



＊비상! 술래잡기 중입니다.

제작자 : 아루카 (@Laspberry\_\_TRPG)

## ＊ 시나리오 정보

- ＊ CoC 7th / 현대 (배경 :도시) /오픈형
- ＊ 권장 인원 : 1:1 타이만 (개변 X)
- ＊ 플레이 시간 : (OR) 4시간~6시간
- ＊ 플레이어 난이도 :★★★★☆~★★★★★
- ＊ 키퍼 난이도 : ★★☆☆☆~★★★★☆
- ＊ 추천 기능 : 민첩 | 은밀행동 | 설득 | 말재주 | 관찰
- ＊ 추가 기능: 전투기능 | 듣기
- ＊ 로스트 확률: 있음.
- ＊ 캐릭터 관계 : 서로 알고 있는 사이.

### 시작하기 전에

본 시나리오는 크툴루의 부름(call of cthulhu) 7판 룰을 사용하고 있습니다.

KPC와 PC(탐사자)의 1:1 RP(룰플레이)이 많습니다. RP에 익숙하지 않을 경우 본 시나리오가 어려울 수 있습니다.

**KPC/PC(탐사자)**의 로스트 및 그로테스크한 요소가 있습니다. 살해, 장기돌출, 유혈, 신체절단에 거부감이 있으신 분들은 플레이 전 주의하시길 바랍니다. 힐링 시나리오라면서 상대를 속여서 데려오는 행위는 금합니다. 룰북을 소지하지 않은 채로 하는 키퍼링은 금지합니다. 룰북을 꼭 소지한 상태로 플레이 해주세요.

엔딩에 아주 완벽한 해피엔딩은 없습니다. 찝찝한 엔딩이 많으니 주의해주세요. 또한 전투를 할 가능성이 은근히 큼니다.

전투요소와 캐릭터에 따라 난이도가 달라집니다. 전투는 거의 기본적으로 필수입니다.

시나리오 스포일러 및 로그 공개는 후세터및 비밀번호를 사용해주세요. 또한 플텍이 걸려있지 않은 계정으로 본 시나리오의 비난은 삼가해주시기 바랍니다. 스포일러를 발견할 경우 해당 시나리오는 비밀번호를 걸 생각합니다. 이것이 나아질 기미가 보이지 않을 경우 지인 외 배포를 중지합니다.

‘비상! 술래잡기 중입니다.’의 약칭은 ‘비상술래’입니다.

스토리에 대해 크게 변동 없는 개변은 허용하나 개변 내용을 재배포하지 말아주시시오. 엔딩부분은 절대 개변및 유도하지 말아주시길 바랍니다. 캐릭터의 성격에 따른 개변은 허용합니다.

시나리오 중반 쯤에 조기 엔딩을 볼 수 있는 점 주의해 주시기 바랍니다.

시나리오 세션을 진행하신 경우 플레이 시간 및 난이도를 [이쪽](#)으로 알려주시면 감사하겠습니다.

## 시나리오 개요

‘자신과 닮은 사람, 즉 도플갱어를 만나면 빠른 시일에 도플갱어와 몸이 뒤바뀌진다.  
뒤바뀌어진 존재의 생사는 아무도 알 수 없다.’

요즘 ‘도플갱어’라는 괴담이 인터넷과 사람들의 소문에 제일 큰 화젯거리로 올라왔습니다.  
물론 대부분 괴담일뿐이라며 가볍게 넘어갔으며 탐사자도 그렇다고 생각하며 일상을  
보냅니다. 그렇게 평범한 일상을 보내던 중 KPC에게서 한 문자가 왔습니다.

‘탐사자. 오늘 직접 내 일을 도와줘서 고마워.’

어라? 나는 오늘 KPC를 만난 적이 없습니다. 이 말의 뜻은 바로...

-이하의 내용부터는 시나리오의 스포일러를 포함하고 있습니다. 탐사자로 플레이할 경우  
보시지 않는 걸 권장합니다.-

## ＊ 진상

‘도플갱어’라고 돌아다니는 괴담은 사실은 미고의 인간 뇌 실험 중 니알라토텍의 흥미로 생긴 현상입니다.

미고는 몇몇 사람들이 마음에 들어 뇌 실험과 같이 통 속에 뇌를 담아 자신이 지내는 곳으로 옮길 생각을 합니다. 어린 아이, 성인, 노인 구별 없이 모으던 미고는 마지막으로 탐사자의 뇌를 연구하고 자신이 지내는 곳으로 갈 생각입니다.

미고가 모시고 있는 신, 니알라토텍은 이 현상을 보고 사람이 실종되는 것보다 재미있는 현상, 즉 도플갱어를 만들어서 세상에 풀어놓았습니다. 도플갱어를 풀어놓았기에 미고가 납치한 사람들은 그것이 본인은 아니지만 실종되지 않고 현재에 존재하는 것처럼 지낼 수 있었습니다. 물론 미고의 실험이 끝나 지구를 떠나면 도플갱어를 소멸시킬 생각입니다.

니알라토텍은 사람들의 반응을 보며 즐기던 도중, 이미 뇌를 실험당하고 있던 **KPC**와 탐사자가 우연적으로 같은 상황에 놓이자 재미가 들려 **KPC**의 도플갱어에게 만약 도플갱어인 탐사자가 실험을 받지 않는다면 특별히 살려주겠다고 전합니다. 또한 임시로 **KPC**의 육체를 되살려내서 원래의 **KPC**에게도 거의 똑같은 조건을 겁니다. **KPC**에게는 탐사자가 실험을 받지 않는 것으로, 즉 **KPC**의 도플갱어와 반대로 탐사자가 실험을 받지 않도록 살려야 합니다.

과연 어느쪽이 승리를 쟁취할까요?

## ＊ **KPC** 정보

**KPC**는 현재 도플갱어와 본체 두 명입니다. 이 세계의 본체는 남아있지 않고 뇌만 미고의 의해서 살아있는 중이었지만 니알라토텍에 의해 본체를 얻을 수 있었습니다. 본체안에는 뇌가 없습니다. 미고의 능력으로 뇌와 본체와 따로 있지만 **KPC**는 살아있을 수 있습니다.

KPC와 니알라토텍이 한 내기는 탐사자의 도플갱어를 대신 미고에게 뇌 실험을 받게 하면 KPC의 승리로 자신과 탐사자를 살려 원래 세계로 보내주겠다고 얘기했습니다. 그 반대일 경우 니알라토텍의 승리로 자신과 탐사자 모두 소멸되어 사라지는 것입니다.

KPC의 도플갱어에게는 위와 탐사자만 반대되는 내용에 조건을 걸었습니다. KPC의 도플갱어는 탐사자를 탐사자의 도플갱어를 대신해 미고에게 뇌 실험을 받게 하려고 노력할 겁니다.

KPC는 탐사자를 위해, 혹은 자신을 위해 어떻게든 탐사자를 미고와 탐사자의 도플갱어, KPC의 도플갱어로부터 탐사자를 지켜내고 보호합니다.

KPC의 도플갱어와 KPC를 헷갈리게 하지 않기 위해 KPC의 도플갱어는 KPC(D)로 붉은 색, KPC는 KPC(R)로 파란색으로 표시합니다.

또한 KPC(R)는 뇌가 적출된 상태이기 때문에 뒷머리에는 적출된 자국이 남아있습니다. KPC(R)는 꼭 모자나 후드 등으로 뒷머리를 가리게 해주세요. KPC(R)는 꼭 후드티와 모자를 쓴 복장으로 고정해주세요. KPC(R)는 스스로 자신의 뇌가 적출되거나 한 사실을 발설하면 안됩니다.

## ＊ 탐사자 정보

탐사자는 현재 도플갱어와 본체 두명입니다. 탐사자는 도플갱어의 존재를 모르지만 도플갱어는 탐사자의 존재를 알고 있습니다. 도플갱어는 이미 KPC의 도플갱어와 접했으며 탐사자를 빠르게 제거하기 위해 탐사자에게 혼란을 주고 있습니다.

탐사자는 KPC가 도플갱어와 본체로 두명이라는 사실을 모릅니다.

탐사자의 도플갱어와 탐사자를 헷갈리게 하지 않기 위해 탐사자의 도플갱어는 탐사자(D)로 붉은 색, 탐사자는 탐사자(R)로 파란색으로 표시합니다.

## ＊ 도입

‘자신과 닮은 사람, 즉 도플갱어를 만나면 빠른 시일에 도플갱어와 몸이 뒤바뀌진다.  
뒤바뀌어진 존재의 생사는 아무도 알 수 없다.’

요즘 ‘도플갱어’라는 괴담이 인터넷과 사람들의 소문에 제일 큰 화젯거리로 올라왔습니다.  
가끔 인터넷에서 도플갱어를 보았다던지 사진으로 **sns**로 돌아다니기도 했지만, 전부 다  
사진 조작을 하거나 루머를 퍼트린 이야기들 뿐이기에 사람들에게 재미있는 내용일 뿐 별로  
상관쓰지 않는 이야기입니다.

**탐사자(R)**도 그렇다고 생각하며 일상을 보냅니다. 그렇게 평범한 일상을 보내던 중  
**KPC**에게서 한 문자가 왔습니다.

‘탐사자. 오늘 직접 내 일을 도와줘서 고마워.’

어라? 나는 오늘 **KPC**를 만난 적이 없습니다. **KPC**는 누구를 본 것인가요? 설마... 하고  
생각이 듭니다.

띠링, 하고 문자가 또 옵니다.

‘근데 물건을 두고 간 거 같아. 내가 직접 갈테니까 기다려?’

문자를 보고 나니 잠시 마음이 혼란스럽습니다. 도플갱어가 사실 정말로 있었던 거였는지,  
**KPC**가 나에게 장난을 치는 것인지 알 수가 없었습니다. 애초에 장난으로 갑자기 **KPC**가  
이런 문자를 보낼 사람이 아닙니다. 아니, 보통 사람이라면 이런 장난을 치지도 않을겁니다.

이런저런 고민을 하던 도중 [관찰]에 성공할 경우 창문을 통해 바깥에 자신과 똑같은 얼굴을  
한 사람이 **탐사자(R)**를 바라보고 있었습니다.

흠칫 놀라 다시 창문을 보자, 그곳에는 아무도 없었습니다. 바깥으로 나가서 주변을  
확인해도 아무도 보이지 않습니다. 잠시 **KPC**가 보낸 문자로 크게 놀랐기 때문인가 봅니다.  
마음을 진정하며 생각을 정리하던 도중 초인종이 울립니다. 밖에는 **KPC(D)**가 서 있습니다.

**KPC(D)**는 물건을 주면서 사소한 이야기를 꺼냅니다. 잠시 우리가 어디에서 만났는가, 그때  
무엇을 안 챙겼는가 등등 핑계나 거짓말을 쳐주세요.

‘잠시 기분전환겸 오늘 쇼핑하지 않을래?’

하고 **탐사자(R)**에게 말을 겁니다. 불안한 느낌이 가득이지만 거절하면 안될 듯한  
말이었습니다. 수락하지 않을 시 **[ED 1]**으로





## 쇼핑몰

### ＊ 쇼핑몰

집 주변에 있는 쇼핑몰입니다. 쇼핑몰은 4층정도이며 적당히 둘러보기 좋은 크기입니다. **KPC(D)**는 오늘 하루는 이곳에서 물건을 사거나 식사를 하자고 합니다.

**KP 정보** : 4층의 디저트카페를 제일 마지막으로 가게 유도해주세요.

### 1층

1층은 다양한 옷을 파는 옷가게들이 가득입니다. 정장만을 파는 가게와 스포츠복을 파는 가게, 캐주얼 옷을 파는 가게가 보입니다. 전통복장을 파는 가게도 보이네요.

### 정장 가게

정장을 파는 가게입니다. 다양한 디자인과 색상이 나열된 것을 보니 사고 싶은 옷이 있다면 바로 찾을 수 있을 것 같습니다.

### 스포츠룩 가게

스포츠룩을 파는 가게입니다. 다양한 디자인과 색상이 나열된 것을 보니 사고 싶은 옷이 있다면 바로 찾을 수 있을 것 같습니다.

### 캐주얼 가게

캐주얼을 파는 가게입니다. 다양한 디자인과 색상이 나열된 것을 보니 사고 싶은 옷이 있다면 바로 찾을 수 있을 것 같습니다.

[관찰]을 사용하면 옷 뒤에서 자신과 비슷한 사람이 쳐다보는 기분이 듭니다. [관찰]을 추가로 사용할 경우 옷들이 걸려있는 사이에 작은 종이를 찾을 수 있습니다.

멀쩡한 상대방을 믿지 마.  
그것이 너에겐 가짜일 수도 있으니까.  
너에게 모든 걸 보여주는 상대는 의심해.  
속마음이 아닌, 겉모습을 말아지.

KP 정보 : 진짜로 탐사자(D)가 쳐다보고 있습니다.

### 전통복장 가게

전통복장을 파는 가게입니다. 여러 나라의 옷들이 배치되어있습니다.

옷을 보고 있는 중, [회피] 다이스를 굴리게 해주세요.

(성공)- 살짝 따끔한 느낌이 들어 황급히 다리를 옮기니 아래에는 뽕족한 송곳같은 것이 놓여져 있습니다. 다칠 뻔 했네요. KPC가 걱정하며 바라봅니다.

(실패)- 갑자기 다리에 심각하게 따가운 느낌이 듭니다. 황급히 다리를 옮겨보니 무언가에 찔렸는지 다리에 살짝 깊게 찔린 상처가 생겼습니다. [HP- 1D2] 아래에는 뽕족한 송곳같은 것이 놓여져 있습니다. 이것에 찔린 듯 합니다. 직원이 다가와 탐사자에게 사과하며 응급처치를 해줍니다. KPC가 걱정하며 바라봅니다.

(성공/실패)후 [심리학]을 사용하면 걱정하는 KPC의 얼굴의 뒤로 아쉬워하는 느낌이 들었습니다.

## 2층

2층은 향수나 화장품을 파는 가게들로 가득입니다. 유명 브랜드의 향수를 파는 가게와 화장품을 파는 가게, 이벤트를 하는 곳이 보입니다.

향수 가게

유명 브랜드 향수와 그 외에 다른 향들도 파는 향수 가게입니다.

향수의 향을 맡으면 갑자기 피비린내가 나는 듯한 지독한 냄새가 납니다. 역겨운 냄새에 고개를 돌리니 주변에 피바다가 몰아칩니다. 눈 앞이 피로 물든 순간, 팻 하고 향수 가게에 멍하게 서 있는 **탐사자(R)**를 **KPC(D)**가 건넵니다. **[SAN 0 /1]**

향수를 보고 **[관찰]**에 성공하면 향수 병 안에...손톱 몇 개가 보입니다. 손톱에는 살점이 붙어있어 피와 살점이 병 안을 돌아다니는 게 보이네요. 끔찍합니다. **[SAN 0/1]** 눈을 깜박이거나 다른 곳을 보고 다시 보면 향수 병안에 손톱이나 살점은 사라져있습니다.

화장품 가게

유명 브랜드 화장품과 그 외에 다른 물건도 파는 화장품 가게입니다.

이벤트

이벤트를 여는 공간입니다. 직원 한 명이 뽐기를 들고 있습니다. '뽐고 특별한 포토를 가져가세요'라고 합니다. **1D5** 다이스를 굴려서 하나를 얻을 수 있습니다.

1. 뇌가 적나라하게 보이는 사진입니다. 뭔가 움찔거리는 거 같은 느낌도 드네요. 사진 고티머리에 (**KPC**의 머리색)의 머리카락이 보입니다.
2. 알 수 없는 고깃덩어리에 무언가 박힌 게 보입니다. 얇은 전선들이 그것에 연결된 것이 보입니다. 실험이라도 하는걸까요? 매우 역겹습니다.
3. 사람의 모습이 보입니다. 하지만 살아있다고 보기엔...마치 사람이 껍질로 보입니다. 허물을 벗겨낸 듯 붉은 속 안이 보입니다.
4. 잔혹하게 찢겨진 시체들이 쌓여있는 사진입니다. 전부 모양을 알 수 없을 정도로 훼손된 것이 보입니다. 으깨진 눈알들이 제일 인상적으로 보이네요.
5. 목이 없는 사람의 모습이 보입니다. 그 사람의 손에는 얼굴이었던 것으로 보이는 뭉개진 고깃덩어리를 잡고 있습니다. 고깃덩어리는 웃는 듯한 표정인거 같네요.

사진의 내용은 매우 잔인합니다. 맨 정신으로 볼 것은 못되는 것 같습니다. **[SAN 1/1D3]**

**KPC(D)**가 무슨 사진을 그리 쳐다보고 있냐고 건들자, 사진의 그림은 여러 아름다운 풍경으로 바뀌어져있습니다. 아까 본 것은 잘못 본 것이었을까요?

**KP 정보 :니알라토텐의 장난입니다.**

**3층**

3층은 팬시나 과자를 파는 가게들로 가득입니다. 파격 할인 가게와 수입과자점, 인형 가게가 보입니다.

#### 파격 할인 가게

모든 물건은 다른 곳보다 싸게 구매할 수 있는 할인가게입니다.

[관찰]을 사용하면 어떤 독특한 책을 발견 할 수 있습니다.

#### 실험 기록

1번째 실험체 : 성공적으로 실험 성공했습니다.

2번째 실험체 : 성공적으로 실험 성공했습니다.

3번째 실험체 : 성공적으로 실험 성공했습니다.

.

.

.

.

14번째 실험체 : 성공적으로 실험을 성공했으나... 제거한 육체의 머리가 봉합되더니 움직이기 시작했습니다. 울퉁불퉁한 머리를 숨기는 듯 모자를 쓰더니 15번째 실험체를 구해오겠다고 합니다.

15번째 실험체 : 구하는 중입니다. 곧 데려와진다고 소식을 들었습니다.

책을 읽고나면 어느 아름다운 사람이 눈 앞에서 지나가는 환각이 보입니다. 하지만 아름다운 모습과 다르게 다리는 끔찍한 괴물의 형체입니다. [SAN0/1]

#### 수입과자점

외국에서만 파는 과자들을 파는 가게입니다. 가격들은 생각보다 싸네요.

탐사자(R)가 과자들을 둘러보는 도중, 갑자기 선반 뒤에서 손이 나오더니 탐사자의 손을 강하게 잡습니다. 너무 강하게 잡아서인지 손에 손톱자국이 남았습니다. 피까지 나네요.

[HP-1] 손을 떼려고 할 시 바로 손은 떨어집니다. 선반 뒤로 가보아도 이미 떠났는지 아무도 존재하지 않았습니다.

[아이디어]에 성공할 경우, 자신을 잡은 손이 탐사자(R)와 매우 비슷한 손이라는 것을 알 수 있습니다.

KP 정보 : 탐사자(D)가 KPC(D)가 탐사자(R)를 구별할 수 있게 만들기 위해서 탐사자(R)에게 상처를 입혔습니다.

#### 인형 가게

다양한 인형들을 파는 인형 가게입니다. 매우작은 인형부터 큰 인형까지 존재합니다.

인형을 구매하고 [관찰]을 사용할 시 인형의 사지가 잘려나가 피가 분수처럼 흐리며 이목구비를 칼로 난도질 한 듯 움푹 파여있는 환각을 보게 됩니다.

## 4층

4층은 식당이 가득입니다. 양식과 일식, 중식, 한식 가게가 보이며, 디저트가 전문인 카페도 보입니다.

양식

양식 전문점입니다. 메뉴는 다양합니다.

일식

일식 전문점입니다. 메뉴는 다양합니다.

중식

중식 전문점입니다. 메뉴는 다양합니다.

한식

한식 전문점입니다. 메뉴는 다양합니다.

4곳 중 한 곳에 들어가면 KPC(D)는 계속 핸드폰을 가지고 무언가 합니다. 탐사자(R)가 말을 걸어도 듣지 못하고 핸드폰만 가지고 있습니다. 탐사자(R)가 무엇을 하냐고 물어보거나 핸드폰을 가져갈려고 할 시 쳐다보며 별 거 아니라고 하며 핸드폰을 주머니에 집어넣습니다.

[관찰(어려움),강행 불가능]에 성공하면 KPC(D)가 핸드폰을 집어넣는 도중, 보내던 문자에 '탐사자-'라고 써 있는 글을 확인 할 수 있었습니다. 굳이 눈 앞에 있는 상대방에게 왜 문자를 보내는 걸까요?

[심리학또는 관찰]을 사용할 경우 KPC(D)의 표정이 전보다 싸늘해진 것을 확인 할 수 있습니다.

KP 정보: KPC(D)는 탐사자(D)와 대화중입니다. 화장실에서 탐사자(R)를 처리할 계획을 세우고 있습니다.

디저트 전문 카페

디저트 전문 카페입니다. 음료보다 디저트류가 더 눈에 들어오네요. 1인 1음료가 기본입니다. 이때 KPC(D)는 탐사자(R)에게 마실 음료와 디저트를 물어봅니다. 탐사자(R)가 답하면 주문을 하고 자신이 받아오겠다고 말을 전합니다.

진동벨이 울리고, **KPC(D)**는 주문한 것들을 가져오기 위해 일어납니다. [관찰]을 사용하면 **KPC(D)**가 앉아 있었던 쪽 책상 위에 알약으로 보이는 듯한 동그란 물건이 있습니다. 추가로 [관찰(어려움),강행 1번 가능]을 성공할 경우 **KPC(D)**가 음료에 무언가 타는 게 보입니다.

돌아온 **KPC(D)**에게 이게 무엇이냐고 물어보면 **KPC(D)**는 평소에 먹던 영양제라고만 합니다. 그러고서 디저트를 먹자고 주문한 것들을 내줍니다.

**KP 정보:** **KPC(D)**는 **탐사자(R)**가 먹는 음료에다가 약을 댔습니다. 꼭 마시게 유도해주세요.

**탐사자(R)**가 쇼핑몰에서 불길하다고 밖으로 나갈 경우 **KPC(D)**가 밥이랑 디저트라도 먹고 헤어지자고 잡게 해주세요. 그럼에도 불구하고 나간다고 할 시 밖에 있던 **탐사자(D)**와 화장실에서 마주치게 됩니다.

**탐사자(R)**는 **KPC(D)**에게 이만 헤어지자고 이야기를 꺼냅니다.**KPC(D)**는 그래도 좀 만 더 같이 있다가 가자고 하지만...이 불길한 기분을 떨쳐낼 수가 없습니다. 이만 쇼핑몰을 나갑니다.

긴장해서일까요? 아니면 역겨운 걸 봐서 일까요? 속이 울렁거립니다. 두통도 같이 찾아오는 거 같네요. 속을 개워내고 싶어집니다. 주변을 둘러보니 한 화장실이 보입니다.

화장실에 들어가 **탐사자(R)**는 몇번 구역질을 합니다. 오늘따라 왜 이럴까요? 두통때문인지 제대로 생각할 수가 없었습니다. 속을 개워내고 나니 아까보단 상태가 나아진 듯한 느낌이 듭니다. 두통은 여전하지만요.

속도 개워냈으니 집으로 가기 위해 화장실 밖으로 나가봅니다. 나가보려는 순간, 누군가 **탐사자(R)**의 손을 잡습니다.

-이후 '누구인가 확인하기 위해 고개를 뒤로 돌자,-' 이후와 내용같음-

## ＊ 화장실

디저트까지 다 먹고 충분히 쇼핑했다고 생각한 **탐사자(R)**는 **KPC(D)**에게 이만 헤어지자고 이야기를 꺼내려는 순간, 속이 울렁거리고 심한 두통이 찾아오는 것이 느껴집니다. 참을 수 없는 구역질이 몰려옵니다. **탐사자(R)**는 **KPC(D)**에게 등을 돌려 화장실로 향합니다.

화장실에 들어가 **탐사자(R)**는 몇번 구역질을 합니다. 무엇을 잘못먹은 걸까요?  
두통때문인지 제대로 생각할 수가 없었습니다. 속을 개워내고 나니 아까보단 상태가 나아진  
듯한 느낌이 듭니다. 두통은 여전하지만요.

**KPC(D)**에게 말도 없이 갑작스러운 행동을 했으니 그도 놀랐겠지요? 어서 화장실 밖으로  
나가봅시다. 나가보려는 순간, 누군가 **탐사자(R)**의 손을 잡습니다.

누구인가 확인하기 위해 고개를 뒤로 돌자, 눈 앞에는 자신과 똑같은 얼굴을 한 **탐사자(D)**가  
보입니다. 한 손에는 전기충격기를 든 것이 보입니다. [SAN1D2/1D5]

피하기에는 심각한 두통으로 무리라고 생각이 듭니다. 그렇다고 소리를 지르기엔 이곳은  
너무 외진 화장실이라서 아무도 듣지 못할 거 같습니다. 여러 생각이 드는 순간,  
**탐사자(D)**는 **탐사자(R)**를 넘어뜨려 **탐사자(R)**의 목에 전기충격기를 대려고 합니다.

순간적으로 ‘도플갱어를 만나면 빠른 시일에 도플갱어와 몸이 뒤바뀌진다.’이라는 괴담의  
내용이 탐사자의 뇌리에 스쳐지나갑니다. 눈을 질끈 감는 것과 동시에 파직, 하는 소리와  
무언가 쓰러지는 소리, 으직하고 무언가가 부서지는 소리가 들립니다.

눈을 뜨고 확인하면, 눈 앞에 있던 **탐사자(D)**는 쓰러져 있고 누군가 자신의 눈 앞에서 손을  
내밀고 있습니다.

‘탐사자, 빨리 도망가자.’

[관찰]을 사용하면 **KPC(R)**의 모습이 보입니다. 아까전과 다른 복장에 마스크와 모자를 쓴  
모습이 보입니다.

무슨 상황인지 지끈거리는 머리를 잡고 이해해보려고 하지만 이해가 되지 않습니다. **KPC**는  
갑자기 옷을 갈아입은건가요? 저 옆에 쓰러진 나는 누구인가요?

생각을 정리하기도 전에 **탐사자(D)**가 일어나기 시작합니다. [듣기]를 사용하면 조금 가까운  
거리에서 **KPC(D)**의 목소리가 들립니다.

**KPC(R)**는 잠시 망설이더니 **탐사자(R)**를 부축하고 쇼핑몰 밖으로 나갑니다.

‘여기에서 쓰러지면 안 돼. 안전한 곳으로 가야해. 저쪽의 우리가 모르는 곳으로.’

**KPC**는 달리면서 주변을 계속 훑어봅니다. 그러더니 한 룸카페로 들어갑니다. 이때  
**KPC(R)**는 **탐사자(R)**에게 혹시 돈이 있냐고 물어봅니다. 현재 가진 것이 아무것도 없다고  
덧붙이면서 말이죠.

[재력]다이스를 굴려 성공하면 작은 룸카페 안으로 들어갈 수 있습니다. 실패할 경우  
**KPC(R)**가 자신의 온몸을 뒤져서 돈을 꺼내 작은 룸카페로 들어갑니다.

KP 정보: **탐사자(R)**가 쇼핑몰을 먼저 나갔다고 해도 **KPC(D)**의 목소리가 들리는 것은  
**탐사자(R)**를 미행했기 때문입니다.

## ＊ 룸카페

KPC(R)는 탐사자(R)가 진정할 수 있도록 소파에 눕혀줍니다. 잠시 누워있으니 두통이 가시는 것 같습니다. 어느정도 진정했다고 생각하면 KPC(R)는 탐사자(R)에게 말을 겁니다.

‘우리는 지금 술래잡기같은 걸 하는거야. 절대로 들켜서 잡히면 안 돼.’

KPC(R)는 다음 내용을 탐사자(R)에게 전해주세요.

- 
- 자신과 탐사자는 서로의 도플갱어가 존재한다.
  - KPC는 모두가 서로 구별하기 쉽지만 탐사자는 탐사자끼리만 구별할 수 있다. KPC인 자신과 도플갱어는 탐사자가 누구인지 구별하지 못한다. 자신이 탐사자를 찾은 것은 운이 좋았던 것이고 손에 난 상처는 자신의 도플갱어가 구별하기 쉽기 위해 낸 흔적일 것이다.
  - 우리의 목표는 탐사자의 도플갱어를 찾아 어떤 기기 안에 넣기만 하면 되는 것이다. 반대로 저들의 목표는 탐사자를 어떤 기기 안에 넣는 것이다.
  - 도플갱어들은 우리와 다를 게 없다. 지금 우리가 하는 이야기 정도는 예상 가능할 정도. 만만치 않을 것이다. 다행인 점은 도플갱어끼리 소통할 수 있는 핸드폰을 부쳤다. 그러기에 무턱대고 멀리 움직이지는 못 할 것이다. 내 생각으론 서로 돌이 왔다갔다 거리면서 쇼핑몰 주변을 순찰하고 있을 것이다.
  - 서로가 서로의 도플갱어를 맡는 것은 힘들 것이다. 서로 반대의 도플갱어를 맡자. KPC는 기절만 시켜도 괜찮다. 대신 오랫동안 못 움직이게 해주길 바란다.
  - KPC의 도플갱어를 구별하는 방법은 자신만 모자/후드티를 쓰고 다닌다는 점. 원한다면 암호라도 만들어서 돌아다닐 수 있다.
  - (뒷머리를 보여달라고 할 시) 모르는 게 더 나을수도 있다. 모든 걸 보여주는 건 좋은 결과를 가져오는 것은 아니니까.
  - 이 이야기들은 여기에서만 하고 다른 곳에서 말하면 안된다. 자신의 도플갱어가 안 순간 승패는 정해질지도 모른다.
- 

정보를 전부 제공했으면 KPC(R)는 ‘이제는 움직여야 해’하고 밖으로 나가자고 유도합니다. KPC(D)는 쇼핑몰에 있을 것이며 자신은 탐사자(D)를 찾아보겠다고 전하고 탐사자(R)는 쇼핑몰로, KPC(R)는 탐사자(D)를 찾아 움직입니다.



KP 정보 : KPC(R)가 KPC(D)의 위치를 아는 이유는 둘이 서로 비슷한 생각을 하기 때문입니다.

## ＊ 술래잡기

탐사자(R)는 KPC(D)를 찾아 다시 쇼핑몰로 갑니다. KPC(D)의 위치는 KP의 마음대로 정해주세요. KPC(D)를 만나기 전, 3층 파격 할인 가게에서 전기충격기나 식칼, 밧줄 등등 구속하거나 기절시킬 수 있는 물건을 얻을 수 있습니다.

KPC(D)를 만나면 KPC(D)는 탐사자(R)를 보고 ‘연락이 끊어져서 계속 상황을 알 수 없어 걱정했어.’ ‘밖의 상황은 보고 온 거야? 그 둘은 찾아냈어?’ 등등 탐사자(R)를 탐사자(D)로 착각해 경계를 하지 않는 것이 보입니다.

난이도를 올리고 싶으시다면 탐사자(R)가 쇼핑몰에 들어갔을때 KPC(D)가 시크릿 다이스로 |관찰|을 연속 2번 성공해 탐사자(R)인지 탐사자(D)인지 구별하게 해 바로 전투에 들어가는 것도 좋습니다.

KPC(D)를 맨손/전기충격기/식칼 등등으로 제압할 수 있습니다. 전부 |은밀행동|이나 |민첩|으로 판정하며 은밀행동은 3번 연속 성공, 민첩은 4번 연속 성공 시 제압에 성공합니다. 둘 다 실패할 경우, 바로 [ED 2]로 넘어가니 신중하게 하도록 주의시켜주세요.

그 외 |설득|이나 |말재주|로 자신이 탐사자라며 속이고 전기충격기나 맨손으로 제압이 가능합니다. 이때, KPC(D)의 기능과 대항에 성공해야 제압이 가능합니다. 3번연속 대항 성공에 실패할 경우 바로 전투에 돌입합니다.

전투는 한쪽의 체력이 원래 체력의 절반이하가 될 경우 종료 됩니다. KPC(D)의 체력이 절반 이하일 경우 제압이 가능하고 탐사자(R)의 체력이 절반 이하가 될 경우 [ED2]로 넘어갑니다. 탐사자(R)의 체력이 절반일 때, KPC(R)의 |행운| 다이스를 굴려 성공할 경우 KPC(R)가 탐사자(R)를 구하러 쇼핑몰에 들어와 탐사자(R)를 돕습니다. 1:2로 전투합니다.

전투 도중이나 탐사자(R)의 체력이 절반이하이나 KPC(R)의 |행운|이 실패할 경우 KPC(D)와 민첩에 대항하여 도주할 수 있습니다. 도주 이후, 장소 이동 한 번마다 |은밀행동| 혹은 |민첩+행운|에 성공해야 합니다. 실패할 경우 다시 전투시작입니다. 밖으로 나갈 경우 [루트3]으로 넘어갑니다.

KPC(R)의 |행운|이 실패 후 도주마저 실패, 혹은 KPC(R)가 사망하면 [ED2]로 넘어갑니다.

전투 중 KPC(D)를 살해할 수 있습니다. 탐사자(R)가 살해당하는 경우 [ED3]로 넘어갑니다.

KPC(D)를 제압해야 밧줄로 구속이 가능합니다. 제압당한 KPC는 탐사자를 노려보면서 뭐라고 중얼거리는 것이 보입니다.  
|듣기 어려움|에 성공하면 ‘내기에서 지면 안되는데.. 안되는데...’하고 중얼거리는 것을 들을 수 있습니다.

구속 후 KPC(D)를 살해할 수 있습니다.

살해할 경우 아는 사람을 살해했다는 것에 [SAN 1/1D6]

---

탐사자(R)가 KPC를 찾는 동안 KPC(R)는 비밀 다이스로 |추적|또는 |민첩| 또는 |은밀행동|을 3번 굴려주세요. 3번 중 1번이라도 실패할 경우 [루트 1]로 가주세요.

3번 연속 성공할 경우 [루트 2]로 넘어갑니다.

KPC(R)가 아무리 성공해도 탐사자(R)가 실패할 경우 바로 엔딩으로 넘어갑니다.

## ＊ 루트 1

조건 : KPC(R)가 탐사자(D)를 잡지 못했다. 혹은 KPC(R)가 쇼핑몰에 들어갔다.

탐사자(R)가 KPC(D)를 구속/살해하고 쇼핑몰을 나오면 KPC(R)가 당황한(혹은 다급한) 표정으로 탐사자(R)쪽으로 다가옵니다.(혹은 말을 겁니다.)

‘놓쳤어! 탐사자 도와줘!’

KPC(R)는 아직 탐사자(D)가 KPC(D)와 접하지 못했으니 탐사자(R)에게 미끼식으로 주변을 돌아달라고 부탁하며 그 이후는 자신이 처리하겠다고 말합니다.

|관찰|을 3번 성공할 시, 사람들이 돌아다니지 않는 골목길에서 탐사자(D)를 발견 할 수 있었습니다. 탐사자(D)를 발견하면 바로 전투에 돌입합니다.

PC가 [관찰]다이스를 굴릴 때, KP는 시크릿 다이스로 [근력(어려움)]을 사용해 KPC(D)가 구속에 벗어나 탐사자(D)를 도울 수 있을지 없을 지를 정합니다. 근력 성공 시 구속에 벗어나 전투에 난입합니다. 2:2 전투입니다.

전투는 4명 중 한 명이 사망할 시 종료 됩니다. 탐사자(R,D)가 사망할 경우 [ED3]로 넘어갑니다. KPC(R)가 사망할 시 바로 [ED2]입니다. KPC(D)가 사망하면 탐사자를 제압할 수 있습니다.

살해할 경우 아는 사람을 살해했다는 것에 [SAN 1/1D6]

전투는 한쪽의 체력이 원래 체력의 절반이하일 경우 종료 됩니다. 탐사자(D)의 체력이 절반 이하가 될 경우 제압이 가능하고 탐사자(R)가 사망할 경우 [ED3]로 넘어갑니다. 탐사자(D)를 죽일 경우도 [ED 3]으로 넘어갑니다.

제압에 성공할 시 KPC(R)는 남들에게 들리면 애매해진다고 얘기하며 자신이 쓰고 있던 모자와 마스크를 벗어 탐사자(D)에게 씌우고 후드티로 머리를 다시 덮습니다. 그리고서 걸옷을 돌려 보이지 않게 한 다음 테이프로 탐사자(D)를 구속합니다.  
[심리학]에 성공하면 KPC(R)는 탐사자(D)를 보며 죄책감을 가진 듯 불안한 감정을 가진 듯 합니다.

KP 정보: [심리학]부분은 KPC와 탐사자의 관계대로 바꾸셔도 됩니다.

잠시 한숨을 돌린 KPC(R)는 탐사자(R)가 있었던 상황을 물어봅니다. 만약 살해했다고 이야기를 꺼내면 묘한 표정으로 탐사자(R)를 보지만 별 말을 하지않습니다. 상황을 듣고나면 KPC(R)는 탐사자(R)에게 탐사자(D)를 부축해달라고 가야할 곳이 있다고 합니다.

KP 정보: KPC(R)와 쇼핑몰에서 만난 경우는 탐사자(D)를 부축해달라고만 합니다.

KPC(R)와 탐사자(R)는 폐 아파트들어가 지하로 내려갑니다

## ＊ 루트 2

조건 : KPC(R)가 탐사자(D)를 잡았다.

탐사자(R)가 KPC(D)를 구속/살해하고 쇼핑몰을 나오면 KPC(R)가 다급한 표정으로 탐사자(R)쪽으로 다가옵니다.

‘잡았어! 이쪽으로 빨리 와줘.’

KPC(R)는 보기에 매우 지친 듯 합니다. 온 몸이 상처투성이인게 보입니다. 아마 탐사자(D)와 싸워서일까요? 혼자서는 해결하기 힘들었나 봅니다.

KPC(R)는 탐사자(R)를 데리고 사람들이 돌아다니지 않는 골목길로 들어갑니다. 계속하여 좁은 길을 걷던 도중, KPC(R)가 멈춰서서 한 곳을 손가락으로 가리킵니다. KPC(R)의 손가락 방향으로 시선을 옮기자 눈 앞에 있는 건 자신과 똑같은 탐사자(D)가 기절한 상태입니다.

KPC(R)는 남들에게 들리면 애매해진다고 얘기하며 자신이 쓰고 있던 모자와 마스크를 벗어 탐사자(D)에게 씌우고 후드티로 머리를 다시 덮습니다. 그리고서 걸옷을 돌려 보이지 않게 한 다음 테이프로 탐사자(D)를 구속합니다.  
[심리학]에 성공하면 KPC(R)는 탐사자(D)를 보며 죄책감을 가진 듯 불안한 감정을 가진 듯 합니다.

KP 정보: [심리학]부분은 KPC와 탐사자의 관계대로 바꾸셔도 됩니다.

잠시 한숨을 돌린 KPC(R)는 탐사자(R)가 있었던 상황을 물어봅니다. 만약 살해했다고 이야기를 꺼내면 묘한 표정으로 탐사자(R)를 보지만 별 말을 하지 않습니다. 상황을 듣고나면 KPC(R)는 탐사자(R)에게 탐사자(D)를 부축해달라고 가야할 곳이 있다고 합니다.

KPC(R)와 탐사자(R)는 폐 아파트 들어가 지하로 내려갑니다.

### ＊ 루트 3

조건 : 탐사자(R)가 KPC(D)를 두고 쇼핑몰에 도망쳤다.

탐사자(R)는 KPC(D)를 두고 쇼핑몰을 나옵니다. 혼자서는 이길 수 있어보이지 않습니다. KPC(R)가 도와줬으면 좋겠습니다. 주변을 둘러보며 KPC(R)를 찾아봅니다. [관찰]을 사용하면 KPC를 찾을 수 있습니다.

KPC(R)는 누군가와 싸우고 있는 것이 보입니다. 설마하는 마음으로 다가가자, 탐사자(R) 눈 앞에는 탐사자가 보입니다. [듣기]를 사용하면 자신의 뒤에서 KPC(D)가 다가오는 것을 알 수 있습니다.

바로 2:2 전투가 시작됩니다.

전투는 4명 중 한 명이 사망할 시 종료 됩니다. 탐사자(R,D)가 사망할 경우 [ED3]로 넘어갑니다. KPC(R)가 사망할 시 바로 [ED2]입니다. KPC(D)가 사망하면 탐사자를 제압할 수 있습니다.

제압에 성공할 시 **KPC(R)**는 남들에게 들리면 애매해진다고 얘기하며 자신이 쓰고 있던 모자와 마스크를 벗어 **탐사자(D)**에게 씌우고 후드티로 머리를 다시 덮습니다. 그리고서 걸옷을 돌려 보이지 않게 한 다음 테이프로 **탐사자(D)**를 구속합니다.  
[심리학]에 성공하면 **KPC(R)**는 **탐사자(D)**를 보며 죄책감을 가진 듯 불안한 감정을 가진 듯 합니다.

**KP 정보:** [심리학]부분은 **KPC**와 **탐사자**의 관계대로 바꾸셔도 됩니다.

잠시 한숨을 돌린 **KPC(R)**는 **탐사자(R)**에게 **탐사자(D)**를 부축해달라고 가야할 곳이 있다고 합니다.

**KPC(R)**와 **탐사자(R)**는 폐 아파트 들어가 지하로 내려갑니다

## ＊ 지하

폐 아파트 아래에 있는 지하는 상당히 깊습니다. 보통 아파트가 이렇게 깊나 **KPC(R)**에게 물어본다고 해도 ‘여긴 보통사람이 들어 갈 수 있는 곳이 아니니까’라고만 말을 꺼낼 뿐 자세한 내용은 말하지 않습니다.

점점 내려갈수록 맡기 힘든 지독한 냄새가 납니다. [아이디어]를 쓸 경우 피비린내가 심해진다는 것을 알 수 있습니다. 몇분간 더 내려가더니 지하의 끝이 보이며 문이 하나 보입니다.

문을 열고 안을 들어가면 참을 수 없을 정도로 심한 냄새가 진동합니다. 고개를 들기가 어려워 바닥으로 시선을 옮기니 눈 앞에는 잘려진 손 한두개가 널부러져있습니다.

**[SAN1/1D3]**

**탐사자(R)**가 어떤 반응을 해도 **KPC(R)**는 묵묵히 앞으로만 걷습니다. 주변에는 계속해서 잔혹한 장면들만 가득합니다. 처음에는 절단된 손이나 발이었지만 갈수록 찢겨진 피부나 장기, 나중에는 커다란 고깃덩어리처럼 보이는 시체가 보이기 시작합니다. [관찰]을 사용할 시 모든 시체들은 머리부분이 깔끔하게 절단되어 뇌가 없다는 것을 확인할 수 있습니다.

**[1D3/1D5]**

**KP 정보:** 실험당한 사람들의 시체들입니다.

**KPC(R)**는 그것들을 전부 무시하고 계속 앞으로만 걸어갑니다. **KPC(R)**에게 시체에 대해 이야기하면 익숙하기 때문에 아무생각이 없다고만 합니다. 계속 걸어서 도착한 곳은 사람이 한명정도 들어갈 수 있어보이는 기계가 보입니다. **KPC(R)**는 **탐사자(R)**에게 **탐사자(D)**를 이제 여기안에 넣으면 된다고 합니다.

도중에 짧게 **RP** 가능합니다 또한 **KPC(D)**를 살해한 경우 바로 **[ED4]**로 넘어갑니다.

KPC(R)의 말을 듣고 탐사자(D)를 기계 안으로 넣기 위해 움직이려는 순간 탐사자(R)의 팔을 누군가 잡습니다. 뒤를 돌아볼 시 절망스러운 표정을 지은 KPC(D)가 숨을 고르며 탐사자(R)를 쳐다보고 있습니다.

‘저 가짜한테 속지마’

KPC(D)는 그 말을 마치고서 KPC(R)가 쓰던 후드를 벗겨냅니다. [관찰]로 확인할 시 KPC(R)의 뒤통수가 갈라진 것을 급하게 껴맨 듯 들쭉날쭉 봉합이 되어있는 것이 보입니다. 아무리 좋게 생각해도 절대로 살아있을 수 있는 상태가 아닙니다. [SAN 1/ 1D4] KPC(R)는 말 없이 KPC(D)를 노려봅니다.

탐사자(R)는 선택을 할 수 있습니다. KPC(R)를 믿고 탐사자(D)를 기기 안으로 집어넣는 것과 KPC(D)를 믿고 KPC(R)를 제압하는 방법 중 하나를 고를 수 있습니다. 난이도를 올리고 싶다면 KPC끼리 논쟁을 하게 만들어도 좋습니다.

난이도를 쉽게하고 싶다면 쇼핑몰에서 얻은 정보들을 [아이디어]로 주셔도 됩니다.

KPC(D)를 믿을 경우 [ED5]로

KPC(R)를 믿을 경우 [ED6]으로 넘어갑니다.

## \* 엔딩 분기

KPC(D)와 쇼핑몰에 가지 않았다. → ED1

[은밀행동]이나 [민첩]을 전부 실패했다. 혹은 탐사자(R)의 체력이 절반 이하 → ED2

탐사자(R)가 살해당하는 경우, 혹은 탐사자(D)가 살해당하는 경우 → ED3

KPC(D)를 살해한 경우 → ED4

KPC(D)를 믿을 경우 → ED5

KPC(R)를 믿을 경우 → ED6

>ED2, ED3 은 리트라이가 가능합니다.<

＊ 엔딩

## ED 1 습격

현재의 KPC는 너무나도 이상한 말을 꺼내는 것 같습니다. 갑자기...왜 쇼핑을 하자는 걸까요? 이건 친한 사이라고 해도 이상하게 볼 수밖에 없습니다. KPC의 부탁을 거절하고 이만 집에서 쉬어봅니다.

물론 쉰다고 생각했지만 진정할 수 없었습니다. KPC의 수상한 행동과 함께 알 수 없는 문자내용... 이것을 가볍게 넘기기는 힘들니까요. 진정할 수가 없는데... 왜이리 졸리죠? 참을 수 없을 정도로 잠이 옵니다. 서서히 눈이 감기거나 어느순간부터 탐사자는 잠에 빠지게 됩니다.

번쩍,하고 눈을 다시 뜹니다. 이곳은... 어디인가요? 뭔가 알 수 없는 기기 안에 갇힌 것 같습니다. 그리고 바깥으로 보이는 누군가의 모습과.... 나의 모습이 보입니다. 당황하기도 전, 갑자기 심각한 고통이 탐사자의 온몸을 덮칩니다. 살아있는 듯 하나, 죽어가는 느낌이 듭니다.

이렇게 나는.... 나는.... 어떻게 되는 걸까요? 두려운 생각이 절정에 찬 순간

흑 하고 의식은 사라집니다.

[보상]

KPC 로스트?

탐사자 로스트?

KP 정보 : 내기의 승리자들은 도플갱어들입니다. 본체인 KPC와 탐사자는 미고의 의해 실험을 당한 후 소멸됩니다.

## ED 2 술래잡기의 승자는 술래입니다!

1. |은밀행동|이나 |민첩|을 전부 실패
2. 탐사자(R)의 체력이 절반 이하
3. KPC(R)가 사망

1.

KPC의 도플갱어를 몰래 제압하려는 순간, 강한 힘으로 탐사자의 팔이 그의 손에 잡혔습니다.

‘드디어 잡았다’

하고 웃는 KPC와 똑같은 얼굴을 마주합니다. 그 얼굴에는 쾌감과 승리감에 가득한 광기스러운 표정이 떠오릅니다. 그 표정을 보니 온 몸이 돌처럼 굳는 느낌이 나며 발이 떨어지지 않습니다. KPC의 도플갱어는 ‘너가 나와 같은 도플갱어였다면 날 공격할 리가 없지.’ ‘탐사자 너무나도 고마워! 덕분에 나는 살아남을 수 있으니까’라고 하면서 한 손에서 망치를 꺼냅니다.

피하지 않으면 안될거라고 생각해서 피하려는 순간 ‘으직’하고 큰 소리가 납니다. 그리고 선 다리에서 큰 통증이 느껴집니다.

‘탐사자, 아프겠지만 조금만 참아? 죽이면 안되거든.’

도플갱어는 말을 끝나기도 전에 계속해서 탐사자의 몸을 망치로 내리칩니다. 으직, 우직, 우드득... 탐사자의 다리와 팔이 하나하나 부스러지기 시작합니다. 심해지는 고통을 참을 수 없어 비명마저 지를 수가 없었습니다. 의식이 멀어지기 전 도플갱어가 하는 말을 들을 수 있었습니다.

‘우리가 대신해서 너희의 몫을 살아줄게. 누구보다 똑같고, 완벽하게 말이야.’

2.

KPC의 도플갱어를 제압하려고 했으나....무리였나 봅니다. 부상이 커서인지 더 이상 몸에 힘이 들어가지 않습니다. 그런 모습을 본 도플갱어는 탐사자를 보며 마구 웃고 있습니다.

‘내가 드디어 이겼구나?’

그 얼굴에는 쾌감과 승리감에 가득한 광기스러운 표정이 떠오릅니다. 그 표정을 보니 온 몸이 돌처럼 굳는 느낌이 나며 숨을 쉬기가 어려워집니다. KPC의 도플갱어는 ‘그렇게 어색하게 연기하니깐 다 들킨거야.’ ‘탐사자 너무나도 고마워! 덕분에 나는 살아남을 수 있으니까’라고 하면서 한 손에서 망치를 꺼냅니다.

으직,



도플갱어는 말을 끝나기도 전에 탐사자의 몸을 망치로 내리칩니다. 으직, 우직, 우드득... 탐사자의 다리와 팔이 하나하나 부숴지기 시작합니다. 심해지는 고통을 참을 수 없어 비명마저 지를 수가 없었습니다. 의식이 멀어지기 전 도플갱어가 하는 말을 들을 수 있었습니다.

‘우리가 대신해서 너희의 몫을 살아줄게. 누구보다 똑같고, 완벽하게 말이야.’

**[보상]**

**KPC** 로스트?

탐사자 로스트?

**KP 정보** : 내기의 승리자들은 도플갱어들입니다. 본체인 **KPC**와 탐사자는 미고의 의해 실험을 당한 후 소멸됩니다.

**3.**

같이 싸우던 도중, **KPC**가 풀썩하고 쓰러집니다. 쓰러진 **KPC**를 잡아보니 차갑습니다. 살아있는 존재가 아닌 듯 합니다. 여러번 흔들어봐도 일어나지 않네요.

탐사자는 잠시 주변을 봅니다. 희망이 보이지 않습니다. 혼자서는 이길 수가 없습니다. 그런 모습을 본 도플갱어는 탐사자를 보며 마구 웃고 있습니다.

‘내가 드디어 이겼구나?’

그 얼굴에는 쾌감과 승리감에 가득한 광기스러운 표정이 떠오릅니다. 그 표정을 보니 온몸이 돌처럼 굳는 느낌이 나며 숨을 쉬기가 어려워집니다. 도플갱어는 ‘안타깝네 한쪽이 죽어서? 우리는 행복한데!’ ‘탐사자 너무나도 고마워! 덕분에 나는 살아남을 수 있으니까’라고 하면서 한 손에서 망치를 꺼냅니다.

으직,

부상을 입은 곳의 고통이 가시기도 전에 멀쩡하던 신체쪽에도 큰 고통이 찾아옵니다. 뼈가 부러지는 소리, 으깨지는 소리는 **KPC**의 도플갱어의 행동이 멈추기 전까지 끝없이 들립니다. 심해지는 고통을 참을 수 없어 비명마저 지를 수가 없었습니다. 의식이 멀어지기 전 도플갱어가 하는 말을 들을 수 있었습니다.

‘우리가 대신해서 너희의 몫을 살아줄게. 누구보다 똑같고, 완벽하게 말이야.’

## **ED 3** 술래잡기는 무승부입니다!

1. 탐사자(R)가 죽었다.
2. 탐사자(D)가 죽었다.

1.

탈석, 탐사자는 결국 쓰러지고 말았습니다. 온 몸에는 상처로 인해 고통이 심각하게 몰려옵니다. 탐사자는 옥싯거리는 몸을 안고 겨우 숨을 열게 됩니다. **KPC**의 다급한 목소리가 들립니다. 자신을 잡고 흔드는 것도 느껴지네요. 하지만... 더 이상 정신을 차리고 있을 수가 없습니다.

열게 쉬어지던 숨도 점점 갈수록 빈도가 줄더니 탐사자의 의식이 끊기는 순간과 동시에 멈춰버립니다.

...

일주일 뒤 **TV**나 뉴스에서 ‘여러 사람이 갑자기 실종되었다’라는 거대한 사건이 일어납니다. 경찰들도 그 원인을 찾을 수 없으며 증거마저 없었기에 미스터리로 사람들에게 수많은 관심을 받았습니다. 실종자의 명단에는 **KPC**와 탐사자가 적혀있네요.

아무도 당신들이 있었던 일들을 모를 겁니다.

누군가 비웃는 소리가 들려옵니다.

2.

탐사자는 눈 앞에 있는 자신의 도플갱어를 결국 쓰러트리게 됩니다. 잠시 숨을 돌리려는 순간, 뒤에서 **KPC**가 ‘안 돼!!’하고 자신의 도플갱어를 흔들어 잡습니다. **KPC**는 왜이리 다급하게 도플갱어를 잡는 걸까요? 나에게 처리를 부탁한 것은 **KPC**일텐데 의아심이 듭니다.

‘죽이면 안 돼. 우리는 살아남을 수 없어.’

의아심이 가득차기 전, **KPC**가 짧게 말을 합니다. 그게 무슨 소리야라고 말하기도 전, 온 몸이 녹는 듯한 기분이 듭니다. **KPC**를 바라보니 **KPC**도, 도플갱어도 똑같이 몸이 녹아가는 것이 보입니다. 온 몸이 흐물흐물 녹는 느낌이 들더니 뇌만 남기고 질척질척한 살점덩어리로 변해가는 것을 끝까지 느끼고 탐사자의 의식은 끊어집니다.

...

일주일 뒤 **TV**나 뉴스에서 ‘여러 사람이 갑자기 실종되었다’라는 거대한 사건이 일어납니다. 경찰들도 그 원인을 찾을 수 없으며 증거마저 없었기에 미스터리로 사람들에게 수많은 관심을 받았습니다. 실종자의 명단에는 **KPC**와 탐사자가 적혀있네요.

아무도 당신들이 있었던 일들을 모를 겁니다.

누군가 비웃는 소리가 들려옵니다.

**[보상]**

KPC 로스트  
탐사자 로스트

KP 정보 : 무승부로 인해 모두가 소멸당했습니다.

## ED 4 술래잡기는 완벽한 술래의 패배입니다!

탐사자는 KPC의 말대로 자신의 도플갱어를 기계 안으로 집어넣습니다. 집어넣자, 기계는 ‘대상 확인, 탐사자인 것을 확인했습니다’하고 확인 체크가 들어옵니다. 자신이 자신을 바라보는 기분이 들자, 탐사자는 그동안 눌러놓았던 울렁거리는 생각들이 넘쳐흐릅니다. 참아낼 수 없는 감정을 토해냅니다. KPC는 탐사자를 바라보며 어깨만 토닥여줍니다.

그렇게 감정을 끝까지 토해내고 나니 기기에서는 ‘작업이 끝났습니다. 뇌를 적출했습니다’라는 소리가 들려옵니다. 이때 도플갱어를 확인할 경우 뇌가 적출된 자신의 모습을 볼 수 있습니다.[SAN 1/1D6] KPC가 눈을 가려주거나 못 보게 하셔도 좋습니다.

이후 KPC는 기계의 유리부분을 옷으로 가리더니 잠시 이곳에서 기다려달라고 하며 밖으로 나갑니다. 몇십분이 지난 후, KPC는 후드를 벗은 채 탐사자에게 다가와 이제 이곳에서 벗어나자고 합니다. 이런 이상한 곳에 계속 있게되면 미쳐버리고 말겁니다. 탐사자는 KPC의 손을 잡고 바깥으로 나갑니다.

나가면서 몇몇 KPC에게 의심이 드는 것들이 생각납니다. 대체 자신이 몇십분 없는 사이에 KPC는 무엇을 했는지, 왜 후드를 써서 뒷머리를 보여주지 않았는지, 이 일에 대해서 끝은 어떻게 났는지 등등 여러가지 질문들이 떠오르나... 어째서인지 KPC에게 말을 걸 마음이 들지 않습니다.

그렇게 탐사자는 아무 진실을 알 지 못하고 다시 평화로운 일상을 맞이합니다.

[보상]

KPC 생존 [1D6]

탐사자 생존 [1D6]

KP 정보 : 내기의 승리자들은 본체인 KPC와 탐사자입니다. 도플갱어인 KPC와 탐사자는 미고의 의해 실험을 당한 후 소멸됩니다.

## ED 5 믿음의 최후는 배신뿐입니다!

도플갱어가 하는 말은 상당히 일리가 있었습니다. 뒷통수가 저런 모습이면 살아있는 것이 아니죠. KPC는 가짜라는 것이 분명합니다. 탐사자는 도플갱어와 함께 KPC를 제압합니다. KPC는 제압을 당하면서 탐사자에게 속고 있는 것이라고 하지만... 탐사자에겐 그 말이 깊게 다가오지 않았습니다. 사람이 아니라고 판정한 것에 대해선 모두가 차가운 시선을 주는 게 당연하니까요.

도플갱어와 함께 탐사자는 결국 **KPC**를 제압하는 것에 성공했습니다. 이제 어떻게 할 것이냐고 도플갱어에게 물어보려는 순간, 목에 따끔한 감각이 느껴지더니 몸에 힘이 들어가지 않습니다. 탐사자는 그대로 바닥에 쓰러지고 맙니다.

겨우 고개만 들어 도플갱어를 쳐다보니 그 얼굴에는 쾌감과 승리감에 가득한 광기스러운 표정이 떠오릅니다. ‘멍청하게 속아줘서 고마워.’ 하며 싱글벙글 웃는 모습이 마치 한 커다란 괴물을 보는 기분입니다. 고개를 옮겨 **KPC**를 보니, 모든 것을 체념한 표정인 그의 얼굴이 보입니다.

아 그래요. 나는 속은 거네요.

나의 믿음은 배신으로만 이어졌습니다.

다시 그때로 돌아간다면 다른 선택을 하는건데...하고 생각이 들었으나 이미 그것은 늦었습니다.

**[보상]**

**KPC** 로스트?

탐사자 로스트?

**KP 정보** : 내기의 승리자들은 도플갱어들입니다. 본체인 **KPC**와 탐사자는 미고의 의해 실험을 당한 후 소멸됩니다.

## **ED 6** 술래잡기는 이제 끝났습니다!

아무리 생각해도 도플갱어가 하는 말을 이상합니다. 가짜라는 것이 반대쪽이라면 내가 들었던 **KPC**가 했던 말과는 모순이 생기기 때문입니다. 또한 처음부터 내게 수상한 행동을 한 대상을 믿을 수 없습니다. 탐사자는 가만히 **KPC**를 쳐다보고 신호를 보내 도플갱어를 제압합니다.

아무리 도플갱어라고 해도 2명을 제압에서 이길 수는 없었습니다. 악을 쓰고 있는 **KPC**의 도플갱어를 제압하는 것을 성공했습니다. 탐사자 혹은 **KPC** 중 한 명이 **KPC**의 도플갱어를 제압하고 한 명은 탐사자의 도플갱어를 기계 안으로 집어넣는 것을 정해주세요. 탐사자가 탐사자의 도플갱어를 기계안에 집어넣을 경우 뇌가 적출되는 과정을 보게 됩니다. **[SAN 1/1D6]** (기계의 반응은 ED4를 참고해주세요)

기계에서 탐사자의 도플갱어의 뇌가 적출되었다는 음성안내가 나오고 나자, **KPC**의 도플갱어는 둘을 향해 저주를 뱉습니다. ‘죽여버릴거야.’ ‘너희가 없다면 우리는 살 수 있었는데’ ‘그 자리에서 바로 죽어야했어’ 등등 평소에 **KPC**라고 생각되지 않을 정도의 독설을 토해냅니다. 그래봤자 도플갱어이니 **KPC**라고 생각하는 것도 애매하지만요.

계속 탐사자와 KPC를 향해 독설을 뱉던 도플갱어는 갑자기 말을 멈추더니 고통스러운지 몸을 베베 꼬는 것이 보입니다. 자세히 보니... 그의 몸이 녹아내리는 것이 보입니다. 빠르게 피부가 녹더니 다음에는 장기, 그 다음은 뼈로 넘어가면서 순식간에 뇌를 제외하고는 도플갱어의 존재는 어디에도 찾아 볼 수가 없습니다. [SAN 1D2/1D6]

KPC는 뇌를 쳐다보다가 탐사자를 보고 '좀 이따가 끔찍한 괴물이 들어올 건데 기계 뒤에 숨거나 눈을 가리는게 어때?'하고 말을 겁니다. 이때 눈을 가리거나 숨지 않을 경우 미고를 눈 앞에서 마주치게 됩니다. [SAN 0/ 1D6]

몇번의 꿈질거리는 소리와 함께 듣기 거북한 소리가 몇분 나더니, 이후 조용해지며 누군가 나가는 소리가 들려옵니다. KPC는 '이제 괜찮아'하며 탐사자를 건들입니다. KPC의 뒤통수는 전과 다르게 울퉁불퉁한 면도 없어졌으며, 평범한 모양으로 돌아와있습니다. KPC에게 뒷머리에 대해 물어볼 경우, 내기에 이겨 괴물이 제대로 뇌를 돌려주었다고 알려줍니다.

이후 KPC는 이곳에서 벗어나자고 합니다. 맞아요. 이런 이상한 곳에 계속 있게되면 미쳐버리고 말겁니다. 탐사자는 KPC의 손을 잡고 바깥으로 나갑니다.

탐사자와 KPC는 다행이게도 도플갱어들에게 속지 않고 살아남을 수 있었습니다. 하지만... 좋아해야할까요? 나와 상대방을 죽였다는 것에 대해 별로 기쁘다고 느껴지지 않습니다. 옆에 KPC도 비슷한 생각인지 표정은 좋지 않습니다.

찝찝하고 끔찍한 하루이지만 우리는 생존했습니다. 이제 이 기억을 가지고 평생을 살아가야하겠지요.

[보상]

KPC 생존 [1D6]

탐사자 생존 [1D6]

KP 정보 : 내기의 승리자들은 본체인 KPC와 탐사자입니다. 도플갱어인 KPC와 탐사자는 미고의 의해 실험을 당한 후 소멸됩니다.

## ＊ 후기

쓰고 싶었던 시나리오를 드디어 다 썼습니다. 처음에 쓸 때는 너무 어려워서...내팽겨치고 다른 걸 먼저 썼습니다.(...) 밝지 않은 이야기를 쓰시는 분들을 보면 너무나도 신기하고 대단하다는 생각이 듭니다. 시나리오를 쓰시는 분도 플레이 하시는 분들도 다들 대단하고 감사합니다.

테스트 플레이는 했지만 난이도는 전투부분에서 어려워질거라고 생각이 듭니다. KP도 관리해야 할 부분이 많고. KPC와 도플갱어랑 탐사자랑 도플갱어랑....구별이 복잡하고 심지어 진상도 못 다가가는 부분이 많으니까요. 그러므로 중간부분에서 엔딩을 보실 경우, 리플레이를 하고 싶다면 마음대로 하셔도 상관없습니다.

시나리오를 쓸 때 탐사자가 탐사자를 공격했다 이렇게 쓰면서 진하게 현타가 왔습니다... KPC가 KPC와 뭘 했고...나는 나와 논다가 된 거 같았어요.

지도안에 만든 픽토그램 이미지는 모두 [이곳](#)에서 사용했습니다.

이미지 자료가 다운이 안 될 경우 [이쪽](#)에서 다운받아주세요!

스님께서 매우매우..많이 도와주셨습니다. 감사합니다. 테스트 플레이 및, 오타를 고쳐주신 것도 감사하며 같이 플레이하신 지인분께도 감사합니다. ㄷ님도 테스트 플레이를 해주셔서 감사합니다!

또한 테스트 플레이를 해주신 스님, ㅇㅎ님, 니알라님(닉네임은 아니셔서..)께도 매우 감사함을 전합니다. 세분의 도움으로 좀 더 허술하거나 부족한 부분을 잡을 수 있었습니다..! 같이 플레이하신 지인분께도 감사함을 전합니다. 테스트 플레이를 해주신 여러분들께 너무나도 감사함을 전합니다 !

*Call of Cthulhu (7th Edition)* 의 저작권은 *Chaosium Inc.* 에 있습니다.

©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 2001, 2004, 2005, 2015.

*Cthulu 7th Edition*, '크툴루의 부름' 한국어 번역판의 저작권은 도서출판 초여명에 있습니다. ©2016.

본 문서는 비공식 2차 저작물로 원작의 저작권 및 제반 권리를 침해할 의도가 없습니다