

Lux Aeterna

inSANE Fan-made Scenario

Written. B



시나리오 카드는 Philips(@philips_F)님의 지원입니다. 감사합니다.

타입 : 특수형

리미트 : 3

플레이어 수 : 4명

세계가 어둠에 잠긴 지 벌써 수십 년이 흘렀습니다.

아침이라는 단어는 퇴색한 지 오래되었고, 밤에 잠긴 세상은 점차 붕괴하기 시작합니다.

이것은 멸망한 아실리스 제국의 마지막 기사들,
불을 운반하는 네 사람에 관한 이야기.

우리는 다시 한 번 아침을 맞을 수 있을까요.

주의사항

본 시나리오는 대립 요소가 존재합니다. **PC**간의 대립이 발생하는 시나리오니 이 점 유의해주세요!

본 시나리오는 다소 무거운 분위기를 지향합니다. 사람에 따라 취향을 타거나 호불호가 갈릴 수 있는 요소 또한 존재합니다. 사전에 플레이어들이 이 점을 반드시 숙지할 수 있도록 해주시고, 힐링 시나리오 등의 발언을 통해 속이는 것을 금합니다.

『인세인』과 『데드 루프』의 룰을 사용하고 있습니다. 노룰북 마스터링을 금지합니다. 또한 현물이 오가는 마스터링 커미션을 금지합니다.

본 시나리오는 입문용으로는 추천하지 않습니다. **PL**과 **GM** 모두 약간의 난이도가 있습니다. 룰에 익숙한 분들에게 추천하는 시나리오입니다.

캐릭터들은 모두 구면이며, 사전에 캐릭터 메이킹 및 백스토리를 작성해두시면 더 즐겁게 즐기실 수 있습니다. 사전 **PC**간의 감정 메이킹을 추천드립니다. 감정의 흐름의 추천방향은 다음과 같습니다.

PC1 > PC4
PC2 > PC3
PC3 > PC1
PC4 > PC2

PC들은 서로의 거처를 알고 있는 상태로 시작합니다.

모든 **PC**들은 **【강건함】** 어빌리티와 **프라이즈 어빌리티**를 지닌 채로 시작합니다. 따라서 캐릭터 시트 작성시 **【기본 공격】**, **【전장이동】**, **【강건함】**, **【프라이즈 어빌리티】**, **【선택 어빌리티1】**, **【선택 어빌리티2】**로 총 어빌리티가 **6개**가 맞는지 확인해주세요!

공개된 계정에서 시나리오의 스포일러 및 비하 발언을 지양해주시면 감사하겠습니다. 적발 시 본 시나리오는 멤버쉽으로 전환됩니다.

PC 정보

PC들의 공개 사명은 다음과 같습니다

Lux Aeterna

Written by. 

세계가 어둠에 잠긴 지 벌써 수십 년이 흘렀습니다.
아침이라는 단어는 퇴색한 지 오래되었고, 밤에 잠긴 세상은 점차 붕괴하기 시작합니다.
이것은 멸망한 아실리스 제국의 마지막 기사들, 불을 운반하는 네 사람에게 관한 이야기.
우리는 다시 한 번 아침을 맞을 수 있을까요.

PC1.
당신은 황실의 검이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

— ✧ —

당신의 【사명】은
어두운 하늘을 밝혀
아침을 되찾는 것이다.
당신은 초기 프라이즈
「광명의 검」을
지닌 채로 시작한다.

PC2.
당신은 황실의 방패다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

— ✧ —

당신의 【사명】은
어두운 하늘을 밝혀
아침을 되찾는 것이다.
당신은 초기 프라이즈
「거인의 수호」를
지닌 채로 시작한다.

PC3.
당신은 황실의 축복이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

— ✧ —

당신의 【사명】은
어두운 하늘을 밝혀
아침을 되찾는 것이다.
당신은 초기 프라이즈
「아실리스의 축복」을
지닌 채로 시작한다.

PC4.
당신은 황실의 눈이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

— ✧ —

당신의 【사명】은
어두운 하늘을 밝혀
아침을 되찾는 것이다.
당신은 초기 프라이즈
「천 개의 눈」을
지닌 채로 시작한다.

PC 1

당신은 황실의 검이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다.

당신은 초기 프라이즈 「광명의 검」을 지닌 채로 시작한다.

PC 2

당신은 황실의 방패다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다.

당신은 초기 프라이즈 「거인의 수호」를 지닌 채로 시작한다.

PC 3

당신은 황실의 축복이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다.

당신은 초기 프라이즈 「아실리스의 축복」을 지닌 채로 시작한다.

PC 4

당신은 황실의 눈이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다.

당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다.

당신은 초기 프라이즈 「천 개의 눈」을 지닌 채로 시작한다.

이 아래로는 스포일러 본문이
이어집니다.

시나리오 무대

이 시나리오는 특정한 세팅을 사용하지 않습니다. 따라서 **PC**들은 인세인에 수록된 기본 어빌리티와 「사실은 무서운 현대 일본」, 「광란의 20년대」, 「빅토리아의 어둠」 어빌리티의 사용이 가능합니다. 다만 이식을 들고오는 것은 불가능합니다.

시나리오의 무대는 빛이 사라지고 어둠에 무너지는 세계이며, 이 세상에 남은 빛은 각 도시의 제단에 남은 「불꽃」이 유일합니다. **PC**들이 살던 아실리스 제국은 시나리오의 도입부에서 카멜른 제국에 의해 멸망합니다.

이 시나리오에서는 특수한 장면표를 사용합니다.

PC들은 아실리스 기사단 소속입니다. 그중에서도 황제의 근위대입니다. 캐릭터들은 모두 구면이며, 오랜 시간을 서로 알아왔습니다. 아실리스 기사단은 신분과 직업과 출신의 차이를 두지 않기 때문에, 자유롭게 캐릭터들 사이의 서사와 백스토리를 작성해주세요.

시나리오 배경

세상이 아침을 잃은 지 수십 년이 지났습니다. 몇십 년 전, 한 도시에서 원인모를 밤이 지속되던 것이 점차 나라로, 대륙으로 퍼져나가며 현재, 온 대륙은 어둠에 잠겨있습니다. 인간이 어둠 속에 오래 머물러 있으면 사해(死骸)라는 존재로 변해, 피아구분 없이 공격하기 때문에 곧 빛의 소실은 큰 재해로 다가왔습니다.

이러한 상황 가운데 수많은 나라들은 각자 선택을 합니다. 자국의 「불꽃」을 지키기 위해 완전한 방어태세를 선택한 국가가 있는가 하면, 다른 나라를 침략하고 타국의 「불꽃」을 빼앗아 옴으로써 영토를 늘리고 세력을 강화하는 국가가 있습니다. 대륙의 수많은 나라들 중에서도 「제국 카멜른」은 강력한 무력과 방대한 인구를 앞세워 수많은 나라를 침략해왔습니다. 플레이어들이 소속했던 「제국 아실리스」 또한 이런 카멜른의 수많은 희생국 중 하나일 뿐입니다.

PC들은 「남은 불꽃을 모아 최초의 도시의 제단에 바치면 아침이 찾아올 것이다.」라는 계시를 따라 남은 불꽃을 회수하기 위해 국가를 돌아다니며, 카멜른의 추적을 피하여, 최초의 도시로 향하게 됩니다. 이 이야기는 그런 과정을 그려낸 이야기입니다.

마스터씨의 묘사를 위한 국가들의 대략적인 상황은 다음과 같습니다. 회색 글씨는 **GM** 공개 정보입니다. 회색 글씨를 제외한 정보는 캐릭터 메이킹을 위해 **PC**들에게 제공해도 괜찮습니다.

「제국 카멜른」의 황제 「하인츠」는 ‘흩어진 「불꽃」을 하나로 모음으로써 거대한 단일통치국가를 만들어 더 이상 어두운 하늘로부터 위협받는 일이 없도록 하겠다.’ 라는 통치 이념을 대외적으로 표방하지만, 실상 그는 흩어진 불꽃을 모아 스스로가 신이 되고자 합니다.

「왕국 론 도」는 아실리스 제국과 아주 인접한 왕국입니다. 아실리스보다는 규모가 더 작고, 인구 수도 적습니다. 론 도 내에서는 왕이 도망갔다는 소문이 낭자하며 굳이 카멜른의 침공이 아니더라도 멸망하기 일보 직전의 상태에 처해있습니다. 도시 내에는 폭동과 혼란이 가득하며, 종말의 때가 다가왔으니 회개하라고 외치는 사람들도 보입니다.

「종교도시 헤스티안」은 모든 국민들이 국교를 믿으며 교황이 통치하는 제정일치의 종교도시입니다. 헤스티안의 모든 국민들은 이 멸망을 기꺼이 받아들일 준비가 되어있습니다. 그들은 집 안에서 종말을 기다리고 있으며, 따라서 길거리에는 거의 사람의 모습이 보이지 않습니다. 이들의 예언서에는 「불을 운반하는 자들이 아침을 가져올 것」이라는 내용이 적혀있으며, 이는 아실리스의 황제가 받은 예언과 일치합니다.

「도시 리베르타」는 타 국가들과 다르게 공화국으로 구성되어 있습니다. 다른 국가에 비해 도시의 역사가 짧으며, 하늘이 어두워진 이후로 생긴 신생 국가입니다. 리베르타는 카멜른에 의해 멸망한 나라에서 도망친 사람들이 모인 나라입니다. 이들은 카멜른의 폭정에 대항하기 위해 「레지스탕스」를 조직했으며, 국민들 중 싸울 수 있는 사람의 대부분은 이 레지스탕스 소속이라고 볼 수 있습니다.

사실상 밤의 원인은 카멜른의 이러한 무분별한 침략으로 인한 것입니다. 불을 지키는 거인이 쓰러질 때마다 그 시체는 하늘에 겹겹이 쌓여가고, 거인의 시신이 하늘을 가리워 점점 어두워지는 것입니다. 사라진 거인의 빈 자리를 채우기 위해 인간 중에서 거인이 되는 사람이 드문드문 생기고, **PC2**도 그 중 한 명입니다.

특수 규칙

1. 본 시나리오 한정으로 메인 페이지 전투에서 “버팅 자체로 인한 데미지”로는 탈락 선언을 하지 않습니다. 그러나 에너지가 “버팅 시 추가 데미지를 가하는 어빌리티(짓몽개기)”를 사용할 경우에는 탈락하게 됩니다.
2. 본 시나리오에서는 싸이클이 경과할 때마다 장소의 이동이 발생합니다. 따라서 싸이클이 경과하면, 지난 장소에서 확인하지 못한 핸드아웃은 파기됩니다.
3. 본 시나리오에서 발생하는 메인 페이지 전투(에너지와의 전투, **PC**와의 전투 모두를 포함합니다.)에서는 1점 이상의 데미지를 받지 않습니다. (짓몽개기를 통해서도 2점의 데미지를 입을 수도 있습니다!)
4. 클라이맥스 페이지에서 의식을 진행할 때, 캐릭터가 착란 상태에 있어도 해당 의식 절차는 이성치나 생명력의 차감 없이 진행할 수 있습니다. (해당 특수 규칙은 의식 시트가 공개된 뒤, 함께 공개합니다.)
5. 클라이맥스 페이지에서 의식을 진행할 때, 핸드아웃 하나를 소모하여 재굴림을 할 수 있습니다. 이때 의식에서 소모된 핸드아웃은 해당 캐릭터의 저널에서 삭제하거나 파기합니다. 이는 연출상으로 그 캐릭터가 해당 핸드아웃에 대한 기억을 잃은 것으로 처리합니다. (해당 특수 규칙은 의식 시트가 공개된 뒤, 함께 공개합니다.)
6. **PC3**의 어빌리티 「파워 스팟」은 메인 페이지 뿐만 아니라 전투 페이지에서도 사용 가능합니다. 본 시나리오 한정으로 전투 페이지에서 공격 대신 「회복 판정」을 하는 것을 허용합니다.

또한 클라이막스 페이지에서 진통제를 사용한 좀비 플레이를 단 1회 허용합니다. 다만 이는 클라이막스 난이도 조정에 관한 문제이며, 진행에 있어 좀비 플레이가 없는 쪽이 낫다고 판단되면 마스터의 재량껏 조정해주세요.

광기

본 시나리오에서는 고유 광기인 【자유의지】, 【생존 본능】, 【뒤틀린 사명】, 【진상 은닉】

4장과

『인세인』에서 【의심암귀】, 【맹목】, 【패닉】, 【피에 대한 갈망】, 【어둠의 축복】, 【폭력충동】, 【도를 넘어선 마음】, 【괴물】, 【다중인격】의 9장. 『데드 루프』에서 【왜 나만?】, 【적이냐 아군이냐】, 【망향】, 【허무감】, 【미시감】, 【일그러진 마음】, 【짜증】의 7장. 총 20장의 광기카드를 사용합니다.

PC들은 각각 초기광기로 고유 광기를 가지며 시작합니다.

광기	자유 의지
트리거	당신이 착란 상태로 전투에 임했거나 전투 중 착란 상태가 되었다.
더 이상 남에게 휘둘리며 살 수는 없어! 나는 내가 원하는 내 삶을 살 거야! 이 【광기】의 소유자는 광기 현재화 이후, 전투 중 1회에 한해 자신이나 타인의 판정을 성공이나 실패로 만들 수 있다.	

광기	생존 본능
트리거	당신의 【생명력】이 2 이하가 된다.
죽음이 엄습해오자 머리보다 몸이 먼저 움직인다. 이렇게 죽고싶지는 않다. 이 【광기】가 발현되면 1D6 주사위를 굴려 나온 값만큼 【생명력】을 회복할 수 있다.	

광기	뒤틀린 사명
트리거	당신이 프라이즈를 잃는다.
사명감이 질식할듯 당신을 짓누른다. 무슨 방법을 써서든 나는 내 사명을 이뤄야만 해! 이 【광기】의 소유자는 같은 장면에 있는 PC중 한 명을 원하는 플롯에 고정시킬 수 있다. 플롯이 고정된 PC는 【전장 이동】으로 인해 재플롯하기 위해서는 《마술》 판정에 성공해야 한다. 이 효과는 【광기】의 소유자가 전투에서 탈락하면 사라진다.	

광기	진상 은닉
트리거	누군가가 당신을 목표로 조사판정을 해서 【비밀】이나 【정신상태】를 획득한다.
이 사실만큼은 남들에게 알릴 수 없어!	

이 【광기】의 소유자의 【비밀】이나 【정신상태】를 획득한 PC는 앞으로 이 광기의 소유자를 공격할 수 없게 된다. 또한 이후 누군가가 다시 소유자의 【비밀】에 대하여 조사판정을 할 경우, -2의 수정이 붙는다.

도입 페이지

● 장면 1. 예언의 때 :

추천 BGM : Entregarás Tu Rostro a La Señora

<https://www.youtube.com/watch?v=Mykw5E7pG44>

이 장면은 마스터 장면입니다. PC3이 등장합니다.

아실리스 제국의 깊은 방. PC3은 아실리스의 황제와 함께 있습니다. 황제의 곁에는 PC3을 제외하고도 다수의 신관이 있으며, 대야처럼 생긴 거울을 들여다보던 황제는 돌연 비명을 지르며 뒤로 물러납니다. 대신들이 걱정해 황제에게 다가가면, 황제는 두통이 이는 듯한 머리를 붙들고는 PC3에게 어서 근위대인 PC1, 2, 4를 불러 오라는 명령을 내립니다. 「게시」를 받았다는 말을 황제가 하면 대신들은 크게 술렁입니다. 그러나 황제는 PC3에게 명령을 내릴 것이 있으니 서두르라고 하며, 신하를 시켜 무언가 채비를 하게 합니다. PC3이 알겠다는 말과 함께 자리를 떠나면 장면을 닫습니다.

● 장면 2. 폭풍전야 :

추천 BGM : Final Fantasy XV OST - Ardyn's Theme

<https://www.youtube.com/watch?v=v1pOCXDrt8c>

이 장면은 마스터 장면입니다. PC1, 2, 4가 등장합니다.

PC들은 아실리스 제국의 성벽의 순찰을 돌고 있습니다. 보통 근위대라면 이런 사소한 일까지 하지는 않겠지만, 당장 황제가 아주 중요한 일을 하고 있는 것처럼 보이니 자리를 방해할 수 없어 바깥으로 나올 수밖에 없었습니다.

하늘을 올려다보면 수십년 째 어두운 하늘만이 시야에 보일 뿐입니다. NPC를 등장시켜 순찰은 지루하다는 등, 황제는 오늘 무슨 일이길래 신관과 대신들을 모아 방에 틀어박혀 있는지 모르겠다는 등의 이야기를 합니다.

“아침이 사라지고 난 뒤에 말이죠, 대부분의 나라들이 「불꽃」을 지키기 위해 두 가지 방법 중 하나를 선택했다는 건 알고 있어요. 아예 나라의 문을 꽁꽁 닫고 완전한 방어태세를 갖추거나, 아니면 다른 나라를 침략하면서 돌아다니거나... ..”

“그치만 아무리 그래도 말이죠, 카멜른이 아니고서야 지금 이 시국에 아실리스를 침략할

나라는 아무도 없을 텐데. 이렇게 매일 순찰이나 시키는 건 의미 없는 일 아닙니까?
게다가 카멜론도, 요새는 조용한 것 같고... ..”

NPC를 시켜 PC들이 가볍게 이야기를 조금 나눌 수 있게 해주세요. 대화에 진전이 없다면 다음과 같은 질문들 중 몇 가지를 골라 NPC가 PC들에게 물어보게 해주세요.

①그러고보니 근위대분들은 얼마나 서로 오래 알고 지내셨습니까? 기사단에 들어오기 전부터 알고 있던 사이라던가?

②저도 빨리 승진하고 싶은데, 언제까지 순찰이나 하고 있을런지... ..근위대분들은 근무한 지 몇 년이나 되셨습니까?

③그나저나 근위대는 총 네 분으로 알고 있는데, 한 분은 어디로... ..?

위의 예시들은 어디까지나 캐릭터들 사이에 대화나 RP 없이 조용한 분위기만 흘러갈 때의 대안입니다. 캐릭터들끼리 자유로운 이야기와 RP가 잘 오간다면 굳이 질문할 필요는 없습니다!

그렇게 PC들이 사담을 나누고 있으면, 지평선 언저리에서 어떤 불빛이 보이기 시작합니다. 자세히 보면 카멜론의 국기를 단 수십 만의 보병대와 비행대가 아실리스를 침공해오는 것이 보입니다. 순식간에 혼비백산한 상태에 빠진 NPC는 급하게 경보를 울리러 뛰어가며, 성벽은 순식간에 소란스러워집니다.

● 장면 3. *Dies irae, Dies illa* :

추천 BGM : Fullmetal Alchemist Brotherhood OST - Mortal Sin
<https://www.youtube.com/watch?v=oSs9H1ANmL4>

이 장면은 마스터 장면입니다. 전원이 등장합니다.

PC1, 2, 4가 혼란스러운 상황에서 PC3이 세 사람을 찾습니다. 황제의 명령이니 지금 당장 궁에 있는 황제의 방으로 오라고 전합니다. 만약 PC3이 침공에 당황해 돌아가지 않는다면 NPC를 등장시켜 황제께서 급히 찾으신다는 말을 전해 전원이 황제의 방으로 향할 수 있도록 해주세요.

PC들이 황제의 방으로 가면, 아실리스의 황제가 네 사람을 기다리고 있습니다. PC들이 카멜론의 침공 소식을 전달하는 동안 궁 안에서 습격자들이 들이닥친 듯, 사람들의 비명소리가 들립니다. 그 소리를 들은 황제는 PC들에게 다급히 「계시」에 대한 이야기를 합니다.

“이대로 두었다간 카멜른에게 아실리스의 불꽃을 빼앗길 테지. 아실리스 뿐만이 아니라 대륙 전체의 불을 카멜른이 뒤삼키고 말거야.”

“게시를 받았네. 「남은 불꽃을 모아 최초의 도시의 제단에 바치면 아침이 찾아올 것이다.」 아주 명확한 게시였어. 내 생애 이보다 더 선명한 게시를 받아본 적이 없더군.”

황제가 여기까지 이야기 하면 멀지 않은 복도에서 발걸음 소리와 외침소리, 비명소리가 들립니다. 황제의 목소리가 더욱 다급해집니다. 그는 상자에서 검과 방패, 다양한 무기를 PC들에게 건넨 후 마지막으로 자그마한, 휴대용 화로처럼 보이는 것을 꺼냅니다.

화로 안을 들여다보면, 자그마한 불씨가 조용히 불타오르고 있습니다.

이건 아실리스의 불꽃입니다. 황제가 제단에 있던 불씨를 화로로 옮겨둔 것입니다. 황제는 이 화로를 PC들에게 건네며 마지막 명령을 내립니다. 게시를 따라 최초의 도시로 갈 것. 아침을 되찾아 올 것. 그리고 황제는 급하게 PC들을 바깥으로 이어지는 황궁의 비밀통로로 밀어넣습니다.

명심하게. 절대로... 멈춰선 안 돼.

그런 외침을 끝으로, 비밀통로의 문은 굳건하게 닫힙니다.

이후로 PC들이 통로를 통해 아실리스를 빠져나가는 연출을 해주셔도 좋습니다.

● 장면4. 왕국 론 도 :

추천 BGM : NIER OST - Shadowlord

<https://www.youtube.com/watch?v=PqXPW0oBKgg>

이 장면은 마스터 장면입니다. 전원이 등장합니다.

얼마나 달렸을까요. 어디로 가야할까요. 카멜른의 침공도, 게시도, 모든 것이 당황스럽기만 합니다. 최초의 도시는 어디이며, 언제 우리를 쫓아올 지 모르는 카멜른의 추격은 어떻게 피해야 할까요.

문득 무언가 등 뒤에서 아주 거대한 것이 무너지는 소리가 들립니다. 돌아볼까요? (PC들이 돌아본다고 하면, 어둠에 삼켜져 천천히 무너지는 아실리스 제국의 풍경을 묘사해주세요.) 돌아보지 않고 계속 달리면, PC들은 아주 고요한 침묵을 마주합니다. 사방이 어둡고, 향로에 담긴 불빛이 타닥이며 타들어가는 소리만 들립니다. 새카만 하늘에는 별조차 떠있지 않고, 뒤를 돌아보면, 아실리스가 있던 자리에는 적막한 어둠만 남아있을 뿐입니다.

주변을 둘러보면 이곳은 아실리스 제국과 바로 인접해있는 왕국 론 도의 국경 부근인 것 같습니다. 론 도는 아직 제단의 불꽃을 잃지 않았는지, 조금만 더 걸음을 옮기면 저 멀리서 희뵤한 불빛이 보입니다.

우리는 계속 가야해, 누군가 그렇게 말했던 것도 같습니다. 더 이상 아실리스로 돌아갈 수는 없습니다. 최초의 도시도, 계시에 대해서도 아는 것이 없습니다. 카멜른의 추격자는 언제 우리를 쫓아올 지 모르는 상황입니다. PC들은 서로의 얼굴을 마주봅니다. 더 이상 우리에게 남은 선택지는 없습니다.

그렇게, PC들의 걸음은 왕국 론 도로 향하게 됩니다.

왕국 론 도에 도착하면 가장 먼저 마주하는 것은 거대한 소란입니다. 거리는 난리가 나 있습니다. 폭동과 혼란이 가득하고, 누군가는 세계의 멸망이 다가왔으니 회개하라고 길 한가운데 서서 외치고 있습니다. 사라진 왕을 찾는 사람도 있습니다. 부서진 잔해와 누군가의 울음이 거리를 채우고, 멀쩡한 건물은 찾아보기 힘듭니다. 대부분의 사람이 길거리에 나 앉아있습니다.

핸드아웃 「최초의 도시」, 「어두운 골목 안쪽」, 「론 도의 제단」, 「수배지」를 공개합니다.

메인 페이지

론 도 조사 추천 BGM : Ancient Shadows

<https://www.youtube.com/watch?v=7Xekl030qww>

● 사해와의 전투 :

추천 BGM : Final Fantasy XV OST - 20. The Aggressors

<https://www.youtube.com/watch?v=HoOlypeu0as>

이 장면은 핸드아웃 「어두운 골목 안쪽」의 비밀이 공개되었을 때 발생하는 마스터 장면입니다.

PC들이 골목 안을 살펴보면, 골목 안에서 인기척이 느껴지는가 싶더니, 무언가 PC들을 향해 달려듭니다. 타들어간듯 새까만 피부와 몸에서 떨어지는 재. 흔들리는 불빛에도 보이지 않는 그림자. 바로 어둠에 잡아먹힌 인간, 사해(死骸)입니다. 사해를 목격한 PC들은 《죽음》으로 공포판정을 합니다. 사해와의 전투가 발생합니다.

ENEMY DATA

사해는 룬북 1권 p.249 「걸어 다니는 시체」 데이터를 사용합니다.

사해

위협도 : 2	속성 : 과이	생명력 : 6
호기심 : 폭력	특기 : 《파괴》, 《맛》, 《죽음》	
어빌리티 :	【기본공격】 공격 《죽음》	
	【강타】 공격 《파괴》	

에너미의 플롯은 1d3+3을 굴러 랜덤으로 결정합니다.

전투는 메인 페이지 전투 룰을 따릅니다.

해당 전투에서 만약 에너미가 승리할 경우, 연출상으로는 PC들이 쓰러뜨리는 연출을 진행합니다. 이 경우 PC들 중 1d4를 굴러 랜덤 한 명에게 【광기】한 장을 부여합니다.

사해가 쓰러지면 핸드아웃 「사해」가 생깁니다. 이 핸드아웃의 비밀은 누구나 볼 수 있으며, 주요 판정으로 간주하지 않습니다.

만약 PL중 누군가 「다우징」 어빌리티를 들고왔고, 6이 나온다면 사해를 등장시켜주세요.

● 론 도의 수호자 :

추천 BGM : Two Steps From Hell - Sky Titans (Classics)

<https://www.youtube.com/watch?v=CK1ot8rVOtM>

제 1사이클이 끝나는 타이밍에 시작하는 마스터 장면입니다.

PC들은 론 도의 불꽃을 얻기 위해 론 도의 제단으로 향합니다. 제단의 앞에는 제단을 지키는 기사들도, 신관도, 아무도 보이지 않습니다. 금이 갈 듯 허름하고 무너질 것만 같은 신전이 제단을 지키는 전부입니다.

PC들이 제단에 가까이 다가가려고 하면, 갑작스레 땅이 지진이 일어난 것처럼 진동하기 시작합니다. 동시에, 어디선가 발걸음 소리가 들리더니 등 뒤에서 “찾았다!” 라는 음성과 함께 카멜론의 추격군이 나타납니다. 카멜론의 추격군이 PC들을 공격하려고 하면, 둘 사이에 있던 바닥이 갈라지며 안에서 거대한 바위 거인이 깨어납니다. 이 거인을 목격한 전원은 《생물학》으로 공포판정을 합니다.

이 바위 거인은 론 도에 있는 제단의 수호자이자 거인입니다. 거인은 PC들과 카멜론의 병사들을 바라보다가, 아무도 불꽃을 가져갈 수 없다는 말과 함께 땅을 내리칩니다. 전투가 발생합니다.

ENEMY DATA

카멜론의 추격군은 몹으로 간주합니다. 지배자의 데이터는 룰북 1권 p.247의 「살인마」를 사용하며, 몹의 데이터는 룰북 1권 p.247의 「신봉자」의 데이터를 사용합니다.

전투 시 몸과 관련된 사항은 룰북 1권 p.253를 확인해주세요.

몹 관리 시트		집단명	카멜른의 추격군		
지배자의 이름		위협도	속성	호기심과 특기	어빌리티 외
군대장		3	생물	폭력 《절단》 《매장》 《기쁨》 《죽음》	【기본 공격】공격 《절단》 【연격】서포트 《절단》 【장갑】장비
생명력					
12					
우선순위	몹의 이름	위협도	속성	호기심과 특기	어빌리티 외
1	병사 A	1	생물	정서 《노여움》 《미디어》 《민속학》	【기본 공격】공격 《노여움》 【보복】서포트 《민속학》
2	병사 B				
3	병사 C				
4	병사 D				
5	병사 E				

론 도의 거인은 룰북 1권의 p.267 「기어다니는 것」의 데이터를 사용합니다.

론 도의 수호자 거인	
위협도 : 6	속성 : 괴이 생명력 : 26
호기심 : 괴이	특기 : 《파괴》, 《소리》, 《그늘》, 《효율》, 《혼돈》
어빌리티 :	【기본공격】공격 《혼돈》 【난동】공격 《파괴》 【위험감지】서포트 《소리》 【짓밟개기】장비 이 캐릭터와 함께 버팅이 발생한 캐릭터는 추가로 1점의 데미지를 입는다.

본 전투는 메인 페이지 전투 룰을 따릅니다.

모든 에너지(지배자, 수호자 거인)의 플롯은 1d6을 굴러 결정합니다. 1라운드에서 카멜른의 추격군은 론 도의 수호자 거인을 공격하며 론 도의 수호자 거인은 카멜른의 추격군을 공격합니다. 이후 라운드부터는 주사위를 굴러 타겟을 정하도록 해주세요. 플레이어들이 자발적 탈락을 할 수 있도록 에너지들의 어빌리티를 적극적으로 사용해주세요!

1라운드가 종료되면 PC들은 자발적 탈락을 할 수 있습니다. 자발적 탈락을 할 사람이 있느냐고 물어봐주세요. 자발적 탈락을 선언할 경우, 에너지들은 PC를 방해하지 않습니다. 따라서 도주판정이 필요하지 않습니다. GM이 유동적으로 PC들에게 카멜른의 추격군과 론

도의 수호자 거인이 싸우는 틈을 타 불을 가지고 도망쳐도 괜찮겠다는 식으로 자발적 탈락을 권유해도 괜찮습니다.

PC들이 자발적 탈락을 선언하면, 전투는 종료되고 론 도의 거인과 카멜른의 추격군이 싸우는 틈을 타 론 도의 불꽃을 가져간 뒤 도망갈 수 있습니다.

자발적 탈락을 선언하지 않으면 전투를 지속합니다. 둘 모두를 쓰러뜨리고 불꽃을 가져갈 수도 있습니다.

해당 전투에서 만약 에너지가 승리할 경우, 연출상으로는 **PC**들이 도망치는 연출을 진행합니다. 이 경우 **PC**들 중 1d4를 굴려 랜덤 한 명에게 【광기】한 장을 부여합니다.

PC들이 불꽃을 쥐고 제단에서 도망치면, 등 뒤에서 카멜른의 추격군과 거인이 싸우는 소리가 들립니다. 이 틈을 타 다른 도시로 도망을 가야합니다.

만약 **PC**들이 론 도의 불꽃을 가져가는 게 목숨을 빼앗는 것 같다고 여겨 망설인다면 「최초의 도시」와 「론 도의 제단」 핸드아웃 중 하나 이상을 조사했을 경우, 노인과 청년을 등장시켜 론 도의 입구에서 기다리고 있다는 묘사를 해주세요. 이들은 불씨를 들고 달려나오는 **PC**들을 보고, 그저 작별인사를 해줄 뿐입니다. 죽음이 두렵지 않느냐고, 같이 도망가자고 묻는다면 두 사람은 고개를 젓습니다.

노인이 말합니다. “우리의 고향은 아주 병들었네. 나날이 앞을 모르는 하루를 보내는 것보단 이 편이 나을지도 몰라. 이제 쉴 때가 되었어.”

청년도 곁에 서서 함께 말합니다. “사해가 되는 건 두려워요. 그렇지만 아침이 오면, 우리도 다시 깨어나게 될 지도 모르잖아요? 네 분께서 꼭 아침을 가져오실 거라고 믿어요.”

만약 **PC**들이 「수배지」 핸드아웃을 확인했다면 청년은 한 마디 더 덧붙입니다.

“사실, 네 분의 얼굴이 그려진 카멜른의 수배지를 봤어요. 혹했던 건 사실이에요. 그렇지만 저희를 도와주는 분들이 나쁜 분들은 아니라고 믿어요. 카멜른의 추격군이 오기 전에 어서 도망쳐요! 여행의 앞길에 무운을 빌게요.”(꼭 반드시 이 대사를 해야하거나, 꼭 반드시 이 연출을 넣어야 할 필요는 없습니다. 마스터의 재량껏 개변해주세요. **PC**들이 쿨하게 떠난다면 삽입하지 않아도 되는 장면입니다.)

그리고 두 사람은 론 도의 입구에 서서 **PC**들을 배웅합니다.

PC들이 론 도를 떠나면 론 도에서 확인하지 못한 핸드아웃은 파기됩니다. 만약 「사해」 핸드아웃을 확인하지 않았다면 이 또한 함께 파기됩니다.

PC들은 이후의 행보를 선택할 수 있습니다. 두 도시를 모두 가게 되겠지만, 먼저 어디를 방문하느냐의 차이일 뿐입니다. 선택에 차이는 없습니다! 어느 정보를 더 먼저 알게 되느냐의 차이입니다. 아래의 묘사는 방문하는 때와 순서에 따라 적절히 마스터 장면에 넣어주세요.

- 헤스티안으로 갈 경우

헤스티안 조사 추천 BGM : Libera - O Sanctissima

<https://www.youtube.com/watch?v=bLMdHue0HLk>

: PC들은 헤스티안으로 향하기로 결정합니다. 짧지도 길지도 않은 여정. 평야와 숲길을 지나 달리면 어느덧 투박한 대지가 나타나고, 메마른 황야의 모습이 드러납니다. 며칠의 걸음을 옮기면 저만치 어둠 속에서도 희미하게 보이는 새하얀 첨탑이 먼저 눈에 들어옵니다. 뒤이어 희미하게 빛나는 도시의 빛이 보입니다. 종교도시, 헤스티안입니다.

헤스티안에 들어서면 기묘할 정도로 조용한 침묵이 거리에 감돌고 있습니다. 건물에 불은 켜져 있지만, 길거리에 사람은 아무도 다니지 않습니다. 사람들은 집 안에서 PC들을 내다보기는 하지만, 길 밖으로 나오지 않습니다. 기묘한 정적과 위화감. PC들이 헤스티안에서 보이는 가장 큰 건물로 걸음을 옮기면, 성가 소리가 흘러나옵니다. 예배당 안으로 한 걸음을 옮겨놓으면, 사제복을 입은 사람들이 보입니다.

핸드아웃 「암흑의 원인」, 「불」, 「거인」을 공개합니다.

- 리베르타로 갈 경우

리베르타 조사 추천 BGM : Steampunk Music - Dwarven Factory

<https://www.youtube.com/watch?v=UElpEaolZd0&list=LLZQhElfYSWyVKbXBy6ZTgSQ&index=7>

: PC들은 리베르타로 향하기로 결정합니다. 짧지도 길지도 않은 여정. 평야를 지나 며칠의 걸음을 옮기면 저만치 어둠 속에서도 희미하게 보이는 건물들과 연기를 뿜는 증기기관들이 먼저 눈에 들어옵니다. 뒤이어 희미하게 빛나는 도시의 빛이 보입니다. 이 대륙에서 얼마 되지 않는 신생 공화국, 리베르타입니다.

리베르타에 들어서면 왁자지껄한 소리가 들립니다. 문득 누군가가 PC들을 발견하곤 곧 경계의 시선을 보내다가도, PC들이 하고 있는 아실리스의 문양을 보곤 금방 호의적인 태도를 취합니다.

“아실리스에서 왔나 본데?”

“거긴 최근에 카멜른이 멸망시키지 않았어? 살아나온 사람이 있었다니!”

사람들은 각자 다양한 반응을 보이다가, PC 일행에게 정말로 카멜른이 보낸 첩자가 아니냐는 물음을 합니다. PC 일행이 강력하게 거부반응을 보이면, 농담이었다는 듯 웃으면서 PC들을 환영합니다. 그들은 스스로를 레지스탕스라고 밝히며, 카멜른에 대항하기 위한 조직이라고 말합니다.

핸드아웃 「레지스탕스」를 공개합니다.

● 헤스티안의 심판자 :

추천 BGM : Phantasmal Music - Crusader

<https://www.youtube.com/watch?v=Vi5z-tpLAs0>

이 장면은 헤스티안을 먼저 방문했을 때, 제 2 사이클이 끝나는 타이밍에 시작하는 마스터 장면입니다. 만약 리베르타를 먼저 방문한 뒤 헤스티안을 방문했다면 제 3 사이클이 끝나는 타이밍에 이 장면을 넣어주세요.

PC들이 헤스티안의 예배당을 둘러보고 있으면, 헤스티안의 교황이 PC들에게 다가옵니다. PC들이 이 상황에 대해 의아한 반응이라면, 교황은 우리는 이 순간을 겸허히 받아들이 준비가 되었다고 말합니다. 해당 발언을 들은 PC 전원은 《종말》로 공포 판정을 합니다.

교황은 **PC**들에게 따라오라는 손짓을 하더니 헤스티안의 제단으로 안내합니다. 불을 운반하는 자들이여, 교황은 **PC**들을 그렇게 부릅니다. 불을 운반하는 자들.

이러 교황은 우리 헤스티안은 기꺼이 세계의 재건을 위해 불을 내어줄 준비가 되어있다고 말하지만, 그 전에 **PC**들이 그럴 자격이 있는지 시험을 할 필요가 있다고 말합니다. 교황이 제단으로 가까이 다가가면, 론 도에서 보았던 것처럼 거대한 거인이 바닥에서 솟아오릅니다. 론 도의 거인이 바위로 된 거인이었다면, 헤스티안의 거인은 철로 된 거대한 거인입니다.

전투가 시작됩니다. 해당 전투에서 역시 자발적 탈락을 선언할 수 있지만, 이 경우 에너지가 방해합니다.

ENEMY DATA

헤스티안의 거인은 룰북 1권의 p.267 「기어다니는 것」의 데이터를 사용합니다.

헤스티안의 심판자 거인

위협도 : 6 속성 : 괴이 생명력 : 26
호기심 : 괴이 특기 : 《파괴》, 《소리》, 《그늘》, 《효율》, 《혼돈》
어빌리티 : **【기본공격】** 공격 《혼돈》
 【난동】 공격 《파괴》
 【위험감지】 서포트 《소리》
 【짓뭉개기】 장비 이 캐릭터와 함께 버팅이 발생한 캐릭터는 추가로 1점의
데미지를 입는다.

에너미의 플롯은 $1d3+3$ 을 굴려 랜덤으로 결정합니다.

전투는 메인 페이지 전투 룰을 따릅니다.

해당 전투에서 만약 에너지가 승리할 경우, 연출상으로는 **PC**들이 승리한 연출을 진행합니다. 이 경우 **PC**들 중 1d4를 굴려 랜덤으로 한 명에게 **【광기】** 한 장을 부여하며, 광기를 받은 **PC**가 쓰러뜨리는 연출을 진행합니다.

PC들이 거인을 쓰러뜨리면 교황은 놀란 얼굴을 하다가 박수를 칩니다. 그리고 PC들에게 순순히 헤스티안의 불꽃을 넘겨줍니다. PC들이 죽음과 종말이 두렵지 않느냐고 물으면 그저 웃으며 예언이 실행되면 아침이 찾아올 텐데 무엇이 두렵느냐고 말합니다.

교황과 헤스티안의 신도들은 헤스티안의 입구까지 PC들을 배웅하며, 앞길에 축복을 내립니다. PC들이 떠나는 길에 뒤를 돌아보면, 서서히 헤스티안에 어둠이 찾아드는 풍경이 보입니다.

PC들이 헤스티안을 떠나면 헤스티안에서 확인하지 못한 핸드아웃은 파기됩니다.

- 리베르타의 투쟁 :

추천 BGM : Le Guen Christophe - The Gladiator Master

<https://www.youtube.com/watch?v=k2N53A8KZ5w>

이 장면은 리베르타를 먼저 방문했을 때, 제 2 사이클이 끝나는 타이밍에 시작하는 마스터 장면입니다. 만약 헤스티안을 먼저 방문한 뒤 리베르타를 방문했다면 제 3 사이클이 끝나는 타이밍에 이 장면을 넣어주세요.

PC들이 리베르타의 레지스탕스들과 대화를 나누고 있으면, 바깥에서 보초를 서고 있는 레지스탕스의 일원이 급하게 뛰어들어옵니다.

“큰일 났어! 카멜른의 황제가 리베르타에 나타났어!”

그 말을 마치자마자 어디선가 총성이 들리고, 말을 한 사람은 그대로 바닥에 쓰러집니다. 그 뒤에서는 총을 겨누고 있는 한 남자가 서 있습니다.

그는 카멜른의 황제, 「하인츠」입니다. 레지스탕스와, 그들 사이에 서 있는 PC들을 보곤 코웃음을 칩니다.

“아실리스의 불꽃을 어디로 빼돌렸나 했더니, 역시나군. 정말로 불꽃을 모아 최초의 도시로 가면 무언가 바뀔 것 같나? 어리석은 망상이지! 아실리스의 기사들이여, 너희는 그 아둔한 전 황제에게 속고 있는 거야.”

그리고 하인츠는 레지스탕스와 PC들에게 제안합니다. 너희를 모두 살려주고 카멜른의 국민으로 받아들여줄 테니, PC들이 모아온 불꽃과 리베르타의 불꽃을 순순히 넘기라고 합니다. PC들이 망설인다면, 레지스탕스가 나서서 그 제안을 거절합니다. 하인츠는 안타깝다는 얼굴을 하고, 총을 뽑아듭니다.

레지스탕스는 PC 일행을 보며 묻습니다.

“이봐, 아실리스! 그 전에 물어볼 게 있어. 저 녀석의 말을 듣자하니 너희는 남은 불을 모아 최초의 도시로 가려는 것 같은데, 거기서 대체 뭘 하려는 거야?”

PC들이 「게시」의 내용, 즉, 아침을 가져온다는 말을 하면 레지스탕스는 고개를 끄덕입니다.

“좋아, 그러면 여기는 우리가 말을 테니 어서 제단으로, 시계탑으로 가! 이곳에 거인은 없어, 우리가 진작 쓰러뜨렸으니까.”

“아침이 오면 사해도, 그로 인해 죽는 사람도, 멸망하는 나라도 생기지 않겠지. 그러니 리베르타의 불꽃을, 너희에게 맡길게. 저 녀석에게 빼앗기지 마!”

PC들은 그 말을 듣고 도망갈 수도, 도망치지 않고 레지스탕스와 함께 남아 싸울 수도 있습니다. 남아 함께 싸우는 쪽을 택할 경우, 전투가 발생합니다. 에너지는 하인츠와 병사 둘입니다.

레지스탕스는 아래의 데이터를 사용합니다.

레지스탕스

호기심 : 지각 공포심 : 암흑 특기 : 《찌르기》, 《전쟁》, 《걱정》, 《육감》, 《효율》, 《역사》
생명력 : 6 이성치 : 6
어빌리티 : 【기본공격】 공격 《전쟁》
 【트릭】 공격 《찌르기》
 【감싸기】 서포트 《육감》

ENEMY DATA

하인츠는 아래의 데이터를 사용합니다.

하인츠

위협도 : 4 속성 : 생물 생명력 : 12
호기심 : 폭력 공포심 : 죽음 특기 : 《사격》, 《기쁨》, 《소리》, 《병기》, 《수학》, 《종말》
어빌리티 : 【기본공격】 공격 《종말》
 【중화기】 공격 《병기》
 【연격】 서포트 《사격》
 【짓몽개기】 장비 이 캐릭터와 함께 버팅이 발생한 캐릭터는 추가로 1점의
데미지를 입는다.

병사는 룰북 p.247의 「행인」 데이터를 사용합니다.

위협도 : 1 속성 : 생물 생명력 : 4
호기심 : 지각 특기 : 《구타》, 《소리》, 《교양》
어빌리티 : 【기본공격】 공격《구타》
 【감싸기】 서포트《소리》

위협도 : 1 속성 : 생물 생명력 : 4
호기심 : 지각 특기 : 《구타》, 《소리》, 《교양》
어빌리티 : 【기본공격】 공격 《구타》
 【감싸기】 서포트 《소리》

“절대로 멈추지 마! 절대로 뒤를 돌아보지도 마!”

이윽고 **PC**들이 시계탑에서 불꽃을 가지고 내려와 리베르타를 떠나려고 하면, 다수의 총성이 울립니다. **PC**들은 리베르타를 빠져나옵니다. **PC**들이 뒤를 돌아보면, 리베르타는 천천히 어둠에 삼켜집니다.

PC들이 리베르타를 떠나면 리베르타에서 확인하지 못한 핸드아웃은 파기됩니다.

조킹 및 마스터링 팁

PC4의 비밀 조사의 경우, 클라이맥스 페이지에서 **PC4**가 지나치게 유리함을 갖는 것을 사전에 방지하기 위해 조사 > 최초 조사자에게 비밀 전달 > 광기 발현 > 이후 감정 공유나 짐작을 쓰겠다고 선언한 **PC**에게 재차 묻는 방식으로 진행해주세요. 광기 발현 이후에, 감정 공유나 짐작을 선언한 **PC**에게 ‘정말로?’ 라고 되물어주셔야 클라이맥스의 유도리 있는 진행이 가능합니다.

만약 **PC**들이 왕국 론 도에서 최초의 도시에 대한 핸드아웃을 조사하지 않았다면 해당 정보는 종교도시 헤스티안에서 **NPC**의 조킹을 통해 얻을 수 있도록 유도해주세요. 혹은, 「헤스티안의 심판자」 장면이 끝나고 교황이 최초의 도시로 가는 길을 안내한다는 식으로 연출해주셔도 괜찮습니다.

만약 **PC**들이 왕국 론 도에서 론 도의 제단 핸드아웃을 조사하지 않았다면 제 1 싸이클에서 2 싸이클로 넘어가는 마스터씬에서는 **PC**들이 제단으로 향하는 게 아니라, 마을에서 이야기를 나누던 중 신전 쪽에서 거대한 광음을 들었다는 식으로 전개해주세요. 이후 카멜른의 추격자가 나타나 **PC**들이 론 도의 제단 쪽으로 도망치도록 연출을 유도해도 괜찮습니다.

1싸이클 진행 중, **PC**들이 조킹으로 론 도의 제단으로 지금 갈 수 있느냐고 묻는다면 해당 장소는 1싸이클과 2싸이클 이후에 진입하는 장소기 때문에, 제단으로 걸음을 옮기면 가는 길목에 카멜른의 병사들이 **PC**를 찾는 것처럼 보인다는 묘사를 추가하여 지금은 갈 수 없다는 사실을 제시해주세요.

리베르타에서 **PC**들이 레지스탕스와의 협력을 꺼린다면, 레지스탕스가 나서서 먼저 자신들의 정보를 내놓습니다. “리베르타의 제단에는 거인이 없으며, 우리의 불꽃은 시계탑에 있다.”라는 정보를 전해주세요.

리베르타에서 이상현상에 대한 핸드아웃을 조사하지 않았고, 만약 제 2 싸이클에 리베르타를 방문해서 제 3싸이클에 헤스티안으로 가게 된다면 「이상현상」에 대한 정보는 헤스티안의 **NPC**를 통해 들려주어도 괜찮습니다.

만약 **PC**들이 헤스티안에서 「불」 핸드아웃을 조사하지 않았을 경우, 클라이맥스 페이지에서 「하인츠」가 불을 삼켜 거인이 되기 전, 해당 정보를 언급하여 **PC**들이 알 수 있도록 해주세요.

어찌되었든 **GM**의 역량으로, 일부 정보는 다른 지역에서 조킹을 통해 획득 가능하게 하는 식으로 진행하셔도 무방합니다.

클라이맥스 페이지

● *IGNis* :

추천 BGM : Final Fantasy XV OST - RAVUS AETERNA

<https://www.youtube.com/watch?v=84JCnOm2WuE>

제 3사이클이 끝나면 클라이맥스 페이지가 됩니다.

헤스티안과 리베르타를 거치고 나면, **PC**들은 다시 한참을 걸어 최초의 도시에 도착하게 됩니다. 최초의 도시에는 아무도 살고 있지 않으며, 폐허에 가까운 형태입니다.

PC들이 최초의 도시를 살펴보면, 도시 한 가운데에 호수가 있음을 알게 됩니다. 그리고 호수의 한 가운데에 제단이 떠 있음을 알 수 있습니다.

그러나 **PC**들이 제단에 다가가기도 전, 하인츠가 그들을 기다리고 있습니다. 그동안 카멜론은 대륙을 파괴적으로 제압해 **PC**들이 들고 있는 불꽃을 제외한 전 불꽃을 모두 모은 상태입니다. 하인츠는 불꽃을 **PC**들에게 모든 불꽃이라고 소개하며 말합니다.

“자, 그렇다면... ..문제를 하나 내놓까.

지금쯤 바깥은 어떻게 되었을 것 같나?

살아있는 인간이 자네들과 나, 말고 또 있을 것 같나?”

(**GM**정보 : 불꽃을 모두 가져온 상태기 때문에 대륙 전체는 어둠에 잠겼습니다. 현재 살아있는 사람은 이곳에 있는 다섯 사람을 제외하고는 모두 사해가 되었습니다.)

하인츠는 **PC**들에게 이 불꽃으로 신을 부르는 것 이외의 용도를 알고 있느냐 묻고, 이제부터 자신이 보여주겠다고 말하며 스스로 불 속으로 뛰어듭니다. 이 풍경을 목격한 **PC**들은 《소각》으로 공포판정을 합니다.

불꽃은 사납게 일렁이다가, 하인츠의 몸을 감싸기 시작합니다. 그것은 자라고, 또 자라고, 계속 자라서... ..마침내 불꽃으로 이루어진 거대한 거인의 형상을 이룹니다. 그동안 론 도와, 헤스티안에서 보았던 것처럼요. 불꽃을 두른 거인이 된 하인츠는 웃습니다. 이게 바로 「신」이라고 합니다. 그리고 완벽한 신이 되기 위해서, **PC**들이 가진 불꽃을 빼앗으려 합니다. 클라이맥스 전투가 발생합니다. 만약 레지스탕스와 함께 왔다면 전투에 같이 참여할 수 있습니다. 이 경우, 하인츠는 우선적으로 레지스탕스를 공격합니다.

ENEMY DATA

태초의 거인 하인츠는 룰북 1권의 p.262 「죽음의 운명」의 데이터를 사용합니다.

태초의 거인 하인츠

위협도 : 9 속성 : 괴이 생명력 : 115

호기심 : 괴이 특기 : 《소각》, 《전자기기》, 《약품》, 《탈것》, 《시간》, 《죽음》

어빌리티 : 【기본공격】 공격 《탈것》

 【난동】 공격 《소각》

 【트릭】 공격 《전자기기》

 【죽음의 사냥개】 장비 이 에너지가 【거처】를 가진 캐릭터는 각 사이클이
 끝날 때 【생명력】이 1점 감소한다.

에너지의 플롯은 1d6을 굴러 랜덤으로 결정합니다.

태초의 거인 하인츠는 2라운드가 지나면, 몸에서 붕괴가 일어나기 시작합니다. 그가 삼켰던
불꽃들이 그를 거부하는 것입니다.

“이게 어떻게 된 일이야!”

당혹감이 서린 그의 목소리도 아주 잠시, 곧 불길은 그를 태우기 시작합니다. 타는 냄새와
함께 끔찍한 비명소리가 들려옵니다. 불길의 거인은 점점 줄어들고, 줄어들고, 줄어들어서.
어느덧 그 자리에는 하인츠가 처음 들고있던 향로와, 새빨갳게 타오르는 불꽃만이
남아있습니다. PC들은 그 불꽃을 회수할 수 있습니다.

● 신생의 거인 :

추천 BGM : Somnus Legatum (Unreleased OST) - FFXV

<https://www.youtube.com/watch?v=kEF8RxnkD3Y>

만약 클라이막스 전투 중, PC2의 체력이 0 아래로 떨어져 거인화가 진행된다면 들어가는
마스터 장면입니다.

PC2의 몸이 쓰러지며 힘없이 꺾인 무릎이 바닥과 맞부딪힙니다. 죽음이 어느덧 목전에
있음을, 몸의 모든 감각이 선명하게 알리고 있습니다. 흐릿한 시야, 점점 부유하는 감각.
어느덧 시야에서는 잿가루가 눈에 보입니다.

...잿가루요? PC2는 겨우 몸을 일으켜 자신을 살펴봅니다. 이 재는 자신의 몸에서 떨어져
나오는 잿가루입니다. 레지스탕스가 말했던 바로 그 이상현상. 손끝부터 찬찬히 타들어가듯
새까맣게 변하는 피부가, 점점 사라지는 당신의 그림자가...

당신은 마지막에 무슨 말을 남겼던가요. (PC2에게 잠깐 RP나 마지막 말을 남길 시간을
줍니다.)

그 말을 끝으로, 당신의 몸은 머리끝까지 새까맣게 변합니다.

이후 장면을 닫고 전투를 재개합니다. 의식 시트가 공개됩니다. 이후 의식 시트의 공개와 같이 특수 규칙 네번째와 다섯번째를 공개합니다.

의식 시트		의식명	우리는 아직 아침을 보지 못했으므로	
단계	절차의 이름	지정특기	참가조건	패널티
1	불을 운반하는 자.	《소각》	전투에 자신 혼자 남았다.	실패 시 언제든지 부적이나 재굴림이 아니더라도 재도전이 가능하다. 핸드아웃 하나를 소모하여 판정에 +1의 수정을 할 수 있다. 이는 중첩이 가능하다.
2	태초의 불꽃을,	《고통》	살아남았다.	
3	자신의 소망을 담아,	본인이 원하는 지정 특기	간절한 소망이 있다.	
4	이곳에 바치리라	《종말》	아침을 보지 못했다.	

엔딩

END1. Lux Aeterna : PC들 중 최후의 한 명이 살아남아 불꽃을 바치고 소원을 이뤘다.

추천 BGM : VOCES8: Lux Aeterna - Edward Elgar

<https://www.youtube.com/watch?v=IwdeqVmXIHk&feature=youtu.be>

혼자 남은 PC는 불꽃을 들고 최초의 도시에 있는 제단에 나아갑니다.

PC가 불꽃을 바치면, 이윽고 불길은 거대한 일렁임을 만들어내다가, 그 자리에 이 세상을 창조했다고 할 수 있는 「불」이 나타납니다.

「불」은 승리한 PC에게 소원을 묻습니다.

PC가 소원을 말하면, 「불」은 고개를 끄덕입니다. 소원이 이루어지는 묘사와 연출은 GM의 재량껏 진행해주세요. 그렇게 PC의 소원이 이뤄지고 나면, 「불」은 다시 무수한 「불꽃」이 되어 사방으로 흩어집니다.

그 자리에 얼마나 오랫동안 서 있을까요. 문득 고개를 들면 지평선 너머로 해가 떠오르는 것이 보입니다.

아, 아침입니다. 그토록 마주하기를 원했던 빛이고, 밝은 하늘이며, 어둠의 끝입니다.

새하얗고 붉은 빛을 흩뿌리며 떠오르는 태양은 당신을 비추면 문득 느껴집니다. 이 순간, 바로 이 때. 오롯이 이 햇빛을 받고 있는 인류는 당신 하나 뿐이라는 사실을.

저 햇빛은 모든 인류의 장례식을 위한 장송곡이며 언젠가 다시 깨어날 인류를 위한 탄생을 축하하는 곡이라는 사실을.

그렇게, 아침이 밝아옵니다.

END2. La Crimosa : 2라운드가 되기 전 하인츠가 승리했을 경우

추천 BGM : NIER OST - Gods Bound by Rules

<https://www.youtube.com/watch?v=Vun29HO1nbk>

남자는 광기에 찬 웃음을 터뜨립니다. 쓰러진 PC들을 보며 코웃음을 칩니다. 비로소 자신이 신이 되었다는 승리감에 폭소를 터뜨립니다.

하인츠가 쓰러진 PC들 사이에서 불꽃을 거두어, 자신의 일부로 만들면, 그때부터 이상한 일이 벌어지기 시작합니다.

하인츠의 몸이 붕괴합니다. 그 전까지 안전하던 불길이 그를 태우기 시작합니다. 타는 냄새와 함께 끔찍한 비명소리가 들려옵니다. 호수에 뛰어들지만 물은 갈라지며 물을 드러냅니다. 이 불타는 불길을 어떤 방식으로든 끌 수 없습니다.

하인츠가 쓰러지면, 그 자리에 남아있던 불길은 스스로 제단으로 모여듭니다. 깊은 잠에서 깨어난 「불」은 세상을 보고 탄식을 흘립니다. 안타까운 아이들아, 결국 내리막길을 향해 끝없이 달렸구나.

이어 「불」은 다시금 세상을 창조하기 시작합니다. 다시 인류를 만들고, 다시 생명을 만들고, 다시 아침을 만들어 냅니다. 그리고 그 과정이 끝나면, 「불」은 다시 무수한 「불꽃」이 되어 사방으로 흩어집니다.

시간이 흐르면, 새카맣던 하늘 속, 지평선 너머로 해가 떠오릅니다.

아, 아침입니다. 그토록 마주하기를 원했던 빛이고, 밝은 하늘이며, 어둠의 끝입니다.

태양이 비추는 땅은 생명이 메말라 더 이상 아무 것도 남지 않은, 텅 빈 땅입니다. 곧 다시금 생명으로 맥동할 땅이기도 합니다. 그렇게 새로운 생명의 탄생을 축하하듯 태양은 계속해서, 계속해서 떠오르고... ..

그렇게, 아침이 밝아옵니다.

END3. Sanctus : 전투에서 신생의 거인이 승리했을 경우

추천 BGM : Fullmetal Alchemist Brotherhood OST - Trisha's Lullaby

<https://www.youtube.com/watch?v=l2kWie-gs2o>

거인은 어느 순간 움직임을 멈추고 주변을 둘러봅니다. 더 이상 이 땅에 생명은 남아있지 않습니다. 움직이는 것은 자신 뿐입니다.

그는 거대한 손으로 불길을 조심스럽게 움켜잡니다. 그렇게 움켜잡힌 불꽃을 호수의 제단에 조심스럽게 올려놓으면, 이윽고 불길은 거대한 일렁임을 만들어내다가, 그 자리에 이 세상을 창조했다고 할 수 있는 「불」이 나타납니다.

깨어난 「불」은 세상을 보고 탄식을 흘립니다. 이어 그의 곁에 있는 거인을 향해 말합니다. 수고했다, 나의 아들이야. 이 세상은 끝없는 내리막길을 달렸구나.

이어 「불」은 다시금 세상을 창조하기 시작합니다. 다시 인류를 만들고, 다시 생명을 만들고, 다시 아침을 만들어 냅니다. 그리고 마지막으로, 「불」은 신생의 거인을 마주봅니다.

고생했으니 이제 쉬어도 괜찮단다. 때가 되면 다시 깨어날 순간이 올 텐데.

그 말을 끝으로 「불」이 거인의 몸 위로 손을 올리면, 수정에 금이 가기 시작합니다. 끝내 산산조각이 나 가루로 흩어지고, 「불」은 세상을 잠시 말없이 바라보다 다시 무수한 「불꽃」이 되어 사방으로 흩어집니다.

시간이 흐르면, 새카맣던 하늘 속, 지평선 너머로 해가 떠오릅니다.

아, 아침입니다. 그토록 마주하기를 원했던 빛이고, 밝은 하늘이며, 어둠의 끝입니다.

태양이 비추는 땅은 생명이 메말라 더 이상 아무 것도 남지 않은, 텅 빈 땅입니다. 곧 다시금 생명으로 맥동할 땅이기도 합니다. 그렇게 새로운 생명의 탄생을 축하하듯 태양은 계속해서, 계속해서 떠오르고... ..

그렇게, 아침이 밝아옵니다.

END4. Just, END : 전투에서 승자가 없을 경우(최후의 일격 등으로 모두가 사망했을 경우)
추천 BGM : Fullmetal Alchemist Brotherhood OST - 01. Main Theme ~The Fullmetal Alchemist~

<https://www.youtube.com/watch?v=EJix4flizus>

세상에 질은 정적이 감돕니다. 이 땅에 더 이상 생명을 가지고 맥동하는 것은 남아있지 않습니다. 죽음과도 같은 침묵, 죽음을 닮은 질은 어둠.

PC들이 쓰러진 자리에 남아있던 불길은 스스로 제단으로 모여듭니다. 깊은 잠에서 깨어난 「불」은 세상을 보고 탄식을 흘립니다. 안타까운 아이들아, 결국 내리막길을 향해 끝없이 달렸구나.

이어 「불」은 다시금 세상을 창조하기 시작합니다. 다시 인류를 만들고, 다시 생명을 만들고, 다시 아침을 만들어 냅니다. 그리고 그 과정이 끝나면, 「불」은 다시 무수한 「불꽃」이 되어 사방으로 흩어집니다.

시간이 흐르면, 새카맣던 하늘 속, 지평선 너머로 해가 떠오릅니다.

아, 아침입니다. 그토록 마주하기를 원했던 빛이고, 밝은 하늘이며, 어둠의 끝입니다.

태양이 비추는 땅은 생명이 메말라 더 이상 아무 것도 남지 않은, 텅 빈 땅입니다. 곧 다시금
생명으로 맥동할 땅이기도 합니다. 그렇게 새로운 생명의 탄생을 축하하듯 태양은
계속해서, 계속해서 떠오르고... ..

그렇게, 아침이 밝아옵니다.

장면표

2	불꽃에 일렁이는 우리들의 그림자가 보인다. 하나, 둘, 셋, 넷. 그 수를 세면 어쩐지 안심이 된다. 우리는 아직 살아있구나.
3	툭, 투둑, 하는 소리가 들리더니 비가 내리기 시작한다. 짧게 지나가는 소나기인 것 같다.
4	누군가 지나가다 당신과 부딪쳤지만 미안하다는 사과 없이 지나간다.
5	두고 온 사람들의 얼굴이 어쩐지 눈앞에 어른거린다.
6	우리가 잘 하고 있는 게 맞는 걸까? 짙은 회의감이 피어오른다.
7	하늘은 여전히 새까맣고 우중충하다. 어쩐지 점점 더 어두워지는 것 같다.
8	불꽃이 타닥이며 타오르는 소리가 유독 크게 들리는 것도 같다. 이 불꽃이 지닌 목숨의 무게는 얼마나 될까.
9	추격자의 발소리가 들린 것 같아 뒤를 돌아보면, 아무것도 보이지 않는다.
10	강행군에 몸도, 정신도 피곤하지만 잠시 눈을 감기도, 잠들기도 두렵다. 눈을 떴을 때 온세상이 꼭 시커먼 어둠일 것만 같다.
11	불빛에 동료들의 얼굴이 비친다. 늘 보아왔던 익숙한 얼굴들이지만, 이 순간에는 어쩐지 낯설고 위화감이 느껴진다.
12	까마득히 먼 어디선가 짐승의 울음소리 비스무리한 것이 들린다. 이 도시에서 나는 소리는 아닌 것 같은데, 어디서 들리는 거지?

핸드아웃

- PC들 핸드아웃

PC1	비밀
당신은 황실의 검이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다. 당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다. 당신은 초기 프라이즈 「광명의 검」을 지닌 채로 시작한다.	쇼크 : 전원 당신은 타국 출신으로, 아실리스 제국에 깊은 유감을 가지고 있다. (출신지는 PC1이 자유롭게 결정합니다.) 아실리스 제국은 기사단에 들어가는 대신 당신의 가족을 지켜주겠다는 약속을 지키지 못했기 때문이다. 동료들에 대한 정 때문에 계속해서 기사단에 남아있기는 하지만, 황제의 명령과 황실에는 상당한 반감을 갖고 있다. 당신의 【진정한 사명】은 소중한 것들을 되찾는 것이다.
PC2	비밀
당신은 황실의 방패다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다. 당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다. 당신은 초기 프라이즈 「거인의 수호」를 지닌 채로 시작한다.	쇼크 : 전원 당신은 얼마 전부터 몸에서 이상현상을 느끼고 있다. 단 한 차례도 「불」이 없는 곳에 머무른 적이 없는데, 몸에서 사해(死骸)의 증상이 나타나고 있다. 이 사실을 아직 동료들에게 알리지는 않았다. 당신의 【진정한 사명】은 사해(死骸)화를 멈추고 건강을 되찾는 것이다.
PC3	비밀

당신은 황실의 축복이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다. 당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다. 당신은 초기 프라이즈 「아실리스의 축복」을 지닌 채로 시작한다.	쇼크 : 전원 당신은 신분을 감추고 아실리스 기사단에 들어갔지만, 사실 당신은 황손이다. 이제 멸망해버린 아실리스 제국의 유일한 후계자는 오로지 당신 뿐이다. 당신의 【진정한 사명】은 무너진 아실리스 제국을 재건하고 황제의 마지막 명령을 수행해내는 것이다.
--	--

PC4	비밀
당신은 황실의 눈이다. 무너진 아실리스 제국의 마지막 기사로서, 당신은 황제로부터 최후의 명령을 받았다. 바로 남은 동료들과 함께, 멸망해가는 세계에 다시금 불을 피워내는 것이다. 당신의 【사명】은 어두운 하늘을 밝혀 아침을 되찾는 것이다. 당신은 초기 프라이즈 「천 개의 눈」을 지닌 채로 시작한다.	쇼크 : 전원 당신은 사실 카멜른 제국에서 아실리스에 숨어둔 스파이다. 처음부터 그런 목적을 가진 채로 아실리스 기사단에 들어왔었으며, 이번 카멜른의 기습 또한 이미 알고 있었다. 당신의 【진정한 사명】은 불씨를 쟁취하여 카멜른 제국에 바침으로써 충성을 다하는 것이다.

● 론 도 핸드아웃 :

최초의 도시	비밀
길거리에 앉아있는 노인. 낮게 기침을 하며, 벽에 기대어 겨우 앉아있는 것 같다. 그 옆에는 노인을 돌보는 듯 보이는 청년이 있다. 길거리의 다른 사람들에 비하면 이 사람들은 대화가 가능한 상태인 것 같다. 이 사람들을 도우면, 어쩌면 최초의 도시에 대한 단서를 얻을 수 있지 않을까? 《정서》분야에 해당하는 특기로 해당 핸드아웃을 조사할 수 있다.	쇼크 : 없음 확산정보. “최초의 도시?” 노인은 의구심이 가득한 표정으로 바라보지만, 이내 기침을 하곤 대답한다. “그 이야기를 꺼내는 사람도 오랜만에 보는군. 「최초의 도시」라고 불리는 건 아마 오래된 유적일 거야. 실제로 사람이 거기서 살진 않거든. 아마도... 대륙의 최남단에 있다고 알고 있네. 태초의 불꽃이 타올랐던 장소라고는 하지만, 글썄. 요 몇 년간 거기서 다시 불꽃이 일어났다는 이야기는 듣지 못한 것 같군.”

어두운 골목 안쪽	비밀
유독 안쪽이 어두워보이는 골목. 불빛이 안쪽까지 달지 않는 것인지, 안에 무엇이 있는지 살펴볼 수 없다.	쇼크 : 없음 확산정보. 안쪽에서 무언가 시커먼 게 일렁이는가 싶더니, 갑작스레 PC 들에게 달라든다. 에너미와 전투가 발생한다.

사해	비밀
타들어간듯 새까만 피부와 몸에서 계속해서 떨어지는 재. 불빛을 가까이 가져다 대 보아도 사해의 그림자는 보이지 않는다. 이 핸드아웃의 비밀은 누구나 확인할 수 있으며, 주요판정으로 간주하지 않는다.	쇼크 : 없음 「불꽃」으로부터 일정 시간 이상 떨어져 어둠에 노출된 사람은 사해로 변하곤 한다. 즉, 불꽃을 잃은 도시는 사해들의 왕국이 된다. 이 사실은 공공연히 알려진 사실이다. 그런데, 사해가 왜, 그것도 왕국 「내부」에 있는 거지? 국경의 수비대는?

론 도의 제단	비밀
길거리에 겨우 기대어 앉아있는 노인을 돌보고 있는 청년. 길거리의 다른 사람들에 비하면 이 사람들은 대화가 가능한 상태인 것 같다. 이 사람들을 도와준다면, 론 도의 불꽃에 대해서 물을 수 있을 것 같다. 《정서》분야에 해당하는 특기로 해당 핸드아웃을 조사할 수 있다.	쇼크 : 없음 확산정보. “제단이요? 당연히 남아 있죠.” 청년이 언덕 위를 가리키며 말했다. “론 도의 왕이 도망가고 나서, 많은 사람들이 저길 갔어요. 불꽃을 들고 도망가려고요. 그런데 「거인」이 지키고 있구나, 뭐라나. 차라리 이제는 누가 가져갔으면 하는 심정이에요. 이렇게 연명해가는 삶에 무슨 의미가 있는지.”

수배지	비밀
벽에 붙어있는 수배지. 비교적 최근에 붙인 것처럼 보인다. 자세히 살펴보면 카멜른의 도장이 찍혀있다.	쇼크 : 전원 이건... PC 들의 얼굴이 그려진 수배지다. 이렇게나 빠르게 수배지가 붙다니, 카멜른은 아실리스에서 도망간 걸 알아채고 우리를 쫓고 있는 걸까? 이대로라면 잡히는 건 시간문제일지도 모른다. 《추적》으로 공포판정.

● 헤스티안 핸드아웃 :

암흑의 원인	비밀
예배당의 서가에 앉아 기록하고 있는 사제. 다가가면 자리에서 일어나 친절한 미소와 함께 인사를 건넨다. 기록을 들여다보면 무언가... 분석중인 것처럼 보인다.	쇼크 : 전원 아침이 사라지기 전부터 이어지던 아주 오래된 천체 기록처럼 보인다. 어느 순간부터는 천체에 대한 기록이 아닌 다른 국가들의 「불꽃」에 관한 분석이 적혀있다. 「불꽃」을 가진 국가가 줄어들수록, 하늘 또한 점점 어두워지고 있다는 결론과 함께 하단에는 문장이 적혀있다. 「거인이 하늘을 가리고 있다. 그들의 죽음이 겹겹이 쌓여있다.」

불	비밀
예배당에 놓인 책상 위에 「불의 기원에 관하여」라는 책이 놓여있다. 표지는 양장본으로 되어있으며, 금박으로 장식되어 있다.	쇼크 : 없음 첫 「불꽃」은 세상이 암흑에 덮여 아무 것도 없을 때 발생했으며, 눈을 뜬 「불」은 자신의 힘을 통해 인간과 생명을 만들고 아침을 만들었다고 적혀있다. 그 하단에는 누군가 적어둔 메모가 보인다. 「그렇다면 인간 또한 아주 작은 불씨라고 할 수 있지 않을까?」 각 국가의 제단에 불꽃이 흩어져 있는 이유는 「불」이 자신이 가진 힘을, 즉 불꽃을 나누어 주었기 때문이며 이후 깊은 잠에 든 「불」을 다시 깨우기 위해서는 이 흩어진 불꽃을 모아야 한다는 내용으로 마무리 된다.

거인	비밀
예배당의 스테인드 글라스를 살펴보면, 익숙한 그림이 그려져 있는 것 같다. 타오르는 불꽃이 담긴 제단. 그리고 그 옆에 있는 것은 거대한 존재. 스테인드 글라스를 살피고 있으면, 수녀 한 명이 다가와 친절한 미소를 건넨다.	쇼크 : 전원 거인은 인간‘이었던’ 존재로, 인간 중 일부가 불꽃을 지키기 위해 거인으로 변화한다고 수녀는 친절하게 설명해주었다. 이는 초자연적인 현상이며, 어떤 선별과정을 거치는지, 어떤 주기를 두고 발생하는지 알 수 없다. 다만 「거인」은 인간과 신, 그

	사이에 존재하는 중간자적인 존재로 알려져있다고 한다.
--	-------------------------------

● 리베르타 핸드아웃 :

레지스탕스	비밀
리베르타의 자경단이자 자치 조직. 카멜른에게 대항하기 위한 조직이기도 하다. 리베르타 주민들 중 싸울 능력이 되는 사람들은 대부분 이 레지스탕스 소속이다. 레지스탕스와 감정을 맺으면 전투 시 함께할 수 있다.	쇼크 : 없음 확산정보. 리베르타는 카멜른의 침공으로 인해 갈 곳을 잃은 사람들이 모여 만들어진 공화국이며, 카멜른의 움직임을 유심히 관찰해 침공이 예정된 도시에서 사람들을 안전한 곳으로 빼돌리는 역할을 하고 있다. 핸드아웃「이상 현상」,「카멜른의 의도」를 공개한다.

이상 현상	비밀
“그리고 보니 그거 들었어? 요새 다른 나라들 사이에서 그런 소문이 돌던데.” 레지스탕스의 일원 중 한명이 당신에게 말을 걸어온다.	쇼크 : 전원 소문의 내용은 다음과 같다. 불꽃에서 일정 시간 이상 멀어진 적도 없으며, 어둠에 오래 노출된 적이 없는데 사해화가 되는 사람들이 종종 있다는 것이다. “물론 그렇게 된 녀석들이 어떻게 됐는지, 최후는 모르겠지만. 어떻게 됐는지 알기 도 전에 사라졌거든. 도망간 게 아닐까? 아니면 사해가 된 걸 지도 모르지.” 레지스탕스는 그렇게 말하고 어깨를 으쓱일 뿐이다.

카멜른의 의도	비밀
자리에 앉아 무기를 손질하고 있는 레지스탕스에게 다가가면 반갑게 인사를 하곤, 이어 투덜거린다. “정말이지, 하인츠 그 녀석은 제정신이 아니라니까. 아, 하인츠가 누군지 모르는 건 아니지? 카멜른의 황제잖아.”	쇼크 : 전원 레지스탕스는 주변을 두리번 거리다 목소리를 낮추고 말한다. “사실 이건 카멜른에 몰래 들어간 녀석이 물어온 정보인데 말이야. 하인츠가 대외적으로는 ‘흠어진 「불꽃」을 하나로 모음으로써 거대한 단일통치국가를 만들어 더 이상 어두운 하늘로부터 위협받는 일이 없도록 하겠다.’고 말하지만, 사실 다

	거짓말이고. 그 녀석은 신이 되려고 하는 거래. 웃기지 않냐? 그래서 다른 나라들에 스파이도 심어두고, 그랬나봐.”
--	--

프라이즈

광명의 검	비밀
아실리스 제국의 보검으로 전해져 내려오던 검. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 「강타」 어빌리티를 사용할 수 있다. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 이 프라이즈의 비밀을 확인할 수 있다.	쇼크 : 없음 이 프라이즈의 소유자가 「강타」 어빌리티를 「생물」 속성의 에너지나 PC에게 사용할 경우, 1회당 공격 성공 여부에 관계없이 광기 카드를 한 장씩 받는다. 당신은 【초기 광기】 「자유 의지」를 지닌 채로 시작한다. 이 프라이즈는 양도하거나 전과로 획득할 수 없다.

거인의 수호	비밀
광명의 검과 더불어 아실리스 제국에 전해져 내려오던 방패. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 전투 중 「감싸기」 어빌리티를 사용할 수 있다. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 이 프라이즈의 비밀을 확인할 수 있다.	쇼크 : 없음 이 프라이즈의 소유자가 클라이막스에서 생명력이 0이 될 경우, 에너지로 변하게 된다. 이때 프라이즈는 파괴되며 더 이상 「감싸기」 어빌리티를 사용할 수 없다. 당신은 【초기 광기】 「생존 본능」을 지닌 채로 시작한다. 이 프라이즈는 양도하거나 전과로 획득할 수 없다.

아실리스의 축복	비밀
아실리스 제국에서 전해져 내려오던 축복. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 「이식 : 파워스팟」을 사용할 수 있다. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 이 프라이즈의 비밀을 확인할 수 있다.	쇼크 : 없음 이 프라이즈의 소유자는 클라이막스에서 PC 중 누군가에게 공격을 받아 데미지를 입으면(버팅, 광기 데미지 제외), 곧바로 이성치에 관계없이 착란 상태에 빠지며 이미 착란 상태였다면 【광기】카드를 한 장 획득한다. 이때, 프라이즈는 파기되며 더 이상 「이식 : 파워스팟」을 사용할 수 없다. 이후 명중과 회피 판정에 +1의 수정이 붙는다. 당신은 【초기 광기】「뒤틀린 사명」을 지닌 채로 시작한다. 이 프라이즈는 양도하거나 전과로 획득할 수 없다.

천 개의 눈	비밀
누구보다 날카롭고 깊은 통찰력. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 「연격」 어빌리티를 사용할 수 있다. 이 프라이즈의 소유자는 언제든지 이 프라이즈의 비밀을 확인할 수 있다.	쇼크 : 없음 이 프라이즈를 소유하는 동안에는 쇼크로 이성치가 감소하지 않는다. 이 프라이즈의 소유자가 이 프라이즈를 파기할 경우, 자신의 【진정한 사명】을 원하는 대로 바꿀 수 있다. 이 경우, PC의 사명이 갱신되었다고 GM이 선언하며 회상 또한 바뀐 【진정한 사명】으로 진행된다. 당신은 【초기 광기】「진상 은닉」를 지닌 채로 시작한다. 이 프라이즈는 양도하거나 전과로 획득할 수 없다.

지도

- 전체 지도(1사이클 이후, 핸드아웃 「최초의 도시」를 조사했다면 2사이클에서 공개되는 지도) :



- 도입 ~ 1사이클 지도 :



- 1사이클 이후, 왕국 론 도에서 「최초의 도시」 핸드아웃을 조사하지 못했을 경우의 지도 :



후기

안녕하세요! B라고 합니다. 이 시나리오를 처음 쓴 건 10월 말이었는데 1월 중순을 넘기고서야 배포하게 되네요. 저도... 제가 2019년이 가기 전에 배포할 수 있을 줄 알았는데 해를 넘길 줄이야... 어찌되었든 처음으로 선보이는 시나리오라 떨리고... 긴장되네요. 아마 부족한 부분도 많으리라고 생각합니다.

먼저 테스트 플레이에 참여해준 두 팀! 총 여덟 분께 정말 감사의 말씀을 드립니다. 여러분의 참여와 피드백이 있었기에 시나리오를 선보일 수 있었다고 생각해요.

룩스 에타르나(Lux Aeterna) 시나리오는... 그럴네요. 아포칼립스도 기사물도 취향인 제가 둘을 섞으면 어떻게 될까? 멸망을 막기 위해 멸망을 일으키며 걸어오는 길이... 마지막에는 결국 동료들을 바쳐 한 명만 살아남아 세상을 구할 수 있다면 어떨까? 하는 생각에서 나온 시나리오네요... 사실 이 중에서 가장 해피엔딩은 엔딩1이 아닐까 싶어요. 소원을 잘 빌면 죽은 사람들까지 모두 돌아와서... 살아갈 수 있으니까요...

어찌다보니 마스터 장면이 많이 들어가는 시나리오라 마스터링에 난이도가 좀 있을지도 모르겠어요! 혹시나 어떤 식으로 진행해야 할지 모르겠다! 하시는 분들은... 늘 편하게 문의주세요. DM과 멘션은 늘 열린 문입니다!

시나리오의 피드백은 아래의 링크로 부탁드립니다!

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSefjXNWcdq2LtznkfXoPrq9uXoSi0WrcCydsSlq8ivhdxglMQ/viewform?usp=sf_link