

용이 잠드는 곳



CoC 시나리오

용이 잠드는 곳

竜の巣

Dragon Roost

나는 용의 피를 가진 사내다.

- 시나리오 배경: 현대. 일본, 시코쿠 지방 가상의 무대.
- 플레이 시간: 8hr (RP에 따라 상이)
- 플레이 인원: KPC1인 + PC1인.
- 추천기능: 항법, 심리학, 행운.
- 로스트 가능성: 전투 패배시.
- 전투: 있음.

▼시나리오 개요

겨울이 한창인 1월. 두 사람은 시코쿠에 있는 류자키 여관에 머무르게 됩니다. 산과 바다, 절벽이 한 눈에 보이는 이 여관에는 특이한 소문이 하나 있습니다. 바로 용이 잠들어있는 곳이라는 것. 눈이 쌓여있는 목가적인 이 여관에서 두 사람은 특이한 경험을 하게 됩니다.

▼트리거

설산 및 조난, 생명 경시 등의 관련 묘사가 있습니다. 마스터는 시나리오를 읽고 탐사자에게 미리 설명해주세요.

※ 도서출판 초여명에서 수입한 ‘크툴루의 부름 TRPG’ 7판 룰을 사용하는 시나리오입니다. 룰북 미소지자의 마스터링을 금합니다.

※ 피드백 혹은 시나리오 관련 문의사항, 이해가 되지 않는 점 등은 시나리오 배포 계정 (@AM02_TV) 으로 문의주세요.

※ 공개된 곳에서의 플레이, 시나리오의 재배포, 자작 발언, 비방 등 일반적인 TRPG 매너를 준수해주세요. **관련 제보받지 않습니다.** 어차피 인간의 힘으로는 막을 수 없는 거대한 재앙이라고 생각하기 때문에...

아래로는 GM 사항입니다.

▼시나리오의 배경

※마스터 주의사항

본 시나리오에는 탐사자가 수행이라고 느낄만한 요소가 존재합니다. 마스터는 시나리오를 돌리기 전 반드시 플레이어의 성향을 숙지하거나 이 점을 고지하세요. 또한 뱀이 기피 소재인 사람이 드물지 않게 존재하므로 반드시 사전에 확인할 것을 권장합니다.

호즈미 산 중턱에 있는 류자키(竜崎) 여관과, 타츠마키 절벽을 배경으로 합니다. 호즈미 산 중턱에 위치한 류자키 여관은 산젠인 가족이 운영중으로 큰 경영난을 겪고있습니다. 이 시기와 맞물려 호즈미 산에 소소한 악재들이 이어지는데, 이는 다른 이유없는 그저 우연의 산물입니다. 그러나 산젠인 가족은 이것을 하나의 신호로 여겨 용에게 소홀해 분노를 샀다고 진심으로 믿고 있습니다.

그러는 와중 용에게 공양을 바쳐야 한다고 말하는 남성이 저택에 방문하면서 사태는 원활하게 돌아가지 않습니다.

호즈미 산(穂積山)

시코쿠 지방에 존재하는 가상의 산입니다. 호즈미 산은 바다와 절벽을 옆에 두고 형성되어있습니다. 산 중턱에는 류자키 여관이 존재하고 산 속에는 자연환경이 그대로 유지되어있어 위험한 짐승이 나타나곤 합니다.

타츠마키(竜巻) 절벽

용오름이 자주 목격되는 장소로 타츠마키 절벽이란 이름이 붙었습니다. 이 긴 동굴은 한 옛날 용이 절벽을 통과하여 만들어졌다는 설화가 있고, 입구에는 용에게 기도를 올리는 장소가 존재합니다. 내부에 자연적인 해중온천(海中温泉)이 형성되어있으나 간조 전후로만 목격할 수 있습니다. 지형이 위험해 사람들이 잘 드나들지 않으며 이 지하 동굴과 여관은 이어진 길이 존재합니다.

용

하지만 용은 정말로 있습니다. 용이 아닌 이무기, 또는 그에 준하는 것이라고 부를지도 모릅니다. 신비를 믿는 과거를 지나 현대로 오며 그의 정기는 약해지고 더이상 존재한다고 부를 수도 없는 것이 되었지만, 때로 공양을 통해 정기를 회복하면 일대의 축복 정도는 내려줍니다. 용이 원하는 것은 순수한 생명력입니다. 시체나 인신공양 같은 것은 바라지 않습니다. 예전에 마을이 번성할 때에는 그들이 땅을 일구고 바다를 양분삼아 자식을 만들어나가는 과정에서 힘을 얻었습니다. 많은 것이 쇠락한 지금은 앙상한 뱀의 모양을 하고 있습니다. 도입 시점 탐사자 일행에게 도움을 받고 정기를 훔쳐, 이후에 탐사자 일행을 도와줍니다.

▼NPC

산젠인 미와코 (三千院 美和子)

산젠인 가문의 안주인. 남편인 산젠인 다이지로가 사망한 뒤 외로움을 앓으며 사람이 조금 변했다. 결혼하기 전 부터 호즈미 산의 용 설화에 대해 알고 있었고, 용과 결혼하는 마음으로 다이지로와 혼인. 스스로를 용의 부인이라고 부른다. 무슨일이 있어도 용에 대한 신비를 후손까지 전하고 싶어한다.

산젠인 츠무기 (三千院 紬葵)

첫째 딸. 아버지가 죽은 뒤로 어머니와 함께 가족을 지켜야한다는 의무감이 있다.

산젠인 마사이치 (三千院 正一)

막내 아들. 츠무기와는 나이차가 있다. 심성이 여리고 소심하며 적극적이지 못하다.

키사키 유키 (稀咲 勇輝)

류자키 여관에 방문한 수상한 손님. 목적은 용 그 자체. 어떤 영문인지 용에게 환상과 함께 잘못된 지식을 가지고 있었고, 산젠인 미와코를 부추겨 용을 불러낼 예정이었으나 산젠인 미와코에게 살해당한다.

▼시나리오 본편

1. 류자키 여관

열려있는 나무 미닫이문 너머로 눈이 소복이 쌓여있는 설산의 모습이 보입니다. 발 아래로는 족욕탕에서 뿜어져 나오는 김이 가득 참니다. 두 사람은 지금, 시코쿠 지방의 한적한 온천 여관인 류자키 여관에 머물고 있습니다. 때는 겨울의 한창인 1월. 두 사람이 이곳에 오게 된 계기는 자유롭게 결정하세요. 여행, 답사, 숙박권 당첨, 지인의 소개, 또는 최근 산 아랫마을에서 일어나는 사고에 대한 조사 의뢰를 받았어도 좋습니다. 이 여관은 산 종턱에 위치하지만, 내지인들에게는 유명해서 관광객을 흔쾌히 받아주었습니다. 산에 다져진 돌계단을 오르는 것은 꽤 힘들었지만요.

여러분이 배정받은 객실은 중앙에 2인용 탁자가 있는 아늑한 다다미방입니다. 2인용 탁자는 바닥에 구멍을 파 의자를 놓은 호리코타츠(掘り炬)형태로, 최근에 인테리어를 새로운 듯 세련된 것이 느껴집니다.

그 외에도 한쪽 벽을 장식하는 도코노마가 있으며, 킷마루에는 개인실마다 족욕탕이 준비되어 있네요. 여러분이 족욕을 하고 있는 이 족욕탕은 당연히 온천수를 끌어다 쓰고 있어 온천수 특유의 미끈거림이 느껴집니다. 이 외에도 편리한 대로 방 안에 구조나 기능을 추가해도 됩니다. 이불보다 침대가 좋다면 침대가 있는 여관인 것도 좋겠죠.

잠시 탐사자와 자유롭게 대화를 나누어주세요. 할 말이 없다면 ‘오래된 여관이라고 들었는데 시설이 좋다’던가, ‘가족이 운영한다더라.’ 정도의 정보면 좋을 것입니다. 대화를 나누던 중, 탐사자는 **관찰력 판정**이나 **행운 판정**을 통해 킷마루 밖 산어귀에서 무언가가 눈 밖으로 튀어나와 있는 것을 발견합니다. 가까이 가서 살펴보면 그것은 뱀입니다. 검은 윤기를 가진 뱀은 의식을 잃은 듯 인간의 손에 붙잡혀도 미동도 하지 않습니다. **자연 판정**을 통해 붉은배검정뱀과 닮았으나 배의 색 입안 색도 다르다는 것을 알 수 있으며, 독이 있는지 없는지는 알 수 없습니다. 보통의 뱀은 이쯤엔 겨울잠을 자는데, 이 뱀은 어쩐지 상당히 야위어있고 죽은 것처럼 축 늘어집니다.

탐사자가 뱀을 잠시 방 안으로 끌어들여 보살펴 줄 수 있게 해주세요. 따뜻한 물을 마신다던가, 족욕탕 근처에 둔다던가, 품에 안는다던가, 잠깐 들여놓는 것만으로도 괜찮습니다. 혹은 테이블 위에 뱀이 먹을만한 건과일(사실 뱀은 육식성 동물이라 이런건 소화를 못시킵니다.)이 있다고 해도 괜찮겠지요. 만약 보통의 뱀은 이렇게 돌보는 게 아니라는 생각이 들어도, 어차피 실체는 보통의 뱀이 아니기 때문에 상관없습니다.

뱀을 충분히 돌보고 나면 테이블 위에 올라와 있는 유인물에 눈이 갑니다. ‘류자키 여관’이라고 적혀있는 설명서와, 시코쿠 지방 안내 책자입니다.

- 설명서는 검은색 가죽 위에 금박으로 이름이 새겨져 있는 고급스러운 인쇄입니다. 내부를 열어보면 료칸의 안내도와 시설 안내 시간이 적혀있습니다.
- 시코쿠 지방을 간략하게 소개해 둔 가이드 북입니다. 류자키 여관이 위치한 호즈미 산(積山)과 류자키 여관에 대해서도 쓰여있습니다. 류자키 여관의 근처에는 타츠마키(竜巻) 절벽이 자리 잡고 있어 이곳에 오면 산과 절벽, 바다가 한 번에 보이는 구경을 할 수 있다고 되어있네요. 몇 페이지를 더 넘기면 류자키 여관의 용 설화가 실려있습니다.

HO. 류자키(竜崎) 여관 설명서

류자키 여관 내부 구조도

(하단 별첨의 구글 드라이브 확인)

식사

-아침 07:00~08:00

객실로 직접 전달해 드립니다.

-점심 11:30~13:30

식당에서 드시거나 요청하면 객실로 전달해 드립니다.

-저녁: 18:30~20:00

류자키 여관이 자랑하는 술과 함께하는 가이세키.

만찬장에서 전 객실 인원이 함께 먹으므로 양해 부탁드립니다.

주류 1병 무료 제공.

건물 내 시설안내

객실 내에 있는 족욕탕은 자유롭게 사용할 수 있습니다.

툃마루 및 노천탕에 있는 나무 벽을 넘어가는 것은 금지됩니다.

함께 묵는 다른 인원을 배려하며 좋은 휴가를 보내주세요.

불편 사항이 있으시면 언제든지 직원에게 문의하십시오.

산젠인.

HO. 류자키(竜崎) 여관의 용(竜) 설화

아주 오랜 옛날, 호즈미 산 지방에 살아가는 한 어부가 우연히 바다에서 주먹만 한 진주를 주웠다.

어부는 진주를 시장에 가지고 가 되팔려고 했으나, 진주가 내뿜는 영롱한 빛에 사로잡혀 집에 고이 모시기로 했다.

그날 밤, 태풍 속에서 비에 젖은 여인이 어부의 집에 방문했다.

여인은 산속에서 길을 잃었다고 하룻밤 재워주기를 간청했고, 어부는 여인을 집안으로 들이고 따듯한 목욕과 잠자리를 가질 수 있도록 했다.

은혜를 받은 여인은 떠나기 전 마지막으로 장식된 진주를 달라고 요구했다.

어부가 아무리 거절해도 여인이 끈질기게 권유하자 어부는 여인에게 아내가 되어준다면 진주를 예물로 주겠다고 약속했다. 여인은 제안을 수락하고 어부의 부인이 되어 식을 올려 진주를 가지게 되었다.

진주를 가지게 된 여인은 사실 자신이 이 일대를 다스리는 용의 분신이며 이것은 진주가 아니라 여의주임을 어부에게 밝혔다.

여의주는 가진 자의 모든 소원을 이루어준다고 하는 신비한 돌로, 어부가 원하는 것이 부인이었기 때문에 어부는 여인을 가지게 된 것이다.

여인은 어부의 자식을 낳아주고 어부가 늙어 죽자, 바다로 돌아갔다.

그 이후 용은 호즈미 산 일대를 수호하며 지금도 가끔 인간의 모습으로 이 산에 돌아와 그의 자식들을 돌보아 준 뒤 잠을 청한다.

그 어부의 이름이 산젠인 무라마사(三千院 村正)로 류자키 여관을 운영하는 산젠인 가문의 조상입니다. 현대에는 동명의 유명인 때문에 알고 있는 자는 적다고 합니다.

관련 지식이 있거나 일본인 캐릭터라면 일본 어디에서나 볼 수 있는 흔한 용에 관련된 설화라고 생각할 수 있습니다. 실제로 지역별로 조금씩 다를 뿐 바다와 인접한 마을에는 어디에나 이런 이야기가 하나쯤 있는 것 같네요.

테이블을 전부 살펴보고 나면 살펴보고 있던 뱀은 어느새 다시 모습을 감춥니다. 만약 뱀을 품에 안으면서 조사를 했다면 이걸 다 봤을 때쯤 뱀이 꿈틀거리며 품에서 벗어나 밖 쪽으로 사라집니다. 뱀을 찾아보려고 하거나 잡으려고 해도 놓쳤습니다.

뱀에 정신을 빼앗기기 전에 문을 두드리는 소리가 납니다. 료칸의 주인인 산젠인 미와코의 목소리입니다. 그는 산젠인 가의 안주인으로, 여러분이 체크인할 때도 도움을 받은 사람 중 하나입니다. 들어오라는 허가를 내려주면 그는 조심스러운 동작으로 객실 문을 열고 여러분에게 저녁이 준비되었으니, 만찬장으로 이동해달라고 이야기합니다. 다른 손님들은 이미 이동을 끝마친 모양으로, 미와코는 여러분을 기다렸다가 같이 움직입니다.

산젠인 미와코는 머리를 깔끔하게 올려 비녀로 고정한 중년 여성입니다. 만찬장으로 이동하면서 다음과 같은 대화가 가능합니다.

- 저녁을 만찬장에서 모든 손님이 함께하는 것은 남편인 다이지로가 좋아하는 전통이었다. 옛날에는 무도가나 연주를 불러 연회를 열곤 했는데, 이제는 이런 산 중턱까지 찾아와주는 사람이 좀처럼 없다.
- 남편인 다이지로는 몇 년 전 세상을 떠났다. 폐 건강이 좋지 않아서. 담배를 즐겨 피우는 사람이었기 때문에. 담배를 보면 입기도 하지만 담배를 피는 모습을 좋아했어서 여러 마음이 든다고.
- 지금은 슬하에 1남 1녀가 있다. 남자아이가 둘째. 둘 다 이 여관에서 일을 돕고 있으며, 건강하게 자라고 있다. 보인다면 언제든지 무슨 일이든 시켜도 된다.

객실이 늘어서 있는 복도를 지나, 온천장 입구를 빠져나오면 **듣기 판정**. **성공**할 경우 어디선가 약하게 현악기의 연주 소리가 들려옵니다. 이에 대해 미와코에게 질문하거나, 탐사자들이 연주를 듣고 주변을 두리번거리면 미와코가 먼저 이야기를 꺼냅니다.

- 마사이치의 연주일 것이다. 그 아이의 취미는 비와(琵琶)를 연주하는 거라서.
- (비와라니 특이한 악기라고 반응하면) 원래는 샤미센을 했었다. 그런데 샤미센이 고양이 가족으로 만들어진다는 사실을 알게 된 이후엔 샤미센을 그만뒀다. 심성이 여린 아이. 내성적인 아이라 마주쳐서 제구실하지 못하더라도 이해해 주길 바란다.

이야기를 끝마치고 미와코를 따라 만찬장으로 들어가려고 하면, 료칸의 입구 쪽에서 옷을 털며 들어오는 사람이 있습니다. 그는 긴 코트에 종절모를 쓰고 있는 장년의 사내로, 아직 늦지 않았다면 방 한 칸을 빌릴 수 없냐고 묻습니다. 산젠인 미와코는 비어 있는 객실이 있다고 이야기하며 사내에게 향합니다. 여러분을 바라보며 만찬장으로 들어가면 준비가 되어있으니 객실 번호에 맞는 자리에 앉아주시면 된다고 이야기한 뒤 양해를 구하고 자리를 떠납니다.

지능 판정이나 관찰력 판정 등으로, 뒤늦은 손님으로 온 듯한 사내는 험한 산길을 막 올라온 듯 발아래가 다 젖어있으며 짐도 간소하다는 사실을 포착합니다. 이렇게 깊은 산 중턱에 있는 여관에, 어떤 일로 오게 된 걸까요? 신경이 쓰이지만 여러분은 만찬장으로 향합니다. **2. 월야의 만찬** 파트로.

2. 월야의 만찬

입구에 만찬장이라고 음각된 나무 팻말이 붙어있습니다. 장식된 천을 걷고 안으로 들어가면 낮은 무대가 있는 넓은 공간이 펼쳐집니다. 여덟 명이 앉을 수 있는 긴 탁자 여럿에 좌식 의자와 폭신한 방석이 준비되어 있습니다. 여러분을 제외하고도 숙박객은 두 팀이 더 존재하며 서로 간격을 두고 배치되어 있습니다.

숙박객은 이 지역 주민으로 보이는 두 명의 중년 남성과 관광객으로 보이는 세 명의 젊은이입니다. 지금은 각자 자신의 식사에 집중하고 있네요. 여러분이 자리에 앉으면 만찬장의 음식을 나르고 있던 젊은 여성 직원이 다가와 안내를 시작합니다. 그녀는 산젠인 츠무기로, 산젠인 가의 장녀입니다. 생활용 기모노에 다스키를 하고 있습니다.

- 식사는 이곳에서 편하게 해주시면 된다. 음식은 차례대로 제공될 예정이며, 다른 좌석과는 편의상 간격을 두고 배치해 두었지만 자리를 옮기는 것은 자유.
- 가이세키(会席) 요리는 술을 즐기는 데에 목적이 있기 때문에 일행당 한 병씩 사케가 제공된다. 이 외에도 다양한 주종을 갖추고 있으니 얼마든지 술을 추가할 수 있다고. 내용물 구성도 안주로 적합하다.
- 그 외 부족한 게 있으면 얼마든지 더 말해주시라.

안내가 끝나고 나면 식사가 이어집니다. 아래는 간단하게 식사 메뉴를 작성해 둡니다. 플레이 성향에 따라 음식을 전부 맛보아도 좋고, 생략하고 가볍게 지나가셔도 됩니다. 탐문 조사와 함께 진행해도 좋으니, 마스터가 분위기를 봐가며 너무 늘어지지 않게 진행해 주세요. 식사하는 중간에는 **EVENT**. 뒤늦은 손님이 발생합니다.

식사 메뉴

- 순서는 전채, 삶은 요리, 맑은 국, 회, 구이 요리, 튀김, 무침, 식사, 후식으로 이루어져 있습니다.
- 술은 사케, 소주, 과일 사와, 하이볼, 생맥주를 제외하고도 소량의 양주도 준비되어 있습니다. 어떤 종류의 술도 요구하면 내어줍니다만 히레 사케(복어 지느러미 사케)만은 제외하세요. 밤에 별도로 제공되기 때문입니다. 아래는 지문 예시입니다. 다 내면 솔직히 너무 많습니다. 적절히 덜어내세요.
 - 전채로 부드러운 냉두부와 일본식 계란찜이 나옵니다. 냉두부는 새싹 채소와 함께 참깨소스가 뿌려져 있고, 계란찜은 따듯한 온도감으로 은행과 새우가 들어가 있습니다. 계란찜 위로 타래 소스가 올려져 있습니다.
 - 다음으로는 숟가락에 올려져 있는 한 입짜리 온센타마고입니다. 어떻게 삶은 건 지는 몰라도 입안에 넣으면 적당한 소금기가 느껴집니다.

- 대게와 부추, 팽이버섯, 두부, 배추를 넣은 따뜻한 전골이 준비됩니다. 게는 다리 껍질이 전부 손질되어 먹기 좋게 되어있네요. 함께 준비되는 모듬 사시미는 참치, 잭방어, 단새우, 도미, 방어의 구성으로 두 점씩 준비되어 올려져 있습니다. 한 입 먹는 순간 두툼하고 신선한 식감이 일품입니다.
- 이어서 준비되는 것은 굵은소금을 뿌려 구운 양미리입니다. 숯 향을 질게 머금은 양미리는 따뜻한 김을 내뿜으며 노릇하게 익어 있습니다.
- 멘치카츠 반으로 잘려 2p씩 준비됩니다. 촉촉한 육즙을 머금은 멘치카츠는 바닥에 깔린 소스와 절묘하게 어우러집니다. 튀김은 새우, 오징어, 보리멸, 죽순, 연근 중 두 종류를 선택해서 먹을 수 있습니다. 새콤한 오이무침도 같이 준비됩니다.
- 식사로 나오는 것은 계란 볶음밥입니다. 후식은 녹차 아이스크림 모나카와 딸기로 준비되어 있습니다.
 - 식사 메뉴는 성인이 배부르게 먹을 수 있을 정도의 양입니다만, 이후 탐사자가 추가 음식을 원한다면 추가금을 내고 시킬 수 있는 추가메뉴를 안내합니다. 게살 치즈 그라탕, 아귀 간, 야키소바, 베이컨 감자 샐러드, 고등어 이소베마끼 등입니다. 원하는 일식은 아낌없이 내어주세요.

EVENT. 뒤늦은 손님

한창 식사를 진행하고 있으면, 만찬장의 천을 걸으며 누군가가 들어옵니다. 아까 만찬장에 들어오기 전 보았던 장년의 사내입니다. 그도 환복을 끝내고 식사를 하기 위해 온 것 같습니다. 그 뒤로 미와코가 들어오며 츠무기에게 별일 없었냐고 물어본 다음 사내의 식사 준비를 돕습니다. 사내의 자리는 여러분의 바로 근처네요.

종절모는 당연히 벗고 있습니다. 그는 말을 걸기 전엔 과묵하고 조용히 자리에 앉아 있을 뿐이지만, 누군가가 말을 걸면 곧잘 이야기합니다. 탐사자가 이야기하지 않으면 다른 테이블에 앉아 있는 사람들이 신기하다는 듯 말을 걸어옵니다.

- 이름은? 키사키 유키. 회사원이다.
- 어쩌다 이렇게 늦은 시간에? 류자키 여관에 오려다가 길을 잃었다.
- 여관에는 어떤 일로? 휴양차. 절벽과 바다가 한눈에 보인다는 호즈미 산의 경치가 궁금해서.
 - (심리학 판정 시) 이것이 목적의 전부가 아님을 알 수 있습니다.
- 혼자 왔나? 혼자 왔다.

적당히 이야기를 나눈 뒤에는 식사를 계속합니다. 그는 용이나 산젠인 가문, 여의주, 설화와 관련된 내용에 적극적으로 관심을 가지며 그런 내용이 아니라면 대체로 관심이 없습니다.

식사를 끝내면 다른 팀과 이야기를 나눌 수 있습니다. 나눌 것 같지 않은 탐사자 조합이라면, 이 여관에는 방문객이 얼마 없으므로 다른 팀이 적극적으로 대화를 붙여옵니다. 마을 주민들은 여기까지 찾아오는 관광객이 신기한 느낌이고, 대학생들은 여기저기 말을 붙이며 적극적으로 지역 조사를 이어 나간다는 느낌이 되겠네요.

지역민 두 사람

- 이름이 필요하다면 후지모토 사부로, 사사키 타케시.
- 여기까지는 어떤 일로 왔냐고 묻습니다. 전형적인 오지랖이 넓고 참견하기 좋아하는 마을 아저씨입니다. 두 사람 다 어느 정도 걸출하게 술에 취해있어 흥이 넘치는가 하면 종종 무례한 이야기를 하기도 합니다. 탐사자와 KPC가 무슨 관계인지, 무슨 일을 하는지, 부모님은 뭐 하시는지를 물을 수도 있겠죠.
- 이런 이야기가 한 차례 지나가고 나면 산젠인 미와코와 산젠인 츠무기를 자리까지 불러 대화를 이어 나갑니다. 이 사람들은 이미 산젠인 가족과 어릴 때부터 얼굴을 보고 지낸 사이로, 요즘도 장사는 잘 안되냐고 이야기하면 두 사람은 웃으면서 곤혹스러워합니다. 류자키 여관이 경영난이란걸 알려주면 좋습니다. 이 사람들은 다이지로 씨가 죽은 뒤로부터 가게에 손님이 급격하게 줄어들기 시작했다는, 작년에 리모델링을 무리하게 진행한 지출이 아직 빚으로 남아있단 사실까지 상세하게 알고 있습니다.
- 가게를 접고 아랫마을로 내려오는 선택지도 있었던 듯합니다. 이 선택지에 관한 이야기를 꺼내면 한사코 고사합니다. 본인들은 용의 핏줄이니 이곳을 떠날 수 없다며.
 - 용의 핏줄? 용 설화에 관한 이야기입니다. 산젠인 무라마사와 용의 화신이 낳은 자식들이 본인이므로 이곳에서 잠든 용을 계속해서 기다리고 있다는 이야기지요. 본인은 용의 피와 결혼했으니 용의 부인이라고 자칭합니다.
 - 남편인 산젠인 다이지로는 어떤 사람? 위엄있는 사람이었다. 거친 파도와 같지만 부드럽게 품어주는 바다같은 면도 있었기 때문. 죽으면 바다로 돌아가는 것이 소원이었다고.
 - 용이 잠든 곳이란? 이곳 호즈미 산은 용이 잠들어있다. 용이 우리를 살펴보러 왔는데 우리가 없으면 얼마나 당혹스럽겠느냐. 같은 이야기를 하며 용을 받들어 모실 거란 이야기를합니다.
 - 이 모든 이야기에 츠무기는 동의하지만, 마사이치는 동의하지 않습니다. (마사이치는 자리에 없음)

대학생 세 사람

- 이름이 필요하다면 타카나시 치에, 와타나베 이즈미, 사토 타쿠마.
- 이들은 인근 대학의 민속학과 동기들로 원만한 사이를 구축하고 있습니다. 학구열이 있어 이 외진 곳까지 답사를 나오긴 했지만, 솔직히 온천 여관으로의 휴양 목적이 조금 더 크다고 할 수 있습니다.
- 현지인 사람과 산젠인 가족에게 정보를 얻기 위해 적극적으로 의견을 묻습니다. 용의 핏줄은 진짜냐던가, 증거가 있냐던가, 가볼 만한 장소가 있다면 추천받고 싶어 합니다.
 - 용의 여의주는 진짜 있다고 호언장담합니다. 이는 가보라 외지인에게 보여줄 수 없지만 잘 보관하고 있다고 하네요. 키사키 유키가 이 이야기에 주목합니다.
 - 이에 산젠인 가족은 ‘타츠마키 절벽’을 떠올리지만, 요즘은 가는 산길이 눈 때문에 험하게 막혀있어서 추천하지 않는다고 합니다. 최근에는 산사태가 있어서 산길 일부가 봉쇄되어

있다고도 하네요. 지역민에게 실종자도 있다는 사실을 들을 수 있습니다. 실종자를 찾기 위해 누군가 산을 올랐다가는 다시 목숨을 잃기 십상이라 되찾는 게 쉽지는 않다는 무서운 이야기도 들을 수 있습니다.

여기서 반드시 알아야 할 정보는 다음과 같습니다.

1. 키사키 유키는 용과 관련된 소재에 관심이 있다는 것.
2. 산젠인 가문은 용의 핏줄이며, 이곳엔 용이 잠들어있고 여의주를 보관하고 있다는 것.
3. 최근 아랫마을과 호즈미 산에는 사고가 자주 일어나며 실종자도 있고 배를 타고 나가 돌아오지 못한 뱃사람도 있다. 용의 보살핌이 필요한 시기.

취할 만큼 취한 지역민 두 사람이 미와코와 츠무기에게 권유받아 방으로 돌아가면서 만찬장의 분위기는 어느 정도 정리됩니다. 대학생들 역시 술을 마시긴 했지만, 밤을 이렇게 보내기는 아쉽다며 여러분에게 야외 산책을 권유하네요. 여관에서 관리하는 산책로는 밤이 되면 불이 켜지고 눈도 치워져 있어서 또 하나의 묘미라면서요. 그 끝에는 작은 온천이 하나 있다는 모양입니다.

제안에 수락해 바깥으로 나오도록 유도하세요. 천을 걷고 만찬장을 빠져나오면, 바로 앞에 서 있는 산젠인 마사이치와 부딪힐 뻔합니다. 마사이치는 사과를 하고 곧바로 다른 방향으로 도망가버립니다. 여러분의 이야기를 듣고 있었던 걸까요?

탐사자 일행이 바깥을 걸으러 나간다면 **3. 심야 산책** 파트로.

3. 심야 산책

여러분이 체크인했던 현관을 지나면 출입구가 있습니다. 체크인 때에는 짐이 많아 몰랐는데, 지금 보니 바로 앞에 마을 신문이 비치되어 있네요. 마을 신문을 제1면 기사는 최근에 해안에서 난 선박 사고와, 또 호즈미 산에서 이루어진 눈사태 이야기가 쓰여 있습니다. 근래들어 부쩍 선박 사고와 눈사태로 인해 수명의 마을 주민이 목숨을 잃고 실종되었다고 합니다. 신문 기사는 우연한 악재라고 이야기를 일축하지만, 신경 쓰이는 건 어쩔 수 없습니다.

여관의 나무 대문을 열고 밖으로 나오면 여러분이 오는 길에 올라왔던 산속의 험한 돌계단이 보입니다. 곳곳에 조명이 설치되어 있어 생각보다 걸어 다닐 만은 하지만, 표시되어 있지 않은 길로 가는 것은 되도록 삼가야 할 것 같네요. 내려가는 돌계단 앞으로 여관을 한 바퀴 도는 산책로가 보입니다. 대학생들은 벌써 신이 나서 저만치 사라졌습니다. 손에는 따뜻한 청주까지 들고서요.

여러분도 천천히 산책로를 걸기로 합니다. 산책로에는 특이하게 돌로 지어진 우물이 있는데, 두레박이 달려있습니다. 여관에서 관리하는 약수 우물이니 마셔도 된다는 설명을 옆에 있는 나무 팻말을 확인 할 수 있습니다. **행운 판정**을 해서 실패하면 물이 얼어있어 마시기 어려울 수도 있겠네요. 성공하면 지하에서 물이 계속해서 솟아나는 용천수(湧泉水)는 겨울에도 얼지 않는다는 정보도 떠올려냅니다.

걸린 등불을 따라 가면 끝에는 뚜껑이 닫힌 족욕탕이 있습니다. 먼저 도착한 대학생 청년들이 족욕을 즐기고 있습니다. 적절히 산책을 끝내면 어느 순간 발치나 손 옆, 옷 안으로 무언가가 기어 올라가는 느낌이 듭니다. 소름 끼치는 느낌에 **이성 판정 (0/1)**.

여기서는 **민첩 판정**으로 뱀을 낚아챌 수 있습니다. 손안에 들어간 뱀은 낮게 웅더니 당신을 마주 봅니다. 다시 봐도 신기하게 생긴 뱀입니다. 보라색 테두리가 보이는 짙은 푸른 눈을 가지고 있네요. 뱀은 강한 힘으로 당신의 손을 빠져나가더니 갑자기 숲 너머로 향합니다. 탐사자가 따라오지 않으면 돌아오며 다시 낮게 웅니다. 그래도 무시한다면 돌아와서 탐사자의 발목을 무는 식으로 주의를 끄니다.

그렇게 뱀을 따라가면(대학생들과 함께 이동해도 됩니다만, 그들은 족욕을 즐기고 있습니다.) 얼마 가지 않아 산사태가 발생한 흔적이 보입니다. 나무가 쓰러져있고 두꺼운 눈이 푹푹 얼어있네요. **관찰력 판정**이나 다른 판정을 통해 눈 속에서 사람의 손가락 하나를 발견합니다. 이 안에 누군가 있는 것입니다! 살아있을 거라 생각하긴 어렵습니다. **이성 판정 (1/1d3)**. 뱀은 다시 사라졌습니다.

여기서부터 대학생들의 도움을 받아 사람을 꺼내도 되고, 여관으로 들어가 삼 등의 장비를 빌려와도 되고, 또는 탐사자가 제안하는 다른 방식에 따라 시체를 발굴할 수 있습니다. 시체를 발굴하면 특이한 점이 있습니다. 그가 발목에 푸른 염주를 감고 있다는 사실입니다. 겨울 산속인데 외투가 발견되지 않는 것도 신경 쓰이네요. 마지막에는 여관에서 술에 취해 잠에 들었던 사람들이 와서는 사망자가 실종되었던 사람임을 알아봅니다. 산젠인 미와코는 여러분에게 고맙다는 말과 함께 소란에 대해 죄송하다는 이야기를 남기며 방으로 돌아가 쉬라는 이야기를 전합니다.

돌아가는 길에 **듣기 판정**으로 다른 방에서 들려오는 말소리를 들을 수 있습니다. 마을 사람들과 산젠인 미와코의 대화입니다.

여관 주인과 손님의 다이얼로그
마을 손님: 이보게, 미와코. 그 소문이 진짜인가? 산젠인 미와코: 용에 관한 이야기라면 아닙니다. 마을 손님: 그러면 왜 자꾸 사람이 죽어 나가나. 산젠인 미와코: 천명에는 끝이 있는 법이지요. 우연이라고 하지 않나요. 마을 손님: 우연이 계속되면 다 이유가 있는 게야. 산젠인 미와코: 저를 믿지 못하면 어째서 물어보시는 겁니까.... 산젠인 미와코: 저희가 용에게 보이는 성의가 부족하다는 말씀입니까. 산젠인 미와코: 그렇다면 어르신께서 도움이라도 주실런지요? 산젠인 미와코의 목소리는 매섭게 들립니다. 마을 손님: 그, 그런 소리가 아니잖나. 그렇게 무섭게 굴지 말게. 산젠인 미와코: 걱정하지 마세요. 들어가 보겠습니다.

산젠인 미와코: 내일 날이 밝으면 시체는 마을로 전해드리죠.

산젠인 미와코가 대화 장소를 떠나면서 대화는 마무리됩니다.

다시 방으로 들어가려고 하면 바로 옆 방의 문이 열리고 키사키 유키가 외투를 입으며 밖으로 나옵니다. 급하게 밖으로 나가던 차였는지 여러분과 부딪힐 뻔하고는 짧게 사과하고 자리를 뜹니다. 그가 배정된 방은 여러분의 옆 방이었나 보군요. 이때 키사키 유키를 따라간다면 **EVENT.** 목적이 있는 손님이 발생합니다.

EVENT. 목적이 있는 손님

키사키 유키는 거침없이 여관을 빠져나가 시체가 발견되었다는 눈발 근처를 헤집으며 무언가를 찾기 시작합니다. 그러나 곧 수확이 없는지 눈에 젖은 채로, 다시 여관으로 돌아옵니다. 따라잡아서 그에게 무엇이 목적이냐 물어봐도 되고, 돌아올 때 마주쳐서 그에게 말을 걸어볼 수 있습니다. 따라가지만 말을 걸지 않는다면 별다른 정보는 얻지 못합니다. **지능 판정**을 통해 그는 아무래도 이곳에 다른 목적을 가지고 온 것 같다고 느낄 뿐입니다. 물어본다면 아래의 대화 가이드라인을 따라주세요.

키사키 유키와의 대화

- 무엇을 찾는지: 이게 용이 내린 벌이라면 근처에 뭔가 흔적이 있을 것이다.
- 용이 내린 벌이란(또는 용 관련 질문): 이 일대는 용과 깊게 연관되어 있다. 사람의 목숨 하나 허투루 소비되지 않을 것.
- 당신은 어쩌서 그런 걸 찾는지: 용의 여의주는 소원을 이루어주지 않냐. 그것을 찾는 게 무엇이 이상하지?
- (만약 뱀 이야기를 꺼낸다면): 어디서 봤고, 어떻게 생겼고, 특이한 점은 없는지 꼬치꼬치 캐물어 옵니다. 하지만 뱀이 용이라는 것에 대한 짐작은 하지 못하고 오히려 업신여기는 투입입니다.
- 좀 더 추궁하거나 반박한다면: ‘용을 본 적 있으신가요.’ 라는 뜬금없는 소리를 합니다. 당연히 부정하면 ‘저는 용이 보고 싶습니다. 아름다울 것 같으니까요.’ 라며 대화를 끝냅니다.
- 키사키 유키는 아무것도 모르는 사람들과의 대화는 이만하면 됐다고 일축하며 다시 여관으로 돌아갑니다.

모든 이벤트를 목격하고 나면 방에 돌아와서 드디어 쉴 수 있게 됩니다. 무슨 일이 있었건 저녁은 맛있었고, 눈이 쌓인 풍경이 내려다보이는 밖은 아름답습니다. 눈이 소음을 모두 먹어 고요하기 그지없는 방입니다. 그때 산젠인 츠무기가 작은 상을 들고 객실 앞에서 여러분을 부릅니다.

문을 열어주면 손에는 한 잔씩 나눠마실 수 있는 복어 지느러미 사케(히레 사케)를 들고 있습니다. 따뜻해 보이는 술은 좋은 향이 납니다. 소란이 있었던 데에 대한 여관의 성의 표시이며, 따뜻하게 준비하였으니 마시면 좋은 하루의 마무리가 될 거라고요.

마시고 나면 도수가 높은 탓인지 금방 체온이 오르고 노곤하게 잠이 옵니다. 이성치를 1 회복합니다. 실제로 히레 사케 안에는 수면제가 들어있어 마시면 꼭 잠들게 됩니다. (간밤에 작업을 수월하기 위한 여관의 수작이었습니다.)하지만 마시지 않겠다고 하거나 거부한다면 강요할 필요는 없습니다. 탐사자가 잠에 든다면 4. 뱀의 혀 파트로.

4. 뱀의 혀

창밖으로 부는 겨울바람 소리를 들으며 탐사자는 잠에 듭니다. 저녁과 함께 마신 술과 따뜻한 온천욕은 당신이 깊은 잠에 빠져들게 하기에 딱 맞았습니다. 컵전에서 부스럭거리는 소리가 들려도 깨어나지 못할 만 큼이요. 곧이어 축축한 무언가가 당신의 입술을 가르고 들어옵니다. 미지근한 혀가 입안을 휘젓고, 숨이 막히는 감각에 불편하다는 생각이 들 때쯤 **정신력 판정**. 실패할 경우 자신의 힘으로 깨어나지 못하고 **이성 1d3**을 상실합니다. **KPC**가 당신을 흔들며 깨우며 무언가가 입안에서 빠져나갑니다. **성공**할 경우 자신의 힘으로 잡아챌 수 있으며, 동시에 **KPC**가 기상합니다.

머리맡에 있는 수면등에 불을 붙이고 낙아첸 것을 확인하면 밤에 목격했던 그 뱀입니다. 대체 어느 구멍을 통해 들어온 걸까요? 뱀과 혀를 섞었다는 사실에 불쾌해하는 탐사자라면 **이성 판정 (0/1)**. 뱀의 눈은 이 밤에도 밝은색으로 빛나고 있습니다.

만약 플레이어가 이 이벤트에 크게 거부감을 느낄 것 같다면, 품속에 파고들어 잠들어 있었다거나 하는 정도의 이벤트로 개변하세요. 뱀은 이때 탐사자의 정기를 일부 가져가 용으로서의 힘을 조금 회복합니다.

뱀에게 추행당한 사실에 놀라기도 전에, **KPC**는 달아둔 미달이창이 거세게 흔들리는 소리를 듣습니다. 유리창을 통해 바깥을 보면 엄청난 세기의 진눈깨비 폭풍이 불고 있습니다. 눈과 비가 섞여 창문을 세차게 때리고 있네요. 새벽의 여명이 새하얀 눈에 전부 가려져서 시간대를 가늠하기조차 어렵습니다.

그때 여러분의 묵는 객실의 앞에 망설이는 걸음 소리가 들립니다. 마사이치입니다. 관심을 두지 않으면 한참 시간이 지나 문을 조심스럽게 두드립니다. 가까이서 보는 산젠인 마사이치는 얼굴에 그늘이 져 있고 주눅이 들어있습니다.

여기까지 온 이유를 물으면 다음과 같은 이야기를 합니다.

- 새벽 일찍부터 옆 방의 키사키 유키가 보이지 않는다. 이상해서 들어가 봤더니 사람이 없다.
- 먼저 돌아갔을 가능성은?: 짐은 그대로 있다. 온통 우리 집안이나 용에 대한 것뿐이라 걱정된다. 어머니가 아시면....
- 어머니가 알면? 또는 왜 걱정되는가?: 당연히 여의주를 빼앗기는 것을 기꺼워할 리 없고 막기 위해 무슨 일을 저지를지 모른다.
- 여의주는 정말 있는가?: 있다. 그렇지만 그게 정말 소원을 이루어주는 것일지는 모르겠다.
- 마사이치에게 **심리학 판정**을 하면, 말하지 않은 내용이 더 있는 것 같지만 키사키 유키를 걱정하는 것은 진심이라는 사실을 알 수 있습니다.

- 마사이치가 무엇을 숨기는지 알기 위해서는 적절한 **대인 기능 판정**이 필요합니다. **성공**할 경우 ‘어머니가 그 사람을 제물로 쓸지도 모른다.’라는 이야기를 합니다.

- 제물로 쓴다고?: 용의 분노를 잠재우기 위해선 공물을 바쳐야 한다는 말을 어머니는 진짜 믿는다.
- 그걸 사람으로?: 무엇인지 정확히 명시되어 있지는 않기 때문에 문제인 것.
- 더 자세한 이야기는 해주지 않습니다.

이런 내용을 전부 들은 다음에 마사이치는 키사키 유키를 구하기 위해 타츠마키 절벽으로 가줄 것을 탐사자 두 사람에게 부탁드립니다. 이 호즈미 산에서 용과 관련된 장소는 여관이 아니면 타츠마키 절벽밖에 없다고요. 이런 위험한 곳에 내보낸다는 미안함에 어쩔 줄을 몰라 합니다. 탐사자 일행이 기꺼이 떠나려 하면 비품실에서 손전등과 뜨거운 차가 든 보온병을 가져다줍니다.

여관에서 타츠마키 절벽까지는 날이 밝을 때는 걸어서 삼십 분 정도 걸리는 위치에 있습니다만, 날씨가 꺾어 가는 시간은 거의 두 배 소요된다고 할 수 있습니다. 여러분이 밖으로 나오면 주변은 아직 일부 어둡고, 진눈깨비가 계속해서 휘날리고 있어 체온이 금방 떨어집니다. 무엇보다 사방이 하얗므로 방향을 구분하기가 어렵습니다. 이런 때에는 서로를 끈으로 연결해 묶고 가는 것도 나쁘지 않겠죠. 탐사자가 적절한 RP를 한다면 판정에 보너스를 주세요. 마사이치가 챙겨준 보온병은 체력 또는 이성을 2 회복시키거나 판정에 보너스 주사위, 또는 재굴림 1회로 사용할 수 있습니다.

항법 판정을 세 번 성공할 때까지 다음에 쓰인 이벤트가 연속적으로 일어납니다. 순서는 변경해도 상관없습니다. 판정 및 감소치는 탐사자의 상황을 보며 적절히 조절해 주세요. (성공해도 실패해도 이벤트는 일어납니다. 최소 3회에서 최대 7회까지의 차이가 있을 뿐입니다.)

1. 여관의 입구를 빠져나와 타츠마키 절벽이 있는 방향으로 걷기 시작합니다. 타츠마키 절벽은 바다와 붙어있는 절벽이기 때문에 바다 방향으로 걷는다면 도착할 것입니다. 그렇게 진눈깨비를 뚫고 걸어 나간 끝에, 저 끝에 불빛이 보이기 시작합니다. 두 사람이 힘을 모아 도착하면 다시 여관의 앞입니다. 해매고 돌아오고 말았습니다. 체력 1 감소.
2. 나아가야 하는 길 중앙에 가득 쌓인 눈이 단단하게 얼어있습니다. 다른 길을 도모한다면 **행운 판정**, 그대로 넘어가길 선택한다면 **오르기 판정**합니다. 실패할 경우 발을 헛디뎠다 산 밑으로 미끄러집니다. 소지품을 한 개 잃거나 체력을 3 감소시킵니다. 보온병이나 핸드폰, 손전등 등이 적절합니다. 손전등을 잃어버릴 경우 이후의 판정에 패널티 다이스 1개를 부여합니다.
3. 길은 끝없이 이어지지만, 오랫동안 걷고 있으니, 체력의 고갈이 다가옵니다. **건강 판정**을 해 실패할 경우 몸이 뻣뻣하게 굳어 잘 움직이지 않습니다. 옷도 축축하게 젖은 상태로 얼어 잘 움직여지지 않습니다. 다리를 내딛어도 옷이 움직이지 않아 휘청입니다. 상대의 도움이 있어야만 발을 내디딜 수 있습니다. 만약 둘 다 실패했을 경우 자리에서 잠시 고립됩니다.
4. 인근에서 으르렁거리는 소리와 함께 발소리가 들립니다. 나무 사이에서 먹을 걸 찾아 땅을 파헤치고 있는 멧돼지를 발견합니다. 그것은 여러분의 발소리를 들은 듯 주변을 매섭게 쳐다봅니다. **은밀행동 판정**에 실패하면 멧돼지가 다가오기 시작하며, **민첩 판정**에 **성공**해야 멧돼지를 따돌릴 수 있습니다. **실패**할 경우 KPC와 흩어져 서로를 잃어버립니다. 몇 번의 판정 이후 또는 타츠마키 절벽에서 만나게 해주세요.

5. 거칠게 튀어나온 나뭇가지에 걸려 옷이 찢어지거나 살갗이 찢깁니다. 체력 **2** 감소. 고통은 덤입니다. 또는 서로를 묶고 있는 밧줄이 끊어집니다.
6. **행운 판정**. 실패할 경우 나무에 쌓여있는 눈이 몸 위로 쏟아집니다. 잠시 정신을 잃었다가 **KPC**를 통해 눈에서 구조됩니다. 슬슬 정신이 끊기는 것이 위태로운 지경에 왔다는 기분이 들어 오싹합니다. **이성 판정 (0/1)**. 만약 **행운 판정**에 **성공**할 경우 동일한 일을 **KPC**가 겪습니다. 탐사자가 구조해야 합니다.
7. **듣기 판정**. 멀리서 파도 소리가 들립니다. 타츠마키 절벽에 다 도달해 갑니다. 판정에 **성공**했을 경우 더 이상 해매지 않고 절벽을 찾습니다. **실패**했을 경우 한 발짝국 더 내딛었다가 그만 절벽 아래로 추락할 뻔 했습니다. **KPC**가 당신을 붙잡고 뒤로 당기며 구해집니다. 체력 **1** 감소.

숨을 벗어나면 지면의 질감이 변하며 깎아 자른 듯한 절벽이 나타납니다. 그 너머로 광활하고 거친 바다가 보입니다. 날씨가 궂어 잘못해 날아가기라도 하면 누구도 당신을 찾을 수 없을 것만 같네요. 무심코 용의 분노를 산 날씨란 이런 느낌일까 하는 생각이 들어버립니다.

절벽에 조금 더 가까이 다가가면 지면에 고정된 쇠말뚝에 두꺼운 밧줄이 단단히 묶여있습니다. 밧줄은 절벽 옆에 만들어진 계단을 보조하기 위해 만들어진 것 같네요. 고저 차가 높은데다 바로 밑으로 위험한 바다까지 있어, 한 걸음 잘못 내디디면 바다로 빠질 것만 같습니다.

민첩 또는 **근력 판정**으로 계단을 내려갑니다. **실패**할 발을 잘못 내디뎌 빙판처럼 된 절벽 계단에 그대로 미끄러집니다. 밧줄을 잡은 손이 온통 쏠리고, 바닷물에 반쯤 몸이 젖습니다. 순식간에 체온이 떨어지고 몸이 큰 충격을 받습니다. 체력 **4** 감소. 눈 앞에 바로 동굴이 보입니다. 해당 파트는 탐사자의 현재 체력과 앞으로의 회복 가능 양, 클라이막스의 전투를 고려하여 적당히 가감할 것을 추천합니다.

그래도 동굴 내부는 밖에 비해 눈과 비가 내리지 않아 안락하게 느껴집니다. 서로 만신창이라는 것만 제외하면요. **5. 타츠마키 절벽 파트로.**

5. 타츠마키 절벽

위험천만한 산을 뚫고 절벽 동굴에 도착합니다. 키사키 유키가 언제 길을 떠났는지는 몰라도, 정말 그 거친 진눈깨비 폭풍을 정말로 뚫고 이곳에 있을지 의문입니다. 발밑으로는 미처 다 빠지지 않은 바닷물이 찰랑여 발이 얼어붙는 기분이 듭니다. **KPC**와 탐사자 둘 다 **건강 판정**을 해 실패한다면 건강에 위독함을 느낍니다. 체온이 계속해서 떨어집니다.

동굴의 벽면에는 기름을 소모하는 등불이 걸렸지만 입구 가까이에 있는 것들은 전부 망가졌습니다. 안이 완전히 어둡지 않은 것을 보면 안에는 아직 작동하는 것이 있나 봅니다. 가장 먼저 눈에 보이는 건 벽면에 고정된 제단입니다.

- 제대로 갖춰진 제단이라기에는 엉성합니다. 절벽의 벽에 아치형 문 형태로 파여있는 공간에 돌로 용을 새겨뒀습니다. 제단 앞은 철창으로 닫혀 있어 크기가 **40** 미만인 캐릭터의 손만 겨우 들어갑니다. 새겨진 용의 벌려져 있는 입에는 주먹 정도 되는 공을 고정할 수 있는 장치가 있습니다. 여의주가 들어가는 장소일까요?

- **관찰력 판정**으로 돌에는 이끼가 끼었고 세월에 의해 마모된 흔적이 역력하며, 내부에 있는 장식 천과 기물들은 전부 닳고 녹이 슬어있습니다. 관리하지 않았다는 사실을 알 수 있습니다.
- **열쇠공 판정**에 **성공**하면 철창을 열 수 있지만 특별히 얻을 수 있는 건 없습니다. 탐사자가 어렵게 성공한 롤이라면 후반에 발견될 녹슨 열쇠를 이곳에서 습득시켜도 됩니다.

더 안으로 들어가면 신기한 광경을 목격하게 됩니다. 밟고 있는 물이 조금씩 미지근해진다 싶더니, 바닥에 자욱하게 김이 깔리기 시작합니다. 곧이어 나오는 것은 바닥이 움푹 파여 동굴 안에 형성된 해중온천(海中溫泉)입니다.

자연히 깔린 돌바닥에 커다란 돌 몇 개를 쌓아 올려 담을 만들어둔 이 온천 옆으로는 잔뜩 녹슬어있는 안내문이 붙어있습니다. **모국어(일본인인 경우)** 또는 **일본어 판정**으로 읽을 수 있습니다. 타츠마키 해중온천이라고 쓰여있는 글자 아래로 간조 때에만 잠시 나타난다고 합니다. 무엇보다 다행인 점은 여러분이 당장 체온을 높일 수 있게 되었다는 거겠죠.

동굴 밖으로 불어오는 진눈깨비와, 거친 파도 소리를 들으며 따듯한 물에 몸을 담급니다. 조금 더 체온이 떨어졌으면 어떻게 되었을지 모른다는 생각이 들 정도의 안정감입니다. 체력을 **1d3** 회복하세요. 탐사자의 체력이 많이 적다면 회복량을 늘리는 것이 좋습니다. 상처를 씻어내고 옷에 묻은 흙을 털어낼 수 있습니다. 원하는 만큼 온천욕을 끝내고 나면 온천에서 나와 내부를 마저 살펴봐야 합니다.

안을 향해 들어가면 또다시 쇠 창으로 된 문이 있습니다. 이번에는 사슬을 감고 다이얼로 된 자물쇠를 걸어뒀네요. 최초 비밀번호는 **0000**. 내부에는 ‘운영 중지’라는 글자가 붙어있습니다. 쇠창살 안으로는 나무 선반이 쪽 늘어서 있습니다. 탈의장으로 보입니다. **지능 판정**으로 옛날에는 해중온천을 운영했지만, 이제는 봉쇄해 뒀다는 사실을 쉽게 알 수 있습니다.

비밀번호는 **3000**입니다. 산젠인(三千院)의 삼천(三千)에서 떠올릴 수 있습니다. 리얼 아이디어로 떠올린다면 베스트이고, 어려워한다면 **지능 판정**이나 **KPC**를 통해 힌트를 주세요. 주변에서 찾을 수 있는 단어중에 숫자와 관련된 고유명사가 없을까. 다만 플레이어의 기본적인 일본어 실력이 필요하기 때문에 어려워한다면 그냥 알려주는 것이 좋습니다. 수수께끼 시나리오가 아닙니다. 아니면 근처에 자물쇠를 자르는 도구라도 떨어트려주세요.

자물쇠를 풀어내고 철창을 걷어내면 안으로 진입이 가능합니다. 내부는 구식 온천의 탈의장처럼 나무 선반이 쪽 늘어서 있고, 옷을 담을 수 있는 대나무 바구니 몇 개가 선반에 남아있습니다. **행운 판정**으로 작은 수건 정도를 건질 수 있겠네요. 몸에 남은 물기를 닦아낸다면 도움이 될 겁니다.

선반 최하단에 배치된 낡은 나무함을 발견합니다. 곰팡이가 슬어 있습니다. 안을 열어보면 시간의 흐름에 완전히 닳아있는 푸른 염주입니다. 시체에서 발견되었던 것과 같습니다. 어째서 이곳에 있는 걸까요? **관찰력 판정**을 하거나 상자를 뒤집으면 염주가 있는 상자의 바닥에서 녹슨 열쇠를 발견합니다.

염주를 발견하고 나면 선반 바닥에 반쯤 튀어나와 있는 철문을 발견합니다. 지하실의 문처럼 아래로 나 있습니다. **근력 판정**을 통해 선반을 밀어내고 나면 철문이 확실하게 드러납니다. 녹슨 열쇠를 사용하면 열립니다.

문을 열면 아래는 조명이 없어 어둡습니다. 입구에 연결된 철제 사다리를 통해 아래로 내려갈 수 있습니다.

- 손전등을 입에 무는 등 조명을 위에서 아래로 비추지 않고 내려가면, 바닥에 떨어져 있는 시체를 밝게 됩니다. **이성 판정 (1/2).**
- 조명을 사용해 내려갔을 경우, 아래로 가까워질수록 바닥에 엎어져 있는 키사키 유키의 시체를 발견합니다. **이성 판정 (0/1).**
 - 그는 위에서 아래로 추락한 듯한 모양새로 관절이 여기저기 꺾여있습니다. 제대로 내려와서 확인해 본다면 **관찰력 판정**을 합니다. **성공**한다면 직접적인 사인은 추락사가 아닌 후두부 가격이란 사실을 알 수 있습니다. 뒤가 움푹 파여있고 피에 젖어 있습니다. 또 발목에는 새것 같은 푸른 염주가 휘감겨 있습니다.
 - 키사키 유키의 품속에는 돈이 들어있는 지갑과 버튼으로 여닫을 수 있는 가죽 수첩이 있습니다. 수첩 안에는 산젠인 가문과 용에 대해 조사한 이야기가 가득 쓰여있습니다. **자료조사 판정**을 하면 ‘산젠인 가족이 공양을 하지 않은 지 오래되었고, 그 때문에 용은 모습을 드러내지 않는다. 용을 불러내야 한다.’ 라는 내용이 강박적으로 쓰여있다는 사실을 알 수 있습니다. 커버에는 접혀있는 종이와 사진 한 장이 끼어 있습니다.
 - 사진은 낡은 옛날 사진입니다. 콧수염을 기른 노년의 남자와 손을 잡고 있는 여인. 여인의 얼굴은 찢기고 바래 잘 보이지 않습니다.
 - 접혀있는 종이 한 장이 떨어집니다. 누런 종이 역시 세월을 유추할 수 있습니다. 안에 있는 것은 연필로 그린 인물화입니다. 검은 머리를 가지고 있는 여인입니다. 특이한 건, 그림을 보고 있지 않거나 고개를 돌리면 더 이상 그림에 그려진 얼굴이 기억나지 않는다는 점입니다. **이성 판정 (0/1).**

시체를 전부 살피고 주변을 불빛으로 비춰보면, 보이는 것은 흥흥한 쇠창살이 내려앉은 감옥들입니다. 안에 갇혀있는 사람은 없지만, 벽에 붙어있는 쇠사슬이나 부지깽이 같은 흥흥한 물건도 보입니다. 이런 공간이 어째서 필요한 건가 싶어 소름이 돋습니다. 안으로 이어진 길을 따라 쪽 들어가 볼 수 있습니다.

들어가다 보면 발밑으로 무언가 걸어차여 굴러갑니다. 잡아서 들어보면 새까만 구슬입니다. **관찰력 판정**으로 자세히 비춰보면 오랜 시간이 지났을 뿐인 푸른 염주 구슬이란 사실을 알 수 있습니다.

십 분 정도 되는 시간을 들여 길의 끝까지 걸어가면 다시 위로 올라가는 사다리와 함께 문이 보입니다. 문이 잠겨 있지만 가지고 있는 녹슨 열쇠로 동일하게 문이 열립니다. 문을 살짝 들어 주변을 살펴보면 기척은 없고, 여기는 아마 류자키 여관의 내부 어느 작은 창고 같습니다.

문을 밀어 다시 여관으로 돌아온다면 **6. 시체가 잠든 바다 파트로.**

6. 시체가 잠든 바다

문을 열어 위로 올라옵니다. 그래도 추운 동굴을 벗어나 실내로 돌아오니 움직이기가 한결 수월합니다. 주변은 책장과 선반, 나무함 등 적재된 물건이 가득합니다. 건물의 구조로 미루어볼 때 아마 이곳은 비품실의 안쪽 방 같습니다. 다행히 근처에서 느껴지는 인기척은 없네요. 책장, 선반, 나무 적재함을 살펴볼 수 있습니다.

책장

위와 중간에는 비교적 손질이 잘된 새 책이, 아랫단에는 비교적 오래된 낡은 책들이 있습니다.

- 손질이 잘된 책들은 가게 경영에 관련된 책들입니다. 교토의 유명 관광지에서 여관을 운영하는 사람이 낸 자서전이라던가, 일본 관광객 수 분석 추이 같은 내용이 많습니다. 안쪽에는 단정한 글씨체로 메모도 꼼꼼하게 되어있어 책을 읽은 사람의 정성을 알 수 있습니다.
- 낡은 책들은 빛이 바래있고 보관 상태가 좋지 않아 쉽게 읽기 어렵습니다. 그중에서도 특이한 것은 오래된 언어를 사용하여 쓰인 것이 많다는 점입니다. **일본어 어려움**을 요구하나, 탁에 따라 적절히 수정하세요. 그림으로 된 삽화도 있습니다.
 - 핸드아웃 고문서를 제공합니다. 전부 읽고 나면 **이성 판정**을 해, 이런 내용을 믿는 사람이 있다니 인류애가 떨어집니다. (별도의 이성치 감소 없음)
 - 삽화는 눈이 천으로 가려지고 입이 밧줄로 묶여있는 사람이 발에 푸른 염주를 감고 있는 그림입니다. 절벽에 일렬로 정리된 열댓 명의 사람을 보아하니 오싹합니다. 다음 페이지에는 정정한 사람들이 그들의 머리와 발을 들어 절벽으로 집어 던지고, 그다음 장면은 알아볼 수 없습니다.

HO. 고문서

푸른 색은 용과의 계약이며, 은혜와 수호를 잊지 않고 공물을 바치겠다는 맹세이다. 전해 내려오는 이야기로는, 한 마을이 가뭄과 재앙에 시달릴 때, 푸른 염주를 엮은 멧돼지 고기를 용에게 바치자 비가 내려 풍요로움을 되찾았다고 한다. 사람들은 이를 신성한 계약이라 여기며, 푸른 색을 존귀한 상징으로 삼았다. 그러나 나쁜 이야기로는, 어떤 욕심 많은 군주가 용의 은혜를 잊고 공물을 소홀히 하자, 용의 분노가 하늘을 뒤덮고 불길히 마을을 삼켜버렸다는 비극이 전해진다. 이로 인해 사람들은 푸른 색을 경외하면서도 두려워하며, 결코 약속을 어기지 않겠노라 다짐했다.

용의 분노를 사 두려워 한 인간들은 단순한 공물로는 부족하다 믿게 되었다. 결국 장로는 마을의 젊은이를 산제물로 바치는 행위를 저질렀고, 용은 오랜 침묵 끝에 스스로 모습을 드러내어... (읽히지 않는다.)

나무 적재함

자물쇠로 잠겨있는 나무 적재함입니다. **열쇠공 판정**에 **성공**하거나, **관찰력 판정**에 **성공**하면 후방 경첩이 낡았기 때문에 **손놀림 판정**을 하면 상자를 훼손시키지 않고 뒷면으로 열어볼 수 있다는 사실을 알게 됩니다. 안을 열면 누군가가 사용한 물건인지 특유의 체향이 풍겨옵니다.

낡은 남성용 기모노가 곱게 접혀 바닥에 깔려있으며 그 위로 장신구 상자와 주황색 봉투가 보이네요.

- 낡은 남성용 기모노는 사용감이 있습니다. 특유의 체향은 여기서 풍겨오는 것 같네요. 오래되었지만 만듦새가 좋아 아직도 입음직하게 유지되어 있고, 체향은 불쾌한 것이 아니라 이 옷을 오래 입은 사람이 남긴 향취일 뿐입니다. 이 옷을 입었을 사람을 떠올리게 합니다.
- 장신구 상자 안에는 결혼반지로 추정되는 고급스러운 금반지가 있습니다. 세공이 섬세한 장족이 같이 들어있습니다.

- 편지봉투의 겉면에는 이름이 쓰여있습니다. ‘산젠인 다이지로’. 내용을 열어보면 다음과 같습니다.

HO. 산젠인 다이지로의 편지

미와코.

세상을 떠나기 전에 당부한다. 용의 분노를 사지 마.

용은 거짓이 아니고 진짜로 있다. 나는 용의 피를 가진 사내다. 그러니 당신도 용의 부인이야.

류자키 여관은 용의 침소다. 용이 눈을 뜨면 인간은 눈을 감는 곳이지. 관리를 소홀히 해서는 안 돼.

내 시신은 바다로 보내줘.

산젠인 다이지로.

선반

선반 위에는 두 개의 약병과 가죽 커버가 덧씌워진 노트가 있습니다.

- 약병은 하나는 빈 병, 하나는 약초가 들어있는 병입니다. 빈 약병은 고급스러운 도자기로 만들어져 밖에서 안을 볼 수 없는 불투명한 형태지만, 위의 뚜껑이 열려있어 비어 있음을 알 수 있습니다. 어떠한 향취도 나지 않습니다. 약초가 들어있는 병은 ‘온열초溫熱草’라고 적혀있습니다. 아주 작은 병입니다. 탐사자가 되도록 챙길 수 있게 해주세요. 탐사자가 챙기지 않으면 KPC라도 챙기도록 합니다.
- 노트를 살펴보면 산젠인 미와코의 일기장입니다. 기록된 날짜는 불규칙적입니다. 기록해야 할 일이 생겼을 때만 쓴 것 같네요.

HO. 산젠인 미와코의 수기

20XX. XX. XX (약 5년 전)

다이지로의 소원대로 그의 시신을 바다로 보냈다.

그는 나를 만날 때 부터 죽는다면 나의 곁이 아니라 바다 아래가 좋다고 말한 남자였다.

바다 깊은 곳에서 원하는 이를 만날 수 있을 테다.

초무기는 납득한 듯 보였지만, 마사이치는 끝까지 다이지로의 바지를 붙잡고 울고 있었다. 어린 것의 앞날이 걱정이다.

20XX. XX. XX (직전의 일기로부터 몇주 후)

마사이치가 타츠마키 절벽 근처의 해안에서 다이지로의 시체를 봤다고 한다.

바다의 저편까지 닿지 못하고 썩은 채로 해변을 떠돈 모양이다.

그 뒤로 사흘간 먹은 것을 전부 뱉고 열이 39도까지 끓어올랐다.

사흘째가 되는 날에는 절벽으로 찾아가 다이지로의 시체에 돌을 묶어 다시 바다로 보냈다.

썩은내가 진동했지만 그는 이해할 것이다.

용에게 아들을 살려달라는 말을 전해주기를.

(사이사이의 일기가 이어진다. 마사이치는 가족들과 부쩍 내외하기 시작했으며, 아버지의 물건을 보면 기겁하기 시작했다는 등. 이걸 받아들이는 이후로는 오랜 공백이 이어진다.)

20XX. XX. XX (바로 어제)

이상한 남자가 찾아왔다.

그 남자는 내가 용에게 보의는 성의가 부족하다고 했다.

공양이 필요하다.

내용물을 전부 확인하고 나면 밖에서 사람이 오가는 기척이 들립니다. 들리기 전에 나오는 것이 좋겠단 생각이 듭니다. 별도의 판정이 없어도 나오겠다는 말이면 가능합니다. 녹슨 열쇠를 사용하면 밖에서 다시 창고의 문을 잠글 수 있습니다.

바깥으로 나오면 남쪽 하단의 비품실로 나오게 되고, 여기서 여러분의 객실까지는 얼마 되지 않는 거리입니다. 앞으로 무엇을 더 살펴보면 옷부터 갈아입고 정돈해야 행동하기 수월하겠죠. 이른 아침의 류자키 여관의 객실 복도는 인기척이 사라지자 다들 조용합니다. 아직 잠들어있거나 온천에 있나 봅니다. 무엇보다 빈 객실이 많으니까요.

방으로 들어가면 마사이치가 미리 준비해 둔 탈의용 기모노가 깔끔하게 놓여 있습니다. 내부의 온도도 살짝 올라가 있는 것이 편의를 봐준 것 같네요. 몸에 묻은 물기를 완전히 닦아내고 옷을 갈아입고, 매무새를 정돈하면 귀신같이 문 앞에서 목소리가 들립니다.

산젠인 츠무기입니다. 아침 식사를 준비했으니 들어가겠다고요. 안으로 들어오며 츠무기는 이른 아침 방문했었는데 주무시는지 대답이 없어 돌아갔다고 말하며 두 사람의 반응을 한 번 살핍니다. 별문제 없이 넘겼다면 그래서 음식이 식었을지 모르니 온도가 안 맞으면 이야기해달라는 말을 마지막으로 자리를 떠납니다.

아침 식사는 작은 한 상 차림입니다. 연어 구이와 튀긴 어묵, 갑오징어 회와 콩자반. 백반이 같이 준비됩니다. 옆으로는 배추가 들어간 따뜻한 국물이 있습니다. 두경을 열면 향긋한 표고의 향기가 납니다. 뜨겁게 내어와서 살짝 식은 상태로 먹기에 나쁘지 않습니다.

탐사자가 이후 식사를 한다면 **EVENT**. 최후의 만찬이 발생합니다.

- 탐사자가 식사를 안 하려고 해요: 다른 곳을 둘러보고 싶다면 그렇게 해주세요. 지금 객실은 다 비어 있고, 만찬장에는 발목에 염주가 감겨 일렬로 누워있는 사람들이 정돈되어 있습니다. 어디로 가든 적절한 타이밍에 탐사자를 다양한 방법으로 기절시키기만 하면 됩니다.
- 탐사자가 마사이치를 너무 찾고 싶어 합니다: 마사이치를 찾게 해주세요. 마사이치는 지금 직원 별관의 자기 방에 감금당해 나오지 못하는 상태입니다. 몰래 잠입한다면 발견할 수 있겠죠.

하지만 마사이치를 발견하는 순간 뒤통수를 크게 얻어맞고 기절하는 식으로 이벤트를 넘겨주시면 됩니다. 끌려가는 사이 독이 주입됩니다.

EVENT. 최후의 만찬

따뜻한 식사를 입에 넣고 있으면, 돌연 손이 굳습니다. 쥐고 있던 손가락이 바닥으로 떨어지더니 숨이 턱하고 막혀오기 시작합니다. 단전에서부터 오싹하게 올라오는 이 느낌. 음식에 독이 들었습니다. **이성 판정. (1/1d3+1)**. 옆 사람은 어떻게 되었나 싶어 가까스로 눈동자를 돌려서 보면 획 하고 쓰러지더니 식탁에 머리를 박습니다. 곧이어 얼마 되지 않아 당신의 몸도 옆으로 기울어지며 눈을 뜬 채로 정신을 잃습니다. 잠시 지나면 당신의 몸은 어디론가 끌려가고 있습니다. 온몸이 마룻바닥에 끌려가는 느낌이 선연합니다. 몸은 움직이지 않고 목소리도 나오지 않습니다. **듣기 판정**이나 **정신력 판정**에 **성공**하면, 발밑에 구슬이 걸리는 소리가 들립니다. 발목에는 푸른색 염주가 묶여 있습니다. 주변을 살피면 이곳은 류자키 여관의 만찬장으로, 다른 객실의 사람들도 모두 이곳에 딱딱하게 굳어 일렬로 누워 있습니다. **KPC**도 마찬가지입니다. 기가 막힌 장면입니다. **이성 판정 (1d2/1d3+1)**. 상황을 겨우 파악하고 나면 다시 찌릿한 감각이 돌더니 시야가 완전히 암전됩니다.

이벤트가 끝나면 **7. 그리하여 눈을 감는 곳** 파트로.

7. 그리하여 눈을 감는 곳

과직. 하고 쇠골의 따끔한 통증에 탐사자는 눈을 뜹니다. 주변을 살피면 여기는 아까 봤던 타츠마키 절벽 지하 감옥 속이며, 당신의 목덜미를 따라 뱀이 미끄러져 내려오고 있습니다. 방금 느낀 통증은 이 뱀 때문이었나 봅니다. 뱀의 긴 송곳니에는 검은 피가 맺혀있고, 당신의 목에 난 두 개의 구멍에서도 검은 피가 흘러내리고 있습니다.

어두워서 잘 보이지는 않아도 당신의 바로 옆에 누워있는 또 다른 한 사람은 느낄 수 있습니다. 차갑고 딱딱하게 굳어있는 **KPC**입니다. 심장이 뛰지 않는 것처럼 체온을 느끼기 어렵습니다. **KPC**의 이런 상태에 충격을 받을 만한 탐사자라면 **이성 판정 (0/1)**.

KPC의 몸과 주변을 조사해 볼 수 있습니다.

- **KPC**의 발목에는 탐사자의 것과 같은 푸른 염주가 묶여 있습니다. 적당히 고정만 해둔 것으로, 신경 쓰인다면 별다른 판정 없이 풀 수 있습니다. **KPC**의 상태를 알아보기 위해 **응급 처치나 그에 준하는 판정**을 하면, 숨도 미약하게 쉬고 있고 심장도 느리게 뛰고 있단 사실을 알 수 있습니다. 다행히 살아있는 보네요. 하지만 체온이 얼음장처럼 차갑습니다. **실패**한다면 죽었는지 살았는지 확인할 수 없으며 추가로 **이성이 1 감소**합니다.
- 주변을 살피면 여기는 감옥 내부입니다. 근처를 맴도는 뱀이 한 마리 보입니다.
 - 두 사람이 들어앉아 있는 감옥은 문이 닫혀있지만 잠겨있지는 않습니다. 주변 방에는 당신 말고도 다른 사람들이 몇 명 더 **KPC**와 똑같은 상태로 기절해 누워있는 것 같습니다.

- 뱀은 당신의 발치에 머무르고 있습니다. 여전히 특이하게 생긴 푸른 눈이 선명하게 보입니다. 뱀의 입 주변에 묻은 검은 피와, 당신 목에 남은 검은 피의 흔적으로 보아 당신이 독에서 깨어날 수 있었던 것은 뱀의 도움 같습니다. 이해는 되지 않지만요.
- 만약 탐사자가 물건이나 무기를 찾으면 낡은 나무 신과 낡은 일본도를 찾을 수 있습니다. 클라이막스의 무기가 됩니다.

■ 낡은 일본도 [근접전(도검)] 대미지 1d5.

모든 것을 둘러보면 **핑크 판정**. 먼 곳에서 누군가 끼익거리며 철 사다리를 타고 내려오는 소리가 들립니다. 탐사자는 기절한 척을 할 수도 있고, 다가오는 사람을 먼저 습격하기 위해 대기할 수도 있습니다. 어둠 속에서 철창문을 끼익하고 여는 그 사람을 건드리면, 오히려 상대가 더 놀랍니다. 그는 산젠인 마사이치입니다. 산젠인 마사이치는 잔뜩 긴장하고 있던 것인지 경직되어 있으며 손에 들고 있는 작은 손전등으로 겨우 여러분을 비춥니다.

- 어떻게 된 일이나? 여러분을 타츠마키 절벽에 보낸 것을 들켜 어머니에게 붙잡혀 방에 가뒀져 있었다. 지금 막 빠져나왔다. (만약 탐사자가 마사이치를 도와줬었다면 적절히 다시 붙잡혔고 도망 나왔다.. 정도로 개변하세요.)
- 마사이치는 오히려 탐사자를 보면 어떻게 멀쩡한지를 되묻습니다. 여러분에게는 지금 ‘용의 독’이 주입되어 있다. 집안에 내려오던 용의 피인데, 한 방울을 섭취하게 되면 체온이 떨어지고 두 방울을 마시면 마비된다. 세 방울을 마시면 죽을지도 모른다는 이야기를 들었다. 이 이야기를 들으면 탐사자는 지금 KPC의 상태가 어떻게 그렇게 되었는지 깨닫습니다.
- (뱀에 관해 이야기를 해주면) 이런 사실은 처음 듣는다. 신기한 뱀이다. 뱀은 마사이치가 손짓하거나 다가오려고 하면 사납게 굴지는 않지만, 관심이 없고 탐사자에게 파고듭니다.
- 어떻게 하면 해독할 수 있을까? 체온을 올려주면 된다. 따뜻한 물에 담그거나, 안고 있거나, 혹은 온열초라고 하는 약초를 물에 개어 먹으면 되는데 지금은 가지고 있는 게 없다.

이야기를 전부 전달한 마사이치는 다른 사람들을 좀 더 찾아보고 오겠다며, 감옥의 문을 열고 나갑니다. 어머니를 만나게 되면 조심하라는 말도요. 탐사자는 여기서 KPC를 깨우는 방법을 선택할 수 있습니다. KPC나 탐사자가 온열초를 가지고 왔다면 입으로 씹어 먹이는 식으로 체온을 되돌릴 수 있습니다. 안고 있어도 됩니다. 위로 나가 몰래 따뜻한 물에 담그는 것도 방법이 되겠죠. 뱀에서 이상함을 느낀 탐사자라면 뱀에게 간절하게 부탁하면 뱀이 KPC의 독도 뽑아내 줄지도 모릅니다.... 기본적으로는 별로 관심이 없습니다. 게다가 KPC가 뱀에게 폭력적으로 굴었을 수록 비협조적입니다. 여기서 KPC를 깨우지 않았는가 깨웠는가에 따라 엔딩 이벤트가 변합니다.

어떤 방식을 사용했든 KPC를 깨우면, 움찔 거리면서 손 끝을 움직이더니 심장 부근부터 반응이 돌아옵니다. 갑자기 팽창하는 혈관과 몸 안에 흐르는 피 때문에 머리와 전신에서 고통을 느끼는 듯 한창 웅크리다가 정신을 되찾습니다.

동굴의 입구 쪽으로 나오면 엔딩 이벤트입니다.

위로 올라와 해중온천 부근을 지나면, 엄청나게 거친 파도 소리와 바람 소리에 섞여 방울 소리가 울려 퍼지고 있습니다. 컷전을 때리는 큰 소리를 따라 동굴의 입구까지 달려 나가면 산젠인 미와코가 제단 앞에 무릎을 꿇고 있습니다. 열린 철창 너머의 용 모양 석상의 입에는 푸른색과 보라색이 오묘하게 섞여 빛나는 구슬이 물려 있습니다. 두 사람의 인기척이 들리면 미와코는 방울을 내려놓고 천천히 일어서 여러분을 바라봅니다. 그의 허리춤에는 일본도 한 자루가 묶여 있습니다.

“제물이 깨어나 버렸다.”

그렇게 말하는 그의 목소리는 이미 되돌릴 수 없는 결심을 한 듯이 결연하게 들립니다. 미와코가 서 있는 동굴의 입구를 통해 보이는 바깥은, 튀어 오르는 거센 파도의 풍랑과 솟구쳐 오르는 용오름으로 가득 차 있습니다. 마치 용의 분노를 산 듯이.

“그 남자가 말하더군. 용의 마음을 되돌리기 위해서는 공양이 필요하다고 말이야.”

“외지인에게는 미안하게 됐지만, 여기서 그 목숨을 쓰마. 차가운 바다에는 뜨겁게 흐르는 붉은 피가 필요해.”

“영광스러운 용의 품으로 흘러갈 테니 아쉬워하지 말아라.”

다음과 같은 대화가 가능합니다.

- (그건 거짓말이다) 너희가 나보다 용에 대해 더 잘 알 리 없지.
- (키사키 유키는 왜 죽었나?) 되지도 않는 소리를 지껄었다. 용을 가지고 싶다는가 하는.
- (그러면서 키사키 유키의 말을 믿다니) 에이잇 시끄럽다.
- (이런 짓은 용서받지 못할 ry) 의와 법은 누가 만들었지? 신이 하늘과 땅을 가르고 용이 바다를 만들고 나서야 인간이 태어났다. 용을 위해 하는 일에 인간의 법은 필요 없어.
- (사람들을 어떻게 할 생각이야) 용의 제물로 바쳐야지.
- (대화를 끝내면) “내 몸에 용의 피가 흐르지 않아도, 나는 용의 부인이다. 지금 그걸 증명해주지.”

탐사자의 발 아래에서 뱀이 사나운 울음소리를 내며 울고 있습니다. **관찰력 판정**이나 **지능 판정**을 통해 뱀의 눈이 용의 입에 물려있는 구슬과 동일하게 생겼다는 것을 깨닫습니다. 이후 미와코는 일본도를 발도합니다. 전투가 발생합니다. 간략한 데이터는 다음과 같습니다.

Enemy Data. 산젠인 미와코
근력 50 민첩 45 정신력 60 건강 50 외모 60 교육 75 크기 45 지능 65 이동력 8. 근접전(격투) 40 근접전(도검) 45 사격(권총) 25 설득 40 심리학 35 체력 9. 무기 비무장/ 근접전(격투)/ 1d3.

전투는 다음을 참고하여 진행해 주세요.

- 전투 첫 턴은 무조건 미와코의 선공격으로 시작합니다.
- 미와코를 직접적으로 제압하기보다는 ‘여의주를 되찾는다’를 목적으로 삼는 것이 바람직합니다. 적절한 판정을 통해 미와코를 뚫고 용의 상 앞으로 가 여의주를 빼앗으세요.
- KPC가 함께 있고, 탐사자가 대미지를 크게 입을 경우 KPC가 한두 번 정도 공격을 대신 맞추주세요. 시나리오 내내 별로 하는 일이 없어서 이런 역할이라도 쥐었습니다.
 - RP예시: 다가오는 일본도에 눈을 질끈 감으면, 당신의 앞을 KPC가 가로막습니다. KPC는 위험한 자세로 산젠인 미와코와 부딪히더니, 칼을 양 손으로 잡고 빼앗으려고 합니다. (근력 대항 이후 결정) 칼로 베인 KPC의 양 손에서 피가 흐릅니다. 등. KPC의 전투 성향에 맞춰 수정.
- 두 사람이 너무 위태로워질 정도의 대미지를 받은 경우(미와코는 애초에 두 사람을 생포하고 싶어합니다) 뱀이 미와코의 발목을 물어 해당 판정을 무효로 합니다.
- 전투는 여의주를 손에 넣으면 끝납니다.

여의주를 손에 넣는 순간, 당신의 뒤 편에서 재빠르게 사람 하나의 그림자가 튀어나옵니다. 산젠인 마사이치입니다. 산젠인 마사이치는 그대로 산젠인 미와코를 양팔로 껴안더니 그대로 동굴 밖 절벽 아래로 뛰어듭니다. 탐사자가 먼저 반응하기 전에 KPC가 먼저 산젠인 마사이치를 붙잡고 절벽 끝까지 끌려갑니다. (KPC가 깨어있지 않다면 탐사자가 잡아야 합니다.)

미끈거리는 돌의 바닥. 온몸을 적시는 차가운 물. 컷전을 때리는 폭풍의 소리. 당신에게 남은 것은 손안의 푸른 여의주뿐. 온갖 바람이 컷가를 때리는 가운데에 가느다란 뱀의 울음소리만이 선명하게 들려옵니다.

엔딩 분기입니다.

▼엔딩 분기

1. KPC가 깨어있고, 뱀에게 보옥을 전달한다. →엔딩 A. 용이 잠드는 곳.
2. KPC가 깨어있지 않고, 뱀에게 보옥을 전달한다. →엔딩 B. 바람만이 부는 곳.
3. KPC가 깨어있지 않고, 뱀에게 보옥을 전달하지 않는다. 또는 산젠인 마사이치를 붙잡은 KPC를 방관한다. →엔딩 C 바람마저 멈춘 곳.

▼엔딩

END A. 용이 잠드는 곳 Dragon Roost

당신은 KPC를 붙잡으며, 다른 한 손으로 뱀에게 여의주를 건넵니다. 당신의 발치에서 계속해서 울고 있던 뱀은 여의주가 가까이 다가오자, 울음을 멈추고 뽀뽀 바라봅니다. 주먹만 한 구슬에 비치는 뱀의 얼굴은 여러 각도로 반사되어 신기한 느낌을 자아냅니다. 그 직후, 당신을 적시고 있던 부서진 파도의

물방울들이 공중에서 멈춥니다. 세상이 숨을 멈춘 것처럼 조용해집니다. 세상이 아주 느리게 움직이는 가운데, 눈앞에 있던 뱀만이 커다랗게 입을 벌려 여의주를 삼킵니다. 뱀은 유유히 미끄러져 절벽 아래로 내려가더니 바닷속으로 가라앉습니다. 당신은 다시 시끄럽고 가파른 세상 속에 내팽개쳐집니다.

KPC와 탐사자가 함께 **근력 판정**을 합니다. 둘 다 **성공**하면 겨우 현황 유지입니다. 산젠인 미와코가 산젠인 마사이치의 발목을 붙잡고 매달려 있어 두 사람이 힘을 합쳐도 끌어올리기 어렵습니다. **실패**한다면 절벽의 바깥까지 끌려갑니다. 조금씩 바다 쪽으로 기울어집니다.

그때 세찬 바람이 불고 매서운 파도가 들이닥칩니다. 검은 물결이 일렁이더니, 곧이어 날카롭고 커다란 파충류의 입이 나타나 산젠인 미와코의 하반신을 물어뜯습니다. 상체만 남은 산젠인 미와코는 눈을 그대로 뜬 채로 바다에 빠집니다. 한 사람의 무게가 사라지자 산젠인 마사이치가 당혹스러워합니다만, KPC는 산젠인 마사이치가 아래를 내려다보는 것을 만류합니다.

두 사람이 힘을 합쳐 산젠인 마사이치를 끌어올립니다. 그가 절벽 위로 올라오면, 동굴 안에 흐느끼는 목소리가 가득 울려 퍼집니다.

“너무... 무서웠어요. 엄마도, 누나도... 내 말을 전혀 듣지 않아서.”
“용 같은 게 없어도, 용의 자식 같은 게 아니어도...”
“그냥 함께 살고 싶었는데....”

웅크려 우는 마사이치의 뒤로 잠잠해진 해수면이 보입니다. 거칠게 솟아오르던 용오름도, 하늘을 뒤덮은 먹구름도 이제는 보이지 않습니다. 하늘이 갈라지며 내리쬐는 햇빛이 바다를 비추더니 동굴의 내부를 서서히 밝힙니다. 당신과 KPC는 얼굴을 마주 보입니다. 긴 어둠이 끝났습니다. 이제는 상처가 아물고, 다시 봄을 기다리고, 함께 돌아가는 일만이 남았습니다. 서로의 만신창이 같은 모습을 보며, 세상에는 위로가 필요한 사람이 많다고 생각합니다.

어쩌면, 전설은 정말로 있을지도 모릅니다. 또 다른 세상에서 신비는 진짜로 존재하는 것이어서, 간절한 기원을 들어주는 존재도 축복을 내려주는 존재도 같은 땅을 밟고 살아가며 인간의 곁에 머물렀을지도 모릅니다.

하지만 이곳은 용이 잠에 드는 곳. 어떠한 신비도 기원도 바다로 가라앉아 눈을 감는 장소. 눈을 뜨는 것은 새로운 생명과 붉은 피가 흐르는 인간뿐.

바닥으로 흐르는 새빨간 피는 푸르름을 가르는 생명의 증거.

당신과 내가 함께 눈을 뜨는 장소.

KPC 생존. 탐사자 생존.

이성 **1d6+1** 회복. 체력 전량 회복.

- 산젠인 미와코가 사망하고, 동굴 내에 사로잡혀있던 마을 시민 역시 풀려납니다. 그들은 인근 지역 경찰의 도움을 받아 몸을 회복하고 자신의 집으로 돌아갈 수 있습니다. 산젠인 츠무기가

책임을 지고 류자키 여관의 문을 닫습니다. 산젠인 마사이치는 시코쿠 지방을 떠나 새출발하겠다는 말을 전해줍니다.

END B. 바람만이 부는 곳 Wuthering Clif

당신은 산젠인 마사이치를 붙잡으며, 다른 한 손으로 뱀에게 여의주를 건넵니다. 당신의 발치에서 계속해서 울고 있던 뱀은 여의주가 다가오자, 울음을 멈추고 구슬을 바라봅니다. 주먹만 한 구슬에 비치는 뱀의 얼굴은 여러 각도로 반사되어 신기한 느낌을 자아냅니다. 그 직후, 당신을 적시고 있던 부서진 파도의 물방울들이 공중에서 멈춥니다. 세상이 숨을 멈춘 것처럼 조용해집니다. 세상이 아주 느리게 움직이는 가운데, 눈앞에 있던 뱀만이 커다랗게 입을 벌려 여의주를 삼킵니다. 뱀은 유유히 미끄러져 절벽 아래로 내려가더니 바닷속으로 가라앉습니다. 당신은 다시 시끄럽고 가파른 세상 속에 내팽개쳐집니다.

아무리 힘을 줘도 당신은 계속해서 산젠인 마사이치의 방향으로, 절벽의 끝으로 끌려갑니다. 아래를 내려다보면 산젠인 미와코가 마사이치의 발목을 강하게 붙잡고 있습니다. 산젠인 마사이치는 어쩔 수 없다는 듯이, 고개를 들고 당신을 바라봅니다. 세찬 바람과 파도 소리 때문에 마사이치의 목소리가 당신에게까지 달지 않습니다. 입 모양을 읽을 수 있다면 아마도 ‘괜찮아요’처럼 느껴집니다. 산젠인 마사이치가 당신의 손을 놓습니다.

산젠인 마사이치와 산젠인 미와코가 바다로 떨어지는 그 순간, 파도가 출렁이며 검은 물결을 가르고 커다란 파충류의 머리가 나타납니다. 그는 기다리는 듯이 입을 커다랗게 벌리고 자기 입안으로 떨어지는 두 사람을 물고 다시 바닷속으로 사라집니다.

이제 더 이상, 이 절벽에 사람은 남아있지 않습니다. 동굴을 가득 울리는 바람이 불어옵니다. 그칠 것 같지 않은 진눈깨비 폭풍은 해가 뜨자 서서히 약해지기 시작합니다. 시간이 조금만 더 있다면, 아주 조금만 더 버틸 수 있었다면. 다시 구름을 가르고 햇빛이 비치고 세상에 온기를 가져다줄 것입니다. 하지만, 봄은 너무 멀고 겨울을 견뎌내기는 너무 어렵습니다.

만신창이가 된 몸을 일으킵니다. 발을 돌려 당신을 기다리는 사람을 향해 가야 합니다.

매서운 바람이 불어오더라도 이곳은 사람이 눈을 감는 장소가 아니니까.

KPC 생존. 탐사자 생존.

이성 **1d3** 회복.

- 산젠인 미와코와 마사이치가 사망하고, 동굴 내에 사로잡혀있던 마을 시민과 **KPC**는 풀려난 뒤 의식을 되찾습니다. 그들은 인근 지역 경찰의 도움을 받아 몸을 회복하고 자신의 집으로 돌아갑니다. 산젠인 츠무기는 책임을 지고 류자키 여관의 문을 닫습니다. **KPC**가 눈을 뜨는 장면을 따로 진행한다면 보상이 될지도 모릅니다.

END C. 바람마저 멈춘 곳 Silence Place

바다 저 멀리 시야를 가득 채우던 용오름이 서서히 동굴 가까이 다가오기 시작합니다. 강력한 토네이도가 절벽에 부딪히기 시작하면 천장이 무너지더니 동굴에 조금씩 균열이 가기 시작합니다. 지반이 불안정해지며 절벽 끝에 매달려 있던 산젠인 마사이치와 KPC는 그대로 바다 아래로 빠져버립니다.

당신의 곁을 지키고 있던 뱀은 이 혼란 속에서 어렵지 않게 돌 사이를 가르고 여의주를 입에 물고 바닷속으로 잠겨 들어갑니다. 이윽고 천장이 무너지며 벽면 속에서 몸보다 커다란 구렁이의 유해가 보입니다. 아니, 아마 이것은 구렁이가 아니라..... 시야가 암전됩니다. 당신의 어떠한 깨달음은 동굴이 완전히 무너지며 바닷속으로 전부 사라져 버립니다.

그날, 한겨울의 중간. 호즈미 산의 자랑이었던 타츠마키 절벽이 유례없는 토네이도와 부딪혀 완전히 소실되었다고 합니다. 추위가 가시고 얼어붙은 땅이 녹아 새로운 풀이 돋아나도 잃어버린 것들이 돌아오지는 않습니다. 모든 것들이 그렇듯이 어떠한 신비도, 땅을 밟고 살아가고 있던 붉은 생명도 시간의 흐름 앞에서는 역사가 되어 기록조차 불분명합니다.

KPC 로스트. 탐사자 로스트.

회복 없음.

- 그날, 절벽이 무너지고 마을 시민과 KPC 및 탐사자 모두 바다 속으로 빠져 사망했습니다. 산젠인 츠무기는 경찰에게 모든 것을 고백하고 협조합니다. 유해는 계속 찾고 있으나 가족의 품으로 돌아갈 수 있을지는 알 수 없습니다.

▼후기

어째서 갑자기 료칸 시나리오를 썼냐고 하면 그러게요.... 데려가고 싶은 친구가 있어서 그랬습니다.

4월에 나오는 개인지에 수록됩니다. 이것저것 시나리오 그대로 돌리면 누군가 하나는 설산에서 죽어버릴 수 있으니 반드시 조절하세요.

엔딩곡으로 네개 정도 골랐는데 그닥 마음에 드는게 없었어요. 돌리시는 분이 계시다면 추천받습니다....

▼별첨

이 시나리오는 국적 개편을 지원하지 않습니다. (개편은 자유)

테스트 플레이시 사용한 맵 지도와 간단한 NPC 포트레이트를 첨부합니다.

맵 및 시나리오 커버 이미지는 캥캥(@w_KANGKANG_)님의 지원입니다. 정말 고마워요!

 용이 잠드는 곳