

타입 1

[COC 7th]



Design by tyo

Heart Hit Jackpot

w. 토

시나리오 정보

- ▶인원 : 타이만(1:1, 다인 개변 가능)
- ▶배경 : 현대
- ▶예상 시간 : ORPG 기준 최소 1시간 (RP에 따라 상이)
- ▶추천 기능 : 관찰, 자료조사, 지능
- ▶키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆
- ▶탐사자 난이도 : ★☆☆☆☆
- ▶로스트 가능성 : ○

주의사항

- ▶크툴루의 부름 7판의 비공식 창작물입니다. 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없으며, 기반 팬 시나리오로 노블북 키퍼링을 금지합니다.
- ▶시나리오와 관련된 커미션 신청은 자유롭습니다. (ex, 세션카드 맵시트 등등...)
- ▶시나리오를 해치지 않는 선에서 자유로운 개변이 가능합니다.
- ▶공개된 장소에서의 스포일러, 무단 배포와 도용 등등은 불가합니다.
- ▶심리적 압박, 사망, 부상, 사행성 요소 등의 비윤리적인 요소가 포함됩니다. PL를 속이고 데려가는 것을 금지합니다.
- ▶KPC와 탐사자의 관계는 자유롭습니다만 서로 아끼거나 소중한 관계를 추천합니다.
- ▶약칭은 "하트잭팟" 정도지만 마음대로 편하게 불러주세요.
- ▶홀덤, 블랙잭 등에 대한 이해가 필요할 수도 있습니다. (다른 게임으로 대체 가능)

개요

어느 날, 편지 하나가 도착합니다.

내용은 “소원을 이루고 싶습니까?”라는 문장과
휘갈긴 글씨로 주소만 달랑 써져 있을 뿐입니다.

당신은 1달 전 실종된 KPC를 되찾고 싶은 마음에,

당신은 그 쪽에 향하기로 결정합니다.

그리고 그 곳에 도착하고 나면...

“안녕, 탐사자. 게임 한 판 할래?”

KPC가 왜 여기 있죠?

아래 페이지부터는 시나리오의 본문 및 진상입니다. KP 외에는 열람을
삼가해주세요.

*파란 글씨는 KP 메모입니다.

진상

인간들의 마력과 생명력을 위한 니알라토텍은 인간을 매개체로 이용한 도박장을
운영하게 됩니다. 플레이어가 승리 시 소원을 들어준다는 어마무시한 조건을 내건
도박장이었지만, 사실 그 소원을 이루어주는 힘과 마력은 딜러에게서 강제로 착취하는
것입니다. 플레이어가 패배할 시에는 모든 생명력과 마력을 니알라토텍이 흡수해버리는
딜러와 플레이어만의 손해가 있는 도박인 셈입니다. 이전 딜러의 생명력과 마력이

다해가던 중, 니알라토텍은 때마침 눈에 들어온 KPC를 희생양으로 이용하기로 했습니다. 그렇게 약 1달 전, KPC는 니알라토텍에게 현혹당해 카지노로 향했고, 딜러로서 사용됩니다. 그러던 중 KPC의 생명력과 마력 또한 다 되어가는 것을 알아차린 니알라토텍은 다음 희생양으로 탐사자를 선택합니다.

0. 도입



당신은 시린 바람을 참아내며 발걸음을 옮기고 있습니다. KPC가 사라진 지 어느덧 1달이 넘었습니다. 1달이라는 시간이 결코 짧은 시간은 아니었기에, 그 사이에 당신은 KPC의 실종에 대해 많은 것을 알아보고 신고 또한 넣어봤었죠. 그러나 KPC의 흔적은 그 어디에도 보이지 않았습니니다.

오늘도 KPC가 없는 일상을 보내다 집으로 돌아가고 있던 찰나였죠.

관찰 판정

성공: 당신네 집 우편함에 무언가 꽂혀 있습니다. “from. HHJ” 라는 보낸 이의 이름과 당신의 이름이 적혀 있습니다.

실패: 우편함에 무언가 꽂혀 있습니다. 편지일까요?

편지를 확인해보면 내용은 단 두 줄입니다.

“소원을 이루고 싶습니까?”

그 밑에 적힌 주소.

휘갈긴 필체로 그 뿐이 적혀 있을 뿐입니다.

주소를 검색/조사 시:

자료조사 혹은 컴퓨터 사용 판정

성공: 검색해보면 겨우 외진 산에 있는 외딴 저택과 같은 모양새의 건물이 나오는 것을 알 수 있습니다. 편지에 동봉되어 있던 약도 또한 도움이 될 수 있을 것 같습니다.

실패: 검색이나 조사를 해보아도 정확히 어디인지는 알아낼 수 없습니다. 그나마 다행인 것은 편지에 약도가 함께 왔다는 것일까요.

그 무슨 짓을 해도 어떠한 시설인지 알 길이 없습니다만, 소원을 이루고 싶냐는 의문스러운 문장에 탐사자는 지푸라기라도 잡는 심정으로 다음 날 그 약도를 따라 가기로 결심합니다.

*경찰에 신고한다거나 주변에 알릴 경우 혹은 동행자를 구할 경우에는 저택으로 찾아가도 저택의 모습은 보이지 않습니다. 탐사자 혼자 가는 방법밖에 없습니다.

1일차

 Strange Visage — Kakegurui [OST]

다음날 오후, 당신은 약도에 의지하여 저택으로 향합니다. 길보기에도 화려한 저택 안에서는 이상하리만치 아무런 소리도 들리지 않습니다. 문을 열려고 하면, 문에 당신의

손이 닿기도 전에 마치 반긴다는 듯, 양 옆으로 활짝 열립니다. 그리고 그 안에서 당신을 바라보고 있는 것은….

“안녕하세요, 탐사자 씨. 게임 한 판 하시겠나요?”

KPC? 그가 왜 여기 있는 거죠?

SAN (0/1)

*RP를 충분히 한 후에 진행합니다.

평소 존댓말을 하지 않는 KPC더라도 이 때는 존댓말을 사용합니다.
탐사자가 KPC에게 얻을 수 있는 것은 아래와 같은 정보 뿐입니다.

- 약 한 달 전쯤 부터 이 곳에서 딜러 일을 하게 되었다.
- 이유는 알려주기 힘들지만, 어쩔 수 없었다.
- 이 곳에 한 번 들어온 이상 쉽게 나갈 순 없으며 오늘부터 총 3일간 나와 도박을 해야 한다.
- 탐사자가 승리할 시 편지의 말대로 소원을 이루어줄 수 있다.

관찰 판정

성공: 당신은 이 곳이 도박장임을 알 수 있습니다. 룰렛과 슬롯 머신... 정말 도박장이네요.
의심할 여지가 없습니다.

실패: 당신은 이 곳이 도박장임을 알 수 있습니다.

KPC는 (평소와 다르게) 덤덤하고 차분한 말투입니다. 탐사자를 보고도 눈길 주지 않은 채 테이블에 앉아 카드를 셔플하고 있어요. 만약 평소 활발한 성격의 KPC였다면 그 눈빛에서 장난기와 다정함 등은 찾아볼 수 없습니다.

뻗뻗하게 다려진 정장은 마치 그의 말을 입증이라도 하듯 조용히 사락거립니다. 테이블에 줄곧 앉아 있던 KPC는 탐사자에게 시선을 돌립니다.

“앉으세요.”

탐사자가 KPC의 맞은 편 의자에 앉으면 간단한 룰 설명이 진행됩니다.

블랙잭 룰

딜러와 플레이어는 첫 턴에 각각 두 장의 카드를 받습니다.

플레이어의 카드는 모두 공개, 딜러의 카드는 두 장 중 하나를 덮어둡니다.

플레이어는 21을 초과하지 않는 상황에서는 계속해서 카드를 받는 “히트”를 할 수 있습니다.

딜러는 16까지는 반드시 히트를 해야 하지만, 17 이상이 될 경우 스탠드(멈춤)가 가능합니다.

딜러의 카드는 플레이어의 게임 진행이 모두 결정된 후, 덮어져 있는 카드를 오픈 하여 17까지 더 카드를 받습니다.

이렇게 하여 딜러와 플레이어의 카드 합계를 비교하여 21에 좀 더 가까운 쪽이 승리하게 되며, 합계가 같을 경우는 비기게 됩니다.

(KP 정보: 탐사자가 뽑게 되는 카드는 조작하지 않습니다. 반드시 KPC가 이길 수 있도록 해주세요.)

KPC는 무표정하게 자신의 카드를 공개합니다.

“저의 승리입니다. 아쉽게 되었네요. 1일차 게임은 여기서 마치도록 하죠.”

게임이 종료된 후, 자리에서 일어난 KPC는 따라오라는 듯 손짓합니다. 그를 따라간다면, 화려하면서도 어딘가 폐쇄적인 방으로 안내됩니다.

“오늘을 포함한 앞으로 3일간 이 곳에서 머물게 되실 겁니다. 불편하더라도 편하게 있으세요.”

KPC는 등 하나를 탁상 위에 올려놓고는 그대로 문을 닫고 나갑니다.

 Morgana Rides

〈조사 가능〉

-침대

-옷장

-탁상

-침대

관찰 판정

성공: 침대 안감 쪽에 어쩐지 의도적으로 껴매져 있는 것을 발견합니다.

실패: 겉보기에는 그냥 폭신평신했던 침대일 뿐입니다.재질도 고급인 것 같네요….

안감을 뜯어내거나 조사하는 등의 행동을 하면, 열쇠 하나를 발견합니다.

(*옷장 안의 상자를 여는 데에 사용됩니다.)

-옷장

옷장 안에는 옷걸이 두어 개 정도와 신발을 넣을 수 있는 작은 칸이 존재합니다.
그 밑에는 작은 오르골 크기의 상자가 있습니다.

지능 판정

성공: 자물쇠로 잠겨 있어 열쇠가 필요할 것 같습니다. 열쇠는 아마 이 곳 어딘가에 존재하겠죠.

실패: 자물쇠로 잠겨 있어 열쇠가 필요할 것 같습니다.

열쇠를 이용하거나 근력 극단적 성공 이상으로 상자를 열 경우, 평범한 포커 텍을 발견합니다.

(*이 포커 텍은 아무리 살펴봐도 그저 평범한 포커입니다.)

-탁상

관찰 판정

성공: 탁상 구석에서 정교하게 깎인 자석을 발견합니다. 장식이라기엔 자성이 강한 데다 금속을 끌어당기기에는 적합해보입니다.

실패: 탁상 구석에서 기묘한 장식을 발견합니다. (지능 판정 후 성공 시 정보 제공)

아, 이젠 모르겠습니다.

KPC는 왜 저렇게 변해 버린 것인지도, 대체 무슨 일이 일어나고 있는 지도….

정말 머리가 아파 견딜 수가 없습니다.

당신은 이내 침대에 누워 잠을 청합니다.

2일차

 Strange Visage — Kakegurui [OST]

탐사자는 다음 날 아침 숙소에서부터 홀까지 사용인의 안내를 받아 준비하고 나옵니다.
KPC가 오기까지는 아직 시간이 있습니다. 그동안 간단한 조사가 가능합니다.

〈조사 가능〉

-슬롯 머신

-룰렛

-포커 테이블

-슬롯 머신

겉보기에 평범한 슬롯 머신입니다. 한 번 돌리기 위해서는 이 도박장에서만 사용하는 칩을
넣어야 합니다.

관찰 판정

성공: 자세히 살펴보니, 도마뱀처럼 보이는 문양이 새겨져 있습니다.

(*니알라토텍의 문양입니다.)

-룰렛

흔한 카지노에서 보이는 형태의 원형 룰렛입니다.

관찰 판정

성공: 룰렛이 오늘 쓰일 예정이라는 듯이 깔끔히 세팅되어 있습니다. 그리고 당신은 룰렛 하단 부분에서 무언가 수상한 것을 발견합니다.

실패: 룰렛이 세팅되어 있는 것을 보니 오늘 게임은 룰렛이려나요….

관찰 성공 시 지능 판정

성공: 룰렛 하단에 붙어있는 것은 자석입니다. 그리고보니 룰렛을 조작할 때 간혹 자석을 쓴다는 이야기를 들은 적이 있습니다.

-포커 테이블

포커 테이블은 깔끔하게 정리되어 있습니다. 특별한 점이라고 한다면, 포커 테이블에 정작 포커가 없다는 점일까요. 그리고 포커 테이블 밑에 무언가 종이가 붙어 있습니다. 언뜻 보기에는 백지 같습나다만….

정신력 판정

성공: 뜨문뜨문 글씨가 보입니다. “계약서”…?

(*니알라토탭이 KPC를 묶어두고 있게 하는 계약서입니다. 현재 부수거나 찢는 등의 행동은 할 수 없습니다.)

몇 분의 시간이 지나고 나면 KPC가 모습을 드러냅니다.

“좋은 아침입니다. 간밤에 잘 주무셨을까요?”

“오늘의 게임은 룰렛입니다. 순전히 운으로만 승부하는 게임인 만큼, 당신에게 불리할 것은 없다 생각되네요.”

(*자석을 발견했을 경우

자석으로 룰렛을 조작하는 주제에 잘도 나불거립니다. KPC, 그는 대체 무슨 생각인 걸까요? 반드시 당신을 이겨야만 하는 사람처럼 말입니다....)

룰렛

따로 주사위를 굴리지 않고 KP가 비밀 방을 만들어서 주사위를 굴리는 척 합니다.

탐사자는 홀수(1~35), 짝수(2~36), 0에 베팅할 수 있습니다.

0에 베팅했을 때 승리할 경우 점수를 10점,

홀짝에 베팅했을 때 승리할 경우 점수를 2점 얻습니다.

반대로 패배할 경우 같은 점수를 잃습니다.

KPC와 한 번씩 번갈아가며 3번씩, 총 6번 룰렛을 돌립니다.

총합 점수가 더 높은 사람이 승리합니다.

KP정보

교묘하게 PC가 패배하도록 KPC가 조작하고 있습니다.

PC가 별다른 조치를 취하지 않을 경우, KPC가 승리할 수 있도록

적절히 베팅을 실패/성공시켜주세요.

PC 스스로 손놀림을 떠올려 판정에 성공할 경우,
KPC가 베팅을 실패하거나 PC가 베팅을 성공하며
KPC가 패배합니다.

심리학/정신분석 등의 판정에 성공할 경우,
KPC가 어딘가 떨고 있다는 것을 알아챱니다.

▶KPC의 승리일 경우: END A

▶KPC가 패배할 경우

 Serpentine Trek

KPC의 올곧던 눈빛이 흔들립니다. 하지만 금방 다시 포커페이스로 돌아오곤, 말합니다.

“축하드립니다. 당신의 승리예요. 2일차 게임은 여기서 마치도록 할까요.”

그렇게 말함과 동시에 KPC는 도망치듯 일어나 딜러의 방으로 향합니다.

그런 KPC의 뒷모습을 좇고 있자면 사용인이 당신의 어깨를 건드리며 숙소로 돌아가라는
듯 눈짓합니다.

숙소로 돌아가던 중,

듣기 판정

성공: 한 방에서 달그락 소리가 납니다. 그러고보니 KPC도 숙소에 머물던가요?

실패: 한 방에서 달그락 소리가 납니다.

방에 들어가보면 KPC는 없습니다만, 직감적으로 당신은 이 곳이 KPC의 방이라는 것을 눈치챱니다. 탁상 위에는 작은 등과 일기장이 놓여 있으며, 포커 텍 또한 책상 한 구석에 있습니다.

〈탐색 가능〉

-일기장

-포커 텍

-일기장

일기장에는 KPC의 흔적이 고스란히 남겨져 있습니다. 늘 보아오던 KPC의 필체로, 다음과 같은 글이 쓰여져 있습니다.

KPC의 일기

소원을 들어준다는 말에 현혹되어 오는 것이 아니었다.
조작된 판 탓에 꼬리가 잡혀 나갈 수 없게 되었다.
여기서 나는 계속 일을 해야 하는 걸까.

플레이어가 승리하면 내게서,
내가 승리하면 플레이어에게서.
그 녀석은 힘을 앗아간다.
내 힘이 다 되면... 어떻게 되는 걸까.

하루하루 몸이 점점 더 아파오는 느낌이다.
엣그제는 열도 났지만, 일을 관둘 수 없었다.
이러다가 정말 죽겠어.

(잠시간의 공백 이후)

이러다가는 둘 다 죽을 것이다.
반드시 PC가 이길 수 있게 해야 하지만...
‘그’가 지켜보고 있다.
어떡해야 할지 모르겠다.
그 계약서만 없애면...

SAN (1/1d2)

-포커 텍

겉보기에는 평범한 카드 텍입니다.

지능 판정

성공: 카드 뒷면에 표식이 있는 것을 발견합니다. 흔히 “마킹 텍”이라고 불리는, 표식을 아는 사람은 카드가 어떤 카드인지 알아차릴 수 있도록 조작된 카드입니다.

*여기서 PC는 방에서 발견했던 평범한 카드 텍과 마킹 텍을 바꿔치기 해야 합니다. PC가 너무 어려워한다면 <지능 판정>으로 힌트를 주어도 괜찮습니다. 지금은 홀로 향할 수 없습니다.

당신은 방에 돌아가 잠을 청합니다.

다음이 마지막 날입니다. KPC와 당신은, 어떻게 되는 걸까요?

3일차

오늘은 KPC가 먼저 홀에 나와 있습니다.

“마지막 게임은 홀덤입니다. 물을 아시나요?”

홀덤 포커

평범한 홀덤 포커와 같지만, 점수를 베팅하며 진행합니다.
기본 10점의 점수가 주어집니다.

각각 2장의 카드와 공유 카드를 사용하여
더 높은 족보를 만드는 쪽이 승리합니다.

총 3판을 진행한 후 점수가 더 많은 쪽이 최종 승리합니다.

KP정보

이번 게임에서 PC가 마킹 텍을 바꿔치기한 것과 무관하게
KPC는 PC에게 지려고 노력합니다.

마지막 3번째 판에 올인을 한 후
다이를 택하는 등의 방법으로 PC를 승리로 이끕니다.

해당 게임은 블랙잭과 마찬가지로 다른 게임으로
대체 하셔도 무관합니다.

이 때 PC가 어떻게든 패배를 하도록 했다면
END E.

“당신의 승리입니다. 축하드립니다.”

어딘가 쓸쓸해보이는 기계적인 말투의 KPC는 미소지으며 말합니다.

“오늘은 늦은 시간이니 숙소에 들어가시고 내일 귀가하시길 바랍니다.”

KPC는 어째서인지 숙소까지 당신을 배려다줍니다. 당신의 호실 바로 앞까지 당신을 배웅해준 KPC는 다시 홀로 내려갑니다.

(*이 때까지는 탐사자의 질문에 대답해주지 않고 시치미를 뚝니다.)

그 날 밤,

“탐사자.”

잠에 들려는 찰나 문을 두드리는 소리와 당신을 부르는 소리가 들립니다.

“미안, 늦은 시간에. ...알고 있는 거지? 내가 왜 이 곳에서 이러고 있는지. 내가 찾아왔을 때는 정말... 깜짝 놀랐는데. 이렇게 찾아온 건 역시... 마지막 인사를 하려고 온 거야. 어렴풋이 알겠지만, 난 이미 이 곳의 딜러로 잡혀버렸거든. 네가 나가고 나면... 아마 다시 못 만나게 될 거야.”

>같이 나갈 방법은 없어?

“...같이? 그러려면 ‘그것’을 처리해야 하는데... 안 될 거야. 그건 너무 무모한 선택이야.”

>너를 내보낼 방법은?(*대인기능 성공 시 다음 정보를 얻을 수 있습니다.)

“...하나 있어. 내가... 나 대신 딜러가 되면 돼. 물론 나는... 그걸 원하지 않아. 그냥 돌아가주면 안 될까, 탐사자.”

>내가 딜러가 될게

“진심이야? 죽을 수도 있다고. 난 이미 많이 빼앗겼지만... 넌 아니잖아.”

>그래도 내가 딜러가 될게

“.....”

어딘가 KPC는 슬퍼보입니다.

ENDING

 Lost Frontier

END A. 룰렛 게임에서 탐사자가 패배했다.

“탐사자, 너의 패배야.”

그 말과 동시에 당신의 몸에서는 힘이 빠집니다. 근육이 죄다 빠져나가는 기분에 정말로 죽을 것 같다는 생각이 듭니다. 눈 앞이 희미해지며 마지막으로 보았던 것은, 어찌면 울고 있는 KPC였을지도 모릅니다. 하지만 그대로 쓰러진 당신이 그에게 건넨 위로는 없겠죠.

-탐사자 로스트, KPC ???

END B. KPC 대신 탐사자가 딜러가 되기로 한다.

KPC는 슬픈 눈을 하더니 당신의 손을 맞잡습니다.

“...후회하진 않아?”

당신이 그럼에도 단호한 의지를 내보인다면, KPC는 탐사자와 마지막으로 대화합니다. 그렇게 대화를 하고 있다보면, 몸에서 힘이 빠지는 느낌과 함께 눈 앞이 희미해집니다. 당신에게 여전히 말을 걸고 있는 KPC의 눈에서는 눈물이 흐르는 걸까요? 잘 모르겠지만 아마 하나는 확실하겠습니다.

이 곳의 딜러이자 희생양은 이제 당신입니다.

-탐사자 로스트, KPC 생환

END C. KPC를 두고 카지노를 나간다.

다음 날, 당신이 일어나면 익숙한 천장이 보입니다. 당신의 집입니다. 기억은 여전히 선명한데, 그 도박장과 KPC는 어디로 간 걸까요? 다시 그 곳을 찾아가도 KPC가 있는 그 도박장은 다시 발견할 수 없을 것입니다.

-탐사자 생환, KPC 로스트

END D. 그럼에도 같이 나가기로 결심한다

탐사자와 KPC는 같이 나가기로 결심합니다. KPC는 여전히 두려운 듯한 눈치입니다. 정문을 나서려는 당신들 앞에는 한 남성이 모습을 드러냅니다.

인간 형태의 니알라토텍

HP 15

근접전(격투) 100% | 대미지 1d3

회피는 하지 않으며, HP가 5 이하로 남았을 경우 괴물 형태로 변합니다.

괴물 형태의 니알라토텍

SAN 체크 1d10

HP 70

근접전(격투) 85% | 대미지 10d6

이 시나리오에 한하여 니알라토텍은 완전히 쓰러지지 않습니다.

니알라토텍의 무자비한 공격에 KPC와 탐사자는 차례대로 쓰러집니다. 마지막으로 웃는 그것의 모습을 바라보며, 당신들의 몸에서는 힘이 빠져나갑니다. 이내 폴짝 쓰러진 당신들은 그대로 눈을 감습니다.

-탐사자 로스트, KPC 로스트

END E. 탐사자가 홀덤에서 패배했다.

“.....”

KPC는 아무런 말도 하지 않습니다.

“탐사자, 왜...!”

자리에서 벌떡 일어났던 KPC는 이내 다시 주저앉듯 의자에 앉습니다. 이제 당신은 모든 생명력과 마력을 빼앗겨 그대로 눈을 감고 말 것입니다.

(*짧은 RP 후)

그 순간 홀 안 쪽에서 누군가가 일어나옵니다.

“흥미롭네. 마지막으로 모든 것을 걸고 한 판 하지 않겠어?”

(*니알라토텍의 인간 형태입니다.

PC의 행동에 흥미를 느낀 니알라토텍이 마지막으로 KPC와 PC에게 기회를 주는 장면입니다.)

니알라토텍과의 홀덤 포커

평범한 홀덤 포커와 같지만, 점수를 베팅하며 진행합니다.
기본 10점의 점수가 주어집니다.

각각 2장의 카드와 공유 카드를 사용하여
더 높은 족보를 만드는 쪽이 승리합니다.

총 3판을 진행한 후 점수가 더 많은 쪽이 최종 승리합니다.

*한 사람이 니알라토텍이 포커를 하는 동안
나머지가 계약서 위치를 알아내어 <정신력>판정율을 합니다.
성공 시에는 마력 1d5점을 소비해 계약서를 망가뜨립니다.

계약서를 망가뜨리는 데에 실패했을 경우 탐사자, KPC 둘 다 로스트 처리됩니다.

계약서를 파괴하면, 공간에 금이 가며 화려했던 카지노는 잿더미로 변하기 시작합니다.
KPC는 탐사자의 손을 잡아 출구로 이끕니다.

—

눈을 떴을 때 보이는 것은 푸르른 하늘이었습니다. 옆을 돌아보면, 뺏뺏한 정장 대신
평소의 옷차림을 하고 있는 KPC가 흙바닥에 당신과 같이 누워 있습니다.

“...넌 도박에 재능 없으니까 앞으로도 하지 마라.”

-탐사자 생존, KPC 생존.

후기

배포를 하게 되는 건 두 번째 시나리오입니다. 이번 시나리오는 많은 것을 놓고 정말 가볍게 써본 만큼 허술한 부분이나 부족한 부분이 많을 것입니다. 개변도 자유로이 허용하고 있으며, 시나리오 작성에 도움을 주신 지인분들과 테스트 플레이를 도와주신 사랑하는 지인분들께 감사 인사를 전하고 싶습니다. 후기 폼에는 오타나 오류, 시나리오 로그 첨부 혹은 피드백까지 전부 감사히 받고 있습니다만 과도하고 지나친 비방은 지양해주세요. 여기까지 읽어주셔서 감사드립니다. 늘 좋은 하루 되시고 행복하시길 바랍니다.

후기 폼: <https://forms.gle/HnHGpZhc7weAEAEAA>