

답 1

하루만에 견문색을 각성하라고요? 무리무리!

CoC 7th Fan made scenario * w. 은제

견문색이 필요해

그러니까 훈련을 하자.

잠깐... 습득을 하루만에 해보라고?

* 시나리오 정보

원피스 기반 시나리오

약칭 : 하견무

장르 : 레일로드 / 미니게임

배경 : 먼지 날리게 훈련할 수 있을 무인도(혹은 훈련장도 가능)

권장 인원 : 다인 상정(타이만 개변 가능)

플레이 타임 : ORPG 기준 테스트 플레이 3시간 + 룰플 시간에 따라 상이 예상

탐사자 난이도 : ★☆☆☆☆

수호자 난이도 : ★★☆☆☆ - 하우스룰 적용, 비밀 다이스 사용, 적절한 임기응변 및 즉석 개변

추천 기능 : 민첩, 회피, 듣기, 근력, 행운 등

추천 관계 : 구면 (훈련을 시켜줄 수 있을 사이, 훈련 구경을 할 수 있을 사이)

추천 KPC > 아무 패기도 없는 일반인, 그리고 견문색 패기를 원함

추천 PC > 스승님 / 팝콘 먹는 구경꾼

로스트 확률 : X

혹독한 훈련이 될 수도, 힐링 시나리오가 될 수도 있을 것 같습니다.

* BGM을 삽입시켜두었으나 반드시 지정곡을 틀 필요는 없습니다. 더 어울리는 노래를 사용하신다면 저에게도 공유를 해주십사...

⚠ 주의사항

- 본 시나리오는 H.P. 러브크래프트, 출판사 초여명의 CALL OF CTHULHU 7판을 기반으로 작성한 2차 창작물이며, 원작자의 권리를 침해할 의도가 없음을 고지합니다.
- 진상이나 그와 관련된 신화생물, 외계장치, 주문이 없습니다. 그저 CoC 7판의 다이스 판정 룰을 사용하는 미니게임입니다. 가능만 하다면 다이스 판정을 타 룰로 개변해도 괜찮습니다.
- 자유로운 개변을 권장하나 개변 시나리오 및 시나리오 재배포는 하지 말아주세요. 또한 룰북 없는 키퍼링은 하지 말아주세요.
- 공개된 곳에 쿠션없는 스포일러는 게시하지 말아주세요.
- 세션카드 커미션 신청은 자유롭게 하셔도 괜찮습니다.
- 본 시나리오는 만화 <원피스> 기반 시나리오입니다. 원피스의 세계관 설정 중 하나인 건문색 패기를 다룹니다.
- 간단한 번개탁용입니다. 일반인 캐릭터를 건문색 각성 훈련 시키는 것을 전제로 썼습니다만 해적이나 해군 훈련병도 좋을 것 같네요.

피드백 및 문의 사항은 twitter(현 X) @azoth2800_TRPG 계정에 디엠 혹은 포스타입 메시지로 부탁드립니다.

... caution ...

!!아래로 본문입니다!!

**키퍼링을 할 수호자가 아니라면
열람에 주의**

하우스 룰

KPC의 판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

판정 예시: 민첩, 회피, 듣기, 지능(이외 추가한 것이 있다면 견문색 용도에 한해서 가능)

- 100 이상을 넘기면 각성, 그 이하로 일정 수치를 넘기면 기능치 상승예정
- 판정 성공을 할 때마다 1d5*2 값의 비밀(gm)다이스를 굴립니다.

최종 정산 시, 보상 적용

100 이상: 축하합니다 견문색을 각성하셨습니다! 민첩 10 / 회피 5 / 듣기 5 상승

70~99: 민첩 10 / 회피 5 상승

50~69: 민첩 10 상승

30~49 : 민첩 5 상승

0~29 : 남은 견문색의 재능이 없으신 듯

키퍼 메모: 이론 상으로는 판정 대부분을 성공하고 10이 10번 나온다면 100을 넘길 수 있습니다만 실제로 밸런스가 맞는지 테스트하지 않았습니다. 제 캐에게 견문색을 줄 마음이 없었기 때문입니다...

원하신다면 1d5*2의 수치값을 키퍼 재량껏 개변하셔도 됩니다.

* 반드시 KPC가 훈련생일 필요는 없지만 편의상 제가 KPC로 훈련을 받았기 때문에 그것을 기준으로 작성했습니다. PC가 훈련생일 경우에는 적절한 개변을 해주시고, 하우스룰 수치는 GM이 굴려주시면 됩니다.

본문

📺 [Royalty Free Music] Fly High (도전/힘찬/Cheer up)

맑고 화창하니 몸을 움직이기에 더없이 좋은 날입니다.

여러분은 이스트 블루(신세계, 캄 밸트 이외 어디든 원하는 곳으로)의 어떤 무인도에 모였습니다.

우리가 왜 모였는가에 대한 이야기를 하자면.

그렇습니다!

얼마 전 PC1이 KPC에게 견문색 훈련을 시켜주기로 했기 때문입니다.

그리하여...

훈련과 훈련의 구경을 위해서 적당한 무인도를 찾아 마련했습니다.

오늘 PC1이 가볍게 준비한 훈련 코스는 총 4개.

키퍼 메모: 자유롭게 개변하기를 적극 권장합니다. 훈련 내용, 훈련 코스 수를 견문색의 훈련 취지에만 맞는다면 원하는 대로 자유롭게 채워도 좋습니다.

아래로 이어지는 내용은 예시이니 반드시 따르지는 않아도 됩니다.

우선은 가볍게 계란 피하기부터 시작하기로 합니다.

계란을 던질 PC1과 피하는 KPC를 제외한 여러분은 옆에서 멀찍이 구경하기로 했습니다. 팝콘이라도 꺼내서 먹죠? 삶은 달걀을 먹는 것도 좋겠네요.

과연 KPC는 날계란을 피할 수나 있을까?!

자! 몸을 움직입니다!

PC1은 KPC를 향해 계란을 던집니다.

KPC, 민첩/회피 판정

성공>> 놀랍게도 피했습니다! 하지만...

실패>> 역시 처음부터 바로 피하기는 어려운가 봅니다.

판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

이건 신체적 민첩 훈련이 아닌 견문색의 훈련임을 잊지 말아야 합니다.

감각을 집중하고 기척을 느끼세요, KPC.

KPC, 민첩/회피 판정

성공>> 이번에도 피했습니다.

실패>> 역시 PC1이 던진 달걀을 피하기는 어려운 것 같습니다.

판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

KPC, 민첩/회피 판정

성공>> 꽤 시작이 좋군요.

실패>> PC1이 던진 계란이 KPC의 머리에 명중합니다.

판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

견문색은 커녕 신체적으로도 피하기 어려웠던 건지 날계란을 잔뜩 뒤집어 썼습니다.

끈적끈적한 감각과 비린내가 그를 괴롭힙니다.

...

정리정돈을 깔끔하게 마쳤습니다.
KPC도 말끔해졌네요!

두 번째 훈련은...
보리보리쌀!

간단한 게임입니다. 견문색으로는 회피를 할 수 있잖아요?
그러니 PC1에게 잡히지 않도록 훈련을 하는 겁니다.

보리
보리..
쌀!

PC1, KPC 민첩대항!

성공>> 순간적인 직감으로 짹싸게 피합니다.
실패>> KPC가 PC1의 속도를 피하는 건 기적이겠죠. 자, 다시 잘 집중해봐요.
판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

PC1, KPC 민첩대항!

성공>> 이번에도 빠르게 잡히지 않고 손을 빼냅니다.
실패>> PC1의 움직임을 읽어보려 노력해보세요.
판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

PC1, KPC 민첩대항!

성공>> 슬슬 감이 잡힌 걸까요?
실패>> 영 글른 것 같습니다. 속절없이 잡히고 맙니다.
판정 성공 시, ■■■ 수치 1d5*2 상승

세 번째는, 눈 가리고 술래잡기.

저기 옆에서 구경하고 있는 우리 친구들에게 도움을 요청합니다.
두 눈을 천으로 가린 KPC가 한정된 공간 내에서 여러분을 잡을 예정입니다.

KPC는 더듬더듬, 소리와 인기척을 쫓아 움직입니다.

KPC, 듣기/지능 판정(택1)

판정 성공 시, 탐사자들이 행운을 굴려서 가장 낮은 사람이 잡힙니다.

키퍼 메모: 리얼타임 30분 제한을 하는 것을 추천드립니다.

모두를 잡을 수 있을 거라 믿지 않으며... 훈련을 하는 KPC가 PC들의 기척을 느끼라는 취지에서 하는 게임이기 때문입니다. 그렇지만 원하는대로 개변 가능합니다.

대망의 마지막 훈련 코스는 바로바로...

★ 피 구 ★

▶ **[브금대통령] (시원/여름/Sea) Surfing On Waves [무료음악/브금/Royalty Free Music]**

이 훈련을 하기 이전에

PC1은 지인으로부터 훈련 코스에 대한 조언을 얻었습니다.

내가 저번에 친구들이랑 피구를 했는데 다들 열정적으로 피하더라, 면서 피구에 대한 이야기를 했더랍니다.

그렇게 된 관계로... 다 같이 피구를 합시다!

팀분배 적절히 원하는대로...

⋮ 피구 하우스룰 ⋮

던진사람(근력판정) → 상대팀 행운/민첩 >> 다이스 결과가 가장 낮은 사람(근력대항) 실패 시 아웃, 성공 시 공을 받는다. 공 받은 사람이 던지기 → 반복

KPC는 민첩 다이스를 성공할 때마다 ■■■ 수치 1d5*2 상승합니다.

판정 결과 뜨자마자 gm다이스로 바로 굴리기

오늘의 훈련은 여기서 마칩니다.

이게 훈련이나 싶을 정도의 코스였지만 역시 KPC에게는 이정도가 딱 맞지 않나 싶습니다.

■■■ 수치 최종 정산

하우스룰 - 100 이상을 넘기면 각성, 그 이하로 일정 수치를 넘기면 기능치 상승예정

최종 정산 시, 보상 적용

100 이상: 축하합니다 견문색을 각성하셨습니다! 민첩 10 / 회피 5 / 듣기 5 상승

70~99: 민첩 10 / 회피 5 상승

50~69: 민첩 10 상승

30~49 : 민첩 5 상승

0~29 : 남은 견문색의 재능이 없으신 듯

훈련도 끝났겠다, 식사라도 하러 가요.

마지막으로...

결과가 어떨든 간에 KPC, 당신의 노력은 결코 헛되지 않는 겁니다.

엔딩

END1. 견문색 말고 다른 건 어때?

조건: KPC의 ■■■ 수치 0~29

보상: 없음

END2. 좀 더 민첩한 하루 되세요!

조건: KPC의 ■■■ 수치 30~49

보상: 민첩 5 상승

END3. 그래도 감은 조금 잡히지 않나?

조건: KPC의 ■■■ 수치 50~69

보상: 민첩 10 상승

END4. 견문색 각성과 종이 한 장의 거리감

조건: KPC의 ■■■ 수치 70~ 99

보상: 민첩 10 / 회피 5 상승

END5. 야, 너두 하루만에 견문색 각성할 수 있어!

조건: KPC의 ■■■ 수치 100 이상

보상: 민첩 10 / 회피 5 / 듣기 5 상승

※ 후기

안녕하세요, 라이터 은제입니다.

저희 탁에서 서사 쌓기 도중 제 캐와 상대캐 사이에서 견문색 훈련에 대한 약속을 잡은 이유로, 가볍게 탁 내에서 즐길 콘텐츠를 만든 것이 시작이었습니다. 처음에는 그냥 우리끼리 놀자~ 싶었는데 배포해도 되겠다고 말씀들을 해주시더라고요.

드림주나 기반캐 등의 원피스 OC들로 다들 편하게 즐겨주신다면 기쁠 것 같습니다.

여담: 제목은 저희 탁 멤버분께서 지어주셨습니다.

※ 후기 폼

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScxvn2XTSlfz0L6guChG7uISQvmErXPa0BlzxftopMF1V7NcQ/viewform?usp=dialog>

시나리오를 즐겨주신 모든 분께 감사를 표하며, 플레이 타임이나 탐사자/수호자 난이도 같은 간단한 것이라도 좋으니 후기 폼 작성을 해주신다면 제게 큰 도움이 됩니다!