

DAYDREAM NAUTICA

몽상 나우시카



w. 펜토
마도서대전TRPG 마기카로기아

〈몽상 나우시카 Daydream Nautica〉

꿈을 꾸자. 우리의, 우리의 이타카를...

검은 우주. 항해사도 선원도 없이 그저 우주를 유영하는 우주선. 그것은 대법전에 의해 발견되어, 정체불명의 마력의 존재를 확인받는다. 대법전은 우주선 내부로 진상 조사 목적의 분과회를 파견하는데...

〈시나리오 정보〉

계제: 5

인원: 2인

사이클/리미트: 6/12

사용 데이터: 마기카로기아 대형판, 황혼 선서

〈주의사항〉

우주 **SF** 분위기를 지향하고 있는 시나리오입니다. 조용하고 외로운 상황 속에서 이야기가 전개됩니다. 마기카로기아 세계관 및 마법에 대한 독자적인 설정과 해석이 존재합니다. 폐쇄적인 상황에 대한 묘사와 **NPC**(어린이 포함)의 피할 수 없는 죽음에 대한 직, 간접적 묘사가 존재합니다.

w. 펜토

최종 작성 일시 220510

시나리오 카드 by 미리캔버스

!이하의 내용은 GM 정보입니다!

〈배경〉

끝없는 전쟁으로 인해 망가져버린 행성, **P-8612**. 고향을 떠나, 그곳과 같은, 혹은 더 좋은 조건의 별을 찾기 위한 여정에 오른 함선 '나우시카'. **P-8612**가 멸망을 확정짓던 가장 마지막 순간에 그곳을 떠난 함선은 수백 명의 선원과 그들의 가족, 그리고 민간인이 함께하는 방주였습니다. 특이한 점은 '나우시카'의 동력원은 바로 금서의 마력이라는 것. 수백 명의 승선자는 기나긴 수색의 시간을 견디기 위한 동면에 들어, 부디 함선이 새 고향을 찾아주기를 바라는 간절한 꿈을 꾸니다. 그것을 자신의 힘의 원천으로 삼는 것이 금서 〈노스텔지어〉로, 함선의 운행과 총괄 인공지능 '**NOA**'의 가동, 선내 로봇 충전 그리고 동면 장치의 관리까지 함선 안팎의 모든 활동의 중심입니다.

금서는 함선을 짓고 탐사 계획을 준비하던 중 우연히 생성되고 발견되어, 그것의 가능성을 엿본 과학자들은 그것을 가장 필요한 곳에 배치했습니다. 불안정하고 제대로 파악되지 않은 힘이지만 때로는 핵에너지보다도 강력한 것이 '바라는 마음'으로부터 비롯된 힘. 그것은 소원하는 이의 수가 많을수록, 더 오래 꿈을 꿀수록, 그 소원이 순수하게 간절할수록 강력해지는 속성을 가졌습니다. 그들로서는 금서의 힘만큼 그들의 목적에 적격한 에너지원이 없었던 것입니다.

그러나 생명이 살아갈 수 있는 별이 존재할 확률은 **100억** 분의 **1**보다도 작다고 했던가요. 탐사가 아무리 길어져도 '새로운 정착지'에 걸맞는 모든 조건에 들어맞는 별을 찾아낼 수 없었고, 공허한 우주를 헤매며 흘러간 시간은 약 **3천** 년. 여기서 뒤틀린 금서의 영향으로 인해 탐사 조건은 점점 더 추가되며 까다로워져 갔고, 원래라면 함선의 운행을 멈출 수 있었을 별에도 함선은 '조건에 완벽하게 부합하지 못하다'는 이유로 착륙을 몇 번이고 거부했습니다.

한편, 동면 장치 또한 완벽히 노화를 막을 수는 없었고, 인류는 잠든 채 조금씩 늙어 **3천** 년이 지난 지금 이 배에 살아있는 인류는 단 한 명입니다. **3등** 항해사의 가족으로 **5살**이라는 가장 어린 나이에 배에 올라, 지금은 신체 나이 **105세**가 되어버린 '데미'. **5살** 아이의 꿈은 누구보다 순수했기에 매우 강력한 기도로서 혼자 남은 지금까지도 금서를 아직 움직일 수 있게 했으나, 이제 그의 수명도 얼마 남지 않았습니다. 그가 죽기 전에 별을 찾을 수 있을까요? 혹시 그가 깨어난다면 무슨 생각을 할까요.

그러던 중 나우시카가 대법전의 관찰 범위 내에 들어오고, 대법전은 조사 목적의 분과회를 그곳으로 파견합니다...

〈장면〉

본 시나리오에서는 별도의 장면표로 방주 장면표를 사용합니다. 이경으로 취급하며, 세계법칙은 다음과 같습니다: 〈불간섭〉 〈지각 차단〉 〈마소 농밀〉 〈불안정〉

방주 장면표

2D6	내용
2	넘어진 채 바퀴가 헛돌고 있는 로봇 한 대가 보인다. 도와줄까... 〈원환〉으로 판정하여 성공할 시 일시적 마력 1점을 얻는다.
3	NOA는 우리와 이야기를 하는 도중에도 종종 음성과 전자음으로 로봇들에게 각종 지시를 내린다. 제법 일이 바쁜 거 같은데.
4	상당한 규모의 식당에는 손님 한 명 없음에도 불구하고 언제든 주문을 받아 요리를 할 준비 만만의 조달 로봇들이 기다리고 있다. 임의의 마소 1점이 발생한다.
5	강렬한 경고음과 함께 눈 앞에서 가볍게 스파크가 튜다. 이크, 접근 제한 구역으로 발을 들인 모양이다. 힘 영역에서 랜덤으로 특기 1개를 골라 판정한다. 실패할 시 임의의 마소 2점을 잃는다.
6	가능하기 힘들 수준의 속도로 이동하고 있음에도 불구하고 함선 내부는 땅을 디딘 듯이 편안하다.
7	강렬한 항성풍이 함선을 강타하자, 함선이 무겁게 휘청거린다. 장면 플레이어는 무작위로 특기 1개를 선택하여 판정한다. 성공하면 아무거나 마소가 1점 발생한다. 실패하면 「운명 변전 표」를 사용해서 정한 불행이 목표에게 닥친다.
8	엘리베이터에 탑승하기 위해서는 승객 인증 카드가 필요한 듯하다. 계단을 이용하는 수밖에 없다.
9	휴게실로 보이는 깔끔한 공간에는 사람 한 명 없음에도 불구하고 편하게 들을 수 있는 클래식 음악이 흘러나오고 있다. 장면에 등장한 PC 전원은 마력을 2점 회복한다.

10	창문 바깥의 우주를 바라보고 있으면, 무언가 빨려들어가는 듯한 느낌과 함께 어지럼증을 느낀다. <천공>으로 판정한다. 실패할 시 마력을 1점 잃는다.
11	놀이방으로 만들어진 듯한 아기자기한 공간에는 사용감이라곤 하나도 없는 장난감들이 완벽한 배열로 진열되어 있다.
12	함선은 쥐 죽은 듯 고요하다. 마치 공간 전체가 꿈이라도 꾸고 있는 것처럼. 꿈 영역에서 랜덤으로 특기를 골라 판정한다. 실패할 시 상태이상 표를 굴러 해당 효과를 적용한다.

〈NPC 및 에너지 데이터〉

NOA

나우시카를 설계하는 과정에서 탑재된 초장기항해목적 범용성 총괄 인공지능. 이주할 별의 탐색뿐만 아니라 운행의 조정, 선내 활동 전반의 통제, 동면 장치 모니터링 등 다양한 업무를 맡고 있는 유능한 AI입니다. 대화를 시도한다면 명량한 접객용 어조로 물음에 응답합니다. 단장 <애상>이 병의하여 항해 프로토콜에 개입하고 있습니다. 기본적으로 금서를 ‘금서’로 인식하고 있지 않으므로 직접적인 질문(ex. 금서는 어디에 있는가? 등)을 이해하지 못하며 금서에 대해서도 긍정적인 태도를 유지합니다. 별도의 인격을 보유하지 않으므로 앵커로 삼을 시 사물로 취급하며 소원은 존재하지 않습니다.

테미

5세의 어린 나이로 가족을 따라 나우시카에 올라 현재까지 동면 장치 속에서 생존 중인 유일한 인류. 실제 연령은 3천 살이 넘으며, 외관은 100세를 넘긴 고령의 노인의 모습을 하고 있습니다. 잠든 이후로 줄곧 꿈을 꾸며 새로운 별에 대한 기도를 하고 있습니다. 명량하고 가족을 좋아하는 아이로, 함선에 오르던 다음 해 초등학교 입학이 예정되어 있었습니다. 소원은 모든 승선원 공통으로, ‘새 인류가 살아갈 수 있는 별과 만나는 것’.

금서 <노스탤지어>

파괴된 고향별의 옛 모습을 그리워하던 수많은 사람들의 기도에 감응하여 현현한 금서로, 더 이상 존재하지 않는 추억의 이상향을 그리는 성질을 가집니다. 완벽주의적 성향으로 인해, 지배하는 모든 것을 통제하려는 성질이 강하며 잃어버린 이상향의 완벽한 복제를 찾아내는 것에 매달리게 만듭니다. 나침반의 형태를 하고 있습니다.

단장 <애상>

공격력 5 방어력 5 근원력 5 / 마력 9(-2) 빙의심도 2

영역: 어둠 / 특기: <추억> <방황>

장서: <악귀 소환> <주문 파훼> <관찰>

단장 <몽유>

공격력 5 방어력 6 근원력 5 / 마력 8 빙의심도 3

영역: 꿈 / 특기: <잠> <정적>

장서: <왕국 소환-잠> <마법의 잠> <침묵>

단장 <소망> 봉토- 초기 원형: 중력의 마왕

공격력 6 방어력 5 근원력 6 / 마력 7(-1) 빙의심도 2

영역: 힘 / 특기: <기도> <중력>

장서: <왕국 소환-기도> <관통-중력>

<도입 페이지>

1. 미확인 비행 물체

분과회의 두 명은 천애의 마법사로부터 부름을 받아 알렉산드리아 도서관의 한 대합실에 모입니다. 그는 소집 목적과 임무를 간단하게 하달합니다.

“상공 2000km 높이 권역에서 미확인 비행 물체의 접근을 확인했어. UFO라고도 하던가? 하지만, 이번에는 조금 경우가 달라.”

“미확인 비행 물체에게서 미약하지만 확실히, ‘마력’의 움직임을 감지했으니까. 금서에 의해 지배당한 채로 비행하고 있는 거라면 탑승객의 안위가 위험할지도 몰라. 그것의 목적도, 누가 배후에 있는지도 파악된 게 없어. 저 먼 외우주 출신의 것에까지 정보를 가지고 있지 않으니까.”

천애의 마법사는 잠깐 고민하는 듯하다가 조심스레 말을 덧붙입니다.

“아마 탑승객 중에 어린아이가 있는 것 같으니 특별히 조심할 필요가 있다고 생각해. 꿈에서 분명 그런 목소리를 들었으니까.”

그렇게 말하며 그는 두 명에게, 마력의 원천에 대한 진상 조사와, 만약 그것이 금서의 것이라면 그것의 회수를 부탁드립니다. 또 현재 내부 좌표의 파악이 완료되었으므로 곧바로 독로를 이어 이동시켜주겠다 말합니다. 마법사들이 준비가 되었다면 분과회명과 마력 결정, 예언 등의 처리를 진행합니다. 이후 천애의 마법사가 건네는 클리커 형태의 독로를 전달받고 바로 우주선의 선내로 진입할 수 있습니다.

2. 함선 ‘나우시카’

독로를 넘어가면 중력에 빨려들어가는 느낌과 함께 잠시 눈앞이 어두워졌다가, 그렇게 밝지는 않은 불빛들이 시야에 들어옵니다. 우주선의 내부 진입에 성공하면, 주변이 기묘할 정도로 조용하다는 것을 깨닫습니다. 이따금 지나다니는 관리 로봇들의 전자음과 간간히 점멸하는 실내등의 존재가 없다면, 마치 시간이 멈춘 것처럼 느껴질 정도의 정적이 흐르는 공간.

그 순간,

“어서 오세요, 함선 ‘나우시카’에!”

명랑한 목소리가 스피커로 울려퍼집니다.

“저는 초장기항해목적 범용성 총괄 인공지능, **NOA**. 승선한 여러분의 무탈한 항해를 기원합니다. 오늘의 날씨는 맑음, 선내 환경은 5단계, ‘매우 쾌적’을 유지하고 있습니다. 기도하세요. 꿈을 꾸세요.”

형체를 가지지 않은 인공지능이 선내의 **pc**들에게 인사합니다. 이곳은 함선 ‘나우시카’라 불리는 우주선이며, 저 목소리의 주인은 나우시카의 관리 전반을 담당하는, **NOA**라 불리는 인공지능인 듯합니다. **NOA**의 인사가 끝난 뒤에도 여전히 느껴지는 인기척은 없습니다. 한편 **pc**들은 복도의 공기 중에 마력이 질게 내려앉아 있음을 느낄 수 있습니다.

HO 【함선 나우시카】, 【**NOA**】를 공개하고 도입을 종료합니다.

〈메인 페이지〉

- “하이, **NOA**.”라는 커맨드로 **NOA**를 호출하여 조킹을 진행할 수 있습니다.
기본적으로 조킹에는 적극적으로 응대합니다만 금서에 대한 직접적인 물음에는 제대로 대답하지 못합니다. **HO**의 내용을 미리 제시하지 않는 선에서 자유롭게 대화하세요. 대답하기 곤란한 질문은 열람 권한을 요구하거나 질문을 이해하지 못한 빅스비처럼 대답합니다. **NOA**에게서 알아낼 수 있는 정보의 예시는 다음과 같습니다.

- 항해의 출발지였던 행성과 항해의 대략적인 목적
 - 항해를 지속한 기간(3천 년 이상의 시간 중 자유롭게 대답해 주세요.)
 - 선내 탑승객의 인원수(테스트 플레이에서는 1d1000을 굴려 적당히 큰 규모의 세 자리 수 정도로 결정했습니다.)
 - 기타 자유로운 rp(박스비처럼 비트박스를 시키면 해줍니다.)
- NOA의 단장을 박탈하기 전까지 NOA는 감정적인 표현을 상당히 많이 사용합니다. 단장에 의해 감정을(특히 외로움과 우울함 등의 부정적인 감정) 느낄 수 있는 상태이기 때문입니다. 박탈 후에는 기존의 명량한 톤은 유지하나 감정은 배제하는 rp로 진행합니다. 명량함이 곱빼기된 시리나 박스비 어투를 생각해주세요.
 - HO 공개 타이밍:
 - 도입 페이지: 【함선 나우시카】【NOA】 공개
 - 【함선 나우시카】 조사: 【기도실】【조타실】【대합실】 공개
 - 【기도실】 조사: 【동면 장치】 공개
 - 마스터 장면 〈생존자〉: 【노인】 공개
 - 마스터 장면 〈긴급점검〉: 【동력실】 공개

〈마스터 장면〉

1. 1/10000000000

조건: HO 【조타실】을 조사한다.

가벼운 기계음이 들리더니, 조타실의 스크린에 지금까지의 항해 기록이 적혀 내려가기 시작합니다. 기록의 서문을 확인하면 다음과 같은 내용입니다.

“우리의 고향, 행성 P-8612는 끝나지 않는 전쟁으로 인해 더 이상 사람이 살아갈 수 없는 땅이 되었다. 우리는 아마 이 별이 멸망하기 전의 모습을 마지막으로 보는 인류가 될 것이다. 그리운 곳을 떠나 새로운 고향이 될 곳을 찾기 위해 우리는 결의 모두와 함께 배에 오른다. 언젠가 새로운 땅에 뿌리내려 두 번째 삶을 살아갈 수 있도록 우리는 기도하고 또 꿈을 꿀 것이다. 언제까지고.”

선장의 직위로 작성된 서문에 이어지는 것은 끝없는 항해의 기록입니다. 함선의 궤적은 10년, 100년, 1000년을 지나 3000년을 넘어서까지 이어집니다. 언젠가 과학자들은 말했습니다. 온 우주에서 생명이 살아갈 수 있는 별이 존재할 확률은, 백억 분의 1과 같다고. 인류가 살아갈 수 있는 별이 존재할 확률은, 그보다도 낮은 무언가라고. 그럼에도 불구하고 함선은 3천 년의 시간 동안 몇 번이고 인류가 생존 가능한 별의 탐색에 성공했습니다. 그러나 함선은 별에의 착륙을 거부했습니다. ‘인류가 설정한 ‘새로운 집’의 조건 100가지’ 중 단 하나라도 어긋나는 것이 있다면 착륙을 허용하지 않았습니다.

10년, 100년, 1000년, 3000년이 지날수록, 조건은 하나, 둘 늘어났습니다. 그에 따라 별을 선정하는 일 또한 그 난이도가 점점 올라갔습니다. 조건이 추가되고, 새 별을 찾아내고, 조건을 검토하고, 새 별을 찾아 떠나던 그 모든 과정이 항해 기록에 남아 있습니다. 그러나 조건을 추가할 인류도, 스스로 소망할 수 있는 AI의 존재도 없는 방주 위에서 계속해서 조건을 추가해온 것은 누구인가요?

2. 몽상하는 나우시카

조건: **HO【대합실】**을 조사한다.

순간 영상 장치가 돌아가는 소리가 들리며 스크린이 켜집니다. 화면을 가득 채운 사람들의 모습이 보이고, 대합실이 일순 왁자지껄한 웅성거림으로 가득해집니다. 화면에는 어머니로 보이는 선원의 팔에 안긴 채, 다른 누군가가 들고 있는 케이크의 촛불을 끄는 어린아이의 모습이 보입니다.

“5살이 된 걸 축하해, 데미!”

“배에 오르기 전에 이렇게 다 같이 파티를 할 수 있다니, 데미의 생일 덕분인 걸.”

“그래서, 소원은 빌었니?”

어머니의 동료로 보이는 선원들이 아이를 축하하며 한 마디씩 거들고, 아이는 즐거운 듯 까르르 웃다가 진지하게 생각하는 듯하더니 금세 오물거리며 큰 목소리로 대답합니다.

“새 집에 도착하면, 데미도 학교에 갈 거야!”

그 말을 들은 선원들은 잠시 말이 없다가 이내 웃으며 아이의 머리를 쓰다듬어줍니다.
테미는 이 배에서 가장 어린 아이니까 학교에 가려면 열심히 해야겠다는 둥, 언젠가 학교가
다시 만들어지면 자기는 선생님이 되겠다는 둥, 시시콜콜한 수다를 떨고 있다가,

“그럼, 우리 함께 꿈을 꾸자. 새로운 집을 찾을 수 있도록 모두와 함께 소원을 빌자. 그러면
나우시카가 우리를 그곳으로 데려다줄 거야. 약속할게.”

그렇게 말하는 어머니의 말에 아이는 눈을 동그랗게 떴다가, 응! 하고 웃으며 끄덕입니다.
그리고는 아이 마음에 더 못 기다리겠는지 손을 뻗어 폭하고 케이크를 집어 입으로
가져갑니다. 어머니는 못 말리겠다는 듯한 표정을 짓고, 주변 사람들은 그 광경을 보며
즐겁다는 듯 웃음꽃을 피웁니다. 지직거리며 영상이 흔들리다가 필름이 끊기듯 송출이
종료되면, 공간은 다시금 죽은 듯한 정적에 휩싸입니다.

3. 접근 배제

조건: **HO【동면 장치】**를 조사한다.

동면 장치를 건드리는 순간, 어두컴컴하던 기도실에 붉은 조명이 요란하게 빛나며,
경고음이 울려 퍼집니다. 지금껏 명랑하게 **pc**들을 안내하던 **NOA**의 목소리가 무기질한
기계음으로 변합니다.

“함선의 최우선 요보호 시설에 대한 미승인자의 접근을 확인. 예비 동력을 동면 유지 및
방어 회로로 전환. 침입자의 접근을 배제합니다.”

강렬한 마력의 폭풍이 일어나더니, 단장 <몽유>가 동면 장치에서 뿔어나와 **pc**들을
습격합니다. 단장의 선공으로 진행됩니다.

4. 생존자

조건: 단장 <몽유>에게서 승리한다.

단장의 기운이 걷히면, 경고음이 잦아들며 기도실이 웅웅거리는 소리가 들리더니 다시금
NOA의 목소리가 들립니다.

“동면 상태 유지를 위한 예비 동력 전환 완료를 확인. 지속적인 가동이 요구되는 잔존
장치의 대수 파악: 총 1대.”

“캡슐 E-219의 가동을 지속합니다. 동면을 유지합니다.”

그 말과 함께 주변이 다시 조용해지고, 유일하게 패널이 빛나고 있는 단 한 대의 동면 장치만이 눈에 들어옵니다. **NOA** 또한 일전의 명랑한 상태로 돌아와, 기존대로 대화가 가능해집니다. **HO【노인】**을 공개합니다.

5. 억일몽

조건: **HO【노인】**을 조사한다.

유일하게 가동을 유지하고 있는 동면 장치, 캡슐 E-219를 조사하면 옆의 패널에 동면 장치 내부의 모습과 그에 관한 정보를 확인할 수 있습니다. 동면 장치 내부에는 **100살**이 넘어 보이는 모습을 하고 있는 노인이 눈을 감은 채 잠들어있는 것이 보입니다. 패널에 적힌 그의 정보는 다음과 같습니다.

성명: 테미 오브라이언

탐승 연령: **5세**

소망 감도: **89%**

동면은 노화를 늦춥니다. 그러나 동면으로도 막을 수 없는, 너무도 긴 시간이 흘러간다면 대상의 노화는 지속됩니다. 그는 너무 오래 이곳에 있었습니다. 그를 제외한 기도실의 모두가 잠든 그대로 숨을 거두는 순간까지도 여전히 꿈을 꾸고 있었습니다. **5살** 아이의 누구보다도 순수한 꿈을 꾸며 이곳에 홀로 잠들어 있습니다.

6. 긴급 점검

조건: **4사이클**이 경과한 상태에서 단장 <애상>과 <몽유>를 모두 박탈한다.

선내의 조명이 한층 더 어두워지고, 곳곳에 초록색 비상등이 켜집니다. 통로에 연결된 시설 중 대부분의 공간이 완전히 어둠 속에 휩싸인 와중에 함선의 심부로 향하는 통로만이 밝혀져 있습니다. **NOA**가 말합니다.

“선내 동력의 흐름에 예상치 못한 변수로 인한 이질적 오류가 확인되었습니다. 선내의 행동 가능한 존재는 지금 즉시 동력실로 향해 원인 파악과 사태 해결을 위해 노력해주세요.”

HO【동력실】을 공개합니다.

7. 망향

조건: **HO【동력실】**을 조사한다.

동력실의 중심부에 위치한 기계장치는, 금서의 힘을 하나로 모아 동력원으로 사용할 수 있도록 묶어두는 역할을 하는 것. 이 방주는 금서의 마력을 통해 움직이고 있습니다. 항해의 지속도, **NOA**의 활동도, 동면 장치의 가동도 모두 금서의 힘에 의한 것. 금서 <노스탤지어>는 다시는 돌려받지 못할 고향의 모습을 그리워하던 이들의 마음에서 태어나, 그리운 고향의 꿈을 꾸는 자, 새로운 고향에 닿고자 소원을 비는 자들에 의해 힘을 얻었습니다. 그렇게 꿈을 꾸는 이들은 몽상의 저편에 누운 채 그들의 소망이 그들을 이끌어주기를 바랐습니다.

그러나 ‘완벽한 이상향’을 그리워하던 금서는 그 소망을 뒤틀어, 함선을, 꿈꾸는 이들이 바라는 ‘새로운 고향’의 모든 조건을 반영할 수 있는 별만을 찾아 해매는 유령선이 되도록 만들었습니다. 그렇게 단 한 명을 제외한 모든 이들이 꿈 속에서 숨을 거뒀습니다.

그러나 그 한 명이 지금까지 숨을 쉴 수 있었던 것 또한 금서에 의한 것. 만약 금서의 회수가 마무리되면 선내의 동력원이 회수되어 동면 장치의 가동 또한 종료되며, ‘노인’은 기나긴 꿈으로부터 깨어나게 됩니다. 그러나 그의 수명은 이제 오래 남지 않았습니다. 동면 장치 속에 남는다 해도, 그 꿈을 꿀 수 있는 시간은 이제 길지 않을 것입니다.

pc들은 클라이맥스 페이지 전까지 선택해야 합니다. 금서를 회수하며 잔존하는 비상 동력의 전부를 동면 장치 유지에 사용하여 ‘나우시카’가 새 별을 찾는 것을 중지하고 그가 숨을 거둘 때까지 부유한 채 꿈을 꾸도록 할 수 있습니다. 혹은 클라이맥스 페이지 이후 자연스레 그가 눈을 뜨도록 그대로 둘 수도 있습니다. 그 외의 답을 내는 **pc**가 있다면 그것을 존중해 주세요. 단장 3개가 모두 회수되면 돌입 조건을 충족합니다.

<클라이맥스 페이지>

단장을 모아 편찬을 진행하면, 은색 나침반 모양의 금서 <노스탤지어>가 모습을 드러냅니다. 만약 테미를 동면에서 깨우기로 결정했다면 금서의 총 마력에 **1d6**을 더합니다. 금서의 주권은 우주를 횡단하는 철도의 모습을 하고 있습니다. 철도의 끝에는 하나의 별이 기다리고 있습니다.

〈엔딩 페이지〉

‘노인’을 깨우지 않기로 결정한 뒤 금서에게 승리했다

금서의 회수를 마무리하면, 함선의 각 구역의 동력이 완전히 소실되는 것을 느낍니다. 그 중 유일하게 빛이 새어나오고 있는 곳은, 기도실의 한구석. **pc**들의 뜻에 따라, **NOA**가 남아 있는 모든 마력을 긁어모아 동면 장치에 연결합니다. 이로써 아이가 아이의 마지막 순간까지 꿈을 꿀 수 있도록 할 것입니다. 더 이상 항해하지 않는 함선은, 아이의 마지막 요람이자 안식처가 되어 그를 지킵니다.

그리고 **NOA**가 말합니다.

“동력 보존 기능 최적화를 위해, 동면 장치 가동을 제외한 모든 기능을 종료합니다.”

“보안 시스템 가동. 모방 인격 데이터를 포함한 전체 프로그램을 초기화합니다. 진행 중...”

“20%...”

“55%...”

“90%...”

“100%. 안녕히 주무세요. 부디, 좋은 꿈을!”

말꼬리를 올려 대답한 **NOA**의 목소리를 마지막으로, 함선이 다시금 고요해집니다. 심장 소리처럼 들려오는 미약한 기계음을 뒤로 하고, 깨지 않을 꿈을 꾸는 함선 최후의 인류를 뒤로 하고, **pc**들은 대법전으로 향하는 길로 발걸음을 돌립니다.

이곳은 함선 나우시카. 영원히 이타카에 닿을 수 없다면, 그저 그 뒤를 좇을 뿐. 좋은 꿈을, 이라 말하는 우리가 꾸는 꿈은 영원히 깨지 않을 꿈. 꿈은 곧 당신의 현실이 되고 현실은 곧 꿈과 마찬가지로, 부디 그저 기도하세요. 그리고 꿈을 꾸세요.

‘노인’을 깨우기로 결정한 뒤 금서에게 승리했다

금서의 회수를 마무리하면, 함선의 각 구역의 동력이 완전히 소실되는 것을 느낍니다. 그 중 마지막까지 빛이 새어나오고 있는 곳은, 기도실의 한구석. **pc**들의 뜻에 따라, **NOA**를 포함한 함선의 모든 동력이 소실되는 순간 동면 장치는 열릴 것입니다. 이로써 아이가 아이의

마지막 순간에, 오롯한 본인으로서 현실을 마주할 것입니다. 더 이상 항해하지 않는 함선은, 아이의 마지막 보금자리가 되어 그를 보낼 준비를 합니다.

그리고 NOA가 말합니다.

“동력 보존 사유의 소멸을 확인. 동면 장치 가동을 포함한 모든 기능을 종료합니다.”

“보안 시스템 가동. 모방 인격 데이터를 포함한 전체 프로그램을 초기화합니다. 진행 중...”

“20%...”

“55%...”

“90%...”

“100%. 테미, 생일 축하해요. 그리고, 좋은 아침!”

말꼬리를 올려 대답한 NOA의 목소리를 마지막으로, 함선이 다시금 고요해집니다. 심장 소리처럼 들려오는 미약한 기계음이 잦아들고, 차가운 연기와 함께 동면 장치가 열리며 ‘노인’이 눈을 뜹니다. ‘아이’처럼 반짝이는 눈으로 주변을 바라봅니다. 그가 말합니다. 노아, 고마워! 그리고 안녕, 잘 자.

삶을 살아가게 만든다는 것은 무언가를 책임져야만 한다는 것. pc들이 테미의 처우를 자유롭게 정할 수 있도록 해주세요. 테미의 성향은 기본적으로 아이다우며, 아직 주변 상황의 현실을 온전히 인식하지 못합니다. 때문에 pc들의 인도에 큰 저항 없이 따르는 편이나, 상황을 이해한다면 크게 슬퍼합니다.

귀환을 위해 대합실로 나서면, 중앙에 무언가 떨어져 있는 것을 알 수 있습니다. 그것은 3천 년의 항해, 그리고 그 이전부터 함선에 올랐던 모든 사람들이 남긴 기록의 저장 장치입니다. 생일 파티를 하고, 스러지는 별 위에서의 마지막 공기를 마시고, 배에 올라 눈을 감던 때의 모든 순간이 마치 추억처럼 새겨져 있습니다. 장치에는 ‘생일 선물’이라 적힌 카드가 붙어 있습니다.

이곳은 함선 나우시카. 영원히 이타카에 닿을 수 없다고 해도, 우리는 꿈을 꿈니다. 좋은 아침이라 말하는 우리가 꾸는 꿈은 낮에 꾸는 꿈. 그 꿈은 곧 당신의 현실이 되고 현실은 곧 꿈과 마찬가지로, 부디 기도하세요. 그리고 꿈을 꾸세요.

금서에게 패배했다

기세를 회복한 금서는, 다시 한 번 더 함선을 장악합니다. 함선의 속도가 가속됩니다. 동면 장치는 보호받습니다. 마치 아이가 잠든 요람처럼 그 누구도 건드릴 수 없게, 금서는 그것을 단단히 끌어안습니다. 다시 한 번 더 항해에 나설 시간입니다.

pc들은 함선이 인계에서 완전히 멀어져 귀환이 불가능해지기 전에 급박하게 탈출하게 됩니다. 금서 회수의 임무는 실패한 것으로 처리됩니다. 그 뒤로 함선 나우시카의 활동을 대법전의 감시망 범위 안에서 감지하게 되는 일은 없습니다. 이후의 결말은 자유롭게 결정해주세요.

〈핸드아웃〉

함선 나우시카	비밀
마력의 이상이 감지된 미확인 비행 물체. 거대하고 고요한 우주선.	단 한 명의 생존자도 보이지 않는다. 처음 발을 들였을 때부터 줄곧 선내에 감도는 이질적인 마력의 흐름과 관련이 있는 걸까? 거미줄처럼 얽힌 마력의 흐름을 따라가면 여러 시설로 연결된 큰 홀에 다다른다. HO【기도실】,【조타실】,【대합실】 공개.
NOA	비밀
스스로를 ‘초장기항해목적 범용성 총괄 인공지능’이라 밝힌 선내 인공지능. 친절하고 명랑하다. 함선의 운항부터 선내 관리 전반을 도맡고 있는 듯하다. “하이 NOA”라 부르면 호출 및 대화할 수 있다. 기도하세요. 그리고 꿈을 꾸세요.	“NOA가 방금, ‘외롭다’고 했나요?” “이상한 일이네요. NOA는 감정에 대한 프로그래밍이 부재합니다.” “이것은 중대한 오류입니다! 시급한 해결이 필요합니다.” “더는 NOA를, 외롭지 않게 해주세요.” 단장 〈애상〉에 방의되어 있다.
기도실	비밀

마치 심장 소리와 같은 기계음이 반복적으로 울려퍼지는 넓고 어두운 공간. 수많은 캡슐 형태의 장치가 늘어서있으며, 그 사이를 관리 로봇 몇 대가 돌돌거리며 누빈다.	각 캡슐들은 일종의 동면 장치로, 장치의 개수로 보아 함선 위의 모든 승선객이 장치 속에 있는 것으로 보인다. 얼마나 오래 이곳에 잠들어 있던 거지...? HO【동면 장치】공개.
조타실	비밀
선장의 지시대로 함선의 길을 밝히며 별의 항해를 이끄는 곳...이어야 했으나, 아무도 없다. 이곳을 누군가 사용한 흔적조차 남아있지 않다. 지나치게 깨끗하다. 마치 아무도 들어온 적 없었던 것처럼.	그리운 고향을 떠나 3천 년에 걸쳐 이어져 온 항해. 그러나 생명이 살아갈 수 있는 별이 우주에 존재할 확률은 백억 분의 1. 인류가 살아갈 수 있는 별이 존재할 확률은 그 이하. 그리고 그 외 모든 조건이 들어맞는 별이 이 우주에 단 하나라도 존재할 확률은... ..
동면 장치	비밀
거대한 금속 캡슐의 형태로 되어 내부가 보이지 않는 동면 장치. 함선 위의 모든 승선객이 잠들어있는 곳...이지만, 허용되지 않은 사용자의 접근을 차단하고 있다. 정보의 열쇠:〈혼의 특기〉	장치에의 접근을 시도하면, 요란한 경고음과 함께 NOA의 목소리가 일순 무기질해진다. “미승인자의 접근을 확인. 예비 동력을 동면 유지 및 방어 회로로 전환. 접근을 배제합니다.” 동면 장치에 빙의한 단장 〈몽유〉가 본 HO를 조사한 플레이어를 습격한다.
노인	비밀
유일하게 현재까지 가동하고 있는 동면 장치 캡슐에 잠들어있는 인류이자, 선내의 유일한 생존자.	동면 장치 옆에 비치된 패널로 정보를 확인할 수 있다. 노인의 이름은 ‘데미’. 5살의 나이에 나우시카의 선원의 가족으로서 함선에 오른 가장 어린 승객으로, 3천 년이 넘는 시간이 흐르며 동면으로 막을 수 없었던 노화가 진행되어

	그를 제외한 모두가 장치 내에서 사망했다. 현재 이 배 위에서 유일하고도 가장 순수한 꿈을 꾸고 있는 존재.
대합실	비밀
함선 내의 모든 시설로 통하는 통로가 연결된, 큰 방. 휴게실처럼 꾸며져, 간단한 카페테리아와 소파 공간, 서재, 대형 스크린 등이 알차게 비치되어 있다. 관리 로봇과 NOA 덕분에 현재까지도 온전히 사용 가능하다.	사람들이 꿈을 꾸는 이유는 그들이 잃어버린 고향을 그리워하기 때문에. 새로운 이상향을 찾아 떠나 다시 행복해질 것이라 믿고 있었기 때문에. 그 꿈을, 소원을 싣고 방주는 우주로 떠났다. 그러나 방주는 3천 년이 지난 지금까지도 그저 표류할 뿐이었다. 장면 플레이어에게 임의의 마소 1개가 발생한다.
동력실	비밀
긴급 점검의 영향으로 접근 제한이 일시적으로 풀린 동력실. 기도실에서 들렸던 맥동과 같은 기계음이 마찬가지로 낮은 음으로 들려온다. 중앙의 거대한 장치로부터 굵은 전선이 여러 갈래로 뻗어나간 듯 연결되어 함선의 곳곳으로 향한다.	인류의 희망을 딛고 앞으로 나아가는 방주는, 그렇기 때문에, 다른 그 무엇도 아닌 그들의 꿈을, 소망을 힘으로 삼는다. 이곳은 돌아갈 수 없는 고향을 그리는 마음에서 태어난 금서 <노스텔지어>의 힘으로 움직이는 방주, 함선 '나우시카'. 장치의 심부를 봉토로 삼은 단장 <소망>이 함선의 각 구조로의 힘의 연결을 유지하고 있다.

〈조킹&기타 정보〉

- 함선 나우시카는, 선내의 모든 탑승객이 동면 장치 속에 잠들어 꿈을 꾸기 시작하자 그것을 힘으로 만든 금서에 의해 이륙했습니다. 즉 함선이 우주에 떠오른 뒤 함선 내부의 설비를 사용한 인류는 아무도 없습니다.

- 지구는 함선 나우시카가 아주 오래 항해한 뒤에 찾아낸 행성으로, 대부분의 조건을 만족했으나 단 두 가지 조건을 만족하지 못해 걸격되었습니다. (아마 무척 사소한 이유였을 것입니다. 좋아하는 과일 나무가 자라지 않았다는가...)
- 행성 **P-8612**는 고도로 발달한 문명을 보유하고 있던 행성으로, 한때 이데아와 같은 곳이었으나 대규모의 군사 전쟁으로 인해 완전히 황폐화되어 생명이 살 수 없는 별이 되었습니다. 함선 나우시카는 그곳에서 피난한 함선 중 민간인이 탑승할 수 있었던 몇 되지 않는 함선입니다.
- 함선 내에 인류에게 필요한 시설 전반이 구비되어 있던 이유는, 정착할 별을 찾은 뒤 깨어난 인류가 실제로 그곳에 정착할 때까지 생활을 이어나갈 수 있기 위함이었습니다.

〈후기〉

가제는 〈미확인 소원 물체〉였습니다. 저렇게 쓰고 **UFO**라 표기하는 조크를 하고 싶었는데 소원에 해당하는 **F-word**를 찾지 못해 돌고 돌아 이렇게 되었습니다. 나우시카는 라틴어로 배 혹은 선원을 의미합니다. 철자는 다르지만 ‘오디세이아’의 등장인물 ‘나우시카 공주’ 또한 오디세우스를 고향 이타카로 갈 수 있게 도운 인물인데... 무슨 사정인지 이름에 ‘배를 불태우는 자’라는 뜻을 가지고 있다고 해요. 글을 쓰며 상상 이미지로 떠올렸던 작품으로 게임 ‘투더문’과 웹툰 ‘나이트런’이 있습니다.

시나리오집에 수록했던 〈행성종말기록〉이 남겨진 쪽의 이야기라면 이쪽은 떠나간 쪽의 이야기라고 생각하며 쓴 이야기라 인원과 계제 수도 통일했는데, 이어지는 플롯도 아니어서 단편으로 플레이해도 상관 없다고 생각합니다. 물론 큰 배경을 공유하고 있어서 양쪽을 같은 **pc**로 진행하면 감회가 새로울 것 같기도 하네요. 결국 또 돌고 돌아 남겨진 쪽이 되어버린 이야기입니다. 결론:맨날 꿈이는 그 김치찌개입니다.