

프린세스가 되기 전에!

プリンセスになる前に!

~ 번외! 고래 유령? 고대 유적! ~

[보기] > [인쇄 레이아웃] 해제 후 열람해 주세요!

멀티 호러 TRPG 인세인
프린세스 메이커 월드세팅

개요

쁘띠프리들은 한참 무사수행을 다니고 있습니다. 명성을 많이 쌓았을 수도, 아닐 수도 있지요.

하지만... 이번 의뢰는 명정보다도 부를 얻을 수 있는 기회입니다.

왕국에서 가장 유명한 대부호, <돈마니마 니주고>의 무사수행 의뢰거든요.

소문에 의하면...

대륙 남서쪽에 위치한 고대 유적에서 어떤 물건을 가져오는 일이라는데?

◆ 안내사항

인원 : 3~5인

룰 : inSANE

리미트 : 3인 3리미트, 4~5인 2리미트

타입 : 협력형

플레이 타임 : 5~7시간 예상

월드세팅 : [프린세스메이커 월드세팅](#)

안내사항 : - 기본 공지사항을 읽어주세요. ([링크](#))

- 시나리오 약칭은 <프리나루> <프리나리 번외> <프리나루 유적> 정도로 부탁드립니다.

- 꿀비(@HoneyrainO)님의 프린세스메이커 인세인 팬 메이드 시나리오 <[프린세스가 되고 싶어!](#)>의 3차 창작격 팬 메이드 시나리오입니다. 작성을 허락해 주신 꿀비님께 감사드립니다!

- 프리나리 시리즈에서 <시니어> 시즌 사이, 언제라도 갈 수 있는 번외 시나리오를 목적으로 작성했습니다. 개인적으로는 **16-17세** 사이에 가시는 것을 추천드립니다! 작성자는 작성 기준 졸업시날 까지 플레이했음을 밝혀둡니다.
- 이미 졸업한 탁도 플레이가 가능하도록 졸업탁 전용 도입부를 추가해줬습니다 ^-^
- 기존 프리나리 시리즈와는 다르게 **PL** 분이 마스터를 서도 괜찮습니다. **GM**이었던 분이 플레이어로 참여하는 경우 집사님 캐릭터는 자동으로 **PC4**넘버를 배부 받습니다. 기존 뽕띠프리가 게스트로 출연하는 게 가능합니다.
- 주의 : 특수룰과 옵션이 붙어있는 장면표로 인하여 마스터링 준비에 시간이 다소 소요될 수 있습니다. 난이도가 높다고 느낄 수 있습니다. / 장면 여유가 없다시피 합니다. 참고해주세요.
- 후기품이 있습니다. ([링크](#))

PC 공개사명

PC1	당신은 부와 명성보다도 모험이 기대된다. 고대 유적에서 무사수행이라니, 어떤 모험이 기다리고 있을까?
	당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.
PC2	당신은 역시 명성보다도 부가 중요하다고 생각한다. 이번 기회에 한탕 벌면 좋겠다.
	당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.
PC3	당신은 부는 별로 중요하지 않다고 생각한다. 그저 일이 무사히 끝나기만을 바란다.
	당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.
PC4	당신은 소식이 빠르다. 고대 유적에 대해 들은 게 있어 꼭 확인하고 싶은 일이 있다.
	당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.
	당신의 직업이 집사인 경우, 어제까지 일주일 동안 야근에 시달려 기력이 많이 저하된 상태로 상정한다.
PC5	당신은 이번 무사수행에 자신이 없다. 집사님이 함께 가주실 정도면 위험한 게 아닐까? 걱정이 된다.
	당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.

--이하로 시나리오가 이어집니다.--

--**GM** 예정자분만 열람해주세요.--

◆ 시나리오 배경

무사수행에서 드래곤이 만나고 싶어 작성한 시나리오입니다. 뽀띠프리들은 고대 유적에서 고래를 닮은 바다의 드래곤과 만나게 됩니다.

줄거리

뽀띠프리들은 돈마니마 니주고의 의뢰를 받아 [푸른 알]을 얻기 위해 [고대 유적]으로 무사수행을 떠납니다.

유적은 [마계]와 [성령계]를 잇는 남서쪽의 지역, [망자의 사막]에 위치해 있습니다.

뽀띠프리들이 [고대 유적]을 조사하면 망자의 사막은 사실 [바다]가 위치했었다는 것을 알게 됩니다. 이 고대 유적은 지금은 소실된 [아틀란티스]의 일부입니다.

유적을 탐험하다 보면 의뢰 물품인 [고래의 알]을 얻게 됩니다. 사실 이 알은 [드래곤의 알]이지만... 알을 만든 드래곤은 이미 오래 전에 눈을 감았고 성령이 되었습니다.

유적에 남은 [성령 : 드래곤의 혼]은 자신의 알을 깨워 돌봐줄 것을 바라지만, 알을 부화시킬지 의뢰를 완수해 돈을 받을지, 아니면 먹을지(...)에 대한 선택은 뽀띠프리들의 몫입니다.

기본정보

광기 : 3인일 시 15장, 4인일 시 17장, 5인일 시 20장

추천광기 : 프린세스 메이커 월드세팅 광기 6장을 기본으로 포함해

인세인 1권 - [의심암귀], [확산하는 공포], [의존], [맹목], [패닉], [절규], [어둠의 축복], [결벽], [공포증], [폭력충동]

인세인 2권 - [왜 나만?], [불길한 숫자], [과대망상], [짜증]

마스터의 판단에 따라 난이도를 조정하기 위해 광기카드를 더하거나 뺄 수 있습니다.

장면표 : 시나리오 전용 장면표인 <유적 내부> 장면표를 사용합니다.

사망 : 해당 시나리오에서는 사망 선언이 불가능합니다.

특수룰

◆ 특수룰 - 함정 : 감지 판정

유적 내부에 진입하면 해당 특수룰을 공개합니다.

마스터 장면 제외. 메인 페이지에서 장면을 열고 장면표를 굴린 후, 장면 플레이어는 [지각] 분야에서 무작위로 <감지 판정>을 합니다.

이 판정에 성공하면 함정을 사전에 감지한 것으로 치고, 함정에 대한 피해를 입지 않습니다. 만약 실패할 경우 함정표에서 랜덤으로 페널티가 하나 발생합니다.

함정표

1	슌!! 벽면에서 화살이 날아온다! PC[[1d5]]는 화살에 스쳐 생명력이 -1 감소한다.
2	쿵!!! 함정이 발동하자 유적 중앙에서 빛이 들어온다. 4개의 덩어리 중에 1개가 밝아졌다. 이 함정이 4번 발동되면 에너지 <골렘>이 깨어난다.
3	어디선가 피리소리가... 들리더니 스톤 코브라가 춤을 추며 나타났다. 눈을 마주하면 안 돼! 장면 등장인물은 전원 [지각] 분야에서 원하는 특기로 <회피 판정>을 진행한다. 실패한 PC는 코브라와 눈이 마주쳐 앞으로 2장면 동안 허가 굳는다. 허가 굳으면 짧은 소리로 말해야 한다.
4	바닥에서 유리벽이 솟아나 PC[[1d5]]를 가뒤퍼린다! 그와 동시에 유리벽 안에 소금물이 가득 찼다! [파괴] 판정으로 유리벽을 부술 수 있다. 시도는 누구나 할 수 있지만 판정에 실패한 수만큼 대상 PC의 생명력이 -1 감소한다.
5	쿵!!! 함정이 발동하자 유적 중앙에서 빛이 들어온다. 4개의 덩어리 중에 1개가 밝아졌다. 이 함정이 4번 발동되면 에너지 <골렘>이 깨어난다.
6	함정 발동과 동시에 해골이 벌떡 일어났다. 장면 플레이어는 [마법] 분야에서 무작위로 공포 판정을 진행한다. 다행히 해골은 곧바로 쓰러졌다.

2, 5번이 4번 발동할 경우 골렘과의 전투를 하는 마스터 장면을 삽입합니다. 골렘의 데이터는 <프린세스 메이커 월드세팅>에 있는 에너지 <골렘>의 데이터를 사용합니다.

메인 페이지 전투이기 때문에, 1의 대미지만 주어도 뽕띠프리들이 승리합니다. 자폭 어빌이 있긴 한데... 쓸지 말지는 GM님이 정해 주세요!

PC 사명

Handout		Handout	
이름	PC 1	이름	PC 1의 비밀
사명		쇼크	1. 없음 2. 없음
당신은 부와 명성보다도 모험이 기대된다. 고대 유적에서 무사수행이라니, 어떤 모험이 기다리고 있을까? 당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.		당신은 무사수행에서 신비한 만남을 기대하고 있다. 아래 목록 중 하나의 비밀을 선택한다. 1. 특히 모험을 떠나는 이들의 로망! 드래곤이 보고 싶다. 당신의 【진정한 사명】은 이번 모험에서 드래곤에 대한 정보를 손에 넣는 것이다. 2. 만남이라면 어떤 것이든 좋다! 친해지면 더 좋겠다! 당신의 【진정한 사명】은 새로운 만남을 겪고 좋은 인연을 맺는 것이다. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

Handout		Handout	
이름	PC 2	이름	PC 2의 비밀
사명		쇼크	1. 전원 2. 전원
당신은 역시 명성보다도 부가 중요하다고 생각한다. 이번 기회에 한탕 벌면 좋겠다. 당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.		당신은 뭐니뭐니 해도 머니가 중요하다. 아래 목록 중 하나의 비밀을 선택한다. 1. 그러니 무슨 일이 있어도 타협하지 않고 의뢰를 완수해 돈을 쟁취하겠다! 당신의 【진정한 사명】은 의뢰의 내용을 착실하게 완수하는 것이다. 2. 그러니까 유적이면 비싼 유물도 많겠지? 의뢰는 모르겠고 유물을 손에 넣고 싶다. 당신의 【진정한 사명】은 유물을 손에 넣는 것이다. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

유물 관련 핸드아웃은 없지만 조깅으로 챙길 경우 탁류나 도주 엔딩이 아니면 달성합니다.

Handout		Handout	
이름	PC 3	이름	PC 3의 비밀

사명		쇼크	1. 없음 2. 없음
당신은 부는 별로 중요하지 않다고 생각한다. 그저 일이 무사히 끝나기만을 바란다.		아래 목록 중 하나의 비밀을 선택한다.	
당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.		1. 당신에게 중요한 건 명성이다. 고대 유적에 있을지도 모른다는 마물을 소탕해 명예를 얻고 싶다. 당신의 【진정한 사명】은 고대 유적 안의 마물에게 승리하는 것이다.	
		2. 당신에게 중요한 건 우정이다. 친구들의 자신이 바라는 것을 이루길 바란다. 당신은 이번 임무에서 【진정한 사명】을 달성한 사람의 수만큼 공적점을 얻는다.	
		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

Handout		Handout	
이름	PC 4	이름	PC 4의 비밀
사명		쇼크	1. 없음 2. 전원 3. 없음
당신은 소식이 빠르다. 고대 유적에 대해 들은 게 있어 꼭 확인하고 싶은 일이 있다.		당신은 유적이 마계와 성령계의 중간 지점에 위치해 있어 성령과 마족의 특징을 모두 가진 생명이 무언가를 지키고 있을지도 모른다는 소문을 들었다.	
당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.		아래 목록 중 하나의 비밀을 선택한다.	
당신의 직업이 집사인 경우, 어제까지 일주일 동안 야근에 시달려 기력이 많이 저하된 상태로 상정한다.		1. 그런 생명체가 지키고 있는 무언가는 대체 무엇일까? 당신의 【진정한 사명】은 유적 안에서 가장 중요한 프라이즈의 비밀을 보는 것이다.	
		2. 그런 생명체는 얼마나 강할까? 당신의 【진정한 사명】은 승패에 관계없이 승부를 걸어보는 것이다.	
		당신이 집사일 경우 선택할 수 있다.	
		3. 원칙상 집사는 따라가지 않지만, 아카데미 교수진에게 떠밀려 샘플 채취를 위해 동행했다. 미확인 생물에 대한 정보는 아카데미 교수진들이 흥미 있어 하기 때문에 어쩔 수 없었다. 드디어 감싸기와 현신이 빛을 발할 순간인가...	
		그럼에도 당신의 【진정한 사명】은 아가씨들을 지키는 것이다.	
		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

Handout		Handout	
이름	PC 5	이름	PC 5의 비밀

사명	쇼크	1. 전원 2. 전원
당신은 이번 무사수행에 자신이 없다. 집사님이 함께 가주실 정도면 위험한 게 아닐까? 걱정이 된다.	당신은 요즘 비슷한 꿈을 계속 꾸고 있다. 어떤 유적 안에서 끝없이 헤매는 꿈이다. 당신은 [붉은 보석]이 관련된 핸드아웃을 조사하면 안에 갇힌다는 것을 알고 있다.	아래 목록 중 하나의 비밀을 선택한다.
당신의 【사명】은 의뢰를 무사히 마치는 것이다.	1. 설마... 꿈이 이번 무사수행을 얘기하는 것은 아니겠지? 맞는다면... 갇히기 싫어! 당신의 【진정한 사명】은 자신만은 절대 갇히지 않는 것이다.	당신의 【진정한 사명】은 자신만은 절대 갇히지 않는 것이다.
	2. 이게 무사수행을 얘기하는 꿈이라면... 친구들을 지키고 싶다.	당신의 【진정한 사명】은 친구들이 갇히기 전 자신이 먼저 들어가 확인하는 것이다.
	이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

프라이즈

프라이즈 설명 여러가지

Handout		Handout	
이름	프라이즈 : 고래의 알	이름	프라이즈 : 고래의 알의 비밀
개요		쇼크	전원
푸른빛으로 반짝이는 반투명한 알.		마력을 느껴보니 알 수 있었다.	
안쪽에 고래를 닮은 작은 생명체가 들어있다.		이건 고래가 아니라... 고래를 닮은 [드래곤의 알]이다!	
음? 근데 고래는 포유류잖아? 이 알은 정체가 뭐지?		이 알을 먹으면 늙지 않고 쉽게 죽지 않는 종족, 드래곤이 된다.	
이 프라이즈는 소유자가 자유롭게 양도할 수 있다.		이 알을 섭취하면 [드래곤]으로 종족이 전환된다.	
이 프라이즈의 비밀을 확인하기 위해선 지정된 특기 [???]로 조사 판정을 해야만 한다.		이 알을 섭취하지 않고 클라이막스 까지 유지할 시 [의식 시트 : ???]가 추가로 공개된다.	
이 프라이즈는 전과로 강탈할 수 있다.		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

장면표 : 유적 내부

1d6 장면표를 사용합니다.

1	바닥의 타일 무늬가 기묘하다. 앗, 밝은 타일이 쑥 들어가며 [에너미 : 해골]이 나타났다! [에너미 : 해골] 1체와 전투를 하는 마스터 장면이 삽입된다.
2	어디선가 나를 지켜보는 기분이... 찝찝해서 집중이 안 되잖아. 이 장면에선 조사 판정에 -1의 수정을 받는다.
3	벽면에 오래된 화석이 붙어있다. 이걸... 조개 화석? 행운을 가져다 주는 조개의 화석이다. 장면 플레이어는 [부적]을 한 개 습득한다.
4	목소리를 내면 소리가 울린다. 유적 천장에서 더러운 모래가 떨어졌다. 아야! 허에 떨어진 모래가 짜다. 음? 근데 이거 진정 효과가 있는 거 같아. 장면 플레이어는 [진통제]를 한 개 습득한다.
5	유적 벽면에 금방이라도 발사될 것 같은 화살 구멍이 보인다... 이 근방에 함정이 있겠어. 이 장면에서 [함정 : 감지 판정]은 +1의 수정을 받는다.
6	유적 구석에서 보물 상자를 발견했다!

1번 장면의 경우 해골의 데이터는 <프린세스 메이커 월드세팅>에 있는 에너지 <해골>의 데이터를 사용합니다.

6번 장면의 경우 [[1d4]]다이스를 굴려 1. 미믹 2. 포션 3. 무기 4. 마법 수정을 획득합니다. 만약 1번이 나오는 경우 미믹의 데이터는 <프린세스 메이커 월드세팅>에 있는 에너지 <보물 상자>의 데이터를 사용합니다.

메인 페이즈 전투이기 때문에, 1의 대미지만 주어도 뽀띠프리들이 승리합니다. 전과는 아이템 중 포션 선택이 가능합니다.

시나리오 진행

◆ 특수 도입 페이지 : 과거 회상

이미 프리나리 캠페인을 졸업한 탁이 예전에 이런 일이 있었지~하는 식으로 회상하며 들어가는 장면을 추가해 둡니다. 프린세스가 된 공주님들은 각자의 위치에서 열심히 살았을 테니, 한자리에 모이는 건 오랜만이겠죠?

그 감성을 살려 오래간만에 만난 동료~ 느낌으로 **RP** 합니다. 혹시나 만나지 못하게 된 친구가 있다면 맵에 반투명하게 해당 프린세스를 깔아주고 올려다봅시다. (?)

장면 이름 : 예전에 그런 일이 있었지

등장인물 : 전원

프린세스들은 특별 요청으로 왕국에 위치한 프린세스 회의장에 모였습니다. 많은 프린세스들 중에서 함께 우여곡절을 겪었던 친구들의 모습이 보이네요.

우리는 다시금 만났습니다. 인사를 나눠볼까요?

각자 어떻게 지내왔는지 얘기를 나눈 뒤 게스트가 어떤 이야기를 합니다.

“망자의 사막에서 두 번째 유적이 발견되었대. 첫 번째 유적은 우리가 예전에 갔었잖아? 기억나?”

라는 내용의 대사를 한 뒤 그런 일이 있었지~ 하며 **16**살 경의 시트에 먼지를 털어 꺼내고 과거의 자신과 마주하며 진짜 도입 페이지로 돌입합니다.

◆ 도입 페이지

장면 이름 : 돈마니마 니주고의 의뢰

등장인물 : 전원

쁘띠프리들은 어느 때처럼 무사수행에 전념하고 있습니다. 그런 나날을 보내는 중에...

왕국의 대부호. 니주고 상단의 상단주. 돈마니마가 프린세스 아카데미에 개인 의뢰를 부탁했다는 소식을 듣습니다.

내용은 어떤 물건을 찾아오는 것이라던데...

한편, 우리는 집사님과 함께 마차 안에서 티타임을 즐기는 중입니다.

GM의 캐릭터로 요즘 어떻게 지냈는지 이야기를 나눠봅시다. 게스트는 이야기를 나누다 자연스럽게 뭔가를 꺼내 모두에게 보여줍니다.

PC들이 무엇이나 물으면! 게스트는 “돈마니마 니주고의 의뢰를 받아왔다.”고 하며 의뢰의 내용을 알려줍니다. *어떻게 얻었냐 물어보면 담당 교수님이 주셨다고 합시다. 의뢰는 마음의 힘이 가장 강한 일행에게 내려지는 것이니 PC 일행들이 얻는 게 당연합니다.

의뢰의 내용은 아래와 같습니다.

[대륙 남서쪽에 위치한 망자의 사막에서 교역 이동 중 상단원 일부가 실종되었고, 실종된 상단원을 수색하는 도중 [고대 유적]을 발견했다. 실종된 상단원은 전부 발견했으나 유적의 문은 열지 못했다. 유적 입구에 놓여있는 [석판]의 고대 문자를 해독한 결과 이 유적의 입구는 [마음의 힘]을 필요로 하는 것 같다. 따라서 마음의 힘을 쌓는 프린세스 아카데미에 의뢰를 청한다. 유적을 열고 유적 안에서 석판에 적혀있는 [푸른 알]을 가져와 주길 바란다.]

[조킹 정보]

- 망자의 사막?: 마계와 성령계 사이를 잇는 사막 지역이다. 유적이 발견된 건 처음이라고 한다.
- 푸른 알?: 석판에 적혀있는바로는 유적 어딘가에 신성한 힘을 가진 푸른 알을 보관하고 있다는 것 같다.
- 신성한 힘?/석판에 무엇이?: 석판에는 고대의 신성한 종족에 관한 이야기가 적혀있다. 그 신성한 종족의 알을 먹으면 평생 늙지 않고 쉽게 죽지 않는 존재가 될 수 있다고 한다. 이 유적 안에 그 알이 보관되어 있다고 적혀있다. 신성한 종족이 무엇인지 적혀있지 않았다.

대화를 하며 PC들의 사명을 공개해 주세요. 사명 공개가 끝나면 통신 마법을 통해 돈마니마 니주고에게서 연락이 옵니다.

돈마니마 “안녕하십니까! 프린세스 아카데미의 뽀띠프리 분들. 모쪼록 푸른 알을 잘 수거해 주시길 바랍니다.”

목소리는 탐욕이 묻어 나오고 오만하게까지 느껴집니다.

대화를 할 새도 없이, 돈마니마는 “그럼! 모쪼록 잘 부탁드립니다! 집사님께서도요!”

?

월 말이지? 하는 순간, 의뢰서에서 강한 마법의 빛이 뿜어져 나옵니다.

“이동 마법 스크롤은 꽤 비싸지만 여러분에게 드리는 선물입니다! 모쪼록 행운을 빕니다!”라는 인사와 함께...

전원이 마법에 휩쓸려 마차 꽤로 어디론가 쏠려갑니다.

마스터 장면 「유적 안으로」를 진행합니다.

장면 이름 : 유적 안으로
등장인물 : 전원

... .. 집사님의 이동 마법과는 차원이 다릅니다. 얼마나 다르냐면... 탑승감이 장난 아닙니다. 얼마나 장난 아니냐면... 토할 거 같아요! *이쯤에서 GM님이 원하는 특기로 판정을 해 멀리 여부를 정해도 좋습니다.

이동 마법이 아무리 고위 마법에 스크롤이 비싸다곤 하지만! 이건 싸구려 중에서도 가장 싸구려인 스크롤임이 분명합니다! 돌아갈 때 사용하는 스크롤이 동봉되었다는데... 그냥 집사님 마법으로 돌아가고 싶습니다.

가장 먼저 정신을 차린 사람이 마차의 문을 열거나 창박을 살피면 마차가 반쯤 모래에 파묻혀있는 것을 발견합니다.
아무래도 우리 마차가 대륙의 동서 쪽에 위치한 망자의 사막에 처박힌 모양입니다. 다행히 말은 달려오지 않았네요.

PC들이 나온다는 선언을 하면 우리는 유적의 입구를 단번에 발견합니다. 발견할 수밖에 없었습니다.

모래 위로 순백색의 기둥이 묻혀있는 게 보입니다. 어떻게 빛깔을 유지한 것인지 알 수 없습니다. 기둥을 따라 시선을 옮기면 기둥의 중심에는 마찬가지로 모래에 파묻힌 거대한 건물의 입구가 있습니다.

분명 세월이 흐르면 색이 바래야 할 텐데도 건물도 기둥처럼 순백색을 유지하고 있습니다.

쁘띠프리들이 유적 입구를 확인하면 문에 PC(게스트포함) 수만큼의 손잡이가 붙어있는 것을 발견할 수 있습니다.

PC 전원이 손잡이를 잡으면 유적 안에서 울음소리가 들립니다. 울음소리는 낮고 무거운... 거대한 짐승의 울음 같습니다.

문은 전원이 동시에 열어야 열립니다. 따로 마음의 힘을 소모하진 않습니다.

전원이 문을 연다고 선언하면, 문이 열림과 동시에... 안쪽에서 물이 쏟아져 나옵니다. 어라? 물이 정말, 정말로 많이 쏟아져 나옵니다. 몸이 전부 물에 잠길 정도로 쏟아진 것 같습니다. 하지만 어째서인지 숨은 그대로 쉬어집니다.

* 환상/이동 마법입니다. PC들은 문을 열자마자 지하 깊은 곳에 위치한 유적의 중심부로 이송됩니다.

동시에 물속에서 목격한 것은... 날개와 뿔이 달린 거대한 고래입니다. 아까 들은 짐승의 울음소리는 고래의 소리였을까요? 고래를 조금 더 자세히 보려고 다가가거나 눈을 깜빡이면, 우리는 어느새 유적의 안에 들어와있습니다.

어? 분명 문을 열었을 뿐인데요? 방금 그 물과 우리의 위치는 어떻게 된 것이죠?

옷에는 물 한 방울 묻어 있지 않고, 아까 봤던 고래의 형상도 보이지 않습니다.

전원 [혼돈]으로 공포 판정을 진행합니다.

처리 이후 주변을 둘러보면, 중앙에 원형으로 구성된 거대한 장식물이 있고 공간은 사면으로 나뉘어 있으며 각각 벽에 문이 하나 붙어있습니다. 구조만 보아선 유적의 중심부 같습니다.

나침반 등의 기기를 사용해도 동서남북 구분이 가지 않습니다. 혹여 마법으로 여기가 어디쯤인지 조킹하는 뽀띠프리가 있다면 꽤나 깊이 들어온 것 같다고 알려주세요.

핸드아웃 「중앙?」「노란 보석문」「푸른 보석문」「붉은 보석문」「청록 보석문」을 공개합니다.

◆ 메인페이지 - 중앙

메인 페이지에 돌입함과 동시에 특수물 - 함정 : 감지 판정을 공개합니다.

Handout		Handout	
이름	중앙?	이름	중앙?의 비밀
개요		쇼크	전원
문을 열고 들어온 장소. 들어온 거 맞지? 확신을 가지기 위해선 우리의 위치를 마법으로 확인해야 할 것 같다. 이 핸드아웃은 [마법] 분야의 특기로만 조사할 수 있다.		이럴 수가. 마법으로 위치를 특정하자... 우리는 지하 아주아주아주 깊은 곳에 도착했다는 것을 알게 되었다. 분명 문을 열 때만 해도 지상이었는데, 이렇게 밑으로 들어오는 게 가능한 건가? 입구에 마법이 걸려있었던 모양이다. 아무래도 이 유적에 있는 다른 문에도 비슷한 마법이 걸려있을지도 몰라. 주의하는 게 좋겠다. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : 그리움이 머무는 곳

Handout		Handout	
이름	노란 보석문	이름	노란 보석문의 비밀
개요		쇼크	없음
노란색 보석이 촘촘하게 박힌 문. 가까이 다가가면 따스한 기운이 느껴진다. 이 핸드아웃을 조사하면 문을 열고 들어간 것으로 친다.		[확산 정보] 문을 열고 들어가자... 으악, 눈부셔! 눈을 뜨기 힘들 정도로 밝은 빛이 쏟아진다! 동시에 눈물이 날 것만 같은 기분이 든다. 이유는 알 수 없지만, 무언가... 마스터 장면 [그리움이 머무는 곳] 발생 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

열리는 시기 : 노란 보석문 조사 판정에 성공한다.

장면 이름 : 그리움이 머무는 곳

등장인물 : 장면에 나왔던 등장인물

밝은 빛을 쬔고 있자면 눈물이 날 것 같은 벅차오르는 감정의 정체를 알 수 있습니다.

우리가 ‘그리움’이라고 정의 내린 감정.

이 방은 대체 무엇이길래 이토록 그리움이 묻어나는 걸까요?

생각에 집중하면, 빛은 그림자를 만들고 빛과 그림자가 융합하며 어떤 기억을 만들어냅니다.

서로 다르게 생긴 ?명의 사람이 있습니다. 그들은 닮지 않았으나 화합하며 더불어 살아가기를 즐거워했습니다.

장면이 바뀌면 ?명의 사람이 다시 그자리에 있습니다. 첫 장면에 비해 수가 줄어든 것 같아요.

다시 장면이 바뀌길 수없이 반복하고... 어느덧 6명의 사람이 서있습니다. 6명은 서로의 손을 잡고 있습니다.

이어 눈을 깜빡이자, 5명의 사람이 기도를 올리는 장면이 보였습니다.

‘헤어지고 싶지 않아’

그런 내용이었던 거 같아요.

형상은 거기서 멈추지 않고 우리가 걸어온 길을 비추기 시작했습니다.

마법이 날아와 브로치가 사방으로 흩어지는 장면, 눈치를 보며 시험에 임했던 장면, 설레는 마음으로 사회에 한 걸음 나아갔던 장면, 성장을 기리는 축제에서 자신을 마음껏 펼쳤던 장면, 무더운 여름 바다에서 만난 인어가 고통을 극복한 장면, 대자연의 품에 안기고, 가장 별에 가까운 도시를 지나 타오르는 땅 위에 발을 디디며...

이어 현재의 우리가 비추고... 곧 풍경에 금이 가기 시작합니다.

풍경은 마치 깨진 거울처럼 조각나 산산이 흩어집니다. 부서진 조각에 우리는 모두 따로 떨어져 있습니다.

그리고 그 모습은... .. 마치 여러분이 자란 듯한 모습이에요.

‘미래의 당신?’이 각자에게 묻습니다.

“후회하지 않아?”

질문의 답을 생각하기 도 전... 깜빡, 눈을 뜨면 우리는 다시 중앙에 돌아와있습니다. 장면을 마칩니다.

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : ??의 등지

Handout		Handout	
이름	푸른 보석문	이름	푸른 보석문의 비밀
개요		쇼크	없음
푸른색 보석이 촘촘하게 박힌 문. 가까이 다가가면 서늘한 기운이 느껴진다. 이 핸드아웃을 조사하면 문을 열고 들어간 것으로 친다.		[확산 정보] 문을 열고 들어가자... 찰박, 바닥에 물이 밟힌다. 안으로 더욱 들어가면 물은 허리까지 차있다. 물에서 짠 내음이 나는 것 같기도... 마스터 장면 [??의 등지] 발생. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

열리는 시기 : 푸른 보석문 조사 판정에 성공한다.

장면 이름 : ??의 등지

등장인물 : 장면에 나왔던 등장인물

천장에서 떨어지는 물방울이 수면에 닿을 때마다 파문을 만듭니다. 당신이 들어오기 전까지 이 공간을 채운 것은 물방울 소리뿐이라는 듯, 우리가 한 걸음 나아갈 때마다 공간에 소리가 울립니다.

조금 더 안으로 들어가면 수면 위로 열게 빛나는 곳이 있습니다.

그 장소를 확인하면... 물 아래, 푸른색의 알이 있는 것을 발견합니다.

알은 반투명하지만 선명하게 푸른빛을 내고 있습니다. 자세히 살펴보면, 알 안에 작은 아기 고래가 잠들어 있어요.

장면의 주인이나 알을 줍는다고 조킹한 PC가 [프라이즈 : 고래의 알]을 획득하고 장면을 마칩니다.

Handout		Handout	
이름	프라이즈 : 고래의 알	이름	프라이즈 : 고래의 알의 비밀
개요		쇼크	전원
푸른빛으로 반짝이는 반투명한 알.		마력을 느껴보니 알 수 있었다.	
안쪽에 고래를 닮은 작은 생명체가 들어있다.		이건 고래가 아니라... 고래를 닮은 [드래곤의 알]이다!	
음? 근데 고래는 포유류잖아? 이 알은 정체가 뭐지?		이 알을 먹으면 늙지 않고 쉽게 죽지 않는 종족, 드래곤이 된다.	
이 프라이즈는 소유자가 자유롭게 양도할 수 있다.		이 알을 섭취하면 [드래곤]으로 종족이 전환된다.	
이 프라이즈의 비밀을 확인하기 위해선 지정된 특기 [???]로 조사 판정을 해야만 한다.		이 알을 섭취하지 않고 클라이막스 까지 유지할 시 [의식 시트 : ???]가 추가로 공개된다.	
이 프라이즈는 전과로 강탈할 수 있다.		[프라이즈 : 고래의 알]이 [프라이즈 : 드래곤의 알]로 갱신된다.	
		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

고래의 알을 조사할 수 있는 특기는 [고통]입니다.
이 특기는 마스터 장면 실종2에서 얻을 수 있습니다.

Handout	
이름	프라이즈 : 드래곤의 알

개요

푸른빛으로 반짝이는 반투명한 알.

안쪽에 고래를 닮은 작은 생명체가 들어있다. 작은 날개와 뿔이 돌아난 흔적이 이 생명체가 드래곤임을 알려준다.

이 알을 먹으면 늙지 않고 쉽게 죽지 않는 종족, 드래곤이 될 수 있다.

이 알을 섭취하면 [드래곤]으로 종족이 전환된다.

이 알을 섭취하지 않고 클라이막스 까지 유지할 시 [의식 시트 : ???]가 공개된다.

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : 실종

Handout		Handout	
이름	붉은 보석문	이름	붉은 보석문의 비밀
개요		쇼크	전원
붉은색 보석이 촘촘하게 박힌 문. 가까이 다가가면 신비한 기운이 느껴진다. 이 핸드아웃을 조사하면 문을 열고 들어간 것으로 친다.		[확산 정보] 문을 연 PC가 안으로 들어가자... 어? 문이 닫혀버렸다. 그와 동시에 연결되어 있던 심상이 끊긴다. [은신]으로 공포 판정. 이 핸드아웃을 처음 조사한 PC는 실종된다. 마스터 장면 [실종] 발생. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

열리는 시기 : 붉은 보석문 조사 판정에 성공한다.

장면 이름 : 실종

등장인물 : 붉은 보석문을 조사 판정한 PC

PC가 발을 들이자. 뒤에서 들리던 일행의 목소리가 끊깁니다. 불길함에 뒤를 돌아보면... 문은 온데간데 없고, 드넓은... 푸른 바다가 펼쳐져 있습니다.

* 여기가 어디인지 궁금한 분들을 위한 부가 설명 - 이 장소는 인접해 있는 다른 차원입니다. 아주 오랜 과거에 우리의 세계와 붙어있던 장소였으나 어떤 일을 계기로 독립해 떨어져 나갔습니다. 이 바다에는 [드래곤]의 동족과 [아틀란티스]의 사람들이 살고 있습니다. ...만 별로 중요한 정보는 아닙니다. 드래곤의 동족들은 차원이 갈라져 헤어져 버린 과거의 동료들을 위해 그리움의 노래를 부르고 있습니다.

놀라 주변을 재차 확인하면 끝을 알 수 없는 지평선이 펼쳐져 있습니다.

이게 어떻게 된 일이지? [속성] 으로 공포 판정.

* 만약 중앙?의 비밀을 알고 있을 경우, 이 공포 판정을 생략합니다.

아래를 확인하면 발은 물 위에 떠있습니다. 어떤 마법의 힘인 듯 보입니다. 가라앉지 않는 걸 확인한 뒤 안도하고 있으면... 갑자기 바닥에서 거대한 그림자가 드리우더니 아래서부터 무엇인가 튀어 오릅니다!

PC가 피하려 해도 이미 그 무언가의 몸체 위입니다. 무언가를 확인하면... 거대한 고래입니다.

분명 고래인데, 날개가 달렸고 이마에 일각의 뿔이 돋아 있습니다.

핸드아웃 「날개 달린 고래」를 공개합니다.

이후 실종된 PC가 날개 달린 고래 핸드아웃을 확인하고 장면을 닫은 직전이나 1~2장면 뒤 [마스터 장면 : 실종 2]를 발생시킵니다.

Handout		Handout	
이름	날개 달린 고래	이름	이름
개요		쇼크	전원
고래는 낮은 음으로 노래를 부르고 있다. 노래는 영혼에 새겨지는 기분이 든다. 무슨 노래일까? 이 핸드아웃은 [실종] 상태의 PC만 조사할 수 있다.		고래의 소리에 귀를 기울이면, 그 음성은 대륙의 어떤 종족도 사용하지 않는 처음 듣는 언어임을 알 수 있다. 하지만 그럼에도 상냥한 소리야. 무언가를 간절하게 전하고 있는 거 같아. 해당 핸드아웃의 비밀을 알고 있는 사람은 일시적 어빌리티 [고래의 노래]를 습득한다. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

핸드아웃의 비밀은 합류 후 확산이 가능합니다.

Handout

이름	어빌리티 : 고래의 노래
개요	
서포트 / 지정 특기 [음악]	
고래가 불러준 노래. 그 노래는 당신의 영혼에 새겨졌다. 당신이 원한다면, 고래가 불렀던 노래를 부를 수 있다.	
[해설] 고래는 누구에게 노래를 불렀을까	

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : 실종 2

열리는 시기 : 실종된 PC가 날개 달린 고래 핸드아웃을 확인하고 장면을 담은 직전이나 1~2장면 뒤 발생

장면 이름 : 실종 2

등장인물 : 실종된 PC

당신을 태운 고래는 물살을 가르고 어디론가 향합니다.

불안을 감출 수 없지만 고래의 등에서 바라본 에메랄드빛 바다는 아름답다고 할 수 있습니다. 태양빛이 수면에 부딪혀 산산이 부서지고 파도는 쪼개진 뒤 모이길 반복합니다. 고래가 일으킨 파도에는 흰 포말이 사방으로 뿜니다.

바다가 어찌나 투명한지, 저 깊이 형형색색 산호가 군집을 이룬 바위까지 눈에 들어옵니다.

풍경을 보고 있자면 PC는 처음 보는 세상과 동화되는 감각을 느낍니다. 원래부터 이 바다에 속한 존재라도 된 것 마냥... 무언가 중요한 사람들이 있었던 거 같은데... 그게...

누구였지요? PC?

PC가 다른 PC들의 이름을 언급하거나 다른 NPC라도 언급하면 그제서야 정신이 돌아오며 '원래 있던 장소'로 돌아가야 한다는 생각이 강하게 자리 잡습니다.

그 생각에 답이라도 하듯이, 고래가 멈춰 섭니다. 그 장소는 여전히 바다지만 아래를 보면... 거대한 도시가 수면 아래에 있습니다.

PC가 도시를 살핀다는 조킹을 하면 사람들이 사는 모습을 볼 수 있습니다. 거대 도시의 사람들은 몸에 비늘과 지느러미, 아가미가 달려 있으며 대부분이 2M가 넘는 신장을 가지고

있습니다. 여태 본 적 없는 종족입니다. 대화는 시도하려 하거나 이제 어떻게 하지 고민하고 있으면....

고래가 갑자기 공중으로 뛰어오릅니다. 등에 달린 날개가 펼쳐지고, 펄럭이는 소리와 함께... 고래는 저 높은 하늘로 날아오릅니다. 빛나는 태양에 달을 것만 같은 눈부신 감각을 느끼고...

[우리의 답을 알고자 한다면 [고통]에 귀를 기울이거라.]
플레이어들에게 프라이즈의 조사 특기가 고통이라고 알려줍니다.

라는 음성이 머릿속을 울리고, 몸이 붕 뜨는 감각에 휩싸여...

[마스터 장면 : 합류]가 발생합니다.

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : 합류

열리는 시기 : 실종 2가 끝나고 바로

장면 이름 : 합류

등장인물 : 전원

깜빡, 눈을 뜨면 주변에 다른 PC들이 있습니다.

다른 붉은 보석 방에 들어갔다가 노란 보석 방에서 튀어나온 PC를 보고 있는 참입니다.

적당히 합류를 한 뒤 장면을 마칩니다.

◆ 메인페이지 - 마스터 장면 : 가지는 마치

Handout		Handout	
이름	청록 보석문	이름	청록 보석문의 비밀
개요		쇼크	없음
청록색 보석이 촘촘하게 박힌 문. 가까이 다가가면 청명한 기운이 느껴진다. 이 핸드아웃을 조사하면 문을 열고 들어간 것으로 친다.		[확산 정보] 문을 열고 들어가자... 드넓은 장소에 하얀 나무 한 그루가 심어져 있는 공간이 나온다. 마스터 장면 [가지는 마치] 발생. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

열리는 시기 : 청록 보석문 조사 판정에 성공한다.

장면 이름 : 가지는 마치

등장인물 : 장면에 나왔던 등장인물

유적을 이루는 백색의 벽보다도 흰, 순백의 나무가 자리를 지키고 있습니다.

여러 갈래로 나뉜 나무의 가지는 마치... 우리의 삶과도 닮아있네요.

나무는 하나의 몸에서 시작해 계속해서 가지가 갈라집니다. 꽃이 피고 지듯 가지는 갈라지고 모이기를 반복합니다. PC들이 그 나무를 보고 있자면...

어라, 유일하게 갈라지지 않고 모여있는 가지가 하나 있습니다.

그 가지는 기괴하게 뭉치다가도 아름다운 꽃을 피우고, 다시 일그러지다가 생명이 가득한 잎을 틔웁니다.

자세히 보면, 이 나무는 홀로그램과 같은 마법으로 유지된 환상입니다. 영혼 같기도 합니다.

시선을 아래로 옮기면, 이 나무가 [고래의 유해]에 뿌리를 내리고 있는 것을 발견합니다.

핸드아웃 「고래의 유해」를 공개하고 장면을 마칩니다.

Handout		Handout	
이름	고래의 유해	이름	고래의 유해의 비밀
개요		쇼크	전원
세월이 가늠되지 않는 오래된 유해. 하얀 나무는 고래의 유해 위에 돌아나 있다. 이 유해의 정체는 무엇일까? 이 핸드아웃의 비밀은 [프라이즈 : 고래의 알]의 비밀을 알고 있을 시 조사할 수 있다.		이건 드래곤의 유해다. 아무래도 이 유해가 우리가 주운 드래곤의 알을 낳은 부모인 듯하다. 신에 범접한 종족인 드래곤이 왜 이렇게 쓸쓸한 죽음을 맞이했을까? 이유를 찾기 위해 유해를 살피자, 하얀 나무가 까맣게 물들며 어두운 빛을 발하기 시작했다. 아, 이 나무는 드래곤의 혼이 형상화된 것이었다. 이 검은빛은... 마음의 힘이 약해졌을 때 발생하는 빛이다. 아무래도 드래곤은 깊은 [마음의 병]을 앓다 쓸쓸한 죽음을 맞이한 모양이야.	
		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

* 해당 핸드아웃의 비밀을 안다면 클라이막스에서 [의식시트 : 망자의 눈물을]이 추가로 공개됩니다.

◆ 클라이막스 : 망자의 노래

메인 페이지가 끝나면 클라이막스 페이지에 돌입합니다.

이 클라이막스에서는 설정된 의식, 혹은 전투와 도주를 할 수 있습니다. 도주 시 [인내]로 판정합니다. 라운드의 제한은 없습니다.

PC들은 모두 유적의 중앙으로 이동됩니다. 곧이어 묵직한 울음소리가 유적 전체에서 들려옵니다. 그와 동시에 청록 보석문이 있는 방에서 하얀 나뭇가지가 솟아나더니...

아, 나무가 아니었습니다. 저건... 뿔입니다. 하얀 나무는 성령 : 드래곤의 영혼이자 신체의 일부인 뿔이었습니다.

순백색의 거대한 영체가 몸을 드러냅니다. 그것은 유해와 동일한 크기로 자세히보면 몸 전체가 단단한 비늘로 덮여있고 거대한 날개가 달렸으며 이마에 나무를 닮은 일각의 뿔을 달고 있습니다.

그런 거대한 위용에도 드래곤의 눈동자는 빛이 없고 공허합니다.

신에 가까운 존재, 억겁의 시간을 버티다 쓸쓸한 죽음을 맞이한 에너지
[성령 : 드래곤] 과의 전투가 발생합니다.

조건에 따른 의식 시트를 공개하고 전투에 돌입합니다.

의식시트 및 에너지 데이터

성령 : 드래곤		속성	괴이, 생물
		위협도	9
		생명력	80
호기심	무술	특기	[인내][속성][교양] [비행][고문][파괴]
어빌리티/ 종류/특기	기본공격/공격/인내		
	연격/서포트/고문		
	대난동/공격/파괴		
장갑/장비/-	장갑/장비/-		
	브레스/공격/속성 원하는 목표를 선택합니다. 판정에 성공하고 목표가 회피판정에 실패하면 목표는 2d6의 데미지를 입고, 이번 라운드 동안 행동을 할 수 없습니다.		
해설	신급에 오른 생물입니다. 깊은 지성과 강력한 항마력, 그리고 거대한 육체를 가졌습니다. 하지만 긴 시간에 마음의 병을 얻고 외로움 속에서 죽음을 맞이했습니다.		

의식 시트는 1개만을 진행할 수도 있고 2개를 하거나... 3개를 복합적으로 진행할 수도 있습니다. 복합적으로 하더라도 앞부분을 진행해야 뒷부분 의식을 할 수 있습니다. 2-1, 2-2로 구분된 건 둘 중 하나만 진행할 수 있습니다.

드래곤의 알을 섭취하지 않고 클라이막스까지 유지할 경우 공개됩니다.

의식시트 1		의식명 : 태동		
단계	절차의 이름	지정특기	참가 조건	패널티
1	태어나며 받는 첫 번째 선물.	문학	프라이즈 : 알의 비밀을 알고있는 누구나	태어날 헤출링의 이름을 지어준다.
2	태어나며 만나는 첫 번째 인연	친애	누구나	헤출링과 감정표를 굴려 감정을 선택한다. 이후 헤출링이 태어난다.

핸드아웃 [고래의 유해]의 비밀을 알고 있을 경우 공개됩니다.

의식시트 2		의식명 : 망자를 위한 자장가		
단계	절차의 이름	지정특기	참가 조건	패널티
1	약점을 찾는다.	눈썰미	누구나	용의 역린을 발견한다. 전원이 드래곤에게 입히는 대미지가 고정적으로 +1d6 상승한다.
2-1	당신을 그리워하는 노래가 여기 있어요.	노래	성령 : 드래곤의 생명력이 절반으로 줄고 어빌리티 : 고래의 노래를 알고 있는 사람	성령 : 드래곤의 마음의 병을 치료한다. 카운슬링과 동일한 효과를 가진다.
2-2	당신의 아이가 여기 있어요.	친애	성령 : 드래곤의 생명력이 절반으로 줄고 헤출링이 태어난 이후 누구나	성령 : 드래곤의 마음의 병을 치료한다. 카운슬링과 동일한 효과를 가진다.
3	인도하는 자	인내	어빌리티 : 고래의 노래를	성령 : 드래곤을 안식의 길로 이끈다.

			들은/알고있는 누구나	
--	--	--	-------------	--

클라이막스에 돌입하면 반드시 공개됩니다.

의식시트 3		의식명 : 드래곤 슬레이어		
단계	절차의 이름	지정특기	참가 조건	패널티
1	용기 있는 자	업보	성령 : 드래곤을 물리친 뒤 누구나	드래곤 슬레이어의 칭호를 갖는다. 당신이 마족이라면 뿔의 길이가 길어진다.

PC들의 목적에 따라 의식이 마무리되지 않을 수도 있습니다. 엔딩 페이지에 돌입하는 기준은 따로 정해져 있지 않으니 GM님께서 PL분들과 조율하여 엔딩 페이지로 넘어가 주세요.

엔딩

- A - 의식 시트를 1개라도 완성시키거나 전투에서 승리했다.
- B - 전투 패배나 도주
- C - 타류

엔딩 내용을 짧게 서술합니다. 적힌 내용을 그대로 따를 필요는 없습니다. 탁의 PC들이 어떤 선택을 했냐에 따라서 관련 장면을 묘사해 주세요.

‘고대 유적 탐험을 끝내고, 왕궁으로 돌아왔다.’라는 내용을 제외하고선 전부 탁에 맡깁니다.

◆ END A. 그리움을 딛고 일어나

엔딩조건 : 의식시트를 1개라도 완성시키거나 전투에서 승리했다.

PC들이 행한 의식에 맞춰 장면을 서술하고 아카데미로 돌아가는 RP를 진행합니다. 이때 집사 캐릭터가 이동 마법을 쓴다고 선언하면 그렇게 묘사해 주세요. 아니면 이동 스크롤로 멀리나게 도착하면 됩니다.

아카데미에 도착한 뒤 우리는 차차 유적에서 보았던 그리움의 이유를 알 수 있게 됩니다. 언젠가 이별은 찾아올 것이고, 지금 옆에 있는 사람과 떨어지게 되며 그 시간이 길어진다면 서로 그리워지겠지요. 우리는 이 그리움의 감정을 이별이 다가왔을 때 깨닫습니다.

그리움에 잠기는 행위가 잘못된 것은 아닙니다. 다만 추억 속에 잠겨 스러지는 것이 아닌, 추억을 연료 삼아 앞으로 나아가는 힘을 갖는 것이 중요할 거예요.

우리에게 아직 시간은 있습니다. 이별을 준비하기 위해 어떤 대화를 나누는 게 좋을까요?

함께 생각해 보도록 합시다. 왜냐고요? 그거야...
우리는 아주 멋진 ‘프린세스’가 되기 전이니까요?

◆ END B. 그리움에 잠겨

엔딩조건 : 전투 패배나 도주

PC들은 강력한 드래곤의 힘 앞에 무릎을 꿇거나 도주합니다.

이때 프라이즈 : 드래곤의 알은 유적에서 가지고 나올 수 없게됩니다. 헤출링으로
부화시켰어도 어미인 성령 : 드래곤에게 빼앗겼다는 묘사를 합니다. 유적 안에서 이미 먹은
경우는 예외로 칩니다.

이후 PC들은 집사님의 마법으로 아카데미로 돌아옵니다. 한참 뒤 니주고 상단이 따로
원정대를 꾸려 유적에 방문했다는 소식을 듣습니다만 이어 들려오는 소식은... 유적이
통째로 흔적도 없이 사라졌다는 말뿐입니다.

아카데미에 도착한 뒤 우리는 차차 유적에서 보았던 그리움의 이유를 알 수 있게 됩니다.
언젠가 이별은 찾아올 것이고, 지금 옆에 있는 사람과 떨어지게 되며 그 시간이 길어진다면
서로 그리워지겠지요. 우리는 이 그리움의 감정을 이별이 다가왔을 때 깨닫습니다.

그리움에 잠기는 행위가 잘못된 것은 아닙니다. 다만 추억 속에 잠겨 스러지는 것이 아닌,
추억을 연료 삼아 앞으로 나아가는 힘을 갖는 것이 중요할 거예요.

우리에게 아직 시간은 있습니다. 이별을 준비하기 위해 어떤 대화를 나누는 게 좋을까요?

함께 생각해 보도록 합시다. 왜냐고요? 그거야...
우리는 아주 멋진 ‘프린세스’가 되기 전이니까요?

◆ END C. 타류 엔딩

엔딩조건 : 광기 카드가 다 떨어졌다.

프린세스메이커 인세인 월드 세팅에 있는 [배드엔딩 표]를 굴립니다.
대부분의 경우는 PC들이 유적에서 사고를 당한 것입니다. 사명은 달성 못한 것으로 칩니다.

이후 PC들은 이동 마법 스크롤로 아카데미로 돌아옵니다. 한참 뒤 니주고 상단이 따로
원정대를 꾸려 유적에 방문했다는 소식을 듣습니다만 이어 들려오는 소식은... 유적이
통째로 흔적도 없이 사라졌다는 말 뿐입니다.

너덜너덜 아카데미에 도착한 뒤 우리는 차차 유적에서 보았던 그리움의 이유를 알 수 있게
됩니다.

언젠가 이별은 찾아올 것이고, 지금 옆에 있는 사람과 떨어지게 되며 그 시간이 길어진다면 서로 그리워지겠지요. 우리는 이 그리움의 감정을 이별이 다가왔을 때 깨닫습니다.

그리움에 잠기는 행위가 잘못된 것은 아닙니다. 다만 추억 속에 잠겨 스러지는 것이 아닌, 추억을 연료삼아 앞으로 나아가는 힘을 갖는 것이 중요할 거예요.

우리에게 아직 시간은 있습니다. 이별을 준비하기 위해 어떤 대화를 나누는 게 좋을까요?

함께 생각해 보도록 합시다. 왜냐고요? 그거야...
우리는 아주 멋진 '프린세스'가 되기 전이니까요?