

금서 탈출 대소동!

Magicalogia

금서 탈출 대소동!

마도서대전 TRPG 마기카로기아 시나리오 w. 라브



개요

- 플레이어 수: 1인
- 리미트: 4 사이클
- 추천 계제: 4계제
- 예상 플레이 타임: 2시간

시나리오 정보

《금서 탈출 대소동!》은 〈대법전〉의 교육 기관인 학원을 배경으로 한 다소 가벼운 분위기의 시나리오입니다. PC는 서경 교육 과정에 쓰이는 실습용 〈금서〉들이 사라졌다는 소식을 듣고 회수 임무에 나섭니다. PC의 경력 및 기관은 크게 상관없으나 학원에 교사로 소속된 마법사로 플레이하면 더 재미있을 것 같습니다.

이 시나리오를 플레이하려면 기본 룰북과 황혼선서가 필요합니다.

- 본 시나리오는 비공식 2차 저작물로, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.
- 시나리오는 자유롭게 사용 및 수정 가능합니다. 다만 AI 학습 및 임의로 개변한 시나리오의 자작 발언과 재배포는 하지 말아주세요.
- 시나리오에 대한 문의, 피드백 및 감상은 [구글 폼](#)이나 [블루 스카й](#)로 보내주세요.

배경

「사건의 원인 표」를 이용해 결정되는 진상으로 인해 학원에 실습용 〈금서〉가 다수 풀려납니다. 뒤늦게, 하지만 최초로 상황을 깨달은 학원의 교사 「노래하는 칼날」 오웬은 문제가 커지기 전에 〈금서〉를 모두 회수하기 위해 PC에게 도움을 요청합니다.

이 시나리오의 무대는 〈대법전〉의 교육 기관인 학원입니다. 그러므로 「영역 보정」, 「인과 불변」, 「원형 유지」 세계 법칙이 존재합니다. 장면 표는 「마법 학원 장면 표」(기본 p.228)를 사용합니다.

사건의 원인 표·1D6

1	백만 세계의 문을 통해 우연히 학원에 들어오게 된 혼혈주의자의 〈서적경〉 벌인 짓이다. 이 비밀을 본 PC는 《혼돈》으로 보조 판정을 할 수 있다. 판정에 성공하면 장면 소비 없이 〈서적경〉에게 마법전을 걸 수 있다.
2	보관함에 걸려 있던 마법이 느슨해져 있다. 담당 마법사가 관리를 소홀히 한 모양이다. 이 비밀을 본 PC는 《치유》로 보조 판정을 할 수 있다. 판정에 성공하면 보관함을 수리하고 세션을 종료할 때 마화를 1점 획득한다.
3	학생들의 사소한 장난이 건잡을 수 없는 사태로 확산되었다. 이 비밀을 본 PC는 《길》로 보조 판정을 할 수 있다. 판정에 성공하면 임의의 마소를 2점 획득한다.
4	모의 전투를 준비하는 학생들의 한탄을 들은 아덴 숲의 정령이 벌인 짓이다. 1D6을 굴린 뒤에 다시 2D6을 굴려서 무작위로 특기 하나를 선택한다. 그것이 그 정령을 상징하는 특기다. 이 비밀을 본 PC는 정령을 상징하는 특기로 보조 판정을 할 수 있다. 판정에 성공하면 그 세션 동안 「(특기명)의 정령」을 사역할 수 있다. 당신이 어떤 장면에 등장할 때, 정령은 파괴되거나 소멸하지 않았다면 장면의 종류를 불문하고 같은 타이밍에 소환된다. 판정에 실패하면 【마력】이 1점 감소한다.
5	누군가의 운명 변전으로 인해 학원의 일부가 파괴되었다. 〈금서〉들은 그 영향으로 인해 풀려난 것 같다. 이 비밀을 본 PC는 《불행》으로 판정한다. 판정에 성공하면 임의의 마소를 2점 획득한다.
6	자유롭게 결정한다.

도입 페이지

PC가 학원의 마법사인 「노래하는 칼날」 오웬에게 상황을 전달받는 장면입니다.

일상을 영위해 나가고 있는 PC에게 오웬의 다급한 염화가 걸려 옵니다. 그는 PC에게 당장 자신이 있는 곳으로 와달라 부탁드립니다. PC가 그의 요청에 따라 학원, 구체적으로는 고성 외각에 위치한 자료실로 향하면 때마침 마법전을 마친 오웬이 보입니다. 그의 손에는 팜플릿처럼 얇고 너덜너덜한 〈금서〉가 들려있습니다. 오웬은 PC에게 사색이 된 얼굴로 식은땀을 줄줄 흘리며 아래 내용을 전달합니다.

- 서경 실습 과정에 쓰이는 〈금서〉들이 보관함에서 사라졌다.
- 추적해보니 〈금서〉들은 학원 곳곳으로 흩어진 것 같다. 그대로 둔다면 학생들에게 빙의하거나 문제를 일으킬 것이 분명하다.
- 보관함에 있던 〈금서〉는 총 20권이다. 혼자 회수하기에는 너무 많고, 다른 사람들은 모두 바쁜 것 같다. 따라서 PC가 도와주었으면 한다. 3권은 자신이 찾았으니 회수되지 않은 〈금서〉들 중 절반인 8권을 부탁하고 싶다.

PC가 요청을 받아들이면 오웬은 안도의 한숨을 내쉬며 회수에 도움이 될만한 아이템을 건네줍니다. 핸드아웃 「프라이즈: 마법 그물」을 공개합니다. 또한, PC는 시나리오 앵커로 「노래하는 칼날」 오웬에 대한 【운명】을 1점 상승시킬 수 있습니다. 속성은 자유롭게 기입합니다.

위의 처리를 마쳤다면 1D6을 굴리고, 그 결과에 【근원력】을 더합니다. 그 수치가 해당 세션의 초기 【마력】입니다.

메인 페이지

이 시나리오에는 아래와 같은 마스터 장면이 발생합니다.

● 학원

도입 페이지를 마친 뒤, 첫 번째 장면에 발생합니다.

먼저 이번 무대가 이경이라는 것, 세계 법칙이 적용되고 있다는 것을 설명합니다. 그 뒤에는 기본 룰북 p.203~204 및 p.228을 참고하여 학원을 묘사합니다. PC가 학원의 마법사라면 평상시에는 무엇을 하는지, 주로 어디에서 시간을 보내는지, 또한 친한 교사나 학생이 있는지 물어봐도 좋을 것입니다.

묘사를 마치고 나면 핸드아웃 「실습용 금서 보관함」과 「인연 찬스」를 공개합니다.

● 마법 그물

「프라이즈: 마법 그물」 사용에 실패하면 발생합니다.

그물을 사용하면 짙막한 비명이 들립니다. 확인해보면 그곳에 걸려있는 것은 〈금서〉가 아닌 학생입니다. 풀어주면 학생은 그물과 PC에게 관심을 가지며 이것저것 물어보기 시작합니다. 적당히 RP를 마치고 학생을 돌려보내고 나면 마스터 장면이 종료됩니다.

※ GM 메모: 조사 결과가 펄블이라면 PC가 걸려도 재미있을 것 같습니다.

클라이맥스 페이지

리미트가 경과하거나 돌입 조건을 충족하면 클라이맥스 페이지가 됩니다. 이 시나리오의 돌입 조건은 PC가 〈금서〉를 8권(「인연 찬스」를 조사 한 경우 조사 시기에 따라 최소 5권) 모두 회수하는 것입니다.

그물에 잡힌 〈금서〉들은 순수히 보관함으로 돌아가길 거부하며 PC에게 마법전을 걸어웁니다. PC가 리미트 안에 찾아내지 못한 〈금서〉 역시 단체전에 기여하기 위해 모습을 드러냅니다. 이 경우, 그물에 잡히지 않은 〈금서〉는 클라이맥스 전투에서 자신에게 【추가 대미지 1】을 부여합니다.

PC와 〈금서〉들의 단체전이 벌어집니다. 선제권은 〈금서〉가 가지게 됩니다.

결말

실습용 〈금서〉들과의 단체전에서 승리하고 자료실로 돌아가면 얼마 지나지 않아 나머지 〈금서〉들을 회수한 오웬이 돌아옵니다. 오웬은 도와줘서 고맙다며 보상으로 마화 2점을 선물합니다.

도입 장면에서 「프라이즈: 마법 그물」, 메인 페이지의 마스터 장면 「학원」에서 「실습용 금서 보관함」과 「인연 찬스」의 핸드아웃을 공개합니다.

NPC

● 「노래하는 칼날」 오웬

〈대법전〉 소속의 제4계제 마법사. 호의적인 성격의 서경으로, 학원에서 교직원으로 일하며 저 계제의 학생들을 가르치고 있다.

핸드아웃

프라이즈: 마법 그물 탈주한 실습용 〈금서〉의 회수를 돕기 위해 학원에서 대여해준 아이템. 사용자보다 계제 또는 랭크가 낮은 대상을 구속하는 기능을 가지고 있다. 아무래도 학원에서 이런 사건이 일어난 게 한두 번이 아닌 모양이다……. 원하는 특기로 판정해 성공하면 1D6권의 〈금서〉를 회수할 수 있다. ※ 이 핸드아웃에는 비밀이 없다	비밀 (없음) ※ GM 노트: 「에너미 데이터」 항목 아래 기재된 〈금서〉의 데이터를 PC가 회수한 〈금서〉의 숫자만큼 랜덤으로 공개합니다.
실습용 금서 보관함 실습용 〈금서〉들이 보관되어있던 상자. 대체 무슨 일이 있었던 걸까?	비밀 「사건의 원인 표」를 굴려 진상을 결정한다. ※ GM 메모: 랜덤성을 줄이고 싶다면 마음에 드는 진상을 미리 선택해 제공해도 됩니다. ※ GM 메모: 만약 진상으로 〈서적경〉이 나올 경우 마법전을 반드시 하지 않아도 된다는 사실을 플레이어에게 알려주세요. 〈서적경〉과의 전투가 벌어질 경우 데이터는 「혼혈주의자」(기본 p.175)를 사용합니다.
인연 찬스 이번 사건을 학생들 몰래 신속하게 해결하기 위해선 추가 인력이 필요할 것 같다. 학원의 교직원, 아덴 숲의 마법 생물, 〈대법전〉의 동료 마법사 등등… 여태까지 스쳐 지나간 수많은 인연이 떠오른다. 누구에게 도움을 요청하는 게 좋을까? 이 핸드아웃을 조사하면 PC가 지정한 인물에게 도움을 받는 것으로 간주한다.	비밀 (PC가 지정한 인물)은 당신의 요청을 흔쾌히 수락한다. 클라이맥스 페이지에 등장하는 〈금서〉가 3권 감소한다.

에너미 데이터

실습용 금서 <가시>

공: 1 방: 1 근: 1 마력: 1

마법: 【관통】

영역: 짐승 특기: 《꽃》

실습용 금서 <미식>

공: 2 방: 1 근: 2 마력: 2

마법: 【포식】

영역: 짐승 특기: 《살》

실습용 금서 <칭찬>

공: 2 방: 1 근: 2 마력: 2

마법: 【비평】

영역: 어둠 특기: 《악의》

실습용 금서 <모략>

공: 2 방: 2 근: 2 마력: 4

마법: 【반란】

영역: 어둠 특기: 《배신》

실습용 금서 <친구>

공: 2 방: 2 근: 2 마력: 4

마법: 【원호】

영역: 노래 특기: 《미소》

실습용 금서 <한계>

공: 2 방: 3 근: 3 마력: 4

마법: 【인질】

영역: 힘 특기: 《자유》

실습용 금서 <소나기>

공: 2 방: 2 근: 3 마력: 5

마법: 【허무의 바늘】

영역: 별 특기: 《비》

실습용 금서 <거울>

공: 3 방: 2 근: 3 마력: 5

마법: 【기사 소환】

영역: 꿈 특기: 《환각》

클라이맥스 전투 플랜

※ GM 메모: GM이 관리해야 하는 에너지의 데이터가 다소 많은 관계로, 복잡하게 느껴질 경우 아래 내용을 참고해 진행해 주시기 바랍니다. 또한, 플레이어에 따라 약자를 괴롭히는 것처럼 느껴질 수도 있으니 <금서>들의 태도 및 대사는 탁 성향에 따라 적당히 조절해주세요.

● 1 라운드

금서 <가시>가 대표로 서고, 나머지 <금서>들은 입회인이 됩니다. <가시>는 선공 소환 스텝에서 【관통】을 사용합니다. 만약 선공 공격 스텝까지 살아있다면 「공격 주사위」를 1개 플롯 합니다. 거기에 더해 금서 <친구>가 「지지 마! 마법사에게 지지 마!」하고 외치며 【원호】를 사용합니다.

후공의 공격 스텝이 되면 방어 플롯을 합니다. 이때 클라이맥스 전투에 참여한 <금서>의 숫자에 따라 3~6개의 방어 지원이 추가로 들어갑니다. <가시>의 마력은 1점이기 때문에 PC의 공격 주사위가 하나만 남아도 행동 불능 상태가 되어 봉인됩니다. 이후 남은 <금서>들의 피드백을 처리합니다. <금서>들은 「그 녀석은 우리들 중 최악체였다!」, 「흠, 마법사에게 지다니 <금서>의 수치야!」, 「용서하지 않겠어」라고 말하며 다음 마법전을 준비합니다.

● 2 라운드 이후

2 라운드부터는 PC의 상태에 따라 적당히 대응할 수 있는 <금서>를 대표로 내보냅니다. 원형을 소환한 상태라면 <미식> 또는 <모략>, PC의 마력이 많다면 <칭찬> 또는 <한계>가 되는 형식입니다.

1 라운드에 이어 대표 <금서>가 대미지를 받은 경우, <미식>과 <칭찬>은 피드백으로 탈락합니다.

금서 <친구>는 단체전에 참여한 <금서>가 절반 이상 탈락한 상태에서 대표가 될 경우, 다른 <금서>들의 눈치를 보다 항복합니다.

Thanks to 오리, 스나크

마도서대전 TRPG 마기카로기아의 저작권은 카와시마 토이치로/모험기획국에 있습니다. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.