

# 폴라리스 컴패니언북 텍스트본 v1.0

폴라리스 컴패니언북(텍스트본)은 폴라리스를 처음 접한 분들을 위해 배포하는 자료입니다. 자유롭게 배포 및 사용하세요.

해당 자료는 텀블벅 후원자분들을 위한 폴라리스 컴패니언북에서 레이아웃 및 일러스트, 4컷 만화를 제외한 자료입니다. 그 외의 모든 내용은 동일합니다.

- 이야기와 놀이-

## <폴라리스 컴패니언북>을 만든 이유

폴라리스 컴패니언북은 다음 질문에 답하기 위해 만들었습니다.

**“책을 샀어요. 재미있어 보이네요. 그런데 어떻게 하지요?”**

폴라리스는 지금까지 출간된 RPG와는 사뭇 다른 형태의 게임입니다. 무엇보다도 폴라리스는 플레이어 캐릭터들이 접하는 세계와 주변 인물들을 맡아서 이야기를 만드는 “게임마스터” 없이 모든 참가자가 이야기를 만들 책임을 나누어 가집니다. 이러한 방식으로 어떻게 플레이 할지 감을 잡지 못한다면 즐거운 플레이를 할 수 없겠지요.

그래서 **리플레이**를 준비했습니다. 여러분은 리플레이를 통해 폴라리스가 어떤 방식으로 돌아가는지 이해할 수 있을 것입니다.

**“이제 어떻게 할지 알겠어요. 그런데 다른 사람들에게 설명하기 어렵네요.”**

새로운 게임을 남에게 소개하는 과정은 언제나 힘듭니다. 같이 할 분들도 책을 사서 읽는다면 좋겠지만(저희야 바라마지 않는 일이지만!) 여러분이 다른 분들에게 설명할 경우가 더욱 흔할 것입니다.

그래서 **퀵스타트**를 준비했습니다. 그대로 시작하셔도 좋고, 입맛에 맞게 수정하셔도 좋습니다.

**“게임을 하기 시작했어요. 이제 좀 더 재미있게 해 보고 싶네요.”**

폴라리스의 재미는 각 장면마다 자신이 맡은 역할(마음, 달, 후회)을 어떻게 플레이하느냐, 그리고 대결 문구를 어떻게 활용하느냐에 따라 달라집니다.

그래서 **길잡이**를 위한 **길잡이**와 **의식문구 길잡이**를 준비했습니다. 여러분은 장면마다 자신이 맡은 역할을 어떻게 활용할지, 그리고 대결문구를 어떻게 쓸지 알게 될 것입니다.

**“재미는 있는데 이야기가 계속 막장극으로 흘러요. 어떻게 하지요?”**

폴라리스는 비극을 만드는 RPG입니다. 비극을 위해서는 주인공이 불행과 몰락을 겪어야겠지요. 그렇기 때문에 주인공은 시궁창에 빠질 수 밖에 없습니다. 이런 주인공의 이야기가 어느 정도 ‘막장’처럼 보이는 것은 지극히 자연스럽습니다.

하지만, 폴라리스를 플레이하던 중 누가 보더라도 "이건 뜬금없다." "말도 안 된다."라고 느껴지는 상황이 있을 것입니다. 특히 주인공(마음)이 "타락"을 하기 시작하면 이런 느낌이 더욱 심하게 듭니다. 저희는 이런 경우를 '폭주 증후군'이라고 부릅니다.

그래서 **폭주 증후군 분석**을 준비했습니다. 마음의 타락을 무조건 막을 수는 없습니다. 아니, 마음은 타락할 수 밖에 없습니다. 하지만 여러분은 개연성의 중요성을 이해하고 비극을 최대한 멋있게 만들 수 있을 것입니다.

**"이제 폴라리스로 다른 걸 해보고 싶어요."**

북극의 멸망하는 도시를 지키는 기사들의 이야기가 질리셨습니까?

그래서 **대체 세계**를 준비했습니다. 또 다른 세계, 또 다른 장소에서 벌어지는 비극을 즐기세요!

# 목 차

1 장. 폴라리스 리플레이

2 장. 폴라리스 퀘스타트

3 장. 길잡이를 위한 길잡이

4 장. 의식문구 길잡이

5 장. 폭주 증후군 분석

6 장. 폴라리스 대체 세계 : 붉은 밤

7 장. 폴라리스 대체 세계 : 산 아래 왕국

# 1 장 : 폴라리스 리플레이

## <톨스타 왕국 건립기>

### 리플레이 소개

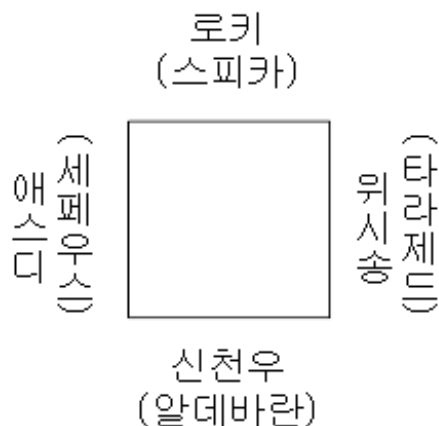
<톨스타 왕국 건립기>는 민족의 혼란기에 옛 폴라리스의 영광을 되찾고자 노력한 기사들의 이야기입니다.

각 참가자 별로 세 번의 장면을 진행했으며, 초기 캐릭터 제작 단계 외의 진행은 모두 즉흥적으로 나온 장면입니다.

<톨스타 왕국 건립기>에서는 다양한 서술을 통해 각각의 의식 문구를 사용하는 방법을 소개하였으며, 플레이 중 흔히 나오기 쉬운 실수를 고쳐가면서 이야기를 진행했습니다(어떤 실수를 저질렀는지도 설명합니다)

<톨스타 왕국 건립기>를 통해 폴라리스가 어떤 RPG인지 조금이나마 맛보시기 바랍니다.

## <플레이 배치도>



## 플레이어 소개

### 로키

'이야기와 놀이' 팀의 마담. 오래전부터 이런저런 인디RPG를 해 왔고, 폴라리스의 서로 물어뜯는 게임 방식에 반해 맨 처음 폴라리스를 국내에 들여온 RPG인. <폴라리스> 번역자이기도 하다.

### 위시송

'이야기와 놀이' 팀의 마당쇠. <폴라리스> 편집 및 교정 담당. 이런 저런 RPG를 맛보기로 즐겨 온 RPG인.

### 신천우

'이야기와 놀이' 팀의 디자이너. 우연히 로키와 위시송에게 붙들려 <폴라리스> 의 북 디자이너를 맡게 되었다.

### 에스디

로키의 위시송의 친구. 오래 전부터 RPG를 즐겨온 열혈 RPG인.

# 캐릭터 메이킹 단계

## 1. 이름 정하기

신천우 : 자, 시작하지요. 캐릭터를 정한 다음에 우주와 위치를 정해요.

로키 : 다들 책 뒤에 있는 별 이름 목록 봐 줘~

(모두 책 뒤를 펼쳐본다)

로키 : 난 스피카! 우리 책 일러스트에 나온 예쁜이! 이 것만은 양보 못해!

위시송 : 내 이름은 약탈하는 때, 타라제드!

신천우 : 저는 알데바란, 황소자리에 있네요. 스피카의 추종자를 할 거예요.

로키 : 알데바란이 추종자라는 뜻이었지 아냐?

신천우 : 예 맞아요.

애스디 : 세페우스가 괜찮아 보이는데... 오, 카스토르와 폴룩스가 원래 쌍둥이라네요.

신천우 : 악튜러스가 별이름이었구나.

애스디 : 오리온도 있다 오리온. 초코파이를 먹어야 할 것 같아!

신천우 : 아, '차라'도 이름이 예쁘다. 기쁨이라는 뜻이래요.

애스디 : 저는 거창하게 가겠습니다. 전설의 왕 세페우스!

신천우 : 코로나 아우스트랄리스도 있네.

위시송, 로키 : 맥주 이름이네.

애스디 : 프로시온은... 음. 뭔가 약 이름 같네요.

위시송 : 우르사도 멍기는데, 하지만 다들 웃겠지.

(일동 웃음)

신천우 : 작은곰자리인가 큰곰자리인가에 있는 거 아니에요?

위시송 : 우르사 메이저가 큰곰자리고 우르사 마이너 밑에 폴라리스가 있어.

신천우 : 알비레오는 홍채라는 뜻이었네요.

애스디 : 그거, 옛날에 모 고전게임에서 나온 캐릭터 이름 같은데...

(한참 잡담하며 떠들다가)

애스디: 잡담을 많이 하면 누군가 나중에 써야 하겠죠...

신천우: 무한한 분노를 느끼면서...



## 2. 캐릭터 컨셉 정하기.

위시송: 다들 이름은 정했나요? 저는 아까 얘기한 대로 타라제드로 할게요. 약탈하는 매.

신천우: 저는 아까 말씀드린 대로 알데바란으로 하고 컨셉은 추종자입니다.

애스디: 떠오르는 셋별같은 유망주!

로키: 내 컨셉은... 여주!

위시송: 나의 컨셉은 애인?

애스디: 타라제드가 남자예요?

신천우: 죽일 운명을 타고난!

위시송: 나의 컨셉은... 음... 전혀 생각이 안 나는데. 야망가!

애스디: 야망가! 멋지다.

위시송: 야한 망가가 아닙니다. (웃음)

### 3. 캐릭터 수치와 각 주제에 들어갈 면모 적기

위시송 : 어쨌든 다시 본론으로 돌아와서!

로키 : 모두들 열정 4, 얼음 1, 빛 1 채워주세요.

신천우 : 회의는 열정이 다 없어진 다음에 채우는 거죠? 처음에 저는 잘못 이해해서 열정이 1 깎이면 회의가 1 오르는 줄 알았어요.

애스디 : 우리 빠른 성장 규칙을 사용할 건가요?

로키 : 빠르게? 하긴 제한된 시간 내에 해야 되니까.

위시송 : 그런데 리플레이 내에서 꼭 각 캐릭터 결말을 낼 필요가 있나요?

애스디 : 열정이 빨리 깎이고 캐릭터 변화가 빠른 게 낫지 않겠어요?

로키 : 그러게, 긴박감도 있고...

신천우 : 정통으로 진행을 하되 적당히 이쯤이면 되었다 하는 선에서 끝내면서 굳이 사망이나 타락으로 결말을 낼 필요는 없다는 예시를 보여주어도 좋을 것 같아요.

로키 : 그것도 맞네.

신천우 : 주변 사람들이 폴라리스 하면 제일 부담을 느끼는 게... 죽어야 끝난다고 생각해서요.

위시송 : 사실 적당히 하고서 끝내는 게 제일 좋지요. 언젠가는 죽거나 타락하지만... (웃음) 그럼 원래 규칙으로 할까요?

신천우 : 예.

로키 : 그렇게 해 보자.

신천우 : 예, 다만 플레이어들이 신경을 써서 성장할 만한 일을 많이 만들어 봐요.

로키 : 그런데 원래 규칙대로 하면 특히 중간에 열정이나 회의가 낮을 때에는 되게 성장 안 해. 열정이나 회의가 1 일 때는 아무리 굴러도 6분의 1 확률이지.

애스디 : 1 이 나와야 성장하는 거예요?

로키 : 필요할 때는 적당히 자를 수도 있고.

위시송 : 뭐, 그때 고민하자.

로키 : 오케이. 다들 초기 면모로 직위에 별빛 기사단의 기사, 축복으로 별빛의 검, 능력에는 악마지식을

넣어주세요. 그리고 공통 면모를 다 같이 정합니다.

위시송 : 참고로 별빛의 검은 다른 걸로 대체할 수도 있어. 예를 들면 아버지의 검은라든지, 대형 별빛 무기라든지.

신천우 : 공통 운명에는 에츨리토텍 어때요?

애스디 : 봄의 공주요?

신천우 : 예, 봄의 공주.

로키: 팬찮네.

위시송: 그거 팬찮네. 봄의 공주.

신천우: 일족의 가족을 입고 있고, 흑요석 단검을 들고 있고 지나가는 자리에는 새싹이 피어 오른다는 설정이에요. 나머지 두 가지 면모를 아무거나 원하는 데다가 적을 수 있는 거죠?

로키 : 응.

애스디 : 저는 시작부터 거창하게 이 캐릭터를 왕족으로 해볼까 생각 중인데요.

위시송 : 오우!

로키 : 왕의 후손 같은 거?

애스디 : 예. 지금 대왕님 살아 계신가요?

위시송 : 이미 죽었어. 아니, 아무도 모르니까 행방불명이네. 과거에 무슨 일이 있었는지, 폴라리스가 망한 게 몇 년 전인지도 모르지.

애스디 : 행방불명인가요. 세페우스는 계승 서열에서 약간 밀려있던 유망주입니다.

로키 : 그렇다면 원로원에게 견제 대상이 되겠군.

애스디 : 그렇겠죠.

애스디 : 누구의 후손이냐 하면... 솔라리스 경은 장군이었고... 왕 이름은 안 나왔던가요?

로키 : 왕 이름은 그냥 폴라리스지. 솔라리스의 정체는 아무도 몰라. 사실 솔라리스가 알골이 아니라 폴라리스일 수도 있고...

애스디 : 그럼 저는 폴라리스 왕가의 후예 정도로 하겠습니다.

로키 : 좋네. 그럼 폴라리스와 왕비의 후예?

애스디 : 예, 폴라리스 왕가의 직계 혈통으로... 왕위 계승 몇 순위 그런 걸로 하려다가 말았어요

(일동 웃음)

애스디 : 운명으로는... 도시가 뭐 뭐 있었죠?

로키 : 톨스타...사우스마치, 사우스와치, 사우스리치.

애스디 : 우리는 어디를 주요 무대로 할까요?

로키 : 글썸? 모르지 뭐. 이 네 사람이 같은 도시에 있는지도 정하지 않았으니까.

애스디 : 아, 같은 도시로 할 필요가 없나요?

로키 : 만나게 될 수도 있고, 아닐 수도 있고. 만나면 재미있을 거라고 생각하지만.

애스디 : 저는 운명에 '톨스타의 구세주!'

위시송, 로키 : 오오~

신천우 : 화끈하다!

로키 : 어떤 의미의 구세주가 될 것인가?

애스디 : 저는 톨스타를 구할 운명을 가지고 태어났죠.

위시송 : 톨스타를 타락으로부터 구합니다! 예를 들면.

로키 : 민족으로부터 구할 지도...

(일동 웃음)

애스디 : 내가 톨스타의 유일한 왕이 되겠다!

신천우 : 아들아 지금 뭐하는 것이냐? 왕위 계승 중입니다! (웃음)

위시송 : 저는 이상으로 '최고의 기사'. 그냥 귀찮으니까 책에 있는 걸로 고를래요.

애스디 : 최고의 기사요? 오오..

신천우 : 화끈하다 다들. 뭔가 화끈한 걸로 해야 할 것 같은 기분인데.

로키 : 부록에서 고르는 것도 괜찮을 것 같아. 거기에서 변형하거나...

위시송 : 능력을 하나 넣어볼까. 음...

애스디 : 학자나 그런 타입도 재미있을 것 같은데요. 바드 쪽이라든지...

위시송 : 괜찮네.

애스디 : 기사이다 보니 다 무사 타입으로 만들기가 쉬운데...

신천우 : 예.

위시송 : 그 누구지? 아서왕 전설에서 태양이 떴을 때는 무적인 기사 있잖아? 그런 거 해보고 싶은데

애스디 : 가웨인일 거예요 아마.

위시송 : 아, 가웨인이지. 그런 캐릭터 하려면 축복이 더 어울리겠다. 좋았어, 뭔가 수상한 축복으로 '태양이 떠있는 동안에는 죽지 않는다' 같은 걸로.

신천우 : (웃음) 수상하다! 수상하다!

애스디 : 왜 태양이에요! 반역자!

신천우 : 반역이다!

위시송 : 음... 그것보다는 태양이 떠있는 동안 세 배의 힘을 낸다? 쪽이 더 멋있겠네요.

애스디 : 빨간 불이 있을 때도 세 배 세질 것 같은 느낌이...

신천우 : 빨간 불에도 멈추지 않을 것 같아!

(일동 웃음)

위시송 : 그러면 태양의 축복이라고 해야 하나? '태양의 축복.'

로키 : 정말 수상하다.

애스디 : 수상하다.

신천우 : 저는 마법사 타입으로 한 번 해볼까요?

애스디 : 오...

신천우 : 주술이나 마법 같은 걸로 축복을 넣어놓고... 아, 능력 쪽이 나올까요?

위시송 : 능력이겠죠. 축복은 여기 보니까 주로 유물로 되어 있네요.

애스디 : 축복은 주로 아이템인가 보죠?

신천우 : 예.

로키 : 아이템이나 조력자...

애스디 : (책을 보며) '이름 높은 영웅' 멋있네.

로키 : 웃음

신천우 : 저는 능력에 선천적 마법 능력이라고 넣었어요.

위시송 : 선천적 마법! 좋네.

신천우 : 그래도 약간 안 어울리는 것 같은 느낌도 있는데...

로키 : 좀더 구체적으로 이미지를 정하는 건 어떨까? 마법도 여러 가지로 할 수 있으니까. 노래로 하는 걸 수도 있고 아니면... 뭐가 있을까... 엘사 같은 걸 수도 있고...

위시송 : 엘사!

애스디 : 랫잇고~ (웃음)

신천우 : 그러면 그런 걸로 해볼까요? 예전에 시로 마법을 쓰는 컨셉을 본 적이 있는데요...

로키 : 오~ 말하자면 음유시인?

신천우 : 예, 잊혀진 고대의 노랫자락 같은 걸로 해서 마법을 사용한다거나...

애스디 : 노래도 잘하시겠군요!

신천우 : 예, 별의 노래 어울리겠네요. '별의 노래 사용자.' '북극성의 리라'라는 축복 아이템을 가지고 있고요.

로키 : 이쪽은 건전하네. 태양의 축복하고는 달라.

위시송 : 내가 뭐!

로키 : 사상이 건전합니다.

신천우 : 사상이 건전한 고대 인간입니다. 컨셉을... 낡은 관습에서 벗어나지 못하는 추종자 정도로 생각을 하고 있어요.

로키 : 언제나 따를 사람이 필요한 거로군.

신천우 : 예. 그러니까 자기 자신이 전진하려면 누군가가 필요한 거예요.

로키 : 난 뭔가 칼과 관련 된 능력을 하고 싶은데... 태양을 베는 검? 폴라리스의 검?

위시송 : 북두의 검이라든지?

(일동 웃음)

로키 : 상대의 죽음을 예견하고 시작할 수도 있겠다.

위시송 : '너는 이미 죽어있다.' 딱 플라리스 다운 선언이네.

로키, 신천우 : (웃음)

애스디 : 아니면 뭔가 특별한 검술을 배웠다고 해도 되지 않을까요?

로키 : 응, 그런 쪽을 생각하고 있는데 어떤 게 좋을까 생각 중이야. 후회의 악마들에게 특히 강하다든가?

신천우 : 악마를 사냥할 때 특별히 강해진다든지?

위시송 : 악마와 싸울 때 최대의 힘을 발휘한다?

애스디 : 아니면 그런 거 해도 되잖아요. '천 마리 악마를 벤 자' 이런 거.

로키 : (웃음) 그건 직위에 해당할 지도. 악마 사냥꾼... 천 마리 악마를 벤 자...

위시송 : '천 마리 악마의 적'이라든지.

로키 : 그거 정말 인생이 꼬일 것 같네(웃음)

애스디 : 백팔 요괴를 봉인하는 것도 아니고요.

로키 : 거의 그 느낌이야(웃음). 그래, '천 마리 악마의 적.' '천 마리 악마를 벤 영웅' 하지 뭐.

애스디 : 와... 강하다!

로키 : 그냥 포악한 칼잡이로 할까 했는데 다들 나더러 영웅이 되라고 하니. 세상이 나를 원했다!

애스디 : 아니면 되게 유명한 검객에게 사사받은 제자라든가 하는 쪽도 있지 않을까요?

로키 : '고수의 제자' 같은... 그것도 괜찮은데? 기사단장이 옛 스승이라거나.

애스디 : 그리고 기사단장은 지금쯤 어딘가에 행방불명되어 있겠죠! (웃음)

신천우 : 아니죠 아직 행방불명되면 안 되죠.

로키 : 비중이 크니까?

신천우 : 예.

애스디 : 그러면 나와있다가 나중에 타락하면 되죠.

위시송 : 좋네요.

로키 : 축복에는 준마 새클턴... 부록에서 달려 나왔습니다.

신천우 : 그런 건 어때요? 하룻밤에 천 리를 가는 새클턴.

로키 : 어, 좋은데?

위시송 : 좋네.

신천우 : 그런 식의 표현이 삼국지에 나왔던 것 같아요.

애스디 : 예. 천리마.

로키 : 그러나 북극의 하룻밤은...

애스디 : 6 개월입니다!

(일동 웃음)

신천우 : 그럼 찰나에 천 리를 가는...

로키 : 순간이동 하는 말이었구나.

신천우 : 뒤에서 나타나서 '넌 이미 죽어있다.'

로키 : (웃음) 천 리를 달리며 천 마리 악마를 베었습니다.

애스디 : 우와.

신천우 : 좋다. 영웅이네요.

로키 : 영웅입니다 역시. 그렇게 해서... 다들 면모를 채웠나요?

위시송 : 예, 채웠습니다.

신천우 : 그러면 야망가와 추종자와 유망주와 여주인공입니다. 그런데 여주인공이 제다이 씬싸먹을 정도로 강합니다.

애스디 : 여주인공을 스승으로 모실까!

신천우 : 포스가 함께 하길.



## 4. 주인공의 우주에 인물 채우기

로키 : 우주 각 항목에 2~3 개 정도씩 넣은 다음에 담당자 결정.

신천우 : 아, 그러면... 그믐달에 스피카 넣고요. 스피카를 추종한다고 합니다. 보름달에는 아쿠아라이를 넣겠습니다. 노래를 가르친 스승님 정도로.

위시송 : 추종이라고 하면 오히려 사회적인 것 아닌가?

애스디 : 그믐달이라면 자기가 예뻐하는 건가 보죠.

위시송 : 연모!

신천우 : 그런 의미도 있죠.

로키 : 오~

신천우 : 알데바란을 여캐로 할지 남캐로 할지는 정하지 않았는데... 개인적인 의미가 섞여있으면 그믐달로 가는 게 좋은 것 같아요.

위시송 : 그렇겠네.

신천우 : 좋아. 여캐로 하겠습니다.

애스디 : 오! 이것은 혹시 백합!

로키, 신천우: 야 백합~

로키 : 저는 남캐든 여캐든 가리지 않습니다. 때가 되면 모두 공평하게 폭찍해 드립니다.

신천우 : 기사단장 이름은 뭐로 할까요?

애스디 : 솔라리스... 애는 배신한 거죠? 없죠?

위시송 : 솔라리스는 적 대장이니까 없지.

애스디 : 그럼 안타레스 같은?

로키 : 안타레스 좋다.

애스디 : 예. 우선 그믐달에 저는 안타레스 단장을 넣죠.

위시송 : 나는 보름달에 안타레스 넣고.

로키 : 나도 보름달에 안타레스를...

신천우 : 예, 안타레스. 그 다음에... 카스토르, 폴룩스...

위시송 : 좋았어! 암흑에는 에츨리토텍을.

애스디 : 다들 에츨리토텍 넣으면 좀 그런가요?

로키 : 어디에?

애스디 : 후회예요.

신천우 : 상관은 없을 것 같긴 한데...

로키 : 후회에? 되지. 난 세페우스를 그믐달에.

애스디 : 오~ 왠지 저도 스피카를 넣어야 될 것 같아.

로키 : (웃음)

위시송 : 음... 그리고 세이더! 그런데 이름은 다 집어넣었는데 이걸 어떻게 쓸지는...

로키 : 어떻게든 되겠지. 난 그믐달에 알데바란하고 세페우스를 넣을까.

애스디 : 서로서로 많이 넣을까요?

신천우 : 좋네요. 이야기가 진창으로 가서 질척질척해질 것 같아요.

애스디 : 예. 보름달에 타라제드 넣을게요.

로키 : 보름달에다가 카스토르하고 폴룩스 넣지. 카스토르하고 폴룩스는 책 일러스트에 나오는 출정하는 기사 형제 같은 느낌이겠다.

애스디 : 타라제드는 약간 라이벌 느낌으로.

위시송 : 오, 그러면 나도 세페우스를 넣어야지. 라이벌!

로키 : 나는 상원의장을 후회에다 넣어야겠다. 이름은 이따가 정하고.

애스디 : 스피카가 저를 그믐달에다가 넣었으니까 저는 그믐달에 다른 약혼자를 넣어야 할 것 같아요.

로키, 신천우: (웃음)

신천우 : 진창이다!

로키 : 보름달에 약혼자를 넣고 그믐달에 연인을 따로 있는 건 흔한 방식이야.

애스디 : 알데바란은...

신천우 : 알데바란으로 여자애를 해도 재미있을 것 같아요.

애스디 : 그럼 제가 스피카를 그믐달에 넣는 게 낫겠네요, 깔끔하게.

애, 로키 : (웃음)

위시송 : 알데바란을 타라제드의 사촌누나로 하는 건 어떨까요?

신천우 : 좋습니다! 사촌동생입니다!

애스디 : 오~ 혈연이 엮이고 있어.

위시송 : 멘칼리난 애는 어떻게 하지. 아무렇게나...

로키 : 멘칼리난?

위시송 : 응, 그냥 이름이 특이해서 넣었는데...

로키 : 좋아. 멘칼리난을 상원의장으로 하자.

위시송 : 알데바란의 아버지 같은 건 어때? (웃음)

신천우 : 어디 보자. 그러면 전 후회에 멘칼리난을 넣어볼게요. 아버지이지만 후회에 넣어도 상관없어!

애스디 : 캐릭터 컨셉은 의논하고 시작하나요?

로키 : 그냥 해도 되고 좀 의논을 해도 되고. 의미도 모르고 그냥 이름을 집어넣어도 돼, 위시송이 하는 것처럼.

위시송 : 책 예시 보면 '불의 전차'를 넣은 다음에 이걸 어떻게 활용할까 그때부터 고민하더라고.

애스디 : 그러면 일단 이름을 넣을까.

신천우 : 그리고 후회에다가 웬지 남방에서 온 것 같은 이름을 넣었어요. 민하르 알-슈자.

로키 : 민하르 알-슈자. 누굴까.

신천우 : '뱀의 코'라는 뜻이라네요.

애스디 : 에츨리토텍을 그믐달에 넣는 건 안 되는 거죠?

위시송 : 악마는 다 후회니까 안 됨.

로키 : 그래도 에츨리토텍은 민족의 모습으로 나타나니까...

애스디 : 가짜 모습을 만들면 되는구나.

신천우 : 가짜 모습이 되고 나서의 일이라면...

위시송 : 가짜 이름이 될 수 있겠지.

신천우 : 가짜 이름으로...

로키 : 민족 이름으로 집어넣었지만... 하지만 알고보니 에츨리토텍이라든지.

위시송 : 그런데 지금 정할 건 아니니까.

로키 : 그러게, 아닐 수도 있지.

신천우 : 세페우스는 왕의 후손인데 직위가 없는 거니까 왕녀의 아들일 수도 있겠네요?

애스디 : 폴라리스의 후예예요.

신천우 : 후예지만 왕자라든지 하는 직위는 없잖아요? 보통 그렇다면 공주가 어머니였을 텐데.

애스디 : 어머니라... 어머니도 넣어야 겠네요. 이름을... 예쁜 어머니 이름 추천 받겠습니다. 어머니가 먼저 타락할 수도...

신천우 : (웃음) 이야~ 어차피 다 산으로 간 거! 일찍 가나 늦게 가나!

애스디 : "먼저 가 계십시오 어머니!"

로키, 신천우: (웃음)

신천우 : "따라가겠습니다!"

로키 : 미모사 언제 미모사?

애, 위시송 : 미모사?

신천우 : 미모사는 식물 이름이잖아요.

로키 : 응, 그런데 있네, 여기에.

애스디 : 별 이름인가봐요.

로키 : 응, 히드라 자리에.

애스디 : 히드라 공주~

로키 : 히드라 공주 좋은데? (웃음)

애스디 : 차마 그렇게는 못하겠어요. 그냥 리브라로 하죠.

신천우 : 전 얼추 다 넣은 것 같아요.

위시송 : 딱히 더 생각은 안 나네. 에츨리토텍이나 넣을까.

애스디 : 후회에 솔라리스 장군 넣어도 돼요?

위시송 : 오케이~! 오히려 추천할 만 하지.

애스디 : 어떻게 될지는 모르겠지만 솔라리스 장군을 집어넣어 보죠.

로키 : 오예~

애스디 : 솔라리스 장군이 사실 내 아버지일지도!

신천우 : 그럼 왕족이 타락한 거네요.

애스디 : 솔라리스랑 같이 있는 악마가 누구였죠?

위시송 : 누구? 아, 얼음 처녀.

애스디 : 솔라리스랑 사랑에 빠져서 넘어간...

위시송 : 아, 그건 아직 모르지.

애스디 : 그냥 이름이 없이 얼음 처녀인가?

로키 : 지어줘도 되고.

신천우 : 이쪽에 있을 때의 이름이 있다거나...

애스디 : 리브라 대신 얼음처녀가 어머니라거나 (웃음)

로키 : (웃음)

신천우 : 안타깝지만 폴라리스다운 얘기긴 하네요. 그리고 민하르 알 슈자를 뿔로 만들면 좋을지 아이디어 모집받습니다~

애스디 : 알데바란은 노래하는 애잖아요. 그런데 스승은 따로 있구나.

신천우 : 예.

애스디 : 민하르 알 슈자... 어떤 식의 후회일까.

위시송 : 남방에서 온 이름이라고 하니까 남방의 사신이라고 자칭하는 사람 어떨까.

애스디 : 남방의 유혹자, 이럴 수도 있겠네요.

위시송 : 오, 남방의 유혹자 마음에 든다.

신천우 : 예, 그렇네요. 컨셉 좋다.

위시송 : 그런데 악마인지는 모르겠는데.

신천우 : 예, 그건 나중에 정하고.

애스디 : 검은 피부를 한, 남방에서 온 이방인이겠죠? 남방에서 온 노래를 전승해 준다던가...

위시송 : 그럼 원래 협력자나 존경하는 사람이나 그렇게 되네.

애스디 : 그러면서 사실은 알데바란을 타락시키는 역할인 거죠.

신천우 : 아, 이미 타락할 만 했기 때문에 후회로 올라갔다고 하죠.

위시송 : 사람을 어떻게든 유혹해서 남방으로 데려간다는지...

신천우 : 예, 그런데 남방으로 데려갔더니 알고보니 거기...(?) 이하생략.

위시송 : 이하생략.

로키 : 타라제드랑 세페우스는 어떤 사이야?

위시송 : 아까 이야기한대로, 선의의 라이벌이야.

애스디 : 아, 그래요? 선의예요? (웃음)

위시송 : 치고 받고 할 정도면 언젠가 후회까지 가겠지.

신천우 : 저는 세페우스는 일단은 기사단의 동료고 스피카는 영웅의 재목이라서 추종하는 상대고 타라제드는 사촌동생이고 멘칼라닌은 아버지, 스승님 있고, 카스토르와 폴룩스도 넣고...

위시송 : 예, 저는 일단 끝난 것 같아요.

애스디 : 저는 더 넣어야 할 것 같은데...

위시송 : 일단은 이 정도면...

로키 : 담당자가 정해지면 자기가 담당하는 부분에 추가로 넣을 수도 있으니까 이 정도 해도...

위시송 : 아, 밑에 있네. '자기가 담당하는 우주의 인물이나 발상을 하나 추가로 넣을 수 있습니다.'

신천우 : 예.

애스디 : 그런가? 저도 멘칼라닌을 후회로 넣어보죠. 그리고 그믐달에 뭘 넣어야 할 것 같은데... 스피카를

보름달에 넣을까요, 그믐달에 넣을까요?

로키 : 그믐달에 넣으면 재미있을 것 것 같지 않아?

애스디 : 예, 그럼 그렇게 갑니다.

신천우 : 와, 진창이다~

로키 : 일러스트에 나왔던 스피카의 남친은 알고보니 세페우스였다. 그 폭찍하고 칼에 찔렸던.

신천우 : 폭찍!

위시송 : 폭찍!

신천우 : 당신의 폭찍은 예정되어 있습니다. ㅋㅋㅋㅋ.

애스디 : 알데바란도 어딘가 넣어볼까.

신천우 : 와, 진창이다. 스피카의 폭찍은 사실 질투 때문이었다는?

로키 : (웃음) 최곤데. 양손에 꽃을 든 왕자.

애스디 : 알데바란도 일단 여자인 거죠?

신천우 : 예, 여자예요. 이름은 저렇지만...

애스디 : 그런데 그믐달에 있다고 꼭 심각한 연인은 아닌 거잖아요?

신천우 : 예, 친구일 수도 있고...

위시송 : 정서적으로 교감을 나누기만 하면 되지.

애스디 : 일단 알데바란도 넣어보겠습니다. PC들은 다 넣으려고요.

애스디 : 일단 이렇게만 하고 나중에 더 추가하죠.

위시송 : 예.

신천우 : PC들을 그믐달로 넣어도 재미있을 것 같기도 하네요. 친구가 될 수도 있고 뭐가 될 수도 있지만...

위시송 : 저도 스피카를 뭔가 넣어야 될 것 같기도 한데.

신천우 : 다 알고 지내는 사이로 시작하죠, 빠르게.

로키 : 그러면 역시 같은 도시가 거점일 지도?

위시송 : 그러면 톨스타겠죠.

애스디 : 그렇죠. 저는 톨스타를 구해야 하니까요.

로키 : 그렇네. (웃음)

위시송 : 전 그냥 스피카를 짝사랑으로 넣을래요.

신천우 : 와~ 약혼녀가 있으면서!

애스디 : 그럼 저랑 스피카랑 약혼 관계인 걸로 하는 게 어때요?

로키 : 오, 좋다. 그래서 타라제드랑 세페우스가 더 대립하는 거겠네.

애스디 : 스피카의 입장에서는 이게 정략결혼인 거죠. 왕족과 결혼해서 자신의 입지를 굳히는

로키 : 말하자면 톨스타 내에서 옛 왕족이랑 상원의원들이랑 어찌어찌 다투다가 타협안으로 나온 정략결혼을 맺으려고 하는데 그 안에서도 동상이몽이 나오겠지...

## 5. 담당자 정하기

그럼 이제 담당자를 정해야겠네.

위시송 : 누가 나의 후회가 되어주실 건가요?

로키 : 나하고 위시송이 경험자니까, 각각 신천우양이랑 애스디군과 같이 하는 게 어때?

위시송 : 그럼 나랑 애스디군이랑 하는 게 어때?

애스디 : 좋습니다.

신천우 : 그럼 로키 언니가 제 후회고요... 애스디님을 그믐달로, 위시송 오라버니를 보름달로 하겠습니다.

로키 : 나는 천우양이 후회, 애스디군이 보름달, 위시송이 그믐달.

위시송 : 나는 후회가 애스디고, 그믐달이 천우양, 보름달이 로키 누나!

애스디 : 저는 후회가 형님이고, 전 보름달이 로키누나, 그믐달이 천우님.

위시송 : 그럼 이제 시트가 다 완성됐네요.

로키 : 각 담당에 이름 적어주시고, 남의 시트를 봐서 자신이 맡은 담당에 적을 게 있으면 적어주세요. 세페우스 쪽에는 넣을 필요가 없을 것 같고... 알데바란의 후회에는 얼음 처녀를 적어 주겠어!

신천우 : 까아~



위시송 : 난 굳이 더 넣을 필요는 없을 거 같네.

신천우 : 저도 특별히 지금은 없네요.

에스디 : 형 시트 후회에 뭔가 더 추가해야 할 것 같은데... 일단은 보죠.

위시송 : 다 끝난 것 같으니, 잠시 쉬고 플레이 합시다!

## 리플레이 본편

### Scene 1. 스피카의 첫번째 장면

신천우(후회) : 제가 먼저 후회가 되는 거죠?

위시송(그믐달) : 예. 마음은 의식 문구 불러 주세요.

로키(마음) : 오래 전 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라. 그러나 희망은 아직 남아있어 스피카의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. 그리하여...

신천우(후회) : 뭘로 할까.

애스디(보름달) : 웬지 스피카는 천 마리 악마를 베고 개선할 거 같아요.

신천우(후회), 위시송(그믐달) : 오, 멋져요.

로키(마음) : 으흐흐흐. 스피카는 천 마리째 악마를 베었도다.

위시송(그믐달) : 그대야말로 진정한 무쌍이요.

로키(마음) : (웃음)

신천우(후회) : 그럼... 스피카는 개선을 하였으나, 등 뒤에는 남은 부하가 거의 없었더라. 그리고 또 뭐가 있을까요? 그리고 스피카의 그림자에는 진한 후회의 악마가 묻어서 따라오고 있었나니.

로키(마음) : **그러나 그러려면** 스피카는 적들의 수장, 솔라리스 경을 베었어야 한다.

위시송(그믐달) : 벌써부터!

신천우(후회) : **그러나 그러려면** 스피카의 가장 가까운 남성에게 솔라리스의 유지가 이어져야 하나니.

로키(마음) : 유지가 이어진다는 게 무슨 뜻이야?

신천우(후회) : 좀 더 명확히 하자면, 솔라리스가 병의되어야 한다는 거죠.

로키(마음) : 그게 누굴까. 그렇다면, **그러나 그러려면** 그 남성은 세페우스여야 한다.

(일동 폭소. 잠시 세페우스를 애도한다)

애스디(보름달) : 잠시만, 아니 왜 저를... 그러면 솔라리스 경이 제 마음 속에서 속삭이는 건가요?

위시송(그믐달) : 그럴 수 있겠네요.

신천우(후회) : 흐흐흐. 좋네요. **이것이 사건의 전말이다.** 스피카의 가장 가까운 남자였다고 하니까

세페우스를 그믐달로 옮기죠. 세페우스한테는 솔라리스가 빙의되어 있고요. 좀 더 장면을 꾸며 볼게요. 스피카가 말을 타고 개선을 하고, 카스토르와 폴룩스를 좌우에 데리고 오는데, 약혼자인 세페우스가 의회 앞에서 맞아줄 거예요. 표면적인 약혼자이기는 해도 어쨌든 약혼자이니까.

애스디(보름달) : 그럼 제가 하는 거죠?

위시송(그믐달) : 예. 세페우스가 그믐달이지만 애스디님 캐릭터이니.

애스디(보름달) : 스피카가 악마들을 무찌르고 돌아온다는 소식을 듣고, 스피카의 안위가 걱정돼서 다른 사람들을 헤치고 스피카에게 갑니다.

위시송(그믐달) : 그럼 저도 그믐달로 행동할게요. 안타레스 단장은 세페우스에게 점잖게 말합니다. "세페우스, 너무 서두르지 말게나. 기사로서 품위를 지키게."

애스디(보름달) : "죄송합니다."

로키(마음) : 두 사람을 보고 반가워서 말에서 내려 깊이 절을 하죠. "단장님과 세페우스 경을 뵙습니다."

위시송(그믐달) : "오, 스피카," 아, 공식 자리죠? 일으켜 세우고 어깨를 톡톡 두들깁니다. "스피카 경. 이번에 큰 공을 세웠네."

로키(마음) : "그러나 부끄럽게도 제가 사령관으로서 부하들을 지키지 못해 카스토르와 폴룩스만 같이 돌아왔습니다."

신천우(후회) : 부하들이 거의 모두 죽었으니까 사람들이 보는 눈이 곱지 못할거예요. 스피카 직위 주제에 '사신'이라는 면모를 드릴게요.

위시송(그믐달) : 오~ 사신! 처음부터 세계 나오네.

신천우(후회) : 스피카는 전쟁에 나가서 부하들을 모두 잃었어요. 물론 카스토르와 폴룩스만 빼고... 애네는 사신의 부하 정도로 이름을 붙겠네요.

로키(마음) : 애네들까지 끌고 들어가다니!

신천우(후회) : 그래서 사람들은 스피카를 두고 수근댁니다.

애스디(보름달) : 주제는 아무 때나 줄 수 있나요?

로키(마음) : 응. 아무 때나 줄 수 있어. 그러나 그러려면 천 마리째로 잡은 악마의 머리는 예언을 할 줄 알아야 합니다. '미래를 내다보는 악마의 머리'를 축복 주제에 추가해서.

위시송(그믐달) : 영웅의 축복치고는 너무 흉측한 거 아니야?

로키(마음) : 고어하지만 별로 상관없어!

신천우(후회) : 아주 좋아요. **이것이 사건의 전말이다.** 전 사신을 넣었으니 만족해요.

애스디(보름달) : 축복이 축복 같지 않아요.

로키(마음) : ㅎㅎㅎ.

애스디(보름달) : 세페우스는 스피카에게 말합니다. "오. 그건 이번에 벤 악마의 머리입니까." 스피카가 들고 있는 머리를 가리킵니다.

로키(마음) : 이거 봐! 나는 약혼자 앞에서 악마 머리를 자랑하고 있어!

(모두들 폭소)

로키(마음) : 방패에 달았다고 하죠. 페르세우스가 메두사 머리 자른 것처럼. "그렇습니다. 세페우스 경. 이것이 바로 천리 앞을 내다보는 악마 샤올라의 머리입니다. 이 미래를 내다보는 능력 덕분에 민족은 더 안전하고 강건해질것입니다."

위시송(그믐달) : 안타레스 단장은 고개를 끄덕이면서 "그만한 희생을 치를 가치가 있었구면"이라고 합니다.

로키(마음) : "그렇습니다." 이 대답은 경험 판정을 해야 하지 않을까? 민족의 목숨을 경시하는 발언이니까.

위시송(그믐달) : 후회가 정하세요.

신천우(후회) : 여기서는 넘어갑니다.

애스디(보름달) : 나중에 그 능력을 쓰면 악마의 힘을 썼기 때문에 굴리는 걸로 하는 것도 좋겠네요... 아니다, 그래도 악마의 힘을 사용하기 위해 머리를 가져온 것 자체가 악마의 힘을 탐내서 그런 거 아니에요?

신천우(후회) : 그렇겠네요. 그럼 시작부터 경험 판정 해 보세요.

(로키는 주사위를 굴린다)

로키(마음) : 5 나왔네. 1~4 가 성장이지? 주제 쓴 것도 없으니 달라진 건 없어.

애스디(보름달) : 세페우스는 스피카의 안위를 걱정합니다. "스피카 경, 다친 데는 없습니까?" 스피카의 몸 여기저기를 살펴봅니다.

로키(마음) : 살펴보는 게 목적이지! (웃음) 스피카는 비틀거리면서 세페우스에게 기댁니다.

애스디(보름달) : "저희 집에서 휴식을 하면서 치료를 받지요."

신천우(후회) : 그럼 여기쯤에서 스피카를 짝사랑하는 타라제드의 마음에 질투의 악마가 깃듭니다

위시송(그믐달) : 앵? 왜 날 뿜? 그 악마는... 엔비? 질투마스크?

신천우(후회) : 질투의 마음은 아버지의 마음!

(일동 웃음)

신천우(후회) : 더 교섭 없이 바로?

로키(마음) : 내 일 아니니까 상관없어. 아냐. 기왕 하는 김에 교섭을 해 볼까... 예를 들어서. **그러나 그러려면** 타라제드는 정치적으로 나를 지지해야 한다. 타라제드를 보름달에 추가합니다.

신천우(후회) : 좋아요. **이것이 사건의 전말이다.**

위시송(그믐달) : 그런데 다른 PC의 정치적인 지지여부를 마음이나 후회가 정할 수 있나요?

로키(마음) : 그 플레이어가 동의하면 .

위시송(그믐달) : 음...동의합니다.

애스디(보름달) : 저는 이쯤에서... 카스토르와 폴룩스가 같이 귀환했잖아요? 둘의 안색이 심상치 않네요. 여기 저기 심하게 다쳤고요. 눈빛이 뭔가 멍하게 흐려져있습니다. 곧 죽겠군요.

로키(마음) : **그러나 무의미한 일이었다!**

신천우(후회) : 반대하는 거예요? 음... 저도 **그러나 무의미한 일이었다.** 카스토르와 폴룩스는 아직 해 줘야 할 일이 남아있어요.

애스디(보름달) : 둘은 건강하군요.

위시송(그믐달) : 안타레스 단장은 두 명한테 다친 데 없나 물어보고, 많이 힘들 테니 쉬라고 말합니다.

로키(마음) : 스피카는 세페우스 집에 따라갑니다.

신천우(후회) : **그리 되었더라.**

신천우 : 채팅으로 할 때 가졌던 그 진지한 분위기 다 날아가 버리네요. 여허~.

애스디 : OR로 리플레이를 할 걸 그랬나요?

신천우 : 그럼 너무 오래 걸릴걸요.

애스디 : 그래도 채팅 로그가 남으니까 의외로 짧게 걸릴 거예요. 고치느라 누군가가 갈려야 하지만.

신천우 : 갈리는 소리가 들려. 아아... 갈갈갈갈.

(일동 웃음)

위시송 : 그럼 이제 에스디군 차례로?

## Scene 2. 세페우스의 첫번째 장면.

애스디(마음) : 그러면, 그러나 희망은 아직 남아있어 세페우스의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니.  
그리하여... 세페우스는 스피카를 데리고 자신의 저택으로 되돌아 가더라.

위시송(후회) : 집에 가면 어머니 리브라가 있겠죠?

로키(그믐달) : 리브라는 그믐달이지만, 제가 스피카를 해야 하니, 천우양이 리브라를 해 줄래?

신천우(보름달) : 리브라가 어떻게 행동하기를 바래요?

로키(그믐달) : 지금은 천우양이 말았으니 마음대로 해 봐.

애스디(마음) : 이거 어때요? "나 이 결혼에 반달세!"

신천우(보름달) : 좋아요.

애스디(마음) : 농담이었는데!

신천우(보름달) : 하하하하하. 리브라는 문 앞에 서 있어요.

애스디(마음) : "어머니, 어쩐 일이십니까."

로키(그믐달) : "리브라 부인, 안녕하십니까."

신천우(보름달) : 스피카의 얼굴을 차갑게 일별한 리브라는 아들의 모습을 쓱 보고 우아하게 등을 돌려 들어갑니다. "비천한 자와 너무 어울리지 마시게."

애스디(마음) : 저는 스피카의 어깨를 부축하면서 말합니다. "스피카. 너무 걱정하지 마세요."

로키(그믐달) : 세페우스가 스피카라고 처음으로 이름을 불러줬다고 하는 건 어떨까요? 스피카의 얼굴이 빨그레해집니다. 이게 그믐달로 옮겨가는 과정!

애스디(마음) : 좋네요. "스피카. 어머니는 아직 그대의 비천한 혈통을 문제삼고 있지만 내 반드시 어머니를 설득하고 말 것어요."

나머지 : (웃으면서) 스피카가 비천한 혈통이었나요?

로키(그믐달) : 저 역시 사라진 과거에 집착하는 분의 의견에 연연할 정도로 속 좁은 사람은 아닙니다." 라고 차갑게 말하죠. 췌. 나의 혈통은 비천하지 않아!

신천우(보름달) : 사이가 금이 가는 소리가 들린다. 오오~

로키(그믐달) : 곧 후회로 옮겨갈 것입니다. 그리고 푹, 짹(?)

위시송(후회) : 집 안에서 멘칼라난 의원이 나옵니다. 웬 일인지 모르겠지만 약간은 당황한 얼굴이구요.  
"허흠, 허흠" 하고 헛기침을 하고 옷깃을 다듬습니다. 안에서 뭔가를 하다가 나왔나 봐요.

애스디(마음) : 허허허. 이쪽도 처음부터 수위가 세네요.

위시송(후회) : 그리고 세페우스 쪽을 보면서 미소를 지으며 "오, 세페우스 경. 스피카 경과 같이 오시는군요."

애스디(마음) : 흐... "멘칼라난 경, 당신이 어째서 우리 집에 와 있소?"

위시송(후회) : 잠시 당황한 얼굴로 "리브라 부인과 이야기를 나눴을 뿐입니다." 라고 대답합니다.

로키(그믐달) : 고통에 신음하는 가운데에서도 "무슨 말씀을 나눴습니까?" 라고 묻죠.

위시송(후회) : "세페우스 경과 리브라 부인은 옛 왕족이 아닙니까. 그래서 이런저런 이야기를 나누었죠."

애스디(마음) : 세페우스는 아주 딱딱한 얼굴로 "멘칼라난 의원. 만일 당신이 내 어머니에게 조금이라도 무례를 범했다면 내 그대를 결코 용서하지 않을 것이오!" 라고 말합니다.

위시송(후회) : "하지만..."

애스디(마음) : "우리 집에서 물러나 주시오!"

위시송(후회) : "알겠습니다." 하지만 리브라 부인의 뺨속에는 멘칼라난 의원의 자식이 자라고 있었습니다!

로키, 신천우 : 까아~

로키(그믐달) : 별빛의 검으로 즉석에서 낙태를 시켜도 되나요!

신천우(보름달) : (웃으면서)언니 쫘~

로키(그믐달) : 어떻게 하겠어요. 마음?

애스디(마음) : (머리를 싸맨다) 음. 잠깐 잠깐, 잠시만요.

일동 : (웃음)

위시송(후회) : 왜 잠시만인가요!

애스디(마음) : (잠시 생각하다가) 그러나 그러려면 멘칼라난 의원은 딸 알데바란을 세페우스와 결혼시키려 해야 한다.

로키(그믐달) : 오~ 마음이 자신 인생을 더 꼬이게 하고 있어(웃음)

신천우(보름달) : 셀프 후회야!

위시송(후회) : 헐, 그러나 그러려면 멘칼라난과 리브라는 서로 바다보다도 더욱 깊이 사랑하고 있어야 한다.



로키(그믐달) : 그런데 결혼시키려 하는 건 미래의 계획 아닌가? 미래의 이야기를 교섭으로 넣는 건 추천하지 않아. 특정한 운명 면모를 추가하지 않는 한.

애스디(마음) : 좀 명확하게 해야겠네요. 지금 '멘칼라난 의원은 딸을 세페우스에게 결혼시키려고 한다'입니다. **그리고 또한,**

일동 : 오~ '**그리고 또한**' 나왔다!

위시송(후회) : 어떤 면모 쓰려고?

애스디(마음) : 리브라는 폴라리스 왕가의 전통에 따라 평생 결혼할 수 없다.

위시송(후회) : '폴라리스 왕가의 후예' 면모?

애스디(마음) : 예. 리브라는 폴라리스 왕가의 전통에 따라 새로운 남편을 받아들일 수 없습니다.

위시송(후회) : 그럼 저도 '폴라리스 왕가의 후예' 면모를 써서 **그리고 또한...** 뭘 할까.

애스디(마음) : 한 번 사용한 주제는 못 쓰지 않나요?

위시송(후회) : 각 주제는 마음이 한 번, 후회가 한 번씩 쓸 수 있어요.

로키(보름달) : 그리고 '앞으로 계속 결혼을 안 한다.'는 장래까지 이어지는 일이니까... 시트 어딘가에 기록해두는 게 어때? 앞으로도 많이 쓰일 이야기는 적어 뒀.

위시송(후회) : 딱히 생각나는 게 없네요. **이것이 사건의 전말이다.**

애스디(마음) : 멘칼라난은 리브라와 직접 결혼을 할 수 없기 때문에 자식들을 결혼시켜서 한 가족으로 묶으려는 게 아닐까요?

위시송(후회) : 그렇겠네요. 멘칼라난 의원은 의미심장한 미소를 지으며 "우리 사이는 대립이 많았지요. 하지만 이제부터는 톨스타를 위해서 같이 힘을 모읍시다."라고 말합니다. 사랑하는 이의 아들을 바라보는 따뜻한 눈빛이에요.

일동 : (폭소)

애스디(마음) : "당신이 진정 톨스타의 안위를 위한다면 부딪히는 일은 없을 것입니다. 멘칼라난 의원."

위시송(후회) : 멘칼라난 의원은 알겠다고 대답하고는 떠납니다.

애스디(마음) : 세페우스는 스피카를 안으로 데려가 오בות한 시간을 보냅니다.

위시송(후회) : 일단 여기까지?

로키(보름달) : 그럴까?

애스디(마음) : 예.

위시송(후회) : 그리 되었던라.

애스디 : 짤막짤막하게 넘어가는군요.

신천우 : 근데 왜 세페우스와 알데바란을 묶은 거예요?

애스디 : 이렇게 하면 PC들끼리 더 깊게 연관 맺을 수 있을 거 같아서요.

위시송 : 지금 세페우스의 그믐달에 알데바란이 있는데, 알데바란하고는 현재 어떤 관계죠?

신천우 : 친한 친구 정도로 하죠. 속내를 털어놓을 수 있을 정도로 친한 친구.

애스디 : (웃으면서) 스피카에게 어떻게 고백해야 할지 세페우스에게 상담까지 해준 친구!

신천우 : 제가 세페우스와 스피카의 완벽한 미래를 컨설팅해줬는데... 무슨 짓이에요!

위시송 : (멘칼라난을 흉내내며) "딸아. 세페우스랑 결혼해라."

신천우 : 밥상을 뒤엎습니다!

로키 : 이게 다 권력유지를 위한 정혼 아니겠어?

### Scene 3. 알테바란의 첫번째 장면.

신천우(마음) : 그러나 아직 희망은 남아있어 알테바란의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. 그리하여...

로키(후회) : 알테바란의 아버지 멘칼라난은 집에 돌아온 후 딸을 방에 부르더라.

신천우(마음) : "무슨 일인가요, 아버지?"

애스디(그믐달) : "다른 것이 아니라, 어릴 적부터 잘 알고 있는 사이겠지만, 네가 세페우스 경을 어떻게 생각하는지 궁금하구나."

신천우(마음) : "좋은 친구이고, 좋은 동료이고, 좋은 기사입니다."

애스디(그믐달) : "그렇다면 역시 좋은 신랑감도 될 수 있겠구나."

(일동 폭소)

로키(후회) : 웬지 알테바란이 이렇게 반응할거 같아. "아하하하하하하."

신천우(마음) : 예. 어이없는 소리에 웃습니다. "말도 안 되는 소리 하지 마세요."

애스디(그믐달) : "리브라 부인의 가문과는 오래 전부터 교분을 나눠오지 않았느냐?"

신천우(마음) : "예. 대립 관계도 교분이기는 교분이죠."

위시송(보름달) : 화해의 시대가 왔군요.

애스디(그믐달) : "비록 세페우스 경이 나를 썩 좋게 생각하지 않는 건 알고 있지만, 너에 대한 감정은 별개이지 않느냐?"

신천우(마음) : 고개를 절레절레 저은 다음에, "어디 가서 그런 말도 안 되는 소리 하시면 사람들이 아버지를 노망났다고 생각할 거예요."

애스디(그믐달) : 수염을 쓰다듬으면서 "그럼 누구 마음에 두고 있는 사람이라도 있느냐?"

신천우(마음) : "지금 하고 있는 일이 마음에 들어서 지금 아직 결혼을 생각해 본 적이 없어요."

애스디(그믐달) : "네 나이가..." (퐁)

로키(후회) : 나이 드립 나왔다!

신천우(마음) : 그리고 보니 몇 살 정도 될까요.

애스디(그믐달) : 이삼십 대 정도 아닐까요? ...어디 보자. 그럼 좀 더 수위를 높여서. "그러지 말고 아비 말을 듣거라. 내 리브라 부인과는 미리 이야기를 해 두었느니라."

신천우(마음) : “맙소사 아버지, 무슨 일을 하신 거예요!” 라면서 화를 냅니다.

애스디(그믐달) : “우리 가문의 결합이 톨스타의 안위를 위해 중요하다는 걸 왜 모르는 거냐!”

신천우(마음) : “말도 안 되요.” 라고 말하고는, 늘 연주하던 리라를 품에 안고 “한동안 황무지에 순찰을 나가 있을 테니, 생각을 잘 정리해주세요.” 라고 말합니다.

위시송(보름달) : 다시 돌아올 때까지 청첩장을 다 뿌려. 모든 게 해결될 거야.

일동 : (폭소)

로키(후회) : **그러나 그러려면** 아버지가 청첩장을 모두 뿌려서 사람들이 모두 둘의 약혼을 알아야 한다.

신천우(마음) : 황무지에 나가면 그렇게 청첩장을 뿌린다는 거죠? **그러나 그러려면** 알데바란이 도시에 남는다면 있을 수 없는 일이다.”

위시송(보름달) : 로키 누나가 선언한 건 알데바란이 도시에서 나간 걸 전제로 한 거야. 그러니까 방금 선언은 불가능.

로키(후회) : 차라리 **이는 있을 수 없는 일이었다**로 하는 게 어때?

신천우(마음) : 이건 아무 주제도 소진하지 않죠?

로키(후회) : 응. 이건 상대방 직전 서술과 내가 직전에 한 서술 모두를 취소하는 거니까. 그렇게 되면 알데바란이 황무지에 가지도 않고 멘칼라난이 청첩장을 뿌리지도 않지.

신천우(마음) : 예. 그럼 그걸로 하지요. **이는 있을 수 없는 일이었다.** 그럼 알데바란은 자신이 직접 세페우스의 집으로 찾아가 파혼 선언을 하겠다고 합니다(모두들 웃음)

로키(후회) : **그러나 그러려면** 멘칼라난은 말을 안 듣는 딸을 껄뽀하게 여겨서 후회로 넘어가더라.

애스디(그믐달) : 흠.

신천우(마음) : 그렇게 하세요.

로키(후회) : 예. 그럼... **이것이 사건의 전말이다.**

신천우(마음) : 아빠 후회로 잘 가~

애스디(그믐달) : 얼마 그믐달에 있지도 않았는데 가슴 아프네요. 흠

로키(후회) : 그럼 곧바로 다음 타라제드 장면으로 넘어가볼까. **그리 되었더라.**

## Scene 4. 타라제드의 첫번째 장면.

위시송(마음) : 그러나 아직 희망은 남아있어, 타라제드의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. 그리하여... 타라제드는 사촌누나 알데바란과 함께 세페우스의 집에 와 있더라.

로키(보름달) : 어떻게 같이 온 거지?

위시송(마음) : 우연히 길거리에서 마주쳤다가 이야기를 듣고 알데바란과 같이 온 걸로 하지요. 삼촌의 처사가 좀 지나치지 않았나 생각하면서.

에스디(후회) : 그러나 그러려면 타라제드는 알데바란을 짝사랑하고 있어야 한다.

위시송(마음) : 타라제드는 이미 스피카를 짝사랑하고 있잖아?

에스디(후회) : 아참, 그렇네요. 취소합니다. 그럼 바뀌서 그러나 그러려면 타라제드는 세페우스와 알데바란을 맺어주기를 원하더라.

위시송(마음) : 주인공이 세울 계획을 후회가 마음대로 정할 수 있나?

로키(보름달) : 일반적으로는 안 되지만, 대결 중 내세우는 교섭으로는 가능해.

위시송(마음) : 그러나 그러려면 타라제드는 질투의 악마를 마음 속에서 내쫓아야 한다.

에스디(후회) : 벌써요? 그럼 섭섭하죠. 이는 있을 수 없는 일이였다.

위시송(마음) : 어디 보자... 그럼 타라제드가 세페우스랑 알데바란을 맺어주기를 원한다까지 취소되는 거죠?

에스디(후회) : 예. 그리고 대결을 끝냅니다. 둘이 세페우스의 집에서 오면 스피카의 상처를 돌보고 있던 세페우스가 나타납니다. "타라제드 경, 알데바란 경까지 무슨 일이오?"

로키(보름달) : 스피카도 같이 일어서서 둘을 맞아줍니다.

위시송(마음) : 타라제드는 리브라를 보고(시트를 보고는)... 영? 언제 리브라가 후회로 간 거지?

에스디(후회) : 제가 마지막에 넣었어요. 어떻게 쓸지 고심하고 있었어요.

위시송(마음) : 리브라를 보면서 세페우스와 할 일이 있으니 잠시 비켜달라고 말합니다.

에스디(후회) : "제 앞에서 이야기하지 못할 이야기인가요?"

위시송(마음) : "사적인 이야기라서요."

로키(보름달) : 리브라가 있는 게 싫으면 그렇게 선언해. 타라제드가 말을 하니 리브라가 멀리 간다든지...

위시송(마음) : 아참, 그렇네요. " 리브라는 타라제드의 말을 듣고 멀리 물러납니다.

로키(보름달) : 이게 싫으면 그러나 무의미한 일이었다. 로 받아도 되요.

위시송(마음) : 안 돼지. 지금은 내 장면이잖아? 달이 선언했으면 그렇게 해도 되지만 마음이 선언한 걸 받아치려면 대결 시작해야지.

로키(보름달) : 아차차. 그렇네.

애스디(후회) : 예. 리브라 부인은 물러납니다.

위시송(마음) : 세페우스에게 묻습니다. "우리 삼촌께서 당신과 우리 사촌누이와의 결혼을 주선하고 있다는 것, 알고 있습니까?"

애스디(후회) : 버럭 화를 내지요. "타라제드, 그게 무슨 말인가!"

신천우(그믐달) : 알테바란이 한숨을 쉬면서 끼어들입니다. "말도 안 되는 소리인건 저도 알지만 너무 노골적으로 싫어하는 거 아니에요?"

위시송(마음) : (웃으면서) 본인 앞에서!

애스디(후회) : "아니, 그건 아니고... 결코 그런 건 아니고."

신천우(그믐달) : "아니 싫은 건 저도 마찬가지예요." (옆에서 로키가 무릎을 치면서 웃고 있음)

애스디(후회) : "그렇소! 나, 나도 스피카와 오래 전부터 약혼을 한 몸인데. 내가 당황한 건 그저 내 짝을 두고 어른들께서 이런 일을 벌이신다는 게..."

위시송(마음) : "그렇다면 세페우스 경은 저희 누이와 절대 결혼할 생각이 없나요?"

신천우(그믐달) : 타라제드, 질투의 악마가 마음에 있다는 거 잊지 마세요.

위시송(마음) : 아, 그렇네요. 오히려 삼촌 편을 들어야 할 일이잖아?

애스디(후회) : "그렇습니다. 타라제드 경은 나와 스피카 경이 이어질 수 있도록 도움을 주시겠죠?"

위시송(마음) : 타라제드의 마음 속에 질투의 불길이 치솟습니다.

애스디(후회) : 질투의 악마가 나타났다!

위시송(마음) : 타라제드의 얼굴이 미묘하게 바뀌더니, "하지만, 가문을 위해서는 그게 맞겠지요."라고 말합니다.

애스디(후회) : 질투의 악마가 타라제드의 마음 속에서 알테바란과 세페우스를 맺어주고 스피카를 차지하라고 충동질하자, 타라제드의 마음 속에 질투심이 마구 샘솟습니다. 그러겠지요?

위시송(마음) : 물론이지요! 타라제드는 마음 속 질투의 유혹에 이끌려 알테바란에게 아까 멘칼라난이 한

말을 반복합니다. "좋은 친구로 지냈으니 좋은 남편감도 되겠네."

신천우(그믐달) : "너 세뇌 당했니?"

위시송(마음) : 세뇌 당했습니다(웃음). "생각해 봐. 스피카랑 누나랑 누가 더 좋은 집안이야?"

로키(보름달) : "아니, 저를 앞에 두고 무슨 소리를 하시는 겁니까."

위시송(마음) : 아 참, 스피카가 이 자리에 있었네요. 에이 몰라 몰라, 그대로 진행합니다. "스피카 경. 이번 출정에서 부하를 많이 잃어서 안타깝겠습니다." 라고 말하면서 손을 꼭 잡고요. "제 사촌 누나를 위해 양보해 주시겠습니까?" 라고 부탁드립니다.

로키(보름달) : (배를 잡고 웃는다) "아니, 잠깐, 이성적으로 생각해 보세요."

신천우(그믐달) : 뭐야... 그거 무서워.

위시송(마음) : "이 약혼은 단지 개인의 문제가 아니라 톨스타의 번영을 위해 필요한 것이니 이해해 주십시오."

로키(보름달) : 흥! "저도 별빛의 기사이고, 명망가의 딸입니다." 명망가라는 말을 강조하고! "저와 세페우스의 약혼 역시 우리 톨스타를 위해 이루어졌습니다. 의원파와 왕당파의 화해를 위해 마련된 건데 이제 와서 그만 두라는 건가요?" 세페우스의 어깨를 꼭 잡죠.

애스디(후회) : "타라제드 경, 그 동안 스피카 경이 민족과 톨스타를 위해 무수한 악마를 무찌르고 희생한 걸 모른단 말이오?"

위시송(마음) : "그만큼 피도 많이 흘렸지요."

신천우(그믐달) : 잠깐 잠깐, 마음과 후회가 바뀐 거 같은데요!

애스디(후회) : 다 질투의 악마 때문입니다!

위시송(마음) : 그렇지요!

애스디(후회) : 타라제드의 귀에 질투의 악마가 또다시 속삭입니다. "이 약혼을 파괴할 수 없다면 차라리 세페우스를 죽음에 내몰아서 스피카를 손에 넣자!"

위시송(마음) : 어이쿠! 그 악마 참 욕심도 많네요. 그래도 한번 가볼 때까지 가 봅니다. 타라제드는 안타레스 기사단장을 찾아갑니다.

로키(보름달) : 안타레스는 집무실에서 타라제드를 맞이합니다. "무슨 일인가."

위시송(마음) : 질투 때문에 두서없이 온 거라 어떻게 말할지 고민 좀 해 볼게요. 좋습니다. "최근 악마의 습격이 잦아지고 있으니, 순찰대를 내보내야 할 것 같습니다." 이렇게 운을 떠봅니다.

로키(보름달) : “확실히 그 말이 맞네.”

위시송(마음) : “우리 중 최고의 기사는 세페우스 경입니다. 그렇기 때문에 세페우스 경을 대장으로 해서 순찰대를 내보내는 건 어떨까요?” 라고 설득을 하니, 안타레스는 마음이 넘어가더라.

로키(보름달) : “그렇게 하도록 하지.”

위시송(마음) : 아, 그리고 이런 방법도 있겠구나. 타라제드는 안타레스에게 속삭이듯이 이야기합니다. “혹시 저희 사촌누이... 알테바란 경이 세페우스 경을 사랑한다는 것을 알고 있습니까?”

로키(보름달) : “아니, 그게 사실인가!”

일동 : 그게 뭐야!(대폭소)

위시송(마음) : “세페우스 경의 집에서는 톨스타 전체를 위해 두 가문이 결합하는 게 필요하다고 생각하고 있습니다. 그 결합은 알테바란 경과 스피카 경의 약혼보다도 더 중요한 일이니, 단장님께서 힘을 써주시면 좋겠습니다.” 안타레스 경은 그 말이 맞다고 인정하더라.

애스디(후회) : **그러나 그러려면** 안타레스 경은 스피카와 알테바란 경을 저버릴 수 없기 때문에 협력을 거부하더라!

로키(보름달) : 잠깐 그건 방금 서술하고 충돌하잖아요. 기사단장은 맞다고 인정했는데 왜 거부를 해요.

애스디(후회) : 그렇네요. 그렇다면, **너무 많은 것을 바라는구나!**

위시송(마음) : 그럼 무슨 주제를?

애스디(후회) : 직위 주제의 ‘별빛의 기사’ 면모를 사용합니다. 스피카와 세페우스의 약혼은 안타레스가 증인입니다. 안타레스가 이 둘의 결혼을 갈라 놓을 리 없지요.

로키(보름달) : 팬찮은 거 같은데, 천우양은 어때?

신천우(그믐달) : 인정합니다.

위시송(마음) : 그럼 대신 이렇게 이야기하지요. **그러나 그러려면** 세페우스의 순찰대에 알테바란을 같이 보내야 한다.

애스디(후회) : 예. 세페우스와 알테바란을 경찰대로 보내기로 합니다. **이것이 사건의 전말이다.**

위시송(마음) : 그럼 여기서 장면을 끝내죠. **그리 되었더라.**

신천우 : 이야기 정리를 좀 해보죠. 스피카가 악마 천 마리를 베고 귀환을 했죠. ‘사신’이라는 명칭도 얻고. 하지만 ‘미래를 내다보는 악마의 머리’라는 보물을 얻었어요. 그런 다음 세페우스의 집에서 요양을 하기로



했죠. 그 다음에는 위시송님이 이어서.

위시송 : 세페우스는 스피카와 집에서 멘켈라난을 만났는데, 멘켈라난은 세페우스의 어머니인 리브라랑 사랑에 빠졌고(모두들 웃음), 리브라는 멘켈라난의 아이를 가졌고(또 다시 일동 웃음), 두 가문을 결합시키기 위해 리브라의 아들인 세페우스와 멘켈라난의 딸인 알데바란을 결혼시키려고 합니다. 세페우스와 스피카의 약혼을 깨고요.

애스디 : 리브라는 임신을 했는데 어떻게 할까요?

신천우 : 배가 나오면 공기 좋은 곳에서 은둔하겠죠.

위시송 : 평퍼짐한 드레스를 입고서 말이죠.

로키 : 아이 아버지가 된 멘켈라난은 딸 알데바란에게 세페우스와 결혼시키겠다고 했지만 알데바란은 완강하게 거부를 하고, 가는 길에 만난 타라제드와 같이 세페우스 집에 거부 의사를 밝히러 찾아갔죠.

위시송 : 하지만 타라제드는 질투의 악마가 마음 속에 있었기 때문에 망했...

(일동 웃음)

애스디 : 타라제드는 처음에는 알데바란을 도와주려고 했지만 마음 속에 질투의 악마가 충동질하여 둘의 결혼을 주장하고, 세페우스와 스피카의 완강한 반대 때문에 대신 기사단장을 찾아가서 세페우스와 알데바란이 같이 순찰을 나가도록 꾸몄죠.

위시송 : 이거 경험 굴려야 하는 거 아닌가(웃음).

로키 : 확실히 경험 있을 법도 한데.

애스디 : 악마에게 넘어갔으니 한 번, 그리고 세페우스를 죽일 음모를 꾸몄으니 두 번이네요. 그런데 스피카와 세페우스를 갈라 놓으려는 것도 처야 하지 않나요?

신천우 : 그건 악마에게 넘어가서 한 행동이니까 악마에게 넘어간 거 굴리는 걸로 충분할 거 같아요.

애스디 : 그렇네요. 그럼 두 번.

위시송 : 굴리겠습니다.

(위시송은 주사위를 굴린다)

위시송 : 4 랑 6 이 나왔습니다. 한 번 성장, 한 번 주제 회복.

신천우 : 주제 소진하신 거 마음과 후회 모두 지우시고, 열정을 3 으로 떨어뜨리세요. 무슨 가치 올릴 거예요?

위시송 : 사람 사이의 갈등을 유발한 거니까 얼음 쪽으로 하죠.

로키 : 확실히 이런 식의 성장이 좋네. 그냥 마구 죽이는 거보다는 캐릭터의 설정에 맞게 나가는 게.

애스디 : 하지만 이야기 전개가... (웃음)

위시송 : 도대체 왜 아무 상관도 없는 타라제드한테 악마가 붙은 건가!

로키 : 이것이 바로 애먼 사람이 당하는 사례지.

신천우 : 짝사랑 때문에 일어나는 질투는 모든 마스터들이 즐겨 쓰는 방법이지요.

로키 : 게다가 타라제드가 스피카를 짝사랑하고 있었으니 이야기하고도 맞잖아.

애스디 : 전 타라제드의 설정을 존중했을 뿐입니다.

신천우 : 사랑을 존중했군요. 앗호!

로키 : 다음 장면은... 알데바란하고 세페우스가 같이 황야를 헤매는 장면을 해보는 게 어때? 그럼 알데바란부터?

## Scene 5. 알데바란의 두번째 장면

로키(후회) : 내가 장면을 열게. **그리하여**, 알데바란은 세페우스와 같이 폴라리스 바깥의 황야에서 정찰을 하던 중에... 어떻게 할까나. 알데바란은 얼음 골짜기 옆에서 악마들에게 습격을 당해 전투를 벌이던 중 세페우스와 같이 골짜기 아래로 떨어지더라.

위시송(보름달) : 흔들다리 효과가 나올 시간!

로키(후회) : 그게 뭐야?

신천우(마음) : 그 있잖아요. 남녀가 같이 위기에 빠지면 가슴이 두근거리는 걸 상대방을 좋아해서 그렇게 된다고 착각하는 거.

애스디(그믐달) : 세페우스는 “괜찮습니까!” 라고 하면서 기사답게 상처를 보려고 합니다.

신천우(마음) : 알데바란은 마법사이기도 하니까, 가지고 있던 북극성의 리라로 별의 노래를 부르니 주변에 악마가 다가오지 못하더라.

로키(후회) : **그러나 그러려면** 알데바란은 노래에 정신을 집중하는 탓에 아무 행동도 못해야 한다.

애스디(그믐달) : 그럼 그 동안에 세페우스가 모든 악마들을 처치하는 게 어떨까요?

신천우(마음) : 그거 괜찮네요. **그러나 그러려면** 세페우스가 주위에 있는 모든 악마들을 처치해야 한다.

로키(후회) : 그렇게 나왔다는 거지. **그러나 그러려면** 세페우스는 마지막 악마를 무찌른 다음 심한 피로와 상처 때문에 움직이지 못해야 한다. 애스디군 괜찮지?

애스디(그믐달) : 좋습니다.

신천우(마음) : 좋아요. **이것이 사건의 전말이다.**

로키(후회) : 세페우스가 영웅답게 모든 악마를 쓰러뜨리고, 자신도 쓰러진 순간... 알데바란, 어떻게 할래요?

신천우(마음) : 알데바란은 리라를 멈추고 세페우스의 상태를 살펴봅니다. 부상이 심하면 톨스타로 되돌아가려고요.

로키(후회) : 하지만 심한 눈보라가 불어서 계곡 위로 올라갈 수가 없습니다.

신천우(마음) : **그러나 그러려면** 세페우스는 살아야 한다.

위시송(보름달) : 어차피 세페우스는 주인공이라 무조건 삽니다.

로키(후회) : 죽지 못하는 거지. 좀비처럼(웃음).

신천우(마음) : 그럼... 알데바란 컨셉은 마법사니까, '별의 노래 사용자' 면모를 이용해서 세페우스를

치료했다고 하죠.

로키(후회) : '그리고 또한'으로 하는 거야?

신천우(마음) : 예. **그리고 또한** 알데바란은 별의 노래를 이용해서 아무런 부작용도 남기지 않고 세페우스를 깔끔하게 치료한다. 달들 주제 소진 인정하죠?

위시송(보름달), 에스디(그믐달) : 인정해요.

로키(후회) : 아무런 부작용도 없이라...

위시송(보름달) : 그럼 별의 노래를 불러서 치료하려면 상대방과 키스를 하는 걸로...

신천우(마음) : 까야~ 그럼 노래를 부를 수 없잖아요!

에스디(그믐달) : 노래를 마치고 마지막 단계에서 키스를 한다든지?

로키(후회) : 그럼, **그리고 또한** 별의 노래를 불러 치료하면서 알데바란은 세페우스에게 반한다! 주제 소진은 '별의 노래 사용자' 면모를 사용합니다.

신천우(마음) : 없던 사랑이 생겨나다니!

위시송(보름달) : 인정합니다!!!

신천우(마음) : 오라버니, '인정합니다!'에 사심이 넘쳐요!

에스디(그믐달) : 밖에서 나와 싸우는 데도 치정물로 흐르다니!

신천우(마음) : **그리고 또한** 쓰려면 계속 주제 소진해야 하죠?

에스디(그믐달) : 예. 마음에 안 들면 한번 **그것만은 허락하지 않으리라** 를 해 보는 것도?

신천우(마음) : 예잇, 이것이 **사건의 전말이다**. 치정물로 만들어보겠습니다.

에스디(그믐달) : 이놈의 인기란.

(일동 폭소)

로키(후회) : 그럼 그렇게 되고 나서 거짓말처럼 눈이 멀으면서 도시로 가는 길이 보이더라. 이제 이야기를 끝내지. **그리 되었더라**.

신천우(마음) : 하하하하.

로키 : 그럼 이제 자연스럽게 세페우스 장면으로 넘어가는 건 어떨까요?

에스디 : 좋습니다.

## Scene 6. 세페우스의 두번째 장면

애스디(마음) : 후회, 뭐 생각하고 있는 장면 있나요?

위시송(후회) : 음... 마음이 한 번 만들어 보세요.

애스디(마음) : 예. **그리하여**, 세페우스와 알데바란은 톨스타로 돌아가는 길이더라. 알데바란의 눈은 미묘하게 바뀌어 있고...

신천우(보름달) : 짝사랑인 거죠? 적어줘야겠다.

위시송(후회) : 이렇게 해봐야겠다. 둘이 톨스타로 돌아가는 동안 수많은 악마의 군세가 둘을 가로막더라.

로키(그믐달) : 그렇다면 아까 헤어졌던 기사들이 둘과 합류하여 같이 악마와 싸우더라.

애스디(마음) : 그건 보름달 역할 아니에요?

로키(그믐달) : 아, 그렇네. 그럼 여자 기사들! (웃음)

신천우(보름달) : 그럼 남자 기사들은 모두 손 빨고 지켜보는 건가요!

로키(그믐달) : 남자 기사들은 그냥 도시로 가 버리고...

애스디(마음) : **그러나 그러려면** 구원병들이 악마들을 쉽게 쓸어버려야 한다.

위시송(후회) : **그러나 그러려면** 날개 달린 악마들이 하늘에서 내려와 세페우스와 알데바란을 낚아채서 올라가야 한다.

신천우(보름달) : 고난의 연속이네요.

애스디(마음) : **그리고 또한** 세페우스는 별빛의 검을 던져 알데바란을 잡은 악마를 처치하고 혼자 남치되어야 한다. 이러면 별빛의 검은 없어지는 건가요?

로키(그믐달) : 뭐 일단 보지. 알데바란이 가지고 있을 수도 있고.

애스디(마음) : 예. 그럼 이렇게 세페우스만 붙잡혀 가는 걸로.

위시송(후회) : **이것이 사건의 진말이다.** 악마는 후회의 꼭대기로 세페우스를 데리고 갔더라. 그 곳에는 스피카가 무찌른 솔라리스의 검과 갑옷이 있고, 악마는 세페우스를 내려놓은 다음 무릎을 꿇는다. "주인님이시여."

신천우(보름달) : 제가 뿌려 놓은 떡밥이지요!

애스디(마음) : 아, 제가 빙의되어 있었죠? 세페우스는 자신도 모르게 솔라리스의 검을 뽑아서 악마와 맞선다!

위시송(후회) : 아, 그리고 축복 주제에 '부패의 군주, 네 마리 새'를 넣어주세요.

로키(그믐달) : 그리고 운명 주제에 '솔라리스와 한 몸이 될 운명' 넣는 거 어때?

신천우(보름달) : 괜찮을 거 같은데요.

애스디(마음) : 그거 좋네요. 넣겠습니다.

위시송(후회) : 악마는 정중하게 말합니다. "제 이름은 '네 마리 새'입니다. 주인님."

애스디(마음) : "어째서 나를 주인님이라고 부르는 거냐! 죽어라!" 라고 말하면서 네 마리 새를 단칼에 뺏니다!

로키(그믐달) : 축복을 거부했어!

위시송(후회) : 축복을 거부하다니! 네 마리 새는 검을 맞자 네 마리의 새로 나뉘어져 하늘로 날아갑니다.  
베기만 하고, 아직 죽지는 않았다고 하죠.

애스디(마음) : 세페우스는 후회의 정상에서 아래를 증오스럽게 바라보면서 "내가 너희에게 굴복할 거  
같으냐! 나는 너희를 무찌르고 톨스타를 지킬 것이다!" 라고 외칩니다. 음. 갑옷도 입을까요? 갑옷은 어떻게  
생겼어요?

신천우(보름달) : 갑옷이 몸에 휘감기는 건 어떨까요?

위시송(후회) : 아, 좋네요. 세페우스가 검을 뽑자 갑옷도 마치 살아 움직이듯 세페우스의 몸에 장착되더라.

애스디(마음) : "이것은 후회에 맞선 고대 기사 유품인가. 선배님이시여. 제게 힘을 주셔서 감사합니다."

일동 : 눈 가리고 아웅이네(웃음).

애스디(마음) : "제게 톨스타로 돌아갈 힘을 주시옵소서." 그리고 세페우스는 눈보라를 뚫고 톨스타로  
돌아가더라.

위시송(후회) : **그리 되었더라.** 아, 축복으로 가진 '별빛의 검'을 '솔라리스의 검과 갑옷'로 대체하는 게  
좋겠네요.

로키(그믐달) : 아이템이 늘어나도 기쁘지 않은...

신천우(보름달) : 여기에서 경험을 판정해야 하지 않아요? 악마의 도움을 받았으니.

애스디(마음) : 악마의 도움! 악마인 줄은 몰랐지만...

위시송(마음) : 예. 굴리세요.

(애스디는 주사위를 굴린다)

애스디(마음) : 4! 성장합니다. 혼자서 일을 해결했으니 빛을 1 늘립니다.

로키(그믐달) : 세 페우스가 솔라리스의 검과 갑옷을 입었으니, 사람들이 악마라고 생각하지 않을까?

신천우(보름달) : 난리나겠쥬.



## Scene 7. 스피카의 두번째 장면

로키(마음) : **그리하여...** 스피카는 부상에서 벗어나 쉬고 있는데 도시에서 비상사태를 알리는 종이 울리더라. 스피카가 다른 기사들과 함께 도시의 성문으로 가자 솔라리스가 불타는 갑옷을 입고 홀로 걸어오는 모습이 보이더라.

신천우(후회) : 제가 하지 않더라도 알아서 상황을 망치네요 (웃음)

로키(마음) : 알테바란도 돌아왔으려나?

신천우(후회) : 예. 세페우스를 많이 걱정하겠죠.

위시송(그믐달) : 이제는 사랑하는 사이가 됐으니(웃음).

애스디(보름달) : 폴룩스가 성벽에서 외칩니다. "스피카 경! 저건 스피카 경이 쓰러뜨린 솔라리스가 아닙니까!"

로키(마음) : 스피카가 공격하려는 순간 알테바란이 막는 것도 재미있겠다.

신천우(후회) : 점점 막장이네요(웃음). 사람들이 스피카를 보면서 수근거리더라. "스피카가 또다시 재앙을 몰고 왔다. 정말로 사신인가."

애스디(보름달) : 주변에서 "스피카 경, 분명 솔라리스를 쓰러뜨렸다고 하지 않았소." 라고 말합니다. 웅성웅성.

신천우(후회) : 자와자와자와(웃음)

위시송(그믐달) : 안타레스 단장이 사람들을 물리고 스피카에게 말 합니다. "가보자."

로키(마음) : "제가 해결하겠습니다!" 휘리릭 성벽에서 뛰어내려 돌진! 검으로 투구를 날려버립니다!

애스디(보름달) : 스피카가 오기 전에 외칩니다. "스피카!"

로키(마음) : 그 모습이 마치 "죽어라, 스피카!" 라고 외치는 것 같군요!

신천우(후회) : 마치 다스베이더 헬멧처럼 목소리가 울리나 봐요(웃음). 투구가 벗겨지면서 세페우스의 모습이 드러나지만, 갑옷의 광휘에 뒤덮여 스피카는 여전히 세페우스라는 사실을 알아차리지 못합니다. 공격하세요!

로키(마음) : 스피카는 별빛의 검으로 단숨에 솔라리스의 가슴을 관통합니다! "죽어라!"

(일동 폭소)

위시송(그믐달) : 세페우스, 이렇게 가는 건가요!

신천우(후회) : 일단 경험 판정부터 해 보세요.

(로키는 주사위를 굴린다)

로키(마음) : 4. 성장했고... 공동체를 지키려는 거니까 얼음을 올리지 뭐.

신천우(후회) : 에... **그러나 그러려면** 세페우스는 죽지 않아야 한다.

위시송(그믐달) : 어차피 세페우스는 안 죽어요. 노병이 된 상태에서 마음이 원하지 않는 한.

신천우(후회) : 아, 세페우스는 안 죽죠? 그건 취소합니다. **그러나 그러려면** 그때 광휘가 사라져 스피카가 세페우스를 찌른 모습을 사람들이 모두 봅니다.

로키(마음) : 안 돼~

위시송(그믐달) : 안타레스 단장이 "스피카, 뭐하는 건가!" 급히 병사들과 함께 스피카를 떨어뜨려 놓고 중상을 입은 세페우스를 급히 저택으로 데려갑니다.

로키(마음) : 여기는 병원도 없구나.

신천우(후회) : 아마 주술사가 있지 않을까요.

로키(마음) : 예라. **그러나 그러려면** 스피카는 능력 주제에 누구든지 치명상을 입히는 "죽음의 찌르기!" 라는 면모를 얻어요.

위시송(그믐달) : 방금 건 달이 서술한 건데 의식 문구 쓸 필요 있지.

로키(마음) : 그렇겠구나. 그럼 그냥 얻었다고 하지.

신천우(후회) : 그런 면모를 그냥 얻으면 쉽죠. **그러나 그러려면** 운명 주제에 "불행을 퍼뜨리는 운명"이라는 면모를 얻어요.

로키(마음) : **이것이 사건의 전말이다.** 스피카는 놀라서 칼을 떨어뜨립니다. "세페우스!"

신천우(후회) : 음... 순서 상으로 이제 이쯤에서 타라제드가 나와도 재미있을 거 같아요.

로키(마음) : 팬찮네.

## Scene 8. 타라제드의 두번째 장면

위시송(마음) : **그리하여**, 타라제드는... 뭘 해야 될까.

애스디(후회) : 그럼 제가 장면을 만들죠. 타라제드는 또 다시 마음 속 질투의 악마가 속삭이는 목소리를 듣습니다. 사람들에게 "솔라리스 경은 사실 세페우스다!" 라고 선동하라고 부추기네요.

위시송(마음) : 음. 고민이네. 뭘 해야 하나.

애스디(후회) : 천천히 생각하세요.

로키(보름달) : 선동은 할 거지?

위시송(마음) : 질투의 악마가 시켰으니까 해야죠.

신천우(그믐달) : 마음 속 악마가 이래서 좋네요. 이런 거 저런 거 시켜도 되고.

로키(보름달) : 그런데 그 악마 이제 안 쫓아내?

위시송(마음) : 마음이 바뀌었어. 쫓아내기에는 너무 재미있어서!

(일행 폭소)

위시송(마음) : 좋아. **그러나 그러려면** 타라제드와 세페우스는 일대일 대결을 해야 한다!

로키(보름달) : 말하자면 결투 재판처럼?

위시송(마음) : 응.

애스디(후회) : **그러나 그러려면** 타라제드가 세페우스에게 패배해야 한다.

위시송(마음) : **너무 많은 것을 바라는구나!** 능력 주제에 '태양의 축복' 면모가 있는데 질 리가 없다!

신천우(그믐달) : 그리고 보니 솔라리스는 태양빛을 뿜을 테니까 곁에 있을수록 타라제드가 강해지겠네요.

로키(보름달) : 세페우스는 타라제드의 충전지인가(웃음).

애스디(후회) : 그럼, **그러나 그러려면** 타라제드는 결투 중에 세페우스의 목숨을 빼앗을 찬스를 얻지만 스피카에게 막혀야 한다. 로키님 동의하시죠?

로키(보름달) : 오~ 좋아.

위시송(마음) : 그걸로 하죠. 저는 스피카에게 "왜 나를 막나요?" 라고 묻고는... 음. **그러나 그러려면** 스피카는 타라제드와 결혼해야 한다.

로키(보름달) : 으~ **너무 많은 것을 바라는구나!** 를 하고 싶어.

애스디(후회) : 좋아요. **너무 많은 것을 바라는구나** 로 가지요. 주제는 '별빛 기사단'을 씁니다. 별빛 기사단의 일원이 명예를 저버리는 짓을 할 수 없어요.

위시송(마음) : 음... 뭘 해야 하나. 고민이 되네.

로키(보름달) : 둘이 결혼까지는 아니더라도 스피카랑 세페우스가 과혼하는 정도는 가능할 것 같네. 세페우스가 의심을 받고 있으니.

위시송(마음) : 좋네. 그럼 **그러나 그러려면** 스피카와 세페우스는 과혼해야 한다. 이 정도까지는 되지?

로키(보름달) : 확실히 좀 약해졌으니 오케이.

애스디(후회) : 전 반대입니다! **그것만은 허락하지 않으리라!** 사람 사이의 관계의 이야기니까 얼음이겠네요.

위시송(마음) : 지금 반대해봤자 얼음 2에 열정 3을 더하면... 제가 주사위 굴려서 5 이하만 나오면 마음이 이기는데, 너무 확률이 낮지 않아요?

애스디(후회) : 그래도 몸부림은 쳐 봐야죠.

(위시송은 주사위를 굴린다)

위시송(마음) : 3! 이겼다! 대결은 여기서 끝납니다.

로키(보름달) : 스피카는 둘 사이를 막고는 무슨 짓이라도 할 테니 세페우스의 목숨은 살려달라고 합니다.

위시송(마음) : 타라제드의 표정이 부드러워지면서 "스피카, 당신에게 무엇을 바라는 건 아니요." 라고 말하고, 칼을 칼집에 넣으면서 "역시 폴라리스의 왕족은 배반자인가 보구나. 그대 같은 사람이 이 아름다운 스피카와 결혼을 하려 하리오? 당장 과혼해라!" 라고 말합니다.

애스디(후회) : 세페우스는 분노하지만 중상을 입어서 아무 말도 못합니다.

위시송(마음) : 세페우스의 손을 강제로 붙잡고 '약혼을 취소합니다' 라고 쓰인 양피지에 서명하게 합니다.

(일동 웃음)

로키(보름달) : 리브라는 아주 좋아하겠네.

애스디(후회) : 리브라가 군중들을 진정시키면서 "무슨 오해가 있었던 거 같은데. 이는 모두 저 스피카가 솔라리스를 쓰러뜨리고, 검과 갑옷을 세페우스에게 준 것입니다!" 라고 스피카를 탓하죠.

위시송(마음) : 타라제드가 그 말을 듣고 분노하여 "리브라 부인, 당장 그 입을 다무시오! 어찌 무고한 스피카를 모함하는 것입니까! 당장 돌아가시오!" 라고 강하게 으름장 지르자 리브라 부인은 겁에 질려 도망칩니다.

애스디(후회) : 그러나 그러려면 그 자리에서 벗어난 리브라가 멘칼라난과 상의해서 스피카를 마녀재판에 붙입니다.

로키(보름달) : 오, 그거 좋은데?

위시송(마음) : 이건 완전히 스피카가 마음 같아(웃음). 그러나 그러려면... 음.

로키(보름달) : 타라제드가 스피카를 재판에서 구해줄 수도 있겠지.

위시송(마음) : 아, 재판 자체는 재미있을 거 같아서 좋고.

로키(보름달) : 구해줄 마음이 아예 없냐!

위시송(마음) : 그러나 그러려면 세페우스와 알데바란은 약혼해야 한다!

로키(보름달) : 오~

신천우(그믐달) : 아이고~

애스디(후회) : 좋습니다. 이것이 사건의 전말이다.

신천우(그믐달) : 난 위시송 오라버니가 '그러나 그러려면 스피카는 무죄 처리 되어야 한다.' 라는 거 할 줄 알았어요!

위시송(마음) : 어떻게 그런 재미있는 떡밥을 그냥 끝낼 수 있겠어?

애스디(후회) : 그리 되었더라?

위시송(마음) : 그리 되었더라.

애스디(후회) : 아참, 여기서 타라제드 성장해야죠.

위시송(마음) : 왜 성장! 무슨 성장! 타라제드가 뭘 잘못했다고!

신천우(그믐달) : 성장!

애스디(후회) : 선동했잖아요 선동!

위시송(마음) : 그거 하나?

애스디(후회) : 결투는 뭐, 빼고 성장 하나 하죠.

(위시송은 주사위를 굴린다)

위시송(마음) : 2 가 나왔네요. 성장합니다. 결투로 개인 역량을 썼으니 빛을 올립니다.

로키 : 다들 장면 구분이 없어. 누구든지 물어뜯는 거 같아(웃음).

에스디 : 저는 최대한 타라제드한테 안 좋은 결과를 내려고 했어요. 여기에서는 타라제드를 공격하기 힘들어서 스피카를 공격한 것뿐이라고요!

신천우 : 다들 라이벌의 후회가 됐네요. 오라버니하고 에스디님, 로키 언니랑 나랑.

로키 : 그렇게 말이야.

위시송 : 좀 정의롭게 나가려고 했는데... 질투의 악마가 재미있다보니. 이 정도는 폭주 아니겠지?

로키 : 일단 이야기 상 그럴듯하니까 용서해주지!

신천우 : 전 제 캐릭터는 타락할 리가 없어! 라고 믿었는데... 지금 보니 완전히 '오게 두어라. 내 성장이 굶주렸다.' 수준이네요. (웃음)

에스디 : 타라제드가 가장 먼저 노병이 될 거 같네요. 우리는 분명히 선의의 라이벌일 줄 알았는데 (웃음)

신천우 : 여자가 중간에 끼서 그래요. 그런데 알테바란은 자신이 주문 때문에 세페우스를 사랑한다는 걸 자각할까요?

위시송 : 어떻게든 합리화 시키겠지.

신천우 : 역시 머리로는 자신이 주문에 걸렸다는 걸 알고 있는 게 재미있겠죠?

## Scene 9. 스피카의 세번째 장면

위시송(그믐달) : 그럼 이번에는 스피카의 재판?

로키(마음) : 괜찮겠네.

위시송(그믐달) : 사실 저번 장면은 스피카가 후회랑 싸운 거 같아서 (웃음)

애스디(보름달) : 그 시점에서 타라제드를 공격하려고 해도 약점이 안 보였다니깐요. 질투의 악마를 열심히 애용하니 제가 나설 데가 없었어요 (웃음)

(일동 폭소)

신천우(후회) : 언제 어디서든 악마를 등장시키면 편하네요.

애스디(보름달) : 리브라가 에츨리토텍인 건 어때요?

위시송(그믐달) : 원래 그거 저번에 넣을까 했는데 너무 뜬금없어서...

로키(마음) : 그러고 보니 내 후회에 리브라를 넣어도 될까? 날 싫어하는 거 같아서.

신천우(후회) : 예.

애스디(보름달) : 나쁜 시어머니.

신천우(후회) : 전직 시어머니(웃음). 그럼 이제 어떻게 진행할까요?

애스디(보름달) : 리브라가 스피카를 사회적으로 매장시키려는 음모?

신천우(후회) : 예... 그럼 **그리하여** 종교재판이 시작되었고, 많은 사람들이 재판을 구경하러 나왔습니다. 안타레스 단장이 스피카의 변호인으로 뒀으나 스피카가 세페우스를 찌른 장면을 목격한 사람이 너무 많아서 변론이 별로 소용이 없습니다.

위시송(그믐달) : 그래도 이야기해보죠. "너희들은 세페우스가 솔라리스 경의 갑옷을 입은 걸 보지 못했는가?"

신천우(후회) : 사람들은 갑옷의 광휘가 꺼지고 세페우스의 얼굴이 드러난 것만 기억해요.

위시송(그믐달) : 아니 잠깐. 그럼 타라제드랑 세페우스가 싸울 이유가 없었잖아요. 타라제드는 세페우스가 솔라리스에 썩었다고 해서 싸운건데.

신천우(후회) : 그러니까... 리브라가 아들 구제 작전에 나서서 세페우스는 빼돌리고 스피카만 종교재판에 회부한 거죠.

애스디(보름달) : 세페우스는 무고하고, 이건 모두 스피카 잘못이다?

로키(마음) : 그런데 세페우스가 결투 재판에서 지지 않았나?

애스디(보름달) : 저서 목숨을 잃어야 하는데 스피카가 가로막았죠.

신천우(후회) : 그래서 세페우스는 어찌어찌 벗어나오고 리브라가 언론 플레이를 하고 있고...

로키(마음) : 그렇다면, **너무 많은 것을 바라는구나!** 아무리 그래도 스피카는 천 명의 악마를 벤 영웅인데 사람들이 그리 쉽게 넘어갈 리 없다. 주제 소진은 천 마리 악마.

위시송, 애스디 : 인정합니다.

신천우(후회) : 어느 쪽에 딛지 건 거죠?

로키(마음) : 안타레스 단장의 말이 먹히지 않았다. 부분..

신천우(후회) : 그럼... 안타레스의 주장은 먹혔으나, 리브라의 부하들이 '스피카가 미래를 내다보는 악마의 머리로 민족을 파멸로 몰아가고 있다!'라고 사람들에게 퍼뜨려서 사람들이 스피카를 의심한다고 하죠.

로키(마음) : 아까 서술하고 다른 게 있나? 둘 다 비슷한 거 같은데.

위시송(그믐달) : 다를 게 없지.

신천우(후회) : 그래요? 그럼 어떻게 해야 하나...

로키(마음) : 그렇다면... 아니, 적수끼리는 충고해 줄 수 없지. 다른 사람이 도와 줄래요?

애스디(보름달) : 안타레스 단장의 변호가 먹혀서 스피카는 죽음을 면하고 추방만 당한다, 는 어때요?

위시송(그믐달) : 아님 이걸 어때요? 사람들은 모두 스피카가 무죄라고 생각하게 되었지만 유죄판결을 받았다.

신천우(후회) : 음. 이걸 어떻게 해야 하나... 좋아요. 안타레스 단장의 변호가 먹혀서 다시 조사를 하게 되고, 스피카는 감옥에 당분간 가둡니다. 재조사를 담당하는 사람은 리브라더라.

로키(마음) : 허허허. 쟁쟁. 이의 있소!

애스디(보름달) : 그럼 저는 스피카를 추종하는 부하인 카스토르와 폴록스를 플레이 하지요. 밤중에 병사들에게 뇌물을 먹이고 스피카에게 찾아갑니다. 둘은 스피카에게 말합니다. "스피카 경. 이대로 시간을 끌면 경의 목숨이 위험합니다. 일단 이 도시를 탈출하는 게 어떠신지요?"

로키(마음) : "하지만, 그럼 내가 유죄라고 인정하는 꼴이 되지 않소."

위시송(그믐달) : 그 때 뒤에서 안타레스 단장이 나타납니다. 안타레스는 둘에게 "너무 부주의하구나." 라고 꾸짖으면서도 이렇게 말하죠. "하지만 너희들의 말이 맞다."



로키(마음) : 스피카는 친척 아저씨인 안타레스가 온 것이 기뻐서 껴안습니다.

위시송(그믐달) : 안타레스는 강하게 이야기합니다. "이 혼란스러운 시국의 원인은 리브라 부인이다. 사람들은 모두 리브라 부인이 너를 핍박하고 있다고 이야기하고 있다."

로키(마음) : "역시 그렇군요."

위시송(그믐달) : "그래서 우리 기사단은 내일 아침 리브라 부인을 체포하기로 했다."

로키(마음) : 오옷!

애스디(보름달) : 기사단한테 그런 권한이 있나요?

위시송(그믐달) : 쿠데타죠!

신천우(후회) : 그때, 뒤에서 전령이 급박하게 달려옵니다. "단장님. 어떤 자가 리브라 부인을 인질로 잡고 스피카 경의 석방을 요구하고 있습니다."

로키(마음) : "아니, 누가?"

위시송(그믐달) : "범인이 누구인지는 밝혀졌는가?"

신천우(후회) : "이전에 스피카 경의 원정에 출정했다가 전사한 기사 동생입니다. 그가 리브라 부인을 인질로 잡고 의회 앞에 있는데, 모두들 리브라 부인을 동정하고 있습니다."

로키(마음) : "그건 뭔가 이상합니다. 의회 앞에서는 상원의장이 확실하게 보안을 맡아서 관리하고 있지 않습니까. 이걸 자작극일 수도 있습니다. 전사자의 유족이라면 오히려 절 미워할 거라고 생각합니다. 이걸 동정표를 얻기 위한 리브라 부인의 자작극일수도..."

위시송(그믐달) : 그 때 어느 여자 기사가 와서 보고를 합니다. "급보입니다. 리브라 부인이 납치범에게 죽었습니다."

(일동 웃음)

위시송(그믐달) : 싫으면 **그러나 무의미한 일이었다.** 로 하시는게...

애스디(보름달) : 아니, 소식일 뿐이니까 확정된 건 아니죠.

위시송(그믐달) : 그러네요.

로키(마음) : 카스토르와 폴룩스에게 말합니다. "그 말이 사실이라면 폭동이 일어날 것 같다. 여기에서 나가봐야겠어."

애스디(보름달) : 둘은 "예! 알겠습니다." 라고 말하고 간수들을 처치하기 위해 칼을 뽑습니다.

위시송(그믐달) : 둘을 말리면서 "여기서 칼을 쓰는 건 옳지 않다. 책임은 내가 모두 지겠다."라고 말하면서, 간수들을 억박질러 자물쇠를 받아서 스피카를 친히 풀어줍니다.

로키(마음) : "아저씨... 아니 단장님." 스피카는 감동을 했습니다. 검을 받고 같이 밖으로 나가죠.

신천우(후회) : 그러나 감옥 앞에서는 의회에서 보낸 병사들이 가로 막습니다. 창을 겨누고 기사들을 둘러쌌습니다.

로키(마음) : "뭣 하는 자들이냐." 칼을 들고 경계합니다.

신천우(후회) : 그때 병사들 사이에서 멘칼라난이 나옵니다. "그대들의 반역 모의, 잘 들었소." 라고 말하면서 기사들을 모두 체포합니다.

위시송(그믐달) : 안타레스는 "스피카만은 안 돼!" 라고 말하면서 병사들을 헤치고 멘칼라난을 찢러 죽입니다.

로키(마음) : 어허! 사람을 그렇게 쉽게 죽이면 쓰나. 그러나 무의미한 일이었다!

위시송(그믐달) : 췌! (국어책 읽기 투로)저는 단지 스피카를 지켜주려고 했을 뿐입니다.

신천우(후회) : 그러나 무의미한 일이었다.

위시송(그믐달) : 췌!

애스디(보름달) : 카스토르와 폴룩스는 병사들을 쓰러뜨리면서 스피카를 탈출시킵니다.

신천우(후회) : 그러나 무의미한 일이었다!

로키(마음) : 돼! 어떻게 되는지 지켜보도록 하자!

신천우(후회) : 그렇군요. 그럼 그러나 그러려면 스피카는 별빛의 기사단에서 쫓겨나야 한다.

로키(마음) : 오~ 처음부터 센데!

신천우(후회) : 첫번째 세션이 아닌 거 같아요. (웃음)

로키(마음) : 그러나 그러려면 안타레스 단장과 카스토르, 폴룩스도 스피카와 같이 탈출해야 한다.

신천우(후회) : 그러나 그러려면 안타레스 단장의 정체는 에츨리토텍이어야 한다.

로키(마음) : 오웃! 그러나 그러려면 사람들이 멘칼라난 의장과 리브라 부인에게 불만을 품어야 한다.

신천우(후회) : 그러나 그러려면 둘의 권력이 더 강해져야 한다.

로키(마음) : 그러나 그러려면 둘의 권력에 대항해 시민들 사이에서 폭동이 일어나야 한다.

신천우(후회) : 이것이 사건의 전말이다. 완전히 프랑스 대혁명 시절 같네요.

위시송(그믐달) : 그럼 이제 안타레스 단장은 에츨리토텍인가요?

신천우(후회) : 예. 안타레스 단장의 껍질을 뒤집어 쓴 에츨리토텍이죠.

위시송(그믐달) : 그럼 안타레스 단장이 보름달이나 그믐달인 사람은 지워야 하나요?

신천우(후회) : 악마의 본색을 드러낼 때까지는 놔두지요.

로키(마음) : 스피카는 카스토르와 폴룩스, 그리고 에츨리-안타레스와 함께 도시 밖으로 탈출하고, 톨스타에는 리브라와 멘칼라난에 대항해서 폭동이 일어나더라.

신천우(후회) : **그리 되었더라.** 다음은...

로키(마음) : 권력자들의 자식이 된 세페우스로!

에스디(보름달) : 제가 해 보죠.

## Scene 10. 세페우스의 세번째 장면

위시송(후회) : 장면을 제가 만들까요, 직접 할래요?

애스디(마음) : 제가 하죠. **그리하여**... 세페우스는 혼란의 와중에 멘칼라난 의원을 찾아갑니다.

위시송(후회) : "무슨 일입니까." 의원이 이야기합니다.

애스디(마음) : "이 짓을 당장 그만두십시오!"

위시송(후회) : "무엇을?"

애스디(마음) : "당신은 도시를 분열시키고 있습니다. 우리 도시를 후회의 먹이로 줄 셈입니까?"

위시송(후회) : "기사단은 지금까지 우리 톨스타를 제대로 지키지도 못했으면서 밥만 축내고 우리 민족을 위협했습니다. 저는 새로운 군사 조직을 만들 생각입니다."

로키(그름달) : 그리고 보니 리브라는 살았나, 죽었나?

위시송(후회) : 안 정했는데. 살았나요, 죽었나요?

신천우(보름달) : 안 정했으니 살았다고 하죠.

위시송(후회) : 췌. 리브라가 의원의 옆으로 다가오면서 의원과 다정한 눈빛을 주고받네요.

로키(그름달) : "왕자여. 어찌하여 의원을 꺾박하는 건가. 기사들은 그저 우리 왕족으로부터 정당한 권력을 빼앗아간 찬탈자들 아닌가. 이제야 폴라리스 왕의 적통을 이을 때인데 왜 분노하는가?"

위시송(후회) : 멘칼라난은 무릎을 꿇으면서 "왕이시여. 이제 옥좌에 오를 때가 되었나이다." 라고 말합니다.

애스디(마음) : 멘칼라난 의원을 경멸의 눈으로 바라보면서 "그대가 나를 왕으로 인정한다면, 짐의 첫번째 명령은, 스피카의 누명을 벗기라는 것이다." 라고 말합니다.

로키(그름달) : "왕자!"

애스디(마음) : "당장 스피카를 무죄로 선고하십시오!" 세페우스는 멘칼라난 의원을 겁박해서 명령을 실행시킵니다.

위시송(후회) : **그러나 그러려면** 세페우스는 알데바란과 성대한 결혼식을 올려야 한다.

애스디(마음) : **그러나 그러려면** 스피카와 안타레스의 기사단은 복권되고 도시는 원래 상태로 돌아가야 한다.

위시송(후회) : **그러나 그러려면** 세페우스는 톨스타의 정식 왕이 되어야 한다.

신천우(보름달) : 오우~

로키(그믐달) : 다른 세 잔해가 인정할까?

애스디(마음) : **그러나 그러려면** 멘칼라난 의원은 실각해야 한다.

위시송(후회) : **그러나 그러려면** 다른 세 잔해가 톨스타에게 전쟁을 선포해야 한다.

신천우(보름달) : 외부의 위협과 싸우기도 힘든데, 민족끼리 잘 싸우네요.

위시송(후회) : 그게 다 에츨리토텍의 음모일지도...

애스디(마음) : 음. 고민이네요.

로키(그믐달) : 전쟁에서 이긴다든지?

위시송(후회) : 벌써!

애스디(마음) : 진행이 막가네요! **그러나 그러려면** 세페우스가 톨스타의 군대를 이끌고 세 잔해를 굴복시켜야 한다.

로키(그믐달) : 전쟁에서 끔찍한 범죄를 저지르는 게 어때?

위시송(후회) : 당연하지! **그러나 그러려면** 세페우스의 군대는 잔학한 학살을 저질러야 한다.

로키, 신천우 : 성장~ 성장~

애스디(마음) : 학살!

로키(그믐달) : 그럼 면모로 '사우스 마치의 학살자' 같은 거 붙는 거 어때?

신천우(보름달) : '피를 뒤집어 쓴 왕'이라든지.

위시송(후회) : 피를 뒤집어 쓴 왕 좋네요. **그러나 그러려면** 피를 뒤집어 쓴 왕이라는 악명을 뒤집어 써야 한다.

애스디(마음) : **이것이 사건의 전말이다.**

위시송(후회) : 전쟁은 짧지만 격렬했습니다. 톨스타가 왕을 내 세우자 다른 잔해들은 당연히 반대를 했지만, 세페우스는 솔라리스의 검과 갑옷을 차고, 세 잔해를 무자비하게 정복했습니다.

애스디(마음) : 전쟁을 하기 위해서 세페우스는 스피카 및 다른 기사단을 복권시켰고, 그들 덕분에 전쟁에서 이겼습니다. 그리고는 전쟁이 끝난 후 멘칼라난을 실각시켰어요.

위시송(후회) : 정복이 완료된 밤, 다시 부패의 군주 네 마리 새가 형체를 복원한 채 나타납니다. "당신의 운명이 실현되고 있습니다. 당신의 운명을 이루어드리기 위해 무엇이든 하겠나이다." 하고 넙죽 엎드립니다."

애스디(마음) : “꺼져라!” 냉큼 칼로 뱉니다!

로키(그믐달) : 또? 정말 까칠한 주인이네. 이걸 알데바란이 본다는 건 어때?

애스디(마음) : 참고로 세페우스는 알데바란을 사랑하지 않아요! 알데바란이 일방적으로 사랑하는 겁니다!

신천우(보름달) : 그러네요. 문 바깥에서 우연히 들었다고 하는 게 재미있겠네요.

위시송(후회) : 예. 네 마리 새는 “당신은 운명을 받아들일 수 밖에 없습니다!” 끔찍한 웃음 소리와 함께 다시 몸이 흩어져서 날아갑니다.

애스디(마음) : 그럼 저는 방문을 열고 나가다가, 알데바란과 마주칩니다. “...봤지?”

신천우(보름달) : 저는 손에 들고 있던 북극성의 리라를 떨어뜨립니다. 쟁, 하는 소리가 복도에 길게 울려 퍼지네요.

애스디(마음) : 알데바란은 확 끌어안고 방 안으로 들인 다음에, “무슨 이야기를 들었지?” 묻습니다(음침한 분위기로).

로키, 위시송 : 호호호호호.

신천우(보름달) : 악마다! 악마가 여기 있어! (웃음) 침착함을 가장하고 말합니다. “제가 여기에서 무슨 대답을 해야 하나요?” 그리고는 방 밖의 리라를 다시 주워서 가슴에 꼭 끌어 안죠.

애스디(마음) : “저 악마의 헛소리를 믿는 건 아니지?”

신천우(보름달) : 질문이 하나 있는데요. 만약 조연으로 나온 PC가 냉소적인 행동이나 잔혹한 짓을 하면 경험 판정을 하나요?

로키(그믐달) : 저번에 찾아봤는데, 하는 거야.

신천우(보름달) : 그럼 성장을 각오하고 이야기 하죠. “나의 왕께서 민족을 위해 악마의 힘을 사용하신다면 저 하나 썸은 입을 다물어도 괜찮겠지요.”

애스디(마음) : 그럼 알데바란을 향해 다시 말합니다. “나의 힘은 악마의 힘이 결단코 아니오!”

로키, 위시송 : 거짓말! 거짓말!

애스디(마음) : 저는 그렇게 믿고 있다고요. (웃음) 그리고 세페우스는 스피카를 만나러 갑니다.

신천우(보름달) : 세페우스를 보면서 리라를 튕기고는 “미래가 어찌 될런지... 하늘이 흐려 별이 보이지 않는군요.” 라고 조용하고 쓸쓸하게 읊조립니다.

애스디(마음) : 그럼 여기까지 하지요. **그리 되었더라.**

위시송 : 그럼 세페우스와 알데바란, 민족을 학살한 죄와 악마를 방관한 한 죄로 경험 판정 한 번씩?

로키 : 한 번만? (애스디를 지그시 보면서)

위시송 : 그냥 한 번만 굴립니다. 그럼 굴려주세요.

(애스디는 주사위를 굴린다.)

위시송 : 1! 성장하네요.

애스디 : 왕이 된 거니까 관계 쪽, 얼음이 높아지겠네요.

(신천우도 주사위를 굴린다.)

신천우 : 저도 1! 첫 번째 성장이네요. 성장을 할 때는 소진된 주제는 회복 안 되는 거죠?

위시송 : 예. 회복 안 되요. 경험 판정에서 성장하지 못할 때 대신 주제 회복이 되죠.

로키 : 둘 다 직위에 '민족 전체의 왕과 왕비'를 넣어야 하지 않을까?

애스디 : 예. 그렇겠네요.

위시송 : 혹시 네 잔해마다 왕비가 따로 있는 거 아냐? 톨스타의 왕비, 사우스 마치의 왕비, 하는 식으로...

신천우 : 에휴, 처음에 이렇게 만들려고 한 캐릭터가 아닌데 어찌다 이런 팔자가 됐는지 (웃음)

위시송 : 그럼 이제 알데바란이 해 보는 게 어때?

신천우 : 예. 제가 할게요.

## Scene 11. 알데바란의 세번째 장면

신천우(마음) : **그리하여**, 알데바란은 떠난 세페우스를 등지고, 스승인 아쿠아라이의 저택에 있는 은신처로 갑니다. 은신처 안에는 세페우스의 정복전쟁으로 함락된 세 잔해의 별의 노래 사용자들이 있었습니다.

로키(후회) : 반역자다!

애스디(그믐달) : 오옷, 비밀결사군요.

신천우(마음) : 예. 일종의 비밀결사 같은 느낌으로. 별의 노래 사용자들은 각 잔해에서 미래를 읽고 사람들을 이끄는 드루이드 같은 역할을 하고 있었습니다. 이들 중에서 왕에게 복종을 거부하고 숨은 사람들이죠. 알데바란은 "왕정이 세워진 후 미래를 알 수가 없어서, 현자분들의 지혜를 빌리고자 이 자리를 마련했습니다." 라고 말합니다.

애스디(그믐달) : 아쿠아라이는 근엄하게 이야기합니다. "세페우스 경, 아니 세페우스 왕이 톨스타의 구세주의 운명을 타고 난 것은 사실이다. 하지만 그가 민족의 구세주가 될지는 알 수 없단다. 알데바란아, 네 생각은 어떠냐?"

신천우(마음) : 알데바란이 세페우스한테 별의 노래 때문에 마음을 빼앗겼었죠. "저는 그 분을 추종하고 존경합니다. 하지만 제 마음과는 별도로 제 머리는 지금의 상황이 민족에게 옳지 않다는 것은 알고 있습니다." 이 상황이 마음으로는 가슴이 아픈지 계속 불편한 표정을 지으면서도 어떻게든 상황을 타개시키려는 생각을 가지고 대답합니다.

위시송(보름달) : 별빛의 노래 사용자 중 늙은 장로가 이야기합니다. "우리 민족 중에 악마가 숨어 있어... 쿵쿵, 쿵쿵! 그 악마가 민족 사이의 불화를 초래하고, 스스로 멸망하도록 몰아가고 있어! 그 악마를 처단해야 해!"

로키(후회) : 겨우 하나? (웃음)

신천우(마음) : "악마가 비단 하나뿐이겠습니까. 하지만 지금은 상황이 좋지 않습니다. 지금은 숨을 죽이고 별빛의 의지를 읽으면서 다시 준동할 때를 기다려야 합니다."

로키(후회) : 그 때 집 밖에서 "꽝! 꽝! 꽝!" 소리가 들리더니 "문을 열어라! 별빛 기사단의 이름으로 명한다!" 라고 안타레스 단장의 목소리가 들립니다.

애스디(그믐달) : 허허허허.

신천우(마음) : 주변 별의 노래 사람들 중 젊은 축에 속하는 사람들을 이끌고 저택 입구에 가서 안타레스 단장이 들어오지 못하도록 막습니다

로키(후회) : 사악한 미소를 짓는 안타레스 단장이 말합니다. "왕비 전하, 이 곳에서 역모가 꾸며진다는 소리를 듣고 왔습니다. 비켜 주십시오!" 아, 근데 안타레스 단장은 위시송이 해야 하지 않나?

위시송(보름달) : 에츨리토텍이 본성을 드러낸 거 아니야? 그럼 악마겠네. 악마는 후회가 해야지.



로키(후회) : 그건 그렇네.

신천우(마음) : "안타레스 단장. 이 곳은 나를 포함해 별의 노래 사용자들이 이야기를 하러 모인 곳이에요. 그대가 참견할 일은 아니지 않소."

로키(후회) : "하지만 전하, 이는 국가의 안보에 관련된 일이오니, 최소한 누가 모였는지 확인은 해야 합니다."라고 정중하게 말합니다. 그의 위엄에 알데바란은 자신도 모르게 한 발자국 물러나 안타레스를 들여보내더라.

신천우(마음) : **그러나 그러려면** 별의 노래 사용자들의 능력으로 안타레스가 에츨리토텍이라는 사실이 드러나야 한다.

로키(후회) : 나의 옷이 벗겨졌어~! 분노! **그러나 그러려면** 에츨리토텍이 방안의 NPC들... 아니 별의 노래 사용자들을 모두 죽여야 한다.

신천우(마음) : **그러나 그러려면** 에츨리토텍의 실체를 데리고 온 기사단이 모두 보아야 한다.

로키(후회) : **그러나 그러려면** 에츨리토텍은 도망쳐서 멘칼라난을 죽이고 가족을 뒤집어 써야 한다.

신천우(마음) : **이것이 사건의 전말이다.**

로키(후회) : 그럼 안타레스는 공식적으로 사망. 멘칼라난도 가족을 빼앗기고 먹혔을 테니 사망.

신천우(마음) : 아쿠아라이는 단 한 번 등장하고 사망. 아이고 스승님~

로키(후회) : 그리고 보니 타라제드한테 약혼녀 있지 않았어?

위시송(보름달) : 아, 세이더가 있었지... 약혼녀가 있었던 것 같지만 이제는 상관 없어!

신천우(마음) : 개, 한 번도 안 나왔어요! (자지러짐)

애스디(그믐달) : 소리소문 없이 지워도 되요.

위시송(보름달) : 그러쥬 뭐. (웃음)

신천우(마음) : 어쨌든... 그렇게 해서 한바탕 치열한 전투가 벌어지고, 알데바란은 에츨리토텍의 가족을 벗기고 참 모습을 폭로하는데 성공했지만, 에츨리토텍은 도망쳐서 멘칼라난을... 아이고. 아버지. **그리 되었더라.**

로키 : 그리고보니 세페우스 왕은 스피카하고 어떤 관계일까? 내연의 관계?

애스디 : 당연하쥬!

로키 : 그리고 보니 아까 장면에서 스피카도 사이 좋게 알데바란의 신의를 배반했으니... 타락해야겠지?

신천우, 위시송 : 당연하죠 (웃음)

(로키는 주사위를 굴린다)

로키 : 스피카는 5가 나왔네요. 주제 회복합니다.

## Scene 12. 타라제드의 세번째 장면

애스디(마음) : **그리하여**, 타라제드는 사촌누나 알데바란이 세페우스와 결혼해서 잘 나가는 듯 했으나, 멘칼라난의 몰락과 함께 위상도 추락하여 세력을 잃었더라.

로키(보름달) : 스피카랑 세페우스는 당연히 침대 위에서!

애스디(후회) : 지금 타라제드는 왕실의 호위기사입니다. 왕과 왕비를 호위하는 역할을 맡았는데 그러던 어느 날, 타라제드는 세페우스가 스피카와 은밀한 만남을 가지는 것을 곁에서 질투심에 불타는 눈으로 보고 있었습니다

위시송(마음) : 곁에서! (웃음) 으음... 어떻게 할까.

애스디(후회) : 타라제드의 마음에서는 지금이라도 당장 저 세페우스 왕을 꿰뚫어 죽이고 싶은 살기가 무럭무럭 자랍니다. 어떻게 할래요? 이제 이야기하실래요? 좀 더 자극을 드릴까요?

위시송(마음) : 자극! 뭔지 몰라도 재미있겠네요.

애스디(후회) : 최근 간신히 자리를 되찾은 멘칼라난 의원이 타라제드를 부릅니다.

위시송(마음) : "삼촌! 무슨 일입니까?" 질투심 어린 얼굴을 감추지 못한 채 묻습니다.

애스디(후회) : 멘칼라난은 지금 에츨리토탉이죠? 멘칼라난은 타라제드를 충동질해서 왕을 죽이고 알데바란을 여왕으로 추대하라고 충동질했고, 타라제드는 넘어갑니다!

위시송(마음) : **그러나 그러려면** 타라제드는 멘칼라난이 악마라는 사실을 눈치챈다.

애스디(후회) : **그러나 그러려면** 타라제드는 멘칼라난이 악마라는 사실을 숨기고 협조해야 한다.

위시송(마음) : 협조라. 하지만 타라제드는 아직 권력자가 될 명분이 없잖아요. 그러니까, **그러나 그러려면** 에츨리토탉은 이후 악마들이 몇 십 년간은 민족을 범접하지 못할 만큼 치명적인 정보를 알려주어야 한다.

로키, 신천우 : 오~ 태평성대를 이루겠다는 건가!

애스디(후회) : **너무 많은 것을 바라는구나!** '악마 지식' 주제를 사용하죠. 악마들이 이런 정보를 알려줄 리가 없잖아요. 달들 동의하십니까?

로키, 신천우 : 팬찮아 보이네요.

위시송(마음) : 췌. **그러나 그러려면** 타라제드는 악마들이 두려워하는 영웅이 되어야 한다.

로키(보름달) : 좋네. 그런데 멘칼라난이 충동질한 건?

위시송(마음) : 암살계획은 별도로 세우고, 우선 영웅이 되어야지.

애스디(후회) : **그리고 또한** 운명 주제의 '이상 : 최고의 기사'라는 면모를 소진해서 질투의 악마가 '최고의 기사'가 되기 위해서는 최고의 무기를 가져야 한다'라고 속삭이고, 타라제드는 그 말에 넘어가 세페우스가 가진 솔라리스의 검과 갑옷을 빼앗는다.

신천우(그믐달) : 허락합니다.

위시송(마음) : **그것만은 허락하지 않으리라!** 저 역시 '이상 : 최고의 기사'의 면모를 소진합니다. 최고의 기사는 무기 따위에 의존하지 않습니다. 이젠 역시 빛이겠죠? 마음이니까.

로키(보름달) : 맞네. 어디 보자... 지금 빛이 2 이고, 회의는 없으니까. 목표수는 2-0, 2 네.

(위시송은 주사위를 굴린다)

위시송(마음) : ...3.

애스디(후회) : 흐흐.

위시송(마음) : ...암살계획부터 세우죠. 타라제드는 왕에게 불만을 품은 세 잔해의 옛 권력자들을 몰래 규합합니다. "우리 왕이 너무 폭정을 휘둘렀소. 동포들의 피가 왕좌에 넘치고 있소. 나는 그런 당신들의 원한을 묵과하지 않겠소." 라고 말하고, "보름 후에 왕께서 첫 별이 떠오르는 것을 기념하여 무도회를 할 예정인데, 그 때 난입을 한다면 왕을 죽일 수 있소. 원한을 풀 수 있는 좋은 기회요." 라고 충동질합니다. 그리고는 왕에게 가서 "악마를 쓰러뜨릴 수 있는 좋은 첩보를 입수했습니다. 지금 병력들을 동원하면 분명 이길 수 있을 것입니다. 다만 모든 병사들을 복종시킬 수 있는 권위, 즉 전하의 검과 갑옷을 주십시오." 라고 속인 다음, 갑옷을 받습니다.

애스디(후회) : 이거 검과 갑옷을 순순히 주기는 좀 아까운데...

위시송(마음) : 이미 대결에서 준다고 확정된 거 아닌가? 나머지는 서술이고.

애스디(후회) : 검과 갑옷을 타라제드가 뺏는다고 했지, 세페우스가 준다고는 안 했잖아요.

위시송(마음) : 아냐 아냐. 타라제드가 에츨리토텍을 부하로 삼고, 암살 음모를 꾸민 다음, 검과 갑옷을 어찌어찌 받은 건 이미 확정된 이야기지.

로키(보름달) : 그런데 그걸 어떻게 뺏는다는 건 확정이 안 됐잖아.

위시송(마음) : 그래서 지금 이런 방법으로 받겠다는 거지.

로키(보름달) : 나는 다른 방법을 생각했는데... 예를 들어서 타라제드가 왕을 암살하려고 시도해서, 왕이 도망가면서 남긴 검과 갑옷을 뺏는 건 어때?

위시송(마음) : 그건 별로...

로키(보름달) : 뭐, 그럼 두 사람이 정해. 다만 대결에서 장래에 생길 일을 이야기하는 건 좋은 방법이 아니라는 점만 알아 두고.

애스디(후회) : 그럼 이렇게 정하죠. 타라제드의 술책으로 왕을 위협하는 암살자들이 나타났는데, 타라제드가 짜고 치는 고스톱으로 대처를 잘 한 덕분에 타라제드에게 완벽히 속은 왕은 검과 갑옷을 그에게 상으로 맡긴 걸로. 그렇게 타라제드는 검과 갑옷을 받아서 큰 공을 세우고 개선합니다.

위시송(마음) : 그럼 일단 이 정도로 끝내죠. **그리 되었더라.**

애스디(후회) : 예. 여기까지.

위시송 : 그럼 저 많이 타락하나요?

신천우 : 폭풍 성장하네요!

애스디 : 세 번 굴리세요. 악마랑 손 잡았고, 암살 모의 세웠고, 왕에게 거짓말을 했고...

로키 : **그것만은 허락하지 않으리라** 를 실패했잖아. 네 번!

애스디 : 네 번!

(위시송은 주사위를 굴린다)

위시송 : 처음 주사위는 2! 열정을 1 깎고, 두번째는 3! 일단 갱신할게요.

로키 : 이제 열정이 1 이 됐네. 이제부터는 성장이 거의 멈추지.

위시송 : 세번째... 3! 별거 없고, 네번째... 6. 역시 별거 없네요.

신천우 : 각자 세 번씩 돌았네요. 여기까지?

위시송 : 예. 그럼 여기까지.

애스디 : 성장이 빠르네요. 타라제드는 조금만 더 플레이하면 끝날 거 같아요(웃음)

위시송 : 나는 그냥 열심히 기사로 살아갔을 뿐인데 왜 이렇게 된 거야. 흑흑.

애스디 : 후회가 참 잘해서 그런 거죠!

신천우 : 사실 질투의 악마는 제가 붙였네요. 타라제드가 스피카를 짝사랑 한다는 설정이 너무 딱 맞아서... 죄송합니다 (웃음) 저도 처음 설정하고는 많이 달라졌네요. 스피카를 추종한다는 컨셉을 정했는데, 특별히 부각된 장면은 없고, 민하르 알-슈자도 등장시키고 싶었는데.

로키 : 어차피 단편에서 모든 걸 보여줄 수는 없지. 다음 플레이를 하면 나오지 않을까?

위시송 : 걱정 마. 세이더도 안 나왔어!

(일동 웃음)

로키 : 오늘 팬찮았네. 다만 마지막 부분에서 강조하고 싶은 건, 폴라리스에서는 계획을 세우기보다는 아까 세 잔해를 정복한 것처럼 명확하게 사건을 진행시켜야 해. 안 그러면 앞에서 나왔던 선언과 뒤에서 나온 선언 사이에 모순이 생길 수도 있으니까. 암살 계획을 세운다! 보다는 이렇게 암살이 성공했다! 또는 실패했다! 같이.

신천우 : 그렇네요.

위시송 : 응. 다만 아까 나는 타라제드가 검과 갑옷을 빼앗았다는 건 확정된 사실이고, 그 방법을 정하는 건 내 마음대로라고 생각해서 그렇게 선언한 거였어.

로키 : 구체적인 이야기가 부족했던 거 같아. 어떻게 빼앗았는지 그걸 제대로 짚고 넘어가지 않은 듯.

애스디 : 폴라리스에서 교섭을 할 때 착각하기 쉬운 실수 중 하나네요. "만약 이렇다면~" 이 아니라, "이렇게 되었다" 라고 해야 하는데.

신천우 : 자유 플레이에서도 그렇죠. 무언가를 말하면 그대로 실현되는데, 그걸 자꾸 착각해요.

로키 : 하지만 아까 감옥 장면에서는 오히려 그게 잘 된 거 같아. 리브라가 죽었다는 소문이 나중에 알고 보니 계책이 된 거니까.

신천우 : 이것이 사건의 전말이죠.

애스디 : 오늘 스피카 비중이 좀 줄었는데, 언젠가 짤 하고 나타나겠죠?

로키 : 스피카도 많이 갈등될 거야. 기사단이 학살극에 참여했다면, 이런 기사단에 계속 있어야 할지 생각하겠지.

신천우 : 알데바란은 스피카를 영웅의 재목으로 보고 곁에서 도와주려고 한 건데, 어찌 이렇게 된건지.

로키 : 그래서 폴라리스에서 최초 만든 설정은 금방 바뀌더라고.

애스디 : 저는 주변의 기대를 받는 훌륭한 기사를 플레이하고 싶었는데...

로키 : 그러고보니 세페우스는 이제 기사가 아니지?

애스디 : 기사왕입니다. 기사왕!

로키 : 얼음의 원탁이라도 만들어 봐 (웃음)

신천우 : 다른 RPG라면 한 캠페인이 흘러가야 벌어질 일이 한 세션 안에서 벌어졌네요.

애스디 : 거시적인 스케일로 이야기가 진행되어서 그래요.

로키 : 그랬지. 그럼, 이제 슬슬 마무리를 해 볼까?

일동 : 그러나 이는 오래 전의 일, 아무도 기억하는 이가 없도다.

- 리플레이 끝 -

## 2 장 : 폴라리스 퀵스타트

폴라리스를 어떻게 시작할 지 모르시겠다고요? 막막한 여러분을 위해 폴라리스를 바로 시작할 수 있는 설정과 자료를 준비하였습니다.

### 준비물

- 총 3~4 인의 참가자
- 폴라리스 규칙책
- 본 퀵스타트
- 6 면체 주사위 1 개
- 연필과 지우개

### 폴라리스 1 분 설명

북방의 환상적이고 아름다웠던 도시의 잔해는 과거의 영광이 희미해진 채 멸망 앞에 마주했습니다. 별빛처럼 우아한 도시를, 눈꽃처럼 녹아가는 민족을 지킬 수 있는 것은 별빛의 기사단뿐이죠. 악몽처럼 겹고 추악한 '후회'에서 떼지어 나오는 악마, 그리고 내부의 권모술수에 맞서 민족을 지키려고 싸우는 여러분은 별빛의 기사입니다. 그러나 힘겨운 싸움 속에 결국 여러분은 하루하루 지쳐가고, 처음 다짐했던 드높은 이상을 잊어가겠지요. 심지어 민족을 증오하게 될 지도 모릅니다. 결국 여러분의 고귀한 이야기와 민족의 영화는 잊혀지겠지요.

### 시간 속에 얼어붙은 순간

룰북 10 페이지를 참가자들에게 소리 내어 읽어주세요.

### 캐릭터 시트

다음은 본 퀵스타트 플레이에 사용할 수 있는 캐릭터 시트입니다. 참가자 수대로 선택하여 사용할 수도 있으며, 빠른 진행을 위해 초기에는 2 인의 참가자만 인물을 선택하여 플레이할 수도 있습니다. 주인공 제작을 다룬 자세한 사항은 폴라리스 규칙책 44 페이지 이하를 참조해 주세요.



## 사용 방법

원하는 시트를 선택하여 수정해 사용해 주세요.

## 스피카

### 우주

#### 후회

원로원장 멘칼라난  
봄의 공주 에츨리토텍

#### 보름달

부하 카스토르와 폴룩스

#### 그믐달

기사단장 알테어  
친구 알데바란

### 주제

#### 직위

별빛 기사단의 기사  
천 마리 악마를 벤 영웅

#### 축복

별빛의 검

#### 능력

악마 지식  
필사즉생 (방어를 포기한 전력공격)

#### 운명

봄의 공주 에츨리토텍

## 세페우스

### 우주

#### 후회

솔라리스 장군  
원로원장 멘칼라난

#### 보름달

안타레스 단장  
라이벌 타라제드

#### 그믐달

어머니인 왕녀 리브라  
약혼녀 스피카

### 주제

#### 직위

별빛 기사단의 기사

#### 축복

별빛의 검

#### 능력

악마 지식

#### 운명

봄의 공주 에츨리토텍  
톨스타의 구세주

## 알데바란

### 우주

#### 후회

남방의 유혹자 민하르 알 슈자  
눈치녀

#### 보름달

알테어 단장

동료 카스토르와 폴룩스

### **그믐달**

동경하는 선배 스피카

스승 아쿠아라이

## **주제**

### **직위**

별빛의 기사

### **축복**

별빛의 검

북극성의 리라

### **능력**

악마 지식

별의 노래

### **운명**

봄의 공주 에츨리토텍

## **타라제드**

## **우주**

### **후회**

에츨리토텍

왕녀 리브라

### **보름달**

안타레스 단장

원로원장 멘칼리난

라이벌 세페우스

### **그믐달**

약혼녀 세이더

짝사랑 상대 스피카

## 주제

### 직위

별빛 기사단의 기사

### 축복

별빛의 검

### 능력

악마 지식

태양의 축복 (태양이 뜬 동안은 세 배의 힘을 발휘한다)

### 운명

봄의 공주 에츨리토텍

최고의 기사

## 장면 시작하기

어느 인물부터 장면을 열지 정했으면 그 인물의 마음 혹은 후회가 장면을 시작합니다. 혹은 자신의 마음이나 후회 인물과 관련한 멋진 장면이 떠오른다면 해당 인물의 장면을 하자고 제안할 수도 있습니다.

어떻게 시작할지 모르겠나요? 인물의 우주와 면모 등을 보고 달들과 논의를 하다 보면 장면을 시작할 발상이 떠오를 수 있습니다. 시트를 보면서 다음과 같은 질문을 던져보세요.

- 이 주인공과 관련하여 가장 궁금하거나 재미있는 점은?
  - 축복이나 능력 주제에 있는 면모인가요? 그렇다면 그 장비나 조력자, 능력을 등장시킬 수 있는 상황을 생각해 보세요.
  - 운명이나 직위 주제에 있는 면모인가요? 그렇다면 해당 운명의 인물이나 사건, 혹은 직위로 인해 발생할 수 있는 사건을 생각해 보세요.
- 이 주인공의 우주에 있는 주변인물 중 가장 재미있어 보이는 것은 누구인가요?
  - 보름달이나 그믐달 인물이라면 주인공에게 무리한 요구를 시켜보세요.
    - (비겁한 방법: 보름달이나 그믐달 인물을 하나 골라서 그가 달려와 외쳤다! 라는 서술을 하고는 달에게 넘깁니다.)
    - 누군가 주인공에게 중요한 사람을 죽이라든지, 적대하라든지 하는 요구를 합니다.
    - 달 인물과 주인공의 관계와 다른 의무나 욕망 사이에서 선택을 하도록 시킵니다.
  - 후회라면 주인공이 양보할 수 없는 것을 걸고 대결해 보세요.
- 이 주인공에게서 강렬한 반응을 이끌어낼 만한 상황이라면 어떤 것이 있나요?

- 주인공에게 중요한 사람을 빼앗거나 사이가 틀어지게 해봅니다.
- 주인공의 중요한 면모를 지워버립니다. (장비를 부순다든가 명성을 더럽히는 등)
- 주인공이 원하지 않는 면모를 추가합니다.
- 주인공이 원하지 않는 감정을 품게 합니다. 곤란한 상대와 사랑에 빠진다든지!

## 시작 예시

처음에 어떻게 시작할지 생각이 나지 않는다면 다음 중 하나를 해보세요.

### 스피카 마음이 시작하는 경우:

천 마리째 악마를 벤 영웅 스피카경은 톨스타에 당당히 개선하여 원로원장 멘칼라난에게 별빛의 월계수를 받았다. 비록 종종 충돌한 사이였지만 멘칼라난은 스피카의 영웅성에 감복받더라. 멘칼라난을 스피카의 후회에서 그믐달로 옮긴다.

### 스피카 후회가 시작하는 경우:

스피카의 호적수, 봄의 공주 에츨리토텍은 전장에서 마주친 스피카를 나무와 덩굴의 감옥에 가두고 스피카의 부하들을 몰살시키는구나. 스피카의 보름달에서 카스토르와 폴룩스를 지운다.

(단, 우주의 어느 한 란도 사람이 완전히 비지 않게 해주세요! 이 경우 안타레스 기사단장이 남아있으므로 아직 괜찮습니다. 비게 될 경우 새 인물을 추가합니다.)

### 세페우스 마음이 시작하는 경우:

세페우스는 겨울마다 열리는 말 경주에서 타라제드에게 간발의 차이로 이겨 황무지 위를 날아다닐 수 있는 별빛의 날개를 상으로 받는다. 세페우스의 축복에 '별빛의 날개'를 추가하고 직위에 '최고의 기수'를 추가한다.

(다만 타라제드의 플레이어가 원래 말은 길잡이 위치와 상관없이 타라제드는 그 마음의 플레이어가 맞습니다. 타라제드의 참가자가 세페우스의 후회가 아닐 경우 자기 대신 교섭해 달라고 후회에게 부탁할 수도 있습니다.)

### 세페우스 후회가 시작하는 경우:

세페우스와 사사건건 부딪치던 멘칼라난 원로원장은 원로원에서 안을 통과시켜 세페우스가 전장에 나가지 못하고 행정직에 눌러앉도록 한다. 세페우스의 직위에 '책상물림 행정가'를 추가한다.

### 알데바란 마음이 시작하는 경우:

겨울의 첫 밤 알데바란은 겨울 축제에 별의 리라를 연주하여 못 민족을 크게 감동시키는구나. 그 천상의 선율에 사람들의 마음에 숨어있던 탐욕과 질투의 악마들이 견디지 못하고 쫓겨난다. 능력 면모에 '퇴마의 노래'를 추가한다.

### 알데바란 후회가 시작하는 경우:

어느 여름날 일어나 겨울 앞에 선 알데바란은 겨울 속에서 눈치녀와 시선이 마주친다. '어서 내게로 와...

나의 심장이여.' 속삭인 눈치녀의 목소리와 함께 방안에는 눈발이 가볍게 날리니, 알데바란의 운명에 '눈치녀의 심장'을 추가한다.

#### **타라제드 마음이 시작하는 경우:**

타라제드는 전투 중 부상을 당한 알테어 단장 앞을 막아 봄의 공주 에츨리토텍을 물리쳐 기사단장의 목숨을 구한다. 직위에 '알테어의 목숨을 구한 영웅' 면모를 추가한다. 알테어를 아버지처럼 생각하는 스피카 경은 이 모습을 보고 마음이 움직여 타라제드를 사랑하게 되는구나. 스피카를 알테어의 그림달로 이동한다.

#### **타라제드 후회가 시작하는 경우:**

때는 봄, 톨스타 안으로 몰려든 악마와 싸우던 타라제드에게 황금빛 태양이 비치자 그는 세 배의 힘을 발휘하여 악마를 모두 몰아내는구나. 이때 악마들은 저항을 포기하고 그에게 엎드려 '우리의 왕이여!'라고 외친다. 타라제드의 직위에 '악마의 왕' 면모를 추가한다.

#### **달이 시작하는 경우**

만약 마음이나 후회가 달에게 시작을 맡겼는데 생각이 나지 않는다면 다음과 같은 예시를 한 번 참고해보세요. 달의 서술은 마음과 후회가 '그러나 무의미한 일이었다' (물북 p. X 참조)로 취소할 수 있으므로 과감히 요구해도 됩니다.

#### **스피카 보름달이 시작하는 경우:**

스피카가 아끼는 부하 폴룩스가 도시에서 어린아이를 살해하여 구금된다. 폴룩스는 아이의 눈빛에 피의 악마 다비가 깃들어 부모를 살해하려고 했다고 주장한다. 스피카는 신뢰하는 부하 폴룩스를 구명하기 위해 무슨 짓이든 하겠다고 다짐한다. 보름달의 폴룩스 설명을 '무슨 일이 있어도 구해야 할 부하 폴룩스'로 수정한다.

#### **스피카 그림달이 시작하는 경우:**

스피카를 아버지처럼 돌봐준 기사단장 안타레스가 말하기를, 세페우스의 어머니 리브라 왕녀가 왕당파와 내통하여 톨스타에 왕정을 부활시키려 한다며 도움을 요청한다. 스피카의 후회에 리브라 왕녀를 추가한다.

#### **세페우스 보름달이 시작하는 경우:**

어느 여름 기사단장 안타레스가 기사단 본부 문앞에서 피를 흘리며 중상을 입은 채로 발견된다. 등에는 타라제드의 별빛의 검이 박힌 채로. 기사단 지도부는 즉시 타라제드의 체포를 명하고, 세페우스는 분노에 차 타라제드를 연행하러 출발한다.

#### **세페우스 그림달이 시작하는 경우:**

세페우스의 어머니 리브라 공주는 아들을 서재로 불러 말한다. "세페우스경, 아무리 생각해도 나는 폴라리스의 고귀한 혈통인 그대가 평민 여인과 혼인하는 것을 좌시할 수 없습니다. 그녀와 파혼하도록 하세요." 사랑하는 어머니의 말에 세페우스는 마음이 움직여 스피카를 버리는구나. 스피카를 그림달에서 지우고 세페우스의 직위에 '약혼녀를 버린 지조 없는 사내' 면모를 추가한다.

#### **알데바란 보름달이 시작하는 경우:**

겨울 축제에서 노래를 부르는 알데바란을 보고 반한 쌍둥이 기사 카스토르와 폴룩스가 싸운 끝에, 둘도 없던 우애도 잊고 카스토르는 그만 폴룩스를 살해하고 만다. 폴룩스를 알데바란의 보름달에서 지우고 카스토르를 후회에 추가하며, 알데바란의 능력에 '불길한 마성의 노래'를 추가한다.

**알데바란 그믐달이 시작하는 경우:**

알데바란은 늘 그렇듯 스승 아쿠아라이에게 찾아가 음악과 별빛의 계시를 논하는데, 한동안 말이 없던 아쿠아라이는 문을 닫고 휘장을 칠 것을 명하더니 알데바란이 태양의 노래를 배워야 목숨을 건질 수 있다는 꿈을 꾸었다고 알린다. 두렵지만 알데바란은 찢어지는 비명과 같은 태양의 노래를 배운다. 능력에 '태양의 노래'를 추가하고 운명에 '태양의 노래로 목숨을 건진다'를 추가한다.

**타라제드 보름달이 시작하는 경우:**

가을의 긴 해넘이가 북방의 하늘을 물들일 무렵 원로원장 멘칼라난은 원로원에서 결의안을 통과시켜 후회로 떠나는 기사단의 원정에 세페우스를 사령관, 타라제드를 부사령관으로 임명한다. 타라제드는 비록 라이벌의 그늘 속에 있는 자리이지만 최선을 다하기로 결의한다. 세페우스의 호칭을 '상관 세페우스'로 바꾼다.

**타라제드 그믐달이 시작하는 경우:**

스피카를 향하는 타라제드의 눈빛을 알아챈 약혼녀 세이더가 결혼을 서두르기 시작하여, 수정처럼 맑은 어느 겨울날 별들 아래 두 사람은 혼인식을 올린다. 세이더의 호칭을 '아내 세이더'로 바꾼다.

## 3 장 : 길잡이를 위한 길잡이

마음, 후회, 그름달, 보름달... 마치 천상의 천체처럼 순환하는 길잡이 역할은 폴라리스의 묘미 중 하나입니다. 반면 각 역할별로 무엇을 할 수 있을까 생각하는 것은 폴라리스의 어려움이지요. 이번 편에서는 길잡이 역할을 어떻게 수행할까, 플레이 경험에서 우리나라의 조언을 정리해보도록 하겠습니다.

### 모두를 위한 조언

- ✧ 플레이 시작 전에 주위를 정리하고 마음을 가다듬으세요. 폴라리스는 차분한 분위기에서 플레이를 해야 더욱 재미가 있습니다. 촛불이 있다면 꼭 사용하세요.
- ✧ 원하는 것이 있으면 망설이지 말고 대담하게 결과를 선언하세요. "나는 솔라리스의 목을 베었다", "나는 공주의 마음을 사로잡았다", 걱정 마세요. 후회가 치러야 할 대가를 알려줄 것입니다.

### 마음과 후회를 위한 의식문구 조언

- ✧ 의식 문구는 참가자 사이의 서로 다른 생각과 의견을 조정하기 위한 중요한 규칙입니다. 반드시 지켜주세요.
- ✧ 의식 문구는 무척 강력한 이야기 도구입니다. 단순히 이야기의 전개 뿐만 아니라, 다른 주인공의 행동까지 선언할 수 있습니다("그러나 그러려면 알테바란은 아버지를 죽여.") 의식 문구는 상대의 서술권을 뺏을 수 있는 유일한 방법이지요.
- ✧ 마음과 후회 사이의 갈등이 폴라리스의 이야기를 이끄는 원동력입니다. 열심히 싸우세요.
- ✧ 상대의 서술이 적당히 괜찮다 싶으면 '그러나 그러려면...'이나 '그리고 또한'으로 뭔가 더 얻어낼 것이 있을까 궁리해보세요.
- ✧ 상황별 사용할 수 있는 의식 문구와 사용방법 등은 X장 '의식 문구 길잡이'를 참조하세요.

### 마음을 위한 조언

- ✧ 장면을 지나치게 부풀려서 시작할 필요는 없습니다. 이야기를 극적으로 만들려는 욕심을 너무 부리면 눈에 띄게 어색해지고, 어떻게 수습할지 막막해지기도 합니다. 자연스럽게 시작하세요. '자신의 인물이라면 이번 장면에서 무엇을 할까?', '어떻게 하면 이야기가 자연스럽게 흘러갈 수 있을까?'를 염두에 두세요.
- ✧ 대결을 하는 방식이 익숙해졌으면(꼭 익숙해진 다음에만 사용하십시오), "내용이 없는 서술"을 재미있게 사용할 수 있습니다. 예를 들면, 적수와 칼싸움을 할 때 "나는 너의 팔을 베었다" 라고 선언하고 대결을 걸 수 있습니다. 이는 괜찮은 방법이지만, "나는 너에게 검을 휘두른다"라고 하면서, 상대방이 검을 받거나 피하도록 이야기를 넘길 수 있습니다.



- ✧ 폭주를 경계하세요. 여러분의 기사는 민족을 지키는 정의로운 인물입니다. 마음이 앞뒤를 둘러보지 않고 타락하는 순간 폴라리스는 재미 없어집니다. 좀 더 자세한 내용은 5 장 "폭주 증후군"을 보세요
- ✧ 하지만 어느 순간에는 기사가 타락해야 이야기가 재미있겠구나, 라고 느낄 때가 올 것입니다. 이때에는 흐름에 몸을 맡기고 기사를 더럽히세요.

## 후회를 위한 조언

- ✧ 마음이 가장 소중하게 여기는 게 무엇인지 찾아내세요. 가족일 수도, 혹은 믿음이나 명예일 수도 있습니다. 보통은 시트를 보면 알 수 있지만, 이야기가 흘러가면서 마음이 정말로 소중하게 여기는 게 무엇인지 깨달을 때도 있습니다.
- ✧ 약점을 찾았으면 인정사정 없이 공격하세요. 마음이 가장 아파할 방법으로 공격하세요. 마음이 비극적으로 죽도록 몰아붙이세요. 노병이 된 마음이 죽음 대신 타락하기를 선택한다면 아직 충분히 못 몰아친 것일 수도 있습니다.
- ✧ 기사를 악마에 빙의시키거나 사랑에 빠뜨려 보세요. 물론 마음은 여전히 자신의 기사를 조종할 수 있지만 기사가 그런 상태임을 인지하고 그에 따라 행동해야 합니다. 만약 마음이 자신의 기사와 처한 상황을 무시한다면 "네 플레이어는 사랑에 빠졌는데 왜 그 여자를 냉담하게 대해?" 라고 지적해 주세요. 물론 최종 결정은 마음이 내린다는 것을 잊지 말고요.
- ✧ 단, 적수 플레이어는 여러분의 친구라는 점을 잊지 마세요. 감정 상하는 일이 없도록 서로 이야기를 잘 하세요.
- ✧ 대결에서 마음이 "너무 많은 것을 바라는구나" 라고 선언한다면 마음을 상처 입히는 데에 성공한 것입니다. 이제 정말로 마음이 아파할 만한 또 다른 공격을 준비하세요. 물론 두 번째 선언은 첫 번째 선언보다 정도가 약하거나, 아예 다른 서술이어야 한다는 점을 잊지 마세요.
- ✧ 후회가 마음의 행동을 직접 선언할 수는 없습니다.
- ✧ 후회가 정의의 편일지도 모른다고 생각해보신 적 없으세요? 폴라리스와 민족들은 더 이상 구제 못할 정도로 타락하고 악한 자들이고, 후회는 그런 그들을 무너뜨리고 세상에 평화와 자유를 주려는 것일지도...

## 달들을 위한 조언

- ✧ 여러분이 맡은 인물은 마음의 적수는 아니지만, 갈등은 얼마든지 일으킬 수 있습니다. 달 인물과 마음 인물이 직접 갈등할 수도 있고, 달 인물과의 친분이나 이해관계 때문에 갈등이 생길 수도 있습니다.
- ✧ 같은 맥락에서 보름달과 그림달 인물이 갈등하면서 마음을 감정과 의무 사이에 고뇌시키는 것도 좋은 방법입니다. 달이 하는 서술은 마음과 후회가 취소하거나 교섭할 수 있으므로 마음껏 행동해도 좋습니다.

- ✧ 아니면 마음의 면모 중에서 갈등을 일으킬 소지를 찾아보는 것도 좋습니다. 가장 쉽게 생각할 수 있는 것은 '별빛 기사단의 기사' 직위입니다. 그믐달 인물이라면 연인의 시간을 잡아먹는 기사단 일은 줄이고 도시에서 행정직을 맡으라고 설득하면 어떨까요? 보름달 인물이라면 자신에 비해 라이벌인 마음 인물의 검술실력은 형편없다고 자랑해 보세요.
- ✧ 적당히 비겁하고 이기적으로 행동하는 것은 좋은 갈등의 소지가 됩니다. 여러분의 인물은 반드시 악당은 아니지만, 각자 원하는 것이 있고 대의보다 자신의 생활이나 권력, 감정이 소중한 보통 사람입니다. 마음 인물 같은 고귀한 영웅은 아니죠.

## 4 장 : 의식 문구 길잡이

마음: 나는 기사단장의 시신을 앞에 두고 감동적인 연설을 한다. 기사들은 심기일전하여 나의 지휘 하에 전투에 대승한다!

후회: 어, 어... 반대해야 하는데! 에잇 나랑 싸우자!

### I. 서론

폴라리스를 하다 보면 답답해질 때가 있습니다. 마음은 후회와, 후회는 마음과 대립을 해야 하는데, 주사위를 굴린다든가 카드를 뽑는다든가 하는 정상적(?)인 방법이 아니라 의식 문구라는 듣도 보도 못한 규칙을 사용해야 한다고 하니 얼마나 이상합니까. 적수가 한 서술은 마음에 안 드는데 생각나는 건 없고, 머릿속은 하얘지고, 적수의 얼굴에는 사악한 미소가 커져갑니다. 이 일을 어찌면 좋을까요?

걱정 마세요! 적의 간계를 물리치는 방법은 의식 문구에 모두 들어있습니다. 의식 문구야말로 폴라리스의 전장에서 여러분의 칼이며, 방패이며, 응원군이며, 승리의 길입니다. 이 글을 통해 여러분은 이 강력한 무기 사용법을 익히게 될 것이며, 마침내 적수의 얼굴에서 웃음을 지워버릴 수 있습니다. 자, 그러면 시작해 볼까요?

### II. 문구의 칼을 갈다: 사용의 원칙

아래 다루듯 모든 의식 문구는 사용법이 조금씩 다르지만, 몇 가지 공통점을 먼저 짚고 넘어가겠습니다. 이것은 모든 의식 문구의 기본적인 사용방법이자 사용시 염두에 두어야 할 기본 마음가짐이기도 합니다.

**첫째, 밀땅 속에 진리가 있나니.**

의식 문구는 모두 **적수와 대립하는 수단**이라는 공통점이 있습니다. (이 글에서 '적수'란 폴라리스를 플레이 할 때 자신의 건너편에 앉은 플레이어를 말합니다. 자신이 마음일 때는 후회, 후회일 때는 마음이 적수입니다.) 즉, 적수가 원하는 서술을 취소하거나, 대가를 요구하거나, 변경을 요구하는 수단입니다.

왜 폴라리스는 이런 대립적인 서술구도를 취할까요? 단순무식하게 말하면 그래야 재미가 있습니다. 만약 마음만의 서술로 플레이의 내용을 결정한다면 기사는 승승장구하면서 무사안일 행복하겠지만 그의 길에는 고난과 갈등, 가슴 아픈 대가가 없겠죠. 한 마디로 재미가 없을 것입니다. 반면 후회만의 서술로 끝난다면 기사는 짝소리 한 번 못해본 채 집도 절도 애인도 잃어버리고 폐인이 될 것입니다. 조금은 더 재미있지만 역시 저항이 없으면 시시하겠죠.

반면 마음이 이렇게 밀고 후회가 저렇게 당기면서 이야기를 이리로 저리로 끌어가면 이야기는 굴곡과 반전이 생기면서 흥미로워집니다. 빛나는 승리를 거두는가 하면 깜깜한 시련에 직면하고, 사랑에 가슴 떨리는가 싶더니 쓰라린 배신에 치를 떨겠죠. 성공에는 대가가 따르고, 기쁨은 영원하지 못할 것입니다. 즉, 이야기에 빛과 그늘, 희극과 비극이 공존하게 됩니다. 인생처럼 말이지요.

### **둘째, 몰아붙이고 요구하고 얻어라.**

서로 의식 문구로 싸워서 이야기를 재미있게 만든다면, 어떻게 사용해야 재미있을까요? 해답은 봐주지 말고 신나게 싸우라는 것입니다. '길잡이를 위한 길잡이'에서 논했듯, 마음 혹은 후회는 적수에게 한 치의 양보 없이 맞서야 합니다. 마음이나 후회가 적당히 물려 선다면 마치 줄다리기에 한쪽 편이 줄을 놓는 것이나 진배없어서, 상대방은 엉덩방아를 찧고 줄은 힘없이 늘어져 버립니다. 줄이 팽팽하게 당겨지는 긴장이 바로 폴라리스의 재미입니다. 줄을 놓지 마세요!

따라서 플레이 중 적수에게 헤패방을 놓거나 뭔가 얻어낼 기회가 보이면 반드시 잡으세요. 자기가 기사단장이 되겠다고 마음이 잘난척하나요? 아예 못하게 할 방법이 있을까요? 예, 물론 있습니다! 아니면 대신 뭔가 대가를 받아낼 길이 있을까요? 물론이죠! 변경도 시킬 수 있을까요? 의식 문구만 잘 사용하면 모두 가능합니다. 그 방법은 곧 가르쳐드릴 예정입니다만, 사용할 때의 마음가짐은 잊지 마세요. 작은 틈이라도 파고드세요. 적수를 마구 괴롭혀주세요!

### **셋째, 놀이는 놀이일 뿐이다.**

잠시 복습을 해봅시다. 의식 문구를 사용하는 목적이 무엇이라고 했죠? 적수를 때려주기? 때려주는 것은 수단이지만, 궁극적인 목적은 플레이를 재미있게 하는 것입니다. 따라서 의식 문구를 통한 밀고 당기기에 집착한 나머지 플레이가 재미없어진다면 그야말로 주객전도겠지요.

의식 문구 때문에 플레이가 재미없어지는 경우는 어떤 때일까요? 역으로 생각해보면 쉽게 알 수 있습니다. 어떻게 하면 최악으로 재미없는 놀이를 할 수 있을까요? 결과에 집착해서 억지를 부리고, 때를 쓰고, 화를 내면 즐거움은 마치 여름날의 이슬처럼 증발해버리죠. 놀이 속에서, 놀이를 위해서 이루어져야 할 대립이 그 경계를 넘어 감정싸움이 되는 때도 마찬가지입니다.

폴라리스 플레이가 집착으로 어그러지는 결과를 막으려면 어떻게 해야 할까요? 우선, 특정한 결과를 꼭 내야 한다는 생각은 버리십시오. 물론 본인이 원하는 내용을 의식 문구로 요구해야 하지만, '이것 아니면 안 된다'는 생각은 금물입니다. 나올 수 있는 이야기는 무궁무진하게 많고, 의식 문구 시스템을 통한 긴장관계 속에서는 생각지도 못한 이야기가 튀어나오니까요. 중요한 것은 대립 과정 그 자체이지, 특정 결과의 관철이 아닙니다. 요구하는 서술은 깃털처럼 가볍게 잡으세요. 주먹에 딱 쥐고 있으면 더 멋진 선물이 손에 들어와도 잡지 못합니다.

적당히 얻었다 싶으면 물러나는 자세도 플레이의 재미를 배가시킵니다. 각 상황에서 얼마나 얻어낼 수 있을까 열심히 머리를 굴리는 편이 재밌지만, 어디까지나 재미있는 선에서 끝내야지 플레이의 흐름을 끊을 정도로 오래 끌어서는 곤란합니다. 넘치면 모자라느니만 못하다는 경구를 기억하십시오.

넷째, 답을 모르겠으면 달을 본다.

보름달과 그믐달, 혹은 3인 플레이에서 달은 여러분의 친구입니다(물론 적수의 친구이기도 하지만, 그 정도는 봐주시고). 마음이나 후회가 여러분의 적수인 것만큼, 달이 여러분의 아군이라는 사실도 기억해야 합니다. 막히면 혼자 끙끙 앓지 마시고 달에게 물어보세요. 어떻게 하는 게 재미있을까? 여기서 더 얻어낼 게 없을까? 어떤 의식 문구가 좋을까? 주거나 받거나 하면서 좋은 생각이 떠오를 것입니다. 물론 적수와는 의식 문구를 통한 싸움만 허용될 뿐, 의논 같은 내용은 금지합니다!

폴라리스의 의식 문구는 긴장과 갈등을 통해 놀이를 재미있게 하는 수단이며, 따라서 양보 없이 열심히 싸우되 집착하거나 감정싸움을 만들지 말고 적당한 선에서 물러나야 합니다. 달을 좋은 의논상대로 적극 활용하면 금상첨화지요. 이 네 가지 원칙을 지키면 어떤 의식 문구라도 훌륭하게 사용해낼 수 있습니다.

### III. 적수 서술에 대응하는 의식 문구

그러면 각론으로 들어가볼까요? 저 많고 헛갈리는 의식 문구를 어떤 상황에서 어떻게 써먹어야 플레이 잘한다고 소문이 날까요? 두 가지 질문에 답하기만 하면 됩니다.

#### 첫 번째 질문: 밀까, 당길까? 동의와 거부 사이

의식 문구 사용의 첫 번째 질문은 **서술에 동의할 것인가, 아니면 서술을 거부할 것인가**입니다. 폴라리스의 의식 문구가 복잡해 보이지만, 단순하게 이해하면 적수의 서술에 마주했을 때 할 수 있는 이 두 가지 선택, **동의와 거부** 중 하나를 나타낼 뿐입니다. '동의'하는 계열에는 '이것이 사건의 전말이다', '그리고 또한...!', '그리고 그러려면' 3가지가 있고, '거부' 계열에는 '이는 있을 수 없는 일이었다', '너무 많은 것을 바라는구나', '그것만은 허락하지 않으리라' 3가지가 있습니다. (2개의 달 서술 반응문구는 밑에서 따로 다루겠습니다.)

적수가 서술을 해서 '어, 어...' 하고 당황하는 그 순간, 뭔가 해야 할 것 같은데 뭘 할 지 모르는 그 곤란한 시간! 다른 것은 생각할 필요도 없이 한 가지 질문만 먼저 답하면 됩니다. 이 서술에 동의할 것인가, 거부할 것인가? 위 네 번째 원칙에서도 언급했듯 막히면 달하고 상의하기도 잊지 마세요.

동의와 거부의 기준은 결국 여러분의 '감'과 '재미'이지만, 잘 모르겠으면 다음과 같은 점을 생각해봐도 도움이 됩니다.

- 이 서술 때문에 인물의 새롭고 흥미로운 면이 드러나는가?
- 이 서술 때문에 이야기의 국면에 좋은 반전이 생기는가?
- 이 서술 때문에 적수가 나중에 더 곤란해질 길이 있는가?

- 이 서술을 뒤틀어서 자신에게 유리하게 할 수 있는가?
- 이 서술을 두고 흥정해서 적수에게 얻어낼 것이 있는가?

이 다섯 가지 질문 중 세 가지 이상에 '예'라는 답이 나온다면 충분히 동의할 만합니다. 물론 동의에 따르는 대가를 얻어내는 점은 별개의 문제입니다만, 일단 동의인가 거부인가 노선만 정해도 의식 문구 선택범위가 반으로 줄어듭니다. 여기에서 하나, 최대 2 개의 질문에만 더 답하면 어떤 의식 문구를 사용할지 정확히 나옵니다. 달과 상의하기도 잊지 마세요!

### **(그래! 동의하자!) 두 번째 질문: 그냥 보내줘, 뭣 좀 받아?**

'동의' 출구로 잘 나오셨습니다! 정말 재미있어 보이는 서술을 만나신 모양이군요. 여기서 여러분은 멋진 두 가지 선택 중 하나를 하실 수 있습니다. 이 즐거운 서술을 그냥 패스시켜서 감동의 대화함을 이룰 수도 있고, 아니면 보내주는 대가로 통행세를 좀 받아내서 더욱 즐거워질 수도 있겠죠. 저는 단연 후자를 선호합니다만. ㅎㅎ.

그냥 보내주는 의식 문구는 '이것이 사건의 전말이다'이고, 대가를 받는 문구로는 '그리고 또한...'과 '그러나 그러려면...' 2 가지가 있습니다. 이 중 어느 편을 선택해야 할까요?

위 첫 번째 질문을 설명할 때 나온 다섯 가지 질문이 생각나세요? 동의와 거부 사이에 판단을 할 때 고려할 점 말이죠. 이 중 3 번에서 5 번째 질문을 자세히 보겠습니다.

- 이 서술 때문에 적수가 나중에 더 곤란해질 길이 있는가?

만약 이 질문의 답이 '예'라면 참으로 유쾌한 일입니다. 자충수를 두는 적을 지켜보는 일이니까요. 하지만 꼭 지켜봐야만 해야 할까요? 혹시 곤란한 일을 당장 실현시킬 방법이 있나요? 그렇다면 그 곤란한 상황을 대가로 요구하십시오. 예를 들면 다음과 같은 서술을 봅시다.

후회: 상원의장의 증언에 사우스마치 상원은 베가 경의 추방을 명령한다.

이 서술이 재미있어 보여서 베가 경의 마음은 서술에 동의하기로 합니다. 추방이라는 새로운 상황에서 베가의 새로운 모습을 볼 수 있고, 상황도 극적으로 변해갈 테니까요. 하지만 베가는 명망 높은 기사, 과연 상원의장이라고 무사할 수 있을까요? 후회가 곤란해질 기회를 포착한 마음은 다음과 같이 답합니다.

마음: 그리고 또한/그러나 그러려면 베가의 추종자들이 시위를 주도하여 상원의장은 실각한다.

참으로 즐겁지 않습니까? 4 번째, 5 번째 질문도 마찬가지로 활용할 수 있습니다.

- 이 서술을 뒤틀어서 자신에게 유리하게 할 수 있는가?

역시 '예'라면 적수의 서술에서 자신에게 유리한 국면을 대가로써 요구하면 됩니다. 다시 위와 같은 후회

서술을 상정해 봅시다.

후회: 상원의장의 발언에 사우스마치 상원은 베가 경의 추방을 명령한다.

이 서술을 다른 방향에서 생각해보면 베가 경에게는 기회일 수도 있습니다. 사우스마치에서 추방당한다면 다른 도시로 갈 수도 있지 않을까요? 그의 명망은 다른 잔해에도 퍼져있을 터. 오히려 잘된 일일 수도 있습니다. 그렇다면 이 유리한 점을 대가로 요구할 수 있지요. 예를 들어 다음과 같습니다.

마음: **그리고 또한/그러나 그러려면** 베가는 톨스타에 가서 극진한 환영을 받고 기사단장 자리에 추대된다.

다섯 번째 질문도 마찬가지로 사용할 수 있습니다.

- 이 서술을 두고 흥정하면 적수에게 얻어낼 것이 있는가?

다시 같은 서술을 두고 생각해볼 것입니다.

후회: 상원의장의 발언에 사우스마치 상원은 베가 경의 추방을 명령한다.

마음은 이 서술이 마음에 들어서 딱히 적수를 불리하게 하거나 자신에게 유리한 점을 끌어낼 생각은 없습니다. 하지만 후회는 이 서술을 마음에 들어 하는 듯해서 웬만한 대가는 지불하리라는 생각이 듭니다. 그냥 보내주기는 섭한 관계로 마음은 얻어낼 수 있는 것은 얻어내기로 하지요.

마음: **그리고 또한/그러나 그러려면** 베가는 황무지를 헤매다가 전설의 폴라리스의 검을 발견한다. 축복에 '폴라리스의 검' 면모를 추가한다.

이렇게 적수의 서술에서 얻어낼 수 있는 대가는 다양합니다. 그리고 그만큼 이야기는 깊어지고 예측불허의 상황이 펼쳐지지요. 꼭 활용해보시기 바랍니다.

물론 딱히 받아낼 대가가 떠오르지 않는다면 그냥 보내줄 수도 있습니다. 이때는 의식 문구 대결이 아직 없었다면 아무 말 하지 않으면 되고, 의식 문구 대결을 치른 후라면 이를 끝내는 의미로 '이것이 사건의 전말이다.'라고 하면 됩니다. 물론 너무 쉽게, 자주 적수의 서술을 보내주면 플레이가 늘어지므로 평소에 열심히 생각해 보세요. 딱히면 달과 꼭 상의하세요!

**(동의는 하지만 대가는 받을래!) 세 번째 질문: 강하게 할까 약하게 할까?**

동의하되 대가를 받는 의식 문구 얘기를 하면서 아까부터 '그리고 또한'과 '그러나 그러려면'을 함께 쓰고 있었는데, 그 두 가지의 차이는 무엇일까요?

폴라리스 규칙책 71 페이지에 나오듯 '그리고 또한'을 사용하려면 '그러나 그러려면'과는 달리 주제를 소진해야 합니다. '그리고 또한'은 적수가 대답할 수 있는 문구가 제한적이라는 점에서도 '그러나 그러려면'과 차이가 있습니다. 위의 예를 들어서 그 차이를 설명해보죠.

후회: 상원의장의 증언에 사우스마치 상원은 베가 경의 추방을 명령한다.

마음: **그러나 그러려면** 베가는 황무지를 해매다가 전설의 폴라리스의 검을 발견한다. 축복에 '폴라리스의 검' 면모를 추가한다.

후회: **이는 있을 수 없는 일이었다.**

이렇게 하면 베가 경의 추방령도, 폴라리스의 검 발견도 없었던 일이 됩니다. '그러나 그러려면'은 적수가 자신의 직전 서술을 희생할 각오만 되어 있다면 쉽게 취소할 수 있기에 비교적 효과가 약합니다. 폴라리스에서 주인공이 죽고 싶다고 죽기도 쉽지 않은 것도 마음이 '그러나 그러려면' 문구로만 요구할 수 있기 때문입니다. (규칙책 87 페이지 참조.) 이와 대조적으로 '그리고 또한' 문구는 '그러나 그러려면'이나 '이는 있을 수 없는 일이었다'로 받을 수 없습니다. 위와 같은 예에서 '그리고 또한'을 사용하면 어떻게 달라지는지 보죠.

후회: 상원의장의 증언에 사우스마치 상원은 베가 경의 추방을 명령한다.

마음: **그리고 또한** 베가는 황무지를 해매다가 전설의 폴라리스의 검을 발견한다. 축복에 폴라리스의 검' 면모를 추가한다. '폴라리스의 후예' 면모가 있는 '직위' 주제를 소진하겠습니다. 검이 베가를 부르고 있던 거죠.

보름달, 그믐달: 허락합니다.

후회: **익! 이는 있을 수 없는 일이었다!**

보름달: 안 되죠. '그러나 그러려면'에만 가능하잖아요.

후회: 헛... **그러나 그러려면** 폴라리스의 검에는 악령이 깃들어 있어야...

그믐달: **그리고 또한** 다음에는 **그러나 그러려면** 못 나오는데요.

후회: (눈물)

결국 '그리고 또한'과 '그러나 그러려면'의 차이는 전자는 뒤집기가 어려운, 즉 '강한' 서술을 대가로 요구하는 반면 후자는 뒤집기가 비교적 쉬운 '약한' 서술을 대가로 요구한다는 차이입니다.

물론 '그리고 또한' 문구의 강력한 효과는 공짜가 아닙니다. 주제를 소진해야 한다는 제약이 따르니까요. 이 주제 소진 때문에 '그리고 또한'은 계속 이어질 수 없다는 특징이 있습니다. 처음 '그리고 또한'을 꺼냈을 때 소진된 주제가 없었다고 쳐도 최대 마음과 후회가 각각 4 번씩 밖에는 할 수 없죠. 물론, 경험 굴림을 많이 받아 계속 주제를 갱신한다면 계속 문구를 사용할 수도 있습니다만, 애당초 공짜인 '그러나 그러려면'에 비해서는 훨씬 제약이 따릅니다.

그래서 '그리고 또한'을 사용할 것인가 아니면 '그러나 그러려면'을 할 것인가는 결국 **비용과 효용의 문제**입니다. 소진할 만한 주제가 있는지, 주제를 소진할 만큼 꼭 유지하고 싶은 서술인지에 따라서 결정하게 되죠. 대체로 다음과 같은 점을 고려합니다.

- 하고 싶은 서술에 적합한 면모가 있는가? 주제를 소진할 수 있는가?
- 뒤집기 어렵게 해서 되도록 유지하고 싶은 서술인가?
- 다음에 올 수 있는 서술의 수를 제한해서 대결을 빨리 끝내고 싶은가?
- 적수의 주제를 소진시키고 싶은가?



주제를 소진할 수 있고 그 이후 질문 중 둘 이상에 '예'라고 답할 수 있다면 '그리고 또한' 문구를 충분히 사용할 만합니다.

이렇게 지금까지 적수의 서술을 일단 받아들이는 '동의'의 의식 문구를 살펴보았습니다. 지금부터는 '거부'의 의식 문구를 설명하겠습니다.

### (아냐! 거부하자!) 두 번째 질문: 대가, 확실성, 완전성 중 어느 것을 선택할 것인가?

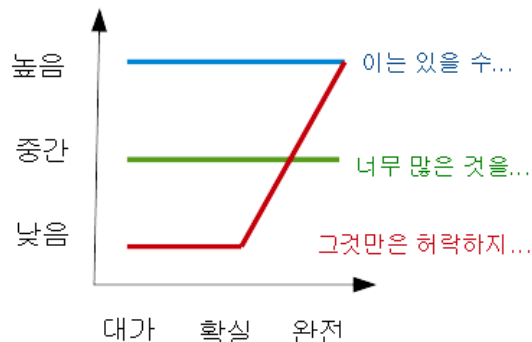
적수의 서술을 거부하는 문구는 세 가지, 즉 '이는 있을 수 없는 일이었다', '너무 많은 것을 바라는구나', '그것만은 허락하지 않으리라'가 있습니다. 이 세 가지 사이에서 선택을 하려면 **대가의 크기, 결과의 확실성, 그리고 거부의 완전성** 사이를 저울질해야 합니다.

무슨 말이고 하니, 이 세 가지 거부하는 의식 문구는 각자 치르는 대가가 다르고, 자신이 원하는 결과가 나올 확률이 다르고, 일단 자신이 원하는 결과가 나올 경우 그 거부가 얼마나 완전한지 그 정도도 다르다는 뜻입니다.

도식화하자면 '이는 있을 수 없는 일이었다' 문구는 자신의 이전 서술을 취소해야 하므로 대가가 비교적 높습니다. 하지만 대신에 거부하는 결과가 발생할 확실성도 매우 높고, 상대의 서술을 완전히 취소할 수 있으므로 거부의 완전성도 높지요. 물론 '그러나 그러려면' 서술에 대해서만 할 수 있다는 점은 규칙책 71 페이지와 상기 설명과 같습니다.

'너무 많은 것을 바라는구나' 문구는 주제를 소진하므로 대가는 중간 정도라고 할 수 있고, 적수의 서술을 축소 또는 대체한다는 점에서 결과발생의 확실성도 중간 정도입니다. 적수의 서술을 완전히 취소하지 못하고 적수 자신이 대체 서술을 제시한다는 점에서 결과의 완전성도 중간 정도라고 할 수 있지요. 상대가 뭘 들고나올 지 모르니까요.

'그것만은 허락하지 않으리라' 문구는 대가는 적지만 (마음의 경우 지면 경험 굴림을 한다는 점에서 대가가 없지는 않습니다), 그만큼 결과 발생의 확실성도 낮습니다. 특히 굴림을 요구한 편이 불리하게 되어 있는 점은 규칙책 72 페이지의 설명과 같습니다. 물론 굴림이 자신에게 유리하게 나오면 적수의 서술을 완전히 취소할 수 있다는 점에서 완전성은 높지만, 그 결과 발생의 확실성 자체가 낮다는 점이 함정이지요. 이 차이를 그래프로 그리면 다음과 같습니다.



그렇다면 각각의 상황에서 어떤 문구를 선택하면 좋을까요? 다음과 같은 점을 자문해보세요.

1. 적수의 서술이 '그러나 그러려면'인가?
2. 대가를 치르더라도 위험부담을 줄이고 싶은가?
3. 적수의 서술을 완전히 취소하고 싶은가?
4. 적절한 면모와 소진 가능한 주제가 있는가?
5. 생각지 못한 의외의 결과를 원하는가?
6. (자신이 마음이라면) 기사가 초심자인가? (자신이 후회라면) 노병인가?

만약에 1~3의 대답이 모두 '예'라면 '이는 있을 수 없는 일이었다' 사용을 고려해 보세요. 만약 4와 5의 대답이 모두 '예'라면 '너무 많은 것을 바라는구나'도 충분히 사용할 만합니다. 만약 3과 6의 대답이 '예'이고 2의 대답이 '아니오'라면 '그것만은 허락하지 않으리라'로 한판 화끈하게 걸어보아도 좋습니다.

'그러나 그러려면'에서 완전히 허를 찔리는 서술이 나온다고 해도, '그것만은 허락하지 않으리라' 했다가 주사위가 배신하는 바람에 허락할 수밖에 없었다 해도 그저 웃을 뿐이죠. 위 '사용 원칙'에서도 논했듯 의식 문구의 중요한 점은 놀이를 재미있게 한다는 점이지 특정한 결과를 관철시킨다는 것이 아니니까요.

그러면 지금까지 적수 서술에 대응하는 의식 문구를 다루었으니 마지막으로 달 서술에 대응하는 의식 문구를 설명하고 마치도록 하겠습니다.

#### IV. 서술에 대응하는 의식 문구

적수 서술에 비해서 달 서술에 대응하는 의식 문구는 간단합니다. 마음과 후회가 달 서술을 유지할지 취소할지 의견이 다르다면 마음과 후회의 교섭 문제, 즉 적수 서술에 대응하는 의식 문구로 넘어가는 까닭입니다. (규칙책 69 페이지 참조.)

따라서 달 서술에 대한 대응은 **동의와 거부** 두 가지밖에 없습니다. 즉, 달의 서술을 취소하려면 '그러나 무의미한 일이었다'고 하면 되고, 상대방도 취소에 동의하거나 아니면 '어떻게 되는지 지켜보도록 하자'로 달의 서술을 자기 것으로 받아들일 수 있습니다. 마음과 후회 중 한 쪽이 어떻게 되는지 지켜보자고 한 경우 '그러나 무의미한 일이었다'고 한 쪽의 서술로 보고 마음과 후회 사이의 대결을 하면 됩니다.

## V. 결국은...

이상과 같이 폴라리스의 의식 문구는 결국에는 어떠한 서술에 동의할 것인가, 거부할 것인가 하는 아주 간단한 질문에만 답하면 반은 풀립니다. 동의한다면 조건 없이 동의할지 아니면 대가를 받아낼지, 대가를 받으면 강하게 할지 약하게 할지, 거부한다면 대가·확실성·완전성 사이에 어떻게 균형을 잡을지 결정하기만 하면 되죠. 결국 두 개, 많으면 세 개의 질문으로 결정이 나는 문제이므로 원리를 잘 이해하고 천천히 연습하면 쉽게 익힐 수 있을 것입니다. 언제나 그렇듯 막히면 달과 상의하세요!

아래에는 이 글에서 설명한 의식 문구 결정과정을 도면화한 그림을 준비했습니다. 도움이 되실 것 같으면 프린트해서 플레이 중 사용하세요. 적수가 뭐라고 하면 무시하십시오. 마음과 후회는 의식 문구로 말하는 거라고, 마음에 안 들면 대결하라고 말이죠.



## 5 장 폭주 증후군 분석

“모두 죽어요.”

“악마의 힘을 빌려서 잔해를 함락해요.”

“(무언가 나쁜 짓을) 해요.”

처음 폴라리스를 접하는 분들과 플레이를 하다 보면 이런 광경을 심심치 않게 접합니다. 이 분들은 자신이 선언한대로 서술의 결과가 만들어지고, 기사가 악행을 저지르고 민족을 저버릴수록 점점 더 성장하게 된다는 사실을 깨닫는 순간 대악당이 되면서 기사를 신속하게 성장시키지요. 저희는 이런 현상을 “폭주 증후군”이라고 부릅니다.

폭주 증후군에 물든 플레이는 처음에는 자극적인 재미를 주지만 결국 참가자 모두의 재미를 망칩니다. 왜일까요?

폴라리스는 마음과 후회 사이에서 서술권을 가지고 줄다리기를 하는 구조로 게임을 진행합니다. 마음은 민족을 지키면서 동시에 자신의 이상을 유지하려 하고, 후회는 이런 마음을 여러 가지 방법으로 괴롭히며 마음을 굴복시키려 합니다. 두 달은 그 가운데에서 때로는 마음을 편들기도 하고, 때로는 후회를 돕기도 하지요. 폴라리스의 재미는 그러한 극적 긴장관계에서 나옵니다.

그런데 마음이 저항을 포기하고 적극적으로 악행을 저지르게 되면 이러한 긴장감이 떨어지면서 이야기의 재미도 떨어집니다. 폴라리스의 갈등과 비극은 순수와 이상을 잃어버리는 과정에서 나오는데, 처음부터 순수도 이상도 없었다면 잃어버린 것도 없으니까요. 후회와 줄다리기를 해야 할 마음이 오히려 후회를 앞질러 막장의 결승으로 돌진하는 꼴입니다.

그렇다면 폭주 증후군을 극복하는 동시에 비극을 만들어야 하는 이 어려운 문제를 해결하려면 어떻게 해야 할까요? 그 답을 찾기 위해서는 영웅이 악당으로 타락하는 과정을 살펴봐야 합니다.

### 핑계 없는 무덤은 없다

모든 타락에는 이유가 있습니다. 타락한 영웅의 대표적 사례인 <스타워즈™>의 아나킨 스카이워커가 다스 베이더로 전락하는 과정을 살펴볼까요?

어머니의 죽음을 예지했으나, 제다이의 규율을 따르기 위해 고향에 가는 것을 미루다 간발의 차이로 어머니의 죽음을 막지 못했다.

그 다음에는 연인 파드메 아미달라의 죽음을 예지하고 이를 막기 위해 요다에게 방법을

물었지만 만족스러운 답변을 얻지 못했다.

반면 다스 시디어스는 다크 사이트의 힘으로 파드메를 살릴 수 있다는 답변을 주었다.

그래서 다스 시디어스가 위기에 처했을 때 그의 편을 들 수 밖에 없었다.

다스 베이더의 타락은 그렇게 될 수 밖에 없는 개연성이 있습니다. 폭주 증후군이 비판 받아야 할 가장 큰 이유는 개연성이 부족하기 때문입니다.

## 어떻게 타락해야 하는가

어떻게 타락해야 할지를 알기 전에, 우선 기사가 지켜야 할 이상부터 알아봅시다.

**별빛의 기사는 후회에 맞서 민족을 지키는 영웅이다.**

이 대전제를 처음부터 부정하는 타락은 개연성을 잃을 수 밖에 없습니다. 민족을 지켜야 하는 기사가 왜 처음부터 대량 학살을 저지르나요? 왜 처음부터 악마들과 손을 잡아야 하나요?

서둘지 마세요! 아무리 언젠가 타락할 운명일지라도 기사는 기사입니다. 플레이어는 기사의 운명을 알고 있지만, 기사 자신은 자신이 타락할 것이라고는 추호도 생각하지 않습니다. 그렇기에 플레이어들은 기사가 타락할 수 밖에 없는 과정을 차근차근 만들어 주어야 합니다.

**후회는 기사에게 가혹한 선택을 제시하세요.** 후회가 멍석을 깔아주지 않는다면 마음이 혼자서 타락할 수 있을까요? 후회는 위의 이상이 흔들릴 수 밖에 없는 상황을 마련해야 합니다.

마음 : 스피카(기사)는 후회의 대군을 무찔러 한 명도 살려두지 않고 죽였다.

후회 : 그러나 그러려면 스피카의 충성스러운 부관 시리우스가 악마에게 빙의 당해야 한다.

위와 같은 방법이 기사를 괴롭히는 가장 대표적인 방식입니다. 어느 쪽을 선택하더라도 마음은 타락의 위협을 겪습니다. 시리우스를 방치하나요? 그럼 시리우스는 후회의 노예가 되어서 민족에 큰 해를 끼칠 것입니다. 스피카는 민족을 지킬 의무를 저버렸기 때문에 타락하게 되겠지요. 시리우스를 죽이나요? 그럼 스피카는 민족에게 잔인한 짓을 했기 때문에 타락하게 되겠지요. 마음이 "그러나 그러려면 스피카가 시리우스에게 퇴마 의식을 해서 악마를 쫓아내었다." 라고 선언했나요? 그렇다면 다음처럼 더 가혹한 서술을 하세요. "그러나 그러려면 퇴마를 하는 과정에 시리우스가 돌이킬 수 없을 정도로 미쳐버렸다." 언젠가 마음이 두 손 들고 항복을 외칠 때가 옵니다. 마음에게 적당히 타협하지 않으면 더 큰 무언가를 잃어버릴 수 있다는 사실을 똑똑히 보여주세요.

**달은 기사의 인간관계를 한껏 착취하세요.** 보름달과 그믐달 역시 마음이 타락하도록 힘을 보태야 합니다. 기사를 마음껏 부러먹으세요. 여러분과의 관계가 기사의 이상 따위보다 더 중요하다는

사실을 강조하세요. 여러분이 기사의 아버지라면 가문의 영화를 위해 이웃 가문의 장남을 죽이라고 명령하세요. 여러분이 기사의 연인이자 사랑의 아내를 죽이세요. 결국 기사는 대의를 위해 자신의 마음을 도려내느냐, 타락하느냐 둘 중 하나를 선택해야 할 것입니다.

**마음은 기사의 명분을 지켜주면서 타락하세요.** 후회와 달이 타락으로 향하는 길을 닦았다면, 마음은 그 길을 따라 걸어야 합니다. 하지만 앞서 말했듯, 서둘지 마세요! 어차피 타락할 몸, 이왕이면 그럴듯한 이유를 대면서 타락해야 이야기도 더 재미있어집니다.

타락을 할 때는 반드시 명분을 가지세요. 이상을 지키면서 타락하려면 "대를 위해 소를 희생하는" 공리주의적인 명분이 가장 적합합니다. 친애하던 상관의 뒤를 찌르거나 대량 학살을 저지르려면 "민족의 이름으로"라는 변명 정도는 있어야 하지 않을까요? 어찌면 이상을 지키지 못할 상황이 올 수도 있습니다. 그렇다면 기사의 명예를 포기하고 타락할 만큼 커다란 이유를 만드세요. 사랑 때문에, 가문 때문에, 혹은 증오 때문에.

그렇게 타락의 길을 걷다 보면 열정이 회의로 바뀌면서 기사 자신이 민족을 배신할지도 모른다는 사실을 깨닫게 됩니다. 이때부터는 선택하세요. 영광스럽게 죽을지, 계속 타락해서 후회에게 굴복할지.

죽음을 선택한다면 강렬한 마지막 장면을 준비하세요. 영웅은 영웅답게 죽어야 합니다. 같은 민족에게 배반당해 최후를 맞이하든, 후회의 군세로 뛰어들어 최후를 맞이하든 멋진 모습을 보여주세요. 무엇보다도 후회를 감동시키세요. 마음이 아무리 "그러나 그러려면 (기사)는 죽어야 한다." 라고 선언하더라도 후회가 방해한다면 기사는 죽지 못합니다. 후회가 고개를 끄덕일 수 밖에 없는 장면을 준비하세요.

타락을 선택한다면 지금까지의 과정을 반복하세요. 노병이 된 이상 기사는 자신이 결국 타락해서 민족을 배신하리라는 사실을 내심 알고 있기 때문에 좀 더 대담하게(=막나가게) 행동해도 됩니다. 하지만 최소한의 명분은 잊지 마세요. 회의가 4를 넘지 않는 한 기사는 여전히 기사, 민족의 수호자입니다. 민족의 절반을 죽이고 폭군의 자리에 오른다고 할지라도 민족을 더욱 강하게 만들겠다는 명분은 있어야 합니다. 그러한 자기기만이 깨질 때는 오직 회의가 4를 넘을 때뿐입니다.

## 비극의 위치에너지

어찌 보면 폴라리스는 악행 및 냉소로 인해 성장한다는 점 때문에 폭주를 권장하는 구조적 문제가 있는 규칙이라고도 할 수 있습니다. 폭주 증후군은 규칙의 약점을 이용하는 지극히 자연스러운 반응일지도 모르지요. 그러나 이러한 반응을 절제하거나 최소한 멋지게 승화하지 않으면 이야기가 한없이 추해질 수 있다는 점이 폴라리스 플레이어의 함정입니다.

그러니 절대 잊지 마세요. 폴라리스는 비극입니다. 잃어버릴 것이 없는 비극은 비극일 수 없습니다. 그리고 상실 중에서도 가장 가슴 아픈 상실은 한때 고귀했던 기사, 바로 여러분의 캐릭터 자신이

타락하는 모습입니다. 그 이상을 드높이는 만큼 타락과 죽음도 더 슬퍼지는 원리가 바로 '비극의 위치에너지'라 할 수 있습니다.

따라서 진정한 비극을 지향하려면 폴라리스는 '개망나니가 기꺼이 악마가 되는' 이야기가 아닌, '고귀했던 기사가 부조리한 세상에서 어쩔 수 없이 더럽혀져 가는' 이야기여야 합니다. 이를 위해서는 후회와 달, 마음이 합심하여 가혹한 선택을 제시하고, 인간관계를 고뇌의 연속으로 만들고, 그러면서도 명분이라는 마지막 자존심을 지켜주는 레프트 혹, 라이트 혹, 어퍼컷의 삼박자를 유지해야 합니다. 끝끝내 영웅이 쓰러지는 그 순간이 더더욱 아름답고, 고고하고, 비참하도록 말이지요.

## 6 장 : 붉은 밤

### 소개글

여러분은 흡혈귀입니다.

한때 인간이었던 여러분은 이제 흡혈귀가 되었습니다. 흡혈귀는 아름다운 모습으로 영원히 늙지 않으며, 신체 능력은 믿을 수 없을 만큼 뛰어나고, 신비한 피의 마법을 알고 있는 위대한 존재입니다.

어떻게 흡혈귀가 이 세상에 태어났는지는 아무도 모릅니다. 흡혈귀는 오래 전부터 인간들 곁에 있었으니까요. 어떤 이는 이집트의 마술사 임호텝이 마법의 힘으로 흡혈귀로 변모했다고 하고, 다른 이는 성경 속 최초의 살인자 카인이 신의 저주를 받아 최초의 흡혈귀가 되었다고도 합니다. 또 어떤 이는 알렉산드리아의 연금술사 조시모스가 만든 '현자의 돌'의 힘으로 흡혈귀가 태어났다고 주장하기도 합니다. 하지만 아무도 정확한 진위를 아는 이가 없습니다. 오늘날 흡혈귀는 몸 속의 피가 모두 빨려 죽어가는 인간에게 흡혈귀의 피를 먹여서 탄생합니다.

여러분은 인간들의 세상에서 인간 중 하나로 가장하여 살아가고 있습니다. 그 안에서 여러분은 인간들을 이용하고 조종하며 살아갑니다. 타고난 매력과 능력으로 여러분은 원하는 대로 살아갈 수 있습니다.

동시에 여러분은 또 하나의 사회를 이루고 살아갑니다. 바로 흡혈귀들만의 비밀 사회이지요. 흡혈귀들의 사회는 우아함과 음험함이 동시에 공존하는 사회입니다. 화려한 호텔에서, 요란한 나이트클럽에서, 혹은 고즈넉한 저택에서 복잡하기 그지없는 거래와 음모가 오고 갑니다. 무한한 시간과 뛰어난 능력을 가진 뱀파이어들은 역사의 그림자 속에서 인간들이 상상도 못할 업적을 이루어냈습니다.

그래서 흡혈귀들은 자신들을 선택 받은 존재, 밤의 혈족이라고 칭합니다. 인간들 위에 군림하면서 무한한 자유와 권력을 누리는 우월한 존재라고.

그러나 모든 흡혈귀들은 알고 있습니다. 사실 자신들은 저주 받은 존재라는 사실을. 흡혈귀는 태양빛 아래에서 불타 죽고, 초청받지 못한 집에 들어갈 수 없는 이방인이며, 피의 갈증에 언제나 허덕이는 가련한 자들이기도 합니다.

하지만 흡혈귀에게 걸린 가장 큰 저주는 태양과 불의 공포도, 피의 갈증도 아닙니다. 바로 '관계의 저주'입니다. 흡혈귀들에게 타인은 자신에게 고통을 안겨줄 존재입니다. 여러분은 주변사람들에게 상처받을 운명을 가지고 살아갑니다. 아무리 여러분이 얼마나 주변의 사람들을 사랑하고 신뢰하든, 그리고 주변 사람들이 지금 여러분을 얼마나 아끼고 믿든, 결국 그들은 스스로의 뜻으로, 또는 원치 않는 운명의 장난으로 여러분을 괴롭히고 고통스러운 상황에 몰고 갈 것입니다. 이 고통을 참지 못하고 여러분이 인간의 도리에서 벗어나는 것을 할 때마다 여러분 마음 속에 도사린 추악한 무언가는, 흡혈귀들이 스스로 '짐승'이라고 부르는 그 무언가는 점점 강해지면서 흡혈귀의 영혼을



파괴합니다. 파괴되어가는 영혼을 치유할 수 있는 방법은 없습니다. 빠르든 느든, 흡혈귀의 영혼은 점점 부패하고 시들어갑니다.

짐승이 여러분의 영혼을 잠식하는 최후의 그 날이 올 때까지, 혹은 짐승이 되지 않기 위해 스스로의 목숨을 끊는 그 날이 올 때까지, 여러분은 어떻게 살아가겠습니까?

## 변형된 게임 규칙

<붉은 밤>은 인간 사회 속에 숨어 있는 흡혈귀를 폴라리스의 규칙으로 플레이하는 RPG입니다.

<붉은 밤>은 기존 폴라리스와 비교해 다음 규칙을 변형했습니다.

### 1) 길잡이 역할 : 길잡이 역할은 다음과 같이 변경됩니다.

- 마음 : 기존 역할과 동일합니다.
- 빛 : 그믐달을 대체합니다. 빛은 자신의 감정을 충족시키기 위해 흡혈귀와 관계를 맺는 이들입니다. 흡혈귀의 가족이나 연인, 친구 등을 예로 들 수 있습니다. 빛은 흡혈귀와 정서적인 관계를 맺고 있는 경우가 많으며, 흡혈귀의 숨겨진 본성에 매료가 되면서 자신의 감정에 따르도록 조르고 충동질할 것입니다.
- 어둠 : 보름달을 대체합니다. 어둠은 자신의 이익을 충족시키기 위해 흡혈귀와 상호 관계를 맺는 이들입니다. 다른 흡혈귀나 거래처 파트너, 다른 초자연적 존재, 인간 부하 등을 예로 들 수 있습니다. 어둠은 흡혈귀와 사회적인 관계를 맺고 있는 경우가 많으며, 흡혈귀의 힘과 능력을 자신의 계획에 유리하게 쓰도록 협상을 하고 지시하거나 명령을 할 것입니다.
- 짐승 : 후회를 대체합니다. 짐승은 흡혈귀와 적대적인 관계를 맺고 있는 이들, 그리고 흡혈귀를 괴롭히는 내외적인 환경입니다. 흡혈귀 사냥꾼, 적대 관계를 맺고 있는 인간이나 흡혈귀, 흡혈귀 자신의 파괴적인 충동 등을 예로 들 수 있습니다. 이들은 흡혈귀의 정체를 알 수도 있고 모를 수도 있습니다. 짐승은 흡혈귀를 힘들고 위험한 상황으로 몰아가면서 고통스러운 선택을 하도록 만듭니다.

### 2) 의식 문구 : 다음 의식 문구를 변경합니다.

- 오래 전, 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라 → 이 것은 그림자 속에서 붉은 밤을 지배하며, 마음 속 짐승에게 지배당하는 자들의 이야기이다.
- 그러나 희망은 아직 남아 있어 [주인공]의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니 → 부디 [주인공]의 가없는 영혼이 그 빛을 조금만 더 간직하기를
- 그러나 이는 오래 전의 일, 이제는 아무도 기억하는 이가 없도다. → 그렇게 그 밤의

이야기는 막을 내렸나니.

**3) 가치 변경 :** 얼음은 '융화'로, 빛은 '고독'으로 변경합니다. 또한 열정은 '인간성'으로, 회의는 '짐승'으로 대체합니다. 게임 속 역할은 동일합니다.

**4) 주제와 면모 :** 모든 흡혈귀는 직위 면모로 '밤의 혈족'을, 능력 면모로 '타고난 저주'를, 축복 면모로 '피의 단검'을 가지고 시작합니다. 또한 모든 주인공은 다 같이 가지고 있는 공통 운명 면모를 하나 정해야 합니다.

### 밤의 혈족

- ◇ 설명 : 모든 흡혈귀는 밤의 혈족으로서 누릴 수 있는 권리와 지켜야 할 의무가 있다.
- ◇ 도움이 될 때 : 상대방 흡혈귀에게 명예롭고 정중한 대접을 받는다. 자신의 직위를 이용해 인간 부하들에게 명령을 행사한다.
- ◇ 방해가 될 때 : 흡혈귀의 명예를 악용당한다. 흡혈귀라는 사실을 누군가가 폭로한다. 흡혈귀 사냥꾼과 싸운다, 사랑하는 사람이 자신을 두려워한다.

### 흡혈귀

- ◇ 설명 : 모든 흡혈귀는 축복과 저주를 동시에 받은 존재이다. 흡혈귀는 인간 기준으로 무척 매력적이며, 인간을 월등히 능가하는 신체능력을 갖추고 있다. 하지만 태양빛 아래에서는 불타 사라지며, 초청받지 않은 집에 들어갈 수는 없는 존재이기도 하다.
- ◇ 도움이 될 때 : 큰 힘과 속도를 낼 수 있다. 초자연적인 매력을 발휘한다.
- ◇ 방해가 될 때 : 태양을 두려워한다, 초청받지 않은 집에 들어갈 수 없다.

### 피의 단검

- ◇ 설명 : 모든 흡혈귀는 흡혈귀 사회에 처음 들어올 때, 비밀스러운 의식을 통해 송곳니 모양의 단검을 받는다. 이 단검에는 흡혈귀 자신의 피가 머금어져 있으며, 단검은 지극히 예리하고 치명적이며, 흡혈귀 자신의 목숨이 위험할 때나 생명을 건 결투에서 쓰인다.
- ◇ 도움이 될 때 : 상대방에게 큰 상처를 입힌다. 명예의 표식으로 단검을 내놓는다.
- ◇ 방해가 될 때 : 실수로 다른 이를 다치게 한다. 단검이 더 많은 피를 요구한다.

**5) 피 토큰 :** 피 토큰은 <붉은 밤>에 나오는 새로운 규칙입니다.

## 피의 소모

흡혈귀에게 피는 생명이자 신비한 힘을 일으킬 수 있는 마력의 근원입니다. 흡혈귀는 평상시에는 희생자에게 최면을 걸고 생존에 필요한 소량의 피를 섭취하거나 동물의 피를 빨니다. 한번 피를 빨면 며칠 정도는 무리 없이 살아갈 수 있습니다.

하지만 위기에 닥쳤을 경우, 흡혈귀는 몸 속의 피를 대량으로 소모하여 엄청난 능력을 발휘할 수 있습니다. 능력의 형태는 초인적인 힘이나 속도일 수도 있고, 잊혀진 피의 마법일 수도 있습니다.

그러나 힘을 사용하는 대가로 흡혈귀는 잠시 동안 피에 굶주린 짐승이 됩니다.

규칙 : 모든 마음은 자신의 피를 나타내는 토큰(붉은 색 칩이나 구슬이면 좋습니다)을 한 개씩 가지고 시작합니다. 마음은 대결 시 아래 의식 문구를 사용한 직후 피 토큰을 소모할 수 있습니다. 피 토큰을 소모할 경우 다음과 같은 이점을 얻을 수 있습니다.

'그러나 그러려면...', '그리고 또한...' : 이 문구를 사용한 직후 피 토큰을 사용하면 대결은 그대로 종료됩니다.

'그것만은 허락하지 않으리라' : 마음은 자동으로 주사위 판정에 성공합니다. 피 토큰 소모는 주사위 판정을 하기 전에 선언해야 합니다.

'이는 있을 수 없는 일이었다' : 적수의 서술을 거부하고, 적수 서술 직전에 선언한 자신의 서술은 취소하지 않은 채 유지합니다.

마음이 피 토큰을 소모한 경우 대결은 그대로 종료되며, 후회는 그 장면에서 더 이상 해당 대결과 관련한 서술을 할 수 없습니다.

피 토큰을 소모한 후 마음은 반드시 다음 장면에서 살아있는 인간의 피를 대량으로 흡혈해야 합니다. 흡혈의 대상은 짐승이 정합니다. 흡혈을 당한 희생자는 죽거나 흡혈귀의 피를 받아 새로운 흡혈귀가 됩니다(마음이 정합니다). 흡혈이 끝난 후 마음은 다시 피 토큰을 받습니다.

**6) 서술 제한 :** <붉은 밤>에서, 다음은 어떠한 상황에서도 요구할 수 없습니다.

- ✧ 주인공의 가치 점수와 길잡이, 게임 규칙은 바꿀 수 없습니다.
- ✧ 소진한 주제는 회복할 수 없습니다. 소진한 주제는 경험 굴림으로만 회복할 수 있습니다.
- ✧ 이번 장면에 이미 요구한 사항이 거절당했다면 다시 요구할 수 없습니다. 대체로 장면이 바뀌어도 상황이 크게 달라지기 전에는 다시 요구하지 않는 것이 예의입니다.
- ✧ 돈, 개인적 부탁 등 게임과 아무 상관 없는 요청은 요구할 수 없습니다.
- ✧ 흡혈귀는 인간으로 되돌아갈 수 없습니다.
- ✧ 흡혈귀는 인간 사회에 공개적으로 존재가 알려질 수 없습니다.
- ✧ 흡혈귀는 태양빛 아래에서 살아남을 수 없습니다.
- ✧ 흡혈귀는 초청받지 않은 집에 들어갈 수 없습니다.

- ✧ 흡혈귀는 흡혈 외의 다른 방법으로 종족을 늘릴 수 없습니다.

다음은 흡혈귀가 짐승 점수가 있는 '늑은이'일 때만 요구할 수 있는 사항입니다.

- ✧ 주인공의 죽음 : 마음만이 교섭으로 요구할 수 있으며, 그러나 그러려면... 문구로만 요구할 수 있습니다.
- ✧ 흡혈귀 주변 세상의 파괴나 변화 : 흡혈귀 사회가 돌이킬 수 없는 파국을 겪거나, 더 이상 흡혈귀가 더 이상 어둠 속 지배자가 아닐 때도 올 수 있습니다. 세상의 파괴나 변화는 후회만 요구할 수 있으며, 역시 그러나 그러려면... 문구로만 요구할 수 있습니다. 다른 주인공들의 우주에 있는 인물들이 영향을 받는지는 각자의 마음이 정합니다.

**7) 타락과 결말 :** 흡혈귀는 점점 마음 속의 짐승에게 영혼을 잠식당해, 결국 사악하고 피에 굶주린 짐승으로 변모합니다. 짐승으로 변한 흡혈귀는 더 이상 주인공일 수 없습니다. 많은 흡혈귀들은 짐승으로 변하기 전에 죽거나 짐승이 된 후 다른 흡혈귀들에게 사냥 당할 때까지 주위의 모든 것을 파괴하고 오염시킵니다.

모든 흡혈귀의 인간성 점수는 4 점에서 시작합니다. 마음은 다음과 같은 행위를 할 때 주사위를 굴려 성장 굴림을 합니다.

- ✧ 타인을 의도적으로 고통줄 때.
- ✧ 자신의 인간성을 부인하고 마음 속 짐승에 공감을 표할 때.
- ✧ 흡혈을 해서 상대방을 죽이거나 흡혈귀로 만들 때.

성장 굴림 결과가 인간성 점수보다 높게 나올 경우 시트에서 지금까지 소진한 모든 주제를 회복합니다. 성장 굴림 결과가 인간성 점수보다 같거나 더 낮게 나올 경우 마음은 인간성 수치를 1 점 깎고, 융화/고독 점수 중 하나를 선택하여 1 점 올립니다.

흡혈귀의 인간성 점수가 1 점일 때 성장을 할 경우, 다음과 같이 적용합니다.

- ✧ 첫째, 인간성 점수를 시트에서 지우고 대신 짐승 점수를 1 점으로 시작하십시오.
- ✧ 둘째, 주인공의 융화/고독 점수를 각각 1 점씩 올리십시오.
- ✧ 셋째, 인간성 점수를 시트에서 지우기 전, 마음은 특별 장면을 열어야 합니다. 이 장면에서 흡혈귀는 자신 속에 있는 짐승을 마주보게 되고, 자신이 결코 구원받을 수 없는 존재임을 알게 됩니다. 흡혈귀는 지금까지 자신이 지켜온 인간성은 타락하고 비틀린 영혼을 감추기 위한 걸치레였을 뿐이며, 결국 자신들은 모두 피에 굶주린 짐승이 되어 비참한 결말을 맞이할 것이라는 사실을 깨닫습니다.

흡혈귀 자신이 굶주린 짐승이 될 경우 상상할 수 있는 최악의 결말을 상상하십시오. 어떤 흡혈귀는 본능만이 남아 사람들을 사냥하는 교활한 육식동물이 될 수도 있고, 지성을 유지한 채 매력적인 얼굴 뒤에 광기를 감추고 서서히 주변을 부패시키고 파괴하는 악마가 될 수도 있습니다. 흡혈귀는 잠시 동안 짐승에 지배당해 주변의 소중한 것 중 하나를 파괴해야 합니다. 최악의 결말에서 나타난 짐승의 모습대로 행동하십시오. 특별 장면에서는 대결을 할 수 없으며, 경험 굴림 역시 없습니다. 결과만 묘사하십시오.

특별 장면이 끝난 후 마음은 운명 주제로 '파멸할 운명' 면모를 연습니다.

짐승 점수를 얻은 흡혈귀는 이제 '늪은이'입니다. 이후 경험 굴림 시 주사위 결과가 짐승 점수보다 같거나 낮게 나올 경우 마음의 짐승 점수가 1씩 증가하며, 용화/고독 점수 중 하나를 선택하여 1점 올립니다. 주사위 결과가 짐승 점수보다 높게 나올 경우 소모한 주제를 모두 회복합니다.

짐승 점수가 1점~4점인 동안 마음은 대결 중 '그러나 그러려면...' 문구를 사용하여 자신의 죽음을 요구할 수 있습니다. 짐승 점수가 4점일 때 성장 굴림을 하여 짐승 점수가 높아지게 되면 흡혈귀는 자신 내면의 짐승에 굴복하여 완전하게 타락하게 됩니다. 더 이상 해당 인물은 주인공으로 사용할 수 없으나, 해당 인물을 맡았던 참가자는 다른 마음의 적대자 역할로 그 인물을 사용할 수 있습니다.

## 7 장 : 산 아래 왕국

천상의 빛이 처음 땅을 비추던 태초의 그날, 땅속의 까마득한 어둠은 하늘의 빛에 견줄 만한 광휘를 품었습니다. 손만 뻗으면 닿을 수 있는 빛이 아닌, 어둠 속의 채굴에서 땅 속의 전투까지 수많은 위험과 적과 맞선 후에야 다가설 수 있는 아름다움이지요. 용기와 지략, 운을 모두 갖춘 몇몇이 들고 다가서는 햇불이 닿는 순간, 그 빛과 색채의 향연은 천지 창조 이래 처음으로 피어나게 됩니다.

여러분은 그 발견을 위해서라면 어떤 위험이라도 마주할 만한 용기와 뜻심이 있는 종족, 드워프입니다. 천지창조의 길고 다난했던 나날 이후 여러분의 조상은 더 귀한 광물과 더 큰 부를 찾아 더욱더 깊고 위험한 땅으로 들어갔습니다. 그 결과 산 아래 드워프 왕국에서는 황금이 강처럼 흐르며, 왕국의 부유함은 전설이 되었습니다.

그러나 드워프족이 이룬 부에는 대가가 따릅니다. 새로운 통로와 광맥을 찾아낼 때면 굴이 무너져 산 채로 묻힐 수도 있고, 길을 잃고 헤매다가 끝내 나오지 못할 수도 있습니다. 바람이 불 때면 이러한 희생자들의 신음과 비명이 아직도 산속 깊은 곳에서 울려나온다고도 합니다. 산속에는 드워프 전사들이 몰아낸 야만적이고 탐욕스러운 몬스터들이 드워프의 풍요와 힘을 시기하며 어둠 속에서 기다리고 있습니다. 그리고 더 깊은 곳에서는 속삭임으로만 전해내려오는 어둡디 어두운 전설 속의 생물, 혹은 악령이 도사린다고 하지요.

적과 위험은 지하에뿐 아니라 지상에도 있습니다. 지상으로 떠나는 상단은 산적과 몬스터가 호시탐탐 노리고 있으며, 인간의 도시에는 드워프를 털어서 한몫 잡겠다고 버르는 범죄자가 우글거립니다. 드워프가 지상으로 나오기를 기다리는 데 그치지 않고 강력한 몬스터가 떼를 지어 쳐들어오기도 하지요. 이러한 외적에 맞서 자신을 지키기 위해 드워프들은 강해질 수밖에 없었습니다.

그러나 어쩌면 가장 두려운 적은 외부가 아니라 내부의 적일 지 모릅니다. 황금과 보석, 귀금속에 대한 갈망은 모든 드워프의 내면에 꺼지지 않는 불길을 언제나 피울 수 있습니다. 더 아름답고 진귀한 보물을 더 많이 손에 넣겠다는 욕심이 핏줄에 독처럼 흐르는 순간, 여러분은 상상도 못한 무서운 집착에 눈을 뜨게 될 지도 모릅니다. 권력과 보물을 두고 흘린 친구와 연인, 부모의 피가 산 아래 바위와 흙에는 깊게 배어 있습니다.

그러는 동안에도 용맹하고 재주 많은 드워프 민족은 고갈되어가는 보석과 금속을 찾아 땅 밑으로 끝없이 파고들어갑니다. 마치 영혼의 심연을 파헤치듯이, 그 깊은 곳에 무엇이 기다리는지 모른 채...

### 세계를 제련한 날들

여러분은 위대한 대장장이가 세계를 두들기며 버리어 만들어낼 때, 망치가 모루를 때리는 불꽃에서 태어난 일꾼의 후예입니다. 그들 태초의 조상은 위대한 대장장이를 도와 천상의 보석을 하늘에 박고, 강이 갈 길을 긋고 산을 깎았으며, 땅 속의 아궁이를 뜨겁게 더 뜨겁게 달구어 마침내 산의 심장을 용광로처럼 지상에 쏟아낸 후에 다시 하늘을 열어 물로 그 열기를 식혔다고 전해집니다. 그 물은

미리 준비해둔 곳으로 흘러들어 바다가 되었으며, 땅 속 불길의 열기와 생기를 간직한 그 물에서 온갖 생물이 태어났습니다.

이렇게 태초에 땅을 만들었을 때에는 해와 달이 없고 은은한 별빛의 광채만으로 세상을 밝혔다고 합니다. 이때 위대한 대장장이가 버린 재료로부터 고블린과 드래곤과 좀비, 그리고 이름이 없는 온갖 부정한 것들이 태어났는데, 이들 괴물이 지상의 생물을 괴롭히고 죽여 말할 수 없는 참상이 만연했습니다. 대장장은 세상을 만드는 대사역으로 몹시 지쳐있었지만, 마지막 힘을 내어 최후의 작업에 들어갔습니다. 자신을 돕는 일꾼, 최초의 드워프들을 시켜 채굴한 황금과 백금 붉은 금, 그리고 땅속에서 불길을 끌어올리게 한 대장장은 완벽하고도 영원한 구, 모든 부정함을 태워버리는 불길이 될 '태양'을 만들기 시작했습니다.

태양의 완성이 가까워오자 지상은 점점 밝아져 약한 괴물들은 소멸하거나 빛이 없는 지하로 숨어들었고, 가장 강한 괴물들은 태양을 파괴하고자 대장장이가 태양을 두드려 만드는 모루산으로 몰려들어 포위했습니다. 이때 대장장이의 일꾼들, 드워프의 조상은 세상을 만들 때 사용한 각종 도구를 들고 모루산을 둘러서 지켰습니다. 이날은 일꾼들이 처음으로 전사가 된 날이었고, 그들이 처음으로 죽은 날이기도 했습니다. 태양을 만드는 대장장의 망치소리에 일꾼들과 괴물들의 단말마가 함께 섞여들었습니다.

태양이 완성되기 직전, 그만 방어선이 한 군데 뚫리자 괴물들이 모루산에 육박해 왔습니다. 일꾼들의 맹렬한 저항에 죽고 또 태양의 빛에 불타면서도 부정한 것들은 대장장이를 저지하고 태양을 부수려 몰려들었지요. 태양의 파괴를 막기 위하여, 괴물들이 당도하기 직전 대장장은 천지를 뒤흔드는 거대한 고함을 지르며 태양을 망치로 쳐서 하늘로 날려보냈습니다. 그래서 오늘날에도 태양에는 대장장의 망치 때문에 난 상처가 검은 점의 모습으로 남아있다고 합니다.

대장장은 태양을 하늘에 띄운 그 마지막 일격에 뒤로 날려가서 땅에 충돌하였는데, 그 충격에 수많은 괴물이 산산조각이 났고 대장장은 온몸의 뼈가 다 부서져 죽고 말았습니다. 그 충돌로 생긴 분화구에 물이 차 오늘날 모루산 동쪽의 검은 호수가 되었습니다.

그리고 하늘에는 새로운 천체가 생겼으니, 바로 대장장의 마지막 장인혼과 생명이 깃든 태양이었습니다. 태양은 지상을 비추어 괴물을 불태우거나 아니면 태양이 비치지 않는 땅 밑으로 몰아냈습니다. 그러나 강한 괴물이나 그 성정이 불과 같은 괴물은 여전히 햇빛 속에서도 활보하였습니다.

그러나 태양은 완성되지 못했기에 시간이 흐르면 그 불길을 잃었습니다. 태양이 식자 지상에는 다시 부정한 것들이 엄습해 왔지요. 그리하여 일꾼들은 위대한 대장장이를 잃은 슬픔을 딛고 다시 큰 사역을 시작하여 태양의 빛이 사그러들 때쯤 지하로 끌어내려, 어둡고 추운 산속 동굴보다 한결 더 깊은 대지의 심장, 그 불의 호수로 끌어내려 불길을 다시 피우도록 하였습니다.

일꾼 중 가장 뛰어났던 일곱 명은 이 어둠의 시간, '밤'에 태양의 불을 지피는 태양지기가 되고자 지하 중 가장 깊은 지하로 떠났습니다. 혹자는 바로 이들이, 혹은 이들 중 하나가 불의 호수에서 변한 모습으로 돌아와 후손의 나태와 탐욕을 벌하는 '심연의 왕'이라고도 합니다만, 이는 불경한 거짓말에

지나지 않을 것입니다.

최초의 드워프인 일꾼들은 또한 태양이 없는 시간에 그 빛을 조금이라도 비추고자 은과 유리로 만든 거울, '달'을 하늘에 달았습니다. 태양의 불길은 없어도 그 광채를 머금은 달은 오늘날까지 태양의 상흔마저 그대로 비춰주고 있습니다.

이렇게 천지창조의 과업이 끝났습니다. 많은 희생과 끝나지 않는 슬픔을 남긴 채. 최초의 사역을 마친 일꾼들은 자신들의 노력으로 조금이라도 안전해진 지상이 아닌, 위험하고도 고된 땅속을 그들의 집으로 정했다고 합니다. 풍요로운 지상에서 살아가며 태양 아래 저절로 자라는 소출을 먹으면 즐겁고도 안락하겠으나, 땅 위는 이미 만들어진 세상이었지요. 한 발짝 한 발짝을 지략과 기술로써 개척하며 용맹으로 지켜내야 하는 지하에 사는 것은 그 자체 창조의 행위이며, 위대한 대장장이의 뜻을 잇는 과업이었습니다.

또한 그들의 태양의 빛과 열기를 피해 땅속으로 땅속으로 들어간 것은 지상을 지키려는 뜻이기도 했습니다. 어둠 속에 숨은 부정한 것들과 땅 위 세상 사이를 가로막는 방벽이 되며, 괴물들이 더럽힌 땅속을 깨끗이 하고 태양의 빛을 지하에까지 비추는 것이야말로 이제 그들 곁에 없는 위대한 대장장이를 기리는 길이니까요.

## 산 아래 왕국 '샤이닝 스톤'

왕국은 땅속에 있지만 결코 어둡거나 퀴퀴하지 않습니다. 정교한 통풍과 채광 체계 덕분에 내부는 언제나 습하지도 않고 건조하지도 않고, 춥지도 않고 덥지도 않은 쾌적한 기후를 유지합니다. 낮 동안에는 채광 통로와 거울, 렌즈를 통해 교묘하게 반사하고 확대한 햇빛이 내부를 밝히고, 비오는 날이나 밤에는 길가와 동굴 벽감에 끼이지도 않고 흔들림도 없는 빛이 자동으로 들어와서 난로 불빛처럼 따스한 조명을 제공합니다.

그러나 이 산속 왕국에 내려와서 직접 도시를, 도서관을, 왕궁을 본 외부인은 날씨가 어떤지는 안중에도 없습니다. 모든 것이 너무나 웅장하고, 아름답고, 놀라우니까요. 지상으로 향한 정문은 집을 다섯 채 쌓은 것보다 높으며 정교한 문양과 보석이 눈을 끕니다. 그 양쪽에는 거대한 돌로 깎은 드워프 전사가 부리부리한 눈길로 지키고 있고, 그 발치에는 진짜 드워프 전사가 그에 못지 않은 위용으로 행인을 살피지요. 정문을 통과하면 널따란 대로가 나옵니다. 온갖 언어가 들리고 가지각색의 사람이 북적이는 통로를 걷다 보면 공기가 달라진 다 싶더니 눈앞이 확 트이고, 드워프 도시의 모습이 눈앞에 펼쳐집니다.

땅속이 비좁으리라고 생각했다면 오산입니다. 이곳 도시가 있는 주 회랑의 천장은 너무나 높아서 아무리 고개를 쳐들어도 가물가물합니다. 양옆에는 바위를 깎은 아치가 계속해서 이어지고, 위풍당당한 집과 건물 사이로는 밝은 웃을 입은 드워프와 방문객들이 오갑니다. 작업장으로, 시장으로, 갱도로, 증축공사 구역으로 사방팔방 뻗친 통로에는 광부와 기술자와 상인들이 바빠 드나듭니다.

그리고 저 멀리 정면에는 왕궁이 마치 거인이 사는 집처럼 방문객을 마주봅니다. 대지의 뿌리보다



튼튼한 바위로 만든, 보석과 귀금속이 빛나는, 영원히 그 모습 그대로일 것만 같은 웅장함으로 보는 사람을 압도하면서. 운이 좋은 날이면 산 아래 왕의 행차를 지켜볼 수도 있습니다. 신하들과 전사들이 웅위하고 백성들이 환호하는 가운데, 이 산속의 왕국뿐 아니라 온 세상의 주인인 듯 당당하면서도 자애로운 그 모습을. 이곳이 드워프의 왕국, 그들의 성지 모루산 밑에 그들이 일구어낸 산 아래 왕국의 모습입니다.

이 거대한 중심 회랑에서는 수많은 통로와 회랑이 뻗어나와 작업장, 연립주택, 사무가 등 주변가로 이어집니다. 중심가에서 멀어져 깊이 들어가면 광산 구역과 새로 개척중인 통로가 나오지요. 가장 깊숙하고 으스스한 통로는 전사들이 지키고 있으며, 특별 허가나 공인된 업무 없이는 출입 금지입니다. 괴물 출몰지와 통해 있는 위험구역인 까닭입니다. 이곳에 출입하는 이들은 대부분 임무를 띤 태양의 전사들입니다.

## 민족

드워프 민족은 키가 작고 단단한 체격입니다. 마치 땅에 가깝게 있으려는 듯, 어떠한 강풍이나 일격에도 넘어지지 않을 듯 한없는 안정감이 느껴지지요. 온몸의 강하면서도 유연한 근육이 웅변하고 있듯 힘이 놀라울 정도로 세고, 며칠 동안의 노동이나 행군, 전투에도 지치지 않는 체력을 갖추었습니다.

신체조건만큼이나 마음도 굳건한 이들은 한 번 마음을 정하면 좀처럼 바꾸지 않으며, 한 번 화가 나면 못말릴 정도로 사나워지기도 합니다. 전투에서의 용맹은 타의 추종을 불허하지요. 하지만 그런 만큼 옛 전통에 집착하며, 변화를 쉽게 받아들이지 않습니다. 원한을 품으면 쉽게 잊지도, 용서하지도 않는 고집 때문에 멸망한 가문 이야기는 얼마든지 있습니다.

드워프에게는 가족이 무엇보다 소중합니다. 가족이 자신을 필요로 한다면 물불을 가리지 않지요. 이 점은 드워프 사회의 힘이자 약점입니다. 말로는 실력이 가장 우선이라고 하지만 실제로는 자신의 가문과 부족이라는 출신의 한계를 벗어나기는 쉽지 않으니깐요. 평민 가문 출신이 군사나 정치에서 성공하는 일은 예외적이며, 왕국에서 가장 지혜로운 이들의 모임으로서 왕에게 자문을 한다고 하는 장로회 자리도 실제로는 귀족 일색이고 거의 대물림되다시피 합니다.

민족의 존속에 무엇보다 중요한 외적에 대한 방어 문제에서만큼은 이러한 신분 중심, 가족 중심주의를 타파하고자 태양의 전사대에 입단하는 이들은 가족의 이름을 버리고 원론적으로는 가족과의 연도 끊지만, 실제로는 그 단절은 불완전하며 이 때문에 전사대 내에 문제가 생기기도 합니다.

## 태양의 전사대

땅 속의 위험은 끝이 없습니다. 그 중에는 무너지는 갯도처럼 지혜와 노력으로 극복할 수 있는 것도 있으나, 때로는 싸워야 물리칠 수 있는 위험도 있습니다. 고블린과 트롤, 좀비와 스퀼레톤, 때로는 이름이 없는 부정한 것들... 이들에 대항하기 위하여 먼 옛날 위대한 대장장이와 그가 하늘에 띄운 불길을 기리며 '태양의 전사대'가 창설되었습니다. 이들의 피와 땀으로 산 아래 왕국뿐만 아니라

지상도 땅 밑에 사는 부정한 것들로부터 안전할 수 있습니다.

한 시인은 태양의 전사를 가리켜 '무덤 어귀에서 삶을 춤추는 이'라고 했습니다. 추악함을 겪은 만큼 아름다움을 아끼며, 온몸으로 증오하고 증오받은 만큼 더 깊이 사랑하며, 언제 죽을지 모르는 만큼 삶의 순간순간에 흠뻑 취하는 그들에게는 넘치는 정열과 닿을 수 없는 초연함이 함께 느껴집니다. 그 모순이 어찌면 젊은이들을 열광케 하는 매혹일 지도 모르지요. 천 번의 전투에서 살아나올 만큼 삶에 대한 의지가 강하면서도 한 번의 거짓을 말하느니 초개같이 생명을 버릴 수 있는 고결함, 피보다 진한 전우애로 맺어진 동지애, 왕국의 안전을 위하여 죽기로 맹세하는 사명감이...

그 사명을 위하여 전사대에 뽑힌 이들은 자기 가문을 버리게 되어있지만, 가문 간의 갈등과 정치싸움이 이들에게도 영향을 미치는 일은 허다합니다. 가족들이 염탐이나 심지어 암살을 부탁하기도 전사들이 복수나 질투, 야망, 혹은 연정 때문에 서로 결투를 벌이고 심지어 죽고 죽이는 사건은 전사대의 공공연한 비밀입니다.

## 이종족

### 인간

주로 지상에 사는 종족으로, 소수의 전사, 학자, 상인 등이 산속 왕국에 와서 지냅니다. 심지어 정식으로 드워프 가문에 입양된 후 태양의 전사 서약을 한 경우도 있지요. 지상에 주로 도시나 마을 단위로 살아가는 인간들은 좋은 교역 파트너이자 상황에 따라서는 용맹한 전우이지만, 때로 욕심을 부리기도 합니다. 드워프들이 파는 광물이나 무기 등을 두고 독점 가격이라고 투덜거리기도 하고, 농산품 가격을 올려받으려 들기도 하는데다, 지상에 괴물 공격이 있는 날이면 드워프들은 뭐 했냐고 물에 빠진 사람 보따리 내놓으라는 격으로 따지기도 합니다.

관계가 한창 안 좋을 때면 우리가 뭐하러 인간들을 지켜주냐, 그냥 마음껏 괴물들이 지상에 나가게 해주자고 주장하는 이도 있습니다. 그런 말에 귀기울이는 사람은 별로 없지만요. 그 외에 인간들이 지상 통로를 봉쇄하고 식수에 독을 타서 드워프들을 죽일 계획이라거나 하는 괴담을 퍼뜨리는 자도 있습니다. 우방이라고 경비태세를 허술히 하지는 않는 만큼 그런 일이 현실이 되기는 어렵지만, 산 아래 왕국은 제아무리 크다 해도 폐쇄된 공간인 만큼 드워프에 따라서는 마치 포위당한 듯한 불안을 느끼기도 합니다.

신체적으로 인간은 몸매무새가 험겁고 마치 잡아늘인 듯 길쭉합니다. 천장이 낮은 통로에서는 이마를 부딪히거나 엉금엉금 기어가기 일쑤입니다. 몸의 무게중심이 높아서 안정성이 떨어지고, 몸이 단단한 맛이 없어서 높은 곳에서 떨어지거나 트롤 주먹에라도 맞으면 몸이 부서지거나 죽기도 합니다. 그나마 팔다리가 길다는 이점이 있지만, 이마저도 바짝 근거리로 들어가면 소용이 없습니다. 게다가 인간 여자들은 수영이 안 난다는 괴소문도 있습니다만, 믿는 사람은 별로 없습니다. 일부 인간 남자처럼 아침마다 밀어서 얼굴이 맨들맨들하겠지, 설마 안 나겠어요.

### 엘프

지상의 숲속에 대부분 모여살며, 산 아래 왕국에 살았던 엘프는 역사상 손에 꼽힐 정도로 적습니다.

산 아래 왕국에 현재 살아있는 엘프는 늙은 알다렌이 유일한데, 그는 나이가 800 살이 넘으며 도시에서 300 년이 넘게 살아왔다고 합니다. 그는 왕립 역사학회의 고문위원이며 아이들이 좋아하는 이야기꾼 할아버지이기도 합니다. 노망이 났는지 못 믿을 만한 얘기만 한다고 투덜거리는 사람도 있지만요.

엘프는 드워프만큼이나 자긍심이 대단한 종족으로, 지상을 풍요로운 정원으로 가꾼 위대한 정원사의 후손이라고 자처합니다. 그때는 별빛밖에 없는 세상이었고 땅 위에는 노래만이 가득했다고 엘프들은 전합니다. 그러다가 대장장이와 그의 일꾼들이 땅을 파헤쳐서 온갖 부정한 것들을 불러내는 바람에 정원사들은 무기를 들 수밖에 없었으며, 대장장이가 자신의 실수를 만회하기 위해 태양을 하늘에 띄우면서 부정한 것들은 땅속으로 숨어들었으며 드워프들은 어두컴컴한 땅속으로 들어가 자신들의 죄값을 치른다는 것입니다. 그러나 작금의 드워프 민족은 이전의 과오를 오히려 공으로 포장하면서 다시금 더욱더 깊이 땅을 파고들면서 다시금 위협을 불러오려고 한다고 엘프들은 말합니다.

물론 드워프들은 콧등으로도 안 듣는 소리입니다. 태양이 없는 세상에서 광합성도 못하는데 식물은 어떻게 자라며, 괴물들이 원래 땅속에만 산다면 땅에서 지상으로 나오는 통로는 무수히 많은데 땅을 파헤치는 게 괴물 출몰하고 무슨 상관인냐는 거죠. 혹자는 엘프들의 말이 사실 아닌가, 혹시 드워프들이 알고 있는 자신의 역사는 미화된 것이 아닐까 불안해하는 사람도 있습니다. 또한 과거의 진실은 어쨌든 지나친 지하 탐사는 자제해야 하지 않겠느냐는 목소리도 들려오지만, 그러면 돌아오는 것은 보통 엘프들의 역사왜곡을 받아들이느냐는 야유입니다.

이전에는 엘프와 드워프의 적대감이 전투까지 간 일도 없지 않았지만, 요즘에는 방위와 교역 등에서 긴밀한 협력관계를 유지합니다. 드워프제 물건의 품질은 제아무리 오만한 엘프도 감동시킬 정도이며, 엘프들이 빚은 와인과 그들이 사냥한 털가죽 및 고기는 드워프들이 많이 찾는지라 산 아래 왕국과 숲속 왕국 사이에는 왕래가 끊일 날이 없습니다. 게다가 엘프들 중에도 꽤 손재주가 쓸만한 이들이 있어서 그들이 드워프들에게 수련을 받거나 드워프가 수련을 받으러 숲으로 가는 일도 있습니다.

엘프들은 몸은 여리여리하지만 보기보다 튼튼합니다. 인간들만큼 험렁험렁하지는 않고 제법 균형감각도 있고 날렵하지요. 그 사실을 너무나 잘 알고 잘난척이 하늘을 찌른다는 점이 이 친구들의 문제점입니다만. 엘프들은 확실히 남녀 모두 수염이 안 납니다. 워낙에 이상한 종족이니 그럴 법도 합니다.

## 고블린

고블린은 드워프와 마찬가지로 땅 속에 살아가지만, 드워프와는 달리 태양의 빛을 견딜 수 없는 어둠의 종족입니다. 드워프에 대한 그들의 증오는 그들이 사는 악취나는 구덩이보다 깊고 독살스럽습니다. 썩어 썩인 피와 원한의 역사 끝에 이들 두 종족 사이에 타협이나 공존의 여지는 사라진지 오래입니다.

고블린은 수가 최대의 무기인 종족입니다. 개별적으로는 몸집도 작고 힘도 강하지 않아 큰 위협이 되지 않지만, 그 수가 수십, 수백이 되면 문제가 달라집니다. 몸을 숨기는 데 능하고 교활한

고블린들의 매복에 당한 꽃다운 젊은 전사가 한둘이 아닙니다.

## 트롤

고블린보다 훨씬 덩치가 크고 힘이 센 괴물로, 특히 햇빛에 치명적으로 약합니다. 고블린 부족은 트롤의 야만성과 힘을 좋아하기 때문에 트롤을 데려와 먹이로 피어(포로로 잡은 드워프는 트롤이 아주 좋아하는 별미입니다) 부하로 삼기도 합니다. 이들은 쓸모가 많은 만큼이나 위험한 동료입니다. 배고픈 트롤은 고블린이라도 마다하지 않으니까요.

## 좀비

이들 부정한 괴물에게 물리거나 굶혀서 감염되면 괴로운 열병 끝에 죽어서 지성이나 인성은 모두 사라진 채 식욕과 공격욕만이 남은 살아있는 시체가 됩니다. 땅속 깊은 곳으로 잡혀갔거나 임무를 떠나 돌아오지 못한 동료나 친지를, 정확히 말하면 그들의 움직이는 시체를 이런 모습으로 만나게 되는 일도 있습니다. 다행히도 좀비들은 움직임이 빠르지는 않기에 멀리에서 기름을 끼얹고 불태워버리면 보통 쉽게 처리할 수 있습니다. 좀비가 원래 동료나 가족이었다면, 혹은 산 동료가 그 소굴에 갇혀있다면 고민될 수도 있지만요.

## 이름 없는 것, 이름을 말할 수 없는 것들

몇 가지 많이 보이는 괴물은 있지만, 그 외에도 땅 밑에는 셀 수도 없이 많은, 그리고 이름 붙이기에도 끔찍한 것이 많습니다. 어떤 동굴 속 구덩이에는 마치 수프처럼 진하게 액체 상태를 이룬 괴물이 가득 차있는데, 심장처럼 박동하면서 끓듯이 이는 거품 속에 수많은 사람과 괴물의 얼굴과 모습이 나타났다 사라졌다고 합니다. 기름을 끼얹고 불을 지르자 (가능만 하면 전사들이 선호하는 전술입니다) 살 타는 냄새가 진동하더니 다 탈 때까지 남자, 여자, 아이들이 애원하고 비명을 지르는 소리가 밤낮으로 울렸다고 합니다. 그 전사는 이후 그 비명이 계속 들린다고 하소연하더니 결국 자살했다고 합니다. 태양의 전사들은 땅속에서 무엇을 보았는지 종종 침묵을 지킵니다. 괴로움과 광기는 질병처럼 전염되기도 하니까요.

그 외에도 드래곤이나 심연의 왕처럼 너무나 강력하고 거대하기에 쉽게 입에 담을 수 없는 존재도 있습니다. 이들에 대해서는 많은 전설이 전해지지만 서로 모순되는 것도 많고 어느 하나도 진위를 확인하기는 어렵습니다. 그 자리에 있던 이들은 거의 살아남지 못했으니까요.

## 변형 규칙

### 1) 길잡이 명칭 변형

- 마음은 바위라고 합니다.
- 후회는 암흑이라고 합니다.
- 그믐달은 화로라고 합니다.

- 보름달은 모루라고 합니다.

## 2) 인물 제작

인물 제작시 공통 직위 면모로 **별빛 기사단의 기사** 대신에 **태양의 전사**를 넣습니다.

'별빛의 검' 대신에 **태양의 무기** 한 가지를 공통 축복 면모로 넣습니다. **태양의 도끼, 검, 활, 창** 등이 가능합니다. 이 무기에는 태양의 불길의 깃들이 있어 지하의 괴물에게 특히 강합니다.

**황무지 지식** 대신에 **동굴 지식**을 넣습니다. 왕국의 동굴 통로가 어디로 이어지는지, 어떤 비밀 통로가 있는지 등을 알고 있다는 뜻입니다.

## 3) 가치 변경 :

'얼음'은 '광택', '빛'은 '보석'으로 대체합니다. '피로'는 '탐욕'으로 대체합니다.

## 4) 의식 문구 변형 :

산 아래 왕국에서는 의식 문구를 아래와 같이 변경합니다.

- 오래 전, 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라. → 땅 속 바위 밑에서는 드워프 민족의 영광이 위태로운 불길처럼 타들어갔다.
- 그러나 희망은 아직 남아 있어서 [이름]의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. → 그러나 [이름]의 귀에는 바위의 느리고 깊은 박동이 떠나지 않았다.
- 그리하여... → 이야기는 이렇게 시작한다.
- 그러나 이것은 오래 전의 일이며, 이제는 아무도 기억하는 이가 없도다. → 그러나 이들의 이야기도 어둠과 침묵에 끝내 묻혀버렸다.
- 그러나 그러려면... → 네 뜻이 그렇다면
- 그리고 또한... → 뿐만 아니라
- 그것만은 허락하지 않으리라. → 말은 필요없다!
- 너무 많은 것을 바라는구나. → 탐욕은 화를 부른다.
- 이는 있을 수 없는 일이었다. → 있을 수 없는 일이다.
- 이것이 사건의 전말이다. → 그렇게 되었다.

- 그러나 무의미한 일이었다. → 무익하다!
- 어떻게 되는지 지켜보도록 하자. → 지켜보겠다.

## 5) 경험 굴림 :

산 아래 왕국에서는, 폴라리스의 원래 경험 굴림에 다음의 경우를 추가합니다.

- 물질이나 집착을 위하여 다른 가치를 (사랑, 우정, 신의 등) 희생한다.

## 6) 노병 전환시 특수 규칙 :

초심자가 노병이 되었을 때 '민족을 배신할 운명' 대신에 왕국을 멸망시킬 원인을 공통 운명 면모로 정해서 추가합니다. 노병 전환 장면은 이 멸망의 원인을 예감하거나, 환상 속에 보거나, 암시하는 장면으로 합니다. 멸망의 원인은 플레이를 시작하기 전에 정할 수도 있고, 플레이를 하면서 정할 수도 있습니다. 그 예로는 다음과 같은 것이 있습니다.

### 노병 공통 면모 예시

#### 인물: 심연의 왕

설명: 심연의 왕은 화염과 칠흑의 악몽이며, 용기도 이성도 침묵하는 대지의 깊은 곳을 지배하는 군주입니다. 어쩌면 그는 지하를 탐험하며 길들여 유용하고 아름다운 것들을 추출해 내는 드워프의 노력을 비웃는 목소리일 수도 있습니다. 흑암 속에 질서를 만들어내려는 그들의 노력은 무익하며, 심연의 왕이 마침내 몸을 뒤척이며 몸을 일으키는 순간 참혹하게 무너질 것이라고...

바위에게 유리할 때: 심연의 왕 전설에서 결정적인 단서를 찾아낸다. 알 수 없는 두려움에 무모한 행동을 멈춘다. 심연의 왕을 깨우지 않고 지나간다. 심연의 왕과 맞선다.

바위에게 불리할 때: 두려움에 떨며 그 통로에는 들어가지 않는다. 전사들은 그가 겁쟁이라고 수근거린다. 어두운 속삭임을 귓가에 들으며 깊이 더 깊이 들어간다.

#### 사건: 드래곤의 폐허

설명: 고대에는 드래곤 솔라투스가 지상을 배회했다고 합니다. 그의 숨결에 수많은 왕국이 불탄 무덤이 되었고, 무수한 전사가 시체나 먹이가 되었습니다. 드워프의 땀으로 이룬 부귀와 아름다움을 갈망하여 솔라투스는 고대의 드워프 왕국에 쳐들어오기도 했습니다. 용사 볼프하르트에게 심한 부상을 입은 후 깊이 잠들었다고는 하지만, 솔라투스를 보았다는 소문이 간간히 들려오고는 합니다. 사라진 가축과 사람 이야기, 거대한 날개로 태양을 가리며 날아가는 모습을 보았다는 목격담... 어디까지가 사실인지는 알 수 없지만, 혹자는 솔라투스가 힘을 기르는 중이라고도 합니다. 그의 속적이며 그가 가장 욕망하는 땅속의 빛을 쫓는 민족, 드워프가 다스리는 산 아래 왕국을 쭉대밭으로

만들고자.

바위에게 유리할 때: 드래곤의 약점을 기억한다. 드래곤의 전설을 경구로 이용하여 논쟁에서 이긴다. 민족이 서로 싸워서 안 된다고 역설한다. 조상의 용맹을 기억하며 용기를 낸다.

바위에게 불리할 때: 솔라투스가 자행한 파괴에서 민족은 결국 회복하지 못했다. 노력해서 이룬 모든 것이 일시에 잿더미가 될 수 있는데 이렇게 고되게 일하고 싸우는 것이 무슨 의미가 있는가? 하늘에서 화염의 비가 내린다.

### 이상: 이왕자의 왕위계승

설명: 왕국의 장자 도린과 이왕자 플린은 최고의 친구이자 경쟁자였습니다. 지략과 솜씨, 용맹 어느 한 가지도 빠지는 데가 없는 형제는 부왕뿐 아니라 온 왕국의 자랑이었지요. 왕위는 도린이 계승하겠지만, 플린도 언제까지나 그의 곁에서 보좌하며 함께 왕국을 번성시키리라 모두가 믿었습니다. 두 형제는 더더욱 그리 생각했지요. 고블린 침공이 있던 해까지는.

고블린들이 굴을 뚫어 버려진 갱도로 침입하여 물밀듯이 침입하였던 때, 왕궁까지 위협했던 날 도린이 부왕의 만류로 나서지 못하는 동안 플린이 자원하여 수비군을 지휘하였습니다. 부하를 반을 잃고 고블린 수장에게 한쪽 손을 잃어가며 플린은 마침내 적을 물리쳤고 왕국을 구했습니다.

그날 이후로 신민들이 플린을 보는 눈이 달라진 것을 도린은 알고 있습니다. 아무리 모른 척 하려 해도... 함께 도시로 나갔을 때 그들이 승배에 가까운 시선으로 보는 왕자가 누구인지, 그들의 환호가 누구에게 향해 있는지, 플린을 보는 부왕의 안타까운 눈빛이 무슨 의미인지. 채굴 확장 계획을 반대하고 갱도 안전 조치 확장을 주장하는 플린과 대립하면서 도린의 마음에는 검은 불안감이 피어오릅니다. 언제나처럼 형을 따르고 좋아하는 플린이지만, 이제 옛날로는 돌아갈 수 없기에. 권력의 이치가, 플린의 추종자들이 허락하지 않을 터이기에...

바위에게 유리할 때: 플린의 이름으로 지원자를 모집한다. 이왕자는 다른 욕심이 있어서 그리 말씀하시는 것 아니냐고 추궁한다. 가만히 있다가는 플린에게 앉아서 당한다고 도린을 채근한다.

바위에게 불리할 때: 플린을 따르는 자들에게 반박당한다. 중립을 지키겠다는 결심이 플린의 간청에 흔들린다. 도성이 피와 불꽃으로 붉게 물든 밤에 플린의 추종자로 몰린다.

## 7) 추가 규칙 : 멸망 점수

※ 본 규칙은 안나 크레이더의 '그대는 전사일 뿐 (Thou Art But a Warrior)'에 나온 불화 (Discord) 규칙을 원용한 것입니다.

멸망 점수는 이야기의 진행과 결말을 조정하는 규칙입니다. 멸망 점수는 0 점에서 시작하며, 어느 인물이든 경험 굴림에서 성장이 나올 때마다 멸망 점수가 1 점 올라갑니다. 인물이 초심자에서 노병으로 전환하면 멸망 점수는 2 점 올라갑니다. 멸망 점수가 20 점이 되면 바위들이 노병으로

전환되는 순간 공통으로 예감했던 멸망이 실현되면서 왕국이 멸망합니다.

멸망 점수대마다 서술이 다음과 같이 제한됩니다.

**0 점~4 점:** 이때에는 적이 왕국에 거국적인 해악을 미칠 수 없습니다. 고블린 군대가 외곽의 보루를 점령했다고 해도 잠시일 뿐, 곧 다시 쫓겨갈 것입니다. 왕국 내부의 서술에는 제한이 없습니다.

**5 점:** 멸망 점수가 5 점이 되면 왕국 내부의 부패가 적나라하게 드러나는 장면을 돌아가며 합니다. 멸망을 5 점으로 올린 인물로부터 시작해 돌아가면서 이 부패의 폭로를 지켜보고 반응하는 짧은 장면을 합니다. (**멸망이 5 점, 10 점, 15 점, 20 점에 달하는 국면전환 장면 때에는 경험 굴림과 성장을 하지 않습니다.**)

**5 점~9 점:** 이때부터 암흑은 적이 왕국에 대해 의미있는 승리를 하는 서술을 할 수 있습니다. 여전히 지속적인 승리는 아닙니다.

**10 점:** 멸망이 10 점에 달하면 왕국이 자신을 지킬 힘이 크게 약화되는 재앙 장면을 돌아가면서 합니다. 5 점에 달한 때와 마찬가지로 멸망을 10 점으로 올린 인물부터 돌아가며 합니다.

**10 점~14 점:** 이때부터는 암흑이 할 수 있는 서술에 제한이 없습니다.

**15 점:** 왕국을 멸망시킬 존재가 등장하거나 소문이 돌고, 그로 인해 왕국이 혼란과 내분에 빠지는 장면을 5 점, 10 점 때와 마찬가지로 돌아가며 합니다. 내부의 부패와 재앙으로 약화된 왕국에 이제 최종적인 위협이 다가옵니다.

**15 점~19 점:** 이때부터는 바위는 드워프 왕국의 의미있는 승리를 서술할 수 없습니다. 승리를 한다고 하더라도 희생이 너무나 커서 무의미할 것입니다.

**20 점:** 멸망이 20 점이 되면 왕국이 무너집니다. 각 인물의 바위는 인물의 최종 열정 혹은 탐욕 점수에 따라 이 최후의 멸망에 어떻게 대응하는지, 그리고 어떠한 결말을 맞이하는지 서술합니다. 열정 점수가 남아있는 드워프는 왕국의 부흥을 꿈꾸며 끝까지 민족을 지켜내려고 할 것이며, 무의미한 희망을 죽을 때까지 잃지 않을 것입니다. 탐욕 점수가 생겼지만 탐욕이 4 점에 달하지는 않은 인물은 어떤 식으로든 그 탐욕으로 인해 왜곡된 삶을 살아갑니다.

탐욕이 4 점에 달한 인물은 이전의 이상을 완전히 잊어버린 채 죽거나 아니면 왕국의 적들에게 가담합니다. 암흑은 이들 장면에 개입할 수 없습니다.

#### ※ 멸망 점수 변형

- 플레이어 3 명: 4 / 8 / 12 / 16 점에 국면 전환이 일어납니다.



- 플레이어 5 명: 7 / 13 / 20 / 26 점에 국면 전환이 일어납니다.

## 이름 예시

드워프 남자

가룬드

고드간

기마크

도른

돈릭

두에르가르

라크달

마리그

마에바르

바드카스

베라르

베크

보그림

볼커스

스타단

아스카르

아이라

요른

주트

카엘

칼데락

켈다크

콘도르

키림

토르게인

토르그림

티론

할데크

**드워프 여자**

글로르나

다누

레가

로히에

루아르

루헨

리도우

리스바

마르다

밀리

발라릴

비르카

스카라드

시벨라

아다

아르카

아셀리아

오르바

운리르

잉가나에

칼라

킬다

탄바에

탈리

투른데

틸리

후르미

**엘프 남자**

나르힐

다고르

라니안

로트

발란

아단

아르노스

알마힐

에루안트

엘베리온

칸야

파라드

펠라반

하라디온

엘프 여자

글라나

닐다

렌디스

로베렌

리네스

멜데

반예

벨레텔

시르예

아만야

에텔레아

티리스

피리에스

하르나

## 간이 배경

'폴라리스', '붉은 밤' 혹은 '산 아래 왕국'과 기본적으로 같은 규칙으로 변형해서 사용할 수 있는 간이 배경입니다. 배경 아이디어를 제시해준 백광열 (에스디)군에게 감사합니다!

### 공화국의 석양

설명:

알-자나 기사단은 신비한 능력과 빛의 검으로써 우주공화국을 수호해 왔습니다. 그러나 이제 정변이 일어나 형제들은 학살당했고, 남은 기사들을 뿔뿔이 흩어져 쫓기는 신세가 되었습니다. 많은 장애가 있지만 그 중에서도 가장 위험한 적은 밀고자도, 유전공학으로 만든 강화 병사도 아닌 바로 제국으로 돌아선 옛 동료, 알-티닌 기사들입니다.

규칙:

'폴라리스'와 같게 하되 '후회'는 '추적자', '그믐달'은 '대지', '보름달'은 '여정'이라고 합니다. '얼음'은 '우주', '빛'은 '고독'이라고 합니다.

의식 문구는 다음과 같이 변형합니다.

- 오래 전, 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라. → 공화국 멸망 후 그 영광도 잊혀질 위기에 처했다.
- 그러나 희망은 아직 남아 있어서 [이름]의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. → 공화국의 작은 불씨라도 보존하고자 [이름]은 우주의 목소리를 들으며 우주를 방랑한다.
- 그러나 이것은 오래 전의 일이며, 이제는 아무도 기억하는 이가 없도다. → 결국에는 헛된 일. 공화국의 기억은 영원히 묻힐 것이다.

특수규칙: 멸망의 기억

노병으로 전환할 때 각 기사는 공화국의 멸망에 자신이 기여한 순간을 회상합니다. 부패를 보아 넘겼든, 옛 동료나 제자를 차마 죽이지 못했던 공화국의 멸망은 어떤 식으로든 기사의 탓입니다. 이 장면은 '추적자'가 설정합니다. 이 장면을 한 후에는 '공화국의 배신자' 운명 면모를 받습니다.

## 늑대의 후에

설명:

예정된 멸망에도 불구하고 대자연을 위하여 싸우는 늑대인간 전사들의 이야기입니다.

규칙:

'붉은 밤'과 같게 하되 '마음'은 '늑대', '후회'는 '부패'로 대체합니다. '열정'은 '희망', '피로'는 '절망'으로 대체하며, '얼음'은 '무리', '빛'은 '영혼'으로 대체합니다. '피' 토큰은 '분노' 토큰으로 대체하며, 분노 토큰을 사용하면 다음 장면에 파괴와 살육을 저지르면서 토큰을 돌려받습니다.

의식 문구는 다음과 같이 변형합니다.

- 오래 전, 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라. → 우리가 살아가는 오늘도 부패는 하루하루 세계를 잠식한다.
- 그러나 희망은 아직 남아 있어서 [이름]의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. → 그렇다고 포기하는 것은 비겁자의 길이기에 [이름]은 오늘도 싸움을 계속한다.
- 그러나 이것은 오래 전의 일이며, 이제는 아무도 기억하는 이가 없도다. → 모든 것이 끝난 후에 우리의 싸움을 기억하는 이가 있을까?

## 카멜롯의 꿈

설명:

원탁의 기사들이 드높은 이상에서 시작하여 원한과 욕망으로 인해 변해가고, 카멜롯은 멸망해갑니다. 적은 내부의 분열과 배신, 야만족, 적대하는 왕, 악한 마법사 등입니다.

규칙:

'산 아래 왕국'과 같게 하되 '마음'은 '충성', '후회'는 '반역', '그믐달'은 '사랑', '보름달'은 '의무'로 대체합니다. '얼음'은 '궁정', '빛'은 '용맹'으로 대체합니다.

의식 문구는 '폴라리스'를 바탕으로 다음과 같이 변형합니다.

- 오래 전, 세상의 끝에서 죽어가는 민족이 있더라. → 문명과 기사도의 꽃인 카멜롯, 아더왕의 빛나는 궁정도 인간이 이룬 모든 것처럼 사라질 운명이었나니.
- 그러나 희망은 아직 남아 있어서 [이름]의 귀에는 여전히 별들의 노래가 들리나니. → 그러나 [이름]은 명예와 신의, 사랑의 가치를 잊지 않았다.
- 그러나 이것은 오래 전의 일이며, 이제는 아무도 기억하는 이가 없도다. → 그러나 이제는 모두 지난 일이니, 신이여 그들에게 자비를 베푸소서!

'멸망' 점수는 '쇠퇴' 점수로 대체하며 다음과 같은 진행을 따릅니다.

0~4 점: '반역'은 적이 카멜롯에 장기적이거나 심각한 심각한 피해를 주는 것을 묘사할 수 없습니다.

5 점: 카멜롯 내부의 부패가 드러납니다. 이때부터는 '반역'은 적의 의미 있는 승리를 서술할 수 있지만 이러한 승리는 지속되지 않습니다.

10 점: 왕국에 큰 재앙이 닥칩니다. 이때부터는 '반역'의 서술에 제한이 없습니다.

15 점: 왕국이 처절한 패배를 당합니다. 이때부터 '기사'는 카멜롯의 의미 있는 승리를 서술할 수 없습니다.

20 점: 왕국은 멸망하여 후대에 아름답고도 쓸쓸한 전설로 남습니다.