

♥마법 서비스직의 오지 마세요

고객님!♥ 약칭: ♥마서오고♥

거기 가는 진상 손님! 퇴근하고 나면 당신은 퇴치 대상이거든요?

본 시나리오는 **KADOKAWA** 사의 모험기획국 / **TRPG CLUB** 의 **TRPG**를 멀티호러 **inSANE**의 2차 창작 시나리오로 출판사의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

시나리오 라이터: 사라반트 @060re_

<시나리오를 읽기 전에>

통합 공지를 확인해 주세요.

시나리오 안내 포스타입 링크 첨부 파일로 핸드아웃 이미지 다운로드가 가능합니다.

.

<시나리오 소개>

- 형태: 특수형
- 플레이 인원: 3인
- 리미트: 4사이클
- 룰북: 1권
- 월드 세팅: [원래도 무서운 현대 한국](#)
- 플레이 난이도: ★★☆☆☆
- 마스터링 난이도: ★☆☆☆☆
- 플레이 타임: 4~5시간

<시나리오 주의사항>

- 서비스직 관련 블랙조크를 포함한 시나리오입니다. 관련해서 힘든 기억이 있다면 열람을 추천하지 않습니다.
- 본 시나리오에 언급된 블랙 조크 / 서비스직의 에피소드 / 진상의 대사는 모두 라이터 본인이나 가까운 지인이 과거 (충분한 시간이 흘렀습니다) 에 겪은 일로 다른 곳에서 소재를 차용하지 않았습니다. 지인의 에피소드는 허가 후 사용합니다.
- 라이터 본인이 서비스직이란 사유로, 그리고 제목에 충실하게 서비스직 편을 드는 시나리오입니다. 하지만 현실에서 모든 사람은 존중 받아야 합니다. 행복하세요.

<시나리오 개요>

바야흐로 서비스직이 진상 손님을 퇴치하는 시대가 도래했습니다.

...이게 무슨 말인가 하면, 몇 년부터 사람들의 사악한 기운으로부터 만들어진 몬스터가 세상을 헤집고 다녔습니다. 그런 몬스터를 만드는 사람들의 공통점이란 바로 '서비스직에게 진상질을 한다는 것'. 그리하여 정부는 몬스터의 퇴치를 위해-

정체 불명의 귀여운 요정에게 선택 받은 서비스직 종사자를 마법소녀로 만들기로 합니다.

물론 이는 서비스직 종사자들에게도 이익입니다. 몬스터를 퇴치하면 그 사람의 사악한 기운이 사라집니다. 이는 즉 진상 손님의 감소를 의미하니까요!

당신은 그런 세계의 선택 받은 마법 소녀입니다. 최저 임금과 진상 손님 퇴치 사이에서 살아남아라! 그리고 오늘의 임무는 다음과 같습니다.

<숙련된 마법소녀가 지금까지 발견되지 않은 종류의 몬스터에게 습격당했어요!>

<오늘 일이 끝나면 크리스마스 이브랑 당일에는 출근하지 않으시도록 조치하겠습니다!>

12월 23일의 밤이 깊어갑니다. 당신은 과연 유니폼을 입지 않고 크리스마스를 보낼 수 있을까요?

<PC 설정 & 공개 사명>

- PC들은 전부 서비스직입니다.
- 명칭은 편의 상 마법소녀지만 무조건 소녀로 변신하지는 않습니다.
- 변신복 등은 자유롭게. 변신 구호는 각자 손님이 찾아올 때 외치는 구호를 권장합니다. (예시- 어서오세요 OO입니다, 반갑습니다 고객님의 OO센터 XXX입니다, 환상의 나라 OOOO로 등)
- PC들은 초면일 수도, 예전부터 같은 지역의 마법소녀로서 구면일 수도 있습니다.

공통 사명	당신은 서비스직 마법소녀다. 이번 일이 끝나면 크리스마스는 무조건 휴가라고? 이 기회를 함부로 날릴 순 없다. 올해 크리스마스만은 나도 점원이 아니라 손님으로 보낼 거야! 당신의 사명은 [몬스터를 퇴치한 후 크리스마스 휴가를 즐기기] 다.
PC1은 카페에서 근무하며 프라이즈 <컵 씻는 기술> 을 가지고 시작한다. PC2는 이직을 고민 중이며 프라이즈 <서비스직 마법소녀 커뮤니티 관리자> 을 가지고 시작한다.	

<추가 어빌리티>

본 시나리오 PC들이 사용 가능한 창작 어빌리티입니다

서비스직 듣기 평가	
타입: 서포트	지정 특기: [소리] , [인내]
<효과> 당신이 회피 판정에 실패했을 때 사용이 가능하다. 지정 특기 판정에 성공하면 이성치를 1점 깎은 후 회피 판정을 다시 시도할 수 있다.	
<해설> 다양한 이름으로 불리는 담배, 여러 옵션이 붙은 음료들. 서비스직이여, 빠르게	

손님의 요구를 파악해라!

서비스직 스마일

타입: 장비

지정 특기: **[웃음]**, **[인내]**

<효과> 에너지와 버팅이 낮을 때 지정 특기 판정에 성공하면 데미지를 입지 않는다.

<해설> 선조들 가라사대 웃는 얼굴에 침 못 뱉는다. 사실 침을 뱉든 안 뱉든 서비스직은 언제나 웃어야 합니다.

잔돈 세기

타입: 공격

지정 특기: 기술 분야에서 아무거나, **[풍경]**

<효과> 당신이 명중 판정을 하기 전 지정 특기 판정에 성공하면 이성치나 생명력을 1점 깎은 후 명중 판정에 **+2**의 플러스 보정을 붙인다.

<해설> 10000원을 50원짜리와 100원짜리로 받아본 적이 있나요? 재빠른 손놀림과 예리한 시력을 요구하는 작업입니다.

이 아래부터는 **GM** 정보입니다. 하단의 내용을 공개적 장소에서
언급함을 금지합니다.

<시나리오 배경>

이 세계에서 몬스터를 만들어내는 진상의 기준은 ‘서비스직 직원이 근무하는 업장에서 직원에게 부정적인 마음을 가진 사람’입니다. 이 조건을 충족하는 사람의 부정적인 마음이 빠져나와 구체화된 것, 그게 바로 마법소녀들이 퇴치하는 몬스터입니다.

문제는 세계가 ‘업장에서 직접 일하는 점장’에게 부정적인 마음이 생긴 예전 직원까지 진상으로 계산하면서 시작합니다.

직원은 잘못이 없습니다. 쉬는 날 오후 3시에 갑자기 날아온 4시까지 출근할 수 있냐는 메시지, 애매하게 부족한 월급, 대타를 뛰게 시키면서 은근슬쩍 추가 수당을 줘야할 시간을 넘지 않도록 계산하는 쪼잔함... 그래서 결국 퇴사를 했는데 이럴수가. 반쯤 예상했지만 퇴직금을 주지 않습니다. 미루고 미루다 사태가 연말까지 왔고, 직원이 면대면으로 따지기 위해 일하던 제과점에 찾아가 싸우면서 몬스터가 만들어집니다.

이 특수한 몬스터는 여태 가게에서 일하면서 만났던 진상들을 차례로 공격하며 크리스마스과 연말 분위기의 도시를 공포로 몰들입니다. 하지만 평소처럼 퇴치해서 부정적인 마음을 없애긴 조금 곤란하지 않나요?

안개 몬스터의 특징

- 1) 폴더가이스트. 직원이 익숙한 물건들 (제과점 가구나 제빵 도구) 을 조종합니다.
- 2) 감화. 같은 서비스직들에게 자신의 감정을 전해 자신의 편으로 유인합니다. 원래 모든 몬스터들은 이런 능력을 가지지만 지금까지 만난 몬스터들은 ‘결코 공감 불가능한’ 진상으로부터 만들어졌기에 PC들은 이를 알지 못합니다.
- 3) 숙주인 직원보다 감정선이나 행동 양상이 공격적이고 폭력적입니다. 직원은 이렇게까지 할 생각은 없었습니다.

<비밀 사명>

PC1	당신은 서비스직 마법소녀다. 근무지는 카페. 이번 일이 끝나면 크리스마스는 무조건 휴가라고? 이 기회를 함부로 날릴 순 없다. 끝내주는 크리스마스 파티를 준비할 거야! 그러기 위해선... 당신의 진정한 사명은 【크리스마스 케이크를 구매하기】 다. 당신은 프라이즈 <컵 씻는 기술> 을 가지고 시작한다.
-----	---

PC2	당신은 서비스직 마법소녀로, 서비스직 일보다는 마법소녀 일에 보람을 느낀다 가능하다면 지금 하는 일은 관두고 마법소녀로서 실적을 다져 승진하고 싶다. 당신의 진정한 사명은 【이번 일을 해결해 실적을 쌓기】 다. 당신은 프라이즈 <서비스직 마법소녀 커뮤니티 관리자> 를 가지고 시작한다.
-----	---

PC3	쇼크: PC1, PC2
	당신은 서비스직 마법소녀다. 동시에 대학생으로 당신은 등교 - 출근 - 마법소녀 출근의 루틴으로 근근히 살아가고 있다. 이러다 번 돈 다 병원비로 나가겠는데? 당신의 진정한 사명은 【평범하고 소박한 일상을 구가하기】 다. 이 핸드아웃을 본 PC는 <슬픔>으로 공포 판정.

<장면표>

<원래도 무서운 현대 한국> 범용 장면표를 사용하나 원한다면 장면표의 일부 스크립트를 다음과 같이 변경하세요.

점장님에게 문자가 왔다. ‘OO야 너 크리스마스에 바쁘니?’ 아 점장님 조금만 기다려 보세요! 몬스터만 잡으면 끝내주는 대타가 찾아갈 거예요! 하지만 실패한다면... 장면표를

굴린 **PC**는 <고통> 으로 공포 판정.

길을 걷던 중 단골 손님과 마주쳤다. 길고 긴 일방적 수다가 이어진다...

근무하는 가게와 같은 체인점의 업장을 발견했다. 왠지 기분 나빠.

잠시 가게에 들리기로 했다. 잠깐, 여기 우리 가게랑 같은 체인점이잖아. 여기는 내가 잘 알지. 이번 달 할인 상품은... 장면표를 굴린 **PC**는 원하는 아이템을 **1**개 획득한다.

<광기>

GM의 취향껏 **12**장을 세팅해 주세요.

추천 광기: 월드 세팅 ‘원래도 무서운 현대 한국’ 의 <아무튼 사랑이 있으면 괜찮은 게 아닐까?>, <너 몇살이야>, <끝_진짜_최종_final_(2)_사본.pdf>, <술 먹으면 해결될 것 같은데>

<핸드아웃&프라이즈>

핸드아웃- 검은 안개의 몬스터

* 이 핸드아웃은 요정이 **PC**들에게 전하는 말과 원래 **PC**들이 마법소녀 활동을 하며 알게 된 정보 요약문으로 비밀이 없습니다.

본래 진상들로부터 만들어진 몬스터는 자신들을 만들어낸 진상 (이하 ‘숙주’ 라 지칭) 으로부터 반경 **500m** 이상 떨어질 수 없고 물리적으로 공격이나 포획이 가능하다. 그러나 이번 몬스터는 먼 거리를 끊임 없이 움직여서 누가 숙주인지 찾을 수 없고 안개의 형태라 물리적 공격이 전혀 먹히지 않는다.

몬스터가 만들어진 속주는 그것이 퇴치될 때까지 눈에 띄게 부자연스러운 행동을 하거나 갑자기 의식불명이 된다. 몬스터가 출몰한 곳에서 그런 사람들을 찾아봤지만 워낙 드문드문 출현해서 아직 소재를 파악하지 못했다.

핸드아웃 - 쓰러진 마법소녀	비밀 - 쓰러진 마법소녀 쇼크 - 전원
옥상에 쓰러진 마법소녀. PC들이 처음 마법소녀가 되었을 때부터 모두에게 유용한 조언을 준 선배다. 20대 중반의 여성. 지금은 퇴근하자마자 이어진 정체불명의 몬스터와의 싸움으로 기절하고 말았다.	그러고보니 선배는 어디서 일한다고 했더라, 맞다. 콜센터였지. 직업 상 청력이 좋은 그의 입에서 목소리가 흘러나온다. “나는... 아니, 우리는... 그분을 공격해선 안 돼...”

핸드아웃 - 쓰러진 남자	비밀 - 쓰러진 남자
몬스터의 안개에 공격 당해 쓰러진 민간인. 다행히 생명에 지장은 없다. 중년 남성으로 퇴근 후 귀가 중이었던 것 같다.	잠깐, 익숙한 얼굴이다. 이 사람... 몇 달 전 PC들이 해치운 진상이잖아. 그때는 술을 먹고 난리를 치다 몬스터가 만들어졌는데 퇴치 후엔 술을 끊은 듯하다. 그런데 왜 하필 이 사람이지?

핸드아웃 - 요정	비밀 - 요정 쇼크 - 전원
PC들을 마법소녀로 선택한 장본인... 장본요정? 이 지역의 담당자로 다른 지역의 요정들과 소통하며 정보 수집을 돕는다.	요정이 눈을 감고 무언갈 중얼거리고 있다. 다른 지역의 요정들과 소통 중이란 뜻이다. 이번 사태는 몬스터가 워낙 이동 속도가 빠르니 다른 지역에도 피해가 갈지도 모르니까. 아, 그렇다면 최악의 경우 내년엔 전국적으로 진상의 수가 늘어난다는

	건데...? <함정> 으로 공포 판정.
--	-----------------------

핸드아웃 - 수상한 안개	비밀 - 수상한 안개
갑자기 하늘에 비행기 구름처럼 길게 뻗은 검은 안개가 나타났다. 밤하늘에 섞여 주변 사람들은 아직 알아차리지 못한 것 같다. 저게 바로 정체불명의 기묘한 몬스터일까?	확산 정보 그것은 곧 근처의 주차 타워 안으로 사라진다. 옥상의 남자처럼 다른 피해자가 발생할지도 모른다. 막아야만 해! 핸드아웃 <주차 타워> 공개.

핸드아웃 - 주차 타워	비밀 - 주차 타워 쇼크 - 전원
낡은 전구가 깜빡이는 주차 타워. 인적 없이 차만 늘어선 공간에 찬 바람이 휘몰아친다. ...어디에선가 비명 소리가 들린다.	확산 정보 저 멀리 안개가 어떤 남자를 추격하는 모습이 보인다. 마스터 장면 발생.

핸드아웃 - 편의점 알바생	비밀 - 편의점 알바생
마법소녀 서비스직 커뮤니티에 글을 남긴 편의점 알바생. 그에게서 뭔가 정보를 얻을 수 있을까? ...하지만 그는 실시간으로 진상에 시달리고 있다. 도와줄까?	각종 조킹 선언으로 진상 손님을 내보내기 전까지 본 핸드아웃의 비밀을 조사할 수 없다. “폴더가이스트라고 알아요? 물건에 귀신 붙어서 움직인다는 괴담. 요즘 저쪽에 진열해 둔 물건들이 자꾸 쓰러지더라고요. 유통 기한 섞여서 다시 진열할 때마다 얼마나 고생인데...” 그가 가리킨 벽은

	제과점과 붙어 있는 쪽의 벽이다.
--	--------------------

핸드아웃 - 제과점	비밀 - 제과점
번화가 꼬트머리의 제과점. 제과점 옆의 편의점에는 고참 마법소녀 서비스직이 일하고 있다. 밤이 깊어지자 혼자 가게를 보는 알바생 외엔 손님이 없다. 최근 인스타그램에서 아기자기하고 화려한 색감의 케이크로 화제를 모으고 있다.	확산 정보 알바생의 행동이 묘하게 부자연스럽다. 자세히 보니 눈물을 참고 있다. 오늘 진상이라도 꼬였던걸까? 마법소녀가 아닌 그로선 그들에게 대적하기 어려울 것이다. <노여움>으로 공포 판정. 핸드아웃 <제과점 알바생> 공개.

핸드아웃 - 제과점 알바생	비밀 - 제과점 알바생 쇼크-전원
곧 가게 마감 시간인지 알바생은 가게 내부를 청소하고 있다. 이런 시간에 들어가면 실례려나?	어째선지 알바생은 카운터 뒤쪽 바닥에 굴러다니는 이가 빠진 컵은 치우지 않는다. ...그런데 자세히 보니 이가 빠진 컵 안에서 검은 안개가 일렁인다. <그늘>로 공포 판정. 핸드아웃 <이가 빠진 컵> 공개

핸드아웃 - 이가 빠진 컵	비밀 - 이가 빠진 컵 쇼크-전원
카운터 뒤쪽에서 구르고 있는 이가 빠진 컵. 자세히 보면 수상한 안개에 감싸여 있다. 설마? 컵의 뒤로는 제과점의 주방이	확산 정보 카운터 뒤편, 컵의 뒤쪽으로 보이는 제과점

보인다.	주방에는 두 명의 사람이 쓰러져 있다. 그 중 한 명, 젊은 여성의 몸으로부터 끊임 없이 검은 안개가 흘러나온다. 그걸 멍하니 바라보고 있자니 등 뒤에서 목소리가 들린다. “어머, 숙주를 찾아내셨군요?” “그분은 건드릴 수 없어요.” 마스터 장면 발생.
------	---

프라이즈 - 컵 씻는 기술 카페에서 근무하는 서비스직들의 비기. 일회용품 규제와 함께 강화된 능력이다. 이 때문인지 카페 쪽 마법소녀들은 물이나 비눗 방울을 이용한 마법을 쓰는 사람들이 많다고 한다. 이 프라이즈를 가진 당신은 무엇이든 씻어내고 세척할 수 있다. 이 프라이즈엔 비밀이 없다.	
---	--

프라이즈 - 특이 체질 당신은 특이한 몬스터의 정신 공격(?)에 영향을 받지 않는다. 이 프라이즈엔 비밀이 없다.	
---	--

프라이즈 - 서비스직 마법소녀 커뮤니티 관리자	비밀 - 서비스직 마법소녀 커뮤니티 관리자
이 프라이즈의 소유자는 언제든지 프라이즈의 비밀을 조사할 수 있다.	‘안개’와 ‘몬스터’를 키워드로 맞춰둔 알림이 올린다. 확인하자 이런 게시글이

서비스직 마법소녀들이 만든 익명 커뮤니티. 이곳에서 그들은 자신이 일하는 구역에서의 일화, 각종 경험담이나 목격담 -서비스직으로서든, 마법소녀로서든- 등을 가감 없이 이야기한다.	보인다. [나 그 검은 안개의 형태 몬스터를 본 거 같은데... 알바 중에 바깥 내다본 거라 잘 모르지만, 옛날 우리 편의점 진상이 공격당하더라?] 당신은 관리자 권한으로 이 게시글을 올린 마법소녀의 근무지를 알 수 있다. 위치를 확인하면 마스터 장면 발생.
---	---

<조킹 정보>

2 사이클 이후로 요정의 상태를 확인하거나 말을 건다 : 기본적으로는 아무 일 아니라며 걱정 끼쳐서 미안하다고 시치미를 떼지만 꼬치꼬치 캐묻거나, ‘쓰러진 마법소녀가 했던 말’을 키워드로 따지거나, 요정과 (+) 감정을 맞는다면 마스터 장면 발생.

편의점에서 : * 바로 아래에 진상 손님 대사가 있으니 주의하세요 *

- 1) “난 재 가르치려는 거야! 학생이니깐 봐주는 거지 아니었으면 XX 내가 가만뒀을 것 같아?” “손님은 왕인 거 몰라? 아주 기본이 안 되어 있어!” “막걸리 흔들지 말라고!” 등의 대사를 뱉으며 진상을 부리는 노인. 얼굴이 벌겋다.
- 2) 진상 손님을 말로 달랠 경우 어르고 달래며 치켜 세우면 만족스럽게 가게 밖으로 나간다. 경찰을 부른다고 협박하거나 녹음하려는 시도를 보이면 (녹음을 들키지 않으려면 <카메라>로 판정에 성공해야 함) 그로부터 ‘진상 몬스터’가 만들어져 메인 페이지 전투를 진행한다.
- 3) 진상 손님과의 전투를 진행할 경우 에너지 데이터는 <원래도 무서운 현대 한국>의 <1호선 할아버지>를 따른다. 열심히 설득해 봅시다. 할 수 있다! 우리는 서비스직! 우리 짬밥을 전부 합치면 몇 년짜리 경력이나!
- 4) 진상 손님을 어떻게든 가게 밖으로 내보낸 뒤 편의점 알바생에게 마법소녀 커뮤니티에 올린 글의 내용을 물을 수 있다.

“그 사람 우리 편의점이랑 옆에 제과점에서 맨날 시비 걸거든요. 오늘도 우리 쪽으로 오길래 X됐다 싶었는데 갑자기 안개한테 관통당하더니 기절하더라고요. 당한 사람들 다 생명의 지장은 없다 들었고, 근무 시간에는 변신하지 않는 게 우리 원칙이니까 구급차나 불러줬어요.”

핸드아웃 <쓰러진 남자> 와 비슷한 상황으로 이 동네 진상들이 표적임을 알 수 있습니다.

다 비켜 내 사명은 케이크 구매다 : <제과점> 핸드아웃 등장 이후부터 조깅으로 구매 가능. 구매 과정에서 적당히 알바생의 떡밥을 흘려도 좋습니다.

제과점 알바생과 대화를 시도할 경우 : 대화를 하다 보면 어딘가 아귀가 맞물리지 않고 어색하다. 그에게 ‘마법 소녀’, ‘안개’, ‘몬스터’, ‘진상’ 등의 키워드로 말을 걸면 이렇게 대답한다.

“그분을 찾으러 오셨나요? 안 돼요. 저는 그분을 지킬 거예요.”

마스터 장면 발생.

<도입 페이지>

종소리 울려라 종소리 울려~ 캐롤과 자선 냄비의 종소리가 울려퍼지는 **12월 23일**의 변화가. 어두운 밤하늘 아래에서도 롱패딩을 입은 사람들이 삼삼오오 네온 사인 아래를 걷습니다. 내일은 크리스마스 이브, 내일 모레는 성탄절 당일. 누구든 행복할 권리를 가지는 포근한 연말 분위기를 물씬 풍기는 거리를--- 여러분은 건물 옥상 위에서 내려다 보고 있습니다.

마법소녀로 변신을 끝마친 여러분은 **8층**짜리 상가 건물의 옥상에 서 있습니다. 아래에선 시끌벅적 왁자지껄한 이야기 소리가 들리지만 여기는 찬 바람만 뽀뽀 불고 비교적 어둡네요. 당연하지만 조명이 없으니 주변 아파트나 오피스텔에서 여길 내려본다 하더라도 여러분이 무엇을 하고 있는지 눈치채기 어려울 것입니다.

“모두 도착하셨군요. 지금부터 상황을 설명하겠습니다!”

이 구역을 담당하는 마법소녀의 요정이 입을 엽니다. 그의 뒤로는 여러분이 처음 마법소녀가 되었을 때부터 선배로 여러 도움을 준 마법소녀와 종년 남성이 쓰러져 있습니다.

“이번 몬스터는 검은 안개의 형태이며 그것에 관통당한 사람들은 의식을 잃고 맙니다. 다행히 생명에 지장은 없지만 쓰러지기 전 정신적으로 큰 충격을 받는 듯해요.”

“크리스마스의 긍정적인 기운은 다음 해 몬스터의 발생 확률을 낮추곤 합니다. 그런 중요한 명절을 정체불명의 몬스터 때문에 망칠 순 없어요!”

핸드아웃 <검은 안개의 몬스터> 를 공개합니다. 이 핸드아웃은 요정이 PC들에게 전하는 말과 원래 PC들이 마법소녀 활동을 하며 알게 된 정보 요약문으로 비밀이 없습니다.

핸드아웃 <쓰러진 마법소녀>, <쓰러진 남자>, <요정> 을 공개합니다.

<마스터 장면>

마스터 장면 1

등장인물: 전원

발생 조건: **2 페이지 시작**

슬슬 옥상에서 내려가야지, 라고 의견이 합의될 때 즈음 갑자기 거센 바람이 여러분을 스치고 지나갑니다.

아니, 그것은 바람이 아닙니다. 색은 검고 농도는 계란과 버터를 듬뿍 넣은 반죽처럼 진해서 멀리서 보면 몽실거리는 구름 뭉치로 착각할 것만 같은 안개입니다.

안개는 그대로 여러분을 지나칩니다. 이 기회를 놓칠 수 없다며 어서 따라가자는 요정의 목소리가 왜인지 멀게만 느껴집니다.

방금, 잠깐 안개와 스쳤을 때 느껴진 슬픔은 무엇일까요? 너무 익숙해서 오히려 위화감이 듭니다. 자고로 이 세계의 몬스터란 감정의 덩어리. 그런데 왜 이렇게 친근한 감각일까요. 단순한 슬픔이 아니라, 울기 싫고 오히려 화를 내고 싶는데 눈물이 줄줄 흘러 버틸 때의 기분과 유사한... **PC** 전원 <원한> 으로 공포 판정.

핸드아웃 <수상한 안개> 을 공개합니다.

마스터 장면 2

등장인물: 전원 (도중에 변경 있음)

발생 조건: <주차타워> 비밀 확인

고래고래 비명을 지르며 뛰던 남자는 급하게 하나 뿐인 엘리베이터 안으로 들어갑니다. 문제는 안개도 같이 들어갔네요. 엘리베이터는 주차 타워로 쓰이는 다른 층들을 지나, 2층, 1층, 지하 1층... 이 건물의 가장 밑바닥 지하 2층까지 내려갑니다. 철문 너머로 계속해서 비명 소리가 메아리치다 마침내 엘리베이터가 다시 PC들이 있는 층에서 문이 열리자... 이런. 엘리베이터 내부가 안개에 물든 것처럼 새카맣습니다.

딱 봐도 절대 내려가면 안 될 것 같지만 엘리베이터의 문은 이상하리만큼 오래 닫히지 않습니다. PC들이 열림 버튼을 누르지 않았더라도 괴물이 아가리를 벌리듯 한참 동안 문은 열려 있습니다. PC들이 영 내켜 하지 않는다면 문을 닫아 주세요. 그러나 누구 한 명이라도 엘리베이터 안에 들어가면 (요정은 카운트하지 않습니다) 엘리베이터의 문은 곧바로 닫힙니다. 꼭 누가 조종하고 있는 것처럼요. 여기부터는 엘리베이터에 탑승한 PC에게만 정보를 전달합니다. (PL 전원이 확인하도록 조율해도 무관)

어떤 버튼도 눌리지 않는 엘리베이터는 지하 2층 주차장에서 문이 열립니다. 의식을 잃고 쓰러진 남자가 보이는 것과 함께, PC들이 무슨 행동을 하기도 전에 검은 안개가 여러분을 감쌉니다. 그와 함께 아까 안개에 스쳤을 때 느꼈던 감정이 되살아납니다. 아까보다 더 진하게요. 슬픔, 억울함, 답답함, 모욕감, 분노... 당신은 컷가에서 울리는 '누군가' 의 속삭임과 강하게 공감하기 시작합니다. 사정까지 들으니 확실히 알겠네요. 그는 처음부터 우리의 적이 아니었습니다!

직원으로부터 만들어진 몬스터는 진상은 공격하지만 같은 서비스직은 자신의 편으로 끌어들이니다. 안개에 직접적으로 접촉한 PC들의 비밀 사명을 갱신합니다. 갱신 사명은 GM이 셋 중 하나를 골라 전달할 수 있습니다. 순서대로 PC 1~3에게 추천하는 갱신 사명입니다.

비밀 사명 '갱신'

쇼크 - 다른 PC들

안개와 공감한 당신은 강한 허기를 느낀다. 이 공복은 무엇으로 채워야 할까? 마침 제거해야 하는 대상이 있다. 나는 마법소녀니까 내가 하는 일은 정의의 실현이야. 그렇지? 당신의 진정한 사명은 **[서비스직의 분노를 불러 일으키는 자의 피를 보는 것]**이다.

비밀 사명 '갱신'

쇼크 - 안개에 강화되지 않은 PC

당신은 안개의 모든 사정을 알았다. 가게 주인이 그런 일을 저지르다니 몬스터로 변할만 하지. 당신에게 안개는 더 이상 적이 아니다. 나는 마법소녀니까 진짜 정의를 실현해야만 해. 그렇지? 당신의 진정한 사명은 **[안개를 성심성의껏 돕는 것]**이다.

비밀 사명 '갱신'

쇼크 - 안개에 강화한 PC

음? 안개가 무어라 말하는 것 같지만 잘 들리지 않는다. 사실 아까 안개가 스쳤을 때 다른 사람들은 이상하다 했지만 당신은 아무렇지 않다. 즉, 당신은 몬스터의 정신 공격에 영향을 받지 않는 체질이다. 나는 마법소녀니까 평소대로 일상을 구가하는 데에 충실할 거야. 그렇지? 당신의 진정한 사명은 **[어쨌든 일상으로 돌아가기]**이다.

당신은 프라이즈 <특이 체질> 을 획득한다.

마스터 장면 3

등장인물: 전원

발생 조건: **프라이즈 <서비스직 마법소녀 커뮤니티 관리직> 비밀 확인**

커뮤니티의 게시글을 확인해 보니 작성자는 이 근처의 편의점에서 근무하고 있습니다. 요일이나 시간대를 보니 지금 가게에 있겠네요. 찾아가서 협조를 요청합니다.
부리나케 뛰어간 여러분을 반기는 것은 변화가 꼬트머리의 3층짜리 작은 상가. 편의점과 제과점이 나란히 형광등 불빛을 크리스마스 전구 대신 내뿜습니다.

핸드아웃 <편의점 알바생>, <제과점>을 공개합니다.

조킹으로 편의점 정보 획득이 어렵다면 마스터 장면에서 진상 손님을 처리한 다음
진행하시길 추천합니다.

마스터 장면 4

등장인물: 전원

발생 조건: <이가 빠진 컵> 비밀 확인 혹은 제과점 알바생과의 조킹에서 일정 조건 만족

알바생이 기분 좋은 미소를 지으며 이가 빠진 컵을 들어올립니다.

“그분의, 저의, 추억의 물건이에요. 그 감정의 힘으로 우리는 더 강해졌답니다.”

“이거, 왜 이가 빠졌는지 아시나요?”

“제가 처음 여기 출근한 날 설거지하다 실수했거든요. 점장은 그때부터 사사건건
트집이었죠. 진작 관둬야 했는데...”

현직 직원이 관둬야 한다고 말합니다. 아까랑 말투가 묘하게 다릅니다. 마치 누군가에게
씩인듯이요. 상황 설명을 요구하면 자아가 뒤섞인 그는 자신을 ‘현직 아르바이트생’ 으로
소개하면서도 ‘일을 관둔 직원’ 이라 말합니다. 자신이 생긴 계기나 일을 관둔 직원이
점장과 있었던 일을 전부 이야기한 뒤 그는 입을 엽니다.

“오늘 하루종일 공격당한 놈들이요? 뻔하잖아, 그 자식은 여태 숙주를 괴롭힌 놈들이에요.
죽이지 못해서 아쉬워요.”

“저기 누워 있는 분이 저의 숙주입니다. 일이 이렇게 될줄은 몰랐겠죠. 거기 요정 분도
어지간히 당황하셨더라고요? 계속 상부에 연락하시고. 민간인을 강제로 제압하시겠다?”

“여러분, 여러분이라면 저를 도와주실 거죠?”

...대답할까요?

마스터 장면 5

등장인물: 전원

발생 조건: 요정과 의 조킹에서 일정 조건 만족 / 기타 **GM**이 타이밍이 적절하다 느끼면 추가하세요

“안개의 조사 결과가 나왔는데, 그게 말이죠...”

“아무래도 이 안개는 서비스직 경험자를 숙주로 하는 몬스터 같아요.”

결국 말을 꺼낸 요정의 입에서 충격적인 소리가 흘러나옵니다. 아니, 서비스직이라면서 진상이 된 거야? 물론 세상에 그런 사람이 없는 게 아니고 오히려 남의 업장에서는 깡판을 쳐서 마법소녀들이 제압한 케이스도 있지만...

“평소랑은 확실히 경우가 다른 것 같아요. 이 몬스터는 연구 가치도 있으니 상부에서 지원 병력을 보내주신다 합니다. 생포해야겠어요.”

“그나저나 이놈의 숙주 말이죠, 마법소녀가 되었다면 훌륭한 인재였을 거예요. 그러니 몬스터도 이런 돌연변이가 나오지.”

<클라이막스 페이지>

만약 모든 **PC**가 전부 안개를 공격하지 않기로 합의한다면 바로 엔딩을 진행합니다.

에너미의 속도는 알바생 **4**, 폴더가이스트 **6**입니다.

컵을 깨면 그때부터는 안개에 물리적 공격이 통합니다. 이 부분은 **GM** 분께서 묘사를 넣으시길 추천합니다.

사명에 따라 **PC**는 에너미의 편에 서 다른 **PC**를 공격할 수도 있습니다.

의식 ‘몬스터 생포’ 시트

	절차의 이름	지정 특기	참가 조건	패널티 / 보정치
1단계	제과점 알바생을 설득한다	<친애>	조건 없음	RP에 따라 판정에 1의

				플러스 보정 (GM 자율)
2단계	날아오는 케이크나 제빵 도구를 피한다	<협박>	조건 없음	지정 특기 판정 실패 시 <생명력> -1
3단계	이 빠진 컵에서 일렁이는 부정적 감정들을 제거한 뒤 컵을 깬다	<정리>	프라이즈 <컵 씻는 기술> 소유자	<이성치> -1 / 프라이즈 <특이 체질> 소유 시 판정에 2의 플러스 보정
4단계	안개를 생포한다	폭력 분야 랜덤	조건 없음	판정 실패 시 <생명력> -1 / 프라이즈 <특이 체질> 소유 시 판정에 2의 플러스 보정

에너미 정보 - 빙의된 알바생

위협도	2	속성	괴이 / 생물	생명력	10
호기심	<정서>	특기	<웃음>, <인내>, <예술>, <정리>, <효율>, <꿈>		
어빌리티	<잔돈 세기> <공격> <정리> / 설명은 상단과 동일, 감소하는 것은 생명력으로 고정				
	<베이커리 알바생> <공격> <예술> / 당신은 베이킹에 필요한 근력이 어느 정도인지 짐작할 수 있나요? 지정 특기 판정에 성공하면 데미지에 1D3의 플러스 보정이 붙는다.				
해설	제과정의 마감 알바. 제과점을 관둔 직원, 안개 몬스터의 숙주와 친한 관계였던 탓에 다른 사람들보다 더 심하게 동화된 상태다. 자아를 잃은 모습은 거의 ‘빙의’ 상태라 볼 수 있다.				

에너미 정보 - 제과정의 폴더가이스트

위협도	2	속성	괴이 / 기물	생명력	3
호기심	<폭력>	특기	<협박>, <파괴>, <구타>, <노여움>, <원한>, <혼돈>		
어빌리티	<날아가기> <공격> <구타> / 하늘을 날아다니며 PC들을 공격하는 의자. 각 잡아서 테이블에 놓기도 일인데... 효과는 기본 공격 어빌리티와 동일하다.				
	<바톤 터치> <서포트> <혼돈> / 그러고보니 이 제과정 내부 테이블이 꽤 많다. 일하는 가게는 넓을 수록 힘든 법. 당신이 체력이 0이 될 데미지를 입었을 때 지정 특기 판정에 성공하면 (다른 의자가 망가진 당신을 대신해) 체력이 원상복구된다. 이 어빌리티는 세션 당 2회 사용이 가능하다.				
해설	안개의 몬스터가 조종하는 의자들. 질보단 양으로 승부한다.				

<엔딩>

엔딩 분기

타류 / 의식 진행 불가 / 전원 전투 불능 > **END 01**

의식 진행 성공 > **END 02**

의식 성공 전에 메이드의 생명력이 0이 됨 > **END 03**

전원 안개의 편을 들기로 함 / 안개의 편을 들지 않은 PC들이 전투 불능 > **END 04**

END 01 <마법 서비스직 대파업 선언>

PC 전원이 안개에게 감화되나 그들이 무언가 악영향을 일으키기 전에 상부에서 안개를 생포합니다. 그와 함께 제압된 PC들은 한동안 마법소녀 활동 금지, 충분한 휴식을 취하며 안개가 자극한 부정적인 감정들이 진정되길 기다려야 합니다. 한동안은 일도 금지이니 원하는대로 크리스마스에 휴가를 얻을 뿐만 아니라 연말, 연초까지 폭 쉬겠습니다.

END 02 <마법 서비스직의 감사합니다 또 오세요>

PC들은 안정적으로 안개 생포에 성공하고 그것은 상부에게 보내집니다. 부엌에 쓰러졌던 사람들은 잠이 들었는지 평온한 표정이고 안개에 병의되었던 제과점 알바생은 어리둥절한 얼굴입니다. 더 이상 검은 안개라곤 찾아볼 수 없는 작은 제과점의 바닥엔 이 빠진 컵 하나만 데굴데굴 굴러다니고 있습니다.

어안이 병병한 민간인에게 상황을 설명하거나 그들의 기억을 지우는 건 PC들의 담당이 아니니 마법 서비스직의 비밀스러움을 위해 오늘도 어둠 속으로 사라질까요. 늦은 밤 아무 일 없었다는듯이 집으로 돌아가면 황금 같은 휴가가 당신을 반길 것입니다.

안개 편을 들었던 PC는 이번 사건에서 동료들에게 큰 피해를 입힌 만큼 향후 다른 업무에서도 다른 마법 서비스직에게 악영향이 있으리라 판단, 파문 당합니다.

END 03 <마법 서비스직의 오늘도 수고하셨습니다>

알바생이 쓰러지자 그에게서 뭉개뭉개 검은 안개가 피어오르더니 이윽고 그것은 공기 중에 뽕뽕히 흩어지고 맙니다. 다른 때에 종적을 감추던 모습과 달리 이번에는 확실히 소멸한 것 같습니다. 뒤늦게 도착한 요원들이 상황 정리는 맡겨달라며 PC들을 떠밀듯이 퇴근시키고, 집에 돌아와 침대에 누우면 요정으로부터 연락이 옵니다.

안개는 완벽히 소멸했고 독특한 형태의 적을 생포하지 못한 데에 상부가 크게 아쉬워하는 모양입니다. 다행히 제과점 알바생이나 부엌에 쓰러져 있던 사람들의 건강에는 이상이 없네요. 뭐, 어찌겠습니까. 윗분들 사정 일일이 신경 쓸 여유 따위 없다고요! 휴가나 즐기시다.

안개 편을 들었던 PC는 이번 사건에서 동료들에게 큰 피해를 입힌 만큼 향후 다른 업무에서도 다른 마법 서비스직에게 악영향이 있으리라 판단, 파문 당합니다.

END 04 <마법 서비스직의 훔날리는 사직서>

PC들은 전부 안개의 의견에 찬성 표를 던집니다. 제과점 알바생의 탈을 쓴 그는 활짝 미소 짓고... 곧 제과점에는 부엌에 쓰러진 사람들과 바닥에 널브러진 컵만이 남습니다. 마지막까지 상부에게 급한 연락을 시도하던 요정을 제함한 이들은 다름 아닌 PC 본인들이었고요.

PC들은 안개에게 완전히 강화되었으나 빙의된 제과점 알바생과 달리 마법 서비스직의 힘으로 자아를 뺏기지 않습니다. 오히려 안개와 같은 능력을 얻었으니 앞으로 동료들 늘리기 용이해질 거예요.

그렇게 PC들은 마법 서비스직, 그리고 평범한 서비스직 모두 관두기로 합니다. 새로 태어난 그들은 빌런일까요, 아니면 안티 히어로일까요?

후기

안녕하세요, 사라반트입니다.

퇴근하고 술 마실 때마다 끄적거린 걸 정리해서 이렇게 만들었습니다. 정말 괜찮은 시나리오인지... 자신이 없네요. 항상 감사합니다.

서비스직도 서비스직이 아닌 분들도 탈없는 메리 크리스마스 보내세요. 개인적 경험 상 서비스직의 힘들을 소재로 시나리오를 썼지만 모든 일은 힘들고 모든 사람은 소중한니까요. 연말도 내년도 모쪼록 감기 조심하시고 행복하세요

여러모로 와리가리한 첫 인세인 시나리오였습니다. 테스터 분들 (전부 탁류가 나셨습니다...) 과 겨울 합작 참가자&편집 담당 분들, 그리고 여기까지 읽어주신 모든 분들 감사합니다. 인세인 작성도 꽤 재밌네요.