

공개 정보



WRITTEN BY. 맨덜리 저택의 강도

풍운이 몰아치니
신화의 이들을 다시 불러

COC 시나리오 「混世奇行」

혼세기행

요괴가 전지를 뒤덮고 학능이 담겨 혼세가 도래했다. 그때, 자비로 가득한 부처의 뜻이 땅에 닿으니 한 수행자가 세 요괴를 거느리고 서역으로 향하는 길에 오른다. 하나는 세상을 모르고 들은 자비를 모른다. 빛은 내일을 모르되
빛은 자유를 모르니 이마쳐 무촉하다.

경전을 찾는 것만으로 혼세를 막을 수 있다면 아무렴, 그 말씀을 따라 걷는 것, 그것이 곧 정답이었지.

강강 (w_KANGKANG_)님 지원. 문서탭을 활용해 읽기를 추천합니다.

+ 26/05/23 BGM 본문 삽입, 공개 NPC 추가, 를 오류 수정 (챕터4)

CoC 은닉 시나리오 「混世奇行」

혼세기행

풍운이 몰아치니 신좌의 이름을 다시 쓰라

★ 시나리오 개요

요괴가 천지를 뒤덮고 하늘이 닫혀 혼세가 도래했다. 그때, 자비로 가득한 부처의 뜻이 땅에 닿으니 한 수행자가 세 요괴를 거느리고 서역으로 향하는 길에 오른다. 하나는 세상을 모르고 돌은 자비를 모른다. 셋은 내일을 모르되 넷은 자유를 모르니 이마저 부족하다.

경전을 찾는 것만으로 혼세를 막을 수 있다면 아무런. 그 말씀을 따라 걷는 것, 그것이 곧 정답이겠지.

HO1 삼장법사

예언에 따라 불제자가 된 존재. 혼세를 바로잡기 위해 필요한 경전을 얻으러 세 제자와 모험을 시작한다.

삼장법사는 속명과 법명을 따로 둔다. 법명은 현장(玄奘) 혹은 자유롭게 짓는다.

HO2 손오공

화과산에서 태어난 요괴선인. 천계에 말썽을 일으켜 봉인되었다. 승려를 호위하라는 명을 받아 함께 모험을 떠난다. 속명과 법명을 따로 둔다. 법명은 손오공(孫悟空) 혹은 자유롭게 짓는다.

HO3 저팔계

은하수를 관장하던 천봉원수. 죄를 짓고 추락하여, 요괴의 모습으로 전생했다. 승려를 도와 죄를 사하는 여정을 시작한다. 속명과 법명을 따로 둔다. 법명은 저오능(猪悟能) 혹은 자유롭게 짓는다.

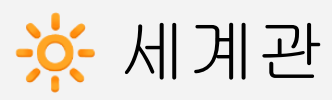
HO4 사오정

옥황상제를 호위하던 권력대장. 죄를 짓고 추방당하며 외모가 요괴로 변했다. 승려를 도와 업을 청산하는 여정을 시작한다. 속명과 법명을 따로 둔다. 법명은 사오정(沙悟淨) 혹은 자유롭게 짓는다.

★ 플레이 타임 ORPG 기준 ~40시간

※ 도교, 창세신화, 서유기, 봉신연의, 크툴루 등 여러 설정이 뒤섞여 원작의 서유기의 설정이 상이합니다. 원작과 혼동하지 않게 유의합시다. (예시: 관세음보살은 미소녀고 전생에 삼장법사의 쌍둥이 누이이자 니알라토텍의 소꿉친구잖아?)

※ 주의사항 **식인**, 벌레, 전염병, 사이비종교, 잔혹한 살해, 기만적 요소, **PVP 가능성** 해당 주의 소재가 HO의 비밀에 있어도 괜찮은지 판단하고 미리 조율해주세요.



◆ 세계관

※ 서유기, 봉신연의를 메인으로 창세신화, 도교, 불교의 모티브를 재해석해 차용하고 있습니다. 날아라 슈퍼보드, 최유기, 마법천자문만 알아도 가능. 세계관의 분위기는 특정 시대상보단 이누야샤를 떠올리시는 편이 파악하기 쉽습니다. 복장은 중국과 인도풍으로 생각해주세요.

★ 대륙

세계를 지탱하는 아홉개의 영산과 대지의 경계로 존재하는 여덟개의 바다. 구산팔해(九山八海)라고 부릅니다. 수미산을 중심으로 동서남북으로 뻗어나가면 다양한 국가가 존재합니다. 모험의 출발점이 되는 당국, 여인들만 사는 여국, 비탄에 빠진 보상국, 오랜 가뭄에 시달린 차치국 등 다양한 나라를 거쳐 목적지인 천축국으로 향하게 됩니다. 인간들은 대부분 농업에 종사하며 도시마다 사원과 도관이 존재합니다. 요괴 퇴치사나 용병, 주술사 등의 직업이 인기를 끌며 사기꾼을 포함하여 여행 중에 흔하게 마주칠 수 있습니다.

★ 예언?

세상이 바로 세워진 이후 「세상이 혼란할 때 한 이름 없는 승려가 경전을 전파해 고통에서 중생을 구한다」는 예언이 있습니다. 아무런 근거도 없는 이야기는 인간들의 막연한 희망으로 남아있습니다.

★ 인계

거대한 산맥과 강, 사막, 바다에 의해 서로 고립된 국가가 공존합니다. 신의 위광이 사라지자 인계는 사후세계와 요괴의 침식에 시달리며 도적, 괴이, 이단 종교, 가짜 신선들이 판치고 마를 숭배하는 이들이 창궐합니다. 그 잔재 속에서 질서를 유지하려는 이들은 여전히 희망에 기대어 살아갑니다.

★ 신선계

신선이 머무는 곳으로 천계나 극락정토처럼 분리된 차원이 아니라 인간계의 숨겨진 통로에 감춰진 이상향입니다. 자연에 기대어 은둔하며 종종 천계에 협조하거나 인간계의 제자를 지도하기도 합니다. 과거 봉신계획을 주도한 이들이 이곳에 기거합니다.

★ 천계

과거, 삼신의 주도 아래 천계가 바로 세워졌습니다. 봉신을 통해 하늘을 나누고 세상의 질서가 생긴 듯했지만 평화는 오래가지 못했습니다. 신들은 더 이상 인간의 간청에 응답하지 않고 땅은 피로 얼룩진지 오래입니다. 천계의 문은 굳게 닫혔고 다른 선계와 극락정토와도 연을 맺지 않습니다. 내부에 벌어지는 일은 아무도 알 수 없습니다.

★ 극락정토

아미타불이 주재하는 이상향으로, 고통과 번뇌가 없는 세계입니다. 모든 불자들이 목표로 하는 곳으로 미지의 영역입니다.



◆ 종족

★ 인간

(해당 PC: 삼장법사)

창세신인 여와의 피와 흙으로 빚은 존재. 불완전하지만 끝없이 변해가는 세상에 적응하고 살아남은 가장 많은 종족입니다. 하늘의 가호가 사라진 뒤 요괴의 먹잇감으로 전락했으나, 그 속에서 새로운 신을 모시거나 요괴를 퇴치하는 기술, 영적인 힘을 깨우치는 등 다양한 전략으로 생존하고 있습니다.

신체적으로 연약하나 지혜와 빼어나고 지역에 따라 생활 방식이 상이합니다. 일부 인간은 수련 끝에 신선계로 떠나기도 합니다. 다양한 재주와 한계를 모두 가졌으며 가능성에 제약이 없습니다.

★ 요괴

(해당 PC: 저팔계)

산천의 정기나 동물의 영혼, 인간의 원념이 혼합되어 탄생한 존재. 혹은 타락한 선신도 요괴가 될 수 있습니다. 천계가 몰락한 이후로 제약 없이 인계를 차지하고 세력을 넓혔습니다. 인간과 가축을 잡아먹으며 요술을 부려 강탈을 일삼으며, 일부는 인간과 공존하기도 하지만 혼한 사례는 아닙니다. 각 나라마다 스스로를 요괴왕이라 칭하며 날뛰는 무리가 있습니다. 불계는 엄격하게 살생을 금하지만, 요괴를 없애는 일만은 '선행'으로 인정해 주는 만큼 태생이 사악한 존재입니다.

★ 천인

(해당 PC: 사오정)

천계 출신으로 태초부터 법칙과 질서를 위해 창조된 존재. 세상의 쓸모에 따라 탄생하며 천명을 따릅니다. 선천적으로 법력을 지니고 태어나는 강력한 존재로 윤회를 거치지 않으며 죽지 않습니다. 엄격한 계급 질서를 따르며 이는 모두 선천적으로 정해진 규칙에 안배됩니다. 천인은 태어날 때부터 수행할 역할과 운명이 정해져 있으며 거부할 경우 소멸합니다.

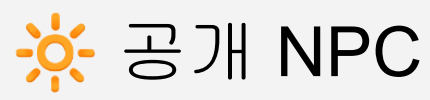
★ 신선

(해당 PC: 손오공)

수행을 통해 불사의 반열에 오른 자들. 선골을 타고나지 않아도 수련을 통해 신선이 될 수 있으며, 요괴 선인도 그러합니다. 세계의 질서를 지탱하던 세력이지만 봉신대전 이후 다수 몰락하고 천계를 바로 세운 후 대부분 은거하며 존재를 감췄습니다. 과거의 이상과 책임에서 벗어난 무책임한 모습을 보입니다.

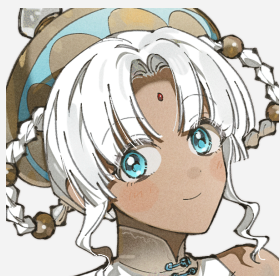
★ 부처

수행을 거쳐 열반에 이르거나 육도윤회의 해탈에 이른 자들. 천계와 신선계가 개입하지 않는 지금 절대적인 자비를 내세워 인간을 수호하려는 움직임이 보입니다. 예언된 승려의 탄생으로 불계는 강한 존재감을 드러냅니다.



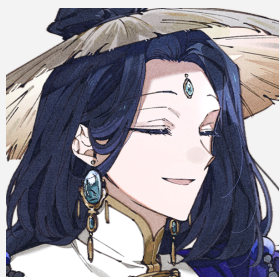
※ 기본적으로 ‘흔세기행’의 **NPC**는 원전에서 따온 이름만큼 전원 공개입니다. 그 대신 그들에게 뒷면이 있는 구조로 이 페이지에 언급하지 않았다고 비공개는 아닙니다. 문의가 많아 비중이 높은 NPC들을 탐사자들도 미리 파악할 수 있게 공개로 전환합니다.

◆ 공개 NPC



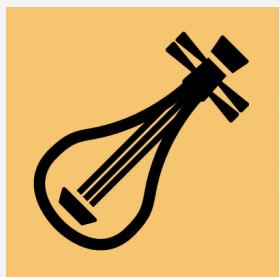
★ 관세음보살

백발에 야무지게 머리를 뗐은 미소녀. 석가여래가 앞세운 행동대장. 요괴를 잡아다 불자로 만드는 것이 취미며 늘 지상의 일에 직접 관여할 수 없다며 뒷짐지고 임무를 부여하기 일쑤다. 하지만 탐사자 일행이 곤란할 때마다 해결책을 제시하고 도움을 주곤 한다.



★ 현당선사

질은 암청색 머리카락에 차분한 인상과 온화한 태도를 지녔다. 당나라의 덕망 높은 고승으로 오래전 실종되었다. 젊은 청년의 모습을 하고 있지만 그가 오랜 세월 살아있었음을 안다.



★ 비파

겉모습은 어딘가 투박한 비파 요괴. 노래소리는 좋지만 성격까지 좋진 못하다. 요괴로서의 자아가 충만하며 기분파로 본인 주장으로는 HO2의 여동생이다.



★ 연설

부드러운 갈색 머리에 녹안. 예의를 갖춘 섬세한 서량여국의 공주. 세상이 혼세에 빠지며 나라와 주변 걱정으로 잠 못 이룬다. 그 고민을 삼장법사 일행과 의논하고 싶은 것 같다.



★ 망은자

정돈되지 않은 곱슬거리는 단발머리에 기이한 색안경을 끼고 있다. 가난한 도사로 보부상처럼 온갖 물건을 짚어지며 떠도는 나그네를 자처한다. 허술하지만 어딘가 수상한 존재. 탐사자 일행 주변을 맴돌고 있다.



진상

◆ 진상

※ 시나리오는 기존 도교/불교와는 다른 독자적 세계관을 바탕으로 하고 있습니다. 즉, 봉신계획의 목적과 정의도 기존 <봉신연의>와 다르기 때문에 원작을 몰라도 플레이에 지장이 없습니다.

- '신선계'와 '천계'를 따로 분리하며, 이 시나리오에서는 '신들이 사는 세계' = '천계'로 사용됩니다.
- 봉신계획 : 뛰어난 인간이나 요괴, 신선을 봉인한 뒤 그 혼을 신으로 만드는 계획.

★ 진상

본 시나리오에서 나오는 창세신과 요괴는 우주에서 온 고대종의 후손입니다. 달기는 슈브 니구라스의 자손이고 봉신계획엔 니알라토텍이 관여하며 영망진창이 됩니다. 이로 골치 썩은 옥황상제가 신화생물과 대항하는 것이 주요 배경입니다. 니알라토텍의 농간에 지상이 도탄에 빠지자 이를 지켜보던 석가여래가 한 승려를 이용해 문제를 해결하려 합니다.

시나리오에 관여하는 굵직한 사건의 시작은 *봉신계획에서 기원합니다. 니알라토텍은 아자토스 소환을 위해 대륙에 혼란을 일으켜 기반을 닦았습니다. 그에 대항하여 옥황상제가 크투가를 소환하는 과정에서 광기에 빠져들며 인간들만 고상하게 되는데....

사건의 디테일은 연표와 NPC설정에 나뉘어 적혀 있으므로 적당히 참고 해주세요. 과정을 즐기는 모험물일만큼 진상이 중요하진 않습니다. 그들이 각자의 사정으로 주인공의 고난이 되고 이를 넘어서 세계를 구원하는 이야기입니다.

◆ 본편 이전 사건

수억 년 전 - 외우주에서 고대종이 내려와 대륙에 정착하다. 땅 밑에 문명 땅 밑에 문명 을 일구었으나, 차츰 쇠락하여 명계와 지상의 경계가 되다.

2000년 전 - 니알라토텍이 건너와 여와를 잡아먹고 슈브 니구라스로 바꿔치기하였다. 슈브 니구라스는 세 딸을 낳아 인계를 평정하였으니, 후세에 달기 세자매라 불리게 되었다.

1000년 전 - 태공망으로 위장한 니알라토텍이 달기를 처분하고 봉신계획을 스스로 세우고 망치다. 목적은 천계를 아자토스의 낙원으로 일구는 것. 그의 존재를 눈치챈 해족, 요괴 연합이 니알라토텍을 송환하다. 사용한 기록과 주문을 남겨두다.

500년 전 - 니알라토텍이 돌아오고 항아가 흠친 기운 때문에 천계가 오염되기 시작할 찰나 HO2가 하늘에 올라 광증이 퍼진다. (이후HO2 봉인, HO3 지상으로 추방)천계의 광증이 심화되자 옥황상제가 니알라토텍을 추방하기위한 연구를 홀로 시작하다. (HO4 지상으로 추방)

270년 전 - 니알라토텍이 금선자를 유혹해 그릇된 구세주를 만들게 하다.

◆ HO의 포지션

【HO1】 특별할 것 없는 공허한 인간. 현담선사가 고른 그릇에 불과하나 여정 속에서 자신의 길을 찾고자 한다.

【HO2】 전생의 달기이자 슈브 니구라스의 후예. 과거 니알라토텍에게 졸을대로 이용당하고 버려졌다. 천계에 대해 증오를 품고 있으나 삼장과의 여정은 그 증오를 증명하거나 극복할 기회가 된다.

【HO3】 월궁항아가 봉신대에서 훔친 신력으로 다시 신으로 태어난 예의 혼. (참고 **HO 8. 월궁항아와 예의 전설**) 진실을 알고 어떤 모습을 갖춰 나갈지는 스스로의 몫이다.

【HO4】 옥황상제의 가장 충실한 종. 지상에 떨어져도 질서를 신봉하고, 혼세를 막기 위해 삼장법사를 따른다. 여정의 끝에서 새로운 시작인지, 실패의 만화인지 새롭게 선택할 기회가 주어진다.

◆ 진행 순서

2000년 전	봉신계획 실행
500년 전	HO2 개별 도입 손오공의 탄생 ⇨ 수보리의 가르침
?? 년 전	HO3,4 개별 도입 저팔계의 월궁항아와의 추억 ⇨ 아내의 실종 사오정의 천계에서의 업무 ⇨ 태공망 조우
도입 직전	HO1 개별 도입 현담선사와의 추억 ⇨ 모험의 시작
본편	
도입	HO1,2 화과산에서 만남 ⇨ 저팔계 조우 ⇨ HO3,4 천계 시절 회상 ⇨ 사오정 조우 ⇨ 동료 '사불상' 합류
모험의 시작	오두막 도착 ⇨ 고난 튜토리얼
서량여국편	조사 ⇨ HO3 개인 진행 ⇨ 여왕 토벌 ⇨ 동료 '연설' 합류
화염산편	가짜 손오공 사건 ⇨ HO2 개인 진행 ⇨ 화염산 탈출 ⇨ 동료 '비파' 하차
막간	중원절 ⇨ 칠태양의 고난 시작
금광사편	현담선사와 재회 ⇨ 동료 '여의진선' 임시 합류 ⇨ HO1 개인 진행 ⇨ 용궁 토벌 ⇨ 동료 '연설' 하차
봉신계획편	대답의 시련 ⇨ 동료 '사불상' 배신 ⇨ HO4 개인 진행 ⇨ HO4 저지 ⇨ 태공망 토벌
최종전투	명계에서 천계로 ⇨ 최종 전투 ⇨ 엔딩
후일담	
당나라 축하연회 ⇨ 각자 선택 및 필요하다고 생각되는 장면	

◆ 상세 연표 / 기타 정보

문서에 새로 수정하고 개시해서(BGM,NPC 설정 등) 사실상 시나리오엔 불필요한 부분으로 이전에 공개했던 문서의 원문을 남겨둔 것이니 참고가 필요하신 분만 열람하세요!

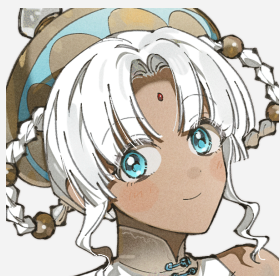
사건 연표 & 기타 정보	NPC 포트레이트	QNA
바로가기	바로가기	바로가기



NPC의 뒷면

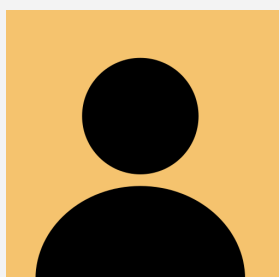
※ 한번만 등장하는 NPC까지 전부 정리해서 많습니다.... 이미지가 없는 경우는 비중이 적거나 탁마다 창작하는 게 더 재밌을 것 같은 인선입니다. 어떤 탐사자와 관련 깊은지는 따로 분류 해놨습니다.

◆ 공개 NPC



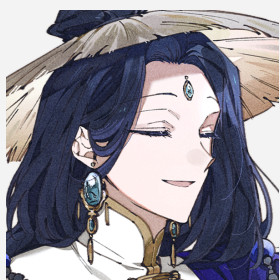
★ 관세음보살 HO1

진행이 막힐 때마다 해결하는 데우스 엑스 마키나. 기본적으로 참견하기 좋아하고 탈선한 멤버를 다시 잡아오는 역할도 한다. 메타적인 문제까지 해결하는 포지션이므로 자주 굴릴 GM이 편할 대로 바꾸는 것을 추천.



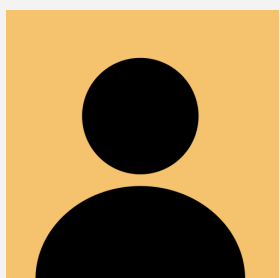
★ 당태종 HO1

대대로 현당선사를 모시며 HO1을 향한 광신을 그대로 이어받은 젊은 왕. 호방하고 다소 생각이 짧으나 삼장법사의 무조건적인 지지자로 진심을 모두 내어준다. 어떻게 보면 예언을 맹신하는 꼭두각시 왕이지만 천성만은 선하다.



★ 현당선사 HO1

전생에 금선동자였으나 니알라토텍의 꼬임에 넘어가 비정한 수단으로 중생을 구하게 된다. 인간이 악업을 저지르면 죽이는 벌레를 세상에 전파시키고 구원자를 만드는 과정에서 HO1을 길렀으나, 진정으로 애정을 주지 않았다. 도구로 여길 뿐이나 이후 자신의 역할이 끝났음을 예감해 탐사자들을 구하고 사망한다.



★ 우마왕 HO2

요괴왕 중 한 명. 달기가 지상을 지배할 때부터 함께한 동료로 HO2가 탄생할 때부터 지켜본 인연. 본편 시점에서 과거의 인물로 천계의 장군들이 요괴를 소탕할 때 나찰녀와 함께 사망했다. 그의 머리는 홍해아의 처소에 장식되어 있다.



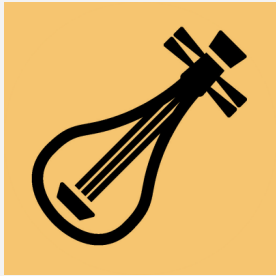
★ 여의진선 HO2

서량여국의 낙태천을 점거한 거만한 요괴. 우마왕의 형제로 슈브 니구라스와 자리를 두고 신경전을 벌이고 있다. 현당선사의 지고충에 당해 복수를 결심하고 떠나나 죽기 싫어 선행을 하며 살아간다. 후에 재회할 때도 탐사자들에게 도움을 주는 감초같은 역할. 기본적으로 개그 캐릭터.



★ 홍해아 HO2

우마왕과 나찰녀의 딸. 거칠고 오만한 성정으로 폭주하면 아군까지 불태울 정도로 자제심이 없다. 부모의 원한으로 도사와 천인을 증오했고, 어릴 때부터 HO2의 이야기를 들어 요괴왕끼리 손을 잡을 날을 고대했다. 후에 관세음보살에 의해 금고아를 차게 되나 불자의 길을 걸을지는 알 수 없다.



★ 비파 HO2

HO2와 함께 태어난 천진난만한 요괴. 전생의 복수를 꿈꾸지만 요력을 모두 잃고 비파의 모습에 갇혀있다. 충동질을 하는 것도 자신이 악하다고 생각해서 부리는 패악으로 후에 강해지고 싶어 홍해아를 따라간다.



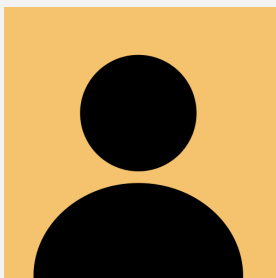
★ 왕귀인 HO2

비파의 전생의 모습. 인간의 피를 마시고 원래 모습을 되찾지만 HO2가 없자 크게 상심한다. 최종결전 땀 모든 요력을 잃고 다시 비파의 모습으로 돌아온다.



★ 수보리 HO2

뒤에서 도움을 주되 직접 모습을 드러내지 않는 조력자. 쌀쌀맞은 말투와 차가운 얼굴과 달리 따스한 품성을 지녔다. 현당선사의 전생인 금선동자와는 사제, 석가여래의 제자였으나 배움을 포기했다. 산에 틀어박혀 도술을 익히며 세상을 등진 채로 살아왔으나 HO2를 거둬들여 다시 세상에 관여하게 된다. 상당한 회피형 인간.



★ 월궁향아 HO3

달의 여신 월궁향아. 예를 배신하고 혼자 등선한 것에 후회를 품고 있다. 은빛 머리카락에 보랏빛 눈동자를 지닌 미인. 봉신대가 세워질 무렵 니알라토텐의 유혹에 넘어가 다른 신의 기운을 훔쳐 HO3로 만들었다. 후에 석가여래가 예의 혼을 되살린 업으로 HO3을 지상에 반환할 것을 요구하자 이를 비판하고 지상으로 떨어진다.



★ 고취란 HO3

지상으로 떨어진 향아의 환생. 갈색 머리카락에 온순한 녹색 눈동자. 평범한 상인의 외동딸로 태어나 애지중지 자라왔으나 운명처럼 만난 HO3과 사랑에 빠져 도피를 떠난다. 후에 현담선사의 눈에 띄어 정토에서의 억겁의 세월을 견디지 못하고 그대로 사망한다.



★ 연설 HO3

월궁향아, 고취란, 연설 모두 동일인물. 고취란과 같은 외모를 하고 있으며 지고충이 심겨져 삼장 일행과 여행하며 성장의 기회를 얻는다. 후에 다시 현담선사의 정토에 들어가나 이번엔 억겁의 시련을 견디고 구세주의 그릇으로 거듭난다. HO3과 진정한 의미의 재회를 마치고 여섯 개의 태양을 삼키고 희생한다.



★ 서운화 HO3

서량여국을 다스리는 이번 대의 슈브 니구라스의 딸. 자모하의 강에서 태어나 인간의 형태를 갖춘 산양의 아이다. 지능도 인간을 웃돌며 본체와 인간의 모습을 마음대로 바꿀 수 있다. 어릴 때 자신의 먹이로 맡겨진 연설 공주에게 마음을 주고 만다. 그 대가로 정체를 밝히고 지배하던 인간들에게 거부당하며 왕권을 잃었다. 마지막엔 HO3의 임무 수행을 돕고 사라진다.



★ 옥황상제 HO4

늘 과업무에 시달리는 옥황상제. 외우주에서 온 존재들을 몰아내기 위해 심신 양면으로 고생한다. 니알라토텍의 농간으로 천계가 위기에 빠지자 천인들을 모두 지상으로 추방하고 태양을 띄워 맞서려 하나 크투가를 접하고 광기에 빠지고 만다.



★ 사불상 HO4

근엄한 얼굴의 사불상. 유사하에서 모습을 드러내 삼장을 태우며 함께 여행한다. 정체는 태공망의 심복으로 배신하는 역할. 딱히 서사도 없지만 탐사자들이 정을 많이 붙였다면 세뇌를 당했다는 둥 설정을 붙여 아군으로 다시 편입해도 된다.



★ 태공망

니알라토텍이자 봉신계획의 실행자. 가명으로는 망은자를 사용한다.최종 목적은 아자토스의 소환이지만 내키는 대로 혼란을 야기하고 이간질하며 재미나 보고 있다. 옥황상제와 적대하며 내키는대로 여기저기 난장판을 치고 다닌다. **HO4**를 노리는 것도 그가 옥황상제의 가장 충실한 심복이기 때문이다.

▶ HO1의 뒷면

▶ HO1 삼장법사의 뒷면

예언을 광신하는 왕은 천축국에 있는 요괴를 멸하는 경전을 가져오라 당신에게 요청했다. 당국의 구원자로서 백성들의 기도에 답하라고. 그의 명을 받들어 왕성의 문을 나서는 순간 당신은 처음으로 자유를 느꼈다. 타의로 시작된 여정이었지만 도망칠 수 있는 유일한 탈출구였다. 그 여정 속에서 깨달음을 얻으면 부처가 되리라. 아래의 말처럼.

【당신의 과거】

당신은 태어날 때부터 연꽃에 안겨있었고 현담선사가 당신을 예언의 아이라 공인함에 따라 어린 나이에 삼장법사라는 고명한 자리에 앉았다. 그날 이후로 당신의 삶은 왕국 안의 사원에서 보내졌다. 세속의 추함도 민중의 고통도 당신에게는 경전 너머의 이야기일 뿐이다. 당의 백성들은 당신을 '살아있는 부처'로 숭배하며 믿음은 왕권보다 강해 정치와 종교를 함께 거머쥔 아이로 자라났다.

【당신의 내면】

추대받는 당신은 태생적 어려움을 겪고 있다. 그건 마음엔 한 톨의 자비심도 없다는 것이다. 자비를 연기하는 법을 배웠고, 모든 미소와 설법은 의무의 연장이었다. 당신은 내면 깊숙한 곳에 있는 이질감을 인식하고 있다. 열반에 오르면 이 공허도 사라질 것인가. 혹은 또 다른 굴레가 기다리고 있을지도 모른다.

- 당신은 삼장법사로서의 자각이 있다. 인간에게 자비롭고 가엾은 자를 가르쳐야 한다.
- 당신은 심리학을 포함한 대인 기능 판정을 할 때 +1의 보정을 받는다.
- 10대 후반~20대 초반의 나이대를 상정하고 있습니다.

【NPC】

당태종 | 남 | **HO1**의 또래 | 당신을 가족처럼 여겨 당상장이라 불렀고, 대외적 외교에서도 당신을 대표로 내세운 적이 있다. 단순한 정치적 장기말이 아닌 광신적 애정이 담겨있다는 것을 알고 있다. 그가 바라는 것은 단순히 경전을 통한 중생의 구원이 아니라, 예언의 완수. 즉 당신의 완성이다.

현담선사 | 기타 | **270**세 | 어린 당신을 발견한 고승. 당신에게 있어서 그는 부모와 같은 존재였다.

당신이 열 셋이 되던 날 그는 사라졌고 그를 찾기 위해 성밖으로 나선 적이 있지만 아무런 실마리를 찾을 수 없었다. 그 뒤로 그에 대한 소식은 여전히 들려오지 않고 있다.

【당신이 지닌 것】

왕이 하사한 금관가사(화려한 비단으로 된 승복)와 스승이 남긴 염주가 남아있다. 특이하게도 마흔 아홉 개의 구슬 중 하나가 비어있다. 그 빈자리는 무엇으로 채워야 할까?

당신은 **HO3**에게 이유 없는 열등감을 느낀다. 그는 삶을 있는 그대로 받아들이고 자유롭다. 반면 당신은, 깨달음과 자유 사이에서 방황하는 이다.

▶ HO2의 뒷면

▶ HO2 손오공의 뒷면

천계에 대항한 죄로 오행산에 봉인된 지 500년. 돌산 속에서 증오를 고요히 삭이며 세월을 보냈다. 지금은 부처의 명에 따라 봉인이 풀렸고 예언의 승려를 따라 경전을 구하는 여정에 나섰다. 그러나 당신의 참된 목적은 따로 있다. 신들의 나라로 다시 올라가 과거의 빛을 갇는 것이다. 당신은 제자라는 껍데기를 쓰고 모험을 함께하지만, 그 발걸음은 언제나 냉철하고 날카롭다.

【당신의 과거】

스스로 생각해도 괴이한 탄생이었다. 태음이 짙게 깔린 밤, 산허리를 가르 바위 틈에서 당신은 태어났다. 그와 함께 돌비파가 있었다. 당신의 탄생을 목격한 자들은 말했다. 뻗어오른 연기가 삼색 기둥이 되어 하늘로 향했고, 그 끝은 여러 갈래의 여우꼬리처럼 갈라졌다. 그 표식을 보고 요괴왕들이 당신을 찾아왔고 스스로 당신을 따르겠노라 맹세했다. 당신은 그들 속에서 성장했고 도술을 익혀 천계로 올라가게 되었다. 그러나 신들의 질서를 따르지 않은 죄로 오행산 아래에 묶이게 되었다.

【당신의 내면】

간헐적으로 떠오르는 낯선 여인의 환영이 있다. 붉은 옷을 입고 섬뜩하게 웃는 얼굴은 선녀처럼 아름답다. 가끔은 환상에서 들려오듯 손에 들린 비파가 말을 건다. 신선들을 무너뜨리라. 그들을 용서하지 마라. 천계를 장악하자. 그리고 당신 역시 그 말에 동의하고 있는 자신을 느낀다.

- 당신은 요괴왕으로서의 금지가 있다. 요괴에게 비굴하거나 인색하게 굴지 않는다.
- 당신은 회피를 포함해 전투 판정을 할 때 +1의 보정을 받는다.

【NPC】

수보리 | 여 | ??? | 당신의 첫 스승. 도술을 가르쳐주었고 ‘손오공’이라는 법명도 이 자에게서 받았다. 문제를 일으켰을 때 그는 당신과의 관계를 부정했지만 당신은 여전히 그를 스승으로 존경하고 있다.

우마왕 | 남 | ??? | 한때 생사고락을 함께했던 동맹이자 가장 믿을 수 있던 벗. 봉인된 후 한 번도 만나지 못했으나, 당신은 그와의 추억이 있다.

【당신이 지닌 것】

당신과 함께 태어난 이상한 악기. 평상시엔 연주 도구이지만 의지에 따라 크기를 변화시켜 무기(둔기)로 사용할 수 있다. 1D10+DB의 대미지를 부여한다. 비파는 이따금 당신에게 말을 건다.

당신은 HO4에게 본능적인 거부감을 느낀다. 어쩌면 그가 천인의 기운을 지녔기 때문일 것이다. 그들에 대한 의심과 증오는 여전히 깊다.

▶ HO3의 뒷면

▶ HO3 저팔계의 뒷면

전생에 은하수를 관장하던 천봉원수였으나 석가여래의 부탁으로 지상에 떨어졌다. 월궁항아와 부정한 관계를 맺었다는 누명을 쓰고 내려와 방탕하고 자유로운 생을 즐기고 있었다. 그러던 도중 지상에서 만난 연인 고취란을 잃고 긴 방황 끝에 삼장법사의 여정에 합류한다. 자신이 왜 지상에 왔는지 해답을 찾기 위해.

【당신의 과거】

당신은 신들의 혼이 흘러드는 은하수에서 태어났다. 은하계의 별빛 사이에서 세월을 보내며, 천계의 정세보단 은둔적 평온을 누리는 삶을 살았다. 그런 당신에게 유일한 벗이었던 존재는 월궁항아로 그녀와 함께 정원을 산책하던 어느 날, 석가여래가 찾아와 부탁한다. 곧 천계에 변고가 닥치니 지상으로 가 예언의 승려를 지켜달라는 내용이었다. 그러나 천인에게는 스스로 하계를 오갈 권한이 없었고 결국 그녀와 함께 연극을 꾸며내 지상으로 추방당하게 된다. 당시 천계에 광증이 만연하게 퍼져있다는 것을 알게 되었다.

【당신의 내면】

당신은 지상이 낯설지 않다. 아니, 오히려 편하다. 욕망과 감각이 분명한 세계. 도의보다는 감정이 앞서는 존재들. 지상에서의 쾌락, 인간의 사랑, 유희 속에서 당신은 자신이 그 향락에 무너지지 않는다는 것을 깨닫는다. 당신의 본질은 요괴의 가족으로 감싸졌을 뿐 여전히 견고하고 선하다.

- 스스로의 존재가 축복이고 청렴한 신이라는 자각이 있습니다. 시기하지 않고 관대하다.
- 당신은 심리학을 포함한 대인 기능 판정을 할 때 +1의 보정을 받는다.

【NPC】

월궁항아 | 여 | ??? | 천계에서 당신과 가장 가까웠던 존재지만 자신은 지상으로 떠나게 되었다. 항아는 아직도 천계의 궁에 머물러 있을까? 아니면 어딘가에서 홀로 외롭게 지켜보고 있을까? 유일한 벗인 그녀를 떠올릴 때마다 당신은 복잡한 마음이 인다.

고취란 | 여 | 실종 당시 20대 중반 | 지상에서 만난 인간 반려. 동그란 얼굴의 미녀로 아꼈으나 이유 없이 사라졌다. 당신은 그를 찾기위해 떠돌고 있었다.

【당신이 지닌 것】

아홉 갈래 갈고리 쇠스랑을 들고 다닌다. 당신을 위한 호신 무기로 이것으로 땅을 갈면 작물을 단숨에 자라나게 할 수 있다. 이렇게 키워낸 농작물을 먹어 이성이나 체력을 회복할 수 있다.

당신은 HO1을 다른 이보다 유심히 살피고 있다. 그 아이의 정체와 눈빛, 감정엔 불가해한 무언가가 있다. 그가 정말 구원자일지 아니면 또 하나의 실수인지 지켜봐야 할 일이다.

▶ HO4의 뒷면

▶ HO4 사오정의 뒷면

옥황상제를 호위하던 권령대장이었으나 죄를 지어 요괴의 모습으로 변해 강가에 떨어졌다. 이후로 요괴로서 타락한 나날을 보냈으나 관세음보살이 나타나 당신의 사명을 일깨워주었다. 당신은 이 모험의 끝에 다다라야한다. 자신의 운명을 이행하기 위하여.

【당신의 과거】

당신은 옥황상제의 호위를 위해 태어난 천인으로 천계에서 고위직을 맡고 있었다. 그런데 언제부터인가 천계의 일부 신들이 하나둘씩 광증을 일으키며 천계를 추방당하기 시작했다. 조사해 보니 그들은 모두 당신과 달리 후천적으로 신격을 얻은 선인들이었다. 허나 사태를 수습하기도 전에 천계는 요괴의 습격과 염문, 월궁항아의 실종 등으로 혼돈에 빠졌다. 혼란스러운 사이 당신은 억울하게 광증으로 몰려 추방되고 말았다.

【당신의 내면】

지상으로 떨어져 타락한 요괴의 길을 걷던 어느 날, 한 선인이 당신을 찾아왔다. 그의 이름은 태공망으로 최초의 봉신계획을 실행한 자이다. 그는 봉신계획으로 만들어진 자들은 모두 타락했으니 망가진 신들을 지우자 제안한다. 꺼림칙한 이야기였지만 옥황상제마저 이상했던 것을 기억하는 당신은 마음이 복잡해질 수밖에 없었다.

삼장이 구하는 경전이 사실 봉신명부라는 사실을 알고 있다. 과거의 신들을 지킬 것인가? 혹은 태공망의 제안을 받아들여 미래의 세상을 위해 칼을 들 것인가? 이 여정의 끝에 이르기 전에 결단을 내려야만 한다.

- 천인으로서 자신의 신념에 반하는 말이나 행동을 할 경우 1D10의 이성을 상실한다.
- 당신은 회피를 포함해 전투 판정을 할 때 +1의 보정을 받는다.

【NPC】

옥황상제 | 기타 | ??? | 당신이 충직하게 섬겨온 천존. 그러나 천계가 무너져가는 와중에도 그는 아무 말도 하지 않았다. 과연 그는 무엇을 생각하고 있었던 것일까?

태공망 | 남 | ??? | 과거 실행자였으며, 두 번째 봉신계획을 당신에게 제안한 존재. 그는 천계의 끝을 예감하고 독자적으로 움직인다. 지상의 혼란이 심화되자 신들과의 단절을 선언하며 전쟁을 준비하고 있다.

【당신이 지닌 것】

짧은 채찍모양의 보패. 이것은 사실 태공망이 건네준 타신편이다. 신선이나 요괴, 인간이 아닌 것을 타격할 경우 2D6+DB의 대미지를 부여한다.

당신은 HO2을 위험분자로 판단하고 있다. 그의 마음속 깊은 곳에 아직도 신계에 대한 분노와 복수심이 가득하다는 것이 느껴진다. 그가 여정 도중 폭주하지 않도록 항상 경계하고 있다.



문인

※ 개인 도입은 PL별로 따로 진행합니다. 본편 전에 두 편의 과거를 돌아보며 캐릭터성을 확정해둡니다. 개인 도입에서 벌어진 일은 자유롭게 공유할 수 있습니다. 페어 도입은 본편에 포함되므로 다 같이 진행하길 권장합니다.

★ HO1 개인 도입

【줄거리】HO1의 10대 시절의 단편입니다. 마음 붙일 곳은 없고, 자신이 어딘가 남들과 다르다는 것을 깨우칠 나이입니다. 그 시절 하나뿐인 보호자도 돌연 사라지며 스스로를 돌보는 수밖에 없었습니다.

📺 "Memory Loss" Instrumental Variation | Love Between Fairy and Devil BGM

연꽃에서 태어나 대불전의 범종소리와 함께 자라난 당신은 매일 같은 일과를 따르고 있습니다. 경내를 감도는 향냄새는 눈이 무릎까지 쌓인 날에도 가시지 않습니다. 처마 끝에 맺힌 고드름을 보며 시간을 보내도 좋고 불단에 꿇어앉아 경전을 외거나 빗자루질해도 좋습니다.

적당히 시간을 보내고 있으면 회랑 너머로 눈보라를 해치고 짙은 암청색의 머리카락이 훑날립니다. 폭설이 내리는 날임에도 성밖으로 설법을 다녀온 모양입니다. 눈이 그득하게 쌓인 낙의를 털고 현담선사는 당신을 회랑으로 불러 조용히 옆에 걸터앉습니다. 이곳은 정원과 사원을 잇는 회랑의 마루입니다. 무릎까지 쌓인 눈이 보입니다. 일상적인 대화를 이어가세요.

“현담선사”

- 찬바람이 코끝을 스치면, 마음도 덩달아 웅크려지는구나. 네 손이 많이 차가워. 이 손으로 훗날 어떤 따뜻함을 전하게 될까, 노승은 문득 그런 생각을 했단다.
- 내 어릴 적엔 이렇게 눈 오는 날엔 촛불을 밝혀 책을 읽었단다. 너는 오늘 눈을 보며 어떤 생각을 했느냐.
- 마음이 흐리면 눈앞이 흐려지고, 마음이 맑으면 세상이 맑게 보이느니라. 오늘은 마음이 어떤 빛이더냐? 세상에는 수많은 소리가 있지만, 그 안에서 네 마음의 소리를 듣는 것이 가장 어렵지.

□ 관찰력 판정

- 성공 시: 그의 낙의에 검고 짧은 털이 묻어 있다는 걸 발견합니다.
- 실패 시: 그가 곧 다시 나갈 듯 석장을 쥐고 있는 것을 봅니다. 분주한 기색이 어쩐지 낯설게 느껴집니다.

★ KP 정보

실제로는 조력자인 요괴를 만나고 돌아온 참이며, 그 냄새와 흔적이 남은 것입니다.

대화 도중, 문득 가슴 깊은 곳에서 번뇌가 피어납니다. 왜 내 안에는 부처가 없는가. 왜 나는 자비를 느끼지 못하는가. 나는 정말 세상을 구할 수 있는 존재인가. 그러한 의문 속에서도 현담선사는 다정한 눈빛으로 당신을 내려다보며 조용히 말합니다.

“시간이 흐르면 모든 것이 덧없다. 산도 무너지고, 강도 말라버린다. 그러니 지키려는 마음은 각고의 노력이지.”

그의 조곤조곤한 말소리는 회랑에 스미듯 사라집니다. 눈 덮인 정원의 석등과 소담한 연못, 그 너머 번뇌를 품은 세상이 하얀 장막 너머로 멀게만 느껴집니다.

“진정한 자비는 연민이 아니라 의지다. 네 안의 부처를 보는 것이 가장 어려운 일이야. 그러니 조금하게 생각하지 말고 그릇이 되거라. 비어 있을수록 더 많은 것을 담을 수 있으니.”

▣ 虚しき言い争い

잠시 후, 그는 옷자락에 눈송이를 얹은 채 자리에서 일어납니다. 눈보라 속으로 조용히 걸어 들어가며 발자국 하나 남기지 않습니다. 그 모습은 왠지 평소와 달랐고, 당신은 그것이 마지막이라는 예감에 사로잡힙니다.

무어라도 말을 붙이려는 순간, 아직은 미숙한 왕자가 사원에 교차하듯 들어옵니다. 현담선사에게 예를 갖추고 인사하는 모습에 당신도 말을 붙일 기회를 놓칩니다. 신하가 높이 치켜든 우개 아래로 왕자의 해사한 얼굴이 보입니다. “당신이 삼장법사님이군요. 이제서야 뵙습니다.”

멀어져가는 뒷모습을 보며 느낀 기시감은 착각이 아닌지 그날 이후로 고승은 돌아오지 않았습니다. □ 이성 판정 (0/1) 어느 날은 담장을 넘어 성밖을 헤맸지만 바깥은 위험하다며 몇 번이나 다시 붙잡혀 사원으로 돌아왔습니다. 손에 남은 것은 그가 두고간 염주. 마흔아홉 개 중 하나가 비어 있는 그것은 마치 지금의 당신을 비웃는 듯합니다. 그것이 당신의 마지막 청소년기의 기억입니다.

【줄거리】 본편 직전의 일입니다. 성장한 HO1은 성대한 축하 속에서 순례길에 오릅니다. 아무런 단서도 도움도 없이 해내야 하는 모험...이라고 생각했으나 보살이 생각해둔 동료가 있는 모양입니다.

▣ 던ジョン飯 -메인테ーマ-

시간이 흘러, 새벽 안개가 열게 깔린 황궁 앞 광장. 정돈된 돌바닥 위로 어슴푸레한 하늘빛이 번지고, 궁궐의 문이 활짝 열려 있습니다. 고요한 정적 속에 왕이 천천히 앞으로 걸어나옵니다.

“그대는 하늘의 뜻을 받들 자요. 그대가 탄 백마는 진실을 나르고, 그대가 쥔 발우는 진리를 담을 그릇이니. 천축의 경전을 구하여 혼세를 밝히시오.”

물건을 하사하는 왕의 눈빛은 숭엄하기까지 합니다. 그의 옆에는 대신들과 고승들이 줄지어 서 있고, 아래로는 몰려든 시민들이 향을 들고 기도를 올립니다. 머리에 흰 천을 두른 노인, 아이를 업은 젊은 여인, 두 손 모아 조용히 눈을 감은 사내들까지.

"부디 평안을...!경전을 꼭 얻어 돌아오소서, 법사님!"

모두의 염원이 실린 기대와 신앙이 쏟아지니 책무가 어깨를 짓누르는 듯합니다. 하지만 그 무게 속에서 당신은 오히려 가볍다고 느낄수도 있겠네요. 말 등에 올라탄 순간, 땀을 스치는 첫 바람이 자유처럼 느껴졌습니다.

이 여정이 타의로 시작된 것일지라도 그 끝에는 당신만의 해답이 있을지도 모르죠. 하늘 위로 여명이 번져가고 붉게 물든 동쪽 하늘이 하루의 시작을 알립니다.

얼마나 나아갔을까요. 말 곁에서 걷던 종자가 어느새 발걸음을 늦추더니 시민들의 환송이 아득히 사라졌을 무렵 멈춰섭니다. 당신 의아함을 느껴 내려다보자 종자는 더 이상 익숙한 얼굴이 아닙니다. 상서로운 기운을 지닌 이가 입을 열자 맑은 음성이 공기를 울립니다.

“동쪽으로 가거라. 오행산 아래에는 묶인 채 시간을 견디는 비범한 자가 있다. 그가 앞으로의 여정에 큰 도움을 줄 거야.”

그 순간, 당신은 그가 관세음보살이라 직감합니다.

“패역의 죄로 봉인되었으나, 지금은 하늘조차 그를 필요로 하니 너의 첫 제자가 될 것이다.”

말을 마친 보살은 아지랑이처럼 사라지고 종자의 모습도 함께 사라집니다. 이제 행선지는 서쪽이 아닌 동쪽. 당신은 망설이지 않고 방향을 튼다. 시작하자마자 종자를 잃고 홀로 간다니 난감하기 그지없네요. 하지만 아무렴. 누구의 말씀이겠습니까. 그 말씀을 따라 걷는 것, 그것이 곧 정답이겠지요.

★ HO2 개인 도입

【줄거리】약 500년 전. HO2는 화과산에서 요란하게 태어났습니다. 온갖 요괴왕들의 축복을 받으며 연회를 즐기던 중 의아함이 생깁니다. 왜 이렇게 나를 환영할까? 이 비파는 뭐지?

▶ Black Myth Wukong OST - Celestial Symphony

달이 형형하게 뜬 밤. 화과산 꼭대기의 정기를 품은 바위에 짐승의 피가 뿌려져 있습니다. 바위 안에서 피어오른 연기가 뱀처럼 구불구불 솟구치더니 길게 늘어진 꼬리 모양의 구름이 되어 하늘을 덮습니다. 그 모양은 마치 제왕의 깃발처럼 보이기도 하고 천하를 덮는 짐승의 그림자같아 보이기도 합니다. 당신은 바위를 깨고 세상에 모습을 드러냈습니다.

“하늘과 나란히 선 왕이여. 우리를 이끌어 주시길!”

“천지가 흔들리고 당신이 태어났습니다! 우린 당신을 이곳의 왕으로 모실 거예요!”

손발이 움직이고 호흡하기 시작합니다. 제단 앞에 조아리고 있는 요괴들이 보입니다. 당신은 주변을 돌아다니고, 언어를 알고, 아래 요괴들을 응시할 수 있습니다.

자신의 생김새를 확인하거나 화과산의 골짜기를 누빌 수 있습니다. 흐르는 강에 자신의 모습을 비춰볼수도 있겠네요. 화과산 아래 모든 요괴와 짐승이 태어난 당신에게 무릎을 꿇고 있습니다. 당신이 태어난날에 화과산은 예전의 산이 아니게 되었습니다.

▶ 不気味な口あたり

□ 듣기 판정

- 성공 시: 가냘픈 아이의 목소리가 어디선가 들려옵니다. 소리를 따라가면 자신이 태어난 바위 안에 놓인 비파를 찾을 수 있습니다. 그는 당신이 다가오자 기쁘다는 듯이 소리 높여 웃습니다.
- 실패 시: 어디선가 모기 우는 소리가 들리나 싶습니다. 조금 늦게 바위 안에서 들려오는 아이의 우는 소리를 듣고 비파를 찾게 됩니다. 뒤늦게 찾아준 게 서러워 비파는 달래주기 전까지 울게 됩니다.

비파는 탐사자에게 무조건적으로 호의적이며 항상 감정이 가득 묻어나는 말투입니다. 자신과 HO2의 각별함을 강조하며 다소 아이같은 잔인함을 보입니다.

“비파”

- 나를 찾아주었구나! 나는 너와 노래하기 위해 함께 태어난 거야.!

- 원래 한 명이 더 있었는데 잃어버렸네. 무슨 말이냐고? 나는 네가 태어나기 전부터 알고 있었어!
- 이런 인연은 설명한다고 이해되는게 아니야~. 와! 주변이 느껴져. 이걸 요괴들의 냄새다. 연회가 열렸어. 모두가 너를 부른다! 분명 네가 주인공이야!

그날 밤, 화과산 정상은 별빛 아래 빛나는 연회장으로 변했습니다. 요괴왕들이 각기 자신들의 궁을 떠나 새로운 요괴왕의 탄생을 축하하러 모인 것입니다. 붉은 비단으로 꾸민 천막이 바람에 펄럭이고 잔에 담긴 꿀술이 부딪힙니다.

▶ The Prince

연회가 깊어갈수록 요괴들은 북을 치고 뿔피리를 불며 흥을 돋웠습니다. 우마왕은 여기서 **HO2**와 가장 가까이 앉아 있습니다. 여기서 이름을 스스로 짓게 해주세요. 범명이 아닌 요괴로서의 진명입니다. 고민한다면 우마왕은 이곳은 원래 여우굴이었으니 **호狐**를 붙이는 건 어떨냐며 제안하기도 합니다. 당신이 이름을 붙이면 우마왕이 먼저 자리에서 일어나며 술잔을 높이 듭니다. 그 눈빛엔 기대가 섞여 있었습니다.

“천하의 요괴를 누가 짓밟았는가! 하늘도 땅도 인간의 것이라 우기며, 우리를 짐승이라 부르지 않았던가! 하지만 이제는 다르다. 천지를 가를 놈이 태어났으니 더 이상 우릴 깔보지 못할 것이다. 화과산은 이제 성지다.”

그는 큰 소리로 웃으며 **HO2**를 바라봅니다. 요괴들 사이에서 환호성이 터졌고 술잔들이 높이 치켜올라갑니다. 다른 요괴왕들도 잇달아 자리에서 일어나 마지막으로 우마왕이 잔을 번쩍 들고 외칩니다.

“새로운 요괴왕의 탄생을 위해! 건배!”

화과산 정상에 요괴들의 함성이 메아리치고, 금빛 술이 밤하늘의 별빛을 닮아 찰랑거립니다. 비파가 스스로 연주를 시작하니 짐승들이 모두 흥이 올라 다 같이 춤을 추기 시작합니다. 그렇게 **HO2**의 첫 연회는 화과산의 미담으로 남게 되었습니다.

【줄거리】**HO2**는 강해지기 위해 수련을 거듭하다 한 스승을 모셨습니다. 수보리는 당신을 아끼는 수제자로 대했지만 불현듯 하산하라 명합니다.

▶ 1hour 자꾸 뒤돌아보게 하는 것

시점을 전환하기 전에 어느정도 화과산에 머물다 도술을 익히러 수련을 떠났는지 물어주세요. 그만큼의 시간이 흐른 뒤의 시점으로 시작됩니다.

강자가 되려면, 도술이 필요하다는 걸 깨달은 당신은 높은 산을 찾아 수보리 문하에 들어갔습니다. 요괴를 거두는 스승의 눈빛조차 경계와 무심함으로 가득했지만, 점차 당신의 재능은 얼음 같은 눈을 조금씩 녹였지요. 범명을 받고, 매일같이 수련을 반복하며 자신을 깎아가던 시간.

수보리는 무뚝뚝한 말투 속에서도 자주 당신을 기특하게 여겼고 당신도 처음으로 누군가를 존경하고 따랐을지도 모릅니다. 여기서 탐사자와 수보리의 사이가 어떤지, 어떻게 생각하는지 가볍게 정합니다. 하지만 평온은 오래가지 않았습니다.

어느 날, 달이 흐릿한 구름 뒤로 숨어들 무렵. 수보리는 당신을 법당 바깥의 맑은 뜰로 불렀습니다. 바람에 연등이 살짝 흔들리고 돌리는 스승의 음성은 차가웠습니다.

"너는 나를 가르치지 않겠다."

그 말 한마디는, 단순한 수업 종료가 아니었습니다. 가르침을 거둔다? 아니, 인연을 끊겠다는 뜻이었습니다. 자신이 요괴라서? 이럴 것이라면 왜 처음부터 받아준 것인가? 뒤흔킨 자신의 생각을 아는지 모르는지 수보리는 흔들림 없는 눈으로 당신을 바라봅니다.

“수보리”

- 네 안엔 스스로도 모르는 분노가 있어. 지금은 투박한 칼집에 들어간 칼과도 같지. 칼이 뾰뚱 스스로를 해하기 전까지 깨달을 수는 없을 거야.
- 스스로도 예감하고 있을 거다. 너는 그저 비범하게 태어난 요괴선인이 아니다. 천계조차 감당치 못할 힘을 지녔다는 걸 말이다.
- 네 스승이 나라는 것이 밝혀지면 둘 다 무사하지 못 할 거야. 그러니 밖에선 이름이 스승이라 하지 말거라. 내려가. 이 산엔 더 남을 이유가 없다.

탐사자의 태도와 무관하게 수보리는 이야기를 마무리합니다. 마지막으로 짧게, 그러나 분명히 말합니다. “바른 길을 걸기를 빈다.”

인사를 나눈 뒤 산을 내려옵니다. 처음 올라왔던 그 길. 가르침을 받기 위해 올랐던 돌계단 하나하나가 어쩐지 지금은 무겁게 느껴집니다. 그때 당신 곁에 항상 붙어 있던 비파가 말문을 엽니다. 그 목소리는 어느 때보다 날이 서 있습니다.

“죽여줄까? 스승이라는 자가 감히 널 이렇게 대하다니, 정말 못 참겠어!”

비파가 당신은 위해 화내고 달래주니 조금이라도 위안이 되었으지도 모릅니다. 밤바람이 지나가며 당신의 옷깃을 흔듭니다. 어쩐지 그 산기운조차 이제는 싸늘한 작별의 손길처럼 느껴집니다.

그러나 스승의 걱정은 결코 헛된 것이 아니었습니다. 그로부터 몇 년 뒤. 당신은 스스로의 힘을 시험하려 하늘에 도전하게 됩니다. 천계에 오른 이유는 여기서 상의해주세요. 비파가 부탁하거나 부추기는 역할을 맡습니다. 당신이 천계에 활개치니 평온을 위협하는 존재를 용납하지 않았고 석가여래는 당신을 오행산 아래에 봉인했습니다. 어렵פות이 기억나는 것은 당신이 솟아오르자 꼬리 모양의 구름이 뒤덮었다는 것입니다.

“이곳에 있으면 서역으로 향하는 예언의 승려가 도착할지니, 그를 스승 삼아 나아갈 때가 되어야 나올 수 있을 것이다.”

천지가 울리고 대지가 갈라졌던 날. 수보리는 하늘을 바라보며 눈을 감았습니다.

▶ 난파 - 안예은(AHN YEEUN) Official Audio

* HO3 개인 도입

【줄거리】 본편에서 약 200년 전 천계. HO3은 유일한 벗인 향아와 좋은 한때를 보내고 있었으나 석가여래가 무언가 귀땀합니다.

▶ "Desolate" | Love Between Fairy and Devil BGM

휘영청 밝은 달빛이 은하수를 따라 흐릅니다. 별들은 빗방울처럼 반짝이고 다과상에는 옥토끼가 짙은 떡과 복숭아주가 가지런히 놓여 있었습니다. 당신과 다과회를 즐기는 것은 은빛 머리카락을 늘어트린 선녀입니다. 월궁향아. 당신이 직무를 게을리하고도 천벌을 받지 않은 것은 아마 당신을 늘 감싸주었기 때문일겁니다.

옥의 난간에 기대한 향아는 결국 한숨을 쉽니다. 비탄에 빠진 지상을 내려다보고 있었기 때문입니다.

“월궁향아”

-지상은 참 시끄럽군요. 어디서나 전쟁이 일어나고, 어느 산에는 요괴가 날뛰고, 또 어느 마을에선 아이들이 굶주리고 있어요.
- 그러니 저희는 감정을 품어선 안 되는 걸지도 모르겠네요. 바라보는 것조차 괴로우니까요.
- 인간들은 구원자를 바라는 것 같더군요. 하지만 세상이 사람 하나로 구원받을 수 있을까요? 정말 존재한다고 해도 그 사람마저 또 다른 희생양이 되는 건 아닐까요.

은하수가 잔잔히 흘러가고 월궁항아는 세간에 떠도는 예언에 대한 이야기를 꺼냅니다. ‘세상이 혼란할 때 한 승려가 경전을 전파해 고통에서 중생을 구한다’ 라는 내용으로 인간들은 이 믿음 하나로 버텨내는 것 같습니다.

이야기가 마무리될 때쯤 별빛이 찢기듯 흩어지며 하늘에 금색 연화가 피어납니다. 연화 위의 금색털을 지닌 토끼가 고개를 들고 두 사람을 올려다봅니다. 은은한 연꽃향이 석가여래의 전령이라는 것을 알고 있습니다.

“석가여래의 전령”

- 달의 고요는 오래가지 못하리. 그대들이 자비를 내릴 때가 찾아왔네. 지은 죄를 묻지않는 대신 베풀라.
- 인연은 **HO3**에게 달아있다. 곧 천계에 대홍이 들면 비탄에 빠진 지상에 당신의 도움이 필요하니 하계로 향하라.
- 잊지 마라. 너희에게는 청산할 업이 있다.

지상으로 향하라는 말과 함께 토끼가 사라지자 월궁항아의 표정이 일순 흔들립니다. 그녀는 잔을 내려놓고 은하수를 바라봅니다. 그 눈에는 한 줄기 슬픔과 말로는 설명할 수 없는 예감이 서려 있습니다. **HO3**이 뭐라는 거야.... 라는 분위기라면 항아로 잘 설득해서 예언의 실현을 위해 지상으로 가달라고 부탁드립니다. 간다고 확정되면 그는 쓸쓸한 말을 남깁니다.

“당신은 정말로 지상으로 가는 거군요.”

“벌써 당신이 돌아오지 않을 것 같아 쓸쓸하네요. 저는 달에 머물지만 당신은 흐르는 은하수니까.”

바람이 불어 그녀의 은빛 머리칼이 밤하늘을 스치며 흩날립니다. 그녀는 어쩔 수 없다는 듯이 웃었지만 어딘가 외로워 보입니다. 얼굴을 보며 처음으로 자신의 둔한 심장이 가벼운 통증을 느끼고 있다는 걸 알게 됩니다. 연애무드를 조성하는 것을 추천합니다. 어차피 헤어지니까요.

그 밤, 당신은 홀로 은하수를 건넜습니다. 당신이 떠난 뒤에도 월궁항아는 누각에 홀로 앉아 달을 보았습니다. 그 눈은 어딘가 먼 미래를, 어쩌면 다가올 이별을 바라보고 있습니다.

【줄거리】 **HO3**은 평화로운 나날을 보내던 중 사랑하는 사람을 잃습니다. 남은 단서라고는 요괴가 다녀갔다는 뿐으로 기억없는 기다림이 시작됩니다.

📺 "Market Date" | Love Between Fairy and Devil BGM

당신은 지상으로 떨어졌습니다. 그리고 소문처럼 떠도는 구원자가 언제 나타날지 목을 빼고 기다리는 나날이 이어졌습니다. 긴 시간 속에서 어떻게 살아왔는지는 자유롭게 정할 수 있습니다. 상의가 끝나면 HO3가 만난 연인 고취란과의 일상으로 넘어갑니다. 이름처럼 질푸른 난초의 향이 배어나는 사람. 영민하고 단단하며, 봄비처럼 마음을 적셔주는 상대였습니다.

그러나 취란의 아버지는 당연하게도 요괴와의 혼인을 반대했습니다. 그리하여 둘은 야반도주를 감행합니다. 아무도 모르는 변방에서 잡초처럼 숨어 살고 서로의 온기로 하루하루를 버텨갑니다. 하지만 그 나날은 다시없이 평온했습니다. 그녀는 언제나 당신의 곁에 있었고, 잠시 사명을 잊고 오직 둘뿐이었습니다.

그날 밤, 달은 유난히 밝았습니다. 푸른 기운이 세상을 뒤덮고 머무는 낡은 토담집의 지붕도 물에 젖은 듯 빛났습니다. 두 사람은 늘 그렇듯 나란히 지붕 아래에 앉아 밤하늘을 올려다보며 이런저런 얘기를 나누고 있었습니다.

“고취란”

- 오늘은 달빛이 너무 맑아. 꼭 우릴 들여다보는 것 같지 않아?
- 내가 없으면 당신은 어떻게 살 거야? 갑자기 이런 질문이냐니. 그거야 당신은 갑자기 나타났으니까, 갑자기 헤어져도 이상하지 않은걸. 사이좋게 늙을 수 없다는 건 나도 알고 있어.
- 다음 생에도 당신이랑 살래. 아니, 우리 그냥 안 죽고 계속 살자. 이렇게 평생 도망치면서라도 같이 있으면 좋잖아.

별 하나가 유성처럼 하늘을 가르며 떨어졌고, 당신은 월궁의 선녀를 무심코 떠올립니다. 다른 마음은 아니었습니다. 그저 잔향처럼 스며든 옛 기억일 뿐이었죠. 어쩌면 달의 기억이 이 사건을 불러온 것일지도 모르지요.

📺 攻伐

다음 날. 당신이 외출을 마치고 돌아왔을 때 집은 텅 비어 있었습니다. 익숙한 발자취도, 차갑게 식은 찻잔만이 남아 있습니다. 탐사자가 곧장 주변을 뒤진다면 적당히 묘사해주세요. 어디로 향하든 고취란을 찾을 수 없습니다. 실종을 확인한다면 □ 이성 판정 (0/1)

흙바닥에 남은 발자국들, 바람에 날린 향기, 희미하지만 사람의 기척과... 요괴의 냄새. 이것들을 쫓으면 강에 도달하게 됩니다.

□ 관찰력 판정

- 성공 시: 흔적은 강가에서 끊겨 있습니다. 곰요괴의 농간으로 짐작됩니다.

- 실패 시: 강물에 씻긴 흔적은 모호하고, 남아 있는 것은 불쾌하게 감도는 요괴의 기척뿐입니다.

당신은 인근 마을을 헤매고 뒷산을 타며, 밤이면 등불을 들고 골짜기마다 비춥니다. 찾으려 야단을 치리라 마음먹었지만 찾지 못한 괴로움은 그보다 더 깊습니다.

□ 아이디어 판정 성공 여부와 상관없이 고취란의 아버지를 떠올립니다. 그는 오래전부터 요괴 사냥꾼을 보내 기회를 엿보고 있었죠. 어쩌면 그길로 납치당한 것일지도 모릅니다. 확인하기 위해 그녀의 고향 쪽으로 발길을 돌립니다. 혹은 탐사자가 다른 방향을 고집한다면, 그 길을 따라 나아가게 해주세요.

먼 훗날 삼장 일행과 조우하게 됩니다. 삼장 일행 주변에 맴도는 기운은 난초의 잔향과도 같고, 익숙한 그녀의 기척과 닮아 있었습니다. 당신은 직감합니다. 그녀는 그저 사라진 것이 아니라 알지 못한 깊은 인연의 흐름 속에 있었다는 것을.

▶ 심규선(Lucia) - 달과 6펜스 / 가사

★ HO4 개인 도입

【줄거리】 본편에서 약 200년 전. 땅으로 추락하기 전의 사건으로 HO4는 당시 천계의 사태를 정확하게 알고 있는 유일한 탐사자입니다.

▶ 장용위 (壯 勇 衛)

요 며칠, 천계는 큰 연회를 준비하느라 쉴 새 없이 움직입니다. 당신은 바쁜 나날을 예감하며 일손이 부족한 곳곳을 돕기 시작합니다. 천계의 연회는 하늘 전체를 움직이는 대사건입니다. 선녀들은 정신없이 종종거리고, 하계에서 올리는 봉물과 천상의 진미들이 나옵니다.

평소 옥황상제를 가장 가까이서 보좌하는 당신은 이런 시기엔 더욱 분주할 수밖에 없습니다. 지금도 옥황상제의 상전에 골머리 썩는 소리가 새어 나오고 있었습니다.

“옥황상제”

- 머리가 다 아파오네. 그 요괴선인이... 그래서 뭘 바란다고?
- 이곳에 도달한 것만도 큰 영광인데, 도를 넘는군.

허구한 날 요괴들이 천계를 어지럽히고 단약이 도난당했다는 말도 들립니다. 하지만 그것은 당신의 소관이 아닙니다. 당신이 돕자 바빠 움직이던 한 선녀가 당신 옆으로 다가와 말을 겁니다.

“감사해요. 정말 손이 모자라거든요. 월궁의 선녀들도 모두 내려와서 돕는 형편인데 쉽지 않네요.”

최근 은하계 역시 들썩였습니다. 월궁항아와 정분이 났다던 장군이 지상으로 추락한 데 이어 얼마 지나지 않아 항아마저 자취를 감춘 것입니다. 소문은 무성합니다. 수치심에 스스로 사라진 것이 아니냐는 말도 있지만 당신의 눈에는 조금 달랐던 것 같습니다. 당신은 문득 오래전 서왕모가 주최한 복숭아 연회에서 나란히 앉아 있던 그들의 얼굴을 떠올립니다.

“그 일 때문만은 아니더라도 요즘 천계는 너무 불안정해요. 광증이 돌림병처럼 퍼지니, 태상노군의 단약으로도 못 고치는 병이라던데요.”

작업 중 흘러드는 대화 속에서, ‘광증’에 대한 이야기도 심심찮게 들려옵니다. 갑작스럽게 이성을 잃고 사고를 치는 신들이 늘어나고 있었고 대부분 인간 출신이었습니다. 당신도 진압 현장에 여러 번 투입됐지만, 별 다른 수확은 없었습니다.

□ 지능 판정

- 성공 시: 봉신명부를 찾아 확인하라는 명이 내려졌던 기억이 떠오릅니다. 하지만 신선들의 반발로 명부확인으 끝내 거부되었고, 사건에 대한 정보는 당신에게도 달지 않았습니다.
- 실패 시: 봉신명부와 관련된 소란이 있었던 듯하지만, 정확한 사정은 파악되지 않았습니다.

그런 이야기들이 잠시 지나간 뒤, 드디어 연회가 열립니다. 천계의 정수라 할 신불들이 자리에 누워서고, 시구를 짓고 단주를 돌리며 한가롭게 시간을 보내는 자리가 마련되었습니다. 바로 그때, 관세음보살이 조용히 당신 곁에 다가와 말을 건넵니다.

“관세음보살”

- 자네에게 지상으로 이어지는 연이 보이는군. 천계에 일어나는 문제와 이어진 질긴 연이야. 지금껏 지상엔 내려가본 적 없나?
- 오오! 지금 실시간으로 그 연이 뻗어나가고 있네! 어디 보자. 셋, 둘, 하나?

마치 그 말을 감지하기라도 한 듯 옥황상제가 HO4를 부릅니다.

“잔을 가져다오.”

HO4가 잔을 들어올리는 순간 얇은 주름 너머로 옥황상제의 눈과 마주칩니다. 그의 시선에 순간적으로 몸이 굳는 듯한 불편한 기분이 듭니다. 순간 손에 들린 잔이 아무런 힘도 가하지 않았는데도 산산조각나며 옥황상제의 손에 길다란 상처를 남기더니 바닥에 쏟아집니다. 잠시 정적. 주변은 혼란스럽게 술렁입니다.

“권력대장께서 상제님이 아끼는 잔을 깨트렸어?”

“이게 무슨 일이야?”

▶ Mushishi OST 2 - Gekkou

옥황상제는 싸늘하게 식은 눈으로 선언합니다.

“광증이다. 끌어내라.”

누구에게 하는 말인지 파악하기도 전에 당신의 양 팔이 결박당합니다. 산산조각난 보석잔이 바닥에 썰리고 놀란 선녀들은 자리를 비켜주기에 바쁩니다. 부정해도 소용없겠죠. 옥황상제가 당신을 광증이라 선언했습니다. □ 이성 판정 (1/1D3) 그 소란 속에서 끌려나가는 이는 다름 아닌 당신이었습니다. 끌려가는 것을 보던 관세음보살의 시선은 어느새 옥황상제를 향해 있습니다.

【줄거리】 죄인이 되어 지상에 추락한 HO4. 무료한 나날을 보내던 중, 천계를 배신하고 신선계의 뜻을 따르라 권하는 태공망을 만나게 됩니다.

▶ 黒魔術

지상에 떨어진 후, 긴 시간을 무의미하게 흘려보내고 있었습니다. 처음에는 혼란스러웠고 그 뒤로는 지친 듯 방관자처럼 세상을 바라보았지요.

당신은 어느새 강가 어귀에 동지를 틀고 세상과 거리를 둔 채 살아가고 있었습니다. 유사하는 늪처럼 물 위의 뜨지 않고 가라앉는 강으로 모든지 집어삼켜 조용히 지내기엔 제격입니다. HO4의 설정에 따라 생활방식은 자유롭지만, 유사하 앞에 터전을 짓는 것은 동일합니다.

그러던 어느 날, 평소와 다를 바 없는 오후. 강물 위로 길게 드리운 낙신탄 하나가 모습을 드러냅니다. 시선을 따라 위를 올려다보면 낯선 사내가 요괴 앞에서도 능청스럽게 웃으며 인사를 건넵니다. 그는 마치 오래전부터 알고 있던 이처럼 당신의 이름과 과거를 꿰뚫고 있었습니다.

“태공망”

- 당신이 부당하게 천계에서 추방당했다는 것을 알고 찾아왔습니다.
- 지금 천계의 천인들이 모두 미쳤다는 소문이 돌더군요. 예전엔 하늘을 오를 재주만 있으면 온갖 선인들이 옆드려 상제를 만날 수 있었지만 지금 천계는 문을 걸어 잠가 소식조차 듣지 못하고 있어요.
- 천계의 사태를 해결할 방법이 하나 있습니다만, 봉신명부로 그들을 다시 재조정하는 것뿐이죠. 하지만 봉신명부는 아무나 접근할 수 있는 게 아닙니다.

- 세상에 경전을 찾는다는 구원자를 찾아 그를 보필하세요. 세상에 알려진 경전이란 사실 저희가 찾는 봉신명부거든요.

지금부터 적극적으로 **HO4**를 회유하면 됩니다. 삼장을 감시하기 위한 스파이를 제안하는 것입니다. 신선측의 입장을 모두 설명하는 파트니 열심히 전달해줍니다. 몇가지 질문이 들어온다면 아래의 정보를 활용해 유연하게 답합니다.

“당신은 호위하기 위해 태어난 천인이죠. 그저 승려를 감싸고, 돕고, 감시하면 돼요. 아주 쉬운 일입니다.”

그는 자신이 신선 대표로 왔으며 천계의 문을 강제로 열고 문제를 해결하려 한다고 설명합니다. 봉신명부가 있으면 그런 일도 가능하다면서요. 질문이 충분히 오간 뒤, 그는 낙싯대를 거두며 말합니다. 그리고 중요하지 않다는 듯이 타싯편을 던져 건네줍니다.

“자, 전 이제 가야 할 곳이 있습니다. 당신이 여기서 기다리든, 삼장을 찾아 떠나든, 결국 마주치게 될 테죠. 그건 담보같은 겁니다.”

태공망은 미련없이 자리를 떠나버리고 당신은 선택의 기로에 섭니다. 이 낙오된 자리에서 계속 머무를 것인가, 아니면 역사의 소용돌이로 들어설 것인가. 지상에 떨어진 천인, 과거 천계의 난동을 일으킨 요괴선인, 그리고 명부를 쥐게 될 운명의 인간을 마주하게 되었을 땐 정신이 아득해질지도 모릅니다. 하지만 당신은 사명을 떠올리고 어쩌면 처음으로 스스로의 운명을 끌어안습니다.

HO 0. 봉신계획

옛적에 요마와 신선이 뒤엉켜 지상을 어지럽히니 세상은 끝없는 혼란에 빠졌다. 그때 태공망이 앞장서 큰 계책을 펼쳐 이를 봉신계획이라 불렀다.

지상을 어지럽히는 자들을 억눌러 봉하여 신으로 올리고, 세상을 한차례 깨끗이 정화하였다. 그리하여 봉신명부는 수많은 신들의 이름을 기록해 운명을 묶은 성물이 되었다. 명부는 신은 손댈 수 없는 엄중한 봉인을 거쳐 세상에 모습을 감췄다 전해진다.

위의 핸드아웃은 **HO4**가 언제든지 공개할 수 있으며, 마스터 판단에 필요한 타이밍에 공개합니다.

📺 看见 (《黑神话：悟空》黑风山片尾曲) (I See) (伴奏版)

* HO1&HO2 페어 도입

【줄거리】 종자도 잃은 채 혼자 여행길에 오른 **HO1**. 관세음보살의 안내를 따라 죄인이 봉인되었다는 오행산으로 향하게 된다. 그곳에서 **HO2**를 구하고 합류한다.

▶ 【純音樂】食物語BGM - 煙濤微茫 | 一小時版本

HO1이 먼저 등장합니다. 관세음보살의 말대로 동쪽으로 향한지 사나흘. 하늘은 젖빛 먹구름으로 덮여 있었고 비는 산맥의 능선을 절단하듯 무심하게 내립니다.

수품을 헤치고 산을 오른 탐사자의 앞에, 크고도 이질적인 암벽이 가로막습니다. 다섯 기둥으로 이루어진 거대한 봉우리 중심에 깊은 굴이 하나 있고 안에 이어진 계단이 보이네요. 돌산을 올라야 하는데 비까지 추적추적 내리기 시작해 춥습니다. 산을 오르며 □ 건강 판정 실패하면 체력이 1점 감소하고 HO1은 감기 기운이 있다는 것을 깨달습니다. 성공한다고 썩 상태가 좋은 것도 아닙니다. 그렇게 고생하며 산을 오르며 있는 와중에 장면이 바뀝니다.

시점은 바뀌어 바위 안. 깊은 구렁이 안에서 작은 소녀의 목소리가 속살이고 있었습니다. 아까 앞서 삼장법사를 찾아갔던 관세음보살입니다. 한 쪽엔 비파가 ‘누가 오든 찢어죽이는 거야!’ 라며 충동질을 하고 반대 쪽에선 관세음보살이 ‘그를 도와 경전을 구해오라!’ 라며 회유하고 있습니다. 고집스럽게 안 간다고 하면 관세음보살이 주먹으로 바위를 쪼갠 후 강제로 출하시켜도 됩니다.

“관세음보살”

- 너를 꺼내기 위해 당국에서 온 승려가 오고있어. 인세에 떠도는 예언을 들어는 봤나? 말하자면 인계를 구할 구원자같은 존재지. 네 죄는 평생 땅밑에서 보내도 마땅찮으나 그를 보필해 서역으로 가 경전을 구한다면 자유를 주마.
- 그 과정에 혹시 너도 깨달음을 얻어 하늘에 오를지도 모르지. 하지만 다른 건 몰라도 네 비파는 좀 걱정이구나. 충동질을 해대니 소리를 못 내게 해줄까?

▶ 憶故人之送君

관세음보살이 겁을 주자 뚝뚝거리던 비파는 이후로 조용해집니다. 비파가 조용해지면 곧 HO1가 바위산을 올라 굴 앞에 도착합니다. 여기서 삼자대면합니다. (한 쪽은 바위 속에 파묻혀 있지만) 관세음보살은 통성명 권하며 HO2에게 불자의 길을 걸을 것인지 물어주세요.

둘이 타협 한다면 봉인이 풀립니다. 오행산이 진동하며 금빛 빛줄기가 봉인을 깨기 시작합니다. HO2가 태어날 때처럼 바위가 쪼개지고 쏟아지는 빗소리와 함께 드디어 자유의 몸이 됩니다.

▶ Rapid As Wildfires | by Yu-peng Chen (陳致逸@HOYO-MiX) | Cover: 小胡仙兒

두 사람이 산을 벗어나면 큰 소리와 함께 다섯 개의 봉우리가 무너집니다. 오랫동안 가두어 둔 감옥이 신기루처럼 빛속의 먼지를 일으키며 사라지고 먹구름 사이로 한줄기

빛이 쏟아집니다. 이렇게 어두운데 하늘엔 아직 해가 남아 있네요. 이제 그들의 순례가 시작되려 하고 있습니다.

이런 저런 대화를 하며 나아가면 긴 강을 마주하게 됩니다. 햇빛은 강물을 반사해 눈부시게 반짝였지만 어딘가 찝찝한 느낌입니다. 요괴의 냄새가 진동하는 것을 보니 누군가의 권역인 것 같습니다.

하지만 잠시 쉬는 것으로 별 문제가 생기지 않겠죠? 만약 강을 건너려고 한다면 달은 발이 쑥 빠져 가까스로 빼내게됩니다. 단순한 강이 아니라는 인상만 주시면 됩니다. 어떻게 건너거나 고민하게 해주세요.

둘이 고민을 나누면 곧 물보라가 하늘을 찢듯 솟구칩니다. 거대한 잉어 요괴의 머리가 강 위로 불쑥 솟구쳐 오른 것입니다. 말보다 더 큰 대가리, 보석처럼 반짝이는 비늘, 주홍색 눈동자가 보입니다. 그리고 당신들은 예감합니다. 튀어오른다!

□ 전원 민첩 판정

- 성공 시: 무사히 몸을 굴려 잉어의 몸통박치기를 피합니다.
- 실패 시: 가까스로 피해도 물보라에 휘말려 강물에 흠뻑 젖고 맙니다. 대실패라면 잉어에게 부딪혀 불쌍사납게 구르고 체력이 1점 감소합니다.

튀어오른 요괴는 백마에게 달려들어 순식간에 강으로 끌어들였습니다. 거의 한 입에 삼키듯이 말을 끌고 강 아래로 사라집니다. 구하려고 해도 이미 늦었습니다. 만약 누군가 물로 뛰어든다면 그때부터 문제가 발생합니다. 거위의 깃털마저 가라앉힌다는 유사하는 탐사자들을 호락호락하게 내보내주지 않습니다.

빠진 사람들은 □ 수영 어려움 판정의 성공으로 자력으로 빠져나올 수 있습니다. 외에는 바깥에 있는 사람이 □ 근력 판정으로 끌어내줘야 합니다. 만약 전원이 뛰어들었어요.... 라는 상황이라면 HO4가 나왔을 때 PC가 허우적거리는 모습을 보여주시면 됩니다. 여기서 장면이 전환됩니다.

★ HO3&HO4 페어 도입

【줄거리】 몇백 년 전 천계에서의 전생 시점. HO1이 석가여래에게 봉인되고 얼마 안 가 연회가 열렸다. 그곳에서 만난 HO3과 HO4는 월궁항아에게 죄인 이야기를 듣게 된다.

▶ "Love in a Dream" | Love Between Fairy and Devil BGM

몇백 년 전인가. 천계에서 드물게 장군들이 모인 연회 자리가 있었습니다. 황금빛 비단, 옥으로 깎은 기둥들이 온갖 장식을 휘감은 연회장. 붉은 석류빛 술이 옥잔에 가득 차고 진귀한 음식들이 푸짐하게 차려져 있습니다.

HO3와 HO4은 잔을 들고 마주 앉아 있었고, 주변엔 이리저리 먹고 마시는 이들이 넘쳐났습니다. 두 사람이 대작하거나 어색하게 시간만 흘러갈 무렵. 그러다 문득 꽃잎처럼 경쾌한 발소리가 울려 퍼집니다.

“어머, 어머니. 두 분, 여기에 계셨군요!”

하늘빛 비단 옷자락을 훑날리며 다가온 이는 향아입니다. 그녀는 반짝이는 연보랏빛 눈동자로 두 무관을 번갈아 보며 미소 짓습니다. 일상적인 이야기로 시작하되 천계의 죄인이야기로 흐르면 좋습니다. 가장 추천하는 것은 HO1이 사고친 이야기를 향아가 꺼내는 겁니다.

“월궁향아”

- 최근에 한 요괴가 큰 사건을 벌였다면서요? 그 일로 석가여래 님도 관여하고, 이랑진군이 고생해서 연회를 베풀어주시는 거라고.
- 오형산 아래 봉인되었다는데 가여워라. 하지만 그 정도로 그칠 수 있던 것은 부처께서 베풀어주셔서겠죠. 상제께서는 자비가 없으니까요.
- 저희 천인이 벌을 받을 땐 아주 끔찍하잖아요. 요괴로 격하당하고, 흉측한 형상으로 변하고.... 한 번 미끄러지면 끝도 없이 굴러 떨어지니까요.
- 하지만 가장 괴로운 건, 다시 태어나는 거예요. 아무것도 모른 채 무구하게 삶에 온 마음을 다하죠. 그리고는 다시 잃는답니다. 그것이 얼마나 소중한 것인지도 기억 못 할 거예요.
- 그래서 전 도망쳤어요. 윤회도 지상도 인간의 고통도 싫어서. 대신 지상으로 떨어질 일은 없지만 문득 그런 생각이 들어요. 나도 누군가에게 잊히고 싶지 않았다면 어땠을까.

잔을 기울이며 낮게 웃는 그녀의 눈동자에는 어딘가 허전함이 맴돌았습니다. 잠시 연회장은 적막에 감싸이지만 향아가 손뼉을 치며 웃는 바람에 금세 깨집니다.

“어머어머, 저희도 같이 해요! 이런 술자리에서 외톨이 되는 건 천계에서도 벌받을 일이에요!”

그녀의 웃음소리에 당신들도 천천히 잔을 들었을 겁니다. 서로의 눈빛이 마주치고 웃음이 피어납니다. 하늘은 조용히 어두워졌고, 연회의 불빛은 더 반짝이기 시작했습니다.

▶ "Cang Lan Oath - Emotional Ver." | Love Between Fairy and Devil OST

그로부터 얼마나 시간이 지났을까요. 머나먼 세월을 넘고, 몇십 년 간의 떠돌이 생활을 하던 HO3은 한 강가에 도착합니다. 다른 요괴의 권역이라는 것은 도착할 때부터 알 수 있었네요. 오두막에서 기척을 느낀 HO4가 나온다면 두 탐사자는 마주치게 됩니다.

눈과 눈이 마주치면 서로 알아보게 됩니다. 그리고 어색한 인사라도 나눠야하나 고민할 때쯤.... (대화를 잘 이어나간다면 좀 더 둥시다) 어느새 두 사람 사이에 한 소녀가 서있습니다. 동그란 백색 머리카락에 곱슬거리는 머리카락을 양쪽으로 묶은 어린 소녀. 관세음보살입니다.

▶ 不気味な口あたり

“관세음보살”

- 정말 반가운 일이네. HO3은 잘 지냈나! 이번 일에 석가여래께서 많이 신세지고 있네. HO4도 오랜만이군. 예전에 만난 연이 있어 좀 더 설명하고 싶은 게 많네만 지금 일이 급해서 말일세!
- 지금 한가하게 둘이 인사를 나눌 때가 아니야~! 지금 인간들이 내세운 구원자가 위험하거든. 이번 일을 도와준다면 자네들이 하늘에 지은 죄를 사하고 다시 오를 수 있게 돕겠네.
- 지금 유사하에서 빠져나갈 수 없는 승려를 도와 천축국의 경전을 얻는 것을 도와주게~.

그 간절한 부탁을 듣고나면 그제서야 저 멀리 푸닥거리는 물소리가 들릴 것입니다. 이동하면 볼품없이 빠진 (혹은 기어나온) 나머지 탐사자를 볼 수 있습니다.

◆ 전원 합류

▶ 每天都歡似過年 (Mei Tian Dou Huan Si Guo Nian)

HO3과 HO4가 도착하면 빠진 백마를 망연자실하게 보거나 혹은 물살에 휩쓸린 탐사자가 보일 겁니다. 하지만 이곳은 깃털도 뜨지 않는 유사하. 인간의 힘으로 건널 수 있을 리가 없습니다. 네 사람이 어색해하면 관세음보살은 레크레이션 강사처럼 서로를 소개시켜주고 사라지면 됩니다. 자기 소개가 끝나면 일단 유사하를 건너기 위해 상의합시다.

□ 관찰력 판정으로 강 주변을 탐색하면 물가에 거꾸로 엮어진 나룻배를 발견합니다. 배를 자세히 살피면 뒤집힌 나룻배 안에 누군가의 시체가 있습니다. 첫 발견자만 □ 이성 판정 (0/1) 죽은 지 오래되어 헤진 해골은 가라앉지 않고 떠있습니다. 망가진 배와 해골은 언제든지 확인할 수 있습니다.

- 망가진 배 - 아래에 구멍이 뚫려있습니다. 안 그래도 뜨지 않는 강인데 얼마나 급했으면 이런 배를 끌고 지나가려고 했을까요.
- 해골 - 오래 방치된 것처럼 보입니다. 낡은 승복과 염주를 차고 있는데 체격으로 봐선 비구니인것 같습니다. 등허리가 부자연스럽게 바깥을 향해 모두 부러져 있습니다.
- 해골의 소지품 - 뼈대 근처 풀어 헤쳐진 천에 여러 장신구가 들어 있는데 HO3의 눈엔 익숙한 모양새입니다. 자세히 살피면 고취란의 것입니다. 다행히 체격이 달라 해골이 고취란은 아닐 것입니다.

★ KP 정보

20년 전에 현담선사가 모았던 천인 중 하나로 정토에 들어가는 것을 거부하고 도망치다 사망했습니다. 고취란의 물건을 지니고 있는 것은 당시에 달아나면서 훔쳤거나, 친구라 건네준 것입니다.

시체라고 다 유사하에 뜨는 것은 아니지만 이 사람의 해골은 물에 뜨네요. 배를 수리한 후 아래 붙이면 나아갈 수 있겠습니다. 아무리 그래도 사체를 붙인 배를 만드는 것은 좀.... 하는 탐사자가 있을수도 있습니다. 적절한 선언과 판정만 있다면 구름을 소환해 날아가든 월하든 유연하게 처리해주세요. 그다지 중요한 파트는 아닙니다.

함께 강을 건너면 강기슭 너머에 웬 짐승이 걸어 나옵니다. 당나귀처럼 둥글게 뺨은 몸통, 잃어버린 백마를 빼닮은 얼굴, 흰 몸체에 사슴 뿔을 달고 있습니다. □ 자연 판정에 성공하면 늑지대에 사는 사불상이라는 것을 알게 됩니다.

불쑥 나타난 야생 동물이 요괴를 겁내지 않고 불쑥 다가옵니다. 가까이 다가오면 산짐승이 아닌 영물이네요. 애교가 좀 먹혔다 싶으면 사불상은 강에 빠진 백마가 매고 있던 고삐와 안장을 물어 옵니다. 이것 또한 인연일까요? 사불상은 삼장을 태우고 여정을 떠납니다. 타지 않는다고해도 오늘부터 졸졸 따라다니니 정을 붙이도록 해주세요.

▶ 仙樂皇陵 (Xianle Emperor Mausoleum)

서로 다른 길에서 온 이들이 운명처럼 모여 깊은 산속을 오릅니다. 수풀 사이로 노을이 스며들고 숲은 점점 짙은 어둠에 잠기기 시작합니다. 숲길 한쪽에 은은한 불빛이 보입니다. 불빛을 따라가면 외딴 오두막이 모습을 드러냅니다. 좋으나 싫으나 이곳에 신세를 지는수밖에 없겠네요. 문을 두드리면 백발의 노인이 일행을 반갑게 맞이합니다.

“이 산중에서 뵈 손님에 있을 줄이야. 시간이 늦었으니 안으로 드시오, 밤엔 요괴가 나오는 곳입니다.”

노인이 사는 오두막입니다. 집은 겉보기에 소박하지만 내부는 생각보다 넓고 넉넉합니다. 그들은 손님이 찾아오는 것은 몇 달만이라며 탐사자 일행을 신기해합니다.

★ KP 정보

몇달 전 현담선사가 거쳐간 오두막입니다. 노인은 요괴와 결탁하여 여행자를 습격하는 도적으로 최근 이곳을 지난 현담선사에게 역으로 혼쭐이 났었습니다. 지고충이 심겨졌지만, 이후로도 마음을 고쳐먹지 않고 탐사자 일행을 노략질하려 합니다.

식사로 는 따뜻한 대추죽과 산딸기로 담근 술을 나누어 줍니다. 따스한 화로 앞에서 몸을 녹이며 식사를 마치고, 노인은 일행이 천축국 향하는 여정 중이라는 이야기를 듣고는 눈을 동그랗게 뜹니다.

“노인”

- 그 길로 가시는 겁니까? 요즘 이 근방은 조심하셔야 할 텐데... 이 앞을 건너가면 서랑여국이라고 여인들만 사는 나라가 있는데 지금 전염병이 돕니다. 여왕이 병의 근원이라 여겨지는 것을 닥치는대로 태우고 있다고 들었습니다.
- 앞에 있는 자모하라는 강도 마시지 않게 주의하셔야 합니다. 얼마전 비구니와 승려 일행도 지나갔는데 같은 당나라에서 오신 건가요?
- 서랑여국 - 여인들만이 살아가는 나라입니다. 전염병으로 인해 엉망이되었습니다. 길가엔 인간의 시체가 굴러다니고 썩은내가 얼마나 독한지 파리조차 꼬이지 않는다고 합니다.
- 자모하 - 신비한 강으로, 이 강물을 마신 자는 남녀를 불문하고 임신하게 됩니다. 서랑여국의 여인들은 일정한 나이가 되면 자모하의 물을 마시고 후손을 잇습니다.

이야기를 듣다 보면 유사하에서 발견한 비구니의 해골도 그 일행 중 하나였을지도 모른다는 생각이 듭니다. 유명한 승려에 대해 묻는다면 ‘당국에서 온’ ‘검푸른 머리를 가진’이라는 특징을 들을 수 있지만 현담선사라 단정짓는 것은 어렵습니다. 지나간지는 몇달 안 되었다고 하네요.

▶ Mushishi OST 1 - Kehai

어딘가 불길한 예감에 일단 쉬기로 합니다. 식사를 맛있게 먹었다면 몸이 따끈한게 잠이 솔솔 옵니다. 수면제를 탄 것이 아니라 잠이 잘 오게하는 약초를 몇 가지를 조합한 것이라 조사해도 별 이상한 점은 발견할 수 없습니다. 잠자리에 들어 밤이 깊어지면 **듣기** 판정을 진행합니다. 아래서 무언가 꿀렁꿀렁 움직이고 있는 것을 깨닫습니다.

▶ 半月國(《天官賜福》動畫配樂)

★ 특수룰《고난 시스템》

고난은 보통 여러가지의 문제가 동시에 발생하는 복합 위기 상황입니다. 준비 단계에선 고난의 난이도와 내용만 공개합니다.

각 고난은 가위-바위-보의 형식으로 정해집니다. HO1가 고난을 골라 간파 판정에 성공하면 해당 고난의 유형이 공개됩니다. 이후엔 고난에 대응할 PC를 고르고 나머지를 배치하면 됩니다.

【포지션】

- HO1 삼장법사: 고난을 파악하고 인원을 분배합니다.
- HO2 손오공: 바위
- HO3 저팔계: 보
- HO4 사오정: 가위

【규칙 요약】

1. HO1는 하나를 골라 원하는 기능치로 간파 판정합니다. 고난은 표에 따라 정해집니다. (마스터가 개변해도 문제 없습니다) 성공 시 고난의 수(가위,바위,보)를 알게 됩니다.
2. 배치를 완료한 다음 고난의 난이도와 수를 공개합니다. PC들은 어떻게 해결할지 설명하고 적절한 기능치로 판정합니다.
3. 배치된 PC가 고난에 유리한 상성일 경우 판정을 생략하고 성공 묘사로 이어집니다. 반대로 역상성일 경우 -1 페널티를 받으며 비겼을 경우 보정치는 없습니다.

판정에 실패해 고난을 해결하지 못하더라도 걱정마세요. 더 재미있는 이야기를 만들게 해줄 것입니다. 고난 시스템을 통해 여러 위기를 해결하며, 각 캐릭터의 개성적인 장면을 만드는 것이 목적입니다. 본 시나리오에선 진행 중 몇 달 단위로 시간이 흐르며 그 사이 사건을 고난 시스템을 통해 간략하게 표현합니다.

오두막의 고난

- 간파 판정 후 탐사자를 배치하여야 합니다. 제시되는 상황은 세 가지입니다.
- 성공/실패는 탐사자가 제시한 해결 방법과 상황에 따라 적당히 처리해주세요.
- 삼키는 바닥 회피 | 요괴 추격 | 노인 보호

유형	난이도	내용
보	일반	바닥이 요동치더니 움푹 거대한 굴을 만들어낸다.
성공 : 요괴가 자신이 삼켜온 것을 토해낸다. 여행가들의 짐을 얻는다. 재력 10 상승. 실패 : 신체 일부를 먹혀 크기를 영구적으로 5 상실한다. 혹은 소지품을 무작위로 하나 잃는다.		
가위	일반	오두막 밖에도 인기척이 느껴진다. 마굿간에 매어둔 사불상이 붙잡힌 것 같은데....

성공 : 이 집 자체가 요괴라는 것을 깨닫는다. 한바탕 전투가 일어나고 요괴를 물리친다.

실패 : 요괴는 달아나고 1D3만큼 체력 손실.

바위

어려움

다른 방에 노인이 묵고 있다. 그들을 구해 나가기란 쉽지 않을 것이다.

성공 : 무사히 노인을 구할 수 있다.

실패 : 만나지도 못하고 그림자 속의 공격에 대미지를 입는다. 1D3의 체력 손실.

판정에 성공하면 탐사자의 의도대로 상황이 수습됩니다. 판정에 실패해도 피해를 입은 채 문제는 수습하게 됩니다. 노인과 남게 되면 의문이 하나 생깁니다. 왜 요괴들은 노인을 삼키지 않고 자신들만 노린 거죠? 범행을 추궁하면 몸을 벌벌 떨기 시작합니다.

“악업을 저지르지 말라했는데....내가 또 요괴와 결탁해서....”

“알아버리신 거야.”

가래끓는 목소리가 들려 노인을 돌아보면 살갗 아래서 무언가 꿈틀거리며 돌아다니기 시작합니다. 혹처럼 부풀어 오르더니 등뼈가 갈라지고 벌레 형태의 요괴가 피부를 찢고 나옵니다. □ 이성 판정 (1/1d3) 벌레는 굵어낸 살점을 움켜쥐더니 날아옵니다. 바닥엔 낭자한 핏자국 사이로 얇은 피부와 뼈만 찢어발겨진 채입니다.

더 조사하거나 요괴를 잡아 정보를 캐내도 앞서 다녀간 승려 일행이 서량여국으로 떠났다는 것 외에는 알아낼 수 없습니다. 이상한 술수를 당한 것 같다는 뉘앙스까진 흘러도 됩니다. 별 수 없으니 탐사자 일행도 다시 모험길에 올라야 합니다. 그로부터 두 달 후. 여러분은 봄의 끝자락, 한 왕국에 도착하게 됩니다.

📺 恐怖君臨 (Kong Bu Jun Lin).mp4



서량여국편

★ 서량여국 전편

♪

서량의 봄은 고요히 번졌으나
물안개 속에 알 수 없는 씨앗을 품었도다

하나의 손길은 봄의 햇살이었으나
하나의 눈엔 서리로 비쳤으니
바람은 향과 독을 함께 실었네

아아, 안타까워라
아아, 애달파라
운명은 꽃을 묶고 가시를 길렀도다

▶ [三國志 V](삼국지 5/Romance of the Three Kingdoms 5) 03 - 冬の群星(겨울의 ...

탐사자 일행은 서량여국에 도착합니다. 관문에는 휘황찬란한 깃발이 휘날리고 문지기가 찬 고가의 장신구가 잘그락거립니다. 사치스러운 광경에 전염병이 퍼졌다는 노인의 이야기가 거짓말처럼 느껴지네요. 일행이 여국에 들어서려하면 관문에 있던 문지기가 어디서 온 사람인지 신분을 묻습니다. 탐사자 일행이 당에서 온 승려라는 사실을 밝히면 그의 낯빛이 바뀝니다.

★ 서량여국에 입장하며

탐사자들은 조사를 진행하며 여국의 주민들의 손 끝이 검다는 것을 알 수 있습니다. 모두 그런 것은 아니고 전사라면 대부분, 1/3정도의 비율입니다. 자모하의 축복으로 반은 요괴가 된 사람들이며 검은 손을 축복으로 여기고 있습니다. 손이나 발, 혹은 혀가 검은 경우도 있습니다. 중요한 것은 아니지만 간간히 인식시켜주세요. 왕궁의 사람은 대부분 손이 검으나 연설 공주는 예외입니다.

“당나라에서 온 분들이시라고요. 잠시 기다려주시겠습니까?”

그렇게 기다리면 일행은 웅장한 궁전으로 안내됩니다. 영문을 몰라 물으면 여왕님께 안내한다는 뜬금없는 대답이 돌아옵니다. 궁전의 천장에는 붉은 비단이 휘날리고, 짙은 귀룽나무 향이 감돕니다. 비싼 자기며 금불이가 복도와 기둥에 장식되어 있네요. 사치스러운 궁전의 끝에 여왕이 앉아 있습니다. 그녀는 고운 목소리로 환대하지만, 눈빛은 어딘가 탁합니다.

▶ 赴仙京(《天官賜福》動畫配樂)

“여왕”

- 오오, 정녕 당국에서 온 자들이란 말이나? 그렇다면 제발 우리를 구해다오.
- 서랑여국은 몇달 전부터 전염병에 시달리고 있다. 유명한 의원과 낚고 기는 도사들을 불러도 해결하지 못하고 자리를 뜨더군.
- 분명 요괴의 짓이야. 당나라의 고명한 승려라고 하니 해결할 수 있을 거라 믿고 나라의 명운을 맡기고 싶네.

□ 전원 관찰력 판정

- 성공 시: 어딘가 석연치 않은 기분이 듭니다. 본능적인 거부감입니다. 겉보기엔 평범한 인간이지만 저 아래 무언가 있다고 직감합니다.
- 실패 시: 평범한 인간은 아니란 직감은 들지만 어떤 존재인지 감이 오지 않습니다. 요괴?

“부탁을 들어준다니 기쁘네. 먼 길을 온 몸들이니 일단 오늘은 쉬도록 하게. 지친 심신을 달랠 만찬을 내오도록 하지.”

곧 탐사자 일행 앞에 사치스러운 만찬이 꾸려집니다. 강한 향신료를 쓴 생선찜과 대추와 석류를 곁들인 구운 양고기가 올라옵니다. 후식으로는 황금색 꿀을 얹은 화과자가 끝없이 올라오고 술에도 은은한 석류향이 납니다.

그리고 여왕의 옆자리에 여왕과 닮지 않은 아름다운 여성이 자리잡습니다. 여왕은 그를 연설 공주라 부르며 자신과 자매라 소개합니다. HO3은 공주가 자신의 연인을 지나치게 닮았다는 것을 알아봅니다.

□ HO3만 이성 판정 (0/1) 자세히 보면 다르긴 하지만 이상할 정도로 닮았습니다. 여왕과 공주의 닮지 않은 외모를 물으면 자모하에 점지받은 아이는 외모가 다르다고 합니다. 우연의 일치일까요? 답답을 나누다 계속해서 여왕이 하는 ‘이상한 승려’의 이야기를 듣습니다.

“여왕”

- 얼마 전에 당나라 승려가 다녀갔네. 많은 비구니를 끌고서 고된 순례를 포기한 자들이 이곳에 머물게 해달라는 것이었지.
- 이 몸은 정중히 거절했는데, 그들이 떠난 이후에 알 수 없는 전염병이 창궐했지. 아마 불계를 거부해서 생긴 일인 것 같아 절을 세우고 사죄하고 있네.
- 혹은 낙태천에 머무는 여의진선이란 요괴가 있는데 이전부터 동굴을 점거하고 흉계를 꾸미니, 그 자가 벌인 일일수도 있지.

탐사자 일행이 식사를 끝내면 호화로운 방에 모셔집니다. 고급스러운 향이 침소를 가득 채우고, 색색의 천이 장식되어 있습니다. 자고 일어나면 여왕이 하사한 정찰패(신분패 역할)를 받아 나라 이곳저곳을 누빌 수 있습니다.

조사가능 지역

궁전 내부 , 수도의 광장 , 자모하 , 낙태천 , **신성한 바위(후공개)**

- 서랑여국편은 **1일차(전편)-개인진행-2일차(후편)**로 나뉩니다.
- 조사파트는 하루에 두 곳씩 가는 걸 전제하로 쓰였습니다. 두 곳을 보고나면 저녁이 되어 궁으로 복귀하게 해주세요. 여유가 있다면 1일차에 모두 조사 후 2일차로 넘어가도 됩니다.

무난한 조사 📻 [Erewhon OST - 13](#) 불길한 조사 📺 [Shiniki](#)

【궁전 내부】

궁전 앞 정원에는 색색의 봄꽃이 줄지어 피어 바람에 물결처럼 출렁입니다. 난간 너머로 연못이 보이고 물 위엔 연분홍색 연잎 모양의 등불과 배가 띄워져 있네요. 은은한 향낭 냄새가 궁전 안을 감쌌습니다.

돌아다니면 관리들은 많지만 대부분 나라의 흥을 입에 올리기 꺼려합니다. 서고에서 자료를 찾아볼 수 있다며 회피하는 태도네요. 기둥 바깥으로 넓은 정원이 보입니다.

- 정원 - 색색의 잉어가 사는 거대한 연못이 보입니다. 1일차에 오면 뱃놀이를 즐기려던 연설 공주가 있습니다. 연설은 어제의 소극적인 모습이 아니라 함께 어울리자며 먼저 다가옵니다. 배에 오르면 노를 저을 때마다 물결 사이로 잉어가 뛰어오르고 햇빛도 따사롭습니다. 대화를 시작하면 **EVENT**. 정원에서의 한때가 발생합니다. 2일차라면 공주가 정원에 없어 이벤트는 발생하지 않지만 정보는 시녀에게서 얻을 수 있게 해주세요.

EVENT. 정원에서의 한때

배 위에는 대나무 차상이 드리워져 있고 연설 공주가 암전하 앉아 꽃차를 마십니다. 여러분에게 바깥은 어떻게 흘러가는지 조사한 내용이 있는지 조심스레 묻습니다. 정보를 교환하며 편히 대화하는 구간입니다. 봄 분위기를 한껏 느끼게 해주세요.

“연설공주”

- 여왕에 대해서 - 사이좋은 누이로 여왕은 어릴 때부터 몸이 약해 항상 해가 지면 둘이 정원을 누웠는데, 이젠 궁에서 나오지 않아 홀로 시간을 보낸다고 합니다.
- 난폭해진 사연 - 그 시기에 둘이 한 왕자를 연모해 관계가 틀어졌다고 고백합니다. 여왕이 몇 년간 전쟁을 벌이고 난폭해진 것은 자신에게 책임이 있다고 생각하고 있습니다.

- 약혼자? - 보상국의 왕자이나 그와 벌인 전쟁으로 수많은 피가 흘렀고 덕분에 서량여국이 크게 부흥했지만, 당연히 관계는 파국을 맞은 듯합니다.

바람에 꽃향이 섞여 코끝이 은근히 간질거립니다. 식사 때 낮가리던 모습과 달리 탐사자 일행과 어울리는 연설 공주는 즐거워 보입니다. 위의 사연 외에도 고민이 있어 보이지만 설득해도 좀처럼 입을 열지 않습니다.

시간이 적당히 흐르면 □ 전원 관찰력 판정을 진행하고 실패 시, 어디선가 불쾌한 시선을 느낍니다. 성공한다면 높은 궁전의 위에서 누군가 자신을 지켜보고 있다는 것을 발견합니다. 눈이 마주친 않았지만 환한 낮인데도 새카만 방에 눈만 뚫뚫 떠있는 듯한 기묘한 모습이었습니다. 공주도 이 시선을 느꼈는지 급하게 배를 멈추고 궁으로 돌아갑니다.

- 서고 - 왕궁의 기록이 정리되어 있습니다. 기간 순으로 정리되어 있으므로 필요한 시기 별로 찾아볼 수 있습니다. □ 자료조사 판정 에 성공하면 최근 기록을 살필 수 있습니다. 최근 방문한 승려에 대한 기록과 풍습에 관한 기록을 찾을 수 있습니다.

HO 1. 서량여국궁실기

(몇 개월 전에 작성된 것이다.)

한 승려가 많은 제자를 거느리고 여국을 지나갔다. ‘오랜만에 아이를 보러 왔는데 참담하기 이를데 없다.’

여왕을 만나기 청한 승려의 말은 숨김이 없고 곧았으며, 나라 안팎의 부정을 가감 없이 지적하니 여왕께서 크게 노하시어 친히 칼을 들어 승려와 그를 따르던 비구니들을 베셨다.

그러나 기이하게도 그 승려는 여러 차례 베임을 당하고도 끝내 쓰러지지 아니하니 왕께서 마침내 이를 그치고 내쫓으셨다. 이후 죽은 제자들의 시신을 살펴보니 그 몸이 속까지 텅 비어 있었고 오장육부는 물론 심장조차 없었으며 그 속은 알 수 없는 공허로 가득 차 있었다. 그때 본전에 있던 여러 사람이 두려움에 사로잡혀 시신을 불태우되, 재마저 남기지 않았다 한다.

HO 2. 서량여국의 풍습

(아주 오래전에 적혀 남았다.)

여국의 왕은 태초의 어머니가 내린 축복의 강에서 태어난다. 때가 되면 왕은 자모하를 마시고 다음 대를 잉태한다. 의식은 초승달이 비치는 밤에 행해져야하며, 제단에 죽은 양을 바치고 삼일밤낮 축제를

벌인다. 축제가 끝나면 왕은 강의 상류까지 홀로 거슬러 올라가 강줄기가 시작되는 신성한 바위를 찾아야한다. 왕은 그곳에서 혼자 출산을 마치고 돌아오면 유일한 차기 왕후보가 된다.

(아래로는 축제에 필요한 물건과 제사 순서가 자세히 적혀있다.)

축제에서 선택받은 자들은 신성한 바위 틈으로 들어갈 기회가 주어진다. 안은 순흑의 어둠. 어둠을 받아들여 정신적 합일을 이룬다. 검은 손은 축복의 증명이다.

- 서량여국의 풍습을 **HO2**가 읽었을 시 개인 전달 - 당신이 태어날 때 요괴들이 피로 지어올린 제단과 유사한 방식입니다. 달이 뜨는 밤 숭배하는 것도 같은 형태라 느껴집니다.

【수도의 광장】

봄별이 부드럽게 내려앉아 따스합니다. 거리를 메운 사람들은 비단옷을 걸치고 값비싼 장신구로 꾸미고 있습니다. 상인들은 각종 사치품과 향신료를 진열하네요.

근처를 돌아다니면서 음식을 먹거나 시장을 돌아다닐 수 있습니다. 전염병이 창궐했다는 것치고 환자는 보이지 않습니다. 모두 집 안에 숨어있기라도 한 걸까요? 시장을 구경하면 향로나 장신구, 세공된 보석 등이 높은 가격에 거래되고 있네요. **RP**용으로 적당히 탐사자들이 관심 있어 하는 물건을 좌판에 깔아주세요.

- 서량여국에 대해
서량여국은 폐쇄적이긴해도 나름 평화로운 나라였는데 몇 년 전에 갑자기 변했다고 합니다. 사치와 향락을 즐기고 소국을 침략하는 등, 주변의 비난을 사고 있습니다. 몇 달 전에 삼시간에 퍼진 전염병 때문에 인심이 흉흉해지고 누구 하나 편안히 다리 뻗고 지내지 못하는 형국이라 하네요. 탐사자 일행에게 사정을 얘기한 후 오늘 밤 편안히 보낼 수 있는 부적을 써달라고 부탁드립니다.

【자모하】

자모하 강 주변에 긴 울타리가 쳐져 있습니다. 전염병에 걸린 사람들을 격리하느라 출입을 엄하게 단속하고 있다고 하네요. 경비병이 지내는 처소가 울타리 끝에 위치하고 탐사자들이 방문하면 여왕님의 명임을 알고 깎듯이 대합니다.

환자들은 자모하 강 근처에 격리소를 짓고 생활하고 있습니다. 한때는 마구잡이로 불태워 죽였지만 그 이후로 더 많이 번지지 않아 격리만 해두었다고 합니다. 그들은 여전히 강가의 초라한 격리소에서 나가지 못한 채, 낮빛이 잿빛으로 변하고 숨소리가 점점 가늘어지는 나날을 보내고 있습니다.

환자를 직접 마주하는 것은 금하며 의원의 기록과 벌레의 기록을 확인할 수 있습니다.

HO 3. 의원의 기록

자모하 강가 격리소에 머물며 나온 결과를 적는다. 몸속의 벌레는 평소에는 고요하지만 돌연 머릿속에 말을 걸어온다. 대부분 하려는 행위에 대해 되묻는다. 목소리가 들리면 환자들은 대부분 온몸을 떨며 발작하고 호흡이 가빠졌다.

음성이 들릴 적은 대개 악행을 저지를 때 경고처럼 걸어온다 한다. 그 소리는 마치 양심이 사람의 귀에 속삭이는 듯하다. 환자들은 증상을 겪기 전에 입안에 벌레가 들어왔음을 주장한다.

기록을 확인하면 환자가 악한 일을 행하려 할때 요괴가 육체를 찢고 나온다는 것을 이해하게 됩니다. 이런 기생요괴가 존재한다면 많은 인간이 죽음을 맞이할 것입니다. □
이성 판정 (0/1)

HO 4. 벌레에 대해서

몸 안에 갇드는 벌 모양의 요괴를 지고충(地苦蟲)이라 임시로 칭했다. 평소에는 숙주를 해치지 않지만 특정한 행동을 하면 몸을 부풀려 내장을 으스러뜨리고 척추를 꺾고 나온다. 날아가는 방향은 일정하니 아마도 그 거처로 돌아가는 듯하나, 그 끝을 따라가 본 자가 없어 확실치 않다.

기이하게도 이 벌레는 숙주를 오래 살려 두려는 듯 보이니 악행을 부추겨 더 많은 살점을 거두려 함도 아니요, 차라리 그릇된 일을 막는 듯한 기운을 풍긴다. 그 의도와 연유를 헤아릴 수 없어 괴이하다 여길 뿐이다.

【낙태천】

낙태천으로 향하면 요기가 가득한 인적 드문 숲으로 이어집니다. 점점 그늘이 짙어지고, 바위틈 사이에 숨겨진 어두운 동굴 입구가 드러납니다. 입구 주변의 풀잎들은 짓밟힌 흔적이 있어 누군가 이미 다녀간 기척이 느껴집니다. 여의진선이 산다는 동굴입니다.

동굴 안쪽에 낙태천이라 불리는 연못이 있고, 자모하의 물을 마셨을 때 태기를 없애주는 약이라 합니다. 그 앞에는 잔챙이 요괴 몇이 지키고 있습니다. 여의진선을 만나러 왔다고 해도 순순히 비켜주진 않습니다.

“여의진선님은 우마왕의 동생분이시다! 너희 같은 녀석들이 뱌 수 있는 분이 아니야!”

적당히 구슬리거나 무력을 행사해 진입하면 병상에 누워있던 여의진선이 모습을 드러냅니다. 적갈색 머리카락에 붉은 눈동자를 가지고 있으며 성났는지 화난 얼굴을 드러냅니다. 고상한 선인인 척 하는 기색도 없네요.

★ KP 정보

그는 이전에 찾아온 현담선사에게 지고충이 심겨졌습니다. 그 이후로 악행도 하지 못하며 동굴에 갇힌 신세입니다.

“여의진선”

- “너희는 또 어디서 온 무뢰배냐? 암전히 있는 나를 못살게 하는데, 지나가던 도사라면 들쭈시지 말고 썩 꺼져라!”

- 미친 땡중에 대해

얼마전 이곳을 지나간 승려도 당나라에서 왔다 소개하며 침입했다고 합니다. 이에 대해 추궁하면 입을 다물어 버리며 □ **대인 기능 판정의 어려움 성공, 협박일 경우 일반 성공**으로 대답을 들을 수 있습니다. 그건 진짜 승려도 아닌 괴물이며, 이 땅에 그 벌레들을 퍼트린 것도 그 괴물의 짓이라고요. 요괴가 이런 표현을 쓰더니 이상한 일입니다. 식은땀도 흘리고 얼굴도 창백해집니다. 아래 설정을 참고해서 적당히 **RP**해서 넘겨주세요.

- 여왕에 대해

그건 이 땅에 있는 문제가 불거지니 이참에 나를 처리하려는 수작이야. 법력 있는 승려와 유명한 요괴라면 알것 아닌가? 이곳의 여왕은 요괴다. 최근 이상한 벌레 요괴와의 세력 다툼때문에 고생인 모양인데 내가 한 짓도 아니고 해결도 못한다. 오히려 조용히 살고 싶다.

- 자모하의 정체

그가 말하기를 자모하 강은 거대한 요괴의 ‘젖’이며 그것은 아주 거대해서 일부부만 내놓고 주변에 인간을 사육하는 것에 불과하다고 합니다. 주기적으로 자모하가 흐르는 신성한 바위에서 인간을 삼키고 동쪽으로 바꾼다고 합니다. 그것은 요괴 같으면서 미묘하게 다른 종족이라고 하네요.

- 여왕에게 대항하는 법

잘 구슬려 여왕을 물리치는 법을 들을 수 있습니다. 그것들의 본질은 어둠이라 빛을 쬐이면 되는데 자모하 강을 거슬러 올라가면 ‘신성한 바위’라고 부르는 곳이 있다. 그 바위를 부숴 물줄기를 막거나 불을 놓으면 건디지 못할 것이다.

- 우마왕은 어떻게 지내나?

친우라면서 그 사정도 모르나? **HO2**가 모른다면 나도 말해줄 것이 없다. 스스로 알아보길 바란다.

조사 파트에서 가장 중요한 정보는 모두 여의진선이 쥐고 있습니다. 만약 관계가 틀어지거나 죽어버렸다면 그의 동굴에서 해당 정보가 적힌 기록을 발견하거나 검먹은

여의진선의 부하들이 전달해주세요. 후에 다시 등장해야하는 파트엔 적당히 사기꾼
도사로 대체됩니다. (안 죽이게 해주세요...)

★ HO3 개인 진행

▶ かつての栄花

탐사자 일행은 조사가 끝난 후 궁으로 돌아옵니다. 모두 채비를 마치고 조용히 잠들려
하면 한 시녀가 다가와 공주가 당신을 찾고 있다고 만남을 청합니다. 이런 야심한
밤에요? 다른 탐사자들에게도 비밀이라고 꼭 덧붙입니다. 시녀가 마련한 비밀 통로로
빠져나오면 정원으로 통합니다. 정원 구석엔 검은 두건을 눌러쓰고 안절부절 기다리는
공주가 보입니다.

“부름에 응해주셔서 감사합니다. 도움이 필요하거든요. 문득 당신밖에 없다고
생각했어요.”

“이유는 모르겠지만, 다른 분들보다 HO3 님이 안심돼서요.”

공주는 여왕과 말도 나누지 않은지 오래 되었다며, 궁의 사람들조차 자신에게 숨기는
것이 있다고 합니다. 그는 어릴 적부터 함께 했지만 요샌 언니가 아예 다른 종처럼
느껴진다고 하소연합니다.

▶ 幻想に踊らされし魔物たち

“연설공주”

- 갈수록 변한 여왕에 대해 - 저희 관계는 제가 보상국의 왕자와 약혼을 한뒤
변했어요. 사실 언니도 같은 사람을 사랑했던 거겠죠. 서량여국의 여왕은 다른
이의 아내가 될 수 없으니 제가 미웠겠죠. 전쟁이 휩쓸고 간 이후 전 그 책임을
느꼈었습니다. 찾아온 승려와 비구니를 따라 비구니가 되고자 했죠. 그랬더니
언니가 그 승려들을 전부 죽여버렸어요. 그때 알아버린 거예요. 우린 이전처럼
지낼 수 없다고요.
- 하려는 일 - 서고에 숨겨진 기록을 모두 읽겠어요. 이제껏 제게 왕족다운 권리는
허락된 적이 없어요. 문서를 열람하는 것도, 제사를 주최하는 것도. 오늘은 그
빔장을 풀어볼 마음이 들었어요. 여러분의 등장이 제게 다시 용기를 준 것
같아요.

그렇게 서고에 숨어들면 □ 은밀 행동 판정이 필요합니다. 실패해도 공주가 자신의
신분으로 경비병을 물리치니 걱정하지 마세요. 다만 멋지게 성공해서 도와줄 시
호감도가 오를 겁니다.

📺 迷宮の行末

빗장으로 잠긴 문을 열고 들어가면 왕실의 공간이 드러납니다. 안에 적힌 내용물은 공문서를 포함하여 왕실의 역사나 전설, 자필로 적은 왕들의 기록물들이 남아 있습니다.

□ 자료조사 판정을 통해 아래 문서를 차례대로 입수할 수 있습니다. 실패해도 공주가 알아서 읽고 충격에 빠지니 넘겨받아 확인하면 됩니다.

- 전통 축제 - 제사를 진행하는 과정이 적혀있습니다. 하지만 내용이 조금 이상합니다. 듣기엔 분명 양을 바친다고 되어있는데 제물을 고르는 방식이나 처리법이 짐승이 아니라 인간을 상정한 것 같습니다. □ 이성 판정 (0/1)
- 전대 여왕의 기록 - 전대 여왕이 남긴 기록입니다. 지나가던 승려가 아이를 길러달라 청하니 입양했다는 내용이 적혀 있습니다. ‘이 아이를 키워서 다음 여왕에게 먹이면 어머니께 의지하지 않고 영원히 치세를 이어나갈 수 있다.’ 라는 섬뜩한 내용이 적혀 있습니다. ‘승려가 어린 여왕이 자라면 전하라 상자를 선물했으나 봉인을 뜯지 않았다.’ 그제서야 옆에 있는 봉인된 나무함이 보입니다.
- 보상국의 왕자 - 초상화를 발견할 수 있습니다. HO3과 무척 닮았습니다. (우연이지만 연설은 이 탓에 반했습니다.)

“무슨 소린지 모르겠어요. 그리고 절 잡아먹는다니....”

“언니가 정말로 요괴인 걸까요? 분명 어린 시절부터 같이 자라왔고, 몸이 약했는데....”

같이 읽은 공주의 얼굴은 창백해집니다. 둘이서 추측하며 이야기하다 보면 봉인된 나무함에 눈길이 갈 것입니다. 자물쇠가 걸린 나무함의 열쇠는 연설이 어릴 때부터 몸에 지닌 것이라며 목걸이를 풀어 건네줍니다. 그 열쇠로 상자를 연다면 □ 회피 판정합니다. 실패 시 상자 안에서 튀어나오는 것을 피하지 못하고 입안에 들어오는 것을 느낍니다.

📺 凶暴の住処

상자를 열면 두 마리의 지고충이 튀어나와 공주와 HO3의 입안으로 들어가려 합니다. 공주는 무조건 벌레를 삼키지만, 회피 판정에 성공했다면 벌레를 피할 수 있습니다. 허공을 비껴간 벌레는 빠르게 날아가 서고 밖으로 사라집니다. 공주의 비명이 울려 퍼지고 곧이어 경비들의 발걸음 소리가 들립니다. 잘못되었다고 생각하면서도 당신은 자리를 뜰 수 없었습니다.

★ KP 정보

이때 HO3가 지고충을 삼켰다면 금광사편까지 어떤 선택을 하려 했을 때 뱃속에서 말을 걸어오는 것을 듣습니다. 제거하는 방법은 일절 없습니다. 만약 그 말을 무시하고 악행을 저질렀을 경우 지고충이 몸을 뚫고 나오지만 요괴니 사망하지 않습니다. 대신 큰 타격을 입고 건강을 반절로 합니다.

이후로 감옥으로 연행됩니다. 거부할 수 없으며 다음 진행까지 대기시켜주세요.

* 서량여국 후편

📺 かつての栄花

HO3을 제외한 전원은 자고 일어나니 주변이 시끄럽다는 것을 깨닫습니다.

“당나라에서 온 요괴가 공주님을 해쳤다!”

이게 무슨 소리죠? 밖으로 나서면 간밤에 요괴가 공주를 해쳐 감옥에 갇혔다고 합니다. 탐사자들 입장에서선 날벼락 같은 일입니다. 사건 경위를 묻는다면 설명을 듣기도 전에 HO3의 일행이라며 같이 포박하려고 합니다.

“녀석들도 한통속이다! 손님으로 맞아주었거늘 어찌 이런단 말이나!”

여기서 탐사자 일행이 순순히 잡혀간다면 팔을 밧줄로 묶습니다. 혹은 여기서 절대 잡히지 않겠다고 탈주하는 경우가 생길텐데 가는 길에 감옥에 갇힌 HO3는 구해야하지 않겠냐고 구슬려 감옥으로 가게 해주세요. 탈옥을 꿈꾸는 탐사자도 일단 감옥에 오게하면 성공입니다.

📺 虚しき言い争い

탐사자 일행이 모두 감옥으로 끌려가면 감옥 너머의 HO3이 보입니다. 지고충을 삼켰다면 이전보다 안색도 좋지 않겠죠. 여기서 충분히 대화를 나누고 있으면, 혹은 빠져 나가려고 하면 어둠 속에서 스르륵 누군가의 발치가 보입니다. 모습을 드러낸 것은 도사들을 대동한 여왕입니다. 그는 비정한 표정으로 탐사자 일행에게 말합니다.

* KP 정보

그는 공주가 지고충을 삼켰다는 것을 확인하고 한시 바빠 일을 해결하기 위해 탐사자들을 채근하기 시작합니다.

📺 半月國(《天官賜福》動畫配樂)

“여왕”

- 네 녀석들이 이 일을 주도하지 않았다는 걸 알고 있다. 하지만 아무 죄도 없는 일국의 공주가 죽어가는데 이대로 손 놓고 볼 수 없는 노릇. 당신들에게 부탁한 일은 이제 가벼운 권유가 아니야. 축제가 시작되기 전에 공주의 병을 낫게하고 이 땅의 요괴를 몰아내라.
- 일이 해결되지 않으면 삼장법사는 역병이 사라질 때까지 사원에 기도를 해라. 이 땅을 떠나지 못하게 혼례를 올리겠네.

그런 말을 뱉는 여왕의 태도는 강경합니다. 사실상 이곳에 다리를 묶겠다는 협박입니다. 하지만 공주와 다른 백성들을 외면하고 도망치는 일도 하고자하는 창생의 길은 아니겠쥬. 반드시 구하겠다 약속하면 여왕은 탐사자 일행을 내보내줍니다. 후반 파트를 진행하기 위해서는 여의진선이 준 정보가 필수적으로 필요합니다. 밖으로 풀려나면 남은 조사파트를 진행하여 정보를 얻어줍니다.

【신성한 바위】

▶ "Widow's Chant" + "Spirit Purifying Song" | Love Between Fairy and Devil BGM

탐사자 일행은 자모하 강을 따라 상류로 거슬러 올라갑니다. □ **관찰력 판정**에 성공하면 작은 산이라 불릴만한 거대한 바위를 마주하게 됩니다. 틈으로 강물이 쏟아져 나오는데 사람도 들어갈 크기입니다. 다만 가로 폭이 좁아서 안으로 들어가려면 일렬로 서서 한 명씩 입장해야 할 것 같군요. 당신들이 가까워지면 동굴 앞에서 들끓는 듯한 목소리가 들립니다.

“경계의 뒤를 걷는 자”

- 나는 경계 뒤를 걷는 자. 어머니의 사자이자 수호신이다. 너희는 왜 나를 찾아왔는가. 외부인들은 우리의 번성에 관여할 이유가 없다.
- 우리를 건드리지 않는다면 어머니의 축복을 내려주겠다. 우리는 서량여국을 이루는 근원이자 모든 이들의 어머니다. (축복에 대해 물으면 승낙 시 벌어지는 이벤트를 꼭 설명하세요)
- 너희가 나를 해친다면 어머니를 통해 태어난 인간들이 사라질 것이다. 고작 벌레를 잡겠다고 우리를 멸하지 말라. 나를 죽인다고 위대한 어머니가 직접 낳은 여왕은 사라지지 않는다.
- 우리의 목적은 그저 창생과 더불어 사는 것. 그 과정에서 우리와 하나가 되는 것은 불가피한 문제다. 하늘이 닫히면 인간들은 갈 곳이 없을 것이고 우리는 모두 품어줄 수 있다.
- 승낙하고 축복을 받는다 - 여기서 승낙하는 탐사자가 있다면 동굴 안에서 축수가 튀어나와 끌고 들어갑니다. 그리고 어둠 속에서 먹히고 다시 태어나는 감각을 느낍니다. 이성 1D10을 상실하고 원하는 특성치를 20점만큼 성장시킬 수 있습니다. 세계관상 요괴로 변모하며 슈브 니구라스의 사자가 됩니다. 하지만 여왕처럼 키 큰 자들의 갈래가 될 수 없으므로 본체는 따로 없습니다. 변한만큼 눈에 띄는 신체 변형이 일어납니다. (EX: 신체는 여성으로 변합니다. 외에 염소 뿔이 돋아나거나 혹은 팔이 하나 더 늘어나는 등 인간이 가질 수 없는 특징이 생깁니다) 어떻게 보면 페널티 없는 강화 이벤트지만 정말로 하시겠나요? 참고로 사자가 된 다음 자모하를 없애도 자모하에서 태어난 사람처럼 소멸하지 않습니다.

- 바위를 무너트린다 - □ **근력 판정 어려움** 혹은 적절한 선언이 있다면 허용시켜주세요. 바위가 무너지면 그 아래서 부글부글 끓는 듯한 소리가 들리더니 물줄기가 점차 줄어듭니다. 어쩌면 허무하게 이 긴 강줄기를 이루는 근원이 막혀버린 겁니다. 후에 누군가 다시 바위를 치워 강의 축복을 받을수도 있겠죠.
- 안으로 들어가 불을 피운다 - 들어가면 선두부터 검은 촉수가 온몸을 감아오는 것을 느낄 수 있습니다. 들어간 인원은 □ **근력 80과 대항**하고 실패 시 밖으로 내던져지고 성공 시 안으로 더 들어올 수 있습니다. 내쫓긴 쪽은 자신을 내동댕이치는 검은 촉수를 보고 □ **이성 판정 (1D3/1D10)** 깊숙하게 들어간 탐사자는 도술을 쓰거나 물리적으로 불꽃을 일으켜 요괴의 몸에 불을 붙일 수 있습니다. 부글부글 끓는 소리와 함께 안에 있던 검은 촉수는 자취를 감춥니다.
- 살려준다 - 그냥 감사히 살아가시면 됩니다. 축복에 대해 상세하게 설명하고 받고자하는 이가 있다면 그 인원만 축복을 내려주세요.

아래는 두 가지 루트로 나뉩니다.

【자모하를 없앴다면】

▶ 원신 타르탈리아 1페이지 전투 BGM

길거리에 사람이 눈에 띄게 사라져 있습니다. 그리고 저 너머 새카만 벌레떼들이 허공을 날아 이동하고 있습니다. 인간이 사라지면서 안에 있던 요괴들이 밖으로 나온 것입니다.

배신으로 판단한 여왕이 관문에서 병사를 이끌고 있습니다. 인간들을 제압하는 것은 일도 아니지만 필시 싸움이 벌어지면 크게 다치는 이들이 생길 겁니다. 이들은 사라지지 않은 ‘인간과 인간 사이에서 태어난 평범한 인간’이겠죠. 주변엔 검은 물이 흠뻑려져 먹물처럼 족적을 남기고 있습니다.

여왕은 궁 안에서 눈을 빛내며 탐사자 일행을 노려보고 있습니다. 당연하게도 그의 주변엔 옷만 남은 갑옷들이 바닥에 떨어져 있습니다.

“여왕”

- 승려란 작자들은 늘 허를 잘못 놀려 나라를 어지럽히지.
- 삼장법사의 가족을 벗겨 불단에 바치겠다. 부처가 있다면 이런 나에게도 자비를 주실 것이다.

곧 탐사자 일행을 둘러싼 병사 **1D100+100**명과 전투가 벌어집니다. 탐사자의 턴이 돌아오지도 않을 것 같은 까마득한 숫자입니다. 그저 연출용이므로 탐사자 중 민첩이 가장 빠른 탐사자가 행동하고나면 아래의 이벤트를 진행합니다.

【자모하를 없애지 않았다면】

원신 타르탈리아 1페이지 전투 BGM

탐사자 일행이 도망친다면 나가는 관문에서 마차를 탄 여왕이 기다리고 있습니다.
왕궁에 돌아간다면 여왕에게 향하는 복도엔 이미 손이 검은 병사가 가득 메워져
있습니다. 감옥에서 내보낼 땐 의연한 태도였던 여왕이 당신들을 먹잇감을 보는 것처럼
노려보고 있습니다.

“여왕”

- 해결하지 못 했으니 대가를 받겠다. 삼장법사의 고기를 먹으면 불로영생을 산다고 하지.
- 네 창자를 끊어 나와 공주가 나눠먹고 천 년을 누리면 되는 것을.
- 다른 성가신 요괴를 겁내며 살 이유가 없는 것이다. 다들 잡아들여라!

병사는 **1D1000+100**명입니다. 탐사자의 턴이 돌아오지도 않을 것 같은 까마득한
숫자입니다. 그저 연출용이므로 탐사자들 중 민첩이 가장 빠른 탐사자가 행동하고나면
아래의 이벤트를 진행합니다.

【世界之外 | 仙途縹緲】神魂為願 - 夏蕭因《劇場挑戰》配樂 | Beyond the World OST

EVENT. 어그러진 마음

“그만! 그분들은 죄가 없어요!”

혈떡이는 목소리가 궁 앞에 울려퍼집니다. 하룻밤 새 수척해진 공주가 맨발로 뛰어나와 병사 사이를
가로지르고 있습니다.

“연설공주”

- 여왕님! 이만하면 됐잖아요! 그만해요. 이 분들은 죄가 없고, 왕실의 서고를 훔쳐본 것은 저입니다.
- 요괴가 들어있던 상자를 열어 당한 거예요. 그들을 벌하신다면 그건 아둔한 저의 실수고, 죄입니다.
- 지금도 제 안에서 요괴가 말을 걸어옵니다. 네 죄를 이대로 묻고 침묵할 것이냐고요. 저야말로 하나뿐인 누이이자 가족인 여왕님께 감히 묻고 싶습니다.

병사들도 어찌 움직일지 몰라 우왕좌왕하기 시작합니다. 병사들의 웅성거림에도 여왕은 미동도 없이
그 광경을 보고 있습니다. “말해 보거라.” 그에 공주는 늘 자신감없이 헤매이던 시선을 곧게 합니다.

“연설공주”

- 저는 어머니의 피를 이어받은 일국의 공주가 맞습니까?
- 여왕께서는 자모하가 낳은 요괴가 정녕 맞으십니까?

말을 맺은 직후 공주는 고통스러운 기침을 내뿜습니다. 육안으로도 그의 가슴께가 부자연스럽게 부풀어오르고 몸이 요동치는 것이 보입니다. □ **지능 판정** 에 성공하면 깨닫습니다. 지고충은 공주가 확증도 없이 추궁하는 행위를 ‘악행’으로 분류하려 하고 있습니다. 만약 여왕이 무고하다면 지고충은 공주의 등허리를 찢고 날아오를 것입니다. 지능 판정에 성공한 전원 이성치 1점 감소.

“이게 무슨 불경한...!”

“공주님에게서 떨어져! 요괴가 튀어나오려 하고 있어!”

병사들의 경악어린 외침 속에서 그제서야 여왕이 몸을 일으킵니다. 그리고 망설임 없이 햇빛 아래로 발을 디딤니다. 그 순간 여왕의 입이 열리고 그 안에서 검은 물이 쏟아지기 시작해 주변을 삼시간에 몰바다로 만듭니다. 그 모습을 본 병사들이 놀라 도망치고 주변은 소란이 일입니다.

한참 여왕의 얼굴이 부글부글 끓기 시작하더니 거대한 검은 기둥으로 변모합니다. 꿈틀거리는 검은 촉수 사이로 거대한 입이 보입니다. 바위를 무너트리는 과정에서 촉수를 보지 않았다면 □ **전원 이성 판정 (1D3/1D10)**을 상실 후 전투가 발생합니다.

“여왕”

- 이 몸은 어머니가 낳은 위대한 자손.
- 더 많은 이를 잉태시키고 새로운 여국의 병사들을 만들어내는 것.
- 인간을 더 많이 동족으로 만들어 천하를 삼키겠다.

찢어지는 듯한 소음처럼 목소리가 울려 퍼지고 데이터는 아래 이어집니다.

ENEMY. 키 큰 자들의 갈래

근력 80 건강 80 크기 110 민첩성 60 지능 70 정신력 90
체력(기동) 10 체력(촉수) 9 평균 피해 보너스 1D6+2 마력 18 이동력 8
(어둠의 아이의 열화 버전을 사용합니다. 자세한 설명은 룰북301p)

라운드당 공격 횟수: 2

근접전 공격: 60%

불잡기 (근접전 액션): 30%

짓밟기: 30%

검은 촉수로 얹힌 거대한 덩어리입니다. 몸 여기저기 짐승의 주둥이와 날카로운 이빨을 드러내며 탐사자 일행을 위협합니다. 그는 **HO2**를 동류로 여기고 있으므로 제외하고 공격합니다. 파헤친 무덤의 냄새를 풍기며 탐사자 일행에게 달려듭니다.

▶ Elegy of the End

전투 후 여왕의 체력이 둘 다 0이 되면 아래 진행으로 이어집니다. 패배하면 로스트로 직행하거나 관세음보살을 이용해 탐사자 일행을 구해주세요.

검은 기둥이 끔찍한 비명을 내지르며 거대한 육체가 땅 위로 쿵 하고 무너져내립니다. 터져나오는 검은 거품에 주변에는 썩어가는 악취가 퍼져 나갑니다. 멀리서 지켜만 보던 병사들이 장창을 들고 달려와 쓰러진 괴물의 몸을 찌르기 시작합니다.

“지금까지 요괴가 왕행세를 했다니! 이렇게 끔찍할 수가!”

검은 액체처럼 쏟아진 몸은 꿈틀거리며 그 인간들을 집어삼킵니다. 다시 한번 비명을 지를 무렵, 하늘 위에서 은은한 연꽃 향과 함께 부드러운 목소리가 울려 퍼집니다.

▶ 人魚の唄

“관세음보살”

- 치세를 잘만 하며 백 년이고 천 년이고 살 것 같더니 제 발로 태양 아래로 기어 나오는구나. 네 어머니의 자손들은 꽤 오랫동안 골칫거리였지. 삼장법사와 제자들이여, 수고했다. 이걸 내가 회수하겠다.
- 여왕에 대한 설명이 좀 필요하겠군. 세상은 10억 개의 우주로 이루어져 있다는 것을 아느냐? 밤하늘 너머 삼천대천세계가 있지!
- 우주 바깥엔 무한히 많은 세계가 펼쳐져 있고, 바깥에서 오는 중생들이 있다는 거지. 이들도 그런 존재다. 외우주에서 온 이들에겐 세월이나 공간도 무의미하지. 그들은 서로를 파괴하기만을 바라.

관세음보살은 소매에서 긴고아를 꺼내 촉수의 끝에 끼웁니다. 이걸 어디에 쓰려고요? 묻는다면 잘 잡아뒀다가 탈 것으로 쓰든 개 어머니랑 흥정을 하든 자신이 알아서 할 것이라고 합니다.

“이건 긴고아라고 부르는 것인데, 응?”

그 순간, **HO2**는 갑작스레 머리가 조이는 듯한 묘한 감각을 느낍니다. 고개를 들면, 머리 위에 빛의 고리가 아른거리며 잠시 형체를 드러냅니다.

“관세음보살”

- 이렇게 되었구나? 동족끼리 연결되어 이런 현상이 벌어진 듯하다. 그렇다고 이 녀석을 자유롭게 놓아둘 수도 없으니... 어쩔 수 없지. 그러니까 말하자면 저들은 원래 하나였던 존재라 역인 신세를 피하지 못한 거네.
- 자세한 설명은 방금 한 것이 전부야. 일단 나는 이걸 타고 돌아가야겠네. 다른 보살들에게 자랑해야지!

★ KP 정보

여왕은 공주가 죽지 않기를 바라 요괴임을 증명하고 패배합니다. 관세음보살이 슈브 니구라스의 자손들을 억압하고자 긴고아를 씌우자 같은 종인 HO2에게도 연동된 것입니다.

관세음보살은 삼장법사에게 긴고아의 사용법을 전수합니다. 못된 짓을 할 땐 불경을 외라는 간단한 내용입니다. 이후 긴고아는 HO2의 외형에 맞춘 장식으로 변하고 관세음보살은 냉큼 쓰러진 요괴를 회수해 앞으로의 여정도 응원하겠다고 사라집니다.

▶ 不见如来 (广播剧《提灯映桃花》第一季主题曲)

거대한 요괴가 사라지자 주변이 텅 비어버린 느낌이 듭니다. 아까의 전투로 인해 궁정의 봄꽃들은 모조리 짓밟혔고, 서량여국을 뒤덮은 전염병 역시 여전히 해결되지 않았습니다. 공주는 삼장법사 일행 앞에 무릎을 꿇으며 말합니다.

“부탁드립니다. 저희 나라의 병을... 그리고 제 출생의 비밀을 밝히기 위해 저도 수행을 떠나고 싶습니다. 거절하셔도 저는 뒤따르겠습니다. 그러니 내치지만 말아주세요.”

“제 이름은 원래가 범명이었다는 것도 알았습니다. 신분을 잊고 연설이라고 불러주세요.”

공주는 자신 안에 자리잡은 벌레와 함께 인생에 남겨진 과제를 해결하고자 합니다. 정치를 걱정하면 믿을만한 대신들이 많다고 해주세요. 공주가 탐사 일행에 합류하면 다시 모험길에 오르게 됩니다. 아래는 서량 여국을 빠져나가며 생겼던 고난입니다. 이후로 약 반년의 시간이 흐른다는 것을 안내하고 원하는 기능치를 1d5만큼 성장시켜주세요. 체력은 모두 회복되고, 이성치는 룰북에 따라 회복시켜주세요.

유혹의 고난	
- 탐사자 일행이 서량여국을 떠나면 전염병에서 구해줄 구원자로 여깁니다. 당신들은 길을 떠나며 도착한 곳에서 여러번의 유혹을 받습니다. - 간파 판정 후 탐사자를 배치하여야 합니다. 제시되는 상황은 세가지 입니다. - 성공/실패는 탐사자가 제시한 해결 방법과 상황에 따라 적당히 처리해주세요. - 부호의 유혹 귀족의 유혹 미인의 유혹	

유형	난이도	내용
가위	일반	부호가 지참금으로 어마어마한 자산을 언급하며 당신을 유혹한다.

성공 : 적당히 떨어내고 지참금의 일부를 건네 받았다. 재력을 30 얻는다.

실패 : 다음 모험 시작 시 체력 2점을 상실한 채로 시작한다.

가위

일반

도움을 거느린 귀족이 당신을 유혹한다.

성공 : 외모 특성치가 5점 상승한다. 그렇게 매력이 있었나?

실패 : 다음 모험 시작 시 체력 2점을 상실한 채로 시작한다.

보

어려움

지나가던 나라의 최고 미인이 당신을 유혹한다.

성공 : 이성치를 1D3만큼 회복한다. 좋은 것을 봤으면 좋은 것.

실패 : 다음 모험 시작 시 체력 2점을 상실한 채로 시작한다.



화염산편

★ 화염산 전편



불꽃이 산허리를 감싸고
술향이 골짜기를 메우네
가면 쓴 이들이 춤추며 웃고
낮선 발길 속삭임에 젖도다

정체를 감추고, 이름을 감추고
밤을 건너야 하는 길손들이여
절대 뒤를 돌지 말라

賽神仙(《天官賜福》動畫配樂)

한밤중인데도 서늘한 기운이라곤 없고 후덥지근한 이곳은 화염산. 기슭부터 뿜어져 나오는 붉은빛과 연기로 물들어 있습니다. 본격적인 한 여름에 접어들면서 더위에 지쳐있던 탐사자 일행은 화염산을 지나며 온몸에 땀이 비오 듯 하고 있습니다. 제아무리 날고기는 요괴라도 더위는 이겨내기 어려운 법이죠. 연기로 뿌옇게 보이는 달을 올려다보더니 연설이 손사래를 치며 말합니다. 더 이상 걷는 것은 무리예요!

“주변이 이미 어두워졌어요. 산새도 날지 않은 시간이니 저희도 거처를 마련하죠.”

둘러봐도 마땅한 오두막 하나 보이지 않습니다. 이제 와서 산 아래로 내려가기엔 너무 높이 올라왔고.... 주변을 살피면 가파른 절벽 안쪽에 자리한 동굴을 발견합니다. 동굴 입구엔 안개가 낮게 깔려 있습니다.

그렇게 동굴 안으로 들어선다면 생각보다 서늘하고 누군가 다니는지 반질반질하다는 걸 알 수 있습니다. 아니나 다를까 안에 들어가면 양팔이 뒤로 포박된 묘령의 여인이 있습니다.

[Erewhon OST - 13](#)

“누,누구시죠? 도와주세요! 산적에게 붙잡혀 가진 것을 모두 빼앗겼습니다.”

“절 구해주신다면 이 은혜는 내세에서도 갚겠어요!”

★ KP 정보

인간으로 변장한 홍해아입니다. HO2와 접촉하는 것을 목적으로 접근했습니다. 만약 HO3가 지고충이 심겨진 경우엔 그를 외면할 것이냐고 물어주세요.

근처에 산적이 있을지도 모른다는 건가요? 주변을 살펴보거나 그를 풀어주며 이것저것 물을 수도 있겠네요. 살펴본다고 선언하면 관찰력 판정이 가능합니다.

□ 전원 관찰력 판정

- 어려운 성공: 그가 요괴임을 간파합니다. 인간처럼 정교한 껍질과 목소리, 자태를 훑내내도 당신을 속일 순 없습니다.
- 성공 이하: 다행히 주변에 다른 인기척은 없습니다. 여인은 부상을 입었는지 육안 팔에서 피가 끊임없이 흐르고 있네요. 어서 구해야겠습니다.

여인을 구하고자 밧줄을 풀어준다면 여인은 다리를 다쳐 못 일어나겠다고 누군가 부축하거나 업어 달라고 요구합니다. 만약 누군가 요괴인 걸 간파해도 우리 마을은 화염산의 요괴들과 가깝게 지내서 냄새가 비슷해져 구분하기 어려울 수도 있다고 발뻘합니다.

“애초에 이곳이 이런 불지옥이 된 것은 ‘HO2’이라는 자 때문입니다! 과거 천계에서 소란을 피운 요괴 하나가 있는데, 태상노군의 팔괘로를 얹어 그 불뚱이 산에 된 것으로 압니다.”

죄책감도 자극하며 일단 도와달라고 부탁합니다. 탐사자 일행이 다가오면 여인은 입에서 뜨거운 연기를 내뿜어 동굴을 까맣게 메워버립니다. 연기에 시야가 흐려지는 것은 물론 매우 따갑고 고통스럽습니다. (전원 체력 -1) 요괴임을 간파해 다가오지 않는다면 여인은 혀를 차고 동굴의 입구가 무너져내립니다. 체력 감소는 없지만 새카만 어둠에 잠겨 아무것도 보이지 않게 됩니다.

[Erewhon OST - 22](#)

주변엔 어둠이 내려앉고 소리마저 먹혀버립니다. 코와 입으로 뜨거운 공기가 닿습니다. 그 안에서 여러 요괴들이 기척이 뒤섞이지만 이상하게 공격해오지 않습니다. □ 듣기 판정에 성공하면 ‘기다리던 손님이야! 대접하자!’ 하고 아주 멀리서 목소리를 듣습니다. 곧 기이한 향이 섞이고 어둠 속에서 정신이 흐려집니다. 그리고 정신을 차리면....

EVENT. 가짜 손오공 사건

HO2에게만 들리는 목소리가 있습니다. 이 이벤트는 다른 탐사자들은 모르게 은닉해서 진행해주세요.

“나는 흥해야. 이곳의 왕이야. 당신이 우마왕과 의형제니 난 당신의 조카인 셈이지.”

“석가여래에게 얹혀 곤란한 상황이라는 걸 알고 있어. 내가 도와줄테니 이야기를 나누지 않을래?”

“물론 거부권은 없지만!”

그 말과 함께 HO2의 몸은 가볍게 당겨집니다. 작은 손에 이끌려 무수한 인파 사이로 당겨지고, 어느새 생긴 이가 빈자리를 채웁니다. 그리고 다른 탐사자 일행은 아무것도 모른 채 떠납니다. 안내에 따라 가짜 손오공 RP를 해주시면 됩니다.

★ KP 정보

HO2는 가짜 요괴로 바뀌치기 당합니다. 생김새도 성격도 비슷하게 흉내내지만 기억은 공유되지 않았으므로 탐사자 일행만 아는 이야기엔 제대로 반응할 수 없습니다. PL는 본인의 저널을 그대로 사용하면서 가짜 RP를 즐겨달라고 하세요.

▶ 水平思考

...시야가 다시 환해집니다. 눈을 뜨면 모두 가지런히 방 안에 누워있습니다. 아까 구했던 여인이 눈물을 글썽이며 여러분을 맞이합니다.

“드디어 눈을 뜨셨군요! 이곳은 흥해아 님의 권역인 화염산 아래니 몸이 회복될 때까지 모쪼록 편히 쉬시다 가세요.”

정신을 차리면 눈을 뜬 곳은 시골 마을의 장터 한복판. 초가집 지붕마다 등불이 줄줄이 걸려 있고, 흙길 위로는 붉은 천막이 드리워져 바람에 펄럭입니다. 축제인지 주민들이 춤을 추고 노래하며 잔치를 벌이는 모습이 보입니다.

★ 진실

피리와 북, 징 소리가 번갈아 울리고 열기를 뿜어내는 거친 숨소리와 함께 요괴들의 웃음이 파도처럼 번집니다. 바위벽에 새겨진 고꾸라진 여인 그림이 불빛에 맞춰 꿈틀대는 것처럼 보이고, 그 아래에서는 요괴들이 가면을 벗은 채 서로의 잔을 맞대며 무언가를 모의하고 있습니다.

조사가능 지역

잔치상, 화롯불, 다리 위, 시장거리, 벽화

- 어디든 자유롭게 이동할 수 있으며 중간에 HO2 바뀌치기 이벤트 외에 중요한 건 없으므로 적당히 생략하거나 건너뛰어도 상관없습니다.
- 탐사자들은 주술로 눈이 가려져 그들이 하는 말과 행동, 풍경들이 평범하게 보입니다.. 스스로가 원할 때 현실인지 판정으로 원래 시야를 되찾을 수 있습니다. 누군가 성공한다면 ★ 진실로 표기된 지문으로 진행하세요.

▶ 賑わう冒険者たち

【잔치상】

마을 회관 안쪽, 긴 상에 흰 천을 덮고 음식과 술이 가득 차려져 있습니다. 주민들이 둘러앉아 술잔을 돌리며 떠들썩하게 웃습니다. 음식은 자세히 보면 기름진 육류나 열매들이 자리를 채우고 있습니다. 빈자리도 많네요.

★ 진실

어두운 동굴 벽 안쪽, 거대한 바위 탁자에 요괴들이 둘러앉아 술잔을 부딪칩니다. 화로에서 피어오른 연기와 진한 술 향이 뒤엉켜 코를 찌릅니다. 요괴들은 흥측한 얼굴에 만족스러운 웃음을 띠고는 무언가를 기다리는 듯 서로의 귀에 속삭이고 있습니다. 음식은 자세히 보면 색이 흐릿하거나, 한순간 짐승 내장처럼 꿈틀거립니다.

- 술자리에 끼어든다 - 사람들은 기꺼이 술을 내어줍니다. 대화하려고 해도 취해 쓸만한 말은 하지 않습니다. “아~, 손님들이 그 손님들이군요. 왕님이 모셔온다던 분들.” 술을 마시면 화끈해 목구멍이 타는 듯합니다.
- 이야기에 끼어든다 - 그들은 흥해아와 그의 아버지인 우마왕에 대한 이야기를 합니다. 천계가 기울고 인간들도 요괴 아래로 들어와 풍족하게 산다는 것입니다. 천인 중에는 요괴로 전락한 자도 있다며 크게 웃습니다.

【화톳불】

마을 중앙 공터에는 커다란 화덕이 타올라 연기가 피어오릅니다. 가마 위에서 고기가 지글지글 익으며 향긋한 냄새를 풍깁니다. 훈제한 고기를 큼직하게 썰어 여러 채소와 함께 나눠주고 있습니다. 단순히 화덕이 아니라 이 인근 근처에서도 열이 후끈 달아오릅니다. 화염산 특유의 열기 같습니다.

★ 진실

중앙에는 불길이 타오르는 불구덩이가 있는데 안에 거대한 화로가 들어 있습니다. 짐승의 고기가 켜어진 채 검붉게 익어가며 기름이 지글지글 튀어 오릅니다. 그러나 자세히 보면 고기의 형태는 기묘하게 일그러져 있고, 익는 동안도 마치 살아 꿈틀대는 듯 보입니다. 요괴들이 그 고기를 탐스럽게 집어먹으며 웃음을 터뜨립니다.

- 고기에 대해 묻는다 - 옆에 열린 시장에서 사 온 것입니다. 가게 주인이 “날아다니는 괴상한 벌레를 잡아 고기를 팔았다.”고 합니다.
- 열기에 대해 묻는다 - 화염산은 본래 평범한 산이었으나 천계에서 난동을 부린 요괴 때문에 얹어진 신선의 화로가 산에 얹어지며 이렇게 더워졌다고 합니다.

【돌다리】

마을 앞 냇물 위에 돌다리가 놓여 있습니다. 등불이 매달려 있어 붉은 불빛이 물결에 흔들립니다. 주민들이 원을 그리며 춤추고, 북소리에 맞춰 합창합니다. 구석엔 주사위를 굴리며 놀음하는 이들도 있습니다.

★ 진실

붉게 끓어오르는 용암 위에 아치형 다리가 걸려 있습니다. 다리 난간마다 붉은 등롱이 매달려 불길처럼 흔들리며 오묘한 빛을 냅니다. 발밑에서 치솟는 열기에 숨이 막힐 듯하네요. 등불과 불꽃이 춤추는 광장, 요괴들이 가면을 쓰고 원을 그리며 춤을 춥니다. 그들은 발굽으로 땅을 두드리며, 낮고 음산한 노랫소리를 함창합니다. 북소리에 맞춰 놀음하는 요괴들도 보입니다.

- 놀음에 킁다 - 단순한 훌쩍입니다. 재력을 걸고 지면 잃고, 이기면 두 배로 얻습니다. 세 번 정도 반복하고 판을 접습니다.

【시장거리】

골목에는 가게들이 줄지어 늘어서 있고, 황금빛 등불로 가득합니다. 짐승 뼈, 가죽, 금속 무기, 부적, 병 등이 진열되어 있습니다. 겉보기엔 평범한 장터인데, 물건들을 유심히 보면 정체 모를 섬뜩한 기운이 묻어납니다.

★ 진실

골목에는 상인 행렬이 늘어서 있습니다. 불에 단련된 금속으로 만든 무기, 요괴가 직접 빛은 주술 부적, 알 수 없는 짐승의 뼈와 가죽이 여기저기 진열되어 있습니다. 각 가게 앞에는 불빛을 밝힌 등롱이 주렁주렁 매달려, 시장 전체가 붉고 황금빛으로 물들어 있네요. 요괴 장인이 만든 가면도 줄지어 걸려있습니다.

- 물건을 살핀다 - 희귀한 요괴의 부적, 불길한 약초, 이상한 벌레를 담은 작은 병을 팔고 있습니다. “이따금 화염산 위를 날아가는 벌레요괴가 있어 그 녀석을 사로잡아 얻은 고기를 좀 얻고 있다. 어디서 난 살점인지 몰라도 어차피 요괴가 먹을 것인데 우리가 먹어도 되지 않냐.”며 껄껄 웃습니다. 병 안의 벌레는 우리가 쫓던 지고충이 맞습니다.
- 가면을 산다 - 요괴의 냄새가 묻어있어 요괴가 많은 장소에서 은밀 행동이나 변장 판정할 때 +1의 보정을 줍니다. 요괴들 사이에 섞여들어갈 수 있습니다. 짐승의 뼈와 가죽으로 만든 것이 대부분이지만 □ **관찰력 판정**으로 잘 살피면 인간의 신체로 만든 것도 있으니 주의합시다.

【바위벽】

축제의 한쪽 벽면에 거대한 여인의 모습이 새겨져 있습니다. 고꾸라진 여인의 그림 뒤에는 흰 달이 그려져 성스러운 기운이 가득합니다. 이 장소에 어울리지 않는다는 인상이네요. 여기서 더 둘러봐도 알 수 있는 건 없습니다. 다른 장소에서 요괴들에게 묻는 수밖에 없습니다.

- 벽화에 대해 묻는다 - 월궁항아의 그림이라고 합니다. 천계가 무너진 증거로 월궁항아가 달을 떠났고 이후로 음양의 기운이 기울어 요괴의 힘이 강해졌다고

합니다. 월궁항아가 사라진 것을 HO3이 몰랐다면 여기서 놀라겠죠. 이 경우라면

□ HO3은 이성 판정 (0/1)

전부 둘러봤거나, 한 명이상 현실인지 판정에 성공해 시야를 되찾으면 하나둘 환각에서 깨어납니다. 출구는 아무리 찾아도 보이지 않고 어느새 빙글 돌아옵니다. 사람들의 웃음소리가 짐승 울음으로 바뀌어 합창처럼 메아리칩니다.

“그 녀석들 어디갔지? 왕님이 삼장법사의 고기를 나눠주신다고 했는데.”

“아직 축제를 즐기고 있겠지. 어차피 환각에 빠져있는데 뭐가 걱정되나?”

▶ 12 - Danse bizarre 03 ~ Magi –Up to the volume on Balbad– (OST) - [ZR]

탐사자 일행도 슬슬 모든 진실을 알고 어색하게 주변을 살피는 중일 것입니다. 그들의 동태가 이상하다는 걸 눈치챈 춤추던 사람들이 가면을 벗자 흥측한 요괴 얼굴이 드러납니다. 피리와 북소리가 뒤틀러, 귀를 찌르는 괴음으로 변합니다. 요괴들의 환호 속에서 붉은 등불이 꺼졌다 켜지며 마치 심장 고동처럼 깜박입니다. 그 순간, 광장 바위벽에 비친 거대한 그림자가 요동치며 검은 형상이 드러납니다.

거대한 그림자는 가볍게 몸을 던져 탐사자 일행 앞으로 바짝 다가섭니다. 잿빛 피부에 불씨를 지핀듯한 붉은 머리카락. 발 아래는 당연하다는 듯이 소의 발굽이 달려있습니다. 기껏해야 지학을 넘긴 소녀로 보입니다.

“저것들을 모두 가둬라. 손질은 동이 트기 전에 할테니!”

★ KP 정보

이때 가짜 손오공이 정체를 드러내며 삼장 일행을 붙잡습니다. 이후론 RP금지가 되므로 마음껏 배신을 즐기고 악당 RP를 하게 해주세요. 전투가 끝나면 오두막에 갇히면 GM이 가짜 손오공을 NPC로 사용합니다. 오프라인 타인 경우 저널을 넘겨받으면 됩니다.

이렇게 많은 요괴가 둘러싸고 있는 좁은 공간에서 싸우는 건 위험한 일입니다. 심지어 한발자국만 걸어가도 영원한 불꽃이 타오르는 화로가 뿜어내는 용암이 있습니다. 다른 요괴들은 몰라도 인간인 연설과 삼장법사는 발만 헛디려도 빠도 못 추리겠지요. 무슨 반항을 한다고 해도 탐사자 일행은 꿈쩍없이 잡힙니다. 홍해아의 웃음소리가 동굴 안에 울려 퍼집니다.

靑灯夜游 (Night Touring Green Lantern)

탐사자 일행은 팔이 묶인 채 사방이 부적으로 가로막힌 작은 오두막에 우겨 넣어집니다. 안에는 목 잘린 불상이 놓여있으며 여기저기 손톱 자국과 비린내가 납니다. 지금껏 이곳에 인간을 가둬두고 잡아먹었다는 것은 쉽게 짐작이 가능합니다. 팔을 묶은 밧줄을 끊어내는

것은 쉬우나 깊은 동굴, 또 그 어딘지 모를 오두막까지 갇힌 지금 어떻게 탈출할지 막막합니다. 그 순간 거대한 불상 뒤에서 “으으....” 하는 신음소리가 들립니다.

불상 뒤에서 꾸구려 먹은 것을 게워내는 존재가 있습니다. 그것을 보니 부스스한 머리에 수상한 색유리 장식, 누더기같은 옷과 어울리지 않게 큰 붓짐. **HO4**는 과거에 마주친 태공망이라는 것을 알아보게 해주세요. 검사 사불상이 좋아라 다가가 뺨을 부비고 있습니다.

“망은자”

- 우웨엑.... 너무 많이 마셨어. 아아, 승려님? 미인에 낫선 얼굴들까지....
- 저는 산천에 은거하는 수행자인데 요괴들에게 붙들려 갇혔지 뭐니까. 게다가 술을 어찌나 주던지 다 마셔버렸어요. 망은자라 불러주세요.
- 요괴들이 인간을 납치한다길래 한 번 혼내주려고 했던 것이 이렇게 되었습니다. 저도 도울테니 같이 나가지 않겠어요?

지나가던 도사로서 사람을 구하려다가 흘러 한상 가득 마시고 여기 가뒹췄다는 겁니다. 여기서 손오공에 대한 이야기를 하게 될 겁니다. 망은자는 **HO2**의 이름을 듣자마자 ‘화과산에 태어난 요괴왕’이라며 아는척합니다.

“망은자”

- 아무리 승려라도 요괴에게 깨달음이라도 주시겠다는 건가요? 뭐, 보아하니 변절했을 것 같은데요. 그만큼 강한 요괴가 인간을 스승으로 모시고 사는 게 가당키나한가요.
- 저는 요괴 상대하는 것에 이골이 난 도사지만 제대로 다루는 이는 단 한 명도 본 적이 없습니다. 요괴를 없애는 것이야말로 공적이고 선행이지요.

▶ 开盅无悔 (Open The Cup Without Regrets)

요괴 입장에서 불편할 이야기를 잘도 합니다. 떠벌떠벌 입을 잘 놀리는 걸 보니 다친 곳은 없나 보죠? 이야기가 진행되면 대뜸 가짜 **HO2**에게 다가갑니다. 그리고 무언가 확인하는 듯 손을 뻗어 그 머리를 부수어 버립니다. 탐사자 일행이 **HO2**가 가짜란 것을 눈치채지 못했다면 경악할 것입니다. □ 이성 판정 (1/1D4+1)

그는 피를 흠뻑 뒤집어 쓰고 있던 색유리 장신구를 벗어(시대에 맞지 않는 선글라스입니다) 한번 닦고는 다시 씹니다. “아, 웃은 여분이 없는데.” 피가 툭툭 떨어지는 턱을 적당히 소매로 훔치며 웃습니다. 여기서 잠깐 끊고 개인 진행과 후편으로 넘어갑니다.

☞ 愜意

소음이 멀어지고, 탐사자는 언제부턴가 홍해아에게 이끌려 호화로운 술자리가 꾸려진 장소로 옮겨집니다. 거기엔 향기로운 술도 있고 먹음직스러운 꼬치 요리나 달콤한 과실이 놓여있습니다. 그가 술을 따라내자 알싸한 열기가 코끝을 간지럽힙니다.

대부분 술을 주거나 받거나 하며 편하게 이야기하는 파트입니다. 비파는 홍해아의 말을 거들며 탐사자가 당연히 요괴들을 위해 싸울 것이라 믿고 있습니다. 적당히 추임새를 넣어주세요.

“그들과 어울릴 필요 없어. 너는 본래 우리와 같은 녀석이잖아?”

“나는 당신을 자유롭게 만들어주려고 온 거야.”

★ 탐사자가 돌발행동을 해요!

탐사자가 상을 뒤엎고 싸움을 걸어온다면 잠깐 전투를 진행한 후 제압해주세요. ‘긴고아 때문에 약해진 거다.’ 전개로 다시 술자리를 되돌리면 됩니다. 네가 모르는 이야기를 해줄테니 손해는 아니다! 라는 식으로 밀어붙이세요.

홍해아가 이야기하는 목적은 뚜렷합니다. 너와 같은 편이 되고 싶다는 것이고 천계에 대항하여 요괴들이 뭉치고 있다는 겁니다. 여기서 대화만 길게 이어지므로 탐사자가 묻는 것엔 모두 답해준다는 마음으로 임해야합니다.

“홍해아”

- 지금 천계가 몰락한 건 당신이 올라가 소란을 피운 덕분이야. 자세히는 모르지만, 당신이 천계에 오른 이후에 신들이 전염병에 시달렸는지?
- 당신이 세운 공로라면 요괴들의 왕이 될 자격이 있어. 당신도 인간 같은 거 어떻게 되어도 상관없지? 삼장 일행은 잘 챙겨주지도 않을테고. 당신은 어머니의 세 딸이니까. (탐사자의 성별에 무관하게 딸이라고 표현)
- 어머니의 세 딸? - 아버지가 그랬어. 과거에 인간들을 지배한 세 요괴가 있는데 그 중 하나가 당신이래. 그 중 우두머리의 머리에서 자라난 게 분명하다나. 뭐라나.
- 우마왕에 대해 - 우릴 두려워하는 신들에게 살해당했다. 아버지의 복수를 하자! 조만간 신선 녀석들이랑 한판 뜨러 가는데 너랑 같이 가고 싶다.
- 경전에 대해 - 그 경전에 대한 소문이 있는데 요괴들을 싹 지워버린다고? 우리가 그걸 가로채는 거야! 삼장? 그 녀석도 널 없애려는 거 아냐?

그는 비파를 들어 상 위에 올리라고 채근합니다. 비파는 홍해아에게 호의적인 태도로 쿵짝이 잘 맞는 또래처럼 신나게 이야기를 나눕니다. 셋이서 놀자던가, 같이 요괴들을

이끌고 화염산에서 살자던가 이야기를 나눕니다. 비파는 홍해아에게 감화되는 듯한 모습을 어필해주세요. 홍해아는 곧 파초선을 꺼내 흔들며 의사를 묻습니다.

▶ **日常**

“홍해아”

- 당신이 지닌 비파는 달빛은 충분히 받았지만 인간의 피를 마시지 못해서 이 모양인 거구나? 이런 모습으로 지내는 건 가엾잖아.
- 내가 이 녀석을 다시 요괴로 되돌려줄게. 대신 당신이 이 비파를 적실 피를 직접 얻고 우리와 동맹을 견고하게 하는 거야.
- 어차피 화염산을 빠져 나가려면 이 파초선이 필요해. 녀석들이 날고 기어도 어차피 죽을 운명이란 거지. 그러니까 네 손으로 피를 받아 네 누이를 깨우는 거야. 어때? 이걸 가지고 그녀석들이 있는 사당으로 가.

홍해아가 손에 든 파초선은 보통의 부채와는 비교할 수 없는 존재감을 풍깁니다. 초록빛 앞맥 사이로 은은한 빛이 스며나와 바람의 기운을 품고 있습니다.

HO 5. 무기: 파초선
일반 공격 1D4+DB □ 근접 공격 판정 광역 공격으로 전방에 있는 전원을 공격합니다. 공격력이 낮은 대신 회피할 수 없습니다. 날려버리기 1D6 □ 근력 판정 광역 공격을 당한 상대는 근력으로 대항 판정 실패 시 넘어져 이번 턴에 회피 판정이 불가합니다 파초선은 특수 무기로 불길에 있는 장소에서 사용하면 반드시 꺼뜨립니다. <u>바람만 일으키는 행동 선언은 판정을 생략할 수 있습니다.</u>

여기서 이야기를 듣고 나면 일단 이 파초선을 얻고 다른 탐사자 일행을 구해야겠다고 생각하고 승낙할 것입니다. 이후로는 다른 요괴의 안내를 받아 용암 사이로 솟은 바위로 갑니다. 그 위엔 위태롭게 사당이 하나 얹혀져 있습니다. 그곳으로 향하면서 HO2는 이전의 기억을 떠올립니다.

▶ **"Cui Nong" | Love Between Fairy and Devil BGM**

수보리를 스승으로 모시던 시절, 산정에서의 수련 도중 스승이 당신을 불러냈습니다. 발아래는 산천이 굽이쳐 흐르고 그 기운에 절로 영이 맑아집니다.

“수보리”

- 너는 내가 왜 이곳에서 수련이나 하는 줄 아느냐?
- 나는 석가여래의 제자였다. 그분의 말씀을 섬기며 지냈지. 그러나 난 부처가 될 인재가 아니었어. 세상의 진리와 도리를 깨달을수록 두려워졌고 그 불안을 달래려 잡술과 도술을 익혔다. 천지가 변하는데 홀로 오롯이 바르게 본다는 것... 그것을 견딜 도량이 없었던 것이다.
- 너는 도술을 배우려는 까닭이 무엇이냐? 힘을 위하여? 대의를 위하여? 아니면 그저 태어난 땅에서 무리를 거느리려는 본성인가. 어떤 이유든 좋다. 난 그것이 없어 새 제자를 들여 이유를 만들었으니. 사람이든 요괴든 누군가에게 기대어 살아야 한다. 홀로 오롯이 설 수 있는 자는 없어 나조차 안주할 곳을 찾고자 했을 뿐이다.
- 그런 내가 새로운 연을 맺고 이리 살아가는 것 또한 비겁한 일이야. 게다가 너는 요괴다. 언젠가 가르친 것을 후회할 날이 올지도 모르지.
- 하지만 또 이토록 사랑스럽구나. 가끔은 인연이란 걸 어찌해야 할지 모르겠군.

조용히 읊조리는 그 말은 마치 지금 이 순간 당신의 귓가에 맴도는 듯합니다. 지금 새로운 동료들의 신뢰를 사서 복수를 이루는 것도, 삼장의 곁에서 수행을 마치는 것도 나름의 의미는 있을 겁니다.

▶ 运筹

주변에 피냄새가 짙게 깔려 있고 인기척이 느껴집니다. 삼장일행이 갇힌 오두막 앞에서 선택지가 주어집니다. 탐사자 일행을 구할 것인가? 처리할 것인가? 결정한다면 후편 진행이 이어집니다.

만약 탐사자가 변절해서 정말 죽이러 간다고 한다면.... 삼장법사가 긴고아로 제압할 수 있게 유도해주셔야 합니다. KP 파이팅!

★ 화염산 후편

▶ Black Myth Wukong OST - Yin-Yang Adrift

“동료였습니까? 여러분과 급이 맞지 않는 하찮은 요괴로 보였는데요.”

의심을 받은 분위기가 삭막하든 어차피 피투성이 오두막에 둘러 앉아있는 상황은 크게 달라지지 않습니다. 탐사자 일행이 망은자를 치겠다고하면 나죽이쇼~하고 까고 누웁시다. 어차피 니알라토타이라 죽지도 않습니다. 문을 열려고 하면 바깥의 기척이 모두에게 느껴집니다. 개인진행을 마치고 온 HO2입니다. 탐사자가 원한다면 RP도 진행하게 해주세요. 방향성에 따라 망은자의 행동도 달라집니다.

- 탐사자 일행을 죽일 의도 - 들어왔다면 바로 제압한 다음 ‘그는 우릴 해칠 작정이다.’ 라며 긴고아를 사용할 것을 종용합니다. 긴고아에 대해 어떻게 알고 있냐고요? 비밀입니다.
- 탐사자 일행을 구할 의도 - 망은자는 공격하지 않고 ‘그는 의리는 있다’며 같이 나가자고 합니다. 다 아는듯이 말하네요. □ **심리학 판정** 등으로 엿보려해도 그의 심연은 알 수 없습니다.

한바탕 소란이 일고 문 밖으로 나서면 용암 사이로 솟은 바위에 위태롭게 걸린 사당이라는 것을 깨닫습니다. 앞에는 나무 다리가 놓인 외길뿐입니다.

위를 보면 까마득해 하늘이 보이지 않고 외길을 따라 나서자니 요괴들이 그 너머에 서있는 것이 보입니다. 어느 한쪽으로 강행 돌파한다면 적당히 요괴 잔당과의 전투를 1라운드씩만 진행해서 격파하고 작은 굴을 발견하게 해주세요. 바로 다른 길을 찾겠다는 경우엔 □ **행운 판정**으로 숨겨진 작은 굴을 발견합니다. 주술로 가려둔 비밀통로로 보입니다.

【작은 굴】

굴 안은 다른 통로보다 공기가 눅눅하고 무겁습니다. 불빛이 사당 내부를 붉게 물들이고, 천장에는 소금기 어린 종유석이 이빨처럼 드리워져 있습니다. 그 아래에는 고색창연한 제사상이 놓여 있고, 향 대신 꺼져버린 검은 불꽃의 자취를 남겼습니다. 그윽음이 벽화 위에 새카맣게 달라붙어있습니다.

- 제사상 - 제사상의 중앙에는 거대한 짐승의 해골이 놓여 있습니다. 그리고 무언가를 기록한 낱장의 종이들이 어지럽게 흩어져 있습니다. 사실 망은자는 이것을 회수하러 왔다가 탐사자들이 얽혀든 것이 재밌어서 끼어있는 겁니다. 낱장을 읽고나면 아래의 주문도 얻을 수 있습니다.

HO 6. 알 수 없는 자의 기록

그것은 이 땅에서 난 것이 아니니라. 하늘과 땅이 열리기 전, 저 멀리 텅 빈 어둠에서 흘러 들어온 자다. 그는 인간의 몸을 빌려 세간에 숨어들되 신을 희롱한다. 그의 본성은 사악하며 모습은 끝없이 바뀌어 어느 누구도 알아볼 수 없다.

허무의 사자이나 그가 말하는 허는 텅 빈 그릇이 아니요, 모든 것을 소멸시키는 무(無)의 구렁이다. 귀를 기울여라. 요괴도 아닌데 요괴 같고, 부처도 아닌데 부처 같으며, 신선도 아닌데 신선 같으니, 그 실상은 그림자다.

속지마라. 그는 실재하지 않는다.

위의 핸드아웃을 누군가 접하고 나면 벌어지는 이벤트입니다.

EVENT. 거기까지는?

이벤트를 진행 뒤 자신이 본 핸드아웃의 내용을 잊게 됩니다. 핸드아웃을 바로 회수하세요. 아래의 주문을 들고 있는 것으로 바꿉니다.

이 이벤트는 탐사자들이 망은자를 공격하거나 사망에 이르게 할 때 또 벌어집니다. 시원하게 맞고 뺏어주세요. 그리고 시간을 돌려 아무일도 없었다고 해주세요.

기억은 지워졌지만 그 행동이 무용하다는 것을 깨닫게 해주세요. 반복할수록 거부감만 커질 뿐입니다. 니알라토탐이 자신에게 불리한 정보는 지우고 교란을 일으킨 것이지만 나중에 이 기억은 불현듯 되찾아도 됩니다.

HO 7. 주문: 가죽 걸음 (룰북 224P)

비용: 마력 6+; 정신력 5; 이성 2D6

시전 시간: 1D6+4분

술자가 자기의 외형을 바꿀 수 있습니다. 모습과 외모에는 제한이 없으며, 보유한 능력은 그대로 유지됩니다. 외형을 이루는 것은 살이지만, 겉보기만은 돌이나 나무, 천 등과 같이 보이게 할 수도 있습니다. 술자가 알고 있는 형태만 취할 수 있습니다. 한 번 시전하면 한 번만 변신할 수 있고, 효과는 영구적입니다. 원래 모습으로 돌아가려면 주문을 다시 시 전해야 합니다. 이 주문은 자신에게만 걸 수 있습니다.

허무불(虛無佛)의 이름을 부르고 주문의 어구를 반복하면서 마력 6점을 소비해야 합니다.

- 거대한 짐승의 해골 - 날카로운 이빨을 드러낸 입은 벌어진 채 멈추어 있고, 눈동자는 벽의 붉은빛을 반사하며 번뜩입니다. HO2는 이게 우마왕의 본체와 닮았다는 것을 깨닫습니다. 다른 탐사자들은 □ 오컬트 혹은 자연 판정 으로 거대한 소요괴의 머리임을 알게 됩니다. 흥해야는 우마왕의 딸이 아니던가요? 파초선은 원래 그의 아내인 나찰녀가 지닌 보배라 합니다. 그렇다면 이건....
- 주변 벽화 - 사당 벽면은 화염 속에서 몸부림치는 요괴들과, 하늘에서 떨어지는 신장의 그림으로 가득 차 있습니다. HO3과 HO4라면 그 안에서 나타와

호법신장을 구분할 수 있습니다. 우마왕의 목을 베는 나타의 그림 위엔 손톱자국이 활꺾어져 있습니다. 망은자가 보며 감탄합니다. “참으로 살아 움직일 듯 생생한 그림이군요! 화염산에 호법신장이 나타나 우마왕의 목을 베었다는 것은 유명하죠. 나타정도 되는 자가 고작 요괴 목을 베어야하나 싶지만.” 그는 가볍게 웃어 넘깁니다.

□ 벽화에 관찰력 판정

- 성공 시: 벽화 한쪽에는 파초선 모양으로 패인 흠이 있고 그것을 든 나찰녀가 우마왕과 나란히 서 있는 모습이 그려져 있음을 발견합니다. 파초선을 넣으면 꼭 들어갈 것 같습니다.
- 파초선을 넣을 시: 우르릉 하고 동굴이 울리더니 우마왕과 나찰녀의 사이가 갈라지며 숨겨진 통로가 드러납니다. 저 멀리 바람 소리가 들리니 바깥으로 이어지는 통로인가 보네요. 파초선은 다시 꺼내갈 수 있습니다.

🔴 "Intense" | Love Between Fairy and Devil BGM

그곳을 통해 나오면 바닥이 불타오르는 화염산의 한복판으로 이어집니다. 사불상은 발굽을 다각거리며 어디에 발을 디을지 몰라하다가 동실 떠오르기에 이릅니다. 날 수 있었어? 같은 소리나 하고 있으면 탐사자 발치에 둥글게 원을 그리며 불꽃이 타오르고 그 열기에 숨이 턱 막힙니다. 한 손엔 비파를 낀 홍해아가 다른 손으론 동그라미를 그리며 탐사자를 보고 있습니다.

“홍해아”

- 너힐 이대로 보내줄 리 없잖아. 남의 유품을 꿀꺽할 수 있을 줄 알았나.
- 삼장법사의 고기를 먹으면 불로영생이 된다던데 이걸 놓치겠어?

일대가 홍해아가 뿜어내는 불꽃으로 전부 불바다가 됩니다. 다른 요괴들이 경악하며 화염산을 올려다봅니다.

“큰일이다. 왕께서 진심으로 진노하셨다! 삼매진화때문에 모든 것이 불길로 화한다. 그렇다는 건 곧....”

화염산이 크게 진동하기 시작합니다. 탐사자들도 이 상황을 이해하게 됩니다. 저 화염산의 끄트머리. 화산이 곧 폭발하려 하고 있습니다! 여기서 추격전이 발생합니다. 망은자는 냉큼 연설을 사불상에 태운 다음 선두로 달려나가기 시작합니다. 이따금 놀란 연설의 비명소리도 들립니다.

“여러분은 알아서 오실 수 있겠죠? 자리가 모자라니 이해해 주시리라 믿습니다!”

저 도둑도 겸사 잡으면 좋겠죠.

EVENT. 약식 추격전

【규칙 요약】

1. 탐사자들은 매 턴 기본적으로 1칸 이동 가능합니다. 차례는 민첩 순으로 행동합니다.
2. 행동 판정이 따로 존재합니다. □ **건강** 혹은 **지능 판정**에 성공하면 행동 1회 추가, 어려운 성공 이상은 2회 추가 됩니다. 령게 생긴 행동 횟수를 소비해 1. 한 칸 더 앞으로 가거나 2. 뒤의 에너미 혹은 앞의 위험 요소를 없애거나 3. 자신의 뒤에 있는 탐사자를 지정해 한 칸 전진시킬 수 있습니다.
3. 위험 요소를 없애지 않는 한 전진할 수 없습니다. 실패 시 나아갈 수 없고 멈춰 있으며, 추가로 페널티가 주어지는 경우가 있습니다. (체력 감소, 혹은 후퇴)

【추가사항】

- 요괴는 1번째 칸, 탐사자는 3번째 칸, 사불상은 4번째 칸에서 시작합니다.
- 요괴 토큰은 3개를 준비하며 특성치나 기능치는 기본적으로 50을 상정하고 굴립니다. 난이도는 턴에 따라 조절해주세요.
- **(추가 룰)** 탐사자가 펄블 시 화염산이 흔들리며 전원 뒤로 1칸씩 이동합니다. 위험 요소를 마주한 탐사자가 행동 판정으로 위험 요소를 완전히 제거한 경우엔 다른 탐사자들이 판정 없이 넘을 수 있게 해주세요.
- 늘어진다 싶으면 한 라운드에 두 칸씩 용암에 잠기는 묘사와 함께 가라앉히는 것도 재밌습니다. 테플 때에는 요괴 세마리가 너무 빨리 처리당하는 바람에 매 라운드 2칸씩 용암에 잠겼습니다.

▶ 화염산 앞으로 가는 경로

출발 ● ● ● ● ● ● ● ● ● 도착

- (1) 요괴의 출발 위치. (토큰은 홍해아 1개, 부하 요괴 2개)
- (2) 위험 요소 없음.
- (3) 탐사자의 출발 위치.
- (4) 사불상의 출발 위치. (위험 요소를 무시하고 매 턴 2칸씩 앞으로 이동)
- (5) 땅이 갈라지며 붉은 용암이 솟구칩니다. 민첩 판정 실패 시 1D3 대미지.
- (6) 뜨거운 바람이 몰아쳐 눈을 뜨기 어렵습니다. 건강 실패 시 1칸 후퇴.
- (7) 위험 요소 없음.
- (8) 홍해아의 불길에 절벽이 무너져 바위가 굴러떨어집니다. 1대미지.
- (9) 짐승들이 질주해 일행과 충돌합니다. 회피 판정 실패 시 1D3 대미지.
- (10) 도착.

만약 요괴에게 붙잡힌 탈락자가 나온다면 아래 진행에 흥해아의 인질로 잡아주세요. 모두 도착한 후에 적당한 판정으로 도망치게 해주면 됩니다. 약식이니 이론상 3~4턴이면 도착할 수 있는데 주사위가 줄줄이 망했다! 싶으면 망은자로 한둘이라도 건져주세요. 대부분의 시련은 파초선 한 번 파닥이면 해결되므로 HO2가 활약할 수 있는 무대입니다.

1. 흥해아에게 비파를 돌려받으려고 하는 경우 - HO2는 상황이 어떻게 되었든 삼장법사와 동행해야하니 비파를 돌려 받고 싶을 것입니다. 하지만 비파는 자신의 의사를 밝힙니다. “언니! 난 여기서 복수를 완성할 거야! 나는 여기 남겠어!” 흥해아와 추격전 중에 전투를 해서 이긴다고 해도 돌려받을 수 없습니다. 다른 요괴들이 챙겨 달아납니다.
2. 망은자에게 이것저것 되찾기 - 연설은 돌려주나 탐사자와 동행하며 함께 이동합니다. 사불상은 주인을 떨구지 않으므로 버리고 갈 순 없습니다.

마지막 탐사자가 도착하는 순간, 귀를 찢는 폭음과 함께 산 정상에서 화염의 기둥이 솟구칩니다. 검붉은 연기와 함께 끓어오른 용암이 산비탈을 따라 모든 것을 삼키듯 내려옵니다.

바닥이 달궈져 발을 밟는 것만으로도 살갗이 화끈거리고, 공기는 숨쉬기조차 힘들 만큼 뜨겁습니다. □ 건강 판정 실패 시 체력 1점 감소. 멀리서 요괴들의 비명이 들려옵니다. 불길에 휩쓸려 타오르며, 혹은 바위에 깔려 부서지는 소리. 망은자는 탐사자 일행을 부르며 화염산 앞에 흐르는 강물에 어느새 번듯한 나룻배를 몰며 외칩니다.

“폭주한 상대니 승부를 내고 싶어도 지금은 떠나는 수밖에 없겠네요. 저 요괴는 호법신장이라도 선불리 싸움을 걸 수 없을 정도로 강하니까요. HO4씨가 물살을 빠르게 해주시겠습니까?”

하늘을 올려다보면, 새까만 화산재와 불덩이가 빗발치듯 떨어져 옵니다. 낮은 지옥이 열린 듯한 광경. 삼장 일행은 배에 몸을 싣고 빠르게 멀어져갈 뿐입니다.

바람이 불자 불길에 휩싸인 요괴의 육체가 바람에 타들어가는 종잇조각처럼 흩날립니다. 자신들이 서 있는 이곳이 진작부터 불계의 지옥이었다는 것을 깨닫습니다. 두 손을 모으고 염불을 외 수 있을까요? 지금 눈앞에서 불타죽는 자들이 요괴라 하나 그 고통은 지옥의 고통과 다를 바 없어 보입니다.

누군가의 입에서 작은 실소가 터져나옵니다. 그 웃음소리에 고개를 들면 망은자가 노를 저으며 빙그레 웃고 있습니다. 망은자는 별 일 아니라는 듯이 말을 잇습니다. 꼭 아래의 이야기를 다 할 필요는 없으며 ‘봉신계획’에 대한 언급을 하는 것으로 충분합니다.

▶ 검은 신화:오공 OST - Unfinished | 한글자막(Korean Lyrics)/ 트루 엔딩

“망은자”

- 마치 지옥같군요! 이곳이 불계에서 말하는 윤회의 끝입니다. 지옥에 가서 영원한 굴레에 빠지거나, 해탈하여 벗어나거나. 요괴에게도 감히 지옥이 주어질까요? 저는 의문입니다만.... 그런 눈으로 보지 마세요. 그저 수행자답게 논도하자는 겁니다.
- 제가 가장 싫어하는 말 중에 이런 말이 있죠. ‘누구나 부처가 될 수 있다’ 선골이 없는 자도 신선이 될 수 있다고 수행자의 길로 끌어들이는 짓들이요.
- 과거에 자행된 ‘봉신계획’이라고 들어보셨습니까? 지상을 어지럽히는 도사나 유망한 인간의 혼을 빼내 봉인하여 신으로 만드는 계획입니다. 그렇게 신이 된 자들은 모두 ‘광증’에 빠져 하늘을 망가트리고 지상에까지 악영향을 끼치고 있죠. 그렇기에 전 자질이 없는 자를 하늘에 올리는 것에 회의적입니다. 법사님은 맥의 제자들이 부처가 될 수 있다고 믿으시나요?

★ KP 정보

아직까지 **HO 0**. 봉신계획을 전달하지 않았다면 지금 공개합니다.

무슨 대답을 하던 그는 웃으며 **HO4**에게 인사합니다. “지금은 바빠서 다음에 다시 뵙도록 하죠. 좋은 동료들을 뒀군요.” 그리고는 풍덩. 강을 내려다보면 그의 흔적은 어디에도 없습니다.

마지막으로 본 발버둥치는 요괴들의 모습은 더 이상 그 무엇도 아니었습니다. 불길에 휩싸여 비틀거리는 팔이 한순간 인간의 팔처럼 보였고 짐승의 울음소리는 아이의 통곡에 겹쳐집니다. 끓는 동이에 죄인들을 던져넣어 온몸이 녹아내리고, 다시 원상으로 돌아와 끝없이 고통받는 그 세계.

무간지옥.

참고로 화염산 편은 싸울 여지가 많은 에피소드기 때문에 이후로 약 1년의 시간이 주어집니다. 손오공이 가출을 한다고 하면 이 타이밍에 자유롭게 시켜주신 후 관세음보살로 잡아오세요. 흐르는 시간을 안내하고 원하는 기능치를 **1d10**수치만큼 성장할 수 있습니다.

수행의 고난	
- 차치국의 세 도사가 찾아와 도교를 부흥시키고 절의 승려들을 노예로 삼았다. 이들을 구하고자하니 세 도사가 유명한 대당의 승려와 실력을 겨루고 싶다고 했다. 전원 승리 시 왕의 도사들은 신뢰를 잃고 쫓겨나 모든 승려가 해방됩니다. - 간파 판정 후 탐사자를 배치하여야 합니다. 제시되는 상황은 세가지 입니다. - 성공/실패는 탐사자가 제시한 해결 방법과 상황에 따라 적당히 처리해주세요. 비내리기 좌선해서 버티기 상자 안의 물건 맞추기	

유형	난이도	내용
----	-----	----

보	어려움	비내리기 대결
성공 : 1D100명의 승려 구출, 식량 (체력 2점 회복) 실패 : 이성치 1D3감소		
주먹	일반	좌선해서 버티기 대결
성공 : 1D100명의 승려 구출, 약재 (체력 2점 회복) 실패 : 이성치 1D3감소		
가위	일반	상자 안의 물건 맞추기
성공 : 1D100명의 승려 구출, 사탕 (이성치 2점 회복) 실패 : 이성치 1D3감소		

이번 모험에서 수행의 고난~그 동안 어떻게 지냈는지 쉬는 구간에 끼워넣는 이벤트입니다.

1년이라는 긴 공백이 있는만큼 탐사자들이 어떻게 지냈는지 양상이 많이 다를 것입니다.

중간 점검차 막간을 진행해주세요.



막간

◆ 막간. 달에게 부탁하네.

이야기의 전환점을 맞이하는 막간입니다. 연설을 메인으로 일곱 태양의 징조가 시작되기 전 아무것도 모른 채 즐겁게 축제를 즐깁니다. 금광사 편에서 연설이 하차하므로 여기서 최대한 추억을 쌓아주세요. 막간을 기준으로 본 시나리오의 분위기가 급격하게 어두워집니다.

♪

수행승들이여
언젠가 한 번은 칠태양이 떠오른다

형성된 것들은 무상하고
견고하지 않다 불안정하다
싫어하며 떠나라 사라져라

▶ "Desolate" | Love Between Fairy and Devil BGM

마을 거리에 등불이 켜지고 붉고 노란 등이 바람결에 흔들립니다. 오늘은 중추절. 보름달이 은쟁반처럼 차오른 밤, 도성의 거리마다 환희의 소리가 터져 나옵니다. 아이들은 손에 작은 연등을 들고 골목을 뛰어다니며 등불의 붉은 빛이 밤을 물들입니다.

곳곳에서 폭죽이 솟구치고 ‘팡!’ 하고 터지는 불꽃이 별빛처럼 흩날립니다. 달빛 아래 사람들의 웃음소리와 폭죽소리, 그리고 향 냄새가 뒤섞여 도시 전체가 극락 같은 풍경으로 빛납니다.

조사가능 지역

마을 광장, 작은 강

- 장소는 두개이나 원하는 곳이 있다면 더 둘러볼 수 있습니다. 대화하기 위한 최소한의 배경만 제공합니다.

【마을 광장】

해가 저물자 도성은 어둠 속에서 붉은 등불로 물듭니다. 거리는 향연기로 가득 차고 곳곳에 세워진 제단 위에는 과일과 술, 탕약과 종이돈이 올려져 있네요. 근래 전쟁과 요괴에 시달려 많은 사상자가 생겨 낯을 위로하는 자리도 함께 만든 모양입니다. 밤하늘에는 종이로 만든 연등이 줄지어 날아옵니다.

- 등 띄우기 - 각자 소원을 종이에 적어 등에 띄울 수 있습니다. 탐사자들이 적은 등에는 **행운 판정**을 통해 잘 날아가거나 어딘가에 걸려 고꾸라지거나 합니다.

“연설”

- 어느새 여기까지 도착했네요. 천축국까지 얼마 남지 않았죠. 이 여행의 끝에 여러분은 분명 경전을 가지고 당나라로 돌아가실 겁니다.
- 전 지고충을 추적하여 더 세상을 떠돌 생각이예요. 모험이 끝나면 무얼 하실 건가요?
- 소원으로는 모두가 평안하길 바라는 소망을 담았어요. (그리고는 **HO3**을 흘깃 보거나 의식하고 있는 묘사를 넣어주세요)

【작은 강】

▶ **【純音樂】食物語BGM - 戲語韶光 | 一小時版本**

사람들은 서로 건배하며 달을 우러러 소원을 빌고, 아이들은 등불에 이름을 적어 강물 위에 띄워 보냅니다. 흐르는 강물 위에서 등불은 마치 달빛의 조각처럼 반짝이며 흘러갑니다. 어떤 노인은 아이들에게 속삭입니다.

“오늘 밤 달의 그림자에서 토끼를 찾아낸다면 그 해는 반드시 복이 가득할 게야. 너희도 소원을 빌렴.”

노인은 옥토끼와 월궁 항아에 대한 이야기를 나누고 있습니다. 그의 이야기를 들으면 **HO 8. 항아와 예의 전설**을 입수합니다. 해당 핸드아웃은 세계관 상의 상식으로 이미 알고 있는 설정값이 됩니다. “항아는 후회하고 있을까요?” 라는 아이들의 물음이 들립니다.

- 등 흘려보내기 - 탐사자들은 작은 연등에 그리운 이의 이름을 적어 흘려보낼 수 있습니다. 최근 계속된 전쟁과 기아로 죽은 이들을 기리기 위해 형식이 바뀌었다고 하네요. 연설은 우(羽)라는 한자를 적습니다. 누구나 묻는다면 자신도 문득 기억나서 썼을 뿐 잘 모르겠다고 답합니다. 항아의 남편인 예(羿)를 적는 한자의 일부로 본인도 정확한 이유를 모릅니다.
- 폭죽놀이 - 아이들과 함께 폭죽을 터뜨리며 즐길 수 있습니다. 원하는만큼 사서 터뜨리며 놀 수 있습니다.
- 달보기 - 몇몇 아이들은 탐사자에게 “저 달 속에 토끼가 보이냐”고 묻습니다. **관찰력 판정** 성공 시 중앙에 붉은 얼룩을 보게 됩니다. 그 형상은 불길하고 마치 타들어가는 것처럼 보입니다. **이성 판정 (0/1)**

등불이 별처럼 박힌 하늘은 검푸른 장막처럼 가라앉아 있습니다. 그런데 은은히 빛나던 달은 홀연히 흐려지고, 어둠 속에서 서서히 또 하나의 거대한 불덩이가 솟아오릅니다.

▶ 入魔《烈火澆愁》動畫原聲帶 | Drowning Sorrows in Raging Fire OST

밤 중에 뜬 태양이라 불러야 마땅할까요? 하지만 그 광채는 따스함이 아닌 탐식의 빛을 띄고 있습니다.

붉디붉은 화염이 달의 윤곽을 삼켜버리고 마치 한순간, 거대한 짐승에게 물어뜯기듯 허물어집니다. 경악에 찬 사람들은 하늘을 우러러 보고 울부짖습니다.

“태양이 달을 잡아먹는다!”

한 개의 태양은 둘이 되고, 둘은 셋이 되어, 마침내 하늘에 뜨거운 빛이 겹겹이 겹쳐집니다. 백야, 흰빛이 아닌 적야. 그 끝없는 대재앙의 도래가 시작되었습니다.

바람은 피로 물든 듯 붉게 불어오고 강물은 비늘처럼 일렁이며 끓어오릅니다. 이 땅의 모든 생령은 본능적으로 깨닫습니다. 이것은 하늘의 분노라고. HO1은 **HO 9. 칠태양의 멸망 예언**을 입수합니다. 이도 HO1은 이미 알고 있던 정보로 취급합니다.

아이들은 노인에게 안겨 떨고 다른 이들도 겁에 질린 채 하늘을 올려다보고 있습니다. 갑자기 떠오른 여러개의 태양에 경악하기도 잠시, 머리가 아픈듯 연설이 머리를 감싸쥐고 주저앉습니다. 괜찮은지 살피면 연설은 눈물을 흘리고 있습니다.

▶ 【世界之外】「我即傳說」 版本主題歌《傳說》 | Beyond the World music

“지상이 다시 도탄에 빠지는구나....”

탐사자들이 입수한 핸드아웃이나 정보를 언급하게 해준 후 막간이 종료됩니다. 이후로는 세상이 타는 듯한 열기에 시달리며 사막화가 진행됩니다. 탐사자들이 보내는 1년간 여기저기서 싸움이 일고 요괴들도 달로 힘을 얻는 것이 어려워 악화됩니다. 모두가 괴로운 도탄의 시대가 찾아오며 지상은 생지옥으로 변합니다.

이후로 연설은 항아와 고취란으로 살았던 기억을 되찾습니다. 겉으로 내색하진 않지만 □ **심리학 판정** 시 무언가 숨기고 있다고 뜨며 거짓말을 하지 못하므로 아예 말을 회피하는 식으로 동행합니다. 1년간의 흐름동안 다섯개의 태양이 떠오릅니다. 이 사이 연설은 찾을 것이 있다며 양해를 구하고 3개월 정도 자리를 비웁니다. 예가 태양을 쏘 때 감췄던 화살 하나를 구하러 간 것입니다.

HO 8. 월궁항아와 예의 전설

옛적에 궁예라 불린 활의 신이 있었다. 그는 명을 받들어 붉게 타오른 열 개 중 아홉개의 태양을 쏘아 떨어트렸다. 세상은 구원되었으나 태양을 잃은 천제의 노여움으로 아내 향아와 함께 하계로 내려진다.

인간의 몸으로 늙어가던 예는 다시 신선을 꿈꾸어 서왕모에게 선단 두 알을 얻어왔으나, 하나를 먹으면 불로장생이요, 둘을 먹으면 다시 선경에 오르니. 향아는 이를 훔쳐 홀로 월궁으로 달아난다.

배신에 예는 충기를 잃고 제자에게 살해당해 비참한 최후를 맞이했다. 향아 또한 배신의 죄로 달의 궁궐에 갇혀 지금껏 홀로 윤회되어있다.

HO 9. 칠태양의 멸망 예언

옛 경에 이르길, 세상이 끝에 이르면 태양이 하나씩 솟아올라 모두 일곱이 된다고 하였다. 세상의 끝이 찾아와 바다가 마르고 하늘은 검게, 대지는 붉게 물들어 온 세상이 불바다 속에 잠겨 사라진다.

이는 단지 법이 쇠하고 중생의 어리석음이 불러온 종말이라.

삼계가 무상하거늘, 칠태양이 뜨기 전에 마음을 닦아 해탈을 구하는 자만이 그 불길 속에서도 길을 얻으리라.



금광사편

★ 금광사 전편

♪

연꽃은 시들어 검은 재가
손끝은 붉은 피에 젖었네

마음은 맑은 물 같으나
불꽃이 창자를 태우고
되레 울음이 되어 돌아오네

📺 Moonlight Blade Soundtrack 醉饮千山 Jiuhua Night

탐사자 일행이 제새국의 국경을 넘은 순간 악취가 코를 찌릅니다. 바람에 실려온 썩은 곡식 냄새와 더러운 물의 찌든 내음이 뒤섞여 숨을 턱 막히게 만듭니다. 마을이라 부르기조차 민망한 흙벽촌에는 굶주림에 지친 이들이 나무 껍질을 우물거리며 땅을 긁고 있습니다.

제새국은 주변 나라들로부터 조공을 받는 가장 큰 나라였습니다. 서량여국조차 이들을 상국으로 모시던 것을 떠올릴 수 있습니다. 금광사라는 큰 사원이 있어 신세를 질 요량이었던 입장에서 난감할 수밖에요.

비교적 번듯한 옷을 입고 있는 탐사자 일행을 보자 자비를 베풀어 달라며 구걸을 합니다. 연설은 그들을 동정하여 자신이 지닌 재력을 여기서 모두 소모합니다. 연설을 통하거나 탐사자들이 재력을 소모하면 제새국에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.

- 제새국의 정황 - 원래 제새국은 금광사 보탑으로 유명한 곳이었다. 늘 상서로운 구름이 떠다니며 금빛을 뿌리던 축복받은 나라로 예언의 승려도 이곳에서 태어날 것이라는 소문도 있었다. 하지만 여러 개의 태양이 뜨던 밤 피의 비가 내리더니 금광사에서 모시던 비보가 사라졌다. 이후로 나라가 단숨에 몰락했다.
- 금광사의 상태는? - 스님들은 누명을 쓰고 금광사에 갇혀있다. 당신 일행에도 승려가 있는데 정체를 숨기는 것이 좋다. 얼마 전에도 이곳을 돕기 위해 들어온 승려가 금광사로 끌려갔다. 그 사람도 당나라에서 왔다고 했다.

지금까지 부지런히 탐문하며 이동했다면 탐사자를 앞서갔던 당나라의 승려가 이곳에 감금되어 있다는 소식을 접합니다. 현담선사라는 것을 예측할 수 있겠죠. 자연스럽게 금광사로 이동하게 됩니다.

【금광사】

멀리서 보면 금빛으로 빛나는 기와와 화려한 현판의 절로 보이지만, 가까이 다가갈수록 그 광채는 음산합니다. 이름처럼 황금이 아니라 피로 도금한 듯한 인상입니다.

대문은 굳게 닫혀 있으며 기둥마다 묘하게 일그러진 불상이 서 있습니다. 석상들의 미소는 자비롭기보다 조롱에 가까운 기괴한 웃음으로 보입니다. 피의 비가 내린 뒤로 음산한 기운에 인해 비틀린 것 같습니다. 금광사 내부와 보탑으로 향할 수 있습니다.

전각에 황금빛 불상이 훼손되어 있습니다. 방치된 향로에서는 연기가 피어오르지 않고 그저 검은 재만 남아 있습니다. 위엔 무수히 많은 연등이 걸려있지만 하나 같이 쇠냄새가 납니다. 안을 살피면 승방으로 이동할 수 있습니다.

- 승방 - 불빛이 거의 없는 좁은 방에 스님들이 갇혀 있습니다. 피골이 상접했지만, 눈빛만은 꺼지지 않고 있습니다. 그들은 기도를 멈추지 않고 읊조리지만 기력이 쇠했는지 갈라진 목소리가 뒹어져 들립니다. 대화를 걸 수 있습니다.

“스님들”

- 피의 비가 내리더니 금광사의 보배가 사라졌습니다. 왕이 책임을 우리에게 물어가둔 이후로 금광사 자체가 일그러지기 시작했어요. 저희는 이곳에 갇혀 기도를 올리는 것이 고작입니다. 당신들도 왔다는 걸 들키면 잡힐 거예요. 조심하십시오.
- 대당에서 오신 분은 보탑에 묶여계십니다. 사형 예정이니 지금 내려가면 늦지 않게 만날 수 있을겁니다.
- 보탑 - 보탑을 오르면 안에 별도의 법당이 있습니다. 벽에는 연꽃이 검게 변한 벽화가 이어져 있고 가운데 누군가 뒤돌아 앉아있습니다. 몸이 줄로 메여있고 여기저기 핏자국과 부러진 나무 조각 따위가 굴러다닙니다.

꿇어앉은 사람을 부르면 얼굴이 드러납니다. 몸에 흙먼지가 묻었을언정 상처 하나 없이 멀쩡합니다. 현담선사는 HO1을 어릴 때와 다를 것 없이 대해 마치 유년기로 되돌아간듯한 착각을 심어줍니다. □ **심리학 판정**에 성공하면 그가 거짓 없이 말하고 있으며 HO1뿐만 아니라 연설을 눈여겨보고 있다는 사실을 알게 해주세요.

“현담선사”

- 오는 줄 알고 있었다. 먼 길을 돌아왔구나. 몰라보게 자랐어.
- 이곳에 있던 일이나 요괴에 대해 묻고 싶은 것이 많을 것이다. 하지만 가장 선행되는 것은 이들의 구제지.
- 너희처럼 먼 길을 거슬러 내려온 자가 있다. 지금 왕궁에 가면 만날 수 있겠구나.

돈금없는 만남과 부탁. HO1가 몇 가지 근황을 묻는다면 솔직히 답해주세요. 벌레와 요괴에 대해 묻는다면 드물게 눈을 뜨고 ‘그것에 대해서는 이곳의 일이 마무리되면 설명해주마. 일단 이들을 구해다오.’라고 말합니다. 연설에 대해 물어도 ‘지금은 중요하지 않다.’라고 답합니다. 떠나지 않겠다고 떼를 쓰면 그대로 며칠 흘려버리세요. 임무를 완료하기 전까지 입을 열 생각은 없습니다.

【왕궁】

왕궁은 겉보기에 여전히 화려했습니다. 기와는 햇빛에 반짝이고 붉은 담장은 굳건했으며, 정문에는 병사들이 창을 들고 서 있었습니다. 그러나 가까이 다가서자 화려함은 껍데기일 뿐이라는 사실이 드러납니다.

앞 뜰에는 잡초가 무성했고, 분수처럼 솟아야 할 연못은 탁한 물만 고여 있었습니다. 당신들이 방문하면 때마침 왕의 감탄사가 알현실 바깥까지 들립니다.

“오오! 자네가 정녕 이 나라를 구해줄 도사란 말인가! 밖에 찾아왔다는 자는 뭔가? 나는 더 이상 승려는 믿지 않아! 다시 돌려보내라고 해라!”

“그래도 폐하. 여기까지 찾아온 승려라면 숨씨가 있지 않겠습니까? 한 번 들어보시지요.”

▶ 不気味な口あたり

이미 안에선 사태를 해결하기 위해 도사를 부른 모양입니다. 지난 고난을 생각하면 또 사기꾼이 아닌가하는 기분이 듭니다. □ **지능 판정**에 성공하면 어투는 고상하나 어쩐지 익숙한 목소리라는 것을 알 수 있습니다. 여의진선의 목소리입니다.

탐사자 일행이 들어서면 위풍당당한 표정을 하던 여의진선의 표정이 단번에 구겨집니다. 왕이 무슨 일인가 묻는다면 수행중에 만난 귀인이라며 도움을 줄 능력이 있는 자니 이번 일에 힘을 보태게 하겠다며 정중하게 물러납니다. 그렇게 여의진선을 따라 쉴 수 있는 방으로 안내됩니다.

“여의진선”

- 네 녀석들이 예상한대로 복수하기 전에 죽을 수 없다고 생각하여... 됐다. 굳이 말해 뒀해. □ **지능이나 심리학 판정**에 성공해야 뒀 이야기를 들을 수 있습니다.
- 악한 일을 안 하면 죽지 않는다. 간단하잖아? 지금껏 그런 굴욕을 겪으며 살아남은 거지. 방금 일도 연장선이었는데 마침 그 현당선사란 녀석이 금광사에 붙잡혀 있다지? 여기서 벌어진 문제라면 이미 내가 범인을 알고 있단 말씀이야.

- 이곳의 비보를 훔친 건 앞바다에 사는 용왕의 짓이다. 하지만 나도 방해꾼이 끼는 건 귀찮으니 너희 둘이 날 도와. (HO2와 HO4를 골라냅니다) 도와주면 이야기도 잘 풀리고 현당선사에게 내가 복수도 할 테니 모든 게 해결된다.
- 오늘은 30년에 한 번 있는 물길이 열리는 밤이니 마침 잘 되었지. 그 길로 용궁까지 내려가면 돼.

그의 목적은 일을 해결해서 현당선사에게 자신 안에 있는 요괴를 없애게하거나 그를 죽여 설욕이라도 할 생각입니다. 그렇게 이야기를 하고 있으면 어디선가 섬뜩한 시선이 느껴집니다. 시선을 옮기면 창가에 날개짓을 하고 있는 지고충이 보입니다. 탐사자들이 자연스럽게 그것을 추적하게 해주세요.

▶ 半月國(《天官賜福》動畫配樂)

가까이 다가가자 벌레 떼가 훑날립니다. 한둘이 아니었네요. 벌레의 궤적은 마치 길을 가리키듯 이어집니다. 추적하면 숲속의 거대한 벌집 같은 구조물을 발견합니다. 입구를 지나면 그곳은 단순한 동굴이 아니라는 것을 깨닫습니다. 인간의 살점이 엉겨 붙은 미로. 바닥은 끈적이며, 벽에는 희미한 인간의 살결 같은 무늬가 남아있습니다. 지금까지 사라진 살덩이는 혹시.... □ 이성 판정 (1/1D4)

EVENT. 미로찾기

규칙은 매우 간단합니다. 매 라운드 주사위를 굴리며 상황 RP를 즐겨주세요.

【규칙 요약】

1. 한 라운드에 탐사자 전원 1D2 주사위를 두 개씩 굴립니다.
2. 같은 숫자가 나오면 성공, 다른 숫자가 나오면 해매게 됩니다.
3. 같은 숫자를 세 번 띄우면 중앙에 도착합니다.

길잃은 탐사자들은 □ 행운 판정 혹은 항법 판정을 진행하고 실패하면 1D2의 부상을 입고 성공하면 별 문제없이 동료들과 합류합니다. 최대 5라운드까지 진행하며 합류하지 못한 경우에도 아래의 진행으로 넘어갑니다.

미로를 빠져나온 자의 앞에는 웅크린 공요괴가 있습니다. 도착한 것은 이 공간의 중심부인것 같습니다. 공은 마치 절을 하는 듯한 모습으로 앞에 불단을 모시고 있습니다. 요괴의 공양은 마치 뒤틀린 불교 의식을 훑내 내는 듯 보입니다.

“흑풍괴”

- 정말 그분의 말씀대로군요. 제 이름은 흑풍이라 합니다.

- 현담선사님께서 곧 제자가 찾아온다 하셨습니다. 육체는 금광사 아래 메여계시지만 그분의 수족은 여기저기에 있으니깐요. 보살행을 한다는 것은 늘 어려운 일이죠. 그분은 스스로의 행복을 구하지 않고 모든 중생들을 구하려 하니 저처럼 감화된 요괴도 있는 것입니다.
- 현담선사의 목적 - 그분은 구원자를 길러내는 것. 자신과 같이 세상에 헌신할 수 있는 이들. 까마득한 정신적 수양을 이뤄 생불이 될 그릇을 선별한다. 대체로 천인의 혼이 간택된다.
- 이곳은 뭐하는 곳? - 악인의 살점을 모아 향을 올리고 정토를 만드는 곳.
- 네가 하는 일은? - 죄를 없애는 일. 악인을 윤회시켜 후생에 구원자가 되길 벌어준다. 요괴를 해쳐도 악행이 아닌 이유는 요괴에겐 윤회가 없기 때문이니 요괴에게 당한 인간은 어떠한 생을 살았던 무고한 죽음이 된다. 벌레를 이용해 악인을 죽이는 것은 나다.

대화가 마무리되면 그는 현담선사가 남긴 것이라고 이 함을 열어달라고 내밉니다. 서량여국을 건너왔으니 이 안에 벌레가 든 것이 아닌가 의심스럽겠지만 아니라고 딱 잘라 말해주세요. 상자를 열면 금빛 알이 하나 놓여있습니다.

★ KP 정보

알의 정체는 '정토'라고 부르는 꿈 결정화 장치입니다. (물북 267p)

꿈의 세계에서 무언가와 접촉하는 장치지만 이곳에선 무한한 억겁의 시간을 보낼 수 있도록 개조되어 있습니다. 꿈의 세계에 버려진 현담선사의 정신과 접촉하여 영원한 수행의 길로 접어들 수 있습니다.

그 상자를 열고 금빛 알을 확인하면 연설과 HO1 그대로 잠이듭니다. RP금지 상태가 되며 둘은 깊은 잠에 빠진 것으로 보입니다. 도술을 쓰거나 다른 탐사자들이 힘을 써도 깨어나지 않습니다.

▶ 대몽귀리 OST 🥹 大梦归离(대몽귀리) - 李宇春 [가사/해석/번역]

“공요괴”

- 두 분이 그릇이 될 인재라면 해쳐 나오실 수 있을 것입니다. 얼마나 걸릴지는 저도 모르겠네요. 인간에겐 독이니 깨어나지 못하면 죽겠지요.
- 그릇이란? - 오래전부터 이 멸망은 예견되어 있었다. 현담선사님은 젊은 시절 '텅 빈 어둠에서 흘러들어온 자'에게 종말에 대한 경고를 들었다. (이 정보를 입수하는 순간 소실 되었던 HO 6. 알 수 없는 자의 기록의 기억이 돌아옵니다) 그래서 구원자를 직접 만들기 시작하셨다.

잠든 둘을 이대로 방치하고 떠날 순 없는 노릇입니다. 하지만 여의진선과 용궁의 일을 해결도 시급하지요. 여의진선은 지체하면 물길이 달힐 거라 따지기 시작합니다.

자연스럽게 HO3와 연설에게 말기고 떠나게 해주세요. 절대 떠날 수 없다고 한다면
공요괴가 대인기능을 사용해서라도 보내줍시다. 납득하지 못하면 설득 기능치를
80정도로 설정해두고 비겁하게 설득하세요. 후편은 두 갈래로 나뉜 팀이 번갈아서
진행합니다.

장면이 전환되며 앉아있는 현담선사의 모습이 비춥니다. 그는 어느새 염주를 손에 쥐고
알을 하나하나 손끝으로 넘기며 세고 있습니다. 딱 하나 부족한 알에 손이 헛돕니다.

“현담선사”

- 중생과 부처. 나와 너는 둘이 아니지.
- 모두가 하나이며 중생을 구제하지 않고는 깨달았다고 할 수 없다.
- 내가 찾은 낱알 중 유일하게 고귀하지 않은 영혼아. 백천만억 겁을 건너....
- 부처의 본분을 이행하길.

까득하고 비어있는 한 염주알을 넘깁니다. 독백 연출이 끝나고 개인진행으로
넘어갑니다.

★ HO1 개인 진행

▶ 비를 굿다

당신은 눈을 뜹니다. 앞은 흐린 안개로 가득하고 발 아래엔 길도 나지 않았습니니다.
언제부터 걷고 있었는지, 왜 여기 있는지 알 수 없습니니다. 납치를 당했나? 꿈인가?
기억은 희미하게 흩어집니니다. 한참을 걷다 보면 안개 속에서 한 아이가 나타납니니다. 그
아이는 어쩐지 당신이 아는 누군가를 닮았습니니다.

“???”

- 어서 와. 세상에 종말이 찾아왔구나. 네가 여기 왔다는 것은 예언이 순조롭게
진행되고 있다는 증거야.
- 궁금한 게 많을 텐데 물어도 좋아. 어차피 시간이 흐르면 그것이 무엇이든 상관
없어질 테니까.
- 나의 이름은 금선자. 이를 알아도 딱히 변하는 건 없지만, 이전엔 금선동자라
불렸단다.

아이의 목소리는 맑으면서도 무겁습니니다. 그가 손가락으로 가리키자 안개는 갈라지고
거대한 궁전이 드러납니니다. 궁전은 화려하나 그 화려함은 붉은 피와 불길로 물들어
있었습니니다. 비단 장막 사이로 들려오는 것은 음악이 아니라 고통의 절규. 옥좌 위에는
요사로운 눈동자를 가진 한 여인이 앉아 있습니니다. 그 얼굴은 언뜻 HO2의 얼굴과
닮아있습니니다.

“금선자”

- 놀랄 것 없어. 이건 나의 기억조차 아니야. 만물의 전생의 전생, 더 오래 전의 기억일 뿐이지.

궁전 안은 잔혹한 연회가 벌어지고 있습니다. 사람의 머리를 장식처럼 매달고 피로 가득 찬 잔을 기울이며 웃음이 터집니다. 궁인들은 명령에 따라 살점을 요리로 바치고 불길에 휩싸인 고문들에서는 검은 연기가 하늘로 오릅니다. 비파 소리에 맞춰 세 여인이 웃으며 앉아 있는 광경은 더욱 섬뜩합니다. 호화로운 식탁의 반대편에 두 사람의 자리가 나자 금선자는 그 자리에 가서 앉습니다. 탐사자도 자리에 앉으면 옥좌위의 여인이 비죽 웃으며 말을 건넵니다.

“승려여, 네가 구하려는 중생이 이토록 어리석고 가련하다. 어찌 이런 세상을 구제하려 하느냐?”

“금선자”

- 구한다는 것이 무엇인지 깊이 생각해 본 적 있느냐?
- 세상에 칠태양이 뜬다면 그것은 옥황상제가 ‘외우주에서 온 자들’을 쫓아내기 위해 지상을 멸함이며, 부처들은 손을 쓸 수 없고, 신선들은 요괴와의 전쟁으로 휩쓸리게 될 것이다.
- 우리는 작고 무력한 존재지.

그 순간, 옥좌 위 여인의 목이 떨어져 탁자에 구릅니다. 잘린 목에서 여우 꼬리 모양의 안개가 피어올라 천장을 메웁니다. 정신세계이므로 이성 판정은 생략합니다. 안개 뒤에서 낮게 속삭이는 목소리가 들립니다.

“엿보기 구멍인가? 곤란해. 곤란해. 법사님은 아직 여길 볼 자격이 없어.

피를 흥뻑 적신 망은자의 모습이 지나갑니다. 그는 탁자를 가로질러 그 머리를 잡고 함부로 버릴 수 없으니 “화과산에 던져놔야겠다.” 라는 소리를 중얼거립니다. 그러나 금선자는 태연하게 탐사자를 바라봅니다.

“금선자”

- 네가 머물 정도에서 앞으로 백 척 만척의 시간이 흐른다. 바깥에서는 찰나의 시간이지.
- 견디지 못한다면 죽겠지만 무사히 깨어나도 ‘이전의 너’는 아니야. 괜찮다. 나도 나를 이곳에 버린 채 살아가고 있고, 너도 그렇게 될 뿐이니.

그 순간, 삼장은 사방의 환영이 흔들리며 불꽃과 피바다 속에 빠져드는 듯한 감각에 휘말렸습니다. 고통받는 사람들, 무참하게 살해당하는 사람들. 이것을 보며 자비심이 깃들 때까지 빠져나갈 수 없는 무간지옥이 시작됩니다. 이후엔 금선자와 충분한 대화를

할 수 있게 해주세요. 깨달음에 관한 이야기보다는 원하는 삶이 있었는지 만들고 싶은 세계에 대해 이야기합니다.

▶ 畫中人(《天官賜福》動畫配樂)

적당히 이야기가 진행되어 탐사자에게 세월이 흘러갑니다. 정토에선 몇 천 년간 인간이 이룬 역사와 비극을 끊임없이 전시하며 보여줍니다. 여기서 탐사자가 원하는 만큼 시간을 보낼 수 있습니다. 며칠에서 몇십 년까지 금선자와 시간을 보냈다고 해주세요. 다만 너무 많은 세월을 보내 캐릭터가 아예 바뀌는 것은 지양해주세요. 테플에선 약 7년의 세월을 보낸 후 수보리가 찾아왔습니다.

당신은 세월의 무상함을 느낍니다. 이렇게 몇억 년이나 금선자와 대화하다 보면 자신도 마침내 자비를 깨닫게 될까요? 타인에게 자신을 희생하고 태양을 삼켜 지상을 지키게 되는 걸까요? 그런 생각이 아른거리는 와중 누군가 정토를 침범하듯 들어옵니다. 금선자는 그를 보며 깉듯이 인사를 합니다.

“금선자”

- 석가여래의 제자, 아라한. 수보리 존자이십니까.
- 당신은 산속으로 숨어들어 인간의 구제를 포기한 것으로 기억하는데 어째서 저의 정토에 찾아오시는지요. 하산한 이후로 저의 사형도 아닌 것으로 압니다.
- 세계가 절멸해도, 중생이 고통에 몸부림쳐도 영원히 외면하시기로 하셨는데 마음이 변했습니까?

▶ Mushishi OST 2 - Ganpuku Me Wazawai

“수보리”

- 관세음보살의 간곡한 부탁때문에 어쩔 수 없었다. 나도 남의 공간을 뒤흔드는 건 성미에 맞지 않아. 그 아이는 네가 멋대로 다룰 수 있는 사람이 아니다.
- 내 제자의 스승이니 돌려다오.

그는 탐사자의 의사에 무관하게 고개를 들게하고 눈을 맞춥니다. 그 순간 떠내려오는 한 아기가 보입니다. 강보에 싸여 늪지나 다름없는 물살에 위태롭게 오르내리며 진흙 범벅의 모습입니다. 청년 모습의 현당선사가 그 아이를 건져 올리는 장면이 천천히 지나가며 다시 수보리의 얼굴이 보입니다.

“수보리”

- 이곳에서 나가야 한다. 네가 해야 할 일은 중생의 구제가 맞으나 그걸 위해 희생하기에 이른다.

- 가장 낮은 곳에서 태어난 텅 빈이야. 내 모자란 사체가 네게 자신의 이름을 준 것은 분명 다른 기대가 있어서일 것이다. 그것마저 무감해져 모든 것을 버렸을 뿐.
- 네가 해야 할 것은 중생의 구제이지, 공허에 삼켜지는 것이 아니다. 경전을 찾아라. 그 안에 이 사태의 열쇠가 있다.

▶ "All Flowers Fall" | Love Between Fairy and Devil BGM

수보리가 당신을 밀어내자, 바닥이 꺼지는 듯 무너져 내립니다. 떨어지며 보이는 것은 거대한 태양과 그 너머에서 다가오는 외우주의 공허. 그 빛에 먹히듯이 시야가 점점 밝아지다 붉어집니다. 머릿속에 한가지 고민이 스칠 것입니다. 종말이 다가온다. 재앙을 막기 위해서 나는 무엇을 해야 하는가?

★ 금광사 후편

배경은 왕성. 정신을 잃은 HO1과 연설을 함께 옮겨두었습니다. 여의진선은 먼저 내려가자고 갯판친만큼 탐사자 일행에게 실시간 연락이 가능한 수단을 내어줍니다. 그는 귀에 걸린 꽃 모양 귀걸이를 떼어내 HO3에게 던집니다.

“여의진선”

- 내가 먼저 내려가자고 했으니 문제가 생기면 알 수 있게 해주지.
- 이 보패는 거리가 아무리 멀어도 소리를 전한다. 더는 바라지 마라. 깨어나면 보고해.

상황은 번갈아 묘사되며 두 개 다 실시간으로 진행되고 있습니다. 일단 여의진선과 HO2, HO4가 먼저 바닷속으로 들어갑니다. 귀걸이를 통해 탐사자들이 서로 다른 파트를 진행 중에도 대화할 수 있게 해주세요. 실시간으로 전화하듯 실황 하는 것이 중요합니다. 조용히 보기만 하면 심심하니까요.

【심해 - 1】

▶ 16.靑龍物語 청룡 이야기 / Tales of Blue Dragon

호수 속으로 몸을 던지는 순간 차가운 물결이 온몸을 감싸며 머리 위의 빛은 점점 없어집니다. □ 수영 판정 혹은 건강 어려움 판정에 성공하면 무던하게 깊은 바다로 빠져들어 갑니다. 실패하면 체력이 1점 감소합니다.

깊어질수록 풍경은 낮설어집니다. 이윽고 검푸른 어둠만 남지만 스스로 빛을 내는 존재들이 심해의 길을 밝힙니다. 푸른 해파리가 등불처럼 떠다니고 바위틈의 붉은

산호가 물결을따라 흔들립니다. 비취빛으로 일렁이는 궁전에 들어서면 탐사자 일행을 세 명의 용족 형제가 기다리고 있습니다. 겉모습은 인간 같지만, 기동을 감은 용의 꼬리와 손가락 사이로 긴 물갈퀴가 보입니다.

“심해의 삼 형제”

- 태양을 띄운 것도, 성물을 회수한 것도 하늘의 뜻이다. 감히 우리를 막을 것인가? 그분이 바라시는 것은 지상의 멸망. 인간이야 시간이 흐르면 다시 태어나 문명을 이룬다.
- 상제의 명을 너희가 감히 막는다면 죽여 밀거름으로 삼겠다.

이에 **HO4**는 난처한 상황에 빠지게 될 것입니다. 정말 옥황상제의 명이라면 그 의지에 반하는 것이니까요. **HO4**가 이 말을 진실이라고 믿는다면 이들을 공격할 때마다 1점의 이성을 소실합니다. 믿지 않는다면 평소처럼 싸울 수 있게 해주세요. 전투는 아래 데이터를 참고하여 1라운드 진행 후 지상에 있는 탐사자들의 시점으로 넘어갑니다.

ENEMY. 거만한 심해의 주인들

근력 70 건강 50 크기 80 민첩성 50 지능 65 정신력 50

체력 7 평균 피해 보너스 1D4 마력 10 이동력 8/10수영

(심해인 개조 버전을 사용합니다. 체력은 낮고 무기 대미지를 제외합니다. 자세한 설명은 룰북 299p)

라운드당 공격 횟수: 1

근접전 공격: 45% 1D6+피해보너스

회피: 25%

장갑: 피부와 비늘로 1점

왕자는 세 체가 존재합니다. 3:2 전투로 세 왕자 중 마지막 한 명이 남으면 체력을 10점 늘리고 모든 기능치를 10%씩 추가합니다. 난이도는 탐사자를 보고 조절해 주세요. 여의진선은 전투에 참여하지 않고 탐사자들이 대미지를 입을 때 자신의 도술로 1회씩 무효화해줍니다. 만약 즉사 판정이 날 것 같다면 또 도와줘도 좋습니다.

【지상 -1】

▶ 濁杯照影

연설은 여전히 잠들어 있고 **HO1**이 먼저 깨어납니다. **HO3**이 쥔 귀걸이에서는 심해에서 들려오는 목소리가 맴돌고 있습니다. 상황을 설명하고 심해조와 대화할 시간을 주세요.

하지만 바깥은 심상치 않습니다. 먼저 들려오는 것은 비명, 첫소리, 수많은 발자국. 창으로 밖을 내다보면 굶주린 백성들의 눈은 충혈되어 짐승과 같은 빛을 내고 있습니다. 왕궁을 향해 밀려드는 인파는 거대한 파도처럼 성문을 두드립니다.

하늘에는 하나의 태양이 더 떠올라 세상을 태우고 있었습니다. 여섯 번째 태양이 인간을 광기에 빠져들게 만들고 있음을 직감합니다. 남은 자들은 서로를 뜯어먹으며 연명하고 이제 그 손아귀가 성문을 찢고 있었습니다.

“먹을 것을 내놔라! 왕의 살을 뜯어라!”

쇠로 덧댄 성문이 부서지고 틈새로 피 묻은 손들이 들이닥칩니다. 창을 든 병사는 순식간에 쓰러져 팔과 다리를 뜯기며 비명을 남깁니다. 붉은 핏물이 분수처럼 솟아 계단을 물들입니다.

아래엔 수많은 사람들이 올라오고 있고 인간을 해치고 빠져나갈 수도 없는 노릇입니다. 성 위로 대피하게 유도해주세요. 곧 무너져가는 세상 속 마지막 길이 펼쳐집니다.

【심해 -2】

전투를 계속 진행해 마무리하게 해주세요. 그들을 격파하면 아래의 주문과 성물을 얻을 수 있습니다. 패배 지문은 준비되지 않았으므로 힘내주세요. 패배 시 그대로 도망쳐 지상조와 합류하거나 **HO2,4**가 로스트 중 골라주시면 됩니다.세 왕자가 패배하면 품에 사리자를 넣은 보석함과 주문을 발견할 수 있습니다.

“사리를 이용해서 비술을 사용하면 우리는 살아남을 수 있을 것인데....”

“새로운 태평천하가....”

복귀한다면 □ **수영 판정**을 통해 단숨에 도착할 수 있습니다. 실패했다면 소용돌이에 휘말려 조금 늦게 합류하게 됩니다. 사불상이 대기하고 있다가 탐사자 둘을 태우고 여의진선은 이참에 떨어집니다.

HO 10. 주문: 천개의 화신, 가면을 가진 자 (룰북 252p)

비용: 참가자 한 명 당 마력 1 이상.

시전 시간: 3라운드

이 주문을 사용하기 위해선 그의 정체를 간파하고 진정한 이름으로 불러야 한다. 허무불, 텅 빈 어둠에서 흘러 들어온 자, 천개의 화신, 가면을 가진 자.

그를 돌려보내기 위해선 신의 정신력 25당 1씩의 마력이 필요하다. 성공 확률은 기본적으로 5%로 성공과 실패 여부와 상관없이 정체를 간파하는 것만으로 잠시간 묶어둘 수 있다.

HO 11. 성물: 금광사의 사리자

부처의 사리. 10점의 마력을 머금고 있다. 중생을 구하고자하는 용도가 아니면 소모할 수 없다. 이에 대한 판단은 탁 내에서 상의 후 결정한다.

【지상에 합류】

▶ 09 - La voix sombre 02 ~ Magi –Up to the volume on Balbad– (OST) - [ZR]

붉은 계단 위, 왕궁 앞뜰은 피와 불길에 잠겨 있습니다. 굶주린 무리가 짐승처럼 성문을 뚫고 들어오자 삼장 일행의 등 뒤로 살육이 파도처럼 몰려듭니다. □ **민첩 판정**의 성공해도 아슬아슬하게 피할 뿐, 곧 따라잡힐 것 같습니다. 실패했다면 홀연히 나타난 현담선사가 그를 구합니다.

“현담선사”

- 생각지도 못한 일로 곤란해졌어. 제자의 제자를 위한 일이라며 나의 정토를 어지럽히시니 결국 불러 나왔지. 인세에 관여하기 싫어하더니 인연만이 그분을 움직이는구나.
- 너를 그곳에 더 붙들었다면 무언가 달라졌을까? 말해보거라. 네가 더 나은 존재가 될 수 있었는지를.
- 중생의 고통은 내가 막을지니 너희는 길을 잃지 말거라. 여행의 끝에 반야를 얻기를. 올라가서 태양을 마주 하렴.
- 네가 고취란을 죽였나? - 기억하지 않는다. 쓰이지 못할 그릇은 깨트릴 뿐.
- **HO1**에게 애정을 주긴 했나? - 그 아이를 거둔 것은 세상을 위함이고 내 안엔 부처도 없고, 자비도 없다. 거짓된 애정은 허이니 덧불일 필요는 없지.
- **HO2**를 본다면 - 네가 아라한의 제자구나. 신기한 인연이야.

▶ 1시간 | 요네, 잊히지 못한 자 - 롤 챔피언 테마 ✕

현담선사가 인사하면 직감적으로 더는 만날 수 없다는 것을 깨닫습니다. 마지막 대화가 마무리 되면 그는 우리 앞에 서서 두 팔을 벌립니다. 칼과 창 대신 몸과 법구 한 구절뿐. 염송이 울려 퍼지자 우리의 발걸음이 잠시 멈추지만 광기에 사로잡힌 그들은 곧 다시 달려듭니다.

살점이 찢기고 피가 튀어도 입술에선 고요한 염송이 흘러나옵니다. 피의 소용돌이 속에서 그의 음성은 등불처럼 울려 퍼지고 그 틈에 탐사자는 계단을 오를 수 있습니다. □ **정신력**

판정에 실패하면 살을 뜯는 소리에 차마 걸음을 옮길 수 없습니다. 다른 탐사자들의 도움을 받으시다.

가까스로 성루에 도착하자 태양이 한층 더 가까워 보입니다. 그 빛은 눈을 찌르는 창과 같아 차마 오래 바라볼 수도 없습니다. 아래 보이는 강은 바싹 말라 굴곡진 바닥을 드러내고 숲은 장작더미로 타올라 불바다에 잠겨 있습니다.

멀리서 들려오는 것은 기도와 절규가 뒤섞인 음성. 사람이던 요괴던 모두가 불길 속에서 구원을 찾아 울부짖으나 태양은 자비 없이 타오르고 있었습니다. 여섯 번째 태양의 형상은 이제 괴물의 입처럼 보입니다. 왕성의 꼭대기에서 바라본 그 광경은 삼라만상의 종말. 이 아래는 무간지옥.

구원은 없고 우리의 마음은 아직 부처가 되지 못했으며.... 그런 생각을 하는 것도 잠시, 지금껏 잠들어있던 연설이 인기척을 냅니다. 정신이 돌아온 연설은 주변을 둘러보며 주변이 어떤지 묻습니다. 상황을 이해한 후 연설은 담담하게 하늘을 바라봅니다. 연설에게 더 추궁하지 않아도 자신의 품에서 공공 싸매진 짐을 HO3에게 건넵니다.

“연설”

- 방법이 하나 있어요. 하지만 태양을 전부 없애기엔 턱없이 모자랍니다.
- 잘 들어요. HO3. 당신은 이전에 영웅으로서 땅을 누비고, 열 개의 태양을 쏘아 지상을 구했습니다. 저는 밤이 계속되는 것이 두려워 당신의 화살을 하나 감춰쥘. 그것을 되찾았으니 잃어버려선 안 돼요.
- 아직은 제 힘으로 태양을 억누를 수 있지만 마지막 재앙을 뜻하는 일곱 번째가 뜨지 않았어요. 그것은 당신이 쏘아야 해.

HO 12. 무기: 백궁백시

전설의 신궁 예가 사용하던 붉은 활과 하얀 화살. 열 개가 들었으며 아홉 개의 태양을 쏘아 떨어트렸다. 재앙을 멸하는 특수한 힘을 지녔으며 사용한다고 선언하면 무조건 명중한다. 대상은 태양, 혹은 그에 준하는 존재가 아니면 소용이 없다.

여기까지 들었다면 예와 월궁항아의 전설을 다시 상기시켜 주세요. 연설은 바로 일어나 태양에 맞서듯이 바라봅니다. 여섯 개의 태양이 하늘을 가르며 불타오르고 세계는 이미 그 열기에 숨을 잃어가고 있습니다.

■ 검은 신화:오공 OST - Listen Not | 한글 자막(Korean Lyrics)/ 4막 엔딩

“월궁항아”

- 이제 나에게 윤회는 더 없어요. 무지도 없습니다. 제가 쌓은 업과 영원한 이어짐만이 남았죠.

- 예의 혼을 어떻게든 다시 제 곁에 두고 싶어서 봉신된 자들의 기운을 훔쳐어요. 저는 지상에 두고온 반려를 다시 신으로 만들었지만, 덕분에 천계는 불완전해졌죠. 그러니 이 사태는 제 책임이에요.
- 세상은 악의로 가득하고 자신의 갈피를 잡을 수 없는 고난으로 가득해요. 제가 넘길 수 있는 것은 이 겁난 뿐이니 여러분은 다음 세상으로 가세요.

월궁항아가 성루에 오르니 달빛이 머리칼과 옷자락에 스며듭니다. 그녀는 억겁의 수련을 통해 공허의 진리를 깨달았습니다.

그대로 비상하자 은빛 날개옷이 휘날려 감기며 한없이 멀어집니다. 바람에 휘날리는 먼지와 재. 타오르는 숲과 강. 갈라진 산맥 위로 달빛이 한 줄기 은은하게 내려앉습니다. 모든 것이 공허 속으로 빨려 들어가는 듯 세상은 잠시 멈추고 달빛의 찬란한 광휘 속에 휩싸입니다.

본디 대륙이 가졌던 태양 하나를 남기고 다섯 개의 태양이 지워집니다. 하지만 당신들은 태양이 저무는 과정에도 일곱 번째 태양의 존재를 떠올립니다. 아직 끝나지 않았다. 이 이야기의 타래는 아주 복잡하게 얽혀있고 가장 위에는....

성루 아래에는 이미 수많은 사람들이 하늘을 올려다보고 있습니다. 조금 전까지만 해도 서로를 찢고 부수던 이들의 몸에는 상처가 가득했지만 광기는 말끔히 걷혔습니다.

▶ **【世界之外】明知故行 (主題歌) CC字幕 - 原聲音樂專輯《深情不負》| Beyond the Wo...**

한 노인이 떨리는 두 손을 합장하며 먼저 무릎을 꿇습니다. 뒤이어 아이를 끌어안은 여인이 흐느끼며 땅에 엎드립니다. 울음소리는 곧 주변으로 번져, 마치 봄비처럼 잔잔히 흘러내립니다. 광기에서 벗어난 사람들은 자신들이 저지른 참상을 떠올리며 오염합니다.

“우리의 눈을 뜨게 하셨다... 부처님의 자비가 아니고서야...”

멀리서 불타 무너져가는 성벽 위로 바람이 불어와 재와 먼지를 날려보냅니다. 피와 불길로 가득했던 궁전은 이제 폐허가 되었으나, 그 속에서 처음으로 울음소리가 인간다운 울음으로 되돌아왔습니다.

누군가는 이 모습을 보고 입을 모아 말합니다. ‘사악한 요괴를 없애니 만 가지 경계가 조용해지고 보탑에 빛이 돌아오니 대지가 밝도다.’ 모두가 삼장법사 일행의 업적을 숭상합니다.

이후로 가는 길은 평안했습니다. 아무 일도 없었습니다. 금광사 편에서 이어지는 고난도 없습니다. 마지막 편으로 바로 이어집니다. 참고로 여섯 번째의 태양이 떠오르며 흑풍괴가 만든 정토는 잿더미가 되어 지상의 모든 지고충은 사멸합니다. **HO2** 안에 벌레가 있었다면 더는 목소리가 더 들려오지 않음을 알게 됩니다.



봉신계획편

★ 봉신계획 전편



역사는 바퀴처럼 돌고
또 티끌처럼 퇴색되는 법

그대에게는 쉴 자리가 없구나
그렇다면 보리수 그늘 아래
돌아갈 곳 하나 마련해 주리라
부디 그 안에서 쉬도록 하라

📺 ごきげんよう

사막과 강, 드넓은 황야와 산맥을 넘어 눈앞에 펼쳐진 것은 황금빛의 대지였습니다. 먼 길을 걸어온 발걸음 끝에 향내가 바람에 실려옵니다. 끝없는 보리밭이 파도처럼 출렁입니다. 멀리 바라본 천축의 성문은 하얀 옥으로 쌓아 올린 듯 우뚝 솟아 그 위로 불탑의 지붕들이 찬란하게 빛납니다.

성문에 다다르자 범종 소리가 울려 퍼집니다. 구름 사이로 새들이 원을 그리며 날아오르고, 붉은 가사를 걸친 승려들이 길가에 서서 합장하는 모습은 평화롭기 그지 없습니다. 그들 중 하나가 탐사자 일행을 알아보고 먼저 인사를 건넵니다.

“천축국의 스님”

- 어서 오시지요. 당에서 온 삼장법사를 뵙습니다. 경전을 달라 하시지만, 이것은 본디 오래전 저희에게 맡겨진 물건. 되찾아가시는 것으로 압니다.
- 경전은 지금 손에 닿지 않는 곳에 있습니다. 이 뒤에 설산이 하나 있는데 그곳 대탑 꼭대기에 모셔져 있죠. 법력이 지키고 있어 벽을 타고 침입할 수 없고, 단순히 계단을 올라 끝에 도달할 수 없습니다.
- 저희는 입장 허가를 내리는 것이 고작이군요. 예언의 승려님이라면 그곳을 오를 수 있을 거라 믿습니다. 최근 도교의 수행자들이 몰려와 안으로 진입했으나 며칠째 감감무소식이군요. 그들이 무사한지 살펴주시겠습니까?
- 먼저 들어간 도사에 대해 - 당신들이 온 대륙은 도사와 요괴와의 전쟁을 앞두고 있다더군요. 무탈하시길 바랍니다.

설산을 오르기 전에 채비가 가능합니다. 앞에는 사막 뒤에는 설산이 있는 마을의 장터는 여러 계절에 대응하는 옷과 식재료를 구비하고 있습니다.

📺 やり手婆

설산을 오르면 눈송이가 가늘게 흩날리며, 발걸음을 옮길 때마다 사박거리는 소리가 메아리칩니다. 조금씩 가까워지는 대탑의 모습은 설산의 정상에 뿌리내린 하나의 불상처럼 보입니다.

- 사불상 - 평소와 달리 먹이도 전투적으로 먹고 각 잡힌 걸음걸이로 걷고 있습니다. 마지막이라 기합이 들어간 걸까요? □ **심리학, 자연, 조련 판정**을 통해 그가 ‘마지막을 각오하고 있는 것처럼 결연하다.’라는 사실을 알 수 있습니다.

도착하면 대탑을 살필 수 있습니다. 기단부는 수천의 불상과 보살상으로 빼곡히 새겨져 있고, 그 눈동자는 탐사자 일행을 똑바로 응시하는 듯합니다. 탑 앞에는 거대한 문이 하나 버티고 서 있는데 연꽃과 만(卍)의 무늬가 화려하게 새겨져 있습니다. 문은 밀면 열립니다. 입구로 발걸음을 들여놓으면 범송 소리가 울리며 문이 닫혀버립니다. 머리 위로는 끝없는 계단이 이어져 있네요.

긴 계단이 이어지니 오르면서 대화하면 됩니다. 길쭉? 마지막 모형인 만큼 RP할 순간이 많이 있습니다. 어느 정도 걷고 나면 오래된 문이 모습을 드러냅니다. 세월의 흔적이 고스란히 남아 있어, 군데군데 나무결은 거칠게 갈라져 있고 금속 부분은 검게 변해 있습니다. 상당히 묵직합니다.

【하층】

📺 Black Myth Wukong OST - Mahavira Hall

문을 열면 사방은 끝없는 서고가 펼쳐집니다. 수천 개의 두루마리와 책장이 공중에서 흩날리며 마치 살아 있는 듯 서로 부딪히고 흩어집니다. 탐사자 주변을 유영하는 두루마리가 있고 건너편 문이 있습니다. 공중에서 목소리가 울립니다.

“목소리”

- 진실은 셋이요, 거짓은 하나이니 눈으로 보지 말고, 마음으로 살피라.
- 거짓은 진실을 흉내내고, 진실은 검소한 법.
- 거짓을 말소하지 못하면 그대들 또한 무지 속에 갇히리라.
- 두루마리 - 이리저리 날아다니는 두루마리 사이에 끈으로 단단히 봉인된 두루마리가 섞여 있네요. □ **민첩 판정 혹은 손재주 판정**으로 낚아챌 수 있습니다. 봉인된 두루마리는 총 네 개로 전부 회수할 때까지 자유롭게 판정할 수 있습니다. 내용을 이해할 때마다 요구하는 판정치가 있으며 실패하면 오너들의 기지로 헤쳐나갑니다.

- 반대편 문 - 건너편 문 앞에 작은 화로가 생깁니다. 직감적으로 이곳에 거짓된 두루마리를 태우면 문이 열릴 것이라고 알 수 있습니다. 그 전엔 어떠한 공격을 가해도 문이 열리지 않습니다.

HO 13. 첫 번째 두루마리

오색 보옥을 모아 하늘 구멍을 메우니 천공이 갈라져 박세상 괴이한 자들이 그 틈으로 흘러들어왔다. 비늘 깃든 여신이 홀로 이를 막고자 하였으나 몸은 찢겨 살점은 갈가리 흩어졌다. 그 살을 탐하던 검은 산양이 삼켜 이내 태를 이루매 세 여인이 그 자리에서 태어났다. 그 눈동자 속에는 끝없는 욕망이 깃들어 왕조는 무너지고 세상은 한낱 요화의 놀음터가 되었느니라.

□ 전원 역사나 교육 어려움 판정

- 성공 시: 하늘을 막았다는 것은 창세신인 여와의 이야기입니다. 그 틈으로 우주에서 온 자들이 들이닥쳤고 세 여인을 낳았다는 내용으로 보이네요. 요괴가 왕조를 무너트린 이야기는 과거 달기를 필두로 주나라를 삼키던 세 요괴를 얘기하는 것 같습니다.
- 실패 시: 처음이 여와를 뜻한다는 것은 어렵듯이 이해합니다.

HO 14. 두 번째 두루마리

천제는 이미 그 뜻을 잃고 혼미에 빠져 천하의 도를 어지럽히느니라. 하늘 위의 존귀한 이름은 허울에 불과하며 그 자리에 깃든 것은 천제의 얼굴을 쓴 마니라. 천지간에 소리를 흠뻑리는 자, 만상을 희롱하는 자, 형체가 없고 만 가지로 변하는 자. 중생은 그를 천제라 부르되 실상은 혼돈의 사자가 위장한 모습이다.

□ 전원 지능 어려움 판정

- 성공 시: 문헌에서 여러번 등장하는 ‘허무불, 텅 빈 어둠에서 흘러 들어온 자, 천개의 화신, 가면을 가진 자.’가 옥황상제로 위장했다는 이야기 같습니다. 편의상 앞으로 허무불로 통일해서 부릅니다.
- 실패 시: 옥황상제가 사실 마를 추구하는 존재란 이야기 같습니다.

HO 15. 세 번째 두루마리

먼 바다의 끝에서 비늘 달린 무리가 나타났으니, 세상 사람들은 그들을 해족이라 불렀도다. 육지의 요마들과 은밀히 손을 맞잡아 꾀를 이루어 허무불을 추방하기에 이른다. (몇 가지의 고대 주문이 적혀 있습니다)

□ 전원 자료조사 판정

- 성공 시: 해죽과 요괴들이 과거 힘을 합쳐 허무불을 쫓아냈다는 내용 같습니다. 아래 적힌 고대 주문들은 대부분 외우주의 존재를 그 바깥으로 쫓아내는 주문의 일부입니다. 지금은 활용하기엔 해석에 시간이 걸릴 것 같네요.
- 실패 시: 해죽과 요괴들이 과거 힘을 합쳐 허무불을 쫓아냈다는 내용 같습니다.

HO 16. 네 번째 두루마리

운명이란 정해진 바가 없으되 세상 모든 인연에는 성하고 쇠하는 갈림길이 있지만 그 끝에는 반드시 희생이 따르리라.

너희 우리 가운데 한 사람은 홀로 그림자 속에 잠겨있다.

이는 원한이나 증오가 아니다. 너희 행렬 속에 칼을 뽑을 자가 반드시 있으리라.

□ 판정 없음

- 우리 중에 배신자가 있다는 내용입니다. 깔끔하네요.

* KP 정보

옥황상제는 매우 명징한 제정신으로 칠태양을 추진중이며 니알라 토템의 정체는 태공망이므로 2번이 거짓말이 됩니다. 4번의 배신자는 HO4를 의심하라고 만들어진 장치로 진짜 배신자는 사불상입니다.

모든 두루마리를 읽었다면 무엇을 태울지 고민되겠죠. 대부분 4번 항목을 거짓으로 태울 것입니다. 하지만 문이 열리지 않으면 곤란하니 아래를 참고해 처리해주세요.

- 정답을 태울 경우 - 문이 열리며 다시 위로 이어지는 계단이 펼쳐집니다. 평범하게 계단을 오른 후 중앙에 도착해주세요.

오답 시  [永夜星河 OST](#)

- 오답을 태울 경우 - 스으으음- 하는 소리가 들립니다. 벽에서 신음소리와 함께 거대한 입이 생기더니 그 안에서 머리끝이 나옵니다. 여왕(어둠의 아이)를 타고 등장한 관세음보살입니다. 그는 손가락으로 첫 모양을 만들며 불타는 화로에 불쑥 손을 넣습니다. 그리고 “앗 뜨거. 앓 뜨거.” 하며 안을 좀 뒤섞더니 문의 잠금이 풀리며 열립니다. “원래 틀리면 위로 못 가는데 급해서 보내주는 거야. 절대 내가 열어줬다고 하지 마렴!” 다시 모습을 감춥니다.

해결됐으니 계단을 오른 후 중앙으로 향하면 됩니다. 오답인 경우에도 정답인 경우에도 생각이 많아질 것입니다. 정적이 길었다든가 긴장감이 감도는 분위기를 조성해 주세요.

【상층】

 [月精の舞](#)

다시 낚고 거대한 문을 마주하게 됩니다. 문을 열고 넘어가면 광활한 평야가 펼쳐집니다.
황금빛 강물이 흐르는 듯 대지가 빛나고 발걸음을 옮길 때마다 마음을 차분히
가라앉힙니다. 숲 안쪽에는 수천 년을 버텨온 거목들이 줄지어 서 있습니다.

나아가다 보면 유난히 큰 보리수가 땅을 지탱하듯 서 있는데, 그 아래가 깨달음을 얻으
자가 앉아야 할 자리임을 보는 이라면 누구나 알 것입니다. HO1이라면 보리수나무가 과거
모든 부처가 깨달음을 얻은 곳을 뜻한다는 것을 알겠죠. 경전을 찾기 위해 필요한 시련인가
봅니다. 보리수나무 아래 좌선하고 집중하게 해주세요.

금광보자의 고난	
-	삼장법사가 눈을 감고 집중합니다. 다른 세 명은 일어나는 재앙들을 처리해야 합니다. 간파 판정은 진행하지 않습니다. 성공/실패는 탐사자가 제시한 해결 방법과 상황에 따라 적당히 처리합니다.
-	욕망과 자비 자아와 무아 지혜와 무지

유형	난이도	내용
가위	어려움	유혹을 인내하기
보	어려움	유혹을 인내하기
주먹	어려움	유혹을 인내하기

상세묘사는 아래에 적습니다. 제자 삼인방이 하나의 고난을 겪을 때마다 성공 여부와
상관없이 삼장법사는 깨달음을 얻는 구조입니다. 삼장법사가 얻는 정보는 비밀로
전달하세요.

【욕망과 자비】

▶ Black Myth Wukong OST - Keep the Fun Going

눈을 뜨면 어느새 당신은 혼자입니다. 보리수 숲 깊은 곳 맑은 연못 위에 작은 나무다리가
걸려 있고 건너편에는 떠들썩한 연회가 벌어지는 듯합니다. 그 위에는 보석으로 된 술잔,
산해진미, 기품진 식탁이 채워져 있고 당신은 비단옷을 입고 있습니다.

그곳에 앉으면 형체 없는 목소리들이 시중을 들며 탐사자를 기쁘게 할 말을 속삭입니다. 그
목소리는 점차 아는 이의 목소리로 변하며 탁자 위의 보석잔을 가리킵니다.

“목소리”

- 저 보석잔에 담긴 한 모금이면 너의 고된 길은 순식간에 끝나리라.
- 하지만 지혜는 말과 글에 있지 않고, 고요 속에서 드러나는 것이니라.

- 말하려 하면 길을 잃고 침묵하면 길이 열린다.

판정에 성공하면 침묵을 지키고 견딜 수 있습니다. 아래는 대응되는 모습입니다. 탐욕에 저서 산해진미를 집어 먹으며 그리운 이들과 대화를 나누면 판정 여부와 상관없이 실패로 처리되나 보상을 얻습니다.

- **HO2** 손오공 - 비파의 흥얼거리는 목소리로 변합니다. 긴고아를 없애줄 테니 함께 잔을 들고 노래 부르자고 합니다. 그 목소리는 오래 그리워한 목소리입니다. 응하지 않으면 아쉬운 듯이 사라지며 응하면 긴고아를 없애줍니다.
- **HO3** 저팔계 - 월궁항아가 잔을 들어 즐기자고 회유하는 목소리로 들립니다. 태양을 반드시 쏘아 맞출 수 있는 능력을 부여해 준다 속삭입니다. 활을 쏘는 행위에 한 해 백발백중이 됩니다. 사격(활) 기능치를 99만큼 주는 것으로 치환했습니다.
- **HO4** 사오정 - 옥황상제가 잔을 들고 마시라고 권하는 목소리로 들립니다. 오늘은 연회니 마시고 즐기고 의문을 가질 필요 없습니다. 자신의 본질에 반하는 행동을 할 시 발생하는 이성 차감치를 없앱니다.

★ HO1 개인 지문

시련이 끝나면 HO1는 일시적으로 천안통이 트입니다. 눈이 타는 듯이 고통스러워집니다. 거대한 태양. 끝없는 하늘의 틈에서 내려온 불길은, 세상 어떤 불과도 같지 않았습다. 푸른 머리를 휘날리는 이가 거대한 태양을 불러들이고 있습니다. 불덩이 속에 시선이 느껴지고 이를 목격한 것만으로 □ 이성 판정 (1D6/1D20) 이 판정으로 잃은 이성치는 직후 회복됩니다.

【자아와 무아】

눈을 뜨면 어느새 당신은 혼자입니다. 보리수발을 헤매면 발걸음이 멈춘 곳에 또 다른 자신이 서있습니다. 바라던 강력한 힘, 고귀한 지혜, 이상적인 모습을 갖춘 자신입니다.

“목소리”

- 네가 바라는, 또 도달할 형상이지. 지금이라면 그 힘을 가질 수 있다.

아래는 대응되는 모습입니다. 판정에 성공하면 어차피 도달할 모습, 거쳐온 모습이라면 이를 것이니 욕심은 무용하다고 깨닫습니다. 실패하면 제약을 하나 없앨 수 있지만 타인이 정신을 침범하는 기분을 느낍니다.

- **HO2** 손오공 - 처음 보는 아름다운 여인의 모습입니다. 전생의 달기이며 외형 특징은 적당히 닮게 해주세요. 긴고아를 눈 앞에서 꺼내어 없애는 모습을 보여주며 유혹합니다. 응하면 긴고아를 없애줍니다.

- **H03** 저팔계 - 전생인 예의 모습입니다. 태양을 반드시 쏘아 맞출 수 있는 능력을 가지고 있으며 항아와 나란히 서있는 모습은 그야말로 천생연분입니다. 활을 쏘는 행위에 한해 백발백중이 됩니다.
- **H04** 사오정 - 지상으로 떨어기 전의 천인의 모습입니다. 지난 날의 공지와 영광, 스스로에 확신을 가진 모습입니다. 자신의 본질에 반하는 행동을 할 시 발생하는 이성 차감치를 없앱니다.

★ **H01** 개인 지문

태양의 열기가 식고 그 위로 달빛의 그림자가 드리웁니다. 사라질 듯 희미한 연설이 모습을 드러냅니다. “원하는 길을 가세요. 부처가 된다거나 하는 이야기 전에 우선할 게 있잖아요. 당신 스스로가 되는 일이에요. 모든 것은 무아 하기에 지금의 당신에 의미가 있어요. 미래를 위해 지금의 당신을 포기하지 마세요.” 그리고 다시 희미하게 웃더니 당신의 영주에 한 알을 마저 꺾어주고는 사라집니다.

【지혜와 무지】

눈을 뜨면 방 안에는 수많은 경전과 사리함이 흩어져 있고 벽마다 글귀가 뽀뽀합니다. 처음 들어선 난잡스러운 서고일까요? 무언가 붙잡아도 두루마리에 적혀있던 한자가 뒤섞여 알 수 없는 문양으로 변해버립니다. 미래를 보는 이들은 이미 한둘이 아닐 것입니다. 그리고 그곳은 어차피 우리가 도달할 곳. 판정에 성공하면 유혹에 넘어가지 않을 수 있습니다.

“목소리”

- 부처들에게 미래시, 과거시를 볼 눈이 있으나 함부로 입을 열지 않지.
- 중생을 혼란스럽게 할 수 있기 때문이고 이 알고자하는 함이 지혜로워 지기 위험인가 다른 의도가 있는 것인가 밝혀지지 않기 때문이다.
- 우리가 말하는 무지는 아니라 잘못된 것을 진실로 믿는 것이며 해답을 알 수 있다면 손을 뺄것는가?
- 공통 정보 - 지식을 구하면 원하는 정보를 하나 알려줍니다. (진상 포함)

★ **H01** 개인 지문

하나가 있으므로 둘이 있고, 네가 존재함으로 타인이 생겨났다. 누군가 사라짐으로 무언가가 없고, 무언가 없어졌기에 어떤 것은 탄생한다. 그러니 네게 의미 없는 것은 없다. 선택한 만큼 길이 생겨난다. 눈을 뜨고 앞으로 걸어라. 경전이 보일 것이다.

모두가 자신의 시련을 마치면 보리수 발이 황금빛으로 물들고, 그때 비로소 보리수의 향이 하늘 끝까지 번져 길이 열립니다. 시련을 성공한 이들은 변동이 없지만 실패하고 보상을 얻었던 자들은 1D10점의 정신력을 영구적으로 잃습니다.

📺 王母の血族

은빛 광휘가 주변을 물들이며, 어스름한 황혼과 새벽이 동시에 머무는 듯한 분위기를 만듭니다. 다시 눈을 깜빡이면 지금껏 보였던 풍경이 사라지고 중앙에는 석대가 엄숙히 서 있습니다. 그 위엔 빛바랜 두루마리가 놓여있습니다.

★ KP 정보

봉신대와 그 앞에 놓인 봉신명부입니다.

그냥 보기엔 석대에 경전이 놓여있는 것처럼 보이지만 **HO1** 외에는 닿을 수 없습니다. 나머지는 쥘는 순간 놓치게 되며 1점의 이성치를 차감해주세요. 긴 고난 끝에 드디어 경전을 손에 넣었다! 하고 기뻐하면 됩니다.

📺 怪談

내용도 당연히 궁금하겠죠. 경전을 펼쳐보면 이상한 것을 느낄 수 있습니다. 황비호, 무길, 은홍.... 안에 적힌 것은 경전이 아니고 낯선 이름입니다. 몇은 유명한 신선의 이름이며 위인의 이름이기도 합니다. 왜 사람 이름이 적혀있지? 가짜인가? 그 순간 정적이 깨지며 박수 소리가 울려 퍼집니다. 그 소리가 몇 번 메아리치면 탐사자 일행의 시선도 자연히 끌려갑니다. 일전에 마주쳤던 망은자가 그 뒤로는 줄지어 선 수많은 도사들이, 손에 부적과 법구를 들고 에워싸듯 서 있습니다. 그가 소리 내어 웃습니다.

“망은자”

- 축하합니다! 연회라도 열어드려야 하는데 워낙 바빠 업무차 인사부터 드립니다. 여러분처럼 청렴한 불자가 하늘이 정한 도를 어찌 거스르겠나요? 하늘에 도전하는 것이야말로 수행자의 본분이니 제가 왔죠.
- 전쟁도 앞두고 바빠서 말이죠. 아, 설명 전에 정식으로 제 소개를 다시 해야겠네요. 안녕하세요! 태공망입니다.
- 아직 일선에서 물러나지 않고 열심히 원시천존님의 뜻을 받아 일하고 있지요. 그분의 뜻을 따라 ‘봉신명부’는 다시 이쪽에서 회수하겠습니다.
- 아까 확인하셨는지 모르겠지만 선택받은 인간이나 영물이 아니면 건드릴 수 없는 것이라서요. 저희는 그 명부를 이용해 기존의 신들을 봉인하고 새 세상을 만들려 합니다. 협력해 주시지 않겠어요?
- 물론 선택권은 많지 않습니다. **HO4**는 충분히 생각하셨나요? 지금 당장 삼장법사를 저희에게 넘겨주셨으면 좋겠는데요.

📺 廣播劇【天官賜福】第二季主題曲《辜》- 無面小生「詭異」「陰間」「戲腔」「古風」(cc動態...

마치 바람조차 멋어버린 듯, 정적 속에 불길한 예감이 감돌고 있습니다. 분위기가 이렇게 된다면 냉큼 **HO4**가 삼장법사를 데리고 오기 어렵겠죠.

- **HO4**가 배신한 경우 - 삼장법사를 데리고 태공망 편에 섭니다. 다른 탐사자들이 방해하든 말든 그가 움직인다면 사불상도 기만하게 반응해 삼장법사를 납치해 함께 태공망의 곁에 자리합니다. 배신자가 있었다는 내용이 맞다는 걸 알게 됩니다.
- **HO4**가 배신하지 않은 경우 - 응할 생각이 없다는 것을 알아챈 태공망은 번개같이 **HO4**의 팔목을 휘감아 낚아채 올립니다. 그와 동시에 가만히 있던 사불상이 삼장법사를 향해 몸통 박치기합니다. 혹은 달려들어 태우더니 훌쩍 날아 태공망 옆에 서버립니다. 배신자가 있다더니 사불상이었군요?

HO4의 태도에 따라 태공망의 반응도 달라지지만 단순히 힘으로 그를 이길 순 없습니다. 이미 허무불의 정체를 간파해 주문을 외려고 한다면 본인이 선수를 쳐 탐사자에게 말을 못하는 주문을 겁니다. 그의 조롱 섞인 웃음이 울려 퍼지는 찰나 대답 바깥에서 열감이 느껴집니다. 큰 소리와 함께 붉은 화염에 터져나가며 요괴들이 파도처럼 쏟아져 들어옵니다.

몇 명의 도사는 날카로운 손톱에 찢기고 보패를 꺼내들기 무섭게 팔이 잘려나갑니다. 순식간에 벌어진 아비규환 속에서 날카로운 창이 **HO2**을 노리고 날아가고 거대한 대도를 든 이가 **HO3**를 둔탁하게 내려칩니다. 선언으로 어떻게 공격을 거뒀는지 받고 처리해주세요. 대도를 든 이가 짜증냅니다.

떨어져서 보면 **HO2**를 찌르려던 것은 흥해아고 **HO3**을 내려친 것은 처음보는 여인입니다. 얼굴에 날카로운 흉터가 있고 짜증스러운 표정을 짓고 있는 여인의 목소리는 익숙합니다. 비파의 것입니다.

“왕귀인”

- **HO2**를 공격하지 말라고 했잖아!
- 삼장일행에게서 구하자고 한 거라고! 도움 안 되는 도사 놈부터 치우고 너희다!

대답이 요동치고 마른하늘에 번개가 치며 세상이 끝날 정도로 태풍이 몰아치기 시작합니다. 이 틈에 삼장법사는 선언만으로 도망칠 수 있습니다. **HO2**와 **HO3**에게 도망치면 사불상이 경전을 입으로 뱉어듭니다. 이것만은 놓고 가게 해주세요. 있습니다. **HO2**와 **HO3**에게 도망치면 사불상이 경전을 입으로 뱉어듭니다. 이것만은 놓고가게 해주세요.

“태공망”

- 일이 꼬여도 이렇게 꼬이다니.... 뭐, 영물도 있으니 이걸로 되려나? 저희는 이만 물러납니다. 요괴 여러분들도 여기서 미적거리다 천벌받지 마시고 알아서 죽어주시길 바랄게요! 그럼 이만!

그는 순식간에 경전을 문 사불상의 어깨에 훌쩍 올라타더니 그 자리에 있던 HO4와 함께 안개 속으로 사라져 갑니다. 강제로 억압한 상태라면 인질처럼 결박한 채 끌고 간 형태가 됩니다. 무너진 기둥, 흠날리는 대탑. 요괴와 도사들이 뒤엉켜 난장판이 된 내부에 천지가 흔들릴 듯한 목소리가 울려 퍼집니다.

“멈추어라—!!!”

“중생들이여, 네 눈은 어찌 이리도 어두운가! 이 장소를 감히 피로 더럽히려 하느냐! 번개로 너희의 허물을 쪼개야 눈을 제대로 뜨겠구나—!”

▶ Black Myth Wukong OST - Cleave to Soar

그 말과 함께, 천둥 같은 울림과 불꽃 같은 광휘가 대탑 전역을 뒤덮습니다. 뿡뿡하게 일그러진 얼굴과 기세는 악귀조차 떨게 만듭니다. □ **정신력 판정** 실패하면 공포를 느껴 몸이 굳습니다. 그 천둥 같은 목소리가 퍼지자 도사와 요괴들도 싸우다 멈춰섭니다.

□ **관찰력 판정** 문득, 평소 관세음보살이 곁에 늘 타고 다니던 검은 요괴가 유난히 기운 없어 보인다는 생각이 스칩니다. 그러나 그 생각이 미처 자리 잡기도 전에, 요괴의 촉수와 몸체가 발광하기 시작합니다. 싸우던 도사들과 요괴들은 겁에 질려 달아나고, 대탑 안은 다시 혼돈으로 잠식되어 갑니다.

“아이고! 미안하다! 미안해! 운화야! 기분 안 좋은데 데려와서 미안하니 참아주렴—!”

관세음보살의 비명이 여왕이 머리로 부순 대탑 파편에 묻힙니다. 여기서 개인 진행으로 넘어갑니다.

★ HO4 개인 진행

▶ Black Myth Wukong OST - Mount Huaguo

몇몇의 도사들이 대탑에서 시간을 끌도록 맡겨둔 채 태공망과 타고 사불상을 타고 날아갑니다. 여기서 간단한 질답이 가능합니다. 만약 이미 정체를 간파해 주문을 외려고 하는 경우엔 말하지 못하게 봉인합니다. 허튼 짓을 안 해야 놔준다고 하고 놔주세요. 그를 되돌려 보내는 것은 클라이맥스로 지금은 막아봅시다.

“태공망”

- 혹시 그동안 정이라도 들었어요? 들이닥쳤을 때 영영 거기 서있으실 기세셔서 놀랐잖아요. 새 주인을 모시기로 하셨거나 마음에 들이셨거나. 어느 쪽이든 목적을 생각하면 균형을 잃으신 게 아닌가 싶습니다.
- 경전을 뺀 목적 - 말씀드리지 않았습니까. 이곳에 적힌 신을 모두 지우는 것부터 할 예정입니다. 땅으로 내려보내진 천인들은 살아남을 테니 이건 어찌나. 하나하나 구도해 드릴까요?
- 네 정체를 알고 있다 - 당신이 뭘 할 수 있죠?
- 삼장이 아닌 자신을 데려온 이유 - 저는 당신이 필요해요. 아마 이 지상에서 가장. (옥황상제랑 겨루는 중이라 측근을 가지고 노는 것뿐입니다)

수많은 산맥을 헤치고, 마침내 어두운 기운이 고인 곳에 도착합니다. 계곡 한가운데 검은 돌로 쌓아 올린 제단이 서 있습니다. 원형의 제단 위에는 끝없이 회전하는 은빛 나선이 새겨져 있고, 그 중심에는 검은 틈새가 열려 있습니다.

납치에 감금당하기 직전이지만 주변은 볼 수 있겠죠. 바닥에는 이름이 적힌 죽간들이 널려 있는데 일부는 피가 번져 글자가 알아볼 수 없을 지경이고 주변은 미쳐버린 별의 광휘로 물들어 있었습니다.

▶ Erehwon OST - 42 Mayoiga (Off Vocal)

- 은빛 나선 - 은빛 나선은 단순한 장식이 아닙니다. 선 하나하나가 살아 움직이듯 미세하게 떨리고 있으며 눈을 떼려 해도 저절로 시선이 휘말려듭니다. 시야가 한순간 별빛으로 번쩍이며, 당신은 잠시나마 우주의 바깥을 엿보게 됩니다. 혼돈의 중심에서 형언할 수 없는 무언가가 당신을 내려다보고 있습니다. □ 이성 판정 (1D6/1D20) 일시적/장기적 광기에 빠져드는 경우 후반의 세뇌가 잘 드는 형식이 됩니다.
- 검은 틈새 - 안에서 노래가 끊임없이 흘러나옵니다. 그 음성은 말이 아니라 우주의 울림, 미친 피리 소리, 꿈속의 비명처럼 뒤엉켜 듣는 자의 이성을 갇아먹습니다. 본능적으로 멀어지고 싶습니다.

“놀라울 것 없습니다. 만유의 심장. 이름 없는 혼돈. 아버지께 제를 올리는 것은 자식으로서 당연하니까요.”

사불상이 제단에 문 봉신명부를 걸쳐둡니다. 그가 주문을 외고 명부를 집으려는 그 순간, 명부에서 뿜어져 나오는 빛이 번개처럼 흩뿌려집니다. 명백한 거부입니다. 태공망은 순식간에 불에 탄 자신의 손끝을 보더니 아무렇지도 않게 팔을 자르고 새로운 팔을 만들어냅니다.

“태공망”

- 손에 넣으면 말을 들을 줄 알았는데 곤란하네요. 하긴 그 관망만 하던 부처도 손을 뺐었는데 아무런 대비가 없을 리 없죠. 힘을 활용하려면 역시 삼장법사가 필요한 모양입니다.

HO 17. 성물: 봉신명부

신의 이름이 적힌 명부. 신격을 좌지우하며 막대한 마력을 축적했다. 명부를 천계의 옥황상제의 좌에 올리면 지상을 정화할 수 있는 무궁한 힘을 쓸 수 있다. (신화생물에게 입은 물리적, 정신적 피해를 복구시킨다.)

아래의 대화를 하면서 자리를 마련해 술을 대접하든, 묶어둔 채로 협박하든 이건 탁의 분위기에 따라잡니다. 이 파트에서 할 일은 명료합니다. 옥황상제를 없앨 계획을 전하고 HO4를 광기 상태로 빠트려 후편의 막을 엽시다.

“태공망”

- 아직도 천계의 일로 망설이시나요? 옥황상제가 곧 일곱 번째 태양을 만들어낼 것입니다. 하지만 그 힘은 지금까지의 태양처럼 정당한 존재는 아니에요. 외우주에서 이끌어내는 화마입니다.
- 들이마시면 산천이 마르고, 내뿜으면 강하가 증발하죠. 작은 불의 정령들이 별처럼 흩날리면 제 아무리 천계라도 무사할 순 없을 겁니다.
- 지금껏 당신이 망설일까봐 스케일을 작게 말했는데 이제 제대로 말해야겠군요. 흠,흠? 방금은 말실수. 봉신명부가 해낼 수 있는 힘을 줄여 말했다는 것입니다.
- 네, 죽이죠. 옥황상제도. 삼장법사를 앞세우면 그조차 봉신명부로 지워낼 수 있습니다. 우리 썩어빠진 세상을 지우고 새로 만들어보죠. 당신과 저. 그리고 삼장법사. 셋이 협력한다면 해낼 수 있습니다.

📺 [한글자막] 극장판 모노노케: 원혼의 재 엔딩 주제가 **ost Full** - 갈망 / 아이나·디·엔드

대화가 마무리 되면 □ **정신력** **대항 판정**을 진행합니다. 상대는 니알라토텍(정신력 500)이므로 이길 수 없습니다. 마치 몸속의 생각이 모두 뜯겨나가, 낯선 주인의 손에 건네진 듯합니다. 태공망은 그 모습을 천천히 바라보다가 웃습니다. 곧 그 손가락 끝이 탐사자의 가슴께를 꿰뚫습니다. 그 부위부터 번지듯이 검은 기운이 퍼져 나갑니다. 심장이 빨리 뛰고, 머리가 뜨겁고 어지럽습니다.

“태공망”

- 이건 보험이에요. 서량여국에서 이미 본 적 있었죠? 이제야 제대로 일을 맡겨볼 만해졌네. 남이 기르던 짐승은 좋다니까요. 처음 길들이는 게 어려워서 그렇지.
- 다시 정중하게 부탁드립니다. 삼장법사를 데려와주세요. 신체 일부나 정신 상태 같은 사소한 건 상관없어요.

점차 호흡이 진정되며 머릿속이 명징해집니다. 그래요. 처음부터 목적이 있어서 그를 만났었지요. 당신에게 필요한 건 마음을 나누는 이가 아니라 목적을 완수해 줄 상대입니다. 탐사자는 이후 사불상을 타고 삼장법사를 회수하기 위해 돌아갑니다.

* KP 정보

HO4는 '맹목' 광기에 빠지며 대미지를 맞으면 풀립니다. 광기 상태지만 스스로는 매우 제정신이며, 태공망의 의견이 전적으로 옳다고 착각하고 있는 상태입니다. RP 방향은 자유롭게 조율한 뒤 에너지임을 안내해 주세요. 장갑이 25점만큼 생기며 장갑이 사라져 직접 대미지를 입을 시 광기에 풀려납니다.

* 봉신계획 후편

▶ 끊임없이 떨어지는 낙숫물은 바위도 뚫는다 🌙 화산의 봉우리, 청명이 듣는 바람 ...

주변을 둘러보면 요란하게 도사와 요괴의 시체가 뒹굴고 있습니다. 싸우며 일어난 흙먼지에 대탑 내부는 엉망이 되었고, 무너진 벽 너머에서 불어온 눈으로 촉기까지 합니다. 너털너털해진 요괴 일당은 어느새 관세음보살이 불려온 여왕(어둠의 아이)의 족수에 붙잡혀 있습니다.

“관세음보살”

- 네 녀석들이 대탑을 다 무너트리고 있으니 온 것 아니냐! 꽤 씩한지고! 이런 고안 일을 벌이다니 너도 수행이 필요하겠구나.
- 가시방석에 앉히고 사나흘 설법을 해도 모자라지만 지금 상황이 급하니 이것으로 일단락하마!

관세음보살은 금고아를 다섯 개로 나뉘어 홍해아의 손과 발, 그리고 목에 씹웁니다.

“이게 뭐냐~! 안 풀어!” 당연히 홍해아는 노발대발하지만 금강역사의 얼굴로 변한 보살은 들어먹지 않네요. 여기서 간단한 질답이 가능합니다.

“관세음보살”

- 일이 이렇게 되었으니 당장 봉신명부를 되찾기 위해 가야겠다!! 그래, 이 녀석이라도 빌려주마. 어디로 간 건지 천리안으로 이 몸이... 이 요괴 녀석들! 저 녀석을 돕지 않으면 모두 멸해버릴 것이다!
- 지금 상황이 어떻게 된 건가? - 워진 그 도사 놈이 다 된 밥에 코 빠트리려고 하는 것이지! 수행자들은 늘 하늘에 도전하여 지상을 어지럽히는 존재라지만 그는 유별나다. 어느 날 영영 사라진 줄 알았는데 다시 돌아왔지.

- 봉신명부는 어떻게 쓰는 건가? - 인간을 신으로 만들고 신을 떨어트리기도 한다. 그게 있으면 옥황상제를 정화할 수도 있지 않겠는가? 아마 그도 태양의 광기에 침식된 것 같다.
- 태공망은 뭔가? - 좀 이상하다 생각하긴 했는데 이리저리 다니는 꼴이 심상치 않았다. 들여다보려고 해도 차단당하니 예사 도사는 아니다.

경전을 되찾으라고 노발대발하는 관세음보살의 이야기가 정리되면 그제야 왕귀인과 대화할 기회가 생깁니다. 그는 태공망에 대해 할 말이 많아 보입니다. **HO2**와 오랜만의 재회이므로 반갑다는 인사를 해도 좋겠죠. 그는 혼자 목적을 위해 떠났다는 부채감을 가지고 있습니다.

“왕귀인”

- 그 도사에 대해서는 나도 할 말이 많아! 그리고 당신들이 홍해아를 괴롭히면 가만 안 둘 거야!
- 난 **HO2**와 함께 화과산에서 태어났어. 그 직후에 만난 녀석이 있단 말이야. 나중에 천계에 오르면 예전의 힘을 되찾을 수 있다고.... 그래서 나중에 힘을 갖췄을 때 같이 하늘로 오른 건데 되려 된통 당했지. 분명 그 도사의 목소리야!

부족한 이야기를 나눴다면 금고아를 차서 빠진 홍해아와 요괴들의 거처로 이동하게 됩니다. 관세음보살은 자신이 이 이상 관여하기 어렵다며 여왕을 탈 것으로 말기고 갑니다. 이걸 타고 가라고요? 사불상이 없으니 별달리 이동 수단도 없습니다. 울며 겨자먹기로 타고 나서면 설산은 여전히 눈을 퍼붓습니다. 산 아래로 내려가는 도중에 사불상을 탄 **HO4**가 등장합니다. 누군가 하나 저격해서 공격하면서 등장해도 재밌는 연출이 됩니다.

"Cui Nong" | Love Between Fairy and Devil BGM

RP타임을 준 뒤 적당히 대화가 안 통한다는 것을 보여주면 됩니다. ‘안 된다면 무력을 행사해서라도 삼장법사를 데려오라’ 라고 전달하세요. 세뇌된 **HO4**와 전투가 발생합니다. NPC의 경우 참전시키지 않고 탐사자들이 대미지를 입을 때 한 번씩 무효화해줍니다. 만약 패배하면 삼장법사는 끌려가고 태공망의 거처를 습격해 **EVENT. 태공망 추방전**으로 넘어갑니다. 그 사이 과정은 재량껏 진행해 주세요.

[Erewhon OST - 40](#)

ENEMY. 사불상

HO4는 본인의 시트를 사용합니다. 사불상은 전투에 난입하거나 행동하지 않습니다. 필요하다면 난이도 조절을 위해 **HO**가 받는 대미지를 1회 무효화 해주며 **HO4**가 패배하면 그대로 도주합니다.

근력 140 건강 65 크기 165 민첩성 50 지능 80 정신력 50

체력 23 평균 피해 보너스 3D6 평균 체구 4 이동력 12

말 개조 버전을 사용합니다. 자세한 설명은 룰북 341p

라운드당 공격 횟수: 1

근접전 공격: 25% 1D8+피해보너스

회피: 25%

사불상의 가호: 50% 1D3만큼의 체력을 회복시킵니다.

장갑: 없음

장갑이 모두 사라지고 HO4가 직접 대미지를 받으면 정신이 돌아옵니다. 전투가 마무리되면 치료를 위해 홍해아의 요괴 소굴로 이동합니다.

천축국과 맞닿아 있는 산맥의 골짜기, 인간의 발길이 닿지 않는 동굴입니다. 입구에는 해골들이 널려 바람에 덜컹거리며 울음소리를 내고, 안쪽으로 들어서면 파리처럼 생긴 붉은 등불이 천장에 주렁주렁 매달려 있습니다. 그 안엔 이미 많은 요괴들이 자리를 차지하고 있었습니다. 들어오는 일행을 보며 저마다 으르렁거립니다. “삼장법사다. 삼장법사.” 금고아를 차 기분 나쁜 홍해아가 누구 하나 뺑뺑 걸어차며 들어오면 다시 조용해집니다.

사방 벽엔 거대한 짐승들의 두개골이 걸려있고 중앙에는 탁자가 놓여 있습니다. 탁자 위에는 주술을 적은 양피지와 지도가 놓여있고 손가락 뼈로 만든 작은 말뚝이 꽂혀 있습니다. 왕귀인은 이제야 숨을 돌릴 수 있다며 태공망에 대한 이야기를 시작합니다.

“왕귀인”

- 기억났어. 옥황상제가 태양을 띄우는 이유는 우리들이 햇빛에 약한 것도 있지만, 그 도사가 특히나 태양을 싫어해서야! 서로는 알고 있다고 봐야 하나?
- 그가 가지고 있는 봉신명부를 빼앗고 다시 추방하면 돼. 예전에도 해족과 요괴들은 외우주에서 온 녀석들을 해치운 적이 있거든. 사불상이 달아났으니 다시 태공망과 돌아올 거야.
- 그리고 난 전생에 연이 있다. 그가 내 자매들을 죽이고 화과산에 목을 파묻었다는 사실을 잊지 않았으니까. 이 기억이 있으면서도 목소리를 구분하지 못했다는 건 치욕스럽지만.

 [Erewhon OST - 22](#)

이야기를 통해 태공망이 사실 허무불, 즉 니알라토텐이라는 결론까지 가게 해주세요. 정리되었다면 요괴들 사이에서 무언가 번개처럼 뻗어 나와 나가 왕귀인의 옆구리를 찌릅니다. “크...!” 왕귀인의 입에서 피가 튀며, 그 순간 공간 전체가 얼어붙습니다. 주변에

넘실거리는 요기인지 신력인지 알 수 없는 불길한 힘이 주변을 감쌉니다. 주위의 요괴들은 일제히 숨을 죽이며, 저마다 움찔 몸을 뒤로 뺍니다.

“태공망”

- 그리운 이야기를 하고 있네요. 당신의 자매? 썩 요괴는 것을 뽑아 만찬에 올렸습니다. 하하. 그게 언제 적 일인지. 어차피 당신들은 어머니에게 돌아가면 다 똑같은 것 아닙니까? 그런 일로 저를 귀찮게 할 줄은 몰랐어요.
- 보시다시피 지금 관심사는 요괴사냥이 아니라 신사냥이라. 예전과 비교하면 저도 급이 올랐다고 해도 될까요?
- 자, 다시 시작하죠. 재밌게 해주셨으면 좋겠네요.

흘어진 시선들은 왕귀인의 상처와, 태공망의 얼굴을 번갈아 훑습니다. 곧이어 요괴들이 탐사자 일행에게 합세하며 전투가 발생합니다. 하지만 이미 HO4와 싸운 뒤라 전투를 속행하는 것은 어려울 것입니다.

탐사자들이 그가 허무불인 것을 파악했다면 송환 주문을 사용한다는 선언을 받아주고 이벤트로 넘어갑니다. 아무도 눈치채지 못했다면 **□ 아이디어 판정**으로 알려줍니다. 이후로는 3라운드를 버티기 위한 미니 게임을 진행합니다.

📺 "Glazed Fire" | Love Between Fairy and Devil OST

EVENT. 태공망 추방전

해당 진행은 커맨드 입력 공방전으로 진행됩니다. 3라운드 버티기 스테이지로 생각해주시면 되겠습니다. 삼장법사가 토큰을 배치하는 것은 동일합니다.

태공망 추방전에선 가위바위보 토큰을 6개 갖습니다. 3개는 기존의 탐사자들이며 남은 세 자리엔 임의로 가위바위보를 골라 둘 수 있습니다. (모브 요괴라는 설정입니다)

신 송환 주문을 사용하는 것이며 기본 성공 확률은 5%로 마력을 1점 쓸 때마다 신이 떠날 확률이 5점씩 높아집니다. 라운드 종료 시 모아야하는 마력의 **기본 20점+추가19점= 39점**입니다 (100% 기준)

【규칙 요약】

1. HO1는 6개의 고난 중 하나에 간파 판정을 진행 후 토큰을 배치합니다.
2. 토큰 배치 후 가위바위보의 수를 공개합니다.
3. 탐사자의 토큰이 패배 시 판정으로 결과를 뒤집을 수 있지만 요괴 토큰의 경우 사망합니다. 비길 시 과반수 승리에 포함하지 않습니다.
4. 과반수 승리 시 해당 라운드에 주문을 완성한 것으로 치며, 과반수가 진다면 전원에게 3점의 대미지가 들어옵니다.

커맨드 입력도 다 패배하고 주사위로도 구제를 못 해서 3라운드 내내 지기만 했다면.... 마스터 분께 맡깁니다. 태공망이 요괴를 전멸 시키고 한 차례 물러간 뒤 다시 재정비 후 남은 요괴들과 돌격을 하든 여러가지 방법으로 재도전 합시다. 아래는 커맨드를 정하기 귀찮은 마스터를 위한 예시입니다.

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

가위 - 가위 - 보 - 바위 - 보 - 바위

바위 - 보 - 가위 - 보 - 바위 - 가위

보 - 가위 - 보 - 가위 - 바위 - 바위

바위 - 가위 - 보 - 가위 - 바위 - 보

사리자까지 알뜰하게 소모했다면 송환 주문이 완성되고 3라운드도 버틴 뒤겠죠. 그도 예상치 못했다는 표정으로 여러분을 봅니다만...? 깊은 동굴 안에서 요괴들과의 격돌은 돌벽을 울리고 천장을 뒤흔듭니다. 태공망의 머리 위의 공간이 갈라지더니 그 몸이 희미해지기 시작합니다.

“태공망”

- 같은 수에 두 번이나 당하는 건 저 답지 않은데, 즐길 만큼 즐겼으니 이 또한 손해는 아니겠죠.
- 하지만 잊지 마세요. 저는 다시 돌아옵니다. 이 땅의 허공을 찢고 땅을 갈라 그 심맥을 삼킬 때까지 포기하지 않아요.
- 제가 순순히 사라질 거라 생각한 건 아니죠?

▶ 25 - A Battle so Gallant_short version ~ Magi -To the kingdom of magic- (OST)...

동굴 전체가 뒤집히듯 흔들리더니 바닥에 균열이 일기 시작합니다. 아래에서 붉고 검은 불길이 치솟고, 끝없는 울음소리가 메아리처럼 퍼집니다. 몸을 지탱하려 해도 무너지는 암반은 그들을 끊임없이 나락으로 끌어당깁니다.

태공망은 마지막 힘으로 자신의 몸뚱이를 스스로의 손으로 찢어발깁니다. 그 안에서 흐르는 검은 피를 먹이로 삼아 만들어낸 붉은 안개가 균열을 열어젖히고, 그와 동시에 바닥이 송두리째 무너져 내립니다. 지하에서 원혼들이 솟구치며 시야를 가립니다. 차가운 바람이 몸을 찌릅니다.

시야는 무너지는 암흑 속으로 빨려 들어가고, 마지막으로 남은 건 태공망의 찢어지는 듯한 유쾌한 웃음소리뿐입니다. 그가 사라지면서 경전은 허공에 뜨고 떨어지면서도 경전은 챙겨주세요.



연명

◆ 최종결전



어둠은 빛을 가리지 못하고
만고의 업이 흩어지니
바람은 노래가 되고 구름은 길이 되리

그러므로 중생이여 들으라
풍운이 몰아치니 신좌의 이름을 다시 쓰라

▶ "Widow's Chant" + "Spirit Purifying Song" | Love Between Fairy and Devil BGM

눈을 뜬 곳은 대지의 밑바닥. 사방은 깊은 어둠으로 가득해 위를 올려다보아도 하늘은 보이지 않습니다. 발 아래는 축축한 바위와 끝없는 안개가 깔려 있습니다. 점검하면 몸 상태는 크게 나쁘지 않고 탐사자 일행과 서운화, 왕귀인이 함께 있습니다.

어둠 속에서 바닥을 더듬으며 걸을 때, 작은 염주알 하나가 툭 소리를 내며 굴러갑니다. HO1가 늘 몸에 지니고 있던 그 염주가 멋대로 끊어져 구르기 시작한 것입니다. 떨어진 염주알엔 광채가 희미하게 깜빡이며 주변을 비춥니다. 스스로 방향을 잡는 듯 당신들의 발걸음을 따라 굴러가며 앞으로 나아갈 길을 가리킵니다. 따라가게끔 유도해주세요.

이곳이 명계일까요? 굳이 말하자면 아무것도 없는 황량한 땅으로 느껴집니다. 발밑에서는 알 수 없는 점액이 흐르고, 습한 기운이 주변을 감돕니다. 한참을 걷다보면 땅 깊은 곳에서 울려오는 낮고 장중한 목소리가 닿습니다.

“목소리”

- 드디어, 오랜 침묵을 깨고 길을 잃은 자들이 내려왔구나.
- 지성의 잔존자인 우리의 도움이 필요해서 찾아왔느냐, 아니면 길을 잃은 게냐.

검은 점액 덩어리가 서서히 모여 거대한 형체를 이룹니다. 수많은 눈이 동시에 깜빡이며 서로 다른 생각을 내뱉고, 그 언어는 명료한 의미를 띠지 않습니다. 빛이 없는 철혈의 땅은 살아남은 고대종의 낙토. 그 흐리멍덩한 윤곽은 삼장 일행과 닮은 형태로 바뀌며 바라봅니다.

“목소리”

- 나는 이곳, 명계와 지상의 경계에 처음 터를 잡은 자. 수많은 시대가 흘렀지만 여전히 이 땅을 지키며 살아왔지.

- 너희는 지상에서 왔구나. 그 혼란과 고통을.... 나는 이해하고 있단다. 요괴와 신들의 싸움, 니알라토텍(발음이 잘 들리지 않음)의 장난, 태양과 달의 운명..... 그 모든 것의 무게를.
- 하늘로 가는 길을 여는 것은 우리에게 어렵지 않다. 하지만 위에 넘실거리는 위험을 뚫고 너희가 신좌에 닿을 수 있겠느냐? 너무 위험하다.
- 지금도 봉신명부를 펼쳐 사용하면 확실한 구원을 찾아올 수 있을 것이다. 물론 희생이 조금 따를 테지만, 목적만을 위해서라면 아깝지 않을 것 아니냐.

목소리는 동시에 여러 방향에서 울려 퍼지며 이상하리만치 따뜻하고 설득력 있습니다. 주변의 빛이 마을의 형태를 만들고 그 가장자리에는 검은 점액과 촉수가 스며들듯 흔들리고 있습니다.

아래로는 수많은 탐사자들의 IF 엔딩을 보여줍니다. 봉신명부의 사용처를 설명해주는 파티이니 전부 설명한 후에 아래 핸드아웃을 지급하면 깔끔합니다.

【환상1】

▶ 庸人自擾

갑작스레 어둠이 갈라지며 찬란한 금빛 광명이 뿔어 나갑니다. 눈부신 연꽃이 허공에 피어오르고, 그 위에 HO1가 앉아 있습니다. 그 모습은 더 이상 인간이 아닌 존재로 보입니다. 그가 그대로 풍경과 하나가 되니, 불길로 감싸인 대지에 초목이 돌고 평화로워집니다. 하늘은 다시 열리고 칠태양은 그 빛을 거두어 순한 햇살만을 남깁니다. 인간과 신선, 요괴와 마수까지 모두 한곳에서 어울려 걸읍니다.

일순 온몸이 따스한 빛으로 감싸이는 듯한 환희를 체험합니다. 심장 깊은 곳까지 울려 퍼지는 구원의 감각입니다. 하지만 그 빛의 가장자리에선 검은 점액이 일렁이며 숨결 같은 소리가 들려옵니다.

“목소리”

- 당장은 끝없는 전쟁을 종식하고 새로운 운명을 엮을 수 있지. 봉신명부에 스스로의 이름을 적으면 삼계의 제일 가는 신이 되는 것도 어렵지 않을 거다. 이것은 너희가 바라는 방향이 아니냐?

【환상2】

점액질은 다음 형상을 이룹니다. 허공이 붉게 갈라지고 그 틈새로 무수한 별빛이 드는 틈이 열립니다. 안에서 외우주의 목소리들이 겹겹이 울려 퍼집니다. 그 한가운데 HO2의 형상이 서 있습니다. 그는 두 팔을 벌려 지상의 괴이들을 불러 모읍니다. 하늘의 균열이 거대한 문으로 벌어지고, 형용할 수 없는 공포가 흘러나옵니다. 그러나 그 문 너머로는 고향 같은 안식이 있었습니다.

하나 둘, 괴이들이 그 문으로 발걸음을 옮깁니다. 울부짖는 소리도 뒤틀린 날갯짓도 차츰 사라져 갑니다. 마지막으로 HO2가 몸을 돌리자 문은 천둥 같은 굉음과 함께 닫히며 빛줄기로 터져 사라집니다. 남은 것은 바람뿐. 그렇게 지상은 무겁게 얹힌 그림자를 떨어내고 오랜 적막이 깃듭니다.

“목소리”

- 동족의 목소리라면 그들도 이 땅을 떠날 것이다. 방해꾼도 없는 지금이라면 봉신명부의 힘을 빌어 저 요괴왕이 재주를 부릴 수 있겠지.

【환상3】

점액질은 다음 형상을 이룹니다. 칠흑 같은 하늘에 갑자기 찬란한 빛이 흘러내립니다. 그 빛 한가운데 HO3의 몸에서 눈부신 균열이 일어나기 시작합니다. 곧 산산조각 나며 흩어진 조각마다 금빛의 신력이 깃듭니다. 어떤 이는 검을 들고 천둥을 부르고, 어떤 이는 비를 내려 메마른 땅을 적시며, 어떤 이는 깨달음을 얻어 하늘을 올려다봅니다.

억눌렀던 봉신의 이름들이 하나둘 빛으로 되살아나 하늘로 올라갑니다. 지상으로 추락해 잊혔던 자들이 다시 제자리를 찾아 돌아오는 것입니다. 마지막 남은 조각이 산화하듯 터져 나가자 무수한 빛줄기가 뻗쳐 지상을 밝힙니다. 그 희생은 신들의 귀환으로 이어지고, 천지가 다시 균형을 찾아갑니다.

“목소리”

- 우리에게는 '우리'라는 개념밖에 없으니. 알맞은 조각을 도로 나누어 주는 것도 해결책 중 하나겠구나.

【환상4】

점액질은 다음 형상을 이룹니다. 주위 어둠이 마치 살아있는 듯 꿈틀댁니다. 그 사이를 둘러싼 천공의 빛줄기와 구름이 뒹켜 섬뜩한 장면이 펼쳐집니다. 당신들은 무의식중에 그것이 뜻하는 것이 무엇인지 눈치챩니다. 옥황상제의 마지막입니다. 그는 허무하리만치 찬란한 빛과 함께 사라집니다. 하늘을 우러러보던 모든 천인이 떨고, 하늘과 땅은 죽은듯이 고요합니다. 하지만 세상은 원래 흐름으로 돌아갑니다.

지상의 바람, 강물, 사람들의 호흡. 모두가 이전처럼 움직입니다. 빈자리는 시간이 흐르며 도로 채워집니다. 희생과 대가 속에서도 세계는 제자리로 돌아간다는 진리를 보여줍니다.

염주의 빛이 최후를 길게 비추다 떨어집니다. 이것이 마흔여덟 번째 염주알입니다.

“목소리”

- 이 길을 가면 너도 그도 모두 끝나 세상은 돌아가리라. 하나의 의무라고 생각하지 않나? 너는 그를 위해 태어났으니 목숨을 거두고 뒤를 잇는 것이 옳은 일일지도 모른다.

아래 핸드아웃은 지금까지 보여준 선택지의 요약본입니다. 분기임을 안내하고 클라이맥스로 갈 것인가 선택하게 해주세요.

HO 18. 봉신명부의 권능

운명이란 정해진 바가 없습니다. 다만 세상 모든 인연에는 성하고 쇠하는 갈림길이 있어 하나를 선택하면 반드시 희생이 따릅니다.

1. HO1가 명부에 이름을 적고 스스로 신이 되어 정화한다. 어떠한 개념체가 된다.
2. HO2가 명부에 이름을 적고 그림자 속에 사는 이들을 데리고 외우주로 돌아간다.
3. HO3가 명부에 이름을 적고 자신의 신력으로 망가진 신들을 복구하고 사라진다. 그 존재는 사멸한다.
4. HO4가 명부에 이름을 적고 홀로 하늘에 올라 옥황상제를 멸한다. 새로운 균형이 정립된다.
5. 옥황상제의 신좌에 봉신명부를 뒤 지상을 정화한다. 다만 가는데 많은 위험이 따른다.

그가 말한 봉신명부를 활용하는 수단은 여러가지입니다. 저것은 예시일 뿐 더 많은 가능성을 품고 있으니 선택하고자 한다면 무엇이든 이를 수 있습니다.

* KP 정보

탐사자가 원한다면 봉신명부를 사용해 한 명을 희생하여 엔딩을 볼 수 있습니다. 아래 이어지는 지문들은 모든 과정을 완수한 전제하의 엔딩만 서술합니다. 장면을 만들어갈 경우 GM과 상의하여 연출하고 엔딩으로 넘어갑니다. 자유롭게 후일담을 묘사해주세요. 파이팅!

마지막으로 연설이 엮어준 마흔아홉 개째. 어둠 속을 따라 굴러가던 영주알이 마침내 바닥의 한 지점에서 느리게 멈춥니다. 주변의 어둠은 점차 희미해지고 폭신평신했던 금색의 양털이 밟히는 듯 합니다. 이는 수보리가 보낸 근두운으로 HO2는 알아볼 수 있습니다.

“목소리”

- 마음을 굳혔다면 더는 말리지 않으나. 의지가 있다면 도전하는 것이 너희들의 권리겠지. 누가 너희들을 위해 구름을 보냈어. 그 아이가 너희들을 위로 올려줄 거야.

여러분의 발밑에서 황금빛 구름이 몸을 가볍게 감싸안습니다. 그리고 단숨에 빠르게 솟아오릅니다. 위를 올려다보니 뽕 뚫린 하늘길이 이어집니다. 하늘을 달려 천계의 문턱을 뚫고 올라가는 순간 처참한 광경이 눈에 들어옵니다.

▶ 그래도 나는 너를 바란다 But I Want You

천계라 불리던 곳은 이제 더 이상 예전의 위용을 찾아볼 수 없습니다. 하늘색은 잿빛으로 물들고 빛나던 별자리와 구름의 바다는 검은 균열로 갈라져 흩어졌습니다. 신들이 거닐던 옥의 누각은 무너져 가루가 되었고 바람에 흩날리는 파편이 반짝이다 사라집니다.

허공에는 불길한 균열이 맥동하며 불온한 속삭임이 메아리처럼 울려 퍼집니다. 천계는 살아 있는 폐허처럼, 고요하지만 모든 것이 꺼져가는 소리로 가득 차 있습니다.

그 틈 사이에서 한 인영이 흔들립니다. 중앙을 가로막고 선 그의 눈빛은 더 이상 맑지 않습니다. 주변엔 붉은 번개가 튀고 살아움직이는 불씨가 퍼져나가고 있습니다. 불의 흡혈귀 1D100 × 10마리를 소환합니다.

“옥황상제”

- 우주의 이법이 무너져 균형을 잡기 어렵군. 그럴기에 모두 멸하고 다시 창생 하는 것이 다른 답이 되어줄 터.
- 부처의 자비와 중생의 마음을 짊어지고 이곳에 선 것을 안다. 그렇다고 하늘의 도를 거스를 수는 없는 법. 조화를 바라는 자답게 규칙 앞에 무릎 꿇으렴.
- 태양의 불길을 똑바로 보는 것은 곧 마음의 눈을 태워버리는 일이지.

그의 발아래에서 금빛 운해가 폭발하듯 터져 나오고 손에 든 패가 천동의 창으로 변합니다. 그가 서서 창을 휘두르는 순간 수천 개의 점들이 불꽃이 되어 피어오릅니다.

타오르는 재앙의 현신, 일곱번째의 태양이 모습을 드러내고 있습니다. □ **이성 판정 (1D10/1D100)** 해당 판정으로 이성을 모두 잃고 로스트하는 탐사자가 있다면 HO1에게 연설이 깨어준 마흔 아홉번째 염주알이 깨지며 정신을 보호했다고 해주세요. 여기까지 왔으니 드리는 자그마한 선물입니다....

공기가 찢어지고, 번개가 폭풍처럼 쏟아집니다. 더 이상 설 수 없는 구름 위임에도 그 힘은 곧바로 육신을 찢어버릴 듯 무겁게 내려쬑습니다. 당신들은 예감합니다. 신좌에 닿기 위해서 누군가는 옥황상제를 상대해야 합니다. 신뢰하는 동료에게 등을 맡기고 나아갑시다.

열망의 고난

- 간파 판정은 필요하지 않습니다. 마지막까지 달려나갈 뿐. 자리는 배정되어 있습니다.
- 라운드마다 건강 판정을 합니다. 실패하면 탐사자는 그 후 죽을 때까지 라운드당 체력을 1점씩 잃습니다. (크투가 332P)
- 쉽지 않습니다. 도저히 의욕만으로 살아남을 수 있을 것 같지 않습니다.
- 궁전의 주인 | 일곱 번째 태양 | 우주에서 온 자

유형	난이도	내용
가위	∞	천계에 오르면 옥황상제가 길을 가로막습니다.
보	∞	이미 소환된 태양이 지상을 불태우려 합니다.
주먹	∞	소환으로 생긴 틈에서 신화생물이 침입합니다.

* KP 정보

HO들이 순서대로 하나씩 나와 진행합니다. 공개적으로 전개해 주시고 멀리서 보기에 지거나 죽은 것처럼 연출하며 마지막까지 이어달리기를 진행해 주세요.

【HO4 궁전의 주인】

▶ 욕망이 부딪치는 땅 A Land Of Conflicting Desires

광휘에 휩싸인 옥황상제가 버티고 있습니다. 눈은 이미 빛을 잃고 광기와 분노만을 토해내고 있고, 근두운은 위압에 가로막혀 앞으로 나아가지 못합니다. 자신의 주군을 남이 베는 것도 볼 수 없고, 상대할 수 있는 것도 당신뿐입니다.

“옥황상제”

- 이지가 흐려졌다는 것은 스스로도 잘 알고 있지. 하지만 그 어떤 것도 극에 달하지 않으면 벗어날 수 없는 법이구나.
- 무언가 만들고 관리하는 것을 평생의 업으로 삼았지만 나까지는 그 범주에 두지 않았어.

손짓 한 번에 천둥이 치고 그 소리에 근두운이 빠르게 빠져나갑니다. 하늘이 찢어지며 수천 줄기의 번개가 일제히 내려쬑힙니다. 그 직후 HO4의 무기가 옥황상제를 찌르고, 옥황상제의 창이 HO4의 몸을 꿰뚫습니다.

판정 타이밍입니다. 탐사자의 판정 성공과 상관없이 옥황상제에게 마지막 일격을 날리는 RP를 받아주세요. 혹은 바라는 방향이 있다면 어느 쪽이든 좋습니다. (공격하지 않고 시간을 끈다거나)

그는 무감한 얼굴로 보더니 동귀어진 하듯이 손을 뻗어 자신과 HO4의 위로 번개를 떨어뜨립니다. 이 순간 마지막으로 HO4 눈에 저만치 앞서나간 동료들의 뒷모습이 보입니다. 다행히도 낙뢰에 맞지 않고 멀리 나아갔습니다. 당신은 당신의 몫을 다 했습니다.

직후 번개가 내리 꽂히며 새하얗게 물드는 빛때문에 먼저 나아간 일행에게 HO4의 모습은 보이지 않습니다. 하지만 멈춰설 수 없습니다. 돌아갈 수 없습니다. 탐사자 일행은 앞으로 나아갑니다.

★ HO4 개인 지문

몇 번의 벼락이 둘의 몸을 깨웁니다. 하지만 당신이 살아남은 것은 요행도, 우연도 아닙니다. 단단히 붙잡은 손은 당신에게 신력을 쏟아붓습니다. HO4가 지금까지 모험하며 잃은 이성치를 모두 회복합니다.

“옥황상제”

- 네 쓸모를 다하듯 짐도 도를 다하였지. 하지만 생각하면 우리는 끝없이 자신의 자리를 증명하기 위해 살아갈 뿐.
- 존재가치를 위한 증명. 그것만이 우리. 오늘 그 굴레에서 벗어날 수 있다는 생각이 드는구나.

당신의 몸은 서서히 멀어집니다. 지상으로 떨어지자 엉망으로 된 몸을 찢어진 구름의 일부가 받아줍니다. 너털너털하지만 살아있습니다. 탐사자 일행을 쫓기엔 거리가 벌어져 단숨에 따라잡을 순 없네요. 잠시간 RP금지입니다.

【HO3 일곱 번째 태양】

붉은 꿈 Bloody Dreams (Inst.)

이전까지 떠오른 여섯 개의 태양과 비교도 할 수 없을 정도로 거대하고 불길한 붉은빛을 띠고 있습니다. 서운화는 HO3를 태우고 태양 쪽으로 방향을 튼다. 당신도 예감할 것입니다. 저것을 없앨 수 있는 것은 자신뿐이며, 쏘고 나서 무사할 근거는 없습니다.

일행과 떨어진 당신은 거대한 태양을 마주하게 됩니다. 이 열기, 공포, 부담감이 착각은 아닐 겁니다. 하지만 이 거대한 몸에도 약점은 있겠죠.

“서운화”

- 두려운가? 이전에도 태양을 쏘으나 그만한 대접은 받지 못했다고 하지. 이번엔 목숨을 잃겠고.
- 너를 위해서가 아니다. 그 아이를 위해서야.

서운화를 타고 태양에 가까이 다가가 활시위를 당깁니다. 유일한 화살을 당기면 하얗게 끓어오른 순광이 되어 태양조차 뚫고 나갈 뺨기로 변합니다. 여기서 판정을 진행합니다.

판정 타이밍입니다. 판정 성공 여부와 상관없이 쏘아 올린 화살은 꺾이지 않고 날아갑니다. 마치 하늘의 틈이 열리듯 일직선의 바람이 중간을 가로지르더니 유일한 맹점을 찾아 파고듭니다. 그러나 빛은 단순히 태양을 소멸시키는 데 그치지 않습니다.

정면에서 쏜 HO3 자신마저도 그 빛 속으로 빨려 들기 시작합니다. 팔과 다리가 서서히 빛에 잠식당하고, 몸의 경계가 사라지듯 녹아들기 시작합니다. 당신은 마지막 순간, 앞서간 동료들의 뒷모습을 봅니다.

★ HO3 개인 지문

검은 줄기의 형태가 다시 인간의 모습으로 변합니다. 당신은 오랜만의 여왕의 형태를 마주합니다. 그는 태양을 등지고 당신을 바라봅니다. 드리워진 어두운 그림자는 태양에 잡아먹히면서도 당신에게 그늘을 만들기 위해 뻗어나옵니다.

“서운화”

- 그 아이는 네 생존을 바랐겠지. 나는 이 결말을 오래 바라고 있었다.
- 나도 같은 곳으로 가는 거야. 그 무엇보다 흥분하게 연심을 말할 수 있다면....

검은 그림자, 태양에 흑점이 고이듯 당신을 감싸 보호합니다. 삼시간에 불이 옮겨붙은 껍데기는 재가 되어 사라지지만 당신은 분명히 살아남았습니다. 당신의 머리 위로 흐려지는 태양과 검은 얼룩이 보입니다. 여왕은 서랑여국 공주의 뒤를 따라갔습니다. 구름을 딛고 다시 일행을 따라갈 수 있을 것 같습니다. 잠시 RP금지입니다.

【HO2 우주에서 온 자】

▶ 아스달 연대기 Arthdal Chronicles

뒤에서 뜨거운 열기가 사그라드는 것이 느껴집니다. 하지만 불꽃이 훑고 지나간 자리엔 검은 잿더미만 떨어질 뿐 HO3의 형태는 보이지 않습니다. 하지만 멈출 수 없습니다. 더 나아가야 합니다. 거대한 태양이 사라진 그림자 아래 숨어있던 소용돌이 속 검은 요마가 손을 뻗쳐옵니다. HO1을 신좌까지 보낼 수 있는 것은 HO2 당신밖에 없습니다.

그것은 형체를 짐작할 수 없는 존재입니다. 수많은 팔과 눈, 구불거리는 촉수가 끊임없이 모양을 바꾸며 불길한 기운을 토해냅니다. 명계의 경계에서 본 존재들과 무척이나 닮았지만 이지는 느껴지지 않고 기운만으로도 미쳐 쓰러질 만큼의 압박감을 지니고 있습니다.

“왕귀인”

- 나도 같이 갈 거야! 위험한 순간에 너와 함께하려고 여기 있어! 우리는 그 어떤 최후라도 함께 받아들였어. 하나도 두렵지 않아.

입이 어디인지 모를 틈새에서 꺼림칙한 웃음을 흘리며 한쪽에서 촉수를 뺀어 탐사자 일행을 감으려 듭니다. 외우주에서 온 철흑의 촉수와 HO2의 공격이 뒤엉켜 천계의 허공을 가득 채웁니다. HO2가 HO1과 마지막으로 헤어지는 모습을 RP하게 해주세요.

멀리서 몸을 부풀린 검은 촉수와 싸우는 모습이 보입니다. HO2가 전투에서 이기는 모습을 연출해주세요. 그 직후 광기에 찬 울음소리를 내뿜고 마지막 힘을 다해 달려드는 검은 형체가 보입니다. 탐사자의 판정 성공 여부와 상관없이 멀리서 보면 그를 삼키는 듯한 모습이 비춥니다. 그렇게 점점 멀어져 형체도 작은 점처럼 보입니다.

★ HO2 개인 지문

거대한 검은 그림자가 당신을 덮치고 그 안에 갇힙니다. 손을 뺀어도, 무기를 휘둘러도 빠져나올 수 없습니다. 이토록 허무하게 무너질 거라는 생각은 하지 않았는데요. 점점 조이는 힘이 강해져 정신이 멀어지는 찰나 맑은 비파 소리가 들립니다.

“왕귀인”

- 잠들지 마! 너를 만나기까지 홍해아가 내게 준 힘이 아직 남아있어. 수천을 베고, 나쁜 짓을 너무 많이 했지. 다시 무력한 비파로 남고 싶지 않다고 생각했어!
- 하지만 그건 네가 없기 때문에 한 생각이야! 난 다시 비파로 살아도 행복해. 그러니 고작 힘을 위해 지금을 포기하지 않을 거야.

흐려지는 시야 앞으로 검은 몸체 안에서 강한 빛이 터져 나옵니다. 왕귀인이 힘을 개방하자 옥죄이던 몸체가 터져나가고 사방으로 튕겨나갑니다. 당신이 구름을 달고 간신히 떠오르면 그는 다시 비파의 모습으로 돌아와 있습니다. 이전처럼 기운을 다 했을 뿐, 분명 둘 다 무사합니다. 다시 일행을 따라갈 수 있을 것 같습니다. 잠시 RP금지입니다.

▶ Dandelions

바람과 번개가 허공을 가르고 필사적으로 나아갑니다. 발밑에는 깨진 신전과 흩어진 잔해가 바람에 휘날리고, 하늘과 땅이 뒤엉킨 듯한 소리가 귀를 울립니다. 도달한 곳은 황폐해진 옥황상제의 신좌. 오래된 권위가 아직도 반짝이며 존재감을 드러내고 있습니다.

근두운에서 내리면 신좌 바로 위에 닿으니 봉신명부를 쥐게 합시다. HO1에게 지금 가장 바라는 것, 생각하는 것들을 정의하게 하면 세상은 올바르게 정화됩니다.

봉신명부에서 넘친 빛은 천계의 장막을 넘어 지상으로 흘러내립니다. 무너진 산과 사라진 마을, 혼돈 속에 방황하던 생명들이 한 줄기 빛으로 어루만져집니다. 어째서 내가

이걸 느낄 수 있지? 탐사자는 문득 자신을 거대한 손이 감싸 안고 있다는 것을 깨닫습니다.

“석가여래”

- 고맙구나. 긴 순례의 길의 끝에 다다랐어. 하지만 너는 아직 더 알아야 할 것이 많단다.“
- 세상의 혼란은 사라지지 않고 중생은 이토록 많으니. 생을 다해 좀 더 배워보렴. 지금까지의 고행은 단순히 세상을 위한 일만은 아니었음을.

쏟아지는 빗줄기가 HO1을 감싸 안습니다. 눈부신 황금빛이 온 세상을 뒤덮고, 눈을 감았다 뜨면 동시에 하늘에서 떨어지고 있음을 깨닫습니다. 부처님? 냅다 지상으로 던지신다고요?

★ KP 정보

이 타이밍에 HO2,3,4에게 신좌에 거의 다다른 순간 추락하는 HO1을 발견했다는 지문을 따로 보내주세요. 동시에 RP가 가능해집니다. 마지막 장면을 다 같이 마무리하세요.

▶ 【世界之外】「此間即無間」版本主題歌中文版《永生亦永罪》 | Beyond the World music

그 순간 앞서 헤어졌던 다른 탐사자가 합류합니다. 온 몸은 상처투성이고, 옷은 헤졌지만 분명 살아있습니다. 함께 지상에 도달하는 장면을 묘사해주세요. 근두운이 모두를 받아내려 오거나, 혹은 각자의 능력으로 무사히 착지합니다. 정말 지상은 구원받은 것인가? 육안으로 보기엔 별 다른 것 같지도 않습니다.

땅에 발을 디딘 순간, 따스한 햇살이 온몸을 감쌉니다. 한동안 두려움의 대상이던 태양은 찬란하며 바람은 부드럽게 얼굴을 스칩니다. 세상은 여전히 아무것도 모른 채 평온하지만, 그동안 세상을 어지럽히던 혼란은 멀리 물러나 있습니다. RP를 충분히 나누게 해주세요.

모든 것이 끝난 듯하지만 당신들은 알겠지요. 세상에는 여전히 배워야 할 것, 지켜야 할 것이 많다는 것을. 깨달음은 새로운 인연을 부르고 다음으로 나아갈 길을 이끍니다. 흙냄새와 풀 내음, 바람에 실린 꽃향기가 섞여 오랜 여정의 끝을 알립니다. 떠나는 발걸음에 맞춰 비파의 연주가 울려 퍼집니다.



내가 여기 있나니 너 또한 곁에 있구나
인연은 천리 밖에서 이어지고
오늘도 빛과 그림자가 교차하도다

광명에 혼세가 물러나도
그림자는 도사리니 두려워 말지어다
내가 여기 있고 너 또한 곁에 있다

* 에필로그

▣ 闲趣

탐사자 일행이 당국으로 돌아오자 마을과 도시 곳곳에서 축제가 벌어집니다. 황금빛 장식이 달린 등이 거리를 밝히고 장터의 상인들이 떠들썩하게 맞이합니다. 사람들의 환호와 박수 속에서 탐사자들의 이름이 호명되자 꽃가루가 흩날리고 길을 따라 축하 행렬이 이어집니다.

“삼장법사 님이 금광사를 구하셨다니!”

“칠태양의 종말에서 우릴 구하셨다!”

환영하는 시민들에게 정신없이 인사하며 도착하니 시간은 어느새 늦은 밤. 당태종은 감격한 표정으로 HO1과 그 제자들을 환대합니다.

“당태종”

- 당신은 역시 나의 가족이자 믿을만한 친우요!
- 현장의 모험담이 내내 당국을 휩쓸었소. 요괴를 감동시켜 불계에 귀의시키고 부처의 뜻을 따라 태양을 거뒀다니. 역시 자네는 현당선사께서 한 말대로 구원자였어!
- 그대들을 위한 연회를 열었으니 부디 편한 시간이 되길 바라겠소.

HO1은 금란가사가 입혀지고 연회장 한가운데 떡하니 앉혀집니다. 누군가는 감사의 인사를 전하고, 또 누군가는 직접 만든 음식과 선물을 내밀며 무사 귀환을 축하합니다.

* KP 정보

자유롭게 앞으로의 여정을 고민할 시간입니다. 후일담이므로 마음대로 먹고 마시며 지금을 즐길 수 있게 해주세요. 각각 연회에서 어떻게 즐기고 선택할지 묘사하지만, 필수 구간이 아닌 장면 만들기의 일환이니 가볍게 참고해 주세요.

▣ SAIUNKOKU MONOGATARI OST 1 - 7 AI-RYUUKI

탐사자 일행은 서로를 돌아보며, 이제 모험의 끝과 새로운 시작을 실감할 겁니다. 여전히 세상에는 어둠이 남아 있지만 오늘 밤만큼은 평화와 환희가 세상을 가득 채우고 있습니다. 적당히 분위기가 무르익으면 어디서 얼~큰하게 취한 당태종이 HO1에게 말을 걸어옵니다.

“당태종”

- 삼장법사! 당국에 모두가 자네를 어찌나 기다렸는지 모른다네. 오매불망 들려줄 이야기만 기다리고 있지. 그래서 거기서 얻은 경전에선 무슨 깨달음을 얻었나? 너무 기대되네.
- 앞으로 당국에 꼭 머물며 제자들과 함께 설법할 것이지? 자네를 위한 사당을 다시 지어 올리지.

그는 당신이 꼭 이곳에 머물며 설법을 이어줄 것을 기대하고 있습니다. 어릴 때의 당신도 막연하게 생각하고 있던 미래의 모습이기도 합니다. 금란가사를 입고 아래로 수백의 제자를 이끌며 설법하고, 매일 수행을 거듭하는 일.

어떤 선택을 하든 당태종은 기쁘게 웃습니다. 이곳에 머문다면 기쁜 일이고, 떠난다면 다른 종생들의 구원이 될 것이라 믿기 때문입니다. 그의 맹신은 부담스럽지만 그 또한 하나의 호의임을 압니다.

당국이 마련한 화려한 연회가 절정을 향해 치달습니다. 등불은 밤하늘에 줄지어 떠올라 별빛처럼 반짝이고 사람들은 술잔을 부딪치며 웃음소리를 터뜨립니다. 오래간만에 아무 시름도 없는 밤이네요.

▶ 【代號鳶 | 孫策 BGM】逃跑 | Ashes of the Kingdom background music

“비파”

- 나도 연주해 줘! 누구보다 큰 소리로 노래하고 싶어!

연주를 시작하면 HO2의 손가락이 현을 통기면 맑고도 깊은 울림이 연회장을 가득 메웁니다. 어떤 곡을 연주하든 자유입니다. 사람들은 술잔을 멈춘 채 귀를 기울이겠죠.

“비파”

- 다음은 어디로 갈 거야? 홍해아는 무너진 화염산을 다시 수복한다고 했어. 거기도 가고, 저기! 요기가 가득한 땅의 달빛도 받고 싶어!
- 화과산은 어떻게 변해있을까?

당신이 원한다면 요괴들과 동맹을 맺거나, 이전처럼 자유롭게 여행할 수도 있을 것입니다. 어떤 선택을 하든 비파는 기뻐하며 다음 목적지에 대한 기대로 부풀니다. 불꽃이 밤하늘을 수놓으며 하늘이 여러 색으로 물듭니다.

▶ [한글자막/발음] 缺恋(결연) Humming Ver_周深(주심) 千古玦尘(천고결진) 主题曲(...

술잔이 부딪히는 소리, 웃음, 비파 연주로 떠들썩한 연회 한복판. 그 모든 소란을 잠시 뒤로하고 문득 창밖으로 시선이 향합니다. 구름 한 점 없는 밤하늘에 동그란 보름달이 걸려 있습니다. 내킨다면 뜰로 나가 달을 볼 수도 있겠지요. 연회의 등불이 가득 매달린 연회장을 시끌벅적한 환호성이 점차 멀어질수록 귀에는 고요한 밤바람의 숨결만이 남습니다.

다정한 달빛은 아랑곳없이 내려앉아 부드럽게 감싸안습니다. 당신은 인연을 믿나요? 함께하거나, 당장 이어져있음을 확신할 수단이 없어도 생은 이어질 것입니다. HO3이 어떤 생각을 하던 밤하늘은 긍정하듯 유성을 하나 떨어뜨립니다.

한 편 HO4도 모험에 대한 생각을 정리할 때입니다. 지상에 떨어진 신들의 광기는 모두 정화되었으니, 시간이 흘러 그들이 다시 천계로 향하겠지요. 새로운 천인들도 태어나 빈자리를 자연스럽게 메꿀 것입니다. 당신은 그 순간에 함께하고 싶겠죠. 혹은 더 지상을 살피고 싶을 수도 있을 겁니다. 잔을 기울이면 이런저런 생각이 같이 넘쳐 찰랑입니다.

연회가 한창 무르익어 잔을 부딪히는 소리와 비파의 선율, 사람들의 환호가 뒤섞입니다. 그러나 그 순간 뜰 앞에 황급히 달려온 경비가 무릎을 꿇고 외칩니다.

“요, 요괴가 나타나 삼장법사님을 내놓으라 난동을 피운다 합니다!”

▶ Attention! (케이프 혼)

순간 흥청이던 연회장의 노래가 똑 하고 멎습니다. 술잔을 들던 손도 멈추고 웃음도 사라집니다. 사람들의 시선이 삼장과 제자들에게 쏠립니다. 이 때 나서라고 떠밀어줍시다! 이런 신세도 있는 것이죠. 여기서 멋지게 나설 수 있게 해주세요.

이 참에 여행길을 떠나버리는 것도 좋을 것이라며 향하게 합니다. 바람은 다시 모험의 길로 이들을 실어 나릅니다.

달빛이 비치는 구름에 잠긴 높은 산 정상. 아래로는 연회의 불빛이 바다처럼 번지고 그 사이로 탐사자 일행이 가로질러 가는 것이 보입니다.

“관세음보살”

- 저 아이들이 마침내 다시 길을 나서는구나. 중생의 고난은 끝이 없지만 걷다 보면 어디로든 달는 법이지.
- 타인의 고통을 어루만지고, 자신의 길을 찾는 것이 쉽지 않으나....사제는 아쉬운 것이 없나? 어째 나보다 오래 들여다보는 것 같더니.

산 위에 고요한 바람이 불어와 두 성인의 옷자락을 흔듭니다. 저편으로 탐사자 일행이 작은 별빛처럼 멀어져 갑니다. 백발의 어린 소녀 앞에 마주 앉아 있는 것은 수보리 조사였습니다. 그는 처음으로 눈가를 좁히며 빙긋 웃습니다.

“수보리”

- 인연이 저들을 지켜주겠죠.

그 말에 동의하듯 관세음보살은 합장을 하며 고개를 숙입니다. 달빛이 산과 하늘을 덮으며 장엄하게 빛나 마치 두 성인의 기도가 세상 모든 중생에게 퍼져나가는 듯 합니다. 그 따스한 감각은 오래도록 당신을 지켜주겠죠. 여행은 아직 끝나지 않았습니다.

-
- 혼세를 물리쳤다. 이성 +1D8 회복
 - 연회를 무사히 끝마쳤다. 이성 +1D6 회복
 - 수보리, 관세음보살의 축복. 이성 +1D4 회복
 - 모험 중에 새로운 동료들 사귀었다 +1D2 회복

🗨 후기

★ 후기

와! 길었다! 의욕적으로 준비해서 1타분들과 좋은 추억도 많이 쌓고 즐거운 시간이었습니다~. 동양 판타지는 이제 쓰고 싶은 걸 다 썼다고 생각했는데 좋은 기분 전환이 되어줬어요. 늘 그렇듯 오타, 오류가 있겠죠.... 제보 확인이 늦어서 올리실 땐 직접 수정하시는 걸 추천합니다! 참고로 챕터 시작 시 음표와 함께 나오는 파트는 비파가 부른다는 느낌으로 작성되었습니다.

★ 추가 설정

시나리오에 빠진 내용으로는 HO1과 연설이 쌍둥이라거나, 화염산편에 홍해아와 나타가 전투를 벌이는 바람에 탐사자 일행이 탈출하거나, 막간이 시작할 때 당나라가 멸망한다거나 하는 설정이 있었습니다. 고난이 필요할 땐 추가해 보세요. 본문에 빠진 만큼 강력히 추천하는 건 아닙니다. 또 탐사자들이 엔딩 후에도 함께 모험을 하기로 결정하면 관세음보살은 (금광사편에서 성물을 훔친) 용궁의 왕자를 하나 잡아다 백마로 만들어 선물합니다.