

시나리오 기본정보

[시나리오 원문 페이지\(일어\)](#)

무대: 현대

난이도: 낮음

플레이타임: ~3시간 정도

추천인원: 2~4인

추천기능: <도서관(자료조사)> <오컬트> <네비게이트(항법)> <심리학>

있으면 좋을지도: <회피> <운전>

로스트/발광 가능성: 있음

개변/개조: 좋을대로

주의

이 시나리오는 「N강 살인사건」이라는 시나리오의 B 또는 C 엔딩 이후를 상정하여 작성되었습니다.

따라서, 이 시나리오의 단독 플레이도 가능하지만 KP는 사건의 사전개요로서 「N강 살인사건」읽어놓으시는 것을 추천합니다.

B 또는 C 엔딩을 본 플레이어의 리벤지 혹은 구출 시나리오 등으로 개변해도 괜찮습니다.

[N강 살인사건 시나리오\(번역본\) 페이지](#)

역자 주

시나리오가 6판을 기준으로 작성되었기 때문에, 7판으로 진행하기 위해서는 NPC 스테이터스의 변형이 필요합니다.

이하 **GM**시나리오

시나리오 개요

■사건의 진상

N강이라고 하는 지역에는, 예로부터 용신龍神이라 불린 신이 있었다.
신이래 불린 그것은 강 상류에 있는 동굴에 살며, 사람을 먹는 신화생물 <압호스>였다.
압호스는 어느날 동굴에 봉인당해, 그 이후 사람에게 힘을 빌려주는 신으로서 숭배받고, 공존을 꾀하며 봉인이 완전히 풀릴 때를 기다리고 있었다.
마을의 청년 <후지와라 아키라>가 어느날, 마을에 잠든 용신의 존재를 알고, 그 존재에게로의 호기심에 압호스를 불완전하게 각성시켜버렸다.
눈을 뜬 압호스의 완전한 부활을 맞이하기 위해, 후지와라는 부산물을 마을에 풀고 의식적인 연쇄살인을 행한다.
결과, 압호스는 부활하고 **N**강 주변은 붕괴, 검은 물이 흘러넘치는 대홍수로 인해 불모의 땅이 되고 말았다.

그런 사건이 있고 나서 몇 년 후의 이야기이다.

N강 근처의 산 중턱에, 마을이 존재했었다.
그 마을은 과거의 대재해로 죽은 사람들의 기억을 바탕으로, 압호스가 만들어낸 가짜 마을이며, 마을사람들은 자신들이 부산물이라는 것이나 사건에 대한 것은 전혀 모르고 있고, 아무것도 일어나지 않았다는 듯 일상을 보내고 있다.
압호스는 그 마을을 이용해, 탐사자들같은 호기심으로 방문한 사람들을 삼키고 있다.

■최종 목적

마을을 불태운다. 또는 탈출한다.

■등장하는 크리처

압호스의 부산물

압호스의 분신

압호스

NPC정보

NPC 스테이터스는 <**N**강 살인사건>과 같습니다.

단, 이번엔 마을사람 전원이 압호스의 부산물이기 때문에 마을사람의 <장갑> 등은 후지와라를 참고해주세요.

▽후지와라 아키라 藤原アキラ (남, 24세)

STR 8 CON 4 SIZ 10 INT 15 POW 11 APP 18 DEX 9 EDU 18 (*7판 진행시 x5)

HP 9

장갑: 물리적인 공격은 압호스의 기관器官이 있는 한 그에게 치명적인 데미지를 줄 수 없다.
불 또는 마술은 그대로 데미지를 줄 수 있다.

※후지와라 아키라만이 1턴에 6점 데미지를 회복하는 재생능력을 가지고 있다.

주요 기능

<관찰>80% <듣기>80% <추적>60% <쿠스노키 키요히코의 흉내를 낸다>85% 기타 임의기능

<N강 살인사건>의 열쇠.

후지와라 여관의 외동아들로, 쿠스노키 키요히코의 팬이었다.

쿠스노키와는 아직 무명이었던 시절부터 아는 사이였고, 친척같은 관계였다.

그의 소설을 읽고 속으로 오컬트적인 전승학에 흥미를 가져, 히라세 히로미의 제자로 들어간다. 그리고 이 땅의 전승에 대해 조사하게 되었다.

전승에 대해 해석하던 중 이 땅에 잠든 신화생물 압호스의 존재를 확신, 압호스를 깨우는 주문을 발견하고, 호기심에 각성시켜버린다.

그 뒤, 죄악감과 공포심 때문에 광기에 휩싸여 인격이 파탄.

<N강 살인사건>에서 의식적 살인으로 압호스를 각성시켜, N강을 파멸시킨 장본인이다.

지금도 그는 가짜 마을에 있는 <후지와라 여관>에서 여관 종업원으로서 여행객들을 맞이하여 압호스에게 바치기 위해 역할을 다하고 있다.

또, 그는 마을사람 중에서는 유일하게 모든 기억을 가지고 있고, 자신이 용신을 각성시키고, 미쳐서, 자신의 스승을 죽이고, 쿠스노키 키요히코를 죽였다는 것을 기억하고 있다.

그럼에도 모든 것을 기억하고 있기 때문에 스스로가 한 것을 잘못되었다고는 생각하지 않으며, 후회나 미련 등도 그에게는 없다.

의식의 산제물로 바친 쿠스노키 키요히코에 대한 원한은 이미 사라졌지만, 산제물로 바쳐진 것을 굉장한 명예라고 생각하고 있다.

■현재의 후지와라는 압호스의 분신이며, 스스로의 몸에서 자유롭게 부산물을 만들어낼 수 있다. 또, 부산물을 흡수할 수 있고 흡수했을 경우에는 부산물의 스테이터스를 후지와라의 스테이터스에 합한다.

또, 전투에서는 압호스의 촉수를 사용한 <붙잡기> 70%, <흡수> 90%를 사용한다.

이것으로 희생자를 통째로 삼키고, 상대는 죽는다.

RP는 성격 좋은 호청년好青年, 같은 느낌을 받도록 해도 좋다.

▽쿠스노키 키요히코 楠白彦 (남, 33세)

STR 12 CON 13 SIZ 10 INT 15 POW 11 APP 15 DEX 12 EDU 17

데미지보너스 없음

HP 12 MP11

주요기능

<관찰>80% <듣기>50% <도서관(자료조사)>75% <오컬트>80% <설득>65% 기타 임의기능

장갑: 물리적인 공격은 압호스의 기관器官이 있는 한 그에게 치명적인 데미지를 줄 수 없다. 불 또는 마술은 그대로 데미지를 줄 수 있다.

별볼일없는 오컬트 미스터리 소설가.

늘상 미간이 주름져있고, 심기가 불편해 보이고 접근하기 어려운 용모를 하고 있다.

【N강 살인사건】은 그의 데뷔작이다.

후지와라 여관에는 작가가 되기 전부터 드나들었고, 후지와라 아키라와는 큰아버지와 조카같은 관계였다. 지금도 일 년에 한 번은 여관에 들른다.

히라세 히로미와도 지인이며, 이 땅에 잠든 용신의 봉인이 풀렸다는 이야기를 듣고 N강에 찾아왔다. 그러나, 진상을 알기 전 그는 후지와라의 손에 붙잡혀, 최종적으로는 압호스의 부활의 의식을 위한 산제물로 압호스에게 바쳐졌다.

그는 마을사람이 아니기 때문에, 그리고 산제물로 바쳐졌기 때문인지, 부산물이 되었어도 사건당시의 N강의 기억을 일부 가지고 있다.

왜 일부냐면, 그도 이미 압호스의 부산물이 되어있어서, 함부로 타인에게 말했다는 것이 들롱나면 곧바로 살해당해 기억에 혼란이 오기 때문이다.

또, 이전의 기억은 사소한 계기로 금방 기억해내지만 사건으로부터 대체 몇 년이 지났는지 등은 모르고 자신이 죽기 직전까지의 기억뿐이다.

그러나 마을사람들과의 동조가 적고 압호스의 텔레파시에도 영향을 받지 않기 때문에 무언가를 기억해내도 그 자리에서 바로 검은 물로 변해 죽지는 않는다.

그는 마을의 소멸과 탐사자들의 무사귀환을 바라고 있지만, 자신도 괴물이 되어있다는 것도 잘 이해하고 있기 때문에 그다지 협력에 적극적이지는 않을 것이다.

RP는 성질이 까다롭고 말투가 늙은이같은 남자, 라는 느낌으로 하면 문제없다.

▽마을 주민들

장갑: 물리적인 공격은 압호스의 기관器官이 있는 한 그에게 치명적인 데미지를 줄 수 없다. 불 또는 마술은 그대로 데미지를 줄 수 있다.

스테이터스는 평범한 인간처럼 만든 시트를 사용한다.

그러나, <장갑>이 있기 때문에 그들을 물리적으로 죽이는 것은 불가능하다.

또, 그들의 육체는 전부 검은 물 같이 번들번들한 점액질 비슷한 것이 변형해 구축되어 있다. 찢러도 피가 나오지 않고, 상처의 단면은 검은 고무처럼 무기질적인 것이다.

그들에게 스스로가 괴물이라는 자각은 없다.

또, N강이 대홍수에 휩싸인 것이나 연쇄살인이 벌어졌던 것도 기억하지 못한다. 그리고 전원 기억을 공유하고 있다.

평화로운 이 마을에서, 생전에 하던, 이제는 의미없는 행동을 매일 반복하며 생활하고 있다. 만약 사건의 경과를 자각했을 경우, 그 즉시 그들은 압호스에게 잡아먹히고 또다시 자각없는 새로운 개체가 준비될 것이다.

또, 그 마을사람들과 쿠스노키 키요히코는 마을에서 나갈 수 없다.

마을에서 나가면 압호스의 영향을 벗어나기 때문에 신체가 붕괴하기 때문이다.

■신화생물 스테이터스 일람

▽압호스

스테이터스는 룰북(*한국 정발 7판 325p)을 참조.

이 시나리오의 압호스는 <N강 살인사건>과는 다르게 완전히 각성했습니다.

그것은 이 마을의 사람들을 전부 부산물로 바꾸어 조종하고 있습니다.

낮 동안에는 잠들어있고, 밤이 되면 부산물이 된 마을사람들을 텔레파시로 자신의 동지해 모아, 성에 찰 때까지 집어삼킵니다.

도입

탐사자들은 어느날, 인터넷의 오컬트 게시판에서 이상한 소문을 본다.
몇 년 전, 어떤 대재해로 불모의 땅이 되어 인간이 살 수 없게 되었다는 <N강> 이라는 지역.
거기서 생존자가 목격됐다거나, 있을 리 없는 마을이 지금도 존재한다는 것이다.
탐사자들은 억누를 수 없는 호기심으로부터, N강으로의 탐력시험에 가게 되었다.

사전정보/준비

탐사자들은 인터넷 게시판 등에서 만났다고 해도 좋고, 원래 지인이어도 괜찮다.
사전에 N강에 대한 정보를 조사하거나 준비를 할 시간을 주어도 좋다.
이것은 <N강 살인사건>을 플레이한 탐사자라면 생략해도 되고, 합류도 편해질 것이다.
<도서관(자료조사)>나 <오컬트> 등으로 판정시켜도 OK

- <N강>은 3년 전(시기는 최소 3년 전, 그보다 오래 전이라면 마음대로 바꿔도 된다)
대홍수가 일어나 근린지역은 파멸적인 피해를 보았다. 지금은 사람도 살지 않고 황폐해졌다.
- 당시 홍수가 일어난 시기의 사진 등을 보았다면 <아이디어>: 흙모래 따위가 섞여있다고는 해도 물이 이상할 정도로 검다는 것을 알 수 있다.
N강의 물이 원래부터 검었다, 거나 한 것은 아니다.
- 몇 년간은 출입금지구역으로 지정되었고, 출입금지가 해제된 이후로도 “유령이 나온다”거나 “괴물이 나온다” 같은 소문이 있어 사람이 접근하지는 않는다.
- 탐력시험 같은 걸로 방문한 여행자가, 실제로 몇 명씩 행방불명되거나 조난당하거나 하는 이야기도 들려오고 있다.

- <오컬트>: 당시 N강에서는, 대홍수가 일어나기 3일 전쯤부터 여관에서 이상한 연쇄살인사건이 일어났었다는 소문이 있다. 오컬트 마니아 사이에서는 유명.
- 살인사건의 흐름이 어떤 유명한 오컬트 미스터리 소설의 흐름과 상당히 비슷하다. 심지어 당시, 그 여관에는 그 오컬트 소설가 자신이 숙박중이었고, 대재해에 휘말려 사망했다고 한다. 인터넷에서는 그가 수수께끼의 대홍수를 일으키는 의식을 했다? 는 뜬소문도 있다.
소설가의 이름은 <쿠스노키 키요히코>

- <도서관(자료조사)>: 당시 N강의 주변 지도를 입수한다. 옛날에는 신사나 여관도 있었던 모양이다.

●합류

탐사자들은 N강으로 향하기 위해 합류한다. N강 근처는 지금은 전차도 다니지 않고, 자동차로 갈 수밖에 없다. 또, 꽤 방치되어있었고 산도 황폐화했기 때문에, 간단면 나름대로의 준비를 사전에 시켜도 좋다.
(침낭, 식료, 랜턴, 서바이벌나이프 등)

●발견

낮 3시 무렵. 탐사자들은 마을에 겨우 도착한다.

N강은 이전에 대재해가 있었다고는 하지만, 아주 풍부한 자연과 아름다운 풍경을 보인다. 이전 마을이 있었을 장소에는 노출된 철골이나 창틀, 전봇대만이 남아있고 이끼에 뒤덮여 자연과 일체화했다.

아름다운 강이 산 위에서부터 흘러, 퇴폐적으로도 보이는 아름다운 풍경이다.

●과거의 마을

이전에 마을이 있었던 장소를 산책한다면 도착할 수 있을지는 적당히 <네비게이트(항법)> 지도를 아직 가지고 있다면 <관찰> 등으로 낡아빠진 마을의 안내판을 발견시킨다.

·신사나 향토자료관 등은 이미 원형도 남아있지 않고, 어디에 있는지조차 알 수 없지만, 가까스로 <후지와라 여관>이라는 여관이 있던 장소까지는 도착할 수 있다.

<오컬트> 또는 <지식(EDU)> <도서관(자료조사)> : 사전정보를 참조. 대홍수가 있던 시기에 이 여관에서 연쇄살인사건이 일어났다는 것을 알려주어도 좋다. (사건은 대홍수 때문에 결국 미해결로 유야무야되었다)

<오컬트> : <N강 살인사건>이라고 하는, N강의 어떤 여관에서 연쇄살인사건이 벌어졌다는 오컬트 미스터리 소설이 있었다는 것을 알고 있다.

그 후 <관찰>이나 <아이디어> : 탐사자들을 바라보고 있는 한 명의 인간이 있다는 것을 눈치채고, 그 인물은 흐느적대며 산기슭 쪽으로 사라져간다.

실패 후 재시도 : 비교적 새로운 입간판이 있고, 그 쪽으로 그 인물이 향했다는 것을 알 수 있다.

간판에는 <곧 후지와라 여관> 이라고 쓰여 있다.

또, 탐사자를 보고 있던 인물이 본 적 있는 사람인지를 묻는다면 <지식(EDU)> : TV 등에 나온 것을 본 적이 있다. 그 인물이 '쿠스노키 키요히코'라는, 예의 그 죽은 소설가라는 것을 안다.

죽었을 터인 사람과의 조우에 의해 **SANC 0/1**

쿠스노키 키요히코에 대해 조사해 얼굴 사진 등을 볼 경우에도 같다.

●없을 터인 마을

그 자를 쫓아가거나 입간판에 표시된 방향으로 향하면, 숲 속에는 사람이 다니도록 해 둔 듯한 길이 나 있다. 자동차도 다닐 수 있을 만큼 폭이 넓다.

숲을 빠져나가면 거기에는, 있을 리 없는 광경이 펼쳐져 있었다.

산기슭에는 익숙한 건물들이 세워져있고, 그것이 전혀 이상하지 않다는 듯이 마을사람들이 한가로이 일상생활을 하고 있었다.

있을 리가 없는 마을에 방문한 것으로 **SANC 0/1**

●이상한 마을/잠입

이 마을에는 음식점 등, 먹을 것이 전혀 존재하지 않는다.

이것은 잠시 마을을 둘러본 뒤 <아이디어> 등으로 눈치채게 해도 된다.

마을 사람들도 식사를 하는 모습은 보이지 않고, 그걸 이상하게 생각하는 모습도 전혀 없다. 그들은 무언가를 먹을 필요가 이제는 없기 때문이다. 후각이나 미각도 그들에게는 이미 존재하지 않는다.

마을사람들은 어째서인지 기억을 공유하고 있다. 따라서, 누구에게 물어도 똑같은 정보가 나오고 마을사람 사이에서 정보는 금방 퍼진다.

또, 마을의 건물은 방향이 전부 제각각이고, 이상한 곳을 향해 세워져 있고, 과거의 N강 주변 지도와는 완전히 뒤죽박죽으로 다르다.

■마을사람들에게 말을 걸면, 매우 호의적으로 대답해준다.

여기는 이름도 없는 작은 마을이지만 느긋하게 있다 가세요, 라고.

또, 이 마을에는 숙박시설이 하나뿐이라며 후지와라 여관이 있는 곳을 안내해준다.

■쿠스노키 키요히코에 대해 묻는다

쿠스노키 키요히코에 대해 물으면, 그가 살고 있다고 하는, 마을 변두리의 집을 가르쳐준다.

마을사람들은 그는 원래 몇 년 전 이 마을로 이사를 왔다고 말한다. 거짓말하는 느낌은 없다.

그는 별로 마을사람들과의 교류도 없고, 마을에 나오는 일도 적다고 한다. 빼딱한

사람이지만 마을사람들은 그를 싫어하지는 않는 것 같다.

(이것은 그가 산제물로 바쳐졌다는 것을 마을사람들이 본능적으로 자랑스럽다고 생각하고 있기 때문이다)

또, 쿠스노키의 거주지를 물을 경우 탐사자들이 쿠스노키를 찾고 있다는 것이 마을사람 전원에게 퍼진다.

■마을사람에게 모든 것을 말해버린다

마을사람들은 대재해가 있었던 것이나, 이전의 마을이 있었던 장소에 대해서는 아무것도 기억하지 않는다.

옛날부터 이 이름도 없는 마을에서 생활하고 있었다 생각하고, 대재해의 이야기를 해도 믿어주지 않을 것이다. 또, 이전 마을이 있었던 장소에 대해서는 바깥은 위험하니까 가본 적 없다고 말한다.

그러나, 그 건에 대해 탐사자가 거듭 언급하거나 식사를 하지 않는 것, 마을이 존재할 리 없는 것을 추궁하면 마을사람들은 이 이상한 상황에 대해 조금 위화감을 느끼기 시작한다.

그리고 이상한 점을 눈치챈으로 인해 탐사자들의 눈 앞에서 그들은 눈을 크게 뜨고, 떨기 시작했다고 생각하자, 검은 눈물을 흘린다. 이 직후 검은 액체가 입에서 흘러나와, 오염된 것처럼 괴로워하며 쓰러진다 **(SANC 1/1d4)**

또, 그들을 무리해서라도 마을 밖으로 데리고 나갈 경우에도 같은 현상이 일어나기 때문에 주의.

마을사람 한 명이 죽은 것에 대해, 다른 마을사람들은 눈썹만큼도 관심을 보이지 않는다.

마을사람의 시체에 대해서도 이미 맥박이 없고 살릴 수 있다는 보장도 없다.

만약 <의학>에 성공: 마을사람의 신체구조가 보통 사람과는 다르고, 어째 인간과는 꽤 동떨어진 생물이라는 것을 알 수 있다. **(SANC 0/1)**

후지와라 여관

마을에서 가장 큰 건물이 곧바로 시야에 보인다. 그 건물은 <후지와라 여관>이라는 여관이다.

여관에 들어서면 여주인과 미청년인 여관집 아들이 맞이해준다.

“어서오세요, 후지와라 여관에.”

여관집 아들은 후지와라 아키라라고 한다.

여관 종업원도 이 마을에 이상한 점이 있다는 것은 전혀 모른다.

단, 후지와라 아키라만은 NPC정보에 기재된대로 모든 것을 알고 있다.

1층에 접수처, 로비, 기념품점, 대강당, 창고가 있다.

2층은 기본적으로 객실이고, 휴게실 외에는 각 방의 열쇠가 없다면 들어갈 수 없다.

여관집 아들 <후지와라 아키라>는 여관에서 숙박하는 것을 추천한다.

여관에서 숙박해도 되고, 차에서 머물러도 된다.

□로비

<관찰>: 여관의 자유노트같은, 여행객이 자유롭게 써도 좋은 감상노트같은 것이 있다. 대재해가 일어나기 이전에 쓰여진 것도 있지만, 무난한 내용들 뿐이다.

또, 몇 개 비교적 최근에 쓰여진 것도 있다.

“설마 이런 곳에 여관이 있을 줄이라고는 생각지도 못했습니다! 담엔 친구들 데리고 올게요!”

“여기 유명여관 아냐?”

같은 방명록도 있다.

방명록에 <아이디어>: 하나 눈에 띄게 이질적인 메모를 발견한다. 아마도 마을 지도일 것이라 추측되는 그림 번두리에 커다랗게 O가 쳐져 있다.

<K>라는 이름만이 쓰여 있고 다른 글자는 써 있지 않다.

여기로 가면 쿠스노키 키요히코의 집이라는 것을 알 수 있다.

□기념품점

RP하면서 쉬어도 됩니다. 맘대로 설정 넣어도 괜찮습니다.

오토히메짱 스트랩이라든가 팔고 있다. 전체적으로 센스는 올드하다.

단, 음식물은 팔지 않습니다.

□대강당

이전에는 여기에 모여서 보통 식사를 하는 타입의 여관이었지만, 지금은 폐쇄되어 있고 사용되지 않는다. 안에 들어가보아도, 사용된 흔적은 없을 것이다.

□창고

전혀 사용되지 않고 있다.

<관찰>: 냉장고 안을 포함해 전혀 식재가 들어있지 않다.

<아이디어>: 이미 몇 년이나 사용된 흔적이 없다는 것을 알려주고, 마을사람들이 식사를 하지 않는 것은 아닌가? 라는 의문을 주어도 좋다.

■1층을 조사하던 도중에 <뒷문>이 있다는 것을 인식시켜도 좋다.
잠겨 있지는 않고 열려있다. 접수처와 반대 방향이다.

□휴게실

2층 계단 옆에 있는 작은 휴게실.

취향껏 읽을 수 있도록 책이 있고, 자판기도 있다. 책 장르는 <잡지> <소설> <신문>

<잡지>

꽤 낡은 것. 그 중에서도 문학잡지가 많다.

<아이디어>: 대부분의 잡지에 공통적으로 등장하는 인물이 있다. 쿠스노키 키요히코.

<소설>

오컬트소설부터 연애소설까지 있지만, N강 출신의 작가거나 이 땅의 전승을 모티브로 삼은 책이 많아 보인다. 쿠스노키 키요히코의 「N강 살인사건」도 있다. 소설 【N강 살인사건】의 정보 공개. 또, 【용신 전설】이라는 동화같은 책도 있다. 정보 【용신 전설】 공개.

□「N강 살인사건」

저자: 쿠스노키 키요히코

그의 데뷔작이다.

단순한 오컬트 소설이기 때문에 기능 판정 없이 읽을 수 있다.

예전에 일어났던 살인사건은, 이 소설의 흐름과 상당히 비슷한 것 같다.

첫날 밤에 관광객이 배가 찢겨나가 죽고, 다음날 밤은 팔이 뜯겨나간 시체, 그 다음은 얼굴 없는 시체, 로 사건이 흐르지만, 등장인물이 어떻게든 사건을 파헤쳐 멈춘다. 라는 스토리. 권말의 제작협력, 소재 출처에 N강 전승 연구의 일인자「히라세 히로미」님 이라고 이름이 쓰여있다.

열심히 읽으면 <오컬트> +5%

□「용신 전설」

옛날에, 뱀굴이라는 장소에 나쁜 짓을 일삼는 용신이 있었다고 해. 용신은 때때로 사람을 끌고 와 방치하거나, 먹어버리기도 했다고.

엄청나게 곤란해진 마을 사람은 위대한 스님에게 부탁했어.

스님이 용신이 사는 동굴로 가, 종을 한 번 울리자 한순간에 용신은 잠잠해졌고 움직이지 않게 되었어.

그때 스님은 아주아주 큰 돌로 용신을 꼼짝 못하게 해버렸어.

용신은 바위를 삼켜버리려고 했지만, 할 수 없었기 때문에 항복했어.

그 후로 용신은 반성하고, N강의 수호신이 되었다나.

<신문>

지역신문이다.

<아이디어>: 가장 최근의 신문 날짜는 N강에서 사건이 있던 당시의 날짜에 멈춰있고, 그보다 나중의 신문은 없다.

<관찰>: 신경쓰이는 기사를 찾는다. 사건 당시보다 3개월쯤 전의 것으로, 일대에서
행방불명자가 차례차례 발생하고 있다, 는 것.
그 중에는 <N강 제 일인자 히라세 히로미 씨, 행방이 묘연해> 라는 기사도 있다.

밤

밤에 바깥을 보거나 밖을 걸거나 하면 이상한 사건을 목격할 수 있다.
여관 안에는 종업원의 모습이 없고, 마을에서는 그림자가 사라지고, 봤다 해도 흐느적대며
공허한 눈으로 마을 구석으로 향해갈 뿐이다. 말을 걸어도 대답은 없고, 마치 탐사자를 없는
사람 취급하는 것처럼 보인다.

[암호스의 텔레파시 영향으로 마을사람들이 조장당하고 있지만, 분신인 후지와라 아키라,
마을사람과의 동조가 적은 쿠스노키 키요히코는 영향을 받지 않는다]

•후지와라 여관에 있는 후지와라 아키라는 영향을 받지 않기 때문에, 여관 안에 머무르지
않고 밖으로 나가려고 하면 “무슨 일 있으세요? 밤엔 위험하니까 외출은 삼가주세요” 라며
말린다. 그러나 탐사자가 무리하게 밖으로 나가려고 하면 더 말리지 않고 “모쪼록 조심히”
라는 말만을 하며 배웅해준다.

뒷문으로 나간다면 그에게 들키지 않는다.

마을사람들을 쫓아가면, 마을 한구석, 산기슭에 있는 커다란 동굴을 발견한다.
사람들은 동굴에 흡수당하듯 사라져간다.

밤 동안, 거리에는 전혀 그림자가 없고, 조명도 없다. 마을은 껍데기만 남은 것 같다.
탐색해도 가택 안 등에는 특별히 아무것도 없지만, KP가 타당하다고 생각하는 정보는
주어도 좋다.

단, <후지와라 여관>과 <쿠스노키 키요히코의 집>만은 불이 켜져 있다.

밤의 동굴

마을사람들은 탐사자들을 신경쓰지 않기 때문에, 동굴에 들어갈 때 기능은 특별히
필요없다.

<은밀행동>이나 <숨기(7판에선 삭제된 기능입니다)> 를 요구해도 OK

잠시 밖에서 기다리고 있으면, 동굴 안에서 정액이 꾸물텅대는 불쾌한 소리와 듣자니 견딜
수 없는 비명이 들려온다. (SANC 1/1d3)

동굴 내부는 내리막으로 되어 있다. 어둡고, 불쾌하게 끈적이는 공기와 물소리가 가득 차
있다.

※만약 라이터나 햇불 등으로 조명을 밝힐 경우는, 발견한 마을사람들은 사람이 변한
것처럼 무시무시한 얼굴로 탐사자들을 습격해 파괴해버리기 때문에 주의해주세요.

파괴한 뒤에는 평범하게 흥미를 잃은 듯 그대로 동굴로 향합니다.

회중전등의 불에는 반응하지 않습니다. 그들은 “불”에 반응합니다.

동굴 깊숙한 곳의 탁 트인 공간에는 여러 명의 마을사람이 있고, 좀 더 깊은 곳엔 잘 보이지 않지만 꾸물꾸물하고, 몸부림치듯 꾸물텅대는 검은 액체같은, 고무같은, 기괴한 덩어리가 보인다. 게다가 그 덩어리에서는 촉수같은 부속기관이 몇 개나 뻗어나와, 마을사람을 붙잡았다고 생각했다. 직후 마을사람의 몸은 미라처럼 검어지고 말라서, 목구멍 안쪽에서 짜내듯 비명이 터져나와 동굴 안을 울린다. 퍼석퍼석해진 것처럼 보이는 마을사람의 시체도, 곧 철퓌, 하고 검은 물 같은 액체로 변해, 주변의 마을사람들은 그 액체에 몰려들어 일제히 그것을 마시기 시작했다. **(SANC 1d2/1d10)**

만약 불빛 등으로 깊은 곳을 밝히거나 <관찰>에 성공하면, 그 덩어리를 지긋이 바라봐버린 것에 의해 **SANC 1d3/1d20**

발광해서 비명을 지르거나 하는 등의 들킬 만한 행동을 해버린 PC가 있을지도 모르지만, 그들은 당신들 쪽을 일제히 돌아보기는 해도 쫓아오지는 않는다.

단, 이 광경을 들켰다는 것, 본 것이 탐사자들이라는 것은 쿠스노키 키요히코 외의 전원, 후지와라 아키라도 알게 된다.

평범하게 도망치거나 돌아갈 경우에도 <행운>에 실패하면 마을사람에게 발각된다.

마을사람들은 동틀녁이 되면 아무 일도 없었다는 듯 마을로 돌아오고, 흡수당한 사람도 새로운 몸으로 마을에 있게 되고, 마을사람은 누구 하나도 죽지 않아 있다. 또, 마을사람들은 밤에 있던 일을 전혀 기억하지 않는다.

낮의 동굴

낮에 동굴에 향할 경우, 특별히 이벤트는 발생하지 않습니다.

마을사람에게 동굴에 대해 물어봐도 “거기에는 용신이라고 하는 신이 살고 있어” 라는 옛날얘기와, 신성한 장소라는 것밖에 모릅니다.

동굴 내부는 내리막으로 되어 있다. 어둡고, 불쾌하게 끈적이는 공기와 물소리가 가득 차 있다.

곧장 나아가면 탁 트인 공간이 나온다. 거기는 꽤나 큰 공동空洞이고, 한가운데에는 마치 물이 고여 연못이 된 듯한 커다란 웅덩이가 있다. 웅덩이는 질퓌질퓌하게 젖어 있고 불쾌한 냄새가 난다.

<관찰>: 질퓌한 땅바닥에 무수히 많은 발자국이 있는 것을 본다.

추가로 <아이디어>: 엄청나게 많은 발자국 수, 곧 마을사람 전원 정도쯤 되는 사람들이 여기를 왔다간 것을 눈치챈다.

■낮에 동굴에 불질러도 효과는 없습니다.

삼시간에 마을사람들이 눈치채고 당황해서 불을 끄러 옵니다.

만약 낮에 동굴에 불을 지르거나, 밤에 방화를 재시도할 경우, 후지와라 아키라는 곧바로 알게 됩니다. 밤에 후지와라 아키라에 의한 <설득>을 행한 후, 따르지 않으려고 하면 전투를 발생시켜주세요.

단, 후지와라는 불에 의한 데미지로 소멸해도 동굴을 태우지 않는 한 바로 동굴에서 부활합니다.

쿠스노키 키요히코의 집

그의 집은 마을에서 조금 떨어진 곳에 있다.

마을의 건물들과는 분위기가 다른, 넓은 집 한 채이며, 쿠스노키 키요히코가 살고 있다.

그는 탐사자들을 보면 환영해주지는 않지만 집으로 들여보내준다.

차나 과자 등은 나오지 않는다. 그리고 마지못해서라는 느낌으로 이야기를 들어준다.

그에게 재해가 있었던 것이나 사건에 대해 이야기하면 그런 일 없었다, 나는 원래 이 마을에 살고 있었고, 이 마을은 평화롭다. 라고 말한다.

그러나 이때의 그는 모든 것을 기억하고 있기 때문에 이것은 전부 거짓말이며, <심리학> 등을 굴러보게 할 것.

그는 탐사자들에게 절대 진실을 말하려 하지 않는다. 자신이 무언가 기억하고 있다는 것이, 탐사자를 통해 마을사람에게 알려지면, 그는 살해당하기 때문이다.

또, 그는 어느정도 이야기를 하면 자리를 뜨며 “금방은 돌아올 수 없으니, 편하게 있어” 라고 말하며 방을 나간다.

그 후 방에 <관찰>: 정보【쿠스노키 키요히코의 기나긴 수기】 발견

탐사자가 일기를 읽고 얼마 뒤 돌아와, “그것은 나의 것이 아니니 가지고 돌아가시죠” 라고 말한다.

또, 그의 집으로부터 돌아가려고 하면 “놓고 가신 것입니다” 라며 탐사자에게 [성냥]을 건네준다.

그리고 “두 번 다시 만나진 않을 겁니다. 안녕히さようなら” 라고 말하고 탐사자들과 헤어진다.

◇역주: ‘사요나라’는 다시는 만나지 못할 것이라는 뜻을 내포한, 작별의 의미를 담은 인사입니다.

■쿠스노키는 탐사자가 이 마을을 소멸시켜주기를 바라고 있지만, 그도 압호스의 부산물임이 틀림없다는 것을 충분히 자각하고 있기 때문에 적극적으로 협력하는 모습은 보이지 않습니다. 멀리서 바라보며, 스스로의 언동, 그리고 마을이 이상하다는 점을 깨닫게 해주려는 언동을 보일 것입니다.

만약 탐사자한테 쿠스노키가 협력한 것이 마을사람에게 알려지면 그날 밤, “새로운” 쿠스노키 키요히코가 부산물로서 형성됩니다. 탐사자에 대해서는 기억하지 못합니다.

그러나 그는 원래 마을사람이 아니기 때문에 기억의 동조에 한계가 있고, 그 와중에 아직 사건에 대한 것을 기억해 괴로워하겠죠.

□쿠스노키 키요히코의 기나긴 수기

내 기억이 아직 잘못되지 않았을 때, 이것을 기록한다.

나私는, XX년 모월 모일, G현 N강의 후지와라 여관으로 향했다.

편지가 왔기 때문이다. 보낸이는 <히라세 히로미>. N강에 얽힌 민속학과 역사의 일인자로, 나와는 옛부터 친구이자 스승이다.

편지에 쓰인 내용은 유감이지만, 나한테 서둘러서 제과점에 축하선물 따위를 사러 보내려는 성질의 것이 아니었다. 오히려 나는 이 편지를 읽고 바로 유서를 쓰려 했다.

“용신이 눈을 떠 버렸다”

편지에 쓰인 한 줄은 나의 죽음을 예감시키기엔 충분했다.

이 N강이라는 지역에는, 용신이라 불리는 신이 산다.

용신의 존재를 확신하고, 미신이나 도시전설 따위가 아닌, N강이라는 땅에 잠든 무시무시한 위협이라고 생각하던 히라세 씨는, 각성해버린 신을 다시 봉인하려고 했다.

그러나 나, 쿠스노키 키요히코와 히라세 히로미는 용신을 봉인하는 의식에 실패해, 사망했다.

그럼, 지금 이 일기를 보란듯이 쓰고 있는 너는 누구지? 라고 당신君은 생각하겠지만, 이것은 틀림없는 나, 쿠스노키 키요히코다. ...아마도,

사건의 발단은 어떤 청년.

<후지와라 아키라> 라는 청년이다. 후지와라 여관이라는 여관의 외동아들로, 선이 가느다란 미남이다. 후지와라 여관집과 친하게 지내던 나에게 있어서는 조카와도 같은 존재였다.

그가 어쩌서 광기에 물들었는지는 내가 알 바 없지만, 그야말로 용신을 각성시키고 연쇄살인이라는 의식을 행한 장본인이다.

우리들은 그의 광기를 알아차릴 수 없었다. 그래서 그 기분나쁜, 검은 점액으로 가득찬 연못 속에 빠져버렸고, 죽었다.

용신에게 삼켜졌다. 문득 눈을 뜨자, 나는 이 마을에 있었다.

원래 이 마을에 살았던 것 같은 기분이 들고, 사건이 일어났던 것도 잠시 동안은 전혀 생각나지 않았다.

마을 사람들은 아무것도 변하지 않고, 모르고, 일상을 보내고 있었다. 그러나 분명히 그 소름끼치는 사건은 꿈이 아니었던 것이다. 밤 동안만은, 이전의 마을과 차이점이 있었다.

이 마을은 전부 용신의 위 속이며, 모든 것이 마을사람들의 기억에서 만들어진 가짜이고, 용신의 자식, 그리고 장난감이다.

나 또한, 쿠스노키 키요히코의 가짜다.

아아, 또 그 소리가 들려온다.

내일도, 나는 또다시 살해당하고, 새로이 아무것도 모르는 내가 용신에게서 태어나겠지.

내가 기억하는 것을 마을사람들은 용서하지 않는다. 들키면, 바로 다른 내가 만들어질 것이다.

이것을 본다면 부디 나를 죽여주길 바란다.

그리고, 후지와라 아키라를 죽여주길 바란다.

마을을 죽여버리면 나도 그도 죽을 것이다.

·일기에는 당시의 N강 지도가 끼어 있고, 후지와라 여관의 뒤쪽에 O표시가 되어 있다.

후지와라 여관 터

과거 후지와라 여관이 있던 장소. 폐허 뒤로 지도의 장소를 찾아본다면 <네비게이트(항법)>이나 <관찰>: 기와조각 아래로 철문 같은 것을 발견한다. 열어보면 지하로 이어지는 계단이 있고, 안은 어둡고 썩은내가 난다.

지하실로 내려가면 문이 있다. 열면 안에는 숙성된 것 같은 지독한 썩은내와 꺼림칙한 공기가 가득하고, 방 여기저기에 백골화한 무언가의 시체와 엉망진창이 된 고기덩어리가 어지러이 널려 있다. (SANC 1/1d6)

방에 <관찰>: 방 한구석에 붉은 폴리에틸렌 병 같은 것이 놓여 있는 것을 발견한다. 병은 여러 개다. 수는 KP의 임의지만, 안에는 등유灯油가 가득 차 있다.

·【N강 살인사건】시나리오 내의 정보인 【누군가의 수첩】을 발견하게 해도 좋다.

후지와라 아키라에 의한 <설득>

탐사자들이 마을 내부를 탐사하며 돌아다니는 것, 쿠스노키 키요히코와 접촉한 것이 그에게 알려지면, 그는 탐사자들에게 마을에서 돌아갈 것을 권한다.

그는 탐사자가 바란다면 모든 것을 말해주고, 자신이 저지른 죄를 깊게 후회하고 있으며 그 속죄로 이 마을에서 마을사람들과 살아갈 생각이다, 라고 말한다.

또, 마을사람들은 괴물이라고는 해도 행복하게 살고 있고, 이 마을을 부술 권리는 당신들에게는 없다, 고 말한다.

쿠스노키 키요히코에 대해 이야기하면 그는 한순간 표정을 바꾸어, “역시 그는 전부 기억하고 있는 건가” 라고 중얼거린 직후, “그에게는 너무나도 면목없는 짓을 했다” 고 한다. 이것은 그의 지금 상황을 탐사자들에게 말하게 하려는 함정이다.

스스로의 광기 때문에 그의 목숨을 빼앗아버린 것을 매우 후회하고 있다. 그러나, 지금의 자신에게 가능한 것은 부족하나마 속죄로 이 마을을 지키는 것이라고 생각하고 있다.

“저僕에게는 다시 한 번 이 마을사람들을, 선생님을 죽인다는 잔혹한 짓은 불가능해요”

“그러니까, 돌아가주세요 손님. 이 마을은 이후로도 이렇게 영원히 존재하기만 할 뿐이에요” 라고, 그는 어떻게든 자신이 죄를 짊어진 불쌍한 청년인 것처럼 행동한다.

실제로는 그는 쿠시노키 키요히코에 대해 미련도 면목없다거나 할 감정도 품고 있지 않다. 마을에 대해서도, 이렇게 된 것을 매우 만족스러워한다. 이 상황에 대해 죄책감이나 속죄 따위를 말할 감정 등은 그에게는 전혀 없다.

마을의 파괴

마을사람은 밤이 되면 전원 동굴에 모인다.

그것을 노려 등유를 입구에서부터 던져넣거나, 낮 동안 뿌려놓아도 좋다. 화염병 등을 만들어도 좋을지도.

마을사람들, 그리고 후지와라 아키라에게는 후각이 존재하지 않기 때문에 이것을 눈치채지는 않는다.

그 후 처리는 아래의 <도주> 참조.

도주

•마을을 파괴하는 루트는 이 엔딩 처리를 할 것.

밤, 마을사람들이 동굴에 모일 시간에 불을 붙이는 것이 최선.

동굴에 불을 지르면 깊숙히에서 차례차례 여러 갈래의 비명이 들린다.

그리고, 타오르는 불 속에서 검은 점액질같은, 활활거리는 마그마같은 것이 확실하게 의사를 가지고 괴로워하며 당신들 쪽으로 향하는 것이 보인다.

불타는 검은 덩어리가 동굴에서 나오는 것을 돌아보거나 해서 봐 버렸다면 **SANC 1/1d10**

→자동차로 도망친다

검은 점액은 동굴에서 나오자, 그 불타는 신체를 폭발시키듯 불보라를 흩날리며 당신들 쪽으로 촉수를 뻗어온다. 차를 쿵쿵 강하게 두드리는 소리가 차내에 울리지만, 안에 있는 당신들까지 그 열기가 달지는 않는다.

마을의 출구 쪽에 가까워지자, 뒤에서는 굉음같은 비명과 무언가 무너져가는 소리가 크게 울려 퍼진다.

<회피>나 <행운> 을 굴릴 필요는 없고, 확실하게 도망갈 수 있다.

→뛰어서 도망친다

검은 점액은 동굴에서 나오자, 그 불타는 신체를 폭발시키듯 불보라를 흩날리며 당신들 쪽으로 촉수를 뻗어온다.

거리의 건물은 흐물흐물 녹아내리고, 하늘에서는 그 덩어리가 불이 붙은 검은 액체를 당신들을 놓치지 않겠다는 듯 흔들며 대고 있다.

또, 후지와라 아키라가 당신들을 쫓아올지도 모른다.

검은 눈물을 흘리면서, “잘도,” 라거나 “용서 못 해” 라는 말을 중얼거리면서.

<회피> 또는 <후지와라와의 DEX 대항>으로 도망칠 수 있을지 없을지 판정한다.

<회피>에 실패하면 검은 액체 덩어리에 직격을 맞아 **1d4** 데미지, 또 점액이 엉겨붙었기 때문에 마을에서 빠져나갈 때까지 **DEX -1**

후지와라 아키라에게 추격당하거나 <회피>에 실패해 기절해도 적의 공격을 **2턴** 버티면 그들은 불타서 숨을 거두게 된다.

→END [A]로

마을로부터 돌아간다

후지와라의 설득 등으로 불만 없이 탐색자가 마을에서 돌아갔을 경우, 이하의 처리를 한다. 마을에서 돌아가던 도중, 차가 흔들려 탐색자가 문득 뒤를 돌아본다. 유리창에 무언가 검은 액체가 철퍼 붙어 있었다.

그 액체는 순식간에 커져, 손 같은 모양의 부속기관을 만들어냈다...고 생각하자, 당신들의 차를 쿵쿵 두드리며 안으로 침입하려고 한다.

<행운>이나 적절한 기능 굴림: 이것을 쫓아내고 무사히 마을에서, N강에서 탈출할 수 있다.

→END [B]로

몇 번 정도 실패하면 점점 커지는 검은 덩어리에 이윅고 차가 뒤덮여 탐색자들은 검은 덩어리에 흡수당하고, 로스트한다.

엔딩분기

ED A「N의 회귀」

마을에서 나갔을 때, 검은 와후쿠 차림의 그 소설가가 있었다.

검은 눈물을 흘리면서 당신들을 바라보며 작게 미소지었다, 고 생각하자... 그는 곧 철퍼, 하고 검은 물로 변해 녹아낼리듯이 사라졌다.

당신들은 무사히, 그 무서운 마을에서 도망칠 수 있었다.

그 후로 기묘한 마을의 소문이나 실종자 이야기는 점차 사라지고, 그 마을이 있던 장소에 가도 그저 아름다운 풍경이 펼쳐져 있을 뿐이었다.

이렇게 용신에 얽힌 슬픈 사건은 일단, 수백년의 막을 내리게 되었다.

...라는 소설이었던 것이다.

타이틀은 「N의 회귀」, 작가는 「쿠스노키 키요히코」라고 한다.

[마지막 두 줄은 붙여도 붙이지 않아도 상관없습니다]

ED B「속죄의 마을」

당신들은 무사히 일상으로 돌아갈 수 있었다.

변함없이 인터넷에는 N강에 대한 기묘한 소문이 흐르고 있다.

당신들만이 알고 있는 것이다. 그 슬픈 마을의 존재를.

그 마을은 그 후로도 거기에 존재하고, 마을사람들은 기묘한 일상을 보내고 있을 것이다.

당신들에게는 그 마을이 어떻게 되었는지 따위, 알 바 없을 것이다.

클리어 보상

생환보상 1d10

마을을 소멸시켰다 1d6

크툴루신화기능 추가 없음

마지막으로

이 시나리오는 주의사항에도 있듯이 <[N강 살인사건](#)>의 B, C 엔딩 이후를 상정하여 만들어진 시나리오입니다.

이 시나리오 단독으로 플레이는 가능하지만, 거꾸로 이 시나리오 이후에 <N강 살인사건>은 플레이할 수 없다고 생각합니다.

만약 B엔딩 등에서 로스트한 PC가 있을 경우, 마을사람은 아니어서 제대로 먹히지 않고 동조도 불가능했다. 고 하는 적당주의적인 이유를 붙여서 구출할 수 있도록 마을에 감옥 같은 것을 만들어놔도 좋을지도 모릅니다.

만약 A엔딩의 후속으로 한다면 N강 살인사건의 내용도 소설이고 픽션이었다, 고 하는 것도 가능하다고 생각합니다.

개인적으로는 로스트한 PC가 이미 마을에 먹혀들어 기억이 혼란스러운 상태에서 여관에 영원히 같은 행동을 반복한다, 라는 연출을 넣어 절망감과 슬픔을 주는 것을 제안합니다. 사족으로, 어떨게 해도 쿠스노키 키요히코는 죽는다고 생각합니다.

■시나리오의 사용 등에 대해

시나리오의 사용, 리플레이 공개 등은 상식적인 범위 내에서라면 마음대로 하셔도 괜찮습니다.

마스터링하기 쉽게 개변, 개조도 모쪼록 원하시는 대로.

보고는 임의지만, 받는다면 제가 매우 기뻐합니다.

무언가 있으시다면 트위터 [@oniku_cookie](#)

[시나리오에 대한 보충 블로그](#) (이쪽에는 코멘트 등을 받아도 대답하지 않습니다)