



할로윈 캔디 베이비
: <https://posty.pe/jrz0tx>

본 시나리오는 할로윈 캔디 베이비를 크리스마스 버전으로 개변한 시나리오입니다.
메리크리스마스!

선물 받아주세요!
그런데 이 아이... .. 우리를 닮지 않았나요?

[개요]
즐거운 크리스마스!
산타의 선물을 받기엔 너무 어른이 되어버린 우리들이지만, 크리스마스 케이크를
준비하는 것은 잊지 않습니다. 우리만의 성탄절이니까요.

때마침, 똑똑... .. 문을 두드립니다.

“선물 배달 왔어요!”

산타 요정이네요. 아이가 건넨 선물을 받았습니다.

그때, 그 아이가 활짝 웃습니다.

그런데 이 아이, 우리를 닮지 않았나요?
부모는 언제나 아이를 알아보는 법,
우리는 본능적으로 당신들의 2세를 알아봅니다.
그래도 너무 놀라지 마세요.
크리스마스엔 기적이 일어나니까요!

약칭: 클마베베

KP 난이도 : ★★★★★ (RP 해야 하는 인원이 많습니다.)

PL 난이도 : ★☆☆☆☆

예상 플레이시간 : RP에 따라 상이하나 빠르게 진행할 시 2시간 이내

추천 기능: 관찰, 듣기

로스트: 약간 있음

주의사항

- 자유로운 개변을 권장합니다.
- 본 시나리오는 초여명 크툴루의 부름 7판의 비공식 팬메이드 시나리오로, 룰북없는 키퍼링은 불허합니다.
- 신화 생물에 대한 독자적인 해석이 있습니다.

세션 카드는 라이터가 제작하였습니다. 편히 사용하세요.

소중한 관계가 아니어도 갈 수 있습니다. 단... .. 토감이 생깁니다. 짧고 가볍게 크리스마스를 즐길 수 있는 시나리오입니다.

이하 시나리오의 진상과 본문이 이어집니다.

진상

산타 할아버지도 넓게 보면 신화 생물인 것입니다. 산타 할아버지에겐 어른이 되면 버림 받는다고 생각하지만 글썄요... 산타할아버지는 언제나 우리를 보고 계십니다.

'저 사람들의 아이가 되면 행복하겠다... ..'라고 생각한 산타 요정이 있었습니다. 행동 동기는 오직 '어른에게 사랑을 받아보고 싶어!'일 뿐입니다. 하지만 어린 나이에 요정이 된 꼬마가 뭘 알겠나요. 사랑을 받는다는 게 무엇인지도 모르고 산타의 조수가 되었습니다.

산타는 언제나 선물을 주며 마음을 표현했죠. 산타 요정은 생각했습니다. 선물을 잔뜩 나눠주면 사랑스러운 존재가 되는 거라고요! **KPC**와 **PC**를 적당히 닮은 모습으로 변장을 하고, 선물 보따리를 든 채로 문을 두드렸습니다. 선물 받으세요!

모두에게 선물을 주면 끝나는, 그런 이야기입니다.

산타 요정

KPC와 **PC**를 닮게 변장한 요정입니다. 따라서 정말 **KPC**와 **PC**와는 아무런 관계가 없는 완벽한 타인이기도 합니다... .. 하지만 산타의 힘으로 인해 **KPC**와 **PC**는 이 아이가 미래에서 온 자신의 아이일지도 모른다는 생각을 하게 됩니다. 어찌 되었든, 진짜 미래에서 찾아온 아이는 아니기 때문에 미래에 토감이 생기지 않는 관계라 해도(사귀지 않거나, 자녀 계획이 없어도) 토감이 만들어질 수 있다는 뜻입니다.

꼬마 요정은 이름이 없기 때문에 자신을 그저 꼬마라고 불러 달라고 부탁드립니다. 이름을 지어주는 것은 돌의 재량입니다. 이름 좀 붙여줬다고 큰일이 일어나지는 않습니다.

2세의 외관, 성별, 성격 등은 자유롭게 정하셔도 좋습니다. 단, 외관으로 보이는 꼬마 요정의 나이는 **8~10살** 정도입니다. 어느 정도 자기표현을 할 수 있으며, 논리적인 사고도 가능합니다. 말을 잘 하는 아이라면 치밀하게 논리 전개를 할 수도 있겠습니다.

+ 아이를 학대하기 위한 시나리오가 아닙니다. 아이를 정서적, 신체적으로 학대하는 경우 로스트 엔딩이 날 수 있게 해주십시오.

본문

챕터 0. 크리스마스에는 기이한 일이 일어납니다

오늘은 즐거운 크리스마스!

산타의 선물을 받기엔 너무 어른이 되어버린 우리들이지만, 크리스마스 케이크를 준비하는 것은 잊지 않습니다. 우리만의 성탄절이니깐요.

PC, 무슨 케이크를 준비했나요?

(대답을 들어주세요.)

멋지네요! 그것이라면 KPC도 필히 기뻐할 겁니다. 때마침, 똑똑... 문을 두드립니다. 누구일까요?

꼬마: 선물이에요!

우리를 향해 손을 뻗는 것은... .. 귀여운 산타 요정이네요. 빨간 옷 아래로 조그마한 손이 삐죽 튀어나와 있습니다. 그 작은 손이 들고 있는 선물을 받아줍시다.

(선물을 받을 수 있게 해주세요.)

꼬마: 감사합니다!

꼬마가 손으로 눈을 가리던 산타 모자를 살짝 걸어 올립니다. 감사의 눈인사를 보내곤, 이내 활짝 웃습니다.

꼬마와 눈이 마주칩니다. 그런데 이 아이, 뭔가 이상한 기분이 들지 않나요?

[관찰 판정]

(성공)

(KPC와 PC를 섞은 외관을 서술해주세요.)

... .. 이 외모, 누가 봐도 우리를 닮은 것 같습니다. 특히 웃는 얼굴은 KPC를 꼭 빼 닮았어요! 시야에 들어온 정보를 뇌가 처리하는 과정에서, 한 가지 사실을 확신하게 됩니다.

(실패)

(KPC와 PC를 섞은 외관을 서술해주세요.)

... .. 이 외모, 누가 봐도 우리를 닮은 것 같습니다. 시야에 들어온 정보를 뇌가 처리하는 과정에서, 한 가지 사실을 확신하게 됩니다.

부모는 언제나 아이를 알아보는 법,
우리는 본능적으로 당신들의 2세를 알아봅니다.

(꼬마와 대화가 이어집니다... ..)

꼬마는 KPC와 PC의 2세가 맞냐는 질문을 긍정합니다. 미래에서 왔다는 설명도 덧붙이면서 말이죠. (물론 거짓말이긴 합니다.) 탐사자가 이 사실을 알아차리고 나면 자연스럽게 어머니 아빠 같은 호칭으로 부르기도 합니다.

그럼 우리가 결혼해서 아이를 낳는다고?? > 네 맞아요... ..
이름은? > 그냥 꼬마라고 불러주세요. 지어주셔도 괜찮지만요.
왜 우리를 찾아온 거니? > 선물을 나눠주고 싶어서요!

챕터 1. 선물을 전해줘!

꼬마는 큰 선물 보따리를 들어올립니다.
아까 당신에게 건넨 선물이 들어 있던 보따리입니다.

꼬마: 이걸 전부 나눠주면 저는 원래 있는 곳으로 돌아갈 수 있어요!

단순한 이야기입니다. 그리고 선물을 나눠주는 일은 그렇게 어렵지 않으니깐요!
정중하게 노크하고, 선물을 받아달라고 한다면 친절하 어른들은 아이의 선물을 받아줄 것입니다. 하지만, 크리스마스에는 크리스마스의 룰이 있는 법입니다. 평상복을 입고 선물을 나눠줄 수는 없는 법이죠.

꼬마: 그래서 준비한 것이 있어요.

꼬마는 주머니를 뒤적거리더니 무언가를 꺼냅니다. 도무지 저 작은 주머니에서 나오기에는 무리가 있는 것 같은 물건이 말이죠.

[관찰 판정]

(성공)

우리를 위한 크리스마스 코스튬입니다. KPC 것, PC 것... .. 이름도 적혀 있습니다.
선물을 주려면 우리도 걸맞은 복식을 입어야겠죠!

(실패)

우리를 위한 크리스마스 코스튬입니다. 이름도 적혀 있습니다. 선물을 주려면 우리도 걸맞은 복식을 입어야겠죠!

자, 우리도 이 코스튬을 입어야겠네요. 포장을 뜯고 코스튬을 열어봅시다.

(시나리오에서 준비한 코스튬은 산타, 산타걸입니다. 둘 다 산타옷을 입어도 좋고, 더 어울리는 코스튬이 있다면 사전에 키퍼가 서술을 준비해 주세요.)

[산타]

산타가 될 수 있는 코스튬세트입니다.

빨간색의 따뜻한 털옷, 귀여운 모자, 커다란 선물 보따리까지! 영광 없는 산타네요.

[산타걸]

산타걸이 될 수 있는 코스튬세트입니다.

빨간색의 따뜻한 털옷, 귀여운 모자, 커다란 선물 보따리까지! 귀엽고 상큼한 치마가 있는 산타네요.

준비된 코스튬은, 놀라울 만큼 우리의 사이즈와 꼭 맞습니다. 자, 갈아입을 시간이에요. 옷을 갈아입고 선물을 전하러 갑시다. 우리의 2세를 원래 있는 곳으로 돌려보내야죠! (옷을 갈아입으면 됩니다!)

챕터 2. 똑똑, 선물 받아주세요!

우리는 꼬마를 데리고 밖으로 나왔습니다. 밖은 크리스마스 느낌이 물씬 풍깁니다. 이제 집을 하나하나 방문하면서 선물을 주면 되겠네요. 어른에게는 너무나도 쉬운 이야기입니다. 꼬마에게는 용기가 필요한 일이지만 말이죠. 꼬마는 문득 긴장한 모양인지 꿀꺽, 침을 삼킵니다.

(이제 함께 집을 방문하며 크리스마스를 즐기면 됩니다.)

자, 어디를 가볼까요. 우리가 방문할 수 있는 집은 대충 5개 정도 되는 것 같네요. 우선 이곳을 전부 돌아봅시다.

우리는 [집 1], [집 2], [집 3], [집 4], [집 5]를 갈 수 있습니다.

집을 방문하는 동안 꼬마의 반응

설정한 성격에 따라 다르게 행동할 수 있습니다. 당당한 성격을 가진 2세라면 먼저 문을 두드릴 수도 있을 것이고, 이웃과 대담하게 대화를 이어갈 수도 있습니다.

수줍음이 많다면 노크를 대신 부탁하거나, 계속 우리의 뒤에 숨어 있을 수도 있습니다.
하지만 꼬마의 목적은 선물을 전달하는 것이므로, 해당 행위에 비협조적이진 않습니다.

[집 1]

작고 아담한 집입니다. 빨간 지붕이 인상적이네요. 현관에는 [아이들 환영!]이라고 적힌
종이가 붙어있습니다. 꼬마전구가 칭칭 감겨 있는 현관문은 누가 봐도 크리스마스의
모습입니다.

(이제 노크를 하고 사람을 부를 수 있게 해주세요.)

집 문이 열리고, 안에서 나온 것은 상냥한 얼굴을 한 중년의 남성입니다.

중년의 남성: 오, 선물을 주는 거니? 착한 아이구나. 여기, 내가 직접 구운 쿠키를
보답으로 주마.

집 1의 중년의 남성은... : 제빵사로 일하는 사람입니다. 그가 구운 쿠키는 매우 맛있고,
건강하기까지 합니다. 아이들에게 친절하고 좋은 사람입니다. 대화를 이어간다면 아이를
매우 귀여워 하는 것이 느껴지며, 자신의 쿠키에 자부심을 가지고 있을 것입니다.

맛있어 보이는 산타 모양 쿠키네요. 노릇노릇하고, 또 귀엽게 생겼습니다. 꼬마는 가져온
양말 주머니에 쿠키를 넣었습니다. 주머니가 아까보다 조금 더 묵직해졌군요. 이제 다른
집으로 가봅시다.

[집 2]

으스스한 분위기의 검은 집입니다. 거미줄로 집을 꾸민 건지, 아니면 정말 거미줄인 건지
모르겠네요... ..

(이제 노크를 하고 사람을 부를 수 있게 해주세요.)

집 문이 열리고, 나온 것은 검은 원피스를 입은 긴 머리의 여성입니다. 검은 립스틱이 인상적입니다.

검은 옷의 여인: 아... .. 안녕... .. 선물 고마워. 어른이 되고는 처음 받아보네... ..? 여기, 답례로 눈알 젤리를 넣어줄게... ..

집 2의 여인은... ..: 소극적이고 음침한 여성입니다. 흐흐흐... .. 같은 독특한 웃음소리를 가지고 있습니다. 조금 독특하고 특이한 사람이지만, 아이를 좋아하는 것 같습니다. 다만 자신이 아이를 대하는 법을 몰라 실수할 것이라 걱정하고 있습니다.

동글동글, 탕글탕글해 보이는 눈알 젤리네요. 조금 그로테스크하지만, 뭐, 맛은 좋으니 용서받을 수 있습니다. 꼬마는 가져온 양말 주머니에 젤리를 넣었습니다. 주머니가 아까보다 조금 더 묵직해졌군요. 이제 다른 집으로 가봅시다.

[집 3]

커다란 저택입니다. 와, 정말 화려하게 크리스마스 테마로 집을 꾸몄네요. 긴 정원을 따라 대문까지 걸어가는 길이 즐겁습니다.

(이제 노크를 하고 사람을 부를 수 있게 해주세요.)

으스대는 남성: 뭐야, 꼬마잖아? 엑? 선물을 주는 거야? 자, 답례로 내가 좋아하는 초콜릿을 넣어줄게.

집 3의 으스대는 남성은... ..: 부잣집 도련님이며, 자신만만한 성격입니다. 밝고 자신감 넘치는 말투를 사용하며, 자신의 재력을 과시하기도 합니다. 아이에게 자신을 자랑하고 싶은 것이 느껴집니다.

와, 정말 고급 초콜릿입니다! 선물 받는 것이 아니면 굳이 사 먹지 않을, 그런 고급 초콜릿이에요. 정말 맛있을 것 같습니다. 꼬마는 가져온 양말 주머니에 초콜릿을 넣었습니다. 주머니가 아까보다 조금 더 묵직해졌군요. 이제 다른 집으로 가봅시다.

[집 4]

밝고 명랑한 표정의 인형들로 꾸며진 집입니다. 아기자기하고, 사랑스럽습니다.

손을 흔들고 있는 곰 인형이 정말 귀엽네요.

(이제 노크를 하고 사람을 부를 수 있게 해주세요.)

쾌활한 선배: 안녕! 옹, 선물? 고마워. 답례를 여기 넣어줄게.

화려한 금발과 짙은 화장이 인상적입니다. 링 모양의 귀걸이가 참 잘 어울리는
사람이네요. 아기자기한 집과는 대조되는 분위기입니다.

집 4의 쾌활한 선배는... ...: 비음 섞인 목소리가 인상적인 화려한 사람입니다. 아이를
좋아하며, 귀여운 것은 더더욱 좋아합니다! 능청스럽고 다정한 사람입니다.

보석 모양 사탕입니다. 반지처럼 손가락에 끼우고 먹을 수도 있습니다! 먹는 재미가 있을
것 같네요. 꼬마는 가져온 양말 주머니에 사탕을 넣었습니다. 주머니가 아까보다 조금 더
묵직해졌군요. 다른 집으로 가봅시다.

[집 5]

집보다는, 컨테이너라고 하는 것이 맞겠습니다. 독특한 집이지만 분명 사람이 사는
느낌이 듭니다.

(이제 노크를 하고 사람을 부를 수 있게 해주세요.)

오토바이 헬멧을 쓴 사람: 아... ...

오토바이 헬멧을 쓰고 있는 키가 큰 사람입니다. 목소리가 정말 작습니다. 들리지가
않네요. 유심히 들어봅시다.

[듣기 판정]

(성공)

오토바이 헬멧을 쓴 사람: 고, 고마워, 답례로 사, 탕... ... 넣어줄게... ... 메리 크리스마스... ...

(실패)

오토바이 헬멧을 쓴 사람: 사, 탕... ... 넣어줄게... ... 메리 (들리지 않습니다.)

집 5의 오토바이 헬멧을 쓴 사람은... ...: 사회성이 부족하고, 낮을 많이 가리는 성격입니다. 크리스마스에 아이들을 만나고 싶다는 생각에 헬멧을 쓰고 아이들을 맞이하고 있습니다. 만약 너무 가까이 다가가거나, 친해지려고 하면 안으로 숨듯이 들어가 버릴 것입니다.

작고 시큼한 레몬 사탕입니다. 한입에 쏙 들어갈 만한 귀여운 사이즈예요. 잠이 올 때 먹으면 잠이 깨고 입에 침이 고이겠습니다.

(모든 집을 돈 이후 다음 챕터로 향합니다.)

챕터 3. 바구니가 부족해!

우리는 함께 모든 집을 돌았습니다. 꼬마는 선물을 전부 전달했고, 꼬마의 양말도 어느 정도 찾네요. 선물은 다 전달했는데 양말은 아직 부족해 보입니다. 아, 딱 하나만 더 넣으면 될 것 같은데 말이죠. 방문할 만한 집은 더 없는 걸까요... ... 아, 집에 케이크를 사면서 받은 쿠키가 남아있는데 그걸로 나머지를 채울까요?

꼬마: 이 양말이 다 차면 저도 원래 있던 곳으로 갈 수 있는 모양이에요! 모두가 답례를 해줘서 이만큼 찾아요!

꼬마: 아무 쿠키나 넣을 수 없어요! 사랑이 담긴 쿠키여야 해요!

그때, 꼬마가 양말을 들어 올립니다.

꼬마: 사랑을 담아서 쿠키를 넣어주세요!

사랑이 담긴 쿠키요?

꼬마: 그러니까, 두 분이 사랑을 담아서 양말 바구니를 채워주세요!

무슨 말인지 이해하기 어렵습니다. 하지만 꼬마는 이미 답을 알고 있는 것 같습니다.

꼬마: 두 분이 뽀뽀해주세요! 그리고, 함께 쿠키를 넣어주세요! 그러면 돼요!

그렇습니다. 꼬마는 당신의 손에 쿠키 하나를 쥐여줍니다. 그리고 눈을 크게 뜨고, 우리를 바라봅니다. 어서 입을 맞추고 쿠키를 넣어달라는 뜻이요! 꼭 붙잡은 크리스마스의 양말이 자꾸만 흔들거리고 있습니다.

이 꼬마를 돌려보낼 방법은 오직 양말을 채우는 것입니다. 입맞춤이라니, 정말 간단하고 쉽군요!

(RP:이제 입을 맞추고 함께 쿠키를 넣을 수 있게 해주세요.)

우리가 함께 쿠키를 채워 넣자, 양말 반짝, 하고 빛이 납니다. 그리고 양말이 하얗게 깜박이더니 커다란 하트 모양의 상자가 됩니다.

꼬마: 이건 선물이에요!

그리고 당신의 손에 그 하트 상자를 안겨줍니다. 당신이 잠시 하트 상자에 시선이 빼앗긴 순간, 꼬마는 흔적도 없이 사라졌습니다. 정말 꿈 같이 말이죠.

챕터 4. 상자 안에 들어 있는 하트는

우리는 집으로 돌아 와 상자를 열어보기로 했습니다. 자, 함께 상자를 열어 보아요. 상자를 열자, 산타 모양의 초콜릿 스무 개와 편지 한 장이 들어 있습니다.

[편지]

속여서 죄송해요! 사실 저는 두 분의 아이가 아니에요.

그저 산타님을 도와 크리스마스를 책임지는 꼬마 요정이었을 뿐이죠... ..

어른과 함께 즐거운 크리스마스를 즐기고 싶었어요... ..

오늘 정말 즐거웠어요! 잊지 못할 기억이 될 거예요.

친절하게 대해줘서 고마워요! 메리 크리스마스!

-꼬마-

편지와 함께 들어 있는 산타모양 초콜릿은 처음 문을 두드렸던 복슬복슬하고 귀여운
꼬마를 닮은 것 같습니다.

초콜릿을 먹으면... ..

이때까지 먹은 초콜릿 중에 제일 맛있었습니다! 엄청난 맛이에요! 입에 넣자마자
바삭하게 쪼개지고, 부드럽게 녹아 사라집니다. 묵직한 초콜릿의 향이 입안에
스며듭니다.

먹은 사람의 이성 **1d3** 회복 (회복은 한 번만 일어납니다.)

크리스마스에는 어떤 일이 일어나도 이상하지 않습니다. 우리가 겪은 일도 그렇습니다.
자, 이제 다시 **KPC**와 **PC**, 두 사람의 시간이 찾아왔군요. 남은 크리스마스를 즐겁게
즐기세요. 메리크리스마스!

양말을 채워 꼬마를 만족시킨 경우 > 엔딩 1

꼬마를 학대하거나 요청에 응하지 않아 스토리 진행이 불가능한 경우 > 엔딩 2

엔딩 1

[우리의 꿈같은 크리스마스]

아, 정말 꿈 같은 날이었습니다. 비록 꼬마 유령은 우리의 진짜 **2**세가 아니었지만,
그래도 아이와 함께 하는 시간은 언제나 행복하지 않나요?

언젠가 우리 사이에도 정말 **2**세가 생길지도 모릅니다.

정말, 정말 만약에 말이죠!

KPC, PC 생존

엔딩 2

[산타할아버지는 알고 계신대]

크리스마스가 그저 케이크를 먹는 날이라고 생각했다면 오산입니다... ..

산타 할아버지의 심판이 있다는 걸 잊었나요?

여기서 인간의 추악한 본능대로 행동했다면 산타에게 혼쭐 나겠다는 선언이나
다름없죠.

발각된 당신은 아마 지하 어딘가로 끌려갈 것입니다.

위험한 당신에겐 그곳이 더 잘 어울리네요.
KPC, PC 로스트