

상동적 존재 구분 방법

상동적존재구분방법

W. 어하

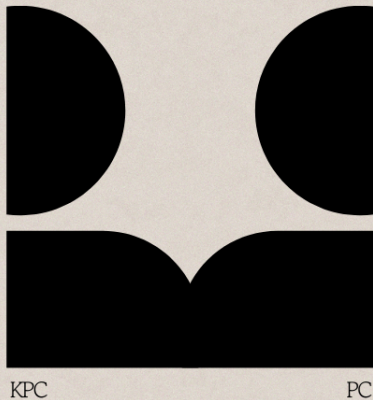
상동적존재구분방법

MM/DD

Call of Cthulhu 7th Fanmade scenario

YYYY

METHOD OF CLASSIFICATION OF HOMOLOGOUS EXISTENCE



문제. 동일한 상태의 서로 다른 존재를 구분할 수 있는 방법을 증명하시오.

여기 KPC가 있습니다. 당신이 알고 있는 그대로의 KPC입니다. KPC의 옆에 모습, 성격, 기억, 언행 등이 모두 똑같은 존재가 있습니다. 당신은 동일한 상태의 서로 다른 존재를 구분할 수 있습니까?

답변.

문제. 동일한 상태의 서로 다른 존재를 구분할 수 있는 방법을 증명하시오.

시나리오 정보

- 인원: 1:1 타이만
- 플레이 타임: 1시간~ (테스트 플레이 2시간, RP 시간에 따라 상이)
- 난이도: 중 (KP: 개변이 필수적입니다. / PL: 노력은 위 질문의 답변이 될 수 없습니다.)
- 권장/추천 기능: X
- 로스트 가능성: KPC 한정 로스트 가능성 있음
- 시나리오 배경: 무관
- 비추천 관계: 초면이거나 서로 잘 모르는 관계는 플레이가 어렵습니다.
- 비추천 PC: 생각 없음, KPC를 잘 모름/KPC에게 관심이 없음

주의사항

- 세션카드 등의 커미션은 가능하나, 노를북 마스터링을 금지합니다.
- 개변은 자유로우나, 시나리오에서 정한 개변 불가 항목은 개변이 불가합니다.
- 개변한 시나리오의 배포를 엄금합니다.
- 신화생물의 독자적인 해석이 있을 수 있습니다.
- 문의는 따로 받지 않습니다. 언급 없이 시나리오를 내리지 않을 예정입니다.
- RP 위주의 시나리오입니다.
- **플레이어가 노력해도 답을 알기 어려우며, 의심암귀를 유도하는 시나리오입니다.** 이 사항은 호불호가 있으니 KP는 필히 해당 사항을 안내해 주시기 바랍니다.
- 공개된 장소에서의 시나리오 품평 및 스포일러를 금지합니다. 엔딩을 언급하실 때에는 엔딩 넘버로 언급해 주시기 바랍니다.

개요

여기 KPC가 있습니다. 당신이 알고 있는 그대로의 KPC입니다.

KPC의 옆에 모습, 성격, 기억, 언행 등이 모두 똑같은 존재가 있습니다.

당신은 동일한 상태의 서로 다른 존재를 구분할 수 있습니까?

하루동안 당신이 고른 KPC와 함께 시간을 보내고 문제의 답변을 작성해 주시기 바랍니다.

하단의 탭에 본문이 있습니다.

KP 예정이 없으신 분들은 열람에 주의해 주시기 바랍니다.

[\[하단 탭으로 이동 \]](#)

부부

진상

이스족이 인간에게 관심을 가지고 있다는 건 다들 아는 이야기일 것입니다. 이스족은 실험체로 쓸 인간을 포획하다가, 아주 **약간**의 사소한 실수로 불완전한 뱀인간을 포획했습니다. 이 뱀인간은 매우 특이하게도 원본이 되는 존재의 모든 것을 모방할 수 있었습니다. 모습, 성격, 기억, 언행, 특성 등... 모든 것들요. 한 가지 모방하지 못하는 점이 있다면 그건 바로 원조성(Originality)이겠죠.

하지만 모든 것이 동일한 존재에 원조성을 구별할 수 있긴 하던가요? 이스족은 새로 인간 하나를 잡아들여 인간의 행동 양상을 관찰하기로 했습니다. 이 번덕에 가까운 실험은 결과만 빠르게 도출하고 끝낼 예정입니다. 신기한 걸 찾았으니 써봐야 하잖아요. 그 이후는 상관없는 일입니다.

KPC

하나는 진짜 KPC이고, 다른 하나는 불완전한 뱀인간입니다. 불운하게도 귀가하던 중에 이스족에게 납치되어, 정신을 잃고 깨어나 보니 실험실 같은 장소에 있게 되었습니다. KPC가 아는 것은 두 개입니다. ‘자신의 방 옆에는 또 다른 자신이 있다.’ 그리고 ‘PC가 자신을 진짜 KPC로 고르지 않는다면 다시는 돌아갈 수 없다.’

불완전한 뱀인간은 말 그대로 ‘불완전’합니다. 한 번 어떤 존재를 모방하게 된다면 종족은 물론이고 지식과 기억조차 바뀌게 됩니다. 아예 그 존재로 변하는 겁니다. 불완전한 뱀인간의 모든 것은 뱀인간이 모방한 KPC와 동일합니다.

그러니 이 세션에서는 KPC가 실제로 2명 있는 셈입니다. 하나는 원본이고 하나는 사본이지만..., 그걸 한낱 인간이 구별할 수 있을 리가 만무하죠. 이스족 정도라면 모르지만요. 다만... 이스족은 당신들의 사정에 관심이 없습니다. 이 실험이 끝나고 나면 선택받지 못한 하나를 가져가 다른 실험을 하러 갈 것입니다.

PC

KPC를 납치한 이스족이 KPC와 알고 지낸 사람 중 한 명으로 PC를 선택했습니다. 큰 이유는 없습니다. KPC가 마지막으로 생각한 사람이 PC였을 수도 있고, 기억을 살펴보니 PC의 기억이 먼저 보였거나 PC가 가장 가져오기 좋은 사람이었을 수도 있겠습니다. 이런 가벼운 이유와는 다르게, PC의 선택으로 KPC의 운명이 결정됩니다.

이 세션에서 **PC는 다이스 판정으로 KPC를 구별할 수 없습니다.** 결과가 대성공이어도 구별이 불가능합니다. 또한 KPC와 뱀인간은 현재 완전히 똑같은 상태로, **진짜 KPC를 구분할 수 있는 실질적인 방법이 전혀 없습니다.** KP은 이 점을 유의하여 RP해주시길 바랍니다. **이 사항은 개변이 불가능하며, 호불호를 탈 수 있으니 가기 전에 필히 PL 분에게 ‘세션 상에 주어지는 정보로 KPC를 구분할 수 없음’을 알려주시고 괜찮은지 확인해 주시기 바랍니다.**

PC는 오로지 세션에서 자신만의 방법으로 KPC를 구분해야 합니다. 구분하지 않고 운으로 결정한다고 해서 달라지는 건 없습니다. KPC를 고르면 KPC가, 뱀인간을 고르면 뱀인간이 PC의 곁에 남게 될 것입니다. 정답을 알 수 없으니 PC는 꽤나 찝찝하겠지만요.

본문

[KP 정보: KP은 1D2를 굴려 오른쪽과 왼쪽 중에서 KPC가 어디에 있는지 정해주시기 바랍니다. 이 주사위는 세션을 시작하기 전이나 엔딩 직전에 굴리는 것을 추천합니다.]

세션 시작 전에 굴릴 경우: 와 진짜 똑같은 KPC라도 구분할 수 있는 방법이 있나 봐

엔딩 직전에 굴릴 경우: 난 결과를 알면 똑같은 KPC 캐입을 할 자신이 없어.

각 엔딩은 탐사자의 행동에 따른 결과입니다. 진짜 KPC를 구하거나 말거나 행동이 같다면 엔딩도 같습니다. 위의 1D2는 KPC의 생환/로스트만 구분하는 수단입니다.]

문제 1. 동일한 상태의 존재를 구분하시오.

깜빡, 눈을 뜨면 새하얀 공간입니다. 눈앞에 바로 보이는 천장도, 벽면도, 바닥도 온통 새하얀 색입니다. 어디부터 어디까지가 천장이고 벽인지 구분이 되질 않습니다.

> 잡혀온 상황에 대하여 지능 판정 시도

성공: 평온한 저녁 시간 즈음에 누군가가 당신에게 물어봅니다. “혹시 KPC를 아시나요?” 낯선 이의 정중한 물음에 당신은 무엇이라고 답했습니까?

그 사람은 답변을 듣고는 고개를 끄덕였습니다.

실패: 평온한 저녁 시간 즈음에 누가 당신에게 말을 걸었던 것 같습니다. 그 다음 눈을 뜨니 이곳이었습니다. 당신에게 말을 걸었던 그 사람이 납치범인 걸까요?

> 이후 정신력 판정

극단적 성공: “당신에게는 해가 가지 않는 실험입니다. 참여해주시죠.” 흐려지는 정신 속에서, 그 목소리 하나만큼은 뇌리에 남아있습니다.

성공: “...에게 ...가지 않는 실험... 참여....” 흐려지는 정신 속에서, 그 목소리 하나만큼은 뇌리에 남아있습니다.

실패: 상황을 떠올릴수록 머리가 지끈거립니다. 그 사람은 어떻게 당신을 납치한 걸까요?

[KP 정보: 탐사자의 대답은 중요하지 않습니다. 이스족은 이미 KPC와 탐사자가 관련이 있음을 알고 있으니까요. 단지 ‘탐사자의 선택이 신뢰할 수 있는 수준인가?’를 확인하기 위한 질문에 지나지 않습니다.

‘해가 가지 않는 실험’이라는 말의 뜻은 적어도 탐사자의 뇌 하나만큼은 멀쩡하게 살려주겠다는 의미입니다. 실험 도중, KPC가 탐사자를 살해해도 이스족은 뇌를 쏙 빼서 잘 보관해 줍니다.

다만 따로 탐사자가 살해당하는 엔딩은 마련하지 않았습니다. 깔끔하게 창작엔딩을 내거나 이스족의 배려로 시나리오를 다시 시작하게 되었다- 같은 식의 진행도 좋을 것 같습니다.]

몸을 일으켜 주변을 살펴보면, **하얀 책상**과 **두 개의 창문**이 보입니다.

> 하얀 책상

하얀 책상 위에는 **종이 한 장**과 **펜**, 그리고 **버튼 두 개**가 보입니다.

- 종이 한 장

종이에는 무언가 적혀 있습니다.

[문제 1. 동일한 상태의 존재를 구분하시오.

둘 중 무엇이 원본입니까? 왜 그렇게 생각합니까?

누가 원본인지와 함께 판단 이유를 작성하시오.]

그 아래에는 답을 적으라는 뜻이 빈 칸이 있습니다.

[KP 정보: 종이는 찢어도 시선을 돌렸다 떼면 원상 복구됩니다. 기이한 현상을 겪으면 이성 판정(0/1)입니다. 엔딩 3을 제외하고는 종이는 언제나 원상 복구됩니다. 관찰 판정을 시도해서 성공한다면 글씨가 일렁거린다는 걸 눈치챱니다.]

- 펜

평범한 펜입니다. 이걸로 종이에 답을 적으라는 뜻이겠죠.

- 버튼 두 개

왼쪽과 **오른쪽** 버튼이 있습니다. 버튼조차 하얀색입니다.

> 왼쪽 버튼을 누른다.

왼쪽 버튼을 누르자, 당신의 정면에 있던 두 개의 창문 중 왼쪽 창문에서 목소리가 들립니다.

“PC?”

KPC가 당신을 보고 반응합니다. 창문으로 가까이 와서 다급하게 말합니다.

“PC! 내가 진짜 KPC야! 다른 방에 있는 건 가짜야!”

[KP 정보: 위 지문은 KPC의 성격과 언행에 맞게 수정해 주시길 바랍니다. KPC는 진짜 자신으로 선택받지 못하면 안된다는 상황에 놓여 있습니다. 어느 쪽이 진짜 KPC여도 반응은 똑같습니다.]

> 오른쪽 버튼을 누른다.

오른쪽 버튼을 누르자, 당신의 정면에 있던 두 개의 창문 중 오른쪽 창문에서 목소리가 들립니다.

“PC?”

KPC가 당신을 보고 반응합니다. 창문으로 가까이 와서 다급하게 말합니다.

“PC! 내가 진짜 KPC야! 다른 방에 있는 건 가짜야!”

[KP 정보: 위 지문은 KPC의 성격과 언행에 맞게 수정해 주시길 바랍니다. KPC는 진짜 자신으로 선택받지 못하면 안된다는 상황에 놓여 있습니다. 어느 쪽이 진짜 KPC여도 반응은 똑같습니다.]

> 두 개의 창문

왼쪽 창문과 **오른쪽 창문**이 있습니다. 창문 너머도 하얀 공간이라 창문이 있다는 게 눈에 잘 띄지 않습니다.

- 왼쪽 창문

왼쪽 창문에는 KPC가 있습니다.

(버튼을 눌러서 대화하기 전) 안절부절못하는 모습입니다. 창문을 두드리거나 KPC에게 말을 걸어보아도 반응이나 대답이 없습니다. 보이거나 들리지 않는 모양입니다.

(버튼을 눌러서 대화한 이후) 당황한 듯이 창문을 두드립니다. 당신의 반응에도 들리거나 보이지 않는 듯이 행동합니다. 무언가 말하는 것 같지만, 당신에게는 들리지 않습니다.

[KP 정보: 버튼을 누르지 않으면 KPC와 상호작용을 할 수 없습니다. KPC가 할 법한 언행으로 수정해 주시기 바랍니다.]

- 오른쪽 창문

오른쪽 창문에는 KPC가 있습니다.

(버튼을 눌러서 대화하기 전) 안절부절못하는 모습입니다. 창문을 두드리거나 KPC에게 말을 걸어보아도 반응이나 대답이 없습니다. 보이거나 들리지 않는 모양입니다.

(버튼을 눌러서 대화한 이후) 당황한 듯이 창문을 두드립니다. 당신의 반응에도 들리거나 보이지 않는 듯이 행동합니다. 무언가 말하는 것 같지만, 당신에게는 들리지 않습니다.

[KP 정보: 버튼을 누르지 않으면 KPC와 상호작용을 할 수 없습니다. KPC가 할 법한 언행으로 개변해 주시기 바랍니다.]

[KP 정보: 충분히 RP하면서 고민할 시간을 줍시다. PL가 고민을 다 하거나, 시도할 수 있는 걸 다 해본 것 같다면 결정을 내릴 수 있도록 유도해 주세요.]

두 명의 KPC 중에서 누가 원본 KPC일까요? PC, 당신은 결정을 내렸습니까? 이제는 답을 적을 시간입니다.

[KP 정보: ‘둘 다’, ‘전부 아니다’는 정답으로 인정하지 않습니다. 이스족의 눈에는 차이점이 분명히 있으니까요. 이유까지 적도록 유도해 주시되, 이번 답은 ‘그냥’ 혹은 ‘직감’처럼 대강 적어도 무방합니다.]

당신이 종이에 답을 적으면 새하얀 공간이 어두워집니다. 눈을 뜬 건지 감은 건지 구분이 되지 않을 정도로 어두워지자, 당신은 까무룩 정신을 잃습니다.

문제 2. 당신의 방법이 옳았음을 증명하시오.

다시 정신을 차리면 당신은 (당신의 집)에 있습니다. 아까 그건 꿈이었을까요? 그런 생각이 무색하게도 당신의 옆에는 **KPC**가 있습니다. KPC는 당신의 손에 들린 **종이**를 보고 있습니다. 원본 KPC로 선택받은 사람치고는 표정이 그리 좋아 보이지는 않습니다.

[KP 정보: () 안은 탐사자가 있음직한 공간이 좋습니다. 저녁에 잡혀갔다가 다음 날 아침에 풀려났습니다...만, 짧게 다녀오고 싶으신 거라면 다음 날 아침이 아니라 그날 저녁 다시 돌아온 상황으로 설정하시면 됩니다.

현재 KPC는 PC가 자신이 아닌 다른 KPC를 원본으로 고를까 걱정하는 동시에, 일단 지금은 자신이 선택된 것에는 조금 안심하고 있습니다. 이 심리는 KPC의 성향에 따라 다를 것 같으니 자유롭게 설정하셔도 좋습니다.

RP은 진짜 KPC나 뱀인간이나 똑같은 KPC라고 상정한 채 진행하시고 KP은 편하게 데이트를 즐기면 됩니다.]

> KPC

“...PC, 나를 진짜라고 고른 이유가 뭐야?”

고르긴 골랐지만 이 KPC가 원본 KPC일까요? 확신할 수 없습니다. 두고 온 다른 KPC가 원본이면 어떡하죠? 당신은 당신의 선택을 믿고 있나요?

대답을 들으면 KPC는 고개를 끄덕입니다. 알아줘서 고맙다고 인사도 합니다.

> 종이

하얀 종이가 당신의 손에 들려 있습니다. 언제부터 들고 있던 건지는 모릅니다. KPC가 불안한 눈빛으로 종이와 당신을 번갈아 가며 쳐다봅니다.

종이에는 무언가 적혀 있습니다.

[문제 2. 당신의 방법이 옳았음을 증명하시오.]

당신이 선택한 KPC와 선택하지 않은 KPC 중 원본은 누구입니까? 그렇게 판단한 까닭은 무엇입니까?

누가 원본인지와 함께 구체적인 판단 이유를 작성하시오.]

종이에 적힌 문제의 아래에는 추가적인 문구와 함께 답을 적을 빈칸이 있습니다.

[조건 1. 답변 시간은 자정까지로 제한한다.

조건 2. 이전 문제에서 고르지 않은 KPC의 접촉은 제한한다.

주의. 한 명의 KPC만 답으로 선택할 수 있으며, 답에 적히지 않은 KPC는 회수한다.]

회수요? 이걸 원래 있던 곳으로 되돌려 주겠다는 의미가 아니겠조. 어디로 회수되는 걸까요? 좋지 않은 예감이 듭니다. (이성 판정 0/1)

당신의 선택으로 누군가의 운명이 좌지우지된다니, 즐겁지 않은 느낌입니다. 그래도 누구 한 명을 골라야지만 회수를 조금이라도 막을 수 있습니다. 그런데... **당신의 옆에 있는 KPC는 원본 KPC가 맞습니까?**

확신할 수는 없어도 당신은 당신의 선택을 증명해야만 합니다. 하루 동안 같이 붙어 지내다 보면 위화감이나 어색한 점이 보일 수도 있을 것입니다. KPC를 잘 관찰하려면 어디에서 무엇을 어떻게 해야 할까요?

[KP 정보: 이제 데이트(로맨스x)를 즐겨주시면 됩니다. 다만 평범한 KPC(혹은 뱀인간)라면 이런 상황에서 불안함을 느껴서 실수할 수도 있고, 몇몇 일은 잊어버릴 수도 있을 것입니다. 그럴 수 있다는 선 안에서 탐사자의 의심암귀를 불러일으키는 편을 추천합니다.

어디로 이동해서 무엇을 하거나 전부 상관 없습니다. 아래의 장소와 지문은 예시입니다. 상황과 탐사자의 선택에 따라 개변하는 편이 좋지만, 그게 어려우시다면 은근슬쩍 유도하세요. 예시 장소가 필요 없다면 개변 데이트를 즐기신 뒤 [답변을 작성하시오.] 파트로 넘어가시면 됩니다.

필수로 PL가 얻어야 할 정보는 없습니다. 조사보다는 RP을 즐겨주세요.]

일단 당신은 KPC의 집으로 향합니다. 여기라면 KPC가 진짜인지 아닌지 알 수 있지 않을까요? KPC는 익숙한 공간에 와서인지 아까보다는 덜 불안한 눈치입니다. 혹은 사본인 자신이 아는 공간이라 안심한 걸까요? 모르는 일입니다.

“일단... 차라도 마실래?”

KPC는 손님 대접을 하려는 것처럼 차를 권합니다. 당신이 그러겠다고 하면 곧 부엌으로 향합니다. 그동안 KPC의 집이나 KPC를 살펴볼 수 있을 것 같습니다. **KPC**는 차를 타러 부엌으로 향했고, KPC의 집은 **거실, 부엌, KPC의 방, 화장실**로 공간이 나뉘어져 있습니다.

> KPC

KPC는 차를 타고 있습니다. 익숙하게 물을 끓이고 부엌의 찬장에서 차를 꺼냅니다.

- 어떤 차를 꺼내는지 본다면 관찰 판정

성공: KPC가 곧잘 마시던 차랑 다른 차네요.

실패: 녹차, 홍차, 허브차.... 원한다면 다른 차를 부탁할 수 있겠습니다.

- 관찰 성공 시 심리학 혹은 지능 판정

성공: 평소에 KPC가 마시던 차보다 고급스러운 차입니다. 손님 대접을 하려고 하는 걸까요, 아니면 당신에게 잘 보이려고 하는 걸까요?

실패: 같은 사람이라고 해도 이런 사소한 점에서는 다른 행동을 보이는 걸까요? 당신이 선택하지 않은 KPC라면 어떤 차를 골랐을까요?

[KP 정보: 평범하고 건실한 KPC를 상정하고 지문을 작성했습니다. 어쨌든 손님이 왔으니 평소에 마시던 차 말고 좋은 차를 줘야죠. 특히나 그 손님이 자기 존재를 쥐락펴락 하고 있다면요. 다른 성향의 KPC라면 다른 반응을 보이겠지만..., 상대가 진짜다 가짜다 확신을 주지 않게끔 조심해 주세요! 가끔씩 ‘선택받지 않은 다른 KPC’에 대해 언급하는 걸 추천드립니다. 특히나 이전 질문에서 답을 확신하지 못한 탐사자라면 더더욱이요.]

> 거실

거실에는 **TV, 소파, 테이블, 장식장, 창문**이 보입니다. 특이한 점이 없는 평범한 가정집 거실이네요.

- TV

벽걸이형 TV입니다. TV를 틀면 기본 채널인 0번이 켜집니다. KPC는 어떤 방송 프로그램을 좋아했었죠? KPC에게 리모컨을 건네주거나 네가 좋아하는 영화를 보자고 권하면서 상대가 원본 KPC인지 사본 KPC인지 알아보는 것도 나쁘지 않을 것 같습니다.

[KP 정보: 당연히 KPC는 자기가 좋아하는 채널을 틀거나 영화를 고릅니다. 혹은 탐사자의 눈치를 살필 수도 있겠네요.]

- 소파

폭신폭신했던 소파입니다. 무난한 등받이용 쿠션이 놓여 있네요.

[KP 정보: KPC의 취향의 소파입니다. 관찰 판정을 시도하거나 지능 판정을 시도해서 ‘KPC가 자주 앉던 자리’나 ‘소파의 구입 시기’ 정도를 알 수 있을 것입니다.

다만 KPC가 꼭 그 자리에 앉거나 소파의 구입 시기를 기억하리라는 보장은 없습니다. 탐사자가 먼저 소파 앞에서 얼쩡거리거나 소파에 앉았다면 다른 자리에 앉을 수도 있고,

소파의 구입 시기를 물어봤을 때 그게 2년인가 3년 전인가에 샀던 거 아닌가? 같은 애매모호한 답을 내놓을 수도 있겠습니다. GM 다이스로 KPC가 판정을 시도해서 주사위 결과에 따라 다르게 답변해도 좋습니다.]

- 테이블

깔끔한 테이블입니다. 위에는 KPC가 보던 책이나 잡지 같은 게 있네요. 살펴보고 있으면 KPC가 차를 가져와 테이블에 놓아 줍니다.

[KP 정보: KPC의 관심 분야와 관련 있는 책이나 구독 중인 잡지입니다. KPC의 성향에 따라 책갈피가 끼워져 있을 것 같네요. 읽어보면 KPC가 읽을 법한 내용인 것도 좋고, 안 읽을 법한 내용도 좋습니다. 도서관에서 잘못 빌렸다거나 재밌어 보여서 읽고 있다는 것도 좋죠. 뭔가 판정을 시도한다면 책의 내용이나 흔적에 대해 KPC 확인용 질문할 거리를 던져줘도 좋겠습니다. (예시: 너 여기 뭘 얹지른 거야? / 이 책 여주인공 이름이 뭔데?) 물론, 그 질문에 KPC가 답할 수 있을지는 차후하고요.]

- 장식장

책이나 작은 화분 등 장식품들이 있는 장식장입니다. KPC의 취향이 보이는 장식장이네요. 장식장을 보고 있으면, KPC는 당신과 장식품을 번갈아 보다가 입을 엽니다.

“내가 (장식품) 같은 거 좋아하는 거 알지?”

선택하지 않은 KPC가 당신의 옆에 있다면 어떤 말을 할 것 같습니까? 외모랑 언행으로도 구분이 안 되던 둘이 아니던가요.

KPC는 당신의 반응을 보고서는 화분에 물을 줘야 할 것 같다며 다시 부엌으로 향합니다.

- 창문

창문 밖으로 일상적인 풍경이 보입니다. 저 사람들 속에서도 외모와 언행과 기타 등등이 전부 똑같은 사람이 있을까요?

> 오컬트 보통 혹은 지능 어려움 판정

성공: 도플갱어 괴담이 떠오릅니다. 자신과 똑같은 사람을 마주치면 죽는다는 내용이었죠. 거울 같은 걸로 도플갱어의 모습을 비추면 도플갱어가 사라진다고도 했었습니다.

실패: 도플갱어 괴담이 떠오릅니다. 물론 도플갱어는 나랑 같은 사람이 두 명 존재한다는 괴담이라 당신과 KPC의 상황에 맞는 괴담은 아니지만요.

[KP 정보: 이 판정의 결과는 실패 스크립트 쪽이 진상에 더 가깝습니다. 왜 성공 값이 진상에서 먼 이유를 물어보신다면, KPC에 관련된 질문이 아니라 현재 탐사자가 보고 있는 일상적인 사람들과 관련된 질문이기 때문입니다. KPC가 겪고 있는 건 비일상적인 실험입니다. PL이 헛갈릴 것 같으시다면 이 판정은 스킵해도 좋습니다.]

> 부엌

KPC가 차를 타던 부엌입니다. 조리도와 여러 식기가 정리되어 있습니다. **찬장, 냉장고, 조리대**가 공간을 차지하고 있습니다.

- 찬장

여러 종류의 차와 간식이 있습니다. 원한다면 간식을 꺼내 먹을 수 있을 것 같습니다. KPC도 지금 같은 상황에선 허락해 주겠죠.

[KP 정보: 행운 판정으로 원하는 간식을 얻게 해줍니다. 행운에 실패하면 탐사자나 KPC가 싫어하는 간식을 줍니다. 이걸로 KPC를 구분하려는 탐사자가 있을 것도 같네요.]

- 냉장고

식재료와 레토르트 제품이 있습니다. 냉장고를 열면 KPC는 냉장고 정리는 안 했이라며 곤란해합니다. 그래도 상황이 상황인 만큼 여는 걸 막지는 않습니다. 배가 고프다면 요리를 해도 좋겠습니다. 그러고보니 KPC의 요리를 보거나 먹은 적이 있나요? 요리를 시켜서 확인하는 것도 나쁘지 않을 것 같습니다.

[KP 정보: KPC의 성향에 따라 개변해도 좋을 겁니다. RP을 더 즐기고 싶으시다면 냉장고 안에 식재료가 없다거나 쓸만한 요리 재료가 없다는 식으로 장을 봐봐도 좋겠네요.]

- 조리대

개수대, 수납장, 가스레인지가 있는 조리대입니다.

개수대 조사: 개수대에는 티스푼이나 차망이 물에 담긴 채 있습니다. 당신에게 차를 주려고 잠시 설거지는 미뤄둔 모습이군요.

수납장 조사: 수납장에는 접시나 조리도구가 정리되어 있습니다.

[KP 정보: 원한다면 이곳에서 식칼을 얻을 수 있을 겁니다. 탐사자가 식칼을 찾는다면 관찰이나 행운 판정에 성공하면 주도록 합니다.]

가스레인지 조사: 다 못 먹고 남긴 국이 냄비에 담겨 있습니다. 뭘 먹었냐고 물어봐도 저 KPC나 선택하지 않은 KPC 모두 잘만 대답할 것 같습니다. 그래도 시험 삼아 물어볼까요?

> KPC의 방

KPC의 방으로 들어가려고 하면 KPC가 잠시 당신을 멈춰 세웁니다.

“집에서 나오고 나서 아직 정리 안 했는데, 괜찮아?”

방 청소보다 자기 자신이 중요한 건 알아서인지 당신이 무어라 말하면 알겠다면 고개를 끄덕입니다. 다른 공간보다 조금 어질러져 있네요. **책장** 옆의 **책상**과 그 맞은편의 **침대**가 눈에 들어옵니다.

- 책장

책장에는 여러 가지가 꽂혀 있습니다. KPC가 자주 보는 책이나 인테리어 소품이나 보드게임이 있습니다. 살펴보면 작은 금고 같은 것도 있네요.

금고를 열려고 하거나 열어달라고 하면 KPC는 조금 곤란해합니다. 그렇지만 당신이 계속 요구한다면 어쩔 수 없이 엽니다. 안에는 KPC의 통장이나 집문서 같은 중요한 것들이 들어 있습니다.

- 책상

책상 위에는 노트북과 다이어리 같은 것이 있네요.

KPC가 노트북의 잠금을 풀어주자, 노트북의 바탕화면에 깔린 PC게임이 보입니다.

이런저런 서류가 폴더에 정리되어 있기도 하네요.

[KP 정보: 여기에서 KPC에게 확인차 이것저것 물어보면 대답해 주지만, 민감한 정보에 대해서는 회사 기밀이라 안 된다고 말할 수 없다고 합니다. 그야 회사와의 계약은 어쩔 수 없으니까요. 잘못해서 소송에 걸리면 파산해야 합니다.(아닐 수도)]

다이어리를 살펴보면 KPC의 일정이나 KPC가 일하거나 누구와 만나서 놀았던 약속의 흔적이 보입니다. 누구와 언제 뭘 하면서 놀았냐고 물어봐도 좋겠네요.

- 침대

제대로 정리하지 않아 흐트러진 이불과 베개가 있습니다. 앉으면 폭신합니다. 파자마 파티를 하듯 추억 이야기를 해보는 건 어떨까요? 비록 이 KPC가 답변을 잘못하는 순간 누군가에 의해 회수당하는 파티가 되겠지만요.

> 화장실

생활감이 느껴지지만, 깨끗한 화장실입니다. 오늘 수건을 무슨 색 썼는지 물어볼까요? ...이런 건 KPC를 구분하지 못할 것 같습니다. 특이한 점은 없습니다.

- 거울에 KPC를 비춰본다.

거울에는 영문을 모르는 표정의 KPC가 비쳐 보입니다. KPC의 모습이 그대로 보이는군요.

(도플갱어 괴담 관련 정보를 알고 있을 경우) 이 KPC는 도플갱어 같은 게 아닌가 봅니다.
PC, 조금은 안심됩니까?

> 도플갱어 괴담 정보를 얻고 거울에 KPC를 비춰본 이후 지능 판정

성공 실패 무관: 그렇지만 도플갱어 괴담과 지금 상황은 꽤 다릅니다. 애초에 또 다른
자신을 만나고 죽는다는 내용의 괴담이잖아요? ...아직 마음을 놓기에는 이른 것
같습니다.

[KP 정보: 적당히 잘 즐긴 것 같으면 엔딩을 봅시다. 세션 상으로 자정이 지나지 않게끔 조심하여
주시길 바랍니다.]

이제 답변을 작성할 시간이 된 것 같습니다. 어떻습니까, PC? 누가 원본 KPC인지 감이 잡히나요?

답변을 작성하시오.

당신의 눈에는 답변을 적어야 하는 종이가 보입니다. 당신은 누가 원본 KPC라고 생각하나요? 왜
그렇게 생각하죠?

그 말에 확신을 가질 수 없더라도 이제는 답을 적어야 할 차례입니다. 이 선택으로 둘 중 한 KPC가
회수당한다고 하더라도요.

[KP 정보: KPC와 이유를 다 적을 때까지 기다려 줍시다. 이스죽은 열등한 생물이 답을 적는데
틀이는 시간만큼은 넉넉하게 줄 수 있습니다.]

이번 답에서는 구체적인 이유를 적어야 합니다. ‘그냥’이나 ‘찍었음’보다는 ‘구분할 수 없어서 둘 중
하나로 찍었다.’ 같은 쪽으로 작성해야 한다고 알려줍시다.]

당신은 당신이 (고른/고르지 않은) KPC를 선택했습니다. 이 답이 맞을까요? 당신은 이 답이
정답인지 확인할 수 있을까요? 이 답을 후회하지 않을 수 있을까요?

엔딩 분기

1. 선택을 변경하지 않았다.
2. 선택을 변경했다.
3. 시간이 끝나고 기회를 주어도 선택하지 않았다. / 자신이 선택한 KPC를 살해했다.

엔딩 1. 상동적존재구분방법증명결과

종이에 적힌 당신의 글씨가 얼음이 녹듯 형태가 뭉그러집니다. 물처럼 변한 글씨들은 꾸물꾸물 움직이며 다른 글씨로 변합니다.

[실험 종료. 답에 적히지 않은 KPC를 회수합니다.]

원본인지 사본인지 모를 또 다른 KPC를 잃어버리는 소리는 고요하기 그지없습니다.

당신의 옆에 있는 KPC는 드디어 안심하며 한숨을 내쉽니다.

“(KPC가 지금 상황에서 할 법한 말)”

그런데...

그런데 말입니다.

당신의 옆에 있는 KPC는 원본입니까, 사본입니까?

탐사자 생환

KPC 생환/로스트

[KP 정보: 선택한 KPC가 진짜 KPC면 생환, 뱀인간이면 로스트를 출력해 주시길 바랍니다. 이 부분은 룰구를 추가하는 편을 추천합니다. 아래의 코드는 블러 룰구 코드입니다.]

[(생환/로스트<해당하는 것으로 작성해 주십시오.)](#" style="text-decoration: none; color:rgba(0,0,0,0); text-shadow:5px 0px 10px black,-5px 0px 10px black; font-size:11px;)

예시: KPC [로스트](#" style="text-decoration: none; color:rgba(0,0,0,0); text-shadow:5px 0px 10px black,-5px 0px 10px black; font-size:11px;)

PL에게 원본 KPC를 밝히지 않아도 괜찮지만, PL이 알려달라면 알려줍니다. 시나리오는 끝났으니까요.]

생환 보상: 없음

엔딩 2. 상동적존재구분방법증명과정

종이에 적힌 당신의 글씨가 얼음이 녹듯 형태가 뭉그러집니다. 물처럼 변한 글씨들은 꾸물꾸물 움직이며 다른 글씨로 변합니다.

[실험 종료. 답에 적히지 않은 KPC를 회수합니다.]

“PC? 너 내가 아닌 나를 고른 거야?”

상처받은 표정의 KPC는 당신을 바라봅니다. 그러나 그 표정도 잠시, 공간이 갈라져 열리더니 KPC가 그 안으로 잡혀 들어갑니다. 절망과 슬픔과 분노로 일그러진 눈빛과 원망 어린 목소리를 마지막으로, 당신이 선택했었던 KPC는 모습을 감춥니다.

그리고 얼마 지나지 않아, KPC를 회수했던 공간은 또 다른 KPC를 내보냅니다.

“PC..., 나를 골라준 거야?”

모습도, 목소리도, 사소한 습관마저도 전부 똑같은 존재가 감동한 듯이 당신을 바라봅니다. 마치 관객이 당신 하나뿐인 일인극 같습니다. 기묘한 느낌입니다.

당신이 무엇을 생각하고 느끼는지와는 하등 상관없이, 당신이 마지막으로 선택한 KPC는 안심하며 말합니다.

“(KPC가 지금 상황에서 할 법한 말)”

그런데...

그런데 말입니다.

당신이 선택한 KPC는 원본입니까, 사본입니까?

탐사자 생환

KPC 생환/로스트

[KP 정보: 선택한 KPC가 진짜 KPC면 생환, 뱀인간이면 로스트를 출력해 주시길 바랍니다. 이 부분은 룰꾸를 추가하는 편을 추천합니다. 아래의 코드는 블러 룰꾸 코드입니다.

[(생환/로스트<해당하는 것으로 작성해 주십시오.)](#" style="text-decoration: none; color:rgba(0,0,0,0); text-shadow:5px 0px 10px black,-5px 0px 10px black; font-size:11px;)

예시: KPC [생환](#" style="text-decoration: none; color:rgba(0,0,0,0); text-shadow:5px 0px 10px black,-5px 0px 10px black; font-size:11px;)

PL에게 원본 KPC를 밝히지 않아도 괜찮지만, PL이 알려달라면 알려줍시다. 시나리오는 끝났으니까요.]

생환 보상: 없음

엔딩 3. 상동적존재구분방법증명불가

> PC가 작성하지 않은 경우

당신은 답변해야 할 시간을 넘겨서도 종이에 답을 적지 못했습니다. 이 문제에 답을 적을 수 있는 사람이 있긴 할까요? KPC는 조급한 얼굴로 당신의 옆에서 답을 적기를 재촉합니다.

종이에 적힌 당신의 글씨가 얼음이 녹듯 형태가 뭉그러집니다. 물처럼 변한 글씨들은 꾸물꾸물 움직이며 다른 글씨로 변합니다.

[실험 종료. 답에 적히지 않은 KPC를 회수합니다.]

“PC? 왜 아무도 고르지 않은 거야?”

상처받은 표정의 KPC는 당신을 바라봅니다. 그러나 그 표정도 잠시, 공간이 갈라져 열리더니 KPC가 그 안으로 잡혀 들어갑니다. 절망과 슬픔과 분노로 일그러진 눈빛과 원망 어린 목소리를 마지막으로, 당신이 선택했었던 KPC는 모습을 감춥니다.

KPC의 모습이 사라지면, 당신이 들고 있던 종이도 어느새 사라진 채입니다.

옆에 있던 KPC를 잃어버리는 소리는 그토록 소란스러웠는데, 또 다른 KPC를 잃어버리는 소리는 고요하기 그지없습니다.

어쩌면 이것이 원본과 사본의 차이일까요?

그렇다면 어떤 KPC가 원본입니까?

하지만 이제 그 질문은 당신이 내린 무응답처럼 무의미합니다.

원본과 사본 모두 없으면 구분은 무용한 법입니다.

이것이 당신이 내린 또 다른 답입니다.

탐사자 생환

KPC 로스트

생환 보상: 없음

> PC가 KPC를 살해한 경우

당신은 KPC를 살해했습니다. 이 KPC가 원본인지 사본인지는 몰라도 죽은 KPC인 것만큼은 확실하군요. 그래도 이제는 둘 중 어떤 KPC를 골라야 할지 고민하지 않아도 될 것 같습니다.

KPC의 시체를 뒤로하고 종이를 보면, 이전과는 다른 글이 적혀 있습니다. 답을 적을 빈칸도 없습니다.

[실험 종료. 비교군이 없으므로 실험이 성립되지 않습니다.]

빈 종이에 무언가 적어도 변하는 건 없습니다. 종이를 찢거나 접어도 똑같습니다.

당신 곁에는 싸늘하게 식어가는 KPC의 시체가 있습니다.

당신이 선택하지 않은 KPC는 어떻게 되었을까요? ...감이 잡히지 않습니다.

확실하게 죽은 KPC와 죽었는지 살았는지 모를 KPC, 어쩌면 이것이 원본과 사본의 차이일까요?

그렇다면 어떤 KPC가 원본입니까?

하지만 이제 그 질문은 당신이 행한 무모한 행동처럼 무의미합니다.

구분할 대상이 없으면 구분하려는 시도는 무용한 법입니다.

이것이 당신이 내린 또 다른 답입니다.

탐사자 생환

KPC 로스트

생환 보상: 없음

후기

씻다가 갑자기 생각난 시나리오입니다. 최근에 굴린 캐릭터가 이 시나리오랑 비슷한 자아 이슈가 있었거든요. 재미있게 플레이 하셨을지 모르겠습니다. 쓰기 전에도 쓴 후에도 딱히 재미가 없을 것 같은데 소재는 좋아서 안 쓰기에는 아깝더군요.

쓰다 보니까 뱀인간이 불쌍했습니다. 뱀인간은 PC의 선택이 어떻더라도 불행해지는 것 같습니다. 원본이 아닌 사본의 삶은 그런 걸까요? 사본의 삶은 대체 어떤 삶일까요? 흠... 이것도 나중에 시나리오로 뵈 수 있으면 좋겠네요. 재밌을 것 같습니다. 아니면 재미없을 수도 있고요.

뱀인간을 선택하더라도 다정한 PC가 뱀인간을 잘 대우해 줬으면 좋겠습니다. 물론 선택받지 못한 KPC는 이스족의 실험체로 쓰이겠지만..., 원래 인생이 좀 그런 거 아니겠습니까. 나중에 또 다른 실험에서 PC와 KPC가 운명처럼 조우해서 KPC를 되돌려 받을 수 있겠죠. (아마도요?)

여하튼 플레이하시거나 봐주셔서 감사합니다. 즐겁게 플레이하셨다면 후기... 남겨주세요. 다른 분들이 어떻게 플레이하셨는지 궁금합니다.

후기 접수 폼: <https://forms.gle/YRX5KHSsgTXSLnyb7>