



A. KPC의 기억은 그대로지만 모습은 다르다.
B. 모습은 그대로지만 기억이 다른 KPC

“어느 쪽을 선택하시겠습니까?”

w.33

기억과 신체 설문조사
타이만 시나리오

개요

- A. KPC의 기억은 그대로지만 모습은 다르다.
B. 모습은 그대로지만 기억이 다른 KPC

“어느 쪽을 선택하시겠습니까?”

▶COC 7판 기준으로 작성했습니다.

▶배경 : 현대

▶플레이 예상 시간 : 4시간 이상

▶키퍼링 난이도 : ★★★★★☆

▶플레이 난이도 : ★★☆☆☆

▶기타

- 블랙미러, 애니 카이바에서 영감을 받았습니다.
- 불쾌하고 반 인륜적인 선택과 실험을 합니다. 주의하시길 바랍니다.
- 고어요소가 일부 존재합니다.
- 해피엔딩이 존재하지 않습니다.
- 엔딩 개변이 가능합니다.
- [주의사항&공지사항](#)

이 아래로는 시나리오 본문입니다.

스포일러 방지를 위해 **KP** 님만 읽어주세요!

진상

'기억과 신체 설문조사'는 인간의 기억과 신체가 분리되면 인간이 가지고 있던 유대 관계는 어떻게 되는가에 대해 다루고 있습니다.

기억과 신체가 분리되어 있으면 어느 쪽이 선택당하나, 관계가 각별한 인간이 기억과 신체가 분리되어 있다면 그들의 유대관계는 어떻게 되는가? 듣기만 해도 흥미롭지 않습니까?

그리고 '기억과 신체 설문조사'는 향후 있을 다른 실험에 실험체를 공급할 수 있는 계기를 만들어 주었습니다.

다른 우주에 있는... 그러니까 다른 시나리오에 있는 탐사자와 KPC의 엔딩은 어떠했나요? 누군가가 죽거나 실종되는 사건이 있었겠죠? 그런데도 탐사자와 KPC의 이야기는 계속해서 이어집니다. 그 이유가 무엇일까요?

탐사자와 KPC의 신체와 기억이 쉽게 복제되는 장점이 있기 때문입니다. 미고는 당신들을 무한으로 복제할 수 있는 기술이 있으며 그로 인해 복제품을 다른 우주로 보내 여러 실험을 지속할 수 있게 되었습니다! 그래요. 당신들은 그저 '소모품'입니다.

그리고 이 시나리오는 모든 것이 시작된 시점의 이야기를 다룹니다.

KPC의 상태

A와B. 어떤 선택을 해도 그것은 진짜 **KPC**가 아닙니다.

KPC는 이 실험에 연구원 중 한 명입니다. 현대과학으로 실행할 수 없는 실험을 가능케 하는 요소는 그의 조력자 중 미고가 존재하기 때문입니다.

미고는 **KPC**를 먼저 찾아내 자신의 편으로 만들었습니다. 기억조작은 그들에게 어려운 일이 아닙니다. **KPC**는 미고라는 신화적인 존재가 언제부터 자신과 가까이 있었는지 자각할 수 없습니다. 그저 키워주신 부모처럼 당연한 존재입니다. 또 거스를 수 없는 신이기도 하죠.

미고는 **KPC**를 통해 수년간, 이 실험에 적합한 대상자를 찾고 있었습니다. 그렇게 해서 만난 탐사자. **KPC**는 오랫동안 탐사자를 가까이서 관찰하고 적절한 데이터를 얻은 뒤 모습을 감추었습니다. 그리고 정확히 1년 후 실험을 시작하려 합니다.

기억과 신체를 분리하기 위해 **KPC**는 자신의 몸과 기억을 복제하여 **A**와 **B**를 만들었습니다. 그렇게 해서 만들어진 기억과 신체 전부 진짜가 아닌 복제품입니다.

KPC의 상태는 무기력하고 반쯤 정신이 나가 있습니다. 당연하게도 모든 우주에 **KPC**와 탐사자의 실험을 지켜보고 복제된 실험체를 공급하는 인물이니깐요. 실험을 위해 관찰한 탐사자에게 생긴 감정에 대해선 자유롭게 설정해 봅시다.

KPC는 궁극적으로 이 실험을 끝내고 싶어 합니다. 하지만 미고에게 감시, 조종당하는 그는 본인의 의사로는 실험을 중단할 수 없습니다.

A와 B

A

KPC 모습은 당신이 상상할 수 없는 기괴하고 모독적인 형태, 그것을 보기만 해도 머리가 아파오고 괴로워집니다. 인간이라고 생각할 수 없는 끔찍한 모습입니다.

자신이 왜 이런 모습이 되었는지 언제부터 이런 실험에 동원되었는지는 알지 못합니다. 그저 자다 일어났더니 이런 모습이라며 절망 섞인 말들을 중얼거릴 뿐입니다. 드문드문 하는 말은 우리가 알고 있는 언어가 아닙니다. 절망적이게도 당신을 알아볼 수 있는 사람이 얼마나 될까요. 대화를 통한 의사소통은 힘들지도 모릅니다.

B

B의 모습은 탐사자가 알고 있는 평소의 **KPC** 모습입니다. 하지만 머릿속에 기억은 전혀 다른 사람의 기억입니다. **NPC**의 이름은 '멧' **KPC**가 남성일 경우 여성, 여성일 경우 남성입니다. 멧은 기본적으로 예의 있고 다른 사람 몸을 함부로 다루거나 만지지 않습니다.

멧 본인도 자신의 몸을 찾고 싶어 합니다. 하지만 **KPC**의 몸이 없어 자아가 상실된다면 목숨을 걸고서라도 **KPC**의 몸을 사수하려 할 것입니다. 성별이 다른 몸이라 초반에 멧은 자신에 대해 혼란스러워합니다.

당신은 이번에도 같은 선택을 하실 수 있습니까?

☆**A**와 **B**에 대하여 공개적인 장소에서의 스포를 금합니다. 특히나 시나리오의에 괴물에 대한 언급/조율이 필요할 경우 개인적으로 언급하여 조율해 주시길 바랍니다.

1.만남유도

Mary and The Witch's Flower OST 13. Stolen Flowers- <https://youtu.be/87jJX6lIBwo>

KPC가 실종된 지 1년. 어떤 사람은 포기하라 하고 어떤 사람은 그가 죽었다고 합니다. 그럴 리 없다며 스스로를 위로하거나 괴로워하던 1년은 당신의 의지와는 상관없이 흘러갔더랬죠

당신은 KPC가 실종되던 시간에 멈춰있습니다. 하지만 시간은 당신을 비웃듯 정직하게 흘러갑니다. 똑딱똑딱. 그 중 어느 날 당신은 한 설문 조사지를 우편으로 받게 됩니다.

편지엔 그동안 찾아다니던 KPC에 대한 언급과 이상한 선택지.

- A. KPC의 기억은 그대로지만 모습은 다르다.
- B. 모습은 그대로지만 기억이 다른 KPC

선택지 아래엔 주소가 적혀 있습니다. 반드시 혼자 오라는 주의사항엔 붉은색으로 별 표시가 되어있습니다.

편지의 필체를 살펴보면 인쇄한 폰트라는 것을 알게 됩니다. 편지엔 보낸 이의 어떠한 흔적도 없는 하얗고 말끔한 봉투입니다.

이것이 실종된 KPC의 유일한 단서일 수 있습니다. 세상에서 단 한 사람만 삭제되듯 사라졌던 그를 볼 수 있는 단서 말이죠.

주소는 이곳과 멀지 않습니다. 조금 으스스한 골목인 것이 신경 쓰이긴 하지만 혹시 모르죠. 아무 일 없다는 듯 당신에게 인사를 할지?

...탐사자! 지금은 슬퍼하기보다 기대를 가지고 달려가야죠! 어서 가서 당신의 KPC를 만나러 갑시다!

2.환경설정

Mary and The Witch's Flower OST 15. Fake Witch- <https://youtu.be/4czyzjnzqww>
Suite No.1 Fate- <https://youtu.be/tR1wWR-2wBs>

그래요 갑작스러운 편지에 의심이든 탐사자는 머뭇거립니다. 하지만 어쩌겠습니까? 1년 만에 우연히 받아낸 KPC에 대한 뚜렷한 단서인걸요. 잘 봐요. 설문지에 KPC라고 잘 적혀있잖아요.

이런저런 마음을 안고 당신은 주소에 적힌 골목에 갔을 겁니다.

골목에 도착하면 으스스한 길 안쪽에 붉은 문과 푸른 문이 보일 겁니다.

붉은 문엔 크게 A가 적혀있고
푸른 문엔 크게 B라고 적혀 있을 겁니다.

당신은 어떤 문을 선택해 열겠습니까?

[문을 살펴본다.]

[관찰 판정 성패 상관없음]

이곳저곳 살펴보아도 그저 평범한 문이에요 탐사자. 함정이나 이상한 장치가 없는 낡은 나무문.

[소리나 인기척이 있는지 알아본다.]

[듣기 판정 성패 상관없음]

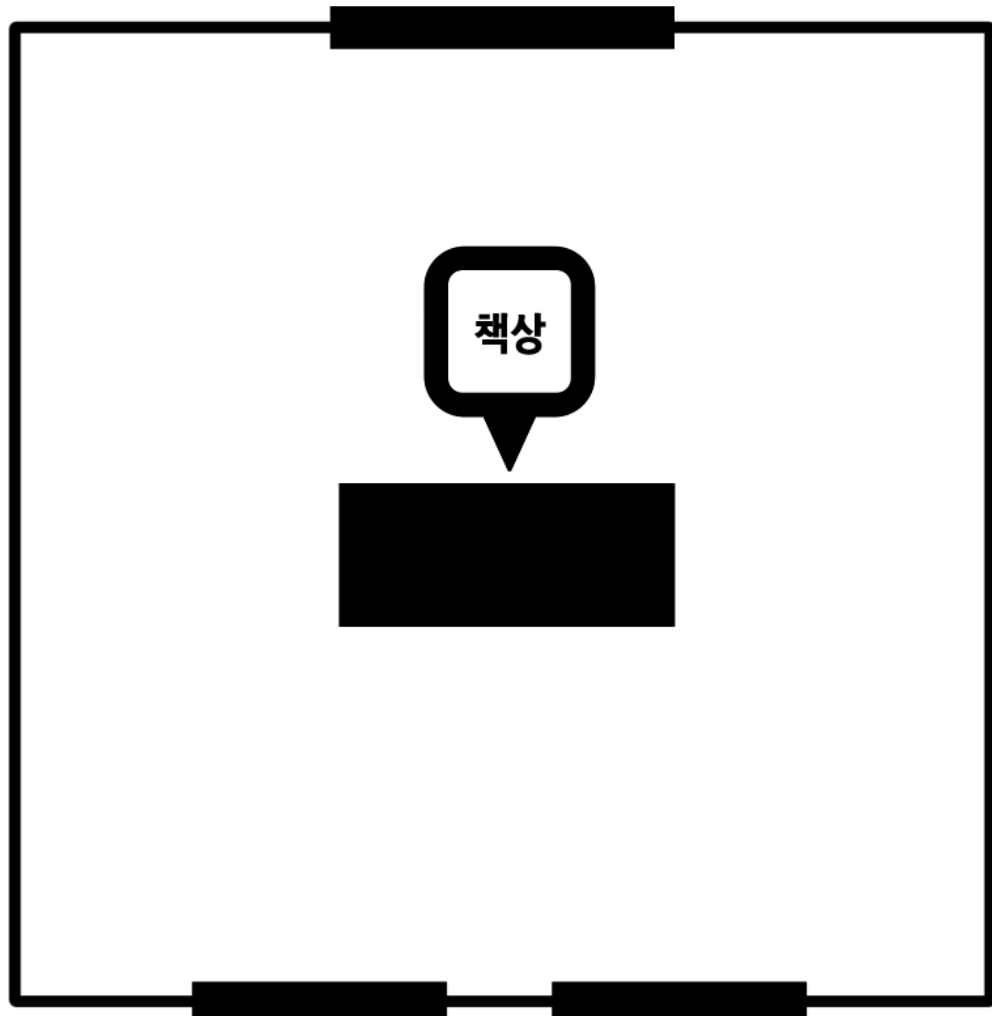
탐사자 왜 이렇게 의심이 많아요? 문을 열면 당신의 KPC가 있을 텐데?! ㅎㅎ, 하지만 문 너머에 인기척은 느껴지지 않네요.

[주변을 살펴본다.]

으스스하고 더러운 골목입니다. 골목 안쪽에서 수상한 인기척이 느껴집니다. [은밀행동]에 성공하면 1명 이상의 인기척을 느낄 수 있습니다. 하지만 금방 사라집니다.

어떤 행동을 하더라도 문을 여는데 지체할 행동일 뿐입니다. 탐사자는 A또는 B문을 열었겠죠. 자신의 생각을 정리하고 선택한 후에 말입니다. 그 선택이 후에 어떠한 영향을 미칠지 모른 채로.

문을 열면 넓은 창고 같은 공간이 보입니다.



그리고 들어온 문의 옆쪽을 보면 당신이 열지 못했던 문이 보이는군요. 그래요 어느 쪽을 선택하든 이 공간으로 들어오는 결과입니다.

당신이 들어오면 문이 빠르게 닫힙니다. 아무리 기를 쓰고 당겨도 발로 차도 문은 열리지 않아요.

방안을 둘러보면 낡아빠진 책상이 보입니다. 창고처럼 생긴 공간엔 아무것도 없이 먼지만 날리고 작은 전구 조명이 이 창고 안을 밝혀주는 유일한 등입니다.

책상 위를 확인하면 작은 상자와 **KPC**가 소중히 하는 물건이 보입니다.

- 물건이 어떤 것이든 소중히 가지고 다닐만한 것입니다. 생물이라면 슬프게도 사체일 듯하군요.

상자를 열어 확인하면 쪽지 같은 것이 있습니다.

- 선택한 문에 따라 다른 내용이 보입니다.

A를 선택한 경우

기억은 그대로지만 모습은 다른 **KPC**를 선택한 당신!

정말 어떤 모습이라도 그를 받아들일 준비가 되었나요? 당신이 선택한 것이 인간이 아닐 수도 있다가요!

B를 선택한 경우

모습은 그대로 지만 기억이 다른 **KPC**를 선택한 당신!

정말 어떤 기억이라도 괜찮은 건가요? 기억이 다르단 건 전혀 다른 사람의 기억 일수도 있다가요!

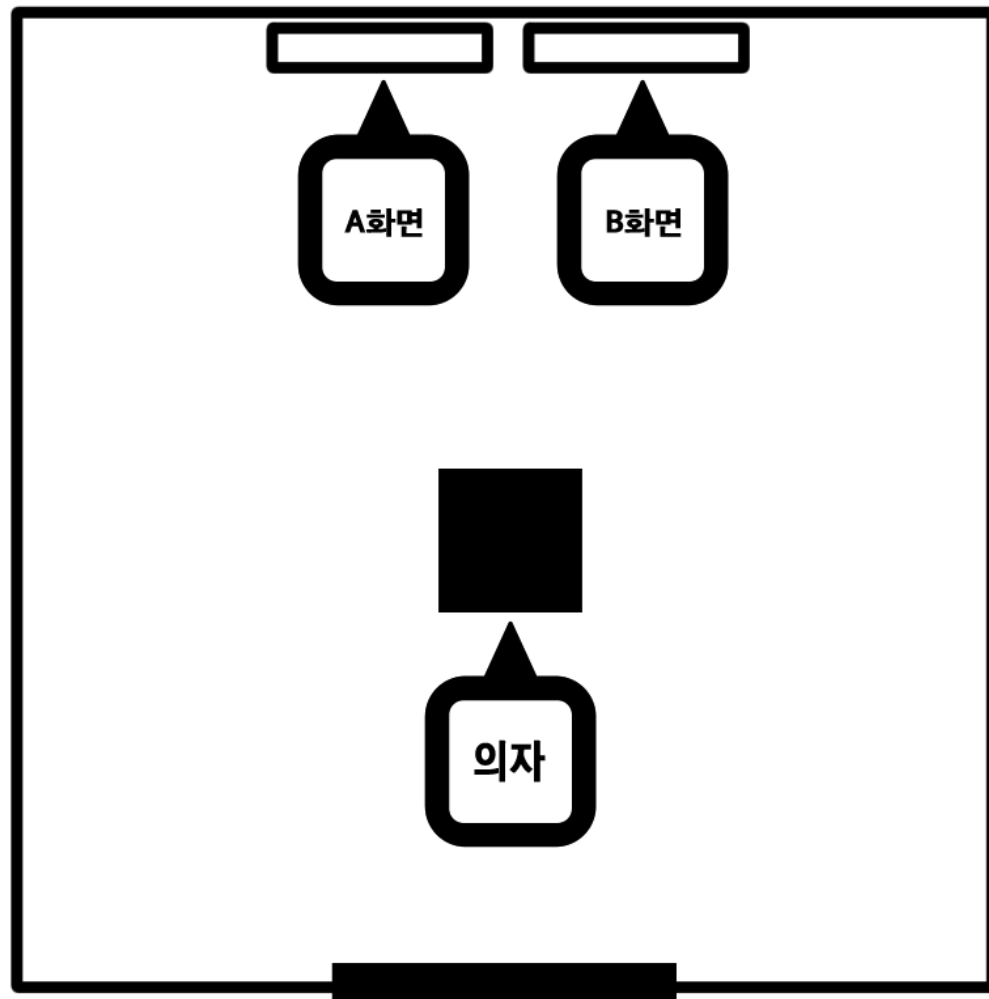
쪽지를 확인하고 나면 아까 전엔 보지 못한 철문이 두둥! 나타납니다. 이번엔 문이 하나뿐이라 선택하지 않아도 되는군요.

3. 테스트

Private Accounts- <https://youtu.be/oywEBE9GL0g>

당신이 문을 연다면 가볍게 끼이익 소리를 내며 철문이 열립니다. 어떠한 장치도 없어요!
다만 당신이 방에 완전히 진입하면 문은 살벌하게 광! 하고 닫힙니다.

방 안에 들어가면 2개의 모니터와 당신을 위한 화려하고 안락한 의자가 준비되어 있습니다.
방안엔 의자와 모니터뿐이고 콘크리트로 마감한 회색의 벽이 차갑게만 느껴집니다.



[의자를 살핀다.]

화려하고 안락한 의자를 살펴보면 당신이 절대 불편해하지 않고 편안함을 느끼기 위해 힘쓴 것이 눈에 보입니다. 금색으로 수놓은 자수며 쿠션이며 금색으로 반짝이는 조각까지, 붉은색의 벨벳 가죽은 이 차가운 방에 어울리지 않게 강렬합니다.

[모니터를 살핀다.]

모니터를 살펴보면 벽에 붙어있음을 알게 됩니다. 전원을 켜는 장치도 없고 리모컨도 보이지 않습니다. 탐사자가 모니터를 부수려고 해도 절대 부서지지 않습니다. 금이나 가스 하나 나지 않습니다.

방안에서 멍하니 시간을 보내도 달라지는 건 시간뿐입니다. 당신이 안락하고 화려한 의자에 앉게 되면 어두운 화면은 언제 그랬냐는 듯 켜집니다.

A화면	B화면
달콤한 조각 케이크와 우유.	모카번과 커피.

탐사자는 선택을 해야 했습니다. 그걸 어떻게 하냐고요? 당신이 의자에 앉자 허리 부근에서 느껴진 딱딱함에 손이 갔습니다. 들어 올리자 보이는 건 리모컨이었습니다. 그리고 리모컨엔 **A**와 **B**버튼뿐이었으니까요.

선택을 마치면 화면엔 다른 것이 비칩니다.

A 화면엔 콘크리트로 되어있는 좁은 방 안에 동물이 불안한 듯 좁은 방을 서성거리고 있습니다. • 동물은 기본적으로 생쥐 or 돼지로 합니다. 수위, 윤리, 기분에 따라 다른 동물로 바꾸는 것을	B 화면엔 좁은 방에 기절한 듯 움직이지 않는 KPC?의 모습이 보입니다. 하지만 화질이 좋지 않아 화면에 비치는 존재가 KPC라고 단정하긴 힘듭니다. • 움직이지 않는 인형입니다. 하지만 스크린으로 볼 땐 인형이라고
--	---

적극적으로 추천합니다. 탐사자가 불쾌한 착각을 할 수 있습니다.	확실히 인지하기 어렵습니다. [관찰 극단적 성공]으로 본다면 그것에 생기가 없다는 걸 알아차립니다.
-------------------------------------	---

두 개의 스크린을 모두 확인하면 땡! 하는 소리와 함께 언제 생겼는지 모를 탁자 위 [달콤한 케이크와 우유가/따끈한 모카 빵과 커피가] 준비되어 있습니다. 좁은 콘크리트 방안에 달콤한 향이 퍼집니다.

리모컨을 부수거나 선택을 포기해도 이 실험은 계속됩니다. 리모컨을 아무리 부셔도 어느 순간 새것이 탐사자 주변에 나타나고 선택을 하지 않고 시간을 보내도 맛있는 음식은 계속 생겨나고 문은 열리지 않을 테니까요.

이 좁은 콘크리트 벽 안에서 평생을 영위하는 것도 나쁘지 않을 듯합니다. 굶어 죽어가는 동물이 나오는 **A** 화면이나 영원히 멈춰있는 **B** 화면이나 보면서 말이죠.

A버튼을 누른 경우

A 버튼을 누른 당신... 화면 속 동물을 선택한 겁니까? **KPC**를 선택하지 않고요? 어찌 되었든 이미 끝난 선택입니다. 좁게 가두어져 있는 방. 한쪽 벽이 열리며 그것은 자유를 찾습니다. 그래요. 사람이든 동물이든 자유는 모두가 원하니 말이죠. **A** 화면을 바라보면 문득 **B** 화면은 어둠뿐인 것을 확인합니다.

B버튼을 누른 경우

B 버튼을 누른 당신... 화면 속 **KPC**는 선택한 겁니까? 불안해 보이는 동물을 선택하지 않고요? 어찌 되었든 이미 끝난 선택입니다. 좁게 가두어져 있는 방 한쪽 벽이 열리며 **KPC**가 들어있던 방 안으로 사람들이 들어옵니다. 그를 어떻게 하려는 걸까요? 기절해 있는 **KPC**? 를 끌고 방을 나갑니다. **B** 화면을 바라보면 문득 **A** 화면은 어둠뿐인 것을 확인합니다.

의문투성이의 선택이 끝났다고 생각하나요? 당신의 방은 곧 덜컹! 하고.... 아래로 추락하는
감각을 느낍니다.

4.준비단계

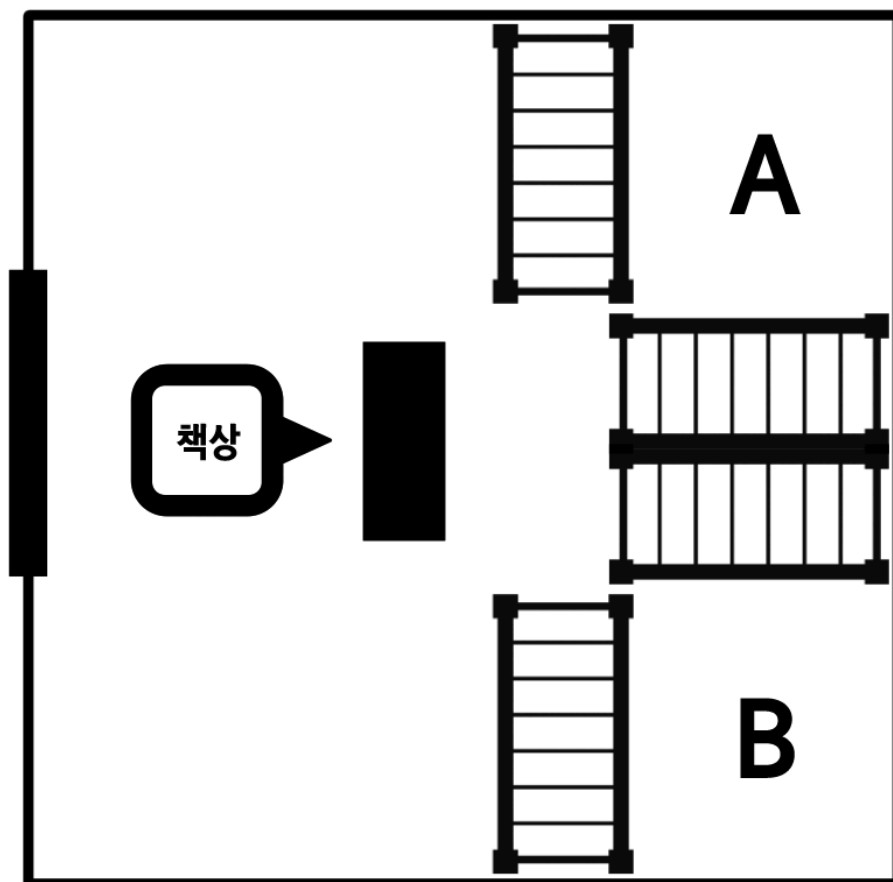
Searching- <https://youtu.be/vvrxDBLAe6Q>

아래로 떨어지는 감각... 그렇습니다. 마치 기구를 타듯 방 전체가 엘리베이터와 같은 감각입니다. 그리고 가벼운 차임벨 소리와 함께 덜컹. 하고 정지합니다.

아래로 떨어진 걸까요? 여긴 지하일까요? 굳게 닫힌 문은 저절로 끼익 소리를 내며 열립니다. 모니터의 다음 내용이 궁금해도 화면은 둘 다 어두울 뿐입니다.

탐사자 문을 열고 밖으로 나가야 합니다! 뭐.... 제가 의심이 되는 건 이해합니다. 하지만 난 당신을 속인 적은 단 한 번도 없어요!

하나뿐인 철문을 열고 밖으로 나오면 ■책상이 그리고 ■2개의 분리된 철창이 보입니다. 들어온 문은 또 쿵 소리를 내고 닫혀버립니다. 선택하지 않는다면 문은 열리지 않습니다.



■책상

책상 위엔 유리로 만들어진 연약해 보이는 작은 열쇠만 있습니다. 조심해요. 탐사자 떨어져 깨지기라도 하면 큰일이니까요.

■2개의 분리된 철창

오른쪽 철창과 왼쪽 철창이 있습니다.

A

오른쪽 철창 안 벽엔 크게 **A**라고 적혀있고 그 안엔.... 당신이 상상할 수 없는 모독적인 형태, 그것을 보기만 해도 머리가 아파지고 괴로워집니다.[SAN1/3]

그것은 인간이라고 생각할 수 없는 끔찍한 모습입니다. 물고기 같기도 하며 커다란 동물 같기도 하고 뱀의 몸통을 가졌습니다. 눈과 코라는 것을 겨우 알아볼 수 있는 형태의 얼굴, 그리고 그것은 당신을 보자 필사적으로 철창을 탈출하려 합니다.

- KPC의 기억을 가지고 있는 생명입니다. 성격에 따라 다른 행동이 가능합니다.
- KPC의 물건을 보면 돌려달라는 제스처를 취합니다.

B

왼쪽 철창 안 벽엔 크게 **B**라고 적혀있고 그 안엔.... KPC가 기절해 있습니다. 철창 너머 손을 뻗어 그를 깨우면 잠을 자고 있었는지 길게 하품을 합니다.

- KPC의 몸에 들어간 기억은 '멧'이라는 인물입니다. '멧'의 성별은 KPC가 남자면 여자. 여자면 남자입니다.
- 그는 매우 혼란스러우며 불안해합니다. 자신을 '멧'이라는 인물로 소개하고 다른 성별이라고 합니다. 여기서 자기를 꺼내 달라고 합니다.

- '멧'은 이곳이 어떤 곳인지 모릅니다. 하지만 이곳에서 벗어나고 싶다는 의지는 강합니다. 자신을 내보내 주지 않는다면 KPC의 몸에 나쁜 짓을 한다고 협박할 수 있습니다.
- '멧'은 자신의 진짜 몸을 찾을 때까지 KPC의 몸을 가지고 협박합니다.
- KPC의 물건을 보이면 못 알아 봅니다.

두 개의 철창은 열쇠로 잠겨있으며 [열쇠공]을 사용하면 두 개의 철창을 열 수 있습니다만 A와 B. 그러니까, 괴물과 멧은 서로 마주치면 죽일 듯 덤벼들고 결국엔 두 실험체 모두 처참히 사망하게 됩니다. 우리는 이것을 "기억이동 부작용"으로 부르고 있습니다. 중간에 탐사자가 끼어들면 [데미지 1D5]의 부상을 입게됩니다. 그리고 둘 중 하나는 철창 안으로 넣어야 합니다.

열쇠는 한 번만 사용할 수 있습니다. 유리로 된 열쇠는 한번 사용하면 산산조각이나 깨져버리고 맙니다!

당신은 A 또는 B를 꺼내주게 되어있습니다. 이 방을 나가기 위해서도 말이죠. 철창을 열어 어느 쪽이든 꺼내주게 되면 들어온 문이 또 자연스럽게 열립니다. 그 문을 통해 A 또는 B를 데리고 밖으로 나간다면....

선택당하지 못한 쪽의 철창 안 바닥이 열리고 그것은 깊은 어둠 속으로 떨어집니다. 그리고 과직! 하는 소리가 나겠죠.

가혹한 선택이었나요? 어찌 되었든 당신은 선택한 생물과 함께...

...

...

깜박.

언제나처럼 폭신한 당신의 침대에서 눈을 뜹니다.

5. 관찰기간

지금부터 실험이 시작됩니다. 이 장소에서 탐사자와 실험체가 많은 시간을 보내게 된다면 정신력이 떨어지게 됩니다. 정신력이 일정치 이상 떨어지면 탐사자는 실험체를 점점 KPC로 보게 됩니다. 그것이 괴물이던 타인이건 이상한 일입니다. 최종적으로 모든 정신력이 떨어지게 되면 탐사자는 KPC를 구했다고 생각하게 됩니다.

KP의 재량에 맞춰 탐사자가 KPC라고 착각하거나 떠올리기만해도 정신력 판정을 해도 좋을 듯합니다.

정신력이 일정치 이상 떨어지면 아래의 지문을 묘사합니다. 이것을 묘사하고 탐사자가 따른다면 어쩔 수 없고 따르지 않아도 상관없습니다.

- 이성은 줄어들지 않습니다. 모든 것은 맨정신으로 받아들입니다.
- 정신력 판정에 실패하면 정신력을 잃습니다.

정신력 50	탐사자는 실험체를 보면 그럴 리가 없는데도 어쩐지 대화가 통할 것 같습니다. 둘만 아는 추억을 얘기할 수도 있겠습니다. 괴물과 대화가 가능합니다.
정신력 40	그것이 하는 행동이 묘하게 KPC와 겹쳐 보입니다. 당신에게 건네는 말들이 어쩐지 익숙합니다.
정신력 30	인정하지 않으려 해도 그것은 KPC의 모습과 행동을 하고 있습니다. 무의식적으로 그것을 바라본다면 온전한 KPC의 얼굴이 보이게 됩니다.
정신력 20	진실을 알게 되어도 부정하게 됩니다. 자신이 알고 있는 KPC는 바로 옆에 있으며 의심이 가긴 하지만 오랜만에 만난 그와의 시간을 방해받고 싶지 않습니다. 연인이라면 애정행각을 할지도 모릅니다. 본능적으로 말이죠.
정신력 10	KPC는 바로 옆에 있습니다. 당신 바로 옆에 아무 일 없다는 듯 KPC가 실종된 사실도 이제는 아무것도 아니게 됩니다. 그도 그렇듯 바로 옆에 그가 있으니깐요.
정신력 0	KPC와 이곳에 함께 있고 싶어집니다. 밖으로 나간다면 또 그가 사라질지도 모를 일이고. 이곳에서 시간을 보내는 것도 나쁘지 않습니다. 영원히.

탐사자와 실험체의 유대관계를 확인하기 위해 연구원 **KPC**가 만든 실험 공간입니다. 하지만 어쩐지 허술하고 잠겨있는 곳은 없습니다. 탐사자가 진정으로 무언가 찾길 원해 이곳저곳 뒤진다면... 진상 단서가 나타납니다. 이는 실험에 지친 연구원 **KPC**가 이 실험을 끝내기 위해 심어둔 것입니다.

아까 전 일어났던 일은 전부 악몽 같았습니다. 당신의 옆자리엔 인기척이 느껴집니다. 설마 하는 마음으로 침대 옆을 보면... 당신이 선택한 괴물/**KPC**의 몸이 보입니다.

[정신력 -5/-10]

- 지금부터 탐사자와 **KPC**/멧은 자유롭게 집안을 탐사합니다. 집 구조는 탐사자의 집이 좋겠군요. 집 구조가 다르다면 개변하시는 걸 추천합니다.
- 괴물은 탐사자의 집에 와서 안심을 느낍니다. 하지만 제대로 된 의사소통이 안 되니 답답함을 느끼며 거울이나 유리 등 자신의 모습이 비치는 모든 물건을 파괴합니다. 날카로운 것에 상처가 나도 금방 회복하는 이상한 몸입니다.
- 멧은 혼란스러워합니다. 지금 처한 상황부터 모든 것이 그가 감당하기엔 너무나 무겁고 어색합니다. 멧은 집안을 나가려고 하며 **KPC**의 몸을 내줄 마음이 없습니다. 자신의 진짜 몸을 찾기 전까지 말이죠.

'멧'에게 이것저것 물어도 탐사자가 알 수 있는 건 이름과 성별 그리고 탐사자, **KPC**와 전혀 연고도 없는 사람이란 걸 알게 됩니다. 그는 시골에서 조용히 지내고 있는 27살의 남성/여성입니다. 범죄 하나 저지르지 않는 깨끗한 사람이며 그리운 가족이 있다고 하네요. **KPC**, 탐사자와의 접점은 전혀 없는 타인입니다. 이 사실을 알게 된다면 **[정신력 -5/-10]**

Eurasia. - Rust- https://youtu.be/Jio_0vQCAZU

Anger- <https://youtu.be/yHPwpr62Tjw>

Arcanum- <https://youtu.be/5SXZaxZYeel>

Gialli- <https://youtu.be/4g6fTz3Spyw>

침실

주변을 둘러보면 이곳이 침실이란 걸 알 수 있습니다.

침실엔 ■침대 ■선반 ■창문 ■나가는 문 정도로 매우 단출한 풍경입니다. 탐사자의 집과 구조는 같지만, 가구의 배치가 달라진 기분이 듭니다. 또 보이지 않는 가구도 보이는군요.

- 침대

폭신한 침대입니다. 눕는다면 바로 잠들어 버릴 거 같아요.

침대 아래를 보거나 **[관찰 판정]**을 하면 침대 아래에서 종이를 발견하게 됩니다.

서류몽치

서류몽치는 여러 언어로 적혀있습니다. 탐사자가 처음 보는 문자로 이루어진 기묘한 문서입니다. 100장이 넘는 서류 몽치 속에 읽을 수 있는 문장이 나올까요?

[자료조사or언어 판정]

성공: 기묘한 서류에서 읽을 수 있는 문장을 발견합니다. [정신력 -5/-10]

- 신체 복사 승인

아래의 5인의 기억과 신체 분리가 확인되었습니다.

5인의 신체 변환에 대해 승인합니다.

「알렉산더」19

「오피리아」32

「멧」27

「레티시아」31

「한스」24

기억을 뽑아 플러그에 저장한다. 사용 용도가 명확하지 않은 경우
에너지 절약을 위해 즉시소거.

복제된 신체와 플러그가 동기화되기 위해선 공장의 무선 동기화 프로그램을 종료해선 안
된다. 공장 가동이 종료된다면 자동으로 동기화 프로그램 또한 종료된다.

- 이름의 국적은 외국이지만 다른 국적으로 개변가능합니다.
- 멧과 괴물에게 문서를 보여도 그들은 그게 무엇인지 알지 못합니다.

- 선반

침대 옆에 있는 선반입니다. 선반 위엔 무드 등이 단정하게 올려져 있습니다.

[관찰 판정]

선반 아래 작은 서랍이 반쯤 열려있는 것을 확인합니다. 안을 들여다보면.... 손바닥만한
액자가 들어있습니다.

액자를 꺼내 살펴보면 탐사자와 그 옆엔 당신이 선택한 괴물/ KPC의 사진이 보입니다.

- 멧을 선택하면 액자 속엔 KPC가 보입니다. 하지만 액자 속 KPC를 자세히 보면 어딘가 어색하다는 걸 알 수 있습니다.

기묘한 사진입니다. 인물과 배경이 마치 가위로 오린 듯 엉성하게 붙어있습니다.

[정신력 -5/-10]

- 창문

혹시나 해 창문을 통해 밖을 내다본다면 어둠뿐입니다. 밤이라 어두운 것이 아니고 완전히 까만.... 마치 창문 바로 앞에 검은 벽이 있는 듯합니다. 창문은 열 수 있으며 손을 뻗어도 아무것도 잡히지 않습니다. 창문을 통해 나가려고 해도 아래는 어둠뿐이라 높이가 가능되지 않습니다.

- 혹시라도 탐사자가 뛰어내리려고 한다면 괴물과 멧이 말립니다. 말을 듣지 않고 뛰어내려도 침대에서 다시 눈을 뜹니다. **[정신력 -5/-10]**

침실 밖으로 나온다면 탐사자의 집 분위기가 어떠한 하얀 벽지에 하얀 바닥으로 이루어진 집 복도를 보게 됩니다. 복도 벽엔 4장의 사진이 걸려있습니다.

- 사진

사진을 확인하면 침대 선반에서 본 것과 같은 즐겁게 연출된 사진들이 벽에 걸려 있습니다.

[정신력 -5/-10]

사진을 뒤집어 본다면 KPC의 글씨체로 무언가 적혀있습니다.

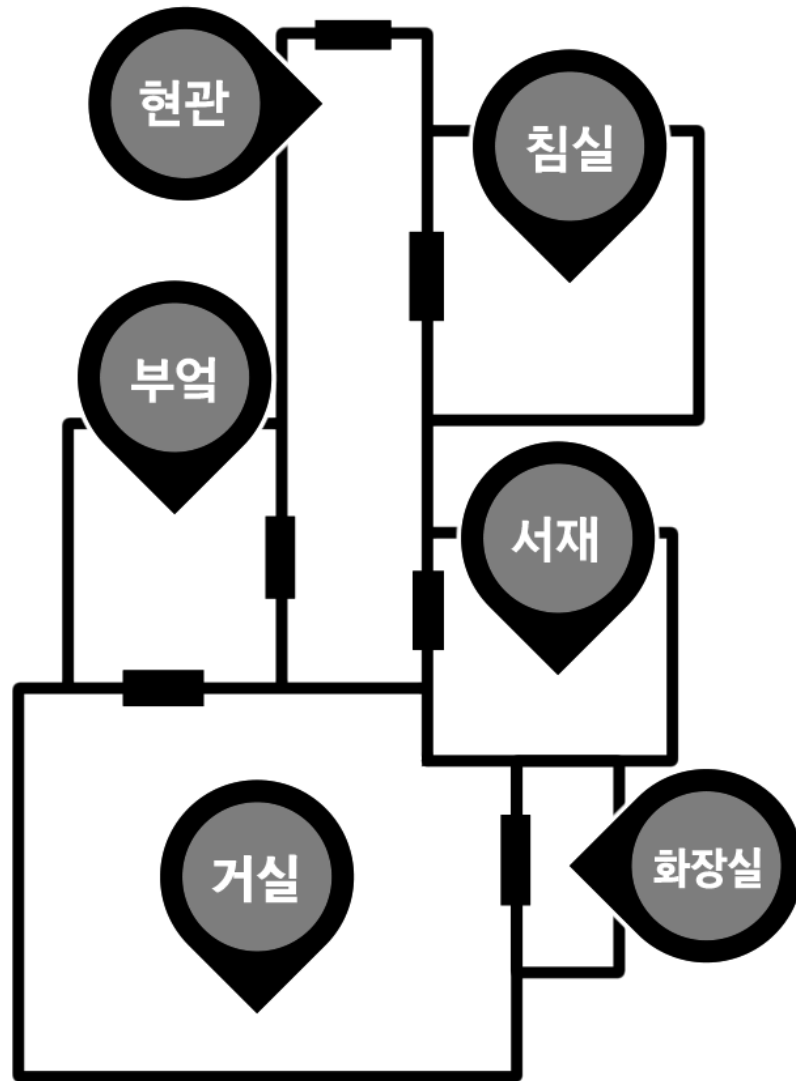
'그만두고 싶어도 그만둘 수가 없다.'

'그것들이 날 지켜본다. 그것들이 나를 지켜본다.'

'아무래도 난 그만둘 수 없는 몸을 가졌나 보다.'

'그것들이 날 이렇게 만들었다. 그것이.'

복도를 걸어 나오면 ■거실 ■부엌 ■화장실 ■서재 ■현관 이 보입니다. 그다지 넓지도 좁지도 않은 공간입니다.



거실

거실을 둘러보면 색을 설정하지 못한 듯 전부 흰색입니다. 거실에 넓은 창에선 빛이 나오고 있지만 창문 너머 보이는 것은 어둠뿐입니다. ■장식장 ■쇼파 ■TV 정도의 단출한 가구뿐입니다.

- 장식장

새하얀 장식장 안엔 보드게임이 있습니다. 유대관계를 형성하기에 게임만 한 게 없죠. 보드게임을 더 살펴보면 젠가인 것을 확인 할 수 있습니다. **[손놀림]** 판정을 하며 즐겁게 놀 수 있을 겁니다. **[정신력-5/-10]**

- 쇼파

쇼파는 매우 안락해 보입니다. 이것도 온통 흰색이지만요. 쇼파 앞 탁자 위에 작은 상자가 보입니다.

상자를 열어보면 퍼즐 조각 들입니다. 얼핏 보아도 100 피스 정도입니다. 시간을 들여 탐사자와 괴물/멧 이 퍼즐을 완성하면 그림은 KPC의 웃는 얼굴인 것을 확인합니다.

[정신력 -5/-10] 그리고 어떠한 숫자가 적혀있습니다. 「0125」

- TV

TV의 전원을 켜면 웃긴 방송이 나오고 있습니다. 코미디 프로그램이어도 좋고 예능 프로여도 상관없습니다. 심각한 분위기 속에서도 피식 웃게 되는 그런 방송이 줄줄이 나오고 있습니다. 채널을 돌리면 비슷한 프로그램이 나오지만, 운이 없다면 민망한 장면이 스칠 수 있습니다.

- 이곳에서 멧과 오랜 시간을 보내게 된다면 멧의 정신은 점점 KPC의 몸에 익숙해지고 탐사자와 KPC가 연인이면 연인 같은 행동을 하게 됩니다. 친구라면 둘만 아는 제스처를 취한다거나 익숙한 농담을 던질 수도 있습니다. (ex:손잡기, 입맞춤)
- 멧은 혼란스럽지만 그러한 행동을 조절하기 어려워합니다. 멧의 행동을 저지하지 않거나 응해주다면 탐사자는 [정신력 -5/-10]

부엌

깔끔한 부엌입니다. 이곳에서 무언가 만들어 먹을 수도 있고 작은 여유를 즐길 수 있습니다.

■싱크대 ■냉장고 ■선반을 볼 수 있겠군요.

- 싱크대

싱크대를 보면 물기 하나 없이 말끔합니다. 물도 잘 나오고 그릇도 정돈되어있습니다.

식기나 그릇이 전부 2인용이군요. 그릇을 사용하려고 뒤적거린다면 그릇 안쪽에 「열쇠」를 발견합니다.

- 냉장고

냉장고를 열어보면 안엔 다양한 재료들이 있습니다.

[관찰판정]에 성공하면 기묘하게 생긴 생명체를 발견합니다. 그것은 생선 같기도 하고 뱀 같기도 한 처음 보는 고깃덩이입니다.

- 괴물에게 이 음식을 보인다면 KPC의 의지와 상관없이 기괴하게 벌어진 입에서 뱀 같은 혀가 나와 으적으적 씹어 먹습니다. 액 같은 것이 바닥에 흐르는, 참으로 표독스러운 광경입니다. [정신력 -5/-10]

- 선반

선반을 열어보면 조리도구들이 보입니다. 특히나 식칼은 예리하게 날이 서 있습니다.

- 멧과의 사이가 좋지 않다면 멧은 이 식칼을 들고 KPC의 몸을 인질로 자신의 몸을 찾아달라 협박할지도 모릅니다. [정신력 -5/-10]

배가 고프다면 이곳에서 식사해도 좋습니다. 하지만 괴물은 인간의 음식을 먹지 않습니다.

멧의 경우엔 KPC가 평소에 좋아하던 음식을 언급하면서 먹고 싶다는 발언을 해도 좋습니다. 과거엔 그 음식들이 끌리지 않았는데 이상하다면서요.

화장실

화장실은 평범합니다. ■세면대 ■샤워부스 ■변기 정도를 둘러볼 수 있습니다.

- 세면대

세면대를 살펴보면 피곤해보이는 탐사자가 비춰집니다. 그리고-

괴물과 함께있는 경우

괴물의 모습이 뒤로 비칩니다. 괴물은 자신의 모습을 보고 큰 충격을 받았는지 거울을 똑바로 바라보지 못합니다.

덜덜 떨며 손과 같은 살점으로 자신의 피부와 거울을 만질 뿐입니다. 마치 믿기 어렵단 듯... 그리곤 와장창! 하는 소리와 함께 거울은 산산조각 납니다.

조각난 거울에 당신의 얼굴이 여러 개로 비칩니다. **[정신력 -5/-10]**

멧과 함께있는 경우

멧은 **KPC**의 모습을 처음으로 확인합니다. 손부터 얼굴을 만지작거리며 자신의 신체에 대해 이해하려 합니다.

하지만 그것도 잠시 멧은 거울을 보다 시선을 아래로 떨어뜨립니다. 자신의 몸이 아닌 몸뚱이는 그저 껍데기일 뿐 아닐까요.

가슴안 쪽이 서늘해집니다. **[정신력 -5/-10]**

- 샤워부스

샤워부스 안을 보면 서류가 아무렇지 않게 떨어져 있습니다. 읽을 수 있는 언어로 적혀 있습니다.

「기억과 신체 연구」

~인간의 몸에서 기억을 추출하는데 성공했다.

일각에선 인간의 신체 DNA에도 기억이 각인된다고 하지만 그것을 입증하기엔 아직 자료가 부족하다. (예:장기기증자와 같은 행동 패턴)

1. 기억만 뽑아내어 복제하는 것을 우선적으로 실행한다.
2. 기억을 뽑아낸 인간의 신체는 연구 후 다량으로 카피해둔다.
3. 기억의 주인과 가장 밀접한 실험대상자를 찾아 행동 패턴을 연구한다.
4. 여러 우주에 적합한 실험체를 찾아 배치한다.

연구성과는 @&*■에 보고.

연구 결과「탐사자」라는 존재가 실험에 적합하다고 판단. 복제 후 필요한 실험장소로 보낸다. 소모품이므로 고장 나거나 사망하게 되면 다시 공급할 필요가 있음

서류를 보고 이해하지 못해도 **【정신력-5/-10】**

- 변기

【관찰판정】에 성공한다면 변기 안에 무언가를 발견합니다. 콘센트에 꽂는 플러그, 플러그에 이어진 전선이 없습니다. 어디에 사용하는 걸까요. 콘센트에 이것을 꽂아봐도 바뀌는 현상은 없습니다.

서재

평범해보이는 서재입니다. ■책상 ■책장 ■장식장이 보입니다.

- 책상

책상 위엔 백지들이 널려있습니다. **[관찰판정]**에 성공하면 사원증을 발견합니다.

사원증

사원증을 본다면 회사 이름과 같은 중요정보는 없습니다.
다만 **KPC**의 얼굴이 명확히 찍힌 카드키 같은 사원증이란 걸 알게 됩니다.

- 책장

책장을 살펴보면 수상한 파일을 발견합니다.

파일을 열어보면 탐사자의 신상정보와 신체에 대한 모든 것이 적혀있습니다. 마치 당신을 조각내어 세포 하나 하나 분석한 흔적입니다.

맨 아래엔 '**복제에 용이함**.'이란 글씨가 보입니다. **[자료조사 판정]**에 성공한다면 이 글씨체가 **KPC**의 것 이란 걸 알게 됩니다.

다음 장을 넘기면 똑같은 내용의 **KPC**에 대한 분석 보고서입니다. 복제에 용이 하다니 무슨 의미일까요.

- 장식장

장식장 안엔 작은 모형들이 있습니다. 모형을 살펴보면 이 집의 모형이란 걸 알 수 있습니다.
또 거쳐온 실험실의 모형도 있습니다. 그것은 아주 오래돼 보이고 먼지가 쌓여있습니다.

현관

여느 집에서 볼 수 있는 평범한 현관입니다. ■신발장과 ■현관문이 보이는군요.

- 신발장

신발장 안을 본다면 당신이 신고 온 신발 한 켤레 뿐입니다.

- 현관문

현관문은 ■숫자 자물쇠와 ■열쇠로 잠겨있습니다. 왜 안쪽에서 풀 수 있도록 설계된 걸까요.

숫자 자물쇠는 4자리 숫자입니다. 답은 「0125」 현관문 열쇠는 싱크대 그릇 안에서 찾을 수 있습니다.

두 자물쇠를 모두 연다면 문은 부드럽게 열립니다.

- 현재 정신력 수치와 이성치를 동일하게 수정합니다.

탐사자의 정신력이 0이 되면 자동으로 아래의 엔딩을 보게 됩니다. 또는 탐사자의 상태에 따라 실험을 마칠 수도 있습니다.

실험실, 집에 멧과 머문다. ▶ED 4

실험실, 집에 괴물과 머문다. ▶ED 5

ED 4 새로운 사람

실험실, 집에 멧과 머문다.

Fins- <https://youtu.be/sPQyYyDCrpw>

언제부터였을까요. 옆에 있는 존재가 무척이나 익숙하게 느껴집니다. 1년 전 실종된 KPC와 같은 느낌, 같은 인기척, 전부 같은 행동.

기억이 다르단 건 거짓말이었을까요? 아니면 머리는 몰라도 몸은 기억하고 있는 걸까요. 다가온 손길은 언제나처럼 따뜻합니다.

비록 이것과 함께 있으면 뇌가 녹아내리고 정신이 가늘어지는 듯하지만, 당신은 안정감을 느낍니다. 그는 더 이상 '멧'이라는 존재가 아닙니다.

어쩌면 새로운 존재. 그래요 KPC 몸에 새로운 존재 그것도 KPC가 아닐까요. 그렇지 않을까요. 그럴 겁니다.

다가온 손길에 포옹. 전부 익숙합니다.

이 집도 곧 익숙해질 겁니다.

KPC는 말합니다. 오랜만이라고.

탐사자-생존

KPC-생존

- 탐사자와 KPC는 실험실에 오랫동안 함께 있었습니다. KPC 몸속에 멧은 점점 자아를 잃고 KPC의 본능에 동화되었습니다. 그렇다면 그것은 KPC인가요?

ED 5 과 직!

실험실, 집에 괴물과 머문다.

Fins- <https://youtu.be/sPQyYyDCrpw>

언제부터였을까요. 옆에 있는 존재가 무척이나 익숙하게 느껴집니다. 1년 전 실종된 KPC와 같은 느낌, 같은 인기척, 전부 같은 행동.

몸이 다르단 건 거짓이 아닙니다. 여전히 형체를 알아보기 힘든 생명체. 눈인지 코인지 알아보기 힘든 얼굴. 그런 기괴한 생명체에게도 당신은 느낄 수 있습니다. 그것이 KPC라는 것일까요. 다가온 그것의 손길? 은 언제나처럼 따뜻합니다.

비록 이것과 함께 있으면 뇌가 녹아내리고 정신이 가늘어지는 듯하지만, 당신은 안정감을 느낍니다. 그는 더 이상 '괴물'이라는 존재가 아닙니다.

어쩌면 새로운 존재. 그래요. KPC 기억에 새로운 몸 그것도 KPC가 아닐까요. 그렇지 않을까요. 그럴 겁니다.

다가온 손길에 포옹. 전부 익숙합니다.

이 집도 곧 익숙해질 겁니다.

KPC는 말합니다. 크에엑!!! 키에엑!!!

그리고 과 직! 하고 당신의 머리는 산산조각이 납니다.

탐사자-로스트

KPC-생존

- 탐사자와 KPC는 실험실에 오랫동안 함께 있었습니다. 괴물 몸속에 KPC는 점점 자아를 잃고 괴물의 본능에 동화되었습니다. 그렇다면 그것은 KPC인가요?

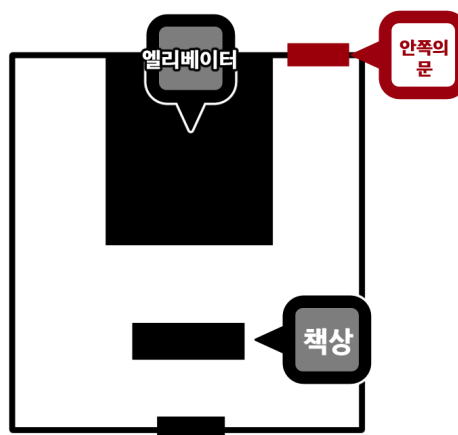
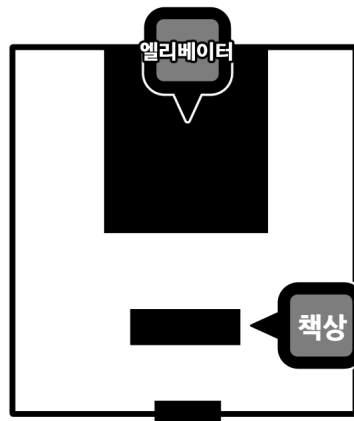
6.연구결과

Viewer Discretion Advised- <https://youtu.be/XriFaKEmnPU>

문을 열고 나오면 익숙한 콘크리트로 만들어진 단출한 방입니다. 위로 올라가는

■엘리베이터와 ■**안쪽으로 더 들어가는 문**이 보입니다. 그리고 방 한가운데 ■작은 탁자에 종이와 볼펜이 있습니다.

1. 탐사자의 정신력이 **10~0**사이라면 안쪽으로 가는 문은 보이지 않습니다.
2. 탐사자가 실험체를 **KPC**라고 굳게 믿는다면 안쪽으로 들어가는 문은 나타나지 않습니다.



- 작은 탁자

탁자 위에 종이를 살펴보면

기억과 신체 설문조사

1. 왜 그것을 골랐습니까?
2. 그것은 어떤가요?
3. 다시 선택하고 싶습니까?

감사합니다! 모든 실험을 마쳤습니다!
당신이 선택한 그것을 데리고 이제 나가주시길 바랍니다!

[엘리베이터 이용요망.]

설문지를 작성하지 않아도 상관없습니다. 다만 찢거나 훼손하여도 아무 일 없다는 듯 새것 같은 종이가 올려져 있을 뿐입니다.

- 엘리베이터

엘리베이터 문은 열려있습니다. 당신을 기다리는 듯합니다. 들어간다면 금방이라도 문이 닫힐 것 같습니다. 열림이나 닫힘 버튼은 존재하지 않습니다. 엘리베이터 안의 조명은 은은하고 따듯합니다.

- 안쪽의 문

안쪽의 문은 카드키로 닫혀있습니다. **KPC**의 직원증으로 문을 열 수 있습니다. 안으로 더 들어간다면 엘리베이터는 금방이라도 올라갈 것 같습니다.

탐사자가 안쪽으로 들어가면 엘리베이터의 문은 닫힙니다. 어두운 진실을 알고 싶다면 더 나아가도록 합시다.

하지만 탐사자가 카드키를 소지하지 않고 있다면 더 나아갈 수 없습니다.

이젠 엘리베이터에 혼자 오를지 아니면 누군가와 함께 오를지 정해야합니다.

괴물과 엘리베이터를 타고 올라간다. >엔딩1

혼자 엘리베이터를 타고 올라간다. >엔딩2

멧과 엘리베이터를 타고 올라간다. >엔딩3

ED 1 새로운 시작

괴물과 엘리베이터를 타고 올라간다.

Kim_Home_Videos- <https://youtu.be/J0uqiRMfTZU>

괴물과 함께 엘리베이터에 올라타입니다. 그가 어떤 존재인지 중요하지 않습니다. 당신이 아는 **KPC**는 이런 성격이고 또 이런 버릇을 가지고 있으니까요.

온전하진 않지만, 반쪽만은 확실히 알고 있습니다. 손과 비슷한 것을 잡고 있으면 엘리베이터는 올라갑니다. 깊은 곳인지 시간이 좀 걸리지만, 엘리베이터는 고장이나 어떠한 사건 없이 차분히 올라갑니다.

문이 열리면 하늘은 우주충합니다. 곧 비가 올 것 같습니다. **KPC**를 데리고 이제 새로운 계획을 짜야 합니다.

사건이 모두 지나간 뒤에나 할 수 있는 생각을 하다 보면 추적추적 비가 내리고 있습니다.

옆에 있는 것은 비가 내리는 게 신기한지 입과 같은 것을 벌리고 있습니다.

이때쯤 당신이 아차! 하고 생각해도 이미 늦었습니다. 그것의 손은 당신을 놓아줄 생각이 없습니다.

누군가 이쪽으로 오는 소리가 들립니다. 빨리 돌아가야겠습니다.

탐사자-생존

KPC-생존?

- 다가오는 누군가는 타인이 아닌 새로운 탐사자입니다. 이번 연구는 이런 결과를 냈으니 실험내용을 조금만 변경하면 어떤 선택을 하게될지 그들은 궁금했습니다. 그래서 이번에 나타난 **126**번째 탐사자, 그는 어떤 선택을 하게 될까요.

ED 2 126번째 실험

혼자 엘리베이터를 타고 올라간다.

MemorialOne- <https://youtu.be/3dB-DQ5rrrM>

어쩌면 탐사자는 선택하는 것에 지쳐버렸거나 더 이상 괴로워지고 싶지 않아 돌아가겠다고 마음먹는다면 혼자 엘리베이터를 탈 것입니다.

엘리베이터를 타고 전부 꿈이라고 생각해버리려고 해도, 지상으로 올라가면 원래대로 돌아올 거란 상상도 전부 이루어지지 않습니다.

그저 끔찍한 실험에 희생된 생명체를 당신은 선택했을 뿐이고, 더 선택하기 싫어졌다. 그뿐입니다. 스쳐 지나가 듯 '그것'을 보면 당신은 알 수 있습니다. 이제 더이상 당신이 알고 있는 **KPC**는 존재하지 않다는 것. 신체 또는 기억이 떨어져 나가 하나만 남은 불완전한 모습. 너덜거리는 소모품입니다.

우중충한 하늘입니다. 엘리베이터의 문이 열리고 당신과 똑같은 모습의 탐사자가 서 있습니다. 그것은 당신을 보며 총을 겨눕니다. 그리고 회유하거나 설득할 기회도 없이 총알은 당신의 심장을 관통합니다.

"나를 죽이면 **KPC**를 돌려준다고 했어."

라는 말을 끝으로 실험은 계속됩니다.

자신이 복제품이 아니라고 단정할 수 있나요. 당신의 진짜는 어디 있는 걸까요. 이 시나리오에서도 당신은 그저 소모품입니다.

우중충한 하늘에 비가 내립니다. 당신은 진짜입니까? 아니면 몇 번째 실험체입니까.

탐사자-로스트

KPC-로스트?

- 실험이 생각처럼 진행되지 않자, 비밀유지를 위해 새로운 탐사자를 배치했습니다. 이제 이 우주에 당신은 없습니다.

ED 3 126번 실험 오류사항

멧과 엘리베이터를 타고 올라간다.

Breaking News- https://youtu.be/BX_7hHtmK8A

멧과 함께 엘리베이터에 올라타입니다. 당신은 왜 그를 선택했나요? 기억은 전혀 다른 사람인데 몸은 KPC. 혹시 착각하는 건 아니죠?

어쨌거나 멧과 함께 올라탄 엘리베이터는 올라갑니다. 깊은 곳인지 시간이 좀 걸리지만, 엘리베이터는 고장이나 어떠한 사건 없이 차분히 올라갑니다.

문이 열리면 하늘은 우주충합니다. 곧 비가 올 것 같습니다. 실험실을 나오면 멧은 당신에게 말합니다.

"우린 이제 어쩌면 좋죠?"

자신의 몸을 잃어버리고 존재의 형태 또한 뒤틀려있습니다. 당신은 멧의 상태를 이해하지 못할 겁니다. 그리고 주적주적 내리는 빗속에서 앞으로의 일은 당신이 또 만들어가야겠죠.

누군가 이쪽으로 오는 소리가 들립니다. 고개를 내밀어 바라보면 탐사자의 모습과 똑같은 사람이 붉은 문과 푸른 문 앞에서 고민하고 있습니다.

탐사자-생존

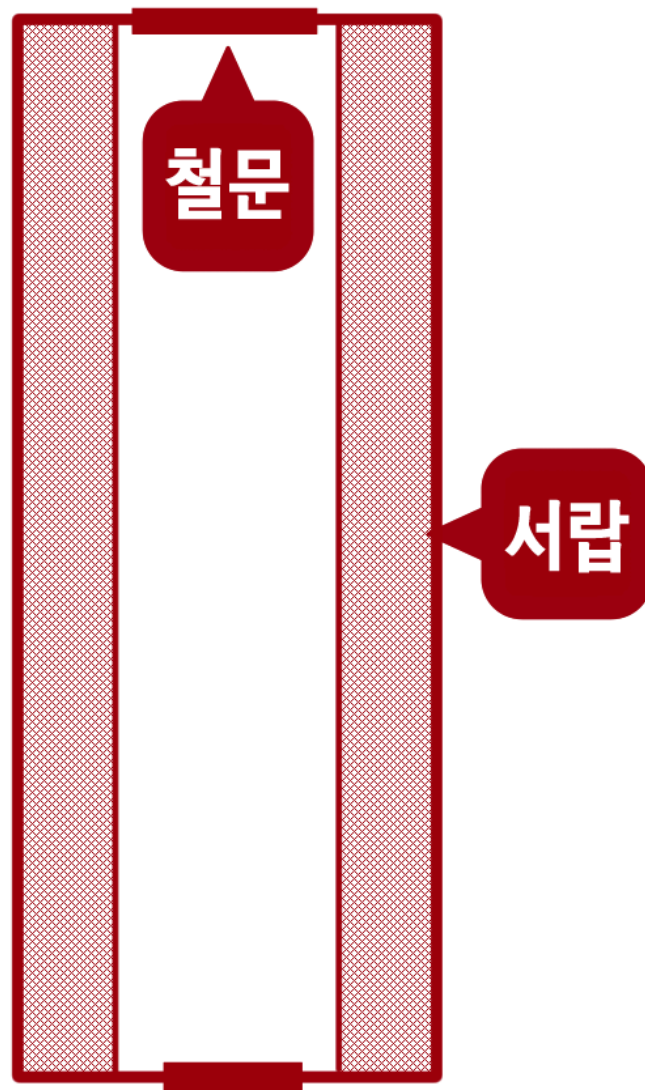
KPC-생존?

- 열린 결말입니다. 탐사자는 실험을 말릴 수도 모두를 죽이고 뻔뻔하게 다시 실험에 들어가도 좋습니다. 기회는 언제나 열려있습니다.

7. 실험 오류

Searching- <https://youtu.be/vvrxDBLAe6Q>

카드키를 사용해 문을 열면 보이는 것은 긴 복도. 긴 복도 벽엔 빼곡히 달려있는 ●서랍이 보입니다. 그리고 이따금 붉은 조명이 복도 전체에 깜박입니다. 기묘하고 불안한 정적이 서늘하게 감돕니다. 복도 안쪽엔 ●철문이 보입니다.



복도

복도 벽에 붙어있는 서랍의 크기는 정사각형으로 당신의 상체만 합니다. 그 정도 크기의 서랍이 양쪽 벽면에 빼곡히 자리 잡고 있습니다. 서랍 표면엔 아무것도 적혀있지 않습니다.

서랍을 연다면... 그것이 시체안치실에서 쓰이는 시체보관함이란 것을 알게 됩니다.

왜냐하면 그 안엔... 당신의 **KPC**가 누워 있기 때문입니다. 하지만 온전한 신체는 아닙니다. 얼굴은 아직 만들어지지 않은 듯 빈 부분이 보이는 끔찍한 상태입니다.

- **A**와 **B**를 만들기 위해 복제된 실패작들입니다.

다른 서랍을 열어도 마찬가지로 온전한 형태의 **KPC**는 이 복도에 존재하지 않습니다. **[SAN 3/1D3+2]**

- **KPC**의 시신을 관찰한다면 정수리 부분에 무언가 끼워 넣을 수 있는 빈 부분이 보입니다. 마치 콘센트처럼 보입니다. 서랍을 열어 모든 시신을 확인해도 마찬가지입니다.
- '멧'과 함께 있다면 멧의 기억이 들어간 **KPC**의 몸만 유일하게 멀쩡하고, 상처하나 없다는 것을 알아차립니다.
- 플러그는 사람의 기억을 담는 그릇과 같습니다. 집을 조사했을 때 나온 플러그 또한 다른 사람의 기억이며 집에서 주워 **KPC** 몸에 끼운다면 그는 레티시아. 라는 여성입니다. 레티시아의 성격은 멧과 비슷합니다. 과거 또한 평범합니다.

「일어날 수 있는 일 1」

탐사자가 자신의 정수리를 만지거나 관찰하게 된다면 탐사자의 머리에도 플러그와 같은 것이 꽂혀 있음을 알게 됩니다.

스스로 플러그를 뽑아버린다. ▶ED 0

「일어날 수 있는 일 2」

'멧'이 가지고 있는 **KPC**의 신체에 정수리를 보려고 한다면 순순히 보여줍니다. 정수리를 보면 무언가 끼워져 있는 것을 확인합니다.

이것을 빼내려고 한다면 '멧'은 본능적으로 탐사자를 밀치고 적대적으로 변합니다. 자신의 존재가 없어질지도 모른다는 걸 어렵듯이 알아차립니다. 탐사자가 포기하지 않고 달려들면 전투입니다.

- 멧의 기능치는 **KPC**의 기능치와 같습니다.

- 멧은 살기 위해 탐사자를 공격하지만, 탐사자가 즉사 위험이라면 공격을 멈춥니다. KPC의 몸이 말을 듣지 않습니다. KPC의 몸은 탐사자를 공격하면 슬퍼서 눈물을 흘릴 수도 있는 몸입니다.
- '멧'을 죽이면 KPC의 몸은 이미 상처투성이입니다. 정수리에 있는 무언가는 선이 없는 플러그입니다. 그것을 뽑아 시체보관함에 있는 KPC의 시체에 끼워 넣으면 멧은 다시 살아납니다. 다리나 팔 한 짝이 없는 KPC의 몸으로 말이죠.

'괴물'과 같이 있다면 자신이 무수히 많이 복제된 충격에 몸이 굳거나 영성한 자신의 시체를 공격할 수도 있을 겁니다. 이는 KPC의 성격에 따라 행동합니다. 괴물의 정수리에도 플러그가 보입니다. 그것을 뽑아 영성한 신체에 옮긴다면 적어도 대화는 가능합니다. 하지만 움직일 순 없는 몸들뿐입니다.

복도를 따라 걸어가면 ■무거운 철문이 보입니다.

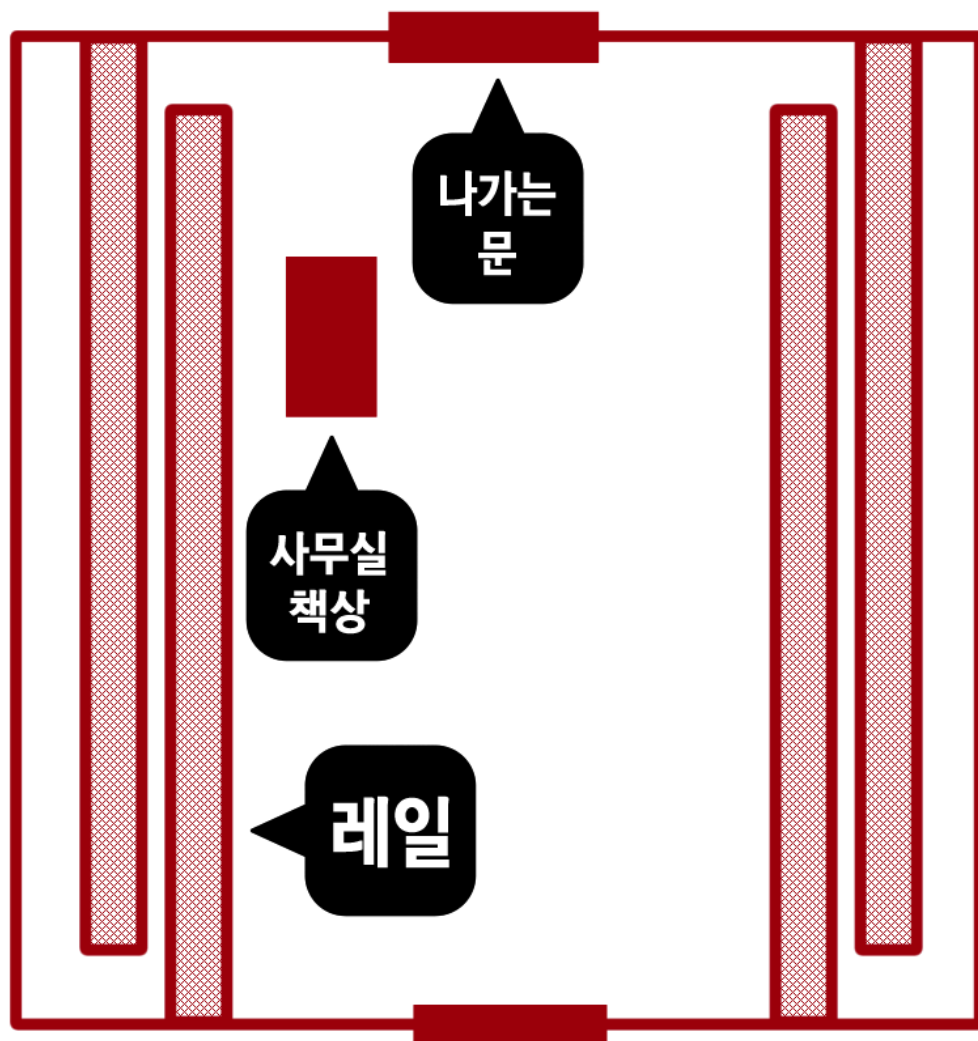
- 혼자 힘으로 열 수 없습니다. 꼭 2명이 필요합니다. 【근력】 극단적 성공을 하면 혼자 열 수 있습니다.
- 문 너머 기계음이 들립니다. 마치 공장이 가동되는 소리인 것 같습니다.

공장

Barbosa Chillin- https://youtu.be/GbkrZ_Fty0

Kaiba - [Initialize Me] Extended- <https://youtu.be/NcO7-JBSAuk?t=1>

무거운 철문은 열어 안으로 들어가면 높은 천장까지 전부 기계구조인 것을 확인합니다. 회색의 파이프와 증기를 내뿜는 기묘한 모양의 관. 무언가 내려찍는 움직임의 커다란 철판. 규칙적으로 움직이는 ■레일. 그리고 안쪽에 또 다른 ■나가는 문 ■사무실 책상이 보입니다.



레일 위를 살펴보면 사람들이 바른 자세로 누워있습니다. 몸을 가리는 천하나 없이 물건처럼 혼이 빠진 상태로 상품처럼 누워있습니다. 남자 여자 할 것 없습니다.

레일을 따라 내려찍는 부분에 도달하면 매우 충격적인 장면이 보입니다. 어떤 모습의 사람이건 철판이 내려찍는다면 당신이 알고 있는. —...

멧과 함께 있을 경우, 멧을 선택했을 경우

탐사자의 모습으로 변형됩니다. 마치.... 자신을 소모품처럼 공장에서 찍어내고 있습니다.

[SAN3/1d3+4]

찍어낸 탐사자의 몸을 살펴보면 하나같이 혼이 빠진 상태로 눈만 깜박이고 있습니다. 심장도 뛰고 있으며 온기도 느껴집니다. 마치 살아있는 인형 같아요. 정수리엔 무언가 꽃을 수 있는 빈 부분이 보입니다.

레일을 따라 공장의 안으로 더 들어간다면 복제된 탐사자의 신체는 각기 다른 레일을 타고 다른 공간으로 이동되는 것을 보게 됩니다. 모든 레일의 끝은 보이지 않습니다.

- 이 공장을 보고 멧은 큰 충격을 받습니다. 자신의 몸은 어디 있는 거냐며 울거나 무기력해질 수 있습니다.

괴물과 함께 있을 경우 괴물을 선택했을 경우

KPC의 모습으로 변형됩니다. 마치.... KPC를 소모품처럼 공장에서 찍어내고 있습니다.

[SAN3/1d3+4]

찍어낸 KPC의 몸을 살펴보면 하나같이 혼이 빠진 상태로 눈만 깜박이고 있습니다. 심장도 뛰고 있으며 온기도 느껴집니다. 마치 살아있는 인형 같아요. 정수리엔 무언가 꽃을 수 있는 빈 부분이 보입니다.

레일을 따라 공장의 안으로 더 들어간다면 복제된 KPC의 신체는 각기 다른 레일을 타고 다른 공간으로 이동되는 것을 보게 됩니다. 모든 레일의 끝은 보이지 않습니다.

- 여기서 괴물의 콘센트를 만들어진 신체에 옮길 수 있습니다. 하지만 KPC는 전 주인의 몸에 남은 기억 때문에 매우 혼란스러워합니다. 뜬금없이 존재하지 않는 동생을 찾거나 기묘한 기억들이 잔상처럼 스쳐 운이 나쁘면 기절할 수도 있습니다.

「일어날 수 있는 일 3」

- 레일을 타고 탐사자가 이동한다면 기묘한 것을 보게 됩니다.

어떤 레일을 타고 이동해도 탐사자는 레일이 이어진 어둠 속으로 들어가게 됩니다. 그리고 잠시 몸이 찢어질 것 같은 고통 속에 탐사자가 갈 수 없는 우주로 이동됩니다. 그리고 그 우주의 **KPC**와 탐사자의 상태를 보고 공장으로 튕겨져 돌아오게 됩니다.

- 우주에 대해

다른 탐사자와 **KPC**가 존재하는 다른 우주입니다. 많은 시나리오를 다녀온 페어라면 익숙하지 않은 시간, 다녀왔던 다른 시나리오의 세계관을 잠깐 마주한 다음, 마치 맞지 않는 퍼즐처럼 탐사자는 공장으로 튕겨져 나옵니다.

다른 세계관이 없다면 탐사자가 알지 못하는 공간에서 탐사자와 **KPC**를 아주 잠깐 마주친 후 튕겨져나와 공장에서 다시 시작합니다.

- 공장에서 만들어진 탐사자의 신체는 다른 우주의 미고에게 잘 전달됩니다. 미고는 그의 몸으로 다른 우주에서도 탐사자와 **KPC** 페어를 데리고 실험을 지속하고 있습니다. 당신이 인식하지 못하고 있다 해도요.
- **[지능]**에 성공한다면 이것에 대해 짧게 언급해 주셔도 좋습니다.

사무실 책상

어느 정도 공장을 둘러보면 사무실 책상이 덩그러니 놓여 있는 것을 발견합니다.

■서류뭉치 ■편지 ■권총이 올려져 있습니다.

- 서류뭉치

기묘한 언어와 필체로 이루어진 서류 뭉치입니다. 넘기다 보면 익숙한 언어와 KPC의 이름이 보입니다.

기억을 뽑아낸 신체를 「탐사자와 KPC」의 신체로 변환한다. 공급이 필요한 실험실에 변환된 신체를 공급한다.

기억의 경우 각 실험실에서 따로 주입하길 바란다.

「담당 연구원 KPC」

담당 연구원 KPC 옆에는 익숙한 필체로 싸인이 되어있습니다. [이성치 3/5]

[편지를 본 이후] #FindMargot- <https://youtu.be/rbwveixAPOs>

- 편지

편지는 매우 낡은 듯 이곳저곳이 구겨져있습니다.

안녕 탐사자. 여기까지 왔다면 많이 놀랐겠네. 복제된 신체라던가 이상한 실험체라던가 플러그라거나

너는 신체와 기억이 분리되면 어느 쪽이 나라고 생각해?
그리고 그것이 끝도 없이 복제된다면 나라는 존재는 도대체 어디 있게 되는 걸까.
그저 우주의 일부분이 되는 걸까.

미안 나도 정신이 없어서 내가 뭘 적는지도 모르겠어.
아마 이 편지는 너에게 가지 않을 거야. 그들이 나를 주시하고 있으니까.

수많은 모니터 속의 눈으로 말이지. 내가 너에게 부탁하고 싶은 것은 하나야
날 만나러 와줘. 네가 그리워. 그리고 이 실험을 네 손으로 끝내줘.

난 끝내는 것조차 할 수 없어. 그것들이 날 지켜봐.

괴물에게 편지를 보인다고 해도 자신은 편지를 쓴 기억이 없다고 합니다.

괴물은 자신이 **KPC**라며 탐사자를 설득하거나 싸울 수도 있습니다. 탐사자가 권총으로 괴물/멧을 쏘아 죽여도 뭐라 할 사람은 없습니다.

이 편지는 죄책감에 힘들어하는 **KPC**가 쓴 편지입니다. 말투를 개변하시는걸 추천드립니다.

- 권총

한 발뿐인 권총입니다. 손때가 많이 묻어있습니다. 고장 나진 않았습니다.

탐사자가 권총으로 자살할 경우, **ED 0** 을 적절히 개변합니다.

나가는 문

공장을 조사하고 나가는 문으로 가려고 하면 괴물이나 멧을 들어가지 못합니다. 마치 투명한 벽이 자신을 막고 있는 듯하고 본능적으로 이곳에 자신은 못 들어간다. 들어가고 싶지 않다, 여기서 기다리겠다고 합니다.

연구의 편의를 위해 만들어진 본능입니다. 결국 탐사자는 혼자 나아가야 합니다.

8.진실을 마주하는 실험체

FWD: Confession- https://youtu.be/CjSA_NZ1qvQ

마법소녀 마도카☆마기카OST - Sis Puella Magica COVER 【히코-
<https://youtu.be/rCQ9Fuir5dc>

나가는 문을 열면 문이 열림과 동시에 바닥에 쌓여있는 플러그들이 우수수 떨어집니다.
바닥에 가득 쌓여있어 방안으로 진입하기 어렵습니다.

그런데도 곳곳이 안으로 진입하면 수많은 모니터 앞에 앉아있는 누군가가 보입니다. 가까이
다가가지 않아도 그 실루엣은 너무도 익숙합니다.

1년 동안 찾아다닌 **KPC**. 그의 모습은 마지막으로 봤을 때보다 더 초체하고 피곤해
보입니다. 탐사자를 기다리기라도 한 듯 다가옵니다.

- **KPC**의 상태는 위태롭습니다. 수많은 죽음과 끔찍한 실험을 행한 죄책감에 죽지도
살지도 못하고 있습니다. 그가 죽으려고 해도 그들은 그를 죽게 하지 않습니다. 그저
실험을 지속하게 뇌 구조를 바꿔버린 고장 난 인형과도 같습니다.
- **KPC**는 애원하듯 말합니다. 제발 네 손으로 이 실험을 끝내 달라며.

탐사자가 실험에 관해 묻는다면 묻는 것만 대답합니다.

실험은 누구 위한 것인가.

그들을 위한 것이다. 같은 샘플로 여러 실험을 한다면 일관된 답을 얻을 수 있기
때문이다.

왜 하필 나, 우리 인가.

다른 이유는 없다. 그저 우리가 복제되기 쉬운 몸과 기억이기 때문이다. 그들에게
있어서 우리는 실험체로 아주 적합한 대상이다.

왜 실험을 끝내고 싶은가.

수많은 모니터 속에 탐사자와 **KPC**를 보여줍니다. 어떤 화면은 고통받고 있고
어떤 화면은 일상적인 풍경입니다.

온 우주에서 우리를 소모품으로 반인륜적인 실험을 자행한다. 난 그것에
지쳐버렸고 더는 이런 짓을 하고 싶지 않다. 나의 의지로 그것을 하려고 해도 몸이
말을 듣지 않는다.

실험을 멈추면 어떻게 되는가.

복제품들은 작동을 멈출 것이고 다른 우주에 너와 난 공급되지 않을 것이다.
그들의 실험에서 벗어날 수 있는 거야.

왜 사라진 거냐, 넌 왜 이곳에 연구원인가.

오래전 당연하게 그들이 내 옆에 있었다. 이 실험을 위해 우리는 널 찾았고 너에
대한 데이터가 필요해서 그동안 함께한 것이다.

나는 복제품인가.

넌 이미 **125**번째 복제품이다. 이곳까지 온건 네가 처음이다. 아마도 이런 기회는
더 없을 테지.

공장을 멈추면 **KPC**는 어떻게 되는가.

자유가 될 수 있다. 더 이상 이런 실험을 하지 않아도 된다. 나는 나로 존재할 수
있게 된다.

어느 정도 대화가 끝나면 수많은 모니터 아래 붉은 버튼 앞으로 탐사자를 데리고 갑니다.
그리고 그는 말합니다.

"이 버튼을 누르면 모든 것이 끝나."

스스로 플러그를 뽑아버린다. ▶ED 0

연구원 **KPC**를 죽인다. ▶ED 6

공장가동을 멈춘다. ▶ED 7

버튼을 누르지 않을 경우 ▶126번 실험체로서 도입부터 다시 시작합니다. or 창조엔딩

ED 0 126번이 어디있지?

스스로 플러그를 뽑아버린다.

4 Hours of Peaceful and Relaxing Instrumental Music- <https://youtu.be/blQKLTk7waQ>

정수리에서 느껴지는 기묘한 것에 소름이 돋습니다. 마치 자신의 몸이 콘센트이고 빈 곳을 채우려는 듯 플러그가 꽂혀있습니다.

플러그입니다. 당신은 당신이 유일한 존재라고 생각하고 있지만 글썽요. 정말 그렇다고 생각하시나요? 플러그의 존재를 알면 더 이상 그렇게 생각하지 못할 텐데.

당신의 존재 의식의 깊숙한, 어딘가가 고장 난 것 같습니다. 그렇지 않고서야 스스로 작동을 중지할 일은 없을 테니까요.

뻑. 하고 축축한 소리를 내며 그것을 빼냈습니다. 당신의 손바닥 위엔 플러그가 있습니다. 그리고 곧 바닥이 보이겠죠. 무기력하게 눈을 깜박입니다. 심장은 뛰고 있습니다.

1분 1초를 느낄 수 있습니다. 하지만 그러한 시간 속에 당신은 감정을 느끼거나, 생각은 못할 것입니다. 그러한 것을 받아내는 그릇이 당신에겐 존재하지 않기 때문입니다. 무기력하게 눈을 깜빡이고 있으면...

하얀 가운을 입은 KPC가 당신을 내려다봅니다.

무어라 말하는데... 그걸 기억할 일은 당신에겐 없겠죠. 콘크리트 천장이 시리게만 느껴집니다.

탐사자-로스트

KPC-로스트?

- 탐사자가 스스로 플러그를 뽑고 얼마 지나지 않아 연구원 KPC가 나타나 몸을 수거해갑니다. 기억은 엉망이지만 몸은 온전함으로 새로운 플러그를 만들어 꽂는다면 다시 시작할 수 있습니다.

ED 6 우연은 없다.

연구원 KPC를 죽인다.

Searching End Titles- <https://youtu.be/rcLzEOv-dlY>

이따금 그런 생각이 들지 않습니까?

당신과 KPC의 만남은 운명적인 우연이라고 말이죠. 이중적인 의미기는 하지만 당신이 자각하지 못한다면 우주의 모든 만남은 우연일 겁니다.

그래요. 지금 이 연구실에서 KPC를 만나고 이런 실험을 하고 진실을 알게 된 것도 전부 우연이겠죠.

당신에게 말하는 연구원은 KPC가 맞나요? 괴변이 아니라 정말 KPC가 맞는지 묻는 겁니다. 어쩌면 연구원이라고 하는 그것의 머리에도 플러그가 있다면요? 버튼을 누르라는 것까지 전부 실험의 일부이면 어찌죠?

이곳에 당신이 믿고 싶은 사람이 있긴 한가요?
여기에 온 목적이 뭐였죠?

...당신은 KPC의 시신을 바라봅니다.
시신을 살펴본다면.... 그의 정수리는 깨끗한 것을 알 수 있습니다.

플러그가 없습니다.
사람입니다. 그저 사람. 당신이 찾던 KPC

이제 당신의 자유입니다. 공장을 멈출 수도 있고 새로운 KPC를 만들어 억지로라도 살아갈 수 있습니다.

당신은 자유로운 실험체 125번이니까요.

탐사자-생존
KPC-로스트

- 연구원 KPC가 남긴 건 수많은 몸뚱이와 바닥에 깔린 복제된 자신의 플러그입니다. 탐사자가 원한다면 이상적인 기억만 남은 KPC 플러그를 찾아 새로운 몸에 넣어 당신만의 KPC를 만들 수 있을 겁니다.
- 그들은 좋은 데이터를 얻었습니다.

ED 7 탈출

공장가동을 멈춘다.

Melody of Chroniko- <https://youtu.be/mMrCkxf0RP8>

Rick and Morty Official Soundtrack | Don't Look Back - Kotomi & Ryan Elder | Rick and Morty- <https://youtu.be/1I3iLpOiSHQ>

규칙적으로 움직이던 기구들이 서서히 가동을 멈춥니다. 이 사건은 그들에게 치명적인 사건이 될 테지요. 이제 어떤 우주에서건 당신들을 사용한 실험은 일어나지 않을 겁니다.

안심과도 비슷한 감각을 느낄 때 쯤.

툭.하고 몸을 지탱하고 있던 근육들이 풀리는 것을 느낍니다. 당신의 몸은 바닥으로 꼬꾸라지고 KPC는 그것을 바라보고 있습니다. 너무도 당연하다는 듯 말이죠.

'복제품들은 작동을 멈춘다.' '공장의 무선 동기화 프로그램을 종료해선 안 된다.' 익숙하지만 그렇지 않은 단편적인 기억들이 흘러들어옵니다.

당신은 그저 눈만 깜박이며 KPC를 올려다볼 뿐입니다. 마치 전기만 들어오고 가동을 멈춘 기계가 된 듯합니다. 당신의 시야는 모든 것을 기억하게 합니다.

연구원 KPC가 머리에 플러그를 달지 않은, 기절한 듯 보이는 탐사자 자신을 끌어안고 연구실을 나가는 모습을 말이죠.

저쪽이 진짜입니다. 당신은 그저 카피본입니다. 이용당한 겁니다.

말 못 하는 감정들은 머릿속에서 휘몰아칠 뿐입니다. 그럼에도 무기력하게 누워서 아무도 없는 실험실을 바라봅니다. 아무도 없습니다.
아무도.

125번 탐사자-로스트

KPC-생존

탐사자-생존

- 이 모든 사건의 진상입니다. 연구원 KPC는 복제된 125번 실험체를 이용해 진짜 탐사자를 구하려고 했던 겁니다. 자신의 의지로는 멈출 수 없는 공장을 정지시키면 카피본이 아닌 본체를 구할 수 있을 테니까요. 그렇게 연구원 KPC는 진짜 탐사자를 안고 공장을 탈출 합니다. 그들에겐 해피엔딩입니다.

후기

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

엔캐헌정으로 쓰려던 것이 이렇게 되었습니다.. 참고로 라이터는 엔캐를 데려가지 못했습니다.. 너무 가혹한 시나리오라고 생각하기 때문에... 탐사자를 데려가실 때 꼭 여러 주의사항을 말해주세요ㅠ

+

여담이지만 영화서치 재미있습니다! **ost**도 대부분 긴장감 넘치는 것들이라 탐사자가 힘들어한다면 밝은 브금을 틀어주도록합시다... 그리고 **ed.7**에 쓰인 노래의 가사를...한번 봐주세요ㅠ 좋아하는 곡입니다.

+

엔캐를 데려갔습니다.....



2021.01.21-지도추가

2021.02.12-bgm추가

2021.02.13-오타검수

2021.03.06-이성치 수치 변화 문구 수정(혼란을 드려 죄송합니다!)

2021.04.16-누르지 않는 엔딩분기 추가

2021.09.13-bgm추가