小笼包
COC故事模组。在一个夜晚，你们来到了一家中餐馆，接着服务生端着小笼包走了过来。

初始化
故事描述
吃小笼包的话...
结局和背景
额外资讯

□□□

□□□:□□□

□□:□□□□□□□□TRPG□□□□ □□□□□□□□□

□□□□/□□KP□PL□/□□□□□□□PL□□□□10-20□□

□□□:□□

PL□□

□□□4□□:□□□□□□□x1□□□□□□□x2□□□□□□□x1□□□□□□□□□□5□□□(□:□□□□□2□□□□□□□)

PL□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□x1□□□□□□□x2□□□□□□□x1□□□□□□□□□□□□□□□□(□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

[TRPGKP]

故事描述

在某个夜里，探索者们来到了一家中华餐馆，在点完餐之后，手脚利落的男性服务生拿了小笼包来到了餐桌旁。不过说也奇怪，没有人点小笼包阿? (服务生将小笼包分装到了探索者们各自的盘子之中)
面对满脸狐疑的探索者们，服务生微笑地说到
「这是本店给初次光临客人们的特别招待。是本店的招牌小笼包，请大家一定要品尝看看。阿，每种口味都不太一样，详细的说明请参考这边的小卡」然后他很恭敬的拿出了有如名片大小般的卡片交给了探索者们。
「阿对了，这道料理很快就冷了请尽早食用，由于小笼包是特制的如果在20分钟内不吃就会坏掉，所以在那之前至少一粒也好，务必要品尝看看」

如果探索者对服务生使用《观察》或是《灵感》成功的话会发现这个服务生和点菜的时候的服务生不是同一个人，并且意识到他不是负责本桌的服务生。
如果对周围《观察》会看到好像有其他人在用餐的样子，但是好像蒙上了一层雾气朦朦胧胧的看不太清楚。每用一次技能大概消耗2-5分钟，只要经过了20分钟即使不吃小笼包、离席的话，在警告玩PL后直接进入BAD END。

小笼包必须在甫和下列规则之下分配，其余可以照KP的喜好设计(如果不想决定的话可以照最开始的配置推荐进行)
1.小笼包每个人都会拿到至少三个
2.不正常的小笼包每个人至少会拿到一个
※简单来说就是探索者的人数+2为小笼包的总量，并且每个人配置三个，其中每个人都会拿到美味、有毒和亵渎的小笼包各一种，剩下还没分配的也都是亵渎的小笼包这样。

□□□□□...

□□□□□□□□ NormalEnd □□ GoodEnd □□□□□□□□ SAN 0/1 □□□□□□□□□

□□□□□□

(1)□□□□□□

□□:□□□□□□

□□□□□

2(0) □□□□□□□□□□□□□□□

□□:□□□□□□□□□□□□□□

□□:□□□

□□□□

GOODEND

□□:□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□

BADEND

□□:□□□

□□□□

□□□□□https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60429&snA=754

https://www.youtube.com/embed/SI26x9ZsIdM