

결혼 반대 선언

죽은 눈의 KPC : 이 결혼 반달세!

개요

이 결혼 반달세!

-

당신은 그저 평소처럼 하루를 보내고 있었습니다. 모처럼의 주말... 잠시 거리에 나왔는데...

웬 리무진이 미끄러지듯 다가와서 탐사자 앞에 섭니다. 리무진에선 검은 정장을 입은 덩치들이 우루루 내려서는 조수석의 문을 엽니다.

열린 문안에서 내린 건... 어라, 웨딩드레스 / 턱시도를 빼입은 사람입니다. 자세히보니 차려입은 사람이... KPC입니다. KPC가 당신을 돌아봅니다.

“...“

당신이 KPC의 눈을 마주하면 공허한 눈이 당신을 봅니다. KPC의 눈은 마치 깊은 어둠 같아서 아무런 빛이 담기지 않습니다. 뭔가 분위기가 이상한데...

탐사자가 어리둥절 서있으면 KPC의 입이 들썩입니다. 무어라 말을 하려는 거 같습니다.

기다림 끝에 나온 말은...

“탐사자.”

당신의 이름과

“나 결혼해.”

갑작스러운 결혼 선언입니다.

안내

인원 : KPC+PC 1:1 타이만 (다인 개변 가능)

룰 : CoC7판

배경 : 현대

탐사자 : 자유 (KPC의 결혼을 반대할 이유가 1개라도 있으면 좋긴 하지만 없는 대로 세션에서 만듭니다.)

KPC : 자유 / but 시나리오 내에서 세뇌를 당해 죽은 눈 흑화함

관계 : 자유 / 다인일 경우 정상인 포지션이 1명은 있는 것을 추천 (그 캐릭터의 이성치는 보장 못함)

플레이 타임 : 2시~4시간 예상

탐사자 난이도 : ★★☆☆☆ (다양한 선언을 필요로함)

키퍼링 난이도 : ★★☆☆☆ (NPC 룰플 포함)

전투 : O

로스트 : O

권장 기능치 : 결혼을 반대할 마음 (자유)

주의사항 : - 기본 공지사항을 읽어주세요. ([링크](#))

- 시나리오 약칭은 <결반선>정도로 부탁드립니다.

- 주의소재 : 흑화(?), 강제 혼인, 얼렁뚱땅 천방지축 빙글빙글 돌아가는 어찌구

- 레일로드형 우당탕 코미디 (러브는 조미료)를 상정하고 작성했습니다. 탐사자가 땀 길로 가면 약간의 비선형 구조가 될 수 있습니다. (이건 마스터님께서 잘 해주실 거라 믿습니다)

- 라이터의 창작 신화 생물 및 신화적 요소가 등장합니다. 해당 부분에 민감하신 분은 열람을 재고해 주세요.

- 시나리오에서 상정하지 않은 부분들이 있어 선언의 경우 PL과 KP님이 창작해서 선언해야하는 부분이 많습니다. 이부분 숙지하시고 열람해 주세요!

소개

당신의 (아니어도 됨) KPC가 눈이 죽어서 나타나더니 웬 수상한 NPC와 결혼하게 생겼습니다. ! 그렇습니다 결혼을 막아야 하는 시나리오입니다!

원가 정신이 없습니다. 힘내요 탐사자!

--이하로 진상이 이어집니다.--

--키퍼링 예정자분만 열람해주세요.--

진상

소개

KPC는 사고도 집단에 찍힌 제물입니다. 가장 적합한 제물이었고 주기적으로 세뇌 시도를 받은 뒤 결국 세뇌되었습니다. 사고도들은 세뇌 후 결혼제도로 KPC를 묶고 가둔 뒤에 그분을 소환할 생각만 만땅입니다.

그런 거면 결혼식은 필요 없지 않나요?

그렇지도 모르지만... 사실 결혼식이 그분을 소환하는 의식의 일부입니다. 그분을 소환하기에 적합한 KPC의 혈연과 기타... 주변 사람들에게 결혼 초대장을 보내 세뇌를 해 한자리에 모았습니다. 모아서 특별한 의식을 거행한 뒤에 그분을 소환하기 위한 발판을 마련하는 거지요.

탐사자도 도입부에서 초대장을 받습니다만, 초대장의 세뇌가 먹히지 않습니다. 그렇습니다... 탐사자는 그분과 파장이 전혀 맞지 않은 불청객입니다.

(타이만인 경우) 그래도 혼자서 어떻게 막아요! 그건... 괜찮습니다. 보조 NPC를 넣어뒀으니 KP 님께서 필요하겠단 싶은 NPC를 꺼내 조력합시다.

만약 다인 시나리오일 경우 탐사자들에게 NPC의 포지션을 줘서 PL이 알아서 플레이하게 하는 것도 나쁘지 않습니다. or 마스터님이 힘드시면 ORPG의 경우 시트 권한을 PL에게 넘깁시다. 이건 룰북의 임대 NPC와 비슷한 개념입니다.

NPC

* 모든 NPC는 이름 및 국적, 성별을 상정하지 않았습니다. 성격도 어디까지나 예시일 뿐 추가나 제외가 자유롭습니다.

수상 해커 - “아직 막을 수 있으니까 걱정 말고~”

당신을 보며 썰쭉 웃어오는 수상한 사람입니다. 언제나 패드를 들고 있고 손가락은 멈추지 않고 타자를... 치진 않고 간간이 패드를 두드리다가 잠시 멈춰서 괴로워하다가 다시 패드를 두들깁니다.

근력: 35 건강: 40 크기: 55 민첩: 40 외모: 55 지능: 80 정신: 65 교육: 80
자료조사: 70, 컴퓨터 사용: 80, 전자 기기: 45, 기계 수리: 40, 말재주: 45, 관찰력: 50

열혈 형사 - “이 정도는 맡겨 주십시오!”

열정이 가득한 형사입니다. 후덕한 인상이라 느껴 보이지만 저게 다 근육입니다. 근육이 있으면 머리가 고생하지 않는다 주의라나 뭐라나.

근력: 70 건강: 60 크기: 65 민첩: 55 외모: 40 지능: 40 정신: 65 교육: 60
근접전(격투): 70, 자동차 운전: 50, 위협: 60, 관찰력: 55, 투척: 50

냉철 비서 - “회장님께서 이번 일을 막으라 하셨기 때문입니다.”

냉철한 비서입니다. 왜인지 의대를 나왔는데 비서를 하고 있습니다. 하지만 비서 일을 하고 돈다발을 받을 수 있으면 의사 때려치우고 말지 않을까요? 아무튼 그런 이유로 의사 겸 비서입니다.

근력: 40 건강: 50 크기: 55 민첩: 40 외모: 65 지능: 80 정신: 55 교육: 80
응급처치: 70, 의료: 65, 과학(생물학): 40, 자료조사: 80, 예술/공예(종이접기): 80

외에 엑스트라 격으로 경찰 등이 등장해도 좋습니다.

NPC들은 각자 개성이 뚜렷하지만 동일한 목적으로 탐사자와 접촉합니다. 사교도의 의식을 눈치채고 결혼식을 방해하려고 합니다. 하지만... NPC들은 탐사자만큼 방해 파장을 내진 못해서 어디까지나 보조격입니다. 이 시나리오의 ‘탐사자’가 얼마나 깡판을 잘 치냐에 따라 결말이 갈립니다.

특수물 : 난장판

마스터는 세팅을 하실 때 최대 게이지 100 짜리의 비어있는 토큰을 만듭니다. 이게 < 난장판 게이지 >입니다.

탐사자가 결혼식 내부에서 얼마나 깡판을 치는가, 하객이나 사교도들의 방해를 이겨내느냐에 따라 게이지가 상승합니다. 반대로 실패하면 게이지는 하락합니다.

난장판 게이지가 100이 되면 조기에 엔딩을 보고, 모든 이벤트를 소모했음에도 게이지를 채우지 못하는 경우에도 엔딩을 진행합니다. 다만 PL들에게 기회를 더 주시고 싶다면/PL들이 난장판을 포기하지 않는다면 이벤트를 창작해 가장 베스트(?)인 엔딩을 보아도 좋습니다.

난장판 게이지의 자세한 설명은 시나리오 본문에 있습니다.

결말에 대해

사교도가 소환하려는 그분과 파장이 전혀 맞지 않는 탐사자(들)... 얼마나 결혼식을 방해하냐에 따라 시나리오의 엔딩이 달라집니다. 난장판 게이지가 100을 넘어 엔딩을 본다면 KPC는 바로 세뇌가 풀리고 무사 생환하고, 100을 넘기지 못하면 생환은 하는데 세뇌가 덜 풀려서 한동안 죽은 눈으로 지내야 합니다.

0. 결혼 선언!

* 탐사자 설정에 따라 다른 도입부를 진행해 보아도 좋습니다. 세션이 더 풍부해 질지도요.

당신은 그저 평소처럼 하루를 보내고 있었습니다. 모처럼의 주말... 잠시 거리에 나왔는데...

웬 리무진이 미끄러지듯 다가와서 탐사자 앞에 섭니다. 리무진에선 검은 정장을 입은
덩치들이 우루루 내려서는 조수석의 문을 엽니다.

열린 문안에서 내린 건... 어라, 웨딩드레스 / 턱시도를 빼입은 사람입니다. 자세히 보니
차려입은 사람이... KPC입니다. KPC가 당신을 돌아봅니다.

“...”

당신이 KPC의 눈을 마주하면 공허한 눈이 당신을 봅니다. KPC의 눈은 마치 깊은 어둠
같아서 아무런 빛이 담기지 않습니다. 뭔가 분위기가 이상한데...

탐사자가 어리둥절 서있으면 KPC의 입이 들썩입니다. 무어라 말을 하려는 거 같습니다.

KP 메모 - 여기서 관찰력 판정이나 듣기 판정의 어려운 성공 이상에 성공하면
‘도와줘’라고 중얼거리는 걸 알 수 있습니다.

기다림 끝에 나온 말은...

“탐사자.”

당신의 이름과

“나 결혼해.”

갑작스러운 결혼 선언입니다.

1. 결혼 반대 선언!

1-1. 갑자기요?!

~ 이쯤에서 흑화 된 KPC의 외관을 서술해 봅시다. 민망하신 분은 시나리오에 이렇게
적혀있었다로 출력하시면 됩니다. 아래 써두겠습니다. ~

탐사자가 무어라 반응해도 **KPC**의 표정은 변하지 않습니다. 고요한 눈동자만큼이나 잔잔한 수면을 닮은 얼굴은 어떤 자극에도 반응하지 않습니다. (원래 이런 캐릭터라면 평소보다 무표정의 정도가 심하다 or 행복에 겨워 웃고 있는 얼굴로 개변해도 좋습니다.)

KPC는 분명 살아있는데 얼음으로 조각된 사람의 형상을 대하는 기분입니다. 냉랭한 **KPC**가 고개를 조금 기울여 당신을 바라봅니다.

잠시 **RP** 시간을 갖습니다. 아래는 대화 예시입니다.

결혼? 언제 하는데? 5..... (탐사자가 반응하면) 5시간 뒤.
누구랑?? 같이 왔어.
왜?? 사랑하니까. (죽은 눈)
어디서?? 초대장 뒷장에 쓰여있어.
초대장? 주러 왔어.

적당히 초대장 얘기가 나오면 뒤늦게 맨 뒷좌석에서 누군가 내립니다.

탐사자가 고개를 돌려 내린 누군가를 확인하면... 그것은 초록색 원입니다.

?

정확히는... 녹색 이끼로 뭉쳐져 있는 구체입니다. 완벽한 원형을 이루는 구체는 [면사포를 쓰고/나비넥타이를 매고] (*어느 쪽인지는 **KPC**의 취향(?)으로 정합니다) 공중에 떠있습니다.

이? 딱 봐도 인간은 아닌 거 같은데요? 이성 판정이 있습니다. (1/1d4)

KP 메모 - 저 원은 <모리마>라는 틀뤼에에서 온 생물입니다. 저렇게 생겼어도 지능이 높습니다. 얼마나 높냐면 수치로 따지자면 85입니다. 특기는 최면술입니다. 자신과 '파장이 맞는' 생명체에게 최면을 걸 수 있습니다. 기본적으로 최면 파장을 상시로 발동 중입니다. 파장이 상극이 아닌 존재는 모리마를 적당히 잘생긴 사람으로 봅니다. 성대가 없어서 말은 못 하지만 자신의 최면에 함락당한 생명체와는 텔레파시로 소통이 가능합니다. **KPC**와 파장이 가장 맞으며 탐사자는 상극이라 그의 본체를 볼 수 있습니다.

1-2. 저거랑?!

탐사자의 반응을 봅니다. 만약 주변을 둘러보며 사람들의 반응을 살피면 리무진에 놀라는 사람은 있어도 저 동그라미에 놀라는 사람은 없다는 것을 알 수 있습니다.

탐사자가 반응을 하면 **KPC**는 탐사자가 뭐라고 하든 동그라미 녀석에게 저벅저벅 다가가더니 팔짱(으로 추정되는 위치에 팔)을 끼니다.

KPC “소개할게. 나와 결혼할... 모리마 씨야.” *모리마는 이름입니다. 성은 국적에 맞춰서
개변합니다. 아미야 모리마, 김 모리마, 모리마 알렉산더, 모리마 봉봉 등이 가능합니다.

KP 메모 - 탐사자나 **PL**이 마리모라고 태클을 걸면 무시합니다.

KPC가 동그라미를 모리마라고 소개하면 모리마는 동실동실 떠서 한쪽으로 몸을
기울입니다. 모리마의 행동에 **KPC**도 왜 그러냐는 태도입니다.

KPC “모리마 씨? 왜 그러는... 아, 저쪽은 탐사자.”

KPC가 탐사자를 소개하면 모리마 씨의 몸에서 팔로 추정되는 가느다란 촉수가 올라오더니
정수리로 추정되는 부근을 긁적입니다.

KP 메모 - 탐사자가 자신의 최면에 걸리지 않아 당황하고 있습니다.

탐사자가 저게 무슨 행동인지 생각해 본다면) 아무래도 탐사자를 보고 당황한 모양입니다.

영문 모를 가웃가웃을 몇 번 한 모리마는 탐사자에게 인사를 하는 것처럼 앞쪽으로
기울어지고는 품 안에서 종이봉투를 꺼내 탐사자에게 건넵니다.

탐사자가 건넨 종이봉투를 살피면 결혼식 초대장임을 알 수 있습니다.

탐사자가 초대장을 열어 확인하면) 겉면은 매우 평범해 보이는 초대장입니다. 모리마 씨와
KPC 이름이 적혀있습니다. 접혀있는 종이를 펼치면... 안쪽에 새까맣고 완벽한 동그라미가
그려져 있습니다. <정신력> 판정이 있습니다.

성공하면 꺼림칙한 기분은 들지만 별 이상은 없습니다. 실패하는 경우 모리마가
순간적으로 사람으로 보이더니 머릿속에 누군가의 목소리가 들립니다. “곤란하네.”
정도의 말입니다. 눈을 깜빡이면 모리마는 그대로 있고 목소리도 들리지 않습니다.
뒷면을 본다면) 결혼식장 위치가 표시되어 있습니다. 여기서 그렇게 멀지 않습니다.

탐사자에게 초대장을 건넨 모리마는 **KPC**를 이끌고 조수석으로 향하려 합니다.

탐사자가 막아서거나 그에 준하는 행동을 한다면) 모리마는 몸을 고개마냥 절레절레
흔듭니다. (*야레야레 라는 의미입니다.) 이후 검은 정장 덩치들이 우루루 나와서 조수석
문을 열어 **KPC**를 리무진에 태우고 문을 닫습니다.

그냥 보내면) 조수석의 문이 저절로 열리더니 **KPC**가 리무진에 올라타입니다.

KPC를 잡으면) **KPC**는 탐사자를 싸늘하게 바라보더니 “나와 모리마 씨를 방해하지 마.”
하면서 탐사자를 매도하고 리무진에 직접 탑니다.

어찌저찌 **KPC**가 리무진에 타면 리무진은 출발합니다.

...
...

잠깐 뭔가 빼먹지 않았나? 하고 탐사자가 물어보면 당연하다고 합니다.

당연합니다. 모리마 씨와 검은 정장 일당이 타지 않고 탐사자를 바라보고 있습니다.

그들은 이상한 언어로 중얼거리며 자기들끼리 소통하더니... 탐사자에게 적의를 드러냅니다!

< 전투가 발생합니다. >

모리마와 정장 덩치 [[1d3*탐사자의 수]] 명이 참여합니다.

모리마 - 동실.

근력: 80 건강: 90 크기: 95 민첩: 40 외모: 70 지능: 85 정신: 90 교육: 80
최면술: 99, 떠있기: 80, 초능력(염동력): 70, 심리학: 70, 근접전(격투): 40, 관찰력: 50
전투 : 최면술 1d3, 염동력 1d8

정장 덩치 - 우루루.

근력: 40 건강: 40 크기: 65 민첩: 45 외모: 40 지능: 40 정신: 65 교육: 60
근접전(격투): 40, 자동차 운전: 50, 위협: 50, 관찰력: 45
전투 : 맨손 1d3+DB

근력이 왜 이래요?

그것은... 이들은 사교도이기 때문입니다. 크기 팽창 주문으로 어깨만 넓어졌습니다.
그렇습니다... 사교도여도 근육은 대가 없이 얻을 수 없었습니다.

KP 메모 - 모리마와 정장 덩치의 데이터는 위 데이터를 사용합니다. 정장 덩치가 너무 많이 걸린 경우 순서를 적당히 탐사자 사이에 섞습니다.

전투 중 정장 덩치를 살피는 탐사자가 있다면) 덩치는 큰데 이상하게 힘이 별로입니다? 이 녀석들... 마치 방에 틀어박혀 연구만 했을 사람들의 근력이 느껴집니다. 이것은 진정한 근육이 아니에요.

주변에 도움을 요청하면) 사람들은 우리가 싸운다는 것도 눈치를 못 채는지 아무렇지 않게 걸어갑니다.

> 이 부분에서 설명을 요구한다면 수상할 정도로 설명하길 좋아하는 덩치 한 명이 나서서 “우리 모리마님의 최면으로 우리가 싸우는 모습도, 소리도 들리지 않지!” 하며 tmi를 품니다.

몇 번 투닥거리다가 or 탐사자가 다 때려잡을 거 같거나 or 탐사자가 도주한다고 선언하면 아래 1-3.이 발생합니다.

1-3. 맥은 뉘슈?!

탐사자는 <행운> 판정이 있습니다. 다인의 경우 가장 높게 나온 수치를 기준으로 합니다.

도로 한쪽에서 무언가가 빠른 속도로 달려듭니다! 그 무언가는...

대실패 전동 킥보드

실패 자전거

성공 바이크

* 다인일 경우 여기까지는 안 걸리겠지만 만약 걸린다면 인원수만큼이 다가오고 있습니다.

어려운 성공 봉고차

극단적 성공 경찰차

대성공 벤츠

[여기에 성공 수치에 해당하는 탈것을 적어 주세요] 입니다!!!

갑자기 왜?! 하며 당황해도 그것은 분명히 탐사자에게 다가오고 있습니다!

끼이익! 그것은 탐사자와 모리마 일행 사이를 가르며 멈춥니다. 가장 앞에 탑승한 운전자가 탐사자에게 외칩니다.

??? “이쪽임다!! 얼른 타십시오! 탐사자님!!!”

KP 메모 - 참고로 열혈 형사입니다.

전동 킥보드~바이크까지) 열정이 가득 찬 목소리의 주인은 자신의 뒤를 내주며 일단 설명할 시간이 없으니 타라고 합니다.

봉고차~벤츠까지) 열정이 가득 찬 목소리의 주인은 당장 차에 올라타라고 합니다.

혹시 타지 않는 탐사자가 있다면) 모리마의 몸에서 많은 수의 촉수가 뻗어져 나오고 타지 않으면 탐사자가 저기에 잡힐 것 같다고 겁을 줍니다.

탐사자가 올라타면 [탈것]은 출발합니다. 뒤로 모리마의 명령을 받은 검은 정장 덩치들이 헉헉거리며 쫓아오지만 얼마 가지 않아 건물 사이로 그 모습이 가려집니다.

한참을 달려 모리마 일행을 따돌린 듯 보이면 탐사자를 태운 열정적인 사람이 자신을 소개합니다.

열혈 형사 “저는 이 부근에서 수사를 하던 형사임다! 어휴~ 큰일 날 뻔했습다!”

다인택인데 킥보드~바이크가 걸렸다면) “같이 온 사람들은 제 부하들이구요~”

자신을 형사라고 소개한 사람은 직업에 걸맞게도 큰 덩치입니다. 후덕하게 생겨 인상 자체는 나쁘지 않은데... 혹여 심리학을 사용하는 탐사자가 있다면 형사가 무엇을 말하던 전부 진실이며 생각을 그렇게 깊게 하지 않는 사람이라고 알려줍니다.

잠시 열혈 형사와 대화하는 시간을 가져도 좋습니다.

탐사자가 본론부터 원한다면/어느 정도 대화가 끝나면 형사는 자신은 설명하는 역할이 아니니 적합자와 통화를 연결해 준다면 어디론가 전화를 겁니다.

전화 너머에서는 수상하고 유쾌해 보이는 목소리가 흘러나옵니다.

수상 해커 “그래? 네가 탐사자라고~? 반가워! 나는 수상 해커라고 해. 해커 일을 하고 있지~”
KP 메모 - 당연히지만 NPC들 이름은 지어서 넣으시면 됩니다. 혹시 정하기 귀찮으시면 타이틀로 소개하셔도 됩니다.

탐사자가 무어라 대답하면 수상 해커는 자초지종을 설명합니다.

수상 해커 “우선 형사가 미안하다는 말은 전했지?” (안 했다고 하면 무시합니다.)
“좋아... 우선 우리는 만나야 해. 지금 너희는 지하로 진입하고 있을 거야. 보이지?”

해커의 말대로 [탈것]은 어떤 건물의 지하로 진입하려고 하고 있습니다. 자세히 보면 그 건물은 엄청나게 유명한 대기업, C사의 건물입니다.

수상 해커 “형사가 잘 데려오고 있는 갑네. 응응, 우리는 C사 회장의 도움을 받아 널 데려오게 됐어.”
“왜냐고? 그거야... 네가 적합한 사람이라서지”

열혈 형사 “맞습니다! 탐사자님이 적합자입니다!”
주변에 부하 경찰이 있다면) 믿고 있어요 탐사자님!하면서 응원합니다.

탐사자가 대체 위에 적합하냐고 물으면 그제서야 대답해 줍니다.

수상 해커 “당연히... 의식 방해지!”
“아, 의식이라고 하면 못알아 들을라나? 결혼식 말이야.”
“결혼식 방해를 해야하는데... 자세한건 직접 만나서 얘기하자고.”

거기까지 말을 하면 전화 연결이 끊기며 탈것이 지하 주차장에 멈춥니다.

형사가 가장 먼저 탈것에서 내리고 탐사자를 더 깊은 지하로 내려가는 엘리베이터로 안내합니다.

엘리베이터는 한참 아래로 내려갑니다. 대체 어디까지 내려가는 거야? 싶을 즈음에야 멈춥니다. (혹시 KPC가 소중한 캐릭터라면 KPC는 어떻게 된 걸까요? 하면서 운을 뗍시다.)

1-4. 여긴 어디?!

엘리베이터의 문이 열리면 평범하게 밝은 사무실 풍경이 나타납니다.

수상 해커 “워 만화에서 본 수상할 정도로 모니터가 많은 풍경을 기대했다면 아쉽겠지만~어서 와!”

막 도착한 탐사자 일행에게 말라깽이에 안경을 쓴 수상한 사람이 다가옵니다. 목소리만 들어도 저 사람이 수상 해커임을 짐작할 수 있겠지요.

수상 해커는 손에 패드를 하나 들고 끊임없이 타자를 치...진 않고 두다다다 타자를 치다가 잠시 괴로워하다가 다시 타자를 치길 반복하고 있습니다.

탐사자가 수상 해커를 보고 있다면 옆에서 단호한 목소리가 들립니다.

냉철 비서 “시간이 얼마 없습니다. 어서 움직이지요.”

수상 해커 “에잉, 아직 시간 남았는데~ 아 맞다. 이쪽은 냉철 비서 씨야. 대기업 회장 비서라고?”

냉철 비서 “급한 상황이라 소개가 늦었습니다. 냉철 비서라고 합니다. 저희 그룹에서는 기현상을 막는 당신과 같은 ‘탐사자’ 분들을 지원하며 일을 돕고 있지요.”

열혈 형사 “그렇습니다! 우리도 지원을 받고 있습니다! 아무튼 오늘 일은 탐사자님이 반드시 필요합니다!”

탐사자가 들을 준비가 된 것 같으면 냉철 비서가 나서며 빔 프로젝터에 영상을 하나 띄웁니다.

영상에는 아까 봤던 까말고 완벽하게 동그라미인 동그라미가 그려져 있습니다.

냉철 비서 “이것은 바다속 깊은 곳 사악한 존재가 잠들어 있는 고대 왕국의... 일부입니다.”

“정확히 말하자면 모리마라는 사악한 신을 추종하는 종족의 상징입니다.”

“맞습니다. 탐사자님께서 본 그 모리마입니다. 저희가 알아낸 모리마의 정보를 알려드리겠습니다. 이걸 받으세요.”

하며 비서가 서류를 하나 건넵니다.

핸드아웃 [모리마]를 탐사자에게 공개합니다.

바다에서 온 봉인된 존재이다. 모리마는 자신과 파장이 비슷한 생명체에게 최면술을 사용해 지배하는 방식으로 존재했다.

그것은 바다속 깊은 곳에 잠든 신(스펀지 아님)을 추종하는 바다 생명체로 특이한 개체 증식 방법 때문에 배척당하고 멸족되었다. 그런데 아무래도 사교도들이 그 존재를 복원한 모양이다.

모리마의 개체 증식 방법은 기록에 따르면 이러하다. <특정 조건>인 어떤 의식을 갖추면 몸체가 터지며 사방에 흩어지고, 흩어진 조각들이 주변에 있는 생명체에 기생해 개체를 늘린다.

우리는 이 <특정 조건>이 KPC라는 사람을 이용해 벌이는 결혼식에서 거행될 것으로 추정한다.

KP 메모 - (스펀지 아님)에 태클을 거는 탐사자가 있다면 비서가 그 부분은 예전에 설명했다가 자꾸 물어보시는 분이 있어서 가이드라인에 추가됐습니다. 하고 답해줍니다.

모리마의 진실을 알아버린 탐사자는 이성 판정이 있습니다. (1/1d3)

열혈 형사 “꿈쩍하지 않습니까?! 무려 기생입니다! 막아야 함다!”

탐사자가 열혈 형사의 말에 어떻게?라는 반응을 보내면 **NPC**들은 일제히 탐사자를 봅니다.

응응? 탐사자가 무어라 반응해도 그들은 탐사자를 봅니다. 그러곤 당신이 하셔야 합니다. 하는 얼굴로 엄지를 들어줍니다.

냉철 비서 “아까 적합한 사람이라고 했지요. 당신만이 할 수 있는 일입니다. 탐사자님.”
“조사 결과, 모리마는 자신과 파장이 맞는 사람에게 최면술을 걸지요. 그런데...”
“당신은 모리마와 파장이 전혀 맞지 않은 몇 안 되는 사람입니다.”
“파장이 맞지 않는 당신이 의식이 거행되는 결혼식장에 들어가서 혼선을 일으키면 의식이 방해되며 불완전하게 복원된 모리마가 형체를 잃을 것입니다.”

이후 탐사자가 반응하면 열혈 형사가 쉽게 요약해서 말합니다.

열혈 형사 “그러니까 간단함다! 탐사자님이 결혼식장에 들어서서 선언하시면 되는 겁니다!”
“이 결혼 반델세-!”

“하고 말임다!”

혹시나 쪽팔려 하는 탐사자가 있다면 이성 판정이 있습니다. (0/1)

아무튼 온갖 이유를 붙여서 탐사자를 설득해 주세요. 만약에 막지 않으면 모리마의 개체 수가 급증하여 당신마저 모리마에 기생당해 동그래져버릴 수 있다던가... **KPC**님을 생각해서라도 라던가... 아무튼 탐사자가 하겠다고 하면 수상 해커가 타자치기를 멈추며 탐사자에게 말합니다.

수상 해커 “좋아! 그럼 결정됐네!”
“탐사자, 초대장 받은거 가지고 있지?”

하고 물어웁니다. 탐사자가 초대장을 꺼내면 땡긴 자리에 그대로 있습니다. 거기엔 결혼식장이 표시되어 있습니다.

수상 해커 “그럼... 가보자고.”

1-5. 준비

탐사자가 진짜 그냥 가려고 하면 비서가 멈춰 세웁니다.

대충 멈춰 세운 건 ‘최소한 입장은 임팩트가 있어야 한다.’라는 이유입니다.

이 파트에서 탐사자에게 입장은 어떻게 하고 싶은지 물어봅시다. 최대한 탐사자가 하고 싶은 입장 방법은 전부 들어줍니다. ~~어차피 판정 성공해야 하기 때문에~~ 무엇이든 괜찮습니다.

다인이 아닌 타이만일 경우 탐사자와 **NPC**가 동행할 수 있는 껌덕지를 여기서 만들어갑니다. (다인이어도 만드셔도 괜찮습니다.) 인간의 기는 머리카락에 모인다는 말이

있다고 하며 탐사자의 머리카락을 뽑아 임시 부적을 만들어 **NPC**들이 지냅니다. 그러면 탐사자가 근처에 있는 한 **NPC**들은 모리마의 최면에 지배당하지 않는다고 알려줍니다. 탐사자가 대머리일 경우... 음... 털... 은... 있겠죠...? 뽑읍시다.

적당히 입장 방식과 **NPC** 동행 대책을 마치면 출발해 봅시다.

결혼 반대 선언!입니다!

2. 이 결혼 반달러-!

2-0. 신랑/신부 입장

탐사자가 작당을 하고 있을 무렵... 한편 결혼식장에서는...

거울 앞에 신랑/신부인 **KPC**가 앉아있습니다. 보통 축복 속에서 웃어야 할 위치겠지만 표정은 아무런 감정이 느껴지지 않습니다.

주변에 있는 들러리나 신부에게 인사를 하러 온 하객들, 그리고 **KPC**의 가족이나 친척들 또한 아무런 표정을 짓지 않습니다. 전부 표정 없는 움직임은 녹말 인형 같은 느낌입니다.

무표정의 시간이 흐르고... 신랑/신부가 입장해야 하는 시간이 다가옵니다.

~ 이쯤에서 결혼식 **BGM**을 틀어주고 ~

버진 로드 끝에 모리마는 이미 주례자의 앞에 서있습니다. 모리마는 둥근 몸을 돌리고 **KPC**를 바라봅니다. 곧이어 **KPC**가 모리마를 향해 한 걸음씩 나아갑니다.

2-1. 탐사자 입장!

수상 해커 “좋아, 안쪽 분위기는 이러네~”

우리는 결혼식이 진행되는 건물 위에서 수상 해커가 해킹한 결혼식장 내부 영상을 생중계로 보고 있습니다. 그런데 이상합니다. **KPC**가 입장할 순간이 되자 하객들이 일제히 일어나더니 품 안에서 갖가지 날붙이들을 꺼내듭니다.

평범한 과도나 나이프에서부터 낫까지 있습니다. 그 모습을 본 해커가 혀를 내두르며 말을 바꿉니다.

수상 해커 “분위기가 아니라 위기가 본데~~”

탐사자가 태클을 걸지 않으면 열혈 형사가 농담할 때가 아니라면서 꿈칩니다.

냉철 비서 “저게 의식의 시작입니다. 가장 마지막에 저 날뿔이로 자신을 해하고 피를 뿌려 의식을 완성하는 것이지요.”
“... 그렇게 되기 전에 막아야 합니다.”

입장 선언은 탐사자가 할 수 있도록 유도해 보시다.
탐사자가 선언 후 입장을 묘사하면 여기서 첫 번째 난장판 판정을 합니다. 탐사자가 입장한 방법에 가장 적합한 기능치 혹은 특성치를 골라 판정을 요청해 주시고 성공 실패에 관계없이 우선 탐사자를 식장 안에 들여보냅니다.

탐사자가 결혼식장에 입장하고 결혼 반대 선언을 외치면 특수룰이 공개됩니다.

특수룰 <이 결혼 반대세!>

KP는 미리 최대 **100** 짜리의 비어있는 난장판 게이지를 준비합니다.
난장판 게이지는 탐사자가 무언가를 선언하고 <판정에 성공>하면 난장판 다이스가 주어지며 중간중간 난장판 다이스를 굴려 게이지를 정산합니다.

난장판 다이스는 성공수치+KP의 임의로 다이스 수치를 정합니다

기본적인 성공 수치에 따른 다이스는 아래와 같습니다.

대실패 - 없음, 실패 - **1d2**, 성공 - **1d4**, 어려운 성공- **1d8**, 극단적 성공 - **1d12**, 대성공 - **1d20**

탐사자가 선언하고 가장 어울리는 기능치를 **KP**가 제안합니다. 이때 탐사자의 선언이 기발하다면 **KP**는 보너스 다이스를 제공할 수 있습니다. 아군이 있다면 **NPC** 포함 누구든 함께 판정할 수 있습니다. 다수가 도전하면 가장 높은 성공 수치로 선정합니다.

입장 시에만 바로 정산을 하고 이후 구조는 아래로 반복합니다.

정산은 성공 수치 다이스 + **KP** 임의 보너스 다이스(**1d2~20**) + **1d6**입니다.

[탐사자의 선언] > [판정] > [모리마촉의 1. 수습 2. 의식 진행 **1d2**] > [이벤트 발생] > 정산

이 한 바퀴를 한 라운드로 치며 다인택의 경우 다 함께 상의해 난장판 게이지 목표 수치를 조절합니다.

[의식] 의 경우 특정 기능치 성공으로 방해가 가능합니다. 특정 기능치는 보통 **KP**가 제시하지만 특수한 경우 탐사자가 제시할 수 있습니다.

특수룰 공개 이후 바로 입장 정산을 합니다. 화려할수록 **KP**님은 보너스 다이스 수치를 높게 잡아도 좋습니다. 정산 판정 후 나온 값만큼 난장판 게이지가 상승합니다.

혹시 토큰 등 준비 여건이 괜찮으시다면 아래 맵을 참고해 맵을 공개해도 좋습니다.

참고 맵 [[링크](#)]

탐사자 일행이 결혼식장 내부에 진입하면, 내부는 영상으로 본 것보다 넓게 느껴집니다.

천장에는 헬륨을 채운 형형 색색의 풍선이 떠있고 버진 로드를 중심으로 가는 길마다 꽃 화분이 장식되어 있습니다. 하객의 목을 축이기 위한 것인지 어떤 용도인지 알 수 없는 샴페인 부스가 있고 샴페인 부스에는 약간의 먹을거리가 놓여 있는 듯 보입니다.

그런데 좀 이상합니다. 샴페인 부스에 놓여있는 먹을거리가... 좀... 제사상을 연상케 합니다. 그리 생각하고 주례석을 돌아보면 주례사 앞에 돼지머리가 하나 놓여있습니다. 당황해서 사회자석을 돌아보면 생선 머리를 한 장신의 생명체가 사회를 진행 중입니다.

하객들은 전부 손에 날뿔이를 들고 있습니다만 대부분 탐사자를 보고도 반응하지 않습니다.

KPC의 경우 탐사자와 가까운 사이였을 경우 탐사자의 목소리를 듣는다면 조금 반응합니다.

2-2. 여긴 미쳤어 ~ 사실 제일 미친 건 우리일지도 ~

탐사자가 깽판을 치고 나면 발생하는 이벤트입니다. 모리마는 1d2를 굴려 1이 나오면 상황 수습을, 2가 나오면 의식 진행을 강행합니다. 이때 모든 의식이 조기에 종료되면 배드 엔딩이 진행되니 탁의 성향에 따라 높은 난이도를 지양할 경우 의식을 늘리거나 판정을 추가해 어렵게 진행하면 될 것입니다.

[(1) E. 수습]

수습 예시입니다. 마스터님께서서는 탐사자의 선언에 따라 적합한 수습을 선정해 제시해 주시거나 선언에 맞춰서 적당히 맞는 수습을 창작해 반응합니다.

1. 상황 진정 연설 : 주례가 연설을 합니다. 성공 수치 50으로 <설득>판정을 합니다. 성공하면 난장판 게이지가 1d6 줄어듭니다.
2. 진정되는 음악 틀기 : 사회자가 노래를 바꿉니다. 성공 수치 50으로 <예술평/공예(음악)>판정을 합니다. 성공하면 난장판 게이지가 1d6 줄어듭니다.
3. 영화 촬영인가? : 하객 사이사이에 숨은 사교도들이 아아 영화 촬영인가 보다~ 하면서 탄성을 피웁니다. 성공 수치 50으로 <말재주> 판정을 합니다. 성공하면 난장판 게이지가 1d6 줄어듭니다.
4. 무슨 소리야 탐사자, 나야말로 너의 연인 어찌구 : 탐사자에게 웬 처음 보는 사람이 다가와서 웃기지 마! 나야말로 너의 연인이며 어찌구저찌구 하며 읊니다. 성공 수치 30으로 <매혹> 판정을 합니다. 성공하면 난장판 게이지가 1d10 줄어듭니다.
5. NPC 한 명을 무력화: 검은 정장 덩치들이 일어나 NPC 한 명과 <근력> 대항을 합니다. 대항에 실패한 NPC는 다음 2라운드 동안 도움을 줄 수 없습니다.

[(2) E. 의식 강행]

의식은 순서대로 진행합니다. 총 6단계이며 전부 소모할 경우 배드 엔딩이 진행될 수 있습니다.

단, 의식이 전부 진행되어도 3번 이상 방해에 성공하면 노말 엔딩이 진행됩니다.

1. 신부/신랑(KPC) 입장을 재촉합니다. 결혼 행진곡이 자진모리장단으로 빨라집니다. 어찌지?! 하는 순간... 탐사자의 눈에 버진 로드가 들어옵니다. 저걸... 집어 빼면 KPC의 입장을 늦출 수 있지 않을까요? 방해한다면 <손놀림> 판정이 있습니다.

[성공] 썩와악, 하고 탐사자가 카펫을 걸으면 휘앵~ 하고 KPC가 미끄러집니다. 찰박! 뒤로 제대로 넘어졌습니다. KPC는 체력을 1d3 차감합니다. > 이후 기어가듯 모리마 쪽으로 향합니다. 탐사자와 거리가 있어서 잡을 수는 없습니다.

[실패] KPC의 발걸음이 노래에 맞춰 엄청 빠른 속도로 모리마의 곁에 섭니다. 아아 안 돼!

2. 하객들이 들고 있는 날뿔이를 천장을 향해 높이 듭니다. 무슨 의식을 행하는 것 같습니다. 그들은 일제히 알아듣기 어려운 언어로 노래를 부르고 있습니다. 노래를... 방해하면 될 거 같은데... 노래에는 노래로 대항해야죠. <전자기기>를 들어 중독성 강한 노래를 틀어봅시다. <전자기기> 판정이 있습니다.

KP 메모 - 여기서 PL에게 노래를 선정해오라고 하면 재있습니다.

[성공] 암 올 맨~ 그대여~ 따라따따 오늘도~ (대충 탐사자가 트 노래 가사로 바꿉니다.) 하고 노래가 울려 퍼지면, 몇몇 하객들이 그 노래를 따라서 흥얼거립니다. 역시 이거지!

[실패] 아무래도 급하게 조작하느라 잘되지 않습니다. 탐사자가 어영부영하는 동안 노래가 끝납니다.

3. 갑자기 주례사가 앞에 놓인 돼지머리를 양손으로 들더니 자신의 정수리 위에 올립니다. 무슨... 행위지? 우선 이해를 해야 막을 수 있겠습니다. <심리학> 판정이 있습니다.

[성공] 저건... 분명합니다. ‘돼지머리 국밥 먹고 싶다’고 생각하고 있습니다. 그것을 깨달은 탐사자가 당신 설마...? 하고 돼지머리 국밥을 얘기하면 주례사가 놀라서 “으아아 아니야!” 하면서 돼지머리를 던집니다.

[실패] 이... 뭐임? 하나도 모르겠습니다. 그저 돼지머리가 기분이 나쁩니다.

4. 생선 머리의 사회자가 허공에 대고 뭔가 포즈를 취합니다. 그냥 보기에는 에어기타를 치는 것으로 보입니다. 저게 뭐지? <관찰력> 판정이 있습니다.

[성공] 자세히 보니 투명한 막을 긁고 있었습니다. 관찰력 판정에 성공한 탐사자가 방해나 파괴를 선언하면 투명한 무언가를 깨부술 수 있습니다.

[실패] 재 왜 저래... 신나 보이네...

5. 주례사가 “두 사람의 입맞춤이 있겠습니다.”라고 말합니다. 모리마와 KPC가 서로를 봅니다. 점점 얼굴이 가까워지는 것 같은데... 방해한다면 <민첩> 판정이 있습니다.

[성공] 탐사자가 어떻게 방해하는지 묘사에 따라서 서술합니다. 혹시라도 민첩 대성공이 나오면 엄청 빠르게 달려서 KPC의 입술을 훔쳤다고 해도 됩니다.

[실패] 모리마의 입술(로 추정되는부분)에 KPC가 입을 맞춥니다. 혹시라도 민첩 대실패가 나오면 탐사자가 모리마와 키스합니다. 이성 판정이 있습니다. (1/1d3)

[그냥 구경함] 실패 지문을 알려줍니다. (둘이 키스했어요.)

6. 주례사가 두 사람에게 말합니다. 결혼식의 마지막 맹세로 보입니다. “모리마의 세포가 머리에 뿌리를 내리고 당신이 죽을 때까지 하나가 될 것을 맹세합니까?” ? 뭐라는 걸까요? 어떻게든 방해해야 합니다. 이때 탐사자는 어떻게 방해할지를 묘사하고 KP 님이 어울리는 기능치를 선정해 판정을 요구합니다.

[성공] 일순 KPC의 눈에 빛이 들어옵니다. 아무리 그래도 그렇지 저 정신나간 맹세를 할 수는 없었던 겁니다. KPC의 의지로 대답을 합니다. 이후 승낙 여부에 관계없이 모리마가 기분 나쁘게 부르르 떨기 시작합니다.

[실패] KPC의 입에서 나온 말은... “네.” 그 말을 끝으로 모리마가 기분 나쁘게 부르르 떨기 시작합니다.

여기까지 오시느라 고생하셨습니다.

엔딩은 총 3가지입니다만 창작 엔딩이나 엔딩 개변이 자유로우니 편하게 진행해 주세요.
모쪼록 즐거운 세션이 되시길 바랍니다.

엔딩

난장판 게이지 조기에 채웠다. > 엔딩 **A. 결혼 방해 선언!**
난장판 게이지를 채우기 전에 의식이 끝났지만 3번 이상 방해했다. > 엔딩 **B. 결혼 안 해 선언!**
난장판 게이지를 채우기 전에 의식이 끝났다. > 엔딩 **C. 그렇게 모두 모리마가 된다.**

엔딩 A. 결혼 방해 선언!

* 기본적으로 모리마의 표면에 하얀 꽃이 피어나고 꽃향기를 맡은 모두가 세뇌에서 풀렸다는 내용을 기본으로 합니다. 나머지 연출은 탁에 맡깁니다!

게이지가 다 채워지면 모리마가 기분 나쁠 정도로 부르르 떨기 시작합니다. 서류에서 봤던 모리마의 개체 증식 방법이 떠오르고, 기생 방식이 뇌리를 스칩니다. 설마 저대로 터져서 기생하려는 걸까요? 불안감이 몰려옵니다.

(탐사자가 어떻게 대처하는지 보고 진행합니다.) 탐사자가 대처하면...
어라, 모리마의 표면에...

퐁!

하얏고 작은 꽃봉오리가 올라옵니다. 그 꽃봉오리는 퐁퐁 소리를 내며 모리마의 표면을 전부 덮어버립니다.

KP 메모 - 무사히 끝났음의 표시입니다. 이쯤에서 **NPC**들로 역시 탐사자야 믿고 있었다고! 등을 해도 좋습니다.

모리마의 표면에 돌아난 봉오리는 순식간에 피어납니다. 꽃향기가 사방에 퍼지고, 꽃향기를 맡은 사람들이 하나, 둘 정신을 차립니다. 세뇌가 풀린 모양이에요.

그리고... 익숙한 목소리도 들려옵니다.

KPC “탐사자?”

KPC입니다. **KPC**는 자신이 여태 무엇을 했는지 누구와 결혼할 뻔했는지에 대해 떠올리고 기겁을 하고 있습니다. 적당히 탐사자와 **RP**를 즐겨주시고 원하는 부분에서 세션을 마쳐주세요.

탐사자 생존, **KPC** 생존
모리마를 저지했다 이성치 +1d5
KPC의 안광을 지켰다 이성치 +1d3
KPC의 안광이 무사히 돌아옵니다.
만약 안광이 없는 캐릭터의 경우 [[1d5]]개월 동안 생깁니다.

엔딩 B. 결혼 안 해 선언!

* 기본적으로 모리마의 표면에 회색 꽃이 피어나고 꽃향기를 맡은 모두가 세뇌에서 풀렸다는 내용을 기본으로 합니다. 하지만... 어쩐지 모두 안광이 돌아오지 않습니다?! 나머지 연출은 탁에 맡깁니다!

모리마가 기분 나쁠 정도로 부르르 떨기 시작합니다. 서류에서 봤던 모리마의 개체 증식 방법이 떠오르고, 기생 방식이 뇌리를 스칩니다. 설마 저대로 터져서 기생하려는 걸까요? 불안감이 몰려옵니다.

(탐사자가 어떻게 대처하는지 보고 진행합니다.) 탐사자가 대처하면...

어라, 모리마의 표면에...

퐁!

회색의 작은 꽃봉오리가 올라옵니다. 그 꽃봉오리는 퐁퐁 소리를 내며 모리마의 표면을 전부 덮어버립니다.

KP 메모 - 무사히 끝났음의 표시입니다. 이쯤에서 **NPC**들로 역시 탐사자야 믿고 있었다고! 등을 해도 좋습니다. 색은 흰색 제외 개변이 가능합니다.

모리마의 표면에 돌아난 봉오리는 순식간에 피어납니다. 꽃향기가 사방에 퍼지고, 꽃향기를 맡은 사람들이 하나, 둘 정신을 차립니다. 세뇌가 풀린 모양이에요.

그리고... 익숙한 목소리도 들려옵니다.

KPC “탐사자?”

KPC입니다. **KPC**는 자신이 여태 무엇을 했는지 누구와 결혼할 뻔했는지에 대해 떠올리고 기겁을 하고 있습니다.

어라... 근데 여전히 안광이 돌아오지 않습니다. 지금 보니 하객들 안광도 비슷합니다! 아무래도... 완전히 의식을 방해하진 못한 모양입니다.

거기까지 생각에 미치면 뭔가 퐁! 하고... **KPC** 정수리에서 꽃 봉오리가 올라옵니다. 어라, 그러고 보니 당신 정수리도 가렵습니다. 어? 하고 정수리를 만져보면... 꽃이 피었습니다.

이후 적당히 탐사자와 **RP**를 즐겨주시고 원하는 부분에서 세션을 마쳐주세요.

탐사자 생환, **KPC** 생환

모리마를 저지했다 이성치 +1d5

KPC의 안광이 [[1d5]]개월 후에 돌아옵니다.

결혼식장에 있던 사람 전원은 [[1d5]]개월 동안 정수리에 꽃을 달고 생활합니다.

엔딩 c. 그렇게 모두 모리마가 된다.

* 모리마가 터지며 세뇌된 하객들과 **KPC** 심지어는 탐사자에게까지 기생하려 덤벼듭니다. 그렇게 모두 모리마가 되어버리는 것입니다. 그분을 소환할 가능성이 높아집니다.

모리마가 기분 나쁠 정도로 부르르 떨기 시작합니다. 서류에서 봤던 모리마의 개체 증식 방법이 떠오르고, 기생 방식이 뇌리를 스칩니다. 이대로 도망치지 않으면 터진 모리마의 조각에 기생당해 모리마가 될지도 모릅니다.

탐사자가 도주하고자 한다면 <민첩> 판정을 할 수 있습니다. 이때 **NPC**들도 민첩 판정을 합니다.

판정에 성공한 사람만 결혼식장에서 빠져나올 수 있습니다.

탐사자 생존, **KPC** 로스트
보상 없음

만약 도주 의지가 없다면 그 자리에서 모리마가 터지며 모리마의 끔찍한 내부와 마주칩니다. 이끼 같은 표면과는 다른, 수백 개의 촉수가 뒤얽혀 꿈틀 거리는 모습을 보게 됩니다.

이성 판정은 하지 않습니다. 왜냐면... 당신의 머리 위에 모리마의 조각이 뿌리내리기 시작했거든요.

당신이 '자신'이라는 경계가 허물어집니다. **KPC**도, **NPC**도, 누구도 기억나지 않습니다.

단지 위대한 그분을 이 땅에 다시 불러야 한다는 사명감만이 뇌를 채웁니다.

탐사자 로스트, **KPC** 로스트

후기

안광 죽은 KPC를 보고 싶어서?

만들었는데?

이?

게 뭘까요?

...

...

...

아무튼 플레이는 늘 감사합니다...

사랑해요...

님들도 사랑하세요... 행복합니다.