



포갯-미-플리즈

Forget-Me-Please

팬 시나리오: 포갯-미-플리즈

1: ■■■■■■ 2024/12/22(水) 15:59:05 ID: tG8@Zk\$1Nv

다들 「꿈에서 본 적 있어」라고 생각할 때 있지?

이른바 「데자뷰」 현상처럼, 가본 적 없는 곳이 익숙하거나 처음 듣는 말이
들어본 것 같은 기분일 때 말이야.

요즘 이상한 꿈을 꾴서 계속 그런 기분인데,

그 꿈에 자주 나오는 사람이 있거든.

왠지 모르게 「찾아가 보고 싶다」고 할까, 절대로 현실에도 있을 거 같아.

이거, 한 번쯤 찾아가도 될까? 위험한 건 아니겠지?

■ 주의

※ 본작은 「유한회사 FarEast Amusement Research」 및 「주식회사 KADOKAWA」가 권리를 가지는 「아니마 아니무스」의 2차 창작입니다.

(C) FarEast Amusement Research

(C) KADOKAWA

■ 레귤레이션

시나리오 스펙 권장 플레이어 : 1~2인

권장 레벨 : 3

플레이 시간 : 3~5시간(캐릭터 생성 시간 포함)

플레이어가 한 명일 경우, GM은 GMPC를 작성해야 합니다. GMPC만 등장할 수 있는 씬에는 파트너의 PC도 등장할 수 있는 것으로 합니다.

■ 시나리오 핸드아웃

각 PC에는 이하의 설정이 붙습니다. 세션 시작 전에 플레이어와 잘 상의합시다.

PC①: 듀오A, 미즈구사 잇키와 만난 적이 있다.¹

PC②: 듀오A, 마연의 이상을 눈치챘다.

● PC①용 핸드아웃

샘플 캐릭터 : 찰나의 검(P123)

〈메모리아: 미즈구사 잇키〉 감정 (P): 호기심 / 감정 (N): 거리감

당신은 마연 중에도 일상을 구가하던 중 익숙한 얼굴과 마주쳤다. 그것은 같은 혼원자로 서로 경계하는 사이였던 미즈구사 잇키였다. 그는 당신의 팔을 붙잡더니 의아한 표정으로 이렇게 말했다. “저기, 저희 어디서 만난 적 있지 않나요?” ……그에게는 더 이상 혼원자의 증거인 반지가 없었다.

퍼포즈: 미즈구사 잇키를 조사한다.

● PC②용 핸드아웃

샘플 캐릭터: 연옥의 왕(P125)

〈메모리아: 반지의 마술사〉 감정 (P): 희망 / 감정 (N): 질림

당신은 마연 중에도 일상을 구가하던 중 지인이 ‘마연’을 언급하는 것을 들었다. 하지만 다음 순간, 그런 일은 없었다는 듯 평범한 대화가 계속되었다. 처음은 기분 탓이라고 생각해 넘겼으나, 당신은 그 일을 계기로 곳곳에서

¹ 전작 「투 러브 올 나잇 투 러브」를 플레이했다면 해당 세션에서의 PC②를 본 시나리오의 PC①로 한다.

마연의 흔적을 발견하게 되었다. 그런 당신에게 반지의 마술사는 ‘오류일 뿐’이라고 말했다.

퍼포즈: 마연의 이상을 조사한다.

■ 트레일러

기억나지 않는 저편의 풍경

그 안에 선 또 한 명의 자신

소원이 될 수 없는 바람도

대가가 될 수 없는 영혼도

지금 다시 만날 수 있다면

아니마 아니무스

『Forget-Me-Please』

함께 가자. 언젠가 헤어질 운명이라도.

■ 스토리 개요

미즈구사 잇키는 하코나카와 함께 마연에 도전했다. 그러나 싸움을 이어 나가던 듀오는 곧 끝에 도달한다. 마연에서 승리했지만, 과도한 혼의 붕괴로 죽음의 예고를 마주한 두 사람…… 하코나카는 자신의 혼을 잇키에게 양도해 파트너를 살리기로 결정했다. 결국 잇키는 살아남은 대신 파트너를 잃고 혼원자에서 일반인으로 돌아온다.

본래라면 혼의 양도로 모든 혼이 회복되어야 했을 터지만, 한가지 변수가 있었다. 하코나카의 생전 소원이 [잊기가 일상을 구가하는 것]이었기 때문에, 영혼의 상실에 대한 대가로 이 소원이 불완전하게나마 이루어진 것이다. 하코나카의 혼에 강한 암시가 걸린 탓에 이 혼을 양도받은 잊키는 상실이 회복되지 않아, 파트너를 중심으로 마연에 관한 모든 기억을 잊는다.

그러나 또 다른 변수로 마연에 이상이 발생한다. 이는 마력 고갈이 이어지며 무의식의 우리가 마연에 관한 정보를 지우는 데에 한계가 발생했기 때문이다. 잊키는 우연히 인터넷에서 마연 괴담을 본 뒤 잊어버린 기억을 꿈으로 꾸기 시작한다. 반복되는 꿈은 그의 무의식 속에서 하코나카를 재구축하고, [잊어버린 파트너와 재회하는 것]을 바라게 만든다.

하코나카의 혼은 일전 잊키에게 선물한 귀걸이를 매개로 잊키가 기억을 떠올리는 것을 방해한다. 따라서 PC가 잊키의 요청에 따라 하코나카가 이미 죽었다는 사실을 전달하면 소원의 부산물로서 스폰이 발생해 PC를 공격한다. PC는 진실을 파악한 뒤 미즈구사 잊키에게 진실을 이야기할지 결정하고, 싸우게 된 경우 PC가 승리하면 시나리오가 종료된다.

■ 등장인물

미즈구사 잊키 水草 逸記²

나이: 20세 직업: 대학생

자유분방한 성격의 대학생. 대학으로의 복학을 결심하고 아르바이트를 하며 등록금을 모으고 있다. 반년 전 대학 선배였던 하코나카와 함께 마연에 참여했지만, 현재는 마연과 관련된 기억을 모두 잊고 일반인으로 돌아왔다. 지금의 일상에 기시감과 의문을 품고 있으며, 꿈에서 만난 듀오와 재회하기

² 투 러브 올 나트 투 러브의 오프닝 페이지에서 PC②가 만난 혼원자 본인이다.

위해 정보를 모으고 있다. 바람은 듀오를 기억해 내는 것. 소울 웨폰과 반지는 없다.

하코나카 箱仲

나이: 향년 22세 직업: 대학생

미즈구사 잇키의 전 듀오. 죽음의 예고를 받고 자신의 영혼을 듀오에게 양도해 사망했다. 무의식의 우리에게 의해 그가 세계에 존재했다는 흔적은 대부분 지워졌다. 생전의 바람은 아끼는 후배였던 미즈구사가 마연을 잊고 일상으로 돌아가는 것이었기에, 자기 영혼에 강한 암시를 걸어 기억을 다시 떠올리는 것을 막고 있다.

■ 오프닝 페이지

● 씬1: 리얼리티 체크

씬 플레이어: PC①

등장: 다른 PC는 등장 불가능

◆ 해설

PC①은 길을 가던 중 미즈구사 잇키와 마주친다. PC①과 구면 관계인 그는 PC①을 잊어버렸으나, 얼굴과 분위기에서 기시감을 느끼고 붙잡는다.

▶ 묘사

계속되는 마연과 일상, 그 반복에도 익숙해지던 참.

당신은 바쁜 도시의 풍경 속에서 낯익은 얼굴을 발견한다. 같은 마연의 참가자인 미즈구사 잇키다. 그와 직접적으로 싸운 적은 없으나 활동 범위가 겹치는 혼원자로서 얽힌 적이 있다.

PC가 반응하면 두 사람의 눈이 마주친다. 전단지를 나눠주던 PC를 본 미즈구사는 눈을 크게 뜨고 의아한 표정으로 한참 멍하니 서 있다가, 어느 순간 이쪽으로 달려온다.

▶ **대사: 미즈구사 잇키**

“저, 저기! 저희 어디서 만난 적 있지 않나요?”

(무슨 소리냐) “이상한 소리가 아니라… 저는 미즈구사라고 하는데요!”

“기분 탓…은 아니죠? 저에 대해 알고 계시나요?” (당황한 표정)

“이름을 여쭙볼 수 있을까요? 그리고 혹시…… 그…….”

“데, 데, 데이트 신청 같은 건 정말 아닌데요?! 저, 금방 알바가 끝나서……
아, 진짜 수상한 건 아닌데!!!”

“꿈에서 당신을 본 적 있다……고 하면 더 사이비 같나…….”

“갑자기 진짜 죄송해요! 그, 저기, 이거라도 봐주시면 안 될까요!!!”

(주머니에서 종이를 꺼내 링크를 적어 건넨다)

◆ **결말**

미즈구사는 PC①이 무슨 말을 해도 처음 듣는다는 듯한 반응을 보인다.

PC①은 <지각>으로 판정해 그가 혼원자의 증거인 반지를 더는 끼고 있지 않다는 사실을 깨닫는다. 판정에 성공했다면 거짓말을 하고 있지 않다는 사실도 분명히 한다. 종이를 건네받으면 씬을 종료한다.

● **씬2: 무의식의 우리**

씬 플레이어: PC②

등장: 다른 PC는 등장 불가능

◆ **해설**

PC②는 지인과의 대화 중 마연의 오류를 발견하고 반지의 마술사와 무의식의 우리에 관해 대화한다.

▶ 묘사

PC②는 지인과 대화하며 일상을 보내고 있다.

▶ 대사: 지인

“요즘 뭐 하길래 그렇게 바빠?”

“내가 모르는 곳에서 데스 게임 같은 거라도 하는 거 아냐? 마연이라든가.”

(마연?) “그래, 마연. 설마 몰라? 요즘 완전히—.”

▶ 묘사2

상대는 혼원자는 커녕 마연에 관한 정보를 알아서는 안 되는 일반인이다. 그런 그가 마연을 알고 있다는 사실에 의문을 품으면 문득 주변의 움직임이 멎고, 슬로우 모션으로 풍경이 되감기는 듯한 착시가 일어난다.

“내가 모르는 곳에서 연애라도 하는 거 아냐? 이 녀석~.”

그리고 대화가 반복된다. 상대는 자신이 마연을 언급했다는 것도 모르는 눈치다. 무슨 일이 일어난 건지 이해하기 어려운 비현실적인 상황.

“좋은 소식 있으면 나한테 꼭 얘기해줘야 한다!”

그런 와중에도 대화는 마무리되고, 상대는 떠나간다. PC②가 의문을 품으면 머릿속에서 익숙한 목소리가 재생된다. 반지의 마술사다.

▶ 대사: 반지의 마술사

“너무 깊이 생각할 것 없어. 의외로 자주 있는 일이거든. 마연 중에 일어나는 오류 같은 거지.”

“너희들의 말로 설명하자면 이른바 무의식의 우리란 거야.”

“무지한 자들을 마연으로부터, 그리고 너희들을 일상으로부터 격리하는 힘이지. 우연히 이 세계를 알게 되는 일은 없도록. 하지만…….”

(하지만?) “……지금처럼 처리에 다소 시간이 걸리는 일도 있다는 거네.”

“물론, 저 사람은 아무것도 기억하지 못할 테니 신경 쓰지 않아도 좋아.”

◆ 결말

반지의 마술사가 설명을 마치자 반지가 작게 진동한다.

그러나 PC②는 종종 ‘마연의 오류’가 개편되는 순간을 자각하게 된다.
어째서 갑자기 이런 이상이 생겨난 걸까. 씬을 종료한다.

■ 미들 페이지

● 씬3: 드림 다이어리

씬 플레이어: PC①

등장: PC②는 허가

◆ 해설

미즈구사 잇키에게 받은 링크에 접속하는 씬. PC①은 그곳에서
미즈구사가 쓴 꿈일기를 읽게 된다.

▶ 묘사

*아득한 기억의 저편.
이번에도 누군가와 마주 보고 있다.
낯익은 얼굴인데 누구인지 떠오르지 않는다.
그와 반지를 마주 대고, 싸움을 시작한다.
소원을 이루기 위해, 각자의 영혼을 걸고…….*

개인 블로그에는 매일 꿈을 기록한 듯한 게시글이 십수 개 게시되어 있다.
개중에는 PC①과의 만남을 그린 내용도 있다. 꿈 특유의 두리뭉술한
분위기로 뭉뚱그려져 있지만, PC①은 그의 꿈에 등장하는 ‘싸움’이
마연이라는 걸 어렵지 않게 알 수 있다.

가장 최근에는 이런 게시글이 미즈구사 잇키의 연락처와 함께 공지로
등록되어 있다.

▶ 블로그 게시글

[사람을 찾습니다.

나이는 20대 초반, 키는 큰 편에 무테안경을 쓰고 있습니다.
이름도 거주지도 모르지만 계신다면 꼭 찾아뵙고 싶습니다.
저는 듀오였던 후배 미즈구사입니다.
게시글 읽고 누군지 알 것 같으신 분은 연락 주세요.]

◆ 결말

글의 내용으로 봤을 때 그는 마연의 파트너를 찾고 있는 것 같다. 하지만 왜 당신이나 파트너를 잊어버리게 된 걸까. 알아볼 필요가 있겠다.

미즈구사의 상황을 확인하면 씬을 종료한다.

다음 씬은 정보 수집이 되지만, 원한다면 듀오끼리의 롤플레이 씬을 끼워도 된다.

● 씬4: 정보 수집

씬 플레이어: 해설 참조

등장: 임의

◆ 해설

이 씬은 정보 수집 씬이 된다.

첫 씬에서 조사 가능한 키워드는 【미즈구사 잇키】, 【마연의 오류】. 이 두 키워드를 조사한 뒤에 씬6에서 【미즈구사의 파트너】를 조사할 수 있게 된다.

【미즈구사 잇키】

자유분방한 성격의 대학생. 반년 전 대학 선배와 함께 마연에 참여했지만, 현재는 혼의 상실로 마연과 관련된 기억을 모두 잊고 일반인으로 돌아왔다. 지금의 일상에 의문을 품어, 최근 잊어버린 기억을 꿈으로 꾸게 됐다. 꿈에서 만난 듀오와 재회하기 위해 정보를 모으는 중. 바람은 듀오를 기억해 내는 것. 서울 웨폰과 반지는 없다.

【마연의 오류】

최근 마연의 인지 개편에 오류가 다발하고 있다. 평소라면 빠르게 일반인의 인식을 뒤바꿔 마연을 인지하지 못하도록 하던 무의식의 우리가 한계를 보이는 탓. 인터넷에서는 마연 괴담이 유행하고, 사람을 죽인 탈혼자가 경찰에 체포당하거나 마연을 목격당하는 일이 생겨났다. 마연이 진행되며 혼원자 수가 줄어 집합적 무의식의 지배력이 낮아진 것 같다.

◆ 결말

정보를 조사하면 다음 씬으로.

● 씬5: 슬립 레이턴시

씬 플레이어: PC①

등장: PC②는 허가

◆ 해설

미즈구사 잇키가 새 게시글을 게시하는 씬. 미즈구사는 인터넷에서 마연에 대한 정보를 접하고 자신이 혼원자였다는 사실을 의심하게 된다.

▶ 묘사

조사를 마친 PC①에게 알림이 도착한다. 미즈구사 잇키의 블로그에 새 글이 올라온 것 같다.

▶ 블로그 게시글

[게시판에서 마연이라는 거 봤는데
진짜 있는 건가요? 아니면 그냥 괴담인가요?
뭔가 익숙한데 기분 탓인 것 같기도 하고
자세히 아시는 분 찾습니다...]

↳ [혼원자 본인이 적은 이거 참고하세요 [삭제된 링크](#)]

◆ 결말

금방 ㄴ [링크가 삭제되어있다고 뜹니다ㅠㅠ] 라는 미즈구사의 댓글이 달린다. 하지만 이대로라면 미즈구사도 머지않아 진실에 도달하게 될 것이다. 다음 씬으로.

● 씬6: 불편한 진실

씬 플레이어: PC②

등장: 전원

◆ 해설

미즈구사의 게시글을 확인한 PC에게 반지의 마술사가 나타난다.

▶ 묘사

그 순간, 인터넷 창이 까맣게 물든다. 다음은 시야가 암전되고, 정신을 차리면 두 사람은 고풍스러운 무늬가 벽에 새겨진 검은 방에 있다.

눈앞에 반지의 마술사가 엄숙한 표정으로 나타난다.

▶ 대사: 반지의 마술사

“미안, 이런 식으로 부르게 돼서. 하지만 이번 기회에 확실히 전하려고 해.”

“마연에서의 우승을 노린다면, 이 이상 조사하지 않는 게 좋을 거야.”

“마연의 오류는 어디까지나 오류. 파고들어 봤자 심각해질 뿐이야.”

“무지한 자들을 마연으로부터, 그리고 너희들을 일상으로부터 격리하는 힘…… 그건 서로의 세계에 간섭하지 못하도록 보호한다는 의미도 있어.”

“지금까지라면 진행에는 차질이 없겠지만, 여기서 더 심해지면 집합적 무의식은 어떤 선택을 하게 될지…… 나로서도 단언할 수 없겠는걸.”

“그러니 그를 위해서라도, 너희 자신을 위해서라도 현명한 선택을 하는 게 좋지 않을까.”

“너희가 말해주지 않는 한, 그가 진실에 도달할 가능성은 없어.”

“.....바람이 소원이 되어 다시 혼원자가 될 가능성은 있을지도 모르겠지만.”

◆ **결말**

반지의 마술사는 미즈구사에게 마연의 일을 알리지 말 것을 종용한다. 소원을 이루기 위해 혼을 걸 수도 없게 된 자에게는 어떤 답을 돌려주면 좋을까. 충분한 대화를 나눈 뒤 씬을 종료한다.

● **씬7: 레드 필**

씬 플레이어: 해설 참조

등장: 임의

◆ **해설**

이 씬은 정보 수집 씬이 된다. PC가 씬6에서 이미 진실을 숨기기로 마음을 결정했을 경우 이 씬을 생략할 수 있다.

지금까지의 정보를 토대로 【미즈구사의 파트너】를 조사할 수 있다.

【미즈구사의 파트너】

미즈구사 잇키의 전 듀오 ‘하코나카’. 마연 중 죽음의 예고를 받고 자신의 영혼을 듀오에게 양도해 사망했다. 무의식의 우리에 의해 그가 세계에 존재했다는 흔적은 대부분 지워졌다. 생전의 바람은 아끼는 후배였던 미즈구사가 마연을 잊고 일상으로 돌아가는 것이었기에, 영혼에 강한 암시를 걸어 그 기억을 다시 떠올리는 것을 막고 있다. 매개는 생전 선물한 귀걸이.

◆ **결말**

정보를 조사하면 미즈구사 잇키를 찾아갈 수 있다. 씬을 종료한다.

■ 클라이맥스 페이지

● 씬8: 상자 안의 물망초

씬 플레이어: PC①

등장: 전원

◆ 해설

PC는 미즈구사 잇키에게 진실을 전할지, 은폐할지를 선택할 수 있다. PC가 찾으러 가지 않으면 미즈구사가 PC①을 찾아와 마면에 관해 묻는다. 이 시점에서 미즈구사는 마연을 어느 정도 눈치챈 상태이기에 PC의 반지를 인지할 수 있다.

묘사2에서는 PC가 미즈구사에게 진실을 알려줄 경우를 다룬다. 하코나카의 스폰 3체³와 전투가 시작된다.⁴

▶ 묘사

씬1에서 PC①이 미즈구사 잇키와 재회한 곳. 미즈구사는 알바를 계속하고 있다. 하지만 틈틈이 핸드폰을 확인하는 게 신경 쓰이는 게 있는 눈치다.

그는 PC①을 발견하면 눈을 크게 뜨고 달려온다.

▶ 대사: 미즈구사 잇키

“그쪽은…… 또 만나네요!”

“제가 올린 건 보셨나요? 혹시 생각난 거라도 있으시다든가…….”

“찾아보니까 제가 곧 꿈이 마연…? 이랑 관련이 있는 거 같은데, 그게 자세히 알아보려 하면 자꾸 접속이 차단되었다고 뜨더라고요.”

“응? 근데 그럼 당신은 왜 제 꿈에…… 어라? 그 반지는…….”

“이거, 분명 마면에 참가하는 혼원자들이 가지는 반지……죠?”

“역시 마면에 대해 뭔가 알고 계시는 건가요?!”

³ PC의 빌딩에 따라 조정한다.

⁴ 전투를 진행하고 싶다면 진실을 알려주지 않아도 하코나카의 귀걸이가 반응해 강제로 PC를 배제하려 들어도 좋다.

“중요한 무언가를 잊어버린 것 같은데…… 아무리 찾아도 제 인생에는 아무런 모순도, 공백기도, 의문도 없어요. 그래서 더 이상해요. 이대로면 계속 지금의 저를 진짜 저라고 생각하지 못하게 될 거 같아요.”

“저, 아직은 떠올릴 수 없는 게 많지만…… 제 꿈이 진짜 기억을 알려주는 게 맞다면, 꼭 감사 인사를 하고 싶은 분이 있어요.”

“제발 부탁이에요! 뭔가 알고 계신다면 알려주세요!”

(알려주지 않는다) “그런가요…… 그렇, 겠죠. 역시 그런 게 현실일 리가…….”

▶ 묘사2

PC가 진실을 입에 담은 순간. 미즈구사의 행동이 멈춘다.

그의 귀걸이로부터 검은 그림자가 흘러나와 주변을 장막처럼 덮어쓴다. 마치 탈혼자의 반지가 만들어내는 부산물—스폰과 다름없는 형태의 괴물이 미즈구사를 보호하듯이 감싼다.

두 사람의 머릿속에 반지의 마술사가 말을 걸어온다.

“결국 너희가 선택한 건 진실인가.”

“하지만 이게 그 말로야. 상실을 대가로 불완전하게 이루어진 소원.”

“더는 투연조차 아니게 된 싸움을…… 너희는 과연 이겨낼 수 있을까.”

◆ 결말

모든 스폰을 전투 불능으로 하면 전투는 종료된다.

스폰은 액체가 일렁이며 바닥에 쏟아지듯이 형체를 잃고, 미즈구사의 귀걸이와 함께 사라진다.

결과를 연출해 소울 스네치를 진행하고, 엔딩 페이프로 이행한다.

■ 에너미 데이터: 암네시아

● 암네시아(3체)

종별: 몹

내구력: 15

위력치: 5

방어치: 0

행동 횟수: 1

전투 개시 시의 묘사

불완전한 형태의 그림자가 PC를 사로잡으려 덤벼든다.

행동표: 1D10

눈	행동	대상	효과
1~2	인비지블 커튼	단일	대상을 그림자로 감싸 방해한다. 대상에게 [BS: 붕괴 2]를 준다.
3~4	프롬 패스트	단일	불완전한 과거의 원념이 현현한다. 대상은 [위력치+1]점 대미지를 받는다.
5~6	로스트 메모리	단일	독을 품은 연기가 서서히 주변을 뒤덮는다. 대상에게 [BS: 소모 2]를 준다.
7~8	위시 인 박스	전체	상실은 관측자를 통해 힘을 불린다. 모든 PC가 받고 있는 [BS]의 레벨에 +1 한다. [BS]를 복수 개 받고 있다면 전체 적용한다. 대상이 [BS]를 받고 있지 않을 경우 [위력치]점 대미지를 준다.
9~10	포가튼 디자이너	단일	소원이 되지 못한 망념이 상대를 구속한다. 대상은 <자아>로 판정해, 실패하면 어나더를 하나 선택해 봉인한다. 봉인된 어나더는 이 전투에서 사용할 수 없게

			된다. 암네시아 1체당 시나리오 1회.
--	--	--	-----------------------

■ 엔딩 페이즈

아래에 엔딩의 예시를 든다. 시나리오의 결과와 PC의 설정을 고려해 어울리는 장면을 연출한다.

● 씬9: 포켓-유-낫

씬 플레이어: PC①

등장: 전원

조건: 미즈구사 잇키에게 진실을 전했다

◆ 해설

전투가 끝나면 미즈구사 잇키가 정신을 차린다. 하코나카의 매개 역할을 하던 귀걸이가 부서져, 그는 기억을 일부 회복하고 감사 인사를 전한다.

▶ 묘사

싸움이 끝나자, 파삭 하는 작은 소리와 함께 미즈구사의 귀걸이가 부서진다. 동시에 검은 장막을 이루던 검은 그림자도 서서히 힘을 잃고 공기 중으로 흩어진다.

기절한 듯했던 미즈구사 잇키도 정신을 차린다.

▶ 대사: 미즈구사 잇키

“방금은…… 대체?”

“아, 네가 PC①…….” (PC①을 보고 과거의 기억을 되찾는다)

“……고마워…요. 전부는 아니지만, 뭔가 떠올린 것 같아. 지금은, 그. 혼란스러워서, 잘 말할 수 없지만…….”

“그렇구나. 하코나카 선배는 이미…….” (쓱쓱하게 시선을 돌린다)
“괜찮아. 그렇게 슬프지는 않다는 사실이 슬픈 거니까…… 정말로.”
“그래도, 이걸로 지금을 믿을 수 있어. 지금 살아있는 게 얼마나 큰
기적인지 알게 됐으니까…….”
“방해가 될지도 모르는 일인데, 선뜻 도와줘서 고마워.”
“선배의 소원을 위해서라도 앞으로 마연에는 가능한 한 참견하지
않으려고. 블로그도 지우고. 마음속으로 응원하는 것밖에 못 하겠네.”
“아, 알바……! 큰일 났다! 미안, 먼저 돌아갈게!!!”

◆ 결말

미즈구사는 후련한 듯 복잡한 표정으로 다급하게 자기 자리로 돌아간다.
일반인에게 마연을 알리게 된 대가는 과연 어떤 형태로 두 사람에게
찾아오게 될까. PC끼리 대화를 마치면 씬을 종료한다.

● 씬10: 포켓-미-플리즈

씬 플레이어: PC②

등장: 전원

조건: 미즈구사 잇키에게 진실을 전하지 않았다

◆ 해설

후일 일상으로 돌아간 미즈구사 잇키와 헤어지는 씬.
미즈구사는 하코나카를 떠올리지 못하고, 서서히 마연에 대한 정보를 다시
잊어간다. PC①에 대한 기억도 마찬가지로.

▶ 묘사

미즈구사 잇키에게 진실을 알리지 않기로 결정하고, 며칠 뒤.
시간은 평온하게 흘러간다. 마연에 대한 소문은 가라앉지 않았지만,
일상과 아슬아슬한 균형을 맞추고 있다. 지금의 세계는 언뜻 불안정하게

비쳐도 반지의 마술사의 말대로 선이 무너지는 일은 없었다. 마연 괴담은 여전히 괴담일 뿐이며, 경찰에 잡혀간 혼원자는 증거불충분으로 풀려나고, 마연을 목격한 이들은 금세 그 광경을 잊어버렸다.

PC 일행은 그 풍경 속에서 다시 한 번 미즈구사 잇키를 마주친다. 카페에서 주문을 받는 그는 PC를 보고 고개를 기울인다.

▶ 대사: 미즈구사 잇키

“어서오세요! 주문은 뭘로 하시겠어요?”

“……아, 죄송해요! 어쩐지 익숙한 얼굴이다 싶어서. 또 들려주셔서 감사해요! 쿠폰은 가지고 계신가요?”

◆ 결말

“그의 바람은 소원이 될 정도로 강하지는 않았던 모양이네. 혹은…… 그의 파트너 쪽이 더 강했던 거려나. 마연은 대가를 잊지 않으니까.”

“어느 쪽이든, 이쪽의 일상은 유지될 거야. 협조해 줘서 고마워.”

“너희들을 위한 대가도 곧 정산할 일이 있겠지. 그때까지 기다릴게.”

반지의 마술사가 나지막이 전한다.

음료를 전해주는 미즈구사의 귀에는 여전히 예의 귀걸이가 반짝이고 있다. 저것은 얼마나 큰 대가를 치르고 이루어진 일상의 증표일까. PC끼리 대화를 마치면 씬을 종료한다.

● 씬11: 상자 밖의 사고 실험

씬 플레이어: 마스터 씬

◆ 해설

시나리오가 종료된 뒤 삽입하는 마스터 씬. 마력 고갈의 심화를 일으킨 주모자가 반지의 마술사와 대화한다.

▶ 묘사

마연의 오류는 극에 달한다. 괴담을 기반으로 한 소설이며 인증 글이 인터넷에 쏟아지고, 무의식의 우리는 더 이상 그 파도를 막지 못한다.

평범한 일상에 스며들기 시작한 정보를 두고 누군가가 대화한다.

▶ 대사: ???(카야시 미카) · 반지의 마술사

“성공했네요. 당신이 처음 ‘있을 수 없다’고 했던 일이에요.”

“그 생각은 아직도 같아. 이런 일은 마연 사상 최초인걸.”

“그래도 다른 혼원자한테까지 간섭하다니. 그렇게나 막고 싶으셨나요?”

“난 이해할 수 없는 것뿐이야. 소원을 이루기 위해선 아무런 소용도 없는 일이니까.”

“그럴 리가요. 전 소원을 이룰 방법이 마연 뿐이라고는 생각하지 않아요. 인간은 마연 없이도 문자를 만들고 달에 가고 생명을 창조하고…… 또, 이렇게 ‘있을 수 없는 일’에 도달하는 법이니까.” (삭제된 미즈구사의 블로그 창을 보고 웃는다)

“좋아, 더는 말릴 수 없겠네. 하지만 난 경고했다는 걸 잊지 마. 집합적 무의식은 너희에게 주목하고 있어.”

“영광이에요.”

◆ 결말

반지의 마술사는 고개를 절레절레 흔들고는 사라진다.

“머지 않았네요, 카나기.”

홀로 남은 혼원자가 뒤 돈다. 씬을 종료한다.

■ 애프터 플레이

『아니마 아니무스』 100P를 참조해 애프터 플레이를 실시한다.

PC①은 미즈구사 잇키에 대해 조사했다면 퍼포즈가 달성된다.

PC②는 마연의 오류가 생겨난 원인을 알아냈다면 퍼포즈가 달성된다.