



쉴프트키까 안빠져요

그러니까, 이걸 모두 그 빌어먹을 게임 때문에 벌어진 일입니다.

Written by. 김철수

개요

따스한 봄. **kpc**와 탐사자 일행은 오랜만에 여행을 떠납니다. 맛집 탐방은 물론 가성비 좋은 호텔에서 휴식도 취하고, 저녁엔 바비큐 파티도 할 겁니다!
분명 그러려고 했습니다만....

“...나 쉬프트키까 안 빠져.”

그러니까, 이건 모두 그 빌어먹을 게임 때문에 벌어진 일입니다.

시나리오 정보

- 추천 인원: 4인 이상
- 배경: 현대
- 플레이 타임: 인원에 따라 상이
- 키퍼링 난이도: ★★☆☆☆ (플레이어가 쉬프트키를 안 빼는지 잘 감시해야 합니다. 전투가 있습니다.)
- 플레이 난이도: ★★☆☆☆ (쉬프트키를 빼면 안 됩니다.)

시작하기에 앞서

- 이 작품은 크툴루의 부름 7판(초여명) 룰을 사용한 팬 시나리오입니다. 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없으며, 키퍼링 관련 금전적 거래와 노를북 키퍼링을 금지합니다.
- 신화생물에 대한 독자적인 해석이 있습니다.
- 공개 러닝 타래를 허용합니다만, 스포일러에 유의해 주세요.
- 약칭은 **【쉬프트키】**입니다.

이 시나리오를 문제아 소굴 효운고에게 헌정합니다.

아래로 진상이 이어집니다.

진상

미고는 인간에게 흥미를 가져 관찰하길 좋아합니다. 그 말인즉 종종 짓궂은 장난으로 인간을 곤혹스럽게 만들기도 한다는 뜻이죠. 그러니 우리가 이런 상황에 처하게 된 것은 딱히 탐사자들이 무언가를 잘못해서가 아니라, 미고의 이번 장난감으로 간택되었을 뿐이라는 겁니다.

미고는 어느 가성비 좋은 호텔 한 객실에 숨어들어 그곳에 묵는 투숙객을 유혹합니다. kpc 일행은 미고의 유혹을 이기지 못하고 객실에 꿈쩍없이 갇혀서는, 웬 유치한 게임과 쉬프트키가 빠지지 않는 저주에 호되게 당하느라 여행을 망치게 생겼습니다. kpc 일행은 과연 이 저주를 풀고 고대하던 바비큐 파티를 무사히 즐길 수 있을까요?

1. 기차

살랑살랑 봄바람이 부는 평화로운 어느 날. 우리는 간만에 가는 여행에 잔뜩 들뜬 채로 기차에 올라탔습니다.

다들 기차에서 무엇을 하나요?

rp 시간을 갖습니다.

누군가는 금방 창문에 기대 뽕아떨어지고, 누군가는 간식을 꺼내먹고, 누군가는 시끄럽게 떠들다 앞자리 승객에게 눈총을 받았을지도 모릅니다.

‘잠시 후 우리 열차는 ○○역에 도착합니다. 잠시 후 우리 열차는...’

그렇게 짧다면 짧고 길다면 긴 기차여행이 끝이 나고, 마침내 목적지에 도착합니다.

숙소는 센스 좋은 누군가가 가까운 호텔로 싼값에 잘 잡았다고 합니다. 짐부터 놓고 움직입니다!

2. 호텔

호텔 내부는 매우 깔끔하고 인테리어 또한 고급스럽습니다. 듣던대로 가성비가 좋은 호텔입니다.

kpc가 체크인하는 동안 벨보이가 당신들 쪽으로 걸어와 정중하게 인사합니다.

벨보이: 짐은 제게 맡겨주십시오. 객실 안에 가져다 두겠습니다.

탐사자들이 짐을 맡기려고 하면,

kpc: 잠깐!

kpc의 목소리가 당신들을 막아 세웁니다.

kpc: 감사하지만 짐은 저희가 직접 가져다 놓을게요.

kpc는 강경하게 전원을 데리고 직접 객실에 가겠다고 합니다. **kpc**은 일시적 광기에 걸린 상태로, 이 호텔에 자리 잡은 미고에게 홀려 탐사자들을 미고의 공간인 객실로 유인하려고 합니다. 탐사자들이 가기 싫다고 해도 강제로 데리고 들어가 주세요.

그렇게 우리는 엘리베이터에 탑승하고, 홀린 듯 걷어가는 **kpc**의 뒤를 따라 객실 내부로 들어갑니다.

3. 객실

안은 로비처럼 깨끗합니다. 에어컨을 미리 틀어둔 건지 조금 추운 것 같기도 합니다.

짐을 푸는 **rp**를 합니다. 적당히 정리가 되고 문을 열고 나가려는 탐사자가 있다면 다음 파트로 넘어갑니다.

슬슬 예약해 둔 맛집으로 가볼까요? 설레는 마음과 함께 탐사자가 문고리를 잡으면.....
어라?

문이 열리지 않습니다. 어딘가 잘못 끼기라도 한 걸까요?

근력 판정이나 열쇠공 판정을 할 경우: 꼭 잠겨서는 아무리 힘을 줘도, 락픽으로 문을
따보려고 해도 소용이 없습니다.

전화를 걸려고 할 경우: 로비 층에 전화를 걸려고 해도 통신 상태가 불량해 신호음도 들리지
않고 끊어집니다. 스마트폰도 마찬가지입니다. 방금 전까지는 잘만 됐는데요!

창문을 열려고 할 경우: 문과 마찬가지로 열리지 않습니다. 깨부술 수도 없습니다.

탐사자들이 어느 정도 나가려는 시도를 한 후 다음 스크립트를 출력합니다. 주변을
돌러보겠다는 선언을 미리 선언한 사람이 있다면 판정을 생각하고 아래 정보를 줍니다.

전원 관찰력 판정.

성공: 침대맡에 놓인 종이 한 장을 발견합니다. 종이에 다음과 같이 적혀 있습니다.

핸드아웃 - 종이

‘아래 게임을 한 명도 빠짐없이 함께 진행하시오.’

1. 손병호 게임

손가락을 5개씩 펴고 시작한다. 한 명씩 돌아가며 조건(ex. 흑발, 키 170cm 이상 등)을 이야기한다. 해당하는 사람은 손가락을 하나 접고, 다섯 개를 가장 빨리 모두 접은 사람이 패배.

2. 이미지 게임

한 명씩 돌아가며 이미지(ex. 가장 대식가일 것 같은 사람, 야차 뜨면 우승할 것 같은 사람 등)를 이야기한다. 카운트를 세고 동시에 그 이미지에 맞는 사람을 가리킨다. 가장 많은 표를 받은 사람이 패배. 목숨은 인원에 따라 조절한다.

3. 양세찬 게임

이마에 각자 다른 인물 이름을 붙인다. 자신의 이마에 붙은 인물은 누구인지 알 수 없다. 돌아가면서 이 인물에 관한 질문을 하며, 나머지는 진실만을 답해야 한다. 가장 늦게 맞추는 사람이 패배.

이 게임을 하면 문을 열어주겠다는 뜻일까요? 영문을 알 수 없지만 시작해 보는 것이 좋겠습니다.

첫 패배자가 나왔을 경우 다음 스크립트를 출력합니다.

나 참, 이 유치한 게임에 무슨 의미가 있단 말인가요? 고작 우리가 게임하는 걸 보겠다고 밀실까지 만들 이유는 뭐고 말이에요.

아무튼 첫 패배자인 **pc**를 향해 시선이 쏠립니다. 진 사람에게 벌칙이라도 주어야 하나, 싶은 생각이 들던 찰나.

.....

(패배한) **pc**, 무언가 이상하지 않나요?

당신... 쉬프트키가 안 빠지고 있잖아요!

지금부터 해당 **pc**는 쉬프트키가 빠지지 않습니다. 실수로 빠트릴 경우 이성 판정(1/1d6)을 진행합니다.

우리는 깨닫습니다.

게임에서 패배하면 아주 끔찍하고, 악랄하고, 무시무시한 저주에 걸리게 된다는 것ですよ!

패배자는 쉬프트키가 빠지지 않는 저주에 걸리게 됩니다(오프락이라면 말로 해야 합니다). 쉬프트키를 한 번이라도 뺀다면 이성 판정(1/1d6)을 진행합니다. 저주에 걸리지 않은 사람이 딱 한 명 남았을 때 다음 파트를 진행합니다. 너무 오랫동안 한 명보다 많은 인원이 남아 있다면 저주에 걸리지 않은 사람끼리만 게임을 합니다.

세상에, 정말 끔찍한 일이 아닐 수 없습니다. 이젠 이 대화가 제대로 굴러가고는 있는 건지 알 수 없는 지경에 이르렀습니다!

그리고 보니 유일하게 저주에 걸리지 않은 pc, 당신은 좀 괜찮나요?

해당 pc 이성 판정.

성공: 난생처음 보는 광경에 오소소 소름이 끼칩니다. 이성 5를 차감하고 일시적 광기에 돌입합니다.

패배: 난생처음 보는 광경에 소름이 끼치다 못해 눈물이 찔끔 맺힙니다. 이대로 가다간 사랑하는 친구들을 영영 잃게 될 것입니다. 쉬프트키가 빠지지 않는 것과 친구들을 잃는 것이 무슨 관련이 있는지는 잘 모르겠지만요. 이성 5를 차감하고 일시적 광기에 돌입합니다.

해당 시나리오에서는 창작 광기 '희망'을 사용합니다.

광기 '희망': 당신만이 유일한 희망입니다. 이 괴랄한 저주로부터 친구들을 구해야 합니다! 무슨 짓을 저질러서라도요.

하지만... 어떻게?

해당 pc만 지능 판정.

성공/실패 관계없이: 사실 방법 같은 건 없습니다. 일개 인간에 불과한 당신이 무슨 수로 정체를 모를 저주를 풀겠어요? 딱 하나 떠오른 게 있다면, 고장 난 기계는 껐다 켜면 대부분 해결되곤 한다는 겁니다.

해당 pc, 여기 있는 모두를 기절시켜야 한다는 확신과 사명감을 느낍니다.

.....

4. 전투를 시작합니다.

아래로 전투 하우스를입니다. 탐사자들에게 전달해 주세요.

1. 1 대 다수 전투입니다. 저주에 걸리지 않은 pc의 체력은 본래 체력의 3배로 늘어납니다.
2. 관찰력 판정에 성공하면 원하는 무기를 얻을 수 있습니다. 하지만 저주에 걸린 pc는 시트에도 무기 이름을 쉬프트키를 누른 채로 입력해야 합니다. 권총을 사용한다면 권총이 되겠군요.
3. 체력이 0이 되면 기절합니다.

저주에 걸리지 않은 pc가 기절하거나 저주에 걸린 pc 두 명이 기절하면 상황 종료입니다. 다음 파트로 넘어갑니다.

다음 공격을 개시하려던 그때, 깨어있는 전원 이명과 함께 머리가 핑 도는 감각을 느낍니다.

온몸에 힘이 풀리며 시야가 온통 하얗게 물듭니다. 다리가 자연스레 굽는데도 무릎이 땅에 부딪히는 느낌조차 없습니다. 이성 판정. (0/1)

그렇게 무너지는 바닥 위로 부유하는 감각과 함께 멀어지는 의식을 느끼고 있다 보면....

.....

번쩍!

당신들은 아주 익숙한 느낌과 함께 같은 방에서 눈을 뜹니다.

이건 마치, 그래요.

‘개꿈’을 꾸고 일어났을 때와 같은 느낌입니다. 꿈 내용이 기억나는지 그렇지 않은지는 사람마다 다를 겁니다.

쉬프트키의 저주가 해제됩니다.

하품을 하든 기지개를 켜든 잠을 떨쳐내고 주변을 둘러보니 보이는 낯익은 얼굴들. 그러고 보니 우리는 단체로 여행을 왔었죠.

창밖을 보니 벌써 날이 어둑해지고 있습니다. 비록 낮 일정은 기절 잠을 자버린 탓에 죄다 놓쳤지만, 저녁에 하려던 바비큐 파티까지 건너뛸 수는 없습니다.

자, 얼른 일어나서 준비합시다!

ENDING. 전원을 껐다 커니 쉬프트키가 빠졌어요