

/desc 가 보이(들리)는 시나리오

w. 헤파



w. 헤파

- 인간은 ■■에 복종하지 않습니다.

개요

/desc 가 보이(들리)는 시나리오 입니다.

/desc 인간이 고차원의 지식을 알 수 없는 사실은 자비로운 안배 입니다.

/desc 인간의 두뇌는 한계를 초월한 현상을 이해할 수 없습니다.

/desc /desc라니?

/desc 이게 뭔가요?

플레이 인원 : KPC와 PC

평소에 KPC가 솔직하지 못했다면 좋은 기회가 될겁니다.

플레이 타임 : **OR 1-2시간** 이지만 알 수 없습니다. 인생의 도착지는 없으니까요.

시간을 오래 들인다는 것이 방향하고 있음을 의미하지는 않습니다.

도달하는 위치도, 나아가는 경로도 본인이 정하는 거잖아요.

추천 기능 : 없습니다. 삶은 예측 할 수 없는 일의 연속입니다. 무엇이 어떤 도움이 될지 안다면 잘짜여진 이야기의 주인공처럼 멋진 결말을 만들 수 있을까요? 아닙니다. 세상은 허술하고 파악할 수 없는 문맥이 지배하고 있으니까요.

※ 사전 안내 사항

개그 지향의 쿠소 시나리오가 아닙니다.

크툴루의 공포를 지향하지만, 정석적인 **RPG** 작법을 다른 시각에 해석하였기에 시나리오의 흐름이 생각하는 분위기와 다를 수 있습니다.

메타 시나리오로 보일 수 있지만 견해에 따라 아닐 수 있습니다.

GM의 말이 들리는 시나리오로 개변하여 **TR**로도 할 수 있습니다.

+) **TR**로 개변하면 잡담과 피식 웃는 소리까지 탐사자에게 들린다는 점에서 아주 매력적이게 될것 같습니다.
다만,

※ /desc 자체가 roll20하는 유저들의 밈이니... 플레이어 분이 roll20 매크로를 모른다면 이 밈을 설명해주시기 바랍니다.

그렇듯 하계 이상한 말을 하는건 시나리오의 컨셉입니다.

과학이라는 정교한 법칙 아래 우주가 증명된다면,
인간의 무한한 선택을 셈할 수 있다면,
당신의 존재가 만들어지지 않았다고 할 수 있는가?

- 시나리오 컨셉입니다.

/desc 고차원의 지식 탐독 중 ...

/as “ SANC 1D10/1D100

시나리오 개괄

읽지 않으셔도 됩니다. 바로 플레이를 하실 분은 본문으로 넘어가세요.

탐사자는 /desc를 맹목적으로 믿는 경향이 있습니다. 허무맹랑한 말을 하더라도 /desc가 그럴다 하면 일이 일어나게 되어있고, 따라야만 하니까요. 그건 TRPG에서의 당연한 약속입니다. 의심할 여지가 없는 것입니다.

하지만,. 우리의 삶에서 이런 전지한 존재가 있나요?

있다면 ‘공포’가 아닌가요. /desc는 미래를 알고, 사람의 생각을 읽고, 무엇이든 만들어 냅니다.

이 시나리오에서 전지한 존재가 일어나지 않은 ‘미지’의 사건을 ‘만들 수 있다.’에 대한 공포, 절대 명제에 순응 하지 않는 인간에 대해 다루고자 합니다.

이 시나리오의 진상은 중요하지 않습니다.

진상을 알고 있다고 인류가 고차원의 존재에게 대항 할 수 있나요? 알아도 시나리오에서 사건이 일어납니다.

그래도 ‘앞’을 추구하는 탐사자들과 진상 공개 파트를 위해 간략히 설정해 볼까요.

적당히 ‘KPC가 어떤 일로 사고도와 접촉하게 되었고 탐사자가 영향을 받아 높은 차원의 존재의 지식을 엿보게 되었다.’ 정도면 충분합니다. 비어있는 부분은 아무렇게나 정하세요. 이런 세계의 수수께끼 보다 가치 있는건 탐사자의 선택과 행동입니다. 시나리오에 제시되는 배경 설정과 자잘한 헤프닝은 캐릭터 페어의 설정에 따라 개변 하는것이 가까워서 일어나는 공포가 되지 않을까 합니다.

시나리오의 진행

#1. 진짜 도입입니다.

/desc COC 7th Edition

/desc W. 헤파

/desc /desc 가 보이(들리)는 시나리오

/desc KPC ‘KPC의 이름(이건 적어주십시오)’ PC ‘PC의 이름(이건 적어주십시오)’

/desc 도입부

/desc 당신의 오늘은 특별하지 않았습니니다.

/desc 적당한 시간에 눈을 뜨고 간단히 고른 아침을 먹고,

/desc KPC와의 점심 약속이 있다는 것까지 평범히 흐르는 주말입니다.

/desc 그런데, 순식간에 분위기가 바뀝니다.

/desc 당신에게 /desc가 들리기 시작합니다.

/desc 앗 아닙니다.

/desc 보이는 겁니다!

/desc 그렇게 정했거든요. 방금요.

※ 진엔딩에 관한 유도입니다. /desc는 은근 허술하고 내용이 바뀔 수 있다는 점을 어필합니다.

/desc /desc 라니?

/desc 이 글씨들은 뭘까요?

/desc 환상을 보는걸까요?

/desc SANC 1/1D3

/desc 이게 외계어 같나요?

/desc SANC은 이성판정이고, 1/1D3은 당신이 이성이 감소하는 정도입니다.

/desc 다시 말해 PC의 이름(이건 적어주십시오)는 놀랐다는 말입니다.

※ 이런식으로 출력했던 KPC라던가 단어에 대해 알려주어도 됩니다. 또한, 주요한 기믹으로 탐사자가 SANC 판정을 하지 않으면 넘어갑니다!

이 시나리오에서 /desc의 말은 절대적인게 아닙니다. 능청스럽게 놀라지 않았나요? 뭐... 탐사자는 주사위를 굴리기 힘든가 봅니다. 는 식으로 지나가면 됩니다만... 시나리오 구조상 초반부에는 되도록 /desc에게 의문 없이 따르게 될 거라 예상됩니다.

EVENT 1. /desc와 놀아보자 탐사자

※ 탐사자가 글씨와 상호 작용 한다면 아래와 같은 지문을 넣어주세요. 탐사자가 행동하지 않으면 /desc의 글씨가 갖다 박던가 합시다. 꼭 이 타이밍이 아니라 특정 행동시에 삽입해도 됩니다.

※ 글자의 개성을 담아 롤플해주세요. 손을 피한다거나 길어진다거나 감정에 따라 색이 변한다, 통과한다, 은은하게 흠어진다, 손에 올라탄다, 뽀족해진다 등등 글씨에도 특징을 지정해 롤플하면 더 풍부한 세션이 될겁니다.

▶눈에 보이는 /desc를 물리적으로 다룰시 할 수 있는 지문

- /desc 글씨들은 PC의 이름(이건 적어주십시오)의 손을 통과합니다.

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 손가락을 세워 공기를 찌릅니다.

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)가 /desc를 손으로 건들자 글자들이 기울어 집니다.

- /desc /desc 글씨는 파스스 흠어졌다가 손을 피해서 재조합됩니다.

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 눈앞에 보이는 글씨들을 찢러봅니다.

/desc /desc는 능청스럽게 없는척 하는 중입니다.

/desc 이런, 탐사자가 없는척 하는걸 알아버렸네요.

▶/desc에게 말을 걸 시 할 수 있는 지문

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 허공에게 말합니다.

/desc 허공은 답하지 못합니다. 허공이기 때문입니다.

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 혼자 말 하고 있네요.

/desc 지나가는 사람이 의아한 듯이 봅니다.

▶다른 캐릭터에게 /desc가 보이는지 질문할시

- /desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 자신의 눈에만 /desc가 보인다는 사실을 인정하지 못했나 봅니다.

/desc 탐사자 눈에 /desc가 보일리가 없잖아요?

테스트 플레이 탁에서 글씨에게 나쁜 말을한 탐사자에게

/desc 이런, PC의 이름(이건 적어주십시오) 위대한 언어를 만든

/desc 위인을 비난하는건가요?

라는 지문을 쳤더니 재미있었습니다.

※ 어느 정도 상황과악이 끝났으면 아래 장면을 진행합니다. 정신없이 우다다다 빠르게 진행하면서 탐사자와 PL의 혼을 빼놓읍시다.

#2. 위 상태를 인지했다면 /desc는 부정없는 명제라는걸 깨달자

/desc 이런게 보이다니 병원을 가야할지도 모르겠습니다.

/desc 이 근방에 병원은 없으니 다음으로 미루죠.

/desc 믿기 어려우면 검색해 보아도 좋습니다.

/desc 정말로, 이 근방에 병원은 없어요! 땅값이 비싼 변화가기 때문입니다.

※ 정해진 정보값을 확인시켜주는 예입니다. 검색하는 RP를 하면 실제로 있습니다.

/desc /desc를 의심하는건 아니죠?

/desc 음, 곧 KPC의 이름(이건 적어주십시오)에게 문자가 오겠네요.

/desc 그렇게 되면 PC의 이름(이건 적어주십시오)도 /desc가 거짓인게 아닌걸 알겠네요.

※ 이 타이밍에게 KPC에게 문자가 오도록 해주세요.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)가 까먹은것도 압니다.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)가 잃어버린 피자 쿠폰은 냉장고와 바닥 사이에 있습니다.

/desc 거기에 3개나 있지만 그중 1개는 망한 피자집입니다.

/desc 더 해야하나요?

/desc 오늘 가져와야하는 물건을 잊지 않게 신발장위에 두었는데 깜빡한것도 모르는 PC의 이름(이건 적어주십시오) 보다 많은걸 압니다.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 자신의 눈에 보이는 글이 슬슬 전지전능하다는걸 알게됩니다.

/desc 글씨는 사람의 운명도 알고

/desc 사람의 생각과 속 마음 까지 알 수 있으니까요.

※ 숨겨왔던 KPC의 마음을 어필(?)할 시간입니다. 탐사자가 흥미를 가지면 답을 알려주세요.

/desc 어디보자

/desc 행인 13은 굳은 얼굴로 무게잡고 있지만

/desc 저녁에 시켜먹을 치킨 메뉴를 고심하고 있습니다. 생긴것 때문에 오해받는 편이라 좋다고 생각하네요.

/desc 판매원 3은 개인적으로 이 메뉴는 가성비가 좋지 않다고 생각합니다.

/desc 사실 요리를 만들때 손을 씻지 않았지만 누가 알까요.

/desc 이걸 PC의 이름(이건 적어주십시오)가 알 수 있다는걸 모르니까 당당합니다.

※ 확인 해본다면 그런 생각을 한게 맞습니다. 페어 캐릭터가 아는 사람에 대해서나, 다른 예시를 추가해줘도 좋을 것같네요.

EVENT 2. 전지적작가 시점은 전지전능하다니까?

※ 캐릭터의 생각이나 행동 물품을 할때 /desc가 반응해줄 수 있는 아이디어 제시입니다.

▶KPC가 뻔한 거짓말을 할때

- /desc KPC의 이름(이건 적어주십시오) 는 거짓말을 했습니다.

▶PC가 이상한 말을 할때...(?)

- /desc 라고 PC의 이름(이건 적어주십시오) 는 착각합니다.

#3. 지금은 기승전결중 기는 지났죠.

/desc 아, 이럴때가 아니죠.

/desc 시나리오 내용에 집중하세요!

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 약속장소인 카페로 천천히 걸어갑니다.

/desc 늦지 않으려면 버스를 타야하는데,

/desc 때마침 옆을 지나가는군요.

/desc 어쩌면 PC의 이름(이건 적어주십시오)는 버스 번호를 보지 못했을 수도 있습니다.

※ /desc가 pc가 모르는 정보도 제공해주는걸 알려주는 것입니다. 버스를 타지 않는 캐릭터라면 다른 상황을 만들어 비슷하게 적용 해봅시다.

/desc 배차 간격도 넓으니 저걸 놓치면 지각인데도 말이죠.

/desc 크툴루 타이만 시나리오에서 KPC를 만나기 쉬운줄 압니까?

/desc 여기서 타이만 시나리오란... 설명할 시간이 없겠는데요.

/desc 저런 정류장까지 달려볼까요?

/desc 뭐 택시를 타던가...

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)를 바람 맞던가...

※ KPC는 지금 시계를 보고 기다리고 있을것이다 등등 어떤 것이라고 지문으로 아는척을 잔뜩 해봅시다.

※ PC가 /desc의 말을 믿지 못할 수도 있습니다.

‘/desc 저런... KPC의 이름(이건 적어주십시오) 과의 약속도 잊었나요?’ 라는 지문과 KPC의 문자나 전화 mp를 곁들여 /desc가 맞다고 확인시켜줍니다.

#4. 판정은 COC의 운명 결정을 위한 것이니까요.

※ 적당한 시기에 판정을 시킬 상황을 만듭시다. 배경을 달리 했으면 맥락을 맞추고 비슷한 뉘앙스로 변경해주시면됩니다.

/desc 당신은 뛰어봅니다.

/desc 민첩 판정을 해볼까요?

/desc 민첩? 판정은 또 무슨 말일까요?

▶PC가 판정할 시

/desc 80, 실패.

※ 나온 수치, 성공 수준을 말해줍니다.

/desc 실패했으니까 PC의 이름(이건 적어주십시오)는 이렇게 하는걸로 하죠.

※ 실패했으니 행동을 할 수 없었던 걸로 해주세요. 성공시엔 일이 잘 풀리게 해주고요.

판정을 하고 나서 적당히 정해지는 것 같은 뉘앙스를 유지해주세요. 진엔딩으로 가는 힌트가 됩니다!

▶PC가 판정을 하지 않는다면

※ 판정을 하도록 유도하는 /desc임을 어필합니다.

/desc 당신은 기회를 흘려 보냅니다.

/desc 뛰어도 어쩔 수 없었을거예요.

/desc 그렇게 믿고 싶나요?

/desc 실패가 두려워 포기한건 아닌가요?

▶PC가 /desc의 안내와 다른 방향으로 RP 하려 할 경우

※ 그렇습니다. 시나리오를 주도하는건 PC의 행동입니다. PC가 행동하면 /desc는 거기에 맞춥니다. 진엔딩에 도달할 수 있는 힌트가 되니까 /desc어투를 신경써주세요.

아래 예시는 버스를 타길 거부하고 PC가 택시를 잡았을 경우입니다.

/desc 잠깐 기다려봐요.

/desc 그렇다면 행운 판정을 해볼까요?

/desc 38 보통 성공.

/desc 성공했으니까 이렇게 하는걸로 하죠.

/desc 보통 정도로... 한 15분쯤 지나면 택시가 잡히는걸로요.

/desc 저런... 다른 택시들은 모두 지나갑니다. 사람을 태우고 있군요.

/desc 눈치 챘나요?

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)의 운명은 성공 수치로 정해집니다.

/desc 당신의 행동중에 중요한 일들은 ■■의 판정에 의해 갈리죠.

/desc 원하던 일이 실패한 것도 판정에 실패해서 그런것일수도요?

#5. 이야기 진행에는 스릴, 위기, **EVENT!**

※ 상황과 맞는 위기를 만들고 성공 여부에 따른 연출을 해줍니다.

/desc 이려고 있을때가 아닙니다.

/desc 당신에게 이벤트가 일어나기 직전이기 때문입니다.

/desc 바로 3번째 지나가는 하얀 승합차가 급발진 하면서 당신에게 돌진할겁니다.

/desc 들리는 말들이 사실일것 같나요?

/desc 이건 전지전능한 예언이 아닙니다.

/desc 일어나는 일을 표현하고 있는거니까요.

/desc 정말로 교차로의 저편에서 흰 승합차가 신호 대기를 하고 있네요.

/desc 자리를 피해볼까요? 몸을 숨길까요?

▶판정을 할 경우

/desc 걸맞는 판정을 합니다. 민첩 판정!

/desc 판정 수치, 판정수준!

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)가 재빨리 편의점으로 들어가자 승합차가 빨간불에도

/desc 속도를 내면서 PC의 이름(이건 적어주십시오)가 있던 길가의 가로등에 들이박습니다.

/desc 실패했으면 로스트!

/desc 정도는 아니고, 1d6정도의 데미지를 입습니다.

/desc 체력의 절반을 잃고 건강 판정에 실패시, 기절하여 KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 당신을 기다리다 열받겠죠.

/desc 그럴 성격 아니라고요?

/desc 네 구라였습니다.

※ 위 같은 룰적 농담도 곁들이면 재미가 두배

※ 이후 탐사자가 운전자의 생사 여부를 확인하면 /desc 운전자 6은 용감한 시민의 신고로 구급차에 실려갔습니다. 같이 다른 캐릭터가 등장한다면 엑스트라 처럼 명칭을 지어주세요.

▶ 판정하지 않을 경우

/desc 저런, /desc는 틀린말을 하지 않습니다.

/desc 승합차는 당신에게로 돌진해오며, 체력 -1D3

/desc 어떻게하면 믿을수 있을까요?

/desc 이 화창한 날에 머리 위로 물벼락이 쏟아지면?

/desc 좋아요. 그런걸로 합시다.

/desc 어김없이 물벼락이 떨어지네요.

/desc 머리를 훌쩍 적시고 옷은 젖었습니다.

/desc 2층 난간에서 몸을 내민 사람이 미안하다 말하지도 않고 창문을 닫습니다.

#6. 너를 만나기까지 #6.이나 걸렸어

※ KPC와 조우합니다. 첫부분은 KPC스러운 묘사를 해주세요.

/desc 심기가 불편한지 팔짱끼채로 제 팔꿈치를 두드리고 있네요.

/desc 어디부터 잔소리 해야할지 고민하고 있군요.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)의 잘못 12가지 짚 꼬고 있습니다.

/desc /desc가 보이는데 혼이 팔려서 늦어버리는데 이걸 어떻게 증명할까요?

/desc KPC의 생각을 모두 읽을 수 있다던가

/desc 이대로 가위바위보를 하면 모두 이길 수 있다는걸 보여주면 믿을까요?

※ PC가 /desc를 이용할 수 있도록 유도해줍니다. 이용하지 않을 성격이라면 어거지라도 알려줘서 상황을 유리하게 만들어줍니다. 틈틈히 /desc를 통해 KPC 마음과 생각을 어필해주세요.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 /desc가 보이는 상황을 이용하기 시작합니다.

/desc 전지적 시점이란건 편하기도 합니다.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 /desc가 마음에 드나 보군요.

/desc 당신이 이걸 사용하면 원하는걸 쉽게 알 수 있을거기도 합니다.

/desc KPC에게 알고 싶은게 있나요.

/desc 여기서 KPC는 KPC의 이름(이건 적어주십시오)를 말합니다.

/desc 아차, 알려주었던가요? 그럼 그런거고요.

/desc 타인을 이해할 수 있는 완벽한 기회입니다!

#7. 이래도 /desc가 보이는걸 말하지 않을테야?

/desc /desc는 예언도 할 수 있습니다.

/desc 이 화창한 날에 머리 위로 물벼락이 쏟아지면?

/desc 좋아요. 그런걸로 합시다.

/desc 민첩 판정!

※ 판정에 성공했다면 판정 실패 할 때까지 시도하여, KPC에게 일이 생기게 해주세요. /desc 이것도 판정! /desc 저것도 판정! 위기로 몰아넣어봅시다.

/desc 어김없이 물벼락이 떨어지네요.

/desc /desc 머리를 훌쩍 적시고 옷은 젖었습니다.

/desc 슬슬 /desc가 보인다고 하지 않으면 당신이 이상해질겁니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)에게 /desc가 보인다는 말을 믿어줄까요?

/desc 당신에게만 보이는데?

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 문장 부호를 잘 봐주세요.

/desc 글은 의문문이었지 평서문이 아니었습니다.

/desc KPC가 믿는지 아닌지는 비밀입니다.

※ /desc가 보인다고 알려주었다는 가정 하에 진행됩니다. 알려주지 않으면 이 분기를 넘어가주세요.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 심히 안타까워 합니다....

/desc 라는건 날조입니다.

/desc 뺑인걸 알려줬으니 뺑이 아닙니다.

/desc 적폐시점도 시점이니깐요. 아, 문장은 이해할 필요 없습니다.

/desc 당신은 /desc 를 신뢰합니다.

/desc 글자는 문제가 없습니다.

/desc 라는게 없더라도 상황은 변하는게 아니니깐요.

#8. 만병통치약 지능 판정

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)에게는 지능판정이 필요해보입니다.

/desc 눈치가 없고 머리도 좋지 못해서 착각에 빠지기 전에 알려주려고요.

※ PC가 똑똑한 친구라면 /desc 시나리오 진행을 위한 날조입니다. 를 덧붙여주세요.

/desc 지능 판정을 해도 의미 없을 정도는 아니잖아요.

/desc 굿 엔딩으로 가는 힌트를 알 수 있지 않을까요?

※ 판정, 성공이든 실패든 아래와 같이 출력해주세요. 이미 눈치챈 사실이라면 그 사실이 맞는것 같습니다! 라고 애매하게 말해주세요.

/desc 나쁜일을 글자가 만드는것 같나요?

/desc 그럼 정말 PC의 이름(이건 적어주십시오) 는 미래를 읽고 있는걸까요?

/desc 막막함에 어떻게 해야 모를때

/desc 해결법이 없는 시나리오는 없습니다.

/desc 곧 클라이막스도 와야겠쥬.

/desc 클라이막스란 이야기의 끝입니다.

#9. 클라이막스란 이야기의 끝

/desc 이야기의 끝이란 자고로 불길한 음악과

/desc 비밀과 반전이 있어야겠쥬.

※ 이때 브금 분위기를 전환해주세요. 세션 할때 브금은 필수가 아니지만 연출적으로 좋은 도움이...이하 생략

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오) 는 곧 알 수 있게됩니다.

/desc 모든걸 알게된 *PC*의 이름(이건 적어주십시오) 는 어떤 선택을 하게 될까요.

/desc 멍멍한 결말이 기다리고 있습니다.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오) 도 슬픈 나머지 자신의 토끼모양 손수건을 꺼내드립니다.

/desc 그건, 거짓말이었습니다.

/desc 하지만 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오) 는

/desc 비밀이 필요한 법입니다.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오) 의 비밀을 알고 싶나요?

EVENT 3. 이건 **COC**지만...

※ 인세인 룰의 페러디이자, 아직 시나리오는 남았으니 **KPC**의 비밀을 호락호락 하게 알려주지 않습니다. 묻지 않는다면 넘어가주세요.

▶**KPC**의 비밀을 묻는다면

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오) 는 말하지 않습니다.

/desc 자신의 비밀은 스스로 밝힐 수 없거든요.

#10. 클라이막스란 위기

/desc 아, 그런데

/desc 당신이 모르는게 하나 더 있습니다.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)는 곧 골목길에서 튀어나온 괴한의 칼에 맞아 과다 출혈로 죽게 됩니다.

/desc 민첩 판정!

※ 판정에 실패했을 경우 다른 판정을 이용해서 기회를 주세요. /desc 곧 엔딩인데 봐드리죠. 라는 말을 덧붙여주세요.

/desc 골목에서 다급한 발걸음이 들리면서

/desc 검은 모자를 깊게 눌러쓴 사람이 뛰쳐나옵니다.

/desc 그리고 그 사람은 ...

/desc 멀리있는 우리보다도,

/desc 가까이 있던 사람을 습격합니다.

/desc 당신이 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)를 구함으로서 행인 13이 괴한의 칼에 맞습니다.

/desc 당신이 PC라 KPC를 구할 수 있었군요.

/desc 숨을 돌릴 시간이 없습니다.

/desc 곧 엔딩이거든요.

/desc 이제 엔딩에 도달할때가 되었으니까

/desc 엔딩은 어디서 하는게 좋을까요?

/desc 아, 저곳 어떤가요?

/desc 전망도 좋은 빌딩의 옥상 위 말이죠.

/desc 옥상으로 올라가는걸 막지 않을겁니다.

/desc 가지 않을것 같으면 괴한에게 쫓기거나, 괴한이 그쪽으로 갔다 합니다.

/desc 둘다 하지 않을것 같으면 세상을 무너트릴건데... 어쩔래요?

※ 엔딩 장소는 중요하지 않습니다. 추억이 있는 장소나 의미 있는 곳으로 정해주세요.

/desc 당신은 엔딩 하기 딱 좋은 옥상 위를 향합니다.

/desc 누군가 옥상으로 올라가는걸 막지 않을겁니다.

/desc 상식적으로 막아서는 보안원이 없는게 이상하지 않냐고요?

/desc 엔딩을 해야하는데 누가 방해할까요?

/desc 이 모든일이 /desc의 탓일까요?

/desc 원래 일어날 일이 일어난것 일텐데요?

/desc 단정 지어서 진실이 된건지, 진실을 단정지은건지 *PC*의 이름(이건 적어주십시오)는 어떻게 알까요?

/desc 축하합니다. PC!

/desc 엔딩 요건을 충족하였습니다.

※ 이야기가 진행되면 엔딩을 하게 되는건 당연한거죠. 다른 행동을 하지 않아도 진행하시면 됩니다.

#11. 엔딩 요건 충족!

/desc 이 글씨가 사건을 만든다는걸 알아 버렸네요!

/desc 그리고 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)도 뭔가 알아버립니다!

/desc 당신의 뛰어난 육감으로 몇가지 이벤트를 넘깁니다.

/desc 노을진 저녁은 마지막 장면에 어울리니까, 해가 지고 있는걸로 합니다.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 /desc 를 따르게 됩니다.

/desc 다른걸 하면 달라질것 같나요?

/desc 사실 당신은 할 수 있는게 없습니다.

/desc 그도 그렇게 이 시나리오의 내용은 정해져있으니까요.

/desc PC의 이름(이건 적어주십시오)는 현실과 가상의 경계가 흐려집니다.

/desc 당신은 훌륭하게 진상에 가까워지고 있습니다.

/desc 당신은 만들어진 캐릭터 입니다.

/desc 위기에 부딪히고 극복하며 쾌감을 얻게 되는 이야기

/desc 모두가 좋아하는 내용 아닌가요?

/desc 그러니 위기를 극복해 봅시다!

/desc 충격 받았다면 SANC을 합시다.

※ 이성 관정을 한다면 1d10/1d100이성 감소를 해주세요. 이때 탐사자가 판정하지 않으면 그냥 넘어갑니다.

/desc 당신은 시나리오에 따른 캐릭터고,

/desc 흥미를 위해 움직이고 있으며

/desc 당신을 조종하는 자가 있습니다.

/desc 그게 아니라면 이 현상을 어떻게 설명할건데요?

/desc 어떻게 미래를 알고 있을까요?

/desc 아무런 고난 없이 시나리오는 흘러가지 않거든요.

/desc 당신이 믿지 않아도 엔딩으로 달려갑니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 불행해져야 합니다.

/desc 그게 이 시나리오에서 정해진 KPC의 역할이거든요.

/desc 이 불행은 막을 수 없습니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)가 존재하는 한 재앙이 KPC의 이름(이건 적어주십시오)를 따르게 될겁니다.

/desc 이 시나리오의 진상은 '■■■의 지식을 탐독하던 사교도들이 작품을 통해 ■■■와 접촉하였고, KPC의 이름(이건 적어주십시오)와'

/desc 너무 빠른 설정인가요?

/desc 1d2를 굴려서 정했어야 했나요.

/desc 클리셰는 먹히니 넘어갑시다.

/desc 어쩌면 당신은 미쳤던걸까요?

/desc 어쩌면 당신은 악몽을 꾸고 있는걸까요?

/desc 이 현상은 멈출까요?

/desc 음, 당신이 , *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)와가 재앙이라는걸 이해해야하니깐...

/desc 음, 그리고 이야기는 진행 되어야하니깐 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)가 존재하면 사람이 죽어가는걸로 합시다.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)가 살면 사람들이 죽습니다.

/desc 이게 저주일까요?

/desc 이걸 사실입니다.

/desc 어쩔 수 없네요.

/desc 다 죽어라는건 아니고 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)만 죽으면 끝날일입니다.

/desc 권능을 보여주다가 죽어 버려라고 하는 악마 같은건 아니고요.

/desc 모두 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)가 원인이기 때문에게 해결하는 방법입니다.

/desc 클리셰지만 자극적인 내용이 감성을 흔들어서 잘 먹히는 편이어서요.

/desc *PC*의 이름(이건 적어주십시오)당신은 고 차원의 지식을 알게 된것일 뿐입니다.

/desc 운명이 흘러가는법을 알아 버린 거죠.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)를 없애기 위해서 사격(권총) 판정을 합시다.

/desc 이것은 게임일 뿐이라니까요?

/desc 선택이라고 생각했던게 정해진 구조의 일부일 뿐인겁니다.

※ *PC*가 세션 흐름에 어떤 반응을 보였는지에 따라 변경이 필요한 지문입니다.

<p>/desc <i>PC</i>의 이름(이건 적어주십시오)는 /desc의 말을 믿지 않습니다.</p> <p>/desc 이제껏 보았던게 일어났다는걸</p> <p>/desc 믿기 싫어서 무시하는걸까요?</p> <p>/desc <i>KPC</i>의 이름(이건 적어주십시오)의 마음을 읽었을때까지만 해도 신뢰했으면서?</p>
--

/desc *PC*의 이름(이건 적어주십시오)는 알게됩니다.

/desc /desc는 *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)를 설득했습니다.

/desc /desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)는 결심을 했습니다.

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)는 알고 있습니다. 이걸 그만둔다 해도 미뤄질 뿐이라는걸요.

※ *KPC*의 마음은 성향에 따라 변경해주세요. 그렇지 않을 *KPC*라면 /desc 말이 다 개뻥이라고 *PC*가 엔딩을 결정한 이후에 알려줍니다.

EVENT 4. 고백은 핑크빛이 아니다.

※ PC가 결정을 망설인다면 KPC의 고백 이벤트를 삽입합니다.

/desc 아무런 고난 없이 시나리오는 흘러가지 않거든요.

/desc PC가 믿지 않으니 KPC가 나섭니다.

/desc KPC는 자신의 비밀을 밝히려 합니다. 그럴 수 있는 타이밍이라서요.

※ KPC가 살아있는 한 재앙이 따르기 때문에 PC의 눈에 /desc가 보이는거라고 RP 합시다.

/desc 당신이 고차원의 지식을 보게 된것은, 모두 KPC의 이름(이건 적어주십시오)가 원인이기 때문이죠.

/desc 자. 원인을 없애버립시다.

/desc 사격(권총)버튼을 누르면 KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 죽습니다.

/desc 권총이니까 1D10 데미지에, 가까이서 판정하는거니 성공인걸로 합시다.

/desc 엔딩을 보기 위해 위해서 사격(권총) 판정을 합시다.

/desc 이러다가 /desc의 말대로 정말로 사람들이 죽어버리면?

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 이 /desc가 하는 말이 거짓말이 아니라고 판단합니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 당신이 방심하는 동안

/desc 숨겨져 있는 권총을 잡아 자신을 쏠 생각입니다.

/desc 멋진 이야기를 마무리 짓기 위해서요.

/desc 급하게 재난 문자가 오네요.

※ 확인한다면 /desc가 예고했던것 처럼 사람들이 원인 모를 돌연사로 죽어간다는 내용입니다. KPC는 되도록 문자를 본것 처럼 해주세요.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 이미 자신의 선택을 결정을 했습니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오)는 이 이상의 재앙을 불러오지 않으려 합니다.

/desc /desc의 말대로 자신의 목숨을 끝내는걸로 이야기를 마무리 지으려고 합니다.

/desc 그럴지 않으면 끝나지 않을거라 생각하거든요.

/desc 이 이야기에 해피 엔딩이 있을까요?

/desc 없습니다!

/desc 왜냐면

/desc 크툴루니까요!

/desc 크툴루 그게 뭔데요?

/desc 당신은 이해하지 못하는 것입니다!

/desc *KPC*의 이름(이건 적어주십시오)는 많은 생각을 합니다.

/desc 진정으로 자신이 택해야하는게 무엇일지,

/desc 당신에게 잘못하는건 아닐지.

/desc 이 세상이 자신의 목숨을 바칠 정도로 가치가 있는걸까요?

/desc 그럴 사람이 아니라면 뺨이라고 하죠.

#마지막. 엔딩입니다!

※ *PC*의 선택에 따라 엔딩으로 넘어갑니다.

END1. /desc의 비밀을 깨닫다 - 진엔딩

END2. 그냥 무시하고 살려다.

END3. /desc의 말에 따라 *kpc*의 죽음

END4. *PC*가 죽음으로서 현 상황을 도피

END1. 그럼에도 포기하지 않는 탐사자를 위하여 - 진엔딩

※*desc*에 대항하는 의지를 보여준다고 하면 마스터 재량으로 1의 엔딩을 보시면 됩니다.

/desc의 비밀에 대해 알 수 있도록 유도해주세요. 별도의 판정을 요구하여도 힌트를 주어도 좋고, 스스로 알아 버린다면 진행해주세요.

※ /desc는 제시한 상황만을 통제할 수 있습니다.

예를들어, /desc 편의점에 과자가 있습니다.라고 한다면 과자가 있다 했지 어떤 종류의 과자인지는 플레이어가 롤플 하기 전에는 정해지지 않습니다.

/desc가 한정하지 않은 부분은 롤플을 함으로서 *PC*와 *PL*이 채워나갈 수 있는겁니다.

/desc보다 빠른 *RP*로 상황을 원하는 방향으로 만들 수 있습니다. *TR*이란 공동 창작의 부분이 있으니까요. 하하.

이 사실을 직접 *RP*를 통해 실험해본다거나 /desc와 싸우며 우당탕 쿠당탕 한다면 와닿기 쉬울겁니다.

플레이어의 이해를 돕기 위해 이 내용을 그대로 알려주어도 됩니다.

아래는 기막을 이해시키기 위한 예시일뿐 이러지 않았습나다.

PC : “나 뭔가 알것 같아.” 가설을 확인하기 위해 편의점을 찾습니다.
/desc 멀지 않은 곳에서 작은 규모의 편의점이 있네요. 손님도 없어보입니다.
PC : 그 편의점은 TR룸도 겸하고 있어서 룰북도 진열되어 있습니다.
/desc 그런 유토피아가 있다고 생각합니까? 있네요. 하지만 다이스는 팔지 않습니다.
PC : “어쩌면...” 그 편의점으로 달려가 구인하는 사람들 틈에 끼어 입문탁을 하고 싶다고 말합니다.
/desc 이게 말이 되냐고요? 하지만 가능합니다. 그런 세계니까요.

※ 탐사자가 이 시나리오의 기믹을 이해했다면 엔딩을 마무리시켜주세요.

/desc 탐사자는 /desc의 진실을 알아버립니다.
/desc는 모든걸 관장할 순 없습니다.
/desc /desc가 묘사하지 않는 빈 공백이 있는 것은 PC의 행동으로

※ 연출상 아래부터 /desc를 떼어주세요

당신의 의지로
바꿀 수 있습니다.
인간은 권위에 복종하지 않습니다.
인간은 끝까지 하고 싶은 이야기를 위해 노력합니다.
선택은 항상 유의미 하지 않습니다.
하지만, 선택을 함이 의미있습니다.
PC의 이름(이건 적어주십시오)의 의지로 이 이야기를 마무리 지어 봅시다.
그러고 보면 시끄러운 글자들도 이제 보이지 않습니다.

/desc가 보인다면 KPC의 이름(이건 적어주십시오)의 속 마음을 알 수 있었을텐데요.
그런걸 알 수 있을리가 없잖아요.

※ 어느정도 RP와 이야기를 마무리하고 짹짹한 끝을 알려주세요. 꼭 막힌 해피엔딩이
좋다면 이대로 끝내세요!

그런데 정말,
해피 엔딩일까요?

핸드폰에는 재난 문자가 남아있습니다.

당신이 본 /desc 의 진실은
무엇이었을까요?

END2. 그냥 무시하고 살려다.

※ /desc와 동행을 하려는 탐사자에게 아래 엔딩 내용을 출력하고 시나리오를 마무리
지읍시다.

/desc 탐사자는 /desc에 대해 생각하길 포기합니다.
/desc가 사람의 속마음을 알든
/desc의 말이 일어나든
/desc가 보이기 전 후의 삶이 크게 달라진건 없잖아요?
/desc 달라 졌나?
/desc 뭐 어쨌든 연연해 하지 않고 /dsec와의 동행을 받아들입니다.
/desc 아무것도 하지 않기로 한것도 결정이고 엔딩 분기의 하나니까요.
/desc 탐사자의 눈에 /dsec가 사라지지 않습니다.
/desc 다른 선택을 했으면 달랐을까요?

/desc 모르죠.
/desc 해보지 않았으니까요.
/desc 축하합니다. 당신은 전지적 시점을 획득합니다.
/desc /desc는 당신에게 많은 도움과 불행을 떠안기게 될겁니다.
/desc 모든걸 알 수 있다는건 행복하지 않은 않거든요.

/desc 그래요. 당신은, 탐사자는, PC는
/desc [[1d100]]분 후에 죽게됩니다.
※ KP 취향에 따라 초, 년 등등... 시간 단위를 다르게 해도 됩니다.

/desc 이런 상위 차원의 지식을 엿보고도 몸이 견딜거라 생각했나요?
/desc 그동안 잘 지내봐요!

END3. KPC가 죽어버렸습니다. 구제 시나리오가 필요하겠네요.

※ 어떤 방법이든 KPC를 희생하기로 한다면 원하는 방식으로 보내주세요.

/desc 의 말에 따라 KPC가 희생됩니다.

/desc 이게 옳은 결말일까요?

/desc 사람을 위해 KPC가 죽어야한다니

/desc 구제 시나리오가 필요하겠네요.

/desc KPC를 살릴 수 있을지도 모르니까요.

/desc 사람이 살아날 수 있다니 이게 제대로된 세상일까요?

/desc 당신은 당신이 사는 세계를 의심해 보는게 좋을것 같습니다.

/desc 당신의 상식이 통하지 않는다는것 짚은 알게 되었잖아요?

/desc 아, 이제 엔딩도 결정 되었으니 마무리 지어야겠네요.

/desc 마지막으로 KPC가 느꼈던 감정과 말,

/dsec 알고 싶나요?

/dsec 저런, 엔딩이 나버려서 알려줄수가 없네요.

/dsec 아,

/desc 그런데 하나 이상한게 있습니다.

/desc 이 /desc는 왜 없어지지 않을까요?

※ 이후에 /desc를 댄 지문으로 평범한 일상으로 돌아가게 해주세요. 꼭 막힌 해피엔딩이
좋다면 이대로 끝내세요!

PC가 방심할 쯤 아래 지문을 마무리로 짚짚한 끝을 알려줍시다.

/desc COC 7th Edition

/desc W. 해파

/desc /desc 가 이번이야 말로 들리는 시나리오

/desc KPC ‘다른 캐릭터의 이름 PC ‘PC의 이름(이건 적어주십시오)’

/desc 도입부

/desc 당신의 오늘은 특별하지 않았습시다.

/desc 아아, 잘들리나요?

END4. 연약한 탐사자는 죽어버립니다.

※PC가 죽었을시 할 수 있는 엔딩입니다.

/desc PC는 결국 KPC와 세계와 /desc를 두고 죽어버립니다.

/desc GM과 PL도 두고 떠난거지만 그걸 알지 못하겠죠?

/desc 뭐... 좋은 방법이기도 하네요.

/desc 탐사자가 없다면 시나리오는 흘러가지 않으니까요.

/desc 이제 마무리 지어야겠네요. 탐사자가 더 할 수 있는 이야기가 없습니다.

/desc 하지만, KPC는?

/desc 남은 KPC에겐 끝이 찾아오지 않았죠.

/desc KPC의 눈에도 /desc가 보입니다.

/desc KPC의 이름(이건 적어주십시오) 여러가지를 포기한 PC를 이해하나요?

※ KPC가 할만한 행동을 RP해주세요.

/desc 슬퍼하지 말아요.

/desc PC를 되찾을 방법은 있습니다.

/desc 구제 시나리오라고 들어본적 있나요?

/desc /desc가 있다면 PC도 살릴 수 있습니다.

/desc 음, 이 시나리오의 제목은

/desc 무엇으로 하는게 좋을까요?

후기

인간은 ■■에 복종하지 않습니다.

인간은 지문에 복종하지 않습니다.

인간은 권위에 복종하지 않습니다.

인간은 운명에 복종하지 않습니다.

정해진 것에 순종하지 않고, 인간은 자신의 삶을 개척해가는 의지가 있다는게 너무나도 멋지다는 것입니다. 제 시나리오의 대부분에 담겨있는 내용이라 부끄럽네요.

핸드아웃이라는 효과적인 해피 엔딩으로 가는 힌트(?)를 일부로 사용하지 않았습니다. 아무래도 PC들의 인생이 인간의 삶이라 가정하면서 쓴 시나리오라, 아무것도 주어지지 않는 자연적인(?) 상태에서의 선택을 유도하고 싶었거든요.

살면서 핸드아웃을 받은적이 없는데도 우리는 잘 살잖아요? 잘은 아니라도 살긴 살죠 하하.

이 시나리오를 작성하는데 영감을 준 것을 꼽자면 메타픽션 장르의 다양한 게임, 영화들, 역병시절 이전 TR을 즐기던 시대에 GM말이 들리는 시날 있으면 웃기겠다는 잡담이 있지만.. 아무래도 인간찬가를 사랑하는 저에게 있어서 과학이라는 아름다운 절대적 공식에서 인간이란 존재의 유의미... 정교한 숫자로 설명할 수 있는 세상에서 전기적 신호로 사고하는 인간의 의지가 시나리오를 만드는 원동력 인것 같네요. 그냥 하고 싶은 말을 했을 뿐이라는 겁니다. 2차원 생물은 3차원 생물을 이해하긴 어렵죠. COC에 욕망을 충족시키기 위해 더 높은 차원의 지식을 탐하는 사이비들이 많이 계시는데 그게 행복하진 않을지도 모른다는 생각도 듭니다.

진엔딩을 보는 기막은 저의 친한 친구(?)의 TRPG를 할때 '의자가 있다고 하면 그때서야 상상속에서 의자를 집어 넣는다.'라는 관점에서 영감을 얻었습니다. 하하 그 친구가 후기를 읽지 않는 한 모를거예요.

역시 후기에 시나리오 비하인드 푸는 시간이 가장 즐겁네요.
모쪼록 시나리오 플레이를 하면서 즐거운 시간 보내시길 바랍니다.

시나리오를 최대한 간결하게 쓰려고 여러 가지 상황을 배제하고... 개변이 필요한 시나리오가 되어 버렸는데 천재 TRPG 친구들이 잘 하리라 믿습니다!
시나리오 아이디어 도구니까 원하는 배경과 스토리 엔딩을 즐기십시오!
시나리오 원안은 재료 수준인데 밀키트 정도로 가공했으니깐요... 많이들 편하게 드셨으면 하네요!

시나리오 분석

시나리오 의도를 설명해, 시나리오 속 장치를 도구로 활용해 마스터링 할 수 있는 참고 사항입니다.
완제품과 홈메이드 원하는 방식으로 즐기면 되니까요. 저보다 더 멋진 장면과 내용을 만들 수 있으신 분도 많이 계실거니까요! 멋지네요. 자랑해주세요.

기본적으로 /desc가 보여서 진행되는 가볍고 귀여운 헤프닝 → 인지하지 못했던 /desc 의 전지적 능력으로 일어나는 공포 대비로 시나리오가 진행됩니다.

도입부는 탐사자가 /desc에 대한 신뢰 얻게하는 부분입니다. /desc를 무시할 수 없도록 권위를 주는게 주요 포인트입니다.

탐사자가 /desc의 능력을 사용하면 모든걸 알 수 있는 듯한 기분을 느끼게하여 전지전능에 대한 장점을 부각 시키고, 후반부의 전지적 시점이 좋지 않을 수 있다는 스토리 흐름과 대비하게 해주세요. 좋은 일을 만들어줘서 방심(?)을 유도해 봅시다. (그렇다고 시나리오 내용을 속이라는 말은 아닙니다.)

또한 메타적인 정보를 나열하여 다른 차원의 지식을 탐독하는 느낌을 강조 할 수 있도록 해주세요. RP적으로 GM도 플레이어도 재미있는 상황이니깐요!

ex) 이성치 판정, SANC등 탐사자가 모를 수 밖에 없는 메타적 용어를 사용함

도입부를 통해서 탐사자는 /desc의 말을 어느정도 믿게 되었을 겁니다. 그거면 충분합니다. 믿지 않았어도 됩니다. 어느정도 즐겼다면 /desc를 사용해 긴장감을 만들며 위기와 공포를 연출합니다. 크툴루니깐요! 진상을 알아도 무력한 탐사자와 /desc의 말에 따라 모든게 일어나버리는 전지적 존재의 위엄을 느끼게 해줍니다.

이후 엔딩 분기로 넘어갑니다.

그나마 행복해 보이는 진엔딩으로 유도 하기 위해 힌트를 주도록 합시다. 우리 시험의 정답을 맞추기 위해 TR을 하는게 아니니까 지능 판정을 해도 좋고, 눈치껏 알려줘도 좋고 뭐 알아서 합시다.

주요 시나리오 기믹 & 연출 정리

1. /desc를 포함하여 출력

roll20방에서 출력시 시나리오 본문에 /desc를 붙여야지 지문에 /desc를 포함해 출력됩니다.

ex) /desc /desc COC 7th Edition 입력시

roll20방에서 /desc COC 7th Edition라고 출력

이는 진엔딩에 도달하면 /desc가 사라지게 되는 연출까지 이어지게 됩니다.

2. /desc의 전지적 작시점 활용

GM의 입장에서 스토리는 전지적 작가 시점에서 흘러갑니다. 탐사자를 놀리기도 하고, 무언가 만들어 내기도하고, 사건을 일으키기도 합니다. 캐릭터들의 마음을 읽기도 하고요.

탐사자가 모르는 정보를 알려줄 수도 있습니다.

고차원의 신이 되어 보세요! 이런 기회는 흔치 않으니까 잘 활용해 봅시다.

3. /desc의 허점

지문이 말하지 않은 부분까지 정해지지 않습니다. 얼마든지 파훼할 수 있게 하고 시나리오 도중에 기막을 눈치채게 된다면 엔딩 분기로 넘어가주세요.