

고향방문일

◆ 개요

「하나같이 쇠락의 길로 접어드는 요즘이야. 천장을 올려봐도, 창 밖으로 거리를 내다봐도, 기분전환 삼아 길을 나서도 이곳에는 결정적인 무언가가 빠져있어. 그게 무엇일지 계속 고민하다가 알게 되었는데, 당신이 이곳을 떠난 지도 제법 되었더라. 이곳에서 만들었던 즐거운 기억, 힘들었던 기억, 그리고 잘못된 선택과 후회, 바보 같은 행동과 조금한 결정 같은 것들을 모두 지워내듯이, 혹은 그럴 의도가 없었더라도 당신은 떠나버려서 지금까지 돌아오지 않은 채야. 당신은 뼈가 좀 더 곧게 서고, 남들의 눈에 각인될법한 멋진 미소를 지을 수 있는 사람이 되었겠지. 여기에서 지냈던 기억은 이제 흐릿해졌을지도 몰라. 그건 분명 좋은 일이라고 생각해. 하지만 있잖아, 당신이 미숙하게 지냈던 때의 이곳은 무척이나 아름다웠어. 그리고 지금은 여기에 비어버린 무언가의 정체를 알아.

기다리고 있을게. 당신의 고향에서.」

◆ 시놉시스

마법사 생활을 해오던 PC는 어느 날, 고향으로부터 편지를 받습니다.
마침 한동안은 일도 없으니 고향에나 가볼까요.

◆ 기본 안내사항

인원구성: PC 1인+보조용 GMPC(☆선택사항)

리미트: 6사이클

추천 계제: 전부 가능

추천 경력/기관: 딱히 없음

※ PC의 『고향』을 배경으로 합니다.

◆ 시나리오 배경

금서 《각골난망》은 단일한 하나의 개체가 아닌, 여러 권으로 분권되어 세상 곳곳에 흩뿌려진 형태의 금서입니다. 대법전에서 본격적인 회수에 나서지 않은 것은 그들이 일으키는 마법재액 【귀향】이 그렇게 큰 문제를 일으키지 않기 때문일 것입니다. 금서는 어느 날 PC의 고향에 닿았고, 그곳에 뿌리를 내려 PC를 부르게 됩니다.

◆ 시나리오의 무대

시나리오의 무대는 PC의 고향입니다. 따라서 정해진 것이 없으며 PC 개인의 고향과 관한 설정을 듣고 마스터가 준비해두시는 것이 좋습니다. 가장 추천하는 방법은 고향의 묘사를 전적으로 플레이어에게 맡기는 것입니다. 고향이 없더라도 함께 만들어 나가면 좋죠. 그걸 위해 존재하는 시나리오입니다.

장면표는 시나리오 자체 장면표인 고향 장면표를 사용하며, 드라마 장면 및 전투 장면에 관계 없이 매 장면을 시작할 때 마다 1d6을 굴려 장면표를 정합니다. 중복 결과가 출력된다면 GM의 임의로 다른 장면을 출력해주세요.

◇ 고향 장면표

번호	내용
1	눈에 익은 길을 걷는다. 새로운 건물과 재차 포장된 도로가 낯설다. 《별》영역의 마소가 하나 발생한다.
2	“많이 변했어?” 등 뒤에서 익숙한 목소리가 들려온다. 뒤를 돌아봤지만 아무도 없다. 《짐승》영역의 마소가 하나 발생한다.
3	기억조차 하지 못하는 장소에 도착했다. 이전에 와본 적 있는 곳일까, 아니면 처음 와보는 곳인 걸까.... 원하는 마소를 하나 획득할 수 있다.
4	완전히 새로워진 공간에 도착한다. 사람들이 많이 모여있고 이전의 모습을 떠올리기조차 어렵다. 예전에는 어떤 모습이었더라? 임의의 마소를 하나 획득한다.
5	수도 없이 걸었던 길, 언젠가 봤던 사람과 닮은 이가 저 멀리서 걷고 있다. 동일인물은 아니겠지? 《꿈》영역의 마소가 하나 발생한다.
6	기억의 범람, 마주하기 싫은 실수, 하지 말았어야 했던 행동... 마력의 중심을 잃어 큰 사고로 번진다. 무작위 특기로 판정하여 성공할 경우 마력을 재결정하고, 실패할 경우 《운명 변전》이

	발생한다.
--	-------

◇ 고향의 비밀에 관하여

핸드아웃 「고향」의 비밀은 선택형 비밀입니다. 마스터가 사전에 비밀의 내용을 결정해도 괜찮지만 가장 권하고 싶은 방법은 비밀을 뒤집은 플레이어가 비밀을 정하게 하는 것입니다. 못 정하겠으면 주사위를 던지라고 해보세요.

◆ 장면 구성

◇ 도입 페이지

→ 장면 1: 고향에서 온 편지

첫 도입 장면입니다. 고향으로부터 편지가 도착하는 내용입니다. 자세한 사항은 마스터 임의로 진행하여도 좋습니다. 평범한 일과를 보내고 있는 마법사에게 온 것이거나, 아니면 임무를 마치고 돌아오자마자 전달받았을 수도 있죠. 편지의 내용은 개요에 적혀있는 그대로입니다. 한 번 더 읽어주거나, 아니면 핸드아웃으로 만들어서 보여주세요. 보조 **GMPC**가 있다면 이 때 **GMPC**로 하여금 고향에 대한 얘기는 들어본 적 없다라거나, 혹은 당신의 고향이 궁금하다는 식의 **RP**를 진행해주세요. 모로가든 고향에 가기로 결심만 한다면 해당 장면의 역할은 끝입니다. 다음 장면으로 넘어가세요.

→ 장면 2: 고향방문일

두번째 도입 장면이자 시나리오 주요 **NPC**가 등장하는 장면입니다. 고향의 입구라고 부를만한 곳에 도착하면 묘한 기분과 함께 고향의 전경이 눈에 들어옵니다. 묘사를 하거나, 플레이어에게 묘사를 맡기세요. **PC**가 어떤 기분을 느끼는 지 물어보는 것도 좋겠습니다. 아무튼 **PC**는 고향을 보며 느끼는 감각과 함께 묘한 낯섬을 느끼게 됩니다. 정말 오랜만에 왔기 때문에, 혹은 고향의 모습이 많이 바뀌었기 때문에, 그것도 아니면 아무것도 바뀌지 않았기 때문일까요. 아무튼 고향으로 들어가려고 하면 누군가가 **PC**를 부릅니다.

“와췌구나.”

“기다린 사람이 하기 뭐한 말이지만, 당신이 올 거라고는 생각 못 하고 있었어.”

NPC의 기본 외형은 적갈색의 머리카락, 녹색의 눈동자에 주근깨가 있고 건강한 기색은 없이 어딘가 파리하고 창백한 낯의, 성별이 모호한 존재... 라고 해주겠습니다만 아무렇게나 바꾸셔도 무방합니다. 이름 또한 ‘레테’라고 정해주었습니다만 마음대로 바꾸셔도 됩니다. 해당 시나리오에서는 **NPC** 또는 레테라고 표기합니다. **NPC**는 자신을 레테라고 소개하며 **PC**에게 자신을 기억하느냐고 묻습니다.

기억하지 못한다: “그럴 줄 알았어. 오랜 시간이 지났으니까.... 쓸쓸하지만 당연한 걸까.”

기억한다: “그래? 나는 당신을 아직도 완전히 모르는데. 하지만 기억해주니 기쁘다고 할까.”

대답은 예시일 뿐, 저런 뉘앙스의 답만 해주면 어떻게 바뀌어도 상관 없습니다. NPC 레테는 PC와 아무런 관련이 없는, 단장 〈기억〉이 빙의한 일반인일 뿐입니다. 하지만 단장 〈기억〉이 갖고 있는 PC와 마법사에 대한 기억으로 인해 그를 아주 잘 알고 있는 것처럼 말하고 행동합니다. 그는 금서 《각골난망》과 PC의 고향을 온전히 대변하는 존재입니다.

아무튼, 레테는 자신이 PC에게 고향의 안내를 하기로 했다고 말하며 먼저 앞장서서 나갑니다. 그를 따라가기 전에 PC는, 혹은 GMPC의 입을 빌려 말해도 좋습니다. 고향의 안으로 들어오자 낯선 마력이 느껴진다고 이야기 해 주세요. 마력을 결정하고 (GMPC가 있다면 분과회를 결성합니다.) 메인페이지로 진입하세요.

공개되는 핸드아웃: 「고향」, 「NPC: 레테」, 「낯선 마력」

◇ 메인 페이지

→장면1: 고향 사람들

장면 발생 조건: 단장 〈뼈〉를 회수한다.

단장을 회수하면 고향에 걸린 단장의 마법이 풀립니다. 고향에 모인 사람들은 다들 어리둥절한 표정을 지으며, 여기 자신이 왜 와있는지 의문을 품습니다. 그중에는 이곳이 진짜 고향인 사람들도 있고, 그렇지 않은 사람들도 있겠네요. 다들 저마다 이야기를 나눕니다. “이곳으로 다신 돌아오지 않겠다고 했는데.....” “오랜만에 오니까 좋네....” “이상하지, 처음 와보는 곳인데 왜 그렇게 그리운 기분이 들었을까.” 같은 내용들입니다. 일부는 다시 바쁘게 떠나고, 다른 일부는 조금 더 남아있으며, 다른 일부는 아예 이곳에 머물 걱정인 것 같습니다. 그 모습을 바라보던 NPC가 당신에게 말을 겁니다.

“고향이라는 건 고정적인 속성이 아닌 것 같아. 어쩌면 이곳은 이제 더 이상 당신의 고향이 아닐지도 모르겠어.” (고향의 비밀 ②를 골랐을 경우에는 거기에 맞게 바꿔주세요.)

“하고 싶었던 질문이 있었는데... 그 말을 좀 바꿔야겠네.”

“당신은 고향... 아니 이 장소가 어떻게 느껴져?”

어떻게 대답하든 레테는 그럴구나, 하고 고개를 끄덕입니다. 레테에게 역으로 물어보면 자신도 당신과 비슷하게 느낀다고 생각합니다.

“어쨌거나 중요한 건 내가 아니야, 당신이지.”

이런 대사를 끝으로 장면은 종료됩니다.

→장면2: 레테의 제안

장면 발생 조건: 핸드아웃, <NPC: 레테>의 비밀을 확인한다.

레테, 아니지. 단장 <기억>이라고 해야할까요? 정체야 어찌되었건 그는 당신에게 이야기합니다. 싸우고 싶지 않다고.

“그건 너무 소모적이지 않나?”

“내 부탁을 들어준다면 원하는 걸 양전히 내어줄게.”

레테가 말하기를, 자신은 PC와 연결되고 싶어합니다. 사람들은 꾸준히 고향을 떠나가고, 자신을 기억해주거나 그리워해주는 사람이 없어 고향은 점점 그 힘을 잃고 있다고요. 고향이라는 것 자체가 없이 끊임없이 떠도는 사람들이 많은 세상이예요. 레테는 그런 세상 속에서 단 하나, 질긴 연결고리 하나를 원한다고 말합니다.

“당신과 운명으로 이어지고 싶어.”

“물론 싸움을 걸어온다면 막지 않겠지만.”

NPC: 레테에게 사건판정을 진행하여 그를 앵커로 만든다면 별도의 마법전 없이 단장 <기억>의 회수 및 박탈이 가능합니다. 회수된 단장은 클라이맥스 전까지 레테에게 병의되어있다가 클라이맥스 페이지가 시작하면 빠져나갑니다.

전투 시에는 단장 <기억>의 병의심도가 3으로 고정됩니다.

→장면3: 단장의 습격

장면 발생 조건: 핸드아웃, <낯선 마력>의 비밀이 공개된 직후

음산한 목소리가 들려옵니다. 귓가에 대고 속삭이는 것 같네요.

“너도 이곳을 떠날 작정이니? 그러지 못하게 해주마!”

악에 받친 단장이 마법사를 습격해옵니다. 마법전을 진행하시면 됩니다.

◇ 클라이맥스 페이지즈

클라이맥스 페이지즈에 돌입하면 대법전으로부터 연락이 옵니다. 고향으로 간 당신에게 유감인 소식이지만, 그 자리에 금서의 마력이 포착되었다는 말을 합니다. 이미 알고 있다거나, 곧 금서를 편찬할 계획이라고 말하면 다급해지면서 즉시 봉인결계를 펼치겠다고 하네요. 레테는 당신을 가만히 바라보다가 말합니다.

“사람의 몸은 편리해서 좋았는데.”

“난 진심으로 싸울 거야. 기대해줘.”

그렇게 말한 레테는 빙의한 일반인의 몸에서 빠져나갑니다. 일반인은 쓰러지고, 한동안은 잠들어있을 것 같습니다. 그가 깨어나기 전에 금서를 편찬하여, 마법전을 진행합니다.

금서를 편찬하면 나타나는 것은 당신이 고향에서 지내며 보내왔던 시간들입니다. 아무리 완벽하던 이들이라도 실수투성이에, 바보 같은 선택을 하고, 끊임없이 후회하고, 그리고 마침내 떠나온... 장소와 시간들이 파노라마처럼 펼쳐집니다. 당신의 기분이 어떨든간에, 금서 《각골난망》은 당신에게 이야기합니다.

“당신은 아름다웠어. 미숙하고 부족했기때문에 특히 그랬어.”

“그러니 우리 같이 고향으로 돌아가자.”

마법전의 시작입니다.

◇ 엔딩

마법전에서 패배한다면, 쓰러져있던 일반인에게 다시 단장 〈기억〉이 빙의됩니다. 그는 PC를 붙잡고 “이제 진짜 당신의 고향으로 가는 거야.”라며 PC를 금서의 내부로 끌어들입니다. PC는 현실도 가상도 아닌, 그 중간에 자신의 기억으로 형성된 고향 속에 갇히게 됩니다. 고향에서 보내던 평범하고 어리숙한 일상을 보내게 되겠죠. 어쩌면 편안하고 행복할지도 모르겠습니다. 당신을 빼내기 위해서는 4인으로 구성된 분과회 정도가 출동하면 좋습니다.

마법전에서 승리한다면, 금서는 펼쳐두었던 기억을 다시 불러들입니다. 금서의 주권은 허물어지고, 남은 건 시린 바람과 잠들어있는 레테... 였던 사람 뿐입니다. (보조 GMPC가 있다면 그 GMPC도 있습니다.) 잠에서 깨어난 NPC는 여기가 어디냐고 묻다가도, 금방 정신을 차립니다. NPC에게 이것저것 물어본다면, 이곳은 자신의 고향이고. 서서히 고향을 떠나고 싶단 생각을 하고 있던 찰나라고 합니다. 하지만 나쁜 기억이 많은 만큼 좋은 기억도 많고, 그래서 고향을 떠나 자신이 어떻게 살 수 있을지는 걱정이라고도 하네요. 하지만 떠나야 한다는 생각에는 변함이 없는 것 같습니다. NPC는 중얼거리듯 이렇게 말합니다.

“고향은 떠나야만 비로소 거기가 내 고향이라는 걸 알 수 있는 것 같아요.”

“어쩌면 또 다른 고향을 찾을 수도 있고요. 만나는 걸 두려워해선 안 되겠죠....”

NPC는 PC에게 잘 가라는 인사를 건네고, 자신의 집으로 돌아갑니다. NPC: 레테에게 사건판정을 진행하여 그와 운명을 쌓았던 PC라면, 앵커란에서 NPC: 레테의 이름을 지우고 고향 이라고 고칩니다. 당신은 당신의 고향(이든 아니든)과의 새로운 연결고리가 생겼음을 눈치챬니다. 그러는 한 편 대법전에서 연락이 오네요.

[그 금서, 《각골난망》말인데요. 한 권이 아닌 모양이에요. 비슷한 사례가 많이 발견되고 있어요.]

[금서에 대해 연구할 필요가 있으니 얼른 돌아와 줄래요?]

또다시 바쁜 일상으로의 복귀입니다. 고향은 언젠가 돌아볼 기회가 오겠죠. 아니면 연결고리를 끊어버려도 괜찮을 것입니다. 당신이 어떤 선택을 하든 고향은 아무런 말도 없이, 그 자리에서 그저 지켜볼 뿐이니까요.

아무튼, 잘 가요. 언제 다시 볼 수 있으면 좋겠네요.

◆ 에네미 데이터

단장 〈뼈〉

공: PC의 공격력 / 방: PC의 방어력+1 / 근: PC의 근원력 / 마력: 근원+1d3

초기 방의심도: 1

특기: 《이빨》

영역: 짐승

【기사 소환】/ 소환 / 《이빨》

【교상】/ 주문 / 《이빨》

*단장 〈뼈〉는 등장 시 《이빨의 정령》과 함께 등장합니다.

단장 〈각인〉

공: PC의 공격력+1 / 방: PC의 방어력-1 / 근: PC의 근원력 / 마력: 5

초기 방의심도: 1

특기: 《이별》

영역: 노래

【망아】/ 장비 / 없음

【고립】/ 주문 / 《이별》*

*【고립】은 황혼선서 수록 장서

단장 〈기억〉

공: PC의 공격력 / 방: PC의 방어력 / 근: PC의 근원력 / 마력: PC의 마력

초기 방의심도: 3

특가: 《사랑》《나태》

영역: 노래

【영혼 속박】/ 주문 / 《사랑》

【타락】/ 주문 / 《나태》

◆ 핸드아웃

도입페이지: 「고향」, 「NPC: 레테」, 「낮선 마력」 공개

이후 추가로 공개되는 핸드아웃 없음.

고향 【공개】

당신의 고향이다. 정말 오랜만에 돌아왔다.

고향 【비밀】

〈선택 비밀〉: 해당 핸드아웃을 조사한 PC는 이 핸드아웃의 비밀을 아래에서 고를 수 있다.

① 당신의 고향은 쇠락했다. 더는 아름답지도, 당신이 그리워하는 풍경도 없다. 어딘가 추억이 서려있는 곳이 있다면 그건 순전히 착각이거나, 아니면 마법으로 인한 것이다.

② 이곳은 당신의 비밀이 아니다. 당신은 편지를 받는 순간 무언가에 홀린 듯 이곳이 당신의 고향이라고 착각하고 찾아왔다.

③ 당신의 고향은 눈에 띄게 부흥하였다. 혹은 당신이 없었기에 부흥한 것일지도 모른다. 눈부시게 발전한 고향의 모습을 보고 있자 이런 의문이 든다. 여기가 내가 있던 그 곳이 맞나?

비밀을 선택한 후, 해당 비밀의 배후에 단장 〈뼈〉가 관여되어있음을 알게 된다. 이 장소는 단장에 의해 봉토가 되었다.

NPC: 레테 【공개】

당신에게 고향을 안내해주기로 한 사람. 고향에 있던 당신을 잘 기억하고 있다. 그는 누구일까.

NPC: 레테 【비밀】

당신과 그는 아무런 관계도 아니다. 어떠한 사연도, 잊어버린 기억도 없다.

그가 당신과 마법에 관해 알고 있는 이유는 단장 〈기억〉에 빙의되어있기 때문이다.

또한, 해당 비밀을 조사한 PC는 【역장】표를 굴려 그 내용을 NPC의 비밀에 추가한다.

낮선 마력 【공개】

당신의 주변을 이루고 있는 마력의 흐름이다. 낯설고, 어딘가 그리운 기분이 든다.

낮선 마력【비밀】

이 마력의 주인은 단장 <각인>이다. 이 비밀을 조사하면 단장이 습격해온다!

◆ 후기

간단하고, 쉽고, 짧게 쓰고 싶었습니다! 목표는 달성한 것 같은데 어떨지 모르겠네요. 제가 다 짜놓은 판보다는 플레이 하시는 분들이 서로 대화하며 만들어가는 이야기가 보고 싶었습니다. 고향이라는 거에 대한 이야기를 할 때 마다 생각하는 거지만, 사람마다 고향에 대한 인식은 물론 고향을 이야기하는 방식도 다 다르니까요.

함께 이야기를 만들면서 즐거운 시간이 되시길 바랍니다! 세션을 즐기면서 어떤 긍정적인 감정의 변동을 느끼셨다면 그것은 전적으로 여러분들이 잘 즐겨주어서 그런 것입니다. 뭔가 하고 싶은 말이 많았는데 써놓고 나니 저 위에서 다 한 것 같아 늘 후기에서는 별 말을 안 하게 되네요....

아무튼, 즐거운 고향 방문 되시길 바랍니다.