



• 샤덴프로이데(**Schadenfreude**)

제작자 : 아루카 (@Laspberry__TRPG)

◦ 시나리오 정보

- CoC 7th / 현대 (배경 : 도시) / 반오픈
- 권장 인원 : 1:1 타이만 (개변 X)
- 플레이 시간 : **(OR)** 4시간~6시간 (RP 개인차가 큼.)
- 플레이어 난이도 : ★★☆☆☆
- 키퍼 난이도 : ★★☆☆☆ ?
- 추천 기능 : 심리학 | 관찰 | 자료조사
- 추가 기능 : 지능 | 듣기 | 전투기능
- 로스트 확률 : 있음.
- 캐릭터 관계 : 여러 관계 가능

시작하기 전에

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

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

KPC와 **PC**는 서로 눈이 뒤바뀌 한쪽눈이 상대의 색상입니다. 평소에는 안대를 쓰고 다닙니다.

KPC/PC(탐사자)의 로스트 및 취향을 타는 요소가 있습니다. 또한 독자적인 광기 표가 있으며 시나리오에 납치, 악의적인/비인륜적인 내용, 시체, 신체훼손, 절단, 부상에 대한 내용이 나옵니다. 거부감이 있으신 분들은 이 시나리오를 하시기 전 주의하시길 바랍니다. 힐링 시나리오라면서 상대를 속여서 데려오는 행위는 금합니다. 룰북을 소지하지 않은 채로 하는 키퍼링은 금지합니다. 룰북을 꼭 소지한 상태로 플레이 해주세요.

시나리오 스포일러 및 로그 공개는 후세터 및 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.

‘샤덴프로이데’의 약칭은 ‘샤플’입니다.

스토리에 대해 크게 변동 없는 개변은 허용하나 개변 내용을 재배포하지 말아주시시오. 시나리오의 큰 틀이 벗어나도록 하는 개변은 불가능합니다.

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

시나리오 개요

3달 전, 불가사의한 일로 인해서 세계는 기이한 사건이 일어났습니다. 세상의 사람들의 0.01%의 사람들에게 한 쪽 눈이 다른 사람과 뒤바뀌는 일이 생겨난 것입니다. 그 어디에서도 원인을 찾을 수 없었고, 눈을 다시 되돌리는 방법 또한 발견하지 못했다고 합니다. 사람들은 이들을 돌연변이라고 부르며 신기해했습니다.

그 기이한 사건에 **KPC**와 탐사자도 휘말려 눈이 뒤바뀌게 되었습니다. 자고 일어난 사이에 말이에요.

탐사자와 **KPC**의 바뀐 눈은 자신이 원하는 대로 굴릴 순 있지만 보이는 것은 상대의 시아가 비쳐 보입니다. 평소에는 두 시아가 다르게 보이기에 서로 한쪽은 안대를 쓰고 다니며 정기적으로 탐사자는 **KPC**와 만나며 다니게 되었습니다.

그렇게 일상을 보내던 중, 뉴스에서 소식이 들려옵니다. 돌연변이가 실종되고 있다고 주의하라고 하는데요...

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

◦ 진상

3달 전, 미고는 연구를 하던 중 사람의 눈을 서로 뒤바꿔 놓는다면 어떤 일이 일어날까 궁금하여 수많은 사람을 모아 그들의 눈을 뒤바꿔 버렸습니다. 사이좋은 연인, 원수지간, 아예 초면인 사람 등등 여러 관계를 두고 연구를 하기 시작했으나, 결과는 마음에 들지 않았는지 2일 만에 연구를 그만두고 그들을 다시 원래 살던 곳으로 보내주었습니다. 그렇지만 뒤바뀐 눈을 방치한 상태로 보내주었기에 세상은 돌연변이로 논란이 생기고 말았습니다.

신화적 괴물인 미고는 인간 사회에 문제가 생긴 것에 딱히 고민할 필요가 없으니 떠나버렸고 돌연변이라고 불리는 이들(이후 돌연변이라고 부릅니다.)은 거의 버려진 상태로 불편한 생활을 지내고 있었습니다.

하지만 미고와 돌연변이들 중 아무도 모르게 이들을 주의 깊게 본 단체들이 있었습니다. 세상 그 어디에도 알려지지 않았고, 악의가 가득한 미치광이들만 모인 기술력이 매우 좋은 과학자들의 단체입니다. 단체의 이름은 ‘샤덴프로이데(Schadenfreude)’이며 예전 미고와 접해 그들의 기술을 어느 정도 배웠기 때문인지 돌연변이들의 눈을 원래대로 돌려놓는 방법을 알고 있습니다.

문제는 이 단체는 인권이나 윤리의식이 약한, 정말로 제정신이 아닌 자들만 모여있는 곳이기에 정상적으로 돌연변이들을 돌려줄 생각이 없었습니다. 그들을 납치해 실험하거나 고통스럽게 하는 것을 관찰하거나, 정신적으로 피폐하게 만드는 듯 괴롭혔습니다. 이유는 단지 하나입니다. 그것이 재미있기에. 그것이 행복을 전달해주기에. 조금의 변명거리를 붙인다고 한다면 자신들의 연구 실력을 늘리기 위해서라고 덧붙일 수도 있지만 제일 큰 목표는 ‘남의 고통에서 행복을 얻는다’입니다.

그렇다고 나갈 방법이 없는 것은 아닙니다. 그들의 놀이에 잘 놀아나 준다면 원래대로 돌려줄 겁니다. 실제로 몇몇은 돌아온 경우도 있는 듯합니다.

미치광이들은 다시 가지고 놀 돌연변이를 찾고 있습니다. 그것의 대상은 바로 KPC와 탐사자입니다. 둘은 살아남아 돌아올 수 있을까요?

◦ KP 정보

KPC와 탐사자의 뒤바뀐 눈은

시선을 돌리기 것, 시각으로 펼쳐지는 것을 보는 것은 타인에게 권한이 주어지지만 통증이나 보이는 것은 본인 고유의 것이므로 본인에게 권한이 주어져 있습니다.

[예시 : (탐사자 기준) 자신의 바뀐 눈을 움직여 상대가 보는 풍경을 쳐다본다 → 탐사자만 가능 | (탐사자 기준) 자신의 바뀐 눈을 찔러본다. → 탐사자 고통 없음, KPC만 고통 있음)

이 사실은 시작 전 PL에게 꼭 알려주세요.

자신의 눈을 가려 상대를 찾는 것이 가능하며 KPC와 탐사자 중 한 명만 죽으면 바뀐 눈은 시력은 잃게 됩니다.

원래 눈이 보이지 않는 경우는 시야 확보가 불가능해 난이도가 조금 더 올라갑니다.

시나리오 내 KPC의 클론이 4번 나옵니다. 클론과의 연대를 쌓고 싶다면 두 번째/ 세 번째 클론을 하나로 묶어 3번만 나오게 하셔도 됩니다. 그럴 경우 드는 이질감은 세 번째 클론에 맞춰주세요.

기본적으로 KPC의 클론은 네 번째 클론을 제외하곤 불안정합니다. 그러기에 원래 자신과 비슷한 존재를 보는 것에 대한 극도로 꺼려합니다. 게다가 낮은 이성으로 자신과 같은 존재를 보면 빠르게 이성이 무너집니다.

클론이 가진 탐사자의 눈은 뒤바뀌어 보이는 눈이 아닌 평범한 눈입니다. 눈에 관해 물어보면 의아하게 대답만 합니다. (KPC의 성향이 어울리게 보이는 척을 하던가 해도 괜찮습니다.)

시나리오 내 독자적인 일시/장기 광기 표가 있습니다.

1.불신	1D60분 동안 이곳에서는 누구도 믿을 수 없습니다. 그게 KPC라고 해도 믿을 수 없어요. 이 미쳐버린 곳에서 누구를 믿는다는 건 미친 짓이죠.
2.집착	1D60분 동안 무언가에 집착합니다. 그게 KPC이든 탐사자의 사명이든 하얀 벽지이든... 무조건 한 가지에 집착합니다.
3.공포증	1D60분 동안 하얀 이 공간이 너무나도 괴리감이 들어 공포에 빠지게 됩니다. 이 상황에서 벗어나고 싶으나... 주변은 전부 다 하얗네요. 미쳐버릴 거 같습니다.
4.환각	1D60분 동안 움직이는 대상이 당신이 소중하다고 여기는 존재로 보입니다. 소중한 대상이 없을 경우 자기 자신이 보입니다.
5.부상	1D60분 후 갑자기 팔과 다리에 타박상을 입게 됩니다. 어디서 입은 거지..? 생각을 해봐도 모르겠습니다. [HP-2]

장기 광기가 일어나도 검사를 이어가고 싶어 하는 단체들로 인해 광기 증세가 억압됩니다. 실질적으로 장기 광기가 없는 것이긴 합니다.

억압	미쳐버릴 거 같습니다. 이곳은 미친 곳이야! 제정신이 아니라고!
----	-------------------------------------

	진정이 되지 않아 생각마저 정리되지 않습니다. 정신이 차릴 수 없단 생각이 머리끝까지 차는 순간, 어라..? 왜 나는 바닥에 쓰러져 있는 거죠? 이상하게... 조금.. 차분해진 기분도 들어요. 제정신이 아닌 거 같지만.
--	--

◀ 도입

깜박깜박,

불편한 일상을 보내온 지 3달째가 되는 아침입니다. 한 쪽 눈에는 나의 방이, 한쪽 눈에는 KPC의 방이 보이네요. 뭐, 이제는 익숙합니다. 익숙해야 할 수밖에 없으니깐요. 어지러우니 빨리 한쪽 눈을 가려야겠네요.

언제나 똑같이 일어나 옆에 있는 안대를 착용하고 핸드폰을 켜 주변 소식들을 확인해봅니다. 이번에는 다른 이야기가 있을까, 하고 말이죠.

포털 사이트를 켜자마자, ‘돌연변이, 3달째 다른 변화는 없는가’라는 뉴스 기사가 보입니다.

확인할 경우 다음과 같은 내용을 볼 수 있습니다.

돌연변이, 3달째 다른 변화는 없는가
: 세계적인 문제 해결은 가능한가?

불가사의한 일로 인해서 세계는 기이한 사건이 일어난 지 3달이 지난 지금도 세상의 사람들의 0.01%은 한 쪽 눈이 다른 사람과 뒤바뀌어 일상을 보내고 있습니다. 아직까지도 그 어디에서도 원인을 찾을 수 없는지 아무런 대책을 내세우지 못하고 그들에게 작은 지원만 할 뿐 눈을 돌려주거나 하지 못하고 있습니다.

의학 쪽에서는 눈을 떼 돌려 놓는다는 건 어려우며 돌려놓는다고 해도 그 눈이 다시 보인다는 것은 보장할 수 없다고 합니다.

sns에서는 이들을 ‘돌연변이’라고 부릅니다. 네티즌들은 ‘주변에 있는 오드아이인 사람들은 돌연변이일지도 모른다.’ ‘두 시아가 같이 공존하면 어떨까?’ 등등 신기하다는 반응을 보여주었습니다.

사람들이 신기해하거나 기괴해하거나 중요하지 않습니다. 하필이면 그것이 KPC와 자신이 포함되었다는 게 문제일 뿐이죠.

모든 불편함이 담긴 일은 3달 전, 갑자기 자고 일어나니 눈이 뒤바뀐 것부터 생겼습니다.

소식을 찾아 확인해 **KPC**와 눈이 바뀌었다는 것을 알아내게 되었고, 혹시 모를 일을 대비해 그와 정기적으로 계속 만나기로 했습니다.

오늘은 정기적으로 만나기로 한 날입니다. 약속시간은 1~2시간 정도 남아있으니 빠르게 준비하고 밖으로 나가야겠네요.

[자료조사]를 사용해 핸드폰으로 뉴스 기사를 찾아보던 중 ‘해외에서 돌연변이의 실종사건이 증가하는 중이다’라는 내용을 확인할 수 있습니다.

▶탐사자가 나가려고 할 경우 강제 [관찰] 다이스를 굴리게 해주세요

(성공)- ...? 누군가 나를 지켜본 느낌인데... 주변엔 아무도 없습니다. 찜찜하네요. 그래도 나가야 하지만요.

(실패)- 오늘따라 조금 찜찜한 기분이 드네요. 그렇다고 약속을 취소하진 못하니 이만 나갑니다.

◀ 만남

약속 장소로 나타나자, 자신과 똑같이 안대를 쓰고 있는 **KPC**가 미리 기다리고 있는 게 보입니다. ‘오늘도 여기서 식사나 할까?’하고 말을 거네요. 항상 정기적으로 만날 때마다 식당이나 카페에 들려 서로 알아낸 정보나 의미 없는 이야기들을 하고 다녔습니다. 이번에는 딱히 알아낸 정보도 없으니 아무런 이야기나 하다가 헤어질 거 같습니다.

KPC의 말을 수긍하면 자주 가던 식당으로 이동하게 됩니다.

서로 만나는 거리가 제일 가까운 편에 있던 식당은 이탈리아 전문집이며 가격도 비싸지 않고 맛있는 편입니다. 둘이 가게 안으로 들어가면 가게 점원이 인사를 합니다.

이후 **RP**로 식사를 하며 서로 이야기를 하시면 됩니다. 눈에 대한 정보에 대한 이야기가 아닌 오늘 저녁은 뭘 먹을 거냐, 거의 초면일 경우 취미나 좋아하는 것을 물어본다 등등 다양하게 해도 무관합니다.

▶ **RP** 도중 식당 가게에서 라디오로 어떤 소식이 들려옵니다.

강제 [듣기] 다이스를 굴립니다.

(성공)- ‘요새 돌연변이의 실종사건이 잇따라 이어지고 있습니다. 경찰 측은 동일한 인물의 연쇄적인 납치극일지도 모른다는 의견을 보여주고 있습니다. 특이한 것은 돌연변이가 실종될 때 한쪽만 실종되는 게 아닌 양쪽 모두가 실종된다는 소식입니다.’

(앞전에 돌연변이의 실종 소식을 들었을 경우) 해외뿐만이 아니라 국내에서도 실종사고가 많은가 봅니다.

실종이라니 큰일이네요. 식사를 하던 중 분위기가 조금 차가워진 듯합니다. 하지만 KPC는 별일이 아닐 거라며 넘기자고 하네요. 그래요. 아직 일어난 일도 아니니 조심해야겠네요.

(실패)- ‘요새 돌연변이의 실종사건이 잇따라 이어지고 있습니다. 경찰 측은 동일한 인물의일지도 모른다는 의견을있습니다. 특이한 것은 돌연변이가실종되는 게 아닌소식입니다.’

(앞전에 돌연변이의 실종 소식을 들었을 경우) 해외뿐만이 아니라 국내에서도 실종사고가 많은가 봅니다.

실종이라니 큰일이네요. 식사를 하던 중 분위기가 조금 차가워진 듯합니다. 하지만 KPC는 별일이 아닐 거라며 넘기자고 하네요. 그래요. 아직 일어난 일도 아니니 조심해야겠네요.

식사가 끝나면 헤어지거나 다른 곳으로 갈 수 있습니다. 이때 무조건 KPC가 먼저 나가게 해주세요. 잠시 화장실을 간다던가 먼저 돌아가 보겠다던가 조건을 붙여도 좋습니다.

▶ KPC가 먼저 나가면 탐사자는 계산을 하던가 KPC를 기다릴 수 있습니다.

(기다린다고 할 경우)- 시간이 상당히 지났는데... KPC가 오지 않습니다. 어째서인지 연락도 안 받는 거 같습니다.

(KPC가 집으로 떠난 후)- 이제 탐사자도 집으로 돌아가기 위해 나갈 준비를 합니다.
...그런데 왜 이리 불안한가요?

자신의 눈을 가려 KPC가 어디에 있나 확인할 경우, KPC가 뛰어다니는지 주변이 빠르게 변하는 게 보입니다. 보이는 풍경은... 여기서 멀지 않은 골목입니다. 왜 골목에 있는 걸까요..? KPC가 집으로 가는 길이랑 정반대인데.. 이쪽으로 갈 일은 정말로 없을 텐데요.

밖으로 나가 골목으로 갈 경우, |튼기|로 무언가 급하게 움직이는 소리가 안쪽에서 들립니다. 알 수 없는 불안감이 가득 차옵니다.

▶소리가 난 곳으로 다가갈 경우 강제 |행운| 다이스를 굴립니다.

(성공)- 소리가 난 곳으로 가던 순간, 불길한 느낌에 소리가 난 곳으로 커브길이 있어 잘 보이지 않는 곳에서 몰래 그곳을 쳐다봅니다.

그곳에서 보이는 건... KPC가 여러 사람에게 둘러싸여 당황하고 있습니다. 이후 그를 강제로 제압하고 입을 틀어막고 재빠르게 빠져나갑니다. 탐사자가 말릴 틈도 없이 말이에요.

쫓아가보려고 해도 그들이 어디로 갔는지 보이지 않습니다.

(실패)- 소리가 난 곳으로 다가가자, 그곳에서 보이는 건... **KPC**가 여러 사람에게 둘러싸여 당황하고 있습니다. 그들은 탐사자를 보더니 스텐건을 꺼내 **KPC**에게 사용해 기절시킨 후 다가온 탐사자를 강하게 밀어버립니다. [건강] 판정에 실패할 경우 **[HP-1]**

쫓아가보려고 해도 그들이 어디로 갔는지 보이지 않습니다.

주변을 아무리 찾아봤지만 **KPC**는커녕 그를 납치한 사람들조차 보이지 않습니다. 경찰에 신고해야 할까요...?

▶신고하러 간다.

경찰서로 가 아까 있었던 일에 대해 이야기를 꺼내면 경찰이 탐사자를 쳐다보더니 ‘혹시 눈이 뒤바뀐 분이신가요?’ 하고 물어봅니다. 그렇다고 이야기하면 경찰은 잠시 짧게 혀를 치더니 ‘또 실종사건이네...’하고 작게 중얼거립니다. 이것에 대해 물어보면 경찰은 돌연변이라고 불리는 사람들이 계속하여 실종되고 있다고 합니다. 그리고 이렇게 신고가 오는 사람은 탐사자 같은 똑같은 돌연변이들이라고 말하네요. 우선 최대한 찾아보겠다고 말합니다.

[선택]이나 [말재주]를 사용하면 경찰에게 조금 더 정보를 들을 수 있습니다.
‘가끔은... 아주 가끔은 실종 신고를 하다가 돌아온 사람들도 있다고 합니다. 대부분 상태는 나빠 보이긴 하지만요.’

▶그냥 집으로 돌아간다.

(경찰에 신고한 이후도 이쪽으로 이어집니다.)

더 이상 할 수 있는 게 없네요. 더 돌아다니는 것은 시간 낭비일 것입니다. 탐사자는 이만 자신의 집으로 돌아옵니다. 돌아가 문을 열기 전, 어라? 누군가 문 앞에 편지 하나를 붙여놓고 간 게 보입니다. 누가 보낸지는 써져 있지 않지만 받는 이에는 탐사자의 이름이 적혀있습니다.

편지 안에 들어있는 편지의 내용을 읽어보면 다음과 같습니다.

안녕하세요. 탐사자님.
KPC님은 저희 쪽에서 잠시 모셔놓고 있습니다. 혹 **KPC**님을 찾고 싶으시다면 저희가 **P.S**에 써둔 주소로 오시면 됩니다. 가는 길이 어렵다 싶으실까 탐사자님의 저택에서 이곳까지 가는 법을 자세히 써두었습니다.

되도록이면 와 주셨으면 좋겠습니다. **KPC**님을 잃거나 탐사자님의 원래 눈을 잃기 싫으시다면 말입니다.

참고로 저희는 이 사건의 증상을 되돌리는 방법도 알고 있습니다.

기한은 내일 아침까지입니다.

경찰에 신고한다거나 할 경우 이는 없던 일로 처리해 평생 KPC님을 찾지 못하던가 당신의 눈을 잃게 되겠습니다.

아래 작게 P.S라고 쓰여있는 곳에 주소와 매우 자세하게 그곳으로 가는 곳이 적혀있습니다.

어떻게 할까요? 이것을 믿고 가야 할까요?

[지능]을 사용하면 이것은 도와준다는 의미보다는 협박에 가까우며 탐사자의 정보를 잘 알고 있는 듯한 느낌이 듭니다.

▶가지 않을 경우 → [ED5]

▶가는 경우

믿음직하지 않지만 가봐야 할 거 같습니다. 이걸...정중하게 쓰여있지만 아무리 봐도 협박문이니깐요. KPC는 잘 있는 것인지 잘 모르겠습니다. 혹시 몰라 자신의 눈을 가리고 주변을 둘러보니 어느 하얀 공간만 보일 뿐 다른 건 보이지 않습니다. KPC는... 어디에 갇혀있는 게 확실합니다.

탐사자는 KPC를 찾기 위해서 써진 주소가 있는 곳으로 향합니다. 사고 난 뒤 갈 경우 [SAN+1D2]

KP 정보 : 이후 진짜 KPC를 만나기 전까지 탐사자가 자신의 눈이 아닌 KPC 눈으로 시야를 확보할 때마다 하얀 공간만 보입니다. 탐사자는 계속 안대를 착용한 상태입니다.

☐ 폐건물

주소가 써진 곳은 원래 살던 곳에서 좀 멀리 떨어진 폐건물들이 모여있는 곳이었습니다. 사업을 한다던 사람이 망해서 이렇게 방치된 지 5년이 지난 곳이라고 하던 게 기억나네요. 폐건물은 역시 주소를 입력해도 뜨지 않아 오는 방법을 자세히 써 둔 듯합니다.

조금 더 걸어가자 편지지에 쓰인 내용 주소가 적힌 건물을 발견했습니다. 건물은 폐건물답게 낡아 있으며 문은 불투명인 상태로 닫혀 있습니다.

[관찰]로 문을 자세히 볼 경우 뒤쪽에 뭔가... 기계같이 섬세하고 기술이 있지 않으면 쓰기 어려운 재질들이 살짝 보입니다.

문을 열기 위해 손을 대는 순간, 탐사자는 순간적으로 머리 뒤로 찌릿거리는 충격과 함께 공격을 받은 걸까? 정도도 생각하지 못할 정도로 빠르게 그 자리에서 기절하게 됩니다.

‘ ???

눈을 뜨니 하얀 방이 펼쳐져 있습니다. 하얀 문, 하얀 벽, 하얀 바닥, 하얀 스피커.... 그리고 어라? 옆에 KPC가 보입니다. 무언가 실험복 같은 걸 입고 있네요. 탐사자를 보더니 KPC는 작게 안심하는 듯 걱정했다는 말과 함께 여기서 나가야 한다고 말을 전합니다.

[심리학]을 사용하면 이상하게 KPC는 겁이 질려 흥분한 상태인 걸 알 수 있습니다. 겨우겨우 감추고 있다는 느낌이 듭니다. 이때 [심리학(어려움)] 성공하면 KPC가 자신을 마치 모르는 사람처럼 보고 있다는 걸 느낄 수 있습니다.

KP 정보 : 샤덴프로이데 단체에서 만든 첫 번째 클론입니다. 하지만 KPC와 비슷한 점이라곤 외형과 목소리뿐입니다. 인공적인 물질들로 만들어져 있어 만질 시 촉감에 아주 큰 이질감이 듭니다. 또한 거의 모든 기억이 없고(자신의 이름 같은 간단한 신상정보만 압니다.) 매우 불안정하게 만들어졌기에 SAN 치가 거의 0에 가까운 상태입니다. 불안정하기에 삶에 집착하고 심각하게 겁에 질려있습니다. 단체에서 나가는 방법이 있다는 사실을 들어 이것에 집착합니다. 이 클론은 무조건 죽습니다.

참고로 소지품은 전부 사라진 상태입니다.

여기를 나가야 한다면, KPC는 뭔가 알고 있는 걸까요? 말을 걸어보려고 다가가거나 이야기를 시도할 경우, 스피커에서 잡음이 들리더니 한 사람의 목소리가 들립니다.

“탐사자님 안녕하십니까? 저희의 제안에 응해주신 점 매우 감사하게 느끼고 있습니다.”

“많이 놀라셨을지도 모르겠습니다. 하지만 저희의 제안을 조금 더 들어주실 수 있으십니까?”

“걱정 마십시오. 원하는 결과를 저희도 얻으면 여러분을 해친다거나 하지 않을 겁니다.”

“이것은”

“작은 검사일 뿐입니다. 계속 움직여주세요.”

스피커에서 울리는 감정 없는 목소리에 탐사자는 이 상황이 무엇인지 생각해보지만, 도저히 이해할 수 없습니다. 아까는 분명 폐건물이었는데.. 이 이질적인 공간은 어디인가요?

[SAN1/1D3]

스피커에 소리가 들린 내내 KPC는 어째서인지 바닥에 엎드려 머리를 부여잡고 덜덜 떨고 있습니다. 평소와 너무나도 다른 모습입니다. 이곳에서 무슨 일이 있었냐고 물어보면 ‘무서워... 싫어... 나가게 해줘...’ 등등 말이 통하지 않는 듯합니다.

만약 KPC의 피부나 머리카락 등등 신체를 만질 경우, 탐사자는 갑자기 불쾌한 느낌에 손을 무의식적으로 떼고 맙니다. 이상합니다. KPC는... 사람...? 사람일까요? 만져지는 촉감은... 전혀 사람이 아닌 알 수 없는 것입니다. [SAN 1 /1D4]

대인 기능이나 **RP**를 통해서 **KPC**를 진정시킬 수 있습니다. **KPC**는 진정하면 그제서야 당신에게 말을 겁니다. 이곳에 어떻게든 나가야 한다면서요.

Q. KPC의 몸/머리카락의 상태가 이상하다

A. 그럴 리가 절대 없다. 절대 그럴 리 없다 나를 의심하지 마

Q. 이곳은 어디인가?

A. (대답하지 않는다.) →대인 기능(+RP 그 외 다이스) 성공한 경우 무언가를 검사하는 장소. 그 이상은 모른다.

Q. 나가는 방법은 아는가?

A. 그건 잘 모르겠지만 나가는 방법은 있다.

나머지 대답에서 동문서답을 하던가 대답하지 않습니다.

▶일정 **RP**를 했다 싶음 강제 **|지능|** 다이스를 굴립니다

(성공)- **KPC**.... 수상한 게 하나 두 개도 아니긴 하지만.. 어째서 자신의 이름이나 최소한의 아는 정보를 전혀 모를 수가 있죠? 자신에 대해서도 아는 게 정말 없어 보입니다.

(실패)- **KPC**의 수상한 점이 보이긴 하나 그게 무엇인지는 모르겠습니다.

KPC는 말 도중도중 계속 밖으로 나가자는 말을 섞어 계속 말하고 있습니다. 아니, 나가는 것에 집착하는 거 같습니다. 너무나도 이상합니다. **KPC**가 마치 아닌 거 같습니다. 그렇다고 두고 나갈 수도 없는 거 같은데... 어떻게 할까요?

KP 정보 : 데리고 나간다고 선언하던가 두고 간다고 선언해도 상관없는 부분입니다. 이 클론은 무조건 죽으니깐요.

▶ **KPC**를 두고 간다.

‘제발 나를 두고 가지 말아줘!’

KPC는 겁에 질린 듯 덜덜 떨며 탐사자를 잡습니다. 잡혀있는 느낌이 이상합니다.

울렁거립니다. 사람이 아닌 거 같습니다. 달고 싶지 않다는 생각에 탐사자는 결국 **KPC**를 밀어내고 밖으로 나갑니다. 나가 밖을 돌아보면, 문이 이미 닫혀 있습니다. **KPC**가 닫은 걸까... 생각이 드는 도중,

방 안에서 찢어질 듯한 비명소리가 들립니다. 한 번에 짧고 굵은 비명소리가 들리던 방은 갑자기 조용해지더니 이내 아무 소리도 들리지 않습니다.[**SAN 0 /1D2**]

문을 열려고 할 경우, 아예 잠겨서 열리지 않는 걸 알 수 있었습니다. **|근력|** 판정은 무조건 실패합니다.

문에 **|듣기|**를 사용하면 두세 명이 움직이는 소리가 들립니다. 어떻게 들어간 거죠? [**SAN 0 /1**]

▶ KPC를 데리고 간다.

두고 가는 건 역시나 불안합니다. 이상하고... 이질적이지만 그를 데려가기로 합니다.
KPC의 표정에서 열게 웃는 게 보였지만... 그것도 꺼림칙합니다.

밖으로 나오자, 똑같이 하얀 풍경일 뿐입니다. 아니 주변이 전부 하얗게 보입니다. 연막이 가득한 듯 주변이 아예 보이지 않습니다. 잠시 돌아다니지 않고 가만히 몇 분간 있자 연막은 사라지고 통로가 보입니다. ...그런데 옆에 있던 KPC가 연막과 함께 흩어진 듯 사라져 있습니다. 어디로 갔나 주변을 둘러보면 중,

통로 위에 달려있던 스피커에서 찢어질 듯한 비명소리가 들립니다. 한 번에 짧고 굵은 비명소리가 들리더니 갑자기 똑, 소리와 함께 아무 소리도 들리지 않습니다.[SAN 0 /1D2]

문을 열려고 할 경우, 아예 잠겨서 열리지 않는 걸 알 수 있었습니다. |근력| 판정은 무조건 실패합니다

KPC는.... 어떻게 된 걸까요. 딱히 생각하고 싶지 않습니다. 아무 일도 없어야죠. 작은 검사라고 했잖아요? 탐사자는 잠시 KPC의 상태를 뒤로하고 통로에서 움직여보기로 합니다.

◀ 통로



통로

통로에는 탐사자가 나온 방을 제외하고 3개의 방이 보입니다. 각각 팻말에는 | 검사실 1 | | 검사실 2 | | 검사실 3 | 이라고 쓰여 있습니다.

■ 검사실 1

| 검사실 1 | 이라고 적혀있는 문을 열고 들어가면 모두 하얀색이긴 하나 책장과 책상, 서랍장이 보입니다. 건너편에는 키패드가 달린 문이 있습니다.

▶ 책장

책장은 수많은 책이 꽂혀있습니다. 그런데 전부 하얀색이네요. 책들마저 전부 하얗게 되어있을 수 있나 의문이 듭니다. 대부분 책의 제목들은 사람의 심리, 혹은 뇌, 육체에 관한 이야기뿐입니다. |자료조사|를 사용하면 눈길이 가는 책 세 권을 발견할 수 있습니다.

차례대로 '인체의 복제', '연구결과', '링크되어있는 눈'이라고 써져 있습니다.

인체의 복제

복제를 한다는 것은 상당한 기술력을 요하는 것이며, 그것만큼의 대가도 필요한 것이다. 생명체의 요소가 더 많을 경우 익숙하고 평범하게 보일 수 있으나 요소가 적고 다른 재질을 사용하면 이질적이고 끔찍한 느낌이 나게 된다.

KP 정보 : 처음 만난 KPC가 클론이라는 것을 알 수 있는 부분입니다. |지능|을 사용해 전에 만났던 KPC의 상태에 대해 설명해도 좋습니다.

연구결과

수많은 흑백 사진이 놓여있습니다. 한 사람을 여러 방향으로 찍은 사진이 나열되어있습니다.

1p

평범한 사람입니다.

2p

한쪽 눈이 파열되어 있습니다.

3P

왼쪽 팔이 절단되어 있습니다.

4P

하체가 없습니다.

5P

머리만 남아있습니다.

6p

하얀 풍경만 가득 찍혀 있습니다.

역겹고 끔찍한 사진입니다. 이것이 한 사람의 내용이 아닌 여러 사람의 자료가 모여 두껍게 변해 있는 게 섬뜩합니다. **[SAN 1 /1D3]**

그리고 보니... 이 사진에서 나온 사람들의 대부분이 오드아이인 걸 확인할 수 있었습니다. 설마...라는 생각이 드네요.

링크되어있는 눈

링크되어있는 눈은 대중에서는 눈이 뒤바뀌어있다고 알려져 있는 내용이다.
한쪽이 죽지 않는 한 상대의 시선을 볼 수 있는 눈이 안 보이는 일은 일어나지 않는다.
상대가 안대를 쓰거나 눈을 가려도 보인다. 다만, 실명된 눈은 원래부터 보이지 않는다.

이렇게 신체를 훼손 시키지 않고 온전하게 바꿔두는 건 ‘그들’의 능력이다.
그들의 기술을 배운 우리들이라면 그것들이 없어도 뭐든 돌려놓을 수 있다.

▶ 책상

책상 위에는 한 종이가 놓여있습니다.

간단한 실험
_____ 검사

이유 : 행복, 고통, 즐거움, 슬픔

▶ 서랍장

열리지 않습니다. 잠겨있다가 보다는.. 용접한 느낌이네요.

▶ 문

문에는 키패드가 걸려있고 열리지 않습니다. 패스워드를 풀어야 할 텐데... 그 어디에도 힌트도 보이지 않는 거 같네요.

I 검사실 2

| 검사실 2 | 이라고 적혀있는 문을 열고 들어가면 매우 진한 소독약의 향이 나 반사적으로 코를 막게 됩니다. 이곳은 그 어떠한 것도 없이 손잡이가 달려있는 정사각형의 벽에 붙은 공간이 보입니다. |교육|을 사용하면 생긴 것은 다르지만 영안실에서 보던 냉장고와 비슷하다고 느껴집니다.

손잡이를 잡고 열어보니, 안에는 의수를 입은 사람 형체를 한 끈적거리는 것이 놓여있습니다. 놀랍게도 얼굴이 있고 매우 고통스러워 보이는 표정을 짓고 있네요. 그리고 두 눈 중... 한 쪽 눈이 없습니다. 깊게 파여있고 죽은 지 얼마 안 되었는지 꿈틀대는 게 보입니다. [SAN 1D2 /1D6]

남아있는 한 쪽 눈은 (탐사자의 눈 색)을 띠고 있습니다. |지능|을 사용하면 아까 전에 본 KPC와 아주 조금은 비슷하다는 걸 알 수 있었습니다.

탐사자가 | 검사실 1 |을 들린 후 KPC쪽의 눈으로 확인할 경우, 여전히 하얀 공간이 보입니다. ...이건 가짜인듯합니다.

| 검사실 3 | 에서 KPC를 데리고 이곳에 올 경우, KPC는 그것을 보다가 비명을 지르며 밖으로 나갑니다. 그를 찾아 나서보지만 어디에도 보이지 않고, | 검사실 1 |에 있던 키패드가 걸린 문이 열려 있습니다.

I 검사실 3

| 검사실 3 | 이라고 적혀있는 문을 열고 들어가면 구석에 의자 하나만 놓여있고 아무것도 없는 게 펼쳐집니다. 아, 그 의자 위에 **KPC**가 책을 보고 앉아있는 것을 제외한다면 말이죠? 말을 걸면 당신을 의아하게 쳐다보기만 합니다.

KP 정보 : 샤덴프로이데 단체에서 만든 두 번째 클론입니다. **KPC**가 탐사자를 만나기 전까지의 기억을 가지고 있습니다. 만약 탐사자가 소꿉친구거나 가족일 경우 탐사자를 제외한 다른 기억을 가지고 있습니다. 인공적인 물질이 조금 섞여있어 만질 시 촉감에 미묘한 이질감이 듭니다. 마찬가지로 여전히 불안정하게 만들어져 **SAN**치가 거의 원래 **KPC**의 1/3 정도 입니다. 충격만 받아도 바로 광기가 와 미쳐버립니다. 단체에게서 키패드의 비밀번호를 들었기에 클론을 통해 다른 곳으로 향할 수 있습니다. 이 클론은 무조건 죽습니다.

‘너는 누구야?’

하고 책을 덮더니 그저 의자에서 앉아있습니다.

Q. 내가 누군지 모르는가?

A. 모른다. 처음 보는 얼굴인데 한쪽 눈은 나랑 비슷한 게 신기하다.

Q. 키패드에 대해 아는 게 있나 / 옆방에 시체는 무엇인가?

A. 키패드의 비밀번호는 알고 있다. / 시체라니...불길한 소리 마라.

Q. 나가는 방법은 아는가?

A. 나가는 방법이 있나? 그런 건 잘 모르겠다. 다른 사람들이 이 방에 자기를 두었다.

Q. 다른 사람?

A. 연구원 복장을 입은 여러 명이 여기에 자신을 두었다. 그것 말고는 아는 사실은 없다.

KP 정보 : 위 정보 외에 질문이 모호할 경우 모른다던가 아는 사실이 적다고 말해도 괜찮습니다. **KPC**는 대부분 아무런 정보를 모릅니다.

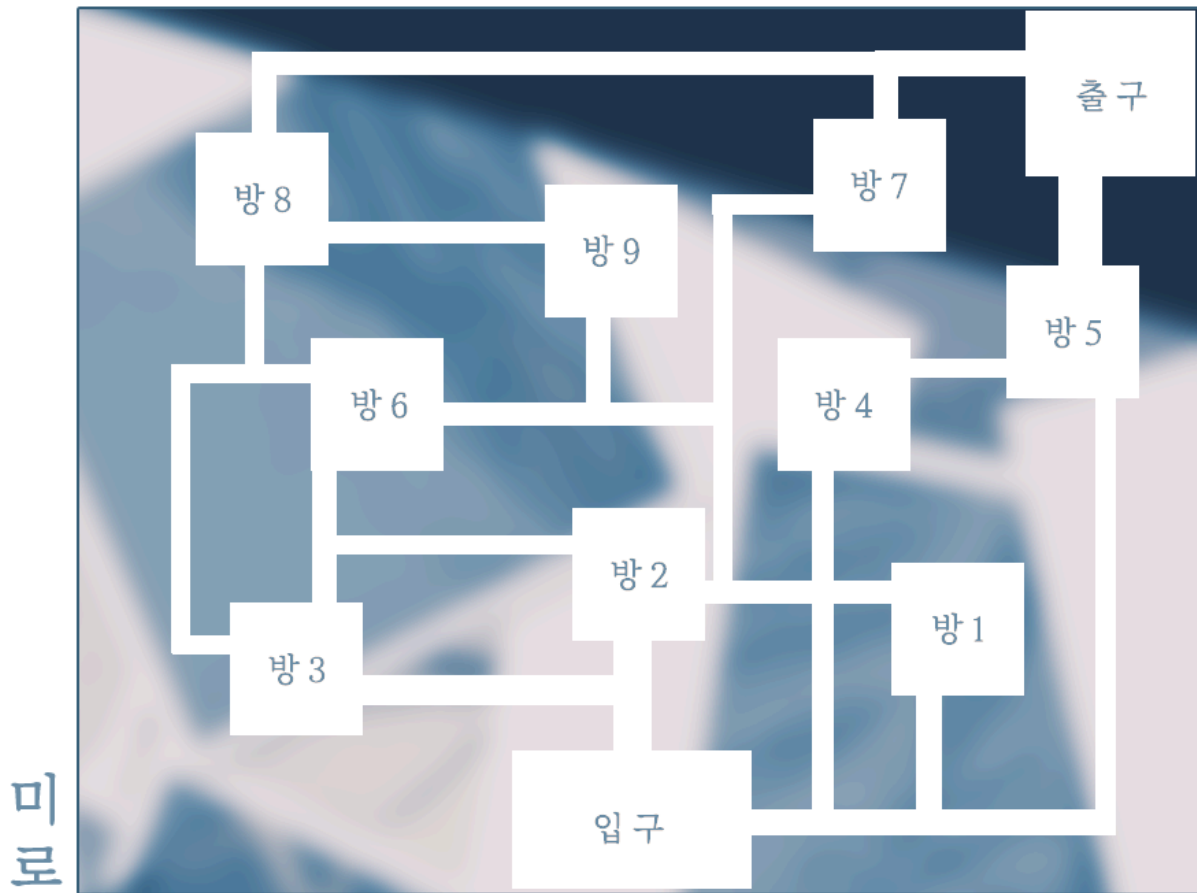
만약 **KPC**의 피부나 머리카락 등등 신체를 만질 경우, 탐사자는 미묘하게 이상한 느낌이 드는 것 같단 생각이 듭니다. 사람 같기는 하나... 조금은 아닌 거 같습니다.

|심리학|을 사용하면 불안정해 보인다는 느낌이 듭니다.

나가려고 할 경우 **KPC**는 옆으로 따라다닙니다.

KP 정보 : 비밀번호만 받고 두고가는 경우에도 두 번째 클론은 죽게됩니다.

◀ 미로



[검사실 1]에 달린 문을 열고 나가면 형체를 알아보기 힘들 정도로 녹아있는 사람이 보입니다. 팔과 다리는 있는 걸까요...? 아니, 그것 말고도 몸의 형태는 남아있는 게 없어 보입니다. 유일하게 멀쩡한 한 쪽 눈만 위를 부라리고 보고 있습니다. **[SAN 1 /1D5]**

KPC를 이곳에 데리고 왔을 경우 시체를 보고 덜덜 떨더니, 작게 비명을 지르며 탐사자가 잡기도 전, 앞으로 뛰쳐나갑니다. 따라가보려고 해도 어느 순간 사라져 있어 찾기가 어려워 보입니다. 길을 보니... 미로 같단 생각이 드네요.

[관찰] 혹은 시체를 뒤져볼 경우 시체의 옆에 한 종이가 있는 게 보입니다. 꺼내 확인해볼 경우 지도인 것을 알 수 있습니다. 미로 같은 곳이네요. 아래 작게 쪽지도 붙어있습니다.

쪽지 내용은 다음과 같습니다.

참 거짓을 구별하는 방법은
자신의 눈을 감고 상대의 눈을 쳐다보면 된다.

앞이 보이지 않음 상대는 죽은 것일 거고
앞에 상대가 있는데도 눈으로 보이지 않는다면
그것은 가짜일 것이다.

▶뒤통을 본다 OR [관찰] 사용한다
'3번에는 당신이 아는 사람이 있습니다'

눈을 감고 확인할 경우, 하얀 공간만 보입니다.

방은 총 9개가 있는 거 같으며 벽에 손을 짚고 움직이면 길을 잃진 않을 거 같아 보입니다.

I 방 1

문을 열고 들어가면 서로 마주 보고 있는 의자 위에 두 사람이 묶여있습니다. 묶여있는 사람을 확인해보면 살아있는 것 같지는 않습니다. 묶여있어 겨우 앉아있는 정도 같네요. 양쪽 눈은 서로 교체한 듯 한쪽 눈 색들이 다릅니다. 그리고... 왜 이리 인공적인 느낌이 들까요?

시체들을 만질 경우, 처음 보았던 KPC와 비슷한 느낌이 듭니다. 익숙해지려고 노력해보아도 전혀 익숙해지지 않는 기괴한 촉감이 듭니다. [SAN 1 /1D3]

[관찰]로 의자를 살펴보면 접힌 작은 종이들이 바닥에 숨겨있듯이 놓여있습니다. 펼쳐볼 경우 전부 같은 단어 하나가 쓰여 있습니다.

Schadenfreude

[지능]으로 이 단어가 독일어로 '짓궂고 고약한 즐거움, 남의 불행을 기뻐하는 마음' 이라는 것을 알아낼 수 있습니다.

I 방 2

문을 열고 들어가면 책장들이 가득 차 있는 공간이 보입니다. 서고일까요? 하얀 책장과 책들, 그 외에는 그 어떠한 것들이 보이지 않습니다. 색이 있는 거라곤... 탐사자뿐인 거 같네요.

책을 꺼내보려는 경우, 이상하게 책들이 책장에 붙어 떨어지지 않습니다. [자료조사 혹은 관찰]을 사용해 딱 한 권이 책장에서 떨어지는 것을 확인할 수 있었습니다.

내용은 다음과 같습니다.

그들의 능력은 현대의 과학으로는 해낼 수 없는 것들을 만들어낸다.
눈을 뒤바꾸던가, 뇌를 따로 꺼내 살아있는 상태로 보존한다던가 클론을 만들어낸다던가.
이들의 기술을 사람이 습득한다는 것은 제정신이 아닐 것이다.

I 방 3

문을 열고 들어가면... 병실 같아 보이는 곳입니다. 6개의 침대와 커튼이 놓여있네요. 전부 하나같이 침대엔 커튼이 쳐져 있습니다. 딱 한 곳에만 인영이 비치 보이네요.

인영이 보이는 곳에 있는 커튼을 칠 경우, 안에는 환자복을 입은 KPC가 침대에 기대 누워있는 게 보입니다. 탐사자 쪽을 눈을 깜박이며 쳐다보네요. ‘안녕. 탐사자.’하고 작게 말도 걸어주고요.

KP 정보 : 샤덴프로이데 단체에서 만든 세 번째 클론입니다. KPC가 탐사자를 만나 최소한의 정보만 있는 수준입니다.(이름, 나이, 성격 정도) 초면일 경우 처음 1달간의 기억만 가진 편입니다. 만약 탐사자가 소꿉친구거나 가족일 경우 탐사자에 대한 최소한의 정보만 가지고 있습니다.인공적인 물질이 거의 섞여 있지 않아 만질시 예민한 사람만 촉감에 미묘한 이질감이 드는 게 느껴집니다. 완벽하게 만들어진 게 아니어서 SAN치가 거의 원래 KPC의 ⅔ 정도 입니다. 겉으로는 KPC와 다를 게 없지만 충격에 조금 약합니다. 아는 게 거의 없습니다. 이곳에 대해 아는 것은 어떤 사람들이 와 수상한 걸 침대 아래에 넣고 갔다 뿐입니다. 확인해보지 않은 이유는 직감적으로 볼 경우 큰일날 것이란 생각이 들기 때문입니다.

‘있지 탐사자, 아래에 뭔가 있어.’

KPC는 누운 상태로 아래만 살짝 흘겨봅니다. 평온해 보이는 표정이지만 상당히 신경 쓰이는 부분이었나 봅니다.

탐사자가 확인할 경우 KPC는 잠시 탐사자의 반대 방향으로 고개를 돌립니다. 아래에는 커다란 검정 비닐봉지가 있습니다. 열어보면 전에 보았던, 비명을 지르며 뛰쳐나갔던 KPC의 시체가 들어있습니다. 놀란듯한 표정으로, 한 쪽 눈이 없네요. 부러진 곳도 여러 곳인지 관절이 돌아가버리거나 너덜거리는 것도 보입니다. **[SAN 1 /1D5]**

확인을 끝낼 경우 KPC는 탐사자에게 아래에 무엇이 있냐고 물어봅니다. [심리학]을 사용하면 불안한 듯 시선이 흔들린다는 느낌이 강하게 듭니다.

(답을 해준다.) - KPC는 충격스러운지 평온한 표정이 조금 무너진 듯 일그러진 한 표정을 짓습니다. 거짓말이라면서 현실을 부정하네요. 상당히 불안정해 보입니다.

이때, 비닐봉지에 들어있는 걸 보여주면 침대가 격하게 움직일 정도로 놀라더니 방 밖으로 나가버립니다. 이 경우 나중에 출구에 도달하면 시체로 놓여있는 것을 볼 수 있습니다. **[SAN 0 /1D3]**

(답을 하지 않는다.) - KPC는 ‘그렇구나.’하고 짧게 말합니다. 아마 말을 꺼냈으면 딱히 좋은 반응은 아니었을 겁니다. 이제 이곳에서 나가고 싶다고 이어 말을 겁니다.

Q. 내가 누군지 아는가?

A. 알고 있지만 가벼운 정보만 알고 있다.

Q. 이곳에 대해 아는 게 있는가?

A. 거의 없다.

[관찰]로 KPC의 손목 혹은 발목에 팔찌 /발찌 같은 게 돌려져 있는 게 보입니다.

만약 KPC의 피부나 머리카락 등등 신체를 만질 경우, [관찰(어려움)]으로 탐사자는 미묘하게 이상한 느낌이 드는 것 같단 생각이 듭니다. 아주... 아주 조금 다른 거 같아요.

KPC가 먼저 나가지 않는 한, 나갈 경우 KPC는 옆으로 따라다닙니다.

I 방 4

문을 열고 들어가니 딱 하나의 종이만 바닥에 놓여있습니다. 그것을 제외하곤 보이는 거도 없네요.

종이의 내용은 다음과 같습니다.

8번을 주의.

I 방 5

문을 열고 들어가면... 이곳은 색으로 가득입니다. 그 어디에도 보지 못했던 노란색, 빨간색, 파란색, 초록색... 색이 담긴 사진이 벽과 바닥, 천장에 다닥다닥 엉망인 상태로 붙어있습니다. 전부 몰래 찍은 듯한 사진들입니다. 눈부터 머리카락, 발, 몸통 등등 찍은 부분도 다양합니다. 이 수많은 사람들 대부분이 오드아이인 걸 보아... KPC와 탐사자와 똑같이 눈이 뒤바뀐 사람이었던 걸까요? [SAN 0 /1]

[관찰]을 사용하면 KPC와 탐사자의 사진도 담겨있습니다. 눈코입부터 몸 전체까지 빼곡하게 붙여져 있네요. ...그동안 미행당했던 걸지도 모르겠습니다. [SAN 0 /1D2]

I 방 6

문을 열고 들어가면 텅 비어있는 방에 혈흔으로 크게 글씨를 쓴 자국이 남아있는 게 보입니다. 오래되어서인지 굵으면 지워질 정도입니다.

‘미쳤다. 전부 미쳐있다. 나에게서 오는 고통을 기쁨으로 받아들인다. 저들은 미쳐어!’
‘내 옆에있 는 사람도가짜 야’

I 방 7

문을 열고 들어가면 비교적 평범한 가정집의 부엌이 놓여있습니다. 전부 하얗고, 대부분 텅 비어있다는 점은 평범하진 않지만요. 냉장고와 찬장이 보입니다.

▶ 냉장고

안은 텅 비어있습니다. 전기는 돌아가는지 웅웅 소리가 납니다. [관찰]을 사용하면 누군가 숨겨둔 듯 구석에 세워둔 책 한 권이 보입니다.

꺼내보니 안에 들어있는 종이가 거의 뜯겨있어 짧은 내용만 읽어볼 수 있을 거 같습니다.

읽을 경우 다음과 같습니다.

.....양자택일.....을.... 이런거.....
아무리 생각해도 남보단 내가 소중한 거잖아.
그러니가 나는 어쩔 수 없었어! 어쩔 수 없었다고!
나는 당연한 거야!
나는 당연한 거라고!!!
이 미친 것들 사이에서 정상적으로 생각을 어떻게 해!!!

살고 싶어 엄마 아빠 나 좀 살려줘..... ..

▶ 찬장

찬장은 열리지 않습니다. 원래 떨어지지 않도록 제작된 거 같습니다. 그런데... 유리 너머로 무언가 반짝입니다.

[근력]을 이용해 유리를 깰 수 있습니다. [근력] 성공 후 [행운]에 성공하지 않음 유리엔 손이 베입니다. **[HP-1]**

안에 들어있는 것은 식칼 하나입니다. 예리하게 날이 갈려 자칫하면 손 다치기 쉬워 보이네요.

I 방 8

문을 열고 들어가면 갑자기 문이 닫히더니 ‘철컹’소리와 함께 문이 잠겨버립니다. 이어 위쪽에 달린 스피커로 누군가의 목소리가 들립니다.

“탐사자님, **KPC**님을 죽이실 경우 문을 열어드리겠습니다.”

“이게 싫다면 아니오로 답해주시기 바랍니다.”

▶ **KPC**를 죽인다.

당신을 **KPC**를 죽이기로 했습니다.

당황한 그의 표정을 무시하고 어떻게든 살해해버렸습니다. 우선적으로 나의 생존이 중요하니까요.

“만족스러운 결과였습니다.”

‘철컹’하고 문이 열립니다.

▶ 아니오라고 답한다.

“싱겁네요.”

스피커에선 한 마디를 내뱉더니 다시 ‘철컹’하고 문이 열린 것을 볼 수 있습니다. 대체 뭐 하는 짓인지 모르겠습니다.

KPC에게 [관찰]을 사용하면 **KPC**가 팔찌/발찌가 착용된 곳을 살짝 만지는 것을 볼 수 있습니다. 무슨 일이냐고 물어볼 경우 잠시 따끔거리서 그랬다고 말합니다.

KP 정보 : 이 방에 들어가면 **KPC**가 산다는 선택지가 존재하지 않습니다. **KPC**가 착용되어있는 팔찌/발찌에서 독이 나와 이후 **KPC**는 10분이 지나면 사망합니다. **[SAN 0 /1D3]**

탐사자 혼자 이곳에 왔다면 아무런 반응이 없습니다.

I 방 9

문을 열어보려고 당겨보지만... 열리지 않습니다. 용접된 곳일까요? 문에 달린 창문 너머로 자세히는 보이지 않지만 수많은 무언가가 쌓여 있는 게 보입니다.

I 출구

출구에 다다르면 문 하나가 보입니다. 지문을 인식하는 장치가 하나 옆에 놓여 있으며 위에 달린 스피커를 제외하곤 다른 장치는 보이지 않습니다.

▶ KPC와 함께 오지 않았을 경우

장치에 손가락을 대보자, 락이 풀리는 소리와 함께 문이 열립니다.

KP 정보 : KPC가 출구에서 죽어있을 경우도 문이 열립니다.

▶ KPC와 함께 있을 경우

장치에 손가락을 대어도 아무런 반응이 없습니다. 고장이 난 것인가 보고 있는 중, 스피커에서 한 사람의 목소리가 들립니다.

“반대쪽으로 넘어가고 싶다면 **KPC**님을 포기해주시기 바랍니다.”

“거절하신다고 해도 넘어가실 수 있지만, 이쪽에 있는 **KPC**님의 안전을 보장할 수 없습니다.”

“꼭 죽이라는 말은 아닙니다. 이곳에 두고 출구로 오는 것도 괜찮습니다.”

“믿음이 안 가신다면 한쪽 눈을 가려 다른 눈으로 **KPC**님의 상황을 보시는 건 어떠십니까?”

말을 듣고 자신의 눈을 가려 **KPC**의 눈을 확인해보면 하얗기만 했던 공간에서 하얀 장갑을 낀 누군가가 손을 흔들고 있는 게 보입니다.

“확인해주셔서 감사합니다. 그럼 선택을 해주시기 바랍니다.”

똑, 소리와 함께 더 이상 스피커에선 아무런 소리도 들려오지 않습니다. **KPC**쪽을 보니 당신에게 살짝 물러나 불신의 눈으로 쳐다보고 있습니다. 혹은 겁에 질려 당신에게 달려달라고 할 수도 있겠네요. 모든 건 당신의 선택입니다.

KPC의 성향에 따라 전투 상황이 생길 수 있습니다.

▶ **KPC**를 두고 간다.

당신은 **KPC**를 달래서, 혹은 그와 싸우거나 그 스스로가 포기하여 혼자 지나갈 수 있게 되었습니다. 다시 장치에 손가락을 대니 문이 열립니다. 그와 동시에 스피커에서 퍼지는 기계음이 가득한 박수소리...

기분이 나빠옵니다. 무시하고 싶지만 이 상황에 즐기는 듯한 느낌... 불쾌함을 넘어 기괴함이 느껴집니다.

문을 나가기 전, 무의식적으로 **KPC**가 있는 쪽을 봅니다.
'아, 저쪽은 죽겠구나.' 생각마저 무의식적으로 드네요. **[SAN 0 /1D3]**

▶ **KPC**를 데리고 간다.

저들은 미쳐버린 건가요? 아무리 봐도 두고 가면 죽을 듯한 사람을 포기하라니요. 말도 안 됩니다. 저들이 보여준 것이 거짓일 수도 있는 것이잖아요? 당신은 **KPC**와 함께 가겠다고 하며 거절합니다. 그러자 스피커에선 작은 박수소리가 들리더니... 둔탁하게 무언가 치는 소리가 들리더니 조용해집니다.

다시 장치에 손가락을 대니 문이 열립니다. 그와 동시에 스피커에서 퍼지는 킬킬 웃는 소리...

기분이 나빠옵니다. 무시하고 싶지만 이 상황에 즐기는 듯한 느낌... 불쾌함을 넘어 기괴함이 느껴집니다. **[SAN 0 /1]**

◀ **통로2**

세 번째 **KPC** 클론을 데리고 올 경우 문을 열고 보이는 것은 네 번째 **KPC** 클론의 시체입니다. 머리가 터져 주변은 피가 흠뻑려져 있는 게 끔찍하단 생각을 멈추게 하지 않습니다. **[SAN 1 /1D5]**

뒤에 있는 **KPC**는 자신의 죽은 모습을 보자 심각하게 불안정해 보입니다. 탐사자를 꼭 잡고 놓지 않네요. 아까 말한 대로 정말 **KPC**를 죽인 걸까..? 하고 눈을 확인해보면 하얀 공간이 보입니다. 주변에 누가 있는 듯합니다. 아까 그 말은 장난이었던 걸지도 모르겠네요.

이 죽은 **KPC**는 안타깝네요. 아니, 뭘 해도 한쪽이 죽는 **KPC**가 불쌍할지도요?

죽은 시체 옆 너머 긴 통로 끝에 문 하나가 보입니다.

문을 열고 들어가면 바로 눈앞에 **KPC**가 보입니다. 탐사자의 이름을 부르며 이전에 보았던 그와 다르게 반갑게 다가오네요.

KP 정보 : 샤덴프로이데 단체에서 만든 네 번째 클론입니다. **KPC**와 똑같은 기억을 가지고 있으며 인공적인 물질이 전혀 섞여있지 않아 **KPC**와 거의 동일합니다. 차이는 한쪽 눈이 뒤바뀐 상태로 보이지 않는다는 걸까요.

세 번째 클론을 탐사자가 선택하면 무조건 죽어있습니다.

RP로 대화를 조금 해주세요. 이후 **[지능]**을 사용하면 완벽하게 **KPC**와 비슷하게 생긴 존재라는 것을 알 수 있습니다. 정말 하나의 오차 없이 말이죠.

자신의 눈을 가려 **KPC**의 눈으로 확인해보면 앞에는 자신의 모습이 아닌 하얀 공간만 보입니다. 어라? **KPC**가 아니라는 것일까요?

긴 통로의 끝에는 문 하나가 보입니다.

◀ 마지막

문을 들어가자, 사방에 막힌 정사각형의 하얀 방이 보입니다. 그리고 연구원 한 명과... **KPC**? 연구원에게 팔로 목이 잡혀 있는 **KPC**가 보입니다. 기절한 듯 잠들어있네요. 연구원은 탐사자를 보더니 씩 웃습니다. 당황스럽습니다. 무엇을 하기 위해 이렇게 당당하게 나타난 거고, 이 상황이 어떻게 흘러갈지도 모르겠습니다.

연구원은 그것을 무시하는 듯 말을 이어갑니다.

“탐사자님. 여기까지 오시느라 수고 많으셨습니다.”

연구원에게 질문이 가능합니다.

Q. 당신은 누구인가.

A. 샤덴프로이데라는 단체의 속한 사람 중 하나입니다. 무엇을 하나...도 물어보실 거 같아 덧붙여 이야기합니다. 앞서 말한 단체의 이름 같은 일을 하는 연구원이나 과학자들이라 여러 관찰과 검사를 합니다. 예를 들어서 지금 같은 일 말이죠.

Q. **KPC**에 대해서.

A. 탐사자님은 **KPC**님을 애타게 찾으셨나요? 아니면 죽게 내버려주시고 하셨나요? 뭐 결과는 다 보기는 했지만 찢리시는 게 있으시기 바라며 한 질문입니다. 탐사자님이 보신 것은 전부 저희가 만든 클론들입니다. 당신 옆에 있는 **KPC**님도 클론. 제가 데리고 있는 눈앞에 보이시는 **KPC**님이 진짜입니다. 확신이 안 가신다면 **KPC**님에게 달린 탐사자님의 눈을 찢어드릴까요?

Q. 왜 이런 행동을 하는가?

A. 너무 당연한 것을 물으셔서 잠시 당황했습니다. 뻔하지 않습니까? 당신들의 고통을 지켜보는 것이 즐겁고 행복하기 때문입니다. 당신들도 한 번 정도는 남의 불행에 행복해하신 적이 있으실 겁니다. 저희도 그런 것일 뿐입니다.

Q. 눈에 관하여

A. 눈은 우리 쪽이 바꾼 것이 아닙니다. 이렇게 많은 사람들을 빠르게 바꿀 수 있는 건 미고라는 괴물들이나 할 수 있는 것이지요. 저희는 그 기술을 알아 여러분들에게 되돌아갈 수 있는 기회를 드린 것입니다. 고통을 내밀어 저희에게 행복을 얻게 한다면 당신들의 눈도 가볍게 돌려드리지요. 거짓말 같으신가요? 하지만 정말로 대가를 내밀고 나간 분들도 계신답니다. 너무 가혹하게 하니 미쳐버린 경우도 많지만요.

몇 가지의 질문에 답해주던 연구원은 말을 멈추더니 탐사자를 보며 씩 웃으며 다시 말을 이어갑니다.

“저희가 드린 재미있는 작은 검사들은 어떠셨습니까? 고통스러우셨습니까? 아니면 즐거우셨습니까?”

“저희는 즐거웠답니다. 그러니까 이번은 작은 검사가 아닌 큰 검사를 하나 들어가 볼까요?”

“그쪽에 있는 클론 상태인 **KPC**님과 여기 잡혀계신 **KPC**님 중 누구를 선택하실 겁니까?”
“어느 한쪽을 선택하시면 반대쪽은 죽게 될 겁니다. 아, 꼭 탐사자님이 스스로 죽이실 필요 없이 저희 측이 도와드릴 수 있으니 힘드시다면 말만 해주세요. 이런 거까지 넘겨버리니까 다들 미쳐서 제정신이 아닌 경우가 많더라고요. 재미있지만 질렸습니다. 미친 사람도 한 두번 봐야 재미있는거 아닙니까?”

“참고로 옆에 계신 클론을 선택하시면 아쉽지만 탐사자님은 한쪽 눈을 잃게 되겠죠. 시신경은 탐사자님이 가지고 계시니 고통은 같이 감수하셔야 할지도 모르겠네요.

“뭐 이제 더 말하지 않겠습니다. **10**분을 드리겠습니다. 어느 쪽도 선택하지 못한다면 둘 다 필요 없으신 것이겠죠.”

“혹시 덤비신다던가 그런 행동은 무의미하다는 거 아실 거라 믿습니다.”

자, 탐사자. 당신에게 선택지가 주어졌습니다.
이곳에서 수많은 사람들이 선택했듯이 당신도 선택을 해야 해요.

월 해도 놀아나는 상태이지만, 당신은 어느 쪽을 선택할까요?

KP 정보 : 클론은 **KPC**의 성향에 맞게 조절해주세요. 클론은 **KPC**가 가진 생존 욕구가 있으며 아주 비슷합니다. 전투가 일어날 듯하면 전투에 돌입되게 두셔도 좋습니다. 이때는 연구원은 흥미롭게 쳐다보며 시간을 준다고 합니다.

클론인 **KPC**를 죽인 경우, 관계가 어떠든 최소한 **3달** 내내 계속 만난 사람과 비슷한 사람을 스스로 죽인 것에 대한 이성 판정을 합니다. **[SAN 1 / 1D6]**

◀ 엔딩 분기

한 번이라도 고민하고 클론인 KPC를 포기한다. → **[ED 1]**

클론인 KPC를 고민 없이 포기한다. → **[ED 2]**

KPC를 포기한다. → **[ED 3]**

연구원을 공격한다. 혹은 자살한다. → **[ED 4]**

폐건물이 있는 장소로 가지 않는다. → **[ED 5]**

클론인 KPC와의 전투에서 진다. → **[ED 6]**

선택하지 못한다. → **[ED 7]**

탐사자의 이성이 0이 되었다 → **[ED 8]**

KP 정보 : 한 번이라도 고민한다의 기준은 '탐사자가 별도의 고민 없이 바로 클론인 KPC를 죽이거나 포기한다'입니다. (혹은 KP의 재량에 맡깁니다.)

● 엔딩

ED1. Schaden? Freude!

어쩔 수 없는 일입니다. 옆에 있는 **KPC**가 아무리 애절함을 가지고 있더라도, 이것이 어찌면 하나의 생명을 죽이는 것이라고 해도... 어쩔 수 없잖아요? 전부터 계속 죽이고 온 거잖아요? 그것도 내 의지도 아닌 것으로, 남들이 강제로 선택지를 떠넘겨 마치 내가 잘못된 듯.

진짜는 저쪽이 데리고 있는 **KPC**입니다. 그래야만 합니다. 이 상황은 어쩔 수 없는 것이잖아요.

그쵸? 그렇다고 말해주기 바라쵸? 아니라고요? 그래요. 아닐 수도 있겠네요.

연구원은 작게 웃음을 터트리더니 당신에게 말을 겁니다.

“이쪽을 선택하신 거군요.”

“당신을 보고 이기적이다던가 자기밖에 모른다고는 하지 않겠습니다. 애초에 저희가 일으킨 일 때문에 극단적인 상황에 놓인 것이니까요.”

→탐사자가 **KPC**를 죽이지 않은 경우 이어지는 부분입니다.

“그러면 한 쪽을 처리해야겠네요.”

탕!

후드득... 무언가 쏟아지는 소리와 함께 덜썩하고 넘어지는 소리가 들립니다. 클론인 **KPC**가 반향할 시간도, 탐사자가 그것을 말할 시간도 전혀 없을 만큼 빠르게 일어난 상황이었습니다. 쳐다보지 않아도 상황은 뻔하죠. 아 저 사람 알고 보니 총을 들고 있었네요.

[SAN 1 /1D4]

연구원은 클론인 **KPC**의 시체를 보다 그가 잡고 있는 **KPC**를 바라봅니다. 웃는 것인지 딱히 생각이 없이 쳐다보는 것인지 알 수 없는 표정을 지으며 탐사자에게 **KPC**를 넘겨줍니다.

“저희의 행복을 위해 고통을 보여주신 점 감사합니다. 큰 검사도 끝이 났으니 두 분은 돌아가셔도 좋습니다. 눈도 원래 상태로 고쳐 드리고 저택까지 보내드리죠.”

“그럼 이만 안녕히 가십시오.”

터벅터벅, 뒤에서 수많은 사람들이 걸어오는 소리가 들려옵니다. 그리고 어깨에 수많은 손들이 얹어 무게가 느껴지는 꺼림칙한 그 순간, 의식이 끊어집니다.

...

눈을 뜨니, 익숙한 천장이 보입니다. 아... 여긴 내 집이었죠. 그런데 전과 다르게 시아가 두 개가 아닙니다. 오로지 하나의 시아만이 보입니다. 꿈인가 싶어 눈을 여러 번 꿈벅이지만, 현실입니다. 벌떡 일어나 거울 앞으로 가보니 양 눈 색이... 타인의 색이 없는 오로지 나의 눈 색뿐입니다.

그럼 그때의 일은 정말 그들이 들어준 걸까요? 갑작스럽게 정상으로 돌아오니 전부 꿈만 같았습니다. 딱 거울 아래에 놓인 편지를 발견하기 전까지만요.

편지 안에는 동그란 보석이 달린 장신구 하나와 이런 내용이 담겨 있었거든요.

“탐사자님. 눈은 제대로 잘 받으셨습니까? **KPC**님은 따로 그분의 저택으로 모셨습니다. 저희와 있었던 일은 경찰이나 뒷세계에 맡겨본다고 해도 무용지물일 겁니다. 말해봤자 당신의 손해일 뿐입니다. 당분간은 즐겁게 해주신 점 감사드리며, 나중에 또 만나길 바랍니다.”

다 읽고 나니, 처음부터 끝까지 제정신인 적이 없는 미치광이들의 내용들에 기분 나빠 자신도 모르게 편지를 찢어버립니다.

이제 전부 끝이 난 것일 겁니다.

이때 있었던 일은 없던 것처럼 잊고 일상을 지내야 하겠죠.

그들과 다시 만날 일이 없기를 바라며.

[보상]

KPC 생환 [1D12]

탐사자 생환 [1D12]

되돌아온 눈 때문에 불편함 감소! [1D6]

동그란 (탐사자의 눈 색을 닮은) 보석이 달린 장신구 : 가지고 있을 경우 이성이 5점 오르지만 한 세션에서 5만큼 잃게 되면 장기 광기에 걸리게 됩니다.

KP 정보 : 그들이 원하는 것을 보여준 탐사자의 고통과 괴로움으로 원래 일상을 되찾을 수 있었습니다. **KPC**는 납치되었다는 것 외엔 아무런 기억을 해내지 못하겠지만 딱히 진상을 알 필요가 있을까요? 언젠간 그들이 탐사자와 **KPC**에게 다시 다가올 수도 있겠지만 지금이 아니라는 것에 만족하며, 일상을 계속 보내봅시다. 트루 엔딩입니다.

ED2. Freude? Schaden!

고민할 필요가 있나요? 내 옆에 있는 건 어차피 가짜예요. 가짜라고요. 저것이 없다면 다 끝나는 것입니다. 눈도 돌려받고, 집으로 돌아갈 수 있다고요. 가짜가 뭐가 중요하나요? 그쵸? 진짜가 눈앞에 있는데!

원래 사람은 이기적인 것이예요. 그럴쵸? 어쩔 수 없는 거죠. 그런 거예요.

연구원은 비틀린 웃음으로 당신을 쳐다보더니 말을 겁니다.

“한 곳 차이도 없이 단호하게 선택하시네요. 어느 면으론 싱겁다고도 해야 할까요.”

“당신을 보고 이기적이었다던가 자기밖에 모른다고는 하지 않겠습니다. 애초에 저희가 일으킨 일 때문에 극단적인 상황에 놓인 것이니까요.”

→탐사자가 KPC를 죽이지 않은 경우 이어지는 부분입니다.

“그러면 한 쪽을 처리해야겠네요.”

탕!

후드득... 무언가 쏟아지는 소리와 함께 털썩하고 넘어지는 소리가 들립니다. 클론인 KPC가 반향할 시간도, 탐사자가 그것을 말할 시간도 전혀 없을 만큼 빠르게 일어난 상황이었습니다. 쳐다보지 않아도 상황은 뻔하죠. 아 저 사람 알고 보니 총을 들고 있었네요.

[SAN 1 /1D4]

연구원은 클론인 KPC의 시체를 보다 그가 잡고 있는 KPC를 바라봅니다. 웃는 것인지 딱히 생각이 없이 쳐다보는 것인지 알 수 없는 표정을 지으며 탐사자에게 KPC를 넘겨줍니다.

“저희의 행복을 위해 고통을 보여주신 점 감사합니다. 하지만... 큰 검사를 보시는 과정에서 큰 마이너스가 생겨버렸습니다. 저희는 당신의 고통을 보고 싶었던 건데 고통은커녕... 너무 빠르게 선택하신 거 아닙니까? 이분과 사이가 어떠신지는 모르지만 매정한 수준이군요.”

“그래도 반쯤은 마음에 들었으니, 집으로는 보내드리겠습니다. 눈은... 알아서 힘내시기 바랍니다. 나중에 저희가 갑자기 맘에 들어 고쳐드릴지도 모르지요?”

“그럼 이만 안녕히 가십시오.”

터벅터벅, 뒤에서 수많은 사람들이 걸어오는 소리가 들려옵니다. 그리고 어깨에 수많은 손들이 얹어 무게가 느껴지는 꺼림칙한 그 순간, 의식이 끊어집니다.

...

눈을 뜨니, 익숙한 천장이 보입니다. 아... 여긴 내 집이었죠. 여전히 전과 똑같이 두 개의 시아가 펼쳐지네요. 몸도 피곤하지 않고 멀쩡한 걸 보아 ‘아... 정말 거지 같은 꿈을 꾸었어. ‘이런 생각이 들지 않나요?

일어나자마자 이불 위, 눈앞에 놓인 편지를 발견하기 전까진 말이에요.

편지 안에는 이런 내용이 담겨 있었거든요.

“탐사자님. 집은 잘 도착하셨습니까? **KPC**님은 따로 그분의 저택으로 모셨습니다. 저희와 있었던 일은 경찰이나 뒷세계에 맡겨본다고 해도 무용지물일 겁니다. 말해봤자 당신의 손해일 뿐입니다. 당분간은 즐겁게 해주신 점 감사드리며, 나중에 눈 관련으로 조만간 또 만나길 바랍니다.”

찌익, 자신도 모르게 편지를 갈기갈기 찢어버립니다. 이 미치광이들은 남의 고통이 뭐가 좋다고 계속 이러는 거죠?

아직도 일은 끝나지 않은 거 같습니다.

하지만 이때 있었던 일은 없던 것처럼 잊고 일상을 지내야 하겠죠.

그들과 다시 만날 일이 정말로 없기를 바라며.

[보상]

KPC 생환 [1D6]

탐사자 생환 [1D6]

KP 정보 : 그들이 원하는 만큼의 고통과 괴로움을 보여주지 못한 탐사자에게 실망한 그들은 탐사자와 **KPC**를 원래 일상을 돌려보내 주었지만 눈은 되돌려주지 않았습니다. **KPC**는 납치되었다는 것 외엔 아무런 기억을 해내지 못하겠지만 전과 다를 게 없는 것이 보아 꿈이라고 여길 겁니다. 언젠간 그들이 탐사자와 **KPC**에게 다시 다가올 수도 있겠지만 우선은 아무 일도 없으니 불안감에 빠져 일상을 계속 보냅니다.

ED3. Nervensäge

어느 쪽을 선택하라니요. 지금 옆에 살아움직이는 사람을 포기하라고요? 그것을 용납할 수 없습니다. 그래요. 차라리 이쪽이 나을지도 몰라요. 저들이 들고 있는 **KPC**가 시체인지, 아님 가짜인지는 알 수 없는 것이잖아요? 판단이 점점 흐려집니다.

왜 이런 고통에 나를 몰아 넣은거죠? 이런 선택을 강요하는 저들의 잘못입니다. 그 어느 것도 믿기 어려우며 저들이 사기를 치는 것일지도 몰라요.

네, 이것은 어쩔 수 없는 일이니까요.

연구원은 의외인 표정으로 당신을 쳐다보더니 말을 겁니다.

“정말요? 제가 말한 대로 그쪽은 진짜가 아닙니다. 저희를 못 믿는 거라면 안타깝겠지만 선택은 이쪽으로 하셨으니 알겠습니다.”

“의외네요. 이것도 하나의 고통일까요? 새로움 때문인지 흥미롭네요.”

“그러면 한 쪽을 처리해야겠네요.”

탕!

눈앞에서 보인 **KPC**의 머리가... 붉게 물들었습니다. 자세히 보니 저 사람.. 총을 들고 있네요. **KPC**의 잠들어있는 그의 모습은 어디에도 고통은 보이지 않았습니다. 하지만... 무언가 울렁이는 느낌이 듭니다. **[SAN 1 /1D4]**

연구원은 **KPC**의 시체를 보다 클론인 **KPC**를 바라봅니다. 웃는 것인지 딱히 생각이 없이 쳐다보는 것인지 알 수 없는 표정을 지으며 말을 이어갑니다.

“원래라면 돌려드리지 않고 끝을 냈을 텐데 흥미로움을 주셔서 계획을 변경했습니다. 눈도 원래 상태로 고쳐 드리고 저택까지 보내드리죠. 다만 실제의 **KPC**님이 죽어버리셨으니 저쪽의 **KPC**님은 한 쪽 눈은 실명 상태이시겠군요.”

“뭐... 그럼 이만 안녕히 가십시오.”

터벅터벅, 뒤에서 수많은 사람들이 걸어오는 소리가 들려옵니다. 그리고 어깨에 수많은 손들이 얹어 무게가 느껴지는 꺼림칙한 그 순간, 의식이 끊어집니다.

...

눈을 뜨니, 익숙한 천장이 보입니다. 아... 여긴 내 집이었죠. 그런데 전과 다르게 시아가 두 개가 아닙니다. 오로지 하나의 시아만이 보입니다. 꿈인가 싶어 눈을 여러 번 꿈벅이지만, 현실입니다. 벌떡 일어나 거울 앞으로 가보니 양 눈 색이... 타인의 색이 없는 오로지 나의 눈 색뿐입니다.

그럼 그때의 일은 정말 그들이 들어준 걸까요? 갑작스럽게 정상으로 돌아오니 전부 꿈만 같았습니다. 딱 거울 아래에 놓인 편지를 발견하기 전까지만요.

편지 안에는 이런 내용이 담겨 있었거든요.

“탐사자님. 눈은 제대로 잘 받으셨습니까? 클론인 **KPC**님은 따로 그분의 저택으로 모셨습니다. 아, 참고로 **KPC**님은 한쪽 눈이 보이지 않으실거립니다. 저희와 있었던 일은 경찰이나 뒷세계에 맡겨본다고 해도 무용지물일 겁니다. 말해봤자 당신의 손해일 뿐입니다. 당분간은 즐겁게 해주신 점 감사드리며, 나중에 또 만나길 바랍니다.”

다 읽고 나니, 처음부터 끝까지 제정신인 적이 없는 미치광이들의 내용들에 기분 나빠 자신도 모르게 편지를 찢어버립니다. 클론이라니... 진짜 살아있던 **KPC**가 죽은 것처럼 이야기하는 것이 기분이 나쁩니다.

이제 전부 끝이 난 것일 겁니다.

이때 있었던 일은 없던 것처럼 잊고 새로운 사람?과 일상을 지내야 하겠죠. 그들과 다시 만날 일이 없기를 바라며.

누군가 당신을 신경 쓰이게 할 정도로 떠오르긴 하겠지만 말이에요.

[보상]

KPC 생환 [1D6]

탐사자 생환 [1D6]

되돌아온 눈 때문에 불편함 감소! [1D3]

KP 정보 : 의외의 결과로 인해 탐사자와 클론인 **KPC**는 살아남을 수 있었습니다. 비록 진짜 **KPC**는 죽어버렸지만 그와 아주 똑같은 클론 **KPC**가 살아있으니 된 거 아닐까요? 클론인 **KPC**는 모든 것을 기억하고 탐사자인 당신에게 친절하겠지만 어딘가 다른 느낌이 들 것입니다. 하지만 일상을 되찾았으니 불길한 편지 내용도 잊고 평범하게 지내봅시다.

ED4.Ende!

당신이 그 행동을 하기 위해 움직이는 순간, 온몸에서 힘이 풀려옵니다. 서 있을 수가 없어 털썩, 하고 쓰러지고 마네요.

“비상용으로 챙긴 것인데 유용하게 쓰이네요.”

눈을 겨우 떠 연구원을 바라보니 동물들을 제압할 때 쓰이는 마취총이 보입니다. 저걸로 사람을 쏜 건가요? 사람이라던가 그런 것으로 보지 않는 눈빛으로, 당신의 눈을 쳐다보는 게 망막을 통해 비쳐 보이네요.

“좋은 선택이 아니셨습니다. 이런 위험한 행동을 하시는 건 저희 측이 원하는 것도 아니고 오히려 흥미만 떨어지지 않습니까?”

“그러니까 잠 좀 자고 일어나시고서 다시 생각해보시기 바랍니다. 이번 일이 얼마나 잘못된 선택한 것이라는 것을.”

터벅터벅, 뒤에서 수많은 사람들이 걸어오는 소리가 들려옵니다. 그리고 어깨에 수많은 손들이 얹어 무게가 느껴지는 꺼림칙한 그 순간, 졸음을 참지 못하고 눈을 감습니다.

...아

그나마 남아있는 의식이 당신에게 말해줍니다.

절대로, 끝은 볼 수 있겠지만

그 끝이 편하게 끝나지 않을 것이며

끝이라고 죽음이 아닐 수 있는 더 처참한 꼴일 수도.

여러 후회와 미련을 되씹어보다

기억은 저 너머 사라집니다.

[보상]

KPC 로스트?
탐사자 로스트?

KP 정보 : 딱히 원하던 걸 보여주지 않았다는 이유로 그들은 당신을 여러 가지로 검사라는 실험을 하기로 합니다. 실질적으로는 양쪽 다 로스트입니다.

ED5.Echo! Echo!

당신은 누군지 모르는 편지의 내용을 무시하고 일상을 보내기로 했습니다. 이런 말도 안 되는 내용에 놀아나는 게 말이 되나요? 말도 안 되지요. 편지를 쓰레기통에 버리고 집에서 해야 할 일을 하다 시간이 늦은 것을 보고 이만 잠을 청하기로 합니다.

...따끔.

따끔거리는 통증에 눈을 뜹니다. 어디가 이렇게 따끔한 거죠? 그러니까.. 지금은 KPC의 눈... 그러니까 원래 있었던 내 눈 쪽이 따끔거립니다. 처음에는 바늘로 찌르는 느낌이었으나 갈수록 연필로 찌르는 느낌... 망치로 내리치는 느낌... 칼로 후벼파는 느낌.. 참을 수 없는 고통이 끊어지지 않고 찾아옵니다.

비명을 지릅니다. 너무나도 고통스러워 비명을 지르고 맙니다. 소리를 듣고 현관문을 두드리는 사람들을 신경 쓸 수 없을 정도로, 온몸이 뒤집어질 듯한 고통에 소리를 지릅니다. 그리고 울리는 메아리 소리...

당신이 비명을 멈추게 된 것은 시신경이 끊긴 듯 아무런 감각이 느껴지지 않게 된 순간부터일 겁니다. 그런데... 한쪽 눈.. KPC의 눈이 아예 보이지 않습니다. 무슨 일이 일어난 걸까요? KPC에게 연락을 걸어봐도 받지 않고 있습니다.

현관문 밖에서 들리는 사람들의 목소리와 쿵쿵 거리는 소리, 주변에 울려 퍼지는 메아리 소리... 환청일지도 모르는 메아리 소리...

나의 비명소리,
그의 비명소리

[보상]
KPC 로스트
탐사자 생존

KP 정보 : 탐사자가 오지 않는 것을 확인한 단체는 KPC를 죽이고 다른 사람들을 찾으러 갈 것입니다. 다행인 건 탐사자에게 이들 관심이 가지지 않았다는 걸까요?

ED6. Karussell

어떻게 된 일일까요?

클론이라고 해도 KPC는 똑같아서 이길 수 없었던 걸까요?

아니면... 기적이라도 일어난 걸까요?

그가 진심으로 덤빈 덕에 탐사자는 맥도 못 추고 바닥으로 쓰러지고 맙니다. 숨이 쉬기 어려워지며 하얀 이 공간도 갑자기 빙글빙글 돌며 붉게 물드는 거 같습니다.

여러 사람들이 뛰어오는 소리가 들립니다. 하지만 누구인지 확인할 수 없었습니다. 확인할 정도로 기운은 없었으니까요.

사람은 죽기 전 귀가 제일 오랫동안 들린다고 하죠? 그래서인지 그들이 하는 말이 들려옵니다.

“이게 무슨 일이야? 원하는 것도 못 보고 끝났잖아?”

“이거 어떻게 해야 할까요 폐기할까?”

“폐기까지는 아깝고... 어차피 똑같이 만들면 되는 거잖아? 다시 만들고 시작하자.”

“확실히 찾는 것도 귀찮으니 그런 식이 괜찮을 거 같네요.”

“야, 빨리 저 시체로 만들거나 하자.”

[보상]

KPC 생존?

탐사자 생존?

KP 정보 : 원하는 것을 얻지 못한 그들은 새로 시작하기로 결정합니다. 당신은 새로 태어나며 똑같은 일을 겪겠죠.

ED7. Reue

“탐사자님. 시간이 다 지나버렸습니다. 상당히 고민되는 내용이었던 걸까요? 아니면 선택을 하지 않으셨던 겁니까?”

연구원은 당신을 비죽이며 쳐다봅니다. 그의 시선에서 느껴집니다. 당신을 향한 조롱을 보낸다는 것이 말이죠.

“전부 필요 없으셨던 것이라고 생각하고 이만 검사의 끝을 내도록 하겠습니다.”

말이 끝나자, 여러 사람들이 들어오는 소리와 함께 눈에 큰 고통이 찾아옵니다. 앞에 있는 연구원은 **KPC**에게 있는 당신의 눈을 칼로 찍어내리고 있습니다. 쉬지 않고 계속 계속 계속...

살이 날카로운 것이 찢리는 소리, 나의 것이 아닌 다른 사람의 비명소리, 나의 비명소리... 혼잡한 사이에서도 이곳에 있는 같은 복장을 입은 사람들은 당신을 보며 웃고 있습니다. 그것도 즐거움이 가득한 얼굴로 당신의 불행이 너무나도 행복한 것처럼.

참을 수 없는 고통에서 역겨움이 올라옵니다.
이들은 미치광이야! 이들은 미치광이야! 이들은 미치광이들뿐이야!!
울렁이는 속과 시아, 여러 가지 복잡한 심정이 당신의 온몸을 뒤집어 놓더니...

번쩍하고 정신이 들었습니다. 하얀 공간입니다. 창문이 있어 바깥이 보이고, 다친 사람들이 보이는 하얀 공간, 네. 병원입니다.

주변을 둘러보면 의사가 다가와 당신에게 몇 가지 사실을 알려줍니다. 길거리에 혼을 잃은 것처럼 쓰러져 있어 구조를 받았으며 한 쪽눈은 안타깝지만 실명 상태라고요. **KPC**에 대해 물어도 누구인지 모르는 거 같네요.

아이러니합니다.
그 때 선택을 빠르게 했으면 달라졌을까요.
아니면 이 상황이 일어나지 않게 그곳에 가지 않았으면 된 것일까요.
KPC는 어디로 간 것일까요.
나는 이제 안전한 걸까요.

전부, 전부 모르겠습니다.
끝없는 후회만이 듭니다.

[보상]
KPC 로스트
탐사자 생환 **[SAN 1D3]**

탐사자는 **1D10**주간 시선 공포증에 시달리게 됩니다.

ED8. Er ist verrückt.

아,
겨우겨우 잡고 있었던 얇은 실같은 이성이 똑하고 끊어져버립니다. 억눌려져 있던 감정들이 전부 바깥으로 방출됩니다. 공포라던가 분노라던가 절망이라던가...

모든 감정이 바깥으로 나가버리면 속은 어떻게 될까요? 그래요. 텅 비어버리죠. 방금전까지 엄청 울거나 화내거나 좌절하지 않았나요? 지금은 이리 평온한데 말이에요.
평온? 평온한건가? 그런가요?

모든것이 무의미해졌습니다. 여기에서 나가는 것도, KPC를 되찾는 것도, 심지어 숨쉬는 것마저.

감정이 정리되자, 감각도 전부 정리되는 듯 합니다. 둔한 감각들은 탐사자에게 정보를 전해줍니다. 누군가가 왔다고. 그들이 수군거리는 게 들려옵니다.

“아 뭐야 미쳤는데요? 그러니까 데려올때 정신 좀 건강한 쪽을 먼저 데려오는 게 나을 거 같다고 했잖아요?”

“이정도면 괜찮을거라 생각했지.”

“실험체 아깝게시리... 폐기해야하잖아요. 치우는건 제가 안 해요.”

“죽지도 않았는데 아깝네...”

뭐라는 건가요? 앞에 둔 사람을 마치 물건처럼 말하네요.

원래라면 반박한다던가 최소한의 반응을 했을텐데...
이제는 상관없겠네요.

더 이상 당신은 제대로된 사고를 할 수 없을테니까요.

[보상]

KPC 로스트

탐사자 로스트

◀ 후기

작명 센스가 좋지 않아서 처음엔... 정말 조잡한 제목을 쓰고 그랬는데 이 시나리오와 어울리는 단어를 발견해 이름을 붙이게 되었습니다. 처음부터 끝까지 찜찜한 기분이 들게 작성했는데 제대로 나왔을까 잘 모르겠네요.

처음에 구상했을때는 그냥 서로 눈이 뒤바뀌어 색상이 달라지면 재미있지 않을까..? 에서 시작했습니다. 눈을 통해 KPC를 찾아간다..! 식으로 생각을 했는데 쓰다보니 내용이 많이 달라졌습니다.

제 시나리오를 플레이 해주시고 관심 가져주시는 점 매우 감사합니다!

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