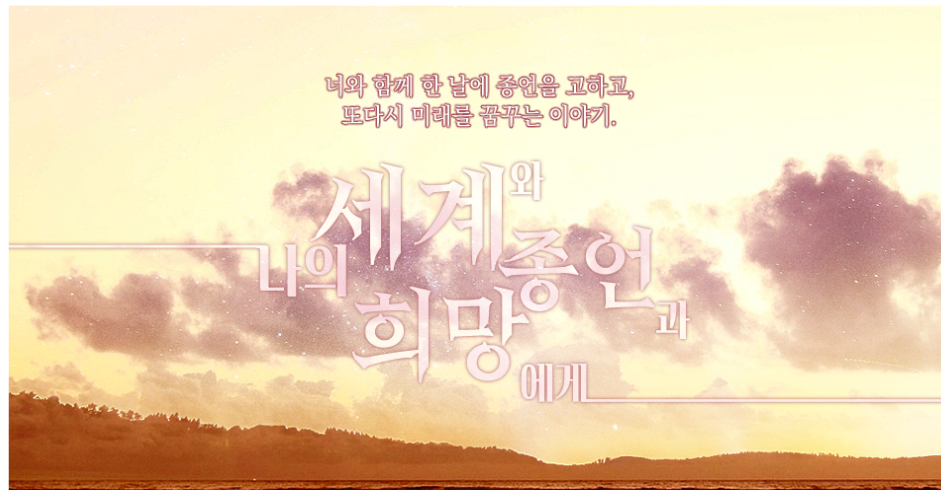


본 문서는 드라코니언 및 주식회사 KADOKAWA가 권리를 보유하는 UNSUNG DUET의 라이선스를 도서출판 초여명이
받아 만든 언성 듀엣 한국어판의 2차 창작물입니다.

(C)Fuyu Takizato / Draconian

(C)KADOKAWA

(C)도서출판 초여명



UNSUNG DUET FAN SCENARIO

W. 야박한 소시지

언성 듀엣 | 4챕터

플레이타임 : OR 기준 3시간

시프터 작성 : 드래곤, 바인더와 서사가 형성된 시프터.

바인더 작성 : 수명이 얼마 남지 않은 드래곤 이외의 종족, 시프터와 서사가 형성된 바인더,
프래그먼트 2개가 변이된 상태로 시작합니다. 룰북 114-115p를 참고하여 프래그먼트 두개를
변이시킵니다.

추천하는 관계 : 영혼이 이어진 계약을 나눈 관계

이계 발생 원인 : 이별을 수용하지 못하는 마음



-본 시나리오에는 애프터 토크에서 라이더(바인더)가 확정적으로 사망합니다.

-시나리오의 분위기가 다소 무거운 편입니다.

- 시나리오의 개변은 자유로우나, 개변된 시나리오를 배포하지 말아주세요.
- 공개된 장소에서 시나리오의 전문과 진상을 게시하는 것을 금지합니다.
- 룰북없는 마스터링을 금지합니다.
- 본 시나리오는 타로카드 앤솔로지 합작에 수록되는 시나리오입니다.
- 월드세팅 <[Dragonson of Promise](#)>를 사용합니다. 월드세팅에 따라 시나리오 본문에서 시프터가 드래곤, 바인더는 라이더로 서술됩니다.
- 첫 언성듀엣 시나리오입니다.
- 테스트 플레이를 거치지 않았습니다.

시나리오 개요

나는 네 손을 잡고, 너는 내 손을 잡고.
나누었던 계약에 따라 함께 세계를 여행했던 시간이
이제 곧 끝날 거라는 게 실감나지 않아.

힘든 날도 있었고, 좋았던 날도 있었고,
너에게 화도 냈고, 함께 웃고 울기도 했지.

그런 우리 앞에 다가온 이별에
내가 어떻게 흔들리지 않을 수 있어?

너없이 괜찮을까?
앞으로도 무언가를 이뤄나갈 수 있을까?
네가 없는 세계에서 내가 기쁨과 즐거움과 행복을 느낄 수 있을까?

대답해줘,
함께 해온 시간들이, 앞으로 너없이 살아갈 날들이
값진 것이라고, 의미가 있는 것들이라고

내게 말해줘.

아주 먼 미래에,우리는 다시 만날 수 있을거라고.

네가 그렇다고 한다면 너 없는 세계에서
어떻게든 살아볼테니까.

아래로 시나리오의 전말이 이어집니다.
열람에 주의해주세요.

전말

XXI. The World (세계)

가장 긍정적인 메이저 아르카나 중 하나. 세계는 성공과 완성, 부활을 상징한다.

운명의 수레바퀴에서 온, 복음서의 네 전도사들의 상징인 네 창조물들에 둘러싸여 춤을 추는 이는 바보(0. The fool)이기도 하다. 초라한 모습으로 시작한 그는 몸과 마음을 바쳐 세계를 여행하고 이제 원래 카드인 0으로 다시 태어나려고 한다.

"내가 없는 세계에서조차 너는 잘할거야."

드래곤과 라이더, 두사람은 10년에 가까운 시간동안 가까이에서 함께 배우고, 보고, 듣고 자랐으며 그보다 훨씬 많은 시간동안 세계와 서로를 지켜왔습니다. 계약을 통해서 말이죠.

무엇을 보고, 무엇을 느꼈나요?

무엇을 듣고, 무엇을 겪었나요?

곁에 있는 게 당연해진 우리는 어느덧, 이별을 앞두고 있습니다.

라이더의 수명이 얼마 남았지 않았거든요.

우리는 많은 것을 함께 보았습니다.

또, 많은 것을 함께 공유했죠.

많은 것을 함께 들었고, 그렇게 많은 경험을 했습니다.

몸과 마음, 영혼이 이어진 우리는 세상을 한바퀴 돌아 이곳에 도달했고, 훌쩍 다가온 이별의 시간 앞에서 준비해야만 합니다.

라이더인 계약자의 수명에 비해 훨씬 오래 살아갈 드래곤, 당신이 겪는 첫번째 이별을요.

언젠가 다시 만날 수 있겠죠?
그래요, 이게 끝은 아니에요.
분명 다시 만날 수 있을 거예요.

드래곤인 당신은, 계약자인 라이더를 보낼 준비가 되었나요?

이것은 어떤 이별에 관한 이야기입니다.

0. 너와 함께한 세계.

이계심도:4

상황

반쯤 닫혀있는 커튼 사이로 따스한 햇살이 내리쬐는 방 안, 드래곤은 잠이 든 라이더를 내려다보고 있습니다. 요즘 부쩍 잠들어있는 시간이 많죠, 아무래도 우리의 끝이 조금 더 가까이 다가온 모양이에요. 드래곤, 당신이라면 성큼 다가온 그 이별을, 죽음의 향기를 맡을 수 있겠네요.
그래요, 파트너인 라이더에게는 현재 죽음의 그림자가 드리워져 있습니다. 드래곤인 당신의 심정이 어떠하든, 우리에게 이별이 찾아오겠죠.
그런 생각을 하고 있으면 눈을 감고있던 라이더가 천천히 눈꺼풀을 들어올리겠네요.
드래곤, 당신은 눈을 뜬 파트너인 라이더에게 어떤 말을 가장 먼저 건네나요?

판정

이 챕터는 판정이 없습니다. 충분한 롤플레이를 즐기셨다면 다음 챕터로 이동합니다.

롤플레이 지침

수명이 다해가는 라이더와 그 곁을 지키는 드래곤에 대한 심리가 드러나게 롤플레이를 한다면 좋을 것 같습니다. 누워있는 라이더는 거의 몸을 움직일 수 없으니 곁을 지키는 드래곤이 챙겨줄 수밖에 없겠죠.

두 사람은 아카데미를 졸업하고도 아주 오랜 기간 합을 맞춰온 관계이며, 현재는 라이더의 요양을 위해 조용한 숲속에 오두막을 세워 터전을 잡았습니다.

결말

라이더의 부탁을 들어주기 위해 드래곤이 몸을 일으키거나, 드래곤이 라이더의 손을 잡고 눈을 마주 보며 이야기 하는 등 평소와 다름없는 행동을 하다가 돌연 두통과 함께 두 사람의 눈 앞이 점멸합니다. 익숙한 감각이겠네요.

1. 네가 함께했던 세계.

이계심도:5

상황

두 사람은 같은 공간에서 점멸했던 시야가 돌아오는 것을 느낍니다. 한동안 이계는 오지 않을 줄 알았는데, 어쩐지 묘한 기분이 들 수도 있겠어요.

시야에 담기는 파트너의 모습은 지금과 많이 다를지도 모르겠습니다. 그야, 우리가 이런 모습이었던 건 몇 십 년도 지난 일인걸요.

라이더의 눈에 들어오는 풍경은 한없이 높은 푸른 하늘, 그리운 향수를 불러 일으키는 그 언젠가의 페이라 아카데미의 교정입니다.

라이더의 옆에는 드래곤이 미간을 찌푸린 채 그 교정을 들여다보고 있겠네요.

손을 잡으면

두 사람이 손을 잡으면 풍경이 바뀝니다. 이곳저곳에서 피어오르는 연기, 무너져내린 학원의 건물, 피를 흘리며 쓰러져있는 아이들과 선생님, 그리고 무너진 건물 위에 올라앉아 있는 거뿔거뿔하고 거대한 무언가의 형상.

두 사람의 기억 속에서는 분명 일어나지 않은 일이기예, 이곳이 이계라는 사실을 다시 한 번 깨닫게 되겠죠.

판정

아카데미를 벗어난다.

난이도:5

두 사람 모두, 그 ‘검은 형상’을 인지하면 이내 미동하지 않던 것이 천천히 몸을 일으키더니 샛노란 눈으로 드래곤과 라이더를 응시하기 시작합니다. 이내 그 ‘검은 형상’이 숨을 크게 들이쉬면 주변의 공기가 바뀌겠네요. 아무래도 좋은 일이 일어날 것 같지는 않습니다. 벗어나는 게 좋지 않겠어요?

둘 다 성공

그 오랜 시간, 함께 해온 두 사람에게는 큰 힘을 들일 필요가 없을만큼 쉬운 일입니다. 무사히 아카데미를 벗어나 뒤를 돌아보면, 그것은 다시 무너져내린 건물 잔해에 따리를 틀듯 몸을 웅크리겠네요.

롤플레이로 넘어갑니다.

한쪽만 성공

그 오랜 시간, 함께 해왔지만 최근 들어 이계로 끌려온 일이 없었기 때문일까요, 도망치는 데에는 성공했고 두사람은 끝내 안전한 곳에 도착합니다. 하지만 그 ‘검은 형상’이 뺨은 숨결에 닿은 것인지 실패한 쪽의 신체에 기이한 변이가 일어납니다.

실패한 쪽의 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이표:환상화”의 결과로 변이시킵니다.

그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

둘 다 실패

두 사람의 호흡이 전갈지 않다는 것을 깨닫는 때는 그 ‘검은 형상’이 뺨은 숨결에 닿아 두 사람 모두의 신체에 기이한 변이가 일어나는 것을 발견한 이후입니다. 그럴 만도 하죠, 우리가 함께 했던 시간은 이제, 과거의 파편이 될테니까요.

두 사람 모두 프래그먼트 박스에서 프래그먼트 하나씩을 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이: 과거의 파편, 지나가버린 시간들”로 변이시킵니다.

그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

롤플레이 지침

무너져내린 아카데미에서 벗어난 후 두 사람은 안전한 곳을 찾아갑니다. 아카데미 근처에 자리잡은 숲이면 몸을 숨기기 적당하겠죠. 그곳에서 숨을 돌리며 첫만남과 아카데미에서 지내던 시절의 이야기를 나눴도 좋겠네요. 파트너의 첫인상이 어땠고, 아카데미에서 함께 지내는 동안 어떤 기분을 느꼈는지, 계약에 성공해서 첫 임무를 나갔을 때 어떤 심정이었는지를 서로 공유하도록 합니다. 그런 일들을 겪으며 어떤 마음을 먹게 되었는지, 어떤 생각을 품게 되었는지 등, 드래곤이 라이더에게 제 마음을 털어놓는 롤플레이를 추천합니다.

결말

적당히 숨을 돌린 것 같으면 이동합니다. 이곳은 이계, 돌아다니다보면 나가는 곳을 찾을 수 있겠죠.

2. 우리가 함께한 세계.

이계심도:6

상황

어디로 가야할까 고민하던 두 사람은 마탐으로 향하기로 합니다. 이 상황에 대한 해결책을 찾기 위해서요. 마탐이라면 분명 도움이 될만한 것들이 남아있을 겁니다. 이곳은 현실 위에 덧씌워진 이계이니깐 말이죠.

새가 지저귀는 소리, 시냇물이 흐르는 소리, 푸른 하늘과 바람에 나뭇잎이 흔들리는 소리. 평화롭습니다. 이곳이 이계라는 사실을 망각할 정도로요.

손을 잡으면

두 사람이 손을 잡으면 들려오던 새소리가 뚝 끊깁니다. 여러분이 발을 디딘 땅은 살아있는 살아있는 것을 찾아보기 힘듭니다. 시든 꽃과 나무가 바람에 흔들리면 일순, 하늘을 새까만 그림자가 뒤덮습니다.

판정

숲에서 탈출한다.

난이도:6

아까 보았던 '검은 형상'입니다. 무사히 도망친 줄 알았더니 그새 따라붙은 모양이에요. 이대로라면 그 숨결에 닿아 돌이킬 수 없는 사태가 일어날 지도 모릅니다. 시들어버린 꽃과 나무와 함께 녹아 내리지 않으려면 이 숲을 탈출해야합니다.

둘 다 성공

몸이 좀 풀렸는지, 숲을 탈출하는 데에 큰 힘이 들지는 않았습니까. 두 사람의 호흡도 이전과 비슷하고, 어째 이곳에 온 뒤로 도망만 치는 기분이 들지만 무사한 걸 위안 삼기로 해요. 롤플레이로 넘어갑니다.

한쪽만 성공

두 사람은 숲을 벗어납니다. 몸은 좀 풀렸으나, 워낙 갑작스러운 사태에 놀랐는지 실패한 쪽의 신체에 '검은 형상'의 숨결이 닿아 기이한 변화가 일어납니다.

실패한 쪽의 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이표:환상화”의 결과로 변이시킵니다.
그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

둘 다 실패

두 사람은 숲을 벗어납니다. 몸이 아직 덜 풀렸나요? 이계가 너무 오랜만인가요? 함께 마주 잡은 이 손에 후회, 망설임 따위가 남은 것인가요?

두 사람 모두 프래그먼트 박스에서 프래그먼트 하나씩을 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이: 과거의 파편, 돌아오지 않을 시간들”로 변이시킵니다.
그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

롤플레이 지침

유독 불안해하는 드래곤, 잡은 손에 힘이 들어가 있다는 것을 파트너인 라이더가 눈치채지 못할 리 없습니다. 무엇을 망설이나요, 무엇을 불안해하나요? 우리가 함께해온 세계는 분명 아름다운 세계가 아니었던가요. 하지만 그것은 우리가 함께였기에 그렇게 보였던 것입니다. 다른 누구도 아닌 서로 이어져있는, 우리이기에 그렇게 보였던 거예요.

라이더는 전해져오는 드래곤의 불안한 감정을 읽습니다. 당장 무어라 말을 해야 좋을지 모르겠지만, 그 불안이, 그 망설임이 이해가 되지 않는 건 아니예요. 하지만 지금은 해야 할 일이 있죠, 이곳은 오래 머무를 곳이 못됩니다.

나아가야죠, 라이더. 당신의 역할은 아직 끝나지 않았으니까요.

결말

두 사람이 다시 마탑으로 향하기 시작하면 다음 챕터로 이동합니다.

3. 네가 없는 세계.

이계심도:7

상황

아카데미에서 마탑까지의 거리는 결코 가깝지 않지만, 이곳은 이계. 세계의 법칙이 뒤틀린 공간이기에 걷기 시작한지 얼마 되지 않았어도 저 멀리 높은 탑이 눈에 들어오기 시작하겠네요. 하늘은 여전히 높습니다. 흘러가는 구름과 잘 닦인 길 위에 두사람이 부지런히 걸음을 옮깁니다.

손을 잡으면

맑은 하늘이 언제 그랬냐는 듯이 어두워집니다. 달도 별도 태양도 없는 하늘, 그저 새까맣게 변해버린 공간을 단 둘이 가로질러서 가면 드디어 마탑에 도착하겠죠.

판정

돌아가기 위한 방법을 찾는다.

난이도:7

두 사람은 마탑 안으로 들어섭니다. 본디 드래곤-라이더 페어와 마탑 소속의 마법사들로 활기를 띠고 있을 1층은 적막에 쌓여있습니다. 계단을 올라 두 사람이 향한 곳은 마탑 3층에 위치한 서고, 우리는 이곳에서 이 공간을 빠져나갈 단서를 찾아야합니다.

둘 다 성공

두 사람은 기이하게 비틀린 공간에서 멀쩡한 책을 찾아냅니다. 롤플레이로 넘어갑니다.

한쪽만 성공

기이하게 비틀린 공간, 일그러진 공간에서 책을 찾다 발을 헛디딘 실패한 쪽의 신체에 기이한 변화가 일어납니다. 하지만 원하는 책을 얻는 데에는 성공합니다.

실패한 쪽의 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이표:상처”의 결과로 변이시킵니다.

그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

둘 다 실패

책을 찾던 두사람은 함께 책을 고르다 정리가 되지 않은 책장의 책이 쏟아져내리는 것을 고스란히 맞고 맙니다. 원하는 책을 얻는 데에는 성공했네요. 하지만 쏟아져내리는 책에 닿은 신체가 기이하게 변화합니다.

두 사람 모두 프래그먼트 박스에서 프래그먼트 하나씩을 골라 “망각”에 체크하고 프래그먼트를 “변이: 과거의 파편, 잊혀져버린 기억들”로 변이시킵니다.

그리고 롤플레이로 넘어갑니다.

롤플레이 지침

두 사람이 찾아낸 책은 '영혼의 계약으로 묶인 이들의 아름다운 이별을 위한 지침서'입니다. 책의 첫 장에는 드래곤과 라이더의 계약이 어떻게 성사될 수 있는지와 계약의 파기에 대해 서술하고 있습니다.

[깊은 유대감을 지닌 자들이 계약을 맺게 되면 그 기반이 되는 감정에 의해 영혼의 결속이 강해진다. 이렇게 강해진 영혼의 계약은 절대 외부에 의해 끊어지지 않으며 오로지 계약 당사자 간의 의사만이 영향을 끼친다.]

[성공적으로 계약이 이루어지면 당사자 간의 영혼에 연결점이 생긴다. 이로 인해 상대의 감정, 몸 상태 등을 알 수 있게 되며 서로가 가진 능력을 공유할 수 있게 된다. 이러한 이점 때문에 이 계약은 여러 방면에서 사용되고 있다.]

책장을 조금 넘기면, 계약의 부작용에 대해 설명하고 있네요.

[다만 이러한 점 때문에 영혼의 계약은 신체와 영혼 모두에게 큰 부하를 일으킨다. 살얼음판을 아무런 준비도 없이 걷는 것과도 같기에 언제나 서로의 상태를 면밀히 체크하고 케어하는 것이 중요하다.]

[만약 이 과정을 무시한다면 계약이 파기되거나 취소되었을 때 당하는 쪽의 신체와 영혼에 상흔이 남는다. 이는 회복되지 않으며 수명에까지 영향을 끼칠 수 있다.]

그리고 마지막으로 이러한 부작용이 일어나지 않게 하기 위한 방법이 서술되어 있습니다.

[자의든, 타의든, 이별은 언젠가 찾아오게 되어있다. 감정까지 공유하는 이 계약의 특성상 상대의 감정에 동화되기 쉬우나 헛갈려서는 안된다. 평소에 많은 이야기를 나누고, 서로를 이해하기 위한 노력을 하자. 무엇보다 이별을 받아들일 때의 마음가짐이 중요하다. 상대를 향한 존중과 배려는 영혼의 상처를 줄이는 역할을 한다.]

결말

책을 모두 읽으면 두사람은 직감합니다. 이 책에 나온 내용이 돌아갈 수 있는 열쇠가 되어줄 것이라고요.

다음 챕터로 이동합니다.

Fin. 너없이 살아갈 세계.

이계심도:8

상황

두 사람은 자리를 옮깁니다. 좀먹힌 세계는 곳곳이 일그러져 원래의 형태를 알아볼 수 없고, 끝을 준비해야하는 두사람의 마음은 심란하기만 합니다. 하지만 괜찮아요, 드래곤은 라이더와 함께 해온 시간보다 더 많은 시간을 살아갈텐데, 그 아득한 시간을 보내는 동안 한번쯤은 스쳐지날 수 있지 않겠어요? 우리는 영혼이 이어졌던, 모든 것을 함께 나누었던 사이니까요. 그러니 이것은 그 시간들을 위한 준비에 불과해요.

손을 잡으면

불안정한 세계가 무너지기 시작합니다. 드래곤을 삼키려 드는 세계가 빠르게 수축합니다. 라이더가 이끄는 손길에 무작정 달려나갑니다.

판정

이계를 빠져나간다.

난이도:8

그렇게 조금씩 이별에 대해 수용하는 마음이 들기 시작하면 저 앞에 출구가 나타납니다. 우리의 이별을 받아들이기로 했다면, 언젠가 다시 만날 날을 위해 살아가기로 마음 먹었다면 파트너를 보내는 일이 그렇게 어려운 일도 아닐거라는, 그런 생각을 하게 되겠죠.

두 사람 모두 성공할 때까지 판정을 반복해서 진행합니다. 이곳의 세계는 비록 무너져가고 있지만 우리는 나아가고 있으며, 함께했던 기억을 소중히 간직한다면 끝이되 끝이 아닌 시작일테니, 그 어떤 것도 두려워 할 이유가 없습니다.

결말

두 사람이 출구를 빠져나오면 오두막으로 돌아옵니다. 라이더는 누워있고, 드래곤은 그 곁을 지키고 있겠죠. 직감적으로 깨닫습니다. 이제는 이별의 시간이라고. 애프터 토크로 넘어갑니다.

애프터 토크

이제야 겨우 실감이 나, 너와 내가 함께한 세계는 이렇게 쓸쓸하고도 아름다운 곳이었구나.

결말분기

두 사람 모두 망각에 체크표가 없는 프래그먼트가 하나라도 남아있으면 오두막으로 돌아올 수 있습니다.

그러나 모든 프래그먼트가 망각된 경우, 그 캐릭터는 이계화한 추억의 공간에 갇혀 버립니다.

변이에 대한 저항

무사히 돌아왔으면 변이에 대한 저항을 해서 프래그먼트를 회복합니다.

두 사람이 함께 마지막을 보내는 공간이 오두막이라는 사실만으로도 이계의 영향에 의해 일시적으로 변이한 정신이나 육체는 자연히 원래대로 돌아옵니다.

바인더가 6면체 주사위 1개를 굴립니다.

두 사람의 변이 중에서 주사위 눈과 같은 개수만큼을 고르고 원래대로 되돌릴 수 있습니다.

그 다음에는 그 주사위 눈과 같은 개수만큼 프래그먼트의 망각 체크표를 지울 수 있습니다.

어느 변이를 되돌리고 어느 망각의 체크표를 지울지는 바인더가 결정하지만, 둘이 상의해서 정해도 괜찮습니다.

변이가 복구되는 프래그먼트와 망각 표시가 지워지는 프래그먼트를 같은 것으로 고르지 않아도 된다는 점에 주의하세요.

롤플레이 지칭

라이더의 숨이 가늘어집니다. 그와 함께한 마지막 여행은 어땠나요, 마지막까지 자신을 위해 애써준 라이더의 숨이 꺼져가는 것을 보며 드래곤, 당신은 어떤 생각을 하고 있나요?

그의 숨이 꺼지기 직전, 어떤 말을 남겼나요?

마지막 순간까지 저를 위해준 그가 없는 세계, 혼자 살아가야만 하는 세계를 떠올리며 어떤 다짐을 하나요?

끝내 라이더가 눈을 감으면 문양이 자리한 신체부위가 타오르는 듯한 통증을 일으키며 희미해져갑니다. 그것을 바라보며 드래곤, 당신은 어떤 표정을 하고 있나요?

프래그먼트 추가

롤플레이가 끝났으면 새로운 프래그먼트를 하나 얻을 수 있습니다. 프래그먼트의 내용은 자유로이 정해도 됩니다.

둘의 추억이나 앞으로 나아가고자 하는 마음, 변이로 잃어버렸던 프래그먼트를 되찾는다고 해도 좋겠죠.

혹시 프래그먼트 박스가 짝 차버린 경우에는 소중한 추억(p.121)을 참조하세요.

오랜 시간 함께해온, 세계를 위한 여행이 이렇게 막을 내렸지만 아직 모든 게 끝난 것은 아닙니다. 우리는 다시 만날 수 있을 거예요, 반드시.