

금서 공장 : Under the **Bane** Factory

w. 티알고양이

— 금서 공장 (베인 팩토리).

소문에 의하면 어느 대부호의 공장 부지를 사들이고 인위적으로 마도서를 생산하여 연구용으로 팔아치워 막대한 돈을 벌어들였다는 전설적인 마법사의 본거지였다는 모양이다.

그러나 그 전설적인 서사시도 **며칠 전에 끝이 났다**. 소식에 의하면 하루아침 사이에 가동을 중단하고 폐공장으로 전락해버렸다고 한다. 폭풍같았던 비밀상은 다시 일상으로 돌아왔다.

그런 폐공장이, 며칠 전부터 가동을 재개했다는 소식이 들려온다. 조사를 위해 파견된 인력들은 돌아오지 않고, 괴담만이 무성히 늘어가는 공장은 어느샌가 인간들에게 있어 공포의 대상으로 자리잡기 시작한다.

시나리오 정보

- 사용 룰 : 마기카로기아 대형 룰북 + 팬 서플리먼트 [《파수꾼》](#)
- 추천 **랭크** : 3
- 추천 인원 : 파수꾼 1페어 (GM 1명 + PC 2명 or GMPC 1명 + PC 1명)
- 리미트 : 6사이클
- 플레이어 난이도 : ★★★☆☆ (특수 규칙을 활용하여 핸드아웃을 획득해야 하는 구간이 많습니다.)
- GM 난이도 : ★★★☆☆ (전형적인 레일로드 시나리오로, PL의 돌발적인 행동만 막아주시면 됩니다.)

플레이하기 전에

- 본 시나리오는 **팬 서플리먼트 《파수꾼》**을 적용하여 만든 전용 시나리오입니다. 따라서, 전반적인 시스템이 <파수꾼>의 기능에 맞춰진 시나리오이므로 사전에 양해 부탁드립니다.
- 스토리의 원활한 진행을 위한 사소한 개변은 자유이나, **설정 개변은 불가능합니다**.
- 이 시나리오는 편의상 **북 홀더**가 PC라는 시점에서 작성하였습니다. 구도가 달라질 경우 이에 따른 세부적 개변이 필요할 수 있습니다.
- 본 시나리오의 무단 배포를 금합니다. 개변한 2차 시나리오 역시 재배포를 금합니다.
- 트리거 워닝(**시체의 묘사**, **기괴한 크리처의 묘사**)이 존재합니다. 민감하신 분들은 플레이 전 주의해주세요.
- 시나리오에 대한 문의는 [티알고양이\(@Tory_TRPG\)](#)로 주십시오.

이 페이지 다음으로 GM 문서가 시작됩니다.
플레이어들은 스포일러에 주의하십시오.

시나리오 배경

—아직 사건은 끝나지 않았다.

과거, <이야기꾼(스토리텔러)> 이라고 하는 마법사가 있었습니다. 그는 머릿속에 품은 무수한 이야기를 이용하여 인공 마도서를 만드는 데 능한 사람이었으며, 세계 곳곳에 자생하는 마도서를 수집하는 취미도 가지고 있었습니다. 그는 자신이 만족할 때까지 마도서를 만들어서 모으거나, 이름 모를 마도서를 주워 그 안에 적힌 이야기를 탐미하고, 그것으로 모자라 보다 많은 우자와 마법사들에게 자신의 이야기를 들려주고 싶어합니다.

그런 그의 욕심은 인계에 거대한 공장을 사들이는 계기가 되었고 그는 이 곳을 자신의 아지트로 삼아 **보다 많은 『이야기』를 다른 존재들에게 팔며 막대한 부를 끌어모으기 시작했습니다.**

하지만 그의 야망은 **그가 그렇게도 사랑하던 마도서로 인해 파멸하고 말았습니다.** 모든 마도서는 금서가 될 위험성을 품고 있다는 사실을 마법사 <이야기꾼>은 모르고 있었나봅니다. 그의 공장에서 나온 마도서 중 일부는 금서가 되어 공장을 빠져나오기 시작했고, 그들은 인계 곳곳에 숨어 갇가지 재액을 일으키고 인계를 어지럽혔습니다.

대법전의 마법사들은 갑자기 증식한 금서의 양에 놀라 회수와 동시에 역추적을 했고, 그 결과 어느 이름 모를 공장에서 대량의 마도서를 생산하고 보관하는 마법사가 존재한다는 사실을 알게 됩니다. 공장장 <이야기꾼>은 대법전의 마법사들과 격렬한 항전 끝에 봉서되어 대법전으로 끌려갔고, 주인 잃은 공장은 폐공장이 되었으며, 그가 생산하던 마도서들은 대법전에 전량 회수되어 암흑 문고에 갇히게 됩니다.

그렇게 <이야기꾼>의 야망은 대법전의 활약으로 끝나나 싶었습니다.

하지만 공장 안에는 미처 회수하지 못한 **마도서 한 권이 있었습니다.** 그 마도서는 다른 마법사들도 접근할 수 없도록 강력한 결계 안에 가둬져 있었기 때문에 그 존재감을 아는 마법사는 거의 없었습니다. 게다가 그 마도서는 재액을 일으킬 재목조차 되지 못하는 매우 약한 마력과 미숙한 마법 운용력을 지니고 있었습니다. 주인을 잃은 공장은 결계가 깨졌고, 매일매일 공장에서 주던 마소의 공급이 끊기자, 그는 생존을 위해 **본래라면 먹지 못할 것들을 양손에 집고 마구잡이로 먹어치우기 시작했습니다.**¹ 그것이 무엇이 되었든, 그는 먹는 것을 멈추지 않았습니다. 그리고 더 많은 것을 먹기 위해 가냘픈 두 손으로 며칠에 걸쳐 지하의 천장을 긁어 나오게 됩니다.

처음으로 지상의 빛을 본 그에게는, 이제 이 버려진 공장이 그를 지켜줄 집이 되었습니다. 그는 보금자리 안에서 한 발짝도 나가지 않은 채 탐식만을 계속했고 호기심에 다가오는 인간들도 무자비하게 먹어치우게 됩니다.

그 결과 며칠 전부터 이 곳이 공포의 지역이 되었다는 소식을 여러분은 접하게 됩니다. 인간들은 **“유령이 공장을 점령하고 있는 것이다”, “며칠 전부터 공장 부근에서 아이의 흐느끼는 울음소리가 들렸다”, “조사를 위해 파견되었던 사람들이 소리소문없이 사라지더라”** 라는 이야기를 나누며 해당 공장에 접근하는 것을 꺼리기까지 합니다.

여러분은 이로 인해 공장에서 미지의 사건이 일어나고 있음을 어렴풋이 짐작하게 됩니다.

그렇게 파수꾼인 당신들은, 한 때의 전장이었던 버려진 금서 공장으로 발걸음을 옮기게 됩니다.

¹ 애석하게도, 그는 미숙한 마도서였기 때문에 **자기 몸에 마소가 풍부함들 마법을 제대로 사용하지 못해 점점 몸집만 커져갔습니다.** 금서가 되어도 분열, 금서 마법, 그 어떤 것도 사용할 수 없는 그저 몸집만 큰 가엾은 마도서가 되는 셈이죠. 다르게 해석하면, 마소가 아닌 다른 것을 입에 넣고 다녔으니 “쓰레기만 뱃속에 가득 넣은 마도서” 라고 생각해도 되겠습니다. 다만, 같은 부류의 파이디아는 이를 마소로 변환하여 활용하는 기술이 책 안에 기본적으로 심어져 있으니 제아무리 쓰레기여도 재활용을 잘 해서 자신의 자원으로 써먹는 경우지만요.

◆ 특수 규칙 : 탐색

파수꾼은 드라마 장면에서 조사/조율/사건 외에도 **특수 행동을 1가지 더 할 수 있습니다**. 여기서는 이 특수 행동을 **<탐색(서칭)>**이라고 하겠습니다.

<탐색>은 파수꾼만의 고유 행동이며, 이는 목표를 직접 탐색하여 『**핸드아웃을 획득하는 데**』 필요한 행동입니다. 탐색 가능한 목표는, **[목표]** 처럼 표시됩니다. 이는 GM이 반드시 PL에게 가르쳐주십시오.

누군가가 <탐색>을 하겠다고 선언할 경우, 해당 플레이어는 즉시 **행동 횟수 3개를 획득**하며 목표를 탐색할 수 있는 상태가 됩니다.

행동 횟수 3개를 모두 소모하거나 PC가 탐색을 종료하겠다고 선언하면, 해당 PC의 장면이 종료됩니다.

핸드아웃이 있는 목표를 **정확히** 찾아서 탐색했을 경우, **핸드아웃이 주어집니다**.

또한, <탐색> 활동으로 인해 **회복에 필요한 [붕대]** 아이템을 비롯해, 세션에 유익한 아이템이나 정보를 획득할 수도 **있으니** 적극적인 <탐색> 활동을 권장합니다.

Q. (타이만일 때) GMPC가 먼저 <탐색>을 선언하는 경우도 있나요?

GMPC는 **PC의 지시가 없는 한 자동으로 <탐색>을 선언하는 일은 없습니다**. 따라서 PC의 지시를 통해 GMPC의 차례가 되었을 때 <탐색>을 할 수 있도록 행동을 유도해주시고, 기억해주시고, 본 시나리오의 파수꾼 내의 협의가 매우 중요합니다.

무대

시나리오의 무대는 21세기의 인계에 한정하며, 해당 시나리오는 『**전용 장면 표**』를 이용합니다.

(전용 장면 표는 **이 시나리오 문서의 최하단**에 위치합니다.)

또한, 본 시나리오는 대법전 PC를 다루는 시나리오가 아닙니다. 상황에 따라서는 **대법전 소속의 마법사와 대립할 가능성이 있으므로** 해당 사항에 거부감을 느끼고 계시는 분들이라면 플레이를 재고해주시고.

도입 페이지

PC는 최근, 소문의 폐공장이 다시 가동을 시작했다는 소문을 접합니다. (그것이 신문이 되었는지, 뉴스가 되었는지 소식을 접하는 계기는 자유입니다. 파이디아의 정보통으로 접해도 상관없겠네요.) PC에 따라서는 이 공장이 무슨 공장이었는지 알 수도 있고, 모를 수도 있습니다. 잘 모른다면 파이디아가 알려줄 수 있겠습니다. (PC가 파이디아라면 “어렵듯이 당신은, 이 공장이 무엇을 위한 공장이었는지 기억합니다. 그래요, 그랬었죠.” 라고 말하며 시나리오 배경에 적힌 정보를 “일전에 대법전에서 해결했던 곳이다더라” 며 넌지시 건네주는 것도 나쁘지 않겠습니다.)

하지만 더 들어보면, 이 폐공장이 **최근 흥흥한 분위기를 풍기고 있다는 것을 알게 됩니다.** 이 곳이 모 유튜버들에게서 심령 스맛으로 통한다는 입소문을 타기 시작하며, 심야만 되면 공장으로 사람들이 찾아와 담력 인증 사진을 찍고 가곤 했습니다. 며칠 동안은 별 문제가 없어서 지자체 측에서도 먼 훗날 철거한다는 말만 하고 방치했을 정도로 공장의 존재감은 투명하기만 했습니다. 그런 공장이, 최근에 방문자를 무참히 살해하는 사건을 여럿 일으키며 화두에 올랐습니다.

PC의 현재 상황에 따라 다음과 같은 결과가 나타납니다:

- PC가 **신문**을 보고 있었다.
 - 오늘자 신문에 “화제의 폐공장에서, 20대 남성 2명이 또 살해돼…… 진상은 어디에?” 라고 적힌 헤드라인이 인상적입니다.
추가로 기사를 더 살펴보면 “어젯 밤 오후 11시 38분, 20대 남성으로 추정되는 사체 2구가 폐공장에서 약 3m 떨어진 곳에 버려져 있었다. 두 시체는 마치 흉폭한 맹견이 먹잇감을 물어뜯고 버린 것처럼 이빨로 전신이 무수히 찢긴 흔적을 발견했다고 경찰이 발표했다. 맹견의 소행으로 추측하며 주변 주민들에게 수소문한 결과, 근처에 개를 키우는 집은 한 군데도 보지 못했다고 한다.
공장 근처에 거주구를 두고 있는 B(61)씨는 “이런 사건사고가 일어나는 곳에서 언제까지 안심하며 살 수 있을지 모르겠다. 돈이 없는 것이 너무 원망스럽다.” 며 불편함을 호소했다.” 라는 내용이 적혀있음을 알 수 있습니다. (너무 길다고 느끼신다면 중요한 부분만 요약해서 알려주시면 됩니다.)
- PC가 **뉴스**를 보고 있었다.
 - 다음과 같은 뉴스가 흘러나옵니다.
“문제의 공장에서 또 희생자가 발생했습니다. 어젯 밤 오후 11시 38분, 20대 남성으로 추정되는 2구의 사체가 폐공장에서 약 3m 떨어진 곳에서 발견되었습니다. 시체는 마치 토막살인의 피해자처럼 사지가 찢어진 채 흩어져 있었으며, 일부 사지에서는 맹수가 뜯어먹은 것처럼 날카로운 이빨로 잡아뜯긴 자국이 무수히 많았다고 경찰은 발표하였습니다.
경찰은 이들이 담력시험을 위해 공장을 방문했다가 처참하게 당한 것이라고 추측하며 인근의 주민들에게 해당 공장 근처에 접근하지 말 것을 강력히 당부하고 있습니다.”
이후, 다음 소식으로 뉴스가 흘러갑니다.
- **그 외의 방법**으로 소식을 접했다.
 - 위 2개의 내용을 참고하여, GM와 PL의 상상력에 맡겨 정보를 전달합니다.

소식을 전부 들었다면, PC에게 파이디아가 제안을 합니다. “우리끼리 공장에 가 보지 않겠느냐” 는 제안을 말이죠. 파이디아는 아무래도 대법전이 미처 다 해결하지 못한 부분이 있는 것 같다, 잘 하면 동족을 구출해서 우리 편으로 끌고 들어올 기회일 수 있겠다, 등등 다양한 방법으로 PC를 공장으로 가도록 회유합니다.

이에 PC가 **수락할 경우**, 파이디아는 적당한 시각과 날짜를 잡고 함께 공장에 잠입할 기회를 잡아보기로 다짐합니다.
거절할 경우, 혼자서라도 가겠다며 심통을 부리며 파이디아 혼자서 떠날 수 있습니다..... 만 어떠한 경우든 얼마 가지 않아 북 홀더의 상흔으로 돌아올 가능성이 높을 것입니다. (이건 GM이 미리 알려줘도 좋습니다.)

하지만 정의의 사자처럼 위기의 상황에 나타나서 도와주는 연출이 하고 싶어! 라고 생각하는 파이디아 PC라면 GM이 열심히 에너지 데이터 조정을 해서 극적인 상황을 연출해보도록 하십시오. 라이터는 말리지 않겠습니다. 하지만 타마다 상의가 필요한 건 아니죠? 상의 없는 연출은 탁의 분위기를 해칩니다.

연출 방식이 정해졌다면 **북 홀더는 2d6**을, **파이디아는 1d6**을 굴려서 나온 값을 [근원력]에 더합니다.

이것이 여러분의 [초기 마력]이 되겠습니다. 모든 준비가 끝났다면 메인 페이지로 돌입합니다.

메인 페이지

- 공장 안으로 (조건 : 메인 페이지 시작)

PC는 공장에 도착했습니다. 심령 스팟으로 불리우는 공장이라더니, 그에 맞게 분위기는 제법 으스스합니다. 겉으로 보기에는 멀쩡해보이는 공장이지만 사람 하나 보이지 않는 낡은 외관을 보자니 어째서 주인 없는 공장인지 실감이 갑니다.

파이디아 : “..... 휘유, 마법사들끼리의 싸움 아니랄까봐 아주 전쟁터처럼 만들어놓고 갔네. 이거 은폐하느라 대법전에서는 아주 진땀을 뺐겠지?”

PC는 어렵듯이 기억을 살려 **당시의 사건을 매스컴이 어떻게 보도했는지 떠올리게 됩니다.** 그렇습니다. 그것은 어느 대형 공장의 거대한 폭발사고였다고 보도했습니다. 노후한 공장의 관리 부실로 인해 밤사이 거대한 폭발이 있었지만 사상자는 발견되지 않았다고 합니다. 인적 드문 공장이었으니, 그럴 수 있다고 PC는 생각할 수 있습니다.

(GM 정보 : 물론 이것은 대법전의 훌륭한 뒷작업으로 인해 가능했던 **인과 조작**입니다! 파이디아는 우자가 아니므로 해당 조작에 영향을 받지 않았습니다. 따라서 마법전이 일어났다는 사실을 **자세히는 아니지만** 동족의 제보로 인해 알고 있습니다. 원한다면 이를 이용하여 RP를 진행하셔도 됩니다.)



(분위기 이해가 잘 가지 않는 GM과 PL분을 위해 무료 이미지 사이트에서 사진을 가져와 첨부합니다.)

아무튼, 조사 시작을 위해 시각을 확인해보다면 **오전 11시**를 가리키고 있습니다. (무슨 시계를 꺼내든 상관없습니다.) 밤이 되려면 아직 시간이 한참 남았습니다. 사건은 심야 시간대만 되면 일어난다고 했었죠. 넉넉한 시간을 아군 삼아 넓은 공장을 둘러보는 것이 좋겠습니다. (**사이클이 경과할 때마다 이 시간은 1시간씩 흐릅니다.**)

해당 마스터 장면이 끝나면, 다음과 같은 조사 구역이 개방됩니다. (제법 많으니 Ctrl + F를 적극 활용해주십시오.)

● 금서 공장 1동

폭발사고를 겪었음에도 비교적 형태가 보존된 단지입니다. 총 3개의 거대한 건물로 구성되어 있습니다.

○ 1-A 구역

지저분한 [벽]으로 구분된 공간과, 청소를 했는지 의심되는 [바닥] 위에, 가동을 멈춘 낡은 [기계]들이 눈에 띕니다.

- [기계] - 재봉틀처럼 생긴 바늘과 말라붙은 잉크의 흔적이 있는 것을 보아 이 기계들은 “내용을 적는 역할”을 하는 기계인 것 같습니다. 하지만 이제는 세월의 흐름을 피하지 못하고 녹슨 채 자리를 지키는 것만이 전부군요. **탐색 시 핸드아웃 : [기록형 기계]를 획득합니다.**
- [바닥] - 제법 더럽습니다. 먼지가 손으로도 만져질 정도예요. 얼마나 방치되어 있던 거죠? 살살이 살펴보니 [붕대]가 보이는군요. 왜 여기에 붕대가 있는지 모르겠지만 가져가서 쓰는 것도 나쁘지 않겠습니다. **탐색 시 아이템 [붕대]를 1개 획득합니다.**
- [벽] - 거대한 시계가 마치 당시의 시간을 기록하듯 멈춘 채 걸려있습니다. **“오후 10시 23분 47초”**입니다. 수 초동안 시계를 바라보고 있나니, 불안정하게 걸린 시계가 툭 하는 소리와 함께 **PC의 머리를 향해 똑바로 떨어지기 시작합니다.**
지정특기 : 《시간》, 《불》, 《충격》 중 택 1로 판정하여, 이를 성공하면 아무 일도 일어나지 않습니다. 실패할 경우, 시계는 PC의 머리를 강타합니다. 꽤 아프습니다. **[마력]이 1점 감소합니다.**

○ 1-B 구역

직원들의 숙소이자 식당으로 이용되었던 공간으로 추측됩니다. 이른바, 복합공간이네요. 대다수의 방이 파괴되어 현재는 [103호]의 방과 [직원 식당]만이 그나마 형태를 유지하고 있습니다.

- [103호] - 정갈한 사람이 사용했던 방인 것 같습니다만, 지금은 그저 마법전에 휩쓸린 가엾은 방에 불과합니다. 침대, 의자, 책상…… 있을 건 다 있는 방이군요.
탐색 시 핸드아웃 : [직원 숙소 103호]를 획득합니다.
- [직원 식당] - 한 번도 쓰지 않은 것 같은 깨끗함이 느껴집니다. 냉장고도 텅 비어있고, 조리대도 윤기가 번들번들합니다. 청소를 잘 한 걸까요? 그렇다면 이 공장의 주인은 지독한 결벽증을 지니고 있었나봅니다.
(GM 정보 : 주인이 마법사기 때문에 숙식을 할 필요가 없으며, 과거 공장에는 <이야기꾼> 단 한 명만 존재했습니다. 따라서 시설을 빌리고 사용하지 않은 공간에 가깝습니다.)

○ 1-C 구역

서재처럼 보이는 공간입니다. 고즈넉한 [나뭇바닥]이 이 곳의 역사를 노래하듯 한 발짝씩 걸음을 옮길 때마다 끼익, 하는 소리가 들립니다. 예전엔 이 곳에 다양한 책들을 꽂아뒀던 것 같습니다만, 지금은 대법전에서 전부 가져간 모양인지 텅 빈 [책장]만이 반기고 있습니다.

- [책장] - 먼지만이 켜켜이 내려앉은 마호가니 소재의 책장입니다. 가까이 있으면 재채기가 날 것만 같습니다. 에취, 이미 재채기가 난 PC도 있겠습니다.
탐색 시 핸드아웃 : [책장]을 획득합니다.
- [나뭇바닥] - 가시가 드문드문 보이는 위험한 나뭇바닥입니다. **탐색 시 핸드아웃 : [나뭇바닥]을 획득합니다.**

● 금서 공장 2동

폭발사고에서 제일 큰 피해를 입은 단지입니다.

5개의 건물 중에서 3개가 소실되어 현재는 2개의 건물밖에 둘러볼 수 없습니다.

○ 2-A 구역

무언가가 심하게 파먹은 부분이 많은 건물입니다. 격렬한 전투라도 있던 모양인지 이곳저곳 **[혈흔]**이 보이기도 하며 각종 **[가재도구]**가 건물 곳곳을 나뒹굴고 있습니다. 오래 머물기에는 정신건강에 좋지 못할 것 같습니다.

- **[혈흔]** - 죽은 지 조금 시간이 흐른 사람의 피가 흘러려진 채 굳어있습니다. 마법사라면 절대 흘릴 수 없는 종류의 액체일 수 있습니다. **탐색 시 핸드아웃 : [혈흔] 을 획득합니다.**
- **[가재도구]** - 의료용 도구, 아이의 장난감, 무언가를 메모해두려고 했는지 페이지가 찢어진 채 공백만 남은 수첩과 볼펜들이 나뒹굴고 있습니다. 하지만…… **[붕대]도 보이는군요.** 운이 좋습니다. 이것은 과거에 탐사하러 찾아온 유튜버들이 흘리고 간 것일까요? 그 진실은 누구도 모릅니다.
순간, **붕대를 집으려던 PC의 손에 날카로운 메스가 튀어나옵니다.** 잘못 잡았다가는 손을 베이겠어요.
지정특기 <시간>, <살> 중 택 1로 판정하여 성공할 경우 **아무런 피해 없이 아이템 [붕대]를 1개 획득합니다.** 실패할 경우, 아이템 [붕대] 획득에는 성공하지만 **손을 메스에 베이며 [마력]이 1점 감소합니다.**

○ 2-B 구역

격렬한 마법전이 벌어졌던 흔적이 건물 곳곳에 숨어있는 격전지이기도 같은 곳입니다. 대법전에서는 잘도 이런 물골을 “폭발 사고” 하나로 깔끔하게 위장하는 데 성공했군요. 폭발로 인해 **[그을린 자국]**이 건물 곳곳에 자리잡고 있고, 무너진 **[잔해]**는 크기도 제각각이어서 전부 뒤져보려면 시간이 걸리겠습니다.

- **[그을린 자국]** - 폭발로 인해 벽 한쪽이 통째로 그슬려 있습니다. 만져보면 검댕이 묻어나오는 것을 알 수 있습니다. **탐색 시 핸드아웃 : [그을린 자국] 을 획득합니다.**
- **[잔해]** - 마법전의 여파로 건물 여기저기가 부서져 그 부산물이 산처럼 쌓인 잔해 더미들입니다. 큰 잔해부터 작은 잔해까지…… 난장판이 따로 없습니다만 이곳도 누군가가 다녀간 흔적이 있는지 **[붕대]가 보이는군요.**
탐색 시, 아이템 [붕대]를 1개 획득합니다.
(GM 정보 : 이후, 특정 마스터 장면을 보고 나서 다시 한 번 더 탐색해야 하는 곳입니다. 반드시 기억해두십시오.)

● 금서 공장 3동 (조건 : 마스터 장면 3개 이상 볼 것)

2동 못지않게 피해를 입은 단지입니다.

공장 주변에 사람의 시체도 군데군데 섞여서 썩은 내를 풍기고 있는 것이 기분을 썩 좋게 만들지 않습니다.

○ 3-A 구역

고약한 시체가 여기저기 널브러진 채 썩는 냄새가 코를 찌릅니다. 이 곳에서는 그 동안 먹어치웠던 인간들을 음식물쓰레기처럼 버리고 쌓아둔 곳으로 추정됩니다. 손톱으로 거칠게 긁어내린 듯한 **[자국]**이 구역 곳곳에 자리잡고 있습니다. 구역의 중앙에는 **[마법진이 그려진 철문]**이 보입니다.

- **[자국]** - 인간의 언어가 적힌 의미심장한 자국입니다. “**배고파**” 라는 말과 “**맛없어**” 라는 말이 번갈아 적혀있는 걸 보자니 공포심이 절로 기어오릅니다.
- **[마법진이 그려진 철문]** - 손톱으로 긁어 파괴한 듯한 흔적이 선명한 철문이 힘없이 입을 벌린 채 뼈격이고 있습니다. **탐색 시 핸드아웃 : [마법진이 그려진 철문] 을 획득합니다.**

○ 3-B 구역

책장이 버려지고 낡은 책들로 가득 차 있는 기이한 분위기의 서고입니다. 이상합니다. 대법전에서 분명히 마도서로 우려되는 모든 책들을 걸어서 가져갔을텐데요. 이 책들은 어디서 온 걸까요?

(본 구역은 별도의 탐색 활동 없이 핸드아웃 : [3-B 구역] 을 획득합니다.)

- **넌 누구야? (조건 : 핸드아웃 [직원숙소 103호] 의 비밀을 공개했다.)**

조사를 마친 PC의 뒤쪽에서, 인기척이 느껴집니다. 돌아보면 **마도서를 들고 있는 마법사**임을 알 수 있습니다. PC라면 마법사를 처음 봤을 수도…… 혹은 파이디아의 가르침으로 마법사가 어떤 특징을 지니고 있는지 알고 갖가지 반응을 보일 수 있겠네요.

마법사 : “당신은 우자, 그리고 그 마도서…… **금서가 아닙니까?** 그걸 어쩌서 당신이 가지고 있는 것입니까?”

NPC 마법사는 대법전에서 온 모양인지, 동반자와도 같은 **당신의 파이디아를 극도로 경계하기 시작합니다.** 마법사는 다음과 같은 성향을 띠고 있으며 PC의 반응에 따라 **적절한 RP를 진행해주시시오.**

3계제의 서경 마법사 《망각 너머의 광대》

(외형은 때마다 다르게 설정하실 수 있습니다.)

학원 소속의 마법사로, 전투 의식을 마치고 막 3계제가 되어 본격적인 금서 회수 임무에 투입된 마법사. 그는 이곳에서 미처 처리하지 못한 재액이 있는 것 같다는 대법전의 제보를 받고 뒤늦게 파견되었다고 고백한다.

금서 회수를 위한 모의전에는 자주 참가한 적이 있으나, 직접 금서를 마주하는 임무를 받은 것은 **이번이 처음이다.** 금서에 대한 그의 입장은 회의적이거나, **말이 아예 통하지 않는 벽창호 성격은 아니다.** 그러므로 **설득을 잘 한다면** 잠깐이지만 그와 함께 임무를 해결할 수 있을지도 모른다.

충분한 RP를 통해 다음과 같은 반응이 나왔다면, 결과를 출력하고 장면을 종료합니다. 이후, 파이디아는 바늘에 찔린 듯 약간의 따끔함을 느끼지만 이내 곧 괜찮아집니다. (NPC가 감시 목적을 위해 약한 마법을 걸었습니다. 그것은 후술.)

- **“오늘 하루만 봐준다”**…… 그와 함께 임무를 수행한다. (**마법사와 협력 관계를 맺는다.**)
“좋아요, 대신 이번 일에서 금서가 나온다면 제가 가져가겠습니다. 그 약속은 꼭 지켜주셔야 해요!”
마법사는 석연치 않지만, 당신의 협력 제안을 수락합니다.
- **“미안한데 서로 조용히 갈 길 가자”**…… 죽이지는 않지만 각자 행동한다. (**마법사와 비협력 관계를 맺는다.**)
“어쩔 수 없군요. 원칙대로라면 당신들을 대법전에 인계해야 하지만…… 나쁜 조직의 일원으로 보이지는 않으니 이번만은 물러나겠습니다. 대신 서로의 일에는 관여하지 맙시다.” 마법사는 냉정하게 말하며, 자기 일로 보이는 공장 탐색을 위해 자리를 뜹니다.
- **“이러나저러나 너는 나의 적이다”**…… 싸움을 걸어서 그를 죽인다.
“역시, 금서를 거느리고 다니는 것부터 서적경의 낯새가 느껴진다 했습니다! 미안하게 됐습니다만, 이 또한 마법계의 평화를 위해서입니다!” 마법사는 마도서를 꺼내, 당신과 정면으로 대적합니다.
에너지 데이터는 기본 룰북 30p에 있는 『공격 주문 사용자』의 데이터를 활용하시되, 일부 주문을 학원 소속 주문으로 바꿔서 사용해주시시오.
이 전투에서 승리할 경우, NPC 마법사는 **해당 세션에서 더 이상 등장하지 않습니다.**
패배할 경우, PC는 사망하며 세션을 종료합니다. **게임 오버입니다.**

- **습격 (조건 : 핸드아웃 [책장] 의 비밀을 공개했다)**

PC의 뒤편에서 쉼, 하는 소리와 함께 날카로운 무언가가 날아옵니다. PC의 성향에 따라 피할 수도, 막을 수도, 아니면 그냥 맞을 수도 있습니다. (파이드리아가 대신 맞는다고 선언했을 경우, 이 역시 동일한 방식으로 처리합니다.)

- **피한다.** - 지정 특기 : <환각>으로 판정합니다.
실패 시, **[마력] 이 1점 감소합니다.**
- **막는다.** - 지정 특기 : 『집승』 영역에서 2d6을 굴려 무작위로 특기를 정하고 판정합니다.
실패 시, **[마력] 이 1점 감소합니다.**
- **그냥 맞는다.** - 칼날이 PC의 옆구리를 스칩니다. 열상의 통증이 PC에게 가감없이 전해집니다. **[마력] 이 1점 감소합니다.**

파이드리아 : 괜찮아? 갑자기 뭐가 날아온 거…… **칼날?**

간신히 정신을 가다듬고 무언가가 날아온 쪽으로 고개를 돌려보면, 어딘가 맛이 간 얼굴을 한 괴물 하나가 PC와 파이드리아를 노려보고 있다는 것을 알 수 있습니다. 그것은 인간의 형상을 띠었지만, 커다란 이빨을 맨살에 그냥 붙인 듯한 그로테스크한 모습에 마치 비쩍 마른 좀비를 연상케 하는 흉측한 물골의 괴물입니다. (로X토X를 해보신 분들이라면 아마…… X몸이를 떠올릴 수도 있겠습니다. 비슷해요.) 아까 PC에게 날린 칼날은 과성장한 왼쪽 손에서 돌아난 손톱이었나 봅니다.

파이드리아 : …… 뭐야, 왜 저 괴물에게서 **『동족』의 기운이 느껴지는 건데?** 설마…… 동료들이 말한, 처리하지 못하고 남은 마도서가 이거야?

아니, 일단 그게 중요한 게 아닌 것 같아! 저 자식을 **몰아내던가, 도망쳐야 할 것 같아!** PC, 어떡할 거야?

PC가 액션을 선택하면, 해당 액션에 맞는 결과를 출력한 후 장면을 종료합니다.

- **괴물에게서 도망친다.**
PC는 **파이드리아와 함께 도망칩니다.** 이후 1사이클 동안은 **[금서 구역 1동]** 을 탐사할 수 없습니다.
- **괴물을 몰아낸다.**
PC는 **적당한 특기를 선택하여,** 괴물의 시야를 교란시켜 괴물 스스로 물러나게 할 수 있습니다.

- **연이은 습격 (조건 : 마스터 장면 [습격]을 봤고, NPC 마법사와 비협력 관계거나, NPC 마법사를 죽여 이미 없다)**

※ 본 마스터 장면은 진상을 파악하고 문제 해결을 위한 물건을 찾기 전까지 계속되며, 짝수 사이클(2사이클, 4사이클, 6사이클)을 종료할 때마다 반복되는 장면입니다.

마스터 장면 [습격]에서 마주했던 괴물이 다시 괴성을 외치며 PC와 파이드리아의 진로를 방해하며 덮칩니다. 이번에는 간단히 몰아내는 것만으로는 해결할 수 없을 정도의 흉포한 상태로 나타납니다. 안되겠습니다. 칼등치기를 하든 확실히 처치를 하든 조치를 취해야겠습니다.

괴물의 에너지 데이터는 다음과 같습니다. 이후 **특수 조건을 만족함에 따라 다른 결과가 나타나며 장면이 종료됩니다.**

랭크 3 『칼날이 한쪽만 달린 흉측한 괴물』

계속 먹을 것을 찾으며 인계의 인간들을 죽이고 다녔던 흉포한 괴물.
파이디아는 이 괴물에게서 『동족의 기운』을 느꼈다고 하나, 자세히 알 방법이 없다.
하지만 이것이 중요한 것은 아니니 우리는 우리의 소임을 다하자.

- 공격력 / 방어력 / 근원력 : 4/3/3
- 마력 : 25 (마력 5 감소시 조건에 따른 결과 출력 후 자동 퇴각)
- 영역 : 《짐승》
- 특기 : 〈살〉, 〈외침〉, 〈충격〉, 〈광기〉 / **혼의 특기** : 〈굶주림〉
- 장서 : [더러운 칼날(장비)] - 목표 전체에 〈살〉 지정특기 판정을 요구한다. 실패한 목표에게 1점의 대미지를 입힌다.

▶ 괴물의 마력을 5 감소시키고, NPC 마법사가 아직 살아있다(비협력 관계다).

고전을 면치 못하고 있을 때, NPC 마법사의 마법 일격이 괴물에게 꽂히며 전투가 중단됩니다. NPC 마법사는 잔뜩 화가 난 표정으로 PC에게 따지듯 이야기합니다. (GM 정보 : 만날 때마다 다른 대사를 넣어주시면 효과가 좋습니다.)

“제가 각자 갈길을 가자고 했잖습니까! 왜 방해를 하시는 건가요! 이제는 방해하지 말아주시죠!”

“또 만났습니까? 저는 이 곳을 떠날 수 없으니 당신들이야말로 떠나주시죠!”

“사실 제 스토커입니까? 이젠 지긋지긋하군요……. 마지막 경고입니다. 이만 제 눈앞에서 사라져주세요.”

이 때, PC가 원한다면 언제든지 NPC 마법사와 싸움을 걸고 죽일 수 있습니다. (마법사의 데이터는 마스터 장면 [넌 누구야?] 에 적힌 내용을 참고해주세요.)

▷ 괴물의 마력을 5 감소시키고, NPC 마법사가 이미 죽었다.

괴물은 현재로서 승산이 없다고 느꼈는지 기분나쁜 울음소리를 내며, PC와 파이디아에게서 빠른 속도로 멀어져버립니다. 일단 한 고비는 넘겼습니다.

하지만 이것은 언제까지나 시간벌기입니다. 언제 또 올 지 모릅니다. 그러니 우리는 더 부지런히 움직여야겠습니다.

- 마법사의 조언 (조건 : 3사이클 시작, 마스터 장면 [습격]을 봤고, NPC 마법사와 협력 관계다.)

PC의 파이디아에게서 염화가 들려옵니다.² 받아보면, 예의 그 NPC 마법사의 목소리입니다.

마법사 : “아…… 아! 들리십니까! 이렇게밖에 연락하지 못해서 정말 죄송합니다! 하지만…… 하지만 우리의 뜻이 같은 이상, 알려줘야 할 것이 있어서 이렇게 무례를 무릅쓰고 연락하게 되었습니다!”

마법사는 어딘가 흥분한 목소리로, 다음과 같은 내용을 전달합니다.

혹시 조사 도중 괴수를 만난 적이 있으십니까? 놀랍게도, 그것은 <마도서>의 일부였습니다! 분명히

² 어째서 NPC가 파이디아를 통해 연락이 가능했냐면, 마스터 장면 [넌 누구야?] 에서 감시 목적으로 파이디아에게 속주 관련 마법을 걸었기 때문입니다. 북 홀더 역시 마법을 구사할 줄 아는 인재임은 인지하나, 파이디아에 비해 한참 미숙함을 인식했기 때문에 파이디아에게 연락을 넣을 수 있도록 조치를 취한 것입니다. (여기에 격노할 북 홀더도 있겠군요!)

대법전에서는 이 곳에서 마도서를 전량 회수했다고 했는데…… 이게 어떻게 된 일이죠…….

그래도 아직 희망은 있습니다. 자세히 살펴보니 이 <마도서>는 <금서>가 될 만한 재목은 아닌 것 같습니다. 왜냐하면 마력을 흡수할 줄만 알고, 방출하는 법을 전혀 모르기 때문에 마법 재액을 일으키지 못하고 있거든요.

그래도 이 <마도서>를 방치했다가는 인계에 끊임없이 피해만 줄 거예요. 이대로 뒹다가는 정말 <금서>가 될 수도 있겠죠……. 그런 미래는 저도 보기 싫어요.

그러니, 염치불고하고 저를 도와주실 수 있으신가요?

PC가 거절할 경우, NPC 마법사는 “어쩔 수 없다”며 체념하고 대법전의 방식으로 마도서를 회수하겠다고 하며 영화를 끊습니다. (GM 정보 : 이 선택을 한 이후, NPC 마법사는 클라이맥스 페이지에서 사망합니다.)

PC가 수락할 경우, NPC 마법사는 깊은 감사의 인사를 남기며 다음과 같은 정보를 추가로 전달합니다.

고맙습니다. 지금은 제가 어찌저찌 이 <마도서>를 봉인하기 위해 정보를 모으며 시간을 벌고 있습니다만……

그래도 주어진 시간이 없으니 여러분도 빨리 움직여주셨으면 좋겠어요.

현재로서는 이 <마도서>를 저희 셋이서 합심해서 버텨내기에도 무리라고 생각하거든요! **더군다나 우자인 PC 씨가 있는 이상, 더욱더 무리라고 생각합니다!** 그러니, 여러분이 도와주셔야 할 것은 이 <마도서>를 최대한 무력화시키는 방법을 찾는 것입니다.

보아하니, 이 <마도서>는 **강렬하게 무언가를 찾고 있다**는 느낌이 들어요. 그 동안 우자들을 사냥하며 다녔던 것도 그 부족함을 채우기 위해 돌아다녔던 것이라고 추측합니다. 그러니…… 이 악순환을 끝낼 무언가를 찾아주세요! 어서요!

이 말을 마침과 동시에, 영화는 거칠게 끊어지며, 장면도 끝납니다. NPC 말마따나 시간이 없을 것 같군요.

성가시다고 느낄 PC도 있겠지만, 인계의 수호를 도맡는 파수꾼인 이상 힘내봅시다.

이 장면이 끝나는 즉시, PC와 파이디아는 **3사이클의 제한시간을 얻게 됩니다.** 3사이클 내로 단서를 얻어 클라이맥스 페이지에 돌입하면 미션은 성공합니다.

자, 움직여볼까요.

- **진실 (핸드아웃 : [그을린 자국]의 비밀을 공개했다)**

비밀이 공개되는 순간, 비밀을 공개한 PC의 시야가 눈을 깜빡이는 순간에 별풍경으로 바뀝니다.

벽에 그을린 자국도 온데간데 없고, 사방은 마도서로 추정되는 책이 가득 쌓인 책더미만 수백 더미가 보이는 전형적인 마법사의 서고를 연상케 하는 공장의 한 공간을 보여주고 있습니다.

그리고 그 한가운데에는, **번쩍이는 남빛 벨벳 로브를 입은 하얀 머리의 젊은 남성 마법사가** PC를 인자한 표정으로 바라보며 이리 오라는 손짓을 합니다.

(GM 정보 : <이야기꾼>에게서 수거하지 못한 단 하나의 마도서가 가지고 있는 내용을 핸드아웃의 비밀 공개와 함께 환상의 형상으로 보여주고 있습니다. 즉, 이 <이야기꾼>은 마도서가 기록한 내용에 기반한 허상에 불과합니다.)

<이야기꾼> : “괜찮아, 나는 너를 해치지 않아. 우리, 처음이지?”

마법사는 살갑게 맞이하며 가벼운 손목스냅 두어 번만으로 공장 한가운데에 티세트와 탁자, 의자를 만들어내고는 PC를 자리에 앉힙니다. 아, 차는 무엇으로 주겠냐는 질문도 하는군요. PC의 주문을 받으면, 어렵지 않게 차를 우려서 PC의 앞에 내웁니다. 맛은 기가 막힙니다. PC가 차를 마시는 모습을 보며, 마법사도 뒤이어 자신의 차를 우려 한 모금

마십니다. 마치 로맨스 판타지 소설에 나오는 살가운 귀족의 모습 같습니다.

PC가 적대적 태도를 취하던, 우호적 태도를 취하던 마법사의 반응은 한결같이 온화합니다.

<이야기꾼> : “이것들은 전부 다 나의 이야기이자, 곧 만들어질 이야기들이야.”

<이야기꾼> : “수많은 실패작들을 쌓으면서, 이만큼 많은 책들을 만들었지.”

<이야기꾼> : “하지만 난 아직도 부족해. 더 많은 책을 이 곳에 쌓아야 해.”

<이야기꾼> : “다들 나를 돈에 눈이 먼 수집가라고들 생각하고 있지만…… 나는 내 원대한 숙원을 위해 움직인 것 말고는 죄가 없어.”

<이야기꾼> : “난 앞으로 더 오래 머물러야 하고, 그랬어야 했는데…….”

이야기꾼은 잠시 말을 멈추더니, 슬픈 표정을 PC에게 짓습니다.

<이야기꾼> : “…… 있잖아, 너는 인간이니까 마법사와는 다른 시각을 갖고 있겠지. 그럼 질문 하나 해도 될까?”

<이야기꾼> : “너는, 너의 시간을 어디까지 기억하고 있어? 너는 네가 만나온 모든 인연들의 시간을 기억하고 있니?”

<이야기꾼> : “나는 잘 모르겠어. 어제 만난 인연도 다음 날이 되면 누구 만났는지 기억이 잘 나지 않아.”

<이야기꾼> : “왜냐하면 나를 비롯한 대다수의 개체들은 오랜 시간을 사는 마법사라, 어제 무엇을 했는지 신경쓰지 않거든. 오늘을 위해 어제를 열심히 살아야겠다는 생각 같은 것도 하지 않아. 응…… 그것이 마법사지.”

<이야기꾼> : “그래서 난 줄곧 인간들이 부럽다고 생각했어. 마법계에서는 마법을 모르는 무지한 존재, <우자>라고 부르지만 나는 이 말에 심한 거부감을 느끼곤 해.”

<이야기꾼> : “그래서 나는 인간의 행동을 따라하며 내 나름대로 기억을 잊지 않도록 노력하는 방법을 배웠어. 그 중 하나가…… 일기라는 형태였지.”

<이야기꾼> : “하루하루, 일기를 써내려가기 시작하니까 점점 손으로 써내려 가는 것이 버거울 정도로 하고 싶은 이야기가 많아지고, 나뿐만 아니라 다른 개체들의 일대기도 경험해보고 싶어졌어. 그래서 결국…… 인간과도 가장 가깝고, 내 일에 구애받을 필요도 없는 한적한 여기에 자리를 잡았지.”

<이야기꾼> : “하지만 그렇게 만들어낸 내 첫 이야기는 막상 다른 사람에게 보여줄 수 없어서…… 이 곳에 왔을 때는 아무도 보이지 않는 곳에 숨겨놓고 나만 몰래 들춰서 읽었어. 너도 그런 것이 있지 않니?”

<이야기꾼> : “그러다보니, 결국 남은 것은 제일 처음에 쓴 책 하나밖에 남지 않았네.”

마법사는 눈을 지그시 감았다가, 뜨며 다시 말을 잇습니다.

<이야기꾼> : “자꾸 내 얘기만 해서 미안한데, 부탁 하나 해도 될까?”

<이야기꾼> : “나는 이제 곧 영원히 사라질 거야. 어쩌면 너의 기억 속에서도 사라질 지도 몰라.”

<이야기꾼> : “하지만 나는 사라지기 전에…… 꼭 먹어보고 싶은 음식이 하나 있어.”

<이야기꾼> : “그걸 나에게 전달해주면 안될까? 양심이 없다는 건 알아.”

PC가 수락할 경우, 이야기꾼은 슬프게 웃으며 PC에게 연신 미안하다는 이야기를 하며, 마법으로 가볍게 힌트가 있는 장소를 밝은 길로 인도합니다. 그 곳은…… 금서 공장 2동의 B구역으로 향하는 지름길로 이어집니다.

<이야기꾼> : “이 곳은 망가졌지만, 아직 망가지지 않은 것이 하나 있는 것 같아.”

<이야기꾼> : “그걸 이용해.”

그렇게 말하며, 마법사는 홀연히 PC의 눈앞에서 웃으며 사라집니다.

동시에, PC의 시야도 하얗게 뜨며 모든 배경이 흐릿하게 변하기 시작합니다.

만일 거절할 경우, 이야기꾼은 그래도 PC의 의견을 존중한다며 지그시 웃습니다.

<이야기꾼> : “괜찮아. 나는 서적경들처럼 부탁을 거절했다고 악랄한 짓은 하지 않아.”

<이야기꾼> : “하지만 조금은…… 아쉽네. 내 소원을 이루고 갈 수 있으리라 생각했는데.”

그렇게 말하며, 마법사는 홀연히 PC의 눈앞에서 웃으며 사라집니다.

동시에, PC의 시야도 하얗게 뜨며 모든 배경이 흐릿하게 변하기 시작합니다.

PC의 시야가 명확해짐을 느끼고, 주변을 둘러보면 자신은 공장 바닥에 쓰러진 채 파이드리아가 계속 흔들고 있는 것을 알 수 있습니다. 아, 언제 정신을 잃었던 거죠? PC의 반응을 보자마자 파이드리아는 흥분한 목소리로 PC를 부릅니다.

파이드리아 : “괜찮아?! 갑자기 네가 벽을 만지고 나더니 풀썩 쓰러져서 얼마나 놀랐는지 알아? 나는 마법 함정이라도 설치된 줄 알았단니까! 다행히 네가 기절해 있는 동안 괴물은 오지 않았어. 하지만 이대로 시간을 지체했다가는 더 많은 인간들이 희생될 지도 몰라. 이제 곧 저녁이 될 거니까!”

만약 **마법사에게서 정보를 얻었다면**, 파이드리아는 얼른 그곳으로 다시 가보자는 이야기를 하며 발걸음을 재촉하며 장면을 종료합니다. 이후, 마법사에게서 제안을 수락했든 거절했든 **목표 <잔해> 탐색 시 핸드아웃 : [잔해] 를 추가로 획득할 수 있습니다.**

(단, 마법사에게 정보를 얻지 못했다면 해당 핸드아웃의 위치를 GM이 알려주지 않도록 철저히 정보를 관리하십시오.)

- **너의 소원을 이뤄주기 위하여 (조건 : [팔보채]의 레시피를 획득했고, 핸드아웃 [잔해] 속 잉크를 입수한 상태에서 1-A 구역의 『기록형 기계』를 이용하여 마도서 <팔보채>를 만든다고 선언한다.)**

해당 행동을 선언할 경우, **선언한 PC의 마력을 1점 차감합니다.**

기계에 잠들어 있던 말라비틀어진 잉크를 새 잉크로 갈아 끼우고, 종이를 기계 밑에 댄 뒤 PC의 머릿속에 담았던 기억을 천천히 읊으면, 오랜 시간 잠들어 있던 기계가 **마법의 힘으로 천천히 움직이며 마도서 <팔보채>의 형태를 만들어나가기 시작합니다.** 집중하고 있으면 팔보채의 향긋한 냄새가 PC와 파이드리아의 코를 찌릅니다.

PC에 따라서는 임무 끝나고 먹으러 가겠다는 이야기도 하겠네요. 자유롭게 RP를 나눠주십시오.

그렇게 시간이 어느 정도 흐르면, 얇은 마도서 <팔보채>가 완성됩니다. 이제 이것을 마법사가 남긴 최후의 마도서에게 먹이는 일만 남았습니다.

● **엑스트라 장면 : 마법사의 추측**

본 마스터 장면은 **NPC 마법사와 협력 관계일 때 사용할 수 있습니다.** PC가 해당 세션에서 힌트를 찾지 못해 곤혹을 겪고 있는 상황이라면, **속주 액션**을 통해 얼마든지 NPC 마법사에게 언제든지 도움을 요청할 수 있습니다.

마법사가 제공해줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- **아이템을 다 못 모았을 때**

GM이 PC의 소지품 중 키 아이템 <팔보채>의 레시피에 해당하지 않는 아이템이 없을 경우, 노골적인 정보 노출을 지양하며 PC의 진행방향을 가르쳐줄 수 있습니다.

(ex. 가보지 않은 곳이 있는 것 같다. 살펴볼 수 있는 곳을 다시 한 번 살펴보았는가?)

- **아이템을 다 모았지만, 마지막에 무엇을 해야할지 모르겠을 때**

“그리고보니, 이 곳은 마도서를 만드는 공장이잖아요? 그럼, 마도서를 만드는 기계 하나 즈음은 이 곳에 존재하지 않겠어요?”

이런 식으로 GM이 『기록형 기계』에 PC가 도달할 수 있도록 넌지시 힌트를 줄 수 있습니다.

- **만일 PC가 마법사의 안부를 물어본다면, 마법사는 아직 버틸 만하다며 괜찮다는 태도를 보입니다.**

클라이맥스 페이지

다음과 같은 조건에 따라, 클라이맥스 페이지의 내용이 달라집니다.

- 1. 키 아이템 [팔보채] 를 보유중이며, NPC 마법사가 살아있다.

PC는 마도서 <팔보채>를 들고 마법사가 있는 곳으로 갑니다. (마법사와 어떻게 연락했는지는 세션별로 자유롭게 묘사해주세요.)

마법사 : “약 5분이라도 더 늦었으면 큰일날 뻔했습니다! 단서는 찾으신 모양이군요! 자, 그럼 그것을 이 괴물에게 한 방 먹여줍시다!”

PC가 저마다의 방법으로 마도서 <팔보채>를 괴물에게 먹이면, 괴물은 흥분한 표정을 지으며 <팔보채>를 잡고 맛있게 먹습니다.

괴물 : “맛있…… 어…… 이것이…… 내가 먹고 싶었던……”

괴물의 눈에서 눈물 한 방울이 떨어지는 것 같기도 합니다. 감격의 뜻일까요, 아니면 슬픔의 뜻일까요? 우리는 괴물의 뜻을 알 수 없습니다. 마법사라면 잘 알겠지만, 우리는 인계에 사는 평범한 개체인 걸요.

괴물은 PC와 파이디아, 그리고 마법사에게 어눌하지만 또박또박 “**고맙다**” 는 말을 전합니다. 그리고 빠르게 빛무리에 휩싸이며 평범한 마도서의 모습으로 공장에 툭, 하고 떨어집니다.

- 2. 키 아이템 [팔보채] 를 보유중이며, NPC 마법사가 죽었다.

PC가 마도서 <팔보채>를 만들고 얼마 지나지 않아, 괴물이 PC와 파이디아를 향해 맹렬한 속도로 달려오며 <팔보채>를 가로채려고 합니다. 이 때 PC가 달래서 <팔보채>를 먹이거나, 그냥 먹도록 방치할 수 있습니다.

(만일 이 때 NPC 마법사와 협력 관계가 아니거나 마스터 장면 [마법사의 조언] 에서 마법사의 부탁을 거절했을 경우, 괴물의 입에 **NPC 마법사의 시체가 물려있는 것을 볼 수 있습니다.**)

PC가 저마다의 방법으로 마도서 <팔보채>를 괴물에게 먹이면, 괴물은 흥분한 표정을 지으며 <팔보채>를 잡고 맛있게 먹습니다.

괴물 : “맛있…… 어…… 이것이…… 내가 먹고 싶었던……”

괴물의 눈에서 눈물 한 방울이 떨어지는 것 같기도 합니다. 감격의 뜻일까요, 아니면 슬픔의 뜻일까요? 우리는 괴물의 뜻을 알 수 없습니다. 마법사라면 잘 알겠지만, 우리는 인계에 사는 평범한 개체인 걸요.

괴물은 PC와 파이디아에게 어눌하지만 또박또박 “**고맙다**” 는 말을 전합니다. 그리고 빠르게 빛무리에 휩싸이며 평범한 마도서의 모습으로 공장에 툭, 하고 떨어집니다.

● 3. 키 아이템【팔보채】를 미보유중이며, NPC 마법사가 살아있다.

PC는 마법사가 있는 곳으로 갑니다. (혹은 우연히 마법사가 PC의 지역까지 흘러들어왔을 수도 있습니다.)

NPC 마법사는 꽤 고전하고 있는 모습으로 PC와 파이디아를 보며 도와달라고 하거나 (협력 관계), 내키지는 않지만 같이 싸워주지 않겠냐는 부탁(비협력 관계)을 할 수 있습니다.

(만일 PC가 부탁을 거절할 경우, 마법사는 즉시 괴물에게 사망하며 4.의 내용과 난이도를 따라갑니다.)

PC의 의견이 결정되면, 즉시 괴물과 마법사 + PC 진영의 3:1 집단전을 시작합니다.

(NPC 마법사의 데이터는 기본 룰북 30p에 있는 『공격 주문 사용자』의 데이터를 활용하시되, 일부 주문을 학원 소속 주문으로 바꿔서 사용해주시요.)

랭크 3 『칼날이 한쪽만 달린 흉측한 괴물』

계속 먹을 것을 찾으며 인계의 인간들을 죽이고 다녔던 흉포한 괴물.
파이디아는 이 괴물에게서 『동족의 기운』을 느꼈다고 하나, 자세히 알 방법이 없다.
하지만 이것이 중요한 것은 아니니 우리는 우리의 소임을 다하자.

- 공격력 / 방어력 / 근원력 : 4/3/3
- 마력 : 15~25 (괴물을 만나서 쫓아냈을 때마다 차감된 마력 수치를 반영합니다.)
- 영역 : 《짐승》
- 특기 : <살>, <외침>, <충격>, <광기> / **흔의 특기** : <굶주림>
- 장서 : 【더러운 칼날(장비)】 - 목표 전체에 <살> 지정특기 판정을 요구한다. 실패한 목표에게 1점의 대미지를 입힌다.
【배고파!!!!(주문/광기)】 - 임의의 목표 1체에게 2점의 대미지를 입힌다. (저항 가능)

괴물과의 전투에서 승리할 경우, 괴물은 빗무리에 휩싸이며 평범한 마도서의 모습으로 공장 바닥에 툭 하고 떨어집니다.

● 4. 키 아이템【팔보채】를 미보유중이며, NPC 마법사가 죽었다.

얼마 지나지 않아, PC와 파이디아는 기분나쁜 포효를 근처에서 듣게 됩니다. 그들이 소리의 근원으로 도달하지 않아도 문제의 괴물이 나타나며 무자비한 일격을 퍼부으려고 합니다.

(만일 이 때 NPC 마법사와 협력 관계가 아니거나 마스터 장면 [마법사의 조언] 에서 마법사의 부탁을 거절했을 경우, 괴물의 입에 NPC 마법사의 시체가 물려있는 것을 볼 수 있습니다.)

파이디아 : “..... 아무래도 우리밖에 남지 않은 이상, 해결은 우리가 봐야할 것 같지? 미안하지만, 이미 멀리까지 가버린 녀석을 동정할 이유도 없어. 안식이나 주자고.”

이후 파수꾼과 괴물의 2:1 집단전을 시작합니다.

이 때, 괴물의 스테이터스에 약간의 변경점이 발생합니다.

랭크 3 『칼날이 한쪽만 달린 흉측한 괴물』

계속 먹을 것을 찾으며 인계의 인간들을 죽이고 다녔던 흉포한 괴물.
파이디아는 이 괴물에게서 『동족의 기운』을 느꼈다고 하나, 자세히 알 방법이 없다.
하지만 이것이 중요한 것은 아니니 우리는 우리의 소임을 다하자.

- 공격력 / 방어력 / 근원력 : 5/2/3
- 마력 : 15~25 (괴물을 만나서 쫓아냈을 때마다 차감된 마력 수치를 반영합니다.)
- 영역 : 《짐승》
- 특기 : 〈살〉, 〈외침〉, 〈충격〉, 〈광기〉 / **혼의 특기** : 〈끓주림〉
- 장서 : 【더러운 칼날(장비)】 - 목표 전체에 〈살〉 지정특기 판정을 요구한다. 실패한 목표에게 1점의 대미지를 입힌다.
【배고파!!!!(주문/광기)】 - 임의의 목표 1체에게 2점의 대미지를 입힌다. (저항 가능)

괴물과의 전투에서 승리할 경우, 괴물은 빗무리에 휩싸이며 평범한 마도서의 모습으로 공장 바닥에 툭 하고 떨어집니다.

클라이맥스 페이지의 처리가 끝났을 경우, 종료 페이지로 이동합니다.

종료 페이지

- 모든 마법전에서 패배하여 사망했다.

아무래도 여러분에게는 역부족이었던 것 같습니다. 공장을 점령한 괴물은 이후로 며칠동안 날뛰며 수많은 방문자들을 잡아먹으며 굶주림을 호소했고, 결국 베테랑 마법사들이 해당 공장을 방문하여 괴물을 퇴치하고 대법전으로 데려갔습니다.

이것으로도 여러분이 만족한다면…….

- NPC 마법사가 사망한 상태에서 클라이맥스 페이지를 끝냈다.

공장은 평화를 되찾고, 괴물은 평범한 마도서로 돌아왔습니다. 한동안은 너무 날뛴 탓에 깨어나더라도 이전의 위용을 발휘하지는 못할 것입니다. 파수꾼인 PC의 결정에 따라, 해당 마도서를 **길들일지 소각시킬지 결정할 수 있습니다.**

길들인다고 결정할 경우, 매우 어린 외형의 마도서로 환생하여 천천히 자라기 시작할 것입니다.

그 이후의 이야기는, 파수꾼인 여러분에게 맡깁니다.

소각시킬 경우, 해당 마도서는 마법으로 지핀 불로 불태우게 되며 **영원히 인계와 마법계에서 사라집니다.**

- NPC 마법사가 생존한 상태에서 클라이맥스 페이지를 끝냈다.

(마법사와 협력 관계일 경우)

마법사는 PC에게 약속대로 회수한 마도서를 요구합니다. 이 물건은 대단히 위험한 물건이며, 극도로 약해진 금서 한 권만으로도 버거울 인간에게 또 하나의 마도서를 책임지고 맡길 수 없다는 논리적인 이유를 내세웁니다.

PC가 마도서를 넘겨줄 경우, 마법사는 감사 인사를 표하며 대법전의 미숙한 일처리에 대한 사과를 합니다. 후에 대법전에 오게 되면 좋은 인연으로 만나길 기원한다는 말과 함께요.

PC가 거절할 경우, 마법사는 바락바락 악을 쓰며 **PC에게서 마도서를 갈취하려고 합니다.** PC가 어떻게 대처할지는…… 여러분의 상상력에 맡깁니다.

(마법사와 비협력 관계일 경우)

마법사는 PC에게 통명스러운 말투로 고맙다는 인사를 합니다. 회수한 마도서는 알아서 처리하라고 말하지만…… 기왕이면 대법전에 맡겨서 안전하게 보관하는 것이 낫지 않겠냐는 조언을 남깁니다.

PC가 이 말에 마도서를 넘겨줄 경우, 마법사는 감사 인사를 표하며 마도서를 받아든 뒤 다음에는 우호적인 관계로 만나자며 사라집니다.

PC가 거절할 경우, 마법사는 체념의 한숨을 토하며 그럼 알아서 처리하라는 말과 함께 사라집니다. 대신 **PC가 마도서에 먹혀버리면 그 때는 정말 적으로 만날 수도 있으니 각오하라**는 경고를 남깁니다.

전용 장면 표

2d6	내용
2	후다닥, 하는 소리와 함께 뒤를 돌아보니 자그마한 산짐승이 PC와 눈이 마주쳤다. 마음이 치유되는 것이 느껴진다. 【노래】 마소를 1점 획득한다.
3	미미한 마력이 느껴지는 공간을 찾았다. 숨을 쉬지 못할 정도로 탁한 마력은 아니지만 너무 오래 있기에도 부적합한 방임을 깨닫는다. 지정특기 <자유>로 판정한다. 성공 시 【일시적 마력】을 1점 획득한다.
4	황폐한 공장의 바닥만을 보며 걸자니 적적함이 느껴진다. 무심코 발을 움직여 걸어챘더니 【붕대】가 발에 차여 날아가는 것을 보았다. 이 장면에 등장한 PC가 원한다면 주워서 아이템 【붕대】를 1개 획득할 수 있다.
5	아무 소리도 들리지 않는다. 이 곳에서 사람이 죽어나가고 있었다는 게 믿기지 않을 정도다.
6	먼지가 자욱한 곳에 도달했다. 이 먼지를 어떻게 걷지 않으면 앞으로의 조사가 힘들어질 것 같다. 이 장면에 등장하는 PC 중 1명은 <바람> 판정을 해서 먼지를 걷어낼 수 있다. 실패할 경우, 눈에 먼지가 심하게 들어가는 바람에 PC 전원이 해당 사이클에서 탐색할 수 있는 목표가 1개 감소한다.
7	마력이 농밀한 곳에 도달한 탓에, 억눌렀던 금지된 힘이 PC를 마구잡이로 괴롭힌다. 이 장면표를 받은 대상이 북 홀더라면 , 즉시 무작위로 특기를 선정하여 지정특기 판정을 한다. 실패할 경우, 1d6을 굴려 『전용 재액』을 1개 받는다. 이 장면표를 받은 대상이 파이디아라면 , 즉시 무작위로 특기를 선정하여 지정특기 판정을 한다. 실패할 경우, 【마력】을 2점 감소하거나 무작위의 상태이상 1종을 1개 받는다.
8	시체가 즐비한 구역을 발견했다. 구역질이 올라오는 것이 느껴진다. <짐승> 영역에서 무작위로 특기를 하나 선택하여 판정한다. 실패할 경우 【마력】이 1점 감소한다.
9	밟혀서 망가진 캠코더를 발견했다. 분명 이것은…… 담력방송을 찍겠다고 무모하게 달려든 유튜버가 남긴 유품일 것이다. 지정특기 <시간>으로 판정한다. 성공 시 당시의 참극이 머릿속에 흘러들어오며 임의의 마소 3점을 획득할 수 있다.
10	PC에게만 들리는, 젊은이의 호느끼는 울음소리가 들린다. 보아하니 공장에서 죽고 영혼이 묶여버린 지박령으로 추정된다. “무서워요, 이 곳에서 꺼내주세요……. 여기 너무 추워요…….” 원한다면, PC는 지정특기 <이별>로 판정하여 지박령을 성불시킬 수 있다. 성불에 성공할 경우 【일시적 마력】을 2점 획득한다.
11	시원한 바람이 정신을 평화롭게 만든다. 이 장면표를 받은 대상이 북 홀더라면, 북 홀더에게 기록되었던 『전용 재액』 중 원하는 것을 1개 삭제한다.
12	알 수 없는 문자가 벽에 새겨져 있다. 딱 봐도 이계의 문자다. 왠지 읽고 싶다는 욕구가 느껴진다. 하지만 올바르게 읽지 못하면 재액이 내려질 것 같은 마법적 직감이 PC의 등골을 싸늘하게 타고 오른다. PC는 홀리듯이 이계의 문자를 읽는다. 지정특기 <이계>로 판정하여 성공할 경우 임의의 마소 3점 혹은 【일시적 마력】을 3점 획득한다. 실패할 경우, 해당 장면동안 상태이상 『봉인』에 걸린다.

핸드아웃 목록

《기록형 기계》 만년필을 연상케 하는 바늘, 찢어진 종이의 일부…… 그리고 말라 비틀어진 잉크통이 든 기계다. 얼핏 봐서는 재봉틀을 연상케 하는 기계임을 알 수 있다. 공장에 이런 것이 여러 대 있는 것으로 보아 엄청난 부자가 이 공장을 운영했음을 알 수 있다.	《비밀》 이 기계는 어떤 마법사가 독자적으로 만든 기계다. 정확한 기계의 이름은 『기록자』라고 한다. 재봉틀과 작동 원리는 비슷하지만, 이 기계는 오롯이 마법으로 움직인다는 특징을 가지고 있다. 이것만 있으면 <u>누구든 손을 대지 않고 문서를 작성할 수 있다.</u>
《직원 숙소 103호》 【정보의 열쇠 : 수수께끼】 정갈하게 정리된 침대, 깔끔하게 닦인 책상과 의자가 인상적인 방이다. 격렬한 전투의 여파로 약간 우그러진 공간을 제외하고 모든 것이 깨끗하다. 정말 이 곳에 사람이 머무른 적이 있는 것일까……?	《비밀》 책상 아랫부분에 칼집으로 패인 듯 새겨진 글귀가 눈에 띈다. 『BANE = POISON』이라고 쓰여있다. 하나는 금서를 보편적으로 일컫는 말(베인)이고, 하나는 독(포이즌)이라고 쓰여있다. 이 글이 어째서 이 방에 적혀있는 것일까?
《책장》 아무것도 없는, 텅 빈 책장이다. 과거에는 이 곳에 책들이 무수히 꽂힌 채 주인의 수집벽을 증명서처럼 보여주고 있었으리라.	《비밀》 【본 비밀은 다른 PC에게 공개하지 않는 독점 정보입니다.】 책장 한 구석에 칼집으로 패인 듯 새겨진 글귀가 눈에 띈다. 『먹을 것이 없다』라고 쓰여있다. 먹을 것이 없다고? 【비밀을 공개했을 때 핸드아웃 <혈흔>의 비밀이 공개된 상태라면, 아래의 정보를 추가로 공개합니다.】 …… 그 곳에서 보았던 무수한 핏자국은 전부 그 놈의 소행이었던 모양이다. 그 놈은 먹을 것을 찾지 못해서 마구잡이로 먹이를 찾으려 다닌 모양이다. 하지만 그게…… 가능했던 일이었나?
《나뭇바닥》 세월의 흐름을 직격으로 받은 낡은 나뭇바닥이다. 밟을 때마다 기분나쁜 마찰음이 당신의 귀를 때린다. 이따금씩 벌레가 바닥의 틈 사이로 빠져나와 도망가기도 한다.	《비밀》 나뭇바닥 밑에서 핏빛으로 빛나는 보석 벌레가 튀어나오더니, 핏방울을 흘리며 쏙살같이 사라진다. 그 빈 자리에는, 피 묻은 【봉대】가 떨어져 있었다. 이 비밀을 공개한 PC는 아이템【봉대】를 1개 획득한다.
《혈흔》 【정보의 열쇠 : 피, 광기, 분노】 당시의 격렬한 전투를 증명하듯 크고 작은 크기로 물감놀이처럼 어지러이 튀어있는 핏자국 여러 개가 벽에 묻어있다. 오래된 모양인지 붉은 기운을 잃고 지금은 거뭇한 자국만 남아있다.	《비밀》 【본 비밀은 다른 PC에게 공개하지 않는 독점 정보입니다.】 이것은 마법사의 피도 아니다. 인간의 피다. 그 놈이 공장에 찾아온 인간들을 무자비하게 먹어치우고 남긴 핏자국이다. 이 비밀을 공개하면, PC의 머릿속으로 당시의 참극이 영상처럼 스쳐지나가며 정신적 대미지를 준다. <u>적절한 특기를 활용하여 회피할 수 있으나 실패할 경우 욕지기가 올라오며 구토를 한다.</u> 【마력】이 1점 감소한다.

《그을린 자국》 【정보의 열쇠 : 추억】 무언가에 불타버린 듯한 벽에 남은 검은 자국이다. 손으로 쓸어내면 거뭇한 것이 묻어나온다. 단지 그을음일 뿐인데 기분이 불쾌하다.	《비밀》 마법전의 격전지이자 폭발의 근원은 이 곳이었다. 마법사들은 이 곳에서 <이야기꾼>을 봉서하기 위해 끈질긴 전투를 벌였고, 그 결과 <이야기꾼>을 대법전에 데리고 가는 데 성공한다. 이 비밀을 공개한 PC는 PC만 등장하는 <전용 마스터 장면>을 본다.
《잔해》 【본 핸드아웃은 특정 마스터 장면을 본 후 출현한다.】 마법전과 참극의 여파로 인해 무너진 공장들의 잔해다. 이미 망가질 대로 다 망가져버린 곳에서 의미있는 것을 찾을 수 있을지 의문이다.	《비밀》 작은 남빛의 잉크병이 손에 잡혔다. 기이한 마력이 미세하게 흘러나오는 것이 느껴진다. 뚜껑에 특정한 홀이 새겨진 것으로 보아, 이 잉크병은 “그냥 사용하는 잉크”는 아닌 것 같다. 이 잉크병이 쓰일만한 곳이 있을까?
《마법진이 그려진 철문》 【정보의 열쇠 : <힘> 영역의 특징】 녹색 잉크로 거칠게 그려진 마법진이 인상적인 철문이 바닥에 설치되어 있다. 하지만 철문은 철문인가? 순수한 힘으로 들기엔 조금 무겁다. 아무래도 <u>평범하지 않은 방법</u>을 사용해야 할 것 같다.	《비밀》 문 안쪽에는 숨겨진 공간이 드러났고, 연금술사의 공방을 연상케 하는 쿼퀴한 냄새 가득한 실험실과 서재가 복합적으로 구성된 방이 눈에 띈다. 책상 위에 <u>낮은 가죽으로 대충 제본된 수첩</u> 하나가 눈에 띈다. 그 안에는 일기처럼 휘갈긴 메모가 수십 개 있지만 그 중에서 붉은 글씨로 【내가 좋아하는 음식 : 팔보채】 라고 쓰인 부분이 인상적이다.
《금서 공장 3-B 구역》 인계의 작은 서점처럼 생긴, 작은 책장들이 오밀조밀 모여있는 공간이다. 분명히 대법전에서 모든 마도서를 가져갔다고 했을텐데, 어째서 이 책들은 남아있는 것일까? …… 그 답은 얼마 지나지 않아 깨달았다. 이 책들에서는 【마력】이 느껴지지 않기 때문이었다.	《비밀》 책들 사이에 가까스로 끼워져 있는 【봉대】가 불쌍하게 느껴진다. 이 곳에 있어봤자 너를 써 줄 사람은 나밖에 없을텐데. 이 비밀을 밝힌 PC는 묘한 동정감을 느끼며 아이템 【봉대】를 1개 획득한다. 【팔보채와 관련된 정보를 보유하고 있을 경우, 아래의 정보를 추가로 공개한다.】 음식과 관련된 책들을 꼼꼼히 살펴보던 중, 【팔보채】의 요리법이 적힌 책을 발견했다. 이것을 이용하면 우리의 목적에 도달할 수 있을 것이다.

전용 공적표

본 시나리오는 공식 시나리오와는 다른 결말을 지니고 있는 시나리오이므로 룰북에서 명시된 시나리오를 따라가기에는 공적점 획득에 난항을 겪을 수 있습니다. 따라서 전용 공적표를 배부합니다.

(이런 일이 드문 것은 아닙니다. 공식 서플리먼트 『황혼 선서』 역시 전용 공적표를 지니고 있기 때문이죠.)

승리	클라이맥스 페이지의 <괴물>과의 전투에서 승리했다. (단, 승리를 위해 큰 희생을 치렀다면 ³ 이 공적점은 2점만 가져올 수 있다.)	3점
생존	세션 끝까지 참가해서 PC가 살아남았다.	1점
신조	북 홀더, 파이디아의 모든 신조를 지켰다.	1점
롤플레이	플레이어가 설정에 맞춰 PC의 연기를 훌륭하게 해냈다.	1점
심금	각 플레이어는 심금을 올린 플레이어 1명을 선정하여 공적점 1점을 줄 수 있다. (단, 자신은 선택할 수 없으며 반드시 1명을 선정해야 한다.)	1점
소멸	방황하던 마도서를 자신만의 방법으로 안식의 길에 인도했다. (소각 엔딩)	1점
관용	방황하던 마도서를 거두어 길들이기로 했다.	2점
봉서	대법전에 해당 마도서를 제출했다. (제출 엔딩)	2점 + 마화 2점
협력	대법전 소속의 NPC 마도서와 협력했고, 그 NPC가 세션 끝까지 살아남았다.	2점

³ 이는 NPC 마법사가 죽었을 때도 해당합니다.

후기 : 펜을 내려놓으며

안녕하세요, 3번째 시나리오입니다.

첫 번째 팬 서플리먼트를 내놓고, 팬 서플리먼트를 주제로 사용하여 작성하게 되는 두 번째 시나리오 되겠습니다. 하지만 보편적으로 다루는 대법전 진영의 캐릭터가 아닌, 완전 중립의 제 3진영을 주제로 작성하는 첫 시나리오다보니 한편으로는 미숙한 점도 더러 보일 수 있겠습니다.

예를 들면…… “마도서를 불태워서 없앨 수 있어?!” “대법전이 저렇게 나올 수 있어?!” 같은 설정 말이죠. 시나리오적 허용을 너무 많이 넣었더니 누군가에게는 맞지 않는 취향일 수도 있겠습니다. 그 점에 대해서는 스스로도 아쉽다고 생각하고 있습니다. 다음에는 정통 테이스트(?)가 가미된 시나리오를 만들어봐야겠군요.

이번 시나리오에서는 “**마법사의 시간과 기억**”에 대한 이야기를 다루게 되었습니다.

마법사라면 무한에 가까운 시간을 살 것이고, 그들이라면 그런 시간을 어떻게 활용할 것이며 혹시 그들은 자신이 겪은 모든 시간을 기억하고 있을까? 라는 근본적인 질문에 도달하여 작성하게 되었습니다. 물론, 그 이야기는 시나리오에서 딱 한 부분에 한해 다루게 되었습니다만 결국 이 시나리오를 완성하게 만드는 중요한 열쇠로서 작용한 것은 크게 부정하지 않기로 했습니다.

또한 이 시나리오에서는 무한에 가까운 시간을 살며 기억을 잊기 싫어 시작한 기록의 부산물로 욕구가 뭉쳐진 마도서가 탄생하게 되었습니다만, 한편으로는 마도서가 욕구를 충족한 것이지 마법사 그 자체의 소원이 아니니 어떤 분들에게는 결말이 씁쓸하게 느껴질 수도 있으리라 생각합니다.

이런 이질적인 존재를, 반은 금서요 반은 인간인 파수꾼의 시야에서는 어떻게 비치고 있을까요. 여러분이라면 어떨 것 같습니까?

2021. 9. 6

비내리는 밤하늘 아래에서 펜을 내려놓는 티알고양이가.