

----- 캐릭터 -----

***연합**

4알렉사: 저항군의 마법사. 지난 전투에서 군단의 함정에 빠져 죽을 뻔했으나, 콘의 희생으로 죽음은 피했다. 그러나 마나를 빼앗기고 포로로 잡혔다.

> 주인공에게 마나의 수집을 부탁

3콘: 알렉사의 호위기사. 지난 전투에서 알렉사 대신 치명상을 입은 상태. 저항군의 상급 전사이기에 포로로 잡혔음에도 살아있다.

> 약초를 통해 살리고 나면 주인공과 지난 전투에 대해 알려준다.

> 약초를 주지 않으면 사망.

1체리: 저항군의 의사. 주인공에게 콘을 치료하기 위한 약초를 부탁한다.

2마틴: 저항군의 정찰병. 주인공에게 다른 포로들에게 레이븐의 마지막 지시가 무엇이었는지 물어봐 달라고 부탁한다.

레이븐: 저항군 7번대의 대장. 지난 전투에서 전사. 죽기 전에 전 부대원에게 살아 남으라는 지시를 내렸다.

***군단**

경비 대장: 포로들과 대화하지 않을 것을 요구. 대화한 증거를 한 번이라도 들키면 게임 오버..?

류: 군단에서 탈출할 방법을 찾는 인물. 주인공에게 지금은 군단의 명령을 따르고 후일을 도모하길 부탁한다.

----- 스토리 -----

- 프롤로그(시놉시스)

먼 옛날 저항군과 검은 마법사의 전쟁이 계속되던 시기, 리프레에서는 수많은 사람들이 죽거나 포로로 잡혔다.

강인한 의지를 가진 저항군의 병력들은 포로로 잡히더라도 끝까지 저항하며 싸웠다.

마지막까지 피해를 주는 저항군의 병사들을 처리하기 위해 군단장 아카이럼은 마법을 써서 포로들을 검은 마법사의 병사로 만들었다.

이에 공포를 느낀 일부 병사들은 저항하지 않고 스스로 검은 마법사에게 굴복하여 병사가 되기로 한다.

당신은 굴복하고 싶지 않았지만, 저항이 무의미하다는 것을 느끼고 반격의 때를 기다리며 검은 마법사의 병사가 되었다.

병사로 지내기 시작하고 얼마 후, 당신의 부대는 포로 수송을 명령받았다.

리프레 습격을 통해 생포한 저항군의 포로들을 군단장 아카이럼에게 성공적으로 수송하는 것이 목표.

탈출을 꿈꾸던 당신은 마침 야간동안 포로의 감시를 명령받았다.

이것은 당신을 유혹하는 함정인가, 저항의 비상이 시작하는 때인가.

인트로

(어느 막사 안)

플레이어는 책상에 놓인 자신의 일기장을 읽는다.(책상 NPC)

??월 ??일

산 너머 마을에 검은 마법사의 군대가 왔는지 싸우는 소리가 들려왔다.

그들의 진군이 시작되었다는 것은 알고 있었지만, 너무 빠르다.

리프레를 지켜준다는 영웅들은 어디에 있는 것일까.

도망치는 것도 이제 지겹다. 누군가 구하러 와줬으면 좋겠다.

??월 ??일

마을의 어른들이 싸울 준비를 하셨다. 하지만 그게 맞는지 모르겠다.

얼마전까지는 다른 마을도 저항했다고 하지만, 아카이럼이라는 마법사가 나타나서 사람들을 쓰러트렸다고 한다.

몇몇 사람들은 마법을 맞고 홀린 듯이 그 마법사에게 충성을 맹세했다고 한다.

과연 저항이 의미가 있을까? 지금은 머리를 숙이고 기회를 살필 때가 아닐까?

어른들은 듣질 않으니 친구인 류에게나 말해봐야겠다.

??월 ??일

습격으로부터 벌써 며칠이 지났다.

이렇게 일기를 쓰고 있는 것 자체가 기적이 아닐까.

심지어 많은 사람들이 살아남았다.

다만, 이제는 정말 아무도 내 말을 듣지 않는다.

마법을 맞으면 충성을 맹세한다는 소문이 사실이었다.

마을의 힘 쉰 어른들은 마법에 맞은 뒤로 모두 검은 마법사를 위해 움직이고 있다.

저항하지 않고 검은 마법사에게 충성을 맹세한 건 나와 류뿐이다.

다행히 아카이럼이라는 마법사는 우리를 잠시 살펴보더니 이상한 마법을 쓰지 않았다. 왜 그런 것일까?

의외로 멍청하거나 착한 건 아닐까? 아니지, 이런 생각은 위험하다.

아무튼 이제 검은 마법사의 군대에서 다른 사람들을 다치게 만들어야 한다.

내가 할 수 있을까?

??월 ??일

군대 생활을 시작한지 1달정도 된 것 같다.

다른 사람들을 공격하고 싶지 않았는데 다행히 수송 부대에 배속되어 포로 수송을 돕고 있다.

포로들은 아카이럼 군단장에게 간다고 들었다.

왜 그러는지는 모르지만 정보가 필요하거나 우리처럼 포섭하려는 목적이 아닐까 싶다.

어느 쪽이든 중요한 전력들이 검은 마법사에게 넘어가는 것이다.

내 손으로, 맨 정신으로 이려고 있는 것이 괴롭다.

하지만 지금은 때를 기다려야 한다.

내일부터 다시 포로 수송을 하러 나간다.

이번에는 야간에 포로 감시까지 맡았다.

나를 원망의 시선으로 보겠지.

마음을 강하게 먹어야겠다.

Day1. (첫 날 이벤트 없음)

(밤이 되면 텐트(경비대장 텐트)에서 경비대장과 대화)

경비대장: 포로 감시는 처음이던가?

플레이어: 네 그렇습니다.

경비대장: 어려울 것 없어. 정신 똑바로 차리고 허튼 짓 하는 놈 없는 지 살피기만 해.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 가끔 말 거는 놈들이 있는데, 무시해. 포로 놈들 말 들어서 뭐하겠나.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 알았으면 가 봐. 감옥은 지하에 있으니 헤매지 말라고.

(텐트를 나가면 바로 감옥)

3명의 엑스트라 NPC와 대화(살펴보기).

- 포로1: 살려주세요....

플레이어: (눈 마주치지 말자..마음만 약해질 거야..)

- 포로2: 더러운 배신자 놈들..

플레이어: (흔들리지 말자. 이런 걸로 반응하면 안 돼..)

- 포로3: 레이븐 대장님.....(울고 있어서 정확한 말이 들리지 않는다.)

플레이어: (레이븐? 누구를 말하는 걸까?)

3명과 대화가 끝나면 독백

플레이어: (처음이라 그런지 돌아다니는 것도 부담스럽네. 내일은 더 잘 살펴봐야겠어. 슬슬 교대 시간이니까 나가 봐야겠다.)

(독백 끝나면 포탈 enable로 해서 나가도록 유도)

Day2. 체리 퀘스트 시작

(경비대장 텐트)

경비대장: 그래. 어제는 별 일 없었지?

플레이어: 그렇습니다.

경비대장: 포로 놈들이 욕은 안하던가?

플레이어: ...했습니다.

경비대장: 그래서 어떻게 했나?

플레이어: 아무 반응도 안 했습니다.

경비대장: 좋아. 그런 것들에게 반응해줄 필요가 없지.

플레이어: ...

경비대장: 포로 놈들 중에 죽기 직전인 놈이 하나 있어. 아직까지 살아있는 게 더 신기하다만, 계속 살아있는지 살펴봐.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 그래. 가 봐.

(포탈 활성화 및 텐트 나가기)

(감옥 - 체리)

살펴보기시 이벤트

- 체리

누군가의 목소리: 저기요...

플레이어:(안 돼. 들은 척 하지 말자..)

누군가의 목소리: 제 말을 들어주세요. 사람이 죽어가고 있어요..제발요...

플레이어:(죽어간다고? 죽기 직전인 사람이 있다더니..잘 살아있는지 확인하랬으니까 괜찮지 않을까?)

(말하는 사람쪽을 보니 아름다운 여성과 누워있는 남자 한 명이 있다. 하지만 생사는 알 수 없다.)

?? : 약초가 필요해요. 이 근방에서 흔히 자라는 푸른 약초만 있으면 살릴 수 있어요.

플레이어: 당신이 의사라도 됩니까?

체리: 맞아요. 전 저항군에서 의사 일을 하는 체리라고 해요. 그이는..콘은 아직 살아있어요. 하지만 더 늦으면 정말 위험해요. 제발 약초를 구해주세요.

플레이어: (더 이상 대화하면 안 될 것 같다.)

(.....살아있는 것 같으니 빨리 다른 포로들을 살펴보러 가자)

Day3. 마틴 퀘스트 시작(체리 퀘스트를 성공하지 못하면 이벤트 발생하지 않음)

(경비대장 사무실)

플레이어: 경비대장님, 감옥 근무 들어가보겠습니다.

경비대장: 그래. 포로 놈들이랑 말 섞지 말고.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 근데 그 송장 놈은 어떻게 됐나?

플레이어: 누구 말씀이십니까?

경비대장: 죽기 직전인 놈. 아직 살아있나? 슬슬 죽을 때가 된 것 같은데.

플레이어: ...(약초에 대해서는 말하지 말자)

플레이어: 가서 확인해보겠습니다.

경비대장: 그래. 죽으면 꼭 보고하고.

플레이어: 알겠습니다.

(포탈 활성화 및 텐트 나가기)

1) 체리 퀘스트를 성공한 경우의 대화

- 체리와의 대화

플레이어: 흠...

체리: 당신은..어제 그 간수님이시군요!

플레이어: 목소리가 큼니다..

체리: 앗, 죄송합니다. 간수님만 믿고 기다렸거든요. 약초는 구하셨나요?

플레이어: 많이는 못 구했습니다.

나레이션: 체리에게 약초를 건넸다.

체리: 괜찮아요. 정말 감사합니다. 반드시 살려낼게요..

플레이어: ... 우리는 대화한 적 없는 겁니다.

체리: ...알겠습니다.

- 마틴과 대화

?: 이봐 당신!

플레이어: 무슨 소리지?

나레이션: 소리가 나는 쪽을 바라봤다.

?: 그래 너 말이야 너.

플레이어: (그냥 포로구나. 어차피 시비 거는 거겠지. 무시하자.)

나레이션: 소리가 난 곳에서 등을 돌렸다.

?: 자..잠깐 기다려! 여기 수상한 사람이 있어!

나레이션: 반사적으로 뒤를 돌아봤다.

플레이어: (속는 느낌이지만 어쩔 수 없나...)

플레이어: 수상한 사람이 있다고?

?: 그...그러니까 너 말이야! 흠...넌 판토치오*가 아니군.

*fantoccio: 이탈리아어로 사람 모양의 인형. 자신의 의지 없이 남의 의지대로 움직이는 사람을 말하기도 함

플레이어: 그게 무슨 뜻이지?

?? : 아카이럼에게 영혼을 빼앗긴 놈들을 저항군에서는 판토치오라고 부르지. 군단을 위해 싸우는 인간은 대부분 판토치오야. 그런데 넌 영혼을 뺏기지 않았어. 대체 왜 군단에서 있는 거지?

플레이어: ...알 필요 없어.

?? : 단호하군 그래. 뭐 각자 사정이 있겠지. 하지만 탈출할 생각이 있다면 내 부탁을 들어주지 않겠나?

플레이어: ...

마틴: 내 소개가 늦었군. 난 저항군 경찰대의 마틴이다.

플레이어: 부탁 들어주겠다고 안 했는데..

마틴: 시간이 없으니 바로 설명하지.

(마틴이 내 말을 가볍게 무시했다.)

마틴: 지금 저항군 포로들 사이에 판토치오들이 숨어 있는 것 같아.

저번에 우리가 습격당한 것도 판토치오들을 진작에 구분하지 못해서 그런 거겠지.

마틴: 의심가는 3명이 있어. 인상착의를 알려줄테니 녀석들에게 질문을 해서 어떤 대답을 하는지 알아봐줘.

"레이븐 대장님의 마지막 전언이 무엇인지" 물어봐.

플레이어: 레이븐 대장이 누군데?

마틴: 우리 저항군 7번대의 대장님이시다. 지난 전투에서 전사하셨지만...

플레이어: ...내가 당신 말을 따라야 하는 이유가 없는데.

마틴: 다른 포로들과 대화하는 걸 봤어. 비밀로 하고 싶을 것 같은데?

플레이어: 그런 협박이 통할 것 같아?

마틴: 내게는 이게 최선이라서 말이야.

플레이어: ...

나레이션: 망설이는 사이 마틴이 일방적으로 3명의 인상착의를 말했다.

플레이어: (정말 제멋대로인 인간이군.)

플레이어: (왼쪽의 포탈로 가서 확인해볼까?)

(대화 이벤트가 끝나면 포로 NPC 활성화)

플레이어: 이봐.

포로1: ...

플레이어: 레이븐 대장의 마지막 전언이 뭐지?

포로1: ...살아 남아라. 그 뿐이다.

플레이어: 거기 너.

포로2: ...

플레이어: 레이븐 대장의 마지막 전언이 뭐지?

포로2: 너따위에게 그런 걸 말할 이유는 없다.

플레이어: (감옥의 쇠창살을 건드려서 주의를 끌었다)

포로3: ...

플레이어: 레이븐 대장의 마지막 전언이 뭐지?

포로3: 그런 건 모른다.

(포로 3명과 대화가 끝나면 마틴 등장)

- 마틴과 다시 대화

플레이어: 이봐.

마틴: 그래, 알아봤나?

나레이션: 마틴에게 3명과의 대화에 대해서 알려주었다.

마틴: 그렇군. 정보를 함부로 말하는 놈이 경찰대에 있을 리가 없지. 고맙다.

플레이어: (정말 이래도 되는 걸까..오늘은 류가 교대해주러 오는 날이니까 그만 나가보자)

Day4. 경비대 동기와의 대화(체리 퀘스트를 성공하지 못하면 콘 사망 소식을 전함. 살아있으면 감옥에서 이상한 행동하지 말라는 대화.)

+ 콘 - 지난 전투에 대한 이야기(콘이 죽은 경우 이벤트 없음)

1) 콘이 죽은 경우

(감옥 근무 교대 중)

- 친구 류와의 대화

류: 너무해. 5분만 일찍 오지.

플레이어: 너도 어제 시간 맞춰 왔잖아. 별 일 없었어?

류: 딱히? 늘 그렇지 뭐. 근데 그 녀석 죽었다더라.

플레이어: 누구?

류: 쓰러져있던 근육질 포로. 부상이 심했다고 하더라고.

플레이어: ...

류: 치료받았으면 살 수 있었을거라고 하던데.

플레이어: ...

류: 반응이 영 시원찮구만. 신경쓰지마. 어쩔 수 없었잖아.

플레이어: 맞아..우리 잘못이 아니야...!

류: 우리가 어떻게 도울 수도 없고, 도와서도 안 돼. 그랬다간 다같이 죽는 거라고.

플레이어: 그래. 저항하지 말고 우리처럼 기회를 노렸으면 잡힐 일도 없었잖아.

류: 그러니까 말이야. 기다리면 잘나신 영웅들이 해결해 줄 수도 있는데 말이야.

뭐야 시간이 벌써 이렇게 됐어? 난 간다~.

플레이어: 그래..

(이후 포로 3명과 대화; 주인공 흑화 상태)

포로1: 손님마저 가버리시다니..아아...

플레이어: (잘못한 건 이 사람들이야. 누가 잡히래?)

포로2: 이젠 알렉사님이 희망이야..

플레이어: (알렉사는 누구지?)

포로3: 체리님도 충격으로 쓰러지셨어..

플레이어: (의사라더니 별 볼 일 없는 사람이었군.)

2) 콘이 살아있는 경우

(감옥 근무 교대 중)

류: 너무해. 5분만 일찍 오지.

플레이어: 너도 어제 시간 맞춰 왔잖아. 별 일 없었어?

류: 딱히? 늘 그렇지 뭐. 근데 그 녀석 깨어났더라.

플레이어: 누구?

류: 쓰러져있던 근육 포로. 죽기 직전이었다고 하던데 의식을 차렸다고 하더라고. 엄청난 사람이야.

플레이어: ...

류: 뭐, 우리는 신경쓸 필요 없으니까. 그보다 너..

플레이어: 왜?

류: 포로들이랑 대화하는 거 아니지?

플레이어: 무슨 소리야?

류: 어제 교대하러 왔을 때 대화하는 소리가 들린 것 같아서.

플레이어: ...심심해서 혼잣말을 한 거겠지.

류: 그런가? 아무튼 이상한 행동하지마. 오해받으면 너만 곤란해져.

플레이어: 알았어.

류: 그래. 난 간다 수고해~.

플레이어: 그래..

(이후 콘 등장 및 대화 가능)

- 콘과의 대화

플레이어: 깨어났다고 들었는데, 사실이었군요.

콘: 당신이군.

우선 고맙다. 살린 건 체리지만, 당신이 없었다면 불가능했겠지.

플레이어: ...

쓸데없는 대화를 할 생각은 없습니다.

콘: 까칠하군. 하긴 대화하는 걸 들키면 곤란하겠지. 그럼 듣기만 하거나.

플레이어: ...

콘: 내 소개부터 하지. 난 콘이라고 하네. 저항군의 상급 기사다. 지난 전투에서 죽을 뻔했지만, 덕분에 살아났지.

사실 그건 전투도 아니었어. 일방적으로 습격당했지. 군단 녀석들이 숨어있다는 정보를 이용해서 기습을 하려고 했지만, 잘못된 정보였어.

예상 지점보다 가까운 곳에 군단의 병사들이 매복해 있었다. 기습 전략과 압도적인 무력, 아카이럼과 데몬의 합작일거다.

게다가 판토치오들이, 그러니까 정신 지배를 당한 병사들이 레이븐 대장님을 찔렀다...

동시에 알렉사도 공격을 받아서 내가 몸을 던져 지켰지. 덕분에 죽을 뻔했지만.

플레이어: 알렉사는 누구죠?

콘: 알렉사는 저항군의 상급 마법사다. 알렉사가 가진 마법 재능은 프리드님도 인정하실 정도로 훌륭한 마법사야. 좀 재수없는 녀석이지만, 절대 잃어서는 안 돼. 그래서 죽음을 각오하고 내가 몸을 던져 지킨거고. 지금은 마나를 모으는 중 일거다. 쓰러지기 전에 녀석이 마나를 뺏기는 걸 봤거든. 내일 다시 감옥에 오면 파란 머리에 재수없게 생긴 녀석을 찾아봐라. 탈출하려면 알렉사 그 녀석이 희망이야. 자존심이 강해서 말은 안 하겠지만 도움이 필요할 거다. 염치 없지만, 녀석을 도와주게.

(콘이 기침을 하며 감옥 입구에서 물러났다.)

플레이어: ...

콘: 혼자만 말하려니 심심하군. 다시 한번 날 구해준 것 고맙다. 난 좀 더 쉬어야겠어.

플레이어: (이제 자리를 뜨는 게 좋겠다.)

Day5. 알렉사 퀘스트 시작

(경비대장 사무실)

플레이어: 경비대장님. 야간 경비 들어가보겠습니다.

경비대장: 그래. 곧 수송도 끝이니 문제 안 생기게 주의하도록.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 문제 일으킬 것 같은 놈들은 전부 패 버려.

플레이어: ...알겠습니다. 확실히 대처하겠습니다.

경비대장: 좋아. 가보도록.

플레이어: 네 알겠습니다.

(포탈을 타고 이동)

플레이어:

(파란머리의 포로 한 명이 눈을 감고 앉아 있는 것이 보인다.)

(중요 인물이라서 그런지 특수 감옥에 가둬)

-알렉사와의 대화

플레이어: 흠...

알렉사: ...

플레이어: 이봐.

알렉사: ...

플레이어: (쇠창살을 흔들었다)

알렉사: 방해하지 말고 사라져.

플레이어: ...(대화하고 싶지 않아졌다)

알렉사: 젠장. 너 때문에 흐름이 끊겼잖아. 이래선 마나가...

플레이어: (지금 나한테 따질 입장이 아닐텐데..)

알렉사: ...곧 나의 작품이 완성된다. 마나를 수집해오면 너도 끼워주지.

플레이어: 내가 왜..

알렉사: 됐고 꺼져.

플레이어: (이건 대화가 아닌 것 같다. 그만 가자.)

Day6. 알렉사 퀘스트 실패시 엔딩1. 알렉사 퀘스트 성공시 엔딩2. 모든 퀘스트 성공시 엔딩3.

(경비대장 사무실)

경비대장: 이제 내일이면 수송 끝이다. 좀 쉴 수 있겠군.

플레이어: 고생하셨습니다.

경비대장: 마지막 날이니 끝까지 긴장을 놓지 마라.

플레이어: 알겠습니다.

경비대장: 문제가 생기면 바로 연락하도록.

플레이어: 알겠습니다.

(포탈로 이동하면 엔딩)

1) 마나를 수집하지 않은 경우 - Bad Ending: Supplies -

플레이어: (마지막 날이지만, 별 일은 없었다. 포로 수송은 성공적으로 끝났고, 포로는 아카이럼 군단장에게 끌려갔다.)

(이후 아카이럼 군단장이 우리 부대를 직접 호출했다.)

(아카이럼 군단장은 덕분에 포로의 힘을 모두 흡수할 수 있었다며 수고했다고 우리를 격려해주었다.)

(아카이럼 군단장은 자신이 힘을 흡수하는 것을 아무도 모르길 바란다면 제군들도 침묵 해주었으면 한다고 말했다.)

(우리가 모두 힘차게 대답하자마자, 아카이럼 군단장은 고맙다고 말했고, 주변이 검게 물들었다.)

(그 다음은 기억이 잘 나지 않는다. 다만 내가 기억하는 아카이럼 군단장의 마지막 말은 이랬다.)

("그대들의 희생을 내가 기억하지. 오늘 하루동안은 말이야.")

2) 마나를 수집했으나 퀘스트를 하나라도 완료하지 못한 경우 - Normal Ending: Fantoccio -

- 알렉사와의 대화

플레이어: 이봐.

알렉사: ...

플레이어: ...부탁한 마나를 가져왔는데.

알렉사: 제법 쓸모가 있는 놈이었군. 순간이동 마법진을 완성할 수 있겠어.

플레이어: ...여기서 탈출할 수 있는 건가?

알렉사: 그래. 마나를 모은 공을 높이 사서 너도 끼워주도록 하지. 지금 바로 시작할테니 기다려라.

플레이어: 지금 바로?

알렉사: 그래. 왜 그러지?

플레이어: 내 친구가 여기 있어...나 혼자 가버리면 친구가 곤란해질거야.

알렉사: 지금 우리가 사라지면 네가 곤란해질텐데.

플레이어: 그래도 별 수 없어...

알렉사: 흥. 마음대로 해라. 한 명 있던지 없든지 내 알 바 아니니까.

플레이어: ...

(무슨 말을 해야할 지 몰라서 그냥 멧쩍은 웃음을 보이고 뒤돌아서서 나왔다.)

(감옥을 나올 때 작은 목소리로 고맙다는 말을 들은 것 같지만 신경쓰지 않기로 했다.)

(감옥 쪽에서 밝은 빛이 번쩍여서 확인해보니 모든 포로가 사라져있었다.)

(당연히 나는 감시를 소홀히 한 것으로 잡혔고, 아카이럼 군단장 앞에 끌려갔다.)

(아카이럼 군단장은 나를 기억하고 있었는데, 아쉽게 되었다며 나를 감옥에 수감시켰다.)

(부대원들이 처벌을 받지 않을까 싶었지만, 의외로 내가 수감된 것을 제외하면 별 일 없었다고 한다.)

(우리의 임무는 아카이럼에게 별 의미가 없던 것일까)

(아카이럼의 독백)

아카이럼: 쥐새끼를 살려놔더니 쓸모가 있군. 너무 예상대로라서 재미는 없지만 말이야.

이제 인간 놈들 사이에 심어놓은 내 인형들을 부릴 차례인가. 바빠지겠어.

3) 마나 수집 및 모든 퀘스트를 완료한 경우 - True Ending: Beyond the Destiny -

- 알렉사와의 대화

플레이어: 이봐.

알렉사: ...

플레이어: ...부탁한 마나를 가져왔는데.

알렉사: 제법 쓸모가 있는 놈이었군. 순간이동 마법진을 완성할 수 있겠어.

플레이어: ...여기서 탈출할 수 있는 건가?

알렉사: 그래. 마나를 모은 공을 높이 사서 너도 끼워주도록 하지. 잠깐 시간이 필요하니 콘에게 가서 신호를 주도록.

플레이어: (그 말을 듣자마자 콘에게 달려가서 순간이동의 준비가 되었음을 알리고 문을 열어 주었다.)

(콘은 기다렸다는 듯이 감옥 밖으로 나와서 다른 포로들을 풀어주기 시작했다.)

(마틴 역시 콘을 도와 포로들을 풀어주면서 누군가를 찾기 시작했다.)

(나는 쉴 틈도 없이 병사들 막사로 가서 류를 깨웠다.)

(류는 달려온 나를 보고 놀랐지만, 내가 억지로 일으켜서 감옥까지 데리고 갔다.)

(다행히 순간이동을 시전하기 전이었고, 콘과 마틴은 판토시오 상태의 포로들을 제압해놓은 채로 기다리고 있었다.)

(잠시 후 알렉사의 빛이 우리를 감싸기 시작했고, 무사히 군단의 손아귀에서 벗어나 영웅들이 있는 기지에 도착할 수 있었다.)

(그래. 우리는 탈출에 성공했다. 우리의 승리다.)

(아카이럼의 독백)

아카이럼: 포로들의 탈출은 예상했지만, 그 쥐새끼들이 도망치다니. 내 인형들은 어떻게 알아낸거지? 이런 미래는 없었는데...

...

...

그렇군. 차원 너머의 존재까지는 예상하지 못했어. 이번 패배는 반드시 갚아주마.

- 엔딩 요약

1. 포로 수송을 성공적으로 끝마쳤을 때, 아카이럼이 포로의 힘을 모두 흡수하고, 아는 사람이 없도록 관계자인 부대원들을 몰살.

2. 검은 마법사 군단을 배신하고 연합군 포로를 풀어준다.

알렉사의 부탁을 들어주면, 알렉사의 힘으로 순간이동. 그러나 주인공은 혼자서 도망칠 수 없기에 부대에 남아 있기로 함.

포로를 풀어준 죄로 아카이럼 앞에 잡혀간 주인공.

그러나 아카이럼은 상관없다는 반응을 보이고, 주인공을 그냥 수감시키기만 함.

혼자 남은 아카이럼은 누군가가 포로를 풀어줄 것을 예상해서 포로들 사이에 부하들을 숨어놓았으니, 자신의 계획대로라는 독백으로 마무리.

3. 모든 퀘스트를 성공한 상황(진엔딩). 마틴과 콘이 감옥을 부수고 나와서 포로들을 풀어주고, 포로들 사이에 숨어든 군단의 부하를 제거한다.

이후 탈출을 원하던 다른 병사들과 함께 알렉사의 마법으로 순간이동하여 성공적으로 도망친다.

포로의 탈출 소식을 들은 아카이럼은 당황하며 "이런 미래는 없었는데..." 라고 말한다.

잠시 고민하던 아카이럼은 깨달은 듯이 독백을 계속했다.

"그렇군. 차원 너머의 존재까지는 예상하지 못했다. 이번 패배는 반드시 갚아주마."
