



테이블토크 RPG 주인공감염 팬시나리오

이곳을 나(가지 마)시오

익숙하지만, 어딘가 낯선, 기묘한, 괴물이 있는
그런 공간

개요

평범한 나날을 보내던 PC들은 어느 날 갑자기 손등이 뜨겁게 불타오르는 것을 느낍니다. 그리고 어딘가 썩게 부딪히는 느낌이 나더니 기묘한 건물 내에서 눈을 뜨게 됩니다. 이곳은 대체 어디이고 어떻게 해야하는 걸까요?

PC들은 과연 【명운】이 다하기 전에 이곳에서 나갈 수 있을까요?

※ 이곳에 등장하는 괴이에 대한 독자적인 해석 및 설정이 있습니다.

※ 적나라한 고어 묘사가 있습니다.

사용 서플리먼트

이 시나리오는 『주인감염 기본 룰 북』과 팬 서플리먼트 『한국 주인자 협회』를 사용합니다.

한국 주인자 협회 SNS 계정 :: [LINK](#)

『한국 주인자 협회』 문서 일체 :: [LINK](#)

등장 NPC

황시원

연령: 27, 성별: 여성 획수: 7획

한국 주인자 협회 소속 협회원입니다. 자신도 주인자이지만 닥친 재앙으로부터 7번이나 살아남은 노련함으로 PC들의 탈출을 도와줍니다. 자진해서 괴이와 마주한 것이기 때문에 주인 획수에는 추가 되지 않는다는 것을 알고 있음에도 다른 사람들을 적극적으로 돕는 상냥한 성격을 가지고 있습니다.

참가자와 PC

이 시나리오는 GM 1명, PC 최소 2명 ~ 최대 4명에 대응합니다.

GM은 플레이어가 샘플 PC를 사용하게 할지, 오리지널 PC를 작성하게 할지 결정하세요.

[장소표]

이 시나리오에서는 독자적인 장소표 「백룸」을 사용합니다.

장소표 「백룸」		
2	장소	발 소리
	내용	쿵쿵쿵. 가까이 다가오는 발소리가 들린다. 뒤돌아 보면 아무도 없다.
3	장소	피자가게
	내용	피자는 없는 피자가게. CCTV가 있으나 작동하지 않는다. 아마도?
4	장소	장난감 공장
	내용	장난감이 만들어지는 공장. 만들다만 장난감은 금방이라도 살아 움직일 것 같다.
5	장소	병원
	내용	의료기구가 잔뜩 흐트러져있는 병원. 위험한 물품도 있으니 조심하자.
6	장소	화살표가 잔뜩 그려진 복도
	내용	화살표가 잔뜩 그려진 복도. 화살표 방향이 충구난방이다. 어디로 가라는 걸까.
7	장소	하얀 방
	내용	나가는 문 하나 밖에 없는 온통 하얀방.
8	장소	워터파크
	내용	물결없는 물. 하지만 물이 깨끗하고 투명하여 바닥까지 보인다.
9	장소	문이 잔뜩 있는 복도
	내용	문 너머로 사람의 말소리가 들린다. 문은 잠겨 있어서 열 수 없다.
10	장소	백화점
	내용	파는 물건 만 잔뜩 있는 백화점. 여기 물건을 가져가도 되는걸까?

11	장소	꺾인 복도
	내용	광고가 잔뜩 걸린 꺾인 복도. ㄹ자로 꺾여있다.
12	장소	울부짖는 소리
	내용	어디선가 울부짖는 소리가 들린다. 그곳으로 가면 아무도 없다.

〈무언가〉의 정체

이 시나리오에 등장하는 〈무언가〉는 〈백룸〉과 〈백룸〉을 돌아다니는 괴물 〈엔티티〉입니다.

백룸이란 노클립(No clip)이라는 현상을 통해 갈 수 있는 공간입니다. 익숙하지만 어딘가 낯설고 기묘한, 원초적인 감정을 건드려 기억도 나지 않는 먼 과거의 희미한 추억과 연결해 공포심을 이끌어 낸다는 특이한 매커니즘을 가지고 있습니다. 이 공간에 오래 머무르면 머무를 수록 익숙하지만 낯선 상황에 계속 노출되어 종래에는 미쳐버리게 됩니다. 물도 식량도 일절 존재하지 않기 때문에 탈출방법을 찾지 못한다면 종래에 탈수나 아사로 사망하게 되며, 그 시신은 어디론가 사라져버리게 됩니다. 그렇기 때문에 이곳에는 다른 존재를 찾아볼 수가 없습니다. 딱 한 존재, 〈엔티티〉를 제외하고.

〈엔티티〉는 백룸을 배회하는 괴생명체입니다. 그들은 이곳을 배회하며 당신들을 노립니다. 처음에는 자신이 잡아먹은 인간의 거죽을 뒤집어 쓰고 이곳을 헤매는 인간인척합니다. 그리고 적당히 경계를 풀었을 무렵 그 모습을 드러내 인간들을 잡아먹습니다. 하지만 그들은 감정을 가진 존재입니다. 〈엔티티〉를 향해 자신들이 불쌍하다는 어필을 계속하고, 그들이 배고프지 않다면 어찌면 〈엔티티〉는 당신들을 밖으로 데려다줄지도 모릅니다. 물론 이 경우 아주 운이 좋아야합니다. 그리고 유이하게 당신들이 생존할 수 있는 방법이기도 합니다.

해당 시나리오에서 《정체》를 가진 것은 〈엔티티〉뿐이며, 〈엔티티〉의 《정체》는 다음과 같습니다.

《육체》×1

장면: 공포 | 코스트: 「연번」 | 대상: 사용자

효과: 대상은 [공포표]의 [효과산출] + [《육체》를 취득한 수 + 1]d.

《근대의 괴이》×1

장면: 공포 | 코스트: 「 짹 · 짹 」 | 대상: 1

효과: [공포표]를 굴리기 직전, 대상에게 [《근대의 괴이》 취득 수 + 1]d의 [효과산출]을 준다.

《짜기워진 이야기》×1

장면: 공포 | 코스트: 「 1 · 6 」 | 대상: 1

효과: [공포표]를 굴리기 직전, 대상([장면 : 판명]에서 키워드의 [조사]를 진행한 PC)에게 「《짜기워진 이야기》를 취득한 수+1」D의 [효과산출]을 준다.

사건 페이지

[주인]이 0확인 상태로 시나리오를 개시한 경우, [일상표]의 연출을 마친 직후 PC들의 휴대 단말에서 큰소리로 착신음이 울려퍼지며 <주인감염>의 메일이 도착하게 됩니다. PC가 메일을 확인할 경우 GM은 기본 룰북 p194에 게재된 내용을 읽어주세요.

계속되는 [도입] 장면에서는 이하의 장면을 연출합니다.

어느 날 밤, PC들은 저마다의 이유로 딱딱한 물건에 신체적 접촉을 하게 됩니다. 예를 들어 바닥에 넘어진다거나 문을 열었다거나, 의자에 앉았다, 땅에 발을 디뎠다 등 각자의 사정에 맞춰 연출해주세요. 딱딱한 물건에 닿은 순간 몸이 꺼지는 듯한 느낌이 들면서 시야가 암전됩니다. 그리고 다시 시야가 돌아왔을 때 보이는 광경은 노란 벽지와 촌스러운 카펫이 깔린, 그리고 문이 수십수백개가 있는 복도입니다. 그외에 주변에 보이는 건 서로 어리둥절해하는 PC들뿐입니다.

그 타이밍에 PC들이 주로 쓰는 손등에 날카로운 통증이 느껴집니다. 거기에는 벌레에게 쏘인듯이 부풀어 올라있고, 푸른 곡옥 모양의 멍이 떠있습니다. 이미 [주인]이 새겨져 있는 경우 새로운 [주인]이 추가 됩니다.

이곳은 어디일까요? 수십수백개의 문 중 하나를 열어보아도 잠겨 있는지 열리지 않습니다. 다만, 그 너머로 소리는 들을 수 있습니다. 문너머로는 일상적인 소리가 들립니다. 식사를 하는 소리, 즐겁게 떠드는 소리, 백색 소음 등, 문너머에 인기척이 느껴지만 아무리 두드리고 외쳐봐도 문너머의 존재들은 반응이 없습니다. 마치 여러분의 존재가 사라진듯.

위의 묘사를 한 직후 GM는 [대상표]를 굴러 1명을 선택해주세요. 대상표로 지정된 PC가 선택한 문은 열리게 됩니다. 방 안은 복도와 마찬가지로 노란 벽지에 촌스러운 카펫 뿐이고 눈에 띄는 것이라고는 작은 탁자와 그 위에 올려진 쪽지 뿐입니다. PC들이 쪽지를 확인하면 다음과 같은 내용이 적혀 있습니다.

「만약에 뭐가 움직이는 소리를 들었다면 그것이 네 존재를 눈치챈을 테니 행운을 빈다.

그 때 문 밖에서 살려달라는 비명소리가 들립니다. PC들이 문 밖을 확인하기도 전에 문 앞으로 무언가가 지나갑니다. 얼굴 가죽이 뜯긴 사람 머리가 굴러옵니다. 표정은 알 수 없지만 입모양을 보았을 때 아무래도 끔찍한 최후를 맞이한 모양입니다. 당신들이 그걸 바라보고 있노라면 손가락이 아주 긴 검은 손이 그 머리를 살며시 집어갑니다. 머리가 굴러오면서 생겼던 바닥의 핏자국이 서서히 사라지며 이내 촌스러운 카페트만이 남아있을 뿐입니다. 그 때 사방에서 ‘가지마’라는 말소리가 무수히 반복됩니다

[illegible]

GM은 여기서 PC들에게 [광기체크] 1회를 적용해주세요. 처리 후, PC들이 밖으로 나가면 아무 것도 없습니다. 신기루를 목격하듯 복도는 깨끗합니다.

GM는 PC끼리의 대화가 끝나면 [도입]을 종료합니다.

해결 페이지

이 시나리오에서는 [해결 페이지] 중 다음 장면이 발생합니다.

첫 번째 [장면: 해후] 시

이 항목은 첫 번째 [장면: 해후] 시 PC들이 현황을 파악할 때 사용합니다. 장소표는 「9: 문이 잔뜩 있는 복도」로 고정이며 [초견표]를 사용하는 경우 「12: 주인」이 나온 것으로 취급합니다. GM은 PC에게서 질문이 들어온다면 아래의 예를 참고하여 답변해주세요.

○ [주인감염]에 대해

PC 중 한 명이 자세한 내용을 알고 있던 것으로 해도 문제 없습니다. 전원 모른다고 하더라도 추후에 합류할 NPC 황시원이 설명해주는 형태로 진행합니다. 만약 처음 이 작품을 플레이하는 PC가 섞여있는 경우 GM은 기본 룰 북 p194 이후를 참고하여 [주인감염]에 대해 설명해주세요.

○ PC의 소지품에 대해

이곳에 오기 전까지 가지고 있던 소지품은 모두 소지하고 있습니다. 모든 소지품의 소지 여부를 GM이 사전에 듣는 건 시간이 걸리기 때문에 GM이 허락하는 한 PL은 자기 신고로 그 때마다 ‘소지하고 있던’ 것으로 해도 됩니다

[장면 : GM] / 「헤메는 사람?」을 [조사]한 후 첫 [장면: 공포]가 되었다.

합류했던 <무언가>가 정체를 드러내는 장면이 됩니다.

여기서 GM은 [지기표]를 굴립니다. PC들은 해당 주제로 각자 대화를 합니다. PC끼리의 대화가 마치면 모든 PC에게 [희망]을 +1해주세요.

해당 주제에 대한 대화를 마치면 합류했던 가만히 있던 <무언가>가 입을 열기 시작합니다. **‘가지마’** 그리고 방금 했던 PC들의 대화의 내용을 따라하며 중간중간 **‘가지마’, ‘살려줘!’**라는 말을 섞어서 PC들과 대화를 하려고 합니다. 하지만 대화라는 것조차 성립되지 않은 언어의 나열이기 때문에 의사소통은 이어지지 않고 결국 <무언가>는 자신의 존재를 드러냅니다. 그것은 인간의

하찮은 인지로 이해할 수 없는 존재였습니다. 사람이 여럿 누닥누닥 기워진 존재가 당신을 향해 손을 벌립니다. 마치 자신의 품에 들어오라는 듯.

‘가지마’

〈무언가〉는 그렇게 말했습니다.

평범한 사람이 순식간에 괴물로 변하는 모습을 목격한 PC들에게 [광기표]를 1회 적용합니다. GM은 공포표의 결과를 「2: 기분 나쁜 것」으로 취급하고 대상을 PC전원으로 해주세요.

PC들이 다가가지 않으면 〈무언가〉는 한 발자국 한 발자국 씩 PC들에게 가까이 갑니다. 여기서 PC들에게 도망쳐야한다는 사실을 전달해주세요. PC들이 도망치면 〈무언가〉는 **‘가지마’**라는 말을 반복하며 쫓아옵니다. 계속해서 PC들이 도망치다 보면 어느새 〈무언가〉는 사라져있습니다. 하지만 추적하기를 그만둔 건 아니라는 생각이 듭니다.

만약 도망치지 않고 가까이 간 PC가 있다면 〈무언가〉는 다가간 PC를 끌어안게 되고 PC의【명운】이 즉시 10만큼 줄어듭니다. 아직까지는 배부르기에 포옹에 만족한 〈무언가〉는 그 자리에 PC를 두고 어딘가로 떠납니다.

PC들의 연출을 마치면 장면을 종료하고 [이야기 전개 시트]의 F-2에 [키워드: 추격자]를 추가해주세요.

[장면 : GM] / 「이상현상 관측」을 [조사]했다.

이 장면은 「키워드: 이상현상 관측」을 조사했을 때 발생합니다.

조사를 마친 직후 PC들은 이상한 느낌을 받습니다. 계속 누군가가 쫓아오는 듯한……. 시선이 느껴지는 곳을 돌아보면 〈무언가〉가 PC들을 향해 다가오고 있습니다! 〈무언가〉와 시선을 마주치면 그것은 더 이상 여러분들을 향해 다가오지 않습니다. 그러나 잠깐이라도 눈을 깜빡인다면 조금씩 여러분들을 향해 다가옵니다. 이러다가 어느 순간 모두가 눈을 감아버린다면 저 〈무언가〉는 순식간에 다가와 PC들에게 무슨 짓을 할지도 모릅니다. 그러던 그 때 뒤에서 누군가가 소리칩니다.

“이쪽으로 와! 저 〈무언가〉는 내가 보고 있을테니, 빨리 뛰어와!”

PC 중 한 명이라도 뒤를 돌아보면 그곳에는 포니테일 머리를 한 날카로운 눈매를 가진 여성이 있습니다.

“죽기 싫으면 내 말에 따라!”

여성은 익숙한듯 <무언가>를 계속 끝까지 바라보며 한 쪽 방을 가리키고 있습니다. 정황상 이 방 안으로 들어가라는 시그널인듯 합니다. PC들이 방 안으로 모두 들어가면 문을 닫습니다. 그럼에도 저항한다면 <무언가>는 도망치지 않은 PC를 포옹하고 사라집니다. 해당 PC의 【명운】을 - 10 해주세요.

방안으로 들어와 문을 닫은 여성은 문에 귀를 대고 있습니다. 아무래도 <무언가>가 지나가기를 기다리고 있는듯합니다. 그러면서 여러분들에게 설명을 해줍니다.

“저런 <무언가>를 마주치면 이렇게 그냥 방 안으로 들어와 못 들어오게 막으면 되어요. 그럼 당장은 우리를 해치진 않거든요.”

“당신들도 주인자죠? 반응을 보아하니 이제 막 주인자가 된 사람들인 것 같네요. 순찰하기 잘했어.”

여성은 PC들을 향해 자신의 손등을 보여줍니다. PC들의 손등에 있는 문양과 똑같은 문양이 그려져있습니다. 하지만 점점 붉은색으로 변하고 있는 PC들과는 달리 그저 검은색일 뿐입니다.

“제 이름은 황시원. 한국 주인자 협회에 소속. 당신들 같이 주인에 감염된 사람들을 돕고 있죠.”

“설명해줄게요. 지금 당신들이 처한 상황에 대해서.”

GM은 [이야기 전개 시트]의 E-4에 [키워드: 한국 주인자 협회]를 추가해주세요.

키워드

이 시나리오의 키워드는 다음과 같습니다.

B-2: 익숙하지만 낯선

A-4: 헤메는 사람?

D-2: 이상현상 관측 (추가 키워드)

E-4: 한국주인자협회(추가 키워드)

F-2: 추격자(추가 키워드)

F-6: 진상①

D-6: 진상② (추가 키워드)

A-6: 진상③ (추가 키워드)

키워드의 정보

B-2: 익숙하지만 낯선

원..... 하는 소음이 나는 형광등이 천장에 붙어있다. 벽에는 노란색 패턴인 벽지가 붙어있으며 바닥은 새 것과 오래된 카펫이 얼기설기 엮여있다. 축축한 카펫은 당신들의 신발을 점점 적시고 있다.

주변을 돌아보았지만 열리지 않는 문과 끝없는 복도 뿐이다. 걸어도 걸어도 복도의 끝은 보이지 않으며, 오히려 처음에 있던 지점으로 돌아오게 된다. 똑같은 방향으 나아가도 가본적 없던 새로운 복도가 펼쳐지지만 결국 출발지점으로 돌아오게 되는 것이다.

당신들이 지쳐 ■■시간동안 가만히 꿈쩍하지도 않는다면, 어느새 복도 끝에 올라가는 계단이 나타난다. 갑자기 왜 나타난 걸까? 이유를 알 수는 없지만 당신들을 계단 위로 올라가보기로한다. **쪽 앞으로** 가보자.

GM은 [이야기 전개 시트] D-2칸에 [키워드: 이상현상 관측]을 추가한다.

A-5: 헤메는 사람?

당신들이 **왼쪽** 코너를 돌다 복도 한 가운데에서 혼자 헤매고 있는 사람을 발견한다.

…… 엄청난 미인이다. 다만, 안색이 창백하고 몸을 떨고 있다. 그 사람은 당신들을 발견하더니 다급하게 달려와 말했다.

“살려주세요.”

그 사람은 그렇게 말하고 입을 다물었다. 무언가를 묻는다면 고개를 끄덕이거나 젓거나 침묵. 입을 열지 않았다. 아무래도 제대로 된 의사소통을 하기 어려운듯하다.

다만, 이 사람을 만남으로써 알 수 있는 건 이곳에 당신들만이 있는 것이 아니라는 점이다. 이 공간에 휘말린 다른 사람들이 있을 수도 있다. 그 사람들을 만나다보면 이곳을 나가는 방법에 대한 힌트를 얻을 수 있을까?

D-2: 이상현상 관측 (추가 키워드)

다음으로 이어진 곳은 어느 복도. **오른쪽**에는 ‘관계자 외 출입금지’라는 팻말이 달린 문이 있다. 문은 역시 열리지 않는다.

벽면에는 광고가 잔뜩 붙어있다. 「19XX.XX.XX ○○○ 생일 축하해」, 「라식 수술은 역시 눈맑음 안과」, 「당신의 양심 안녕하십니까」, 천장에 있는 조명은 환하다.

당신들은 모퉁이를 돌아간다.

다음으로 이어진 곳은 어느 복도. 오른쪽에는 ‘관계자 외 출입금지’라는 팻말이 달린 문이 있다. 문은 역시 열리지 않는다.

벽면에는 광고가 잔뜩 붙어있다. 「20XX.XX.XX (PC이름) 영면에 들다」, 「라식 수술은 역시 눈맑음 안과」, 「당신의 양심 안녕하십니까」, 천장에 있는 조명이 깜빡거린다.

당신들은 모퉁이를 돌아간다.

다음으로 이어진 곳은 어느 복도. 오른쪽에는 ‘관계자만 출입금지’라는 팻말이 달린 문이 있다. 문은 열리지 않는다.

벽면에는 광고가 잔뜩 붙어있다. 「19XX.XX.XX ○○○ 생일 축하해」, 「내장 추출은 역시 **■■■** 내과」, 「당신의 영혼 안녕하십니까」, 천장에 있는 조명은 환하다.

당신들은 모퉁이를 돌아간다.

……아무리 걸어도 걸어도 똑같은 복도가 나온다.

똑같나? 그제서야 모퉁이 끝에 있는 포스터가 눈에 하나 들어온다.

“이상현상을 발견한다면 뒤로 돌아가세요.”

그제서야 당신들은 깨닫는다.

이 공간은 조금씩 바뀌고 있구나.

[특수 이벤트] : 진행 중인 [이벤트]를 강제로 이벤트 2 「사건의 법칙」으로 변경한다.

이렇게 변경된 이벤트는 다시 다른 이벤트로 변경할 수 없으며, PC는 이벤트 2를 클리어하기 전까지 다른 이벤트에 도전할 수 없다. 기존에 진행하던 이벤트의 명운의 경우 진행 중이던 값 그대로 유지된다. (예를 들어 이벤트 1을 도전 중이었고 잔여【명운】이 12였을 경우, 이벤트 2를 클리어 한 후 다시 이벤트 1에 도전할 땐【명운】의 최대치가 아닌 잔여【명운】인 12를 감소시킬 수 있다)

추가로, GM은 다음 [장면: 해후]를 진행할 때 장소표를 [11: 「꺾인 복도」]로 고정한다.

이미 해당 이벤트를 클리어하였을 경우, 이상현상을 모두 발견하여 복도를 빠져나갈 수 있는 것으로 한다.

E-4: 한국 주인자 협회 (추가 키워드)

한국 주인자 협회는 [주인]에 감염된 주인자들이 서로 알아남고 정보를 교환하기 위해 만들어진 협회이며, 곡옥 모양의 주인이 달린 노리개를 차고 있는 것이 큰 특징이다.

일본에서 발생한 「주인감염 呪印感染」의 저주는 옆 나라인 한국에도 빠르게 퍼지게 되었으며, 일반인에게는 인식되지 않기 때문에 감염된 주인자들이 살아남을 확률은 극악이다. 한국에서도 많은 참사를 겪고나서서야 주인자의 생존률을 높이기 위해 만들어진 것이 한국 주인자 협회라고 할 수 있다. **중앙** 정부도 이 현상을 외면하고 있기 때문에 협회원들은 서로 살아남기 위해 자신이 조우한 〈무언가〉에게서 살아남은 방법을 공유하며 그렇게 쌓인 데이터 베이스를 바탕으로 생존률을 높이고 있다.

당신과 만난 황시원은 한국 주인자 협회의 협회원이며, 당신들이 여기서 나가는데 도움을 줄 것이다.

하지만 명심하라. 어디까지나 살아남을 가능성을 만들어내는 것은 당신 자신임을.

GM은 [이야기 전개 시트] D-6칸에 [키워드: 진상②]를 추가한다.

F-2: 추격자(추가 키워드)

〈무언가〉는 사람을 잡아먹는 존재지만 배가 부를 경우에는 딱히 사냥을 하지 않는듯하다. 높지는 않지만 어느 정도 지성이 있는 듯하며, 정황상 타인과 함께 있으려고 하는 광경이 자주 목격되었다. 자신이 잡아먹은 사람의 가죽을 뒤집어 쓰고 사람들과 섞이거나 사람을 쫓아오는 것도 어디까지나 같이 있고 싶어할 뿐이다. 그 증거로 배부를 때에 사람을 붙잡았을 경우, 포옹만 하고 지나갈 뿐이었다.

〈무언가〉는 어쩌면 외로움을 타는 것일 수도 있다. 영원히 백룸을 헤매는 이. 어쩌면 우리들의 말로일지도 모른다. 인간을 잡아먹는 것도, 어디까지나 먹을 것이 없기 때문일 수도 있다. 만약 그렇다는 가정하에, 〈무언가〉는 인간과 비슷한 심리를 가지고 있을지도 모른다.

〈무언가〉가 배부를 때에 이 심리를 이용한다면 이곳을 탈출 할 수 있지 않을까?

GM은 [이야기 전개 시트]의 A-6에 [키워드: 진상③]를 추가해주세요.

F-6: 진상①

더 이상 이렇게 쫓겨만 다닐 수는 없다. 이곳에서 살아남기 위해서는 자신들을 쫓아오는 저 〈무언가〉에게 대항해야한다. 현재로서는 저 괴물은 우들에게 호의적이며 당장은 해칠 의사가 없는 것 같다. 그러니 어떻게든 먼저 덤벼들면 되지 않을까. 가지고 있는 소지품과 여기저기 돌아다니면서 얻은 것들로 어떻게든 무기를 만들 수 있었다. 이제 반격의 때다.

[특수 이벤트] : ★ [결전]으로 [판정] 가능

D-6: 진상② (추가 키워드)

그 때 황시원이 가지고 있던 노리개가 열린 빛을 띄더니 어느 방향을 가리킨다. 그 방향에는…… 수첩이 있다. 그것도 최근에 사용된 듯한. 황시원이 이야기하기를 이 노리개의 반응은 누군가의

조상신이 도운 것이고, 이 수첩은 아무래도 전에 탐색을 했던 한국 주인자 협회의 협회원이 다음 사람을 위해 남겨둔 힌트 같다고 이야기를 한다.

수첩을 읽어보면…… 굉장한 악필이다. 더듬더듬 글을 읽어보면 다음과 같은 내용이 적혀있다.

여기서 나가고 싶지? 여기서 나가려면 특정한 순서로 코너를 돌아야만 탈출구가 나오거든 ㅋ.
그럼 그 특정한 순서란 뭘까? 아쉽게도~~~~ 랜덤이지롱!
…… 너무 낙담은 하지마. 다행히도 당신(들)이 지나온 길에 그 힌트가 있을테니까.

기억나? 뭐가 있었는지?

그 힌트를 찾아 이곳을 탈출해보자.

[특수 이벤트] : ★ [의식행사]으로 [판정] 가능

D-6: 진상③ (추가 키워드)

〈무언가〉는 당장 당신들을 죽일 생각이 없는듯하다. 그러나 계속해서 당신들의 뒤를 쫓아다니며, 진심으로 달아날 김새를 보이면 ‘가지마’라는 말을 계속해서 내뱉으며 추격해온다.

처음 이곳에 왔을 때 보았던 시체가 신경쓰이지만, 그저 배가 고팠던 〈무언가〉에게 잡아먹혔던 거라면…… 〈무언가〉는 아직 배부르게 아닐까. 그럼 이 틈을 타 〈무언가〉를 향해 ‘설득’을 시도해보자.

가 지 마

우리는 이제 〈무언가〉와 마주해야한다.

가 지 마

우리에게는 돌아가야만 하는 일상이 있다.

가 지 마

우리를 제발 밖으로 내보내주세요.

영 원 히 함 께 있 어

[특수 이벤트] : ★ [어려운 설득]으로 [판정] 가능

결말 페이즈

[진상①]의 ★[이벤트]를 [클리어]하면 <무언가>는 쿵하고 육중한 소리를 내며 쓰러지더니 검은 쿨타르가 되어 녹아내립니다. 하지만 변한 것은 없습니다. PC들은 여전히 이상한 공간에 갇혀있을 뿐입니다. 시간만 있다면 다른 탈출방법을 찾아 탈출할 수 있겠지만 그 때까지 얼마나 시간이 걸릴지는 모릅니다.

[제한 시간] 내에 ★[결전]을 [클리어]하지 못한 경우 PC들은 결국 배고파진 <무언가>에게 잡아먹혀 [사망]하게 됩니다.

[진상②]의 ★[의식행사]로 판정하는 경우 PC들은 이전에 이곳을 탐사했던 이의 쪽지를 발견하게 됩니다. 노리개 그림이 그려져 있는 것을 보면 아무래도 한국 주인자 협회 중 누군가가 남겨놓은 단서인 것 같습니다. 그 단서를 토대로 올바르게 방 순서에 맞게 나가다보면 어느새 여러분은 원래 있던 장소로 돌아와있습니다. 이 모든게 꿈이었을까요? 하지만 그간 보고 느꼈던 생생한 감각이 아직 남아있을 뿐더러 여러분의 손등에는 곡옥 모양의 멍이 떠있습니다. 그렇습니다. 그것은 꿈이 아닙니다. 그리고 여러분의 손에는 명함이 하나 들려있습니다. 「한국 주인자 협회, 협회원 황시원」. 아무래도 당신들이 앞으로도 살아남기 위해서는 여기에 연락해야할 것 같죠?

[진상③]의 ★[어려운 설득]으로 판정하는 경우 <무언가>는 당신들에게 따라오라는 듯한 제스처를 취합니다. 몇 번의 길을 헤매다 보면 <무언가>는 갑자기 걸음을 멈춥니다. 그리고

당신들을 포옹하더니 당신들을 향해 손을 흔드네요. 머리가 점점 어지럽습니다. 그리고 어느새 정신을 차리면 더 이상 기괴한 공간이 아닌 당신들이 아는 ‘바깥’입니다. 아무래도 정말로 <무언가>는 당신들을 바깥으로 데려다 준 것 같습니다. 하지만 주인이 새겨진 손등을 본다면 <무언가>의 얼굴과 닮은 이상한 반점도 생긴 것을 확인할 수 있습니다. 이후 당신은 언젠가 다시 <백룸>에 불려가 <엔티티>와 술래잡기를 하게 될겁니다. 그야 이번엔 당신을 보내주긴 했지만 <엔티티>가 당신을 원하고 있으니까요. 그 때가 온다면 당신은 다시 살아나올 수 있을까요? 그것은 먼 훗날의 이야기입니다.

어느 결말이든 묘사 후 【명운】이 0이상인 PC의 <주인>은 선명한 검은색으로 변색됩니다. 반대로 【명운】이 - 1 이하인 PC의 <주인>은 짙은 붉은색으로 변색된 것을 발견합니다.

그 후, GM은 [행동순서]에 따라 PC의 [엔딩]을 1명씩 연출해주세요.

각자의 연출 후 GM은 ★[이벤트]를 [클리어]할 수 있었다면 【명운】- 1 이하인 PC에게만, [클리어]할 수 없었던 경우에는 모든 PC에게 [종언표]를 적용해주세요.

어떻게든 여러분이 <백룸>을 탈출했다면, 그로부터 며칠이 흐른 후 어느 날 정체불명의 번호로 전화가 걸려옵니다. 그리고 자신도 모르게 홀린듯이 전화를 받습니다. 평소에 모르는 전화를 받지 않는 사람이라고 하더라도요.

[안녕하세요? 한국 주인자 협회에서 연락 드렸습니다.]

[지금 통화 괜찮으실까요?]

자, 이제부터 시작입니다. 여러분.

이야기 전개표

F-6	F-5	F-4	F-3	F-2	F-1
진상 ①				추격자 (추가 키워드)	
E-6	E-5	E-4	E-3	E-2	E-1
		한국 주인자 협회 (추가 키워드)			
D-6	D-5	D-4	D-3	D-2	D-1
진상 ② (추가 키워드)				이상현상 관측 (추가 키워드)	
C-6	C-5	C-4	C-3	C-2	C-1
B-6	B-5	B-4	B-3	B-2	B-1
				익숙하지만 낯선	
A-6	A-5	A-4	A-3	A-2	A-1
진상 ③ (추가 키워드)		헤메는 사람?			사건 발생