

정원의 주인 2

크툴루의 부름 7판 팬메이드 시나리오

시나리오 개요

그는 오늘도 한껏 징그린 얼굴이었다가 담담하게 말했다.

“그러느니, 내 존재를 다 바쳐서 당신을 저주하겠습니다.”

그는 그대로 내 앞에서 사라졌다.

시나리오 정보

인원 | 1인(PC 역할 반전)

장르 | 생명창조, 신나는 요리시간

추천 | 모든 것을 다시 시작할 탐사자

필요 | 모든 것을 다시 시작할 마음, 소재에 대한 경각심

주의 |

- 시리즈의 마지막 시나리오입니다.

- 매우 짧은 시나리오입니다.

- 후기타래 쓰지마세요. 프세터 쓰세요.

진 상

선의 이탈

옛날 옛적에 마녀는 가장 아끼던 사람에게 저주를 받았습니다. 그 저주로 인해 제 세계선을 잃어버리고 말았습니다. 무수한 세계선 가운데, 두 사람은 공간선과 시간선이 모두 완전히 똑같을 수가 없었습니다.

따라서 마녀는 인간을 만들어내기로 결심했습니다.

저주를 하다니 그런 기특한 장난감을 또 어디서 찾겠어요? 나를 위해 재밌는 일을 벌인 그를 위해, 나는 그를 만들어낼 겁니다.

그러나 세계선이 완전히 달라진 지금, 마녀의 공방도, 저 세계의 그의 시체도, 뭣도 없습니다.

그렇기 때문에 그를~.

상대가 원하지 않는데도 굳이굳이 생창하는 구제 시나리오입니다.

슈브 니구라스의 젖

여분용 용광로에 넣은 슈브 니구라스의 젖은 의지를 가지게 됩니다. 바로 인간의 형체를 띠고자 하는 거예요! 마녀는 그곳에서 가져온 슈브 니구라스의 젖으로 그를 만들기로 했습니다.

형체는 이것이면 충분합니다. 나는 맛있는 치즈라서 모두가 좋아햄...~

영혼반죽

보통 영혼은 육체 안에 깃든다고 합니다. 물론 이론은 그렇지만 인간이 만들어낸 육체는 신의 섭리로 구성된 영혼을 품지 못합니다. 이건 실패작일 예정이었어요.

하지만 선을 이탈한 영혼은 본능적으로 자신이 있을 곳을 갈망합니다. 그래서 증오하는 사람이 자신이랍시고 만들어낸 그 육체를 감싸게 되었습니다.

상황파악

눈을 뜨니 처음 보는 곳입니다. 당신을 이루던 것들이 보이지 않습니다. 공방도 사라지고 없습니다. 그 또한 보이지 않습니다.

note | 적당히 새로운 공간을 묘사해주세요. 어떤 세계이든 납득하는 사람을 바탕으로 만들었기 때문에 따로 묘사하지 않았습니다.

지능 실패 시, 직전의 상황을 기억하지 못합니다. 그러나 이 상황이 지금 당신 앞에 보이지 않는 사람이 한 무언가 때문이라는 것을 어렵잖이 깨닫습니다.

note | 물론 정원의 주인 I 을 키퍼링 해서 플레이어로서는 알겠지만 그런 설정값을 캐릭터에게 부여합니다.

성공 시, 그가 당신에게 마지막으로 남긴 말을 떠올릴 수 있었습니다.

“그러느니, 내 존재를 다 바쳐서 당신을 저주하겠습니다.”

그 말을 한 그는 그대로 당신의 앞에서 사라졌습니다. 흔적도 없이요. 당신은 그가 내린 저주가 무엇인지 잘 모를 수도 있고, 알고 있는 주문이었을 수도 있겠죠. 그가 이걸 쓰길 바라는 마음으로 배치해뒀을 수도 있고요.

1. 원인 : 당신의 아래에 있는 사람이 무언가를 했다.
 2. 결과1 : 당신은 완전히 새로운 곳에 있다.
 3. 결과2 : 당신은 모든 것을 잃었다.

즉, 당신이 파악한 건 이 정도겠네요.

이건 분노할 상황일까요? 그 사람이 괘씸한가요? 아니면 그저 흥미롭고 재밌나요?

note | 당신에게 잠깐 어떤 기분일지 물어봅시다. 그리고 다음 문구에 적용합니다. 질문에서 분노나 괘씸하다고 하면 다음 스크립트를 출력하기 이전 접속사 ‘그러나/하지만’을 붙일 수 있겠죠!

마법은 전혀 알지 못하던 일반인이 마녀도 이렇게 다 잊게 하는 저주를 하다니, 이런 기특한 장난감을 또 어디서 찾겠어요? 당신을 위해 이 재밌는 일을 벌인 그 사람을, 돌려받아 볼까요?

그를 돌려받기 위한 방법을 당신은 몇 가지 알고 있었습니다. 부활? 하지만 이 세계선에는 그의 시체가 없죠! 음! 그러네요! 그리고 보면 알고 있는 방법 거의 다 그의 시체가 문제였던 것 같아요!

그렇다면 그를 처음부터 만드는 수밖에요!

당신은 용광로로 이동합니다. 물론 세계선을 넘어야 하지만 그쯤이야 괜찮을 거예요! 도통 모를 곳보다는 낫잖아요?

note | 안 넘어가겠다고 하면 그냥 거기서 적당히 엔딩 맺어주세요. 물론 당신의 그는 이곳에 없지만 키링이 없다고 죽진 않듯이 당신은 어디서든 잘 지낼 거니까요.

1. 형체를 만드는 데 필요한 것

그렇게 도착한 용광로는 뜨겁고 후끈합니다. 그리고 그 용광로에서 훌러나오는 선철은 기이하게도
붉거나 노랗지 않습니다. 그저 하얗습니다. 희고 점성 없이 묽은 것. 맛을 본다고 한다면 **관찰력**.
성공 시, 우유보다는 링링하다는 것을 알 수 있습니다. **크툴루신화** 판정 성공 시, 이것이 슈브
니구라스의 젖임을 알 수 있습니다.

note | 슈브 니구라스의 젖임을 아는 것은 별로 꼭 필요하진 않으니 굳이 알려주지 않으셔도 괜찮습니다.

용광로의 다른 쪽으로 가면 조금 응고된 흰 것을 발견합니다. 당위성을 부여할 만한 적당한 이유와
함께 **교육** 판정 성공 시 이것이 슬래그, 용광로에서 나오는 찌꺼기임을 알 수 있습니다. 가져가려고
한다면 가져가게 해주세요 됩니다.

당신이 가져갈 만한 것은 딱 봐도 이 선철과 슬래그 정도가 전부인 것 같습니다. 가져가려고 한다면
중장비조작 판정 3회입니다. **요리**로 대체하셔도 됩니다.

성공 시, 능수능란한 손길로 아주 손쉽게 조작했습니다. 휴, 생각보다 쉽네요! 초심자의 행운이
여기에서 발휘했을지도 모르죠. 최종 성공 시, 필요한 만큼의 선철과 슬래그를 구하는 데
성공했습니다. 다음 장소로 자동으로 보내집니다.

요리 기능으로 성공 시, 흰 액체가 끓으면서 몽글몽글 덩어리 지는 것이 보입니다. 적당히 필요한
만큼 나오는 것 같아요. 다음 장소로 자동으로 보내집니다.

실패 시, 여기저기 꽉꽝 부딪히는 소리가 납니다. 뭔가 부서지는 소리도 나는데……. 괜찮을…지도.
요리 기능 실패 시, 흰 액체가 끓으면서 몽글몽글 덩어리지는것이 보이는데, 어디선가에서 꽉꽝
소리가 나는 듯도 싶습니다.

이후 공통으로 필요한 만큼 아슬아슬하게 골라내긴 했지만, 선로가 우후죽순처럼 훌러나온다고
묘사하고 다음 장소로 자동으로 나가게 해주세요.

중장비조작 및 **요리** 3회 모두 실패했을 경우에는 민첩 3회 판정으로 이곳을 빠져나갈 수 있습니다.
3회 성공 시, 안전한 문을 바로 발견해 나갈 수 있었습니다.

2회 성공 시, 두 개의 문을 사이에 두고 고민하게 해주세요. 직진정신이면 그 문이 아니었다고
해주세요! **행운**으로 고르게 해주세요 됩니다.

1회 성공 또는 0회 성공 시, 빠져나가지 못합니다. 이 경우 곧바로 용광로에서 추방되는
엔딩입니다만, 미니 전투 이벤트(수호자가 애정하는 신화생물과 뽀띠전투!)를 넣어 다음으로
이동할 수 있게 해주세요 무방합니다.

note | 적당한 다른 기능을 사용하게 해주셔도 되지만 마녀가 시리즈 가운데 유일하게 이 시나리오에서만 가오를 잃을 수 있으니까요, 실패도 적당히 맛보게 해주세요. 내 마녀는 가오를 잃어선 안 돼 싶으면 적당히 알아서 조율해주세요.

도착한 곳은 주방으로 보입니다. 당신이 들고 온 흰 선철과 슬래그는 충분할 수도 있고 부족할 수도 있겠죠. 아무렴 괜찮습니다. 주방의 오른편에는 냉장고와 비슷한 기능을 하는 것이 있으며(편의로 냉장고라고 부릅니다) 그 옆에 찬장이 있습니다. 주방의 왼편에는 선반이 있으며, 중간 아래에는 서랍 달린 조리대가 있습니다.

냉장고에는 종이가 붙어 있습니다.

모조인간 만들기

준비물 : 우유, 생크림, 소금, 식초, 레몬즙, 면보, 그릇, 채반

1. 우유와 생크림 2:1 비율로 넣고 소금을 넣는다.
2. 불에 끓이며 저어준다.
3. 김이 날 때 식초와 레몬즙을 넣어준다.
4. 불에 끓인다. (이때 절대 젓지 말것)
5. 그릇에 올린 채반에 면보를 올린다.
6. 덩어리 진 우유와 생크림을 5에 부어준다.
7. 면보에 감싸 말아주고 냉장고에 넣는다.

★ 무거운 걸 옮겨주면 좀 더 단단해진다.

냉장고를 열면 우유와 생크림, 레몬즙이 있네요. 찬장에는 그릇과 채반이 있습니다. 선반에는 소금, 식초가 있습니다. 조리대 서랍에는 면보가 들어 있습니다. **조리대 옆에는 밀가루 포대가 있습니다.** **조리대 위의 구석에는 토픽재료도 이것저것 보이네요.** 이걸로 그를 만들 수도 있을 것 같습니다. 그나저나 슬래그도 있고 선철도 있는데 어디서부터 해야 하지? 여기엔 없는데? 라는 생각에 미친다면 **지능** 판정. 성공 시, 방금 봤던 용광로는 모든 것을 모아 끓이는 역할을 했던 것 같습니다. 즉, 얼떨결에 4번까지 끝났네요! 실패 시, 다소 방황했지만 얼추 4번까지는 끝났구나 감이옵니다. **요리** 기능으로 나머지 5~7을 실행하게 해주세요. 혹시나 해 덧붙이면 덩어리 진 우유와 생크림이 선철과 슬래그입니다.

요리 실패는 없습니다. 우당탕탕이 될 뿐이에요!

2. 영혼을 만드는 데 필요한 것

그렇게 냉장고에서 꺼내 면보를 벗겨 그릇에 올리면, 뽀얀 치즈의 위용이 찬란합니다. 치즈를 떼어내면 치즈는 꾸물꾸물 움직여 인간의 부위를 흉내 내기 시작합니다. 그렇게 만들어진 육체는 희고 맛있어 보이는 치즈입니다. 꿈틀거리는 것만 빼면 정말 맛있어 보여요! 아래서 모조인간 만드는 방법이군, 깨닫고 보면 그것은 그가 아니라는 것도 깨닫게 되겠지요.

그럼요. 한 사람을 한 사람이게끔 하는 것은 육체 뿐만은 아니니까요. 그러면 영혼 만드는 법도 있지 않겠어요? 아무렴 모조인간 만들기 레시피인 걸요. 모조인간 만들기 종이의 뒷면을 보면 영혼 만들기가 적혀 있습니다. **관찰력** 판정 성공 시, 구석에 자그마한 글씨로 적힌 문구를 발견합니다. “뭐가 잘못됐지?”

모조영혼 만들기

준비물: 밀가루, 버터밀크, 치즈, 토피ング재료

- 밀가루와 버터밀크를 섞어주세요.
- 토피ング을 취향껏 넣어주세요.
- 돌림판(붕어빵과 국화빵 같은 걸 생각하시면 됩니다)에 반죽을 붓고 뚜껑을 닫고 돌려주세요.
- 어느 정도 익은 반죽에 치즈를 넣고 반죽을 다시 부어줍니다.
- 조심해서 꺼내주세요.
- 잘 조합해주세요.

버터밀크가 뭐지? 버터밀크가 무엇인지 모른다면 **교육** 판정.

성공 시, 아까의 면보 아래에 받친 그릇에 짜낸 액체가 버터밀크라는 걸 언뜻 지나가며 듣거나 봤던 것 같습니다.

실패했다면 지나가며 아까의 면보 아래에 받친 그릇에 짜낸 액체를 발견하게 해주세요. 이게 버터밀크가 아닐까? 스스로의 생각에 자신이 없다면 물이나 우유로 하게 해줘도 됩니다.

토피ング재료

베이컨칩, 포춘쿠키 종이, 다크초코칩, 별사탕, 마롱글라세, 장미, 제비꽃설탕절임, 오렌지필, 바닐라빈, 살구가 보이는 살구쨈, 다진 고기, 찻잎, 체리절임, 생크림, 할라피뇨, 딸기잼, 젤리빈 등. 수호자가 더 추가할 수 있으며 각 특징을 바꿀 수 있습니다. 적힌 특징을 모두 적용할 필요는 없습니다.

베이컨칩 : 부유하다, 묵직하다

포춘쿠키 종이 : 운에 맡긴다, 행운이 따른다

다크초코칩 : 이성적이다, 성숙하다

별사탕 : 달콤하다, 희귀하다, 향수(鄉愁), 아기자기하다, 반짝반짝하다

마롱글라세 : 고소하다, 섬세하다

장미 : 사랑에 빠지다, 고혹적이다, 열정적이다, 숨겨진 가시가 있다

제비꽃설탕절임 : 다소곳하다, 허무주의

오렌지필 : 캐주얼하다, 상큼하다

바닐라빈 : 부드럽다, 고급스럽다

살구가 보이는 살구쨈 : 수줍어하다, 은애하다, 무던하다, 어디에나 플러스요인이 된다

다진 고기 : 건강하다, 베푸는 마음

찻잎 : 섬세하다, 이성적이다, 조용하다

체리절임 : 사랑에 빠지다, 술이 세다, 부유하다, 실속 있다, 합리적이다

생크림 : 감정이 풍성하다, 부드럽다

할라피뇨 : 날카롭다, 반항적이다, 화끈하다

딸기잼 : 따뜻하다, 상큼하다, 소심하다, 사람들과 잘 어울린다, 어디에나 플러스요인이 된다

젤리빈 : 기능치가 랜덤으로 교체된다, 특성치가 랜덤으로 바뀐다, 영혼의 특성이 랜덤으로 바뀐다

엔 딩

모든 과정을 마치자, 앱, 당신의 그가 만들어졌습니다.

자, 눈을 뜨세요.

이번에는 어떤 세계가 좋나요?