

어서오세요!
[네버랜드]
입니다.

우리는 모두 어른이 된다. - 영원히 아이이고 싶어.

개요

어른 [어:른]

- 1 다 자란 사람. 또는 다 자라서 자기 일에 책임을 질 수 있는 사람.
- 2 나이나 지위나 항렬이 높은 윗사람.
- 3 결혼을 한 사람.

출처

미래는 불투명, 쌓아올린 것은 불안정, 나의 정체성은 여전히 불명.
어른이 된 우리는 불분명 속에서 살아가고 있습니다.
어린 시절에는 하늘도 날 수 있을 것 같았는데, 세상의 중심이 자신인줄 알았는데...
오늘도 어린시절이 어렴풋이 떠오르다 신기루처럼 사라집니다.

아니... 사라질 줄 알았습니다. 시프터가 갑자기
“하늘을 날 거야.”
라는 말을 하기 전까진...

그말을 한 시프터는 당신에게 손을 내밀니다. 당신은 평소처럼 그 손을 잡았습니다. 그러면
당신 앞에...

푸른 하늘에 몸이 떠있고, 드넓은 숲이 지평선까지 펼쳐진 풍경이 나타납니다. 어라, 어라?

우리... 지금 하늘을 날고 있나요?

당신은 이곳이 이게라는 것을 눈치챱니다.

안내

룰 : 연성 듀엣

챕터 : 4챕터

배경 : 현대

시프터 : 어른이 되고싶지 않아.

- 기존 상정.

바인더 : 그런 시프터가 소중하다.

- 기존 상정.

추천 관계 : 소꿉친구 등 최소한 구면

이게 진입 시점 : 시프터가 갑자기 “하늘을 날 거야.”라고 선언함

플레이 타임 : 2~3시간 예상

주의사항 : - 기본 공지사항을 읽어주세요. ([링크](#))

- 시나리오 약칭은 <어네랜>정도로 부탁드립니다.

- 주의 소재 : 크게 문제될 소재는 없음

--이하로 시나리오가 이어집니다.--

--**GM** 예정자분만 열람해주세요.--

전말

어른이라면 한 번쯤은 아이가 되고싶다고 생각했을 것입니다. 이 이계는 어른들의 아이가 되고 싶다는 소망이 모여 생성된 이계라고 볼 수 있겠습니다. 편의를 위해 '네버랜드'라고 칭합니다.

네버랜드는 어른이 된 현실 세계의 인간을 모아 그들의 시간과 기억을 빼앗고 스스로를 인간으로 만들어 현실에 나가고자 하고 있습니다.

해당 시나리오에서는 망각과는 별개로 기본 변이가 일어납니다. 기억은 그대로지만 중심으로 향할수록 몸이 어려워집니다. 이는 프래그먼트 변이와는 별개로 봐주세요.

두 사람은 영원히 아이일 수 있다는 유혹을 떨치고 현실로 돌아갈 수 있을까요?

시프터는 이 시나리오에서 다음과 같은 스토리 프래그먼트를 획득합니다.

이 프래그먼트는 시나리오 종료 시에 무사히 귀환하면 자동으로 소멸합니다.

『요정의 가루 → 자신과 자신에게 닿은 것들이 하늘을 날 수 있게 된다.』

CHAPTER 0. 『요정의 가루』

이계심도 4

상황 설명

미래는 불투명, 쌓아올린 것은 불안정, 나의 정체성은 여전히 불명.

어른이 된 우리는 불분명 속에서 살아가고 있습니다.

어린 시절에는 하늘도 날 수 있을 것 같았는데, 세상의 중심이 자신인 줄 알았는데...

오늘도 어린 시절이 어렴풋이 떠오르다 신기루처럼 사라집니다.

아니... 사라질 줄 알았습니다. 시프터가 갑자기

“하늘을 날 거야.”

라는 말을 하기 전까진...

그 말을 한 시프터는 당신에게 손을 내밉니다. 도시의 풍경 속, 웬일로 사람은 보이지 않고 아스팔트 도로 위에 산들산들 뛰노는 시프터의 천진난만한 웃음을 마주합니다. 내밀어진 손을, 잡을 건가요?

판정

이 챕터에는 판정이 없습니다.

둘이서 적당히 롤플레이를 즐긴 후, GM은 결말 부분을 읽은 뒤 다음 챕터로 진행합니다.

롤플레이 지침

시프터는 동심을 되찾은 상태입니다. 이미 하늘을 나는 것처럼 느끼고 있을지도 모릅니다.

결말

당신은 내밀어진 시프터의 손을 잡았습니다. 그러면 당신 앞에...

푸른 하늘에 몸이 떠있고, 드넓은 숲이 지평선까지 펼쳐진 풍경이 나타납니다. 어라, 어라?
우리... 지금 하늘을 날고 있나요?

당신은 이곳이 이계라는 것을 눈치챱니다.

챕터 1. 『환상의 네버랜드』

이계심도 5

상황 설명

우아악! 갑자기 몸이 아래로 떨어지는 감각을 느낍니다. 멀쩡했던 땅이 사라지고 다리가 아래로 꺼집니다. 시프터는 놀란 당신의 모습을 보며 까르르 웃다가 떨어질 것 같은 당신의 손을 꼬옥 잡아줍니다.

시프터는 바인더의 두 손을 잡아 한 걸음씩 하늘 위를 걸어나갑니다. 바인더에게 이 걸음을 따라해보라고 해 두 사람이 하늘을 걷는 연출을 해도 좋을 것입니다.

두둥실 공중을 걷는 감각은 나쁘지 않습니다. 다만 우리는 지금 이계에 왔고, 시프터가 이계의 영향을 받았는지 어딘지 평소랑은 달라 보인다는 게 문제겠군요.

이 챕터에서 두 사람이 접촉함으로써 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 끝없이 펼쳐진 숲, 숲의 중심으로 보이는 곳에 거대한 나무.
- 청명한 하늘과 하얀 구름, 숲에서 날아올라 하늘을 수놓는 빛나는 벌레들

하늘 위를 걸으며 주변을 둘러보면, 아래는 숲이 펼쳐져 있습니다. 중심으로 보이는 가장 깊은 곳에는 하늘에 닿은 나무 한 그루가 웅장하게 자라있고, 숲에서 반딧불이로 보이는 작은 날벌레들이 빛을 내며 날아오릅니다. 푸른 하늘을 수놓은 초록 불빛 사이를 두 사람이 날아갑니다.

이렇게 평화로워도 되는 것인가? 싶을 즈음 숲의 중앙에서 돌풍이 불어옵니다.

‘어른은 이곳에 들어올 수 없어!’

돌풍 속에서 그런 목소리가 들린 것도 같고... 아니 그것보단 지금은 중심을 잡아야합니다! 잘못하면 추락하겠어요!

판정

「하늘에서 중심을 잡기」 난이도 : 5

돌풍에 두 사람이 휘청입니다. 이대로면 추락할지도 몰라요. 중심을 잡읍시다.

· 둘 다 성공했다

돌풍이 불어닥쳤지만 가까스로 중심을 잡아 안전하게 바닥으로 향합니다. 우리는 돌풍을 피해 땅으로 내려옵니다. 돌풍이 그칠 때까지 한동안 하늘을 날기는 어렵겠습니다.

롤플레이를 진행합니다.

· 둘 중 한 명만 성공했다

실패한 쪽이 돌풍에 휩쓸려 잠깐 손을 놓칩니다. 그대로 바닥에 곤두박질쳐질뻔 하지만 추락 직전 시프터의 손이 닿아 가까스로 땅에 착지합니다. 심장이 벌렁거리는 것 같습니다. 어릴 때의 꿈이었다지만 어른이 되어 닥치니 마냥 달콤하지 않은 것 같습니다.

실패한 쪽의 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 착각 → 자신이 어린이라고 믿게된다.」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

· 둘 다 실패했다

두 사람이 돌풍에 휩쓸려 손을 놓칩니다. 그대로 바닥에 곤두박질쳐질뻔하지만 추락 직전 시프터의 손이 닿아 가까스로 땅에 착지합니다. 심장이 벌렁거리는 것 같습니다. 어릴 때의 꿈이었다지만 어른이 되어 닥치니 마냥 달콤하지 않은 것 같습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 상실 → 자신이 어린이라고 믿게된다.」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

롤플레이 지침

하울의 움직이는 성에서 공중군기를 상상하며 놀아도 좋을 것 같습니다.

결말

두 사람이 하늘에서 숲으로 내려오면 숲의 풍경과 마주합니다.

숲은 날개달린 버섯이 날아가고 동글동글한 다람쥐가 통통 튀어 달려갑니다. 도토리 몇알이 바닥에 박혀있고 송충치 같은 토끼가 굴속으로 쏙 숨어들어가는 모습이 보입니다. 귀엽다...라고 생각하는데, 시프터가 먼저 “귀엽다.”고 말합니다.

당연히 동물들이겠지? 싶을 때, 시프터는 당신을 보고 있음을 눈치칩니다. 예, 내가 귀엽다고? 바인더의 성격에 따라 다르게 묘사해 주세요. 시프터의 말에 어리둥절해 시프터를 뚫어져라 바라보면... 어라...?

당신은 눈치칩니다... 몸이! 어려졌어요! 시프터가! 어려졌어요! 문제가 있다면... 당신도 어려졌습니다. 바인더.

챕터 2. 『노래하는 호수』

이계심도 6

상황 설명

‘어린이’라고 생각될 외형이 된 두 사람은 아직 어른의 정신을 가지고 있습니다. 롤플레이팅을 진행한 뒤 숲에서 보았던 가장 거대한 나무를 향해 나아가면 나무에 가려졌던 호수가 보여옵니다.

이 챕터에서 두 사람이 접촉함으로써 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 반짝이는 호수
- 인어, 인어의 노래
- 오리 배

호수는 빛을 받아 반짝이고 있습니다. 생뚱맞게 오리배 하나가 물가에 동동 떠있네요. 호수는 가로로 길고, 건너기 위해서는 오리배를 타야만 할 것 같습니다. 호수를 돌아가기엔 시간이 오래 걸릴 것 같네요. (*만약 돌아가겠다고 한다면 몸이 점점 어려워지는데 이러다가 정신도 어려워지 않을까? 하고 주의를 주어도 됩니다.)

(*날아가겠다고 하면 나는 순간 돌풍이 불어와 힘들 것 같다고 해주세요.)

오리배는 어린이용인지 작습니다. 그래도 우리역시 작아졌기에 탈 수 있겠습니다. 오리배에 올라타면 무게에 따라 기우뚱 거립니다만, 튼튼한지 가라앉지는 않습니다. 아래 두 사람이 밟을 패달이 보이고 방향을 돌릴 핸들도 있습니다.

바인더가 오리배 안을 살피면 [쪽지] 하나가 떨어져 있는 것을 발견합니다.

[쪽지] 노래를 듣지 말 것, 들었다면 가장 좋아하는 노래를 큰 목소리로 부를 것.

…? 누가 썼는지 알 수 없는 쪽지가 덜렁 놓여있습니다. 아마 앞서 이계에 휘말렸던 사람이 남긴 쪽지일까요?

두 사람이 호수를 건너기 위해 패달을 밟기 시작하면 오리배가 설렁설렁 호수를 건너기 시작합니다. 이속도면… 어떻게든 건널 수 있겠습니다. 다리는 아프겠지만!

오리배 롤플레이를 즐기며 앞으로 나아가다 보면 중반 즈음에 호수 아래에서 노래가 들려옵니다.

그 목소리는 인간이 낼 수 없을 것만 같은 감미로운 소리였습니다. 아차, 노래를 듣지 말라고 했던 것 같은데요? 바인더가 빠르게 귀를 막는다는 선언을 하면 바인더는 제정신입니다만, 시프터가 노래를 듣고 패달을 밟던 것을 멈춥니다.

판정

「아는 노래를 아무거나 부르자」 난이도 : 6

이대로는 안 돼요! 시프터가 호수 안으로 들어가려는지 꾸무적 거리고 있습니다. 바인더가 어떻게든 막아보지만… 막을 수 있을까요? 그러고 보니 아까 노래를 부르라고 했던 것 같은데… 아는 노래가 있나요? 있다면 불러봅시다!

· 둘 다 성공했다

바인더의 노래가 호수 위를 덮습니다. 어느덧 호수 아래서 들려오던 노래는 멈추고 바인더의 노래에 따라 호수가 일렁입니다.

롤플레이를 진행합니다.

· 둘 중 한 명만 성공했다

실패한 쪽이 순간적으로 정신을 잃습니다. 호수의 노래는 너무 아름다워서, 계속 듣고 싶은 걸요. 실패한 쪽이 정신을 차렸을 때, 성공한 쪽이 실패한 쪽의 손을 꼭 잡고 있습니다. 어라? 방금 호수에 빠지려고 했던 걸까요?

실패한 쪽은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다. 그 후, 프래그먼트를 「변이 : 환영 → 노래가 들려오고 동요를 부르고 싶어진다.」로 변이 시킵니다. 그 이후 롤플레이를 진행합니다.

· 둘 다 실패했다

바인더의 노래가 호수에 묻혀 사라집니다. 아, 이렇게 아름다운 노래를 듣고 정신을 차릴 수 있을까요? 그리 생각하며 저항을 포기하면 호수 안에서 손 하나가 올라옵니다. 두 사람을 잡기 위해 올라온 것으로 보이는 그 손은 오리배에 닿더니 비명을 지르며 배에서 멀어집니다.

그 비명소리를 듣고 나서야 두 사람은 정신을 차립니다. 방금 그건 뭐였죠? 손은 이미 가라앉은 뒤입니다. 하지만 마치 물속에 빠진 것 같은 부유감이 두 사람을 감쌉니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다. 그 후, 프래그먼트를 「변이 : 환영 → 자신이 물 속에 들어온 것처럼 느낀다.」로 변이 시킵니다. 그 이후 롤플레이를 진행합니다.

롤플레이 지침

어린이용 오리배입니다. 놀이동산은 아니지만 적당히 즐겨보자는 마음으로 임해봅시다.

결말

시프터는 정신을 차렸는지 다시 패달을 밟습니다. 두 사람은 패달을 밟고 앞으로 나아갑니다. 나아가면서도 느끼는 건, 두 사람이 점점 더 어려워진다는 것입니다.

CHAPTER 3. 『어린이들의 세상』

이계심도 7

상황 설명

헉헉, 숨이 턱까지 차오를 즈음에야 호수 건너에 도착했습니다. 숨을 몰아쉬고 오리배에서 내리면 오리배는 다시 건너편으로 돌아갑니다. 오리배에 무슨 마법이라도 걸려있는 걸까요?

다시 멀리 보이는 나무를 향해 나아갑니다. 저기가 이 이계의 중심부가 확실합니다. 균열이 어디쯤에 있을까요. 그런 자잘한 생각을 하며 나아가는데...

어디서 웃음소리가 들립니다.

이 챕터에서 두 사람이 접촉함으로써 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 아이들의 웃음소리
- 어린 아이들

천진난만한 웃음소리가 사방에서 들려옵니다. 나이를 가늠하면 아주 어린아이들이라는 것만 어렵듯이 감이 옵니다. 웃음 소리는 두 사람 근처까지 다가오고, 수풀이 흔들립니다. 아! 수풀 속에서 무언가가 잔뜩 튀어나옵니다! ... 이젠... 어린이? 어린아이들입니다.

아이들은 신기하다는 듯 두 사람을 둘러쌉니다. 옹기종기 모여서는 코를 훌쩍이는 아이도 있고, 방금까지 울고 있었는지 눈물을 닦는 아이도 있습니다. 바인더가 아이들이 왜 저러는지 알고 싶다면 “집에 가고 싶어...”라고 말하는 소리를 들을 수 있습니다.

* 이계에 갇혀버린 사람들입니다. 아이가 되어 기억마저 잃어버렸지만 아직 집에 가고 싶다는 의지가 희미하게 남아있습니다. 두 사람은 의지가 있다면 돌아가고자 하는 아이들을 구분해 내 함께 이계를 빠져나올 수 있습니다.

바인더나 시프터가 여기는 어디고, 너희는 누구냐는 질문을 하면 “여기는 네버랜드야! 그리고 우리는... 뭐였더라?”라고 합니다.

아이들은 두 사람을 이끌고 나무가 있는 곳으로 갑니다. 숲의 중앙으로 보였던 거대한 나무 아래에는 문이 나있고 그 문으로 아이들이 나다니고 있습니다. 분위기로 보아선 축제가 벌어지고 있는 듯합니다. 무슨 축제냐고 물으면 우리는 항상 축제를 한다고 답해줍니다.

거대한 나무, 저 안이 집인 걸까요? 가까이 다가가면 나무 안쪽으로 거대한 공간이 나 있습니다. 나무의 외벽으로 탑을 올라가는 듯한 계단이 소용돌이 형태로 설치되어 있고 중앙에 설치된 흔들의자에 나무 껍질이 몸에 돌아난 한 어린 아이가 앉아있네요.

[계단을 본다.] 저 나무 위로 올라갈 수 있게 만들어둔 계단 같습니다. 꼭대기로 올라가면 뭐가 있는 걸까요?

[중앙을 본다.] 중앙에는 흔들의자 위에 피부가 나무껍질로 뒤덮인 아이가 한 명 앉아있습니다. 아이는 자신을 장로라고 소개합니다.

장로 “어서 오세요. 이곳은 영원히 어린아이일 수 있는 환상의 나라입니다.”

* 장로는 이 이계의 중심입니다. 휘말린 사람들을 가둬 어린아이로 만들고 마지막엔 모두의 눈을 취할 예정입니다. 원래 나무였으나 이계에 휘말린 인간들의 시간을 잡아먹어 인간의 형태가 되어가는 중입니다. 장로는 방문자에게 열매를 딴 사람의 기억을 흡수하는 파란 열매를 따오라고 해 기억을 지우고 이곳에 머무르게 합니다. 지금부터 장로가 하는 말은 거짓말이며 어딘지 모르게 수상하다는 느낌을 풍겨주세요.

장로 “외부에서 오신 두 분에게 부탁할 것이 있습니다.”

“제 몸을 보시면 아시겠죠. 이건 나무껍질로 변하는 불치병입니다.”

“이 병을 치료하기 위해서 이 나무에서만 열리는 파란 열매를 하나 따와 주세요.”

“그러면 나가는 길을 알려드리겠습니다.”

장로는 여러분 말고는 위로 올라갈 자격이 없다며 두 사람이 같이 가길 요청합니다. 파란 열매는 이 계단을 올라 4번째 별이 보이는 곳에서 멈추면 문이 보이는데 거길 나가면 있다고 하네요.

두 사람이 알겠다고 하고 계단을 오르려 하면, 어떤 아이가 다가와 바인더에게 수첩 하나를 건넵니다. 계단을 오른 후에 보라고 합니다.

계단은 꽤나 높습니다. 한참을 올라야 될 것 같습니다. 올라가며 주변을 둘러보면 풍경은 아름답습니다. 해가 지지 않는 파란 하늘에 어쩐지 별이 떠있고 달과 해를 흘러가는 구름이 가려줍니다. 아래에서는 아이들의 웃음소리가 들리고, 원을 그리며 춤을 추는 아이들의 얼굴에는 걱정이 보이지 않습니다.

“여기에 있으면 영원히 아이일 수 있을까?”

시프터는 그런 말을 합니다. 바인더가 시프터의 말에 넘어갈수록 두 사람의 의지가 꺾여간다는 지문을 출력해 주세요. 바인더가 무시하거나 반박하면 어떻게든 의지가 지켜집니다.

한참을 올라가다 바인더가 수첩을 보겠다고 선언하면 수첩의 내용을 읽을 수 있습니다.

수첩의 글씨는 빠들빠들 하지만 어찌 됐든 읽을 수 있게 적혀있습니다. 내용을 훑어보면... 이곳에서 빠져나갈 때 자신들도 함께 데려가달라는 내용입니다. 일종의 편지 같은데...

판정

「수첩의 비밀 메시지를 찾기」 난이도 : 7

이 정도는 예상할 수 있는 내용입니다만, 더 중요한 내용이 수첩에 숨어있다는 기분을 느낍니다.

· 둘 다 성공했다

두 사람은 세 모서리를 접으면 완성되는 문자가 있다는 것을 눈치챱니다. 내용은 이렇습니다. [파란 열매는 수확하는 사람의 기억을 취합니다. 절대 맨손으로 따지 마세요. 그리고 파란 열매를 장로에게 주지 말고 균열에 넣고 도망쳐요.]라고 적혀있네요.

롤플레이를 진행합니다.

· 둘 중 한 명만 성공했다

성공한 사람은 세 모서리를 접으면 완성되는 문자가 있다는 것을 눈치챱니다. 내용은 이렇습니다. [파란 열매는 수확하는 사람의 기억을 취합니다. 절대 맨손으로 따지 마세요. 그리고 파란 열매를 장로에게 주지 말고 균열에 넣고 도망쳐요.] 라고 적혀있네요.

실패한 쪽은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.
그후, 프래그먼트를 「변이 : 상실 → 성인이 된 이후의 기억을 잃음」으로 변이 시킵니다.
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

· 둘 다 실패했다

얼렁뚱땅 세 모서리를 접으면 완성되는 문자를 발견합니다. [파란 열매는 수확하는 사람의 기억을 취합니다. 절대 맨손으로 따지 마세요. 그리고 파란 열매를 장로에게 주지 말고 균열에 넣고 도망쳐요.]라고 적혀있습니다. 그런데, 이걸 왜...? 우리는 이 수첩을 왜 가지고 있더라...? 내 옆의 이 사람은 누구였죠? 기억이 가물거립니다. 희미하게 이곳을 나가야 하고, 이 손을 놓으면 안 된다는 의지만이 두 사람의 손을 잡아주고 있습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.
그후, 프래그먼트를 「변이 : 상실 → 성인이 된 이후의 기억을 잃음」으로 변이 시킵니다.
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

롤플레이 지침

중간에 장로 외에 집에 돌아가고 싶어하는 어린 아이와 접촉하면 도움을 받을 수 있습니다. 잘 공모해서 장로의 뒤통수를 칩시다.

결말

세 번째 분홍색 별이 지나고 네 번째 노란색 별이 두둥실 떠오른 위치에 도착했습니다. 문은 밖을 향해 열려있고, 문을 열고 나가면 나뭇가지 끝에 파란 열매가 달려있습니다.

맨손으로 나무 열매를 따면 강제로 망각을 받습니다. 장갑을 낀다거나 나뭇가지나 나뭇잎으로 나무 열매를 따다고 선언하면 무사히 따낼 수 있습니다. 파란 열매에서는 달콤한 향기가 납니다. 마시멜로 같이 부드러운 달콤함이요.

파이널 챕터. 『끝나야 하는 것』

상황 설명

열매를 얻은 두 사람은 나무가 파르르 떠는 감각을 느낍니다. 아래에서 누군가 두 사람을 쫓고 있습니다. 아래를 내려다보면 나무 벽을 타고 장로가 올라오고 있습니다. 아무래도 두 사람이 하려는 것을 눈치챈 것 같습니다.

이 챕터에서 두 사람이 접촉함으로써 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 장로

꼭대기까지 하나의 별을 건너면 될 것 같아요. 어서 달립시다! (*혹은 날아갑시다.)

두 사람이 손을 꼭 잡고 계단을 오르면 꼭대기에 도착합니다. 그곳에는 하얀 균열이 있습니다.

판정

「균열을 깬다.」 난이도 : 8

파란 열매를 균열에 던지라고 했던가요. 근처까지 따라잡혔으니 시간이 별로 없습니다!

· 둘 다 성공했다

파란 열매가 정확히 균열을 뚫고 들어갑니다. 균열 안에 들어간 열매가 짓이겨지다 푸른 즙을 사방으로 튀깁니다. 흰 균열이 점점 푸른색으로 물들고... 아래에서 비명에 가까운 소리가 들립니다.

“안 돼! 이 녀석들을 어떻게 모았는데!”

“지금이라도 늦지 않았다! 돌아와! 네버랜드는 너를 필요로 해!”

“어른 따위 되고 싶지 않잖아??”

롤플레이를 진행합니다.

· 둘 중 한 명만 성공했다

마지막 판정은 두 사람이 성공할 때까지 진행합니다.

실패한 쪽이 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.
그후, 프래그먼트를 「변이 : 망향 → 네버랜드를 그리워한다.」로 변이 시킵니다.
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

· 둘 다 실패했다

마지막 판정은 두 사람이 성공할 때까지 진행합니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.
그후, 프래그먼트를 「변이 : 망향 → 네버랜드를 그리워한다.」로 변이 시킵니다.
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

롤플레이 지침

지금이라도 어린 시절에 머무를 수 있습니다. 하지만 두 사람이 반대되는 의견을 낸다면 그에 맞춰 반응해 주세요.

결말

균열이 벌어지며 안쪽에서 무언가가 쏟아져 나옵니다. 이건... 두 사람의 추억, 쌓아올린 시간입니다. 이 시간이 쌓이고 쌓여 지금의 당신이 되었겠지요. 단지 어른이 되기 싫다는 이유만으로 현실을 등지고 이계에 남는 것은 옳은 선택일까요. 그 답은... 당신이라면 이미 알고 있을 것입니다.

균열은 벌어지고 벌어져 나무를 가릅니다. 아래에서 “고맙다”라는 외침이 들려오는 것도 같습니다. 돌아갈까요. 우리의 세계로.

애프터 토크

애프터 토크에서는 다음 순서대로 이야기의 결말을 정합니다.

돌아온 세상에 큰 변화는 없습니다.

여전히 어른의 책임은 막중하고, 어린 시절의 나는 그리울 뿐입니다.

하지만 전과 다른 점이 있다면... 글썄요. 조금은 자신의 길에 방향을 찾았다는 것일까요.

결말의 분기

바인더와 시프터 모두 「망각」에 체크되지 않은 프래그먼트가 하나라도 남아있다면 그 캐릭터는 현실세계로 돌아올 수 있습니다.

하지만 모든 프래그먼트를 망각해버린 경우, 네버랜드에 남아 어른의 고뇌를 잊고 평생을 어린 아이로 살게됩니다..

변이에 대한 저항

룰북을 참고합니다.

롤플레이 지침

다른 아이들이 어떻게 됐는지 묻는다면 그들은 다른 시프터와 바인더들이고 기억을 되찾아 현실로 돌아갔다고 전해줍니다.

엔딩

우리는 언제까지고 과거를 기억할 것입니다.

되돌아보며, 후회할지도 몰라요.

그리워서일 수도 있지만... 그곳에 잠겨 멈추진 말도록 합시다.

왜냐면 그 모든 과거가 있었기에 지금 옆에 있는 이 사람이 있으니까요.

END. 안녕히가세요. [네버랜드]였습니다.

프래그먼트 추가

를북을 참고합니다.