



포신폭신코튼러브

~작은 숨인형님은 NTR을 원하지 않아! ~

~ 작은 솜인형님은 NTR을 원하시나요?

Call of Cthulhu 7th
퍼메이드 시나리오



Call of Cthulhu 7th
팬메이드 시나리오



폭신폭신킴 코튼 러브 !

~ 작은 솜인형님은 NTR을 원하지 않아! ~

Written by 삶은달걀 (Life is Egg)

KPC의 방안에서 눈을 뜬 당신, 인형이 되어버렸군요!

무려 귀여운 솜인형(솜깁)입니다!

눈앞에 보이는 KPC는 움직이지 못하는 당신을 매우 아껴주는 좋은 주인이네요.

그런데 이 즐거운 시간을 방해하며 문을 열고 들어오는건....

.....인간 모습의 당신이라고요?

배포 날짜: 2024-02-29

마지막 수정날짜: 2024-02-29

세션카드 by 삶은달걀 (Life is Egg)

I 시나리오 정보

크툴루의 부름 (Call of Cthulhu) 7판 룰 기준

본 시나리오는 Chaosium, Call of Cthulhu의 도서출판 초여명 번역판을 기반으로 하여 작성되었으며 관련 저작권을 침해할 의도가 없습니다.

약칭: **숨말랑 / 숨폭신** (원하는대로 부르세요..)

인원: 1:1 타이만

추천 관계: 연인(소관타)를 상정하여 작성하였지만, PC가 목숨걸고 KPC를 구하려 갈 수 있고,

KPC도 PC를 아낀다면 어떤 관계든 가능.(소관타추천)

추천 기능: 기본 관.듣.자 / 행운 / 지능 / 도약

플레이 타임 : 1시간~

플레이 난이도 : 中

키퍼링 난이도 : 中~上

주의 요소: **안데레 요소, 집착, 신체 강탈/변형, 따돌림, 텍스트고어, NTR (옵션), 영구 로스트 (옵션)**

안내 및 주의사항:

1. KP의 룰북 소지는 필수입니다. 룰북 미소지 플레이를 허용하지 않습니다.
2. 노룰북 방지용으로 몇몇 주문과 아이템의 설명과 수치는 룰북 페이지 수로 적어두었습니다.
참고 부탁드립니다.
3. 본 시나리오의 쿠션이 걸리지 않은 스포일러를 금지합니다. 또한 시나리오에 대한 악의적인 비판, 비난, 폄평은 삼가해 주시길 바랍니다.
4. 독자적인 신화생물 및 신화서, 유물의 해석이 있습니다.
5. 자유도가 그리 높지 않다고 느낄 수 있는 시나리오입니다. 주의 부탁드립니다.
6. PL에게 본 시나리오를 힐링 시나리오라고 속여 플레이하는 행위를 금지합니다.
7. 이 시나리오는 불시에 내려갈 수 있습니다.
8. 전체적인 뼈대를 유지하는 전제하에 개변은 자유롭게 해주세요. 다만, 개변한 시나리오는 배포가 불가합니다. 개변 시 엔딩 후 PL에게 개변 여부를 전달해 주세요.
9. 세션카드는 라이터 본인의 창작 및 소유물이나, 자유롭게 써주시길 바랍니다. 다만, 사용 시 본인의 창작물이나 소유라고 주장만 하지 말아주세요.

아래로 본문이 이어집니다.

내려가시면 바로 진상이 공개되니 PL 분은 이하 열람을 지양해 주세요.

I진상

이런. 설마 토*스토리같은 귀엽고 깜찍한 인형 이야기를 찾으시는 건가요?
뭐, 귀엽긴 하죠. 귀여운 인형이 되어버린 PC와 KPC가 마주하는 이야기라니.
하지만 실제로는 조금...탄 맛이 나는 이야기입니다.
일단 이 모든 이야기의 주체가 KPC의 실험에서 비롯된 일이니까요.

어느 어느 때와 다름없는 일상에서 KPC는 낡디낡은 종이 한 장을 발견하게 됩니다.
마치 무언가에 이끌린 듯 종이를 읽게 된 KPC는 “카의 배분 (룰북 p. 262)” 주문을 습득하게 됩니다.
다만, “카의 배분” 주문이 아니라 변형 주문인 탓에 자동으로 비용을 지불하게 된 KPC는 광기로 PC에게
집착하게 되어버렸습니다. 집착과 호기심으로 가득 찬 광기로 PC에게 실험을 진행하기로 마음먹은 KPC.

과연 PC는 KPC의 실험을 안전하게 돌파할 수 있을까요?

I설정

KPC의 설정

KPC는 현재 강제로 주문의 의해 비용을 지불해 **광기:집착** 상태입니다. 대상은 PC입니다.
광기의 설명은 룰북을 참조하시기를 바랍니다.
광기에 빠진 KPC는 PC의 신용 및 자신을 신뢰하는 PC의 모습이 궁금해 시험을 준비 한 상태입니다.

KPC의 계획은 얼추 이렇습니다:

1. PC를 인형화, PC의 뇌가 없는 신체를 주문으로 조종하기.
2. PC의 신체를 이용해 PC가 자신을 구하는지 유도해 보기.
3. 시험이 성공하면 신체를 돌려주기...?
4. 실패할 시, 폐기.

PC의 설정

PC의 설정은 인형화 한 상태지만 신체적인 데이터를 따로 조정하지 않아도 가능합니다.
KPC는 뇌를 PC의 몸에서 꺼내, 압축시켜 버리는 방식으로 숨인형의 뼈대화 했습니다. 즉, 현재 PC는 숨인형
버전의 통속의 뇌입니다. 숨이라 폭신하지만, 뼈대가 충격을 받는 순간, 체력이 닳으니 떨어지거나 어디
강하게 부딪히면 체력이 닳습니다.

“주문”

현재 KPC가 사용하는 주문은 “카의 배분 (룰북 p. 262)” 룰북의 변형입니다. 룰북을 참고하셔서 비용을
지불하게 되지만, 지불하는 비용의 양은 KP님이 잘 조절 부탁드립니다.
또한, PC의 신체를 조절하기 위해 KPC는 “지배 (룰북 p.261)” 도 사용 중인 점 참고 부탁드립니다.

KP 참고 사항

시나리오 자체의 독자적인 시스템 “인형화 판정”이 있습니다.

인형화 하면 자체적으로 추가되는 기능치 입니다.

Handout: 인형화 판정 (50%)

인형이 되어버린 당신.
설마 사람들이 당신이 움직인다고 상상이나 하겠어요?
혹시라도 움직인다면 사람들이 깜짝 놀라 까무러칠지도 몰라요.

자, 그대로 멈춰서 필사적으로 인형인 척 해보자고요!

이 기능치의 이유는 2가지 입니다.

1. 판정 실패 시, 점점 인형화가 진행됩니다. 엔딩을 본 후, 다시 되돌아간다면 1d10 판정으로 상승 판정을 합니다. 기능치가 100이 된다면 완전한 인형이 됩니다.
2. KPC에게 움직인다는 사실을 들키지 않기 위해 판정을 합니다. 얼음땡을 상상하시면 편합니다.
성공 시, KPC가 PC의 움직임을 포착합니다. -> END. 3
실패 시, KPC는 PC가 움직인다는 걸 보지 못합니다.

→ 혹시라도 NTR을 최소화 하고 싶으시다면

2. 이게 무슨일이야! 의 초반 부분의 NPC와 KPC의 노닥거림에서 신체접촉이나 큰 연애 요소가 없게 주의하시면 됩니다.

→ 영구 로스트는 싫어요!

END.0 를 보지 않으시면 됩니다.

END.1 을 볼 때마다 END.0을 배제하고 상향 판정은 해주셔도 괜찮습니다.

영구 로스트라 적어줬으나, 그저 즐거움을 더해주는 요소일 뿐, 딱히 따르지 않으셔도 괜찮습니다.

시나리오의 전체적인 흐름은 다음과 같습니다.

도입 -> NPC 설명 듣기 -> 침대 내려오기 -> 이벤트 -> 전투 -> 엔딩 분기

각각의 개변이나 참고 사항은 **KP 노트**에 적어두었으니 참고 부탁드립니다.

또한, 시나리오의 개변은 자유이기 때문에 제가 적어둔 노트나 이벤트를 크게 따르지 않고 편하게 개변하셔도 괜찮습니다.

진상을 보지 않아도 괜찮은 시나리오지만,

진상을 보기 위해서라면 시나리오를 적극적으로 죽은 곳에서 반복해서 돌려주시는걸 권장합니다.

I 본문

1. 시작이야!

🎵 [Clouds - Luke Faulkner \(20 Minutes\)](#)

서늘하게 불어오는 바람이 당신의 뺨을 어루만지고, 당신의 신체의 체온을 낮추고서는 도망갑니다. 갑작스러운 추위에, 당신을 눈을 뜹니다.

눈을 뜬 당신의 시야에 들어오는 건 눈부신 빛과, 낯선 느낌의 천장입니다.

주변을 둘러본다면▶

주변을 둘러본 당신은 몸이 차갑게 식은 추위의 원흉이 완전하게 열린 창문이라는 걸 깨닫습니다.

KP 노트 :

현재 PC는 침대 위에 놓여 있습니다.

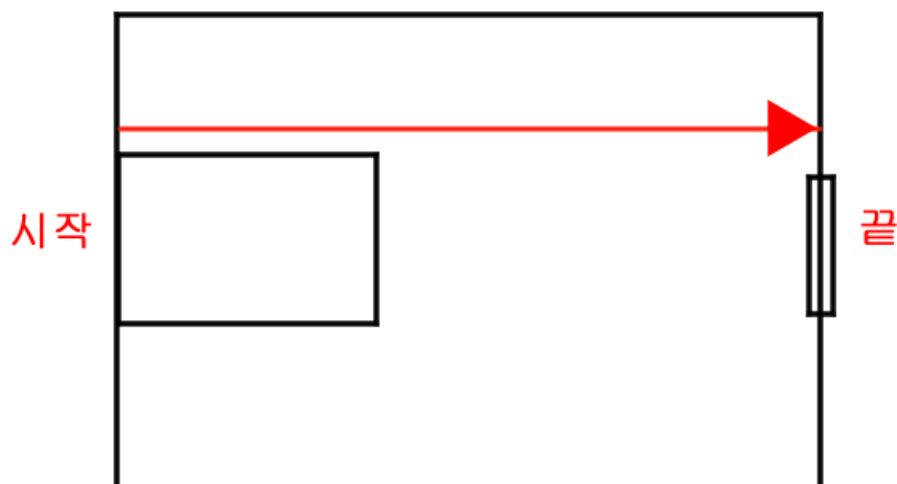
주변을 둘러본다 선언하면, KPC의 방이라는 걸 알게끔 주변 가구나 물건들을 설명해 주세요.

주변의 물건들이 커 보인다는 디테일을 덧붙이시면 더 좋습니다.

조사 포인트들은 재량껏 바꾸셔도 됩니다. (전신거울은 손거울 등...)

단 한 가지 주의할 점은, 침대와 문이 방 끝과 끝, 즉 반대에 있다는 것입니다.

아래 이미지같이 진행한다고 생각하시면 됩니다.



혹시라도 지문을 전부 바꾸실 예정이라면 조사 포인트들을 전부 생략하셔도 상관없지만, 전신거울은 넣어주시는 걸 추천드립니다.

아래는 테플 때 썼던 예시입니다. 예시를 활용하셔도 좋습니다.

예시)

추위에 팔을 움직이며 자리에서 상체를 일으키자, 손에 닿는 부드러운 감촉이 느껴집니다.
보드라운 극세사 이불이 기분 좋게 손에 감깁니다.
아래를 보면 (KPC 상징색)색 극세사 이불입니다.
이런 이불이 당신의 방에 있었나요?
낮샷에 주변을 둘러보면, 환한 방 안으로 역시나 당신이 친숙하지 않은 가구들과 방의 배치가 한눈에 보입니다.
벽에 걸린 말린 라벤더, 한쪽 벽에 놓인 커피 테이블과 미니 소파, 나무로 만든 문 옆에 고즈넉이 전시되듯 놓여있는 원목 **[책상]**과 **[책장]**, 심플한 창문에 걸린 반투명한 커튼이 걸린 **[창문]**, 빛을 받아 반짝이는 타원형의 **[전신거울]**, 등 분명 익숙 하지가 않지만…. 무언가 익숙합니다.
당신은 몸이 차갑게 식은 추위의 원흉이 완전하게 열린 창문이라는 걸 깨닫습니다.

[책상]

책상 위에는 낡아 보이는 몇 장의 종이와, 펼쳐져 있는 노트, 그리고 **[액자]**가 보입니다.

종이나 노트를 조사 시▶

여기에선 멀어서 잘 보이지 않습니다. 아마 읽으려면 가까이 가야 할지도 모르겠네요.

액자 조사 시▶

눈에 띄는 심플한 나무 액자입니다.
창문에서 빛을 받아 반사광 때문에 잘 보이지는 않지만….
자세히 보면….

<<관찰 판정>>

성공 시 :

눈을 가늘게 뜨고 보니, 사진에는 당신과 KPC가 있습니다.
같이 찍은 사진이네요.

KP 제안 :

이때까지 쌓은 서사가 있다면 그때 같이 찍었던 사진을 걸어놨다는 묘사를 해도 좋을 듯해요.
추억을 곱씹어보자고요.

실패 시 :

분명 인물이 보이는데… 두 사람이 서있는 것만 얼핏 구분할 수 있겠네요. 자세히 보려면 가까이 가거나, 커튼을 쳐야 할 것 같습니다.

[창문]

창문 쪽을 바라보면, 바로 시선을 붙잡는 반투명한 느낌의 [쉬어 커튼]이 보입니다.
열려있는 창문에 빛이 투과되어 흰빛이 돕니다.
상냥하게 불어오는 바람에 하늘하늘 물결치는 게 인상적이네요.
창문 밖에서는 오후쯤 되어 보이는 나른한 햇살이 눈부시게 쏟아집니다.
방이 굉장히 환한 이유가 이것 때문이었군요.

쉬어 커튼을 닫는다▶

당신이 커튼을 닫으려고 한다면. 이상하게 거리가 꽤... 멍니다.
이 방의 창문은 굉장히 크고 멀군요.

당신이 자리에서 움직인다면...

<<관찰 판정>>

성공 시 :

당신은 본인의 손을 발견합니다.
평소와는 다르게 굉장히 동그랗고... 부드러운... 천으로 이루어진, 이건...
이건, 사람의 손이 아닙니다. 인형의 손입니다. **이성 판정 0/1**
폭신... 폭신폭신...동글동글....
꿈이라고 생각해 보지만, 그러기에는 너무 현실 같습니다.

실패 시 :

어째서... 어째서 침대가 이렇게 높은 것이죠? 이상하리만큼 높은 침대가 어지럽습니다.
자칫하면 떨어질지도 모르겠네요.

KP 노트 :

실패 시, 다시 관찰 판정으로 돌아가 성공 시 인형 손을 발견해도 좋습니다.
그냥 발견해도 무방하니 KP 님이 잘 조절해 주세요.
침대에서 떨어진다면 **체력 -1**

혹시라도 감정 판정을 선언하신다면 소재는... 얇은 면입니다.
하지만 원하신다면 샤워커튼도 좋아요... 키퍼가 신이다.

창문 밖은 KPC가 살법한 곳으로 묘사해 주시면 됩니다. 평화롭습니다.

[전신거울]

빛을 받아 반짝이는 거울입니다.

당신이 거울을 무심코 바라보면, 그 안에는 작은 인형이 서있습니다.

이 인형, 왠지 모르게 당신을 닮지 않았나요?

지금 보니... 당신이 움직이면 인형은 당신을 따라 움직입니다.

아, 당신을 닮은 인형이 아니라, 당신이 인형입니다. 숨인형이요.

인형이 되어버린 탐사자, **이성 판정 1/1d2**

당신이 허둥지둥 거리고 있는 도중, 방문이 벌컥 열립니다.

들어오는 건... KPC?

KPC입니다!

KPC의 시선이 당신에게로 향하자, 갑작스럽게 당신의 몸이 굳어버립니다.

당신이 움직여보려 해도, 무슨 최면이라도 걸린 건지 몸은 말을 듣지 않습니다.

KP 노트 :

지금부터는 KPC가 얼마나 인형을 아끼는지 행동하거나 대화해 주시면 됩니다.

KPC의 성격에 따라서 잘 개변해 주세요.

물론 KPC는 인형이 진짜 PC인 걸 알고 있습니다.

아래는 테플 때 썼던 예시입니다. 예시를 활용하셔도 좋습니다.

예시)

KPC는 당신을 향해 아랑곳하지 않고 손을 뻗습니다.

그 와중에도 KPC는 상황을 아는지 모르는지, 당신과 함께 침대에 앉습니다.

“PC, 오늘도 잘 있었어?”

KPC가 당신에게 말을 겁니다.

그는 침대에 앉으며 당신을 들어 무릎 위에 올려둔 뒤 쓰다듬습니다.

그는 다정한 손길로 오늘 무슨 일이 있었는지 미주알고주알 이야기하며 다정한 손길로 어루만지며 인형인 당신에게 털어놓습니다.

(PC에게 아침을 차려준다는 등, 지난번에 인형 옷을 봤는데 어울릴 것 같다는 등, PC와 커플로 입으면 재밌겠다는 등 그런 시시콜콜한 이야기를 진행했습니다.)

“다음에는 다른 옷도 구매해 줄게... 그것보다 곧 올 시간이 됐는데.”

KPC의 말이 끝나기가 무섭게, 땡땡- 하는 벨 소리가 들립니다.

KPC는 들뜬 표정으로 잠시 방을 나갑니다.

그리고, 그 사이에 방에 KPC와 같이 들어오는 건,

인간 모습인 당신입니다.

2. 이게 무슨일이야!

🎵  Seize the Moment

서슴없이 방문을 열고 들어온 건 당신입니다.

하지만... 진짜 당신은 지금 여기, 침대 위에 누워있는걸요.

그럼, 저건 대체 누구죠?

당신이 혼란에 빠져 있는 사이, KPC와 당신의 형상을 한 무언가는 당신의 일상을 훔친 듯 평범하게 대화합니다.

KP 노트 :

KPC와 NPC의 공냥거림을 1인 2역으로 보여주세요.

PL님이 너무 불쾌하지 않을 선에서 즐겁게 KP의 상상력과 취향을 보여주세요.

(테플 때는 아예 PC와는 완전히 다른 적페 해석으로 1인 2역을 즐겼습니다...)

**진상에도 적혀 있지만 저건 PC가 아닙니다. KPC도 알고 있습니다.

KPC는 그 대화를 마지막으로 밖으로 나갑니다.

방안에는 당신과 당신만이 남았습니다.

잠시 당신이 나가는 KPC를 바라보고 있으면,

🎵  avalanche

“거기, 너.”

그것은 당신을 부릅니다. 당신을 부르자마자, 마법같이 걸려있던 속박이 풀립니다.

그것을 알기라도 하는 듯, 그 정체 모를 약탈자는 당신의 얼굴로 비웃듯 말합니다.

“놀랐어?”

KP 노트 :

PC와 NPC의 대화입니다.

어떤 대화를 진행해도 되지만, 문밖으로 나오기 위한 도발을 해주세요.

전할 내용은 아래와 같습니다:

- PC가 KPC에게 들키지 않고 밖으로 나온다면 KPC의 목숨, 그리고 PC의 신체를 돌려주겠다.
- 다만, 나오지 못한다면 둘 다 본인이 차지할 생각이다.

(테플 때는 내기하자고 도발했습니다...)

“KPC가 오는 소리가 들리네. 그럼 힘내봐.”

그는 자리에서 일어나더니, 마침 들어오는 KPC를 보며 잠시 밖에 나갔다 오겠다는 말과 함께 밖으로 사라집니다.

KPC는 어리둥절한 표정으로 커피 테이블 근처에 앉습니다.

큰일입니다. 여기서 나가지 못한다면... 당신은 평생 인형인 채, 당신의 행세를 하는 괴물이 KPC를 잡아먹을지도 모릅니다.

자, 밖으로 나갈 준비가 되었나요, PC?

KPC의 시선을 피해 밖으로 나가는 것만이 KPC를 구하고 당신의 몸을 돌려받는 거예요!

3. 가보자고!

 Pipo Pipo - Seranaji Poji || Instrumental (not clean)

현재 KPC는 침대 위입니다.

자, 일단 첫걸음으로 침대부터 내려가 봅시다!

<<도약 판정>>

성공 시 :

척, 하고 내려온 당신. 정말 영웅다운 당당한 착지입니다!

실패 시 :

아야!

아픔니다!

인형 상태로도 아픔을 느낄 수가 있는 건가요?

꽤 높은 곳에서 떨어진 PC, **HP -1d3**

KP 노트 :

시나리오의 고유 판정 <<인형화 판정>>입니다.

매번 KPC가 (이벤트 하나가 끝난 후에) 움직이려 한다면 인형화 판정을 굴려주세요.

Handout: 인형화 판정 (50%)

인형이 되어버린 당신.
설마 사람들이 당신이 움직인다고 상상이나 하겠어요?
혹시라도 움직인다면 사람들이 깜짝 놀라 까무러칠지도 몰라요.

자, 그대로 멈춰서 필사적으로 인형인 척해보자고요!

50%지만 KP님이 임의 조정 가능합니다.

강행 선언 시 필사적으로 인형인 척을 묘사해 주시면 강행 가능합니다.

판정에 실패하면 바로 엔딩(END.3)입니다.

첫 번째로 실패했을 때는 **END.3** 지문을 출력해 주세요.

끝에 RETRY?로 다시 엔딩을 볼 때까지 판정 전으로 시간을 돌려주세요.

여기서 재도전을 하지 않는다면 시나리오는 이렇게 끝이 납니다.

그 후 실패를 한다면 **END.3** 지문은 건너뛰시고 **RETRY?** 만 붙여서 빠르게 진행하셔도 좋습니다.

엔딩을 볼 때마다 다시 시작하면 조금씩 인형이 되어가기 때문에 **[1d10] 상승 판정**이 있습니다.

100%가 된다면 영구 로스트입니다. 완전한 인형이 되어버립니다. **END.0**를 활용하여 엔딩을 출력하셔도 좋습니다.

※ PC가 침대에 내려온 후부터는 시크릿 다이스 1D5 또는 PC가 1D5를 굴려 이벤트를 마주칩니다. 이벤트 진행 후 <<인형화 판정>>을 합니다.

이벤트를 전부 활용해도 괜찮지만, 간단하게 2~3회만 권장해 드립니다.

1. 여러분들이 앞으로 나아갈 때쯤, 저 앞에 색색의 덩어리들이 보입니다.

가까이 간다면▶

이건...색색의 쿠션들입니다. KPC가 장식용으로 갖다 둔 것일까요?
당신이 착아진 탓인지 너무나도 커진 쿠션들은 당신의 길을 막아버립니다.
문으로 가려면 어쩔 수 없이 여기를 지나가야만 합니다.

<<민첩/오르기/도약 판정>>

성공 시 :

영차! 당신은 열심히 쿠션의 산을 넘어, 반대편으로 무사히 넘어옵니다!
당신이 내려오는 순간, 조각난 [패브릭 테이프]를 발견합니다!

패브릭 테이프:

끈적임이 적어 급하게 수선해야 하는 인형에 적합하다.
사용 시 **HP +1**

실패 시 :

당신은 열심히 쿠션의 산을 등산합니다.
짧은 인형 다리로 꽤 오래 걸은 것 같지만, 이상하게도 정상이 보이지 않습니다.
턱 끝까지 숨이 차오릅니다. 아니, 인형도 숨이 차긴 하나요?
HP -1.

2. 당신이 한 발짝 내딛자, 발에 무언가 끈적이는 감촉이 느껴집니다.
두 발을 살펴보면 발에 달라붙어 있는 건 ... 씹던 껌입니다.
우웬! 누가 여기에 버려뒀나요! 분명 KPC의 짓이 분명합니다!
여기서 탈출하려면, 힘을 좀 써야 할 듯합니다.
탈출하려면,

<<근력 판정>>

성공 시 :

끈적하게 발목을 붙잡는 껌을 겨우 뿌리친 당신은, 발에서 물경거리던 그 감촉을 잊을 수가 없습니다.

이성 판정 0/1 (PC/PL이 이런 거 괜찮다고 우긴다면 pass)

실패 시 :

끈적하게 늘어 붙는 껌은 당신의 몸을 휘감아 묶어버립니다. 역시 탈출하기는 좀 어려울지도 모릅니다.

KP 노트 :

- 혹시라도 4번 이벤트를 먼저 진행하고 난 후 바늘을 얻는다면 그걸로 무리 없이 탈출하실 수 있습니다.
- 이런 경우, 조금 더러워졌을 뿐, 데미지나 이성 판정이 없습니다.

이런 경우에는 어쩔 수 없이 자신의 몸을 희생하는 것도 나쁘지 않아요.
숨을 뜯어내, 훌쩍해진 자신의 면피로 껌의 끈적거림을 탈출한다면

	HP -1 다른 방법이 있다면, 그것도 좋습니다.
3.	계속해서 한 발짝 나가다 보면, 창문 밖에서 작게 냐아- 꾸룩 하는 소리가 들립니다. 어딘가 들어본 듯한 소리… 고개를 돌리면, 창문 밖에서 고양이가 방 안으로 들어오고 있습니다. 그리고 보니 창문, 안 닫았죠. 고양이는 흥미로운지 당신을 뵈히 바라봅니다. 엉덩이를 흔들거리는 게, 곧 사냥이라도 할 태세입니다. 이러다가 고양이가 발톱으로 당신을 가지고 놀면 어찌죠…? 이런, 시선을 끌면 안 됩니다! <<인형화 판정>> (이 판정은 실패해도 엔딩을 보지 않습니다.) 성공 시 : 당신은 고양이가 눈치채지 못하게 멈춰버립니다. 툭- 하고 자리에서 넘어진 당신을 고양이는 흥미롭게 관찰하다가, 이내 관심을 거두고는 꾸룩-야양- 하는 이상한(고양이에겐 평범한) 울음소리와 함께 KPC에게 다가갑니다. 실패 시 : 이런, 고양이는 당신이 움직이는 걸 목격한 듯합니다. 동그란 구슬 같은 눈을 빛내며 당신에게 다가와서는, 당신의 가슴에 꺽꾩이를 합니다! “그르륵-그륵” 고양이는 골골송을 부르며 손톱으로 당신의 부드러운 천에 흠집을 냅니다. HP -1D3 “이런. 여기 들어오면 안 돼” KPC는 익숙한 듯 고양이를 안아 들고 창문 밖으로 내보내 버립니다. 그러고는 다시 자리로 돌아가 책을 읽기 시작합니다.
4.	앞으로 전진하던 중, 카펫과 비슷한 색을 띠고 있는 뜨개로 만든 네잎클로버 가방을 발견합니다! <<행운 판정>> 성공 시 : 안에서 여분의 실뭉치와 바늘, 그리고 솜인형용 귀도리를 발견합니다. 이거라면 혹시라도 당신이 다쳤을 때 자가 치료가 가능할지도 모르겠습니다. 여분의 실: 바늘과 같이 사용한다. 사용 시 HP +1D3

손재주 판정 성공 후 사용 시 **보너스 +3**

바늘 (근접전 (격투))

피해: 1D4+2+피해 보너스

라운드당 사용 횟수 :1

귀도리는 KPC가 당신을 꾸며주려고 구매/제작한 것 같네요. 심지어 가방과 같은 색상입니다.

사랑과 정성을 담아 가져온 귀도리라 그런지 왠지 모르게 착용하면 더 예뻐 보일지도 모릅니다.

[착용 시 외모 수치 +5]

실패 시 :

안에서 숨인형용 귀도리를 발견합니다. KPC가 당신을 꾸며주려고 구매/제작한 것 같네요. 심지어 가방과 같은 색상입니다.

사랑과 정성을 담아 가져온 귀도리라 그런지 왠지 모르게 착용하면 더 예뻐 보일지도 모릅니다.

[착용 시 외모 수치 +5]

5. 앞으로 열심히 달려가는 당신, 어디선가 종얼거리는 소리를 듣습니다.

“... 계속 뭔가 움직이는 것 같은데.”

KPC가 읽던 것을 내려놓고 주변을 둘러봅니다.

그리고 당신을 바라봅니다.

KPC는 침대와 당신을 번갈아 보더니...

“설마 지금 인형이 움직인 거야?”

“... 에이 설마.”

KPC는 당신의 위치가 바뀐 걸 눈치챈듯하지만 애써 부정하더니, 고개를 흔들면서 당신을 들어 올립니다.

“떨어진 거겠지.”

그러고는 당신의 얼굴을 꼭꼭 누릅니다.

살짝 납작하게 성형된 당신을 침대 위에 다시 올려두고는, 다시 자리로 돌아갑니다.

... 이렇게까지 왔는데 다시 돌아간다니요, 말도 안 됩니다!
자, KPC가 뒤돌았을 때 빠르게 전진합시다. 어서 뛰어내려요!

<<도약 판정>>

성공 시 :

아까보다 더 멀리 뛴 당신은 뵙! 뵙! 하는 바람 빠지는듯한 소리와 함께 바닥으로 추락합니다. **HP -1**
그래도 아까 온 거리보다 더 멀리 왔어요!

실패 시 :

아앗! 아까보다 더 멀리 뛴 당신은 뿌득, 뵙! 하는 소리와 함께 심하게 바닥으로 떨어집니다! 멀리는 왔지만 좋지 않은 곳으로 떨어졌나 봐요.
HP -1D3

당신이 문 앞에 완전히 가까워질 때 즈음, 뒤에서 부스럭거리는 소리가 들립니다.

KPC인가요..?

아니 아닙니다. 그럴 리 없어요.

왜냐면 KPC가 저런 작은 부스럭거리는 소리를 낼 리가 없잖아요. 심지어 작게 그르륵, 하는 울음소리도 냅니다.

당신이 뒤를 돌아본다면...

4. 다 왔어!

  Pokémon Ruby/Sapphire/Emerald - Wild Pokémon Battle Theme [Enhanced]

회색 털의 검은 눈, 긴 발톱과 튀어나온 이빨.

저건...개일까요? 아니, 아닙니다. 저건 햄스터입니다!!

대체 어디서 튀어나온 걸까요?

당신이 인형이기 때문에 크기가 거의 개와 같은 크기입니다.

평소라면 이런 햄스터, 무섭지도 않았겠지만 (무서울 수도 있지만...), 지금은 당신의 연약한 인형 몸으로는 저 날카로운 발톱과 이빨에 스쳤다간 갈가리 찢겨버릴거예요!

그때, 햄스터가 포효하더니, 당신에게로 달려듭니다!

<<회피 판정>>

성공 시 :

다행히도 당신은 달려드는 햄스터를 아슬아슬하게 피합니다!
도망가거나 맞서 싸우는 게 좋을 것 같아요, 탐사자!

실패 시 :

햄스터는 정확하게 달려들어 당신의 팔을 스칩니다!
이런, 인형 팔이 터진 탐사자, **체력 -1d3**
다행히도 스치기만 해서 터진 솜이 보일 뿐입니다.
그런데... 솜 사이로 뭔가 얼핏 보이는 것 같기도 합니다.

<<관찰력 판정>>

성공 시 :

솜 안에서 인형 뼈대가 튀어나와 있습니다. 그런데 인형 뼈대가 이렇게 생겼나요..?
피처럼 붉은색의 뼈대라니... 당신이 이상함을 느낀다면 그 순간 뼈대 틈새로 핑크빛의
살이 보입니다. 울퉁불퉁하고 탱글 해 보이는 저 살덩이는..., 설마 뇌인가요?
이성 판정 1/1d3

KP 노트 :

텍스트 고어를 빠신다면 성공 판정은 무조건 실패로 돌리시면 됩니다.

실패 시 :

솜 안에서 인형 뼈대가 튀어나와 있습니다. 이러다가 솜이 다 빠지면 해골같이 될 수도 있을
것 같으니 서둘러서 도망가거나 맞서 싸우는 게 좋을 것 같아요!

KP 노트 :

햄스터 (쥐 p.344)

현재 인형이기 때문에 특성치 조정으로

개 (p.340)의 특성치를 사용해 주세요.

이지 모드를 원하신다면 쥐의 특성치를 사용하셔도 괜찮습니다.

당신이 그렇게 햄스터와 대치하다 본다면

쿵!

햄스터 위로 무언가 떨어집니다.

자세히 보니, 종이컵?

KPC가 컵을 들고 와 햄스터를 가뒀습니다!

잔뜩 놀란 표정의 KPC는 다행히도 당신이 움직이는 걸 보지는 못한 모양입니다.

“업체라도 불러서 싹 다 소독해야겠어.”

그 말과 함께 KPC는 창문을 닫아버리고는 문 쪽으로 향합니다.

자, 기회예요 PC!

지금 여기서 KPC를 몰래 따라 나가면 KPC를 지키고 몸을 돌려받을 수 있어요!

이제 곧입니다! 다만...선택은 당신의 몫입니다.

PC, 모든 곳을 돌아봤나요?

놓친 게 없다고 생각하나요?

당신의 선택입니다.

KP 노트 :

혹시라도 PL이 어떤 선택지가 있는지 힘들어한다면

지능 판정으로 도와주시거나, 아니면 책상에 있는 종이나 펜을 떨어트려 상기시키셔도 괜찮습니다.

저는 테플 때 대놓고 말했습니다.

책장을 언급한다면 올라가게 해도 좋지만, 숨인형인 상태로는 책을 열어보기 힘들기 때문에
무용지물입니다.

엔딩분기

책상 위에 올라간 후 탈출한다. -> END.1

문 밖으로 탈출에 성공했다. -> END.2

탈출 하지 못하고 움직이는걸 들켜버렸다. -> END.3

HP가 0, 또는 인형화 수치가 100이 되어버렸다.

-> END.0

THE END

책상 위에 올라간 후 탈출한다.

End 1. 합격이야. 축하해.

🎵  OMORI OST - Distance (SLOWED + REVERB)

맞습니다. 문 옆에는 책상이라는 게 존재했어요.

그리고 저 위에는 대체 뭐가 있는 거죠?

우리는 가끔 당연하다고 생각한 것들에 대해 다시 생각해 볼 필요가 있습니다.

당신의 세밀한 관찰력에 간파된 책상 위에 올라가 봅시다.

KP 노트 :

PL/PC가 원하는 방식대로 책상에 올라가도록 알맞은 판정을 해주세요.

실패한다면 다시 판정해서 끝까지 오르도록 도와줍니다.

<<근력/도약/오르기/예술 공예/민첩/행운 등등 판정>>

성공 시 :

영차. 당신은 열심히 작고 폭신한 손발로 책상을 올랐습니다. 저렇게 높은 책상의 끝은 어디인가 싶다가도, 어느새 정상까지 다 오른 자신이 감탄스럽기만 합니다.

이게 바로 숨인형의 저력이다!

실패 시 :

당신이 열심히 책상을 향해 오르던 그때, 아차, 싶더니, 그대로 추락하고 맙니다.

HP -1

당신이 책상 위에 올라온다면, 침대 위에선 안 보이던 널브러진 **[종이와 노트]**들이 보입니다.

[종이와 노트]

잔뜩 널브러진 종이와 노트들에는 알아듣지 못할 만한 언어와 기호가 잔뜩 새겨져 있습니다.

멀리서는 눈치채지 못했지만... 조금 기분 나쁠 정도로 기이합니다.

이 중에서 눈에 띄는 손때가 잔뜩 묻은 **[노트의 한 페이지]**가 보입니다.

무언가 기이한 찢어진 페이지.

<사랑 증명 계획>

1. 납치 -> 수면제? 기절

2. 뇌 탈취, 변형 후 실험체 넣기
3. ~~→ 죽으면?~~
4. 조종 주문, PC 유도해서 반응
5. 실패? -> 폐기
6. 성공 -> 신체 돌려주기

이런 노트는 대체 누가 적은 걸까요...

<<감정/관찰력 판정>>

성공 시 :

당신이 노트 조각을 자세히 본다면... 이건 KPC의 손 글씨입니다.

🎵  OMORI OST - 014 Acrophobia

“봤어?”

당신의 뒤에서 차분한 목소리가 들려옵니다.

뒤를 돌아보면 KPC가 문에 반쯤 가려진 채로 당신을 바라보고 있습니다.

“축하해, 합격이야, PC”

그런 말을 하는 KPC의 표정은 웃고 있지만... 기묘할 정도로 웃지 않는 눈입니다.

저게, 저런 눈빛으로 당신을 바라보는 저 사람이 KPC가 맞긴 한 걸까요?

이성 판정 1/1D3

KP 노트 :

KPC는 여기서 진상을 털어놓습니다.

다만, 주문의 정체에 대해서는 모르니 얼버무려 줍시다.

PC가 도망치려고 하면:

KPC가 아까 창문을 닫았기 때문에 도주로는 없습니다.

PC가 KPC를 공격한다면:

깔깔거리며 웃습니다. 현재 광기 상태라서 아무것도 두렵지 않습니다. 고작 숨인형이니까요.

그런 말을 하는 KPC는 손을 뻗습니다.

손의 그림자 때문에 시야가 어두워집니다. 이윽고 당신은 KPC의 손안에 붙잡히고 맙니다.

“PC, 사실은 이 실험이 성공적으로 끝난다면, 다시 원래대로 돌려보낼 생각이었어.

그런데... 이런 모습도 나름 괜찮은 것 같아. 응. 이런 것도 좋아. 나만의 PC, 나만의 숨인형.

그러니까 우리 행복하게 살자?”

당신을 바라보는 KPC의 시선이 무겁습니다.

눈에서는 집착과 광기가 뚝뚝 떨어지는 시선이 당신을 움아맵니다.

PC, 나의 PC. 그는 중얼거리며 당신을 소유합니다.

이젠 아마 도망칠 수도, 돌아갈 수도 없습니다.

당신은 이제 온전히 KPC의 소유니까요.

KPC 생환. 탐사자 ???
보상: 크툴루 신화 +5%
KPC와 영원한 해피엔드

문 밖으로 탈출에 성공했다.

End 2. 탈출성공?

🎵  A Way Out?

KPC가 문밖으로 나가며, 벌어진 작은 틈이 당신에 시야에 걸립니다.

나간다면 지금입니다! 달려요!

문밖으로 나가자, 밖에는 거실의 풍경이 보입니다.

그리고... 소파 위에 눈을 감고 시체처럼 누워있는 자신의 몸이 보입니다.

잠든 걸까요, 아니면 죽은 걸까요?

그 사이, KPC는 정신없이 인터폰에 햄스터를 보고하고 있습니다.

당신이 자신의 신체로 달려간다면...

달려가는 동안 점점 의식이 흐려집니다.

멀어지는 시야에 당신은 그대로 바닥으로 추락합니다.

.
. .
.

“PC...PC!”

당신을 부르는 소리에 정신이 돌아옵니다.

누군가 당신을 흔들고 있습니다.

눈을 뜨면 바로 보이는 건, KPC입니다.

“미안, 그런데 슬슬 곧 저녁 시간이라서. 뭐 먹으러 가지 않을래?”

그렇게 말하는 KPC의 주변을 둘러보면, 거실입니다.

아까 전에 보았던 당신의 신체가 힘없이 늘어져 있는 상태에서 깨어난 것 같습니다.

설마... 꿈이었던 걸까요?

당신이 어떻게 하든 KPC는 웃으며 말합니다.

“많이 피곤했어? 아까부터 계속해서 잠만 자던데”라며 믿지 않는 눈치입니다.

그럼요. 아마 다 꿈일지도 모릅니다.

얼른 나가자는 KPC를 따라 자리에서 일어나면,

툭,

하고 발에 무언가 채입니다.

그것은 솜인형입니다.

“그” 솜인형이요.

무기질 한 눈으로 당신을 바라보고 있습니다.

그렇게 당신은 인형을 뒤로 하고 자리를 뜹니다.

차라리 꿈이라고 생각하는 게 편할지도요.

하지만 당신도 알고 있잖아요.

이건 꿈이 아니라는걸.

그리고 수많은 의문들만이 남아버립니다.

당신의 몸을 차지한 존재는 무엇이였을까요?

그리고 그것의 목적은 무엇이었을까요?

모든 것을 뒤로 한 지금, 당신은 아마 영원히 모를 것입니다.

KPC 생환. 탐사자 생환.
보상: 이성 +1d10 회복.
크툴루 신화 +1%

탈출 하지 못하고 움직이는걸 들켜버렸다.

End 3. 다시 한번 리플레이 할래?

  Epilogue

당신이 바로 움직이기도 전에, KPC가 당신을 바라봅니다.

“...? 뭔가 움직...인형이? 설마...!”

놀라 자리에서 벌떡 일어나는 KPC가 시야에 담기며, 당신의 몸이 점점 뻣뻣하게 굳어집니다.
잠깐, 아주 잠깐 보였을 뿐인데 시야는 어두워지고, 소리가 점점 멀어집니다.

이윽고 암흑이 물려옵니다.

어디선가 당신을 비웃는 듯한 웃음소리가 들리는 듯합니다

**KPC ??? . 탐사자 로스트.
보상 없음.**

당신은... 다시 일어날 수 있을거예요.
KPC를 구해야죠!

계속 하시겠습니까?

HP가 0, 또는 인형화 수치가 100이 되어버렸다.

End 0. 통과하지 못했어.

🎵  Grenadine

다시 깨어난 당신. 이번이 몇 번째로 다시 깨어난 거죠?

몇 번이나 기회를 줬건만. 결국은 의미 없는 실패일 뿐입니다.

다시 눈을 뜨는 순간, 당신은 몸이 움직이지 않는다는 사실을 깨닫습니다.

이 감각은, 아까 처음 KPC가 당신을 바라봤을 때 굳어버린 그런 느낌과 가깝습니다.

몸이 점점 뻣뻣해지고, 아까 창문 바람을 맞을 때와는 비교도 안 되는 차가운 감각이 당신의 영혼을
껴안습니다.

뻣뻣해지는 몸과, 흐려지는 시야의 끝에 누군가 당신을 보며 손을 뻗는 것을 목격합니다.

따스한 손길에 강제로 시야가 가려집니다.

당신은 잘못이 없습니다.

그저 구하고 싶었을 뿐. 책망하지 마세요. 그 사람은 당신의 숭고한 희생에 기꺼이 사랑해 줄
거예요.

움직이지도, 보지도, 말하지도 못하는 당신이라도 사랑해 주는 “그/그녀” 가 있으니까요.

걱정하지 마세요.

**KPC ??? . 탐사자 영구 로스트
보상 없음.**

작은 후기:

안녕하세요. 3번째 시나리오입니다.

제 목표는 1년에 하나 배포하는게 목표인데 이렇게 쓰게 되었네요.

사실 이 시나리오를 쓰게 된 계기가 제 첫 개인숨김 제작이 대성공해버렸지 뭡니까.

그래서 폭주해서 이 시나리오를 한달만에 써서 올리게 된겁니다.

짱짱타 후속보다 먼저 올라가서 정말...면목이 없습니다...

다음에는 짱짱타 후속 2개를 들고 돌아오도록 노력해보겠습니다. 감사합니다.

이번에도 테플 도와주신 앤오 ㅇ님, 피드백 주신 표님,y님,ㄴ님 감사드립니다.

+) 제 자캐 이름... 써서 배포했더군요... 제보가 들어와서 수정완료했습니다... 구석에 가서 숨을게요....

(24.03.01 수정)