

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: ??? (The Unliving)

권장 인원: 1인 타이만, 2~4인 대립

트리거 워닝: 밀폐 공간, 어둠

시놉시스

중세 시대의 작은 마을. 어느 주말, 예배를 보려고 모여있던 사람들이 어째서인지 좀비로 변하고 있었다. 마을에 있는 사람 중 좀비가 되지 않은 사람은 단 네 명.

예배당에서 노래를 부르고 있던 성가단원.

예배당에서 예배를 집전하고 있던 사제.

은퇴해서 마을에서 쉬고 있다가 예배를 빼먹은 성기사.

그리고 이 소식을 듣고 급하게 이 마을로 파견된 이단심판관.

네 명의 생존자는 이 일을 조사해 해결하고자 합니다. 이 마을에 내린 저주를 이들은 해결할 수 있을까요?

Chapter 2

등장인물들의 이야기 (이야기꾼 공개용)

성가단원

[성가대]

속성: [역할]

노래를 부르거나 악기를 연주하여 음악을 통해 마법을 사용할 수 있다. 다음 노래를 사용할 수 있다:

[성가]

속성: [노래]

한 턴에 이 노래를 부르기로 선택한다면 이동을 제외한 다른 행동을 할 수 없다. 턴이 종료될 때, 같은 구역에 있는 모든 생명체의 체력을 1 회복하고, 언데드에게 [신성] 피해를 1 준다.

사제

[기도]

속성: [역할]

사거리에 상관 없이 대상을 정한다. 대상의 다음 턴이 시작될 때, 대상의 체력을 2 회복시키거나, [신성] 피해를 2 준다.

성기사

[신성한 일격]

속성: [역할]

사거리에 상관 없이 대상을 정한다. 대상에게 [신성] 피해를 2 주고, [기절] 상태에 빠트린다. [기절] 상태의 상대는 다음 턴 모든 행동이 불가능하다.

이단심판관

[심판]

속성: [역할]
썸이 시작할 때, [심판]의 대상을 하나 정한다. 해당 대상에게 주는 모든 피해가 1 증가한다.

Chapter 3

서사의 이야기(이야기꾼 공개용)

이 시나리오에는 조사해야 할 것 같은 대상은 많아보이지만 실제 진상에 접근하는 데에 사용할 수 있는 정보는 적습니다. 그렇기 때문에, **[튜토리얼]** 이야기의 사용을 권장합니다.

[어둠의 시대]

속성: [중세]

마녀 사냥이 일어나는 어둠의 시대.

현대적인 기술력을 사용하거나, 신성력 외의 마법을 사용하기 위해서는 반드시 [추방] 판정을 거쳐야 한다.

[추방] 판정에 실패하면, 개연성에 피해를 받는 대신 해당 이야기를 이 서사의 결말을 맞기 전까지 봉인하는 것으로 대체할 수 있다.

[몰입]

속성: [이야기의 의지]

등장인물들이 알고 있는 것들 중 **공개 조건**이 존재하는 지식 또는 이야기들은 등장인물의 자존심이나 비밀과 매우 크게 연관이 있기 때문에 서사 상으로 스스로 밝힐 이유가 없는 정보들이기 때문에, 스스로 밝힐 수 없다. 이를 스스로 밝힌다면, [침범] 판정의 난이도가 영구적으로 1 증가하며, 즉시 [침범] 판정을 해, 실패한다면 서사 속에서 얻은 것이 아닌 무작위 이야기가 하나 봉인된다.

**스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 파일을
닫아주시길 부탁드립니다.**

Chapter 4

시나리오의 흐름

4.1 태초의 이야기(선택)

태초의 이야기에서 시스템은 네 이야기꾼을 불러, 서사의 기본 정보와 공개 이야기에 대해 이야기합니다. 여기에서 네 가지 역할, 즉 **성가단원**, **사제**, **타락한**, **이단심판관**을 부여합니다. 이 때, 네 가지 역할을 네 명이 시스템과 따로 만나서 나눠줘도 되고, 네명이 같이 시스템과 모여서 각자 고르도록 해도 상관 없습니다.

개인적으로는 시스템이 네 개의 역할을 지정하는 것을 추천드립니다. **사제**를 받은 이에게 흑막이 본인이라는 사실을 밝혀야 하기 때문이기도 하고, 동의를 구해야 하기 때문입니다. 동의하지 않은 경우에는 "역할은 역할일 뿐"이라는 점을 명시하고, **흑막 거부시의 대체 세계선**을 따라서 진행하시면 됩니다.

4.2 마을의 구조

마을은 총 마을 외곽, 마을 내부, 교회의 세 겹으로 구성되어 있습니다.

4.3 다시, 태초의 이야기(선택)

Chapter 5

등장인물들의 진실된 이야기

개별 이야기꾼들이 이미 알고 있는 정보를 전달하고, 얻을 수 있는 이야기들과 획득을 위한 필요 조건, 그리고 칭호의 효과와 칭호의 공개 조건과 제거 조건을 명백하게 밝혀야 합니다.

5.1 저주받은 성가단원

알고 있는 정보

당신은 사람들이 처음으로 언데드로 변하는 것을 본 장본인입니다. 당신의 보호자 역시 좀비로 변해버렸고요. 최근 들어 성가단의 단장이자 당신에게 오르간을 연주하는 법을 가르쳐준 당신의 보호자는 당신이 잘 때 밤늦게 어딘가로 향하는 일이 잦아졌습니다. 공책을 들고가는거로 봐서는 뭔가 적을것이 있는 것 같은데, 그게 무엇일까요?

가지고 시작하는 이야기

[성가대]

속성: [역할]
노래를 부르거나 악기를 연주하여 음악을 통해 마법을 사용할 수 있다. 아래 노래들을 사용할 수 있다.
<div><div>[성가]</div><div><div>속성: [노래]</div><div>한 턴에 이 노래를 부르기로 선택한다면 이동을 제외한 다른 행동을 할 수 없다. 턴이 종료될 때, 같은 구역에 있는 모든 생명체의 체력을 1 회복하고, 언데드에게 [신성] 피해를 1 준다.</div></div></div>
스탯 +: 지식:음악[2]

획득 가능한 이야기

[저주받은]

속성: [공포] [칭호]
필요 조건: 언데드에게 효과가 적용되도록 [성가대]의 노래를 부른다.
제약(공포): [성가대]의 노래들의 효과가 언데드를 상대로는 적용되지 않는다.
제거 조건: 특정 아이템을 소유하고 있는 동안 이 칭호를 무시한다.

[성가대]로 사용할 수 있는 더 많은 노래는 성가단의 연습장소에 있는 악보들로 알 수 있습니다. 최대 한 곡을 추가로 기억할 수 있고, 그 이상을 기억하기 위해서는 악보를 직접 소유하고 있어야만 합니다.

5.2 겁에 질린 사제

알고 있는 정보

당신이 이 좀비 사태의 원흉입니다. 당신은 사실 악마를 숭배하는 이교도이며, 이 악마를 숭배하고 소환하기 위해 악마의 가르침을 담은 책을 성경 표지만 덧씌워두었습니다. 당신은 이런 노력을 통해 악마와 계약해 [타락의 노래]를 얻었고, 이를 이용해 사람들을 좀비로 바꾸었습니다.

당신의 방 안의 침대 밑에는 당신의 피를 이용하거나, 종 안에 숨겨진 열쇠를 사용해서만 안에 들어있는 해골과 악마에게서 받은 [타락의 노래]를 발견할 수 있다는 사실을 알고 있습니다. 상자가 부서지면 수면가스가 나오도록 되어 있어 어느 정도의 보호조치를 해 두었습니다.

이 모든 이야기는 예배당에 진입하기 이전까지 자의적으로 공개할 수 없습니다.

가지고 시작하는 이야기

[겁에 질린]

속성: [공포] [칭호]
계약(공포): [기도]로 언데드에게 피해를 줄 수 없다.
제거 조건: 예배당에 진입한다.

[기도]

속성: [역할]
사거리에 상관 없이 대상을 정한다. 대상의 다음 턴이 시작될 때, 생명체인 대상의 체력을 2 회복시키거나, 언데드인 대상에게 [신성] 피해를 2 준다.

획득 가능한 이야기

악마 숭배 사실을 들키면, [기도]의 언데드에 대한 효과와 생명체에 대한 효과가 뒤바뀝니다¹.

또한, 예배당에 진입하면 자동으로 왼쪽의 오르간에 앉으며, 다음 이야기를 얻습니다:

[타락의 연주자]

속성: [역할]
좀비는 당신의 명령을 따르며, 당신은 특정 효과가 생명체와 언데드에게 서로 다른 효과를 발휘한다면, 어느 쪽을 따를지를 선택할 수 있다.
매 자신의 턴에, 예배당의 의자에 앉은 좀비 하나를 일으켜 세워, 좀비 대열에 합류시킬 수 있다.
방어적인 행동을 제외한 모든 행동을 할 수 없다.

¹ [기도]가 이제 언데드의 체력을 2 회복하거나, 생명체인 대상에게 [타락] 피해를 2 줍니다.

5.3 타락한 성기사

알고 있는 정보

이 마을에 오래전에 살고 있던 사람 중에는 전설적인 작곡가이자 사제가 있었습니다. 마을의 오르간 연주자의 부탁을 받아 그 사람의 유작을 찾아나선 당신은 그의 무덤을 파헤쳤고, 그의 관에 새겨져있던 노래를 하나 찾게 되었습니다. 좀비 사태가 발생했을 때, 당신은 무덤의 뒤처리를 하고 있었어요.

당신의 집에는 이 무덤을 파헤쳐서 젖은 흙이 묻은 삽이 현관문 뒤에 있고, 당신이 사용했던 방패와 십자가에는 각각 [흑마법사의 피]와 [순수한 피]가 숨겨져 있습니다. [순수한 피]는 당신의 보호 하에 있었지만 지키지 못했던 첫 번째 이의 것으로, [순수한 피] 끼리는 잘 섞인다는 성질을 가지고 있기에 자신의 아기를 찾아 그를 보호하는데에 사용해 달라는 부탁을 받았습니다.

가지고 시작하는 이야기

[타락한]

속성: [공포] [칭호]
제약(공포): [신성한 일격]을 사용할 수 없다.
제거 조건: 자신의 집 안에 있는 [순수한 피]를 마시거나, 특정한 음악을 듣는다.

[신성한 일격]

속성: [역할]
사거리에 상관 없이 대상을 정한다. 대상에게 [신성] 피해를 2 주고, [기절] 상태에 빠트린다. [기절] 상태의 상대는 다음 턴 모든 행동이 불가능하다.

획득 가능한 이야기

[흑마법사의 피]

속성: [혈액]
인접한 구역을 정해, 이 피가 들어 있는 병을 깨트린다. 앞으로 두 턴간, 좀비는 해당 칸을 향해서만 움직일 수 있고, 이야기꾼들을 공격할 수 없다.

5.4 부상당한 이단심판관

알고 있는 정보

당신은 도둑입니다. 여러 마을을 돌아다니며 이단심판관인척 하며 그들의 재산을 훔쳤죠.

이번에 당신이 노리는 것은 어떤 작곡가의 유작입니다. [정화의 노래]로 알려진 이 노래는 어느샌가 기억에서 사라졌지만, 이 마을 출신이었고 여기에 묻히기까지 했으니 흔적은 남아 있겠죠. 이 노래에 대해 조사한 결과, "순수한 피"를 가진 이가 연주해야만 효과가 있다고 하는데, 마침 이 마을에 "순수한 피"를 가진 이와 접촉한 이도, "순수한 피"를 가진 어린아이가 있다는 사실을 어둠의 경로로 정보를 알아냈습니다.

이 마을에서 이 둘의 도움을 얻기 위해 마을의 수장이나 다름없는 사제에게 도움을 청하기 위해, 이 세 명에 대한 뒷조사를 단단히 하고 왔습니다.

당신의 가방 안에는 이 뒷조사 자료와 [정화의 노래]에 대한 자료, 그리고 당신이 사용하는 락픽과 단도, 만능툴들이 무기 주머니에 들어있습니다. 다른 사람들이 당신을 알아보지 못하기를, 그리고 이 가방을 열지 않기를 바라는수밖에는 없겠군요.

가지고 시작하는 이야기

[부상당한]

속성: [공포] [칭호]
제약(공포): 언데드를 대상으로 한 무기의 사용이 불가능하다.
제거 조건: 자신의 진정한 정체를 다른 사람들이 추궁한다. 이 제거 조건은 공개할 수 없다.

[심판]

속성: [역할]
썬이 시작할 때, [심판]의 대상을 하나 정한다. 해당 대상에게 주는 모든 피해가 1 증가한다.

획득 가능한 이야기

[단도 투척]

속성: [역할]
필요 조건: 칭호 [부상당한] 제거
매 턴 한 번, 단도를 던질 수 있다. 단도는 떨어진 구역당 피해 1을 준다.

Chapter 6

장소별 이야기들

Chapter 7

대체 세계선

7.1 사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 거부한 경우

7.2 호전적인 이야기꾼들이 등장인물로서 들어온 경우

Chapter 8

좀비

Chapter 9

패치 노트