

World of the Storytellers Scenarios

이야기꾼의 세계 시나리오집

Last Update: 2021/04/20

Contents

I	시간의 박물관(Museum of Time)	2
II	나갈 수 없는 탑	24
III	살아 있지 못한 마을(The Unliving Village)	43
IV	핏빛 안개(The Bloody Mist)	76
V	이 잔에 독을 탔다	93
VI	안녕히, 그리고 이번 생은 고마웠어요.	104
VII	공포의 저택	115

Part I

시간의 박물관 (Museum of Time)

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
23쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 시간의 박물관(Museum of Time)

시나리오 작가: None(@n0n3x1573n7_WS)

사용 룰: 이야기꾼의 세계(World of the Storytellers)

권장 인원: 1~2인

트리거 워닝: 이 시나리오는 밀폐 공간과 어둠에 대한 묘사가 등장합니다. 이에 대해 플레이어에게 충분히 숙지시키지 않고 플레이하거나, 이 또는 이와 유사한 상황이 유발되었을 시 해당 사항을 무시하고 플레이하는 행위를 절대 금합니다.

시놉시스

수많은 서사의 아티팩트들을 보관하고 있는 Chronos 박물관은 시간과 공간의 끝의 한 지점에 숨겨져 있는 박물관입니다. 이야기꾼들이 [깨달은 자]가 되었을 때에 시스템이 이야기꾼들에게 여러 세계의 기술과 마법, 종교 등을 간접 체험할 수 있도록 돕기 위해서 이 박물관을 방문하도록 권장합니다. Chronos 박물관에 방문한 이야기꾼들에게 무슨 사건이 벌어질까요?

Chapter 2

시간의 박물관의 이야기 (이야기꾼 공개용)

[시간의 끝]

속성: [시간]

이 서사는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 서사의 개연성을 해칠 염려가 매우 적다. 따라서, [침범] 판정에 실패할 때, 다음 씬(비전투) 또는 두 턴 후(전투)까지 해당 판정에 실패한 이야기가 전면 봉쇄되어, 기술 뿐 아니라 해당 이야기로부터의 도움도 받을 수 없다(단, 스탯은 유지된다). 개연성 판정 난이도의 초기화는 이야기의 봉쇄가 일어나면 즉시 일어나나, 이야기가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

[비정형의 공간]

속성: [공간]

우주 상에 떠다니는 불규칙한 공간이기 때문에 명중 또는 회피 판정을 할 때에는 별도의 해당 페널티를 상쇄할 만한 이야기가 없다면 명중/회피 페널티로서 4df를 굴려 해당 수치를 판정치에 반드시 더해야 한다.

[시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.

[일부 비공개]

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 23쪽으로 넘어가
주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	4
2 시간의 박물관의 이야기(이야기꾼 공개용)	5
3 시간의 박물관 시나리오의 흐름	8
4 시간의 박물관의 이야기	12
5 박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품	13
5.1 특별 전시	15
6 박물관 - 지하 수장고 지도와 이야기	18
7 헤르메스 도적단	19

Chapter 3

시간의 박물관 시나리오의 흐름

아래의 모든 내용은 이 서사에 들어오게 될 이야기꾼에 맞추어 개변하실 수 있습니다. 다만, 시나리오의 큰 흐름을 변경하거나, 개변한 시나리오를 재배포하지는 말아주세요.

박물관 배경 지식

크로노스 박물관.

시간의 끝으로부터 멀지 않은 시간의 찰나에 존재하는, 모든 우주와 시간의 아티팩트를 모아둔, 시간 상에서 정지되어 있는 박물관이다. 모든 시간 여행자들의 일기장이자, 꿈이고, 고향과도 같은 곳이며, 수많은 도둑들이 호시탐탐 노리고 있는 곳이다. 이 곳이 많은 침입을 받았으나 대부분의 경우 실패한 이유는 박물관 내부에서의 시공간에 관련된 모든 능력을 이 박물관의 가장 중요한 규칙, [시간의 신 Chronos의 저주]가 막아버리기 때문이다. 시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인되며, 박물관의 시설물을 파괴할 수 있는 기술과 무기들은 즉시 압수되어 해당 인물들이 박물관 안에 있는 동안 전시 품목으로 추가된다.

이 박물관은 여러 프로토콜들로 자동화되어 운영되고 있다. 그 중 대표적으로는 시간상에서 아티팩트를 수집해오는 Kàiros 프로토콜, 그 아티팩트를 보존하는 Aion 프로토콜이 있다.

아티팩트들은 위험도에 따라 Atropos, Clotho, Lâchesis의 세 단계로 나뉘는 Moirâi 척도로 분류된다. Moirâi 척도의 기준은 해당 아티팩트가 도둑맞아 잘못된 시대로 갔을 때의 위험도를 판분류된다. 여기서의 위험도는 개연성을 해침으로서 시간패러독스가 발생할 위험도를 의미한다.

Atropos는 전혀 위협적이지 않은 경우. 대부분의 보석류와 제한적인 고전 무기 등이 이에 속한다.

Clotho는 해당 시대 이전에만 위협적인 경우. 대부분의 무기와 기술이 이에 속한다.

Lâchesis는 언제든지 위협을 가할 여지가 있는 경우.

Lâchesis급의 아티팩트가 도둑맞으면 우주의 안정성 자체가 위협을 받을 수 있으므로 가져가게 될 바에는 박물관을 폐쇄 후 폭파하도록 되어 있으며, 이를 Moros 프로토콜이라 칭한다.

아티팩트는 모두 홀로그램과도 같은 phasing 상태로 보관되어 있다. 이는 시간상의 한 조각을 떼어다가 저장한 것으로, 실물

크기의 실제 물건이지만 사용하거나 건드리지는 못하도록 되어 있다. 이는 Aion 프로토콜이 담당하고 있다.

프로토콜명과 그 이름을 따온 그리스 신의 역할, 그리고 이 서사에서 해당 프로토콜의 역할을 정리하면 다음과 같습니다:

- Chronos: 시간 그 자체 - 도서관명, 총괄 인공지능
- Kairos: 기회의 신 - 수집 프로토콜
- Aion: 영원의 신 - 보존 프로토콜
- Moirai: 운명의 세 여신 - 위협 단계
 - Atropos: 물레 - 평상 단계
 - Clotho: 자 - 위협 단계
 - Lachesis: 가위 - 위협 단계
- Moros: 죽음의 신 - 자폭 프로토콜

[태초의 이야기] (선택)

시스템과 이야기꾼이 처음으로 만나게 됩니다. 시스템은 [태초의 이야기]에 대해 설명을 해주고는, 이야기꾼들이 시간의 박물관에 가도록 유도합니다.

도입부

박물관에 들어온 이야기꾼들은 처음으로 크로노스를 만나게 됩니다. 크로노스는 실체가 있어도 좋고, 텍스트와 음성 인터페이스로만 이루어져 있어도 좋습니다. 크로노스는 이 박물관의 관장이자 총괄 인공지능이고, 또 다른 [깨달은 자]입니다.

이야기꾼들은 로비로 들어와 크로노스와 대화를 나눕니다. 적당한 시점에 끊고, 박물관을 관람하도록 합니다.

박물관 관람

박물관의 지도를 공개할때에, 서버실은 아직 어떤 방인지 공개되지 않아야 합니다. 서버실 앞에는 [관리자 외 출입 금지] 표지판이 붙어 있다는 사실만을 알 수 있습니다. 서버실이 어떤 방인지를 알기 위해서는 크로노스에게 직접 물어보거나, 서버실에 직접 들어가야 합니다. 이 시점에서 서버실은 잠겨있습니다.

이야기꾼들은 박물관의 네 가지 전시실을 모두 돌아볼 수 있습니다. 이 때에는 각 아티팩트의 개략적인 설명만을 해주도록 합니다. 이 아티팩트들의 실제 효과를 이 때에 알 수 있는 방법은 감정사 계열의 이야기를 가지고 있거나, 해당 아티팩트의 능력을 분석할 수 있는 적당한 지식이 있어야 합니다.

두 번째 전시실에서 나올때에, 복도에서 조금 위화감이 든다는 언급을 해주세요. 만약 뭐가 위화감이 드는지 알아보고 싶다면, 이야기꾼들은 성공치가 3인 인식 판정을 해야합니다. 실패한다면 아무것도 알 수 없으나, 성공한다면 서버실의 문이 조금 열려있다는 사실을 알 수 있습니다. 지금 서버실에 대해 질의를 한다면, 크로노스는 "왜 열려있는지 모르겠다"는 반응입니다. 왜 그런지 확인해볼테니, 남은 전시실을 관람하라고 할 것입니다.

이야기꾼들이 이 때 바로 서버실을 확인하든 전시실을 모두 관람한 후 확인하든 상관 없이 서버실을 확인할 수 있습니다. 서버실에서 성공치가 5인 인식 판정을 성공한다면 메모리카드가 본체 하나에서 뺄뚱 빠져나와 있는 것을 확인할 수 있습니다. 만약 물어본다면 크로노스는 이 메모리카드에 대해 아는 바가 없으며, 이 박물관 안에는 이야기꾼들밖에 인식할 수 없다고 대답합니다. 이 메모리카드에는 Janus 바이러스가 들어있습니다.

이 메모리카드는 제거되면 수장고에서 나와 있으면서 아티팩트를 소지하고 있지 않은 모든 도적단원들이 박물관 밖으로 퇴출되어 행동불능에 빠지는 매우 중요한 메모리카드입니다.

헤르메스 도적단과의 조우

전시실을 모두 관람한 후 긴 시간동안 서버실을 확인하지 않거나, 서버실에 입장하고 잠시 후, 로비쪽에서 쿵 하는 커다란 소리가 들립니다. 로비로 달려나가면 지하의 빈 공간(지하 수장고입니다.)으로 이어져 있는 사다리를 볼 수 있으나, 지하는 너무 캄캄해서 잘 보이지 않습니다. 지하는 광원이 없다면 주변 한 구역까지만을 볼 수 있는 어둠에 잠겨 있습니다.

크로노스는 그 후 Lachesis급의 도구의 무더기를 누군가 해집는 것을 감지합니다. 이상하게도, 누가 해집는지는 감지되지 않았지만요. 크로노스는 이야기꾼들에게 다음 이야기를 지급합니다:

[도슨트]	
속성: [박물관]	
현재 특별 전시중인 아티팩트들의 효과를 정확하게 알 수 있다.	
현재 특별 전시중인 아티팩트들을 사용할 수 있게 된다.	
지하 수장고에 있는 무기를 되찾는다면 사용할 수 있다.	

여기에서 전투에 들어가기 전, 이야기꾼들은 아티팩트를 집기 위해 전시실로 되돌아갈 수 있습니다. 하지만 이야기꾼들이 집은 아티팩트 하나당 도적단 두목이 한 턴을 먼저 진행할 수 있다는 점을 반드시 상기시켜 주세요. 또한 도적단이 행동을 할 때, 도적단 두목이 [명령] 이야기를 사용할 수 있다는 점을 기억하세요.

헤르메스 도적단의 목표와 행동

헤르메스 도적단의 목적은 이 박물관의 수장고 안에 들어있는 Lachesis급의 도구인 [헤르메스의 지팡이]를 이 박물관 밖으로 반출하는 것입니다. 이들이 행해야 하는 행동은 다음과 같습니다:

1. 이야기꾼들이 박물관을 관람하는 동안:
 - 도적 2가 박물관 서버실로 침투하여 Janus 바이러스를 심습니다.
 - 이야기꾼들이 위화감을 느낄 때에는 도적 2가 바이러스를 심은 후 나올때입니다. 이때 서버실에 들어가도 아무도 없습니다.
 - 이 바이러스는 Chronos로부터 도적단을 숨겨줍니다.
2. 지하로 내려가는 타일을 깨트려 내려갑니다.
3. 두목은 전투가 시작한 후 한 턴간 아티팩트를 찾아 획득합니다.
4. 그 이후 서버실로 가서 봉쇄 상태에 빠진 주 출입구를 열어야 합니다.
 - 최초에는 도적 2가 시도합니다. 도적 2가 행동불능에 빠진 후에는 도적 1이, 도적 1이 행동불능에 빠진 후에는 도적단 두목이 시도합니다.
 - 시도하는 도적은 받는 모든 공격을 무시하고 서버실로 돌진합니다.
 - 서버실에 도착하면 한 턴을 소모해 도적은 주 출입구를 열기로 시도할 수 있습니다. 이 경우, 지식으로 판정합니다. 성공치는 3입니다.

- 대실패한 경우, 자폭 타이머가 시작하여 3라운드 후 박물관이 폭발합니다.
 - * 이 상태에서 다시 시도하여 성공한 경우, 자폭 타이머를 임시로 멈출 수 있습니다.
 - * 대성공한 경우, 자폭 타이머가 초기화됩니다.
- 실패한 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 통과 또는 성공한 경우, 주 출입구가 열리나 모든 전시실의 문이 닫힙니다.
- 대성공한 경우, 주 출입구가 열립니다.

5. 주 출입구가 열린 후, 누군가가 아티팩트를 들고 빠져나가야 합니다.

- 아티팩트를 던져서 출입구 밖으로 반출하면, 아티팩트는 크로노스에 의해 다시 반입됩니다.
- 또는, 난이도를 높이기 위해서 네 번째 도적이 밖에 존재하여 아티팩트를 던져서 아티팩트가 박물관에서 나가는 순간 아티팩트를 훔치는 데에 성공한 것으로 할 수 있습니다.

결말

세 가지 결론이 나올 수 있습니다.

1. 모든 도적단이 행동불능에 빠진다.

- 도적단은 모두 체포되어 처벌을 받습니다.
- 박물관은 이야기꾼들에게 감사하며 이야기꾼(들)에게 원하는 아티팩트 한가지를 지급합니다. 이 아티팩트는 코스트는 없으나, 레플리카 버전이기 때문에 한 씬 동안만 사용할 수 있습니다.
- 이야기꾼들은 다음 이야기를 연습니다:

[헤르메스 도적단 체포]	
속성:	[설화]
개연성 코스트:	0

2. 도적단이 [헤르메스의 지팡이]를 들고 도망치는데에 성공한다.

- 박물관은 보안 점검을 위해서 폐쇄에 들어갑니다.
- 이야기꾼들은 실망한채로 [태초의 이야기]로 되돌아갑니다.

3. 박물관의 자폭 시퀀스가 발동되어, 모두와 함께 폭발한다.

- 박물관은 시공간 상에서 사라집니다.
- 이야기꾼들은 다음 기피증을 얻고 [태초의 이야기]로 되돌아갑니다:

[폭발]	
속성:	[기피]
트리거(기피):	자신이 폭발물의 효과 반경 안에 존재한다는 사실을 알고 있다.
효과:	해당 폭발물의 효과 반경에서 벗어나기 전까지 모든 판정에 -1을 얻는다.
이 이야기는 일주일동안 유지된다.	
개연성 코스트:	0

Chapter 4

시간의 박물관의 이야기

이야기꾼들에게 비공개된 정보의 텍스트는 빨간색으로 표시되어 있습니다.

[시간의 끝]

속성: [시간]

이 서사는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 서사의 개연성을 해칠 염려가 매우 적다. 따라서, [침범] 판정에 실패할 때, 다음 씬(비전투) 또는 두 턴 후(전투)까지 해당 판정에 실패한 이야기가 전면 봉쇄되어, 기술 뿐 아니라 해당 이야기로부터의 도움도 받을 수 없다(단, 스탯은 유지된다). 개연성 판정 난이도의 초기화는 이야기의 봉쇄가 일어나면 즉시 일어나나, 이야기가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

[비정형의 공간]

속성: [공간]

우주 상에 떠다니는 불규칙한 공간이기 때문에 명중 또는 회피 판정을 할 때에는 별도의 해당 페널티를 상쇄할 만한 이야기가 없다면 명중/회피 페널티로서 4df를 굴려 해당 수치를 판정치에 반드시 더해야 한다.

[시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.

박물관의 시설물을 파괴할 수 있는 기술과 무기들은 즉시 압수되어 해당 인물들이 박물관 안에 있는 동안 전시 품목으로 추가되며, 허가받지 않고 이들을 훔치고자 한 이들은 모두 즉시 시간상에서 사라진다.

Chapter 5

박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품

지상 전시실 지도

로비	보석 전시실	마법 전시실	보안실
	복도		
	기술 전시실	종교 전시실	

박물관의 네 가지 전시실에는 각각 네 가지씩의 아티팩트들이 특별 전시품으로서 전시되어 있습니다. 이 아티팩트들은 이야기꾼에 따라 변경하는 것을 권장하며, 이야기꾼들이 사용하고 싶도록 만들어야 합니다. 예를 들어, 이야기꾼들의 능력의 페널티를 상쇄시킨다거나 하는 식으로요. 아래의 표에는 존재할만한 아티팩트들을 나열해두었습니다.

보석 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[저주] [보석]	루비	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 모든 대상에게 회피 불가능의 물리 또는 정신 피해를 1 줄 수 있다.	자본		0
[저주] [보석]	사파이어	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 모든 대상에게 물리적 상태 [감전됨 □] 또는 정신적 상태 [멍해짐 □]을 줄 수 있다.	자본		0
[저주] [보석]	오팔	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 자신을 제외한 모든 대상의 체력 또는 정신력을 1 회복시킬 수 있다. 개연성은 회복시킬 수 없다.	자본		0
[저주] [보석]	에메랄드	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 이동을 1회 추가로 할 수 있다.	자본		0

마법 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[마법] [마나]	불안정한 수정	마나를 사용한다면, 최대 마나가 10% 증가한다. 이 아티팩트를 공중으로 던지면 폭발하여 자신 외의 같은 구역 안에 있는 모든 이에게 [실명됨: 1턴]을 준다.			0
[마법] [목걸이]	예지의 목걸이	착용자는 회피와 조준 판정에 +1을 받는다. 이 목걸이를 파괴함으로써 자동 성공을 결과로 가질 수 있다.			0
[흑마법] [혈액]	응고된 혈액	매 턴 정신력 1을 소모한다. 정신력이 0이 되면 이 아티팩트는 영구히 소실된다.			-10
[마법] [시계]	시간의 회중시계	자신의 턴에 주사위에 의한 판정([행운] 등)을 할 때, 두 번 굴려 그 중 하나를 선택할 수 있다.	속도		0
[마법] [목걸이]	민첩의 목걸이	착용자는 회피 판정이나 조준 판정을 함에 있어 +1을 받는다.			0

기술 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[기술] [생물]	기계 공생체	한 턴을 소모해 혈액에 심을 수 있다. 심기면 흠칠 수 없으며, 이동을 포기하면 보호막 3을 얻을 수 있고, 다음 스탯에 변화를 준다: 스탯+: 기민, 근력 스탯-: 의지, 공감, 인식			0
[기술] [환상]	테서렉트	누군가 개연성 판정에 실패할 때, 테서렉트의 코스트가 2 증가한다. 테서렉트의 코스트가 0이 되면 테서렉트가 폭발하며 소유자를 제외한 이들의 시간이 잠시 멈춘다. 즉시 한 턴을 진행한다.			-10
[기술] [안정]	댐퍼	자신의 턴이 종료될 때, 4df를 굴려 해당 값의 절대값에 1을 뺀 만큼의 개연성을 회복할 수 있다.			0
[기술] [무기]	죽음의 키스	단 한 번 발사할 수 있는 저격총. 사격 또는 사격:총기의 두 배 중 높은 쪽으로 판정하고, 인식과 기민 중 낮은 쪽으로 회피한다. 적중한다면, 해당 적의 체력을 1 남기고 모두 잃게 한다.			0
[기술] [무기]	레이저 건	턴당 한 번, 시야가 확보된 대상에게 회피 불가능한 피해 1을 주는 레이저를 발사한다.			0

종교 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[신성] [십자가]	순교자의 십자가	십자가를 소유한 상태로 이야기가 봉쇄되면, 방어막 3을 얻는다.			0
[신성] [목주]	대주교의 목주	목주를 소유한 상태로 이야기가 봉쇄되면, 자신을 포함한 한 대상의 체력 2를 회복시킨다.			0
[신성] [기도]	성기사의 방패	구역 내에서 방패를 들고 무릎을 꿇은 채로 정신을 집중하고 있는 동안, 해당 구역에서 나갈수도 들어올 수도 없는 방벽이 생성된다. 이 방벽은 정신집중을 해제하거나, 안팎을 통틀어 10의 피해를 받으면 사라진다.			0
[신성] [토템]	대정령의 토템	한 턴을 소모해 토템을 설치하거나 철거할 수 있다. 설치된 상태에서 같은 구역에 있는 모든 이들은 체력 1을 정신력 1, 또는 정신력 1을 체력 1으로 바꿀 수 있다.			0

5.1 특별 전시

위와 같이 했을 때 전시실당 전시물품 수가 너무 많다고 생각하는 경우, 전시실당 특별 전시 물품 수를 하나씩으로 하여 특정 테마의 특별전을 열 수 있습니다. 아래는 [소낙](#)님의 개변으로, “빛”을 테마로 한 특별전의 예시입니다.

1. 빛: 지성체의 시작

지성체의 손에 들린 빛은 곧 이들의 힘이자 무기가 됩니다.

인간들이 빛을 이용해 만든 물품들. 화로, 등불이나 전구나 빛을 이용해 화면을 출력하는 디스플레이 등 빛과 열을 발생시키는 물품들이 전시되어 있습니다.

[빛의 검]
속성: [빛]
손잡이를 제외한 검신이 빛으로 이루어진 검. 같은 구역 또는 인접한 구역의 대상을 지정하여 2의 피해를 입힌다.
전장을 섬광처럼 누비던 검사가 사용하던 것.

2. 빛: 지성체의 길잡이

거의 모든 문화권에서 항성, 빛의 존재는 단순한 광원으로서의 기능을 넘어, 지성체의 삶을 인도하는 존재였습니다. 지성체는 태양의 움직임을 시간의 지침으로 삼으며, 별의 위치와 움직임을 통해 방향을 알아내고 항해술을 개발했습니다.

천체를 이용해 시간과 방향을 알아내는 시계와 나침반 등이 있습니다.

[달빛 시계]

속성: [빛]

방금 굴린 주사위에서 원하는 주사위를 택해 원하는 결과로 바꾼다. 한 세션에서 두 번 사용할 수 있다.

은처럼 보이는 금속으로 섬세하게 만들어진 시계. 달을 숭배하는 문화권에서 만들어졌다. 변화하는 달의 위상과 월령에 맞추어 시간을 알아낼 수 있다. 경제적 측면에서 이와 같은 기술을 개발하는 것은 효율적이지는 못하나, 이는 실용성을 위해 만들어진 것이라기보다는 예술적인 기예에 가깝다.

당신이 관조하고자 한다면 상관없지만, 나아가고자 한다면 적절한 때를 알아야 할 것이다.

3. 빛 : 신앙과 종교

빛은 많은 문화권에서 신앙의 대상이기도 했습니다. 빛은 이들 지성체에게 눈으로 보이는 길 뿐만 아니라 영적인 길을 인도하고 나아갈 지침이 되기도 합니다.

태양신과 빛의 신을 기리는 종교적 물품들이 전시되어 있습니다.

[광명을 비추는 손]

속성: [빛]

인지하는 대상을 하나 지정하여 행운 판정을 한다. 성공시 2턴, 실패시 1턴 동안 [기절] 상태를 부여한다.

투명한 구슬을 길게 꿰어 만든 묵주. 태양빛을 상징하는 오브젝트가 걸려 있다. 본래 기도할 때 사용하는 것이지만 성직자가 몸을 지키기 위해 사용하는 주술의 매개체로서 이용되었다.

4. 빛의 그림자 : 어둠

빛과 어둠은 떼레야 떼 수 없는 관계입니다. 빛을 중심으로 발전한 문화권에서 어둠은 두려움의 대상이자 휴식과 사색의 영역이었습니다.

한층 더 어두운 전시실. 빛을 피하기 위해 만들어진 물품이나 수면과 관련된 물품 또는 모형이 전시되어 있습니다.

특별 전시 물품은 잠든 것 처럼 눈을 감고 몸을 웅크린 채로 전시장 안에 둥둥 떠 있는 검은 동물. 귀가 길고 고양이나 강아지 정도의 크기를 하고 있으며, 털이 폭신한 꼬리가 천천히 흔들립니다. 그 움직임을 자세히 보면 진짜 털이 아니라 그런 모습을 하고 있을 뿐인 다른 물질이라는 것을 알 수 있습니다.

[드리우는 어둠]

속성: [빛]

받는 피해 2 감소

어둠의 권능에서 명감을 받아 만들어진 마도구. 착용하지 않을 때에는 짐승의 형상을 하고 지켜야 하는 대상의 주위를 맴돌며 경계한다.

Chapter 6

박물관 - 지하 수장고 지도와 이야기

사다리	도적2		도적1		두목

모든 칸에 해당하는 이야기입니다:

[어지럽게 얹히고설킨 창고]

속성: [장소]

한 턴에 두 번까지 이동할 수 있습니다.

바닥을 통해 이동할 때, 4df를 굴립니다. -2 이하의 결과가 나오면 다음 자신의 턴까지 유지되는 물리적인 부정적 상태 [균형을 잃음]을 얻고, 이번 턴에는 더 이상 이동할 수 없습니다.

사다리 칸에 해당하는 이야기입니다:

[사다리]

속성: [사물]

고정된 철제 사다리가 놓여있는 칸입니다. 한 턴을 소모해 로비로 이동할 수 있습니다. 단, 같은 구역에 있는 이들의 근력에 의해 끌어내려질 수 있으나, 이를 근력 또는 기민으로 대항하여 성공한다면 무사히 로비로 이동할 수 있습니다.

만약 진입한 이야기꾼 중 무기를 [시간의 신 Chronos의 저주]에 의해 빼앗긴 이가 있다면, 지하 수장고 내의 무작위 칸에 무기가 숨겨져 있습니다. Chronos는 이 무기의 위치를 요청한다면 알려줄 것이지만 이 무기를 회수하는 것은 이야기꾼의 몫입니다.

Chapter 7

헤르메스 도적단

도적단 두목

체력: 15(2인일 시 20), 정신력: 10(2인일 시 15)

스탯: 기민 3, 도발 1, 의지 1, 전투 1, 나머지 0

[훔치기]

속성: [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 훔치기를 실패로 할 수 있다.

[표적]

속성: [도적단]

방 안에 있는 한 가지 물체를 표적으로 지정할 수 있다. 해당 물체를 [훔치기] 할 때에 피해를 입었더라도 [훔치기]에 성공한다. 들키지 않았다면 다른 물체를 즉시 다시 표적으로 지정할 수 있으며, 들켰다면 다음 씬에 지정할 수 있다.

[명령]

속성: [도적단]

자신의 턴 대신 같은 공간(지하층, 각 전시실, 복도, 서버실, 로비 각각을 한 공간으로 친다.)에 있는 모든 도적의 턴을 진행할 수 있다.

[헤르메스의 지팡이]

속성: [아티팩트]

공중에 떠서 이동할 수 있다. 아무도 없는 칸을 통해서라면 2회 이동할 수 있다.

스탯 +: 기민^a

^a도적단 두목의 [기민] 수치는 [헤르메스의 지팡이]가 이미 적용된 수치입니다.

[도적 두목의 단도]

속성: [아이템]

한 턴에 한 번, 칼을 휘둘러 같은 구역에 있는 대상에게 회피 불가능한 피해 4를 준다.

[활]

속성: [아이템]

한 턴 장전 후 발사한다. 사격으로 판정하고 기민으로 회피할 수 있다. 적중시, 개연성에 피해를 2 준다.

도적 1

체력: 15, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

[훔치기]

속성: [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 훔치기를 실패로 할 수 있다.

[빠른 손발]

속성: [도적단]

[훔치기]를 할 때에 한해서 자신의 기민에 +1. 또한, 다른 행동을 하지 않는다면 한 턴에 아무도 없는 칸을 통해서(시작칸 기준) 2회 이동할 수 있다.^a

^a이 이야기로 인해 [훔치기] 한정 기민이 2가 됩니다.

[도적의 단도]

속성: [도적단]

한 턴에 한 번, 칼을 휘둘러 같은 구역에 있는 대상에게 회피 불가능한 피해 2를 준다.

[도발]

속성: [버서커]

같은 구역에 있는 한 대상을 선택하여 대상에게 의지 판정을 하게 한다. 만약 자신의 도발이 더 높다면, 다음 턴에는 해당 대상은 반드시 자신을 공격해야 한다.

[상태 변화: 버서커] 발동시 "스탯+: 도발"을 추가로 가진다.

[상태 변화: 버서커]

속성: [생애]

체력이 5 이하로 떨어지면, 이 능력과 [도발]의 스탯 변화가 해제되고 한번에 피해 1 이상을 받을 수 없게 되나, [훔치기]와 [도적의 단도]가 봉인된다. 한 턴에 한 번, 같은 구역 안에 있는 대상에게 피해 (6-현재 체력)을 줄 수 있다. 피해량 이상의 기민으로 회피할 수 있다.

발동시 다음을 추가로 가진다:

스탯+: 근력, 도발

스탯-: 기만, 은신, 공감, 의지^a

^a해당 능력이 발동되면, 스탯이 다음과 같이 변한다: 기만 -1, 은신 -1, 공감 -1, 의지 -1, 근력 1, 기민 1, 도발 2, 나머지 0

도적 2

체력: 10, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

상태: 은신 □□

[훔치기]

속성: [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 훔치기를 실패로 할 수 있다.

[완벽한 은신]

속성: [도적단]

한 턴을 소모해 [은신 □□]를 얻는다. 이 상태가 있는 동안 다른 이들에게 보이지 않는다. 피해를 받거나 이동하면 [은신] 상태 한 칸이 소모된다. 자신의 턴이 시작할 때 같은 칸에 있는 적 한 명당 [은신] 한 칸이 소모된다. [훔치기]의 판정을 잔여 은신 상태+은신 스탯 또는 기민 스탯 중 높은 쪽으로 판정하나, 실패할 시 모든 [은신] 상태를 잃는다.

[초심자의 행운]

속성: [도적단]

매 턴 한 번, 주사위를 굴리는 판정에서 재굴림을 시도할 수 있다.

[도적의 표창]

속성: [아이템]

한 턴에 두 번, 표창을 던져 한 대상에게 피해 1을 줄 수 있으나, 기민 또는 인식 중 높은쪽이 자신의 기민보다 낮다면 회피한다. 떨어진 구역당 회피에 +1을 받는다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part II

나갈 수 없는 탑

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
42쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 나갈 수 없는 탑

시나리오 작가: 소낙(@knock_tr)

사용 룰: 이야기꾼의 세계 (World of the Storytellers)

권장 인원: 1인

트리거 워닝: 이 시나리오는 플레이어에게 감정적 고통을 유발시킬 수 있는 내용을 포함하고 있습니다. 이에 대해 플레이어에게 충분히 숙지시키지 않고 플레이하는 행위를 금합니다.

시놉시스

이야기꾼은 어떤 마법사의 제자 역할이 되어 탑에 들어가게 됩니다. 마법사의 일을 돕는 척 하며 마법사의 탑에 숨겨진 마석을 찾아야 합니다.

Chapter 2

등장인물의 이야기 (이야기꾼 공개용)

마법사의 제자

[마법사의 제자]	
속성: [역할]	
나는 제자인가, 잡일꾼인가..... 바쁘다는 핑계로 아무것도 가르쳐 주지 않은 마법사는 이번 논문의 집필이 끝나면 꼭 수업을 시작해 주겠다고 약속했다. "이번에는 진짜죠?"	
스탯 +: 의지	

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 75쪽으로 넘어가
주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	26
2 등장인물의 이야기(이야기꾼 공개용)	27
3 진상	30
3.1 서사 내 진상	30
3.2 서사 외 진상	30
4 진행	31
4.1 Intro phase : 시스템 파트	31
4.2 Main phase : 서사 파트	31
4.2.1 전투	31
4.3 Outro Phase : 시스템 파트	32
4.3.1 엔딩	32
5 정보	34
5.1 시나리오 전용 규칙	34
5.2 퀘스트	34
5.3 NPC	36
5.4 이야기	38
5.5 마법사의 탑	40

Chapter 3

진상

이 서사가 숨기고 있는 것. 플레이어들에게 미리 알려주지 않습니다.

3.1 서사 내 진상

[마법사의 제자]의 정체는 [큰 날개의 흑룡]이다. 봉인되어 거짓된 기억을 주입당해 자신이 사람인 줄 알고 있는 [큰 날개의 흑룡]을 마법사가 감시하고 있었다.

[마법사의 제자]는 마법사의 스승이었다. 한때 자신의 보호자였으나 지금은 힘과 기억을 잃고 약해진 당신을 마법사가 보호하고 있었다.

3.2 서사 외 진상

시스템이 이야기꾼에게 말하는 것과 달리 이 서사는 이름이 없는 것이 아니라 아직 이름 붙여지지 않은 서사, 즉 미완성된 서사입니다. 시스템이 진정으로 원하는 것은 미처 완성되지 못한 이 서사의 개연성을 이야기꾼의 행동을 통해 매듭지어지도록 하는 것입니다. 시스템은 이 사실을 숨긴 채 이야기꾼을 서사 속으로 보냅니다.

이야기꾼이 ‘깨달은 자’가 아닐 경우 이 부분은 생략합니다. 그 이외에도 이야기꾼의 상황이나 시스템의 판단에 따라 자유로운 개변을 권장합니다.

Chapter 4

진행

4.1 Intro phase : 시스템 파트

시스템은 이야기꾼에게 제목이 알려지지 않은 한 서사를 소개합니다. 서사 속에서 중요한 역할을 하는 마석이 행방불명되었는데, 타락한 자들이 서사를 오염시키기 위해 그 마석을 서사 속 변방의 마법사의 거처에 숨겨두었다고 합니다.

시스템은 서사를 정상화시키기 위해 마석을 찾아 달라고 이야기꾼에게 부탁하며, 이를 위해 마법사의 탑에 출입하기에 적절한 역할 이야기를 부여할 것이라고 설명합니다. 이야기꾼이 마석을 찾아낸다면 시스템은 마석을 본디 있어야 할 곳으로 되돌릴 것입니다. 이야기꾼은 [암룡의 마석 회수]를 받고 서사 속으로 진입합니다.

4.2 Main phase : 서사 파트

서사에 입장한 이야기꾼이 유기물로 된 지성체라면 외형은 거의 변하지 않습니다. 아니라면 이야기꾼은 유기물로 된 지성체의 형태 중 원래 이야기꾼의 모습에 가까운 것으로 변합니다. 마법사의 탑의 서재에서 시작합니다.

세션은 마법사의 탑 내에서 진행됩니다. 자세한 사항은 정보 챕터를 참고하세요.

4.2.1 전투

이야기꾼이 [검은 비늘 조각]을 발견하고 탑의 모든 장소의 조사를 끝냈다면 [마법사의 제자]가 [큰 날개의 흑룡] 이야기로 바뀝니다. 이야기꾼의 신체는 거대한 용으로 변하며, 적용 범위에 용이 나타났기 때문에 [탑의 봉인]이 활성화됩니다. 마법사는 이야기꾼을 제압하기 위해 전투를 시작합니다.

전투를 포기한다면 [큰 날개의 흑룡]은 효력을 잃고 다시 [마법사의 제자]로 되돌아감을 알려주세요. 또한 [탑의 봉인] 또한 공격할 수 있는 대상임을 알려주세요. 마법사는 도발을 사용하여 [탑의 봉인]을 공격하는 것을 방해할 수 있습니다.

[탑의 봉인]을 파괴한 경우, 마법사는 날아가려는 이야기꾼에게 대화를 시도합니다. 마법사는 가까이 와 달라고 부탁하고, 이를 거절한다면 이야기꾼은 용이 되어 날아가, 시스템의 부탁을 수행하지 못한 채 서사의 밖으로 되돌아갑니다. 하지만 마법사의 부탁을 수락한다면 아래 마법사를 전투에서 제압하지 않았을 때와 같이 취급합니다.

마법사를 전투에서 제압하지 못했거나 제압하지 않은 경우, 마법사는 소지하고 있던 [미타아트의 눈물]을 사용해 이야기꾼의 기억을 다시 봉인합니다. [큰 날개의 흑룡] 이야기는 그 효력을 잃고 다시 [마법사의 제자]로 돌아가고, 이야기꾼은 서사에서 퇴장하게 됩니다.

마법사를 전투에서 제압했다면 마법사의 몸 속에서 [미타아트의 눈물]이 출현합니다. [미타아트의 눈물]을 습득한 이야기꾼은 서사에서 퇴장할 수 있습니다.

4.3 Outro Phase : 시스템 파트

4.3.1 엔딩

퀘스트를 달성한다면 서사 밖으로 나와 시스템을 만날 수 있습니다. 퀘스트 달성 정도에 따라 다음과 같은 결과가 발생합니다.

메인 퀘스트의 일차 목표 달성

미타아트의 눈물을 획득했다면 시스템에게 건네고 보상을 받을 수 있습니다. 미타아트의 눈물을 시스템에게 주지 않는다면 다음과 같은 이야기를 획득합니다.

[미타아트의 눈물]
속성: [도구]
강력한 힘을 가진 마석. 용을 사랑했던 마법사가 지니고 있었다. 어떤 힘은 상실에서 말미암기도 한다.
이 이야기를 사용한 판정을 시스템의 동의 하에 대성공으로 취급한다. 단, 이미 이루어진 판정을 반복하기 위해 사용할 수 없으며, 한 세션에서 한번만 사용할 수 있다.

메인 퀘스트의 이차 목표를 달성하였으나 일차 목표를 달성하지 못함 또는, 미타아트의 눈물을 시스템에게 건넨

시스템은 이야기꾼의 공로를 치하하며 이야기꾼의 도움으로 마석을 원래 자리에 가져다 놓을 수 있게 되었다고 말합니다. 이야기꾼에게 다음 이야기 중 하나의 이야기를 보상으로 지급합니다.

[마법사의 제자]
속성: [생애]
나는 제자인가, 잡일꾼인가..... 바쁘다는 핑계로 아무것도 가르쳐 주지 않은 마법사는 이번 논문의 집필이 끝나면 꼭 수업을 시작해 주겠다고 약속했다. "이번에는 진짜죠?"
스탯 +: 의지

[큰 날개의 흑룡]
속성: [마법]
사격 판정에 성공 시 목표에게 3의 피해를 준다. 이 이야기를 사용하면 원래 모습으로 돌아갈 때 까지 장면에 등장하는 아군이 아닌 모든 존재로부터 우선적으로 공격받는다.

[마법사의 만년필]

속성: [도구]

마도구 전문 브랜드 '타미노펜'에서 출시된 한정 에디션 '깜부기불'. 스승이 사용하던 것. 몹시 오래된 것임에도 불구하고 관리가 잘 되어 있다. 스승은 아마 그의 스승에게서 받았으리라. 다음과 같은 문장이 각인되어 있다.

빛은 길을 비춰줄 뿐, 내딛는 것은 당신의 몫이다.

Chapter 5

정보

5.1 시나리오 전용 규칙

[이름이 알려지지 않은 서사]
속성: [세계]
마법과 이종족이 존재하는 세계의 서사. 관련 이야기를 사용할 수 있습니다. 전자기기가 존재하지 않으며 관련 이야기를 사용할 수 없습니다 ^a .
^a 이야기꾼이 소지한 물품이 전자기기인지 아닌지 판단하기 애매한 경우, 시스템과 협의하여 해당 물품을 이전의 기술로 만들어진 물품으로 대체합니다. 또는 비슷한 형태나 기능을 가진 다른 물품으로 대체할 수도 있습니다.

[숨바꼭질]
속성: [마법사]
탐 내 장소이동시 4df를 굴립니다. 0과 그 이하의 값이 나오면 입장한 장소에 마법사가 등장합니다. 한 장소에서 마법사가 등장했다면 바로 다음 장소 이동시에는 마법사 등장 여부를 판정하지 않습니다.

5.2 퀘스트

[암룡의 마석 회수]
속성: [퀘스트]
일차 목표 : ‘암룡의 마석’ 습득
이차 목표 : ‘암룡의 마석’의 소재 확인
지금 이야기 : [마법사의 제자]
성공 보상 : 서사의 기여도와 역할에 관련된 이야기 한 개
실패 보상 : -

[놀아주세요!]

속성: [서브퀘스트]

패밀리어와 즐거운 시간을 보내면 달성되는 퀘스트입니다. 별다른 판정 없이 RP만으로 수행 가능하며, 어떻게 노는지에 대해 특별한 아이디어가 없다면 패밀리어가 공 등의 장난감을 물고 와서 놀아달라고 조르는 것으로 시작하는 것이 무난합니다.

목표: 패밀리어와 놀아주기

성공 보상: 패밀리어가 기뻐합니다.

실패 보상: 패밀리어가 속상해합니다.

[책 정리]

속성: [서브퀘스트]

세 개의 서가를 정리해야 합니다. 각 서가당, 4df를 한 번 굴립니다. 2번 이상 0 이상의 판정으로 성공하면 퀘스트에 성공합니다.

목표: 서재의 책 정리

성공 보상:

[뿌듯함]

속성: [상태]

만사를 긍정적으로 볼 수 있을 것 같다. 오래 갈 기분은 아니지만, 기분이 좋다는 건 소중한 것이다.

판정 실패시 재굴림. 이 이야기는 한번 사용하면 소멸한다.

실패 보상:

[스트레스]

속성: [상태]

마치 고통 받기 위해 만들어진 인생 같아.

2장면동안 지속된다.

5.3 NPC

마법사

체력 10/10

사격, 기만, 의지 1¹

숲 속의 외딴 탑에 기거하는 마법사.

이 탑에 봉인된 드래곤 [큰 날개의 흑룡]이 세상에 나가지 못하도록 감시하고 있습니다. 이것은 또한 나날이 강해지고 있는 인류로부터 [큰 날개의 흑룡]을 보호하는 것이기도 합니다. 마법사는 동시에 그를 자유롭게 해 주지 못하는 것에 대한 죄책감을 가지고 있습니다. 과거에 [큰 날개의 흑룡]의 제자 또는 피보호자였습니다. 세션에서는 이러한 관계가 뒤바뀐 셈입니다.

마법사는 이야기꾼에게 흑룡에 대한 정보를 숨기고 있습니다. 때문에 탑 안에서 용이나 그와 관련된 정보를 찾기는 어렵습니다. 서재에서 발견되는 페이지 일부가 없어진 책들은 마법사가 용에 대한 정보를 은폐한 흔적입니다. 마법사에게 직접 흑룡이나 마석에 대해 질문한다면 마법사는 이야기꾼이 왜 그에 대해 관심을 갖는지 의심하고, 주의 깊게 지켜보거나 조사를 방해하기도 합니다. 그럼에도 불구하고 거둬들여 마법사에게 질문할 경우 이야기꾼에게 침범판정을 요구할 수 있습니다. 이 경우, 침범 판정의 침범도는 0으로 취급합니다. 침범 판정을 하면 할수록 난이도가 점점 올라간다는 점을 상기시켜 주세요.

전투가 막바지에 이르면 메테오를 사용합니다.

[마법사]

속성: [권능] [직업]

현실과 환상의 경계를 허무는 이능을 부리는 자. PC의 스승이자 이 탑의 주인.

영창 중 피해를 입거나 방해를 받으면 행운을 포함한 의지판정을 한다. 판정에 실패하면 영창이 취소된다.

스탯 +: 사격

[마탑의 간수]

속성: [생애] [권능]

가장 강력하고 위험한 환상이 두 발과 날개가 묶인 채 여기에 있다. 내가 여기에 있는 한 당신은 저 밖의 누구도 해칠 수 없으며, 저 밖의 누구도 당신을 해칠 수 없다.

스탯 +: 기만

[도발]

속성: [요령]

대상을 정해 대상의 의지에 대항한 도발 판정을 한다. 다음 턴에는 해당 대상은 반드시 자신을 공격해야 한다.

¹이야기들의 스탯 증가가 반영된 수치입니다.

[어둠의 가호]	
속성: [방어구]	
어둠을 묵도할지언정, 그 그늘 아래 보호받았던 나는 두려워하지 않는다.	
모든 종류의 피해를 1 경감한다.	
스탯 +: 의지	

[마력탄]	
속성: [마법]	
한 차례 영창하여 3의 피해를 준다.	

[마력탄 연사]	
속성: [마법]	
여러 개의 마력탄을 동시에 발사한다. 행운을 포함한 사격으로 판정하여 0 이상의 수치가 나오면 나온 수치+2만큼의 피해를 준다.	

[메테오 스트라이크]	
속성: [마법]	
응축된 거대한 마력 덩어리를 떨어트린다. 두 턴 영창하여 10의 피해를 준다. 한 전투에서 한 번만 사용 가능하다.	

패밀리어

체력 10/10 마법사는 제자를 보호하기 위해 패밀리어를 이야기꾼의 곁에 붙여놓았습니다.

패밀리어는 세션이 진행되는 동안 이야기꾼을 따라다니며 애교를 부리거나, 놀아 주거나, 때로는 위협으로부터 이야기꾼을 대신해 싸우기도 합니다. GM은 패밀리어를 통해 PC에게 힌트를 건네거나 장난을 치는 등의 RP를 할 수 있습니다. 패밀리어의 모습은 어떤 동물도 좋지만 고양이, 햄스터, 도마뱀, 참새 등 작은 동물을 권합니다. 플레이어와 상의하여 선호하는 동물로 정해도 좋습니다.

이야기꾼과 마법사의 전투가 발생하면 마법사에게 돌아가 [어둠의 가호]로 변합니다.

[패밀리어]	
속성: [마법]	
동물의 모습을 한 작은 그림자. 마법사가 부리는 마법생물이다.	

[진실의 수호자]	
속성: [임무]	
당신의 술자는 사랑하는 이를 지킬 것을 명령했다.	

[어둠]
속성: [성질]
모든 종류의 피해를 1 경감한다.

슬라임

체력 5/5

창고의 잡동사니 틈에서 튀어나온 작은 몬스터. 몸이 산성으로 되어 있어 접촉 시 가벼운 화상을 입힙니다. 슬라임에게 상처를 입은 채로 마법사와 마주친다면 마법사가 상처를 치료해줍니다. 박쥐나 뱀 등 작고 위협도가 크지 않은 다른 동물이나 몬스터로 개변해도 좋습니다.

[튀어오르기]
속성: [행위]
아무 일도 일어나지 않았다.

[산성]
속성: [성질]
접촉 시 가벼운 화상을 입는다. 위협적이진 않으나 따갑다.

5.4 이야기

[마법사의 제자]
속성: [역할] [직업]
나는 제자인가, 잡일꾼인가……. 바쁘다는 핑계로 아무것도 가르쳐 주지 않은 마법사는 이번 논문의 집필이 끝나면 꼭 수업을 시작해 주겠다고 약속했다. “이번에는 진짜죠?”
스탯 +: 의지

서사 속에 진입했을 때 시스템으로부터 주어지는 이야기입니다. 이야기꾼은 본래부터 존재하던 ‘마법사의 제자’ 자리에 대신 들어갔거나 그에게 빙의했다고 보아도 무방합니다. 아직 마법을 제대로 배우지 못한 수련생이므로 고등한 마법과 관련된 이야기는 사용하기 어렵습니다.

플레이어가 만약 대학원생이거나 악덕 교수에게 고통 받은 경험이 있다면 이런 설정에 반감을 가지고 마법사를 지나치게 적대시할 수 있습니다. 이 경우 마법사를 불쌍하게 연출하여 동정심을 불러일으키거나 아예 다른 관계성을 제시하는 것을 추천합니다.

[마법사의 만년필]

속성: [도구]

마도구 전문 브랜드 '타미노펜'에서 출시된 한정 에디션 '깜뿌기불'. 몹시 오래 된 것임에도 불구하고 관리가 잘 되어 있다. 다음과 같은 문장이 각인되어 있다.

빛은 길을 비춰줄 뿐, 내딛는 것은 당신의 몫이다.

만년필을 자세히 조사하면 [만년필 속 쪽지]를 발견할 수 있습니다.

[만년필 속 쪽지]

속성: [서류]

'당신이 잊어도 괜찮아요. 이제 당신의 곁을 떠나지 않을게요.'

[미타이트의 눈물]

속성: [도구]

메인 퀘스트의 목적인 마석입니다.

강력한 힘을 가진 마석. 인류가 기억하는 가장 오래된 용 미타이트의 이름과 함께 전해져 내려온다. 짙은 그림자와 어둠으로 이루어진 암룡(暗龍)은 자손들과 자녀들을 거느리고 인류와 전쟁을 벌였다고 한다.

[탑의 봉인]

속성: [마법]

이야기꾼이 공격하여 파괴할 수 있는 대상입니다. 이 사실을 전투가 시작했을 때 알려주세요. 봉인은 다섯 번 공격당하면 파괴됩니다.

드래곤을 억압하는 마법. 영역 안에 있는 용은 비행이 불가능하며, 모든 판정에 -1을 받고, 매 차례마다 체력을 1 잃는다.

[큰 날개의 흑룡]

속성: [역할] [종족] [권능]

절멸한 용족의 마지막 후예 중 하나. 예로부터 드래곤은 가장 강력하고 위험한 환상 중 하나였고 재앙으로 불렸다. 인류는 당신을 위협으로 여겨 제압하고 이 탑에 봉인했다. 당신은 거짓된 기억을 주입당해 자신이 사람이라 믿으며 이곳에 갇혀있었다.

사격 판정에 성공 시 목표에게 3의 피해를 준다.

특정 조건을 만족할 경우 [마법사의 제자]는 이 이야기로 변합니다. 이 이야기를 얻었을 때 의지판정(+2 혹은 그 이상일 경우 성공)을 하여 실패하면 3차례 동안 지속되는 상태인 [격노]를 가집니다. 의지 판정에 대성공했을 경우 [서로

다르더라도]를 얻습니다.

[격노]
속성: [상태]
외부의 자극으로 이성을 잃은 상태. 공격할 수 있는 대상이 있다면 반드시 공격해야 한다.

[서로 다르더라도]
속성: [기억]
검은 용과 작은 인간은 친구였습니다. 둘은 서로 달랐지만 사랑했습니다. 크고 강한 용은 작은 인간을 지켜주겠다고 약속했습니다.

5.5 마법사의 탑

마법사의 연구소이자 거주지. 왕국에서 먼 곳에 떨어진 숲 속에 위치하고 있습니다.

[숨바꼭질]
속성: [이동]
탑 내에서 장소를 이동할 때, 4df를 굴린다. 0 이하의 값이 나오면 입장한 장소에 마법사가 등장한다.
한 장소에서 마법사가 등장했다면 바로 다음 장소 이동시에는 마법사 등장 여부를 판정하지 않는다.

구조는 다음과 같습니다. 높은 곳부터 서술합니다.

탑의 꼭대기

탑의 옥상. 탑 주변의 경치가 한눈에 들어옵니다. 자세히 조사한다면 탑 주변에 둘러쳐진 결계를 발견합니다.

서재

마법사의 서재이자 연구실. 벽 가득히 책이 꽂혀 있습니다. 책이 엉망진창으로 섞여 있다는 것을 발견할 수 있습니다. 정리하는 것은 분명 이야기꾼의 몫이겠죠. 자세히 조사하면 어린아이 글씨로 낙서가 된 책과, 페이지 일부가 통째로 찢겨나간 책을 발견할 수 있습니다.

세션을 시작하는 장소로, 마법사로부터 [마법사의 만년필]을 받습니다.

서재 외의 공간에서 마법사를 만난다면 ‘왜 여기에 있느냐. 일은 다 했느냐. 그럴 리가 없지.’ 라는 등의 말을 하며 이야기꾼이 농땡이를 치고 있다는 사실을 지적합니다. 그러나 크게 탓하거나 돌아가 일하라고 지시하지는 않습니다.

창고

다양한 물건들이 분류되지 않은 채로 여기저기 쌓여 있는 공간. 물건들 틈에서 슬라임을 발견할 수 있습니다.

마법사의 방

마법사의 침실. 자세히 조사한다면 마법사로 보이는 인물과 누군가가 함께 찍힌 사진을 발견할 수 있습니다. 이 사진은 어린 시절의 마법사와 그 스승-검은 날개의 흑룡-이 함께 찍은 사진으로, 이야기꾼은 자세히 조사하더라도 이 이야기를 알 수 없습니다. 다만 이유를 알 수 없는 친숙함이나 묘한 기시감 등을 느낄 수 있을 뿐입니다.

마법사를 동반하지 않고 방문했을 경우, 문이 마법으로 잠겨 있어 열 수 없습니다. 문을 억지로 열기 위해서는 5 이상의 충격을 주어야 합니다. 마법사는 문이 열린 것을 눈치 채고 1턴 후에 달려오므로, 빠르게 조사를 마치거나 자리를 이탈해야 합니다. 만약 행운 판정에 성공한다면 마법사는 3턴 후에 도착합니다.

마법사에게 현장을 들켰을 경우, 문이 부서진 이유에 대해 마법사에게 납득시키지 못한다면 서사에서 추방당합니다.

정원

탑을 중심으로 원형으로 자리한 공터. 걸터앉을 수 있는 잡동사니가 있습니다.

정원을 통해 이야기꾼이 밖으로 나가려고 시도할 경우, 먼저 ‘탑 밖으로 나가면 마법사가 걱정할 것이다’, ‘마석은 탑 밖이 아니라 안에 숨겨져 있다’ 등으로 이야기꾼을 설득하는 쪽을 권합니다. 그럼에도 불구하고 이야기꾼이 나가고자 한다면 뭔가에 가로막힌 듯 숲으로 들어갈 수 없습니다.

지하실

쇠사슬과 커다란 수갑 등 뭔가를 가두어 놓았던 흔적이 있습니다. 자세히 조사할 경우 검은 비늘 조각을 발견할 수 있습니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part III

살아 있지 못한 마을(The Unliving Village)

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
75쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 살아 있지 못한 마을(The Unliving Village)

시나리오 작가: None(@n0n3x1573n7_WS)

사용 룰: 이야기꾼의 세계(World of the Storytellers)

권장 인원: 1~4인

트리거 워닝: 이 시나리오는 플레이어에게 감정적 불안정을 유발시킬 수 있는 내용을 포함하고 있습니다. 이에 대해 플레이어에게 충분히 숙지시키지 않고 플레이하거나, 이 또는 이와 유사한 상황이 유발되었을 시 해당 사항을 무시하고 플레이하는 행위를 절대 금합니다.

시놉시스

중세 시대의 작은 마을. 어느 주말, 예배를 보려고 모여있던 사람들이 어째서인지 좀비로 변하고 있었습니다.

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)

1인인 경우에는 성가단원과 성기사 중 한 명을 선택합니다.

2~3인인 경우에는 사제를 제외한 등장인물들 중 한 명씩을 선택합니다.

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.	

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.	

사제

[기도]

속성: [역할]

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

이단심판관

[심판]

속성: [역할]

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

Chapter 3

서사의 이야기

[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 조건이 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 해당 씬 동안 서사 속에서 얻은 것이 아닌 무작위 이야기가 하나 봉인된다.

선택 이야기

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

[튜토리얼]

속성: [도움: 시스템]

서사 속에서 만나는 중요해보이는 인물, 사물, 상황들을 묘사하는 이야기를 알 수 있다. 이런 이야기들을 직접 조사하여 해당 이야기에 가려서 숨겨져있던 사실을 밝혀내고, 상황을 진행시킬 수 있다. 이런 조사를 하기 위해서는 상황에 맞는 어떠한 방법을 사용해도 무방하다. 이 세계의 서사를 풀어나가기 위해서는, 이 이야기들만을 조사해도 충분하다.

보다 더 어려운 진행을 위해서, 다음 규칙을 적용시킬 수 있습니다.

[박진감]

속성: [이야기의 의지]

이 이야기는 빠르게 진행된다. 씬이 끝날때, 잃은 정신력과 체력의 반(소숫점 아래 버림)만을 회복한다^a.

^a또는, 아예 회복하지 않도록 할 수도 있습니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 75쪽으로 넘어가
주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	45
2 등장인물들의 이야기(이야기꾼 공개용)	46
3 서사의 이야기	48
4 시나리오의 흐름	52
4.1 태초의 이야기(선택)	52
4.2 마을의 구조	52
4.2.1 마을 외곽	53
4.2.2 마을 내부	54
4.2.3 교회	56
4.3 예배당	60
4.4 다시, 태초의 이야기(선택)	61
5 등장인물들의 진실된 이야기	63
5.1 저주받은 성가단원	64
5.2 타락한 성기사	66
5.3 겁에 질린 사제	68
5.4 부상당한 이단심판관	70
5.5 고의로 누락된 정보	72
6 대체 세계선	73
6.1 사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 거부한 경우	73
6.2 호전적인 이야기꾼들이 등장인물로서 들어온 경우	73

Chapter 4

시나리오의 흐름

4.1 태초의 이야기(선택)

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

이 이야기에 왜 들어가야 하는지를 납득시키기 위해서라면, [타락한 자]가 들어가서 이야기를 휘젓고 있으며 이 작용을 막기 위험이라고 하시면 됩니다¹.

개인적으로는 시스템이 네 개의 역할을 지정하는 것을 추천드립니다. **사제**를 받은 이에게 흑막이 본인이라는 사실을 밝혀야 하기 때문이기도 하고, 동의를 구해야 하기 때문입니다. 반드시 동의하지 않아도 된다는 점을 강조해주세요. 이를 위해 **사제** 역할을 받은 이만을 위한 짧은 “악마와의 계약” 프리세션을 해도 좋습니다.

동의하지 않은 경우에는 ”역할은 역할일 뿐”이라는 점을 명시하고, **흑막 거부시의 대체 세계선**을 따라서 진행하시면 됩니다.

4.2 마을의 구조

마을은 마을 외곽, 마을 내부, 교회의 총 세 겹으로 구성되어 있습니다. 이야기꾼들은 마을로 들어가는 길에 있습니다. 사제는 마을에서 나와 이단심판관을 맞이하러 나와있었고, 그 과정에서 좀비로 변하지 않은 성가단원 꼬마와 전직 성기사를 데리고 나왔습니다.

현재 시각은 해가 뉘엿뉘엿 지고 있는 저녁 7시입니다. 이야기꾼들에게 시간이 흐르고 있다는 사실을 반드시 상기시켜주세요.

¹ 실제로 **사제**와 거래를 한 악마가 바로 이 [타락한 자]이기 때문이죠.

4.2.1 마을 외곽

신문 가판대

[신문]
속성: [튜토리얼:조사대상]
신문을 읽는 데에 30분을 사용할 수 있습니다.
인근 마을들에 도둑이 들었다는 소식이 신문 1면에 대서특필 되어 있습니다.
누군가가 이단심판관(외부인)을 의심할 때 공개: 이단심판관의 가방을 이제 조사할 수 있습니다.

이단심판관의 가방

이 가방은 이단심판관이 항상 들고 다니는 가방입니다. 누군가가 이단심판관을 의심하기 시작할 때에야 조사할 수 있도록 해 주세요.

[신분 증명서 더미]
속성: [튜토리얼:조사대상]
이단 심판관 증명서와 함께, 사제와 성기사의 신분 증명서 요약본이 들어 있습니다.

[서류철]
속성: [튜토리얼:조사대상]
서류더미를 읽는 데에 1시간을 사용할 수 있습니다. 이단심판관을 제외하고 [지식:신성] 판정에서 3 이상이 나오는 사람 한 명당 이 시간을 10분 단축할 수 있고, 이단심판관이 돕는다면 단축된 시간과는 상관 없이 10분이 소요됩니다.
[정화의 노래]에 관련된 정보가 정리된 서류철입니다. 이 문장이 특히 눈에 띄는군요.
순수한 영혼만이 이 노래를 통해 세계를 정화할 수 있다고 전해진다.
이단심판관에게만 전달: 칭호 [부상당한]이 제거되기 전에는 도울 수 없습니다.

[수상한 주머니]
속성: [튜토리얼:조사대상]
주머니를 열어보면 도둑들이나 들고 다닐만한 단도와 락픽이 잔뜩 들어있습니다.
이단심판관에게만 전달: 이단심판관의 칭호 [부상당한]이 즉시 제거되고, 이제 앞으로 언제든지 본인이 도둑이라는 진실을 밝히며 [단도 투척]과 [자물쇠 따기]를 얻을 수 있습니다.

4.2.2 마을 내부

마을 내부로 들어가기 위해서는 좀비를 피해다니며 30분의 시간이 소요됩니다. 마을 내부로 들어온 경우, 마을 외곽으로 다시 돌아나가는 힘들 것 같다는 언급을 반드시 해주세요.

이때에, **호전적인 이야기꾼**이 아니라 할지라도 사제에게 조금의 의심을 할 수 있도록 해당 규칙에 따라 전투를 진행하는 것을 추천드립니다.

이단심판관을 이야기꾼들이 의심하기 시작했다면, **[이단심판관의 가방]**을 조사할 수 있다는 점을 기억하세요.

좀비

모든 좀비의 체력은 10으로 취급합니다.

[좀비]
속성: [튜토리얼:조사대상]
좀비를 사로잡아 분석하는데에 1시간을 소모할 수 있습니다. 사제, 성기사, 또는 이단심판관이거나 [지식:흑마법]이 1 이상인 이들은 판정을 해, 2 이상이 나온 사람 한명당 10분씩, 최대 30분까지 단축시킬 수 있습니다. 정보를 알아낸다면, 모든 이야기를 공개합니다.
[저주의 산물이 된 마을 사람]
속성: [저주]
[신성] 피해가 아닌 피해로 피해를 받을 때 피해량이 반감되며, 이 서사 출신의 [신성] 피해가 아닌 피해로는 체력을 1 이하로 깎을 수 없다.
마을 주민이었던 사제와 성가단원, 성기사는 이들의 체력을 1 이하로 깎을 수 없다. 단, 체력이 1 이하인 경우 [신성] 피해를 주면 한턴간 [기절] 상태가 되어, 이동을 포함한 모든 행동을 할 수 없다.
[점점 격렬해지는 분노]
속성: [저주]
시간이 지날수록 점점 공격성이 강해지고 있다. 원인을 제거하지 않으면 이야기꾼 본인들이 위험해질 수 있다.

성가단장의 집

[책장]	
속성: [튜토리얼:조사대상]	
이 책장에 있는 사용할 수 있을 만한 정보를 한 가지 얻는 데에 10분이 소요됩니다. 얻겠다고 선언한다면, 아래 정보 중 무작위 정보를 전달해주세요. 1df를 굴려, +/0/-가 나올때마다 서로 다른 정보를 주고, 중복되는 정보를 줘야 할 때 마다 이미 아는 정보라는 사실을 전달해주는 것을 추천합니다.	
일기장: 성가단원 꼬맹이는 입양아입니다. 아기 때에 풀숲 안에 숨겨져 있던 아기를 찾아 데리고 와서 키우고 있죠.	
음악 연습 기록지: 이 마을에 과거에 살던 천재적인 음악가가 작곡한 전설의 노래가 있다고 성기사가 당신에게 얘기해주었습니다. 최근, 성기사가 이 노래로 추정되는 곡을 어떻게인지 찾아왔군요.	
오래된 책: 순수한 영혼에 대한 과거의 연구 자료가 있습니다. 순수한 영혼의 피끼리는 서로 섞인다는 말이 적혀 있군요. 또, 순수한 영혼의 순수한 음악은 그 어떤 샛된것도 정확할 수 있다는 말도 있습니다.	

성기사의 집

[흙이 묻은 삽]은 성기사의 집을 나서려고 할 때 현관문 뒤에 서 있는 것을 발견하도록 하는 것을 권장합니다.

[넓은 방패]									
속성: [튜토리얼:조사대상]									
손잡이 부분에 숨겨진 유리병에 다음이 있습니다:									
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">[흑마법사의 피]</th></tr> <tr> <td>속성: [타락]</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.</td></tr> <tr> <td colspan="2">자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.</td></tr> </table>		[흑마법사의 피]		속성: [타락]		흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.		자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.	
[흑마법사의 피]									
속성: [타락]									
흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.									
자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.									

[십자가]	
속성: [튜토리얼:조사대상]	
내부에 숨겨진 유리병에 다음이 있습니다:	

[순수한 피]

속성: [신성]

순수한 인간의 피입니다. 과거, 성기사는 이 사람을 지키는 데에 실패했습니다.

자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 해당 구역의 모든 좀비는 비활성화되어, 해당 씬동안 행동을 멈춘다.

[흙이 묻은 삽]

속성: [튜토리얼:조사대상]

젖어있는 흙이 묻은 삽입니다.

4.2.3 교회

교회 주변 구역으로 들어가기 위해서는 좀비를 피해다니며 30분의 시간이 소요됩니다. 이곳으로 들어온 경우, 마을쪽으로 다시 돌아나가는 힘들 것 같다는 언급을 반드시 해주세요.

이야기꾼들은 [좀비]와 [이단심판관의 가방]를 조사하지 않았다면 조사할 수 있습니다. 이들을 조사할 수 있다는 점을 상기시켜주세요.

성가단의 연습장

예배당 바로 옆에 붙어있는, 방음이 잘 된 독립된 공간입니다.

[악보]

속성: [튜토리얼:조사대상]

1시간을 소모하여 악보를 정리할 수 있습니다. 또는, [지식:음악] 판정을 통해 2 이상이 값이 나오는 한 사람당 10분을 절약할 수 있습니다. [지식:음악]이 0인 사람은 이 판정을 할 수 없습니다. 정리가 끝나면, 아래 음악들의 악보를 획득할 수 있습니다.

[속도의 노래]

속성: [노래]

이 노래를 부르는 이와 같은 구역에서 출발한 이들은 상황과 관계없이 1회 더 이동할 수 있다.

[변화의 노래]

속성: [노래]

이 노래를 부르는 이와 같은 구역에 있는 동안, 개연성 1을 깎고 체력과 정신력을 1씩 회복할 수 있다.

[조화의 노래]

속성: [노래]

이 노래를 부르는 이와 같은 구역에 있는 동안, 한 턴에 한 번 공격을 회피할 수 있다.

성가로 한번도 들어보지 못한 곡이 섞여있습니다. 성가단장의 필체로 [정화의 노래]라고 적혀 있는 곡입니다:
“언젠가 샅된 것들이 들어온다면, 필히 이 노래가 그들을 정화하는 데에 도움이 될 것이다.”

성기사는 자신이 이 곡을 발견하기는 했지만, 성가단장이 악보를 현대적인 악보로 옮겼기 때문에 바로 알아보지는 못합니다.

[소형 오르간]

속성: [튜토리얼:조사대상]

성가책이 펼쳐져 있는 오르간입니다. 한가지 음악을 한 번 연주하기 위해서는 10분이 소모됩니다.

[신분 증명서 더미]

속성: [튜토리얼:조사대상]

성가단장과 성가단원의 신분 증명서입니다. 정독하는데에 30분을 쓸 수 있습니다.

정독하면, 성가단장이 결혼한 적이 없으며, 성가단원이 입양되었다는 사실을 알 수 있습니다.

공동묘지

[파헤쳐진 묘지]

속성: [튜토리얼:조사대상]

모든 무덤은 잠전합니다. 30분을 소모해 무덤들을 관찰할 수 있습니다.

한 무덤에 파헤쳐진 자국이 있습니다. 이 무덤의 비석에 “내 음악이 곧 모두를 살릴 것이다”라는 엄청난 포부가 적혀있습니다.

사제의 침소

[탁자]

속성: [튜토리얼:조사대상]

[성경]

속성: [튜토리얼:조사대상]

1시간을 소모해 성경을 정독할 수 있습니다. [지식:종교] 또는 [지식:서적] 판정을 해 4 이상의 값이 나오는 한 사람당 20분을 절약할 수 있습니다. 사제는 이 판정을 도울 수 없습니다.

표지는 성경처럼 보이지만, 사실 악마를 숭배하는 책입니다!

[종]

속성: [튜토리얼:조사대상]

종을 뒤집어 안을 보면, 종을 타종하는 금속이 열쇠라는 사실을 알 수 있습니다.

[침대]

속성: [튜토리얼:조사대상]

[수상한 상자]

속성: [튜토리얼:조사대상]

열쇠구멍이 하나 있을 뿐, 이음새도 없는 수상한 상자입니다. 안쪽에 무언가 들어있는 느낌은 납니다.

이 상자를 부셔서 열려고 하면, 수면 가스가 새어 나와 모두 잠에 빠져듭니다. 1시간 후, 다시 깨어나지만 상자는 비어있습니다.

상자를 여는 방법은 세 가지가 있습니다:

1. 사제의 피를 한 방울 이상 열쇠 구멍 안에 넣기. 이는 [지식:흑마법] 판정을 해 2 이상이 나오면 알 수 있습니다.
2. [종] 안에 있는 열쇠로 열기.
3. [자물쇠 따기]로 열기.

이 이외의 방법으로 열고자 시도하는 것은 통하지 않거나, 부수는 것으로 취급합니다.

[오각별이 그려진 책]

속성: [튜토리얼:조사대상]

[타락의 노래]라는 제목의 악보입니다. 엄청나게 두꺼워, 연주하는데에 적게 잡아도 대여섯시간정도는 걸릴 것 같습니다.

[수상한 상자]를 부셔서 열었고, 수면 가스가 새어 나와 모두 잠에 빠져들었다면, 사제가 [오각별이 그려진 책]과 [종] 속의 열쇠를 빼돌렸습니다. 다른 이야기꾼들은 이들을 조사할 수 없고, 종은 더 이상 울리지 않습니다.

예배당

예배당 안에서는 수상한 음악소리가 흘러나옵니다. 또한, 안쪽에는 좀비가 너무 많아, 들어가면 좀비를 어떻게든 처리하기 전에는 돌아나오기 힘들것 같다고 강조해주세요.

들어가면 최종 전투가 시작됩니다.

4.3 예배당

최종 전투가 시작됩니다. **사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 거부한 경우에는** 아래 내용을 기본으로 하여, 바뀌는 부분에 대해서는 해당 부분을 따릅니다. 이 부분에서는 사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 수용한 경우를 가정합니다. 전투의 순서는 기민 스탯과 상관 없이 이단심판관(도적) → 성기사 → 사제 → 좀비 → 성가단원의 순서로 고정됩니다. 예배당의 구조는 다음과 같습니다.

		제대			
좌측 오르간				우측 오르간	
	의자 1			의자 2	
	의자 3			의자 4	
	의자 5			의자 6	
	의자 7			의자 8	
	의자 9			의자 (1)0	
		입구			

[밀어내기]

속성: [행위:이야기꾼]

[기절] 상태인 좀비를 원하는 방향으로 한 칸 밀어낼 수 있다.

[제대]

속성: [신성]

제대 구역으로 밀려난 좀비는 즉시 무력화되어, 아무 행동도 할 수 없다.

[의자]

속성: [물체]

마을 주민들이 뻥뻥하게 앉아있는 의자. 좀비는 이 의자를 마음대로 드나들 수 있지만, 이야기꾼은 드나들 수 없다.

[오르간]

속성: [물체] [음악]

마을에 맞지 않게, 매우 큰 파이프 오르간이다. 두 명까지도 앉아서 동시에 연주할 수 있다.

오르간에서 연주된 음악의 효과는 예배당 전체에 영향을 끼친다.

사제는 예배당에 들어온 순간, 본색을 드러내며 충격에 빠진 이야기꾼들을 제치고 좌측 오르간으로 가 앉아, **[타락의 연주자]**로 [타락의 노래]를 연주합니다.

이야기꾼들은 입구칸 중 원하는 칸에서 시작합니다. 이야기꾼이나 흑막이 아닌 등장인물은 시스템의 가호를 받지 못해 좀비로 변화합니다.

좀비는 최초에는 7시부터 지난 시간 1시간당 두 개체씩, 최대 10개체까지 의자에서 일어난 채로 시작합니다. 좀비는 가장 앞줄로부터 시작해서 일어납니다. 이 이야기의 각 항목들은 해당 내용이 적용될 때 공개합니다.

[타락의 손길]	
속성: [좀비]	
좀비의 턴에, [타락의 연주자]의 노래가 지속된다면, 좀비는 가장 가까이에 있는 이야기꾼을 향해 한 칸 이동한다.	
[타락의 연주자]의 노래가 지속되는 동안, 좀비와 같은 칸에서 턴을 끝내는 이야기꾼은 좀비 하나당 체력과 정신력을 합쳐서 3 잃거나, 개연성을 1 잃는다. 이는 물리적인 공격이 아니고 타락으로 인한 오염으로, 방지되거나 회피될 수 없다.	
턴을 시작할 때에 같은 칸에 있는 좀비의 수를 본인을 포함한 이야기꾼의 수로 나눈 값이 이야기꾼의 [근력] 또는 [기민] 중 높은 수치의 두 배보다 클 경우, 이야기꾼은 이동할 수 없다. 좀비가 없을 때에는 언제든지 이동할 수 있다.	

이 상황을 타개할 수 있는 방법은 두 가지입니다:

1. 흑막을 죽음에 빠트리기
→ 흑막을 죽이면 모든 마을 주민은 가사상태에 빠지지만, 살아는 있습니다. 이 중 일부는 다시 살아갈 것입니다.
2. [정화의 노래]를 오르간에서 세 턴간 연주하기
→ [정화의 노래]는 [순수한 영혼]을 가진 성가대원이 연주해야만 효과를 발휘합니다. 매 턴, 점점 쉬워지는 [인식] 판정을 통해 좀비의 이동이 둔화되는 것을 보여주는 것도 가능합니다. [정화의 노래]를 연주한 지 세 턴이 완료되는 순간, 모든 마을 주민은 좀비 상태에서 다시 인간 상태로 되돌아오는 상태가 됩니다. 이 때에 흑막은 이야기 밖으로 추방됩니다.

이가 일어나기 전에, 흑막을 제외한 모든 이야기꾼의 개연성이 0으로 떨어진다면 이 이야기 속의 인류는 모두 좀비가 되어 멸망하게 됩니다.

4.4 다시, 태초의 이야기(선택)

이야기꾼들은 태초의 이야기에서 서로가 가진, 하지만 말할 수 없었던 정보로 진상을 다시 한번 짚어가며 마무리합니다. 대악마와 배신한 사제가 최종 전투에서 승리한 경우, 사제는 다음 이야기들을 얻습니다:

[죽어버린 마을]	
속성: [대악마의 가호]	
개연성이 0에 다다르면, 대악마의 가호로 단 한 번 개연성을 모두 회복한다. 이 이야기는 이가 발동되면 소멸한다.	

[시스템을 속인 이야기꾼]	
속성: [시스템]	
이야기꾼은 시스템을 속여, 이야기를 오염시켰습니다.	

그렇지 않은 경우, 나머지 이야기꾼들은 아래 나열된 자신의 역할 이야기 중 한가지를 획득합니다. 단, 이야기 옆에 적힌 대로 이야기의 내용이 변형됩니다. 성가대원의 경우, 노래 두 개를 선택할 수 있습니다.

1. 성가대원

- **[성가]**: 변화 없이 획득할 수 있습니다.
- **[축복의 성가]**: 해당 직업 퀘스트 완료시만 선택할 수 있습니다. 회복량 증가가 삭제되며, 언데드를 상대로 [신성] 피해를 줄 수 없습니다.
- **[속도의 노래]**: 세 턴에 한 번만 부를 수 있습니다.
- **[변화의 노래]**: 변화 없이 획득할 수 있습니다.
- **[조화의 노래]**: 본인에게만 적용됩니다.

2. 성기사

- **[성기사]**: 스탯 증가만 적용됩니다. 이는 클리어된 퀘스트의 증가량을 포함합니다.
- **[신성한 일격]**: 같은 구역의 대상만 지정할 수 있습니다.
- **[권능의 보호막]**: 방패 없이도 사용할 수 있으며, 무제한으로 유지되며, 원할 때 회수할 수 있지만, 설치 전 이동을 포함한 모든 행동이 불가하고, 회수한 이후에야 다시 설치할 수 있습니다.

3. 이단심판관

- **[심판]**: 한 씬에 한 번, 원할 때 사용할 수 있지만, 3라운드 동안만 유지됩니다.
- **[쇠약의 독]**: 퀘스트를 완료했을 때에만 획득할 수 있습니다. 한 씬에 한 번, 원할 때 사용할 수 있지만, 5라운드 동안만 유지됩니다.
- **[이단의 심판]**: 퀘스트를 완료했을 때에만 획득할 수 있습니다. 한 씬에 한 번, 원할 때 사용할 수 있지만, 5라운드 동안만 유지됩니다.
- **[단도 투척]**: 단도를 마법으로 이루어져 무제한으로 생성할 수 있는 것으로 취급하지만, 대상은 떨어진 구역당 회피에 +1을 받습니다.
- **[자물쇠 따기]**: 변화 없이 획득할 수 있으며, 이후 시스템과 협의하여 훈련 등을 통해 소요 시간을 감소시킬 수 있습니다.

4. 사제(흑막 거부시에만 해당)

- **[기도]**: **[절박한 기도]** 상태로 획득하되, 회복량과 피해량이 1으로 감소합니다.
- **[비밀 숭배]**: 퀘스트를 실패했을 시에만 획득할 수 있습니다. **[절박한 기도]** 상태로 획득하되, 회복량과 피해량이 1으로 감소하며, 이에 더불어 절박한 기도를 자신이 아닌 대상에 사용할 시 자신의 개연성을 1 회복합니다.

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. 이 이야기들은 페이지 단위로 잘려 있어, 정보를 제공할 때 페이지 단위로 제공할 수 있게 했습니다.

직업 퀘스트는 시스템이 내린 것으로, 이야기꾼들을 돕기 위해 시스템이 이야기에 간섭할 수 있는 최대한입니다.

5.1 저주받은 성가단원

알고 있는 정보

당신은 사람들이 처음으로 언데드로 변하는 것을 본 꼬마아이입니다. 당신의 보호자인 성가단장 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><div>[성가]</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, 제작:음악	

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, 또는 어떤 사실을 알게 되면 이 칭호를 무시한다. 이 시점은 시스템이 알려준다.	

직업 퀘스트

[성가단원]	
속성: [직업]	
스탯 +: 지식:음악, 제작:음악	
<hr/>	
[축복]	
속성: [퀘스트]	
성공 조건 칭호 [저주받은] 제거	
<hr/>	
보상 스탯 +: 지식:신성 [성가]의 회복량이 1 증가하고, 언데드에게 [신성] 피해를 주는 대신 인접한 구역으로 밀쳐내며 [기절: 1턴] 상태에 빠트리기로 선택할 수 있다.	
<hr/>	
[음악]	
속성: [퀘스트]	
성공 조건 성가단의 연습 장소에 있는 악보를 정리하여, 음악을 연주한다.	
<hr/>	
보상 연주한 음악을 [성가]와 더불어 기억할 수 있다. 그 이외의 곡들은 악보를 직접 소유하고 있다면 연주하거나 노래할 수 있다.	

5.2 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 있었지요. 당신은 이로 인해 당신이 타락하게 되었다는 사실을 알고 있기 때문에, 다른 등장인물들이 무덤을 발견하기 전에는 이 사실을 최대한 숨기고자 합니다.

당신의 집에는 이 무덤을 파헤쳐서 젖은 흙이 묻은 삽이 현관문 뒤에 있고, 당신이 사용했던 방패와 십자가에는 각각 [흑마법사의 피]와 [순수한 피]가 작은 병에 담긴 채로 각각의 안의 비어있는 공간에 숨겨져 있습니다. [순수한 피]는 수년 전, 당신의 보호 하에 있었지만 지키지 못했던 첫 번째 이의 것으로, [순수한 피] 끼리는 잘 섞인다는 성질을 가지고 있기에 이를 이용해 숨겨두었던 자신의 아기를 찾고, 아기를 보호해달라는 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]
세 턴에 한 번 사용할 수 있다. 사거리에 상관 없이 대상을 정한다. 대상에게 [신성] 피해를 2 주고, [기절] 상태에 빠트린다. [기절] 상태의 상대는 다음 턴 모든 행동이 불가능하다.

획득 가능한 이야기

[넓은 방패]				
속성: [튜토리얼:조사대상]				
손잡이 부분에 숨겨진 유리병에 다음이 있습니다:				
<table><tr><th>[흑마법사의 피]</th></tr><tr><td>속성: [타락]</td></tr><tr><td>흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.</td></tr><tr><td>자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.</td></tr></table>	[흑마법사의 피]	속성: [타락]	흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.	자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.
[흑마법사의 피]				
속성: [타락]				
흑마법사의 피입니다. 과거, 성기사에 의해 처단되었습니다.				
자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 턴에, 좀비는 이동하지 않는다고 하더라도 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.				

[십자가]

속성: [튜토리얼:조사대상]

내부에 숨겨진 유리병에 다음이 있습니다:

[순수한 피]

속성: [신성]

순수한 인간의 피입니다. 과거, 성기사는 이 사람을 지키는 데에 실패했습니다.

자신이 있거나 인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 해당 구역의 모든 좀비는 영구히 행동을 멈춘다.

[권능의 보호막]

속성: [신성]

필요 조건: [타락한] 칭호 제거, [넓은 방패] 장착

세 턴에 한 번 사용할 수 있다. 다음 자신의 턴까지, 타락한 자들과 그 영향을 막아주는 방벽을 자신이 있는 구역에 칠 수 있다. 해당 칸에 있는 타락한 존재는 무작위 인접한 구역으로 밀려난다.

직업 퀘스트

[성기사]

속성: [직업]

스탯 +: 근력, 의지

[순수한 지식]

속성: [퀘스트]

성공 조건
[순수한 피]를 얻는다.

보상
스탯 +: 지식:신성 [2]

[타락한 지식]

속성: [퀘스트]

성공 조건
[흑마법사의 피]를 얻는다.

보상
스탯 +: 지식:흑마법 [2]

5.3 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 오르간 연주자부터 시작하여 사람들을 좀비로 바꾸었습니다.

당신의 방 안의 침대 밑에는 당신의 피를 이용하거나, 종 안에 숨겨진 열쇠를 사용해서만 열 수 있는 상자가 있습니다. 그 안에는 악마에게서 받은 [타락의 노래]를 발견할 수 있을 것입니다. 하지만, 상자가 부서지면 수면가스가 나오도록 되어 있어, 다른 이들이 잠든 사이에 당신은 [타락의 노래]와 열쇠를 빼낼 수 있을 것입니다.

이 모든 이야기는 예배당에 진입하기 이전까지 자의적으로 공개할 수 없습니다.

가지고 시작하는 이야기

[겁에 질린]
속성: [공포] [칭호]
계약(공포): [기도]를 언데드에게 사용할 수 없다.
공개조건: 공개 불가.
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 이름이 [저주]로 바뀌고, 이를 포함한 언데드와 생명체에 서로 다른 효과를 주는 능력 모두의 언데드에 대한 효과와 생명체에 대한 효과가 뒤바뀌며, 언데드에게 [신성] 피해를 주는 기술의 경우 생명체에게 [타락] 피해를 줍니다¹.

또한, 흑막을 거부하지 않았다면 예배당에 진입하면 자동으로 왼쪽의 오르간에 앉으며, [어둠의 시대]의 효과를 전부 무시하고, 다음 이야기를 얻습니다²:

¹ [저주]의 경우, 언데드의 체력을 2 회복하거나, 생명체인 대상에게 [타락] 피해를 2 줍니다.

² 이 이야기의 각 항목들은 해당 내용이 적용될 때 공개합니다.

[타락의 연주자]

속성: [타락의 노래:2악장]

자신에게 적용되는 특정 이야기의 효과가 생명체와 언데드에게 서로 다른 효과를 발휘한다면, 어느 쪽을 따를지를 선택할 수 있다.

자신의 턴이 진행되는 중, 방어적인 행동 또는 이동만 한 채로 오르간 앞에 있다면 다음 자신의 턴까지 [타락의 노래]를 연주하기로 선택할 수 있다. 이를 연주한다면 자신의 턴을 즉시 종료하지만, 3d10을 굴려, 숫자에 해당하는 의자들에서 좀비가 하나씩 추가로 소환된다. 세 좀비 중 둘 이상이 같은 의자에서 소환된다면, 입구에서도 추가로 좀비가 하나 소환된다.

[타락의 노래]를 연주하는 동안, 오르간 앞에서 자의적이든 타의적이든 이동할 수 없으며, [기절] 상태에 빠져 노래가 끊긴다면 [광분: 1턴] 상태를 받는다. [광분] 상태가 유지되는 동안, 공격을 한 후 즉시 연주할 수 있다.

자신의 턴이 진행되는 중, 방어적인 행동 또는 이동만 한 채로 오르간 앞에 있다면 다음 자신의 턴까지 [광란의 노래]를 연주하기로 선택할 수 있다. 이를 연주한다면 자신의 턴을 즉시 종료하지만, 다른 모든 이야기꾼이 [의지] 판정을 하여 실패한 이야기꾼에게 [기절] 상태를 주거나, [혼란] 상태를 주어, 사제가 원하는 방향으로 1칸 움직이게 한다.

턴 종료시 오르간 앞에서 벗어나 있다면 개연성에 피해를 1 받는다.

체력, 정신력, 개연성이 모두 개연성으로 통합되어 합쳐진다. 처음으로 개연성이 0에 다다르면, 대악마의 가호로 단 한 번 개연성을 모두 회복한다.

직업 퀘스트

사제의 직업 퀘스트는 이야기의 의지가 내린 것이 아니고, 악마로서 강림하여 이야기를 오염시켜 자신의 것으로 만든 [타락한 자]가 내린 것입니다.

[대악마의 사제]

속성: [직업]

스탯 +: 지식:신성 [2], 지식:흑마법 [2]

[비밀 숭배]

속성: [퀘스트]

성공 조건

예배당 돌입 전까지, 악마 숭배 사실을 들키지 않는다.

보상

오르간을 연주하는 동안, 매 턴 개연성을 1d5 회복한다.

흑막을 거부했다면, [기도]의 이름이 [절박한 기도]로 바뀌며, 이를 통해 이제 아무 대상의 개연성을 2 회복시키거나, [신성] 피해를 2 주거나, [타락] 피해를 2 줄 수 있다.

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 성기사가 있다는 사실을 이전에 있던 마을의 흑마술사로부터 알아냈습니다. 이 마을에서 성기사의 도움을 얻고자 마을의 수장이나 다름없는 사제에게 도움을 청하기 위해, 이 두 명에 대한 뒷조사를 간략하게나마 하고 왔습니다. 물론, 불법이니만큼 들키기 전에는 말할 생각은 없지만요.

당신의 가방 안에는 이 뒷조사 자료와 [정화의 노래]에 대한 자료, 그리고 당신이 사용하는 락픽과 단도, 만능통들이 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 무기와 [심판]의 사용이 불가능하다.
제거 조건: 자신의 진정한 정체를 다른 사람들이 추궁한다. 이 제거 조건은 공개할 수 없다.

[심판]
속성: [역할]
[부상당한]이 제거되면, 이 이야기를 잃는다. 이 조건은 공개할 수 없다.
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 던 한 번, 단도를 던질 수 있다. 단도는 떨어진 구역당 피해 1을 준다.

[자물쇠 따기]
속성: [역할]
필요 조건: 칭호 [부상당한] 제거
잠겨있는 물체를 30분을 소모하여 열 수 있습니다.

직업 퀘스트

[이단심판관]				
속성: [직업]				
스탯 +: 기민 [2]				
<table> <tr> <th>[비밀의 수호자]</th></tr> <tr> <td>속성: [퀘스트]</td></tr> <tr> <td>성공 조건 [부상당한]이 마을 내부에서 교회 구역으로 들어가기 전까지 제거당하지 않는다.</td></tr> <tr> <td>보상 [심판]을 [부상당한]을 잃더라도 사용할 수 있으나, 이름이 [최악의 독]으로 바뀐다.</td></tr> </table>	[비밀의 수호자]	속성: [퀘스트]	성공 조건 [부상당한]이 마을 내부에서 교회 구역으로 들어가기 전까지 제거당하지 않는다.	보상 [심판]을 [부상당한]을 잃더라도 사용할 수 있으나, 이름이 [최악의 독]으로 바뀐다.
[비밀의 수호자]				
속성: [퀘스트]				
성공 조건 [부상당한]이 마을 내부에서 교회 구역으로 들어가기 전까지 제거당하지 않는다.				
보상 [심판]을 [부상당한]을 잃더라도 사용할 수 있으나, 이름이 [최악의 독]으로 바뀐다.				
<table> <tr> <th>[영원한 비밀]</th></tr> <tr> <td>속성: [퀘스트]</td></tr> <tr> <td>성공 조건 [부상당한]을 교회 내부로 들어갈 때 까지 제거당하지 않는다.</td></tr> <tr> <td>보상 [심판]의 이름이 [이단의 심판]으로 바뀌며, 피해 증가량이 피해량의 50%(최소 1)로 증가한다.</td></tr> </table>	[영원한 비밀]	속성: [퀘스트]	성공 조건 [부상당한]을 교회 내부로 들어갈 때 까지 제거당하지 않는다.	보상 [심판]의 이름이 [이단의 심판]으로 바뀌며, 피해 증가량이 피해량의 50%(최소 1)로 증가한다.
[영원한 비밀]				
속성: [퀘스트]				
성공 조건 [부상당한]을 교회 내부로 들어갈 때 까지 제거당하지 않는다.				
보상 [심판]의 이름이 [이단의 심판]으로 바뀌며, 피해 증가량이 피해량의 50%(최소 1)로 증가한다.				

5.5 고의로 누락된 정보

아래는 각 캐릭터의 정보에서 고의적으로 누락된 부분에 대한 추가적 설명입니다.

저주받은 성가단원

[저주받은]의 제거조건: “특정 아이템을 소유”, “어떤 사실을 알게 되면”

⇒ “특정 아이템”은 성기사의 집에 있는 [순수한 피]이고, “어떤 사실”은 자신이 “순수한 영혼”이라는 사실입니다. [순수한 피]를 얻은 경우에는 반드시 본인에게만 해당 사실을 알리나, “순수한 영혼”으로 인한 해제는 해당 사실을 파티 전원이 알게 되고, **[저주받은]**이 공개된 상태라면 전체 공개하지만, 본인만 알게 되거나 **[저주받은]**이 공개되지 않은 상태더라도 개인적으로 이 사실을 전달합니다.

자신이 “순수한 영혼”임을 확실히 알게 되었을 때

⇒ 성기사의 [순수한 피]를 사용해 “순수한 영혼”을 감별하고자 한다면, 감별 대상자의 체력 1을 감하고 판정을 단 한 번 시행할 수 있습니다. 이 때 성가단원이 자신이 “순수한 영혼”임을 알게 된다면, 다음 이야기를 얻습니다:

[순수한 영혼의 피]	
속성: [신성]	
피를 담을 수 있는 용기가 있을 때, 체력 1d3을 소모하고 [순수한 피] 를 획득할 수 있다.	

컵에 질린 사제

NPC로서의 사제

⇒ 개연성 25를 가집니다. **[타락의 연주자]**의 효과로 부활한 이후, 개연성 15를 가지게 됩니다.

타락한 성기사

[타락한]의 제거조건: “특정한 음악을 듣는다”

⇒ 순수한 영혼의 소유자(성가단원)이 연주하는 [정화의 음악]입니다. 파티 전원이 알게 되고, **[타락한]**이 공개된 상태라면 전체 공개하지만, 본인만 듣게 되거나 **[타락한]**이 공개되지 않은 상태더라도 개인적으로 이 사실을 전달합니다.

[권능의 보호막]: “타락한 존재”

⇒ 좀비와 사제입니다. 사제가 흑막이 아니라 할지라도 악마 숭배로 인해 타락했다는 사실은 변함이 없습니다. 만약 사제가 흑막 역할을 거부한 경우, 악마 역시 포함됩니다. 물론, 오르간에 앉아 **[타락의 노래]**를 연주하는 동안에는 **[타락의 연주자]**로 인해 벗어날 수 없기 때문에 실제 흑막에게는 통하지 않습니다.

Chapter 6

대체 세계선

6.1 사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 거부한 경우

이야기의 진행은 기본적으로 동일합니다. 하지만, 최종 전투에서 드러나는 흑막이 사제가 아닌 사제가 숭배하는 악마로 변경되어, 이야기를 조금 다르게 풀어나가게 됩니다.

좌측 오르간에는 인간으로 보이지 않는 존재가 앉아있습니다. 이는 악마로서 이야기에 들어온 타락한 자로, [타락의 연주자] 이야기를 사제로부터 강제로 빼앗고, 자신이 원천이 되어 지급한 이야기이기 때문에 좀비를 소환할 때 3d10이 아닌 5d10을 굴려 좀비가 소환됩니다. 단, 셋 이상의 좀비가 한 의자에서 일어나야 입구에서 좀비가 추가로 소환됩니다. 또한, 전투를 시작할 때에 좀비의 스폰 방법은 동일하지만, 즉시 [타락의 연주자]로 좀비를 1회 소환합니다.

타락한 자는 위와 같이 좀비를 더 많이 소환하는 대신, 아무 행동도 하지 않으며, [타락의 연주자]의 마지막 효과인 자신의 가호를 받을 수 없기 때문에 총 50의 피해를 받으면 사망합니다. 종료 조건은 전원 사망 조건에서 사제까지 개연성이 0이 되어야 한다는 점을 제외한다면 이전과 동일합니다.

6.2 호전적인 이야기꾼들이 등장인물로서 들어온 경우

구역을 넘어갈 때 소요되는 30분을 전투로 대체합니다. 이 경우, 다음 구역으로 넘어가는 길을 다음과 같이 4 × 7의 구역으로 표현합니다:

이	01	02	03	04	05	도
야	06	07	08	09	10	착
기	11	12	13	14	15	지
꾼	16	17	18	19	20	점

이야기꾼이 아닌 등장인물은 도착지점까지 들키지 않고 빠르게 갈 수 있는 길을 각자 정확하게 알고 있기 때문에, 이야기꾼들만 이 좀비가 가득한 길을 통해서 도착지점까지 도착하면 됩니다.

이야기꾼의 순서는 최종 전투와 같이, 이단심판관(도적) → 성기사 → 사제 → 좀비 → 성가단원의 순서대로 진행합니다. 이야기꾼들은 한 턴에 두 칸 이동할 수 있지만, 좀비가 있는 칸에 들어선다면 반드시 이동을 멈춰야 합니다.

좀비를 소환할 때에는, d20을 굴려 해당하는 숫자의 칸에 소환됩니다. 해당 칸에 좀비가 있어도 중첩되어 소환됩니다. 좀비가 공격할 때에는 공격을 받는 이야기꾼의 선택에 따라 체력 또는 정신력 중 하나를 1 감합니다. 이 피해는 경감될 수 없으며, 체력과 정신력 양쪽 모두가 0일 때에는 개연성을 감합니다.

좀비의 턴에는, [점점 격렬해지는 분노]의 “시간이 지날수록 공격성이 강해진다”는 문구에 따라, 전투가 시작할 때 [기본] 항목만큼의 좀비가 소환되어, 턴이 시작할 때 [좀비 스폰] 수에 따라 좀비를 소환하고, [공격성] 규칙에 따라 공격하고 이동합니다.

시간	기본	좀비 스폰	공격성
6시~8시	0	좀비 한 구	좀비를 마지막으로 공격한 사람 쪽으로 이동합니다. 좀비를 공격하지 않는다면, 이동하지 않습니다.
8시~10시	2	좀비 두 구	좀비를 마지막으로 공격한 사람 쪽으로 이동합니다. 좀비를 공격하지 않는다면, 무작위로 한 칸 이동합니다.
10시~자정	5	좀비 세 구	가장 가까운 이야기꾼에게 한 칸 이동합니다.
자정 이후	10	좀비 세 구	가장 가까운 이야기꾼에게 한 칸 이동합니다.

좀비의 턴이 끝날 때, 좀비와 같은 칸에 있는 모든 이야기꾼은 [의지] 판정을 합니다. 판정값이 (좀비의 수)-1 미만이라면, 타락으로 인한 방지 또는 회피될 수 없는 피해를 체력, 정신력을 합쳐 3 받거나 개연성에 피해를 1 받습니다.

네 명의 이야기꾼이 모두 도착지점에 도착하면 다음 구역으로 넘어갑니다. 시간은 소모된 턴 수에 따라 계산해도 무방하고, 10분~15분으로 고정해도 괜찮습니다.

네 명의 이야기꾼 중 하나라도 도착지점에 도착하기 전에 개연성이 0이 되어 추방된다면, 모든 이야기꾼이 안쪽 구역에 도착한 채로 1시간이 지난 후 기절했다 깨어납니다.

이야기꾼이 네명 미만이고 나머지를 NPC로 대체한 경우, 해당 인원들은 마을 구조나 기술을 잘 사용해서 알아서 빠져나간 것으로 취급해도 무방합니다. 이렇게 하지 않는다면, NPC까지 같이 통과해야 하는, 난이도가 더 높은 전투가 됩니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part IV

핏빛 안개 (The Bloody Mist)

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
92쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 핏빛 안개(Bloody Mist)

시나리오 작가: None(@n0n3x1573n7_WS)

사용 룰: [이야기의 방랑자들\(Wanderers of the Tales\)](#) / [이야기꾼의 세계\(World of the Storytellers\)](#)

권장 인원: 1~2인

트리거 워닝: 이 시나리오는 시체와 유혈에 대한 묘사가 등장합니다. 이에 대해 플레이어에게 충분히 숙지시키지 않고 플레이하거나, 이 또는 이와 유사한 상황이 유발되었을 시 해당 사항을 무시하고 플레이하는 행위를 절대 금합니다.

시놉시스

핏빛 안개가 짙게 깔린 마을. 주민들은 악몽으로 잠을 설치고, 피가 빨려 죽은 동물의 사체가 발견되는 등 흡혈귀의 소행이라는 흉흉한 소문이 돌고 있습니다. 이 마을에 대한 사실을 밝히기 위해, 이야기꾼이 파견되었습니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 92쪽으로 넘어가
주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	78
2 시나리오의 흐름	81
2.1 의뢰	81
2.2 낮의 마을	82
2.2.1 아이들	82
2.2.2 마을 주민	82
2.2.3 신부	83
2.3 밤의 마을	84
2.4 영주의 성	85
2.4.1 민가	85
2.4.2 영주의 성문	85
2.5 뱀파이어	86

Chapter 2

시나리오의 흐름

2.1 의뢰

깨달은 자인 경우, 태초의 이야기에서 어떤 수상한 이야기꾼¹의 의뢰를 받아 이 이야기 속으로 들어갑니다.

깨달은 자가 아닌 경우, 누군가¹의 의뢰를 받아 이 마을 안으로 들어갑니다.

처음 마을에 도착할 때, 해가 지고 안개가 막 끼려고 하는 상황에서 극도의 피로를 느끼는 이야기꾼이 도착하게 하는 것을 권고드리지만, 그렇기 하지 않더라도 이야기꾼이 적어도 하룻밤 정도는 여관에서 잠을 청하도록 하는 것을 추천드립니다.

여관에서 쫓겨난다면 주점으로 가도록 유도해, 그곳에서 굶아떨어지게 하는 방법도 괜찮습니다.

혹시 이야기 진입시에 의상에 관한 질문을 한다면, **최대한 촌스럽게**, 중세풍의 적절한 복장으로 환복시켜주시면 됩니다.

또한 여관 또는 다른 곳에서 돈을 사용할 일이 있다면, 판정을 하여 그 판정치에 따라 다음 돈을 획득합니다:

WoT	
판정치	소지한 돈의 양
0~1	비상금 정도의 돈밖에 없거나, 돈이 아예 없습니다. 여관에서는 특별한 이유가 없다면 이야기꾼을 들이지 않으려 할 것입니다.
2~3	여비 정도의 돈밖에 없습니다. 주점이나 식료품점 등에서 한두끼정도를 먹을 수 있을 것입니다. 여관에 간다면, 모든 돈을 받고도 잠자리가 불편한, 가장 나쁜 방을 내어 줄 것입니다.
4~5	하루 정도 넉넉히 묵을 돈이 있습니다. 여관에서는 모든 돈을 받는다면 평범한 방을 내어 줄 것이고, 아침식사 또한 제공할 것입니다.
6~7	3일에서 4일 정도 넉넉히 묵을 돈이 있습니다. 여관에서는 모든 돈을 받는다면 사나흘정도의 평범한 방을 내어 줄 것이고, 아침과 저녁 식사 또한 제공할 것입니다.
8~9	일주일 정도 넉넉히 묵을 돈이 있습니다. 여관에서는 모든 돈을 받는다면 일주일 정도 평범한 방을 내어 주거나, 사흘 정도 특실을 내어 줄 것이고, 그 기간동안 아침과 저녁 식사를 제공할 것입니다.
10~11	이야기꾼은 자신의 소지품에서 옆 마을 영주로부터 의뢰금으로 받은 무거운 돈주머니를 찾을 수 있습니다! 돈의 제약이 사라집니다.

¹이 때 의뢰를 주는 이는 기본적으로는 정체를 알 수 없습니다. 하지만, 만약 길잡이꾼이 이 시나리오를 진행하여, **[뱀파이어의 정신 지배]** 이야기를 받은 이야기꾼이 있다면, 해당 이야기꾼이 전달하는 의뢰로 하는 것을 추천드립니다.

WoS

이야기꾼은:

- 공감으로 여관 주인을 설득하거나,
- 자본으로 소지금을 확인하거나,
- 기만으로 여관 주인을 속일 수 있습니다.

결과에 따라:

판정결과	효과
대성공	여관 주인은 당신에게 가장 좋은 방을 내어 주고, 이후로도 일절 관여하지 않을 것입니다.
성공	여관 주인은 당신에게 방을 내어 주고, 식사도 제공할 것입니다.
통과	여관 주인이 당신에게 방을 내어 줍니다.
실패	여관 주인은 당신에게 매우 불편한 방을 내어 줍니다. 잘 수는 있겠네요.
대실패	여관 주인은 당신을 들이는 것을 거부할 것입니다.

2.2 낮의 마을

아이들, 마을 주민, 신부에게서 증언을 얻을 수 있습니다.

2.2.1 아이들

아이들은 마을 이곳저곳을 뛰어다니며 놀고 있습니다. 아이들은 각각 안개가 나타난 날 부터 밤에 사람으로 보이는 형체가 갑자기 다른 모습으로 변한 것을 목격했습니다. 늑대 모양으로 바뀌기도, 박쥐떼가 날아가자 사라지기도, 특히 보름달이 뜬 날에 붉은 빛 안개로 흩어지기도 하며 여러가지 모습으로 변한 것을 목격했습니다.

2.2.2 마을 주민

마을 주민들은 모두 피곤한 눈으로 돌아다니고 있습니다.

WoT: 마을 주민

수면 부족

부정적: 피곤해 뒤지겠네

WoS: 수면 부족(마을 주민의 이야기)

속성: 기피

모든 정신적 대항 판정에 +1

마을 주민에게서 정보를 얻기 위해서는 마을 주민을 설득하는 등의 행동을 통해 대결 또는 대항 판정을 해 승리해야 합니다.

WoT

마을 주민은 “피곤해 되지겠네”를 이용하여 대결에 저항합니다.

WoS

마을 주민을 힘으로 제압한다면 정보를 주지 않을 뿐더러, [수면 부족]의 보너스가 추가 +1이 됩니다.

마을 주민은 대결에서 패배한다면 매일 밤 안개가 끼기 시작한 이후로 피가 빨려 죽은 동물이 꽤 자주 발견되었으며, 모든 사람들이 악몽을 꾸기 시작했다는 사실을 알려줍니다.

대결에서 WoT : 3 이상의 수치로 성공 / WoS : 대성공 한다면, 악몽이 모두 다 같은 내용이며, 목을 어떤 짐승이 물어 뜯는 꿈으로, 자고 일어나서도 그 느낌이 조금은 남아있다고 얘기합니다.

혹시 마을 주민의 목을 관찰하려고 한다면, 판정을 시도할 수 있습니다.

WoT

판정에 “비협조적”이라는 이유와 “자세히 관찰해야 한다”는 이유를 들어서 각각 -1의 보정치를 적용한다는 점을 미리 알려주세요. 이 판정에서 7 이상으로 성공한다면 아래 정보를 지급합니다.

WoS

이 경우 판정을 육체적으로 했을지라도 피곤한 이의 귀찮음은 상상을 초월한다는 이유로, [수면 부족]의 보너스만큼의 패널티가 판정에 적용됨을 미리 알려주세요. 이 판정에서 대성공한다면 아래 정보를 지급합니다.

위의 조건에 부합한다면, 목에 붉은 점 두 개가 있다는 사실을 알려주세요.

2.2.3 신부

마을의 신부는 성기사단장 출신으로, 뱀파이어에 대해 알고 있고, 이 사태를 신고한 장본인입니다.

WoT: 마을의 신부

신성의 수호자

부정적: 신성한 도구를 아무에게나 줄 수 없다.

긍정적: 모든 공격에 신성함이 깃들여 있다.

WoS: 마을의 신부

모든 스탯이 1입니다.

이야기꾼에게 정보적인 면에서는 전면 협력하겠지만, 교회의 성물을 내어 주는 것은 꺼립니다.

마을의 신부는 이야기꾼에게 [성수]와 [십자가]를 줄 수 있는 유일한 존재입니다. [성수]는 교회를 찾아온다면 한명당 하나씩 신부가 지급하지만, 현재 남아 있는 성수의 양이 얼마 없어 미안하다고 하며 더 이상은 지급하지 않습니다. 뿌리든, 정화하든, 일시적 무기 강화에 사용하든 상관없이 한 번 정도만 사용할 수 있을, 아주 적은 양입니다.

WoT: 성수

분산된 타락도 타격할 수 있게 해주는 것.

부정적: 한번 쓸 정도의 작은 양 밖에 없다.

WoS: 성수

속성: 신성

한번 정도 사용할 수 있는 작은 병에 든 성수.
분산된 타락도 타격할 수 있게 해준다.

신부에게 다른 도구를 빌려달라고 요청한다면, 신부를 설득해야 합니다. 이를 위한 대결을 진행하여, 승리한다면 [십자가]를 지급합니다:

WoT: 십자가

타락한 이에게 영구적인 손상을 입히는 것.

부정적: 나무로 만들어져 있고 낡아있어, 한번만 쓸 수 있다고 해도 운이 좋을 것 같다.

WoS: 십자가

속성: 신성

넓은 나무 십자가. 금방이라도 부서질 것 같다.

타락한 이에게 영구적인 손상을 입히는 것.

WoT : 3 이상의 수치로 승리 / WoS : 대성공한다면, [십자가] 대신 [은 십자가]를 지급합니다.

WoT: 은 십자가

타락한 이에게 영구적인 손상을 입히는 것.

WoS: 은 십자가

속성: 신성

타락한 이에게 영구적인 손상을 입히는 것.

[십자가]와 [은 십자가] 중 하나만 받을 수 있습니다.

혹시 마을 주민과 같이 신부의 목을 관찰하려고 한다면, 신부의 목에도 역시 붉은 점 두개를 발견할 수 있습니다. 이 관찰에는 페널티가 적용되지는 않으나, 판정에서 WoT : 7 이상의 수치로 성공 / WoS : 대성공해야만 이를 볼 수 있습니다.

2.3 밤의 마을

밤에는 마을의 모든 집이 문을 걸어잠그고, 여관에서 잠을 청하거나 밖에서 밤을 새는 것 외의 다른 행동은 불가능합니다. 밤에는 안개가 바닥부터 점점 깔리기 시작하여, 자정이 되었을 때 최고조가 됩니다. 여관 주인과 대화할 수 있습니다만, 알고 있는 것은 마을 주민과 크게 다르지 않습니다. 여관 주인의 태도는 여관 내에서 자신의 기분을 나쁘게 하는 이들에게 강압적으로 대합니다. 특히 돈이 엮여있다면 더욱 서슴치 않습니다.

WoT: 여관 주인
내 가게, 내 규칙
돈이 최고야

WoS: 여관 주인
자금 스탯을 ∞ , 이외의 모든 스탯을 0으로 취급합니다. 단, 돈과 관련된 갈등이 생겨 대결을 할 경우, 상대가 판정에 사용한 스탯이 0 초과라면 해당 수치로 판정합니다.

여관에서 잠을 자면, 여관 창문과 문 틈으로 안개가 새어들어와 안개를 마시게 됩니다. 안개를 마시고 잠을 자게 되면, 누군가에게 목을 뜯기는 악몽을 꾁니다. 목이 뜯겨서 난도질당한 느낌은 잠에서 깨어난 후에도 그대로 유지됩니다. 이 때, **WoT: 작은 부상** / **WoS: 부정적 상태인 [강렬한 악몽]**과 부정적 상태인 **[목의 위화감]**을 획득합니다. **[강렬한 악몽]**은 최대 세 번 까지 중첩되며 **WoT: 중간 부상, 큰 부상**으로 심화되며, **[목의 위화감]**은 무제한으로 중첩됩니다. 밤에 잠을 자고 일어나면 다시 낮이 됩니다. 더 좋은 방을 얻기 위한 협상, 또는 밤 수색을 위해 잠긴 문을 딸 목적으로 대결 판정이 가능합니다. 혹시 여관에서 낮에 잠을 청하려고 한다면, 지난 안개를 마신 후 잠을 이미 잔 바 있다면, 아무 영향도 없습니다. 하지만 잠을 잤다면 **[강렬한 악몽]**이 중첩됩니다. **[목의 위화감]**은 중첩되지 않습니다.

2.4 영주의 성

영주의 성 근처에는 민가가 많습니다. 낮이라면, 아무리 큰 소리를 내도 민가의 주민들도, 영주의 성 안에서도 반응이 없습니다. 밤이라면, 바로 전투가 시작됩니다.

2.4.1 민가

낮이라면, 모든 민가가 문은 잠겨있고, 창문이 모두 판자로 막혀있습니다. 판자 틈 사이로 관찰을 위한 판정을 하여 **WoT: 5 이상의 수치로 성공** / **WoS: 통과, 성공 또는 대성공**하면 내부를 볼 수 있습니다. 내부에는 미동없이 누워있는 한 사람을 볼 수 있습니다. 판자를 부수거나 문을 따는 식으로 방 안으로 들어간다면, 살아는 있지만 몸이 매우 차갑다는 사실을 알 수 있습니다.

2.4.2 영주의 성문

영주의 성문은 굳게 잠겨있습니다. 인기척조차 느껴지지 않습니다. 관찰을 위한 판정을 합니다. **WoT: 5 이상의 수치로 성공** / **WoS: 통과, 성공 또는 대성공**한다면, 성 안으로 들어가는 핏자국의 길을 발견합니다. 그렇지 못했다면, 성문 앞에 있는 핏자국 하나만을 발견합니다.

2.5 뱀파이어

영주의 성 근처에서 밤이 되기를 기다린다면, 민가에서 사람들이 나와서 안개처럼 흩어지며 안개를 점점 짙게 만드는 것을 목격합니다.

WoT: 짙은 안개

부정적: 안개로 인해서 앞이 잘 보이지 않는다.

WoS: 짙은 안개

속성: 환경

몸을 숨기거나, 공격을 회피하는데에 +1을 받는다.

명중 판정에 -1을 받는다. 이는 위의 회피 판정 보너스와 중첩되지 않는다.

마침내 안개 속을 뚫고 영주의 성의 문이 열리고, 뾰족한 송곳니를 가진 영주가 등장합니다. 영주는 핏빛 안개로 흩어지더니 이야기꾼의 눈 앞에 등장하고, 영주와 이야기꾼의 전투가 시작됩니다.

이야기꾼이 성벽을 타는 중 밤을 맞이했다면, 영주는 동일한 곳에서 등장합니다. 핏빛 안개로 흩어진 영주는 커다란 박쥐 날개가 달린 채로 이야기꾼의 뒤에 날고있는채로 등장합니다. 이 연출은 영주의 **[흡혈박쥐]** (WoT) / (WoS) 이야기의 응용으로, 이 응용법은 연출에서만 사용하고 전투가 시작하는 순간 더 이상 사용하지 않습니다.

성벽에서 낙하를 하겠다는 선언을 한 경우, 판정을 통해 부상 정도를 결정해도 괜찮습니다.

이야기꾼이 영주의 성 안으로 들어간 채로 밤이 되었다면, 영주는 성 앞이 아닌 이야기꾼의 등 뒤에서 나타납니다. 즉시, 영주는 이야기꾼의 목을 물고자 시도하고, 기습으로 인해 +1을 받습니다. 또한, 다음 이야기의 적용이 있다는 사실을 알려주세요:

WoT: 영주의 성

긍정적: 뱀파이어들의 홈그라운드

WoS: 영주의 성

속성: 환경

밤이 찾아온 이후 성의 외부로 처음 나가기 전까지, 성 내부에서 영주는 비신성력에 의한 피해를 받지 않는다.

전투 중의 뱀파이어 영주의 이야기는 다음과 같습니다:

WoT: 뱀파이어 영주

다섯 개(2인일 경우 일곱개, 난이도를 낮출 경우 2개를 감합니다.)의 부상칸을 가집니다. 부상을 입을 때, 심화 단계에 상관없이 부상칸 하나에 부상 내용을 채워넣습니다. 한 턴에는 최대 한 칸의 부상칸만 채울 수 있습니다.

타락의 존재

[성수], **[십자가]** 또는 **[은 십자가]** 로 인한 부상을 입는다면, 부상 내용을 채우는 대신 해당 부상칸을 완전히 삭제(파괴)합니다.

피의 안개

부상칸이 남아있지 않거나 모두 채워지면, 다음에 다시 보자는 이야기를 하며 안개가 되어 사라집니다.

흡혈 박쥐

긍정적: 한 몸의 박쥐 군단

이 형태에 있는 동안, [성수]를 흘뿌리는 형태의 공격이 아닌 공격으로 피해를 받을 수 없지만, 피해를 주는 것 역시 불가능합니다.

거대 늑대

긍정적: 야생의 힘

긍정적: 육탄전 전문가

이 형태에서만 사용할 수 있는 3개(2인일 경우 4개, 난이도 낮출 경우 1개 감소)의 임시 부상칸을 얻습니다. 이는 다른 형태로 바뀌었다가 다시 늑대 형태로 돌아와도 똑같은 상태로 유지됩니다.

[타락의 존재]로 인해 부상칸이 파괴될 때 늑대 형태라면, 추가된 임시 부상칸이 먼저 파괴되며, 이로 인해 임시 부상칸이 모두 파괴된다면 [거대 늑대] 이야기의 도움을 더 이상 받을 수 없습니다.

늑대 형태일때도 [날카로운 송곳니]의 도움을 받을 수 있고, [흡혈의 주술]을 사용할 수 있습니다. 만약 늑대 형태로 인해 추가된 임시 부상칸이 차 있다면 추가되지 않은 부상칸 한 칸에 더해 임시 부상칸들 중 한 칸을 추가로 비웁니다.

흡혈의 주술

긍정적: 날카로운 송곳니

[날카로운 송곳니]의 도움을 받은 공격으로 이야기꾼의 피를 흡혈할 때 마다, 차 있는 부상칸이 있다면 하나를 비웁니다.

[뱀파이어의 송곳니] 부상이 없는 이야기꾼의 피를 처음 흡혈할 때, [목의 위화감] 상태가 모두 사라지고, [뱀파이어의 송곳니] 큰 부상을 줍니다.

상대에게 [뱀파이어의 송곳니] 부상과 [강렬한 악몽] 부상이 있다면, [강렬한 악몽] 부상이 심화도에 따라 가벼운: [뱀파이어의 정신 침식], 중간: [뱀파이어의 정신 침범], 큰: [뱀파이어의 정신 지배]로 바뀝니다.

정신의 주술

[흡혈 박쥐]나 [거대 늑대]로 변신하지 않은 상태에서만 사용할 수 있습니다. 한 턴을 소모해 주술을 영창합니다. 이야기꾼은 영창을 막기 위해 시도할 수 있습니다.

영창에 성공했고, [뱀파이어의 정신 침식], [뱀파이어의 정신 침범], 또는 [뱀파이어의 정신 지배] 부상이 없다면, [강렬한 악몽] 부상을 줍니다.

영창에 성공했고, [뱀파이어의 정신 침식] 또는 [뱀파이어의 정신 침범] 부상이 있다면, 부상의 단계가 한 단계 심화됩니다.

또는, 전투의 난이도를 낮추기 위해 상대가 의지만으로 해당 주술을 떨쳐낼 수 있을지 대결할 수 있습니다. 이 경우, 뱀파이어가 승리했을 때에야 부상의 단계가 심화됩니다.

뱀파이어는 [뱀파이어의 정신 지배] 부상을 주는데에 성공했다면, 다음 부상을 받기 전까지 이야기꾼을 내려다보며 웃는 행동 이외의 행동을 하지 않습니다.

[뱀파이어의 정신 지배] 부상이 있는 대상에게는 매 턴 위와 같이 의지로 떨쳐내기 대결을 진행합니다. 뱀파이어가 승리한다면, [뱀파이어 로드에게 바치는 충성] 작은 부상을 무제한으로 누적하여 획득합니다. 2인일 경우, 해당 턴의 행동을 뱀파이어 로드가 조종합니다^a.

영창에 성공했고, [뱀파이어 로드에게 바치는 충성] 부상이 하나 이상 있다면, 위와 같이 의지로 떨쳐내기 대결을 진행합니다. 성공했다면, 해당 부상 중 하나의 단계가 한 단계 심화됩니다.

^a난이도를 낮추기 위해 아무 행동도 할 수 없거나, 뱀파이어 로드에게 대한 적대 행위를 할 수 없는 것으로 해도 됩니다.

WoS: 뱀파이어 영주

모든 스탯 1. 체력은 스탯과 무관하다. 체력칸을 5개(2인일 경우 7개, 난이도 낮출 경우 1~2개 감소) 가집니다. 각 체력칸은 최대 3(2인일 경우 4, 난이도 낮출 경우 1 감소)까지의 피해를 흡수하며, 이를 초과하는 피해를 흡수합니다. 피해를 모두 흡수한 체력칸은 비활성 상태가 됩니다.

[타락의 존재]

속성: 타락

[성수], [십자가] 또는 [은 십자가]로 인한 부상을 입는다면, 해당 피해를 입은 뒤, 지금 채워져있는 체력칸 하나를 남은 체력에 상관없이 영구히 파괴합니다.

[피의 안개]

속성: 피, 변신

모든 체력칸이 비활성 또는 파괴 상태가 되었을 때, 다음에 다시 보자는 이야기를 하며 안개가 되어 사라집니다.

[흡혈 박쥐]

속성: 변신

박쥐 군단 형태로 변할 있습니다. 한 몸인 것 마냥 같이 이동합니다.

이 형태에 있는 동안, [성수]를 흘뿌리는 형태의 공격이 아닌 공격으로 피해를 받을 수 없지만, 피해를 주는 것 역시 불가능합니다.

[거대 늑대]

속성: 변신

스탯 +: 기민, 근력, 전투, 도발

이 형태에서만 사용할 수 있는 3개(2인일 경우 4개, 난이도 낮출 경우 1개 감소)의 임시 체력칸을 얻습니다. 이는 다른 형태로 바뀌었다가 다시 늑대 형태로 돌아와도 똑같은 상태로 유지됩니다.

[타락의 존재]로 인해 체력칸이 파괴될 때 늑대 형태라면, 추가된 임시 부상칸이 먼저 파괴되며, 이로 인해 임시 체력칸이 모두 파괴된다면 [거대 늑대] 이야기의 도움을 더 이상 받을 수 없습니다.

늑대 형태일때도 [날카로운 송곳니]의 도움을 받을 수 있고, [흡혈의 주술]을 사용할 수 있습니다. 이 때, 임시 부상칸과 원래 가지고 있던 부상칸을 각각 하나씩 회복할 수 있습니다.

[흡혈의 주술]

속성: 피, 주술

날카로운 송곳니를 가집니다. 이를 이용한 공격이 적중하여 이야기꾼의 피를 흡혈할 때 마다, 다음 라운드까지의 첫 기민 판정에 -1을 받으나, 가장 최근에 피해를 받은 파괴되지 않은 체력칸을 다시 최대까지 회복합니다. 비활성 상태의 체력칸은 회복할 수 있으나, 파괴된 체력칸은 불가능합니다. 난이도를 높이기 위해서는 회복된 체력만큼의 추가 피해를 줄 수도 있습니다.

[뱀파이어의 송곳니] 상태가 없는 이야기꾼의 피를 처음 흡혈할 때, 해당 이야기꾼의 [목의 위화감] 상태가 모두 사라지고, [뱀파이어의 송곳니] 상태를 줍니다.

상대에게 [뱀파이어의 송곳니] 상태와 [강렬한 악몽] 상태가 있다면, [강렬한 악몽] 상태가 그 누적 횟수에 따라 1회: [뱀파이어의 정신 침식], 2회: [뱀파이어의 정신 침범], 3회: [뱀파이어의 정신 지배]로 바뀝니다.

[정신의 주술]

속성: 주술

[흡혈 박쥐] 나 [거대 늑대]로 변신하지 않은 상태에서만 사용할 수 있습니다. 한 턴을 소모해 주술을 영창합니다. 이야기꾼은 영창을 막기 위해 시도할 수 있습니다. 영창은 일반적인 방법으로는 방해할 수 없지만, 체력칸이 파괴된다면 집중이 흐트러져 실패합니다.

상태는 다음과 같이 심화됩니다:

- [강렬한 악몽]: 0단계
- [뱀파이어의 정신 침식]: 1단계
- [뱀파이어의 정신 침범]: 2단계
- [뱀파이어의 정신 지배]: 3단계

영창에 성공했고, [뱀파이어의 정신 침식], [뱀파이어의 정신 침범], 또는 [뱀파이어의 정신 지배] 상태가 없다면, [강렬한 악몽] 상태를 줍니다.

영창에 성공했고, [뱀파이어의 정신 침식] 또는 [뱀파이어의 정신 침범] 상태가 있다면, 상태의 단계가 한 단계 심화됩니다.

또는, 전투의 난이도를 낮추기 위해 상대가 의지만으로 해당 주술을 떨쳐낼 수 있을지, 뱀파이어는 현재 가진 상태의 심화도를 보정치로 판정하고 이야기꾼은 의지로 저항하여 뱀파이어가 승리했을 때에야 부상의 단계가 심화되게 할 수도 있습니다.

뱀파이어는 첫번째로 [뱀파이어의 정신 지배] 상태를 주는데에 성공했다면, 다음 피해를 받기 전까지 이야기꾼을 내려다보며 웃는 행동 이외의 행동을 하지 않습니다.

[뱀파이어의 정신 지배] 상태가 있는 대상에게는 매 턴 의지판정을 합니다. 실패한다면 [뱀파이어 로드에게 바치는 충성] 상태를 1회, 최대 스택 무제한으로 누적하여 획득합니다. 이에 추가로 해당 판정값이 소지하고 있던 [뱀파이어 로드에게 바치는 충성] 스택 미만일 경우, 상태를 획득함과 동시에 해당 상태의 획득 수 만큼의 정신력 피해를 받으며, 이번 턴의 행동은 뱀파이어 로드가 조종합니다^a.

^a난이도를 낮추기 위해 아무 행동도 할 수 없거나, 뱀파이어 로드에 대한 적대 행위를 할 수 없는 것으로 해도 됩니다.

전투 적성의 이야기꾼이 없는 경우, 난이도를 낮추어 플레이 할 것을 강력히 권장합니다. 반대로, 2인이며 둘 모두가 전투 적성인 경우, 난이도를 낮추지 않는 것을 추천드립니다.

전투 중, 영주가 [정신의 주술] (WoT) / (WoS)을 영창하는데에 성공한다면 달이 점점 붉어진다는 연출을 해주세요. [성수] 또는 [십자가]는 전투 중 한번 사용하면 더 이상 사용할 수 없다는 점을 기억하세요.

만약비행을 할 수 있는 이야기꾼을 상대한다면, [흡혈 박쥐] (WoT) / (WoS) 이야기를 본래대로 사용하여 이야기꾼의 시야를 가려 움직임을 제한한 뒤, 이야기꾼의 등 뒤에 탄 채로 목을 무는 연출을 사용하는 것을 권장합니다. 이 때에 영주로 인해 비행 능력에 제약이 걸리게 하는 것은 권장하지 않습니다.

어떠한 이유로든, 뱀파이어로부터 최소한 한 번의 부상²을 입은 뒤, 뱀파이어의 [정신의 주술] (WoT) / (WoS)이 성공하면, 이야기꾼에게 [뱀파이어의 정신 지배]를 부여하는데에 성공한 것으로 취급합니다. 이야기꾼은 영주의 주술의 힘으로 인해 이야기에서의 추방이 일시적으로 거부되어, 아래의 엔딩을 따릅니다.

²꿈을 꾸면서 얻은 [목의 위화감] 역시 이 부상으로 취급합니다.

뱀파이어가 안개가 되어 흩어지게 했다면, 뱀파이어를 충분히 약화시키는데에 성공한 것입니다. 다음날, 뱀파이어들은 모두 영주의 성 안에서 칩거에 들어갑니다. 뱀파이어들은 앞으로 한동안은 이 마을을 괴롭히지 못할 것입니다. 다음 이야기를 얻습니다:

WoT: 뱀파이어 퇴치 전문가

부정적: 뱀파이어를 퇴치했으나, 그 이야기는 곧 흐려져 사라질 것이다.

WoS: 뱀파이어 퇴치 전문가

속성: 뱀파이어
뱀파이어 로드를 퇴치한 자.

만약 이야기꾼이 **[뱀파이어의 정신 지배]** 부상을 받았다면, 뱀파이어가 마지막 영창을 하거나, 뱀파이어가 안개가 되흩어지게 한 동시에 이야기꾼의 정신이 혼미해지며 이야기꾼의 정신을 지배합니다. 이야기꾼은 달이 완전히 붉게 물드는 것을 보고, 자신의 것이 된 이야기꾼을 이용해 더 넓은 곳으로 이 저주를 퍼트릴 씨앗이 될 것이라고 하며 자신의 세상을 만들겠다는 뱀파이어의 목소리를 들으며 정신이 점점 더 멀리로 날아가기 시작하고, 이윽고 기절합니다. 다음날 아침에 이야기꾼은 여관에서 어젯밤 일에 대한 기억은 전혀 없는 채로 깨어납니다. 이야기꾼의 목에 생긴 두 개의 빨간 점은 이 일을 증명해주지만요. 이 이야기 속에서 뱀파이어의 능력과 관련하여 얻은 모든 부상이 후유증으로 다음 이야기로 남아있게 됩니다:

WoT: 뱀파이어의 정신 지배

부정적: 뱀파이어 로드에게 바치는 무의식적 충성
중립적: 뱀파이어 로드의 지속적인 강화 없이는, 곧 흐려져 사라진다.

WoS: 뱀파이어의 정신 지배

속성: 뱀파이어, 집착
뱀파이어 로드에게 바치는 무의식적 충성. 물론, 뱀파이어 로드의 지속적인 강화 없이는, 곧 흐려져 사라진다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part V

이 잔에 독을 탔다

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
103쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 이 잔에 독을 탔다

시나리오 작가: 소낙(@knock_tr)

룰 개변: None(@n0n3x1573n7_WS)

사용 룰: 이야기의 방랑자들(Wanderers of the Tales)

권장 인원: 1인

비고: [원본 시나리오](#)는 inSAnE으로 작성되었습니다. 이 개변을 하면서 이야기꾼과 NPC가 모두 이야기꾼이 되었다는 가정 하에 서사를 수정했지만, 원본 시나리오의 서사를 따라가며 이야기의 방랑자들 규칙을 사용하는 방법 역시 가능할 것입니다.

시놉시스

당신이 주는 잔을 내가 어떻게 거절할 수 있겠소?

...근데 진짜 탄 건 아니지?

당신은 할 말이 있다는 NPC의 연락을 받고 그의 집으로 찾아갔다. NPC가 내 준 음료에 입을 대려는 순간, NPC는 그 잔에 독을 탔다고 고백한다. 하하, 무슨 농담을...

...진짜야?

세션이 시작하기 전에

세션이 시작하기 전, 이야기꾼의 시트뿐 아니라, 이야기꾼과 긴밀한 관계를 가진 NPC 이야기꾼의 시트를 이야기꾼과 함께 작성합니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 103쪽으로
넘어가 주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	95
2 시나리오의 흐름	98
2.1 진행하며 주의할 점	98
2.2 태초의 이야기	98
2.3 잔을 권하는 NPC	99
2.3.1 NPC	99
2.3.2 음료 잔	99
2.3.3 공간	100
2.3.4 이 이외의 것들	100
2.4 잔을 집어든 이야기꾼	101
2.4.1 독이 든 잔을 마시고 싶지 않다고 대답한 경우	101
2.4.2 독이 든 잔을 마시고 싶다고 대답한 경우	101
2.5 전투가 종료되고...	102
2.5.1 양쪽 모두 얻지 못한 경우	102
2.5.2 한쪽이라도 얻었으며, [악령의 의지]와 전투하지 않은 경우	102
2.5.3 [악령의 의지]와 전투한 경우	102

Chapter 2

시나리오의 흐름

2.1 진행하며 주의할 점

공개되지 않은 사실은 진실이 아닌 것으로 간주됩니다. 밝혀지지 않은 사실에 대해 진행 중에 이야기꾼에게 언급해 혼선을 빚지 않도록 주의해주세요.

2.2 태초의 이야기

이야기꾼은 눈을 뜹니다. 여기는 어디죠? 아무것도 없는 공간 상에서, 눈 앞에 문이 하나 보일 뿐입니다. 이야기꾼이 문을 열고 들어가자, 적당한 크기의 방 하나가 나옵니다. 방 안에는 이야기꾼이 좋아하는 음료 두 잔이 준비되어 있습니다. NPC는 이야기꾼에게 음료 한 잔을 내밀며 권합니다. 이야기꾼이 그 음료를 마시려는 순간, NPC는 “그 잔에 독을 탔다”고 말합니다. NPC는 모종의 일로 이야기꾼에게 원한을 가지고 있었고, 그 때문에 지금 독살하려고 하는 것이라고 설명합니다. 이 원한의 이유는 살인까지 벌이기에는 조금 미묘한 내용으로 설정해주세요. 이야기꾼은 NPC가 장난을 치고 있다고 생각한다면, NPC의 표정 변화는 없고, 매우 진지해 보인다고 언급해주세요. NPC에게 다음 이야기를 지급합니다.

[네 잔에 독을 탔어.]

부정적: 너 때문에.

부정적: 어떻게든 네가 이 잔을 들게 하겠어.

이야기꾼이 태초의 이야기에서 시작했다면 다음 이야기를 지급합니다.

[심각한 몰입]

여기가 마치 이야기 속이 아니라 현실만 같이 느껴져.

역할에 깊게 이입한 상태. 마치 원래부터 이 이야기에 속했던 것처럼, 이 세계와 당신의 역할을 당신이 처한 현실로 여긴다. ‘깨달은 자’로서의 정체성과 정보는 기억나지 않거나 와 닿지 않는다.

이야기꾼이 어디에서 시작했든, 다음 이야기를 지급합니다.

[잔에 독을 탔다고...?]

부정적: NPC가 권한 잔이긴 하지만...

부정적: 독이 든 잔은 마시기 싫어.

[심각한 몰입] 이야기 때문인지, 이 이야기 속으로 왜 들어왔는지, 어떻게 들어오게 되었는지가 가물가물합니다. 애초에, 여기가 이야기 속이 맞는지도 잘 모르겠네요. 그런데 그 전에, 이야기가 뭐죠?

2.3 잔을 원하는 NPC

방 안은 극도로 평범해보입니다.

NPC는 이야기꾼에게 이 이야기를 끝낼 방법은 단 한 가지, 두 개의 잔을 누군가 모두 비우는 것 뿐이라고 이야기합니다. 이야기꾼이 아래 내용들이 아닌 방 안을 조사하면 정말 평범하게 아무것도 없는 방이라는 사실을 알려주세요. 방 안에서 눈에 띄는 것은 NPC, NPC와 이야기꾼의 앞에 놓여 있는 두 개의 잔, 그리고 NPC의 뒤에 있는 거울정도가 다입니다. 모든 판정은 기본적으로 5 이상이 나오면 성공합니다. 하지만, 시간이 많아지고 판정을 많이 할수록 NPC의 마음은 초조해져만 갑니다. 모든 판정을 한 후, NPC는 빨리 잔을 들어 마시라는 식으로 독촉을 합니다. 또한, 이렇게 독촉을 받은 이후로 판정을 한 번 할 때 마다 성공치가 1씩 증가합니다. 즉, 두 번째 판정에서는 6, 세 번째 판정에서는 7, 이런 식으로 증가하는거죠.

2.3.1 NPC

이야기꾼이 NPC의 마음을 떠본다면, 판정을 해주세요. 다른 방법으로 마음을 떠본다면 여러 번 판정을 할 수 있게 해도 괜찮습니다.

이야기꾼이 판정에서 성공한다면, 사실 NPC가 PC가 죽기를 바라지 않는다는 사실을 알 수 있습니다.

[네 잔에 독을 탔어.] 이야기가 다음 이야기로 바뀝니다:

[제발.]

부정적: 이게 연극이라는 사실을 몰랐더라면.

2.3.2 음료 잔

이야기꾼이 음료 잔을 자세히 살펴보고 한다면, 판정을 해주세요. 관찰의 방법이 다르다면, 여러 번 판정을 할 수 있게 해도 괜찮습니다.

이야기꾼이 판정을 성공한다면, 어떤 이유에서인지는 몰라도 독이 NPC의 잔에 들어있다는 사실을 알게 됩니다!

이야기꾼의 [잔에 독을 탔다고...?] 이야기가 다음과 같이 변합니다:

[잔에 독을 탔구나.]

부정적: NPC의 잔에 든 독...

부정적: 독이 든 잔은 마시기 싫어.

이 내용이 추가되기 전까지는 이야기꾼의 잔에 독이 있는 것으로 취급합니다. 하지만, 이 내용이 추가되는 순간 NPC의 잔에 독이 있는 것으로 취급됩니다.

이 내용이 추가되기 전, NPC의 [네 잔에 독을 탔어.] 이야기가 [제발.] 이야기로 바뀌었다면 독은 일부러 NPC의 잔에 넣은 것입니다. 하지만 바뀌기 전이라면 실수로 NPC와 잔이 바뀐 것입니다.

이 내용을 NPC에게 RP로 전달할 수 있습니다.

2.3.3 공간

이야기꾼이 태초의 이야기에서 시작했다면 [거울]을 조사하기 전 공간 자체를 먼저 조사해야 합니다.

이야기꾼이 이 공간 자체에 대해 궁금해하여 조사하려고 하면, 판정을 해주세요. 이는 NPC를 통해서, 또는 직접 조사 등으로 인해 여러 번의 판정이 가능합니다. 또는 이야기꾼이 질문했을 때 NPC가 그냥 답해주어도 무방합니다.

이 이야기는 NPC가 수상한 작가와의 거대로 접근 권한을 얻은 이야기로, “진실의방”이라고 불리는, 진실만을 보여주는 서사죠. 이를 통해 진실을 알고자 하는 것이 NPC의 목적입니다.

이를 알게 된 이야기꾼은 무언가 위화감을 느끼게 됩니다.

거울

이야기꾼이 이 공간에 대해 알게 된 이후, 거울이나 반사되는 표면을 들여다보려고 하면, 판정을 해주세요. 이 역시 여러 번의 판정이 가능하게 할 수 있습니다.

이야기꾼이 판정에 성공한다면, 거울에 비치는 자신의 모습이 이 세상의 것이 아니라는 사실을 알게 됩니다. 다음 이야기를 얻습니다:

[이 세상은 내 세상이 아니야.]

부정적: 나는 이미 죽은게 아닐까.

중립적: 독이 든 걸 먹더라도 나는 멀쩡할거야.

이야기꾼은 얼마 전에 출신 서사에서의 죽음을 맞이했습니다. 하지만 어떤 이유에서인지 다시 살아나 돌아다니고 있고, 그 사실을 눈치챈 NPC는 이야기꾼이 정말 본인인지 의심하고 있습니다.

자신이 죽었다는 사실을 깨달은 이야기꾼은 그 사실을 처음에는 부정하겠지만, 지금까지 이 서사에서 겪은 위화감을 떠올리자 아무래도 자신은 죽은 것처럼 느껴지고, 그 사실을 받아들일 수 밖에 없습니다.

2.3.4 이 이외의 것들

이 이외의 것들을 조사할 때에도 적당한 판정 등을 할 수 있게 하는 것이 좋습니다. 단, 이 판정들은 판정의 난이도를 올리지 않습니다. 조사를 하면서 진행이 너무 느려진다면, 2d6을 굴려서 아래 표대로 상황을 설정하는 것도 괜찮습니다.

2d6	상황
2	NPC와 마주 앉은 테이블. NPC는 입을 굳게 다물고 있다... 뭘 뜯들이는 거야?
3	NPC와 마주 앉은 테이블. 왜 불러 놓고 말이 없는 거야? 이 침묵이 어색하다...
4	NPC와 마주 앉은 테이블. 앉은 자리가 딱딱하다. 좀 더 편한 의자는 없었나?
5	NPC와 마주 앉은 테이블. 음료에 전등의 빛이 반사되어 반짝거리고 있다...
6	NPC와 마주 앉은 테이블. NPC는 아까부터 테이블을 톡 톡 건드리고 있다.
7	NPC와 마주 앉은 테이블. 어우, 목말라. ...무심코 테이블 위의 잔을 집어들 뻔 했다!
8	NPC와 마주 앉은 테이블. 이웃집으로 추정되는 곳에서 사람들이 떠드는 소리가 들리는 것 같다.
9	NPC와 마주 앉은 테이블. 당신은 집으로 돌아갈까 진지하게 고민하고 있다...
10	NPC와 마주 앉은 테이블. NPC와 눈이 마주쳤다. 그는 당신의 시선을 피한다.
11	NPC와 마주 앉은 테이블. 잔에는 입도 대지 않았는데 속이 울렁거리는 것 같다.
12	NPC와 마주 앉은 테이블. 당신은 딴생각을 하기 시작했다

2.4 잔을 집어든 이야기꾼

어떠한 경우에도, 이야기꾼이 다시 한번 잔 하나를 집어들어 마시려고 할 때, 더 이상의 조사가 불가능하다는 점을 반드시 상기시켜주세요. 그래도 마시기로 선택한다면, NPC의 입으로 이야기꾼에게 마시기 전, 왜 그 잔을 선택했는지, 왜 독이 든 잔, 또는 들지 않은 잔을 마시고 싶은지에 대해 물어봐주세요. 이 대답(특히 어떤 잔을 왜 마시고자 하는지 그 의도)에 따라 결과가 달라집니다:

2.4.1 독이 든 잔을 마시고 싶지 않다고 대답한 경우

NPC는 힘으로라도 제압해 잔을 마시지 않겠다는 이야기꾼에게 독이 든 잔을 마시게 하려고 합니다. 이에 저항한다면, 전투가 발생합니다.

2.4.2 독이 든 잔을 마시고 싶다고 대답한 경우

이야기꾼이 **[이 세상은 내 세상이 아니야.]**를 얻었는가에 따라 다음과 같은 결과가 발생합니다:

[이 세상은 내 세상이 아니야.]를 얻지 못한 경우

NPC가 이야기꾼을 대신하여 독이 든 잔을 마시려고 합니다. 이를 막고자 한다면, 전투가 발생합니다.

[이 세상은 내 세상이 아니야.]를 얻은 경우

잔을 마시려는 순간, 이야기꾼의 몸에 깃들여 있던 **[악령의 의지]**가 등장합니다. **[악령의 의지]**는 이야기꾼의 목숨을 위협하는 NPC에게 적의를 드러냅니다. NPC는 그 자리에서 까무러치며, 이야기꾼은 NPC를 지키기 위해 **[악령의 의지]**와 전투를 진행합니다.

만약 NPC를 죽이는 것을 이야기꾼이 방임했다면, **[악령의 의지]**는 한 몸에 두 자아가 있는 것은 불편하니 너도 끝장내야겠다는 말과 함께, 이야기꾼 역시 공격합니다.

[악령의 의지]는 이야기꾼과 동일한 이야기들을 가지고 있지만, 이야기꾼의 개연성이 7 미만이라면 개연성만큼은 7에서 시작합니다.

2.5 전투가 종료되고...

전투가 종료되었을때 개연성이 0이 되더라도 추방되지 않습니다. 이야기꾼이 [이 세상은 내 세상이 아니야.]를 얻었는가, NPC가 [제발.]을 얻었는가에 따라 엔딩의 분기가 달라집니다.

2.5.1 양쪽 모두 얻지 못한 경우

모든 것은 NPC의 장난이었습니다. 이 공간에서는 NPC가 다른 사람들의 도움을 받아 깜짝 파티를 준비하고 있었는데, 이야기 속으로 들어와보니 준비가 덜 되어 있던것을 발견해 시간을 끌고 있었습니다. 다른 공간으로 연결된 문이 열리고, NPC를 도와준 이들이 나와 이야기꾼의 생일이나 다른 이야기 속에서 이루어낸 일 등을 축하해줍니다.

2.5.2 한쪽이라도 얻었으며, [악령의 의지]와 전투하지 않은 경우

NPC와의 전투에서 승리한다면, 이야기꾼은 마지막으로 원하는 잔을 선택하여 마십니다. 아예 전투가 이루어지지 않거나 전투에서 이야기꾼이 패배한다면, NPC가 원하는대로 이야기가 진행됩니다.

2.5.3 [악령의 의지]와 전투한 경우

[악령의 의지]와의 전투에서 승리한 경우, [악령의 의지]는 소멸합니다. 이야기꾼은 자신의 존재감이 소멸하는 것을 느낍니다. 이 이야기 속에서는 NPC와 마지막 짧은 대화를 나눌 시간밖에 없겠네요.

[악령의 의지]와의 전투에서 패배한 경우, [악령의 의지]는 사망자를 집어삼킵니다. 다음 이야기를 얻습니다:

[악령의 지배]

부정적: 악령이 씌인 사람

부정적: 악령은 제대로 된 영혼과 한 몸에 존재할 수 없다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part VI

안녕히, 그리고 이번 생은 고마웠어요.

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
114쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 안녕히, 그리고 이번 생은 고마웠어요.

시나리오 작가: None([@n0n3x1573n7_WS](#))

사용 룰: 이야기의 방랑자들(Wanderers of the Tales)

권장 인원: 1인. 2인 진행이 가능하나 시스템의 역할이 매우 중요하며 복잡합니다.

주의사항

이야기의 흐름 특성상, **굉장히 어두운 분위기**이며, 시놉시스에 적혀있듯 시나리오 진행 중 이야기꾼의 소중한 사람인 NPC가 사망하는 것으로 이야기가 시작됩니다. 또한 이야기꾼과 NPC가 1회 이상 사망할 수 있으며, 이야기꾼의 공포심을 직접적으로 사용하는 장면이 등장합니다. **이에 대하여 고지하지 않은 채로 시나리오를 진행하거나, 동의를 받았다 할지라도 이로 인한 문제가 발생했음에도 불구하고 세션을 강행하는 행위를 절대로 금합니다.**

시놉시스

NPC와 원래는 기분 좋게 놀러가기로 한 날, 이야기꾼은 NPC의 죽음을 마주합니다.

.....이게 현실일 리 없어.

...하지만 이미 벌어진 일은 벌어진 일. 이야기꾼은 눈앞이 캄캄해지기 시작합니다.

들어가기 전에

이 이야기의 역할에 따라 이야기꾼과 NPC는 일반인입니다. 특수한 능력을 가지고 있을 수는 있지만, 이를 사용할 수는 없습니다. 따라서, 이야기꾼의 성격과 지식 등을 기반으로 시트를 작성하는 것을 권장합니다.

또한, 이야기꾼의 공포심 한가지를 반드시 정해 시트에 작성해주세요.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본
시나리오를 플레이하실 분께서는 114쪽으로
넘어가 주시기 바랍니다.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	106
2 시나리오의 흐름	109
2.1 들어가기 전에	109
2.2 도입	109
2.3 진행	110
2.3.1 “낮”의 이야기	110
2.3.2 “밤”의 이야기	111
2.4 진상	111
2.5 분기	112
2.5.1 “낮”의 분기	112
2.5.2 “밤”의 분기	112
3 두 명의 이야기꾼, 하나의 진실(선택)	113

Chapter 2

시나리오의 흐름

2.1 들어가기 전에

이 시나리오는 뒷맛이 굉장히 짭짤하거나, 이야기가 덜 끝난 상태에서 종료된 것 처럼 보일 수 있습니다.

시작하기 전에, 시스템은 NPC를 죽일 서로 다른 세 가지 이상의 방법을 생각해둡니다. 이와는 별개로, 약속을 취소했을 경우에 대한 방법 역시 생각해두는 것을 추천합니다. 교통사고, 공사장 관리부실, 난간 관리부실로 인한 추락, 가스 폭발 등 사고사로 보일 수 있는 방법을 권장하며, NPC의 백스토리에 따른 방법 역시 권장합니다.

또한, 플레이테스트 중 받은 공통적 피드백이 힌트의 부족이었던 만큼, 진행 중에 진상과 분기에 대한 단서를 많이 주는 것을 권장합니다.

마지막으로 본 시나리오의 스토리에 대한 영감을 아지랑이 데이즈(공식, 자막)에서 받았음을 밝힙니다.

2.2 도입

이야기꾼은 특정 날짜¹에, 기분 좋게 침대에서 일어납니다. 오늘은 NPC와 함께 놀러가기로 한 날이거든요! 기분 좋게 일어난 이야기꾼은 NPC와의 약속 장소로 나갑니다. 놀러가기로 하던 곳으로 가던 중, 어떤 이유로 NPC는 사고를 당해 이야기꾼의 눈 앞에서 사망합니다. 차 사고가 날수도, 공사장에서 무언가 떨어져도, 이야기꾼은 이를 막기 위해 아무것도 할 수 없습니다. 그저 허망하게 바라만 보고 있을 뿐입니다. 이야기꾼은 눈에서 눈물이 흘러나오는 것을 막을 수 없습니다.

이야기꾼의 시야가 점점 흐릿해지더니, 충격 때문인지 주변의 소리가 뻘... 거리는 소리로만 들립니다.² 하지만 이 소리는 점점 흐려지더니, 이내 주변의 소리가 전혀 들리지 않습니다. 이야기꾼이 다시 눈을 뜨면, 어딘가 굉장히 어두운 곳입니다. 이곳에서 이야기꾼이 어떤 조사를 해도 아무것도 알 수는 없습니다. 이내 어둠의 형체가 모여들더니 NPC의 죽음을 이야기꾼의 앞에 끝없이 다시 보여줍니다. 이후, 이야기꾼은 “어떻게 하면 이를 막을 수 있었을까” 하는 생각을 하고³, 그러자 NPC의 죽음을 어둠의 형체가 이야기꾼에게 그대로 재현합니다.

뻘...⁴ 하는 소리가 들리다 잦아들었고, 다시금 일어났을 때, 이야기꾼은 처음에 일어난 곳에서 일어납니다.

¹이후에 이 날짜를 사용해야하므로, 세션 당일 등 기억하기 쉬운 날짜로 하는 것을 권장드립니다. 날짜 대신 NPC의 문자 등을 활용할 수도 있습니다.

²후술하겠지만, 여러 텍스트에 걸쳐 총 7번 또는 그 이하로 언급하는 것을 추천합니다.

³직접적으로 구하고 싶냐고 의문의 목소리가 물어보는 방법도 있습니다.

⁴역시 후술하겠지만, 6번 또는 그 이내로 언급하는 것을 추천합니다.

2.3 진행

위의 도입부는 “NPC와 놀러가기로 한 날의 아침부터 NPC의 죽음까지”, 그리고 “소름돋는 의문의 공간에서 눈을 뜬 이후 공포에 의해 잠식되기까지”의 두 부분으로 나뉘어집니다. 앞으로도 이 두 가지 부분이 계속해서 반복됩니다. 편의상 각각 “낮”과 “밤”으로 부르겠습니다. 낮과 밤이 전환될 때, “빠...”하는 소리는 전환될때마다 한번씩 덜 들려옵니다. 첫 두 번의 경우 정신이 없어 덜 들었을 수는 있으나, 이후부터는 다른 소리에 섞이지 않고 “빠...”하는 소리를 연속적으로 들을 수 있게 하는 것을 추천합니다. 즉, 시점의 전환은 다음과 같이 진행됩니다:

장면 구분	장면 전환 트리거	장면 전환
첫 번째 낮(도입)	NPC의 죽음	“빠” 소리 7회 이하
첫 번째 밤(도입)	공포의 잠식	“빠” 소리 6회 이하
두 번째 낮	NPC의 죽음	“빠” 소리 5회
두 번째 밤	공포의 잠식	“빠” 소리 4회
세 번째 낮	NPC의 죽음	“빠” 소리 3회
세 번째 밤	공포의 잠식	“빠” 소리 2회
마지막 낮	NPC의 죽음	“빠” 소리 1회
마지막 밤	공포의 잠식	분기 “연옥” 발동

2.3.1 “낮”의 이야기

낮에는 위와 같은 일이 반복됩니다. 같은 날에 일어나, NPC의 독촉 또는 기대하는 듯한 연락을 듣는 것으로 시작하는 것을 권장합니다. 이 때, 어떤 소재를 하나 잡아 점점 나빠지는 것을 연출해도 좋습니다. 예를 들어 날씨가 맑으면 처음에는 구름 한점 없이 맑은 날, 두번째에는 구름이 한두점정도 낀 날, 세번째는 조금 흐린듯 구름이 열개 깔린 날, 마지막은 완전히 흐린 날으로 표현할 수 있습니다. 꽃말과 같은 것으로 가볍게 암시할 수도 있습니다. 예를 들어 처음에는 로즈마리(행복한 추억) 또는 캐모마일(고난 속의 힘), 다음날에는 천수국(이별의 슬픔과 절망, 죽은 사람에 대한 기억), 셋째날에는 시스투스(나는 내일 죽습니다), 그리고 마지막으로 흰 안개꽃(죽음)을 사용할 수 있겠죠.

또한, 첫 번째 낮을 제외하고는 반드시 한 번 있어서는 안되는 곳에 병원 관련 물품을 등장시키는 것을 추천합니다. 가령, 거울을 봤더니 환자복을 입고 있다던지, 붕대를 감고 피투성이로 걸어가는 행인이라던지, 자신의 몸에 멍과 상처가 존재한다던지 하는 식입니다. 다만, 이러한 것들은 눈을 깜빡하면 원래대로 돌아가있습니다. 비슷한 아이디어로, 의사가 회진을 돌 때의 말이나 심폐소생술 또는 심장 재세동기(AED)의 안내멘트 등을 환청으로 듣게 하는 방법도 있습니다. 또한 일상적인 물품들을 관찰하려고 할 때 병원에서 사용되는 물품들을 암시해주어도 괜찮습니다. 가령, 옷의 경우 환자복, 팔찌는 환자팔찌, 반지는 산소포화도 측정기, 방 안 집기는 의료기기 등으로 암시할 수 있습니다. 이야기꾼은 NPC의 사망 직전까지 일어나는 일을 바꿈으로서 NPC의 죽음을 막으려고 시도할 수 있지만, NPC는 결국 사망하고, 빠 소리가 난 후 밤으로 시점이 전환됩니다.

분기 “희생”의 발동을 위해서는 NPC의 죽음을 이야기꾼이 직접 막아야 합니다. 이를 할 수 있다는 사실을 반드시 인지시키되, 이 경우 NPC대신 이야기꾼이 사망한다는 사실을 고지해주세요. 또는 판정을 강제할 수는 있지만, 권장하지는 않습니다. 이를 위해서 반드시 판정을 하여 성공해야만 하며, 5+(이번 장면 전환시 나게 될 “빠” 소리의 수) 이상으로 성공한다면, 이야기꾼이 NPC의 죽음을 막는 동시에 희생하며 이야기꾼이 사망합니다. 실패한다면, NPC가 사망합니다.

분기 “공멸”의 발동을 위해서는 함께 죽자고 NPC를 설득해야만 합니다. 설득은 한 낮에 한번만 할 수 있으며, 반드시 대항 판정을 하여 성공해야만 하며, 5+(이번 장면 전환시 나게 될 “빠” 소리의 수) 이상으로 성공한다면, NPC는 이야기꾼과 함께 죽는데에 동의합니다. 단, 설득에 실패한다고 해서 희생 분기를 따를 수 없는 것은 아닙니다.

두 번째 낮에는 분기의 발동이 불가합니다. 희생 분기를 따른다면 판정에 성공한다 할지라도 이야기꾼이 이를 막기

이전에 NPC가 사망하며, **공멸** 분기를 따른다면 어딘가 잘못되어 NPC만 사망하게 됩니다. 하지만 이 때의 성공을 발판으로, 이후 해당 분기에 대한 판정을 할때마다 판정에 +1을 받습니다.

2.3.2 “밤”의 이야기

두 번째 밤부터는 그르렁대던 것의 형체가 점점 드러납니다. 이는 이야기꾼 본인의 악몽이 실체화된 악몽 괴물로, 이야기꾼의 이야기의 반대의 의미를 가진 이야기를 가지고 있습니다⁵⁶. 각 밤에 악몽 괴물이 분기에 대한 힌트를 주는 것을 권장합니다. **공멸** 분기의 경우 “같이 죽자”는 의미의 말이나 “둘 다 살아날 길은 결국 둘 다 죽는 길이다”라는 말을 할 수 있고, **희생** 분기의 경우 “혼자 살고자 죽인 것이냐”는 비난 등을 할 수 있습니다. 대신, 이러한 힌트가 감정적인 고통을 유발할 수 있는 경우 이후 이야기꾼의 감정적인 상태를 반드시 확인해주세요.

- 두 번째 밤: 이야기꾼의 공포가 형체가 되어 나타나고, “같이 죽자...”는 으스스한 목소리가 들립니다.
- 세 번째 밤: 그르렁거리는 소리가 점차 이야기꾼 본인의 목소리로 바뀌더니, 이야기꾼의 공포 또는 가장 깊고 어두운 비밀을 이야기꾼에게 속삭입니다.
- 마지막 밤: 공포의 형체 안에서 이야기꾼 본인의 모습이 보여집니다.

밤에 진입할 때에는 지난 밤이 종료했을때, 이야기꾼이 공포에 의해 잠식되기 직전의 상황으로 되 돌아옵니다. 위의 내용을 그대로 따를 필요는 없으며, 알 수 없는 형태가 등장해 진상에 대한 힌트를 주거나 분기에 대한 암시를 주는 것으로 해도 괜찮습니다. 맞서 싸우려는 의향이 있다면 공포에 맞서 싸울 수 있으나, 이에 실패하거나 그러한 의향이 없다면 공포는 이야기꾼을 집어삼키고 낮으로 넘어갑니다.

분기 “**대항**”의 발동을 위해서는 공포에 맞섰을 때 포기하지 않고, 이를 받아들이거나 공포와 맞서 싸워 이겨야 합니다. 이를 위해서 반드시 판정을 하여 성공해야만 하며, 5+(이번 장면 전환시 나게 될 “빠” 소리의 수) 이상으로 성공한다면, 이야기꾼은 공포를 받아들이고, 마침내는 수용하게 됩니다.

두 번째 밤에는 분기의 발동이 불가합니다. **대항**을 위한 판정에 성공한다 할지라도, 공포가 이야기꾼을 집어삼켜버리지만, 이후 다시 **대항**을 위한 판정을 할때마다 판정에 +1을 받습니다.

2.4 진상

이야기꾼과 NPC는 같이 사고를 당해 혼수상태에 빠져, 병원 중환자실에 입원해 있습니다. 장면이 전환될 때 나는 빠 소리는 심박측정기의 소리입니다. 이야기꾼과 NPC의 꿈은 모종의 이유로 연결되어 있으며, 각자의 무의식 속에서 상대방은 계속해서 죽어갑니다. 자신이 “낮”인 동안 상대는 “밤”에서 공포에 맞서고 있고, “밤”인 동안 상대는 “낮”에서 상대의 죽음을 계속해서 보고 있는 것이죠⁷. “낮”의 상태 악화, 그리고 줄어드는 “빠” 소리는 이야기꾼과 NPC의 상태 악화와 직결됩니다. 엔딩에 대하여 미리 간단하게 설명하자면, 이 꿈 속에서 제 시간 안에 자발적으로 사망한다면 현실에서 깨어납니다. 상대가 먼저 나가거나 시간이 너무 오래 지나버린다면, 나갈 방법이 없이 악몽 속에 갇혀 공포에 떨고 있게 되는 것입니다.

⁵가령, 이야기꾼이 ‘여린 마음’이라면 ‘강인한 마음’, ‘거미 공포증’이라면 ‘거미는 내 친구’ 등.

⁶부정적 서술이나 이야기의 경우, 반대의 의미를 가진 이야기 대신 더 심화된 이야기를 가지게 할 수 있습니다. ‘독설가’가 ‘욕쟁이’가 된다거나 하는 식이죠.

⁷자신의 “밤”은 자신의 죽음에 대한 공포에 대한 무의식, 자신의 “낮”은 상대의 죽음에 대한 공포에 대한 무의식으로 해석할 수도 있습니다.

2.5 분기

이 시나리오에서는 엔딩으로 가는 분기가 네 가지 존재합니다. 낮에 두 가지 분기가, 밤에 두 가지 분기가 존재합니다. 분기의 조건을 충족하면, 서사의 끝에 다다릅니다.

2.5.1 “낮”의 분기

희생

“낮”에 이야기꾼이 NPC 대신 죽은 경우, 현실에서 이야기꾼은 깨어나나 NPC는 사망합니다. 이야기꾼은 병실에서 일어나지만, NPC가 깨어나지 못했다는 소식을 듣습니다. 꿈 속에서 보았던 것이 실제로 NPC가 아니었을까 의심하기 시작하고, 그렇기에 NPC가 깨어나지 못할 것임을 직감합니다.

공멸

“낮”에 이야기꾼과 NPC가 함께 죽은 경우, 현실에서 이야기꾼과 NPC는 함께 깨어납니다. 둘의 꿈이 연결되어 있었다는 것을 느끼지만, 왜 연결되었던 것인지, 그 안에서 쫓아오던 공포는 도대체 무엇인지는 알 수 없습니다.

2.5.2 “밤”의 분기

대항

“밤”에 이야기꾼이 악몽 괴물에 맞서 싸워 승리하거나 싸울 의사를 드러내지 않고 완전히 놓아버리는 듯한 분위기의 경우⁸, 현실에서 NPC는 깨어나나 이야기꾼은 그렇지 못합니다. 이야기꾼은 영원한 악몽 속에서 살아가게 되고, 악몽은 이야기꾼을 영원히 쫓아옵니다.

서사는 NPC의 시점에서 계속 진행되며, NPC는 이야기꾼이 깨어나지 못했다는 소식을 듣습니다. NPC는 이야기꾼이 깨어나지 못할 것임을 직감합니다.

연옥

밤에서 낮으로 전환될 때 더 이상 줄어들 “빠...” 소리가 없는 경우, 현실에서 이야기꾼과 NPC는 함께 깨어나지 못합니다. 두 사람은 영원한 악몽 속에서 영원히 배회하며 공포와 고통 속에 있게 될 것입니다.

이야기꾼 또는 NPC 한 명만 깨어났을 때, 상대가 깨어나지 못했음을 직감하는 대신 이게 꿈인지 현실인지 분간하지 못하는 상태가 되도록 해도 괜찮습니다.

⁸이야기꾼이 NPC의 공멸에 저항하고, 희생을 받아들인 것입니다.

Chapter 3

두 명의 이야기꾼, 하나의 진실(선택)

일반적인 방법으로, NPC를 시스템과 이야기꾼이 아닌 이가 할 수도 있습니다. 하지만 이 시나리오의 경우, 시스템이 보다 바쁘겠으나, 두 명의 이야기꾼이 평행하게, 서로의 선택을 보지 못한 채로 진행하게 할 수 있습니다. 한 명이 낮을 진행하는 동안, 다른 쪽은 밤을 진행하는 식이죠. 만약 이렇게 할 경우, 악몽 괴물의 정체는 본인이 아닌 상대 이야기꾼¹이 됩니다².

두 이야기꾼의 장면 진행은 한 이야기꾼이 다른 이야기꾼보다 미뤄진 채로 시작합니다. 하지만 장면 전환으로 인해 들리는 소리는 유지됩니다. 대신, 늦게 시작한 이야기꾼이 마지막 낮에서 마지막 밤으로 전환될 때에는 심장 부위에서 날카로운 통증이 느껴집니다.³ 즉, 다음과 같이 진행됩니다:

첫 번째 이야기꾼	두 번째 이야기꾼	장면 전환
첫 번째 낮(도입)	(대기)	“뼤” 소리 7회 미만
첫 번째 밤(도입)	첫 번째 낮(도입)	“뼤” 소리 6회 미만
두 번째 낮	첫 번째 밤(도입)	“뼤” 소리 5회
두 번째 밤	두 번째 낮	“뼤” 소리 4회
세 번째 낮	두 번째 밤	“뼤” 소리 3회
세 번째 밤	세 번째 낮	“뼤” 소리 2회
마지막 낮	세 번째 밤	“뼤” 소리 1회
마지막 밤	마지막 낮	두 번째 이야기꾼 심장에서 날카로운 통증 느껴짐
(대기)	마지막 밤	분기 “연옥” 발동

이 진행 방식을 따를 경우, 분기에 관련된 내용이 조금 수정됩니다.

- 두 이야기꾼이 낮과 밤에서 동시에 분기를 충족시킨 경우, 아래와 같이 처리합니다:

	희생	공멸
대항	아래를 따릅니다.	공멸을 따릅니다.
연옥	희생을 따릅니다.	공멸을 따릅니다.

- 희생-대항의 경우, 희생 분기에 도달한 낮의 이야기꾼이 앞서 한번이라도 공멸 판정에 실패한 후 희생 판정에 성공한것이라면 희생을, 그 이외의 경우 공멸을 따릅니다.

- 각자의 마지막 밤에 첫 번째 이야기꾼이 연옥 분기를 맞이하고, 두 번째 이야기꾼이 대항 분기를 맞이한 경우, 대항 분기를 따릅니다.

¹정확히는, 상대 이야기꾼의 이야기를 반대로 가진 악몽 괴물

²마지막 밤에 보여지는 형체 역시 본인이 아닌 상대 이야기꾼이 됩니다.

³심장 제세동기와 흉부압박으로 인한 통증입니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.

Part VII

공포의 저택

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는
127쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

Chapter 1

시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 언덕위의 유령의 집

시나리오 작가: None(@n0n3x1573n7_WS)

사용 룰: 이야기의 생성자들(Wrights of the Plots)

장수 제한: 5

권장 인원: 3~4인

트리거 워닝: 이 시나리오의 공포 시나리오로, 호러 분위기가 연출되며, 등장인물이 사망하게 될 수 있습니다.

시놉시스

등장인물들은 언덕 위에 있는 유령의 집에 다 같이 놀러가기로 합니다. B급 공포영화에서나 나올법한 집이네요!
...잠깐, 이거 세계관이 어디죠? B급 공포영화라고요?

진행 중 참고사항

초반 일부만이 작성된 시나리오입니다. 해당 내용 이후의 내용은 [이야기의 사고도들]을 사용해서 채워넣어 주세요.

Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	117
2 역할 이야기	119
2.1 주정뱅이	119
2.2 꼬마 아이	119
3 이야기 소재	120
3.1 언덕 위의 무서운 집	120
4 제 0장: 이야기 속으로	121
5 제 1장: 진입	124

Chapter 2

역할 이야기

각 이야기꾼은 공포영화에 나올만한 일반적인 등장인물로 설정합니다. 예를 들어, 아래와 같은 역할을 받을 수 있습니다:

2.1 주정뱅이

[알코올 중독]

술... 술을 내놔!

[술병]

보드카로 가득찬 금속 플라스크

2.2 꼬마 아이

[극도의 무해함]

유령 무서워...

작고 연약한 신체

자신이 원하는 역할로 설정하세요!

Chapter 3

이야기 소재

3.1 언덕 위의 무서운 집

[오래된 저택]

무수한 소문들

Chapter 4

제 0장: 이야기 속으로

당신은 왜 이 무서운 저택에 오기로 결정했나요?

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 대한 이야기를 추가합니다.

**당신은 무언가에 대해 공포를 느낍니다.
무엇인가요?**

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 대한 이야기를 추가합니다.

**당신은 저택에 대한 사실을 한가지 알고 있습니다.
어떤 사실인가요?**

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 대한 이야기를 소재 [언덕 위의 무서운 집]에 추가합니다.

**당신은 아무도 모르게 무언가를 들고 왔습니다.
무엇인가요?**

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

**당신은 일행 중 누군가와 특별한 인연이 있습니다.
어떤 인연인가요?**

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 대한 이야기를 받습니다. 쌍방의 관계라면, 상대 역시 받습니다.

**공포영화의 등장인물로서, 당신의 장점은
무엇인가요?**

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

공포영화의 등장인물로서, 당신의 단점은 무엇인가요?

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

당신은 다른 등장인물과 관련해 알고 있는 비밀이 한 가지 있습니다. 무엇인가요?

흐름: 질문

대상: 자신을 제외한 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

당신이 이 역할을 선택한 이유는 무엇인가요?

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

당신은 이 역할을 원하지 않았습니다. 왜 그런가요?

흐름: 질문

대상: 아무나

[원치 않은 역할] 이야기를 얻고, 해당 내용에 따른 서술을 추가합니다.

저택을 관리하는 이가 있다는 소문이 있습니다. 당신은 저택 관리인을 만난 적이 있나요?

흐름: 분기

대상: 아무나

누군가 “예”라고 대답하기 전까지 이 흐름을 받지 않은 누군가에게 이 흐름을 넘깁니다.

모든 이야기꾼이 “아니요” 라고 대답한다면 이 흐름을 옆에 둡니다.

누군가 “예”라고 대답한다면, [관리인과의 안면] 이야기를 받습니다. 내용은 아직 채우지 않습니다.

당신은 갑자기 화장실이 가고 싶습니다.

흐름: 분기 - 선택지

대상: [화장실 갈래] 이야기의 소유자, 없다면 아무나

선택지 1: 저택에 도착하기 전이라면, 양해를 구하고 저택에 도착하기 전에 화장실을 다녀옵니다. 이 흐름을 처리한 후, 버리는 대신 옆에 둡니다.

선택지 2: 화장실을 갑니다. [화장실 갈래] 이야기가 있다면 이 선택지를 반드시 선택해야 하지만 해당 이야기를 잃습니다. [단독행동] 이야기를 얻습니다.

선택지 3: 참습니다. [화장실 갈래] 이야기를 얻고, [메타] 1회를 얻습니다. 이 흐름을 처리한 후, 버리는 대신 옆에 둡니다.

당신은 이 무서운 저택에 와 본 적이 있나요?

흐름: 분기

대상: 아무나

누군가 “예”라고 대답하기 전까지 이 흐름을 받지 않은 누군가에게 이 흐름을 넘깁니다.

모든 이야기꾼이 “아니요” 라고 대답한다면 이 흐름을 버립니다.

누군가 “예”라고 대답한다면, [집과의 인연] 이야기를 받습니다. 내용은 아직 채우지 않습니다.

[첫 번째 장의 대단원]

흐름: 가지

[집과의 인연] 이야기를 받은 이야기꾼이 있다면, 이제 그 인연의 내용을 채워넣습니다.
없다면, 모든 이야기꾼이 아래 흐름의 적용을 받습니다:

저택의 압박감

흐름: 판정 - 성공 난이도 3 / 실패 난이도 3

대상: 전원

저택 앞에 도착하자, 어딘가 압박감이 듭니다. 저택의 소문과 모습이 어우러져 무서운 느낌이 드네요.

판정에 실패한다면, 전원 이야기 [여기 너무 무서워...]를 받습니다.

모두들 기대 반 공포 반의 기분으로 저택의 문 앞에 도착했습니다. [NPC: 저택 관리인]을 공개합니다.

[NPC: 저택 관리인]

오랫만의 손님이군요. 환영합니다.

이상할 정도로 창백한 얼굴

살아는 있는거... 맞지...?

[관리인과의 안면] 이야기를 가진 이야기꾼이 있다면, 이야기꾼의 이름을 부르며 등장인물들을 반깁니다.

이 대저택에는 많은 방이 있습니다. 어떤 방이 있을까요?

흐름: 질문

대상: 전원

해당 내용에 따른 이야기를 [오래된 저택]에 추가합니다.

옆에 둔 흐름은 다음 장의 흐름과 함께 잘 섞어 사용합니다.

Chapter 5

제 1장: 진입

이 장이 시작하기 전, [이야기의 사교도들] 규칙에 의해 각 이야기꾼이 1~2개씩의 흐름을 작성합니다.

사실 거짓말이었어!

흐름: 질문

대상: 자신을 제외한 아무나

당신이 말한 어떤 정보는 거짓말이었습니다! 자신에 관련된 이야기 하나를 골라, 수정하거나 삭제할 수 있습니다.

이 흐름은 버리지 않고 옆으로 둡니다.

저택 안의 방을 하나 고릅니다. 왜 이 방이 당신을 소름돋게 하나요?

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

이 흐름은 버리지 않고 옆으로 둡니다.

저택 안의 방을 하나 고릅니다. 왜 당신은 이 방에 흥미를 느끼나요?

흐름: 질문

대상: 아무나

해당 내용에 따른 이야기를 추가합니다.

이 흐름은 버리지 않고 옆으로 둡니다.

당신은 이곳저곳 돌아다닙니다...

흐름: 판정 - 성공 난이도 3, 실패 난이도 3

대상: 아무나, 함께 있는 등장인물만 판정에 참여합니다.

[길을 잃음] 이야기가 있다면, 성공 난이도가 5로 증가합니다.

판정에 성공한다면, [길을 잃음] 이야기를 잃거나, 흥미로운 무언가를 하나 찾아 저택에 추가합니다.

[길을 잃음] 이야기를 가진 등장인물이 판정에 실패한다면, 해당 이야기를 잃고 [겁에 질림] 이야기를 얻습니다. 겁에 질린 이유가 무엇인지에 대한 내용을 추가합니다.

이 흐름은 버리지 않고 옆으로 둡니다.

저택 안을 혼자 돌아다니다가...

흐름: 분기

대상: [단독행동] 이야기의 소유자. 없다면 이 흐름을 옆에 둡니다.

[단독행동] 이야기를 다음 중 하나로 대체합니다:

선택지 1: [길을 잃음]. 이 이야기를 잃기 전까지 다른 등장인물과 조우할 수 없습니다.

선택지 2: [겁에 질림]. 겁에 질린 이유가 무엇인지에 대한 내용을 추가합니다.

관리인이 당신에게 다가와 귓속말합니다.

흐름: 분기

대상: [관리인과의 안면] 이야기의 소유자.

관리인은 당신에게 이 집에 대한 한 가지 사실을 알려줍니다. [관리인과의 밀담] 이야기를 얻습니다.

이 흐름을 당신 앞에 둡니다. 언제든 이 흐름을 버리고 [서술자]가 될 수 있습니다. 흐름을 버릴 때, [관리인과의 밀담] 이야기에 해당 정보에 관한 서술을 추가합니다.

당신은 이 집에 대한 기억을 떠올려봅니다.

흐름: 분기

대상: [집과의 인연] 이야기의 소유자.

당신은 이 집에 대한 한 가지 사실을 알고 있습니다. [집에 대한 기억] 이야기를 얻습니다.

이 흐름을 당신 앞에 둡니다. 언제든 이 흐름을 버리고 [서술자]가 될 수 있습니다. 흐름을 버릴 때, [집에 대한 기억] 이야기에 해당 정보에 관한 서술을 추가합니다.

[두 번째 장의 대단원]

흐름: 가지

이제부터, 서술자는 흐름을 뽑아 사용하는 대신 다음 흐름을 사용할 수 있습니다. 이는 [흑막] 이야기의 소유자가 없을 때에만 사용할 수 있습니다.

흑막 선언

흐름: 분기

대상: 자신

당신은 이 저택에 일어나는 기현상에 밀접한 관련이 있습니다. [흑막] 이야기를 얻고, 저택에 대한 공포에 관련된 모든 이야기를 잃습니다. 이제 [흑막] 이야기를 가진 동안 당신의 목적은 당신이 아닌 모든 이들을 쫓아내는 것입니다. 어떤 방법으로든 말이죠.

다른 누군가에게 서술자의 역할을 넘깁니다. 이 이후로도 이야기를 계속 진행합니다.

이제부터, 매 장이 끝날때마다 다음 판정을 합니다:

공포로 얼룩진 저택

흐름: 판정 - 성공 난이도 가변, 실패 난이도 3

대상: [흑막]을 제외한 저택 내부의 전원

판정에 실패한다면, 저택에 또 다른 기현상이 발생했습니다. 서사 포화도가 가장 낮은 이야기꾼이 다음 중 한가지 이야기를 연습니다:

[길을 잃음], [겁에 질림]

같은 이야기를 중복으로 얻는다면, 해당 이야기에 서술을 추가합니다.

어떤 이야기꾼이든, 사망하지 않았고 [흑막]이 아니며, 공포에 관련된 서술이 셋 이상 있다면, 자신이 서술자일 때 다음 흐름을 사용할 수 있습니다:

여기는 내가 있을 곳이 아니야.

흐름: 분기

대상: 자신

겁에 질려 저택에서 떠납니다.

여전히 서술자로서 참여할 수는 있지만, 저택 안의 일에 관여할 수는 없습니다.

다른 누군가에게 서술자의 역할을 넘깁니다.

하지만 본인이 서술자가 된다면, 다음 흐름을 사용해 저택으로 돌아갈 수 있습니다!

다시, 저택으로

흐름: 분기

대상: 자신

당신은 다시 한번 용기를 내어 저택으로 돌아갑니다.

다른 누군가에게 서술자의 역할을 넘깁니다.

옆에 둔 흐름은 다음 장의 흐름과 함께 잘 섞어 사용합니다.

다음 장 부터는 [이야기의 사교도들] 규칙에 의해 각 이야기꾼이 3~4개씩의 흐름을 작성합니다. 더 많이 작성해도 괜찮습니다!

이야기를 마무리할때에는 흑막이 있다면 흑막에게 이야기의 흐름을 맡깁니다. 없다면, 다 같이 결말을 정합니다. 너무 이야기가 늘어지거나 길어진다고 생각한다면 다음 장으로 넘어가는 대신 이렇게 결말을 정해도 괜찮습니다.

스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.