

춤추는 인형 사교회

멀티장르호러 TRPG inSANE 팬메이드 시나리오

W. 티알상자



◆개요

- 룰 : 멀티장르호러 TRPG inSANE
- 유형 : 특수형
- 인원 : 3인
- 사이클 : 3사이클
- 플레이타임 : ORPG 텍스트 기준 6~8시간, 보이스 기준 2~4시간 (RP에 따라 상이)
- 난이도 : NPC들과의 상호작용이 많아 플레이, 마스터링 난이도가 다소 있는 편입니다.
- 사전안내 : PC 및 NPC가 사망할 수 있으며, 사명의 달성이 해피엔딩이 아닐 수 있습니다.
- 주의 : 시체, 살인, 납치

◆트레일러

한 인형술사가 함께 춤을 출 수 있는, 놀랄만큼 아름다운 인형을 만들었다고합니다. 그 인형은 아주 가끔씩 인형술사가 직접 주최하는 사교회에서만 모습을 드러내는데, 본 사람마다 극찬일색입니다. 여러분은 운 좋게 그 사교회에 함께하게 되었습니다.

◆PC 공개사명

PC1	당신은 사교계에 막 발을 내딛은 신인이다. 이번 사교회의 하이라이트인 춤추는 인형에 깊은 관심을 가지고 있다. 당신의 [사명]은 '춤추는 인형과 함께 춤을 춰보는 것'이다.
PC2	당신은 사교회에 참석만하면 늘 주변에 사람이 끊이지 않는 유명인사다. 그런데 그깟 인형때문에 내가 뒷전으로 밀리다니? 당신의 [사명]은 '그 잘난 인형을 망가뜨리는 것'이다.
PC3	당신은 사업가다. 당신의 직감이 말한다. 저 춤추는 인형이 아주 좋은 돈벌이가 되어줄 거라고! 당신의 [사명]은 '인형술사를 설득해 사업 계약을 따내는 것'이다.

◆안내사항

- 본 시나리오는 멀티장르호러 TRPG inSAnE 룰을 바탕으로 제작된 팬 시나리오로서, 원작자 및 배급사의 권리를 침해할 의도가 없습니다.
- 룰북 없는 플레이를 금합니다. 플레이어들도 되도록 룰북을 소지해주세요.(본 시나리오는 1권만을 기준으로 작성되었습니다.)
- 시나리오에 대한 공개적인 후기를 환영합니다. 다만, 스포일러에 주의해주세요.
- 자유롭게 개변하셔도 좋으나, 작성자의 이름을 유지해주시고 개변한 시나리오의 재배포는 하지 말아주세요.
- 약칭이 필요하시다면 <춤인사>는 어떨까요?

아래로 사건의 전말 및 본문이 이어집니다.

GM 외에는 열람을 주의해주세요!



사건의 전말

인형술사는 사람 크기의 인형을 만들었습니다. 그리고 제물을 바쳐 악령이 깃들게 한 보석을 심장으로 넣고, 주술로 조율했습니다.

그 과정에서 후원자 올리버의 막대한 금액이 비밀스럽게 사용되었고, 그릇이 된 귀한 보석을 조달한 보석세공사를 제물로 바친데다, 이후로도 계속 제물을 물색하여 희생시켰으니 그의 죄는 갈수록 무거워져 갔습니다. 더욱이 이번 사교회도 한 명 정도 거나하게 취하게 만들어 제물로 삼아볼 생각입니다. (오, PC1가 딱 좋아보이는군요.)

이렇듯 악한 주술에 손을 댔으니 그의 최후가 좋지 못할 것이라는 것은 불보듯 뻔했지만, 일개 인형술사는 자신이 사교계의 주요인사로 거듭난 뒤 누린 달콤함으로 그것을 망각했습니다.

결국 그의 행보는 오만함과 안일함으로 이어지며, 치명적인 방심을 불러들였습니다. 악령을 완전히 제어할 수 있다고 믿으며 관리를 소홀히 한 것이죠. 악령은 이 틈을 놓치지 않고 재앙을 펼쳐냅니다.

그렇게 그의 짧고 가파른 상승세는, 그가 그토록 정점에 오르고 싶어했던 한 사교회에서 목숨과 함께 추락하게 됩니다.

보석에 깃든 악령은 분노로 가득찼고, 곧 주술을 깨고 인형을 제멋대로 조종해 사람을 해치기 시작합니다. 그 첫 대상이 자신을 농락한 인형술사인 것은 당연한 일입니다. 그러나 인형이 부수어진 뒤에도 악령의 원한은 끝나지 않을 듯합니다.

각자 다른 이유로 사교회에 참석한 사람들은 그 분노의 불길에서 살아남을 수 있을까요?

준비

◆광기

룰북에 있는 광기 중 적당히 10~12장을 준비합니다.

추천 광기는 1권 기준으로 [확산하는 공포], [의존], [말을 잃다], [맹목], [패닉], [도를 넘어선 마음], [페티시], [절규], [결벽], [공포증]입니다. (감정판정과 관련된 광기를 많이 포함하였습니다.)

그 외에, 특수한 광기 카드 [취기]를 추가하여 사용합니다.

해당 광기는 PC의 수 만큼 준비하고, 핸드아웃 「다과와 음료」를 조사한 PC에게 전달합니다.

(타류는 이 광기와 무관하게 일반 광기의 개수로 결정합니다.)

취기
트리거 : 해당 광기 카드를 받은 장면이 닫힌다.
홀짝... 홀짝... 어라? 순간 당신의 눈앞이 핑글 돈다. 술이 이렇게 독했나? 당신은 자신이 새로 [광기]를 공개할 때까지 조사판정과 명중판정에 -1의 수정을 적용한다.

◆장면표

오리지널 장면표 [특별한 사교회]를 사용합니다.

1	“함께 한 곡 추시겠습니까?” 누군가 당신에게 다가온다.
2	우아한 음악이 흐른다. 참석자들의 조용한 대화와 웃음소리가 간간히 섞여든다.
3	곳곳에 놓인 다과와 음료의 달콤한 향기가 코끝을 스친다.
4	왠지 서늘한 기운이 감돈다. 누가 창문이라도 열어뒀나? 하지만 창문은 모두 잠겨있다.
5	순간, 당신의 귓가에 정체불명의 속삭임이 들린다. 황급히 돌아봐도 아무것도 없다.
6	화려하게 빛나는 샹들리에. 그 빛이 닿지 못해 드리운 저 편의 어둠이 신경쓰인다.

◆전투

◇에너미

추추는 인형	룰북 p.250의 '살아있는 인형'을 사용합니다.
악령	룰북 p.249의 '원령'을 사용하되, [빙의] 어빌리티를 제외합니다.

◇의식 : 악령의 봉인/해방

프라이즈 [의식의 서]의 뒷면을 조사한 경우에만 의식이 공개됩니다.

의식과 무관하게 악령과의 전투에서 승리해도 엔딩을 볼 수 있습니다.

단계	절차의 이름	지정특기	참가조건	패널티
1	보석을 확보한다.	추적	‘춤추는 인형’의 비밀을 알고 있음	이성치 -1
2	악령의 이름을 부른다.	영혼	프라이즈 ‘의식의 서’를 가지고 있음	이성치 -2
3-1	[악령의 봉인] 봉인 주문을 외우고 제물을 바쳐 악령을 다시 보석에 봉인한다.	죽음	인형술사 외 사망/기절한 (N)PC 있음 (없다면 자신 희생)	미공개광기 1장 현재화 (미공개광기가 없다면 새로운 광기 1장 획득)
3-2	[악령의 해방] 해방 주문을 외우고 보석을 파괴해 악령을 내쫓는다.	파괴	누구나	체력 -1

* 3단계는 3-1 또는 3-2 중에 하나를 택해야 합니다.

◆핸드아웃

◇PC 핸드아웃

PC1	앞면 당신은 사교계에 막 발을 내딛은 신인이다. 이번 사교회의 하이라이트인 춤추는 인형에 깊은 관심을 가지고 있다. 당신의 [사명]은 ‘춤추는 인형과 함께 춤을 춰보는 것’이다.
	뒷면 사실 저 인형은 나에게 시선을 주목시킬 수단일 뿐이다. 당신의 [진정한 사명]은 ‘2명 이상의 유명인사가 자신에게 긍정적인 감정을 가지도록 하는 것’이다. <i>※클라이맥스에서, 인형술사 외에 긍정 감정을 가진 유명인사 (N)PC가 1명 이상 있다면 갱신</i> - 사명 갱신 잠깐, 기껏 좋은 인상을 남겼는데, 죽어버리면 곤란해! 당신의 [진정한 사명]은 이미 죽은 인형술사를 제외하고 ‘현재 자신에게 긍정적인 감정을 가진 유명인사를 모두 살리는 것’이다.
PC2	앞면 당신은 사교회에 참석만하면 늘 주변에 사람이 끊이지 않는 유명인사다.

	그런데 그깃 인형때문에 내가 뒷전으로 밀리다니? 당신의 [사명]은 ‘그 잘난 인형을 망가뜨리는 것’이다.
	뒷면 당신은 보석세공사인 ‘맥스’로부터, 인형술사가 저 잘난 인형을 치장하는 데 돈을 많이 들였다는 것을 들었다. 인형 안에는 세상에서 가장 비싼 보석이 숨겨져 있다는 소문도. 당신의 [진정한 사명]은 ‘인형의 몸 안에 있는 보석을 온전히 손에 넣는 것’이다. (‘맥스’라는 인물에게 긍정적인 감정을 가진 채로 시작합니다.*)
PC3	앞면 당신은 사업가다. 당신의 직감이 말한다. 저 춤추는 인형이 아주 좋은 돈벌이가 되어줄 거라고! 당신의 [사명]은 ‘인형술사를 설득해 사업 계약을 따내는 것’이다.
	뒷면 [쇼크 : 전원] 당신은 사업가로 위장해 잠입한 경찰이다. 근처의 연속된 실종사건을 쫓던 중인데, 실종자 모두 인형술사가 연 사고회에 참석했다가 사라졌다. 당신의 [진정한 사명]은 ‘인형술사와 실종사건 사이의 관련성을 증명하는 물증을 확보하는 것’이다.

* PC2가 ‘맥스’에 대해 가진 긍정적인 감정은 마스터와 상의하여 정하도록 합니다.

◇프라이즈

의식의 서*	앞면 ‘의식의 서’ 라고 휘갈겨 쓴 낡은 책이다. 언뜻 펼쳐보면 알 수 없는 기호와 문자, 그림으로 가득 채워져 있다. (이 프라이즈는 언제든지 양도가 가능하며, 소유한 사람은 누구나 조사할 수 있다.)
	뒷면 [쇼크 : 전원] 확산정보. 유일하게 알아볼 수 있는 쪽지 한 장이 끼워져있다. 급히 휘갈겨 쓴 메모가 붙어있다. - 그릇을 확보할 것. <i>그 보석이 비싼 값을 하겠지.</i> - 악령 이름을 잊지 말 것! 주문을 외우기 전에 ‘의식의 서’를 들고 불러야 한다. ■■■■■ - 봉인 의식 : 제물을 바치고, 주문을 외우기. - 해방 의식 : 주문을 외우고 그릇을 부수기. <i>어떤 열간이가 이걸 하겠어? 이 것만 있으면 돈과 명예가 쏟아지는데. 원래 세계로 돌아갈 생각은 꿈도 꾸지마.</i> - 주의점 : 그릇에서 속삭임이 들리면 서둘러 제물을 바칠 것. <i>최근 속삭이는 간격이 점점 줄고 있다. 시건방진 놈같으니. 좀 굶어보라지. 이대로 가다간 경찰이 꼬리를 잡을 거 같다고 망할.</i> 이 비밀을 본 사람은 <마술>로 공포판정.
검붉은 보석**	의식 : 악령의 봉인을 진행한 경우,

	악령이 봉인된 검붉은 보석이다. 영원히 보고 있고 싶을 정도로 매혹적이다. 아주 값비싼 가격에 팔릴 것이다. 어쩌면 세상에서 가장 귀한 보석일지도. 또는… 인형술사의 전철을 밟는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 이 프라이즈는 비밀이 없다.
	의식 : 악령의 해방을 진행한 경우, 보석이 파괴되므로 해당 프라이즈가 없습니다.
	의식을 진행하지 않고 악령을 퇴치한 경우 악령이 떠나간 검붉은 보석이다. 전처럼 매혹적인 기운을 담고 있지는 않지만, 그대로 그 자체로 비싼 값에 팔릴 만하다. 이 프라이즈는 비밀이 없다.

* '의식의 서'는 PC3의 진정한 사명의 '물증'에 해당합니다.

** '검붉은 보석'은 PC2의 진정한 사명의 '보석'에 해당합니다.

◇일반 핸드아웃

춤추는 인형 -NPC-	앞면 은은한 미소를 띄고있는 인형. 살아있는 것처럼 종종 눈을 깜빡이는 것 외에는 별다른 움직임이 없다. 인형술사가 사람을 지정하면 일어나서 함께 춤을 추고 제자리로 돌아온다. 그 춤은 아주 우아하고, 매혹적이다. 이 핸드아웃은 「인형술사」의 비밀을 알고 있는 PC만 조사할 수 있다. 이 핸드아웃을 조사하면 인형과 춤을 추게 된다.
	뒷면 [쇼크 : 직접 조사한 PC(정보공유는 해당없음)] 인형의 목 틈새로 열린 붉은 빛이 보인다. 가슴 부근에 뭔가 있는 것 같다. 순간, 인형이 손가락으로 당신의 턱을 들어올려 시선을 맞춘다. 당신을 보는 그 눈빛은 공허하고… 박동소리에 섞여드는 흥얼거리는 듯한 속삭임은 이 현실의 것과 같지 않다. 이 비밀을 본 사람은 <소리>로 공포판정.
인형술사 -NPC-	앞면 상냥하고 정중한 인형술사로, 이 사교회 최고 유명인사이다. 이 핸드아웃을 조사하면, 춤추는 인형에게 춤 신청을 할 수 있다.
	뒷면 확산정보. 인형술사는 한시도 춤추는 인형에게서 눈을 떼지 않는다. 그 시선에서는 광기어린 집착마저 느껴진다. 그의 곁에는 튼튼해보이는 가방이 하나 놓여있다. 핸드아웃 「인형술사의 가방」을 공개한다.
인형술사의 가방	앞면 가방에 시선이 가기 무섭게, 인형술사는 인형을 수리할 일이 생길 때를 대비해 공구와

	부품을 담은 영업비밀이라며 자신의 뒤쪽으로 가방을 감춘다. 이 핸드아웃은 인형술사가 가방을 두고 자리를 비워야만 조사할 수 있다.
	뒷면 확산정보. 절대 손댈 수 없게 하던 그 가방 안에는 공구도 부품도 없다. 낡아서 부수어질 것만 같은 책 한권이 있을 뿐이다. 최초에 이 핸드아웃을 조사한 자가 프라이즈 [의식의 서]를 획득한다. (이 프라이즈는 언제든지 양도가 가능하다.)
올리버 -NPC-	앞면 마음에 든 예술에 후원을 아끼지 않는 부유한 자로, 이 사교회에 초대된 유명인사이다. 인형술사가 춤추는 인형을 만드는 데 큰 금전적 지원을 한 사람으로, 자신의 안목이 옳았음에 뿌듯해하고 있다.
	뒷면 자신이 투자한 금액이 어떻게 사용되었는지 항상 꼼꼼하게 살피지만, 이 춤추는 인형을 만들 때 들어간 거대한 금액의 사용처는 불분명하다. 결과가 좋았으니 일단은 넘어가는 척 했지만... 계속 이런 식일 수는 없다. 당신의 [사명]은 '춤추는 인형 투자금의 사용내역을 밝히는 것'이다.
테네사 -NPC-	앞면 사교회 한 쪽에서 음악에 맞춰 실에 연결한 작은 꼭두각시 인형으로 소소한 구경거리를 만들고 있는 인형술사이다. 참석자 몇몇이 그것을 구경하고 있다.
	뒷면 테네사는 이 사교회를 연 인형술사의 옛 동료이다. 춤추는 인형 이후에는 완전히 자신을 무시해서 기분이 상했지만, 예술을 후원하는 올리버의 눈에 들고 싶어 자존심을 굽히고 또 굽혀 부탁을 했고, 결국 이 자리에 왔다. 테네사는 조용히 조언한다. "다과와 음료에 손대지 않는 게 좋을 거예요." 당신의 [사명]은 '올리버나 그에 준하는 사업가의 후원을 받는 것'이다.
다과와 음료	앞면 맛있어보이는 다과와 술이다. 이 핸드아웃을 조사하면, 다과와 술을 살펴보고, 먹을 수 있다.
	뒷면 유난히 달콤해보이는 한켠의 다과와 음료. 자신도 모르게 손이 향한다. 얼마나 공을 들인 것인지 감이 오지 않을 정도로 허끝부터 황홀감이 찾아온다. 이 뒷면을 알게 된 PC는 특수한 [광기] 카드를 마스터로부터 받는다. ※GM 정보 : 특수한 [광기] 카드로 '취기' 광기를 의미합니다.
릴리스 -NPC-	앞면 맥스의 어머니. 보석세공사이던 남편과 얼마 전 사별한 이후 사교계에 모습을 잘

	드러내지 않다가, 웬일로 이 사교회의 초대에 응한 유명인사이다.
	뒷면 인형술사가 남편의 고객이었다는 것을 최근에 유품을 정리하다 나온 메모를 통해 알게되었다. 장부에는 기록이 없어 언제 무엇을 사갔는지는 모르겠으나 상당한 값을 선불로 치렀기에, 감사의 의미로 그의 초대에 응했다. 당신의 [사명]은 '인형술사에게 감사함을 표하는 것'이다.
맥스 -NPC-	앞면 릴리스의 아들. 얼마 전 아버지가 돌아가시기 전에도 함께 했던 사업을 오롯이 이어받아 보석세공사 일을 계속 하고 있다. 사교회에 참석하는 어머니를 보조하기 위해 이런 자리에는 처음 참석했다.
	뒷면 당신은 아버지의 죽음에 의문을 품고있다. 아버지는 중요한 거래라며 한밤 중에 나간 뒤 돌아오지 않았고, 강가에서 시신으로 발견되었다. 몸에는 별다른 상흔이나 증거가 없어 암묵적으로 자살 정도로 치부되고 있다. 무능한 경찰 같으니! 이 비밀을 본 사람은 <노여움>로 공포판정. 당신의 [사명]은 '사교회에 오랜만에 참석한 어머니 릴리스를 돕는 것'이다.

도입페이지

BGM :  [playlist] 힐링 음악 우아한 발레 클래식 음악 모음 / classical ballet music for ballerina

◇등장인물 : 전원

PC들은 초대장을 들고 천천히 사교회장에 들어섭니다.

화려한 내부 장식이 상들리에의 빛을 받아 반짝이고, 따스한 온기와 우아한 음악이 여러분을 반깁니다.
가장 안쪽의 화려한 좌석에는 그 유명한 '춤추는 인형'과 그것을 만든 '인형술사'가 잠시 일어나 여러분을 반기고, 미리 도착한 손님 '올리버'와 '테네사'도 여러분에게 인사를 건넵니다.

한편, 사교회장에는 몇날 며칠을 먹어도 떨어지지 않을 것 같은 '다과와 음료'가 쌓여있습니다.

어디를 둘러봐도 뭐 하나 완벽하지 않은 것이 없는 사교회장입니다.

PC들은 어떻게 이 사교회에 참여하게 되었는지 소개하는 시간을 가집니다.(NPC의 반응으로 호응해줍니다!)

핸드아웃 「춤추는 인형」, 「인형술사」, 「올리버」, 「테네사」, 「다과와 음료」를 공개합니다.

메인페이지

전투요? 여기서요?

메인페이지 진행 중 만약 플레이어가 NPC의 거처를 알아내고 전투를 하고 싶다고 한다면 '난동을 부리면 사교회에서 쫓겨나게 될 것'임을 알려줍니다.(전투의 승패와 상관없이, 전투 종료 즉시 타류 처리합니다.)

그럼에도 전투를 하게 된다면, 춤추는 인형은 상황을 지켜보고, 인형술사가 전투에 난입합니다. 인형술사의 스탯은 '미친 과학자(룰북 p.248)을 따르고, 다른 NPC의 스탯은 모두 '행인(룰북 p.247.)'으로 처리합니다. 참고로, NPC가 아닌 PC간의 전투는 무관합니다.(원한다면 투닥거려봅시다.)

📖 인형도 감정을 가질 수 있나요?

PC가 '춤추는 인형'에 대한 감정판정에 성공했다면, 친절하게 긍정(+) 감정을 가져봅시다. 이후에 '살아있는 인형(룰북 p.250.)' 어빌리티 중 [인형의 사랑]을 잊지말고 적용해주세요. 즐거워질 거예요!

◆사이클 종료에 따른 마스터씬

◇조건 : 1사이클 종료

- 등장인물 : 전원

모두가 사교회를 나름의 방식으로 즐기고 있던 때, 조금 늦게 입구의 묵직한 문이 열리며 두 손님이 들어옵니다. 그 손님들은 인형술사와 정중하게 인사를 나누고, 한쪽에 놓인 의자에 앉아 숨을 돌립니다. 핸드아웃 「릴리스」, 「맥스」를 공개합니다.

◇조건 : 2사이클 종료

- 등장인물 : 전원

BGM : 📺 [브금브금] 모험 탐험 미스터리 추리소설 읽을 때, 쓸 때 과몰입 서스펜스브금

릴리스와 춤을 마치고 인형술사에게 돌아가던 인형이 한순간 고꾸라지며 넘어집니다. 작은 소란이 일어나고, 다들 춤추는 인형에게 다가가려고 하지만 인형술사가 이를 제지합니다. 그는 사람들을 진정시키며, 인형에 조금 정비가 필요할 것 같다고 한 뒤, 인형을 안고 안쪽 방으로 향해 사라집니다. 달각, 하고 문이 잠기는 소리와 함께 잠시 정적이 되었던 사교회장에는 다시금 음악이 흐르기 시작합니다.

이들이 돌아오기 전까지, 핸드아웃 「춤추는 인형」, 「인형술사」와 상호작용할 수 없습니다.

이제 핸드아웃 「인형술사의 가방」을 조사할 수 있습니다.

(이상하죠, 정비하는 물품이 들어있다면 인형술사는 가방을 두고 사라졌습니다.)

만약, 이 시점에 PC들이 인형술사의 비밀을 조사하지 않았다면,

<풍경> 보조판정을 전원 시행하며, 한 명 이상 성공 시 핸드아웃 「인형술사의 가방」을 공개합니다.

◆플레이어 행동에 따른 마스터씬

◇조건 : PC1이 핸드아웃 「인형술사」의 비밀을 알게 되었다. / PC1이 「인형술사」와 감정 판정을 시도한다.

- 등장인물 : PC1, 인형술사

인형술사가 자신의 옆에 있던 음료와 다과를 권합니다.

“찾아와주셔서 감사합니다. 사교계에 떠오르는 샛별이라고 들었습니다. 자자, 여기 이쪽에 있는 다과와 음료를 조금 드셔보세요. 특별히 준비한 것들인데, 맛이 아주 좋아요.”

- 이미 PC1이 [취기] 광기를 현재화한 상태라면 : “어이쿠, 이미 충분히 즐기고 계셨군요. 마음에 드신 것 같아 다행입니다. 나중에 따로 또 이야기하죠. 사교회가 끝나면 잠시 따로 뵈겠습니다.”

하며 인형술사는 PC1를 대상으로 <웃음>로 감정판정을 합니다. 성공 시, PC1에 대해 인형술사는 긍정(+) 감정을 가집니다.(인형술사의 스탯은 '미친 과학자(룰북 p.248)'으로 처리합니다.)

- 권유를 거절한다면 : “지금 **제** 사교회에서 **제** 호의를 거절하시는 겁니까?” 하며 인형술사는 불쾌한 티를 숨기지 않습니다. 끝까지 거절한다면, PC1에 대한 인형술사의 감정이 '모멸(-)'로 고정됩니다. 이는 감정판정이 아닙니다. 고정된 감정은 이후 새로운 감정판정이나 전과로 변경하는 것이 불가능합니다.
- 권유를 승낙한다면 : PC1에게 핸드아웃 「음료와 다과」의 비밀을 공개합니다. (이때 정보공유는 불가능합니다.). [취기] 광기카드를 가져갑니다. 또한, 인형술사는 PC1를 대상으로 <웃음>로 감정판정을 합니다. 성공 시, PC1에 대해 인형술사는 긍정(+) 감정을 가집니다.(인형술사의 스탯은 '미친 과학자(룰북 p.248)'으로 처리합니다.)

◇조건 : PC2가 핸드아웃 「춤추는 인형」의 비밀을 알게되었다.

- 등장인물 : PC2, 춤추는 인형

춤추는 인형의 춤이 마무리되던 때, 갑작스럽게 인형이 PC2에게 바짝 다가섭니다. 인형의 심장소리가 들릴 정도로 아주 가까이. *잠깐, 심장소리? 인형에게 심장이 뛰고 있다는 말인가요?*

의아함이 채 머리에 차기 전에, 알 수 없는 속삭임 속에 뚜렷한 단어들이 새겨집니다.

“당신도 똑같은 사람이군요. 감히...”

당신이 무어라 반응하기도 전에, 인형은 어느 새 PC2에게서 떨어져 정중하게 인사를 하고 인형술사에게 걸어갑니다. PC2가 저지하려고 하면, 인형술사가 이를 막아서고 인형을 가지고 돌아갑니다.

(심장소리나 속삭임에 대해 묻는다면, 인형술사는 PC2에게 톱니바퀴가 맞물리는 소리를 잘못들은 게 분명하다며 돌려대고, 「음료와 다과」를 즐기며 조금 쉬라고 당부하고 떠납니다.)

◇조건 : PC3가 핸드아웃 「맥스」의 비밀을 알게 되었다. / PC3가 「맥스」와 감정 판정을 시도한다.

- 등장인물 : PC3, 맥스

자신과 한층 가까워진 기색을 눈치챈 맥스가 PC3에게 조용히 손짓하더니 딱딱한 태도로 추궁합니다.

“당신, 본 적 있어요. 뭐하러 오신거죠?”

“사업? 하, 그래요, 그 잘난 ‘사업’에 영 재능은 없어보이시던데.”

“한가하게도, 저 인형술사한테 볼 일이 있는 겁니까?”

“어머니도 계시고 자리가 자리이니 지금은 ‘참아드리죠.’ 똑바로 행동하세요.”

맥스는 PC3를 대상으로 <인내>로 감정판정을 합니다. 성공 시, PC3에 대해 맥스는 부정(-) 감정을 가집니다. (맥스의 스탯은 '행인(룰북 p.247.)'으로 처리합니다.)

클라이맥스

BGM :  Classical Music for Villains

◇조건 : 3사이클이 종료되었다.

인형술사가 들어간 방에서 우당탕, 하고 무언가 무너지는 듯한 커다란 소음이 들립니다. 사람들의 이목이

집중되고, 침묵이 흐릅니다. 머지않아, 찰각, 하고 잠금쇠가 풀리는 소리가 들리며 문이 천천히 열립니다. 처음으로 보인 것은 그 문 너머로 쓰러지는, 피투성으로 사망한 인형술사입니다. 그 다음을 보이는 것은 그 뒤에서부터 걸어 나오는, 인형술사의 피를 뒤집어쓴 ‘춤추는 인형’입니다. ‘춤추는 인형’은 다시금 비명으로 뒤덮힌 사교회장으로 천천히 고개를 돌리고, 살아있는 존재를 향해 달려듭니다.

※PC1이 인형술사 외에 긍정 감정을 가진 유명인사 (N)PC가 1명 이상 있다면 사명을 갱신합니다.
- 유명인사 : PC2, 올리버, 릴리스

전투입니다.

◆초기 세팅

- 에너미 [춤추는 인형]은 속도 6으로 플롯합니다.
- NPC [올리버]와 [테네사]는 속도 2로, [릴리스]와 [맥스]는 속도1로 플롯합니다. (NPC끼리는 서로 버팅이 되지 않습니다. PC와만 버팅이 일어납니다.)
- NPC의 스탯은 모두 ‘행인(룰북 p.247.)’으로 처리합니다.

◆라운드의 기본 진행

- NPC들은 1라운드 동안은 혼란 속에서 상황을 지켜보며 차례를 넘깁니다. (출입구로 달려가거나, 잠긴 창문을 흔들어 열거나 깨는 등의 묘사를 해주세요.)
- 올리버와 테네사는 2라운드부터는 기본적으로 모두 ‘자발적 탈락’을 시도하나, 에너미가 전투에 남아있다면 이를 방해하므로, ‘도주 판정’을 진행합니다.(룰북 p.209.)
- 맥스는 PC2와의 긍정적인 감정의 영향으로 전투에 남아 ‘기본 공격’을 하며, 항상 [릴리스]에 대한 공격에 대하여 ‘블록(p.208)’ 또는 ‘감싸기’ 어빌리티를 사용합니다.
- 릴리스는 떠나지 않는 맥스를 쉽게 두고갈 수 없으므로 전투에 남아 ‘상황을 지켜보’다가, 상황이 안좋아지면 ‘자발적 탈락(도주판정)’을 하도록 합니다.
- 에너미를 제외한 나머지 NPC를 모두 동료로 취급합니다.
- 만약 PC에게 긍정 감정을 가진 NPC가 있다면 감정수정을 해줄 수 있습니다.

◆이어지는 전투

- [춤추는 인형]이 체력이 0이 되어 부수어지면 그 심장에 있던 [검붉은 보석]이 사교회장 한구석으로 굴러갑니다. 그리고 그곳에서 시작된 날카로운 암흑이 사교회장을 파고들며 분노의 비명을 질러댁니다.
- 이제 에너미 [악령]을 대상으로 한 2페이지 전투가 시작됩니다.
- 에너미 [악령]을 저지하는 방법은 아래 두 가지가 있습니다.
 - 1) 에너미의 체력이 0으로 만듭니다.
 - 2) 프라이즈 「의식의 서」의 비밀이 드러났다면, ‘의식 : 악령의 봉인/해방’을 진행할 수 있습니다. (관련 묘사는 아래를 참고합니다. 「의식의 서」는 마스터의 재량에 따라 전투 중에도 양도가 가능한 것으로 처리해도 괜찮습니다. 다만 이 경우, PC3의 사명을 고려하여

마지막에 누가 가지고 있는 지 체크해둡시다.)

단계	절차의 이름	지정특기	참가조건	패널티
1	보석(그릇)을 확보한다.	추적	‘춤추는 인형’의 비밀을 알고 있음	이성치 -1
보석을 손에 드는 순간, 악령의 원한의 일부가 매섭게 몸속을 파고든다.				
2	악령의 이름을 부른다.	영혼	프라이즈 ‘의식의 서’를 가지고 있음	이성치 -2
그 이름을 감히 입에 담는다. 악령의 시선이 서늘하게 내리쬐인다. 그 원한이 고스란히 전해진다.				
3-1	봉인 주문을 외우고 제물을 바쳐 악령을 다시 보석에 봉인한다.	죽음	인형술사 외 사망/기절한 (N)PC 있음 (없다면 자신 희생)	미공개광기 1장 현재화 (미공개광기가 없다면 새로운 광기 1장 획득)
위험할만큼 매혹적인 보석. 달콤한 힘. 그것을 내버리는 것은 바보같은 짓이다. 희생이 다소 따르더라도.				
3-2	해방 주문을 외우고 보석을 파괴해 악령을 해방한다.	파괴	누구나	체력 -1
사악한 힘이 터져나오며 흩어진다. 그것은 자신을 해방한 자에게 각인이라도 되듯 마지막으로 상처를 남기고, 이내 모든 것이 제자리로 돌아간다.				

엔딩

BGM :  [뭐라도 해야 겨우 버틸 것 같은 날](#)

좋은 방향으로든, 나쁜 방향으로든 한 차례 거센 소동이 잠잠해집니다.

플레이 과정만으로 ‘사건의 전말’을 플레이어가 파악하지 못한 것 같다면, 또는 밝혀지지 않은 PC의 비밀이 있다면, 엔딩 과정에서 서술할 수 있습니다.

사명 달성을 체크하고 플레이어들은 그에 따라 스스로 엔딩을 결정할 수 있습니다.(NPC와의 관계를 적절하게 사용하면 즐겁습니다.) 아래는 그 예시입니다.

- PC1이 진정한 사명을 달성했다면 유명인사들에게 생명의 은인이 되어 부와 명예를 쟁취할 수 있을 것입니다. 실패했다면, PC1이 참석한 사교회에서 벌어진 참극이 있는 사실 없는 사실이 덧붙여지며 소문이 나, 사교계에 자리잡는 데 더 오랜 시간이 걸리게 될지도 모릅니다.
- PC2가 사명을 달성했다면… 보석을 팔거나 이용할 수 있습니다. 봉인된 보석을 손에 넣었다면, 멀지 않은 미래에 비슷한 비극이 그에게도 찾아올 지 모릅니다. 실패했다면, 자신은 깨닫지 못하더라도 그것이 행운이라는 것을 누군가는 알아줄 겁니다.

- PC3가 사명을 달성했다면, 인형술사가 악한 종교에 빠져 사람들을 납치, 살인해왔음을 증명해낼 수도 있겠습니다. 경찰로서 승진할 수도 있겠군요. 실패했다면, 실종사건은 인형술사의 사망과 얽히며 혼란 속에 묻혀갑니다.

타류가 일어났거나 PC들이 클라이맥스 전투에서 패배했다면, 사교회가 열린 인형술사의 저택은 악령의 손아귀에 떨어지게 됩니다. 이제 그곳은 귀신이 들린 집으로 불리게 되거나, 계속해서 희생양을 불러들이게 될 것입니다.

- END -

감사합니다!

[후기함▶▶](#)

문의사항이 있는 경우 tr.ssangja@gmail.com로 부탁드립니다.

Thanks to 테스트플레이어 : 03, 중개업자, 일짱

소소한 코멘트

티알 세션 중에는 간식이 필수라고들 하죠.

그래서... 「다과와 음료」는 맛있게 드셨나요?^.^

“지금 제 시나리오에서 제 핸드아웃을 거절하시는 겁니까?”