

「팍팍한 현실 가운데 잠시 쉬어가는 쉼터가 되어주는 인형뽑기방」

.....이라는 문구도 옛말이 된 지 오래입니다.

열풍이란 대개 잠시 불었다가 금세 지나가는 것이며, 인형뽑기방 역시 예외가 아니었습니다.

길을 걷다보면 심상찮게 보이는 폐업한 가게나 방치된 가게가 그 증거일 것입니다.

그러나, 2019년 xx월.

어느 인형뽑기방에 대한 소문이 인터넷 등지에 퍼지기 시작합니다.

그 인형뽑기방의 이름은 「코인 인형방」.

“천원 지폐 한 장으로 10회 도전할 수 있다”는 초현실적인 가성비를 자랑한다는데, 사실일까요?

inSANE
「 소문의 코인 인형방 」
w. EG

타입 협력형

리미트 2사이클

플레이어 수 3명

광기 12장

월드 세팅 원래도 무서운 현대 한국

장면표 코인 인형방 장면표

사용 룰북 인세인 1권, 2권

예상 플레이 타임 ORPG 기준 3~4시간

= 시나리오의 무대 =

본 시나리오는 「원래도 무서운 현대 한국」세팅을 사용하므로, 따라서 해당 월드 세팅 수록 어빌리티 습득 및 사용이 가능합니다.

인형뽑기방 열풍이 한물간 현대 한국을 배경으로 상정하고 있으며, 시나리오의 주 무대가 되는 장소는 「코인 인형방」이라는 가공의 인형뽑기방입니다.

장면표는 오리지널 장면표인 「●코인 인형방 장면표」를 사용합니다.

= PC 공개 사명 =

「PC①」

당신은 근처를 지나가던 일반인이다.

사람으로 붐비는 코인 인형방을 보고 ‘그까짓 인형이 뭐가 좋다고 극성인지 모르겠다.’ 같은 생각을 하며 그 앞에 멈춰섰다.

...들어가서 확인해 보면 의문이 풀리겠지.

당신의 【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.

「PC②」

당신은 오늘 친구와 만날 약속이 있다.

시간에 맞춰 도착했지만, 당신의 친구는 아직 보이지 않는다. 지각인가?

약속장소는 마침 코인 인형방 앞.

기다리는 동안 인형뽑기라도 하며 시간을 떼우는 건 어떨까.

당신의 【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.

「PC③」

당신은 인형뽑기를 주력 콘텐츠로 내세운 채널을 운영하는 유튜버다.

채널 성장 속도가 영 시원치 않아 고민이 되던 차, 최근 소문을 타기 시작한 인형뽑기방이 자신의 거주지 근처에 위치해 있다는 사실을 알게 되었다.

영상도 찍을 겸 한번 찾아가 보는 건 어떨까?

당신의 【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.

이하 GM용 정보

= 시나리오의 배경 =

사람의 왕래가 적은 길가, 혹은 도심 속 변화가 한복판에 우두커니 위치한 어느 인형뽑기방.

지금으로부터 수 개월 전, 이 가게의 본래 주인이었던 사람은 [개인사정으로 문을 닫습니다]라는 안내문만 출입문에 부착해 두고 홀연히 종적을 감췄다. (종적을 감춘 이유는 그다지 중요치 않으므로 생략합니다)

이후 해당 인형뽑기방(=코인 인형방)은 완전히 사람의 손길이 끊겨버렸고, 방치된 상태가 오랜 시간 지속되었다.

그리고 달력이 수차례 다음 페이지로 넘어갔을 즈음, 그 인형뽑기방은 정처없이 현세를 떠돌던 어느 괴이의 눈에 들게 된다.

괴이는 코인 인형방이 마음에 들었는지 자신의 거처로 삼아 정착했고, 내부를 청결하게 새단장한 뒤 **2대째** 주인이 되어 가게 문을 다시 열었다. (마침 폐업 신고가 되어 있지 않았기에 영업을 가능했습니다)

인간의 상식을 벗어나 초현실적인 금전 감각으로 운영한 덕분에 코인 인형방은 저번 달 중순부터 소문을 타기 시작하며 제2의 전성기를 맞이한다.

가게 건물에 붙어있는 동안, 괴이는 점차 건물과 동화되어 이제는 코인 인형방 그 자체나
다른없는 존재가 되었다.

인형뽑기 기계에 들어가는 인형은 매주 1~2회 비정기적으로 특수한 ‘작업’을 실시하여
공급하고 있다. 무슨 작업인가 하면, 찾아온 손님의 영혼과 육체를 마술적인 힘으로
인형으로 변화시켜 기계 속에 집어넣는 작업이다. PC②의 친구 또한 이 ‘작업’에 휘말렸다.

캐릭터 인형의 경우 기존에 있던 재고를 그대로 사용. 보충할 방법이 마땅치 않아 날이
갈수록 갯수가 줄어가기만 하나, 인간형 인형은 반대로 늘어가고 있기에 차지하는 비중이
점점 커지고 있다.

= 사용 광기 =

『인세인』에서 【공포증】【폭력충동】【어둠의 축복】【맹목】,
『사실은 무서운 현대 일본』에서 【초현실주의】,
『인세인2 데드 루프』에서 【미시감】【허무감】【짜증】【적이냐 아군이냐】【일그러진 마음】,
『원래도 무서운 현대 한국』에서【비켜비켜!】【끝_진짜_최종_final_(2)_사본.pdf】
를 한 장씩, 총 12장의 광기카드를 광기 덱을 구성합니다.
이보다 어울리거나 더 재미있을 듯한 광기가 있다면 구성을 변경해도 상관 없습니다.

또한, 도입 페이지 게시시 **PC** 전원에게 저마다 초기 광기를 지급합니다.

PC①에게는【페티시】, PC②에게는【의심암귀】, PC③에게는【인증샷 찍어야 돼】(『원래도
무서운 현대 한국』 수록 광기).

= 핸드아웃 공개 타이밍 =

GM 참고용으로 각 핸드아웃이 공개되는 타이밍을 기재해 둡니다.

도입 페이지 종료시: 「PC①~③」, 「코인 인형방」
「코인 인형방」조사 성공시: 「사람들」, 「지폐 교환기 A」, 「지폐 교환기 B」 「인형뽑기 기계」
「인형뽑기 기계」조사 성공시: 「프라이즈:인형」
「인형뽑기 기계」조킹시: 「프라이즈:캐릭터 인형」
「사람들」조사 성공시: 「실종사건」, 「게시물」
마스터 장면 【●어디선가 들려오는 소리】 종료 직전: 「들릴 듯 말 듯한 소리」
(핸드아웃「소문의 인형뽑기방에 대한 영상」은 PC③의 희망이 있을 경우에만
공개합니다.)

= 프라이즈 =

본 시나리오에는 「인형」과 「캐릭터 인형」이라는 프라이즈가 등장합니다.

【인형】은 인간의 영혼이 담긴 사람 형상의 숨 인형이며, 생김새는 영혼의 주인을
따라갑니다. 핸드아웃 「인형뽑기 기계」를 목표로 조사판정에 성공하고 해당 비밀에 설정된
10D6 굴림에서 6이 한번이라도 나왔다면 획득할 수 있습니다.

【캐릭터 인형】은 아무런 영혼도 담겨있지 않은 평범한 캐릭터 인형(중국제)입니다. 무슨
캐릭터인지는 GM이나 PL이 자유롭게 설정하며, 조사판정 없이 조킹으로 인형뽑기 기계를
사용하면 획득할 수 있습니다.

두 프라이즈는 드라마 장면에서 PC간에 선언만으로 자유롭게 주고받을 수 있습니다.

= 사용 장면표 =

●코인 인형방 장면표(2D6)

2	당신이 인형을 들여다 보면, 인형 또한 당신을 들여다 보나?
3	고등학생 한 명이 품에 인형을 한가득 안은 채 행복한 얼굴로 가게를 나갔다.
4	인형뽑기 기계 속에는 디자인과 크기가 다양한 인형이 들어있다. 참고로 너나할 것 없이 모두 귀엽다.
5	인형뽑기 기계 유리에 당신의 얼굴이 비쳐보인다. 오늘도 당신은 잘생겼다.
6	연인처럼 보이는 사람들도 보인다. 한 사람이 가리킨 인형을 다른 한 사람이 뽑아주겠다고 나서는데, 10회 시도하고 10회 전부 실패했다. 처참한 인형뽑기 실력이었다.
7	어느 학생은 뽑은 인형을 가방에 달았는데, 제대로 고정하지 않아서 자칫하다가는 떨어질 것 같다.
8	한켠에 지폐교환기 두 대가 비치되어 있다. 이곳의 인형뽑기 기계는 천원 단위로만 투입 가능하게 되어 있으니 수중에 천원 지폐가 없다면 저 교환기를 이용하자.
9	인형을 뽑고 그 자리에서 폴짝폴짝 뛰며 기뻐하는 아이가 눈에 들어온다. 아이의 점프에 맞춰 인형의 머리카락이 찰랑거린다.
10	“너는 여기서 살아. 엄마는 집에 갈 거야.” 어디서 들어본 듯한 대사가 들려와 주위를 둘러보면, 한번만 더 하겠다며 떼를 쓰는 아이를 그 어머니가 설득하고 있었다.
11	누군가가 당신에게 다가와 말을 건다. “혼자 오셨어요? 저도 혼자 왔는데.” 뭐지... 작업 거는 건가? 인형뽑기방에서?
12	머릿속에 정체모를 목소리가 주문처럼 울린다. 「당신은 인형뽑기가 하고 싶어진다, 하고 싶어진다, 하고 싶어진다.....」

마스터분께 드리는 안내사항

- 도입~에필로그 페이지의 서술은 어디까지나 예시입니다. PC들의 설정/GM분의 기호에 따라 자유롭게 개변해 주세요.
- 설정이나 처리에 관해 이해되지 않는 부분이 있으시다면 시나리오 제작자의 트위터 계정(@etihw28_6)으로 문의 DM을 보내주시거나, 아니면 독자적인 해석 하에 마스터링하셔도 상관 없습니다.
- 푸른색 글씨 및 붉은색 글씨는 GM 참고용 메모입니다.

= 도입 페이지 =

본 시나리오의 도입 페이지에서는 다음과 같은 마스터 장면이 발생합니다.

●소문의 인형뽑기방에 대한 영상

PC③의 도입 장면이며 PC③만 등장합니다.

PC③은 세간에서 소위 말하는 유투버입니다.

인형뽑기방 열풍이 한창이던 시기에 시작했을 수도, 비교적 최근부터 시작했을 수도 있겠습니다.

주로 인형뽑기와 관련된 영상을 본인의 유투브 채널에 비정기적으로 업로드하고 있는데, 요즘 들어 채널 구독자 및 영상 조회수 상승 속도가 영 시원치 않은 상태라 고민입니다.

(PC③에게 간단하게 자기소개를 부탁드립니다.)

어느 금요일 밤, 유투브에서 맞춤 동영상 목록을 살펴보던 PC③은 발견합니다.

「천원으로 10번이나 도전 가능한 인형뽑기방이 있다!?!」라는 제목으로 유투브에 업로드 된 영상을.

흔한 어그로성 제목임에도 불구하고 조회수가 50만이 넘는데, 거짓인지 아닌지는 재생해 보면 알 수 있을 것입니다.

재생해보면, 코인 인형방이라는 간판을 배경으로 영상이 시작되며 인형뽑기를 보여주는 모습이나 손님과의 인터뷰 장면, 내부 경관 등이 지나갑니다.

영상을 끝까지 보고 난 PC③의 머릿속에 어떤 생각이 스칩니다.

‘아직 소문을 타기 시작한 단계이니 저 인형뽑기방에서 실황 영상을 찍어 올리면 조회수 꽤 나오지 않을까?’

주소를 확인해 보니 해당 인형뽑기방은 마침 자신의 거주지 근처에 위치해 있습니다.

그리 멀지도 않고, 오히려 가까운 편이니 한번 찾아가 보는 건 어떨까요?

PC3이 코인 인형방을 방문하고자 마음먹으면 장면을 마칩니다.

●내일부터 주말

PC②의 도입 장면이며 PC②만 등장합니다.

불타지 않는 금요일 밤.

일과를 마치고 귀가한 PC②에게 친구로부터 카톡이 옵니다.

「(PC②의 이름)! 내일 낮에 시간 있어? 마라탕 먹으러 가자! [마라탕 맛집 링크 첨부]」

PC②는 마침 내일 딱히 일정이 없습니다. 친구 얼굴도 보고 마라탕도 먹는 주말... 다음주를 살아갈 의욕을 재충전하기 좋지 않을까요.

(정식 약속 체결을 마치면 PC②에게 간단하게 자기소개를 부탁드립니다.)

PC②는 이런저런 할 일을 하다가 취침 시간이 되어 잠이 듭니다.

장면 마칩니다.

●지나가던 일반인

PC①의 도입 장면이며 PC①만 등장합니다.

토요일 낮, 어느 지하철 역 인근.

주말이라 그런지 상당한 인파가 거리를 오가고 있습니다.

PC① 또한 그 중 한명입니다.

(PC①에게 어디 가던 중인지 물어보며 간단하게 자기소개를 부탁드립니다.)

무언가를 보고 PC①은 그 자리에 멈춰섭니다.

그 무언가라는 건, 다름이 아니라 사람으로 붐비는 인형뽑기방입니다.

장면 마칩니다.

●소문의 코인 인형방

PC 전원이 등장하는 장면입니다.

해가 중천에 뜬 토요일 낮, 시간상으로는 오후 3시 정각.

도심 한복판, 어느 지하철 역 인근에 위치한「코인 인형방」이라는 인형뽑기방.

당신들은 저마다 다른 이유로 걸음을 멈춘 채 이 가게를 바라보고 있습니다.

변화가답게 사방에서 BGM 소리가 들려오는 가운데, 투명한 유리벽 너머로 손님 가득한 코인 인형방의 내부가 보입니다.

요즘 세상에 저렇게 붐비는 인형뽑기방은 보기 드문데...

PC 전원이 코인 인형방으로 들어가면 핸드아웃 「PC①~③」,「코인 인형방」을 공개하고 도입 페이지를 종료합니다.

= 메인 페이지 =

본 시나리오의 메인 페이지에서는 다음과 같은 마스터 장면이 발생합니다.

●인형에게 주인을

발생 조건: 1사이클이 종료된다.

등장 PC: 전원

여전히 사람으로 붐비는 코인 인형방.

이곳에 들어온 당시만 해도 인형이 기계 속에 산처럼 쌓여있었는데, 어느새 그 양이 눈에 띄게 줄었습니다. 그만큼 손님이 많았다는 거겠죠.

남아있는 인형들 또한 누군가가 자신을 데려가주길 손꼽아 기다리고 있지 않을까요?

어딘지 모르게 인형들의 시선이 당신들을 향하고 있는 것처럼 느껴지는 것도 같습니다.

PC 전원, 《친애》로 공포판정.

●걸음을 옮기다 보면

발생 조건: 2사이클 1번째 장면이 종료된다.

등장 PC: PC②

여전히 북적거리는 코인 인형방.

PC②는 잔여 천원권이 소진되어 지폐교환기를 이용하고자 걸어갑니다.

한 걸음 한 걸음 옮기다 보면,

물컹, 하고 무언가를 밟은 듯한 감각이 느껴집니다.

흠칫하며 한 발짝 물러나 발치를 내려다보면,

당신에게 밟힌 탓에 형태가 무너져 정체를 알 수 없게 된 무언가, 그리고 그것에게서 검붉은 액체가 새어나오고 있는 것이 보입니다.

PC②는 《놀람》으로 공포판정.

“아앗!”

중학생 한 명이 달려와 바닥에 떨어져 있던 그것을 주워듭니다.

(혹시 PC가 그것을 살펴본다고 하면 신발 자국이 난 인형이라고 답변해 주세요.)

중학생은 돌아가고, 재차 발밑을 확인하면 바닥은 혈흔 한 점 없이 깨끗합니다.

아무래도 헛것을 보았던 것 같습니다. 지쳐있는 건가...

●어디선가 들려오는 소리

발생 조건: 2사이클 2번째 장면이 종료되는 시점에 「인형」을 소지한 PC가 있다.

등장 PC: 「인형」을 소지한 PC 전원

- 만일 장면 발생 타이밍에 「인형」을 소지한 PC가 아무도 없었다면, 2사이클 3번째 장면에서 누군가가 「인형」을 입수할 시 발생합니다.

많은 사람들이 인형뽑기를 즐기는 코인 인형방.

뽑은 인형을 쌓아두고 계속 재도전하는 사람도, 적당한 선에서 만족하고 돌아가는 사람도 있는 가운데, 당신은 손에 넣은 인형을 바라보고 있습니다.

기계 밖으로 나와도 인형의 귀여움은 변함이 없어서, 무심코 쓰다듬고 싶어집니다.

당신이 손을 올리려는 순간, 어디선가 당신을 부르는 듯한 소리가 희미하게 들려옵니다.

핸드아웃 「들릴 듯 말 듯한 소리」를 공개합니다.

(장면에 등장한 PC에게 《소리》보조판정을 시도하는지 묻고, 처리가 끝나면 장면을 종료합니다.)

●촬영한 영상을 체크하면

발생 조건: 2사이클 3번째 장면이 종료된다.

등장 PC: PC③

PC③은 코인 인형방에서 촬영한 영상을 체크하던 중, 이상한 점을 발견합니다.

다름이 아니라, 영상 화면 곳곳에 흐릿한 형체가 찍혀 있더랍니다.

천장에도, 지폐교환기 옆에도, 인형뽑기 기계 속에도, 당신 뒤에도 찍혀 있습니다.

이건 설마, 말로만 듣던 심령 영상...?

PC③은 《영혼》으로 공포판정.

침착하게 처음부터 다시 재생시켜 보면 흐릿한 형체는 온데간데 없이 사라졌습니다.

아무래도 헛것을 보았던 것 같습니다. 지쳐있는 건가...

●역시 환청이 아니었을까

발생 조건: PC 전원이 「들릴 듯 말 듯한 소리」의 【비밀】을 알게 된다.

등장 PC: 전원

인형은 외쳤습니다. 살려달라고, 자신은 인형이 아니라고... 대체 무얼 전하고 싶었던 걸까요.

의문 혹은 의심이 고개를 들 즈음, 더이상 말하지 않을 것 같았던 조금 전의 인형에게서 다시 소리가 들려옵니다.

「안녕하세요. 좋은 날이죠?」

「전 이름이 아직 없어서, 지어주시면 기쁠 거예요.」

(시중에 판매되는 말하는 인형처럼 정해진 대사밖에 하지 못합니다. PC가 인형에게 무언가 질문을 하면 동문서답을 해 주세요.)

아무래도 소리를 내는 장치가 내장되어 있는 것 같습니다.

그럼 그렇지, 인형이 의지를 가지고 말할 리 없죠. 아까는 잘못 들었던 겁니다.

●확산되는 의심

발생 조건: PC 전원이 「들릴 듯 말 듯한 소리」 및 「게시물」의 【비밀】을 알게 된다.

등장 PC: 전원

여전히 사람으로 붐비는 코인 인형방.

이곳에 대해 여러모로 알게 된 당신들은 이 인형뽑기방이 수상하게 느껴지기 시작하거나, 이미 그렇게 여기고 있을 겁니다.

인간의 상식을 벗어난 가격 책정, 겹치는 디자인이 없다시피 한 인형들, 어디선가 느껴지는 시선, 그 밖에도 이것저것.....

당신들은 직감합니다.

코인 인형방이라는 장소는, 어쩌면 최근 이 동네에서 빗발치고 있는 실종사건과 직접적인 연관이 있을지도 모른다고.

잔여 광기카드 장수에 여유가 있다면, PC 전원에게《육감》으로 공포판정을 시켜 주세요.
(이 시점에 혹시 코인 인형방에서 나가려고 시도하는 PC가 있다면 클라이맥스 페이지로 이행합니다.)

= 클라이맥스 페이지 =

2사이클이 종료되면 클라이맥스 페이지로 이행합니다.

시간이 지나도 변함없이 붐비는 코인 인형방.

한가로운 시간이 계속 지속될 것 같았지만,
당신들의 머리 위쪽에서 기계적인 음성이 들려옵니다.

「코인 인형방을 찾아주신 손님 여러분께 안내 말씀 드립니다.」

(괴이가 직접 말하는 것이기 때문에 둘러봐도 스피커 같은 건 보이지 않습니다)

「이제부터 인형 공급 작업을 개시하오니 양해 바라며,
작업이 종료될 때까지 그 자리에서 가만히 기다려 주십시오.」

안내 방송을 들은 사람들의 웅성거림이 곳곳에서 터져 나옵니다.

“무슨 소리지?” “인형 공급 작업이라니?”

PC들이 상황을 살피고 있으면, 불안감이 얼굴에 드러나는 남성이 입구로 달려가, 출입문을 잡아당깁니다.

그러나 문은 열리기는커녕 미동조차 하지 않고,
뒤이어 두 눈을 의심케 할 만한 일이 벌어집니다.

천장에서 인형뽑기 집계가 내려오더니, 탈출을 시도한 남성을 붙잡아 그대로 조여 버리는 것입니다.

집계의 압력에 의해 남성은 고통스런 비명을 지르며 점점 압축되어 가더니, 마침내 본인을 빼닮은 자그마한 인형이 되어 바닥으로 떨어집니다.

PC 전원, 《함정》으로 공포판정.

눈 앞에서 인간이 인형이 된 광경을 본 사람들은 패닉에 빠지고, 이 장소는 그야말로 혼란의 도가니로 변합니다.

천장에서 다시 집계가 여럿 내려오며 사람들을 동시다발적으로 집어가고,
코인 인형방의 손님 전원이 대상인지 당신들을 향해서도 집계가 뻗어옵니다.

에너미「코인형방」과의 클라이맥스 전투가 발생합니다.

「에너미:코인형방」의 데이터는 다음과 같으며, 「코인 인형방」의 【비밀】을 해당 에너미의 【비밀】로 간주하여 메인 페이지에서 해당【비밀】이 조사되었다면 기물 속성의 효과는 적용하지 않습니다.

「에너미:코인형방」

위협도 6 속성 괴이/기물 생명력 25

호기심 기술 **특기** 《고문》,《기계》,《함정》,《영혼》

어빌리티

【기본공격】공격 《기계》

【트릭】공격 《기계》

【인형 던지기】공격 《함정》 최대 3체까지 목표를 선택하고 10D6를 굴린다. 명중판정은 자동으로 성공하며, 목표는 각자 회피판정을 한다. 이때, 10D6 굴림에서 6이 나온 횟수만큼 목표 전원의 회피판정에 마이너스 수정을 적용한다. 회피판정에 실패한 목표에게 1D6-2점의 대미지를 입힌다(대미지는 최저 0점).

【불청객】서포트 《함정》 「코인 인형방」 안에서 전투할 때, 라운드가 종료되는 시점에서 사용할 수 있다. 원하는 만큼 목표를 선택한다. 목표는 《함정》으로 판정해야 하며, 여기에 실패하면 1점의 대미지를 입는다.

해설 이 건물과 동화된 괴이. 코인 인형방의 현 주인이기도 하다.
※이 에너지는 덤드(『인세인2』 153페이지)로 간주한다.

해당 전투에서는 자발적 탈락이 불가능하며, 해당 전투에서 생명력이 0이 된 PC는 인형으로 변합니다만, PC측 승리로 전투 종료시 본래 모습으로 돌아옵니다.

클라이맥스 전투 종료 조건은 2가지입니다.

1. 에너미를 쓰러트린다.
2. PC 전원이 행동불능이 된다.

전투가 종료되면 에필로그 페이지로 넘어갑니다.

엔딩은 어느 측이 전투에서 승리했느냐에 따라 달라집니다.

= 에필로그 페이지 =

→ PC측이 전투에서 승리한 경우

당신들 세 사람을 포함한 사람들을 포획하려 했던 그것을 쓰러트리자, 건물이 크게 한 번 흔들렸다가 잠잠해지고...

그와 동시에 유리 깨지는 소리가 나더니, 인형뽑기 기계 속에서 수많은 사람이 튀어나옵니다. 인형이 되어 갇혀 있었던 사람들입니다.

당신들이 소지하고 있던 인형이나 바닥에 널브러져 있던 인형들도 마찬가지로 본래 모습을 되찾습니다.

(이때 「프라이즈:인형」을 소지하고 있는 PC가 있었다면 그 중 PC②의 친구도 섞여 있다고 합니다. 재회하는 연출을 추가하셔도 좋겠습니다.)

굳게 잠겼던 출입문 또한 개방되어 이제 자유롭게 바깥으로 나갈 수 있습니다.

(PC 전원이 가게에서 나가 저마다 돌아가면 서술을 이어갑니다.)

코인 인형방은 깃들어 있던 괴이가 소멸하여 평범한 건물과 다를 바 없어졌고, 이후 영업 정지 처분을 받아 폐업합니다.

따라서 최근 이 동네에서 시도 때도 없이 발생했던 실종사건 역시 종결되고 인형이 된다는 끔찍한 경험을 했던 피해자들도 무사히 가족, 친구의 품으로 돌아갈 수 있었습니다.

세상에 이유없는 무효는 없다는 교훈을 상기시켜 주는 경험이 되었을지도?

(PC 전원은 공적점 계산시 자신이 입수한 「프라이즈:인형」1개당 공적점이 1점씩 가산됩니다.)

❖ Ending A : 그렇게 한달천하는 끝났습니다.

→ 에너지가 전투에서 승리한 경우

그렇게 코인 인형방 내부에 있던 모든 사람은 괴이「코인형방」에게 잡히고 맙니다.
당신들 세 사람의 의식이 점차 흐려집니다.

그리고 제법 시간이 경과한 뒤, 당신들은 정신을 차립니다.
시야에 들어오는 것은 반투명한 유리와, 그 너머로 보이는 거인처럼 거대한 사람들의 모습.
초점을 조절하면, 유리를 통해 자신의 모습을 확인할 수 있습니다. 예상했겠지만, 본래 모습을 4등신으로 데포르메화한 듯한 인형이 되었습니다.
주위를 둘러보면, 자신과 같은 처지의, 한때는 사람이었던 인형들이 수북이 쌓여 있습니다.
거동을 시도하면, 몸이 전혀 움직여지지 않습니다.

당신들에게는 어떠한 미래가 기다리고 있을까요.
차가운 인형뽑기 기계 속에서 먼지가 쌓여가는 미래?
아니면 낯선 사람에게 잡혀가 인형처럼 취급되는 미래?
어느 쪽이 되든, 집으로 돌아갈 가능성은 희박하기만 합니다.
언젠가 다른 봉마인이 코인 인형방의 괴이를 처치해 주지 않는 한... 말이지요.

❖ Ending B : 기약 없는 기다림의 시작

PC 핸드아웃

이름	공개 사명	비밀
PC1	당신은 근처를 지나가던 일반인이다. 사람으로 붐비는 코인 인형방을 보고 ‘그까짓 인형이 뭐가 좋다고 극성인지 모르겠다.’ 같은 생각을 하며 그 가게 앞에 멈춰섰다.들어가서 확인해 보면 의문을 해소할 수 있겠지.	쇼크:없음 당신은 사실 인형을 애정한다고 할 정도로 좋아하며 남몰래 수집하고 있다. 당신의 방에는 종류불문 귀여운 인형이 한가득 놓여있다.

	당신의【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.	어쩌면 당신의 취향을 저격할 만한 인형도 저 가게에 있을지 모른다. 당신의【진정한 사명】은 코인 인형방에서 인형을 입수하는 것이다.
--	-------------------------------	---

이름	공개 사명	비밀
----	-------	----

PC2	<p>당신은 오늘 친구와 만날 약속이 있다. 시간에 맞춰 도착했지만, 당신의 친구는 아직 보이지 않는다. 지각인가? 약속장소는 마침 코인 인형방 앞. 기다리는 동안 인형뽑기라도 하며 시간을 떼우는 건 어떨까. 당신의【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.</p>	<p>쇼크:전원 당신의 친구는 약속시간이 한참 지나도 나타나지 않았고, 연락도 되지 않는다. 그 친구가 지각이라니 드문 일인데... 약속 장소에서 마냥 기다리던 중, 당신은 최근 이 동네에서 실종사건이 빚발친다는 학생들의 대화를 들었고, 자신의 친구도 휘말린 게 아닌가 하는 불길한 예감이 들고 만다. 당신의【진정한 사명】은 친구의 행방을 파악하는 것이다. 당신은 처음부터 핸드아웃「실종사건」의【비밀】을 알고 있다.</p>
------------	--	--

GM 정보: PC 비밀을 배부하는 타이밍에 핸드아웃「실종사건」의 앞면(개요) 및 비밀도 전달합니다. 해당 핸드아웃의【비밀】에는 쇼크가 설정되어 있으므로, 세션 개시시 PC2의 이성치를 1점 감소시켜 주세요.
+PC2의 친구는 지각을 하기는커녕 약속 시간보다 1시간이나 일찍 도착해 코인 인형방에 들어갔다가 ‘인형 공급 작업’에 휘말렸습니다. (시나리오 배경 참조)

이름	공개 사명	비밀
----	-------	----

PC3	<p>당신은 인형뽑기를 주력 콘텐츠로 내세운 채널을 운영하는 유튜버다. 채널 성장 속도가 영 시원치 않아 고민이 되던 차, 최근 소문을 타기 시작한 인형뽑기방이 자신의 거주지 근처에 위치해 있다는 사실을 알게 되었다. 영상도 찍을 겸 한번 찾아가 보는 건 어떨까? 당신의【사명】은 소문의 인형뽑기방에 방문하는 것이다.</p>	<p>쇼크:없음 당신은 알고 있다. 외출할 때마다 지나치며 본 코인 인형방은 폐업한 상태로 방치되어 있었다는 사실을. 그런데, 그러했던 가게가 저렇게 복직이게 되다니... 주인이 바뀌기라도 한 걸까? 당신의【진정한 사명】은 의문을 해소하는 것이며, 하는 김에 코인 인형방에서 인형뽑기 실황 영상도 촬영하면 좋을 것이다. 당신은 처음부터 핸드아웃「소문의 인형뽑기방에 대한 영상」의【비밀】을 알고 있다.</p>
------------	---	---

GM 정보: PC 비밀을 배부하는 타이밍에 핸드아웃 「소문의 인형뽑기방에 대한 영상」의 앞면(개요) 및 비밀도 전달합니다. / 【진정한 사명】은 의문 해소만 하면 달성됩니다.

조사 핸드아웃

이름	개요	비밀
코인 인형방	외관상으로는 여타 인형뽑기방과 다를 바 없어보이나, 소문을 듣고 찾아온 듯한 사람으로 붐빈다. 내부는 인형뽑기방치고 넓은 편이라 매달 나가는 월세가 상당할 것 같기도.	쇼크:없음 확산정보. 코인 인형방에는 사람도 있고, 인형뽑기 기계도 있고, 지폐 교환기도 있다. 인형뽑기방이 갖춰야 할 모든 조건을 갖춘 셈이다. 핸드아웃 「사람들」, 「지폐 교환기 A」, 「지폐 교환기 B」, 「인형뽑기 기계」를 공개한다.
소문의 인형뽑 기방에 대한 영상	「천원으로 10번이나 도전 가능한 인형뽑기방이 있다!？」라는 제목으로 유튜브에 업로드 된 영상. 흔한 어그로성 제목이지만 조회수가 50만이 넘는다. 거짓인지 아닌지는 재생해 보면 알 수 있을 것이다.	쇼크:없음 당신이 영상 및 댓글란을 확인하고 알게 된 사실은 이하와 같다. 1. 10회 천원이라는 비현실적인 가성비는 사실인 듯하며 인형 퀄리티도 제법 괜찮은 것 같다. 2. 해당 인형뽑기방은 저번 달 중순부터 유명해지기 시작했으며, 주 고객층은 학생이다.
사람들	잡담을 나누는 사람들도 있고 인형뽑기를 하는 사람들도 있는데, 아이부터 시작해서 학생이나 직장인까지 다양하게 분포되어 있다.	쇼크:없음 사람들이 모인 장소에 있다보면 소문이 들려오기 마련이다. 교복을 입은 학생 두 명의 대화가 들려온다. “그거 알아? 요즘 이 동네에서 실종사건이 자주 일어난대.” “저런... 조심해야겠다. 인형 하나만 더 뽑고 돌아가야지.” 핸드아웃 「실종사건」, 「게시물」을 공개한다.

<p>지폐 교환기 A</p>	<p>오천원 한 장을 투입하면 천원 다섯 장이 나온다고 적혀 있는 지폐 교환기.</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】은 조사판정 없이 선언만으로 획득할 수 있으며, 획득하는 경우, 지폐 교환기에 오천원 한 장을 투입하는 것으로 간주한다.</p>	<p>쇼크:없음 당신은 지폐 교환기에 오천원 지폐 한 장을 투입했다. ...어라? 천원 다섯 장이 아니라 만원 한 장이 나온다. 고장이라도 난 건가.그럼 혹시, 만원을 넣으면... 오만원이 나오나? 바라다면 만원을 투입해 봐도 된다.</p>
<p>GM 정보: PC가 이 【비밀】을 보고 지폐 교환기 A에 현금 만원을 투입해 보겠다고 선언하면, 해당 PC에게 지폐 교환기 A의 비밀(2)를 전달합니다.</p>		
<p>지폐 교환기 A의 비밀 (2)</p>		<p>쇼크:전원 당신은 혹시나 하는 마음으로 만원을 투입했다. 그 결과, 나오는 건... 나온 건..... 천원 지폐 한 장이었다. 과욕은 금물. 《노여움》으로 공포판정.</p>
<p>GM 정보: 「지폐 교환기 A」의 【비밀】을 아는 PC가 지폐 교환기 A에 만원을 투입해 보겠다고 선언하면 전달합니다.</p>		
<p>지폐 교환기 B</p>	<p>만원 한 장을 투입하면 천원 열 장이 나온다고 적혀 있는 지폐 교환기.</p> <p>이 핸드아웃의 【비밀】은 조사판정 없이 선언만으로 획득할 수 있으며, 획득하는 경우, 지폐 교환기에 만원 한 장을 투입하는 것으로 간주한다.</p>	<p>쇼크:없음 지폐 교환기에 만원 지폐 한 장을 투입하자, 평범하게 천원 열 장이 나온다. 이제 인형뽑기를 무려 100회나 할 수 있다. 이 사실을 깨달은 당신은 기쁨이 차오른다. 《기쁨》으로 공포판정.</p>
<p>인형뽑기 기계</p>	<p>틀림없이 1크레딧=10플레이라고 쓰여있다. 기계마다 내부에 각양각색 귀여운 인형이 가득 들어있다. 이 핸드아웃을 조사하는 경우, 현금 천원을 지불하고 인형뽑기에 도전하는 것으로 간주한다. 「정보공유」는 발생하지 않는다.</p>	<p>쇼크:없음 인형뽑기 기계 내부의 집게가 인형을 향해 움직이기 시작한다.</p> <p>이 비밀을 알게 된 PC는 6면체 주사위를 10회 굴려서(10D6), 6이 나온 횟수와 동일한 갯수의 「프라이즈:인형」을 획득할 수 있다.</p>
<p>GM 정보: 주사위 1회 굴림=인형뽑기 1회 도전입니다. 오프라인 세션의 경우 6면체 주사위를 10번 굴리고, 온라인 세션의 경우 10D6로 굴림을 시켜 주세요. 또한, 이 굴림에는 부적(아이템)을 사용할 수 있습니다.</p>		

+조사가 완료된 핸드아웃이더라도 목표로 조사판정이 가능하다는 사실을 PC들에게 알려주시면 좋을 것 같습니다. 이 핸드아웃을 위한 시나리오라고 해도 과언이 아니니, PC들이 인형뽑기를 하도록 유도해 주세요.

<p>프라이즈:인형</p>	<p>사람을 본따 제작된 솜 인형이다. 크기는 한 손에 들어가는 정도. 이리보고 저리봐도 귀엽다. 이 프라이즈의 【비밀】은 선언만으로 획득할 수 있다.</p>	<p>쇼크:없음 보면 볼수록 인형이 귀엽다는 사실을 알 수 있으며, 그 귀여움에 절로 미소가 지어진다. 구체적으로 어떻게 생겼는지에 대한 설명은 조킹을 통해 알 수 있으므로 생략한다.</p>
<p>들릴 듯 말 듯한 소리</p>	<p>어디선가 당신을 부르는 듯한 소리가 희미하게 들려온다. 귀를 기울여 볼까? 장면에 등장한 PC는《소리》로 보조판정을 해서 성공하면 【비밀】을 획득할 수 있다. 실패했을 경우 다음 장면에서 재시도 가능.</p>	<p>쇼크:전원 당신은 소리의 근원지를 파악했다. 그 소리는 당신 혹은 다른 PC가 들고 있는 인형에게서 들려오는 것이었다. 「살려주세요! 저는 인형이 아니라고요!」 필사적으로 그렇게 외치고, 인형은 다시 잠잠해진다. 말하는 인형이라니 신기하네.... 아니, 설마... 인형이 아닌가? 당신은 불안한 예감이 들고 만다. 이 【비밀】을 알게 된 PC는《소리》로 공포판정.</p>
<p>프라이즈:캐릭터 인형</p>	<p>조킹으로 인형을 뽑으면 획득할 수 있다. 귀여운 캐릭터 데포르메 인형. 이 프라이즈에 【비밀】은 없다.</p>	<p>GM 정보: 아무런 영혼도 담겨있지 않은 평범한 중국제 캐릭터 인형입니다. 무슨 캐릭터인지는 GM이나 PL가 자유롭게 설정합니다.</p>
<p>실종사건</p>	<p>최근 이 동네에서는 사람이 실종되는 일이 비일비재하다. 범인은 아직 검거되지 않았고, 인터넷이나 거리에 사람을 찾는 포스터만이 나돌아 다닌다.</p>	<p>쇼크:PC② 실종사건이 찾아지기 시작한 건 저번 달 중순부터이며, 실종 일시는 밤낮 구별없이 제각각이다. 몇몇 포스터에는 마지막 목격 장소도 기재되어 있는데, 우연찮게도 코인 인형방의 주소와 일치한다.</p>
<p>게시물</p>	<p>실종된 지인을 찾는 게시물을 SNS에서 발견했다. [RT감사]가 붙어있지만, 그렇게까지는 확산되지 않은 글이다.</p>	<p>쇼크:「실종사건」의【비밀】을 아는 PC 게시물의 내용은 이하와 같다. 「그 날은 제가 친구와 만날 약속이 있었는데, 약속시간에 늦어질 것 같아서 친구에게 조금 지각할 것 같다고 문자를 보냈어요. 그래서</p>

	<p>친구는 근처 인형뽑기방에서 기다리겠다고 했고, 약속장소에 도착하자마자 저는 그 가게... 코인 인형방에 들어가 친구를 찾아봤어요. 하지만 어디에도 보이지 않았고, 그 이후 연락도 두절되었습니다...」 이【비밀】을 알게 된 PC는 《걱정》으로 공포판정.</p>
--	---

= 제작 후기 =

안녕하세요... EG라고 합니다. 인세인을 시작한 지도 어느덧 1년이 넘어가는 가운데, 첫 자작 시나리오 투고입니다.

한국에서 인형뽑기방 열풍이 사그라든지도 제법 시간이 지났습니다. 2년 정도...?

폐업한 가게가 수없이 많음에도 불구하고 인형뽑기방은 아직도 길을 걷다보면 심상치 않게 보이는데, 주인도 손님도 없이 그저 열려있기만 한 모습을 보고 저는 개인적으로 방치된 느낌을 받았습니다.

그런 이유로「오래된 물건에는 귀신이 깃든다던데, 그렇다면 오랜 기간동안 주인의 손길이 닿지 않은 가게에도 괴이가 깃드는 일도 있을 수 있지 않을까?」하는 발상에서 시작된 시나리오입니다.

1사이클은 평화롭게, 2사이클은 의심암귀와 함께... 라는 느낌으로 나름 호러를 상정하고 작성했지만 제대로 무서울 지는 모르겠습니다. 자신이 없네요...

모쪼록 즐거운 세션이 되시기 바랍니다. 자신이 작성한 시나리오를 즐겨 주는 건 아마 모든 시나리오 라이터의 바람 아닐까요..

본 시나리오는 1회의 테스트 플레이를 거쳤습니다.

시나리오 개선에 도움을 주신 현재님, 아일님, 렌마님께 감사의 말씀 드립니다.