



## 『아라셀리스 국립 마법학교 입학 시험』

w. 나리

시나리오 카드 : EP(@E2P\_CM)님

프레임은 너희를 정의하는 틀일 뿐, 가두는 틀이 아님을 명심하거라.

언성듀엣 | 4/5챕터

플레이타임 : TR 1h / OR 2h

플레이 조건 : 마법학교에 입학하지 않은 아이

테피스트리 캠페인 첫번째 메인 시나리오

- 본 시나리오에는 **유혈** 등이 있습니다.
- 약칭은 **[아라셀 입학시험]**입니다.
- 본 시나리오는 마법학교 월드세팅 **『TAPESTRY』**의 세계를 따르고 있습니다. 영문으로 적힌 이름을 누르면 해당 월드세팅으로 이동합니다.

- 궁금하신점이나 피드백 관련은 나리 배포계(@nari\_1\_BP) DM으로 부탁드리겠습니다.  
감사합니다.

## 개요

---

또 일년이 지나고, 새학기가 시작되었습니다.

새학기가 시작되면 겨울눈이 사그라들고 봄꽃이 피기 시작할때쯤, 학교가 시끄러워져요.

바로 아라셀리스 국립 마법학교로 향하는 이계의 문이 열리기 시작하는 계절이니까요.

이번 봄에는 과연 어떤 아이들이 아라셀리스 국립 마법학교로 향하게 될까요?

뭐, 당신은 당신에게 해당되지 않는 말이라고 생각할지도 모르겠습니다.

하지만 언제나 꿈같으며 환상같은 일들은 언제나 벌어지니까요.

바로 지금처럼.

이 하얀 캔버스에 당신의 이야기가 남아, 첫번째 선이 그어지고 있습니다.

**하단에는 시나리오의 전문과 중요 내용이 작성되어 있습니다.  
GM을 하시려는 분만 열람해주세요.**



## 이야기

---

안녕하세요. 이야기의 흐름이 자연스럽도록 도와주는 마법봉 나리입니다. (제법웃겨요)

이번 이야기는 테피스트리 캠페인의 첫번째 **메인 시나리오**입니다. 아라셀리스 국립 마법학교에 입학하기 위해 입학시험을 치르는 두 사람의 여정을 담았습니다. 한획 두획의 붓터치가 남아 커다란 그림이 되기까지, 앞으로 잘부탁드리겠습니다.

아라셀리스 국립 마법학교 입학시험을 치르기 전 챕터 0은 지구에서의 이야기를 담고 있습니다.(브러시가 인외라면 딱히 지구가 아니어도 괜찮아요. 마법학교로 넘어가기 전의 이야기니까요. 개변은 어떤식으로도 가능합니다! 학교가 아니라 집에서 일어난 일이어도 ok)

이야기의 진행방향은 다양합니다! 하지만 이 시나리오는 챕터 1에서 각자 다른 잉크와 브러시가 만나는걸 기본 전제로 하고 있기 때문에 소꿉친구 관계를 하고 싶으시다면 챕터 0에서 잉크와 브러시를 함께 등장시켜주세요.

테피스트리의 첫 시나리오를 언성듀엣의 기본([도망 위험 도망쳐](#))을 맞춰 작성했기 때문에? 타룰을 깨드셔보셨다면 입문으로 사용하셔도 좋을것같아요. 하지만 입문으로 추천하지 않습니다.

기나긴 언성듀엣 마법학교 캠페인 시나리오를 함께 할 수 있게 되어 영광이고, 기쁩니다. 많은 도움이 될 수 있도록 노력할게요!

입학시험 로고 : /desc [ ](<https://imgur.com/Ft5cMo5.png>)

### 챕터 0. 『겨울눈이 사그라들고 봄꽃이 피다』

마나농도 4

---

#### 상황 설명

---

겨울눈이 사그라들고 봄꽃이 핀 4월입니다.

체육 수업을 마치고 교실에 마지막으로 들어온 브러시의 귀가 따끔따끔할 정도로 많은 이야기가 들려오고 있어요.

그리고 그 이야기의 대부분은 아라셀리스 국립 마법학교의 이야기고요.

그리고 브러시와 친한 NPC 친구 또한 브러시에게 마법학교의 이야기를 합니다.

#### NPC 친구

- 마법학교에 무척이나 관심이 많다.
- 마법사가 되고 싶다고 노래를 부른다.
- 브러시에게 넌 마법사가 되고 싶다고 생각해본 적 없냐고 물어본다.

그렇게 이야기를 하다보면 어느새 종례시간입니다.

선생님이 들어와서 종례를 하다가 아라셀리스 국립 마법학교의 이야기를 꺼냅니다. 이번엔 언제, 누가 마법학교로 떠날지 모르겠지만 즐거운 나날들이 앞에 기다리고 있을거라면서요.

그렇게 학교를 마치고 브러시는 집으로 돌아갑니다.

#### 판정

---

이 챕터에는 판정이 없습니다. 가볍게 롤플레이를 한 뒤 지나갑니다.

#### 롤플레이 지침

---

들뜬 분위기에 바인더도 함께 들떴을지도 모르고, 반대로 들뜬 분위기에 적응이 되지 않아 그 모습을 바라만 보고 있을지도 모르겠어요.

#### 결말

---

그렇게 집에 도착한 브러시.

그런데, 브러시의 책상 위에 알 수 없는 편지 봉투가 있어요.

브러시가 편지 봉투를 열어본다면, 그 안에 든 초대장에는 다음과 같은 글이 적혀 있습니다.

[아라셀리스 국립 마법학교 입학시험 안내]

알아볼 수 없는 글들이 적혀 있고, 그 밑에 사인을 하라는듯 브러시의 이름과 그 옆에 빈 공간이 있어요. 이 곳에 브러시가 사인을 한다면 초대장이 희게 부서져 내립니다. 마법같은 모습을 보며 눈을 깜빡이면, 뺨에 서늘한 바람이 닿아요. 순식간에 바뀐 공간. 광활한 초원이 펼쳐진 이곳.

마치 마법세계 같은… 설마 입학시험을 지금 당장 보는건가요?

## 챕터 1. 『마법학교로 가기 위해서』

### 마나농도 5

#### 상황 설명

드넓은 초원과 더불어 옆에는 처음 보는 또래가 보입니다.

잉크와 브러시의 첫 만남이겠네요.

두 사람이 자기소개와 더불어 인사를 했을까요. 이 상황에 적응 하려고 굴었을지도 모르고요.

그렇게 이야기를 하던 도중 어딘가에서 목소리가 흘러나옵니다.

“안녕하십니까. 아라셀리스 국립 마법학교에 입학하는 길목에 닿은 프레임들을 진심으로 환영합니다.”

이후 하늘에서 팔랑 떨어지는 초대장. 이제 초대장의 전문을 읽을 수 있게 되었습니다.

#### [아라셀리스 국립 마법학교 입학시험 안내]

입학 시험의 순서는 다음과 같습니다.

초원의 정중앙에는 두 그루의 나무가 있습니다. 각기 다른 두 나무중 한 그루만을 선택하여 마법을 얻고, 나무가 의뢰하는 것을 완수하면 합격입니다.

모쪼록, 무사히 합격하셔서 함께 마법사의 길을 걸을 수 있길 바랍니다.

이후 종이는 흔적도 없이 흩어져 사라집니다.

잉크와 브러시. 두 사람만이 남은 이 공간. 초대장의 내용대로 초원으로 나아가려던 그때, 브러시의 머리가 지끈거리고 속이 울렁거립니다.

## 판정

---

### 「브러시를 진정시킨다.」 난이도 : 5

금방이라도 쓰러질것처럼 울렁거리고, 머리가 지끈거립니다.

옆에서 잉크가 이계에 처음 들어오는 사람들이 가끔 그러기도 한다고 들었다며 브러시를 진정시키려고 듭니다. 잉크는 브러시의 손을 잡아줍니다.

#### · 둘 다 성공했다

잉크의 도움으로 브러시는 점점 안정을 찾습니다.

롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 중 한 명만 성공했다

다행스럽게도, 이계에 몸이 적응 해가는 중인 것 같아요. 잉크가 도와줘서 큰 울렁거림은 잣아들었지만 미세한 울렁거림이 남아 있습니다. 사라지려면 꽤 시간이 걸릴 것 같아요.

브러시는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 적응 → 미약한 울렁거림이 느껴진다」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 다 실패했다

다행스럽게도 이계에 몸이 적응하긴 하는 것 같아요. 잉크가 도와줘서 큰 울렁거림은 잣아들었지만 미세한 울렁거림이 남아 있습니다. 잉크 또한 마찬가지인지, 표정이 그렇게 좋진 않아요.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 적응 → 미약한 울렁거림이 느껴진다」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

## 롤플레이 지침

---

두 사람이 서로를 마주한 뒤 반응이라던가, 자기소개를 한다던가 하는 퀄플레이를 하면 즐거울거 같아요. 어찌되었든 입학시험을 보긴 해야하니까요. 두 사람이 힘을 합치자는 의견으로 귀결되게 됩니다. 만약 실패했다면 속이 좀 울렁거리겠지만, 서로가 서로를 이끌고 초원으로 향합니다.

## 결말

---

초원으로 나아가니 커다란 나무 두 그루가 있습니다.

나무 앞에 꽂혀있는 나무 안내판이 있어요. 지구의 언어로 적혀있지 않아 읽는게 더디긴 하지만, 어째서인지 읽을 수는 있었습니다.

그곳에 적힌 글씨는—.

## 챕터 2.『가장 용맹하거나, 가장 지혜롭거나』

마나농도 6

---

### 상황 설명

---

왼쪽 나무에 적힌 안내문은 [어려운 길을 헤쳐나가려는 가장 용맹한 자들에게]

오른쪽 나무에 적힌 안내문은 [어려운 길조차 쉽게 만드는 가장 지혜로운 자들에게]

두 나무를 자세히 살펴보면, 나무껍질이 까여진 부분이 있습니다. 그리고 어린아이의 두 손이 알맞게 들어갈만한 크기고요. 아마, 선택을 하라는 걸까요?

이제 두 사람은 용맹한 사람이 될지, 지혜로운 사람이 될지 함께 결정해봐야겠어요.

그렇게 선택하고 나서 나무의 껍질이 벗겨진 곳에 손을 놓으면, 나무속에서 소리가 울려 퍼집니다.

“자질을 품은 나의 아이들아.”

“새로운 세계의 모든것을 두려워 말라”

“이 세계는 언제나 어린아이와도 같은 마법사들의 놀이터와 다름이 없으니”

“뛰 놀 수 있는 초원을 두려워 하는 아이는 없음이라”

“그저 이 초원에서 발견될 새로운 것들을 기대하는 마음으로 살아가길 바라며”  
“프레임은 너희를 정의하는 틀일 뿐, 가두는 틀이 아님을 명심하거라.”

## 판정

---

### 「마법을 몸에 새긴다」 난이도 : 6

그후 나무에서 화려한 빛이 터져 나오더니, 그 빛들은 두 사람의 몸에 스며듭니다. 지식적인 습득이 아닌 신체와 영혼에 새겨지는 강제적인 마법의 습득. 상당한 고통이 두 사람을 암습합니다.

용맹한 자들의 나무를 선택한 프레임은 마법 [공격 : 마나를 응축해 적에게 쏴 공격한다]을 획득  
지혜로운 자들의 나무를 선택한 프레임은 마법 [기초 : 나아가야 할 길을 마나가 알려준다]를 획득  
판정 후 시트에 마법을 작성 한 뒤 롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 다 성공했다

팔뚝에 저릿한 감각이 들지만, 고통이 어느정도 사그라들었습니다. 동시에 맑게 개인 머리속에선 방금 새긴 마법이 어떤 마법인지에 대한 정보가 떠오릅니다.

롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 중 한 명만 성공했다

실패한 사람의 팔뚝에 저릿한 감각이 듭니다. 고통이 어느정도 사그라 들었지만, 손이 마비된듯 움직이지 않습니다. 맑게 개인 머릿속 만큼은 선명하고, 방금 새겨진 마법이 어떤 마법인지도 알게 되었지만… 그와 별개로 손의 감각이 돌아올때까지는 오랜 시간이 걸릴것 같습니다.

실패한 사람은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.  
그후, 프래그먼트를 「변이 : 마비 → 팔 한쪽이 마비된다.」로 변이 시킵니다.  
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 다 실패했다

두 사람의 팔뚝에 저릿한 감각이 듭니다. 고통이 어느정도 사그라 들었지만, 손이 마비된듯 움직이지 않습니다. 맑게 개인 머릿속 만큼은 선명하고, 방금 새겨진 마법이 어떤 마법인지도 알게 되었지만… 그와 별개로 손의 감각이 돌아올때까지는 오랜 시간이 걸릴것 같습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.  
그후, 프래그먼트를 「변이 : 마비 → 팔 한쪽이 마비된다.」로 변이 시킵니다.  
그 이후 롤플레이를 진행합니다.

## 롤플레이 지침

---

빛이 아닌 다른 느낌이어도 좋습니다. 성스럽고, 화려하며 동시에 번개같이 무서운 느낌이 들어도 좋을것 같아요. 실패했다면 마치 쥐난것처럼 저릿저릿 하고, 만지면 따끔거리며 고통스럽습니다. 소중한것을 잊어버리는 감각이 크게 들지도 모르겠어요. 두 사람이 마법을 얻고 마법을 써보려고 이것저것 해보지만 마법이 써지진 않습니다. 그 방법은 다음 챕터에서 설명합니다.

## 결말

---

이후 용맹한 자들의 나무를 선택한 프레임들은 “무찔러라”라는 의뢰를 받고, 지혜로운 자들의 나무를 선택한 프레임은 “길을 찾아 도망가라”라는 의뢰를 받습니다. 어째서 이런 의뢰를 받은건지는 모르겠지만요.

그래요. 신체에 마법이 새겨지긴 했는데… 이건 어떻게 쓰는걸까요?  
두 사람이 머리를 모으고 고민해봐도… 딱히 방법이 떠오르진 않아요.  
학교에 가면 마법을 쓰는 방법을 배울 수 있을까요?  
그때, 두 나무 사이의 땅이 흔들리는 기분입니다. 그리고 그 곳에서 비석 같은것이 천천히 솟아 오르고 있습니다.

비석의 맨 위의 말은 다음과 같습니다.

[용맹하고, 지혜로운 아이들에게]

[첫 발자국을 뗀것을 축하한다. 하지만 마법을 온전히 쓸 수 있어야 완벽한 걸음이라고 할 수 있겠지. 그 마법을 사용하는 방법에 대해서….]

그렇게 글을 읽던 도중, 뒤에서 무서운 울음소리가 들립니다.

챕터 3.『의뢰의 내용』

## 마나농도 7

### 상황 설명

짐승의 울음소리. 두 사람의 위로 그림자가 드리우고, 고개를 돌려보면 집 한채만한 늑대가 입에서 침을 뚝뚝 흘리며 두 사람을 바라봅니다. 그러니까 우선… 우선 도망쳐요!

두 사람이 피한 자리를 내려치는 것은 무서운 검은 늑대입니다. 두 사람은 검은 늑대를 물리치거나, 도망쳐야해요!

### 판정

「늑대를 피해서 비석을 확인한다」 난이도 : 7

적어도 마법을 사용하려면 저 비석을 봐야해요. 저 늑대를 피하면서요!

#### · 둘 다 성공했다

두 사람은 늑대를 피해 비석에 도착했습니다. 늑대가 금방이라도 달려들 것 같지만, 적어도 비석을 읽을 시간은 벌었습니다.

롤플레이를 진행합니다.

#### · 둘 중 한 명만 성공했다

늑대를 피하려고 했으나, 늑대의 공격에 실패한 사람이 맞았습니다. 비석에 도착했을 쯤에는 팔에서 피가 떨어집니다. 하지만 덕분이라고 할까요, 늑대는 공격 한 이유 잠깐 움직임을 멈춥니다. 비석을 읽을 시간을 벌었네요.

실패한 사람은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 피 → 팔뚝에 피가 멈추지 않는다.」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

### · 둘 다 실패했다

늑대를 피하려고 했으나, 두 사람 다 늑대의 공격에 당하고 맙니다. 온몸이 상처투성이 이지만 늑대의 공격덕분에 비석까지 밀려옵니다. 이걸 다행이라고 해야하는걸까요. 늑대가 달려오기 전까지 시간을 벌었습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 외상」 또는 「변이 : 공포」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

### 롤플레이 지침

늑대의 공격을 피하고 두 사람이 힘을 합쳐서 비석에 다가가려고 노력합니다.

한사람이 시선을 끌고, 한사람이 비석에 다가간다는 설정도 좋을거 같아요. 두 사람이 고군분투 하며 이 입학시험을 끝마치기 위해 노력합니다.

### 결말

그렇게 도착한 비석에는 이런 글이 쓰여져 있습니다.

## 챕터 4 / 파이널챕터. 『마법의 발현』

마나농도 8

### 상황 설명

…글을 남긴다.

브러시는 잉크에게 축적된 마나를 빼내 마법을 그린다.

그 전에, 브러시가 마법을 그리려면 두 사람이 물리적으로 연결 되어 있을 필요성이 있다.

가장 쉬운 방법으로는 두 사람이 손을 잡는 것이다.

손을 잡아 브러시에게 마나가 옮겨지면, 잉크가 가진 마나의 흐름이 눈 앞에 흐르는 것처럼

보인다. 그렇다면 그 마나의 흐름을 잡아 속으로 마법의 발현 모습을 상상하며 손을 움직인다.

그리고 우리는 이것을 [마법을 그린다] 라고 표현한다.

그렇게 그려진 마법은 발현되어 현실에 존재하게 된다.

이렇게 두 사람은 마법을 쓰는 방법을 습득했습니다.

지금이 마법을 쓰기에 좋은 상황은 아닙니다. 두 사람은 마법에 집중할 수 없을 뿐더러, 두 사람을 공격하는 적또한 있으니까요. 하지만 해야만 합니다. 두 사람이 살기 위해서는요.

**이 챕터에서 두 사람이 손을 잡음으로써 브러시에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.**

- 눈 앞에 오로라 같은 색실들이 흘러다닙니다. (잉크의 잉크색과 같은 색이 흘러갑니다.)
- 손에 걸리는 마나들은 브러시가 충분히 잡고 움직일 수 있어보입니다. 브러시의 손짓과 의지에 따라 잉크는 허공에 묻어납니다.
- 이제 마법을 쓸 수 있습니다. [난이도 감소 효과]

## 판정

### 「마법을 시도한다」 난이도 : 8

두 사람은 손을 맞잡고 난생 처음으로 마법을 그려보기로 합니다.

가장 지혜로운 자를 고른 프레임은 이 판정이 둘 다 성공할때까지 반복합니다.

GM은 판정을 하기 전 PL에게 미리 말해주세요.

용맹	지혜
<ul style="list-style-type: none"><li>• 둘 다 성공했다</li></ul> <p>두 사람이 생각했던 모양대로 만들어지는 마법. 그 마법은 괴물에게 쏘아집니다.</p> <p>롤플레이를 진행합니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 둘 다 성공했다</li></ul> <p>두 사람이 함께 마법을 그리자, 잉크의 마나가 어딘가로 이어집니다.</p> <p>롤플레이를 진행합니다.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 둘 중 한 명만 성공했다</li></ul> <p>두 사람이 생각했던 모양대로 만들어지는 마법. 그 마법은 괴물에게 쏘아집니다. 하지만, 마법이 불안정 했기 때문인지 잉크의 기침에서 피가 섞여 나옵니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 둘 중 한 명만 성공했다</li></ul> <p>두 사람이 함께 마법을 그리자 잉크의 마나가 긴 실로 늘어져 어딘가로 이어집니다. 잉크는 마나 소모량이 극심한지 거친 기침을 뱉고, 기침에선 피가 섞여나옵니다.</p>

<p>잉크는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.</p> <p>그후, 프래그먼트를 「변이 : 몸 상태 변화」로 변이 시킵니다.</p> <p>그 이후 롤플레이를 진행합니다.</p>	<p>잉크는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.</p> <p>그후, 프래그먼트를 「변이 : 몸 상태 변화」로 변이 시킵니다.</p> <p>그 이후 롤플레이를 진행합니다.</p>
<p><b>· 둘 다 실패했다</b></p> <p>두 사람이 생각했던 모양대로 만들어지는 마법. 그 마법은 괴물에게 쏘아집니다. 하지만, 마법이 불안정 했기 때문인지 잉크의 기침에서 피가 섞여 나옵니다. 브러시의 손끝또한 떨려오고요.</p> <p>두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.</p> <p>그후, 프래그먼트를 「변이 : 몸 상태 변화」로 변이 시킵니다.</p> <p>그 이후 롤플레이를 진행합니다.</p>	<p><b>· 둘 다 실패했다</b></p> <p>두 사람이 함께 마법을 그리자 잉크의 마나가 긴 실로 늘어져 어딘가로 이어집니다. 잉크는 마나 소모량이 극심한지 거친 기침을 뱉고, 그 기침에선 피가 섞여 나오며 브러시의 손끝 또한 사시나무 떨리듯 떨립니다.</p> <p>두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.</p> <p>그후, 프래그먼트를 「변이 : 몸 상태 변화」로 변이 시킵니다.</p> <p>그 이후 롤플레이를 진행합니다.</p>

## 롤플레이 지침

---

용맹함을 택했을 경우에 GM은 PL에게 마법을 어떤식으로 발현할지 물어봅니다.

잉크의 마력이 흐르는 공간의 아름다움을 묘사하는것도 좋은것 같아요.

첫 마법을 진행하는 만큼 마나 소모량은 들쑥날쑥하고, 마법을 그리는것 또한 불안정합니다.

몸이 더 망가지기 전에 이 사태를 해결해야합니다.

지혜를 택한 쪽이 그 실을 따라가자 비석 뒤에 아래로 향하는 문이 있습니다. 그 실은 문 너머를 가리키는듯 해요. 두 사람이 문을 열면 하얀 빛이 쏟아집니다. 그 곳으로 들어간 이후 애프터 토크로 이동합니다.

---

## 결말

용맹	지혜
<p>마나탄이 맞자 늑대가 괴로운듯 울부짖습니다. 드디어 늑대를 무찌를 방법을 찾아냈어요! 하지만 공격을 받은 늑대는 더욱 흉포해져서 두 사람을 공격하려고 듭니다.</p> <p>&gt; 챕터 5/ 파이널 챕터로 이동합니다.</p>	<p>흰 빛이 쏟아지는 문 너머. 이곳이 아마 탈출구인거겠죠. 두 사람이 문 아래로 몸을 내던지면… 어느새 포근한 빛이 두 사람을 감쌉니다.</p> <p>&gt; 애프터 토크로 이동합니다.</p>

## 파이널 챕터. 『늑대 사냥』

### 마나농도 9

#### 상황 설명

늑대의 흉포함은 이루 말할 수 없습니다. 두 사람이 뛰지 않으면 금방 찌그러질만큼 무서운 힘입니다. 하지만 용맹한 두 사람은 잘 헤쳐나갈 수 있겠죠?

잉크는 마나를 바닥까지 짚어모으고, 브러시는 덜덜 떨리는 봇질을 멈추지 않습니다.  
이곳에서 멈추면 두 사람은 평생 이 자리에 멈춰 있을테니까요.

어려운 길을 헤쳐나가려는 용맹한 자들. 바로 당신들입니다.

의뢰를 수행할 시간입니다. 마법사분들.

**이 챕터에서 두 사람이 손을 잡음으로써 브러시에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.**

- 눈 앞에 오로라 같은 색실들이 흘러다닙니다. (잉크의 잉크색과 같은 색이 흘러갑니다.)
- 손에 걸리는 마나들은 브러시가 충분히 잡고 움직일 수 있어보입니다. 브러시의 손짓과 의지에 따라 잉크는 허공에 묻어납니다.
- 브러쉬의 눈에 늑대의 목덜미 쯤 빛나는 부분이 보인다. 아마 약점인듯 하다.

#### 판정

## 「늑대를 죽인다.」 난이도 : 9

다리가 무너지고, 무거운 눈꺼풀이 닫혀도 우리의 용맹함을 증명해야 하기에 멈출 수 없습니다.

우리가 우리를 잊지 않고, 잊지 않고 돌아가기 위해선 뛰고, 또 뛰고 허공을 그리고 마나를

긁어모아 봇질을 한번이라도 더 이어가야 합니다.

이 판정은 둘 다 성공할때까지 반복합니다. GM은 판정을 하기 전 PL에게 미리 말해주세요.

### · 둘 다 성공했다

두 사람의 공격에 늑대는 기어코 쓰러지고 맙니다.

롤플레이를 진행합니다.

### · 둘 중 한 명만 성공했다

두 사람의 공격에 늑대는 기어코 쓰러지고 맙니다. 하지만 쓰러지는건 늑대 뿐만이 아닙니다. 잉크 또한 지친건지 바닥에 쓰러지고 맙니다.

잉크는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 탈력감 → 지쳐서 움직이기 힘들다.」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

### · 둘 다 실패했다

두 사람의 공격에 늑대는 기어코 쓰러지고 맙니다. 하지만 쓰러지는건 늑대 뿐만이 아닙니다. 두 사람 또한 몸의 균형을 잃어 다 망가진 초원에 힘을 잃고 드러눕습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그후, 프래그먼트를 「변이 : 탈력감 → 지쳐서 움직이기 힘들다.」로 변이 시킵니다.

그 이후 롤플레이를 진행합니다.

### 롤플레이 지침

---

늑대를 사냥하는 두 사람의 모습을 상상하며 롤플레이 합니다! 두 사람이 다치면서 힘을 내는 모습을 이야기 해주세요. 지쳐 쓰러지려는 상대방을 부축하고 격려하면서요! 늑대를 사냥 한 뒤 두 사람이 힘없이 드러누워 정말 힘들었다고 이야기 하고, 힘내 다시 일어나며 하늘을 바라보거나.. 하는 롤플레이도 좋을거 같아요. 두 사람은 결국 살아 남았으니까요!

## 결말

---

검은 늑대는 어느새 빛으로 천천히 부서지며 사라집니다.

그리고 부서진 빛은 한곳에 모여 갈라진 흰 틈새를 만듭니다. 아마 저곳이 우리가 향할 길이라는 걸 본능적으로 알게 되겠지요.

늑대가 사라진 자리에는 한 아이템이 남습니다.

「스토리 프래그먼트 : 늑대의 숨 결정 → 약제술/연금술의 재료가 된다.」

그 이후 두 사람은 흰 빛 안쪽으로 들어갑니다. 어느새 포근한 빛이 두 사람을 감쌉니다.

## 애프터 토크

애프터 토크에서는 다음 순서대로 이야기의 결말을 정합니다.

흰 빛에 적응하고 눈을 뜯 순간, 너덜너덜 하거나 멀쩡한 사람들이 속속 등장합니다.  
이곳은 커다란 공터. 눈 앞에는 화려한 건물이 보입니다.

그리고 당신의 곁에서 있는 잉크.

이곳이 어떤 곳인지 생각을 이어나가려던 찰나 허공에 목소리가 울려퍼집니다.

“안녕하십니까. 아라셀리스 국립 마법학교 입학시험에 통과하신 입학생 여러분들.”

“입학생분들을 진심으로 환영합니다.”

## 결말의 분기

---

바인더와 시프터 모두 「망각」에 체크되지 않은 프래그먼트가 하나라도 남아있다면 그 캐릭터는 현실세계로 돌아올 수 있습니다. 얻은 스토리 프래그먼트 또한 시나리오가 끝났다고 사라지는게 아닙니다. 테피스트리 내 스토리 프래그먼트는 캠페인이 진행되는 동안 사용하실 수 있습니다.  
하지만 모든 프래그먼트를 망각해버린 경우 시그니처가 되어버립니다. 시그니처가 되어서도 플레이를 함께 할 수는 있으니 함께 학교로 돌아온 후, 선생님께 말씀 드려 시간역행의 마법에 대해 알아보고 시행하는걸로 합니다. :)

## 변이에 대한 저항

---

무사히 생활했다면 변이에 대한 저항을 실시하여 프래그먼트를 되찾아봅시다.

원래 있던 현실 세계로 돌아오면서 이계의 영향으로 인해 일시적으로 변이했던 정신이나 육체가 자연스럽게 원래대로 돌아오게 됩니다.

이는 룰북에 기재된 사항을 따라주세요. (p.119)

고치지 못한 변이는 현실세계에 돌아와서도 유지됩니다.

### 롤플레이 지침

---

아라셀리스 국립 마법학교는 두 사람을 포함한 모든 입학생들을 환영한다는 인삿말을 전했습니다. 더 이야기 하고 싶었으나, 입학시험을 치른 입학생들의 신체 상태가 좋지 않은것을 감안하여 먼저 기숙사에 배정을 해주는것으로 결론이 났습니다.

어느순간 마법처럼 두 사람의 손바닥 안에는 기숙사 열쇠가 자리잡고 있네요.

그렇게 두 사람이 도착한 기숙사는 2층 침대 또는 나란히 놓여진 침대 (취향에 맞춰서 선택)가 놓여있고 커다란 창문으로 햇빛이 내리쬐며… 공부하기 편하게 두 책상이 놓여진 2인용 기숙사입니다. 테이블 위에는 붉은 약병이 한개 놓여져 있네요.

우리가 앞으로 생활 해야할 기숙사입니다. 두 사람은 오늘 있던 일을 이야기 하거나 앞으로 있을일. 또는 일상적인 이야기를 하며 이 시나리오를 마무리 합니다.

### END. 아라셀리스 국립 마법학교 입학시험

획득 :

「스토리 프래그먼트 : 붉은 약병 → 약을 섭취한 사람은 망각과 변이를 하나씩 삭제한다.(1회)」

---

### 프래그먼트 추가

마지막에 새로운 프래그먼트를 하나 취득할 수 있습니다.

프래그먼트의 내용은 자유롭게 정해도 좋습니다.

두 사람의 관계성이 깊어지거나, 추억이 생기거나. 결의를 새로 다지거나. 그런 변화를  
프로그먼트로 남겨두게 되는겁니다.

이외의 설명은 소중한 추억(p.121)을 참고해주세요.

기나긴 이야기를 함께 시작 해주셔서 감사합니다. 다음 이야기에서 뵙겠습니다.