



[개요]

-

때는 봄, 한창 에오르제아에 봄여울이 넘실대는 시기입니다.

어느때와 같이 의뢰를 수행하기 위해 그리다니아의 모험가 길드에 왔습시다만...
오늘따라 마땅히 수령할 임무가 보이지 않네요.

카드를 두고 고민하던 사이, 누군가 여러분에게 다가옵니다.

“건수 좋은 일이 있는데 관심 있어? 어려운 일은 아니고, 그저 물건만 날라다 주면 되거든.”

여러분은 평소와 같은 그런 어느 날,
누군가의 중개를 통해 ‘의뢰’를 받게 됩니다.

-

< 시나리오 정보 >

- 시나리오 인포 (<https://trpgmambukk.postype.com/post/6104122>)

< 탐사자 메이킹 / 전투 / 시스템에 대해 >

- 포스타입의 정리글 (<https://trpgmambukk.postype.com/post/6105005>)
시나리오 시작 전 꼭 읽어주세요.

[노 롤북 키퍼링, 시나리오에 대한 무단 스포일러 전제를 금합니다.]

▼이하 시나리오 전문입니다▼

<진상>

극단 : 날갯짓 소리는 과거 에오르제아 전역을 순회하며 공연하던 인기 극단이었습니다. 이 극단은 10년 전, 그리다니아에서 대대적인 공연을 했으나 당시 유명 간판 가수이던 칼시안이 공연 전 괴한에게 납치되는 사건이 벌어집니다. 사건 발생 몇 시간 후, 그는 검은 장막 숲의 어느 폐가에서 괴한들과 함께 발견되었지만 괴한들은 도주하고 칼시안은 입에 담을 수 없을 정도로 끔찍한 모양으로 변사해 있었습니다.

괴한들은 자칭 현혹된 자들로, 야만신인 창백한 현혹의 세실리아에게 영혼이 현혹되어 껍데기만 남은 육체속에 뒤틀린 에테르만 남은 채로 귀속당해 신도화 된 인물들입니다. 현재 이들의 목적은 야만신 세실리아의 재림이며, 10년 전 의식 매개를 칼시안으로 단정지어 재림이 실패한 후로 행방이 묘연해진 투구를 회수하고 파편의 보유자를 색출하려고 하고 있습니다.

세실리아를 소환하기 위해선 깨어진 파편이 봉인되어있는 불이행 된 맹세(투구)와 파편의 보유자가 필요합니다. 만일 보유자 이외의 인물로 소환을 하려 한다면 소환은 실패하고, 그에 대한 반동으로 소환의식에 사용된 자는 끔찍한 변사체가 되어 목숨을 잃습니다.

이들이 말하는 보유자란 특별한 파장을 내뿜는 에테르 결정을 보유하고 태어난 사람으로 동시대에 한 명씩 존재합니다. 보유자가 죽어 에테르로 귀화하면 다시 다른 사람으로 환생하게 됩니다. 이들은 목소리에 특이한 파장이 존재하며, 특유의 감화력으로 인해 노래나 시에 놀라운 두각을 드러내는 사람들이 많습니다.

과거 창백한 현혹의 세실리아가 어떠한 사건으로 야만신화 되기 전에는 그녀 또한 파편의 보유자였으나, 야만신이 되면서 그녀 안에 있던 음률의 파편이 두 조각으로 쪼개져 버렸고, 한 조각은 깨어진 파편이 되어 세실리아의 안에 그대로 남아있습니다. 다른 한쪽 파편은 불완전한 채 에테르계로 돌아가 계속된 환생을 하고 있습니다.

※작중 시간대에서 파편의 보유자는 발레히로 그녀 역시 특이체질을 타고났으나 과거의 사건 때문에 함묵증에 걸려 아무도 눈치채지 못하는 상태였습니다.

당시 현장을 덮쳤던 귀국부대가 조사하여 용의자를 선별했으나, 유력한 용의자로 주목받던 날갯짓 소리 극단주 브렌트 터너가 증거 불충분으로 결국 풀려나며 사건은 미해결 속으로 빠져버리게 됩니다.

현혹된 자들은 시나리오 도입 1년 전부터 세실리아의 소환을 위해 다시금 그리다니아를 중심으로 에오르제아 곳곳에서 활동을 재개하고 있었습니다.

<세실리아에 대한 진상>

오래전 세간에 알려지지 않은 비밀스러운 백색의 호수가 있었습니다.
그 호수는 티놀카 지역, 검은장막 숲의 어딘가에 숨겨져 있었고 그 일대에 터전을 일군
자들은 자신을 하얀 호수의 일족이라 칭했습니다.

이들에겐 특이한 전승이 존재했는데 일족에서 태어나는 사람 중 한 명이 호수의 은혜를
입고 태어납니다. 이 호수의 은혜라 불리는 것은 특별한 에테르 파편으로, 이를 지닌 자는
노래와 시에 탁월한 재능을 보이며 목소리에 특별한 파장을 띄게 됩니다. 일족은 그 파편을
음률의 파편이라 칭했고 일족을 이끄는 왕으로 추앙해왔습니다. 때문에 그들의 나라에는
언제나 노래와 시가 울려 퍼지며 중요한 행사에는 언제나 호수 일대의 평화와 풍요를
기원하는 노래와 가극을 공연하곤 했습니다.

시간이 흘러 세실리아가 하얀 호수의 왕이 되었을 때 비극은 일어났습니다.
일족 중 소수가 호수 위에 생겨난 차원의 균열을 뚫고 나온 어떤 서적과 접촉하는 일이
벌어졌습니다. 이 책은 노란 옷의 왕(룰북 **227.p**)으로 발견자들은 책에 실린 모호하고 꿈과
같은 희곡에 완전히 흠뻑 빠집니다.

이들은 하스터의 광신도가 되어 노란 옷의 왕과 그의 도시 카르코사에 맹렬히 집착하기
시작했고 외부와 단절되어있던 호수에 그 광기가 물드는 것은 순식간이었습니다. 삼시간에
불어난 신도들은 곧 적법한 새로운 왕이 도래할 것이고 자신들은 그의 충실한 신하라
주장하며 노란 옷의 왕을 에오르제아에 소환하려 했고, 일족의 연례행사였던 기원제에 소환
의식인 노란 옷의 왕을 상영하기로 합니다.

기원제 당일 이를 눈치챈 세실리아와 그녀의 측근들이 공연 상영을 급히 중지하지만 이미
극은 **2**막까지 진행되어 하스터가 호수 일대에 강림하기 직전에 봉착합니다. 호수의 대지는
하스터의 도시 카르코사와 동화 되기 시작했고, 신도가 아닌 일족들은 모독적인 연극의
영향으로 서로를 공격하여 대규모 유혈사태가 벌어집니다.

결국, 이 사태를 수습하기 위해 세실리아는 자신이 가진 음률의 파편의 거대한 에너지로
하스터를 자신의 몸에 현현 시킨 후 자신을 봉인하는 기원 의식을 치릅니다. 그러나 그녀는
하스터의 영향에 깊게 침식되어 자의식을 상실하였고 광신도들의 집착적인 숭배에 의해
야만신으로 각성합니다. 이 과정에서 그녀의 영혼은 소실되었고 음률의 파편은 반으로
갈라져 한쪽은 야만신 세실리아의 내부에, 다른 한쪽은 에테르계로 돌아가 계속된 환생을
하게 됩니다.

이후 일대의 침식은 더욱더 빠르게 진행되었고 하스터의 신도들은 야만신의 저주에 걸리게
되어 현혹된 자로 변해버립니다. 불행 중 다행으로 그녀의 마지막 기원은 헛되지 않았는지
야만신 내부에 자리 잡은 반쪽의 파편은 그녀의 기원대로 봉인의 매개인 투구에 야만신을
봉인했고 호수일대는 은폐결계가 돌려 외부와 단절됩니다.

그 사건 이후 소수의 생존자는 결계가 생성되기 전, 호수 외부로 탈출하였습니다. 그들은 에오르제아 곳곳에서 새 터전을 꾸리고 자연스레 사회에 섞여 들어갔습니다. 이후 후손들은 선조들의 이야기를 전승했습니다.

[NPC 및 등장 적]

<시나리오 NPC>

시아바르 페제나테

은둔형 연구가. 수상한 물건들을 모아 연구하기를 좋아하는 해의 추종자 미코테 여성입니다. **10년** 전 칼시안 살인사건에 연루되어있는 기이한 투구를 연구와 컬렉팅 목적으로 사들였습니다.

한때 그녀의 연구주제는 먼 옛날, 검은장막 숲에 존재했던 하얀 호수의 일족과 그들 중 한 명에게 깃든다고 전해지는 음률의 파편이었습니다. 그러나 연구대상의 폐쇄적인 성향으로 인해 정보가 부족하여 연구의 진전이 없어지자 방치하고 있었습니다.

제법 값지고 수상한 물건들이 즐비한 자신의 저택을 마법으로 투명하게 유지해 외부인이 출입을 통제하고 있습니다. 바깥에 나가는 것을 싫어하여 외부로 나가야 하는 일은 길드의뢰를 통해 모험가들을 고용하고 있습니다.

처음엔 자신의 물건을 잃어버린 탐사자들을 못마땅하게 보지만 그녀의 관심 분야로 접근해 대화를 시도한다면 신나게 떠들어댑니다.

브렌트 터너

중원 휴런 남성. 과거 명성을 떨쳤던 극단 날갯짓 소리의 극단주입니다.

10년 전 칼시안 살인사건의 범인으로 극단주인 자신이 몰리며 극단의 위상은 크게 추락해 버렸고 본인도 증거 불충분으로 풀려났지만, 세간의 이목은 따가웠습니다. 결국 극단은 잠정 해체되었고 그는 고향으로 돌아와 자신이 대부를 자처한 발레히를 돌보며 외부인의 눈에 띄지 않게 조용히 살고 있습니다.

극단을 운영하던 시절, 칼시안의 공연을 매일 보러오던 지인의 딸인 발레히를 만나게 되었고 불행한 일로 함목증에 걸린 그녀의 사정을 안타깝게 여겨 대부가 된 이래로 지금까지 도와주게 되었습니다. 발레히를 친딸처럼 여깁니다. 트라우마를 극복하고 스스로 노래할 수 있을 정도로 치유가 된 발레히의 꿈을 이뤄주기 위해 도움을 아끼지 않습니다.

발레히 레블라카

숲의 부족 엘레젠 여성. 양부인 브렌트와 함께 살고 있습니다.

어렸을 적 ‘괴이한 목소리 사건’ 때문에 함목증에 걸렸지만 **10년** 전 칼시안의 노래를 듣고 서서히 마음을 열어가기 시작한 것을 계기로 최근 함목증은 거의 완치되었습니다.

※하지만 여전히 트라우마를 떠올리면 목소리를 낼 수 없어집니다.

하얀 호수 일족의 먼 후손입니다.

그러나 그녀는 일족의 존재와 본인이 후손이라는 사실은 모릅니다. 그녀는 음률의 파편 보유자로, 오래전 세실리아가 야만신화 되며 쪼개져 버린 파편의 보유자로 태어났습니다. 목소리에 깃든 파장의 위력은 온전한 파편 소유자보다 약한 편이며 정신적인 세뇌나 공격에 무척 취약합니다. 어렸을 적에 그녀가 겪었던 ‘괴이한 목소리’ 사고는 위에 명시한 발레히의 체질 때문에 일어난 일이었습니다.

당시 부모님의 지인이었던 날갯짓 소리의 극단주가 사연을 듣고 그녀를 공연에 초대하였고 이는 발레히가 트라우마를 조금씩 극복하려는 의지를 가지게 된 계기가 되었습니다.

그 후 발레히의 부모님은 7재해의 여파로 인해 사망, 부모님의 지인이자 대부인 브렌트 터너가 그녀를 양녀로 거두었습니다.

칼시안의 노래에 자신이 마음을 열어갔던 기억 때문에 가수를 동경하며 자신 또한 가수가 되기위해 함묵증을 극복하기 위해 끊임없이 노력했습니다.

시나리오의 엔딩에는 비록 파편의 파장이 사라져 평범한 사람으로 돌아왔지만, 노래에 대한 열정과 재능은 그대로기에 앞으로도 계속 다른이들을 위해 노래할 거라 다짐합니다.

발레히가 어렸을적 겪은 사고, ‘괴이한 목소리’ 사건

파편의 보유자로 각성하기 전부터 그녀는 노래를 좋아하던 아이였습니다.

종종 집에서 조금 떨어진 검은장막 숲속 어딘가의 바위 터에 앉아 혼자 노래 연습을 하곤 했습니다.

시간이 흘러 그녀가 파편의 힘을 각성하던 날 사건은 벌어집니다.

어느 때와 같이 숲에서 노래하던 그녀는 목소리에 파편의 파장을 띄게 되었고 그 파장에 이끌린 숲에 숨어있던 현혹된 자들이 파편의 보유자를 발견했다 생각해 습격합니다.

그러나 현혹된 자들을 감지한 숲의 정령들은 이들을 숲의 위험으로 간주, 발레히에게 접근하던 그들을 눈앞에서 소멸 시켜 버립니다. 결과적으로 그녀는 목숨을 건지게 되었지만 어린 나이에 눈앞에서 기이한 무언가가 소멸하는 끔찍한 참상을 마주한 충격으로 트라우마에 빠집니다. 그로 인해 그녀는 부모 외의 남들 앞에서 목소리를 낼 수 없는 함묵증에 걸리고 말았습니다.

이 사건은 그리다니아 내에서 빠르게 퍼져나갔고 그녀의 함묵증에 관해 ‘숲의정령의 저주’를 받았다고 생각하여 발레히를 꺼리는 사람들이 생겨납니다. 그녀에겐 ‘괴이한 목소리’가 있고 그것은 부정한 힘이며 그로 인해 정령의 분노를 받았다 와전된 것입니다.

발레히의 부모님은 이 사건으로 커다란 충격을 받고 사람들의 눈길이 적은 그리다니아 인근으로 이주합니다. 양친이 그녀에게 ‘부정한 것을 막는 팔찌’를 건넨 것도 이 무렵입니다.

<등장 적>

현혹된 자

특성치 및 기능 :

근력 90 건강 180 민첩 80 정신 30 크기 60 행운 30 이동력 9

체력 24 마력 6 이동력 9

근접전 격투(50%) 회피(40%) / 주문 : 왕의 부름(30%) 소모 마력 3

보유주문 : 주문 : 왕의 부름

주문 : 왕의 부름: 비용 마력 3 / 시전시간 즉시

대상자에게 정신간섭을 한다. 대상자가 **정신력 판정 실패** 시 머릿속에서 말소리가 들리는 듯한 환청에 시달리며 **행동불능**에 빠진다. 행동불능에 걸린 다음 라운드부터 정신력 판정하며, 성공한다면 정신간섭에서 벗어날 수 있다.

※KP 메모 : 발레히의 팔찌를 받은 상태라면 정신력 판정에 +1의 보너스 주사위를 얻습니다.

자신들을 현혹된 자들이라 칭하는 의문의 광기 집단.

이들은 소환 매개인 보유자를 찾아 투구에 봉인된 하스터를 재림시키려 합니다. 어느 정도 의사소통이 가능하나, 하스터의 현신이 된 세실리아에게 귀속되어있는 영혼이 뒤틀려있기 때문에 정상적인 사고는 불가능합니다.

10년 전 파편의 보유자를 칼시안으로 단정 지어 소환이 실패한 후로 행방이 묘연해진 투구를 찾고 있었습니다. 시아바르는 훗날 투구를 음지의 불법 장물로써 거래했기 때문에 오랫동안 투구의 행방이 유출되지 않았고, 진짜 파편의 보유자였던 발레히는 어렸을 적 함묵증에 걸렸기 때문에 의식에 필요한 제물들을 찾지 못했습니다.

이들이 이토록 의식에 목매는 이유는 과거 세실리아가 야만신이 된 사건의 망령들이기 때문입니다. 이들은 투구의 봉인을 풀고 그 안에 잠든 새로운 왕인 하스터를 왕으로 추대하여 세실리아가 내린 저주에서 해방되어야 한다는 강박관념에 사로잡혀있습니다.

시나리오 시작 시점에서 이들은 파편과 하얀 호수의 일측에 대해 파고들며 투구를 사들인 시아바르의 동태에 주목하고 있었습니다.

비야키(룰북 293.p)

스테이터스는 룰북을 참고해주세요.

하스터를 섬기는 외계종족입니다. 이들은 하스터의 신도인 현혹된 자를 도와주기도 합니다. 창백한 현혹의 세실리아 토벌전 **2**페이지에 등장합니다.

창백한 현혹의 세실리아

특성치 및 기능 :

근력 **110** 건강 **730** 민첩 **90** 정신 **80** 크기 **70** 행운**30** 이동력 **9**

체력 **140** 마력 **16** 이동력 **9**

근접전(격투) : 칼날같은 옷자락(**55%**) **1d4+DB** 이성 **1d3**감소 / 회피(**40%**)

보유 주문 : 주문 : 노란 왕의 시선 / 주문 : 왕의 부름

주문 : 노란 왕의 시선 : 비용 마력 **3** / 시전시간 **1**라운드

대상에게 시선을 보낸다. 시선을 받은 대상자는 발작적인 공포를 느끼게 되며 라운드당 **1d5**의 이성을 잃는다. 한 라운드 동안 시선을 피하려면 **정신력 판정에서 성공**해야한다. 이 시선은 전투가 끝나기 전까지 풀리지 않는다.

주문 : 왕의 부름: 비용 마력 **3** / 시전시간 **1**라운드

대상자에게 정신간섭을 한다. 대상자가 **정신력 판정 실패** 시 머릿속에서 말소리가 들리는 듯한 환청에 시달리며 **행동불능**에 빠진다. 행동불능에 걸린 다음 라운드부터 정신력 판정하며, 성공한다면 정신간섭에서 벗어날 수 있다.

※**KP 메모** : 발레히의 팔찌를 받은 상태라면 정신력 판정에 **+1**의 보너스 주사위를 얻습니다.

오래전 어떠한 이유로 야만신이 된 여인입니다.

편의상 야만신이라 칭하지만, 그녀는 과거 하얀 호수의 일족에서 일어났던 가극 : 노란옷의 왕 의식이 일어났을 때 스스로 제물이 되어 하스터의 현신이 되었습니다. 생전엔 온전한 음률의 파편 보유자였지만 의식의 제물이 된 영향으로 원망의 집념체로 변했습니다.

이 야만신의 목소리에 노출된 자들은 마물이 지니고 있는 '깨어진 파편'에 영향을 받아 근처의 인간에게 강한 공격성을 띠게 되며, 증상이 심해지면 서로 죽을 때까지 공격하는 성향을 보입니다.

※**상대방에게 죽지 않아도 노란 옷의 왕 대본에 영향을 받은 상태라면 저주에 물들어 현혹된 자가 됩니다.**

과거 야만신이 된 그녀는 모두의 영혼을 속박해버리는 저주를 퍼뜨렸는데 이 여파로 그 일대의 인간들이 전부 빈껍데기가 되었습니다. **10년** 전과 현재 나타난 현혹된 자들은

모두 이들입니다. 현혹된 자들은 자아가 없으며 저주에 의해 변질된 본능이 이끄는 대로 행동합니다.

노란옷의 왕, 하스터(물북 **313.p**)

본 시나리오에서 직접적인 등장은 없습니다.

창백한 현혹의 세실리아는 하스터의 아바타 중 하나인 노란옷의 왕과 동화되어 야만신화한 존재입니다. 그녀가 가진 모독적인 힘은 하스터와 동일합니다.

[아티팩트, 아이템과 마도서]

<아티팩트 및 아이템>

불이행 된 맹세

시나리오 도입부에서 도둑맞는 도입의 발단이 된 투구입니다.
대외적인 전설로는 저주받은 왕의 영혼이 봉인되어있다고 전해집니다.

굉장히 정밀한 봉인 주술이 걸려있습니다. 오래전 세실리아가 자신을 희생해 새로운 왕의 강령을 막기 위해 자신의 몸을 바쳐 야만신이 된 후 스스로를 이 투구에 봉인했습니다.

10년 전 칼시안 살해 사건의 현장에서 아직 수거되지 못한 채 검은장막 숲의 도적들에 의해 도둑맞아 음지의 장물로 팔리게 되었고 그것을 시나리오 시작 며칠 전 시아바르가 매입했습니다.

파편의 보유자를 동반한 소환의식을 거치지 않으면 별다른 효용은 없는 낡은 투구입니다. 만일 보유자가 아닌 대상을 이용해 의식을 치른다면 투구에 걸려있는 왕의 통곡 주문으로 인해 끔찍한 몰골의 변사체가 됩니다.

※ 왕의 통곡은 룰 북에 기재된 하스투르의 노래(263. p)의 변형입니다.

시아바르의 탐지경

시아바르가 검은장막 숲에 존재하는 투명한 벽의 에테르를 일부 역해석하여 숨겨진 것을 감지해주는 마법 물품으로 만들었습니다.

보이지 않는 장소나 사물을 꿰뚫어 보게 해주는 아티팩트로 역시 시아바르의 컬렉션 중 하나입니다. 이것을 사용해 시아바르의 저택에 출입하거나 숨겨진 호수가 있는 공간을 탐색할 수 있습니다.

발레히의 팔찌

발레히가 어렸을 적부터 소중하게 지닌 팔찌입니다.

함묵증에 발단이 되었던 사고가 있고 난 후, 그녀의 부모님이 발레히에게 부적처럼 지니게 해주었습니다. 데메라는 액막이에 좋다는 꽃의 줄기를 사용해 만들었습니다. 정신간섭을 막아주는 아티팩트입니다.

탐사자가 이것을 발레히에게 받을 수 있도록 해주세요. 만일 이것이 없는 상태에서 검은 호수의 대지에 입장하면 이후 불이행이 생길 수도 있습니다.

하얀 호수의 데메

시나리오 초반 발레히가 기르는 꽃입니다.

원래 서식지는 하얀 호수의 대지이며 그곳의 일족들은 일대의 백성이 죽으면 하얀 호수를 통해 에테르계로 돌아간다고 믿었습니다. 호수 근처의 데메는 꽃이 가진 정화의 힘으로 죽은 영혼들이 호수로 향하기 전, 영혼들의 생전 기억을 지워준다 합니다.

탐사자가 하얀 호수의 대지 바깥에서 발견 할 수 있는 데메는 호수의 영향을 받지않은 개체들로 정신간섭을 막아주는 효과뿐이지만, 호수에서 발견할 수 있는 몇몇 데메는 하얀 호수의 일족들의 말처럼 에테르계로 돌아간 백성들이 남긴 생전 기억을 품고있습니다.

황색의 징표(룰북 314.p)

하스터가 노란 옷의 왕의 모습으로 현현했을 때 지닌 문장입니다.

현혹된 자들은 사실상 하스터의 신도이므로, 이들은 그 증표로 황색의 징표를 지니고 있습니다. 상징적인 의미뿐만 아니라 호수와 외부 사이의 숨겨진 벽도 이를 소지하고 있으면 넘어 다닐 수 있습니다.

희곡 : 노란 옷의 왕 (룰북 227.p)

표지는 노란색 뱀피로 이루어져 있고 그 위에는 황색의 증표가 압인 되어 있는 책입니다.

먼 옛날 백색의 호수 위에 생긴 차원의 균열을 뚫고 하얀 호수 일족과 접촉하여 재앙을 불러일으켰습니다. 신도가 된 일족들은 이 책 내부에 적혀있는 희곡 : 노란 옷의 왕에 매료되어 일족의 기원제에서 이 희곡을 가극으로 상영했습니다.

[도입]

탐사자들은 그리다니아의 모험가 길드에서 시작합니다. 시간을 물어본다면 늦은 점심쯤이라고 말해주세요.

따로, 혹은 다 같이 의뢰를 수주받으러 왔다는 상황설정입니다. 의뢰 카드를 살펴봐도 마땅한 일거리가 보이지 않는다는 식으로 설명해주세요.

조금 시간이 지나면 탐사자들에게 다가온 어떤 사람을 통해 의뢰를 중개 받게 됩니다.

※KP 메모 : 만약 따로따로 왔다는 설정이라면 중개인의 입을 통해 귀한 물건이니 운반하는 사람과 호위하는 사람을 두어야 하므로 여럿이 필요하다는 말해주세요.

의뢰인의 이름은 시아바르로, 자신의 연구 물품을 받아 자택까지 가져와 달라는 내용이었습니다. 보상도 나쁘지 않고 굉장히 손쉬운 일이네요.

▶ **아이디어 판정 성공 시** : ‘시아바르’는 길드 의뢰를 자주 수행하는 모험가들 사이에서는 익숙한 이름입니다. 그녀의 취미는 괴짜 같은 물건들의 연구로, 이를 위해 자주 모험가들을 고용한다는 사실을 떠올립니다. 겉으론 수상한 사람인 듯 하지만 여태껏 그녀의 의뢰를 받았던 모험가들에게선 별문제 없이 꽤 괜찮은 보수를 준다는 평도 있었죠.

▶ **아이디어 판정 실패 시** : 어디서 들어본 듯한 이름입니다. 길드 의뢰를 수행하는 모험가들 사이에서 몇 번 들었던 이름 같네요. 좋은 의미로 기억하고 있는지, 아니면 최악의 경우였는지.. 확실하지 않습니다.

의뢰를 수락한다면 낡은 투구와 의뢰 카드를 받습니다.

▶ 투구에 **오컬트 어려움 이상 성공 시** : 투구에서 미약한 마법의 잔재를 느낍니다.

※ KP메모 : 이것은 투구에 걸려있는 봉인때문입니다.

카드엔 투구를 안전하게 가지고 검은장막숲의 어딘가로 해가 지기 전엔 도착해달라는 전언과 함께 위치가 첨부되어있습니다.

※ KP 메모 : 위치는 자세하게 알려 줄 필요 없이 ‘첨부된 위치로 간다’라고 선언하면 이동시켜주세요.

▶ **의뢰를 수행하지 않겠다 선언한다면 [END.1]**

<도입부 필수 이벤트>

▷ 투구 강탈 이벤트

의뢰품을 들고 지정된 장소로 간다 선언한다면 그리다니아 시가지를 빠져나와 검은장막 숲으로 향합니다. 마물이 조금씩 눈에 댈 정도로 숲 안쪽으로 들어가다 보면..

▶ **행운 판정 성공** 시 : 누군가 탐사자들의 뒤를 밟고 있음을 알아챱니다. 하지만 주변을 둘러보면 아무도 없고, 그저 바라보는 시선이 느껴집니다.

▶ **행운 판정 실패** 시 : 바람이 불어 숲의 나무들이 넘실대는 소리가 들려옵니다. 햇살에 비친 나뭇잎들의 그림자가 드리워져 있습니다.

미행하는 기척을 감지한다면 무시하고 지나가는 사람도, 그 자리에서 경계하는 사람도 있을 겁니다. 탐사자가 어떤 행동을 취하던 곧바로 숲의 그림자에서 검은 무언가 튀어나와 습격합니다.

▶ **민첩 판정 성공** 시 : 습격한 무언가가 몸으로 밀쳐오는 것에 쓰러지지 않고, 데미지를 입지 않았습니다. 의뢰품을 가진 탐사자는 공격을 피했지만, 습격자가 의뢰품을 강탈합니다.

▶ **민첩 판정 실패** 시 : 습격한 무언가가 탐사자들에게 부딪혀옵니다. 충격에 땅 위로 쓰러지며, **HP -1**을 상실합니다. 의뢰품을 가진 탐사자는 데미지와 더불어, 습격자가 투구를 강탈합니다.

※**KP메모** : 탐사자들이 걸어서 이동한다가 아닌, 탈것을 타고 이동한다 선언해도 결과는 같습니다. 무기물의 탈것이라면 파손된다던가, 초코보라면 습격에 놀라 낙마한다 같은 묘사를 해주셔도 좋습니다. 탐사자가 어떤 방법을 취해도 투구의 강탈은 막을 수 없습니다.

곧바로 그것을 눈으로 쫓는다면 검은 로브를 뒤집어쓴 인영이 한 명 보입니다. 손에는 의뢰품인 투구를 들고 추적할 수도 없을 정도로 빠르게 모습을 감춥니다.

▷ 투구 강탈 후

이후 어떻게든 의뢰인에게 사실을 전달할 수 밖에 없다는 사실을 전달해주세요. 엄폐하려거나 발뺌을 한다면 이미 여러분의 의뢰 수락 사실을 전해 들은 시아바르의 사역마(작은 나비)가 전령으로 옵니다.

※**KP메모** : 운반이 늦으니 독촉하는 식으로 **RP**해주세요.

의뢰서에 명시된 위치로 간다면, 그곳엔 아무것도 없습니다. 그저 광활한 숲 한가운데의 공터가 있을 뿐입니다. 잠시 헤매고 있으면 탐사자들의 눈앞에 투명한 베일이 걷히듯이 커다랗고 낡은 석조건물이 모습을 드러냅니다. 낡은 대문의 명패엔 ‘시아바르 폐제나테’라 적혀있습니다.

※ KP 메모 : 그녀가 가진 주문 중 하나의 영향으로, 그녀는 이것을 통해 언제나 베니시 마법으로 거처를 숨기고 있습니다.

드러난 집에 노크하거나 그냥 안으로 들어가려 하면 문이 열리고 시아바르가 탐사자들을 맞이합니다. 검은 머리에 붉은 눈, 조금 쌀쌀맞아 보이는 인상의 미코테 여성입니다. 탐사자를 본 시아바르는 당신들이 의뢰를 수행하러 온 사람들이냐면서 탐사자들을 들여보내지 않고 그저 문 안에서 팔짱을 끼고 말을 건네웁니다.

※ KP 메모 : 시아바르는 낯선 이를 집에 함부로 들이지 않습니다. 만약 억지로 들어간다고 하더라도, 그녀에게 아티팩트인 탐지경을 건네받지 않은 상태라면 보이지않는 벽에 막혀 강제로 문밖으로 튕겨 나와 HP를 1 상실합니다.

시아바르는 자신의 의뢰품이 도난당했다는 걸 안다면 탐사자에게 몹시 화를 냅니다. 이것은 자신의 연구 물품 중 하나로 매우 고가라는 사실을 알립니다.

※ KP 메모 : 투구의 값어치만큼 보상해준다거나, 그냥 제작으로 만들어줘 버린다는 탐사자가 있다면 허무맹랑한 가격이나 절대로 새로 제작할 수 없다는 점들을 들먹이며 어떻게든 찾아오게 해주세요.

이 시점에선 그녀에게 투구가 뭐냐고 물어봐도 똑바로 대답해주지 않습니다.

그냥 앞으로의 연구 컬렉션에 추가할 예정이었을 뿐, 조사를 하지 않았으니 모른다라는 식으로 돌려댑니다. 만약 **심리학 판정을 성공**할시에는 악의는 느껴지지 않지만 무언가를 숨기는 것 같다고 해주세요. 이것을 토대로 대화를 시도한다면 지금은 화만 낼 뿐입니다.

그녀는 탐사자들에게 투구를 찾아오지 않으면 탐사자의 의뢰 수행 태도에 대한 평판을 땅끝까지 추락시켜줄 거라 엄포를 놓습니다.

▶ 여기서 거절한다면 [END.2] 먹칠

이야기가 일단락되면 그녀는 투구를 되찾고 나서 연락달라고 하며 링크필을 주곤 탐사자들을 돌려보냅니다. 문이 닫히고 탐사자들이 저택에서 떨어지면 저택은 아까 것처럼 투명한 베일에 가려지듯이 사라집니다.

※KP 메모 : 앞으로 이 장소에서 시아바르를 찾아 말을 건다면 다시 그녀의 집이 나타납니다.

▶ **행운 판정 성공** 시 : 누군가 이쪽을 바라보고 있었던 기척이 느껴집니다. 돌아보면 그 자리엔 아무도 없습니다.

▶ **행운 판정 어려움 성공** 시 : 얼핏 검은색 로브를 입은 자들이 숲의 그늘에서 탐사자들을 쳐다보다, 이내 빠르게 사라지는 걸 발견합니다.

※ KP 메모 : 현혹된 자들입니다. 이들은 투구와 접촉한 탐사자들을 주시하고 있습니다.

본격적인 탐사는 도입이 끝난 후부터 가능합니다.

[탐사]

< 탐사 시작 시 방문 가능한 곳 >

쌍사당 총사령부

그리다니아의 총사령부입니다.

목조 건물의 곳곳엔 노란색 휘장 위에 두 마리의 뱀이 멋들어지게 수 놓여져 있습니다. 노란 옷을 입은 쌍사당 대원들뿐만 아니라 모험가들이 자유 부대 업무를 보러오거나 조달 업무를 수행하고 있습니다.

▶ **관찰력** 판정 성공 시 : 인파 사이에 떨어져 있는 종이를 발견합니다. 쫓아보면 누군가 총사령부에서 내려온 공문을 바닥에 흘린 모양입니다. 내용을 읽어보면 다음과 같이 쓰여있습니다.

보안강화에 대한 공고

...최근 에오르제아 전역에서 유명인들이 다수 실종되는 사건이 발생하고 있다.

이번 미 케토에서 개최하는 “날개의 쉼터” 행사의 초청 인사들과 참여자들에 대한 안전을 위해 순찰을 강화하여 각별히 주의하기 바란다...

※KP 메모 : 현혹된 자들이 꾸준히 보유자를 찾아내기 위해 활동했음을 나타냅니다.

이곳에서 쌍사당 대원들과 모험가들에게 **탐문**을 할 수 있습니다. 다른 키워드엔 특별한 정보는 없지만, 아래의 키워드에선 정보를 얻을 수 있습니다.

> **미 케토 음악당에서 열리는 행사**에 대하여 : 매년 꾸준히 열리는 유명 가수에 대한 추모 음악회라 합니다. 그를 기리기 위해 그리다니아 외부에서 일반 참가자들은 물론, 음악계의 유명인사들이 초청되어 오곤 한다네요.

> **검은 로브의 괴한**에 대하여 : 최근 그리다니아는 물론 에오르제아 전역에서 목격담이 종종 들리는 집단입니다. 이들의 정확한 정체와 목적은 아무도 모르지만, 몇몇 유사한 사건들이 현장에서 목격담이 들려온다고 합니다. 대부분 목격자의 심증일 뿐 정확한 증거와 정황은 없어 그저 괴담이라 칭하는 자들도 있다고 하네요.

탐사자들이 검은 괴한에 관해 물어보고있으면 **<퀘스트 : 불길한 전조>**가 발생합니다.

※탐사 시작 후 이곳에 먼저 들어 곧바로 퀘스트가 발생해도 바로 이벤트로 진입하지 않아도 괜찮습니다. 원한다면 충분히 다른 곳을 볼 수 있게 해주세요.

퀘스트가 발생한다면 총사령부 안으로 어떤 사람이 다급하게 들어옵니다.
전하는 바로는 음악회에 초청된 유명인사가 칼라인 카페에서 숙박하던 중 실종되었고,
자신은 그녀의 매니저라 말합니다. 그는 홀로 그리다니아 곳곳을 찾아봤지만, 전혀
소득이 없어 쌍사당에 도움을 청하러 왔다 하네요.

사실을 전해 들은 쌍사당 대원들은 곧바로 수색에 나서고 총사령부에 있던 탐사자들을
포함한 모험가들에게도 도움을 요청합니다.

신궁부대/귀곡부대

신궁/귀곡부대의 주둔지입니다.

각각 공술/장술사 길드에 있습니다. 정령의 분노를 피하기 위한 가면을 쓴 이들이 안에서
훈련을 하거나 담소를 나누고 있습니다.

이곳에서도 **탐문**이 가능합니다. 정보를 얻는 키워드는 다음과 같습니다.

▶ **검은 로브의 괴한**에 대하여 : 최근 주민과 모험가들 사이에서 종종 목격담이 들려오고
있다는 사실을 알 수 있습니다. 대부분은 검은장막 숲이나 시가지 내부에서 사람들을
지켜보고 있었다고 하여 괴담 정도로 취급됐다고 합니다.

▶ **의뢰품인 투구**에 대하여 : 외형묘사를 한다면 일전에 비슷한 물건을 어디선가 본 것
같다 라는 식으로 대답해줍니다. 하지만 당장 무엇인지는 떠오르지 않는다 하며, 만약
기억난다면 전해주겠다고 대답합니다.

※**K P메모** : 이후 10년 전의 사건에 대한 화두가 나왔을 때, 투구에 대한 정보를 같이
들을 수 있습니다.

그리다니아 시가지

행인들에게 수소문은 탐문으로 특별한 정보를 얻진 못합니다.
음악회에 관해 물어본다면 유명 가수가 초청되어 흥미가 있다, 라는 식이고 검은
괴한이나 투구에 관해 물어본다면 잘 모른다 대답합니다.

이곳에서 시간을 보내고 있다면, 어디선가 기묘한 시선을 느낍니다.

▶ **행운 판정 성공** 시 : 시가지에 드리워진 나무 그늘에서, 검은 후드를 뒤집어쓴 괴한이
이쪽을 쳐다보고 있습니다.

▶ **발견 후 다가간다** 선언 : 거리가 채 가까워지기도 전에 굉장히 빠른 움직임으로
달아납니다. 추격한다면 점점 거리를 벌리다 근처의 못에 뛰어듭니다.

※**시가지에 곳곳에 흐르는 개울 중 하나입니다. 장소를 특정한 건 아니므로 탐사자가
조사한다 선언한 곳 근처로 지정해주세요.**

곧바로 뛰어든 곳을 바라보면 괴한의 모습은 온데간데없고, 뛰어든 자리가 마치 먹물을

풀어둔 것 같이 새카맣게 변해있는 걸 발견합니다. (이성치 0/1)

새카만 수면은 이내 아무 일없었다는 듯 투명하게 돌아옵니다.

미 케토 음악당

며칠 후에 있을 음악회인 ‘날개의 쉼터’에 대한 준비가 한창입니다.

공연 세트를 세우는 스태프들과 그것을 구경하는 인파들이 모여있습니다. 입구엔 채 정리되지 않은 세트에 사용된 자재들과 공연을 알리는 입간판들이 서 있습니다. 입구 기둥 쪽에는 단아한 장식과 바람에 나부끼는 현수막이 걸려있고 어떤 엘레젠 남성의 초상화가 그려져 있습니다.

▶ **휘장을 자세히 본다 선언** 할 시 : 엘레젠 남성의 초상화입니다. 그 밑엔 “하늘의 선율을 노래한 가수 칼시안, 이곳에 날개를 드리워 쉬리라”라 적혀있습니다.

그리다니아 출신이거나 예전부터 자주 들르던 탐사자라면 **아이디어 판정**을, 다른 방법을 원한다 **or** 그리다니아에 대한 지식이 별로 없는 탐사자 라면 근처의 스태프 혹은 구경하는 인파에 **탐문**하여 ‘칼시안’에 대해 알아낼 수 있습니다.

이하는 떠올리거나 들을 수 있는 정보입니다.

<음악회 : 날개의 쉼터>

10년 전, 에오르제아를 순회하던 유랑 극단 ‘날갯짓 소리’의 메인 가수였던 ‘칼시안’의 죽음을 추모하기 위해 정기적으로 열리는 음악회. 세상에 희망의 선율을 들려주고 싶었다는 그의 의지를 잇기 위해 매년 에오르제아 각지의 사람들과 유명 인사들이 참가하고 있다 한다.

<가수 칼시안>

극단 날갯짓 소리에 소속되어있던 간판 가수로 듣는 이에게 위로와 희망을 주는, 청아한 음색으로 유명했다고 한다. 10년 전 어떤 사건으로 인해 젊은 나이에 사망하였다.

※KP 메모 : 탐문 중 그가 정확히 어떤 사건에 연루되어 사망했나, 라는 질문을 한다면 모두 자신의 입으로 말하길 꺼립니다. 대인 기능으로 판정해 성공한다면 그가 끔찍한 방법으로 살해당했었다 라는 사실을 알 수 있습니다. 만일 아이디어 판정을 통해 성공한 탐사자라면 어려움 판정 이상 시 알 수 있도록 해주세요.

그리다니아 시장

길게 늘어선 상점가와 여러 물건의 판매서류가 붙어있는 장터 게시판이 특징인 시장입니다. 많은 모험가와 상인들이 모여있습니다.

이곳에선 탐사자들이 필요하다고 생각하는 물품들을 구입 할 수 있습니다.
자세한 내용은 시나리오 시스템 : 시장 시스템을 확인해주세요.

칼라인 카페

사람들이 모여 다양한 이야기를 나누고 있는 카페입니다.
식사하거나 음료를 마시는 사람, 여관에 숙박하려 하는 사람, 모험가 길드에서 업무를 보는 사람 등 많은 인파가 있습니다.

> **의뢰를 주선한 남자**를 찾을 시 : 그는 테이블에서 혼자 음료를 마시고 있습니다.
수상한 괴한들을 언급하며 범인으로 의심받는다면 그는 그저 시아바르와 오래 거래를 한 사이며, 투구에 대한 건 정말 모른다고 대답합니다. **대인기능 판정을 하여 추궁**해보면 투구의 출처는 음지의 장물 거래로, 은밀하게 이루어졌다는 걸 알 수 있습니다.

각각의 장소에서 탐사를 진행했어도 퀘스트를 발생시키지 않았거나, 퀘스트를 수행한다 선언하지 않는다면 다음으로 넘어가지 않습니다.

< 퀘스트 : 불길한 전조 >

자신을 매니저라 말한 여성에게 말을 건다면 음악회에 초청되어 그리다니아에 온 유명 가수 '미뉴엘라'가 돌연 사라졌다는 이야기를 전합니다. 숙소를 비우고 잠시 다른 곳에 간 게 아닐까 싶었지만 제법 오랜 시간동안 돌아오지 않았고, 그런 그녀를 찾으면서 수상한 점을 발견했기에 도움을 청하러 온 것이라 설명해줍니다.

쌍사당 대원들은 그리다니아 내에서 불미스러운 일이 일어난 것에 대해 적극적으로 해결할 거라는 결의를 보이며 탐사자들에게도 협력을 부탁드립니다. 탐사자들이 협력하기로 했다면 그녀를 찾아보기 전, 매니저에게 몇 가지 물어볼 수 있습니다.

> **상황에 관해** 물어본다면 : 그녀는 음악회 준비를 위한 연습을 하기 전, 잠시 산책을 다녀온다 한 후 몇 시간이 지나도 돌아오지 않았다.

> **그녀의 행동에 특별히 수상한 점**은 없었나 : 전혀 없었다. 오전엔 카페에서 간단히 식사하고 오후 일정 준비를 했었다. 다른 날들도 오늘과 같이 연습전에 산책을 하러 갔었지만 1시간내에 돌아오곤 했다.

> **매니저가 언급했던 수상한 점**이라는 것에 대해 : 시가지 내의 행인들에게 수소문 했을 때 그녀가 검은 로브를 입은 사람들과 있었다는 이야기를 들었다. 최근 에오르제아 전역에서 음악가들이 갑자기 실종된 일이 잦아, 만약 정말로 실종이라면 그들이 관련되어있지 않나 생각했다.

※KP 메모 : 탐사자들이 매니저를 의심한다면 심리학 판정을 시켜도 좋습니다. 심리학 성공 시 그녀는 그저 불안에 떨고 있으며 진심으로 도움을 바라고 있다는 식으로 용의 선상에서 벗어날 수 있도록 해주세요. 매니저의 짐작대로 그녀의 실종은 검은 로브의 괴한들이 저지른 짓입니다.

매기를 듣고나면 시가지로 나와 실종자 수색을 시작할 수 있습니다.

▷ 시가지 조사

퀘스트를 위한 조사를 하며 위의 탐사지들에서 정보를 얻는 행동을 같이할 수 있습니다. 탐사자가 원한다면 함께 진행 할 수 있습니다.

▶ **시가지 안을 조사**하겠다 선언할 시 : 구역을 지정해 **관찰력 판정**으로 조사할 수 있습니다. 정확한 위치에서 판정에 성공한다면, 아프칼루 폭포 근처에서 수상한 검은 발자국들을 발견할 수 있습니다.

▶ **주변 행인에게 탐문한다** 선언할 시 : **탐문**을 한다 선언하면 시가지 내에서 정보를 알고 있는 행인을 만날 수 있습니다. 몇몇 행인들에게 정보를 분할해 줄 수 있도록 하세요. 검은 괴한에 대해 물어볼 시엔 모른다 대답합니다.

- 그녀가 아침에 신시가지 쪽으로 가는 것을 봤다고 합니다.
- 신시가지 쪽에서 물어본다면, 시가지 북쪽으로 갔다고 하네요.
- 그녀를 마지막으로 본 건 아프칼루 폭포 앞이었다고 합니다.

아프칼루 폭포 근처에서 실종자를 찾아본다면 시가지를 조사한 것과 마찬가지로 폭포 근처에서 검은 발자국들을 발견합니다.

어떤 방법으로든 발자국을 발견해 살펴본다면 마치 검은색 염료라도 칠해둔 것 같이 선명한 검은색의 발자국입니다. 여러 사람의 것이 찍혀있습니다. 발자국은 젖어있는 상태로 아프칼루 폭포 방면에서 귀곡부대 주둔소 방향으로 일제히 향하고 있네요.

발자국을 발견하고 잠시 후, 그것들은 차례대로 천천히 사라지기 시작합니다. 아니, 투명해진다고 하는 것이 맞을까요? (이성치 0/1)

※KP 메모 : 탐사 시작 후 시가지에서 괴한을 마주하는 이벤트를 본 탐사자라면 아이디어 판정으로 이것이 괴한들이 남긴 흔적이 아닐까? 하는 발상이 떠오릅니다.

발자국이 사라지기 전에 그것을 쫓는다면 귀곡부대 방면으로 향하다 강을 건너는 다리 앞에서 흔적이 묘연해집니다. 근처에는 강과 다리, 그리고 물레방아가 있는 작은 건물 두 채가 있습니다. 겉으로 보기엔 아무런 흔적도 보이지 않지만..

▶듣기 판정 성공 시 : 강 쪽에 있는 건물 중 하나에서, 여러 명이 들어본 적 없는 언어로 웅얼거리는 듯한 기이한 소리가 들려옵니다.

※KP 메모 : 정확한 위치는 이미지에서 동그라미가 쳐진 곳입니다.



건물 앞에 간다면, 닫힌 문 사이로 웅얼거리는 소리는 점점 더 크게 들려옵니다. 문을 열려는 시도해본다면 안쪽에서 막아뒀는지 열리지 않습니다. **근력판정에 성공**한다면 문을 억지로 열고 진입할 수 있습니다.

▷ 건물 안

좁고 먼지가 많은 목조 건물입니다. 바깥의 물레방아가 돌아가는 소리와 물소리가 방 안에 울리고 있습니다. 탐사자들이 건물 안에 진입하면 가장 먼저 눈에 들어온 건 방 안에 둥글게 서 있는 세 명의 검은 로브를 쓴 괴한들과 그들의 가운데에 있는... 끔찍하게 뒤틀린 채로 검은 진액을 흘리고 있는 여성의 시체였습니다. **(이성치 1/1d5)**

갑작스러운 탐사자들의 등장에 그들은 웅얼거리던 소리를 멈추고 덤벼오기 시작합니다. 현혹된 자 3명과 전투페이지입니다. 현혹된 자들은 체력을 반 이상 상실하면 별도의 건강 판정 없이 전투를 이탈해 건물 밖으로 도주합니다.

▶ 전투에서 전원 패배한다면 **[END. 3] 무명의 죽음**

모든 현혹된 자들이 도주하여 전투가 끝나면, 뒤늦게 쌍사당 대원과 매니저, 근처의 소란을 듣고 온 귀국부대 대원들이 현장에 도착합니다.

※KP 메모 : 쫓아가려는 탐사자가 있다면 현장에 도착한 사람들을 마주치게 해 쫓을 수 없게 해주세요.

그들은 도주하는 검은 로브의 괴한들과 건물 안에 있는 시체를 마주하고는 탐사자들에게 있었던 일에 관해 물어봅니다. 따라온 매니저를 통해 시체가 탐사자들이 찾던 실종된 가수라는 걸 알 수 있게 해주세요.

▶ **시체를 조사**한다면 : 검은 진액은 인간의 피이며, 시체는 마치 오랫동안 부패한 듯한 모양새지만 옷만은 새것처럼 깨끗합니다.

▶ **오컬트로 판정**해볼 시 : 부정한 마법이 시전자에게 반발을 일으켜 시체가 변했다는 식으로 묘사해주세요.

실종된 가수가 사망한 채로 발견되어 큰 소란이 일어납니다.

쌍사당 대원들은 주민들과 참가자들의 안전이 위험할 가능성을 제시하며, 음악회의 잠정 중단에 대해 고려해야겠다고 이야기해옵니다. 주변의 구경하던 행인들은 음악회 중단에 대한 이야기와 살인사건에 대한 이야기, 괴한들에 대한 이야기로 삼시간에 인파가 물리며 떠들썩해집니다.

주변이 소란스러워질 무렵 제법 나이가 있는 귀국 부대원 하나가 입을 엽니다.

※KP메모 : 앞서 귀국부대/신궁부대 에 둘러 투구에 관해 물어봤다면, 그 질문을 받아줬던 부대원이라고 해도 괜찮습니다.

그는 이 사건에 대해 묘한 기시감이 든다며 **10년 전**, 한 가수의 죽음에 관한 것이라 말합니다. 더 이야기를 들어보려 한다면 지금은 현장의 수습에 힘써야 하니, 나중에 귀국/신궁 부대로 찾아오라는 말을 합니다.

※KP 메모 : 자세한 이야기는 퀘스트 종료 후 귀곡/신궁 부대로 가서 들을 수 있습니다.
이야기를 들어야 다음 퀘스트로 진행되므로, 필수적으로 거쳐 갈 수 있게 해주세요.

쌍사당 대원들과 귀곡/신궁부대 원들은 몰려든 인파를 정리하고, 현장을 봉쇄하며 소란을 정리합니다. 몇몇 대원들이 실종자 수색을 도와준 탐사자들에게 감사의 인사를 하고 매니저 또한 감사를 표하며 퀘스트는 종료됩니다.

(퀘스트 보상 : 이성치 1 회복/ 펄프를 사용 시엔 행운 +1d2)

< 중간 탐사 : 1 >

앞선 퀘스트를 종료하고 나면 탐사지에서 얻을 수 있는 정보들이 변경됩니다.

다음 퀘스트인 <퀘스트 : 밤을 가르는 목소리>를 열기 위해선 귀곡/신궁 부대의 **10년** 전 사건에 대한 정보가 필요합니다.

※KP 메모 : 밑에 제시된 정보들을 전부 알 필요는 없습니다. **10년** 전 사건에 대한 정보를 제외하고는 부가적인 정보입니다.

쌍사당 총사령부

그리다니아의 총사령부입니다.

목조 건물의 곳곳엔 노란색 휘장 위에 두 마리의 뱀이 멋들어지게 수 놓여져 있습니다. 노란 옷을 입은 쌍사당 대원들뿐만 아니라 모험가들이 자유 부대 업무를 보러오거나 조달 업무를 수행하고 있습니다만... 사건 때문인지 내부 분위기는 뒤숭숭합니다.

마찬가지로 쌍사당 대원에게 **탐문**이 가능합니다.

> **미 케토 음악당에서 열리는 행사**에 대하여 : 이번 행사에 초청된 인사가 살해당한 탓에, 올해 행사에 대한 개최 여부는 잠정 중단되었다 합니다.

> **검은 로브의 괴한**에 대하여 : 사건이 일어난 후에 그들의 행적을 조사했지만, 이 후엔 전혀 목격 된 바가 없다고 합니다.

> **10년전 사건**에 대하여 : 자신들보다는 당시 사건 현장을 먼저 발견한 신궁/귀곡부대에 물어보는 게 더 좋을 것이라며, 자세한 이야기는 그곳에 가서 들어보라 합니다.

신궁부대/귀곡부대

신궁/귀곡부대의 주둔지입니다.

각각 공술/창술사 길드에 있습니다. 정령의 분노를 피하기 위한 가면을 쓴 이들이 안에서 훈련을 하거나 담소를 나누고 있습니다.

탐문이 가능합니다.

10년 전 사건에 대하여 이야기를 해주겠다고 했던 부대원에게 정보를 얻을 수 있습니다. 이를 들어야만 다음 퀘스트인 <퀘스트 : 밤을 가르는 목소리>의 해금 조건이 충족됩니다.

> **10년 전 사건**에 대하여 : 10년 전, 에오르제아 전역을 순회하던 공연하던 유명 극단이 있었다. 극단의 이름은 '날갯짓 소리'. 10년 전 이들은 그리다니아에서 대대적인 공연을 했으나 당시 간판 가수이던 칼시안이 공연 후 괴한에게 납치된 사건이 벌어졌다.

사건 발생 몇 시간 후, 그는 검은 장막 숲의 어느 폐가에서 괴한들과 함께 발견되었지만 괴한들은 도주하고 칼시안은 끔찍한 변사체가 있었다. 당시 발견된 괴한들과 시체의 특징이 현재의 사건과 유사했다.

현장을 덮쳤던 귀족부대가 조사하여 용의자를 선별했으나, 유력한 용의자로 주목받던 날갯짓 소리 극단주 ‘브렌트 터너’가 증거 불충분으로 풀려나며 사건은 미해결 속으로 빠져버리게 되었다.

> **10년 전 사건 후, 관련자들의 동향에** 대하여 : 극단은 해체되었고, 대부분의 단원이 뿔뿔이 흩어졌다 들었다. 용의자로 지목되었던 극단주는 극단을 접고 조용히 살고 있다고 한다.

> **의뢰품인 투구**에 대하여 : 그 투구는 예전 사건 현장에서 괴한들이 소지하고 있던 물건이었다. 현장을 수사하던 중 분실되어 행방이 묘연했었다.

※KP 메모 : 사람이 한산한 틈을 타 근처의 도적들이 괴짜들에게 팔만한 골동품이라 생각하고 훔쳐 갔습니다. 이후 이것은 물밀의 암거래 시장에 흘러 들어갑니다. 현혹된 자들이 오래도록 투구의 행방을 알지 못한 것은 이 때문으로 현재에 와서 시아바르가 구입하여 물 위로 나오게 된 것입니다.

미 케토 음악당

음악회 ‘날개의 쉼터’에 대한 준비가 한창이었던 곳입니다.

음악회의 잠정적인 중단에 따라, 현재는 준비하는 스태프나 구경꾼은 별로 없습니다. 공연 자재들이 여기저기 방치되어있습니다.

그리다니아 시장

길게 늘어선 상점가와 여러 물건의 판매서류가 붙어있는 장터 게시판이 특징인 시장입니다. 많은 모험가와 상인들이 모여있습니다.

이곳에선 탐사자들이 필요하다고 생각하는 물품들을 구입 할 수 있습니다만, 앞전에 업무를 보았다면 작중 시간이 아직 하루가 지나지 않았으므로 구매나 집사 수행은 불가능합니다.

※ 만약 탐사자들이 하루를 넘기고 재방문했다면 앞전과 동일하게 업무를 볼 수 있습니다.

중간 탐사를 거치고 퀘스트 해금을 위한 정보를 수집했다면 <퀘스트 : 밤을 가르는 목소리>가 발생합니다.

< 퀘스트 : 밤을 가르는 목소리 >

시간은 어느덧 해가 느릿하게 지고있는 저녁시간입니다.

▶ 그리다니아 시가지

시가를 걷다 보면 몇 명의 주민들이 서로 대화를 나누고 있습니다. 심각한 표정으로 목소리를 낮추고 있네요.

▶ **듣기 판정 성공** 시 : 주민들의 대화가 일부 들려옵니다.

“...아무리 생각해도 불길하다니까.”
“그 아이가 음악회에 참가한다고 하니 정령의 분노를 산 거야.”
“저주를 받았을 때도 괴한들을 봤었다며?”

주민들에게서 더 자세한 정보를 듣기 위해 말을 건다면 그들은 쉽게 얘기해주지 않습니다.

▶ **대인 기능 판정 성공** 시 : 주민들에게서 저주받은 아이에 대한 이야기를 들을 수 있습니다.
※**KP 메모** : 환술사 길드와 인연이 있는 탐사자라면 정령의 저주를 받은 아이에 대해서 간단하게는 알고 있었다는 식으로 묘사해주셔도 됩니다.

> **저주받은 아이** : 숲의 정령 저주를 받은 아이를 말한다. 당시를 기억하는 사람들의 말에 따르면 그녀가 어릴 적, 숲에서 노래를 부르며 놀다 정령의 분노를 샀다고 한다. 필시 그녀가 가진 괴이한 목소리 탓이다.
> **괴이한 목소리** : 정령이 꺼리는 부정할 목소리일 것이다. 그 아이는 그로 인해 저주를 받아 말을 못 하는 신세가 되었다 한다. 하지만 언제부턴가 다시 노래를 하고 있다더라. 거기에 더해 이번 음악회에도 참석한다 들었다. 몹시 수상한 것 같다.

※**KP 메모** : **NPC**인 발레히 레블라카에 대한 이야기입니다. 그녀의 어릴 적 사건이 와전되어 전해지고 있었습니다.

그들은 음악회에 참변이 일어난 것을 저주받은 아이 때문이라 생각합니다. 그리고 그녀를 보고 싶다면 오밤중에 음악당에서 그녀가 연습하는 걸 봤다는 사람들이 있었으니, 밤 중에 음악당에 가보라 합니다.

저주받은 아이를 만나기 위해서는 늦은 밤까지 시간을 보내야 합니다.
빠르게 시간을 건너뛸지, 중간에 자유시간을 가질지는 탐사자의 자유입니다.

※ 만약 **듣기 판정에 모두 실패**하고, 주민들에게 도저히 **정보를 얻을 수 없는 상황**이 된다면 : 혹시나 하는 마음에 기재합니다. 이 경우 앞전 퀘스트의 사건 현장에서 누군가 저주받은 아이를 닮는 글을 써 붙여둔 걸 발견시켜주세요. 대략적인 내용은 다음과 같습니다.

이 불길하고 끔찍한 사건은 '저주받은 아이'가 음악회에 저주를 퍼뜨린 것이 틀림없어. 당신이 밤마다 아무도 없는 음악당 무대 위에서 그 괴이한 목소리로 노래하기 때문에 정령의 분노로 일어난 일이야. 희생자에게 최소한의 애도를 표하고 싶다면 그리다니아에 돌아오지 마.

나머지 정보는 밤의 미 케토 야외 음악당에서 **NPC 저주받은 아이 : 발레히 레블라카**를 조우하여 그녀에게 자세한 이야기를 들을 수 있습니다. 혹은 주민들에게 **탐문**하거나 탐사자의 **NPC**들에게 물어 어느 쪽이든 다시 **대인 기능** 판정을 한다면 이야기를 끌어낼 수 있겠군요.

▷ 밤의 미 케토 야외 음악당

적당히 시간을 보내고 있으니 한밤중입니다. 거리에는 시간이 늦은 탓도 있지만 뿔뿔한 사건 때문인지 사람은 거의 없습니다. 빛이 잘 들어오지 않는 어두운 음악당에 적막이 흐릅니다.

저주받은 아이를 기다리며 음악당 주변에 있으면, 무대 위 준비용 자재에 가려진 곳에서 작은 목소리가 들려옵니다.

▶ **관찰력** 판정 시 : 자재에 가려 뚜렷하게 보이지 않지만, 사람 한 명이 무대 위에서 있습니다.

▶ **듣기** 판정 시 : 희미하지만 아름다운 미성의 노랫소리가 들려옵니다. 작은 소리라 그런지 가사가 뚜렷하게 들려오지는 않습니다. 귀를 기울이니 조금이나마 들을 수 있습니다.

“...내 영혼의 노래여, 내 목소리는 죽었고 흘리지 않은 눈물은 마르리니.”

듣기 판정을 하여 성공한 탐사자들은 **정신력 판정**을 합니다.

▶ **정신력 판정 성공** 시 : 노래는 가사와 맞물려 애달픕니다. 듣고있자니... 어쩐지 위안이 되고 머릿속이 편안해집니다. **(이성 회복 +1)**

▶ **정신력 판정 실패** 시 : 귓가에 애달픈 가사가 들려옵니다. 어쩐지 그 감정에 폭 젖어 들어 마음 한켠에서 서글픈 생각이 들기 시작합니다.

※**KP** 메모 : 그녀는 칼시안에게 올리는 노래를 하고 있습니다. 동경과 안식을 바라는 감정이 그녀 안의 불완전한 음률의 파편의 힘을 받아 듣는 이에게 영향을 주는 것입니다.

음악당의 무대 위로 올라가 본다면, 노랫소리는 멈추고 목소리의 주인이 탐사자들을 발견합니다. 눈앞의 인물은 20대 초반으로 보이는 엘레젠 여성이 서 있습니다.

※KP메모 : 발레히 레블라카 입니다.

그녀는 다가온 탐사자들을 보고서 약간 당황한 눈치입니다. 이름을 물어본다면 발레히 레블라카라 대답합니다. 조우 후 그녀의 경계심을 살 만한 행동을 하지 않는다면 질문을 할 수 있습니다.

※ 발레히를 위협하는 등 **경계를 살 행동**을 한다면 : 그녀는 입을 다물고 탐사자들을 피하려 할 것입니다. 바로 현혹된 자들의 등장 이벤트를 진행해주세요. 여기서 놓친 정보들은 퀘스트 종료 후 이어지는 중간 탐사에서 브렌트를 찾아가 알 수 있을 것입니다.

> **당신이 저주받은 아이?** : 그 말을 듣고는 조금 슬픈 표정을 지으며 그건 자신을 부르는 말이 맞을 거라 대답합니다. 그렇게 불리게 된 이유를 물어본다면 어렸을 적, 검은장막 숲에서 놀다가 사고가 있었고 사람들은 그게 자신이 정령의 분노를 받은 거라 믿어 지금까지 그렇게 불리고 있다고만 말합니다.

> **어째서 이 시간에 노래하고 있나** : 다른 날들은 이 음악회가 생애 첫 무대에 오르는 자리라 긴장을 풀 겸 사람들이 없는 시간에 연습을 하고 있었습니다. 오늘은 무서운 사건으로 음악회가 중지되었다고 하여 무대에 오를 기회를 잃게 될 것 같아, 이렇게나마 그 사람에게 올리는 노래를 하고 있었다 하네요.

> **그 사람이란?** : 음악회가 추모하는 칼시안입니다. 그는 자신에게 있어 노래를 다시 하기로 결심하게 된 원인이자 구원이라 말합니다.

> **노래를 다시하게 되었다고 하는 건?** : 어떤 일로 인해 노래 할 수없는 상태였습니다. 그녀가 말하길 자신도 그의 노래를 듣고 희망을 받은 사람 중 하나라 합니다.

※KP 메모 : 그녀의 과거 사건에 대해 더 캐물으려 한다면 아직 탐사자들이 어떤 의도로 접근한지 모르므로 조금 경계하고 있습니다. 그래서 예들러 대답할 뿐, 제대로 말해주지 않습니다. 대인 기능 판정을 시도하여 성공한다면, 누군가에게 습격을 받았다는 것 정도로 언급해주세요.

이야기를 하고 있으면 갑자기 주변에서 서늘한 기운이 돕니다. 그 기운은 신경을 타고 머리속까지 기어 올라오는 소름끼치는 감각을 느끼게 합니다. 동시에 근처에서 여럿이 자신을 향해 속삭이는 소리가 들립니다. 주변을 둘러봐도 탐사자들과 발레히 뿐인데요. 아니, 외부에서 들리는게 아닙니다. 그 소리는 머릿속에서 끊임없이 같은 말을 울리고 있습니다.

※KP 메모 : 이때 발레히는 그녀가 가진 팔찌의 힘에 의해 목소리가 들리지 않습니다. 탐사자들이 이 소리에 반응을 보인다면 왜 그러냐는 식으로 행동할 뿐입니다.

“..별은 어둠이 없는 곳에서 빛나네..”

“..밤이 기이한 그곳엔 검은 별이 뜬다네 ..”

의미를 알 수 없는 문장이 수천 가지의 목소리에 의해 변칙적인 음률이 되어 반복되고, 온통 머릿속을 채웁니다. 시야가 흐려져 눈앞이 일렁이기 시작합니다. 뿌리치려 해도 보이지 않는 무언가가 자신을 움아매는 느낌을 받을 뿐입니다. **(이성치 1/1d3)**

흐릿한 시야 속에서 발레히가 갑작스레 이상행동을 보이는 탐사자들에게 당황하며 무어라 말하는 모습이 보입니다.

▶ 현혹된 자와의 **정신력 대항** 판정 성공 시 : 탐사자들을 걱정하는 발레히의 목소리가 들려옵니다. 일렁이던 시야도 점차 회복됩니다. 머릿속에서 울리는 말들이 한층 잦아드는 기분입니다.

※초월하는 힘을 보유한 탐사자의 경우, **정신력 대항에서 자동 판정 성공합니다.**

▶ 현혹된 자와의 **정신력 대항** 판정 실패 시 : 머릿속을 가득 메운 목소리는 이내 시야를 완전히 침범합니다. 무언가 자신을 머리 꼭대기에서부터 바닥에 짓누르는 감각에 제정신을 유지하는 것조차 버거워, 두 다리를 버티고 서 있을 힘조차 남아있지 않습니다.

탐사자들을 보고 당황하던 발레히의 시선이 어딘가에 꽂힙니다. 그녀는 갑자기 자리에서 굳은 듯 아무 행동도 하지 못하며, 간헐적으로 두려운 신음을 내뿜습니다.

※KP 메모 : 그녀는 과거 트라우마의 원인과 조우하여 아무런 행동도 할 수 없는 상태입니다.

떨리는 그녀의 시선을 따라간다면 어두운 밤 아래, 칙칙 같은 나무의 그림자 사이에서 서너 명의 인영이 보입니다. 그것들은 점차 탐사자들과 발레히를 향해 다가오고 있습니다. 거리가 점점 좁혀지고 유일하게 이곳을 비추는 달빛이 인영의 정체를 드러냅니다. 후드를 쓴 검은 괴한들입니다.

이 시점에서 현혹된 자 3명과의 전투가 벌어집니다.

앞서 **정신력 대항 판정에 실패한 탐사자**는 이번 현혹된 자들과의 전투에서 라운드마다 **정신력 판정**을 하여 성공할 때까지 **행동불능**이 됩니다. 전투가 종료되면 자동으로 이 상태는 해제됩니다.

현혹된 자들은 자신들 중 한 명 이상 전투불능이 된다면 전투에서 이탈합니다.

▶ 전투에서 전원 패배한다면 [END. 3] 무명의 죽음

전투가 끝나면 탐사자들이 쓰러뜨린 자들을 제외한 검은 로브의 괴한들은 자신들이 나타난 그림자 속으로 사라집니다. 주변은 언제 그랬냐는 듯 고요합니다. 발레히의 상태는 몸을 조금 떨고 있지만 진정이 된 것 같네요.

▶ 쓰러진 검은 로브의 괴한에게 **관찰력 판정 성공** 시 : 먼지 묻은 낡은 검은 로브를 입은 채로 쓰러져있습니다. 안을 들춰본다면 안쪽은 사람의 몸이 아닌 검은 형체의 일렁이는 연기 덩어리입니다. **(이성치 1/1d3)**
웃자락 사이로 무언가 바닥에 떨어집니다. 금속의 금속으로 이루어진 빛바랜 인장이네요.

앞면엔 본 적 없는 문양이 새겨져있습니다.

※KP메모: 황색의 징표입니다.

▶ 발레히의 상태를 본다 선언한다면 : 그녀는 연신 자신의 손목에 걸린 팔찌를 만지작거리고 있습니다.

※KP 메모 : 발레히의 친부모가 그녀에게 준 정신간섭을 막아주는 아티팩트입니다. 발레히는 이것의 효능을 모르고 있지만, 늘 부적처럼 착용하고 있습니다.

시간이 지나면 멀리서 중년의 중원휴런 남성이 음악당의 낮은 대문을 열고 발레히의 이름을 연신 부르며 달려옵니다. 그는 발레히에게 밤에 말도 없이나가서 걱정되어 찾으러 나왔다 하며, 그에게 당신이 누구인지 물어본다면 자신은 발레히의 보호자라 말합니다.

※KP메모 : 발레히의 양아버지인 브렌트 터너입니다.

발레히나 탐사자가 여기서 있었던 일에 관해 설명한다면 탐사자들이 큰일이 벌어질 뻔한 것을 막아준 것에 대해 감사의 뜻을 전합니다. 그리고 답례를 하고 싶지만, 오늘은 시간이 많이 늦었으니 내일 해가 떠 있을 때 자택을 방문해달라 말합니다.

이후 발레히와 남자의 거처에 대한 정보를 알았다면 퀘스트는 종료됩니다.

(퀘스트 완료 보상 : 재력 +1 / 펄프를 사용 시 행운 +1d2)

< 이벤트 : 먼 나라의 꿈 >

앞전 퀘스트 종료 후 다음날로 넘어가기 위해 잠을자면 발생하는 이벤트입니다.

※KP 메모 : 밤을 새우는 탐사자에겐 일어나지 않습니다.

눈을 감고 잠이 든다면 눈앞엔 꿈이 펼쳐집니다.

탐사자는 하얀 호수 위에 서 있습니다.

몸을 움직이려 해도 가위에 눌린 것처럼 움직여지지 않네요. 시선을 돌린다면 하늘엔 두 개의 검은 달이 떠 있습니다. 호수 주변엔 사람이 사는 듯한 석조 건물들이 줄지어 서 있습니다. 그러나 주변에 사람이라곤 오직 탐사자뿐입니다.

등 뒤로 기이한 바람이 불어옵니다. 탐사자가 서 있는 호수의 순백색의 물은 어느새 새까맣게 변합니다. 검게 변한 호수는 거울처럼 주변을 비춥니다. 탐사자의 시선이 닿아있는 물에 비치는 건..

여기까지 보면, 어느새 아침입니다. (이성치 0/1)

< 중간 탐사 : 2 >

탐사자들이 전날 밤의 어떻게 시간을 보낼지는 자유입니다. 행동을 마치고 잠에 든다면 자연스럽게 다음날이 밝아옵니다. 몇몇 탐문지의 정보 유무가 이전과 달라집니다.

다음 퀘스트의 발생 조건은 발레히와 브렌트의 자택에 들러 정보를 얻는 것입니다. 늦은 밤이 아니라면 탐사자가 이전에 어떤 행동을 하든간에 언제든지 방문할 수 있습니다.

쌍사당 총사령부

그리다니아의 총사령부입니다.

목조 건물의 곳곳엔 노란색 휘장 위에 두 마리의 뱀이 멋들어지게 수 놓여 있습니다. 노란 옷을 입은 쌍사당 대원들이 심각한 표정으로 사건 수사를하고 있습니다.

몇몇 쌍사당 대원들이 어젯밤 음악당에서 무슨 일이 생겼다는 제보를 받은듯 하네요.
...아마 탐사자들이 휘말렸던 일인 것 같습니다.

탐사나 조사를 한다고 선언하면 지금은 그럴 수 있는 분위기가 아닌 것 같다고 해주세요.

신궁부대/귀곡부대

신궁/귀곡부대의 주둔지입니다.

각각 궁술/창술사 길드에 있습니다. 정령의 분노를 피하기 위한 가면을 쓴 이들이 안에서 훈련을 하거나 사건에 대한 의견을 나누고 있습니다.

탐사나 조사를 한다고 선언하면 지금은 그럴 수 있는 분위기가 아닌 것 같다고 해주세요.

미 케토 음악당

음악회 ‘날개의 쉼터’에 대한 준비가 한창이었던 곳입니다.

음악회의 잠정적인 중단에 따라 공연 자재들이 여기저기 방치되어있습니다만.. 어쩐지 소란스럽습니다. 음악당의 울타리 밖에 임파가 몰려있고 쌍사당 대원들과 신궁/귀곡 부대원들이 인파 진입을 막고 있습니다. 인파를 비집고 안쪽을 보거나 **관련 판정**을 통해 안쪽을 볼 수 있습니다.

어떤 방법을 취하든 간에 성공한다면 구경꾼들이 음악당 무대 위에 있는 검은 로브의 괴한이 쓰러져있는 것을보고 있었다는걸 알 수 있습니다. 분명 어젯밤 탐사자들이 해치운 것일 테지요. 사람들은 살인자가 잡혔으니 사건이 빠르게 일단락 되지 않을까 하는 기대를 품고 있습니다.

그것도 잠시, 갑자기 안쪽에 쓰러져있던 시체가 점점 기괴하게 꿈틀대더니 몸체의 안쪽에서부터 무언가에 먹혀들어 갑니다. 꿈쩍한 소리를 내며 뭉쳐지더니 이내 구형에 가까운 새까만 형체가 됩니다. **(이성치 1/1d3)**

※KP 메모 : 현혹된 자의 시체가 시간이 지나 찌꺼기가 된 것입니다.

그것은 빠른 속도로 땅을 기어가기 시작합니다. 그러곤 쌍사당과 신궁/귀곡부대 대원들이 어찌 할틈도 없이 음악당의 뒤편으로 자취를 감춥니다. 일대에는 큰 소란이 일어납니다.

그리다니아 시장

길게 늘어선 상점가와 여러 물건의 판매서류가 붙어있는 장터 게시판이 특징인 시장입니다. 많은 모험가와 상인들이 모여있습니다.

시장 시스템에 따라 하루가 지났으므로 다시 이용 가능합니다.

탐사자들이 다른 곳에서 행동을 마치거나, 바로 발레히와 브렌트의 자택으로 향하겠다 선언한다면 그리다니아 밖으로 향해 검은장막 숲을 거쳐 외진 곳에 위치한 민가로 가게 됩니다.

▷ 검은장막 숲 외곽의 민가

브렌트가 알려준 위치대로 걸다 보면 낡았지만, 관리가 잘 되어 보이는 민가가 보입니다. 집 주변을 그리 높지 않은 담벼락이 둘러싸고 있습니다.

대문의 위엔 작은 종이 달려있어 닫힌 문을 연다면 안쪽에서 소리를 들은 발레히가 안에서 나옵니다. 그녀는 탐사자들을 반기며 집 안으로 안내합니다.

담벼락 안으로 들어간다면 작은 밭이 보입니다. 색색의 꽃들이 심어져있습니다. 몇 가지 익숙한 식물도 보이지만, 하얀 백합과 닮은 생소한 꽃이 한 무더기 심겨 있습니다. **지능 혹은 식물 관련 기능으로 판정**한다면 이 꽃은 어디에서도 볼 수 없었던 꽃이라고 설명해주세요.

※KP 메모 : ‘데메’입니다. 액을 막아주는 풀로 발레히가 기르고 있습니다.

집 안으로 들어가면 안락한 내부가 보입니다. 두 명이 살기에 알맞은 살림 규모네요. 집 내부는 2층 구조로 1층엔 탐사들이 막 들어온 거실과 그 곳에 연결되어있는 부엌, 한 개의 방문, 2층으로 올라가는 계단이 보입니다.

▷ 민가 내부

탐사자들이 집 안으로 들어오니 부엌에선 브렌트가 나옵니다.

그는 탐사자들을 맞이하며 마침 다과를 준비 중이었으니 함께 들자고 권유합니다. 거실에서 짧은 티타임을 시작하게 된다면 브렌트가 먼저 탐사자들에게 어젯밤 있었던 일에 대해 재차

감사를 표하며, 만일 탐사자들이 아니라 주민들이 발견했더라면 발레히에 대한 좋지 않은 소문이 더욱 커졌을거라 근심 어린 표정으로 말합니다.

이후 자유롭게 대화하며 정보를 얻을 수 있습니다.

이하는 그들이 탐사자들의 질문 중 반응하는 키워드와 그에 대한 대답입니다.

> **좋지 않은 소문이란?** :

발레히는 과거의 사건으로 인해 그리다니아의 주민들이 저주받은 아이라 칭하며 그녀와의 접촉을 꺼리고 있습니다. 지금 그리다니아에서 불미스러운 사건들이 벌어지고 있고 또 다시 그런 일에 연루된다면 사람들의 시선이 더 고와지지는 않겠죠.

> **과거의 사건에 대해 :**

이 질문엔 발레히가 직접 대답합니다. 그녀는 아주 어렸을 적에 홀로 숲에서 노래하는걸 좋아했습니다. 그날도 노래하며 놀다 보니 어디선가 나타난 검은 로브를 뒤집어쓴 사람들이 알 수 없는 말들을 웅얼거리며 다가오기 시작했고, 그들이 가까이 온 순간 몇 개의 빛무리가 그것을 차단하듯이 막아섰다 합니다.

※KP 메모 : 숲의 정령들입니다. 현혹된 자들 때문에 분노하였습니다.

그 후 갑자기 괴한들은 끔찍한 모습으로 비명을 지르며 쓰러지고 그 광경을 두 눈으로 보게 된 발레히는 트라우마로 함묵증에 걸립니다. 그랬기에 당시의 일들을 제대로 전할 수 없었고 사람들은 그녀의 목소리 때문에 정령의 분노를 받아 말을 할 수 없는 저주에 걸렸다 믿고 있습니다.

> **말을 할 수 없게 되었다고 했는데 지금은 괜찮은가 :**

그 후로 몇 년 동안 증상은 유지되었습니다. 발레히가 점점 우울함에 젖어 들자, 그녀의 양친은 발레히를 그리다니아에 공연 온 ‘날갯짓 소리’의 공연에 데려가 주었습니다. 그곳에서 처음 칼시안의 음악을 듣고 다시 노래하고 싶다는 희망을 품게 되었다 합니다.

극단주인 브렌트가 발레히의 부모님과 지인이었고 그녀는 그의 초대로 공연 기간 중 매일같이 공연을 보러 갔습니다. 주민들의 시선을 피해 그리다니아에서 공연을 보게 된 것은 브렌트가 편의를 봐준 덕분이라네요. 그러면서 차차 공포를 극복하고 다시 노래와 말을 할 용기가 생겼고 노력 끝에 이제는 거의 극복되었다 합니다.

> **날갯짓 소리 극단과 10년 전 사건에 대해 :**

발레히가 한창 공연을 보러 다니던 시기에 일어난 일입니다. 그리다니아에서의 공연이 막바지에 이를 즈음이고, 그날 공연 전 칼시안이 없어져 찾으러 다녔던 당시 극단주인 브렌트는 칼시안이 어떤 사람들과 검은장막 숲의 현장에 갔다는 소리를 듣고 찾으러 갔습니다.

그때 현장에서 칼시안의 시체를 처음 발견했고, 곧이어 현장에 온 귀족 부대는 브렌트를 용의자로 지목했지만 마땅한 동기가 없기에 곧 풀려났다 합니다. 그래도 사람들은 여전히 브렌트를 의심하고 있습니다.

> 브렌트는 발레히의 진짜 부모가 아닌가 :

브렌트는 발레히의 양친과 지인이자 그녀의 대부였습니다. 발레히의 양친에게 사연을 듣고 대부가 되어주기로 했다네요. 발레히가 좋아하는 노래 공연을 보여준 것이 인연이었습니다.

그녀의 부모가 7재해의 여파로 돌아가시고, 갈 곳 잃은 그녀를 브렌트가 거두어 친자식처럼 키웠다고 합니다.

> 이번 음악회에 출연하기로 한 것은 :

칼시안의 노래에 구원을 받은 발레히는 사람들이 자신을 어떻게 생각하든 간에 첫 무대를 그를 위한 음악회에서 하고 싶었기 때문이라 말합니다.

대화가 끝나간다면 브렌트는 잠시 식사 준비를해야 한다며 탐사자들에게 여기까지 먼 길을 와주셨으니 모쪼록 편하게 쉬었다 가라 하곤 부엌으로 자리를 뜹니다. 발레히는 탐사자들과 거실에 있습니다. 오랜만의 손님이라 들떴는지 발레히는 집안구경을 해도 된다고 말합니다.

여기서부터 집 안을 탐색할 수 있습니다. 기본적으로 브렌트의 방에는 들어갈 수 없지만 어떻게든 들어간다 해도 특별한건 없습니다. 정보를 얻을 수 있는 건 거실과 발레히의 방입니다.

1층 거실

넓었지만 안락하고 깨끗하게 관리되고 있는 거실입니다.

겨우내 타올랐던 벽난로는 재가 벽의 한쪽에 깨끗이 청소된 채로 자리 잡고 있고 거실의 중앙엔 방금까지 앉아있었던 테이블을 둘러싼 소파와 간이의자가 있습니다. 소파의 옆엔 낮은 책꽂이에 책이 몇 권 꽂혀있군요.

▶ 소파와 간이의자, 티 세트가 놓인 테이블 : 여러분들이 앉아 티타임을 보냈던 곳입니다.

- **아이디어 판정 성공** 시 : 차를 마실 때 향이 굉장히 좋았던 것을 떠올립니다. 어디서도 맡아본 적 없는 향이네요.

이를 발레히나 브렌트에게 물어본다면 차는 데메라는 풀의 꽃잎으로 우려냈다 합니다. 이 풀은 액을 막아주는 힘이 있대네요. 줄기가 억세어 어딘가에선 부적이나 도구로 엮어 사용하기도 한다고 말해줍니다. 집의 마당에서 발레히가 이 꽃밭을 가꾸고 있다 합니다.

▶ 소파 옆 책꽂이 : 작은 탁상 같은 역할을 하는 몸체가 낮은 책꽂이입니다. 위엔 작은 시계가 놓여있고 책꽂이에는 책이 몇 권 꽂혀있습니다.

- **책꽂이에 자료조사 판정** 시 : 기원의 노래, 그 역사라는 책을 찾아냅니다.

서적 : 기원의 노래, 그 역사

..제 6성력 1000년대. 그때부터 나타난 음유시인들은 활의 현을 이용해 후방에서 동료를 보호하고 아군의 사기를 북돋아주었다. 이를 시작으로 훗날 전쟁에는 군악대가 도입되어 전세를 효율적으로 이끌었다. 전쟁이 끝나고 평화의 시대가 도래함에 따라 이것은 대중적인 요소로 발달하였다.

.. 기원의 노래는 음유시인에서만 찾아볼 수 있는 게 아니다. 자신의 마음을 담아 간절히 바라는 이 형태는 음악과 밀접한 성질을 띤다. 고로 역사에서 지역과 왕국, 부족별로 그 형태는 다양했다. 일례로 티놀카 지역의 어느 일족은 왕국 전체가 노래와 가무를 중시여겨 일족의 평화와 풍요를 바라는 기원제가 매년 열렸다고 한다. ...

▶ 벽난로 : 안쪽은 특별한 게 없지만, 벽난로 위에 상자가 놓여있습니다. 열어본다면 말린 풀의 줄기와 가죽으로 엮은 색색의 팔찌가 있습니다.

- **관찰력 판정 성공**시 : 발레히도 이것들과 같은 것을 착용하고 있는걸 발견합니다.

발레히에게 물어본다면 이 팔찌는 자신의 부적으로 어릴 적 겪었던 사건 이후 부모님이 주신 선물이라 말합니다. 꽃의 씨앗들과 팔찌를 만드는 방법을 선물로 주셨다고 하며, 정말 부적인지는 모르겠지만 자신에게 남은 유일한 친부모님과 끈이기에 늘 착용한다고 하네요. 그녀는 어제 일의 답례로 직접 만든 팔찌를 탐사자들에게 선물하고 싶어 합니다.

※KP 메모 : 이것은 데메의 줄기로 만든 팔찌입니다. 실제로 정신간섭을 막아주는 효능을 가지고 있습니다. 발레히의 부모는 이 사실을 알고 있었고 의도적으로 그녀에게 팔찌를 선물하고 제작 방법을 알려준 것입니다. 되도록 탐사자들이 팔찌를 선물 받을 수 있게 해주세요. 후일 중요하게 쓰입니다.

계단을 올라 방문을 열면 생활감이 있는 깔끔한 방입니다. 정돈된 옷장과 침대, 책상과 책꽂이가 있습니다. 벽에는 칼시안이 그려진 음악회 포스터들이 종류별로 붙어있네요. 다른 것들은 별다른 정보를 얻지 못하지만, 책장에선 무언가 찾아낼 수 있습니다.

▶ 책장 : 여러 종류의 책들이 듬성듬성 꽂힌 책장입니다.

- **자료조사 판정 성공** 시 : 어떤 낡은 동화책을 하나 찾아냅니다.
제목은 ‘검은 호수의 왕’ 이네요. 맨 뒷장에는 낡은 종이가 몇 장 끼워져있습니다.
책의 내용을 보면 다음과 같습니다.

동화 : 검은 호수의 왕

옛날에 아무도 모르는 곳에 순백의 호수가 있었습니다.

그 옆에는 아름다운 왕국이 있었죠. 언제나 땅의 풍요와 백성들의 안전을 수호하는 노래가 울려 퍼지는 곳이었습니다. 백성들은 가장 지혜롭고 아름다운 목소리를 가진 자를 왕으로 추대했습니다. 왕은 호수처럼 하얀 옷과 은빛의 왕관을 쓰며 백성들에게 사랑받았습니다.

어느 날 새하얀 호수가 점차 빛을 잃어 갔습니다. 백성들은 이 모든 것을 왕의 탓으로 돌리며 손가락질 했죠. 결국 사람들은 하얀 옷의 왕을 폐위하고 새로운 왕인 노란 옷의 왕을 추앙하기 시작했습니다. 왕좌에서 끌어 내려진 하얀 옷의 왕은 눈물을 흘리면서도 왕국의 평화를 위한 노래를 하였습니다.

사람들이 새로운 왕을 섬기기 시작했지만 대지는 여전히 메말라갔습니다. 새로운 왕의 즉위식이 있던 날 이후로 더 이상 왕국의 찬란하던 빛은 찾아볼 수 없었습니다.

대지는 황폐해졌고, 검게 변해버린 호수 위엔 불길한 두 태양이 떠오르며 기이한 밤에는 검은 별들이 머리 위에서 빛났습니다. 사람들은 결국 왕국을 떠나 뿔뿔이 흩어졌습니다. 그리고 깨달았죠. 이 재앙은 자신들이 사랑했던 하얀 옷의 왕을 저버렸기에 일어난 일이라고.

사람들은 옛 왕을 생각하며 노래합니다.

내 영혼의 노래여, 내 목소리는 죽었고

흘리지 않은 눈물은 마르리니.

불리지 않은 채 죽을지라

파멸한에서.

(단어가 지워져 있다.)

※KP 메모 : 펄프 를 일시 지워진 단어에 사이코메트리나 초감각 기능을 사용한다면 단어가 ‘카르코사’라는 점을 알 수 있습니다. 7판만을 사용한다면 초월하는 힘 탐사자 한정으로 관찰력 판정으로 알 수 있게 해주세요. 몰라도 진행과 상관없는 정보입니다. 동화에서 언급되는 노란 옷의 왕은 하스터를 지칭하는 것이고, 하얀 옷의 왕은 세실리아입니다.

※※이 책은 하얀 호수의 일족 생존자가 자신들에게 있었던 일을 후대에 전승하기 위해 만든 동화책입니다. 집단의 사람들이 점차 광신도가 되어 호수 일대에 부정한 기운을 퍼뜨린 것을 묘사하고 있습니다.

이 시점에서 회국 노란옷의 왕은 하스터가 강림하는 조건인 2막까지 재현되었습니다. 발레히가 이 책을 가지고 있는 건 그녀와 양친이 집단의 먼 후손이기에 대대로 물려받았습니다.

동화책 마지막 장에 끼워져있는 낡은 종이 다발

아무것도 쓰여있지 않은 낡은 종이입니다. 동화책의 종이 재질과는 다른 것으로 보아 다른 서적의 페이지가 아닌가 싶네요.

▶**관찰력 판정** 시 : 흐릿하게 글자가 남아있는 것 같습니다. 글자가 있는 것도 겨우 확인할 수 있을 정도입니다. 내용을 읽어본다면 다음과 같습니다.

▶**오컬트 판정** 시 : 종이는 특별한 마법이 걸려있는듯합니다. 어떤 마법인지는 알 수 없습니다.

1막 (...의 도래)

어두운 한 가운데, ...의 가 홀로 ...다.

#... 2장(예언의...)

...가 퇴장..., ...가 ...한다.

....장(...의 ...)

....저주받은의 앞, 굳건한을 지키는 ...가 등장한다.

※KP 메모 : 하얀 호수의 일족이 사용하는 기원 : 정화의 가극입니다. 검은호수의 대지로 들어가기 전까지는 무슨 방법을 써도 읽을 수 없습니다.

> 전날 발레히의 노래를 접한 탐사자가 **아이디어 판정 성공** 시 : 책에 실린 노래의 가사를 어디선가 들어본 것 같습니다. 어젯밤 발레히가 음악당에서 불렀던 노래와 유사하군요.

※KP메모 : 탐사자가 자력으로 떠올랐다면 판정은 안해주셔도 됩니다.

발레히에게 물어본다면 이것은 그녀가 좋아하는 동화책으로, 어렸을 적부터 읽어왔다고 합니다. 가사가 인상적이라 노래로 만들었다 하네요. 책의 출처에 대해선 잘 모른다고 하며 기억하기론 어렸을 적에 가족과 살았던 집의 책장에 꽂혀 있었다 합니다.

집의 탐사가 끝났다면 식사 준비가 끝난 것인지 부엌에서 맛있는 냄새가 나네요. 브렌트가 다가와 탐사자에게 식사를 하고 갈 것을 권합니다. 권유를 받아들일지 말지는 탐사자의 자유입니다.

> **식사에 참여** 할 시 : 맛있는 식사에 대한 보상으로 **이성 1**과 **HP 1**을 **회복**합니다. 식사가 끝난 후 브렌트와 발레히의 마중을 받으며 집을 나옵니다.

> **식사를 거절** 할 시 : 브렌트와 발레히의 마중을 받으며 집을 나옵니다.

▷ 민가 방문 후

집을 나와 민가에서 조금 떨어지면 탐사자들은 묘한 기척을 느낍니다.

바로 <퀘스트 : 왕은 나에게서 앓아갔네>가 발생합니다.

※ 집 안에서 텔레포트로 이동한다고 선언한다면 이동한 지역에서 일정 시간이 지난 후, 발레히를 데리고 숲으로 향하는 검은 인영의 무리를 발견하여 쫓아갈 수 있게 해주세요.

< 퀘스트 : 왕은 나에게서 앓아갔네 >

▷ 민가에서 나온 후

기척을 느끼고 주변을 둘러본다면 어두운 숲속입니다. 밤바람이 나뭇잎을 스치며 숲이 스산하게 우는것 같은 착각이 듭니다. 소리가 컷가를 울릴 때쯤, 바람 소리와는 다른 소리가 들려옵니다.

“호수의 은혜가 둘로 갈라진 날을 우리는 기억한다네..”

“금빛 왕관이 은혜의 힘으로 온전해지는 그 날, 합당한 계승자가 우리의 왕일지어니..”

기묘한 목소리들이 각기 다른 수천 개의 목소리를 냅니다.

그것들은 서로 같은 문장을 반복하며 머릿속을 울립니다. 목소리들은 전날 밤 음악당에서 들었던 소리와 유사합니다. 달빛이 드리운 숲의 그림자에서 수 많은 검은 인영이 일렁입니다. 얼핏 수십 명.. 아니, 수백 명의 인영들이 마치 포위하듯 탐사자들을 둘러싸고 천천히 다가오고 있습니다. **(이성치 0/1)**

탐사자들이 행동하거나 공격한다면 그것들은 일제히 빠르게 움직이기 시작합니다. 그러나 그들의 목적지는 탐사자들이 아니었습니다. 탐사자들의 뒤편, 발레히와 브렌트의 민가에서 찢어지는듯한 비명소리가 들립니다. 수많은 검은 인영들이 민가 건물의 사방에 달라붙어 민가의 외벽조차 보이지 않습니다.

이윽고 그것들은 한 덩어리로 뭉쳐집니다. 마치 수천 마리의 까마귀 떼가 번잡스럽게 무리를 짓고 날아다니는 듯한 광경입니다. 괴이한 목소리들과 인영들의 기척이 민가에서 멀어져 숲속으로 향할 때 쯤...

▶ **관찰력 판정 성공** 시 : 인영들 사이에서 정신을 잃고 축 늘어진 발레히를 발견합니다.

그들은 발레히를 데리고 또다시 알 수 없는 말을 중얼거리며 숲 안으로 몰려들어갑니다.

“자신을 모르는 이방인은 여태 길을 잃었을터이니..”

“계승자는 왕의 누더기 옷이 펄럭이는 그곳으로..”

발레히를 데려간 인영들을 따라간다고 한다면 추적이 시작됩니다.

▷ 추적

추격 테이블 대신 몇 번의 판정을 이용합니다.

※KP 메모 : 테스트 플레이 후 시나리오의 진행이 늘어지리라 판단되어 추격을 채택하지 않았습니다. 이점은 탁의 분위기에 따라 추격 페이지로 개변하셔도 좋습니다.

빠르게 이동하는 현혹된 자들을 따라잡으려면 총 **1d3+1**번의 방향 찾기에 성공해야 합니다. 항법, 관찰력, 추적, 듣기 등 관련된 기능으로 탐사자가 판정 선언을 한다면 그것에 맞게 추적 지문을 출력해주시면 됩니다. 방향찾기 목표횟수 **-1** 번까지 성공시킨다면 앞서나간 현혹된 자들을 따라잡을 수 있습니다.

탐사자들이 현혹된 자들을 따라잡는다면 발레히를 데리고 가는 현혹된 자와 마주할 수 있습니다. 그를 잡기 위해 한걸음 내딛으면..

갑자기 투명한 베일 밑으로 들어간 것 처럼 그 모습은 사라집니다. 근처를 전부 돌아봐도 발레히와 검은 인영의 모습은 온데간데없습니다.

▶ **사라진 자리를 조사**해볼 시 : 투명한 막 같은 것이 그 자리에 있는것 같다는 느낌을 받습니다. 그것을 지나치고 앞으로 가려 하면 물리적으로 막혀있습니다.

▶ **오컬트로 판정** 시 : 추격하던 자가 사라진 부근만 에테르가 묘한 형태로 뒤틀려있다는 걸 눈치챌 수 있습니다.

상황에 의해 시아바르의 집을 떠올려 연락을 한다면 그녀는 연락을 받습니다. 자초지종을 설명해서 도움을 구하던, 그녀를 범인으로 의심해 추궁하던 어느 쪽이라도 자신의 저택으로 오라는 말을 들을 수 있습니다.

※KP 메모 : 탐사자들이 오랜 시간 헤메고있다면 시아바르에게 먼저 연락이 오게 해주세요. 투구탐색의 진척도를 물어보기 위한 연락이었다고 해주시면 됩니다.

시아바르와 연락하여 거처로 와달라는 전언을 듣는다면 퀘스트는 종료됩니다.

(퀘스트보상 : 이성 1회복 / 펄프 채용 시 행운 1d2회복)

< 퀘스트 : 녀마는 이틸을 영원토록 가릴테니 >

시아바르의 저택 앞으로 이동한다면 퀘스트는 자동으로 시작됩니다. 그 전에 자유롭게 행동할 수 있으나 다른 장소에서 특별한 정보는 얻을 수 없습니다.

저택부지로 다가가면 기다렸다는 듯 투명한 저택이 모습을 드러냅니다. 탐사자들이 문을 열어보려 시도한다면 무언가에 막혀 열리지 않습니다. 조금 기다리면 시아바르가 문을 열고 탐사자들을 맞이합니다.

▷ 시아바르의 저택

내부는 조금 어두운 석조주택입니다.

창문엔 빛을 차단하는 커튼이 드리워져 있고 작은 부엌과 거실이 있습니다. 거실의 벽면에는 빼곡하게 진열장이 둘러있고, 집주인의 연구 컬렉션으로 보이는 잡동사니들이 곳곳에 놓여있습니다. 색색의 물고기들이 유유히 헤엄치는 제법 큰 크기의 수조가 거실 가장 안쪽에 위치해있고 그 앞엔 책상과 폭신한 의자가 놓여있습니다.

시아바르와 대화할 수 있습니다. 그녀는 탐사자들에게 투구의 행방에 관해 물어보지만, 화제는 검은장막 숲의 투명한 벽에 관한 것으로 금방 넘어갈 겁니다. 이하는 시아바르가 반응하는 키워드와 그에 대한 정보입니다.

> 투구의 정체에 관해서 물어본다면 :

투구는 어떤 지역의 유물로 알고 있다. 한동안 진척이 나가지 않던 그 지역의 연구를 방치하던 중 그 투구가 연구와 연관이 있을지 모른다 판단하여 매입했다. 그것에는 어떤 저주받은 마물이 봉인되어 있다고 하는데 봉인을 풀기 위해선 호수의 은혜를 입은자가 필요하다더라. 그 이상의 정보는 투구를 직접 조사한 것이 아니라 자신도 아직 모른다.
※KP 메모 : 이미 탐사자들이 이 투구가 불법 장물이라는걸 알고 있다면 이에 대해서도 실토하도록 해주세요. 그녀는 장물을 구입했을뿐, 10년전에 투구를 빼돌린 자들과 한패는 아닙니다.

> 투명한 벽에 대해 :

자신의 집에 걸린 마법은 기존에 존재하던 마법이 아닌 검은장막 숲의 어떤 장소의 에테르를 분석하여 직접 만들게 되었다. 탐사자들이 발견했다는 벽의 특징과 위치가 그 장소와 유사하다. 그것은 벽이라기보단 결계에 가깝다. 자신은 벽의 존재를 알게 되면서 연구를 시작했다. 몇몇 자료를 모은 끝에 검은장막 숲에 존재했다 전해지는 숨겨진 호수에 대한 것이 아닐까 하는 가설을 세웠다.

> 숨겨진 호수란 :

그 호수는 오래전에 사라졌다고 들었고, 정확한 사실은 모른다. 연구의 진척이 막혀 지금은 손을 댄 지 오래되었지만 한창 그에 관해 연구할 당시, 그 일대에 살았다고 주장하는 사람들의 후손들에게 약간의 정보를 모아 두었을 뿐이다.

▶ **검은 괴한들의 정체**에 대해 : 그 벽을 통과했다면 그 안쪽에서 나온 사람들이 아닐까 한다. 자신이 안쪽으로 들어가 보려 몇 번 시도해봤지만 번번이 실패했다. 아마 외부자는 들어갈 수 없는 벽인듯하다.

이야기가 어느 정도 진행된다면 그녀는 걸계 너머로 가는 방법을 같이 찾겠다 말합니다. 투구의 행방은 물론 그 너머로 향할 수 있는 방법을 알아낼 실마리를 잡았다 생각해 무척 즐거워 보이네요. 과거에 조사한 자료들을 탐사자들에게 보여주겠다고 얘기하고는 자신의 지하 서재로 안내합니다.

▶ 지하 서재

계단을 내려오면 거대한 책장들이 가득한 서재입니다. 책이 쌓여있는 테이블과 소파를 제외하고는 온 벽면이 전부 책장입니다. 갖가지 책들과 서류들이 정리되어 빼곡히 꽂혀있습니다. 몇 개의 등유 램프만이 어두운 지하 서재를 은은하게 밝히고 있습니다.

시아바르는 지하에 내려와 잠시 기다리라 하곤 혼자 책장을 뒤적이지만.. 오래 방치한 탓에 관련된 자료들이 어떤 것인지 잊은 데다, 자료들이 여기저기 흩어져있다고 하네요. 그녀는 탐사자들에게 자료를 같이 모아 달라고 말합니다.

▶ **자료조사 판정 시** 얻을 수 있는 자료목록 :

시아바르의 수기

그림자 1월 6일

자신의 선조들이 먼 옛날 숲에 존재했던 하얀 호수의 일족이라 주장하는 이들이 에오르제아 곳곳에 있다는 소식을 들었다. 숨겨진 호수와 연관 있는 정보인지 확인하기 위해 이들과 만나보기로 했다. 집 밖으로 나가는 건 별로지만.. 그들 전부를 집으로 들일 순 없다. 집을 며칠 비울 생각에 벌써 힘이 빠진다.

그림자 1월 13일

밀저야 본전이라 생각했지만, 이들과 만남은 소득이 있었다. 그들은 자신의 먼 조상이 티놀카 지역의 숲에 존재했던 하얀 호수의 땅에서 왔다고 얘기했다.

선조가 말하길 그곳은 음악과 노래를 숭상했는데, 그 풍습의 유래는 그 땅의 백성 중 한

명이 호수의 은혜를 가지고 태어났다고 한다. 은혜를 가진 자는 특별한 목소리를 가졌으며 대부분 노래나 웅변에 두각을 나타냈다 한다. 그들은 언제나 지도자가 되어 사람들을 이끌었고 일족 전체에 풍요와 안정을 기원하는 노래와 가극이 풍습으로 성행했다고 한다.

노래로 기원한다는 점은 음유시인들과 다를 바 없지만.. 호수의 은혜를 입은 자라는 존재가 신경 쓰인다. 조금 더 파고들어 보기로 했다.

그림자 1월 27일

진척이 나가지 않는다. 정보가 턱없이 부족했다.

대부분의 후손과 관련자들을 만나봤지만 새로운 정보는 없었다. 신경 쓰이는 점이 있다면 후손들이 호수의 선조들에게 호수와 일족의 행방을 물어봤을 때 하나같이 이에 대해 함구 했다는 점이다. 이것이 뜻하는 바가무엇인지는... 결계와 연관 지어 생각해본다면 몇 가지 짐작이 간다.

별빛 2월 11일

비슷한 정보들을 닥치는 대로 조사했지만, 여전히 진척이 없다. 그나마 얻은 ‘은혜를 입은 자’에 대한 기록을 요약한다.

이들은 태어나면서부터 자신의 목소리에 특별한 파장이 깃든다. 신체 내부에 거대한 에너지를 가진 무언가와 동화되어 태어난다고 추측된다. 그것을 ‘음률의 파편’이라 부른다고 한다. 이 파편은 출현 패턴이 특이한데, 보유자가 죽으면 영혼과 함께 에테르계로 돌아간 후 다시 새 영혼에 깃들여 태어난다.

검토해 본 결과 동시대에 2명 이상의 보유자에 대한 기록은 없다. 정보량의 문제일 수도 있겠지만 표본만으로 결론을 내린다면 파편은 동시대에 단 하나 존재하는듯하다.

(이 이후로 수기는 갱신되지 않았다)

연구 기록 : 환경 에테르의 파장

(누군가의 연구기록으로 보인다)

...에테르의 파장은 주변의 환경과 밀접한 관련이 있다.

일반적으로 주변에 있는 에테르는 그 환경에 존재하는 개체들의 파장과 같은 주파수로 맞춰져 있다. 여기서 개체란 동일 환경에 존재하는 유기물과 무기물 양쪽 전부를 통틀어 지칭한다.

환경 에테르의 파장이 물리적으로 반발하는 경우도 있는데, 이는 흐름이 막혀 파장의 본질이 뒤섞이거나 다른 파장의 공간과 연결된 장소에서 나타나는 것으로 보인다.

이 상태에서 별도의 방법 없이 주변을 지나가거나 연결된 공간으로 이동하는 건 불가능하다. 인위적으로 해당 장소와 자신의 파장을 동일하게 한다면 가능할지도 모른다. 하지만 파장을 동일하게 조율하는 작업은 대조군을 확보할 수 없다면 사실상 어려울 것으로 생각된다. 그 너머의 존재도 이곳의 존재와 동일하게 서로의 물리적인 벽을 넘어 올 수 없을 테니 말이다.

※KP 메모 : 투명한 벽 너머의 호수는 행성 하이델린의 파장과 균열을 넘어온 하스터와 그의 권속들의 파장이 뒤섞인 상태입니다.

흑마술 서적 : 효과적인 주술 도구

...어떠한 경우에 파괴의 마법은 에테르를 단독으로 사용하는 경우보다 마법을 거쳐 특정 사물에 응축하는 것이 더욱더 효과적이다. 이는 각종 사물에 에테르를 깃들게 하여 그것이 지닌 파괴의 힘을 강화하는 데 쓰인다.

주술 도구를 제작하는 마법 중 한 가지 방법을 제시한다. 이 방법은 의식에 동반되는 재료가 간단하며 술자의 부담이 적다.

우선 의식을 행할 에테르를 충분히 지닌 술자와 강화할 도구, 그리고 매개가 필요하다.

술자는 도구와 매개를 접촉시킨다. 여기서 매개란 에테르가 흘러 들어갈 수 있는 생명 물질을 뜻한다. 보통 짐승의 사체를 사용하지만, 약식으로 소량의 혈액으로도 가능하다. 다음은 매개에 강화할 에테르를 떠올리며 집중하면 된다. 효력의 지속시간은 매개의 종류에 따라 다르다.

만약 두 가지 주술 도구에서 한쪽의 에테르를 다른 도구에 몰아주고 싶다면 의식을 행할 때 최종적으로 강화할 도구와 술자의 사이에 재료가 되는 도구를 두고, 술자의 에테르가 그것을 거쳐 완성될 도구에 도달하게끔 흐름을 집중하면 된다.

탐사자들이 자료를 읽었다면 정보를 정리할 시간을 주세요. 만일 헤맨다면 시아바르의 입을 통해 정리를 도와주셔도 됩니다. 다만 핵심적인 요소는 탐사자들 스스로 도출할 수 있게 해주세요.

투명한 벽으로 들어가는 방법은 앞전 퀘스트에서 현혹된 자에게서 얻은 ‘황색의 인장’을 분석하는 것입니다.

※KP메모 : 인장은 새 왕을 섬기는 자들의 증표로 하스터의 불온한 권능이 잠재되어 있습니다.

실마리를 떠올렸다면 시아바르의 도움으로 파장을 분석해 볼 수 있습니다.

그녀는 품에서 오페라글라스를 닮은 작은 탐지경을 꺼냅니다. 그 후 말없이 인장을 한참 들여다보더니 어지러운 듯 머리를 털어냅니다.

> 탐지경에 관해 물어볼 시 :

주변에 숨겨진 장소나 사물을 찾아주는 에테르 탐지기라고 합니다. 원래는 베니시 마법이 걸린 저택을 외부에서 확인하기 위한 도구라고 합니다.

> 탐지경에서 무얼 본 건지 물어볼 시 :

인장은 두 가지 에테르가 섞여 있다고 합니다.

대부분의 에테르는 우리와 같은 파장이지만, 소수의 새카맣게 뒤틀린 채 노란빛을 내는 기묘한 파장이 존재한다고 합니다. 자신이 숲의 투명한 벽을 조사했을 때 발견한 파장과 유사한 것이라고 하네요.

▶ 직접 탐지경으로 인장을 보고 싶다 선언할 시 :

언뜻 보기엔 낯설지 않은 에테르 형질이지만 자세히 본다면 새카만 몇 개의 덩어리가 인장 위를 기어 다니고 있습니다. 덩어리 곳곳에 노란 입자들이 박혀있고 간헐적으로 노란색과 주황색 빛을 냅니다. 마치 새까만 하늘에 금색 별들이 일렁이는 듯한 광경입니다.

이것을 보고 건강판정에 실패한다면 심한 멀미를 느끼고 구역질을 합니다. (HP-1)

분석이 끝났다면 시아바르는 인장이 가지고 있는 특이한 에테르가 투명한 벽을 넘어가는 데 도움이 될 거라 말합니다. 하지만 양이 적어 이것만을 이용해서는 어려울 거라 덧붙입니다.

이에 대한 방법을 찾는다면 위의 자료조사에서 찾아낸 ‘효과적인 주술 도구’에 기재되어있는 ‘증폭된 에테르 단검’으로 벽에 틈을 만들어 지나갈 수 있습니다.

탐사자가 소지한 단검류의 날붙이에 에테르를 주입하는 방식으로 제작합니다.

※KP 메모 : 단검은 예시입니다. 날붙이로 사용할 수 있는 순수 금속제 물건이라면 무엇이든 가능합니다. 날붙이가 전혀 없다면 시아바르가 제공해줍니다.

※※ 본 시나리오에서 사용된 주문은 룰북의 마법의 단도(246. p) 주문의 약식입니다.

제작의식에는 도합 10의 MP가 필요합니다. 이는 한 탐사자가 전부 지불할 수도 있고 의식에 참여하는 탐사자끼리 분할하여 지불할 수 있습니다.

제작할 단검과 비용을 지불할 탐사자 사이에 황색의 인장을 두고, 단검에 에테르를 집중한 다 선언하면 비용 지불과 동시에 의식에 참여한 탐사자는 이성치 -1의 손실을 겪습니다.

위 처럼 단검을 제작하였다면 남은 일은 벽 너머로 향하는 것 뿐입니다.

탐사자가 출발한다고 선언한다면 시아바르는 문 앞까지 배웅해주며 자신의 탐지경을 건네줍니다. 이를 사용해 결계의 정확한 위치를 파악할 수 있다고 말해주네요.

저택을 나와 직전 퀘스트에서 투명한 벽이 있던 장소에 도착하여 탐지경을 사용하면 숲의 구석진 곳, 현혹된 자와 발레히가 사라진 위치에 새카맣게 뒤틀려 기이한 주황빛으로 점멸하는 거대한 에테르 덩어리가 자리 잡은 모습이 보입니다.

마찬가지로 이를 확인한 탐사자는 **건강판정에 실패할 시** 심한 에테르 멀미를 겪습니다. **(HP -1)**

정확한 장소에서 증폭된 에테르 단검을 사용해 투명한 벽을 찢는다면 처음엔 보이지 않는 거대한 흐름이 벽 쪽으로 빨려 들어가는 것을 느낍니다. 이윽고 그 흐름은 눈에 보일 정도의 에테르 충동을 일으키며 황색의 빛을 냅니다. 거대한 냄마 위에 세로로 칼자국을 낸 듯한 모양새로 검게 물결칩니다.

▶ **관찰력 판정 성공** 시 : 균열의 내부는 칙흑같이 어둡습니다. 너머의 바닥으로 보이는 곳에 금색의 빛무리가 별가루를 흩어놓은 것처럼 일렁입니다. 그것들은 어딘가로 이어져서 멀리 끝없는 어둠 속으로 향하고 있습니다. 균열의 크기는 사람 한두 명이 지나갈 수 있을 정도입니다.

▶ **듣기 판정 성공** 시 : 터널에서 들릴법한 바람 소리가 들립니다. 소리의 방향은 균열의 바깥에서 내부 깊은 곳으로 이어집니다.

투명한 벽으로 가는 균열을 만들었다면 퀘스트는 종료됩니다.
탐사자는 다음 퀘스트 장소 : 검은호수의 대지에 도전 가능합니다.

(퀘스트 보상 : 이성 1 회복 / 펄프 차용 시 행운 1d3 회복)

< 퀘스트 : 검은호수의 대지 >

퀘스트는 균열 안으로 들어온다면 자동으로 시작됩니다.

입장 전 다른 장소에 갈 수 있지만 입수할만한 정보는 없습니다. 시장을 이용하지 않았다면 이 퀘스트를 시작하기 전이 마지막 기회입니다.

▷ 균열의 너머

균열로 들어온다면 내부는 칠흑같이 검고 방향을 알 수 없습니다.

광원이라고 할만한 건 발치에서 빛을 내는 별가루뿐입니다. 이 빛은 마치 균열에 들어온 자를 인도하듯이 길을 내고 있습니다. 탐사자 전원이 입장하면 균열의 입구는 봉합되듯이 천천히 닫힙니다. 길을 따라 끝없이 걷다 보면 희미한 흰색 빛의 출구가 보입니다

▷ 검은호수의 대지

출구 밖 풍경은 황량한 무채색의 대지입니다.

죽은 나무들과 검게 시든 풀들이 느릿하게 흔들리고 있습니다. 대지는 균열의 출구로 나온 탐사자의 눈 앞에 펼쳐진 검은색의 커다란 호수와 맞닿아있습니다. 호수의 주변엔 건물들이 있지만 대부분 무너진 채 폐허가 되어 있습니다. 하늘을 올려다보면 꺼림칙한 두 개의 쌍둥이 태양이 떠 있습니다. **(이성치 0/1)**

두 개의 태양은 대지에 스러진 폐허의 잔해와 기암괴석들에 그림자를 드리웁니다.

※KP 메모 : 이 일대는 하얀 호수의 일측이 거주했던 백색의 호수였습니다. 하스터가의 의식으로 강림한 뒤론 그의 거주지인 카르코사와 동화되었습니다.

▶ **관찰력 판정 성공** 시 : 근처의 황량한 땅 위에 드문드문 풀밭이 있습니다. 대부분의 풀은 검게 시들었지만 그 위에 피어있던 꽃무덤에서 한두 송이의 꽃이 간신히 살아있는걸 발견합니다. 꽃의 종류를 살펴보면 이 꽃은 데메네요.

▶ **오컬트 or 지능판정 성공** 시 : 꽃무덤의 주변은 부정한 에테르의 침식이 덜 진행된것으로 보입니다.

검은호수와 육지 사이엔 무너진 다리가 있습니다.

다리는 호수 중앙의 작은 섬으로 이어져 있고 섬에는 낡고 커다란 사원이 세워져 있습니다. 다리를 건너보려 한다면 부서진 다리의 잔해들이 징검다리처럼 놓여있습니다. 평범하게 건너기에는 힘들어 보입니다.

민첩판정으로 다리를 무사히 건너갔는지 판정할 수 있습니다. **실패**한 탐사자는 발을 헛디더 물에 빠지게 됩니다. 호수에 빠진 탐사자는 새까맣고 고요한 물속에서 무언가 자신을 끌어내리는 듯한 느낌을 받습니다. 이윽고 시야가 흐려지며 컷가엔 형언할 수 없는 모독적인 말들이 흘러들어옵니다. **(이성치 1/1d3)**

호수에 빠진 탐사자를 도우려 한다면 다른 탐사자의 **근력판정**이 필요합니다. 성공한다면 빠진 탐사자를 물 위로 건질 수 있습니다. 실패한다면 성공할 때 까지 굴릴 수 있습니다. 다만 재시도 판정이라면 성공해도 물에 빠진 탐사자는 **HP-1 상실**을 겪습니다.

▷ 호수 위 사원

다리를 건너 발을 디딘 곳은 호수 한가운데의 거대한 섬입니다.

낡은 고대양식의 사원이 탐사자의 머리 위로 거대한 그림자를 만들어냅니다. 사원도 다른 폐허들과 마찬가지로 대부분의 외관이 훼손되어 잔해들이 굴러다닙니다.

- ▶ **관찰력판정 성공** 시 : 잔해 사이에서 사원으로 들어갈 수 있는 입구를 발견합니다.
- ▶ **듣기판정 성공** 시 : 사원 안쪽에서 기이한 바람 소리와 함께 엄숙한 말소리가 들립니다.

▷ 사원 내부

내부로 들어간다면 사원 안은 캄캄하고 냉기가 돕니다.

어둑한 입구의 복도를 지나 탁 트인 커다란 홀에 도착합니다. 내부는 수많은 현혹된 자들로 가득 차 있습니다. 사원의 천장은 한쪽이 무너져내려 하늘 위 두 개의 태양이 훤히 보이고 내벽의 곳곳엔 검게삭은 노란색의 휘장이 드리워져 있습니다. 강한 태양의 빛이 천장의 그림자를 만들며 홀의 중앙을 제외하고는 무척 어둡습니다.

현혹된 자들은 탐사자가 숨지 않고 들어와도 별다른 반응을 보이지 않습니다. 그저 자신의 자리에서 무언가를 경배하듯 양손을 들고 홀의 가운데를 응시하며 알수없는 말을 되풀이합니다.

> 탐사자가 홀의 가운데로 이동하려 하거나 홀에 들어와 시간이 조금 지난다면 :

일제히 모든 현혹된 자들이 합창하듯 소리칩니다.

"경배하라, 경외하라, 알현의 때가 왔다."

이 소리를 들은 탐사자는 저절로 몸이 굳습니다. 무슨 수를 쓰더라도 제자리에서 움직일 수 없으며 시선만 자유롭게 움직일 수 있습니다.**(이성치 0/1)**

홀의 중앙에는 낡은 금색의 왕좌가 있습니다.

왕좌의 뒤로는 무너진 천장 너머로 보이는 두 개의 쌍둥이 태양이 왕좌를 수호하듯 나란히 위치합니다.

사원의 우측이는 소리가 점점 커질 무렵, 몇 명의 현혹된 자가 왕좌로 다가갑니다. 그들 중 한 명의 양손엔 검은넙마가 드리워져 있고 넙마의 위엔 빼앗긴 투구가 놓여있습니다.

“길을 잃은 이방인이 왕좌에 도달한다. 그대는 호수의 은혜를 입은 자인가.”

현혹된 자가 말을 마치자 왕좌의 뒤편에서 현혹된 자 두 명이 한 여성과 함께 나타납니다. 여성은 발레히며 그 뒤를 두 명의 현혹된 자가 마치 시종인 것처럼 따르며 한쪽 팔에 걸친 바구니로 검은 꽃을 그녀가 발을 딛는 곳마다 뿌립니다.

※KP 메모 : 꽃은 침식된 데메로 특별한 장치가 없는 연출입니다.

탐사자가 발레히를 불러봐도 그녀는 대답이 없습니다. 부르는 말이 들리지 않는 듯이 그저 왕좌 앞에 서서 빛을 잃은 공허한 시선을 자신 앞에 경배하는 자들에게 향합니다.

▶ 심리학 보통 or 관찰력 어려움 이상 판정 성공 시 : 그녀의 행동엔 자의는 없는 것 같습니다. 마치 의식없는 인형이 누군가에게 조종당하는 느낌입니다.

현혹된 자는 낡은 투구를 높게 들어 발레히에게로 향합니다.

“맹세는 깨어져 새로운 왕을 추대할 지어니. 허나 왕의 이름을 더럽힌 자, 그 끝에는 무명의 죽음이 있다.”

말소리가 끝나며 동시에 발레히의 머리 위로 낡은 투구가 썩워집니다. 투구를 봉인하던 부적들이 금색 불꽃으로 타들어가며 바닥으로 떨어지고 홀 내부엔 바람이 강하게 휘몰아칩니다. 두 개의 태양은 마치 그녀를 각광하듯이 빛을 내리쬐니다. 주변의 현혹된 자들은 일제히 무릎을 꿇고 외치기 시작합니다.

“갈라진 두 은혜가 왕좌의 앞에서 온전해지네.”
“계승자는 왕좌로 돌아와 왕관과 넝마를 쓰리라...”

태양이 발레히를 내리쬐어 바닥에 일렁이는 그림자를 만들어내고, 그림자에선 일렁이는 금색 넝마의 물결이 특이한 빛으로 빛나는 파편을 그 품에서 걷어냅니다. 발레히가 손을 뻗어 파편에 손을 가져가자 그녀의 손바닥을 찢고 같은 모양의 파편이 피에 젖은 채 흘러나옵니다. 그러자 발치의 금색 넝마는 크게 뻗어 나와 그녀와 파편을 감쌉니다. 사원 바깥의 호수가 크게 요동치는 소리가 들리며 넝마 안쪽에서 발레히의 목소리가 울립니다.

“이틸의 계승자가 멸망한 카르코사에 도달하였노라.”

컷가에 달는 것은 분명 발레히의 목소리지만 마치 누군가가 그녀의 내면에서 또다른 목소리를 덧씌운 듯이 두 개의 목소리가 들립니다. 현혹된 자들의 경외에 찬 울부짖음이 홀을 메웁니다.

그 순간 녀마 안쪽에서 수많은 촉수가 터져 나오고 흙 안에 불던 바람은 끔찍한 썩은 내를 동반합니다. 촉수는 바닥에 미끄러지듯 금빛의 너울을 타고 흘러내려, 그것들을 감싼 녀마는 이윽고 창백한 존안을 가진 신의 형상 : 창백한 현혹의 세실리아가 됩니다. (이성치 1d3/1d10)

※이성 판정에 실패한 탐사자는 크툴루 신화 +5

왕좌의 뒤를 비추던 하늘은 어느새 괴이한 순백색의 밤으로 저물었습니다. 두개의 쌍둥이 태양 대신 두 개의 만월이 걸려있으며 그 주변을 검은 별들이 수놓습니다.

▶ **아이디어 판정** 시 : 이것은 야만신이다, 라는 생각이 스칩니다.

※ 이 시점에서 발레히에게 팔찌를 받지 않은 탐사자라면 야만신과 정신력 대항 판정을 하여 실패할 시, 바로 신도화됩니다. 초월하는 힘을 보유한 탐사자라면 팔찌는 없어도 무방합니다.

신도화됐다면 다른 탐사자들이 창백한 현혹의 세실리아를 토벌할 때까지 시나리오에서 제외됩니다. 이 점이 안타까운 **KP**분이라면 다른 추가판정을 통해 구제해주세요. 하지만 이에 상응하는 패널티를 탐사자에게 부여해주셔야 합니다.

▶ 전원 세실리아의 신도가 된다면 **[END. 4] 왕을 경배하라**

주변에 불어오는 바람과 왕의 재림을 경배하는 현혹된 자들의 목소리가 뒤섞여 아수라장이 됩니다. 호수가 요동치는 소리는 더욱 거세집니다. 이윽고 사원의 바닥이 눈에 보일정도로 흔들립니다. 무너진 천장과 지진으로 인해 벌어진 벽의 틈으로 호수의 풍경이 언뜻 보입니다.

▶ **관찰력 판정 성공** 시 : 바깥에는 수많은 괴생명체들이 호수 위를 날고있습니다. 마치 벌과 파충류를 뒤섞어놓은 듯한 생명체들이 박쥐같은 피막날개를 퍼덕이며 허공을 유영합니다.

※**KP 메모** : 비야키 입니다.

그들의 밑으론 눈 앞의 야만신이 가지고 있는 수백개의 촉수와 같은것들이 거대한 몸체를 꿈틀거리며 수면 위로 솟아납니다.

호수 밑 불경한 존재들이 지상으로 올라오면서 전해지는 진동은 사원의 바닥이 버틸 수 없을정도로 강렬해집니다. 주변의 현혹된 자들은 천장에서 내려온 괴이한 생명체들을 타고 밖으로 날아갑니다.

몸이 굳어 미처 움직이지 못한 탐사자의 발밑은 이내 큰 굉음과 함께 꺼집니다.

▶ **정신력 판정 성공** 시 : 직전에 굳었던 몸이 풀려나, 무너지는 바닥밑으로 추락하기 전 충돌에 대비할 수 있었습니다.

▶ **정신력 판정 실패** 시 : 급작스런 상황에도 몸은 애석하게 말을 듣지않습니다. 그대로 아무런 대비도 하지못하고 무너지는 바닥밑으로 추락합니다.

부서진 바닥과 함께 추락하는 탐사자들의 눈에 마지막으로 비친건 두개의 달, 검은 별, 노란 옷의 왕... 그리고 하얀 꽃잎입니다.

(퀘스트 보상 : 이성 **1** / 펄프 차용 시 행운 **1d2**)

<퀘스트 : 노래는 할리호 깊은 곳에서 울린다 >

▷ 사원의 지하

투둑, 자신들과 함께 무너져내린 파편과 먼지들이 바닥에 느리게 충돌하는 소리를 들으며 눈을 뜹니다.

앞선 **정신력 판정에서 성공**한 탐사자가 먼저 깨어납니다. **실패한 탐사자**는 다른 탐사자가 깨워준다면 일어날 수 있습니다. 추가적인 판정은 필요없습니다.

※**KP** 메모 : 만일 전원 실패했다면 **시크릿 다이스**를 굴려 한두명 정도 잔해에 깔렸다는 묘사를 해주세요. 이 경우 불운을 피해간 탐사자가 **근력판정**으로 도와줄 수 있습니다.

주변을 둘러보면 어둡고 텅 빈 지하 복도입니다.

천장 위를 올려다보면 아득히 먼 위로 하얀 하늘과 사원의 천장이 보입니다. 제법 깊은 곳까지 떨어진 모양입니다. 복도 안은 천장에서 미약하게 들어오는 빛에 의해 간신히 앞이 보일정도입니다.

※**KP** 메모 : 이대로 탐사를 한다면 **시각** 관련 판정에서 **난이도가 -1** 상승합니다. 소지품에 광원이 없다면 근처에서 에테르 등불을 찾게해주세요. 등불에 주입한 **MP수치 1**점당 **1시간**의 지속력을 가진 광원으로 사용할 수 있습니다.

복도는 사다리꼴 모양으로, 탐사자가 떨어진 쪽의 복도가 좁아지는 반대편엔 커다란 철창문이 있고 그 너머엔 올라가는 계단이 있습니다. 복도의 벽에는 문을 열고들어갈 수 있는 **4**개의 방이 있습니다.

▶ **철창문을 관찰**해 본다면 : 문은 낡고 녹슬어 있습니다. 상하로 개폐되는 문입니다. 힘을주어 열어봐도 열리지 않습니다. 창살사이로는 나갈 수 없을 정도로 촘촘합니다. 문을 여는 장치들이 바닥과 천장에 붙어있지만 근처에 열만한 장치는 보이지않습니다.

탐사자가 무슨짓을 해도 문은 열리지않습니다. 현 상황에서 둘러볼 수 있는건 복도와 연결된 **4**개의 방입니다.

퀘스트 완료 조건은 집무실에서 **고서 : 기원 공연 대본집**을 찾아 비어있는 **정화의 가극**을 완성시켜 철창문 밖으로 향하는 것입니다.

※ 이하는 완성된 정화의 가극 원본입니다. **3**개의 기억을 모아서 완성시킬 수 있습니다. 각각 **서기**, **현자**, **문지기**의 기억이 필요합니다. 진행하면서 각각의 기억에 해당하는 사람의 배역 부분이 채워지는 구조입니다.

대본 : 정화의 가극

1막 1장 (저주의 도래)

어두운 지하의 한 가운데, 왕국의 서기가 홀로 서있다.

서기 : (관객들을 바라보며 말을 건네듯 노래를 시작한다) 먼 옛날, 어느 번영한 왕국의 이야기입니다. 어진 왕의 지혜로운 통치로 평화의 시대가 이어지던 중, 사악한 저주를 지닌 악마가 찾아옵니다.

...악마의 속삭임은 현명한 왕의 지혜를 흐리게 하고 왕을 집어삼켜 사악한 폭군으로 변하게 했습니다. 일대에는 저주가 퍼지고 왕국은 점차 멸망 속으로 걸어 들어가게 되었죠.

(뒷짐을 진 채 몸을 돌려 관객석을 등진채로) ...어두운 나날이 계속되던 중, 한 현자가 왕국의 운명에 대한 예언을 내려받습니다.

#1막 2장(예언의 신탁)

서기가 퇴장하고, 곧 이어 현자가 등장한다.

현자 : 별의 목소리가 들리네. 왕국 밖의 이방인들이 나타나, 하늘에 서린 불길한 그림자를 걸어내고 영토에 내려앉은 백성들의 원통함을 풀어줄거라하네. 별은 그들을 일컬어 영웅이라 하였으니. 왕의 저주는 영웅들의 칼 끝에 끝나리라.

#1막 3장(영웅의 입성)

황폐한 저주받은 성의 앞, 굳건한 철창의 성문을 지키는 문지기가 호들갑을 떨며 등장한다.

문지기 : (저 앞을 내다보며) 이방인이 왔다네! 그들은 필시 예언의 영웅이리라! 저 멀리서 이 저주받은 성으로 다가오는 그들을 위해 기꺼이 문을 열리라! 이 문은 왕국의 평화를 위해 열릴것이니라 나는 기도한다네!

(이 후의 내용은 찾아볼 수 없었다.)

▷ 집무실

왼쪽 첫번째 방으로 들어간다면 석조 책상과 책장이 비치된 방입니다. 분위기로 보아선 집무실 같습니다. 안의 가구들은 전부 낡았으며 드문드문 검은 침식이 보입니다.

낡은 책장

책장은 대부분 텅 비어있습니다. 책장의 한칸, 선반으로 쓰는 곳 위에 낡은 꽃병이 놓여있습니다. 그곳엔 약간 시들어가는 꽃 하나가 담겨있습니다.

▶ 꽃에 지능 혹은 식물관련 판정 시 :

꽃은 익숙한 데메입니다. 검지 않은걸로 보아 침식은 진행되지 않은것 같네요.

- 꽃에 관찰력 판정 시 : 꽃의 주변에 작은 초록색 빛무리가 있습니다. 오컬트로 다시 관찰한다면 미약하게 에테르가 남아있습니다. 이것은...사람의 혼과 비슷합니다.

※KP 메모 : 이곳의 데메는 과거 하얀 호수의 일족이 호수를 통해 에테르로 돌아가며 생긴 기억의 잔재를 흡수한 상태입니다. 탐사자들이 외부에 핀 꽃에게서는 이와같은 파장을 느끼지 못한건 그 꽃들이 호수의 영향을 받지않은 꽃이기 때문입니다.

꽃을 만져본다면 꽃 근처의 빛무리가 손을 댄 탐사자에게서 MP를 1 흡수합니다. 탐사자의 에테르를 흡수한 빛무리는 이윽고 환하게 빛나더니 제 자리에서 퍼져 반투명한 사람의 형상을 만들어냅니다. 그 모습은 제사장 같은 옷을 입은 나이트 사제입니다.

※KP 메모 : 호수의 데메가 품고있던 사제의 기억 중 일부입니다.

사제는 마치 자신의 옆사람에게 말을 거는듯한 행동을 합니다. 그의 시선을 보고있자니 탐사자를 인식하여 하는 말은 아닌것 같습니다.

..올해도 사원은 기원제의 준비로 어김없이 바쁘다네. 일손들은 전부 공연을 위한 비품준비를 하고있지. 하지만 나도 그렇게 여유로운 편은 아닐세. 올해 정화의 가극에서 '서기'역을 맡게되었거든. 허허. 사제로써 막중한 책임감을 가지고 임할것이네.

사제의 형상은 말을 마치더니 다시 작은 빛무리가 됩니다. 그것은 탐사자쪽으로 다가가더니, 소지한 동화책에 있던 낡은 종이에 갇힙니다.

※KP 메모 : 혹시나 앞전에 탐사자가 동화책의 종이를 입수하지 않았다면 이에 대해선 적당히 생략하고 바로 책으로 갇들게 해주세요. 종이에 써 있던 내용은 바로 책으로 옮겨주시면 됩니다.

종이는 책을 발견하지 않은 시점에서는 별다른 변화가 없습니다. 책을 발견한 후라면 서술은 밑의 석조 책상란에서 이어집니다.

석조 책상

먼지가 내려앉은 돌로 된 책상입니다. 위에는 빈 잉크병, 녹슨 깃펜 등이 놓여있습니다.

※KP 메모 : 책장에서 먼저 사제의 기억을 찾았다면 그 빛무리가 향한 곳은 책상의 일부분입니다.

책상을 관찰력으로 살펴보면 책상 밑의 바닥에 약간의 틈이 있는걸 알 수 있습니다. 바닥을 들어낸다면 안에는 낡은 책이 한권 숨겨져 있습니다.

책의 표지에 쓰여있는 언어는 약간 특이한 글자지만 모양을 보니 에오르제아 공용어입니다. '기원 공연 대본집'이라 쓰여있네요.

읽어보면 내용은 다음과 같습니다.

고서 : 기원 공연 대본집

(곳곳이 훼손되어 있다.)

서두

..호수의 경이로운 힘으로 인해 왕국의 백성들은 풍요를 누리었다.

과거의 왕, 호수의 첫번째 은혜를 입은 자는 이에 감사하여 호수 위에 사원을 짓고
매해의 끝에 이를 기리는 ...를 올리기로 했다. 일족의 풍습에 따라 호수가 내린 축복,
노래와 시로 이를 찬미하며 무평한 한 해의 마지막과 다가오는 다음 해의 안녕을 비는
이 공연들은 축제의 끝을 장식하고있다. 이 책은 기원의 ...들을 기록한다.

목차

풍요의 ... , 농가의 들풀
치유의 시,
..의 연극,
정화의 가곡, 왕국의 영웅

(대부분의 대본과 시들이 훼손되어있다. 알아보긴 힘들듯하다.)
(마지막 정화의 가곡 부분의 페이지가 찢겨져있다.)

고서의 찢겨진 부분에 동화책에서 발견했던 종이 다발을 대어본다면 이 종이들이 낡은
책의 페이지라는 사실을 알 수 있습니다.

책에 페이지를 대어도 당장에 변화는 없지만, 책장의 꽃을 조사해 사제의 기억을
발견했다면 그것은 빈 페이지에 깃듭니다.

1막 1장, 서기의 장면이 대본의 빈 페이지에 추가됩니다.

▷ 참고

오른쪽 첫번째 방에 들어간다면 그곳엔 각종 자재들과 사원에서 사용될 법한 물품들이 검게
삭은 채로 비치되어있습니다. 참고로 보이는 듯한 공간입니다.

▶ **관찰력 판정** 시 : 반쯤 부서진 채로 쌓여있는 상자 위에 하얀 꽃이 한 송이 시들어가고 있습니다. 꽃의 주변에 작은 파란색 빛무리가 있습니다. 오컬트로 다시 관찰한다면 미약하게 에테르가 남아있습니다. 이것은... 사람의 혼과 비슷합니다.

꽃을 만져본다면 꽃 근처의 빛무리가 손을 댄 탐사자에게서 **MP를 1** 흡수합니다. 탐사자의 에테르를 흡수한 빛무리는 이윽고 환하게 빛나더니 제 자리에서 퍼져 반투명한 사람의 형상을 만들어냅니다. 그 모습은 학구적인 여성의 모습입니다.

이 형상도 마찬가지로 탐사자에게 말을거는것이 아닌, 다른 누군가에게 말하는 모습을 눈앞에서 재생하는것처럼 보입니다.

...요즘 같은 때에 기원제를 중지하지 않으시겠다니...왕이신 세실리아님의 결정이니 무슨 생각이 있으신거겠쥬. 부정한 사상에 물든 일족들이 부디 평화의 기원으로 평화를 찾을 수 있기를. 왕께 믿음을 가지고 제가 맡은 '현자'역을 충실히 해내겠어요.

형상은 말을 마치더니 다시 작은 빛무리가 됩니다. 그것은 탐사자쪽으로 다가가더니, 소지한 동화책에 있던 낡은 종이에 갇힙니다.

1막2장, 현자의 장면이 대본의 빈 페이지에 추가됩니다.

▷ 무너진 방

왼쪽 끝의 방은 쉽사리 열리지않습니다.

근력판정에 성공한다면 힘으로 열어젖힐 수 있습니다. 안쪽은 거의 무너져 내린 방입니다. 원래의 용도조차 파악하기 힘듭니다. 문을 막고있던건 파괴된 가구와 내벽의 석재들이네요. 문 안쪽으로 들어갈수록 무너진 잔해들이 높이 쌓여있습니다.

▶ **관찰력 판정** 시 : 잔해들 사이에서 어떤 수첩 한권을 발견합니다. 수첩의 주변엔 몇 송이의 하얀 꽃이 시들어 있습니다.

▶ **시아바르의 탐지경**으로 방을 볼 시 : 잔해들 사이에서 어떤 에테르의 빛무리를 발견합니다. 잔해를 치워보면 에테르의 위치에는 몇 송이의 하얀 꽃이 시들어 있습니다. 그 근처엔 수첩 한권이 떨어져있네요.

어느쪽이든 꽃을 본다면 그것들의 주변엔 전부 붉은 빛무리가 떠다닙니다. 다른곳보다 양이 많아 어렵지않게 발견할 수 있습니다. 오컬트로 빛무리를 관찰한다면 미약하게 에테르가 남아있습니다. 이것은... 사람의 혼과 비슷합니다.

꽃을 만져본다면 꽃 근처의 빛무리가 손을 댄 탐사자에게서 **MP를 3** 흡수합니다. 탐사자의 에테르를 흡수한 빛무리는 이윽고 환하게 빛나더니... 이후의 서술은 아래의 붉은 빛무리에 기재합니다.

이하는 수첩과 빛무리에 대한 정보입니다.

수첩

(누군가의 수기로 보인다)

X월 XX일

호수 위에 불길한 균열이 발견된지 며칠 째. 일족 중 몇몇이 그것을 조사했다. 너머는 괴이한 에테르로 가득하다. 호수의 신성한 힘으로 인해 그 균열은 확장되진 않는듯 했다. 세실리아 전하께서는 위험을 문제로 균열의 너머의 조사를 허가하지않으셨다.

X월 XX일

그 균열 너머에서 어떤 책이 넘어왔다. 노란 뱀피로 만들어져 특이한 문장이 압인 된 이 책은 어떤 희곡이 쓰여있었다고 한다. 제목은 노란 옷의 왕... 읽어본 자들의 말로는 내용은 모호하고 꿈과같지만 읽고 있자니 어쩐지 꺼림칙한 기분이라고 했다.

X월 XX일

책을 조사를 하던 일족들이 이상한 언행을 보인다. 그들은 광기에 어린 눈빛으로 카르코사라는 왕국의 황조와 알데바란, 그리고 히아데스의 신비를 이어주는 강에 대해서 떠들고 다녔다. 오늘 그들을 만나보았지만 책이나 균열에 대한 내 질문들엔 아무런 반응을 보이지않았다. 그저 앉은 자리에서 나에게 오트와 탈레, 나오탈바와 진실의 유령, 알도네스에 대해 열변을 토했다. ... 새로운 왕에 대한 이야기도 했다. 이것은 반역을 도모하는것일지. 왕께 이 사실을 알려야 한다.

X월 XX일

기원제는 예정대로 한다고 한다. 세실리아께서는 몇몇 일족에게 물든 부정한 광기를 정화의 기원으로 몰아낼 수 있다고 생각하시는듯하다. 호수의 힘은 우리가 걱정할 정도로 약하지않다... 왕께서 내린 결정에 어느정도 일리는 있다. 남은건 그들이 기원제를 방해할 수없게 하는것 뿐이다.

X월 XX일

젠장, 그들이 알아챘다!

나는 기원제 전에 부덕한 언행을 보이는 일족들을 몰래 조사했다.
그들은... 기원제에 자신들의 새로운 왕을 모시는 공연을 할 계획을 꾸미고 있었다.
이 사실을 왕께 전달해야했지만 그들은 나의 존재를 알아버렸다. 추격을 피해 사원의
지하로 숨어들었지만, 이미 너무 늦었다. 그 분에게 이 사실을 전달해야 한다. 만일 이
수첩을 누군가 발견했다면..

(수기는 끊겨있다)

붉은 빛무리

서너송이의 꽃이 잔해 밑의 바닥에서 시들어가고 있습니다. 그 주변을 눈에 띄는 양의
붉은 빛무리가 떠돌아다닙니다. 에테르를 흡수한 빛무리는 이윽고 환하게 빛나더니 제
자리에서 퍼져 반투명한 사람의 형상을 만들어 냅니다. 형상은 총 3명입니다.

다른 방의 형상들과 다르게 이들은 공포에 물든 얼굴을 하고있습니다.

...공연장 안의 모두가 갑자기 이성을 잃고..배우들은 모두..자결을.. 무대
위에는..아..아아..., 창백한 가면과 노란 옷을 입은 자가... 그의 얼굴을 본 자들은
서로를 공격하고 죽이며... 모두..피로 물든 채, 공연장 안쪽은...

형상은 그 말을 하곤 얼굴을 감싸며 주저앉더니 이내 크게 일그러지며 사라집니다.

...도래하셨네! 이틸의 계승자! 멸망한 왕국 카르코사의 주인께서 도래하셨네! 이 땅을
당신의 금빛 낭마로 일렁이게 할지어다! 아아! 하스터! 하스터!!

광기에 찬 형상은 허공을 올려다보며 보이지않는 대상을 경배합니다. 배덕한 이름을
입에 올린 그 자는 미친듯이 흐느끼며 웃더니, 이내 크게 일그러지며 사라집니다.

... 전하께서 모두를 대피시키라 명하셨네. 그분께서는... 무대에 나타난 부정한
이방인을 호수의 은혜에 빌어 스스로의 옥체에 봉인할 생각이신듯하네. 남아있는
생존자들을 어서 대지 밖으로 내보내야해. 그들이 왕국을 떠나도 일족은 존속 할 수
있도록...

형상은 말을 마치고는 어디론가 향합니다. 몇 걸음 뒤, 크게 일그러지며 사라집니다.

형상을 만나 과거의 일을 유추 할 수 있게 된 탐사자들은 **이성 판정**을 합니다. (**이성 1/1d3**)

이 곳의 기억들은 대본에 깃들지 않습니다. 방 안에는 수첩과 기억들을 제외하면
특별한건 없습니다.

▷ 드레스룸

오른쪽 끝의 방에 들어간다면 깨진 거울과 마네킹, 부서진 분장 도구들이 널려있는 테이블이 있습니다. 방의 안쪽엔 옷장과 옷걸이가 대열을 흐트러뜨린 채 서 있습니다. 이곳의 물건들도 검게 침식되어 있습니다.

▶ **관찰력 판정** 시 : 테이블 위에 빈 꽃바구니가 있습니다. 그 안쪽을 본다면 하얀 꽃이 한 송이 시들어가고 있습니다. 꽃의 주변엔 작은 연보라색의 빛무리가 떠다닙니다. 오컬트로 빛무리를 관찰한다면 미약하게 에테르가 남아있습니다. 이것은... 사람의 혼과 비슷합니다.

꽃을 만져본다면 꽃 근처의 빛무리가 손을 댄 탐사자에게서 **MP를 1** 흡수합니다. 에테르를 흡수한 빛무리는 이윽고 환하게 빛나더니 제자리에서 퍼져 반투명한 사람의 형상을 만들어 냅니다. 꽃바구니를 들고있는 남성의 형상입니다.

남성은 마치 자신의 옆사람에게 말을 거는 듯한 행동을 합니다. 그의 시선을 보고있자니 탐사자를 인식하여 하는 말은 아닌것 같습니다.

... 호수 주변에 피어있는 데메는 매년 사원의 기원제에서 쓰이곤 해요. 이 꽃은 신비한 힘을 가지고 있어 호수 일대의 일족들이 호수를 통해 에테르계로 돌아갈 때, 근처의 피어있는 꽃들이 그들의 영혼을 정화하며 생전의 기억을 지워준다고해요. 저를 포함한 일손 몇명은 공연에 쓰일 꽃을 채집하고 있죠. 휴, 이 일을 마친다면 빨리 ‘문지기’ 역할의 대본을 외워야겠어요.

형상은 말을 마치더니 다시 작은 빛무리가 됩니다. 그것은 탐사자쪽으로 다가가더니, 소지한 동화책에 있던 낡은 종이에 깃들입니다.

1막2장, 문지기의 장면이 대본의 빈 페이지에 추가됩니다.

▷ 대본을 완성한 후

지하 복도의 탐사를 마치고 정화의 가극 대본을 완성시킨다면, 대본은 약하게 빛납니다. 탐사자의 머릿속에 어떤 말이 울립니다.

"2막 1장의 막이 열린다. 영웅들은 문지기가 연 성의 문을 넘어 저주받은 왕을 알현하리라."

복도의 철창문이 큰 소리를 내며 열립니다. 문 앞엔 보라색의 빛무리가 잠시 반짝이더니 이내 사라집니다.

문 밖을 나서 지상으로 향하는 계단을 오른다면, 퀘스트는 종료되고 탐사자는 마지막 스테이지에 도달합니다.

(퀘스트 보상 : MP 1 회복 / 펄프 차용 시 행운 +1d2)

< 토벌전 : 침잠하는 선물 >

▷ 기원 극장

계단을 올라 나온다면, 탐사자들이 바닥으로 떨어진 그 홀입니다.

내부는 아까의 모습과 영 다른 모습이 되어있습니다. 반원의 형태를 한 무대와 그 둘레를 감싸듯 수 많은 계단 모양의 좌석들이 둘러져 있습니다. 무대 위에는 황금의 왕좌가 기이한 빛으로 번들거리고 그 곳에는 노란 옷의 왕이 앉아있습니다. 사원의 무너진 잔해들이 허공에 떠있고 너머에는 기이한 흰색하늘과 두 개의 검은 달, 수 많은 검은 별... 그 아래 피막날개를 달고있는 괴생명체들이 호를 그리며 날아다닙니다.

※KP 메모 : 비야키들입니다.

무대를 둘러싼 좌석은 만석입니다. 관객들은 전부 현혹된 자들입니다.

무대 위로 올라간다면 마치 공연이 시작된 듯 장내는 엄숙해집니다. 노란 옷의 왕은 천천히 몸을 일으켜 탐사자를 바라봅니다.

“왕관의 정당한 계승자에게 반기를 드는자여, 알데바란의 수 많은 별들이 지켜보는 가운데 스러질 지어다.”

이 후 탐사자는 야만신 : 창백한 현혹의 세실리아와의 토벌전에 돌입합니다.

▷ 토벌 전투

세실리아와의 전투는 정해진 라운드마다 특정한 공격 패턴이 존재하며 전반 페이즈와 후반 페이즈로 구성되어 있습니다. 이 전투는 필수로 거쳐야 하며 어떠한 경우에도 회피할 수 없습니다.

전투의 승리 요건은 세실리아를 쓰러뜨리는 것이며 세실리아가 쓰러진다면 남은 비야키의 숫자와 관계없이 전투는 종료됩니다. 페이즈 별 특징은 다음과 같습니다.

전반 페이즈

세실리아는 자신의 행동순서에 **2번**의 행동을 합니다.

※만일 이전 라운드에서 주문을 영창해 다음 라운드에 시전이 끝난다면, 그 행동도 시전이 끝나 주문을 사용한 라운드의 행동으로 간주합니다.

기본적인 공격은 근접 : 칼날같은 옷자락을 사용합니다.

특수한 스킬의 경우 다음과 같습니다.

> 광역 공격 :

임의의 흡수 라운드마다 고정 피해 -1의 광역 공격을 시전합니다.

> <주문 : 노란 왕의 시선> : 비용 마력 3 / 시전시간 1라운드

임의 짝수 라운드에 한명의 대상에게 시선을 보냅니다. 시선을 받은 대상자는 발작적인 공포를 느끼게 되며 라운드당 1d5의 이성을 잃습니다. 한 라운드 동안 시선을 피하려면 정신력 판정에서 성공해야합니다. 이 시선은 전투가 끝나기 전까지 풀리지 않습니다.

페이지 전환

세실리아의 체력이 반 이상 감소한다면 상황 묘사와 함께 페이지가 전환됩니다.

세실리아는 공중으로 날아오릅니다. 객석의 모든 현혹된 자들이 그 모습을 보곤 자리에서 일제히 일어나 우썅입니다.

하늘 위에서 불길한 두 개의 달을 등진 세실리아의 증오에 찬 목소리가 울려 퍼집니다.

“내 영혼의 노래, 내 목소리는 죽었으니 불리지 않는 노래, 흘리지 않은 눈물처럼
그대 메말라 죽노라.”

탐사자의 주변 바닥에서, 일렁이는 부정한 검은 기운과 기이한 빛을 띄는 금빛 별가루들이 퍼져나옵니다. 그것들은 점점 붉게 점멸하며 탐사자를 포위해 거리를 좁혀옵니다. 순간, 날카로운 촉수 다발들이 검은 기운사이에서 열린 균열을 찢고 튀어나와 사방에서 탐사자에게로 향합니다..

피할 방법은 없다, 라고 생각한 순간...

탐사자가 가지고있는 정화의 가극 대본에서 따스한 빛이 뿜어져 나오더니, 이내 무수히 많은 하얀 꽃잎들로 변합니다. 꽃잎들은 탐사자들을 보호하듯 감싸며 다가오던 부정한 기운들과 날카로운 촉수는 그 자리에서 움직임을 멈춥니다.

탐사자의 머릿속으로 또다시 목소리가 들려옵니다.

“...왕국을 위해 기도한 수 많은 백성들의 기원이 영웅들의 무더진 칼 끝과 방패에
달았다.”
“2막 2장의 막이 오른다. 축복은 어두운 하늘을 밝힌것인가. 불어오는 기원의 한숨에
영웅들은 무기를 고쳐줘네. ”

목소리와 함께 퍼져나온 빛은 공연장 전체를 메웁니다. 부정한 기운이 물러나고, 밝은 흰 색의 파장이 일렁이며 파장의 물결에 꽃잎들이 춤추듯 허공에서 흩날립니다.

상황을 고려해 난이도를 조절하고싶다면 이 장면에서 탐사자의 체력 회복과 광기의 해제 등을 시켜주셔도 좋습니다.

후반 페이지즈

다시 땅 위로 내려온 세실리아와의 전투입니다.

이 페이지즈의 시작에 **2마리**의 비야키가 난입합니다.

※만일 비야키가 남겨진 상태로 세실리아를 쓰러뜨린다면, 남은 비야키의 숫자와는 상관없이 승리 요건을 달성한채로 종료됩니다.

세실리아는 자신의 행동순서에 **2번**의 행동을 합니다.

※만일 이전 라운드에서 주문을 영창해 다음 라운드에 시전이 끝난다면, 그 행동도 시전이 끝나 주문을 사용한 라운드의 행동으로 간주합니다.

기본적인 공격은 근접 : 칼날같은 옷자락을 사용합니다.

> 광역 공격 : 임의의 홀수 라운드마다 **고정 피해 -1**의 광역 공격을 시전합니다.

> <주문 : 왕의 부름> : 비용 마력 **3** / 시전시간 **1**라운드

임의의 짝수 라운드 시작 시, 탐사자 **1명**을 지정해 **정신력 대항 판정**을 합니다. 실패한 탐사자는 머릿속에서 왕의 위압적인 말소리가 들리는 듯한 환청에 시달리며 **행동 불능**에 빠집니다. 행동불능에 걸린 다음 라운드부터 정신력 판정하여, 성공한다면 정신간섭에서 벗어날 수 있습니다.

※KP 메모 : 발레히의 팔찌를 받은 상태라면 정신력 판정에 **+1**의 보너스 주사위를 얻습니다.

▶ 전투 중 전멸한다면 [END. 5 배역의 무게]

▷ 토벌 이후

탐사자가 전투에서 승리한다면, 창백한 현혹의 세실리아는 두 개의 목소리로 끔찍한 비명을 지르며 쓰러집니다. 그 목소리에는 원망과 슬픔이 서려있습니다. 그 비명을 들은 현혹된 자들은 일제히 고통스러운듯 머리를 감싸쥐고 무너져 내립니다.

탐사자의 앞에 쓰러진 세실리아의 몸에서 특이한 빛을 내는 파편이 떠오릅니다. 파편의 주변으로 공중에 흩어져있던 꽃잎들이 일제히 따스한 바람을 따라 모여듭니다.

“..정화의 기원에 따라 호수의 은혜는 대지에 드리워진 낭만을 걷어내네..”

여러명의 노랫말이 부드럽게 울리고는, 꽃잎들은 일제히 퍼져나갑니다. 꽃잎들이 지나간 자리에는 하얗게 부스러지는 파편의 작은 편린들이 넘실대며 흩어집니다.

사원을 넘어 호수 일대에는 커다란 빛이 퍼져나가고, 탐사자의 시야는 하얗게 번져나갑니다.

< 에필로그 : 날개의 쉼터 >

불어오는 부드러운 바람이 탐사자의 감각을 현실로 되돌립니다.
직전까지 서 있었던 무대와 주변의 객석은 사라져있고 남은건 부서진 사원의 홀입니다.

언뜻 보기엔 사원에 처음 발을 들였던 그 광경과 비슷합니다. 홀의 가운데에는 쓰러진 발레히가 있습니다. 흔들어 깨워봐도 눈을 뜨진않습니다. 숨소리가 들려오는 것을 보니 단순히 정신을 잃은 것 같네요.

▶ **관찰력 판정** 시 : 사원 홀의 내부에는 무수히 많은 검은색의 꽃들이 바스라져 먼지가 되어가고있습니다. 딱 한송이, 발레히의 옆에 놓여있는 꽃은 하얀 자태를 유지하고 있습니다.

하얀 꽃에 손을 뻗는다면 꽃으로부터 순백색의 빛무리가 뿔어나옵니다.

퍼져나온 빛무리는 이내 반투명한 형상이 됩니다. 순백의 옷을 걸친 여성입니다. 그녀의 머리 위엔 은색의 왕관이 빛나고 있습니다.

... 나는 일족의 왕으로서 왕국을 지킬 의무가 있네. 비록 호수의 은혜를 입은 힘이 다한다 하더라도 기꺼이 한 몸 희생하리라.

말을 마친 형상의 시선은 탐사자들을 향해 있었습니다.
그녀의 말은 탐사자들을 향한것이이었을까요? 그런 의문을 채 풀기도 전에 형상은 천천히 흩어지더니, 빛무리는 이내 사원 밖으로 향합니다.

빛무리를 쫓아 사원 밖으로 나온다면 섬이 떠 있는 호수의 밑으로 빛무리가 사라집니다.
...호수는 더 이상 검거나, 하얗지 않았습디다. 투명하고 맑은 물이 밝게 빛나는 봄의 햇살을 받아 하늘에 떠 있는 한개의 태양과 흘러가는 구름을 비춥니다.

대지엔 황폐했던 모습은 조금 사라져 기이한 무채색의 대지가 아닌, 세월에 빛바랜 과거의 유적들이 막 땅 위에 돌아난 새순들의 연녹색 물결과 함께 스러져있습니다.

주변을 둘러보거나 대화를 하며 시간을 보내고 있으면, 어디선가 빛으로 된 나비 한마리가 날아옵니다. 나비는 탐사자들의 앞에 멈추더니 익숙한 시아바르의 목소리를 전합니다.

막혀있던 호수의 벽이 사라졌다는 소식을 듣게됩니다.

▶ **[True END]** 선율속에 잠드리라

[엔딩 목록]

[END.1] 그저 똑같은 날 : 의뢰를 수행하지 않는다.
[END.2] 먹칠 : 시아바르의 투구를 찾아주지 않기로 한다.
[END.3] 무명의 죽음 : 전투 중 전멸한다.
[END.4] 왕을 경배하라 : 탐사자 전원이 현혹된 자가 된다.
[END.5] 배역의 무게 : 세실리아 토벌 중에 전멸한다.
[True END] 선율 속에 잠드리라 : 세실리아를 토벌했다.

[END. 1] 그저 똑같은 날

하루쯤 의뢰를 하지 않는다 한들 대수롭지 않습니다.

모험가의 삶이란 원래 잘 풀리지 않는 일상의 연속일 뿐입니다. 여러분은 다음 기회를 기약하며 각자의 삶으로 돌아갑니다. 던전을 탐험하고 동료들과 부대끼며, 별을 보며 따스하게 타오르는 모닥불에 앉아 야영을 할 수도 있습니다. 평탄한 삶이 흘러갑니다.

..그 평온이, 언제까지 유지될 지는 아무도 모르죠.

언젠가 실려 오는 바람에, 가라앉은 불길한 선율이 들려올지도 모르는 일입니다.

<시나리오 재도전 가능>

[END. 2] 먹칠

여러분이 시아바르의 분실물을 찾아주지 않겠다고 하자, 그녀는 굉장히 화를 냅니다. 당연한 반응입니다. 하지만.. 뭐 어쩌겠습니까. 다른 일에 휘말리고 싶지 않으니까요.

저택 앞을 떠나 며칠 후, 다른 곳의 의뢰를 받으러 가자 모든 길드에서 거절당합니다.

..그녀의 엄포는 거짓은 아니었나 봅니다. 주변 사람들의 눈총이 따갑습니다. 한동안 고생을 조금 하겠군요.

모험가의 삶이란 원래 잘 풀리지 않는 일상의 연속일 뿐입니다. 여러분은 의뢰인에게서 등을 돌렸다는 오명을 감내하며 각자의 삶으로 돌아갑니다. 한동안 의뢰에서 떠나 던전을 탐험하고 동료들과 부대끼며, 별을 보며 따스하게 타오르는 모닥불에 앉아 야영을 할 수도 있습니다. 평탄한 삶이 흘러갑니다.

..그 평온이, 언제까지 유지될 지는 아무도 모르죠.

언젠가 실려 오는 바람에, 가라앉은 불길한 선율이 들려올지도 모르는 일입니다.

<시나리오 재도전 가능>

[END. 3] 무명의 죽음

적의 일격에 시야가 점멸하더니 이내 새빨갈게 변합니다.

고통을 채 느낄 새도 없이 몸이 무너져 내립니다. 몸을 기댄 땅의 감촉이 멀어져 갈 때쯤 마지막 시야에 비친 건 쓰러진 동료들의 모습입니다.

자신의 행동이 달랐다면 모두를 지킬 수 있었을까요?
후회하기엔 이미 늦었습니다.

<탐사자 전원 로스트>

[END. 4] 왕을 경배하라

왕의 외침이 탐사자의 머릿속을 잠식합니다.
그렇습니다. 저 분은 우리의 적법한 왕좌의 계승자, 카르코사의 왕입니다.

마침내 도래한 왕의 앞에 무릎꿇습니다. 머리를 조아려 대지를 덮은 금빛 낭마에 입을 맞춥니다.

아아! 하스터! 왕의 노란 낭마는 이 무채색의 대지를 뺏어나가 별의 전체를 아우를테니!

<현혹된 자가 됩니다. 전원 로스트>

[END. 5] 배역의 무게

하나,둘, 주변의 동료들이 손에서 무기를 놓고 쓰러집니다.
무딘 시야를 깜빡이며 자신의 몸을 살핀다면 검게 침식되어갑니다.

자신들은 별이 예언한 영웅이 아니었던걸까요?
그저 낯선 이방인인 당신에게는 버거웠던 배역이 있을지도 모릅니다.

<탐사자 전원 로스트>

[True END] 선율속에 잠드리라

탐사자들은 발레히를 데리고 호수의 대지에서 등을 돌려 검은장막 숲으로 돌아왔습니다. 막 숲으로 돌아온 여러분을 맞이한건 시야바르였습니다.

그녀는 탐사자들이 잃어버린 투구에 대해서는 잊어버리겠다고 하는 대신, 후일 벽 안 쪽에서의 자초지종을 들려달라고 합니다. 거래에 응할지는 탐사자들의 마음이겠죠.

그 후 브렌트가 귀국부대원들과 함께 도착했습니다. 브렌트는 정신을 잃은 발레히를 품에 안고 하염없이 울며 탐사자들에게 연신 감사를 표합니다.

세간엔 이번 일이 널리 퍼져갔습니다. 숨겨진 호수의 존재, 그 안에서 일어난 왕국의 멸망, 10년 전 사건과의 연관성... 한동안 이 화제로 에오르제아 전역은 떠들썩 해집니다.

많은 모험가들과 연구가들이 숨겨진 호수로 향하려 했지만, 그곳의 입구는 단 한사람도 찾을 수 없었다고 합니다. 훗날 그곳을 다시 찾은 탐사자조차도 다시 그 장소를 방문하는것은 불가능했습니다.

시간이 흘러 느즈막히 봄이 끝나갈 무렵, 각지에서 자신의 삶을 살아가던 여러분들에게 편지가 도착합니다. 발신인은 발레히로, 자신의 첫 무대를 꼭 보러와달라는 내용과 함께 미케토 음악당에서 열리는 날개의 쉼터 초청 티켓이 동봉되어 있습니다.

...모험가의 삶이란 원래 잘 풀리지 않는 일상의 연속일 뿐입니다.
평탄한 삶이 흘러갈 수도, 기이한 일에 휘말릴 수도 있는 법입니다.

여러분이 지켜낸 이 평온이 언제까지 유지될 지는 아무도 모릅니다.
실려오는 봄 바람에, 문득 하얀 꽃잎 몇개가 날립니다.

< 탐사자 생환 >

클리어 보상 : 이성 **1d5** 회복, 아티팩트 : 데메로 엮은 팔찌

※ 데메로 엮은 팔찌 : 이 아티팩트를 소지할 시, 정신력 관련 판정에서 보너스 주사위를 **+1** 얻게됩니다. 이 효과는 **3회** 유지됩니다. 다른 세션에서 사용하고 싶다면 **KP**와 상의하세요.

[마치며]

부대원들과 단순히 육하원칙 다이스로 즉석에서 이야기를 이어가려 했던게 어느 새 스케일이 커져버려 하나의 시나리오로 정리하게 되었습니다. 다 써보니 시작과는 전혀 다른 이야기가 되버렸네요. 애당초 첫 개인 시나리오의 스케일을 이렇게 크게 할 생각은 추후도 없었습니다. 머썩타드.

CoC에 입문한지 얼마 안되었을때 노란 옷의 왕에 매력을 느꼈고, 기회가 된다면 이에 대한 시나리오를 써보고 싶었습니다. 위의 즉석 다이스 탁을 계기로 그냥 파판14 시날을 쓰겠다! 라고 선언하고선 막상 뭘 쓰나.. 싶어서 시나리오를 진행시킬 소스를 찾던 중 좋아하는 소재로 쓰는게(중간에 포기 안하고)좋을것 같아 영원하던 노란 옷의 왕을 차용했습니다.

고대 그리스의 연극, 카실다의 노래를 비롯한 노란 옷의 왕에 관련된 책들에게서 주된 영감을 받았습니다. 이를 종합해 파이널판타지14의 연대기 퀘스트 느낌이 나게끔 구성해보려 했고 개인적으로(분량을 제외하고는)만족스러운 결과물..이라고 생각하고 있습니다.

원래 즉석 다이스 탁에서 나왔던 이야기 중 완성된 시나리오에 남아있는건 투구에 관련된 의뢰, 그리고 의뢰를 맡긴 사람의 이름 뿐입니다. 그 이름조차 모종의 이유로 그럴듯하게 변경되었지만(..)

이왕 시작한거 그리다니아를 시작으로 울다하와 림사 로민사 까지의 옴니버스 연작을 계획하고있지만 과연 빠른 시일내로 쓸 수 있을지는 미정입니다... 제가 하드캠창이라 그만ㅎ 시나리오의 골조를 전부 짜놓고도 1년쯤 멍기적 거리다 작성했거든요. 끝없는 독촉을 해준 청송탁과 콩가루탁에게 그므으흐그있읍느드.

시나리오 집필의 계기를 만들어준 카벙클 <청송>부대의 티알러들.

테스트 플레이를 진행해 준 청송탁 & 콩가루탁, 외부 키퍼분들.

NPC 외형을 제공해준 이스트로, 총사

플레이 해주셔서 감사합니다.

2020 - 03 - 16

w. 맘벅 (@TR_mambukk)