



- 시나리오 관련 공지사항은 [이쪽](#)을 참고해주세요.

개요

인원 : 다인 (키퍼가 감당 가능 할 만큼)

룰 : CoC7판

배경 : 현대

탐사자 : 체육대회에 참여하는 모든 이. 선생님도 가능

KPC : 짱구 같은? 말 장난 잘 치고 호기심 많은 사람

관계 : 어쨌든 뒷바라지를 하는 관계 혹은 수치심을 버린 관계

플레이 타임 : 최소 10분 최대 4시간?

탐사자 난이도 : ★☆☆☆☆

키퍼링 난이도 : ★☆☆☆☆

로스트 : O

권장 기능치 : 없습니다! 개그에 몸을 맡겨주세요!

추천 PC : 철수 포함 떡잎마을 방법대 친구들과 비슷한 성격

추천 KPC : 짱구와 같이 아무 말을 내뱉을 수 있는 창의적인? 성격의 보유자.

간단소개

체육대회를 하는 어느 날 (대학생도 체육대회를 즐기는 성격의 소유자라면 가능합니다.)
체육대회의 꽃, 계주를 합니다. 조금 아쉬운 건, 이것저것 보고 어떻게든 재미있게 하려고
했는지 미션 달리기가 있었지만 뛰는 사람만 힘들 뿐이라는 거? 그런 그를 열심히 응원하던
KPC와 다른 PC들. 그런데 그 옆에서 응원을 하다, 아자토스!를 외치고 사라집니다.

그리고 그와 함께 미션 달리기에 적혀있는 쪽지.

[KPC를 구하고 싶다면 옥상으로 따라와.]

과연 PC들은 KPC를 구할 수 있을까요?

-아래로는 전문과 진상이 포함되어 있습니다.

키퍼링 하실 분만 봐주세요. -

진상

체육대회에서 계주를 응원하던 **KPC**가 아자아자! 토스! 토스? 아자? 아자토스! 라고 외친 것이 이 일의 시작이었습니다. 그 일로 아자토스가 화가 났지만 그를 소환하기엔 **KPC**의 마력이 부족했습니다. 그런 아자토스를 대신해 **KPC**에게 찾아온 것은 바로 니알라토텝입니다. 불행인지 다행인지, 이곳에 찾아온 니알라토텝은 일을 수행하는 것도 중요했지만 재미를 포기 할 수 없었습니다. 니알라토텝은 마지막 남은 게임 미션 달리기애 있는 쪽지에 한 가지 말을 남깁니다.

“**KPC**를 구하고 싶다면 옥상으로 따라와.”

니알라토텝은 친구들이 **KPC**를 구하러 데려온다면 기꺼이는 아니지만 여러 재물을 보며 넘겨줄 의향을 가진 채 옥상에서 탐사자들을 기다립니다. 만일 탐사자들이 에이 이게 무슨 장난이야 하고 넘긴다면 **KPC**는 그대로 니알라토텝에게 끌려가 설탕과자 아니 우주의 미아가 됩니다.

+) 주변에 있던 사람들이 **KPC**가 사라지면 행운판정을 합니다.

그 판정에서 대 실패가 뜨면 선명하게 아자토스!의 이름을 듣게 됩니다.

그 말을 외치는 순간, **PC**도 같이 납치해주세요. 당신도 니알라토텝의 귀여운 설탕과자!

설탕과자가 된 당신은 니알라토텝이 빙의했다고 치고, 알아서 그런 연기를 해봅시다.

어쨌든 당신은 니알라토텝이 된 겁니다!

만약 모두가 아자토스!를 외친다면

엔딩 0. 우리는 모두 니알라토텝의 설탕과자 ★

1. 도입

화창한 오후입니다. 따스한 햇살이 감싸오며, 선선한 바람이 뺨을 간질입니다.

그 아래, 열심히 뛰어다니는 학생들이 눈에 보입니다.

네, 그렇습니다. 오늘은 체육대회입니다.

수업을 빠져도 되는 합법적인 기회! 체육대회에 참여한 불쌍한 중생이 있지만,

그 또한 즐기고 있는 것으로 추정되니 괜찮을 것 같습니다.

그렇게 각자, 체육대회에 참여해 즐기기도 하는 이.

그런 그들을 보며 그늘 속에서 구경하는 사람.

구경하는 것에도 관심이 없으며 그냥 자기들끼리 노는 사람.

어쨌든 다양한 사람들이 있습니다.

(위에 대한 것은 PL에 따라 자유롭게 묘사 가능하며, 위 설명을 하지 않고 놀아도
괜찮습니다.)

EX) 갑자기 홍삼게임을 한다거나? 아니면 돈을 건다거나? 대학생이라면 보면서 맥주를
마셔도 오케이.)

그렇게 시간이 흐르고 흘러, 해가 저물기 시작합니다.

너무 열심히 즐거워서 그런걸까요. 졸음이 몰려옵니다.

하암, 이건 언제 끝나지.

졸음을 삼키며 운동장을 보고 있으면 체육대회의 꽃 계주 경기가 시작됩니다.

뛰는 사람이 꽃이라고 생각할지, 지친 몸을 이끌고 저주의 말을 내뱉고 있을지 모르겠지만

그건 중요하지 않습니다. 이것만 끝나면! 곧! 집에 갈 수 있으니까요.

지루하게 있던 사람들도 마지막이라는 것에 희망을 가지고 뛰고 있는 이들을 열심히 응원합니다.

계주들은 욕, 아니 땀을 흘리며 열심히 달려 나갑니다.

그런 **PC**(하고 싶은 사람. 다들 원하지 않는다면 다이스로 승부 봐주세요.)가 달리기를 하고 있으면, **KPC**가 열성을 다하며 응원합니다.

다른 친구들도 열심히 응원 할 수도, 혹은 그냥 자기 할 일을 하고 있을 수도 있겠네요.
어쨌든 빨리 집으로 가고 싶어하는 사람들이 열성을 다해 응원하고 있던 그때 **KPC**가 외칩니다.

“달려!!! 아자! 아자! 어서 토스해! 어라, 아자? 토스? 아자토스!”

(블러 처리해주셔도 오케이. 편한대로 해주세요.)

전원 행운 판정

듣기를 원하는 탐사자가 있다면, 듣기 대성공시, 행운 대실패의 정보를 주세요!

성공시 : 아자! ㄹ... 뭐라고 한 거죠? 함성소리에 묻혀 들리지 않습니다.

실패시 : 아자! 토! 어라...? 뭐라고 하는 건지 잘 들리지 않습니다.

대실패시 : 아자아자 아자토스! 라고 외쳐오는 소리가 선명하게 들려옵니다.

(만약 메타 발언 혹은 대실패 탐사자가, 외친다면... 그 **PC**는 니알라토텍의 설탕과자 아니, 니알라토텍이 대신 **PC**의 자리를 차지하게 됩니다. **PC**에게는 당신이 니알라토텍이 된 것처럼 행동해달라고 컷말을 보내주세요.

물론 산치체크! 해주시고 비밀주사위로 굴려주세요. **SanC 1d5/1d10**)

만약 모두가 아자토스!를 외친다면

부디, 격렬히 알려주세요.

→ Ending 0. 우리는 모두 니알라토텐의 설탕과자 ★

뭔가 외치는 것 같은데...? 다른 함성소리에 묻혀, 희미하게 들려옵니다.

그런데... 분명 옆에서 외치고 있던 것 같은데. 어느새 KPC의 목소리가 사라집니다.

그 자리에 남은 것은 종이뿐입니다.

갑자기 응원하는 것에 질렸나 싶던 것도 잠시, 미션 달리기에 있던(KPC가 사라진 자리에 있던) 쪽지를 펼쳐보니...

[KPC를 구하고 싶다면 옥상으로 따라와.]

네??? 네??? 설마, 진짜 그 말을 외치고 납치당한 걸까요? 아니 그래서 원데?!!

만약 아무도 가지 않을 경우

→ Ending 1. 버려진 설탕과자.

2. 옥상으로 따라와.

종이를 본 PC들이 당황하고 있으면, 서로의 거친 생각과 불안한 눈빛이 눈에 들어옵니다.

눈과 눈이 마주치고 본능적으로 느껴집니다.

아마 우리는 같은 생각을 하고 있을 거예요.

네... 손에 들린 그것. 아무래도 우린 같은 것을 가지고 있는 것 같습니다.

(많이 당황한 사람이 있다면 **San C 0/1** 해주세요. 그런데 있을까요?)

어쨌든 집에 가기 위해서는 쪽지에 적힌 것을 찾아와야 합니다.

계주인 **pc**, 아무래도 옥상에 가야 할 것 같네요.

친구들은 어떻게 하나요?

(어떻게든 같이 가게 꼬셔주세요. 혹시나 아자토스를 외친 탐사자가 있다면

니알라토텍으로서 함 꼬셔봐야 하지 않겠냐고 합시다! 어찌되었건

혼자보다는 다 같이 흑역사를 만드는 게 좋으니깐요. 키퍼님 파이팅!)

어찌되었건 여러분은 옥상으로 향합니다.

옥상으로 따라와. 대체 어느 시대 쌍팔년도 대사인지 모르겠으나 어쨌든 가긴 가야죠.

과연 **kpc**가 납치라는 걸 당할까 싶긴 하지만...

사실 그 녀석이 꾸민 짓이 아닐까 싶지만 어찌겠어요. 가긴 가봐야죠.

누군가는 터덜터덜. 누군가는 힘이 넘치게,

또 어떤 이는 욕을? 하면서 옥상으로 발걸음을 옮깁니다.

평소 분명 잠겨있던 옥상문이, 오늘따라 활짝!

아주아주 화아아아알짜! 열려있습니다.

들어가야 할까요...?

네... 들어가야겠죠.

선선한 바람에 문을 열지 않았음에도 끼익,하며 문이 흔들리는 소리가 들려옵니다.

노을이 지는 풍경에 잠시, 눈살이 찌푸려집니다.

그렇게 햇살에 잠시 눈을 감았다 뜨면,

이곳은 무대입니다.

어째서?

왜?

분명 옥상문을 열었던 것 같은데 문은 사라진지 오래고

관객들이 탐사자를 바라보고 있습니다.

(관객은 333번째~ 444번째의 니알라토편입니다.)

관객들의 시선은 느껴지지만, 환한 무대 위의 조명과 대비되게, 관객석은 어둡기
그지없습니다.

그냥 보면, 그 자리에 누가 있는지 살펴보기 어렵습니다.

(그럼에도 불구하고 관찰판정을 원하는 탐사자가 있다면

관찰 어려운 성공 시 app 90의 아름다운 관객들이 있는 것을 보게 됩니다.

어라 근데 왜 다 비슷하게 생겼죠. 그러한 모습에 기이함을 느낀 탐사자

<San C 1d3/ 1d10>)

화려한 조명이 탐사자를 감싸네.

그러한 조명 아래에는 종이 한 장이 있습니다.

어라, kpc의 장난일 수 없게 되었습니다.

미션달리기 종이에겐 어떻게든 의지를 가득 담아 장난을 칠 수 있었겠지만

환상까지?

도르마무 도르마무 거래를 해, 아니 어쨌든 악마와 거래하지 않는 이상 이런 일을 할 수는 없을 것 같습니다.

(대실패해서 아자토스를 외친 탐사자가 있다면, 그 반응을 즐겨주면 되겠네요.

이 후에 종이에 적힌 것을 읽고 산치체크를 할 때, 아자토스를 외친 pc는 안 하면 됩니다.)

어찌됐든 여러분이 할 수 있는 건 한 가지입니다.

바로, 종이를 읽어보는 것이지요!

손을 뻗어 종이를 펼쳐보면, 단출한 문장 하나가 적혀있습니다.

[그렇게 됐다.]

또, 또 속아 넘어갔습니다.

이새, 아니 kpc가 악마와 거래를 한 모양입니다.

그 말에 화가 난 탐사자들 <San C 0/1>

(이 말을 보고 뒷목을 잡지 않은 탐사자는 패스해도 됩니다.)

종이 관찰 가능합니다.

관찰 성공, 혹은 뒷장을 보면

[너의 설탕과자는 내가 납치했다. 다시 되찾고 싶다면, 나를 만족시켜라.]

(만약, <나>가 관객 모두가 같은 사람이라는 의미를 눈치 챌 탐사자가 있다면)

<San C 1d2/1d3>

이 쪽지를 본 탐사자들은 깨닫습니다.

아, 친구 하나 잘 못 사귀어서 장기자랑을 해야 하는구나!

재롱잔치라니.

<San C 0/1>

돌아가고 싶지만, 문은 사라진지 오래입니다.

우리는 모두 하기 싫더라도 눈을 질끈 감으며 귀엽고 깜찍한 자신의 장점을 뽐내야합니다.

죽어도 하지 않겠다고 하는 경우

→ Ending 2. 광대가 된 설탕과짱.

3. 난 당신의 연예인

(추천 bgm 사이의 연예인)

눈을 질끈 감습니다.

오늘의 나는 당신들의 연예인!

숨겨왔던 나의 수줍은 진심 아니 재능을 뽐내 줄게~

우우우우~

장기를 뽐내는 탐사자들은 각자의 가장 자신 있는 재능을 (높은 수치의 기능치를)

뽐내주세요! 물론 rp는 필수입니다!

(ex. 매혹. 아름다운 외모를 뽐내기 위해 어디선가 굴러온 물을 주워다, 자신의 옷 위에 뿌리며 물속성인 외모를 뽐냅니다. 물은 언제나 외모 +10의 보정치를 주는 법이죠! 같은 알피를 해주고, 매혹을 굴리시면 됩니다. 니알라토펙이 된 탐사자는 하고 싶으면 해도 됩니다.)

대성공 : 저 멀리서 환호성이 들려오며, 붉은 장미가 무대 위를 가득 채웁니다.

(장미는 챙길 수 있습니다.)

성공 : 멋진 장기자랑이었어요! 저 멀리 관객석에서 환호성이 들려옵니다.

실패 : 우우, 하는 소리와 함께 한 번 더! 한 번 더! 하는 소리가 들려옵니다.

대실패 : 저 멀리서 피망이 얼굴을 강타합니다.

엇, 다리에 오이와 당근도?! 이게 대체 왜? 그래도 다들 새로운 걸 기대하는 분위기입니다.

어찌되었건, 실패 한 사람도 다시 한 번 더 기회가 주어집니다!

(만약, 다섯 번 이상 실패한 사람이 있으면 보내주세요. 혹은 흑기사도 있습니다.

다만, 대신 해줄 경우, 소원권을 주세요!)

일억 이천, 전부 나의 숨겨진 끼다.

모두 멋지게 자신의 숨겨진 끼★를 뽐내면,

무대 위의 조명이 꺼지고

문이 생깁니다.

4. 참을 수 없어, 절대로 키스~

문이 열리고, 밖으로 나오면,

드디어 무대에서 벗어났습니다.

너무도 평범한 그 옥상입니다.

안도한 것도 잠시,
육상의 중앙, 뭔가 이상한 것이 올라와 있습니다.

저게 뭐지?

다가가 살펴보면...

kpc 모습을 한 설탕과자와 쪽지 하나가 놓여 있습니다.

[개구리 왕자는 공주님의 키스로 다시 인간으로 돌아왔습니다!]

라는 말과 함께, 키스를 요구하는 듯한 입술 모양이 배경에 그려져 있습니다.

*왕자님이 아니라 공주님이어도 됩니다. 상황에 따라 자유롭게 적어주세요!

...? 설마 이 설탕과자에 입을 맞추라는 걸까요?

입을 맞추지 않는다면 → Ending 3

맞춘다면 → Ending 4

ps. 만약, 아주 만약. 니알라토텍이 있는 탁이라면, 로스트 엔딩에서는 이 육체는 결국
내것이 되는건가,를 넣어주시고. 해피 엔딩이라면 마지막에 잠시 몸을 빼앗겼던 pc가 어?
무슨 일 있었어? 등 어리둥절한 상황을 적절하게 넣어주세요.

Ending 0. 우리는 모두 니알라토텍의 설탕과자 ★

(모두가 아자토스를 외친다면, 보게 됩니다.)

우리는 모두 외칩니다. 아자토스!

그리고 그와 함께 아름다운 외모를 가진 무언가가 튀어나옵니다.

어? 하기도 전에 의식을 잃습니다.

우리는 누구...? 나는... 삶을 살고 있었던가요.

모두가 아자토스를 외치자, 아자토스를 소환하기에 충분한 마력이 생깁니다.

다행일까요? 니알라토텍이 대신 와 여러분을 데려가네요.

축하합니다. 당신은 니알라토텍의 설탕과자, 아니 우주의 먼지가 되었습니다.

KPC, PC 로스트

Ending 1. 버려진 설탕과자.

추천 bgm : 개똥벌레

(kpc는 니알라토텍의 설탕과자가 됩니다.)

굳이? 가야 할 이유가 있나요.

평소 알아서 장난치다가도 다시 돌아오는 친구인걸요!

경기는 망쳐도 상관없다는 마음으로 종이를 무시합니다.

아, 오늘 하루 정말 재밌었어요!

KPC. 로스트

Pc. 생존.

얼마 후, PC들은 KPC가 사라졌다는 소식을 듣게 됩니다.

Ending 2. 광대가 된 설탕과짱.

(아빠가 된 일짱의 패러디입니다.)

관객들이, 재미없다고 야유를 보내며 물건을 던집니다.

팝콘, 콜라, 비스킷, 그리고 어라? 웬 오이?

어찌됐건 여러 가지 물건들이 여러분의 안면을 강타합니다.

그리고 그 사이에 있는, ■■■■

“재미없어.”

어라...?

시야가 깜깜해지고, 생각이 끊깁니다.

KPC, PC 로스트. 영원히 무대 위에 오르게 됩니다.

Ending 3. 와랄랄라라 하지 못 한 나의 설탕과자.

짱하게 뽀뽀? 그딴 걸 할 리가 없잖아요!

여러분은 설탕과자에 입을 맞추지 않습니다.

(그냥 두고 간다면 다음날 온 비에, 혼자 옥상에서 처량하게 다시 인간이 됩니다.)

만약 가져 갈 경우.

일주일 뒤, 공기 중 수분을 흡수한 설탕과자는
쨍! 하고 인간의 모습으로 돌아옵니다.

그런데, 만약 그 설탕과자를 침대나 책상에 놓았다면
안타깝게 됐네요.
당신의 방은 침입당했습니다.

어쨌든 당신은 와랄라라랄 하지 못했으나 당신의 설탕과자를 멋지게 구해냈습니다!

KPC, PC 전원 생존

kpc는 설탕과자를 들고 간 탐사자의 방에서의 기억은 전혀 없습니다.

엔딩 보상 : 숨겨왔던 끼를 뽐낸 멋진 탐사자들의 그 기능치가 **+5** 됩니다.

대성공으로 장미를 받은 탐사자 이성 **+1d5**, 이성치 **+ 1d5**

Ending 4. 구하러 왔다 나의 설탕과자.

동화 속 공주님 **or** 왕자님 은 멋지게 입맞춤을 하죠!

Pc 또한 자의 혹은 타의로 입맞춤을 합니다.

그렇게 찢~ 하게 입을 맞추면

핑~~!!

손에 들려있던 설탕과자는

nn kg의 인간이 됩니다.

악마에게 영혼을 팔아, 우리의 장기자랑을 즐기더니...

결국 이렇게 됐나 봐요.

수고했어요 PC.

어찌되었건 여러분은 멋지게 KPC의 뒷바라지를?해냅니다.

KPC, PC 전원 생존

엔딩 보상 : 숨겨왔던 끼를 뽐낸 멋진 탐사자들의 그 기능치가 +5 됩니다.

이성치 + 1d5, 대성공으로 장미를 받은 탐사자 이성 +1d5,

멋지게 왕자 or 공주를 구해낸 어쨌든 뽐호한 탐사자 , 이성 +1d3