

旅館 とぶきり

여관 토부키리



(이미지 출처: <https://www.pakutaso.com/20170308081post-10724.html>)
(세션카드 지원: 익명의 레서팬더)

TRPG를 CoC 7th 기반 팬메이드 시나리오

시나리오 작성자: 해달머신 (@SO_TRPG)
최종 수정일: 2019 11 03

탐사자는 '한적한 곳에서 즐기는 온천 여행'을 떠올립니다. 꼭 온천욕이 아니더라도, 사람이 적은 여관에서 폭 쉬면 세상살이에 치여 지친 마음을 치유할 수 있을 겁니다.

한 번 괜찮은 곳을 찾아볼까요?

그러던 중 발견한 곳이 큐슈 지역 xx산 중턱의
'여관 토부키리(旅館 とぶきり)'입니다.

플레이 개요

-  형태/ 시티 축소형 (좁은 행동 범위와 자유로운 행동 방식)
-  시대&배경/ 현대 탐사자 적합 - 일본 큐슈
-  인원수/ 인원수 1인~다인, KPC동반 가능 (추천 인원: 2인~4인)
-  탐사자간 관계/ 초면 가능
-  플레이 시간/ 테스트팀(ORPG) 기준 텍스트 10시간&보이스 5시간
-  난이도/ ★★★★★☆ [추격 구간 존재]
-  광기/ ★★★★★☆ [장기 광기 확률]
-  부상&로스트/ ★★★★★☆
-  신화생물과 주문/ ★★★★★☆
-  추천 인물/ 2박 3일 이상 여유가 있는 정신이 맑고 민첩한 탐사자
-  추천 기능/ 은밀행동 응급 처치 의료 감정 일본어 등

주의!

RP(롤플레이팅) only 구간이 존재합니다:

일본 여관(료칸) 휴양을 즐기는 롤플레이팅 구간이 꽤 있습니다. 특정 이벤트가 발생하기 전까지 어떤 사건도 벌어지지 않습니다! 탐사자는 휴양을 즐기며 이곳저곳 둘러볼 수 있으며, 이벤트 전까진 특별히 파고들고 의심할 필요 없습니다. (이른바 선일상-후시리어스) 그렇다고 이성 회복계, 힐링 시나리오라고 플레이어를 속여서 데려가지 말아 주세요! 수호자(KP)가 필수 경고할 필요 없지만, **자유도가 높고** 의외로 볼륨이 큰 부분을 플레이어 성향에 따라 언급해주세요.

폭력적/잔인한 내용이 존재합니다:

신화생물의 등장으로 로스트 확률이 꽤 높습니다. 시나리오를 진행하며 탐사자가 기적으로 부상을 피하더라도, 시나리오는 전체적으로 기괴한 현상을 담고 있습니다. **유혈과 훼손된 시신에 대한 강한 묘사**가 등장합니다. 이부분은 수호자가 필수 공지 부탁드립니다. 수호자는 시나리오 읽기 전 숙지해주시고, 이런 장면을 피하고 싶은 플레이어는 세션 전 수호자와 상담해주시길 바랍니다. 시나리오의 인물·사건은 전부 허구이며, 현실 사건을 반영하지 않습니다.

개변 허용됩니다:

제시된 공간적 배경이 일본과 관련된 공간적 배경(여관&신사)이지만, 목표는 어디까지나 휴양입니다. 개변에 관해 시나리오 라이터의 허락을 말지 않아도 되며, 수호자가 개변한 시나리오는 플레이 후 모두에게 원문 링크를 제시해 이러한 부분을 개변했다고 꼭 알려주시면 감사합니다. 부디 플레이어와의 협의를 통해 즐거운 세션을 만들어주세요! 하지만 **CoC7th**와 시나리오를 고의적으로 모욕/생략하는 변경을 금지합니다.

시나리오에 관한 제보나 의견은 트위터 **@SO_TRPG**로 연락주세요.

이 아래로는 **시나리오 진상 및 전문**이 있습니다.
수호자 **(KP)** 외의 확인을 삼가바랍니다.

진상

일본 큐슈 **산 지하에는 비행 폴립 1마리가 있습니다.

먼 고대에 우리와 이동 중 낙오된 녀석으로, 지하에 잠들어있다가 먼 옛날 일본(약11~13세기)에 발생한 지진으로 깨어났죠. 하지만 그때 지나가던 승려! ...가 아니고 승려인 척하는 위대한 이스족이 나타났습니다! 별로 중요하지 않은 내용이지만, 이 이스족은 정신 교환으로 승려의 몸을 빌린 채 요괴에 관한 자료를 모으고 있었습니다.

어쨌든 그 승려(이스족)는 자기네 무기인 번개총(룰북 269p. / 상당한 개조 사양)을 이용해 비행 폴립을 지하로 쫓아내고, 그 위에 우물과 신사를 지어 봉인했습니다. 그 뒤 승려는 여타 무력한 인간이 그러하듯 나중에 몸을 되찾고 발광했습니다.

이스족이 봉인한 우물은 임시방편, 비행 폴립은 언제든지 빠져나올 수 있었습니다. 다만 비행 폴립은 동료와 떨어지기도 했고, 다시 나갔다 이스족이 귀찮게굴까 암전히 지하에 머물렀습니다.

현대 일본, **산 개발 시도가 벌어질 때마다 비행 폴립은 시끄럽게 땅을 파헤치는 인간들을 심심풀이로 죽이고 다시 들어갔습니다. 때문에 **산 개발은 전부 무산되고, 예전부터 온 좋게 비행 폴립의 심기를 건드리지 않고 운영해 온 여관 토부키리만이 그곳을 지키고 있습니다. 어쩌면 이 여관에 다른 신화 생물이나 신적 존재의 개입이 있었을 수도 있겠네요. 진실은 아무도 모릅니다.

하지만 탐사자 일행이 토부키리를 방문한 날, 신사 사람들과 여관 공연팀이 제각각 불길한 징조를 겪습니다. 신사 사람들은 의식에 쓰는 거울을 깨트리고, 여관 공연팀은 승려 역할을 맡은 배우가 심혈관 질환으로 쓰러지고 맙니다.

이는 우연입니다. 비행 폴립은 애초에 인간이 벌이는 의식이나 공연을 신경 쓰지 않습니다. 하지만 이 현상에 두려움을 느낀 인간이 문제입니다. 분명 무슨 불길한 징조다 생각한 신관들이 고심 끝에 우물 아래로 내려가 봤기 때문입니다. 당연히 나약한 인간은 비행 폴립의 모습을 보고 크게 발광하고, 심기가 불편해진 비행 폴립은 우물 밖으로 나와 신사와 여관 토부키리의 사람들을 공격합니다.

비행 폴립은 보지 않아도 탐사자를 인식할 수 있고, 벽을 통과하거나 투명해질 수 있습니다. 게다가 육체 파괴적인(근접공격, 총 등) 공격은 통하지 않기에 탐사자는 무력하죠. 탐사자의 목표는 비행 폴립을 피해 도망치거나, 비행 폴립을 다시 우물로 쫓아내는 겁니다.

어떻게 쫓아내느냐? 토부키리에는 당시 승려가 용(비행 폴립)을 물리칠 때 썼던 기묘한 석장(錫杖)이 전시되어 있습니다. 사실 이건 이스의 번개총입니다. 워낙 여러 형태가 있거든요. 폴립을 신사로 유인해, 신사 중앙에 있는 홈에 번개총을 끼우면 번개총은 비행 폴립을 자동으로 조준해 쏘고, 비행 폴립은 귀찮은 일이 싫어 부리나케 우물 안으로 돌아갑니다. 언젠가 다른 신사의 사람들이 우물을 보수해줄 것이기에, 비행 폴립은 당분간 나오지 않습니다. 당분간.....

도망친다면 추격해오는 비행 폴립을 피해 산에서 내려가면 됩니다. 이 경우 추적 룰이 적용됩니다. 산 아래로 내려가 민가로 내려오면 폴립은 가로등 불빛이나 도시의 야경을 보고 잠깐 주저하다 산으로 돌아갑니다. 이 경우, 폴립은 다시 우물로 돌아가지 않았기에 어딘가를 떠돌다 빛에 익숙해지는 그 날, 사냥을 재개합니다. 탐사자가 알 바는 아니겠지만.....

도입

여행을 떠난다면, 바쁜 일상에서 벗어나 어딜 가고 싶나요?

쇼핑, 산, 바다, 축제, 고향, 전시회..... 가고 싶은 곳은 손에 꼽지 못할 정도로 많은데, 정작 가고 싶어도 갈 수가 없습니다. 놀러 가는 건 좋지만, 바글바글한 인파에 떠밀리다 보면 쾌적한 휴식은커녕 실컷 스트레스만 쌓을 게 뻔하죠!

그러던 중 탐사자는 ‘한적한 곳에서 즐기는 온천 여행’을 떠올립니다. 꼭 온천욕이 아니더라도, 사람이 적은 여관에서 푹 쉬면 세상살이에 치여 지친 마음을 치유할 수 있을 겁니다. 한 번 괜찮은 곳을 찾아볼까요?

그러던 중 발견한 게 큐슈의 여관입니다. 도시와 떨어져 산속에 있는 여관. 서비스가 훌륭한 만큼 가격도 있지만, 이맘때에는 사정상 되려 사람을 적게 받아 한적하게 지낼 수 있대네요.

고민할 필요가 있나요, 탐사자에게 필요한 건 휴식! 예약합니다!

***KP 메모:** 지갑 사정이 애매한 탐사자는 이벤트로 숙박 티켓에 당첨됐다든가, 다른 탐사자의 호의로 여행에 참여했다든가 하는 식으로 사전 협의 부탁드립니다.

예약을 마친 탐사자는 ‘여관 토부키리’의 정보를 얻습니다.

정보를 얻는 과정은 가벼운 **RP**(인터넷 조사, 타인과의 대화, 예약을 위한 전화통화 등)로 진행합니다. 탐사자와 같이 가는 사람이 있다면 어쩌다 동행하게 됐는지, 며칠간 머무를지(최소 2박 3일 이상) 정하는 시간을 가져도 좋습니다.

여관은 산속에 있으므로, 숙소를 기점으로 이곳저곳 돌아다니는 관광보단 숙소를 기점으로 푹 쉬는 휴양을 위주로 계획을 짭시다. 만약 관광파나 레저 파라면, 먼저 며칠 동안 돌아다니고 남은 기간을 여관에서 쉬기로 해도 괜찮겠네요.

00.여관 토부키리(とぶきり)

큐슈 지역 **산에 있는 여관.

산속에 지어져서 규모는 살짝 작아도 관광지로부터 떨어져 한적합니다. 인근에 건물이 없어 속세와 단절된 느낌이 운치 있습니다. 고급스럽고 조용해 도시를 떠나고 싶은 사람, 관심이 부담스러운 유명인들이 알음알음 이용합니다. 여행보단 쉬거나 은둔하고 싶은 사람이 주 고객입니다.

때문에 토부키리는 속세와 단절을 위해 손님의 휴대전화를 걸어 금고에 보관합니다.

온천은 원천수를 사용, 별관 전용 노천탕과 실내탕을 제공해 타인과 마주치지 않고 여유롭게 보낼 수 있습니다. 식사는 조식과 중식은 객실에서, 석식은 연회장에서 제공합니다. 비록 저녁은 타인과 먹지만, 이맘때는 손님이 적은 기간이라니 그렇게 아쉬운 점도 아닐 겁니다.

떠나기 전 교통편이나 이용 팁 검색 완료! 짐은 잘 챙겼나요? 빠진 물건은 없고요?

어느덧 여행 전날! 여관에 대해 더 알아볼 게 있을까요?

@자료조사:

- 성공시 다음과 같은 자료를 얻습니다. (핸드아웃 획득)
- 실패시 마침 여관에서 매년 작은 행사가 있음을 알게 됩니다. 큰 행사는 아니지만, 공연을 즐길 수 있다고 하네요. 행사가 있을 때 방문하다니 운이 좋다!

「핸드아웃: 여관 토부키리의 입지」

여관 토부키리는 사악한 용과 지나가던 승려가 맞선 전설이 있는 **산에 자리 잡은 여관입니다. 풍부한 온천과 질 좋은 환경을 탐내 많은 건설 회사들이 호텔이나 건물을 짓고자 했지만, 어쩐지 다들 무산 됐습니다. 때문에 토부키리는 운 좋게도 한적한 환경을 유지할 수 있었습니다.

토부키리에선 용과 승려 전설을 기념하고자 매년 행사를 엽니다.

하지만 엄숙하고 차분한 분위기를 위해, 평소보다 손님을 적게 받는다 합니다.

예약한 기간에 방문한다면 그 어느 때보다 조용하고 여유롭게 다녀올 수 있습니다!

@오컬트 or 자료조사(1번 더):

- 어려운 성공시 큐슈에 관련된 이야기들을 뒤지다 ‘그 건설 회사들이 떠난 이유’ 라는 괴담을 인터넷에서 봅니다. (핸드아웃 추가 획득)

「핸드아웃: 그 건설 회사들이 떠난 이유」

너네 큐슈가 온천으로 유명한 거 알지?
그런데 거기 **산에 T로 시작하는 여관이 있거든?

근데 그게 시설도 온천도 존~나 좋아. 부자나 유명인들이 엄청 좋아한다고 함
귀찮은 놈도 안 따라붙고 그래서. 얼마나 끝내주겠냐?

원래 그 산도 숙박 밀집 구역이 될 뻔했다? 근데 그 많던 투자자들이 다 빠졌어.
세간에 알려진 이유는 강 '산속이라 올 사람이 없어서 포기했다'인데,
돈만 되면 도로도 내고 셔틀도 다닐 텐데 왜 그걸 버려? 사실 이유가 있어.

우리 삼촌이 거기 호텔 건설 참여했었다.
근데 현장에서 사람이 장난 아니게 죽었대. **산 거기 뭐 전설이 있는데 용이 있어서 스님이랑
존나 싸웠다가 봉인됐다나ㅋㅋ 갑자기 이 이야길 왜 하나고?

현장에서 일하던 사람들이 토하고 환각 보고 잠도 못 자고.....
온갖 이유를 대며 못하겠다고 도망갔어.
근데 환각 본 사람들 공통점이 딱 하나 있는데 “더러운 용”을 봤다는 거야ㅋㅋㅋ

더러운 용이 뭐냐? 용이 뭘 하면 더럽냐? 솔직히 모르겠다
하여간 전설처럼 용을 봤다는 놈들은 계속 나오지 현장 분위기도 개판 되고.....
사람을 채워놔도 채워놔도 다 도망치니까 건설 회사들도 다 튀었다 이거지....
솔직히 믿냐? 나도 믿고 싶진 않거든?

근데 삼촌이 계속 벽에 그림을 그려.
펜이든 크레파스든 소스 통이든 뭐든 집어다가 계속 빙글빙글빙글 소용돌이를 그리는데 내가
다 미쳐버릴 것 같다. 삼촌이 봤다는 더러운 용일까?

매년 늦여름마다 때가 되면 “온다! 온다! 온다!” 하면서 발광하는데 솔직히 울고 싶다.
우리 삼촌은 대체 뭘 본 걸까.

**산 T숙박은 설마 여관 토부키리일까요? 진실 여부는 모르지만, 소름끼치는 괴담에 오싹 소름이
돋습니다. 꾸며낸 이야기겠죠.... (SAN 0/1)

***KP 메모:** 글쓴이의 삼촌은 공사 현장에서 비행 폴립과 관련된 일들을 겪어 발광합니다.
비행 폴립은 적극적으로 살육하는 타입은 아니었지만, 짜증나게 만든 인간은 죽였습니다.
비행 폴립은 용과 거리가 멀지만, 많은 이들은 전설과 연관지어 폴립을 더러운(괴기하고
징그럽지만 묘사 범위를 벗어난) 용으로 인식했습니다.

이런저런 사전 조사를 하다보니 어느덧 잘 시간입니다. 내일 여관에 도착하면 최고의 휴가가
시작되겠죠. 빨리 내일이 왔으면 좋겠습니다. (여기서 여행을 포기한다면 그대로 시나리오 종료)

01. 토부키리에서 1일

탐사자는 오후 2시쯤, **산에 도착했습니다. 산에 있는 장소라 차를 타고 올라가지 못하는 게 흠이군요. 길은 상당히 길지만, 토부키리까지 올라가는 길은 완만하다니 듣던 중 다행입니다. 즐거운 깜짝 등산 시간! 먼저 마중 나온 직원 두명이 탐사자의 짐을 대신 들어줍니다.

<직원에게 질문한다>

여관에 도착할 때까지 3~4개의 질문이 가능합니다. 수호자 재량으로 생략해도 좋지만, 직원은 숨겨야 할 이유도 없고 손님에게 친절하기에 탐사자의 궁금증을 풀어주고자 노력할 겁니다.

왜 이름이 토부키리인가요?

“토부키리는「나는 것을 베었다(飛ぶのを切りとった)」는 말에서 따왔습니다. 스님이 날아오는 용을 번개로 번쩍! 베어낸 전설로, **산에는 그 전설을 기린 신사가 남아있습니다.”

휴대폰을 안 내면 안 돼요? or 왜 걸나요?

“최근 문제가 불거져 금지하는 곳도 있지만, 토부키리는 그 전부터 휴대폰을 금지했습니다. 손님께서 세상 시름을 놓고 편히 쉬길 바라는 마음이니 양해 부탁드립니다. 공중전화나 본관 데스크 앞에서 휴대 전화 사용이 가능하니, 급한 일이 있다면 그쪽을 이용해주세요. 지배인만 관리하는 금고로 엄중히 보관하니 도난은 걱정하지 않으셔도 됩니다.”

신사를 구경해도 되나요?

“낮에는 가능합니다. 다만 전설 속 용과 스님을 기리는 의식이 있어, 저녁이 되면 신관과 그 관계자 외엔 출입이 통제됩니다. 마침 오늘이 의식일이니, 아마 며칠만 지나면 밤에도 개방될 겁니다. 대신 저녁에는 토부키리의 연회장에서 공연이 있으니 낙담하지 마세요.”

식사는 몇 시에 하나요?

“조식은 오전 8시 30분, 중식은 오후 1시 30분으로 방으로 가져다 드립니다. 하지만 석식은 오후 7시 연회장서 코스 요리로 제공하기에, 시간이 늦어지면 음식 제공이 어렵습니다. 물론 원하신다면 석식 또한 방으로 가져다 드리지만, 가장 좋은 시간대에 즐거움을 제공하고 싶은 저희의 마음을 부디 아량 넓게 헤아려주시면 감사합니다. 디저트나 즉석식품을 판매하는 매점은 오후 11시까지 운영합니다.”

온천과 식사 말고 즐길만한 건?

“여러 가지가 있죠. 우선 이름이 토부키리인 만큼, 스님이 용을 물리친 전설과 관련된 전시품과 예술품을 본관에 전시하고 있어 많은 분이 흥미롭게 구경하신답니다. 또, 아름다운 정원이 있습니다. 여관 뒤에 있는 ‘후류이 신사’도 좋은 구경거리가 됩니다. 스님이 용을 물리친 흔적이 있거든요.”

이런저런 질문을 하다 보니 어느덧 여관에 도착했습니다. 체크인은 오후 2시부터, 체크아웃은 퇴실 날 오전 10시까지입니다. 즐겁게 지내세요, 탐사자!

여관 토부키리에는 1개의 본관, 4개의 별관(별채), 그리고 5개의 객실이 있습니다.

현재 객실은 아무도 받지 않고, 탐사자 일행은 4개의 별관 중 하나를 이용합니다. 무사히 체크인을 마친 탐사자는 짐을 뒤야 하니 바로 별관으로 향하도록 유도해주세요.

탐사자가 예약한 객실은 어디인가요?

*KP 메모: 별관과 객실 둘 다 숙박용이지만, 별다른 조사 구역은 아닙니다. 여관 직원들이 안전과 위생을 위해 매일 점검하고 청소했기 때문에, 행운을 굴려도 타인이 두고간 물건이나 단서는 없습니다! 탐사자가 깊게 조사를 시작하려 한다면 수호자가 적절한 타이밍에 말해주세요. 별관과 객실은 RP를 진행하고, 비행 폴립을 피해 숨어다니는 거대한 엄폐물에 불과합니다. 중요 단서는 본관과 신사에 모여 있습니다.

01-01. [별관]

=별관 이치카:

1~2인 숙박용 별채. 종종 히토하나(一花, 한때의 번영을 비유)라고 읽는 사람도 있다 합니다. 규모는 다른 별관 중 제일 작지만, 되려 절제된 최소화의 매력이 사람의 마음을 사로잡습니다. 주로 짧은 휴양을 바라는 1인 여행객이나, 오랜 시간 방에 머무는 소설가가 애용한다네요. 다다미가 깔린 좌식 공간입니다. 입식 가구가 없기에 침대도 없습니다.

=별관 릿카:

2~4인 숙박용 별채. 주 고객은 연인입니다. 이를 의식한 것인지 다다미로 이루어진 다른 공간과 달리 입식 공간입니다. 거실엔 의자 4개가, 침실은 2개로 각각 퀸사이즈 침대가 배치됐습니다. 원래는 좌식 공간이었지만 많은 요청으로 과거에 개축을 했다고 하네요. 그 때문에 전통적인 부분과 현대적인 부분이 융합된 특유의 분위기가 매력적입니다.

=별관 쥬카:

4~8인 숙박용 별채. 모모카와 더불어 제일 큰 별관이지만, 이쪽은 가족·단체 방문에 초점을 둡니다. 입식 가구가 없는 다다미방 좌식생활로, 침대는 없습니다. 방이 많아 특정 일행끼리 따로 자는 게 가능해, 어떤 여행객은 2팀이 함께 예약해 사전에 논의한 시간에 따라 노천탕을 나눠쓴다고도 하네요. 어차피 여관은 사람별로 요금을 받아 특별 할인은 없지 않요.

=별관 모모카:

보통은 1~2인이 이용하는, 가장 가격이 높은 별채. 건물 크기는 릿카와 쥬카 사이지만, 마당에 연못이 아름다운 정원이 있습니다. 세상과 단절된 그곳을 거닐며 사색에 잠기는 특별함을 누리세요. 다다미방에 가구는 전부 좌식이지만, 침실은 릿카와 마찬가지로 입식 가구를 배치했습니다. 침대는 하나, 사이즈는 킹사이즈입니다.

=공통 사항:

별관에 들어서면 탁자에 직원이 준비해둔 작은 다과가 놓여있습니다. 예약한 인원대로 놓인 녹차와 점시 위 병아리 만주입니다. 웰컴 푸드겠죠. 탁자 옆에는 잘 개어 놓은 유카타가 있습니다. 신발장을 확인해보면 게다도 있습니다. 꽤 세련된 재질입니다. 이걸 입고 돌아다녀도 좋겠네요. 동봉된 메모에는 「필요하신 경우 직원을 불러주세요.」라고 적혀 있습니다. 별관 내 전화를 이용해 언제든지 직원을 부를 수 있습니다.

또한 모든 별관에 편백 탕(檜風呂)과 별관용 노천탕이 있습니다. 객실이었다면 벽을 세워 공간을 분리해둔 정도였겠지만, 별관용 노천탕은 타인을 보고 들을 일 없이 편하게 이용할 수 있어 좋습니다. 노천탕 근처 잘 꾸며진 풍경도 보기 좋겠죠. 건물 안에서 밖을 향해 트인 전면 유리창을 통해 노천탕을 볼 수 있습니다. 사용하지 않을 땐 작은 연못처럼 아름답군요. 토부키리의 온천은 대중탕이 없는 만큼 혼욕/수영복 허용입니다. 만약 맨살 보이기 부끄러우면 수영복을 입고 들어가도 괜찮습니다. 온천을 이용하면 @건강(+보너스 주사위 1개) 판정을 거치고, 성공시 온천과 잘 맞아 노곤노곤 마음이 편해집니다. (SAN 1d4 회복 / 1일 1회 한정)

온천을 이용하지 않을 땐 TV를 보며 즐겁게 보낼 수 있습니다. 핸드폰 외의 전자기기는 회수하지 않으니 가져온 노트북이나 게임기를 가지고 놀아도 괜찮겠네요. 핸드폰은 거둬가지만 편의를 위해 와이파이를 제공하는 모순! 여행 잡지와 관광 서적이 꽂힌 작은 책장에서 다음 여행 계획을 세워도 즐겁겠죠.

*KP 메모: 비록 시나리오 전개상 이틀밖에 못 있겠지만, 별관에서 RP를 즐길 수 있습니다. 객실에 주어진 편백나무탕&노천탕을 이용하거나, 그저 둥굴거리며 쉴 수도 있겠죠. 모모카의 이용객이라면 정원을 거닐 수도 있겠습니다. 만약 별관을 살살이 뒹전다면(...) 탐사자는 허탕도 허탕이고 시간낭비이니, 시도한다면 그런 건 잊고 하루종일 놀아보자 말해도 좋겠습니다. 외출은 자유입니다. 별관에 관한 정보는 공개돼도 괜찮은 정보이며, 스포일러가 아닙니다. 수호자가 임의로 객실을 정해주지 않을 거라면 세션 시작 전 객실 설명을 보여주며 미리 선택하게 해도 좋습니다!

01-02. [본관]

제일 먼저 체크인을 했으니 천천히 둘러도 괜찮지만, 즐길 거리나 편의 시설은 본관에 있습니다. 저녁 식사를 제공하는 연회장도 본관에 있죠. 본관 1층은 프런트 데스크와 객실, 매장, 연회장과 주방이 있습니다. 승려와 용의 전설을 표현한 그림과 전시품도 멋진 볼거리입니다. 2층은 공용 휴게실과 직원실이 있습니다.

[1층]

=프런트 데스크:

체크인/체크아웃과 각종 문의가 가능한 프런트 데스크입니다. 친절해 보이는 직원은 생글생글 웃고 있네요. 데스크 뒤편에는 커다란 금고가 보입니다. 탐사자가 체크인할 때 회수한 핸드폰을 저기에 넣어 보관합니다. 꺼내달라하면 데스크 앞에서 휴대 전화 이용이 가능합니다. 직원에게 궁금한 걸 질문할 수 있습니다. 놀러 갈만한 곳을 물어볼 경우, 직원은 여관 뒤편 신사와 산책로를 추천해줍니다.

=그림과 전시품:

프런트 데스크 옆 로비에는 안락한 소파와 낮은 커피 테이블 등 가볍게 앉아있을 공간이 마련되어 있습니다. 하지만 그것보다 먼저 눈에 들어오는 건 한쪽 벽을 넓게 차지한 그림과 전시품입니다.

거대한 그림은 옛 일본 화풍을 현대식으로 재해석한 그림입니다. @인류학, 혹은 동양화/복식과 관련된 @예술 기능 판정으로 그림의 배경이나 화풍이 약 12세기 일본을 기반으로 제작되었다는 걸 알 수 있습니다.

불온한 분위기의 검은 바람이 휘몰아치는 배경, 승려가 자신의 키보다 긴 석장(錫杖)을 들고, 맞은편의 소용돌이 치는 용을 바라보며 대치하는 그림입니다. 승려가 지닌 석장에선 버락이 뿜어져 나와, 대치 중인 용을 겨누고 있습니다. 여기까지 보면 전설을 기린 웅장하지만 진부한 그림입니다.

하지만 딱 하나가, 다른 그림과 달랐습니다.

그림 속 용의 모습은 여타 동양 신화 속 용과 달리, 무척 특이했습니다. 신묘하고 하늘의 명을 섬기는 지적 존재가 아니라, 용오름처럼 굽이치고 불길한 가치를 꿈틀꿈틀 뽐어대는 검은 소용돌이로 묘사된 용이었습니다. 감히 이길 수 없는 존재가 내뿜는 압도적 공포가 화폭에 녹아들어 있었습니다. 추악하게 느껴질 정도로 검고 뒤틀린 용은 금방이라도 울컥 회전하며 그림을 뚫고 나올 듯 선명해, 보는 사람에게 경외감을 안겨주는 추악한 재앙 같은 묘사였습니다.

누구도 이기지 못한 용을 홀로 맞선 승려의 압박감을 묘사한 그림일까요. 벽을 덮은 웅장한 크기의 그림 덕에 탐사자는 용이 눈앞에 있는 것처럼 생생하게 느껴집니다. (SAN 0/1)

액자 아래 플레이트엔 「버락으로 용을 벤 승려, 2010 류조지 이치로」라고 적혀있습니다.

@자료조사:

- 성공시 ‘류조지 이치로’라는 화가에 대한 정보를 찾습니다(혹은 알고 있습니다). 재능있지만 현실보단 이야기속 신이나 괴물을 묘사하길 좋아하던 그는 2010년쯤 어떤 그림을 완성하고 신경쇠약 및 정신착란으로 입원, 결국 퇴원하지 못하고 자던 중 심장마비로 죽었습니다.
- 실패시 ‘류조지 이치로’라는 화가가 2010년쯤 죽었다는 정보를 간단히 압니다.

@감정:

- 성공시 그림의 소용돌이 용은 완성된 그림 위에 한 번 더 덧칠된 부분임을 알아냅니다. 소용돌이 아래 원본이 어떻게 생겼는지는 알 길이 없습니다. 화가(류조지 이치로)는 왜 용을 소용돌이로 덧칠했을까요?

***KP 메모:** 류조지 이치로는 시나리오가 진행되는 시점에서 이미 고인입니다. 사건의 신화적 요소를 부각시키기 위한 장치이기에 탐사자가 이에 대해 깊은 관심을 가지지 않도록 유도 부탁드립니다. 류조지 이치로는 34세의 젊은 남자 화가이며, 옛날 이야기를 모티브로 예술 활동을 하던 중 크툴루 신화를 탐닉했습니다. 그는 사악한 용과 승려의 이야기가 신화 생물과 연관이 있다고 추측해 감명깊게 여기던 중 여관 토부키리가 그 전설과 관련된 그림을 의뢰중인 걸 알고, 자청해 의뢰를 받습니다. 하지만 그의 깊은 열망이 -그게 본인의 잠재력인지, 아니면 다른 신적 존재의 호의인지 모릅니다- 이뤄져 그만, 꿈에서 ‘이스족이 들어간 승려와 비행 폴립의 전투’를 그대로 보게 됩니다. 발광한 그는 자신이 완성해가던 그림에 집착해 비행 폴립을 그림에 묘사, 그게 그의 광기를 가속해 그는 소용돌이를 덧칠후 완전히 미쳐버립니다. 이후 그는 병원에서 사망했지만, 의뢰인과 화가를 이어주던 중간매개 업체는 여관에 이를 알리지 않고 계약대로 팔아버립니다.

그림 옆에는 전시품 보관용 유리 케이스가 있습니다.

유리 케이스 안에는 각각 2m는 되어보이는 석장, 펼쳐진 고서가 전시 중입니다. 석장은 끝부터 장대(손잡이) 부분까지 청동으로 이루어진 검은색 육환장(六環杖)입니다. 무거워 보이네요.

@관찰:

-성공시 석장 끝이 다른 지팡이처럼 뭉툭하지 않고, 작은 삼치창 처럼 갈라져 있음을 발견합니다. 저러면 땅을 짚고 다니기 불편했을텐데, 왜 저런 장식을 달았을까요?

펼쳐진 고서를 살펴보면, 케이스 하단 플레이트에 「용과 승려의 이야기가 담긴 문헌」이라는 설명이 있습니다. 하지만 책이 어떤 내용인지는 적혀있지 않습니다. @언어·일본어 어려운 성공을 통해 직접 책을 읽어볼 수 있습니다. (기능 성공시 핸드아웃 획득)

「핸드아웃: 사악한 용과 승려」

어느 옛날 xx산에 지진이 일어나 지하에 잠든 작고 사악한 용이 깨어났다.
사악한 용은 자신을 눈에 담은 사람을 맹인으로 만들거나, 모습을 감춰 가축을 잡아먹었다.
나중에는 더욱 대범해져 인간을 잡아먹었다.

용은 날뿔이가 통하지 않아 지나가던 무사도 흠 하나 못 만들고 죽었다.
용의 신통력 앞엔 방패도 통하지 않아 돌로 지은 갑옷을 입은 장정도 맨몸처럼 죽었다.

마을은 인신 공양으로 용의 분노와 굶주림을 달래고자 했으나,
제물을 받은 용은 더욱 대범해져 한낮에도 가축이 허공으로 떠올라 사라졌다.
모두가 집에 숨어도 용은 신묘한 힘으로 숨은 인간을 찾아내 허공에서 찢었다.

지나가던 승려가 고통스러운 사연을 듣고 3일의 시간을 벌어들여 청했다.
3일 후, 승려는 xx산 중턱으로 올라가 바닥에 직접 제단을 만들고 용을 불러냈다.

“내 선조가 너를 벼락으로 쫓았고 너도 그렇게 된다”

승려의 말에 분노한 용이 달려들자, 제단에 꽂은 석장이 빛나더니 벼락이 나왔다.
석장의 벼락을 맞은 용은 혼비백산하며 자신이 나왔던 동굴로 도망쳤다.

승려는 부처의 도움을 받아 동굴을 물어버리고, 위에 우물을 지었다.
마을 사람은 승려가 시키는 대로 우물을 중심으로 신사를 짓고 이를 지켰다.

이렇게 평화가 찾아왔으나, 용이 분노하면 다시 수라장이 되리라.

*KP 메모: 승려는 사실 위대한 이스족입니다. 때문에 중인데 절이 아니라 신사를 지으라는 등 어쩐지 대충대충입니다. 석장은 이스족의 번개총입니다. 번개총은 원래 @사격-번개총을 사용해야 하지만, 탐사자의 편의를 위해 (무엇보다 비행 폴립이 압도적으로 강하기 때문에) 신사에 있는 흙-승려가 만든 제단-에 석장을 꽂으면 알아서 쏘줍니다. 하지만 번개총은 까맣게 타들어가기에, 후에 수거해도 연구나 사용이 불가능합니다.

어디에나 있을 법한 전설입니다. 벽을 덮은 거대한 그림은 아마 이 전설을 기반으로 그려진 거고, 전시된 석장은 이 전설 속에 등장하는 석장이겠죠. 박물관이나 특별전시회에서 볼만한 물건을 여관에서 전시하다니, 어지간히 전설에 관한 애정(혹은 세일즈 포인트)이 각별한 모양입니다.

=매점:

작은 매점입니다. 아침 10시부터 오후 11시까지 운영합니다.

별관에 가져갈 간식이나 작은 선향불꽃(큰 불꽃놀이는 화재 위험으로 금지), 보드게임처럼 가지고 놀만 한 물건을 팔고, 슬리퍼나 생리대 같은 갑자기 필요할 수 있는 가벼운 생필품도 팝니다. 온천에 입고 들어갈 만한 래시가드형 수영복과 물에 뜨는 네시-수장룡 모양 장난감을 살 수 있습니다. 매점 옆의 자판기에서 음료나 맥주를 뺄 수 있습니다. 목욕 중 술을 마시는 건 위험한 행위이니 금지한다는 주의문이 적혀있군요. 술 마시고 목욕하지 마세요!

=객실:

객실은 이미 별관에서 숙박중인 탐사자가 들릴 이유가 없는 곳입니다. 구태여 들린다면 막진 않습니다만..... 가도 잠겨있습니다. 잠긴 문을 @열쇠공 판정으로 따도 말리진 않습니다만..... 들어가봐도 별관보다 한참 작은 객실과 바깥의 욕실-노천탕으로 향하는 길이 전부입니다. 직원이 발견하면 수상하게 생각합니다. 탐사자가 유독 집착할 경우 시간만 잡아먹기때문에, 수호자 재량으로 처리해주세요.

=연회장:

연회장은 저녁 식사를 즐기는 곳입니다. 들어서면 1인용 좌식 탁자와 등받이가 있는 방석이 벽을 따라 죽 늘어서 있는 걸 볼 수 있습니다. 한 번에 가능한 수용 인원은 약 40명. 연회장 한쪽에는 대강당처럼 조명과 단상이 있는 무대가 있습니다. 연회장 중앙은 비어있습니다. 직원에게 이유를 물어보면 '대규모 단체 손님을 받지 않으니 굳이 붙여둘 필요가 없고, 공연이 있을 땐 무대가 아니라 연회장 중앙에 내려올 때도 있다'고 말합니다. 1일 차 저녁, 연회장에서 필수 이벤트가 발생합니다.

=주방:

연회장에 가까이 붙어있는 방은 주방입니다. 탐사자가 딱히 들어갈 일은 없습니다. 굳이 들어가게 된다면 식칼이나 큰 냄비를 얻을 수 있겠지만 도둑질입니다. 들어가려 시도하면 직원이 막기 때문에, 민폐라고 알려주세요.

[2층]

=공용 휴게실:

가라오케 기계나 안마 의자, 탁구대, 각종 보드게임과 테이블이 있는 넓은 휴게실입니다. 2층에서 내려다보면 1층 객실의 노천탕이 보일 수 있는 문제 탓에 창문은 없습니다. 가라오케 기계나 안마 의자는 100엔을 넣어 작동시킬 수 있습니다. 100엔당 노래는 2곡, 안마의자는 20분입니다. 노래방 점수는 @2d20+60점입니다. 안마 의자 이용시 @건강 판정을 굴려, 실패시 몹시 고통스러워하며 @정신력 판정을 한 번 더 굴립니다. 정신력 판정 또한 실패시 자신이 저지른 모든 죄를 자백하며 고통스러워합니다. 옆 벽장에서 테이블이나 담요를 꺼내 그 위에서 보드게임을 하며 놀 수 있지만, 휴게실 비품을 숙소로 들고 가는 건 금지입니다. 옆에는 뜨거운 물이 나오는 정수기와 음료 디스펜서, 1회용 컵이 있어 차나 음료를 마실 수 있습니다. 매점에서 판매하는 과자를 들고 와도 OK입니다.

1층에 객실이 있기 때문에 오후 9시 이후 사용은 금지됩니다.

=직원 숙소:

객실이나 별관을 관리해, 주로 급한 호출에 대응하는 직원들의 방입니다. 직원 휴게실도 겸하는 모양입니다. 열어보면 2층 침대, 좌식 테이블, TV, 옷장 따위가 있습니다. 손님인 탐사자가 굳이 뒤져볼 필요는 없을 뿐더러, 함부로 들어가서 뒤지는 건 절도 입니다. 지금 당장 중요한 요소는 없으므로 수호자 재량으로 탐사자가 물러날 수 있도록 대처 부탁드립니다.

01-03. [여관을 벗어나]

여관에서 즐거운 시간을 보내면 좋겠는데, 굳이 나가겠다면 말리지 않겠습니다. 여관을 벗어나려면 프런트 데스크에 말해 휴대 전화를 가지고 나갈 수 있습니다. 다만 돌아오면 다시 제출해야 합니다. 자, 밖으로! 그럼 어디로 갈까요?

=직원용 별관:

본관이나 다른 별관보다 소박한 외관을 지닌 2층 건물로, 여관 입구 근처에 있어 들어설 때도 본 건물입니다. 탐사자가 안에 들어갈 일은 없겠지만, 살펴보면 직원이 빨래를 너는 모습이나 비품을 들고 나르는 걸 보아 직원 숙소겸 창고로 쓰인다는 걸 알 수 있습니다.

=산 아래로:

산속 여관에서 세상과 단절되어 쉬러 온 게 아닌가요? 내려가서 나뭇 건 없습니다만..... 수호자(그리고 이 시나리오)는 여관의 이야기만 준비했기에 탐사자가 밖에 나가서 어떤 관광을 하고 오던 지침을 주지 않습니다. 탐사자가 관광을 하면 깔끔하게 생략합니다.

하지만 산 아래로 내려가는 길을 미리 살펴본 후 @지능 어려운 성공 or @항법 판정에 성공할 경우, 차후 발생할 이벤트 '산 아래로 내려가는 추격전'에서 벌어지는 모든 판정 주사위에 보너스 주사위를 2개 받습니다.

=산책로:

여관 내부와 그 주변을 빙 둘러 나 있는 길입니다. 산속이라 숲 냄새가 싱그럽고, 여관에서 꾸며둔 정원과 연못을 보는 것도 즐겁습니다. 산책로를 따라 걷다 보면 여관 뒤쪽, 그러니까 산 위 신사로 향하는 길을 발견합니다. 표지판에는 후류이(風龍井) 신사로 가는 길이라 적혀있네요.

직원에게 설명을 들었다면 낮 동안은 신사 방문이 가능한 걸 알고 있습니다. 한 번 신사로 올라가 볼까요?

01-04. [후류이 신사]

산책로를 따라 쪽 올라가보면, 어느 순간부터 낡은 돌계단과 토리이가 보입니다. 세월의 흐름을 타 깔끔하지 않지만, 나름대로 정돈된 걸 보아 방치되지 않고 관리받는 모양입니다.

신사로 올라가면 입구를 지키는 한 쌍의 돌로 만든 개(狛犬)가 있고, 작고 한적한 경내가 보입니다. 계단에 올라서 뒤를 돌아보면 여관을 포함한 산의 풍경을 내려다볼 수 있습니다. 올라온 보람이 있는 걸요. 직원과 탐사자를 제외하곤 아무도 없던 여관보다 한적한 분위기, 기분은 어떨까요? 신사에 온 김에 이곳저곳 둘러볼까요?

=배전:

배전은 참배하는 공간입니다. 길목에 참배 전 손을 씻는 곳이 있네요. 입을 씻긴 해도 마시는 물이 아니니 조심합니다! 지나치면 배전이 나옵니다. 산속에 있고 규모가 작아서 그런지 상당히 소박하지만 허름하고 초라하진 않습니다. 혹시 기도할 생각인가요? 이곳에 어떤 신이 모셔져 있는지 알고 있나요? 모른다면 그만두도록 합시다. 누군지도 모르는 존재에게 기도할 순 없는 일이잖아요. 알 수 없는 그것이 탐사자에게 행운을 빌어줄지 끔찍한 불운을 몰아줄지, 아무도 모릅니다.

@관찰(강제):

- 성공시 배전으로 향하는 길목 그 중간이 볼록 튀어나와 있는 걸 발견합니다. 그냥 의미없는 계단일까 생각하고 들여다봤더니, 흠이 파여있습니다. 뭘까요? 흠을 들여다보면 구멍 안에 3개의 구멍이 일렬로 나 있습니다. 깨끗하게 관리하는지 쓰레기가 들어가있진 않네요. (석장을 낚는 제단 흔적 발견)
- 실패시 배전으로 향하는 길 중간이 볼록 튀어나와 있어 거기에 걸려 넘어질 뻔합니다.

@민첩 판정 실패시 넘어집니다.

@듣기:

- 성공시 배전 뒤 담벼락이 세워져 가려진 안쪽에서 인기척이 느껴지는 걸 알 수 있습니다. 분주한 사람이 빠른 걸음으로 오가는 소리네요. 걱정스러운 목소리로 간간히 말하는 소리도 들립니다. 무슨 일이 있는 걸까요?

탐사자가 담벼락 뒤를 확인하고 싶어해도, 본전은 관계자와 출입 금지 구역입니다. 괜한 일은 하지 않도록 합시다. 하지만 만약, 무례한 신성모독 관광객이 되어도 괜찮다면 @도약 판정으로 담벼락을 기어올라 안을 들여다볼 수 있습니다. 안을 들여다보면 안은 별다른 건물이 없고, 나무 덮개가 놓인 거대한 우물이 있습니다. 어찌나 큰 우물인지, 처음엔 우물인지 모를 정도로 큰 구멍이었습시다. 그 근처에서 신사의 관리인 신주(神主)로 보이는 사람이 다른 사람들과 걱정스러운 표정으로 대화를 나누고 있었습니다. 이렇게 들여다보고 있다는 게 들키면 별로 좋지 않을 겁니다. 어서 내려가도록 합시다.

=사무실:

인기척이 희미하게 느껴집니다. 점괘 제비(おみくじ)나 부적(お守り)을 판매합니다. 소원을 적어 거는 팻말인 에마(絵馬)도 여기서! 사무실에 가까이 다가가면 안에 평범하게 사람이 있는 걸 알 수 있습니다. 그는 걱정스러운 표정으로 연신 전화를 받다, 손님이 온 걸 보고 통화를 마치고 영업용 미소를 활짝 지으며 탐사자를 맞이합니다.

“토부키리 여관에서 오셨나요? 천천히 둘러보세요.”

그에게 후류이 신사와 전설에 관해 물어보면 다음과 같은 정보를 알 수 있습니다.

-후류이 신사는 무자비하게 사람을 죽이던 악룡을 봉인했고, 그 위에 우물과 신사를 지어 냈을 달래고 있는 신사입니다. 본전에는 신체를 모시는 사당 대신 그 우물이 그대로 모셔져 있습니다.

-그 당시 지나가던 스님이 왜 절이 아니라 신사를 지으라 시켰는진 모르지만, 승려의 모습을 한 신이 아니었나 하는 해석도 존재합니다. 스님은 다양한 요괴 지식을 가지고 있었다고 합니다.
-신사 이름(풍릉정)에서 알 수 있듯 악룡은 바람을 다루는 힘이 있었습니다. 그 밖에도 전설에 따르면 허공에 사람을 띄우는 염력이나 숨은 사람도 찾아내는 능력, 모습을 감추는 능력 등 다양한神通력도 있다고 합니다.

@대인 기능:

-어려운 성공시 여러 건설 회사가 이 산을 개발하려다 용의 분노로 모두 철수했다는 이야기를 듣습니다. 극단적 성공시 사람이 신경쇠약이나 사고사로 많이 죽은 이야기도 순순히 해줍니다. 하지만 많은 걸 말하지 않고, 자랑스레 나불거리진 않습니다. 어쨌거나 소문이 퍼져 여관 손님이 뚝 끊기는 건 썩 좋지 않으니깐요.

만약 방금 했던 전화나, 신사에 무슨 일이 있는지 물어보려면 별도의 판정이 필요합니다. @대인 기능 성공시 그는 걱정어린 표정으로 오늘 밤 용을 달래는 중요한 의식이 있다고 가르쳐줍니다.

매년 이맘때쯤은 용을 달래는 의식을 진행해서, 여관 토부키리도 이에 협조해 시끄럽지 않도록 여관에 받는 손님을 평소보다 줄여 받을 정도라 합니다. 하지만 오늘, 그 의식에 쓸 거울이 실수로 산산조각 났다네요. 그렇게 말하는 그의 표정은 근심이 가득합니다. 탐사자의 눈치를 본 그는 화제를 돌려 탐사자에게 점괘 제비나 부적을 권합니다. 하나쯤 괜찮을까요?

에마를 산다면 작은 나무 팻말을 줍니다. 평범한 동양 신화속 존재처럼 생긴 검은 용이 그려져 있어, 뒷면에 소원을 적은 뒤 창고 근처에 가서 걸 수 있다고 합니다.

=부적:

부적을 산다면 직원이 한 마디 곁들입니다.

"부적은 본인이 구매해서 쓰는 것 보다 남이 마음을 담아 선물하는 게 더 효과있어요!"

어떨까요? 부적을 하나 선물할까요? 부적은 건강, 연애, 학업, 안전, 미용, 금전, 행운, 그리고 순산이 있습니다. 종류도 많아라!

*KP 메모: 부적은 시나리오 클리어에 필요한 특별한 아티팩트가 아니므로, 어디까지나 보너스 이벤트입니다. 하지만 특별히, '남이 선물한 부적'은 기능 항상 판정이 (단, 해당 기능 90% 이상일 시 항상 없음) 가능합니다. 여러 개를 선물받는 경우 딱 하나만 효과가 적용됩니다. 수호자가 재량으로 생략 가능하며, 항상 판정은 '시나리오 종료후' 진행합니다. 탐사자에게도 그때 알려주세요!

「건강 부적」

알록달록한 패턴으로 만든 작은 주머니입니다. 금자수로 '건강 부적'이라 적혀 있네요. 건강한 몸은 중요하죠. (항상 판정 성공시 건강[CON] +5)

「연애 부적」

엔무스비(縁結び)입니다. 하얀 꽃이 그려진 붉은 천으로 만든 작은 주머니입니다. 잘 보이지 않게 '恋'라고 새겨져있네요. 좋은 인연을 맺을 수 있을까요? (항상 판정 성공시 매혹 +5%)

「학업 부적」

정갈한 분위기의 파란색 천으로 만든 작은 주머니입니다. 흰 자수로 '학업 성취 부적'이라고 적혀있네요. 인생은 언제나 새로운 공부의 연속이죠. (항상 판정 성공시 교육[EDU] +5)

「안전 부적」

파란색 자동차가 그려진 하얀 천으로 만든 작은 주머니입니다. 여행이나 운전의 안전을 비는 부적이네요. 어디서나 안전 제일이죠! (운전 or 파일럿 -택1- 항상 판정 성공시 기능 +5%)

「미용 부적」

은은한 라일락색 천으로 만든 작은 주머니입니다. 하얀 일본 미녀가 거울을 보는 그림이 그려져있네요. 아름다운 외모는 사람을 끌기 좋죠? (항상 판정 성공시 외모[APP] +5%)

「금전 부적」

화려한 금색 천으로 만든 작은 주머니입니다. 확실히 돈을 끌어모을 것 같은 디자인이네요. (항상 판정 성공시 재력 +5%)

「행운 부적」

단정한 하얀색 천에 녹색 네잎클로버가 그려진 작은 주머니입니다. 분홍 자수로 '개운 부적' 이라 적혀있네요. 운이 트인다는 뜻입니다. (항상 판정 성공시 행운 1d10+5 상승)

「순산 부적」

부드러운 벚꽃색 천으로 만든 작은 부적입니다. 흰 자수로 순산 기원이라 적혀있네요. 주변에 임산부가 있다면 선물해도 좋겠네요. (행운 판정 어려운 성공시 슈브 니구라스의 가호를 받아 1회 한정 모든 신화생물에게 받는 공격 무력화. 이후 부적은 까맣게 타들어 효능을 잃음)

=점괘 제비뽑기:

행운(LUK) 판정	운세	조언
01 크리티컬	대길(大吉)	뭐든지 만사형통. 이야기에 담긴 구원을 믿으라. (시나리오 내 행운 판정에 보너스 주사위 +2개)
대단한 성공	길(吉)	보이지 않는 위험을 들으려 애써라. 귀를 기울이면 세상은 언제나 답을 준다. (시나리오 내 행운 판정에 보너스 주사위 +1개)
어려운 성공	소길(小吉)	도망치는 것도 도움이 된다. 찾아온 길을 확인해 안전을 정비하라. (시나리오 내 기능 실패 1번 성공으로 전환 가능)
성공	평(平)	불행은 의외로 가까이 있다. 방법은 언제나 두 가지다. 올라가거나, 내려가거나. (변화 없음)
실패	흉(凶)	재앙을 두려워하되 대비해라. 은밀한 처사는 많은 도움이 된다. (변화 없음)
96↑ 대실패	대흉(大凶)	곧 다가올 재앙을 대비하라. 몸을 숨겨도 찾아내는 불행, 번개를 믿으라. (시나리오 내 행운 판정에 페널티 주사위 +1개)

어떤 결과가 나왔나요? 의미심장한 조언이네요.

맘에 안 드는 결과는 끈에 묶어 두고 갈 수 있습니다. 신이 당신의 불행을 대신 가져갈 겁니다. 비록 이 신사가 모시는 건 착한 신이 아니라 사악한 용이지만요.

=참고:

참고는 들어갈 수 없지만, 참고 외벽에 에마를 거는 곳이 있습니다. 다른 사람들이 우리 사랑 영원히나 안전을 기원하는 등 각종 소원을 적어놓고 갔네요. 탐사자도 소원을 적어볼까요?

@관찰:

-성공시 '삼촌의 망상이 낮게 해주세요, 매일 밤 용에게 쫓기는 꿈을 꾸다고 하세요'라고 적힌 에마를 발견합니다. ...소원은 이루어졌을까요?

이곳저곳 다 둘러봤다면 돌아가도록 합시다. 돌아가서 즐겁게 온천을 즐기는 RP를 하거나, 연회장의 저녁 식사 이벤트로 돌입하면 됩니다.

01-05. [하루를 마치며]

즐거운 하루가 어느덧 끝나갑니다.

위에 적힌 것들을 전부 둘러봤다면 바로 저녁을 먹으러 갑시다. 저녁은 연회장에서 제공되기 때문에 탐사자는 전원 연회장으로 향합니다. 별관에서 식사하고 싶다는 탐사자가 있어도 가능하면 연회장으로 유도해주세요.

=화려한 저녁 식사:

연회장에 가보면 벌써 식사 준비가 마련되어 있습니다.

(만약 타 탐사자와 다른 일행이라면) 다른 별관의 사람도 연회장에 모였네요. 사람이 많았더라면 불편했을 수 있겠지만, 공간이 워낙 넓고 사람이 적어 큰 문제도 아닙니다. 원하는 자리에 앉으면, 얼마 기다리지 않아 보기 좋고 먹기 좋은 코스 요리가 순서대로 제공됩니다. 산 위에 있는 여관이라 신선한 음식재료 조달이 힘들까 걱정됐나요? 그런 걱정이 무색하게, 토부키리에서 제공하는 요리들은 보기만 해도 신선하고 먹음직스럽습니다.

입맛을 돋우는 음식으로 시작해 계절에 맞는 제철 재료를 이용한 요리가 맛보기처럼 나옵니다. 전채요리로 나온 부드러운 두부와 과일 술을 시작으로, 담백하고 맑은 생선국, 신선한 모듬 생선회.... 맛있게 배를 달래고 있다면 바삭한 연근 튀김과 함께 기다렸던 메인 요리가 나옵니다. 그 밖에도 식탁 위 작디작은 냄비에 끓이는 닭고기 완자탕, 소스와 잘 어우러지는 와규, 신선한 날달걀을 얹어 먹을 수 있는 갓 지은 밥, 따끈한 된장국이 달게 넘어갑니다. 후식으로는 아이스크림이 올려진 크림 안미츠나 커스터드 푸딩이 제공될 예정입니다.

***KP 메모:** 어디까지나 예시입니다. 배경 계절에 따라 음식을 바꿔주셔도 괜찮습니다. 토부키리의 공연은 튀김이 나올 때쯤 시작하니, 탐사자들이 식사를 마치기 전 초반에 후술될 '토부키리의 공연'을 진행해주세요.

=토부키리의 공연:

식사를 즐기고 있자니, 직원 하나가 마이크를 들고나와 정중한 투로 말합니다.

"지금부터, 토부키리의 어원이 된 사악한 용과 승려의 설화를 재현한 전통 연극을 보여드리고자 합니다. 부디 즐겁게 즐겨주셨으면 합니다."

그러고 보니 작은 행사가 있겠쥬. 행사란 이걸 말했나 봅니다. 무대를 바라보면 전통 악기를 연주하는 사람과 옛 승려 복장을 차려입고 석장을 든 사람, 그리고 4명의 사람이 든 거대한 검은 용 탈이 보입니다. 전통적인 동양 용의 모습을 한 용은 그림에서 봤던 소용돌이보다야 덜 소름 끼치는군요. 오히려 꽤 잘생겨보입니다.

내용은 무언극입니다. 섬세한 음악과 격동적이지 않은 춤이 이야기를 풀어냅니다. 지진 이후 땅에서 솟아오른 사악한 용, 용에게 고통받는 사람들, 그리고 구원자처럼 나타난 지나가던 승려. 마침내 승려는 거대한 검은 용과 대치하는데.....

<필수 이벤트 발생>

그때였습니다. 절그럭, 땡그랑! 요란하게 흔들리는 소리를 내며 떨어진 석장, 승려가 무릎을 꿇고 주저앉았습니다. 용의 사악한 주술로 인한 승려의 고전일까요, 이거 정말 위기네요!

.....?

뭔가 이상합니다. 승려 역을 맡은 배우는 제 가슴팍을 고통스레 부여잡더니 굳은 돌기둥처럼, 딱딱하고 소름 끼치게 옆으로 쓰러집니다. 이상을 느낀 직원과 탐사자가 나서 승려의 상태를 살필 수 있습니다.

@의료:

- 성공시 급성 심정지라는 걸 알 수 있습니다. 빠른 대처가 필요합니다! (이후 응급처치에 보너스 주사위 +2개)
- 실패시 심장을 부여잡은 모습을 보고 당황합니다. 뭐라도 해야해요!

@응급처치:

- 성공시 의식을 확인하고 119에 신고, 흉부압박으로 심폐소생술까지, 할 수 있는 시도는 전부 합니다. 다른 직원이 급하게 자동 제세동기를 들고 오는 게 보입니다.
- 실패시 머릿속이 새하얗게 변합니다. 이럴 땐 어떡해야 하더라?! 눈앞의 사람이 새하얗게 굳어갑니다. 갑작스레 다가오는 죽음의 순간, 아무것도 할 수 없는 무력감에 몸이 떨립니다. (SAN 1/1d3)

만약 탐사자가 아무런 조치를 못 하더라도, 다른 직원들이 달려들어 급히 심폐소생술을 진행합니다. 그리고 여관의 빠른 대처로, 그를 데리고 구급차가 올 수 있는 산 아래까지 이동합니다. 그는 무사할까요?

즐거운 저녁 공연이 아수라장이 됐군요. 식사는 끝났나요? 만약 남은 음식이 있더라도..... 지금 같은 상황에서는 별 도움이 안 되겠지만요.

=끝나가는 하루...:

별관으로 돌아와 쉬고 있자면, 직원이 왔음을 알리는 벨 소리가 들립니다. 문을 열어보면 여관의 총지배인이 정중하고 심각한 표정으로 서 있습니다.

"폐를 끼쳐드려 정말 면목이 없습니다. 오늘 숙박 비용은 전부 환불해드리도록 하겠습니다."

그렇게 말한 지배인은 시키지도 않았는데 머리를 조아리며 감사자에게 사과합니다. 아무래도 오늘 사람이 쓰러졌으니 큰 민폐였다는 걸까요. 지배인은 감사자가 화를 낸다면 더욱 고개를 들지 못합니다.

감사자가 전액 환불해달라하고 앞으로 머무를 일정을 취소해도 지배인은 아무 말도 못 합니다. (이렇게 된다면 시나리오가 종료됩니다) 숙소를 더 좋은 옵션으로 업그레이드해달라고 우겨도 따릅니다. 나쁜 소문이 나길 바라지 않으니까요.

하지만 과한 부탁은 @대인 기능 강행 판정으로 적용되며, 실패시 여관주인의 신뢰도를 잃고 되려 블랙리스트 진상이 되어 세간에 퍼질 수 있습니다. 사람이 쓰러졌는데 자기 이익을 지나치게 우선시하지 맙시다!

지배인에게 쓰러진 직원에 대해 물어본다면 다음중 하나입니다.

-@응급처치 판정에 성공했던 경우 무사히 병원으로 옮겨져 현재 휴식중이라고 합니다. 감사자가 생명을 살렸네요, 안도감이 몰려옵니다.

-@응급처치 판정에 실패했던 경우 병원으로 옮겨졌으나 대처가 늦었기에 현재 혼수상태라고 합니다. 좀 더 경위를 살펴봐야 한하지만, 마음이 안 좋네요.

이렇게 토부키리에서의 하루가 끝나갑니다.

비록 저녁에 그런 일이 있었지만, 내일은 즐거웠으면 좋겠네요.

02.토부키리에서의 2일

하루가 밝았습니다. 잘 지내셨나요?

일어나면 시간에 맞춰 숙소로 아침 식사가 도착합니다. 저녁때처럼 호화로운 코스 요리는 아니지만 알찬 구성! 빈속을 안정감 있게 채우기 딱 좋습니다.

여관에서 맞이하는 둘째 날이 시작되었습니다. 1일 차에 못 가본 곳을 살펴봐도 좋고, 여유롭게 하루를 보내도 좋습니다. 비록 사람이 쓰러졌지만, 여관은 손님을 위해 분주하게 돌아갑니다.

추가 이벤트가 발생하는 곳은

- 신사
 - 여관 본관
 - 직원용 별관
- 입니다.

이 공간을 필수적으로 돌아볼 필요는 없으며, 나머지 구성은 1일 차와 같습니다.

여관 직원과 신사 관계자는 다소 어수선한 분위기여도 손님인 탐사자에게 친절하며, 온천이나 식사도 별문제 없이 이용 가능합니다.

저녁 식사는 어제와 마찬가지로 연회장에서 제공하지만, 사건이 있었던 만큼 숙소로 식사를 가져다 달라고 해도 괜찮으며, 공연은 없습니다. 다소 적막하겠네요.

02-01. [다시 찾은 후류이 신사]

탐사자는 산책로를 따라 걸다가 후류이 신사를 방문할 수 있습니다. 1일차에 방문했는데 또 방문해도 좋고, 2일차에 처음 방문해도 좋습니다. 신사로 가면 1일차에 즐길 수 있는 일(부적 구매, 직원과 대화 등)을 여전히 할 수 있지만, 1일차 방문보단 어수선한 분위기입니다.

=둘째 날의 배전:

아쉽게도 오늘 참배는 금지입니다. 사람 하나가 지키고 있고, 시도시 오늘은 사정상 지양해달라고 말합니다. 여관에서 본 적 없는 사람 여럿이 분주하게 오가며 사무실 직원과 대화하거나, 배전 뒤 본전으로 향하는 게 보입니다. 탐사자가 그들을 따라 들어가려하면 가로막습니다. 하지만 @은밀행동이나 @관찰 등으로 본전 안을 살짝 들여다볼 수 있습니다.

만약 탐사자가 본전을 들여다본다면 우물 앞에 모인 사람들이나 사다리 따위를 볼 수 있지만, 직원에게 저지당합니다. 만약 탐사자가 재벌이나 유명인사여도, 신사의 일은 중요하기 때문에 함부로 끼어들 수 없습니다. 영매나 오컬트 관련 직업이라면 @대인 기능 극단적 성공으로 간단한 사정을 들을 수 있습니다. 우물을 열어보고 이상이 있는지 확인해본다네요.

=둘째 날의 사무실:

만약 사무실 직원과 @대인 기능 판정으로 대화한다면, 추가되는 정보가 있습니다.

- 토부키리 여관에서 스님 역 배우가 쓰러졌다 들어서 신사 관계자도 이를 신경쓰고 있다.
- 어제 의식용 거울이 깨져 부랴부랴 대체품으로 달래는 의식을 진행했지만, 거울이 깨진다는 건 불행의 전조, 그 불행이 배우에게 옮겨간 게 아닌지 걱정이다.
- 이 모든 증상이 '용이 노해서 일어난 건 아닌가'라는 가설이 나왔기에 지금 신사는 혹시 봉인한 우물에 무슨 문제가 있는지 조사하고 있다.

아무래도 사람이 위험한 일이 있어서 용의 저주라고 생각하는 모양입니다.

02-02. [다시 본 여관 본관의 그림]

본관 프런트 데스크 옆엔 그림과 전시물이 있었죠. 매점이나 프런트 데스크를 위해 본관을 방문하면 필수적으로 마주하게 됩니다.

그림과 전시물에 바뀐 점은 없습니다. 여전히 꺼림칙한 그림입니다. 사람이 쓰러져서 그런가, 용의 저주일까요? 그림속 소용돌이 치는 용이 더욱 불길해보입니다. ...직원들도 그렇게 생각하나봅니다.

"유우씨, 괜찮으실까? 걱정이야."
"역시 용의 저주가 아닐까. 왜, 있잖아....."

용의 저주? 둘은 무슨 이야기를 하는 걸까요?

@듣기or은밀행동:

- 성공시 직원들이 소근거리는 대화를 듣습니다.
- 실패시 직원들이 근처의 탐사자를 의식하고 자리를 피합니다.

"저주가 다 뭐야. 우연이야."
"여기에 온천 마을을 조성하려던 회사도 다 도망쳤어. 그거, 직원이 연달아 죽어서래."
"그런 일도 있었어? 처음 들어."
"회사에서 돈을 쥐서 막은 거야. 여기 왔다가 미쳐버린 사람이 몇인데....."
"그럼 여긴? 여기도 위험한 거 아냐? 유우씨도 쓰러졌잖아."
"여긴..., 괜찮았으면 좋겠다. 스님의 석장도 있잖아."
"엉터리야....."

직원들은 자기들끼리 그런 대화를 속삭거리다 탐사자를 발견하고 화들짝 놀라 자리를 피합니다.
탐사자가 안 좋은 말을 하면 안 될텐데요, 여관의 평판에 금이 가는 일일테니까요.

02-03. [다시 찾은 직원용 별관]

직원용 별관은 창고나 숙소로 쓰입니다. 손님이 신경쓸 곳이 아니죠. 굳이 찾아간대도 들어갈 수 없습니다. 하지만 오늘 그 부근을 지나면.....

<이벤트 발생>

탕! 별채 근처에서 울리는 총성이 들립니다. 무슨 일이죠? 황급히 그 자리로 뛰어가보면 라이플을 든 직원 하나가 깜짝 놀라 탐사자를 돌아봅니다.

"죄송합니다. 많이 놀라셨나요? 방금은 공포탄이었습니다."

"토부키리엔 자체적인 음식물 쓰레기 처리구역과 작은 텃밭이 있는데, 산을 다니는 들개가 나타나면 어지간해선 도망치지 않아서, 공포탄을 쏘서 쫓아냈습니다. 자칫하면 사람을 물 수도 있으니까요. 손님이 다친 일은 한 번도 없었으니 너무 걱정하지 마세요."

오오야마 히나타 ~여관 토부키리의 우수 직원~

STR 70 CON 50 POW 50 DEX 50 INT 45 SIZ 60
EDU 60 LUK 50 / HP11 MP10 SAN 50
피해+1d4 체구1 이동8

사격-라이플 65% / 근접-격투 50% / 은밀행동 65% / 설득 70% / 언어-(탐사자 국적) 50%
생존술-산 50% / 위협 50% / 응급처치 50% / 자동차운전 65%

소지품: 엽총(공기총/사격-라이플/탄환10, 거리 110m, 고장 96) / 자동차키

***KP 메모:** 하나타는 차후에 있을 '토부키리의 마지막 새벽' 이벤트에서 손님을 깨우는 직원입니다. 성별이나 외모는 마음대로 설정해주세요. 어디까지나 난이도 조절&분위기 조성용 NPC이므로 편하게 개변/생략 가능합니다. 지금 당장 마주칠 이유는 없지만, 하나타와 대화를 통해 탐사자는 '토부키리 어딘가'에 총이 있단 걸 알 수 있습니다.

직원은 탐사자에게 호의적이며, 탐사자의 심기를 건드리지 않으려 애씁니다. 탐사자가 실탄을 쓰는 경우가 있냐고 물어보면 '만일을 위해 구비해뒀다만 멧돼지나 곰이 나오는 산은 아닌지라 써본 적은 없다', '방금처럼 들개나 너구리를 쫓아낼 때 쓰는 게 전부다'라고 대답합니다.

02-04. [다시 하루를 마치며.....]

다시 토부키리에서의 하루가 저물입니다. 오늘 식사도 맛있었고, 온천도 좋았고, 적당히 부는 바람도 좋았습니다.

잠들기 전 별관에서 밖을 내다보면, 바람이 부는 게 느껴집니다. 덜컹덜컹, 전면창이 흔들리는 걸 보니 바람이 조금 세네요. 내일 날씨는 선선하거나 조금 추울지도 모르겠습니다.

별다른 일이 없으므로 탐사자는 그대로 잘 준비를 합니다. 잘자요.

03. 토부키리에서의 새벽

잠이 든 탐사자는 꿈을 꾸입니다.

사다리를 타고 우물 아래로 내려가는 꿈. 우물에서 기시감이 느껴지지만, 어디에서 봤는지 도통 기억나지 않는 꿈입니다. 탐사자의 의식은 깨어있으나, 마치 남의 꿈을 엿보는 것처럼 몸은 움직이지 않습니다.

때때로 사다리가 아니라 벽을 짚어 메마른 벽과 바삭 말라붙은 이끼가 느껴집니다. 우물의 물은 이미 메말라, 물에 젖는 일 없이 바닥에 도달합니다. 우물 바닥 옆, 벽에 커다란 구멍이 뚫려 있습니다. 들여다보면 현무암 동굴이 보입니다. 천천히 들여다보면 내부는 어둡고, 탐사자는 열린 헤드라이트 빛에 의존해 앞으로 나아갑니다.

왜 우물 아래에 이런 공간이 있는 걸까요? 이 꿈에서 무엇을 찾기 위해 내려온 걸까요?

얼마나 걸었을까, 탐사자는 동굴 안에서 인위적인 건축물을 발견합니다. 거대하게 쌓아올렸지만 무너져내린 현무암 탑. 인류 역사 아래 인간의 손으로 지어진 적 없는 방식으로 존재하는 기이한 건축물, 이게 왜 여기에? 바닥에는 짐승의 발자국이 있었습니다. 동그란 발가락으로 이루어진 세모꼴 발자국이 마구 나돌아다닌 듯 찍혀있었습니다. 처음 보는 짐승의 발자국.....

그때, 기분 나쁜 소리가 들립니다. 등골이 서늘해지며 봉— 뜨듯 귀를 울리는 피리 소리가 귀 안에 무수히 많은 손가락을 집어넣고 굵는듯해 속이 메스꺼워집니다. 탑 뒤에서 불길한 움직임이 느껴집니다. 봐선 안 된다는 본능이 탐사자를 뒤흔들었지만, 꿈속의 시선은 말을 듣지 않습니다.

미약한 헤드라이트가 탑 뒤를 감히 올려다봅니다.

굽이치는 검은 강이 허공에 흐른다면 이런 느낌일까요. 하늘에 추악한 용이 흐르고 있었습니다. 날개는 없고 촉수와 고깃덩이로 이루어진 것이 소용돌이치듯 몸을 뒤틀며, 울룩불룩 제 몸에 난 눈과 입을 벌렸다 감으며 깔깔거리고 있었습니다. 흔적도 없이 나타난 게 기괴할 정도로 유연한 몸을 뿔내며 허공을 날고 있었습니다. 아, 탐사자의 몸이 떠오릅니다.

불잡혀 무력하게 끌어올려진 인간은, 사악한 용의 힘으로 뼈에서 모든 살이 벗겨져 갈기갈기 찢

.....어진다고 생각하는 순간, 꿈에서 깹니다. 생생한 악몽에서 번진 식은땀이 등을 쓸어내립니다. 하지만 어쩐지, 마지막에 봤던 추악한 용의 모습은 기억나지 않습니다. (SAN 1/1d4)

***KP 메모:** 신사 관계자들이 우물을 열고 들어갔을 때의 광경입니다. 탐사자가 크툴루 신화와 연관이 높기 때문에 본능적으로, 혹은 영감이 높은 신관의 마지막 의식이 바깥 사람들에게 위험을 알리기 위해, 라는 사유로 신사 관계자의 시점으로 꿈을 꾸게 됩니다. 생생한 악몽인데 용-비행 폴립의 모습이 기억나지 않는 이유는..... 글썄요? 본능의 방어 기제, 신관의 붕괴하는 정신이 파편화됨, 탐사자의 잠재적 판단, 뭐든 좋습니다. 수호자 재량으로, 혹은 시나리오 종료 후 탐사자 재량으로 설정해주세요!

덜컹덜컹, 바람이 불어 전면 유리창이 흔들리는 소리가 납니다. 과장을 섞자면 별관이 지붕부터 뜯어져 날아가는 게 아닌가 싶을 정도로. 침실 밖으로 나가보면 바람이 거세게 불어 전면 창이 덜컹거리고, 노천탕의 수면이 마구 요동치고 있습니다. 태풍인가요? 그렇다기엔 비바람도 구름도 없습니다. 하지만 왜 이렇게 바람이 거세게 부는 걸까요? 일기 예보는 강풍 주의는커녕 바람에 관한 이야기는 한마디도 없었는데. 다시 잠들 수 있을지 걱정이 앞서는 그때.....

@관찰:

- 성공시 현관문쪽 불투명 유리창에 사람이 서있는 그림자가 보입니다.
- 실패시 흔들리는 전면창을 유심히 바라보다, 어느 순간 피묻은 유카타를 입은 사람이 등 뒤에 비치는 게 보입니다. 귀신?!

@듣기:

- 성공시 탕, 탕, 작지만 확실하게 문을 두드리는 소리가 들립니다.
- 실패시 덜컹덜컹, 창틀이 흔들리는 소음만 듣다, 어느 순간 벌컥 문이 열리는 소리를 듣습니다. 돌아보면 현관에 피묻은 유카타를 입은 사람이..... 귀신?!

사람인지 귀신인지, 말도 없이 피 묻은 유카타를 입고 들어온 그는..... 이곳 여관 토부키리의 직원, ‘오오야마 히나타’였습니다. 히나타는 창백하게 질린 얼굴과 바람에 잔뜩 헝클어진 머리로, 별채로 들어왔습니다. 직원이 손님 숙소로 이렇게 막 들어와도 되나요? 게다가 피 묻은 옷, 누구의 피인가요? 설마 연쇄 살인마? 온갖 생각이 들 수 있겠지만, 히나타는 손님이 무슨 말을 꺼내기도 전에 다급하지만 누가 쫓아오기라도 하듯 조용하게 말합니다.

“용입니다, 손님. 도망쳐야 해요!”

히나타의 목소리와 표정은 겁에 질려 있지만 뚜렷합니다. 거짓말은 아닌 것 같습니다. 하지만 용이라니, 무슨 소리죠? 설마 그 스님과 용 전설에 나오는 그 사악한 용이 깨어났다는 걸까요? 어쩐지 꿈의 내용이 떠올라 찝찝합니다.

***KP 메모:** 위에서 서술한 여관 토부키리의 직원 ‘오오야마 히나타’입니다. 히나타는 직원용 별관에서 깨어있다가 동료 직원이 허공에 떠올라 잔인하게 죽는 모습을 봤습니다. 다른 직원은 제각각 도망치거나 숨었지만, 모조리 비행 폴립에게 발각되어 이곳저곳에서 살해당하는 중입니다. 히나타는 여관 지배인의 부탁을 받고 손님을 무사히 깨우고 함께 도망치기로 합니다. 존재 의의는 ‘여관에 일어난 용의 참사를 알릴 사람’, ‘밸런스 조절용 NPC’이기에 해당 장면이 끝나면 제거(...)해도 괜찮지만, 히나타와 함께 살아나가는 걸 목표로 해도 좋습니다. 히나타는 눈 앞에서 사람이 죽는 걸 목격해 이 사건 이후 ‘이성(SAN)이 45로 시작’합니다. 일시적 광기는 면했습니다. 모든 광기는 ‘자신을 희생해서라도 남을 지키다-직원의 의의는 손님을 섬기는 것’으로 고정됩니다.

탐사자가 히나타에게 자세한 설명을 요구하면 히나타는 ‘신사에 봉인된 사악한 용이 풀려나 사람을 죽이고 있다. 손님을 대피시켜달라는 지배인의 부탁으로 별관 열쇠를 받아 문을 열었다. 시간이 없으니 손님께서 저를 믿어달라’고 호소합니다. @심리학이나 @정신분석 판정을 걸어봐도 그는 제정신이며, 오히려 또렷한 목표-탐사자와 함께 무사히 도망치는 것-를 가지고 있다는 걸 알게 됩니다.

탐사자는 히나타를 믿을 수도, 믿지 않을 수도 있습니다. 탐사자가 히나타를 믿지 않고 떠나달라고 한다면 히나타는 탐사자를 설득하려 합니다. @정신력vs설득(70%) 대항 판정을 거쳐도 좋고, 그냥 설득당해도 좋습니다. 하지만 시간을 너무 끌면 사악한 용이 다른 사람을 모조리 죽이고 탐사자를 찾아올 지도 모릅니다.

이후 히나타와 동행한다면 히나타는 탐사자의 안위를 우선시합니다. 하지만 탐사자가 끝까지 히나타를 믿어주지 않는다면, 히나타는 설득을 포기하고 별관을 떠납니다. 이후, 어딘가에서 살해당해 발견됩니다.

만약 탐사자 일행이 제각각 다른 별관을 이용하고 있다면, 히나타는 모든 별관을 돌 때까지 살아있습니다. 하지만 히나타 여부와 관계없이, 이후 탐사자는 전부 합류해서 되도록 개별 행동을 하지 않도록 유도 부탁드립니다. 작전상 떨어지는 건 괜찮지만, 기왕이면 함께 행동해 같은 엔딩을 봅시다.

만약 탐사자가 히나타의 말을 믿지 않고, 계속 도망치지도 않는다면 로스트입니다.

03-01. [두 가지 선택지]

탐사자는 갑작스레 여관을 떠나야 합니다. 짐을 전부 챙길 새도 없이, 캐리어를 들고 갈 여유도 없이 말이죠. 한밤중의 도주라니, 아무것도 안 했는데 괜히 죄책감이 듭니다. 한 거라곤 온천을 즐긴 것밖에 없다고요!

히나타는 ‘용을 피해 산 아래로 내려가 히나타의 자가용을 타고 대피’하는 계획을 제안합니다. 만약 탐사자가 다른 방법을 제시할 경우, 걱정하면서도 탐사자의 제안을 따릅니다.

하지만 탐사자가 도망치면, 사악한 용은 어떻게 될까요? 봉인을 깨고 나온 용은 세상을 줄을 대로 휘젓고 다니지 않을까요? 옛날 그 전설처럼 많은 사람이 죽고 다치는 건 아닐까요? 사실 자기 목숨 하나 부지하기 힘든 상황입니다. 창밖의 덜컹거리는 바람은 이미 용이 활개 치고 있다는 증거입니다. 인간의 능력을 아득히 넘어서 존재를 봉인하자 덤빈다니, 무모한 행위입니다.

하지만 방법을 알고 있지 않아요.

물론 선택은 당신 몫입니다. 어떤 선택을 하더라도 세상은 알지 못할 겁니다.

=산을 내려간다:

탐사자는 산을 내려가기로 합니다. 만약 자가용이 있는 탐사자라면 산 아래 차가 있을테고, 하나타의 차를 탈 수도 있습니다. 택시나 전철 등 대중교통을 이용해 면허가 없더라도 산 아래의 민가까지 무사히 도망치면, 다른 사람들에게 사태의 심각성을 알릴 수 있을 겁니다.

하나 걱정되는 건, 새벽의 산은 빛 하나 없이 어둡다는 겁니다. 자칫하면 절벽으로 달려나가 굴러떨어지는 게 아닐까요? 게다가 몰래 도망친다 하더라도 용이 쫓아온다면?

탐사자는 무사히 도망칠 수 있을까요?

이 선택을 할 경우 '03-07. [\[쫓아 내려오는 용 \]](#)'으로 이어집니다.

=신사로 올라간다:

탐사자는 맞서 올라가기로 합니다. 전설의 내용이, 그리고 당신의 지혜가 이 용을 어떻게 쫓아낼지 알려줍니다. 전설 속 지나가는 스님은 없지만, 마침 여기로 여행온 당신이 있잖아요! 어떻게든 되겠죠!

물론, 자살 행위에 가까울만큼 위험한 결단입니다.

전설이 와전된 싸구려 이야기에 불과했다면 탐사자는 허무하게 개죽음 당할지도 모릅니다.

탐사자는 지나가던 스님처럼 신묘한 능력자도 아니잖아요. 자신을 봉인하려는 걸 알면 용이 가만 둘 리가 없습니다.

하지만 해야한다고 생각하는 거죠?

이 선택을 할 경우 '03-06. [\[쫓아 올라오는 용 \]](#)'으로 이어집니다.

03-02. [사악한 풍룡]

<수호자 전용 정보>

사악한 풍룡, 검은 용, 소용돌이, 뭐든 좋습니다. 하지만 부르는 이름이 뭐건, 앞으로 여러분이 마주칠 사악한 존재는 평범하게 생긴 용이 아닙니다. 그도 그럴 게, 봉인된 용은 동양의 영물이 아니라 신화생물 '비행 폴립'이니까요.

인간은 장대하고 신묘한 능력을 가진 비행 폴립을 보고 차마 요괴라곤 생각 못하고 신적 존재로 인식했으며, 그중에서도 굵이치는 몸을 지녔으니 용이라고 생각했던 겁니다. 물론 실제 용과는 상당히 거리 있는 생김새지만, 비행 폴립을 제대로 본 사람은 전부 미쳐버렸을 겁니다. 결국 남은 사람들은 봉인된 그걸 제대로 알지 못하다 대충 주워들은대로 검은 용이라 얼버무린 겁니다. 이 목차를 제외한 시나리오 내 명칭은 '사악한 용'으로 고정합니다.

사악한 풍룡? ~지하의 어둠에서 오는 공포~

STR 250 CON 120 POW 60 DEX 65 INT 70 SIZ 230

HP33 MP16 / 장갑 4점 & 물리 최소 피해

체구6 이동8/12(비행) 회피 30%

근접전 65% 피해 1d10

특이점: 투명화 축수(장갑 무시) 열감지

[공격 기술]

축수(65%) / 돌풍(60%) / 저지 공격

의미없는 내동댕이(65%): 떨어질 때 도약으로 착지 가능, 실패시 데미지 +1d6

(스텝 일부 하향 개량, 자세한 사항은 룰북 294~295p. 비행 폴립 항목 참조)

비행 폴립은 인간보다 강력하고, 마력을 1 사용해 몸을 투명하게 만듭니다. 또한 큰 체구나 특수한 능력 탓에 주먹, 총이나 도검같은 물리적 무기는 통하지 않는다고 봐야죠. 축수를 뺏어 한 번에 여러 번 공격 하며, 바람을 일으켜 사람을 내던지는 건 식은죽 먹기입니다. 게다가 열감지 기능이 있어, 탐사자가 아무리 숨어도 썩늘한 시체가 되지 않는 한 찾아낼 수 있습니다.

그럼 탐사자에게 남은 건 절망뿐일까요? 불행중 다행일까, 좋은 소식이 두 개 있습니다.

=불행중 다행?:

첫째, 이 비행 폴립은 적극적인 살의가 없습니다.

물론 인간이 거처로 기어들어와 불쾌하게 만들었지만, 살육에 집착하는 피에 굶주린 괴물은 아닙니다. 안락한 지하동굴에서 유유자적 하는 삶이 더 유익한걸요. 비행 폴립에게 인간 죽이기는 어디까지나 심심풀이입니다. 축수로 인간을 잡았다가도 획 던져 놓아주었다가, 다시 쫓아가서 잡았다가, 이번엔 모습을 감춰 두려워하는 모습을 지켜보고, 숨은 모습도 못본 척 넘어가주고, 그러다가 다시 쫓고..... 뭐 그런 식입니다.

둘째, 이 비행 폴립은 ‘전사’가 아닙니다.

지금도 세계 어딘가 고대 유적엔 각종 전투 기술을 지닌 흉악한 ‘비행 폴립 전사’가 있습니다. 비행 폴립 전사는 여러 마리로 대열을 짜 폭풍을 만들거나 주문을 익히고 있습니다. 인간은 상상할 수 없는 다양한 살육법을 익힌 위험한 존재입니다. 하지만 사악한 풍룡이라 불리는 이 녀석은 먼 옛날 낙오된 나약하고 평범한(?) 비행 폴립에 불과합니다. 동료는 없고, 이미 이 동굴(봉인)에 정착해버려 쉽게 이곳을 떠날 생각도 없습니다.

...위와 같은 사유로, 사악한 용-비행 폴립-은 탐사자를 단칼에 죽이기보단 꾸준히 괴롭히는 걸 선호합니다. 물론 그렇다고 야기새 다루듯 살살 조심조심 다룬다는 뜻은 아닙니다. 포식자가 사냥감의 숨통을 끊기 전 쫓는 걸 즐기고 발악을 즐길 뿐. 게다가 탐사자를 방치하는 동안은 다른 사람을 괴롭히고 있습니다. 탐사자는 자신이 타겟이 아닐 땐 타인의 비명을 들으며 견뎌야합니다.

하지만 탐사자에게 귀중한 기회가 되겠죠. 방심한 녀석에게 한 방 먹여줄 수도 있습니다!

=비장의 수단:

비록 비행 폴립의 능력은 인간을 으깬 감자처럼 만들 만큼 강하지만, 살육보단 놀이에 집중하기 때문에 탐사자를 아슬아슬하게 살려줍니다. 아님 관심 없는 척 내던지거나요. 물론 그 놀이 과정에서 으깬 탐사자가 될지도 모르겠습니다. '인간을 가지고 노는 비행 폴립'은 모든 판정에 페널티 주사위를 1개 지닙니다.

***KP 메모:** 이 시나리오에선 석장-번개총-외엔 비행 폴립에게 대항할 수단을 마련해두지 않았습니다. 때문에 난이도 조절차, 인간을 가지고 노는 비행 폴립은 전력을 다하지 않습니다. 순전히 재미를 위해 활개치는 중이니 성공해도 그만, 실패해도 그만입니다. 인간은 자길 무찌를 방도가 없으며 갑옷을 껴입어도 해체하는건 식은 죽 먹기니까요. 수호자 재량에 따라 페널티 주사위를 생략해도 좋습니다.

하지만 비행 폴립이 예민하게 반응하는 게 하나 있습니다. 다름아닌 자신을 물리친 데 쓴 '석장'입니다. 석장이 흔들리는 소리를 들으면 놀이가 아닌 살의를 가지고 달려듭니다. 비행 폴립은 '석장을 든 인물'을 우선 공격하며, 봐주지 않고 전력을 다해 제거하려하기에 페널티 주사위 없이 판정합니다.

=용을 부르는 소리:

사악한 용은 먼저 발견한 직원용 별관에 지대한 관심을 가져, 손님용 별관에 있는 탐사자를 -아직까지는- 신경쓰지 않습니다. 하지만 큰 소리나 위협에는 반응합니다.

- 총성: 사악한 용에게 총은 안 통하지만, 시끄러운 녀석일수록 재미있단 걸 압니다..
- 비명: 사악한 용이 인간을 내던지는 이유죠. 새로운 비명은 새 장난감이란 뜻, 바로 반응합니다.
- 석장: 사악한 용을 분노케하는 유일한 수단. 석장이 시끄럽게 흔들리는 소리를 들으면 용은 당장 하던 일을 멈추고 위협 요소를 죽이려 갑니다.

위 세 가지를 조심한다면, 사악한 용이 쫓아오는 일이 -당장은- 없을 겁니다.

그럼, 준비는 되었나요? 무사를 빕니다.

무사히 도망치기 위해, 살아있는 사람을 찾기 위해, 아니면 어떻게든 숨어보기 위해..... 이유가 뭐건, 탐사자는 이 여관을 돌아다닐 수 있습니다. 현재 사악한 용-비행 폴립은 신사에서 내려와 여관을 돌아다니고 있습니다.

사악한 용의 크기는 픽업 트럭(체구 6)을 길게 늘어놓은 듯 크고 깁니다. 그 몸은 상당히 파괴적이지만, 비교적 얇아 여관의 넓은 복도나 틈새를 미끄러지듯 날아들어 인간을 가지고 놉니다. 게다가 용의 얇은 측수는 그보다 좁은 곳도 지나다닐 수 있죠. 방심하지 말고 어디든 조심조심 다닙시다.

이제부터 탐사자는 장소(본관-별관)를 옮길 때마다, 혹은 시간을 지체해 오랜 행동을 할 때마다 @은밀행동 판정을 거칩니다. 실패시 큰 소리를 내거나, 환각을 보거나, 용이 근처로 다가오는 모습을 목격하는 등 경각심을 느낄 위기 상황이 다가옵니다. 긴장을 위한 장치지만 정말 용이 쫓아올 수도 있습니다. 수호자의 재량으로 판단해주세요.

03-03. [변해버린 본관의 마지막]

=바람이 몰아치는 산책로:

별관에서 본관으로, 아니면 다른 별관이나 신사, 산 아래로..., 어딜 향해도 산책로를 경유해 지나가기 마련입니다. 여관 내부와 그 주변을 빙 둘러 나있는 길이니까요. 탐사자는 조심스레 산책로를 지나갈 겁니다. 수호자 재량으로 탐사자의 @듣기 혹은 @관찰 판정을 비밀 주사위로 굴려, 멀리서 사람의 비명이나 안타까운 죽음을 인지할 수도 있겠습니다. (SAN 0/1)

여관을 감싸던 싱그러운 숲 냄새는 어디 가고, 비바람이 몰아친 물비린내가 감돕니다. 여관에서 꾸며둔 정원과 연못... 꾸며둔 녹음은 전부 부러지거나 바람에 꺾여 쓰러졌고, 연못은 누가 빨아올리거나 한 듯 텅 비어있습니다. 연못 주변엔 잔인하게 뭉개진 관상용 잉어가 불쾌한 비린내를 흘리며 죽어 있습니다. 사악한 용이 지나간 흔적일까요. 비릿하고 텅 빈 대가리와 눈이 마주칩니다. 잘려나갔으니 말이 없지만, 착각에서 기어나온 시선이 탐사자를 응시합니다. 마치 다음은 당신이라는 듯. (SAN 0/1)

여관 뒤쪽 산책로, 그러니까 산 위 신사로 향하는 길.... 후류이(風龍井) 신사로 가는 길을 가리키던 표지판은 꺾인 채 바닥을 나뒹굽니다. 신사로 향하는 산책로는 거대한 바위가 기어내려온 양 풀들이 양 옆으로 누워있습니다. 이 길을 통해 내려왔던 건 아마.....

*

.....탐사자가 조심스레 들어선 본관은 조용합니다. 내부는 바람이 한 번 크게 휩쓸고 간 듯 엉망으로 뒤엉켜있습니다. 프런트 데스크는 물론이고 매점, 전시품, 모든 것이 엉망입니다. 바닥에 내팽겨진 박살난 창호문은 이제 모든 게 끝났다고 말하듯 스산합니다. 탐사자는 왜 본관으로 왔나요?

=문의할 수 없는 프런트 데스크:

직원은 없습니다. 프런트 데스크로 다가가 너머를 들여다보면, 무거운 금고가 바닥에 떨어져, 바닥이 크게 패어 있습니다. 핸드폰을 @열쇠공 판정 혹은 지배인의 열쇠를 이용해 금고를 열 수 있습니다. 금고를 열면 처음에 제출했던 탐사자의 핸드폰이 들어있습니다. 핸드폰을 켜 순간,

@행운(강제):

- 성공시 휴대폰이 무사히 켜지며, 전화도 걸 수 있습니다.
- 실패시 1d4를 굴려 아래 결과를 따릅니다.

- 1/ 아무 이상 없지만, 켜보니 배터리가 10%.....?!
- 2/ 휴대폰 액정이 박살! 전원을 켜면 @민첩 극단적 성공으로 조작 가능합니다.
- 3/ 휴대폰이 켜지지 않습니다. 이래서야 그냥 최첨단 벽돌이잖아.....
- 4/ 켜 순간, 그동안 온 메시지와 각종 알림으로 핸드폰이 요란하게 울립니다! 들키겠어!

=구차한 잡동사니 매점:

강풍에 무력하게 휩쓸려 다 쓰러진 매대를 확인할 수 있습니다. 매점 안쪽 창고 입구는 철문인데도 뜯겨져나가 안으로 들어갈 수 있습니다. 1명 겨우 들어갈만한 작은 공간인데, 이마저도 다 무너진 짐더미때문에 발 디딜 틈 찾기 힘듭니다.

@관찰:

-성공시 창고 입구에 활권뒤틀린 손 자국과 통째로 떨어져나온 피묻은 손톱 조각이 떨어져있는 걸 발견합니다. 손자국은 밖으로 끌려나갔는지 문가에 긁혀있는 게 고작입니다. 이 흔적의 주인은 지금 어떻게 되었을까요? (SAN 0/1)

*KP 메모: 비행 폴립은 2층 창문으로 들어왔습니다. 본관의 직원 휴게실에서 자던 직원이 매점 창고에 숨었으나, 열감지 능력이 있는 비행 폴립에게 무력하게 끌려나왔습니다. 본관에서 직원 시체를 찾는다면 손톱이 떨어져나간 걸 볼 수 있습니다.

매점에서 쓸만한 물건을 찾을 수도 있겠습니다. 손전등이나 비상용 초, 수영복 피팅 마네킹, 노래가 나오는 장난감 등..... @행운 판정을 통해 성공한다면 쓸만한 걸 발견합니다. 보통 매점에서 팔 가능성의 희박할수록 고난이도의 판정이 필요합니다. 하지만 앞서 말했듯 커다란 폭죽이나 흥기 등 위험한 물건은 판매하지 않아 대성공해도 찾아낼 수 없습니다.

=몰락한 전설:

그림과 전시품을 확인해보면, 거대한 그림 한 쪽이 기울어져 한쪽 귀퉁이가 완전히 박살났습니다. 무너진 귀퉁이쪽 스님은 구겨지고 뭉개져 몰락하고, 기울지 않은 쪽을 헤엄치는 불길하고 더러운 소용돌이만 살아남아 기세등등하게 걸려 있었습니다. 이제 인간을 구해줄 스님은 없고, 다시 사악한 용이 활개칠 세상만이 남았을까요?

반쯤 무너진 그림과 달리 전시품은 조금 흔들리고 쓰러지기만 했을 뿐 여전히 단단한 유리 케이스 안에 들어 있습니다. 석장이 든 케이스는 무거웠는지 기우뚱 쓰러져 누워있고, 책이 든 케이스는 운 좋게도 살짝 흔들렸을 뿐 제자리에 멀쩡히 서 있습니다. 만약 히나타가 함께 있다면 일본어 자료를 읽어줄 수도 있습니다. 석장이나 책을 꺼내려면 지배인의 열쇠(≠히나타의 별관 열쇠)가 필요합니다. 열쇠가 없다면.....

@열쇠공:

-어려운 성공시 조용하고 무사히, 케이스가 열립니다.
-성공시 케이스는 열리지만, 사용한 도구는 고장납니다. (열쇠공 판정에 페널티 +1)

석장을 꺼낸다면 '03-06. [꽃아 올라오는 용]의 =전설 속 석장'으로 이어집니다.

이밖에도 1층의 주방이나 연회장, 객실은 들어간단한들 별로 볼만한 게 없습니다. 운 좋으면 주방에서 식칼을 찾는 정도? 만약 사악한 용이 본관으로 들어온 경우엔, 석장이 없는 사람은 눈 가리고 아웅하는 용도로 숨을 수 있습니다. 사악한 용은 종종 @정신력 (페널티 +1) 판정으로 탐사자를 찾아다니며, 실패시 알아도 그냥 못 본척 지나갑니다.

2층에는 뭐가 있을까요?

우선 2층으로 올라가는 계단은 제 형태를 유지하지 못하고 다 박살나 있습니다. 주변 벽들도 강한 힘을 받았는지 계단 양 옆으로 벌어져있어, 손을 대가며 올라가기도 어려워 보입니다. 히나타가 곁에 있다면 계단을 올라가는 건 위험할 거라고 걱정합니다. 그래도 올라가고 싶다면 @오르기 or @민첩 극단적 성공 판정이 필요합니다.

조심조심 올라온 탐사자를 반기는 건..... 떨어져나간 문짝과 끔찍한 표정으로 일그러져 절명한 시체입니다. 인간이 봐선 안될 걸 보더라도 한듯 일그러진 그 얼굴은 그당시의 공포를 선명하게 담고 있으며, 온몸 곳곳이 훼손돼 바닥을 붉게 만들었습니다. (SAN 1/1d4)

@관찰:

-성공시 시신을 자세히 관찰합니다. 시체의 팔다리엔 밀려나가 찢긴 살점 사이로 흰 뼈가 선명합니다. 부러져서 튀어나온 뼈는 아닌데..... 또한 바닥을 물들인 피는 벌써 말라붙어 있습니다. 마지막으로 잠들기 전까지만 해도 별 일 없었는데, 몇 시간 만에 이렇게 많은 피가 바싹 말라붙은 걸까요?

@수사과학 or 의료:

-성공시 시신이 죽은 경위를 조사해봅니다. 마치 살이 순간적인 속도로 쏠려 벗겨진 것 같습니다. 깊이 뒤져보면 바싹 말라 탈수된 부분도 보입니다. 하지만 대체 무엇으로 쏠렸는지 짐작도 안 가고, 어디에 강하게 내던져져 이리 됐다기엔 이래저래 개연성이 부족합니다. 사고사로 치기엔 타살 같지만, 타살이라한들 대체 누가 이런 꼴로 만들었는지 짐작이 어렵습니다. 인간의 짓이 명백하게 아닙니다.
-실패시 사망 원인을 제대로 밝혀내지 못하지만, 적어도 인간의 짓이 아니라는 걸 명백히 알고 다시 한 번 공포에 질립니다. (SAN 1 감소)

=구멍 뚫린 창문:

2층의 직원 숙소를 확인하면 처참합니다. 문짝은 이미 떨어져나가 나뒹군지 오래, 안을 들여다보면 기이한 태풍이 휩쓸고 간 듯 참상 뿐입니다. 창문을 비롯한 벽 한 면이 동글게 뺑 뚫려있고, 벽의 잔해들과 박살난 가구들이 전부입니다. 벽을 확인해볼까요?

@과학-수사과학:

-성공시 벽의 잔해들이 대부분 방을 채우고 있다는 걸 알아냅니다. 만약 안에서 밖으로 나갔다면 벽의 잔해는 바깥에 흩어져있었겠죠. 구멍과 흔적으로 미루어보건대 아마 이 구멍으로 들어왔겠죠.

@관찰:

-성공시 뺑 뚫린 구멍 아래쪽 가장자리에, 피가 묻어있는 걸 발견합니다. 구멍 밖을 내다보면 바닥에 떨어진 시체가 보입니다. 으스스한 듯한 옆구리와 끔찍한 얼굴로 일그러진 표정에서 절명한 당시의 공포가 생생하게 드러납니다.... (SAN 0/1d2)

방을 뒤지기엔 제대로 남아나는 가구가 없습니다. 옷장이나 침대를 뒤지려면 파편들을 치우느라 시간낭비를 할테고, 파편을 치우고 찾아본다한들 침대 시트나 옷장의 옷, 깨끗한 물이 든 페트병 등 있으면 어딘가엔 쓰겠지만 바라던만큼 쓸모있진 않은 물건들이 고작입니다.

만약 hina타가 있다면 정확하게 예비 염총의 위치를 알고 있습니다. hina타가 없다면 탐사자가 바닥을 정확히 지목하지 않는 한 찾아낼 수 없습니다. 겉보기엔 이상이 없거든요. hina타나 탐사자가 유독 혈거운 어느 바닥을 들어낸다면, 바닥엔 납작한 나무상자에 염총이 보관되어 있습니다. 이때 총의 상태는 최초 발견자나 hina타의 운에 달렸습니다.

@행운:

-성공시 쓸만한 염총을 발견합니다. 성능은 hina타의 소지품과 동일합니다.
-실패시 염총이 영 시원찮습니다. 관리 미숙 혹은 벽 파편 탓에 손상된 모양입니다. 그래도 조금만 손보면 어떻게든 쓸텐데, 그럴 시간이 있을까요?

@사격-라이플(수리시):

- 성공시 1라운드를 소모해 무사히 수리해 탐사자가 엽총을 손에 넣습니다. 성능은 히나타의 소지품과 동일합니다. (엽총 무사 수리)
- 실패시 2라운드를 소모했지만 어쩐지 불안한 느낌으로 고쳐집니다. 당장을 쓸 수 있지만, 여차하면 중요한 상황에서도 고장날 수 있을테니 너무 믿지 맙시다. (고장 지수가 65%로 하락)

휴게실은 딱히 볼 게 없습니다. 건물이 몇 번 흔들렸으니 물건이 어수선한 게 전부입니다.

03-04. [직원용 별관과 탈출로]

직원용 별관으로 향한다면 히나타는 최대한 탐사자를 말립니다. 현재 용이 머무르고 있기 때문이죠. 탐사자가 꼭 직원 별관에 가야하는 건 아닙니다. 하지만 직원 별관에서 총을 구하거나, 금고와 유리 케이스 열쇠를 찾을 수 있죠. 탐사자가 정의롭다면 다른 직원을 구할 수도 있습니다. 탐사자가 나선다면 히나타가 함께 움직입니다.

=직원용 별관에 닥친 위기:

직원 별관에 가까이 다가가기만 해도 끔찍한 비명소리 혹은 웃음 섞인 기묘한 피리 소리가 들려옵니다. 하늘을 올려다보면 기묘하게 흔들리는 신기루같은 잔상이 보여 혼란스럽습니다.

@관찰:

- 성공시 바닥에 찍힌 기묘한 발자국을 발견합니다. @자연 @생물학 @동물학 등의 판정을 해봐도 이런 발자국을 가진 동물은 없습니다. 어쩌면, 용의 발자국일까요?

***KP 메모:** 비행 폴립은 은신중으로, 현재 탐사자는 비행 폴립을 볼 수 없습니다. 탐사자를 발견하면 은신 상태로 따라오다가, 은신을 풀고 측수나 돌풍 공격으로 탐사자를 내던지고 다시 모습을 감춥니다. 탐사자는 판정을 통해 이를 대처할 수 있습니다. (룰북 비행폴립 항목 참조)

직원 별관 주변을 한 바퀴 쭉 둘러본다고 선언하면, 탐사자는 바닥에 쓰러진 직원 하나를 발견합니다. 히나타가 곁에 있다면 직원 이름이 '타나베'라는 걸 알 수 있습니다. 간신히 숨만 몰아쉬는 그는 뼈가 심하게 부러져 움직일 수 없고, 피가 몇지 않아 의식이 천천히 멀어지는 중입니다. 아마 용에게 알 수 없는 방식으로 공격당한 거겠죠.

@응급 처치:

- 성공시 2라운드를 소모해 타나베를 지혈하고 부목을 대줄 수 있습니다. 하지만 타나베는 움직일 수 없습니다. 탐사자가 업고 행동하는 것도 불가능에 가깝습니다.
- 실패시 타나베는 의식을 잃습니다. 창백하게 질린 그의 피부를 보면, 아마 이대로가다간.....

@의료(페널티 1/응급 처치 후 판정):

- 성공시 여전히 움직이지 못해도, 고통스럽던 숨이 안정됩니다. 안전한 곳에 숨겨둡시다. 사악한 용이 움직이지도 못해 재미없는 그를 구태여 찾으려 가진 않겠죠. 만약 모든 일이 잘 풀린다면, 제대로 된 의료팀이 그를 도울 겁니다.

타나베를 무사히 치료한다면 히나타가 그를 안전한 곳으로 옮깁니다. 아마 종종 이렇게, 시신 사이의 부상자를 발견할 수 있을 겁니다. 그때마다 탐사자는 어떻게 해야할지 선택해야 합니다.
(아무 대처 없이 -판정조차 시도하지 않음- 방치 후 죄책감을 느낀다면 SAN 0/1d3 감소)

별관은 1층과 2층으로 이루어져 있습니다. 본관에 비하면 초라한 분위기지만, 식료품과 각종 가구를 보관해두는 창고와 본격적인 직원 숙소가 있기에 규모가 작진 않습니다. 직원용 별관은 좁기 때문에 사악한 용이 굳이 안으로 들어가지 않지만, 대신 기이한 바람(저지 공격)을 이용해 별관 내부를 훑어 괴롭힘을 못 이기고 밖에 나온 사람을 천천히 가지고 놓고 있습니다. 기이한 바람에 붙잡히면 탐사자는 그 바람과 모종의 대항(룰북 295p. 저지공격 참조)을 거쳐야 하며, 최대 3번까지 대항 기회가 주어집니다. 이때 전부 실패하면 사악한 용에게 발각되어 건물 밖으로 끌려나와 내동댕이 쳐집니다. 이후 사악한 용의 표적이 될 수도 있습니다.

***KP 메모:** 수호자는 비밀 주사위로 1d6을 굴려 직원 별관 내에 있는 생존자를 정합니다. 생존자는 중상이거나, 어딘가를 크게 다쳐 이동이 불가능한 경우로 설정해주시면 감사합니다. 이는 수호자가 다인을 연기해야 하는 부담을 줄이려는 장치기에, 난이도 조절을 위해 멀쩡하게 날고 있지만 숨어 다니는 직원도 괜찮습니다. 대처는 타나베와 동일하게 응급처치후 의료로 부탁드립니다.

우선 1층을 둘러봅시다. 1층은 되려 사람이 없어 사악한 용이 난입할 확률은 적습니다. 하지만 여전히 복도를 가르며 돌아다니는 기이한 바람이 종종 나타나기에, 복도를 오갈 때 마다 탐사자 중 가장 행운이 낮은 사람을 골라 @행운 판정을 합니다. 실패하면 랜덤으로 1명이 기이한 바람에게 붙잡히고, 대항 판정에 들어갑니다.

=1층 복도:

사람들의 시신이 쓰러져 있는 복도입니다. 부러지거나 찢어진 상처에서 흘러나온 피가 복도를 붉게 적시고 있습니다. 때로는 기이한 소리와 함께 이상한 방향으로 꺾이는 바람이 쫓아옵니다. 벽과 천장을 타고 도는 바람, 실내에서 이렇게 자유자재로 움직이는 공기의 흐름은 기이하기 짝이 없습니다. 이런 바람 때문에 파문이 이는 피웅덩이는 모독적으로 느껴질 지경입니다. 살아 있는 사람이 있을까요? 대체 무슨 일이 벌어졌을까요? (SAN 1/1d4 감소)

@추적 or 수사 과학:

-성공시 고이고 흩어진 피의 흔적에서 어딘가 질질 끌린 자국을 발견합니다. 가장 최근에 생긴 듯 피웅덩이를 지나간 흔적도 보입니다. 강제적으로 끌려나갔다면 저항의 자국이 없고 드문드문 숨을 고른 듯 멈춘 흔적과 깊게 기댄 손자국도 있으니, 아마 부상을 입은 생존자가 애써 자신의 몸을 끌고 어디론가 기어 나간 게 분명합니다.

***KP 메모:** 관찰로도 기이한 흔적을 알 수 있겠지만, 어디까지 특이한 부분을 발견할 뿐, 이런 상세한 추리는 불가능합니다. 추적으로 흔적이 정확히 어디에 도달해있나 쫓아가거나, 수사과학으로 흔적을 만든 사람의 상태를 짐작해야 합니다.

탐사자가 복도를 빠짐없이 조사하거나 기이한 흔적을 찾아 추적했다면, 복도 어느 벽에서 그 흔적이 끊겨있습니다. 하지만 벽 아래 쪽엔 피가 고여있지만 정작 벽은 멀쩡합니다. 만약 벽을 밀거나 눌러보면, 숨어있는 지배인을 발견할 수 있습니다. 말을 걸어도 대답이 없는 지배인, 맥을 재보거나 @관찰 판정으로 자세히 확인하면 아직 살아있다는 걸 알 수 있습니다. 하지만 다리 한 쪽이 심하게 손상되어 동행은 불가능하고, 구급차가 온다한들 그 때까지 살아있을 거란 보장은 없습니다. 치료할 수 있나요?

지배인의 품을 뒤져보면 금고나 케이스, 여관 이곳저곳을 관리하는 ‘지배인의 열쇠’를 얻습니다.

=1층 가구 참고:

잠겨있습니다. 지배인의 열쇠나 @열쇠공 판정으로 열면 시트를 뒤집어 쓴 가구나 잠동사니들이 있습니다. 매트리스나 테이블같은 큰 가구부터 점의식 의자나 대걸레같은 사소한 비품까지 있습니다. 탐사자가 쓸만한 물건을 찾고 싶다면 @행운 판정을 해야하지만, 노골적인 무기(칼이나 총)는 없습니다.

=1층 식료품 저장고:

저온 저장고, 이른바 냉장 창고입니다. 무거운 문을 열어보면 냉기가 새어나옵니다. 전기는 아직 끊기지 않은 모양입니다. 각종 식재료들이 남아있고, 흔치 않은 재료는 @행운 판정으로 찾을 수 있습니다.

*KP 메모: 토마토, 달걀, 밀가루 등의 식료품을 비행 폴립에게 던지면 투명화 중이어도 티가 나기 마련입니다. 이를 통해 비행 폴립의 투명화에 대처할 수 있습니다. 1층의 맹점은 ‘열쇠를 가진 지배인을 찾는다’와 ‘식료품을 이용해 비행 폴립에게 대처할 방법을 찾는다’ 뿐이기에, 탐사자가 흥미를 가지지 않는다면 다른 구역에 억지로 유도하지 맙시다.

=1층 공용 욕실:

야심한 새벽이니 이미 사용 종료. 전부 물이 빠졌습니다. 바가지나 비누, 샴푸, 청소용 대걸레 같은 걸 찾을 수 있습니다. 수도꼭지를 돌리면 별 탈없이 물이 나오지만, 물 소리가 들리면 사악한 용의 주의를 끌 수 있으니 주의합니다. 되려 이걸 이용해 시간을 벌어도 좋습니다.

=1층과 2층을 오가는 계단:

계단에 굴러떨어진 시체 따위가 있어 음산합니다. 올라갈까요?

@듣기:

-성공시 뒤편에서 1층 복도와 마찬가지로 기이하게 움직이는 바람 소리와, 불쾌한 피리 소리를 닮은 희미한 웃음 소리가 들려옵니다. 아무래도 사악한 용이 2층 바깥을 배회하는 모양입니다.

-실패시 아무 소리도 듣지 못해, 2층으로 올라갔다가 기이한 바람과 마주합니다.

-대실패시 사악한 용 본체와 창밖에서 마주칩니다! (용의 공격 1회)

=2층 복도:

1층보다 좁지만, 마찬가지로 기이한 바람이 복도를 돌아다니고, 설상가상으로 바깥에는 사악한 용이 더 나오는 사람이 없나 기다리며 배회중입니다. 2층은 5개의 방, 전부 3인실(2층 침대) 숙소로 이루어져 있습니다. 히나타는 용에게 붙잡힐까봐 목적이 없으면 빨리 내려가자고 합니다. 이때, 히나타에게 염증이 있는 숙소를 물어보면 정확하게 알려줍니다. 만약 히나타가 없다면 5개의 방을 전부 둘러봐야하는데..... 3번째 방부터는 @행운 판정을 합니다. 실패시 용에게 들켜 끌려나온 후 내동댕이 쳐집니다. 시간을 끌수록 불리해지는 건 탐사자입니다.

=2층 직원 숙소:

5개의 방중 하나타의 방은 3번째 방, 복도 끝의 방입니다. 엽총은 옷장 속 상자에 들어있습니다. 그밖의 방에선 부상을 입은 직원이나 시체, 각종 잡동사니를 마주할 수 있습니다.

*

직원용 별관을 조심스레 벗어나면 여관 입구가 나오고, 산 아래로 내려가는 길이 나옵니다.

=탈출로:

여관을 벗어나 산 아래로 내려가면 주차장이 나옵니다. 주차장에서 탐사자의 자가용이나 하나타의 자가용을 타고 도망칠 수 있을 겁니다. 사악한 용이 자동차만큼 빠를 가능성도 있지만, 두 발로 뛰는 것보단 낫겠죠. 산책로를 내려가기로 정하면 ['03-07. \[쫓아 내려오는 용 \]'](#)으로 이어집니다.

03-05. [사악한 용과 만나다]

신사로 올라가는 길이나 산을 내려가는 길이나, 어느쪽을 택해도 사악한 용은 놓치지 않고 탐사자 앞에 나타납니다. 최후의 결전입니다.

<필수 이벤트>

움직이려던 그 때, 갑자기 불길한 바람이 불어옵니다. 나무가 거세게 흔들리며 공포를 전하고, 음습한 바람이 목을 조르기 직전 앙상한 손가락처럼 목덜미를 기어갑니다. 시익시익 힘빠지는 숨소리처럼 들리는 바람이 귀를 스치는데.... 어두운 새벽, 탐사자의 머리 위로 한층 더 불온한 그림자가 집니다. 악몽을 기억하나요?

굽이치며 고인 검은 강, 가지 하나 없는 썩은 나무, 기이하게 찢어져 몸 이곳 저곳에 돌아난 입..... 그때 그 꿈처럼, 하늘에 추악한 용이 흘러내리고 있었습니다.

날개는 없고 촉수와 고깃덩이로 이루어진 것이 소용돌이치듯 몸을 뒤틀며, 울룩불룩 제 몸에 난 눈과 입을 벌렸다 감으며 깔깔거리고 있었습니다. 흔적도 없이 나타난 게 기괴할 정도로 유연한 몸뚱이가 탐사자를 향해 흐늘흐늘 다가옵니다.

어느 전설 속 용처럼 영험하고 신비로운 느낌도, 두렵지만 신이라고 여길 경외도 없었습니다. 오로지 추악하고 악의 가득한 형태와 조소뿐. 끼익거리는 웃음이 지금 서있는 모두를 서늘하게 만듭니다.

꿈에서 봤던 게 거짓이 아니라면, 잡히면 살해당할겁니다. 악몽에서 겪었던 그 느낌 그대로.

확신이 든 순간 무릎이 하염없이 떨어옵니다. (SAN 1d3/1d20)

03-06. [쫓아 올라오는 용]

탐사자는 히나타에게 '용을 무찌를 방법을 알고 있다'라며 신사 위로 올라가겠다고 선언합니다. 히나타는 경악하며 탐사자를 말합니다. 히나타에겐 손님인 탐사자를 지킬 의무가 있고, 동료들의 죽음을 봐왔으니까요. 하지만 탐사자의 결단을 보면, 탐사자와 동행합니다.

***KP 메모:** NPC가 죽거나 떠났다고 이 루트에 진입하지 못하는 건 아닙니다. NPC에게 말할 정도면 이미 탐사자의 '작전이 확정되었다'를 전제로 작성되었습니다. 앞으로도 NPC가 등장하는 부분에 그가 이미 떠나고 없다면 수호자 재량으로 잘 넘어가주세요.

탐사자가 세워야 할 이상적인 계획은 '석장을 들고 신사로 올라가 용을 유인, 석장으로 버락을 불러와 용을 봉인한다'입니다. 약간 시행착오가 있어도 괜찮겠지만, 탐사자가 비행폴립과 싸워 이기는 건 불가능에 가깝기에 용을 무찌르기로 결행했다면 되도록 이 방법으로 유도해주세요.

=전설 속 석장:

케이스에서 석장을 꺼내면 누구 하나가 석장을 들어야합니다. 히나타가 드는 방법도 있습니다. 석장은 무척 길고 생각보다 무겁기 때문에 드는 순간 휘청일지도 모르겠습니다. 석장을 들고도 너끈히 돌아다니려면 @근력 판정에서 어려운 성공 이상을 건져야합니다! 보통 성공은 일정 타이밍마다 대항을 다시 거칩니다. 무거운 물건을 오래 들고 다니는 건 힘든 일이니까요.

석장을 들고 다니면 큰 움직임이 있을 때마다 @은밀행동 판정을 합니다. 실패시 석장에서 요란한 소리가 울려 사악한 용이 들고 쫓아옵니다. 이미 사악한 용에게 쫓기는 중이라면 상관 없지만, 석장이 울릴 때마다 사악한 용은 안 좋은 기억을 떠올리고, 석장을 든 탐사자를 갈기갈기 찢어버리기 위해 맹렬하게 쫓아옵니다.

=결전으로 향하는 길:

신사로 가는 길은 추격전이 벌어집니다. 룰은 추격전 룰을 따르되, 다음 조건이 추가됩니다.

- 사악한 용은 은신을 풀고, 비행(이동력 12)으로 석장을 든 사람을 우선적으로 쫓습니다. 석장을 들지 않은 사람과 마주치면 공격을 하느라 1턴을 소비합니다.
- 석장을 든 사람은 중요한 임무를 맡았으니 모두가 보호하고 앞장세웁니다.
석장을 든 사람은 배치시 +1칸 더 앞에 섭니다.
- 사악한 용과 석장을 든 사람이 3칸 이상 벌어지면 사악한 용은 무조건 저지 공격을 사용합니다.

추적 칸수는 8칸입니다. 장애물은 3개 고정이되 배치는 자유입니다. 장애물은 쓰러진 나무, 무너진 길, 시체, 피웅덩이 등을 제시할 수 있습니다.

용							卍
---	--	--	--	--	--	--	---

추격은 비행 폴립과 석장을 옮기는 인물이 신사에 도착하면 종료되며, 먼저 신사에 도착한 사람은 자신의 턴에 @관찰 판정으로 제단을 찾는 등 신사에서 행동할 수 있습니다.

=전설의 재현:

석장을 든 사람이 신사에 도착하면, 석장을 꽃을 제단을 찾아야합니다. @관찰 판정으로 수상한 점을 찾거나 @지능 판정으로 제단이 있을 법한 곳을 추측할 수 있습니다. 제단은 바닥과 일체화되어 툇처럼 튀어나와있고 중앙에 홈이 파여있습니다. 사전에 조사를 했다면 그 홈 안쪽에 일렬로 난 3개의 얇고 깊은 구멍이 있음을 알 수 있습니다.

즉, 여기에 석장을 꽃는 겁니다.

물론 대책을 알지 못하고 엉뚱한 곳을 조사하는 사람도 있을 겁니다. 사무실은 잠겨있고, 신사의 물건들이 난장판으로 흩어져 있습니다. 본전으로 들어간다면 뚜껑이 열린 채 내려가는 사다리가 놓인 우물을 발견합니다. 내려가봤자 좋을 건 없지만 내려간다면 사악한 용이 최선을 다해 갈기갈기 찢어놓은 신사 관계자들을 볼 수 있습니다. (SAN 1d2/1d6)

석장을 무사히 꽃는다면 엔딩으로 이어집니다.

03-07. [쫓아 내려오는 용]

탐사자는 도망치기로 결심합니다. 히나타도 이 방법에 동조해 최선을 다해 탐사자를 돕습니다. 탐사자가 산 아래로 내려가는 길을 택하면 용이 쫓아옵니다. 이 경우 용은 탐사자를 여전히 가지고 놀기 좋은 장난감처럼 대하지만, 도망치지 못하게 나무를 쓰러트리는 등 방해합니다.

=밖으로 향하는 길:

산을 내려가는 길은 추격전이 벌어집니다. 물은 추격전 물을 따릅니다.

추격 칸 수는 12칸, 장애물은 3개 이상이되 배치는 자유입니다. 사악한 용은 종종 저지 공격이나 돌풍으로 탐사자를 방해하거나 새로운 장애물을 만들어냅니다.

용												
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

전원 주차장에 도착하면 추적이 종료되지만, 만약 먼저 도착한 사람이 혼자 차를 타고 가버린다고 하면(...) 그렇게 해주세요. 남은 인원은 먼저 간 사람을 원망하며 새로운 차를 구해야합니다.

=시동을 걸어라:

주차장에 도착하면 열 대 정도의 자동차가 주차되어 있습니다. 여관 직원들과 인근 주민들의 차도 주차되어 있습니다. @관찰 혹은 @지능 판정으로 탐사자가 타고갈 자동차를 발견할 수 있습니다. 택시를 타고 왔고 히나타도 없다? 창문을 깨고 차로 진입해 @전기수리 어려운 성공 이상 판정 등으로 시동을 걸 수 있습니다.

***KP 메모:** 만약 히나타와 헤어졌다면 사전에 히나타가 차키를 양도하며 차종을 가르쳐주는 묘사를 해주면 됩니다. 물론 그러지 않아도 요즘은 세상이 좋아 차키 버튼 하나로도 차 문이 열리지만요. 이 선언이 나온다면 @듣기 판정을 거쳐야할 수도 있습니다. 뽀뽀!

전원 자동차에 타면 사악한 용은 강한 바람을 뿜어내며 주차장의 모든 차들을 뒤집어놓습니다. 빨리 출발해! 그런데 다들.....

안전 벨트는 했나요?

@자동차 운전:

- 어려운 성공시 바람이 불어닥치기 전에 운전해서 주차장을 빠져나옵니다.
- 성공시 차가 공중에 떠다가 무사히 착지합니다. 목숨을 잃을 정도의 충격이 아니라 다행입니다! (HP -1d2 감소)
- 실패시 차가 두 바퀴 굴러 떨어집니다. 심하게 뒤집히고 흔들려 탑승자 전원이 크게 다칩니다. (안전벨트 착용시 HP -1d3 / 미착용시 HP -1d6+2 감소)

이 뒤로는 엔딩으로 이어집니다.

04. 어떤 선택을 하더라도:

탐사자의 즐거운 휴양일정 체크리스트에 '휴양지인 여관에서 시체와 사악한 용을 마주하기' 같은 항목은 없었을 겁니다. 있었다면 지금 체크리스트 하나를 채우겠죠. 달성 축하드립니다!

결국 어떤 선택이든 탐사자의 몫입니다. 어떤 방법으로 사악한 용과 마주했나요? 맞서싸웠나요? 도망쳤나요? 아니면 발버둥도 못치고 굴복했나요?

온천 휴양이 끝났습니다. 탐사자가 이뤄낸 결말을 받아들일 차례입니다.

<아래 항목들은 엔딩 제목과 그 내용이 포함되어 있습니다.>

04-00. [END: 아무도 모르는 비극]

<조건: 탐사자가 여관에 가지 않거나 사건이 일어나기 전 여관을 떠남>

‘지난 ■■일 큐슈에 위치한 T여관 직원 전원이.....’

‘시신은 전부 크게 훼손되었으며 현재 부검을.....’

세간은 최근 일어난 ‘T여관 참사’에 대해 떠들썩합니다.

경찰이 갖은 방면으로 수사중이지만 범인의 지문이나 머리카락은 발견되지 않은 상태입니다.

여관에 들린 탐사자도 조사를 받았지만 증거가 없으니 무혐의로 풀려났습니다. 피해자는 후류이 신사 관계자와 여관 직원 전원입니다. xx산은 폐쇄됐습니다.

탐사자가 휴양지로 정했던 곳에 하필 살인사건이라니, 기분이 안 좋습니다.

그리고 얼마 후, 의문의 바람과 살인 사건에 대한 이야기가 점차 들려옵니다....

「 탐사자 생존 보상 」

-탐사자 생존: 이성 1d3 회복

-살인 사건과 밀접한 연관이 생길 뻔함: 이성 1d2 감소

-일본 전역에 의문의 살인사건이 2d6개월간 발생

04-01. [END: 영원한 휴양에 잠겨]

<조건: 탐사자 전원 로스트>

탐사자의 시야가 흐려집니다. 바람에 쓸려 버석해지는 몸, 목 아래로 감각이 없다든가..... 몸 상태를 따질 여력도 없이, 천천히 어둠이 찾아옵니다.

바람 소리가 들립니다. 이 바람은 어디서 와서 어디로 갈까요?

사악한 용이 풀려난 세상은 어떻게 될까요? 아무 것도 달라지지 않을 지도 모릅니다.

하지만 탐사자의 삶은 달라졌죠. 죽음 너머에 있는 강을 건널 차례입니다. 내일 아침 뉴스엔 큐슈 여관 대참사에 대한 보도가 이어져도, 영원한 휴양에 잠긴 탐사자가 들을 일은 없습니다.

「 탐사자 로스트, 보상 X 」

04-02. [END: 여관 토부키리의 영원한 밤]

<조건: 탐사자가 무사히 내려와 탈출함>

얼마나 시간이 흘렀을까요. 제대로 운전을 하고 있는지도 모를 차는 어느덧 인근 편의점에 도착해있었습니다. 탐사자의 온 몸은 땀범벅에 상처투성이, 차는 이곳저곳 긁히고 박살나 폭발하지 않고 도착한 게 기적입니다.

그런 굴러다니는 고물 같은 꼴로 찾아온 차를 본 편의점 직원이 편의점 밖으로 나옵니다. 이제 안전하다는 안도감 때문인지, 탐사자는 차에서 기어나와 의식을 잃습니다.

...완전히 끊기기 전 시야에, 저 멀리 어두운 하늘 위를 날아오르는 용의 그림자가 보였습니다.

눈을 떠보니, 탐사자는 인근 병원에 입원해있었습니다.

병실 TV는 큐슈 **산에서 벌어진 참사에 대한 뉴스를 한가득 보여줍니다. 뉴스에 따르면, 범인에 대한 단서가 없어 수사가 제대로 이뤄지지 않는다고 합니다. 머리카락도 지문도 없대나요. 정말 귀신이 다녀간 것만 같습니다 결국 여관과 신사를 비롯해, **산은 폐쇄됐습니다.

여관 참사의 생존자이자 도망자인 탐사자도 조사를 받았지만, 증거가 없으니 무혐의로 풀려났습니다. 생존자들이 입을 모아 '사악한 용이 살해했다'고 증언해도 경찰이 들을 수 있는 건 없습니다. 그에 대해 최대한 수사를 해보겠다곤 하지만.....

그러고보니 탐사자는 의식이 끊기기 전, 하늘 위로 솟구치는 어두운 용의 그림자를 봤습니다.

그 사악한 용은 지금 어디 있을까요?

「 탐사자 생존 보상 」

-탐사자 생존: 이성 1d3 회복

-탐사자 전원 생존: 이성 1d4 회복

-여관 직원 히나타의 생존: 이성 1d2 회복

-크툴루 신화 3% 상승

-일본 전역에 의문의 살인사건이 2d6개월간 발생

-히나타(생존)와 관계가 좋았다면 04-Plus 엔딩 추가 획득

04-03. [END: 여관 토부키리의 새 아침]

<조건: 탐사자가 무사히 신사로 올라가 사악한 용-비행 폴립-을 봉인함>

제단에 석장을 꽂자, 용의 포효가 산 꼭대기로 치솟습니다.

시시덕 조소같던 바람이 위협적인 돌풍으로 변하니, 바람에서 초조한 감정도 묻어납니다. 사악한 용이 괴성과 함께 석장이 꽂힌 제단을 향해 몸을 날려 날아듭니다. 석장을 꽂은 사람은 유일한 희망이 쓰러질까 그저 붙잡고 있었습니다.

피해요! 손님의 위기를 본 히나타의 절규가 들렸습니다. 모든 것이 느리게 흐르듯 긴장된 순간,
하늘에 벼락 꽃이 피었습니다.

신묘한 청록색 불꽃이 하늘을 가르고, 눈이 타들어가는 백야처럼 찬란한 빛이 산에 내려앉은
어둠을 찢어가르며 강림합니다. 그리고 한 줄기로 모여 석장으로 빨려들어갑니다. 석장을 잡고
있자니 타들어갈듯 육신거리는 손의 통증, 하지만 그 불꽃은 사람을 삼키지 않고 모여, 다시
바깥으로 솟아오릅니다.

빛줄기에서 갈라진 용이 사악한 용의 목줄기를 물어 뜯었습니다. 석장으로부터 뿜어져나온
벼락이었지만, 처절한 비명과 찬란한 빛은 새로운 전설과 같았습니다. 재차 몇번이고 터져나오는
빛에 눈이 멀 지경, 제대로 보이는 것 하나 없는 가운데 하나만은 확실했습니다.

지금, 사악한 용이 다시 봉인됩니다.

큰 파열음이 들리고, 목표를 잃었는지 석장의 빛이 잦아들었습니다. 잔풍에 퍼진 흙먼지가 서서히
가라앉고, 빛이 사라지자... 사악한 용의 모습은 온데간데 없었습니다. 남은 건 처절하게 박살난
우물과 검게 타들어간 석장, 살아남은 사람뿐.

*

.....밝은 빛을 목격한 인근 주민의 제보로, 혹은 탐사자의 신고로 경찰이 도착합니다. 그리고
여관의 참사를 목격합니다. 생존자는 곧장 병원으로 옮겨졌습니다. 탐사자도 마찬가지로입니다.
이제 안전하다고 생각되니, 긴장이 풀린 탐사자의 의식이 서서히 깎깎입니다.....

눈을 떠보니, 탐사자는 인근 병원에 입원했습니다.
병실 TV는 큐슈 **산에서 벌어진 참사에 대한 뉴스를 한가득 보여줍니다. 뉴스에 따르면, 범인에
대한 단서가 없어 수사가 제대로 이뤄지지 않는다고 합니다. 머리카락도 지문도 없대나요. 정말
귀신이 다녀간 것만 같습니다.

여관 참사의 생존자이자 도망자인 탐사자도 조사를 받았지만, 증거가 없으니 무혐의로
풀려났습니다. 생존자들이 입을 모아 '사악한 용이 살해했다'고 증언해도 경찰은 믿지 못했습니다.
하지만 여관 생존자와 인근 신사 관계자의 강력한 주장으로, **산은 임시 폐쇄후 특수 조사중에
있습니다. 어쩌면 용이 죽었다 단서를 찾아낼 지도 모르죠.

사악한 용의 위협이 사라졌습니다. 완전히 죽었는지 확신할 순 없습니다. 인간의 상상을 아득히
뛰어넘은 존재였으니까. 하지만 적어도 내일은, 피바람 불던 여관의 밤보다 조용하겠죠.

이렇게 여관 토부키리에서 보낸 밤이 지나고, 새로운 아침이 찾아옵니다.

「 탐사자 생존 보상 」

- 탐사자 생존: 이성 1d3 회복
- 탐사자 전원 생존: 이성 1d4 회복
- 여관 직원 히나타의 생존: 이성 1d2 회복
- 그툴루 신화 4% 상승
- 석장을 고정했던 탐사자: 사격-번개총(10%) 기능 1d10 향상
- 히나타(생존)와 관계가 좋았다면 04-Plus 엔딩 추가 획득

04-04. [END: 전부 무로 돌리는 신성한 불]

<조건: 탐사자가 여관에 불을 지름>

여관 토부키리에 굳이 불을 지른다면 사전 준비물로 기름/종이뭉치/라이터가 필요합니다. 직원용 별관 창고에서 @행운 판정으로 찾을 수 있습니다. 기름을 여관 곳곳에 뿌리고 그리고 시나리오 한정 기능 @방화(30%) 판정을 사용합니다. 성공한다고 향상하는 그런 건 아닙니다. 이때, 시나리오의 계절적 배경에 따라 보너스나 페널티 주사위를 받습니다.

<특수 기능: 방화(30%)>

- 봄: 보너스 주사위 1개를 받습니다.
- 여름: 페널티 주사위를 2개 받습니다.
- 가을: 페널티 주사위를 1개 받습니다.
- 겨울: 보너스 주사위를 2개 받습니다.

건물에 불이 붙으면, 얼마 안 가 걷잡을 수 없이 불길이 거세집니다. 사악한 용의 @민첩 판정을 합니다. 이때, 사악한 용이 실내에 있던 경우 페널티 주사위를 2개 받습니다. 탐사자도 마찬가지로 건물에서 제대로 빠져나오지 못하면 라운드당 1d10의 데미지를 입습니다.

사악한 용은 몸을 뒤틀다 곧 죽어버립니다. 허망한 최후네요. 사악한 용이 무사히 도망쳤다면, 그대로 날아올라 산을 벗어나 도망칩니다. 이 경우는 예상 못했는데! 하지만 후회해도 바뀌는 건 없습니다. 슬프게도... 불은 점차 번져갑니다. 여관 전체를 집어삼키고 산과 신사도 화염 안에서 허무하게 바스러집니다. 탐사자는 불(이동 10)을 피해 산 아래로 내려가야합니다. 경로는 '[03-07. 쫓아 내려오는 용](#)'을 참조하면 됩니다.

그리고 살아남은 탐사자는..., 살해 및 방화 혐의로 구속됩니다. 사악한 용을 퇴치하려고 했다고 주장해봐도, 해당 장소에 용의 시체는 흔적도 없었기 때문에 광기로 인한 환각이라 여겨집니다. 탐사자가 불을 지를 때 어쩌면 살아있던 사람도 있었을 수 있습니다. 그리고 산 하나가 통째로 전소됐죠. 자칫하면 마을로도 번질 뻔했습니다.

자신이 저지른 일의 무게를 알고, 사회의 심판을 받길 바랍니다.

「 탐사자 생존 보상 」

- 탐사자 생존: 이성 1d3 회복
 - 탐사자 전원 생존: 이성 1d4 회복
 - 탐사자 전원 구속: 4d3+2년간 죄수로 복역 (성향에 따라 모범수일 시 1d3년 감형)
 - 크툴루 신화 3% 상승
 - (용이 살아있다면) 일본 전역에 의문의 살인사건이 2d6개월간 발생
-

04-Plus. [END+: 여관 토부키리의 편지]

<조건: 탐사자가 부상자를 돌보는 선택을 했고 생존한 경우>

※ 플러스 엔딩은 한 갈래의 엔딩이 아닌, END 2 / END 3에서 조건을 달성했을 시 얻을 수 있는 '추가 보상'입니다. 만약 위 조건을 달성했어도 탐사자와 NPC의 관계가 부정적이었다면 이하 보상을 획득할 수 없습니다. ※

그 끔찍한 여관의 밤은 종종 탐사자를 괴롭힙니다. 금방이라도 달려들 듯 선명한 용은 없지만, 검고 더러운 소용돌이에게 쫓기는 꿈이었습니다. 무의식이 애써 가려놓고 덮어놔도 그 악몽은 잔인하게도 탐사자를 괴롭힙니다. 땀에 젖어 일어나는 일상이 대다수일겁니다.

미쳐버리지 않은 게 다행이죠. 아니면 이미 미쳐버렸나요?

그러던 어느날, 편지가 도착합니다.

***KP 메모:** 탐사자가 직원용 별관에서 구한 사람 수만큼의 편지입니다. 편지는 히나타와 타나베, 지배인을 포함해 최대 9장까지 올 수 있으며, '직원 본인'에게 오는 편지는 응급처치와 의료를 둘 다 성공한 경우에만 오고, '직원의 가족'에게 오는 편지는 응급처치를 성공한 경우에만 옵니다. 시나리오에서 작성된 편지는 히나타와 타나베 뿐입니다. 그 외의 직원은 수호자 재량으로 편지를 쓰거나, 시나리오에서 제공하는 대로 나머지 편지를 생략해주세요! 살아있는 사람만이 편지를 보내오는 점 잊지 말아주세요! 탐사자가 여러명일땐 모두가 편지를 받게 하되, 가장 멀쩡한 사람 or 가장 많은 사람을 도운 사람을 대표로 편지를 받는 장면 연출을 해주세요.

보낸 사람은 '토부키리 여관 일동'이라 적혀 있습니다. 여관은 진작 xx산과 함께 폐쇄됐는데 무슨 편지일까요? 안 좋은 예감이 스칠 수도 있겠습니다.

편지 봉투를 열어보면, 여러 장의 편지가 들어 있습니다.....여관 참사에서 살아남은 생존자 일동입니다. 전부 생명의 은인인 당신에게 감사를 표하는 내용입니다. 당신이 도와서 무사히 병원까지 올 수 있었고, 그 참사에서 사람의 목숨을 우선시한 건 용기있는 행동이었다고요.

탐사자의 선택으로 내일을 얻은 사람들이 이렇게나 많습니다.

편지를 읽어볼까요?

(아래로 이어짐)

「핸드아웃: 오오야마 히나타의 편지」

안녕하세요, (탐사자)님. 여관 토부키리에서 근무했던 직원 오오야마 히나타입니다.
건강에 별 탈은 없으신가요? 저는 요즘 새로운 여관 일을 알아보고 있습니다. 비록 한평생
일하겠단 다짐한 곳이 그렇게 된 건 슬프지만, (탐사자)님이 아니었다면 이런 생각조차 못 하고
저승으로 흘러갔겠죠.

다시 한 번 감사드립니다. (탐사자)님 덕에 구한 목숨입니다.

(중략/감사를 담은 일상 보고와 다른 생존자에 대해 간략히 적혀있다.)

만약 다시 취직하게 된다면, 열심히 일해 언젠가 (탐사자)님께 은혜를 갚겠습니다.
혹은, 필요하실 때 언제든지 불러주세요. 비록 지금은 실업 상태지만, 일본 내 숙박 업계에 대해선
어느 정도 빠삭하니까요. 제 연락처는 이쪽입니다.

[전화번호가 적혀 있음]

그럼 이만 줄이겠습니다. 건강하세요.

오오야마 히나타 올림

「핸드아웃: 타나베 준이치로의 편지」

안녕하세요, 지난 번 여관에서 도움을 받은 타나베 준이치로라고 합니다.
드디어 펜을 잡을 힘이 생겨 이렇게나마 편지를 씁니다. 글씨가 악필이더라도 부디 전하려는
내용이 잘 달을 수 있으면 좋겠습니다.

저는 요즘 △△병원에서 전문적인 치료를 받고 있습니다.

비록 다친 곳이 많지만, 꾸준한 재활을 거치면 다시 예전처럼 움직일 수 있겠죠. 이마저도
(탐사자)님이 아니었다면 불가능한 일이었습니다. (탐사자)님은 건강하신가요?

(중략)

그땐, 정말 모든 게 끝났다고 생각했습니다.
이제와서 말하는 거지만 주마등까지 보였습니다.

그랬던 제가, 지금처럼 다시 아침 해를 볼 수 있는 것도 (탐사자)님 덕분입니다.

퇴원하면 제일 먼저, 가족과 가족 사진을 찍으러 사진관에 갈겁니다.
언제나 미루기만 했는데, 가족과 할 수 있는 일 하나하나를 전부 소중히 여기고자 합니다.

정말 감사합니다. 이 은혜를 어떻게 갚아야할까요.
언젠가 제 도움이 필요하면 불러주세요. (탐사자)님을 위해 최선을 다하겠습니다.

행복하고 건강하세요.

타나베 올림

「핸드아웃: 타나베 가족의 편지」

안녕하세요, (탐사자)님. 그동안 별 탈 없이 잘 지내셨나요?

저희는 타나베 준이치로라는 사람의 가족입니다. 기억하지 못하실 수도 있지만, (탐사자)님께서 구해주신 여관 직원중 한명입니다. 그때 저희 아들이 (탐사자)님께, 정말 큰 은혜를 입었습니다. 비록 지금은 아직 의식을 찾지 못했지만, 꾸준한 치료를 거치면 차후 쾌차해 퇴원할 수 있으리라 봅니다.

준이치로가 무사히 일어나면, 다함께 가족 사진을 찍으러 갈 겁니다.

이마저도 (탐사자)님이 아니었다면, 저희는 아들의 손 한 번 잡지 못하고 보내줘야했을지도 모릅니다. 언제나 미뤄뒀던 가족 사진도 찍지 못하고, 영정 사진을 품에 안았겠죠. 그런 끔찍한 일이 일어나지 않아 기쁩니다. 비록 지금은 힘들지만, 희망을 잃지 않고 살 수 있는 것도 다 (탐사자)님 덕분입니다. 다시 한 번 감사합니다.

(후략/ 이 이후로는 아들의 건강 근황과 무한한 감사가 담겨있다.)

.....많은 편지가, 감사를 표하고 있었습니다.

물론 편지를 받는다고 모든 게 기적처럼 바뀌지 않습니다. 탐사자는 앞으로도 악몽을 꿀테고, 죽은 직원들이 살아 돌아오진 않습니다. 하지만 적어도, 탐사자가 살린 이 사람들에게겐 내일이 생겼습니다. 그들도 기회만 있다면 세상 어딘가에서 다른 사람을 구할 수 있겠죠.고난 속에서 사람을 구한 탐사자를 떠올리면서 말입니다.

그리고 탐사자의 악몽도, 서서히 덧칠될 겁니다.

끔찍한 참사 속에서도 살아남은 사람들의 감사로, 다시 나아갈 힘을 얻으면 좋겠습니다.

「 탐사자 선행(善行) 보상 」

-살아남아 회복한 사람들: 사람 수만큼 이성 1d2 회복

-살아남은 사람들: 사람 수만큼 이성 1 회복

-보상: 생존자들의 편지 (한 세션 혹은 캠페인을 거치고 다시 읽을때마다, 이성 1 회복)

-보상: (히나타 생존시) '대형 숙박 업체(여관, 고급 호텔 등)' 관련 직원 연줄

***KP 메모:** 히나타가 생존했고 사이가 좋다면, 이후 탐사자를 따르고 자료나 혜택을 제공하는 NPC가 될 수 있습니다. 탐사자가 숙박 업소 관련 자료조사를 하거나, 급하게 성수기에 방을 잡아야 할 때, 히나타가 자신의 친구들의 힘을 빌려 방을 얻어주거나 할인 혜택을 받도록 유도할 수 있습니다. 아니면 아예 그도 업종을 짚어지고 탐사자의 모험을 도울 수도 있죠. 히나타는 라이터의 창작 캐릭터나 탐사자가 아닌 시나리오 내 장치, 여관 토부키리를 플레이했다면 이후에도 자유롭게 활용할 수 있습니다.

시나리오 종료!

고생 많으셨습니다.

05. 부록

미니맵



큐슈 xx산에 위치한 여관 토부키리의 간단 구조도입니다.

아이콘과 건물 크기는 비례하지 않습니다. 자세한 묘사는 시나리오 본문을 참고해주세요.

건물 내 세부 구조는 적혀있지 않으며, 탐사자가 해당 장소에 진입할 경우 제시해주세요!

시나리오를 작성하며 여관의 구조도나 분위기는 구글에 '료칸 구조도(예시)'를 검색해 참고했습니다. 분위기만 참고했기 때문에 실제 구조와 일치하진 않습니다! 지도가 없어도 즐겁게 플레이할 수 있으니 걱정 마세요!

+ 테스트 플레이 결과 높은 자유도로 가볼 수 있는 장소를 전부 즐기지 못하는 것을 발견했습니다. 만약 탐사자가 뭘 해야할지 막막해한다면 수호자 재량으로 이벤트를 발생시키거나 관광지를 추천하듯 즐겁게 이곳저곳 제안해주세요!

추천 **BGM** 리스트

세션을 준비하셨던 수호자분들께 추천받은 **BGM** 리스트입니다.

라이터의 의견은 들어가있지 않으니, 편하게 들어주시고, 또 추천해주시면 감사합니다.

추천해주시는 만큼 쪽쪽 갱신될 예정입니다.

<도입>

- [카드캡터 사쿠라 ost - 연정\(Launchpad cover\)](#)
- [바람의나라 ost - 광동성, 강서성, 복건성 \(South Chinese Castle\)](#)

<토부키리에서의 1~2일>

- [너의 이름은. ost - 미츠하의 테마](#)
- [바람의나라 ost - 12지신의 유적](#)
- [Japanese Festival Music | Japanese Koto Music](#)

<토부키리에서의 새벽>

- [바람의나라 ost - 폭염도](#)
- [바람의나라 ost - 암흑룡의 안식처](#)
- [바람의나라 ost - 천명: 엄호수유역](#)
- [Creepy Japanese Music | Gashadokuro](#)

<ED-Plus>

- [너의 이름은. ost - 황혼의 시간](#)

후기

안녕하세요, 해달머신입니다.

4월달부터 다른 시나리오와 비슷한 시기에 시작해서 쓴 시나리오인데, 이제야 완결지었습니다. 후기 쓰는 법은 여전히 모르겠습니다. 읽지 않으셔도 무방합니다.

이 시나리오는 제가 온천 여행에 가고 싶단 생각만으로 딱 한 번 가본 경험(료칸 숙박 경험 X)과 인터넷 자료를 토대로 썼습니다. 만약 료칸 여행을 다녀와봤는데 이 부분은 엉터리다! 하는 게 있다면 세션 준비하실 때 개인적으로 개변해주세요. 미숙한 점이 있어도 즐겁게 즐겨주시면 감사합니다!

여관 토부키리는 어떻게 줄여야할지 모르겠습니다. 그냥 토부키리라고 부르는 게 좋겠죠? 료칸과 전설을 합쳐보니 신사도 나오고 어쩌구 해서 상당히 왜색 짙은 내용이 됐지만, 중요 부분은 '여관 휴양을 즐기다 전설속 괴물이?! 대참사가?!' 이므로 가상의 국가로 만들어주시거나 크게 배경을 뜯어 고쳐주셔도 괜찮습니다. 산 중턱에 있는 멋진 폭포를 보기 위해 통나무집 휴양을 갔는데 산꼭대기 수도원에서 날아다니는 악마가?! 같은 서양풍 배경 개변도 좋을 것 같네요. 왜 수도원에 그런 걸 봉인해놨는진 모르겠지만.....

시나리오를 4개월이나 끌다보니 빨리 방생하고 싶은 마음이 큼니다. 더 넓은 세상으로! 이번엔 저도 어려워하는 추격전 룰을 써서 여러모로 기대되네요. 저보다 추격전 룰 이해도가 높으신 분이 플레이하시면 훨씬 즐겁게 진행하실 수 있을거라 봅니다.

추천곡은 없습니다. 만약 떠오르는 게 있다면 얼마든지 추천해주세요.

추천 계절(배경)은 가을입니다. 노천탕은 겨울이 운치있고 좋지만, 눈내리는 겨울에 유카타를 입고 돌아다니면... 춥잖아요..... 유카타나 가벼운 사복 차림새 탐사자를 볼 수 있는 기회입니다.

그리고 우리 사악한 용은 생각보다 작습니다. 물론 용이라 착각할만큼 충분히 크지만, 세션 카드의 용같은 구름보단 짧습니다. 룰북 삽화를 참고로 길고 굵어진 강을 생각하고 썼다가 사람 사이즈랑 비교해보니 웬 만득이같은게... 체구가 6(=대충 픽업트럭 사이즈)이라 생각보다 작다 싶었더니 그게... 그래도 탐사자들은 공포로 인해 분명 어둡고 더러운 강처럼 볼 수 있을거라 믿습니다. 생각보다 짧을 뿐 여전히 길고 크니까요. 사람 크기와 비교한 아트웍은 [이쪽](#)(크툴루의 부름 룰북 일러스트를 담당하신 분으로 추정)을 참고해주세요.

(+ 이 후기를 작성할 당시엔 작다고 생각했으나, 재확인해보니 그나마 용을 닮은 생명체중에선 비행 폴립이 가장 체구가 컸습니다. 만득이 발언을 철회합니다....)

시나리오 작성시 흔쾌히 확인하고 유익한 피드백 주시고 테스트 플레이도 다녀오신 P님, 테스트 플레이에 참여해주신 수호자 A님, J님과 탐사자 여러분께 정말 감사드립니다.

테스트 플레이 기록

수호자&플레이어는 이니셜로 기재합니다.

다른 수호자가 세션 일정을 짤 때 참고용으로 적으며, 문의는 DM 부탁드립니다.

[테스트 1팀]

수호자: P님

멤버: 1:1 (KPC&M님)

플레이 방식: 텍스트 / 롤20

플레이 시간: 12시간 (1~2일차 9시간 / 새벽 3시간)

엔딩: ED3+Plus

[테스트 2팀]

수호자: A님

멤버: 4인 (H님, N님, C님, K님)

플레이 방식: 보이스 / 롤20

플레이 시간: 4시간

엔딩: ED3+Plus

[테스트 3팀]

수호자: J님

멤버: 4인 (W님, S님, N2님, ?님)

플레이 방식: 텍스트 / ?

플레이 시간: 약 12시간

엔딩: ED3