

<두근두근! 청춘! 오컬트부!>

제작자: 닌

피드백 및 문의는 해당 포스타입과 트위터 @trtr_ninning 으로 부탁드립니다.
피드백에 따라 내용이 수정될 수 있습니다. 세션 전 최종 수정일을 확인해주세요.



INSANE

4인 4사이클 특수형

오리지널 월드세팅

개요

추적추적 내리던 비도 그치고 교정에 벚꽃이 흐드러지게 피는 봄.
살랑살랑 부는 봄바람에 사춘기를 맞이한 학생들의 마음도 어쩐지 두근거립니다.
최근들어 학교에 귀신이 나타난다는 소문이 들려오는데... 오컬트부로서 가만 있을 수는 없죠.
어쩌면 예상 외의 스릴이 기다리고 있을지도? 왠지 즐거운 학교 생활이 펼쳐질 것만 같네요!

안내

이 시나리오는 「멀티 장르 호러 **TRPG** 인세인**inSAnE**」 룰북을 기준으로 작성되었습니다. 국문판 인세인 룰북의 저작권은 **TRPG CLUB**에 있습니다. 이 저작물은 비공식 2차 팬 시나리오로, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

PC들은 모두 같은 고등학교에 재학 중인 학생들로, 같은 동아리에 소속되어 서로 어느 정도의 친분이 있습니다.

학교의 이름, 구조 등은 기본적으로 한국을 배경으로 하고 있으나, 자유롭게 일본, 미국 등 배경을 바꾸어 진행하셔도 됩니다.

공개 사명

PC1

당신은 고등학교에 다니고 있는 2학년 학생이다. 새학기가 시작되어 기대감에 마음이 설렌다. 친구를 많이 사귀면 등교하는 게 더 즐겁겠지?
당신의 사명은 [즐거운 학교 생활을 보내는 것]이다.

PC2

당신은 고등학교에 다니고 있는 2학년 학생이다. 새학기가 시작되어 기대감에 마음이 설렌다. 2학년에도 1학년 때 친구였던 PC1와 무사히 같은반이 되어 기쁘다! 당신의 사명은 [즐거운 학교 생활을 보내는 것]이다.

PC3

당신은 고등학교에 다니고 있는 1학년 학생이다. 새학기가 시작되어 기대감에 마음이 설렌다. 이제 막 고등학생이 되어 모든것이 낯설기만 하다. 더 이상 중학생이 아니니까 더 어른스러워져야 하는데....

당신의 사명은 [즐거운 학교 생활을 보내는 것]이다.

PC4

당신은 고등학교에 다니고 있는 3학년 학생이다. 새학기가 시작되어 기대감에 마음이 설렌다. 드디어 이 학교의 최고학년이 되었다! 후배들에게 모범이 돼야지. 당신의 사명은 [즐거운 학교 생활을 보내는 것]이다.

※※스포일러 주의※※

이 아래로는 **GM**만 열람해주세요.

공개적인 곳에서 시나리오를 플레이하는 것을 금합니다. 시나리오의 진상, 줄거리 등 스포일러를 발설하지 않도록 주의해주세요.

비밀 사명

PC1

쇼크: 없음

당신은 내심 학교에서 연애를 할 수 있지 않을까 기대하고 있다. 지금까지는 한 번도 해 본 적이 없지만... 이대로 솔로인 채로 학창시절을 끝낼 수는 없어! 사실 동아리에 가입한 것도 오컬트에 관심이 있다기 보다는 계기를 만들 수 있지 않을까 싶어서였다.

당신의 진정한 사명은 [한 명 이상과 서로 긍정적인 감정을 갖는 것]이다.

한편 당신은 매일 일기를 쓰고 있는데, 이것만은 누구에게도 보이고 싶지 않다.... 한창 수줍음이 많을 나이라고!

PC2

쇼크: 없음

당신은 사실 소꿉친구인 **PC1**를 짝사랑하고 있다. 동아리에 입부한 것도 **PC1**와 함께 있기 위해서였는 걸. 그 동안은 친한 친구로만 지내왔지만.... 더 늦기 전에 내 마음을 전해야만 해!

당신의 진정한 사명은 [**PC1**이 자신에게 연애 감정을 갖게 하는 것]이다.

한편 당신에게는 **PC1**에게만큼은 들키고 싶지 않은 비밀이 있다.... 다른 사람은 비난해도 상관없어. 하지만 그것 때문에 **PC1**과 멀어지는 건 싫어!

PC3

쇼크: 없음

당신은 사실 **PC1**에게 관심이 있다. 평소 오컬트에 관심이 있어서 입부했다가... 함께 지내는 사이 선배인 **PC1**가 점점 좋아져버렸다. 최근 학교에서 유행인 괴담의 정체를 함께 밝혀내면 **PC1**과 좀 더 가까워질 수 있지 않을까?

당신의 진정한 사명은 [괴담의 정체를 파헤치는 것]이다.

한편 당신에게는 남들에게 들키고 싶지 않은 비밀이 있다.

PC4

쇼크: 없음

당신은 사실 **PC1**를 짝사랑하고 있다. 오컬트에 별로 관심이 없어보이는 **PC1**를 동아리에 입부시킨 것도 바로 당신. 졸업하기 전에 이 마음을 전해야만 해! 학교에 출몰하는 귀신에게 소원을 빌면 이뤄진단데, 그게 사실일까...?

당신의 진정한 사명은[**PC1**이 자신에게 연애 감정을 갖게 하는 것]이다.

한편 당신에게는 **PC1**에게만큼은 들키고 싶지 않은 비밀이 있다.... 다른 사람은 비난해도 상관없어. 하지만 그것 때문에 **PC1**과 멀어지는 건 싫어!

진상

사실 이곳은 '연애 시뮬레이션' 게임 속 세상이다! **PC1**는 주인공인 플레이어지만, **PC2, 3, 4**는 게임 속 등장인물이다. 게다가 **PC 2, 3, 4**는 공략 가능한 캐릭터... 즉 이 게임의 히로인! 그래서 **PC1**가 어떤 인물이든간에 **PC2, 3, 4**는 플레이어를 좋아할 수밖에 없도록 프로그래밍되어 있다. 물론 **PC1**가 어떤 루트를 타느냐에 따라 등장인물들의 반응과 엔딩도 갈리겠지만....

이 게임은 저주와도 같은 힘을 갖고 있어서, 플레이어가 한 번 들어오면 게임 속에 갇혀 버린다. 플레이어는 어느샌가 자신이 게임 밖, 현실의 인간이라는 것을 잊은 채 주인공 캐릭터와 동화되어 버린다. 플레이어 전에도 이 게임에 갇혀 실종된 사람이 있을지도...?

봉마인들이 현실이라고 믿고 있었던 곳은 사실 게임 속 세계입니다. 그것도 연애 시뮬레이션 게임. 따라서 이 세계는 어느 정도 미연시의 법칙을 따릅니다. 주인공이 2학년인 점, 특별한 일 없이도 주변 인물들이 주인공에게 호감이 있는 점.... 시나리오 상에도 호감도 아이템, **CG**, 공략캐릭터 등등 요소를 배치해보았습니다. 미연시 분위기를 살린다면 재미있을지도요?

하지만 평범한 미연시가 아니기에 인물들이 이상한 행동을 보입니다. 각 공략캐릭터들의 비밀이나, 바뀌는 사명이나, 게임에 갇히는 요소 등등. 이 간극을 잘 살려 플레이하면 재미있을 것 같네요.

모쪼록 즐거운 세션되시길 바랍니다.

준비

총 23장의 광기를 준비합니다. 1, 2권에 수록된 광기를 모두 사용할 수 있습니다. <기시감> 3장을 준비하고, <도를 넘어선 마음>, <괴물>를 포함하여 23장의 광기를 준비합니다.

시작 전 **PC 2, 3, 4**에게 <기시감>을 한 장씩 배부합니다. 세 사람에게는 몇 번이고 반복된 풍경, 반복된 이야기니까요. 감정 판정을 쉽사리 하지 못하게 하는 장치이기도 합니다.

이 시나리오에서는 의도적으로 착란 상태를 유도합니다. 타류로 인해 배드엔딩이 되지 않도록 광기 카드를 추가하거나, 적절히 난이도를 조절하는 것을 추천드립니다. 설령 광기 덱이 모두 바닥났더라도 플레이어 전원이 합의한다면 엔딩까지 진행할 수 있도록 해주세요.

도입 페이지

*파란색 글자는 GM을 위한 추가 설명입니다.

방과 후. 여러분은 최근 학교를 떠들썩하게 만든 괴담의 정체를 확인하기 위해 동아리실에 모였습니다. 책상을 옮겨 마주보고 앉아, 각자 하나씩 챙겨온 과자를 먹으며 담소를 나눕니다. 부원들끼리 꽤나 사이가 좋네요!
수업이 모두 끝나고 한산한 교정. 조용하기는 하지만 언제나와 다를 바 없는 학교입니다. 정말 뭔가 있긴 한 걸까...? 의심스럽긴 하지만, 이렇게 모인 이상 뭐라도 해봐야겠죠. 오컬트부의 명예를 걸고!

으스스한 분위기는 거의 없고, 러브 코미디~ 분위기를 연출합니다.
GM과 플레이어들이 미연시에 익숙하다면 그런 연출을 해도 좋습니다.

서로 간단하게 자기 소개를 하고, 핸드아웃에 적힌 사명을 읽은 후 도입 페이지를 종료합니다. 메인 페이지에 들어가기 전, <학교의 소문>, <옥상정원>, <매점> 핸드아웃이 공개됩니다.

메인 페이지

마스터 장면 **1. 정체불명의 학생?**

조건: <교실> 핸드아웃의 비밀이 공개된다.

교복을 입고 있는 걸 보면 분명 우리 고등학교 학생이 맞는 것 같습니다. 하지만 이런 사람은 학교에서 본 적이 없습니다. 스쳐지나가면서 한 번쯤은 봤을 법도 한데 말이죠. 오늘 누군가 전학왔다는 소식도 없었습니다.

단순히 다른 학년, 다른 반이라서... 라고 하기에다 이상할 정도로 낯선 모습입니다. 마치 다른 곳에서 온 것처럼요.

설마, 이게 말로만 듣던 귀신.....?

당황하는 것도 잠시, 귀신이 여러분에게 달려듭니다!

“너만... 너만 없어지면 돼...!” 라는 식으로 사이사이 적절히 RP를 해주시면
좋습니다.

드라마 장면에 등장한 PC는 괴이 <정체불명의 학생>과 전투하게 됩니다. PC1은
장면에 등장하지 않았어도 전투에 참여하게 됩니다.

괴이는 PC1를 우선적으로 공격합니다.

괴이가 전투에서 승리했을 경우 전과로 PC1과 상호 감정을 맺습니다.

정체불명의 학생

속성: 괴이

생명력: 12

호기심: 정서

특기: <친애>, <원한>, <미디어>, <역사>, <혼돈>

어빌리티: <기본공격> (공격, 원한)

<위험감지>(서포트, 원한)

<감싸기>(서포트, 친애)

<트릭>(공격, 미디어)

마스터 장면 2. 하교

조건: 2사이클이 끝났다.

어느새 해가 저물어갑니다. 먼 하늘이 노을에 물들어 학교 건물로 노랗고 빨간 빛이
스며들어 옵니다. 학교에 이렇게 늦게까지 있었던 것도 오랜만이네요. 슬슬 집에
돌아갈까요?

시내 장면표를 공개합니다.

<편의점>, <골목길>, <PC1의 집>, <PC2의 집>, <PC3의 집>, <PC4의 집>
핸드아웃이 공개됩니다.

마스터 장면 3. CG 해금!

조건: PC1이 <PC2의 집>, <PC3의 집>, <PC4의 집> 핸드아웃의 비밀을 획득했다.

뽀빠라밤~♪ 평소와는 다른 느낌의 배경음악이 들리며 묘한 분위기가 형성됩니다.

왠지 평소보다 PC(2, 3, 4)의 모습이 더 반짝거리는 것만 같습니다.... 묘사를 두, 세
레이어는 더 넣고 텍스처도 잔뜩 바른 것 같은 느낌이라고 할까요.

왠지... PC와 더 깊고도 가까운 관계가 된 것 같습니다. 그게 좋은 의미든, 나쁜
의미든지요.

장면마다 <PC2의 집>, <PC3의 집>, <PC4의 집> 핸드아웃의 비밀의 내용에
알맞는 연출을 덧붙여주시면 좋습니다.

이후 PC1은 각 히로인의 CG를 얻게 됩니다.

프라이즈: PC 2, 3, 4의 CG

공략 캐릭터와의 이벤트를 수행하고 해금한 CG.

이 CG를 사용하면 해당하는 PC의 판정 결과값에 +3 또는 -3 수정을 할 수 있다.
조건에 제약 없이, 프라이즈 당 한 번만 사용 가능하다.

이 프라이즈에 비밀은 없다.

이 CG를 사용하면 해당 PC의 판정 결과값에 +3 또는 -3의 수정을 할 수 있습니다.
각 CG 당 사용 기회는 한 번으로 제한되며, 사용에 제약은 없습니다. 페이즈 구분
없이, 일반적인 조사 판정이든 전투에서든 언제든지 사용할 수 있습니다.

아래처럼 이미지를 첨부하면 재미있겠네요. 수록된 이미지는 이 시나리오의
세션에서만 사용가능합니다. 재가공 가능, 재배포 금지.

캐릭터는 테스트 플레이에 참여한 봉마인의 외양에 맞추어 그렸습니다.

다운로드 링크:

<https://drive.google.com/file/d/1njmoKZSGEgFiEcCoKnLh4-Tsbq5PR1zT/view?usp=sharing>



사명 전환: 조건에 따라 진정한 사명이 바뀐다.

비밀을 조사할 때 목적이 된 **PC**의 진정한 사명이 바뀐 상태라면 바뀐 사명이 전달됩니다.

PC1가 다음 조건을 충족했을 경우

이 게임의 주인공

▶<**PC1**의 집> 핸드아웃의 비밀을 습득했을 경우

쇼크: 전원

당신은 사실 게임의 플레이어, 즉 주인공이다. 이 게임 밖, 현실의 인간이지만 이 게임속에 갇혀 주인공 캐릭터와 동화되어 버렸다. 이 사실을 드디어 깨달았다! 다른 캐릭터들이 당신에게 호감을 갖고 있는 것도 당신이 주인공이기 때문이다.... 캐릭터들의 반응도, 감정도 모두 프로그램되어 있을 뿐. 거짓이 전부인 이 세계에 갇혀있을 수는 없다.

당신의 진정한 사명은 **[게임에서 무사히 빠져나가는 것]**이다.

<종말>으로 공포판정

*비밀 사명이 갱신되었을 경우, 봉마인은 게임에 남을 것인지 (본래의 비밀 사명을 따를 것인지) 게임 밖으로 나갈 것인지 (갱신된 사명을 따를 것인지) 선택한다. 단, PC1이 착란 상태가 되었을 경우 진정한 사명이 갱신된 사명, [게임에서 무사히 빠져나가는 것]으로 고정된다.

PC2, PC3, PC4가 다음 조건을 충족했을 경우

-질투는 나의 힘

▶ PC1에게 긍정적인 감정을 갖고 있는 동시에 다른 PC도 PC1에게 긍정적인 감정을 갖고 있는 경우

쇼크: PC1에게 긍정적인 감정을 가진 PC

당신은 PC1을 좋아한다. 그것도 좋아한다는 말만으로는 제대로 표현할 수 없을 정도로. 당신 이외의 다른 사람이 PC1와 이어지는 건 견딜 수 없다. PC1는 나만의 것이니까.

당신의 진정한 사명은 [PC1에게 긍정적인 감정을 가진 다른 PC를 처치하는 것]이다.

<절단>으로 공포판정

-사랑은 광기다.

▶ PC1에게 긍정적인 감정을 갖고 있으면서, <PC1의 집> 핸드아웃의 비밀 혹은 갱신된 PC1의 비밀을 습득한 동시에 착란 상태일 경우

쇼크: PC1

당신은 PC1을 좋아한다. 그것도 좋아한다는 말만으로는 제대로 표현할 수 없을 정도로.

그런데 PC1가 게임 플레이어라니...? 이대로 두었다간 PC1이 게임 밖으로 나가버릴지도 모른다. 그렇게 되면 더 이상 PC1를 만날 수 없어... 그것만은 참을 수 없다. PC1는 계속 여기에 있어야만 해. 나와 함께.

당신의 진정한 사명은 [PC1를 게임 속에 가둬두는 것]이다.

<포박>으로 공포판정

*클라이맥스 전투에서 PC1의 의식을 방해하면 PC1를 가둘 수 있습니다. 생명력을 0으로 만들어 전투에서 탈락시키면 되겠죠. 이외에도 메인 페이즈 전투에서 PC1에게 전투를 걸어 전과로 <프라이즈: 일기장>을 빼앗거나요.

클라이맥스 페이지

이대로는 영영 이곳에 갇혀버릴지도 모릅니다. 빠져나가려면, **PC1**를 막으려면 기회는 지금뿐!

서로의 욕망을 이루기 위한 마지막 승부입니다... 전투가 벌어집니다.

PC1은 게임에서 나가고자 한다면 의식을 수행하면 됩니다.

PC1를 게임 속에 붙잡아두기 위해서는 **PC1**를 공격해 행동불능 상태로 만들어 탈락시킬 수 있습니다.

혹은 **PC1**를 독점하기 위해 다른 히로인 **PC**를 공격할 수도 있겠네요.

[정체불명의 학생]이 메인 페이지에서 생명력이 0이 되어 격파당하지 않았을 경우, 클라이맥스 페이지에 등장할 수 있습니다. 적절히 난이도 조절을 해주세요. 이 **NPC**는 **PC1**을 처치하려고 하거나, 혹은 게임에서 나가는 것을 도울 수도 있습니다. 어쨌거나 이 게임 속에서 **PC1**을 없애는 게 사명이니까요. **PC**들의 행동 양상을 보고 보다 불리한 **PC**를 도와 밸런스를 맞춰주세요.

클라이맥스 페이지 도중에도 조건을 충족시키면 진정한 사명이 바뀔 수 있습니다.

엔딩

END 1. LOGOUT

▶**PC1**이 게임 밖으로 무사히 나갔다.

눈앞이 천천히 검게 멀어지더니... 어느새 다시 밝아옵니다. 익숙한 청록색빛의 모니터 화면이 눈에 들어옵니다. 커다랗게 “두근 두근 부활동!” 연애 시뮬레이션 게임의 메인 화면이 떠 있습니다. **PC2**, **PC3**, **PC4**의 매력적인 일러스트가 화면 너머의 당신을 향해 웃고 있습니다....

게임에 갇힐 뻔 했다니, 그게 사실일까요? 하지만 컴퓨터 앞에 앉은 지금도, 게임 속에서 겪었던 일들이 현실인 것처럼 생생하게 느껴집니다.

어쩐지 어깨도, 목도 너무나 빠근합니다. 피로감이 몸을 짓누르네요.

컴퓨터는 이쯤 해 두고 슬슬 침대에 눕는 게 좋겠습니다. 게임은 적당히 하는 게 좋겠어요, [PC1의 플레이어의 이름].

PC1의 캐릭터 이름이 아닌 그 뒤의 플레이어를 지칭해주세요.

주인공이 나가고 난 뒤의 게임 속 세계는... 평온합니다. 주인공의 자리에는 [정체불명의 학생]이 다시 자리잡습니다. 게임 캐릭터들의 관계의 중심에는 [정체불명의 학생]이 있겠죠. 그를 둘러싼 캐릭터들의 이야기도... 비밀들도, 전부 새로 온 주인공에 맞춰서. PC2의 소꿉친구도, PC4가 스토킹하던 후배도, PC3이 관심을 보이던 주인공은 어느새 [정체불명의 학생]이 되어 있습니다. 그렇게 프로그래밍되어 있듯이.

PC 2, 3, 4가 PC1과 연애 감정을 갖게 되었다면, 그 감정의 대상이 [정체불명의 학생]으로 변합니다. PC4가 스토킹하던 상대가 [정체불명의 학생]이 되고, PC2의 소꿉친구가 [정체불명의 학생]이 됩니다. 그렇더라도 사명은 이룬 것으로 처리합니다. 클라이맥스 페이지에서 PC가 사망했더라도, 아무렇지 않게 부활합니다. 게임이니깐요!

END 2. NOW PLAYING...

▶PC1이 게임에서 나가지 못 했다.

사명을 달성한 PC에 맞추어서 연출해주세요. 히로인 PC 한 명만이 전투에서 승리했다면, 혼자서 PC1을 독차지하겠지요. 아니면 여러 명의 히로인 PC가 함께 PC1를 나누어 가질 수도(?) 있겠습니다. 이 경우에는 장르가 하렘물이 되는 걸까요. 그렇게 평화롭고, 즐거운... 러브 코미디적 일상이 흘러갑니다.

마지막에는 후에 다른 주인공이 접속하게 되면 PC1이 모브 취급을 당하게 될지도... 라는 뉘앙스로 마무리해주세요.

핸드아웃

핸드아웃: 학교의 소문
요즘 들어 고등학교에 유행하는 소문.

교복을 입은 학생이 함께 수업을 듣는데 그 학생의 이름도, 얼굴도 아무도 모르는데다 출석부에도 기록이 없다고 한다.

-

쇼크:없음

평소에는 그 정체불명의 학생이 평범한 학생들 사이에 섞여 있어서 구분할 수가 없다고 한다....

학생이 없는 시간에 교실에 몇 명이 모여 출석을 부르면 어느새 한 명이 늘어있는데... 귀신이라도 있는 걸까?

핸드아웃 <교실>이 공개된다.

핸드아웃: 옥상정원

옥상에 조성된 정원. 관목이 파릇파릇하게 자라있고 벤치와 파라솔도 구비되어 있어 학생들에게 인기가 많다. 지금이라면 다른 학생들 눈치 볼 필요 없이 한가하게 있을 수 있겠지?

-

쇼크: 이 장면에 등장한 **PC**

확산정보.

다들 하교한 후라 아무도 없이 한가한 옥상정원. 넓은 벤치 하나를 통째로 차지해버릴 수도 있겠는 걸!

어, 그런데... 멀리 펜스 너머로 인영이 보인다. 누구지...? 얼굴을 확인하기도 전에, 그림자가 아래로 떨어졌다!

<죽음>으로 공포판정

*조킹 시 아래를 내려다봐도 시체를 발견할 수 없습니다. 핏자국이나 다른 어떤 흔적도 남아있질 않습니다.

뛰어내린 그림자는 **NPC**인 정체불명의 학생으로, 그는 플레이어로서의 지위를 잃어버려 (지금의 플레이어인 **PC1**이 들어온 바람에) 이 게임 속 세계에서 '없는 존재'가 되어 죽을 수도 없습니다.

핸드아웃: 매점

언제나 학생들에게 인기만점인 매점! 아직 문을 닫지 않고 영업중인 것 같다. 간식을 사볼까?

-

쇼크: 없음

"어서 오렴! 문 닫기 직전이라... 빵 종류는 반값에 줄게."

주인 아주머니가 빵들을 진열대 가장 맨앞에 내놓으며 말했다.

이 비밀을 확인한 **PC**는 원하는 아이템 한 가지를 획득한다.

*조킹으로 매점 주인에게 "요즘들어 이상한 일이 있지 않았나요?" 라고 물으면
"그리고보니... 매점 물건이 한두개씩 사라지더라. 내 아들딸같은 우리 학생들 의심하긴 싫어서 말은 안 했는데..." "사실 뭐... 증거도 없긴 해. CCTV에 아무것도 안 찍히더라구? 그야말로 귀신이 곡할 노릇이지. 손대는 사람은 없는데 물건이 사라지니 원." 이라고 대답합니다.
보다 실감나게 연출하려면, PC들이 엇비슷한 질문을 했을 때 했던 말을 완벽하게 똑같이 반복하는 롤플을 해도 좋겠네요. 마치 NPC가 정해진 대사를 출력하는 것처럼 말입니다.

핸드아웃: 교실

방과 후, 모두 빠져나가고 텅 빈 교실.

청소를 마치고 깔끔해진 교실에 책상이 줄 지어서 정돈되어 있다.

*이 핸드아웃을 조사판정하는 것을 소문을 따라 출석부를 부르는 행동으로 간주한다.

*이 핸드아웃은 <괴이> 분야의 특기로만 판정할 수 있다.

-

쇼크: 전원

확산정보.

1번 가은철, 2번 김하영..... 한 명 한 명 출석부에 있는 이름을 불렀다. 당연하게도 돌아오는 대답은 없다.

역시 정체불명의 학생이니, 귀신이니, 전부 소문일 뿐인 걸까?

장난삼아 선생님처럼 "혹시 이름 안 부른 사람?" 하고 물었더니, 한 사람이 손을 든다.

잠깐, 넌... 누구야?

<놀람>으로 공포판정

핸드아웃 <정체불명의 학생>을 공개한다.

핸드아웃: 정체불명의 학생

같은 학교를 다니는 학생이라면 하다못해 급식실에서라도 마주친 적이 있을 텐데...

어째서인지 깔끄러울 정도로 낯설다. 아니... 아예 어떤 얼굴인지조차도 모르겠어!

요즘 학교에서 도는 소문의 주인공인 걸까?

-

쇼크: 전원

당신은 게임 속 주인공이다. 정확히는, 주인공이었다.

게임 속에 갇힌 나머지 지금은 유령과 같은 취급을 당하고 있다.

게임에서 나갈 수도, 이 게임 속에서 등장인물 중 하나로서 살아갈 수도 없는 채로.

애초에 당신은 이 세계의 인물이 아니었으니까.

지금 있는 주인공을 쫓아내면 당신이 다시 주인공이 될 수 있지 않을까?

당신의 진정한 사명은 [현재의 주인공을 게임 밖으로 내보내는 것]이다.

*이 비밀은 공유할 수 없다. (감정 공유 및 어빌리티 효과 등 포함)

핸드아웃: **PC1**의 집

학교 근처에 위치한 **PC1**의 집. 집에 찾아가는 건 친밀한 사이애나 할 수 있는 일인데....
PC1와 더 가까운 사이가 될 수 있을까?

*이 핸드아웃은 **PC1** 본인과 **PC1**와 감정을 맺은 플레이어만 조사 판정할 수 있다.

-

쇼크: 전원

PC1의 집에 가니 책상에 일기장이 덩그러니 놓여 있다. **PC1**는 일기장에 무엇을 써놓았을까....

일기장을 펼치자, 캐릭터 상태, 호감도, 이벤트 씬, 저장 목록... 버튼이 떠오른다.
호감도 버튼을 누르자 **PC 2, 3, 4**의 이미지가 떠오르면서 ‘호감도’를 얼마나 쌓았는지 피라미터가 수치화되어 있다.

이건... 일기장이 아니라 게임 **UI**잖아? 우리가 사는 이 세계가 게임일 뿐이라고?

<미디어>로 공포 판정

*이 비밀을 획득하면 **PC1**의 [거처]를 얻게 된다.

*이 핸드아웃을 처음 판정한 플레이어는 <프라이즈: **PC1**의 일기장>을 소유한다.
이 프라이즈는 함께 드라마 장면에 등장한 누구에게나 전달할 수 있으며, 클라이막스 페이지에서 사용 가능하다.

*조킹으로 버튼을 누르면 다음 내용을 알 수 있습니다.

캐릭터 상태: 누르면 **PC1**의 이미지가 나타납니다.

호감도: 누르면 **PC 2, 3, 4**의 이미지가 나타나고, 그 아래에 각 히로인이 **PC1**에게 어떤 감정을 갖고 있는지 나옵니다.

이벤트 씬: 만약 **CG** 프라이즈를 갖고 있다면 안내해주세요.

저장 목록: ‘정체불명의 학생’이 저장해놓은 이전 데이터가 남아있습니다. 현재는 **PC1**이 플레이 중이므로, 불러올 수 없습니다!

프라이즈: **PC1**의 일기장

PC1의 일기장. 하지만... 평범한 일기장이 아닌 듯 하다.

*이 프라이즈의 소유자는 마음대로 이 프라이즈의 비밀을 확인할 수 있다.

-

쇼크: 없음

이 게임의 **UI**를 불러오는 도구다.

이 일기장을 통해서 게임을 저장하고... 게임에서 빠져나갈 수 있다!

*이 비밀을 확인한 **PC1**은 <의식: 게임 종료>를 획득한다.

의식:게임 종료

1단계: 일기장을 펼쳐 메뉴창을 띄운다. <전자기기> 혹은 <기계> 혹은 <미디어> | 조건: <프라이즈: 일기장>을 갖고 있을 것. | 페널티: 무작위로 공포심 한 개를 추가한다.

2단계: 게임을 종료한다. <그늘> 혹은 <인내> | 조건: 없음 | 페널티: 펄블치가 1 증가한다.

*이 의식은 클라이맥스 페이지에서 시도할 수 있다.

*클라이맥스 페이지에서 승리하면 의식에 성공하는 것으로 간주한다.

핸드아웃: **PC2**의 집

학교 근처에 위치한 **PC2**의 집. 집에 찾아가는 건 친밀한 사이애나 할 수 있는 일인데.... **PC2**와 더 가까운 사이가 될 수 있을까?

*이 핸드아웃은 **PC2** 본인과 **PC2**와 감정을 맺은 플레이어만 조사 판정할 수 있다.

-

쇼크: 전원

구석에 쌓아둔 앨범이 있다. 추억이 쌓여 있는 걸까?

안에는... 사진마다 얼굴에 마구 검은칠을 해놓았다. 그 사이에 유일하게 멀쩡한 건 **PC1**의 얼굴 뿐...

심지어 누군가를 저주하는 편지나, 기분나쁜 인형제물 같은 것도 보인다....

PC2는 자신이 **PC1**의 유일한 소꿉친구로 있기 위해 지금까지 **PC1**에게 접근하는 다른 친구들을 악질적으로 괴롭혀 **PC1**에게서 떠나가도록 만들었다.

<협박>으로 공포판정

*이 비밀을 획득하면 **PC2**의 [거처]를 얻게 된다.

핸드아웃: **PC3**의 집

학교 근처에 위치한 **PC3**의 집. 집에 찾아가는 건 친밀한 사이애나 할 수 있는 일인데.... **PC3**와 더 가까운 사이가 될 수 있을까?

*이 핸드아웃은 **PC3** 본인과 **PC3**와 감정을 맺은 플레이어만 조사 판정할 수 있다.

-

쇼크: **PC3**

단정하게 정돈된 **PC3**의 한 칸에는... 책장 가득 캐릭터 피규어가 전시되어 있다!

먼지 한 올 없이 완벽하게 정리되어 있는 피규어들에게서는 전문가의 품격마저 느껴질 정도다....

PC3은 상당한 오타쿠인 데다 피규어 전문 수집가다. 이것만큼은 다른 사람들에게 들리고 싶지 않았는데...!

*이 비밀을 획득하면 **PC3**의 [거처]를 얻게 된다.

핸드아웃: **PC4**의 집

학교 근처에 위치한 **PC4**의 집. 집에 찾아가는 건 친밀한 사이여나 할 수 있는 일인데....

PC4와 더 가까운 사이가 될 수 있을까?

*이 핸드아웃은 **PC4** 본인과 **PC4**와 감정을 맺은 플레이어만 조사 판정할 수 있다.

-

쇼크: 전원

깔끔하게 정돈된 스크랩북이 있다.

스크랩북을 펼쳐보면... **PC1**의 사진이 잔뜩 붙어 있다. 어째서인지 시선이 카메라 렌즈를 향하고 있지 않은데...?

사진뿐만 아니라 **PC1**이 사용하던 펜, **PC1**이 쓴 편지... 갖가지 물건도 함께 보관되어 있다.

PC4는 **PC1**를 처음 봤을 때부터 지금까지 계속 스토킹해왔다.

<추적>으로 공포판정

*이 비밀을 획득하면 **PC4**의 [거처]를 얻게 된다.

핸드아웃: 골목길

건물 사이로 이어진 골목길. 평소엔 어두워서 잘 지나다니지 않는다.

그러고보니 왜 이렇게 건너편이 어둡지...?

-

쇼크: 전원

골목길을 따라 걸어가자... 얼마 걸지도 않았는데 더 이상 앞으로 나아갈 수가 없다. 분명 길은 이어져 있는데...?

길이 보이기만 할 뿐, 이 이상의 세계는 구현되어 있지 않다. 이 세계는 학교와 시내가 전부다.

<전자기기>로 공포판정

핸드아웃: 편의점

주민들이 자주 이용하는 편의점. 고등학교 학생들도 등하교하며 매일같이 들르던 곳이다.

-

쇼크: 없음

온갖 상품이 보기좋게 진열되어 있다. 어쩌면 그 애가 좋아하는 물건을 찾을 수 있을지도?

*이 비밀을 습득한 PC는 [편의점 표]를 굴린다.

편의점 표는 1번부터 8번까지 칸 하나마다 각 PC가 좋아하는 것, 싫어하는 것이 하나씩 들어가 있습니다.

플레이어들은 어떤 캐릭터가 무엇을 좋아하는지 알 수 없습니다!

플레이 시작 전 플레이어들에게 캐릭터가 좋아하는 것/싫어하는 것이 무엇인지 비공개로 물어봅시다.

편의점에서 아이템을 획득한 PC는 장면에 등장하면 아이템을 사용할 수 있습니다.

플레이어가 선택할 수 있는 것은 사용 여부뿐이며, 그 아이템이 누구의 것인지, 어떤 효과를 갖고 있는지는 사용이 적용된 후에 알게 됩니다.

좋아하는 아이템을 사용하면 그 아이템을 좋아하는 PC가 아이템을 사용한 PC에 대한 감정이 긍정적인 것으로 바뀝니다. 반대로 싫어하는 아이템이면 부정적인 것으로 바뀝니다.

호감도 아이템을 사용하기 전에 감정 판정을 성공하지 않았어도 아이템 효과가 적용됩니다. 단, 이 경우 상대 캐릭터만 일방향적 감정을 갖게 됩니다.

장면표

* PC1, 2... 등의 지칭은 해당 캐릭터의 이름으로 대체해주세요.

학교 장면표

1	한적한 학교 복도. 순간 사람처럼 보이는 그림자가 지나갔다...? 다시 살펴봤지만 그곳엔 아무것도 없다. 기분탓이겠지....
2	창문으로 불어오는 바람에 커튼이 기분좋게 나부낀다. 지금이라면 그 애와의 관계를 발전시킬 수 있을지도...? *감정 판정을 할 경우 +2 보정
3	조용한 교정에는 그 아이와 나, 단 둘뿐이다. 지금이라면 그 애와의 관계를 발전시킬 수 있을지도...? *감정 판정을 할 경우 +2 보정
4	평소의 떠들썩한 학교라고는 생각할 수 없는 고요한 교정. 웬지 불가사의한 일이 일어날 것만 같다... *<교실> 핸드아웃 조사 판정 시 +2 보정
5	저벅, 저벅... 점점 다가오는 발걸음 소리에 자기도 모르게 귀를 기울였다. 아직 집에 안 간 학생이 있나? 시선을 옮겼지만, 그곳에는 아무도 없다....

6	딩-동-댕-동-.... 조용한 교정에 종소리가 울렸다. 퇴근할 때 방송기기를 안 썼나 보다.
---	---

시내 장면표

1	익숙한 거리가 우리를 반긴다. 길을 따라 늘어선 가로수가 바람에 따라 흔들리며 잎소리가 난다.
2	길 건너 PC1의 집이 보인다. 지금은 집에 아무도 없는 것 같은데...
3	앞서 걷는 다른 학생들이 보인다. 이상하게도 어쩐지 얼굴이 보이지 않는다. 마치 얼굴에만 그림자라도 진 것처럼...?
4	오며가며 자주 들리는 편의점이 보인다. 집에 가기 전에 간식이라도 사갈까.... *편의점 핸드아웃을 조사할 경우 +2 보정
5	거리는 묘하게 적막하다. 그러고보니 길을 걷는 건 우리뿐이네....
6	동네 놀이터에서 아이들이 즐겁게 놀고 있다. 웃음소리가 일정한 간격으로 터져나온다. 아이들이 똑같은 행동을 반복하는 것 같아 보이는 건 기분 탓일까? <혼돈>으로 공포판정

편의점표

1	달콤쌉싸름한 초콜릿. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
2	누구든 감동에 눈물을 흘리고 마는 감동적인 영화. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
3	먹자마자 화끈얼얼! 엄청나게 맵지만 맛있는 카레. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
4	오금이 저릿거릴 정도로 무서운 공포영화! 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
5	최신 게임을 잔뜩 할 수 있는 게임기. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
6	코코넛 칩이 쿵쿵 박혀있는 갓 구운 쿠키. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
7	화려하게 세공된 악세사리. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?
8	음질 최고! 고가의 최신형 헤드셋. 누군가에게 선물하면 마음에 들어할지도...?

위의 내용은 예시입니다. 좋아하는 것, 싫어하는 것 구별 없이 모두 같은 형식으로 적어주세요. **PC**가 좋아하는 것, 싫어하는 것을 넣어주시면 됩니다.