

<마도서대전 **RPG** 마기카로기아 시나리오>

백색의 사막과 상아의 탑

The Memorial Tower

- 리미트 : 3사이클 (9장면)
- 인원 : 3인
- 권장 : 성장 3~4계제
- 사용 룰북 : 기본룰북(대형판), 황혼선서
- **PC** 제한 : 상흔이 있는 마법사

▼개요

마법문을 이용하던 도중 일어난 오류로 인해, 마법사들은 각자의 시간과 공간을 넘어 한 이경에 불시착하게 됩니다. 그곳은 하얀 모래와 푸른 하늘만이 끝없이 펼쳐진 장소. 방황의 끝에서 마법사들은 사막의 중앙에 솟아오른 거대한 백색의 탑을 마주합니다.

▼배경

이경 「은의 길」은 이 세계관의 주된 흐름이 되는 우주에서 갈라져 나온 수많은 결가지 중 하나입니다. 그것의 분리는 까마득한 고대에 이루어졌기 때문에, 본래의 마법사들이 살고 있는 세계와는 아주 동떨어진 것이 되어버렸습니다. 본래라면 「대법전」에서도 그 존재를 파악할 일이 없었으며, 방문할 일도 없었겠지요. 이 이경 「은의 길」은 이렇게 떨어져 나온 가지로써 자신들만의 초고대 마도 문명을 구축하여 풍요로운 삶을 구가 했습니다. 이것 역시 아주 먼 고대의 일입니다.

그러나 문명의 공주 「산티아고의 별」 아드하가 도시의 중심이자 「은의 길」에 존재하는 모든 문명의 기원인 반석을 깨트린 이후, 이경은 순식간에 쇠퇴의 길을 걷게 되어버립니다. 웅장한 건물들과 화려한 문화는 하루아침에 쇠락했고, 이에 대한 여파로 이경의 사람들은 차례차례 백색의 돌로 변모합니다. 마법사였던 공주 아드하는 자신을 붙들어놓는 닳들이 전부 상흔으로 변해가며 쇠약해집니다. 그의 모든 영역이 지워지기 직전, 소멸을 앞둔 시점에서 공주 아드하는 이 모든 일들에 대한 속죄의 염원을 품습니다. 그 바람으로 그는 금서 『위령비 **The Memorial Tower**』로 화합니다.

하지만 욕망을 가질 이 하나없이 죽음만이 가득 고여버린 이 이경에서 금서는 별다른 힘을 발휘하지 못했습니다. 그저 왕국의 중심에 위치했던 상아탑 하나의 시간만을 묶어둔 채로, 역겹의 시간을 헤아리며 누군가를 기다렸습니다. 자신들을 기억하고 애도함으로써 그의 속죄를 대신 마쳐줄 누군가를. 그 시간동안 옛 문명의 흔적도, 돌이 된 사람들도 전부 바람에 풍화되어 이경은 그저 드넓은 백색의 사막이 되어버렸지만, 아드하 뿐만 아니라 그 바람에 묶여버린 왕국의 사람들 또한 딱 같은 시간 만큼 안식을 찾지 못했습니다. 모두가 이 고행의 끝을 바라지만 누구도 스스로 끝내지 못합니다.

그리고 이 가냘픈 바람이 인과의 뒤틀림을 일으킵니다. 옛 공주 아드하와 마찬가지로 영혼에 새겨진 상흔이 있는 마법사들을 이경으로 불러들인 것입니다. 이것은 기적일까요? 아니면 망집일까요.

무엇이든 괜찮아. 우리의 죽음을 기억해줘. 그리고 속죄의 꽃 한 송이를.

▼무대

시나리오의 무대는 몰락한 이경 「은의 길」입니다. 하지만 **PC**들이 시나리오 내에서 이경의 이름을 알게될 일은 없습니다. 은의 길 장면표를 사용하며 세계법칙 「불간섭」, 「지각차단」, 「단일이상《속죄》」를 적용합니다. 마스터 장면 이후로는 세계법칙에 「참회」가 추가됩니다.

- 세계법칙 「참회」: 자신의 죄를 돌아보는 것. **GM**은 현재 남아있는 【참회 카운트】의 수치만큼, 빙의심도와는 별개로 마법전에서 단장의 공격력/방어력/마력에 투자할 수 있습니다. 【참회 카운트】의 초기 수치는 **PC**들이 가지고 있는 상흔의 수의 합계입니다. 이 카운트는 메인 페이지에서 특정 조건을 달성하면 낮아집니다.

은의 길 장면표 (2d6)

2	고요한 사막에 돌연 모래폭풍이 불어온다. 주변의 마력의 흐름이 불안해진다. 이 장면에 등장한 PC 전원은 《폭풍》으로 판정한다. 실패할 경우, 【마력】이 1점 감소한다.
3	푸른 하늘의 저 편에서 희미하게 불빛이 반짝인다. 대낮인데도 불구하고, 그 빛은 무척이나 강렬하지만, 태양과는 다르다. 장면에 별의 마소가 1점 발생한다.
4	저 아래, 지하 깊은곳에서부터 서늘한 바람이 불어온다. 잊혀져선 안될 것들의 울음소리가 파동을 타고 마법사들에게 닿는다. 이 장면에 등장한 PC 중 1명은 《불안》으로 판정한다. 성공할 경우, 미공개된 핸드아웃 1개의 개요를 공개한다. 실패할 경우, 이 장면에 등장하는 PC 전원이 【타짐】의 변조를 받는다. 이 효과는 누군가가 판정한다면 성패에 관계없이 사라진다.
5	사막의 모래 속에서 묻혀있던 돌조각을 발견한다. 하지만 손을 대면 금세 바스라져버린다. 장면 플레이어는 「추억」으로 판정할 수 있다. 성공할 경우, 원하는 마소 1점을 채득한다.
6	고요한 이경에는 생명의 기척이라곤 전혀 보이지 않는다. 그저 적막만이 흘러가는 와중, 햇빛만이 따사롭다.
7	창문 틈으로 새어들어오는 햇빛에, 인영이 아지랑이처럼 흔들린다. 그것은 환상. 하지만, 결코 잊어버릴 수 없는 고통이 인과의 실을 타고 당신에게 흘러들어온다. 장면 플레이어는 랜덤한 특기로 판정한다. 실패할 경우, 과거의 시간과 겹쳐진 공간을 넘어 「운명변전」이 발생한다.
8	탐의 내부는 벽면을 타고 나선형 계단이 쭉 이어진다. 위로도, 아래로도. 어딘가로 계속 뻗어나가며.
9	탐의 내부를 걷다보면, 말라붙어있던 벽의 조각에서 물이 새어나온다. 그것이 수로를 타고 흐르면, 지나간 자리에서 꽃과 잎사귀가 자라나기 시작한다. 장면에 노래의 마소가 1점 발생한다.
10	계단을 오르던 중, 벽면에 늘어서 있는 문들을 발견한다. 내부를 확인하면 마찬가지로 기척이라곤 느껴지지 않지만, 생활감이 남아있다. 가구 사이에 시간의 흐름이 촘촘히 퇴적되어 있다.
11	이 곳은 무구한 침묵이 가라앉은 유적. 어디선가 당신을 부르는 목소리가 들려온다. 아주 오랜 시간동안 기다려왔노라며. 장면 플레이어는 「시간」으로 판정할 수 있다. 성공할 경우, 목소리가 들려왔던 방향에 떨어져 있는, 빛나는 보석을 발견한다. 마화 1점을 얻는다.
12	드러난 벽면에서 희미한 마력이 느껴진다. 곧 알 수 없는 글씨가 떠오르더니, 머릿속으로 고요한 음성이 말을 걸어온다. 「얼마나 오랫동안 방황했는가? 그대는 어째서 지금 이곳에 있는가?」 장면에 등장하는 PC중 한 명은 《기도》로 판정한다. 성공할 경우, 메인 페이지 중 1회 실패한

판정의 결과를 성공으로 바꿀 수 있다. 실패할 경우, 장면에 등장하는 전원이 2점의 【마력】을 잃는다. 이 효과는 누군가가 판정한다면 성패에 관계없이 사라진다.

▼NPC 정보

「산티아고의 별」 아드하

이경 「은의 길」을 통치하던 왕국 최후의 공주. 생전에는 4계제 상당의 이단자였습니다. 본래는 쾌활하고 호기심이 많으며 행동력이 앞서는 타입의 소녀였지만, 충동적으로 반석을 깨트린 후 문명의 멸망을 바라보며 침울하고 조용한 성격으로 변모했습니다. 현재는 금서『위령비 **The Memorial Tower**』가 되었습니다만, 금서화 도중 그녀의 영혼 일부가 깨어나와 기억의 파편으로 잔존하고 있습니다. 상아탑 내부에서만 환영의 형태로 모습을 드러내며, PC들과의 소통은 다소 제한적입니다. 금서나 단장의 기척이 강해지면 금세 모습을 감춥니다.

메인 페이지에서의 사건 판정은 가능합니다만, 이미 사망한 인물이기 때문에 금서 편찬을 마치면 앵커란에서 삭제됩니다. (상흔X) 운명의 힘을 빌린다면 소원은 「이 속죄를 끝마치게 해줘」.

이외에는 시나리오에서 직접적으로 등장하지는 않지만, 아드하가 남긴 기억의 파편이나 회상 등에서 영혼의 형태로 등장하는 이전 왕국의 인물들입니다. 설정값만 존재하는 모브에 가깝습니다.

파히르	살루트
왕족의 업무를 보좌하던 대신. 냉정하고 건조해보이지만 심지가 굳은 정의로운 인물이었습니다. 대쪽같은 성품으로, 파멸이 닥친 왕국에서도 돌이 되기 직전까지 문명의 재건을 위해 최전방에서 힘써왔습니다. 그럼에도 어쩔 수 없었지만, 사태에 대해서는 천재(天災)라고 생각하며 별달리 공주 아드하에 대한 악감정은 가지지 않았습니다.	공주 아드하의 최측근을 보좌하던 시녀. 말수가 적지만 사려깊고, 냉정해보이지만 속은 다정한 인물이었습니다. 죄책감에 어두워져가던 공주 아드하의 곁을 최후까지 묵묵히 지켰고, 결국 최후까지 그의 곁에 남아있던 유일한 사람이었습니다.
마그리브	샤하다
왕국의 왕자이자 공주 아드하의 남동생이었던 인물. 나이가 어린 터라 다소 철부지같은 면모가 있고, 왕족의 일원답게 자기과시욕이 강한 성격이었으나 악인은 아닙니다. 어린 왕자는 갑자기 닥친 재앙과 죽음의 공포에 혼란스러워했습니다. 끝내 돌이 되어가며 남긴	「은의 길」에 중심에 있던 반석을 관리하던 신관. 공주 아드하가 저지른 짓을 자신의 실책이라 받아들였으며, 그를 두둔해 주었습니다. 멸망은 마땅한 벌이라고 생각하여 묵묵히 최후를 받아들였고, 마지막으로 중앙의 탑 지하에 거대한 공간을 만들어 돌이 된 백성들을

아드하에 대한 원망의 말은 그의 가슴 속에 깊게 박혀버렸습니다.

거두어들였습니다. 그 역시 도중에 돌이 되어버려 그 거대한 무덤을 다 채우지는 못했으나, 여전히 속죄와 안녕을 바랍니다.

▼도입 페이지

1. 불시착

등장 인물은 없습니다.

PC들은 각자의 사정으로 마법문을 이용하던 도중, 마력의 이상을 느낍니다. 아주 머나먼 곳, 원래라면 방문할 일이라곤 없었을만큼 아주 아득한 곳에서 당신을 부르는 소리를 느낍니다. 그 목소리는 아주 작고 희미해서, 조금만 집중하지 않으면 바로 놓쳐버릴것만 같습니다. 그 사실을 자각했을 때, 천지가 한 번 뒤바뀌고 세상이 요동칩니다. 그리고 통과한 문의 너머는, 본래 당신이 향했어야 할 장소와는 전혀 다른 곳. 새하얀 모래와 푸른 하늘만이 끝없이 펼쳐진, 황량한 이경이었습니다.

걸음을 옮기면 사막거리는 모래는 발자국조차 남기지 못하고 금세 흩어져버립니다. 끝없이 이어지지만 하는 수평선. 태양의 고도도 변하지 않고, 주변은 계속 똑같은 풍경이라 얼마나 걸었는지, 얼마나 시간이 흘렀는지에 대한 감각도 희미해져만 갑니다. 육신에서 해방된 마법사들조차도 정신적으로 피로해질 때쯤, 끝없이 이어지는 수평선 중앙에 이질적인 점 하나가 보입니다. 그것은 지천에 깔린 모래와도 같은 흰색이라, 마치 땅에서 솟아난 것 같아보이는 탑이었습니다. PC들이 탑으로 향한다고 선언하면 장면 2. 조우로 넘어갑니다.

2. 조우

등장 인물은 전원입니다.

지천 발걸음을 떼어 유일한 이정표로 향하면, 마찬가지로 이 낯선 이경에 불시착한 것 같은 이방인들이 보입니다. 이 시점에서 각 PC들이 조우 합니다. 각자 가벼운 소개와 소속을 밝힌뒤, 적당히 대화를 나누고 나면 일단은 이경에서 탈출하는 것을 목표로 임시 분과회를 결성하는 것이 어떨냐는 식으로 말을 띄워주세요. 정식은 아니니 간략하게 해도 무방합니다. 임시로 분과회를 결성한 뒤, 주위를 살펴보면 새하얀 모래와 푸른 하늘 사이에 이질적으로 견고하게 솟은 탑만이 존재하고 있습니다. 그것은 마법사들이 조우한 위치에서 조금 떨어져 있어, 도착하기 위해서는 한동안 걸어가야 할 것 같네요.

장면의 묘사를 마친 뒤, 핸드아웃 「이경」을 공개합니다.

또한 이경의 세계법칙 「불간섭」, 「지각차단」, 「단일이상《속죄》」를 공개합니다.

이후 마력결정을 진행한 뒤 메인 페이지로 넘어갑니다.

▼메인 페이지

이하로 메인 페이지에 진행하는 처리에 대한 안내사항입니다.

- 세계법칙 「참회」에 대해
핸드아웃 「이경」의 비밀이 공개되었을 때부터 적용됩니다. 세계법칙에 대한 상세한 설명은 위의 무대 파트를 참고해주세요. 【참회 카운트】의 경우, **1. PC**들이 금서의 단장을 회수하거나 **2.** 아드하의 환영과 대화했을 때, 그를 위로하는 **RP**를 진행 했을때 **3.** 혹시라도 사건 표의 효과로 상흔이 극복되었을 때 **1**씩 줄어듭니다. 반대로 「운명 변전」이 발생했을 경우에는 **1**씩 오릅니다.
- 단장의 병의심도
사이클이 지나도 오르지 않습니다.
- 아드하의 환영의 출현
아드하가 남긴 영혼의 파편은 기본적으로 마스터 장면 「기억의 파편」에서 처음으로 등장하며, 이후로는 **PC**들이 장면에서 주요 행동을 마친 이후에 **GM**의 임의대로 등장시킬 수 있습니다. 단, 전투 장면에서는 모습을 드러내지 않으며 「단장」의 위치가 공개된 상태에서도 출현하지 않습니다. 모든 단장을 회수한 뒤에는 아드하의 파편과 자유로운 대화가 가능합니다.

▼마스터 장면

마스터 장면 「길의 시작」	
삽입 조건	「이경」의 비밀 공개
황량한 공기, 생명의 기척 이라곤 느껴지지 않는 죽은 이경. 연유는 태양빛에 바래버린 채 말로만이 남아있는 이 곳의 진실을 파악하면, 건조한 공기 사이로 당신들을 부르는 목소리가 들립니다. 음성의 끝엔 여러분이 쫓아 걷고있던 탑이 자리하고 있습니다. 세계법칙에 「참회」가 추가됩니다. 마법사들이 탑을 살펴본다면 그것은 아주 오랜 세월동안 바람에 의해 다져지고 풍화된듯, 견고하고 매끄럽습니다. 백색으로 이루어진, 상아로 된 탑입니다. 위로 솟은 원뿔과 같은 형태에 높이는 꽤 높은 것 같지만, 똑같은 풍경만이 반복되는 이 곳에서는 원근감마저 희미해져 확신할 수는 없네요. 외벽에는 규칙적으로 창이 나 있지만, 어째서인지 안쪽을 들여다볼 수는 없습니다. 정면에는 현판이 걸린 문이 하나 있는데, 아무 글씨도 쓰여있지 않고 손잡이나 열쇠구멍, 틈조차 보이지 않아 지금으로선 열 방법이 없어보입니다. 핸드아웃 「상아탑」을 공개합니다.	

마스터 장면 「속죄의 탑」	
삼입 조건	단장 「비석」이 회수된 후
탑에 갇혀 있던 단장을 회수하고 나면, 아무것도 없던 현판에 희미하게 빛나는 글자가 떠오릅니다. 그것은 알아볼 수 없는 고대의 언어로 적혀있지만, 어째서인지 머릿속으로 말을 걸어오는 듯 그 의미를 전해옵니다. 아득한 미래에서 온 이방인이여. 먼 과거에서 이 글을 남긴다. 자신의 죄를 잊지 말라. 오래된 자들은 당신을 기다려왔다. 동시에 굳게 닫혀있던 문이 열립니다. 안쪽에서 마른 먼지의 냄새가 훅 끼쳐들어옵니다. 탑 내부는 광원이 없지만, 벽면에 붙어있는 많은 창문들에서 새어들어오는 태양빛에 생각보다 어둡지는 않습니다. 핸드아웃 「안뜰」, 「탑의 상층」을 공개합니다.	

마스터 장면 「망국의 공주」	
삼입 조건	「탑의 상층」의 비밀 공개
빼곡하게 아라베스크 무늬가 조각된 회백색의 창틀은 태양빛을 받아 무척이나 따스하게 보입니다. 바깥에서 파고든 바람에 그 위에 걸린 반투명한 천이 흔들리는데, 그 탓에 방 안의 풍경이 마치 스크린 속의 장면처럼 빛바래보입니다. 침대 옆 캐노피에 걸린 베일 너머로 두 사람의 인영이 보이는데, 은막에 가려진 탓인지 얼굴은 분간할 수 없습니다. 살루트, 이제 너와 나만이 남았구나. 그렇네요. 이런 걸 불행 중 다행이라고 하던가요. 네가 나를 원망하지 않아서? 네 진심은 무엇일까. 이런 상황에서 어떻게 누군가를 원망하지 않을 수 있는걸까? 솔직한 대답을 듣고 싶은 한 편, 진실을 듣는 것이 두렵기도 해. 하지만 내가 바라건 바라지 않건 곧 이 왕국에는 억겁의 고독만이 내려앉겠지. 마지막으로 내 이름을 불러주겠니.	

예, 아드하.

이제 베일 너머에는 한 사람만이 남아있습니다. 별빛처럼 은은하게 빛나는 백색의 환영은 희미한 시선으로 PC들을 바라봅니다. 원한다면 아드하의 환영과 짧은 대화를 나눌 수 있습니다만, 몇 마디 채 나누지 못하고 금세 바람결에 날리는 모래처럼 흩어져버릴 것입니다.

마스터 장면「기억의 파편」

삽입 조건 단장「기억」이 회수된 후

단장을 회수하고 난 뒤에도 분수의 물은 흐르고, 아라비아의 별은 시들지 않습니다. 돌에 부딪혀 튕겨오르는 물방울 위로 창문에서 들어오는 햇살이 내리쬐어 얇은 무지개를 만듭니다. 그 위로 그것이 품고 있던 기억의 파편이 재생됩니다.

그 곳은 탑의 중정과 비슷한 구조이지만, 토지는 훨씬 비옥하며 초목은 싱그럽습니다. 다만 피어있는 꽃들은 전부 바닥을 향하고 있어, 빛이 한가득 들어오는 밝은 풍광인데도 어쩐지 음울한 분위기를 자아냅니다. 그 사이에 몇 명의 사람의 보입니다. 한 사람은 페르시아 풍의 자수가 금실로 놓여있는 공단 옷을 입고 있습니다. 아직 어린 나이인지 체구는 작지만, 다른 사람들보다 훨씬 지체 높은 인물인것 같습니다. 그 옆으로 검소한 관리의 복장을 한 인물이 주의를 기울이고 있습니다.

마그리브, 진정하세요.

이거 댜! 누님은 어디 있는거지? 어째서 얼굴을 드러내지 않고 있는건가!

누님을 직접 만나뵈더라도, 지금의 당신이 이성적인 발언을 꺼낼 수 있어 보이지는 않는군요.

당연하지! 나는 오히려 네가 이해되지 않아, 파히르. 당신도 살루트도 다른 신관들도. 코 앞에 죽음이 다가와 있는데 어찌 그리 침착할 수 있느냐 말이야.

우리의 법전은 해가 떠오르면 마땅히 지고, 저무는 노을 속에서 별을 기다리는 것이 이치라고 가르쳤어. 하지만 벌써 노을은 커녕 중천에 걸린 태양은 한 달 째 꿈쩍을 않고있지.

나는 싫어. 이대로 햇빛에 말라 죽고싶지 않아. 아아... 벌써 손발이 굳어가는 것이 느껴져. 누님, 아드하, 나는 당신을...

원망해. 그 말은 누군가의 가슴 깊숙이 박힌 칼날이 되어버렸습니다. 여전히 창문너머로 내리쬐는 햇살은 따사롭고, 환영은 흩어져 중정은 이제 조용합니다. 허나 무언가 동요가 있었던 탓인지, 조각과 장식 사이로 이전까지는 보이지 않았던 문이 드러나 있습니다.

핸드아웃「지하로 내려가는 계단」을 공개합니다.

마스터 장면「참회의 회랑」

삽입 조건	「지하로 내려가는 계단」의 비밀 공개
지하로 내려가는 계단은 마땅한 광원이 없는데도 아스라한 푸른빛이 공간을 채우고 있습니다. 난간없이 석회암 덩어리를 투박하게 깎아 만든 듯한 계단의 양 옆으로, 빼곡히 빙해석이 채워져있습니다. 광물의 단면들은 유리처럼 회랑을 통과하는 자의 모습을 반사합니다. 적막 속에 발소리와 지반을 타고 흐르는 물이 때때로 떨어지는 소리만이 들립니다. 속죄의 순례를 이어가는 이들이여. 얼마나 오랫동안 방황했는가? 그대는 어째서 지금 여기에 있는가? 우리는 한 때 영광을 품은 도시였다. 허나 맹세의 반석이 깨어지고, 지금은 무구한 죽음만이 가라앉았을 뿐. 이 곳은 사막에 남겨진 돌들의 무덤. 무엇을 바라고 이 곳에 찾아왔는가? 경건함이 서려있는, 어딘지 엄숙한 목소리가 말을 마치고 나면 PC들의 모습을 비추던 빙해석의 파편에 다른 모습이 비치기 시작합니다. 각 PC들이 가지고 있는 상흔이 되었던 앵커들의 모습으로, 각자 다른 모습을 봅니다. 가장 익숙한 모습 혹은 기억하고 있는 마지막 모습의 형태로 나타납니다. 그것들은 PC들을 향해 무어라 입을 벌긔 거리지만 소리는 들리지 않기 때문에 말로 화하진 못합니다. 다만 입모양을 통해 짐작해볼 수는 있겠네요. 여기에서 그들이 무엇을 전하고 싶었을지는 PC들에게 생각해보게끔 유도해주세요. 본인이 적극적으로 묘사할수록 재밌어질거라 생각합니다. 그리고 그에 대해 PC들이 어떠한 반응을 내비칠지도 묘사해주세요. 시련의 통로같은 구간입니다. 각자가 가지고 있는 상흔에 대한 나름의 결론을 내린다면 길이 끝납니다. 긴 통로를 지나 바닥에 닿으면, 그곳은 위로 솟은 탑보다도 훨씬 광대한 공동입니다. 허나 비어있다고 하기엔 조금 어폐가 있습니다. 왜냐하면 무수히 많은 사람 형태의 석상들이 공간을 가득 메우고 있기 때문입니다. 어림잡아 하나의 도시를 채우기에도 부족함 없을 수의 석상들은, 바깥의 모래들과는 다르게 한 점 풍화되지 않은 채로, 금방이라도 움직일 듯 모습을 유지하고 있습니다. 고요와 공포가 가라앉습니다. PC들은 쉽게 짐작할 수 있습니다. 이 곳이 바로 무덤이라는 사실을. 그리고 그 조각상들의 중앙에 얹게 솟은 단이 보입니다. 핸드아웃 「반석」을 공개합니다.	

마스터 장면 「속죄」	
삽입 조건	「반석」의 비밀 공개
PC들이 반석을 조사하면 공간에 남아있던 기억이 단장의 마력에 반응하여 흐릿한 환영의 모습을	

됩니다. 그것은 빛바랜 보석으로 장식된 흉패를 둘러메고 있는 사제의 모습입니다. 노인의 낮은 목소리가 PC들을 향합니다.

여기에서부터 우리의 비극이 시작되었다.

반석은 우리의 부흥이었고 동시에 몰락이었다.

공주가 저지른 죄로 인해 맹세의 반석이 깨어지고, 왕국에는 종언이 도래했다.

사람들은 제각기 정적과 비탄 속에서 돌이 되어갔다.

포기와 원망과 애도와 바람이 이곳에 잠들었다.

이제 이 매몰된 무덤 안에 불가사의의 시간만이 쌓이고, 역사는 모래 속에 흩어져 잊혀질 것이다.

하지만 그대들 인과의 흐름 속에서 영원하리니.

탐에 묶어버린 공주의 망집을 해소할 때가 왔다.

그와 같이 억겁 속에 묶어버린 우리의 안식을 돌려주길 바라네.

그는 이미 자신의 죄를 참회하기에 충분하고도 넘치는 시간을 보냈다.

환영이 흩어지고 나면 깨어진 반석의 뒤에서부터 싱그러운 바람이 불어옵니다. 거기에 있는 것은.....

핸드아웃「꽃」을 공개합니다.

▼핸드아웃

초기 공개

「이경」	
개요	비밀
PC들이 원인도 모르게 불시착한 이경. 푸른 하늘과 새하얀 모래만이 끝없는 평행선을 이루고 있다.	드문드문 모래 사이로 오랜 시간동안 바람에 깎여나가 무너진 돌조각들이 보인다. 가라앉은 유적의 흔적을 더듬다보면, 본래는 이 곳 또한 어떠한 문명이 존재하고 있었음을 직감한다. 그러나 지금은 그 무엇도 남아있지 않다. 이 핸드아웃의 비밀이 공개되면, 세계법칙에 「참회」가 추가된다.

마스터 장면「길의 시작」 이후

「상아탑」

개요	비밀
드넓은 백사(白沙) 한가운데 솟아있는 거대한 원뿔형의 상아탑. 창문은 존재하지만, 문처럼 보이는 것은 없는 것 같은데..... 정보 열쇠 「혼의 특기」	탑에 자신의 영혼을 부딪치면, 모든 것이 시간에 풍화되어 사라졌을 이 이경 속에서 어쩌서 이 탑만이 견고하게 남아있는지에 대한 이유를 알게된다. 단장 「비석」은 남은 모든 마력을 끌어모아 봉토가 되어, 이 탑의 시간을 묶어두고 있었다.

전투 이후 마스터 장면 「속죄의 탑」을 진행.

마스터 장면 「속죄의 탑」 이후

「안뜰」	
개요	비밀
탑의 내부. 벽면으로 붙은 나선형의 계단 가운데에 중정(中庭)이 위치하고 있다. 회백색의 석회암을 세심하게 깎아 만든 조각과 분수대가 단정하게 장식되어 있지만, 물은 흐르지 않는다. 꽃과 초목은 진작에 말라버렸다.	마법사들이 띄워올린 각인이 달자, 안뜰에 있는 것들은 마력을 흡수하여 생기를 되찾는다. 말라버린 분수에는 다시 물이 솟고, 초목이 되살아나 아라비아의 별이 꽃을 피운다. 그 안에 갇혀 있던 단장 「기억」이 당신을 발견한다. 단장 「기억」은 이 핸드아웃의 비밀을 조사한 PC를 습격한다. 전투 이후, 마스터 장면 「기억의 파편」을 진행한다.

「탑의 상층」	
개요	비밀
탑의 외측을 따라 나선형의 계단이 쪽 솟아오르고 있다. 끝을 짐작할 수는 없으나, 어딘가로 이어지는듯 하다.	계단의 끝, 탑의 최상층에는 아라베스크와 모스크 타일로 장식된 방이 있다. 고귀한 신분의 이가 사용하던 방인듯 잘 관리된 흔적이 엿보인다. 정면에 난 창에 걸린 반투명한 아마포가 햇빛에 흔들리며, 누군가의 기억을 영사한다. 마스터 장면 「망국의 공주」를 진행한다.

「안뜰」의 비밀 공개

「지하로 내려가는 계단」	
개요	비밀
단장을 회수하고 나면, 조각과 장식 사이로 숨겨져있었던 것 같은 문이 드러난다. 열어보면 지하로 이어지는 계단이다. 아래에서부터 서늘한 공기가 새어나온다.	계단을 내려가기 시작하면 칠흑이라기엔 아스라한 푸른 빛이 딱 사물을 분간할 수 있을 정도로만 주변을 밝힌다. 끝없이 아래로 이어지는 길. 통로의 양 옆을 채우고있는 빙해석이 거울처럼 마법사들을 비춘다. 마스터 장면「참회의 회랑」을 진행한다. 그 끝에 있는 것은.....

마스터 장면「참회의 회랑」이후

「반석」	
개요	비밀
빼곡하게 늘어선 백색의 돌들 사이에 위치하고 있는 제단 위. 검은 반석이 올려져있다. 커다란 금이 간 상태로 이미 깨어져있다. 주변으로는 망가진 마도구나 지워진 술식들이 가득하다.	이방인의 마력에 반응하여, 반석에 빙의되어 있던 단장「위로」가 모습을 드러낸다. 그것은 흐릿한 환영의 입을 밀어 말한다. 여기에서부터 우리의 비극이 시작되었다. 마스터 장면「속죄」를 진행한다.

마스터 장면「속죄」이후

「꽃」	
개요	비밀
물도 빛도 들지않는 어두운 공간속에서 싱그럽게 핀 백색의 생화들. 희미한 마력이 느껴진다. 이 핸드아웃은 조사가 불가능하며, 비밀은 엔딩페이지에서 자동으로 공개된다.	밀집꽃의 꽃말은「항상 기억하라」. 새겨진 상처가 아물더라도, 그 고통마저 당신을 이루는 영혼이 된다면 그것으로 충분해. 대신, 남겨질 우리에게 애도의 꽃 한 송이를.

▼핸드아웃 트리

[초기 공개]

·「이경」

[마스터 장면 「길의 시작」이후]
·「상아탑」

[마스터 장면 「속죄의 탑」이후]
·「탑의 상층」
·「안뜰」

[「안뜰」의 비밀 공개]
·「지하로 내려가는 계단」

[마스터 장면 「참회의 회랑」이후]
·「반석」

[마스터 장면 「속죄」이후]
·「꽃」

▼클라이막스 페이지

리미트에 도달했거나, 돌입 조건을 충족한 경우 클라이막스 페이지로 넘어옵니다.

모아온 단장 세 개를 합치면 지하에서부터 얇은 떨림이 전해져옵니다. 지반이 흔들리며 적막한 공간 속에 소음을 만들어냅니다. 당신들을 기억하기 위해, 위로를 담아, 상아로 만든 비석을 세우자. 이 땅에 불가사의의 시간이 내려앉고 태양에 죽음마저 바래버릴지라도. 여기에 나로 인한 비극이 일어났다. 잊어선 안된다. 잊을 수 없다. 이 탑은 그것을 위한 모뉴먼트. 안식을 찾아주고자 했지만 도리어 그것을 이 땅에 묶어버린 금서 『위령비 **The Memorial Tower**』가 모습을 드러냅니다.

편찬에 성공할 경우, 주권이 달히던 찰나에 빛나는 구체가 모습을 드러냅니다. 남아있던 아드하의 영혼의 파편입니다. 그것은 흰색으로 빛나며 머리가 긴 여인의 모습으로 변했다가, 이내 금서와 합쳐집니다. 밤하늘에 빛나는 하얀 별이 그려진 표지의 책이 되어 PC들의 손에 떨어집니다. 이후 탑의 지하를 채우고 있던 하얀 돌들이 무너지며 모래로 변하고, 탑이 흔들리기 시작합니다. 엔딩 페이지로 넘어갑니다.

편찬에 실패할 경우, 마법사들도 지하의 무덤을 채우고 있는 석상 중 하나가 됩니다. 이어지는 영겁의 세월동안 아드하의 바람에 묶이고, 당신들을 대신하여 속죄를 마쳐줄 다른 방문객을 하염없이 기다리게 됩니다.

▼엔딩 페이지

모뉴먼트로서의 역할을 마친 탑이 무너지며 지하가 드러납니다. 빛이 닿는 곳에서부터 석상들은 차례차례 바스러지기 시작하고, 중천에서 꿈쩍할 생각을 앓던 태양이 누엿누엿 저물어갑니다. 노을빛에 드넓게 펼쳐진 흰 모래가 아스라이 물듭니다. 모든 것이 무(無)로 돌아가는 중, 제단과 반석만은 남아있습니다. 그리고 그 뒤에 여전히 놓여있는 하얀 꽃.

핸드아웃 「꽃」의 비밀을 공개합니다.

이후 **PC**들은 원한다면 꽃을 꺾어 제단에 헌화할 수 있습니다. 누구를 위한 꽃인지, 어떠한 마음으로 그것을 올리는지 꼭 묘사할 수 있도록 해주세요. 아드하를 비롯한 이경 「은의 길」의 사람들과 자신의 상흔이 된 앵커를 연결지어 애도할 수있으면 베스트입니다. 꽃은 늘 마음을 담아서 건네는 것이니까요. 헌화하지 않는다면 그것으로도 좋습니다.

PC들이 제단에 꽃을 바치고 나면, 반석에서부터 빛무리가 솟아오릅니다. 노을빛이 투과되며 사막의 모래는 꽃이 되고, 한 순간 불어온 열풍에 고대에 존재했던 왕국의 모습이 환영처럼 떠오릅니다. 왕국의 사람들은 마법사들에게 감사를 바칩니다. 이윽고 차례차례 해가 지는 지평선 너머로 걸어갑니다. 행렬이 이어집니다. 그리고 가장 마지막으로 노을빛을 따라 여인의 형상이 등장합니다. 아드하입니다.

만약 **PC**들이 제단에 꽃을 바치지 않았다면, 앞선 묘사는 생략하고 바로 아드하의 환영만이 등장합니다. 그는 **PC**들을 마법문으로 안내합니다. 연민에 대한 작은 보답일까요. 본래 각자 다른 곳에서 왔던 만큼, **PC**들 또한 이 문을 통과하는 순간 작별하게 될겁니다. 인사를 마치고 돌아갑니다. 통과하면 **PC**들은 각자 본래 향했어야 했을 장소, 알맞은 시간에 도착하게 됩니다. 한낱의 백일몽이었던 것처럼.

그리고 **PC**들마저 떠나 이제는 완전히 텅 빈 이경이 되어버린 「은의 길」. 광활한 사막에 드디어 해가 지고 밤이 내려앉습니다. 올바른 성소에 도착한 순례자들이 그 의무를 다한 것 같이. 질푸른 밤하늘에는 밝게 빛나는 백색의 별 하나만이 빛납니다.

- 상흔의 극복에 대해

원래부터 상흔이 있는 **PC**들을 극복시켜주기 위한 목적으로 작성된 시나리오이기 때문에, 각 **PC**가 시나리오 내에서 자신의 사정과 **NPC**의 사정을 겹쳐보며 자신의 안에서 충분히 답변 혹은 결론을 내렸을 경우. 그 상태에서 제단에 헌화를 마쳤을 경우 가지고 있던 상흔은 극복된 것으로 처리합니다. 그에 대한 충분한 애도를. 그리고 잊지 말고 살아가주세요.

그와 별개로는 **NPC** 아드하가 각 상흔을 가지고 있던 **PC**들과 동일한 포지션의 존재이기 때문에, 아드하의 소원을 이루어주고 구원해주었다면 **PC** 자신 또한 구원받은 것으로 처리합니다. 라이터의 자의적인 해석이니 이 부분은 각 **GM**과 **PL** 나름의 해석을 적용하여 사용해주세요.

▼에너미 데이터

금서 『위령비 **The Memorial Tower**』

공 4 방 5 근 4 마력22

영역 꿈 특기 《추억》《불안》《시간》《이별》《잠》

이곳에 불가사의의 시간이 내려앉고 죽음마저 빛이 바래더라도. 잊어선 안된다. 잊을 수 없다.

이 탑은 그것을 위한 모뉴먼트.

단장「기억」	
공 4 방 4 근 4 마력 9(-2) 초기 빙의 심도 : 1 특기 : 《추억》《불안》 영역 : 꿈	【분신 소환】《가변》【가책】《불안》【흉조】

봉토「비석」	
공 3 방 3 근 4 마력 6(-1) 초기 빙의 심도 : 3 특기 : 《시간》 영역 : 노래	【마왕 소환】《시간》【판도 소환】《시간》【파멸】

단장「위로」	
공 4 방 5 근 4 마력 8 초기 빙의 심도 : 3 특기 : 《이별》《잠》 영역 : 꿈	【공희】【잠의 유혹】《잠》【송별】《이별》

▼후기

이 시나리오를 쓰게 된 계기는 어느덧 1년 6개월 전으로 돌아가게 된다.... 이상하게 같은택에서 앵커 하나 소멸하는바람에 더블로 상흔입고 나오게 된 친구들이 많았는데... 저는 잘사는데 같은 상흔 입은 다른 친구들은 극복못하고 그렇게 살아서.... 상흔 극복하고 잘해줄 수 있는 계기를 만들어주고 싶었어요...그렇게 시작된 상흔법사 3명모아 도합 3개의 상흔 극복하기 프로젝트

뭔가 얼렁뚱땅~~ 룰북 내용의 상흔과 극복에 대해 자의적으로 해석한게 많아졌는데 이젠 택 내 GM과 PL분들의 상의를 통해 잘 풀어나가주시길 바랍니다.. 3계제 이상의 마법사는 육신에서 탈피했기때문에 영혼에 새겨진 상처라는거 좋아해요.. 괴로운 기억일테지만 그 고통마저 안고 나아가주길 바라는 마음으로.. 상흔이 된 앵커는 이미 죽어서 세상에 존재하지 않을텐데도 영혼에 새겨져있다면 그건 PC의 기억일테니..애도는 산 사람을 위하는 것~ 뭐 그런..

배경적으로는 멸망한 유적...사막...하지만 어둡지 않고 밝은... 이런걸 좋아해서 해보고싶었어요 분위기라던가 여러모로 모티브가 된건 게임 모뉴먼트 밸리였습니다 늘 감사합니다.

분과회 <백색 사막의 방문자들>

「404 NOT FOUND」

「모든 왕들의 주인」

「노란 옷의 왕」

테스트 플레이에 수고해주셨습니다. 감사해요~~!!! 잘살아야해~~!!!