

〈Adventurer debuts on the Ball〉

귀족의 무도회에 가자!



이번에는 〈모험자〉들과는 접점이 적은 사람들을 소개한다. 로그호라 세계에서 서로 알아가야 할 「타인」의 생활에 대한 내용이다. 또한, 그들의 사교계를 무대로 하는 「시추에이션 박스」를 소개한다.

야마토의 동쪽 절반을 차지하는 〈자유도시동맹 이스탈〉은 각지를 다스리는 귀족들의 연합 조직이다. 그들은 각자의 책임이 있으므로 대다수의 〈대지인〉과도, 〈모험자〉와도 전혀 다른 생활을 하고 있다.

의외일지도 모르지만, 귀족 본인이 〈모험자〉와 직접 만나는 일은 일부 예외를 제외하면 드물다. 예컨대 영주의 이름으로 의뢰가 온다고 해도, 모험자들의 앞에 나타나는 것은 귀족의 대리인인 경우가 많다. 혹시라도 의뢰주 본인과 〈모험자〉가 만나게 되는 경우가 있다면 그것은 매우 절박한 긴급 사태이거나, 어지간히 비밀리에 의뢰하고 싶을 만한 내용이거나, 혹은 그 귀족이 괴짜인 경우다.

〈대재해〉 후에도 모험자의 입장에서는 이웃이라 부르기엔 다소 거리가 먼 존재인 귀족들의 생활을 하나 하나 소개하겠다.

트랑데 황왕조〉 황가는 단절되었고, 야마토 전토를 지배하는 체제는 붕괴하고 말았다. 각지에 흩어진 귀족들은 〈웨스트랑데 황왕조〉의 지배가 사라진 후에도 각자의 힘으로 자신에게 주어진 영토를 지키면서, 세습으로 권력과 책임을 이어받으며 지금에 이르기까지 그 지위를 유지해왔다.

▼야마토의 귀족

〈웨스트랑데 황왕조〉로부터 생겨난 귀족들에겐 영지의 규모나 주어진 권한 등에 따라 몇 가지 서열이 정해져 있었다.

그 후 〈제1차 월드 프랙션〉 등을 거치면서, 현재의 야마토에서는 각 작위가 대략 아래와 같은 의미로 쓰이게 되었다.

황왕가를 정점으로 하여 공작에서 남작까지가 야마토의 귀족으로 간주되는 작위이다. 이를테면 평민이 기사로 임명될 수야 있겠지만, 엄밀히 말하면 기사는 귀족의 일원으로 간주하지 않는다. 사교계에서는 일정한 대우를 받을 수 있지만 세습하는 일도 없으므로 당대 한정인 대우이다. 아래에 귀족의 작위를 서열에 따라 소개한다.

야마토의 귀족들

▼귀족의 시작

야마토의 「귀족」은 일찍이 존재했던 〈웨스트랑데 황왕조〉에서 생겨났다. 〈웨스트랑데 황왕조〉는 야마토 각지에 황왕조의 대리인을 귀족으로서 파견하여 다양한 권리를 대가로 지역의 안정된 통치를 하게 했다.

하지만 〈제1차 월드 프랙션〉 직후의 암흑기에 〈웨스

•황왕가

〈웨스트랑데 황왕조〉 황왕가만. 〈제1차 월드 프랙션〉 후의 혼란기에 단절.

•공작

현재의 귀족 중에서 가장 높은 서열이며, 광대한 영토를 다스리며 큰 발언력을 가진 작위. 과거에는 〈나인테일 공작가〉, 〈포랜드 공작가〉 등의 몇몇 공작가가 존재했으나, 〈제1의 월드 프랙션〉 후의 혼란으로 멸망하고 말았다. 현재 아마토에 남아 있는 것은 〈집정공작가문〉 및 〈코웬 공작가〉의 두 공작가뿐이다.

•후작

비교적 광대한 영토를 가지며 큰 발언력을 가지는 작위. 다수의 도시나 교통의 요소 등을 다스리며, 커다란 권력을 가지고 있다. 말베스 경도 후작이다.

•변경백

영토의 넓이 따위와는 관계없이 외적과 접촉하는 경계가 되는 지역에 봉해진 귀족의 작위. 백작보다 높은 서열로 간주한다. 방위선이 되는 영토는 넓은 경우가 많으며, 항상 변화에 노출되어 있다. 그래서 그들은 작위 이상의 실력을 갖추고 있다.

•백작

도시와 다수의 촌락을 포함하는 영역을 다스린다. 대부분의 귀족이 여기에 해당하는 작위.

•자작

대략 도시 하나를 다스리는 귀족의 작위. 단, 〈웨스트랑데 황왕조〉에서 귀족이 파견된 도시는 지금도 학술 연구나 생산 거점으로서 가치가 높은 대도시이기도 하다.

•남작

서열로 따지면 가장 낮은 곳에 위치한 작위.
원래는 촌락이나 작은 거리를 맡는 귀족의 작위였으나, 〈자유도시동맹 이스탈〉의 경우는 교통의 요소 등을 확보하고 있어서 작위 이상의 실력이 있다.

〈자유도시동맹 이스탈〉에서는 각지의 도시 국가를 다스리는 귀족이 완만하게 연합하여 중대사만 합의를 통해 대응하는 체제를 구축하고 있으므로, 서열의 의미는 유명무실해졌다. 동란을 거치면서 자작이나 남작의 작위라도 나름대로 영지를 가진 것이다.

한편, 〈신성황국 웨스트랑데〉에서는 지금도 〈웨스트랑데 황왕조〉의 피를 이은 〈사이구 가〉가 중심이 되어 강력한 중앙 집권적 정치가 이루어지고 있으므로, 현재도 귀족의 서열은 중요시된다.

▼귀족의 생활

대지인 귀족의 생활은 파란으로 가득한 일상을 보내는 〈모험자〉와는 전혀 다르다.

여기에서는 간단하게나마 그들의 일상을 소개하겠다.

▼영주의 생활

귀족, 특히 영주의 일상은 「타인의 말을 듣는 것」으로 채워져 있다. 영주는 자신이 다스리는 영역에서 발생하는 다양한 문제나 주변 지역을 포함한 외교 문제에 대해 최종적으로 결정을 내릴 책임이 있으므로, 많은 정보를 들을 필요가 있기 때문이다.

실제로 어느 정도의 시간을 소비하는지는 영지의 규모나 인구, 자신이 거느린 관료의 수 등에 따라 좌우되지만, 영주에게 가장 중요한 일이라는 점은 변함없이다.

그러므로 영주는 자신의 저택에서 꿈쩍도 하지 않고 영지에서 일어나는 다양한 사건의 보고를 받으며, 거기에 대응하는 형태로 집무를 하는 것이 일반적이다. 그들이 취급하는 대표적인 문제는 다음과 같다.

수공업 길드 권리 인하, 상인에 대한 특허 인하, 치안 문제, 위생 문제, 상속 문제, 몬스터의 횡행, 도시 계획, 세금 징수, 수리권의 트러블, 외교, 자식의 혼담, 기타 다수.

물론 큰 재해라도 발생한 경우에는 현장의 시찰을 하러 가기도 하지만, 그래도 대부분의 경우는 상응하는 권한을 부여한 대리인인 문관이나 무관이 현장에서 대응하며, 영주는 그 보고를 받고 최종적인 재가를 내린다.

한편, 영지에 대한 일상적인 집무와는 별개로, 다른 영지, 영주와의 관계를 맺는 것도 영주에게 중요한 일이다. 아인이나 몬스터가 날뛰는 이 세계에서는 이웃 영주들과 좋은 관계를 유지하며 유사시에 서로의 힘을 이용하는 것도 중요하다.

여기에 관해서는 서간을 통한 논의가 기본이지만, 무도회와 같은 사교 모임을 준비하거나 서로의 아이들을 혼인시켜 관계를 강화하는 등 해야 할 일은 많다.

이것저것 할 일이 많은 영주의 하루를 보도록 하자.

▼어느 영주의 하루 일정

•일출

기상. 가벼운 아침 식사를 하고, 가령(家令)으로부터 하루의 예정을 확인한다.

•오전

영지 내의 진정(陳情), 문관 및 무관의 보고 받기, 이웃 귀족의 친서 받기 등. 면회가 이어진다.

•정오

가족이 모두 모여 점심 식사. 느긋하게 시간을 들여 가족과 이야기를 나누고, 최근에 아내가 즐기는 취미나 아이들의 공부 상태 등에 관하여 환담을 한다.

•오후

주변 귀족에게 보낼 친서를 작성. 중요한 문제에 관하여 가령과 이야기를 나눈다. 밀정의 보고를 받는 것도 이 시간대. 기밀에 해당하는 일을 할 때가 많다.

•일몰

하루 업무의 종료. 가족과 저녁 식사를 한다. 손님이 온 경우는 호화로운 저녁 만찬이 되지만, 그렇지 않은 경우는 간소하게 마친다.

•밤

큰 연회 따위가 개최되지 않는 경우 밤늦게까지 깨어있는 경우는 드물다. 간단한 식사를 하고 취침하는 것이 보통.

영주의 경우는 이런 하루가 일반적이지만, 당연히 실제 귀족들은 다양한 스타일의 생활을 하고 있다.

남성의 경우는 형제 중 가장 나이가 많은 장남이 영주가 되는데, 그 외의 성인 남성은 보좌 담당으로서 공무를 본다. 이것은 영주에게 만에 하나의 일이 생긴 경우의 대리를 맡기 위한 준비이기도 하며, 귀족의 사회를 잘 아는 자끼리 일을 하는 것이 원활하게 매사를 진행하기 쉽기 때문이기도 하다.

또, 남성 형제가 많아서 자기가 영지를 이어받을 가능성이 낮은 막내나, 일족과 사이가 나쁜 괴짜의 경우는 다른 영지로 도망쳐 나가기도 한다. 그런 사람들은 자신의 실력만으로 지위를 높이는 가시밭길을 선택하게 된다.

▼여성의 생활

야마토의 귀족 사회에서 여성의 지위는 현대 일본에 비해 낮다.

공식적으로 발언권이나 권력을 가지는 일은 거의 없고, 일상의 음악이나 예술, 또는 회화의 응답이나 작문, 댄스 등 사교계에서 주목을 받는 이상적인 귀부인으로 처신하는 것이 제일로 여겨지며, 공무에 종사하기보다는 집 안을 원활하게 유지하는 일상을 보낸다.

큰 행사가 없다면 오전은 교양을 익히기 위한 학습(대부분의 경우 독서)에 할애한다. 오후부터는 가까운 친구들을 초대하여 《다화회에서 환담》을 나눈다. 이때는 느긋하게 가벼운 식사를 하거나 차를 마시면서 풍부한 교양을 확인하는 위트 넘치는 회화나 최근의 사교계에 떠도는 소문, 읽은 책의 감상 등을 주고받는다. 혹은 예술을 감상하거나 직접 연주를 하기도 하고, 《시 발표》를 하는 등의 모임을 가진다. 물론 엄연한 사교 모임인 이상 일정한 매너를 지키는 것이 최저한의 참가 조건이다.

한편, 만찬회나 야회 같은 대규모 행사를 주최하는 경우 귀족 여성의 일은 많이 늘어난다. 왜냐하면 주최에 필요한 대부분의 준비는 영주의 부인이 내리는 판단에 따라 이루어지기 때문이다. 세간이나 내부 설비의 조정, 숙박객이 있다면 방의 할당, 만찬회에서는 테

이불 위의 서열 결정…… 일일이 들자면 끝이 없는 일을 모두 하게 된다. 이것은 단순한 주최자로서의 책임 문제가 아니다. 혹시 참가자의 기분을 상하게 하거나, 체면이 손상될 만한 일이 생기면 자신들의 입장이 위태로워지므로(서열이 높은 귀족이 상대라면 특히), 매우 중요한 일이다.

이런 중책을 해낸다는 것을 봐도 다화회나 사교계에서 수집된 다양한 정보, 인간관계에 관한 소문이나 참가자의 취향 같은 사정은 귀족 여성이 가장 정통하다고 할 수 있다.

공식적인 권력이 없다는 귀족 여성들이지만, 이런 사정이 있으므로 실제로는 귀족 사회에서 결코 가볍게 볼 수 없는 존재이다.

▼귀족 자제의 생활

미성년 귀족 자제들의 생활은 장래에 대비한 교육을 받는 시간이 대부분을 차지한다.

언젠가 영지를 다스리기 위한 공무에 관여하기 위한, 혹은 귀족의 아내로서 사교계를 넘나들기 위한 교육이 이루어지므로 다양한 과목의 교육이 열성적으로 이루어진다.

남녀 공통 과목은 예의범절, 역사, 화술, 작문, 교양, 댄스 등이며, 이것은 남녀를 불문하고 익혀야 한다.

그리고 남자의 경우는 성장하면 정무에 관여해야 하므로 정치나 군사에 관한 지식을 배워야 하며, 때로는 육체적인 훈련이 더해지기도 한다. 여자의 경우는 음악이나 예술 전반, 또는 회화의 응수나 작문 등 사교계의 이상적인 귀부인이 되기 위한 교육이 더 중점적으로 진행된다.

이러한 교육 내용의 차이는 이세계인 셀데시아에 존재하는 남녀의 사회적 취급의 차이에 기인하며, 귀족 여성으로 태어난 경우는 장래의 선택지가 그리 많지 않은 것이 현실이다.

한편, 장래에 귀족이 된다고는 하나 그들은 아직 어린애다. 그래서 활력이 향하는 대로 행동하는 것도 일상의 일부이다. 수업이 끝나면 각자 마음이 내키는 대

로 책을 읽거나, 취미인 예능에 몰두하거나, 혹은 「자신들만의 모험」을 하러 몰려나간다.

아이들의 방에서 무훈의 증거로 「다이어울프(실제로는 들개)의 모피」 같은 것이 발견되는 일도 많다. 그것이 발전하여 드래곤을 쓰러뜨린 영웅담까지 이야기가 커지는 것도 귀족의 자식이라면 한 번쯤 경험하는 일이라고 할 수 있다.

사교계

▼귀족 사회: 명성의 무계

귀족끼리 모여 교류하는 자리를 사교계라고 부른다.

사교계는 얼핏 보기에는 단순히 회식을 하고, 환담을 나누고, 춤을 추는 모임처럼 보이지만 실제로는 전혀 다르다. 이 자리에서는 잡담이라도 하듯이 정치나 경제, 또는 외교가 화제로 오르며, 거기에 따라 사회가 크게 움직이기도 한다. 그래서 사교계에서는 참가자 전원이 누가 아군이고 누가 적인가, 어느 쪽의 서열이 위인가를 신중하게 가늠하며 자신의 이익을 늘리기 위해 활동한다.

특히 몬스터의 위협이 존재하는 야마토에서는 사교계에서 영향력을 가지고 많은 귀족과의 관계를 강화하는 것은 살아남기 위해서도 중요한 전략이며, 귀족들은 날마다 사교계에서 명성을 높이기 위해 노력하고 있다.

이 자리에서는 다양한 것들이 무기가 된다. 서열이 높은 명가, 세련된 예의범절에 위트 넘치는 화술, 댄스 기술, 그리고 무엇보다 본인의 명예나 명성이 중요하다.

그리고 참가하는 귀족 개개인의 취향이나 최근의 평판 같은 상세한 정보나 귀족 간의 관계, 서로에게 품고 있는 감정 같은 것까지 입각하여 처신해야 한다.

만약 처신에 실패하면 당신은 크게 체면이 손상되며, 사교계에서의 발언력을 잃고 만다. 이렇게 우아한 겉모습과는 달리 가혹한 전장이기도 한 사교계에서 살아남으려면 다양한 궁리가 필요하다.

우선 무엇보다도 중요한 정보를 얻으려면 사교계에 정통한 《귀부인과의 회화》가 도움이 되는 일이 많다. 그녀들은 평소의 환담 등을 통해서 각 귀족의 연애 사

정이나 살림 사정, 인간관계에 관하여 놀라울 정도로 많은 양의 정보를 수집하고 있으므로, 그 정보는 매우 가치가 높다. 그렇지만 그녀들은 너무나도 가십을 좋아하는 골칫덩이다. 《스캔들 유포》를 하기도 하고, 자신이 스캔들의 소재로 취급될 수도 있으므로 접하는 방식에 주의를 기울여야 한다.

또한 사전의 포석으로 《선물 증정》도 유효하다. 비용이 비싸고 상대의 취향에 관해 미리 알아둬야 하지만, 적절한 선물로 상대의 환심을 살 수 있다면 상황을 유리하게 이끌어낼 수 있다.

또, 높은 지위의 귀족이라면 밀정을 데리고 있으며, 《밀정의 도청》을 통해 상대를 이용할 《약점 확보》를 하는 것도 중요시된다. 역시 사교 모임에서 예의를 지키는 채로 우위를 잡고 자신에게 유리하도록 회화를 진행하기 위한 비책은 많을수록 좋다.

◆대표적인 이벤트

여기에서는 사교의 무대가 되는 행사에 관하여 해설한다.

어느 이벤트건 귀족에겐 명성을 높이고, 관계를 맺고, 목적을 달성하기 위한 전쟁터이기도 하다.

▼만찬회/오찬회

손님을 초대하여 행하는 정식 식사 모임으로, 저녁에서 밤에 하는 것은 만찬회, 낮에 하는 경우는 오찬회라고 한다. 둘 다 정장으로 참가하며, 코스 요리가 차려진다. 주최자의 경우 요리의 질과 양, 겉모습, 그리고 진기함 등으로 자신의 역량을 알리는 자리가 된다. 한편 손님에겐 테이블 매너나 환담 등을 통해 자신의 그릇을 가늠할 수 있다.

▼무도회

귀족의 사교 모임이라고 하면 가장 먼저 떠오르는 것이 무도회다.

실제로 귀족들에게 이 이벤트는 매우 중요한 위치에 있다. 무도회는 사교계에 데뷔하기 위한 자리로서 가능하며, 많은 귀족이 한자리에 모이는 자리이기도 하기 때문이다.

《만찬회》에 이어 열리는 《무도회》에서는 댄스를 통

해 서로 알게 되는 일도 많으며, 사람에 따라서는 그대로 사랑에 빠지기도 한다.

만남이 다양한 화제를 만들어내는 자리이며, 많은 귀족이 모여 정보를 교환하고 중요한 결정을 하는 일조차 있는 메인이벤트다.

이런 자리에서는 때때로 《청중에게 이야기》를 하는 자가 나타나거나, 사정에 따라 연설을 하는 일도 있다. 회장 안의 주위가 발언자에게 쏠리며, 일거수일투족에 이르기까지 모조리 체크되므로 매우 부담이 큰 행위이다. 하지만 만약 멋지게 매력적인 내용으로 뭔가를 말할 수 있다면 매우 큰 보상을 얻을 수 있다.

▼야외 레크리에이션

사교계의 이벤트가 실내만으로 한정되리란 법은 없다. 비교적 안전한 영지를 가진 귀족들은 《사냥》을 나가서 서로의 세련된 기술을 선보이기도 하며, 자신의 부하인 무관이나 기사 기량을 선보이는 자리로서 《어전 시합》을 개최하는 경우도 있다.

이런 행사는 사교 모임이기도 하나, 실제로는 참가자가 자신의 기술을 선보여서 개인의 명성을 높이는 결과가 되기도 한다.

사교계에 참가하는 마음가짐

〈모험자〉든 〈대지인〉이든 이런 귀족의 정식 사교 행사에 참가하려면 공들인 《사전 준비》가 필요하다.

당신이 주최 측이라면 예복 준비나 내부 설비 손질, 장식 준비, 참가자의 서열이나 음식에 대한 호불호 등 모든 대책을 세워야 비로소 행사에 임할 수 있다.

예컨대 자기보다 신분이 높은 상대가 싫어하는 음식을 식탁에 차리면, 그것은 상대에 대한 적의나 경시의 표현으로 여겨진다. 반대로 맛있는 것을 내놓는 것은 환대를 뜻한다.

초대받은 쪽도 옷차림을 가다듬고, 주최자에게 줄 선물을 준비하고, 매너를 익히고, 그 밖의 참가자에 관한 예습을 하여 회화에 트러블을 일으킬 만한 실례를 범하지 않도록 할 필요가 있다.

▼귀족의 연애

귀족의 연애는 <모험자>의 연애와는 전혀 다른 사고 방식으로 성립된다. <대지인> 귀족에게 혼인은 가문끼리 연결되어 서로를 돕는 관계를 보강하기 위하여 이루어진다. 그러므로 혼담이란 기본적으로 당사자의 의사를 무시하고 진행된다.

그래서 사교 모임에서 꽃피우는 사랑은 특별하다.

서로의 사랑은 독자적인 규칙에 의해 은밀히 이루어지며 결코 드러나는 일은 없다. 드물게 《밀회》를 하는 일도 있지만 어디까지나 비밀로 남으며, 공주와 기사처럼 이루어질 수 없는 연애가 이상적으로 여겨진다. 물론 그 틀에 사로잡히지 않는 연애를 하는 자도 있다. 그런 경우는 큰 스캔들을 일으키거나, 깊은 연애 끝에 불행해지기도 한다.

이런 소문은 항상 사교계의 여성들에게 최고의 화제로 여겨진다.

최근의 사정

<5월 혁명> 이래 <모험자>들이 온갖 새로운 것을 가져다주고 있다.

새로운 기술, 새로운 조리, 새로운 노래…… 하나같이 새로운 가치나 사용법을 찾아내어 옛 가치관을 근본부터 뒤집고 있다.

귀족들도 그런 새로운 변화에 따라가려고 필사적이다.

개별적인 기술에 관해서는 부하에게 맡기고 있으므로 그다지 흥미를 보이지는 않지만, 그것이 자신들의 세계에 어떤 영향을 미칠지는 주목하고 있다.

한편, 유일하게 그런 귀족들조차 눈빛이 달라지게 하는 ‘새로운 것’이 「맛을 지닌 요리」이다. 이제 미식은 귀족들 사이에서 널리 유행하는 오락이며, 새로운 미식을 추구하는 자도 많다.

귀족 사회의 등장 역직

귀족들의 일상 생활이나 사교계에 관련된 직업은 실로 다양하다.

메이드처럼 신변을 돌보는 자는 빼놓을 수 없고, 생활용품부터 집기, 장식품 같은 다양한 물건을 제작하는 기술자를 고용해 두는 것은 귀족으로서 당연한 행위다.

더 나아가 영내의 안전 확보를 위해서는 군사를 전문으로 하는 무관이 필요하고, 정보 수집을 하는 밀정도 당연히 준비한다. 아래에 귀족과 접점을 구하는 경우에 쓸모 있을 것이라고 생각되는 직업을 열거해 둔다.

- 시종들기 : <가정부> <농가> <마부> <메이드> <엘더 메이드> <요리사> <조련사>
- 교육 : <마법학자> <소설가> <필사가> <학자>
- 제작 : <목공 기술자> <보석세공사> <세공사> <악기 기술자> <연금술사> <재봉사> <화가>
- 상업 : <교역상인>
- 군사 : <군사> <변경순찰> <용병> <장군> <탐험가> <제독> <척후>
- 야외 : <사냥꾼> <추적자> <함정사>
- 칭호 : <기사> <장미원의 공주> <챔피언>
- 사교 : <귀족> <수집가> <점성술사> <창희>
- 첩보 : <밀정>

SB : 귀족의 사교계

여러분은 LHZ의 세션을 플레이하면서 「이런 시추에이션을 미션으로 플레이하면 좋을 텐데」라고 생각한 적은 없습니까? 디벨로퍼에게는 GM이나 PL과는 다른 즐거움이 있다고 생각합니다. 하지만 시나리오나 미션을 만드는 것은 어려워 보이기도 하지요.

「시추에이션 박스」란 어느 시추에이션을 미션으로 작성할 때, 있으면 편리한 재료를 정리한 툴 박스입니다. 이것을 사용하면 대응하는 시추에이션을 미션으로 작성하기 편해집니다.

이번에 소개할 것은 「귀족의 사교계」. 재방송 중인 애니메이션에서는 시로에 일행이 이터널 아이스 고궁 정에서 〈대지인〉 귀족과 치열한 교섭전을 펼치고 있습니다.

이 툴 박스에는 사교계를 무대로 〈대지인〉 귀족 사회를 상대하기 위한 14종류의 범용 「시나리오 동작」과 두 개의 「정보표」가 실려 있습니다. 활용하여 재미있는 미션을 작성해보세요.

덤으로 이 툴 박스를 실제로 사용하여 만든 미션 「〈모험자〉는 큐피트」를 첨부했습니다. 그대로 쓰거나 어레인지하여 시나리오에 집어넣어도 좋고, 자작 미션의 원안으로 삼아도 좋습니다.

부디 이 툴 박스를 참고해서 다양한 미션을 만들어 플레이해주세요.

▼새로운 키워드

•정보표 (보통) (비밀)

이 표들은 정보 수집계 시나리오 행동으로 사용할 수 있다. 정보수집은 귀족의 일상이며, 사교 카운터를 늘리는 수단이기도 하다.

•사교 카운터

사교 카운터란 〈대지인〉 귀족의 사교계에서 가지는 발언력을 나타내는 수치이며, 파티가 하나의 수치를 공유한다. 사교 카운터가 일정 수치 이상이 되면 PC의 의견을 〈대지인〉 귀족 사회에서 관철할 수 있다. 따로 적혀 있지 않은 경우의 초기치는 0이며, 0 미만이 되지 않는다.

•명성 토큰

명성 토큰이란 〈대지인〉 귀족의 사교계에서 PC가 어느 정도로 이름이 알려졌는지, 명사로 인식되는지 등을 나타내는 수치이다. 파티가 하나의 수치를 공유한다. 따로 언급되지 않는 한 개시 시점에서는 0개이며, 0 미만이 되지 않는다. 수치는 크지 않으므로 유리구슬이나 동전 등으로 관리하면 보기 좋다.

•신규 태그 [오전] [오후] [저녁] [심야]

귀족의 생활은 관습이나 관례에 지배된다. 이런 태그는 시나리오 행동을 실행할 수 있는 시간대를 나타낸다. 지금이 어떤 시간대인지는 GM이 판단한다. 이 태그를 다루는 미션에서는 미션 본문에 시간이 적혀 있을 때도 있다.

시나리오 동작

여기에는 PC가 사교계에서 논쟁을 할 때 사용할 수 있는 시나리오 동작이 적혀 있습니다. 디벨로퍼는 자신이 만들려는 미션에 맞는 것을 골라서 사용해주세요. 모두 사용할 필요는 없으며, 이것들을 기반으로 개조해도 좋습니다.

다과회에서 한담
 오전 오후

메인 프로세스 기본(교섭or해석/보통)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (보통)」롤을 1회 하고, 그 내용을 얻는다.
 [자신: 교역상인, 장군, 창희] 이 행동의 판정에 +2.

만찬회/오찬회
 오후 저녁

메인 프로세스 기본(조작or지식/보통)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (보통)」롤을 1회 하고, 그 내용을 얻는다.
 [동석한 대상에 커넥션이 있다] 이 행동의 판정에 +1.
 [자신: 귀족, 마왕, 장미원의 공주] 이 행동의 판정에 +2.

귀부인과의 회화
 저녁 심야

메인 프로세스 기본(내구or지식/곤란)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (보통)」롤을 2회 하고, 그 내용을 얻는다.
 [자신: 기사, 점술사, 풍류인] 이 행동의 판정에 +2.
 [커넥션: 대상] 이 행동의 판정에 +2.

밀정의 도청
 오전 심야

메인 프로세스 기본(운동or지각/곤란)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (비밀)」롤을 1회 하고, 그 내용을 얻는다.
 [자신: 마도적, 밀정, 추적자] 이 행동의 판정에 +2.
 [커넥션: 대상] 이 행동의 판정에 +2.

밀회
 심야

메인 프로세스 기본(내구or교섭/난관)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (비밀)」롤을 2회 하고, 그 내용을 얻는다. 대상은 당신에 대해 커넥션을 취득한다.
 [커넥션: 대상] 이 행동의 판정에 +2.

약점 확보

메인 프로세스 기본(내구or지식/곤란)

▼**효과:** 이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 「정보표 (보통)」롤을 2회 하고, 그 내용을 얻는다.
 [자신: 기사, 점술사, 풍류인] 이 행동의 판정에 +2.
 [커넥션: 대상] 이 행동의 판정에 +2.

사냥
 여흥 오후

메인 프로세스 기본(내구or해제/보통)
 1시나리오 1회 (단, 동일 라운드라면 실행자와 동료
 가 여러 번 실행할 수 있다)

▼**효과:** 이 행동은 직전의 메인 프로세스를 포기하지 않으면 실행할 수 없다(메인 프로세스 2회가 필요하다). [명성 토큰]을 2개 얻는다.
 [자신: 사냥꾼, 유목민, 조련사] 이 행동의 판정에 +2.

무도회 여흥 저녁

메인 프로세스 기본(운동or조작/곤란)
1시나리오 1회(단, 동일 라운드라면 실행자와 동료
가 여러 번 실행할 수 있다)

▼효과: [명성 토큰]을 2개 얻는다.
[자신: 귀족, 아이돌, 장미원의 공주] 이 행동의 판
정에 +2.

어전 시합 여흥 오후 저녁

메인 프로세스 기본(운동or해석/곤란)
1시나리오 1회(단, 동일 라운드라면 실행자와 동료
가 여러 번 실행할 수 있다)

▼효과: [명성 토큰]을 2개 얻는다. 또는 대전 상대
의 [명성 토큰]을 1개 줄이고 당신이 가진다.
[달성치: 난관] 추가로 [명성 토큰]을 하나 얻는다.
[자신: 검투사, 기사, 듀얼리스트] 이 행동의 판정에 +2.

스캔들 유포 오전 오후

메인 프로세스 기본(조작or교섭/보통+1)

▼효과: [스캔들] 태그를 가진 대상 하나를 지정한
다. 대상의 [명성 토큰]을 2개 줄인다. 대상은 [스캔
들] 태그를 잃는다.
[자신: 배달부, 샌드위치맨, 필사가] 이 행동의 판
정에 +2.
[판정실패] 여러분의 [사교 카운터]에서 -3.

시 발표 여흥 오전 저녁

메인 프로세스 기본(지각or지식/보통)

▼효과: [명성 토큰]을 1개 얻는다.
[자신: 교섭인, 소설가, 점성술사] 이 행동의 판정에 +2.

사전 준비

메인 프로세스 기본(해제or해석/보통)

▼효과: 당신의 동료 한 명을 대상으로 삼는다. 대
상이 다음에 하는 시나리오 동작에 +1D. 다음 행사
에 대비하여 화제의 예습, 코디네이트, 선물 준비,
정보 수집 등을 한다.
[자신: 메이드, 엘더 메이드, 재봉사] 이 행동의 판
정에 +2.

선물 증정

메인 프로세스 자동 성공

▼효과: 당신은 「소모품: 금전」 룰을 1회 한다. [대
지인] 태그를 가진 대상 하나에 대해 일시적인 커넥
션을 얻는다(『LHZ』 P286 세션 중의 퍼스널 팩터
취득을 참조). 「관계」에 관해서는 룰을 3회 하여 그
중에서 당신이 선택한다.
[자신: 보석세공사, 수집가, 화가] 「소모품: 금전」
룰에 -10.

청중에게 이야기

메인 프로세스 기본(교섭/곤란)

▼효과: [스캔들] 태그를 가진 대상 하나를 지정한
다. 대상의 [명성 토큰]을 2개 줄인다. 대상은 [스캔
들] 태그를 잃는다.
당신의 동료 모두를 대상으로 한다. 대상이 [여흥]
태그를 가진 시나리오 동작을 이 라운드에 한 경우,
얻을 수 있는 [명성 토큰]의 수에 +1.
[달성치: 난관] 얻을 수 있는 [명성 토큰]의 수에 +1
대신 +2.
[자신: 군사, 제독, 지휘관] 이 행동의 판정에 +2.



▼정보표(보통) 1D

1	귀족의 친척 관계나 교제에 관한 잡담을 들었다. 사교 카운터 +1.
2	귀족의 러브 로맨스나 연애에 관계된 이야기를 들었다. 사교 카운터 +1. 당신과 당신의 동료는 이후에 행하는 《귀부인과의 대화》, 《밀회》 판정에 +2.
3	어느 귀족이 어떤 취미를 가지고 있는지, 뭘 수집하는지를 들었다. 사교 카운터 +2. 당신과 당신의 동료는 이후에 행하는 《선물 증정》, 《악점 확보》 판정에 +2.
4	다양한 귀족의 패션 정보에 더하여 들어서는 안 되는 것까지 듣고 말았다! 사교 카운터 +2. 대상 NPC 한 명을 선택하여 1D를 굴린다. [다이스: 1~5] 대상에게 [가발] 또는 [가슴패드] 태그를 붙인다. [다이스: 6] 대상에게 [스캔들] 태그를 붙인다.
5	다양한 귀족의 교우 관계나 혈연에 관한 정보를 들었다. 이후의 정보 수집이 원활해졌다. 사교 카운터 +2. 당신과 당신의 동료는 이후 정보표(보통, 비밀) 룰을 하는 경우, 주사위 눈에 +1.
6	귀족의 동맹 관계나 통칭 계약에 관해 들었다. 이후의 정보 수집에 도움이 될 것이다. 사교 카운터 +3. 당신과 당신의 동료는 이후 정보표(보통, 비밀) 룰을 하는 경우, 주사위 눈에 +2.
7	어느 귀족이 말실수를 했다! 이런 곳에서 나와서는 안 되는 정보가 나왔을지도 모른다. 사교 카운터 +3. 곧바로 정보표(비밀) 룰을 1회 한다.

▼정보표(비밀) 1D

1	귀족의 실패담에 관해 들었다. 진심으로 동정했다. 사교 카운터 +2.
2	어느 귀족이 어떤 무훈을 세웠는지, 또는 세우지 못했는지를 들었다. 전력 분석에 도움이 될 것 같다. 사교 카운터 +3. 당신과 당신의 동료는 이후 행하는 《어전 시합》, 《사냥》 판정에 +2.
3	귀족이 구축하고 있는 정보망에 관해 들었다. 이후에 정보를 입수할 때도, 흘려 넣을 때도 활용할 수 있을 것 같다. 사교 카운터 +3. 당신과 당신의 동료는 이후 행하는 《밀정의 도청》, 《스캔들 유포》 판정에 +2.
4	귀족 사이에서 유행하는 놀이의 요령을 몰래 전수받았다. 동료에게도 가르쳐주자. 사교 카운터 +3. 당신과 당신의 동료는 [여흥] 태그를 가진 시나리오 동작을 다음에 할 때 얻을 수 있는 명성 토큰에 +1.
5	어느 귀족의 적나라한 변태적 성벽에 관해 들었다. 솔직히 듣고 싶지 않았다. 사교 카운터 +4. 대상 NPC 하나를 선택한다. 대상에게 [스캔들] 태그를 붙인다.
6	귀족의 저택에서 일하는 종자의 비밀을 들었다. 이후, 다양한 방면에서 협력을 얻을 수 있을 것 같다. 사교 카운터 +4. 동료 하나를 선택한다. 대상은 아무거나 서브 직업을 두 개 골라서(취득하고 있지 않아도 된다), 시나리오가 끝날 때까지 그 두 개의 서브 직업에 종사하는 것처럼 시나리오 동작의 추가 효과를 받을 수 있다.
7	어느 귀족의 귀족 사회에 대한 중대한 배신 행위에 대해 들었다. 이 정보는 그의 움직임과 관계가 있을지도 모른다. 사교 카운터 +4. 대상 NPC 하나를 선택한다. 대상에게 [스캔들] 태그를 붙인다. 이 [스캔들 태그]는 《스캔들 유포》로도 없어지지 않는 중대한 것이다.



〈모험자〉는 큐피트

여러분의 친구인 〈대지인〉 기사 워더 야크톨은 어느 귀족의 영애 플류니에 마리네와 남몰래 사랑을 키우고 있었다. 하지만 귀족의 자녀가 스스로에 관해 결정할 수 있는 것은 결코 많지 않다. 바로 지금, 그녀가 원하지 않는 결혼을 아버지인 영주가 추진하려 하고 있다! 상대는 올레이유 드 폴. 돼지를 닮은 귀족가의 차남이다. 이대로 놔두면 마리네는 돼지 귀족 올레이유에게 시집을 간다.

〈모험자〉의 능력을 사용하면 마리네를 빼돌려서 야크톨과 결혼하게 하는 것은 어렵지 않다. 하지만 그래서 두 사람의 장래에도, 〈모험자〉와 〈대지인〉의 관계에도 화근이 남는다. 지금은 정정당당하게 두 사람의 결혼을 인정해달라고 설득해야 한다.

샘플 미션 「〈모험자〉는 큐피트」는 「시추에이션 박스: 귀족의 사교계」를 이용한 미션의 샘플이다. 여러분은 친구와 연인의 행복을 위하여 〈대지인〉 귀족의 사교계로 뛰어든다!

▼이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 〈모험자〉는 큐피트」는 라운드 진행 룰을 이용한 미션이다.

이 미션의 목적은 귀족의 사교계에 참가하여 귀족 영애 마리네와 대지인 기사 야크톨의 혼인을 주위에 인정받는 것이다. 힘으로 그것을 성사시켜도 야크톨과 마리네는 행복해질 수 없다. 어디까지나 귀족의 방식에 따라 두 사람의 큐피트를 말아야 한다.

그러므로 일정한 「사교 카운터」를 얻어야만 한다. 여러분의 발언력이 오르면 귀족들도 그 말에 귀를 기울일 것이다.

이 미션에서 하루는 [오전][오후][저녁][심야]의 4라운드로 구성되며, 첫날 [오후]부터 다음날 [저녁]까지, 즉 6라운드 이내에 승리해야 한다.

이 미션의 1라운드는 4시간 정도이다.

▼미션을 시작하기 전에

플레이어는 파티 전체를 통틀어 0점의 「사교 카운터」를 가지고 있다.

[명성 토큰]의 수는 이 단계에서는 0이다. 유리구슬 등을 준비하자.

돼지 귀족 올레이유가 이 단계에서 가진 [명성 토큰]은 3개다.

▼난이도

난이도 이지로 플레이하는 경우, 미션을 시작할 때 [사교 카운터]를 5점 가지고 개시한다.

난이도 하드로 플레이하는 경우, 미션을 시작할 때 돼지 귀족 올레이유가 가지는 [명성 토큰]을 2개 늘린다.

▼사교 카운터란?

사교 카운터란 〈대지인〉 귀족의 사교계에서 가지는 발언력을 나타내는 수치이다. 사교 카운터가 일정 수치 이상이 되면 PC의 의견을 〈대지인〉 귀족 사회에서 관철할 수 있다. 초기치는 0이며, 0 미만이 되지는 않는다.

▼명성 토큰이란?

명성 토큰이란 〈대지인〉 귀족의 사교계에서 PC가 어느 정도로 이름이 알려졌는지, 명사로 인식되는지 등을 나타내는 수치이다. 개시 시점에서는 0개이며, 0 미만이 되지는 않는다

▼도중 경과

PC들이 「사교 카운터」를 얻으면 얻을수록 주위 귀족들은 서서히 PC들의 말에 귀를 기울인다. 그러는 동안 기사 워더 야크톨과 귀족 영애 플류니에 마리네의 슬픈 사랑을 동정하는 귀족도 나타날 것이다.

귀족 사회에서는 주위의 평판이 중요하다. GM은 도중 경과에 따라 아래 내용을 읽으며 분위기를 돋우자!

•7 돌파: 여러분도 다소 평판을 얻었는지, 귀족들도 여러분의 얼굴과 이름은 기억한 듯하다. 고의인 양 틀리게 언급하는 일도 없어졌다.

•14 돌파: 여러분은 사교계에서도 그럭저럭 알려진 인물로 여겨진다. 그렇지만 영향력은 아직 대단치 못하다.

•21 돌파: 여러분은 현재 사교계에서 주목해야 할 인물이 되었다. 지금이라면 여러분의 말에 귀를 기울이는 사람들도 적지 않을 것이다.

•28 돌파: 여러분은 사교계에서도 유명 인사로 통한다. 당신의 기호가 새로운 유행이 되며, 당신이 뭔가 말하면 순식간에 퍼질 것이다.

•올레이유의 명성 토큰을 줄인다: 여러분의 활약으로 올레이유의 평판에도 타격이 갔다! 올레이유는 귀족에 어울리지 않는다고 생각하는 사람도 늘고 있는 듯하다.

▼점수 계산

여섯 번째 라운드가 끝났을 때, 여러분이 가지고 있는 [명성 토큰]의 합계에 따라 [사교 카운터]에 보너스를 얻을 수 있다.

•합계 1~3: [명성 토큰]의 수와 같은 점수의 [사교 카운터]

•합계 4~6: [명성 토큰]의 2배와 같은 점수의 [사교 카운터]

•합계 7~9: [명성 토큰]의 3배와 같은 점수의 [사교 카운터]

•합계 10 이상: [명성 토큰]의 4배와 같은 점수의 [사교 카운터]

하지만 이 단계에서 올레이유가 가지고 있는 [명성 토큰] 하나당 PC들의 [사교 카운터]에 -5의 페널티가 들어간다.

▼시나리오 동작

이 미션에서는 「시추에이션 박스: 귀족의 사교계」에 게재된 모든 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

▼승리조건과 패배 조건

•승리조건: 종료 시점에서 [사교 카운터]가 (PC의 수 x 7) 이상이다. PC 전원은 「소모표: 금전」으로 1회분 소모한다. PC 전원은 1회씩 「재물표: 환전 아이템」룰을 할 수 있다.

•패배조건: 종료 시점에서 [사교 카운터]가 (PC의 수 x 7) 미만이다. PC 전원은 「소모표: 금전」과 「소모표: 기력」에서 각각 1회분 소모한다.