



재생성 로맨티카

개요

당신은 어느 날 외계인을 만납니다. 일단 스스로의 말로는 그렇다고 하지만, 진위여부는 불명입니다. 외계인이라 자칭한 자는 당신에게 잔뜩 억인 풀다발을 내밀며 말합니다.

나의 연인이 되어줘!

레귤레이션

계제: 3계제 성장

인원: 1인

사이클 / 장면: 9사이클

배경: 현대

사용 데이터: 마기카로기아 대형판, 황혼선서(에너미)

주의사항

기존 PC보다는 신규 PC를 추천합니다. 핸드아웃 공개 차례에 변동이 거의 없는 레일로드 시나리오. 장면적 여유가 약간 있습니다.

시나리오 배경

배경

풀만이 무성한 별. 가끔 어떤 광기에 찬 연구자들이 표본을 채집하러 가는 것이 아니면 누구도 발 들이지 않는 별에 한 생명체가 있었습니다. 이것은 오직 먹고자 하는 기초적인 욕망만을 가지고 있으며, 자아라는 게 매우 희박한 존재였습니다. 모든 것은 이 별로 흘러들어온 금서 <영겁 억겁의 삶>에서부터 시작되었습니다. 금서가 별을 자신의 땅으로 삼고 일으키기 시작한 재액에 이 생명체는 휘말리고 만 것입니다.

금서가 일으키는 재액은 현실을 바탕으로 수십, 수천, 혹은 수백만 이상의 삶을 생성하고 반복시켜 인간의 자아를 빼앗고 마력으로 환원시키는 종류였습니다. 그런데, 금서의 의도와는 다른 일이 일어나고 맙니다. 본디 자아가 희박했던 이 생명체는 금서 속에서 오히려 자아와 형체를 얻고만 것입니다. 사람의 삶을 살고, 동물의 삶을 살고, 어떤 때에는 그저 땅의 일부가 되어 점점 인생의 개념을 깨우친 것이죠. 재앙의 끝에 생명체는 재액의 굴레를 벗어난 존재가 됩니다. 그것은 스스로에게 깃든 단장을 자신의 마음으로 만들어버리기까지 합니다.

자아가 생기자 그에게는 잊을 수 없는 것, 소중한 것이 생겨납니다. 긴 삶 속에서 생명체는 현재라는 이름의 윤회를 체험했습니다. 그 중 하나, 도저히 무엇을 해도 버려지지 않는 존재가 있었으니 그게 바로 당신입니다. 당신은 생명체의 어떤 삶 속에 있었고, 어떤 삶에는 없었습니다. 다만 확실한 것은 잊을 수 없을 정도로 소중한 적이 있었다는 사실입니다.

PC는 이 터무니 없는 삶을 살아간 생명체의 말을 듣고 거듭되는 재생성을 짧게나마 체험하게 됩니다. 그러나 그 끝에는 반드시 회귀가 찾아옵니다. 이름 없는 존재의 짧지만 반짝이는 사랑의 삶에 함께해주세요.

무대

본 시나리오에는 평범한 무대에서 별빛기행을 거쳐, 주 무대가 되는 「이름 없는 행성」으로 이동하게 됩니다. 장면 전환이 자주 되는 편이므로, 특별히 정해진 장면표를 사용하지 않고 무대에 맞게 장면표를 선택해 이용하게 됩니다...

대신하여 다음의 로맨틱 표(1D6)를 사용합니다.

	로맨틱 표 (1D6)
1	생각만큼 운이 따라주지 않는 기분이다. 왠지 조바심이 난다. 아무래도 행동거지를 조심해야 할 것 같다.
2	여기서 상대와 더 친해질 수 있을까? 고개를 돌리면, 상대와 눈이 마주친다. 곧바로 웃는 얼굴을 마주하게 된다.
3	만남, 대화, 접촉을 통해 우리는 가까워진다. 관계가 깊어지는 기분. 임의 영역의 마소를 1점 획득할 수 있다.
4	툭, 무언가의 힘에 의해 몸이 밀렸다. 상대와 접촉하게 되었다. 이것도 두근두근의 일종일까.....?
5	끝없이 먼 우주를 상대와 함께 누비는 꿈을 꾸었다. 나쁘지 않은 기분이었다. 자신의 영역 마소를 1점 획득할 수 있다.
6	두근두근, 근거는 없지만 어쩐지 좋은 일이 일어날 것 같은 예감이 든다. 이 장면에 등장한 PC는 무작위 영역의 특기로 판정한다. 성공시 【마력】을 2점 회복하거나 임의 영역의 마소를 2점 획득할 수 있다.

NPC/에너미

NPC

외계인

특별한 이름은 없습니다. 다만 자신을 자신이라 정의할 정도의 자아는 충분합니다. 첫 만남에 PC에게 좋아하는 이름을 붙여달라 부탁드립니다, 이후로는 해당 이름으로 고쳐 불러주세요.

이것은 자신이 살던 행성에서 금서의 재액에 빠져, 수천 수백만 번의 삶을 반복하여 자아와 존재를 얻었습니다. 그리고 그 과정에서 PC를 만났습니다. 그가 기억하는 긴 세월의 삶에서 가장 소중했던 것은 PC였으므로, 생의 이끌림을 자연스레 사랑으로 인식하게 되는 일도 이상하지는 않을 것입니다.

기본적으로 PC를 매우 좋아하며, 근거 없는 믿음을 가지고 있습니다. 가끔은 ‘내가 아는 PC라면 이렇게 한다’라며 지레짐작하고 우쭐해하는 태도를 보일 수 있습니다.

외관에 대해서는 정해진 바가 없습니다. 자유롭게 인간형의 외모를 설정해주세요. PC의 취향에 맞췄다고 해도 괜찮습니다. 단 본체는 슬라임에 가까운, 부정형의 외형을 가지고 있습니다.

금서에 의한 윤회 중, 외계인이 대신하여 마법사가 되는 세계가 있습니다. 실제 마법전을 진행하게 됩니다. 아래의 시트 데이터를 예시로 자유롭게 구성해주세요.

「순간의 반짝임」(그리고 당신이 지어준 이름!)
공3 방3 근4 마력8 / 이단자
영역「짐승」/ 특기《이계》,《살》,《외침》,《사랑》,《방황》
장서:【긴급 소환】,【처녀 소환】《이계》,【괴력】《살》,【재생】《살》,【주문 파훼】《방황》,【황금룰】
금서가 보여주는 수많은 윤회 중 하나에서 외계인이 취하는 모습입니다. 그는 마법사가 되고, PC는 단장이 빙의한 앵커가 됩니다. 그런 세상도 있는 법입니다...

구체적으로는 금서가 일으킨 재액 속 PC입니다. 지금의 PC와는 외모나 태도, 성격 등이 전부 다를 수 있습니다. 그보다 중요한 것은 항상 외계인의 근처에 이 PC가 있었다는 사실이죠.

금서

<영겁 억겁의 삶>

이 금서는 영역 안에 든 모든 인간에게 영원한 시간과 공간의 재액을 체험하게 만드는 금서입니다. 이 과정에서 계속되는 생의 변환을 버틸 수 없는 인간들은 정신적으로 무너지게 됩니다. 성질이 매우 나쁜 금서이지만, 이 시나리오에서는 오히려 망가질 자아가 없는 생물이 재액의 대상이 되어 긍정 효과를 가져왔습니다.

해당 금서의 재액은 같은 계제의 마법사까지도 윤회의 범위 안에 포함시키며, 마법사를 인간 혹은 짐승처럼 느끼게 하도록 최면을 겁니다.

단장의 데이터는 마법사에 따라 공방근 수치 등을 조절하시는 편을 추천합니다.

단장 <무대>
공2 방3 근2 마력3+일시적 마력 5 (빙의 심도 2)
영역 「별」 / 특기 《정적》
장서: 【침묵】《정적》, 【사첩】
이 단장은 행성 전체에 빙의해 있는 봉토입니다. 단장이 빙의해 있는 한, 어디에서나 재액에 의한 윤회가 계속해서 진행됩니다.

단장 <주연>
공3 방3 근3 마력5 (빙의 심도 4)

영역「꿈」/특기《거짓》,《환각》
장서:【주술포】,【정령 소환】《환각》,[금서]【봉철】
이 단장은 윤회의 주체가 될 대상에게 빙의합니다. 본디 주체를 더 괴롭게 만들 뿐인 악의적 존재이나, 이 시나리오에서는 자아가 없는 생명체에게 빙의해 오히려 그를 성장시키고 제정신을 유지할 수 있도록 만들어주는 역할을 하게 됩니다.

단장〈시간〉
공3 방4 근3 마력5 (빙의 심도 2)
영역「노래」/특기《시간》
장서:【기사 소환】,【보복】《시간》
이 단장은 윤회 속에 빠진 상대의 틈을 느껴 빙의하는 단장입니다. 시나리오 속에서는 PC가 이 단장에 빙의된 일반인 상태로 진행하게 되어, 단장으로서 전투를 치르게 됩니다.

도입 페이지

외계에서 내려온 이방인

PC가 평범한 생활을 영위하고 있는 모습을 묘사합니다. 그러다 갑자기 천장이 무너지거나, 문을 두드리거나, 누군가 와서 전력으로 부딪히는 등의 사건을 만들어주세요. 뜬금 없고 황당할 수록 좋습니다. 마법사로서 일을 하고 있었다면, 인계로 나오는 순간 마주치게 되는 전개입니다. PC는 이렇게 갑작스럽게 마주하게 된 상대와 눈이 마주칩니다.

“안녕!”

상큼하게 인사하는 상대는 PC가 어떻게 반응하든, 주변을 맴돌며 어딘가로 이동하면 따라가기까지 합니다. 그러다 뒤늦게 지적받거나 어색한 공기가 흐르는 것 같으면 자기소개를 하게 됩니다.

“나는 외계인이야.”

다소 뜬금 없는 이야기입니다. 외계인이라뇨? 물론 우주 바깥에도 수많은 이경이 있는 세상이니 그럴 수 있다고는 하지만, 외계인이 자신을 찾아온 이유는 뭘까요.

생각할 틈도 없이 상대는 품에서 풀을 묶어놓은 다발을 꺼내듭니다. 싱싱합니다.

그리고 PC에게 그것을 내밀며 말합니다.

“나의 연인이 되어줘!”

방금 만났는데 연인이 되어달라니, 황당한 이야기를 들어도 상대방은 멈추지 않습니다. 그는 PC의 취미, 특기, 세세한 정보 등을 꼬치꼬치 캐물어옵니다.

어쩐지 귀찮은 일에 엮였다는 기분이 듭니다. PC가 뭐라하든 그 말을 덮고 새로운 이야기를 시작하는 외계인을 조명하며, 도입 페이지를 닫아주세요.

- 마력 결정을 합니다. 1인 시나리오이므로 분과회 결성은 없습니다.
- HO「외계인」공개.

메인 페이지

- 해당 시나리오는 사이클의 경과로 빙의 심도가 상승하지 않습니다.
- 핸드아웃 공개 차례
 - 도입 페이지에서 HO「외계인」을 공개합니다.
 - 「외계인」의 비밀이 공개되면 「고향별」을 공개합니다.
 - 마스터 장면 「자아회상 리멤버」에서 「이름 없는 행성」을 공개합니다.

- 마스터 장면 「기억 리플레이」에서 「이상 현상」, 「(PC가 지어준 이름)」을 공개합니다.
- 마스터 장면 「윤희 리듀스」에서 「(PC가 지어준 이름)(2)」를 공개합니다.

마스터 장면 「기억 리플레이」

조건: HO 「고향별」의 비밀이 공개된다.

PC와 외계인이 행성에 도착하게 되는 장면입니다. 문을 열고 발을 딛는 순간, 눈앞이 흐려집니다. 무슨 일이 일어났는지 알아챌 겨를도 없이 정신이 깊은 어둠 속으로 빠져듭니다.

그러기를 한참. 오랜 시간이 지났다고 생각했는데, 어느새 머리는 깨끗한 백지가 되어 있습니다.

눈을 뜨니 자신은 팔을 겹치고 엎드려 있습니다.

이상한 꿈을 꾸었던 것 같습니다. 자신이 마법사고, 외계인이 쫓아와 고백을 하는 특이한 일이 있었던 기분입니다. 주변에 앉은 학생들은 PC의 말에 웃거나 어이 없다는 표정을 짓습니다. 뭐 그런 꿈을 다 꿔대? 바보 아니야? 라며, 귀담아 듣는 사람들은 아무도 없겠죠.

하지만 한 명은 다릅니다. (PC가 지어준 이름)만은 그 이야기를 재미있게 듣고, 흥미로운 꿈이라는 평가를 남깁니다. 옆자리에 앉은 상대는 PC와 몇마디 대화를 나누다 하늘을 가리킵니다.

“그러고보니 이상한 게 있어. 저기 하늘 좀 봐.”

그 말에 저 너머를 보면, 하늘에 구멍이 뚫려 비가 내리고 태양과 달이 동시에 떠 있는 황당한 광경을 보게 됩니다.

무언가 중요한 사실이 있었는데 그걸 잊어버린 기분이 듭니다. 이상한 힘이 느껴지면서도, 마음이 답답한 것은 왜일까요.

- 이 마스터 장면 이후, PC는 ‘마력을 감지할 수 있는 일반인’이 됩니다. 「특기」를 이용해 조사는 할 수 있지만, 드라마 장면에서의 장서 등은 사용할 수 없습니다. 해당 사실을 반드시 고지해주시고, PC에게 마법을 잘 모르는 일반인 RP를 하게 된 것에 화이팅을 해주도록 합시다.
- HO 「이상 현상」, 「(PC가 지어준 이름)」 공개.

마스터 장면「자아회상 리멤버」

조건: HO「이상 현상」,「(PC가 지어준 이름)」의 비밀이 공개된다.

이 장면은 PC가 에너지로서 마법사인 NPC와 마법전을 실시하는 장면입니다.

“그렇구나, 안에 있을 줄이야. 내가 금방 구해줄게!”

그렇게 말하며, 그는 PC의 안에 있는 단장에게 마법전을 신청합니다.

해당 장면에서 PC에게 방의 단장의 데이터를 공개하고, 해당 데이터대로 마법사인 NPC와 마법전을 치르게 해주십시오. NPC인 외계인은 지더라도 몇번이고 단장 회수에 도전합니다.

회수가 완료된 이후, 잠깐 머리가 어지러워진 이후 PC는 모든 것을 기억해냅니다. 자신이 마법사였다는 것. 상대는 외계인이라는 것. 그렇다면 지금 우리는 왜 이러고 있는 것일까. 생각할 여력도 없이, 외계인은 PC를 껍 껴안거나 손을 잡아줍니다. 만일 조킹을 먼저 끝냈다면, 이 부분은 일찍 기억해낼 수도 있습니다. 그렇다고 상황이 바뀌지는 않겠지만요.

“역시 너와 만날 수 있었어.”

그는 그렇게 말하며 아주 기쁜 듯한 얼굴을 합니다.

- 이 마스터 장면이 끝난 이후 HO「이름 없는 행성」을 공개합니다.
- 외계인은 이 장면에서 자신이 ‘마법사’가 된 것은 그리 중요한 일이 아니며, 너같은 진짜와는 다르다고 의미심장하게 말합니다.

마스터 장면「만남 리피트」

조건: PC가 NPC를 앵커로 두고 있는 상태에서 HO「(PC가 지어준 이름)」의 비밀이 공개된다.

짧은 기시감을 느끼는 장면입니다. 어디선가 상대를 오래도록 만난 적이 있다는 생각이 들었을 때, 상대 역시 활짝 웃으며 손을 들어 올립니다. (손뼉을 치고 싶은 것 같이 느껴집니다)

“있잖아, 사실 하고 싶은 말이 있었어! 우리가 오래전부터 이어진 인연이라고 하면 믿을래?”

그와 동시에 상대는 설명하기 시작합니다. 예전부터 자신의 삶에는 네가 있었다나 뭐라나, 이 모든 게 운명이라나 뭐라나..... 얼핏 듣기엔 사이비처럼 들리는 이야기들 뿐입니다.

다만 상대가 확실히 설명하고자 하는 것은, ‘나는 네가 있어서 이렇게 멋진 마법사가 될 수 있었다’는 것. 부담스러운 기분이 들어도 어쩔 수 없습니다. 두 명의 대화가 마무리되면 장면을 닫습니다.

마스터 장면「윤희 리듀스」

조건: 단장〈무대〉를 회수한다.

윤희가 종료되는 장면입니다. 단장이 회수됨과 동시에, PC는 상대와 동시에 어딘가로 빨려들어가는 듯한 느낌을 받습니다. 마치 소용돌이에 휘말려가는 기분입니다.

그 사이에서 수많은 세계가 스쳐지나갑니다. 평범한 인간으로 상대와 만나 결혼하게 된 세계. 마주치지도 않고, 스쳐지나가지도 않은 별개의 세계. 심지어 두 명이 ‘사람’이 아니었던 세계. 자신은 사람이었고, 상대는 반려동물이었던 세계도 있습니다. 아예 두 명이 공기와 흙이거나, 우주 어딘가를 떠돌고 있는 먼지였던 세계도 존재합니다...

그러나 그 모든 게 흘러가는 강처럼, 혹은 날아오르는 반딧불이처럼 한순간에 의식을 스쳐지나가 사라집니다. 순간의 기록이 기억처럼 새겨집니다. 금서의 마법 덕분이겠죠. 이 현상이 모두 끝나고 나면, 두 명은 풀이 무성한 행성의 중앙에 서 있게 됩니다.

풀이 키만큼 자란, 정글처럼 뻗뻗한 섬의 한가운데. 생명체의 소리나 기척은 거의 들리지 않고, 고요하게 나뭇잎이 스치기만 하는 곳. 상대는 떨어진 풀과 꽃을 엮어 다시 한 번 PC에게 내줍니다. 한 풀 꺾인 목소리. 어차피 받아주지 않을 걸 알면서도, 다시 한 번.

“긴 시간을 보내왔어. 그 중에 제일 소중한 건 너였어. 나의 연인이 되어줘!”

- HO「(PC가 지어준 이름)(2)」을 공개합니다.

마스터 장면「재생성 로맨티카」

조건: 단장〈주연〉을 회수한다.

생명체의 심장을 지탱하던 단장이 회수되면, 그는 점점 마력을 잃어갑니다. 평범한 외계 생명체였던 그가 오랜 시간동안 버텨내고 자아를 얻어, 사랑할 수 있었던 것은 단장의 힘 덕분. 모든 기운을 잃은 생명체는 서서히 닳아갑니다. 남은 시간이 얼마 없습니다.

생명체는 **PC**에게 묻습니다. 지금까지 겪은 것이 진짜 자신의 ‘시간’이 아니라, 그저 무언가에 의해 만들어진 무대였던 것이냐고요. 어떤 대답이 돌아오든 이 생명체의 견지는 같습니다. 그것이 진짜든 가짜든 자신의 마음만은 진실된 사랑이 맞다고 이야기하겠죠. 비록 상대는 몰랐을지라도, 자신은 수많은 세계에서 **PC**의 도움을 받았고 그 덕분에 기나긴 시간을 이겨낼 수 있었다고요.

생명체는 이제 고백하는 것을 멈춥니다. 대신 자신을 지탱해준 **PC**에게 감사 인사를 건넵니다. 잘 있어, 안녕. 너는 그 모든 세계에서 나에게 가장 소중한 존재였어. 그 사실만을 기억해줘! 짧게 주어진 시간이 지나면 생명체는 이내 숨을 거둡니다.

클라이맥스 페이지

장면이 모두 경과하거나, 핸드아웃을 모두 조사하면 클라이맥스 페이지로 진입할 수 있습니다. 이제 이 메마른 행성에 윤회는 없습니다. 초목이 무성하고 초록이 가득한 이곳에는 생각도, 사랑도, 마음도 가지지 못한 생명체가 무한히 존재합니다. 그러나 단 하나, 윤회 속의 주연이 되었던 자만이 수많은 세월 속에서 **PC**를 사랑해 **PC**의 곁으로 가고자 했던 것이겠지요.

금서를 회수하고자 하는 경우를 상정하였으나, 만일 금서 회수를 포기할 경우 클라이맥스 페이지를 생략하고 바로 엔딩으로 갈 수 있게 해주십시오.

엔딩 페이지

금서와의 전투에서 승리했다

금서를 무사히 회수했다면, **PC**는 행성을 떠나 다시 자신의 보금자리로 돌아갈 수 있습니다. 특별한 일이 없다면 **PC**가 회수한 금서를 <대법전>에 반납할 수 있도록 해주십시오. 그로부터 오래 지나지 않아, <대법전>에서 금서의 속성을 고려해 외전으로 만들었다는 소식이 들려옵니다. 이후 「순간의 반짝임」으로 외전이 된 그와 다시 만날 수 있습니다.

그는 어디선가 모아온 듯 꼬깃꼬깃한 풀과 꽃을 모아 **PC**에게 건넵니다. 처음 봤지만, 어쩐지 친하게 지내고 싶다는 말과 함께. 윤회 속에서 재생하듯, 외전이 끊임없는 리셋을 겪으며 재생하듯, 로맨틱은 다시 시작됩니다.

PC의 앵커란에 **NPC**가 있다면, 선택에 따라 「순간의 반짝임」으로 변경하여 남겨둘 수 있습니다. 운명점은 그대로 유지됩니다.

금서와의 전투에서 패배했다

금서를 무사히 회수하지 못했다면, 금서는 다시 자신의 몸을 쪼개어 행성에 빙의를 시작합니다. 그리고 이번의 윤회는 **PC**를 포함하여 다시 시작됩니다. 언제 어느 순간 그것에서 풀려날지 모르지만, 한 번 발생했던 우연이 두 번이라고 발생하지 않으리라는 보장은 없지요.

외계인은 서로의 윤회로 빠져들기 전, 마지막으로 **PC**에게 인사를 건넵니다. 괜찮아, 우리는 다시 만날 수 있어.

그로부터 아주 먼 어느날. 몇번의 삶을 거듭했는지 모를 때, **PC**는 자신이 ‘마법사’라는 사실, 그리고 자신의 곁에는 항상 ‘외계인’이 존재했다는 사실을 우연히 기억해내며 이 경우 시나리오를 중간부터 다시 시작하게 하거나, 후일담을 통해 이야기를 마무리지을 수 있게 해주세요. 영원히 루프에 갇힐 수도, 결국에는 빠져나와 금서를 회수해낼 수도 있습니다.

핸드아웃

외계인	비밀
당신에게 풀 꽃다발을 내민 외계인. 겉으로 보기에겐 평범한 인간과 전혀 차이가 없어 보인다.	그는 실제로 외계인이다. 심지어 PC 를 만난 적이 있다고 말한다. 그러나 당신의 기억에는 전혀 남아 있지 않은 인물이다. 그는 당신에게 이름을 지어달라고 한다. 무엇이 좋을까.....?

	이름을 지어주면 해당 NPC를 앵커로 취득할 수 있다. (운명점 1점, 속성 자유)
--	--

고향별	비밀
외계인의 고향. 그는 PC에게 그곳을 보여주고 싶다고 한다. 「별빛 기행」을 통해 이동할 수 있다.	기차가 멈춰선다. 누구도 내리지 않는 역이다. PC는 상대를 따라 나선다. 발을 딛는 순간, 무언가 이상한 기분이 드는데..... 마스터 장면 「기억 리플레이」를 개시한다.

이상 현상	비밀
새파란 하늘 사이로 구멍이 뚫리고, 그 너머로 비가 내리고 있다. 어느 곳에는 해가 떠 있지만 다른 곳에는 달이 떠 있다. 학생들은 적잖이 당황한 눈치다.	세계의 시간이 엉망진창으로 섞여 법칙을 위배하고 있다. 그 이전, 이 모든 무대는 만들어진 '마법재액'에 의한 것이다. 응? 마법재액이 뭐였더라? 그보다 가슴 한 구석이 간질간질하다. 당신에게는 단장〈시간〉이 방의해 있다.

(PC가 지어준 이름)	비밀
PC의 동급생. 이런 상황에서도 어떻게든 침착함을 유지하고 있는 것처럼 보인다.	소속이 없는 마법사. 「순간의 반짝임」. 당신을 앵커로 두고 있다. 만일 PC의 앵커란에 해당 NPC가 있다면, 마스터 장면 「만남 리피트」를 개시한다.

이름 없는 행성	비밀
----------	----

깨달았다. 별빛기행에서 내린 이후로, 당신은 쭉 이곳에 있었다.	이 행성은 거대한 윤회의 무대다. 당신은 이 행성에서, (PC가 지어준 이름)과 함께 계속해서 만들어진 삶을 반복하고 있었다. 단장〈무대〉가 봉토로서 행성에 빙의해 있다.
---	---

(PC가 지어준 이름)(2)	비밀
재생성 세계에서 항상 당신을 찾으러 왔다.	이 생명체는 거대한 윤회 속에서 수천 만번의 삶을 겪고, 깨달음을 얻고, 자아를 얻었다. 단장〈주연〉이 심장 깊이 뿌리내리고 있다. 그 마력은 이 생명체가 억겁의 시간을 견뎌낼 원동력이 되어주었다. 단장을 회수하면 그는 깨달음을 모두 잃고 단순한 미물이었던 시기로 돌아갈 것이다.

조킹

- 외계인에 대해: 스스로에 대해 얼마나 많은 정보를 이야기할지는 경우에 따라 달라질 수 있습니다. 핸드아웃 뒷면을 완전히 알려주지 않는 선에서 자유롭게 결정해주세요. 테스트 플레이 시 그의 원래 고향이 변화무쌍한 현실을 반영한다는 지점을 고려, 취미나 특기 등의 정보는 적절히 현실에 맞는 것으로 알려주었습니다.
- 행성의 윤회: 인식할 수 있는 공간 내에서 현실을 모방하는 느낌입니다. PC가 지나치게 바깥으로 나가려 하면 구현되지 않거나 흐릿하게 보일 수 있습니다.

- 윤회: 이 시나리오에서 발생한 윤회는 ‘외계인이 혼자 겪은 것’과, ‘PC와 외계인이 함께 겪은 것’으로 나누어져 있습니다. 마스터 장면에서 등장하는 후자의 경우 자세히 묘사할 필요는 없습니다.

후기

갑작스러운 만남은 제가 정말 좋아하는 소재입니다. 이 시나리오는 <오랑고교 호스트부>라는 만화의 한 에피소드에서 영감을 얻어 쓰여졌습니다. 구체적으로는 ‘게임에서 만난 가상인물을 실제로 만나게 되었을 때’와 같은 내용이 나오는 에피소드입니다. 일방적으로 누군가를 만나고, 함께하여 좋아하게 되는 과정도 사랑이라고 부를 수 있을까요? 시나리오에서는 그것이 사랑이라 이름 붙였지만 어떤 마법사에게는 단순히 긴 착각의 과정처럼 받아들여질 수도 있겠다고 생각했습니다. 적힌 사이클만큼 볼륨이 길지는 않습니다. 모쪼록 사랑하는 외계인과 랑데뷰를 즐겨주세요.

Thanks to

방문자·문호 《바람이 불어오는 곳》 네모 파블라
방문자·무소속 《무연법계》인