아래로 시나리오의 진상 및 주의사항이
이어집니다. 확인 시 재미가 반감될 수 있습니다.
GM만 확인해주세요!

주의사항

시나리오: 4인 3사이클 / 협력형
사용 시나리오: 인세인 1 + 인세인 2 데드루프
3부작 캠페인 시나리오 1부

-3부작 인세인 마법사 시나리오입니다. 하지만 2부의 진상을 보셔도 3부를 가시는데 전혀 지장이 없습니다!
-**GM**의 유도리있는 진행이 많이 필요합니다**.** 테스트 플레이 당시 돌발 상황이 많이 일어났습니다.
-따라서 일부 핸드아웃을 제외하면 확산 정보와 아닌 것의 구분을 짓지 않았습니다**.** 그때그때의 상황에 따라 GM의 판단 하에 핸드아웃을 확산시켜주세요.

인트로

종말의 예언이 얼마 다가오지 않은 때, 갑자기 메타 세계에 어마어마한 부정이 등장합니다.
지금까지 있었던 적 없는 이변. 마법사들은 이변을 조사하기 위해 부정의 탑으로 향합니다.
그리고 마법사들은 그 곳에서 나온 수상한 사람과 마주치는데...

종말이 다가오는 일촉즉발의 상황 속,
우리 마법사들의 선택은?

세계관

우리의 PC들은 암암리에 세계를 지키는 마법소녀/소년들입니다. 평소에는 평범한 학생들이지만, '메타세계'에 들어서면 멋진 마법소녀/소년으로 변신합니다!

우리들은 다른 차원의 '메타세계'의 틈새를 파고들어갈 수 있습니다, 그 곳에서 나오는 마음의 괴수들, '부정'을 해치우는 것이 주된 목표입니다. '부정'을 가만히 놔두면 현실 세계와의 틈새 사이로 빠져나와 사람들에게 악영향을 끼치기 때문에, 부정을 해치우는 것은 정말 중요한 일입니다.

그런데... 어마어마한 부정이 메타 세계 내에 등장했습니다!
하늘 높을 줄 모르고 솟아오른 그 부정은, 어쩐지 일반인들한테도 영향을 주는 것 같은데...
우리의 마법사들이 가만 둘 수 없죠!

주의사항

루프물입니다! 여러분들은 1편에서 루프한 채로, 인트로 장면에서 지난 회차의 기억을 깨닫게 됩니다. 이 사실을 미리 고지해주세요. 비밀 사명은 '인트로 이후의' 캐릭터들을 상정하여 만들어졌습니다.

쥬얼

마법사들의 마력을 체계화해 인간인 상태로 남게 만들어주는 보석입니다.
이 쥬얼을 1편에서 사용한 마법사들은 모두 특정한 '법칙'으로 변모했습니다.
그리고 희망의 마법사에 의한 루프, 여러분들은 여전히 인간 그대로의 마법사입니다.
정신은...글쎄요. 지난 회차의 기억을 되찾은 당신들이 정신도 인간이라고 말할 수 있을 지는 모르겠네요.

2부에서 쥬얼을 사용할 이유도 상황도 없습니다. 다만, 쥬얼이 마지막에 '변화'하기때문에 PC들이 끝까지 쥬얼을 쓰지 않도록 유도해주세요!

메타세계

메타 세계와 현실세계가 나누어진다고 누가 말했죠? 이 세상의 본질은 메타 세계입니다.
플라톤의 동굴의 비유를 아시는지요. 메타 세계에서 그림자를 비춘 '상'이 바로 현실세계입니다. 우리는 메타 세계에서 각자의 본질을 가지고 있고, 현실 세계에서 우리로써 살아가고 있습니다.

그런 메타세계에는 문제점이 있습니다. 바로 현실 세계와 달리 죽는다고 자연으로 환원되지 않는다는 거에요. 메타세계에는 죽음이라는 개념이 없고, 현실 세계에서 죽으면 메타 세계에서 본질로 다시 돌아갑니다. 그렇기 때문에 역사가 진행될수록 메타 세계에는 다른

본질들이 생겨날 공간이 부족해지겠죠? 그렇기 때문에 이루어지는 것이 '멸망'입니다. 반드시 한 번은 이루어져야해요. 그래야 공간이 남아서 새로운 본질들이 생겨날 수 있으니까요. 시작과 끝의 마법사에 의한 멸망은 오로지, '메타세계의 용량 부족'에 의해 일어난 일입니다.

부정

부정은 그런 메타 세계 안의 '그림자'들입니다. 본질이 되지 못한, 동굴 속에서 바깥으로 나가려다 실패한 그림자. 부정적인 감정들입니다. 모든 것을 포기하고 근원으로 돌아가고 싶다는 도피적인 감정에서 유래한 것들이죠. 이들은 메타세계 안에서도 그다지 환영받는 존재는 아니기 때문에, 볼 때마다 제거해주는 쪽이 이롭습니다.

진상

종말이 일어나는 조건은 두 가지입니다.

1. 메타세계의 용량이 부족해지고
2. 멸망이 일어나지 않는다.

따라서 마법사들은 메타세계의 용량이 부족해지면, 인위적으로 멸망을 일으켜야 할 의무가 있습니다. 그 동안 지구에 일어난 수 많은 멸망과 문명의 단절은 마법사들이 인위적으로 멸망을 일으키며 생겨난 것들이며, 이 사실은 수없이 많이 반복되어왔습니다. 이 사실을 알아가는 것이 2부의 중요 내용입니다. 따라서, 2부의 무대는 메타세계입니다.

수없이 반복한 루프, 결국 메타세계의 용량이 한계에 다다랐습니다. 몇 번이나 멸망을 반복해도 종말이 이루어지지 않자, 결국 우리는 종말에 한 발짝 더 가까워집니다.

종말이란 '끝의 마법사'의 강림입니다. 이 세상을 만든 것은 '시작의 마법사'이며, 그와 대치되는 존재가 바로 끝의 마법사입니다. 그 둘은 현재 메타세계 안에 깊이 잠들어 있으며, 시작의 마법사가 깨어나면 끝의 마법사도 깨어나 종말을 일으킵니다. 시나리오에서는 결국 아무것도 하지 않았음에도 '시작의 마법사'가 눈을 뜨고, 이전과는 다른 변화가 일어납니다.

시작의 마법사는 어디까지나 PC들의 편입니다. 지구는 자신의 피조물이니까요. 그는 PC들에게 기회를 한번 더 주기 위해 스스로를 희생합니다. PC들은 클라이막스 페이즈에서 '시작의 마법사'와 전투를 하게 됩니다.

메타세계의 장면표

메타세계의 장면표	
2	아무것도 없는 흰 세계에 당신들의 발소리가 울려퍼진다.
3	지난번에 해치운 부정의 검은 조각이 바닥에 널려있다.
4	바닥에 흰색 모래가 휘날리고, 무엇인가가 밟힌다.(부적+1)
5	작은 부정이 발 밑에서 알짱거리고 있다. 밟기만 해도 파괴될 것 같다.
6	작은 틈새에서는 현실 세계의 모습이 비추어진다.
7	저 멀리서 거대한 부정이 형형하게 모습을 드러내고 있다. 어쩐지 불길하다.
8	현실 세계 사람들의 웃음소리가 메아리쳐 들린다.
9	거대한 부정에게서 떨어져나온 부정의 시체가 보인다.
10	낡아빠진 쥬얼의 파편이 보인다. 도대체 누구 거지?
11	어마어마한 중압감이 메타세계를 감돌고 있다. 부정의 기운인가?
12	흰색의 모래바람이 분다. 거대한 부정이 조금 더 거대해진 것 같은데?

'이상한 부정의' 장면표

이상한 부정의 장면표	
2	책장이 사락거리는 소리가 들려온다. 누군가가 책을 읽고있는걸까?
3	천장에서 잉크 펜이 부지런히 양피지에 무언가를 열심히 적고있다.
4	쓰여진 책들이 일사불란하게 서로 날아다니며 자리를 채우고 있다. 툭, 무언가가 떨어졌다.(부적+1)
5	오래된 고서의 냄새가 코 끝을 간지럽힌다.
6	창문에서 햇볕이 비친다. 창 밖에는 부정이 눈을 형형하게 뜨고 있다.
7	인쇄기에서 종이가 끊임없이 인쇄되고 있다.
8	작은 테이블에 놓여진 달라와 접시에 쓴 커피와 대추야자가 놓여져 있다.
9	킹 사이즈의 침대가 놓여져있다. 누군가가 금방 일어난 듯 자리는 비워져있다.
10	낡은 쥬얼들이 전시되어 있다. 모두 변형의 마법사의 것이다.
11	서가에서 책이 나와 스스로 적혀진 문구를 수정하고 있다.
12	천장에서 양피지들이 스스로 실로 묶여 한 권의 책으로 완성되고 있다.

2부 PC 설정

PC번호	공개사명	비밀사명
PC1	당신은 각성한지 몇 주 되지 않은 신참 ‘순환의 마법사’이다. PC3에게 마법을 배우고 있다. 최근에는 재능이 있다는 말을 들어서 아주 신난 상태다. 당신의 사명은 [거대한 부정을 해치우는 것]이다.	루프의 기억이 돌아온 후, 당신은 알게 되었다. 저 거대한 부정에 있는 무언가가 당신을 부르고 있다. 그리고 또 알고 있는 것. 그것은 당신의 근원에 맞닿아 있을거라고. 당신의 진정한 사명은 [시작과 끝의 마법사가 되는 것]이다. 본 사명을 확인한 PC는 핸드아웃 [시작과 끝의 마법사]를 획득한다.
PC2	당신은 이 중 가장 경력이 긴 고참 ‘재생의 마법사’이다. 세상이 끝장날 수도 있는 부정이 메타 세계에 등장했다니, 어서 해치워주어야 한다! 당신의 사명은 [거대한 부정을 해치우는 것]이다.	루프의 기억이 돌아온 후 당신은 깨달았다. 종말을 막기 위해서는, 이 이상 머물러있기만 해서는 안된다는 것을. 재생만 해서는 안 된다는 것을 당신의 진정한 사명은 [희망의 마법사가 되는 것]이다. 본 사명을 확인한 PC는 핸드아웃 [희망의 마법사]를 획득한다.
PC3	당신은 PC1의 스승이자 이 중 가장 강한 ‘절단의 마법사’이다. 어마어마한 부정을 해치우는 것은 곧 당신의 일이다! 당신이 아니면 그 누가 할 수 있단 말인가. 당신의 사명은 [거대한 부정을 해치우는 것]이다.	루프의 기억이 돌아온 후 당신의 본능이 속삭인다. 당신의 신을 위해서는 지금보다 더욱 강한 힘이 필요하다는 것을, 당신은 지켜야 할 작은 신이 있다는 것을 당신의 진정한 사명은 [보호의 마법사가 되는 것]이다. 본 사명을 확인한 PC는 핸드아웃 [보호의 마법사]를 획득한다.
PC4	당신은 인류사를 보존하고 후대에 전해야 할 ‘변형의 마법사’이다. 저런건 어떤 책에도 적혀있지 없었는데?! 당신이 모르는 정보가 세상에 존재해서는 안된다. 위험한 부정이다! 당신의 사명은 [거대한 부정을 해치우는 것]이다.	루프의 기억이 돌아온 모든 기억이 선명해진다. 그저 역사를 반복하기만 해서는 안된다. 역사를 기록하는 이유는 이 앞의 새로운 미래를 위해서라는 것을 깨닫는다. 당신의 진정한 사명은 [역사의 마법사가 되는 것]이다. 본 사명을 확인한 PC는 핸드아웃 [역사의 마법사]를 획득한다.

각 PC별로 처음에 얻고 시작하는 핸드아웃입니다.

시작과 끝의 마법사

‘신’에게서 시작된 마법사
시작의 마법사와 끝의 마법사는 자신들의 힘을 걱정해,
‘시작과 끝의 마법사’를 만들어 자신의 의무를 대리시켰다.

즉, 시작과 끝의 마법사는 ‘작은 창조주’이며, 이 세상 그 자체이다.
시작과 끝의 마법사의 역할은 **‘**기계장치의 신**’**이다.

본 핸드아웃의 비밀은 없다

희망의 마법사

‘인간’에게서 시작된 마법사
보호의 마법사와는 달리, 오로지 인간들의 염원에서 비롯된 마법사이다.
‘다시 한 번 더 기회를 얻고싶다’는 염원과 기도 하에, 희망의 마법사가 탄생했다.

즉, 희망의 마법사는 ‘인류의 보호자’이다.
희망의 마법사에게 주어진 역할은 **'**갈라테이아의 메시아**’**이다.

본 핸드아웃의 비밀은 없다

보호의 마법사

‘인간’에게서 시작된 마법사
인간들은 PC1을 지킬 아주 강한 사람이 필요했다.
아무도 그 역할을 하지 않았기에, 인간들의 염원에 의해 보호의 마법사가 만들어졌다.

즉, 보호의 마법사는 ‘PC1만의 기사’이다.
보호의 마법사에게 주어진 역할은 **‘**천사의 일곱번째 나팔**’**이다.

본 핸드아웃의 비밀은 없다

역사의 마법사

‘신’에게서 시작된 마법사
시행착오를 줄이기 위해, 신들은 모든 역사와 ‘본질’을 기록하고,
그것을 정리하고 보관해 둘 필요성을 느꼈다.
그들은 인간 중 하나를 정해 ‘역사의 마법사’로 만들어 의무를 대리시켰다.

즉, 역사의 마법사는 ‘모두의 백업’이다.
역사의 마법사에게 주어진 역할은 **‘**체호프의 총**’**이다.

본 핸드아웃의 비밀은 없다

1. 인트로

쾅***!!!!!!***

무시무시하게 커다란 팔이 지면을 내려칩니다. 이 곳은 메타세계. 당신들은 지금 해야 할 일을 하고 있습니다. 부정을 해치우고 있습니다. 문어 모양 부정입니다. 도대체 무슨 감정이길래 문어 모양 부정인건지 알 수는 없습니다만.. 지금은 거의 막바지 단계로, 다리 한 쪽만 남았습니다. 모두 공격만 한 번씩 부으면 해치워질 것 같습니다!

캐릭터 어필 타임입니다. 부정을 해치우면서 동시에 캐릭터 어필을 합니다. 실제 전투가 아니며, 판정에 실패하더라도 HP나 이성치는 깎이지 않습니다. GM의 여유로운 진행 부탁드립니다!

문어의 마지막 다리가 PC들을 향합니다!
한 번씩 해치우는 RP를 해주세요!

쾅**!!!!** 마지막 타격이 가해집니다. 문어는 소멸합니다. 당신들은 여전히 메타 세계에 서 있습니다. 아무것도 없는 흰 공간만이 당신들을 맞이해줍니다. 그리고 당신들의 옆에, 나비 하나가 팔락거리며 다가옵니다.

[안녕 얘들아, 오늘도 수고했어.]

메타 세계 안, 나비 모양의 마스코트가 날개를 팔락거리며 이야기합니다. 날개가 팔락거릴 때 마다 무지개색의 빛가루가 밑에서 떨어집니다. 요 쪼그만 나비는 늘 우리들과 함께 다니며, 부정을 해치우는데 큰 도움을 주고는 했습니다. 오늘은 무슨 일로 불렀을까? 나비는 팔락거리며 이야기를 합니다.

[우리는 멸망의 예언을 찾아야 한다는 것, 알고 있지?]
[그런데 며칠 전에 이 곳에 특이한 부정이 나타났어]
[이건 아직 현계하기 전이긴 하지만, 만약 강림한다면 그 자체로도 멸망일거야.]
[지금까지와는 다른 이레귤러한 부정이야. 가서 처리해주는게 좋겠어]

그리고, 쾅**!!!**

어마어마한 진동이 울립니다. PC들은 본능적으로 알아챕니다. 메타세계에서 무언가 일어났습니다.
그리고, PC들에게 1부에서의 기억들이 돌아옵니다. 몇 번이고 루프를 했던 기억들.

…
여전히 마스코트가 작은 날개를 펄럭펄럭거립니다.

“가봐야 하지 않을까?”

허겁지겁 메타세계로 가니, 어마어마한 크기의 탑이 있습니다. 마치 하늘을 뚫을 듯한. 바벨탑이라고 해도 믿을 수 있는 크기의.

저게 현계로 강림한다면.... 생각하고 싶지도 않네요. 일단 메타 세계 안에서 해치우는 것이 빠르겠죠.

핸드아웃이 공개됩니다.

이상한 부정	이상한 부정[뒷면]
거대한 탑 모양을 하고 있는 이상한 부정. 그 크기가 어마어마하며, 현계한다면 많은 사람들이 피해를 입을 것이다. 메타 세계 내에서 없애는 것이 최선인 듯 하다.	거대한 탑 자체는 부정이 아니며, 부정들이 '거대한 탑'에 몰려든 것 같다. 탑에는 어마어마한 양의 부정들이 덕지덕지 붙어있다. 거대한 탑은 PC4의 마력이 느껴진다. 이상한 부정의 [거처]를 획득할 수 있다. 핸드아웃 [탑]을 획득할 수 있다.

탑	탑의 비밀
책들이 마구 꽂혀있는 탑. 탑의 정문에는 잠금장치가 걸려있다. 잠금장치에 맞는 열쇠란...?	쇼크: PC4 이 탑 자체는 부정이 아니라, 인류사의 모든 것을 기록한다는 '변형의 마법사'의 도서관이다. 어째서 메타 세계에 나타난거지? 탑의 정문은 PC4의 쥬얼로 열 수 있다. 핸드아웃 [변형의 도서관]을 획득한다.

변형의 도서관	변형의 도서관의 비밀
지금까지의 역사를 모두 기록한 변형의 도서관, 이 안에 세상의 모든 기록이 있을테지	변형의 도서관은 '본질'을 기록해 정리한다. 변형의 도서관의 책장은 한정되어있다. 책장을 모두 소모하면, 변형은 도서관을 닫고 모든 역사를 '단 하나의 책'으로 만들어야 한다.

탑 안에 들어가면 다음 페이즈로 이동합니다.

1. 이상한 부정

탑의 정체는 도서관이었던 모양입니다. 책은 관리가 잘 되어있는지 깨끗하지만, 오래된 고서라는 느낌은 지울 수가 없군요. 저 앞에, 전시해놓은 3가지 책이 보입니다.

핸드아웃 3개를 획득합니다.

부정	부정[뒷면]
인간의 마음 속에서 나오는 부정적인 감정이 메타세계에 모인 것 현실세계와의 틈새로 자꾸만 빠져나오려 한다.	인간들의 부정적인 감정, 힘든 일이 있을 때 근원으로 도피하고 싶은 그림자 메타 세계의 부피만 차지하고 있기 때문에 어서 끝내주어야 한다.

메타세계	메타세계[뒷면]
현실세계의 백업이자 우리만 출입할 수 있는 곳 이 곳에 부정들이 들락거리고 틈으로 나오려고 하기 때문에, 주기적으로 부정을 없애주어야 한다.	현실세계의 백업이 아니라 현실세계의 본질 그 자체. 메타세계는 본질, 현실세계는 메타세계의 그림자를 비추는 창. 본질은 영원히 사라지지 않는다. [메타세계의 문제점] 핸드아웃이 공개됩니다.

메타세계의 문제점	메타세계의 문제점[뒷면]
현실세계의 본질 그 자체인 메타세계. 무슨 문제라도 있는걸까?	메타세계에는 '죽음'이라는 개념이 존재하지 않는다. 본질이 태어나면 계속 유지될 뿐. 따라서, 현재 메타세계는 과포화된 상태이다. 더 이상 새로운 인구를 받을 수 없다. 일정 수준 이상의 인구가 들어선다면 '종말'이 일어나고 만다.

또한, NPC '타릭'이 나옵니다. 타릭은 스스로를 도서관의 사서라고 소개합니다.
타릭은 시작의 마법사로, 그동안 변형의 마법사의 도서관에서 잠에 빠져 있었습니다.
타릭은 기본적으로 PC들의 편이며 상냥합니다.

타릭	타릭의 비밀
부정의 거대한 탑 1층에 앉아있던 사람.	타릭은 모든 것의 창조주,'시작의

PC들에게 상냥하며 여유로운 성격이다. 타릭의 사명은 [PC들과 사이좋게 지내는 것]이다.	마법사'이다. 그는 모든 세상을 만들었으며 변형의 도서관 맨 밑 층에서 혼자 잠에 빠져 있었다. 타릭의 진정한 사명은 [PC들과 함께 종말을 막는 것]이다. 이 핸드아웃을 획득한 PC는 [시작의 마법사] 핸드아웃을 얻는다.

타릭의 비밀을 확인한 PC는 '시작의 마법사'에 대한 핸드아웃을 획득할 수 있습니다.

시작의 마법사
모든 것의 창조주 먼 옛날부터 이 우주를 만들어낸 마법사이자, 모든 피조물의 아버지 모든 생명을 사랑하며, 모든 생명을 껴안는 존재 시작의 마법사의 사명은 [창조해내는 것]이다. 본 핸드아웃의 비밀은 없다.

시작의 마법사 핸드아웃을 찾아낸다면 마스터 씬으로 이어집니다.

마스터 씬

"끼에에에엑!!!"

갑자기 어디선가 부정 3마리가 다가옵니다. 아마도 새끼인 것 같은데... 일단 처리해두는 편이 낫겠습니다! 어느샌가 타릭도 변신을 한 채 있습니다.

작은 부정		
위험도 3	속성 : 괴이	생명력 : 8
호기심 공격	특기 찌르기, 인류학, 소각	
어빌리티	[기본공격] 공격 <찌르기> [불태우기] 공격<소각> 이번 라운드에 참가하는 모든 상대에게 피아식별없이 1d3의 대미지를 줄 수 있다.	
해설	변형의 마법사의 서적을 탐내고 들어온 작은 부정.	

타릭		
위험도 1	속성 : 괴이	생명력 : 무한
호기심 지각	특기 매장, 생물학, 의학, 인류학, 종말	
어빌리티	[기본공격] 공격 <매장> [근원] 서포트 <인류학> 목표를 4명까지 정해 지정특기 판정을 한다. 판정에 성공하면 4명의 회피 판정에 +3의 수정치를 더해줄 수 있다.	
해설	'시작의 마법사'가 여러분들에게 다시 한번 더 기회를 주기 위해 스스로를 너프한 모습입니다. 마지막 기회, 놓치면 안되겠죠.	

"참, 정말로 종말이 다가온다고 별 난리도 없군 그래."

타릭은 위 층으로 올라가자는 이야기를 합니다. 이 탑에 해답이 있을거라구요.

위로

시작의 마법사는 끊임없이 탑의 위로 올라갑니다. 위로, 위로, 더 위로...
이윽고 그가 도착한 곳은 탑의 꼭대기층입니다. 덩굴로 뒤덥혀있는 꼭대기 층의 문을 아주 손쉽게 열어버린 시작의 마법사는 안을 살펴봅니다.

이후 사이클이 다시 시작됩니다. 아래의 핸드아웃을 얻습니다.

책장	책장의 뒷면[확산정보]
꼭대기 층의 책장. 모두 같은 나비 모양 커버의 책으로 채워져있다. 그리고, 이제 단 한권의 책이 들어갈 공간만이 남아있다.	책장에 꽂힌 책들은 모두 우리가 멸망을 일으켰던 이야기들의 반복이다. 책장이 모두 소비되었기 때문에, 우리는 더 이상 루프를 할 수 없다. 우리에게 남은 기회는 이번 뿐이다! 이 핸드아웃을 확인한 PC는 [시간]으로 공포판정

륜	륜의 비밀[확산정보]
꼭대기 층의 가운데에는 검은 머리에 검은 눈물을 흘리는 여성이 얼어있는 채 보관되어 있다. 여성이 들어있는 얼음은 깨지기 일보직전이다. 여성의 사명은 [눈을 뜨는 것]이다.	쇼크: 전원 그녀는 끝의 마법사이자 종말 그 자체. 모든 것을 파괴하고 다시 0으로 돌리는 압도적인 질서. 끝의 마법사의 진정한 사명은 [세상을 종말로 이끄는 것]이다.

종말	종말의 뒷면[확산정보]
그는 종말이 온다고 말한다. 우리는 종말이 아닌 멸망을 일으켰다. 종말이라는 것은 과연 무엇일까? 또한, 종말과 멸망의 차이점은 과연 무엇일까?	종말이란 '끝의 마법사의 강림'이다. 일부가 살아남아 새로운 기회를 가질 수 있는 멸망과 달리, 종말은 존재했던 모든것을 태초의 무로 돌리는 완벽한 끝. 종말이 오면 더 이상 새로운 기회는 오지 않는다.

순리대로의 멸망	순리대로의 멸망[확산정보]
우리가 종말을 피하기 위해 일으킨 것 순리대로의 멸망은 무엇을 말하는 걸까?	메타 세계가 과포화되었을 때, 인위적으로 메타 세계의 본질들을 '어느 정도' 청소하는 것이 순리대로의 멸망. 순리대로의 멸망이 일어나지 않으면 종말이 일어난다. 기원전부터 시작된 모든 멸망과 문명의 단절은 마법사들의 손에 의해 진행되었다.

클라이맥스 페이즈

"책장이 모두 소비되었어. 너희에게 남은 기회는 이번 한 번 뿐이구나"

시작의 마법사는 당신들을 보며 인자하게 웃습니다. 옆에서 끝의 마법사가 얼어있는 얼음이 깨져가기 시작합니다. 종말이 다가오고 있습니다. 시작의 마법사는 끝의 마법사를 쳐다보더니 어깨만 으쓱거립니다.

"내 쌍둥이는 참으로 성실해서 말이야. 이 곳의 모든 것을 박살낼거란다"
"이제껏 수 많은 멸망이 있었단다. 수 많은 종이 사라지고 수 많은 종이 새로이 지구의 주도권을 잡았지"
"하지만 종말이 닥쳐오면 아무것도 남지 않아. 너희는 사랑스러운 나의 피조물들이란다."
"그러니..."

시작의 마법사의 모습이 점점 변해갑니다. 머리와 눈동자가 새하얀 순백으로 물들고, 손에는 두 개의 검을 들고 있습니다. 그래요. 마치, '시작과 끝의 마법사'처럼

"이번에는 내가 작은 종말이 될게"
"메타세계의 용량을 인위적인 폭력으로 비워주지 않으면 언젠가는 모두가 태초의 무로 돌아가겠지"
"다만, 이건 시간을 버는 것 뿐이란다. 아주 조금의 시간을..."
"나를 이긴다고 해도 너희가 날 이긴다면 종말은 곧 닥쳐올거야"

“그러니, 한번 상대해보렴”
“나를 이기지 못한다면 내 쌍둥이를 이기는 것은 불가능할테니까”
“만약 나를 이긴다면...”
“너희에게 선물을 줄게”

작은 종말		
위험도 5	속성 : 괴이	생명력 : 30
호기심 지각	특기 매장, 생물학, 의학, 인류학, 종말	
어빌리티	[기본공격] 공격 <매장> **[**기계장치의 신**]** 공격<종말> 목표를 3명까지 선택하여 명중 판정을 한다. 성공하면 목표는 각자 회피 판정을 한다. 회피 판정에 실패한 목표는 1d3점의 대미지를 입힌다. **[**상냥한 구세주**]** 서포트<의학> 피아식별 없이 랜덤으로 목표를 3명까지 선택하여 회복 판정을 한다. 성공하면 대상은 1d3의 체력을 회복한다. **[**희생의 의미**]** 공격<매장> 자신을 공격한 목표 1명을 선택해 반격을 한다. 반격당한 대상은 회피가 불가능해지며, 1d6의 대미지를 입는다. **[**맥거핀**]** 서포트<인류학> 현 라운드에서 피아식별없이, 모든 주사위에 2의 수정치를 가할 수 있다.	
해설	‘시작의 마법사’가 여러분들에게 다시 한번 더 기회를 주기 위해 스스로를 너프한 모습입니다. 마지막 기회, 놓치면 안되겠죠. ‘종말’에게 쥬얼은 통하지 않습니다.	

시작의 마법사와의 전투를 진행합니다. 적극적으로 어빌리티를 사용해주세요.
종말을 쓰러뜨리면 엔딩으로 이어집니다.

엔딩

작은 종말은 곧이어 스러지고, 전신이 투명하게 빛나며 흰 빛을 내뿜습니다.
작은 종말은 당신들을 보고 웃으며 말을 잇습니다.

“좋아. 너희들이라면 종말을 막을 수 있을지도 모르겠구나”
“약속대로, 너희에게 선물을 줄게. 너희가 진정한 힘을 쓸 수 있도록.”
“짧은 시간이었지만 반가웠단다. 나의 아이들아”
“너희의 앞길이 빛나기를 바랄게”

그리고, 시작의 마법사는 흰 빛이 되어 흔적도 없이 사라집니다.
...흰 빛이 쥬얼에 흡수됩니다. 그리고, 무언가가 재창조됩니다.

‘순환의 쥬얼’이 ‘시작과 끝의 쥬얼’로 변화합니다.
PC1은 ‘시작과 끝의 마법사’가 됩니다.

다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘재생의 쥬얼’이 ‘희망의 쥬얼’로 변화합니다.
PC2는 ‘희망의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘절단의 쥬얼’이 ‘보호의 쥬얼’로 변화합니다.
PC3은 ‘보호의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘변형의 쥬얼’이 ‘역사의 쥬얼’로 변화합니다.
PC4는 ‘역사의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

탁류

작은 종말은 굳건히 버틴 채 존재합니다. 당신들을 보며 고개만 젓더니 말합니다.

“아직 덜 무르익은 모양이구나, 너희에게 개인적으로 기대를 품었었는데...”
“이번 한 번만 너희에게 기회를 주마, 하지만 이 앞길은 더욱 가혹할거야. 내 쌍둥이는 나만큼 매정하지 않아서”

그리고, 시작의 마법사의 손 끝에서 흰 빛이 나옵니다.
...흰 빛이 쥬얼에 흡수됩니다. 그리고, 무언가가 재창조됩니다.
시작의 마법사는 당신들을 안쓰러운 눈으로 한번 쳐다보더니, 이내 등을 돌려 점점 투명해집니다.

‘순환의 쥬얼’이 ‘시작과 끝의 쥬얼’로 변화합니다.
PC1은 ‘시작과 끝의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘재생의 쥬얼’이 ‘희망의 쥬얼’로 변화합니다.
PC2는 ‘희망의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘절단의 쥬얼’이 ‘보호의 쥬얼’로 변화합니다.
PC3은 ‘보호의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.

‘변형의 쥬얼’이 ‘역사의 쥬얼’로 변화합니다.
PC4는 ‘역사의 마법사’가 됩니다.
다만, 더 이상 순리대로 움직이지 않습니다.