

본 시나리오는 '모험기획국' 제작 '하츠네 미쿠 **TRPG** 코코로 던전(이하 코코로던전)' 룰을 기반으로 한 팬메이드 시나리오입니다.

또한 본 시나리오는 'Project DIVA' 시리즈 내 모듈 '카가미네 렌 학생회 집행부(鏡音レン 生徒会執行部)'를 기반으로 한 2차 창작 악곡 <백지를 더럽히다(白紙を穢す)>를 바탕으로 하였으며, 모티프 악곡 및 본 시나리오는 'SEGA'의 공식 설정과는 무관합니다.

'코코로던전'은 실존하는 보컬로이드(음성합성엔진) 악곡을 기반으로 한 **TRPG**입니다. 해당 시나리오를 플레이하실 분께서는 (GM, PL 모두) 반드시 사전에 모티프가 된 원곡을 가사와 함께 감상해 주세요.

모티프 악곡 :

백지를 더럽히다(白紙を穢す) - 안멜츨P(アンメルツP) feat.카가미네 렌

<https://youtu.be/eYW4t9lFCIs>

<https://blog.naver.com/rubisco302/223050551604>

inspired by 『하츠네 미쿠 Project DIVA』 시리즈 내 모듈 '카가미네 렌 학생회 집행부(鏡音レン 生徒会執行部)'

시나리오 작성 : 광합성꿀방 (@rubiscocodan)

상정 플레이어 수 : 4인

권장 PC 레벨 : 2

타임 : 6

간주 액션으로 <술식> <휴식> <조사> <합창> 가능.

<조사>

공개된 정보 카드 1장을 목표로 선택해 [두뇌] 판정. 성공 시 정보카드 뒷면의 [진실]을 볼 수 있다. 이 [진실]은 공개될 때까지 발설할 수 없다.

[진실]이 공개되는 것은, '트리거'라고 적힌 조건을 만족한 상태에서, [진실]을 알고 있는 PC가 공개를 선언해야 한다. 공개된 진실은 PL 전원이 자유롭게 보고 이야기를 할 수 있다.

개요

성적 우수, 용모 단정, 이렇다 할 문제행동 없음. 어른들에게도 또래 학생들에게도 신임이 두터운 모범생 반장 '시라토리(白鳥)'. 그런 그가 갑자기 앓아누웠다고 합니다. 그런 그를 걱정해서 집으로 찾아간 여러분이 휘말린 것은, 시라토리의 마음 속 펼쳐진 이면의 학교. 여러분은 시라토리가 앓는 원인을 찾아내고, 그를 무사히 데리고 나갈 수 있을까요?

이 아래 내용은 **GM**용 자료로,

아래 내용을 읽으실 경우 이 시나리오를 **PL**로서 참여할 수 없게 됩니다.

마스터링 예정이 없으신 경우, 읽는 것을 권장드리지 않습니다.

오토나시 정보

성은 시라토리(白鳥), 이름과 성별은 자유롭게 작성 부탁드립니다. 나이 역시 중고등학생 범위 내라면 조정 가능하니, 가능한 한 PC들의 편의에 맞춰 주세요.

(라이터는 오토나시가 여성일 경우 세나(清那), 남성일 경우 렌스케(廉介)라는 이름을 사용 중입니다. ‘청렴’에서 따왔어요. 원하신다면 각 탁에서 사용하셔도 무방합니다.)

성적 우수, 용모 단정, 이렇다 할 돌출 행동 없는 무뎌무뎌하고 둥근 성격의 반장, 선도부 소속. 주변 어른들에게도 신임이 두터운, 소위 ‘손이 가지 않는 아이’. The 모범생.

존댓말 캐릭터, 다른 학생(PC 포함)을 부르는 호칭은 성+군/양.

참고로 왼손잡이입니다.

권장하는 PC상

PC는 전원 시라토리의 지인 설정인 편이 도입에 용이하겠습니다. 친구의 친구~ 식으로라도 집에 찾아갈 수 있는 정도라면 큰 문제는 없습니다.

또한 오토다마 술사들 역시 중고등학생인 편이 가장 자연스럽습니다. (배경이 학교이므로 + 테마적으로) 시라토리의 선후배나 이웃사촌 등의 설정으로 학교 밖 청소년 내지는 중고등학생 나이 범위 밖의 술사를 등장시킬 수도 있다고 생각합니다만, 이 경우에도 10대 중반~20대 초반 사이, 특히 법적 미성년자인 경우가 특히 시나리오와 더 공명하지 않을까 싶네요.

개인적으로는 ‘갯나리 해저담’을 함께 갯 파티의 2레벨 던전으로도 괜찮지 않을까 싶습니다.

도입 페이지

오토나시 ‘시라토리(白鳥)’는 몸살감기를 이유로 며칠 전부터 학교를 쉬고 있습니다.

PC들은 제각각의 이유로 방과 후 시라토리의 집에 찾아가게 됩니다. 찾아가는 이유는 알아누운 그를 걱정해서, 학교 유인물을 전해주러, 시라토리의 가족의 부탁으로 등 자유롭게 만들어 주세요.

.

함께 찾아가도 좋지만, 따로따로 가는 경우에도 가는 길에 합류시켜 주세요. PC들이 시라토리의 집에 도착해서 문을 두드리거나 초인종을 누르면, 약간 안색이 좋지 않은 시라토리가 여러분을 맞이합니다. 얼굴만 보고 돌아갈 생각이었더라도 시라토리는 여기까지 오느라 수고했으니 차라도 내주겠다며, 전원을 집 안으로 불러들입니다.

다과를 내온 시라토리와 대화할 수 있습니다. 이야기 도중 시라토리 본인이 ‘학교’에 관한 언급을 꺼내게 되는 순간 (기본적으로 시라토리는 이 화제를 먼저 나서서 꺼내지는 않지만, PC들이 학교 관련 이야기를 언급하면 적극적으로 화제를 돌리지도 않고 순순히 응합니다.) PC 전원은 비정상적이고 지독한 압박감을 느낍니다. 짓눌릴 것 같다, 숨쉬기가 어렵다 정도로 묘사해 주세요.

코코로 던전 엔트런스

정신이 들면 PC들은 전원 교복 차림으로 교실 책상에 앉아 있습니다. 둘러보면 여러분을 포함해 30명 정도의 학생들이 있으나, 그 얼굴은 전부 흐릿하고 몰개성해 개개인을 구분하기는 어렵습니다.

시라토리는 맨 앞줄 가운데 자리에 앉아 있습니다. PC들이 말을 걸면 대답하기는 하지만, 기본적으로 시라토리는 이상 현상을 인지하지 못하며, 계속 말을 걸면 귀찮아하며 더 이상 상대해 주지 않습니다.

기존 PC들의 오토다마가 나와서, ‘방금 오토나시와 접촉했고, 우리는 코코로 던전에 빨려들었다’고 알려줍니다. 만약 신규 PC가 있다면 이 시점에서 오토다마와 오토다마 술사, 오토쿠이와 코코로 던전에 대한 세계관 설명을 진행해 주세요.

여기서 활력 판정, 절약 판정, 아이템 구입, 초기인연 확인을 실행합니다
필요한 처리가 끝나면, 에리어 : 교실 처리 진행합니다.

이 던전에서 타임을 전부 소모할 시, 장면이 끝날 때마다 검은 음색이 증가하는 페널티가 발생합니다.

또, 검은 음색의 증가량은 페널티 첫 발생 시 1개, 그 다음 장면이 끝날 때 2개, 그 다음 장면이 끝날 때는 3개... 식으로 점점 늘어납니다.

참고해서 현명한 시간 운용 부탁드립니다.

에리어 : 교실

종이 치자 선생이 들어와서 무언가 이야기를 하기 시작하지만, 시라토리를 제외한 학생들은 서로 자기들끼리 떠들며 어수선했던 분위기입니다.

맨 앞자리에 앉은 시라토리의 등을 보면, 유달리 얼룩 하나 없이 희고 깨끗하게 다려진 교복을 입고 있다는 점을 알 수 있습니다. 그런 시라토리의 교복이 등 가운데부터 조금씩 검어져 가고, 동시에 떠드는 소리가 불쾌하게 왜곡되며 크게 울립니다.

퀘스트입니다.

퀘스트 : 소란 가라앉히기

- 판정 : 일상
- 필요 성공도 : 2
- 달성 : 여러분은 소란을 진정시키는 데 성공합니다. HR(학급회의) 시간으로, 반장선거가 진행됩니다. 시라토리는 제일 성공도를 많이 쌓은 PC (가 여럿일 경우 그 중 첫 성공도를 먼저 쌓은 PC)를 반장 후보로 추천하고, 학급 모두가 동의해 그 PC가 반장이 됩니다. 시라토리의 등의 얼룩은 서서히 흐려집니다. 추가적으로 반장이 된 PC의 음색을 하나 획득합니다.
- 미달성 : 여러분은 소란을 진정시키는 데 실패하고, 시라토리가 나서 소란을 가라앉힙니다. HR(학급회의) 시간으로, 반장선거가 진행됩니다. 누군가가 시라토리를 반장 후보로 추천하고, 학급 모두가 동의해 최종적으로 시라토리가 반장이 됩니다. 시라토리의 등의 얼룩은 점점 더 짙어지고, 어딘가 스산한 기운이 감돕니다. 검은 음색을 1개 늘립니다.

퀘스트 성공 여부와 무관하게, 쉬는 시간을 알리는 종소리의 형태로 프레이즈 [중간관리]를 획득합니다.

프레이즈 1 [중간관리]

프레이즈	책임을 모르는 아이들 현장을 모르는 어른들 중간관리 그것이 역할 개성의 덩어리 만드는 응어리
------	--

기억	학급 반장을 뽑는 학급회의 시간입니다. 후보 추천이 시작되자, 쾌활하고 가벼운 분위기를 보이는 학생이 손을 들더니, “시라토리가 좋다고 생각합니다!”라고 큰 소리로 말합니다. 그 말을 들은 학생들은 웅성거리며 “맞아, 시라토리는 작년에도 잘 했으니깐.” “태도도 그렇고, 성적도 그렇고, 제일 무난하지 않아?” 식으로 찬동해, 시라토리가 최종적으로 당선됩니다.
----	---

쉬는 시간 종소리가 울리면 학생들이 흠어집니다.

시라토리 역시 문을 나서 복도로 나갑니다. 따라간다면 에리어:복도 처리를 진행합니다.

에리어 : 복도

묘사 : 복도에 수상한 포스터가 어수선하게 덕지덕지 붙어 있습니다. 내용을 훑어보면 근거 없는 헛소문, 도시괴담, 음모론 따위입니다. 시라토리는 한숨을 쉬며 포스터를 떼어내기 시작합니다. 아무래도 도와주는 게 좋을 것 같습니다.

퀘스트 : 포스터 떼어내기

- 판정 : 기술
- 필요 성공도 : 2 이상
- 달성 : 포스터를 깨끗하게 떼어낼 수 있습니다. 성공도 3 이상 달성 시 PC 전원은 [성공도-2]D6개의 코인을 입수합니다.
- 미달성 : 어떻게든 전부 떼어내는 데 성공했지만, 그 과정에서 시간이 너무 많이 흘러버렸습니다. 타임이 1 감소합니다.

프레이즈 2 [선동 문구]

프레이즈	"세상이 싫다"며 외치는 노래에,저도 모르게 겹쳐보는 자신 타임라인에 넘쳐나는 선동 문구 신고해도 그치지 않아
기억	책상에 앉아 탭으로 유튜브를 켜고 영어 뉴스를 보고 있는 시라토리의 모습이 보입니다. 변함없이 이어지는 전쟁, 변함없이 이어지는 환경 오염, 변함없이 이어지는 범죄, 변함없이 이어지는 차별. 시라토리는 그 내용을 담담한, 하지만 어딘가 답답한 듯한 얼굴로 노트에 옮깁니다. 그 손이 문득, 영상 후 광고로 흘러나오는 음악 소리에 멈춥니다. 빠른 템포의 하드 록 사운드에 실어 쏟아붓는 질척질척한 염세에, 입술을 잘근잘근 씹으며 귀를 기울입니다.

그리고, 성공 여부와 무관하게, PC들은 정보 카드 [시라토리]를 입수합니다. 이 정보 카드는 이후 ‘조사’의 대상이 될 수 있습니다.

정보 카드 : 시라토리

앞면	신경질적으로 검게 칠해진 글이 적혀 있는 종이 쪽지이다. 미처 지워지지 않은 ‘시라토리(白鳥)는’이라는 단어가 보이는데, 이건 어쩌면 무언가 중요한 내용이지 않을까?
뒷면	【진실】 백조(白鳥)는 우아하게 물에 떠 있기 위해서 씬없이 물밑에서 발을 버둥거린다고 흔히들 알려져 있다. 하지만, 이것은 사실과 다르다. 백조는 뺨 가운데와 깃털 사이사이에 공기가 차 있고, 그 포근한 깃털은 기름막으로 덮여서 물이 쉽게 스며들지 않는다. 그런, 원래부터 쉽게 물에 뜨는 몸을 지닌 백조는, 실제로는 가끔 한 번씩 우아하게 발길질을 할 뿐이다. 이 이야기는 사실 쇼와 시대에 큰 인기를 끌었던 한 야구 만화에서 처음 등장했다고 한다. “우아하게 헤엄치는 백조도 물밑에선 치열하게 다리를 움직이고 있다”는 말이 피나는 노력의 상징처럼 퍼져서, 그런 근거 없는 오해가 널리 퍼지게 되었을 뿐, 실제 백조는 물에 떠 있기 위해 그런 절실한 노력 따위 하지 않는다. 나는 이 사실을 알고, 무척 실망했다. ...라고 적혀 있는 것을 알 수 있었다. 아마, 어떤 노트에서 뜯어낸 종이인 것 같다. 이 [진실]의 [트리거]를 만족하기 전 프레이즈 [더럽히는 것뿐]이 공개되었을 경우, 이 진실을 알고 있는 PC는 시라토리를 향해 원하는 감정을 획득할 수 있다. 【트리거】 흑의 각성 단계가 2단계가 되면 공개할 수 있다.

포스터를 전부 제거하자, 시라토리는 선도부 활동이 있다며 혼자 먼저 내려가 버립니다.
뒤따라 내려간다면 에리어 : 교정으로 진행합니다.

에리어 : 교정

묘사 : 혼자 먼저 내려가 버린 시라토리의 모습이 어디에도 보이지 않습니다. 이대로 오토나시의 행방을 놓치면 시라토리가 위험해질 수도 있다는 생각이 듭니다.
하교하거나 동아리 활동을 하고 있는 수많은 학생들 사이에서, 시라토리를 찾기로 합니다.

퀘스트 : 시라토리를 찾기

- 판정 : 영력

- 필요 성공도 : **PC**의 수와 동일
- 단, 이 퀘스트 진행 도중 [노이즈 스토어]에 타임 소모 없이 접속 가능합니다. 이 경우 퀘스트의 필요 성공도가 **2** 상승합니다.
- 달성 : 인적이 드문 곳에 쓰러져 있는 시라토리를 발견할 수 있습니다. 한쪽 귀에는 이어폰을 꽂고 있고, 입고 있는 교복은 완전히 검게 물든 상태입니다. 누군가가 이어폰을 확인한다면, 흘러나오는 음악이 갑자기 볼륨을 높여 모두에게 들리는 형태로 프레이즈 [95점으로]을 입수합니다.
- 미달성 : 여기저기 돌아다녔지만, 별 소득이 없이 몸만이 지쳐 갑니다. 각 **PC**는 **1D6**의 대미지를 받습니다.
타임을 1 줄이고, 퀘스트에 재도전합니다. 재도전할 때마다, 필요 성공도는 1씩 감소합니다. 이 퀘스트의 최저 필요 성공도는 1 ([노이즈 스토어 접속] 시 3) 입니다.

프레이즈 3 [95점으로]

프레이즈	95점으로 책망당해 얼룩이 허락되지 않는 옷을 걸치고 사춘기를 억누르고서 남녀상열지사의 금지를 구가해
기억	화장실 세면대 앞에 선 시라토리가 보입니다. 자세히 보니 교복 소매에 묻은 잉크 자국을, 강박적이라고 느껴질 만큼 비누로 세게 문질러 지우고 있습니다. 얼룩이 보이지 않게 된 이후에도 한참 동안이나 빨래를 계속하던 시라토리는, 지니고 있던 손수건으로 소매의 물기를 뺍니다. 그러고는, 거울을 보며 옷매무새를 가다듬으며 한숨을 내쉽니다.

시라토리를 건드리다면, 에리어 : 검은 안개로 진행할 수 있습니다.

에리어 : 검은 안개

묘사 : 시라토리의 몸을 건드리자, 검은 안개가 일어나 주위에 질게 깎니다. 주위를 분간할 수 없는 흐릿한 어둠 속에서, 날개와 몸통은 노트, 목은 가름끈으로 이루어진 기괴한 새...? 형태의 괴물이 나타납니다. 그것은 파인 듯한 눈과 찢어진 듯한 입으로 히죽히죽 웃으며, 자신을 오토쿠이 「오점 블랙 스완」이라고 소개합니다.

블랙 스완의 노트가 휘리릭 펼쳐지더니, 한 페이지에서 멈춥니다.

그 페이지에는 이런 문장이 큼직하게 휘갈겨 적혀 있습니다.

“어차피 성실하게 살아 봤자 손해를 볼 뿐인 세상이잖아. 이런 세상에, 대체 무얼 기대해야 하는 거지?”

리퀘스트입니다.

리퀘스트에 누구라도 대답한다면, 교내의 스피커에서 음악이 흘러나오고, 프레이즈 [기대해봤자]를 획득할 수 있습니다.

리퀘스트에 아무도 답하지 못할 경우, 오토쿠이는 **PC**들을 신랄하게 조소합니다. 전원 임의의 스트레스를 1점 받습니다.

프레이즈 4 [기대해봤자]

프레이즈	말로로는 좀처럼 사람은 변하지 않아 내 역할 같은 건 다들 신경쓰지 않아 더욱 어른이 되면 다들 깨닫게 되는 걸까 아니, 룰 위반하는 편이 이기는 세상에 기대해봤자 무리잖아
기억	침대에 아무렇게나 누워 있는 시라토리가 보입니다. 평소에 비해서, 몹시 지치고 흐트러진 모습입니다. 그런 시라토리의 입은 움직이지 않지만, 왠지 그의 목소리가 머릿속에 직접 전해집니다. “정하면 ‘독단’, 정하지 못하면 ‘무능’이라니, 대체 뭘 어쩌라는 거야?” “선생이 돼서 일개 학생에게 책임을 전가시켜 놓는 꼬락서니, 참 가관이란 말이지..... 그래 놓고 뭔가 잘못되면 어차피 내 잘못으로 돌리면 되고, 참 편하다. 그치.” “불만, 있지. 산더미처럼 많지. 그치만, 어차피 말해 봤자 아냐? 그런다고 바뀔 리가 없잖아. 사람은 그렇게 쉽게 달라지지 않는걸.” “아무리 노력해 봤자 미래가 보장될 리가 없다는 거, 참 답답하지 않아? 결국 미래라는 건, 아무도 모르는 거라서.” “다들 자기가 옳다고 생각하겠지. 다들 자기만은 옳다고 생각하겠지. 나 역시도 마찬가지인, 우물 안 개구리에 불과하겠지만.” 그런 불평불만은 입 밖으로, 말 대신 긴 한숨이 되어 나올 뿐입니다.

오점블랙 스완은 다섯 장의 구겨진 종이를 토해냅니다. 이것이 위협의 본체입니다.

플레이 시트의 본체 정보를 공개합니다.

결전 페이지 개시입니다.

‘분발’ 처리를 진행하고, 전투 룰에 따라 전투를 진행합니다.

장면 : 누군가의 노트

퀘스트를 성공도 5 이상으로 성공했을 경우, PC들은 노트 한 권을 발견합니다. 훑어본다면, 깔끔하고 단정한 글씨체로 빼곡이 채워진 평범한 연습장입니다.

.....잘 살펴보니, 종이 한 장이 깔끔하게 뜯겨나간 것을 확인할 수 있습니다.

이 노트의 뜯겨나간 자국을 확인하면, 어디에서부터가 노랫소리가 들려와 프레이즈 [더럽히는 것뿐]을 획득합니다.

프레이즈	모르겠어 성실하게 살면 손해를 보는 듯한 이 세상에 할 수 있는 건 그저 한결같이 백지를 더럽히는 것뿐
기억	모두가 귀가한 빈 교실, 책상에 혼자 남아 일지를 작성하는 시라토리가 보입니다. 깔끔한 글씨체로 논리적인 형식을 충실하게 지킨 내용이 적혀내려가는 가운데, 글씨 일부가 마구 꿈틀거리더니 마구 휘갈긴 듯한 글씨로 변합니다. 두서없이 치밀어오르는 울분과도 같은 그 모습에, 안색이 창백해진 시라토리는 무심코 숨을 들이킵니다.

패러그래프1

레벨1 [중간관리] 흑

술식 기술

파워 3 위력 0 내구도 10

묘사 : 오토쿠이가 토해내는 검은 안개에, PC들은 숨쉬기 힘들어진다.

효과 : [응어리] PC 전원은 스트레스를 1점 받거나 [흑의 각성 단계]D6점의 대미지를 받는다.

패러그래프2

레벨2 [선동 문구] 흑

공격 영역

파워 4 위력 2 내구도 12

묘사 : 오토쿠이가 날카로운 목소리로 내지르는 노래가 몸과 마음을 상처입힌다.

효과 : [뜯소문] 흑 속성이 아닌 PC 전원이 공격의 목표가 된다.

[유언비어] 이 위협 위에 PC가 없으면 이 위협의 [위력]이 2 높은 것으로 간주한다.

패러그래프3

레벨1 [95점으로] 흑

술식 일상

파워 3 위력 0 내구도 15

묘사 : 순간, 불안해진다. 이걸로 정말 충분한 건가?

효과 : [표흑] 적, 청, 녹, 백색 음색을 각각 1개씩 줄이고, 본체의 생명력을 2D6점 회복한다.

패러그래프4

레벨2 [기대해봤자] 흑

공격 무용

파워 4 위력 2 내구도 12

묘사 : PC들에게 순간적으로 미로의 환영이 보인다. 그런 PC들을, 오토쿠이가 기습한다.

효과 : [분풀이] 이 위협 위에 있는 PC 전원을 공격한다.

[반향] 이 위협은 같은 패러그래프에 있는 [두뇌] 랭크가 A 미만인 PC보다 먼저 행동한다.

패러그래프5

레벨2 [더럽히는 것뿐] 흑

공격 두뇌

파워 4 위력 2 내구도 12

묘사 : 노트의 날장이 흩날리며 PC들을 공격한다.

효과 : [분노의 노래] 이 위협을 공격하는 PC가 명중 판정을 시행할 때, 굴린 주사위의 눈 중 가장 낮은 눈으로 무드 다이스를 선택해야 한다.

오토쿠이

레벨4 [오점 블랙 스완] 흑

파워 4 생명력 80

묘사 : 몸통이 노트로 이뤄진 검은 새 형태 오토쿠이. 부리 대신 웃는 형태로 찢어진 입을 지녔으며, 뻑뻑하게 채워져 가는 노트 날장을 드문드문 흘린다.

효과 : **[원손잡이]** 이 전투는 패러그래프 **5→1**의 순서로 진행된다.

[날조] 정보 카드 **[시라토리]**의 비밀이 공개되지 않은 한, 각 위협의 **【파워】**와 **【위력】**이 **2** 높은 것으로 간주한다.

특수 기믹으로, 1라운드 종료 시 오토쿠이는 제일 나이가 많은 **PC**에게 질문합니다. 이는 리퀘스트로 간주되며, 질문 내용은 아래 리퀘스트표에서 하나를 **1D6**으로 결정하거나 임의로 선택해 주세요.

해당 **PC**가 대답에 성공한다면, 2라운드부터는 **[일상]**으로 명중 판정을 진행할 수 있습니다.

1	당신의 눈앞에, 당신의 일상 풍경이 비춰진다. “넌 뭘 하고 있지? 그렇게 사는 게 잘 하는 거 같냐?”
2	오토쿠이가, 당신의 [노래의 조각] 키워드 중 하나를 읊는다. “이게 네 마음의 근간이구나. 넌 어쩌다 그렇게 됐지?”
3	당신의 컷가에, 당신의 넘버가 들려온다. “그게 네가 선택한 방식이야? 그걸로 뭘 이룰 수 있지?”
4	당신의 머릿속에, 당신이 품고 있는 고민이 떠오른다. “뭘 고민하고 있어? 대체 무엇 때문에?”
5	당신의 머릿속에, 당신이 바라는 ‘이상’이 스친다. “네가 바라는 건 정말 그거야? 그게 말이 된다고 생각해?”
6	오토쿠이의 얼굴이, 한순간 당신이 익히 알고 있는 ‘어른’의 모습으로 변한다. “이 녀석, 누구야? 어떤 사람이지? 너는 이 녀석을 뭐라 생각해?”

종료 페이지 : 강제종료

블랙 스완에게 패배할 경우, 또는 흑의 각성 단계가 4단계가 될 경우, 강제종료가 됩니다.
이 시나리오에서 강제종료가 발생한 경우, **PC**들은 처음 합류한 지점에서 눈을 뜹니다.
시라토리라는 인물은 오토다마 술사들을 포함한 모든 사람의 기억에서 사라지고,
시라토리의 집에 가기로 했었다는 것 역시 잊어버립니다. 다만, 무언가 잃어버린 것 같은
지독한 찝찝함만이 남을 뿐.
재도전은 불가능합니다. 각자 **P.212**의 악몽표를 굴려 주세요.
수고하셨습니다. 시나리오 종료입니다.

종료 페이지 : 오토쿠이에 승리한 경우

블랙 스완을 쓰러트린다면, 종이 날장을 여기저기 흩뿌리며 사라집니다.
시라토리는 여전히 쓰러진 채 눈을 뜨지 않습니다. **PC**들이 시라토리와 소통을 원한다면,
흩뿌려진 종잇장이 시라토리의 마음을 대변하는 연출을 넣어도 좋을 것 같습니다.

머지않아 **PC**들은 하얀 빛에 휩싸이고, 정신을 차려 보면 시라토리의 방으로 돌아오게
됩니다. 시라토리는 여전히 잠들어 있는 채지만, 아까보다는 안색이 한결 나아 보입니다.
그 이후의 후일담은 각 **PC**와 **GM**에게 맡깁니다.
시나리오 종료입니다. 수고하셨습니다.

시나리오 보상 넘버

이 시나리오를 플레이한 **PC** 중 자신의 오토다마가 ‘카가미네 렌’인 **PC**가 있다면, 특수한
넘버인 **【백지를 더럽히다】**를 습득할 수 있습니다.

오토다마 : 카가미네 렌

【백지를 더럽히다】

분류 《보조 조건》 흑※ 판정 《일상

효과 《검은 음색이 오를 때 사용할 수 있다. 자신이 스트레스를 1점 받으면, 다른 **PC** 전원이
[타임] 소모 없이 각자 [휴식표]를 각각 1회 사용할 수 있다.

.....
고충을 혼자 떠안으며, 주위에 평안을 가져오는 넘버. 포커페이스를 가장하는 것까지가
요구되는 ‘모범’.