

마도서대전 마기카로기아 TRPG 시나리오

36500일의 미뉴에트

w. 이단 공무

항량한 사막에서 특수한 마력 반응이 감지됩니다.
<대법전>에서는 이를 이상 반응으로 간주하고 원인을 파악하기 위해 PC들을 파견하기로 합니다.
그 사막의 모래바람 사이로, 노래가 들려옵니다.

<시나리오 정보>

계제: 3계제 초-중반

인원: 3인

사이클/리미트: 3사이클 (리미트 9)

사용 데이터: 마기카로기아 대형판, 황혼선서(에너지)

추천 PC: 기관이 문호인 PC

난이도: 보통

<주의사항>

※**질병 및 죽음, 자연재해 언급 및 묘사가 포함되어 있습니다.**

창작 장서가 등장하며 마기카로기아 세계관 및 룰에 대한 독자적 해석이 일부 존재합니다. 마법사에게 상흔이 생길 수 있습니다. 사이클 여유가 없는 편입니다.

3계제 초반으로만 구성될 경우&진정한 모습으로 [마력해방]을 선택하지 않을 경우 시나리오의 난이도는 약간 어려움 이상으로 조정됩니다.

해당 시나리오는 마기카로기아 온라인 배포전 <문호특설우정국 「낭만사서함」>에 참여하는 트윈지에 실릴 예정입니다. 웹공개본이 닫히지는 않아요.

들어가기 전

본 시나리오를 마스터링하기 위해서는 마기카로기아 대형판과 황혼선서가 필요합니다. 황혼선서의 에너미 데이터 및 추가 종족 서플리먼트의 일부를 이용하고 있으며, 에너미 데이터의 경우 대형판 데이터로 변경할 수 있습니다.

배경

사막에 세워진 오래된 도시를 구축한 것은 한때 토지신이었던 「천일야화」입니다. 척박한 환경에서 생활하던 사람들이 서서히 다른 곳으로 나아가는 과정에서 사막 도시에 남은 사람은 얼마 되지 않았습니다. 천일야화는 남은 이들에게 자신의 마력과 아름다운 낙원을 남겨줍니다. 그리하여 신의 힘을 양도받은 사막의 사람들은 어딘가 기이한 형태로 살아갑니다. 그리고 부자연스러운 방식으로 살아가는 자들의 사이에서, 자연 그대로를 집착스럽게 유지하고자 하는 세계의 억지력이 뭉쳐진 금서 <불변하는 자연의 섭리> 역시 함께 있었습니다. 그들은 100년에 가까운 시간을 미묘한 공존의 형태로 살아갑니다. 주민들은 살아가기 위해, 금서는 그 억지의 삶을 끝내기 위해.

그곳에는 어린아이 역시 함께 있었습니다. 어디에서, 언제 왔는지 알 수 없었지만 마을의 사람들은 아이를 받아들였습니다. 예로부터 내려오던 세 박자로 된 노래는 그들이 삶을 예찬하고 신을 기억하기 위해 존재했습니다. 황량한 사막 속에서 느껴지는 특수한 마력 반응은 오래전부터 잠들어 있던 금서 <불변하는 자연의 섭리>뿐 아니라, 희미하게 도시를 둘러싼 신의 비호가 그 원인이겠지요.

하지만 유령이 된 신도, 그의 힘을 받은 존재들도 영원할 수 없습니다. 신은 서서히 존재를 잃어가고, 주민들은 몸 끝부터 하얀 모래로 변해 늦게나마 죽음을 맞이할 운명입니다. 그 속에서 마법사들이 할 수 있는 일은 무엇이며, 보게 되는 건 무엇일까요.

무대

시나리오는 가상의 사막에서 진행되며, 사막 도시 장면표를 이용합니다. HO【사막 도시】는 [도시 외부]에서만 조사가 가능한 핸드아웃이며, 해당 핸드아웃의 단장을 회수할 시 장면의 효과가 사라집니다.

사막 도시 장면표 (2D6)	
2	도시 외부. 잠깐 바람이 불지 않는 건지, 사방이 고요하기만 하다. 모래가 바스러지는 소리만이 귀

	안을 가득 채운다. 「별」 영역의 마소가 1점 발생한다.
3	앗! ...저건 고양이인가? 도시 안쪽을 빠르게 돌아다니는 검은 고양이를 발견했지만, 곧 시야에서 사라져버린다. 「짐승」 영역의 마소가 1점 발생한다.
4	도시의 한 집. 몇몇 주민들이 손을 모아 무너진 벽을 보수하고 있다. 「힘」 영역의 마소가 1점 발생한다.
5	도시의 한 거리. 돌벽에는 누군가가 그려둔 그림이 가득하다.
6	도시 외부의 사막. 바깥으로 나가면, 예고도 없이 강한 모래폭풍이 불어온다. 한 치 앞도 제대로 보이지 않는다. 장면에 등장한 PC 전원은 《폭풍》으로 판정한다. 실패 시 마력 1점이 감소한다. 이 장면 효과는 특정 조건을 만족하면 사라진다.
7	도시의 어딘가. 단장이 만들어내는 불온한 기운이 도시를 감싸고 있다. 불행은 전염된다……. 장면 PC는 랜덤한 특기로 판정해, 실패 시 자신의 앵커에게 「운명 변전 표」를 1회 적용한다.
8	노래가 들려온다. 음도, 박자도 확실하지 않지만 어쩐지 그리운 기분이 든다… . 장면 PC는 《선율》로 판정한다. 성공 시 원하는 NPC와 「사건 표」를 1회 실행할 수 있다. 이 장면 효과는 1회 성공 시 사라진다.
9	도시의 중심부 근처. 드문드문 바위를 깎아 만든 집이 보인다. 그러나 어째서인지 아무도 보이지 않는다.
10	도시의 작은 거주지. 소수의 사람이 모여 옛날 동요를 부르고 있다. 「노래」 영역의 마소가 1점 발생한다.
11	한 순간 사막 주민들의 꿈을 들여다본다. 따뜻한 햇살, 드넓은 사막……. 「꿈」 영역의 마소가 1점 발생한다.
12	도시 외부. 밤이 찾아오고 있다. 날이 어스레 쌀쌀해지고, 바람이 크게 분다. 「어둠」 영역의 마소가 1점 발생한다.

NPC

예시카	
122세	사막 도시의 요리사
사막 도시에서 생활하고 있는 요리사입니다. 토지신의 힘을 일부 양도받은 그는 본래의 나이보다 100년의 세월을 더 살고 있습니다. 도시의 낙원에서 아이를 돌보고 밥을 대접하는 일을 겸하고 있습니다. 엔을 자신의 아이처럼 아끼고 생각합니다. 정중한 존댓말을 사용합니다.	

말류트	
165세	사막 도시의 예술가
사막 도시의 집이나 벽에 그림을 그리고, 북을 치며 노래를 불러주는 예술가입니다. 토지신의 힘을 일부 양도받은 그는 본래의 나이보다 100년의 세월을 더 살고 있습니다. 토지신의 힘이 다해감에 따라 그의	

육체도 노쇠해가고 있으며, 단장<필연>이 그의 본래 수명에 알맞게 육체의 붕괴를 가속시키고 있습니다. 가벼운 반말을 사용하며 상당히 나이 지긋한 말투를 사용합니다.

엔	
10세 / ?	사막 도시의 아이
어느 날 도시에서 발견된 평범한 아이입니다. 그러나 단장<불변>에 빙의된 탓에 10세 시점에서 육체적/정신적 성장이 멈춘 상태이며 실질적으로는 100년 정도를 더 살았습니다. 단장의 힘을 견어내면 그는 다시 평범한 아이가 되어 살아갈 수 있습니다. 호기심이 많고, 사람과의 대화를 무척 좋아하는 성격입니다.	

도입 페이지

◆ 임무

각자의 일상을 보내고 있던 PC들은 <대법전>의 소집에 의해 문호 지부로 모이게 됩니다. 문호의 마법사는 분명 아무도 없을 터인 한 사막에서 이상 마력 반응이 감지된다고 설명하며, <금서>나 혹은 그와 필적한 마법사의 흔적일지도 모르므로 PC들에게 원인을 파악해달라고 요청합니다. 이에 동의하면 문호 측에서 포탈을 열어주며 PC들은 황량한 사막으로 향하게 됩니다.

땡볕이 내리쬘고 모래바람이 불어옵니다. 황량한 사막, PC들은 그 한가운데에 서 있습니다. 주위를 둘러보아도 보이는 것은 없습니다. 바람에 깎여나간 바위들과 그 뒤로 거대한 모래의 바다만이 보일 뿐입니다. 그리고 어디선가 선율이 들려옵니다. 느리고 부드러운 음악입니다.

PC들에게 순간 강한 모래바람이 닥쳐옵니다. 전원 <폭풍> 특기로 판정하여, 성공한 PC는 힘 영역의 마소를 1점 획득합니다. 성패와 관계없이 PC들은 모래폭풍에 휩쓸려 아주 잠깐 의식을 잃습니다.

◆ 사막의 어딘가

정신을 차리면 보이는 것은 황량한 사막의 풍경이 아닌, PC들을 걱정스럽게 바라보고 있는 몇몇 사람들입니다. 실내 안에 들어온 것 같은 기분이 들어 주변을 바라보면 아까와 같이 강렬한 햇빛이 없다는

사실을 깨닫습니다. 특히 PC들을 유심히 보고 있는 사람은 두어 명으로, 한 사람은 옷을 둘둘 만 채고, 또 다른 사람은 터빈으로 머리를 싸매고 있습니다. 그들은 각각의 이름을 ‘말류트’와 ‘예시카’라고 소개합니다. 이들에게서 다음과 같은 정보를 전달받을 수 있습니다.

- 이곳은 사막 도시. 정확히 붙여진 이름은 없다. 구체적으로는 사막의 땅을 파서 만들어진 곳으로, 지하 도시에 가까울지도 모르겠다.
- 우리들은 사막 도시의 거주민이다. 아마 이 장소를 발견하지 못했다면 바닥에 지어져서 그런 게 아닐까?
- 사막 도시 바깥으로 나가는 길은 하나뿐이다. 원한다면 안내해주겠다. 단 밖은 간헐적으로 강한 모래폭풍이 불고 있어 위험할지도 모른다.

적당히 NPC들과 대화를 나누고 나면, PC들은 문호 측에서 말했던 이상 마력 반응을 희미하게나마 느낄 수 있습니다. 마력은 도시의 바깥과 내부에서 느껴집니다.

- ❖ HO【사막 도시】,【예시카】,【말류트】 공개.
- ❖ 원하는 PC에 한해 예시카와 말류트 중 한 명을 골라 앵커란에 기입할 수 있습니다. 운명점은 1점이며 속성은 자유롭게 기재해주시오.
- ❖ 근원력+1D6으로 마력을 결정합니다.

메인 페이즈

- ❖ 본 시나리오에서는 사이클의 경과로 빙의 심도가 상승하지 않습니다.
- ❖ 핸드아웃 공개 타이밍
 - 도입 페이즈: 【사막 도시】, 【예시카】, 【말류트】
 - 마스터 씬 「생명의 행방」: 【엔】, 【낙원】
 - 마스터 씬 「한 곳 차이의 세계」: 【천일야화】
 - 마스터 씬 「바람이 부른다」: 【미뉴에트】
 - 【낙원】의 비밀이 공개되면 【천일야화】를 공개합니다.

◆ 마스터씬 1. 생명의 행방

조건: HO【예시카】의 비밀이 공개된다.

예시카는 요리를 준비하며 PC들에게 식사가 필요하냐고 물어웁니다. 필요하다고 하는 PC들이 있다면 예시카는 부드러운 닭죽을 제공합니다.

그때 예시카의 뒤로 다른 마을 사람들이 몰려옵니다. 그들은 ‘밥시간이 되었는데, 그 애가 갑자기 사라졌다.’는 이야기를 합니다. 예시카는 대번에 걱정스러운 표정이 되어 자리에서 일어나 옷을 챙겨 입습니다.

“마을에 아이가 딱 하나 있어요. 잠깐 산책하러 간다고 하더니, 대체 어디를…….”

예시카는 PC들에게 수색을 도와달라는 부탁을 하고, 나서서 도시 안을 수색합니다. 그러나 곳곳을 찾아봐도 아이의 모습은 보이지 않습니다. 예시카는 하는 수 없다는 듯 도시의 중심부를 향해 망설임 없이 걸어갑니다. 틈이 좁은 절벽 사이에 놓인 긴 다리를 통해 중심부로 건너갈 수 있습니다.

사막이라고는 믿을 수 없는 광경이 펼쳐집니다. 푸르른 야자수가 드리우고, 빨강고 노란 꽃이 만개한 데다 나비가 날아다니는 기이한 공간입니다. 작은 의자와 해먹도 보입니다. 마치 이곳만 따로 잘라내어 천국으로 만든 것 같아요. 맑은 물이 작게 흐르는 가운데, 낙원 한구석에 숨어있는 아이 엔이 보입니다.

❖ HO【엔】,【낙원】공개.

◆ 마스터썬 2. 재는 재로

조건: 1사이클 종료까지 단장<필연>이 회수되지 않았다.

예지몽 장면입니다. PC들은 잠깐의 휴식 속에서 가까운 미래로 여행을 떠납니다.

해가 완전히 저 앞이 채 보이지 않는 사막 도시의 구석, 문드러져 가는 육신이 도시를 배회합니다. 그것은 말류트의 육신입니다. 그의 배회를 눈치챈 예시카가 밖으로 빠져나와 말류트를 거주지로 보내려 하는 순간. 마력이 칼날처럼 휘둘러지고 예시카는 자리에서 목숨을 잃습니다. 그와 동시에 단장이 완전히 깃든 말류트의 육체 역시도 가루가 되어 바스러집니다.

두 명을 앵커로 두고 있는 PC들은 「꿈」 분야에서 무작위 특기로 판정하여 이에 개입할 수 있습니다. PC의 선공으로 단장<필연>과의 마법전을 개시합니다.

마법전에서 승리한 경우 말류트와 예시카를 무사히 살려낼 수 있지만, 패배한 경우 악행을 막지 못해 두 NPC는 사망합니다. 말류트는 단장에 의해 자연사한 것으로 간주하여 상흔이 되지 않으나 예시카의 경우 상흔이 됩니다. 이후 말류트와 예시카의 역할은 다른 마을 주민이 맡게 됩니다.

◆ 마스터썬 3. 한 곳 차이의 세계

조건: HO【낙원】의 비밀이 공개된다.

낙원의 중심에는 거대한 공동이 있습니다. 깊게 파인 바닥 안으로 보이는 것은 언제 죽었는지 모를 사람들의 바스러진 몸들입니다. 사람의 형체라기보다는 가루에 가깝습니다. 그 구덩이로부터 솟아 나오는 것은 누군가의 마력입니다. 떠오르는 마력은 저들끼리 응집되어 낙원의 식물이나 물로 환원됩니다. 죽은 것이 산 것을 지키는 광경입니다. 예시카는 이러한 낙원의 모습을 평범하게 받아들입니다.

“사실 이곳은 땅을 수호해주신 분께서 만들어주신 곳입니다.”

“저희는 신에게 힘을 받았지요. 거칠고 외로운 사막에서, 때로 찾아오는 굶주림이나 갖은 더위와 추위를 이겨낼 수 있게요.”

“신의 힘을 받고, 신이 일구어준 땅의 축복을 받으며 살아오고 있었습니다.”

“하지만 힘을 받은 육신도 영원하지는 않아서, 언젠가는 닳고 닳아 죽음을 맞이하게 되지요.”

하지만 신의 힘이 생명을 영원하게 만들어주지는 않습니다. 말류트는 오랜 생을 살게 된 이후로 대를 이어줄 사람이 없어졌기에, 낙원으로의 환원 역시 언젠가는 끝이 날 것이라고 말합니다.

그들의 기억 속에는 한 명의 신이 있습니다. PC들은 마력의 정체를 되짚어가면 어렵지 않게 그의 정체를 파악할 수 있습니다. 땅을 수호하고 주민을 보호한 것은 명백히 토지신의 일이었습니다.

❖ HO【천일야화】공개.

◆ 마스터썬 4. 바람이 부른다

조건: 단장<자연>이 회수된다.

단장을 회수하면 칼처럼 몰아치던 바람이 조금씩 잦아듭니다. 동식물 한 줌조차 찾아볼 수 없는 근처에서 또다시 노래가 들려옵니다. 이에 귀를 기울여보면 소리가 들리는 곳은 도시 근처가 아닌 사막 전체입니다. 이제는 누구도 살고 있지 않은 땅에서마저 자장가와 같은 선율이 전해지고 있습니다.

사람이 발을 딛고 살아간 땅이, 불어오는 바람이 노래를 부르고 있습니다. 마치 사막 어디에나 유령이 있는 것 같아요. 어쩐지 오싹합니다.

❖ 장면표의 효과가 사라집니다.

❖ HO【미뉴에트】공개.

◆ 마스터썬 5. 거스르는 존재

조건: 2사이클 종료까지 단장<불변>이 회수되지 않았다.

단장<불변>의 빙의심도가 1 상승하는 장면입니다.

엔은 갑자기 자신의 머리를 잡고 아픔을 호소합니다. 주변 사람들이 몰려와 엔의 상태를 걱정하기 시작하며, 순간적으로 마을 주민들의 몸 끝이 미약하게 바스러지기 시작합니다. 엔에게 깃든 단장이 그들의 마력을 흡수하는 것입니다.

◆ 마스터썸 6. 사막의 노래

조건: HO【미뉴에트】의 비밀이 공개된다.

PC들이 음악 속에 묻혔던 진정한 가사를 발견해내면, 신의 힘을 받은 모두에게 마력이 전해지고 잊었던 이야기가 되살아납니다.

말류트는 손끝부터 천천히 가루가 되어가는 와중에도 악기를 들어 연주하기 시작합니다. 엔은 옆에서 신나게 고개를 끄덕입니다. NPC가 사망했을 시, 말류트가 남겨준 악보집을 마을 사람들이 챙겨와 모두 함께 부르게 됩니다. 느리고 부드러운 세 박자의 음악. PC들은 이 음악을 어디선가 들어본 적이 있습니다. 처음 사막에 도착했을 적 들었던 것입니다. 주민들은 음악을 콧노래로 따라부르며 누군가를 그리워합니다.

“이 음악은 아마 100년, 아니 200년보다 훨씬 더 오래되었을 걸세. 사막이 태어나고서부터 존재했을지도 모르지. 그분께서도 이 음악을 들어주셨다면 좋겠네만...”

“우리가 전부 죽고 나면 이 노래를 기억하고 알아줄 사람이 과연 몇이나 될지.”

“엔은 힘을 나눠 받지 않았네. 아마 이 사막을 벗어나더라도 아무런 문제 없이 잘 살아갈 걸세.”

“그러니 부탁함세. 자네들이 이곳을 떠날 때 엔을 데려가 주었으면 해. 고향도 괜찮아. 평범한 가정도 괜찮으니.”

말류트는 악기 연주를 멈추고 일어나 PC들을 향해 고개를 깊이 숙입니다. 그와 동시에 예시카를 비롯한 다른 마을 사람들도 모두 고개를 숙입니다. 그들은 모두가 죽은 뒤 멈춘 사막 도시에 홀로 남은 아이를 무척이나 염려하는듯합니다. 해당 마스터썸에서 PC들이 동의할 경우 엔딩에 일부 연출이 추가됩니다.

- ❖ 마스터썸을 종료하기 전 모든 PC가 《선율》로 판정하여, 성공한 PC는 노래 영역의 마소를 1점 획득합니다.
- ❖ 장서【미뉴에트】의 데이터를 공개합니다.

◆ 마스터썸 7. 유랑하는 신

조건: HO【천일야화】의 비밀이 공개된다.

우리는 신이 여전히 이 세계에 살아 있음을 느낍니다. 다만 그것의 혼만이 유령처럼 존재할 뿐, 육체는 없어 직접적인 이야기를 들을 수는 없습니다. 영혼과 닿으면 우리는 어떤 환영을 보게 됩니다.

그것은 100년도 전 이곳에서 일어났던 일입니다. 더 나은 삶을 꿈꾸며 떠나는 이들이 있나 하면, 도시에 남아 사막과 함께 살아가려는 이들이 있습니다. 천일야화는 자신의 육신이 끝에 달함을 예감하고 마을에 남은 사람들에게 힘을 나누어줍니다. 오래도록 이곳을 지키고 살 수 있는 수명이었습니다. 신은 나날이 작아지고, 늙어가고, 보잘것없어집니다. 주민들은 신이 자신들을 보살폈듯이 죽어가는 신을 보살핍니다.

어느 날 바깥에 물자를 구하러 간 한 주민이 데려온 것은 작은 아이였습니다. 누군가가 두고 간 것인지 몰라도 그는 잔뜩 굶은 채로 발견되었다고 합니다. 천일야화는 이름도 없는 아이에게 힘을 주려고 했지만, 그에게 이미 어떤 힘이 자리 잡고 있다는 사실을 깨닫습니다. <단장>을 회수할 수 없었던 천일야화는 대신하여 낙원을 만듭니다. 살아 있는 동안 지속 가능하며 아이와 사람들이 마음 놓고 살아갈 낙원을.

‘이 세상에 내가 아직 남아 있는 것은, 내가 사랑하는 이들 또한 나를 사랑했기 때문이다.’

‘하지만 나의 존재가 완전치 않듯 그들의 평생도 완전치 않을 것이다.’

‘남들보다 조금 더 늦게 죽어가겠지. 함께 불러오던 노래도 언젠가는…….’

신이 여전히 영혼으로나마 남아있는 것은, 도시의 사람들이 여전히 그를 이야기하고 추억하기 때문이라는 것. 우리들은 마력으로 그의 마음을 희미하게 느낄 수 있습니다.

클라이맥스 페이지즈

단장을 모두 회수하면 클라이맥스 페이지즈에 돌입할 수 있습니다. 편찬을 선언하면 금서<불변하는 자연의 섭리>가 일으키는 거대한 폭풍은 주권을 전개하기 전 도시를 흔들어놓습니다. 도시의 주민들은 날리는 모래와 위태로운 바닥을 피해 도시의 중심, 낙원으로 모여들게 됩니다. 그러나 사람들은 마치 언젠가 일어나야 했던 일이라는듯 침착한 표정을 짓고 있습니다. 오로지 아이만이 천진하게 웃습니다. 금서 역시도 그에게는 악의를 끼치지 않는 것 같습니다. 분과회는 금서<불변하는 자연의 섭리>와의 집단전에 돌입합니다.

만약 3페이지까지 단장이 전부 회수되지 않은 경우, 금서에 의한 거대한 모래바람이 발생하여 도시 전체가 휩쓸립니다. 마법사들도 이에 휘말려 큰 피해를 입습니다. 전원 《폭풍》으로 판정해 실패 시 1D6의 마력이 감소합니다. 금서는 스스로 회수되지 않은 단장을 흡수하고 집단전에 돌입합니다.

엔딩 페이지

클라이맥스 페이지에서 승리한 후, NPC들의 생존 여부와 PC의 선택을 통해 연출 및 엔딩 내용을 결정합니다. 다음의 예시를 토대로 자유롭게 엔딩을 구성하여 주십시오.

◇승리

금서를 봉인하고 나면 도시에 일어나던 바람이 멎습니다. 사막에서는 여전히 마력의 편린이 느껴지지만, 이는 천일야화가 아직 유령으로 떠돌고 있음을 표시하는 증거와 같겠죠. 주민들은 고마움을 표하고 엔도 기뻐합니다. 마스터썬 6에서 부탁을 들어주었다면 엔은 주민들의 배웅과 선물을 받으며 PC들과 함께 떠날 채비를 합니다.

◇패배

금서는 거대한 모래바람을 일으키며 도시 전체를 휩쓸어갑니다. 엔을 제외한 모든 주민이 그 바람에 함께 휩쓸려가며 하나의 모래가루로 변합니다. 어디선가 들려오던 노래는 멎어버리고, 도시 또한 오래전의 유적지처럼 황량하게 변해 있습니다. 살아남은 것은 아직 죽을 날이 오지 않은 PC들과 엔 뿐입니다. 마력 반응은 확인한 것으로 임무 완수는 인정되지만 큰 희생이 뒤따른 것으로 합니다.

◇도시와 주민들

사막 도시는 PC들이 패배하거나 금서를 편찬하지 못하는 경우 세상에서 완전히 사라지거나, 오래된 유적처럼 거의 자취를 감추게 됩니다.

엔이 사막 도시에 남게 되면 그는 마을 주민들과 함께 PC들을 배웅합니다. 언젠가 또 만나자는 말을 남기고요. 반면 PC들과 함께 떠나게 된다면 그는 오래도록 슬퍼하나 또 만나자는 말은 잊지 않습니다. 마을 사람들은 끝나는 것이 있으면 시작되는 것도 있으니, 앞으로 만날 사람들에게 대한 기대를 품으라고 대답합니다.

예지몽 장면에서 패배한 경우 말류트와 예시카는 사망합니다. 마을 주민들은 이들이 하던 일을 대신해서 말합니다.

◇후일담

<대법전>으로 복귀해 문호에 사실을 보고하면 임무가 완료됩니다. 「천일야화」와 그의 힘을 받은 존재들에 대해 말하면, 토지신은 육신을 잃은 지 매우 오래되었으며 그의 마력만이 사람들을 움직일 수 있으므로 사막 도시에 도움을 줄 방법은 사실상 없다는 대답만이 돌아올 것입니다. 대신 남은 주민들에게 여러 편의를 제공하는 것은 가능하겠죠. 가끔 사막에서 희미한 마력 반응이 다시 감지되기는 하나 정체를 알아낸 문호 측에서는 더 사람을 파견하지 않습니다.

엔은 학원에 맡겨지거나 평범한 가정으로 입양될 수 있으며, 추후 그가 열심히 살아가고 있다는 소식을 들을 수 있습니다. PC의 제자로 삼아도 상관은 없겠죠. 반면 사막 도시에 남게 된 경우 그는 가끔 편지를 보내옵니다. 그리고 어떤 시간을 기점으로, 악보와 함께 마지막 편지를 보낸 후 연락이 닿지 않게 됩니다.

사막 도시의 이야기는 어느 순간부터 들려오지 않습니다. 토지신의 영혼이 완전히 소멸함에 따라 그의 마력으로 살아가던 사람들도 함께 죽음을 맞이하고, 낙원 역시도 유지력을 잃어 사라집니다. 그럼에도 살아남은 아이는 마을 사람들이 불러주었던 노래와 아름다운 고향의 풍경을 기억하며 살아갈 겁니다.

핸드아웃

사막 도시	비밀
강한 모래바람 사이에 숨겨져 있으며, 어디에서든 마력 반응이 느껴지는 장소. 이 핸드아웃은 [도시 외부] 장면을 배경으로 하는 씬에서만 조사할 수 있다.	도시를 둘러싸고 강한 바람이 몰아친다. 단장 <자연>이 바깥 지대를 봉토 삼아 강력한 모래바람을 일으키고 있다. 마법사라고 해도 다가갔을 때의 안전을 장담할 수 없다.
	단장 <자연> 봉토 초기 빙의 심도: 4 공2 · 방2 · 근3 / 마력: 7 영역: 벌 / 특기:《대지》, 《폭풍》 마법: 【마법 방패《대지》】, 【용권《폭풍》】, [장비]【망아】
말류트	비밀
사막 도시의 거주민. 노래를 부르고 그림을 그리는 예술가.	그의 팔과 다리 끝은 새하얗게 변색되어 바스러지고 있다. 아직 바스러지지 않은 부분도 수분을 빼앗긴 것처럼 건조하게 말랐다. 단장<필연>에 빙의되어 있다.
	단장 <필연> 초기 빙의 심도: 1 공3 · 방3 · 근3 / 마력: 5 영역: 힘 / 특기:《원환》 마법: 【기사 소환《원환》】, 【격리《원환》】

예시카	비밀
사막 도시의 거주민. 거주하는 사람들의 요리와 생계를 책임지고 있다.	그는 한 사람만을 위해 요리한다. 자신은 먹지도 마시지도 않는다. 다른 주민들 역시 마찬가지다. 눈을 깜빡이지도, 침을 삼키지도 않는다. 마치 사람이 아닌 것처럼.
낙원	비밀
사막 도시의 중심. 사막이라는 걸 믿을 수 없을 정도로 아름다운 꽃과 나무, 마르지 않는 물이 가득하다.	낙원이 시작되는 것은 누군가의 바닥으로부터. 이 공간은 사막 도시에서 죽음을 맞은 이들의 육신을 거름 삼아 자라나고, 또 유지되고 있다.
천일야화	비밀
정보의 열쇠: 《대지》 주민들에게 힘을 부여하고, 낙원을 세운 도시의 토지신.	육신의 수명이 다했다. 그러나 완전히 소멸하지 않았다. 천일야화의 영혼은 여전히 유령의 형태가 되어 희미하게나마 세계에 남아있다.
엔	비밀
사막 도시에 사는 어린아이.	그의 안에는 단장<불변>이 자리 잡고 있다. 한 세기에 달하는 세월 간 성장이 완전히 멈춰있었다. 단장을 회수하면 정상적으로 성장하기 시작한다.
	단장 <불변> 초기 빙의 심도: 2 공4 · 방2 · 근3 / 마력: 5 영역: 꿈 / 특기:《미래》 마법:【함정《미래》】[장비][소거]
미뉴에트	비밀
세 박자로 된 느린 음악. 사막의 사람들은 모두 이 음악을 알고 있다. 이 핸드아웃은 특정한 조건을 만족하면 선언만으로 비밀을 확인할 수 있다.	조건:【엔】과【말류트】의 비밀이 모두 공개된다. 입에서 입으로 불러 내려오던 사막의 음악. 신의 힘이 존재하는 한 노래는 영원하다. 잊었던 옛 가사와 맞추어 부르게 되면, 이야기는 힘을 가지고 완전한 「장서」로서 기능하게 된다.

우아한 유령의 노래 미뉴에트			
타입: 주문	지정특기: 습득	목표: 자신	코스트: 노래2
주구: “우리는 순례자로소이다. 끝에서 시작을, 슬픔에서 기쁨을 찾는다네.”			
설명: 구전을 떠도는 유령의 축복을 노래한다.			
효과: 자신의 차례에 사용 가능합니다. 지정특기 판정에 성공하면 마법전 동안 자신에게 【부스트1】이펙트를 부여합니다. 이 효과는 누적되지 않습니다. 본 시나리오에서 제한적으로 사용할 수 있습니다. 사막의 구전 음악이 토지신의 힘을 빌려, 100년의 세월			

동안 마법적인 능력을 얻게 된 것에 가깝습니다. 장서는 모든 PC에게 하나씩 주어집니다.

조킹&기타 정보

- **사막 도시:** 사막의 땅 아래에 지어진 곳으로 군락에 가까운 형태를 띠고 있습니다. 거대한 동공에 천장에는 몇몇 구멍이 뚫려 있으나 햇빛은 많이 들어오지 않는 편입니다. 해당 도시를 제외하면 넓은 반경에는 어떤 거주지나 인간의 흔적도 남아 있지 않습니다. 이것은 오랜 시간이 지나 자연 현상에 덮여간 것에 가깝습니다.
- **엔:** 단장<불변>에 빙의된 이후 오랜 시간이 지났지만, 육신과 정신적 성장은 10세 시점에 멈춰 있는 상태입니다. 시간의 흐름을 인지하고는 있으나 성장에 대한 개념은 희박합니다.
- **천일야화:** 육신은 내구를 다해 사라진 상태지만 유령이 되어 살아 있는 상태로, 시나리오 진행 시점에서 소멸한 것은 아닙니다. 따라서 그의 힘을 받은 마을 주민들은 천일야화에 대한 것을 선명하게 기억하고 있습니다. 엔 역시도 천일야화에 대해서는 누군가가 누워 있는 장면 정도로 희미하게나마 기억하는 상태입니다. PC들이 희망할 경우 천일야화가 완전히 소멸할 수 있도록 도울 수 있습니다. 이 경우 천일야화는 저항 없이 소멸하며, 마을 사람들과 낙원은 모든 생명 활동을 멈춥니다.
- **금서에 대하여:** 집착적으로 자연법칙을 충실하게 이행하려는 세계의 욕망에서 태어났습니다. 금서의 목적은 비정상적인 마력으로 법칙을 거스르고 있는 사막의 주민들과 도시를 원래 상태로 되돌려놓는 것에 가깝습니다.
- **조킹**
 - 말류트의 몸 상태에 관해 물어본다면 그는 마치 바삭 마른 것처럼 바스러져 가고 있으며, 자신 역시 몸 상태를 알고 있다는 정보를 전달합니다. 다른 마을 주민에게서도 이와 비슷한 현상을 포착할 수 있습니다.
 - 마을을 떠났던 주민들이 무엇을 하고 있는지는 아무도 알지 못합니다. 다만 사막에서 들리는 노래를 통해 어떻게 자연을 거쳐 갔는지를 대략 짐작하는 것은 가능합니다.
 - 장면표에 등장하는 음악은 도입부 및 핸드아웃의 미뉴에트와는 비슷하지만 다른 음악입니다.

완성일: 2021. 06.14

마지막 수정일: 2021. 07. 12 (데이터 조정)

노래와 마을, 그리고 이야기라는 소재를 써보고 싶었습니다. 쓰고보니 항상 쓰던 그 김치찌개가 되어버렸는데...그 사람이 매일 짓던 밥이라고 생각해주세요...

「천일야화」는 실제 아라비안 나이트에서 모티브를 따 왔으며, 작품의 전체적 구조와 내러티브보다 이야기를 하는 존재라는 부분을 의식해 차용했습니다. 또한 시나리오에서 지속적으로 사용하는 ‘미뉴에트’의 경우 사전적 의미인 유럽의 춤곡과는 다른 결로 사용하였으며, 공통점은 3박자라는 것밖에 없습니다. (...) 실제 아랍권 음악의 박자는 훨씬 복잡하게 짜여져 있습니다. 고증을 정확하게 챙기지 않았으며, 이 점 너른 마음으로 이해해주시면 감사하겠습니다.

추천하는 음악은 <약속의 네버랜드> 애니메이션 OST 中 이사벨라의 자장가입니다.

Thanks to

임시 분과회 『법사x법사』

사서·엽귀 《최초로 맺어진 언약》 엘로이즈

방문자·천애 《떨어지는 마음》 유가온

방문자·엽귀 《코퀴토스의 마술사》 모건 르 페이