

"정신이 좀 들어?"

아아~ 머리가 아프군. 그것보다, 이 앞의 여자애는 뭐지?

나는 고개를 돌려 여자애를 바라봤다.

금발의 트윈테일을 하고, 큰 녹색 눈을 굴리며 불을 부풀린 채 나를 흘겨보고있다.

아마 내가 아니라 보통의 남자가 왔다면 바로 코피를 흘릴만큼 귀여운 외모를 가지고 있네.

"있잖아, 그런 빈약 포니테일보다는 내 쪽이 좀 더 취향아니야?"

"뭐, 뭐얏! 이 젖소거유야즘마가!"

시선을 옮기자, 그 곳에는 풍만한 몸매의 다크엘프같은 여자가 나를 흘겨보고 있다.

아~ 귀찮게 되었군. 나는 그렇게 생각했다.

그도 그럴것이 모두가 검은 눈에 검은 머리를 한 나를 호기심많은 눈으로 지켜보고 있었기 때문이다.

"하아? 그런 건 관심없거든? 이 곳이 어딘지가 내겐 더 중요하니까."

"예, 나를 보고도 흔들리지 않는 남자라니, 너. 정체가 뭐야?"

♡ 탐사자군,
나같은건신경도
안 쓸테니까
내버려둬!
Writer: 지요(HEYHO_TRPG)
Call Of Cthulhu 7th edition

<탐사자군, 나 같은 건 신경도 안 쓸테니까 내버려둬!>

~ 부제 :그치만 고백해준다면 받아줄지도 ~

작성자 : HEYHO_TRPG

[플레이를 하시기 전에]

이 시나리오에는 크툴루의 부름(Call of Cthulhu)을 기반으로, 7판 룰을 사용하고 있습니다.

약칭은 '탐뒹'입니다.

가벼운 라노벨 개그 시나리오입니다. 부디 즐겁게 플레이 해주시면 감사하겠습니다.

룰북이 없는 키퍼링, 공개된 곳에서의 플레이, 플레이 후 쿼션 없는 스포일러 작성 등을 모두 금하고 있습니다.

시나리오 플레이 이후 어떤 감상도 터치하지 않습니다만, 시나리오 자체를 비난하지는 말아주세요.

이 시나리오에서도 역시 탐사자의 로스트 확률이 존재합니다.

세션카드 커미션, 로그 백업(비밀번호 必) 모두 가능합니다.

진상과 엔딩에 대한 개변은 금하고 있습니다.

[개요]

플레이 스타일 : 탐사자 친구(혹은 웬수)들과 미연시 게임을 즐겨라.

플레이 시간 : 키퍼님의 재량에 따라 다릅니다. (최소 2시간~)

배경 : 미연시 **CD**를 받아도 어색하지 않은 시대라면 **OK**. (중세시대 등의 개변은 조금 힘들지 않을까 싶습니다.)

로스트울 보통 / 이성감소구간 다소 많음

탐사자 ★☆☆☆☆

키퍼 ★★★★★ (라노벨체 입담이 필요합니다. 룰 자체에 대해서는 굉장히 단순합니다.)

[시나리오 개요]

화장한 하루, 탐사자들은 길을 걷고 있습니다.

그런 탐사자들의 곁으로 다가온 인상 좋은 판매원이 **CD** 하나를 불쑥 내미네요.

“안녕하세요! 괜찮으시면 게임 플레이 한 번 해보시지 않으시겠어요?”

연분홍색의 **CD**를 엉겁결에 받아 든 탐사자들은 당황스러운 것도 잠시, 마침 할 게 없어 잘 됐다는 쪽으로 의견이 기울어 다 같이 게임을 해보기로 합니다.

이 후 내용은 시나리오의 스포일러를 포함하고 있습니다.

읽고 나시면 플레이어의 진행이 어렵습니다.

KP 외에는 읽지 말아 주세요. 읽으시면 **KP**로 가셔야합니다.

18.12.10 오타 및 일부 어색한 문장 수정

【시나리오 스포일러 방지를 위한 쿼션】

[시나리오 진상]

게임 CD를 건넨 판매원은 인간으로 변장한 쇼고스로, 위대한 옛 것을 모시는 광신도들이 자신들의 신체와 영혼을 갈아내어 불러 낸 존재입니다. 이 쇼고스가 나누어주는 게임 CD는 광신도들의 작품으로 게임을 시작한 탐사자들의 영혼을 얻어내기 위하여 만들어 낸 것입니다.

보다 쉽게 얻어낼 수 있는 방법이 없을까, 고안하다 생각해낸 것이 게임 CD로 장르는 여러가지로 나누어져있지만 탐사자들이 받은 것은 미소녀 혹은 미소년 연애 시뮬레이션 게임 CD네요.

타겟으로 정해진 탐사자들은 광신도들의 손아귀에서 벗어날 수 없습니다. 게임을 거절하겠다는 말 또한 입에서 나오지 않고, 미묘한 분위기에 휩쓸려 모두 게임을 실행하게 됩니다.

탐사자들은 이 게임을 무사히 끝내고, 다시 제정신을 챙겨 내일을 볼 수 있을까요?

[시나리오 진상에 따른 몇 가지 이야기]

탐사자들이 받은 CD는 미소녀 혹은 미소년 연애 시뮬레이션 게임 CD 입니다. 그러므로 KPC는 아래 표를 따라 비밀다이스를 굴린 후, KPC의 기능치 띄상 호감도를 결정하셔야 합니다.

띄상 호감도에 맞는 기능으로 다이스를 굴린 탐사자의 경우, 다른 탐사자들보다 높은 호감도를 얻을 수 있으며, 탐사자들의 기능치를 확인하여야 하기 때문에 키퍼링이 조금 까다로울 수 있습니다.

그리고, KPC의 말투는 라노벨체로 고정됩니다. 이 것이 힘드시거나, 못하겠다 싶을 때는 테스트 플레이 로그를 참조하여 플레이 해주시면 좋을 것 같습니다.

테스트 플레이 로그 주소를 첨부합니다. 비밀번호 영타로 테스트

<https://mr-orpg.tistory.com/4>

기본 KPC가 탐사자들에게 가지는 감정은 호감입니다. KPC가 게임의 주인공으로 등장하는 이유는 KPC가 그 광신도 집단에서 살아남은 사람들 중 가장 외모가 반반한 사람이었기 때문입니다. 모름지기, 이미지가 중요한 법이죠.

곧 죽어도 KPC로는 플레이 못하겠다! 하시는 경우 수려한 미인으로 개변하셔도 좋지만, 시나리오에는 KPC가 게임의 주인공이 되어있다는 기준으로 작성되었기때문에 개변 할 부분이 많을 수도 있습니다.

가벼운 개그 시나리오를 목적으로 한 만큼, 개변할 수 있는 최대로 개변하여 모두가 즐겁게 즐겨주시고 오셨다면 바랄게 없을 것 같네요.♥

아래는 KPC의 띄상 호감도 표입니다.

표에 나온 것은 정말 단순한 예시이므로, KP 분의 이해에 따라 체크해주시면 됩니다.

난이도를 낮추고 싶다면, 두 개의 다이스를 굴리는 것도 가능합니다.

다이스	다이스에 따른 띄상 호감도 기능치
-----	--------------------

1	대인기능(말재주, 설득 등)에 강한 호감을 느낍니다.
2	얼굴(외모, 매혹, 행운 등)에 강한 호감을 느낍니다.
3	자신만이 아는 은밀한 동작(손놀림, 은밀행동 등)에 강한 호감을 느낍니다.
4	힘(근력, 근접전투 등)에 강한 호감을 느낍니다.
5	박학다식(지능, 교육, 법률 등)에 강한 호감을 느낍니다.
6	관심법(오컬트, 심리학 등)에 강한 호감을 느낍니다.

[도입]

키퍼용 정보는 다른 색으로 표시됩니다.

화창한 하루입니다. 탐사자들은 다 같이 길을 걷고 있습니다.
그런 탐사자들의 곁으로 누군가가 다가옵니다.

“안녕하세요! 괜찮으시면 게임 플레이 한 번 해보시지 않으시겠어요?”

갑자기 다가온 판매원에 놀랐지만, 곧 침착함을 되찾습니다. 오늘은 사이비나 도맡맨 대신 판매원이 당신들을 붙잡네요.

판매직원은 인간으로 둔갑한 쇼고스로, 대응이 뛰어나다는 특징을 가지고 있는 쇼고스입니다. 직원의 모습을 관찰한다고 한다면 평범한 남자 혹은 여자의 모습으로 보일 뿐 별다른 특징은 찾지 못합니다. 흰 셔츠에 검정색 슬랙스, 게임 **CD** 케이스가 잔뜩 든 갈색 봉투를 들고 있습니다. 심리학 다이스를 굴려도 판매원이 무슨 생각을 하는지 알아낼 수 없습니다. 어떤 질문을 해도 넉살좋게 넘깁니다. 어디 회사에서 나왔냐 등에서는 아직 변변찮은 이름이 없어서 말을 꺼내기 어렵다 등의 **RP**를 진행해 주시면 됩니다.

게임 **CD**를 관찰한다고 선언 관찰 다이스 롤.

관찰 성공 시 > 연분홍색의 **CD**입니다. 검은 실루엣의 공략 주인공이 보이고, 제목으로 보이는 큰 타이포가 눈에 들어옵니다. “탐사자군, 나같은 건 신경도 안쓸테니까 내버려둬!”

새침한 느낌의 제목이네요. 흥미를 이끌기에 충분한 디자인입니다.

검은 실루엣을 자세히 확인한다 선언 시 관찰 다이스 롤.

관찰 성공~실패 시 > 여자인지 남자인지 알 수 없는 검은 실루엣입니다. 꽤나 공을 들여 작업한 흔적이 보입니다.

관찰 크리티컬~어려운 성공 시 > 낯익은 실루엣입니다. 분명 어디서 봤는데, 떠올릴 수가 없어! 꽤나 공을 들여 작업한 흔적이 보입니다.

관찰 실패 시 > 연분홍색의 **CD**입니다. 제목으로 보이는 큰 타이포가 눈에 들어옵니다. “탐사자군, 나같은 건 신경도 안쓸테니까 내버려둬!”

CD를 엉겁결에 받아 든 탐사자들은 당황스러운 것도 잠시, 마침 할 게 없어 잘됐다는 쪽으로 의견이 기울어 다같이 게임을 해보기로 합니다.

게임 CD를 받고 나면, 탐사자들에게 세 가지 조항을 말해줍니다.

1. 테스트 플레이 후 감상은 **cthulhu_GG@aaa.com**으로 보내주세요.
2. 네트워크 기능으로 동시접속이 가능합니다. 혼자 즐기시는 것보다는 다 같이 즐기시는 편이 더욱 즐겁습니다.
3. 아직까지 정식 발매가 되지 않은 게임으로, 인터넷 등에 이야기를 꺼내는 것은 자제해주세요.

직원의 이야기를 듣자, 탐사자들은 의지에 상관없이 게임을 빨리 플레이 하고 싶다는 충동에 빠집니다. 왜 일까요? 이런... 미연시 게임 같은 건 즐기지도 않는데 말이에요.

쇼고스가 은연중에 뿌려놓은 광기입니다. 탐사자들은 CD를 받는 그 순간부터 쇼고스와 광신도의 광기에 점점 빠져 들고 있는 중입니다. 죽어도 게임을 하지 않겠다고 하는 탐사자는 곧바로 <ENDING.5>로 이동합니다만, 다음 진행에 전부 참여할 수 없으므로 모두가 게임을 같이 플레이하는 방향으로 유도해 주세요.

[게임 CD 플레이]

KPC를 게임 주인공으로 했을 때의 시점으로 시나리오의 작성 되었습니다. KPC의 캐릭터가 아니라, 익명의 미소녀 혹은 미소년으로 고정할 때는 적당히 개변하여 즐겨주시면 될 것 같네요.

탐사자들은 공장 헤어져 집으로 돌아갑니다.
다들 컴퓨터나 노트북 앞에 앉아 게임 CD를 넣고 다운로드 합니다.

다소 촌스러운 배경음악과 함께 어설픈 메인 화면이 보입니다.
천천히 로딩이 되더니, 검은 실루엣의 그 혹은 그녀가 눈에 들어옵니다.
이럴수가, KPC군요.

KPC가 마치 이세계 세계관에 등장하는 금발 초록 눈의 외관 n살, 실제나이 3,000살의 하이엘프같은 표정으로 자신을 바라보고 있다는 것을 깨달은 탐사자들의 이성 0/1 감소.

기분이 다소 찻찻해졌지만, 플레이를 하고싶은 욕구는 점점 불타오릅니다.
탐사자들이 게임 시작 버튼을 누르자, 눈 앞이 하얗게 점멸합니다. 그리고, 다시 눈을 뜨면 여기는?

[미연시 세계관의 안]

눈을 다시 깜빡이자, 이 곳은 방금 전 화면이 아닌 눈 앞에 펼쳐지고 있다는 것을 알 수 있습니다.
이 기묘한 배경전환에 탐사자들의 이성 0/1 감소.

이게 어떻게 된 일일까요?
침착하게 주위를 둘러볼 새도 없이 누군가가 탐사자들의 앞에 섭니다.

“바보! 늦었잖아! 미인을 오래 기다리게 하다니, 나도 상처받는 인간이라구!”

초장부터 라노벨체로 탐사자들의 기를 죽여야합니다. 게임이란 걸... 눈치까게!

KPC입니다. 탐사자들의 앞에서 팔짱을 끼고 불을 부풀린 채 서 있습니다.
왜 이 인간은 여기 있는 것이며, 이 탐사자들은 무엇이며, 우리는 왜 이런 공간에 떨어지게 된 걸까요?

입을 벌리고 KPC를 바라보고 있자, 쪽지 한 장이 살랑살랑 바람에 날아옵니다.

지금부터 주인공을 공략해서 엔딩을 보는 미소녀(미소년) 연애 시뮬레이션
‘탐사자군, 나 같은 건 신경도 안쓸테니까 내버려둬!’의 게임이 시작됩니다!

주인공과의 호감을 이끌어내서 러브러브에 성공해보세요! 행운을 빌어요!

어쩌면 나가지 않고 아름다운 엔딩을 볼 수 있을지도?

어이가 없지만, 분명한 것은 주인공과의 호감을 맥스로 올려야 엔딩을 볼 수 있다는 것이겠죠?
탐사자들은 이 어이없는 상황에서 탈출하기 위하여, 전력으로 **KPC**의 호감을 사기로 합니다.

[호감을 삼니다.]

KPC와의 호감이 **50**을 달성하는 탐사자가 나오는 순간 게임은 끝나게 됩니다.
기본적인 호감도는 **0**에서 시작합니다. 마이너스 구간은 있습니다만, 폭력적인 행동 혹은 위협을 사용하게 된다면 바로 로스트로 이어지므로 이런 다이스를 굴리겠다 선언하시는 탐사자는 한 번 알려주시고 부득불 다이스를 굴리겠다고 하신다면 어쩔 수 없이 **<ENDING.3>**로 이동합니다.

이렇게 된 것, 호감을 사는 것에 열중해야겠죠?
탐사자들은 각자 가진 기능치 혹은 특성치로 **KPC**의 호감도를 사기위한 행동을 합니다.

주위를 둘러본다 선언 시 >

주위를 둘러보면 작은 가게와 **KPC**의 집이라는 팻말이 붙은 작은 오두막이 눈에 들어옵니다.
그 외에는 텅텅 비어있어, 이대로 게임을 출시하면 망할 것만 같은 예감이 엄습합니다.

작은 가게를 확인한다 선언 시 >

아기자기한 분위기의 작은 가게입니다. 하지만 바깥 풍경과는 어울리지 않네요.
가게를 지키는 **NPC**는 보이지않고, 물건들의 이름이 적혀있는 이름표만 덩그러니 놓여져 있습니다.
아이템 디자이너가 전부 도망간걸까요?

- **KPC**군의 입술보다 달콤한 건 없지만 이걸로 참아줄 수 있을까나 달콤♥하트 사랑을 전하는 초콜릿
- 좋아하는 **KPC**군에게♥ 나, 너를 좋아하고 있으니까 사랑의 편지
- 미인을 기다리게 하는 건, 무기징역감이니까. 수감
- 별 건 아니지만, 너라면 좋아할 줄 알았거든-, 아아- 이거? 커다란 곰인형
- 나, 딱히 노래를 부르진 않지만 이 노래는, 너를 위한거니까. 블루투스 마이크

물건의 종류는 개변해도 괜찮습니다. 탐사자들의 수에 맞춰 물건을 배치해주시면 됩니다.
물건은 탐사자 한 명 당 하나만 가질 수 있으나, 양도도 가능합니다.
작은 가게의 물건은 성공과 실패를 따지지 않고 무조건 호감도 **10**을 올려줍니다.

KPC의 집을 확인한다 선언 시 >

집 안으로 들어가면 킹사이즈 침대와 책상이 눈에 들어옵니다.
KPC의 집을 뒤흔어도 아무것도 얻을 수 없습니다. 개인적으로 **KPC**와 관련 된 물건을 둔다면, 모두가 추억할 수 있는 아이템을 배치한다면가 하면 즐겁게 세션할 수 있을 것 같습니다.

[호감도 룰]

탐사자에 대한 **KPC**의 호감도는 **0**에서 시작합니다.

작은 가게에서 사온 선물을 **KPC**에게 선물 할 경우 호감도 **10** 증가합니다.

기능치 혹은 특성치를 이용하여 **KPC**의 호감도를 올릴 수 있습니다. **KP** 분의 편의를 위해서, 보통 탐사자들이 한번 씩 다이스를 굴리고 라운드가 종료 된 후 다시 진행하는 형식으로 한다면 헛갈리지않고 보다 편하게 키퍼링할 수 있습니다.

다이스	다이스에 따른 호감도 수치
떡상기능치	떡상 기능치의 경우 성공 시 무조건 호감도 10 증가
성공	성공 시 호감도 5 증가
익스트림	성공 시 호감도 10 증가
크리티컬	성공 시 호감도 15 증가
실패	실패 시 호감도 5 감소
펌블	실패 시 호감도 10 감소

탐사자들이 무엇이 떡상 호감도인지 알 수 없게 **KP**분은 엑셀 시트 혹은 메모하기 편한 곳에 탐사자들의 호감도를 체크하며 진행해주세요.
그리고 마침내 탐사자 중 하나가 호감도를 올려 **KPC**의 호감도를 **50**으로 만드는 데 성공했다면, 엔딩으로 진행됩니다.

호감도의 경우, 수치를 개변해도 괜찮습니다.

[엔딩]

탐사자와 **KPC**, 두 사람을 온전히 비추는 스포트라이트가 켜집니다.

아름다운 눈꽃 조명, 달콤하고 사랑스러운 드라이 아이스 안개가 푸와아악 쏟아져 나옵니다.

탐사자는 다른 라이벌을 모두 제치고 **KPC**의 허리를 한 손으로 감아 달콤한 눈으로 바라봅니다.

KPC는 그런 탐사자를 부끄럽게 바라보며 이야기합니다.

“나, 탐사자군과 행복해 질 수 있는걸까? 하지만, 탐사자군 늘 나를 봐 주지 않았으니까.. 이걸, 고백이야?”

여기서 호감도 **50**을 달성한 탐사자가 **KPC**의 고백이라고 할 시(승낙) **ENDING.1** 이동

여기서 호감도 **50**을 달성한 탐사자가 **KPC**의 고백이 아니라고 할 시(거절) **ENDING.2** 이동

[ENDING 1. 탐사자군, 나를 이제 봐주는거야..? ...나, 기뻐.]

탐사자와 **KPC**의 머리위로 아름다운 꽃잎이 휘날립니다. **3D** 렌더링이 덜 된 듯 엉성한 꽃잎이 나풀거리고 **KPC**가 탐사자에게 이야기합니다.

“그럼, 우리 둘, 이제 영원히 함께니까.”

탐사자 로스트.
KPC와 영원히 달콤한 시간을 보냅니다.

[ENDING 2. 그럴 줄 알았어, 나, 어쩌면 고백받을 수 있다고 기대했는데.]

KPC가 탐사자를 밀어냅니다. 크고 반짝이는 눈동자에서 눈물이 또르르 흘러내립니다.
이내 자신의 주머니에게 수표 더미를 던지고 KPC가 붉어진 얼굴로 이야기합니다.

“탐사자군, 나 같은 건 신경도 안쓸테니까 내버려둬, 가버려!”

탐사자 생환.
이성 1D5 증가, 재력 10 증가. 이후 KPC와 타이만 시나리오를 갈 때마다 어색해집니다.

[ENDING 3. 폭력은 모든 걸 해결해주지. 하지만 여기서는 아닙니다.]

주먹질을 하는 탐사자의 어깨를 누군가가 툭툭 건드립니다.
뒤를 돌아보자, 아까 봤던 판매원이 당신을 바라보고 있네요. 미소는 온데간데 없고, 그저 노려보고 있는
얼굴입니다. 공포감이 엄습하네요.

판매원이 입을 엽니다.

“게임을 하라고 했더니, 격투게임으로 착각하신건가요?”

판매원이 탐사자의 먹살을 끌고 어디론가 사라집니다. 어디로 데려가는걸까요?
주먹을 휘두른 자의 말로는 저런것이 어울린다는 생각도 들지만, 걱정됩니다.

탐사자 로스트.

[ENDING 4. 탐사자의 희생으로 일상을 되찾았습니다.]

스포츠라이트가 꺼지고나면, 나머지 탐사자들은 어리둥절하게 KPC를 바라봅니다.
KPC는 붉어진 얼굴로 이야기합니다.

“누구도 고르고 싶지 않았어. 나, 모두를 좋아하고 있었으니까.”

어장관리라도 한듯한 KPC의 말에 탐사자들은 기분이 상합니다.
말도 안되는 소리를 하는 KPC를 바라보는 탐사자들의 시선이 점점 하얗게 점멸합니다. KPC가 그런
탐사자들을 바라보며 이야기합니다.

“그렇지만, 나, 탐사자가 고백한다면 OK 해버릴지도.”

탐사자 생환.
이성 1D5 증가.

[ENDING 5. 이딴 게임 안 해]

탐사자는 완강하게 게임을 거부합니다.
다른 탐사자들은 모두 모여 게임을 하고 엔딩을 보자는 동 즐겁게 이야기를 나누는데, 당신은 대체
오도카니 서서 뭘 하는걸까요? 집에 가서 카톡하고, 플스해야지.

당신은 홀로 발걸음을 옮깁니다. 미연시고 뭐고, 나한테는 어울리지 않으니까-.

탐사자 생환. 보상없음. 세션에 더 이상 참가할 수 없습니다.

후기

미연시 시나리오입니다.
미친것같죠.. 감사합니다....
맛있게 즐겨주세요.