

누가 파인애플 피자 시켰어!

W. 안새

➤ 시나리오 설명

● 시나리오 설명

- 권장 GMPC - 조수 PC
- 알고 있었어 카드 - 1장
- 키워드 - 4
- 수사 리미트 - 無
- 추천 시추에이션
 - 코어 - 왜?, VS 용의자
 - 당친법 - 탐정 혼자 수사, 조수 혼자 수사, 예상치 못한 힌트
- 자주 투닥거리는 탐조 페어 추천
 - 파인애플 피자를 싫어하는 탐정 PC에게 파인애플 피자를 선물로 줄 정도로 악동 조수여도 괜찮습니다.
- 탐정 PC가 어쩔 수 없이 파인애플 피자를 싫어하게 됩니다.
 - 조수 PC는 파인애플 피자 호불호 여부가 상관 없습니다.
- 가벼운 개그 분위기
- 개변 후 재배포 등의 행위는 금지합니다.

단순히 탐조 PC가 서로 오해를 하게 되는 시나리오입니다.

● 시추에이션

탐조 PC는 피자를 시켜먹기로 합니다.

조수 PC가 피자를 주문하고, 탐정 PC는 피자 먹을 준비를 하며 피자를 기다립니다.

기다리던 피자가 오고, 탐정 PC가 피자를 확인하면... *파인애플 피자?*

● 로케이션/용어

● 피자 큐브

아지트 근처에 있는 피자 가게로 다양한 피자를 팝니다. 적당한 가격에 맛도 괜찮고 토핑도 많아서 꽤나 인기가 많습니다. 하지만 오직 전화 주문만 가능합니다.

최근 주문량이 많아져서 배달 아르바이트생을 모집한다고 합니다.

대표 피자는 「비프&포크 큐브 스테이크 피자」입니다.

● 진상

최근 피자 큐브의 인기가 치솟으면서 자동적으로 주문량이 많아지기 시작했습니다.

주문량에 바빠지는 건 배달원 역시 마찬가지였습니다. 많은 주문들을 배달하던 도중 번지를 헛갈리는 사고가 벌어지면서 피자가 잘못 가는 일이 벌어집니다.

그리고 배달원이 실수를 했다는 것을 깨달았을 때는 종료 페이지였습니다.

● 범인

이 시나리오에서 범인은 「파인애플 피자를 시킨 사람」을 지목하면 됩니다.

그렇기에 범인은 「없음」 또는 「배달원」을 지목하시면 됩니다.

➤ 사건 발생 페이지

탐조 PC는 오늘따라 피자가 너무나도 먹고싶어집니다. 시간이 오래 걸려도 상관없습니다. 「피자」가 너무나도 먹고싶습니다. 그렇기에 피자를 시켜먹기로 합니다.

게임 마스터는 플레이어가 피자 큐브에 대해서 물어본다면 「●로케이션/용어」의 내용을 참고하여 설명해주세요.

가까운 피자 가게인 피자 큐브는 전화 주문만 가능하기에 조수 PC가 피자를 시키고 탐정 PC는 피자를 먹기 위한 준비를 해둡니다. 파인애플 피자를 제외하는 것은 당연합니다.

피자를 주문한 조수 PC는 「피자 큐브의 주문량이 많아서 80분 더 정도 걸릴 지도 모른다」는 이야기를 듣게 됩니다.

게임 마스터와 플레이어는 빈 시간동안 두 사람은 무엇을 하는 지에 대해 이야기를 해주어도 좋을 것 같습니다. 마땅히 떠오르지 않는다면 「한 명은 간식거리를 사오기 위해 나갔다온다」, 「게임을 하며 시간을 보낸다」 중 하나로 합니다.

그렇게 기다리고 있으면 어느샌가 피자가 오게 됩니다. 탐정 PC가 피자를 받고 열어보면...

파인애플 피자? 분명 탐정 PC는 파인애플 피자를 좋아하지 않습니다. 조수 PC는 「파인애플 피자를 시키지 않았다」 고 말합니다.

하지만 자주 투닥거리던 관계인 만큼 일부러 장난을 쳤을 수 있다고 탐정 PC는 생각하게 됩니다.

이 상황에서 알고 있었어 카드 1을 건네줍니다.

어째서 조수가 이 조사를 돕게 되었는데는 지는 게임 마스터와 플레이어가 상의해서 결정합니다. 따로 아이디어가 떠오르지 않는다면 「자신의 억울함을 해결하기 위해서」, 「피자를 제대로 시켰음을 증명하기 위해서」 중 한 가지를 선택합니다.

초동 수사를 합니다. 이때, 사용하는 기능은 《거짓말》입니다. 획득하는 키워드는 ①입니다.

「조사 방해 요인」은 「서로를 그리 믿지 않는다」로 합니다.

【수사 곤란 레벨】은 1입니다.

➤ 수사 페이지즈

수사 페이지즈에서는 파인애플 피자가 왜 우리에게 왔는지에 대해 조수 PC와 파인애플 피자를 의심하게 됩니다.

만약 피자 큐브에 직접 전화를 걸려고 하면 「지금은 주문량이 많아 잠시 주문을 받고있지 않습니다.」라는 기계음이 들린다고 전화해주세요.

● 둘이서 수사 장면 키워드 ④를 조사했을 때

문득 며칠 전, 탐조 PC가 잠깐 외출을 나갔을 때를 회상하게 됩니다.

피자 큐브 옆을 지나가게 되는 일이 생겨서 지나가던 도중 탐정 PC는 「배달원 모집중!」이라는 아르바이트 모집 종이가 유리문에 붙어있는 것이 붙어있었으며, 언제나 주문량이 많고 입소문이 퍼지면서 피자 주문하려고 할 때 종종 기계음을 들을 정도로 인기가 너무나도 많았습니다.

그런 생각을 하면 회상이 끝이 납니다.

중요 키워드 ④ 「주문량이 많아져서 배달 아르바이트를 모집한다」를 획득합니다.

탐정 PC는 평소 조수 PC의 장난을 떠올려 평소처럼 비슷한 장난을 쳤다고 생각했지만 이번에는 조수 PC를 오해했다는 것을 깨닫게 됩니다.

그렇게 생각이 끝이 난다면 이 장면을 종료합니다.

➤ 진상 페이지

진상 페이지에서는 어쩌다가 파인애플 피자가 왔는지에 대해서 탐정 PC가 추리를 합니다.

구체적으로 어떤 시추에이션에서 탐정 PC가 추리를 하는지 플레이어와 게임 마스터가 상의해서 결정합니다. 따로 아이디어가 떠오르지 않는다면 피자를 먹으려고 세팅한 곳에서 조수에게 이야기를 하는 걸로 합시다.

「범인은 너다!」에서 「없다」 또는 「배달원」이라고 지목하면 곧바로 피자 큐브에 전화를 걸어서 사정을 이야기하면 피자 큐브에서 꽤나 놀란 목소리로 「정말 죄송합니다! 배송이 오류가 났을줄은! 금방 새로 가져다드리겠습니다!」라고 주인이 이야기합니다.

그렇게 피자에 대한 오해를 해결하면 종료 페이지로 넘어갑니다.

➤ 종료 페이지

미제사건이 된다면 결국 탐조 PC는 서로 오해하여 투닥거리다 한동안 사이가 소원해집니다.

피자도 결국 파인애플 피자를 먹게 됩니다.

범인을 정확하게 맞췄다면 피자 큐브에서 전화가 옵니다.

전화를 받는다면 주문량이 많고 번지수의 착오로 이런 실수를 해서 죄송하다며 사죄의 의미로 사이드메뉴를 보내주겠다고 합니다.

이상한 오해가 생길 뻔했지만 조수 PC와 오해를 풀고 다시 온 피자를 먹으면 될 것 같습니다.

어느정도 후일담을 하였다면 이 시나리오를 막을 내립니다. 수고하셨습니다.

→ 키워드

1. 대표 피자
 2. 영수증
 3. 번지수가 다르다
 4. 주문량이 많아져서 배달 아르바이트를 모집한다
-

→ 알고 있었어 카드

알고 있었어 카드 ①

분명 파인애플 피자를 싫어하건만 파인애플 피자가 도착했다. 내가 시켰을 리는 없어! 절대로!
조수 PC는 「1」을/를 시켰다고 했다. 하지만 배달온 게 다르잖아!
그리고보니 「2」을/를 확인하니 「3」.
생각해보면 최근 피자 큐브의 『4』고 했었다.
그렇다면 이 피자는...?