

로쿠분기 시에서는 최근 SNS를 통해 도시괴담이 떠돌고 있다.

“있잖아, 사람의 몸에서 식물이 자라나는 사건이 있대!”

대부분의 사람들은 대수롭지 않게 생각하지만...

...역시 어쩐지 수상하잖아?!

[개요]

- 3인 3싸이클
- 현대 로쿠분기 시 배경
- 성장 3계제~초기 4계제 추천

[주의사항]

- 시나리오의 분위기가 전반적으로 **그로테스크**, 기괴한 분위기를 띄고 있으므로 GM은 해당 부분을 세션 시작 전, 미리 고지 부탁드립니다. 기재된 소재 외에도 추가적으로 전달할 사항이 있을 경우 PL들에게 전달 부탁드립니다!

(주의 소재:

)

- 금서 및 단장의 데이터 중, 시나리오 내에서만 사용할 수 있는 **특수 장서가 포함되어** 있습니다.

- **개변에 대해서는 모두 OK입니다.** 해당 시나리오를 통해 상업적 수익을 얻거나 개변한 시나리오를 재배포하는 것만 아니라면 뭐든 괜찮습니다. 시나리오의 흐름 개변 OK, 사이클 개변 OK, 타 룰로 개변 OK (이건 저도 궁금하니 저에게도 알려주세요 궁금해요) 기타 등등 OK!
- 문의사항 및 연락이 필요할 경우 트위터 @entro_trPg 쪽으로 연락 부탁드립니다.

이하는 GM용 정보이니 열람에 주의해주세요.

!! 마스터링에 앞서...

- 본문 내용을 다소 상세히 적긴 하였으나, 이는 전적으로 가이드라인에 불과할 뿐입니다. 테이블에서 추구하는 방향 혹은 묘사가 있다면 **얼마든지 묘사의 생략, 첨가, 변형하여 사용하세요!** 부디 아래에 기술된 묘사와 상세 내용은 참고로만 확인 부탁드립니다.

[배경]

이상향 <불멸의 박동>은 서로 다른 두 종을 융합하여 새로운 종의 탄생으로 하여금 더 강한 힘을 갖기 위한 실험을 지속하고 있습니다. 종의 융합을 위한 실험은 점점 깊게 이루어지며 실험에 쓰이던 마도서는 금서 <종의 기원과 융합>으로 변질됩니다. 이상향 <불멸의 박동>은 금서를 이용하여 더 넓고 다양한 종의 융합을 꿈꾸며, 의도적으로 금서를 활용하여 실험을 이어갑니다.

처음에는 이경 안, 이경 <녹음방초> 안에서만 실험을 이어나갔습니다. 그러나 실험이 진행됨에 따라 더 많은 샘플 실험체가 필요하게 되면서 <불멸의 박동>은 인계와 이경 사이, 단장을 끼워 넣어 두 세계의 매개체로 연결합니다. 그 연결을 통하여 <불멸의 박동>은 인계에 있는 사람들까지도 실험 대상으로 삼게 됩니다. 그로 인하여 로쿠분기 시에서는 도시괴담으로 ‘몸에서 식물이 자라난대’ ...와 같은 도시 괴담이 퍼지지만, 그 이야기는 단순한 괴담이 아닙니다. 적어도 마법사들에게는 말입니다.

[핸드아웃 및 지도]

도시괴담	비밀	식물원	비밀
최근 로쿠분기 시를 중심으로, SNS에서 도시괴담이 퍼져나간다. “사람의 몸에서 식물이 자라는 사건이 발생했대...!” 대부분의 사람은 그저 누군가가 퍼뜨린 루머라고 생각한다.	모두가 도시 괴담에 대해 웃어넘길 때, 오직 한 사람만이 웃어넘기지 못한다. “너희들, 이런 게 정말 재밌다고 생각하는 거야?” <NPC 와유키 토오리> 공개.	로쿠분기 시에서 가장 큰 식물원. 부지가 아주 넓어 하루 안에 다 둘러보기에도 힘들다고 한다. 휴일을 맞이하여 식물원 안에는 사람들이 뻘뻘하게 들어서있다.	어쩐지 식물원 안쪽으로 향할 때마다 기분이 불쾌하다. 저 나무, 이쪽을 보고있는 기분인데... 저기 있는 꽃, 방금 이름을 불렀나? 착각인가? 가장 깊은 곳에, 기묘한 고목나무 한 그루가 자리를 지킨다. 핸드아웃 <고목나무> 공개.

NPC 와유키 토오리	비밀
로쿠분기 시 고등학교에 재학 중인 학생. 최근 떠도는 도시 괴담에 대해 과민할 정도로 반응한다. 상당히 불안한 모습을 보이며 누군가를 찾고 있다.	얼마 전, 친구가 마지막으로 ‘몸에 이상한 게 자라나고 있어’라는 말을 남기고 사라졌다. 그 누구도 진지하게 받아들여주지 않는다. <NPC 마에다 이츠키> 공개. NPC 와유키 토오리를 앵커로 설정할 수 있다. (운명점 1, 속성 자유)

고목 나무	비밀
식물원의 가장 깊은 곳에 위치한 고목나무. 그 크기가 어마어마하다. 앞에는 식상한 풋말이 붙어있다. <고목나무: 여러 해 자라 더 크지 않을 정도로 오래된 나무. 동의어로는 '말라서 죽어버린 나무'라는 뜻도 존재한다.>	고목나무의 웅이가 일그러지더니, 점차 괴로운 사람의 얼굴로 변해간다. 그럭거리는 신음과 함께 괴로운 목소리가 흘러나온다. ‘아파...’ 단장<기원>에 빙의되어 있다.

NPC 마에다 이츠키	비밀
NPC 와유키 토오리와 가장 절친한 친구. 며칠 전부터 학교에도 나오지 않으며 집에도 들어가지 않는다. 말 그대로 실종 상태이지만 그 누구도 이를 이상하게 여기지 않고, 오직 와유키 토오리만이 걱정하고 있다. 이 핸드아웃은 특정 장소에서만 조사가 가능하다.	이 핸드아웃의 비밀 부분은 PL이 볼 수 없는 부분입니다. PC들이 이경으로 넘어가 이경의 ‘온실’ 에 갔을 때, 이 핸드아웃 위에 <NPC 마에다 이츠키*> 핸드아웃을 올려놓아주세요.

거대한 해바라기	비밀
제1실 안에 있는 거대한 해바라기. 태양을 보는 것이 아니라 PC들이 보는 방향을 똑같이 보고 있어, 꽃받침 밖에 보이지 않는다. 이 핸드아웃은 제1실을 배경으로 한 드라마 장면에서 조사할 수 있다.	어느 순간, 해바라기의 꽃이 기기각 돌아간다. 모든 해바라기가 PC를 둘러싸며 바라보고 있다. 해바라기 뿐만 아니라 이 곳에 있던 모든 꽃들이... 마스터 장면 발생.

호수	비밀
제2실 안에 있는 호수. 어쩐지 호수가 불투명하며 탁하다. 검은 실루엣이 수면 아래서 헤엄치는 게 보인다. 이 핸드아웃은 제2실을 배경으로 한 드라마 장면에서 조사할 수 있다.	비늘 대신 나뭇잎으로 덮여진 물고기가 수면 위로 뺨뺨 올라와 말한다. ‘여긴 어쩐 일이니, 아직 멀정한 마법사들아?’ 마스터 장면 발생.

NPC 요시히사 유리카	비밀
--------------	----

NPC 마에다 이츠키*	비밀
--------------	----

온실에 서서 울고있는 학생. 울먹거리며 주위를 둘러보다가, PC들을 발견하자 어색하게 걸어온다. “저기, 제가 길을 잃은 것 같은데요…”	눈물을 뚝 그친 채, 싸늘한 시선으로 바라본다. “아아, 이래서 다른 마법사가 오지 못하도록 해야 했었는데…” 마스터 장면 발생. <불멸의 박동>은 단장<융합>을 소유하고 있다.	온실에서 거의 나무가 된 채로 굳어있다. 말을 걸어보아도 아, 아, 하는 대답만 들려온다. 이미 몸은 되돌아올 수 없을 만큼 식물과 융합되었다. 얼마 남지 않은 자아는 곧 식물의 양분이 되어 사라질 것이다. 클라이막스 페이즈 후, 특별한 조치를 취하지 않을 경우 NPC 마에다 이츠키는 사망한다.
--	---	---

[NPC 정보 & 이경]

1) NPC 와유키 토오리

로쿠분기 시 고등학교에 재학 중인 학생으로, 평소 행실이 바르진 않지만 **의리가 있고 쾌활한 성격**입니다. 말썽쟁이지만 어쩔지 밍지는 않은 그런 느낌의 포지션에 가깝습니다. 학교에서 평소 가장 친하게 지내던 절친은 NPC **마에다 이츠키**였습니다… 만, 어느날 갑자기 학교에 나오지도 않고 연락도 되지 않게 됩니다. 의아함을 느낀 토오리는 이츠키의 집에 찾아가보지만 토오리의 부모님마저도 실종을 아무렇지 않게 받아들이자, 이 상황에 대해 의문을 갖습니다. 어쨌든 마에다 이츠키를 찾고 있는 사람은 토오리 뿐이며, 계속해서 자신의 유일한 절친을 찾아다니는 중입니다.

와유키 토오리와 계약할 경우 소원은 **‘소중한 친구, 이츠키를 다시 보는 것’**으로 고정됩니다. 만약 PC들이 와유키 토오리를 직접 만나 이츠키를 찾는 것을 도와준다는 식으로 협력의 뜻을 표할 경우, 순진한 와유키는 전적으로 PC들을 신뢰합니다.

2) NPC 마에다 이츠키

로쿠분기 시 고등학교에 재학 중인 학생으로, 평소에 엄청난 모범생이었습니다. 성격은 소심했지만 배려심 넘치는 성격으로 인하여 선생님과 친구들을 비롯한 모든 사람들이 마에다 이츠키를 좋아하였습니다. 그 중에서도 NPC **와유키 토오리**와 항상 붙어다니며 평범하고 즐거운 학교 생활을 보냈습니다.

그러나 어느날 마법재액에 휘말려, 이상향 <불멸의 박동>에 의해 **실험 대상이 되어버립니다**. 식물원에서 팔에 이상한 나무줄기가 자라나기 시작했을 때, NPC 와유키 토오리에게 ‘몸에 이상한 게 자라나고 있어’ 라는

말을 남기고서 이경으로 넘어가버립니다. 그 이후론 이경의 온실에서 점점 나무가 되어, 남은 건 미약한 자아가 전부입니다. 마에다 이츠키와 계약할 경우, 마에다 이츠키의 소원은 '다시 사람으로 돌아가는 것'으로 고정됩니다.

단장 <융합>에 있는 장서[회귀 실험]을 박탈하지 않을 경우 마에다 이츠키는 사람으로 되돌아가지 못하고 그대로 사망합니다. 만약 이츠키가 사망하였으나 와유키 토오리의 소원을 들어주어야 할 경우... 마스터의 재량껏 처리해주세요. 이츠키였던 나무의 가치를 부러뜨려 가져가서 보여준다거나... 이츠키였던 나무에 열린 사과를 가져가서 보여주는 등..... 세션의 난도를 조절하여야 할 경우에는 장서를 박탈하지 못했더라도 마법사의 마력 혹은 마소를 보너스 값으로 치환하여 랜덤 특기로 판정하는 것도 괜찮습니다. 테이블의 상황이나 성향에 따라 편하게 개변해주세요.

3) NPC 요시히사 유리카

가장 마지막에 등장하는 NPC입니다. 걸은 세일러를 입고 주근깨 가득한 울보 소녀처럼 보이지만, 실상은 이상향 <불멸의 박동>입니다. 이경<녹음방초 綠陰芳草>를 자신의 실험실로 삼아 서로 다른 두 종을 융합하여 새로운 생명체를 창조하는 일에 몰두하였습니다. 처음에는 동물과 인간을 융합하는 실험도 해보았지만 두 종 모두 자아가 있는 생명체일 경우 제대로 융합되지 않는다는 걸 깨닫고서 **자아를 가진 생명과 식물의 융합을 지속적으로 시도 중**입니다. 장면표에 기재한, 바닥을 굴러다니는 물건이나 덩어리들은 실패작들을 처분하여 나온 것들입니다.

자신의 흥미가 가장 우선이기 때문에 자신의 비밀이 밝혀질 경우, 마스터 장면에서 PC들에게 제안을 합니다. “지금 이곳에서 순순히 나간다면 더 이상 다른 사람을 괴롭히진 않을게. 물론 너희를 쫓아가지도 않을 거야. 하지만, 이 아이(NPC 마에다 이츠키)를 데리고 나갈 순 없어. 어떻게 할래?” 이상향 <불멸의 박동>은 새로운 실험체인 NPC 마에다 이츠키를 마음에 들어하고 있어, PC들에게 뺏기고 싶지 않아합니다.

PC들이 제안을 수락한다면 이상향 <불멸의 박동>은 약속대로 순순히 단장 <융합>을 건내주고 PC들을 내보내줍니다. 제안에 응하지 않을 경우, 마스터 장면이 끝나고 이상향 <불멸의 박동>은 PC 중 한 명에게 마법전을 신청합니다. 해당 제안과 마법전에 대해서는 하단 마스터 장면 부문을 참고하여 확인해주세요.

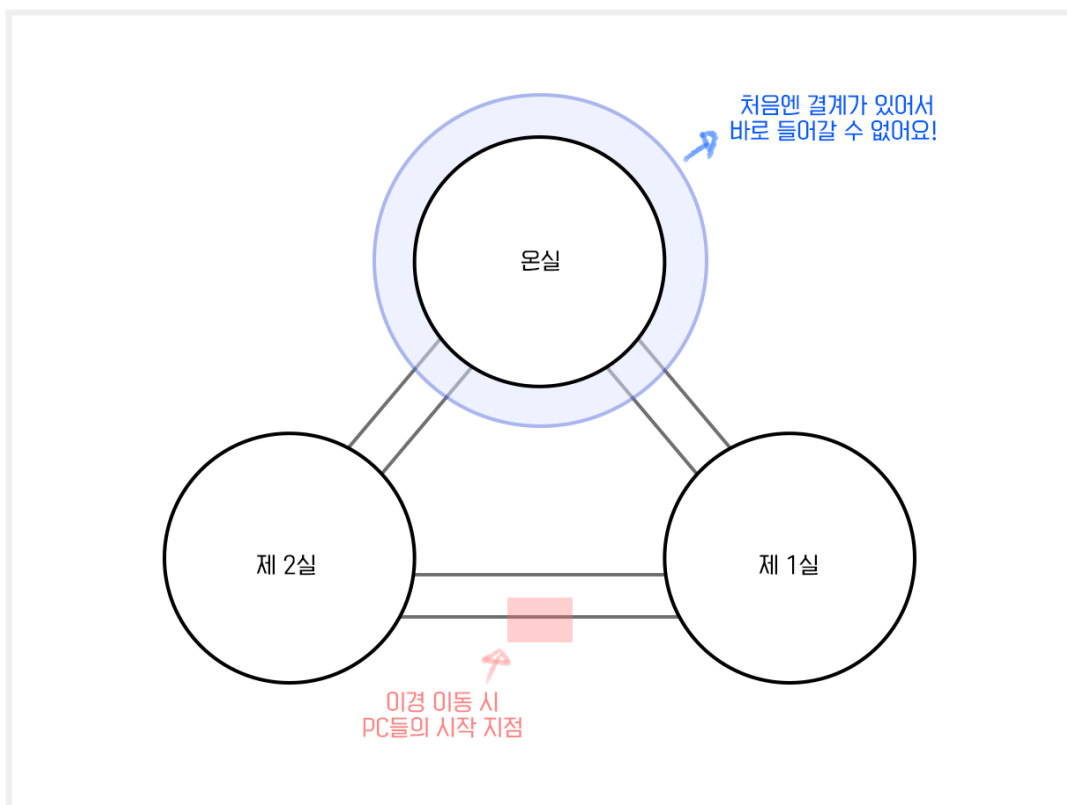
4) 이경 <녹음방초>

단장 <기원>을 회수할 경우 이경 <녹음방초>로 이동하게 됩니다. 적용되는 세계 법칙은 아래와 같습니다.

[불간섭] / [지각 차단] / [마도서관]

이경 자체는 이상향 <불멸의 박동>이 실험을 위해 사용하는 이경입니다. 이경 자체가 하나의 거대한 식물원이자 온실이고 생태계입니다. 곳곳에는 실험의 실패작들이 덩어리가 되어 굴러다니거나 알 수 없는 물건으로 변화되어 있습니다. 이경에 피어난 식물들은 인계에 있는 식물원과는 비교도 할 수 없을 정도로 기괴하고, 기분 나쁜 모양새입니다. 잘려진 나무 밑둥에서 하염없이 붉은 수액이 흘러나와 웅덩이를 만드는 나무, 사과인줄 알았지만 실핏줄이 다 터져있는 눈알이 맺힌 사과나무, 커다란 나비 밑에 달린 사람의 작은 발...

이경의 구조는 아래 지도와 같습니다. 단, 핸드아웃 <호수>를 조사하여 '온실'의 결계를 파훼하기 전까지는 '온실'로 들어가는 통로는 마법 결계로 인하여 접근이 불가능합니다.



[장면표]

#1 로쿠분기 시 식물원

1

복적복적한 사람들 중, 누군가가 당신의 어깨를 짖 치고간다. 주위를 둘러보지만 뻘뻘하게 심어진 나무 때문에 범인을 찾을 수 없다.

2	구름에 가려진 해가 드러나며, 나뭇잎 사이로 별뉘가 든다. 나무의 잎사귀를 따라 그림자의 형상이 뚜렷하다.
3	온실 안에서 형형색색으로 재배한 꽃이 보인다. 꽃의 종류마다 어려운 이름이 적힌 꽃말이 붙어있다.
4	나무와 들꽃 사이로 나비가 떼를 지어 우수수 날아갔다. 허공에 흩뿌려진 분진이 반짝거린다.
5	산책로로 조성된 곳 중 하나. 나무와 나무 사이에 해먹을 걸어두었다. 바람에 해먹이 가볍게 흔들린다.
6	장미 덩굴로 이루어진 포토존. 가족이나 친구, 연인들이 그곳에서 사진을 찍으며 시간을 보낸다.

#2 이경 <녹음방초>

1	바닥에 끈적한 덩어리가 굴러다닌다. 앓, 실수로 밟았나? ...신발에 무어라 형용하기 어려운 것이 들려붙었다.
2	바람이 불어 잔디와 들꽃이 흔들린다. 바람소리와 함께 누군가의 속삭임이 들려온다. ‘바람... 바람... 바람... 여긴 어디야...?’ 바람이 몇자 속삭임도 들려오지 않는다.
3	잘려있는 나무 밑둥에서 끊임없이 붉은 액체가 흘러나온다. 붉은 액체는 작은 시냇물을 이루어 어디론가로 흘러간다.
4	숨 막힐 정도로 뻘뻘하게 들어찬 나무 숲. 서늘하다 못해 공기가 싸늘하다. 질식할 것만 같은 녹음 속에서, 나무 하나가 손을 흔든다. 흔들, 흔들...
5	툭, 하고 발치에 열매가 떨어진다. 사과인가? 아니, 이견... 싹틔줄이 터져 붉게 보이는 눈알 열매가 도르륵 굴러간다.
6	발목에 무언가 걸린다. 잡초가 발목을 휘감았다. 순식간에 덩쿨처럼 자라 다리 한쪽을 휘감더니 힘이 다하여 한순간에 말라 비틀어져버린다.

[도입 페이지]

#1 녹음의 시작

아무도 없는 식물원. PC들은 등장하지 않습니다. 온실 속 온열 전구마저도 모두 불이 꺼져 식물원은 어둠
뿐입니다. 그런 고요의 식물원 속, 가장 깊숙한 곳에 자리잡은 나무의 가지가 흔들거립니다. 쏘아, 하고
풀잎끼리 부딪히는 소리가 들려옵니다. 거대한 나무는 가지를 흔들더니 점차, 굵은 기둥이 울렁거리며
뿌리가 자라나고, 거대해진 뿌리는 근처를 파고듭니다.

누군가가 그 나무에게로 터벅터벅 걸어갑니다. 두 눈에는 초점이 없습니다. 행인은 멍하니 자신의 손바닥을 바라보다가 마저 걸어갑니다. 손바닥 위에는 작은 풀잎이 돌아나 있으나... 나무에게 다가갈수록 손바닥 위 풀잎은 천천히 자라나기 시작합니다. 비틀거리며 걷던 사람은 곧, 흔적도 없이 사라집니다.

#2 도시괴담

로쿠분기 시의 변화가입니다. PC들은 등장하지 않습니다. 많은 사람들 가운데 몇몇 사람들이 모여 ‘도시괴담’에 대해 떠들기 시작합니다. “너, 그거 알아? 요즘 도시 괴담 중에 몸에서 식물이 자란다는 이야기가 있대.” / “에이, 그런 게 말이 돼? 누가 장난치는 거겠지.” / “하긴, 누가 그러던데 애초에 몸에서 식물이 자랄 수가 없대. 그래도 되게 웃기지 않아?”

일행들이 이런 대화를 하고 있으면, 누군가가 저 멀리서 대화를 듣고 있습니다. 화가 났는지 이를 깨드득 갈지만 고개를 돌리곤 다른 곳으로 자리를 뜹니다. **핸드아웃 <도시괴담>을 공개합니다.**

#3 식물원으로

PC 전원이 등장합니다. 각자의 경유를 통하여 대법전의 문호에게 호출을 받습니다. 모두 자리에 모이면 문호의 마법사는 아래와 같은 내용을 전달합니다.

- 현재 로쿠분기 시를 기준으로 기묘한 도시괴담 이야기가 떠돌고 있다.
- 그러나 단순한 도시괴담으로 치부하기에는 이상한 낱새가 느껴져 실체를 파헤쳐주었으면 한다.
- 도시괴담의 이야기가 들려올 때마다 로쿠분기 시내의 식물원과 연관이 있는 것 같아, 해당 식물원부터 조사를 부탁한다.

전달이 끝나면 곧장 로쿠분기 시로 갈 수 있는 포탈을 개방해줍니다. 잘 다녀오라는 말과 함께, PC들은 로쿠분기 시의 식물원으로 떠나게 됩니다. **핸드아웃 <식물원>을 공개합니다.**

[메인페이지]

#1 단장 <기원>이 회수되지 않은 채로 1사이클이 종료된 경우 — 고목나무의 환청

단장 <기원>이 회수되지 않은 채로 1사이클이 종료되면 삽입되는 마스터 장면입니다. 분명 지금은 사방이 유리로 가로막힌 식물원 안임에도, 어디선가 바람이 불어옵니다. 바람 때문에 나무들과 들꽃은 쉼없이, 하는 소리를 내며 일제히 풀잎끼리 부딪힙니다. 가지가 흔들리고 꽃잎이 바람에 실려가며, PC들은 어디선가 누군가의 신음소리를 듣습니다. “아파... 싫어.....” 바람소리는 곧 흐느낌으로 변합니다. 알 수 없는 누군가의 흐느낌 소리가 멀어지면, 언제 바람이 불었냐는 듯 식물원 안은 고요해집니다.

#2 단장 <기원> 회수 시 — 이경으로 이동

단장 <기원>을 회수하였을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 단장이 회수되면 사람의 얼굴 형상을 띠던 나무 웅이는 안쪽이 점차 무너져 내리기 시작합니다. 웅이의 구멍이 넓어더니, 곧 사람 하나가 드나들만한 구멍으로 벌어집니다. 기분나쁜 마력이 꿀렁거립니다. 무어라 정신을 차리기도 전에 무언가가 PC들을 잡아채어, **웅이 안으로 쑥 끌어들입니다.** 그대로 나무 속으로 끌려들어가 정신을 차리면...

정신을 차린 PC들은 로쿠분기 시 식물원과 비슷한 곳이라는 걸 깨닫습니다. 그러나 본능적으로 이곳이 평범한 인계가 아니라는 것을 알 수 있습니다. 이경 <녹음방초>입니다. 평범한 나뭇잎 대신 손바닥에 물갈퀴처럼 나뭇잎이 붙은 모습이 보이고, 짓뭇개진 꽃잎에서는 신음소리가 흘러나옵니다. PL들에게는 메타적으로 이경의 지도를 전달해주세요. 제1실과 제2실은 자유롭게 출입이 가능하지만 **온실로 향하는 문에 다가서면 마법 결계가 둘러져 진입할 수 없습니다.** 이후 핸드아웃 <호수>를 조사하여 진입할 수 있습니다.

PC들이 적당한 RP와 탐색이 끝나면 핸드아웃 <거대한 해바라기>와 <호수>를 공개합니다.

#3 이경에 이동한 후, 2번째 장면을 마쳤을 때 — 나무의 열매

이경에 이동하여, 이경을 배경으로 두 번째 장면을 마쳤을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 말라 비틀어져 사람의 관절처럼 꺾여진 나무가 저 멀리서 오라는 듯 손을 흔듭니다. 영성한 나뭇잎이 흔들거립니다. PC들이 가지 않는다면 힘없이 손을 흔들다, 나무의 이파리는 순식간에 쪼그라들어 후두둑 떨어집니다.

나무가 있는 곳으로 향하면 나무의 주름 중 한 곳이 찌꺼적 벌어지더니 세로로 긴 입술처럼 갈라집니다. “나는... 너무... 멀리... 왔어...” / “나는... 곧, 죽을... 거야...” / “아무것도 되지 못하고... 죽는 건, 싫어... 그러니 이걸... 가져가...” 이야기를 마친 나무는 뿌리부터 쪼그라들어 말라가기 시작하더니 흔들던 손가락 가지 끝에 열매 하나를 맺습니다. 모든 기운을 끌어모아 만든 열매는 탐스럽게 익은 무화과입니다. 원한다면 다른 과일이나 의미 불명의 열매로 만들어도 괜찮습니다.

열매를 다 맺은 나무는 열매가 맺어진 나뭇가지마저도 말라 비틀어집니다. 그것은 곧 고목枯木이 되어버립니다. 원한다면 에너지가 농축된 열매를 마소로 치환하여 원하는 마소 2개(상황에 따라 3개 지급도 OK)를 얻습니다.

#4 핸드아웃 <해바라기> 비밀 공개 시 — 단장 <중>의 습격

핸드아웃 <거대한 해바라기>의 비밀이 공개되었을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 뒷면 밖에 볼 수 없었던 해바라기는 기기각거리며 꽃머리가 돌아갑니다. 해바라기는 마침내 PC들을 바라보지만… 여러 사람의 얼굴이 한데 뒤엉켜 있는 모습이 보입니다. 해바라기의 씨를 담당하고 있는 부분이 꿀렁거리며 말을 걸어옵니다. “아아… 새로운 종이구나, 너흰… 아주 순수해… 아직 아무것도 섞이지 않았어…”

이파리가 넓적하게 벌어지며 PC들을 향해 날아옵니다. 해바라기에 병의하였던 단장 <중>은 핸드아웃을 조사한 PC를 습격합니다. 다만 난이도 조절이 필요할 경우 다른 PC를 습격하여 마법전을 진행하여도 무방합니다.

단장이 회수되면 거대한 해바라기에 붙어있던 사람의 얼굴들은 해바라기에서 녹아내려, 바닥에 덩어리가 된 채 굴러다닙니다. 자극에도 반응하지 않으며 그저… 기분 나쁜 점액질 덩어리일 뿐입니다.

#5 핸드아웃 <호수> 비밀 공개 시 — 온실의 결계 해제

핸드아웃 <호수>의 비밀이 공개되었을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 팔뚝만한 물고기가 수면 위로 뺨뺨 올라옵니다. 겉으로 보기엔 평범하지만 다시 살펴보면 비늘 대신, 단단한 나뭇잎이 비늘처럼 돌아있습니다. 물고기는 자신을 ‘성공한 융합체’라고 소개하며 PC들에게 길을 잃었냐고 물어봅니다.

“여긴 어쩐일이니, 아직 멀쩡한 마법사들아?” / “오, 그런 일이 있었구나. 그럼 저 안쪽 깊숙히는 못 들어가봤니?” / “아하… 그곳에 들어가는 방법은 간단해. 저기 나뭇가지를 꺾어 열쇠로 쓰면 되거든.” 이런 대화를 하며 물고기는 호수 근처에 있는 적갈색 나무를 지느러미로 가리킵니다. 잔가지가 상당히 많은 나무로, 기둥은 굵은 데에 반해 가지는 얇고 길쭉한 것이 다소 기묘한 느낌입니다.

PC들이 적갈색 나무의 가지를 꺾으면 나무는 온몸을 부르르 떨며 만드라고라같은 비명과 신음을 내지릅니다. 고통 때문에 몸부림을 치는 모습에 가깝습니다. 나무는 한참동안 소리를 지르고 비명을 지르다가 곧 꺼이꺼이 우는 소리를 냅니다. 어느정도 시간이 흐른다면 울음은 멎어들고 점차 이전의 평범한 나무로 되돌아갑니다. 이미 자아를 상실한 나무이기에 대화는 성립되지 않습니다.

부러진 나뭇가지를 들고 결계로 다가가면 열쇠 구멍처럼 결계에 작은 틈새가 나 있습니다. 나무를 엉성히 끼워맞추면 결계는 곧 금이 가기 시작하더니 팟, 하며 나비가 되어 부서져 내립니다. 우수수 생겨난 나비들은 조금씩 떼를 지어 몰려다니며 허공에 반짝이는 분진을 남깁니다. 결계가 해제되었으므로 PC들은 이경의 온실로 이동이 가능합니다.

#6 이경 '온실'로 이동 시 — NPC 이츠키, 유리카 공개

이경의 온실로 이동할 경우 삽입되는 마스터 장면입니다. 복도를 지나 온실의 문을 열면, 유리돔으로 이루어진 거대한 온실의 풍경이 보입니다. 유리는 오색으로 산란되어 어지럽게 반짝거리며 나비와 꽃, 풀이 가득합니다. 제1실과 제2실보다는 햇볕이 따스하게 내리쬐이지만 어쩐지 스산한 느낌은 지울 수 없습니다.

온실 중에서도 가장 중심 쪽으로 향하면 **인간의 모양새로 풀과 가지가 뒤덮인 식물과, 그 곁에 쪼그려 앉아 울상을 짓는 소녀가** 보입니다. NPC <마에다 이츠키>와 NPC <요시히사 유리카>를 공개합니다.

이츠키는 몸에 갖가지 꽃과 나무 줄기로 뒤덮여 있는 모습으로, 정상적인 대화가 거의 불가능합니다. 말을 걸어보아도 별다른 대답은 돌아오지 않습니다. 전반적인 느낌은 아래 사진을 다소 참고하였습니다.



‘서던리치: 소멸의 땅’ 중 발체

유리카는 PC들과의 마찰을 피하고 싶기에 무해하고 무력한 모습을 보이며 불안한 척을 합니다. 비밀이 밝혀지기 전까지는 PC들에게 순순한 태도를 보입니다. 이곳에 왜 있냐는 질문을 하면 “식물원에 있었는데 정신을 차려보니 이곳이었어요...” 같은 이야기를 합니다.

#7 NPC <요시히사 유리카> 비밀 공개 시 — 유리카에서 <불멸의 박동>으로

NPC <요시히사 유리카>의 비밀이 공개되었을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 울먹거리던 표정은 순식간에 지루하고 시큰둥한 표정으로 바뀝니다. “아아, 이래서 다른 마법사가 오지 못하도록 해야 했었는데...” 유리카는 PC들에게서 한 발짝 물러섭니다. 평범한 세일러 교복을 입고 있었지만 발 끝에서

불꽃이 일더니 순식간에 흰 가운을 입은 연구자의 모습으로 변해버립니다. 전반적으로 예민한 성격에다 자신의 실험에 대해 큰 자부심을 가지고 있습니다.

비밀이 밝혀진 <불멸의 박동>은 PC들에게 아래와 같이 제안합니다.

- 원한다면 단장 <융합>을 순순히 넘겨주겠다.
- 대신, NPC 마에다 이츠키를 데려갈 수는 없으며 단장 <융합>에 있는 장서[회귀 실험]을 내어줄 수는 없다.
- 위 조건을 약속한다면 본인 또한 충돌 없이 PC들을 인계로 돌려보내줄 것을 약속한다.

PC들은 <불멸의 박동>이 제안한 건에 대하여 둘 중 하나를 선택해야 합니다. 이대로 마찰 없이 **장서가 박탈된 단장 <융합>**을 들고 인계로 돌아가느냐, 서적경과 싸워 **온전한 단장을 박탈하느냐**. 장서 [회귀 실험]을 콜렉팅하여야만 NPC 마에다 이츠키를 되돌릴 수 있기에, 이 부분에 대해서는 마스터가 난이도에 따라서 메타적으로 안내가 필요하다면 고지해주세요. 고지를 하지 않아도 상관 없습니다. 물론 플레이어들이 알아서 추론할 경우 뭐... 적당히 내버려 둡시다.

A. <불멸의 박동>과 전투하지 않고 박탈된 단장 <융합>을 회수한 경우

<불멸의 박동>이 제안한 건에 대하여 그대로 수용할 경우, <불멸의 박동>은 약속대로 순순히 단장 <융합>을 넘깁니다. 이미 장서가 박탈된 단장이므로 PC들이 추가로 단장을 박탈할 수는 없습니다. 단장을 넘겨준 <불멸의 박동>은 그 자리에서 인계로 넘어갈 수 있는 포탈을 열어줍니다. 단장을 내어주긴 했지만 자신의 실험 기록이나 다른 없는 장서를 보유하고 있으므로 크게 과념치 않은 모습입니다.

인계로 넘어가면 평범하게 클라이막스 금서전을 진행합니다. 이후 전투 및 엔딩에 대해서는 하단을 참고해주세요. 결과적으로, 장서[회귀 실험]을 사용할 수 없으므로 **엔딩 페이지 때 NPC 마에다 이츠키는 사망 처리됩니다.**

B. <불멸의 박동>과 전투하여 박탈되지 않은 단장 <융합>을 회수한 경우

<불멸의 박동>의 제안을 거절하였을 때 이어집니다. 마스터 장면이므로 <불멸의 박동>은 다소 짜증스런 표정을 지으며 PC들을 노려봅니다. “왜 내 호의를 받아들이지 않고 일을 더 피곤하게 만드는 거야? 정말, 고지식한 대법전 녀석들이라니까...” 이상향 <불멸의 박동>은 **PC 중 한 명에게 마법전을 신청합니다.** 대상이 되는 PC는 GM의 판단에 따라 적절히 선택해주세요. PC가 마법전을 받아들인다면 이상향 <불멸의 박동>과의 마법전이 이루어집니다.

<불멸의 박동>은 장서 [불멸]을 가지고 있기 때문에 <불멸의 박동>을 앵커로 둔 PC가 아니라면 사망하지 않습니다. <불멸의 박동>에게 승리한다면 전과로 **단장 <융합>**을 회수합니다. 회수한 단장에서

장서를 박탈하는 것도, 마력을 박탈하는 것도 가능하지만… NPC 마에다 이츠키의 생존 여부를 고려하여 장서[회귀 실험] 박탈을 권장드립니다. (물론… 탁 내에서 적당히 알아서 조절해주세요…)

전투에서 패배한 <불멸의 박동>은 분한 표정을 짓더니 그대로 다른 이경으로 도망쳐버립니다.

[클라이막스 페이지]

3사이클이 종료되거나 단장을 모두 회수한 경우 클라이막스를 진행합니다. 단, 단장 <융합>을 회수하지 못하였을 경우 단장 <융합>은 이경에 남아, 금서가 완성되지 못합니다. 이 경우 금서의 개찬이 불가하므로 단장만 회수하여… 대법전으로 돌아가게 됩니다.

금서전은 평범하게 진행됩니다. 아래 데이터를 참고하여 전투를 진행해주세요. 주권의 느낌은 영망진창의 실험실… 같은 느낌으로 생각했지만 GM과 PL의 취향 입맛대로 적당히 커스텀해주세요. 개인적으로는 <언더테일>의 ‘진실의 연구소’ 같은 느낌을 고려하였습니다. (내용 검색 시 언더테일 스포일러가 있으므로 주의해주세요!!!)

[엔딩 페이지]

단장 <융합>의 회수 여부, 장서 [회귀 실험]의 박탈 여부에 따라 결과는 크게 세 갈래로 갈라집니다.

A. 단장 <융합>을 회수하지 못했을 경우

단장 <융합>을 회수하지 못했을 때 진행되는 엔딩입니다. 아마도 NPC <요시히사 유리카>를 조사하지 않은 채로 사이클이 종료되었겠지요. 3사이클이 종료되면 PC들의 앞 공간에서 찌저적, 공간이 갈라집니다. 갑작스럽게 열린 포탈 앞에서 PC들의 등이 떠밀려집니다. 정신을 차려보면 로쿠분기 시의 식물원입니다.

이 경우 단장 <융합>이 이경에 남아있으므로 금서를 편찬할 수 없습니다. NPC 마에다 이츠키 또한 이경에 남아있기 때문에 사망으로 처리됩니다. NPC 와유키 토오리 또한 이츠키를 잊어버립니다. 에필로그에서

와유키 토오리가 식물원 안에서 퍼뜩 정신을 차리며 “어라, 나 왜… 이곳에 있지? 그러니까 누구를 찾았던 것 같은데… 누구더라?” 같은 대사를 하는 장면을 넣어도 괜찮을 것 같습니다. 사명 달성 여부 및 공적점 계산은 GM의 판단에 따라 적절히 처리해주세요.

B. 단장 <융합>을 회수, 장서를 박탈하지 않았을 경우

단장 <융합>을 회수하였지만 장서 [회귀 실험]을 박탈하지 못하였을 때 진행되는 엔딩입니다. 클라이막스에서 금서전을 마치면 하늘에 작은 균열이 일어나더니 다른 마법사가 뺨뽀, 몸을 내밉니다. “다들 여기에 계셨군요! 갑자기 사라지셔서 정말 깜짝 놀랐어요. 얼른 이쪽으로 오세요!” 문호의 마법사가 데리러 오는 느낌을 생각했지만… GM 취향에 따라 알아서 인계로 되돌려주시면 됩니다. (갑자기 크툴루가 나타났다면 이런 것만 아니라면야 뭐… 아니 딱히 그것도 나쁘진 않을지도요……)

이 경우 단장을 회수해서 금서까지 회수할 수 있었지만 NPC 마에다 이츠키를 되돌릴 수 있는 장서를 박탈하지는 않았으므로 이후 처리는 위 A루트 후반부와 동일하게 처리합니다. NPC 마에다 이츠키는 사망하며, NPC 와유키 토오리 또한 이츠키를 망각합니다.

C. 단장 <융합>을 회수, 장서를 박탈하였을 경우

단장 <융합>을 회수하고, 장서 [회귀 실험]을 박탈하였을 때 진행되는 엔딩입니다. 마찬가지로 금서전이 진행됩니다. 금서전을 마친 후, PC는 원한다면 장서[회귀 실험]을 사용하여 NPC 마에다 이츠키를 원래의 모습으로 되돌릴 수 있습니다. 장서까지 박탈했으나 굳이 사용하지 않는다면 뭐… 알아서 합시다….

장서 [회귀실험]을 사용하면 시간이 되돌아가듯이, 자라났던 풀잎이 수그러들고 줄기가 구불구불 다시 땅으로 돌아가는 느낌을 생각했었습니다만, 역시나 마찬가지로 GM의 취향에 맞게 묘사해주세요.

이츠키가 사람의 형태로 돌아왔을 때, GM의 취향껏 마법사들을 인계로 돌려보냅니다. 이츠키는 정신을 차렸을 수도, 차리지 않을 수도 있습니다. (네… 정말로 모든 걸 GM의 재량껏 처리합니다…) 정신을 차리게 된다면 어리둥절하게 주변을 둘러보며 ‘여기가 어디죠…?’같은 질문을 할지도 모르겠네요.

인계로 돌아온 마에다 이츠키는 와유키 토오리와 재회합니다. 그동안 무슨 일이 있었는지 전혀 기억나지 않는다, 식물이 몸에 자라났다니… 그게 무슨 소리야? 같은 반응을 보이지만 어쨌든 일상을 되찾고 평범한 학교 생활을 즐깁니다. 어찌저찌 우당탕탕 임무 완수 겸 해피엔딩이 아닐까 싶네요.

팬스레 엔딩 분위기를 세분화하여 적은 느낌이지만… 이 경우 외에도 테이블의 성향과 취향에 따라 얼마든지 적절한 개변과 꾸밈을 넣어 연출해주세요. 엔딩까지 오느라 고생하셨습니다.

[단장 / 에너지 데이터]

단장 <종>	단장 <기원>	단장 <융합>	금서 <종의 기원과 융합>
공4 방3 근2 마력8 빙의 심도 4 특기: 꽃 <침승> 포식 (꽃) 영혼 숙박 (꽃)	공3 방4 근3 마력8 빙의 심도 2 특기: 중력 <힘> 가세 (중력) 마술 가시 (-)	공3 방3 근3 마력 9 빙의 심도 0 특기: 부패 <어둠> 마왕 소환 (부패) 회귀 실험*(-) * [회귀 실험]은 해당 시나리오에서만 사용되는 장서로, 하단 데이터 참고 바랍니다.	공4 방4 근3 마력 23 특기: 꽃, 중력, 부패 <어둠> 포식 (꽃) 영혼 숙박 (꽃) 가세 (중력) 마술 가시 (-) 마왕 소환 (부패) 회귀 실험 (-)

[회귀 실험]			[효과] 융합체 중 한 명을 선택한다. 마력을 2점 소비할 경우 융합체는 실험이 이루어지기 전의 상태로 되돌아간다.
[타입] 장비	[지정특기] 없음	[목표] 캐릭터 1명	[개요] 융합 실험의 연구 기록을 담은 마법. 처음으로 되돌아가 다시 융합체를 만들 수 있는 방법이 기록되었다.
[코스트] 없음			"다시 처음부터. 모든 실험은 수만번 반복되지."

* 장서 [회귀실험]은 해당 시나리오 내에서만 사용이 가능하며... 콜렉팅을 하더라도 타 시나리오에서 사용이 불가합니다
^_π... 또한 평범한 장서이므로 주구 영창 효과 적용 등이 가능합니다.

[불멸의 박동]			
[영역] 어둠	[특기] <혼돈>, <원환>, <죽음>	[혼의특기] <융합>	공3 방3 근3 마력8
[마법]	[긴급 소환] 소환 가변 p97 [기사 소환] 소환 <죽음> p97 [회귀] 소환 <원환> p100 [변이] 주문 <혼돈> p105 [불멸] 장비 p169		
[해설]	<이상향> 소속의 <서적경>. 서로 다른 두 종의 융합을 통하여 완벽히 새로운 생명체를 탄생시킴으로서, 새로운 영원을 꿈꾸는 자.		

[변경 이력]

- :: 2021.09.03. - 문서 최초 릴리즈
- :: 2021.09.05. - 엔딩 분기 항목 오타자 수정