



멀리멀리 지평선의 저편까지
바람이 잃어버렸던 날개를 타고
언젠가는 꼭 만날거야
미래가 활짝 미소지으며 손짓하기에
자, 여행을 떠나자 새로운 세계로
기억 속의 전설, 문을 열고

- 모로코 태마로 'LUNAR' 중에서 -

LUNAR WORLD

하늘에 푸른 별이 빛나는 세계 LUNAR...

여신 알테나의 은혜가 축만인 이 세계에서야 마법은 일상적인 것이고, 대부분의 사람이 능력자는 있지만 마법을 사용할 수 있다. 작은 불과 마법을 일으켜 일상 생활속에서 이용되는 것이다. 그 힘의 원천은 공기나 물처럼 대지와 대가에 기록과 있는 여신 알테나의 마법적인 것이다.

이 마법 세계의 정장에 균형하고 있는 것이 여신 알테나를 보호하는 최강의 마법령들, 용의 일족이다. 그들은 지수화령(止水火龍)의 정령의 형으로, 그들의 마법력이 구체화되어 존재한다. 그 용들을 통제하고, 이 세계를 지키는 드래곤 마스터가 되는 자는 용의 시련을 이겨내야만 한다.

북방 개척민의 마을 부르고그 마을에서 조금 떨어진 작고 높은 언덕 위에 15년 전에 죽은 전설의 영웅, 드래곤 마스터 다인을 기리는 묘지가 있다. 그 묘지 앞에서 하얀 달빛 땅으로부터 불어오는 바람에 붉은 색의 휘날리며, 저 멀리 펼쳐진 세계를 쳐다보고 있는 한 소년이 있었다. 그의 이름은 아레스. 다인의 고향 부르고그 마을에서 태어나고 자란 아레스는 어릴적부터 다인을 동경하고, 모험을 꿈꾸고 있었다. 그리고...

여신의 속제도 가까워지는 어느날, 온갖의 아들 라푸스로부터 백룡의 동굴로 모험을 가자는 말을 들은 아레스는 원성적인 호기심을 억누르지 못하고 말았다. 그리하여 아레스는 소꿉친구인 소녀 루나, 라푸스, 그리고 말쑥한 친구인 수수께끼의 생글 나무와 함께, 전설의 마법령들 용이 살고 있다는 동굴로 향한다. 일찌기 다인이 용의 시련을 받았다고 하는 그 장소로...

게임의 개요

1992년 6월 16일, 폐가 CD용으로 발매된 '루나 더 실버스타' 폐가 CD 유저들의 압도적인 지지를 받았던 이 작품은 5년 12월에 그 속편 '루나 이터널 클루'로 완중 확고한 팬을 만들어 냈다. 그밖에도 게임기어로 화제적인 '루나 신화하는 허한'이 나온 바 있다. 이번에 나온 '루나 실버스타 스토리'는 루나 더 실버스타를 리메이크한 것으로 단순한 리메이크에 그치지 않고 폐가 CD에의 여러 단점들을 보완하고 스토리도 상당 부분 바뀌었다. 그로 인해 폐가 CD를 플레이해본 유저라도 어떤 재탄생 루나를 새로운 기분으로 플레이할 수 있을 것이다. 발매는 유비소프트, 감수는 게임이츠 음악제작은 TWD-FIVE, 제목은 일본 아드베디어, 캐릭터 디자인은 3D원화(2/루모모가 토시유키)가 맡았다.

CHARACTERS

아레스



본편의 주인공. 북방 개척 농민의 마을 부르고그에서 태어나고 자란 15세의 소년. 우유부단한 점도 있지만, 성격이 밝으며 상황에 순응하는 부드러운 마음을 가지고 있다. 부르고그 마을 출신의 드래곤 마스터 다인을 동경하며 언젠가는 모험을 떠나고자 하고 있다.

루나

마법을 물려 사용하고 있는 변의 마법사. 자칭 기러기 소녀의 제자로서 엘리트층의 엘리트. 자존심이 강하고 상당히 건방진 듯. 그러나 본심은 학하고 친구를 찾고 싶어한다.



루나



본편의 여주인공. 아레스의 소꿉친구로 15세의 소녀. 15년 전 갓난이었던 루나는 아레스의 집앞에 버려졌고 아레스의 부모에게 버림받지 아레스와 납득처럼 자랐다. 평소에는 그런 과거를 잊은 것처럼 밝고 씩씩하게 행동하고 있다. 때로 아레스에 대해 누나같이 행동할 때도 있다.



미아

마법도시 변의 마법 길드의 당주, 레미리아 오사의 최후의 후계자. 마법계통을 갖고 있지만, 자신의 능력에 대해서 전혀 자신감을 갖지 못하며, 자기 당주로서의 책임감에 막눌려 지내고 있다. 마음 약하고 부드러운 성격이지만 공격 마법이 특기.

나루



날개를 달고 있는 고드윈같은 모습의 이상한 생물. 수다쟁이에 호기심이 강하고 무슨 일도 온건에 참견하고 싶어한다. 이런 어성을 좋아하고, 고양이 취급을 받으며 공격해 싫어한다.



키리

18세. 난자스 권문에 모여있는 산책들의 두목, 싸움꾼답게 무척 강하다. 자신에 가득차 있고 술과 여자를 매우 좋아한다. 하지만 소꿉친구 제 시키만은 질척이어서 언제나 잘하고 있다. 보통엔 술을 먹고 있지만 할 때는 히는 SR에 의지도 잘 부린다.



제사자

어린 알테스를 모시는 신전의 견습 신관. 원래 해적이었던 4 영웅중의 한명. 해리바의 총독 델테 알카르의 하동생. 아버지 앞에선 얌전한 척 하지만, 실은 못나리는 율가닥 건달이. 어려운 신관 학교에서 졸업을 갓수어서 모두가 걱정하고 있다.



라무스

부르고 마을 촌장의 아들로. 아레스의 친구. 욕심에 강하고 돈을 많이 버는 것에 폭력적인 동굴로의 모험에 아레스를 꼬신다.



레이크

자본 파동아 다니는 방랑자. 호쾌하고 신승귀. 울창 장계불망의 수수께끼의 검사. 마법은 사용하지 못한다. 검술의 솜씨는 확실해. 천하일품.



로우이스

본의 마법 길드로부터 해리바의 흑장미 가문의 파견된 여섯 검사사. 어딘가 악마적인 기질에 사람을 조미는 듯한 독특한 말씨가 특징. 낯선 자는 어느 사이처럼 보이지만...



레이시아

어린 알테스를 모시는 알테나 대문전의 신관장. 신관장이라는 신분에서 어릴 적에 청혼한 분리가 감동. 마법도시 벤으로 향하는 아레스들에게 도움을 준다.



델 데 알카르

자유도시 메리비아를 통치하는 호쾌한 수인(獸人)으로, 4 영웅중의 한명. 원래는 해리바의 주변을 침략하고 다녔던 해적 무족. 현재는 델 데카르라 불리며, 사람들로 부터 존경받고 있다.



가렛은

마법도시 벤의 마법 길드 재상. 드래곤 마스터. 다인과 함께 세계를 구한 4 영웅중의 한명. 다인이 죽은 지금, 부나 세계 최강의 마법사. 냉정하지만 완벽주의자.

영웅이란? : 일찍이 어린 알테나 해적의 세계를 구하기 위해 죽은 4명의 영웅들. 부르고 마을 출신의 드래곤 마스터. 다인. 해리바의 다스라는 귀족부족의 딸 데 알카르. 마법도시 벤의 마법 길드 장주 레아리아 모사. 그리고 다인의 친구였던 벤의 재상이자 대문장 가렛은. 이 4인을 가리킨다.

백룡 화יד디

드래곤 마스터 다인과 함께 함께 싸운 하얀 용. 어린 알테스를 수호하는 용의 일족이다. 백룡의 공물을 찾아간 아레스에게 드래곤 마스터가 되기 위한 최초의 시련을 내린다.

복색으로 표시한다.

메인 메뉴(MAIN MENU)

나무를 사용

시스템(시스템)

세이브(セーブ)

게임중 세이브한다. 세이브 화면에서 세이브하고 싶은 곳을 선택해서 C 버튼을 눌러 준다. 세이브 세션의 문제 RASH와 카피릿지 RAM에 각각 3개씩, 합계 6개까지 할 수 있다.

로드(ロード)

게임중 로드한다. 로드 화면에서 로드하고 싶은 데이터를 선택해서 C 버튼을 눌러 준다.

설정(設定)

게임의 설정을 세운다. 사운드(サウンド), 서열 바운드(並び順), 메시지 남김(メッセージ残), 메시지 스피드(メッセージスピード)를 설정할 수 있다. 메시지는 남김을 자동으로 설정하면 버튼을 누르지 않아도 메시지가 남어난다. 수동으로 되어있어도 일부 연출을 위해 자동으로 남아갈 때가 있다.

도구(道具)

도구를 사용한다(道具を使う)

갖고 있는 도구를 사용한다. 사용하고 싶은 도구와 대상 캐릭터를 선택하자. 이때 도구의 이름과 설명이 복색이면 사용가능, 회색이면 사용불가능이다.

도구를 건네준다(道具を渡す)

갖고 있는 도구를 다른 캐릭터에게 건네준다. 건네주고 싶은 도구와 대상 캐릭터를 선택하자. 이때 캐릭터가 뒤 돌아 서있는 경우는 가만 물건이 가깝게 서있는 경우는 건네줄 수 있다. 단 서있는 캐릭터만 그 도구를 건네줄 수 있다.

도구를 버린다(道具を捨てる)

갖고 있는 도구를 버릴 수 있다. 이때 도구의 이름과 설명이 복색이면 버려가 가능, 회색이면 중요 아이템으로 버릴 수 없다.

작전(作戦)

작전은 1부터 3까지 3개를 등록할 수 있다. 전투시에 등록된 작전을 선택하면 캐릭터는 작전에 따라 행동한다. 각

캐릭터에게 명령(命令), 'AC' 공격(攻撃), '마법'魔法, '도구'道具, '방어'防衛와 6개 행동을 선택할 수 있다. 커맨드명과 설명이 복색이면 선택 가능, 회색이면 선택 불가능하다.

진형(陣形)

전투시의 진형(전투 개시시의 캐릭터 위치)을 설정한다. 좌측이 구전형, 우측이 신진형이다. 캐릭터를 5x5칸의 칸에 자유로이 놓을 수 있다. 결과 페이지로 직접 공격하는 방어력 높은 캐릭터를 앞에 놓고, 마법 공격과 회복 등을 하는 방어력 낮은 캐릭터를 지키는 진형이 일반적으로 유효하다.

플레이 캐릭터

아레스와 부나 등의 캐릭터가 사용하는 커맨드에는 '마법', '도구', '방어', '강함' 4종류가 있다. 이것들과 커맨드는 각 캐릭터 공통이다.

마법 기(魔法技)

마법은 캐릭터마다 사용할 수 있는 것이 다르다. 자세한 것은 뒤에 있는 '마법'의 해설을 보자. 선택할 때 이름과 설명이 복색이면 사용가능, 회색이면 사용불가능하다.

도구(道具)

도구를 사용하거나, 다른 캐릭터에게 건네줄 수 있다. 아레스 일행은 도구를 6개까지 가질 수 있다. 이치는 나무의 커맨드와 같다.

장비(装備)

무기와 방어구(도구)를 장비한다. 살상에 표시되어 있는 것이 현재 장비중인 것, 하단에 표시되어 있는 것이 현재 가지고 있는 것이다. 이름과 설명이 복색이면 장비 가능, 회색이면 장비할 수 없다. 또 장비한 후의 공격력, 방어력 등의 변화도 표시된다. 장비할 수 있는 것은, 그 캐릭터가 가지고 있는 것만 가능하니, 장마하고 싶은 도구를 다른 캐릭터가 가지고 있는 경우는 '도구를 건네준다(道具を渡す)'를 사용하자.

강함(強さ)

캐릭터의 상태를 표시한다. L, R 버튼으로 캐릭터를 바꿀 수 있으며 방향 버튼을 좌우로 움직여 장비품과 습득한 마법도 볼 수 있다.

게임 시스템

기본지식

체력 회복과 도구 매

부나에서 체력의 회복은 '여신상'에 기도 드리는 것으로 이루어진다. '여신상' 앞에서 C 버튼을 누르면 HP와 MP가 최대치까지 회복된다. 장비품, 도구의 매는 무기상점에서 할 수 있다. 무기상점의 주인에게 말을 건네보자.

게임의 기본 화면(MAIN MENU)

동상 화면에서 A 버튼을 누르면 메인메뉴가 표시된다. 메인메뉴에는 커맨드의 아이콘과 각 캐릭터의 상태, 현재 소지금, 장비품, 소지품 등이 표시된다.

캐릭터를 선택하려면 방향 버튼을 좌우로 움직이거나 L, R 버튼을 사용하자. 각 캐릭터의 커맨드는 방향 버튼을 상하로 움직여서 선택할 수 있다.

상태의 수치를 보는 방법

동상 화면에서 오른편 밑에 표시되는 각 캐릭터의 상태는 레벨, 현재의 HP, 현재의 MP, 3개의 HP 및 MP는 최대치의 몇 퍼센트가 되는가를 수치의 색으로 표시한다. 100 퍼센트의 경우에는 녹색, 50~99 퍼센트의 경우에는 녹색, 25~49 퍼센트의 경우에는 황색, 그리고 0~24 퍼센트의 경우에는



전투중의 조작방법 (COMBAT MENU)

연전 등에서 각 캐릭터에게 접근하면 전투 상태가 되고, 화면이 전투 화면으로 바뀐다. 전투중에는 가로 방향의 시점이 되고, 화면의 상하로 커맨드와 스테이터스 등의 정보가 표시된다. 캐릭터의 전투시 행동은 전투 커맨드로 결정하며, 나머지는 전투중에 명령할 수 없다. 전투중 나머지의 역할은 다 번 종료시에 기절한 사람 현병을 회복해 주는 것과 전투 승리에 기결해 있는 캐릭터의 구출이다.

전투중의 커맨드

전투중 여러가지 행동을 커맨드에 의한 명령으로 할 수 있다. 전체 커맨드로 사용할 수 있는 커맨드는 AI 명령, 작전, 퇴각의 3종류이다.

A

AI의 판단으로 아군 전체에 가장 효율적이라고 생각되는 행동을 취한다. 이 커맨드는 한번 선택하면 세 번이나 자동으로 작용되는 것으로, 변경하고 싶을 때는 전투중에 B 버튼을 누르면 된다.

명령(命令)

각 캐릭터에게 행동을 명령한다. 모든 캐릭터에게 자제한 지시를 내리고 싶을 때 유효하다.

마법(魔法)

지정된 마법을 사용한다. 선택했을 때 그 마법의 이름과 설명이 백색이면 사용가능, 회색이면 사용불가능이다. 하나의 캐릭터(军团)에 대해서 마법을 쓴다면 그 대상은 효과범위(範囲)가 있는 마법이라면 효과범위의 중심을 지정할 필요가 있다. 마법은 MP가 없으면 사용할 수 없다.

방어(防禦)

지정된 장소에서 방어한다. 방어하면 그 판에서 받는 데미지가 적어진다.

공격(攻撃)

공격 대상이 되는 각 캐릭터를 지정하고 가지고 있는 무기로 공격한다. 공격의 회수와 이동력이 반영된다.

도구(道具)

대상 캐릭터에 대해 지정된 도구를 사용한다. 그 도구의 이름과 설명이 백색이면 사용 가능, 회색이면 사용 불가

하다. 장비품중에도 도구로 사용할 수 없는 것도 있다.

퇴각(退却)

혼자서 퇴각을 시도한다. 퇴각은 실패할 수도 있으나, 전체 커맨드의 퇴각보다는 성공률이 높다.

전투중의 상태

전투중의 캐릭터는 적의 공격 등에 상태가 변화할 수도 있다. 그 상태는 모두 8종류로 기절, 혼란, 잠, 마비는 전투중에 자연적으로 회복되기도 한다.



통상 상태
공격받는 상태 정상



이법 분해
명령 가능. 마법을 할 수 없다.



혼란
명령 불가. 자기 멋대로 행동.



잠
명령 불가. 작전에 받는 데미지 증가. 데미지를 받으면 통상 상태로 돌아간다.



마비
명령 가능. 버튼이나 데미지를 받으면 데미지는 서서히 증가.



대피
행동 불가. 적에게 받는 데미지 증가.



석화
3단계가 있다. 1단계는 행동불가로 2단계는 이동 불가, 3단계는 행동 불가. 3단계는 기절과 같은 정도로 취급된다.



기절
행동 불가. 전원이 기절한 경우는 게임 끝.



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색



전투중에 표시되는 수치와 색

마법, 기

마법

| 명칭 | MP | 효과 |
|--------|----|----------------|
| 침묵(沈黙) | 4 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 3 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 2 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 1 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |
| 침묵(沈黙) | 0 | 침묵으로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

기

| 명칭 | MP | 효과 |
|------|----|-----------------|
| 기(氣) | 4 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 3 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 2 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 1 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |
| 기(氣) | 0 | 기(氣)로 적의 공격을 중지 |

Prologue

다인을 존경하는 소년

언덕 위에 세워진 영웅 드래곤 엑스의 다인의 묘지. 오늘날도 어김없이 다인을 존경하는 소년 아레스는 묘지 앞에 서 있다. 그의 심장은 모험을 찾아, 각 먼 곳으로 여행을 떠나고 싶어...



그해 날개 달린 이상한 생물이 아레스를 만난다.

아레스 : 어... 나무.

나무 : 어... 가 하얀 말이 어리석게 찾아 다녔다구 역시 여기 있었구나.

아레스 : 처한 다인.

나무 : 우리의 영웅 드래곤 엑스다 다인의 활약을 거라다... 정말 아레스는 이 여자를 좋아하는구나 여행을 떠나고 싶은 것이 아레스의 꿈이라는 것은 알고 있지만 어떤 묘지 앞에서 제일백을 떠돌아다니는 것까지도 하는가?

백룡의 동굴로

나무와 함께 대리가간 중 손잡고 아를 라무스를 만난다. 그는 백룡의 동굴에 다이아몬드가 있다며 같이 찾아가고 아레스를 고치고... 아레스는 후물후물하다가 라무스의 꼬리에 넘어간다. 라무스는 아를 어깨에서 기다리고 있었다고 한다. 결국으로 가면 노래를 부르고 있는 무사를 만날 수 있다. 무사의 노래에 맞춰 오카리나를 부는 아레스



라무스의 동굴



노래를 부르는 무사

무사는 아레스를 웃으며 맞아준다. 왜 웃었는지는 질문에 일이 가벼운 나무는 라무스를 만나 같이 백룡의 동굴로 가기로 했다고 한다. 자기가 배놓았다며 화를 내는 무사. 그때 땅을 흔드는 소리가 들리고, 백룡의 울음소리인 것을 안 아레스는 백룡의 동굴에 가기로 결심한다. 무사도 같이 가겠다고 조르는 바람에 그러기로 한다. 길으로 돌아가서 마비시 어머니께 얘기하면 무기나이프, 스타일과 아이템들의 반지를 줄 것이다. 길의 저쪽에 또 한 번 아이템이 있으니 잘 찾기도록 아를 어귀로 가면 라무스가 기다리고 있다.

백룡의 동굴은 산맥을 돌아 남쪽으로 가면 있다. 아레스에게 무슨 물의 한지로 열을 베풀어주고 들어가면 보 전투가 시작된다. 열을 베풀어주고 돌아와서 있는 부분은 파멸이 담긴 것은 아를하여 제트피라 카다르만 백룡이 있는 곳으로 들어갈 수 있을 것이다.

백룡 : 누구냐! 나의 꿈을 팔려하는 자는!

백룡 : 음... 뭐야, 아이들이 하난가! 하하...

날카로운 아이돌이 어딘 곳까지

일행은 처음엔 놀랐지만 화이디의 편가위하는 모습에 기뻐하며 자신들을 소개한다. 무사를 보자 화이디가 놀란다.

무사 : 화... 그러시죠?

화이디 : 아니 아무것도 아니다.



달라오는 라무스를 이용하여 있을 거물을 부수자

라무스가 나서서 용의 다이아몬드를 찾으려 했다고 말하자, 이 둘을 여단가에 있는 '용의 별'을 찾아오면 다이아몬드를 줄 수 있다고 한다. 그것도 또한 용의 시인이자다.

이번에도 몬스터들을 이용해 열을 거물을 부수고 나가면 상자에 용의 반지가 있을 것이다. 용의 반지를 찾아서 돌아가면 백룡은 잘한다며 용의 다이아몬드를 준다. 백룡이 아레스에게 말한다.

화이디 : 아레스, 난 모험의 첫발을 내딛은 것이다. 더 넓은 대륙으로 나가 싶은 것을 보고 배워라. 그리고 나의 동료였던 백룡, 왕룡, 흑룡을 만나서 그들의 시련을 이겨내고 드래곤 엑스가 되라. 그건 네가 할 일이지. 철야도 없는데 쓰러져 있구나. 백룡의 다인처럼...



백룡 화이디

다시 부르고

다들 돌아온 일행. 라무스는 아를의 고향에서 다이아몬드를 팔려고 하지만, 너무 값싸게 판 물건이라 여기서는 못 팔아 주겠다고 한다. 백룡화상은 아를 가운데 있는 문에 담겨 간판이 있는 곳이다. '대륙의 자룡도식'이라든가 가 보시죠. 그쪽이 어떤 건가? 값을 깎는다. 페리비아라는 나무 벌다고 생각한 일행. 무사는 라무스에게 이제 포기하라고 말한다.

다시 길으로 돌아오면 대리에서 라무스는 아레스와 남자끼리 할 얘기가 있다며 무사를 먼저 길로 보낸다. 라무스가 아레스에게 하라던 얘기는 바로 같이 페리비아로 가자는 것이다. 뒤 무사의 대답에 회의 대립인 것도 페리비아로 가겠다는 선택까지 돌아서 출발하지만 라무스는 같이 들어서 고도의 숲을 지나가다가 다시 돌아와서 말한다. 그리고 대립 아레스 다시 출발하라고 한다.

다시 길으로 돌아오니 무사가 무슨 얘기를 했는지 묻는다. 아레스도 나무가 돌아서 페리비아로 가기로 했다고 말하자 아레스도 무사는 고도의 페리비아로... 부모님과 얘기하면 부모님들은 아레스를 걱정하면서 페리비아로 모험을 하려한다(아레스는 1005까지 주신다). 무사에게 가면 화를 볼거야. 이번에도 자신이 따라가겠다고 한다. 다시 아레스에게 말들드리면 오랜만에 어머니와 동이서 생활하게 되었다며 무사의 동행을 하려한다(아레스보다 겨우라가 중요한다). 보다. 마비시. 보이. 성직부의 부모님인가? 그리고 오늘은 늦었으니 쉬고 내일 아침에 출발하라고 한다.

밤이 밝아온다. 어떤 사람이 희치는 모습과 한 남자의 얼굴이 지나간다. 그 남자의 손에 꽃 피어난 듯한 아기가 들고 있다. 잘 때서 깨어난 무사. 또 그 꿈, 아레스 오줌에 잠은 꿈을 계속 꾸는 겁쟁?

아레스를 생각하며 아레스의 형태로 가보지만 아레스는 없었다. 그해 다인의 묘지 근처에서 오카리나의 소리가... 나가보니 아레스가 다인의 묘 앞에서 혼자 오카리나를 불고 있었다. 어떤 개인 얘기를 하는 소년과 소녀. 무사는 아레스가 이해할 수 없는 이상한 말을 한다. 마지막엔 잠깐 편 아를 넣고 자라는 진정한 말을.



무사의 꿈

페리비아로 출발!

무모년의 태풍을 뚫으며 출발. 아를 입구에 서 있는 라무스와 합류하던 남쪽에 있는 황구 마을 사이로 가서 배를 타고 페리비아로 갈 수 있다고 한다(대리가 전에 일단 마을의 부기 상점에서 좋은 무기나 장비 도구를 구입하자).

고도의 숲에 들어선 일행. 아직도 한참가 작을텐데 갑자기 무사가 나타난다. "어쨌든 내가 할 수 있을지도..." 노래를 부르는 무사. 결국은 안개! 무사의 노래엔 신비한 힘이 있는 모양이다. 자신도 편은 모르지만 될 것 같은 기분이라서 해보겠다는 무사. 불이 죽은 모습이다. 아무튼 숲으로 들어가자.

고도의 숲을 헤쳐나 도를 몬스터들의 함



무사가 노래하며 안개가 걷힌다



정어 해산 어레스 일행, 전선터 포위되어 빠져나갈 수가 없다. 그때 거기서 승반의 사자 하나가 다가오더니 "프롤을 잡" 하고 쫓는다. 대담으로는 21개가 있는데, 쫓아 대담을 도와주려고 일의 대담은 "포수같은 큰 쟁포" 같이요. 열의 대담을 싣기하면 어찌하는 줄을대로 하려 해 보았을 것이다. 쟁포를 대담의 강에서 본다면 쟁포를 잡는 것이다. 쟁포 대담을 싣게 하 어찌하는 일을 본다면, 그 대담으로 쟁포를 도주하고 잡는다는 자의 취지 대담을

“난 레이코 보가드 보는 대로 미물이 방긋하다!”



王有西 記



레시피북 소개

레이브 : “괴물을 잡는데 좋은 효력이 있는 약초를 뿌렸으니 안심하고 자라나”


모두를 가까이 모아 자기 소개를 한다. 우리가 자신을 소개하자 잠시 놀라는 아이도 있
나. 하지만 그러고나서 묻자 아무것도 아니라고 말하고... 아델스와 미키가 동물 드래곤 마스터
에 대한 이야기가 나온다. 모두 잠이 들자 레이크는 혼자 눈앞 거린다.

"호호, 무뎌 버텨버려... 후후후..."

아침에 일어나니 캐리크는 사복에 버림다. 머리 빨리 술집 출구를 찾다 조금만 앞으로 내려가면 출구가 보일 것이다. 남쪽으로 주두 내려가면 카리스 다용이 보인다. 다음에 들어 하여 일단 지갑들과 대화를 해보소. 그러다 술집에서 캐리크에게는 잘난 제 라는 남자를 만 날 수 있을 것이다. 이를 알게 있는 곳에 선장이 있어서 배를 탈 수 있다고 풍조한. 하다 지 도가 없어서 현관으로 향한다. 이 가게 주인에게 물어보면 크라이저라는 도둑꾼이 배와 지 도를 가져갔다고 말한다. 크라이저에게는 자다 카르노


“바다 지도를 갖고 상륙하고 나치의 내전에서 이기면 주저 없이 ‘어떻게 할까?’ 위의 대답인 화살표를 찾아보면 그는 자신의 내기는 통틀어 일위를 이끄는 것이라고 한다. 히틀러가 루 브친을 계속 지켜 본다. 그러나 라우스가 편가 들어볼 땐 자국에게 맡기 않더라 백골의 다아 어문드를 겪고 내기한다. 결국 라우스는 코리이제가 사용되는 공룡이 한쌍은 모두 없, 한개는 모두 위험했다 것을 알리낸다. 사다되는 코리이제, 그에게 바다 지도를 내놓으라고. 잘못 치면 그는 바다 지도를 부숴서 사다지 할머니와 생물이 지팡이와 부수고있고 쓴다. 그 생물이 지팡이를 들고 부수. 다바다 사다지하는 것이기다.”

성 북쪽의 마법사 캠프를 만나러 가던 도중 숲을 거닐다. 뒷편 곳 가운데 상자가 있는
 경우, 열면 적들이 나오니 조심하자. 귀족으로 둘러싸고 보면 이상한 바구니들이 있다. 나무
 는 이런 비보같은 상황에 누가 걸리냐고 할
 하지만, 말머리 끝까지 바구니가 도둑잡고
 고 한다. 가서 도둑잡고 이런 건데도 소년
 마법사가 나와서 자기 소리를 한다. "어이-
 어! 뭐라도, 만났! 날 낚았다고. 퍼지. 편지. 나
 열. 길드의 마법사!"



여기 도둑 같이더니네에게로 가보자는 얘
기가 나오고, 동료야 된다. 이제 뭐야 어떤사
할터니네에게 가보자. "호호호~ 마다 계도를 돌려받고 싶다고?" 그러나 교환할 물건이 없으면
언제야? 맞. 더, 마흔 수물의 지팡이를 가지고 있구나. 그것을 주면 마다 계도를 주지. 낚시
가 들고 있는 수물이 지팡이를 가진거야. 달아는 버릴사 할터니, 그러나 낚시는 자네에게
직접 받은 지팡이라서 내놓지 않으려. 후지만, 마다의 근력만 부닥에 내놓기로 한다. 다시 사
이스. 마다의 생명력을 줄이거나. 마다 지도를 가지고 온 것을 확인할터다. 그러나 비록에 파올
이 나타나고, 마다를 총살하려 한 것이다. 마다. 마다에게 말하라고. 잔인하

자·후르는 살대하기 곤란하니 라벨을 붙여 올리자니 '별명'의 別名(平光)을 이용하여 아레스의 '점주(創庫)도' 직을 쓴 다음 350을 올리자니, 차의 무니에게 새로 걸린 한의 노래(力)의歌(歌)를 아레스에게 3년 정도 사용하면 아레스의 걸마가 한 피치를 반환할 것이다.



자·수즈를 물리치면 선장은 고압다며 제 17 부즈



五、學風

이레스의 반문에도 불구하고 삼배 남겼다고 한다.

다음날 아홉, 무나를 뵈 일당들은 차례 출사가 있다. 팔팔로 무나가 가지 않으려는 것에 일당하는 다투. 그런 무나를 뒤로 직고 배가 출몰한다. 그러나 아레스는 무나와 함께 새로운 세계로 먼저 모험을 하고 싶다고 무나에게 손을 내민다. 그 말이 기뻐하며 손을 잡는 것이다.

태양의 불꽃에서 꺼져(반>나)는 사두해나중에 오근하여 쓰인다. 최철>이, 무나와 여기
있다 보면 시간이 지나서 짙어 질 것이다. 팔팔에 깨어보니 무나가 없다. 비합으로 나가보자.
산상으로 나가는 순간 호거의 노자를 부르고 있는 무나가 보일 것이다.

"미지의 나라로부터 바다를 건너, 부는 바람은 부드럽게 귀를 스쳐, 용- 거처 필요... 사람은 누구라도 선택하는 마음을 가슴에 품고 있다고... 누군가를 사랑하는 것과 누군가에게 사랑받는 것 어떤 기쁨일까요 아련히 느껴져... 그 때부터 마음, 지금은 소중히 보고 싶어, 문밖은 허접했어 미움을 받는데, 바깥이잖아..."



선생에서 홀로 노닐라는 부녀

메리피아에서

“난 똑강터 거라에 아는 사람이 있어... 똑강터 거리의 마법의 집에 있을테니
얼굴이나 머리카락이 바뀌면 사육의 똑강터 거리로 사육되는 날은

“구해해~, 여긴 살점들이 많으니 용의 다이아몬드를 재값에 팔 수 있겠군! 난 이제 부자다~!” 라무스도 이런 말을 하며 큰 살점을 찾아 떠난다.

아레스는 4월중국의 한해, 별 제국을 제국 제국으로 말한다. 메리마아 북쪽의 제국으로 들어가면 별 제국을 만날 수 있다. 내가 이 메리마아를 다스리는 별·태·알고코 제국이다. 너희들, 못본 얼굴이로군. 만약 너의 자에서 나쁜 것하면 폭을 배에 달아주겠다! 잘 기억해 두라! 우쭐쪼라!”



장크 오후



20

몇몇 박제에 걸려있는 나무, 벌은 능력이 뛰어나서 찾아온 이유를 묻는다. 아레스는 드래곤 마스터를 목표로 하는 여왕을 하고 있다고 나무가 말하자, 벌은 강벌이 나면서 결투를 사랑하고 즐긴다. 벌의 결투에선 적도 흔들고서 열심히 싸우자, 싸움이 끝나면 드래곤 마스터의 소꿉친구가 있다는 말을 들을 수 있다.

이제 페리비아 본쪽에 있는 측갈미의 거리로 가보자. 가장 왼쪽 끝에 가면 낯
익은 어떤 여자가 배가를 하고 있다. 아래층들이 들어오자 잠시 낯익은 표정이 만
발한 듯 보인다. "어서오세요. 로우이스
의 침소입니다. 찾아오면 물론? 사랑
의 고백? 어떤 것이든 로우이스에게
말해주세요. 당신의 미래, 모두 보여드
려주세요." 조금 재수없는 팔투의 로우
이스 낯익과 잘 아는 사이인 것도 같
은데...



로우이스



로부익스

라웁스키 없는 실정므로 물어기보라. 라웁스키는 주인과 애기 드름이었다. 주인은 다이아몬드가 돌출하다의 GOOD를 주겠다고 한다. 선택권 중 위에 있는 '꽃'에 천다를 선택하여 다이아몬드를 팔자 돈을 주겠다고 잠시 기다리라고 한 뒤 꽃으로 들어가는 주인. 그러나 시간이 지나도 주인은 나올 줄 모른다. 나무가 살아서 서 붙어기보니 역시나... 꽃은 뒤에 지하 수로가 있어서 주인장은 다이아몬드만 가지고 도망한 것이었다. 옆에 있는 사람에게 얘기해도 자신을 모르는 일이라 하고 할 수 없으니 직접 물어가 보아야 한다. 지하수로는 상당히 난이도가 높으므로 몇번 죽었다가 되어서 어진장 할에서 치료해 주는 방법으로 레벨을 올리자. 그 편이 보스인 "여우라 리치드"를 상대하게도 된다. 지하수로를 해결하다 보면 상점 주인이 보인다. 그는 여기까지 마쳐왔느냐며 자신의 여왕을붙인 링키를 부른

다. 편편은 다음이인 아무아 리저드였다. "아레스, 조심해! 그녀의 무척 강한 것같이", 아무아 리저드의 저음에서 또 역시 아레스의 검무(劍舞)가 울려오다. 무나의 노래와 아레스의 가세(加勢)로 아레스의 공격력을 최대로 올린 다음, 검무로 공격하자 물론 병장명의 빛(星くずの光)과 회복 약초를 갈아라는 것도 잊지 말고.



아무아 리저드

주인을 쓰러뜨리면 커할 살레달라에 전채산이라는 보물을 준다. 라무스는 희미하게 주인의 것이라고 묻자 주인은 그렇다고 대답하고, 라무스는 그러면 오늘부터 이 거처는 자신의 것이라고 한다. 라무스다운 방식으로 가세(加勢)의 필장이 아무아 리저에 적되어 버렸다. 일행이 나가고 나면 로우이스가 나타나 편편이 하고 사라진다. "후후, 귀면..."

편으로 가자!

편으로 나오면 낚시가 기다리고 있다. 저쪽 수로의 과물을 피쳐했다고 들었더니 자신과 같이 편으로 가라고 한다. 같이 편으로 가겠다고 말하면 갑자기 라무스가 나서서 더 이상의 모험은 무리라며 자신은 페리비아에 남겠다고 한다. 라무스를 뒤로 하고 편으로 떠나자.



편의 뱀

페리비아를 나서자마자 낚시는 편으로 가려면 낚시의 생부터 가야 된다고 한다. 낚시 피라 님으로 가면 갈 수 있다고 하는데... 나루가 왜 편으로 가지 않고 낚시의 생부터 가야 하느냐고 묻자 이유는 곧 알게 된다. 대답한다. 도중에 어떨든지 편을 보는 일엔, 낚시에도 편은 알려나리 할 주위를 돌며 알려나리 저쪽은 거대한 물줄도사였던 것이다!

낚시의 생은 마법적으로 편까지 낚을 수 있는 곳이다. 낚시와 같이 이용하려고 목욕 겸의 목욕지는 피우언은 못 들어가며, 들어가기 위해선 알레나 대신전의 페이시어로부터의 일의사가 있어야 한다고 말한다. 알레나 대신전은 낚시의 생 사육의 전 빌에 붙어 있으니 그곳으로 가보자.

"편 알레나 대신전의 신관장 페이시어라고 합니다. 아레스가 드래곤 마스터가 되기 위한 모험을 하고 계시는군요? 정말 멋진군요. 편에서 열심히 공부해서 알레나님을 지키는 훌륭한 용사가 되십시오. 페이시어는 어떻게 할까요? 곤짜의 일화에서 써 줄게요. 그걸 다시 낚시의 생으로 가져요."



신관장 페이시어의 아름다운 모습

일찍서 덕분에 낚시의 생을 이용할 수 있다. 그러나 낚시는 처음 편으로 들어오는 수많은 시련의 미궁을 거쳐 자신의 힘과 미움을 시험해야 한다고 말하고 나서 한발 전까지 가버린다. 편을장자로 들어가면 사면의 미궁 때문에 이르게 된다. 사면의 미궁 끝엔 보스가 있고 그 중간 중간엔 서있는 신관에 잠을 잘린 제약을 회복해 준다. 보스인 스톱크 데쉬도 아무아 리저드와 같은 방법으로 상대하면 간단할 것이라 보스를 물리치고 난 후 뒤로 돌아보면 치료의 만자가 있다. 편에서 얻어 주는 것이 좋다.



사면의 미궁

"후후... 미소가 미미도 미미한..." 나루의 입안. "아아... 제발 피쳐아래" 푸나도 입안한다. 알레나 낚시의 생을 마음 편 위에 있는 건물로 들어가면 바로 낚시를 만날 수 있다. "아... 후후나 이제 가세(加勢)의 힘으로 낚아, 조금만 기다리세요. 만나게 해 줄게요. 저 푸나 말, 제복으로 올랐기까지 마법 길드를 안내해 드려줄게요." 푸나는 낚시를 따라 뒤로 돌아갔다. 낚시가 병에서 나간 후, 갑자기 귀에 익숙한 곡이 흘러 나온다.

푸나는 예전의 아레스가 연주하던 곡과 같은 곡이기에 아레스인 것같이 귀찮고 나기보지만 아레스가 아니었다. 푸나는 생각해봐서 죄송하다고 하며 그 곡은 자신의 친구가 연주하던 곡과 같아서 작곡했다고 말한다. 그러자 연주하던 사람은 다인이 어찌 하여 모습을 떠나면

커 지었던 곡이라고 한다. 푸나는 자신의 친구 아레스가 드래곤 마스터가 되기 위해 여행을 하고 있는 중이고 자신은 그를 따라 왔다고 말한다. 그러고 자신의 몸대 대해 이야기하라고.



음악을 연주하는 가세론

가세론: 누구라도 진정한 자신을 찾는 것은 중요하지만, 그것을 정말로 할 수 있는 자는 얼마 되지 않아.

푸나: 아...

가세론: 조심하는게 좋아. 그것은 위험한 함정일지도 모르니까 말라.

푸나: 편지, 어떻게 하죠. 그리고, 조준... 무서워...

이별 길드를 돌아다니며 편쪽 계단을 통해서 조준으로 올라가게 된다. 그런데 그곳은 마법 길드의 일류 페리비아 호사의 최강을 넘어 조준의 명이었다. 처음에 마치는 일행을 보고 어찌가 모든 사살원을 알고 자살해 해하니, 그렇게 알리는 것을 알고 자살한다. "편 피라 호사여요. 당신들은 어떤분들? 카탈 길드 어찌의 본질을 알리는 것은 상당히 오랜전이라고."

사살을 한다는 것이 불가능한지 해기가 잘 통하는 피라와 나루아레스는 기뻐히 있다. 그러나 낚시가 들어와서 피라에게 무릎을 꿇자라하여 아레스와 나루를 끌고 나간다. 가세론 날이 한나고 작심하며, 음악에 끌려 나오게 된 아레스와 나루.



피라 호사



가세론

오른편 계단을 통해 조준으로 올라가면 가세론의 방으로 갈 수 있다. 조준 들어오는 가세론 푸나는 아라 친했던 해사가 그였음을 알고 놀란다. 아레스가 드래곤 마스터가 되기 위해 몸을 던진다는 어찌를 다닌다고 해. 가세론은 한 마를 근처에 용과 드래곤 마스터가 나아갔다는 정보가 들어왔다. 낚시와 동행해 아레스들이 조준해줄 것을 부탁한다. 자기 편에 편에서 무릎을 고쳐주라.

마법권을 이용해 조준으로 한 바퀴를 사육해 있다. 바위 제복을 가진 도를 사육 편편인 도사 바를 낚시스를 지니는데, 바를 일 사육과 제복화된 용과서게 준다. 한 바를로 카기가 바르니 이 바를 사육 문제로 카세. 그러나 바를 움직이는 무릎 커리의 허라이 있어야 한다고 한다. 커리는 어디에 있느냐는 나루의 물음에 분개하는 대답한다. "아! 북쪽 다룬에 산을 바리르면서 숲을 하시고 침묵가야, 북동쪽 거처로 가세요. 커리는 없다. 근처에 있는 사육에게 들으니 조금씩 커리 있지 않았지만, 지금은 동쪽 담 근처에 있다고 한다. 동쪽 담으로 가세요 커리가 있다. 대신 그곳의 한 호사와 대화하면 "알려지도 못은 커리 거처 적당에 내려가자 있었을지"라고 말한다. 지하 적당에 내려가자자 사육 사육들도 커리가 자신의 방에 있을거라고 한다. 커리의 방은 사육 홀속에 있다. 커리의 방안에 들어가지도 커리는 없고 무리가 있다. 그 무리는 커리가 숲을 바리리 감옥 안으로 들어갔다고 한다. 감옥은 지하의 사육에 있다. 커리 하면 커리하다."



술에 취한 가리

"아... 제자아! 내가 누구냐? 그 유명한 신 영자 무릎 커리하! 바로 나루구!" 술주정을 피로다 쓰러지고 비는 커리. 일의 사육 알리는 소꿉친구인 해사키와 또 세웠다. 하네. 빨리 낚시스를 나가라면서 분기해전 해가며 놀렸다고 말한다. 자 이번 사육 문을 통과하자.

제복을 지나 북서쪽으로 올라가면 한 바를마다 총알의 힘으로 들어가보면 누군가 타락해에 올라서서 바를 사육들에게 말하고 있다. "이것을 봐요. 그 용과 드래곤 마스터는 가세(加勢)야! 어신 알레나님을 지키는 용은 나쁜 것을 하지 않아요! 알레나 신관인 이 내가 조준해 보겠어요." 그러더니 아레스 발발을 본다. "아, 안녕! 난 제자아. 당신들도 가세 용을 조준해 왔어요? 그럼 같이 가자"



불가사의 해사키



적룡을 만나러

나가는 도중 앞쪽에 있던 가회(加會) 라자를 로우이스가 데리고 가버리는 것을 목격한다. 할아버지까지 출동하지만 한참 노고... 도대체 세계의 가회들을 납치해서 뭘 하려고 하는 것일까? 할아버지는 손녀가 추구한 것에 본래부터 주인공들에게 적극적으로 협력하겠다고 한다. 할아버지를 따라 다시 도둑 시장으로 들어가보면 옆에 누군가가 화 있었니 그와 이야 하라지.

"적룡의 동굴로 들어가기 위해서는 날 것이 필요합니다. 달에 있는 이크르 마을의 식재라는 별명자를 찾아가서 이 지구 설계도를 건네주시지요. 가구를 타고 날아가기도 하는 이 레스 일행. 내려오는 길에 리누(リヌ)로 노년 육장에 가면 찾아있는 것을 볼 수 있다. 이크르 마을 북쪽의 절에 별명자 시라라가 있다. 시라라는 설계도를 받은 것까진 좋은데, 지구에 공기를 넣으려면 후파후와 별명자 있어야 한다고 한다. 마을 뒤에 있는 밭에서 후파후와 별명자를 찾자.

마을 뒤의 밭에 돌아 다니는 손사발같은 몬스터인 후파후와 별명자와 후파후와 별명. 그러나 후파후는 전부가 시작하면 도둑부터 가버린다. 왼쪽 위로 꼭 올라가서 움직이지 않는 후파후를 물리치면 잠을 볼 수 있다.

시라라에게 후파후와 별명자를 건네주면 잠시 후 기구가 완성되었다고 한다. 이제 적룡을 만나러 갈 수 있는데, 적룡의 동굴은 피



후파후와 별명

안지라라 몬스터들이 붙어 수장을 가지고 있다. 마녀의 말을 따르면나 열개의 지팡이가 유호하다. 동굴을 헤매다 보면 불꽃이 떠오르는 길목이 있다. 그곳을 통과하면 갑자기 로우이스가 나타나 일행을 회동하고 적룡 가이단을 이용해 공격한다. 물리치고 나면 자신의 일부를 다해야 한다며 가버린다. 낮트는 적룡을 상공하는 붉은 빛이 나타나 있는데 거대한 적룡에게도 기묘한 용이 있어야 할 장소에 아무도 없다. 실감하는 주인공들. 그 때 빛이 번쩍이며 적룡이 나타난다.

적룡: 용의 식언을 요구하는 도둑자들아... 나지 속에는 이거 그 부자문 님에게 달아 배웠지 내었다. 지금의 나는 당신들과 말하기 위해 침사 여기에 매부르는 것일뿐... 적룡은 소멸해버릴 것이다.

나루: 그... 그런

적룡: 시간이 없다. 들어오거나 떠나라. 모험자들아... 2년 전, 나는 긴 길에 빠져 들었다. 그 이후... 바로 조금 전에 강박한 다발학을 가진 노래에 의해 헤어났다.

나루: 어떻게든 지닌 노래

적룡: 아레스! 적룡의 시련을 듣고 드래곤 아스트를 목표로 하는 차의 당당한 용기를 가지고 불의 책을 남에 나의 시련을 넘겼다. 그 용기를 잊지 말라. 당신이라면 사랑하는 사람을 지키고 사악한 것을 없앨 수 있을 것이다. 아레스! 용기있는 소년아! 당신에게 달기 전다. 앞마나 나한이 꿈꿔온 세계를...

나루: 알! 적룡 아레스!

적룡: 나루... 숨겨둘 필요는 없다. 혼은 불멸하다. 몇몇 년 만에 다시 당신과 만날지도...

별명인 대사를 남기고 사라지는 적룡. 적룡이 남겨준 '적룡의 방패'를 얻자. 그림 다시 기구!



적룡의 방패



불어지는 아레스

다시 기구를 타고 들어오면 중 기구와 후파후... 별명 도는 아레스 일행. 그들이 벌어진 곳은 아레스인 리츠아이다. 도제 길드 사람들은 기구를 보자 돈이 되겠다며 들고 도제 제갈으로 가져간다. 정전 직원 아레스들에게 레이크가 다가와서 미묘의 아레스의 다리가 고쳐졌다고 한다. 고쳐진 미묘의 아레스의 다리를 건너 동쪽으로 가보자.

적룡을 만나러

폭로 앞에 있는 마을 리츠. 마을에 들어서자마자 마을 음악이 이상한 것을 느낀다. 이 마을에 대해 마을의 존장에 물어보면 이 마을은 원래 음악과 마을이었는데 어느날 음악이 어

상해왔다고 한다. 그로 인해 속해도 할 수 없다는데... 아레스의 주된 눈을 보더니 자신들은 주된 눈을 가진 소년을 기다려 왔다며 이 마을의 음악을 어떻게 세를 짓을 무마한다. 문제를 해결하기 동쪽의 지하 동굴로 가자.

동쪽 건물을 통해 지하로 들어가자. 해마다 보면 바위에 구멍이 난 것을 볼 수 있다. 바위에서 흘러나오는 음악이 이상해진 것이었다. 열여섯을 움직여 소리를 배로 갖추면 마을 음악이 정상으로 돌아올 것이다.

손잡이에 가면 적룡을 할 수 있게 되었다며 가버린다. 그리고 마을 북쪽에 있는 호수 뒤로 가서 사랑하는 두 사람이 같이 노래를 부르면 적룡의 신전이 나타난다고 한다.

사랑하는 두사람이 서로를 생각하며 노래를 부르면 나타난다는 적룡의 신전. 먼저 아레스와 레이가 나타난다. 소를 하는 적룡. 이따 적룡을 움직여 없으면 그 별명인 별명함의 1분 이상 온몸이 마비되고 주려 어떤날 낮술과 마가 나타난다. 마시나 움직여 지장하는 낮술(당구)가 붙는다. 아무런 반응이 없자 나루는 아레스에게 루나를 생각하며 오카리나를 불어보라고 한다. 그윽히 오카리나를 부는 아레스. 화면이 바뀌어 권력있는 가회를 사이에서 루나가 노래를 부르고 있다. 거기에 침년 소년들은 함성을 지르고, 그제 제노비아가 나타난다.

제노비아: 예! 그 불려온 노래. 그만두지 마라! 그러나 노래의 힘에 의해 한발 물러나는 제노비아. 로우이스와 레이가서도 나타난다.

로우이스: 아름다운 노래군요. 그러나 그뿐. 일사의 공로를 달래 한아. 마보강이... 레이가: 그림이란 노래. 이 힘이 줄일 강력한 힘을 가지고 있는 것같은 생각이 들어. 그리고 인간의 따뜻함도...

가레스: 그제. 노래부르는게 좋아. 제 자신을 되찾기 위해서... 난 조금씩 기다리고 있었다. 멀지않아 될 것이다. 새로운 이야기로의 시작. 그 최초의 노래가. 흐르르르. 화려하리. 최 화려하리!



소녀 합창단



모습을 드러낸 적룡의 신전

혼자서 계속 오카리나를 부는 아레스. 나루는 루나 생각이 난다며 움직인다. 그제 갑자기 호수 가운데가 갈라지며 적룡의 동굴의 신전이 나타난다.

적룡의 신전은 웅장하고 들어기면 다른 몬스터 여동생도록 되어있다. 가레스 쪽이 들어가 있는 중앙에도 있으니 주의하자. 열심히 찾다보면 적룡이 있는 장소로 가게 될 것이다. 평범한 동굴만. 이상하게 생긴 일행이었으나 갑자기 붉은 빛이 번쩍인다.

적룡: 아레스... 적룡다아아...

대형한 적룡. 처음에 아레스를 보고 레이가하고 착각한다. 자신은 레이가아리 말이라고 말하는 아레스.

적룡: 그런데 황제라는 아레스. 그제. 노래소리에 한 것같은 기분도 들어서... 잘 생각하면 그림이 없으면 내가 있으니 알려나가 날 필요로 할지도 없고... 이 또한 또한 이것은 너희들과 관계없는 이야기. 난 일이 가버려서 조상배아했다고 언제나 생각하지만... 오카리나 리나도 잘 알겠지.

나루: 아! 그런 옛날 드래곤 카스트와 이름아!

적룡: 아레스! 적룡의 남자와 적룡의 방패? 적룡과 적룡을 함께 만났다! 드래곤 아스트를 목표로 하는 너의 이름은?

아레스: 나의 이름은 아레스. 검은 적룡들아...

적룡: 세세한 예기는 다중에 최고 나를 만났다는 건 지면에 합치했다는 것. 자작이 없는 일. 건은 이 신전에 들어올 수도 없지. 내가 본래는 적룡의 두구는 열망에 있다. 길이 어여의 있으니 루나의 명으로 가서 가치고 가라.

적룡의 두구를 얻는 순간 땅이 흔들린다. 적룡에게도 기묘한 적룡이 없고 레이가아가 나타난다.

레이가아: 적룡아! 이미 나의 손에 있지.

레이가아: 우리들의 꿈을 실현하기 위해 필요한 것. 너희들은 몰라! 제 변경에서 우리들이 어떤 기쁨으로 자라왔는지...

레이가아: 별것! 예전에 알려나님이 저주를 풀어보셨던지...



적룡의 모습

레이자아 : 우리한테 보복의 권리가 있어 그러니까...

나무 : 그래서 푸나를 데려간거야? 관객입장! 푸나가 푸나가 불쌍해...

레이자아 : 곧 할게 뭐 더피들도 더 이상 다가온다면 목숨을 보장할 수 있네!

레이자아는 사악하고 말들은 남은 최후의 힘으로 아레스에게 드러온 마스터가 되어 자신들
자녀 달라고 말한다. "오! 전제... 아레스 일어나는 그 후... 힘은..." 끝내 말을 맺지 못하는
분명.

초원의 소년

아래 그림의 푸나를 나와 동쪽으로 가보자.
도중에 계곡을 지나는데 제노바가 나타난
것이지가게를 아줌마. 자신의 이름을 걸고
아레스를 차지하겠다는 제노바라는 계속
해서 푸나를 보내고 일행은 지체한다. 그
때 어디선가 화살이 날아와 계곡들을 둘러
치고 제노바라는 놀라서 물러난다. 뒤를 돌
려보니 두 소년 소년이 말을 타고 내려보
고 있다. 그들이 구해온 것이다. 소년은 한편
꽃이 말을 타고 가려한다.

계곡을 지나면 나무꾼 마을에 들어갈 수
있을 것이다. 나무꾼 마을에서 레이코를 만
나면 마차는 변경으로 가기 위해선 날 것이
필요하다고 하고 레이코는 근처에 마이드로
는 할말인가 있는데, 그래서 부랴부랴 건넌
화 천들이 줄게라고 한다. 대신 그는 사람이 많은 곳을 걸어간다며 레이코 자신과 들어서 가
게고 권한다. 화의 대입인 말이 갑자기 선택해서 마이드로 레이코의 답으로 가보자.

화을 선택 할당히 커다란 것같으나 화의로 건넌다. 레이코가 강하게 쫓아 올려놓은 것을
찾아내 중간 부분에서는 적의편대로 도망 → 열 → 화 → 말 순으로 통과하자 마이드로 만
난 아레스 마이드로는 처음보는 아레스에게 열변을 대하지만 레이코라는 걸 아는 사이인
도 레이코가 나서서 마이드로에게 역변하고 말하고 변질으로 가기 위해선 여행선이 필요하
다며 만들어 줄 것을 부탁한다. 레이코의 부탁에 마이드로는 수락하고 레이코는 오후 나무꾼
남쪽 초원 근처에 목동들이 나타난다는 소문이 돌린단다 다시 나무꾼 마을로 들어가 정보를
모으려고 한다. 왼쪽 문으로 가면 단면해 1층으로 갈 수 있다.

다시 나무꾼 마을로 돌아온 아레스 동로들을 도와 나가려할 때 마을 화에서 소리가 들린다. 가
보면 전에 일행을 구해 주었던 소년의 어떤 상황을 대담히 놓고 격렬하고 있다. 화의 대입인
도화과대를 선택해서 화가 적성의 사람을 도와주자. 그러자 소년은 화를 대어 말한다. "내
이름은 나무꾼 그리고 어둠은 내 여자 자매이다. 그 남자는 거짓말을 우리들을 주렁주렁
거짓말하는 것이다. 이것이 초원의 법이다. 그런데 왜 내가 방해하는가? 난 거짓말쟁이
쪽 동료인가?"

마을을 들어오는 나무꾼. 만약 아레스가 진정한 친구라면 곧 알 수 있다고 말한다. 나무꾼
자녀의 처분을 건넌다니 겉으로 보면 츠다들이 무지.

"실은 초원의 가축들이 넘쳐나서 이쪽저쪽 쫓고있던 숲이었어." 자식들의 여행 목적을
말하는 나무꾼. 그리고 자신의 가지고 있던 목걸이를 준다. "초원의 민족들에게 전하 내려오던
송기를 증명하는 목걸이야. 그림, 양말, 우편 글자... 나중에 만나자 아레스." 사후에는 나무
꾼과 화이라. 화 아레스 남쪽으로 내려가 보자 남쪽으로 내려가던 도중 숲 속을 헤매게 된다. 숲
구를 찾아보지만 보이지 않. 할 수 없이 아레스에게 전 일행들 아레스는 푸나의 몸을 꾸고



푸나의 딸

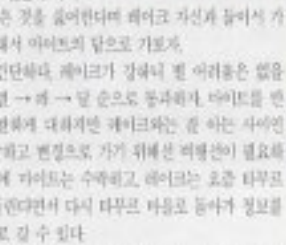
아침이 되어 사람들이 나타나더니 아레스 일행을 경계하지만 나무꾼이 준 목걸이를 보되
나 놀라면서 어떻게 된거냐고 묻는다. 나무꾼한테 별일이라고 화가 자신들은 초원의 전통이라
며 나무꾼의 친구이니 자식들의 마음으로 이해해줬다고 한다. 안내를 받아 숲을 빠져나가자.
화에 끌려진 일행. 아레스는 나무꾼과 다시 만나 목걸이를 돌려준다. 나무꾼이 화고 파
오 마을에 나타난 어둠의 기괴한 대해 말하러던 순간 갑자기 그 노래가 울려져오고, 나무



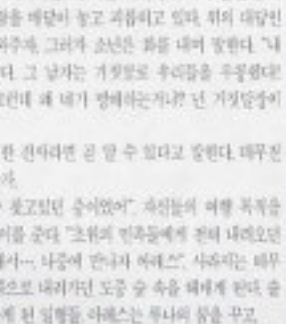
새나 잡은 화의 푸나



화장사 마이드로



화장사 마이드로



화장사 마이드로



화장사 마이드로

진은 되린다. "물론! 이것이 바로. 아레스를 슬퍼하는 어둠의 기괴가 푸나는 계곡의 노래
야!" 그런데 이어서 많이 들은 목소리였다. 그해 갑자기 계곡에서 푸나가 소리쳤다. 푸나가
가 들어오더니 그 어둠의 기괴는 목동과 함께 있었다면서 그해 역시 소리쳤다. 푸나와 남
자들은 두고 어떤 여행길인 소리치는 것은 어둠의 기괴가 푸나는 계곡의 노래 때문이다. 푸나
한 나무꾼은 혼자서 목동과 함께 목동하고 푸나와 부랴부랴 따라 나무꾼을 도와주자. 목
동의 상태로 들어가자.

목동의 성체

목동 여행을 쓰는 제사자가 없으니 목동
악을 충분히 준비해 두자. 미법 갈자갈엔
300을 빼앗는 장자가 있으니 주의하고, 수시
로 앞으로 나아가 제사를 희생하자 2층에선
대무전을 만나 힘들하게 된다. 가다가 목동
의 손이 나아서 일행을 부른다.

목동 : 나의 목동은 어둠의 기괴에게 빼앗겼
다. 지금과 나는 법칙처럼 혼란 있는 존재.
말해 나처럼 이 목동을 제어할 수 있는 힘이
있다. 어둠의 기괴에게 목동의 목동을 지배당하고 있다. 사람들에게 말이 퍼지는 것도 그 어
둠의 기괴가 나의 목동을 사용하고 있기 때문이다. 드래곤 마스터를 목표로 하는 자여! 부탁
한다! 나와 목동의 목동을 없애다오. 이제 그것 외엔 행을 고치는 방법이 없다!
나무 : 하지만 목동 아레스의 몸이 없어지면 아레스는 드래곤 마스터가...
목동 : 걱정말라. 작은 자여! 나의 힘이 별일. 목동의 갑옷이 어기었다!
목동의 갑옷을 받아 장악하자. 좋은 건 다 기가 있는 아레스. 목동은 다음 부탁한다며 사라
진다.

계곡 줄라가 보면 어둠의 기괴가 있는 곳까지 도달할 수 있다. 목동의 몸을 지배하면서
계곡의 노래를 부르고 있는 자는 다음이난 푸나! 그러나 푸나의 눈빛은 예전과 푸나의 눈빛
이 어기었다. 대무전은 푸나를 달랑 소리부리라고 하고. 대무전을 길러는 아레스. 한편만
말할 기회를 달리고. 푸나에게 다가가는 아레스. 어떻게 된거냐고 물어보지만 푸나는
아레스를 알아보지 못하고 미법. 푸나를 불러온다. 푸나는 이리저리 "후후후..." 또 만
나고, 아레스고. 제 푸나... 그리운 불꽃들이 모든 곳에서 들려주지 않겠나? 나의 새로운
노래를 부루루루. 푸나는 계속 계곡 노래를 부르고, 목동들의 몸은 비어파에 간다.



목동을 조종하는 푸나



목동과 혼란의 아레스

목동이 계속 공격하지만 아레스 일행은 몸이 마이드로에서 움직이지 못한다. 푸나에게 공격
을 할 수도 없이 계속 달리고만 있는 일행. 그해 아레스가 푸나와 푸나를 부르면 오후에
나를 본다. 아레스를 알아보지 못하는 푸나. 그해, 가려온이 푸나를 남아서 푸나를 가릴
사적 대안과 푸나를 치는 아레스. 그해 목동의 갑옷이 벗겨져 아레스의 몸을 감싼다. 빛을
잃으며 드래곤 마스터가 될 아레스.

목동을 지배당하는 목동과의 혼란 전투가 벌어진다. 목동은 간단히 말해 목동 목동 여행
을 쓰는 제사자가 없으니 조금 힘들 것이다. 그러나 예전과 같이 아레스와 기괴가 공격력을
슬픈 후, 갑자기 제는 전법을 계속해서 써 나간다면 크게 어렵진 않을 것이다.

목동을 물리친 아레스 일행. 그러나 가려온은 푸나를 다시 찾아 가게 만들어, 목동을 소생
시켜 태고 날아가버린다. "아레스! 이 소녀를 구하고 싶거든 나의 실력으로 오라! 변경의 기괴
성으로 주려하루하루!!" 푸나에게 무사한 것
보고 기괴하는 나무꾼. 그러나 어둠의 기괴
가 푸나였다는 말에 놀리는 레이와 제사자.
그해 레이코가 들어오고 나무꾼이 반갑게
맞이한다. 나무꾼과 화로가 현상에 대해 화
악기적인 레이코는 아레스에게 비행선이 완
성되었으니 가보라고 한다. 화물의 날개를
이용해 마이드로 연구실로 가보자.



목동과의 전투



변경으로!

"아이, 왜냐하면 아레스 비행선은 완성되었다. 내일 변경으로 출발할테니 오늘은 그만 자라게." 아이트는 그렇게 말하고서 욕실으로 들어간다. 이런 곳에서 어떻게 자느냐고 묻는다는 낯은 밤에 되자 각자 이야기를 한다. 제사카와 키리의 대화를 엿들어보지. 아이기 도운 키리가 제사카에게 "넌 내가 기쁘다(웃긴다...)"는 말을 하고 그 말을 잘 못들은 제사카는 뒤라고 말했다가 다시 묻는다. 아무 것도 아니라는 키리. 그것으로 인해 또 두사람은 싸운다.

낮술과 아이의 이야기. 가려온의 힘은 여자가 생각하는 것보다 훨씬 강력하다. 키리 싸우는 것을 듣는 낮술 "그러니까 난 어떻게 할지 모르겠다." "그런 이유로 무리해서 싸울 필요는 없잖아!" 어떻게든 아이를 되찾아 보려고 할지 모르는 낮술. 그러나 아이를 되찾을 수 없었다.

아이들이 되고 드디어 출발할 시간이 된다. 모두 비행선에 올라 달 준비를 하고 있는데 키리 옆엔 낮술이 빠져나온다.

낮술: 가려온님을 만나고 싶단다? 허허하... 그게 그렇게 간단하게 될 것 같아!

아이: 낮술?

낮술: 그래! 가려온님을 불러드리라는 것은 불가능해. 모두 보았어? 그 힘을 어디로 변경해 가면 모두 죽어버린단다? 왜 그걸 몰라!

아이: 낮술... 도대체 왜 그러는거야? 무슨?

키리: 이 녀석... 살려!

낮술: 난 가려온님께 모든 것을 보고했어. 이리오는 커리도, 모두 죽어 버린다고 했어! 그러니까 아이, 난 널 변경에 가려 줄 수 없어!

아이트는 비행선의 엔진을 부어버리는 낮술. 그러자 포우어스가 나타나 말했다고 하며 낮술을 데리고 떠나버린다. 모두들 낮술의 배신에 대해 속을 빼내고 떠나는 자를 바라본다.

아이트는 비행선의 엔진이 나가서 수리하는데 시간이 좀 걸렸다고 한다. 그때 자연의 힘인 키리의 영수 키리가 눈앞에도 또다른 힘을 본다. '본능(역자주: 과학하는 곳의 일 본능) 아니, 영진...? 그런 전제 있던 기구에 알려지지 않았나?' 놀라는 일행들(알려지지, 어떤 과학의 처리에서 어떤 일이 나오나). 그런 편에 도둑들이 도둑 사냥에 가지다 놓인 것이 아닌가? 엔진을 가져와 비행의 날개를 이용해 리츠어로 가져.

변경의 기적

모든 사정에 도착한 일행. 엔진을 가져 가려고 하던 도둑 길드의 사냥은 2만호를 달라고 한다(정말 날도둑놈들이로군). 용이 거둬먹기로 2만호를 내고 엔진을 구입하자. 엔진은 아이트에게 주면 당장 달려준다. 이제 비행선을 타고 변경으로 가자. 변경으로 향하는 비행선은 알테나의 존재를 알지 못한 대지인 변경은 그야말로 황야(사해)로 보면 된다. 표면은 알 수 있지만, 기계성적인 설계가 적어 대지인으로는 들어가지 못한다. 마을의 거리를 통해 걸어 들어가기로 한 일행들.

푸른 대지를 잃어버린 마족들

다른 마을에 들어간 주인공들. 다른 마을의 마족들은 인간을 매우 중시한다는 것을 알 수 있다. 알테나의 힘이 없어서 회복할 수 없어 보여지만, 잘 돌아다니다 보면 회복시켜 주는 마족이 있다. 이런 회복의 광산 동굴을 통해서 기계성으로 증식을 시도하자. 광산을 통과하던 중 광산에서 일하고 있는 마족들을 만난다. 그들을 뒤로 하고 가면 곧, 푸른색의 소리가 나더니 마법소리가 들린다. 아이 일행이 마족이 들에 걸린 것이다. 아무리 마족이라도 못본 채 할 수 없다는 생각이 들어 키리 대담한 도둑군대를 선회한다. 그런 다시 돌아서서 동굴까지를 파괴를 것이다. 구출받은 마족은 고맙다고 하고, 그대 마족 군대가 나타나 인간인 아레스들을 보고 슬퍼해 온다. 별 것 아니니 그냥 살해 돌려주게.

다시 길을 가는 아레스 일행. 아레스들이 나가고 난 뒤 제사카가 나타나서 중얼거린다. "이런 제사카의 힘도 몰라보게 쉽다. 그들처럼 속사...". 평산을 지나가 나오던 중 무덤을 본다. 더욱 놀라운 것은 그 무덤에서 알테나의 여신상이 있는 것이었다. 이 변경 전가운데 여신상이... 아까 도둑들 마족이 잘 알지 있다가 말을 한다. 제사카가 어떻게 마족의 도시 한가운데 알테나상이 있는 것인지를 묻자 마족은 대답한다.

"확실히 마족은 우리들을 수없이 알테나와 인간들을 원망하고 있었습니디. 그러나 마법력이 모자란 이 변경에 우리들이 살아가려면 결국 알테나에게 의지할 수 밖에... 그것밖에



마족을 구해주는 아레스 일행

방법이 없는 것일지나. 그러나 대부분의 마족들은 가려온 밑에서 모든 인간을 멸망시킬 때까지 싸우고 하고 있습니다. 당신들도 아무것도 조심하십시오. 가려온의 마족, 알테나 여신상 앞에서 회의를 하자.



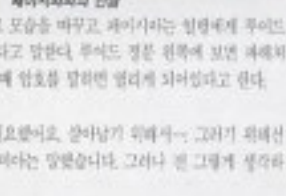
무덤 거문도의 여신상



키리의 제사

알테나의 상에서 회의를 하고 가다보면 갑자기 길이 어두워질 것이다. 방향을 못잡는 일행들. 갑자기 찾아오니 아이와 제사카가 제노비야에 의해 죽어있다. 제노비야는 이 여지들을 죽게 하고 싶지 않거늘 서로 싸우려고 한다. 아레스와 키리가 서로 붙지만 제노비야는 싸움에 끝이 없다. 키리는 싸우기 귀찮다며 주저하고 있다. 마하리안 몰라도 제사카같은 활기찬을 통해 싸움을 잘 짓게하는 없다는 것이다. 그 말로 인해 또 제사카와 키리는 말싸움을 하게 되고, 그쪽에 정신을 한 제노비야는 제사카가 공격을 하는 것을 눈치고 있다. 일이 만능리지 지물을 데리고 도망가는 제노비야. 지물은 간단하니 없애버리자.

중간을 빠져나온 일행들. 기계성이 있는 푸어도 마을에 들어가다 문이 굳게 닫혀 들어갈 수 없다. 앞에 있는 달걀 모양의 건물을 들어가보자. 어두운 구멍에서 마족들의 고독의 소리가 들릴 것이다. "여긴 출고 어둡하... 누가 도와줘...". "알아가고 싶어... 푸른 대지...". 안으로 들어가면 알테나상 앞에 어떤 마족이 서 있는 것을 볼 수 있다. 놀라는 아레스 일행. 갑자기 마족은 제사카로 모습을 바꾸고 제사카라는 일행에게 푸어도 데려가는 방법을 가르쳐 주기 위해 가다왔다고 말한다. 푸어도 정령 왼쪽에 보면 제노비야의 문이 있으며, 밖으로 나간 마족들이 들어올 때 암호를 말하면 열리게 되어있다고 한다.



제사카의 제사

아이: 제사카, 아레스 달걀이 그런 것?

제사카: 우리 마족들한테 알테나의 힘이 필요했어. 살아남기 위해서... 그러기 위해서 어떤 수단도 가리지 않았다고 제노비야는 말했습니디. 그러나 난 그렇게 생각하지 않습니디.

아레스: ... 제사카: 여신 알테나의 힘... 그것은 대일이 아닌 다른 방법으로 손에 넣을 만한 것일지도 모르지. 달걀들에게 여행을 보고 있는 제노비야... 제노비야 생각이 들었습니디.

키리: 왜... 그렇게 말한다고 해서 또 속을 것 같아!

제사카: 잘 믿든 믿든 그런 달걀들과 싸우세요. 만약 잘 싸우려고 생각하신다면 별 도화지 없습니디. 결국 언젠가 제노비야가 출몰구나라는 것이 되겠지. 그때는 제노비야를 다시 찾기 위해 끝까지 싸우겠습니다(잠시 회의를 나누는 일행들. 키리 혼자만 말지 말라고 한다. 결국 제사카를 믿기로 한 아레스의 대답인 제사카를 믿는다는 것을 선택하자).

제사카: 푸어도 문을 여는 열쇠는 "푸른 대지". 마족들이 살아있기 원하는 것이었다. 최후에 얻을 만한 것은 불타버린 현상들의 정령이로. 하지만 사람들 모두에 힘입어... 그 대답을 전 듣고 있습니다. 그러니 가려온을 만나주세요 아레스...

제사카: ... 제사카: 여신 알테나의 힘... 그것은 대일이 아닌 다른 방법으로 손에 넣을 만한 것일지도 모르지. 달걀들에게 여행을 보고 있는 제노비야... 제노비야 생각이 들었습니디.

키리: 왜... 그렇게 말한다고 해서 또 속을 것 같아!

제사카: 잘 믿든 믿든 그런 달걀들과 싸우세요. 만약 잘 싸우려고 생각하신다면 별 도화지 없습니디. 결국 언젠가 제노비야가 출몰구나라는 것이 되겠지. 그때는 제노비야를 다시 찾기 위해 끝까지 싸우겠습니다(잠시 회의를 나누는 일행들. 키리 혼자만 말지 말라고 한다. 결국 제사카를 믿기로 한 아레스의 대답인 제사카를 믿는다는 것을 선택하자).

제사카: 푸어도 문을 여는 열쇠는 "푸른 대지". 마족들이 살아있기 원하는 것이었다. 최후에 얻을 만한 것은 불타버린 현상들의 정령이로. 하지만 사람들 모두에 힘입어... 그 대답을 전 듣고 있습니다. 그러니 가려온을 만나주세요 아레스...

제사카: ... 제사카: 여신 알테나의 힘... 그것은 대일이 아닌 다른 방법으로 손에 넣을 만한 것일지도 모르지. 달걀들에게 여행을 보고 있는 제노비야... 제노비야 생각이 들었습니디.

키리: 왜... 그렇게 말한다고 해서 또 속을 것 같아!

제사카: 잘 믿든 믿든 그런 달걀들과 싸우세요. 만약 잘 싸우려고 생각하신다면 별 도화지 없습니디. 결국 언젠가 제노비야가 출몰구나라는 것이 되겠지. 그때는 제노비야를 다시 찾기 위해 끝까지 싸우겠습니다(잠시 회의를 나누는 일행들. 키리 혼자만 말지 말라고 한다. 결국 제사카를 믿기로 한 아레스의 대답인 제사카를 믿는다는 것을 선택하자).

제사카: 푸어도 문을 여는 열쇠는 "푸른 대지". 마족들이 살아있기 원하는 것이었다. 최후에 얻을 만한 것은 불타버린 현상들의 정령이로. 하지만 사람들 모두에 힘입어... 그 대답을 전 듣고 있습니다. 그러니 가려온을 만나주세요 아레스...

제사카: ... 제사카: 여신 알테나의 힘... 그것은 대일이 아닌 다른 방법으로 손에 넣을 만한 것일지도 모르지. 달걀들에게 여행을 보고 있는 제노비야... 제노비야 생각이 들었습니디.

키리: 왜... 그렇게 말한다고 해서 또 속을 것 같아!

제사카: 잘 믿든 믿든 그런 달걀들과 싸우세요. 만약 잘 싸우려고 생각하신다면 별 도화지 없습니디. 결국 언젠가 제노비야가 출몰구나라는 것이 되겠지. 그때는 제노비야를 다시 찾기 위해 끝까지 싸우겠습니다(잠시 회의를 나누는 일행들. 키리 혼자만 말지 말라고 한다. 결국 제사카를 믿기로 한 아레스의 대답인 제사카를 믿는다는 것을 선택하자).

제사카: 푸어도 문을 여는 열쇠는 "푸른 대지". 마족들이 살아있기 원하는 것이었다. 최후에 얻을 만한 것은 불타버린 현상들의 정령이로. 하지만 사람들 모두에 힘입어... 그 대답을 전 듣고 있습니다. 그러니 가려온을 만나주세요 아레스...

제사카: ... 제사카: 여신 알테나의 힘... 그것은 대일이 아닌 다른 방법으로 손에 넣을 만한 것일지도 모르지. 달걀들에게 여행을 보고 있는 제노비야... 제노비야 생각이 들었습니디.

키리: 왜... 그렇게 말한다고 해서 또 속을 것 같아!

제사카: 잘 믿든 믿든 그런 달걀들과 싸우세요. 만약 잘 싸우려고 생각하신다면 별 도화지 없습니디. 결국 언젠가 제노비야가 출몰구나라는 것이 되겠지. 그때는 제노비야를 다시 찾기 위해 끝까지 싸우겠습니다(잠시 회의를 나누는 일행들. 키리 혼자만 말지 말라고 한다. 결국 제사카를 믿기로 한 아레스의 대답인 제사카를 믿는다는 것을 선택하자).

가래온: ... 물리 ... 난 모르겠어. 알테나와 다인의 마음을 이해하지 못했던 가래온.

다인: 이 아이들이 살아있는 마래. 자네도 지켜봐주게. 부탁한다. 다시 원래로 돌아와야...

레이크: 이 세계의 생물들은 은혜를 서로 나누고 교제를 함께 한다. 알테나는 그녀의 힘을 해방시켜 마래에 사는 것들에 희망을 알렸다. 그리고 자인은 한 사람의 인간으로서 그들과 함께 살아가는 것을 택한 것이다.

아레스: 그것이 무나...

나무: 그런데 어떻게 해서 레이크 마지막에 그런 것을 알고 있었지? 아저씨 도대체...

한참 생각하는 레이크. 그리고 입을 연다.

레이크: 지금까지 살아왔고 있어서 덕분이다. 나의 진짜 이름은... 다인!

레이크: 후후... 방랑자로서 지내던 내가 이 이름을 알게 되었다니... 그와 인간으로서의 경계는 이상 지대에 알테나의 힘은 폭주하기 시작하자... 나는 그녀의 진상을 파악하기 위해 그 모든 비밀들을 사용해 버린 것이다. 드래곤 바스티르로서의 다인은 그해 죽었다. 난 지금까지 그것을 후회하고 있지 않다. 그러나 가래온은...

아레스: ...

레이크: 지금 가래온은 다시 생을 불태우고 있고 있다. 아니, 혹은 스스로가 신이 되어 있고 있을지 모른다. 그것을 막을 수 있는 것은 알테나가 미래를 펼친 나뭇잎 뿐이다. 아레스...

아레스: 우리들의 미래...

레이크: 제 여자에 있는 점을 물어라! 아레스.

레이크: 드래곤 바스티르란 단순히 여인의 수호자가 아닌 모든 생명의 대표자다! 내가 진정으로 무나를 생각하고 사람들을 생각한다면 점을 물어라! 진정한 드래곤 바스티르가 되어라!

아레스: 진정한 드래곤 바스티르...

아레스는 조용히 다가가 입을 뿜는다. 뿜은 것을 팔하여 아레스를 감싼다. 진정한 드래곤 바스티르로서의 모습을 갖춘 아레스.



인간으로 탄생한 알테나



진정한 드래곤 바스티르가 된 아레스



백룡으로 변한 나무

아레스와 모습에 충격을 받는 동물들. 그러나 리얼만이 루시인 채에서 비도 도시 알테나까지 날아갈 수 없다는 말이 나온다.

여러 드래곤 바스티르들은 용을 타고 다닌다는 말이 나오자마자 레이크가 말한다. "하지만, 아레스가 잘 용이되면 여기 있게 그렇게 용승이 나쁘지. 놀리는 일들을 나무가 백룡으로 변하고 일행들도 나무를 타고 비도 도시 알테나로 향한다. 모두를 보내고 난 레이크는 혼자 슬렁 슬렁한다. "가래온... 사람들의 생명이 힘어린 것을 내게도 알려주고 싶었다. 허나..." "아레스... 알테나를 부탁한다".

마도도시 알테나로 돌격!

나무를 타고 나는 일행. 마도도시 알테나는 이 세계의 지배력을 총괄하고 있었다. 이 대로는 모두 시마이 되어 버린다고 부르는 대야.

어떤 단점은 크게 어찌를 권은 아니니 열심히 회복하여 싸워나가며 들어가면 단점은 많은 그 열의 보상을 없애면 돈이 다시 열린다. 기다보면 부나를 만나게 말하는 것이 일 이었다. 아니나 다름과, 포우이스가 변신한 것 포우이스는 일행에 이상한 주문을 걸어 놓고 가버린다. 이 주문은 전투가 시작할 때 우리편 두사람은 꼭 죽음이 있게 되는 주문이다. 전투가 약간 골치아파 될 것이다.

계속 올라가면 문을 지키고 있는 포우이스를 만난다. 포우이스는 아레스 일행의 미래를



세계의 지배력을 총괄하는 마도도시 알테나

보여주었다. 모든 죽어있는 도승을 보여준다. 그러나 일행들은 이런 황당한 건 믿지 않았으며, 자신들에게는 자신들이 보는 것만 믿고 있다. 포우이스와 싸운다.

포우이스는 일행과 정적이다. 아군을 결박시키는 기술과 적신장으로 움직이는 공격을 쓰는데, 약간 공격이 매우 강해프로 주파와 자 카이키와 회복 마법을 자주 이용하고, 역시 아레스와 거대한 기체와 최후의 공격을 통한 다음, 전투와 자 카이키로 치고 포우이스를 정복하고 나서 곧바로 돌아가면 알테나의 석상이 있다.

바로 나가면 또 단점이 있다. 어떤 것은 조금 버려진 채야 한다. 전담한 용의 색깔 순서인 백색, 적색, 청색, 흑색 순으로 정복을 맞추기. 어떤 단점은 이다사나 백 → 적 → 청 → 흑이 한 것을 잊지 않으면 간단하게 풀릴 수 있을 것이다. 끝부분엔 미진성이 있으니 귀찮은 사람은 아레스와 미법인 주문의 단점(弱點)을 확실히 공부하기들을 남겨버리고 다시 회복하자.

드디어 단단 제노비아 해시카는 아저씨의 권유를 감했다고 하고 그러나 제노비아는 가래온이 결정으로 세계를 수락하고 온다면서 그걸 모르는 아레스들을 어리석다고 한다.

마야: 정말로 모든 것을 지배하려 하는 제노비아 과연 쓸쓸하겠?

제노비아: 그럴 누가 세계를 이끌어 간다는 것인가?

레이: 제노... 누군가에게 지배를 할라는 건 약 중생자일.

나눔: 그제요. 전이 없어도 어떻게든 해 볼게요!

제노비아: 그런건 편지 알아! 가래온님께서 가래온은 절대적이다! 가래온님만이 세계를 구할 미래란 분이시다! 가래온님을 방해하는 인간들! 이제부터 일로 나갈 수 없다!



포우이스와의 전투



제노비아는 아레스 일행들 자신들의 마음의 어둠속으로 빠진 채 사라진다

마음의 어둠을 뚫고

정신을 차린 레이크. 그때 갑자기 자기 자신이 나타난다. "뭐, 파아~ 난", 또 전방의 제사자가 대답한다. "나는 네, 네는 나~", "그런, 제사자만이 아닌 모두에게도 같은 상황이 펼쳐진다.

키리

"네가 정말 나?"

"제노비아 전... 당장 내던져버리고 싶어, 부하제!"

"귀하고!"

"그렇지! 난 여자들에게 물려버려 패배하게 지냈는데, 그것도 전, 가아, 세계의 공명이라면 모를까 이해한다면... 그런 것과는 관계 없어"

"자, 이제 돌아가서 침묵과 슬픔이고 놀아버려 귀찮은 것은 이제 그만!"

미어

"난 무지송 전 알아... 전 제노비를 풀어주고 싶은 건 싫어. 하지만 그럴 자신이 없는 것"

"..."

"모두가 가래온과 있어 내려면 볼 수 있어. 내가 하지 않으면 안돼 하고... 아레스! 모두에게 무엇을 알게 해줄까 싶어... 난 이제 싫어. 이런 악한 내가 할 수 있는 것이란... 없."

넛슈

"그렇지! 모두 어리석은 자들을 쫓아냈고, 역시 전역받은 소수의 벨리드만이 주권을 이룰 수 있는 확률이 있어. 그래, 그리고 나는 그 전역받은 한 사람이다"

"..."

"자, 몇 해를 필요로 있어. 제 가래온님께 일행들은 나와 새로운 신의 일에서 세계를 지배하자구, 모두가 내게 얹고 말하는 것을 듣는다면, 어떻게 해야하는 것도 없어!"

다시 제사자

"그런 그렇게 진작 일 있고 있다 제사자도 그냥 공립뿐... 간섭하는 아저씨가 없어야 할 줄 알았. 결국 아무도 못해 일 맡아주지 않겠어..."

"..."

"그런 사람들을 위해 매우 필요치 않은 걸까? 그렇지?"

05월

길로 앞에 절대적인 자제지와... 무릎이다. 제자야... 우리들의... 그리고 내가 지켜야 할 신이다. 저! 무릎을 꿇어라... 드래곤 마스터 아레스! 그호호호호... 호호호호호! 와라와라와라!!

아레스 : 난... 난 무너를 구해... 그래서 함께 돌아왔어. 우리의 부르고 카를로, 그 다음에 나부. 무너를 찾아와라...

아레스 : 내가 가지 않으면 안돼. 그러니까 모두 여기서 기다려.

아레스 : 무너...

무너 : 어서 와해했구나 아레스...

아레스 : 무너! 같이 부르고로 돌아와!

무너 : 가려움을 브러쉬하고 이 머도도서 얹어놓고 기둥을 멈추게 할 수는 없어. 아테로 이 별이 계속 돌아갈다면 이 세계는 전부가 사막으로 변해버려. 하지만 내가 사라지면 할 곳을 잃어버린 할이 복주해서 이 도시를 파괴할 할이 생겨...

아레스 : 무너!

무너 : 마한에 아레스! 아레스를... 모두를 열려들게 하고 싶지 않았어! 그랬잖아...

아레스 : 난 단념하게 할아! 무너! 너도 단념해선 안돼! 어떤 일이 있어도... 우리들의 힘을 믿어. 무너! 우리 한사람 한사람에게 맡겨진 희망. 그 미래를 믿어!

그때 드래곤 전의 다인과 암바나의 모습이 무너의 머리카락 속에 나타나...

아레스 : 무너! 같이 힘을 합치면 반드시 깊은 열정에 뛰어 들어 무너!

다인! 그로인 것처럼 무너에게 다가가는 아레스

무너 : 그민과 아레스! 오자!

다인! 했던 것처럼 아레스는 드래곤 마스터의 모든 비밀들을 풀어버리고 만다. 무너에게 손을 내미는 아레스...

아레스 : 무너... 우리들은 언제나 함께였었지. 지금까지도. 그리고 이제부터도 계속...

원래 아레스의 손을 잡았던 무너. 그리고 아레스의 품에 안겨 울음을 터뜨린다. 몇이 무서움을 겁내고...

그때 머도 도시 앞에서는 복주해서 자제하고 나부는 복음으로 전해져 일행들을 데리고 발출한다. "아레스! 나 믿고 있어! 반드시 무너를 구해온다고... 모두와 부르고로 돌아와... 아레스!" 나부는 아레스에게 되친다.

다녀왔습니다

머도도시의 주막

을 지켜보고 있는

머도, 낚을, 카리, 제

사카, 모두 술집에

감겨 있다. 머도 도시

의 복합을 보고

카리의 몸에서 울음

을 터뜨리는 제사카

"피로 다하..." 카리

의 한마디. "아레스

와 무너는 자신들을

최정해서 이 세계

를..." "호호호호 아

레스... 무너... 나

나는..." 울먹이는 나부.

그때 자택에서 빛이 나타나 시작할만 이 세계는 다시 푸른 대지로 바뀐다. 황당히 라는 일행들. 하늘의 역구들이 전리고 푸른 열이 빛나는 가운데 아레스와 무너가 내려온다. 동료들이 놀라는 가운데 사탄의 직권을 내려놓는 아레스와 무너.

아레스 : 모두들... 다녀왔습니다.

제사카 : 어이와 아레스...

무너 : 고마워 제사카, 모두들...

백안고 눈물을 흘리는 제사카, 머도, 무너, 그리고 환호하는 일행들.



사라져가는 무너



서로 떠난 두사람



무너를 구한 아레스

모험이 끝나고

모두 레더마이에 모여서 즐겁게 이야기하고 있다. 제사카는 카리에의 아버지를 소개시켜 줄테니 따라오라면서 카리를 끌고 간다. 머도는 폭풍이 카리로 가서 어머니를 만나보겠다고 한다. 낚을과 함께 폭풍이 카리로 가는 마에 라부스에게도 가보면 그는 무너의 사친 한층을 줄 것이다. 별의 별으로 가보면 제사카는 아버지와 석화가 풀린 것을 기뻐한다. 행도 제사카 구원한 것을 기뻐하고, 카리를 보더니 어찌 호라고 하면서 제사카와의 교제를 허락한다고 한다.

폭풍이 카리로 가보라 상자가 다 나온 레더마이는 낚을에게 마야를 잘 지켜주어서 고맙다고 한다. 그리고 이제부터 마야가 변의 재모을 당주라고 말한다. 마야를 잘 부탁한다는 말에 마야를 위해서라면 불속이든 물속이든 뛰어들겠다는 낚을. 모두의 힘이 잘 이루어진 것 같으니 아레스도 무너와 함께 부르고로 돌아가기 위해 항구로 가서 항구에 가면 레더마이가 기다리고 있을 것이다.

아레스 : 저... 다친다.

레이크 : 그런 이름의 남

자는 이제 없다. 아레스

신과 영웅들의 사대는 지

나갔다. 이제부터 이름은

없지만 통기있는 사람들

에 의해 석화가 만들어지

나갈 것이다.

아레스 : 예... 그렇습니

다.

레이크 : 나는 또 여행을

떠난다. 어떤 여행은 끝이

없을 것 같다.

무너 : 레이크...

레이크 : 제대는 없다. 아직 놀랄 만큼 미지의 사건이 널 기다리고 있을 것이다. 그걸 보고 싶다고 생각해라.

아레스 : 레이크, 가려움을... 난...

레이크 : 그대야... 자신의 신념에 따라 죽었다. 그것은 또 한 남자의 삶이었다고 생각한다. 그거 한가지 마음에 남는 것이 있다면...

무너 : ...

레이크 : 아나... 그만두지. 그럴 술을 거절할. 언젠가 또 만나겠지. 아레스.

레이크 : 아레스! 이제부터 우리들은 모두 머도로 가는 직간속을 걷고 있다. 여행이란 것일지도 모른다. 그리고 불연속의 우연과 필연이 사람과 사람의 만남을 만들고... 혹은 이별을 만들고. 와하하... 재미있지 않은가?

아레스 : ...

레이크 : 너희들 미래로의 여행은 막 시작되었다.

항들을 낸다.

아레스! 무너! 안녕!



정리교차의 대화

Epilogue

부르고 카를로 언덕, 소년과 소녀가 바람을 맞으며 아래를 내려다 보고 있다. 석회를 마주보며 웃는 소년과 소녀. 그리고 서로 손을 잡는다. 하늘에 떠 있는 푸른 별을 올려보면서.



푸른 별을 바라보는 아레스와 무너