



※이두 님(@Iddyu_TRPG)께 지원받은 이미지입니다. 제작자분의 허가가 있었으므로 세션 카드 사용, 약간의 가공 등 자유롭게 사용하셔도 괜찮습니다.

러스티 더티 서바이벌 *Rusty Dirty Survival*

W. 나인독

3인 2사이클 특수형

멀티 호러 TRPG 인세인

개요

총 9명에서 시작했던 6일에 걸친 지옥과 공포의 서바이벌 생중계 데스 게임이 거듭되어 한 명씩 탈락하다 이제는 PC들 3인밖에 남지 않았다. 이 데스 게임의 종료 조건은 최후

2인(이 두 사람을 우승자라 한다.)만이 살아 나갈 수 있다는 것. 여태까지의 탈락자 선정 방식은 매 라운드마다 천차만별 달랐다. 이번에는 과연 어떤 방식을 통해서 마지막 탈락자가 결정될 것인가?

◆ 주의사항

아래의 사항들 중 하나라도 불편하거나 원치 않는 점이 있다면 본 시나리오의 플레이를 추천드리지 않습니다.

- PC 간의 갈등을 조장하는 경향이 다분한 시나리오입니다.
- 진행상 크게 의미 없다고 느낄 수 있는 핸드아웃들이 꽤 존재합니다.
- 진행에 따라서는 PC 간 정보나 밸런스 격차가 크게 존재할 수 있습니다.

트리거 워닝: 살해, 살인, 생명 경시

PC 공개사면

PC1	당신은 이 데스 게임에서 조금의 두려움도 없어 보이는 대담한 참가자다. 게다가 여태 모든 라운드에서 우세한 모습을 보여왔기 때문에 강력한 우승 후보로 점쳐지고 있다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.
PC2	당신은 이 데스 게임 내내 흔들리고 무너지는 모습을 자주 보여왔던 이른바 유리 멘탈 참가자다. 당신은 거의 모든 라운드에서 간신히 살아남아왔다. 아마도 당신의 우승을 점치는 사람은 없을 것 같다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.
PC3	당신은 이 데스 게임 내내 자신의 속내를 내비친 적이 없는 신비주의 참가자다. 마치 조커 카드 같은 위치를 자처하며 여유만만한 모습만을 보여 왔지만 여태껏 모든 라운드에서 특별히 강세를 보인 적은 없다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.

▼ 이하 GM만 열람 바랍니다. ▼

기본정보

월드세팅 : GM 자유

광기 : 12장

추천광기 : 확산하는 공포, 의존, 맹목, 패닉, 피해 대한 갈망, 절규, 괴물, 현실도피, 폭력충동, 어둠의 축복, 왜 나만?, 적이냐 아군이나

◆ 시나리오 배경

※ 세계관에 대한 설명입니다. 이 부분은 PC들에게 미리 고지해 주세요.

데스 게임 ‘러스티 더티 서바이벌’은 전국에 생중계되는 방송 프로그램입니다. 이곳은 아무도 이 데스 게임에 문제를 제기하지 않는 세계고요. 조금 가학적인 스포츠 정도로 받아들인다나요. PC들 또한 이 모든 상황이 방송으로 중계되고 있음을 알고 있습니다. 데스 게임에 참여하는 이유는 제각각 다르며, PL이 자유롭게 정할 수 있습니다. PC들이 참가한 이번 데스 게임은 (1d10+1)번째 시즌입니다.

장면표

1D6 데스 게임 자체 장면표를 사용합니다.

1	이번이 마지막이라고 생각하니 도무지 이 마음을 진정시키기가 힘들다. 《인내》 판정(공포 판정이 아니다.)에 실패 시 이성치를 1점 감소한다.
2	그간 탈락한... 그러니까 사망한 참가자들의 얼굴이 하나씩 떠오른다. 《죽음》으로 공포 판정.
3	이래저래 복잡한 생각을 좀 정리하고 싶다. 차가운 물이라도 좀 들이킬까?
4	다른 참가자들은 지금 뭘 하고 있는지 궁금해진다.
5	지금 이 순간에도 시청자들이 자신의 모습을 지켜보고 있을 거란 생각을 하니 어쩐지 이상한 감정이 든다. 정서 분야 무작위 공포 판정.
6	정처없이, 혹은 바쁘게 돌아다니다 우연찮게 쓸 만한 것을 건진 것 같다. 랜덤 아이템 1개 획득.

프라이즈

「벽에 붙은 지난 달력」	쇼크 : 없음
숨겨진 좁은 공간 안에 덩그러니 붙어 있던 낱자가 지나 버린 달력. 이것의 비밀을 확인하려면 이 프라이즈를 소유하고 있어야 하며, 《육감》으로 보조 판정에 성공해야 한다.	※이 비밀에 정보 공유는 발생하지 않는다. 무심코 감이 이끄는 대로 달력의 뒷면을 확인했더니, 뒤쪽에 무언가 글이 빼곡하게 적혀 있었다. 이 비밀을 가장 처음 확인한 PC는 부적(아이템) 1장과 의식 시트 ‘전원 탈출 방법’을 획득하게 된다. 그리고 그 PC는 이 의식 시트를 PC 전체에게 공개할지 여부를 마음대로 결정할 수 있다. (이후로도 언제든지 해당 PC가 원한다면 의식 시트를 전체 공개 할 수 있다.)

특수룰

◆ 특수룰 - 클라이맥스 전투

※이 특수 룰은 클라이맥스 페이지즈가 시작되었을 때에 PC들에게 공개해 주세요.

클라이맥스 전투에서 발생하는 모든 대미지(어빌리티, 버팅, 광기 효과 등)는 이성치 감소로 취급한다. 다만 기본 공격의 대미지만은 생명력 감소 그대로 적용. 생명력 혹은 이성치가 0이 된 PC는 행동 불능 상태로 전투에서 탈락한다. (설정상으로는 상대의 의견에 굴복이나 승복했다는 느낌) PC 중에서 한 명이라도 전투 탈락자가 발생하는 순간 그 PC는 '마지막 탈락자'로 결정되며 전투가 종료된다.

조킹 정보

◆ 클라이맥스 페이지즈의 '토론'에 대해서

클라이맥스 페이지즈 전투의 모든 공격 행위는 토론 속 언쟁이나 설득 행위로 취급됩니다. 그러므로 이성치가 감소하는 것이죠. 하지만 이 데스 게임에서 폭력이나 무력 행사가 안 된다고는 안 했습니다. PC가 원한다면 상대를 주먹으로 설득시켜도 됩니다. 물론 이 정보를 GM이 먼저 알려 줄 필요는 없습니다.

시나리오 진행

◆ 도입 페이지즈

장면 이름 : 비로소 끝을 향해

등장인물 : 전원

내용:

결전의 날이 왔습니다. 이 추악하고 더러운 데스 게임도 비로소 막바지에 이른 것입니다. 바로 오늘 이 자리에서 두 사람은 우승자가, 한 사람은 마지막 탈락자가 될 것입니다. PC들의 감회나 기분은 어떤가요? 각오는요? 아무렴 괜찮습니다. 어쨌든 이 데스 게임은 끝까지 계속될 테니까요.

마지막 탈락자를 가릴 최종 라운드 관문이 무엇일지는 아직 공개된 바가 없습니다. PC들은 결전의 시간이 올 때까지 마냥 기다리고 있어야겠죠. 그래도 여러분이 감금된 이 건물 내부에 있을 만한 시설은 다 있으니 다행일까요.

그런데... PC들이 무엇을 하려고 했던 참이든 진행자가 나타나 PC들에게 한 가지를 말해 줍니다. 대기 시간 동안 심심한 참가자가 있을지도 모르니, 그런 사람을 위해 이벤트를 준비해 뒀다네요. 이벤트는 바로... 보물찾기! 시설 곳곳에 '보물'을 숨겨 두었으니 찾아보라고 하네요. 물론 강제는 아니고 한가하거나 무료하면 그렇게 하합니다.

자, 지금부터 어떻게 하는 게 좋을까요? 여러분 생의 마지막이 될지도 모르는 이 몇 시간 동안 말입니다.

핸드아웃 「책 모양 금고」 「마트료시카」 「유리병」 「작은 상자」를 공개합니다.

◆ 메인페이지 - 마스터 장면

열리는 시기 : 핸드아웃 「마트료시카」 「유리병」 「작은 상자」의 비밀이 모두 공개(1명에게만 공개된 것이어도 상관없음)되었을 때

장면 이름 : 갑자기 발견된 것

등장 인물 : 전원

내용:

PC 세 사람은 어느 복도를 걷고 있었습니다. (세 사람이 함께 있던 건 단지 우연이었을 수도 있고요.) 그런데 (무작위 PC 한 명)이 갑자기 덜컥 넘어지고 맙니다. 뭔가이라도 걸려 넘어진 것 같은 모양새였는데... 하는 생각으로 넘어진 곳을 바라보니, 어라. 여태껏

한 번도 본 적 없던 손잡이 같은 것이 바닥에 달려 있습니다. 그건 마치... 문손잡이 같아요.

핸드아웃 「바닥에 달린 문」을 공개합니다.

◆ 클라이맥스

오래 기다리셨습니다! 마지막 무대에 오른 여러분, 집중해 주세요. 대망의 이번 탈락자 선정 방식은 바로 ‘토론’입니다. 모두의 의견이 만장일치가 될 때까지 토론을 진행해서 마지막 탈락자를 PC들 스스로 결정해야 합니다. 자, 여러분. 논쟁하세요! 끝장을 볼 때까지 치열하게, 여러분의 목소리를 부딪치세요!

이것은 연출상의 이야기고, 시스템적으로는 앞서 설명한 특수 룰 부분을 참조해 클라이맥스 전투를 진행해 주세요. 이 전투에서 PC들이 주고받는 공격 행위는 언쟁이나 설득이라는 설정입니다. 물론 조킹 정보에서 확인할 수 있듯 폭력과 무력 행사도 막지 않아요. 클라이맥스 전투의 라운드 제한은 3라운드까지입니다. 제한이 끝나면 PC들이 전멸한다는 사실을 미리 알려 주세요.

클맥 전투 종료 조건: PC가 한 명이라도 탈락하였을 때 or 의식시트가 완성되었을 때 or 3라운드가 끝나도록 결론이 나지 않았을 때

(+추가적으로 만일 PC가 한 명 탈락해서 전투 종료 조건이 달성되었음에도 생존한 누군가가 전투를 이어나가기를 원해서 남은 PC 모두가 합의를 한다면 전투를 이어나가도 좋습니다.)

엔딩

◆ END A. 안녕, 필멸할 참가자들!

엔딩조건 : PC가 한 명이라도 탈락하였을 때

비로소 마지막 탈락자가 결정되는 순간입니다. 다른 말로는… 이번 시즌의 우승자들이 결정된 순간이네요! 무대 사방에서 팡파레가 울리고 폭죽이 터집니다. 우승한 PC들, 소감이 어떨까요? 좋아요, 이제 정말로 모든 게 끝났어요. 살아서, 스스로, 이 추잡한 곳을 걸어 나가도 좋다고요. 그리고… 남은 PC(탈락자)에게 스포트라이트가 비추어집니다. 자, 끝을 볼 시간이군요. 마지막으로 하고 싶은 말이 있나요? 좋습니다. 세 사람 모두에게 공통된 한마디를 건네 줄 수 있겠어요. ‘안녕, 필멸할 참가자들!’

(우승자가 결정되고, 프로그램은 성공적으로 마무리됩니다. 우승자 두 사람은 살아남았고, 탈락자 한 사람은 사망합니다.)

◆ END B. 안녕, 더러운 관조자들!

엔딩조건 : 의식시트가 완성되었을 때

이건 주최측도 예상하지 못한 부분이었을까요? PC들은 PC들 스스로의 힘으로 탈출구를 찾아내었고, 그렇다는 건 이 멍청하고 가혹한 데스 게임 따위 더는 안 해도 된다는 의미겠죠. 그렇다면 서두르세요. 이곳을 뛰쳐나갈 시간입니다! 뒤도 돌아보지 말고 도망칩시다. 그리고 원래 있던, 있어야 할 곳으로 돌아갑시다. 한 명도, 두 명도 아닌. 세 사람 모두가요. 아, 원한다면 홀가분한 마음으로 그들에게 한마디쯤 던져 줘도 좋겠군요. ‘안녕, 더러운 관조자들!’

(탈출구를 찾아낸 PC들이 탈출에 성공하여 원래 세상으로 돌아갑니다. 이 시점에서 클라이맥스 전투에 탈락하지 않은 PC들은 모두 살아남았습니다.)

◆ END C. 안녕, 필멸하는 어린양들!

엔딩조건 : 3라운드가 끝나도록 결론이 나지 않았을 때

어느 순간, 사이렌이 울리고 붉은 경고등이 점멸합니다. PC들은 곧장 직감할 수 있습니다. 그간 수많은 죽음을 지켜봐온 PC들이었으니까, 더더욱 알 수 있겠죠. 스스로에게 끝이 다가왔음을. 네, PC들에게 허락된 시간이 끝났네요. 완전히 끝나 버렸어요. 그러니까... 그에 상응하는 대가를 치르도록 하세요. ‘안녕, 필멸하는 어린양들!’

(정해진 제한 시간이 끝나 버렸기 때문에 PC들은 정해진 규칙에 따라 전멸합니다.)

의식시트 및 에너지 데이터

※ 이 시나리오에 에너지는 등장하지 않습니다.

의식시트		의식명 : 전원 탈출 방법		
단계	절차의 이름	지정특기	참가 조건	패널티
1	참가자들에게 여기서 탈출하자고 설득한다.	지식 분야에서 아무거나 선택	누구나	PC 중 한 명을 골라 공격한다.
2	탈출구를 찾는다.	지각 분야에서 무작위 특기	누구나	미공개 광기 1장 무작위 현재화 (없으면 생략)
3	마련된 함정을 피해 탈출한다.	기술 분야에서 무작위 특기	누구나	생명력 or 이성치 중 더 낮은 쪽을 1점 감소

핸드아웃 목록

◆ 각 PC의 핸드아웃

「PC 1」	쇼크 : PC 2
당신은 이 데스 게임에서 조금의 두려움도 없어 보이는 대담한 참가자다. 게다가 여태 모든 라운드에서 우세한 모습을 보여왔기 때문에 강력한 우승 후보로 점쳐지고 있다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.	이 상황에서 정말 우스운 말이지만... 당신은 PC 2에게 연심을 품고 있다. 그래서 그에게 잘보이고 싶은 마음이 지금껏 당신을 움직이게 만들었다. 당신은 여러 라운드에서 여러 사람들을 탈락시키는 데 앞장서며 최선을 다해왔다. 《병기》로 공포 판정. 이 모든 게... PC 2를 위함이다. 당신의 【진정한 사명】은 PC 2가 살아남는 것이다. (※특수 능력: PC 2를 향한 명중 판정에 -2의 수정을 넣을 수 있다.)

「PC 2」	쇼크 : PC 1
당신은 이 데스 게임 내내 흔들리고 무너지는 모습을 자주 보여왔던 이른바 유리 멘탈 참가자다. 당신은 거의 모든 라운드에서 간신히 살아남아왔다. 아마도 당신의 우승을 점치는 사람은 없을 것 같다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.	당신은 PC 1을 증오하고 있다. 왜냐하면 지난 라운드 중에서 한 차례, 당신이 의지하던 참가자를 PC 1이 결정적으로 죽음에 이르게 만들었기 때문이다. 그때부터 당신은 마음속으로 칼을 갈기 시작했다. 《노여움》으로 공포 판정. 당신의 【진정한 사명】은 PC 1이 탈락자로 선정되는 것이다. (※특수 능력: 당신이 PC 1을 공격할 때마다 대미지가 1점 추가된다.)

「PC 3」	쇼크 : 전원
--------	---------

당신은 이 데스 게임 내내 자신의 속내를 내비친 적이 없는 신비주의 참가자다. 마치 조커 카드 같은 위치를 자처하며 여유만만한 모습을 보여 왔지만 여태껏 모든 라운드에서 특별히 강세를 보인 적은 없다. 당신의 【사명】은 살아남는 것이다.	당신은 사실 게임 주최측에서 정한 우승 내정자다. 《함정》으로 공포 판정. 주최측에게 남몰래 혜택을 받아온 당신은 그간 열심히 할 필요도, 잘할 필요도 없었다. 이제 조금만 더 버티면 당신의 우승이 코앞이다. 당신의 【진정한 사명】은 데스 게임에서 우승하는 것이다. (※특수 능력: 메인 페이지에서 한 장면(마스터 장면 제외)에 한 번씩 비밀 보조 판정(《그늘》특기로)에 성공할 때마다 원하는 아이템을 1개 획득한다. 만일 PC 3의 비밀이 누구에게든 밝혀지는 순간 특수 능력은 더 이상 사용할 수 없게 된다.)
--	--

◆ 도입 페이지 종료 시

※ 마트료시카는 PC 3, 유리병은 PC 2, 작은 상자는 PC 1의 비밀에 관련한 힌트입니다. 다른 PC의 추측 방지를 위해 핸드아웃에는 표기해 두지 않았지만 자신의 비밀에 대한 힌트를 얻은 PC의 공포 판정은 생략합니다.

「책 모양 금고」	쇼크 : 없음
보물찾기에 참여해 볼까? 게임에서 유리한 무언가를 얻을 수 있을지도 모르니까. 이 핸드아웃의 조사 판정에 성공했을 때만 이 물건을 발견한 것으로 한다. 조사 판정에 실패했다면 물건 자체를 발견하지 못한 것으로 간주한다.	책인 줄 알았던 것을 펼쳐 보니 사실은 금고 였다! 당신은 이 금고 안에 들어 있던 꽤 쓸 만한 무언가를 얻게 된다. 이 핸드아웃의 비밀을 가장 처음 획득한 PC는 랜덤 아이템 1개를 획득한다.

「마트료시카」	쇼크 : 없음
보물찾기에 참여해 볼까? 게임에서 유리한 무언가를 얻을 수 있을지도 모르니까. 이	마트료시카를 열고, 꺼내고, 열고, 꺼내고를 반복하다 보니 가장 작은

핸드아웃의 조사 판정에 성공했을 때만 이 물건을 발견한 것으로 한다. 조사 판정에 실패했다면 물건 자체를 발견하지 못한 것으로 간주한다.	마트료시카 안에 무언가 쪽지가 들어 있었다. 쪽지에는 이런 글이 적혀 있다. ‘정해진 각본’ …무슨 의미지? 《그늘》로 공포 판정.
---	--

「유리병」	쇼크 : 없음
보물찾기에 참여해 볼까? 게임에서 유리한 무언가를 얻을 수 있을지도 모르니까. 이 핸드아웃의 조사 판정에 성공했을 때만 이 물건을 발견한 것으로 한다. 조사 판정에 실패했다면 물건 자체를 발견하지 못한 것으로 간주한다.	작은 유리병 안에 쪽지 같은 것이 둘둘 말린 채 들어 있다. 뚜껑을 열고 꺼내 보니 쪽지에는 이런 글이 적혀 있다. ‘단 한 사람만을 향한 칼날’ …무슨 의미지? 《원한》으로 공포 판정.

「작은 상자」	쇼크 : 없음
보물찾기에 참여해 볼까? 게임에서 유리한 무언가를 얻을 수 있을지도 모르니까. 이 핸드아웃의 조사 판정에 성공했을 때만 이 물건을 발견한 것으로 한다. 조사 판정에 실패했다면 물건 자체를 발견하지 못한 것으로 간주한다.	꼭 반지 상자 같은 자그마한 상자를 열어 보니 안에는 쪽지가 하나 접힌 채 들어 있다. 쪽지에는 이런 글이 적혀 있다. ‘웃기지도 않은 감정’ …무슨 의미지? 《연심》으로 공포 판정.

◆ 핸드아웃 「마트료시카」 「유리병」 「작은 상자」의 비밀이 모두 공개(1명에게만 공개된 것이어도 상관없음)되었을 때

「바닥에 달린 문」	쇼크 : 전원
바닥에 달려 있는 손잡이 같은 것은 당길 수 있어 보인다. 꼭 문손잡이 같은데…	손잡이를 잡아 당기자 과연 문이 열리면서 숨겨진 공간이 나타난다. 이런 게 있을 줄은 상상도 못했는데. 《혼돈》으로 공포 판정. 비좁은 공간 안은 험하지만 무언가가 보인다.

	이 핸드아웃의 비밀을 가장 처음 확인한 PC는 프라이즈 「벽에 붙은 지난 달력」을 획득한다.
--	---