 메워가고 있었다.

“이제 괜찮아.”

꽃잎들의 지혈을 거부하며, 달라붙은 목적을 잃은 꽃잎들은 그녀의 피로 붉게 물들어갔다.

‘이대로 쉬는 것도 괜찮으려나…’

한 번의 손짓. 정령들을 묶어댔던 나무들의 속박이 풀리고, 그녀는 그대로 주저 앉았다.

그녀를 무릎 꿇게 한 건 프레이의 차가운 강철이었을까. 아니면 자신이 원래대로 돌아오길 바라던 리아의 맑은 눈동자일까.

그것도 아니라면… 연약해진 자신의 마음이었을 지도.

CONVERSATION



숲의 나라, 바소스
VASOS, THE LAND OF FOREST

벨로네프
BELONEPGH

수많은 우연들…….
당신이 이 세계에 소환됐다는 것.
특이 개체인 리아의 인도를 받았다는 것.
숲의 비밀을 풀고 여기까지 당도했다는 것.
포기하지 않고 이 나라를 쓰러뜨렸다는 것…….
반복된 우연은 겹겹이 쌓여 마침내 **필연**에 도달했구나.

필연이라는 것은 곧 거스를 수 없는 순리.
오히려 순리에 **저항**하는 것은, 바로 나였어.
순리에 어긋난 존재인 나는 곧 사라지겠지.

당신의 승리야, 쉘프. 억울하진 않아.
하지만 나는 결국 어떻게 해야 했던 걸까…….
로젤리아님……. 당신이라면 이 **난제**에 대한 **해답**을
내렸을 수 있었을까요? 오늘따라 당신이 더 보고 싶어져요.



DESCRIPTION

벨로네프는 그대로 주저 앉아 텅 빈 눈으로 하늘을 보고 있을 뿐이었다.

어디부터 잘못됐던 걸까. 단순한 로젤리아를 향한 동경심과 약속을 지키기 위해, 미숙한 힘으로 무리해서 바소스를 통치하려 했을 때?

아니면 바엔의 세력에 적극적으로 맞서 싸우지 않고, 독단적으로 저항하지 않는 길을 택했던 때일까.

그것도 아니면 쉘프가 도착했을 때, 도움의 손길을 구하지 않고 맞서 싸웠을 때일까.

그저 바엔으로부터 모든 걸 지키려고 했을 뿐인데……. 숲의 왕으로서의 지위도, 숲의 정령들의 자신을 향한 신뢰도, 그 모든 걸 저버리면서까지 지키려고 했던 자신의 전부인 숲도 무너져 내리고 있었다. 통제력에서 벗어난 숲은 잔존하던 바엔의 힘에 의해 기하급수적으로 잿빛으로 물들어갔다. 땅은 메마르고, 나무는 썩어 문드러지고, 꽃과 풀은 시들어갔다.

“

이런 **결말**은 이상하잖아.
바꿔볼게. 이 이야기의 **끝**을.

”

젓빛으로 변하던 하늘은 푸른 색을 되찾고, 스러져가던 땅 위의 생명체들은 다시 일어났다. 갈라지던 땅과 메말라가던 강이 다시금 제모습을 되찾을 때, 벨로네프 자신에게도 무슨 일이 일어났음을 깨달았다.

마치 로젤리아가 옆에 있었던 때처럼, 그녀는 순수했던 때의 정령의 모습으로 되돌아와져 있었다. 매일 꿈으로만 그렸었던 장면, 숲 그리고 자신이 **구원**받는 순간이었다. 저귀는 새소리와 기분 좋게 불어오는 바람을 맞으며 그녀는 눈을 떴다.



IMAGE SCENE



“반가워. 벨로네프. 그 모습이 훨씬 잘 어울리는걸.”

그리고 이 모든 **기적**을 불러일으킨 장본인은 그 말을 끝으로, 힘없이 앞으로 쓰러졌다. 쓰러진 웨프 주변으로 주변에 있던 사람과 정령들이 너나 할거 없이 바쁘게 모여들었다. 쓰러진 이유가 피곤함 때문이란 걸 깨달은 순간, 그의 코골이와 함께 모두는 걱정을 떨쳐버리고 마음껏 웃을 수 있었다.

CONVERSATION



앞으로 바옌을 처치하기 위해, 호수의 나라인 **리아네**로 가신다는 말을 들었어요. 아쉽지만 저와는 **작별**이네요.

인어라는 전설로만 전해지는 존재가 있는 곳, 그곳도 바옌의 영향을 받았다면 안전하지만은 않겠죠.



숲의 정령들이 다시금 저를 믿어준다니, 저는 앞으로 이 숲을 위해 남은 여생을 바치려고 해요.

이것은 로젤리아님이 제게 주신 **숲의 팬던트**인데, 숲의 기운이 들어있다고 전해져요. 부디 받아주세요.



저와 동생, 그리고 **바소스**를 구해 주셔서 감사해요. 앞으로의 여정에 숲의 가호가 깃들기를.

앞으로 숲은 큰 변화를 겪을 거예요. 무조건적으로 **순리**를 **추종**하던 숲의 정령들은 자신만의 길을 찾을거예요.



쉐프가 눈을 떴을 땐, 어느정도 상황이 정리된 상태였다.

숲의 정령들은 봄의 노래를 피웠고, 벨로네프와 대화한 페트라와 프레이는 앞으로의 **여정**에 대해서 이야기를 마쳤다고 했다.

바옌의 영향을 직접 눈으로 본 쉐프는, 한 시라도 빨리 일행과 함께 바옌이 있는 에피스까지 달려가고 싶은 마음 뿐이었다. 리아네로 통하는 숲의 길을 벨로네프가 열어주며 **숲의 팬던트**를 선물 받았다. 로젤리아에게 받은 소중한 물건... 쉐프는 그것을 소중히 자신의 품 속에 넣었다.

바옌을 물리치기 위한 기나긴 여정. 일행은 그 **첫** 발걸음을 이제 막 뗐을 뿐이다.