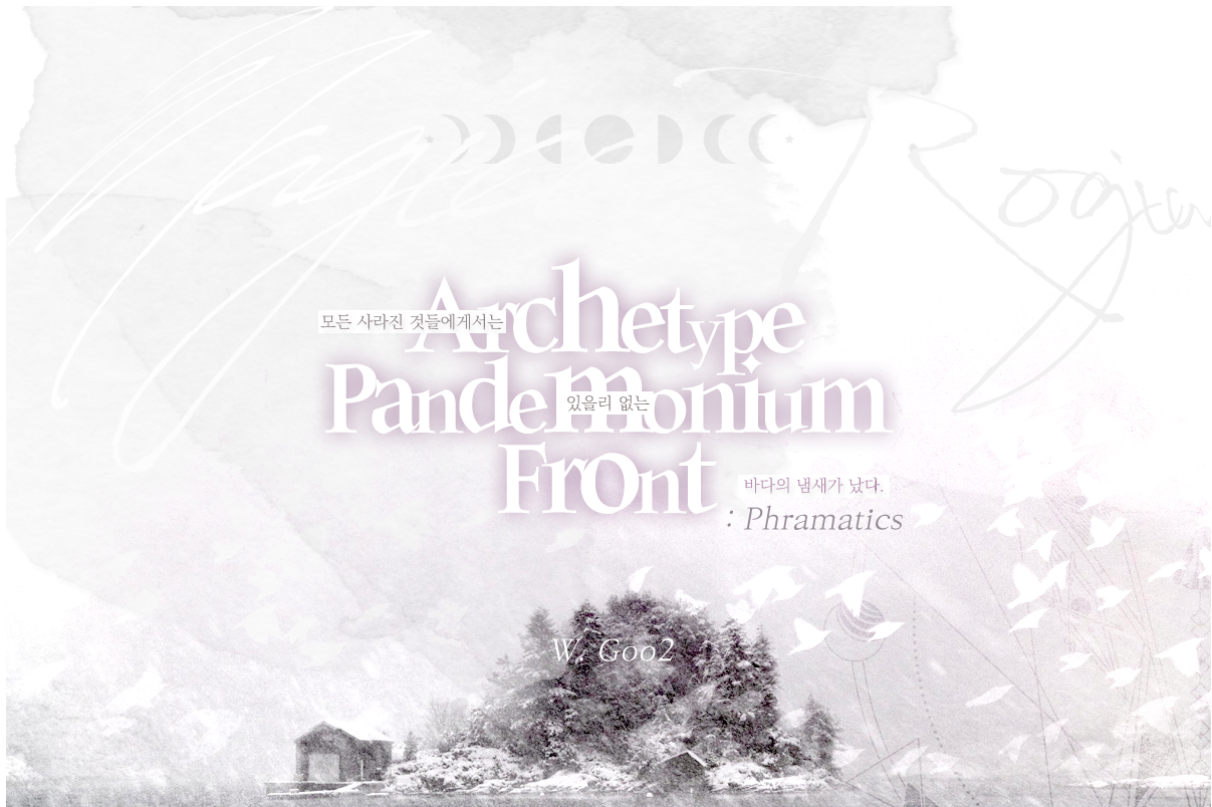




원형만마전선 : 프라마틱스 - 서곡 -
Archetype Pandemonium Front : Phramatics

개요

사건 번호 10-L07-11 『기원 회귀』

PM.11:10분경, 해당 지부에서 다수의 마법사들이 인간의 형상을 유지하지 못하고 [진정한 모습]으로 돌아가는 현상이 발생했습니다. 해당 현상 발생후 96시간 경과 뒤 진정한 모습에서 혼의 특성이 소실되며 사실상 마법사로서의 기질을 가지기 이전으로 돌아갑니다.

진정한 모습이 자연물,사물,현상이 아닌 이단자들은 최대 일주일간 이성을 유지 하였으나
그 이후 지혜와 이성을 잃고 짐승처럼 날뛰기 시작했습니다. 심지어 몇몇 외전들은 평범한
책으로 변하기까지 합니다. 원탁은 마치 시간을 거꾸로 감듯 태초의 모습으로 퇴화하는
특징을 착안하여 이 재액 현상을 『기원 회귀』라고 명명합니다.

천애의 잠자는 공주들은 『기원 회귀』 현상을 예지 할 수 없다고 공표하였으며 이에 따라 『
기원 회귀』 현상을 특수 마법재액으로 분류. 긴급 조사 분과회를 결성합니다.

마기카로기아 | 대형판/황혼선서
『서플리먼트 : 신생 프라마틱스』 사용
자체 장면표 사용
1인 9사이클 | 인원 개변 가능
권장: 4계제

주의 사항!

★ 본 시나리오에 나오는 단체, 사건, 명칭, 기술 등은 모두 사실이 아닌 픽션입니다.

★【원형만마전선:프라마틱스】는 모험기획국에서 출간한 『마도서대전 **TRPG** 마기카로기아』의 비공식 팬메이드 시나리오로 총 3부작입니다. 이 시나리오(서곡편)는 1부에 해당합니다.

★ 배경 세계관이 일부 존재합니다. 『서플리먼트 : 신생 프라마틱스』를 읽어 보시는 것을 권장드립니다.

★ 일부 특수 룰, 특수 장서를 사용합니다. 룰 개변에 민감하신 분께서는 플레이를 재고하시는 것을 추천드립니다.

★ 인원, 내용, 설정, 사이클, 엔딩 추가 등의 개변은 자유롭습니다만 개변한 시나리오의 재배포는 삼가주시길 바랍니다.

★ 그로테스크한 묘사가 발생 할 수 있으며 트리거를 유발할 수 있는 요소 () 를 가지고 있습니다. 이를 옹호하거나 미화할 의도가 없음을 명시하는 바 입니다.

★【서플리먼트: 신생 프라마틱스】와 캠페인 시나리오【원형만마전선: 프라마틱스】는 'FGO: 절대마수전선 바빌로니아(TVA)'의 영향을 받아 작성되었습니다. 해당 작품의 스포일러는 포함되어있지 않습니다.

★ **PC** 예정분은 캠페인 완주 전까지 시나리오를 열어보지 않으시는걸 추천드립니다. **GM**분께서는 3부까지의 진상을 모두 확인하시면 더욱 재미있는 **RP**가 가능합니다.

★ 시나리오의 공개 스포일러에 주의해주세요.

다음 페이지부터 시나리오 본문 / 마스터 정보에
해당합니다.

PL 예정이시라면 열람에 주의해주세요.

사건의 진상

『기원 회귀』현상은 【이경: 신생 프라마틱스】 대륙에서 일어나는 마법재액의 영향을 받아 생겨난 현상입니다.

사실 각각의 이경은 다른 시공간, 혹은 수십 광년 떨어진 거리의 행성에 위치해 있으므로 서로에게 영향을 끼치기 어렵습니다. 실제로 오랜시간 마법재액이 전염된 사례가 없었기에 '마법재액은 이경을 넘나들지 않는다.'는 생각은 제법 오랜시간 대법전에서 정론으로 인정받았죠. (p.227: 지구상의 이경참고)

그러나 훗날, 이러한 고정관념을 흔들어 놓은 현상이 발생합니다. 바로【이경: 종말세계】에서 처음 발견된 현상인 『인과율의 도약』입니다. 『인과율의 도약』이란, 같은 유래를 가진 물건이나 토지, 같은 성과 이름을 가진 인물 등 서로 공통분모를 가진 존재들이 이경과 이경의 경계를 넘어 연결되는 사태를 말합니다. (p.237:종말세계 참고)『인과율의 도약』은 단장, 금서 뿐만이 아닌 마법재액까지도 이경을 넘나들게 만들었습니다. 그러니 지구와 흡사점이 많은【이경: 종말세계】가 영구히 폐쇄되는것은 당연한 수순이었지요.

【이경: 종말세계】에 대한 정보는 대법전 내부에서 쉬쉬하는 것이 되었지만, 그렇다고 아주 금지항목으로 정한것도 아닙니다. 케케묵은 자료 사이에서 아방궁 소속의 마법사 <심해에 이르는 노스텔지어>가 이를 발견하게 됩니다. <심해에 이르는 노스텔지어>는 마법사와 마법의 기원에 대해 연구하는 이였으며 그는 전부터 이와같은 이론을 주장했습니다.

"마법사의 기원과 원형의 기원은 같다. 우리의 조상을 거슬러 올라가면, 그 끝에 단 하나의 마법생물이 존재한다. 비단 마법과 원형 뿐만이 아니다. 행성과 이경, 우주 역시 한 점에서 부터 시작됐다."

『인과율의 도약』현상은 그의 이론을 뒷받침하는 증거이자 새로운 가능성이 되어주었습니다. 이 우주에서 가장 오래된 행성(이경)을 찾을 수 있다면. 그곳을 만물의 기원, 만마의 기원이 태어나던 시대로 되돌릴수있다면, 마법과 원형에 대한 오랜 난제를 해결 할 수 있을게 분명하다고요.

<심해에 이르는 노스텔지어>의 이상을 위해서는 이경을 자유로히 넘나드는 <혼혈주의자>의 협력이 절실했습니다. 불행인지 다행인지, <혼혈주의자>가 주축이 되는 서적경 분과회 <복리마수협회: 판데모니움>은 마법사들 사이에 신화처럼 여겨지는 궁극의 원형 '숨겨진 자들' (p.136)을 연구하고 있었기에 최고(最古)의 원형을 접할 수 있다고 주장하는 <심해에 이르는 노스텔지어>의 이론을 흥미롭게 받아들였고, 이내 둘은 협업하기에 이릅니다.

이렇게 새로운 마법사를 받아들인 <복리마수협회: 판데모니움>은 마침내 최초의 행성 '므두셀라의 별'을 찾아냈습니다. 농밀한 마소로 이루어진 고대의 환경속에서 <복리마수협회: 판데모니움>의 연구는 나날이 진행되었고, 마침내 원형의 초기 형태에 해당하는 '야수(마수)'와 궁극의 원형에 가깝다고 여겨지는 '모태 마수'의 프로토 타입을 개발하기에 이르렀습니다.

'야수'와 '모태마수'의 연구 재료는【이경: 신생 프라마텍스】의 마법사들입니다. 마법사의 기원과 원형의 기원이 같다고 주장하였으니, 당연한 일입니다. <복리마수협회: 판데모니움>은 연구의 완성을 위해, 더 많은 마법사를 재료 삼을 목적으로 금서를 이용해【이경: 신생 프라마텍스】에 마법재액을 일으키고 있습니다.

프라마텍스 대륙이 위치한 행성, '므두셀라의 별'은 모든 행성의 고향입니다. 우주에 흩어진 수많은 이경의 기원은 이곳으로 이어집니다. 이곳에서 일어난 마법재액은 '므두셀라의 별'과 가장 유사한 이경에 전염되었고, 그 이경은 또 다시 가장 유사한 이경으로 재액을 전염시켰습니다. 마치 유전병처럼 퍼져나간 이 마법재액은 결국 오늘날의 지구로 도착합니다.

머나먼 과거에서 『인과율의 도약』을 거쳐 내려온 재액. 우리들에게 이것은 아주 먼 옛날에 '이미 일어났던 일' 이기에 미래를 예지하는 천애 역시 현상을 예견하지 못합니다. 최초의 이경으로 직접 찾아가 해결하는 수 밖에요.

마스터 안내사항

★ 이 시나리오는 크게 『도입 - 메인 페이지 - 클라이막스 - 엔딩 - 에필로그』의 흐름으로 진행됩니다. 에필로그는 3부의 복선에 해당하는 내용입니다.

★ 이 시나리오는 『서플리먼트 : 신생 프라마텍스』에 명시된 세계법칙에 따른 특수한 룰을 사용하고 있습니다. 마스터링 전에 꼭 열람 부탁드립니다.

★ 시나리오에 기재된 금서/월경자 등의 에너지의 데이터를 조정하여 난이도를 조정 하시는 것을 적극 권장합니다.

★ 모든 인물은 3인칭 대명사로 '그' 라고 표기합니다. 성별을 지칭하는것은 아니니 자유롭게 설정해주세요.

★ 서플리먼트 전용 장서/ 에너지가 등장합니다. 또한 리빌딩 타이밍에 PC 분께서 대성당 특수 장서를 2권 포함해 캐릭터를 빌딩할 수 있도록 안내 부탁드립니다. 이 장서는 기본 장서로 취급합니다. 즉, 4계제의 경우 대성당 장서2권 + 룰북 장서 6권으로 총 8권의 장서를 소지하게 됩니다. 단, 『~의 후계』 장서는 선택 할 수 없습니다.

★ 이 캠페인에서는 진정한 모습 개방 효과 중 『원형 변화』를 선택 할 수 없습니다. PC분께도 안내 부탁드립니다.

★ 이외의 마스터 정보에는 별 표시가 달려있습니다!

특수 룰 안내

▶ 사도 앵커 : 마기

이 규칙은 【서플리먼트: 신생 프라마틱스】에 명시되어 있는 내용중 『마기』 파트를 일부 서술하고 있습니다. 자세한 내용이해를 원하신다면 해당 서플리먼트를 읽어보시길 권장드립니다.

‘사도’ NPC들은 모두 '자신의 기원종 두개골/머리 모양의 가면'을 착용하고 다닙니다.
이 가면은 초기 앵커 [마기:기원종 가면]으로 취급됩니다.
이 아이템 앵커(기원종 가면)는 아래와 같은 특수한 룰을 따릅니다.

1. 마기(기원종 가면)의 운명점은 소유자의 '계제'와 같습니다.
2. 마기(기원종 가면)는 소원을 보유하고 있지 않으나 운명의 힘을 사용할 수 있습니다. 단, 소원 들어주기는 자동 실패로 간주하여 시나리오 종료 후 정산 받을 수 있는 공적점이 1점 감소합니다.
3. 마기(기원종 가면)는 '계약'을 사용하여도 운명점이 오르지 않습니다. 소유자의 계제가 상승할때에만 운명점이 상승합니다.
4. 마기(기원종 가면)은 운명 변전을 여러번 견딜 수 있는 '내구력'을 가지고 있습니다. 초기 내구력은 운명점과 동일합니다. 마기에 운명변전이 발생할 때 마다 내구력이 1씩 감소하며 소유자는 <상태이상 표>를 사용합니다. 내구력이 0이 되면 마기가 손상되며 상흔을 남기지 않는 대신 마법사(사도)가 기본 장서(가호 장서, 긴급 소환)만 사용 할 수 있는 '마지널'이 됩니다.
5. 마기(기원종 가면)의 '내구력'은 공적점 소모를 통해 수복 할 수 있습니다. 1점당 1의 내구력 수복할 수 있습니다. 내구력이 0인 상태에서 마기에 운명변전이 발생할 경우 사도는 소멸합니다.

▶ 특수 장서: 가호 마법

이 규칙은 【서플리먼트: 신생 프라마틱스】에 명시되어 있는 내용중 『신성 기사단』 파트를 일부 서술하고 있습니다. 자세한 내용이해를 원하신다면 해당 서플리먼트를 읽어보시길 권장드립니다.

사도들에게는 <경력 마법> 외에 <가호 마법> 이라고 불리는 한정 장서가 존재합니다. 가호는 경력 별로 여러 종류가 있지만 **1인당** 두 권만 착용 할 수 있으며 그중 한 권은 『~의 후계』 장서로 고정됩니다. 가호 장서는 '긴급 소환' 같은 기본 장서로 취급됩니다. 따라서 캐릭터 빌딩 시 <가호 마법>은 착용 장서로 카운트하지 않습니다.

대성당의 협력을 받는데에 성공한다면, 대법전의 마법사 역시 마기를 소지하지 않아도 자신의 경력(기원종)에 맞는 <가호 마법> 을 추가로 한 권 착용 할 수 있습니다. 이 때, 『~의 후계』 장서를 선택 하는 것은 불가합니다. 해당 장서는 ‘마기’를 앵커로 가진 마법사들만이 사용 할 수 있습니다.

(☆ 이 시나리오에서 **PC**는 ‘마기’를 소지중이기 때문에 두권의 가호 마법을 소지 할 수 있습니다. 단, 아직 완전한 주인이 아니기에 『~의 후계』 장서는 선택이 불가합니다.)

<가호 마법>의 종류는 서플리먼트의 ‘특수 장서: 기원 종교’ 파트에 서술되어 있습니다. 조건에 맞춰 자유롭게 선택해 장비해주세요.

등장 에너지 / 주요 NPC

▶ 카밀 이시트 (GMPC)

마법명: 유구하게 속삭이는 자

계제: 4

경력/기관: 서공/문호

사회적 지위: 작가

훈의 특기: 작문(作文)

진정한 모습: 금박이 떠다니는 검푸른 잉크로 만들어진 정령. 사람의 형상.

↳ 효과: 마력 해방

☆기존에 관계가 있는 캐릭터로 플레이 하실경우 이 **NPC**를 **GM**분의 캐릭터로 교체하셔도 무관합니다.

카밀은 **PC**와 구면 사이 입니다. **PC**와 어떤 관계인지는 자유롭게 결정해주세요! 어느 정도 비즈니스적인 협력이 가능한 사이라면 형관이어도 괜찮습니다. 시나리오에서는 ‘**PC**와 그럭저럭 호의적인 관계’로 가정해두고 서술하고 있습니다.

대법전으로부터 『기원 회귀』사건 조사에 협조해 달라는 연락을 받았으며 PC와 임시
분과회로서 함께 행동하게 됩니다.
그밖에 외형적인 요소 역시 자유롭게 설정해주세요.

아래는 카밀이 보유한 예시 빌딩이며 기관, 경력및 장서 모두 취향껏 바꾸셔도 무관합니다.

유구하게 속삭이는 자

공: 4 방: 4 근: 4 마력: (마력결정 판정에 따름.)

영역: 노래 특기: 《정적》《원환》《이야기》《마음》《불행》

【긴급 소환】 소환

【분신 소환】 소환 (범용) p.99

【사본】 주문 (범용) p.118

【숙명의 불꽃】 주문 (황혼) p.154

【수복】 주문 (범용) p.119

【원호】 장비 (범용) p.119

▶ 파클라바 닛타 (NPC)

마법명: 유곡의 악사

계제: 4

경력/기관: 이단자/아방궁

↳ 상세 종족: 악마

훈의 특기: 조합

진정한 모습: 물푸레나무과의 드라이어드.(나무 수인)

↳ 효과: 정신 집중

진정한 모습은 정령처럼 보이지만 그 실체는 알바니아 소수민족 아로마니아 드루이드들의
숭배를 받은 성목에서 태어난 악마입니다. 산과 들에서 자라나는 각종 약초와 독초, 동물에
해박한 특징을 가지고 있으며 그들에게 의술의 신(악마)으로 불렸습니다.

본래는 <이상향> 학파의 서적경이었으나 대법전에 협력하는 마법사들만이 드나들 수 있는
이경에 흥미가 생겨 대법전으로 이전한 케이스 입니다. 정확히는 이경에서 자생하는 특산
식물을 연구하고 싶었기 때문이죠. 대법전에 소속된 이후 그는 아방궁의 이경 탐험가 집단
<모험의 서> 소속 마법사로 활동중입니다. 대법전이 아방궁에 마련해준 공방에 몹시

만족하고있어 다시 서적경이 될 가능성은 낮아보입니다. 대부분의 아방궁이 그럴듯
흥미주의자인 인물입니다.

이 시나리오에서는 **PC, GMPC**와 함께 『기원 회귀』현상 규명을 위한 분과회 일원으로
등장합니다만, 현장에는 함께하지 않고 주로 공방에서 연구하거나 자료를 찾아 전달하는
역할을 맡고 있습니다. 일종의 기술고문 포지션입니다.

▶ 이리나 (NPC)

마법명: 열 두시의 방문객

계제: 4

경력/기관: 방문자/원탁

↳ 사회적 신분: 신문기자

흔의 특기: 찰나

진정한 모습: 하얀 드레스를 입은 기사

↳ 효과: 공격 강화

이리나는 **PC**와 몇번 합을 맞춘적이 있는 구면사이 입니다. 인간 사회에서 기자로
활동중이며 사교적인 성격이지만 공사구분이 확실한 인물입니다. 이리나의 주요 활동지인
미국 서부에서 일어나는 마법재액은 모두 그의 귀에 들어간다고 보아도 과언이 아닙니다.

본래 『기원 회귀』사건 조사에 투입될 인원중 하나였으나 도입부에서 뒤늦게 『기원 회귀』
증상이 발현되어 함께 활동하지 못하게됩니다. 이는 『기원 회귀』가 라스베이거스의
‘문호’에게만 국한된 현상이 아니라는 것을 보여줍니다.

열 두시의 방문객

공: 4 방: 4 근: 4 마력: 8

영역: 힘 특기: 《태양》《자유》《원환》《이야기》《우연》

【긴급 소환】 소환

【처녀 소환】 소환 《우연》 (범용) p.97

【정화】 주문 《태양》 (범용) p.120

【무용】 주문 (범용) p.103

【행운】 장비 (범용) p.121

▶ 사도: 카밀 이시트 (GMPC')

마법명: 유구하게 속삭이는 자

계제: 4

경력/기관: 에포나/마디 교회 (서공/문호)

사회적 지위: 작가

흔의 특기: 작문(作文)

진정한 모습: 금박이 떠다니는 검푸른 잉크로 만들어진 정령. 순록의 형상.

↳ 효과: 마력 해방

☆기존에 관계가 있는 캐릭터로 플레이 하실 경우 이 NPC를 GM분의 캐릭터로 교체하셔도 무관합니다.

【이경: 신생 프라마텍스】에 존재하는 카밀 이시트 입니다. 얼굴,목소리,행동은 물론 흔의 특기와 마법명까지 동일하지만 대법전의 카밀과 완전히 동일인물은 아닙니다. 살아온 환경이 다르기 때문입니다. 순록 머리뼈 모양의 가면을 쓰고 있어 얼굴이 보이지 않습니다.
↳ ☆이유는 3부에 공개됩니다만, 1부에서 PC에게 위의 사항이 발각되어도 상관 없습니다. 오히려 적극적으로 어필하시는 것을 권장합니다.

'사도:카밀 이시트'는 당연히 PC와 초면입니다. PC의 존재를 미심쩍은 존재라고 생각합니다. 따라서 PC가 정확한 상황 설명을 하기 전까지 어느정도 경계심을 가지고 있습니다.

아래는 예시 빌딩이며 기관, 경력및 장서 모두 취향껏 바꾸셔도 무관합니다.
단, GMPC와 '기원종교 장서' 유무를 제외한 기본 빌딩은 동일해야 합니다.

유구하게 속삭이는 자

공: 4 방: 4 근: 4 마력: (마력결정 판정에 따름.)

영역: 노래 특기: 《정적》《원환》《이야기》《마음》《죽음》

【긴급 소환】소환

【분신 소환】소환 (범용)p.99

【사본】주문 (범용) p.118

【숙명의 불꽃】주문 (황혼) p.154

【수복】주문 (범용) p.119

【원호】장비 (범용) p.119

기원종교회 : 특수장서

(이 장서는 긴급 소환과 같은 기본 장서로 간주합니다. 프라마텍스 월드세팅의 ‘사도 빌딩 규칙’에 따라 2권 소지합니다.)

【사슴의 후계】소환 (에포나)

【지혜의 계승자】소환 《정적》(에포나)

▶ 사도: 파클라바 닛타 (NPC')

마법명: 유곡의 약사

계제: 4

경력/기관: 바라/비늘 교회 (이단자/아방궁)

흔의 특기: 조합

진정한 모습: 물푸레나무 잎사귀처럼 생긴 해룡.

↳ 효과: 정신 집중

【이경: 신생 프라마텍스】에 존재하는 파클라바 닛타 입니다. 해룡 머리 모양 가면을 쓰고 있습니다. 카밀의 경우와 마찬가지로 시트상으로는 대법전의 파클라바와 일치 하나 어딘가 다른 구석이 존재합니다. 대표적인 차이점을 이야기하자면, '사도:파클라바 닛타'는 현장 탐색 임무에 자주 참가한다는 점입니다. 조금 더 탐험가스러운 성향이 있습니다.

'사도:카밀 이시트'와 함께 임시 분과회를 결성하여 야수 공습지의 전후(戰後) 처리 임무를 수행하는 중입니다. '사도:파클라바' 역시 PC와는 초면이지만, 흥미주의적인 성격은 그대로이기에 하늘에서 뚝 떨어진(진짜로요.) PC에게 흥미를 느껴 함께 동행할것을 제안합니다. 어차피 PC를 대성당으로 연행해야 하니 검사검사인 셈 치는겁니다.

이곳의 파클라바(사도)도 PC나 '사도:카밀 이시트'와 같이 전투하거나 조사를 진행하진 않습니다. 따로 행동하며 현장을 둘러보고, 대성당과 연락을 주고받으며 알아낸 정보를 전달하는 역할을 수행합니다.

▶ 사도: 시그리드 (NPC')

마법명: 겨울의 파수꾼

계제: 4

경력/기관: 마헤스/어금니 교회 (사서/학원)

훈의 특기: 수호

진정한 모습: 붉은 송곳니의 검치호

↳ 효과: 방어 강화

【이경: 신생 프라마틱스】에 존재하는 기숙사 사감 '시그리드' 입니다. (범용 p.204) 마기-검치호 두개골 모양 가면-를 쓰고 있어 얼굴은 보이지 않지만, 모든 사도가 그렇듯 지구의 '시그리드'와 똑같이 생겼습니다. 관대한 성격과 위압적인 말투까지도요. 조금 다른 부분이 있다면 이곳의 시그리드는 잔정이 많다는 점입니다.

'사도: 시그리드'는 기숙사를 지키는 교수로서 낯선 마법사인 PC에게 경계심을 품고 있습니다. 허나 PC가 예의를 갖추어 행동한다면 그에 걸맞은 도움을 줍니다. 어쩌면 그보다 더 도와줄지도 모르고요.

PC가 '사도: 시그리드'에게 호감을 샀을 경우, 조우 할 때 마다 특수한 정보를 전달합니다. 정보의 내용은 총 3가지 입니다.

조우: 1회

PC가 가진 '마기'가 제 구실을 하고 있다는 것을 알려줍니다.
PC는 '마기'에 깃든 <가호 마법> 한 개를 '기본 장서'로 습득 할 수 있습니다.

☆리빌딩 타이밍 입니다. PC가 자신의 경력에 맞는 <가호 마법>을 선택 할 수 있도록 해주세요.
단,『~의 후계』장서는 선택 할 수 없습니다.

조우: 2회

PC에게 프라마틱스 대륙의 오랜 역사에 대해 알려줍니다.
그가 가장 공들여 설명하는 것은 기원종교의 근본이 되는 여섯 짐승에 대한 신화입니다.

시그리드: 우리는 우리의 먼 조상을 밟고 살아가고 있습니다. 여섯 짐승이 스스로 이 땅 위에 몸을 누이지 않았다면, 남반구 역시 황폐한 토지가 되어 아무것도 살지 못했을 거예요.

시그리드: 남은 자손은 그들을 기리고, 숭배하는 마음으로 가장 먼저 토지의 이름을 바꿨습니다. 죄 많은 인간 시절에 불리던 명칭을 버리고, 이곳에 묻힌 짐승의 이름을 따온것이죠.

시그리드: 클라린트 역시 오랜 옛날에는 다른 이름으로 불리었습니다. '라스베가스 그란데스' 라는 이름으로요.

조우: 3회

시그리드는 북반구에 추방된 이단자들을 기억하는 몇 안되는 마법사중 하나입니다. 그중 그가 가장 곱고럽게 여기는 존재는 바로 '비스트 헌터' 입니다.

시그리드: 짐승을 사냥하겠다니, 오만한 것에도 정도가 있죠. 하지만, 아주 얄잡아 보아서는 안돼요. 그들은 야만적이고 영악합니다. 우리들 사이에 숨어드는 방법을 알고있어요.

시그리드: 그것들이 가지고 다니는 물건을 보면, 협력하는 마법사가 있는게 분명한데... 좀처럼 행적을 잡을 수 없어서 참 아이러니 하단 말이죠. 당신들도 조심하도록 해요. 요즘 마법사들은 직접 마주할 기회가 적다고 특하면 방심하는게 문제라고요.

▶ 마지널: 아제나 (NPC)

마법명: 탐식자

계제: 4

훈의 특징: 사냥

클라린트 시립 대학원에 고용된 경비원 입니다. 이곳에서 일하게 된지는 1~2년 정도 된 신입이지만 교내 지리를 잘 아는것은 물론, 친절하고 사교적인 성격이라 학생들에게 두루 인기있는 편입니다. 비록 사도에 견줄 정도는 아니지만 일반인에 비해 마법에도 재능이 있습니다.

때때로 야간 근무중에 도서관에 보관된 서적을 읽어본다는 소문이 있습니다.

이 부분에 관해 클라린트 시립 대학은 그의 평소 행실을 고려하여 특별히 제재를 가하지 않습니다.

이런 대외적인 평판을 가졌지만 그는 사실 『마지널: 짐승 사냥꾼 (비스트 헌터)』 입니다. 남반구에서 태어났으나 마기의 선택을 받지 못해 북반구로 추방당했으며 늘 가지고 다니는 곤봉을 마기로 속이고 다닙니다. 이는 사실 마기가 아닌, 북반구에서 개발한 마도공학 제품 입니다. (★마지널/우자 가 사용 할 수 있도록 개량한 마법도구)

그는 북반구에 남겨둔 가족과 다른 동료들을 위해 <북리마수협회: 판데모니움>에 협력하고 있습니다. 비슷한 이유로 함께 온 동료 두명과 클라린트 시립 대학의 경비원으로 위장 잠입한 상태이며 이들의 대장 역할을 맡고있습니다.

아제나 무리는 개인적인 사정으로 최근 발생한 ‘야수 공습 작전’을 도와 클라린트에 금서가 출입할 수 있게 만들었으나 현지 학생(주민)들과 친분이 쌓이면서 이번 사태를 보고 다소 회의적인 생각이 들고 있습니다. 도서관에서 책을 찾아 읽는 이유는 자신들 역시 ‘마법적 재능이 있는 마지널임에도 불구하고 마기에 선택받지 못한 이유’를 알아내기 위해서입니다.

PC와의 RP에 따라 태도가 달라지며 추후 전달하는 정보량에 차이가 있습니다.

★이 npc는 ‘단장: 집단(集團)’의 권속으로 활용 될 수 있습니다.

짐승 사냥꾼 (비스트 헌터)

랭크: 4

공:4 방:3 근:4 마력: 10

영역: 짐승

특기: 《살》《분노》《불》《승리》《죽음》

훈의 특기: 《사냥》

【긴급 소환】 소환 《가변》 (범용 p.97)

【가족 해체】 장비 (범용 p.177 : 사냥꾼의 【부위 파괴】와 같음.)

【걱정】 장비 (범용 p.177 : 흡혈귀 사냥꾼.)

특수 장서

【올가미】 소환 《죽음》

필요 마소: <어둠> 마소1

올가미 - 레벨1 원형 【블록 2】

지정특기 판정에 성공하면 「(특기명)의 올가미」를 한 개체 소환할 수 있다.

이 원형은 파괴될 때, 적 대표에게 1의 대미지를 입힌다.

이 대미지는 《죽음》으로 저항 판정할 수 있다.

이 원형은 복수 소환 할 수 있다.

(마법전마다 같은 원형을 한 번씩만 소환할 수 있다는 제한을

목표당 1회씩 무시한다.)

▶ 마지널: 리파 멜라엘 (NPC)

마법명: 순수한 울림

계제: 3

훈의 특기: 메아리

클라린트 시립 대학원의 저학년 학생입니다. 【이경: 신생 프라마틱스】에서는 마법적 재능을 타고 나는 것이 당연하고 마법을 사용하는것 이 당연하기 때문에 우자 학생 이라 하여도 마지널 뿐입니다. ‘리파 멜라엘’ 은 마지널 중에서도 마법에 친화적인 특성을 타고난 인물입니다. 지구 식으로 말하자면, 영감이 뛰어난 존재입니다.

평소 학교 내의 여러 괴담이나 마법 생물 등에 관심이 많아 이곳저곳을 잘 돌아다닙니다. 이런 특성으로 인해 숙주를 노리던 ‘단장: 집단(集團)’에게 병의당하게 되었습니다. 본인은 병의 사실을 알지 못하며 무의식 중으로 교내 친구들을 ‘단장: 호명 (呼名)’ 이 깃든 온실로 유도합니다. 평소에도 괴담이나 전설을 떠들기 좋아하는 성격이라 주변 인물들도 이상한 감세를 눈치채지 못했습니다. 다만... 전과 다르게 유독 직접 가보고 싶은 기분이 들게 되는걸 빼고요.

리파는 사도가 아니기에 가면을 쓰고있지 않습니다. 또, 단장을 봉인 하여도 소멸하지 않습니다. ‘단장: 집단’에게 마법전을 걸면 단장이 육신의 주도권을 가집니다. 리파의 육신으로 전투하는 것이기 때문에 리파의 시트에 단장 장서를 포함해 전투합니다.

(☆ 리파는 마지널이기 때문에 ‘리파에게 마법전을 신청’했을 경우 마법전 종료후에 사망합니다.)

(☆ 리파는 마스터 썬: 짐승의 땅 이후, 병의된 단장이 봉인되기 전까지 매 사이클 마다 2명의 실종자를 발생 시킵니다.)

마지널: 리파 멜라엘

공: 3 방: 3 근: 4 마력: 7

영역: 노래 특기: 《비》《분노》《이야기》《마음》《방황》

훈의 특기: 메아리

【걸어다니는 재액】장비 (범용) p.176

【매료】장비 (범용) p.176

일반인 변형 시트를 사용합니다. (범용: p.176)

단장: 집단 (集團)

초기 빙의 심도: 1

(☆빙의 심도 리미트: 4)

【가세】 소환 《방향》 (범용) p.161

【포식】 주문 《분노》 (범용) p.161

【망아】 장비 (범용) p.163

‘마지널: 리파 멜라엘’ 에 빙의된 단장입니다. 이 단장에 빙의된 마지널은 '추종자(권속)' 을 소유합니다. 권속은 마법전을 개시 할 때 원형으로 자동 소환됩니다. 이 단장이 봉인되지 않으면 3사이클 경과마다 한 번씩 권속 만들기를 시도합니다. (범용p.157~158)

권속은 결계 내에 존재하는 우자(이곳에선 마지널)를 재료로 사용합니다. 대부분 별도의 핸드아웃이 없는 NPC이므로 1레벨의 원형이 소환됩니다.

이 때, 사이클 수가 아닌 시도 횟수 만큼의 권속을 만듭니다. (ex: 3사이클>1개 생성, 6사이클>2개 추가 생성)

▶ 단장: 호명 (呼名)

이 단장이 빙의된 것에서는 끊임없이 무언가를 속삭이는 소리가 납니다. 때문에 동물에게 빙의하기보단 눈에 띄지 않는 사물이나 식물, 공간에 빙의하는 것을 선호합니다.

이 속삭임을 자세히 들어보면, 이것이 속삭이는 것은 모두 ‘누군가의 이름’ 이라는 것을 알 수 있습니다. 인접한 인물의 이름을 모두 부르면 마지막에 「내게로 오라」 라는 말을 합니다.

마법사가 이 내용을 들으면 이 단장이 의식 마법의 일부인것을 알게됩니다. 이것의 속삭임에는 마법적인 힘이 깃들어있습니다.

단장: 호명 (呼名)

공: 5 방: 3 근: 4 마력: 7

영역: 짐승 특기: 《외침》

초기 빙의 심도: 1

(☆빙의 심도 리미트: 4)

【악귀 소환】 소환 (황혼) p.163

【오염】 주문 《외침》 (황혼) p.163

【소모】 장비 (범용) p.165

▶ 에너지: 야수 (원초주의자)

'단장 : 규정(規定)' 에 빙의되어있는 마법생물입니다. 본래는 '단장: 규정' 을 봉서하여 가지고 있던 마법사였으나 원초침식으로 인해 소멸, 단장을 소지한채 야수로 변모하여 자동 빙의 상태가 되었습니다.

부커홀릭과 마찬가지로 단장이 가진 장서를 사용합니다. 아직 야수로 변모한지 얼마 되지 않았기 때문에【유실 마법: 석일】을 사용하면 마법전 도중에 단장 마법을 임시로 봉인 할 수 있습니다.

시트에서 짐작할 수 있듯, 이 에너지의 정체는 【이경: 신생 프라마틱스】에 존재하는 '사도: 이리나' 입니다. 마법전에서 PC가 승리하면 이 에너지는 소멸합니다. 동시에 지구의 'NPC: 이리나' 는 마법사로서의 기질과 기억을 잃고 우자가 됩니다.

다른 이들은 그가 마법사 였다는 사실조차 기억하지 못합니다. '이리나는 마법사다. / 마법사 였다.' 라는 개념을 없었던 일로 만들어 버립니다. 사실상 마법사로서의 죽음과 다를 바 없습니다.

이 에너지와 마법전을 하여 1점 이상 데미지를 입었다면 마법전을 종료한 후 '혼의 특기' 로 판정합니다. 입회인 역시 마찬가지입니다. 판정에 실패하면 『원초 침식』이 1 상승합니다. (이 판정은 마력을 소모하지 않습니다.)

(☆<단장: 규정>에게 마법전을 신청하면 야수와 마법전을 진행합니다. 또한 단장 장서를 추가로 장비합니다.)

(☆야수는 <마스터 씬: 짐승의 땅> 이후, 빙의된 단장이 봉인되기 전까지 매 사이클 마다 3명의 실종자를 발생 시킵니다.)

에너지 : 야수 (원초주의자)

랭크: 3

공:3 방:3 근:3 마력: 8
영역: 힘
특기: 《외침》《중력》《왜곡》《자유》《이야기》

훈의 특기: 공허

【군단 소환】 소환 《왜곡》 p.98
【권위의 지팡이】 장비 (범용) p.126
【행운】 장비 (범용) p.121

【야성】 장비 : 장면표에서 밤이 나오면 【공격력】과 【방어력】이 2점씩 상승하고 【하울링】(p.111 【주독】과 효과같은. 지정특기만 외침으로 변경)을 습득한다.

특수 장서

【악령 소환】 소환 《가변》
필요 마소: 없음

악령 - 레벨1 원형

랜덤 분야의 랜덤 특기로 판정한다.
지정특기 판정에 성공하면 「(판정 특기명)의 악령」을 소환할 수 있다.
블록 2 추가대미지 1의 효과를 가지고 있다.

단장 : 규정(規定)

초기 빙의 심도: 1

(☆빙의 심도 리미트: 4)

【모사】 주문 《이야기》 (범용) p.161

【관찰】 장비 (범용) p.164

▶ 금서: 너희는 모두 야수이라

이 금서는 특정 구역에 걸쳐 영역을 펼치고 토지와 마법사에게 단장을 빙의시킵니다.
단장의 분산이 끝나면 금서가 봉인 되기 전까지 『의식마법: 생명의 부름』을 사용합니다.

『의식마법: 생명의 부름』은 결계 내부에 존재하는 마법적 재능을 가진 생명체를 대상으로 효과를 발휘합니다. 밤마다 이름(진명)을 부르는 소리가 들리며 이에 《혼의 특기》로 대항하여 실패 할 경우 「원초 침식」이 1단계 상승합니다.
(★ <클라린트 시립 대학> 장면표 11번에 해당하는 사항입니다.)

마법적 재능이 높을수록, 계제가 높은 마법사일수록 『의식마법: 생명의 부름』에 민감하게 반응합니다.

이 금서는 「모든 것의 시작이 여기 있나니」에서 파생된 ‘사본’에 해당합니다. 비슷한 마력 파장을 가지고 있으므로 이 금서를 분석하면 「모든 것의 시작이 여기 있나니」를 마력 노심으로 사용하는 『모태마수』를 추적 할 수 있습니다.

이 금서의 형상은 보는 이들 마다 조금씩 달라지지만, 공통적인 부분이 있습니다. 그것은 바로 검푸른 심해와 거대한 야수의 눈입니다.

이 금서와 마법전을 하여 1점 이상 데미지를 입었다면 마법전을 종료한 후 '혼의 특기'로 판정합니다. 입회인 역시 마찬가지입니다. 판정에 실패하면 『원초 침식』이 1 상승합니다.
(이 판정은 마력을 소모하지 않습니다.)

금서: 너희는 모두 야수이라

공: 5 방: 5 근: 4 마력: 22

영역: 별 특기: 《바다》《이계》《외침》《중력》《이야기》

【악귀 소환】소환 (황혼) p.163

【가세】소환 《이계》(범용) p.161

【오염】주문 《외침》(황혼) p.163

【포식】주문 《중력》(범용) p.161

【모사】주문 《이야기》(범용) p.161

【소모】장비 (범용) p.165

【관찰】장비 (범용) p.164

【망아】장비 (범용) p.163

신생 프라마틱스 : 클라린트 시립 대학

2	낮: 건물 재건을 위해 바닥에 그려둔 마법진에서 익숙한 기운이 느껴진다. 이곳의 마법은 대법전의 것과 닮아있다. 장면에 등장한 캐릭터가 <시간> 판정에 성공하면 「꿈」 마소를 1개 획득한다.
3	낮: 농밀한 마력이 피부에 느껴진다. 공기를 들이 마시면 마력을 함께 삼키는 것 같다. 장면에 등장한 캐릭터가 <자기 영역에 해당하는 특기>를 골라 판정에 성공하면 일시적 마력을 1 획득한다.
4	낮: 서가에 모인 학생들이 앞으로의 일을 의논하고 있다. 교수로 보이는 인물이 그들을 인솔한다. 응? 눈이 마주쳤나? 이쪽으로 다가온다. <사도: 시그리드> 와 조우한다.
5	낮: 피해가 적은 상가 주민들이 상품을 구호품으로 나눠주고 있다. 받아들고보니 유리병 마개에 종이 태그가 달려있는 것이 눈에 띈다. '시제품 13호'...마셔도 되는것 맞나? 장면에 등장한 캐릭터가 <물> 판정에 성공하면 원하는 마소를 2개 획득한다.
6	낮: 사역자를 잃은 정령이 떠돌고있다. 어쩌면 표본실에서 탈출 한 걸지도...? 장면의 주인이 <자유> 판정에 성공하면 원형 「자유의 정령」을 그 세션 동안 파트너로 삼을 수 있다. 자신이 어떤 장면에 등장할 때, 파트너는 파괴되거나 소멸하지 않았다면 장면의 종류를 불문하고 같은 타이밍에 소환된다. 판정을 시도 했다면 성공 여부와 관계없이 이 효과는 없어진다.
7	해가 지평선에 걸린 시간. 무언가 근처를 맴돌고있다. 불길한 예감이 든다. 이 장면의 주인은 <떠돌이 괴물표>를 굴린다.
8	밤: 푸른달의 마력이 마물에게 힘을 더한다. 걸계를 거친 마력이 뒤틀린 채로 쏟아진다. 장면에 등장한 캐릭터는 「랜덤 분야」의 랜덤 특기로 판정한다. 해당 판정에 성공하면 「원하는 분야의 마소」가 2발생한다. 실패하면 마력을 1점 잃는다.
9	밤: 폐허를 순찰하는 누군가의 원형과 마주쳤다. 신분을 증명하지 않으면 피해를 입을 것 같다. 장면에 등장한 캐릭터는 <우연> 으로 판정한다. 판정에 실패하면 <상태이상표>를 굴린다.
10	밤: 스산한 짐승 울음소리가 들린다. 어떤 동물인지, 어디에서 들리는 것인지는 알 수 없으나 어쩐지 마음 한 구석이 고양되는 기분이다. 이 장면을 '전투 장면' 으로 설정할 경우, 해당 마법전 동안 마법전 대표(장면의 주인)의 공격력이 1점 상승한다.
11	밤: 묘한 향기가 바람을 타고 코끝에 맴돈다. 소금기 가득한 낮선 바다의 향기다. 그러나 한 편으로는 막연한 그리움을 느끼게 된다. '그리운 나의 고향이여.' 당신은 그렇게 중얼거린다. 이 장면에 등장한 캐릭터는 <혼의 특기> 로 판정한다. 이 판정에 실패하면 『원초 침식』이 1 상승한다. 성공하면 세션동안 근원력이 1 상승한다. (이 판정은 마력을 소모하지 않는다.) 단, 성공 보너스는 중첩되지 않는다.
12	밤: 만물이 휴식에 드는 시간. 그림자 하나 보이지 않는 어둠속에서 안락함을 느낀다. 이 장면에 등장한 캐릭터가 속주 【치료】를 사용하면 마소 1점당 2점의 【마력】을 회복할 수 있다.

시나리오 본문

도입

0. 모든것의 시작

추천 **BGM**: Where to Start · Kyle Preston (hindsight ost) <https://youtu.be/4SL21tJhJT8>

등장인물: ??

당신은 당신의 시작을 기억하고 있을까.
처음 이 세상에 태어나 이름 받았던 그 날.
아마도 기억하지 못 할 것이다.
단지 기록을 읽고 알 뿐.

우리는 모두 남이 지어준 이름으로 평생을 살아간다.
나를 정의 할 수 있는 건 내가 아니다.

우리는 모두 누군가의 염원으로 불리고 있다.
이렇게 자랐으면 하는 마음.
이런 존재였으면 하는 마음.
이런 결말을 맞았으면 하는 마음.

마음이 모여 당신을 나타내는 말이 된다.
마음을 모아 당신을 부른다.
그렇기에 이름의 상실이 그토록 거대하게 느껴지는 것이다.

허면 이름 없는 자들은 어떻게 되는가.
한없이 알팍해진 자들은 어디로 가는가.
치열하게 살아온 지난 날들은 무엇이 되는가.
누군가 그들의 이야기를 엮어 준다면, 그것은 분명 하나의 서사시가 될 것이다.

나는 펜을 들어 기록하는 자.
나는 그들의 이야기를 엮는다.
언젠가 이 이야기가 완성되는 그 날.

나는 이것을 이렇게 부를것이다.

『 모든 이름 없는 자들을 위하여. 』

1. 장소

추천 **BGM**:

식사 전 | Young & Beautiful · The Bryan Ferry Orchestra https://youtu.be/RERQYu_Fcy0

라디오 | ACCA: 13 - 1-6 Cigarette No. 13 <https://youtu.be/UiJqz8coCag>

등장인물: 전체

소란스러운 대도시의 아침입니다.

사실 오전 11시는 아침이라고 하기엔 늦은 감이 있는 시간이죠.

그래도 PC가 자주 가는 식당/카페/펍/패스트푸드점에선 아직 브렉퍼스트 메뉴를 주문 할 수 있는 시간이니, 아침이라고 해둡시다.

바쁜 일상을 보내느라 식사 시간을 미루고 미루다보니... 오늘의 첫끼가 되었습니다.

(★pc의 설정에 맞는 음식점이면 어디든 ok입니다. 라디오가 있다면 딱히 음식점이 아니어도 좋습니다. 바빴던 이유역시 자유롭게 설정해주세요.)

일찍 일어나는 새가 지렁이를 더 많이 먹는다지만, 일찍 일어나는 마법사는 일만 많이 할 뿐이라는걸 오늘도 깨닫게 되는군요.

잔잔한 재즈음악이 흘러나오는 가게는 한산하여 느긋하게 시간을 보내기엔 딱 좋습니다. PC가 주문한 요리도 금방 나옵니다.

식사를 하다보면 노래는 이미 끝나있습니다.

어느새 라디오에는 짧은 단문 뉴스가 이어지는 중입니다. PC가 지금 있는 이곳의 크고 작은 시시콜콜한 일들이 먼저 나오지만, 특별히 주목할 만한 사건은 없습니다.

오후는 조금 여유있게 보낼 수 있을거라는 기대가 쌓이기 시작할지도요?

라디오: 이어서 해외 특보입니다.

라는 말을 듣기 전까지는요.

PC의 기대를 산산히 부숴버린 속보는 야속하게도 이어집니다.

라디오: 최근 미 서부에서 실종자가 급증해 시민들이 불안에 떨고 있다는 소식입니다. 가장 많은 실종자가 발생한 곳은 미 서부 네바다주에 위치한 라스베이거스이며 근 일주일 간 **55명**에 달하는 실종자가 발생하여... ..

일주일 동안 **55명**의 실종자.

아무리 생각해도 인간의 짓이라고 여기기 힘든 사건입니다.

PC의 마법사로서의 감도 그렇게 말하고 있습니다.

이것은 '마법 재액' 인것이 분명하다고요.

예감이 확신이 되기까지는 그리 오랜 시간을 필요로하지 않았습니다.

PC가 라디오 소식을 듣기 무섭게 **PC**가 소속된 기관의 간부에게서 영화가 도착했기 때문이죠.

그는 **PC**에게 '급히 전달할 임무가 생겼으니 라스베이거스 문호 지부로 와달라' 고 합니다. 라스베이거스는 시립도서관이 지부였던걸로 기억합니다. 마침 이 근처 지하철에 마법문도 있으니, 그리로 가면 되겠군요. **9**와 **4**분의 **1** 승강장 말이에요.

PC가 지하철 승강장으로 내려오면 **9**와 **4**분의 **1** 지점에서 어슬렁거리는 익숙한 두 인영과 마주합니다. **<NPC. 이리나>** 와 **<GMPC. 카밀 이시트>** 입니다.

두 마법사 모두 **PC**와 같은 내용의 지령을 받고 마법문을 이용하기 위해 승강장으로 찾아온 상태입니다. 같은 임무를 맡게 될 것 같으니, 짧은 정보교환을 나누기로 합니다.

두사람이 전해야 하는 정보의 내용은 아래와 같습니다. 적당히 **RP**하며 자연스럽게 전달해주세요.

<NPC. 이리나>

라스베이거스에서 실종 사건이 벌어지기 약 일주일 전, 대법전에는 묘한 음모론이 나돌았습니다. 그것은 바로 '서적경 분과회'에 대한 이야기입니다.

소문에 의하면 다양한 학파의 서적경으로 이루어진 '서적경 분과회'가 존재한다고 합니다. 이 분과회는『대파괴』이전에 결성되었으며 여태 눈에 띄는 활동을 하지 않은건 음지에 숨어 무언가 대단한 「금서」를 개발중이기 때문이라고 합니다.

갑자기 이러한 소문이 유행하게된 이유는 최근「혼혈주의」학파 서적경들의 움직임이 예사롭지 않기 때문입니다. 서적경 목격담은 증가한 반면, 이상할 만큼 금서는 발견되지 않았습니다.

<GMPC. 카밀 이시트>

몇년 전 실종된 아방궁 소속의 마법사 **<심해에 이르는 노스텔지어>**가 최근 서적경과 결탁한 혐의를 받아 조사대상에 올랐습니다.

서적경과의 암거래가 심심치않게 이루어지는 아방궁의 특성상 **<심해에 이르는 노스텔지어>**의 서적경 접촉도 크게 수면위로 오르지 않았으나, 실종 후 개인 공방에서 발견된 몇몇 물건(아이템)이 대법전에서 금지된 물품인것이 알려져 실종이 아닌 서적경 결탁 혐의를 받게 되었습니다.

마법사 **<심해에 이르는 노스텔지어>**는 인간 사회에서도 학계에 몸담고있는

이 현상을 본 마법사들은「혼혈주의」학파 서적경의 마법문으로만 드나들 수 있는 이경에 공방이 있을 것이라고 추측하고 있습니다.

특이한 이력의 소유자입니다. 인간계에서 그는 '아켈리안 프테로이스'라는 이름으로 생명공학을 전공했으며 해당 지식을 바탕으로 마법과 과학을 접목시킨 <마도 공학> 연구를 진행중이었다고 합니다.

마법문을 지나 라스베이거스 문호 지부에 도착하면 어수선한 분위기가 한 눈에 느껴집니다. 현장반은 거의 보이지 않고 원장반이 바쁘게 뛰어다니며 밀려드는 업무와 부상자로 보이는 마법사들을 운반하고 있습니다. 청소부들 역시 바쁘게 인계와 이경을 넘나들며 뒤처리에 애를 먹고 있습니다.

이곳에서 여러분을 반길 여유가 있는건 딱 둘 뿐입니다. 바로 문호의 우두머리 <NPC. 캐서린 창> 과 아까 PC에게 영화를 보낸 <PC소속 기관의 간부> 입니다.
(★PC가 문호일 경우 엽귀의 간부(데보라)가 캐서린과 함께 등장합니다.)

<NPC. 캐서린 창>은 자세한 이야기를 나누기 전에 장소를 옮길것을 권유합니다. 사실상 권유가 아닌 명령입니다. PC와 <NPC. 이리나>, <GMPC. 카밀 이시트>가 동의하면 캐서린은 곧바로 회합소를 펼칩니다.

2. 기원 회귀

추천 **BGM**: Baccano! Original Soundtrack -18 200 Nen Mae Kara no Yuutsu
<https://youtu.be/jtzPn8dQuO4>

등장인물: 전체

방 한 가운데에 놓인 의자와 오각형 테이블, 그리고 천장에 매달린 전등 하나를 빼면 어떤 사물도 존재하지 않는 살풍경한 공간입니다.
의자가 폭신한 1인 소파라는데 그나마의 위안 이겠군요.

외부와 의 모든 연결고리가 일시적으로 잘려나간 기분이 썩 유쾌하지 않습니다.
진공 포장된 레토르트 식품이 이런 기분일지도요.
하지만 여러분이 어떤 감상을 느끼고있든 문호의 장, 캐서린에겐 썩 중요치 않은 일입니다.

그는 소파 하나를 딱하니 차지하고 앉아 당신들에게 자리에 앉을 것을 권유합니다.
물론 자리에 앉지 않아도 상관없습니다. 캐서린도 예의상 한 번 권유한것 뿐이니깐요.
당신이 서있든 앉아있든간에 그는 곧바로 본론으로 들어갑니다.

캐서린 창: 각자 바쁘실텐데 이렇게 바로 달려와주시니 기쁘기 그지 없네요. 제가 여러분을 불러모은 이유가 궁금하시겠죠. 뭐, 사실 뻔한 이유 아니겠어요? 마법사가 모여서 할만한게 마법재액 수습뿐이죠.

캐서린 창: 이곳 라스베이거스에서 마법재액이 발생했습니다. 문제는 이번 재액이 이상한 점이 너무 많다는거예요.

자세한 내막을 물으면 PC가 소속된 기관의 간부가 몇가지 사실을 전달합니다. 그가 전달하는 내용은 아래와 같습니다.

1.재액 대상

이번 마법 재액의 대상은 우자나 마지널이 아닌 마법사입니다. 오로지 마법사를 대상으로 발생한 마법 재액이며 라스베이거스 인근에 상주하는 마법사들이 주로 그 재액의 대상이 되었습니다.

가장 큰 타격을 입은것은 '라스베이거스 문호 지부' 이지만, 문호가 아닌 다른 기관의 마법사들 중에서도 마법재액 현상이 발견되었습니다.

2.재액 현상

이 마법재액에 노출된 마법사는 인간의 형상을 유지하지 못하고「진정한 모습」으로 되돌아갑니다. 여기까지만 본다면 평범한 속주 봉인처럼 보입니다. 허나「진정한 모습」으로 돌아간 뒤 96시간이 경과하면 대상은「혼의 특기」를 소실. 마법적 재능을 모두 잃게됩니다.

방문자는 우자가되고 외전은 평범한 책이되며 각종 이단자는 짐승으로 돌아갑니다. 악마와 요정, 용종과 혈귀라 할 지라도 예외는 아닙니다. 가장 평범하고도 보잘것없는 기원의 모습으로 돌아갑니다.

이렇듯 마치 시간을 거꾸로 감듯 태초의 모습으로 퇴화하는 특징을 착안하여 원탁에서는 이 재액 현상을『기원 회귀』라고 명명합니다.

이러한 정보를 전달하고 나면 캐서린은 테이블 위에 태블릿으로 보이는 네모난 기기를 세워놓습니다. 마법사가 첨단 과학문물을 쓰고 있는 모습을 보자니 조금은 색다른 기분이 듭니다. 캐서린은 설명을 이어가며 기기에 마력을 불어 넣습니다.

캐서린 창: 설명했다시피, 이번 마법재액은 발생 범위를 전혀 알 수 없어요. 저희가 찾아 볼 수 있는 어떤 곳에서도 금서의 흔적은 발견되지 않았죠.「잠자는 공주」들도 이번 재액은 예언하지 못했습니다. 따라서 만약을 대비해, 이렇게 회합소에서 임무를 전달하게 된거예요.

캐서린 창: 진퇴양난이긴 하지만... 그래도 아주 죽으라는 법은 없다고, 단서가 한가지 있더군요. 바로 이 물건을 개발한 마법사가 유일한 용의자 랍니다.

캐서린은 그리 말하며 PC에게도 태블릿 기기에 마력을 불어넣게 시킵니다. 방에 존재하는 모든 마법사가 자신의 마력을 조금씩 떼어넣으면 기기가 작동하기 시작합니다.

기기에 전원이 들어오는 순간, 기기에서 뿜어져 나오는 빛이 주변을 뒤덮고 살풍경한 회합소의 모습이 순식간에 아방궁에 위치한 <모험의 서> 본부로 변합니다.

캐서린 창: 이 도구의 명칭은 '홀로그램 전송기' 라고 하더군요. 아방궁 소속의 마도공학 연구자, <심해에 이르는 노스텔지어> 가 개발했죠. 그는 현재 행방불명 처리되었지만, 끈질기게 조사한 결과 어떤 이경으로 이동한 마법 흔적을 발견 할 수 있었어요.

문득 PC는 자신의 몸이 유령처럼 반투명 하다는 것을 알게됩니다. PC와 함께 회합소에 있던 모든 마법사들의 몸이 그렇습니다. 이에 의문을 가질경우, 캐서린이나 PC의 상사가 친절히 대답해줍니다.

우리가 불어넣은 마력의 일부만 이곳에 이동시켜 의체를 생성하고, 그 의체에 정신을 접목하여 움직이고 있는 것이라고요. 간단히말해 아바타를 만들어 조종하고 있는 것이므로 실제 몸은 여전히 회합소에 있는 상태입니다.

(☆이와같이 마소, 각인이 아닌 '마력' 그 자체만으로 마법을 사용 할 수 있게 만든다는 점에서 마도공학의 발전이 마법의 대중 확산으로 이어질 가능성이 있다고 판단되어 현재 마도공학은 원탁이 지정한 '개발 금기 분야' 입니다. 이 사항은 PC에게 전달해도 무관합니다.)

캐서린은 이경 전문 탐험가가 모인 이곳에서 만날 마법사가 있다고 하며 앞장섭니다. 적어도 마법재액이 널리 퍼지지 않는지, <모험의 서>는 활기로 가득칩니다. 이경에서 건너온 마법사와 여러 이종족을 지나 안쪽에 위치한 개인 공방으로 들어가면, 각종 표본이 잔뜩 쌓인 한 가운데 바닥에 퍼질러 앉아 지도를 보고있는 마법사와 만납니다. <NPC. 파클라바 닛타> 입니다.

파클라바: 오. 생각보다 빨리 왔네? 다들 생긴게 묘한것이... 소문으로만 들던 마도공학 작품인가? 아. 그렇게 꽤려보지 말라고 캐서린씨. 마도공학 연구는 잠정적 중단이라는거 알고있으니까.

그는 한껏 호기심으로 가득찬 얼굴로 PC의 모습을 살피다가 두 간부의 눈총에 못이겨 자신이 알아낸 사실을 알려줍니다. 파클라바가 알려주는 내용은 아래와 같습니다.

1.서적경 분과회

파클라바 역시 서적경 시절에 들어본 적 있는 소문입니다. 그리고 놀랍게도, 단순한 소문이 아닌 사실이라고 합니다. 그들의 분과회 명칭은 <복리마수협회: 판데모니움>이라고 합니다.

자세한 목적은 모르지만 마법생물 연구한다고 알려져있습니다.

새로운 형태의 시전을 만든다던지... 뭐 그런 연구중이겠죠. 중요한건 최근 '아켈리안 프테로이스(마법명: 심해에 이르는 노스탤지어)'가 이 분과회에 영입되었다는 사실이죠. (☆파클라바의 서적경 친구가 알려줬습니다.)

그들은 안정적인 연구를 위한 은밀한 장소, 그리고 연구에 필요한 실험 환경을 갖추기 위해 외부 출입이 힘든 이경에 연구소를 차렸습니다. <심해에 이르는 노스탤지어>의 행방 역시 이곳으로 이어집니다.

2.특수한 이경

이 이경은 마력농도가 너무 짙어 외부에서의 간섭이 어렵습니다.

게다가 물리적인 거리 또한 어마무시하게 먼 거리에 있어 이곳에서는 마법적인 관측조차 쉽지 않습니다. '아켈리안 프테로이스'가 남긴 분석자료와 마법문에 남은 흔적을 통해 추측하건데, 이 이경은 태초의 생물 환경을 보존한 땅으로 추측됩니다.

마법 생물이 지천에 떠돌던 신대(神代)의 상태. 새로운 마법 생물을 연구하기엔 적제정소이나... 말했다시피 간섭이 어려워 일반적인 마법문으로는 출입조차 할 수 없습니다. 현재 알아낸 출입법은「혼혈주의」서적경이 만든 『백만 세계의 문』을 이용하는 방법 뿐입니다.

없는거라고 질서 뿐인 아방궁답게, <모험의 서>에는 『백만 세계의 문』 역시 존재합니다. 언제부터 설치 되어 있던것인지, 어디로 이어지는 것인지 아무도 알지 못해 그대로 방치되어 있던 문입니다. <심해에 이르는 노스탤지어> 역시 이 문을 통해 이동했습니다.

파클라바: 그렇다고는 해도... 사실 『백만 세계의 문』은 작동 원리를 알 수 없어서 말이야~. 같은 이경으로 이어질지 확신할 수 없단 말이지... 이걸 대놓고 출입구로 썼다면, 좌표를 고정해주는 장치라도 있는 모양인데.

그래서 갈 수 있다는 걸까요 없다는 걸까요. 골몰하는 파클라바 앞에 우뚝 선 『백만 세계의 문』을 보고 있노라면, 어쩐지 문 너머로 어떤 형상이 보이는듯 합니다. 그림자 같기도 하고 석상 같기도 한, 검고 커다란 짐승의 모습입니다. 주변이 너무 어두워 똑바로 알아 볼 수 있는 것은 훤히 빛나는 두 눈 뿐입니다.

분명 눈이 마주친건 찰나일텐데도 마치 몇 시간이 흐른것 같은 기분이 듭니다.

가까스로 정신을 차리면, 어느새 짐승의 형상은 온데간데 없고 어둑기만 하던 『백만 세계의 문』이 맑은 수면 처럼 밝게 빛나기 시작합니다.

파클라바: 뭐지... 방금 이상한걸 본거 같은데.... 음, 뭐. 연결됐으니 상관없나?

라는 무책임한 말과 함께 이제 건너갈 수 있을것 같다고 PC에게 이야기합니다. 보아하니, 좌표도 잘 고정되어 있는것 같다면서요. 다만... 이상한 형상을 본건 PC나 파클라바 뿐만이 아닌것 같습니다. 다들 어딘가 얼빠진 얼굴로『백만 세계의 문』을 쳐다보다가 정신을 차립니다. 예외적으로 GMPC만 아무것도 보지 못했습니다.

(★다들 동물의 형상과 짐승의 눈동자를 봤습니다. 이 사항은 PC에게 전달해도 무관합니다.)

형상에 대한 이야기를 나누거나 앞으로의 계획을 갈무리 하거나... 어쩌면 바로 돌입 하려고 마음 먹은 때 일지도 모르죠. 아무튼, 불쑥 파클라바가 여러분을 돌아보며 말합니다.

파클라바: 그런데... 원래 네명이었어?

뒤돌아서 사람의 머릿수를 세하려 보면 꼭 한명이 모자랍니다. ‘NPC. 이리나’가 온데간데 없이 사라져 있습니다. 이 사실을 알아차린 캐서린은 짙히는 구석이 있는지 파클라바에게 본체로 오겠다는 당부를 남기고 홀로그램 접속을 끊습니다.

<모험의 서>의 풍경이 신기루처럼 흩어지고 나면 다시 회합소의 살풍경한 모습이 펼쳐집니다. 오각형 테이블과 다섯개의 의자. 하지만, 사람은 한 명 모자랍니다. 그리고 동시에 회합소 내부에서 아주 미묘하게 뒤틀린 마력이 느껴집니다. 틀림없는 마법 재액의 흔적입니다.

PC의 직속 상관: 회합소도 소용없나보군요. 이리나의 행방은 이쪽에서 찾아보겠습니다. 상황이 이렇게 됐으니, 현장은 두분에게 맡기도록 하죠. 될 수 있는 한 인원을 분산 시킵시다.

캐서린 역시 이런 때를 대비해 또다른 간부를 불러온것이라 이야기합니다. 둘 중 하나가 재액을 맞더라도, 남은 하나가 역할을 다하기 위해서요. 비슷한 이유로 파클라바는 현장에 투입되지 않습니다.

단 둘 뿐인 분과회로 <모험의 서>에 준비된 『백만 세계의 문』앞으로 가게됩니다. 분과회명을 정하고, 마음의 준비도 끝마쳤다면 맑은 수면같은 단면을 넘어 『백만 세계의 문』으로 넘어갑니다.

아니. 넘어가기 직전에, 파클라바가 이런 말을 합니다.

파클라바: 아! 말하는걸 깜빡 했다! 그 문은 일방통행이라 돌아오는 방법은 알아스...

물러날 기회조차 없이 눈부신 빛이 눈앞에 범람하고 공간을 인지 할 수 없게됩니다.
모든 오감 중에서 오로지 후각만이 제 구실을 합니다.

낮선 바다의 향기가 코 끝을 스칩니다.

3. 원초의 땅

추천 BGM:

고요한 숲 | Elpis Day Theme "Sky Unsundered" - FFXIV OST <https://youtu.be/aL1WGXQduho>

성역 도시 | 01 Professor Layton and the Miracle Mask <https://youtu.be/FjvRUGybjRk>

등장인물: 전체

나뭇잎 사이로 비치는 따스한 햇살이 얼굴 위로 떨어집니다.
깜빡깜빡, 어느틈엔가 감고 있던 눈을 뜨면 모르는 천장....이 아니라 푸른 하늘을 가득
뒤덮은 무성한 나무들이 보입니다.

이곳에 올 때 느껴지던 비릿한 바닷내음 대신 싱그러운 풀냄새가 진동합니다.
당신의 착륙 포즈가 어땠는지 알려주듯, 뒤늦게 꼬리뼈가 욱씬거리기 시작합니다.
영덩이로 화려하게 떨어진 모양입니다.
그래도 뜨거운 화산이라던지 가파른 암벽 꼬트머리나 심해 한 가운데에 떨어지지 않은게
어딘가요. 이만하면 제법 무난한 도착지라고 봐도 좋을겁니다.

??: 저기... 정신 차렸으면 이만 비켜주지 않을래?

(☆<사도:GMPC> 입니다. 캐릭터의 성향에 맞게 대사를 바꾸시면 좋습니다.)

하는 소리가 당신 영덩이 밑에서 나오지만 앓았더라면요.
아까부터 묘하게 쿠션감이 느껴진다 했더니, 사람을 깔고 누운 상태였습니다.
장난치기를 좋아하는 서적경이 준비한 마법문이니 이 정도의 해프닝은 애교라고 볼 수 있죠.
여차저차 자리에서 일어나고 순정만화 주인공처럼 사과도 하고 나면 영덩이 밑에 깔려있던
인물의 행색이 조금 특이하다는게 이제야 눈에 들어옵니다.

그는 성직자와 같은 까만 옷차림에 얼굴을 거의 가리는 가면을 쓰고 있습니다.
동물의 머리뼈 모양의 새까만 가면은, 진짜 뼈로 만든건 아닌 모양인지 반질반질한 광물
느낌이 납니다.

상대방 역시 **PC**의 옷차림을 보곤 특이하다는 반응을 보입니다. 그 행동에는 야트막한
경계심도 깔려있습니다. 그는 자리에서 일어나 **PC**의 행색을 이리저리 살펴보더니 손으로
PC의 발치를 가리킵니다. 그곳엔 처음 보는 가면이 꼭 당신의 물건처럼 떨어져 있습니다.

그 가면의 모습은 **PC**의 경력에 따른 기원종의 두개골/머리 모양입니다. <사도:GMPC>와
마찬가지로 검은 광물 재질입니다. 적당한 묘사를 통해 **PC**에게 전달 해 주세요. **PC**가 해당
가면을 주워들면 **PC**의 앵커 란에 『마기』(아이템. 운명점 1)를 추가합니다.

(☆**PC**가 완전한 주인이 아니기에 1부에서는 **PC**의 마기를 단순 아이템으로 취급합니다. 운명변전도,
계약도 사용 할 수 없습니다.)

??: 보아하니 용병인것 같은데... 성역엔 어쩔일로 들어온거야? 합당한 사유가 없다면
신성재판에 오르게 되는거 알고있지?

다짜고짜 고소받는 입장이 된 기분은 어떨까요. 그래도 <사도:GMPC>는 설명을 해주지
않을 정도의 무뢰배는 아닌지라, **PC**가 물어본다면 프라마틱스 대륙에 대한 이야기를
해줍니다. 대체로 『서플리먼트 : 신생 프라마틱스』의 남반구에 해당하는 내용이라면
무엇이든 전달하셔도 좋습니다. 아래는 예상질문과 그에대한 답변 입니다.

Q.이곳은 어디인가

A.프라마틱스 대륙 정 중앙부. 성역이라고 불리는 곳. 또다른 이름은 ‘고요한 숲’
기원종교회의 대 성당이 관리하는 영토. 성역에 들어오는것 까진 괜찮지만, 고요한 숲에
들어오는건 이유가 필요하다.

Q.성역?/기원종교회?

A.프라마틱스 남반구의 모든 주민은 기원종교회를 믿고있으며 그 교리를 가르치는 『
대성당』의 지침에 따르고 있다. 『마기』를 가진 사도라면 모를리 없는 사실이다. 참고로
마기는 당신이 들고있는 그 가면이다. 마법을 쓰는데 필요한 도구. 그보다 멋대로 벗고
있으면 곤란하니 얼굴에 써주길 바란다. 이 정도는 기본 상식.

Q.다른 사람은 못봤는지 / **GMPC**의 행방에 대해서

A.모르겠다. 다짜고짜 내 머리위로 **PC**가 떨어졌다. 적어도 이 주변에서 만난 사람은 **PC**

뿐이다.

Q.대법전에 대해 알고있나? / 자신이 대법전의 마법사라는 것을 밝힐 경우. / 대법전이 하는 일에 대해 설명 할 경우.

A.들어 본 적 없는 기관이다. 새로운 용병 단체인가? 이곳에서 그런 일을 하는 마법사들은 『신성 기사단』 소속의 사도 뿐이다.

Q.다른 세계(이경) 에서 온 마법사임을 밝힐경우.

A.다른 세계? ‘이방인’ 인가. 듣고보니 마력이 미묘하게 우리와 다르다. 실제 이방인을 만난 것은 처음이다. 성경에 쓰여있는 것만 봤다. 일단 될 수 있는 데 까지는 도와주겠다.

어느정도 대화하고 나면 PC가 갑자기 튀어나온건 <사도:GMPC> 에게도 영문 모를 일인지라 대성당에게 문의해보는게 좋겠다고 합니다. 실종된 GMPC에 대한 행방도 찾을 겸 현지의 마법사 집단에 협력을 구하는건 나쁘지 않은 생각일겁니다.

한가지 문제는, <사도:GMPC>는 해야 할 임무가 있다는 점이겠군요.

그는 우선 숲 바깥까지는 동행하자고 이야기합니다. 숲 바깥에 숙박시설이 있으니 자신이 임무를 마칠동안 그곳에서 묵을 것을 권유합니다. 임무가 끝난 뒤에 대성당으로 안내해주겠다고 하면서요. 정 급하면 숙소에서 『대성당』에 연락해 다른 안내자를 보내달라고 하겠다고 꼬셔봅시다.

(★만약 PC가 <사도:GMPC> 에게 통성명을 요구한다면 GMPC와 같은 이름을 뱉니다. 그러나 어떤 일이 있어도 가면을 벗어달라는 요구는 들어주지 않습니다.)

숲을 나오면 곧바로 돌길로 포장된 넓은 시가지가 눈에 들어옵니다.

차와 바이크 같은 현대적인 탈것만 없을 뿐, 19세기 말의 서양과 같은 길거리 풍경입니다. 첨단 기술 문명과 고전 문화시대의 과도기라고 할까요. 어떤 부분에서는 현대의 물건과 같지만, 또 어떤 부분에서는 옛 것의 불편한 부분을 고스란히 가지고 있습니다.

지나다니는 사람들중 휴대 기기를 가진 사람은 아무도 없습니다.

대신 너무나도 당연스럽게 각종 속주 마법을 사용해 연락을 주고받고, 물건을 운반하고, 하늘을 날아다닙니다. 허나 마법만으론 먼 거리간의 대화는 불가능한지 곳곳에 날아다니는 전서구나 공중 전화박스가 눈에 띄니다.

<사도:GMPC>는 PC와 함께 중앙 광장을 지나 커다란 호텔로 보이는 건물로 향합니다. 그 호텔의 입구에 해룡 머리를 닮은 가면을 쓴, 마찬가지로 성직자 같은 검은 옷차림의 마법사가 서 있습니다. 그는 <사도:GMPC>를 발견하면 반갑게 손을 흔들어줍니다.

이 용 가면의 마법사는 <사도:파클라바 닛타> 입니다. <사도:GMPC> 와 함께 「클라린트」 야수 공습지의 전후(戰後) 처리 임무를 수행하기 위해 숙소에서 기다리고 있었습니다. <사도:파클라바> 는 PC의 사정을 전해듣고나면 이곳에서 기다리지 말고 함께 자신들의 임무를 하러 가지 않겠냐고 제안합니다.

(☆만약 PC가 <사도: 파클라바> 에게 통성명을 요구한다면 GMPC' 때와 마찬가지로, 자신을 파클라바라고 소개합니다. 역시 가면은 벗어주지 않습니다.)

<사도>파클라바: <사도:GMPC> 가 오길 기다리는 동안 정보 수집을해봤는데, 거기...단순히 전후 처리만 하면 되는게 아니더라고. 그 주변에 계속해서 마수가 발견된다지 뭐야. 분명 다 처리했다고 그랬는데 그 뒤로 몇번이나 갱신보고가 올라온다나? 어디 숨겨진 통로라도 있는건지... 아니면 동지가 있는지 살펴봐야 할 거 같아.

이런 이유로 전력은 하나라도 더 많은게 좋지 않겠냐고 열심히 꼬셔댑니다. 물론 <사도: 파클라바> 의 사심을 제외하고 봐도 맞는 말이긴 합니다. 협력한 이력이 있으면 『대성당』 에서도 PC를 도와줄 가능성이 높다고 열심히 회유합니다. <사도:GMPC> 역시 PC가 수락하면 순순히 납득합니다.

임시이기는 하나 분과회를 결성했으니 분과회 명을 지어야겠쥬. 하지만, <사도:GMPC>는 이미 분과회명이 존재한다고 합니다. 그것은 놀랍게도... 지구에서 PC와 GMPC가 지었던 그 분과회명과 같습니다.

본래라면 텔레포트로 이동했겠지만 PC가 있으므로 세 마법사는 다리가 여섯 달린 말이 이끄는 마차를 타고 클라린트로 향합니다.

4. 학문 도시

추천 BGM: Proxima - Patterns [InU Remix] https://youtu.be/K7_SEwE3gXU

등장인물: 전체

높고 험준한 산맥을 뒤로하고 펼쳐진 드넓은 평야에 단 1평의 낭비도 없이 수많은 교육 시설이 들어차있습니다. 골목길 하나 존재하지 않는 완벽한 정 사각형의 모퉁이가 이곳이 철저한 계획 아래에 건설된 도시임을 알려줍니다.

하얀 대리석이나 편마암, 그 밖의 석조 건물로 쌓여있어 고대 그리스의 '아테네 학당'을 떠올리게 하는 풍경입니다. 도시 전체가 대학 캠퍼스 처럼 구성되어 있어 도서관, 연구실, 기숙사, 실습실, 대련실 등이 각각의 건물로 존재합니다.

건물 사이사이에 구비된 벤치나 넓은 잔디밭에는 등나무와같이 잎사귀가 늘어지는 나무가 심겨있어 자연적인 차양막을 만들어줍니다.

그래도 사람이 먹고사는 곳이라 그런지, 건물 외곽쪽 블럭에는 각종 요식업 가게와 학생들을 위해 준비한 여러 마법 실험 도구, 마법 생물과 약초 등을 판매하고 있습니다.

평소라면 제법 운치있는 풍경이었겠지만, 야수라 불리운 마법 생물이 휩쓸고 지나간 탓인지 곳곳에 파괴된 건물의 잔해와 정체를 알 수 없는 짐승의 사체가 그대로 남아있는 것이 보입니다.

이곳의 재학생으로 보이는 몇몇 마법사들은 저마다 무리를 이루어 교정 곳곳을 돌아다니며 복구에 힘쓰고 있습니다.

부상을 입은 이들도 적지 않은지 하얀 간이 천막 아래에 임시 야전병원이 구비된 곳도 있습니다. 마차는 도심 한 가운데에 위치한 정류장에 멈춰섭니다.

<사도>파클라바: 역시 복구가 늦어지고있네.... 건물이 파손된 곳도 많아 보이고. 장서 기록실은 멀쩡하려나... 고대 마도서나 마법생물 봉인장치가 망가지면 골치 아픈데 말이지. 일단 할 수 있는 것부터 차근차근 해보자고.

<사도: 파클라바>는 PC와 <사도:GMPC>에게 주변 조사를 맡기고 복구 및 구호 작업에 착수합니다. <사도:GMPC> PC에게 클라린트에 대해 간략히 설명해주시면 좋습니다. 대법전의 학원과 가장 큰 차이점은, 클라린트에서는 교육 뿐만 아닌 새로운 마법의 연구도 활발하게 이루어지고 있다는 점입니다.

얼핏 아방궁과 비슷해 보이지만 이곳에선 개개인의 연구 보다는 분과회 단위의 공공연구가 일반적입니다. 또 연구 내용을 『어금니 교회』에서 엄격히 관리하고 있어 그리 획기적인(위험한) 마법은 다루지 않습니다.

<사도:GMPC>의 설명을 듣고 있노라면, 익숙한 위화감이 조금씩 느껴집니다. 물이라고는 중앙 분수대에 고인 것이 전부인 이곳에서 묘한 바닷바람 향기가 맴돌고 있습니다.

세계법칙: 《마소 농밀》《불간섭》《지각 차단》《원형 유지》가 적용됩니다.

핸드아웃: 『잔향』, 『클라린트 시립대학』을 공개합니다.

메인 페이지

추천 BGM:

낮 | [Arknights OST] A Walk in the Dust Lobby Theme <https://youtu.be/KtfEue1yUG0>

밤 | [Arknights OST] Under Tides Lobby Theme https://youtu.be/kqeM_FYgkHU

마법전 | Serendipity · satella <https://youtu.be/jtL8h0DfFtc>

조킹 / GM정보

★ 클라린트 시립 대학은 건물 구조가 대법전의 「학원」과 유사합니다. 또 이곳의 마법사들은 대부분 가면을 쓰고있지 않습니다. PC와 <사도:GMPC>, <사도:파클라바>, <사도:시그리드>를 제외하면 모두 맨얼굴입니다.

★ <사도:시그리드>에게 PC가 통성명을 할 경우, <사도:시그리드> PC와 같은 이름의 제자가 있었다고 말합니다. 그는 현재 졸업하여 '사도'가 되었다고 이야기합니다. 이에 관해 <사도:GMPC>에게 물을 경우, 그는 이름만 들어보았을 뿐 직접 만나본적은 없다고 대답합니다. <사도:파클라바>는 PC의 이름 자체를 처음 들어 본다고 합니다.

★ <프라이즈: 실종자 명단>에서 특정 이름을 찾는 것이 가능합니다. 1사이클을 기준으로 실종자 명단에서 찾을 수 있는 이름은 <이리나>입니다. 이후 사이클 진행도와 소멸 여부에 따라 찾을 수 있는 이름이 늘어납니다.

★ 클라린트에는 여태 「야수」가 침범해온적이 한번도 없습니다. 타고난 지형적 조건 덕분입니다. 이번 「야수」공습 사태는 무척 이례적인 일이며, 「대성당」에서 몇차례 조사대를 파견했지만 아직까지 정확한 침입 경로를 밝혀내지 못했습니다.

★ '단장: 집단'의 권속 만들기에 PC가 앵커를 맺은 NPC가 사용된다면 <마스터 썬: 권속화>가 발생합니다. 권속화는 「예지몽」으로 취급합니다. 이 때 PC는 마법전을 신청해 승리하면 권속화를 저지할 수 있습니다. (범용p.158) 권속화 저지에 성공하면 '단장: 집단'을 봉인할 수 있으며 <마지널: 리파 멜라엘>의 비밀을 자동으로 획득합니다.

★ <마스터 썬:짐승의 땅> 이후 <마지널: 리파 멜라엘>과 <에너지: 야수>는 방의된 단장이 봉인되기 전까지 각각 사이클 마다 2명, 3명의 실종자를 발생시킵니다. 실종자 수가 60이되면 모든 단장의 방의심도가 상승합니다. 이후 실종자 수의 십의 자리가 상승할 때 마다 방의심도가 1씩 상승합니다.

핸드아웃

잔향	잔향 (뒷면)
은은하게 코끝에 맴도는 눅눅한 바다 향기. 그러나 이 근방에 바다는 존재하지 않는다.	이 냄새는 마력이 압축되어 발생한 것이다. 명백히 이곳의 것이 아닌, 이질적인 마력의 향기. 흔적을 추적해 온 끝에 가장 향이 강한 곳에 도착했다. 많은 사람들중 유달리 마력이 강한 존재가 두 명 있다. # 핸드아웃: 『NPC. 리파 멜라엘』, 『NPC. 아제나』 공개
클라린트 시립대학	클라린트 시립대학 (뒷면)
클라린트에서 가장 큰 대학. 대부분의 생존자들이 이곳에 모여있다. 중앙 광장에서 물자 보급, 부상자 치료 등이 이루어지기 때문이다. 이곳저곳에 재난 대피용 텐트가 쳐져 있는것이 보인다.	가장 인파가 많은 곳으로 가보니 공지판이 위치해 있다. 본래 교내 행사를 홍보하는데 사용하는 것이였겠지만, 지금은 실종된 사람을 찾는다는 전단으로 가득하다. 가장 아래에 마법펜이 실시간으로 실종자 수를 집계하고 있다. 한 구석에 클라린트 시립 대학의 구조도가 나란히 걸린것이 보인다. 구조도에 따르면 교정 서쪽에 위치한 숲 까지 클라린트 시립 대학의 사유지로 포함한다. <프라이즈: 실종자 명단> 획득 # 핸드아웃: 『서쪽 숲』 공개
NPC. 리파 멜라엘	NPC. 리파 멜라엘의 비밀
밝고 활기차보이는 성격의 인물.	“내 이야기좀 들어봐, 이번엔 정말 이라니까?” 마치 호객 행위를 하듯 오고가는 학생들을 붙잡으며 이야기를 늘어놓고 있다.

클라린트 시립 대학의 상징으로 보이는 마크가 새겨진 옷을 입고있다. 아마도 이곳의 학생이겠지. 교우관계가 좋은 편인지 주변에 다른 사람들이 두 세명씩 꼭 붙어있다.	그 내용은 흔히 있는 교내 괴담 같은 것들이다. 그러나 그 이야기속에서 느껴지는, 사람을 끌어당기는 마력은 일반적인 것이 아니다. 이건 틀림없는 단장의 흔적이다. # 『NPC. 리파 멜라엘』 『단장: 집단 (集 團)』 시트 공개
NPC. 아제나	NPC. 아제나의 비밀
곤봉을 허리에 차고 있는 인물. 단정한 셔츠위로 보호구나 호루라기 등, 경비원 같은 차림새를 하고 있다. 몇몇 사람들이 그에게 음료를 가져다 주거나 친근하게 이야기를 나누기도 한다.	「 나를 떠보려는 건가? 이방인. 」 그에게 각인의 힘을 사용하는 순간 머릿속에서 목소리가 들려온다. 영화와 비슷하지만 다른 종류의 마법이다. 그는 경계하는 눈으로 당신을 쳐다보고 있다. 아마 그에게도 당신이 의문스러운 존재일 것이다. # 『NPC. 아제나』 시트 공개
서쪽 숲	서쪽 숲 (뒷면)
건물 밀집지에서 떨어진 곳에 위치한 숲. 나무들의 밀집도가 높은지 대낮에도 어둑어둑하다. 인공적인 길 대신 사람이 드나들며 자연스럽게 생긴 샛길만 존재한다. (☆<마스터 씬: 짐승의 땅> 진행 이후 아래의 내용을 추가합니다.) 금서의 결계 범위에 이 숲의 절 반 정도가 포함된다.	숲의 가장 깊은 곳에 야트막한 호수가 보인다. 호수의 중앙에는 작은 섬과 그 섬을 모두 덮을 만큼 커다란 나무가 자리하고 있다. 굵고 풍성한 가지마다 커다란 열매가 맺혀있다. 본래라면 이곳에서 수많은 정령이 태어났겠지만... 지금은 호수에서 바다 비린내가 맴돈다. # 『단장: 호명 (呼名)』 시트 공개
무너진 연구소	무너진 연구소 (뒷면)
야수 공습으로 인해 무너진 건물. 본래는 각종 마법과 원형을 연구하는 시설이 있었다고 한다.	이 마력 흔적은 원형이 파괴되며 생긴것이다. 무언가 원형을 잡아 먹은것 같다. 원형을 포식한 존재는 건물의 가장

기둥이나 천장이 불안정해 붕괴 위험이 있어 보인다. 곳곳에 갈무리 되지 못한 마력흔적이 남아있다.	깊은곳에 숨어있다. 그것에서 느껴지는 마력이 어쩐지 익숙하다. 이곳에서 만든 것인지, 외부에서 온 것인지 알 수 없으나 확실한 것은 당신에게 적대감을 품고있다는 것이다. # 『에너미: 야수』 단장:규정(規定)』 시트 공개
--	--

결 계
이 결계는 금서에 의해 생성된 것이다. 결계 안쪽의 공간에서 거대한 마법의 흔적이 느껴진다. 아마도, 『의식마법』의 일종이 실행중인듯 하다. 근원지가 어디인지는 아직 파악 할 수 없다. 실종자가 60명이 되면 결계 안에 존재하는 모든 단장의 빙의 심도가 상승 한다. 이후 실종자 수의 십의 자리가 상승 할 때 마다 빙의심도가 1씩 상승한다.

프라이즈

프라이즈

프라이즈: 실종자 명단	프라이즈: 실종자 명단 (뒷면)
잃어버린 가족이 있는 사람을 위해 만들어진 스크롤. 짧은 스크롤에 수많은 이름이 쓰여있다. 모두 실종자의 이름이다.	지금은 새로운 이름이 쓰이지 않고있다. 분류된 항목을 보면 <사도> 들의 이름도 몇몇 있는것 같다. 그 외 대부분은 클라린트에 거주하는

광장 공지판과 연동되어 있어 실시간으로 갱신중이다. <프라이즈의 주인은 별도의 판정없이 비밀을 획득 할 수 있다.>	사람들의 이름이다. 현재 실종자 총 56명. (☆ 1사이클 기준 실종자 수 입니다.)
프라이즈: 뿔 조각	프라이즈: 뿔 조각 (뒷면)
표면이 반질 거리는 검은 조각. 형태를 보았을 때, 무언가의 뿔을 연상시킨다. 끝부분에 해당하는지 부러진 단면이 있다. <프라이즈의 주인은 별도의 판정없이 비밀을 획득 할 수 있다.>	뿔 안에 각인의 힘이 담겨있다. 특수한 생물의 뿔로 추정된다. 어쩌면, 『마기』의 일부거나. 「꿈」 마소가 4 차지 되어 있는 아이템. 이 아이템은 사용하면 없어진다.
프라이즈: 찢어진 페이지	프라이즈: 찢어진 페이지 (뒷면)
어디에서 찢어졌는지 알 수 없는 페이지. 불 냄새가 심하게 나지만 신기하게도 그을리거나 바스러진 부분은 없다. <프라이즈의 주인은 별도의 판정없이 비밀을 획득 할 수 있다.>	이 페이지에는 마법이 기록되어 있다. 어떤 마법서에서 찢어진 페이지인듯 하다. 이 프라이즈를 소지한 캐릭터는 세션동안 『 유실마법 : 석일』을 습득한다. 이 마법은 마법전에서 사용 할 수 있다.
프라이즈: 사냥꾼의 징표	프라이즈: 사냥꾼의 징표 (뒷면)
갈고리 모양의 자그마한 광물. 투명하지만 사물을 투과시키면 빛바랜 색으로 보인다. 끈으로 묶여있어 손이나 목에 걸 수 있는 형태다. <프라이즈의 주인은 별도의 판정없이 비밀을 획득 할 수 있다.>	특정한 각인을 보다 선명하게 볼 수 있게 만드는 물건이다. 『짐승 사냥꾼 (비스트 헌터)』 들은 이 특성을 이용해 점찍은 사냥감을 보다 쉽게 추적한다고 한다. 다만 연속해서 사용 할 수는 없다. 이 프라이즈를 소지한 캐릭터는 특기를 하나 선택한다. 해당 특기를 사용하기 전에 이 프라이즈를 사용하면 해당 판정에 +4의 수정을 더한다. 이 아이템은 한 번 사용하면 효과가 없어진다.

마스터 썬

마스터 썬: 짐승의 땅

추천 **BGM:** 시카고 타자기 Chicago Typewriter <https://youtu.be/l4PfqXUwRQ>

조건: **1**사이클이 종료된다.

<등장인물: 전원>

연약한 평화가 내려앉은 땅 위에 불온한 기운이 감돌기 시작합니다.
누군가의 시선이 머리 꼭대기에서 내려다보며 만물을 꿰뚫는것 같습니다.
바닥을 딛고 살아가는 모든 존재가 하늘을 우러러봅니다.

청정한 하늘 위로 기름 띠 처럼 일그러지는 형광빛이 서립니다.
그것은 수많은 종류의 각인이 서로 부딪히며 만들어낸 장벽입니다.
장벽은 비눗방울 막 처럼 땅 위를 반원으로 뒤덮습니다.

술렁이는 사람들의 소리가 한데 얹힙니다.
공기중에 달은 피부가 따끔따끔 거립니다.
원초적인 본능이 당신에게 경고하는 겁니다.

‘이곳에 있으면 위험하다.’ 라고요.
포식자 앞에서 몸이 굳어버리는 피식자처럼 불쾌하고도 두려운 무력감이 몸을
관통합니다.
걸음 걸음을 옮길 때 마다 이유모를 긴장감에 식은땀이 흐릅니다.

세계법칙: 《원초 침식》《활성(짐승)》이 추가됩니다.

핸드아웃 『결계』를 공개합니다.

마스터 썬: 뿌린자, 거두리라

추천 **BGM:** [Arknights] A Walk In the Dust Boss Battle BGM
https://youtu.be/FIQDJXuW_bE

조건: 실종자가 **60명** 이상이 된다.

<등장인물: 전원>

『 이제야 그 때가 되었으니,
축제의 시간이니라. 만찬의 서막이니라. 』

머릿속에 울리는 듯, 하늘 위에 울리는 듯 기이한 목소리입니다.
여성의것도 남성의것도, 노인의것도 아이의 것도 아닌 그 목소리에는 기묘한 위압감이
서려 있습니다.

누구도 알려주지 않았지만 알 수 있습니다.
저 목소리의 주인은 당신에게 말을 걸고 있는 것이 아니라는 것어요.
허면 저것은 누구를 위한 추가인가.
의문이 가시기도 전에 환호성과 같이 길게 내지르는 야수의 울음소리가 들려옵니다.

어느 방향이라고 딱 짚어 말할 수 없을 만큼 사방에서 울려옵니다.
순간, 땅에서 발톱이 솟아나고 나무에서 농익은 열매와 같이 이형(異形)이 툭 떨어집니다.
원래부터 그곳에 존재 했다는양 자연스럽게 위장을 찢고 튀어나옵니다.

갑작스러운 야수의 등장에 광장은 순식간에 비명의 바다로 변합니다.
안전한 곳으로 도망가고자 처절히 움직이는 사람과 소중한 이를 지키고자 발버둥 치는
사람들의 몸짓이 지옥도처럼 엷힙니다.

재건을 위해 모인 마법사들은 긴급하게 진열을 가다듬고, 야수가 넘지 못하도록 마법
장벽을 세우기 시작합니다.
살아남은 사람들은 제 몸을 이끌고 벽을 넘기에 급급합니다.

생명을 취한 야수의 기세가 드높아집니다.
그들의 승전가는 결계의 껍질을 단단하게 만듭니다.

금서의 결계 안에 존재하는 모든 『단장』의 【빙의 심도】가 **1** 상승합니다.

겨우 목숨을 부지한 이들은 안전한 자리에 와서도 빈 자리를 쳐다볼 수 밖에 없습니다.
분명히 그곳에 있었던 사람.
조금 전까지 함께했던 존재의 갑작스러운 부재.

현실을 받아 들일 준비가 되지 않은 이들도 슬픔에 침음하는 이들도 모두 하나같이 벽
너머를 내다보기 두려워합니다.
언어가 힘을 가지는 세계에서 통곡은 또다른 마법 장벽이 됩니다.

야수 침공으로 인해 실종자 수가 **10명** 증가합니다.
금서의 결계 안에 존재하는 모든 『단장』의 【빙의 심도】가 추가로 **1** 상승합니다.

마스터 씬: 뼈와 영혼

추천 **BGM**: Kizuna · MONOGATARI Series <https://youtu.be/RtQjGOC1bH8>

조건: 「단장:호명(呼名)」을 봉인한다.

<등장인물: 전원>

굵은 가지 마다 열린 탐스러운 과실은 빛이 투과할 때 그 내용물이 얼핏 비춰보입니다.
동그란 표면을 따라 잔뜩 몸을 웅크린 그것.
그늘진 가지에 맺혀 어렴풋이 보이는 열매의 내용물은 영락없는 사람의 형태였습니다.
그보다 조금 더 앞으로 나와 나뭇잎 사이로 톡톡히 빛을 받는 열매는 꼬리와 지느러미를
가집니다.
그리고 당신에게서 가장 가까운 열매 속에는 뽕뽕한 발톱과 거친 뼈마디를 가진 야수가
잠들어 있습니다.

생명의 진화를 역으로 거슬러오는 행태.
자연의 섭리를 일그러트리는 모습에 생리적인 거부감이 느껴집니다.
동시에 생명의 경이로움이 뇌리를 뒤덮어 신성하게 보이기 까지 합니다.

하나 단장을 봉인한 신목(神木)은 부정한 목숨을 인정하지 않습니다.
한 때 수많은 정령을 탄생시켰던 나무가 제 몸을 정갈하게 만들기 위해 맺힌 모든 열매를
떨어뜨립니다.

퍽, 쿵, 철퍽, 과직.

묵직한 살 덩어리가 바닥에 뒹개지는 깔끄러운 소리와 함께 농익은 과실이 바닥 위로
추락합니다.

옆구리가 터지고, 속에 든 내용물을 게워내는 열매의 모습이 꼭 터진 심장같습니다.
썩든 과액은 뜻밖에도 투명했고, 생명이 고여 문드러지는 바다의 향기가 납니다.
추한 모습과 다르게, 모든 일그러진 열매는 서서히 바닥으로 스며들어 사라집니다.

모든 부정이 사라진 자리에 형태 있는 물건이 하나 남습니다.
무언가의 파편으로 보이는 검고 작은, 깨어진 조각입니다.

『프라이즈: 별 조각』 획득

마스터 씬: 흘러가는 소문

추천 **BGM:** FE Three Houses OST - 3. The Crest of Flames
<https://youtu.be/5huaaCNtA9k>

조건: 「단장:집단(集團)」을 봉인한다.

<등장인물: 전원>

단장이 떨어져 나간 충격에 리파는 제자리에서 쓰러지고 맙니다.
한가지 놀라운점은, 빙의 심도가 얼마나 깊었든 간에 금방 자리에서 벌떡 일어난다는
점입니다.

이곳의 사람들은 모두 하나같이 튼튼한 몸을 가지고 있나봅니다.
그것이 설령 『마지널』 이라고 해도 말이죠.
다시 정신을 차린 리파는 어쩐지 개운한 얼굴을 합니다.

리파: 와! 갑자기 몸이 엄청 가벼워요! 무슨일이 있었는지는 모르겠지만, 저를
도와주신거죠? 요 근래에 자꾸 같은 괴담만 말하게 되더라고요. 얼마나 갑갑하던지! 꼭

알려주고 싶은 이야기가 있었는데 정작 이걸 한마디도 못하고... 아, 이렇게 된거
여러분에게 알려드릴까요?

수다스러운 성격은 단장 탓이 아니었는지 봉인된 후에 오히려 더 나불나불 떠들어대기
시작합니다.

당신의 의사를 묻기는 했지만... 별로 반영해줄 생각은 아니었나봅니다.
그는 제멋대로 이야기를 이어가기 시작합니다.

리파: 이걸 놀랍게도 제가 들은게 아니라 직접 겪은 일이거든요. 본관 건물에서
동남쪽으로 2마일 떨어진곳에 연구소가 있는것 아세요? 거기가 원래는 원형을 연구하던
곳이었는데, 최근에 야수 습격을 받아서 출입 금지 구역이 됐거든요. 그런데 글썄...

쓸데없는 효과음이나 사담이 그 뒤로 길게 이어집니다.
그중에서도 제법 쓸만해 보이는 정보만 추합하자면, 클라린트 시립 대학에 무너진
연구소가 있다는 이야기입니다.

야수 공습 당시 클라린트 시립 대학에 사적인 이유로 방문해 있던 어느 <사도> 한 명이
연구소 사람들을 대피시키기 위해 그곳으로 향했으나 그 뒤로 행방이 묘연해졌다고
합니다.

연구소에서 빠져나온 이들도 <사도>의 행방에 대해서는 알지 못했고 그렇게 <사도>는
실종자 명단에 이름이 올라가게 됐다고 합니다.
리파는 그 소문이 있는 뒤로 무너진 연구소 주변에서 출처 분명의 마력이 느껴진다고
증언했습니다.

PC가 부탁한다면 리파는 흔쾌히 무너진 연구소까지 동행합니다.

(☆<마스터 썬: 뿌린자, 거두리라>를 진행한 경우 리파는 연구소의 위치까지는 알려주지만, 함께
동행하지는 못합니다. 연구소는 임시 마법 장벽 바깥에 위치해 있으며 장벽 밖에 갓 태어난 하급
야수들이 돌아다니기 때문입니다.)

핸드아웃 『무너진 연구소』를 공개합니다.

마스터 썬: 황금의 시간

추천 **BGM**: FE Three Houses OST - 58. Golden Deer and Crescent Moon
<https://youtu.be/yd-WpuBwPW0>

조건: 4사이클이 종료된다.
<등장인물: 전원>

시민들의 불안이 한 풀 꺾이고 느리지만 확실히 일상의 활기를 되찾아갑니다.

뒤늦은 식사 준비를 하는 사람들이 끓이는 스프에서 고소한 향기가 풍겨옵니다.
오랜지빛으로 물든 하늘이 은은한 온기를 더해 한층 공기가 느슨해집니다.

그동안 고생했으니, 지금 만큼은 좀 쉬어도 괜찮겠죠.
휴식을 허락받은건 파클라바 역시 마찬가지인듯 합니다.
그는 종이 봉투에 쌓인 2인분 양의 빵 조각과 치즈를 PC에게 건네며 친근하게 말을
걸어옵니다.

<사도>파클라바: 이야~. 한때는 정말 어떻게 되는건가 싶었는데 그래도 어찌저찌 수습을
했네. 사람 목숨이라는데 참 짧은듯 하면서도 끈질겨. 너희들은 어때? 뭐 새로운 성과라도
있었어?

PC의 이야기를 들은 <사도:파클라바>는 자신 역시 바쁘게 시간을 보냈다고
이야기합니다. 치료 받으러 오는 사람들에게서 이것저것 정보도 들었다고 말하며 궁금한
것이 있느냐고 물어봅니다.

(☆PC가 원하는 핸드아웃중 하나를 선택하면 <사도:파클라바>가 그 핸드아웃의 비밀을 알려줍니다.)

<사도>파클라바: 아, 맞아. 그리고... 이거 아까 학생이 맡긴건데, 너희한테 필요할것
같아서 들고왔어. 어차피 클라린트 시럽대 물건이니, 쓰다가 나중에 반납하면 돼.

그가 PC에게 건넨 것은 누렇게 색이 바랜 종이 조각입니다.
물건을 전해준 직후 다른 마법사가 <사도:파클라바>를 부른 탓에 그는 또 일하러
가야겠다며 자리를 벗어납니다.

『프라이즈: 찢어진 종이』 획득

마스터 썬: 우리 모두를 죽여도

추천 BGM: [I] · Hiroyuki Sawano <https://youtu.be/grV2F8RKR8k>

조건: <NPC.아제나> 와 앵커를 맺지 않은채로 6사이클 돌입.
<등장인물: 자율>

(☆이 장면은 PC가 <핸드아웃:아제나> 의 비밀을 획득했다는 전제로 작성되어 있습니다. 아직 비밀을
획득하지 않았다면 적당히 지문을 변경해주세요. 이 썬이 종료된 후에 자동으로 PC가
<핸드아웃:아제나>의 비밀을 획득하게 됩니다.)

궁지에 몰린 그림자가 비틀거리며 복도를 가로지릅니다.
한눈에 보기에 심각한 치명상을 입은 그의 뒤를 네 발 달린 꺼림칙한 생물이 빠르게
쫓아갑니다.
그림자는 어깨를 뜯어먹히고, 다리를 내어준 대신 짧은 둔기로 짐승의 두개골을

으스러트리고 갈비뼈를 분질렀습니다.

그림자가 지나온 길은 이렇게 피와 살점으로 얼룩집니다.
짙은 죽음의 색이 그를 비롯한 그 주변의 모든것에게 이어져있습니다.

「 이방인. 」

한 번 들어본적 있는 울림이 또다시 PC의 머릿속을 스칩니다.
당신은 이 목소리의 주인을 알고 있습니다.
그렇기에 그림자의 정체도 알 수 있습니다.

넙마자락이 된 아제나의 몸에 방어구는 더이상 남아있지 않습니다.
여기저기 파먹히고 뜯긴 흔적만 남자할 뿐입니다.
그는 스스로의 죽음을 직감합니다.

「 내가 당신을 고른 이유는, 당신에게 아직 아무런 편견도 없기 때문이다. 당신은 완벽한
이방인이지. 」

그는 끝없이 말을 걸며, 끝없이 앞으로 나아가고 있습니다.
아제나가 목표로 한 도착지가 어디인지 알 수 없습니다.
그가 PC에게 허락하지 않은 정보이기 때문입니다.
일방적인 속주로 이어진 풍경은 그의 최후를 생생하게 전달합니다.
또다시 한 무리의 야수가 아제나의 머리 위로 덤벼듭니다.

「 이제 와서 나를 찾으려는 시도는 하지 마라. 어차피 때에 맞추지 못할테니. 나는
당신에게 구조를 요청하는것이 아니다. 전할 말이 있을 뿐. 」

「 이곳에 금서를 불러들인것은 우리들이다. 」

그림자는 파리떼처럼 꼬이는 야수 무리를 곤봉으로 휘둘러 떨어트립니다.
그는 더이상 고통을 느끼지 못하는 존재처럼, 뼈를 갉아 먹히는 동안에도 목표를 향해
묵묵히 걸어갈 뿐입니다.
흩뿌려지는 검붉은 액체들은 그가 걸어온 삶의 궤적처럼 거칠고 위태롭게 이어집니다.
짧고도 강렬한 삶임에 틀림없겠죠.

「 우리는 태어난 곳에서 부정당해 쫓겨난 사람들이다. 오갈데 없는 몸으로 보금자리를
찾았으나 결국 배신당한 자들이다. 뿌리 없이 떠도는 존재는 이렇게 이용당하다 버려지기
십상이지. 」

「 우리의 증오는 이땅에 존재하는 모든 사람들을 향해 있었다. 하지만, 이곳에서 지내는
동안 우리가 진정으로 증오하는 것은 이곳에 사는 개개인이 아니라는걸 깨달아 버렸다.
우리가 진정으로 증오하는것. 그것은 맹목적인 믿음이었다. 」

몸에 달린 마지막 야수의 아래턱을 날려버린 그림자는 바닥 위로 쓰러집니다.
이 순간 만큼은 그의 양 손도 발과 다를것 없이 바닥을 걸기 위해 쓰여집니다.

「 나는 짐승 사냥꾼의 금지를 걸고 지척에 서성이는 마지막 야수를 도륙했다. 」

「 짐승의 백성에게 용서를 구할 생각은 없다. 허나 우리의 과오를 바로잡지 못한 것에 대한 책임은 지고싶었다. 」

「 우리는 짐승의 백성을 돕는 것이 아니라, 우리를 도왔던 사람들을 돕는 것이다. 」

그의 눈동자에서 서서히 이체가 사라집니다.
아제나의 목숨이 꺼져드는 탓에 PC의 시야도 점점 그에게서 멀어집니다.
마치 신이 그를 들여다 보다 고개를 물리는 것 처럼.
그렇게 당신의 시야가 점점 멀고 넓은 풍경을 비추기 시작합니다.

「 똑똑히 보아라. 그리고 이곳으로 와라. 」

「 짐승과 야수는 다들바가 없으니. 내가 이곳에 사냥꾼의 자긍심을 남기겠다. 」

「 내게서 전리품을 취해, 네 사냥감을 도륙해라. 」

「 우리의 후회를 거두어다오. 」

거친 숨소리와 함께 시야가 까맣게 물듭니다.
동시에 아제나로부터 일방적으로 이어져 오던 속주가 끊깁니다.
PC는 자신이 본 풍경에 기반하여 아제나의 위치를 추적 할 수 있습니다.

그에게로 향하는 길목에는 아제나와 비슷한 경비원 차림의 시신 두 구가 제법 큰 간격을 두고 쓰러져 있습니다.

그 주변을 장식하듯 수많은 작은 야수들의 사체가 이어집니다.
아제나의 시신은 PC가 본 마지막 풍경 그대로 바닥에 쓰러진 상태입니다.
호소하듯 앞으로 뻗은 팔은 무언가를 강하게 쥐고 있습니다.
그것이 아제나가 PC에게 전하고 싶은 물건이라는걸 단박에 알 수 있습니다.

조심스레 손가락을 펼치면 작은 장신구가 나옵니다.

『프라이즈: 사냥꾼의 징표』 획득

<NPC. 아제나> 사망 합니다.

마스터 씬: 먹이사슬

추천 BGM: The Witcher 3: Wild Hunt OST - The Fields of Ard Skellig (Extended)
<https://youtu.be/NknjE2SBPxx>

조건: <NPC.아제나> 와 앵커를 맺은채로 6사이클 돌입.

<등장인물: 전원>

(☆이 장면은 PC가 <핸드아웃:아제나> 의 비밀을 획득했다는 전제로 작성되어 있습니다. 아직 비밀을 획득하지 않았다면 적당히 지문을 변경해주세요. 이 씬이 종료된 후에 자동으로 PC가

<핸드아웃:아제나>의 비밀을 획득하게 됩니다.)

궁지에 몰린 그림자가 떼를 지어 복도를 가로지릅니다.
한눈에 보기에 심각한 치명상을 입은 우리 뒤를 세명의 인영이 바짝 따릅니다.
쫓기던 우리는 뒤와 옆에서 죄여오는 세 인영에 의해 산산조각납니다.

그들이 지나온 길은 피와 살점으로 얼룩집니다.
질은 죽음의 색이 그를 비롯한 그 주변의 모든것에게 이어져있습니다.

「 이방인. 」

한 번 들어본적 있는 울림이 또다시 PC의 머릿속을 스칩니다.
당신은 이 목소리의 주인을 알고 있습니다.
그렇기에 인영의 정체도 알 수 있습니다.

그들은 사냥꾼입니다.
사람들의 관심이 장벽 안으로 몰린사이, 세명의 사냥꾼은 벽을 넘어 지처에 서성이는
야수들을 도륙했습니다.
흔적없이 찾아온 그들은 흔적없이 떠날 준비를 합니다.

「 내가 당신을 고른 이유는, 당신이 보여준 태도가 내게 신뢰감을 주었기 때문이다. 」

아제나는 사냥꾼 무리의 대표로서 PC에게 말을 걸어오는듯 합니다.
그의 양 옆에 선 사냥꾼들 역시 아제나의 속주를 방해하지 않고 야수를 도륙하는데 쓰인
장비를 점검할 뿐입니다.

「 우리의 증오는 이땅에 존재하는 모든 사람들을 향해 있었다. 하지만, 이곳에서 지내는
동안 우리가 진정으로 증오하는 것은 이곳에 사는 개개인이 아니라는걸 깨달아 버렸다.
우리가 진정으로 증오하는것. 그것은 맹목적인 믿음이다. 」

「 이곳에 금서를 불러들인것은 우리들이다. 이제 와서 용서를 구할 생각은 없다. 다만,
적어도 최소한의 책임을 다하기 위해 우리는 사냥꾼의 자긍심을 걸고 지처에 서성이는
마지막 야수를 도륙했을 뿐이다. 」

아제나는 당신에게 보란듯이 손을 뻗으며 무언가를 보여줍니다.
그의 손아귀에 쥐어진 것은 작은 장신구 입니다.

「 똑똑히 보아라. 그리고 이곳으로 와라. 」

「 짐승과 야수는 다를바가 없으니. 우리가 이곳에 사냥꾼의 자긍심을 남기겠다. 」

「 그 야수는 처절하니 너는 탐욕스럽게 맞서는 게 좋을거다. 」

사냥꾼들은 몸에 두른 거추장스러운 방어구를 벗어 던지고 숲을 가로지르기 위한 채비를
마칩니다. 아직 밖으로 나갈 수는 없겠지만, 어차피 떠나기로 마음먹은 일. 가는 길에

숨죽이고 있을 야수들을 더 잡아도 좋을테지요. 그럴 요량으로 화약을 챙기고 칼날을 갈았을 겁니다.

「우리는 북쪽으로 돌아갈것이다. 우리가 이곳에 가져온 모든 것은 거기에서 비롯되었다.
」

「겨우 이곳의 야수를 모두 죽였다 하여 방심하지 마라. 그들의 어머니는 이곳에 존재하지 않는다.」

「모태마수의 심장이 멈추지 않는 이상 이 땅에 야수는 뿌리 뽑히지 않을것이다.」

아제나는 장신구를 마법 장벽 안쪽에 던져두고 무리와 함께 등을 돌립니다.
일방적으로 이어진 속주는 역시 일방적으로 끊겨버립니다.
PC는 자신이 본 풍경에 기반하여 아제나가 있던 위치를 추적 할 수 있습니다.
자리에 도착하면 아제나는 이미 떠나고 없지만, 그가 남긴 물건이 바닥에서 PC를 기다리고 있습니다.

『프라이즈: 사냥꾼의 징표』 획득

마스터 썬: 피와 살

추천 **BGM:** Debris and Bugs · Binary Haze Interactive · Mili
<https://youtu.be/Z2MqThIzAss>

조건: 「단장:규정(規定)」을 봉인한다.

<등장인물: 전원>

야수는 괴로운듯 몸을 비틀며 발버둥칩니다.
허나 그 움직임은, 단순한 고통의 호소라고 하기엔 어딘가 괴이한 부분이 있습니다.
길고 흉측한 발톱으로 제 단단하고 질긴 껍질을 잡아 뜯으며 벗겨내려 애를 씁니다.

무던한 노력의 결과 라고 해야 할까요.
한꺼풀씩 벗겨지기 시작한 야수의 몸통이 아래에서 사람의 형상이 드러납니다.
그는 뭉그러지는 주둥이를 움직여 처음으로 사람 다운 말을 자아냅니다.

??: ■■가지, 마세... 저는, 대성당의... ■■... 제가 야수를...■■을... 봉인...습니다.

더듬거리며 바닥을 짚는 기다란 팔은 영락없이 사람의 형태를 하고 있지만, 지나칠 만큼
길게 변형된 탓에 한 눈에 보기에다 정상적인 인간의 형상은 아닙니다.
아직도 야수와 일부분 동화되어 마치 야수의 껍질을 뒤집어 쓴것처럼 보입니다.
그는 서투르고 어색한 발음으로 계속해서 호소합니다.

??: 아아...어째서... ■■이...기억... 지, 않지... 저는, 대...성당의... ■■

잃어버린 무언가를 찾듯 연신 휘적이던 팔다리가 조금씩 흠어지며 바스러 집니다.
단장을 봉인당했으니, 형상을 유지 할 수 없는 걸까요.
무엇을 잃었는지 알 길이 없으나 그 발버둥은 처절하기 그지 없습니다.
결핍된 부분을 찾지 못하고 서서히 흠어지는 모습이 마법사의 최후를 닮은듯도 합니다.
그것을 함께 지켜보던 <사도:GMPC>가 뜻밖의 이야기를 꺼냅니다.

<사도>GMPC: 12시의 방문객. 깃털교회 소속의 사도, 이리나. 당신이 찾는게 이거야?

그는 어떤 물건도 건네고 있지 않습니다. 그렇다고 뭔가를 가리키고 있는 것도 아닙니다.
굳이 따지자면, <사도:GMPC>는 이름을 건넨 셈입니다.
그의 말을 들은 야수의 찌꺼기는 발버둥을 멈추고 가만히 고개를 치켜올립니다.

이리나?: 맞아, 그거야... 그거였어. 내, 내 이름... 내가 불리던...

그것은 마침내 평온하게 자리에 눕습니다.
말단부터 천천히 흠어지기 시작하던 육신은 순식간에 가루가 되어 사라집니다.
마지막까지 얼굴은 볼 수 없었으므로, 야수의 정체를 확인하기는 힘듭니다.
다만, 야수가 흠어진 자리에 열게 맴도는 마력이 이리나의 것과 유사하다는 점은 부정할 수 없는 사실입니다.

<사도:GMPC>에게 어떻게 이리나인지 알았느냐고 물으면, 그는 과거 이곳에서 실종된 사도가 이리나 라는걸 알고있었다고 대답합니다. 선발대가 작성한 보고서를 읽어봤거든요.
어쨌든 우리는 우리의 할일을 마쳐야합니다.
비록 은근히 코끝을 찌르는 바다 비린내 처럼 찝찝한 기분이 되더라도 말이죠.

클라이맥스

추천 **BGM**: Evangelion Q Soundtrack CD1 16 - The Wrath of God in All its Fury
<https://youtu.be/K5P3tS36cUk>

(☆단장을 모두 봉인하지 못하더라도 클라이맥스에 금서가 등장합니다. 물론 그만큼 금서전의 난이도가 상승합니다.)

모든 단장이 한군데로 모여 결계 안의 마력 농도가 급격히 상승하기 시작합니다.
끈적하게 피부에 달라붙는게 느껴질 만큼, 어마무시한 밀도입니다.

이 숨막히는 공간 속에서 하늘로 떠오른 단장의 묶음이 서로 얽히고 문장을 재정립 합니다.
마침내 온전한 모습을 찾은 금서가 페이지를 빠르게 넘깁니다.

금서의 등장에 그로부터 파생된 야수들이 장벽을 뛰어넘으려고 개떼처럼 몰려듭니다.
PC와 <사도:GMPC> 를 제외한 모든 인력은 장벽을 지키기 위해 고군분투중입니다.

금서에게 마법전을 신청하면 주권이 펼쳐집니다.
금서의 페이지 속에서 쏟아져 나오는 마소들이 하늘을 검푸르게 물들였습니다.
질은 심해와 같이 어둡고 깊은 색으로 물든 하늘이 해수면처럼 출렁입니다.
그 속에 녹아든 금서는 모두에게 고합니다.

『너희는 모두 야수이라.』

위압적인 목소리가 한차례 울리면, 파도치는 하늘 틈에서 거대한 형상이 그림자로
떠오릅니다.
마치 누군가 호수면을 들여다보듯 흐릿한 형태 속에서 형형하게 빛나는 두 눈동자만이
선명합니다.

#『금서: 너희는 모두 야수이라』 시트 공개.

(☆ 클라이맥스 전투는 집단전 규칙에 따라 <사도:GMPC> 와 **PC**가 번갈아 대표가 되어 진행하시는 것을
추천드립니다. 난이도가 너무 쉽다고 느껴지신다면, 단장전과 마찬가지로 **PC**가 쪽 대표자로 마법전을
진행해도 좋습니다. 난이도가 너무 높다면 미안합니다...)

엔딩

엔딩은 총 2종류가 준비되어 있습니다.

탁의 분위기와 상황에 따라 자유롭게 개변 부탁드립니다. 어떤 엔딩을 보든 2부로 이어집니다.
아래는 엔딩 조건입니다.

1.금서전에서 패배했을 경우.

(☆ 단, PC뿐만 아닌 GMPC역시 패배해야 합니다. 만약PC가 금서전에서 탈락한다면 GMPC 혼자 전투를 진행합니다. GMPC가 홀로 전투해 승리하면 2번 엔딩으로 이어집니다.)

2.금서전에서 승리했을 경우.

1.원형만마전선 元形萬魔戰線

조건 : 금서전에서 패배한다.

추천 BGM

금서전 패배 | 鶴之心弦 · Vanguard Sound <https://youtu.be/p-FNO5q-0Uo>

대성당 | Lingering Echoes Lobby Theme | Arknights <https://youtu.be/M-9j7zzlaUk>

끝없이 몰려드는 야수와 피부를 짓누르는 이계의 향기.
공간 자체로부터 부정당하는 것만 같은, 심한 압박속에서 이어지는 마법전은 아무리 주권을 펼친 상태라 하더라도 육체에 큰 부담을 지웁니다.

금서가 남긴 모든 상처로부터 몸이 부패하는듯한 꺼림칙한 감각이 몰려와 정신이 나가버릴것 같습니다.

어쩌면, 실제로 조금씩 썩어가고 있는지도 모릅니다.

불안정하게 흔들리는 정신에 영향을 받은 주권과 원형이 산산히 부서집니다.

아릿한 통증 너머로 낮선 파도소리가 밀려옵니다.

아니, 눈 앞으로 파도가 밀려옵니다.

턱 끝까지 숨이 차오르면 이 낮선 조류에게서 영문 모를 그리움이 느껴집니다.

어쩐지, 물속에서 숨을 쉴 수 있을것 같은 기분이듭니다.

동시에 절대 이 물을 삼켜선 안될것 같은 직감이 듭니다.

모순적인 두 감정이 소용돌이치고, 서서히 눈앞이 흐려집니다.

당신이 마지막으로 눈에 담은 풍경은 많은 마법사들이 둘러볼어 사수하던 마법 장벽이 처참히 무너지는 모습입니다.

압도적인 탈력감 앞에 무릎 꿇는 순간, 누군가가 당신을 붙잡는 감촉이 느껴집니다.
상대를 확인하기도 전에 의식을 잃고 쓰러집니다.

다시 눈을 떴을 때 PC는 길바닥이 아닌 정갈하고 화려한 구조의 하얀 방에 누워 있습니다. 등 아래에 눌린 침대 시트와 베개는 몹시 폭신해서 척 보기에도 고급품 같습니다.

머리맡에 놓인 창에서 부드러운 햇살이 쏟아지고 푸릇한 식물의 녹음이 바람결에 실려와 온몸으로 평화를 실감하게합니다.

앞 뒤 사정을 알지 못해 얼떨떨해있으면, 마침 방문을 열고 들어오는 <사도:GMPC>와 눈이 마주칩니다.

그는 현재 이곳이 『대성당』 본부라는 사실을 알려줍니다. 또 금서전에 패배하여 클라린트 시립 대학원은 야수와의 격전지, '원형만마전선' 으로 분류중입니다.

<사도:GMPC>와 PC가 금서전에 패배할 당시 <사도:파클라바> 가 대성당에 요청한 증원군이 기적적으로 도착하여 사망자 없이 후퇴에 성공했다고 덧붙입니다.

또 퇴각하는 길목에 매복한 야수가 없었던 것이 천만 다행이었다고 전합니다. 그 이유는, 조금만 생각해도 알 수 있습니다. 사냥꾼들이 청소해 준 덕분이겠죠. 금서전에서 패배한것은 쓰리지만, 그래도 성과가 아주 없었던 것은 아니었다고 PC의 노고를 치하합니다. 『대성당』역시 이를 인지하고 있으므로 PC에게 호의적 태도를 보일것이라 격려하지만, 조금 씩씩한 얼굴입니다.

<사도>GMPC: 그리고... PC에겐 미안한 일이지만, 『대성당』이 PC에게 협조하는 대신 PC도 우리의 일을 거들어줘야 할것 같아. 클라린트에 있는 금서와 비슷한 마력 반응이 북반구에서 감지됐거든. 그래서... 북반구를 탐색 하러 갈 사도가 필요해.

<사도>GMPC: 지금 클라린트의 '원형만마전선' 을 수습하느라 인력이 빠듯하거든. 그래서 PC가 나와 함께 북반구로 가줬으면 하는 모양이야.

권유처럼 이야기 하긴 했으나 『대성당』의 협력을 받지 못하면 할 수 있는 일이 극히 제한되는 터라 사실상 강요나 다름 없습니다. 돌이켜보면 클라린트에서 있었던 일이 『기원 회귀』재액과 아주 무관한것 같지도 않았고요. 어쩌면 이번 기회에 이곳과 지구 사이의 확실한 연결점을 찾을 수 있을지도 모릅니다.

PC가 <사도:GMPC>의 제안에 동의하면, 그는 소속 절차를 진행하기 위해 자리에서 먼저 일어납니다. PC에게는 편히 쉬어도 좋다고 말하면서 말이죠.

그가 나간 뒤, 침대 옆 협탁 위에 놓인 가면이 눈에 들어옵니다. 그것은 PC가 이곳에 처음 도착했을 때 어째서인지 PC와 함께 놓여있던 물건입니다. 앞으로 꼭 이것을 쓴채로 돌아다녀야 하는 거겠죠. 차가운 금속 단면이 손끝에 느껴지지만, 신기하게도 그리 무겁지는 않습니다. 마치 본래부터 당신의 일부였던것 처럼.

★ 【에필로그: 여섯 짐승】으로 이어집니다.

2. 물에서 물으로

조건 : 금서전에서 승리한다.

추천 BGM

금서전 승리 | Fire Emblem Fates OST - 98. The Water Maiden https://youtu.be/Kud8EJ_-uLU
성역~대성당 | London Streets 3 (Live) - Professor Layton and the Azran Legacy - Soundtrack
<https://youtu.be/2MzrE1Vhdu4>

위험적인 눈동자가 눈꺼풀 뒤로 제 모습을 감추고 넘실 거리던 하늘이 조금씩 무너지기 시작합니다.

하늘로 일제히 솟았던 마소와 마력의 덩어리가 금서의 지배에서 풀려나자 한번에 쏟아져 내립니다.

장대비로 쏟아지는 마력에 옷자락은 젖어들지 않지만 초목과 건물. 그리고 수많은 야수의 질긴 껍질을 씻어내리기엔 충분합니다.

물속에 넣으면 녹아버리는 설탕공예처럼 위협적이던 모든 야수들이 순식간에 녹아 흩어집니다.

비명도, 발버둥도, 기나긴 울음소리도 없이 담대하게 맞는 소멸이었습니다.

주권이 걷히고 금서의 결계가 깨어져 드러난 하늘은 시릴만큼 푸른 빛입니다. 그 청정한 광택에 몸과 마음이 지쳤던 이들의 얼굴도 조금씩 밝아집니다.

마법 장벽을 사수하던 이들은 숨 돌릴 틈도 없이 다시 복구에 힘쓰기 위해 하나 둘 흩어집니다.

<사도:파클라바> 역시 오랜 단독활동 끝에 PC들과 합류합니다. 그는 원인으로 추정되는 금서를 봉인했으니 당분간 클라린트에 야수가 출몰할 일은 없을거라며 들뜬 기색을 보입니다. 맡은 임무를 끝냈으니 드디어 『대성당』으로 향할 시간입니다.

PC 역시 성역에 발을 들인적이 있으므로, 이번에는 클라린트에 설치된 마법문을 사용해 단번에 성역으로 이동합니다. 이곳에서는 또 마차를 타고 20여분 정도를 달려야 하지만요.

변화한 거리를 지나 강 위를 가로지르는 작은 다리를 건너면, 주변 풍경의 분위기가 엄숙하게 변합니다. 화려한 조각으로 외벽을 중무장한 하얀 건물들은 거대한 성벽을 연상시켜 보는 사람으로 하여금 주눅들게 만드는 구석이 있습니다.

지나치게 하얀 색으로 가득해 도시 전체가 결벽증에 걸린것 같아 보입니다. 곳곳에 심겨진 꽃이나 푸른 초목이 없었다면 더 심각했을겁니다.

그중에서도 가장 꽃으로 둘러싸인 웅장한 건물 앞에 마차가 멈춰섭니다.
거대한 성당이나 교회를 연상케하는 모습이, 이들의 기관 이름이 왜 『대성당』인지 다시금 실감하게합니다.

『대성당』에 도착하기 무섭게 <사도:파클라바>는 개인적인 연구를 하고 싶다며 훌쩍 떠나버리고 <사도:GMPC>가 필요한 절차를 진행합니다.
잠시 앉아서 그를 기다리고 있으면 이내 뿔뿔뿔한 얼굴로 돌아오는 <사도:GMPC>와 마주하게 됩니다.

<사도>GMPC: 바로 협력 허가가 떨어졌어. 금서를 봉인해온게 크긴 컸나봐.

<사도:GMPC>는 PC의 손에 열쇠와 마화 2개를 쥐어줍니다. 『대성당』에 소속된 사도들에게 지급되는 숙소와 활동비용입니다.
그 밖의 공적 정산은 정식 등록 이후에 추가로 지급될것이라 전합니다.

<사도>GMPC: 아, 참. 협력 조건이 하나 있어. 클라린트에 있는 금서와 비슷한 마력 반응이 북반구에서 감지됐거든. 그래서 PC가 북반구 조사에 협조해 줬으면 하나봐.

<사도>GMPC: 그리고 그전에 마기 사용법을 가르칠거니까 내일부터 시간좀 비워달라고 하던데.

권유처럼 이야기 하긴 했으나 사실상 강요나 다름 없어 보입니다. 돌이켜보면 클라린트에서 있었던 일이『기원 회귀』재액과 아주 무관한것 같지도 않았고요.
어쩌면 이번 기회에 이곳과 지구 사이의 확실한 연결점을 찾을 수 있을지도 모릅니다.

PC가 <사도:GMPC>의 제안에 동의하면, 그는 PC의 숙소로 향하는 길을 알려주고 보고서를 작성하러 가야한다며 자리를 비웁니다.

홀로 걸으며 둘러보는『대성당』건물은 내부까지도 화려하게 치장되어 있습니다.

형형색색으로 물들어있었다면 허영이나 사치에 찌들어 보였겠지만, 오로지 백색 일색이라 지나칠 만큼 정갈하게 느껴집니다. 지나다니는 이들은 모두 가면을 쓰고있어 얼굴을 알아볼 수 없습니다. 묘하게 갑갑한 풍경을 뒤로하고 서둘러 실내로 들어오면 곳곳에 장식된 화려한 천 장식 덕에 한결 숨통이 트입니다.

앞으로 이곳에서 잘 해낼수 있을까요.

지나다니는 사람들처럼 가면을 쓰고 다니면서요.

막막한 일이지만, 그래도 한가지 위안이 있다면 '마기'라 불린 이 가면이 별로 무겁지 않다는 점입니다. 오히려 얼굴에 착용하는게 편히 느껴지기도 합니다.

마치 본래부터 당신의 일부였던것 처럼.

그 편안함이 어쩐지 오싹하게 느껴집니다.

★ [에필로그: 여섯 ■■] 으로 이어집니다.

에필로그

★ 엔딩 후에 짧게 이어지는 장면입니다. 3부의 복선에 해당하는 내용이나 생략하셔도 크게 상관 없습니다.

에필로그: 여섯 짐승
조건 : 1번 엔딩
<등장인물: 사도-GMPC>

추천 BGM: 少女前線19年冬活【異構體】ED《シラカバの光》 <https://youtu.be/J3spqnMHTCY>

반원 모양의 커다란 홀.
정 중앙에 놓인 단상을 중심으로 여섯개의 단상이 빙 둘러싸듯 놓여있습니다.
몇번을 와도 재판장을 떠올리게 만드는 배치 구조입니다.

그는 이곳의 구조가 의미하는 바를 잘 알고있습니다.
여섯 짐승 앞에 선 한 명의 인간.
이곳에 서는 자는 각 계파의 계주들에게 죄인처럼 충성을 다하라는 의미입니다.

머지않아 짐승의 자리에 각 계주들이 착석합니다.
그는 일파의 우두머리를 올려다보지도, 내려다보지도 않습니다.
똑같은 시선에서 똑같은 반쪽짜리 얼굴로 마주합니다.
깃털달린 짐승이 말합니다.

깃털 교회: 드문일이군요. 당신이 실패한채 돌아오다니. PC가 그렇게나 신경쓰이는
인물입니까?

깃털달린 짐승은 PC에 관한 기록물을 읽고 있습니다. 가면 너머로도 경연찍은 태도가
느껴집니다.

그 옆에 앉은 발톱 달린 짐승이 말합니다.

발톱 교회: 그도 실수 할 수 있지. 가장 중요한 일에 대해서는 언제나 완벽했으니, 걱정할 필요는 없어보이네.

조금 떨어져 앉은 마디의 짐승이 고개를 끄덕입니다. 그는 다른것이 더 신경쓰이는 눈치입니다. 마디의 기분을 알아챈건 지느러미 짐승 입니다.

지느러미 교회: 과거에 예언했던 미래는 여기까지 였습니다. 이제부터 어떻게 상황이 변할지는 아무도 알 수 없어요. 이번 사태만 하여도 상정외의 일이었죠.

건너편에 앉은 비늘 짐승이 살짝하게 미소짓습니다. 지느러미의 태도가 펍 마음에 들지 않는 모양입니다.

비늘 교회: 아직 그때 예언을 신경쓰고있나? 우리는 다른 길로 가기로 마음먹은것 아니었어? 그럼 이번을 달가워 해야지.

비늘 짐승의 태도는 깃털달린 짐승의 심기를 건드리기에 충분합니다. 고고한 존재가 비아냥 거리는 그를 일갈합니다.

깃털 교회: 우리가 바라는 것은 개척이지 무질서가 아닙니다. 예상했던 순간이지만, 예상치 못한 재앙임은 인정해야죠. 이 상황에 등장한 대법전에 대해서는 말 할 것도 없고요.

깃털 짐승의 말에 마디를 가진 짐승이 또다시 고개를 끄덕입니다. 이번에는 그도 할 말이 있어보입니다.

마디 교회: 이쪽에서도 건너편의 동향을 주시해보겠습니다. 그 시절 만큼 흰히 보이진 않겠지만... 파편적으로 들여다 볼 수는 있겠죠.

마디 짐승의 말에는 모든 짐승이 흡족한 눈치입니다. 발톱 가진 짐승은 물끄러미, 그를 쳐다봅니다.

발톱 교회: 아까부터 묘하게 말이없군. 무슨 일 있나?

처음으로 짐승들이 가운데 선 그를 주시합니다. 그는 약간의 틸을 두고 이렇게 말했습니다.

<사도>GMPC: 아뇨. 그냥... 익숙한 기분이 들어서 그렇습니다. 처음 보는 사이일텐데...

짐승들은 서로의 얼굴을 쳐다봅니다. 누가 먼저랄 것 없이 동시에 그렇게 했습니다. 그는 짐승들이 말을 엿기 전에 먼저 이야기 해버립니다.

<사도>GMPC: 조금 더 지켜봤으면 합니다. 물론 제 역할에 차질이 가는 일이 없도록 하겠습니다.

그의 대답에 짐승들은 고개를 끄덕입니다.
그들의 대표가 자리에서 일어납니다.
하나가 일어나니 다섯이 따라서 일어납니다.

깃털 교회: 알겠습니다. 당신이라면 감시도 적절히 해내겠지요. 우리 짐승들은 당신을 언제나 믿고 있으니, 그자에 대한 처우는 당신에게 맡기겠습니다.

짐승은 망설임 없이 뒤돌아 나갑니다. 그 단호한 태도에서 짐승들이 그를 향한 신뢰의 깊이를 짐작할 수 있습니다.
그는 한 박자 늦게 뒤돌아 나갑니다.
그의 걸음은 당신에게로 이어지고 있습니다.

이는 본래 당신이 알아서는 안될 이야기.
그럼에도 당신이 알게 되어버리고 마는 이야기입니다.

그는 이제 당신이 잠든 방의 문고리를 잡습니다.
셋을 세고 안으로 들어갈겁니다.

하나.
둘.
셋.

에필로그: 여섯 ■■
조건 : 2번 엔딩
<등장인물: 사도-GMPC>

추천 **BGM**: 少女前线: 熵减焔増 - Schicksal (feat. kinoko蘑菇) <https://youtu.be/fnHyTtRjrOA>

황금빛 햇살이 창백한 건물 안으로 스며듭니다.
오랜지색으로 물드는 그림자가 포근해 보일법도 하건만, 지나치게 장엄한 건물은 딱딱한
긴장감을 풀 생각이 없어보입니다.

그는 건물의 가장 높은 장소중 한군데에 있습니다.
육각형 모양의 우뚝 솟은 망루는 동그란 천장과 아치형 창문을 가지고 있습니다.
그는 창문 너머로 그림처럼 펼쳐지는 풍경을 응시하고 있습니다.
당신이 들어간 방의 입구를 보고 있습니다.

??: 여섯 짐승에게 당신의 의사는 전달했습니다. 다들 생각이 많으신것 같더군요. 결론이
나오기까진 시간이 조금 걸릴겁니다.

그에게 말거는 이의 모습은 눈에 보이지 않습니다.
사방이 하얀 이곳에 몸을 숨길 만큼 어두운 자리라고는 하나도 존재하지 않거늘 말입니다.
그는 이러한 대화가 꽤 익숙해 보입니다.
소리가 나는 방향을 찾아 두리번 거리는 대신, 창밖이나 둘러보고 있으니 말이에요.

??: 북반구로 떠나실거란 이야기를 들었습니다. 오랫동안 그곳으로의 출입이 금지되어
있었는데... 이렇게 허가가 떨어지는 날이 오다니, 새삼스레 세월을 실감하게 되는군요.

그는 이제야 뒤를 돌아 봅니다. 하고 싶은 말은 없어 보이지만 마음에 걸리는 일은 있어
보이는 눈치입니다. 빛이 쏟아지는 창문을 등지고, 틀 위에 살짝 걸터앉습니다. 역광이
스며들어 그의 모습에 음영이 두드러집니다.

<사도>GMPC: 꿈을 꿔습니다.

한참 침묵하던 그가 겨우 꺼낸 한마디는 펍 뜯금없는 것입니다.
모습이 보이지 않는 존재는 어떤 반응인지 알 겨를이 없으나 여전히 그의 곁에 맴돌고
있다는건 확실합니다.

<사도>GMPC: 낮선 장소에 처음보는 사람들이 있었어요. 모두 얼굴을 드러내고
걸어다니더군요. 생소한데, 한 편으로는 익숙하게 느껴졌습니다.
제가 있던 곳은... 아마 기차역이었던것 같아요. 멀리서 기적 소리가 들렸으니.

그는 또다시 입을 다물어 버립니다. 무슨 연유인지는 모르겠으나 펍 심경이 복잡한 모양입니다. 한 손으로 드러난 입가를 쓸고 골몰하다가 채념한듯 긴 한숨을 쉰니다.

<사도>**GMPC**: 승강장 앞에서 **PC**를 만났습니다. 하지만 그와 만난 ‘그건’ 제가 아니었죠. 미래에 있을 일은 아닌것 같고... 이미 있던 일이거나, 혹은 동시에 일어나는 일 같아 보였습니다. 사실 **PC**를 직접 만나기 전에는 쓸데없는 뜬꿈이라 생각했지만요.

형체 없는 이가 작게 웃는 소리를 냅니다. 아마도 그가 가진 의문에 짐작가는 해답이 있는 모양입니다. 그는 보이지 않는 존재의 웃음이 무엇을 의미하는지 알아차리고 불만스러운 반응을 보입니다.

<사도>**GMPC**: 이야기는 들었지만, 직접 겪어보니 훨씬 이상하네요.

그가 해답을 얻은듯 하자 형체 없는 자는 슬며시 제 존재감을 지우기 시작합니다. 어쩌면, 불가피하게 벌어지는 걸지도 모릅니다. 이번에도 그는 이 상황이 익숙한듯 별로 개의치 않습니다. 형체 없는 자가 작별 인사 대신 이렇게 말합니다.

??: 너무 걱정마세요. 그가 당신을 마주 할 일은 없을겁니다. 우리는 언제나 일방적으로 이어져 있으니까요.

그는 형체 없는 자의 해답에서 또다른 의문을 얻습니다.
허나 대답할 사람도, 들을 사람도 없으니 입 밖으로 꺼낼 필요는 없겠죠.
홀로 남은 그는 망루의 나선 계단을 밟아 내려옵니다.
그의 걸음은 당신에게로 향하고 있습니다.

이는 본래 당신이 알아서는 안될 이야기.
그럼에도 당신이 알게 되어버리고 마는 이야기입니다.

그는 이제 당신이 머물고 있는 방의 문고리를 잡습니다.
셋을 세고 안으로 들어갈겁니다.

하나.
둘.
셋.

여담

시나리오 본문과 전혀 생판 상관없는 주저리입니다.

제가 겪어본 **trpg** 를 중에서 가장 재미있는 전투 시스템을 꼽으라면 단연 마기로그 인것 같습니다. (객관**100%** 의견입니다.) 사람을 전투광으로 만들어요. 더 강한 고난. 더 강한 자극을 추구하다 보니 애너미나 단장 시트가 좀 괴랄해졌을지도 모르겠습니다.

난이도 조절을 적극 권장드립니다. 하지만 **PC**의 마법사생에 패배의 오점을 남겨보는 것도 제법 짜릿하지 않나요. 사랑하는(친애하는 증오하는 아무튼 관계가 있는) 그의 유일한 오점이 되어봅시다. 유일하지 않다면 고민 해봅시다.

1부를 작성하는 중간에 공각기동대(**OVA.1995作**)를 봤습니다. 이 시리즈에서 다루고자 한 주제와 비슷한 내용을 심도 깊게 다루고 있어 무척 재미있게 본 기억이 납니다. 역시... 사람들이 고전 명작을 꾸준히 읽는 이유 처럼, 고전 애니에서 느낄 수 있는 철학만의 독특한 매력이 있는것 같습니다.

그밖에 캠페인 시리즈 작성에 영감을 준 다른 매체들은 아래에 첨부하겠습니다. 늘 그렇듯 시나리오에 문제점이나 궁금하신 부분이 있으시면 편하게 문의해주세요.

(**PS. 1부 테스트 플레이 대기 음악으로 The Hanging Tree · Jennifer Lawrence** 를 사용했습니다. 캠페인 테스트 플레이에 참가해준 -반강제- 짜곰님께 늘 감사합니다....)

참고매체

[이광식의 천문학+] 우주에서 가장 나이 많은 별은 몇 살일까?

https://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20170818601004&wlog_tag3=naver

최초의 생명은 어디에서 왔을까? | 생명의 기원 <https://youtu.be/hjJNdlCUt0o>

모든 생명체의 기원은 단 하나의 원시 세포이다? | 내셔널 지오그래픽 <https://youtu.be/cgP10pnHqhU>

테넷의 과학 | 테넷 해석 - 엔트로피, 양전자, 할아버지 역설 해설 <https://youtu.be/ZxPQke430xo>

인터스텔라의 모든 것 | 인터스텔라의 과학적 해석 - 블랙홀, 웜홀, 5차원, 상대성이론, 양자 중력
<https://youtu.be/5XCyK0MvFk8>

히어로가 될 수 있는 유전자가 있다? '용기의 유전자' 이야기! / 전지적 관찰자 시점, 최재천
<https://youtu.be/MNXePrqAcuU>

화성 이주 정말 가능할까? 일론 머스크 테라포밍 관련 / 최재천의 아마존, 전지적 관찰자 시점, 테슬라
<https://youtu.be/nsi-xD1P-H4>