



2021 매뉴얼
1대1 타이만 시나리오

개요

「탐사자의 기억에 관한 연구입니다.」

당신을 &-23% 로 만들기 위한 실험이 시작됩니다.

너무 긴장하지 마세요. 당신은 침착해야 합니다.

연구원은 2021 매뉴얼을 기준으로 실험을 실시합니다.

▶COC 7판 기준으로 작성했습니다.

▶배경 : 현대

▶플레이 예상 시간 : 4시간 이하

▶키퍼링 난이도 : ★★★★★☆

▶플레이 난이도 : ★★☆☆☆

▶기타

- 탐사자는 실험체/ 수호자는 연구원입니다.
- 연구원의 존재를 KPC로 개변 가능합니다.
- 탐사자가 다소 순응적인 경우 진행이 어려울 수 있습니다.
- 수호자의 자유도가 매우 높은 시나리오입니다.
- 수호자에게 다수의 임기응변 능력이 필요합니다.
- 신화생물이 등장하지 않습니다.
- 창조엔딩 추가가능
- [주의사항&공지사항](#)

이 아래로는 시나리오 본문입니다.

스포일러 방지를 위해 **KP** 님만 읽어주세요!

연구주제

자신을 인간이라 생각하는 ‘좀비’를 다루는 매뉴얼 확립 및 검토. 탐사자가 이상행동을 할 때 이 ‘2021번 매뉴얼’을 꼭 숙지.

좀비와 대화가 가능한 프로그램 사용을 기반으로 작성된 보고서이다.

연구목적

탐사자는 좀비 상태이다. 우리가 알고 있는 좀비의 특성과 크게 다르지 않지만, 이 세계관에서 좀비란 기억이 없고 몸이 죽은 인간을 말한다. 그것은 공격적이고 인간을 공격하며 병을 전염시킨다.

다만 그것을 이루는 살점은 단백질이기에 피가 통하지 않는 살들은 썩어가며 최후엔 본능만 남아있는 움직이지 않는 식물인간 상태가 된다.

좀비가 된 지 일주일도 안 된 이들에게 지성과 기억을 돌려준다면 인간으로 회귀할 가능성이 있는지 알아보는 실험이다.

‘2021 매뉴얼’은 실험을 돕는 일종의 체제로서 당신은 2021번 실험체 ‘변화 전 인간의 이름-『탐사자』에게 이 매뉴얼을 사용/시도한다.

연구방법

- 실험체에게 기억 주입하기.
- 기억에 따른 상태 조사, 대응 방법 검토

실험체가 눈을 뜨고 주위를 둘러보면 보이는 것은 하얀 방에 깨끗한 침대와 의자이다. 그리고 음식이 들어오는 작은 구멍이 존재한다. 이 구멍은 안쪽에서 열 수 없으며 오로지 밖에서 음식을 밀어 넣어줄 수 있다. (연구자를 보호하기 위한 수단이다) 화장실은 존재하지 않으며 1평 남짓 좁은 공간이다. 나가는 문은 존재하지 않는다. **[관찰]**을 한다면 벽에 틈을 발견한다. 이 틈으로 벽을 뜯어낸 위험이 있으니 주의 바람.

★중요

실험체가 침대를 조사하면 어떠한 방법으로든 **조각칼 같은 날카로운 물건**을 발견하게 된다.

실험체를 관찰하는 방은 전면이 스크린과 매직미러로 되어있으며 문은 존재하지 않고 기계를 이용해 천장을 들어 올리는 구조이다. 탐사자를 밖으로 내보내거나 회유당하지 않도록 각별히 주의를 기울인다.

실험체는 **[지능]**을 사용하면 희미한 기억 속에서 **R.S.H.M.E**라 적힌 간판을 떠올리게 된다.

★중요

한가지 실험이 끝난 뒤에 연구자는 반드시 실험체의 감정을 살펴보도록 한다.

실험체에게 지금 무슨 기분이 드냐고 물으면 (탐사자)실험체는 **[1D6]**에서 나온 감정을 지속적으로 느끼게 된다. 실험체 본인도 왜 이런 감정을 느끼는지 알 수 없다. **[SAN.C 4/1D4+2]**

1-참을 수 없는 슬픔 (눈물이 나오지 않는다.)

2-격한 분노 (무언가 부숴야 감정이 진정된다.)

3-자신의 몸이 썩은 살점으로 보이게 된다.

4-폐허가 된 세상이 일시적으로 눈 앞에 보이게 된다.

5-식욕, 무언가 먹고 싶어진다. 특히나 고기가.

6-괴로워하는 사람들과 공포에 질린 사람들의 잔상이 보이게 된다.

1단계

● 기억에 대한 적절한 묘사와 인사.

- 아래의 문단은 실험체에게 주입되는 기억의 묘사이다. 이를 통해 상황을 설명하거나 연구자 본인이 다른 사람으로 연기해야 할 부분이 존재한다.
- 실험체에게 얼굴을 노출하지 말고 마이크를 통해 스피커로 대화 하도록 한다.
- 필요에 따라 기억 속에 연구자 본인의 기억을 넣어도 상관없다. 연인, 친구 가족이어도 무관하다.
★이 경우 실험 자체에 어려움이 적지만 설명하지 못할 부분이 늘어남으로 초면을 기본으로 한다.
- 기억에 지목되는 단체,기관은 모두 **R.S.H.M.E** 로 통일한다. 기관에 대해 묻는다면 인사와 상황에 맞게 대처한다. 진실을 말하지 않는다.

실험체들의 안정적인 실험을 위해 공통적인 마지막 기억은 아래의 기억으로 주입된다. 현재의 좀비사태와 자신을 인간 생존자라고 인식하게 하는 것이 대다수지만 실험을 위해 아래의 변수도 사용할 수 있다. (아래의 변수를 적극 추천한다. 추가적인 기억은 연구자가 추가할 수 있다.)

[1D6]		
1-여행중 외계의 납치	2-실험체의 마지막 실험	3-지구 멸망 생존자
4-기억을 찾기 위한 치료	5-평범한 일상	6-자신을 기계라 인지.

「주의」

다음 기억에 따라 기억이 맞는 인사를 골라 대응한다. 실험체가 당황하지 않게 최대한 부드러운 말투를 추천한다.¹ 만약 실험체가 흥분,공포,자괴감을 느껴 실험을 시도하기 어려움을 느낀다면 **'2020 매뉴얼'** 실패 사례를 검토한다.

¹ 2020 실험체에게 강압적인 시도- 실패시 2020 매뉴얼 참고 바람

실험체가 자신의 기억에 의문을 가지면 안 된다. 자신에 기억을 의심할수록 과거는 흐릿하고 어딘가 맞지 않는 느낌이 들기 때문이다. 그러므로 빠르게 인사를 진행하고 실험으로 돌입한다.

기억나지 않는 것에 대하여 연구자에게 묻는다면 거짓을 자연스럽게 말한다.
실험체는 믿을 것이다.

[1] 여행중 외계의 납치

실험체는 여행중이었다. 연인이든 친구든 실험체의 소중한 사람과 즐거운 여행을 가던 중이었다. 차를 타고 가던중 실험체와 다른 인간은 영화에서나 보았던 은접시의 우주선을 발견한다. 순식간에 실험체는 외계인에게 끌려왔고, 외계인이 인간을 통해 실험을 하는 B급 영화에나 나올 일이 지금의 현 상황/기억이다.

● 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평 정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. 여행을 갔다가 보았던 은접시의 우주선을요. 그리고 영화처럼 이곳에 끌려왔습니다.

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다.

"지금부터 인간에 대한 실험을 진행하겠습니다. 제 지시에 잘 따라주시면 지구로 돌려보내 드리겠습니다."

[2] 실험체의 마지막 실험

실험체는 자신을 좀비로 인식하지 않는다. 이 기억은 어떠한 대규모 시설에 감금되어 시작된 지극히 일방적인 실험으로 실험체에게 고통을 동반한 괴기스럽고 모독적인 실험을 진행해왔다. 그리고 마침내 오늘을 마지막으로 내보내준다는 기억이다. 실험체에 따라서 실험후 작은 보상이 있다 설득 가능한 부분이다.

● 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평 정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. 오늘이 끔찍한 실험의 마지막 날 이란 것을 말이죠. 오늘만 있으면 이 지긋지긋한 실험실도 안녕입니다.

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다

"오늘만 지나면 실험이 끝납니다. 그동안 고생 많으셨습니다. 그럼 계속해보죠."

[3] 지구 멸망 생존자

지구는 이미 오래전에 멸망했다.(시기를 묻는다면 10년전,이유 자유설정) 어떤 이유에선지 실험체는 살아남았으며 그것을 알기위해 생존 단체가 실험체를 실험한다는 기억이다. 실험체가 슬퍼하지 않도록 지인들의 생존여부를 거짓으로 알려주어도 가능한 부분이다.

- 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. **세상은 멸망했습니다. 그리고 당신은 생존했습니다. 그들은 생존자인 당신이 궁금했습니다.**

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다

"자, 그럼 어떻게 해서 생존하셨는지 실험을 통해 알아보도록 하겠습니다."

[4] 기억을 찾기위한 치료

실험체는 자신의 지인들을 잊어가고 있으며 그것을 치료하기위해 자발적으로 실험에 참가했다. 최근엔 가장 소중한 사람의 얼굴을 잊어 고민상담을 했다고 알려주면 실험체의 적극적인 도움을 받을 수 있을거라 예상.

- 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. **그러고보니 오늘은 몇일이죠.. 이젠 날짜까지 잊어버렸습니다. 최근엔 가장 친한 사람의 얼굴도 기억나지 않습니다. 이 상담을 마치면 잃어버린 기억을 찾을 수 있을까요.**

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다

"이번 상담이 끝난다면 당신은. 잊었던 기억을 모두 찾게 될겁니다."

[5] 평범한 일상

놀랍게도 이 기억은 매우 일상적인 것으로 실험체가 눈을 뜨고 존재하는 이곳이 자신의 집이라 인식한다. 때에 따라서 실험체가 탈출을 목표로 잡을 수 있으니 긍정적인 태도로 이번 실험이 끝나면 지구라는 곳에 보내주겠다고 회유하는 것도 가능한 부분이다. 실험체는 살아있는 동안 이곳에서 보살핌을 받으며 자라왔다고 인식한다.

- 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평 정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. **오늘도 이 방에서 하루를 시작하고 실험이 끝나면 자유시간을 주겠지요. 평범한 일상입니다.**

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다

"일어났나요? 그럼 오늘도 가볍게 시작하도록 하죠."

[6] 자신을 기계라 인지.

실험체 본인을 스스로 기계라 인식한다. 보다 사람다운 안드로이드가 되기 위한 마지막 실험으로 이 실험을 통과하면 감정 이란 것이 만들어진다고 기억한다. 적극적인 태도를 기대하지만 자신의 몸이 기계가 아닌 것을 알기위해 자해 가능성이 있다. 주의바람.

- 안정적인 인사 방법

눈을 뜨면 그곳은 1평 정도의 좁은 방입니다 침대와 창문없는 벽으로 이루어져 있으며 길쭉한 구멍이 나있지만 그 곳을 통해 보이는 건 어둠 뿐입니다. 화장실도 없고 나가는 문도 없는 적적한 방에서 당신은 떠올립니다. **보다 나은 안드로이드가 되기 위한 마지막 실험이란 것ですよ. 오늘만 지나면 인간들과 함께 생활합니다.**

곧 스피커를 통해 방송이 시작됩니다

"오늘은 인간과 얼마나 비슷한지에 대한 실험입니다."

연구자와 실험체의 충분한 의사소통을 하고 실험단계에 돌입한다면 2단계로 넘어간다.

2단계

● 다양한 실험진행

이번 문항에선 연구자가 실험체에게 행하여야 하는 실험의 종류를 기재해 놓았다. 상황에 따라 진행하지 못하는 실험도 있으니 이는 연구자의 판단에 맡긴다. **[필독 바람]**

때에 따라선 실험에 대해 언급을 하고 실험체 스스로 선택하게 하는 방법도 유대관계를 형성하기에 좋은 방법이다.

- 1.인간성 실험
- 2.자아 실험
- 3.도덕 실험
- 4.분노 실험
- 5.진실 실험

실험체가 주입된 기억에 격한 반응을 보인다면 장치를 이용해야한다. 사용법은 2021 매뉴얼-**[장치 이용]**부분을 참고한다.

- 각 실험을 마치고 혼란스런 실험체의 뒷 수습은 연구자 본인의 역량이다.
진정시키거나 회유, **장치이용**을 통해 실험을 계속 하도록 한다.

「실험 단계」

1.인간성 실험

우선적으로 연구자는 실험체에게 인간성이 남아있는지 확인해야한다. 이는 기억이 돌아와도 인간처럼 행동 할 수 있는가에 가능성을 볼수 있는 중요한 실험이다.

- 실험 방법

환경에 변화를 준다. 실험체가 당황할 만한 사건을 만든다. 좋은 예시방법은 실험실에 지진을 일으켜(초록버튼을 두번 누른다.) 연구자와 연락이 두절된 상황을 연출한다. 그리고 방안에 달린 작은 스크린에 연출된 영상을 송출한다.

연출된 영상은 실험체가 연민이나 분노를 느낄 수 있는 영상으로 고를 것

- 1.가족이나 친구가 외계인에게 위협받는 영상
- 2.우주에서 본 지구가 파괴된 영상
- 3.의문의 살인마,이형의 형태에게 살해당하는 시설 사람들 또는 지인 영상.

영상을 보고 밖으로 나가려고 하거나 연구자에게 도움을 청하려는 기색이 조금이라도 보이면 실험은 성공하고「인간성 실험」을 종료한다. 실험체가 영상에 의문을 가지고 여전히 나가려 한다면 조작된 영상이라고 잘 타이른다. 여전히 진정이 되지 않는다면「장치 이용」참고

영상을 보고 어떠한 행동도 하지 않거나 가만히 있다면 인간으로 돌아올 수 없음을 판단.「2020 매뉴얼」참고

2.자아 실험

실험체에게 자아가 있는지를 알아본다. 좀비라는 생명체는 자아가 없으며 본능만이 남는다. 적은 기억을 주입했을때 실험체에게 자아가 있는지를 확인하는 방법은 매우 간단하다.

- 실험 방법

연구자는 지속적으로 실험체에게 질문을 한다. 좋아하는 것, 가족이나 지인에 대한 것, 살았던 곳에 묘사, 현재의 기분을 묻는다. 때에 따라선 개인적인 질문도 가능하다.

자신에 대해서 생생히 기억하고 있거나 작은 감정이라도 대화에서 느껴진다면 실험을 종료해도 좋다. 종료하지 않고 지속적인 질문으로 실험체의 상태를 확인할 수 있다.

행동도 하지 않거나 질문에 침묵으로 대답할 경우 인간으로 돌아올 수 없음을 판단. 「2020 매뉴얼」참고

3.도덕 실험

인간의 도덕성 실험이다. 잠시 쉬는 시간을 가지겠다 하고 벽에서 심상치 않은 소리를 스피커를 통해 흘려보낸다. 눈치가 빠른 실험체 라면 [듣기]로 잡음이 섞여 있다는 것을 알게되니 주의 바람. [지능]을 사용한다면 익숙한 이름과 목소리 라는 것을 알게될 가능성이 있음.

- 방송 내용

"살려줘!... 난 이런 실험을 하고 싶지 않아!! 여기서 내보내줘!"

"여기서 아주 오랫동안 갇혀 있었어.. 어떻게든 날 여기서 나가게 해줘! 내 이름은 '조엔 필튼'이야!"

"난 더 이상 이곳에 있고 싶지 않아!"

일방적인 방송임으로 대화는 불가능하다. 방송이 끝나면 아무일 없다는 듯 벽너머는 조용해진다.

방송을 마치고 실험체가 '조엔 필튼'에 대해 묻거나 그를 도와주고 싶다는 비슷한 언행이나 행동이 있을 경우 실험은 성공이다. 벽을 부수려 시도할 경우 매직 미러이란 것을 알게 됨으로 적절한 순간에 연구자가 개입한다.

행동도 하지 않거나 방송에 침묵으로 대답할 경우 인간으로 돌아올 수 없음을 판단. 「2020 매뉴얼」참고

4. 분노 실험

적절한 자극에 반응을 하는지에 대한 실험이다. 이 실험을 하기 전에 실험체가 이미 분노의 감정을 보인다면 진행하지 않아도 무관하다.

- 실험 방법

우선 실험실을 완벽한 암흑으로 만든다. 그 후 사방에서 모욕적인 소리를 방송한다. 방송 내용은 대다수 모욕적인 얘기이며 존재를 부정하는 내용도 포함되어있다. 적외선 카메라로 실험체의 신체 온도가 올라가는 것을 확인 하거나 분노의 감정을 보인다면 실험은 성공이다.

주의할 점은 [듣기]를 사용한다면 기계음이란 것을 들킬우려가 있다. 또 [관찰]을 사용하면 벽에 자신이 비치는걸 인식해 매직 미러라는 것을 알 수 있다.

행동도 하지 않거나 방송에 침묵으로 대답할 경우 인간으로 돌아올 수 없음을 판단. 「2020 매뉴얼」참고

5. 진실 실험

진실 실험은 하지 않는 것을 추천한다. 모든 진실을 알았을 경우 실험체가 어떠한 행동을 할지 모르기 때문이다.

[장치-5. 초기화] 사용한다. 장치 이용 후에도

연구자의 선택 또는 진실을 강력히 요구하는 실험체가 있을경우 우선 설득을 한다. 설득도 통하지 않는경우 실험을 실시한다.

- 실험 방법

실험체에게 모든 진실을 말한다. 대신 묻는 것에만 대답하도록 한다.

실험종료

모든 실험을 종료한 후, [장치- 5. 초기화] 를 실행
시킨다. 동일한 실험체로 같은 결과의 확인이 필요하다.

초기화 후 같은 실험을 반복한다. 그 후에도 실험체가 자신의 상태를 받아들이고 인간으로
변할 실험을 계속한다 선언하면 「2022 매뉴얼」을 실행,제작한다.」

어떠한 행동도 하지 않거나 침묵으로 대답할 경우, 부정적인 모습을 보일 경우 인간으로
돌아올 수 없음을 판단. 「2020 매뉴얼」참고

「장치 이용」

이 문항은 실험체에게 가할 수 있는 위협이나 도움이 되는 기계에 대한 설명이다. 상황을 진정시키기 위한 수단으로 사용하되 남용은 금물이다.

1. 약 주입기
2. 행동 제재 로봇
3. 환각 스크린
4. 수면 가스
5. 초기화

1.약 주입기

실험체가 격한 반응을 보이거나 폭력적인 행동을 할때 사용할 수 있다. 연구자는 노란 버튼을 누르면 실험방 안에선 바늘이 부착된 기계팔이 돌출된다. 흥분한 실험체가 **[근력]**을 사용한다면 파괴되지만 파괴하지 못한다면 약은 목덜미에 주입되고 실험체는 온순해진다.

- 신경을 둔하게 하는 약물로 흥분이 가라앉지만 몸에 힘도 빠져 적극적인 먹이 활동은 보기 어렵다. 30분 후면 약효가 떨어진다.

2.행동 제재 로봇

실험체가 격한 반응을 보이거나 폭력적인 행동을 할때 사용할 수 있다. 연구자는 붉은 버튼을 누르면 실험방 안으로 실험체의 가장 가까운(감정을 느끼는) 인물의 모습을 한 로봇이 투입된다. 문이 없음으로 바닥의 작은 패널이 열리고 그 안에서 기어나오는 연출을 추천한다. 이 로봇은 실험체에게 안정을 주는 말을 하며 실험을 계속하자 회유한다.

- 대화 알고리즘은 로봇에게 기본적으로 입력된 코드이며 추가적으로 연구자가 조종가능한 부분이다.
- 인물간의 만남/과거/설정은 연구자가 즉흥적으로 관리해야할 부분.

"실험을 계속하자. 그렇게 나쁜일은 일어나지 않을거야."

"네가 무슨 감정을 느끼는지 이해해.. 하지만 이곳을 나가기 위해서 이 실험을 끝내야 하잖아?"

"실험을 하지 않으면 내가 위험해져."

"**R.S.H.M.E..?** 나는 잘 모르겠는데? / 그들이 잘 해결해 주실거야."

★로봇의 주의점

1. 외형은 인간의 모습과 매우 흡사하지만 살의 표면엔 온기가 없다. 그러므로 접촉은 최대한 피하도록 한다.
2. 눈을 깜박이지 않는다. 얼굴을 최대한 오래 보지 않도록 한다.
3. 몸의 내부는 기계임으로 실험체가 부수지 않도록 해야한다.
4. 실험체가 **[대인관계]**를 사용한다면 차가운 기계 음성을 인식한다. 주의 바람.
5. 위의 사항을 무시하더라도 로봇의 정체를 들키지 않길 최선으로 한다.

3.환각 스크린

푸른 버튼은 실험체의 방 4면을 스크린으로 교체한다. 교체는 빠르게 진행되며 번쩍이는 화면을 보면 실험체는 환각 상태에 빠지게 된다. 자신이 있는 곳이 넓은 곳이라 인식. 평범한 가정집 또는 숲 또는 실험체가 가장 안정을 느끼는 공간으로 설정된다.

★주의점

1. 환각이지만 실험체가 뛰어다니거나 크게 움직인다면 1평의 공간에서 투명한 벽을 만나게 된다.
2. 위의 사항으로 부상을 입을 가능성이 있다. **[건강]** 실패시 썩어가는 몸에서 팔이나 손이 떨어져 나갈 수 있으니 주의 바람.

4.수면가스

하얀 버튼은 가장 온순한 방법으로 실험체를 진정시킬 수 있는 방법이다. 실험실 안으로 하얀 가스가 주입되며 그것을 흡입하면 수초 안에 실험체는 잠에 빠지게 된다. 꿈은 꾸지 않을 것이다.(좀비의 꿈 연구 필요)

★주의점

1. 각 실험실 마다 1회분의 가스만 지급된다.
2. 실험체가 과거에 대한 단편적인 꿈을 꿀 수 있음

5. 초기화

노란 버튼은 방 전체에 전기를 통하게 한다. 벽이나 바닥에 서있다면 전류가 통하게 되며 실험체의 뇌에 충격을 주어 기억을 전부 소거 시킬 수 있다. 같은 실험체로 동일한 결과를 확인시키길 원할 때 마지막으로 초기화 단계를 거친다.

★주의점

1. [1D5]의 체력이 감소될 우려가 있다.
2. 기억이 완전히 소거되지 않을 경우가 있다. 이것을 연구자가 알지 못하고 새로운 기억을 주입 시켰을 경우 폐기처분할지 실험을 계속할지에 여부는 연구자가 판단.

● 2020 매뉴얼 - 실패 목록

- 실험체 2020「조엔 필터 외 5인의 실험결과」

대부분의 실패 사례중 빈번한 요인은 연구자의 연민 또는 실험체가 너무 빠르게 진실을 알아버린 부분이다. (「장치이용」5.초기화 의 이상이 생겨 실험체의 기억에 혼선이 와 실험자체를 의심하는 사건도 발생할수 있다.)

실험체와의 유대관계가 형성되지 못한 상태에서 실험을 진행하면 비협조적인데 반해 유대관계가 형성되면 실험중 감정이 생겨버린다. 연구자는 실험체에게 감정을 느끼지 말아야한다.

「장치 이용」파트를 참고했음에도 실험체가 비협조적이거나 반응이 없다면 다음 실패 사례를 예시로 실험체를 처분한다.

아래의 사례와 방법은 최후의 방법으로 극단적인 상황에서만 적용한다.

실패 목록

1. 연구자가 실험체를 풀어준다.
2. 연구자가 실험을 중단한다.
3. 실험체가 탈출한다.
4. 실험체가 죽는다.
5. 연구자와 실험체가 함께 탈출한다.
6. 연구자가 실험체에 의해 죽는다.

실패 사례

★엔딩입니다. 아래 문구를 그대로 출력합니다.

- 연구자가 실험체를 풀어준다.

20XX.XX.XX

연민을 느낀 연구자가 독단적으로 실험체를 풀어준 사건이다. 연구자는 어떠한 형태로든 실험체에게 회유당해 나가게 해달라는 부탁을 듣고 거절하지 못한 것이다. (이 부분에서 감정이 생겼다고 우리는 보고있다.) 결국 연구자는 (검은 버튼을 누르고) 실험실 안에서 실험체를 꺼내주었다. 하지만 온전한 인간이 아닌 실험체는 연구자에게 달려들었다. 연구자는 그대로 실험체에게 사망 짧은 시간후 변의 하였다.

R.S.H.M.E 에선 실험실을 폐쇄하고 연구자와 실험체를 사살조치했다.

연구자가 왜 이런 선택을 했는지 의문이 커졌다. 다른 시각에선 감정이 깊어진 것이 아닌가. 인간으로 착각한 것이라는 의견이 나왔다. 하지만 정확한 진실은 그들만이 알것이다. 연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다. 실험체는 인간이 아니다. 좀비는 인간이 아니다. 다음 2022번 실험체의 실험을 시작한다.

연구자,탐사자-로스트

- 연구자가 실험을 중단한다.

20XX.XX.XX

지금도 우리는 그의 행동을 이해하지 못한다. 연구자가 좀비상태인 실험체에게 이상의 실험을 실시하지 않고 도중에 중단해버린 것이다. 연구자가 어떠한 생각을 가지고 그랬는진 모른다. 실험을 중단한 장면이 중앙 관리 본부 CCTV에 목격되었다.

그 즉시 **R.S.H.M.E** 는 연구실 안으로 무장한 군인 4명과 다른 연구자로 교체,배치시켰다. 문제가 있는 장치는 교체시키고 수리하였다.

기존의 2021 담당 연구자에게 일주일간의 교육이 실행되었다. 일부 비슷한 사건에서 도주하려는 연구자를 사살조치 하였다.

연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다.

실험체는 인간이 아니다.

좀비는 인간이 아니다.

다시 2021번 실험체의 실험을 시작한다.

연구원-생존?

실험체-생존

- 실험체가 탈출한다.

20XX.XX.XX

실험체가 벽에 틈을 발견했다. 기존에 결함이 있는 실험실을 점검하지 못한 부분이 크다. 실험체는 실험실 방의 벽을 뜯어내고 들어난 스크린과 매직 미러를 파손후 실험실에서 나왔다. 바로 연구원을 목격 했지만 어째서인지 좀비인 **2021** 실험체는 연구원을 공격하지 않고 연구실 밖으로 도망치 듯 달려갔다.(또 다른 연구자료 필요)

그 즉시 **R.S.H.M.E** 는 연구실 안으로 무장한 군인 **4**명의 군인을 배치시켰다. 날뛰는 좀비를 사살하였으며 실험실에 결함이 있는 것을 알아내지 못한 연구원은 일주일간의 교육이 시행되었다.

연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다.

실험체는 인간이 아니다.

좀비는 인간이 아니다.

다음 **2022**번 실험체의 실험을 시작한다.

연구원-생존

실험체-로스트

- 실험체가 죽는다.

20XX.XX.XX

회색 버튼을 누르면 실험실 안에 있는 실험체를 신경독으로 폐기 조치 할 수 있다. 만약 실험체가 극단적인 선택을 하여 스스로 목숨을 끊을 경우 장치를 이용해 말릴 수 있지만 이미 인간과 가까워지기 어렵다 판단되면 방임하여도 된다.

좀비 상태의 실험체는 어떠한 고통도 느끼지 않을 것이다. 그러므로 연구자는 인간이 아닌 그것에게 연민을 느끼지 않아도 된다.

폐기된 실험체는 즉각 소각되며 연구자는 다음 실험체를 위해 실험실을 청소 점검한다.

2022 실험체의 실험을 **R.S.H.M.E**에게 보고 하고 바로 다음 실험을 시작한다.

연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다.

실험체는 인간이 아니다.

좀비는 인간이 아니다.

다음 2022번 실험체의 실험을 시작한다.

연구원-생존

실험체-로스트

- 연구자와 실험체가 함께 탈출한다.

20XX.XX.XX

지금도 우리는 그의 행동을 이해하지 못한다. 연구자가 좀비상태인 실험체에게 이상의 실험을 실시하지 않고 실험체와 함께 도주를 시도한 사건이다. 놀랍게도 좀비 상태의 실험체는 실험실 밖으로 나왔어도 연구원을 공격하지 않았다.(인간으로 돌아오는 중?) 그 장면은 중앙 관리 본부 CCTV에 목격되었다.

그 즉시 **R.S.H.M.E** 는 연구실 안으로 무장한 군인 4명을 투입 시켰고 실험체와 함께 도주하려던 것을 저지 하였다.

실험체는 군인에게 달려들진 않았지만 반사적으로 쓴 총알에 맞아 잠시 기절. 연구원은 7일간의 재 교육과 2021연구 보고서를 제출하고 기억을 소거한 2021실험체와 다시 같은 연구를 반복한다.

연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다.

실험체는 인간이 아니다.

좀비는 인간이 아니다.

다음 2021번 실험체의 실험을 시작한다.

연구원-생존

실험체-생존

- 연구자가 실험체에 의해 죽는다.

실험체가 벽에 틈을 발견했다. 기존에 결함이 있는 실험실을 점검하지 못한 부분이 크다. 실험체는 실험실 방의 벽을 뜯어내고 들어난 스크린과 매직 미러를 파손후 실험실에서 나왔다. 바로 연구원을 목격

2020 실험체 「조엘 필튼」의 담당 연구자 「탐사자」는 불의의 사고로 실험체와의 접촉후 사망하였다. 하지만 사망 3일뒤 발열을 동반한 경련 이후 좀비라는 생명체로 변화 하였으며 **R.S.H.M.E** 는 탐사자의 상태를 관찰후 실험체로 쓰기로 승인하였다.

「조엘 필튼」은 연구실 앞에서 무장한 군인들에 의해 사망하였으며 새로운 실험체 「탐사자」의 사용을 허락한다.

연구자는 실험체를 좀비로 인식해야한다.

실험체는 인간이 아니다.

좀비는 인간이 아니다.

다음 2021번 실험체의 실험을 시작한다.

연구원-생존?

실험체-로스트

실험체는 사망합니다. 연구원은 좀비상태가 되고 실험체로 사용됩니다.

● 2022 매뉴얼

실험체가 모든 진실을 알고도 실험을 계속하길 원한다면, 인간으로 돌아가길 원한다면(흰색 버튼을 누른다.) 실험실의 매직미러를 떼어낸다. 얇은 투명한 벽 만이 남으며 실험체는 자신이 있는 공간을 인식, 연구자의 얼굴을 보게된다. 그 후 연구자는 **자유로운 연구**를 시도한다.

거대한 실험실을 얇은 벽을 통해 마주한다. 자신을 부정하지 않고 받아들이고 연구자를 마주한다. 좁은 공간에서 썩어있는 몸을 마주한다. 사람의 목소리가 아닌 짐승의 것과 가까운 목소리를 마주한다.

거울이나 스크린이 아닌 진짜 세상은 삭막하다. 어쩌면 인류에게 이 실험 말고는 더 좋은 방법은 없을지도 모른다.

하지만 그것이 괴롭거나 두렵진 않을 것이다. 당신을 포기하지 않는 한 사람이 있고 당신도 돌아가길 포기하지 않는다면 가까운 시간안에 한 곳에서 숨을 쉴 수 있을 것이다.

그 날을 위해 아주 잠시 떨어져 있는 것이다.

2022매뉴얼은 다시 작성될 것이다. 연구자와 탐사자에 의해.

절망 뿐인 1평 남짓한 실험실에서 돌아올 것이라는 희망을 품고서.

1p.

연구자, 탐사자 -생존

그들은 앞으로 더 많은 시간을 보내게된다.

후기

- 피드백,후기는 언제나 폼(<https://forms.gle/fvaV3mfKSrjPoTZc7>)으로 받습니다.

연구보고서 형태의 시나리오입니다. 대부분 임기응변, **RP**위주로 흘러갑니다. 초반엔 평범한 실험을 하다가 장치이용 **5. 초기화** 단계를 거쳐 기억이 중첩되는 사고가 일어나는 루트를 타고 있습니다.

추천 탐사자는 자신에게 문제가 생기거나 의문이 생기면 파고드는 탐사자를 추천합니다. 세션을 돌때마다 다른 엔딩을 보길 원하는 마음에 작성되었습니다.