

시나리오 No. 1

그곳에 두고 온 것



What we left there

읽기 전에

이 시나리오는 로보토미 세계관 팬메이드 TRPG를
기반으로 하는 시나리오입니다.

여백을 남기라는 마스터의 원칙에 따라 작성되었으니
진행 중 설명이 부족한 여백은 참여자의 상상력으로 채워주시길 바랍니다.

갱신된 시나리오를 확인하기 편하게 하기 위해
2차 수정을 금지하며, 배포 시에는 github링크로 배포해주시길 바랍니다.

오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다

개발자 괴롭히기

helloing0119@naver.com

시나리오 정보

플레이 정보

플레이어 : 1등급 캐릭터 3~4명.

소요시간 : 보이스 기준 3~5시간.

시나리오 분위기

- 던전 탐색 위주의 시나리오.
- 뒤틀림을 위주로 구성.
- 이에 대한 조사, 전투, 간단한 추리.

이 시나리오는 해당 룰을 처음 플레이하는 플레이어들이 뒤틀림과 던전 탐험을 최대한 즐기게 하는 것을 목적으로 만들어진 시나리오입니다.

마스터링을 할 계획이 없는 플레이어라면, 이 페이지까지 읽고 그 이후는 읽지 않기를 부탁드립니다.

3~4명의 플레이어가 보이스 기준 3~5시간 정도 플레이 하는 것을 목표로 제작되었지만, 플레이어나 마스터의 숙련도에 따라서 소요시간이 달라질 수 있습니다.

시나리오 소개



여러분들의 조직의 리더, 혹은 친한 조직의 리더인 '라드'는 아침 일찍 여러분들을 불러 모았습니다. '라드'는 19구 뒷골목에 있는 폐쇄된 건물의 사진을 보여주며 말을 하기 시작했습니다.

"이 건물의 지하에는 L사의 기술을 따라하려 했던 연구소가 있었다는 소문이 있네. 하지만, 모종의 사건으로 지금은 폐쇄되었다고 하더군. 자그마한 연구소가 특이점을 재현해내는 것은 터무니 없는 이야기이긴 하지만, 관찮은 걸 건질지도 모를 일이지. 그 쪽을 탐색해 줄 수 있겠는가?"

여러분들은 '라드'의 말에 따라 19구 뒷골목으로 향합니다.

시나리오 사용법

장소 파트에서는 등장하는 장소의 묘사와 간략한 설명을 다룹니다. 만약 필요하다면, 각 장소에 도달할 때마다 장소의 그림을 보여줘도 좋습니다.

인물 파트에서는 등장하는 인물의 묘사와 간략한 설명을 다룹니다. 만약 필요하다면, 각 인물을 만날 때마다 인물의 그림을 보여줘도 좋습니다.

진상 파트에서는 사건의 진상을 다룹니다. 시나리오의 시작 이전에 일어났던 일들을 설명합니다.

진행 파트에서는 마스터가 세션을 진행할 때 필요한 것들을 다룹니다. 전투, 뒤틀림, 얻을 수 있는 정보 등을 설명합니다.

전투 파트에서는 등장하는 적의 정보를 다룹니다.

*정신력을 깎는 요소가 많으니 종종 도전에 실패할 때마다 정신력을 소모한다면 패닉을 유발할 수도 있습니다.

*도전 실패 시 일어날 일은 인물과 장소를 바탕으로 마스터의 판단에 따라 정합니다.

• 인물	p. 5
• 장소	p. 12
• 진상	p. 17
• 진행	p. 21
• 전투	p. 35

진상->인물-> 장소->진행
->전투 순서대로 읽는 것을 권장합니다.

인물

사건에 관련된 인물



라드, 조직의 우두머리



라드는 0등급인 레토와 함께 활동하던 2등급 인물입니다. 지하연구소 탐색 과정에서 리제트와의 싸움에 져고, 자신의 목숨을 연명하기 위해 리제트에게 실험 대상이 되어줄 사람들을 보내고 있었습니다.

라드는 약속한 내용대로 알고 지내던 인물 중 몇 명을 속여서 리제트에게 보내기로 합니다. 운이 좋다면 리제트를 퇴치해줄 수도 있거니와, 퇴치에 실패하더라도 일단 약속은 지켜지니 남는 장사라고 생각하는 중입니다.

이런 이유로 라드는 플레이어들의 캐릭터를 19구의 폐쇄된 건물로 보내게 됩니다.

라드는 자신의 추태를 절대로 들키지 않고 싶어하기 때문에, 플레이어나 주변사람들에게 토벌 요청을 하거나 사건의 진상을 절대로 말하지 않을 것입니다.

만약 시나리오 도중 플레이어들이 라드에게 전화를 건다면, 라드는 다른 일을 하러 갔기 때문에 전화를 받지 않습니다.

릴리, 뒷골목의 쥐



릴리는 빈 건물에서 적당히 숨어사는 뒷골목의 '쥐'입니다. 오랫동안 뒷골목에서 사람이 사라지는 소문이 도는 것을 신경 쓰지 않았지만 한 달 전 자신의 동생인 '래리'가 사라지고 나서야 후회하게 됩니다.

래리가 지하연구소에 끌려간 사실은 모르고 있지만, 최근에 우연히 폐쇄된 건물의 3층에서 '끝없는 기다림'과 마주하게 됩니다. 뒷골목에서 가면 쓰고 있는 사람 중에 멀쩡한 사람은 없기 때문에 릴리는 바로 칼을 꺼내 들어 동생의 행방을 물어봤습니다.

'끝없는 기다림'은 릴리가 라드가 보낸 사람이 아니기에 지하로 안내해주지 않았습니다. 슬프게도 -1등급 수준의 '쥐'였기에, 엘리베이터를 찾는 것도 실패했습니다.

그 근처의 수상한 것은 끝없는 기다림이 있는 방 뿐이었기에 릴리는 그 근처를 배회하며 사건의 진범을 찾고 있습니다.

리제트, 뒤틀린 연구원



리제트는 중소기업 연구팀의 팀장이었습니다. 백야흑주 후 뒤틀림이 나타나자 리제트는 뒤틀림이 L사의 사건과 관련된 것이 아닌가하는 추측을 하게 되었습니다. 그는 우선 뒤틀림의 안정적인 확보를 위해 사내 지하연구소에서 사람을 뒤틀림으로 바꾸는 실험부터 하기 시작했습니다.

그는 실패를 두려워하지 않고 계속해서 실험하는 미덕을 바탕으로 신비를 발현하게 되었지만 그는 뒤틀림에 대한 생각으로 머리가 가득 찼었기에 자신이 신비를 발현한 것이 아니라 뒤틀림이 되었다고 생각했습니다. 그는 최고의 표본인 자신을 C구역에 가두고 연구를 계속합니다.

주변에서 쥐를 납치해서 연구하는 것에는 한계가 있어서, 어쩔 수 없이 부하 연구원을 대상으로 실험을 하게 됩니다. 마침내 모든 연구원이 죽거나 뒤틀림이 되어서 곤란하던 참에 라드와 레토가 자신을 토벌하겠다고 찾아왔습니다.

둘을 쓰러트린 리제트는 라드를 자신의 하수인 삼아서 새로운 실험 대상을 공급받으며 실험을 이어가고 있습니다.



뒤틀림 - 끝없는 기다림



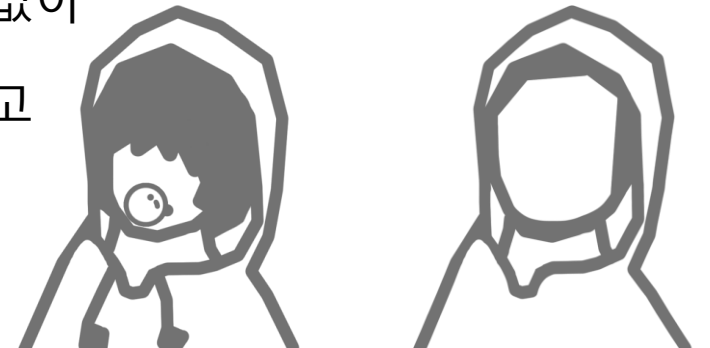
레토는 라드의 배신으로 리제트에게 팔려간 인물입니다. 라드는 자신의 목숨을 구해주는 대가로 레토를 죽여도 좋다고 말했지만, 리제트는 소중한 실험 대상을 죽이지는 않았습니다. 그는 성공적으로 레토를 뒤틀림으로 만들었습니다.

하지만 뒤틀림을 관리할 연구원들은 이미 리제트의 실험 대상이 되었기에 레토의 뒤틀림, 끝없는 기다림을 관리할 사람이 없었고 그는 폭주하게 됩니다.

끝없는 기다림은 다음과 같은 능력을 가졌습니다.

- 제압하려면 특정 조건을 충족시켜야 함. (1포인트)
본체가 따로 존재하며, 본체를 만지기만 하면 제압됨.
- 작업선호도가 높음. (0포인트)

끝없는 기다림은 이미 폭주한 뒤틀림이기에 작업할 수 없습니다. 끝없는 기다림은 라드가 자신을 구하러 올 것이라 믿으며 엘리베이터 앞에서 끝없이 기다릴 뿐입니다. 누군가 오면 라드가 보낸 사람인지 확인하고 라드가 보낸 사람이면 밀어서 내려 보내줍니다.



뒤틀림 - 개봉금지



개봉금지

개봉금지는 특수장비형 뒤틀림입니다. 릴리의 동생 래리가 같이 실험대상이 된 뒷골목의 쥐들의 비명을 들으며 그들에게 도움을 주고 싶다고 생각했으나, 그러지 못하는 현실을 마주하여 뒤틀리게 되었습니다.

개봉금지는 다음과 같은 능력을 가졌습니다.

- 범위 0등급, 위험도 2등급, 지속시간 0등급.
- 첫 번째로 사용하면, 박스에서 손이 튀어나와 어떠한 문이던 열 수 있는 일회용 열쇠를 줍.
- 두 번째로 사용하면, 파티 전원의 체력을 15회복.
- 세 번째로 사용하면, 파티 전원의 흐트러짐 저항을 10회복. 이 때, 상자를 감싸고 있는 테이프가 찢어짐.
- 네 번째로 사용하면,
"내가 구하고 싶은 것은 너가 아니야! 날 속였어!"라는 말과 함께 상자안으로 사용자를 끌고 가 체력을 0으로 줄임.
- 그 후에는 하루동안 사용이 불가능해지고 테이프가 돌아옴.

개봉금지의 네번째 효과를 봤던 연구원은 그 자리에서 사망했고, 덕분에 연구소에는 한 명의 사람만이 남게 됩니다.

뒤틀림 - 연구원이었던 것



‘연구원이었던 것’은 리제트에 의해 뒤틀린 연구원입니다.

자신이 뒤틀릴 상황에서 두려워했지만, 자신과 잘 맞는 사람을 뒤틀림으로 만들면 친구가 생기므로 두렵지 않다는 생각과 함께 뒤틀리게 되었습니다.

1등급 수준의 뒤틀림이고 작업정보는 다음과 같습니다.

- 카운터 : 4 (0포인트)
- 작업선호도가 높음 (0 -> 1포인트).

본능	매력	통찰	지혜	정의	절제
-3	-3	+3	+3	-3	+3

- 작업결과가 ‘ 좋음’일 때 카운터 감소 (1포인트).
- 이로운 효과를 줌 (-1포인트).
작업 성공 시, 교섭에서 자신이 알고 있는 것을 물어보면 무엇이던 하나를 알려줌.

‘연구원이었던 것’은 작업 결과가 ‘ 좋음’일 경우, 카운터가 감소하는 뒤틀림입니다. 작업결과가 ‘보통’이거나 ‘나쁨’이어야 작업을 성공시킬 수 있으며, 카운터가 0이 되면 ‘친구가 되자’라는 말과 함께 공격해올 것입니다. 작업 성공 시에, 재미없는 사람이라 같이 놀기는 싫다고 말할 것입니다.

장소

사건이 일어나는 장소



19구, 폐쇄된 건물 외부

대호수의 어촌과는 꽤나 거리가 있지만, 희미하게 물고기의 비린내가 느껴집니다. 폐쇄된 건물이 있는 지역은 건물이 있는 블록의 모든 건물들이 폐쇄되거나, 심하게 손상되어 사람이 살 수 없는 분위기입니다.

주변에서 인기척은 거의 느껴지지 않지만 가끔씩 뒷골목의 '쥐'들이 무장한 캐릭터들을 보자 성급하게 도망치는 듯한 소리가 들려옵니다.
(릴리의 파티는 플레이어들을 지켜보고 있을 것입니다)

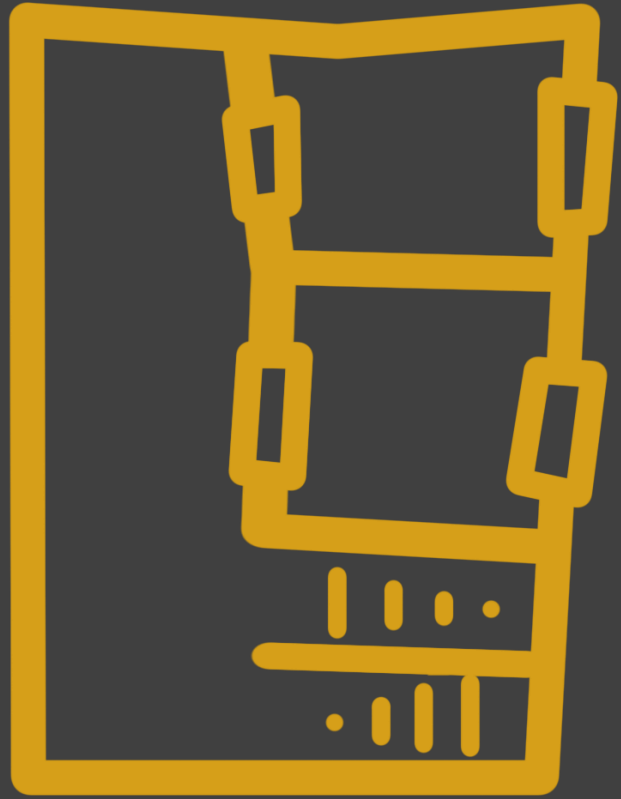
건물은 3층까지 있으며, 유리로 된 문과 원래 간판이 붙어있었을 법한 흔적이 원래는 사무실들이 있었던 건물이라는 인상을 줍니다.

창문은 모두 밖에서 나무판자로 막아 놓았습니다. 유리 문은 '내부'에서 나무 판자를 이용해 못 들어오게 막았습니다. 안에서는 인기척이 느껴지지 않습니다. 밖에서 봤을 때, 내부에는 계단이 있으며, 1~2층은 빈 방입니다.



19구의 폐쇄된 건물

폐쇄된 건물 내부



폐쇄된 건물 내부

유리문을 열고 들어오면, 오른쪽에 위로 올라가는 계단이 보입니다. 복도는 꽤나 넓은 편이지만 아무것도 없어서 딱히 넓은 의미가 있나 싶습니다. 지도의 위쪽 벽 안은 사실 지하연구소로 이어지는 엘리베이터가 숨겨져 있습니다.

1층의 경우 왼쪽의 지도에서 내려가는 계단이 없으며 좌측 하단에 외부로 연결되는 현관문이 있습니다.

3층의 끝에 있는 방을 제외하면 모든 방은 비슷합니다. 모두 빈 방이고, 방 내부에는 먼지만이 쌓여 있고, 창문은 나무 판자로 막혀 있어 판자 틈새로 희미한 빛이 들어옵니다. 문은 잠기거나 하는 일 없이 쉽게 열립니다.

3층에서 옥상으로 통하는 계단을 올라가면, 옥상문은 나무 판자로 막혀 있습니다. 옥상에는 기본적으로 아무것도 없지만, 환풍구가 하나 있습니다. 자세히 조사해보면 환풍구에서 희미한 약품 냄새와 공기가 움직이는 소리가 납니다. (지하연구소에서 리제트가 실험을 하고 있기 때문입니다.)

3층의 끝 방은 다음 페이지에서 설명됩니다.

폐쇄된 건물 3층 끝 방



끝없는 기다림

건물의 3층의 끝 방에는 지하연구소로 이어지는 엘리베이터가 벽 안에 숨겨져 있습니다. 벽에 귀를 기울이면 기계가 움직이는 소리가 들려옵니다.

이 방에는 뒤틀림 '끝없는 기다림'이 상주하고 있습니다. 원래 레토였던 이 뒤틀림의 본체는 지하연구소 B구역 격리실에 있지만 격리실이 기능을 하지 않는 지금은 엘리베이터가 있는 방에서 라드 또는 라드가 보낸 사람이 자신을 구하러 와주고 만을 기다리고 있습니다.

릴리가 자신의 무리를 이끌고 이 곳에 찾아왔었지만, 끝없는 기다림은 릴리는 라드가 보낸 사람이 아니라는 것을 알게 되자 "너는 라드가 보낸 사람이 아니야"라고 말할 뿐이었습니다.

라드가 보낸 사람이 오게 되면 엘리베이터를 이용해 지하연구소로 안내한 뒤, 자신은 다시 올라오게 됩니다.

이 곳의 엘리베이터는 특이하게도 엘리베이터를 부르는 버튼이 없기 때문에, 누군가 타고 올라가면 다른 사람이 타고 내려오기 전까지는 다시는 올라갈 수 없습니다. 이는 리제트가 팀장일 때 자신의 동행 없이는 아무도 통행할 수 없게 만들기 위해서 개조한 것입니다.

A hand-drawn floor plan of a building with three rooms labeled A, B, and C. Room A is at the top, Room B is at the bottom, and Room C is on the left. A central hallway connects the rooms, featuring a door with an 'X' and a small square area labeled 'E'.

X로 표시된 구역은 회의실입니다. 정면에 배치된 모니터를 통해 자료를 띄워 놓고 중앙에 있는 책상에 모여 앉아 회의를 하던 공간입니다. A구역과 B구역으로 이어지는 문이 있지만, B구역으로 이어지는 문은 마지막 생존자가 망가뜨려 열 수 없는 상태입니다.

B로 표시된 구역은 표본실입니다. L사의 격리실과 비슷한 구조이지만, 그것에 비해 심하게 조잡합니다. 이곳에 격리된 표본들은 현재 모두 탈출한 상태입니다 B구역의 복도에는 마지막 생존자를 죽게 만든 '연구원이었던 것'이 있고, 격리실 중 하나에는 '끝없는 기다림'의 본체가 누워있습니다.

C로 표시된 구역은 정밀 연구실입니다. 현재 리제트가 거주하고 있고 리제트는 엘리베이터의 호출기를 갖고 있지만, 정작 C구역 밖의 세상에는 관심이 있지 않습니다.

진상

사건의 전말



첫 번째 사건 – 리제트의 연구

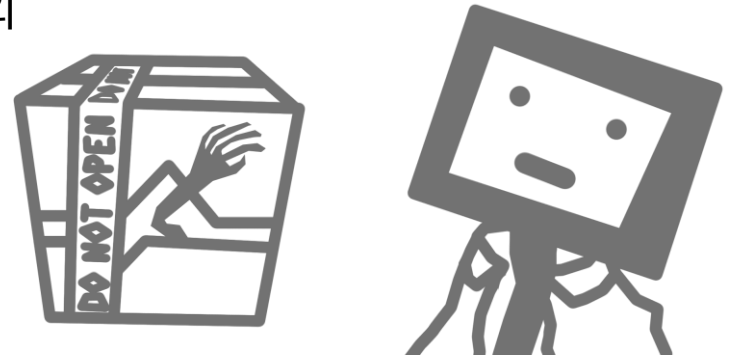


리제트는 중소기업 연구팀의 팀장이었습니다. 백야흑주 후 뒤틀림이 나타나자 리제트는 뒤틀림이 L사의 사건과 관련된 것이 아닌가하는 추측을 하게 되었습니다. 그는 우선 뒤틀림의 안정적인 확보를 위해 사내 지하연구소에서 사람을 뒤틀림으로 바꾸는 실험부터 하기 시작했습니다.

그는 연구소를 뒤틀림 제작을 목적으로 하는 A구역, 성공한 표본을 모으는 B구역, 표본을 연구하기 위한 C구역으로 나누었고 수 많은 실패를 하게 됩니다.

실패를 두려워하지 않고 계속 실험한 그는 신비를 발현하게 됩니다. 하지만 그는 뒤틀림에 대한 생각으로 머리가 가득 찼었기에 자신이 신비를 발현한 것이 아니라 뒤틀림이 되었다고 생각했습니다. 그는 최고의 표본인 자신을 C구역에 가두고 연구를 계속합니다.

하지만 실패는 계속되었고, 그는 점점 미치기 시작합니다. 그는 자신의 부하들까지 실험의 대상으로 삼기 시작했고, 마침내 두 개의 뒤틀림을 만드는데 성공합니다.



두 번째 사건 – 라드의 배신



끝없는 기다림

라드는 연구원들의 가족들로부터 의뢰를 받게 됩니다. 자신의 가족들이 돌아오지 않으니 회사에 찾아가 달라는 것이 의뢰의 내용이었습니다. 그는 자신의 오랜 파트너인 레토와 함께 19구의 폐쇄된 건물로 향했습니다. 건물은 폐쇄된 상태였지만, 사람이 오가는 흔적이 있다는 것을 확인한 그들은 3층의 끝방에서 연구원의 시체를 찾게 됩니다. 연구원이 갖고 있던 일지에는 사건의 진상이 적혀 있었습니다. 일지에는 그가 연구소에서 살아남은 유일한 사람이었고, B구역의 뒤틀림이 탈출하자 B구역의 문을 망가뜨리고 도망쳤다는 내용 또한 적혀 있었습니다.

레토는 이런 일을 방치할 수 없다고 주장하며 라드를 데리고 지하연구소로 진입합니다. B구역에서 뒤틀림과의 교섭으로 리제트에 대해 어느정도 알아내고 싸움에 들어갔지만, 리제트는 생각보다 강했습니다. 그들은 패배했고, 죽을 위기에 처합니다.

라드는 레토의 목숨과
앞으로 실험의 대상이
되어줄 사람들을
제공하는 것을 조건으로
살아서 돌아오게 됩니다.



타임라인



레토

1. 리제트가 연구를 시작함.
2. 리제트가 신비를 발현하나, 뒤틀림이라 믿고 C구역에 틀어박히기 시작함.
3. 리제트가 연구원 세 명을 제외하고 모두를 죽임.
4. 릴리의 동생 래리가 잡혀 옴.
5. 연구원 한 명이 '연구원이었던 것'으로 뒤틀림.
6. 릴리의 동생 래리가 '개봉금지'로 뒤틀리고 방치됨.
(연구원 한 명이 뒤틀리자 모두가 회의실에 처박힘)
7. 연구원 한 명이 '개봉금지' 사용 중에 죽음.
8. 최후의 연구원이, '연구원이었던 것'의 관리에 실패해 탈출하게 되고, 치명상을 입힘.
9. 최후의 연구원이 B구역의 문을 망가뜨리고, 엘리베이터를 타고 나갔지만 폐쇄된 건물 3층에서 사망함.
10. 한 달 후 라드와 레토가 리제트에게 패배함.
11. 레토가 '끝없는 기다림'으로 뒤틀림.
12. 라드가 플레이어들을 폐쇄된 건물로 보냄.

진행

지도, 인카운터 등



19구, 폐쇄된 건물로 가는 길



19구의 폐쇄된 건물

라드에게 의뢰를 받고, 19구의 폐쇄된 건물을 찾아가는 장면부터 시나리오를 시작합니다.

대호수의 어촌과는 꽤나 거리가 있지만, 희미하게 물고기의 비린내가 느껴집니다. 폐쇄된 건물이 있는 지역은 건물이 있는 블록의 모든 건물들이 폐쇄되거나, 심하게 손상되어 사람이 살 수 없는 분위기입니다.

주변에서 인기척은 거의 느껴지지 않지만 가끔씩 뒷골목의 '쥐'들이 무장한 캐릭터들을 보자 성급하게 도망치는 듯한 소리가 들려옵니다.

이 곳은 다음과 같은 특징이 있습니다.

- 근처에서 인기척이 느껴진다.
- 건물들은 아무도 살지 않는 것 같다.
- (판정 성공 시) 릴리 무리와 마주친다.
- (판정 성공 시) 두 세 달 전까지는 사람이 꽤나 살았던 흔적을 발견한다.

모든 판정은 성가심(-1)으로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인 방법을 사용했으면 보통(0)으로 판정합니다.

쥐와의 마주침



릴리는 캐릭터들이 행방불명 사건, 그리고 폐쇄된 건물에 있는 끝없는 기다림과 관련 있는 인물일 수도 있다고 생각하고 있습니다.

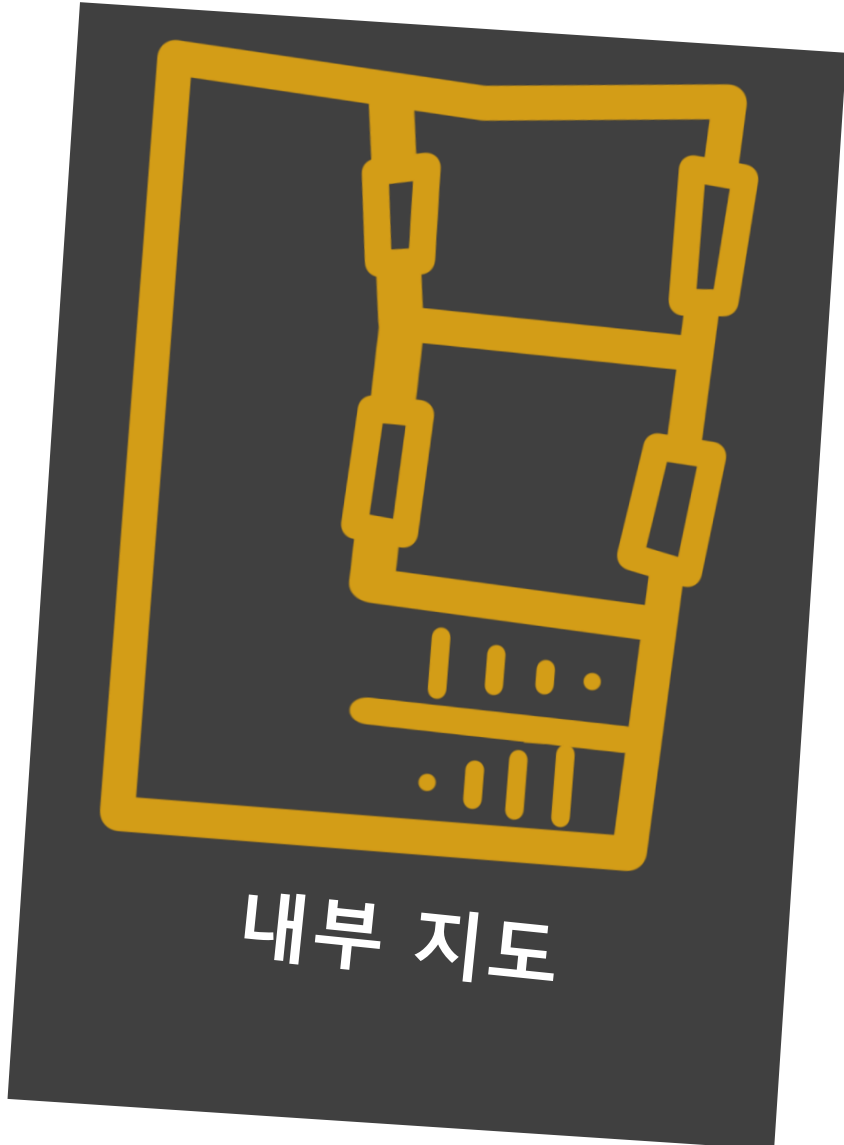
쉽게 말하면 나쁜 놈들이라고 생각하기 때문에 절대로 먼저 마주치지 않으려고 할 것 입니다.

릴리는 다음과 같이 행동할 것입니다.

- 폐쇄된 건물에 있는 가면 쓴 사람과 무슨 관계인지 물어본다.
- 사람들이 사라지는 소문의 범인인지 물어본다.
- 그게 아니면 이런 곳에 왜 왔는지 추궁한다.
- (판정 성공 시) 일단 물러선다.
- (판정 실패 시) 범인이 확실하다며 전투를 걸어온다.

진정시키는데 성공한다면 릴리는 아마 여러분들이 물어보는 것에 대해 아는 것을 다 말해줄 것입니다.

폐쇄된 건물 1~2층, 옥상



목적지인 폐쇄된 건물은 다음과 같은 특징이 있습니다.

- 현관문이 막혀 있다. 안에서 문 손잡이에 나무를 꽂아 막았다.
- 모든 창문을 외부에서 나무를 이용해 막았다.
- 1~2층의 방은 모두 빈 방이고, 모든 문은 특별한 노력없이 열 수 있다.
- (판정 성공 시) 막힌 문과 창문은 뜯고 들어갈 수 있다.
- (판정 성공 시) 내부가 생각보다 좁다는 기분이 든다.
- (판정 성공 시) 문이나 바닥을 살펴보면, 여러 명이 최근에 오고 간 흔적이 있다.
- (판정 성공 시) 아직 '쥐'와 마주치지 않았다면, 밖을 잘 살펴보면 '쥐'들이 몰래 건물을 들여다보고 있습니다.
- (판정 성공 시) 옥상에 있는 환풍구에서 희미하게 약품냄새가 난다. / 환풍구는 작동 중인 것 같다.

모든 판정은 어려움(-2)으로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인 방법을 사용했으면 성가심(-1)으로 판정합니다.

폐쇄된 건물 3층 끝 방



폐쇄된 건물의 끝 쪽 방에는 끝없는 뒤틀림이 있습니다. 끝없는 기다림은 캐릭터들을 보자마자 라드가 보낸 사람인지 물어봅니다.

만약 라드가 보낸 사람이라고 답한다면, 끝없는 기다림의 안내를 따라 벽에 숨겨진 엘리베이터를 타고 내려가게 합니다. 끝없는 기다림은 그 동안 아무 말도 하지 않습니다.

만약 라드가 보낸 사람이 아니라고 답한다면, 끝없는 기다림은 라드로부터 캐릭터들의 이야기를 들은 적이 있기 때문에 엘리베이터가 있는 벽을 가리킬 것입니다. 유리함으로 도전하게 해서 엘리베이터를 찾도록 유도합니다.

이렇게 해서 엘리베이터에 타게 될 경우, 끝없는 기다림은 묵묵히 동승하게 됩니다.

만약 그 밖의 대답을 하거나 다른 질문을 한다면, 대답을 들을 때까지 아무 행동도 취하지 않습니다.

만약 캐릭터들이 끝없는 기다림을 공격하거나 만진다면, 끝없는 기다림은 안개가 되어 사라진 뒤 등 뒤에서 나타납니다.

지하연구소 - 회의실 (1)

회의실에 처음 도착하면 끝없는 기다림이 자신의 가면을 벗고 고개를 숙입니다. 얼굴이 없는 뒤틀림의 모습을 본 캐릭터들은 정신력에 5의 피해를 입습니다. 그 후 끝없는 기다림은 위로 다시 올라갑니다.

회의실을 포함한 지하는 흰색의 내벽에 높이가 2미터 정도 되는 구조입니다. 바닥은 깔끔한 아이보리색으로 칠해져 있지만 B구역으로부터 엘리베이터 방향으로 이동한 듯한 핏자국이 눈에 띕니다.

흰 책상과 흰 의자, 심지어 모니터도 흰색입니다. 모니터로부터 들려오는 "지지직" 소리를 통해 모니터가 고장 났다는 것을 알 수 있습니다.

청소를 안 한지 꽤나 되었는지, 전체적으로 먼지가 쌓여 있습니다.



19구의 폐쇄된 건물

지하연구소 - 회의실 (2)



19구의 폐쇄된 건물

회의실은 다음과 같은 특징이 있습니다.

- 엘리베이터에 호출 버튼이 없다. 다시 올라갈 수 없다.
- 두 개의 모니터에는 모두 '신호 없음'이라고 표시된다.
- 의자에는 먼지가 쌓여 있고, 책상은 서류 투성이다.
- B구역으로 통하는 문의 통제장치는 부서져 열 수 없다.
- (판정 성공 시) 서류 속에는 개봉금지의 기록이 적혀 있다.
"첫 번째 사용. 열쇠를 준다. 두 번째 사용. 약간 건강해진
기분이 든다. 세 번째 사용. 집중력이 솟아난다."
- (판정 성공 시) B구역 문 틈에는 메모가 끼어 있다.
"열지 말라고 써 있는데 테이프가 뜯겨져 있다면
위험한 것 아니야?" 그 후 다른 글씨체로 "바보..."라고
쓰여 있다.
- (판정 성공 시) 모니터를 고치면, 모든 뒤틀림의 위치와
리제트의 위치가 표시된다. 각 위치에는 이름이 적혀 있다.

모든 판정은 어려움(-2)로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인
방법을 사용했으면 성가심(-1)로 판정합니다.

강제로 B구역의 문을 연다면, 난이도는 자랑거리(-3)으로 하고
불리함을 부여합니다. 엄청 튼튼하고 열기 힘든 문입니다.

지하연구소 - A구역



19구의 폐쇄된 건물

A구역을 들어오면, 캐릭터들은 병원 냄새와 먼지 냄새, 피 냄새를 맡게 됩니다. A구역은 다음과 같은 특징이 있습니다.

- 감옥과 같은 모습이다. 모든 문은 열려 있고, 쇠창살 너머에 침대가 보이지만, 핏자국도 같이 보인다.
- 복도는 난장판으로, 붕대나 종이 같은 것이 흩어져 있다.
- 세 번째 방에 '개봉금지'가 놓여져 있다.
- (판정 성공 시) 바닥에 먼지가 쌓여 있지만, 자세히 보면 두 사람의 발자국이 남겨져 있다.
- (판정 성공 시) 개봉금지의 방 근처를 잘 찾아보면, 개봉금지가 먹고 뱉은 연구원의 옷이 떨어져 있다.

모든 판정은 어려움(-2)로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인 방법을 사용했으면 성가심(-1)로 판정합니다.

만약 아직 릴리와 만나지 못했다면, 이곳에서 릴리를 만납니다. 캐릭터들 덕분에 엘리베이터를 찾아낸 릴리는, 캐릭터들을 범인이라고 부르며 말을 걸어올 것입니다.

*개봉금지의 방을 찾을 때, 본능으로 도전한다면 연구원의 옷이 침대 밑에 들어가 있었다고 묘사합니다.

A구역 세 번째 방



개봉금지

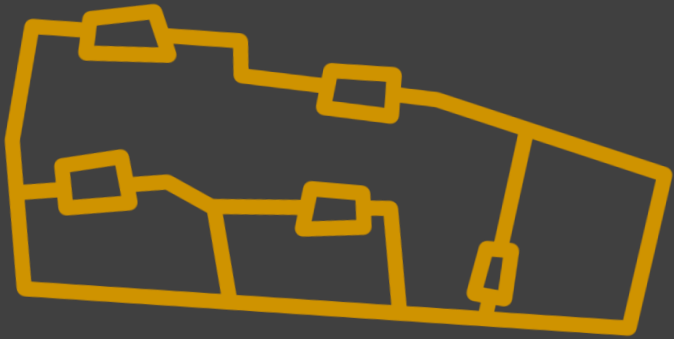
개봉금지는 B구역의 문을 열 수 있게 해주는 단서입니다. 만약 릴리가 함께 있다면, 캐릭터들이 개봉금지를 사용하고 난 뒤에 개봉금지가 자신의 동생임을 깨달을 것입니다.

릴리와 같이 온 주들은 개봉금지와 잠시동안만이라도 같이 있게 해달라고 절실하게 부탁하며 파티에서 이탈하게 됩니다.

- 첫 번째로 사용하면, 박스에서 손이 튀어나와 어떠한 문이던 열 수 있는 일회용 열쇠를 줍.
- 두 번째로 사용하면, 파티 전원의 체력을 15회복.
- 세 번째로 사용하면, 파티 전원의 흐트러짐 저항을 10회복. 이 때, 상자를 감싸고 있는 테이프가 찢어짐.
- 네 번째로 사용하면,
"내가 구하고 싶은 것은 너가 아니야! 날 속였어!"라는 말과 함께 상자안으로 사용자를 끌고 가 체력을 0으로 줄임.
- 그 후에는 하루동안 사용이 불가능해지고 테이프가 돌아옴.

만약 개봉금지에게 끌려가 캐릭터가 죽게 된다면 리제트를 쓰러트릴 때까지는 살아있게 한 뒤, 리제트를 해치우거나 패배했을 때 뒤틀리게 합니다.

지하연구소 - B구역



19구의 폐쇄된 건물

B구역의 문을 열면, 가운데 방으로부터 누군가 걸어 나오는 소리가 가장 먼저 들려옵니다. 회의실에 있던 핏자국은, B구역의 문을 통해 가운데 방으로 이어져 있습니다. 머지않아 가운데 방에서부터 "연구원이었던 것"이 나올 것입니다.

B구역은 다음과 같은 특징이 있습니다.

- 모든 문 옆에 있는 모니터에 빨간 불이 들어와 있다.
- '연구원이었던 것'이 복도 가운데를 돌아다니고 있다.
- 지도상의 왼쪽 방에는 끝없는 뒤틀림의 본체가 있다.
- 지도상 오른쪽에 있는 방은 빈 방이다.
- (판정 성공 시) 문이나 바닥을 살펴보면, 여러 명이 최근에 오고 간 흔적이 있다.
- (판정 성공 시) 흔적들은 3층을 향해 이동하고 있으며, 이상하게도 건물 밖으로 나간 흔적은 보이지 않는다.
- (판정 성공 시) 막힌 문이나 창문을 뜯고 들어갈 수 있다.

모든 판정은 어려움(-2)로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인 방법을 사용했으면 성가심(-1)로 판정합니다.

B구역 - 복도, 가운데 방



캐릭터들은 방에서 나온 뒤틀림과 복도에서 마주하거나, 아니면 가운데 방으로 들어가 뒤틀림과 마주할 수 있습니다.

어떤 방식이던 뒤틀림과 마주하게 된다면 다음과 같이 합니다.

- 일단 정신력을 5소모한다.
- 다음과 같이 묘사한다.
모니터로 되어있는 머리에 커다란 막대기가 몸통을 이루고 있다. 어떻게 한 것인지는 모르지만, 연구원이 입는 코트를 걸치고 있다.
- '연구원이었던 것'이 캐릭터에게 반갑게 인사하게 한다.
"연구소 견학인가요? 환영합니다!"나 "새로 오신 연구원인가요? 반갑습니다!" 정도로 말한다.
- 뒤틀림에게 전투 외의 무언가를 하려한다면, 작업을 진행하도록 한다.
- 전투에 승리하던가 작업에 성공하면, 캐릭터들이 물어보는 것을 무엇이던지 간에 하나 알려준다. 단, 연구소의 직원이 알 법한 내용만 알려준다.
- 작업 정보는 인물 챕터를 참고한다.

B구역 - 왼쪽 방



레토의 시체

왼쪽 방에는 끝없는 뒤틀림의 본체인 레토가 누워있습니다.

캐릭터가 레토를 만지거나, 레토에게 무언가를 하면, 가면을 쓴 형태의 끝없는 뒤틀림이 레토에게 빨려 들어갑니다. 그 후 레토는 캐릭터들을 향해, "라드, 결국 날 도와주러 와줬구나."라는 말을 한 뒤 숨을 거둡니다.

레토를 자세히 찾아보면, 다음과 같은 것을 찾을 수 있습니다.

- 수첩
 - 사건의 진상 중, 두 번째 사건의 내용이 담겨있음.
 - B구역에 진입한 이후의 내용은 적혀 있지 않음.
- 지갑
 - 라드와 함께 찍은 사진이 들어있음.
 - 30만 안이 들어있음.
- (판정 성공 시) 최근에 생긴 관통상이 있음.

모든 판정은 어려움(-2)로 판정하지만, 마스터가 봤을 때 효율적인 방법을 사용했으면 성가심(-1)로 판정합니다.

C구역



C구역은 정밀 연구실로, 커다란 기계들이 잔뜩 놓여져 있습니다. 리제트는 여러 회로와 관으로 자신과 기계를 연결한채, 열심히 키보드를 두들기고 있습니다.

캐릭터가 들어온 것을 눈치챈다면 먼저 말을 걸어올 것입니다. 리제트는 다음과 같이 행동합니다.

- 캐릭터들의 신비에 관심을 가지며 여러가지 물어본다.
- 캐릭터들에게 자신의 실험 대상이 되어 달라고 요청하며, 실험 대상을 다 써버려서 곤란했다고 하소연한다. 그 후, 라드에게 고마워하는 말을 한다.
- 하고자 하는 일과 그 일의 위대함을 장황하게 설명한다
- 지식과 관련된 내용이 아니면 "관심 없어요"라며 무시한다.
- 거부한다면, 강제로라도 실험 대상으로 삼기 위해서 전투를 일으킨다.
- 찬성한다면, 구속 장치를 이용해 캐릭터들을 구속한다.
- 캐릭터들 중 한 명만 살아 있다면, 라드 때와 같이 회유한다.
- 리제트를 쓰러트리면, 엘리베이터 호출기를 찾아 엘리베이터를 타고 올라갈 수 있게 된다.

엔딩



리제트와 마주하여 사건을 해결하거나, 더 이상 탐색이 불가능하게 되면 시나리오를 마칩니다.

그 후 플레이어들에게 후일담을 들려줍니다.

- 레토의 일지를 발견한 적이 있고 리제트를 쓰러트렸다면, 라드는 캐릭터들에게 모든 것을 고백하고, 진심으로 고마워할 것입니다. (보상 +30만안)
- 캐릭터들이 진상을 알아내지 못했지만 리제트를 쓰러트렸다면, 라드는 고생 많았다는 말만 해줄 것입니다. (보상 +10만안)
- 리제트의 회유에 넘어가 목숨을 벌었다면, 라드와 마찬가지로 누구를 리제트에게 보냈는지 묘사하게 합니다. (보상 -10만안)
- 개봉금지에게 당하거나 도중에 HP가 0이 된 적이 있는 플레이어는 리제트를 쓰러트린 뒤 뒤틀림이 되어 던전의 새로운 보스가 됩니다. (보상 -10만안)
- 그 밖에 각 캐릭터들에게 일어났을 법한 이야기를 말해줍니다.

기본 보상은 30만 안이고, 위의 엔딩 조건에 따라서 추가 보상을 받거나 보상을 줄입니다.

마지막으로, 성공적으로 엔딩을 본 캐릭터는 레벨이 1오릅니다.

전투

전투에 필요한 정보들



전투



편의상 해당 칸에 판정의 내용과 효과를 모두 적어 놔습니다.

해당 액션을 사용할 때, 그 칸에 적힌 내용만 이용해서 판정합니다.

예를 들어, 기술1을 사용할 경우 D5+1로 참격 공격 판정을 하고, 합 패배 시에 효과를 적용합니다.

릴리	0등급		
정보	체력	히트러집	빛
	36	24	3
체력 내성	참격	관통	타격
	취약	보통	보통
히트러집 내성	참격	관통	타격
	보통	약점	취약
공격	참격, D6+1		
방어	D6+0		
회피	D6-1		
기술1	(공격)참격, D5+1, 합 패배 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 2 부여		
기술2	(방어)D5, 합 패배 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 2 부여		

릴리와 쥐 무리

릴리	0등급		
정보	체력	흐트러짐	빛
	36	24	3
체력 내성	참격	관통	타격
	취약	보통	보통
흐트러짐 내성	참격	관통	타격
	보통	약점	취약
공격	참격, D6+1		
방어	D6+0		
회피	D6-1		
기술1	(공격)참격, D5+1, 합 패배 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 2 부여		
기술2	(방어)D5, 합 패배 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 2 부여		

- 릴리, 쥐가 기본적으로 전투에 참여하고, 캐릭터의 수와 같아지도록 쥐A를 추가합니다.
- 쥐의 이름은 차례대로 로즈, 리버, 스컬, 마린, 블루로 정합니다.
- Ex) 캐릭터가 4명 -> 릴리, 쥐(로즈), 쥐(리버), 쥐(스컬)

쥐	-1등급		
정보	체력	흐트러짐	빛
	30	20	2
체력 내성	참격	관통	타격
	보통	약점	취약
흐트러짐 내성	참격	관통	타격
	취약	약점	보통
공격	관통, D5		
방어	D5-1		
회피	D5-1		
기술1	없음		
기술2	없음		

- 기술 사용 시,
해당 기술 칸에 있는
내용만 이용하여 판정.
- 릴리의 장비와 기술
 - 무기 : 이 나간 식칼
 - 의상 : 낡은 민소매
 - 기술1 : 쥐의 자존심
 - 기술2 : 그만 때려!
 - 시술 : 없음
- 쥐의 장비와 기술
 - 무기 : 깨진 유리파편
 - 의상 : 주워 입은 옷
 - 기술 : 없음
 - 시술 : 없음

연구원이었던 것

뒤틀림	1등급 (사실상 0.7등급)		
정보	체력	흐트러짐	빛
	*	*	6
체력 내성	참격	관통	타격
	보통	취약	보통
흐트러짐 내성	참격	관통	타격
	보통	취약	보통
공격	타격, D6+1, 합 승리 시 충전 4획득		
방어	D6+1		
회피	D6+2		

그 밖에 요소
<ul style="list-style-type: none">뒤틀림 기술 (하루 한 번) 기술 이름 : 왜 나를 괴롭히죠?! (공격, 충전 12소모) 광역, 타격, D6+4, 합 패배 시 다음 라운드에 자신에게 취약 4부여, 합 승리 시 충전 4 획득기술 1 (빛 1 소모) 기술 이름 : 친구로 만들어 드리죠! (공격) 타격, D6+1, 합 승리 시 상대에게 흐트러짐 피해 2 부여, 그 후 충전 4 획득기술 2 (빛 1 소모) 기술 이름 : 저 친구가 절 괴롭혀요! (회피) D6+2, 서로 위력무시시술 및 뒤틀림 능력 (패시브) 첫 인상은 중요한 법이죠! -첫 라운드에 모든 위력 +3

- 기술 사용 시,
해당 기술 칸에 있는
내용만 이용하여 판정.
- 체력은
 $36 * (\text{캐릭터 수} - 1)$,
흐트러짐 저항은
 $20 * (\text{캐릭터 수} - 1)$
예를 들어 3명이면,
각각 72, 48
- 장비 이름
무기 : 새로운 친구
의상 : 오랜 친구
- 이 뒤틀림과 싸우고,
휴식을 안한다면,
최종 전투의 난이도가
어려워집니다.

리제트

리제트는 신비를 발현했던 인물이지만,
전투 시에는 자아가 있는 폭주상태의 뒤틀림처럼 취급합니다.

뒤틀림	1등급		
정보	체력	흐트러짐	빛
	*	*	6
체력 내성	참격	관통	타격
	약점	보통	보통
흐트러짐 내성	참격	관통	타격
	약점	약점	약점
공격	관통, D6+3		
방어	D6+1		
회피	D6+2		

그 밖에 요소
<ul style="list-style-type: none">뒤틀림 기술 (하루 한 번) 기술 이름 : 관찰 일지 작성 (방어) D2+1, 합 패배 시, 다음 라운드에 자신에게 힘 4, 신속 4 부여. (패시브 효과로 힘6, 신속4와 같아짐)기술 1 (빛 1 소모) 기술 이름 : 도핑 (공격) 관통, D6+2, 합 승리 시 다음 라운드에 자신에게 힘 4 부여기술 2 (빛 1 소모) 기술 이름 : 객관적인 전투 (공격) 관통, D6+2, 서로 위력무시시술 및 뒤틀림 능력 (패시브) 신속 활용 - 신속 2당 힘 1 획득

- 기술 사용 시,
해당 기술 칸에 있는
내용만 이용하여 판정.
- 체력은
42*(캐릭터 수 -1),
흐트러짐 저항은
24*(캐릭터 수-1)
예를 들어 3명이면,
각각 72, 48
- 장비 이름
무기 : 순백의 창
의상 : 순백의 가운
- 쌉 다 힘인 이유는,
실험이 실패하면서
더 큰 힘(지식)을
갈망했기 때문입니다.