

[기담총서: 수주해난守主解難]

w. 호냐

시나리오 정보 크툴루의 부름 Call of cthulhu 7판 기준

- 배경 : 동양풍 (동북아 또는 가상국가. 현대와는 거리가 먼 전근대문명)
- 인원 : 1인 이상
 - 다인 시나리오를 염두에 두고 작성했습니다.
- 플레이 난이도 : ★★★★★
- 키퍼링 난이도 : ★★★★★ (전투 有)
- 추천 기능 : 기본 조사 및 대인기능, 전투기능 (하우스룰 사용 가능)
- 추천 관계 및 캐릭터 : 관계를 타지 않습니다. 서로 협력할 수 있으면 편합니다.
 - 도사, 퇴마사, 협객, 군관, 상단 등의 설정으로 가면 즐겁습니다.
- 개변 범위 : 시나리오의 진상을 제외한 개변 자유. 개변 시 PL에게 반드시 고지할 것.
- 로스트/광기 확률 : 0

시나리오 개요

뜨겁게 달구어진 땅에는 아지랑이가 피어오르고, 간간히 불어오는 바람에 더운 기운이 가득한 여름입니다. 내리쬐는 햇볕을 피하기 위해 나무 그늘 아래로 숨어들어도 텅텅하니 폐를 채우는 것은 더운 공기 뿐이군요. 해마다 이맘때면 남쪽 바다에 인접한 해파랑 마을에는 차가운 바닷물 때문에 해무(海霧)가 기어 올라옵니다. 안개에 가려져 태양도 흐릿한 순간에는 그 고요한 마을이 더욱더 침묵 속에 가라앉습니다. 하지만 정오 무렵이 되면 안개는 걷힐 것이고, 더운 여름의 해가 모두를 반겨줄 것입니다.

탐사자들은 각자의 이유로 남쪽 바다로 향하게 됩니다. 더위를 피하기 위해서든, 마을에 물건을 팔러가든, 슬슬 남획(濫獲)이 성행할테니 미리 시찰을 다녀오라는 명령을 수행하기 위해서든...

그러나 이 더운 여름, 바다에서 육지로 기어 올라오는 것은 비단 해무 뿐만이 아닙니다. 중요한 것은, 그 누구도 일이 이렇게 될 줄은 몰랐다는 것입니다.

주의사항

- 시나리오 진상, 엔딩과 관련한 공개적인 스포일러를 금지합니다.
- 신화생물 및 주문에 대한 독자적인 해석이 있습니다.
- 시나리오 내의 오타, 비문을 포함한 질문 사항은 **DM**으로 부탁드립니다.
- 노를북 키퍼링, 재배포, 키퍼링 커미션을 금지합니다.
- 광기 및 로스트 가능성이 있는 시나리오입니다. **PL**에게 사전 고지하는 걸 추천합니다.
신화생물이 직접 등장하며, 이들과 전투가능성이 있습니다.
- **난이도 높은 전투장면**이 존재합니다.
- **다루고 있는 소재: 동물에 대한 학대, 사람의 시체, 살인, 납치, 인신공양, 자살 이외 기분 나쁜 묘사.**
- 시나리오 내의 지명, 인물, 사건 등은 모두 픽션입니다.
- ‘기담총서’ 시리즈의 시나리오이지만, 각각의 시나리오는 서로 연결되지 않습니다.
택에 따라 캠페인으로 또는 개별 시나리오로, 순서에 상관없이 운용이 가능합니다.

도서출판 초여명에 있습니다. ©2016; 전권 보유. 이 작품은 비공식 2차 저작물이며, 원작자와 번역자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

아래 페이지부터는 키퍼(**GM**) 전용입니다.
플레이어(**PL**)로 참가하길 원할 경우,
창을 달아주세요.

사건의 진상

▶해파랑 마을

해파랑 마을은 남쪽 해안에 위치한 작은 마을입니다. 마을의 대부분이 바다와 인접하여 있고, 조수간만의 차이가 거의 없어 자갈해안이 펼쳐져 있습니다. 바다로 나가면 수심이 갑자기 깊어지고 물살이 강하여 해수욕을 하기에는 부적합하기 때문에, 옛부터 마을사람들은 어업에 주로 종사하고 있습니다. 현재는 작고 조용한 마을이지만, 어종이 풍부하고 어획량도 많아 50년 전까지만 해도 주변에 이름난 곳이었습니니다.

이야기의 발단은 해파랑 마을이 흥했던 50년 전으로 거슬러 올라갑니다. 어업을 주로 하는 마을인만큼 바다로 나간 배가 풍랑을 만나 제대로 돌아오지 않는 일도 일어나기 마련이겠지요. 심지어는 ‘바다에 빠져 죽은 물귀신들이 배를 뒤집으려 했다’는 괴담도 사람들 사이에서 공공연했습니다. 그런 이유로 해파랑 마을에서는 해마다 6월 즈음 바다에서 죽은 영혼을 위로하는 ‘위령제(慰靈祭)’를 열었습니다. 50년 전, 마지막으로 진행되었던 위령제는 죽은 영혼이 아닌 다른 것들의 시선을 끌게 됩니다. 바로 심해인(299p)들입니다.

애초에 해파랑 마을에 존재했던 괴담은 허구가 아닌 진실이었습니다. 그들이 보았던 물귀신들은 사실 바다 속에서 제물을 찾던 심해인들이었습니다. 배가 뒤집혀지는 사고가 빈번했던 것도 심해인들의 영역까지 나아갔던 탓입니다. 어찌되었든, 심해인들은 해파랑 마을의 위령제를 목격하고는 ‘자신들의 위대한 아버지 다곤과 어머니 히드라를 섬기는 인간들의 행위’라고 착각합니다. 그 정성스러운 부름을 무시할 수는 없지요. 심해인들은 그 부름에 응답하여 물으로 올라가 마을 사람들을 바다로 데려갑니다. 몇몇의 인간들은 그대로 제물이 되었고, 몇몇의 인간들은 심해인의 자손을 잉태한 채 물으로 돌아오게 됩니다.

그리하여 현재, 해파랑 마을은 심해인의 혼혈이 주류를 차지하는 마을이 되었습니다. 스스로가 심해인의 혼혈임을 아는 사람들은 거의 없습니니다만, [시나리오가 시작한 시점에서는](#) 이미 심해인이 인위적으로 만들어낸 짙은 안개에 노출되어 바다에 대한 갈망이 커진 상태입니다. 해파랑 마을의 사람들은 바다로 돌아갈 날을 기다리고 있습니다.

모든 마을사람들이 심해인 혼혈은 아닙니다. 50년 전, 운 좋게 몸을 숨겼던 사람들이 있습니다. 지금은 대부분 병사하거나 자연사했지만, 단 한 명 ‘옥분 할머니’는 여전히 살아있고 그날의 일을 기억하고 있습니다. 비록 그날의 충격으로 실어증에 걸린데다가, 마을 사람들에게 미치광이 취급 받으며 고립되어있지만요. 다리가 불편해 혼자 마을을 떠날 수 없는 옥분 할머니는 외지인에게 그날의 이야기를 하는 것을 꺼립니다. [설득에 성공하면 필담으로 대화가 가능합니다.](#)

옥분 할머니를 제외한 마을 사람들은 모두 50대 미만입니다. 심해인의 혼혈이 아닌 사람은 옥분 할머니 뿐이며, 혼혈들은 모두 50년 전 사건 이후 태어났습니다.

▶심해인의 의식

심해인들은 아버지 다곤과 어머니 히드라를 위한 제물을 차곡차곡 모아 바치고 있습니다. 해파랑 마을을 차지한 이후로는 주기적으로 제물을 바칠 수 있어서 아주 좋습니다. 곧 바다의 아버지와 심해의 어머니에게 제물을 바칠 적기가 다가오고 있습니다. 물에서 인간의 모습으로 살고있는 심해인 혼혈들을 일깨워 불러들일 때입니다. 그들이 바다로 돌아오게 되면 아버지 다곤과 어머니 히드라를 기쁘게 할 수 있겠지요.

시나리오가 시작하는 시점에서 일주일 전부터,심해인들은 해파랑 마을에 살고 있는 심해인 혼혈들을 깨우기 위하여 짙은 안개를 해안가로 올려다보냅니다.

어두운 바다의 숨결 (246p; 롤리에의 안개 생성)

술자의 앞에 짙은 안개를 만듭니다. 안개는 1d6+4라운드 동안 시야를 가린 후 흔적도 없이 사라집니다.

비용: 마력 2 / 즉시 시전

탄생의 노래 (크툴루 신화 대마도서 120p; 심해의 소리 재촉)

심해인 혼혈이 중간 상태에서 완전한 심해인으로 변화하는 속도를 높여, 원래라면 수십 년이 걸릴 변화를 며칠 안에 마치도록 합니다.이 주문은 바다가 보이는 곳에서 시전해야 합니다.

빠른 변화에는 위험이 따릅니다. 이성도 손실될 것이고, 급격한 변화를 대상의 몸이 버텨내지 못할 수도 있습니다. 하지만, 그것까지 심해인들이 신경쓰지는 않습니다.

비용: 마력 80 / 즉시 시전 / 1d100시간 후 심해인으로의 변형이 완성됩니다.

본 시나리오에서는 최대 4일의 시간을 상정하고 있습니다. 엔딩의 연출을 위해 탐사자들이 엔딩을 맞이 하는 순간이 주문이 완성되는 순간으로 처리합니다만, 최대 4일의 시간이 지나면 강제로 엔딩이 진행됩니다.

평범한 생활을 하던 해파랑 마을의 심해인 혼혈들은 안개에 노출됨에 따라 바다로 향하고자하는 욕망이 커지고 심해인으로의 변화가 가속됩니다. 시나리오의 마지막에, 심해인 혼혈들은 모두 바다로 향하게 됩니다.

이 이벤트는 반드시 일어납니다. 마을사람들이 바다로 가는 것을 탐사자들이 막기란 어렵습니다. 만일 탐사자들이 미리 진상을 눈치채고 마을 사람들을 감금하거나 포박하게 되면, 바다로 돌아가지 못합니다. 대신 미쳐버리거나 근처에 있는 것들을 마구잡이로 파괴하고, 종극에는 바다로 돌아가지 못하는 삶을 비판하며 자살합니다. 탐사자들이 구할 수 있는 사람들은 ‘심해인의 혼혈이 아닌 사람들’뿐입니다.

▶행상인 ‘소소리’와 충견 ‘누룽지’

소소리는 나라 이곳 저곳을 떠돌며 물건을 파는 행상입니다. (탐사자들의 직업이 행상인 경우, 만나본적이 있다는 설정을 하시면 이후의 진행이 조금 더 매끄러워집니다.) 소소리는 자신이 키우는 황색 진돗개 ‘누룽지’와 항상 함께합니다. 소소리는 해파랑 마을과 전혀 관련이 없습니다. 정말 운이 좋지 않아 휘말린 사람입니다. 불운한 그녀에게 찾아온 가장 큰 행운은 바로 그녀의 충견 ‘누룽지’의 존재입니다.

해파랑 마을의 심해인 혼혈들이 바다에 대한 갈망이 커져가면서, 일반 사람들을 제물로 잡아가야한다는 강박에 사로잡힙니다. 고향으로 찾아가 부모님을 뵙기 전 선물을 준비하는 것과 같습니다. 아버지 다곤과 어머니 히드라를 위한 선물이지요. 소소리는 해파랑 마을에 물건을 팔러 갔다가 제물로 사로잡히게 됩니다. 소소리가 납치당하는 순간 누룽지는 용맹하게 싸웠지만 역부족이었습니다. 이후 홀로 남겨진 누룽지는, 주인을 구하기 위하여 탐사자들을 끌어들이습니다. 당연하겠지만 누룽지의 구조요청 무시하게 되면 바로 시나리오는 끝나게 되니 플레이어의 성향을 고려해주세요.

누룽지는 심해인 혼혈들과의 전투에서 의식을 잃었기 때문에, 소소리의 정확한 위치는 알지 못합니다. 제물들이 바다를 이용해 옮겨졌기 때문에 소소리의 냄새는 해파랑 마을의 바닷가에서 끊겨 있습니다. 아직 바쳐지지 않은 제물들은 바다 근처 동굴에 갇혀 있습니다.

시나리오의 진행(요약)

현재 해파랑 마을의 심해인 혼혈들은 이미 안개에 오래 노출되어 바다에 대한 갈망이 강해진 상태입니다. 살아있는 물고기나 새 등을 잡아먹는다거나, 바다에 몸을 담그고 머리만 물 위에 띄우고 있다거나, 갑자기 길을 나신으로 걸어다니는 등의 기행을 펼칩니다. 탐사자들이 처음부터 해파랑 마을로 가야한다는 동기를 가질 필요는 없지만, 적어도 남쪽 바닷가에는 갈 일이 있어야 합니다. 해파랑 마을 바깥에서 소소리와 누룽지와 마주친 이후, 다시 본래의 생활터전으로 돌아가는 길에 혼자 남은 누룽지를 발견하게 됩니다.

시나리오의 진행은 크게 아래를 따릅니다. (최대 4일차까지. 이후 강제 엔딩)

1. 남쪽 어귀에서 소소리와 누룽지와 조우 (1일차)
2. 혼자 남은 누룽지 발견. 누룽지의 이상행동 감지 (1일차).
3. 누룽지와 해파랑 마을에 방문(1일차) 및 해파랑 마을 탐문(2일차~)
4. 해파랑 마을의 비밀과 소소리의 행방(바다 동굴)에 대한 정보 획득 (2일차~)
5. 바다 동굴 전투. 소소리 구출 여부 및 전투 결과에 따라 엔딩 진행

탐사자들은 바닷물이 반쯤 차오른 바다 동굴에서 전투하게 됩니다. 전투 대상이 신화생물이고 전투환경이 심해인에게 유리하므로, 이 전투는 높은 확률로 탐사자들에게 불리합니다.

탐사자들의 목적을 상기시키세요. 탐사자들은 ‘행방불명된 소소리를 찾으려’ 온 것이지만 심해인의 씨를 말리려 온 것이 아닙니다. (물론 씨를 말리는 것도 어렵겠지요.)

검사경사 다른 일반 사람들을 구하는 것은 가능하지만, 심해인과의 전투에 집착하지 않도록 해주세요. ‘소소리를 찾아 무사히 돌아오는 것’을 달성하는 것이 베스트 엔딩입니다. 적절한 개변이나 하우스룰 활용을 통해 난이도를 낮출 수 있습니다. 펄프 크툴루의 룰을 활용하여 성공적인 전투를 할 수도 있겠습니다. 탁에서 만족할 수 있는 엔딩을 찾으세요.

등장하는 적들의 기능치는 공식 룰북(7판)을 따릅니다.

심해인 (299p)

근력	건강	크기	민첩	정신력	체력	회피	근접전	체구	피해
70	50	80	50	50	13	25	45	1	1d6+db

- 창을 든 심해인은 피해 1d8+db
- 장갑 1점
- 이성 손실: 0/1d6
- 심해인이 3마리 이상 전투에 참여했을 때, 가장 마지막에 전투에 참여한 심해인은 다음의 주문을 습득하고 있습니다.

심해의 숨결 (253p)

대상의 허파에 바닷물이 차오릅니다. 대상은 고통스럽게 익사합니다.
주문을 시전하고 정신력 대항 판정을 합니다. 정신력 대항에 성공하면 대상은 라운드마다 1d8의 피해를 입습니다. 대상은 라운드에 한 번 피해를 입을 때 마다 건강 판정을 하며, 극단적 성공을 하면 물을 뱉어내고 주문의 효과에서 벗어납니다.

비용: 마력 8 / 이성 1d6

마을 사람(심해인 혼혈) (300p)

근력	건강	크기	민첩	정신력	체력	회피	근접전	체구	피해
65	65	52	65	50	11	30	45	0	1d3+db

- 이성 손실: 0/1d4

시나리오 도중 습득하는 마도서 '해저수역해례본(海底水域解例本, 228p; 를리에 문서 변형)'을 연구하여 다음의 마법 주문 중 1d2개를 습득할 수 있습니다. 마도서는 훼손된 상태이기 때문에, 연구에는 1일의 시간이 걸리고, 이성 1d6을 지불합니다. 이후 크툴루 신화 기능치를 +5 습득합니다.

바다의 주민 접촉 (259p; 심해인 접촉)

해안에서 시전해야 합니다. 특별한 문양을 돌에 그려서 바다에 던지는 것으로 시전할 수 있습니다.

마도서를 연구한 탐사자는 문양을 직접 그릴 수 있습니다.

비용: 마력 3 / 즉시 시전

심해의 숨결 (253p)

대상의 허파에 바닷물이 차오릅니다. 대상은 고통스럽게 익사합니다.
주문을 시전하고 정신력 대항 판정을 합니다. 정신력 대항에 성공하면 대상은 라운드마다 1d8의 피해를 입습니다. 대상은 라운드에 한 번 피해를 입을 때 마다 건강 판정을 하며, 극단적 성공을 하면 물을 뱉어내고 주문의 효과에서 벗어납니다.

비용: 마력 8 / 이성 1d6

■■■의 손아귀 (크툴루 신화 대마도서 169p; 크툴루의 손아귀)

끔찍한 압력으로 대상을 짓눌러 움직이지 못하게 만들고, 일시적으로 근력을 약화합니다. 유효거리는 10m입니다. 주문이 1분 지속될 때마다 대상은 일시적으로 5d10의 근력을 잃습니다. 근력이 0이되면 기절합니다.

비용: 마력 2d6 (분당) , 이성 1d6 / 시전 시간: 1라운드

바다의 아버지, 심해의 어머니 (253p; 신 접촉 주문)

아버지 다곤과 어머니 히드라와 접촉합니다.

시전자는 다곤과 히드라를 목격한 것에 대한 이성판정(1/1d10)을 합니다. 이후 그들과 대화할 수 있지만, 다곤과 히드라는 탐사자들을 자신들의 제물로 삼고 싶어합니다.

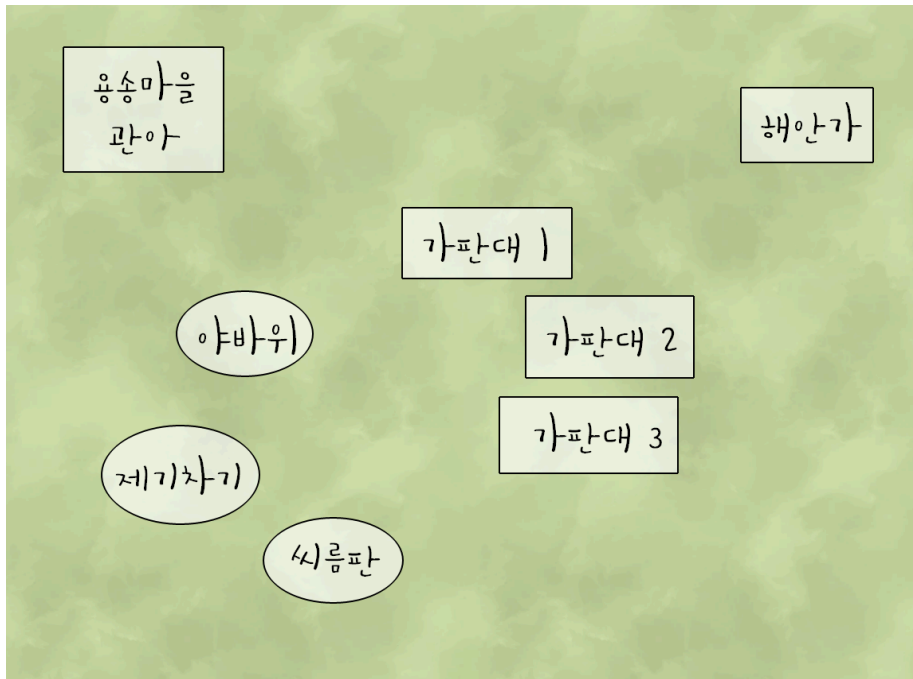
심해인과 심해인 혼혈과의 전투중일 경우, 그들은 일시적으로 싸움을 멈춥니다.
시전자가 아닌 사람들은 이때 도주를 시도하면 판정없이 자동으로 성공합니다. 시전자는
다곤과 히드라의 '지배(261p)' 주문에 **정신력 대항**을 성공해야만 도주할 수 있습니다.
다곤과 히드라의 정신력은 둘 다 150입니다. 실패 시, 바다로 가야 한다는 강한 열망에
휩싸이며 바다 동굴에 남습니다. 이후 로스트합니다.

비용: 정신력 5, 이성 1d6 / 시전 시간: 1d6+4 라운드
접촉을 성공하기 위해서는 정신력 5를 지불한 뒤, 어려운 성공 이상의 판정이 필요합니다.
(목표치: 남은 정신력의 절반)

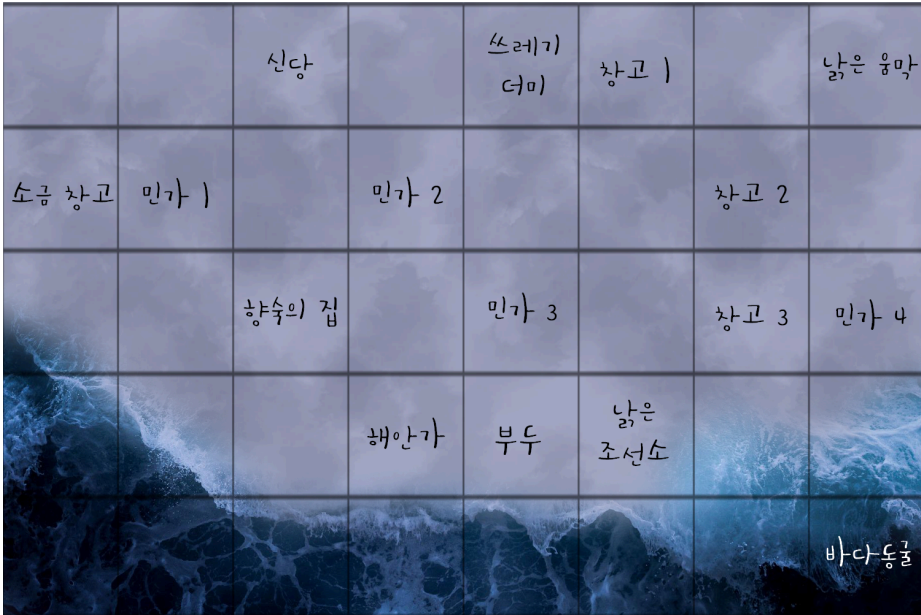
GM 자료

다운로드 링크 : <https://imgur.com/a/NfRsjXZ>

<용송 마을 지도>



<해파랑 마을 지도>

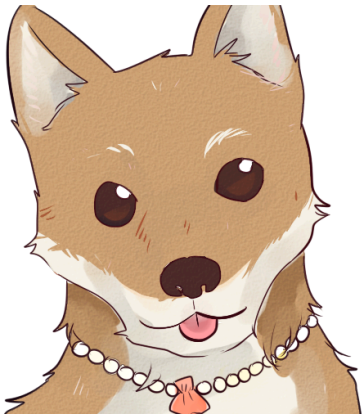


		신당		쓰레기 더미	창고 1		남은 옹막
소금 창고	민가 1		민가 2			창고 2	
		향숙의 집		민가 3		창고 3	민가 4
		해안가	부두	남은 조선소			
							바다등굴

<해파랑 마을 지도: 바다동굴 X>

		신당		쓰레기 더미	창고 1		남은 움막
소금 창고	민가 1		민가 2			창고 2	
		향숙의 집		민가 3		창고 3	민가 4
			해안가	부두	남은 조선소		

<주요 NPC 정보>

	【누룽지 / 7세】 소소리가 키우는 황색 진돗개입니다. 개장수에게 잡혀갈 뻔 한 것을 소소리가 구해준 뒤로 함께 지내고 있습니다. 사람의 말귀를 잘 알아듣고 재주가 많습니다. 소소리에 대한 충성심이 대단합니다. 주인을 위해서라면 무엇이든 할 수 있을만큼 용맹합니다. 실질적으로 이 시나리오의 메인 NPC 이므로, 누룽지는 탐사자들과 모든 시나리오 장면에서 동행할 수 있도록 해주세요. 누룽지와 함께 방문했을 때 이벤트가 발생하는 장소는 [쓰레기 더미/해안가/창고1]입니다.
	【소소리 / 21세】 봇짐장사를 하는 행상입니다. 주로 본인이 만든 진주목걸이를 팝니다. 호탕하고 씩씩한 성격이지만 장사수완은 썩 좋은 편은 아닙니다. 황색 진돗개인 누룽지와 함께 다닙니다. 먹을 것이 생기면 항상 누룽지와 나눠 먹습니다. 시나리오 내에서 해파랑 마을에 간 뒤 실종이 됩니다. 바다동굴에 갇혀 있으며, 부상이 심하고 체력이 낮은 상태이기 때문에 후반 전투에는 참가할 수 없습니다.



[옥분 할머니 / 65세]

50년 전, 심해인들이 해파랑 마을을 습격했을 때 살아남은 **생존자** 중 한 명입니다. 지금 다른 생존자들은 나이가 많거나 병사하여 죽었기 때문에 유일하게 과거의 사건을 기억하고 있는 사람입니다. 태어날 때부터 다리 하나가 무릎 아래로 없어 거동이 불편합니다. 50년 전 사건으로 목소리까지 잃어서 마을 사람로부터 완전히 배척당하며 살고 있습니다. 외지인을 경계하기 때문에 자신을 마을 밖으로 데려다줄 사람이라는 확신이 들지 않으면 아무런 이야기를 해주지 않습니다. 필담으로 대화가 가능합니다.



[향숙 / 42세]

탐사자들이 해파랑 마을에 진입하면 가장 먼저 마주치게 되는 인물입니다. 이후의 교류는 진행에 따라 다릅니다.

심해인의 혼혈입니다. 외지인이었던 남편은 제물로 바쳤고, 딸 둘을 혼자 몸으로 키웠습니다. 기본적으로 외지인에게 친절합니다. '주문: 탄생의 노래'의 영향으로 기행을 벌입니다. 마을에 관한 정보는 향숙을 통해 전달하는 것이 자연스럽습니다. 50년 전의 사건에 대해서는 잘 알지 못합니다. 선녀님을 신뢰하고, 옥분 할머니를 노망난 사람이라며 불쾌해하는 기색을 보입니다.



[선녀 / 33세]

마을을 관리하는 무당입니다. 물론 모시는 신은 아버지 다곤과 어머니 히드라 입니다만, 해신(海神)을 모신다고 대외적으로 이야기합니다.

심해인의 혼혈입니다. 해파랑 마을의 사람들은 모두 선녀님의 말을 따릅니다. 마을에 들어온 외지인들에 대해 모조리 보고 받습니다. 탐사자들의 방문을 예상했다는 듯이 이야기하지만, 모두 마을 사람들이 알려준 것입니다. 해마다 여름, 해신제 기간이 되면 외지인들을 바다동굴로 데려가도록해 제물로 바치고 있습니다.

시나리오의 진행(본문)

도입(1일차)

탐사자들이 각자의 이유로, 혹은 함께 남쪽의 용송마을로 향하는 것으로 시작합니다. 용송마을은 시나리오에서 제공하는 맥거핀입니다. 이름이 꼭 용송마을일 필요도 없습니다. 탐사자들이 남쪽 해안 근처로 향하게 되는 계기가 될 수 있는 장소를 설정하세요. 소소리를 만나게 되는 장소일 뿐, 실제 시나리오의 무대는 '해파랑 마을'임을 명심하시고, 이 장소에 탐사자들이 지나치게 집착하지 않도록 합니다. 탐사자들의 설정 및 관계에 따라 자유롭게 진행하되, **해파랑 마을 출신이라는 설정은 불가능합니다.** 초면의 상태라면 길목에서 만나 잠시 **RP**의 시간을 가집시다.

상황 예시 1

탐사자들은 여행객입니다. 높게 솟은 태양을 피하기 위하여 나무 그늘에서 숨을 돌리고 있으면, 나무에 매달린 매미소리가 땀-땀- 시끄럽게 머리를 울립니다. 이럴 때 시원한 물에 몸을 담그면 더위를 날릴 수 있을텐데요. 여기서 조금만 더 남쪽으로 내려가면 바다가 인접한 '용송마을'이 있습니다. 올 여름 휴양은 그곳으로 가는 것도 좋을 것 같네요.

상황 예시 2

탐사자들은 나랏님의 명을 받아 남쪽으로 향하는 길입니다. 슬슬 남획(濫獲)이 성행할테니 미리 시찰을 다녀오라는 명목입니다. 성실히 임무를 수행하여도 되고, 임무를 핑계로 검사겸사 바다로 휴양을 나가도 좋을 듯 합니다. 이번 시찰은 남쪽 바닷가에 위치한 '용송마을'입니다. 주로 관광업으로 마을이 운영되기 때문에 이번 시찰은 아주 간단하게 끝낼 것 같습니다. 목 좋은 곳에 여관을 잡고 여독을 푸는 것도 좋겠습니다.

상황 예시 3

탐사자들은 상단을 운영하고 있습니다. 해마다 여름이면 남쪽 바닷가 근처로 여행객들이 많이 모여들어 한몫잡기에 좋습니다. 이번에는 '용송마을'에서 며칠 장사를 해볼 계획입니다. 요전에 만나던 떠돌이 행상 소소리도 주로 그 곳에서 장사를 한다고 했으니, 오랜만에 반가운 얼굴을 만날지도 모르겠네요.

용송마을(1일차)

탁트인 해안의 절경이 눈에 띄는 마을입니다. 해안절벽에 나즈막하게 솟아난 소나무는 꼭 용을 닮았다고 하여 ‘용송(龍松)’이라는 이름이 붙었다고 합니다. 한눈에 보기에 사람도 많아 보이지만, 행색이 다양한 것이 대부분 관광객인 것 같습니다. 길목에 펼쳐져 있는 가판대에는 건너마을의 특산품이며 수공예품이며 없는 게 없는 것 같습니다. 가판을 열고 있는 장사치들은 모두 소리 높여 손님을 모으기에 열을 올리고 있습니다. 탐사자들에게도 흥정을 하며 물건을 사기를 권유합니다.

적당히 RP를 하며 탐사자들간의 친목을 다져두어도 좋습니다. 용송마을은 따로 조사를 염두해둔 곳이 없습니다. 적당히 없는 물건 없이 다 있는 곳이고, 중간중간 투호, 제기차기 등 놀이판이 벌어진 곳도 있습니다. 먹고 싶은 음식이 있으면 먹여주세요. 나무 그늘 아래 사람이 모여 있는 곳으로 가면 야바위꾼이 있다고 해도 좋습니다. 여기서 본인의 직업에 충실한 탐사자가 있다면 충실하게 임무를 수행하도록 해도 좋겠네요. 길게 시간을 들일 필요 없이 바로 다음 장면으로 넘어가도 상관없습니다.

“멍!” 하는 소리에 시선을 돌리면 한쪽 구석에 펼쳐진 돛자리가 보입니다. 다른 노점상들에 비해서 파리가 날리는 모습입니다. 가까이 가면, 진주 목걸이를 한 황색 진돗개가 머리 위에 공을 얹은 채 균형을 잡으며 묘기를 부리고 있습니다. 하지만 어째 인기는 없습니다. 탐사자들의 시선을 느꼈는지 진돗개의 주인으로 보이는 상인이 호객행위를 합니다. 파는 물건은 진주로 만든 장신구인 것 같습니다.

소소리 “자! 자! 날이면 날마다 오는 기회가 아니라구요? 오늘만 딱~ 2개 사면 1개 더 덤으로 드립니다! 에이~ 구경만 하지 말고요~ 한 번 꺼봐요. 어때요? 딱이죠? 완전 언니꺼 같죠? 응?”

소소리는 능청스러운 장사꾼입니다. 적당히 RP해주시고 탐사자들에게 물건을 팔려고 시도 합니다. 탐사자의 직업이 행상인이라면 소소리가 아는 채 합니다.

해당 진주 목걸이는 평범합니다. 혹시나 정말로 구입한 탐사자가 있다면 그 마음을 생각해 행운 판정을 시켜주세요. 행운에 성공하면, 심해인의 주술이 걸린 진주가 섞여 있어 5 이상의 피해를 1번 막아주는 아티팩트로 삼아주세요. (1회용)

소소리에게 말을 걸면 적당히 대꾸해주세요. 아래의 내용을 반드시 전부 전할 필요는 없습니다만, 다음은 해파랑 마을로 갈 계획이라는 것은 반드시 전달해야합니다.

- 이 진주 장신구들은 모두 소소리가 만든 것. 중간에 들어있는 조개껍질이 특징이다.
- 황색 진돗개의 이름은 누룽지. 몇 년 전 개장수에게 잡혀가는 것을 자신이 구했다.
- 누룽지는 재주가 많고 똑똑하다. 예전에 돈주머니를 흘린 적이 있는데 누룽지가 찾아줬다. 까딱하면 길거리에 나았을 뻔 했다. 물론 길거리에 앉아야 장사를 한다. (유머감각은 썰렁한 편입니다)
- 명경마을은 어디에 자리 잡으나 목이 좋아서 장사가 잘되었는데, 오늘 장사는 공친 것 같다.
- 관광차 온 것이라면 용송마을의 조개구이를 먹지 않으면 안된다. 숯불에 구워주는데 아주 기가 막히다.

소소리 “아무튼, 오후에는 옆 마을로 건너가서 장사를 할 생각이예요. 해파랑 마을이라고, 여기보다 작은 어촌이라 다른 장사꾼들은 잘 안 가거든요. 이게 무슨 소리냐?
틈새시장이라는 거죠!!”

소소리와 어느정도 안면을 트고 다시 용송마을 장면을 진행합니다. 아래는 예시입니다.

상황 예시 1

바닷가로 향하면, 넓게 펼쳐진 백사장이 보입니다. 중간중간 평상이 놓여있고, 평상 위에는 뜨거운 햇볕을 가릴 수 있는 천막이 세워져 있습니다. 빈 평상에 자리잡고 있으면, 손님을 발견한 장사꾼이 얼음이 동동 뜬 나무통에 담긴 술병을 지고 다가옵니다. 가만히 앉아있으면 짜고 눅눅한 바람이 선선히 불어오고, 사람들의 떠드는 목소리 사이로 파도소리가 섞여옵니다. 더위가 한층 가시는 느낌입니다.

만일 해파랑 마을에 대해 주변 사람에게 질문하는 탐사자가 있다면 다음의 정보를 전달합니다.

- 해파랑 마을은 바닷물이 차기 때문에 해수욕하기에는 좋지 않다. 게다가 이맘때면 해무(海霧)가 올라오기 때문에 경치를 보는 것도 불편하므로 방문을 추천하지 않는다.

상황 예시 2

용송마을에 파견된 지방관을 만나러 가면, 입구를 지키던 관군이 안으로 안내합니다. 정갈한 술상이 차려진 방에서 잠시 기다리면, 지방관이 웃으며 방으로 들어옵니다. 그는 시찰을 온 탐사자를 친절하게 대하며, 시찰에 필요한 것은 무엇이든 돕는다고 이야기합니다. (수상하게 보이겠지만 아닙니다. 부정부패 없는 선량한 관리입니다)
이후 적당히 지방관과 해안가를 돌며 시찰을 합니다. 따로 남획(濫獲)한 정황은 없고, 어민들은 성실히 일하고 있습니다. 어민과 대화를 한다면, 잡은 물고기들은 주로 동굴에 보관한다는 이야기를 합니다. 이 근방에는 바다동굴이 많고, 안쪽이 서늘해서 생선이 잘 상하지 않는다고 설명해줍니다.

만일 해파랑 마을에 대해 주변 사람에게 질문하는 탐사자가 있다면 다음의 정보를 전달합니다.

- (지방관) 예전에는 큰 어촌이어서 지방관이 파견되었지만, 지금은 그 규모가 줄어들어 자신이 달에 한 번 정도 관리하고 있다. 어업을 하는 곳이긴 하지만, 어민의 수가 적기 때문에 그쪽은 남획에 대해 걱정할 필요도 없다.
- (어민) 해파랑 마을은 예전에는 큰 어촌마을이었지만 지금은 분위기가 좋지 않아서 다들 바깥으로 나오는 추세이다. 근처 바다에서 어획량이 줄은 것도 아니다. 이맘때면 해무가 올라오기 때문에 바다에 배를 띄우기도 힘들다.

상황 예시 3

장사를 한다는 탐사자가 있다면 적당한 소나무 밑에 돛짐을 풀고 장사를 시작하게 해주세요. 행운 판정을 통해 장사의 성패를 결정해도 됩니다. 성공한다면 사람들이 모이고 수익이 쏠쏠합니다. 극단적 성공 이상이라면 완판입니다! 실패한다면 파리만 날리겠지요. 처참합니다. 소소리도 이런 기분이었을 겁니다.

만일 해파랑 마을에 대해 주변 사람에게 질문하는 탐사자가 있다면 다음의 정보를 전달합니다.

- 해파랑 마을은 옛날부터 교류를 잘 안한다. 어업을 하더라도 장사를 하기 위해서라기보다는 마을 내에서 소진하는 편인 것 같다. 게다가 이맘때면 해무가 올라오기 때문에 분위기도 스산하다. 종종 틈새시장을 노리고 장사하러 가는 사람들을 봤지만 다들 허탕치고 나왔다.

용송마을에서의 RP가 끝나면 적당히 저녁무렵이 됩니다. 일을 마친 탐사자들은 마을을 떠나 돌아가겠지요. 바로 소소리의 행방이 궁금하여 해파랑 마을을 찾는다고 하여도 괜찮습니다. 용송마을에서 벗어나면 다음 장면을 진행합니다.

누룽지와 해파랑 마을(1일차)

용송마을을 나와 길을 걷다보면 멀리 우두커니 서 있는 황색 진돗개 한 마리가 있습니다. 목에는 진주 목걸이를 하고 있습니다. 아까 소소리와 함께 있었던 누룽지 입니다. 주변에는 소소리의 모습은 보이지 않습니다. 누룽지는 우두커니 서서 탐사자들을 가만히 바라봅니다.

누룽지를 자세히 살펴본다고 선언하면 **관찰 또는 의료 판정**을 합니다.
관찰 성공 시, 누룽지의 털에 먼지가 묻어있고, 울긋불긋한 자국이 있다는 것을 발견합니다. 굉장히 불안한 모양새 입니다.
의료 성공 시, 누룽지의 몸에 다수의 타박상이 있다는 것을 발견합니다. 뒷다리는 부러져 꺾인 듯합니다. 호흡이 거친 것이 상태가 좋아보이지 않습니다.

갑자기 “멍!”하고 누룽지가 짖습니다. 탐사자들의 옷자락을 물고 잡아당기며 놓지 않습니다. **근력 판정**으로 누룽지를 떼어낼 수 있습니다만 곧 다시 옷자락을 물고 늘어집니다.

동물 다루기 판정을 하여도 결과에 상관없이 누룽지는 막무가내로 굽니다.

자연 판정을 성공하면, 누룽지가 탐사자들을 어디론가 데려가고 싶어한다는 것을 알게 됩니다. 사실 자연 판정없이도 누룽지가 탐사자들에게 원하는 바가 있다는 것을 눈치챈다면 다음으로 진행합니다. 누룽지의 주인인 소소리의 행방을 궁금해하는 쪽도 괜찮습니다. 감을 못잡으면 **지능 판정**을 시켜서 안내해주세요.

누룽지는 탐사자들의 옷자락을 물고 **(탐사자들이 순순히 따라오는 것 같으면 놓아줍니다)** 절뚝거리며 숲길을 달립니다. 사람이 많이 다녀 생긴 좁은 길이지만 잘 관리된 느낌은 아닙니다. 뽀어나온 가지들을 밀어내며 나아가면 갑자기 탁 트인 곳으로 나옵니다.

누룽지도 그 자리에 멈춰서 “멍!”하고 짖습니다. 주변을 살피면 작은 마을의 전경이 보입니다. 노을이 내려온 바다는 진한 남색빛이 돌고 있습니다. 등성등성 자리하고 있는 판자집들은 그다지 화려해보이지는 않습니다. 거리에는 마을 사람들 몇몇이 돌아다니고 있습니다. 해안에는 나무로 만든 작은 배들이 올라와있고, 손질이 끝난 그물들이 정리되어 옆에 놓여 있습니다. 반쯤 부서진 나무 안내판에는 ‘해파랑’ 이라는 글자가 적혀있습니다.

누룽지는 땅에 코를 박고 코를 쿵쿵 거리며 앞서 달립니다. 따라가면 파도가 밀려오는 곳까지 내달립니다. 그 자리를 빙글빙글 돌며 깡깡 거립니다. 높은 파도가 와서 철썩- 누룽지를 치고는 다시 물러납니다. 쫄쫄 젖어버린 누룽지는 머리부터 꼬리 끝까지 몸을 털며 물을 털어내고 다시 탐사자들 곁으로 돌아옵니다.

(소소리는 바다를 통해 바다동굴로 끌려갔습니다. 냄새가 끊겨 추적할 수 없습니다. 바다에 수영하러 들어가려는 탐사자가 있다면 시간이 늦어 위험하다고 알려주세요. 물론 바다에 들어간다고 한들 뾰족한 단서는 찾을 수 없습니다.)

본격적인 마을조사는 2일차부터 가능합니다만, 단독 행동 등으로 소소리에 대한 탐문을 진행하고 싶어한다면 다음 파트인 '해무(2일차)'를 참고하여 진행해주세요. 시간이 늦었기 때문에 1군데 정도만 진행하고, 이후에는 취침을 권해주세요. 계속해서 움직이면 피로로 인해 다음날 행동에 패널티 다이스를 1개 받는다고 안내합니다.

그대로 해안에 서있으면 40대 정도 되어보이는 중년 여성 한 명이 다가와 말을 겁니다. 아래의 내용을 전부 전달할 필요는 없지만, 결론은 밤이 늦었으니 자신의 집에 묵고가라는 이야기입니다. 해파랑 마을에는 여관이 없으므로 잠을 자려면 노숙을 하거나 이름 모를 중년 여성에게 신세를 져야합니다.

- 외부인이 어쩌다 여기까지 왔는가. 여긴 관광지가 아니라 여관도 없다.
- 여긴 해파랑 마을이다. 보다시피 작은 어촌이라 변변한 것이 없다. 길을 잘못든 것이라면 시간이 늦었으니 우리 집에 묵어도 된다. 자식들이 있었는데, 모두 큰 고을로 나가서 방이 많이 빈다.
- 이 근방은 길이 험하니 밤에 다니는 것은 위험하다.
- (소소리에 관하여 물을 경우) 해파랑 마을에는 행상인이 거의 오지 않기때문에 기억하고 있다. 오늘 오후 쯤에 진주로 된 장신구를 팔고 있었다. 많이 팔지 못해서 금방 돌아갔다.
- (소소리가 정말로 돌아갔냐고 묻는다면) 마을에 안 보이는 걸 보니 돌아간게 아니겠냐. 말했다시피 여기엔 여관 같은 곳이 없다. 다른 사람의 집에 묵었을 수도 있지만 여긴 일찍 잠자리에 드니 내일 찾아보는게 어떨겠냐.
- (중년 여성에 대한 정보를 묻는다면) 내 이름은 향숙이다. 어릴때부터 이 해파랑 마을에 살았다. 그냥 물질해서 먹고 산다.

탐사자들이 마을을 떠나고 싶어 하더라도, 누룽지가 고집스레 탐사자들의 옷을 물고 늘어지며 버팁니다. 노숙을 하든 향숙의 집에 묵든, 일단 잠을 자고 일어나서 2일차를 진행합니다.

만약, 향숙의 집에 묵는다는 탐사자들 이 집을 조사하고 싶어한다면 아래 표를 참고하세요.

향숙의 집	향숙의 집은 마을의 다른 집들과 마찬가지로 작은 크기의 판자집입니다. 겉으로 보기에는 허름해 보이지만 집 안은 나름대로 깨끗합니다. 혼자 사는 것 치고는 방이 3개 정도 있습니다. 거실 한 쪽에는 작게 가꾸어둔 분재가 보이고, 벽면에는 생선뼈로 만들어진 장식품이 걸려 있습니다. 향숙은 가장 큰 방은 자신이 지내는 방이니 나머지 방 2개를 편하게 사용하라고 이야기하며, 크게 하품을 하고는 방으로 들어갑니다. 방의 문에는 문패 대신에 조개 껍데기가 붙어있습니다. 한 방에는 갈색 조개 껍데기가, 다른 방에는 흰색 조개 껍데기가 붙어있습니다. (조개 껍데기는 시나리오에서 별의미 없습니다. 향숙의 자식들이 방을 구분하기 위해 사용한 것입니다) 【갈색 조개 껍데기가 붙어있는 방】 내부는 깔끔하게 정리되어 있습니다. 그림을 그리는 것이 취미인 사람이 쓰던 방인지 벽에는 먹으로 그린 그림이 몇 개 걸려있습니다. 대부분 바다의 풍경을 그린 것 같습니다. 예술에 조예가 깊은
-------	--

	탐사자라면 집착적으로 바다만 고집하여 그린 것 같다는 느낌을 받습니다. 한쪽에는 두툼한 솜이불이 서너장 쌓여있고, 딱딱한 목침도 서너개 굴러다닙니다. 자개로 만든 옷장은 텅 비어있어 짐을 놓기에 괜찮아보입니다. 【흰색 조개 껍데기가 붙어있는 방】 내부는 깔끔하게 정리되어 있습니다. 독서가 취미인 사람이 쓰던 방인지 오래된 책들이 많이 쌓여 있습니다. 책은 제대로 보관하지 않았는지 종이가 눅눅하여 곰팡이가 슬어있습니다. 펼쳐서 읽어보려해도 종이끼리 들러붙어서 제대로 보기 어렵습니다. 굳이 자세히 읽어본다고 한다면 알 수 없는 언어(심해인의 언어)로 쓰여있다는 것을 깨닫고 이성 판정(0/1) 【거실】 거실이라고 하지만 부엌과 구분이 거의 되지 않는 다용도 공간입니다. 부뚜막에는 가마솥 하나가 걸려있지만 장작도 보이지 않고 검게 그을린 흔적도 없습니다. 불을 떼지 않는 것 같습니다.가마솥에는 대신 물이 가득 담겨있고, 그 안에는 물고기들이 들어있습니다. 물고기들은 가마솥 안을 빙글빙글 헤엄치다 이따금 멈춰 입을 뻐끔거립니다. 그외에 보이는 식재료는 전부 바다에서 얻을 법한 것들입니다. 채소나 곡식 등은 보이지 않습니다. 【향숙에게 마을에 관하여 묻는다면】 향숙은 친절하게 해파랑 마을에 관해 이야기 해줍니다. - 아주 오래전부터 어촌마을이었다. 해마다 이맘때면 해무가 올라와 바닷일을 하기 힘들지만, 매년 해신제(海神祭)를 하기 때문에 뱃사고가 크게 줄었다. - 마을에 온 행상인의 소재는 아마 선녀님께서 알고 계실 것이다. 마을에서 장사를 하려면 선녀님께 허락을 받아야한다. - 해파랑 마을에는 촌장이 따로 없다. 대신 선녀님이 마을일을 봐주신다. 아주 융화시고 다정하시다. 마을 제일 북쪽에 선녀님의 신당이 있다. - 바다에 들어가는 건 위험하다. 수심이 갑자기 깊어지고 파도 속에 숨어있는 암초도 많다. 잘못 빠지면 나오기 힘들다.
--	--

해무(2일차)

잠에 든 탐사자들은 ‘주문: 탄생의 노래’의 영향으로 **정신력 판정**을 합니다. 성공하면 아무 일도 없지만, 실패 시 스스로 바다에 걸어들어가는 꿈을 꾸니다. 숨을 쉬기 답답하고 폐 속에 물이 차오른 것 같다는 느낌을 받습니다. 온몸이 땀으로 축축합니다. 대실패 시, 바다에 들어가면 차라리 숨을 쉬기 편하지 않을까 하는 충동을 느낍니다.

정신력 판정을 실패한 탐사자는 안개가 걷힐 때까지 패널티 다이스 1개를 받습니다.

만약, 향숙의 집에서 잠을 잤다면 2일차를 시작할 때 **【이벤트: 이상한 식습관】**이 발생합니다.

【이벤트: 이상한 식습관】

습하고 꿈꾸는 공기에 눈을 뜹니다. 아침인 것 같은데 날이 흐린지 집은 조금 어둡습니다. 거실로 나오자 앉은뱅이 반상에 수저가 탐사자들의 수 만큼 놓여있습니다. 주방에서 그릇을 꺼내던 향숙이 아침을 먹고 가라며 이야기 합니다.

반상에 앉으면 쌀밥은 없고 조개 무침이나 소라회 같은 것이 차려져 있습니다. 그리고 반상마다 뚜껑이 덮인 큰 그릇이 놓여있습니다. 향숙은 자신의 자리에 앉아 “잘 먹겠습니다.”라고 인사를 하며 그릇의 뚜껑을 엽니다.

탐사자들이 향숙을 따라 그릇의 뚜껑을 열면 안에는 물고기 한 마리가 헤엄치고 있습니다. 빼꼼거리며 아가미를 움직이는 물고기는 좁은 그릇 안을 빙글빙글 헤엄칩니다.

향숙은 어제 잡은 생선이라 아주 신선하다며, 대접할 수 있어서 기쁘다는 이야기를 합니다. 그리고 그릇에 있는 생선을 손으로 잡아 머리부터 입에 넣습니다. 입 밖으로

빠져나온 생선 지느러미가 파닥거립니다. **이성 판정(0/1d3)**

빠득빠득 생선뼈 씹히는 소리가 들리고, 꼬리 지느러미까지 다 먹은 향숙이 탐사자들에게 얼른 생선을 들라고 이야기합니다.

먹어도 되고, 먹지 않아도 됩니다만 보통의 사람이라면 거절하겠죠. 향숙은 아쉬워하지만 강요하지는 않습니다.

원래 생선을 그렇게 먹느냐고 물으면, 생선을 이렇게 먹지 어떻게 먹느냐며 의아해 합니다. 탐사자들이 생선을 익혀먹으려 한다면 향숙은 불쾌함을 표하지만 말리지 않습니다. 외지인들은 먹을 줄 모른다는 반응입니다.

가지고 온 식량이 없다면 향숙이 제공한 식량이 전부입니다. 이 마을에서 해산물 이외의 음식을 찾으려면 옥분 할머니를 찾아가야 합니다.

마을 탐사는 **소소리의 흔적을 찾는 것을 목표로** 합니다. 마을 사람들은 이미 ‘주문: 탄생의 노래’의 영향으로 어딘가 상태가 이상합니다. 외지인에게 호의적인 척 굴지만 사실은 바다 동굴에 집어 넣을 제물로 삼고 싶어합니다. 불필요한 전투를 넣을 필요는 없습니다만, **만약 마을 사람들과의 전투가 발생하면 2+1d3 명의 마을 사람들이 전투에 참여합니다. 그리고 라운드가 지나갈 때마다 1d3명씩 늘어납니다.**

탁의 분위기에 따라 자유롭게 진행하되 아래의 사항을 숙지하여 진행해 주세요.

1. 마을 사람들은 주문의 영향으로 이상한 행동을 합니다. 지능에 문제가 있는 것은 아니므로 대화는 평범하게 가능합니다. 이 모습을 우스꽝스럽지 않게 처리해주세요.
2. **한 장소를 이동할 때마다 30분, 1번의 판정을 하는 것도 30분 정도의 시간이 흐르는 것으로 상정**합니다. 행동에 따라 시간이 더 소요될 것 같으면 그만큼 시간을 더 소모하고, 플레이어들에게도 시간이 지나가고 있음을 고지하시기 바랍니다.
3. 해파랑 마을은 **오전 5시부터 오후 12시 까지 안개가 짙은 상태**입니다. 마을 조사가 시작될 때, 맵을 전부 공개하지 않고 탐사자들이 서있는 지점하는 방법을 사용하면 좋습니다. 이동은 동,서,남,북을 기준으로 설명하시면 편합니다.
4. 해파랑 마을 조사는 **2일차 오전 9시부터 시작**합니다. 대략 3~4번의 이동이 있으면 마을 전체의 맵을 공개해주세요. 3일차로 넘어가면 다시 오후 12시가 될 때까지 마을의 지도가 가려집니다.
5. 바다 동굴에 관한 단서를 얻기 전까지는 그 장소로 이동할 수 없습니다.
6. 만약 누룽지에게 냄새를 맡는 등의 방법으로 소소리의 행방을 찾고자 한다면 **쓰레기 더미**로 향합니다. 쓰레기 더미에는 마을 사람들이 버린 소소리의 똥짐이 있습니다. 누룽지는 기본적으로 마을 사람들에게 적대적이지만, 부상으로 겁을 먹은 상태이기 때문에 먼저 공격하지 않습니다.

향숙의 집	'누룽지와 해파랑마을(1일차)'파트의 내용을 따릅니다.
신당	마을에 있는 다른 건물들에 비해 깨끗하고 번듯한 느낌입니다. 매일 같고 닦은 듯 기둥은 바닷바람에 삭은 기색도 보이지 않습니다. 마당에는 잡초 하나 없고, 지붕에는 오방색의 천들이 매달려 흔들리고 있습니다. 신당 옆에는 대나무로 만든 큰 깃대가 꽂혀있고 호방한 붓글씨로 '豐漁祈願(풍어기원)'이라고 적혀있습니다. 관찰 판정> 입구 옆에 세워진 솥대에는 흔히 아는 새의 모양이 아닌 용의 모양이 장식되어 있습니다. 눈 부분에는 진주알이 박혀 있어 어쩐지 노려보고 있다는 느낌이 듭니다. 신당 안으로 들어가면 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 벽면을 가득 채운 무속화입니다. 깊은 바다를 배경으로 두 마리의 신이 그려져 있습니다. 그것은 꼭 용의 모습을 한 것 같지만 어딘가 기분나쁜 기운을 풍깁니다.. 그림 앞에는 향초가 피워진 작은 제단이 있고, 그 앞에 놓인 비단 방석 위에 무복(巫服)을 입은 무당 한 명이 앉아있습니다. 무당은 탐사자들이 방 안으로 들어오자 마자 입을 엽니다. 선녀 “사람을 찾으러 왔지?” 무당은 자신을 선녀라고 칭하며, 탐사자들이 이 곳에 방문할 것을 이미 알았다는 식으로 이야기합니다. 바다의 흐름이 심상치 않은 것이 손님이 올 것이라는 뜻으로 읽혔다는 것입니다. 선녀는 바다동굴과 제물에 관한 이야기를 제외하고 탐사자들의 질문에 성심성의껏 대답합니다. 기본적으로 고압적인 말투입니다. - (해파랑 마을에 관하여) 이곳은 옛부터 어촌마을이었다. 해신의 축복을 받아 어종이 풍부하고, 크기도 실하다. 탐사자들이 원한다면 마을사람들에게 이야기해서 융숭하게 대접할 수도 있다. - (해신에 관하여) 옛부터 바다를 다스리던 위대한 신이다. 바다의 아버지와 바다의 어머니는 만물을 굽어살피며 어리석은 이들을 진리로 인도하신다. 조만간 해신을 위한 제(祭)를 올릴 계획이다. - (소소리에 관하여) 해파랑 마을은 외지인이 잘 오지 않기 때문에 소소리라는 행상인을 똑똑히 기억하고 있다. 어제 오후쯤 마을에 들어와서 장사를 한다가에 빈 터에 자리를 내주었다. 하지만 바닷가 마을에서 그런 장신구가 잘 팔릴리 없기 때문에 금방 포기하고 마을을 떠났다. - (누룽지에 관하여) 그 행상인이 데리고 왔던 짐승이었던 것을 기억한다. 겨우 짐승의 행동 때문에 이 마을에 온것인가? 짐승은 본디 어리석기 때문에 믿을바가 못된다. - (마을을 돌아다닌다고 한다면) 혹여 나이든 여자를 본다면 말을 걸지 않는 것이 좋다. 자식들이 모두 요절하여 정신이 오락가락하기 때문에, 엮여봤자 좋을 일이 없다. 그림을 자세히 살핀다고 선언하면> 탐사자는 벽에 걸린 무속화를 자세히 바라봅니다. 갈기처럼 보이는 것은 꼭 사람의 팔과 다리처럼 보입니다. 머리는 마치 어류처럼 눈꺼풀 없이 뜯은 눈에 비늘을 달고 있으며, 목 근처에서는 갈기처럼 길게 뻗은 지느러미가 달려있습니다. 저것은 '해신'이라 불리기엔 모독적인 생김새입니다. (다곤과 히드라의

	모습입니다.) 이성 판정(1/1d5)
낡은 움막	척보기에도 상태가 좋아보이지 않는 움막입니다 .군데군데 구멍이 뚫려있어 ‘집’의 기능을 전혀 못할 것 같습니다. 비바람이라도 분다면 날아가 버릴지도 모르겠습니다. 움막 근처에는 먹다 버린 조개껍질이나 과일 껍질, 짐승의 뼈 등이 보입니다. 안으로 들어가려하면 갑자기 무언가 날아옵니다. > 회피 판정. 실패 시 체력 -1. 날아온 물건을 보니 낫쇠그릇입니다. 밥풀이 말라붙어 있습니다. 움막 안에 앉아있던 노인은 노여운 표정으로 탐사자들을 노려보고 있습니다. 곧 호통이라도 칠 것 같은 표정이지만, 아무런 소리도 들려오지 않습니다. 대화를 거는 탐사자가 있다면, 그녀가 말을 하지 못한다는 것을 깨닫습니다. 노인은 다리 하나가 무릎 아래로 없어 거동이 어려워보입니다. 가지고 있는 지팡이를 휘적거리며 탐사자들이 떠나기를 노골적으로 바라고 있습니다. (노인과 대화하기 위해서는, 50년 전 사건에 대한 단서를 가진 상태여야 합니다.) 50년 전 사건에 대한 단서를 얻은 후, 노인을 방문하여 자초지종을 물으면 노인은 탐사자들을 향해 손을 까딱거립니다. 심리학 판정 등을 통해, 노인이 글을 쓸 종이와 붓이 필요하다는 것을 깨닫습니다. 붓을 든 노인은 탐사자들을 느리게 한 번 쪽 둘러봅니다. 처음 만났을 때와 달리 화가 난 기색보다는 겁을 먹은 느낌입니다. 떨리는 손으로 글자를 한 자, 한 자 써내려 갑니다. 오랫동안 글을 쓰지 않아서인지 맞춤법이 어긋난 것이 많습니다. 노인은 종이를 받자마자 딱 한 문장을 씁니다. 【 이 해파랑 마을은 괴물의 소굴이다. 목숨이 아까웁거든 썩 도망쳐라. 】 이후 필담으로 대화할 수 있습니다. - (괴물의 소굴?) 말그대로다. 해파랑 마을은 괴물의 소굴이 되었다. 본디 해파랑 마을은 작은 어촌마을이었으나, 50년 전, 갑자기 바다에서 올라온 괴물들에 의해 마을 사람들이 모두 죽거나 제물로 바쳐지기 위해 끌려갔다. 마을 외곽에 숨어있던 나와 다른 친구들은 목숨을 유지할 수 있었다. 그리고 얼마 지나지 않아 돌아온 사람들은 모두 괴물들을 찬양하고 있었다. 지금은 모두 그 괴물들을 따르는 자손들만 남았다. 나를 제외한 다른 친구들은 모두 병들어 죽었다. - (소소리에 관하여) 아마 이미 죽었을 것이다. 괴물을 따르는 자들은 외지인들을 잡아가 제물로 바치곤 한다. 그들이 쓰던 물건들은 쓰레기처럼 내다 버린다. 나는 그것을 뒤져 근근히 삶을 유지했다. [-라는 이야기를 하며 자신의 불편한 다리를 손으로 톡톡 칩니다.] - (제물들을 어디로 데려가는가?) 이 근처는 바다동굴이 많다. 제물을 끌고 바다동굴 쪽으로 가는 것을 보았다. 하지만 바다는 괴물들의 영역이기 때문에 목숨이 아깝다면 절대로 가지 말아라. [탐사자들에게 바다동굴의 위치를 공개합니다] - (바다동굴로 향하려고 한다면) 괴물들은 항상 무리를 지어

	다닌다. 물속에서 호흡할 수 있고 무기도 사용하는 족속들이니 싸움은 피하고, 구하려는 사람만 구하여 돌아오도록 해라.
해안가	해안가에는 발자국이 어지러이 찍혀있습니다. 중에는 어젯밤 탐사자들이 다녀갔던 발자국도 섞여있는 것 같습니다. 누룽지는 코를 쿵쿵 거리며 다시 파도가 치는 곳까지 달려가 제자리를 빙글빙글 돕니다. 관찰 판정> 바닷가에 시선을 두면 무언가 뚱뚱 떠있습니다. 자세히 보니 사람의 머리입니다. 대어섯명의 사람들이 바다에 머리만 내놓은 채로 수영을 하고 있습니다. 그들에게 말을 걸어도 “파도가 딱 좋아 수영하기 좋네요.”, “당신들도 같이 수영합시다.”, “오늘은 날씨가 좋아서 기분도 좋네요.”, “바다에 떠 있으면 마음의 고통이 사라집니다.” 같은 이야기를 합니다. 정말로 바다에 들어가는 탐사자가 있다면 수영 판정을 합니다. 성공하면 마을사람들이 놀라워하며 칭찬을 해주지만, 실패 시 무언가 다리를 잡아당겨 물 속으로 끌어당긴다는 느낌을 받습니다. (심해인입니다.) 빠져나오려면 근력 대항을 합니다. 바다속이기 때문에 심해인은 보너스 주사위 1개를 받습니다. 성공 시, 무사히 해안가로 나올 수 있습니다. 발목을 살펴보면 무언가 강하게 잡아당긴 듯한 손자국이 붉게 남아있습니다. 실패하면 그대로 바다동굴로 끌려갑니다. 타이만이라면 ‘바다동굴’ 파트를 개변하여 진행해주시고, 다인이라면 다른 탐사자들이 바다동굴에 진입할 때까지 장면에 등장하지 않습니다. 다른 탐사자들이 구하려고 바다에 뛰어들어도 추적 판정의 어려움 이상을 요구합니다. 추적 판정이 성공하면 탐사자들에게 바다동굴의 위치를 공개합니다.
부두	단단한 나무로 만들어진 부두입니다. 안개가 끼었을 때 방문한다면, 작은 나룻배들이 기동마다 묶여 있습니다. 안개가 걷힌 뒤 방문한다면, 배들은 바다로 나갔는지 부두는 텅 비어 있습니다. 곳곳에 버려진 그물들이 놓여있고, 뜯어 먹다 만 생선 찌꺼기들도 남아있습니다. 부두를 관리하는 것처럼 보이는 밀집모자를 쓴 젊은 남자가 탐사자들에게 꾸벅 인사를 합니다. 소소리에 관해 물어보면, 자신은 항상 부두를 지키고 있기 때문에 행상인이 왔는지는 몰랐다고 이야기 합니다. 그리고는 바닥에 떨어져 있는 생선 찌꺼기를 주워서 씹어먹습니다. 책봐도 방치된지 꽤 되어 파리가 날리고 있던 것입니다. 그는 아무렇지 않게 생선 찌꺼기를 먹고는, 탐사자들에게도 먹겠냐고 권유합니다.
낡은 조선소	지금은 운영하고 있지 않은 조선소 같습니다. 완성되지 않은 배 두어척과 배를 만들기 위한 나무 판자들이 한쪽 구석에 먼지에 뒤덮힌 채 놓여 있습니다. 벽면을 따라 놓인 나무상자 안에는 톱이나 망치 등 공구들이 들어있습니다. (무기가 필요하다면 이곳에서 챙깁니다. 대미지는 룰북을 참고하여 적당히 작성해주세요.) 특별한 것은 보이지 않습니다.
소금 창고	마을 한 켠에 놓인 나무로 지어진 작은 집처럼 보입니다. 인기척은 느껴지지 않고 생활감도 거의 없습니다. 나무문에는 하얀 가루가 묻어납니다.

	열어보면 내부는 창고처럼 생겼습니다. 한쪽에는 소금이 소복하게 쌓여있습니다. 포대자루에 대부분 들어있지만, 바닥에 아무렇게나 뿌려놓은 것들도 대다수입니다. 마을에서 공동으로 사용하는 소금 창고 같습니다. 소금 말고는 눈에 띄는 것이 없는 것 같습니다. 뒤돌아 나가려고 하면, 안쪽에서 갑자기 웃는 소리가 들립니다. 소리가 들리는 곳을 살펴보면 웬 젊은 남자가 실오라기하나 걸치지 않은 채 소금속에 파묻혀 얼굴와 팔다리만 꺼내놓고 있습니다. 남자는 뭐가 즐거운지 계속 히히덕 거립니다. 말을 걸면 평범하게 대화가 가능합니다. - (왜 그런 모습으로?) 소금이 몸에 얼마나 좋은지 알고 있나요? 살균과 소독의 기능도 하고, 무엇보다 우리는 바다에 사는 사람 아닙니까? 바다에 적응하기 위해서 이렇게 염분에 적응해야 합니다. - (바다에 적응?) 우리는 해신의 은혜를 입어 바다로 돌아갈 날을 기다리고 있습니다. 다정하고 위대하신 해신님은 우리를 굶어살피실 겁니다. 남자를 자세히 본다고 하면, 과학(생물학) 또는 자연 판정 > 남자의 목 부근에 피부가 벌어진 듯 줄이 그어져 있습니다. 피가 흐르지 않는 것으로 보아 상처는 아닌 것 같습니다. 마치 물고기의 아가미 같습니다.
쓰레기 더미	파리가 잔뜩 꼬인 쓰레기 더미입니다. 근처에 가지 않아도 역한 썩은 냄새가 심합니다. 겉으로 보기에는 옷가지나 잡동사니가 쌓여 있는 것 같습니다만, 어디서 이런 악취가 나는 걸까요? 안을 살펴보기 위해 들어가면, 고약한 냄새 때문에 이성 판정(0/1) 이성 판정 후, 쓰레기 더미를 살펴보면 대부분 누군가 가져온 짐 같습니다. 한 쪽에 있는 바구니를 열어보면 언제부터 방치되었을지 모를 생고기 몇 덩어리가 썩은 채 구더기가 슬어 있습니다. 다른 쪽에는 나무로 깎은 조각들이나 깨진 도자기들도 보입니다. 그러던 중, 누룽지가 어느 한 지점을 파헤치기 시작합니다. 행운 판정 > 누룽지를 도와 쓰레기 더미를 파헤치다보면 눈에 익은 붓짐이 보입니다. 쓰레기에 오염되고 발로 밟힌 듯 찌그러져 있지만, 붓짐 안에 있는 물건의 상태는 꽤 양호해 보입니다. 붓짐 안에는 진주로 만든 장신구와 돈이 든 주머니가 들어 있습니다. 장신구 중간에는 특징이 되는 조개껍데기가 끼워져 있습니다.
민가 1	지어진 지 오래 되어 보이는 작은 집입니다. 수리를 하지 않은 것인지 창문이 모두 떨어져 나가 있어 바깥에서도 내부가 들여다 보입니다. 집 안은 그냥 보기에다 어지러져 있음을 알 수 있습니다. 방치된 집인가 하면 집 안을 돌아다니는 젊은 부부의 모습이 보입니다. 한 사람은 빗자루로 방을 쓸고, 다른 사람은 쓸어모은 쓰레기와 먼지를 차곡차곡 서랍장 안에 담아 넣습니다. 옷장 안에 있는 옷들을 전부 꺼내어 가마솥에 넣는가 하면, 벽에 걸린 달력을 찢어 먹기도 합니다. 내부를 살펴보아도 특별히 눈에 띄는 것은 없습니다. 젊은 부부에게 말을 걸면 멀쩡하게 대화가 가능합니다. 그들은 ‘머지 않아 이 집을 떠나야 할 때가 오기 때문에 미리 청소를 하는 것’이라고 이야기합니다. 그 때가 언제인지는 정확히 알고있지 않지만, 그런 느낌이라고

	대답합니다.
민가 2	문 근처에 오방색의 천을 달아둔 집입니다. 집주인으로 보이는 남자는 마당에 엎드려 북쪽을 향해 절을 하고 있습니다. 평범하게 대화할 수 있지만, 절을 하는 것을 멈추지 않습니다. 그는 '선녀님을 향해 절을 하고 있다'는 이야기를 합니다. '선녀님 덕에 드디어 고향으로 돌아갈 수 있게 되었다'는 설명도 덧붙입니다. 만약 남자의 집안을 살피려고 하면 그는 바닥에 엎드린 채 고개만 들어 탐사자들을 바라봅니다. 어쩐지 소름끼치는 눈빛으로 가만히 응시하고 있습니다. 그럼에도 집안에 발을 들인다면 남자는 돌연 '그 더러운 발로 어딜 들어가느냐'고 소리치며 네발로 기어와 집안으로 들어간 탐사자의 다리를 깨물어버립니다. (체력 -1; 피하려면 회피 판정) 그는 이를 딱딱거리며 입에 거품을 물고 핏대가 선 눈으로 탐사자들을 노려봅니다. 탐사자들이 떠날 때까지 네발로 기어다니며 위협합니다. (남자와 전투를 한다고 선언하면 다른 마을 사람들도 이곳을 바라보고 있다고 경고하세요. 집안을 조사해도 얻을 수 있는 것은 없습니다.)
민가 3	근처로 가면 집안에서 노랫소리가 들려옵니다. 집안으로 들어가면 집주인으로 보이는 여자와 아이들이 손을 동글게 잡은 채 거실을 빙글빙글 돌고 있습니다. 말을 걸면 평범하게 대화가 가능합니다. 무엇을 하고 있는지를 물으면 '곧 해신제가 열리니 미리 춤을 연습하고 있다'고 대답합니다. 아이들도 들뜬 목소리로 이야기합니다. 특히 올해 해신제는 그 의미가 더 크다며, 해신이 우리를 고향으로 데려다 줄것이라 믿고 있습니다.
민가 4	반쯤 허물어진 집입니다. 가구는 거의 부서져 있고 뺑 뚫린 벽으로 바다가 고스란히 보입니다. 거미줄이 곳곳에 쳐져있고 구석구석 쥐의 배설물이 보이는 것이척보기에도 방치된 지 오래된 것 같습니다. 묘하게 좋지 않은 냄새가 나는 집은, 거실로 보이는 넓은 공간에 작은 방 2개가 연결된 구조입니다. 거실에는 다리가 부러진 반상이 아무렇게나 나뒹굴고 있습니다. 벽에 걸려있는 족자는 붓글씨가 쓰였던 것 같은데, 종이가 누렇게 떠서 읽을 수는 없습니다. 왼쪽에 있는 작은 방문을 열어보면 방 한가운데에 이부자리 하나가 펼쳐져 있습니다. 이부자리에 누군가 누워있습니다. 사람이 살았던 건가,하는 생각이 들기도 전에 지독한 냄새가 납니다. 죽은지 한참이나 지났는지 검게 변색되어 형체를 알아보기 힘든 사람의 시체가 이불에 누워있습니다. 주변의 보살핌을 받지 못하고 홀로 고독사한 듯한 모습입니다. 이성 판정(1/1d4) (50년 전 사건의 생존자였으나, 적어도 10년 전 즈음 병사했습니다. 마을에 친인척이 없기 때문에 방치되었습니다.) 오른쪽에 있는 작은 방문을 열어보면, 한쪽 구석에는 낮은 책상이 놓여있고 벽을 따라 책들이 쌓인 책장이 줄지어 서있습니다. 서재로 사용한 공간 같습니다. 책장에 꽂힌 책들은 대부분 논어나 도덕경 등의 글공부 책입니다. 책상 위에는 먹이 말라붙은 벼루와 붓, 그리고 수기로 보이는 책이 한 권 놓여있습니다. 군데군데 종이가 삭아 몇몇 장만 확인할 수 있을 것 같습니다. 책을 살펴보면 다음의 핸드아웃을 제공합니다. 이 핸드아웃은 반드시 제공해야 해파랑 마을에 대한 정보를 탐사자들이 습득할 수 있습니다.

[핸드아웃: 서부진언(書不盡言)¹⁾

> 무진년 6월 1일

오늘도 오전부터 해무가 짙게 올라왔다. 해마다 이맘때면 차가운 바닷물 때문에 해파랑 마을은 해무에 잠긴다. 이 시간은 해가 떠있음에도 어둡고 고요하여, 때론 선득한 기운이 감돌지만 사람들은 이 고요를 즐겼다. 이것도 하나의 풍류겠지. 시간이 지나면 정오의 태양이 뜰테고, 다시 활기를 찾게될 것을 알기에 해무에 갇혀 있으면서도 전혀 불안하지 않았다.

> 무진년 6월 9일

최근 풍량이 심상치 않더니 3일 전 바다에 나갔던 박 씨네 배가 결국 뒤집힌 채로 해안에 떠밀려 왔다. 박 씨는 닻을 걸어둔 밧줄에 발목이 걸린 채 익사했다. 우리는 그의 죽음을 슬퍼했으나, 온전히 물으로 돌아와 제를 지낼 수 있음에 감사했다. 박 씨의 가족들은 그의 시신을 수습하여 조만간 선산에 묻을 것이라 했다. 뱃일은 언제나 죽음과 인접해 있었다. 물에 발을 붙이고 있는 순간 곁에 있는 사람에게 충실해야 한다. 다음에 물을 밟을 일을 기약할 수 없으므로.

> 무진년 6월 20일

올해 들어 바다에 나갔다 돌아오지 않은 사람이 스물을 넘었다. 조만간 ‘위령제(慰靈祭)’가 있을 것이다. 해마다 이맘때 즈음, 해무가 올라오는 것처럼 항상 하는 일이다.

> (날짜가 적혀있지 않습니다. 매우 불안한 필체로 작성했습니다.)
그건 월까. 그건 월까. 그건 월까. 다들 어디로 갔나. 어디있지? 겨우 여섯, 아니 일곱 남았다. 들키지 않았다. 소리내면 안된다. 조용히 해야했다. 다시 찾아 오면 어떡하지?

> 그건 사람이었을까? 아니. 그것이 사람일리가 없다. 그것의 얼굴은 물에 녹아 흐른 것처럼 기괴했으며, 피부에는 번쩍거리는 비늘이 박혀있었다. 그건 사람이 아니다. 그것은 괴물이다.

> 죽으려 바다로 뛰어 들었으나 그것들이 나를 해안으로 다시 끌고 나왔다. 지금은 바칠 필요가 없다고 했다. 누구에게 바치는가? 무엇을 바치는 것인가?

> 신사년 9월 17일

보통 잡는 것이 얼마만인지 모른다. 위령제를 대신하여 해신제를 올린지 13년이 지났다. 그것들의 자손들이 해파랑 마을을 차지한지도 그만한 시간이 흘렀다는 뜻이겠지. 그것들은 해무에 숨어들어 사람들을 바다로 데려갔다. 주로 마을의 소문을 모르는 장사치들이었다. 그들에게 도망가라 언짢해줄 용기는 없었다. 그들은 마을을 떠날 것이고, 나는 결국 이 마을에서 그 괴물들과 남을 것이다. 이곳을 빠져나갈 수 없다면, 차라리 눈을 감고 귀를 막고 목소리를 삼킨채 지내는 것이 나왔다.

> 기해년 12월 30일

지난 달에 들었던 고뿔이 낫지 않는다. 이 마을에 괴물이 아닌 자는 이제 나와 옥분이 밖에 남지 않았다. 그날 이후 우리는 정말 죽은 듯이 숨만 쉬며 살았다. 이제 그 날도 얼마 남지 않은 것 같다.

¹ 글로는 생각을 충분히 다 표현할 수 없음.

	지능 판정> 지금으로부터 50년 전 이 해파랑 마을에서 어떤 사건이 일어났던 것 같습니다. 이 바다에 사람을 잡아가 제물로 삼는 괴물이 살고 있다는 이야기 같습니다. (이성 판정 1/1d4)
창고 1	판자를 이어붙여 만든 창고입니다. 안을 정리하고 있던 남자가 탐사자들에게 꾸벅 인사를 합니다. 말수가 적고 무뚝뚝한 인상이지만, 평범하게 대화가 가능합니다. 창고 안에는 장독들이 여러개 줄지어 있습니다. 열어보면 안에는 물이 가득 담겨있습니다. 남자에게 장독에 대해 물으면 바다에서 길어온 물이라고 합니다. 몸에 좋다는 식으로 이야기하며 한 바가지 퍼서 단숨에 들이킵니다. 그리고는 탐사자들에게 한 바가지씩 마실 것을 권합니다. 마신다면 너무도 짠 맛에 이성판정(0/1). 마시지 않으면 섭섭한 눈치지만 강요하지는 않습니다. 관찰 판정> 한쪽 구석에 넘어져 있는 장독대는 물이 전부 쏟아졌는지 텅비어 있습니다. 누룽지가 장독대 안에 머리를 넣고는 “멍!”하고 짓습니다. 안을 살펴보면 머리카락이 한웅큼 들어있습니다. 어느모로보나 사람의 머리카락입니다. 남자에게 이에 대해 물어도 모른다는 반응입니다. 쥐 따위의 털이 아니냐는 식입니다. 그러고보면 사람을 담아놓기에도 충분히 넉넉할만한 크기입니다. (제물을 바다동굴까지 옮겨갈 때 가뒀두는 용도입니다. 장독대 채로 봉하여 배에 싣고 바다동굴로 향합니다.)
창고 2	잠동사니가 가득 쌓여있는 창고입니다. 낡은 옷가지와 책들이 정리되지 않고 여기저기 쌓여있습니다. 관찰 판정> 잠동사니 사이에서 저도모르게 시선이 끌리는 책 한 권이 있습니다. 다른 물건들에 비해 묘하게 보관상태가 깨끗하고 훼손이 덜합니다. 표지에는 ‘해저수역해례본(海底水域解例本)’이라고 적혀있습니다. 만일 읽어본다고 하면, 탐사자의 상식으로는 받아들이기 어려운 기이한 내용이 적혀있습니다. 분명 탐사자가 읽을 수 있는 글자로 적혀있음에도 불구하고 머리에 바로 이해가 되지 않습니다. 이성판정(1/1d2) 책을 자세히 살피기 위해서는 1일의 시간이 걸리고, 이성 1d6을 지불해야 합니다. 연구가 완료되면 탐사자는 ‘해저수역해례본(海底水域解例本)’에 실린 주문 1d2개를 습득합니다. 그리고 크툴루 신화 기능치가 +5 상승합니다.
창고 3	그렇게 커보이지 않는 나무로 된 창고입니다. 안에서 인기척이 느껴집니다. 문을 열고 들어가면, 안에는 발 디딜 공간 하나 없이 마을 사람들이 빼곡하게 자리를 잡고 앉아있습니다. 그들은 은은하게 미소지으며 탐사자들을 향해 거의 한 목소리로 인사를 건넵니다. 수많은 사람의 목소리가 섞여 기이한 느낌이 듭니다. 수 십 개의 눈동자가 탐사자들을 응시합니다. 이성판정(0/1) 사람들과도 평범하게 대화가 가능합니다만, 그들 중 한 사람만을 골라

	대화하는 것은 불가능합니다. 그들은 마치 한 몸처럼 생각하고 대답합니다. 왜 이곳에 있는지를 묻는다면 '이곳이 바다와 가장 가깝기 때문'이라고 대답합니다. 그들은 전투장면이 일어나지 않는 이상 창고에서 떠나지 않습니다.
--	---

필요한 단서를 모두 얻었다면, 탐사자들은 바다동굴로 향하게 될 것입니다. 바다 동굴로 가기 위해서는 부두나 낡은 조선소에서 배를 구하여 이동하는 것이 정석적인 방법입니다만, 탐사자들에게 다른 방법이 있다면 그 방법을 사용하게 해주세요.
수영을 하려 한다면, 바다속에 괴물들이 있을 수 있다고 경고해주세요.

바다동굴로 향하면 '바다동굴'파트로 넘어갑니다.

탐사자의 돌발행동 시의 운용방법	
TRPG는 함께 즐기며 플레이 하는 룰이기 때문에, 탁의 성향에 따라 이야기의 흐름이 시나리오와 다른 경우가 많습니다. KP가 감당이 가능한 선 안에서 자유롭게 행동할 수 있게 해주세요. 예상할 수 있는 경우 몇 가지를 추려 매끄러운 진행을 위한 추천을 적습니다. 당연하게도, 반드시 이를 따를 필요는 없고 참고 정도만 하시면 됩니다. 더 좋은 해결방안이 있으면 그 방안을 쓰세요.	
1) 탐사자가 마을 탐색을 하지 않고, 곧장 바다속으로 향하는 경우	- 처음 해파랑마을에 도착했을 때, 누룽지가 해안가로 향하는 것을 보고, 바로 바다안으로 들어서는 탐사자가 있을 수 있습니다. 단서가 없기 때문에 추적은 불가능합니다. 수영 판정과 관찰(어려움) 이상 판정을 성공한다면, 깊은 바다속에 검은 그림자가 움직이는 것을 발견합니다. (심해인입니다만, 탐사자들 앞에 바로 나타나지는 않습니다.) 따라가기에는 물살이 너무 세고 어둡다고 이야기해주세요. - 간단한 방법은 향숙을 등장시켜 물에서 나오도록 유도하는 것입니다. - 그럼에도 따라가려한다면 이번엔 추적(어려움) 이상의 판정이 필요합니다. 성공한다면 어쩐지 점점 물살이 거세고 암초가 많은 곳으로 향하는 것 같다는 느낌이 듭니다. 오히려 탐사자를 유인하고 있다는 느낌을 받습니다. 지금이라도 돌아간다면 해안가로 안전하게 돌려보내주시고, 계속 나아간다고 하면 심해인 1d3마리와 근력,민첩 대항이 필요합니다. 성공하면 바다속에서 창을 들고 있는 사람의 모습을 한 생명체와 마주합니다. 그것들은 피막이 덮인 눈동자로 탐사자를 응시하고 있으며 물살에 저항을 전혀 받지 않는 것처럼 물속을 유유히 헤엄치며 당신의 행동을 살피고는 더 깊은 바다로 들어갑니다. 실패하면 바다동굴로 잡혀가게 되고, 이후 바다동굴 장면까지 잠시 퇴장합니다.
2) 마을사람들을 수상히 여기고 공격하려는 경우.	- 마을 사람들은 모두 동일한 이해관계를 가진 한 무리입니다. 그들은 아버지 다곤과 어머니 히드라를 위하여 무엇이든 할 준비가 되어있는 사교도 무리입니다. 탐사자들이 어느 하나라도 공격하게 되면 그들은 동족에 대한 공격을 가만히 두고보지 않습니다. - 탐사자들의 목적이 '소소리의 행방을 찾는 것'이라는 것이라는 것을 상기시켜주세요.
3) NPC 선녀를 수상히여기고 해파랑 마을의 진상을 파헤치는 것에만 집중하는 경우	

- 해당 시나리오에는 시간제한이 있습니다. 납치 피해자에게 주어진 골든타임은 길지 않습니다. **NPC** 누룽지를 활용하여 장소를 이동하거나 관심을 환기시켜주세요.
- 3일차까지 바다동굴에 대한 단서를 발견하지 못했다면, 4일차에 ‘해신제’가 열린다는 정보를 마을사람들이나 향숙의 입을 통해 들려주세요. 제물에 대한 단서조차 발견하지 못했다면, **지능 판정**을 통해 마을의 분위기를 다시 짚어주세요. 해파랑 마을은 허름하고 작은 마을입니다. 해신제가 곧 열린다고 하지만 제대로된 제례 준비가 되는 느낌이 없습니다. 일반적으로 생각하는 제사가 아니라는 식으로 언질을 주세요.

바다동굴

거친 파도를 거슬러 바다로 나아가다보면, 멀리 불쑥 솟아오른 바위섬 하나가 보입니다. 겉으로 보기에는 여느 바닷가 흔한 바위섬이지만, 한쪽에 동굴의 입구로 보이는 틈이 보입니다. 근처에 배를 가져다 대면 인기척은 느껴지지 않습니다. 덜 마른 입구 바닥에는 밧줄이며 깨진 장독대 등이 널부러져 있습니다. 동굴 내부를 들여다보면 어둡고 꽤 깊은지 바람이 웅-웅-울리는 소리가 들립니다.

동굴에 배가 멈춰서자 누룽지가 “멍!”하고 짓고는 잠을 새도 없이 동굴 안으로 뛰어들어가버립니다. 꼭 간절히 찾고 있던 것을 발견한 모습입니다. (소소리의 냄새를 맡았습니다.)

여기까지 왔으면 탐사자들은 졸든 싫든 바다동굴 안으로 들어가야 합니다. 만일 입구에서 망을 보겠다며 남는 탐사자가 있다면 그렇게 하게 두세요. **행운 판정**을 시키고, 성공한다면 아무런 일이 일어나지 않지만 실패한다면 전투 장면에서 심해인에게 붙잡힌 채 등장합니다. 적의 소굴에서의 단독행동은 좋은 선택이 아닙니다.

동굴 안은 어둡고 축축하고 눅눅합니다. 가장 중심이 되는 굴은 경사가 완만한 내리막으로 되어 있지만 바닥이 울퉁불퉁해 잘못하면 넘어질 것 같습니다. 누룽지의 울음소리는 더이상 들리지 않고, 그림자 하나 보이지 않습니다. 동굴 안은 탐사자들의 목소리와 천장에서 떨어지는 물소리만 울릴 뿐입니다. 천장에서 이따금 떨어진 물에 어깨가 다 젖습니다. 어둡고 끝없는 길을 나아가다 보면 시간감각도 흐려지는 것 같습니다.

관찰 판정> 동굴은 자연적으로 만들어진 것 같지만 벽면을 따라 군데군데 기름등이 달려있는 것이 보입니다. 누군가의 왕래가 있었던 것이 분명합니다. 불을 붙일 도구가 있다면 불을 켜 길을 밝힐 수도 있습니다. 동굴 벽의 갈라진 틈마다 다른 갈래길이 나오고, 갈래길에는 나무로 만들어진 문이 붙어 있습니다.

나무문을 열어보면 내부는 어디론가 이어진 통로라기 보다는 작은 원형의 방 같습니다. 쇠로 만들어진 창이나 밧줄 따위가 커커이 쌓여있는 창고처럼 보이는 공간입니다.

이 부분에서 누룽지는 추적 판정을 통해서도 찾을 수 없습니다. 누룽지는 엔딩 장면에서 다시 등장합니다.

적당히 수상쩍고 기분 나쁜 분위기를 연출한 뒤, **듣기 판정**을 합니다. 성공한다면 멀리서 “도와주세요.” 같은 사람의 목소리를 듣습니다. 실패한다면 사람의 신음소리 정도만 들립니다.

소리를 따라 도착한 곳은 동굴의 끝 같습니다. 더이상 나아갈 길은 보이지 않고, 한 쪽에는 바다와 이어져 있는지 물이 차올라 있습니다. 그리고 한쪽 구석에 밧줄에 묶인채 쓰러져 있는 사람들이 보입니다. 그 중에는 소소리의 모습도 보입니다.

납치된 사람들은 모두 숨이 붙어있지만 며칠 동안 제대로 먹지 못한 것인지 초췌한 모습입니다. 탐사자들이 다가가면 다들 의식이 없고, 소소리만 힘겹게 눈을 뜹니다.

소소리 “세상에. 제가 벌써 죽은 건가요? 왜 당신들이.”

소소리와 간단한 대화가 가능합니다.

- **(무슨 일이 있었는가?)** 시간이 얼마나 지났는지 모르겠다. 해파랑 마을에 장신구를 팔러 왔는데, 하나도 팔리지 않았다. 장사를 공쳤다고 생각하고 다른 마을로 가려는데 갑자기 마을 사람들이 쫓아왔다. 정신없이 도망쳤지만 결국 붙잡혔고, 머리를 맞은 뒤 눈을 떠보니 이곳이었다.
- **(누룽지는?)** 이곳에서 눈을 떴을 때 누룽지는 옆에 없었다. 마을 사람들이 쫓아왔을 때 누룽지가 그들과 맞서다가 많이 다쳤다. 설마 죽은 것은 아닐까 걱정된다.
- **(누룽지가 탐사자들을 데려왔다는 것을 밝히면)** 누룽지가 또 내 목숨을 구해주었구나.
- **(옆에 있는 다른 사람들은?)** 나보다 먼저 붙잡혀 있었다. 오며가며 만났던 장사꾼들 같은데, 다들 해파랑 마을로 장사를 왔다가 붙잡힌 것 같았다. 우리가 제물이 될거라는 이야기를 했다. 기력이 쇠해 다들 오래 못버틸 것 같다. 얼른 그들이 오기전에 도망쳐야 한다.
- **(그들?)** 그들은 사람이 아닌 것 같다. 괴물인 것 같다. 우릴 잡아먹을 것이다. 도망가야 한다. 도망가야 한다. 도망가야 한다. 도망가야 한다. 그들이 우릴 보고 있다. 저기 저 물속에서.

소소리와 대화의 대화가 끝나면, 물 쪽에서 소리가 납니다. 철썩, 철썩. 무언가 물 밖으로 기어나오는 소리입니다. 그것은 인간처럼 보였지만, 감기지 않는 큰 눈이 튀어나온 머리는 물고기 같습니다. 회록색의 몸체에 미끄러운 몸, 등에 늘어선 돌기들에는 비늘이 덮여 있습니다. 목의 양 옆에는 고동치는 아가미가 있고, 기다란 손가락 사이에는 물갈퀴가 달려있습니다. 말그대로 괴물의 모습입니다. **이성 판정(0/1d6)**

물고기도 사람도 아닌 것의 형태를 한 괴물은 탐사자들을 가만히 바라보더니 손에 들고 있던 창을 고쳐 집니다.

이후, 전투 페이지가 시작됩니다. 탐사자들이 싸워야 하는 적은 심해인입니다. 심해인은 처음엔 1마리만 등장하지만 라운드가 넘어갈 때마다 1d3마리씩 추가됩니다. 심해인의 특성치는 다음과 같습니다.

근력	건강	크기	민첩	정신력	체력	회피	근접전	체구	피해
70	50	80	50	50	13	25	45	1	1d8+db

- 피부와 비늘로 장갑 1점

심해인이 3마리 이상 전투에 참여했을 때, 가장 마지막에 전투에 참여한 심해인은 다음의 주문을 습득하고 있습니다.

심해의 숨결 (253p)

대상의 허파에 바닷물이 차오릅니다. 대상은 고통스럽게 익사합니다.
주문을 시전하고 정신력 대항 판정을 합니다. 정신력 대항에 성공하면 대상은 라운드마다 **1d8**의 피해를 입습니다. 대상은 라운드에 한 번 피해를 입을 때 마다 건강 판정을 하며, 극단적 성공을 하면 물을 뱉어내고 주문의 효과에서 벗어납니다.
비용: 마력 **8** / 이성 **1d6**

심해인은 창을 휘두르거나 찌르는 방식으로 공격합니다.

심해인의 숫자가 탐사자보다 많아지면, 그들은 제물로 잡아온 사람들을 바다로 데리고 가기 위해 움직입니다.

전투를 시작하기 전, 탐사자들에게 언제든 도주를 선언할 수 있다고 전달해주세요. **선언만 있다면** 전투에서 도주할 수 있습니다. 다른 사람을 데리고 도주하려면 **민첩 판정**을 합니다. 소소리를 제외하고, 납치된 민간인은 **5명**입니다.

이후, 전투 결과에 따라 엔딩이 진행됩니다.

- > 소소리를 데리고 바다동굴을 탈출했다. = 맺는 이야기 **1**
- > 소소리가 제물로 바쳐졌지만, 동굴을 탈출했다. = 맺는 이야기 **2**
- > 심해인과의 전투에서 패배했다. = 맺는 이야기 **3**
- > 언제든 사건을 해결하기 전에 마을에서 도망쳤다./ **4일**의 시간이 지났다. = 맺는 이야기 **4**

결말

맺는 이야기 1 [수주해난(守主解難)]

: 길러준 주인을 구하기 위해 사람에게 알려 목숨을 살게 하는 유형의 의견설화(義犬說話)²

탐사자들은 소소리를 데리고 (상황에 따라 다른 생존자들과 함께) 바다 동굴 밖으로 도망칩니다. 뒤쪽에서 찢어지는 듯한 울음소리가 들립니다. 수심의 발자국소리가 바짝 쫓아옵니다. 이대로는 붙잡힌다는 생각이 드는 때, 멀리서 “멍!!”하는 소리가 들립니다. 나무문으로 막힌 좁은 통로 안에서 누룽지의 울음소리가 들립니다.

나무문 안으로 몸을 숨기면, 뒤를 쫓아오던 괴물들이 지나가는 소리가 들립니다. 누룽지는 꼬리를 흔들며 탐사자들을 반기고, 소소리에게 달려들어 얼굴을 마구 핥아댑니다. 잠시의 해후를 마치고, 누룽지는 따라오라는 듯 제자리를 빙빙 돌다가 좁은 통로를 따라 앞서 걸읍니다. 통로를 따라 한참 걸다보면, 동굴 바깥이 가까워진 듯 빛이 새어 들어옵니다.

출구로 나가면 해파랑 마을 인근의 숲입니다. 동굴에서 해안 절벽으로 이어져 있던 통로였던 것 같습니다. 드디어 괴물의 소굴에서 벗어난 것입니다.

소소리는 감사 인사를 하며 누룽지와 함께 다시 길을 떠납니다. 탐사자들도 다시 각자의 일상으로 돌아갑니다.

이 후, 들려오는 말에 따르면 소소리를 구해낸 누룽지의 이야기는 사람들의 입에서 입을 오가며 ‘주인을 구하기 위해 위험에 뛰어든 충견’의 이야기가 된 것 같습니다. 용송마을에는 누룽지의 용맹함을 기리기 위해 누룽지가 서있던 길목에 나무로 만든 조각상을 세웠다는 것 같습니다.

해파랑 마을은 그 뒤로 아무도 살지 않는 폐촌이 되었다고 합니다. 그 곳에 살던 마을 사람들이 흔적도 없이 사라졌다는 것입니다. 오직 혼자 남은 할머니 한 사람만이 인근의 용송마을로 도망쳐 왔다고 합니다. 그들은 모두 어디로 사라진걸까요? 탐사자들은 어렴풋이 그들이 고향으로 돌아갔을 것이라는 생각이 듭니다.

여전히 해파랑 마을이 있던 곳에는 차가운 바닷물 때문에 해무가 기어 올라올테지만, 무더운 계절은 언제나 그렇듯 지나갈 것이고 살아남은 이들은 다음에 찾아올 계절을 기다릴 것입니다.

탐사자 생환. 탐사자들은 다시 본인의 일상으로 돌아갑니다.

[보상]

생환했다: 이성 +1d5

우호 NPC(누룽지, 소소리, 옥분)가 살아남았다: 1명 당 이성 +1d3

시나리오 내에서 습득한 주문

² 한국민족문화대백과사전(<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0043115>)

맺는 이야기 2 [보은순사報恩殉死]

: 주인이 죽자 따라서 죽는다는 유형의 의견설화(義犬說話)

사람 하나 구하자고 모두가 죽을 수는 없습니다. 탐사자들은 바다 동굴 밖으로 도망칩니다. 뒤쪽에서 찢어지는 듯한 울음소리가 들립니다. 수십의 발자국소리가 바짝 쫓아옵니다. 이대로는 붙잡힌다는 생각이 드는 때, 멀리서 “멍!!”하는 소리가 들립니다. 나무문으로 막힌 좁은 통로 안에서 누룽지의 울음소리가 들립니다.

나무문 안으로 몸을 숨기면, 뒤를 쫓아오던 괴물들이 지나가는 소리가 들립니다. 누룽지는 꼬리를 흔들며 탐사자들을 반깁니다. 하지만 소소리가 함께 있지 않다는 것을 눈치챈 것인지 잠시간 가만히 멈추고 탐사자들을 가만히 쳐다봅니다. 흔들던 꼬리가 멈추었지만, 이내 고갯짓으로 통로쪽을 가리킵니다. 바람이 불어오는 것으로 보아 통로를 따라가면 동굴 바깥이 나오는 것 같습니다.

누룽지는 탐사자들이 도망나온 나무문을 향해 바다동굴로 향합니다. 탐사자들이 부르거나 붙잡아도 뿌리치고는 소소리가 있을 곳으로 달려가 종적을 감춥니다. 만약 누룽지를 따라간다고 말하는 탐사자가 있다면, 괴물들의 발소리가 가까워지고 있다고 이야기해주세요. 다시 마주치면 전투 장면을 다시 진행합니다.

누룽지를 뒤로하고 좁은 통로를 따라 걷습니다. 통로를 따라 한참 걷다보면, 동굴 바깥이 가까워진 듯 빛이 새어 들어옵니다.

출구로 나가면 해파랑 마을 인근의 숲입니다. 동굴에서 해안 절벽으로 이어져 있던 통로였던 것 같습니다. 드디어 괴물의 소굴에서 벗어난 것입니다. 탐사자들은 다시 각자의 일상으로 돌아갑니다.

이 후, 들려오는 말에 따르면 해파랑 마을은 그 뒤로 아무도 살지 않는 폐촌이 되었다고 합니다. 그 곳에 살던 마을 사람들이 흔적도 없이 사라졌다는 것입니다. 오직 혼자 남은 할머니 한 사람만이 인근의 용송마을로 도망쳐 왔다고 합니다. 그들은 모두 어디로 사라진걸까요? 탐사자들은 어렵פות이 그들이 고향으로 돌아갔을 것이라는 생각이 듭니다.

종종 길에 지나다니는 개들을 보면 누룽지가 떠오를지도 모릅니다. 하지만 세상에는 돌이킬 수 없는 일도 있는 법입니다.

탐사자 생환. 탐사자들은 다시 본인의 일상으로 돌아갑니다.

[보상]

생환했다: 이성 +1d5

우호 NPC(옥분)가 살아남았다: 이성 +1d3

시나리오 내에서 습득한 주문

맺는 이야기 3 [포말몽환 泡沫夢幻]

: 물 위에 뜨는 거품과 꿈. 덧 없는 삶.

쓰러진 탐사자들을 심해인들이 둘러 씹니다. 괴물들은 탐사자들의 머리채를 잡아들고 바다로 향합니다. 폐 안으로 물이 차는 것이 느껴집니다. 괴롭습니다. 숨을 쉴 수 없습니다. 바다 속에는 사람과 물고기의 모습을 한 수많은 괴물들의 그림자가 보입니다. 수심, 아니 수백일지도 모릅니다.

해마다 이맘때면 해파랑 마을은 차가운 바다 때문에 해무가 기어올라옵니다. 그 짙은 안개에 숨어 물으로 올라온 것들은 다시 물의 것들을 바다로 데리고 갑니다. 의식이 끊어질 때 쯤, 탐사자들은 자신들이 만났던 괴물들과는 비교도 안될 정도로 거대한 그림자를 봅니다. 저것이 만약 인간의 편이 었다면 해신이라 불릴만 했는지도 모릅니다.

의식은 물거품처럼 가라앉습니다

탐사자, 로스트. 탐사자들은 다곤과 히드라의 제물로 바쳐집니다.

[보상 없음]

맺는 이야기 4 [몽유미지 蒙幼未知]

: 철없는 어린아이는 알지 못한다.

사람 하나 구하자고 모두가 죽을 수는 없습니다. 탐사자들은 이 이상한 해파랑 마을을 떠나고자 합니다. 누룽지가 탐사자들의 옷자락을 물고 늘어지지만, 탐사자들은 뒤돌아 나아갑니다.

마을 입구까지 나갔을 때 쯤, 뒤쪽에서 웃음소리가 들려옵니다.

선녀 “드디어 때가 왔다! 위대하신 분이 우리를 부르신다!”

신당에서 걸어나온 선녀가 바다를 향해 내달립니다. 그와 동시에 해파랑 마을에 있던 마을 사람들이 모두 웃으며 바다를 향해 달려갑니다. 말릴 새도 없이 그들은 모두 바다를 향해 뛰어들고 곧이어 모습 하나 보이지 않습니다. 이성판정(1/1d5)

해파랑 마을에는 느리게 안개가 차오릅니다. 텅 비어버린 마을은 소름끼치도록 고요합니다. 그들은 왜 갑자기 바다로 달려간 걸까요. 정말로 그들의 고향이 저 바다 속 어딘가에 있는 것일까요?

탐사자들을 불러왔던 누룽지는 어디로 갔는지 보이지 않습니다. 아마도 자신의 주인을 찾아 혼자 떠났을 것입니다.

이 후, 들려오는 말에 따르면 남쪽 바다에 유래없는 안개가 짙게 끼는 날이 늘었다고 합니다. 뱃사람들은 그 안개 속에서 거대한 괴물의 그림자를 보았다고 입을 모아 이야기합니다. 그들이 말했던 위대한 해신이 제물에 감복하여 세상에 나타난 것일까요. 그 누구도 알지 못합니다.

탐사자 생환. 탐사자들은 다시 본인의 일상으로 돌아갑니다.

[보상 없음]

후기

또 이렇게 후기를 쓰는 날이 오는군요. 이전 시나리오처럼 지인들과 가기 위해 썼습니다. 계속 세션을 가주는 고정턱이 있다는 것은 큰 행운인 것 같습니다. 저의 행운들에게 또 이런 마구잡이 시나리오를 먹여버리고 말지만, 어찌겠습니까. 먹이면 먹여주는 지인들이니 마음껏 먹여보려고 합니다.

‘진가쟁주’보다는 조금 짝짝한 엔딩입니다만 어떠셨는지 모르겠습니다. 쓰고 싶은 이야기의 큰 갈래를 정해두고, 중간중간을 묘사로 채워넣는 것은 역시나 어렵습니다. 부족함을 많이 느낍니다.

‘진가쟁주’와는 달리 탐사자들이 해파랑 마을에서 일어나는 사건을 완전히 해결하지는 못합니다. 하지만 개변에 따라 얼마든지 심해인들과의 전투를 꾸리는 펄프 크툴루식의 엔딩을 보아도 재밌을 것 같네요.

테스트플레이를 했을 때는, 맷는 이야기 1번을 진행하고 다시 해파랑 마을로 돌아가고 싶다는 탐사자들이 있어서 맷는 이야기 4번의 묘사를 보여주고 다시 1번을 진행했습니다. 편한대로 해주세요.

시나리오의 제목 자체가 베스트 엔딩을 염두하고 지어진 것입니다. 되도록 누렁지가 소소리와 행복해지는 엔딩을 보셨으면 좋겠습니다. 동물은.. 행복해야하니까요.

따로 추천 BGM은 없지만, ‘바람의 나라’ BGM을 적당히 섞어썼습니다. 각자 좋아하는 동양풍 BGM을 틀면 될 것 같습니다. 해파랑 마을에 진입하고는 조금 녹녹하고 음습한 분위기가 적당할 것 같습니다.

BGM 추천>

<https://youtube.com/playlist?list=PLpmL6FoiMKUFZn5D6cA1mIEFQPpNILti7>

전작에서 밝혔듯, ‘기담총서’는 시리즈로 작성할 계획입니다. 이번에는 여름이었으니 다음은 가을입니다. 다음 시나리오도 쓰게 된다면 마찬가지로 순서대로 갈 필요는 없습니다. 사건과 사건의 연결점은 없습니다.

다같이 즐거울 수 있는 시나리오가 되었으면 좋겠습니다. 더운 여름 지치지 않게... 건강 챙기시고, 즐거운 TRPG 라이프 되세요.

아래는 시나리오 내에 삽입된 핸드아웃을 모아두었습니다.

핸드아웃

[핸드아웃: 서부진언(書不盡言)³⁾]

> 무진년 6월 1일

오늘도 오전부터 해무가 짙게 올라왔다. 해마다 이맘때면 차가운 바닷물 때문에 해파랑 마을은 해무에 잠긴다. 이 시간은 해가 떠있음에도 어둡고 고요하여, 때론 선득한 기운이 감돌지만 사람들은 이 고요를 즐겼다. 이것도 하나의 풍류겠지. 시간이 지나면 정오의 태양이 뜰테고, 다시 활기를 찾게될 것을 알기에 해무에 갇혀 있으면서도 전혀 불안하지 않았다.

> 무진년 6월 9일

최근 풍랑이 심상치 않더니 3일 전 바다에 나갔던 박 씨네 배가 결국 뒤집힌 채로 해안에 떠밀려 왔다. 박 씨는 닻을 걸어둔 밧줄에 발목이 걸린 채 익사했다. 우리는 그의 죽음을 슬퍼했으나, 온전히 물으로 돌아와 제를 지낼 수 있음에 감사했다. 박 씨의 가족들은 그의 시신을 수습하여 조만간 선산에 묻을 것이라 했다. 뱃일은 언제나 죽음과 인접해 있었다. 물에 발을 붙이고 있는 순간 곁에 있는 사람에게 충실해야 한다. 다음에 물을 밟을 일을 기억할 수 없으므로.

> 무진년 6월 20일

올해 들어 바다에 나갔다 돌아오지 않은 사람이 스물을 넘었다. 조만간 '위령제(慰靈祭)'가 있을 것이다. 해마다 이맘때 즈음, 해무가 올라오는 것처럼 항상 하는 일이다.

> (날짜가 적혀있지 않습니다. 매우 불안한 필체로 작성했습니다.)

그건 월까. 그건 월까. 그건 월까. 다들 어디로 갔나. 어디있지? 겨우 여섯, 아니 일곱 남았다. 들키지 않았다. 소리내면 안된다. 조용히 해야했다. 다시 찾아 오면 어떡하지?

> 그건 사람이었을까? 아니. 그것이 사람일리가 없다. 그것의 얼굴은 물에 녹아 흐른 것처럼 기괴했으며, 피부에는 번쩍거리는 비늘이 박혀있었다. 그건 사람이 아니다. 그것은 괴물이다.

> 죽으려 바다로 뛰어 들었으나 그것들이 나를 해안으로 다시 끌고 나왔다. 지금은 바칠 필요가 없다고 했다. 누구에게 바치는가? 무엇을 바치는 것인가?

> 신사년 9월 17일

뱃을 잡는 것이 얼마만인지 모른다. 위령제를 대신하여 해신제를 올린지 13년이 지났다. 그것들의 자손들이 해파랑 마을을 차지한지도 그만한 시간이 흘렀다는 뜻이겠지. 그것들은 해무에 숨어들어 사람들을 바다로 데려갔다. 주로 마을의 소문을 모르는 장사치들이었다. 그들에게 도망가라 언질해줄 용기는 없었다. 그들은 마을을 떠날 것이고, 나는 결국 이 마을에서 그 괴물들과 남을 것이다. 이곳을 빠져나갈 수 없다면, 차라리 눈을 감고 귀를 막고 목소리를 삼킨채 지내는 것이 나았다.

> 기해년 12월 30일

지난 달에 들었던 고뿔이 낫지 않는다. 이 마을에 괴물이 아닌 자는 이제 나와 옥분이 밖에 남지 않았다. 그날 이후 우리는 정말 죽은 듯이 숨만 쉬며 살았다. 이제 그 날도 얼마 남지 않은 것 같다.

³⁾ 글로는 생각을 충분히 다 표현할 수 없음.

【핸드아웃: 해저수역해례본(海底水域解例本)】

다음의 주문 중 **1d2**개를 습득합니다.

바다의 주민 접촉

해안에서 시전해야 합니다. 특별한 문양을 돌에 그려서 바다에 던지는 것으로 시전할 수 있습니다.

마도서를 연구한 탐사자는 문양을 직접 그릴 수 있습니다.

비용: 마력 **3** / 즉시 시전

심해의 숨결

대상의 허파에 바닷물이 차오릅니다. 대상은 고통스럽게 익사합니다.
주문을 시전하고 정신력 대항 판정을 합니다. 정신력 대항에 성공하면 대상은 라운드마다 **1d8**의 피해를 입습니다. 대상은 라운드에 한 번 피해를 입을 때 마다 건강 판정을 하며, 극단적 성공을 하면 물을 뱉어내고 주문의 효과에서 벗어납니다.

비용: 마력 **8** / 이성 **1d6**

■■■의 손아귀

곰직한 압력으로 대상을 짓눌러 움직이지 못하게 만들고, 일시적으로 근력을 약화합니다. 유효거리는 **10m**입니다. 주문이 **1**분 지속될 때마다 대상은 일시적으로 **5d10**의 근력을 잃습니다. 근력이 **0**이되면 기절합니다.

비용: 마력 **2d6** (분당) , 이성 **1d6** / 시전 시간: **1**라운드

바다의 아버지, 심해의 어머니

바다의 아버지와 심해의 어머니와 접촉합니다.

비용: 정신력 **5**, 이성 **1d6** / 시전 시간: **1d6+4** 라운드
접촉을 성공하기 위해서는 정신력 **5**를 지불한 뒤, 어려운 성공 이상의 판정이 필요합니다.
(목표치: 남은 정신력의 절반)