

<킹메이커>

제작자: 닌



피드백 및 문의는 해당 포스타입과 트위터 @trtr_ninning 으로 부탁드립니다.
피드백에 따라 내용이 수정될 수 있습니다. 세션 전 최종 수정일을 확인해주세요.

INSANE

2인 6사이클 특수형

개요

새로운 후계자의 계승식을 앞두고 한 기사가 황제로부터 명령을 받는다. 바로 차기 왕위 계승자를 계승식까지 무사히 호위하라는 명령.

모든 것은 제국의 무궁한 영광을 위하여!

안내

이 시나리오는 「멀티 장르 호러 TRPG 인세인inSANE」 룰북을 기준으로 작성되었습니다. 국문판 인세인 룰북의 저작권은 TRPG CLUB에 있습니다. 이 저작물은 비공식 2차 팬 시나리오로, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

공개 사명

PC 1

당신은 제국의 황실을 지키는 기사다. 개국 공신 가문에서 태어나 뛰어난 실력을 보이며 황가에 충성을 맹세하고 제국의 번영을 지켜왔다. 다음 기사단장 역시 당신이 될 거라는 여론이 지배적이다. 여태껏 당신의 가문의 선조들이 기사단장을 역임해왔듯이.

이번 차기 왕위 계승자를 비밀리에 호위하는 임무 역시 당신에게 맡겨졌다. 당신의 충성을 증명할 절호의 기회다.

당신의 사명은 [기사로서 제국에 충성하는 것]이다.

PC 2

당신은 제국의 차기 왕위 계승자이다. 서둘러 왕위 계승식을 준비하기위해 하루하루가 정신없이 바쁘다. 당신은 현 황제의 형제의 자식으로, 즉 방계이다. 덕분에 수도에는 처음 방문하는 것이라 적잖이 당황스럽지만, 지금이야말로 당신의 능력을 입증할 기회다. 하루 빨리 당신을 지지할 세력을 만들어 입지를 공고히 다져야 한다.

당신의 사명은 [왕위 계승자로서 제국에 충성하는 것]이다.

※※스포일러 주의※※

이 아래로는 **GM**만 열람해주세요.

공개적인 곳에서 시나리오를 플레이하는 것을 금합니다. 시나리오의 진상, 줄거리 등 스포일러를 발설하지 않도록 주의해주세요.

비밀 사명

PC 1

쇼크: 없음

당신은 왕가에 충성을 맹세한 기사다. 이 신념은 당신의 가문을 통해 대대로 이어받아온 것이며, 이 신념이 있는 한 당신은 일말의 거짓과 의심조차 품지 않을 것이다.

당신의 비밀은 없다.

진정한 사명 갱신!

조건: PC 1이 핸드아웃 <변두리의 술집>의 [비밀]을 확인한 후, [클라이맥스 페이지]에서 여전히 “제국에 충성할 것인지”를 묻는다. 이때 PC 1은 기존의 사명을 따를 것인지 저버릴 것인지를 선택할 수 있다. 사명을 포기할 경우, 사명이 갱신된다.

쇼크: 전원

당신은 사실 고아였다. 개국 공신으로 유명한 가문 출신의 기사.... 그런 것은 전부 만들어진 허상에 불과했다. 거리를 떠돌던 당신에게 가문에서 ‘황가의 명령에는 무조건 복종하도록’ 세뇌 마법을 걸었을 뿐이다.

그렇다면, 당신의 신념은, 황가를 향한 충성은. 모두 무엇을 위한 것이었던 말인가?

당신의 진정한 사명은 [당신의 삶의 진정한 주인을 찾는 것]이다.

PC 2

쇼크: 없음

당신은 적통한 차기 왕위 계승자이다. 당신의 능력을 의심하는 사람도 있을 수 있겠지만, 그게 무슨 상관이란 말인가? 누가 뭐라고 해도 당신이 유일한 왕위 계승자이다. 당신의 권위와 영광은 제국의 이름 아래 영원할 것이다.

당신의 비밀은 없다.

진정한 사명 갱신!

조건: PC 2가 핸드아웃 <PC 2의 생가>의 [비밀]을 확인한 후, [클라이맥스 페이지]에서 여전히 “제국에 충성할 것인지”를 묻는다. 이때 PC 2는 기존의 사명을 따를 것인지 저버릴 것인지를 선택할 수 있다. 사명을 포기할 경우, 사명이 갱신된다.

쇼크: 전원

당신은 사실 왕족이 아니다. 당신에게는 왕족의 피가 흐르지 않는다.

당신은 멸문당한 귀족가의 마지막 생존자로, 유사시에 황제에게 제물로 바쳐지기 위한 예비품에 지나지 않았다. 애초에 황제의 친자식이 죽지만 않았어도 당신이 이 자리까지 올 일은 없었다. 그렇다면 이 자리는 당신을 위한 것이 아니란 말인가?

하지만 당신은 이제 제국에 충성하지 않기로 했다. 도구로서의 굴레를 벗어버렸다. 평생을 다른 누군가를 위한 도구로 살 필요는 없다. 존재 의미를 증명할 필요도 없다.
당신은 당신 자신이므로.

당신의 진정한 사명은 [당신이 있어야 할 자리를 스스로 정하는 것]이다.

GM을 위한 안내

시나리오에 제시된 배경 설정이나 고유 명사는 예시일 뿐, 원하는 설정에 따라 얼마든지 개변하실 수 있습니다. 같은 내용으로 국가 설정만 개변한 <군주론>으로 동양풍 사극으로 진행하시거나, 외에도 아랍 지역을 배경으로 하는 등 자유롭게 바꿔주세요.

PC 1와 PC 2의 캐릭터를 만들 때 성^성도 함께 정해주시기 바랍니다. PC 1의 성은 가문의 성씨가, PC 2의 성은 왕가의 성씨가 됩니다.
시나리오 문서 상으로는 편의를 위해 아래 명칭으로 서술하였습니다.

PC 1의 가문명	듀랜든
제국 국가명 및 왕가 가문명	헤스뷔온 제국
기사단장 NPC	그레이엄 기사단장
현왕 NPC	에이론 대제
선조 왕 NPC	정복왕 카밀라
제국 수도	브리기온
지방 도시(PC 2의 출생지)	아르네

—시놉시스

이 시나리오의 주축이 되는 두 봉마인의 삶은 모두 거짓입니다. 세션을 진행할수록 플레이어는 세계의 진실을 알아가게 됩니다. 세계는 봉마인의 존재 자체를 부정하며, ‘제국’이라는 거대한 체제 안에서 종속되어 살아갈 것을 종용합니다. 이 난관을 거쳐 자신의 과거가 거짓임을 인정하고 삶의 방향을 스스로 결정하기로 결심한 봉마인은(메타적으로는 공개 사명을 포기하는) 결말을 스스로 정할 수 있는 새로운 사명을 부여받게 됩니다.

PC 1에게는 강력한 세뇌 주술이 걸려 있습니다. “왕가에 절대적으로 복종하라.” 자신이 죽더라도, 소중한 것을 희생하더라도, 그 어떤 부당한 명령이 있더라도. **PC 1**의 삶은 그 자신의 것이 아닌, 왕가를 위한 것입니다. **PC 1**는 출중한 기사와 장군을 배출하기로 유명한 귀족가문에서 자랐고, 평생 무술을 연마하며 실력을 키웠습니다. 정말로 **PC 1**이 그것을 원했는지, 재능이 있는지는 중요하지 않았습니다. **PC 1**은 오로지 왕가를 위해서라면 목숨도 쉽게 바치는 군인. 그렇게 키워졌을 뿐입니다.

사실, **PC 1**이 속한 가문 자체가 왕가에 의해 만들어진 것입니다. 가문의 구성원은 피 한 방울 섞이지 않은 타인입니다. 이들은 모두 연고 없는 고아 출신으로, 비밀 리에 입양되어 하나의 가문으로 묶였습니다. 이들은 자신의 과거를 모두 잊은 채 철저한 세뇌를 통해 왕가에 복종하도록 길러집니다.

물론 개인의 성격이나 소소한 취향은 개개인마다 갖고 있겠지만, “왕가의 명령에 절대적으로 복종한다.”는 신념은 세뇌에 의한 것입니다. 왕을 위해서라면 그 어떤 모욕도 견디며, 목숨을 바치는 것을 당연하게 받아들이는 것입니다.

PC 2는 사실 왕족이 아닙니다. 스스로 방계 혈통으로 믿고 있고, 대외적으로도 그렇게 되어 있으나 출신 자체는 왕가와 전혀 관련이 없습니다.

PC 2는 황제에 의해 멸문당한 귀족가의 마지막 생존자입니다.(이 부분이 난해하면 출신불명의 천애고아라는 설정으로 변경해주세요.) 황제는 천애고아가 된 **PC 2**를 자신의 형제가 키우도록 지시합니다. 마지막 자비나, 연민 때문은 아니었습니다. 혹시 모를 상황을 대비해서 자신의 영혼을 옮길 그릇이 될 육신을 준비해둔 것입니다. 일종의 ‘예비품’이었던 셈입니다.

단적으로, **PC 2**에게는 왕족의 피가 흐르지 않습니다. 그렇기에 피를 매개로 하는 **PC 1**에게 걸린 주술에 영향력을 행사할 수 없습니다.

이 모든 것은 **200년** 전 정복 사업을 통해 제국의 국토를 크게 넓혔던 정복왕 카밀라가 원흉입니다. 사실 현재 제국의 왕위에 오른 인물은 에이론 왕이 아닙니다. 카밀라 헤스뷔온은 넘치는 욕망을 갖고 있었고, 그의 수명으로는 그 욕망을 감당할 수 없었습니다. 결국 카밀라는 말년에 국교회를 이용해 모독적인 주술을 연구하여 ‘타인의 육신에 자신의 영혼을 이식하는’ 주술을 완성해냅니다. 결과적으로 타인의 몸을 빼앗아 영생을 사는 셈입니다.

그리고 자신의 뒤를 이어 왕좌에 오르는 후대 왕의 몸을 빼앗아 그 권력을 영원히 지속시키는 욕망을 실현하고 맙니다. 그렇게 그 후대도, 그 후대의 후대, 그 후대의 왕도....

하지만 한 가지 이변이 생깁니다. 바로 에이론 왕의 왕좌를 이어받을 계승자들이 국교회가 후대 왕위 계승에 개입하려는 음모를 꾸미고 있다는 것을 알아차린 것입니다. 정확히 ‘타인의 육신을 빼앗는 주술’을 행한다는 것까지 알아내지는 못했지만, 종교가 왕권에 개입한다는 것 자체가 귀족과 상인 세력에 큰 반발을 사는 일인데다 본인의 계승권이 걸린 일이니까요. 차기 계승자들이 이를 달갑게 여길 리 없습니다.

차기 계승자들이 에이론 대제에게 이것을 빌미로 반발하였으나, 에이론 대제는 이들을 회유하는 척, 차기 계승자들 사이에 왕권다툼이 벌어진 것처럼 상황을 꾸며 친자식을 모두 죽입니다. 대외적으로는 왕권다툼으로 인해 서로 죽었다고 하지만.... 그 누구도 에이론 대제에게 저항하지 못 합니다.

하지만 이에 의문을 가진 자들이 있습니다. 바로 ‘반왕파 세력’입니다. 사실 현왕의 자식들에게 에이론 대제와 국교회가 결탁하여 차기 계승자들을 해하려 한다는 소문을 흘린 것 역시 이들입니다. 이들은 정복왕 카밀라 때부터 이어진 왕실에 지나치게 집중된 국가 권력에 불만을 품고 있었고, 차기 계승자들을 부추겨 힘을 귀족 세력에 끌어오려고 하였으나.... 에이론 대제의 극단적인 처분으로 인해 오히려 세력이 크게 줄고 맙니다. 하지만 여전히 국교회와 왕실의 세력을 약화시키기 위한 기회를 노리고 있습니다.

이렇게 차기 계승자가 모두 죽는 바람에, 부득이하게 **PC 2**가 수도로 불려 오게 된 것입니다. 사실 대제의 친자식이 다섯이나 되었기에 가계도 상 에이론 대제의 형제의 자식인 **PC 2**에게는 기회가 전혀 없었으나.... 상황이 이렇게 되었으니까요.

결과적으로 카밀라는 **PC 2**의 몸을 노리게 됩니다.

이 사실을 조금도 모른 채, **PC 1**는 유일한 왕위 계승자인 **PC 2**를 호위하기 위해 비밀 리에 움직이고, **PC 2**는 계승식을 위해 수도로 향합니다.

갑작스러운 계승식 소식에 귀족 세력 역시 분주히 움직이기 시작합니다. 에이론 대제의 친자식이 아닌 방계 자손이 차기 계승자라니, 왕실을 견제하려면 이보다 더 완벽한 타이밍은 없을테니까요. 하지만 에이론 대제는 이미 귀족 세력의 움직임을 예측하고 있었고, 계승식을 방해받지 않기 위해 의도적으로 사건을 일으킵니다.

바로 그레이엄 기사단장의 죽음. 제국에서 손꼽히는 실력자인 그가 이리도 쉽게 사망한 것은 왕의 명령이 있었기 때문입니다. 기사단장 역시 **PC 1** 처럼 왕에게 충성하도록 세뇌된 듀랜든 가문의 일원이었으니까요.

이 살인사건을 이용해 왕성의 경비를 강화하고, 귀족 세력을 감시하려는 명분을 세운 것입니다.

—지역

이 시나리오에서 장소는 크게 왕성, 수도 브리기온, 지방도시 아르네로 구분됩니다. 각 장소마다 조사 판정 가능한 핸드아웃이 나뉘므로 주의해주세요.

각 장소마다 전용 장면표가 마련되어 있습니다. 확률적으로 특정한 이벤트가 발생하면서 마스터 장면이 진행됩니다. 다만 이는 추가적인 이벤트로, 플레이 타임이 길어지는 것이 걱정될 경우 생략하셔도 됩니다.

장면표는 통상적인 장면을 연출하는 장면, 판정 성공 시 아이템을 획득하는 장면, 판정 성공 시 마스터 장면이 연출되면서 **NPC**가 추가되는 장면으로 나뉩니다.

이야기의 흐름 상 **6** 사이클을 **6**일로 나누어서 계승식까지 일주일 가량이 남았다는 식으로 세션을 전개하면 좋습니다. 한 사이클의 첫번째 씬은 낮, 두번째 씬은 저녁인 셈입니다.

—특수룰

이 특수룰은 각 **PC**의 기사-왕위 계승자로서 정치적인 부분의 롤플레이를 풍부하게 만들기 위한 추가적인 룰입니다. 두 봉마인 모두 자신이 장면 플레이어가 아니더라도 장면에 등장했을 때 특수룰의 조건을 달성하면 사용할 수 있습니다.

특수룰: 충성을 관철하는 검

PC 1에게 적용되는 특수룰입니다.

PC 1는 이미 핸드아웃이 공개된 **NPC**가 있을 경우 임의의 특기로 보조 판정에 성공하여 **NPC** 핸드아웃을 제거할 수 있습니다. 이른바 정적 제거입니다. 해당 **NPC**는 더 이상 정치적인 영향력을 행사할 수 없게 됩니다. 구체적인 연출(납치, 혹은 살해 등)은 플레이어분의 재량에 맡깁니다. 이때 일부 **NPC**의 경우 **-3**의 수정이 적용됩니다.

단, 자신이 장면 플레이어인 드라마 장면에서만 시도가 가능하며, 한 장면에 하나의 핸드아웃만 제거할 수 있습니다.

또한 해당 **NPC**가 등장한 지역을 장면으로 할 때에만 해당 **NPC**의 핸드아웃을 제거할 수 있습니다.

즉, [황궁]에서 만난 **NPC**의 핸드아웃을 [수도]에서 제거할 수는 없습니다.

특수룰: 후계자의 증명
PC 2에게 적용되는 특수룰입니다.

PC 2는 임의의 특기로 보조 판정하여 성공 시 NPC에게 (+) 감정을 부여할 수 있습니다. 실패하면 (-) 감정이 부여됩니다. 이때 일부 NPC의 경우 -3의 수정이 적용되며, 특정한 조건을 달성하면 페널티가 사라집니다. 여기서 특정한 조건이란 핸드아웃의 [정보]를 NPC와 공유하거나, <프라이즈>를 전달하는 것을 말합니다.

단, [정보]의 공유를 요구하는 NPC마다 + 혹은 - 감정을 갖는 [정보]가 고정되어 있으며, 플레이어가 임의로 감정을 변경할 수 없습니다. 해당 NPC가 필요로 할 만한 적절한 [정보]를 공유합니다.

이 특수룰은 장면표를 통해 NPC와 같은 드라마 장면에서 함께 등장했을 때만 적용이 가능합니다. <유혹> 어빌리티는 사용할 수 없습니다.

단, 장면표에서 지나치게 NPC가 등장하지 않을 경우, 이미 등장한 NPC에 한해 PC 2가 장면 플레이어일 때 한 명의 NPC를 해당 장면에서 등장하도록 지정하여 특수룰을 적용하는 식으로 난이도를 조정할 수 있습니다.

등장 장소	NPC	(+) 감정 획득 조건	효과
왕궁	왕실기사	보조 판정 성공	<클라이막스 페이지> 아군 몹으로 전투 참여
수도 브리기온	상인	보조 판정 성공	수도 장면에서 한하여 조사판정에 +2 수정.
	반왕파 귀족 *판정에 -3 수정	<친왕파 귀족>의 [비밀] 공유 <국교회>의 [비밀] 공유 <황실 묘지 지하>의 [비밀] 공유	<클라이막스 페이지> 아군 몹으로 전투 참여
	친왕파 귀족 *판정에 -3 수정	<프라이즈: 엠블럼> 전달 <반왕파 귀족>의 [비밀] 공유 <국교회>의 [비밀] 공유 <황실 묘지 지하>의 [비밀] 공유	<클라이막스 페이지> 아군 몹으로 전투 참여
지방도시 아르네	방랑 용병	보조 판정 성공	<클라이막스 페이지> 아군 몹으로 전투 참여

PC 2가 군주로서의 카리스마를 증명한다면, 동맹들은 목숨을 걸고 힘을 지원해줄 것입니다.

PC 1가 정적을 제거할 경우(핸드아웃을 삭제), 효과 역시 모두 사라집니다.

조사 판정에 + 수정이 되는 효과의 경우 해당 장면이기만 하면 PC 1, 2 모두 효과를 받을 수 있습니다.

단, 펄볼이 뜰 경우 수정치가 붙더라도 펄볼의 페널티는 그대로 적용됩니다.

조킹으로 알 수 있는 것....

－그레이엄 기사단장 살인사건

추리 요소를 더하고 싶다면, 사건현장을 적극적으로 조사하는 연출을 넣어도 좋습니다. 그레이엄 듀랜튼은 사실 살해당한 것이 아니라 명령을 받고 스스로 목숨을 끊은 것입니다.

사건 현장에서 눈에 띄는 점은 다음과 같습니다. 캐릭터의 조킹 시도에 맞춰 적절히 제공해주세요.

- 시신이 눈에 띄는 장소에 방치되어 있다. 딱히 은폐하려는 시도가 보이지 않는다.
- 기사단장은 비무장 상태이다. 내정 시 주로 입는 기사단 제복을 입고 있다.
- 시신의 사후 경직이나 피의 응고 상태로 보서는 사망하고 발견된 시각까지 하루가 채 지나지 않았다.
- 그레이엄 듀랜튼은 왕실 기사단의 단장으로, 그 직위에 걸맞는 어울리는, 강직한 성품을 가진 제국에서 손꼽히는 기사다.
- 누군가 드나든 흔적은 눈에 띄지 않는다. 숙련된 검사인 그레이엄 듀랜튼을 살해한 것까지 감안해, 전문적인 살수일 가능성도 있다.
- 흉기는 현장에서 발견된 솟소드이다. 기사들이 호신용으로 많이들 들고 다니는 검이다. 제국에 소속된 모든 군인에게 지급하는 물건인 데다 연무장이나 무기 보관고에 산처럼 쌓여 있는 것이라 이것만으로 범인을 특정하기는 어렵다.

－듀랜튼 가문 (PC 1의 가문)

PC 1을 포함하여 듀랜튼 가의 사람들은 모두 왕가, 왕족에게 절대적인 충성을 맹세합니다. 외부인이 보기에는 기괴하게 느껴질 정도로, 마치 자기 자신조차 중요하지 않다는 듯이 왕가에 복종합니다.

이들은 대체로 피로 이어져 있지 않으며, 대부분이 카밀라의 세뇌 주술에 걸려 있습니다. 드물게 다른 귀족들과 결혼한 사람들도 있지만, 듀랜튼 가문은 사교계에서도 별종으로 취급당합니다. 듀랜튼 가에 편입되어 지위를 상승시키고자 하는 몰락귀족이 아니고서야 듀랜튼과 돈독한 사돈지간이 되고자 하는 가문은 없습니다.

이 때문에 가문의 일원들 간에 공통점이라고는 대부분 무인이며, 무술 실력이 출중하다는 것뿐입니다. 서로 생김새조차 닮은 구석이 없습니다.

다만 세뇌 주술로 인해 “왕가에 절대적인 충성을 맹세한다.”는 것을 가장 중요한 가치관으로 삼고, 그것을 위해 자신의 목숨마저 버리는 행위를 당연하게 여길 뿐이지,

그 외에는 지극히 평범하게 행동합니다. 외부인에게는 조금 고지식하고 충성심이 강한 무인 가문 정도로 보일 뿐입니다.

—PC 1의 유년기

PC 1은 10살 즈음을 기준으로 과거의 기억을 모두 잊은 상태입니다. 보통 성인이 되면 어렸을 때의 기억은 대체로 희미해지기 마련이지만.... PC 1는 의도적으로 기억을 “떠올리려고 해도” 아무것도 떠오르지 않습니다. 마치 그 부분만 닦아낸 것처럼 깨끗하게요. PC 1의 기억은 항상 가문의 본가에서 검술 수련을 하던 때부터 시작합니다.

준비

총 12장의 광기를 준비합니다. [공포증, 음모론, 미신, 기시감, 일그러진 마음, 맹목, 예지몽, 불길한 숫자, 과대망상, 적이나 아군이냐, 빙의, 망향, 의존]을 추천합니다.

NPC 이미지로 활용할 수 있는 파일을 배포합니다. 저작권은 저(닌)에게 있습니다. 재가공 가능. 재배포 불가능. *[다운로드 링크](#)

도입 페이지

도입 1: 비밀 호위

등장: 전원

제국의 중앙에 위치한 수도 브리기온을 둘러싸고 있는 성벽. 모든 길은 브리기온으로 통한다는 말이 있듯, 오늘도 남문은 물건을 들여오는 상인이며 순례자들, 여행객으로 북적인다.

이어지는 행렬을 따라 PC 2가 탄 마차가 수도 안으로 들어선다. 남문을 지키는 병사가 마차를 세우자 마부가 능숙하게 말을 세운다.

“통행증을 제시하십시오.”

마부가 품에서 깔끔하게 말린 통행증을 꺼내자, 병사가 펼쳐보고는 수신호를 보낸다.

병사 하나가 마차를 인적 드문 골목길로 안내한다. 골목길 안쪽에서 기다리고 있던 것은 PC 1.

병사가 정중히 마차의 문을 열고, PC 2가 마차 밖으로 발을 내딛는다.

막 수도에 방문한 차기 왕위 계승자 PC 2와 그를 비밀리에 호위하는 임무를 받은 PC 1. 각자 자기소개를 하고 사명을 확인한 뒤 장면을 닫는다.

도입 1-1: 왕성으로 향하는 길

등장: 전원

PC 2는 지방의 중소도시 아르네에서 나고 자라 수도 브리기온은 처음 방문하는 것이라고 한다. 왕궁으로 출발하기 전, 오랜 시간 마차를 탄 PC 2를 배려해 여독을 풀고 수도를 구경할 겸 마을에서 잠시 시간을 보내기로 한다.

남문이 위치한 마을, 오베르는 수도에서도 통행 인구가 많은 것으로 유명하다. 수도 다음으로 규모가 큰 항구 도시와 제국의 주식인 밀의 78% 이상 생산하는 대 곡창지대로 이어지는 길이 남문과 이어져 있기 때문. 뿐만 아니라 제국민의 90% 이상이 믿는 국교의 본교회가 이곳에 있어 많은 순례자가 수도를 방문하면서 가장 먼저 들르게 되는 곳이 바로 오베르이다.

말이 마을이지 다른 중소도시와 비교해도 손색이 없는 규모.

오늘은 그 중에서도 5일장이 서는 날이다. 제국 각지에서 온갖 사람들이 모이는 시장. 어느 골목이하고 할 것 없이 마을 전체가 사람들로 북적인다. 여기저기 좌판을 벌리고 생전 본 적도 없는 물건을 파는가 하면, 머리 위로는 색색의 천들을 엮어 놓았다. 음식점에서는 손님을 호객하는 목소리가 끊이질 않는다.

시장, 음식점, 점집이 눈에 띈다. 어디를 둘러볼까?

*점집, 시장, 음식점 셋 중 하나를 선택하여 진행할 수 있습니다. 세 곳 모두를 방문해도 괜찮습니다. 시간적 여유와 마스터만 괜찮다면....

▶[시장]에 방문한다.

“진귀한 물건이 많습니다! 구경하고 가세요!” 상인들이 저마다 목소리를 높이며 시선을 끈다. 구하는 물건이 있다면 그게 무엇이든 이곳에서 구할 수 있을 것 같은데....

<풍경>으로 판정. 성공하면 원하는 물건을 찾을 수 있다. 둘 다 성공했다면 나온 값이 더 높은 쪽이 찾는다.

“눈썰미가 좋으시군요~ 이런 물건, 다른 데서는 못 구합니다.”

상인이 너스레를 떨며 값을 부른다. 선물하실 거면 포장도 해드릴까요?
사근사근하게 말을 덧붙인다. 물건을 구매한 플레이어는 <프라이즈>를 획득한다.

프라이즈: 시장에서 구매한 물건 *브로치, 장신용 예검 등. 구체적으로 어떤 물건인지는 플레이어가 정한다.

오베르의 시장에서 구매한 물건. 제국의 각지에서 올라온 진귀한 물건이다.
선물용으로도 괜찮아 보인다.

*이 프라이즈의 소유자가 특정한 조건을 달성하면 이 프라이즈의 [비밀]을 획득할 수 있다.

*특정한 조건: 이 프라이즈를 드라마 장면에서 다른 PC(NPC 포함)에게 전달한다.

쇼크: 없음

사람의 시선을 사로잡는 매력적인 물건. 누군가에게 선물한다면 특별한 관계가 될 수 있을 것 같다.

*드라마 장면에서 이 프라이즈를 다른 PC에게 전달하면(NPC 포함) 주요 행동 판정과 관계 없이 감정 판정을 할 수 있다. 이미 감정 판정을 한 상태라면 감정의 종류를 바꿀 수 있다.

▶[음식점]에 방문한다.

대로변에 위치한 음식점에 들어갔다. 식욕을 돋우는 육향, 술기운에 얼큰하게 취한 사람들. 오베르답게 생기가 넘친다. 적당한 곳에 자리를 잡고 주문을 해보자.

각지에서 상인들이 모이는 만큼 온갖 소문이 떠도는 곳이다.

<소리> 보조 판정 성공 시 다음 내용을 엿들을 수 있다.

“요즘 황실이 분주하다던데.”

“그래. 요 몇 달 사이 동맹국에 요구하는 공물량이 늘었어.”

“지방에서 걷어가는 세금도 늘었다더군.”

“품목이 벨벳에 실크, 증류주에 제철 과일....”

“소문이 사실인 모양이지? 곧 계승식이 거행될 거라는 소문이 돌더라니.”

“그래. 이미 대형 상단들 사이에서는 공공연한 사실이라더군. 축제가 아니고서야

이런 대목이 또 있겠어?”

“근데 사람은 또 어디서 난 거야. 그 일이 있고나서 왕가는 망했다고 생각했는데....”

“에이, 이 사람아. 그런 얘기를 이리 크게 얘기하나. 입 다물어 밥이나 먹어.”

“입을 다물었는데 어떻게 밥을 먹어!”

와하하하...! 하고 웃음소리가 커진다. 그 이후로 같은 화제를 꺼내지는 않는 것 같다. 다행히 **PC 2**가 소문의 주인공인 것까지는 모르는 것 같지만.... 아무래도 계승식이 거행된다는 것 자체는 알만한 사람은 모두 알고 있는 모양.

***그 일이 어떤 사건인지는 두 사람 모두 쉽게 짐작하지 못 합니다.**

곧 음식이 나온다. 갓 만들어낸 음식에서는 모락모락 김이 피어올라온다. 빛깔과 냄새도 모두 맛깔스럽다. 입에 넣자마자 감칠맛이 돌고, 입안에서 부드럽게 흠여진다. 과연 전국 각지의 모든 물자가 모이는 오베르의 음식점, 하고 감탄하게 된다.

앞서 보조 판정에 성공한 플레이어에게는 음식점에서 서비스라고 하면서 달콤한 디저트를 제공한다. ‘진통제’ 아이템 하나 획득.

▶[점집]에 방문한다.

신비로운 분위기를 자아내는 보라색 융단이 커튼처럼 깔려 있다. 안으로 들어가면 바깥과 완벽하게 차단된 듯 고요하기만 하다. 마치 이 공간만 외따로 존재하는 듯. 사방이 어둡고, 가운데에 촛불 하나만 조용히 타오른다.

“어서 오시지요.”

어두운 색의 베일로 눈가를 가린 누군가가 두 사람을 환영한다. 여자인지 남자인지 모를, 청년인지 노년인지 모를 묘한 목소리가 적막을 깨고 울린다.

“한 번 보시겠습니까?”

점술사가 테이블 위에 올려둔 소매를 치우자 기묘한 색깔로 빛나는 구가 나타난다.

<마술>로 보조 판정. 성공, 실패 여부와 관계없이 다음 정보를 얻을 수 있다.

PC가 수정구를 들여다보자.... 거울처럼 선명하게 **PC**의 모습이 표면에 비친다. 하지만 그것도 잠시, 갑자기 상이 흐려지더니 찌적 — 요란한 소리와 함께 수정구가 깨어진다. 썩그랑! 파편이 흩뿌려졌지만... 다행히 **PC**가 다치지는 않았다. 점술가가 크게 당황하며 입을 연다. “제가 모든 것을 알려드릴 수는 없습니다. 다만....”

“두분께서는... 별의 위치가 크게 어긋나 있어요. 하지만 별의 위치를 바꾼 건 여러분이 아닙니다. 더 강대하고 파괴적인 힘을 가진... 모든 것을 집어삼키는 별에 의해 끌어당겨진 거예요. 이대로 여러분의 별이 제자리를 찾지 못하면 돌이킬 수 없는 일이 일어날 겁니다.

자신이 어떤 사람인지를 스스로 깨달아야 해요. 그래야만 별이 제자리로 돌아갈 수 있어요.”

*자신이 어떤 사람인지를 깨달으라는 것은 아르네 장면에서 공개되는 핸드아웃을 확인하라...는 의미입니다.

앞서 보조 판정에 성공한 플레이어에게는 점술사가 “운명을 바꿀 수 있는 방법을 알려드리겠습니다.”라고 하면서 ‘부적’ 아이템을 하나 제공한다.

이후 숙소로 돌아가 적당히 휴식을 취하는 롤플을 한 뒤 장면을 닫는다.

도입 2: 입궁

등장: 전원

드디어 황궁에 도착한 두 사람. 대제국답게 황궁 역시 대단한 위용을 자랑한다. PC 1은 명령받은대로 복문을 통해 은밀하게 PC 2를 달리아 궁까지 모신다.

사시사철 탐스러운 꽃이 피고 녹음이 푸른 후원에 둘러싸인 공간으로, 주로 정사를 보고 내신들이 드나드는 외국과 달리 황족들이 기거하는 생활 공간이다. 황족의 수발을 드는 직속 하인들 외에는 출입조차 어려운 곳.

하인의 안내를 따라 경화전 깊은 곳까지 들어가면 에이론 대제가 두 사람을 반갑게 맞이한다. 제국의 황제이자, 대륙을 호령하는 제왕이며 단 하나의 태양. PC 1에게는 주군되는 자이며, PC 2에게는 숙부/고모 이다.

“먼 길 오느라 고생 많았다. 계승식까지는 시간이 있으니 궁에 머물며 여독을 풀거라.”

“PC 1. 명령을 훌륭히 수행해주었다. 계승식까지 PC 2의 호위를 네게 맡길테니 맡은 바 임무를 다하도록. 제국의 안녕이 네게 달려있는 것이나 다름없다.”

에이론 대제는 치하를 아끼지 않으면서도 당부를 잊지 않는다.

에이론 대제는 노쇠한 늙은이로, 이렇게 사람을 대하는 것조차 힘에 부쳐보인다. 하지만 중후한 목소리에는 힘이 실려 있고 눈빛은 두 사람을 꿰뚫어보는 것처럼 날카롭다.

“메이안 궁에 거처를 마련해두었다. 하인을 여럿 두었으니 지내기에 불편하지는 않을 게야. PC 1, 자네도 은정전에서 머물며 PC 2를 호위하게. 자네를 위한 하인도 두었으니 편히 부리도록 하게.”

에이론 대제는 피곤한지 일방적인 인사를 서둘러 끝내고 두 사람을 밖으로 내보낸다.

황궁 안이라면 PC 1에게는 손바닥 보듯 흰하다. 우선 황제의 지시대로 메이안 궁에 가보는 게 좋겠다. 메이안 궁은 황궁에서도 서쪽에 있는 건물로, 주로 외국 사신들이 머무는 아름다운 건물이다.

도입 **3**: 누가 왕의 권위에 도전하는가.

등장: 전원

두 사람이 황궁 안의 중간문을 지나 서쪽 구역으로 들어오자, 근위병 하나가 다급히 뛰어온다.

“PC 1님! 긴급 상황입니다. 어서 별관으로 와주십시오!”

“그런데 이 분은...?”

병사는 PC 2를 전혀 모르는 눈치다. 그야 이번 임무는 PC 1 혼자 파견된 비밀 임무였으니. 워낙 경황이 없는지 PC 1이 동행이라거나, 개인 시종이라고 둘러대면 병사는 별 이의 없이 두 사람을 데리고 왕궁의 별관으로 향한다.

서쪽 별관. 건물 전체에 대리석이 깔린 호화로운 건물. 안으로 발을 들이자마자 역한 냄새가 코를 찌른다. 응접실 벽에 제국기가 커다랗게 걸려있고, 그 앞에 누군가가 쓰러져 있다.

왕가를 지키는 백사자*왕실 상징물은 자유롭게 바꿔주세요. 왕실 기사단의 그레이엄 단장. 바로 PC 1의 숙부되는 자였다. *즉, PC 1에게는 아버지의 동생, 즉 작은아버지인 셈입니다. 기사단장의 성은 PC 1의 성을 따라주세요.

황가를 수호하는 기사단장이, 그것도 황궁 안에서 살해당하다니, 이것은 왕권에 대한 반역이고 모독이다. 단순한 살해 사건으로 볼 수 없다. 이 자리에 모인 기사단원들이 모두 당혹스러움과 슬픔, 탄식을 감추지 못 한다.

전원 <죽음>으로 공포판정.

누가 보아도 살인 사건임이 자명한 현장. 현장에 모인 기사단 동료들은 저마다 PC 1에게 유감을 표한다. 혼란스러운 와중, 부단장이 PC 1에게 다가와 유감을 표한다.

“우리에게 단장님이지만... 자네에게는 숙부이기도 하니까. 이제 막 입궁했다 들었는데 이런 소식을 전하게 되어 유감이네.”
“이곳이 정리되는 대로 자네 가문으로 운반될 거야. 휴가를 내줄테니 꽤넌치 말고 가보게.”
“수사관이 배정된다고 하는데.... 시기가 이래서*계승식을 앞두고 있음. 제대로 수사가 진행이 될지 모르겠군.”

“우리는 수사가 아무 소득도 없이 덮어지고 단장님의 죽음이 정치화되는 건 아닌지 우려가 크네. ...아무래도 그렇게 될 가능성이 높겠지.”
“적어도 범인만큼은 밝혀내자는 게 모두의 의견이네. 기사단장을 노린 이상 평범한 인간의 소행은 아니겠지. 사실 범인을 잡아도 정치적인 이해관계가 얽혀있다면 판결까지 가져갈 수 있을지 장담할 수 없네만....”
“상심이 가장 큰 것은 자네겠지만... 자네만 괜찮다면 도와줄 수 있겠나?”

시체를 살펴보면 조깅으로 다음 정보를 알 수 있다. 기사단장은 비무장 상태였던 모양이며, 흉기는 널리 사용되는 쏫소드로 현장에 버려져 있다. 피가 떨어진 모양을 보면 즉사했거나, 적어도 운신할 수 없을 정도로 부상이 심각했을 것이다. 몸싸움의 흔적은 보이지 않는다.

핸드아웃 <거리의 소문> 공개
핸드아웃 <사교계의 소문> 공개
핸드아웃 <PC 1의 가문> 공개

메인 페이지

마스터 장면 1: 미행

조건: 핸드아웃 <거리의 소문>의 [비밀]을 확인한다.

등장: 해당 장면에 등장한 PC

늙은 로브로 얼굴을 가린 누군가가 어두운 골목길을 숨어다니는 것을 목격했다. 수상한데... 뒤를 봐야볼까. 로브는 이 골목을 잘 알고 있는듯 발걸음에 망설임이 없었다. 우리에게 쫓기는 것을 눈치채기라도 한건가? 같은 길을 몇 번이고 빙빙 돌았다.

<추적>으로 보조 판정. 성공 시 <프라이즈: 엠블럼>을 획득한다. (모두 성공할 경우 결과값이 더 높은 PC가 갖는다.)

프라이즈: 엠블럼

동물과 꽃 모양이 화려하게 세공된 엠블럼. 주로 귀족 가문의 문장을 넣어 신분증 대신 이용하기도 한다.

하지만 이런 문장은 본 적이 없는데....

*이 프라이즈의 소유자는 이 프라이즈의 [비밀]을 판정 기회의 소모 없이 확인할 수 있다.

쇼크: 없음

이 문장은 반왕파 세력에 속한 가문이 내부에서 사용하는 문장이다. 이른바 반왕파임을 서로 확인하기 위한 암호인 셈이다. 왕실의 감시를 피하기 위해 상당히 노력을 기울이는 모양인데....

이게 다른 세력의 손에 들어간다면 꽤 골치아파질지도 모른다.

그것과는 별개로 순금으로 만들어져 값어치가 높다.

판정 성공/실패와 상관없이 다음 장면이 연출된다.

마지막으로 로브의 뒤를 밟은 곳은.... ‘반왕파 세력 가문’이 모여있는 귀족 거리다.

핸드아웃 <반왕파 세력>을 공개한다.

마스터 장면 **2**: 복종의 미학

조건: 핸드아웃 <PC1의 가문>의 [비밀]을 확인한다.

등장: 해당 장면에 등장한 PC

“그는 자신의 책무를 다했을 뿐이다. 주인을 지키다 기사로서 죽었으니 명예로운 죽음이다.”

“장례식은 생략하겠다. 대제폐하께서 친히 국장을 제안해주셨으나 내가 거절했다. 시신은 화장된 후 유골함을 왕실 납골당에 안치될 것이다. 그레이엄의 이름은 그곳에서 영원히 빛나겠지. 추모는 개인적으로 하도록.”

가족이 죽은 것이 맞나, 씁쓸 정도로 지나치게 경직된 분위기다. 눈물을 보이는 사람은 있으나, 일원 모두가 가주의 이 일방적인 통보에 아무런 이의를 제기하지 않는다. 그렇기는 커녕, 이 모든 게 너무나 당연하다는 반응이다.

PC 1 역시도.

PC 1를 제외한 PC는 <그늘>로 공포판정.

핸드아웃 <왕실 묘지>를 공개한다.

마스터 장면 **3**: 비밀 회동

등장: 해당 장면에 등장한 PC

조건: 핸드아웃 <반왕파 세력>의 [비밀]을 확인한다.

비밀스러운 회동이 열린다. 겉보기에는 귀족가 연사들의 친목 도모를 위한 작은 파티지만, 실상은 반왕파 세력의 정치적 목적의 회동이다.

담이 높게 둘러쳐져 있고, 언뜻 보이는 창문마저 모두 짙은색의 커튼으로 가려져 있어 빈틈이 없다. 건물 근처로 다가가면 사병이 ‘출입증’을 요구한다.

해당 장면에 등장 PC 중 아무나 <프라이즈: 엠블럼>을 소지하고 있을 경우 검문을 통과할 수 있다. 프라이즈가 없다면 임의의 특기로 판정하여 성공할 경우 통과할 수 있다. 단, 판정에 -2의 수정이 붙는다.

회장 안은 평범한 살롱처럼 꾸며져 있으나, 악단이나 시종을 드는 시종은 보이지 않는다. 먹음직스러운 음식이 차려져 있으나 손 대는 사람은 없다. 귀족 모임임에도 후드를 뒤집어 쓰거나 가면을 쓴 사람도 더러 보인다.

PC 1은 귀족 사이에서 유명인사이므로 얼굴을 가리는 게 좋을지도.

자연스레 무리에 섞여 이야기를 엿들을 수 있다. *PC의 질문이나 의견에 적절히 반응하며 진행해주세요.

“계승식이 며칠 안으로 진행될 거란 소문이 있던데 사실인가?”

“그럴 가능성이 높습니다. 장담할 수는 없지만... 에이론 왕이 제멋대로 구는 게 하루이틀입니까?”

“성에 남은 치들은 왕의 비위를 맞추는 데만 급급하니.... 후계자가 입궁하기 전에 어떻게든 먼저 접촉해야 하네.”

“하지만 기사단장이 살해당한 사건 때문에 수도에 배치된 병력이 급격히 늘어났습니다. 호위라는 명목 하에 귀족들을 감시하는 눈도 늘어났고.... 이 모임에 나오는 것만도 꽤 모험이었어요.”

“친왕파 세력을 제거할 계획을 세우긴 했지만.... 기사단장을 노린 건 지나친 수 아닌가? 그 듀랜트 가문을 노리다니.... 아니, 애초에 기사단장을 암살할 수 있는 인물이 제국 내에 있단 말이야?”

“저도 의문입니다. 애초 목표물을 정할 때도 그레이엄 듀랜트는 거론된 적조차 없는데....이 안에서도 다들 누가 살수를 고용한 건지 주동자를 찾는 눈치고.”

기사단장의 사망 사건에 대한 토론은 별 소득 없이 끝난다.

“답답한 건 이해하네만. 황실과 전면적으로 맞서야 하는 건 피해야 해. 그 비극을 되풀이할 필요는 없지 않은가.”

“그 비극... 이라면 20년 전 사건 말입니까?” *PC 2의 가문이 황제에 의해 멸문당한 사건을 말합니다. 시간은 PC 2의 현재 나이를 고려하여 조절해주세요.

“그래. 황제가 가문 하나를 멸문시킨 사건 말일세. 들어온지 한 달도 안 된 시종에, 겨우 한 살 된 갓난애기까지 전부 죽였다지.”

“어쩌다 그런 일이.....”

“평소에도 황실과 알력다툼이 잦았어. 듀랜든(PC 1의 가문)이 왕가의 번견이라면, 그 가문은 균형을 맞추는 저울추 역할을 한다고들 했지. 그 만큼 위세 높은 집안이었는데....”

두 사람은 그 가문을 직접적으로 언급하는 것조차 꺼리며 조심스러워 한다.

“그 비극이 있고나서 황실은 완전히... 고삐 풀린 경주마처럼 독주하기 시작했네. 아무리 황제라지만.... 친자식을 전부 죽이다니. 300년의 역사 중에서도 유례 없는 일이 아닌가.”

PC가 멀문당한 그 가문이 누구냐고 물으면, PC 2의 외양적인 특징을 따서 (예를 들어 눈동자가 빨갛다면, 적안의 심판자를 모른단 말인가? 그 가문의 마지막 가주였지.... 하는 식.) 힌트를 줘도 좋다.

마스터 장면 **4**: 산 채로 묻힌 자

등장: 해당 장면에 등장한 PC

조건: 핸드아웃 <황실 묘지>의 [비밀]을 확인한다.

묘지는 단정하게 관리되어 있지만, 이상하게 스산한 기분이 든다. 어쩐지 조각상이 당장이라도 움직일 것만 같은 기분이 든다.

방금 조각상과 눈이 마주친 것 같은데..... 아니, 착각이 아니다. 조각상이 갑자기 움직이기 시작했다.

핸드아웃 <원령>을 공개, 에너지 <원령>과 전투한다.

원령	인세인 룰북 249쪽 참고
----	----------------

PC의 승리, 패배 여부와 관계없이 전투가 끝나면 원령은 “너희들이 아니다.”, “내가 복수해야 하는 건 너희들이 아니야!” 라고 하소연한다.

원령은 두 눈에서 피를 흘리며, 산발을 한 채 묘지를 배회한다. 조킹으로 원령의 생김새를 묻는다면, ‘두 눈으로 직접 본 적이 없는데도, 어째선지 낯이 익다.’는 것을 알 수 있다.

마스터 장면 **5**: 죽어서도 잠들지 못하는 영혼

조건: [황궁]을 배경으로 한 드라마 장면에서 핸드아웃 <황실 묘지>의 앞면이 공개되었을 때, 조킹으로 ‘그레이엄 기사단장’의 무덤을 찾는다.

*이 마스터 장면은 부수적인 장면으로, 반드시 진행할 필요는 없습니다. 굳이 플레이어가 이 장면을 보도록 유도할 필요는 없으며, 조건을 달성했더라도 생략할 수 있습니다.

등장: 해당 장면에 등장한 PC

넓은 황실 묘지 한 구석에 [그레이엄 듀랜든]의 이름이 새겨진 비석이 있다. 통상 황실 묘지에는 황족과 왕족만이 안치될 수 있으나, 뛰어난 공을 세운 공신은 그 헌신을 인정받아 왕실 묘지에 안치되기도 한다.

그레이엄 듀랜든의 묘는 생전 그의 강직하고 청렴한 성품을 반증하듯, 비석 외엔 특별한 것이 보이지 않는다.

“거 누구요.”

누군가 발을 절뚝이며 나타난다. 허름한 로브 아래 드러난 하반신은 한쪽이 의족이다. 노인은 자신을 미천한 묘지기라고 소개한다. “검술로는 제국에서 제일 가는 기사였다지. 하지만 죽음 앞에서는 모두가 평등한 법이오.”

*묘지기는 그 어느 세력에도 속하지 않은 인물로, 딱히 PC를 속여야 할 이유가 없습니다. 시신을 통해 알아낸 정보를 정직하게 알려줍니다.

고인의 가족임을 밝히면 묘지기는 쫓쫓, 혀를 찬다. “안 됐구려. 하필 자살을 하다니.... 유족들도 마음이 편치 않겠어.”

PC들이 의아해하면 묘지기가 침언한다. “내 평생 묘지기 일을 하면서 수 백, 수 천 구의 시체를 봐왔어. 시신에 난 상처를 보면, 이 자는 분명 자살을 했어. 그것도 급소를 날뼛이로 베어서.”

“망설임 없는 손놀림이었을 게야. 자살한 시체는 여럿 봐왔지만, 그렇게 단숨에 스스로의 목숨을 끊은 시신은 또 처음이었어.”

“그러고보면... 장례식도 치르지 않는다 했지. 본래 고인의 살았을 적 행적을 묻지는 않네만. 큰 잘못을 했다면 황실 묘지에 안치되지도 않았을 테고.” 하며 의문스러워하지만, 고집스럽게 묻지는 않는다. 아마 묘지기 나름대로 고인과 유족에게 예의를 지키는 방식이겠거니 싶다.

“추모는 편히 하시게. 그래도 너무 늦게까지 있지는 말고. 원한 많은 유령이 나타난다는 이야기가 있어....”

묘지기는 농담인지 진담인지 모를 이야기를, 허허 웃으며 하고는 사라진다.

마스터 장면 6: 귀향

조건: [아르네]를 배경으로 처음 장면을 열었다.

두 사람은 제법 오래 말을 타고 PC 2의 고향, 아르네로 향한다. 마을을 따라 깨끗한 강이 흐르고... 완만한 언덕을 따라 포도나무가 펼쳐진 아름다운 도시가 두 사람을 환영한다.

사실 도시라고 하기엔 규모가 제법 작은 편이지만 토양이 비옥하고 물도 넉넉하니 사람 살기엔 좋은 곳이다.

핸드아웃 <변두리의 술집>을 공개한다.

클라이막스 페이지: 영원한 왕좌

두 사람 앞에 병사들이 나타난다.

“곧 계승식이 거행됩니다. 수도로 모시겠습니다.”

수도의 황궁을 지키는 **PC 1**에게도 낯선 병사들이다. 국교회에서 파견한 병사일지도 모른다고 추측만 할 뿐이다.

정중한 대우임에도 마치 끌려가는 듯한 기분을 떨쳐낼 수 없다.

도착한 곳은 황궁 묘지의 지하. 서늘하다 못해 한기마저 돈다. 앞서 가는 병사가 작은 등불로 길을 밝힌다.

“이리로 모시라는 대제폐하의 명령이 있었습니다.”

얼마나 들어갔을까. 호흡이 가빠질 정도로 위압감이 든다. 두터운 로브를 두른 사제가 두 사람을 기다리고 있다.

“계승식 전날, 왕실에는 차기 황위 계승자를 축복하는 의식을 치르는 전통이 있습니다. 신성한 의식이니 **PC 1**께서는 이곳을 나가주시겠습니까?”

“모를 만도 하지요. 황가에서만 은밀히 전해내려오는 전통이니까요.”

이 때 플레이어에게 “제국에 충성을 맹세할 것인지”(공개 사명을 포기할지) 물어본다.

두 플레이어가 모두 공개 사명을 포기하지 않았다면 전투는 생략되고, 그대로 의식이 진행된다. >>END 1. 충성의 증명

둘 중 한 명이라도 공개 사명을 따르지 않는다면(포기한다면), 사명이 갱신되면서 전투가 진행된다.

전투 도중에도 공개 사명을 포기하면 언제든지 사명이 갱신된다.

*<왕실 묘지 지하층>의 [비밀]을 조사하여 주술에 대한 정보를 습득하면 주술을 풀기 위해서 PC가 서로를 적대해야 한다는 것을 알 수 있습니다. 하지만 이 모든 사건의 원흉은 카밀라이며, 황제를 제거하지 않고는 주술의 영향에서 벗어날 수 없습니다. 결과적으로 PC는 서로 협력해야만 주술을 완전히 제거할 수 있습니다.

에너미 <정복왕 카밀라>와 전투한다. 이 에너미는 몸 에너지 둘을 대동한다.

—전투 세부 룰 *아래 사항은 가이드일 뿐입니다. 원하는대로 진행해주세요. PC에게는 공개하지 않습니다.

- 몸과는 버팅이 일어나지 않는다. (몸끼리도 일어나지 않는다.)
- PC 측 아군 몸이 전투에 참여하면 에너미는 모두 몸을 우선적으로 공격한다.
- 아군 몸은 에너미 <정복왕 카밀라>를 우선적으로 공격한다.
- 아군 몸의 갯수가 2를 초과할 경우, 한 명이 초과될 때마다 몸 에너지가 하나씩 추가된다.
- PC가 모두 탈락 또는 사망하거나, <정복왕 카밀라>의 생명력이 0이 되면 전투가 종료된다.
- PC가 모두 공개 사명을 포기하면, [진정한 사명]이 갱신된 PC는 다음 어빌리티를 습득할 수 있다. 이 어빌리티는 해당 세션의 클라이막스 장면에서만 사용 가능하다.

어빌리티: 정의의 관철하는 검 *PC 1 전용 어빌리티	서포트
특기: 분야 관계 없이 임의의 특기	
지켜야 할 것을 스스로 정한 검은 더 이상 흔들리지 않는다. 다른 캐릭터가 공격을 당하고 회피 판정에 실패했을 때 사용할 수 있다. 이 어빌리티의 지정 특기 판정에 성공하면 해당 공격에 의한 피해를 무효로 한다. 이 어빌리티는 세션 당 한 번만 사용할 수 있다.	

어빌리티: 제왕의 선언 *PC 2 전용 어빌리티	서포트
특기: 분야 관계 없이 임의의 특기	
제왕의 시선은 흔들리는 법이 없다. 시선이 향하는 곳에는 항상 그가 있으므로. 다른 캐릭터가 공격 어빌리티의 명중 판정에 성공했을 때 사용할 수 있다. 이 어빌리티의 지정 특기 판정에 성공하면 회피 판정에 상관없이 해당 공격을 반드시 적중시키며 해당 공격으로 인한 피해에 5를 곱한다. 이 어빌리티는 세션 당 한 번만 사용할 수 있으며, 하나의 어빌리티에만 적용된다.	

정복왕 카밀라		속성: 괴이
생명력: 40	호기심: 괴이	위협도: 7
특기: 파괴, 전쟁, 정리, 함정, 혼돈, 영혼, 암흑		
어빌리티		
기본 공격: [공격], 지정특기 전쟁		
광기의 오염: [서포트], 지정특기 암흑 이 에너미를 목표로 명중 판정을 하면 <암흑>으로 공포판정한다.		
살육연쇄: [이식: 공격], 지정특기 파괴. 인세인-데드루프- 214쪽.		
왕명-처형: [서포트], 함정 다른 캐릭터가 공격 어빌리티의 명중 판정에 성공했을 때 사용할 수 있다. 이 어빌리티의 지정 특기 판정에 성공하면 공격 대상의 회피 판정에 -2의 수정을 한다.		

몹: 국교회 사제		속성: 생물
생명력: 8	호기심: 지식	위협도: 3
특기: 인내, 역사, 천문학, 마술		
어빌리티		
기본 공격		

PC 2의 아군으로 등장하는 몹의 시트는 다음과 같다.

몹: 왕실 기사, 방랑 용병		속성: 생물
생명력: 6	호기심: 폭력	위협도: 3
특기: 절단, 걱정, 효율, 역사		
어빌리티		
기본 공격, 트릭		

몹: 친왕파, 반왕파 세력의 사병		속성: 생물
생명력: 9	호기심: 기술	위협도: 4
특기: 포박, 전쟁, 추적, 병기, 역사		

어빌리티
기본 공격, 연격

PC가 모두 전투에서 탈락하거나> END 1. 사망했다. > END 2.
<정복왕 카밀라>를 처치했다. >END 3.

엔딩

END 1. 충성의 증명

PC 2는 카밀라에게 육신이 빼앗기게 되고, 선대의 원령들처럼 끝없이 묘지를 떠돌게 된다. 목적 없는 원망만을 곱씹으면서.

PC 1는 세뇌가 풀리지 않고 영원히 황가에 충성을 맹세하게 된다. PC 2를 무사히 호위한 공로를 인정받아 기사단장이 되어 제국에 최고의 기사로서 이름을 떨칠 것이다. ...적어도 쓸모가 다하기 전까지는.

END 2. 역사의 뒤편길

PC 1와 PC 2는 역사서에 이름 한 줄 적히지 않는다. 그 누구도 두 사람의 이름을 기억하지 못 할 것이다.

END 3. 왕도

황제가 될 것인지, 어떻게 나라를 다스릴 것인지, 어떤 나라를 만들 것인지.... 모든 것은 두 사람에게 달렸다. 두 사람이 가는 길이 곧 왕도이므로.

장면표

이 시나리오에서 장소는 크게 왕성, 수도 브리기온, 지방도시 아르네로 구분됩니다.
 각 장소마다 조사 판정 가능한 핸드아웃이 나뉘므로 주의해주세요.

한 번 진행한 이벤트 장면이 중복으로 나올 경우에는 생략하고 장면표를 다시
 굴립니다.

***같은 장면을 중복으로 넣은 건 확률을 조절하기 위해서입니다.**

황궁 장면표	
1	조금만 걸음을 옮기면 수도 경비병들의 시선이 따라붙는다. 일전의 사건 때문인지 강화된 경비가 피부로 느껴진다.
2	시종들이 분주히 돌아다니는 것이 보인다. 계승식 준비로 바쁜 걸까?
3	황궁 동쪽에 하얀색 석조로 고풍스럽게 조각된 건물로 맨발의 순례자들이 끊임없이 드나드는 것이 보인다. 마치 저곳만 성역인 듯 다른 분위기가 감돈다.
4	별관을 지나치자 묘하게 피냄새가 난다. 시체는 이미 치우고 오래인데. 그저 착각인 걸까...?
5	“실례하겠습니다. 황궁에는 어떤 일이십니까. 통행증을 제시해주십시오.” 왕실기사단 제복을 입은 기사가 앞을 가로막는다. <NPC: 왕실기사>를 공개한다.
6	“실례하겠습니다. 황궁에는 어떤 일이십니까. 통행증을 제시해주십시오.” 왕실기사단 제복을 입은 기사가 앞을 가로막는다. <NPC: 왕실기사>를 공개한다..

수도 브리기온 장면표	
1	대로변은 온갖 마차와 행인들이 교차하며 시끌벅적하다. 제국의 수도답게 그 어떤 도시보다 활기가 넘친다.
2	“한 푼 줍쇼....” 걸인이 허름한 모자를 흔들며 시선을 끈다. 마차가 다니지 않는 좁은 골목길. 햇볕이 잘 들지 않는 곳에는 제국의 또다른 일면이 있다.
3	수도의 중앙 광장. 끊임없이 물을 뿜어내는 분수는 경외심을 느끼게 할 정도로 대단한 규모를 자랑한다. 벽돌을 깔아 반듯하게 낸 길을 따라 늘어선 조경수 아래로 찬란한 햇빛이 새어들어온다.
4	대저택과 맞먹는 규모의 거대한 상점. ‘팔지 않는 것이 없다’는 것으로 유명한 거대 상단이 운영하는 상점은 연일 납품상인과 고객들로 붐벼 시장을 방불케한다. <NPC: 거대 상단주>을 공개한다.
5	다른 거리와는 사뭇 분위기가 다르다. 고급스러운 살롱에 귀족들이 삼삼오오 모여 앉아 있다. 저 브로치에 새겨진 문장은 분명.... <NPC: 반왕파 귀족>을 공개한다.

6	왕성 근처의 대로변에는 호화스러운 마차가 줄지어 서 있다. 평민들도 문장을 알아볼 만큼 대단한 세력가의 귀족들이 마차에서 내린다. <NPC: 친왕과 귀족>을 공개한다.
---	---

지방도시 아르네 장면표	
1	눈부신 햇살 아래로 포도나무가 끝없이 펼쳐져 있다. 불어오는 바람에 달콤한 포도향이 실려온다.
2	아르네를 가로질러 흐르는 작은 강물을 물레바퀴가 길어올린다. 흘러가는 강물에 햇살이 부서져 실려간다.
3	마차가 다니지 않는 야트막한 골목길. 아이들이 발로 찬 공이 언덕을 따라 굴러 와 발치에 멈춘다.
4	곡식 포대를 산처럼 쌓은 마차가 길 한 가운데 서 있다. “이번엔 징수가 가구당 2포나 늘었냐며?”, “무슨... 축제를 한다던데.”, “축제가 아니라, 왕위 계승식이야, 이 사람아.”, “그게 축제 아닌가? 그거나 이거나 우리랑 무슨 상관이람....” 수군대던 상인들이 이쪽을 보고는 고개를 돌린다.
5	허름한 여관에 왁자한 웃음소리가 퍼진다. 건물 앞 게시판에는 구인 광고를 보는 사람들로 번잡하다. <NPC: 방랑용병>을 공개한다.
6	허름한 여관에 왁자한 웃음소리가 퍼진다. 건물 앞 게시판에는 구인 광고를 보는 사람들로 번잡하다. <NPC: 방랑용병>을 공개한다.

핸드아웃

거리의 소문
새로운 차기 왕위 계승자의 등장으로 수도가 시끄럽다. 일반 백성들은 왕족의 얼굴까지는 모르니 엿듣기 어렵지는 않을 것 같다. 사람이 모일 만한 곳이 어딜까.... 이 핸드아웃은 [수도]에서만 조사할 수 있다.
쇼크: 없음 확산정보. 원래 황제에게는 직속 황위 계승자, 즉 친자식이 5명이나 있었으나 왕위 다툼으로 인해 모두 사망했다고 한다. 그것이 벌써 10년 전의 일. 황제가 노쇠하여 계승식을 준비하기 위해 황제의 형제의 자식을 데려왔다고 한다.

직계도 아닌 자가 황제가 될 자격이 있는지에 대해 의문을 품는 세력이 있는 모양이다.

*<마스터 장면 1: 미행>을 진행한다.

사교계의 소문

최근 귀족들 사이에서 어떤 소문이 돌고 있다고 한다. 그 어떤 집단보다 왕권 교체에 민감하게 반응하는 곳이니만큼 민감한 사안이 오가고 있는 모양이다.

이 핸드아웃은 [수도]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: 전원

새로운 황제의 계승식이 다가오는 지금, 귀족들 사이에서 한가지 소문이 돌고 있다. 황제의 친자식들 간에 벌어진 왕권다툼은 사실 황제가 유도한 것이라는 내용의 소문이.....

심지어 그 중 몇 명은 황제가 직접 살해한 정황까지 있다고 한다. 아무리 권력이 중요하다고는 하지만 친자식을 몰살하다니....

<전쟁>으로 공포판정

<친왕파 세력> 핸드아웃 공개

PC 1의 가문

개국 공신으로 이름이 드높은 PC 1의 가문. 몇대에 걸쳐 기사단장을 배출한 가문으로도 유명하다. 이만큼 왕가에 충성하는 귀족가는 또 없다는 평이 지배적이다. 그 기사단장이 살해당하다니.... 방문해 보는 게 좋을지도 모른다.

이 핸드아웃은 [수도]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: PC 1가 아닌 PC

확산정보.

기사단장이 죽었다는 비보가 도착한 모양이다. 중앙홀에 가문의 일원이 모여있다.

“그레이엄이 살해당했다고 들었다.”

가주 레이나가 입을 열었다....

*<마스터 장면 2: 복종의 미학>을 진행한다.

반왕파 세력

황실에 불만을 품은 세력. 들리는 소문으로는 10년 전 후계자 간의 왕위 다툼에 연루되었다 위세가 꺾인 귀족들이 대부분이라고 한다. 이들을 대상으로 한 차별은 10년이 지난 지금도 계속되어 번번찮은 직위조차 욕심내지 못 한다고 한다.

이 핸드아웃은 [수도]에서만 조사할 수 있다

쇼크: 없음

10년 전, 왕위다툼을 비롯하여 후계자들이 몰살당한 사건에 국교회가 개입한 정황이 있다. 황제가 국교회와 결탁했을 가능성이 있다.
전통과 국가 질서에 따르면 국교회 세력과 왕권은 철저히 분리되어야 함이 옳다.
반왕파 세력은 이를 바로잡기 위해 황제를 지지하는 세력을 위축시키고자 정적을 제거할 계획을 세웠다.

핸드아웃 <국교회> 공개.

*<마스터 장면 3: 비밀 회동>을 진행한다.

친왕파 세력

황실과 결탁한 세력. 고위 관직을 차지하며 제국의 정재계에 영향력을 행사하고 있다. 최근 황궁 내에서 일어난 살인사건으로 인해 분위기가 좋지 못 하다. 피해자가 기사단장인 만큼 친왕파 세력이 표적으로 노려지고 있다는 의견이 지배적이다.

이 핸드아웃은 [수도]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: 없음

제국에서 내로라 하는 유력 가문의 인사들이지만, 알고 보면 황제의 비위를 맞추느라 혈안이 된 꼭두각시일 뿐이다. 전대에, 전대를 이어 제왕의 자리에 오른 황제들은 남다른 지배력으로 귀족들을 억압하고 있다.

이대로 휘둘리기만 할 수는 없다. 친왕파 세력에서는 새로 황제의 자리에 오를 후계자를 틀어쥐고 조종하기 위해 PC 2의 뒷조사에 열을 올리고 있다.

핸드아웃 <PC2의 생가> 공개.

국교회

제국에서 공식적으로 인정하는 국교의 본청이 이곳에 있다. 예로부터 제국은 종교와 왕권이 균형을 이루며 이상적인 통치를 이루고 있다....고 대외적으로 알려져 있다.

이 핸드아웃은 [황궁]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: 전원

현 국교회는 황실과 매우 긴밀한 관계를 맺고 있다.

10년 전, 국교회는 받아 왕권다툼이 벌어진 것처럼 상황을 꾸며 왕위 계승권을 가진 황제의 친자식을 모두 살해했다. 그래, 황제의 명령대로.

이번 그레이엄 기사단장이 살해당한 일 역시 왕명을 받아 국교회에서 꾸민 일이다.

<함정>으로 공포판정.

*핸드아웃 <국교회>와 <황실 묘지>의 [비밀]을 모두 확인하면, 핸드아웃 <황실 묘지 지하>를 공개한다.

황실 묘지

황족들의 시신을 안치하는 왕실 묘지. 원칙적으로 황족만 이곳에 묻힐 수 있으나, 귀족 중에서도 제국을 위하여 혁혁한 공을 세운 사람도 안치를 허락한다고 한다. 제국의 위용에 걸맞게 단순한 묘지가 아니라 정원처럼 화려하게 꾸며져 있다.

이 핸드아웃은 [황궁]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: 없음

확산정보.

화려한 꽃으로 꾸며진 정원 사이로 묘지가 일정한 간격으로 늘어서 있다. 전대 황족들의 모습을 조각해놓은 조각상이나 비석이 보인다.

200여년 전 정복왕으로 맹위를 떨친 카밀라가 왕위에 오른 시기에 왕실과 국교회가 결탁하여 왕국이 본격적으로 대륙을 정복하며 영역을 확장하였다는 기록이 남아 있다. 카밀라 왕은 스스로를 황제라 칭하고, 왕국은 제국이 되었음을 선포했다.

*<마스터 장면 4: 산 채로 묻힌 자>를 진행한다.

*만약 [황궁]을 배경으로 한 드라마 장면에서 핸드아웃 <황실 묘지>의 앞면이 공개되었을 때, 조깅으로 '그레이엄 기사단장'의 무덤을 찾는다면 <마스터 장면 5: 죽어서도 잠들지 못하는 영혼>을 진행한다.

*핸드아웃 <국교회>와 <황실 묘지>의 [비밀]을 모두 확인하면, 핸드아웃 <황실 묘지 지하>를 공개한다.

원령

왕실 묘지를 배회하는 한 많은 영혼.

이 핸드아웃은 <괴이> 분야의 특기로만 조사할 수 있다.

쇼크: 전원

당신은 사실 에이론 대체다. 원래대로라면 제왕의 자리에 오를 위인이었으나....
몸을 빼앗긴 채 영혼만이 남아 정처없이 묘지를 떠돌고 있다.
왕위에 오르는 계승식 날, 당신은 순간적으로 정신을 잃었고... 정신을 차렸을 때는 이미
영혼만이 남아 구천을 떠돌게 되었다.

이 억울함을 어찌 풀 수 있단 말인가?

<원한>으로 공포판정.

변두리의 술집

골목길에 위치한 허름한 술집. 걸보기에는 초라해보이지만, 나름 이 근처 단골들이 자주
찾는 맛집이라고 한다. 가격이 저렴한 이유도 한 몫 하겠지만.

이곳의 사람들은 PC 2이 누구인지 알고 있는 것 같다.... 귀족인 PC 2가 농노들이나 찾는
술집에 무슨 일이냐며 텃세를 부린다. 이 핸드아웃은 PC 2가 조사할 수 없다.

이 핸드아웃은 [지방도시 아르네]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: PC 1

술집에 들어서자 “어서 옵쇼!” 우렁차게 손님을 맞이하는 목소리가 들린다. 문득 눈이
마주치기 무섭게, 가게 주인이 반가운 기색을 보이며 어쩔 줄을 모른다.
“아니, 너 지크/리아*어느쪽이든 PC1의 이름이 아니면 됩니다. 아니냐? 언제 이렇게 큰 거야!
고아원에서 지낼 땐 키도 제일 작았던 녀석이.”
“귀족가에서 데려갔다더니, 소문이 진짜였나 보네. 하도 말끔해서 못 알아볼 뻔 했다, 애.
거기서는 시종도 매일 씻기고 새 옷을 입히던? 응?”

PC 1은 이 도시에서 나고 자란 고아였으며, 사춘기가 오기도 전에 어떤 귀족가에서 값을
치르고 데려갔다고 한다. 하지만 PC 1은 이런 기억이 없는데...?

<놀람>으로 공포판정.

이 [비밀]은 감정공유가 되지 않는다.

*조킹으로 이곳에서 지내던 기억은 물론, 몇 살 이전의 기억이 아예 없다는 것을 알아낼
수 있다.

*PC 1이 이 [비밀]을 획득한 후, 자신의 공개 사명을 포기하면 [진정한 사명]이 갱신되면서
일부 기억을 되찾는다.

PC 2의 생가

수도에 오기 전 **PC 2**가 나고 자란 곳. 황제의 유일한 혈육이 왕으로 있었던 지역이다. 사시사철 아름다운 꽃이 피기로 유명하지만... 딱히 경제.군사.정치적으로 의미가 있는 도시는 아니다. 귀족들 사이에서는 유배를 보낸 것이나 마찬가지라는 의견이 지배적이다.

집안에 발을 들이려 하자... 외부인인 **PC 1**를 경계하는 눈치다. 뭐라고 말을 걸어도 좀처럼 입을 열지 않는다. 이 핸드아웃은 **PC 1**가 조사할 수 없다.

이 핸드아웃은 [지방도시 아르네]에서만 조사할 수 있다.

쇼크: PC 2

PC 2를 어릴 때부터 보필한 유모가 무거운 입을 열었다. 이제는 도련님/아가씨도 아셔야 할 것 같아서요.....

PC 2는 사실 왕족이 아니다. **PC 2**의 부모는 애초에 **PC 2**의 친부모가 아니었다. **PC 2**에게는 왕가의 피가 흐르지 않는다.

PC 2는 황제에 의해 멸족당한 귀족가의 마지막 생존자로, 어느날 황제가 “왕가의 성을 주고 키워라. 다 쓸 곳이 있다.”는 말만 남기고 이곳에 맡기고 갔다고 한다.

이것을 황명으로 받들어, ‘황제가 부를 날’을 대비해 지금까지 **PC 2**를 왕족의 일원으로 삼고 키워왔다.

그리고 황제는 계승식을 위해 **PC 2**를 수도로 불렀다.

<놀람>으로 공포판정.

이 [비밀]은 감정공유가 되지 않는다.

***PC 2**이 이 [비밀]을 획득한 후, 자신의 공개 사명을 포기하면 [진정한 사명]이 갱신된다.

황실 묘지 지하

황실 묘지 지하에 마련된 공간. 제국 이전의 왕족은 모두 이곳으로 관이 옮겨졌다. 몇 십년에 한 번 종교 행사가 있을 때가 아니고서는 아무도 방문하지 않는 곳이어서인지 기척 하나 느껴지지 않는다.

잠깐... 지하를 통해 국교회 본청과 묘지가 연결되어 있다. 이게 왜 이어져 있는 거지?

이 핸드아웃은 [황궁]에서만 조사할 수 있다.

이 핸드아웃은 <괴이> 분야의 특기로만 조사할 수 있다.

*이 핸드아웃은 누가 확인하느냐에 따라 [비밀]의 내용이 달라집니다. 정보를 전달하거나 감정으로 정보를 공유하는 경우에도 이 사항이 적용됩니다.

▶**PC 1**이 확인할 경우

쇼크: 전원

내부 공간은 무척 넓다. 벽은 의미를 알 수 없는 특이한 무늬로 도배되어 있고, 곳곳에 용도 모를 이상한 조각상이 일정한 간격으로 놓여있다.

이곳에서는 주기적으로 모독적인 주술이 시행되었다.

바로 세뇌 주술. 단순히 어떤 명령을 수행하게 하는 것을 넘어서, 한 사람의 가치관과 신념, 성격과 기억마저 조작하는 강력한 주술이다.

(PC 1의 가문)의 일원은 모두 왕가를 위해 맹목적으로 목숨까지 희생하도록 세뇌되었다.

이 주술에서 벗어나려면 왕족의 피가 필요하다.

<마술>로 공포판정.

*이 비밀은 정보 공유, 감정 공유를 할 수 없다. 단, 어빌리티나 광기등의 효과를 통해서는 습득이 가능하다.

▶PC 2가 확인할 경우

쇼크: 전원

내부 공간은 무척 넓다. 벽은 의미를 알 수 없는 특이한 무늬로 도배되어 있고, 곳곳에 용도 모를 이상한 조각상이 일정한 간격으로 놓여있다.

이곳에서는 주기적으로 모독적인 주술이 시행되었다.

바로 육신을 빼앗는 주술. 현재 왕위에 오른 인물은 이 주술을 이용해 그레이엄의 육신을 빼앗았다. 그 선왕의 몸도, 그 선왕의 선왕의 몸도.... 이번에는 PC 2의 몸을 빼앗을 계획이다.

정복왕 카밀라는 이 주술로 영원한 왕좌를 만들어냈다.

주술을 피하려면 몸을 대신 빼앗길 다른 제물이 필요하다.

<마술>로 공포판정.

*이 비밀은 정보 공유, 감정 공유를 할 수 없다. 단, 어빌리티나 광기등의 효과를 통해서는 습득이 가능하다.

프라이즈: 시장에서 구매한 물건 *브로치, 장신용 예검 등. 구체적으로 어떤 물건인지는 플레이어가 정합니다.

르위옌의 시장에서 구매한 물건. 제국의 각지에서 올라온 진귀한 물건이다. 선물용으로도 괜찮아 보인다.

*이 프라이즈의 소유자가 특정한 조건을 달성하면 이 프라이즈의 [비밀]을 획득할 수 있다.

*특정한 조건: 이 프라이즈를 드라마 장면에서 다른 PC(NPC 포함)에게 전달한다.

쇼크: 없음

사람의 시선을 사로잡는 매력적인 물건. 누군가에게 선물한다면 특별한 관계가 될 수 있을 것 같다.

*드라마 장면에서 이 프라이즈를 다른 **PC**에게 전달하면(**NPC** 포함) 주요 행동 판정과 관계 없이 감정 판정을 할 수 있다. 이미 감정 판정을 한 상태라면 감정의 종류를 바꿀 수 있다.

프라이즈: 엠블럼

동물과 꽃 모양이 화려하게 세공된 엠블럼. 주로 귀족 가문의 문장을 넣어 신분증 대신 이용하기도 한다.

하지만 이런 문장은 본 적이 없는데....

*이 프라이즈의 소유자는 이 프라이즈의 [비밀]을 판정 기회의 소모 없이 확인할 수 있다.

쇼크: 없음

이 문장은 반왕파 세력에 속한 가문이 내부에서 사용하는 문장이다. 이른바 반왕파임을 서로 확인하기 위한 암호인 셈이다. 왕실의 감시를 피하기 위해 상당히 노력을 기울이는 모양인데....

이게 다른 세력의 손에 들어간다면 꽤 골치아파질지도 모른다.

그것과는 별개로 순금으로 만들어져 값어치가 높다.

NPC: 왕실 기사 지크슈

왕실기사단에 소속된 기사. 농가에서 태어나 정치적 기반이 전무하다. 입성한지도 반년이 채 못 되어 여러모로 타향 살이에 고생을 하고 있다.

*이 **NPC**는 [왕성]에서 만날 수 있다.

*이 핸드아웃에 [비밀]은 없다.

효과: **PC 2**에게 (+) 감정을 가질 경우 <클라이맥스 페이지>에 **PC2**의 아군 몸으로 등장한다.

NPC: 이졸데 백작

사교계에서는 반왕파 세력으로 알려져 있는 이졸데 가문의 장남이다. 아직 가주는 아니지만, 노쇠한 현 가주를 대신하여 실질적으로 가문을 이끌고 있다. 젊은 나이임에도 명석한 두뇌와 훌륭한 수완으로 사교계에는 물론 황실 내정에도 영향력을 행사하고 있다.

*이 NPC를 상대로 보조 판정을 할 경우 -3의 수정치가 적용된다.
*이 NPC는 [수도 브리기온]에서 만날 수 있다.
*이 핸드아웃에 [비밀]은 없다.

효과: PC 2에게 (+) 감정을 가질 경우 <클라이맥스 페이지>에 PC2의 아군 몹으로 등장한다.

NPC: 로아나 공작

친왕파 세력으로 대표적인 아나이젤 가문의 가주이다. 가주가 된지는 20년째로, 공작 앞에서는 그 잔재주도 통하지 않는다고. 완고한 성격이나 특유의 능청스러운 화법으로 황실에 귀족의 입김을 불어넣고 있다. 계승식으로 황실 전체가 분주한 지금, 실질적으로 행정을 총괄하고 있다.

*이 NPC를 상대로 보조 판정을 할 경우 -3의 수정치가 적용된다.
*이 NPC는 [수도 브리기온]에서 만날 수 있다.
*이 핸드아웃에 [비밀]은 없다.

효과: PC 2에게 (+) 감정을 가질 경우 <클라이맥스 페이지>에 PC2의 아군 몹으로 등장한다.

NPC: 상단주 재클린

대륙 최고의 부자라는 거대 상단의 주인 재클린. 들리는 소문으로는 그의 재력으로 한 나라도 산다는데... 진실은 알 수 없다.

*이 NPC는 [수도]에서 만날 수 있다.
*이 핸드아웃에 [비밀]은 없다.

효과: PC 2에게 (+) 감정을 가질 경우 [수도] 장면에 한하여 <조사 판정>에 +2 수정을 한다.

NPC: 방랑 용병 아린

본인을 대륙의 끝에서 왔다고 소개하는 방랑 용병이다. 제국어는 어렵다며 특이한 억양을 구사한다. 풍채가 무척이나 큰 것이나 번뜩이는 눈을 보면 보통내기인 아닌 듯 하다.

*이 NPC는 [지방도시 아르네]에서 만날 수 있다.
*이 핸드아웃에 [비밀]은 없다.

효과: PC 2에게 (+) 감정을 가질 경우 <클라이맥스 페이지>에 PC2의 아군 몹으로 등장한다.

추천 BGM

사실 잘... 모르겠습니다. 좋아하는 음악을 써주세요....

도입 장면 1: Granado Espada OST- main theme (<https://youtu.be/x7e0ySyEpl0>)

도입 장면 1-1: Hollow Knight OST - Greenpath (<https://youtu.be/ABXga9y0B3I>)

Hollow Knight OST - Reflection (<https://youtu.be/b3tptyZPo7k>)

수도 장면: Granado Espada OST - Barracks (<https://youtu.be/jaHcPzwdyVg>)

Granado Espada OST - Old speckled Reel (<https://youtu.be/4wo1sEfQWpl>)

Granado Espada OST - Valse D' auch (<https://youtu.be/mnZLqd0W3gA>)

황궁 장면: Granado Espada OST - City de Reboldoeux (<https://youtu.be/kFCihl6jyJg>)

Granado Espada OST - Waltz for Family (<https://youtu.be/l2YsOIEMNmY>)

아르네 장면: Granado Espada OST - Voyage to you (<https://youtu.be/MTRiKLjTDD8>)

Granado Espada OST - watersky (<https://youtu.be/Z8wjMQA6skQ>)

황실 묘지: Hollow Knight OST - Resting Grounds(<https://youtu.be/5rwagL7Yrxo>)

국교회: Mozart - Lacrimosa (https://youtu.be/k1-TrAvp_xs)

황실 묘지 지하: Bloodborne DLC OST - Ludwig, the holy blade

(https://youtu.be/7RzA_Oomra8)

원령: Bloodborne OST - The First Hunter (<https://youtu.be/uZWpYGuqsHI>)

복종의 미학: Granado Espada OST - Endless Battle (<https://youtu.be/IEOLERz7CXA>)

귀족 NPC: Granado Espada OST - Violin of Death (<https://youtu.be/BhAxg1oY0U8>)

상단주 NPC: Tales Weaver OST- Celtic Edit (<https://youtu.be/mkHLZcQuYp0>)

메인 페이지 전투: Granado Espada OST - Die Fuge(<https://youtu.be/vqVMzo4yE0M>)

클라이맥스 페이지 전투: Bloodborne DLC OST - Lady Maria of the Astral Clocktower
(<https://youtu.be/-rdt5XNvPkc>)

Bloodborne OST - Cleric Beast (<https://youtu.be/cRGRSCAOqh4>)

PC 전용 어빌리티 사용: Hollow Knight OST - Hornet (<https://youtu.be/cfTLvQ9TZhg>)