

Call Of Cthulhu 7th Edition

Opium Scenario (@Opium_TRPG)



사탕 단지 하나

배포 일자 : 2018/03/14~03/15



MEMO

1인 시나리오 (타이만 X)

로스트	O
광기	X
그 외 주의/트리거 요소	-

룰북 없는 마스터링을 금지합니다.

[개요]

권장 기능 : 없음

플레이 시간 : TRPG 기준 **10분**. ORPG라면 좀 더 늘어날 수도.

배경 : 현대

플레이 난이도 : ★★★

키퍼링 난이도 : ★★

개변은 가능하나 큰 줄기에 대한 개변(**ex:** 엔딩)은 불가능합니다. 개변의 재배포 또한 금지합니다.

짧고 간단하며 RP가 필요없는 시나리오입니다. 그리고 불친절합니다.

테스트 플레이가 되지 않았습니다.

네타가 굉장히 중요한 역할을 하므로 시나리오 플레이 일지 및 스포일러는 쿼션 부탁드립니다.

오타, 오류 지적 및 피드백은 네타방지를 위해 트위터 **DM or** 포스타입 댓글란으로 부탁드립니다.

[스토리 개요]

눈을 뜨면 하얀 방입니다. 방에는 문과, 그 앞에 놓인 테이블이 하나 있습니다.

테이블 위에는 사탕 단지 하나.

사탕 단지 아래에 카드에는 이렇게 적혀 있습니다.

[하나만 먹을 것. 먹지 않고 **10분**을 기다리면 사탕이 하나 더 주어짐.]

▼ 아래 페이지부터는 키퍼(GM) 전용입니다.

키퍼 분들께서는 보기→ 문서 개요 표시를 사용하시면 빠르게 개요를 보실 수 있습니다.
스포일러 방지를 위해서 플레이 예정이신 분들께서는 창을 닫아주세요!

본 문서는 아래와 같은 표기법을 사용합니다.

[기능치 체크] : 다이스 롤을 해주시는 부분입니다.다이스 롤은 키퍼의 임의 롤도 괜찮으나 보통의 경우 탐사자의 선언을 통해서만 굴려주시기 바랍니다.

/ 핸드아웃 / : 핸드아웃입니다. 별도 박스로 처리합니다.

각주 : 키퍼분께서 해당 사항에 대한 의미 참고, 혹은 출처 등에 표시에 필요할 때, 즉 시나리오 작성자가 직접적으로 문서에 넣기 애매할 때에 사용합니다.

파란 글씨 : KP노트입니다.

[사건의 진상]

사탕 단지 안에 든 사탕들은 전부 진짜 행성입니다. 우주의 신들에게 행성따위는 사탕에 불과합니다. 먹으면 그 행성은 파괴됩니다. 탐사자는 지구 사탕을 찾고 그걸 들고 문을 나가 돌아가야 합니다.

[플레이 전]

* 주 : 탐사자가 돌발 행동을 하면 창조 엔딩을 내셔도 괜찮습니다(.....) 로스트 아인 엔딩은 5번...뿐이라고 생각하지만 키퍼분의 판단을 믿습니다...(탐사자는 다양하고 탐사자들의 돌발행동은 수천가지니까요...)

1

하얀 방

눈을 뜨기 전 **[행운]** 판정을 합니다. **성공한다면 사탕 단지 안에 지구 사탕이 들어있고, 실패한다면 없습니다.**

당신은 눈을 뜹니다. 하얀 색의 방입니다. 문이 하나 있고, 그 문 앞에는 테이블이 놓여 있습니다. 문은 평범합니다. 잠기지 않았습니다. 테이블 위에는 사탕 단지가 하나. 사탕 단지 안에 사탕은 9개가 들어 있습니다. 커다란 알 사탕. 크기는 어째서인지 제각각입니다. 사탕 단지 앞에 카드가 한 장 깔려 있습니다. 카드를 읽어보면 다음과 같습니다.

[하나만 먹을 것. 먹지 않고 10분을 기다리면 사탕이 하나 더 주어짐. 가지고 나간다면 하나만 가지고 나갈 것.]

카드를 뒤집어보면 다음과 같은 말이 적혀 있습니다.

[1 STAR=1 CANDY]

단지 안 사탕을 살펴본다면 하나씩 랜덤으로 아래 박스를 출력합니다. 총 10개로, **[행운]** 성공여부에 따라 하나가 없습니다. 원한다면 **[관찰력]**을 판정하게 해주어도 무관.

붉은 사탕
웬지 뜨거운 기운을 내뿜는 듯한 붉은색의 사탕. 자세히 살펴보면 드문드문 검은색 반점 같은게 있다.
[행운] 성공시에는 없습니다. **[행운]** 실패시 들어있습니다. 태양.

금빛 사탕
금빛의 사탕. 평범하다.
금성.

갈색 사탕
흰색 줄이 드문드문 있는 갈색의 사탕.
목성.

황색 사탕
황색의 사탕. 어쩐지 흠이 파여 있다.
토성.

하늘 사탕

무늬가 없는 맛있는 하늘색 사탕. 만지면 유독 차갑다.
천왕성.

파랑 사탕
무늬가 없는 맛있는 파란색 사탕. 만지면 유독 차갑다.
해왕성.

주황색 사탕
붉은색에 가까운 주황색 사탕. 흔들면 철이 부딪히는 듯한 소리가 난다. 한 부분에는 흰색이 섞여 있다.
화성.

회색사탕
움푹 패인 부분이 있는 회색 사탕.
수성.

복숭아색 사탕
벌레가 먹은 것처럼 구멍이 나 있는 복숭아색의 사탕. 어째서인지 단지 뚜껑에 붙어있었다.
명왕성. 구멍은 밤을 갇아먹는 벌레가 갇아먹었기 때문.

푸른빛 사탕
예쁜 푸른빛깔과 초록빛깔의 사탕. 만져보면 무언가 촉촉하다.

【행운】 성공시에 있습니다. 지구.

사탕을 하나 먹는다면 달콤하고 맛있습니다. 특히 푸른빛 사탕은.

리얼타임으로 10분이 지나면 천장에서 단지 안으로 사탕이 하나 떨어집니다. 【행운】 실패를 했다면 지구 사탕, 성공했다면 태양 사탕이 떨어집니다.

→ 아무 사탕도 들고가지 않고 문을 열고 나간다 : 엔딩 1

→ 아무거나 하나 먹고 나간다 : 엔딩 2

→ 사탕을 두 개 이상 먹는다 : 엔딩 3

→ 다른 사탕을 가지고 나간다 : 엔딩 4

→ 지구 사탕을 가지고 나간다 : 엔딩 5

ENDING

ENDING 1.

엔딩 조건 : 아무 사탕도 들고나가지 않고 문을 연다.

당신은 그냥 문을 엽니다. 그리고 발을 끌고 가는 중력. 앞은 어두컴컴할 따름입니다. 돌아갈 문은 닫혔습니다. 이곳은 블랙홀의 중심입니다.

당신을 위해서 사탕, 애써 준비했는데 아쉽네요. 성의를 무시한다면 장난을 쳐도 괜찮겠죠.

장난이 아니라고요? 하지만 누군가에게는 장난인걸요.

[ENDING 1 : 정말 안 먹을 거니?]

탐사자 로스트

ENDING 2.

엔딩 조건 : 아무거나 하나 먹고 나간다.

당신은 문을 엽니다. 집입니다. 꿈을 꿨나요? 아침이니 뉴스를 틀면, 행성 하나가 사라졌고 이 때문에 태양계의 균형이 깨져 세계가 멸망 직전이라는 소리를 하고 있습니다. 당신이 먹은 사탕의 색깔이 어땠더라?

생각하기도 전에, 지구는 깨집니다. 마치 떨어진 사탕처럼

찌적.

[ENDING 2 : 마시멜로 테스트]

탐사자 로스트

ENDING 3.

엔딩 조건 : 사탕을 두 개 이상 먹는다.

안 돼요. 안 돼. 왜 두 개나 먹었나요? 하나만 먹으라고 했는데. 어쩔 수 없네요. 그렇게 사탕이 졸은가요?
당신의 요구를 충족하듯 각종 사탕들이 방 안으로 떨어집니다. 당신의 머리 위로 툭, 툭, 툭하고 떨어져요.

정신을 차리면 그곳은 사탕의 무덤. 숨을 쉴 수도 없을 만큼의 사탕이 당신을 메웁니다. 하나씩 당신의 몸 안으로 들어오고 그렇게 되어서...

많이 먹으면 충치가 생길 텐데.

양치질 하고 자야해요?

[ENDING 3 : 욕심쟁이에겐 충치를]

탐사자 로스트

두 개 이상 들고가는 탐사자도 엔딩 3에 포함됩니다. 엔딩 문구의 개변이 필요.

ENDING 4.

엔딩 조건 : 지구 사탕이 아닌 다른 사탕을 가지고 나간다.

...문을 열고 눈을 뜨면 이곳이 어디인지 알 수가 없습니다. 숨을 쉬기 어렵습니다. 돌아갈 곳이
잘못되었나 봅니다. 몸을 돌리면 문은 없습니다. 우주가 보이는 거 같아요. 정말, 숨을 쉴 수가 없습니다.

이렇게 될 줄 알았으면 하나 먹을 걸. 후회하는 기분과 함께 죽음을 맞이합니다.

죽음은 사탕만큼 달콤하진 않네요.

[ENDING 4 : 달콤한 후회]

탐사자 로스트

ENDING 5.

엔딩 조건 : 지구 사탕을 가지고 나간다.

눈을 뜨면 집입니다. 꿈을 꾸는 것 같네요. 주먹 안에 질척거리는 느낌이 있습니다. 손을 펴보면, 사탕 봉지 하나. 알사탕이 녹아내리고 있어요. 입 안에 넣고 씹으면 오도독, 소리가 납니다.

사탕은 꽤 달고 맛있습니다. 혀가 녹아내릴 정도로 맛있지만 다행히 혀가 녹지는 않습니다. 이상하게,
누가 칭찬해주는 기분이 드네요.

착각이겠죠?

[ENDING 5 : 보상은 사탕 하나]

SAN 보상 1D5

다시 한번 시나리오 검토에 도움을 준 지인 분들 및 테스트 플레이를 해주신 분
그리고 이 시나리오를 플레이해주실 분들께 감사드립니다.

:: THANKS TO TEST PLAYERS ::

-

Call of Cthulhu의 저작권은 Chaosium Inc.에 있습니다. ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004,
2005, 2015; 전권보유. 또한 Call of Cthulhu 7th Edition에 기반한 ‘크툴루의 부름’ 한국어 번역판의 저작권은
도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권보유. 이 문서는 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를
침해할 의도가 없습니다