

마도서대전RPG 마기카로기아 『백조의 노래』

작성자: 에넥(@enex_TRPG)



Photo by [Aditya Vyas](#) on [Unsplash](#) 이미지 가공

시나리오 정보

플레이어 수	1인+NPC(GM측 캐릭터)
리미트	8사이클(8씬)
계제	4계제
빙의심도 상승	특수기믹 있음
사용 룰북	마기카로기아 대형판, 황혼선서

※특수기믹으로 인한 **PC**소멸 가능성이 있으며 **PC**에게 불합리한 상황이 될 수 있으므로 사전에 확인하시는 것을 권장합니다.

이번 임무는 금서 <어두운 시간의 속삭임>을 회수하는 것입니다.
마법재액의 성질과 금서가 빙의하고 있을 것으로 추정되는 사람은....

시나리오 배경

금서 <어두운 시간의 속삭임(Dark night's wisper)>이 낳는 마법재액, 그것은 대상의 상상력을 가장 어두운 방향으로 이끌어 실제화하는 꿈 속에 빠트리는 것입니다. 피해자는 마치 실제와 같은 그 생생함에 피폐해져가고 맙니다. PC와 NPC는 이 금서를 회수하려 비에라 마을에 들어와 조사 후 금서를 편찬하려던 중, 금서의 함정에 빠져 NPC를 숙주로 한 꿈 속에 갇히게 됩니다. 금서가 보여주는 꿈은 NPC의 부정적인 상상에서 기반합니다. 따라서 NPC의 부정적이고 공포스러운 상황인 금서를 편찬하지 못하고 사람을 구하지 못했다, 동료도 친구도 모두 없다, 등등의 상황이 구현되고 말았습니다.

초반부의 흐름은 PC와 NPC가 금서의 마법으로 크게 일그러진 시간의 틈에 빠지게 되어 미래로 가버렸다, 라는 상황으로 생각하게 됩니다만 실은 NPC의 무의식의 부정적인 모습으로 만들어진 꿈—이경에 갇힌 것입니다. 임무를 받았을 때부터 마을에서 조사하던 때까지의 기억에 결손이 살짝 생긴 것은 금서의 마력에 한번에 집어삼켜졌기 때문으로 단장을 회수해가며 천천히 그 영향력에서 벗어나 기억이 돌아오게 됩니다. 그런 가운데, NPC는 아직 찾지 못한 나머지 단장이 PC에게 얽혀있는 것과 같은 상태라는 것을 깨닫습니다. 그러나 이것 또한 마찬가지로 NPC의 상상에서 기반한 것입니다. 「동료를 잃을지도 모른다」는 가능성의 상상력에서 PC가 위험한 상황에 처했다는 현실 또한 창작된 것입니다.

PC와 NPC가 천천히 비에라 마을을 탐색하며 과거 단장이 빙의해 있었던 순간을 찾아다니는 것이 작중 진행이나 실제로는 이경의 숙주가 된 NPC와 그 꿈 속에 함께 존재하고 있는 PC, 두 사람의 상상력이 부딪히며 금서가 만든 꿈이 흔들리는 틈을 타 NPC와 PC가 현실에 나누어 숨은 단장을 회수하는 상황입니다.

·금서 <어두운 시간의 속삭임(Dark night's wisper)>

이 금서는 과거, 한 광적인 소설가의 집념에서 태어났습니다. 최고로 훌륭하고 무섭고, 끔찍한 걸작을 써내고자 했던 소설가는 결국 자신의 상상력이 부족하기 때문에 걸작을 써 내지 못했다고 생각했습니다. 그러한 그의 집념이 금서 <어두운 시간의 속삭임>으로 화하여 남았고, 또 다른 인간의 상상력을 이용해 ‘끔찍한 이야기’를 만들어내고 있는 것입니다.

금서는 본능적으로 마법사들에 의해 자신이 편찬되어 더 이상 이야기를 만들어 내지 못할 것이라는 것을 깨달았고, 그렇기 때문에 마지막으로 ‘걸작’을 만들고 싶어합니다. 그렇기 때문에 PC가 그려내는 이야기는 그것이 무엇이던 간에 금서에게 있어 마지막 이야기로 충분한 이야기가 될 것입니다.

등장인물

NPC(GM측 PC)

PC와 함께 분과회를 꾸린 동료. 이 이경 <100년 후 비에라 마을>은 NPC의 부정적인 상상력으로 만들어져 있습니다. 상황들은 NPC의 두려움에서 기인한 것으로 NPC의 동료를 잃는다는 두려움, 혹은 100년후의 미래에 홀로 남는다는 두려움 등이 원인. NPC는 도입부부터 PC를 앵커로 두고 있습니다. 원래 앵커가 아니었다면 운명점은 1점입니다.

※특성상 서로 소중하지 않아도 최소한 NPC가 ‘PC가 없는 상황’을 공포스럽게 느끼는 인물이어야 합니다. 혹은 미래에 상황을 공유할 만한 동료 하나 없이 남겨진다는 상황을 두려워한다는 설정도 괜찮습니다.

만프레드 클리프

이경 <100년 후 비에라 마을>의 인물. NPC의 상상력에서 태어난 100년 후 비에라 마을의 인물로, 실제로는 대법전의 협력자인 비에라 마을의 장입니다. 이야기의 전개를 위해 금서가 삽입한 인물.

도입

도입1 [금서편찬]

PC와 NPC는 금서 <어두운 시간의 속삭임>의 회수임무를 받고 비에라 마을에 도착합니다. 평범하고 길으로는 평화로워 보이는 마을. 여기에 오기 전에 단장이 빙의해 있을법한 사람에 대한 정보와 마법재액의 종류에 대한 설명을...

GM용 정보: 빙의된 사람과 마법재액의 성질에 대해 PC와 NPC는 모두 설명을 들었고, 마을에 도착해 조사를 하는 등 시간을 보내기도 했습니다. 다만 도입 시점에서는 알 수 없습니다.

도입2 [여기는...]

PC와 NPC가 정신을 차리면 들은 텅 빈 폐허에 있습니다. 주변을 둘러보면, 건물들이 그렇게 낮설지 않다는 것을 깨닫습니다만 사람이 살지 않은지 오래된 것 같습니다. 그리고 서두르는 느낌으로 누군가가 여러분에게 다가옵니다. PC와 NPC의 마지막 기억은 회수임무를 받았다, 그리고 드문드문 끊기는 기억 속에 비에라 마을에 도착을 하긴 했었다, 는 것 정도가 됩니다. 정보나 자신들의 자취에 대해서는 기억나지 않습니다.

핸드아웃 [의문의 인물] 공개.

도입3 [100년 후]

다가온 사람은 자신이 포탈과 약속해 비에라 마을을 관리하고 있는 자라고 하며, 누구인데 허가없이 출입이 금지되어 있는 이곳에 나타났는지 묻습니다. 비에라 마을은 100여년 전 금서 <어두운 시간의 속삭임>의 편찬에 한 분과회가 실패했기 때문에 금서의 영향으로 마을의 전 주민이 사망하였고, 인계의 혼란을 염려한 대법전이 품을 들여 모두의 기억을 수정해 원래부터 아무도 살지 않는 폐허로 남았다는 것입니다. 이 인물은 당신들이 누구인지 모르겠지만, 출입금지임을 알리며 돌아갈 것을 요구합니다. 여기서 **의문의 인물**을 **운명점 1점의 앵커**로 얻습니다. 속성은 **흥미**입니다. (우자 앵커가 없는 PC는 세계로부터 저해받기 때문에, 설정적으로 그것을 방지하기 위한 앵커입니다.)

※특수 룰: PC들은 이 시점에서 100년이 지났다고 상상(NPC가)하고 있기 때문에, 이 세계에서는 그것이 현실이 되어 있습니다. 이미 죽었을 것으로 여겨지는 ‘앵커’의 운명의 힘을 사용할 수 없습니다. 앵커란에 있는 우자 앵커는 모두 임시로 지워주시고, 마법사 앵커의 경우 남겨두기는 하나 연락할 수 없습니다. (둘 모두 상처는 아닙니다)

현재 이곳이 ‘이경’인 것은 PC에게는 알리지 않습니다. 세계법칙은 불간섭뿐입니다. 그 외의 처리는 NPC가 이경이라고 생각지 않고 있기 때문에 인계인것으로 적용해주세요. 만일 누군가와 무리하게 연락하려고 한다면 연락도 되지 않고, 마을을 나가려고 한다면 이상하게 헤매어 원래 장소로 돌아오게 됩니다.

메인페이지 마스터썬

●프라이즈 [분과회 <OOOO>]의 비밀 공개시

마스터썬 [연락]

비에라 마을의 관리인은 여러분에게 이 보고서와는 다르게 아마 여러분 또한 마법재액에 휘말렸던 것이라 생각한다 말해줍니다. 그래도 대법전에 연락할 생각은 하지 않는 것이 좋을것이라 충고하고 자신도 더 이상 도울 수 있는게 없다 전하며 사라집니다.

●마스터썬 [연락] 종료 후

마스터썬 [흔들리는 시간?]

관리인이 사라지고 나면, 분과회는 서 있는 곳 주변이 이상하게 일렁이는 것을 느낍니다. 노이즈가 낀 것처럼 원래의 모습이 지직거리며 스칩니다. 실제로는 꿈을 이루고 있는 NPC와, 타인의 꿈 속에서 뚜렷하게 존재하고 있는 PC 두 사람의 상상의 힘이 부딪히며 꿈의 세계가 견고한 모습을 유지하지 못하고 흔들리는 것입니다.

핸드아웃 [카페가 있는 건물]을 공개.

●단장<어두운>과 <속삭임>이 회수되었을 때

마스터썬 [저녁 놀이 흐려지는 시간]

해가 지고, 시간이 어두워져 가는 것을 느낍니다. PC들은 마지막으로 이 길 끝에 있는 「놀이터」가 마지막 단장이 병의되어 있었던 봉토였음을 기억내하고 그곳으로 향합니다. 둘은 지는 해를 등지고 걷고 있습니다. 그림자가 길게 지고, 대화를 나누던 PC와 NPC. NPC는 점차 말수가 줄어갑니다. 금서에게 익숙한 시간대인 밤으로 접어들게 되며 금서의 영향력이 강해집니다. 그리고 이 상상력의 주체이며 이경의 숙주인 NPC가 기민하게 '단장이 PC에게 공명하고 있다는 사실'(실제로는 상상력에서 기인한 공포)을 깨닫는 것입니다. 이것은 NPC의 내면의 공포에서 기인한 상황이므로 NPC는 단장에게 자의적으로도 타의적으로도 마법전을 걸지 못합니다. 캐릭터에 따라서는 PC를 만류하거나 해도 좋습니다. 또한 PC가 원한다면 마법전을 하지 않고 시간을 보낸다는 선택도 가능합니다.

●단장<시간>을 회수했을 때

마스터썬 [어두운 시간]

「놀이터」에서 단장 <시간>을 회수하려 하면 해제판정(시스템적으로는 금서중독의 <대가판정>과 같습니다.)을 실시합니다. 단장을 놀이터에서 떼어내면 PC는 혼에서 단장이 떨어져 나가는 고통을 느낍니다. 단장을 회수하면 그 순간 공간이 더욱 불안정하게 요동친다고 PC에게 전달하고, 공간이 크게 일렁이며 현실세계와 엇비슷한 모습이 겹쳐졌다 떨어졌다를 반복합니다. 그 모습을 본 PC는 이것이 100년 전과 현재가 겹쳐지고 있는 것이 아니라, 금서의 영향으로 만들어진 세계-꿈이 흐트러지고 있는 것이라는 것을 깨닫습니다.

핸드아웃 [100년 후의 비에라 마을] 공개. 걸 핸드아웃 공개와 비밀 공개를 동시에 진행합니다.

만일 해제판정에 실패했을 경우, 실제 PC의 혼과 연결되어 있는 것은 아니나 NPC가 그렇게 '상상하며 믿고' 있기 때문에 이 이경에서 PC 또한 소멸하는 것이 됩니다. 다만, 금서는 어떠한 방향에서든 PC가 선택한 이야기를 굉장히 흥미롭게 지켜보았으며 이야기의 마지막으로 PC가 금서인 자신을 완벽하게 편찬해준다면 훌륭한 이야기의 마지막 보상으로 이경의 주인의 권한으로 그것을 원래대로의 순리, '상상'으로 치부해줄 수 있습니다. PC가 소멸했다고 생각하면... 새하얀 공간에 자신과 NPC, 금서가 있습니다. 여기서 바로 클라이맥스로 돌입합니다.

클라이맥스

금서 <어두운 시간의 속삭임>과의 개인전이 됩니다. NPC는 입회인으로 참전합니다.

분과회의 앞에 우아한 중년 여성의 모습을 한 금서가 나타납니다. 금서는 ‘훌륭한 이야기를 보았다. 마지막 작품이라고 하면 어떨까, 마음에 들었다’고 이야기합니다. 클라이맥스입니다. 금서는 PC를 지목해, PC가 자신과 1:1로 마법전을 벌여주기를 바랍니다. PC가 수락하면 금서는 NPC가 회수한 단장 <어둠>의 마력만큼을 스스로 제한합니다.

만일 이전에 해제판정에 실패했다면 즉시 클라이맥스로 돌입해 새하얀 공간으로 들어갑니다. 이경 속 금서가 관리하는 공간의 투입입니다. 금서는 ‘훌륭한 이야기를 보았다. 마지막 작품이라고 하면 어떨까, 마음에 들었다. 그러니 마지막까지 완벽한 이야기를 만들어준다면 보답을 하겠다’고 이야기합니다. 금서는 PC를 지목해, PC가 자신과 1:1로 마법전을 벌여주기를 바랍니다. 마법전에서 승리하면 ‘소멸’은 무효화됩니다.

메인페이지에서 PC가 단장을 회수하는 것을 거부하였을 경우, 리미트가 되면 금서는 자신의 힘으로 강제로 이경을 달고, 하얀 공간(이경 속 시간의 틈)으로 분과회를 끌어들입니다. 이후 해제판정을 실시합니다. 이후는 같습니다. 1:1금서전을 거절한다면 편찬실패의 엔딩을 따릅니다.

엔딩

●1.금서의 편찬에 성공했을 때

금서 <어두운 시간의 속삭임>은 완전히 편찬되기 직전, PC가 어떤 선택을 했다 하더라도 ‘만족스러웠다. 결국 이런 이야기를 원했을지도...’하고 PC에게 이야기하고 편찬됩니다.

분과회가 무사히 금서를 편찬하면 아무 일 없는 평온한 비에라 마을의 모습이 나타납니다. 실제 대법전의 협력자인 마을의 장 ‘만프레드’가 쓰러진 분과회원들을 안전한 곳에 데려다 둔 상태로, 눈을 뜨면 옆에는 편찬된 금서가 있습니다.

●1.금서의 편찬에 실패했을 때: 해제판정에 성공했을 때

금서의 편찬에 실패하면, 외부에서 만프레드의 연락을 받은 대법전의 지원팀이 아슬아슬하게 도착하여 PC들을 구출하고 금서를 편찬합니다. 사명은 실패입니다. 금서는 ‘이런 이야기가 되는군. 이런것도 하나의 종류니까...’그런 말을 남기고 편찬됩니다.

●2.금서의 편찬에 실패했을 때: 해제판정에 실패했을 때

금서의 편찬에 실패하면, 외부에서 만프레드의 연락을 받은 대법전의 지원팀이 아슬아슬하게 도착하여 금서를 편찬합니다. 사명은 실패입니다. 닫혀가는 하얀 공간에서 금서는 ‘글쎄, 이런 이야기는 이런 이야기대로 좋은지도 모르지만... 보고 싶었던 건 아니었던 것 같아’ 그런 말을 남기고 편찬됩니다. 이 경우 PC는 소멸합니다만, GM이 원한다면 이 시점에서 NPC가 PC에게 운명개입을 할 수 있습니다.

- 이후, PC와 NPC는 자신들이 마법재액의 종류와 정보를 가지고 비에라 마을에 도착해 인물과 장소를 파악하고 금서회수를 시작하려던 때, 금서의 함정에 걸려들었던 것을 기억해 낼 수 있습니다.

핸드아웃

[의문의 인물]

대법전의 관리원이라고 주장하는 인물. 지금 비에라 마을은 인계에서 없는 마을이 되어있다고 말하고 있다. 갑자기 나타난 분과회를 수상하게 생각하고 있는 듯 하다.

<비밀>

대법전으로부터 비에라 마을의 관리역을 넘겨받은 우자, 만프레드 클리프. 100여년 전, 금서 <어두운 시간의 속삭임>의 편찬에 실패한 분과회 <OOOO(실제 PC와 NPC의 분과회명)>의 정보를 넘겨준다. GM용 정보: 실제로는 이야기의 원활한 진행을 위해 끼워진 가상의 인물이므로 비밀이 공개되면 협조적으로 행동합니다.

핸드아웃 [프라이즈: 분과회 <OOOO>의 보고서]를 공개

[프라이즈: 분과회 <OOOO>의 보고서]

100여년 전, 금서 <어두운 시간의 속삭임>의 편찬에 실패하고 종적을 감추었다는 분과회 <OOOO>의 여러가지 정보가 담긴 자료. 이 자료는 선언만으로 비밀을 볼 수 있다.

<비밀>

분과회 <OOOO>는 금서의 편찬을 ‘하지 않은 것’으로 간주. 갑자기 종적을 감춘 그들을 수색했음에도 끝끝내 그 모습을 찾지 못했다. 그렇기에, 분과회 <OOOO>의 마법사, PC와 NPC는 이 시간부터 대법전의 적으로 취급한다는 문서이다.

마스터썬 [연락]개시

마스터썬 [흔들리는 시간?] 개시

[카페가 있었던 건물]

이상하게 일렁이는 건물. 분명 폐허일텐데 조금 전 흔들렸던 장면은... 그 순간의 모습과 같았다. 유리창에 붙어 있었던 구인 포스터까지. 어떻게 된 일일까?

<비밀>

살펴보면 원래 우리가 있었던 공간의 잔재를 느낄 수 있다. 어떤 원리인가는 정확히 알기 어렵지만 그 때와 통하고 있는 것 같다. 어쩌면 이것을 이용해서... 과거에 실패했다고 알려진 금서편찬을 성공시킬 수 있을지도.

<추억>으로 보조판정을 실시합니다. PC가 실패하면 NPC도 시도합니다. <추억> 판정에 성공하면 무리없이 과거의 기억을 천천히 떠올립니다. 일시적 마력을 1점씩 획득합니다. 판정에 실패해도 기억은 떠올릴 수 있으나 일시적 마력은 얻지 못합니다.

핸드아웃 [무너진 벽돌집] 공개

핸드아웃 [텅 빈 공사장] 공개

[무너진 벽돌집]

떠올랐다. 첫 번째로 단장과 관련되어 있는 것으로 의심되었던 우자는 이 집에 살고 있었다. 이 공간도 과거와 연결되는 것일까.

<비밀>

공간이 흔들리고, 침대에 걸터 앉은 피로한 얼굴의 중년 남성이 “귀신이 또 나왔어”라고 중얼거리고 있다. 그 남성에게 단장 <어둠>이 빙의되어 있는 것을 알 수 있다. 이 비밀이 공개되면 NPC가 단장 <어둠>에게 마법전을 신청하고 단장을 회수한다. 썬은 소모되지 않는다.

GM용 정보: “귀신이 또 나왔다”고 말하는 중년 남성은 <어둠>에 빙의된 탓에 자신이 무서워하는 것(귀신, 유령 등)을 보게 되는 마법재액을 겪고 있습니다.(진행에 필요한 정보는 아닙니다만 이해를 위해 첨부합니다.)

[텅 빈 공사장]

떠올랐다. 마을에 도착하자마자 가장 먼저 만났던 우자, 그녀에게서 마법재액의 기미가 느껴졌던 것을 기억해낸다. 분명 그녀가 향했던 곳은 이 공사장이었을 터다. 과거와 연결된다면 좋을텐데....

<비밀>

공간이 흔들리고, 공사장에서 현장을 체크하고 있는 여성의 모습이 흐릿하게 잔상처럼 번진다. 그녀는 몹시 공포스러운 표정으로 현장 작업자들을 날카롭게 추궁하고 있는 듯 한데... 그 여성에게 단장 <속삭임>이 병의되어 있는 것을 알 수 있다. 이 핸드아웃을 조사하고 즉시 다음 씬에 마법전을 신청하지 않으면 공간이 닫혀 마법전을 신청할 수 없다. 그 경우, 마법전을 신청하기 위해서는 이 핸드아웃의 재조사가 필요하다.

단장 <어둠>과 <속삭임>이 모두 회수되면 마스터씬 [저녁 놀이 흐려지는 시간] 발생

GM용 정보: 이 여성은 공사장의 현장책임자로 <속삭임>에 병의된 탓에 자신이 가장 두려워하는 일인, 공사장에 대형 사고가 발생하는 것을 생생한 꿈으로 계속 체험하고 있습니다. 그 탓에 예민해져 실제 현장에서도 관깐하고 정도이상으로 날카롭게 행동하고 있는 것입니다. (진행에 필요한 정보는 아닙니다만 이해를 위해 첨부합니다.)

[NPC]

당신과 같은 분과회를 꾸린 마법사 <NPC>. 갑자기 입을 다물고 아무 이야기도 하지 않는다.

<비밀>

단장<시간>은 「놀이터」라는 장소에 병의되어 있으나, 이 곳으로 오며 금서의 힘으로 [PC]의 혼과 이 봉토가 깊이 연결되었다. 단장<시간>을 회수하기 위해서는 PC의 혼에서 단장을 분리시켜야만 한다. 회수시 PC의 혼에 대한 해제판정이 필요해지며 단장<시간>의 병의심도는 조금 전, 길을 걸으며 5로 상승했다. NPC는 이 모든 것을 조금 전 깨달았다.

GM용 정보: 실제 현실에서 단장은 「놀이터」에만 병의해 있는 봉토로 병의심도는 1이며 PC와는 연관이 없습니다. 다만 전투는 상상속의 세계에서 현실로 실체화 된 상태에서 일어나는 일이므로 병의심도는 실제로 배분하는것으로 처리. 단장을 회수하기 위한 <해제판정>이란 금서중독의 <대가>와 같이 적용합니다. 1D6을 굴려 병의심도 미만이 나오면 소멸하고, 이상이 나오면 무사히 회수합니다. 해제판정의 정보는 PL에게 안내해주세요.

단장 <시간>의 데이터 공개. 단장 <시간>에게 NPC는 마법전을 신청할 수 없습니다.

단장 <시간>을 회수하면 마스터씬 [어두운 시간] 발생

[100년 후의 비에라 마을]

100년 후의 비에라 마을. 과거, 금서 <어두운 시간의 속삭임>의 편찬실패로 인해 지금 비에라 마을은 인계에서 없는 마을이 되어있으며 과거 마을 주민들은 모두 사망했다고 한다.

<비밀>

이 곳은 현실의 미래가 아니라 금서가 만들어낸 이경 속이다. 금서 <어두운 시간의 속삭임>은 희생자의 상상력을 가장 어두운 방향으로 끄집어내 꿈에서 실체화시키고 그곳에 가두는 금서. 이 마법재액의 속주로 이경을 창조하는 바탕이 된 것은 NPC이며, PC는 금서로부터 <주인공>으로 선택되었다.

데이터

●단장 <어둠> 빙의심도 1

공격 5 방어 3 근원 4 마력 8

특기 《심연》《바보》 영역 어둠

【혼란《바보》주문, 범용마법】【분해소환, 범용마법】

●단장<속삭임> 빙의심도 1

공격 3 방어 4 근원 5 마력 8

특기 《방황》《혼돈》 영역 어둠

【마왕소환《방황》소환, 범용마법】【군단소환《혼돈》소환, 범용마법】

●단장<시간>빙의심도5 *이 단장은 마법사<PC의 마법명>만이 마법전을 신청할 수 있다.

공격 4 방어 4 근원 5 마력7+5 *봉토효과로 소환되는 아키타입은 이야기의 소녀

특기 《이야기》 영역 노래

【박혼《이야기》주문, 금서마법】【허신《이야기》주문, 금서마법】

●금서<어두운 시간의 속삭임>

공격 5 방어 4 근원 5 마력 15

영역: 어둠

특기: 《심연》《방황》《혼돈》《이야기》

【혼란《바보》주문, 범용마법】【분해소환, 범용마법】【마왕소환《방황》소환, 범용마법】【군단소환《혼돈》소환, 범용마법】【박혼《이야기》주문, 금서마법】【허신《이야기》주문, 금서마법】

신표 「100년후 비에라 마을」

- 2: 사방은 모두 폐허이고, 생명체 하나의 숨소리도 들리지 않을 만큼 고요하다. 깜빡깜빡, 누가 켜놓은 것인지 알 수 없는 벽등이 하나 점멸하고 있다. 《정적》으로 판정해서 성공하면 원하는 마소를 1점 얻는다.
- 3: 바닥의 잔해에서 뭔가 묻혀진 것을 발견한다. 이걸...인형인가? 누르면 굶나잇, 소리를 낸다. 이 장면에 노래의 마소가 1점 발생한다.
- 4: 무너진 벽에 붉은 스프레이로 뿌려 낙서한 듯한 글귀가 있다. 「이걸 저주야! 난 아무것도 쓸 수 없었어」 《광기》로 판정해 성공하면 일시적 마력을 2점 얻는다. 실패하면 마력을 1점 잃는다.
- 5: 끼릭끼릭, 어디선가 기묘한 소리가 난다. 《수수께끼》로 판정해서 성공하면 소리를 들을 수 있고, 어둠의 마소가 1점 발생한다. ※소리: 「기대하고 있어」라고 말하는 소근거리는 목소리. 금서의 것이다.
- 6: 광장의 분수대는 운통 깨지고 부서진 채, 비가 내렸던 것은 아주 오랜 예전인 것만 같다.
- 7: 어떠한 어두운 기운의 당신의 뒤를 쫓아오며 덮치려 하고 있다. 이것은 대체...? 랜덤한 특기로 판정을 한다. 판정에 성공하면 원하는 마소를 1개 획득한다. 실패하면 시간을 뛰어넘어 당신의 앵커에게 「운명변진」이 발생한다.
- 8: 넓은 도로에는 아무도 없다. 싸늘한 적막이 감도는 것이 느껴진다.
- 9: 근처의 숲은 캄캄하다. 새까만 숲에서 싸아 하고 바람이 불면 오한이 느껴진다. 어째서 이렇게 추운걸까. 이 장면에 별의 마소가 1점 발생한다.
- 10: 「실패자! 실패자!」 갑자기 그런 목소리가 환각처럼 머릿속에 울린다. 이걸 누구의 목소리지? 《절망》으로 판정해 성공하면 꿈의 마소가 1점 발생한다.
- 11: 하늘은 기묘하게 맑지만 불길함이 느껴진다. 알 수 없는 이 기묘한 불안감은 어디서 오는거지?
- 12: 싸늘한 공기 중, 갑자기 어떤 온기가 주변을 부드럽게 휘감는다. 《마음》으로 판정해 성공하면 원하는 변조를 하나 회복하거나, 마소를 원하는 조합으로 2점 발생시킬 수 있다.

etc

우자가 등장하는 핸드아웃에 간략한 GM용 설명을 덧붙이고 잘못되어있던 표기(수정전의 이경명이 적혀있었네요)를 수정하였으며 정발용어로 바꾸었습니다(미처 바꾸지 못한 부분이 남아있을 수 있습니다).

불합리한 상황~소멸 가능성이라는 주의문구는 갑자기 금서중독 처리의 빙의심도 5가 PC에게 맞닥뜨려질 경우(뒤에 해결이 된다고 해도) PC의 어떤 행동으로 돌아온 결과가 아닌 일이기 때문에 PL혹은 PC가 불합리하다고 느낄 수 있을 가능성이 있다고 생각해 적어두었습니다. PC(PL)에 따라서는 별 문제가 되지 않을수도 있지만...

시나리오 제목은 백조가 일생동안 딱 한번 아름답게 울고 죽는다, 그래서 예술가의 마지막 작품을 ‘백조의 노래’라고 한다는 이야기에서 따왔습니다. 저자는 금서, 이야기의 주인공은 PC입니다.

오랜만에 문서를 열어봤는데 이런저런 설명을 안해둔게 많아서 조금 수정하면서 덧붙여두었습니다. 늘 감사합니다! 2021.3.23

<NPC> 핸드아웃 비밀에 약간의 수정(문장다듬기)을 가했습니다. 내용상 변경은 없습니다! 2021.12.02