

익스트림 플룸라이드!!(Extreme FlumeRide!!)

제작자 : 라쭈 (@sinhodung2021)

크툴루의 부름 국문판은 Call of Cthulhu (7th Edition)에 기반한 한국어 번역판이며, 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권 보유.

Call of Cthulhu®는 Chaosium Inc.의 등록상표입니다.

이 작품은 비공인 팬 시나리오이며, 권리자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

-
- 초여명에서 발매한 크툴루 신화의 TRPG, 크툴루의 부름 (Call of Cthulhu) 기본 7판 룰북을 이용한 시나리오로, 수호자 룰북이 없는 키퍼링, 또는 키퍼링 커미션을 금지하고 있습니다.
 - 개변 또한 자유로우나, 진상의 변경은 금합니다. 또한, 개변한 시나리오의 재배포를 원하지 않습니다.
 - 본 시나리오를 쿠션없는 네타 등으로 공개적인 곳에 오르내림 되는 것을 원하지 않습니다. 네타 언급시 후세터 등의 이용을 반드시 부탁드립니다.
 - 본 시나리오는 성산시 시립 도서관의 지침을 따르고 있습니다.

피드백은 트위터로 부탁드립니다.

출거리

때는 여름.

3여년의 공사 끝에 마침내 개장한 국내 최대 규모의 워터 파크,

포인트 니모(Point Nemo)!!

이곳의 명물은 바로 세계 최대 길이와 규모의 플룸라이드(급류타기)입니다.

개장 첫날부터 성황리에 사람들은 몰립니다.

우리 탐사자들도 시원한 여름을 보내기 위해 어렵사리 티켓을 예매해 신나게 물놀이를 즐기기 위해 찾아왔습니다!

...이거, 이렇게나 사람이 많아서야, 사람 서넛쯤은 사라져도 이상하지 않겠죠?

시나리오 설명

여름을 맞이해, 여름 합작 (<https://buku-buku.postype.com/post/3044547>) 에 제출되었던 시나리오입니다.

약칭은 “익플라”로 불러주세요!

탐사자들은 모두 함께 놀러 온 친분있는 사이도 되지만, 각자의 이유로 워터 파크로 온 초면인 사이도 가능합니다. KPC를 포함한 1:1의 진행도 물론 가능합니다. 탐사자들은 모두 수영복을 입고 있습니다. 안 입어도 되지만 워터파크에서 놀 수 있는 복장을 갖춰주세요. RP보다는 탐사와 전투(!) 위주입니다.

주의사항

- 로스트 가능성이 있습니다.
- 시나리오의 오리지널 시스템이 있습니다.
- 그로테스크한 부분이 있으며, 사망, 유혈 묘사 또한 존재합니다. 이를 충분히 주의 부탁드립니다.

개요

탐사, 전투 위주의 시나리오

플레이 인원 : 2~4인 (KPC+PC 타이만 개변 가능)

예상 시간 : 2~3시간 (RP에 따라 시간이 얼마든지 증가 가능)

로스트 유무 : 있음

배경 : 현대, 워터 테마파크

추천 기능 : 관찰력, 듣기, 전투 기능, 그 중에서도 사격 (없어도 무관, 시나리오 내의 대체기능 사용),

추천 보조 기능 : 은밀행동, 투척, 각종 대인기능

키퍼링 난이도 : ★★★

(시나리오의 작성은 레일로드 형식으로 되어있지만, 수호자의 재량으로 처리하는 요소들이 있습니다.)

플레이어 난이도 : ★★

이하로 진상이 이어집니다.

이 아래로 수호자만 읽어주세요.

진상

를뤼에의 부상을 꿈꾸는 크툴루 신도들

구체적인 진상은 간단합니다. 크툴루의 신을 모시고 따르는 한 교단이 있습니다. ‘크툴루 별의 자식’들이 꿈으로 그들을 이끌며, 그리고 그들은 그것을 따르며 크툴루의 강림을 목표로, 그리고 그의 잠을 깨워를뤼에의 부상을 바라는 것. 그것이 그들이 바라는 궁극적인 목표입니다. 하지만….

포인트 니모 (Point Nemo)의 진실

포인트 니모는 교단이 건설 기업체와 협업을 받아 건설하고 계획하게 된 워터파크입니다. 계획 단계와 함께 지하에 의식을 위한 인공적인 동굴을 만듦으로써, 개장 당일 바로 위의 포인트 니모에 있는 수많은 인간들을 제물로 바쳐 크툴루를 강림시키기 위함이었습니다.

하지만 계획 자체, 그리고 예산 자체가 터무니없었던 데다, 포인트 니모를 이용해 교단의 활동 자금 및 인망을 높이기 위해 전전 금궁이었던 돈에 눈이 먼 교단의 상위 계급은 건설 단계에서 조금씩 이 계획에 손을 떼게 됩니다. 좀 더 다른 획기적인 계획을 짜기 위해서요.

때문에 예산을 빼돌리는 것도 서슴지 않았고요, 그리하여 예산 부족인 상태에서 조금씩 워터파크가 건설이 되어갔고, 이는 부실공사로 이어집니다.

전달의 부족

이 시나리오에서 등장하는 의식을 실행하는 신도들은 모두 교단 내에서의 말단 계급입니다. 상위 계급이 포인트 니모의 폭파에서 손을 떼는 것도 모른 채, 그런 계획을 전달받고 이행하기로 한 거죠. 이 계획의 책임자라고 주장하는 수배중인 범죄자 신도 또한 그 사실을 알고 있지만, 말단 신도들에게는 전달하지 않고 계획을 실행하고 있습니다.

단독으로 이를 행해 '신'을 소환하면 교단에서도 인정받고, 더 나아가 자신이 힘을 얻을 수 있으리라는 생각을 가지고 있으니까요.

폭파시키지 않는 상위 계급에 대한 반발심도 있었을 것입니다.

별개로 포인트 니모 자체는 성황리입니다. 위에 서술했던 대로, 돈을 제대로 벌 수 있는 수단이니깐요.

그렇기 때문에 상위 계급은 포인트 니모를 폭파할 생각이 없습니다.

결과적으로는 모두 우연

탐사자들이 포인트 니모의 지하로 흘러들게 된 것은 모두 우연입니다. 부실공사 때문인지, 아니면 결계 설치가 잘못되었는지, 공사 인부부터 해서 가끔 이 지하 동굴로 올 수 있을리가 없는데 휘말리는 인간이 꼭 있습니다. 탐사자들도 그렇고요. 이전에 흘러 들어왔던 인간들은 모두 감옥에 갇혀 죽거나, 혹은 심해인 혼혈들의 먹이가 되었으나 오늘은 다릅니다.

실행하기 위한 '운명의 날'에 탐사자들이 흘러들었거든요.

시나리오의 오리지널 시스템과 요소

이 시나리오에는 오리지널 요소가 있습니다.

1. 더러운 수영장 물에 심해인 혼혈이 약하다.

수영장 물은 굉장히 더럽고, 또 여러가지 화학약품이 섞여 있습니다. 굉장히, 아주아주아주아주 지저분 하죠. 사람들이 들어갔다 나온 물은 더 더러울 것입니다. 이 심해인 혼혈들은 그것에 굉장히 약합니다. 때문에 더러움에 견디지 못하고 화학약품 요소들이 심해인 혼혈들의 몸을 녹여버리는 독자적인 설정을 가지고 있습니다.

2. 물총의 판정

물총이 발사할 때, <사격> 판정 외에도 별도의 <민첩>판정으로 물총의 발사를 행할 수 있습니다. 진짜 총을 쏠 줄은 몰라도 일반인도 물총은 쏠 수 있으니까요.

탐사자들끼리 물총 싸움을 할 때는 적용되지 않는 사항입니다만, 신도들에게 물총을 발사할 때 적용되는 사항입니다.

판정에 따라 명중하는 인원수가 달라집니다.

* 보통 성공 : 1명 명중

* 어려운 성공 : 2명 명중

* 대단한 성공 : 4명 명중

* 크리티컬 : 5명 이상 명중

여러 명 이상의 명중의 경우, 포켓몬스터에서 물 포켓몬이 물대포나 하이드로 펌프를 쓰는 그런 감각으로 생각하고 있습니다. (물총을 쏘면서 차아아앗--)

수호자 주의 사항

탐사자들은 워터파크에 입장해 있기 때문에, 기존의 소지품을 들고 올 수 없습니다. 몸에 착용하고 있는 작은 액세서리 류는 지참 가능합니다.

스마트폰도 방수팩 등에 담는다면 소지가 가능합니다.

무기류는 소지 불가합니다.

도입

무더운 여름입니다.

하지만 여러분은 무더운 여름을 시원하게 보내기 위해, 새로 개장한 워터파크, 포인트 니모(Point Nemo)에 왔습니다.

무려 3년에 걸쳐 공사를 완료한 초대형 테마파크! 수영장에는 벌써부터 사람들로 만원입니다.

가장 인기있는 것은 바로 플룸라이드! 세계 최대의 길이!

우리도 그것을 타기 위해 모였습니다.

자, 신나게 놀아볼까요?

시나리오의 진행

1. 신나게 노는 시간

탐사자들이 자유롭게 RP를 하며 노는 자유 시간입니다. 어떤 행동을 하던 자유로우며, 탐사자들은 모두 풀장에 진입 시, 물총을 지급받게 됩니다.

오픈 기념 사은품으로요. 물총을 살펴보면 따로 판정없이 볼 수 있습니다. 파란색이 손잡이와 샷노란 형광 노랑의 물통이 달린 흔히 볼 수 있는 물총입니다. '포인트 니모'의 로고가 물통에 새겨져 있어요.

***물총 :** 물을 담아 싸울 수 있습니다. 물을 담으면, 총 12발의 물이 발사됩니다. 사람에게 쏘아도 아프지 않아요!

(물총을 쏠 시, <사격> 판정 외에 별도로 <민첩>의 판정으로 발사 가능.)

***팔찌 :** 포인트 니모의 이름이 새겨진, 입장권 역할을 하는 고무팔찌 입니다. 이것이 있으면 언제든지 잠시 나갔다가, 재입장을 할 수 있습니다. 날씨가 새겨져 있어서 다른 날에는 재사용 불가!

주변을 둘러본다거나, <관찰력> 판정의 선언이 있을 시, 사람들의 대다수가 지급받은 물총을 가지고 있다는 것을 알 수 있으며, 서로 물총 싸움을 하며 놀거나 그냥 들고 다니거나-혹은 자리에 놓아두고 할 일을 하는 모습을 쉽게 볼 수 있습니다.

포인트 니모에 있는 시설들은 대략적으로 다음과 같습니다.

<포인트 니모의 시설>

초 대형 플룸라이드(급류 타기), 파도 풀장 (진짜 바닷물을 사용), 노천탕, 아동용 풀장, 모형 풀장, 편의점, 푸드 코트, 휴식공간, 화장실

별도로 묘사는 하지 않으므로, 탐사자들에게 맞춰 적당히 묘사를 해주시면 되겠습니다. 물총싸움을 하는 탐사자도 있을 것입니다.

플룸라이드는 이용객이 많아 입장객의 시간대 별로 다르게 탑승시키는 시스템을 이용하고 있습니다. 어느정도 시간을 보냈다면 탐사자들이 플룸라이드를 탑승할 시간이 다가옵니다.

(수호자 정보 : 플룸라이드를 거부하는 캐릭터가 있을 텐데, 그럴 경우 탐사자들을 통하거나 혹은 억지로 직원 NPC를 통해 떠밀리게 하거나... 여러가지 이유로 강제적으로 '탑승'을 시키게 합니다.)

2. 플룸라이드

플룸라이드를 타러 오면, 제법 대기줄이 있습니다. 위를 올려다보면 시원하게 물이 뿌려지고 있고, 커다랗고 기다란 원통형의 놀이기구가 미끄럼틀처럼 휘어진 모양새로 이어져 있습니다.

이 대기줄에서 잠시 기다리며 갖가지 판정을 하면 얻을 수 있는 정보가 있습니다.

*** <듣기> 판정에 성공 :** 웅성이는 대기줄에서 사람들이 떠드는 소리를 듣습니다. 내용은 다음과 같습니다.

“그거 들었어? 내 친구, 여기 지을 때 테스트로 먼저 이용해본 적이 있는데, 그 때 이용했던 한 두명... 어느날 갑자기 사라졌대.”

그 뒤로, 정말? 진짜?와 같은 시덥잖은 잡담이 이어집니다. 실패시, 그냥 기대에 찬 사람들의 목소리만 들립니다.

*** <관찰력> 판정에 성공 :** 유심히 플룸라이드의 원통을 바라보면, 일렁이듯이 검보랏빛 연기가 보이는가 싶더니, 눈을 감았다 뜨면 사라져 있습니다. 기분탓인 걸까요? 판정에 실패하면 그저 플룸라이드의 엄청난 길이를 볼 뿐입니다.

어느 정도 기다리면 플룸라이드에 탑승할 수 있습니다.

최대 5인까지 탑승 가능하며, 물이 줄줄 흐르는 원통형 놀이기구에 곤돌라 모양의 배를 타고 단단히 안전벨트와 안전 기구를 장착하고 직원의 안내를 받아 출발할 수 있습니다.

안전 기구에는 착실하게 물총을 부착시킬 수 있는 벨트가 준비되어 있습니다. 탑승하는 탐사자들은 물총을 함께 매달고, 곤돌라에 탑승한 뒤 단단히 안전벨트를 맵니다.

출발 시, <정신력> 판정의 성공 유무로 겁에 질렸는지, 비명을 지르는지 어떤지의 유무를 결정할 수 있습니다.

직원이 곤돌라를 원통에 미끄러뜨리면, 엄청난 속도로 플룸라이드가 급강하 합니다. 이리저리 내리막길을 타면 내장이 붕 뜨는 듯한 이상한 기분을 느낍니다.

누군가에게는 영원같은 시간이, 누군가에게는 최고의 즐거움이 될 수도 있겠죠.

쵸아악-시원하고 맑은 물소리가 퍼지면서 한여름의 무더위도 싸악 잊게 해줍니다.

그 때였습니다.

물이 순식간에 보랏빛으로 보이는가 싶으면, 주변이 이상하게 일렁거리고 또--- 엄청나게 눈부신 하얀 빛이 시야를 감쌉니다.

탐사자들은 눈부심에 눈을 절로 감을 수밖에 없어요.

그렇게 눈을 질끈 감았다 뜨면----

3. 이상한 동굴

그곳은 생전 처음보는, TV에서나 보던 동굴입니다. 방금 전까지 분명 플룸라이드를 타고 있었을 텐데요? (이성판정 0/1)

곤돌라에 탑승하고 있는 채로, 곤돌라 궤로 이동된 상태입니다. 안전벨트는 쉽게 풀 수 있으며, 자리에서 일어나기는 어렵지 않습니다.

휴대폰은 터지지 않습니다. 탐사자들이 어리둥절해 하며 그곳을 돌아다니려고 할 시, 판정을 하지 않아도 얻을 수 있는 정보는 위 쪽에서 물이 어디선가 한 두 방울씩 떨어지고 있다는 것과, 불이

피워져 있는 화톳불이 주변에 드문드문 놓여져 동굴을 밝히고 있어, 어둡지 않다는 것입니다. 바로 뒤에는 육중한 철문이 있지만, 그 어떤 것을 해도 열 수 있지 않습니다.

판정을 통해서는 다음과 같은 정보를 줄 수 있습니다.

* <관찰력> 판정 : 가는 길 목 마다 드문드문 물이 고여있는 것을 보아, 이 물이 한 두 군데에서 떨어지는 것이 아니라는 것을 알 수 있습니다.

* <듣기> 판정 : 그렇게 멀지 않은 곳에서 누군가가 걷는 듯한 발소리가 들립니다. 발소리와 함께, “그럭, 끄엑.”하는 영문 모를 소리도 함께 들려요.

* <자연> 판정 : 자연 판정으로 동굴을 살펴볼 시, 이 동굴이 자연적으로 만들어진 동굴이 아닌, 인공적으로 만들어진 동굴이라는 사실을 쉽게 간파할 수 있습니다.

탐사자들이 조금 더 이동하거나, 그 자리에서 움직이지 않아도 그렇게 오랜 시간이 지나지 않아, 한 발소리가 자신들에게로 다가오는 것을 알 수 있습니다. (이 부분은 듣기 판정이 생략 가능합니다.) 후드를 깊게 눌러쓴 인간들이 저벅저벅 걸어옵니다.

"인, 간? 또 잘못 흘러들었나."

"방해로군."

인간들이 후드를 건자, 인간처럼 두 발로 걷고, 인간처럼 생기기도 하지만—그것은 인간이 아니기도 했습니다.

몸에 잔뜩 비늘이 돋고, 아가미가 돋아있는 인간도 있었고요. 이들은 심해인 혼혈입니다. 심해인 혼혈들과 마주했을 때, 이성판정을 합니다. (0/1D4)

그리고, 그 후드를 걸은 사람들 중 멀쩡해 보이는, 여러분과 같아 보이는 ‘인간’이 보입니다. ‘인간’은 탐사자들을 향해 무언가를 툭 던지면, 던져지는 즉시 ‘핑!’하는 소리와 함께 보랏빛의 연기가 뭉게뭉게 피어오릅니다. 이것은 주술적인 힘이 섞인 수면 가스로, 그 어떠한 사람이 이 연기를 마시거나, 영향에 받아도 그 자리에서 즉시 잠들고 맙니다.

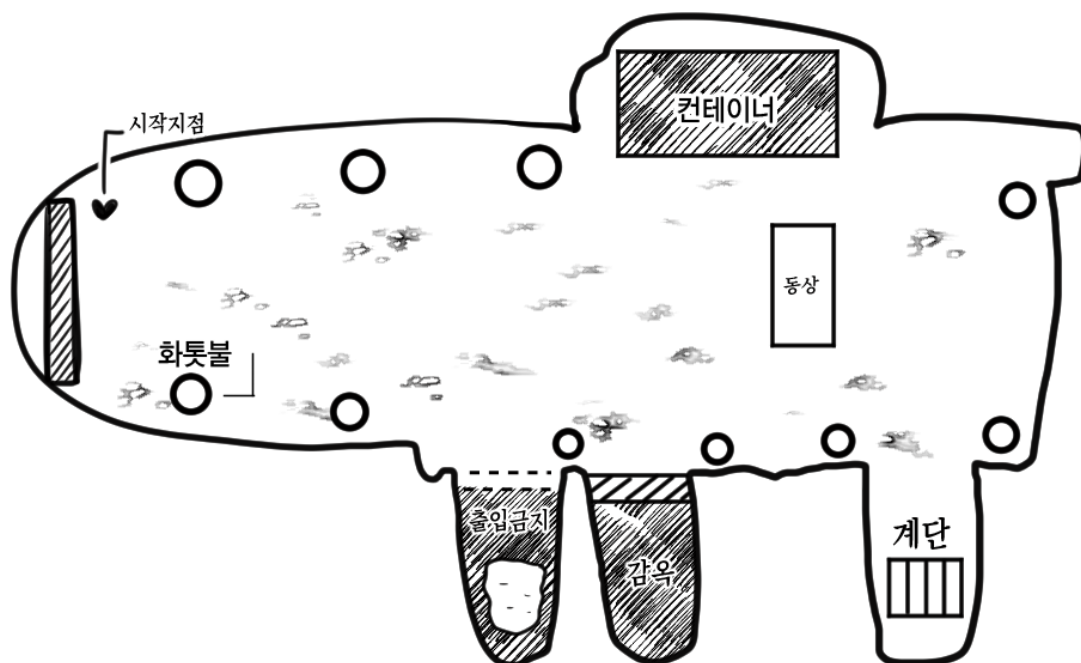
그렇게 탐사자들이 잠에 빠지면----

4. 감옥 탈출

탐사자들이 기절했다가 눈을 뜰 때, 1D3을 굴러 기절한 시간을 정할 수 있습니다.

내부는 습한 감옥입니다. 바로 앞에는 창살이 있고, 앞쪽에는 여전히 화تب불들이 길을 밝히고 있습니다. 바로 앞으로 보이는 것은 무언가의 동상과, 멀리 보이는 컨테이너 같은 건물입니다. 감옥을 지키고 있는 사람은 없어 보입니다.

(수호자 정보 : 이 위치에서 동상을 살펴보려면 <관찰력>판정에 성공해야 하고, 컨테이너는 잘 보이지 않습니다. 성공했다면, 하단의 '괴상한 동상'파트의 묘사 참조.)



(동굴의 맵의 다운은 포스타입에서 가능합니다.)

감옥 내부는 어둡습니다. 그래도 앞에 비치는 화톳불 덕에 마이너스 판정없이 감옥을 둘러볼 수 있습니다. 판정없이 얻을 수 있는 정보로는, 감옥의 벽에는 윤기가 반들반들 거리는 바퀴벌레가 붙어 더듬이를 움직이고 있습니다. (놀란 탐사자가 있을 경우 이성 판정을 해도 괜찮겠습니다. 0/1이 되겠네요! 물론 이 판정은 생략 가능합니다.)

*** <관찰력>판정에 성공 :** 어두운 감옥의 구석에는 백골이 된 인간의 유해가 남아 있습니다. 이전에도 누군가가 여기에 갇힌건가? (**이성판정 0/1d2**) 옷을 보아하니, 공사현장에서나 입을 수 있는 인부의 옷이 제법 낡아있습니다.

옷을 뒤지면 안에서 반질고리 세트가 나옵니다. 바닥에는 돌멩이가 굴러다닙니다. 손톱으로 쓴 것 같은 문자도 있습니다.

우연히 흘러들어와 이곳에 갇혔다.
괴물의 혼혈들이 무언가를 부르려한다. 나는 곧 잡아 먹힐 것이다.

여기서부터는 수호자의 재량이 필요한 구간입니다.
감옥을 탈출하는 방법은 예를들어 다음과 같은 것들이 있습니다.

1. <열쇠공>을 사용한다.

열쇠공의 판정으로 감옥을 빠져나갈 수 있습니다. 소지품이 없지만, 공사 인부의 유해에서 나온 반질고리 세트의 바늘을 이용해 문을 열 수 있습니다.

2. 돌멩이를 던져 신도를 부른다.

바로 근처에 던지면 판정이 필요 없지만, 컨테이너까지 멀리 던지려면 <투척>의 판정에 성공을 해야 합니다. 직후, <행운>의 판정을 통해 성공 시, 마침 길을 지나는 신도나 컨테이너 안에서 신도를 꺼낼 수 있습니다. 이후 협박을 하거나, 구슬리거나의 이유는 자유.

3. 철창을 부순다.

힘이 센 탐사자도 있을 것입니다. 공교롭게도 이 감옥의 시설은 그렇게 좋지 못하기 때문에, <근력>의 어려운 성공으로 쉽게 철창을 부술 수 있습니다. <격투>의 판정으로도 가능합니다.

4. 기타 다른 방법

상상도 못할 방법을 탐사자가 할 것인데, 이렇게 될 경우 수호자님의 재량에 맡깁니다. 어떤 일을 탐사자가 벌일 지... 예측할 수가 없기 때문에...

5. 막간 탐사 파트

괴상한 동상

감옥을 빠져나와 조금만 걸으면, 앞에는 사람의 몸체만한 동상이 놓여져 있습니다. 그것을 자세히 보면, 축수 같은 다리가 무수히 달려있고- 눈은 여섯 개가 달렸으며, 흡사 오징어 같기도, 혹은 악마 같기도. 그것을 마주한 탐사자들은, 동상임에도 불구하고 마치 금방이라도 살아 움직일 것 같은 정체모를 끔찍한 공포를 느끼게 됩니다. (이성판정 1/1D3)

컨테이너 사무실

공사 현장에서 임시로 사무실로 많이 쓰는 컨테이너가 지하 동굴에 들어와 있습니다. 직전 감옥에서 유인 방법으로 컨테이너에서 신도를 꺼내 불렀다면 이하는 생략이 가능한 부분입니다. 컨테이너에 가까이 가보면, 앞에는 플레이트가 붙어있습니다. '임시 사무실'.

*** 문에 <듣기> 판정의 성공 :** 인기척이 느껴집니다. 안에는 누군가가 있는 것 같으며, 여럿의 인기척이 아닌 한 사람만이 느껴집니다.

컨테이너의 창문을 힐끔 보면, 창문은 불투명한 유리 소재로 되어있어 내부가 잘 보이지 않습니다.

<은밀 행동>이나 다른 탐사자가 주의를 끌어 시선을 돌릴 수 있습니다.

평범하게 노크를 할 경우, 신도는 교대시간으로 생각하고 문을 곧바로 열 것입니다.

내부에는 로브를 머리까지 덮은 크툴루 교단의 신도가 한 명 있으며, 탐사자들을 발견할 시, 무전기로 다른 신도들을 불러 모으려고 합니다.

이 때, <민첩> 또는 기타 등등 합당하는 판정으로 이것을 저지할 수 있습니다. (EX. 들고 있는 물총을 던진다던가 하는 <투척> 판정 등.)

이후 신도를 속박하거나, 혹은 일방적으로 때린다거나 하는 행동으로 제압할 수 있으며, 신도를 협박해 정보를 캐 수 있습니다. 신도가 기절을 해버렸다면 일정시간이 지난 뒤에 캐 수 있습니다.

<대인 기능>의 판정에 성공 시, 좀 더 수월해 집니다.

질문에 따라 알려줄 수 있는 정보는 다음과 같습니다.

- 이곳은 '포인트 니모'에 지하에 위치한 곳이다. 종종 결계의 오류로 평범한 인간들이 이곳에 흘러들어와서 죽는다.
- 바깥의 동상은 위대하신 '크툴루' 신의 모습을 본 따 조각한 것.
- 나가는 법은 지하 2층의 래버를 조작하면 된다.
- (목적은 물었을 시, 한 번에 대답하지 않습니다. 위협적인 RP를 하거나, 살살 구슬려야 입을 다시 엽니다.) 우리의 목적은 '를뤼에'를 다시 부상시키는 것. 크툴루 신을 이 세계에 강림시키는 것.
- 그렇기 때문에 이곳은 피바다가 된다.

모두 죽을 운명이라고요? 탐사자들은 충격적이고 놀라운 사실에 이성판정을 하여 (0/1)의 이성을 잃습니다. 추가로 더 추궁할 시, '의식은 지하에서 진행된다.', '우리는 말단이기 때문에 이곳에 적은 예산으로 파견되어 인원이 많지 않다.' 정도의 정보도 얻을 수 있습니다.

그 이후로 신도는 입을 다물어 버립니다.

컨테이너의 내부를 탐사할 수도 있습니다. 여러 서류꽃이들이 놓여져 있는 서랍이 달린 책상, 무전기, 냉장고, 작은 옷걸이 등이 놓여져 있습니다.

*** 서류 꽃이들의 서류를 살펴볼 시 :** 서류꽃이를 하나하나 살펴보면, 수많은 서류들이 있습니다. 이것은 포인트 니모의 설계 계획 단계 입니다. 여러가지 시행착오를 겪은 모양입니다. 이것에 <자료조사>를 굴려 성공한다면, 이것이 계획, 개발 단계부터 이 지하의 동굴을 함께 계획했다는 것을 알 수 있습니다. 3~4년 정도 된 자료입니다.

'눈에 띄지 않게 결계 설치.' 등의 문구가 눈에 띄니다.

*** 책상 서랍 :** 서랍 안에는 손전등과 스프링 노트가 한 권 들어있으며, 상당히 너덜너덜 합니다. 그것을 읽으면 상당히 여러 사람이 그것을 쓴 듯, 다양한 글자체로 일반인의 지식으로는 잘 알 수 없는 오컬트 지식이나, 주문 같은 것이 적혀 있으며, 거기에 <관찰력> 또는 <자료조사> 판정에 성공했을 경우 다음과 같은 내용이 눈에 띄니다.

‘우리는 성스럽고 맑은 바닷물을 좀 더 보급해야 했다.’

‘망할 화학 성분이 섞인 수영장 물이 자꾸 샌다. 공사 설계 과정은 문제 없었다. 부실공사인가? 젠장할, 하지만 시간이 없다.’

‘공사 업체 비리.’

‘신도 중 하나가 샌 수영장 물을 맞고 기겁을 하며 그 자리에서 기절했다. 그 후 몸이 녹아 증발. 긴급 사태다. 의식을 앞당겨야 한다.’

‘수영장 물이 너무 샌다. 시간이 급하니 어쩔 수 없다. 물이 새는 곳은 임시로 폐쇄조치를 취했다.’

‘더러워, 더러워, 더러워, 더러워!! 더러운 물을 우리는 생리적으로 견딜 수 없어!!’

‘테마파크 전체에 폭탄을 설치, 버튼 하나를 작동 시키면 폭탄이 이제 폭발하겠지!! 인간들을 제물로 삼는다!’

이것을 모두 읽었을 경우, 읽은 탐사자는 <지능>판정을 통해 샌다는 수영장 물을 이용해 이 의식을 저지할 수 있지 않을까, 하는 생각을 하게 됩니다.

* **냉장고** : 평범한 냉장고. 안에는 비X500이나 박X스 같은 것들이 있습니다. 이 신도들, 꽤나 무리하고 있는 모양.

* **무전기** : 평범한 무전기입니다. 이것을 통해 다른 신도와 연락을 취할 수 있습니다. 다른 무전기를 들고 있는 신도는 지하에 배치된 신도 중, 가장 높은 위치의 신도입니다.
(무전기를 사용하게 될 경우, 수호자의 재량이 많~~~이 필요해집니다. 적절히 활용해 봅시다!)

* **작은 옷걸이** : 작은 옷걸이에는 신도가 입었던 것과 같은 검은 후드 로브들이 4벌정도 더 걸려있습니다.

(수호자 정보 : 이것을 입고 지하로 잠입을 할 수도 있습니다.)

출입 금지 :

바로 앞에는 ‘출입 금지!’ 팻말이 붙여져 있습니다.

굉장히 습한 안쪽을 향해 걸어가면, 간간히 바퀴벌레나 지렁이같은 것들도 보입니다.

그 길의 끝에는 위에서 물이 주룩, 주룩 흐르는 것처럼. 천장에서 제법 많은 양의 물이 흘러 그곳에 작은 연못처럼 웅덩이를 이루고 있어요. 이끼같은 것도 자라 있습니다.

***물에 <관찰력> 판정 :** 성공 시, 이 화학 약품이 섞인 미묘한 물냄새는 수영장의 냄새라는 것을 알아차릴 수 있습니다.

천장에 사무실에서 입수한 손전등 등으로 살펴보면 물이 새는 곳을 찾을 수 있습니다. 구멍이 있습니다. 웅덩이에 이끼가 생겨있고, 벌레가 다니는 것을 보아 그렇게 썩 최근에 생긴 곳은 아닌 것 같다는 것을 생각할 수 있습니다.

컨테이너에서 노트를 읽었을 시, <지능>의 판정으로 이 물을 이용하면 되지 않을까, 물총에 이 물을 담아갈 수 있다고 생각하게 됩니다.

물총에 물을 담으면, 최대 12발을 쏠 수 있는 무시무시한 무기가 됩니다. 역시나 판정은 <사격> 또는 <민첩>의 오리지널 룰로 판정합니다.

계단

아래로 내려가는 계단입니다. 제법 어두워요. 위로 올라가는 계단은 보이지 않습니다. 아래로 조심스럽게 내려갈 수 있습니다.

이후부터 탐사자의 행동에 따라, 어떻게 진행이 될지, 어떤식으로 이야기가 흘러갈지 확실히
갈라지므로 수호자의 재량이 확실하게 필요합니다.

6. 지하 2층

계단을 타고 내려가면 윗층보다 좀 좁은 지하가 드러나고, 바로 앞에는 제대로 깎이지 않은 바위 두
개가 놓여져 있어 바위에 바로 숨을 수 있습니다. 숨어서 지켜보면, 바닥에는 마법진 같은 기묘한
형태가 새빨간 색과 물이 섞인 상태로 기묘하게 그려져 있습니다.

후드를 쓴 신도들이 몰려 있으며, 거기에는 좀 더 심해인화가 진행된 끔찍한 형태의 심해인 혼혈도
있어, 그것을 다시 마주한 탐사자는 이성판정 (1/1D6)

마법진의 위로 15명 정도의 신도가 열심히 분주하게 바닥에 선을 하나하나 그어가고 있습니다.
가장 가운데에는 총 책임자로 보이는 인간이 의자에 앉아서 그것을 지켜보고 있습니다. 아까
탐사자들에게 수면가스 폭탄을 던진 그 남자입니다.

*** 남자에게 <관찰력> 판정** : 남자가 무전기와 더불어 버튼 조작 장치를 들고 있는 것을 볼 수
있습니다. 또, 경찰 관련 직종이나 그에 준하는 캐릭터가 <지능> 판정에 성공 했을 경우, 이 남자는
지금은 종적을 감춘 수배중인 범죄자라는 사실도 알 수 있습니다.

(수호자 정보 : 이것은 폭탄의 버튼입니다. 이 버튼을 누르면 ‘포인트 니모’에 폭발이 일어나, 인간들은 제물로 바쳐집니다. 기절시키거나, 흠치기 등으로 이 버튼을 빼앗아야 합니다. 이 책임자는 혼혈이 아닌 인간이라, 수영장 물의 물총이 통하지 않습니다.)

저 버튼의 정체를 눈치채지 못하는 탐사자가 있을 경우, <지능>의 판정을 통해 컨테이너에서 보았던 ‘폭탄 스위치’를 떠올리게 합니다.

벽에는 무언가 조작하는 래버 장치가 붙어 있으며, 그것을 가까이 가서 확인할 시 [출입문 개폐기]라는 스티커가 붙여져 있습니다.

이제 어떻게 할까?

탐사자들의 행동에 따라 진행이 달라지는 구간입니다.

1. 컨테이너에서 얻은 로브를 입고 잠입한다.

잠입을 하고 함께 마법진을 그리는 척, 일을 하는 척하며 신도들에게 말을 섞거나 책임자에게 말을 걸 수 있습니다. 어떤식으로 말을 걸고 속일지는 탐사자들의 몫이며, 수호자는 이에 따라 유연하게 대처해야 합니다.

이 때, 책임자는 <심리학> 등의 판정으로 탐사자를 의심할 수 있습니다. (책임자의 심리학 수치는 40%) 실패할 경우 탐사자들을 아무 의심도 하지 않게 됩니다. 하지만 **눈치챈 경우, 이하**

7. 전투파트로 이동합니다. 잠입 과정에서 기습을 하거나 할 경우에는 상대는 별다른 저항을 하지 못합니다.

2. 한 명이 미끼가 된다.

다른 한 명이 미끼가 되어, 다른 신도들을 이끌고 유인하며, 다른 탐사자는 홀로 남은 책임자를 기습하는 방법입니다. 1:1로 진행하는 경우, KPC의 캐릭터가 이 역할을 맡을 수 있습니다. 홀로 남았을 때, 책임자는 갑자기 닥쳐온 일들에 혼란스러운 상태이기 때문에 기습에 별다른 저항을 하지 못합니다.

3. 다짜고짜 달려들어 기습을 한다.

다짜고짜 달려들 수 있습니다. 이 경우, 전투 턴이 시작되면 무조건 선제공격을 잡을 수 있습니다. 지하에는 총 책임자를 포함한 15명 정도가 있지만, 모두 물총에는 쉽게 녹아 버립니다.

진행이 어려울 경우, 전투 턴에 들어가기 전에 미리 물총을 쏘, 잔 신도들을 녹여 없앨 수 있습니다. 판정은 상단, **진상 부분의 <시나리오 오리지널 시스템> 부분을 참고**해 주세요.

“오오, 신이시여!”

“크툴루시여!”

“이들을 제물로… 당신을 강림시켜 를뤼에의 부상을---”

“부상을---그르륵.”

신도들은 기계적으로 그런 말을 하며 마찬가지로 공격을 하려들 것입니다. 어느정도 신도들을 처리하고 책임자가 남았다면 전투턴에 돌입합니다. 이하 **7. 전투파트**를 참조.

7. 전투

기습을 해서 이미 제압을 했을 경우 이 파트는 생략이 가능합니다.

“뭐, 뭐야. 너희는 뭐야!” 책임자로 보이는, 스위치를 든 로브를 쓴 인물은 크게 당황하는 모습을 보입니다.

이제 행동할 수 있습니다. 전투 턴에 돌입한다면 책임자를 기절 시키거나, 죽이거나, 제압할 수 있습니다.

Enemy. 크툴루 강림 의식 책임자 (수배 중인 범죄자)

성별은 남자입니다. 후드를 벗었을 때의 외형은 수호자의 재량으로 설정할 수 있으며, 인간이므로 물총이 통하지 않습니다. 경찰에게 넘기면 포상금을 받을 수 있습니다.

STR 60 / EDU 70 / INT 65 / CON 60 / APP 50 / POW 65 / SIZ 70 / DEX 60 / LUK 35

HP 13 / 최대 MP 13 / SAN 65 / 피해 보너스 +1D4 /

나이프 소지 (1D4), 워터파크를 터뜨리는 스위치 소지

기본 공격 1D3, 공격 시 격투 40%, 투척 50%, 회피 30%, 심리학 40%, 오컬트 60%

HP를 절반 이하로 깎으면 제압 성공입니다. 별도의 전투파트를 들어가지 않아도, 스위치를 들고 눌러버린다~등의 협박도 가능합니다. 어디까지나 예시일 뿐, 탐사자들에 따라 달라지므로 만일을 대비해 책임자의 기능 수치들을 기입해 둡니다.

엔딩의 처리

엔딩의 조건들은 간단합니다. 크게 세가지로 나눌 수 있습니다.

1. 신도들을 물리치고, 책임자를 제압한다. -> **ED1**
 2. 어떤 방식으로든 신도들을 제압하지 못하고 래버를 당기고 밖으로 도망쳐 나온다. -> **ED2**
 3. 물총의 물을 다 쓰거나, 신도들에게 제압당한다. (또는 사망한다.) -> **ED3**
 4. 그 밖에 다른 규격외 사이즈의 일을 탐사자들이 벌였다. -> **ED4**
-

ED1. Extreme Summer!!! (베스트 엔딩)

조건 : 신도들을 물리치고, 책임자를 제압한다.

어떤 방식으로든 제압하고, 벽에 붙어있는 래버를 당기면 여러분들이 서있는 땅이 작게 울리며 멀리에서 '우웅-'하는 소리가 들립니다.

문을 향해 저벅저벅 걸어 바깥으로 빠져나오면, 그곳은 워터파크의 바로, 뒤뜰입니다.

아래는 서늘한 느낌이 들고 습했는데, 위쪽은 뜨거운 햇살이 다시 비춰지고 있어요. 해는 조금 기울어, 뜨거운 열기가 조금은 가신 상태입니다.

물에 들어가기에 더 없이 최적의 기온이지요.

돌아가는 탐사자도 있을 것이고, 바로 경찰에게 신고를 하는 탐사자도 있을 것이고, 워터파크에서 마저 신나게 노는 탐사자도 있을 것입니다.

어찌되었던간에, 여러분은 다시 무사히 시원한 여름을 맞이할 수 있게 되었습니다!

우리들의 여름은 이제부터 시작입니다!

<시나리오 클리어 보상>

의식을 저지했다. 1d5의 이성 회복.

범죄자를 체포했다. 1d3의 이성 회복.

포인트니모의 로고가 새겨진 물총. (아무 효과 없음.)

ED2. The Last Summer (노멀 엔딩)

조건 : 어떤 방식으로든 신도들을 제압하지 못하고 래버를 당기고 밖으로 도망쳐 나온다.

탐사자들은 정신없이 바깥으로 도망쳐 나옵니다. 달려나오는 도중에 넘어져 무릎이 까지고, 다칠 수도 있을 것입니다.

개중에는 “거기 서라!” “크르르륵!” 거리는 괴물들과 인간의 목소리가 섞여 뒤를 쫓을 수도 있을 것입니다. 그럼에도 탐사자들은 정신없이 벗어나고, 문을 열고 바깥으로 뛰쳐나오면 그곳은 ‘포인트 니모’의 뒷뜰입니다.

더는 머물러 있을 수 없습니다. 탐사자들은 이곳에서 멀리 벗어나고 싶어할 수도 있을 것이고, 뛰쳐나가자 마자 바로 경찰에 신고를 할 경우, 경찰들의 긴가민가한 대응에 속이 터질 수도 있지만 무사히 워터파크의 붕괴를 막을 수 있습니다.

신고하지 않았을 경우, 다음 날 탐사자들은 뉴스에서 워터파크가 붕괴되어 많은 인원의 사상자가 나왔다는 뉴스 속보를 들을 수 있습니다. 이 경우 탐사자가 가질 죄책감이나 기타 등등의 감정들을 가질 수 있겠지요.

〈시나리오 클리어 보상〉

무사히 살아나와 빠져나왔다. 1d3의 이성 회복.

(수호자 정보 : 이들 교단이 벌인 의식은 결과적으로 당장에 크툴루를 소환하지 못합니다. 이후 몇 번의 시행착오를 거쳐 완전히 ‘신’을 강림시킬 수 있을 것입니다. 그 시행착오를 겪을 때 마다, 탐사자들은 어딘가에서 사상자가 발생했다는 뉴스를 보게 되겠지요.)

ED3. lost summer memory (로스트 엔딩)

조건 : 물총의 물을 다 쓰거나, 신도들에게 제압 당한다. (또는 사망한다.)

신도들에게 무력하게 제압당하거나 전투 도중에 죽음을 당했을 경우 볼 수 있는 엔딩입니다.

탐사자들은 바닥에 묶인 채 마법진 위에 올려져 있고, 흐려져가는 의식 속에서 탐사자들은 다가와 이죽이며 웃는 책임자의 얼굴을 보게 됩니다.

“우연히 여기로 흘러들다니, 운도 없구나. 운이 없는 자신을 원망하도록.” 들려오는 목소리가 점차 멀어집니다. 그 말을 하며 남자는 신도들과 함께 떠나가고, 어디선가 달칵 스위치가 눌리는 소리

같은 것을 들으며 땅이 크게 진동합니다. 탐사자들의 바로 옆에서 과앙, 하는 소리와 함께 폭탄이 터지고---

무너지는 천장, 먼지와 흙구덩이 속에서 탐사자들은 그렇게 영원히 눈을 감습니다.

<시나리오 클리어 보상>

로스트 엔딩이므로 보상은 없습니다.

ED4. Extreme Summer Night (창조 엔딩)

조건 : 그 밖에 다른 규격외 사이즈의 일을 탐사자들이 벌였다.

탐사자들이 기타 등등, 시나리오 내에 기재되지 않은 행각을 벌여 볼 수 있는 실질적인 창조 엔딩입니다. 수호자의 재량이 많이 요구되며, 탐사자들이 무슨 행동을 벌일지 예측할 수 없기에 이 엔딩을 보는 경우도 가능하다고 생각합니다. 탐사자들의 행동을 존중해주시다!

후기

여름 합작용으로 제작된 시나리오 입니다. 물총 싸움을 하는 시나리오가 해보고 싶었습니다!!!
모쪼록 가볍게 즐길 수 있는 시나리오라고 생각합니다!!

도움을 주시고 테스트 플레이에 참여해주신 마바 님, 시드 님, 달순 님, 햄스타 님 감사합니다!

합작을 주최해주신 사라반트 님도 감사합니다!

벌써부터 굉장히 더운데, 여름 시나리오들과 함께 시원한 여름 되시길 바랍니다.

19. 05. 26. 라쭈