

# World of the Storytellers Scenarios

## 이야기꾼의 세계 시나리오집

Last Update: 2020/01/24

# Contents

I	시간의 박물관(Museum of Time)	2
II	살아 있지 못한 마을(The Unliving)	25

## Part I

### 시간의 박물관 (Museum of Time)

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는  
24쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

# Chapter 1

## 시놉시스와 시나리오 기본 정보

**시나리오 이름:** 시간의 박물관(Museum of Time)

**시나리오 작가:** None([@n0n3x1573n7\\_WS](#))

**권장 인원:** 1~2인

**트리거 워닝:** 밀폐 공간, 어둠

### 시놉시스

수많은 서사의 아티팩트들을 보관하고 있는 Chronos 박물관은 시간의 끝의 한 순간의 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 24쪽으로 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	13
5 박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품	14
6 박물관 - 지하 수장고 지도와 이야기	18
7 헤르메스 도적단	19
8 패치 노트	22



# 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 Kairos 프로토콜, 그 아티팩트를 보존하는 Aion 프로토콜이 있다.

아티팩트들은 위험도에 따라 Atropos, Clotho, Lachesis의 세 단계로 나뉘는 Moirai 척도로 분류된다. Moirai 척도의 기준은 해당 아티팩트가 도둑맞아 잘못된 시대로 갔을 때의 위험도를 판별된다. 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.

Lachesis는 언제든지 위협을 가할 여지가 있는 경우.

Lachesis급의 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 구역까지만 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	서버실
	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 파괴함으로서 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 흡칠 수 없어지며, 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] [묵주]	대주교의 묵주	묵주를 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

# 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 민첩으로 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<sup>a</sup>

<sup>a</sup>도적단 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.<sup>a</sup>

<sup>a</sup>이 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, [흠치기]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 <sup>a</sup>

<sup>a</sup>해당 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 □□

### [흠치기]

속성: [도적단]
같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 흠칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 흠친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 흠친 이에게 피해 1을 입히고, 흠치기를 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. [흠치기]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 높은 쪽이 자신의 기민보다 낮다면 회피한다. 떨어진 구역당 회피에 +1을 받는다.

# Chapter 8

## 패치 노트

**2019. 07. 12. 시나리오 아이디어 생성 및 작성 시작**

**2019. 07. 23. 1차 베타테스트**

베타테스트에 참여해주신 철화구야선생님께 감사를 드립니다.

**2019. 08. 16. 2차 베타테스트**

베타테스트에 참여해주신 소낙님께 감사를 드립니다.

**2019. 09. 04. 배포본 완성**

**2019. 10. 24. 트리거 워닝 추가 및 룰북에 합병**

박물관 수장고에 대한 밀폐 공간과 어둠에 대한 트리거 워닝을 추가했습니다.

## 2019. 11. 13. 이야기 링크

본 룰북의 이야기 링크 기능의 추가를 이용해 이야기 링크를 추가했습니다.

## 2019. 11. 13. 전시품 목록 순서 재정렬

전시품 목록의 순서를 재정렬하고, 오타를 수정했습니다.



**스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.**

## Part II

### 살아 있지 못한 마을(The Unliving)

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신 분들께서는  
51쪽으로 넘어가 주시기 바랍니다.

# Chapter 1

## 시놉시스와 시나리오 기본 정보

시나리오 이름: 살아 있지 못한 마을(The Unliving)

시나리오 작가: None([@n0n3x1573n7\\_WS](#))

권장 인원: 1인, 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)

1인인 경우에는 성가단원과 성기사 중 한 명을 선택합니다.

2~3인인 경우에는 성가단원, 성기사, 또는 사제 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]

다녀 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.



**스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다. 본  
시나리오를 플레이하실 분께서는 51쪽으로 넘어가  
주시기 바랍니다.**

# Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	27
2 등장인물들의 이야기(이야기꾼 공개용)	28
3 서사의 이야기	30
4 시나리오의 흐름	34
4.1 태초의 이야기(선택)	34
4.2 마을의 구조	34
4.2.1 마을 외곽	35
4.2.2 마을 내부	36
4.2.3 교회	38
4.3 예배당	41
4.4 다시, 태초의 이야기(선택)	42
5 등장인물들의 진실된 이야기	43
5.1 저주받은 성가단원	44
5.2 타락한 성기사	45
5.3 겁에 질린 사제	46
5.4 부상당한 이단심판관	47
6 대체 세계선	48
6.1 사제 역할의 소유자가 흑막 역할을 거부한 경우	48
6.2 호전적인 이야기꾼들이 등장인물로서 들어온 경우	48
7 패치 노트	50

# 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**, **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.

이 이야기에 왜 들어가야 하는지를

개인적으로는 시스템이 네 개의 역할을 지정하는 것을 추천드립니다. **사제**를 받은 이에겐 흑막이 본인이라는 사실을 밝혀야 하기 때문이기도 하고, 동의를 구해야 하기 때문입니다. 반드시 동의하지 않아도 된다는 점을 강조해주세요.

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 6시입니다. 이야기꾼들에게 시간이 흐르고 있다는 사실을 반드시 상기시켜주세요.

## 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, 다른 세 명의 신분 증명서 요약본이 들어 있습니다.

#### [서류철]

속성: [튜토리얼:조사대상]
서류더미를 읽는 데에 30분을 사용할 수 있습니다.
[정화의 노래]에 관련된 정보가 정리된 서류철입니다. 이 문장이 특히 눈에 띄는군요.
순수한 영혼만이 이 노래를 통해 세계를 정화할 수 있다고 전해진다.

#### [수상한 주머니]

속성: [튜토리얼:조사대상]
주머니를 열어보면 도둑들이나 들고 다닐만한 단도와 락픽이 잔뜩 들어있습니다.
이단심판관에게만 전달: 이단심판관의 칭호 [부상당한]이 제거되고, 언제든지 본인이 도둑이라는 진실을 밝히며 [단도 투척]과 [자물쇠 따기]를 얻습니다.

## 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.

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

### 좀비

모든 좀비의 체력은 10으로 취급합니다.

#### [좀비]

속성: [튜토리얼:조사대상]

좀비를 사로잡아 분석하는데에 30분을 소모할 수 있습니다.

#### [저주의 산물]

속성: [저주]

[신성] 피해가 아닌 피해로 피해를 받을 수 없으며, 이 서사 밖의 이야기로 인한 [신성] 피해로는 체력을 1 이하로 깎을 수 없다.

#### [마을 사람]

속성: [과거]

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.

좀비의 공격성: 이야기꾼에게는 아래 내용을 알리지 않는다.

시간	공격성
6시~8시	선제공격을 해도 공격성이 없음
8시~10시	선제공격을 하면 반격함
10시~자정	보이면 공격성을 보임
자정 이후	이야기꾼들을 적극적으로 찾아나섬

## 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.

## 성기사의 집

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

### [낮은 방패]

속성: [튜토리얼:조사대상]
손잡이 부분에 다음이 숨겨져 있습니다: <b>[흑마법사의 피]</b>
속성: [타락]
인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 두 턴 동안, 좀비는 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.

### [십자가]

속성: [튜토리얼:조사대상]
내부에 다음이 숨겨져 있습니다: <b>[순수한 피]</b>
속성: [신성]
순수한 인간의 피입니다. 과거, 성기사는 이 사람을 지키는 데에 실패했습니다.

### [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.

성가로 한번도 들어보지 못한 곡이 섞여있습니다. 성가단장의 필체로 [정화의 노래]라고 적혀 있는 곡입니다.

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

#### [소형 오르간]

속성: [튜토리얼:조사대상]

성가책이 펼쳐져 있는 오르간입니다.

#### [속도의 노래]

속성: [노래]

이 노래를 부르는 이와 같은 구역에서 출발한 이들은 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.

## [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 안전합니다. 30분을 소모해 무덤을 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 새어나와 모두 잠에 빠져듭니다. 1시간 후, 다시 깨어나지만 내용물([오각별이 그려진 책])은 어디론가 사라져있습니다.

상자를 여는 방법은 세 가지가 있습니다:

1. [종] 안에 있는 열쇠로 열기.
2. 사제의 피를 한 방울 열쇠 구멍 안에 넣기.
3. [자물쇠 따기]로 열기.

이 이외의 방법으로 열고자 시도하는 것은 통하지 않습니다.

### [오각별이 그려진 책]

속성: [튜토리얼:조사대상]

[타락의 노래]라는 제목의 악보입니다. 엄청나게 두꺼워, 연주하는데에 한참 걸릴 것 같군요.

## 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 기민과 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	
		입	구		

### [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 뻘뻘하게 앉아있는 의자. 좀비는 이 의자를 마음대로 드나들 수 있지만, 이야기꾼은 드나들 수 없다.

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

이야기꾼들은 입구칸 중 원하는 칸에서 시작합니다.

좀비는 최초에는 각 의자별로 하나씩 일어서서 공격 준비 태세를 하고 있습니다.

### [타락의 손길]

**속성:** [좀비]

좀비의 턴에, 좀비는 가장 가까이에 있는 이야기꾼을 향해 한 칸 이동한다.

좀비와 같은 칸에서 턴을 끝내는 이야기꾼은 좀비 하나당 체력, 정신력, 또는 개연성을 1 잃는다.

같은 칸에 있는 좀비의 수가 이야기꾼의 [근력] 수치의 두 배 이상인 경우, 이야기꾼은 이동할 수 없다.

이 상황을 타개할 수 있는 방법은 두 가지입니다:

1. 사제를 죽음에 빠트리기

→ 사제를 죽이면 모든 마을 주민은 가사상태에 빠지지만, 살아는 있습니다. 이 중 일부는 다시 살아갈 것입니다.

## 2. [정화의 노래]를 오른쪽 오르간에서 세 턴간 연주하기

→ [정화의 노래]는 [순수한 영혼]을 가진 성가대원이 연주해야만 효과를 발휘합니다. [정화의 노래]를 연주하는 동안, 연주자는 [타락의 손길]으로 인한 피해량을 무시합니다. 세 턴이 완료되는 순간, 모든 마을 주민은 좀비 상태에서 다시 인간 상태로 되돌아오게 됩니다.

이가 일어나기 전에, 사제를 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.

# 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.

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

[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 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 있었고요. 당신은 이게 범죄라는 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 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: [타락]
인접한 구역에 이 피를 흘뿌릴 수 있다. 다음 두 턴 동안, 좀비는 반드시 해당 칸을 향해서 이동하며, 공격하지 않는다.

#### [권능의 보호막]

속성: [신성]
필요 조건: [타락한] 칭호 제거, [낡은 방패] 장착
다음 자신의 턴까지, 타락한 존재들은 드나들 수 없는 방벽을 자신이 있는 구역에 칠 수 있다. 다시 사용하기 위해서는 세 턴의 재사용 대기시간이 필요하다.

## 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 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]를 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 줍니다<sup>1</sup>.

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

#### [타락의 연주자]

속성: [타락의 노래:2악장]
자신에게 적용되는 특정 이야기의 효과가 생명체와 언데드에게 서로 다른 효과를 발휘한다면, 어느 쪽을 따를지를 선택할 수 있다.
매 자신의 턴에, d6을 굴려, 숫자에 해당하는 의자에서 좀비가 하나 추가로 소환된다.
방어적인 행동을 제외한 모든 행동을 할 수 없으며, 오르간 앞에서 벗어날 수 없다.

<sup>1</sup> [기도]의 경우, 이제 언데드의 체력을 2 회복하거나, 생명체인 대상에게 [타락] 피해를 2 줍니다.

## 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 무기와 [심판]의 사용이 불가능하다.
제거 조건: 자신의 진정한 정체를 다른 사람들이 추궁한다. 이 제거 조건은 공개할 수 없다.

#### [심판]

속성: [역할]
썸이 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.

#### [자물쇠 따기]

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



# 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 1d6이 아닌 2d6을 굴려 좀비가 둘 소환됩니다. 또한, 전투를 시작할 때에 좀비가 각 의자에 하나씩 존재하는 것은 동일하지만, 즉시 [타락의 연주자]로 좀비를 소환합니다.

타락한 자는 위와 같이 좀비를 더 많이 소환하는 대신, 아무 행동도 하지 않으며, 체력과 정신력을 통틀어 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  $4 \times 7$ 의 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

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 단계에 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	좀비는 이동도 공격도 하지 않습니다.
8시~10시	2	좀비 두 구	좀비를 마지막으로 공격한 사람 쪽으로 이동하고, 그를 향해서만 공격합니다. 좀비를 공격하지 않는다면, 이동도 공격도 하지 않습니다.
10시~자정	5	좀비 세 구	가장 가까운 이야기꾼에게 한 칸 이동하며, 같은 칸에 있는 무작위 이야기꾼을 공격합니다.
자정 이후	10	좀비 세 구	가장 가까운 이야기꾼에게 한 칸 이동하며, 같은 칸에 있는 이야기꾼들을 광역으로 공격합니다.

네 명의 이야기꾼이 모두 도착지점에 도착하면 다음 구역으로 넘어갑니다. 시간은 소모된 턴 수에 따라 계산해도 무방하고, 15분~30분으로 고정해도 괜찮습니다.

네 명의 이야기꾼 중 하나라도 도착지점에 도착하기 전에 개연성이 0이 되어 추방된다면, 모든 이야기꾼이 안쪽 구역에 도착한 채로 1시간 30분이 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 시나리오가 됩니다.

# Chapter 7

## 패치 노트

**스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.**