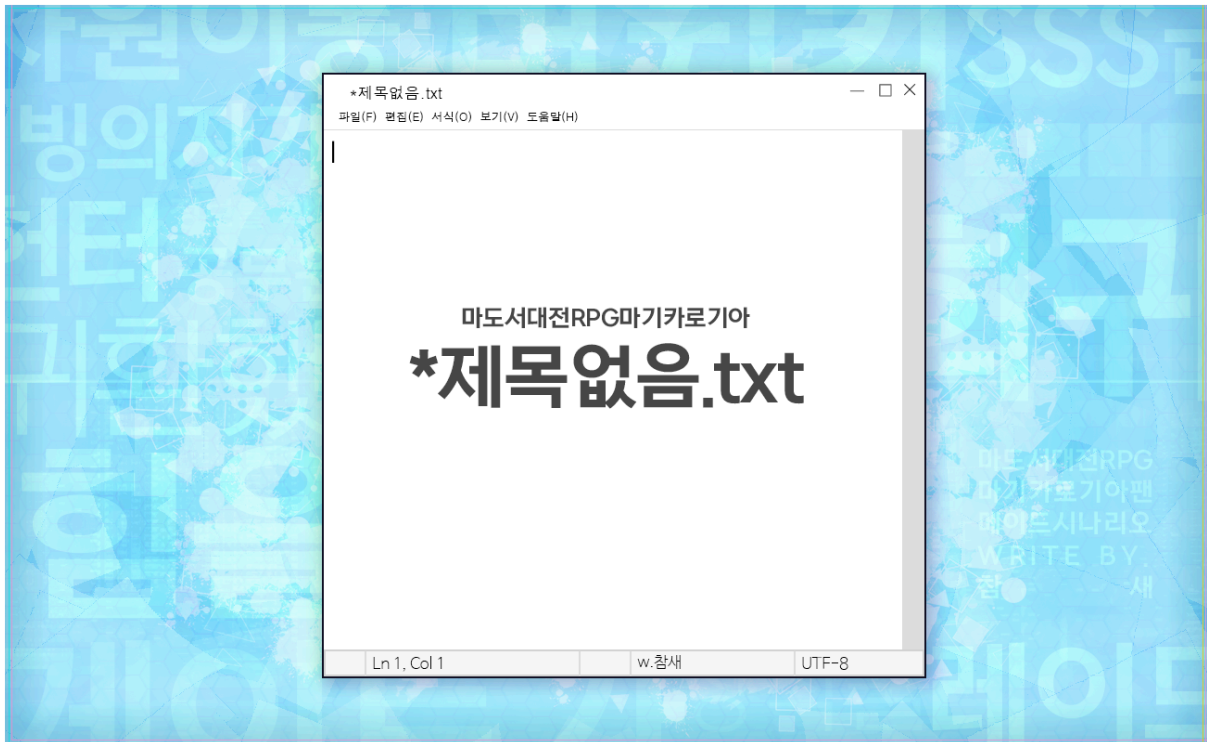




마도서대전 TRPG 마키카로기아 팬시나리오

***제목없음.txt**

w. 참새

[레귤레이션]

추천 계제: 4계제 중반

플레이어 수: 3~4인

리미트: 4사이클 or 3사이클 (12장면)

[개요]

인계와 몇몇 이경에 불규칙적으로 나타나기 시작한 찢어진 종이 형태의 마법문, 그곳에서 튀어나오는 이형의 괴물들. 문호는 사건의 조사를 위해 마법문 너머의 이경으로 마법사들을 파견한다.

저기, 그런데... 회귀자, 환생자, 귀환자, SSS급 공무원, 빙의자가 한 작품 안에 다 있으면, 이건 망작 아닌가요?

[주의사항]

- 어디서 많이 본 현대 판타지 소설의 클리셰가 계속 등장합니다.
- 웹소설의 작법에 관련한 메타픽션 소재가 강합니다.
- PC들 간 대립 가능성이 있습니다.
- 마스터가 임의로 결정하거나 PL들과 이야기를 나누며 즉석으로 처리해야할 요소가 많습니다.

이하는 GM 정보입니다.

[키워드]

퇴고, 습작, 현대 판타지 소설 클리셰, 메타캐릭터

[배경]

완벽한 작품에 대해 고민해본 적 있으신가요? 이 시나리오는 완벽을 추구하며 퇴고만을 반복하다 결국 세상에 공개되지 못한 작품에 대한 이야기입니다.

누군가가 포기한 미완성의 작품들과, 작품을 향한 미련이 쌓이고 쌓여가던 어느날, 세상 어딘가의 누군가가 <현대판타지 이능력 헌터물> 소설을 쓰다 완성을 포기하며, 모순적이게도 하나의 금서가 '완성'됩니다.

금서 <미완성작품>은, 기나긴 수정과 퇴고 끝에 세상에 나오지 못한 작품들이 자아를 형성해 만들어진 금서입니다. 금서는 마지막 조각이었던 <현대판타지 이능력 헌터물>을 완결짓는다는 목적을 가지고, 끊임없이 소설의 내용을 갈아엎으며 보강합니다.

그러나 미완성 작품들만이 모여 완성작이 될 수는 없는 법. 금서가 만들어낸 이경 「현대 판타지 장편 소설」은 끊임없이 재구성되고 있으며, 이경의 '등장인물'들은 금서의 입장에서 '모순(=캐릭터붕괴)'이 발생하면 괴이한 형상을 한 마법생물로 변형되어 이경 바깥의 세상으로 내쫓깁니다. 대법전의 기준으로는 <월경자>, 인간의 기준으로는 '괴물'인 그들이 쫓겨난 세계 중 일부에는 인계도 포함되어 있었습니다.

끊임없는 퇴고로 소설이 갈아엎어지면서, 줄거리와 등장인물들은 수도 없이 바뀌었습니다. 그 수만큼의 '오류'가 발생하던 와중, 이경에는 마침내 오류의 오류가 탄생합니다. 세계가 소설이며, 자신이 소설 속 캐릭터임을 인지하는 '메타캐릭터'가 등장한 것이죠.

엑스트라로서 수많은 죽음을 경험한 그는 생각합니다. 비록 종이 위에 쓰인 글자에 불과한 자신들이라도 살아있는 생명이라고. 그는 바랍니다. 더이상 '등장인물'들이 폐기되지 않는 세상을. 영원히 완성되지 않는 작품이어도 상관없으니 세계의 시간이 흘러가기를.

그는 세계의 틈을 파고들어, 무작위로 소설의 내용 중 일부를 바깥으로 유출합니다. 바깥의 누군가가 소설에 개입해주기를 기다리며...

그러나 이곳은 '온전한 세계'가 아닙니다.
그러므로 그들은 '온전한 생명'이 아닙니다.

PC들은 책 속의 인물을 어떻게 받아들이게 될까요?

[등장인물]

● 금서 <미완성작품>

이 사건의 시작이자 이경의 창조주인 금서입니다. 단장 <미완>, <결말>, <창작>, <여백>으로 이루어져 있습니다. 이경 속 인물들이 만들어내는 이야기에 모순이 발생했다고 판단하면 금서는 자신의 힘으로 세계를 세계를 리셋하고 처음부터 이야기를 다시 써내려갑니다. 금서가 만든 세계에서 태어난 모든 인물들은 이전까지 쌓아온 이야기를 전부 잊어버리게 됩니다. ‘회귀자’ 설정의 ‘주인공’ 마저 실은 회귀했다는 설정값을 가지고 있을 뿐, 정말로 그 이전 회차의 일들을 겪은 것이 아닙니다. 금서는 오로지 작품의 완결에 집착하고 있으며, 이 과정에서 이경에 들어온 마법사인 PC들의 존재를 눈치챘지만 작품의 완성도를 위해 어느정도 방치합니다.

● 메타캐릭터 ‘이매’ (허수 i , imaginary number의 앞글자에서 따왔으며, 도깨비라는 의미를 가진 단어이기도 합니다.)

본래의 그는 소설의 초입에서 죽는 역할을 맡아온 이름없는 엑스트라였습니다. 너무 짧은 삶을 너무나 많이 겪었고, 소설이 살아있어진 수만큼의 죽음을 경험해 왔습니다. 본래라면 ‘세계리셋’과 함께 기억이 지워져야 했지만, 우연히 작용한 오류로 인해 그는 세계리셋의 순간에도 자아를 유지할 수 있었습니다.

시간이 천천히 멈추고, 존재하는 사물과 생명체들이 글자의 덩어리로 변해 거대한 한권의 책(금서)으로 천천히 빨려들어가던 그 순간, 엑스트라에 불과했던 그는 세계의 ‘진실’을 알아차립니다. 이 세상이 한권의 소설책이며, 자신을 비롯한 주변의 모든 것들이 책 속에 적힌 글자에 불과하다는 사실요. 한번 자각하게 되자 이후에는 자연스럽게 기억을 가지고 있을 수 있게 되었습니다. 수많은 반복에도 변하지 않았던 것은, 그럼에도 여전히 ‘살고 싶다’는 마음이었습니다.

그는 이름조차 없는 자신에게 스스로 이매라는 이름을 붙이고, ‘세계리셋’의 순간에 금서의 페이지 중 하나를 훔쳐내는데 성공합니다. 아무런 능력도 없는 백지에 가까우나, 그렇기에 무엇이든

써내려갈 수 있는 단장 <여백>. 세계의 틈새를 인지할 수 있게 된 그는, 금서 몰래 이 세계의 이야기를 단장 위에 써내려 ‘세상 바깥’, PC들이 알고 있는 ‘인계’로 내보내는데에 성공합니다. 이 반복을 끝내줄 이들을 찾기 위해서요.

시나리오 내에 지정된 성별은 없으니, 그에 관한 것은 GM님이 임의로 결정해주시기 바랍니다.

● 주인공

메인페이지 진행 중 【세계 리셋】이 발동할 때마다 시나리오 특수표 「주인공 결정표」를 굴려 주인공의 속성을 결정합니다. 해당 속성의 인물이 그 회차의 주인공이 됩니다. 주인공의 외형이나 성격은 그때그때 속성에 어울리는 것으로 바꾸어 묘사해주세요.

각 등장인물들은 주인공다운 스테레오 타입이어도 좋고, 아니어도 좋습니다. GM님이 생각하시는 해당 속성 캐릭터의 이미지를 편하게 롤플해주세요.

금서가 눈여겨보고 있는 등장인물들이니 만큼, 엑스트라 캐릭터들에 비해 정교한 자아를 가지고 있는 편입니다. 본 시나리오에 주인공들의 이름은 설정되어 있지 않지만, 세션을 진행하는 도중 GM/PL분들이 즉흥적으로 이름을 붙여도 좋을 것입니다.

리셋이 발생할 경우 주인공이 새롭게 지정이 되기는 하지만, 기존에 주인공이었던 인물이 사라지는 것은 아닙니다. 이전 회차들의 기억을 잃은 채로 이경 어딘가에서 주연인물로 활동하고 있습니다. 시나리오 내에 지정된 성별은 없으니, 그에 관한 것은 GM님이 임의로 결정해주세요.

[무대]

● 이경 「현대 판타지 장편 소설」

흔한 현대 판타지 소설의 모습을 한 이경입니다. 한국의 수도인 서울을 주 배경으로 하여, 자연재해에 가까운 현상인 ‘게이트’가 발생하고 있으며, 게이트 속에서 튀어나오는 몬스터, 그리고 몬스터와 맞서 싸울 수 있는 이능력자 ‘헌터’가 존재합니다.

금서가 세계를 갈아엎을 때마다 주인공을 비롯해 자잘한 설정이나 전개방식이 바뀌지만, 기본적으로 이 클리셰는 유지되고 있습니다. GM님이 생각하시는 현대 판타지 소설의 모습을 자유롭게 덧대어 진행해주세요.

해당 세계에 존재하는 ‘헌터’ 등장인물들은 이능력이 미약할 경우 등불마을(기본룰북232p) 주민 정도의 힘을 가지고 있으며, 이능력이 강할 경우 랭크 4~5에 해당하는 월경자 정도의 힘을 가지고 있습니다. 운명 변전 등에 대한 처리는 <우자>와 똑같습니다.

아래쪽에 기재된 오리지널 세계법칙【단일 특화】에서 고르는 특기는 PC들의 헌터로서의 ‘이능력’이 됩니다. 세계법칙【영적 변질】에 의해, PC들이 마법을 사용하는 모습은 이경의 주민들에게는 이능력을 사용하는 모습으로 비치게 됩니다.

● 세계법칙

【불간섭】【영적 변질】*【속주 금지(전이,부유)】*【오리지널 세계법칙: 단일 특화*】

※ 통상의【영적 변질】에서 앞문장을 다음과 같이 바꿉니다.

‘이 장면에 등장한 <우자>는 운명 변전을 겪을 시 ???하며, 이 운명 변전이 두번 발생하면 사망한다.’

(여기서 ???는 ‘괴물화’입니다. 해당 내용은 핸드아웃 「엑스트라」의 비밀이 공개될 때 함께 공개합니다.)

※ 전이와 부유의 사용을 막아둔 이유는, 【단일 특화】로 《빛》이나 《날개》등의 특기를 고른 PC에게 순간이동/비행 등의 연출 메리트를 주기 위해서 입니다. 또한 PC는 이 세계에서 일종의 ‘헌터’로 활동하기 때문에, 해당 속주가 막히며 좀 더 인간에 가까운 헌터인 척을 해볼 수도 있을 것입니다.

※ **세계법칙【단일특화】**: PC마다 혼의 특기를 제외한 66개의 특기 중 하나를 고른다. 해당 특기로 판정할 경우 +1의 수정을 적용한다.(계산이 힘들지 않으시다면 대용판정에도 함께 적용합니다)

● 「운명 변전」

본 시나리오에서 이경 내에 존재하지 않는 <우자> 앵커에게 「운명 변전」이 발생할 경우, 그 내용은 「초자연계 재액」(기본 90p)으로 고정됩니다. 마법사/사물앵커의 경우 통상과 같은 규칙을 적용합니다.

● 시나리오 메인 기믹 -【존재감】

메인페이지 동안 아래와 같은 방법을 통해【존재감】이라는 점수를 쌓게 되며, 이를 활용해 각 PC는 클라이맥스 페이지에서 마력을 회복하거나, 일시적 마력을 얻거나, 마소를 얻거나, 판정에 보정을 받을 수 있습니다.【존재감】은 분과회 전체가 공유합니다.

▶ 【존재감】을 얻는 방법

- 사이클이 끝날 때마다 PC의 수만큼 1점씩 획득 (총 12점)
- 장면표 5번과 9번에서 요구하는 판정을 성공할 시 성공한 PC의 수만큼 1점 획득
- 〈단장〉을 회수할 시 3점 획득
- 〈월경자〉와의 전투 승리 시 3점 획득
- PC의 판정에서 스페셜(6,6)이 발생할 시 1점 획득

위 사항은 도입 페이지2가 끝난 후 PL들에게 공개합니다.

아래에 이어지는 내용은 마스터 장면「『』」이 발생할 때 공개합니다.

이경은 금서의 힘이 약해지며 점차 붕괴되어 갑니다. 금서를 온전히 회수하고 나면 세계의 리셋은 멈추겠지만, 더이상 형체를 유지할 수도 없게 될 것입니다.

무너져가는 이경을 유지하는데에 【존재감】을 사용할 수도 있습니다. 이 이경이 ‘존재할 가능성’을 만들기 위해서는, 마법사의 존재까지 빌려주어야 할지도 모릅니다.

이경의 존속을 위해 필요한 【존재감】은 총 50점입니다. 앞서 제시된 방법만으로는 50점을 채우기 어려우나, 클라이맥스 페이지에 이를 보충할 수 있는 수단을 마련해 두었습니다.

● 오리지널 장면표

「현대 판타지 장편 소설」 장면 표 (2D6)	
2	문득 고개를 돌리면 희뿌옇게 변색된 도시의 한 귀퉁이가 눈에 들어온다. 저건 게이트일까? 아니면, 그저 전개에서 중요하지 않은 부분이기에 생략된 것일까? 이 장면에 「별」의 마소가 1점 발생한다.
3	몬스터의 공격에 의해 무너진 건물을 재건하고 있는 이들의 분주한 모습이 보인다. 이런 세상에서도 사람들은 살아남은 다음을 꿈꾸는 거겠지. 이 장면에 「꿈」의 마소가 1점 발생한다.
4	헌터관리국 직원이 당신의 이능력 등급을 측정한다. 대기표를 뽑고 기다리고 있는 사람들이 보인다. 이것도 행정복지센터에서 하는구나.... 이 장면에 「힘」의 마소가 1점

	발생한다.
5	호출을 받고 게이트 현장에 도착한다. 온갖 신문사의 기자들과 인터넷 방송을 하는 사람들이 모여있다. 아무래도 방송을 타게 될 지도 모르겠다. 이 장면에 등장한 PC 전원은 「게이트 조우표」를 굴리고 【단일 특화】에서 고른 특기로 판정한다. 성공한 PC의 수만큼 【존재감】을 획득한다.
6	큰 빌딩에 달린 스크린에서 헌터가 선전하는 광고 영상과 뉴스가 번갈아 송출된다. 어떤 헌터들은 연예인 못지 않은 인기를 누리기도 하는 모양이다.
7	현실을 모방하고 있으나 이곳은 확실히 당신이 알던 인계가 아니다. 때때로 세계가 당신을 거부하는 감각이 느껴진다. 장면 플레이어는 무작위로 특기를 하나 선택해 판정한다. 성공할 경우 임의의 마소가 1점 발생한다. 실패할 경우 시공을 넘어 앵커에게 「운명 변전 - 초자연계 재액」이 발생한다.
8	인터넷 커뮤니티에 실시간으로 PC에 대한 반응이 올라오기 시작한다. …음, 그다지 오래 보고 싶은 담화는 아니다. 이 장면에 「짐승」의 마소가 1점 발생한다.
9	PC들이 있는 곳에 돌발성 게이트가 발생한다. 재난 문자가 조금 뒤늦게 도착한다. 이 장면에 등장한 PC 전원은 「게이트 조우표」를 굴리고 【단일 특화】에서 고른 특기로 판정한다. 성공한 PC의 수만큼 【존재감】을 획득한다.
10	“신작인가? 왜 제목이 없지?” 방금 누군가가 중얼거렸던 것 같은데. 목소리의 주인으로 보이는 이는 어디에도 없다. 이 장면에 「노래」의 마소가 1점 발생한다.
11	대형 건물에 위치한 헌터 전용 마켓에 입장한다. 몬스터 부산물로 아이템을 만든다는 모양이다. 이 장면에 세계법칙 【시장】을 추가한다. (아이템의 종류는 GM이 임의로 결정한다.)
12	뉴스에서 이능력을 사용하는 국제범죄자를 다룬다. 괴물이 날뛰는 세상에서도 모두가 히어로가 될 수는 없는 모양이다. 이 장면에 「어둠」의 마소가 1점 발생한다.

● 게이트 조우표 (1D6*3)

어느 장소에서, 무슨 몬스터가 등장해, 어떤 방식으로 게이트를 돌파했는지에 대한 가이드라인이 되는 표입니다. PL의 묘사를 돕기 위한 것으로, 반드시 해당 표를 따르지 않아도 괜찮습니다. 또한 표에 적힌 내용을 해석하는 방향 역시 탁 내에 자유롭게 맡깁니다.

장소(1D6)					
길거리	학교	지하철	극장	놀이동산	상점가

몬스터(1D6)					
인간형	마수형	식물형	비행형	장소형	기생형

돌파 방식(1D6)					
몬스터 웨이브	보스 레이드	미궁 탈출	퀘스트형	퍼즐 풀이	섬멸형

● 주인공 결정표 (1D6)

주인공 결정표(1D6)	
회귀자	게이트로 멸망한 세계에서 시간을 돌려 돌아온 회귀자다. 인생 2회차도 인생이 쉽지 않다. 이번 생에는 반드시 세계멸망을 막아보이겠어!
환생자	죽었다가 다시 태어났더니, 알 수 없는 세상으로 환생해버렸다. 여긴 어디야? 시스템창은 또 뭐야? 뭐가 뭔진 모르겠지만, 이 세계에서든 내가 최강자다!
귀환자	이세계로 차원이동해 구르고 구르며 그쪽 세상을 구하고 돌아왔더니, 고향이 이상해졌다. 아, 저도 좀 평화롭게 살아보자고요!
공무원	시도 때도 없이 급발진하는 게이트, 도무지 말을 듣지 않는 헌터들, 바람불면 흔들리는 여론... 모든 것이 피곤해 죽겠다. 퇴사를 희망합니다!
힘을 숨긴 주인공	큰 힘에는 큰 책임이 따른다고. 강한 힘을 가지면 귀찮은 일만 일어날 뿐이다. 난 그냥 소시민으로 살거야!
운이 좋은 주인공	되는 거 하나 없던 팍팍한 흙수저 인생. 운 좋게 조금 좋은 스킬을 얻었을 뿐인데, 어쩌서인지 주변 인물들이 자꾸 내가 힘을 숨기고 있다고 착각을 한다?!

[도입]

◆ 도입1

PC들이 문호의 부름을 받고 모이는 장면입니다.

소집된 장소는 한국의 어느 문호지부입니다. 근처에서 무슨 일이라도 일어난 것인지, 여기저기 바쁘게 움직이는 마법사들이 보입니다. PC들이 모두 모인 것을 확인한 문호의 마법사는 마법문이 있는 방향으로 이동하면서 아래와 같은 사실을 전달합니다.

- 최근 인계에 불규칙적으로 정체불명의 마법문이 나타났다가 사라지고 있다. 마법문에서 튀어나온 마법생물들은 어디에서도 관측된 적이 없는 형태를 띄고 있으며, 무차별적으로 주변을 공격한다고 한다. 문호의 마법사들이 백방으로 힘쓰고 있지만, 마법문이 생성 후 거의 곧바로 닫혀버려 아직까지 제대로 파악을 하지 못한 상태다.
- 그런데 마침 가장 최근에 해당 지부 근처에서 열린 마법문을 문호에서 유지하는데에 성공해서, 여러분께 마법문 안쪽의 조사를 맡기려고 한다.
- 관측된 마법문들은 모두 찢어진 종이의 형태를 띄고 있었으며, 건너편으로는 알아볼 수 없을 정도로 빼곡한 검은색의 글자들이 보였다고 한다.
- 괴물에 대한 목격담을 지우는 와중, 인터넷에 이와 비슷한 내용의 소설이 연재되고 있는 것을 알아냈다. 딱 이런 형태의 ‘게이트’가 나오는 현대 판타지 소설… 이라는데. (여기서, PC들이 현대 판타지 소설에 대해 잘 모를 경우 설명을 덧붙입니다.) 그러나 마법문의 형태에 중점을 두고 해당 소설을 찾아보려 했지만, 제목이나 연재 사이트를 특정지을 수 없는 상태다.
- 마법문을 언제까지고 유지할 수는 없는 상태이기에, 미지의 영역이지만 내부의 조사를 여러분께 맡기려고 한다.

설명이 끝날 때쯤 PC들은 시내 한복판에 생성된 마법문 앞에 도착합니다. 겨우 유지하고 있는 중이기는 하지만, PC들이 통과하고 나면 곧바로 닫혀버려 일회성 마법문이나 다름없다는 말을 덧붙이면서요.

준비가 되었다면 마법문으로 입장하며, 도입 2로 이어집니다.

◆ 도입2

마법문을 통과하면 몸이 글자처럼 잘게 분해되는 것 같은 감각과 함께, 누군가에게 분석되고 있는 것 같은 시선이 느껴집니다. 아무래도 이곳은 외부와 단절된 어떤 이경인 모양입니다.

여기서 세계법칙을 공개합니다. 오리지널 세계법칙에 대한 설명도 덧붙이며, 각 PC별로 **【단일 특화】**의 특기를 결정합니다.

PC들이 발을 딛게 되는 곳은 대로의 한복판입니다. 등 뒤로는 종이를 찢어낸 듯한 모습의 마법문이 서서히 닫히고 있습니다. 눈 앞에는 경찰처럼 보이는 기동복을 입은 사람들이 진을 치고 있습니다.

제일 앞에 선 경찰이 “오후 -시 -분(세션의 현재 시각을 알려주세요), XX구(오프라인 세션을 하고 있다면 그 장소를 알려주세요) 게이트 소멸 확인, 내부 생존 인원은 4명입니다.” 라고 무전기로 보고를 하는 소리가 들립니다.

▶ 마스터 장면 「잠깐만요! 국가헌터 등록은 하실거죠?」

여러분의 눈 앞으로 반투명하고 네모난 창이 떠오릅니다!

이름/이명(마법명입니다)/고유능력(단일특화로 고른 그 능력을 멋지게 포장해주세요. PL의 의견을 반영합시다) 같은 글자들이 기록되어 있습니다. 이게 다 무엇일까요?

이후 주변을 둘러싸고 있던 기자들은 PC들에게 인터뷰를, 경찰들은 신원확인을 진행하려 합니다. (여기서 대표로 나와 말을 거는 경찰은 주인공 후보 중 한명인 ‘공무원 헌터’입니다.)

만일 PC들이 현대인스럽지 않은 반응을 할 경우, “혹시 ‘귀환자’이신가요? 신원 등록 절차를 도와드릴까요?” 등의 반응을 하며 자연스럽게 넘겨주세요. 게이트가 터지는 시대에 다른 차원에서 온 존재의 선례가 아주 없는 것은 아닐 겁니다. 그런 설정인 것으로 합시다.

헌터관리국이었는지 헌터관리본부였는지, 어디서 들어봤을수도 있는 이름의 기관을 대충 빠져나온 후… PC들은 다시 이경을 둘러봅니다. 겉으로 보기에는 현대의 한국과 그다지 다를 것 없습니다. 군데군데 뜬금없이 파괴된 건물이 보인다거나, 전광판의 뉴스에서 OECD 국가별 GDP 보유 인원수를 이야기 한다거나, 신종 발생 게이트가 몇시에 닫혔다거나 하는 소식이 들려오는 것들을 뺀다면요.

- 핸드아웃 「이경 〈현대 판타지 장편 소설〉, 「시스템창」, 「서울 하늘의 균열」을 공개합니다.

- 시나리오의 메인 기믹, **【존재감】**을 얻는 방법에 대해 PL에게 안내합니다. **【존재감】**을 세계구축을 위해 사용할 수 있다는 것은 여기선 밝히지 않습니다.
- 마력 결정과 천애의 예언, 그 밖의 도입 장서 처리를 합니다.

[메인]

본 시나리오에서는 핸드아웃을 조사하는 순서에 따라 메인 NPC인 '이매'가 메인 페이지의 후반부에 등장할 수도 있습니다. **GM이 진상을 조금 더 빨리 전달하길 원하실 경우**, 조킹을 통해 핸드아웃 「엑스트라」가 일찍 공개되게 해주세요.

「장면표」, 「게이트 조우표」, 「주인공 결정표」 등을 굴려 장면을 연출할 때, '후드를 눌러 쓴 사람'과 같은 묘사를 덧붙여 엑스트라로서 출연시킵니다. 게이트를 닫는 중인 PC들에게 구해지거나, 주인공과 짧은 대화를 나누는 장면 등을 연출해 수상한 인물임을 어필해주세요. PC들이 계속 마주치는 인물에게 의아함을 느끼고 말을 건다면 그때 핸드아웃을 공개합니다.

또, 이 시나리오에서는 아래와 같은 연출과 마스터 장면들이 발생합니다.

「주인공 결정표」를 굴려 이전에 등장한 적 없는 주인공이 등장할 때마다, 그에 맞춘 소제목과 연출이 진행됩니다. 이는 마스터 장면으로 취급되지 않으며, 필요에 따라 편하게 개변 및 생략해주세요.

▷ 주인공 등장시 소제목

- 회귀자 - 현판생은 2회차부터
- 환생자 - 그래서, 당신의 전생은 마왕, 대마법사, 천마, 소드마스터 중에 무엇인가요?
- 귀환자 - 아아, 아무것도 아니에요. 좀 더 혼내주세요!
- 공무원 - 공무원 헌터가 과로하는건 클리셰 아닌가요?
- 힘을 숨긴 주인공 - F급이 힘을 숨김
- 운이 좋은 주인공 - SSS급 운빨헌터

기본적으로는 PC들이 있는 장소, 혹은 장면표의 상황에 맞추어 즉석으로 연출합니다. 게이트가 나타날 만한 장소에 미리 서있는 회귀자라거나, 유치원생의 모습으로 ‘본좌’같은 단어를 사용하는 환생자라거나, 길을 걷는 사람에게 오늘의 날짜를 묻고 있는 귀환자 등… PL분들의 제안과 GM님의 취향에 맞추어 진행해주세요.

아래는 메인페이지 중 발생하는 마스터장면입니다.

▶ 「세계 리셋」

발생 조건: 단장 〈창작〉, 〈미완〉 회수 시

단장을 회수한 직후, PC들에게는 기묘한 감각이 찾아옵니다. 마치 음소거라도 하듯 주위의 모든 소리가 사라졌다는 것을 알아차립니다. 도로를 달리던 자동차, 걷고 있던 사람들, 흘러가던 구름, 하늘을 날던 새, 모든 것이 멈춘 풍경은 사진 속 같습니다. 바람도 한점 불지 않습니다. 공기조차 그 자리에 고정된 모양입니다.

시간이 완전히 멈췄습니다.

그것을 자각한 순간, 세상이 일변하기 시작합니다. 아니, 쪼개지고 있다고 하는 것이 맞을까요? 자동차는 그대로 ‘자동차’라는 글자로, 거리의 사람들은 ‘엑스트라’라는 글자로, 구름은 ‘구름’이라는 글자로, 새는 ‘배경’이라는 글자로… 존재하는 사물과 생물이 검은 선의 형태로 녹아 사라지기 시작합니다. 주인공 역시 예외는 아닙니다. 그 역시 ‘(주인공의 속성)’이라는 글자로 변해 사라집니다.

그것들이 흡수되듯 도달하는 곳은 허공에 떠있는 거대한 한권의 책입니다. 책의 페이지가 싹틈없이 넘어가고 있습니다. PC들에게도 어떤 중력이 작용하지만, 마법사인 PC들은 흡수할 수 없는지 그 주변의 사물들만 빨려들어갈 뿐입니다. 어느덧 발 밑과 머리 위를 채우던 모든 것이 사라지고, 끔찍한 정적과 위아래도 구분되지 않는 어두운 공간만이 남습니다.

세계가 재구축되기 시작합니다.

책의 페이지가 다시 첫장을 향해 거꾸로 넘어갑니다. ‘자동차’는 자동차로, ‘엑스트라’는 얼굴없는 사람들로, ‘구름’은 구름으로, ‘배경’은 건물과 새떼들로…

PC들은 알아차릴 수 있습니다. 쓰던 소설에 치명적인 ‘오류’가 발생했다면, 처음부터 다시 시작하는게 오류를 버릴 수 있는 가장 간단한 일이라는 것어요.

- 「주인공 결정표」를 다시 굴립니다.
- 핸드아웃 「엑스트라」의 앞면이 공개되어 있는 상태라면, ‘이매’는 리셋되지 않고 PC들의 곁에 함께 남아있습니다.

▶ 「이레굴러」

발생 조건: <정체불명의 마법생물>과의 전투가 끝난 직후

전투에서 승리한 PC는 「프라이즈 표」를 굴려 그 결과를 적용합니다.

PC를 습격했던 정체불명의 괴물은 시체조차 남기지 못하고 사라집니다. 괴물의 너머, 놀란 표정으로 여러분을 바라보는 이가 눈에 들어옵니다. 다음과 같은 말을 내뱉으며 여러분에게 관심을 보입니다.

“이 균열이 보이세요? 혹시 여러분은…”

“아니지. 제 소개부터 할게요. 저는 ‘이매’라고 해요. 여러분은 그러니까, ‘소설 바깥’에서 오신 분들이죠?”

“실은 저도 그렇거든요. 하, 이럴줄 알았으면 그 소설을 좀 더 열심히 읽어둘 걸 그랬어요.”
“괜찮다면 저도 동행해도 될까요?”

이매라고 이름을 밝힌 이는 방해가 되지 않겠다고 말하며 PC들에게 동행을 요청합니다. 이 이경에 PC들보다 먼저 들어온 것 같은데, 자신은 별다른 능력이나 역할이 없는 ‘엑스트라’라서 조용히 세계를 둘러보고 있었다고 말합니다. 소설의 내용이나 제목에 대해서 물어본다면 “초반 부분만 읽고 하차한 소설이 워낙 많아서… 저도 잘 모르겠어요.” 라며 멋쩍어합니다.

- 핸드아웃 「엑스트라」를 공개합니다.

조킹을 통해 핸드아웃 「엑스트라」가 <정체불명의 마법생물>과의 전투보다 일찍 공개될 경우에도, 이매는 PC들에게 ‘책 빙의자’냐고 물으며 위와 같은 말들을 합니다. 자신의 눈에도 ‘균열’이 보인다고 말하며, 해당 현상이 이경의 다른 등장인물들은 눈치채지 못하는 것임을 재차 상기시킵니다.

(GM정보: 이후, 적당히 모순되는 말이나 수상해보이는 행동 등을 하며 PC들의 의심을 키워주세요. 이때는 처음엔 PC들이 책에 빙의한 사람들이라 생각해 같은 처지인 척 했지만, 실제로 바깥 세계의 환경에 대해서는 잘 알지 못합니다. 때문에 소설을 어디서 봤는지, 원래 어디에 살았는지와 같은 질문 등에는 두루뭉실하게 대답합니다. PC들이 가진 특별한 힘을 눈치챘지만 크게 의문을 품지 않는 것도, 바깥 세상 사람들의 능력에 대해 정확히 모르기 때문입니다.)

▶ 「빙의자인척 하는 메타 캐릭터는 어떠세요?」

발생 조건: 핸드아웃 「엑스트라」의 비밀이 공개될 시.

아무리 생각해도 그에게는 석연치 않은 부분들이 있습니다. 질문에 모호한 대답을 하는 것이라거나, PC들이 사용하는 힘이 단순한 이능력을 넘어서는 것에도 놀라지 않는 점 등이요. PC들이 모순을 지적하거나 진실을 추궁한다면, 솔직하게 말하겠다고 사과합니다.

“제가 엑스트라인건 정말이에요. 정확히는, 죽었다 살아난 경험이 많은 엑스트라죠.”

“여기가 책 속의 세계라는 사실은 그냥 어느 순간 알게 됐어요. 아마 모르고 있을 때 죽은 횟수는 훨씬 더 많지 않을까요?”

“당연히 놀랐죠. 내가 사는 세상도 가짜고 나도 가짜라는데. 그래놓고 또 죽는 건 매번 진짜로 아프더라고요. 저같은 엑스트라의 고통은 책에 기껏해야 한 줄 정도 적힐텐데 말이에요.”

“그런데, 문득 그런 생각이 들었어요. 이 아픔이라는 감각이 진짜라면 내가 느끼는 감정도 진짜고, 그럼 나도 진짜인거 아닌가? 하는거요.”

마스터 장면 「세계 리셋」이 아직 발생한 적 없다면, 이때는 다음과 같은 말을 덧붙입니다.

“아직 이곳에 온지 얼마 안되셨나 보네요. 이 세계는 반복되고 있어요. 정확히는… ‘작가’의 마음에 들지 않을 때마다 세계가 통채로 갈아 엮어지고 있는거죠.”

그 과정에서 소설로 쓰기에 적합하지 않은, 즉 ‘오류’가 있다고 판단되는 등장인물들은 ‘캐릭터 삭제’라는 이름으로 바깥 세상에 버려지고 있습니다. <정체불명의 마법생물>과의 전투가 이미 발생한 경우, 그 괴물도 원래 이 세계의 ‘주인공’이었다고 씩씩한 표정으로 이야기합니다. 자신도 그가 괴물이 되는 것을 막아보려 했으나 막을 수 없었다고 말하면서요.

어째서 PC들이 ‘책 빙의자’일거라고 생각했느냐고 묻는다면, 바깥 세상에 소설의 내용을 유출한 것이 자신이라고 순순하게 밝힙니다. 처음보는 등장인물이 한번에 여럿 나타났다면 외부에서 온 이들일 것이라 생각했다면서요.

“등장인물로서 부탁드립니다. ‘작가’를 막아주세요.”

- 마스터 장면 종료 후부터, 이매는 장서 【이번】을 최대 5번까지 사용해 PC들을 보조합니다. 《우연》의 각인을 가진 월경자로 취급해주세요.

▶ 「제목 없음」

발생 조건: 핸드아웃 「작가」, 「엑스트라」의 비밀 모두 공개 시

이매는 PC들에게 작가를 막을 방법을 알아내었는지 묻습니다. 자신도 도울 수 있는 방법이 있다면 돕고싶다고 말하면서요. PC들과 대화를 나누는 도중 이매는 무언가 깨달은 듯 아래의 사실을 전달합니다.

작가가 괴물로 만든 등장인물들을 버리던 균열, 자신이 소설의 내용을 바깥으로 내보낼 수 있었던 것도 그 균열을 통해서였다고요. 어쩌면 그곳에 단서가 있을지도 모릅니다.

- 핸드아웃 「제목 없는 세계」를 공개합니다.

▶ 「『』」(‘공백’이라고 읽습니다.)

발생 조건: 단장 〈여백〉을 제외한 모든 단장 회수 시

세번째 단장을 회수하고 주권이 흩어지면, 이경의 공기가 일렁이기 시작합니다. 공기만이 아닙니다. 건물이나 사람의 모습도 꼭 잘 지워지지 않는 지우개로 지운 것처럼 형태가 번져갑니다. 늘어난 테이프처럼 시간이 뒤죽박죽 흐르기 시작합니다. PC들과 이매를 제외한 이경의 등장인물들은 어떤 이상현상도 감지하지 못하고 있습니다. 그 풍경을 바라보며 이매가 여러분을 돌아봅니다.

“저는 더 이상 죽고 싶지 않았어요. 쓸모없는 목숨으로 취급당하고 싶지 않았단 말이에요.”

“그래서 몇 번이나, 몇 십번이나, 몇 백번이나 차라리 균열 속으로 들어가버릴까 생각했어요. 혹시 모르잖아요? 나 혼자라도 바깥으로 나갈 수 있었을지.”

“근데, 그러고 싶지 않았어요. 나같은 고통을 겪을 사람이 이 소설 속에 차고 넘칠테니까. 기억하지 못한다고 해도 그 고통이 없는 일이 되는건 아니잖아요. 적어도 나는 알고 있단 말이에요. 그 사람들이 어떻게 죽었는지!”

“...그걸 아니까 혼자서는 도망칠 수 없었어요.”

“그래서 아예 이 짓을 멈추기로 했죠. 혼자서 못한다면 누구든 끌어들여서라도 멈추고 싶었어요.”

“내가 사는 세상이 종이 위에 적힌 글자에 불과해도 상관없어요. 그 글자인 나는, 우리가 살아있다고 생각하니까!”

이때는 PC들에게 이 세계가 존속될 수 있게 도와달라고 부탁드립니다. 그리고는 금서에게서 훔친 단장 <여백>을 보여줍니다. 그것은 노트의 형태를 띄고 있습니다. 곧바로 노트에서 페이지 하나를 찢어 보여주는데, 마치 종이가 무한한 것처럼 노트에는 찢어진 흔적이 남지 않습니다.

“영원히 ‘완결’같은건 나지 않아도 좋아요! 저와 같이, 이 세계를 구해주세요...!”

PC들은 이 책 속의 세계를 어떻게 하고 싶은가요?

책 속의 글자란 책을 덮으면 끝나버리는 것. 그럼에도 독자는 때때로 존재하지 않는 등장인물들에게 마음을 주고는 합니다. 그러므로 이 소설이 이대로 사라지지 않기를 바란다면, 다른 방식으로 존재하게 만들어 줄 수 있을 것입니다.

- 클라이맥스 선택지 「세계를 창조한다」를 공개합니다.

그러나, 애초에 이런 세계가 만들어진 원인은 마법재액. 마법재액은 그저 마법재액으로 종식시키는 편이 나을 수도 있습니다. 그러므로 이 소설이 사라지지 않고 남게 된다면, 그것은 마법재액이 진정으로 종식된 것이라 할 수 없을 것입니다.

- 클라이맥스 선택지 「세계를 파괴한다」를 공개합니다.
- 단장 <여백>의 데이터와 「프라이즈: <여백>」을 공개합니다. 단장 <여백>은 금서에게서 떨어져 나오며 별개의 개체가 되어버렸기 때문에, 클라이맥스 페이지의 편찬에 포함되지 않습니다. 이 사실을 PL분들에게도 알려주세요.

- 【존재감】의 숨겨진 기믹을 공개합니다. 【존재감】은 아래에 제시된 두가지 선택지 중 한 곳에만 소모할 수 있습니다.

세계를 창조한다. 여백의 페이지에 소설의 첫문장을 적어 이야기를 새롭게 시작한다.

이하는 세계구축에 필요한 힘을 수치화한 것이다.

- PC의 【존재감】 소모 : 1점당 1점
- PC의 마력/일시적 마력 감소 : 1점당 1점
- PC의 공방근 중 하나 영구 감소 : 스탯 1당 10점
- PC가 가진 앵커의 운명점 소모 : 1점당 3점

클라이맥스 페이지에서 금서에게 승리한 이후, 도합 50점의 힘을 소모해 세계를 새롭게 구축할 수 있다.

세계를 파괴한다. 마지막 페이지를 넘겨 이야기의 종식을 고한다.

메인 페이지 동안 쌓은 【존재감】을 마법사 본인의 힘으로 흡수할 수 있다.

- 클라이맥스 페이지 마법전 이전이라면 【존재감】 1점 소모 당 마력 1점 회복 / 일시적 마력 1점 획득 / 마소 1점 획득
- 클라이맥스 페이지 마법전 도중이라면 【존재감】 1점 소모 당 다음번에 시도하는 판정에 +1의 수정. (판정 전에 선언)

이 방법을 사용할 경우, 세계구축을 시도할 수 없다.

엔딩 분기점입니다. 모든 PC가 충분한 상의를 마친 후에 결정을 내려주시기 바랍니다.

PC들이 이매의 부탁을 승낙하고 이경을 새롭게 창조하기로 결정한 경우, 이매는 감사를 표하며 자신도 준비를 하겠다고 말합니다.

PC들이 이매의 부탁을 거절하고 이경을 파괴하기로 결정한 경우, 이매는 씁쓸하게 웃으며 단장〈여백〉을 들고 모습을 감춥니다.

- 클라이맥스 페이지로 돌입할 수 있는 조건을 충족합니다.

[클라이맥스]

메인페이지의 12장면이 모두 경과하거나, 마스터 장면「『』」이후 돌입을 선언할 시 클라이맥스 페이지를 이행합니다.

이경의 일렁거림이 한층 더 심화됩니다. 세계는 소리없이 붕괴하고 있습니다. 멸망은 이제 지척까지 다가와있습니다.

허공에 떠오른 거대한 책의 페이지가 넘어가기 시작합니다. 수없이 고쳐 쓴 종이는 잔뜩 헤어진 채 금방이라도 책에서 떨어져나올 것만 같습니다.

금서 <미완성작품>과의 마법전입니다.

해당 마법전에서 승리한 후 세계를 창조하기로 결정한다면 엔딩 A, 세계를 파괴하기로 결정한다면 엔딩 B를 진행해주세요.

마법전에 패배했다면 엔딩 D를 진행합니다.

위의 어느 경우에도 해당되지 않는다면, 엔딩 C라는 이름으로 창작 엔딩을 진행합니다.

[엔딩]

엔딩A - Author(작가)

조건: 금서회수에 성공한다. 세계를 창조한다.

이때는 빈 노트의 첫장을 펼쳐 PC들에게 건넵니다.

아직 제목도, 문장도 적히지 않은 새하얀 페이지가 보입니다.

PC들에게 소설의 '제목'과 '첫문장' 지을 수 있게 해주세요. PC들이 돌아가면서 한문장씩 적는 것도 괜찮습니다.

이 경우, 본 시나리오의 제목은 PC들이 함께 지은 바로 이 제목이 됩니다.

시나리오의 엔딩은 해당 제목으로 내주세요.

[엔딩묘사 예시]

여러분의 눈 앞에는, 한권의 금서와 멈춰버린 이경이 있습니다.
단장〈여백〉, 노트가 허공으로 떠오르기 시작합니다. 노트의 첫장이 넘어갑니다.

(여기서 PC들이 쓴 소설의 문장을 읽어줍니다.)

허공에 떠오른 글자들이 이경을 환하게 밝힙니다.

*이제 더이상 자동차는 ‘자동차’라는 글자가 되지 않습니다.
건물은 단순한 배경이 아니며, 구름은 자연법칙을 따라 대기를 순환합니다.
이 세계의 사람들은 한마디의 글자로 정의할 수 없게 됩니다.
더는 누구도 고쳐쓸 수 없는 세계가, 여러분의 앞으로 펼쳐집니다.*

- PC들은 이경, 이매 중 하나를 골라 앵커로 삼을 수 있습니다. 운명점은 1점, 속성은 자유롭게 결정합니다.

엔딩B - Behind Story(뒷 이야기)

조건: 금서회수에 성공한다. 세계를 파괴한다.

이경의 모든 것들이 검은 글자로 변해 흩어지기 시작합니다. 글자가 놓일 페이지가 이제 어디에도 없기 때문에.

무너진 틈 사이로 인계의 풍경이 보입니다. 저곳으로 뛰어든다면 돌아갈 수 있겠죠. 이매의 모습은 어디에도 보이지 않습니다. 그는 세계의 틈을 인지할 수 있었으니 홀로 바깥으로 탈출하는 길을 택했을 수도 있습니다. 혹은 이경과 함께 사라지는 것을 택할 수도요.
어느쪽이든, 우리는 돌아가야 합니다.

PC들이 모두 이경을 나가면, 막 닫히려는 이경의 마법문에서 누군가의 손이 튀어나옵니다. 그것은 바깥으로 노트 한권을 던진 후, 마치 작별을 고하듯 가볍게 흔들립니다. 그리고는 다시 문 안으로 자취를 감춰버립니다. 그와 동시에 마법문이 완전히 사라집니다.

노트를 주워보면, 그것은 이매가 들고 있던 단장〈여백〉입니다. 이제는 단장이라고 부르기도 힘든, 아주 평범한 노트 한권에 지나지 않지만요.

그 안에는 무수한 이들의 이름이 적혀있습니다.

(PC들이 지어준 npc의 이름)(그 외 수많은 등장인물들의 이름...)

맨 마지막 페이지에는 '이매'라는 이름이 적혀있습니다.

마치 이름만이라도 남기고 싶었다는 것처럼요.

엔딩C - Creation(창작)

(창작엔딩, GM재량)

PL분들이 선택지에는 없는 의견을 제시했고, 그것이 GM님이 보기에 합당하다면, 창작이라는 이름으로 독자적인 엔딩을 내어도 괜찮습니다. 편하게 개변해주시기 바랍니다.

엔딩D - Delete file(파일 삭제)

조건: 금서회수에 실패한다.

온몸이 글자처럼 잘게 분해되는 감각이 느껴집니다. 시야가 어둠으로 물들어갑니다. 이내 그 어둠이 검은 글자들의 집합임을 깨닫습니다.

PC들은 이경에 완전히 녹아듭니다. 이후 대법전에서 다음 분과회를 파견해 금서를 회수할 때까지, 자아를 잃고 '등장인물'로서 살게 됩니다.

인계에서는 수개월 정도의 시간이 흘렀겠지만, 그 사이 소설 속에서 얼마나 많은 시간을 살았을지는 알 수 없는 일이겠죠.

이매의 생사에 관해서는 자유롭게 결정합니다. 금서에 흡수되어 이번에는 완전히 사라져 버렸거나, 혹은 기억을 잃은 PC들을 구하기 위해 다시 인계에 소설을 내보내고 있을 수도 있겠네요.

[에너미 데이터]

사이클에 따른 빙의심도 상승은 적용하지 않습니다.

금서 <미완성작품>

공격력 5 방어력 5 근원력 5 / 마력 27

영역: 「꿈」 / 특기: 《이계》《혼돈》《원환》《이야기》《시간》《기도》

장서: 박탈하지 않은 단장 〈미완〉, 〈결말〉, 〈창작〉의 장서

단장 〈미완〉

빙의심도: 3

공격력 4 방어력 5 근원력 5 / 마력 7 (9-2)

영역: 「짐승」 / 특기: 《혼돈》《시간》

장서: 【발행금지(긴급소환)】【가세《혼돈》】【시간 되감기】

단장 〈결말〉 - 봉토

빙의심도: 2

공격력 4 방어력 4 근원력 5 / 마력 7 (9-2) + 일시적 마력 5

영역: 「노래」 / 특기: 《원환》《이야기》

장서: 【소모】【회귀】【개찬】

단장 〈창작〉

빙의심도: 2

공격력 5 방어력 3 근원력 4 / 마력 8 (9-1)

영역: 「꿈」 / 특기: 《이계》《기도》

장서: 【관찰】【복제】【정오표】

단장 〈여백〉

공격력 1 방어력 1 근원력 1 / 마력 1

영역: 「꿈」 / 특기: 《우연》

장서: 【의식 마법: 세계구축】*

〈정체불명의 마법생물〉

공격력 4 방어력 4 근원력 4 / 마력 8

영역: 「어둠」 / 특기: 《살》《부패》《왜곡》《죽음》

장서: 【군단 소환《왜곡》】【괴완】【주독】【두려움(기본 178p 야만바)】

[핸드아웃]

이경 <현대 판타지 장편 소설>	
개요	비밀
마법문을 넘어 도착한 이경. 전세계적으로 발생한 ‘게이트’라는 이상현상에 의해, 지구는 현재 괴이한 형태의 몬스터들에게 침공받고 있다. 때에 맞춘 듯 각성한 이능력자, ‘헌터’라고 불리는 이들이 그에 맞서 싸우고 있으며 세계는 이미 거대한 멸망의 기로에 들어섰다. ...라는 설정의, 소설 속 같은데? 세계법칙: 【불간섭】【영적변질】【속주금지(전이, 부유)】【단일 특화*】가 적용된다.	이경을 여기저기 둘러보면 드문드문 위화감을 관측할 수 있다. 접근할 수 없게 통제된 정보들, 간혹 보이는 얼굴없는 인간들. 마치 설정되어 있지 않아 볼 수 없는 것처럼 느껴진다. 이 이경이 누군가의 창작물이라면, 창작물에는 반드시 창작자와 주인공이 있을 것이다. 그것이 이 이경에 대한 단서가 될 수 있지 않을까? -핸드아웃 「작가」, 「주인공」을 공개한다.

시스템창	
개요	비밀

이경에 발을 들이자 나타난 반투명한 홀로그램 창. 마치 게임 속 UI와 같은 형태를 띄고 있다. 마법사의 정보를 다 담지는 못하는지, 그리 유의미한 내용이 적혀있지는 않다. 때로 퀘스트를 전달하거나 게이트에 대한 정보를 제공하기도 한다는 모양이다. 각인을 이용해 확인해보려 하면, 방화벽 같은 것에 가로막힌다. -이 핸드아웃은 <단장>을 하나 이상 회수했을 때 조사할 수 있다.	이경의 등장인물들과 시스템을 총괄하는 단장, <미완>이 빙의되어 있다. 시스템이 무너져버리면 이경 역시 빠른 속도로 붕괴하겠지. 금서를 회수한다면 이경은 완전히 무너져내릴 것이다. -단장 <미완>의 데이터를 공개한다.
--	--

서울 하늘의 균열	
개요	비밀
노이즈와 글리치가 잔뜩 끼있는 하늘의 풍경이 눈에 들어온다. 찢어진 종이 형태의 게이트들과는 확연히 다른 모습인데도, 이경의 등장인물들은 이 풍경을 눈치채지 못하는 것 같다.	노이즈가 낀 하늘 아래에 도착하면, 괴이한 형태의 몬스터가 난동을 부리고 있는 것을 발견한다. 게이트에서 나온 몬스터는 아닌 것 같은데. 정체불명의 마법생물이 이 핸드아웃의 비밀을 조사한 PC를 습격한다.

작가	
개요	비밀
문호가 전해준 정보에 의하면 이 이경에서 벌어지는 이야기는 현재 인계의 인터넷 상에서 소설로 연재가 되고 있는 것 같다. 어떤 이경이 소설이라면, 그 이경의 창조주는 '작가'라고 불러야 마땅할 것이다.	게이트 내부를 포함한 이경 어디를 둘러보아도, PC들을 제외한 '마법사'의 기척은 느껴지지 않는다. 다만 이경 전체를 휘감은 <금서>의 마력만은 또렷하다. 이 이경을 창조하고 유지하고 있는 것은, 금서<미완성작품> 그자체다.

주인공	
개요	비밀
이경에 흐르는 인과의 사슬이 관측한다면 가장 많은 인과가 모이는 대상을 특정할 수 있을 것 같다. 어떤 이경이 소설이라면, 그 이경에는 반드시 '주인공'이 존재해야 마땅할 것이다. 이 핸드아웃의 【비밀】을 조사하고자 할 경우, 「주인공 결정표」를 굴려 주인공과 마주친다.	인과가 불안정하게 뭉쳐있는 곳을 찾아냈다. 아무래도 이 이경의 주인공은 한명으로 고정되어 있는게 아닌 것 같은데... 단장 <창작>이 일시적으로 이 인물을 주인공으로 선택한 것 같다. -단장 <창작>의 데이터를 공개한다.

엑스트라	
개요	비밀
PC들에게 '소설 바깥'에서 오지 않았냐고 말을 건 인물. 자신을 '책 빙의자'라고 소개하며 동행을 요청했다. 이 세계의 '균열'을 인지하고 있는 듯 하다.	그는 본래 소설의 초반에 죽는 엑스트라였으나, 오류로 인해 세계의 진실을 인지하게 되었다. 이 세상은 누군가가 쓰고 있는 소설이며, 자신을 비롯한 주변의 모든 것들은 소설에 적힌 글자에 불과하다는 사실을. 이 세계에서 작가의 마음에 들지 않는 인물들은 '설정 붕괴'라는 이름으로 '캐릭터 삭제'를 당하고 있다. 인계로 쫓겨나는 마법생물들이 바로 그렇게 변형되어 내쫓긴 '등장인물'들이다. 그는 이 지긋지긋한 퇴고를 멈추기 위해 여러분에게 도움을 청한다. -마스터 장면 「빙의자인척 하는 메타 캐릭터는 어떡세요?」가 발생한다.

제목 없는 세계	
개요	비밀

완성되지 못하였기에 명명되지 못한 세계. 세계 밖으로 나갈 수 있는 건 오직 버려진 것들 뿐이다. 금서는 아직 연재를 시작하지 않았다. 이 소설은 제목조차 없이 갈아엎어지고 있는 습작이기 때문에. 때때로 열리는 바깥세상과 이어진 균열을 통해, 이매는 금서 몰래 소설의 내용을 외부로 유출하고 있었다고 말한다. 이 핸드아웃을 조사하면 다음 균열의 위치를 파악할 수 있다.	균열은 현재 단장 〈결말〉이 빙의한 봉토이며 인계와 인터넷, 그 밖의 다양한 이경으로 향하는 마법문으로 작동하고 있다. -단장 〈결말〉의 데이터를 공개한다.
---	---

프라이즈: 〈여백〉
빈 페이지는 새로운 이야기의 시작점이 된다. 이 프라이즈를 소지하고 있는 상태로 클라이맥스 페이지에서 금서의 봉인에 성공하면, 【의식 마법: 세계구축】을 사용할 수 있다. 【의식 마법: 세계구축】(*시나리오 오리지널) 코스트: 【존재감】 50점 마법사의 【존재감】을 소모한다. 세계를 명명해 그 존재를 고정시킬 수 있다. 이 단장의 의식마법은 1회 사용 시 소멸한다.

시나리오 작성후기

처음으로 세상에 공개하는 자작 시나리오입니다. 시나리오를 다 쓰고 나면 꼭 이런 말들을 적어야지! ...라고 생각했던 것들이 많은데, 막상 후기를 적고 있으니 해냈다!!! 라는 생각만 강렬하게 들고 있네요.

본문을 보시고 눈치채셨을지 모르지만, 금서의 모티브는 저 스스로의 경험에서 따왔습니다. 작성하다가 멈춘 시나리오들이 언젠가 금서가 되어서 저에게 찾아오지 않을까요.... 읽다가 중도하차한 소설도 많은데 이러다가 책 빙의를 하면 정말 큰일이 날 것 같습니다.

마기카로기아는 제가 정말 좋아하는 룰이기 때문에, 처음으로 배포하는 자작 시나리오에는 좋아하는 것들을 잔뜩잔뜩 집어넣고 싶었습니다. 그러다보니 뭔가... 먹다 남긴 현판소 섞어서 입에 넣어주는 지옥같은 시나리오가 되고 말았지만요....

현판소는 말할 것도 없이 좋아하고, 메타픽션/메타캐릭터 요소를 특히 좋아합니다. 굉장히 오래 전부터 메타캐릭터가 나오면 항상 최애로 잡고 있더라고요. 세상이 누군가가 만들어낸 창작물에 불과하다는걸 알고 있더라도, 매순간 최선을 다해 살아가는 캐릭터라는 점이 좋은 것 같습니다. NPC 이매의 이름은 허수 i에서 먼저 따왔는데, '이매탈'이 턱 부분이 없는 '미완성' 탈이라는 지점이 어찌다보니 맞물렸네요.

작품에 개입하는 메타캐릭터와 세계에 개입해서 인과를 고쳐쓰는 마법사들은 비슷한 점이 많지 않나 하는 생각에서 이 시나리오를 쓰게 되었습니다. 모든 창작자분들의 열정과, 마법사들의 내일을 응원합니다.

Special Thanks to

테스트 플레이에 도움을 주신 멋진 마법사들

◆ 《 》w.『세계정복단』

「천공의 겨울」 루스

「13월의 겨울」 카이

「배교자의 번제」 이오타

「모든 것을 집어삼키는 심연의 진흙」 다미

◆《엑스트라라도 세상을 구하고 싶어》w.『THE HEART』

「연쇄하는 주박의 연회」 사이노메 렌사

「단 한 번의 입맞춤」 우리엘

「피의 관 ~sanguis loculus~」 레제 네무리토

시나리오 검토에 도움을 주신 멋진 지인분들

애님

능냥님

난샤님

열할님

(+세션카드 지원)

모두 감사드립니다!