

너무나 자연스러워 **100**일동안 마법재액이 일어난걸 모르고 있었다는 충격적인 소식이 전해져옵니다.

대한민국의 도심 한복판에서 마법재액이 일어났는데 모를 수가 있나요? 얼마나 자연스럽길래?

라는 생각을 가지고 도착한 곳에는....

### 곰이된 한국인들이 가득했습니다.

“역시 너무 자연스럽죠? 자세히 보지 않으면 구분하기 힘들다니까요~”

어디가??

마도서대전 **RPG** 마기카로기아



마늘을 먹지 않으면 곰이 되는 시나리오  
숙과 마늘을 먹으면 **100**일 후 사람이 될 수 있다.

**W. 빨강망토치즈**

시나리오카드는 부영이동지(@n0k\_commi)님 커미션입니다.

주의사항

- 님 캐가 곰이 될 수 있습니다. (원한다면 영원히..)

- 첫 마기로기 시나리오라 어색한 부분이 있을 수 있습니다. 마기로기 경력이 막 입문한 수준이지만 이런 이야기를 끌어보고싶어서 썼습니다.
- '단군신화'에 나오는 웅녀가 모티브입니다.
- 특수 룰이 존재합니다. 불편할 수 있는 사항이기에 PL에게 숨기지 말아주세요.

장서토큰 배포

[https://drive.google.com/drive/folders/1HCPfWrWv-3IH9JgNaJGBdcVB1L\\_2tQta](https://drive.google.com/drive/folders/1HCPfWrWv-3IH9JgNaJGBdcVB1L_2tQta)

재배포&자작발언 외 시나리오 이용을 위한 모든 행위 허용.

리터칭, 트레이싱, 기타등등 포함.

특수룰1
<p>캐릭터는 자신이 등장하는 장면마다 마늘 혹은 썩을 먹어야합니다.  '마늘 먹기'를 잊은 경우 해당 캐릭터는 다음 장면에서 곰이 됩니다.  곰이 된 캐릭터는 마늘 혹은 썩을 먹은 다음 장면에서 다시 사람으로 돌아올 수 있습니다.</p> <p>*) 자신의 장면 x, 등장인물에 자신이 포함되는 장면o</p>
특수룰2
<p>단장이나 금서에게 선공을 당한 경우, 해당 캐릭터는 곰이 됩니다.  곰이 된 캐릭터는 마늘을 먹은 다음 장면에서 다시 사람으로 돌아올 수 있습니다.</p> <p>*)곰이 된 상태에서 전투를 진행하는지, 다음 턴에서 돌아오는지는 gm 재량.</p>
특수룰3
<p>지급되는 마늘의 수는 장면의 수를 따라갑니다. 마늘은 전체 인원이 공유해 사용합니다.  1번째 장면일 때는 1개, 2번째 장면일 때는 2개...  사이클과는 무관하게 적용됩니다.  ex) 1사이클 2장면의 마늘 수 = 2사이클 2장면의 마늘 수</p>

레귤레이션

PL인원 2~4

3계제~3계제 성장

리미트: 2명이라면 4사이클, 3명이라면 3사이클, 4명이라면 2사이클

(계산 실수했을 수도 있으니 출발 전에 편찬 가능한 사이클인지 확인해주시고 오류가 있을시  
알아서 리미트 늘려 가주시면 될 것 같습니다..)

사용 데이터: 대형판 기본 룰북, 황혼 선서 (데이터 수정시 기본 룰북만으로도 가능)

무대: 한국, 가상의 도시 '홍익시'

장면표: 통상 장면표

**【운명변전표:코믹계】**를 사용

## 줄거리

한국에 위치한 평화로운 도시 홍익 시.

너무 자연스러운지라 100일 동안 그 누구도 이상함을 느끼지 못했던 마법 재액이 발생했다고 한다. 사전 조사를 명령받은 gnpc는 연락 두절에, 제대로 된 정보조차 받지 못한 상황.

불안함을 느끼며 마법 재액이 일어나는 중인 도시에 도착하면 보이는 것은, 공이 된 한국인들이었다.

‘자연스러워 아무도 눈치채지 못함’은 마법 재액의 효과가 아니었다. 그냥 한국인들은 너무 지친 나머지 옆사람이 갑자기 공이 되어도 ‘아, 저 사람 오늘치 마늘을 안 먹었구나...’하고 넘어가 버린 것이다.

더욱 놀라운 것은... 먼저 갔던 gnpc가 공이 되어있었다는 점이다.

대법전의 명령은 그렇다 치고, 저 녀석을 원래대로 돌려놓기 위해서라도 금서의 회수에 성공해야만 한다.

## 자세한 이야기

금서 <혈중 마늘 농도 부족>은 마늘을 먹지 않은 사람을 공으로 만드는 것만이 목적인 금서입니다.

왜 그러냐고요? 그러게요. 세상에는 이해할 수 없는 일들이 제법 많답니다.

어쨌거나 아무도 모르는 사이에 탈출한 금서 <혈중 마늘 농도 부족>은 애초에 처음부터

본인을 숨기며 활동하지 않았습니다.  
시작부터 아주 그냥 뽕뽕 사고를 쳤다니까요?

문제라면 이곳이 한국이라는 점입니다. 그 누구도 꿈이 된 사람을 이상하게 여기지  
않았습니다.  
그냥 한국인들은 너무 지친 나머지 옆 사람이 갑자기 꿈이 되어도 ‘아, 저 사람 오늘치  
마늘을 안 먹었구나...’하고 넘어가 버린 것입니다. 우자가 아닌 마법사들까지도요!  
그 탓에 상황 파악까지 자그마치 **100일**이나 걸린 겁니다. 아주 대단한 사건이죠...

---

## [이경규칙]

과거회귀 - [특수률] 마늘을 먹지 않으면 꿈이된다.

---

## [도입 페이지]

### 도입1

한국에서 너무 평범한 마법재액이 일어났다는 소식이 들려옵니다.  
도대체 얼마나 평범했으면 100일동안 아무도 몰랐던걸까요?  
대법전에 도착한 여러분은 흥익시에서 왔다는 마법사와 만날 수 있었습니다. 임무를 받으러 가기 전  
정보를 얻는 것도 좋겠습니다.

얻을 수 있는 정보

**NPC:** 흥 익인간

갈색머리카락을 가진 평범한 한국인입니다.  
그가 전해줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- 마법재액에 당한 사람을 육안으로 구별하는 것은 매우 어려운 일이다.
- 그렇지만 누가 죽거나 그런 일은 일어나지 않고 있으니 크게 심각한 일은 아니다.
- 너무 평범한 나머지 우자들도 마법사도 이상함을 느끼지 못했다.

그렇습니다. 도움이 안됩니다.

흥익시에서 온 마법사는 그저 알아보기 힘들다는 말만을 반복했던데다가, 현장 상황을 알아보고 오라는 명령을 받았던 **gnpc**마저 연락두절이 된 탓에 제대로 된 정보도 얻지 못했습니다.  
그런 그를 뒤로하고 임무를 주기 위해 기다리고 있는 문호에게로 걸음을 옮깁니다. 그러나 그에게서도 얻을 수 있는 것이 없었습니다.

“뭔가 더 알려드리고 싶지만, 저도 듣거나 전해받은 이야기가 없네요. 흥익시의 문호가 기다리고 있을 겁니다. 뭔가 도움되는 정보를 더 얻을 수 있기를 바랍니다.”

문호가 문을 열어줍니다.

## 도입2

(만약 대법전에서 임무 받기 싫다고 주장하는 **PL**이 있다면 문호가 이동시켜주는 장면에서 잠시 끊고 도입2를 진행한 후, 다시 도입1의 내용을 진행시켜 자연스럽게 합류시키는 김에 임무도 쥐버립니다. 삶이란 그런거죠)

오늘도 평화로운 하루군요.

사회적 신분적인 이유던, 그냥 놀러왔던간에 당신은 흥익시에 도착했습니다.

이곳도 다른 곳 처럼 평화롭... 에?

왜 공들이 이렇게 잔뜩이죠? 게다가 사람들과 평화롭게 일상을 보내고 있습니다.

커피를 손에 들고 있다던가, 핸드폰을 본다던가... 이게 맞아? 마법재액아니야? 나도 모르는 사이에 이경에 들어왔나?

하고 혼란스러워하고 있다보면 저기 멀리 익숙한 얼굴들이 보입니다.

### 도입3

(도입1,도입2와 이어집니다.)

결국 별다른 정보도 얻지 못한채 대법전의 문호의 도움을 받아 홍익시로 도착한 우리.  
그런 우리들이 제일 이곳에 와 제일 처음 눈에 담은 모습은...  
곰들이 사람들과 함께 일상생활을 이어가고 있는 모습이었습니다.

어느새 우리의 곁에 다가온 마법사가 말합니다. 홍익시에서 우리를 기다리다던 문호인 모양입니다.

“너무 자연스럽게 않나요? 자세히 보지 않으면 구별하기 어렵다니까요?”

재정신인가요? 게다가 그의 옆에는 곰이 한 마리 더 있습니다.

“아, 이쪽은 먼저 왔던 gnpc입니다. 만나기로 했던 곳으로 가다가 마주쳤는데 이미 곰이 되버리셨지  
웁니까? 그렇게 됐습니다.”

그리 말하며 문호는 마늘과 썩 한 주머니씩 내줍니다. 문호는 어째서인지 우자가 아닌 마법사는  
마늘과 썩을 먹으면 마법재액을 예방할 수 있으며, 고칠 수 있기도 하다고 말합니다. 게다가  
건강에도 좋다니요?

문호는 우리를 응원해주곤 자신이 할 일을 찾아 떠났습니다.  
정말이지... 끝내주는 임무네요.

핸드아웃 [썩과 마늘], [도시], [약속장소 근처]가 공개됩니다.

---

### [핸드아웃]

썩과 마늘

평범한 썩이 든 주머니와 ‘치악산 마늘 당도 최고’라고 적힌 봉투 하나다.  
곰으로 살고 싶지 않다면 잘 챙기도록 하자.

이 핸드아웃에는 비밀이 없다.

도시

주변에 곰이 다니는데도 신경쓰는 사람이 없다.  
심지어는 커피를 테이크아웃 중인 곰도 보인다.

[비밀] 도시

곰들만큼 이상한 것들이 눈에 들어온다.  
핸드아웃 [노인]과 핸드아웃 [자판기]가 공개된다.

약속장소 근처

문호가 gnpc를 발견한 장소다. 여기서 조금 더 가면 문호와 gnpc가 만나기로 했던 장소가 나온다.  
곰이 지나간다는 점을 제외하자면 평화로운 길이다.

[비밀] 약속장소 근처

모퉁이를 돌아 '약속장소'에 도착하면 gnpc를 발견할 수 있다.  
...?  
그렇다면 이건 뭐지?  
마스터 장면 'gnpc와 gnpc?'가 발생한다.

노인

나이를 지긋이 먹은 사람이 지팡이를 들고 곰들을 꾸짖고 있다.  
“라떼는 마늘을 꼬박 꼬박 먹어서...”  
그다지 유익한 내용은 아닌 것 같다.

[비밀] 노인

노인의 지팡이에 단장<혈액>이 숨어있었다.  
그러나 노인의 분노는 단장에 의한 일이 아닌 모양이다.  
...  
단장은 노인이 지팡이에 붙어있느라 정신을 못차린다. 이대로 회수하도록 하자.

자판기

마늘 액기스와 썩 라떼만이 들어있는 자판기다.  
기묘하다.  
수요가 있는걸까?

[비밀] 자판기

아무리 돈을 넣어도 버튼이 작동하지 않는다.  
게다가 먹은 돈을 돌려주지도 않는다. 절망에 썩이라도 뜯어먹으려고 등을 돌리면,  
갑자기 자판기가 작동하기 시작한다.  
자판기는 음료수 대신 단장<결핍>을 뱉어냈다.

곰

먼저 와있던 마법사.  
상황 파악을 명령받았으나, 정보 전달을 위해 약속장소로 향하던 문호가 발견한 것은  
'곰'이었다.

[비밀] 곰

사실 이것은 단장<마늘>이다.  
문호는 약속장소 근처에서 만난 이것이 gnpc라고 착각했을 뿐이다.  
gnpc는 여전히 약속장소에서 기다리고 있었다. 불쌍하게도...

무언가

먼저 와있던 마법사.  
상황 파악을 명령받았으나, 정보 전달을 위해 약속장소로 향하던 문호가 발견한 것은 '곰'이었다.  
그렇다면 이것은 뭐지?

[비밀] 무언가

이쪽이 진짜 GNPC였다.  
사실 저 곰은 단장<마늘>이다.  
문호는 약속장소 근처에서 만난 이것이 gnpc라고 착각했을 뿐이다.  
gnpc는 여전히 약속장소에서 기다리고 있었다. 불쌍하게도...  
  
핸드아웃 <곰>의 비밀이 갱신된다.

## [마스터 장면]

마스터 장면: **GNPC와 GNPC?**  
조건: 약속장소 인근의 비밀이 밝혀졌다.

GNPC와 GNPC?가 서로를 바라봅니다.  
누가 진짜라고 확신할 수 있나요?  
아무래도 사람처럼 생긴쪽이 진짜? 아니면 지금까지 우리랑 같이 다녔던 쪽이 진짜?  
  
이런 상황에 눈으로 판단을 하는건 말이 안됩니다. 우리가 누구니까? 마법사입니다.  
대표 한 명이 '환각' 판정을 해봅시다.  
  
성공시 핸드아웃 '곰'이 공개된다.  
실패시 핸드아웃 '곰'과 '무언가'가 공개된다.

마스터 장면: 곰은 마법사를 찢어  
조건: 단장<마늘>을 발견한 후, 해당 사이클에 단장<마늘>을 회수하지 않았다.

알고보니 금서였던 무언가를 뒤로한채 다른 일을 하고 있던 우리들...  
평화롭게 우리를 지켜만보고 있던 곰은 갑자기 뭐가 그렇게 화가난 것인지 [PC중 한

명]에게로 돌진합니다!  
불쌍한 [PC중 한 명]은 공에게 몸통박치기를 당하고 공이 되고 말았습니다...  
한 명의 희생자로는 성이 차지 않은 것인지, 공은 또다른 희생자를 찾아 두리번 거립니다.

**[공이 아닌 랜덤1명]**은 혼돈 판정을 합니다.  
실패시 공이되고 마법전에 돌입합니다. 단장 <마늘>의 선공입니다  
성공시 공을 피하는데 성공합니다. 단장 <마늘>은 너머의 가로수에 머리를 박고  
헤롱헤롱해집니다. 이틈에 마법전을 걸도록 합니다. **PC**의 선공입니다.

마스터 장면: 수요없는 공급  
조건: 핸드아웃 [자판기]가 공개된 사이클에서 [자판기]를 조사하지 않았을 경우 발생한다.

마늘 액기스와 쓱라떼 음료가 계속해서 자판기에서 튀어나옵니다. 이 탓에 거리는 점점  
난장판이 되어갑니다.  
지금부터 **PC**의 모든 판정에 **-1** 수정값이 붙습니다.

마스터장면: 이스터에그  
조건: 편찬하고 마법전 걸기 전에 금서에게 <하늘> 판정시

마법전 대신에 하늘 판정을 한 **PC**...  
의도했던 결과인지는 모르겠지만, 분노했던 금서가 진전합니다.

“천웅...?”

어라? 이게 아닌 것 같은데.  
금서가 주머니에서 반지를 꺼내더니 프로포즈를 합니다.  
어라? 이대로 결혼해버리는건가요?

**[승낙할 경우]**

**PC**의 희생(?)으로 우리는 마법전을 치르지 않고 인도적으로 금서를 데려갈 수  
있었습니다. 잘됐군 잘됐어!

**(이후는 성공 엔딩을 참고해 진행해주세요. 앵커로 추가해도 무방하지 않을까요?)**

**[거절할 경우]**

금서가 분노합니다.  
금서의 공격력이 **1** 증가합니다.

## 에너미 데이터

장서토큰 배포 링크. 필요시 사용하세요

[https://drive.google.com/drive/folders/1HCPfWrWv-3IH9JgNaJGBdcVB1L\\_2tQta](https://drive.google.com/drive/folders/1HCPfWrWv-3IH9JgNaJGBdcVB1L_2tQta)

### 단장 <혈액>

영역: 짐승 《피》

공격력:2

방어력:2

근원력:3

마력:9

마술가시

흡정《피》

해설: 혈통을 중요하게 생각하는 단장입니다. 잘못 큰 어른에게 빙의하는 것을 선호하나, 붙으려고 했던 노인이 너무 격렬하게 지팡이를 휘두르는 바람에 미처 빙의하지 못하고 지팡이에 매달려있었습니다.

### 단장 <마늘>

영역:짐승 《이빨》

공격력:3

방어력:3

근원력:3

마력:7

요마가죽

쌍검

해설: 이름은 마늘이면서 사람이 되지 못한 모습의 단장입니다. 봉토단장이 될까 싶어서 고민하고 있던 차, 문호가 자신에게 너무 반갑게 인사하는 바람에 얼렁뚱땅 따라오고 말았습니다. 그러나 곰곰이 생각하다보니 이 상황에 짜증이 나서... 그가 단장임을 확인했을 때 제빨리 수습하지 않으면 공격해옵니다.

### 단장 <결핍>

공격력4  
방어력2  
근원력:2

마력:7

영역:꿈 《광기》

마검소환 《광기》  
주술포

해설: 부족함을 느끼기에 무언가를 계속해서 늘리고자하는 단장입니다. <혈중 마늘 농도 부족>에서 떨어져나온 영향일지, 마늘과 썩에 집착합니다. 그럴기에 인기가 하나도 없는 마늘엑기스가 들어있는 자판기에 썩 들어가 있었습니다. 빨리 꺼내지 않으면 수요없는 공급을 진행하고 맙니다.

금서 <혈중 마늘 농도 부족>

영역:《피》《이빨》《광기》

공격력:4  
방어력:3  
근원력:3

마력: 23 (9+7+7)

마검소환 《광기》  
주술포  
요마가죽  
쌍검  
마술가시  
흡정《피》

해설: 공가죽을 뒤집어쓴 강인한 여성의 모습을 한 금서입니다. 마늘을 먹지 않는 사람들은 모두 곰으로 만들어버리려고 합니다. '하늘'의 마법에 민감하게 반응합니다. 무언가 숨겨진 이야기가 있을지도 모르겠네요.

---

엔딩

엔딩  
조건: 임무 성공!

금서 <혈중 마늘 농도 부족>을 회수하는 데 성공했습니다.  
이제 더 이상 꿈이 되는 한국인은 발생하지 않겠죠.

...

...

않겠죠?

어째 한국인 마법사들의 반응을 생각해 보자면, 마법 재액이 없어도 꿈이 될 것 같기도 합니다만....

뭐, 이제 나머지 일은 문호들이 처리할 겁니다. 꿈으로 변한 우자들을 되돌려보내고, 기억을 바꿔주겠죠. 참나... 이런 사건을 100일이나 눈치채지 못하다니. 웃긴 일입니다. 한동안은 마늘 들어간 음식은 보기도 싫을 것 같네요.

모두 수고했어요!

엔딩  
조건: 금서 회수에 실패했다

금서 <혈중 마늘 농도 부족>을 회수하는데 실패했습니다.

꿈이 되어버렸다는 뜻입니다.

그래도 큰 걱정은 하지 말아요 우리.

어짜피 여기 사람들은 꿈이 된 사람에게도 커피랑 밥을 파는 것 같으니까요.  
다른 분과회가 일을 해결해줄때까진, 털이 부송부송한 상태를 즐겨야겠습니다.

---

## 후기

이 시나리오를 완성하는데 도움을 주신 룬님과 삼월님께 감사를 전합니다.  
장면제 룬은 처음 써봐서 이게 맞나?싶네요. 시험기간에 약간 돌아서 쓴 글인데 그런 것치고는 정상적인 글인 것 같아서 약간 머쓱합니다.(정작 배포는 1학기 뒤에나 했긴하지만...)

우리 모두 꿈이 되지 않게 조심합시다. 화이팅!

2023.09.30 배포

2023.11.21 수정

2024.04.15 잘못된 데이터가 들어감+대법전을 마법전으로 써둬 수정

[후기 품]