

夏、帰郷
(여름, 귀향)
w. 백사



마기카로기아 시나리오 <夏、帰郷> 레귤레이션

저자	백사(@nandakkooda7935)
추천인수	3명
추천계제	초기 3계제
리미트	3사이클 (9씬, 여유 씬 有)
난이도	★★★★☆☆
사용물북	마기카로기아 기본 물북
특이사항	TRPG 입문 행사 Play Plane 을 위해 작성된 시나리오입니다.

개요

여름날, 이토록 햇살이 따가운데 바람이 너무 가벼울 때면 그리워지는 곳이 있다.
거리를 걷는 걸음마다 참방거리는 물소리가 나던 곳

전철의 철길 너머 바라본
바다와 하늘의 경계에 뭉게구름이 피어오르던 곳

나츠자키.

●● Spoiler Alert ●●

** 이하로는 스포일러가 있습니다 **

GM을 제외하고 열람을 가급적 삼가주세요.

세션 전 주의사항 및 숙지점

주의사항1

본 시나리오에는 해당 키워드들의 소재가 등장합니다.

침수, 폐쇄된 마을

주의사항2

본 시나리오는 마기카로기아 입문자를 위해 작성된 시나리오이지만 빙의심도 룰을 사용하기 때문에 난이도가 낮다고 할 수만은 없습니다. GM이 이 시나리오를 초심자를 위해 돌린다면, 혹은 난이도 조절이 필요하다면 빙의심도룰을 제외하고 돌리는 것을 권장합니다.

참고사항

시나리오 배경: 현대 일본

계절적 배경: 7~8월경의 여름

(여름에 시나리오를 가신다면 6~8월 안에서라면 시나리오를 시작한 당일로 하는 것을 추천)

시간적 배경:

시나리오 시작 시점의 시간은 12~13시경,

시나리오 내부에서의 클맥~엔딩 시점 시간은 19~20시경

기믹 적용 시

일본의 가상도시 '나츠자키' 마을 출신의 PC/나츠자키 출신 우자 앵커를 가진 PC필요

나츠자키 마을 설명:

해안가 시골 마을로 제법 작은 마을인 편이라 사람들은 주로 인근의 이웃 마을로 가서 일하거나 혹은 일부가 소규모 어업이나 철도업에 종사했다. 나츠자키 역이라는 전철역이 1개 있었으며 현재는 역으로써는 폐쇄되었고 철도만 유지되고 있다.

작은 마을이지만 해안선과 경치가 유독 아름다워 간간히 관광객이 오기도 했다.

작은 마을답게 마을 사람들은 서로 돈독하고 잘 알고 지냈으며 사이가 좋았다.

나츠자키의 풍경은 마을 사람들의 자랑이었고 모두 나츠자키에서 보는 바다를 사랑했다.

배경

때는 1980년의 일본, 미카 시의 구석진 곳에 위치한 나츠자키 마을은 전차가 지나다니면 그 옆으로 펼쳐진 바닷가의 풍경이 아름다워 사랑받는 마을이었습니다.

그러나 지반약화로 조금씩 해수가 침범하며 마을은 조금씩 물에 잠겨가며 마을 어딜 가도 발목 높이만큼 물이 차기 시작했습니다. 심한 곳은 성인 허리까지 잠기기도 하자 마을 사람들은 아쉽지만 정든 마을을 떠나 다른 곳으로 천천히 이주하기 시작합니다.

하마다 토모코라는 16세의 소녀 역시 마찬가지였습니다.

시골에 고교가 없던 탓에 나츠자키의 중학생들은 백이면 백 인접한 마을의 가까운 고등학교에 진학하였기에 토모코가 마을의 이름이 붙은 학교를 졸업하는 것은 이 중학교가 마지막이 될 것이었습니다.

토모코는, 그런 기록으로나마 나츠자키를 새기고 싶었지만 그런 바람이 무색하게 하마다 가족은 토모코의 여름방학이 채 시작하기 전에 이사하게 되었습니다.

그렇게 하나..둘 마을 사람들이 떠나고 나츠자키가 사랑하던 전철역도, 마을도 폐쇄되었습니다.

그곳에 남은 것은 침수되어 하늘을 반사하여 마지막까지 아름답던, 사랑하는 고향에 대한 사람들의 그리움과 함께 고인 물들 뿐.

그리고 십수년의 세월이 훌쩍 흘러 때는 다시 현대로 돌아옵니다.

구세계질서의 서적경 「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」그 서적경은 거의 50년에 달하는 시간 동안 쌓인 마을 단위의 인간들의 그리움이 고인 나츠자키를 발견합니다. 그 그리움과 슬픔은 물을 타고 온 마을에 축척되어 있었고 서적경은 이를 금서화하여 취하기를 원했습니다.

그리하여 나츠자키마을을 대상으로 그는 각인들을 쏘아 그 부정을 키웠습니다.

그리하여 결국 금서 「이별과 회억의 잔류시간」이 발생하였으나 그가 예상하지 못했던 것은 금서를 구성하는 그리움의 크기, 그리하여 서적경은 금서를 회수하여 부리는 것에 실패합니다.

「이별과 회억의 잔류시간」은 서적경에게 억류되기를 거부하고 마을이 다시 살아나게 하고싶어한 사람들의 의지대로 움직이고자 하였기에. 금서는 분열하여 나츠자키에 빙의하며 이곳을 이경으로 만들었습니다.

그리고 이 때, 이제는 60대가 된 토모코는 끝내 졸업하지 못한 그날의 학교를 그리워하며 다시 한 번 나츠자키로 돌아오고, 금서는 나츠자키의 사람의 그리움을 읽고 토모코에게 빙의합니다.

그리고 완전한 이경으로, 그리고 그 이경 속의 그날의 16세의 소녀로 토모코를 돌려놓으며 그녀를 이경에 억류합니다.

한편 대법전에서는 서적경 「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」를 추적하다 그의 행적이 오래 전 폐쇄되어 사라진 마을 나츠자키에서 끊긴 것을 확인하고 PC들을 파견하게 됩니다...

시나리오 기믹(선택 가능)

PC중 1명은 대법전으로부터의 조사 명령을 부여받은 도입을
1명은 나츠자키 출신의 마법사인 도입으로
1명은 나츠자키 출신의 앵커가 있는 것으로 할 수 있으며

이때 대법전PC는 아이템을, 나츠자키 출신PC는 나츠자키 배경의 조사에 +1수정치를
나츠자키 앵커PC는 엔딩 페이지에서 소원 성취 판정에+1의 수정치를 적용할 수 있다.

도입페이지

도입 장면① 눈물 고인 곳

문호에서 호출받아 임무를 명령받는 장면입니다. 기믹을 사용하지 않는다면 전원 이쪽의 도입으로 합니다.

때는 8월의 오전 11시에서 12시를 향해가는 점심나절. 찌는 듯 한 습기와 더위가 기승을 부리고 눈부신 햇빛이 나를 짓눌러오는 어느 날입니다.

(PC의 일상을 간단하게 묘사하게 해주세요. 이때쯤에는 뭘 하고 있을까? 같은 것으로요)

(그런 PC의 일상 중에서 문호의 호출을 묘사해주세요. 영화가 오는 것을 상정한 예시 지문입니다.)

그 때 머릿속으로 어떤 목소리가 들려옵니다.

‘안녕하십니까? 미카 시 관할 문호 지부 소속 사서 「향기로운 바람」호무라기 마미입니다.‘

‘문호 지부에서 호출드립니다. 「(PC의 마법명)」맞으십니까?’

‘임무 전달을 위해 미카 시 중앙 문호 지부로 이동 바랍니다.‘

(PC의 이동으로 제안해봄직한 것

1. 버스,지하철,전철, 택시,자가용,자전거(...) 등 이동수단: 경로를 안내해 줄 것
2. PC에게 사람들 눈에 띄지 않고 CCTV가 없는 곳으로 이동을 요청한 후 마법문을 열어줄 것
(특별한 이동 방식을 연출해주거나 근처의 벽/바닥 등에 문이 생성되는 연출 등)

1-1. 도착 시 커다란 미카중앙도서관 등의 이름이 붙어있고 입구에서 적당히 마법사임을 티내면 지하로 안내한다.

2-1. 마법문을 통해 도착한 곳을 묘사한다.

1-1과 2-1에서 도착한 후의 묘사는 공통되며 이후로는 공통적으로 아래의 묘사로 진행한다.)

이윽고 도착한 곳은 더없이 평범한 사무직들의 사무실 같은 곳, 그 앞에는 아담한 체구의 보라색 머리칼을 가진 마법사가 서 있었습니다.

(*라이터의 전용 GMPC인 '호무라기 마미'입니다. 이하 세부 성격 등은 NPC란 참조)

“안녕하세요? 다시 인사드립니다. 영화로 연락드린 「향기로운 바람」호무라기 마미입니다.”

“오시느라 고생하셨습니다. 1번 회의실에서 잠시 기다려 주세요.”

그리고 1번 회의실에서 조금 기다리면 5분 정도 후에 호무라기 마미는 트레이 하나를 끌고 옵니다.

그리고 당신의 앞에 (커피/차/주스/물 중 택 1) 음료를 놓아주고 화이트보드에 지도를 하나 부착합니다.

그리고 마지막으로 당신의 앞에 자료로 보이는 종이묶음을 놓아줍니다.

“우선, 상황을 설명드리겠습니다.”

“현재 저희는 업귀와의 공조로 서적경 하나를 추적중에 있습니다. 그 서적경의 이름은「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」입니다. 그의 자세한 세부사항은 나눠드린 자료 두번째 페이지를 참조해 주세요. 현재 그의 마지막 행적이 발견되었으나 그곳의 위치 탓에 문호 쪽에서 마법사를 호출해 파견하는 것으로 진행될 예정입니다.”

“이어서 위치입니다만...위치는 이곳 미카 시 중에서도 구석진 곳입니다. 한때 나츠자키라고 불리던 곳으로 약 50여년 전에는 마을이 위치해 있었으나 지속적인 지반 약화와 해수 침수가 일어나 결국 주민들이 이주하며 사라지고 폐쇄된 마을입니다. 자료 첫번째 페이지를 참조해주세요.”

“그의 마지막 행적은 이 폐쇄된 마을 내부 어딘가로 인식되었으나 현재 문호 조사에 따르면 나츠자키 마을은 현재 이경화가 진행되었으며 이경의 내부에 「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」가 있을 것으로 추정됩니다.”

“이경에 관한 일이다보니 업귀 측과의 교섭 끝에 이경 전반에 대한 전문성을 근거로 문호 측에서 이 사건은 인계받았습니다.”

“따라서 문호에서는 PC님께 나츠자키 이경 전반 탐색을 의뢰드리며 혹시 모를 마찰을 대비하여 보급품으로 스파이스1개를 지급드립니다.”

(* 이후 PC의 질의응답이나 RP 등을 처리합니다.)

이후 마미는 나츠자키로 향하는 마법문으로 안내해 줍니다. 이 문을 넘어서면, 바다에 쓰다듬어진 마을. 나츠자키로 향합니다.

여기서 **PC**의 도입 처리를 진행합니다.
천애의 예언, 각종 도입 장서, 마력 결정 등 처리할 것을 처리합니다.

이후 메인 페이지에 진입하며 초기 핸드아웃과 이경 장면표, 세계법칙을 공개합니다.

도입 장면② 눈물 흘린 곳

기믹 사용시 적용되는 도입으로 나츠자키 마을 출신의 PC의 도입 장면입니다.

때는 8월의 오전 11시에서 12시를 향해가는 점심나절. 찌는 듯 한 습기와 더위가 기승을 부리고 눈부신 햇빛이 나를 짓눌러오는 어느 날입니다.

(PC의 일상을 간단하게 묘사하게 해주세요. 이때쯤에는 뭘 하고 있을까? 같은 것으로요)

당신은 기묘한 느낌에 사로잡혀 있습니다. 어쩌면 오래 전 잊어버렸을지도 모르는 당신의 고향에 관해서 말입니다.

어쩐지, 사무치는 그리움을 느낍니다. 어쩌면 그것을 계절 탓일지도 모릅니다. 이맘때의 나츠자키는 그 새파란 하늘이 눈부신 태양빛과 함께 바다에 비쳐 물들어버릴 것만 같은 파랑을 반짝이는 윤슬이 아름다운 곳이었으니까요.

그것은 당신이 떠나오던 그날까지도 그토록 아름다운 풍경이었습니다. 나츠자키라는 곳은 해수에 침범당해, 어딜 가도 물이 차오른 모습이었지만. 그 해의 여름, 대부분의 사람들이 떠난 그 계절의 나츠자키는 역설적이지만...그 곳곳에 차오른 물들이 하늘을 반사하여 어딜 가도 푸르게 빛나는 아름다움으로 사람들을 배웅했었지요.

...그래서일까요. 갑작스럽게 나츠자키에 가고 싶다는 충동이 당신을 지배합니다.

(원한다면 PC의 RP를 진행합니다. GM과 함께 나츠자키에 이런 부분을 그리워 할 것 같거나 PC의 추억을 조금 이야기 하는 것을 추천합니다.

또한 분량상 나츠자키로 이동하는 PC의 이동을 간단하게 묘사해주어도 좋습니다.
나츠자키에 가려면 미카 시에서 철로를 이용해 나츠자키 인근의 다른 마을로 이동 후 거기서부터는 택시를 타고 마을 경계까지 이동, 경계에서부터 도보 이동이 보편적입니다.
아니면 배를 타고 나츠자키 인근 마을의 항구에서 내리거나...)

이윽고 당신은 그리운 곳에 도달합니다. 한치의 망설임 없이 그리움이라는 충동에 몸을 맡기고 한걸음, 그 안으로 진입하면.

...

눈물이 차오를 만큼 그리운 날의 풍경과 닮은 그곳은 분명 나츠자키마을. 비록 녹슬고 바스라져 먼지쌓이고 더러워졌더라도. 그곳을 채운 물이 비추는 푸른 하늘과 빛나는 햇빛으로 눈부신 그곳은 분명. 그래요 떠나온 날과 같은 나츠자키이기에.

여기서 **PC**의 도입 처리를 진행합니다.
천애의 예언, 각종 도입 장서, 마력 결정 등 처리할 것을 처리합니다.

이후 메인 페이지에 진입하며 초기 핸드아웃과 이경 장면표, 세계법칙을 공개합니다.

도입 장면③ 눈물 아는 곳

기믹 사용시 적용되는 도입으로 나츠자키 마을 출신 우자 앵커를 가진 **PC**의 도입 장면입니다.

때는 8월의 오전 11시에서 12시를 향해가는 점심나절. 찌는 듯 한 습기와 더위가 기승을 부리고 눈부신 햇빛이 나를 짓눌러오는 어느 날입니다.

(**PC**의 앵커(나츠자키 출신)에 대한 관계를 간단하게 묘사해주고 **PC**의 일상 역시 간단하게 묘사하게 해주세요. 이때쯤에는 뭘 하고 있을까? 같은 것으로요)

그 때 즈음에 **PC**의 앵커에게서 연락이 옵니다.
(앵커 설정에 따라 드문 일일수도, 흔한 일일수도 있겠지만 앵커가 약간 어딘가 이상하다는 느낌만은 살려주세요. 아래의 지문은 예시입니다.)

“아, **PC**니? 응 나 별건 아니고 오랜만에 고향에 가고 싶어서 근황을 전하려고 할까“

“아니 그냥, 원가. 가면 좋을 것 같다는 생각이 드네 “

“응? 너무 갑작스러운 것 아니냐구? 그럴지만..고향에 가고 싶어져 버렸는걸 “

“고향? 아아 너 몰랐던가? 나츠자키마을이야. 바다가 아름다워서 좋은 곳이라고들 하던데...”

“그러고보니 지난 동안 한번도 간 적 없던가...싶어져서 원가, 그럼 이제 갈 때도 된 거 아닌가- 싶고...”

“아무튼 오늘 갈까 싶은데...”

(**RP**시에는 온택세의 경우 사전에 말투에 맞춰 지문을 바꿔두고 빠르게 복붙하여 아주 빠르게 말하는 연출로, 보이스/오프세의 경우 무감정하고 무언가에 홀린 듯 한 톤or과하게 흥분하여 빠르게 말하는 톤을 추천드립니다. 어느 쪽이건 **PC**가 앵커를 말려야 한다는 느낌이 들면 좋습니다.

필요하다면 “나츠,나츠자키로..나츠자키로 가야 해..고향으로 가야 해..돌아가야 해..” 같은 전형적인 세뇌**RP**를 넣으셔도 좋습니다.)

(**PC**의 **RP**에 따라 다르겠지만 이하의 지문은 **PC**가 말린다는 전제로 작성했습니다.)

“ 뭐야...그렇지만 나츠자키에...으음...”

“정 그렇다면 좀 그런가...으음 그치만 고향...으음...”

“그러면 PC가 대신 가줄래? 그래 그거 좋겠다 나츠자키, 멋진 곳이라고 들었고 분명 PC도 좋아할거고, PC가 가서 사진도 좀 찍어주면 그걸로 잡아볼 수 있을 테니까!”

“뭐 PC가 싫다면 역시 내가 그냥 가도 괜찮으니까!”

(우자 앵커는 금서의 영향으로 나츠자키에 대한 그리움을 느끼고 있습니다. 누군가라도 나츠자키에 가면 좋겠다라는 것은 나츠자키가 사라진 것에 대한 거부감입니다. 따라서 PC가 가준다고 한다면 여행비를 지원해 주는 등 적극적인 태도입니다.)

(PC의 여행 준비나 개인적인 RP를 진행하게 해줍니다. 떠나는 과정의 경우 도입 2를 참조할 수 있습니다. 대법전에 알리는 경우 도입 1의 NPC가 응대합니다.)

이윽고 도착한 곳은 나츠자키, 바닷물에 곳곳이 잠겨 어딜 가더라도 발을 적시고 째기를 전파하는 곳, 거리는 소금에 물들어 부식된 녹이 가득하고 저만치 보이는 바다만이 아름다운, 그럼에도 그 바다가 아름다워 어쩐지 나츠자키로 돌아오려던 녀석이 조금 이해가 갈 법 한 곳

쓸쓸한 나츠자키에 진입합니다.

여기서 PC의 도입 처리를 진행합니다.
천애의 예언, 각종 도입 장서, 마력 결정 등 처리할 것을 처리합니다.

이후 메인 페이지에 진입하며 초기 핸드아웃과 이경 장면표, 세계법칙을 공개합니다.

메인페이지

바다가 침범한 마을 장면표 (2D6)

- | | |
|---|---|
| 2 | 나츠자키 전철역. 폐쇄되었으며 녹슨 출입 금지 표지판이 넘어져 있다. 떨어진지 오래인 출입금지 테이프가 바닥을 뒹굴고 내부는 더럽지만 그 철길은 여전히 그럭저럭 깔끔하다.
이 장면에 등장한 PC는《바다》각인으로 판정하면 별 마소를 1점 얻을 수 있다. |
| 3 | 참방참방. 발목까지 고인 물들이 걸을 때마다 차갑게 발을 적시고 경쾌한 소리를 낸다.장면 주인은《선율》각인으로 판정한다. 성공 시 노래 마소 1점이 발생한다. |
| 4 | 아무도 없는 마을의 고요한 적막 속에도 파도소리는 끼어들어 있다. |
| 5 | 한때 나츠자키의 아이들이 놀았을 놀이터의 그네가 바닷바람에 혼자 끼익거리며 흔들린다. 장면 주인은《미소》각인으로 판정한다. 성공 시 노래 마소 1점이 발생한다. |
| 6 | 새하얀 구름이 한들한들 부는 바람을 타고 흘러간다. 해안가의 바람은 선선해서 |

	어쩐지 여유롭게 바라보게 된다.
7	나츠자키에 고인 물들이 요동친다. 그리움에 터져버린 눈물처럼 뜨거워진다. 이 장면에 등장한 PC는 1D6을 굴려 분야를 정한다. 해당 영역의 7번 특기로 판정한다. 판정에 성공하면 판정한 특기 분야의 마소가 1점 발생한다. 실패시 운명 변전이 발생한다.
8	나츠자키의 구멍가게였던 곳. 아마 아이들이 막과자 따위를 먹느라 소란스러웠을 곳은 이제 텅 비어있고 고장난 뽑기 기계따위가 기울어져 있다.
9	한순간 오래전 나츠자키의 풍경이 스친다. 어쩐지 그리워질 것만 같은 활기찬 사람들이 가득한 여름날이...이 장면에 등장한 PC는《이별》각인으로 판정한다. 실패시 이 장면에서 행동하는 모든 판정에 -1 수정치를 받는다.
10	무심코 밟 밟은 곳은 바닥이 무너져 깊게 물이 고인 곳이었다. 순간 허리까지 폭 젖고 말았다...
11	바다에 침범당한 마을의 적막은 사람들의 그리움만큼 고요하다. 소란함과 고향을, 나츠자키의 사람들은 함께 빼앗겼었다. 장면 주인은《절망》각인으로 판정한다. 실패 시 「차단」상태이상에 걸린다. 판정에 성공하면 「차단」상태이상을 회복할 수 있다.
12	나츠자키 중학교. 나츠자키는 초등학교와 중학교 뿐이다. 폐쇄된 학교의 운동장은 잡초가 무성하다. 이 장면에 등장한 PC는 《추억》각인으로 판정하면 꿈 마소를 1점 얻을 수 있다.

세계법칙

불간섭,노래 활성화,속주 금지(전이,부유),원형 유지,마소 농밀

마스터 장면

마스터 장면① 그리운 고향

하마다 토모코의 비밀이 공개되었을 때 발생하는 마스터 장면입니다.

그것은 오래전의 나츠자키. 그때도 어김없이 거리는 물에 잠겨 있고 걷는 소리마다 물 튕기는 소리로 소란하던 그날의 여름의 모습.

사람들은 장화를 신고, 장난기 가득한 아이들은 냅다 신발을 벗고 맨발로 다니던 거리 물이 한들거리며 투명하게 그 조금 아래 모래에 햇빛을 어그러뜨려 보내던 나츠자키

그것은 하마다 토모코가 사랑하던 기억, 그 소녀가 정말 좋아하던 마을의 풍경

그렇지만 그렇게 함께할 수는 없다는 것을 소녀도 알고 있었다. 언젠가는 떠나야 함을 알고 있었다.

그럼에도 토모코라는 소녀의 한평생을 함께해온 나츠자키를, 소녀는 품고 싶었기에.

그 전철이 물을 가르며 흐르는 모습과, 전철역의 희고 검은 표지판들 너머로 보이는 뭉게구름
화려한 하늘
어디서든 고개 돌리면 보이는 보석같은 파란, 일본같지 않은 색의 바다를 기억하고
싶었기에.

자신과 나츠자키를 한줌이라도 더 연결짓고 싶었기에

친구들과 보내는 학교, 나츠자키 아이들은 초등학교,중학교까지는 반드시 같은 곳을
다니기에 너무나 정들어버린 아이들과 다함께 졸업하고 싶었기에

자신의 학력에 나츠자키 중학교라고 넣고 싶었고, 고교로 진학하면 필연적으로 헤어질
친구들과의 마지막 모습을 담은 졸업사진을 남기고 싶었기에.

조금이라도 더, 조금만 더 나츠자키에 머무르고 싶던 소녀의 마음은
현실 앞에서 가로막혀. 소녀의 가족이 다른 마을로 이사한 것은 소녀의 여름방학이
시작하기 일주일 전.

마지막으로 친구들과 놀 시간도 없이, 겨울,졸업까지 너무 많이 남은 채로
이제 막 무르익은 여름의 시작과 함께 토모코는 나츠자키를 떠났다.

그리움을 정리할 틈도 없이 나츠자키와 자신을 그리움과 슬픔으로 단단히 묶고서.

그리고 46년 후, 한때 16세였던 소녀는 어느덧 자라 바쁜 삶을 달려오고 다시 걸어가며, 그
인생의 길을 한번 뒤돌아본다.

저 멀리 걸어온 길의 시작즈음에 물이 한들거린다. 물 밑으로 길에 비친 햇빛, 물 위로 비친
하늘

나츠자키.

토모코의 지난 세월의 필름을 빠르게 되감는다. 멈출 곳은 당연히. 16세 그날의 여름

인사하지 못하고 떠나온 학교, 그 날 마지막으로 발 딛었던 떠나는 길의 전철역
몰아치는 파도처럼 밀려와 돌아온 기억들. 회억 사이로 토모코는 발을 딛는다.

나츠자키로, 돌아가자.

그리하여 도착한 나츠자키의 경계에서 발 딛고. 가슴은 고동친다.
모든 시간과 물리를 뛰어넘고 다시 한 번 그리움 속으로 달려가는 토모코는

그날같은 소녀였다. 그래, 그날의 기억이 돌아온 이상 토모코는 소녀일 것이다.

이 마스터 장면이 발생하면 회수하지 않은 모든 단장의 빙의심도가 1점 상승한다.

에너미 데이터 「단장:회억」을 공개한다.

핸드아웃 「나츠자키 전철역」을 공개한다.
핸드아웃 「나츠자키 공립중학교」를 공개한다.

마스터 장면② 남기고 싶던 추억

나츠자키 공립중학교의 비밀이 공개될 시 발생하는 마스터 장면입니다.

나츠자키의 모든 아이와 어른이 함께 지나간 곳 내 어머니와 내 아버지와 내 친구와 내 언니와 내 누나가 스쳐지나가는 곳.

모두가 다녔던 곳에 나도 드디어 왔어, 그리고 모두들처럼 나도 이곳을 떠나겠지
그러면 내가 그랬던 것처럼 내 동생이, 내가 귀여워한 저 아이가 다시 이곳에 오겠지.

그것은 나츠자키의 사람은 모두 알고 있는 당연함이었다.
모두가 공유하는 기억이라는 행복, 나츠자키민이라면 아는 풍경

그러나 46년 전을 기점으로 똑, 그 세대는 모르는 풍경이 생겼다. 나츠자키의 졸업을
알고 싶지 않은 풍경을 알았다. 나츠자키를 떠나는 이별의 풍경을

그것은 누구도 원하지 않는, 어쩔 수 없는 이별이었기에.
사람들이 하나,둘 줄어가는 교실의 풍경은 아이들에게 헤어짐으로 뜯겨나간 현실의 아픔을
코앞에 들이밀었기에 눈을 감고 모르는 척 할 수 없는 모두와의 이별이라는 것을
모두가 생생하게 느껴야만 하는 곳이었기에.

모르는 척 할 수도 없도록 교실의 빈자리가, 아침마다 부르는 출석에서 들리지 않는 그
이름이.
이별을 받아들일 준비도 시작하지 못한 아이들에게 파도처럼 닥쳐왔기에.

그렇기에

이 마스터 장면이 발생하면 회수하지 않은 모든 단장의 빙의심도가 1점 상승한다.

그곳에 고인 슬픔이 아슬아슬.
그것이 특. 터지고 범람한 강물처럼 밀려들어 (조사한 PC의 이름)을 덮쳐온다

단장 습격으로 조사자와 단장<이별>과의 마법전이 발생한다.

마스터 장면③ 나츠자키의 방문객

단장을 2개째 수집하였을 때 전투장면 바로 다음에 열리는 마스터 장면입니다.

“안녕? 당신들도 여기 구경하러 온 거야?”

그 목소리의 끝에는 흰 머리칼의 화려한 여자가 있습니다.
어쩐지 이 낯은 시골의 풍경과 어울리지 않는 모습을 하고, 태연하게 말을 걸어옵니다.

(*PC들과 간단하게 대화해도 좋습니다. 그녀의 정체는 「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」이며 그녀 역시 현재 PC들이 회수중인 금서를 원하지만 현재는 그 금서의 사역에 실패해 이경을 빠져나가지도 못하고 있기에 우선은 PC들의 상태를 살핍니다.

PC들 중 1라운드 기대 최대대미지가 5점이하인 PC가 있다면 해당PC를 대상으로 습격이 발생합니다. 만약 모든 PC가 기대 최대 대미지가 6점 이상이라면 그녀는 탈출을 우선하기에 우호적으로 나옵니다.)

(*상황에 따라 한번도 전투를 하지 못한 PC가 있거나 GM의 사정에 따라 상기의 조건을 무시하고 습격 여부나 습격PC를 직접 정하셔도 무방합니다.)

(라이터는 습격할 마음으로 작성한 마스터 장면이지만 전투를 하지 않는다면 PC들과의 RP로 이것이 ‘서적경’임을 드러내는 요소, 즉 PC들에게 비 우호적인 NPC의 역할로 사용됩니다.)

클라이맥스 페이지

그것은. 파도가 밀려오는 기억, 밀물 때를 맞아 속절없이 마을로 끌려오는 바닷물의 소금기로 부식된 마을을 품은 물은 눈물과 이별을 품어 쓰디쓰고 애뜻한....

회억을 즐길 시간은 얼마나 잔류해 있는가.

파도는 전율한다. 나츠자키에 돌아온 이들이며, 모든 탕아를 끌어안으리니 잔류한 시간을 붙들어 멈추고 회억이 추억으로 바래지 않는 사이

소금기는 모든 것을 짊고 부식시켜 그 안으로 이별을 돌려준다.

다시 하나로, 그래 오늘 같은 여름날은.. 이토록 햇살이 따가운데 바람이 너무 가벼울 때면 그리워지는 곳이 있지 않은가.

여전히 거리를 걷는 걸음마다 참방거리는 물소리가 나는 곳

전철의 철길 너머 바라본 바다와 하늘의 경계에 언제나 뭉게구름이 피어오르는 곳

나츠자키.

- 금서에게 승리했을 때

그것은 썰물처럼 느리게 물러선다. 마치 속절없는 것처럼.

지난날 시골에 두고 온 할머니가 점처럼 보이는 동안 서서 이쪽을 바라보듯

그것은 짚기를 미련처럼 남기고 점처럼 흘러가다.

팝. 하는 작은 소리를 내면서 사라진다.

거대한 이별의 파도가 거짓말처럼 사라진 자리에 발목을 간지럽히는 찰랑이는 물결만이 천진하다.

그래, 이곳은 여전히 거리를 걷는 걸음마다 참방거리는 물소리가 나는 곳

전철의 철길 너머 바라본 바다와 하늘의 경계에 언제나 뭉게구름이 피어오르는 곳

나츠자키.

- 금서에게 패배했을 때

그것은 한없이 끌어안는다. 무한한 그리움을 품고 바닷물로 침잠시키는 것은 그대로 다시는 이별하고 싶지 않음이요. 그 안은 서늘하며 청량하니

아아 나츠자키

이 추억이 지금 회억으로 그 이름을 고쳤으니. 돌아오니 고향이노라.

이 일렁이는 물빛 저 위의 햇빛이 이 잔류시간 속 영원히 회억의 나츠자키를 물결모양으로 반짝이게 한다.

그래, 이곳은 영원히 거리를 걷는 걸음마다 참방거리는 물소리가 나는 곳

전철의 철길에 서서 바라본 바다와 하늘의 경계를 볼 수 없지만 뭉게구름을 추억해 볼 수 있는 곳

나츠자키.

엔딩 페이지

엔딩 시점에서는 어느덧 해가 뉘엿뉘엿 저갑니다. 노을지는 해가 떨어지는 바다는 붉고 노란색으로 물들며 파도결마다 빛을 품고 하늘을 물들이며 그 하늘이 다시 나츠자키를 물들입니다. 발치가 온통 붉고 황금빛 돛니다.

저만치 뭉게구름 너머로 해가 지는, 그래 추억이 지는 황혼의 마을 나츠자키. 안녕

나츠자키 마을

금서를 회수해도 해수침수는 바뀌지 않습니다. 그저, 비이성적인 나츠자키에 대한 그리움이 사라졌을 뿐.

금서 회수에 실패한다면..나츠자키는 물로 뒤덮여 온전한 이경으로 떨어져 나가며 나츠자키의 사람들을 그 물속에 가뒀 46년 전의 그날에 멈춘다. 누군가 날카롭고 잔인한 현실의 바늘을 들이대기 전까지.

하마다 토모코

금서를 회수하면 학교를 바라보는 노인이 있다. 희끗희끗한 회색 머리칼을 단정히 쪽지고 정갈하게 입은, 그때보다는 조금 작아진 노인이다.

“ 긴 꿈을 끈 기분이야 “

이경에서 있던 일은 하나의 꿈처럼. 추억이 회억으로 돌아와 잔잔한 미소를 지을 수 있다. 미련 없이 돌아선다. 이제서야 겨우. 미련을 떨쳐냈기에.

금서회수에 실패할 시 단장은 토모코와 거의 융합하여 더는 돌이킬 수 없는 지경까지 들러붙을 것이다.(빙의심도 4이상) 그것이 서로를 그리워한 마을과 주민의 최후, 그즈음이 되었을 때는 단장을 회수하더라도 사망하더라도 16세 시절 그 모습으로 고정된다.

어떤 소녀

즐거운 시간을 보내고, 좋은 구경을 했다. 백지 비밀 표에 어울리는 처리를 한다. PC들의 스승인 경우 함께 돌아가며 원형의 경우에는 눈치챈 어느 순간에 사라져 있었다. 그 이외의 비밀의 경우에도 적당한 처리를 진행한다.

「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」

기본적으로 PC들의 처우에 따른다. 우호적이거나 최소한 서로 적대하지 않는 사이가 되었다면 언젠가 또 다른 슬픔이 차오른 곳에서 다시 만나지며 미련없이 떠난다. 그녀는 지독하게 사악한 성격은 아니기에.

핸드아웃/비밀

개요	비밀
<p>나츠자키 마을 장소/개요</p> <p>46년 전 해수침수로 사라진 작은 시골 마을. 어떤 사유에서인지 이경이 되어 있다. 건물과 시설들이 낡았지만 마을에 들어찬 바닷물은 하늘을 비취 아름답다.</p>	<p>주민들은 전부 이사하여 이곳에 거주하는 이는 분명 없을 텐데. 어째서인지 세일러복을 입은 소녀는 태연하게 거리를 돌아다니고 있다.</p> <p>이 땅에서 느껴지는 힘은 분명 단장, 우자가 돌아다닐만한 곳이 아님에도..</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】이 공개되면, NPC 「하마다 토모코」를 공개한다. 이 핸드아웃의 【비밀】이 공개되면, 에너지 데이터 「봉토단장:잔류시간」을 공개한다.</p>

<p>NPC:하마다 토모코 인물/개요</p> <p>나츠자키 중학교의 교복을 입고 있는 소녀. 즐겁고, 또한 익숙한 듯 편안한 표정을 지으며 이 마을을 거닐고 있다. 그 무엇도 이상하지 않다는 듯 한 모습이. 다 무너져가는 마을 속에서 기이해 보인다.</p>	<p>나츠자키를 사랑한 소녀였다. 오래 전 나츠자키를 떠나며 끝내 졸업하지 못한 학교에, 결국 다시 오지 못한 고향에 대한 그리움을 안고 노인이 되어서야 도착한 고향에서 토모코는 다시 한번 그때의 소녀가 되었다.</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】이 공개되면, 마스터 장면「그리운 고향」이 발생한다.</p>
<p>나츠자키 전철역 장소/개요</p> <p>마을의 가장 대표적인 이동 수단, 수 많은 사람들이 출퇴근을 위해 다른 지역으로 가는 길로써 애용받았다. 역은 폐쇄되었지만 철로는 여전히 나츠자키를 지나칠 때 스치는 풍경을 감상할 수 있다.</p>	<p>그럴기에 아무도 없어야 하는 전철역에 팔랑이는 치맛자락. 참방이는 발소리가 들린다.</p> <p>그 너머에 있는 것은 발랄하게 몸을 움직이는 중인, 어떤 소녀</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】이 공개되면, NPC 「어떤 소녀」를 공개한다.</p>
<p>나츠자키 공립중학교 장소/개요</p> <p>나츠자키의 하나뿐인 중학교, 고등학교부터는 나츠자키에 없기에 나츠자키의 모든 아이들이 재학하며 다른 지역으로 찢어지기 전, 아이들이 마지막으로 하나로 모이던 곳이다.</p>	<p>나츠자키에 살던 사람이라면 모두 나츠자키 소학교를 졸업하고 나츠자키 중학교로 진학한다. 그래, 이곳은 온 마을 사람들의 추억이 실린 곳이다.</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】이 공개되면, 마스터 장면「남기고 싶던 추억」이 발생한다.</p>
<p>NPC:어떤 소녀 인물/개요</p> <p>바닷바람에 엉망으로 나부낀 백색 머리칼의 어딘가 이질적인 분위기를 풍기는 귀여운 소녀. 나츠자키 중학교의 교복을 입고 물을 튕기며 장난치고 있다.</p>	<p>그 소녀는 사실</p> <p>이 NPC의 비밀이 공개되면 백지 비밀 표:동맹표를 굴려 그 내용을 적용한다.</p>

NPC

- 「향기로운 바람」호무라기 마미

149cm 149세의 4계제 사서 문호. 순한 인상에 선량하고 다정한 성격의 마법사입니다.

언제나 부드럽게 미소짓고, 최대한의 친절을 보여주는 이상적인 친절 공무원의 디폴트값같은 마법사.

이런저런 사건들이 많이 일어나는 미카 시 담당 문호라 여러모로 바쁜 편.
문호로써는 주로 문호 지부에 상주하며 필요한 마법사의 수배와 호출, 마법사의 응대와
임무 하달, 그리고 보고서 취합 후 검토를 맡고 있다. 현장에 자주 나가는 편은 아닌 그런
마법사.

●하마다 토모코

실제로는 이제 62세를 맞이한 노인, 16세 시절 나츠자키를 떠나며 그토록 원하던
친구들과의 추억도, 모두가 함께하는 마지막 졸업식도 하지 못한 것이 한평생 가슴에 남은
편이다.

나츠자키를 떠나고 중3의 여름방학 직전의 전학생으로써 새 중학교에 적응하고, 친구를
사귀고, 고교 진학을 준비하고, 고교에서부터는 대입을 위해 전쟁같은 시간을 보내고
대학에 입학하고 나서 청춘을 보내는 7년간 나츠자키를 잊었다.

그리고 취업을 하고, 자신의 삶으로 바쁜 시간을 보내느라 간간히 나츠자키를 떠올리다가도
결국 시간탓에 가보지는 못했다. 어쩌다보니 어영부영 흐르는 시간 동안 자신의 인생을
충실히 보내다가 이번 여름, 금서의 영향으로 충동적으로 나츠자키로 향했다.

당시로 돌아간 토모코는 의식하는 것은 16세의 기억만을 가지고 있으며 따뜻하고 암전한
소녀로 국어와 언어에 능숙하고 화학과 물리에 조금 약한 편이었던 선생님 말씀을 잘 듣고
사고하나 치지 않는 어디에나 있는 평범하게 착한 소녀. 그럭저럭 예쁜 편이지만 특출나지
않고, 친구들과 두루두루 친하지만 반장감은 아닌. 딱 그런 소녀.

PC들에게도 미소지으며 친절하게 대하지만 나츠자키를 떠나는 것만큼은 강하게 거부한다.

●어떤 소녀

아무튼 동맹표에 의해 정해질 것이기에 인간은 아닌 소녀.
나츠자키에 흥미를 느껴 재미삼아 왔다. 정확히 나츠자키에 고인 그 그리움들에 흥미로워
왔는데 와보니 금서니 서적경이니 더 재미있는 것들이 가득하지 원가.

그럼...한걸음 물러서서 구경해주는것이 인지상정이지..
순전히 그런 이유로 나츠자키에 있을 뿐이다.

앵커로 삼는다면 동맹표를 참조하여 마법사/월경자(룰적인 처리는 마법사와 동일) 앵커로
처리한다.

장난스럽고 비밀이 많은 신비로운데 무거운 분위기는 아닌 그런 소녀로 PC들에게도
유쾌하게 다가간다.

모든 핸드아웃의 비밀을 아는 상태의 정보상태를 가지고 있다.

●「그래, 눈물로 피워낸 작약이어라」

이별,추억,그리움,망각,슬픔에 관한 금서를 수집하는 구세계질서의 서적경.
 인간들이 쓰는 이름은 버렸다. 구태여 가명을 대야 하는 순간이 오면 ‘사쿠야쿠와 나리타이’
 (작약은 되고싶어) 라는 뜻 모를 말을 뻘뻘하게 이름이라며 대고는 한다.

그 정체는 오래전 그리움으로 흘린 슬픔으로 흘린 눈물을 먹고 자란 작약에서 비롯한
 이단자.

그 이후로 이별,추억,그리움,망각,슬픔에 관한 금서를 수집하게 되었다. 그것들이 자신을
 강하게 해 줄 것이기에.

꽃잎이 흐트러지는 것을 별로 좋아하지 않아 그리 호전적이지 않은 마법사이다.
 그러나 자신의 목표를 위해서라면 원치 않는 마법전이라도 임하고는 한다.

그런 성격이니만큼 평범하게 우호적인 태도로 나올수도 있고 거짓말도 능하며 교활하게 굴
 수도 있다.

그녀에게는 결국 흔히 구세계질서에게서 볼 수 있는, 자신을 위대하게 하고자 한다는
 목표가 있으며
 구세계질서치고는 특이하게도, 그녀에게는 오만함은 없다는 것이다.

적데이터/기타 데이터

단장 <이별>

나츠자키 공립중학교 빙의

초기빙의심
 도

0

공/방/근

4/3/2

마력

6

특기

《이별》

영역

노래

마법

【박리】, 주문/이별.

【송별】, 주문/이별

해설

주권: 학교의 학생들이 하나씩 떠나는 장면, 모두가 떠난 학교. 쓸쓸하게 혼자 무너져가는
 나츠자키 고교의 괴로움

단장 <회억>

하마다 토모코 방의

초기빙의심
도

1

공/방/근

2/3/3

마력

4

특기

《추억》

영역

꿈

마법

【영혼 속박】, 주문/추억.

【인질】, 주문/추억

해설

주권: 밀려오는 하마다 토모코의 기억, 나츠자키의 행복한 기억의 조각들이 파편으로 떨어진다.

봉토단장 <잔류시간>

나츠자키 마을 방의

초기빙의심
도

1

공/방/근

2/2/4

마력

5+5

특기

《시간》

영역

노래

마법

【망아】, 장비

【보복】, 주문/시간

해설

봉토 원형: 시간의 기사

주권: 처음에는 해변, 모래를 클로즈업하며 세상이 줄어들더니 그것은 모래시계, 저만치 들리는 파도소리가 들리다가 멈추고 모래시계는 떨어지다 멈춘다. 영원히 멈춰내어 얻어낸 잔류시간.

금서 <이별과 회억의 잔류시간>

공/방/근

4/3/4

마력

15

특기

《추억》, 《이별》, 《시간》

영역

노래

마법

【박리】, 주문/이별.

【송별】, 주문/이별

【영혼 속박】, 주문/추억.

【인질】, 주문/추억

【망아】, 장비

【보복】, 주문/시간

해설

주권: 그것은 이별하는 사람들 사이로 부서지는 추억들, 바라마지않던 소원으로, 그들이 남은 주권이라는 세계의 시간은 멈춰 있다.

서적경<그래, 눈물로 피워낸 작약이어라>

랭크 4 구세계질서 소속

공/방/근	3/3/4	마력	07
특기	《꽃》,《사랑》,《눈물》	영역	노래
흔의 특기	《양분》		
마법	<p>【긴급소환】, 소환/가변.</p> <p>【서검 소환】, 소환/가변 -노래영역 이름 없는 단장 소지</p> <p>【갈고리 발톱】, 장비.</p> <p>【흡마】, 장비.</p> <p>【요화】, 주문/꽃.</p>		

해설

진정한 모습:흐드러지게 피어난 거대한 연분홍빛 작약 효과는 방어 강화

주권: 맑은 물이 차오른다. 맑고 깨끗하며 아주 차갑고..슬픈 눈물이 그 위로 하나 하나 떨어지는 것은 연분홍빛을 띤 작약의 꽃잎들.

시나리오 후기

이 시나리오는 [플레이 플레인이라는 TRPG 행사](#)에서 마스터링 하기 위해 쓴 시나리오입니다.

원래는 어른의 도리라는 다른 시나리오를 할까 했는데...그건 너무 길고 난이도가 높아서 었. 이거 하루만에 엔딩 보기는 무리...라는 느낌이라 작성한 시나리오이지요.

시나리오 배경이 8월의 여름인 이유도 당연히 행사가 8월에 시작하기 때문입니다.

어? 그럼 혹시 시나리오상의 시간적 배경이 12시경 시작 8시경 엔딩인 이유도? 네 행사에서 플레이 시작 시간에 맞췄습니다.

이런거 그만하고 진짜 후기나 쓸까요? 넵

....

夏、帰郷...일본어 복붙 힘드니 여름, 귀향이라 하겠습니다.

아무튼..여름, 귀향은 오랜만에 술술 써진다는 느낌을 받은 시나리오입니다.

써야한다는 막연한 압박감 속에서 시나리오에 넣고싶은 요소, 입문자들을 위해 들어가야 하는 요소들은 가득한데 막상 그 배경과 내용은 떠오르지 않으니 답답했는데..

뭔가에 홀린것처럼 저는 여름,청춘,하늘 이 키워드를 검색했습니다.

그리고 철도역에 서있는 세일러복을 입은 두 소녀의 앞에 바다와 뭉게구름이 있는 일러스트를 보았습니다.

그 순간 시나리오의 배경이 훅 떠오르더군요.

홀린것처럼 9시30분 출근인데 5시까지 시나리오를 썼습니다.

배경,도입,마스터장면,핸드아웃,NPC들 포트레이트,NPC설명까지 쓰니 동이 트더군요...

그치만 마음에 드는 내용인것 같습니다. 벌써 여름을 배경으로 하는 시나리오를 「어른의 도리」, 「8월32일 날씨 맑음. 오늘은 수박을 먹었다.」를 이어서 세번째로 쓰고 미카 시를 배경으로 하는 것으로는 6~7번째네요.

이 후기를 읽어주시는 분들 중에서는 호무라기 마미나 미카시가 익숙하신 분들이 계시다면 반가운 일일지도 모르겠습니다.

쓰고 싶은 것이 명확하지 않은 시나리오에는 쓰면서도 조금 괴로운데...

여름, 귀향은 쓰는 동안 내가 무엇을 쓰고 싶은지 명확하여 즐거웠던 것 같습니다.

...

P.S. 입니다만...들어갈 요소를 정해두고 쓰는 시나리오는 독특한 느낌이 들더군요.

이번 시나리오 기획 요소는

1. 3인 3사이클. 9씬 중 여유씬 1개, 초기 3계제 기준 난이도 별 3개
2. 단장2봉토단장1 구성에 서적경이 나와야 하고 빙의심도를 채용하는 적 구성
- 3.이경,세계법칙과 전용 장면표의 사용,백지비밀표의 사용과 아이템 사용
- 4.마스터 장면에서 핸드아웃이 공개됨,마스터장면에서 빙의심도가 올라감,마스터 장면으로 습격이 발생함 으로 마스터 장면의 사용 예시를 보여줄 것
- 5.도입은 문호로부터 호출받아 임무를 명령받는 것1개,우연히 사건에 휘말린 경우1개, 앞의 둘을 섞은 느낌의 1개로 다양하게 임무에 돌입할 수 있는 것을 보여줄 것
- 6.마기로그틱한 이야기일것 ([시노비가미 등 연결된 세계관을 보여주기X coc등 장르 보여주기X](#))

여기까지 기획한 주제에 정작 시나리오 배경은 떠올리지 못했었습니다...

기획요소들이 잘 들어간 것 같아서 괜찮은 것 같군요.

비록 시나리오 앵커 요소는 넣지 못했지만...거기까지 넣으면 분량이 넘칠 것 같았기에.

다음에는 더 재미있는 시나리오로 다시 뵙고 싶네요. 그럼, 안녕히