

alcoHolic Holiday Merry Merry Christmas!

휴일에는 술이 있어야지.

- **CoC 7판 룰 / 클로즈드**
- **권장 인원 : 1:1(타이만) 혹은 KP를 둔 PC2인**
- **플레이 타임 : ORPG 4hrs~ RP에 따라 상이**
- **난이도 : 전반적으로 높지않으나 RP난이도 있음**
- **추천 기능 : 관찰력, 추적, 전투기능, 자동차 운전, 도약, 조련, 주량**

본 시나리오는 초여명사의 크툴루의 부름 7판 룰을 사용하는 2차 팬메이드 시나리오입니다. 룰북없는 키퍼링을 금합니다. 재배포만 하지 않으신다면 개변은 자유.

21세기 현대 크리스마스를 배경으로 하고 있습니다. KPC와 PC의 관계는 크리스마스에 함께 외출을 할 수 있을 정도라면 크게 가리지 않으며 알콜에 알레르기가 있거나 조금이라도 술을 마시면 급성 알콜 쇼크로 쓰러지는 캐릭터가 아니라면 누구든지 플레이 가능합니다. 전체적인 분위기는 B급 개그 액션 홀리데이 데이트를 지향하고 있습니다. 소위 K하다고 느낄 수 있는 지점이 다수 분포하며 추잡할 수 있습니다. 주사 관련 묘사는 너무 현실적으로 기분이 나쁘지 않게 탁 내에서 적절하게 조절해주세요.

일부 판정에서 시나리오 자체 기능치인 <주량>을 사용합니다. 마스터는 플레이어에게 사전에 해당 사항을 알려주어 탐사자의 <주량> 기능치를 미리 정해가는 편이 좋습니다. 기본적으로는 건강+정신력/2의 수치를 사용하지만 별도의 설정이 있다면 그 쪽을 반영해주세요.

해당 시나리오는 SCP재단 위키(<https://scp-wiki.wikidot.com/>)의 창작물인 SCP에게서 영향을 받았습니다. 설정의 일부를 변형해서 사용하였으며, 해당하는 SCP항목은 _____의 _____과 _____의 _____입니다. (시나리오 스포일러 요소)

개요

종교의 기념일에서부터 시작했으나 오늘날엔 세계인의 명절이 되어버린 크리스마스. 거리는 곳곳이 조명과 장식물들로 휘황하며 친근한 캐롤 송이 울려 퍼지고 있습니다. 잠시 걸기만 해도 마음을 들뜨게 하는 오늘은 멋진 홀리데이. 탐사자와 동행인 또한 이 충만한 휴일 분위기를 만끽 하기 위해 거리로 나온 우리들 중 하나입니다. 변화가의 멀티플렉스 쇼핑몰에서 한창 데이트를 즐기던 때에, 두 사람은 갑자기 봉변에 휘말리게 되는데... 저 쪽에 보이는 건... 아니... 산타클로스?!

스포일러 방지구간입니다.

진상

포인트 니모 인근의 해구에서 위대한 크툴루의 부활을 기다리던 크툴루 별의 자식들이 있습니다. (록북 p.308) 이들은 자신들이 모시는 위대한 옛 것의 부활을 위해 긴 시간동안 차원관문을 열어 다양한 차원에서 위대한 크툴루를 위한 지식과 마력, 유물들을 모으는 등 많은 품을 들였습니다. 그러던 중, 이 관문을 통해 우리의 차원에 이질적인 존재가 넘어오게 됩니다. 이 존재는 일종의 인식적, 정보적 차원에서 영향을 받는 존재론적 개념으로 이 존재를 인식하는 다수의 지성체들의 생각에 따라 모습을 바꾸는 mimetic 객체입니다.

크툴루 별의 자식들은 이 객체를 토양으로, 자신들을 비롯하여 지구에 살고 있는 지성체의 공포심을 양분으로 삼아 다시금 이 세계에 위대한 크툴루를 부활시키려는 계획을 세웁니다. 하지만 쪽수 차이 때문인지, 사람들의 간이 배밖으로 나와서인지 이 객체는 조금 다른 영향을 받게 됩니다. 연말과 휴일이라는 기간적 특수성이 인간들의 주(酒)류 문화라는 원형적 상징과 결합하여 이 객체는 이제 알코홀릭 산타 (**Alcoholic Santa Claus**) 라는 존재로 재탄생합니다.

크툴루 별의 자식들의 손에서 탈출한 알코홀릭 산타는 사람들의 욕망과 관념에 따라 자유롭게 그 뜻을 세계에 펼칩니다. 크툴루 별의 자식들은 이 산타를 탈취하여 다시금 자신들의 뜻을 이루기 위해 고군분투합니다. 한편 이러한 사건에 대항하는 인간측 협력자 역시 존재합니다. 역사의 뒷편에서 수 세기간 인간에게 향하는 신화생물의 위협에 대항하는 집단, 기관 (**The Institution**)이 그것입니다. 이들은 신세대 신화생물의 탈출과 크툴루 별의 자식의 계획을 파악하고 간파하여, 음모를 저지하고 세계를 안정시키기 위해 산타를 회수하고자 합니다.

탐사자들은 누구나 그러하듯 연말연시의 분위기를 즐기기 위해 거리로 나섰다가 이런 비밀스런 충돌에 우연히 휘말리게 됩니다. 어느 쪽에 협력할지, 누구의 말을 들을지, 어떤 선택을 할지는 각자의 생각과 피에 흐르는 알코올의 몫입니다.

알코홀릭 산타

SCP-1933(<http://ko.scp-wiki.net/scp-1933>)과 SCP-2950(<http://ko.scp-wiki.net/scp-2950>)을 모티브로 하고 있는 창작 신화생물입니다. 본래 이 객체를 인식하는 주변 지성체들의 생각과 편견에 따라 무엇이든 될 수 있는 mimetic 객체입니다. 의자던, 돌맹이던, 아니면 지구를 멸망시킬만한 무시무시한 괴물도 될 수 있었죠. 크툴루 별의 자식들은 이것을 위대한 크툴루로 부활시킬 계획이었습지만, 조금 틀어졌습니다. 인간에 비해 쪽수가 밀려서요. 결과적으로 크리스마스 시즌에 맞춰 대다수의 사람들이 원하는 산타의 모습과 크리스마스, 그리고 21세기의 유희적인 문화, 자본주의가 낳은 새로운 시대의 신화생물이 탄생한 것입니다.

알코홀릭 산타는 자신의 능력을 이용하여 사람들을 행복하게 해주고 싶어하는 한편, 휴일을 혼자 외롭게 지내는 사람들의 부정적 감정 역시 섞여 양가적인 모습을 취합니다. 행복하게 지내는 사람들을 질투하는

한 편, 너무 우울한 크리스마스를 보내고 있는 사람들은 다가가서 동정하며 행복하게 만들어주고 싶은 것이 그러한 면모 중 하나입니다.

알코홀릭 산타는 기본적으로 신출귀몰하는 산타클로스의 모습을 하고 있으나 구체적인 형태는 보이는 사람마다 조금 다릅니다. 일반적인 백인 남성 노인의 모습으로 나타난다면 조금...기분이 나빠질 수도 있으니 짝퉁하고 귀여운 인형같은 모습으로 데포르메 시키는 것을 추천합니다. 아니라면 **GM**이나 **PL**측이 선호하는 외관이어도 좋습니다. 혹은 **KPC**와 탐사자의 공통 지인의 모습으로 나타나도 재미있을 것입니다. 원하는대로 설정해주세요.

알코홀릭 산타는 아래의 특수한 체질을 제외하면 육안으로 보이는 것과 크게 다르지 않은 정도의 신체능력을 가지고 있으며 특성치나 기능치는 수호자 재량으로 원하는대로 구성해주셔도 되나, 민첩 **100**의 특성치와 회피 **100%**,자동차 운전 혹은 파일럿(썰매) **50%**, 항법 **50%**, 승마 혹은 동물다루기 **50%**의 기능치는 유지해주세요.

알코홀릭 산타는 이름답게 체내구성성분이 전부 알콜, 즉 술로 되어있습니다. 그렇기 때문에 산타를 먹거나 섭취하면 술과 같은 맛이 나고 또 실제로 취하게되며, 산타 반경 **500m** 이내에 있는 사람들은 전부 혈중알콜농도가 상승하며 이른바 '술에 취했다'고 부르는 상태가 됩니다. 허나 과도한 음주는 신체에 안좋은 영향을 부르듯, 과도하게 접촉하거나 지나치게 산타를 많이 먹었을 경우 당사자의 몸에도 변화가 일어납니다. 바로 산타와 마찬가지로 신체 구성성분이 알콜로 변화하게 되는 것이 그것입니다. 다만 신체 구성성분이 술이어도 멀쩡하게 행동할 수 있는 신화생물과 달리, 인간은 일정수준 이상 혈중알콜농도가 올라가게 되면 많은 문제를 일으키게 되죠. 이 점을 주의하는 편이 좋습니다. 자세한 사항은 하단의 특수기믹:주량 을 참고해주세요.

크툴루 별의 자식

룰북 **308p** 참조. 기본적으로 위대한 크툴루를 축소해놓은 것 같은 형상입니다만, 이번 시나리오에선 인간들 사이에서 자유롭게 움직이기 위해 인간모양의 바디 슈트를 입고 활동합니다. 위대한 크툴루에 대한 광신적인 믿음을 가지고 있으며 그를 부활시키기 위해 알코홀릭 산타를 회수하는 것을 제**1**의 목표로 삼고있지만, 뭔가 영성하며 심악한 모습을 보입니다. 탐사자에게 꿀밤을 맞게 된다면 분노하기 전에 먼저 눈물을 흘릴지도 모릅니다.

이들은 기본적으로 산타의 회수를 위해서라면 자존심도 물불도 가리지 않습니다만, 그렇기 때문에 인간들에게 생기는 피해 역시 크게 간과합니다. 멍청하고 다소 무능력해보이지만 본질적으로 인간에게는 유해한 존재입니다.

기관 **The Institution**

먼 옛날, 언제일지도 모를 시기부터 모습을 바꿔가며 역사의 뒷편에서 신화생물로부터 인간을 보호하기 위해 암약하던 거대한 집단입니다. 중세시대엔 길드의 형태로, 근대에는 비밀 결사, 현대에 이르러선 기업 내지는 거대한 재단의 형태로 모습을 바꿔가며 존재해왔지만 대중들은 당연히 모릅니다. 맨 인 블랙이나

SCP재단의 존재를 떠올려주세요. 이들은 스텔스 잠수정과 음파 탐지기를 이용하여 크툴루 별의 자식들이 꾸미는 음모를 사전에 파악하고, 탈주한 알코홀릭 산타를 포획하여 원래의 차원으로 되돌리고자 이 사태에 끼어들게 됩니다. 그들이 경계하는 것은 크툴루 별의 자식들과 사람들을 급성 알콜 쇼크로 사망하게 만드는 알코홀릭 산타 양 쪽 다이며, 되도록이면 관계없는 시민들이 얽히지 않고 피해를 최소화시키게끔 활동하고자 합니다. 다만 그 과정에서 탐사자들 역시 배제하거나 다소 냉랭한 태도를 취할 수도 있겠죠. 어디까지나 질서를 지키기 위함입니다. 외부에 이러한 사건이 새어나가지 않도록 쇼핑몰을 봉쇄하고 기억소거제를 살포하며 커버스토리를 만드는 것도 그러한 목적입니다.

기관 요원들은 기본적으로 5d6만큼의 크툴루 신화 기능치를 가지고있으며, 기억소거제가 포함된 섬광탄과 방독면, 그리고 물질분해용 디컴포저를 지니고 있습니다. 섬광탄의 효과는 기본적으로 수류탄 (룰북 무기 페이지 참조) 과 유사하며, 디컴포저는 자동권총의 형태로 사격(권총) 기능치를 사용합니다. 디컴포저는 명중 판정 이외에 대미지 산출을 하지 않으며 명중 부위에 따라 신체부위 소실 혹은 즉사 판정으로 처리합니다.

특수기믹 : 주량

시나리오 진행중 특정 구간 이후, 구체적으로 말하자면 알코홀릭 산타와의 조우 이후부터 적용되는 시스템입니다. 산타 반경 500m 안에 접근하거나 신체접촉시 KPC와 탐사자의 체액 역시 서서히 알콜로 변이해나갑니다. 초기에는 가볍게 혹은 심하게 술에 취하는 것 부터 시작하나 점차 심각한 사태를 불러일으킬 수 있습니다. 효과는 기본적으로 접촉 이후부터 발생하기에, **1. 첫 번째 접촉 이후 리얼타임으로 1시간이 지날때 (적절한 시간으로 변경가능) 2. 산타와의 신체접촉이 발생할 때** 마다 주량 판정을 합니다. 실패할 때 마다 점차 변이가 진행되며, 1단계에서 시작하여 최종적으로는 5단계까지 이르게 됩니다. 자세한 사항은 아래의 단계표를 참고해주세요.

여기서 판정에 사용하는 기능치인 <주량> 기능치는 시나리오 오리지널 기능치로, 기본적으로는 건강+정신력/2의 수치를 사용합니다. 그 외에 캐릭터의 설정에 따라 적당히 조절하는 것도 가능합니다. 캐릭터의 건강 특성치가 70 이상일 경우, 주량 판정에 보너스 주사위를 받습니다.

취기 단계 표	
1단계	가벼운 취기. 일반적으로 자신의 주량의 절반 정도의 술을 마셨을 때의 텐션이 됩니다. 알콜 알레르기가 있는 사람이라면 이 단계에서 이미 얼굴이 붉어질지도 모릅니다.
2단계	완전한 취기. 일반적으로 자신의 주량에 해당하는 정도의 술을 마셨을 때의 텐션이 됩니다. 술버릇의 경우 이 단계에서부터 제대로 등장하게 될 것입니다. 머리를 사용하는 기능치/특성치 판정에 패널티 주사위 1개를 받습니다.
3단계	체내 성분이 보다 적극적으로 알콜로 변이합니다. 이 단계에서 탐사자의 체액이나 몸을 먹게 된다면 술맛이 나며 산타를 먹었을 때의 효과와 동일하게 적용됩니다. 모든 기능치/특성치

	판정에 패널티 주사위 1개를 받습니다.
4단계	체내 성분의 1/3 이상이 알콜로 변이합니다. 이 단계에 해당하는 사람은 혼수상태에 빠지며 제대로 된 사고도, 몸을 가누는 것도 불가능합니다. 사실상 이 단계에서부터는 탐사가 거의 불가능해집니다.
5단계	완전히 체내 성분이 알콜로 변해 알코홀릭 산타와 유사한 존재가 됩니다. 정신을 잃고 알콜 쇼크로 사망하게됩니다.

이러한 효과는 베일리스 산타 근방 **500m** 이내에 있으면 적용되는 것으로, 그 이상으로 거리가 멀어진다면 진행은 멈추나 시나리오 진행중에는 산타와 같은 건물에 위치하기 때문에 멈추는 것이 불가능합니다. 또한 3단계 까지는 숙취해소음료나 보조제를 통해 증상을 완화시키는 것이 가능합니다. 4단계 이상으로 진행될 경우 시나리오 종료 이후 생활한다고 해도 후유증이 남게됩니다.

또한 용이한 음주 **RP**를 위해 일반적으로 사용하는 광기표 대신 아래의 술버릇 표를 첨부합니다. **1d10** 주사위를 굴러 결정하며, 한 번 결정된 술버릇은 시나리오 내내 지속되게 됩니다만 **RP**의 용이성을 위해서라면 중간에 바꾸셔도 무방합니다. 또한 일반적인 일시적, 장기적 광기표 대신 이 술버릇 표의 결과를 사용하며 장기적 광기가 발생할 경우 트리거 충족시 술버릇이 다시 도진다는 느낌으로 연출하면 편리할 것입니다.

1 웃음	웃음이 많아지며 매사 긍정적이고 행복해집니다. 계속 웃습니다.
2 울음	별 일이 아니어도 그냥 이유없이 서럽게 옵니다. 눈물 뚝뚝.
3 애교	평소보다 살갑게 어리광을 부리거나 합니다. 귀여워집니다.
4 분노	화가 많아져 평소에 쌓인 일을 다 꼬집어내거나 애먼 사람을 붙잡고 시비를 겁니다.
5 폭력	일단 주위에 뭐가 있던지 집어 던지거나 부습니다. 사람을 칠 수도 있습니다.
6 스킨십	옆에 있는 사람이 누구든 간에 치댑니다. 자주 보이는 뽀뽀마 역시 이런 유형입니다.
7 수면	상황과 장소를 가리지 않고 잠듭니다. 술먹으면 졸리니까요.
8 귀성본능	어디든 간에 제1의 목표는 집에 돌아가는 것이 됩니다. 한 눈 팔면 사라집니다.
9 수집가	주위에 있는 물건을 주섬주섬 챙기거나 가방에 넣습니다. 내 것이든 남의 것이든.
10 음악혼	갑자기 노래를 부르거나 주위에 있는 사물을 연주하려 합니다. 병을 뿡니다.

특수기믹 : 산타의 마음은 복잡해

앞서 말했듯 알코홀릭 산타는 사람들에게 양가감정을 가지고 있습니다. 우울해보이는 사람은 행복하게 만들어주고 싶지만, 즐거워 보이는 사람은 질투해서 괜히 한번 훼방을 놓게 되는 것이 그것입니다. 시나리오 내에서 적당한 타이밍을 두고 산타와 탐사자들을 조우시키는 이벤트입니다. **KPC**와 탐사자간의 **RP**와 분위기를 보고, 심각해지면 등장시킵니다. 수호자의 재량껏 유동적으로 발생하지만, 최소 3번은 등장시키는 것을 추천합니다.

KPC와 탐사자가 심각해지거나 (여러가지 의미로) 여러모로 말을 많이해 둘만의 세계가 된다면 두 사람은 문득 시선을 느낍니다. 여기서 관찰력 판정을 진행합니다.

- 성공시 탐사자는 그들이 있는 장소 구석 어두운 그늘에서 탐사자들을 바라보고 있는 알코홀릭 산타를 발견할 수 있습니다.
- 실패시 탐사자들이 발견하기도 전에 산타가 먼저 그들 사이에 끼어듭니다. 그럴기에 실패할 경우 자동으로 산타와의 접촉이 발생하며, 주량 판정을 진행하게 됩니다.

성공하던 실패하던 산타와 탐사자들은 조우하게 됩니다. 여기서 산타의 반응은 그 때 탐사자들의 분위기가 어땠는지에 따라 갈립니다.

- 여기서 **KPC**와 탐사자가 좋은 분위기였다면 둘이...사이좋네? 크리스마스라 그런가... 뜨겁구만..부러워... 정도의 느낌으로 괜히 초치는 대사를 하며 분위기를 깨고 지나갑니다.
- 만약 **KPC**와 탐사자가 싸우거나 불화를 일으킨다면 마찬가지로 구석에서 멧쩍은 표정으로 걸어나와 왜 싸우고들 그래..좋은날인데..사이좋게 지내야지.. 라는 식으로 말하며 두 사람의 손을 잡게하고 화해시키려고 합니다.
- 그 외에도 탐사자들의 상황에 맞춰 적당히 분위기 깨는 멘트를 출력해주세요. 요는 초만 치면 됩니다.

적당히 탐사자들이 반응을 하면 산타를 붙잡기도 전에 재빠르게 코너를 돌아 사라집니다. 사라지는 것은 다소 비현실적으로 연출해주시는 편이 좋습니다. 어쨌거나 같은 건물 안에 있으니 몇 번이고 만나게 되겠지요.

0.도입

요란한 분위기가 감도는 거리. 크리스마스를 맞아 세계는 휴일 분위기로 가득합니다. 탐사자들은 일상을 보내든 뭘 하든 적당히 알아서 지내다가 **KPC**의 유도든 탐사자의 자발적인 이끌림이든 외출을 하게 해줍니다. 휴일에 집에만 있으면 심심하잖아요. 목적지는 변화가에 있는 멀티플렉스 쇼핑몰입니다. 구실은 적당히 만들어주세요. 최근에 오픈했는데 궁금해서, 중요한 타이밍에 뭔가 집에 물건이 떨어져서, 그도 아니면 대규모 특가 겨울 할인을 진행하고 있어서 등. 자유로운 **RP**구간입니다.

이 구간에서 뉴스나 신문, 기타 소식을 들을만한 정보통을 통해 다음과 같은 정보를 전달해주세요.

연말연시인만큼 들뜨는 분위기지만, 그렇기 때문에 못지 않게 사고 역시 따라오는 모양입니다. 사람들의 외출과 모임이 잦아지며 음주 관련으로 사고 발생률이 늘어난 모양입니다. 최근만 해도 근처 주점에서 싸움이 일어나거나 취객이 쓰러져 저체온증으로 응급실에 실려가는 등. 원래도 연례행사 처럼 일어나는 일이긴 하지만 올해는 특히 더 잦은 것 같네요. 허나 조금 더 살펴보면 전혀 술과는 관련없는 장소에서도 이러한 일들이 일어나는 모양이며, 심한 경우 과실치사 수준까지도 이르는 듯 합니다. 험한 세상이네요.

- 지능 판정에 성공하면 이러한 일들이 주로 사람들이 많이 모이는 장소에서 일어났다는 사실을 알 수 있습니다. 광장이나 번화가, 인구가 밀집되어 있는 상점가 등.. 인적드문 밤길도 아니고 사람많은 곳에서 이런 일이 일어나다니, 흥흥하단 생각이 듭니다.
- 자료조사 판정 혹은 좀 더 자세히 찾아보겠다는 선언이 있을 시 최근 급성 알콜쇼크로 거리에 쓰러지거나 응급실로 찾아오는 환자가 늘었다는 기사를 찾을 수 있습니다. 처음에는 대부분 야외에서 발견되어 취객이 바깥에서 잠드는 탓에 저체온증으로 사망한 것으로 판단되었지만, 추후 부검결과 이상할 정도로 혈중 알콜 수치가 높았다는 것을 발견했다고 합니다. 일반적인 음주로는 도달할 수 없는 수치이기에 누군가 체내에 주입한 것이 아닌가, 하는 사건의 가능성이 의심되고 있다고 합니다.

1. H-Ho-Holiday

도입 구간의 RP를 마무리하고 멀티플렉스 쇼핑몰에 도착하면 다음 파트입니다. 탐사자들이 방문하는 쇼핑몰은 본래 살던 도시의 배경에 맞추어 적당히 설정해주세요. 백화점이나 종합상가 같은 느낌입니다.

크리스마스답게 건물은 외관에서부터 장식이 되어있고 이미 고전이 되어버린 캐롤 송, 시즌 송들이 흘러나오고 있습니다. 반짝이는 불빛과 빨강, 초록의 장식들은 완연하게 시즌 분위기를 느낄 수 있게 해줍니다. 쇼핑몰은 지하 1층, 지상9층의 규모로 상가 뿐만 아니라 식당가, 아쿠아리움, 영화관, 체육 시설 등 다양한 시설들을 완비한 멀티플렉스 몰입니다. 자세한 구조는 아래 지도를, 조사 지문의 경우 하단의 4번 파트를 참고해주세요.

입장 후 한 두군데정도 탐사자들의 목적에 맞는 장소를 돌며 가볍게 시간을 보내도록 합시다. 적당히 둘러보고 목적을 달성했다 싶을 쯤, 다음의 이벤트가 발생합니다.

이벤트. 어쩐지 위험한 분위기~

그렇게 주위를 둘러보며 이동하던 중, 탐사자들은 문득 시야가 조금 흐릿하게 보인다는 것을 깨닫습니다. 어쩐지 얼굴이랑 몸에 열이 오르는 것 같기도 하고, 뭔가 기분이 들뜨는데.. 옆에 있는 KPC도 뭔가 이상을 느꼈는지 묘한 표정으로 탐사자를 바라보네요. 그러고 보니 평소와는 조금 다른 것 같은데...이 쇼핑몰 너무 밝지 않나? 지금 이 기분은.. ...

그렇습니다. 꼭 술이라도 마신 것 같은 기분이네요. 하지만 알콜이라곤 입에 댄 적도 없는데? 탐사자와 KPC의 관계에 따라 적당히 연출해주세요. 약간 러브코미디 같은 분위기를 지향하고는 있습니다. 위화감을 눈치채고 이상하다고 생각할 무렵, 주위를 둘러보면 마찬가지로 묘합니다. 어쩐지 술냄새가 나는 것 같기도 하고. 얼굴이 빨개진 사람이나, 취객같은 행동을 하는 사람이나, 몇몇 사람들은 심지어 쓰러지기까지 합니다. 점점 주위가 소란스러워지고, 금기야는 술집에서나 볼 것 같이 시비가 붙어 연성을 높이며 싸우는 사람들까지 나타납니다.

여기서 지능 판정을 통해 여기 있는 사람들이 전부 취한 것 같다는 정보를 출력합니다. 한 편 싸우던 사람들은 폭력사태까지 일으키며, 주위에 구경꾼들이 몰리고 덩달아 싸움판에 끼어들거나 스포츠 관람하듯 응원하는 사람들까지 나오기 시작하며 장소는 더더욱 시끄러워집니다. 관찰력 판정에 성공할 경우, 천천히 쇼핑몰 안을 둘러보면 사람이 많이 있는 곳일수록 이러한 경향이 심해진다는 것을 깨달을 수 있습니다.

얼마 지나지 않아 경비원이 등장해 사람들을 제지시키려고 하나..무리에 끼어든 순간 그들 역시 마찬가지로 술에 취한 듯 비틀거리며 똑같은 행동을 시작합니다. 안내방송이 나옵니다. 아무래도 누군가 이 사건을 신고하고, 뭔가 이상하다는 것 까지 느꼈나보네요. 하지만 멀쩡히 나오던 안내방송 역시 곧이어 헛소리에 중언부언, 말을 더듬다가 옆에서 누군가는 뚫아떨어진 것 마냥 툭, 하고 고개가 떨어지는 소리까지 들립니다. 확실히 이러한 상황은 이상하긴 하네요.

탐사자들이 자신들 역시 술을 입에 댄 적도 없는데 주위 사람들과 마찬가지로 술에 취했다는 사실을 깨닫게된다면, 이질적인 현상에 이성 체크 **0/1**.

여기에서 탐사자들에게 현재 상황이 사람이 많은 곳일 수록 심하게 일어난다는 것과, 취객 무리에 끼어들게 되면 탐사자들 역시도 더 심하게 취하게 될 것이라는 정보를 전달합니다. 그렇게 되면 자연스럽게 장소를 바꾸거나 인적이 드문 곳으로 이동하게 되겠죠. 일단 소란을 피해 조용한 곳으로 이동한다면 다음 파트로 넘어갑니다.

2. Merry-Santa Claus

인적 드문 곳으로 이동하여 잠시 숨을 돌리고 현재 상황에 의논하다 보면, 탐사자들은 묘한 시선을 느낍니다. 여기서 관찰력 판정에 성공한다면 복도의 코너, 혹은 방의 모서리, 또는 창가 등. 일반적으로는 사람이 없을만한 장소에서 두 사람을 지켜보는..산타 클로스를 발견합니다. 깜짝이야, 저게 뭐야? 이성 체크 **0/1**.

산타의 반응은 상단의 특수기믹:산타의 마음은 복잡해 를 참고하여 탐사자들의 당시 분위기에 맞게 연출해주세요. 산타는 휘파람을 불거나, 두 사람을 향해 좋은 날에 처음 만나서 반갑다며 인사합니다. 뭐냐고 묻는다면 산타라고 대답해주는게 인지상정이라고 답합니다. 오늘은 크리스마스니까요. 탐사자들이 무어라 반응하던 제 할말만 하며 다른 사람들에게도 선물을 나눠줘야하니 바쁘다 바빠, 라고 산타는 곧 빠르게 자리를 벗어납니다. 여기서 산타가 자리를 벗어나는 방법은 코너를 돌았더니 사라졌거나, 갑자기 손이 안 닿는 거리로 이동했다거나 하는 식으로 비현실적으로 연출해주세요. 또한 이 과정에서 **KPC**든 탐사자든 한 사람하고는 반드시 신체접촉을 해 주시길 권장합니다. 기이한 현상을 목격한데다가 요즘같은 때에 산타가 남아있는 것을, 그것도 명백하게 비현실적인 산타가 존재한다는 것을 깨달은 탐사자들은 추가 이성체크 **1/1d3**.

얼떨떨하게 산타와 헤어진 이후 탐사자들이 있는 장소에도 들리게끔 안내 방송이 나옵니다. 방송은 말소리만 듣는건데도 술냄새가 느껴질정도로 완전 제정신이 아니네요. 제자리에 있으라고 말했다가 갑자기 당장 바깥으로 대피해야 한다는 중, 횡설수설 이어지던 방송은 누군가가 제지 한 것 같이 갑작스럽게 끊깁니다.

여기서 탐사자와 **KPC**는 첫 번째 주량 판정을 합니다. 이후 어떻게든 상황을 파악하고 움직이려고 한다면 다음의 이벤트가 발생합니다.

이벤트. 맨 인...문어?

산타가 사라졌던 바로 반대편의 골목에서 두어 명의 양복을 입은 성인 남성들이 엉거주춤하게 뛰어옵니다. 그리고 탐사자들을 확인한 후, 여기서 산타클로스 못 봤냐고 묻습니다. 보았다고 대답하던 보지 않았다고 대답하던 그들은 맹렬하고도 억지를 쓰는 태도로 대답을 추궁합니다. 적당히 대화가 오고가고, 남자들의 반응이 격해질 때 쯤.. 무언가 눈에 밟힙니다.

그것은 촉수입니다. 관찰력 판정은 해도 안해도 무방합니다. 탐사자들이 그것을 지적하면 남자들은 눈에 띄게 당황하고, 몸이 부자연스럽게 들쭉이더니 크게 휘청입니다. 민첩 판정을 통해 넘어지는 것을 받아줄 수 있습니다. 받던, 받지 않던 그 충격으로 인해 머리에서 무언가가 튕겨져나옵니다. 대체 이건 뭐야? 이성 체크 **0/1**.

그리고 거기에서 나온것은 문어라기엔 지독하게 생긴 생명체였습니다. 크툴루 별의 자식들의 외관묘사를 참조해서 묘사해주세요. 이성체크도 합니다. **1d6/1d20.**

뭐냐고 묻는다면 솔직하게 대답합니다. 이들은 조금 엉성하거든요. 어쨌거나 자신들의 정보를 숨겨야 할 필요성도 못느끼고, 일단 산타를 잡아 회수하는 것에 혈안이 되어있기 때문에 조금 모자란 모습을 많이 보이며 탐사자들이 블러핑을 시도한다면 또 금방 속아넘어갑니다. 고압적인 철부지의 성격이기때문에 막무가내로 협조하라고 때를 씁니다. 적당히 반응해주세요. 묻는대로 솔직히 대답하기때문에 정보를 얻을 수도 있습니다. 협조는 하든 말든 크게 상관 없으며 어떤 선택을 하든 저들 할 일만 신경써 일방적으로 통보하고 자리를 벗어나입니다. 다만 탐사자들이 협조를 거부하면 읍니다. 협조에 동의할 경우 포획용 그물망(사격 또는 투척 기능치 사용)과 연락용 무전기를 제공합니다.

협조에 동의했다면 산타를 잡기위해, 하지 않았다면 일단 이 장소를 벗어나기 위해 탐사자들은 움직이게 되겠죠. 어느 쪽이든 이동하게 된다면 다음 파트로 넘어가게 됩니다. 적절한 시간이 지날 때 마다 주량 판정 체크도 확인해주세요.

3.어느 쪽이 좋아?

헤어진 후부터 **4. Variety Evening**의 내용을 참고해 이동 및 조사가 가능합니다. 산타를 피하기 위해, 혹은 잡기 위해. 쇼핑물 안은 취객들로 인해 아수라장인 한 편, 크리스마스 분위기가 물씬 풍기는 장식물들과 울려퍼지는 캐롤 송은 사람을 휴일에 세뇌되게끔 만듭니다. 익숙한 노래에 맞춰 이동하다보면....

상황에 따라 진행은 조금씩 달라질 수 있습니다. 위에서 협조하지 않았을 시, 바로 건물의 출입구로 향할 것입니다. 이 경우 바로 아래의 기관과의 조우 이벤트를 발생시켜주세요. 협조할 경우 산타를 찾아 건물 내부를 헤매게 되는데, 이전과 마찬가지로 **1~2**곳의 장소를 살펴본 이후 아래 기관과의 조우 이벤트를 발생시켜주세요.

이벤트. 이번엔 진짜 맨 인 블랙

이동하려는 찰나 누군가가 탐사자들을 막아섭니다. 살펴보면 아까와 비슷한 검은 옷을 입은 몇 명의 사람들입니다. 좀 더 세심하게 살펴본다면 미묘하게 다른 복장에 뱃지같은 것을 달고 있는 것을 알 수 있습니다. 그들은 강압적인 태도에 약해지는 탐사자라면 강압적으로, 역으로 반발하는 탐사자라면 유들유들하고 친근한 태도로 두 사람에게 접근하며 아까 그 정체불명의 문어들과 같이 있지 않았냐고 묻습니다.

수금하든 아니라고 잡아떼든 간에, 그들은 이 곳은 대화를 나누기 적절한 장소가 아니라며 인적이 드문 곳으로 유도합니다. 비상구 계단 정도가 적당하겠네요. 주변에 사람이 없는 것을 확인한 그들은 정체불명의 요원증을 건네보이며 자신들의 입장을 설명합니다.

- 우리는 기관 **The Institution** 이라고 불리는 단체 소속의 요원들이다.
- 기관이 하는 일은 이계 혹은 외계의 존재로부터 인류를 보호하는 것.
- 기관의 기원은 상상할 수 없을 정도로 오래 되었으며, 시대에 따라 모습을 바꿔가며 역사에 녹아들었다.
- 탐사자들에게 접근한 것은 크툴루 별의 자식이라고 불리는 신화생물로 무척 위험한 존재.
- 지금 쇼핑몰의 상황은 그들이 알코홀릭 산타라는 이름의 변칙존재를 이 곳에 풀어놓았기 때문에 발생한 것.
- 기관의 목표는 크툴루 별의 자식 제거 및 알코홀릭 산타의 회수.
- 현재 우리를 제외한 다른 요원들이 쇼핑몰을 봉쇄하고 사태를 수습하는 중이다.

그 외의 질문은 적당히 진상 파트를 참고하여 답변해주세요. 덧붙여서 이러한 사유로 탐사자들 역시 사태가 어느 정도 진정이 되기 전까지는 이 쇼핑몰에서 나갈 수 없음을 알립니다. 불만을 제기한다면 어쩔 수 없는 일이라 말합니다. 또한 이미 탐사자들 또한 알코홀릭 산타의 영향을 받았을 것이기에 이 상태로 나간다면 위험해진다는 사실도 밝힙니다.

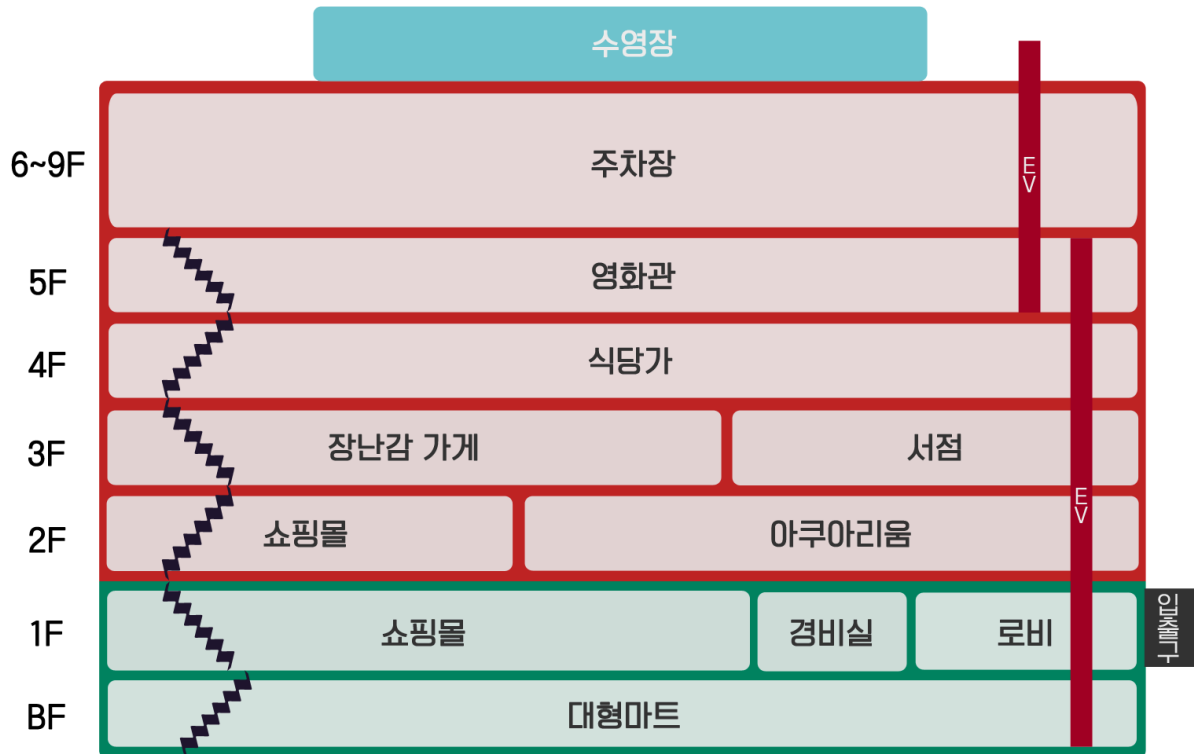
적당히 질문답변을 마친 뒤, 요원은 결국 빨리 사태를 해결하고 싶으면 자신들에게 협력하는 편이 가장 바람직하다는 본론을 꺼냅니다. 크툴루 별의 자식들 쪽에 협력한다면 위험분자로 여겨 즉시 제거할 것이라고도요. 이 부분은 타협 없이 강경한 태도를 취합니다. 이들은 안일하지 않기 때문에 협력 제안을 거절할 경우, 즉시 기억소거제 혹은 물질분해용 디컴포저를 사용하여 탐사자들을 사태에서 배제합니다. 이 경우 시나리오는 그 시점에서 종료됩니다. 협력 제안에 동의한다면, 그들은 무전기과 포획용 그물망(크툴루 별의 자식 쪽에서 받은 것과 동일), 그리고 대 신화생물용 디컴포저를 제공합니다. (사격(권총)기능치 사용. 대미지 산출 없이 명중 부위에 따라 신체부위 소실 혹은 즉사 판정으로 처리.)

탐사자들은 크툴루 별의 자식 혹은 기관 요원 쪽에 협력하거나 협력하지 않을 수 있습니다. 크툴루 별의 자식들은 사악하지만 영성하여 어쩐지 동정심을 불러일으키고, 기관 요원들은 유능하고 전문적이지만 다소 강압적인 느낌을 지울 수 없는 쪽으로 연출해주세요. 탐사자들은 둘 중 한 쪽을 확실하게 지지하거나, 사이에서 줄타기를 하거나, 겉으로는 동조해주는 척 둘 다 믿지 않는 등. 다양한 선택을 할 수 있습니다. 자유롭게.

4. Variety Evening

탐사

탐사 파트입니다. 무대가 되는 멀티플렉스 쇼핑몰은 지하 1층, 지상9층의 거대한 구조입니다만 모든 구간을 살살이 뒤질 필요는 없습니다. 대부분은 RP구간이며 묘사되지 않은 부분은 마스터 재량대로 자유롭게. 하고 싶은 걸 하세요. 시나리오의 엔딩을 좌우하는 키 아이템은 해당 색으로 표시해두었습니다.



참고용 지도 ([링크](#))

지하층

대형 마트입니다. 일반적인 마트에 있을법한 것들은 전부 있습니다. 쇼핑을 즐기거나... 탐사자가 원한다면 선언만으로도 숙취 해소 드링크 혹은 간 해독제를 찾을 수 있습니다. 사용할 경우 취기 단계가 1단계 하락합니다. 수산물 코너에 방문한다고 선언한다면 다음의 이벤트가 발생합니다.

이벤트. 문어 숙회

수산물 코너의 수조 너머에서 찢어지는 듯한 비명소리가 들립니다. 쫓아가보면 근처로 사람들이 몰려있는 것을 확인할 수 있습니다. 우는 소리가 들립니다. 인파 너머로 시선을 던지면 얼굴이 새빨개진 채 초장을 들고있는 취객과, 바디 수트에서 떨어져나온 크툴루 별의 자식이 울고 있는 모습이 보입니다.

지켜보고있으면 탐사자와 시선을 마주친 크툴루 별의 자식이 도와달라 외칩니다. 외면하거나 도와줄 수 있습니다. 취객은 적절한 대인기능 판정 (위협을 사용할 경우 보너스 주사위를 1개 받습니다.) 혹은 근력이나 근접전(격투) 판정을 통해 떨어뜨릴 수 있습니다. 그 외에도 선언에 따라 재량껏. 크툴루 별의 자식을 도와줄 경우 탐사자에 대한 호감도가 올라 협조를 받을 수 있습니다. 비장의 약을 통해 취기를 2단계 떨어트려주거나, 추후 원하는 판정 1회를 무조건 성공한 것으로 대신해줍니다. 도와주지 않을경우 엔딩 분기에서 그들은 무조건 탐사자들을 기습하며 전투에 들어갑니다.

1층

- 쇼핑물 : 대개는 잡화점이나 디자인 스토어들입니다. 특이한 물건들을 많이 파네요. 적당히 둘러보다가 관찰력 판정을 진행합니다. 성공할 경우 특이하게 생긴 **선물보따리**를 발견합니다. 산타 코스프레에라도 쓰는걸까요?
 - **선물보따리** : 흔히 매체에서 묘사되는 산타가 들고 다닐 법한 거대하고 빨간 웅단 보따리. 안에는 무언가 잔뜩 들어있는데, 선물상자 같습니다. 열어보려고 하면 권한이 없다는 소리가 컷가에 들리며 열리지 않습니다. 이성 체크 **0/1**. 추후 엔딩분기에서 사용되는 아이템 입니다. 크툴루 별의 자식들에게 보여줄 경우 불길한 마력이 느껴진다고 답하며, 기관 요원들에게 보여줄 경우 일종의 신화적인 아티팩트 같다고 말합니다.
- 입구 : 근처에 사람들이 잔뜩 몰려있어 혼잡합니다. 이 시점까지 기관 요원들과 조우하지 못했을 경우 바로 이벤트. 이번엔 진짜 맨 인 블랙으로 넘어갑니다. 기관 요원들을 만나고 온 경우에는 문 앞으로 두꺼운 방화벽이 내려와있어 완전히 봉쇄된 것을 알 수 있습니다. 어째서인지 전파도 터지지 않습니다. (KP정보 : 기관에서 재밍중입니다.)
- 인포메이션 센터 : 본래 업무를 처리하는 인포데스크입니다만, 지금 직원들은 다 거나하게 술에 취해있어 제대로 돌아가지는 않는 것 같습니다. 관찰력 판정을 극단적 이상의 난이도로 성공할 경우, 데스크 밑에 설치되어있는 전파 재밍기를 발견할 수 있습니다. 전자수리 판정에 성공할 경우 기기를 해체하여 외부와의 연락이 가능하게끔 할 수 있습니다만, 실패할 경우 영향을 받아 핸드폰이 고장납니다. 해체에 성공할 경우 기관 요원들이 적대적인 태도를 취합니다.

2층

- 쇼핑물 : 의류 상가입니다. 탐사자가 원한다면 행운 등의 판정을 통해 해장음료를 얻을 수 있습니다. 사용시 취기가 1단계 떨어집니다. 관찰력 판정에 성공할 경우, 한 가게의 쇼윈도 유리창이 박살나있는 것을 발견할 수 있습니다. 살펴보면 안에서 장식용으로 설치되었던 것 같은 루돌프 모양의 **애니매트로닉스** 한 대가 반 쯤 빠져나와 있습니다.
 - **루돌프 애니매트로닉스** : 지금도 쇼윈도에서 빠져나와 달리고싶어하는 루돌프 형태의 애니매트로닉스. 빼내주면 감사를 표하는 듯 고개를 끄덕거립니다. 그 외에 의사표현은 하지 않지만 묘하게 탐사자들의 말을 알아듣는 듯 알아듣지 못하는 듯... 미묘한 기분이 들게 만듭니다. 기계수리 혹은 과학(공학) 판정에 성공할 경우, 마땅한 동력이 존재하지 않는데도 알아서 잘 움직이고 있다는 것을 깨닫게 됩니다. 이성 체크 **0/1**. 자유롭게

방생해주어도 미묘하게 거리를 두며 계속 탐사자들의 뒤를 따라옵니다. 내버려둡시다.
크툴루 별의 자식들이나 기관 요원들과 조우시키려고 한다면 어느 새 사라져있습니다.
이 경우에도 이성 체크 **0/1**.

- 아쿠아리움 : **RP**구간인 관광 코스입니다. 크리스마스 시즌을 맞이하여 수조 내부를 마치 눈이 내린 것 처럼 꾸며두었습니다. 보고 싶은 수중 생물을 보여줍니다. 전체적으로 푸른 빛으로 조도가 낮기 때문에 로맨틱한 분위기를 연출하기 좋습니다. 그럴만한 사이가 아닌데 왔으면 이성 체크 시켜주세요. 너무 오묘한 분위기가 됐거나 장소에 오래 있을 경우 싶으면 특수기믹 : 산타의 마음은 복잡해 를 참고하여 초를칩시다. 산타와 조우 합니다. 산타는 대화는 가능하지만 붙잡으려 하면 순식간에 사라지며 신체접촉이 일어난 경우 취기가 1단계 오릅니다.

3층

- 장난감 가게 : 표현이 장난감 가게일 뿐, 어린이이용 완구에서부터 시작하여 휴대용 드론이나 고가의 모터카, **1/20** 스케일 프라모델까지 진열된 규모 있는 토이 샵입니다. 중앙 홀에 **1:1**스케일 슈퍼 히어로 피규어가 전시되어 있습니다. 관찰력 판정에 성공할 경우, 구석에 처박혀있는 **소형 썰매**를 발견할 수 있습니다. 이외에는 평범한 데이트 코스입니다.
 - **소형 썰매** : 모터로 작동하는 구조의 썰매입니다. 기계수리 판정에 성공하면, 겉으로 보이는 모터는 장식일 뿐 실제 동력은 들어있지 않다는 것을 알 수 있습니다. 타거나 썰길 수 있으며, 루돌프 애니메이션과 동행하던 중이었을 경우 썰매를 발견한 루돌프가 속 앞으로 나와 앞발로 썰매를 두어 번 툭툭칩니다. 그러면 썰매 줄이 자연스럽게 나와 루돌프와 이어져 한 세트가 됩니다. 이성 체크 **0/1**. 탈 수 있지만 실내에서는 금물.
- 서점 : 다른 장소에 비해 비교적 한산합니다. 조용해서 그런지, 책이나 서점이 주는 분위기 때문인지 이 곳에 있는 사람들은 침착해보이네요. 제정신인 사람들이 위화감을 느끼는 중이며, 때때로 전파가 터지지 않는다거나 건물 입구가 봉쇄되었다는 등의 한탄이 들립니다. 듣기 판정 혹은 주변의 이야기를 조금 더 주의깊게 듣는다는 선언이 있다면 다음의 이벤트가 발생합니다.

이벤트. 경악스러운 진실

기능 판정에 성공, 혹은 주변에서 들리는 이야기를 조금 더 주의깊게 들어보겠다는 선언을 할 경우 다음과 같은 대화를 듣습니다.

최근 자주 들리게 된 뉴스에 대한 이야기입니다. 그러고 보니, 최근 만취로 인한 사고가 늘어났다고 합니다. 가벼운 불화에서부터 취기로 인한 사고 등. 여기까지는 일반적인 연말의 풍경과 크게 다를 바 없습니다만 신경쓰이는 것은 그 다음입니다. 혈중 알코올농도 과다로 사망한 변사체들에 대한 이야기입니다. 사실상 주사를 통해 혈관에 술을 병째 집어넣지 않고서야 일어날 리가 없는 일인데...

대화는 소란으로 인해 도중에 끊깁니다. 서점 근처에서 비틀비틀 걸어오던 몇무리의 취객들이 시비가 붙은 모양입니다. 연성이 높아지고 분위기가 험악해질 찰나, 서점에 있던 비교적 제정신인 사람이

그들을 제지하려 나섭니다. 그 순간 취객 우리 중 한 사람이 쓰러집니다. 멀리서 봐도 술냄새가 날 정도로 얼굴이 새빨갭니다. 그는 뒷목을 부여잡더니 곧 코피를 흘립니다. 관찰력 판정에 성공할 경우, 그가 흘리는 것이 피라기엔 지나치게 투명한데다가 호박색의 빛깔을 띄고 있음을 알 수 있습니다. 그는 곧 쓰러지고, 주변에 있는 사람은 녹아내립니다. 마치 액체처럼. 취객들이 있었던 자리는 거대한 술웅덩이가 됩니다. 이성 체크 **1d3/1d5+1**.

근처의 사람들은 헛것을 보는거라 생각하는지, 별로 놀라지 않습니다. 일시적 광기 상태에서 지능 판정에 실패한 사람의 반응을 묘사해주세요. 물론 그 와중에서도 성공한 사람은 있기 마련이기에 제정신인 몇몇은 비명을 지르거나 놀라 자리를 피합니다.

해당 사태에 대해 크툴루 스타 스폰 혹은 기관 요원들에게 질문할 수 있습니다. 기관 요원들은 이야기를 들으면 혀를 차면서 낭패라고 말하곤 위험하니 근처에 접근하지 말라 단단히 주의를 줍니다. 결코 접촉해서는 안된다고요. 이후 그들은 수습을 위해 해당 위치로 이동합니다. 크툴루 스타 스폰들의 경우 별 신경 안씁니다. 오히려 그런 걸 보고 놀랄 시간에 산타나 찾으라며 탐사자들에게 연박을 줍니다.

4층

- 식당가 : 평범한 푸드코트로 데이트 스팟입니다. 원하는 종류의 식당을 입점시켜서 식사 혹은 안주를 만끽해보세요. 탄수화물 혹은 당류는 해장에 도움이 되기 때문에 든든히 먹을 경우 취기 단계가 1단계 감소합니다.

5층

- 영화관 : 평범한 영화관이며 마찬가지로 데이트 스팟입니다. 원하는 종류의 영화를 상영시켜서 즐거운 시간을 만끽해보세요. 티켓박스나 스위트박스를 살펴보면 직원들은 이미 녹아서 술이 되어있습니다. 사람이 술로 변하는 것을 알고 있다면 이성 체크 **0/1**. 보는 사람은 없으니 멋대로 발견하거나 간식거리를 가져가도 상관없습니다.

상영관 내부는 어둡기때문에 행운 판정에 실패할 경우 럭키스케베 연출을 넣어봅시다. 상영관 내부에서 잠시 시간을 보내다보면 알코홀릭 산타와의 조우가 일어납니다. 영화관에서 산타와 조우했을 경우 그를 쫓을 수 있습니다. 민첩 판정에 성공하여 따라잡거나, 놓쳐도 추적 판정을 통해 뒤를 쫓을 경우 산타가 **6~9층**에 위치한 주차장 방향으로 이동했다는 것을 알 수 있습니다.

6~9층

- 주차장 : **6층부터 9층**까지는 벽면이 뚫려있어 야경이 그대로 보이는 나선형의 주차장입니다. 휴일에 맞춰 방문한 사람이 많은지 차량이 빼곡히 들어차있습니다. 아직 탐사를 모두 마치지 않고 온 상황이라면 윗층으로 올라가는 나선의 코너에서 산타가 사라집니다. 마저 둘러보고

옵시다. 탐사를 어느 정도 마무리 한 뒤 영화관에서 조우한 산타를 쫓아 주차장으로 올라온 상황이라면 추격전이 진행됩니다.

주차장의 추격전



추격전용 지도 ([링크](#))

추격전 맵에서 자동차가 위치한 칸은 이동이 불가능하며 (장애물) 각 칸은 대각선 이동이 가능합니다.

간이 추격 룰을 사용합니다. 탐사자들의 시작 위치는 6층의 첫 번째 칸입니다. 산타는 탐사자들과 5칸 떨어진 위치에서 시작합니다. 산타의 이동력은 9이며, 이동 행동 산출의 경우 룰북대로 처리해주세요. 추격전 라운드는 무조건 산타부터 시작합니다.

이동 행동 횟수 1당 2칸을 이동하거나 그 외의 행동 판정을 시도할 수 있습니다. 산타는 다른 행동 판정을 하지 않으며, 무조건 이동만 하는 대신 이동 행동 횟수에 더해 1칸을 추가로 이동합니다. (예시 : 이동 행동 횟수가 2회라면 1턴에 총 5칸 이동)

추격전 라운드-턴의 처리

탐사자들의 턴이 시작될 때 추격전 표 1d10을 굴립니다. 결과에 따라 처리한 후 남은 이동 행동 횟수를 소모합니다. 처리가 끝나면 턴이 종료됩니다. 전원의 턴이 종료되면 다음 라운드로 넘어갑니다.

추격전 표 1d10	
1	급발진하는 차를 만난다. 민첩 판정. 실패시 이동행동 횟수 1 감소.
2	갑자기 개방된 벽에서부터 거센 돌풍이 불어온다. 플레이어가 적당한 선언을 제시한 뒤 판정. 묘사에 따라 마스터는 재량껏 메리트 혹은 디메리트를 줄 수 있다.
3	내딛은 바닥이 얼어붙어있었다. 근력 판정. 성공시 패널티 없이 원래의 이동행동 횟수대로 턴을 진행. 실패할 경우 무조건 5칸 전진하며 진로에 벽 혹은 장애물이 있었을 경우 그 수만큼 체력 감소.
4	차에서 막 내리던 행인과 조우 한다. 외모 판정. 보통 난이도의 성공일 경우 별 문제없이 지나가나, 실패할 경우 시비가 붙어서, 어려움 이상의 난이도로 성공했을 경우 헌팅을 당해서 붙잡힌다. 이동행동 횟수 1 감소.
5	가치런하게 정돈된 길이다. 이상 없이 턴을 진행한다.
6	누군가가 차를 다른 곳으로 빼려는 듯 이동하고 있다. 행운 판정. 성공시 인근의 장애물 1개를 없앨 수 있다. 실패시 인근에 장애물이 1개 늘어난다.
7	누군가 술이 되었는지, 아니면 사고가 난 건지 근처 구역이 통째로 봉쇄되었다. 해당 턴 이동 불가. (이동 이외의 행동 판정은 가능.)
8	관찰력 판정. 성공시 바깥에서 날아들어온 새 떼를 무사히 피한다. 그대로 턴 진행. 실패시 새 떼와 부딪혀서 체력 1 감소. 부상을 입는다. (부위 랜덤 지정)
9	차도 사람도 별로 없는 변수가 적은 구역으로 들어왔다. 이상 없이 턴을 진행한다.
10	직원은 다 사라진 줄 알았는데, 다행히도 로봇청소기가 남아 주차장을 청소하고 있었다. 잘 닦인 길로 인해 해당 턴 이동행동 횟수 1회 증가.

추격전 시작 후 1라운드가 종료되면 저 뒤에서 캐롤송을 재생하며 썰매와 합체한 루돌프가 날아옵니다. 도착한 루돌프는 타라는 듯 발굽을 두드리며 탐사자들을 뵙니다. 썰매에 탑승하여 산타를 추격할 수 있으며 이 경우 탐사자들은 합쳐서 한 턴을 사용하며 이동력은 15로칩니다. 이동행동 횟수에 더해 추가로 1칸을 이동할 수 있습니다.

탐사자들과 산타의 거리가 2칸 이내로 좁혀졌거나, 산타와 골의 거리가 3칸 이내로 좁혀지면 추격전이 종료됩니다. 붙잡히거나 골 라인에 도착한 순간 산타는 마치 순간이동을 하는 것 처럼 루프탑 수영장으로 넘어갑니다. 너무 걱정 마세요! 거의 다 왔으니까요. 결전의 순간입니다.

이벤트

탐사 진행 중 심심해지면 적당한 구간에 삽입할 수 있는 이벤트입니다. 필수는 아니니 적당히 진행이 루즈해진다면 싶으면 재량껏 가감해주세요.

이벤트. 산타의 선물

돌연 쇼핑몰 내부에 안내방송이 울립니다. 들리는 목소리는 직원의 것이 아니라 묘하게 익숙한... 산타의 목소리입니다. 인자한 할아버지 말투로 크리스마스 이브에 선물을 가져왔다고 말합니다. 그야 산타니까요.

곧 천장에서 무언가 후두둑 떨어지기 시작합니다. 액체인데, 실내니까 비가 오는 것은 아니고, 스프링쿨러가 작동하는 것도 아닙니다. 묘하게 끈적거리는 액체를 맛본다면 술입니다. 구체적으로는 샴페인입니다. 민첩 혹은 회피 판정에 성공할 경우 피할 수 있습니다. 실패하거나 피하지 않을 경우 취기가 1단계 상승합니다. 주변을 둘러보면 쇼 생크 탈출 포스터처럼 하늘에서 떨어지는 샴페인을 받아마시는 사람들도 보입니다.

주변을 둘러보거나 관찰력 판정에 성공할 경우 천장에 모기처럼 붙어있는 산타를 발견할 수 있습니다. 추격은 어렵습니다만 산타는 선물을 주어서인지 묘하게 뿌듯해보입니다. 심리학 판정을 시도할 경우 묘하게 사명감이 투철하며 직업만족도가 높아보인다는 것을 알 수 있습니다만..묘하게 영성하달까, 무언가 부족해보인다는 인상을 지우기 어렵습니다. 이 이벤트 이후에 장소를 이동할 경우 다음과 같은 산타의 모습을 탐사자들에게 보여주세요.

- 산타가 잔뜩 술병을 이고지고 열심히 제 발로 뛰어다닙니다. 하지만 손이 부족해서인지 자꾸 병을 떨어트리거나 깨먹습니다. 무언가 들 것이 필요해보이는데, 마땅치 않은 모양입니다.
- 산타가 주변에 있는 개나 고양이 형상의 인형들에게 무언가 말을 걸고 있습니다. 들어본다면 이직 혹은 스카우트 제의입니다. 썰매를 끌어줄 수 있냐고 물어보네요. 인형들은 자기들은 봉제인형이기 때문에 다른 곳에 가서 알아보라고 거절합니다.

이벤트. 우주대격돌

탐사자들이 기관 요원 혹은 크툴루 별의 자식들 중 어느 한 쪽과 소통하고 있을 때 발생합니다. 무전 혹은 이야기를 나누던 중 반대쪽에서 탐사자들을 발견하고 누군가 소리칩니다. 그 당시 탐사자들과 대화를 나누고 있지 않던 상대방의 진영입니다. 탐사자들은 줄지에 두 진영 사이에 애매하게 끼어버립니다.

각 진영은 상대방 진영과의 협력을 중단하고 자기들 진영에 협력할 것을 요구합니다. 어느 쪽이 좋아? 같은 느낌으로 진행해주세요. 별로 심각한 분위기는 아닙니다. 만약 탐사자들이 중립을 유지하며 싸우는 것은 좋지 않아! 같은 소리를 한다면 양 쪽 모두에게서 면박을 받습니다. 분위기가 너무

어수선해지면 적당한 타이밍에 산타를 등장시키던가, 위의 선물 이벤트를 삽입하여 흐름을 끊어주세요.

5. 어른이라도 산타가 왔으면 좋겠어

적당히 탐사가 마무리 된 후, 바로 수영장에 방문하거나 주차장의 추격전이 마무리 되면 이 파트로 넘어옵니다. 클라이막스에 해당합니다.

루프탑 풀은 주변이 탁 트여있어 도시의 화려한 야경이 한 눈에 들어옵니다. 올해는 화이트 크리스마스가 될 예정인지 하늘에서는 작은 눈송이들이 포슬포슬 내려오고 있습니다. 수영장은 계절에 맞춰 온수가 채워져 있어 따뜻한 김이 모락모락 올라오고, 주변 역시 시즌에 맞춰 리스나 트리, 가랜드 등으로 화려하게 장식되어 있습니다. 풀사이드에는 예쁘게 세팅된 케이터링이 쪽 늘어서있고 개중에는 슈톨렌이나 부쉬 드 노엘같은 크리스마스 음식들도 보입니다. 수영장의 끝에 위치한 야외 무대에는 높다란 샴페인 타워가 세팅되어 있습니다. 그리고 그 꼭대기에 산타가 아슬아슬하게 균형을 잡아 탐사자들을 등지고 서 있습니다.

산타는 여태까지 신나게 날뛰던게 무색하게 풀이 죽은 태도입니다. 어쩐지 울망거리는 눈동자로 힐끗 뒤돌아 탐사자들을 결눈질하는데, 사정을 물어봐주길 바라는 눈치입니다. 만약 탐사자들이 끝까지 물어봐주지 않는다면 사람의 마음을 모른다며 와양 울어버리고 바로 전투로 들어갑니다. 전투를 진행할 경우 산타의 행동지침은 하단을 참조해주세요.

산타의 수동공격에 반응하여 사정을 물어볼경우 그는 푸념을 시작합니다. 사람들에게 선물 전달하고 행복(=술)하게 만들어주기 위해 사방팔방으로 노력했지만 아무래도 자신의 능력이 부족했던 것 같다면서요. 자기는 선물보따리도 썰매도 루돌프도 없고 사람들은 즐겁다기보단 어쩐지 숙취로 힘들어하는 것 같아보여요. 아무래도 나로써는 진정한 산타가 될 수 없었던걸까... 탐사자들이 추격전을 진행하고 왔다면 두 사람이 타고다녔던 루돌프 썰매가 무척 부러웠던 것 같은 눈치를 던집니다.

산타는 당장이라도 몸을 던져 날아가버릴 듯 탐사자들과의 간격을 벌립니다. 여기에서 행동 가능할법한 선택지는 다음과 같습니다.

- 탐사 중에 모아왔던 산타 삼신기 (선물 보따리, 루돌프 애니매트로닉스, 썰매) 가 있다면 그것을 꺼내 산타를 유인할 수 있습니다. 헨젤과 그레텔 전법입니다. 물건을 꺼내보인다면 산타는 흘린듯이 다가옵니다. 만일 탐사자가 세 가지를 한꺼번에 다 쥐버리려고 한다면 우선 만류한 후 지능 판정을 시킵니다. 이후 이 삼신기들이 평범한 물건은 아니었던 것 같았음을 상기시키고, 전부 쥐버린다면 진짜 산타가 되어 날아가버리게 아닐까... 하는 의심을 떠올리게끔 해주세요. 그럼에도 전부 쥐버린다면 엔딩입니다. 결말 처리로.

- 모아뒀던 산타 삼신기를 전부 주지않고 일부만 꺼내 산타를 유인할 경우, 가지고있던 그물망을 통해 산타를 포획할 수 있습니다. 포획용 그물망을 사용할 경우 사격(권총) 혹은 투척 기능치로 판정합니다. 이 때 산타는 한 눈이 팔려 있으므로 탐사자의 행동은 기습으로 처리하나 산타의 관찰력 대항 판정은 처리하지 않습니다. 첫 번째 시도에 성공하지 못했을경우, 이후 산타는 경계 태세로 전환하며 전투를 진행합니다. 포획은 불가능합니다.
- 기관 요원 혹은 크툴루 별의 자식들에게 지원을 요청할 수도 있습니다. 다만 눈 앞에 산타가 위치하고 있기 때문에 대놓고 연락을 할 경우 산타는 그대로 도주합니다. 때문에 한 사람이 시선을 끄는 사이 다른 사람이 연락을 취하는 방식을 권해주세요. 도착하기 까지는 약 1라운드정도의 시간이 걸리며 그 사이에도 산타가 도망치지 않도록 시선을 끌어야합니다. 산타 삼신기를 이용할 경우 위의 내용을 참고하여 진행하고, 그 외의 방법도 가능하니 탐사자가 재량껏 선언할 수 있게 유도해주세요.

산타와의 전투 라운드로 넘어왔을 경우, 탐사자의 화기 소지 유무와 관계없이 무조건 산타가 가장 먼저 행동합니다. 이 산타는 신화생물이며 이동방식은 텔레포트에 가깝기 때문에 물리적 제한에 구애받지 않으며, 화기류에도 회피 판정이 가능합니다. 또한 신화생물로서의 특수 능력으로 인해 산타와 전투 라운드를 진행할 경우, 몸을 움직임으로써 취기가 더 빨리 돌게 되기 때문에 매 라운드 취기 단계가 1단계씩 상승합니다. 대신 그 이외에 공격행동은 전혀 하지 않습니다. 산타는 전투 라운드 동안 탐사자들이 가지고 있는 삼신기를 뺏는 것을 가장 우선순위로 생각하며, 그 중에서도 썰매와 루돌프의 우선순위가 높습니다. 여의치 않으면 선물보따리는 그냥 버리고 날아옵니다.

- 어느 한 쪽에 지원을 요청하지 않았더라도, 전투 개시 후 3라운드가 지나면 크툴루 별의 자식들과 기관 요원 양 측 모두가 현장에 도착합니다. (지원을 요청했을 경우 부르지 않은 쪽이 한 발 늦게 도착하는 모양새입니다.) 사전에 간 해독제나 숙취음료 등을 준비하지 않았을 경우 전투를 3라운드나 진행한다면 높은 확률로 술이 되어 죽었을테니 사전에 준비를 하거나 미리 지원군을 불러두도록 유도해주세요.
- 앞서 기관 요원 혹은 크툴루 별의 자식들에게 지원을 요청했을 경우 전투 개시 후 1라운드 뒤 도착합니다. 크툴루 별의 자식들은 도착 후 바로 숙박 주문을 사용하여 산타를 포획하며 그들은 산타의 회수가 목적입니다. 기관 요원들은 도착 후 바로 디컴포저를 사용하여 산타를 공격, 배제하며 그들은 산타의 소멸 또한 개의치 않습니다. 도착한 지원군이 산타의 포획 혹은 배제에 성공할 경우 전투 라운드가 종료됩니다. 결말 처리로.
- 전투 라운드에서는 물건을 사용하지 않더라도 대화(RP)를 통해 산타를 회유할 수도 있습니다. 위협을 제외한 대인기능으로 판정하여 어려움 이상의 난이도로 성공할 경우 산타는 경계를 풀고 PC들 쪽으로 다가오며 1라운드 동안 행동을 하지 않습니다. 단, 앞서 기습을 통해 포획을 시도했다가 실패했을 경우 대인기능은 통하지 않습니다.

그 외의 선택지 및 행동에 대해서는 위의 내용을 참고하여 마스터 재량껏 처리해주세요. 다음의 조건 중 하나라도 충족되었다면 결말 처리부로 넘어갑니다.

1. 산타에게 삼신기(선물 보따리, 루돌프 애니매트로닉스, 썰매)를 모두 넘겨주었다.

2. 산타에게 삼신기를 넘겨주지 않은 채로 탐사자들이 산타의 포획에 성공했다.
3. 기관 요원들이 산타의 배제 (포획 혹은 소멸) 에 성공했다.
4. 크툴루 별의 자식들이 산타의 포획에 성공했다.
5. 산타와의 전투 돌입 후 4라운드가 종료된 시점에서 산타가 행동 가능한 상태이다. (or 도주)

6. 끝나지 않은 크리스마스

결말 처리부입니다. 여태까지의 흐름에 따라 도착할 수 있을만한 가능성들은 다음과 같습니다.

먼저, 위에서 **2번 조건 (탐사자들이 직접 산타를 포획했다)**에 해당하여 결말 처리부로 넘어왔을 경우입니다. 탐사자들이 어느 한 쪽에 지원을 부른 상태라면 부른 쪽에게 산타를 인도하도록 권합니다. 이후는 각 진영에 산타의 처우가 넘어갔을 때의 처리를 참고해주세요. 지원을 부르지 않은 상태에서 탐사자들이 스스로의 능력만으로 산타를 포획한 경우, 뒤늦게 도착한 양 진영이 서로 자신들에게 그것을 넘기라며 탐사자를 회유합니다. 어느 쪽에 넘길지, 심지어는 넘기지 않을지에 대해서는 탐사자의 자유입니다. 다만 어느 쪽에도 넘기지 않을 경우 양 쪽 모두에게서 그럼 네가 가지고 가서 뭐 할건데...집에 장식하게? 정도의 싸늘한 힐난이 돌아옵니다. 진짜 집에 가져가서 장식한다 그러면...마스터 재량껏 처리해주세요. 만약 잡아놓고 도로 풀어준다면 산타가 도주 했을 때와 동일하게 처리합니다. 이외에는 각 조건대로 진행해주세요.

- 어느 시점에서건 취기 단계가 **5단계**에 도달했다.

체내의 모든 성분이 베일리스와 유사한 성분으로 변화하여 술인간이 됩니다. 사실상의 사망입니다.

녹아내린 후 알코홀릭 산타에게 흡수되며 신화생물은 빨아들인 인간을 마력삼아 더 강한 힘과 영향력을 가지게됩니다. 해당하는 **PC**는 로스트. 이성 보상은 없습니다.

- 산타에게 삼신기를 모두 넘겨주었다.

1번 조건에 해당됩니다.

산타에게 선물보따리와 루돌프, 그리고 썰매를 모두 건네준다면 그는 감격의 눈물을 흘립니다. 탐사자들 덕분에 자신은 진짜 산타가 될 수 있을 것 같으며 감사의 의사를 전합니다. 그리고 선물 보따리를 들쳐멘 후 루돌프의 고삐를 잡니다. 이랴! 이내 샴페인을 흘날리며 눈 내리는 하늘을 가로질러 날아갑니다. 제법 그럴듯한 동화책 속 삽화 같네요.

이 시점에서 쇼핑몰에 머무르던 사람들의 취기 진행 단계가 멈추며 탐사자들 역시 정신이 돌아오기 시작합니다. 술이 깨나봐요.. 날아간 산타가 저 하늘의 별처럼 작아졌을 쯤 뒤늦게 기관 요원들과 크툴루 별의 자식들이 도착합니다. 그들은 분노하거나 낭패를 외치거나 하지만 이미 가버린 걸 어찌겠습니까. 탐사자들은 뒤로 한 채 산타를 마저 추격하러 빠르게 자리를 피합니다. 다만 기관 요원 일부는 남아 일단 민간인 신분의 탐사자들을 보호하여 집으로 인도합니다. 후일담 및 보상 처리로.

- 산타의 처우가 기관 요원들에게 넘어갔다.

탐사자들이 포획한 뒤 넘겼거나 그들이 자력으로 포획하는데에 성공했다면 요원들은 산타를 안전박스에 넣어서 양전히 데리고갑니다. 만약 전투중 소멸시켰다면 피해를 줄이기 위함이니 어쩔 수 없었다는 듯 말하며 탐사자들의 협력에 감사합니다. 뒷처리는 자신들이 알아서 할테니 일단 집으로 돌아가라며 인도해줍니다. 후일담 및 보상 처리로.

- 산타의 처우가 크툴루 별의 자식들에게 넘어갔다.

탐사자들이 포획한 뒤 넘겨줬다면 은혜를 입었음에도 불구하고 당연한 일을 했다는듯 고압적인 자세로 치하합니다. 감사하는건지 마는건지... 그나마도 자기들의 힘으로 잡았다면 그런 말 조차 없습니다. 배은망덕하네요. 그들은 제대로 들고 갈 수단도 없는지 영성하게 그물망에 담긴 산타를 질질 끌고갑니다. 곧 몇 명이 모여 관문 생성 주문을 사용하여 포인트 니모로 귀환합니다. 하는 김에 탐사자들에게도 집으로 가는 차원 관문을 열어줍니다. 보답인걸까요? 관문을 통해 귀가할 수 있습니다. 크툴루 별의 자식들은 뒷수습같은건 하지 않기 때문에 기관 요원들만 두 배로 고생하게 됩니다. 후일담 및 보상 처리로.

만일 탐사자들이 관문을 사용하여 귀가하지 않았을 경우, 뒤늦게 옥상에 도착한 기관 요원들에게 붙잡힙니다. 사고도 협력 혐의로요. 은밀한 건물로 호송된 후 몇 가지 심문을 받고 기억소거제를 투여당한 뒤 일상으로 돌아가게 됩니다. 쇼핑몰에서 있었던 일은 전부 잊어버리며 그저 평범하게 크리스마스 데이트를 즐겼다는 기억만 남습니다. 이성 회복 보상 없음.

- 산타가 도주했다.

위에서 5번 조건에 해당하거나 그 전에 산타의 회유에 실패했을 경우 그는 도주합니다. 탐사자가 한 차례 포획했다가 어느 쪽에 넘겨주지도 않고 바로 풀어준 경우에도 동일하게 처리합니다.

산타는 삼신기 아이템들이 아깝지만 지금 상황이 여의치 않으니 다음을 기약하겠다고 말합니다. 이번에는 포기하지만, 크리스마스는 돌아오는 거니까! 내년에 또 만나자는 인사가 울려 퍼집니다. 곧 지독한 알콜냄새가 탐사자들의 코를 찌릅니다. 폴장 전체가 거대한 독주 향아리로 변합니다. 이는 투명했다가, 호박색이었다가, 이내 무지개색으로 일렁이기 시작하더니 거대한 차원 관문이 됩니다. 산타는 그대로 무수히 겹쳐진 만화경같은 시공간 속으로 다이빙하여 유유히 파편으로 흩어져나갑니다. 곁에서 지켜보던 크툴루 별의 자식들과 기관 요원들은 경악하며 탄식을 내뿜습니다. 크툴루 별의 자식들은 몇 마리가 모여 다급하게 차원 관문을 생성하여 이를 뒤쫓으려 사라집니다. 남아있던 기관 요원들은 옥상을 봉쇄하고 쇼핑몰 사태의 뒷수습을 하기 위해 분주히 움직입니다. 탐사자들은 일단 귀가조치 됩니다.

어쨌거나 사태가 마무리될 즈음에 하늘을 보면 눈이 내리고 있습니다. 별가루같이 떨어지는 눈은 이 모든 난리에도 불구하고 세상을 하얗게 덮어나갑니다. 도시에서 새어나오는 빛이 결정을 통과하며 산란합니다. 붉고 또 파란 빛무리가 시야에 번집니다. 멀리서 은은하게 캐롤송이 이어집니다. 아직 끝나지 않았나봐요. 인상적인 풍경을 감상하고 있으면.... 음? 이 눈... 술이잖아?

7. 26일 아침의 케이크

후일담 및 보상 처리입니다.

공통적으로 탐사자들은 다음날 숙취로 고생하게 됩니다. 만일 기관 직원들에 의해 기억이 지워졌다면 이유를 모르는 숙취때문에 조금 더 억울하겠네요.

산타를 세상에 자유롭게 풀어두었다면 아침 뉴스에 출연한 아나운서들은 조금 더 분주해질 것입니다. 연말연시를 맞아 때와 장소에 맞지 않게 발생하는 취객의 이상 증가, 그리고 세계 곳곳에서 발생하는 원인을 알 수 없는 급성 알콜쇼크 사망자 등. 이상할 정도로 술에 관련된 사고가 늘어납니다. 만약 산타에게 선물 보따리, 루돌프, 썰매를 넘겨주었다면 탐사자들은 머리맡에서 예쁘게 포장된 샴페인 한 병을 발견할 수 있을 것입니다. 선물인가봐요.

쇼핑몰에서 있었던 일련의 사건들은 기관 직원들의 노력으로 인해 정전 사고로 일어난 봉쇄였다고 커버스토리가 작성되어 덮여집니다. 관련된 사람들은 전부 기억이 지워지거나 조작되어 그 이상의 소란은 발생하지 않습니다. 탐사자들의 기억이 지워지지 않았다면 유일하게 당신들만이 이 사태를 기억하는 사람이 될 것입니다. 기관 직원들에게 협력했다면 추후 감사의 표시로 새해 맞이 선물세트가 도착합니다.

크툴루 별의 자식들에게 협력했을 경우, 술에 관련된 사고보단 이상한 종교 의식이나 바닷가 마을에서 일어나는 의문의 인명 사고에 대한 기사가 늘어납니다. 어쩐지 모르는 곳에서 불온하고 모독적인 움직임이 일어나고 있는 듯한 기분이 들고, 더 심각해지면 지구가 멸망할지도 모르지만.... 이미 탐사자들의 손을 벗어난 이야기 입니다.

전야를 건너 화려했던 축제의 당일이 지나면 남는 것은 강렬한 숙취, 그리고 일상으로 돌아가야 한다는 허무함이지만.. 인생의 매일이 휴일일 수는 없습니다. 영원히 이어진다면 그것은 결국 평범한 나날들이 될 것이고, 사람은 잠깐의 특별함을 추억으로 남겨 앞으로 나아가는 존재이기 때문입니다. 해와 달이 뜨고 지면 다시 계절은 돌며, 이듬해의 휴일 역시 마찬가지입니다. 미래에 일어날 일을 아직 모른다는 것은 특별한 기대감이 되겠죠.

그 때를 기억하며, 이번의 교훈. 연말연시 음주는 적당히!

보상

기본

생환 3d5

찹찹한 숙취 -1d3

기관 요원들에게 협력했을 경우

인류를 구함 +1d5

재력 +10

크툴루 별의 자식에게 협력했을 경우

불쌍한 신화생물을 도움 +1d5

덕분에 불안해진 세계 -1d3

크툴루 신화 +1%

취기가 3단계 이상인 상태에서 엔딩을 맞이할 경우 술인간이 되어 후유증이 남습니다. 체내의 일부가 알콜로 변모하여 기본적으로 알뜰뜰한 상태에서 살아가게 됩니다. 간 기능을 향상시킨다면 후유증을 덜어낼 수 있습니다.

후기

쓰지는 꽤 됐는데....2019년도 크리스마스에 가려고 썼습니다만 돌린 다음에 귀찮아서 정리를 안하고 있다가 이제서야 배포하네요..

왜 8월에 이런걸 배포하시나요? : 8월의...크리스마스...

당시에 개인사정으로 술을 못마셔서 이렇게 나온 것 같은데 이제는 이 정도로 술에 집착하진 않습니다..전체적으로 개그에 B급 테이스트 (지만 사실 현실적으로 생각해보면 굉장히 무섭긴 한) 니까 그냥 적당히..심각해지지 않게 머리를 비우고 즐겨주세요. 감사합니다.