

마법사들은 어느 날 런던의 한 거리에서 이상한 마력이 관측된다는
문호의 부름을 받게 됩니다.
문제가 있는 그 거리로 향하면, 벽의 틈새에서는 환한 빛이 흘러나옵니다.
그리고 정신을 차렸을 땐,

...마차가 눈 앞을 지나가고 있는데요?

[개요]

- 3인 3싸이클
- 18세기 런던 배경
- 신규 3계제 추천
- 입문용 시나리오

[주의사항]

- 이 시나리오는 당회 세션에 한하여 사회적 신분이 '사립 탐정'으로 고정됩니다. 꼭 사립 탐정이 아니더라도, 해결사, 심부름꾼 정도의 역할이라고 생각해주시면 될 것 같습니다.
- 입문용을 상정하고 작성한 시나리오이기에 난이도가 상당히 낮습니다. 마찬가지로 이제 막 입문을 하는 분이나 한두번 정도 플레이한 분에게 추천드립니다. 물론 테이블 내 숙련도에 따라서 GM이 임의로 난이도 조절을 하여도 OK!

- 개변에 대해서는 모두 OK입니다. 해당 시나리오를 통해 상업적 수익을 얻거나 개변한 시나리오를 재배포하는 것만 아니라면 뭐든 괜찮습니다. 시나리오의 흐름 개변 OK, 사이클 개변 OK, 타 룰로 개변 OK (이건 저도 궁금하니 저에게도 알려주세요 궁금해요) 기타 등등 OK!
- 문의사항 및 연락이 필요할 경우 트위터 @entro_trPg 쪽으로 연락 부탁드립니다.

이하는 GM용 정보이니 열람에 주의해주세요.

!! 마스터링에 앞서...

- 본문 내용을 다소 상세히 적긴 하였으나, 이는 전적으로 가이드라인에 불과할 뿐입니다. 테이블에서 추구하는 방향 혹은 묘사가 있다면 **얼마든지 묘사의 생략, 첨가, 변형하여 사용하세요!** 부디 아래에 기술된 묘사와 상세 내용은 참고로만 확인 부탁드립니다.

[배경]

불멸의 힘을 가진 금서<이 시는 오래도록 살아 그대에게 생명을 주리니¹>가 마법재액을 일으켰습니다. 런던의 베리몬트 거리에 자리를 잡고 있는 금서는 현재와 과거의 경계를 흐트러놓아, **시공간이 일그러졌습니다.** 금서는 어느 한 작가에게로 스며들어가 단장을 빙의시킨 후, 단장으로 이루어진 잉크를 통해 계속해서 또다른 단장을 만들어내도록 조종합니다. PC들은 단장이 일그러뜨린 시공간을 통해 18세기로 넘어가고, 그곳에 존재하는 금서를 회수하게 됩니다.

¹ 셰익스피어의 소네트 18번, 마지막 문장 차용

기본적으로 흩어진 금서는 NPC 미셀 왓슨 / HO 산장(봉토) / NPC 케니스에게 빙의되어 있습니다. 설정상 단장으로 이루어진 잉크로 다른 단장이 생성되지만... 초심자용 시나리오이기에 룰적인 데이터로 단장이 추가되거나 하지는 않습니다. 어쨌든 마법사들이 금서를 회수하면 과거에서 다시 현재로 돌아오고, 세상은 평화로워질 것입니다. 시나리오 전반적으로 베이직한 느낌이기 때문에 단장만 잘 회수된다면 특별히 별다른 일은 일어나지 않습니다.

[핸드아웃]

NPC 미셀 왓슨	비밀	친필 싸인본	비밀
베리몬트 서점에서 근무하는 아르바이트생. 최근 런던이 크고 작은 사건으로 들쭉이는 탓에 걱정이 크다. 게다가 요즘 이유를 알 수 없는 악몽에 시달린다고 한다. 어둡한 골목길에서 계속해서 쫓고 쫓기는 꿈을...	NPC 미셀 왓슨은 단장<생명>에게 빙의되어 악몽을 꾸게되었다. 이 핸드아웃의 비밀이 1사이클이 종료되기 전까지 공개되지 않을 경우 NPC미셀 왓슨은 단장<생명>에게 휘말린다.	저명한 추리소설 작가의 단편 소설을 엮어 만든 단편집. 그 중 친필 싸인이 되어있는 책이 전시용으로 진열되어 있다.	책에 남겨진 싸인, 그 잉크에서 어쩐지 마력의 흐름이 느껴진다. 순수하다고 하기엔 상당히 기분 나쁜 마력인데... 마력의 흐름을 따라갈 경우 마스터 장면이 발생한다.

NPC 케니스 P. 콕스	비밀	산장	비밀
수많은 추리 소설을 써내려간 작가, Principia 본인이자 PC들의 의뢰인. 최근 런던에서 일어나는 사건 사고에 유독 신경쓰고 있다. 집 밖으로 나가지 않으며 원고 집필에만 몰두 중이다.	그동안 작업하던 속편 원고들이 자꾸만 사라지고 있다. 분명 작성 후 서랍에 넣어두었는데 어디로 간 거지? 작업한 원고의 속편 원고가 사라진 탓에 제정신이 아니다. 마스터 장면 발생.	런던에서 다소 떨어진 곳에 위치한 산장. 오랫동안 관리가 되지 않았는지 꽤 낡고 너저분하다. 산 아래쪽에서는 이 산장을 오기 위해 우자들이 등산 중이다.	그 산장은 이전 많은 사람들이 사건과 사고에 휘말려 죽은 땅 위에 세워졌다. 땅에는 단장<영원>이 빙의되어 있다. 2사이클이 종료되기 전까지 이 비밀이 공개되지 않을 경우 산장에 방문한 우자들은 마법 재액에 휘말려 실종 처리되며 자동으로 이 비밀이 공개된다.

속편 원고	비밀
케니스 P. 콕스가 찾아다니는 속편 원고. 분명 자신의 서랍 속에 넣었다고 하였는데... 자리에 없다. 원고에 발이라도 달린 걸까?	어디선가 불쾌한 마력이 느껴진다. 친필 싸인본에서 느껴던 마력과 동일하다. 원고는 스스로 저택과 그 주변을 떠돌다, 마땅한 사람이 없자 다시 원래 있던 서랍으로 돌아왔다. NPC 케니스 P. 콕스2, HO 잉크가 공개된다.

NPC 케니스 P. 콕스2	비밀
드디어 속편 원고를 찾아 안심한 모습이다. 다음 편을 마저 완성해야 한다며 작업실에 틀어박혔다. 속편 원고를 찾았음에도 여전히 피곤한 얼굴이다.	단장 <시>에 빙의되어, 단장의 힘으로 다른 단장을 계속해서 써내려갔었다. 머릿속에 남은 건 오로지 '글을 써야만 해'라는 생각뿐. 이 핸드아웃을 조사한 PC는 프라이즈: 깃펜을 획득한다. 또한 이 비밀이 공개될 경우 HO 잉크의 비밀이 함께 공개된다.

잉크	비밀
글을 쓸 때 사용하는 남청색 잉크. 얼마 전 누군가가 집 우편함에 넣어둔 잉크라고 한다. 정확한 발신인은 모르지만 때때로 선물이 들어오는 경우가 있어 그냥 사용 중이라고.	이 잉크는 단장 그 자체로 이루어진 물건이다. 단장 <시>로 이루어진 잉크로 글을 쓴다면 그 종이는 단장의 힘에 의해 또다른 단장이 된다. 이 비밀이 공개될 경우 NPC 케니스 P. 콕스2의 비밀이 함께 공개된다.

프라이즈: 깃펜	비밀
지금껏 글을 쓸 때 사용하던 깃펜. 단장으로 이루어진 잉크가 조금 스며들어 있다. 클라이막스 페이지 도입에서 이 프라이즈를 사용할 경우 단장의 일시적 마력 혹은 마법을 추가로 하나만 박탈할 수 있다. 이 프라이즈의 비밀은 없다.	

[NPC 정보]

1) NPC 미셀 왓슨

18세기의 베리몬트 서점에서 근무하는 20대 중반 여성입니다. 책을 좋아하며 서점에서 근무하는 것에 대하여 매우 만족합니다. 전반적으로 **쾌활하고 사교적인 이미지**로, PC들에게는 대체로 우호적인 태도(고의적으로 위협을 가하는 등의 행위가 없다면...)를 보입니다. 말이 많고 이야기를 좋아하는 탓에 조금만 이야기를 나누면 **매일 밤 악몽을 꾸고 있다는 이야기**도 해줍니다. 악몽은 **단장 <생명>이 빙의되어** 꾸는 꿈으로, 매일 밤 어두운 골목길을 뛰어다니는 악몽을 꾸고 있습니다. NPC 미셀과 계약할 경우 소원은 '더이상 악몽을 꾸지 않는 것'으로 고정됩니다.

시나리오 상에서는 단장 <생명>에 빙의되어 벌어지는 살인사건의 가해자인지, 다음 피해자인지 특별히 정해두지 않았습니다. 모호한 느낌으로 연출했지만... 원하신다면 어느 한 쪽을 정하여 연출하셔도 괜찮습니다. 마스터 재량껏 설정해주세요.

단장이 회수되면 오랜만에 악몽이 아닌 좋은 꿈을 꿔다고 하며 평소와 다른 일상을 보냅니다. 세션 중 많은 이야기를 나누었고 우호적인 관계를 형성했다면 도움이 필요할 때 우자적인 도움을 줄지도 모르겠습니다.

2) NPC 케니스 P. 콕스

도입 페이지에서 다짜고짜 PC들을 사립탐정으로 인식하며 의뢰를 내어주는 의뢰인이자, 단장 <시>에 빙의되어 있는 추리소설 작가입니다. 런던에서 벌어지고 있는 기이한 일들이 자신이 써내려간 이야기와 똑같다는 걸 깨닫고서 사건을 조사하기 위해 사립탐정을 고용했습니다. 다만 금서의 영향으로 인해 마침 약속했던 장소에 있는 PC들을 탐정으로 오인하여 거금의 계약금과 함께, 베리몬트 거리에서 일어나는 일들을 속속들이 전달해달라고 합니다.

전반적으로 **예민하고 까칠한 성격**이므로 PC들에게 엄청나게 우호적인 태도는 아닙니다. PC들과 비즈니스 관계라고 생각하며 개인적으로는 얹히고 싶어하지 않아합니다. 그래도 의뢰를 준 장본인이기 때문에 비즈니스적으로 협력이 필요하다고 요구하면 물질적인 부분에서는 (ex. 계약금을 더 달라, 물건이 필요하다, 마차를 준비해달라... 등) 어느 정도 지원해줍니다.

시나리오가 진행될 수록 빙의 심도가 올라가며, 작품과 작문에 대한 집착이 심해집니다. 3사이클이 넘어가면 특별한 상황(마스터 장면 등)이 아닌 이상 자신의 작업실에 틀어박혀 나오지 않으려 합니다. 대부분의 업무는 집사를 통해 알아서 해결하라고 하는 편입니다.

[씬표]

2	까마귀가 먼 곳에 앉아 가만히 바라본다. 그러다 “빠콕, 빠콕” 소리를 내며 날아가버린다.
---	--

3	사람들이 북적거린다. 순간 사람들 사이에서 무언가가 반짝, 하고 빛났다가… 사라졌다.
4	담벼락을 걷던 검은 고양이가 기분나쁘게 “마우우-”하고 울었다. 담장 너머로 폴짝 뛰어간다.
5	런던의 흐린 하늘에서 갑자기 비가 떨어진다. 모든 사람이 일제히, 똑같은 동작으로 우산을 펼쳤다. 우산 그림자에 표정이 가려진다. 모든 사람이.
6	마차가 옆을 스쳐지나간다. 그런데… 마부가 있었던가? 뒤를 돌아보지만 아무것도 없다.
7	주위에서 <단장>이 일으킨 마법 재액이 발생한다. 무작위로 특기 하나를 선택해서 판정한다. 성공하면 그 장면에 원하는 마소가 1점 발생한다. 실패하면 「운명 변전표」를 사용한다.
8	“신문 사세요, 신문!” 뉴스 보이가 신문을 흔든다. 다가가서 말을 걸어보지만 고장난 인형처럼 계속해서 같은 말을 반복한다. “신문 사세요, 신문! 런던의 특급 살인! 살인 사건이 일어났대요! 신문 사세요, 신문! 런던의 특급 살인! 살인 사건이 일어났대요! 신문 사세요, 신문…”
9	북적거리는 거리 속. 걸을 때마다 어쩐지 사람들이 하나 둘씩 사라진다. 순간 뒤를 돌아보면… 아무도 없다.
10	구석의 공간이 순간적으로 일그러지며 종이 낱장이 되어 뜯어진다. 뜯어진 공간의 낱장은 바람을 타고 어디론가 흩어져버린다.
11	빅벤의 종이 울린다. 땡, 땡, 땡, 땡… 종 소리가 열 세번째 울리고 있음에도 종은 계속해서 울린다.
12	어두운 뒷골목. 드문 인적 사이사이에서 비명 같은 바람소리가 들린다. 날카로운 바람이 골목을 휩쓸다 사라진다.

[도입 페이지]

#1 아무도 없는 거리

런던의 밤. 가로등 조차 없는 골목이기에 모든 게 어둠 속입니다. 어둠의 거리 속에서 한 사람이 코트와 페도라를 꼭 눌러쓴 채 길을 걸어갑니다. 바람 한 점 없는 날, 어떤 나그네는 스산한 골목을 천천히 걸어가다가… 곧 어둠 속으로 사라집니다. 어디선가 비명소리가 들리며 푸드덕 새들이 날아가버립니다. 첫번째 도입 장면이 종료됩니다.

#2 문호의 부름

각지에서 일을 하고 있던 PC들은 문호 기관에서 부름을 받습니다. 다같이 모이게 되면 아래와 같은 내용을 전달받습니다.

- 런던에 있는 베리몬트 거리에서 불규칙적이고 기이한 마력이 관측되었다.
- 마력의 형태로 보아 아마도 시공간적으로 불안한 상황으로 추정된다.
- 베리몬트 거리로 직접 가서 그곳에서 어떤 일이 벌어지고 있는지 확인이 필요하다.

위 내용 전달이 완료되면 PC들은 베리몬트 거리로 향합니다.

#3 고도로 발달한 마법재액은 시간 여행과 구분할 수 없다.

베리몬트 거리로 향하면 ‘베리몬트 서점’이 있는 골목 근처에서 마력이 느껴집니다. 불길한 마력을 따라가보면 막다른 골목길, 담벼락의 틈새에서 마력이 흘러나온다는 걸 깨닫습니다. 하얗게 빛나고 있는 공간을 건드리거나, 근처에 다가가게 되면 PC들은 그대로 그 공간 속으로 빨려들어갑니다.

눈을 떠 보면 조금 새것같은 담벼락과, 이전과 보았던 평범한 길입니다. 그러나 큰길가 쪽으로 나가면 아직 증축이 되지 않은 옛 ‘베리몬트 서점’이 보이며… 길에는 마차가 지나다닙니다. 바야흐로 18세기 런던의 거리입니다.

PC들이 서점 앞에 서 있으면 집사복을 입은 사람이 다가와 “탐정님들이시지요?”라며 저택으로 데려갑니다. 마법 재액으로 인하여 PC들은 본모습이 아닌 평범한 18세기 사람으로 인식됩니다. PC들이 저택으로 가지 않는다고 하면 집사는 당황스러운 기색을 표하며 “그렇지만 여러분들이 의뢰를 받아주신 탐정님들 아니십니까? 이상하네… 분명 이 시간에 베리몬트 서점 앞에서 기다리신다 하였는데…” 같은 말을 하며 어리둥절해 합니다.

#4 마법사가 아니라 사립탐정입니다만?

저택에 도착하면 자신을 ‘콕스’라고 소개하는 한 남성(NPC 케니스)이 PC들을 고용한 의뢰인이라고 밝힙니다. 정확한 사유는 말해주지도 않은 채, 보수는 섭섭치 않게 줄 테니 베리몬트 거리에서 일어나는

사건과 베리몬트 서점을 자세히 조사해달라고 합니다. 어쨌든 의뢰를 수락하면 꽤나 큰 금액의 선계약금을 자리에서 건네줍니다.

도입 페이지가 종료되면 **NPC 미셸 왓슨, HO 친필 싸인본**이 공개됩니다. 이후 PC들은 마력 결정을 진행하며 NPC 미셸 왓슨을 시나리오 앵커로 설정합니다. (운명점 1, 속성 자유)

[메인페이지]

#1 HO 친필 싸인본 뒷면 공개 시 — NPC 케니스 공개

HO 친필 싸인본이 공개될 경우 삽입되는 마스터 장면입니다. 친필 싸인본에서는 미약하게 기분 나쁜 마력이 느껴집니다. 뚜렷하지는 않지만 길게 이어지는 길을 따라 향하면 베리몬트 거리에서 얼마 떨어지지 않은 저택에 도착합니다. 그 저택은 도입 페이지에서 의뢰를 받았던, ‘콕스’의 저택입니다.

저택의 안으로 들어가면 기분 나쁜 마력이 더 강하게 느껴집니다. PC들이 다시 저택으로 돌아온 셈이 되었기에 집사 혹은 NPC 케니스는 조금 의아해하는 표정입니다. NPC 케니스는 형식적으로 ‘베리몬트 거리에서 별 일은 없었습니까?’ 하고 물으며 대답을 듣고 2층으로 올라가버립니다. **NPC 케니스 P. 콕스가** 공개됩니다.

#2 NPC 미셸 비밀 미공개 / 1사이클 종료 시 — 예지몽 판정

1사이클 종료 시 NPC 미셸 왓슨의 비밀이 공개되지 않을 경우 삽입되는 마스터 장면입니다. PC들은 환상을 봅니다. 어두운 밤, NPC 미셸이 초점 없는 눈으로 골목길을 걸어가고 있습니다. 어딘가 힘이 없어보이며 홀린 듯한 모양새입니다. 베리몬트 서점까지 걸어가, 막다른 골목에 다다라서야 미셸이 멈춰섭니다.

그 때 NPC 미셸은 정신을 차립니다. “어, 여기가 어디지…?” 따위의 말을 하며 혼란스러워하는 와중 바로 옆에서 인기척이 느껴집니다. 누군지 구분할 수 없는 비명이 울려 퍼지며, 담벼락에 앉아있던 새들이 일제히 푸드덕 날아가버립니다.

이 때 PC들은 **예지몽 판정**을 하게 됩니다. 실패하더라도 NPC 미셀 왓슨은 시나리오 앵커이므로 '단장'에게 습격당하는 걸로 처리하여 마법전을 대신 신청할 수 있습니다.

#3 NPC 케니스 비밀 공개 시 — HO 속편 원고, HO 산장의 공개

NPC 케니스의 비밀이 공개되었을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 작업실에서 글을 쓰던 와중 파랗게 질린 안색으로 뛰어나와 누군가의 팔을 붙잡고 이야기 합니다. “젠장, 내 속편 원고가 사라졌어! 이게 벌써 세번째야! 내 원고를 본 사람 있어?”같은 이야기를 하며 원고를 찾기 위해 집 안을 뒤엎습니다. **HO 속편 원고**가 공개됩니다.

원고를 찾기 위해 저택을 다니던 중, NPC 케니스는 문득 자리에 멈춰서서 무언가를 생각하기 시작합니다. 고민을 하던 중 무언가를 펴뜯 떠올린 표정을 짓더니 곧 안색이 더욱 하얗게 질려버립니다. 그러고는 PC들을 향해 절박한 목소리로 말합니다. “런던 서쪽으로 가면 낡은 산장이 하나 있어. 제발 그곳에 가서 아무도 접근할 수 없도록 막아줘. 내 사유지라고 핑계를 대면 될 거야. 어서, 얼른...!” 이 때 **HO 산장**이 공개됩니다.

#4 2사이클 종료 시 — HO 산장의 단장 처리 및 비밀 자동 공개

2사이클 종료 시 **HO 산장의 비밀이 공개되지 않을 경우** 삽입되는 마스터 장면입니다. 몇 년전 살인사건이 일어난 현장을 향해 길을 오르던 우자들은 결국 산장에 도착합니다. 스산한 산장의 입구를 밟자마자 그 주위에는 자욱한 안개가 훑 깔리기 시작합니다. 점점 더 짙어지는 안개 속에서 우자들은 당황합니다. 그 순간 발 밑에서 시커먼 손이 튀어나와 누군가의 발목을 덩석 집습니다. 그대로 우자들은 안개 속으로 빨려들어갑니다. **HO 산장의 비밀이 자동으로 공개**되며 산장에 방문한 우자들은 실종으로 처리됩니다.

#5 속편 원고 비밀 공개 시 — NPC 케니스 2, HO 잉크 공개

HO속편 원고의 비밀이 공개되었을 때 삽입되는 마스터 장면입니다. 속편 원고를 찾기 위해 저택 혹은 근처를 돌아다니다 보면, 바람 한 점 불지 않음에도 원고의 날장이 팔랑팔랑 날아다니는 풍경을 보게됩니다. 잡으려고 한다면 마치 의지를 가진 듯이 손을 쏙 피해 도망갑니다.

원고의 날장은 그 주변 일대를 날아다니다가 다시 저택의 작업실, 서랍 안으로 쏙 들어갑니다. 서랍을 열어보면 단정하게 놓여진 속편 원고만이 놓여있을 뿐입니다. 뒤늦게 NPC 케니스가 달려와 문제 없이 돌아온 속편 원고를 확인 후, 이만 글을 써야 한다면 PC들을 작업실에서 내쫓습니다. **NPC 케니스 P. 콕스 2, HO 잉크**가 공개됩니다.

[클라이막스 페이지]

클라이막스에 다다르면 금서 <이 시는 오래도록 살아 그대에게 생명을 주리니>가 편찬됩니다. 금서의 데이터는 하단의 [에너지 데이터]를 참조하여 사용해주세요. 초심자용 시나리오이므로 금서나 단장의 데이터가 강하지는 않지만... 상황이나 마스터의 재량에 따라서 적절히 조절 부탁드립니다.

시나리오 구조상 3사이클에서 조사되는 핸드아웃의 대상에 따라 **프라이즈: 깃펜**의 획득 여부가 달라집니다. 다만 위에서 말한 바와 같이 초심자용 시나리오이므로 테이블 내 상황에 맞게 임의적으로 프라이즈를 전달하거나 하는 등의 행위도 괜찮을 듯 싶습니다.

[엔딩 페이지]

클라이막스 전투가 종료되면 세계도 천천히 붕괴되기 시작합니다. 하늘에서부터 시작된 균열은 세계 전체로 이어집니다. 균열의 틈사이로 환한 빛이 비추어지며 PC들을 집어삼킵니다. 다시 정신을 차려보면 여전히 베리몬트 거리에 서 있으며, 큰길가에는... 다행히도 자동차가 지나다니고 있습니다.

금서를 문제 없이 회수하였다면 돌아온 세계에는 큰 문제가 없습니다. 도시에 '200년 전쯤에 일어났던 살인 사건이 재조명되고 있대!'같은 소문이 돌지도 모르겠지만... 마스터의 재량껏 연출해주세요. 만약 18세기의 런던에서 원래 역사와 다른 사건을 일으켰다면 현대에서 그 후일담을 들을수도 있겠습니다.

[단장/금서 데이터]

단장 <생명>	단장 <영원>	단장 <시>	금서 <이 시는 오래도록 살아 그대에게 생명을 주리니>
공4 방2 근3 마력8 빙의 심도 1 특기: 광기 <꿈> 개찬 (-) 관통 (광기)	공3 방2 근3 마력7 (일시적마력 +5) 빙의 심도 1 특기: 중력 <힘> 군단소환 (중력) 인질 (중력)	공3 방3 근3 마력 7 빙의 심도 2 특기: 이야기 <노래> 영혼 속박 (이야기) 책의 그림자 (장비)	공4 방3 근3 마력 22 특기: 중력, 광기, 이야기 <노래> 군단소환 (중력) 관통 (중력) 개찬 (-) 인질 (광기) 영혼 속박 (이야기) 책의 그림자 (장비)

[변경 이력]

- :: 2021.07.30. - 문서 최초 릴리즈
- :: 2021.08.23. - 문서 내 표 양식, 오타자 수정 / 문서 양식 수정
- :: 2021.09.06. - NPC 케니스 P. 콕스 앞면 / HO 산장 뒷면 일부 수정
- :: 2021.09.11. - 단장 <생명>의 [개찬] 특기 수정