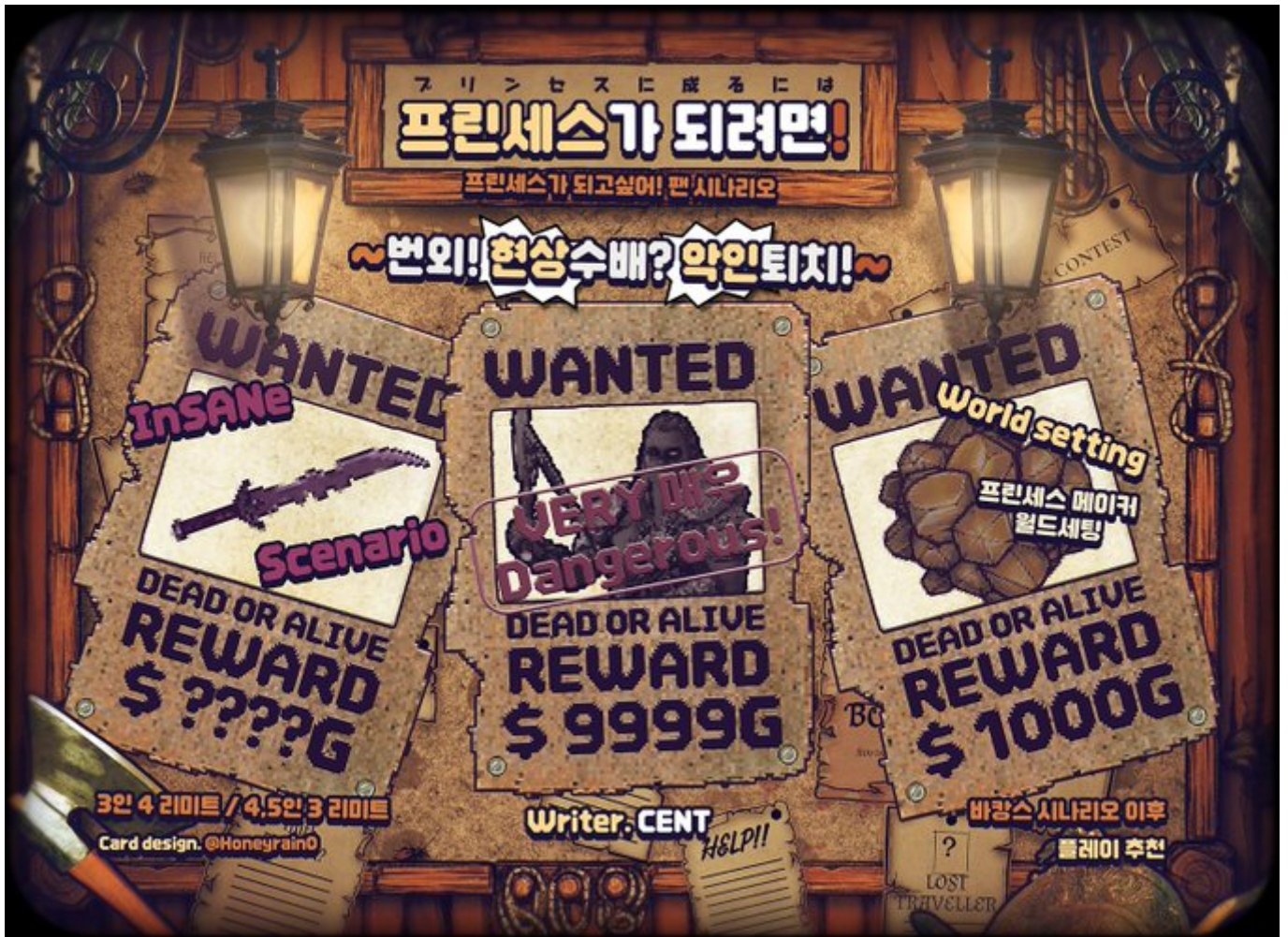


프린세스가 되려면!

プリンセスになるには!

~번외! 현상수배? 악인퇴치!~



개요

수확기가 지나, 겨울이 되어가는 왕국. 1년중 가장 열악한 시기의 삶을 준비하는 왕국민들에게 고충이 있다는데... 그것은, 요즘들어 날뛰는 변방의 범죄자들! 치안을 위해, 민심을 위해, 사랑과 평화를 위해! 싸워라! 지켜라! 뽀띠프리들!

를	inSANE
인원	3~5인

리미트	3인 4리미트, 4~5인 3리미트
월드세팅	프린세스 메이커 월드세팅
장면표	범용 장면표 왕국 바깥 (프린세스 메이커 월드세팅)
안내사항	🔥시나리오 약칭은 <프리나니>를 기본으로 부탁드립니다. 🔥꿀비(@HoneyrainO)님의 프린세스메이커 인세인 팬 메이드 시나리오 <<u>프린세스가 되고 싶어!</u>>의 3차 창작 팬 메이드 시나리오입니다. 외전 작성 허가해주신 것에 다시금 감사드립니다. 🔥프리나리 시리즈, <시니어> 시즌 도중 갈 수 있는 번외 시나리오입니다. 왕국을 둘러싼 동서남북의 환경들과 진지해지는 분위기가 주로 됩니다. 개인적으로, 무사수행 전 환경파악 등을 위해 바캉스 이후 가는 것을 추천드립니다. 테스트 플레이는 16살 마계 무사수행까지 진행된 탁에서 플레이 되었습니다. 🔥전투가 많은 시나리오입니다. 장면 여유가 다소 있으나, 전투를 염두에 두시면 좋습니다. 🔥범죄자 NPC의 등장으로 범죄관련 묘사가 있습니다. 마스터 재량껏 침묵하셔도 좋습니다. 🔥원작, 프린세스 메이커2 관련 오마주가 있습니다. 참고바랍니다. 🔥플레이 후, 스포일러에 유의해주시기 바랍니다. 🔥본 시나리오에서는 사망 선언이 가능합니다. 🔥집사님의 마스터링을 추천드립니다.

첫 인세인 시나리오 배포입니다. 후기를 남겨주시면 많은 도움이 됩니다. ▶[후기품](#)◀
 ※ 에너미들의 기본공격 지정특기를 수정하였습니다. 제보 감사드립니다. (2024.06.13)

PC 공개 사명

PC1	사방팔방 날뛰는 강도들 때문에 경제도 엉망이라 물건들의 가격이 엉망이다! 식료품에서부터 사치품에 이르기까지! 이대로 가만 둘 수는 없다. 당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.
PC2	국민들의 생활에 관심이 많던 당신은, 요즘 극성인 현상범들 때문에 엉망인 치안으로 고통받는 백성들을 도와주고 싶다. 누군가는 나서야한다! 스스로를 지킬 수 없는 사람들은 누군가 지켜줘야 되지 않을까? 당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.
PC3	최근 잦은 사건사고들로 국경 수비대나 치안대나 하는 일이 많다는 것을 알게 되었다. 당신이 도와줄 일은 없을까? 존중받을 만한 일을 하는 사람들은 존중받아야한다. 당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.
PC4	국경인근에서 집단적인 움직임을 보이기 시작한 범죄자 집단. 상당한 실력들을 가지고 있다고 하는데, 상대하려면 어중이 떠중이로는 상대할 수 없다고 한다.

	당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.
PC5	변방에서 수행을 하던 당신은 최근 강도들의 난동을 직접 눈으로 지켜보았다. 일대 다수라 그때는 지켜볼 수 밖에 없었지만, 친구들과 함께라면 난관을 해쳐나갈 수 있을거다. 당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.

◀◀이하 시나리오 주요 내용이 기재되어있습니다.▶▶▶
 ◀◀GM 하실 분만 열람바랍니다.▶▶▶

무대 : 왕국 인근 동서남북 변방.

배경 : 가을 수확제가 지나고, 초겨울로 접어든 왕국입니다. 무사수행 도중인 뽕띠프리일 수도, 무사수행을 아직 시작하지 않은 뽕띠프리일 수도 있습니다. 최근 변방에서 자주 일어나는 크고 작은 사건 사고들로 인해, 국민들은 불안해하고 있습니다. 민심에 관심을 기울이는 뽕띠프리라면, 들어보거나 직접 겪어본 적이 있을 수 있습니다.

줄 거 리

왕국의 치안대로부터 조사를 의뢰받아 도와주기로 합니다. 치안대에서부터 받은 보고서에 의하면, 왕국을 둘러싼 **【동】【서】【남】【북】** 모든 변방에서 사건사고가 커지고 있어 그 조사와 대처를 돕게됩니다.

【동쪽 변방】을 조사 시, 사람들을 납치하던 **【현상범 : 버니스터】**와 조우합니다. 눈감아주거나, 전투를 통해 체포할 수 있습니다. 어느 쪽이든 이후, **【은닉처】**의 존재를 알게 됩니다.

【서쪽 변방】을 조사 시, 비밀【창고】에서 나오던 【현상범 : 바너저드】와 조우합니다. 눈감아주거나, 전투를 통해 체포할 수 있습니다. 【창고】에는 【프라이즈 : 장물】이 쌓여있습니다.

【남쪽 변방】을 조사 시, 상인과 조우합니다. 현상범들의 주요 표적이 되는 상인은 【신기루 유적】을 조심하라고 하는데... 【신기루 유적】을 쫓다보면, 어느새 덩치를 키운 【도적단】과 조우합니다. 【신기루 유적】은 마법으로 행적을 감추는 【도적단】의 본거지 였던 것! 그리고 【도적단】을 쫓다보면.. 치안대와 함께 【도적단】을 상대하게 됩니다. 모든 것을 조종하고 있는 듯한 【배후】의 존재에 대해 알게 됩니다.

【북쪽 변방】을 조사 시, 거친 북쪽 환경에서 도적단 병력을 훈련시키던 【현상범 : 커스티유】와 조우합니다. 커스티유는 눈감아주면 좋은 것을 주겠다고 설득합니다. 눈감아주거나, 전투를 통해 체포할 수 있습니다.

【현상범】 중 하나와의 전투에서 승리시, 최초 승자가 마스터 장면을 통하여, 치안대에게서 【프라이즈 : 은사의 검】을 하사받습니다.

고위 마법사용자로 보였던 【배후】는 몇년 전 졸업한 선배 프린세스. 프린세스로서 자신의 야심을 충족시키기 위해, 왕국을 점령하고자 실력을 선보였던 것. 선배에게 굴하지 않고, 자신의 빛으로 왕국민을 구하고자 하는 뱀띠프리의 전투가 있습니다. 뱀띠프리들은 쿠데타를 막을 수 있을까요?

☀추천 광기카드-프린세스 메이커 월드세팅 전용 광기 6장, 패닉, 피에 대한 갈망, 폭력충동, 연상되는 공포, 적이나 아군이나, 현실도피, 만용, 과대망상, 음모론 15장.

4인일 시, 의존, 실종을 더한 17장.

5인일 경우, 짜증, 의심앙귀, 도를 넘어선 마음을 포함한 20장.

PC들의 비밀

Handout		Handout	
이름	PC1	이름	PC1의 비밀
개요		쇼크	1.전원 2.없음

사방팔방 날뛰는 강도들 때문에 경제도
영망이라 물건들의 가격이 엉망이다!
식료품에서부터 사치품에 이르기까지!
이대로 가만 둘 수는 없다.

당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을
바로잡는 것」이다.

경제에 관심이 많던 당신은 이 난장판에서
한가지 중요한 사실을 깨달았다!

다음 중 택1

1. 그것은 바로, 넘쳐날 것이 분명한 장물들!
강도들이 성화이니, 분명 장물들도 많을 것이
분명하다. 강도들을 토벌하러가서 혹시 하나
슬쩍한다면... 그 많은 것 중에 하나
슬쩍한다고 해서 걸리지도 않을 거고, 걸린다
해도 정당한 부수입이 될 것이다!

당신의 【진정한 사명】은 「[프라이즈:장물]을
획득하는 것」이다.

2. 그것은 바로, 실력이 뛰어난
현상범들이라면, 값나가는 무기를 가졌을 것이
분명하다는 점이다! 그거, 전리품으로 얻을 수
있다면 꽤 값이 나가지 않을까?

당신의 【진정한 사명】은 「[프라이즈:은사의
검]을 획득하는 것」이다.

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

Handout

이름	PC2
개요	
국민들의 생활에 관심이 많던 당신은, 요즘 극성인 현상범들 때문에 엉망인 치안으로 고통받는 백성들을 도와주고 싶다. 누군가는 나서야한다! 스스로를 지킬 수 없는 사람들은 누군가 지켜줘야 되지 않을까?	
당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.	

Handout

이름	PC2의 비밀
쇼크	1.전원 2.없음
얼마 전부터 왕국 내 마을 시찰에 열심이던 당신들은 많은 사람들과 친분을 맺고 교우를 다졌다. 그러던 중...	
다음 중 택1	
1. 친하게 알고 지내던 NPC(지정가능)가 사라졌다. 유괴범의 짓일거라고 하는데.. 사라진지 얼마 되지 않았으니, 구해낼 수 있을 거다. 하지만 아는 사람들이 많아진다면 그 사이 유괴범이 인질을 처분해버릴지도 모른다. 당신의 【진정한 사명】은 「NPC를 구출하는 것」 이다.	
2. 얼마 전 길에서 물건을 하나 주웠는데.. 강도당한 장물이었다. 그것도 찾는다는 포스터까지 붙여진! 그런데 시일이 너무 지나서 이대로 돌려준다면, 오명을 뒤집어쓸지도 모른다. 몰래 강도의 창고에 돌려놔야지!	

	당신의【진정한 사명】은「[프라이즈:장물]을 창고에 돌려놓는 것」이다.
	이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

Handout	Handout
이름 PC3 개요 최근 잦은 사건사고들로 국경 수비대나 치안대나 하는 일이 많다는 것을 알게 되었다. 당신이 도와줄 일은 없을까? 존중받을 만한 일을 하는 사람들은 존중받아야한다. 당신의【사명】은「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.	이름 PC3의 비밀 쇼크 1.없음 2.없음 평화로워보이는 일상은 국경수비대와 치안대를 비롯해 많은 이들의 노력이 스며든 결과라는 것을 알고 있다. 그리고 거기에는 많은 명예가 뒤따르는 사실도. 다음 중 택1 1. 현상범을 잡게되면, 은사의 검이라는 검을 얻게 된다고 한다. 평화에 기여하고, 명예를 상징하는 검. 꼭 갖고싶다. 다들 나를 부러워 할거야. 당신의【진정한 사명】은「[프라이즈:은사의 검]을 획득하는 것」이다. 2. 흥흥한 지금에야말로 치안을 바로잡는데에 큰 공로를 세우게 되면, 보상과 사람들의 신뢰와 명예를 얻을 수 있을 것 같다. 모두가 날 우러러보고 존경하는 사람이 되고 싶다. 당신의【진정한 사명】은「명예로운 일을 하는 것」이다. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

Handout	Handout
이름 PC4 개요	이름 PC4의 비밀 쇼크 1.없음 2.전원

국경인근에서 집단적인 움직임을 보이기 시작한 범죄자 집단.
상당한 실력들을 가지고 있다고 하는데, 상대하려면 어중이 떠중이로는 상대할 수 없다고 한다.

당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.

이런저런 일이 있는 후, 가장 중요한 것은 본인의 힘이라는 사실을 뼈저리게 깨달았다. 실력을 쌓던 도중 듣게된 실력있는 현상범에 대한 이야기를 들었을 때.

다음 중 택1

1. 최근 갈고닦은 실력을 증명할 상대가 필요하던 차, 잘 됐다는 생각이 들었다. 죄인이라면 힘을 아낄 필요도 없겠지. 현상범? 내 실력 증명의 제물이 되어주어야겠어! 당신의 【진정한 사명】은 「현상범에게 승리하는 것」이다.
2. 어디가든 대우를 받을 수 있는 실력자들이 왜 범죄를 저지르는 지 도저히 이해를 할 수가 없었다. 그들을 만나면 알 수 있을까? 호기심이 피어오른다. 당신의 [진정한 사명]은「현상범과 감정을 맺는 것」이다.

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

Handout

이름	PC5
개요	
변방에서 수행을 하던 당신은 최근 강도들의 난동을 직접 눈으로 지켜보았다. 일대 다수라 그때는 지켜볼 수 밖에 없었지만, 친구들과 함께라면 난관을 헤쳐나갈 수 있을거다. 당신의 【사명】은 「경비대를 도와 치안을 바로잡는 것」이다.	

Handout

이름	PC5의 비밀
쇼크	1. 전원 2.없음
수행을 하다보면 많은 일들을 겪게 되는데.. 그러면서 치안대 병사들과도 친해거나, 여러가지 고초를 겪는 등의 일들이 있었다. 다음 중 택1 1. 그러던 중, 가장 크게 겪은 곤란한 일은... 얼마 강도들에게 습격당해 집사에게 구출되어 겨우겨우 아카데미로 돌아온 것이다. 다른 친구들은 아직 모르지만.. 에잇, 그 녀석들을 또 다시 만나면 꼭 오명을 반납하고야 말겠어! 당신의 [진정한 사명]은 「현상범에게 승리하는 것」이다. 2. 수행을 하며 친하게 지내던 NPC(치안대 병사나 기타등등)가 습격을 받았다. 다행히 목숨은 건졌지만... 꽤심한 놈들, 치안이 어지럽다고해도 감히 뿌피프리의 앞에서 이런 일을 벌여?! 다시는 이런 일이 없도록 제대로 본때를 보여줘야만 한다! 그 녀석들이 모아둔	

재물들도 다 털어서 주인에게 돌려줘야지.
당신의 【진정한 사명】은 「[프라이즈:장물]을
탈취하는 것」이다.

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

PC3의 두번째 사명의 경우, 명예로운 일은 GM과 PC의 주관적인 판단에 맡깁니다.

PC2의 첫번째 사명과 PC5의 두번째 사명의 NPC는 PC 자율로 택할 수 있습니다. 기존에 등장한 적 있는 캠페인 내의 NPC를 추천합니다.

PC2의 두번째 사명은 초기 프라이즈로 [프라이즈 : 장물]을 소유하고 시작합니다.

이 경우, 창고에서 획득하는 [프라이즈 : 장물]은 없습니다.

시나리오 진행

도입 페이지

바야흐로 계절은 눈이 오기 시작하는 겨울입니다. 수확의 시기인 가을이 지나, 쌓아둔 물자로 삶을 이어나가야하는. 어찌보면 1년 중 가장 열악한 시기, 저마다 가장 치열한 삶을 준비해야할 시기일런지도 모릅니다.

그리고 그런 즈음, 무사수행을 다니는 뽀띠프리들에게도 여러가지 고난들이 찾아오고 있었지만... 마찬가지로, 왕국에서도 변방의 범죄자들이 안팎으로 날뛰는 통에, 국민들의 삶도 힘들어져 왕국의 분위기와 활기는 예전만하지 못합니다.

최근 아카데미 밖으로 이따금 나갈때면 뽀띠프리들도 그 변화를 여실히 느낄 수 있었겠죠. 그리고 오늘, 나날히 갈 수록 나빠지는 치안과 민심을 바로잡기 위해. 아카데미를 찾아온 한명의 방문객이 있었습니다. 뽀띠프리들이 응접실에 모인 가운데, 곧 집사가 손님을 데리고 들어옵니다.

집사 : 이쪽입니다.

치안대 대장 : 처음뵙겠습니다. 치안대의 대장을 맡고 있습니다. 다름이 아니라.. 최근, 흉악한 범죄자들로 인해 저희들만의 힘으로는 감당하기가 힘들어, 부끄럽습니다만.. 뽀띠프리님들의 힘을 빌리러 이렇게 오게되었습니다.

가장 흉악한 범죄자들이 체계적인 움직임을 보이고 있다고 합니다. 그 이전에도 많은 현상금이 걸려 있다는 공통점이 있었지만 서로를 경계하면 했지, 협력할 이유도 없던 이들이 갑자기 그러한 통에, 저희들로서는 그들의 목적과 이유도 제대로 조사하기 힘들어진 상황이죠.

혹시 관찮으시다면, 갑작스러운 행동변화의 원인을 조사해주시면 합니다. 물론, 체포에도 도움을 주실 수

있으시다면 더할 나위없겠습니다만, 무리는 하지 않으셔도 좋으니까요.

(수락 후..)

치안대 대장 : 정말 감사합니다. 여러분의 도와주신다면, 병사들에게 많은 도움이 될 겁니다.

자세한 이야기는... 이 서류들을 봐주시면 감사합니다. 각 지역을 순찰하는 경비병들의 보고서입니다.

치안대 대장은 삐띠프리들에게 보고서로 보이는 종이를 네뭉치 건네줍니다.

치안대 대장 : 각 성문에 여러분에 대한 이야기를 전달해줄테니, 원하시는대로 출입이 가능할 겁니다.

그리고 필요하시다면 언제든지 병사들에게 말씀해주신다면 가능한한 협조해드릴 겁니다.

《핸드아웃 : 동쪽 변경》 공개

《핸드아웃 : 서쪽 변경》 공개

《핸드아웃 : 남쪽 변경》 공개

《핸드아웃 : 북쪽 변경》 공개

집사 : 왕국 인근에서 벌어진 일이라고는 하나, 현상범들은 상당한 실력자들이라고 합니다. 조심하시길.

치안대 대장 : 부디 무운을 빕니다.

그렇게, 현상금이 걸린 범죄자가 엮인 사건을 조력하게 된 삐띠프리들.

병사들과 함께 이 사건을 해결! 할 수 있을까?

치안대 대장의 경우 이후에 나올 시나리오의 NPC나 나온적 있는 NPC로 대체하여도 좋습니다.
삐띠프리가 접하는 세계의 폭을 넓히고자 투입한 인물로, 집사가 전달하는 것으로 전달하셔도 무방합니다. 테스트 플레이에서는 데뷔탕트에 나오는 청년무관으로 대체하여 떡밥을 뿌렸습니다.

메인 페이지

어느 방향의 변경으로 향하든, 성문을 지키고 있던 경비병은 삐띠프리의 의복을 보고, 별다른 말 없이 성문을 열어 통과시켜줍니다.

각 지형의 추가 묘사를 첨부합니다. 필요시 사용해주세요.

동	정령계와 가까워지는 지형 탓일까요. 무성한 수풀과 거대한 고목들이 늘어납니다. 문득, 자리에 서서 주변을 둘러보면 커다란 꽃들과 등직한 나무들이 잔뜩 주변을 에워싸고 있습니다. 하늘을 우러러보면 나뭇잎들 사이사이로 빛이 새어들어오는 것이, 마치 나무로 된 동굴이나 우산 같습니다.
서	서쪽으로 향할 수록 동물은 하물며, 식물도 뜸해지기 시작합니다. 펼쳐지는 드넓은 황야가 펼쳐지고, 발을 디딜때마다 생기한점 실려있지 않은 흙먼지가 바람에 실려 피어오릅니다. 나아갈수록, 사자(死者)의 영역, 성령계가 곁에 있음을 알려주듯 텅빈 황야 주변은 웅하고 스산하게만 느껴집니다.
남	성문 밖으로 나아가면, 후끈한 바람이 불어오기 시작합니다. 건조하면서도 열기를 담은 바람. 발을 디딜때마다 모래가 사락거리며 조금씩 발이 아래로 파고드는 기분이 발밑이 다르다는 것을 걸음마다 깨닫게 해줍니다. 절로 새어오는 열기때문에 목이 타들어갑니다.
북	성문 밖으로 나아가면, 서릿발 같은 바람과 차가운 눈발이 흩날립니다. 달이는 곳마다 베일 것 같이 시린 바람이 몸을 에워싼 두꺼운 의복의 틈을 파고듭니다. 손 끝부터 얼어버릴 것 같은 추위에 감각이 둔해져갑니다.

눈보라가 치는 지형을 버틸수만 있다면, 치안대의 이목을 속이기에 더할나위없이 적합하겠죠.

Handout

이름	동쪽 변경
개요	
성벽을 넘어 가면 갈 수록 울창한 수풀과 풍부한 자연환경이 반겨준다. 싱그러운 풀내음에서부터 갖가지 동물까지. 깊이 들어갈 수록 정령들의 모습도 볼 수 있는 이곳은 계속 나아가다보면 언젠가는 저 멀리 우뚝 솟은 세계수가 자리한 정령계에 도달할 수 있을지도 모른다. 자연환경에 숨어사는 이들이 많아, 순찰에 난항을 겪고 있다.	

Handout

이름	동쪽 변경의 비밀
쇼크	없음
<확산 정보> 성문을 넘어서부터 푸르른 풀내음과 산새소리가 들려온다. 풀벌레 소리까지 화음을 만들어내는 자연의 노래. 우림이 우거진 가운데, 정령계와 가까워짐을 알려주듯 왕국 근방에서는 보기 힘든 식물들도 간간히 나타난다. 폭포수가 쏟아지고, 물소리에 둘러싸여 자연경관을 즐기고 있다보면. 대체 몇년 전부터 이곳에서 피어있던 건지모를 거대한 라플레시아가 시야의 절반을 메운다. 그리고 그 식물의 생명력에 감탄하던 차.. ...? 라플레시아의 잎이 움직인 것 같..다?	

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

마스터 장면 : 현상범 버니스터

조건 : 동쪽 변경의 비밀 공개

등장인물 : 조건이 충족된 장면에 등장한 PC 전원

라플레시아의 거대한 잎이 들춰지고, 그 뒤편에서 어디선가 본 적 있는듯한 매혹적인 여성이 걸어나옵니다.

NPC 버니스터 : 어라, 들켜버렸네. 후후.... 어머,날 모르나요? 그럼 알려주죠. 현상 수배자 『피의 미소 버니스터』라는 말은 날 두고 하는 말이죠. 아,『동쪽의 버니스터』라고 불러도 좋아요.

난 싸움을 싫어해요. 당신에게 필요한 것을 주죠. 그러니까, 날 못 본 것으로 하고 돌아가세요.

● **필요한 것에 대해** : 그건 당신이 더 잘알지 않냐며, 잘 선택하는 것이 좋을 거라며 회유합니다.

《핸드아웃 : NPC 버니스터》 공개

전원 NPC버니스터의 거처 획득

Handout

이름	현상범 : 버니스터
----	------------

Handout

이름	현상범 : 버니스터의 비밀
----	----------------

개요	쇼크	전원
치안대의 현상수배지에서 본 적 있는 매혹적인 여성. 미인계와 위장술, 현혹술을 특기로 납치, 유괴 위주로 활동하고 있다. 실력은 중상위 측이라고 한다. 그녀의 계획에 낚여 사라진 이들이 꽤 많다고 한다... 버나타와 【플러스 감정】을 맺을 시, 못 본 척 해주는 것이 된다.	휘하의 유괴범들과 온갖 수단을 동원해, '귀여운 토끼' 아니, 납치한 사람들을 '언니'라고 불리는 인물에게 넘겨 도적단의 인력 충원을 담당하고 있는 현상수배범. '사업상 기업 비밀'이라고 불리는 모종의 수단으로 납치한 사람들을 세뇌시켜 도적단으로 만드는 것 같다.¹ 【매력】으로 「공포판정」.	이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

☀ 버니스터와 플러스 감정을 맺을 경우, 버니스터는 PC가 원하는 아이템(무기, 마법수정, 포션 중 택)을 1개, 그리고 랜덤으로 1개 줍니다. PC가 +감정을 갖는다면 +감정을, -감정을 갖는다면 -감정을 획득합니다. 이후 (플러스 감정을 맺었을 때) 버니스타가 “덕분에 언니를 즐겁게 해드릴 수 있을 것 같네. 고마워”라는 감사와 함께 얼마간 이 자리에서 기다려달라고 하고 떠나고 PC도 떠나려는 때에 《

핸드아웃 : 은닉처2》 공개 또한, 은닉처의 비밀이 갱신됩니다.

플러스 감정을 획득했을 경우, 전원에게서 버니스터의 거처가 사라집니다.

버니스터와의 전투

등장인물 : 버니스터의 거처로 전투장면을 연 PC 및 전투난입이나 특수한 전투난입을 한 PC

버니스터 : 정말 혈기왕성한 아가씨네. 아가씨들 강해보이는데... 도망쳐버릴까나? 하지만 그렇게 해주지는 않겠죠? 그렇게 원한다면... 좋아요. 그렇지만- 나는 역시, 싸움은 별로 안 좋아해서. 자, 애들아!!! 언니를 위한 토끼를 잡아오렴.

전투 개시

☀ 현상범 3인방 중 2인자인 버니스터는 부하를 부리며, 교활합니다.

참가 에너미 : 현상범 버니스터, 유괴범 2명

뺨찌프리 승리 시, ‘어머, 너희들 제법인 걸? 언니를 만나기 전이었다면 투항했을지도.’ 라고 웃습니다. 현상범과의 첫 승리일 경우, 도주하다 체포당합니다.

버니스터 : 그렇지만, 나는 언니를 먼저 만났으니까 말이지. 다음에 보자!

현상범과의 두,세번째 승리일 경우, 도망칩니다.

두 경우 모두, 버니스터에게서 승자는 아이템 1개(랜덤)와 전과를 획득합니다.

뺨찌프리 패배 시, 버니스터는 PC 1명에게 [모멸(-)]감정을 심고 아이템을 1개 탈취합니다.

전투 종료 후, **《핸드아웃 : 은닉처1》 공개**

¹ 세뇌가 아닌, 단순 인신매매로 변경해도 좋습니다.

☀️현상범과의 첫 승리일 경우, 장면 종료 후 【마스터 장면 : 은사의 검】을 진행.

☀️첫 전투 종료 후, 결과와 무관하게 버니스터의 거처는 소실됩니다.

Handout

이름	은닉처1
개요	
뿌띠프리들이 손을 잡고 둥글게 둘러도 한바퀴를 감싸 안지 못할 것 같은 거대한 나무. 그리고 그곳의 넝쿨들이 한데 모여 열기설기 가리우고 있는 나무의 구멍. 위치도 위치인 만큼 버니스터의 은닉처로 보인다. 그리고 그 안에서 바람소리가 들려오고 있다. 안에는 뭐가 있는 걸까?	

Handout

이름	은닉처1의 비밀
쇼크	없음
넝쿨을 헤치고 들어가면 제대로된 빛조차 없는 내부에서 바람 소리, 아니... 사람의 신음소리가 들려온다! 커다란 나무의 크기만큼, 내부의 공간도 큰 것 같다. 아티팩트나 마법으로 빛을 띄우면, 의식을 잃은 사람들이 두셋 누워있는 것이 보인다. 도망치면서 버니스터가 미처 챙기지 못한 '토끼'들인 것 같다. 【포박】으로 「공포판정」	

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

편의상 은닉처1,2로 표기합니다. PL들에게 공개되는 핸드아웃의 실제 명칭은 은닉처로 통일해주세요.

마스터 장면 : 피유괴자

조건 : 은닉처1의 비밀 공개

등장인물 : 은닉처1의 비밀을 획득한 PC 전원

쓰러져있던 유괴된 사람들을 보고 늦지 않았다는 안도와 함께, 이렇게까지 엉망이 된 치안 상태에 착잡함을 느끼며 살펴봅니다.

☀️PC2가 1번 비밀을 택했을 경우 지문 : 그러다보면, 문득 낮이 익은 인물이 그 가운데 있는 것을 발견합니다. 요 근래 며칠동안 행적이 묘연했던, ㅁㅁ였습니다. 그러다보면, 문득 그 중 한명이(또는 ㅁㅁ가) 정신을 차립니다.

유괴된 NPC : ...어? ...이, 이게 어떻게...

● **유괴범에 대해** : 그나저나, 큰일이라고. 현상범 정도는 상대할 수 있었지만, 더한 실력자의 존재를 알았고 유감스럽게도 얼굴은 보지 못했다고 전달합니다. 【핸드아웃 : 배후】가 공개되지 않았을 경우, 공개합니다.

● **그 외** : 조만간, 그믐달이 뜨는 밤에 모임을 갖는다고 엿들었다고 정보를 전합니다.

NPC의 정보에 따라, 치안대와 논의하는 것으로 구체적인 계획을 세울 수 있을지도 모르겠습니다.
 은닉처의 비밀을 조사한 PC는 구조한 NPC와 감정을 맺을 수 있습니다. (감정판정생략)
 유괴된 NPC구출에 성공했을 시, 클라이막스 페이지 직전 【마스터 장면 : 암행어사】가 진행됩니다.

유괴된 NPC의 경우, PC2가 1번비밀을 택하지 않아 지정되지 않더라도 마스터 임의로등장이 잦았던 NPC로 대체해도 좋습니다. ex) 캐트시, 학우, 선생님 등등
 납치된 사유는 상인들의 호위, 또는 무사수행이나 변경에서 우연히 조우하여 사고를 당했다 등으로
 편하신대로 임의로 설정해주세요.

감정을 맺었을 경우,

Handout		Handout	
이름	은닉처2	이름	은닉처2의 비밀
개요		쇼크	없음
뿌띠프리들이 손을 잡고 둥글게 둘러도 한바퀴를 감싸 안지 못할 것 같은 거대한 나무. 그리고 그곳의 넝쿨들이 한데 모여 얼기설기 가리우고 있는 나무의 구멍. 위치도 위치인 만큼 버니스터와 관계가 있는 듯 하다. 그리고 그 안에서 바람소리가 들려오고 있다. 안에는 뭐가 있는 걸까?		넝쿨을 헤치고 들어가면 제대로된 빛조차 없는 내부에서 바람 소리가 들려온다. 커다란 나무의 크기만큼, 내부의 공간도 큰 것 같다. 누군가가 있었던 흔적만이 가득하다. 그리고 공간에서 느껴지는 희미한 자취는.. 【냄새】로 「공포판정」	
		이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

편의상 은닉처1,2로 표기합니다. PL들에게 공개되는 핸드아웃의 실제 명칭은 은닉처로 통일해주세요.

마스터 장면 : 텅 빈 은닉처

조건 : 갱신된 은닉처2의 비밀 공개

등장인물 : 은닉처2의 비밀을 획득한 PC 전원

험한 바람소리와 함께 텅 빈 공간은 넓기만 합니다. 이곳을 사용하고 있었지만 이미 떠난 듯 작은 방만한 크기의 공동 구석구석에는 미처 챙기지 못한 것 같은 자잘한 물건들이 떨어져있습니다. 밧줄이나... 빈 병같은...

그리고 발치에 뭔가 검붉은 얼룩이 묻은 천조각이 하나 나뿔거리며 떨어집니다.

● 천조각을 보면 : 피로 적은 것 같은 ‘그름’이라는 글자가 뿔뿔 뿔 엉망으로 쓰여있습니다.

이건.. 누가 적은 걸까요? 혹시... 단서?

정확하진 않지만 치안대와 논의하는 것으로 구체적인 계획을 세울 수 있을지도 모르겠습니다.



유괴된 NPC구출에 실패로, 클라이막스 전투에 NPC가 에너지로 참여합니다.

Handout

이름	서쪽 변경
개요	
멀리 나아가면 나아갈 수록, 물도 생명도 없는 황무지와 폐허가 늘어선 지역. 그 너머에는 성령계가 존재하고 있다. 산자가 살기에는 힘든 곳이지만, 접근하는 이들이 없다는 이유로 이목을 피해야하는 이들이 서쪽 변방을 이용하기도 하는 모양이다. 경비병들이 순찰을 돈다고는 하나, 모든 곳을 지켜볼 수는 없는 노릇이다.	

Handout

이름	서쪽 변경의 비밀
쇼크	없음
<확산 정보> 서쪽 황무지를 나아가면, 걸어갈 수록 메마른 삭풍이 걸음마다 뺨을 치고 품을 파고든다. 아무런 인기척도 없는 황폐한 광경에, 이따금 소리가 나 뒤돌아보면 어디선가 날아든 회전초가 지나가고, 건물이 있어 다가가면 아무도 살지 않는 빈 집이다. 이런 곳에서도 방문객이 있는지, 먼지가 쌓인 오래된 신발자국같은 것들이 보이긴 했지만.. 그렇게 폐허들을 얼마나 둘러보았을까. 커다란 바위에 도착하던 차, 불어오는 바람사이로 방금 발소리가 들렸는데? ...착각인가?	

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

마스터 장면 : 현상범 바너저드

조건 : 서쪽 변경의 비밀 공개

등장인물 : 조건이 충족된 장면에 등장한 PC 전원

눈에 띄게 커다란 바위. 좀 특이한 자연지물이라는 생각은 했지만... 그나저나 방금 들린 소리. 착각일까요? ‘기이익’ 들릴리가 없는 기계소리가 뒤편에서 들리고, 누군가의 발걸음 소리가 들려오는 방향으로 시선을 돌리면, 바위 밑 그림자에서 올라오던 누군가와 눈이 마주칩니다.

NPC 바너저드 : 크흐흐... ..?! 찻, 들켰잖아! 내가 바로 현상범, 『서쪽의 바너저드』님이시다.

그나저나 너희들... 봤냐? 그래. 이렇게 하는건 어떠냐. 이래봐도 꽤 유명한 몸이라 말이야. 귀찮은 건 싫거든. 괜히 날파리가 꼬이면... 장소도 옮겨야하고. 모든 일은 협상으로 해결할 수 있지. 나를 못 본 것으로 해주면, 좋은 걸 주지. 어떠냐?

● **좋은 것에 대해** : 모험에 도움이 되는 도구라던가 꽤 값이 나가지 않냐고 회유합니다.

《핸드아웃 : NPC 바너저드》 공개

전원 NPC바너저드의 거처 획득

《핸드아웃 : 참고》 공개

Handout		Handout	
이름	현상범 : 바너저드	이름	현상범 : 바너저드의 비밀
개요		쇼크	전원
치안대의 현상수배지에서 본 적 있는 애꾸눈. 강도 및 절도를 위주로 활동하고 있다. 실력은 그리 대단하진 않지만, 범죄자들간의 커넥션으로 축적한 부정한 재산이 꽤 된다는 소문이... 바너저드와 【플러스 감정】을 맺을 시, 못 본 척해주는 것이 된다.		장물상인에서부터 강도, 불법 수렵인들의 중매나 상인들의 통행료 갈취협박까지. 이 근방을 두루두루 섭렵하며, 많은 재물들을 자신의 비밀창고에 그러모아뒀었다. 조만간 그 자금을 바탕으로 한탕하고 될 생각이었다고 한다. 대체 누구와 무슨 일을 벌이려던 거였을까? 【혼돈】으로 「공포판정」. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

 바너저드와 플러스 감정을 맺을 경우, 바너저드는 PC가 원하는 아이템(무기,마법수정,포션 중 택)을 1개, 그리고 랜덤으로 1개 줍니다. PC가 +감정을 갖는다면 +감정을, -감정을 갖는다면 -감정을 획득합니다. 플러스 감정을 맺었을 경우, 전원에게서 바너저드의 거처가 사라집니다.

Handout		Handout	
이름	창고	이름	창고의 비밀
개요		쇼크	없음
바위로 입구가 위장되어 있던 바너저드의 창고. 바너저드가 눈에 불을 키고 있어 어떻게든 따돌리지 않는 이상에는 손을 댈 수 없다.		바너저드를 어떻게든 따돌리고 진입한 창고. 수단과 방법을 가리지 않고 많은 재산들을 모았던 바너저드였기에, 많은 재산들이 있을 것이라고 여겼지만. 예상과 달리 창고는 텅 비어 있었다. 그 많던 재산이 거의 다 처분되고, 창고에는 얼마 남지 않은 찌꺼기들만 남아있었는데.. 【업보】로 「공포판정」 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

 창고의 비밀 조사 시, PC의 비밀로 [프라이즈 : 장물]을 획득한 PC가 없을 경우 비밀을 조사한 PC가 [프라이즈 : 장물]을 획득합니다.

[프라이즈 : 장물]을 가진 사람이 창고의 비밀을 알고 있다면, 언제든지 선언을 통해(비밀리에도 ok) 장물을 창고에 돌려놓을 수 있습니다. 이후, 창고의 물건을 가져간다는 등의 조깅을 한 사람이나 창고를 재조사한 사람이 획득할 수 있습니다.

Handout	
이름	프라이즈 : 장물
개요	
상인인지, 다른 평민들에게서일지 그것도 아니면 다른 강도에게서 강탈한 것으로 보이는 장물. 누군가가 쓰던 손때가 묻어있다. 최근 강탈되어 바너저드의 창고에서 아직 처분되지 않았던 듯 하다.	
이 프라이즈는 비밀이 없다.	

바너저드와의 전투

등장인물 : 바너저드의 거처로 전투장면을 연 PC 및 전투난입이나 특수한 전투난입을 한 PC

바너저드 : 크흐흐... 그래, 어리석은 선택을 하는 녀석들이군. ...눈감아주면 선물까지 쥐어주겠다는데도... 쫓, 이래서 애새끼들은 별로라니까. 좋다. 현상범 『서쪽의 바너저드』의 무서움을 알게해주지!

전투 개시

🔥현상범 3인방 중 최약체인 바너저드는 약합니다.

참가 에너지 : 현상범 바너저드

뽀띠프리 승리 시, ‘꽤나하는 녀석’들이군, 두고보자 라는 허세를 부립니다.

현상범과의 첫 승리일 경우, 도망치다 잡힙니다.

바너저드 : 이것 봐! 그래도 난 사람은 안 죽인 착한 현상범이란 말이다! 쿛...분하다.

이런 꼬맹이들에게. 내 형님, 누님들이 너희를... 가만두지 않을거다!

현상범과의 두,세번째 승리일 경우, 도망칩니다.

두 경우 모두, 바너저드에게서 승자는 아이템 1개(랜덤)와 전과를 획득합니다.

뽀띠프리 패배 시, 바너저드는 PC 1명에게 [모멸(-)]감정을 심고 아이템을 1개 탈취합니다.

🔥현상범과의 첫 승리일 경우, 장면 종료 후 【마스터 장면 : 은사의 검】을 진행.

☀첫 전투 종료 후, 결과와 무관하게 버니스터의 거처는 소실됩니다.

Handout

이름	남쪽 변경
개요	
성문 바깥에서부터 사막이 이어지는 열기로 가득찬 변경. 강렬한 열을 견딜 수 있는 다양한 몬스터들이 자주 출몰하고, 이따금 마족까지 나타나 치안유지에 난항을 겪고 있습니다. 경비병이 왕국민들의 신병의 안전을 확보할 수 있는 곳은 사막으로 된 지역까지. 그 너머로부터 시작되는 용암지대는 엄연히 마족들의 영역입니다. 마족과도 대치할 수 있는 용기와 뛰어난 실력을 가진 병사들만이 남쪽 변경을 순찰하고 있다.	

Handout

이름	남쪽 변경의 비밀
쇼크	없음
<확산 정보> 사막의 모래언덕들을 지나, 흐르는 모래, 유사(流砂) 속에서 먹잇감을 노리는 개미귀신(샌드레이스)를 가까스로 피해 뜨거운 열기 속에서 모험을 계속해 나갑니다. 이따금 보이는 세월과 모래에 묻혀 스러져간 석조 건물들을 뒤로하고, 떠나온 왕국의 성벽이 까마득해질 무렵. 어딘가에서 시원한 바람이 불어옵니다. 그리고 그 바람을 따라 시선을 돌린 그곳에는, 눈을 의심케 하는 곳이 존재합니다. 바로 오아시스! 사막 가운데 푸른 녹음이 우거진 휴식처가 우리를 유혹하고 있습니다. 그리고 그곳에는.. 선객이 있는 모양이네요.	

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

마스터 장면 : 오아시스

조건 : 남쪽 변경의 비밀 공개

등장인물 : 조건이 충족된 장면에 등장한 PC 전원

다 함께 오아시스로 향하면, 그곳은 신기루가 아닙니다. 어디에서 난건지 모를 시원한 물이 샘솟고 있습니다.

그리고... 오아시스 가장자리에서는 뽀띠프리들의 등장에 흠칫하던 사람이 안도하며 자신의 등짐을 다시 내려놓습니다.

상인 : 어휴, 깜짝이야. 아가씨들이 어쩐일로 이런 곳에?

나는 떠돌이 상인이지. 요즘 상행이 뜸해졌다기에, 위험하다고는 해도 한몫 잡을 수 있을까 해서 물건을 팔러 온거야. 자네들이 나타났을 때는 강도인 줄 알았지 뭐가.

● **강도에 대해** : 혹시 물랐나? 이 근방이 얼마나 위험한지. 아니, 요즘에는 여기저기 어디든

비슷하지마는.... 나는 많은 돈을 가지고 다니다보니 어휴, 강도의 표적이 된다고 하면 생각하면 소름끼쳐. 그래도 목숨에 비할 수는 없겠지만...

● **주변 사건들에 대해** : 모르는 것 같으니 하나 알려주지. 오는 도중에 무너진 석조 건물들을 본 적 있나?

저 어귀에 가다보면 유적들도 드문드문... 보일테지. 우리들 상인들 사이에서 난 소문이네만, 빈 곳이라고 해서, 아무데나 다가가면 안된다네. 요즘, 신기루처럼 홀연히 나타났다가 홀연히 사라지는 돌 저택이 있다고 하네. 그 근처에서 강도들과 유괴범들이 잔뜩 나타난다지. 어디있는지 아무도 모르네만... 그래도 내 지인들이 봤다고하니, 자네들도 조심하는게 좋아.

● 그 외 : 주변 치안의 어수선�함과 경고.

(두 가지 정보 전달 후...)

상인 : 어이쿠, 난 이제 그만 쉬고 다시 길을 가봐야겠군... 자네들도 조심하게. 돈이나 명예도 좋지만... 그러다 죽으면 다- 헛걸세. 나도 늦기전에 가봐야겠구먼...
그렇게 이야기 한 상인은, 물을 뜨고는 금세 자리를 떠납니다.

《핸드아웃 : 신기루 유적》 공개

Handout		Handout	
이름	신기루 유적	이름	신기루 유적의 비밀
개요		쇼크	전원
사막 어딘가에 홀연히 나타났다가 홀연히 사라진다고 하는, 아무도 그 위치를 자세히 모른다고 하는 유적처럼 오래된 돌로 만들어진 저택. 유괴범이나 강도들이 그 인근에 자주 나타나 상인들은 신기루 유적이 보이면 바로 그 자리를 뜬다고 한다.		<확산 정보> "와아아아!" 모래가 실려 불어오는 바람소리에 섞여 어딘가에서 함성이 들려온다. 그 저편으로 보이는 곳은 지나오며 본 것들보다 조금 커보이는 저택. 그리고 그 앞에서, 쫓기고 있는 사람들과 그 사람들을 향해 무기를 휘두르는 도적단. 피냄새가 주위에 퍼진다. 이곳은 아무래도, 범죄의 온상. 도적단의 본거지인 것 같다. 【암흑】으로 「공포판정」. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

바람을 타고 피냄새가 섞여 불어오는 근원지를 탐색하면 비밀의 광경이 보입니다. 도적단들을 잡으려고 하면, 마법인게 분명한 때이른 어둠이 사막에 내려앉았다가, 어둠과 함께 홀연히 종적을 감춥니다.
쓰러진 상인들은 유사에 휩쓸려 모래귀신의 먹이가 됩니다.
이후, 《핸드아웃 : 도적단》 공개

Handout		Handout	
이름	도적단	이름	도적단의 비밀

개요	쇼크	없음
영망이 된 치안의 근원. 이 사태의 온상. 조직화된 범죄자들이 한데 모인 것 같다. 마법까지 써가며, 신출귀몰한 무리. 어디서 어떻게 무슨 연유로 이 범죄자들이 모이게 된 것일까? [암흑]으로만 조사할 수 있다.	드넓은 사막을 배경으로, 누군가가 사용하는 마법의 흔적을 따라가면... 큰 굉음이 들려온다. 함성소리가 들려오는 걸 보니 전투가 벌어지고 있는 모양이다. 그리고 이윽고 우리의 눈에 보인 광경은..	
이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.		

마스터 장면 : 치안대

조건 : 도적단의 비밀 공개

등장인물 : 조건이 충족된 장면에 등장한 PC 전원

도적을 숨긴 어둠의 마법이 남긴 흔적을 되짚어, 사막을 가로지르면 저 편에서 함성소리가 들려오기
시작합니다.

“와아아아아아!!!”

모래가 흩날리는 가운데, 주변 상황을 파악하면 한쪽에서는 치안대가, 한쪽에서는 도적단이 치열한 전투를
벌이고 있습니다.

치안대 대장 : 놓치지 마라!

따로 도적단을 추적하던 치안대가, 일부를 추격하는데 성공한 모양입니다. 그리고, 도적단을 추적하며
뒤따르던 뽀띠프리들 역시 이 전장의 일부로 휘말립니다.

전투 개시

🔥도적단의 심각성과 대단위 전투의 분위기를 내기 위해 준비된 전투입니다.

에너미와 NPC를 다수 참가시키는 것으로 버팅 발생률을 높입니다. 전투 데이터는 에너미 데이터를
참조해주세요.

참가 에너미 : 도적단 3명 / 행동원칙 - 치안대와 PC를 공격.

참가 NPC : 치안대 / 행동원칙 - 도적단을 공격.

(전투 종료 후)

이윽고, 전장의 상황이 진정되면, 치안대를 전두지휘하던 치안대 대장이 다가옵니다.

치안대 대장 : 뽀띠프리님들 아니십니까. 지금의 전투로 일단의 무리들을 물리친 것 같습니다.

협력해주셔서 감사합니다. 그나저나 여러분께서는 어찌다 참전하셨습니까?

● **신기루 유적에 대해** : …상인들에게서 그런 소문이… 아무래도, 저희가 뒤쫓던 도적단들의 아지트인 모양이군요. …무슨 마법을 사용하는 건지, 신출귀몰한 탓에 이번에 저희도 가까스로 뒤를 잡았습니다만, 그런 곳에 단서가 있었을 줄이야.

(대화가 일단락 난 후…)

치안대 대장 : 아무래도, 이번도 그렇고 그 커다란 유적과 많은 인원의 흔적을 자유자재로 숨길 수 있다는 것은… 상당한 실력자가 배후에 있는 듯 합니다. 여러분께는 지금까지처럼 조사를 부탁드립니다. 다른 지역에서도 예전부터 악명높던 범죄자들이 근래들어 활개를 치고 있다고 하니, 그에 관해서도 참고해 주의해주시면 감사하겠습니다.

《핸드아웃 : 배후》 공개

치안대 대장 : …그럼 이만, 다음에 또 뵙겠습니다.

인사한 치안대 대장은 치안대를 지휘해 자리를 떠납니다. 방금의 전투로 부상을 입은 치안대 병사들은 서로를 의지해 자리를 벗어납니다.

Handout	
이름	배후
개요	
수준높은 어둠의 마법을 사용하는 존재. 모든 범죄자들이 두려워하는 우상이다. 뛰어난 머리로, 치안대의 존재를 농락하며 치안을 악화시키고 있는 사태의 흑막.	
이 핸드아웃은 조사가 불가능합니다.	

Handout		Handout	
이름	북쪽 변경	이름	북쪽 변경의 비밀
개요		쇼크	없음

춡고 험한 산세가 험한 곳. 계속 걸어나가면 저 멀리 천계가 위치한 공중도시에 닿을 수 있다. 하지만 그러기는 쉽지 않다. 늘 눈이 휘몰아치며, 만년설에서 빙하에 이르기까지 극한의 지형을 자랑하며, 얼음과 관련된 몬스터들이 자주 출몰하는 지역. 강한 자연환경에 맞설 수 있도록 강인한 병사들이 경비를 서고 있다.

<확산 정보>

북부 설산지대를 살살히 훑으며 돌아다니면 눈의 정령의 모습을 한 아이스 볼에서 늑대, 그중에서도 보스를 맡고 있는 은빛 늑대에서 스노우 오크에 이르기까지 다양한 몬스터를 만날 수 있다. 그런 몬스터들을 피하거나 쓰러트리고, 스쳐지나며 몬스터들의 출몰도 뜸해진 설산 산기슭. 어느새 어두운 밤이 되어, 오늘은 이만 돌아가볼까 생각하던 차. 저 멀리 불빛이 깜박이는가 싶더니 빙하의 그늘 속에 교묘히 숨어있는 외딴 집이 보인다. 저거... 설마?

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

마스터 장면 : 현상범 커스티유

조건 : 북쪽 변경의 비밀 공개

등장인물 : 조건이 충족된 장면에 등장한 PC 전원

인적이 드문 곳에 자리한 기묘한 저택. 그 은신처 가까이 다가가면... 세찬 눈보라 사이로 드문드문 말소리가 들려옵니다.

NPC 커스티유 : ...해서, ...하는거다! 알겠냐!!

도적단 : 네! 형님!

NPC 커스티유 : 그래, 결행일은 머지 않았다! 그날을 위해 모두 대비하도록!

도적단 : 오오오!!!

세찬 눈보라 사이로, 드문드문 큰 소리로 말하는 외침이 들려옵니다. 이런 곳에 모여서 무엇을 꾸미고 있는 걸까요? 분명한 것은, 이곳이 사나운 인상을 가진 저 현상범과 도적단의 아지트 중 하나라는 거겠죠.

도적단의 함성이 지나간 후, 아지트 속에 있던 인원 중 대부분은 서쪽과 남쪽으로 일부는 남쪽으로 흩어집니다. 흩어지는 도적단은 근처에 있던 뽕피리들을 눈치채지 못한 모양이었지만...

아지트에서 느지막히 나오던 커스티유가 뽕피리들을 발견합니다.

NPC 커스티유 : 호, 귀한 손님들이 오셨군. 내가 여기 있는 것을 어떻게 알았지? 그래, 내가 바로 최고액의 현상범. 『북쪽의 커스티유』다. 『삭풍의 커스티유』라고도 하지. 나도 수배죽인 몸.

거사를 앞두고 일을 귀찮게 만들고 싶지는 않다. 쓸만한 물건을 줄테니 조용히 가라.

그렇게, 서로 못 본척을 하자는 제안을 건네는 커스티유.

● **쓸만한 것에 대해** : 나한테는 없는 것보다 나은 물건이지만 너희한테는 도움이 될 물건이라고 회유합니다.

《핸드아웃 : NPC 커스티유》 공개

커스티유는 항상 의기양양하게 PC를 도발하는 듯한 태도를 취합니다.

Handout		Handout	
이름	현상범 : 커스티유	이름	현상범 : 커스티유의 비밀
개요		쇼크	전원
치안대의 현상수배지에서 본 적 있는 현상범은 범죄자. 이마에 있는 칼자국 흉터와 어째서인지 밀린 한쪽 눈썹이 인상적. 험악한 인상만큼 실력도 대단해 상대하는데에 주의를 요한다고 한다... 커스티유와 【플러스 감정】을 맺을 시, 못 본 척 해주는 것이 된다.		뒷세계에서 벌어들인 자금줄을 바탕으로 조직원을 꾸려 각지로 보내고 있던 현상수배범. 현상수배범들 중 제일의 실력을 가지고 있다는 것이 빈말이 아닌 듯 조금만 더 늦었다면, 고강한 무술을 지닌 전력들이 양성되었을 것이다. 커스티유의 거처에서는 모월 모일 동서남북에서 왕국을 전복시킨다는 쿠데타 계획이 담긴 명령서가 발견되었다. 이대로 시일이 흘렀다면... 【파괴】으로 「공포판정」. 이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.	

☀ 커스티유와 플러스 감정을 맺을 경우, 커스티유는 PC가 원하는 아이템(무기,마법수정,포션 중 택)을 1개, 그리고 랜덤으로 1개 줍니다. PC가 +감정을 갖는다면 +감정을, -감정을 갖는다면 -감정을 획득합니다. 또한, 플러스 감정을 맺었을 경우, 전원에게서 커스티유의 거처가 사라집니다.

커스티유와의 전투

등장인물 : 커스티유의 거처로 전투장면을 연 PC 및 전투난입이나 특수한 전투난입을 한 PC

커스티유 : 하! 잘 대해주면 기어오른다니까! 흥, 버르장머리 없이 굴다가 떨어지게 되는 건 네놈들 목이겠지. 살고 싶은 생각이 없다면, 원하는대로 해주지! 현상수배범 커스티유라고 하는 그 이름의 무게, 뼈저리게 느껴라!

전투 개시

☀ 현상범 3인방 중 커스티유는 가장 강합니다. 실력주의자이기도 합니다.
참가 에너미 : 현상범 커스티유, 도적단 2명

뽕띠프리 승리 시, ‘쿨... 네놈들만 아니었어도.’라고 울분을 토합니다.
현상범과의 첫 승리일 경우, 체포당합니다.
커스티유 : 두고봐라... 그 분이 너희를 가만두지 않을테니!

현상범과의 두,세번째 승리일 경우, 도망칩니다.

두 경우 모두, 커스티유에게서 승자는 아이템 1개(랜덤)과 전과를 획득합니다.

쁘띠프리 패배 시, 커스티유는 PC 1명에게 [모멸(-)]감정을 심고 아이템을 1개 탈취합니다.

🔥현상범과의 첫 승리일 경우, 장면 종료 후 【마스터 장면 : 은사의 검】을 진행.

🔥첫 전투 종료 후, 결과와 무관하게 버니스터의 거처는 소실됩니다.

마스터 장면 : 은사의 검

조건 : 현상범과 첫 승리한 전투 장면 종료 직후.

등장인물 : 전투에서 승리한 PC

현상범 □□□□을/를 치안대에 넘기고 아카데미에서 추스르고 다른 곳을 조사하러, 발걸음을 옮기려던 차.

아카데미에서부터 □□□□을/를 대상으로, 광장에서 표창식이 있다는 소식을 전해줍니다.

그리고, 도달한 광장에서는...

집정관 : 현상범 □□□□을/를 체포한 공으로, 아카데미의 이터널 프린세스 후보, PC을/를 왕국의 이름으로 표창합니다.

마을사람1 : 저런 여자아이가, 그 흉악한 □□□□를 붙잡았다고?

마을사람2 : 오오, 그 □□□□를... 역시 뿌띠프리. 겉보기와 달리 무척 강하구나.

마을사람3 : 호, 큰일을 해냈구만!

PC, [프라이즈 : 은사의 검] 획득

Handout

이름

프라이즈 : 은사의 검

개요

높은 공을 세운 자들을 대상으로, 국가에서 하사하는 검. 명예로운 상징으로서 그 가치를 다한다.

이 프라이즈는 비밀이 없다.

마스터 장면 : 암행어사

조건 : 은닉처1 또는 은닉처2의 비밀을 아는 PC가 있다 & 모든 사이클 종료 및 클라이막스 페이지 직전.
등장인물 : PC전원

지금까지 조사한 정보들을 바탕으로, 치안대가 조사한 정보를 취합하기로 한 뿌띠프리들. 성으로 돌아가던 길, 마침 치안대에서도 뿌띠프리를 찾던 것 같습니다. + 체포한 현상수배범이 있다면 어둠의 마법과 함께 탈출했다고,

치안대 대장 : 아, 여러분 오셨군요. 저희쪽에서도 한번 연락을 드릴 참이었습니다만...

그렇게, 회의실에 둘러앉아 하나 둘, 정보들을 교류하며 정리하다보면 도망친 현상범들이 모일 장소와 시간을 예측할 수 있었습니다.

(은닉처1의 비밀을 알 경우) 더군다나 오늘은 그들의 모임이 있다고 한 그姆.

(은닉처2의 비밀을 알 경우) 더군다나, 오늘은 ‘그姆’. 무언가 그들에게 있어 중요한 날임이 틀림없습니다.

치안대 대장 : 늦지 않아 다행이라고 해야할까요.

논의 끝에 치안대는 양동작전을 진행하기로 합니다.

치안대 대장 : 전 혹시라도 빠져나가는 이를 체포하기 위해, 병사들과 포위망을 우선 구성하겠습니다.

그러니... 뿌띠프리님들께서 시선을 끄는 동안, 여러분 중 한분께서 병사들을 지휘해주시지 않으시겠습니까?

《의식시트 : 암행어사 출두야》 공개

(수락 후)

치안대 대장 : 감사합니다. 부디, 무운을.

의식 시트 : 암행어사 출두야!

단계	절차의 이름	지정특기	참가조건	페널티
1	양동작전을 위해 탐육에 찬 범죄자들의 집중과 이목을 흐트린다.	《놀람》	<프라이즈 : 장물> 소유자	<프라이즈 : 장물> 소모
2	치안대 병사들을 지휘해 뒤를 친다.	《소리》	<프라이즈 : 은사의 검> 소유자	<프라이즈 : 은사의 검> 소모, 도적단 소환 어빌리티 사용 불가 및 기존 유괴범, 도적단 탈락.
3	현상범, 피의 미소 버니스터 체포	《포박》	아무나	버니스터를 체포한다. 탈락 후 시도 : 감소 없음 탈락 전 시도 : 체력 -【1d2】
4	현상범, 삭풍의 커스티유 체포	《포박》	아무나	커스티유를 체포한다. 탈락 후 시도 : 감소 없음 탈락 전 시도 : 체력 -【1d4】
5	배후 체포	《포박》	배후 탈락 후 아무나	이 모든 것을 계획한 배후를 체포하고 평화를 맞이한다.

조정이 필요하다면 1단계 이후, 몸들이 보물을 뺏느라 탈락하는 것으로 처리해도 좋습니다.

에너지 데이터

☀유괴범은 월드 세팅의 데이터를 사용합니다.

도적단		속성	생물
		위협도	3
		생명력	9
호기심	무술	특기	고문, 협박, 그늘, 업보
어빌리티/ 종류/특기	기본공격/공격/그늘 강타/공격/고문		
해설	버니스터가 세뇌시키고, 커스티유가 단련시킨 도적단의 일반 단원입니다.		

현상범 : 바너저드		속성	생물
		위협도	4
		생명력	10
호기심	기술	특기	고문, 절단, 기쁨, 그늘, 업보
어빌리티/ 종류/특기	기본공격/공격/그늘 강타/공격/절단 연격/서포트/고문		
해설	실력은 없지만 돈은 버는 수완이 대단한 애꾸눈 똥보 현상범. 무기2개 소유		

현상범 : 버니스터		속성	생물
		위협도	5
		생명력	12
호기심	지각	특기	고문, 절단, 기쁨, 매력, 업보
어빌리티/ 종류/특기	기본공격/공격/매력 위험감지/서포트/매력 연격/서포트/고문 무예/공격/절단		
해설	본인이 지닌 매력으로 승부하는 독을 품은 전갈같은 매력을 지닌 여전사. 무기1개 소유		

현상범 : 커스티유		속성	생물
		위협도	6

호기심	무술	생명력	12
		특기	고문, 협박, 기쁨, 고통, 업보
		기본공격/공격/업보	
		위험감지/서포트/고통	
어빌리티/종류/특기		연격/서포트/협박	
		강타/공격/고문	
해설		생존을 제1 가치로 두는 최강 현상범. 무기1개 소유	

암흑가의 보스		속성	생물, 괴이
		위협도	7
		생명력	20 (3인 10, 4인 15)
호기심	마법	특기	매장, 웃음, 고통, 그늘, 매력, 함정, 혼돈, 업보
		기본공격/공격/고통	
		위험감지/서포트/고통	
		도적단 소집/서포트/업보	
		매 라운드 시작 시, 몸으로 도적단과 유괴범을 1명씩 소환한다.	
어빌리티/종류/특기		불청객/서포트/함정	
		라운드가 종료되는 시점에서 사용할 수 있다. 원하는 만큼 목표를 선택한다. 목표는 《함정》으로 판정해야 하며, 여기에 실패하면 1점의 대미지를 입는다.	
		환영/서포트/혼돈	
		지원행동. 목표를 1명 선택한다. 목표는 《암흑》으로 판정해야 한다. 이 판정이 실패하면 목표는 [[1D6]]라운드 후의 새 라운드가 시작할 때까지, 공격할 때 무작위로 목표를 선택한다.	
해설		자신이 쌓은 업보로 인해, 마음의 병에 걸려 타락할대로 타락한 프린세스 아카데미의 선배. 프린세스에 어울리는 뛰어난 실력과 매력, 통술력, 지력을 가지고 있습니다.	

치안대 대장		속성	생물
		위협도	4
		생명력	8
호기심	무술	특기	격투술, 인내, 눈썰미, 추적, 탈것, 병기, 군사학, 교양
		기본공격/공격/격투술	
어빌리티/종류/특기		감싸기/서포트/눈썰미	
		장갑/장비/없음	
해설		치안에 힘쓰는 치안대 대장. 누군가를 지키고 지휘하는 경험이 많다. 쁘띠프리들에게 신뢰(+)를 가지고 있습니다.	

이윽고 시간은 흘러, 달빛조차 자취를 감추고 별빛도 침묵한 어둠의 장막이 드리운 사막 한 가운데.
거친 모래바람만이 지배하는 삭막한 세계의 중심에서 홀연히 신기루처럼 웅장한 모습을 드러내는 유적.
그곳로 향하는 현상범들과...

NPC 버니스터 : 언니께 뭐라 말씀드려야한담.

NPC 커스티유 : 크핫, 두번 실수를 할 것 같으나.

뒤따르는 도적단. 그들의 모습이 유적 안으로 사라졌을 때, 이윽고 뽀띠프리와 치안대도 주변을 에워쌌습니다.

치안대 대장 : 오늘이 도적단과의 결전이군요. 저는 병사들과 포위망을 구축하도록 하겠습니다. 그럼
부탁드리겠습니다.

치안대 대장이 포위망을 형성하러 일부 병사들만을 남긴채 사라지고, 이제는 뽀띠프리들의 차례입니다.
유적을 향해 돌격하는 뽀띠프리들.

나아갈 길을 비추는 빛 하나 없는 어둠 속에서 유적 안으로 짓쳐들어가면, 내부에 있던 범죄자들이
갑작스러운 불청객을 보며 놀랍니다.

NPC 커스티유 : ...?! 너희들은!

NPC 버니스터 : 핫, ...여기까지?

그리고 그들의 제일 뒤편. 어두운 그늘 아래, 느른하게 몸을 뉘었던 이가 몸을 일으킵니다.

암흑가의 보스(배후) : 뭐야, 웬 꼬마들이지? 하, 자기들만으로 막을 수 있다고 자신하는 건가? ...아아,
...그래. 그 옷을 보아하니... 내 후배구나?

그리 말하는 배후, 아니 암흑가의 보스의 가슴팍에는 검은색으로 퇴색될 정도로 퇴색되어 그 어떠한 빛조차
잃은지 오래인 거무튀튀한 하트모양의 브로치가 달려있었습니다.

암흑가의 보스 : 나도, 한때는 너희같은 시절이 있었거든. 그래. 어린아이 장난에 불과하다는 걸 깨닫기
전까지는.

☀️ 잠시 대화할 경우, 아래를 참조해주세요. 어둠 마법에 특기인 퇴폐미 넘치는 보스를 연기해주세요.

● **브로치에 뽀띠프리들이 놀라면** : ...아아, 이거? 추억삼아 가지고 있던건데... 갖고싶니? 그럼 줄게.

(라고 말하며, 퇴색될대로 되어버린 브로치를 성의 없는 손길로 뽀띠프리들의 앞으로 내던집니다)

● **뽀띠프리가 설교하면** : 아하하, 재미있는 소리 하네. 너무 재미없어서 예절 수업 시간인 줄 알았지
뭐야. 악행? 악행이라는 거. 누가 결정하는 건데? 어차피 그런거. 힘있는 사람들이 정하는 거 아냐?
무엇이 옳은지 말이야. 난 내가 하고 싶은 야망이 있고, 힘이 있고. 해낼 수 있는 능력도 있지.
그럼 해서는 안 될 이유가 뭐지? 나 하고 싶은대로 내가 알아서 살겠다는데.

(잠시 대화 후)

《핸드아웃 : 배후의 비밀》 공개

암흑가의 보스 : 하하하... 그래. 싫다면 막아봐. 세상사 만사가 다~ 그런거 아니겠니? 후후후... 이렇게
만난 것도 인연이니, 후배들에게 세상을 알려줄까.

전투 개시

☀️ 클라이막스 전투입니다.

참가 에너지 : 암흑가의 보스, 커스티유, 버니스터, 유괴된 NPC(구출실패 시)

플롯 랜덤. 보스 - 2+1d4, 그외 1d6

본 클라이막스 전투는 <업보>로 도주판정이 가능합니다.

전투 플랜 : **암흑가의 보스**는 매 라운드 시작시 도적단 소집을 시행합니다.

보스의 턴에는 환영으로 **PC중 1명**을 농락하며, 관망합니다. **HP**가 줄어들면 감탄하며 직접 손을 써도 좋습니다. 배후는, 보스는 장막뒤에서 직접 손을 쓰지 않고 관찰한다는 이상에 따라 작성한 빌드입니다.

의식시트 **2**단계 진행 시, 도적단 소집은 더이상 사용이 불가능해집니다.

커스티유는 가장 강한 자를 선호합니다. 편한대로 공격해주세요.

암흑가의 보스 탈락 시, 커스티유는 라운드 종료시 자발적인 탈락을 시도합니다.

자발적인 탈락에 방해(**PC들의**)가 있다면, 지각 무작위로 도주판정을 합니다. (인세인1권 209p참조)

공격대상이 자발적인 탈락을 방해한 이를 우선으로 바꿉니다.

커스티유는 의식 **4**단계 성공시 탈락됩니다.

버니스터는 언니로 섬기는 암흑가의 보스를 맹종합니다. 언니를 공격한 자를 우선 공격합니다.

암흑가의 보스가 **2**회 이상 공격 받을 경우, 블록을 시도합니다.

암흑가의 보스 탈락 시, 복수를 위해 지속적으로 공격합니다.

버니스터는 의식 **3**단계 성공시 탈락됩니다.

유괴된 NPC는 인세인 1권247p <행인>의 데이터를 사용합니다.

실력자라고 하더라도, 납치 및 세뇌 기타등등의 패널티로 인해 능력치가 하향된것이라 여겨주십시오.

암흑가의 보스와 현상범들에게 충성(+)의 감정을 가지고 있습니다.

암흑가의 보스와 현상범들의 명령에 따라 **PC**를 랜덤하게 공격합니다. **PC2**가 비밀1을 택했을 경우, **PC2**를 공격하는 것도 좋습니다.

또한, 암흑가의 보스와 현상범들이 대미지를 입을 때 감싸기를 시도합니다.

PC1인 탈락 시, 치안대 대장이 전투에 난입합니다.

치안대 대장은 뽀띠프리들에게 신뢰(+)를 가지고 있습니다. 뽀띠프리들이 입을 대미지를 감싸기 합니다. 공격은 하지 않습니다.

 의식시트의 체력 차감 패널티와 치안대 대장의 참전은 전투 난이도 조절을 위한 장치입니다.

불필요하다고 생각되시면 마스터의 판단에 따라 사용하지 않으셔도 좋습니다.

 감수성과다의 경우, 난이도가 높다 생각되실 때 보스만 공격대상 지정 불가로 완화시켜주셔도 좋습니다.

 난이도에 따라 치안대 대장의 등장은 각 라운드 개시마다 진행하셔도 좋습니다.

 난이도가 높다고 생각되실 경우, 의식 1단계 진행후, 몸들은 장물을 차지하느라 서로 공격하거나 상황을 보는 것으로 진행하셔도 좋습니다.

의식시트 각 단계 진행 시, 가오있게 묘사해주세요.

- + 암흑가의 보스는 한 때, 뽀띠프리였다가. 이터널 프린세스의 현실을 깨닫고, 현실에 안주하는 것으로 타락해버린 뽀띠프리들의 선배입니다. rp시 참조해주세요.

Handout	
이름	배후의 비밀
쇼크	없음

이 모든 것을 꾸미고 조종한 사람은 자신의
야망을 위해 다른 모든 것을 짓밟고자 하는
타락해버린 우리들의 선배 뿌띠프리였다.

우리도, 잘못하면..
저렇게 되어버릴 수 있는 걸까?

현실의 세파에 마모되어 찌든 모습으로...
자신과는 다른 타인을 인정하지 못해 무력으로
굴복시키는...

【업보】로 공포판정

이 비밀은 스스로 밝힐 수 없다.

엔딩 페이지

ED 01. 정의 실현의 힘

조건 : 전투 승리 or 의식 성공

등장인물 : PC 전원

현상범을 체포하고 나면, 다른 쪽들도 정리가 된 모양인지 병사들이 다른 도적들과 유괴범들을 체포하는
소리가 웅성웅성 들려옵니다.

경비병 : 예잇, 가만히 있어!

유괴범 : 이익...

경비대 : 어허!

도적단 : 쟈장...

그리고 일단의 소란이 어느정도 정돈되어갈 무렵 모래투성이가 된 치안대 대장이 제복에 묻은 흙먼지를
털어내며 다가옵니다.

치안대 대장 : 여러분, 괜찮으십니까!

치안대 대장 : 하하... 다들 괜찮으신 모양이군요.

● **의식을 성공한 경우** : 여러분 덕분에... 모든 현상범들을 체포할 수 있었습니다. 이로써 왕국의 치안도
경제도 모두 정상으로 돌아갈테죠. 납치, 유괴, 강도 절도 사건도 줄어들테고... 저희도 경계를 늦추지는
않을테니 피해자도 더 이상 생기지 않으면 좋겠군요.

● **의식을 완성하지 못한 경우** : 여러분 덕분에... 이 사건을 해결할 수 있었습니다. 비록 모든
현상범들을 체포할 수는 없었습니다만... 저희도 경계를 늦추지는 않을 터, 잔당이 남아있다고는 해도
왕국의 치안과 경제가 정상으로 돌아가는 것은 시간문제일 것입니다.

● **납치된 NPC를 구출했을 경우** : 아, 조금 전 연락을 받았습시다만. 납치되었던 분들도 다들 정신차리시고, 어느정도 기력을 회복하셔서 건강회복에 치중하고 있다고 합니다. 곧 일상생활로 돌아가실 수 있겠지요.

● **납치된 NPC를 구출하지 못했을 경우** : 민간인 피해자가 나온 것은 유감입니다만... 사건의 규모가 컸다보니 어쩔 수 없는 일이라고도 할 수 있겠지요. 다만 이후 ...이런 피해가 더 이상 없도록, 노력해야겠죠. 돌이킬 수 없는 일에 너무 마음 아파하지는 말아주세요.

대화 후, 치안대 대장은 꾸벅 격식에 갖춰 삐띠프리들에게 인사합니다.

치안대 대장 : 여러분이 없었더라면... 저희들로서는 이를 수습하지 못했을지도 모르고, 더한 피해가 생겼을지도 모릅니다.치안대 전원과 백성들을 대신하여, 인사드리겠습니다. 감사합니다.

그리 인사한 청년 무관은 꾸벅 숙이고서 병사들을 지휘해 현상수배범들과 도적단을 이끌고 왕국으로 향합니다. 그리고...

암흑가의 보스 : 하, 이렇게 된건가... 두고봐.언제고 너희들에게 즐거운 일, 기쁜 일 만 있을 줄 아니? 어른이 된다는 건 말이지... 현실의 어두운 면도 알게 된다는 거야.너희들이 언젠가는 나처럼 되지 않을 거라, 확신 할 수 있을까? 너희들은 지금까지 운이 좋았던 것 뿐이야. 후후후... 먼저 가서 기다릴게. 나중에 또... 보자고. 후.배.님.

뒤늦게 묶인채 정신차리고서, 너희들도 결국에는 보다 큰 힘에 의해 스러지리라, 나와 같은 길을 걸으리라. 힘으로 승리한 자 더 한 힘에 굴복할 것이라는 말을 남긴 선배, 아니 암흑가의 보스는 치안대에 이끌려 모습을 감춥니다.

(현상금에 대해 물으면) 워낙 큰 일이었으니만큼, 수습에 시간도 꽤 소요될테고... 도적단에 걸려있던 현상금은 추후 아카데미로 따로 연락이 올지도 모릅니다.

삐띠프리들도 다들 돌아갈 준비를 하고 있자면, 여느때처럼 집사가 마중나옵니다.

집사 : 치안대에서 연락받았습니다. ...활약이 크셨다구요.

(이야기를 들은 후)

집사 : 하하, ...배후가 아카데미 출신인 프린세스 셉을 줄은... 저도 놀랐습니다.

....힘을 가지고 있다고 해도, 나아갈 방향에 따라 그 힘은 빛이되기도, 어둠이 되기도 합니다.

가장 중요한 것은... 그 힘에 휘둘리지 않을 수 있는 마음의 힘을 갈고닦는 것이겠지요.

그 이후, 어떠한 선택을 하신들 삐띠프리님들의 선택이겠습니다만.

그렇게 말한 집사는, 쓴웃음을 희미하게 짓고서 삐띠프리들을 아카데미로 모셔갑니다.

집사 : 자, 일단 다들 피곤하실듯하니... 돌아가실까요.

삐띠프리는, 별빛이 길을 밝혀주는 사막 아래 아카데미를 향해 돌아갑니다.

한치 빛 들지 않는 어둠을 뒤로하고... 우리의 친구들이 있는, 우리의 또다른 집으로.

언젠가는 앞을 가로막는 크나큰 힘에

압박한 현실에 굴복하고 싶은 때가 있을지도 모릅니다.

하지만, 그럼에도....

나아갈 수 있는 이를 우리는...

희망이라 부릅니다.

정의는 나약하기에

힘을 가진자가 지킬 수 밖에 없습니다.

나아갈 길과, 함께 걸어갈 친구들이 있다면

우리는 정의라는 이름의 희망을

놓지 않을 수 있을 것입니다.

그것이 아무리... 어려운 현실이라 해도.

ED 02. 보다 나은 미래로

조건 : 전투 패배 or 도주

등장인물 : PC 전원

전투에 생과 사를 거는 현상범들을 여럿 한꺼번에 상대하기에는 모자랐을까요.

기세 등등한 현상범들과 암흑가의 보스를 앞두고, 뽀띠프리들은 만신창이가 되었습니다.

- **전원 도주 시도가 성공했다면** : 적들의 경계를 뚫고 어떻게든 퇴로를 확보한 뽀띠프리. 그리고 필사적인 그 모습을, 선배, 암흑가의 보스가 재미있다는 듯이 조롱하는 듯한 웃음을 짓습니다.

그리고, 점차 다가오는 도적단들에 절로 뇌리에 뻗은 결말이 떠오르던 차, 바깥에서 호각 소리가 들려옵니다.

- **치안대 대장이 참전했을 경우** : 뽀띠프리들과 마찬가지로 온전하지 못한 모습의 치안대 대장이 화색을 띄며 자세를 바로잡습니다.

치안대 대장 : 지원군입니다! 왕궁의 기사단이 사건을 좌시하지 않고 출동한 모양입니다.

- **치안대 대장이 참전하지 않았을 경우** : 치안대 병사들의 함성소리와 함께, 치안대 대장이 앞장서 사나운 기세로 유적 안으로 진입해옵니다. 그 뒤에는 지원군으로 보이는 기사들을 대동하고 있습니다.

어느새 들이닥친 기사단이 현상범을 에워싸고, 자신만만하던 암흑가의 보스도 감탄사를 흘리며 자세를 바로세웁니다.

치안대 대장 : 이제 안심하셔도 됩니다!

암흑가의 보스 : 호오, 뭐야. 이런 수도 둘 줄 알았어? 후배들을 만나서 즐거운 기분에 미쳐 신경을 못썼네. 초대 하지 않은 손님들이 이렇게 많이 방문할 줄은. 호스트로서 부담스러운걸.

암흑가의 보스 : 하지만 말이야... 너무, 단정짓는게 선부르지 않아? 성급한 판단은, 도리어 판단력을 흐린다는 거-. 그게 무슨 말이나면-.

여전히 여유로운 태도를 보이며 손을 위로 들어올린 암흑가의 보스가 선을 굿듯이 사선으로 손을 내리면, 여기저기서 비명이 터져나옵니다.

유적에 설치되어 있던 새로운 함정들이 동시에 발동하며, 뻘뻘하게 둘러싸고 있던 치안대와 기사들이 탄 말들에 부상을 입힌 겁니다.

그 혼란한 틈을 타, 바닥에서부터 피어오르는 마치 밤이 스며든 듯한 어둠의 안개를 눈치챘을 때면, 암흑가의 보스의 웃음소리가 유적에 울려퍼집니다.

치안대 대장 : ...! 앓, 잡아요!

암흑가의 보스 : 아하하하하!!!! 오늘 놀이는 이쯤 해두도록 할까. 제법 즐거웠어. 후.배. 그리고 기사님들. 다음에 또 기회가 된다면 또 놀자고. 그때는 제대로 어울려줄테니까 말이지. 이번처럼 섭섭치 않게.

여러모로 알게 된 것도 많으니, 더 준비해서 실망하지 않게 해줄게. 기대해도 좋아. 그럼...!

뒤늦게 눈치챈 치안대 대장의 외침이 울려퍼질때면, 치안대와 기사들이 갑작스러운 변칙적인 공격에 정신이 팔린 사이, 암흑가의 보스의 어둠의 마법으로... 유적 내에 있던 도적단들과 현상범들과 함께 그대로 사라집니다. 어둠의 안개가 사라진 이후, 남은 것은 고통에 겨운 신음을 흘리는 치안대들뿐....

그 이후, 목표를 잃은 기사단과 치안대 그리고 뿔뿔이퍼지는 부상자와 함께 왕국으로 복귀하였습니다.

듣기로는 암흑가의 보스는 이번 실패를 본보기 삼아 더욱더 음밀하고 더욱더 치밀하게 현상범들과 함께 암흑가에 스며들었다고 합니다.

치안대 또한, 그런 암흑가의 세력들과 계속해서 고군분투하며 치안을 지켜나가고 있다고 하네요.

그리고 우리도, 이번에는 끝맺지 못한 결말을, 다음에는 기필코 끝맺을 수 있기를 기대하며 노력해야합니다.

살다보면 크고 작은 일들이 우리 앞을 막아섭니다.

암담하기 그지 없는 현실.

하지만, 그럼에도....

포기하지 않고 나아간다면...

한걸음 한걸음.

언젠가는 더 나은 미래를 향해 도달 할 수 있을 겁니다.

그리고 그 꿈은 노력을 우리는, 희망이라 부릅니다.

나아갈 길과, 함께 걸어갈 친구들이 있다면

우리는 한줌 손에 쥔 한줄기의 희망을

놓지 않을 수 있을 것입니다.

그것이 아무리... 어려운 현실이라 해도.

ED 03. 탁류 엔딩

조건 : 탁류(덱의 광기카드가 0이 됨)

등장인물 : PC 전원

프린세스 메이커 인세인 월드 세팅의 **[배드엔딩 표]**를 굴립니다.

대계의 경우, 배후와 현상범들에게 쓰러진 이후, 상황의 이상함을 감지한 치안대가 지원군인 기사단과 함께 습격하여 배후와 현상범들이 몰려간 것으로 처리됩니다.

이후, 아카데미에서 정신을 차린 뽀띠프리들은 집사에게서 이후의 일들을 듣습니다.

집사 : .배후가 아카데미 출신인 프린세스 셋을 줄은... 저도 놀랐습니다. 암흑가의 보스와 현상범들은 경계가 심해진 왕국의 치안대의 눈을 피해... 변방의 더욱 외딴 곳으로 몸을 피했다고 합니다. 치안대들이 수색중이라고 하네요. 한동안 활개를 칠 일은 없겠지요. ...무엇보다 뽀띠프리님들께서 무사하셔서 다행입니다.

관련 사명은 달성하지 못한 것으로 진행합니다.

후유증 및 공적점 계산

[마음의 힘] 획득 조건

새로운 세계의 발견	신기루 유적의 비밀, [암흑]공포 판정에 실패했다.	1점
마지막까지 참여	클라이막스 페이지에참가하여, 탈락하지 않았다.	1점
롤 플레이	플레이어가 해당 감정이나 광기를 잘 연기했다.	1점
프라이즈 획득	[프라이즈 : 은사의 검]을 획득했다. [프라이즈 : 장물]을 획득했다.	1~2점
심금을 울렸다	각 플레이어는 세션에서 가장 심금을 울린 캐릭터를 선택해 공적점을 줄 수 있다. 자기 자신에게는 줄 수 없다.	1점씩
사명의 달성	세션에서 사명을 달성했다.	3점

비밀로 인한 초기 프라이즈는 공적점 획득 대상이 아닙니다.

후기

프린세스 메이커 원작 오타쿠라, 프리나리만 몇번을 돌리다가 결국 프리나리로 보고싶은 원작의 이벤트들이 있어, 시나리오를 쓰게 되었습니다.... 사실, 자작 시나리오를 써서 배포하는 것은 처음입니다.

평소에도 프리나리 캠페인을 돌리면서 원작의 향수를 많이 뿌리곤 합니다.

등장하는 강도질을 당하는 상인은, 프메2의 짹짹한 수익을 위한 상인 강도 플레이에서 따왔습니다. 원작스러움을 좋아하시는 분이시면 은사의 검 마장에서 재미로 <ㄹ의 무술평가가 30 올랐다!> <상금 5000G를 받았다!>라던가 현상범과 이길때 골드를 설정상의 재미로 획득하게 하는 것도 재밌을 것 같네요. (저는 테플에서 했습니다. 그야 저는 프메 오타쿠이니깐요)

엔딩 때에 업보넘치는 선택을 하시든, 아니면 정의로운 길을 택하시든 아가씨들의 선택이지만, 배후에 대해 설정을 생각하다 아무래도 프리나리 캠페인 메인 시나리오에서 이터널 프린세스가 선배로 나오다보니 또 다른 타락한 선배가 있으면 어떨까 하는 생각에서 선배 설정을 넣게 되었습니다.

그러다 암흑가의 보스는 프메3 암흑가의 보스 엔딩에서 따왔습니다. 프메2의 암흑가의 보스도 고민해봤습니다만... 아무래도 퇴폐미가 강한 프메3의 암흑가의 보스와 언니로 추종하는 버니스터의 관계가 보고싶어서요.

물론 원작을 아시는 분이라면 이미 짐작하셨겠지만, 현상범들의 이름은 본래 프메2에서 나오는 원작 현상범들의 이름을 해적판풍으로 변경한 것입니다.

현상범들의 데이터는 기본 월드세팅 데이터에서 컨셉에 맞게 조금씩 변형했습니다.

바너저드는 지나가던 황금고블린 같은 느낌으로.

버니스터는 날렵하고 매력으로 승부하는 쫄따구가 많은 민첩계 도적같은 느낌으로.

커스티유는 품생품사 한방딜 한방터지면 다 죽는(강타) 승부사 같은 느낌으로.

이미지 상 버니스터는 충성파이지만 커스티유는 제 한목숨이 제일 소중한, 제일 오래 살아남아서 제일 강해진 그런 느낌이에요.

전투를 위한 전투에 의한 전투로 진행되는 전투의 전투전투한 시날이 되어버렸습니다만, RP를 위한 재미요소도 많이 넣어봤습니다. 개중에서 치안대와 단체전투 풍의 메인전투는 우리 아가씨들께서 단체 전투는 해보지 않으신점. 무거운 분위기의 무게감과 함께 앞서 등장했던 치안대 대장의 재등장과 버팅으로 종료될 전투지만 전투스러운 분위기를 내기 위해 삽입하였습니다. 전투가 굉장히 많은 전투다 보니 중간중간 난이도 조절할 요소들이 있으니 모쪼록 잘 사용해주시기 바랍니다.

즐거운 세션, 아가씨들과의 좋은 추억되시기 바랍니다. :)

- + 혹시 집사호출을 가져온 아가씨가 클라이막스에서 사용하셨을 경우.... 암흑가의 보스가 집사를 아는 척 하셔도 좋을 것 같습니다. 비방하는 암흑가의 보스와 대경하는 집사도 재밌습니다.

+성령계에서 흔들리는 기억 마스터 장면에서 장면표가 중복이 되어 혹시 연출이 필요하신 경우, 어둠이 어딘가에서 퍼져나와 에워싸더니, 암흑가의 보스가 나타나거나... 또는 이벤트가 발생했던 현상수배범이 나타나 신경을 긁다가.... 적절한 보조판정 성공 후, 용기를 얻어 단독으로 장면이 변하거나, 실패시 공포판정을 진행하는 것도 좋을 것 같습니다.

ex)

암흑가의 보스 : 여전히 바보같은 꼬마네. 해야할 것도, 나아갈 길도... 아무것도 확신을 갖지 못해서. 우물쭈물하는 꼬락서니하곤.

암흑가의 보스 : ...너, 그러다.. 시기를 그르쳐본 적은? 해야겠다고 마음먹었을 때... 이미 무언가 할 수조차 없게 된 적은 없니?

암흑가의 보스 : 바보같기는. ...정했으면. 움직여. ...아무것도 손에 남지 않게 되버리기 전에. (딱, 손에 들고 있던 담뱃대로 뺨피프리의 머리를 쿵 때려요)