

ALICE SYNDROME

「앨리스 신드롬」

“이건 무슨 일이 있더라도 지켜야 할, 우리만의 비밀이야.”



* * *

「배경」 현대

「월드 세팅」 언성듀엣 원더랜드 by 심연

이 시나리오에서는 재단과 월드세팅 보급 프래그먼트를 사용하지 않습니다.

「플레이 타임」 3시간 내외

「시프터 및 바인더」 둘 다 이계에 대해 접하지 않은 상태여야 합니다.

「이계의 발생 원인」 앨리스 신드롬

「기타」 이상한 나라의 앨리스를 모티브로 한 짧은 입문용 시나리오입니다.

언성듀엣의 세계관에 처음 와닿은 캐릭터와, 초보 플레이어 및 마스터를 염두에 두고 작성했습니다.

시나리오에서 세계관의 이해를 돕습니다. 시나리오 약칭은 앨드롬 입니다.

개요

근래 뉴스는 어제까지만 해도 일상을 영위하고 있던 사람이 돌연 실종되는 사건으로 떠들썩합니다.

목격자들은 피해자가 사라지기 전, “자칫하면 늦겠어.”라는 말을 하며 어딘가로 뛰어갔다고 증언했습니다.

세간은 이런 현상을, 흰 토끼를 따라간 앨리스의 이름을 붙여 「앨리스 신드롬」이라 부릅니다.

그리고 평범한 어느 날, 시프터가 당신에게 말합니다. “자칫하면 늦겠어.”

이 아래로는 **시나리오의 스포일러**입니다.
플레이 전, 열람하지 않게 주의해주세요.

전말

‘늦겠다고 이야기 한 뒤 사라진 사람이 있다.’는 이야기는 처음엔 그저 앨리스를 모티브로 한 도시괴담일 뿐이었습니다. 하지만 허구일지라도 여기저기 퍼지면서 점차 영향력을 얻게 되고, **말도 안 되는 이야기를 믿고, 즐기고, 퍼뜨리는 사람들에 의해 이계가 실체화 되기에 이릅니다.**

창조 된 이계는 사람들을 집어삼키기 시작합니다. 현실에서 피해자들이 발생하기 시작하자 뉴스는 겉잡을 수 없이 멀리 퍼져나가고, 그만큼 이계를 강화 시킵니다. 강해진 이계는 게걸스러워져 이계에 휩쓸릴 가능성이 조금이라도 있다면 가리지 않고 먹어치우기 시작합니다. 지금 이 이계의 뱃 속엔 휘말린 시프터와 바인더, 즉 래빗과 앨리스로 가득합니다.

시프터는 끝 없는 식탐에 불운하게 휘말려, 이계가 먹고자 하는 오늘의 간식으로 정해졌습니다. 과연 둘은 다른 사람들과 다르게, 이상한 나라에서 벗어날 수 있을까요?

시프터, 화이트 래빗

이계와 맞닿을 가능성을 가지고 있지만, 능력이 미미해 이때까지는 그저 평범한 사람으로 생활하고 있었습니다. 우연히 이계에 휘말리게 됩니다.

바인더, 앨리스

시프터의 친구, 가족, 연인 혹은 그저 우연히 마주친 사람도 될 수 있습니다. 시프터와 우연히 이계에 말려들어갑니다. 시프터와 마찬가지로 이계에 대해서는 어떤 지식도 없습니다.

앨리스 신드롬 변이표

이 시나리오에서 사용하는 무작위 변이표입니다.

앨리스 신드롬 변이 표 (1d6)

- 1 손 놓지마! → 파트너와 신체 일부가 닿아있지 않으면 불안을 견딜수 없다.
- 2 하트 쿼의 표시 → 몸 어딘가에 붉은 하트 모양의 반점이 생긴다.
- 3 체셔 캣→ 어떤 상황에서도 웃는 표정을 멈출 수 없다.
- 4 Tik Tok → 시계 초침이 움직이는 듯한 환청이 계속 들려온다.
- 5 EAT ME!→ 파트너에게 베어 먹히고 싶어하는 욕구가 생긴다.

- 6 원더랜드 → 어딘가에 진정한 나의 '원더랜드'가 있다. 현실과는 다른 특정한 이계를 갈망하게 되고, 다시금 토끼굴에 삼켜져 자신의 토끼굴을 찾기를 바란다.



Chp 0 . 토끼 굴 속으로

BGM 🎵 Sakuzyo (削除) - Moan (Album: Food and Musik)

이계 심도 4

상황 설명

평화로운 시간입니다. 산뜻한 바람이 불어와 피로를 흩읍니다.

시프터와 바인더는 **평범한 공간**에서 일상을 영위하고 있습니다. 업무 중 잠시 들른 카페, 둘이서 보건실에 남게 되었거나, 혹은 그저 모르는 사람들이 길거리 위에서 같은 방향으로 걸어가고 있을지도 모릅니다. 마스터는 캐릭터가 위치한 배경을 묘사해주세요.

누군가 켜둔 방송에서는 어제까지만 해도 멀쩡한 사람이 돌연 실종되는 사건을 다루는 **뉴스**가 한창입니다. 실종되기 직전, 피해자를 목격한 사람들은 피해자가 **“자칫하면 늦겠어.”**라는 말을 하며 어딘가로 사라졌다고 증언했습니다.

뉴스의 아나운서가 말을 이어갑니다.

“ 이 사건은 얼마전까지만 해도 인터넷 상의 루머로 여겨졌지만, 조사 결과 실제로 발생한 것으로 확인되었습니다. 세간에서는 이런 현상을 루이스캐럴의 유명한 동화의 이름을 따, **‘앨리스 신드롬’**이라 부릅니다. 현재까지 사라진 사람들의 행방은 찾을 수 없었으며, CCTV나 생활반응 그 어느 것도, 어디서도 확인되지 않습니다.”

누구나 귀에 딱지가 들도록 들은 뉴스에도 불구하고 범인은 잡히지 않은 듯 합니다.

판정

이 챕터에는 판정이 없습니다.

둘이서 롤플레이를 즐긴 후, 마스터가 결말을 제시하고 다음챕터로 넘어갑니다.

롤플레이

먼저 바인더에게 이런 뉴스에 대해 어떻게 생각하는지, 어떤 하루를 보냈는지 묘사를 부탁드립니다.
바인더는 일상적으로 이런 뉴스를 지나왔을 수도, 걱정할 수도 있겠지요.
바인더와 시프터가 이미 서로를 알고 있는 사이라면 서로가 일상에 관한 이야기를 나눌수도 있습니다.

어느정도 롤플레이가 끝나거나, 초면이라면 바로 결말의 내용을 진행합니다.

결말

그 직후, 시프터가 바인더에게 말을 걸어옵니다.

“내 핸드폰의 배터리가 방전되어서 그런데, 지금 몇시야?”

묘하게 주변이 조용하다는 생각이 듭니다.

직전까지 남아있던 종업원이나 행인, 혹은 있어야 할 것들이 어느새 보이지 않습니다.

그 순간 뒤에서 누군가가 “**늦었어!**” 라고 말합니다.

하지만 뒤를 돌아보면 아무도 없습니다.

이 곳에 있는 것은 둘 뿐입니다.

무슨 일인지 확인하기도 전, 시프터가 재차 묻습니다. 초조한 투 입니다.

“몇시야?”

대답을 하거나 어떠한 반응을 보인다면, 시프터는 당혹스러운 투로 말합니다.

“이런, 큰일났네…. 자칫하면 늦겠어.”

벌떡 일어난 시프터가 어디론가 뛰어가는 순간, 바인더와 시프터의 신체 일부가 닿습니다.

직후 시야가 새까맣게 변합니다.

마치 침대에 누워있을 때나, 혼몽한 와중 꿈결에 느껴지는 것과 같은 아득한 추락감.

눈을 깜빡이면, 이 곳은 거대한 수직터널 속입니다.



Chp 1 . 눈물 웅덩이

BGM🎵 アンサンブ・デュエット』テーマソング「extrication」

이제 심도 5

상황 설명

아래로, 아래로, 아래로!

어둠에 눈이 익숙해지면, 제일 먼저 끝이 보이지 않는 깊은 굴 속이 보입니다. 추락은 순식간인 듯 함에도 굴이 어찌나 깊은지 아주 영원한 시간처럼 느껴집니다. 떨어지면서 주변을 살펴보면 이름 태그가 붙어있는 수많은 찬장들이 스쳐 지나가고 있고, 그 찬장 위에는 눈을 반짝이는 박쥐떼들이 똑바로 선 채 이 쪽을 보며 짹짹거리고 있습니다. 아니, 똑바로 선 것은 박쥐가 아닙니다. 우리가 머리부터 거꾸로 떨어지고 있는 탓입니다.

자신보다 조금 앞에서, 급한 숨소리가 들립니다. 조금 먼저 추락한 시프터가 당황과 공포로 숨을 들이키는 소리입니다. 시프터는 이리저리 흔들리며 겁에 질려 있습니다.

[해설] 아래 「손을 잡으면」 항목의 인면토끼들을 목격한 뒤입니다. 시프터가 혹은 두려움에, 혹은 흔들리는 몸을 멈추기 위해 바인더를 잡는 것도 좋습니다. 언성듀엣이 처음인 PL이라면 세계관을 이해하기 좋을 것입니다.

∴ 손을 잡으면

이 챕터에서 바인더와 시프터가 접촉하면 떨어지는 속도가 느려집니다. 그리고, 찬장 안에 들어있던 것이 선명하게 보입니다. 그것은 수 많은 토끼들입니다. 그리고 그 토끼들 중 몇명은, 사람의 얼굴을 하고 있습니다. 바인더는 그것이 뉴스나 인터넷 전단에서 수없이 본, 실종자들이라는 것을 알 수 있습니다.

상황 제시가 끝나면, 아래의 판정을 이어갑니다.

판정 「낙하」

: 공중에서 올바르게 낙하한다. (이계심도 5)

공중에서 둘은 서로 빙글빙글, 아무렇게나 내동댕이쳐지고 흔들립니다. 다람쥐통 안에 든 것 같은 어지러운 시야에 속이 울렁거리고 머리가 핑 돌니다 공중을 떠다니는 물건들이 어깨에 이리저리 부딪히고, 한두번씩 벽 가까이 내동댕이쳐진 나머지 찬장이나 액자 모서리에 몸을 맞기도 합니다.

그 때마다 어둠 어디에 앉아있었던 박쥐들이 놀라 일제히 날아옵니다. 박쥐들은 짹짹거리는 대신, 귀를 찢는 것 같은 소음을 내며 묻습니다. **“이계가 흰토끼를 먹나?” “흰토끼가 이계를 먹나?” “흰토끼가 앨리스를 먹나?”** 날개에 뺨과 팔다리가 스치고, 따끔한 통증이 느껴집니다.

판정 결과

- | | |
|----------------|---|
| 둘 다 판정에 성공했다. | 둘은 자세를 제대로 잡고, 팔로 얼굴을 가립니다. 그러면 어느덧, 양 발이 찰랑거리는 물 위에, 사뿐히 닿는 것을 느낍니다. |
| 둘 중 한 쪽이 실패했다. | 성공한 쪽은 찰랑거리는 물 위에 내려섭니다. 하지만 실패한 쪽은 박쥐들에게 둘러싸입니다. 공격받은 사람은 침병, 소리를 내며 물 위로 떨어집니다.
실패한 쪽은 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다. |
| 둘 다 판정에 실패했다. | 둘은 박쥐들의 공격에 완전히 통제를 잃고 거꾸로 물 속으로 떨어집니다. 짜디짠 물이 입 안으로 들어오고, 박쥐에게 닿은 곳에서 어떠한 변화가 느껴집니다.
둘 다 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다. |

판정 실패

- | | |
|---------|--|
| 시프터의 경우 | 짜각거리는 소리가 자신의 머리 속에서 들리는 것 같은 강박감에 시달립니다. 귀를 막을 수록 초침소리는 점점 크게 들려옵니다. 이걸 멎게 하려면…. |
| | 시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
그 후, 프래그먼트를 「변이: 강박 → 이 상황을 해결하지 않으면 안된다.」로 수정합니다. |
| 바인더의 경우 | 이유모를 눈물이 끊임없이 흘러내립니다. 그러면 바인더는 자신이 빠진 곳이 자신 같은 상황에 처한 누군가가 흘린 눈물들이라는 것을 깨닫습니다. |
| | 바인더는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
그 후, 프래그먼트를 「변이: 멈추지 않는 눈물 → 눈물이 멎지 않고 흘러내린다.」로 수정합니다. |

무엇이든 간에 판정이 끝나면 롤 플레이를 이어갑니다.

롤플레이

시프터는 처음으로 이계에 끌려들어왔습니다. 생전 처음 겪는 상황에 놀라고, 두려운 감각이 들 수 있으며, 최소한 당황스러워는 할 것입니다. 바인더가 아무것도 모르는 것 처럼, 시프터 역시 이런 경험을 겪은 적이 없습니다. 물어봐도 대답해 줄 수 있는 것은 한정되어 있습니다.

이 시나리오에서 시프터는 미약하게나마 이계의 본 모습을 볼 힘이 있지만, 역량이 작기 때문에 이계를 이해하지는 못합니다. 하지만 시프터의 일부, 이쪽으로 끌려오게 만든 부분은 「이계가 자신을 삼킬 것이고, 그 때가 되기 전, 이계의 심부 어딘가에 도달해야만 한다는 것.」을 본능적으로 알고 있습니다. 생존본능이죠. 그 때문에 이계로 들어오게 된 시프터는 변이 여부에, 무지에 상관없이, 안에 무엇이 있는지도 모른채 **낮기 전에 토끼굴의 심부로 들어가려 할 것입니다.**

[RP 예시] “왜 이런 기분이 드는지는 모르겠지만, 시간이 없어. 시간이…” “이 곳에 마냥 있을 수도 없잖아?”

바인더는 이런 시프터의 행동이 이해되지 않을 것입니다. 실종자들의 이야기를 떠올리며 자신이나 시프터가 실종될거라 예감할수도 있겠지요. 어쨌던 둘은 깊은 눈물 속에 빠져 있습니다. 이 곳에서 마냥 헤엄을 치며 아무것도 하지 않고 버틸 수 있다고 여기는 사람은 드물 것입니다.

어느 정도 롤플레이가 끝나면, 결말로 이동합니다.

결말

그 순간, 하수도의 물이 빠지는 것 처럼 거대한 바다가 천천히 휘돌니다. 저 먼 곳에서부터 물이 빠지면서 생기는 소용돌이가 일렁입니다. 그리고 소용돌이를 인식한 순간, 그 물살은 급격히 커져 시프터와 바인더를 휘감습니다. 빙빙 도는 세찬 소용돌이에 섞여, 두 사람은 어딘가로 빨려들어갑니다.

챕터 2로 넘어갑니다.



Chp 2 . 애벌레의 충고

BGM  학실-똑딱똑딱

이제 심도 6

상황 설명

빨려나간 곳이 물뿌리개의 구멍이라는 것을 알게 된건, 아이러니하게도 그 안을 빠져나가는 순간입니다. 바깥에 존재하는건 어찌나 거대한지 풀잎 하나하나가 나무 만한 정원입니다.

물과 함께 나뭇잎 위로 떨어진 둘은, 몸을 일으킵니다. 다행일까요? 너무 작고 가볍기에 오히려 둘은 다친 곳이 없습니다. 하지만 번이를 일으켰다면, 그 부분에 대한 걱정이나 불안 등을 잠깐 롤플레이 하는 것도 좋습니다.

무성한 풀숲 속엔, 썩기벌레가 거대한 버섯 위에 꼬리를 틀고 앉은 채 물담배를 피우고 있는 모습이 보입니다. 벌레는 곧 둘을 향해 묻습니다.

“넌 누구지?”

시프터나 바인더가 어떤 대답을 하든, 애벌레는 고개를 저으며 투명스럽게 재차 묻습니다.

“그건 내가 원하는 대답이 아니야. 넌 누구지?”

[RP 예시] “네 이름을 물은게 아니야. 넌 누구지?” “네가 고향을 물은게 아니야. 넌 누구지?” “네 업적을 물어본게 아니야. 넌 누구지?”

∴ 손을 잡으면

+ BGM  Clock Ticking

이 챕터에서 바인더와 시프터가 접촉하면 저 먼 정원 가장 안 쪽에서 짹짹거리는 시계소리가 들려오기 시작합니다. 동시에 둘이 말하고 있는 것이 애벌레가 아닌, 머리만이 일정한 간격으로 연결되어 기괴하게 일그러진 실종자들이라는 것을 알 수 있습니다. 그들의 머리에서 자라난 토끼 귀는 썩기벌레의 팔처럼 움직이며 몸을 움직입니다.

상황 제시가 끝나면, 바로 아래의 판정을 이어갑니다.

판정 「대답」

: 썰기벌레의 질문에 대답한다. (이계심도 6)

둘은 자신이 누구인가를 어떻게 말해야 좋을지에 대해 생각합니다. 나는 무엇일까?

판정 결과

- 둘 다 판정에 성공했다.** 시프터와 바인더에게 어떤 식으로든 자신을 표현하도록 묘사를 부탁해주세요. 썰기벌레는 그 대답에 만족한 듯, 물담배를 뺨금거립니다.
- 둘 중 한 쪽이 실패했다.** 시프터와 바인더에게 어떤 식으로든 자신을 표현하도록 묘사를 부탁해주세요. 썰기벌레는 성공한 쪽의 대답에 만족한 듯, 물담배를 뺨금거립니다. 하지만 실패한 쪽을 향해서는 언짢은 표정을 짓습니다.
- 실패한 쪽은 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다.**
- 둘 다 판정에 실패했다.** 썰기벌레는 둘을 향해 언짢은 표정을 짓습니다.
- 둘 다 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다.**

판정 실패

- 시프터의 경우** 자신이 무엇이었던 걸까... 생각해보면, 깨닫게 됩니다. 이 곳에서 보게 된, 변한 사람들... 어쩌면 나는, 더 이상 이 전의 나로 존재하게 되지 않을지도 모릅니다.
- 시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
- 그 후, 프래그먼트를 「**변이: 흰토끼 ①→ 토끼같은 흰색 귀가 생겨난다.**」로 수정합니다.
- 바인더의 경우** 자신이 무엇이었던 걸까... 생각해보면, 깨닫게 됩니다. 이 곳에서 보게 된, 변한 사람들... 어쩌면 나는, 더 이상 이 전의 나로 존재하게 되지 않을지도 모릅니다.
- 시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
- 그 후, 프래그먼트를 「**변이: 불안→ 본래의 나를 잃어버릴까봐 두려워한다.**」로 수정합니다.

무엇이든 간에 판정이 끝나면 롤 플레이를 이어갑니다.

롤플레이

썰기벌레는 두 사람의 대답을 들으면, 물담배를 빨면서 다음과 같은 이야기를 합니다.

“사람들은 사건이나, 계기를 겪고 변해가고는 하지. 그건 일상적인 일이야. 하지만 어떤 끔찍한 일은, 육신과 영혼에 커다란 상처를 입혀서 결코 이 전으로 돌아올 수 없게 만들어. 자신이 이 전과 매우 달라졌다면, 그건 과연 이전처럼 ‘나’라고 부를 수 있을까?”

RP를 잠깐 멈추고, 시프터와 바인더가 대답할 수 있도록 기다려주세요.

어떤 대답을 하던 썰기벌레는 그 이야기를 긍정하며 다음과 같은 내용을 이어갑니다.

“이 곳은 이상한 나라, 즉 **이계**야. 혹자는 토끼굴이라고들 하지. 이계가 원하는건 너희들이 가진 자아에 대한 특성들이야. 개개인이 가진 어떤 고유성… **소중한 기억이나 중요한 특징**, 그건 이계의 입장에서는 에너지원이나 다름 없거든. 그래서 너희의 일부를 **망각**시키고, 대신 이계의 것으로 대체하고, 빼앗으며, 소화하는거야. 자기자신을 전부 잃고, 이계의 것이 되도록…. 그래서 이 곳에 발들인 사람들은 결국 이 곳에서 좀 더 ‘**향상**’된 모습으로 변해 버려. 그러니까, ‘내가 누구’인지 아는건 굉장히 중요한 일이야.”

여전히 썰기벌레는 담배를 피우며 말합니다. 연기가 점점 짙어져, 앞이 보이지 않을 지경입니다.

“이 곳에서 나처럼 자신을 잃고 소화되기 전에, 돌아가도록 해.”

시프터와 바인더가 서로 상대방을 파악 할 수 있도록 해주세요. 상황을 돌아보거나 확인하는 것도 좋습니다.

[해설] 썰기벌레는 바인더 없이 이계에 삼켜진 무수한 실종자들입니다. 그들은 본래의 모습을 잃고 이상한 나라에 점차 동화되어가고 있습니다. 이 챕터의 결말에서 로스트 되기 전, 그들은 마지막 힘으로 시프터와 바인더에게 이 세계에서 빠져나갈 방법을 알려주었습니다.

시프터는 확실히, 자신이 변이 하게 될거라는 것을 깨닫습니다. 손을 잡은 상태라면 바인더도 알 수 있을지 모릅니다. 그에 관해 서로 이야기를 나누어보는 것도 좋다고 생각합니다. 언성듀엣의 근원은, 이 자기자신을 잃을지도 모르고, 나아가서는 내 자신이 무엇인지 정의할 수 없을거라는 두려움이니깐요.

어느 정도 롤플레이가 끝나면, 결말로 이동합니다.

결말

바인더가 무엇을 묻든, 둘이 무엇을 하든 연기는 건히지 않고 주변을 가득 메웁니다.

연기 속에서는 “난 늦었어. 이미 향상, 향상 되었어…. 우리는 혼자였기에 결국 삼켜지지만, 너희들은 서로가 있으니까, 둘이라면 혹시…” 라고 중얼거리는 소리가 들려옵니다.

연기가 걷힐 때 쫄이 되면, 그 곳에는 그저 주인을 잃은 물담배와, 허물 뿐입니다.

애벌레는 완전한 나비로 변태한 채, 그 자리에서 날개를 활짝 펼칩니다.

시프터와 손을 잡고 있다면, 그것이 날개가 달린 자리에 여러개의 사람의 팔이 달려있어 그 것들을 퍼덕이는 끔찍한 벌레로, 아까의 애벌레와는 아예 별개의 생물이라는 것을 알 수 있습니다.

나비는 둘을 향해 날개를 펼치고 공격해옵니다.

정신 없이 뛰다보면, 그 곳은 다과회장입니다.

챕터 3으로 넘어갑니다.



Chp 3 . 미치광이 다과회

BGM  학실-시간의 파란 불균형

이제 심도 7

상황 설명

제일 먼저 눈 앞에 보이는 것은 커다란 식탁입니다. 빈 의자가 백개는 넘게 놓여있는 큰 테이블이지만 모든 자리에는 차가 놓여있고, 사용하다 만 것 같은 다구들이 가득합니다. 테이블의 끝에는 모자 장수와 삼월토끼가 차를 마시고 있고, 그들 뒤로 수십, 수백가지 갈래로 나뉜 길이 있습니다. 길은 제각기 어디로 향하는지 분명하지 않고, 자칫 발을 잘못 디디면 사라져버릴것만 같은 위험한 곳으로 향하는 것도 있습니다.

모자 장수는 오후 6시에 멈춰있는 시계를 들면서 말합니다.

“어딜 그렇게 바쁘게 가는거야? 티타임 시간이야.”

모자장수의 옆에 있던 삼월 토끼가 참견을 합니다.

“래빗과 앨리스를 재촉하지마. 어차피 둘은 어디든 가고 있는거야.”

모자장수가 대답합니다.

“어디로 가는지는 그들 스스로도 모르지만 말이야.”

둘이 함께 말합니다.

“그러니 서두를 것 없어! 이대로라면 너희들은, 결국 우리처럼 끝나지 않는 티타임에서 벗어날 수 없게 될거야.”

삼월 토끼는 시프터를 보고 말합니다.

“너라면 보이고 있지? 래빗?”

그리고 모자장수는 바인더를 보고서는 묻습니다.

“너는 보았니? 앨리스.”

바인더가 대답할 때까지 기다려 주세요.

- 바인더와 시프터가 접촉하지 않아 무슨 이야기를 하는지 모른다면,
모자장수와 삼월토끼는 “손을 잡아. 가까운 사람의 시야는 공유하는 법이지.” 라고 말합니다.
손을 잡는다면, 「손을 잡으면」을 참고로 묘사를 이어주세요.
- 래빗이나 엘리스에 대해 묻는다면,
래빗에 대해서는 “이계에 삼켜지는 사람.” 바인더에 대해서는 “토끼를 붙잡는 사람.” 이라고 대답합니다.

∴ 손을 잡으면

+ BGM 🎵 Clock Ticking

이 챕터에서 바인더와 시프터가 접촉하면 길 저 너머에서 째깍거리는 시계소리가 크게 들려오기 시작합니다.
본능적으로 시간이 얼마 남지 않았다는 초조함과 긴박감이 느껴집니다.
또한, 삼월토끼가 신체 일부가 기괴하게 변이한 실종자라는 것을 알 수 있습니다.
모자장수는 아직 온전해 보이지만, 그런 삼월토끼의 손을 붙잡고 있습니다.

상황 제시가 끝나면, 아래의 판정을 이어갑니다.

판정 「오후 6시」

: 티파티에 참석한다. (이계심도 7)

그 순간 오후 6시에 멈춰있던 시계가 시끄럽게 울리기 시작합니다. 의자와 티세트, 냅킨, 나아가서는 이 공간 자체가 이리저리 돌아갑니다. 마치 차를 마시지 않는다면 버틸수 없게 만드려는 것 처럼 말입니다. 미친 사람들의 뒤에 있던 길도 아래로, 위로, 뒤편의 그것처럼 구부러집니다. 모자장수와 토끼는 익숙하다는 듯, 옆자리로 옮겨가 새로운 차를 따릅니다.

판정 결과

- 둘 다 판정에 성공했다.** 둘은 휘청이는 가운데서도 어떻게든 자리를 잡아 앉습니다. 그러면 공간은 잠잠해지고, 곧 두 사람 앞에 잘 정리된 홍차와 간식이 놓여집니다.
- 둘 중 한 쪽이 실패했다.** 성공한 쪽은 무사히 자리를 잡고 앉습니다. 그 앞엔 김이 나는 홍차와 간식이 놓여집니다. 하지만 실패한 쪽은 어지러운 시야에 그만 넘어지고 맙니다.
실패한 쪽은 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다.
- 둘 다 판정에 실패했다.** 둘은 어지러운 시야에 그만 넘어지고 맙니다. 공간은 폭력적으로 둘을 의자에 구겨 넣습니다. 의자의 팔걸이와 다리가 각각 우악스러운 손처럼 둘의 손발목을 구속합니다.
둘 다 [판정실패] 항목을 참고로 변이를 진행합니다.

판정 실패

- 시프터의 경우** 이럴 때가 아닌데.... 여전히 째깍거리는 소리가 자신의 머리 속에서 들리는 것 같은 강박감에 시달립니다. 귀를 막을 수록 초침소리는 점점 크게 들려옵니다. 이걸 멎게 하려면 안으로, 안으로 향해야 합니다. 시간이 없어! 늦고 말아!
- 시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
그 후, 프래그먼트를 「**변이: 흰토끼 ②→ 체모가 하얗게 변한다.**」로 수정합니다.
- 바인더의 경우** 이 안에서는 모든 것이 미쳐 돌아갑니다. 이 곳에서 의지할 수 있는건 함께 들어온 시프터 말고는 없다는 생각이 듭니다.
- 바인더는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라, 「망각」에 체크합니다.
그 후, 프래그먼트를 「**변이: 집착 → 상대방을 잃는 것을 두려워한다.**」로 수정합니다.

무엇이든 간에 판정이 끝나면 롤 플레이를 이어갑니다.

롤플레이

모자장수는 태연히 자리에 앉은 채, 찻잔에 설탕을 집어넣습니다. 설탕이 차 안에서 서서히 용해됩니다. 모자장수가 말을 잇습니다. 아래의 내용을 플레이어와 이야기하듯 이어주세요.

“뭘 놀라고 그래? 이계의 입장에서선 우리가 그저 가만히 있어주기를 바랄테니까. 여기서 차나 마시게 하고 싶어 하는게 당연하지. **이상한 나라의 입장에서 우리는 녹여먹어야 하는 설탕같은 존재야. 특히 래빗을 좋아하지. 이계에 삼켜질 가능성이 있는 존재를 노리는거야. 앨리스는 그저 래빗을 삼키다 휘말렸을 뿐이지만 뭐, 디저트는 여러개인게 좋지 않겠어?**”

“하지만 **이계의 위장에는 [틈]이라는게 있어서, 음식물은 자칫하면 그 사이로 빠져나가버려. 그러니까 소화될 때까지 암전히 찻잔 안에서 멈춰있기를 바라고, 갖가지 방법으로 유혹 해오는거야. 위장 안에서 조용히 소화되도록..**”

“틈새로 빠져나가는건 힘든 일이야. **틈이라는건 보통 이계의 깊은 심부에 있거든. 이야기가 결말이 나야 끝이 나는 것 처럼 말이야. 그러니까 래빗 혼자선 불가능해. 쉽게 소화되어버리거든. 그러니 소화되기 어려운 존재, 앨리스가 자아를 잊지 않으려 노력하고, 그 인간성으로 서로를 지탱해야 이계의 심부로 갈 수 있는거지.**”

여기까지의 이야기가 끝나면, **시프터로 바인더에게** ‘네게 시간을 물었을 때, 이 곳에서 늦기 전에 나가야 한다는 생각에 사로잡혔다. 아마 그때부터 이계에 들어오게 된게 아닐까, 그때 너에게 시간을 묻지 않았다면, 당지 않았다면 네가 끌려오는 일은 없었을 텐데, 미안하다.’ 는 요지의 말을 전해주세요.

[해설] 모자장수는 삼월토끼의 바인더입니다. 둘은 이계에 함께 들어왔고, 나가려 했으나 모자장수는 삼월토끼를 지키지 못했습니다. 하지만 완전히 변이 된 시프터의 곁을 지키고 있습니다. 미친 짓일지 몰라도 그들은 마지막까지 함께해나가는 중이며, 그 와중에 마주친 둘을 향해 자신이 알게된 지식을 가르쳐 주고 있습니다.

이 파트는 이계의 틈과 프래그먼트 효과에 대해 설명합니다. 세계관 내에서 자신의 특성이 자아 그 자체를 유지하는 힘이며, 그것이 둘을 살아서 틈으로 보낸다는 것을 플레이어가 이해할 수 있도록 도와주세요.

또한 시프터와 바인더가 이 상황을 어떻게 받아들이는지 이야기하며, RP 할 수 있도록 해주세요. 잠시 차를 즐기는 것도 좋습니다. 차 자체는 향긋할 수도 있고, 독이 들어있을 수도 있겠지만요.

어느 정도 롤플레이가 끝나면, 결말로 이동합니다.

결말

차를 다 마시면, 다시금 공간이 어지럽게 일렁이기 시작합니다. 6시를 알리는 멈춘 시계가 요란하게 울리고, 의자와 테이블이 다시금 움직이며 옆 자리에 앉기를 종용합니다. 이대로는 영원히 이 티파티에 붙잡혀 있을 것 같은 순간, 모자장수가 돌을 돕습니다. 친절하고 정에 잘 휘둘리는 인간성이, 꺼지기 직전의 불꽃처럼 타오릅니다. 모자장수는 마지막 인간성을 돌을 향해 사용합니다.

끔찍한 모습으로 변해가면서 모자장수는 바인더에게 말합니다.

“나는 나의 래빗을 두고가지 않을거야. 하지만 엘리스, 너의 래빗은 아직 남아있어. 그러니 난 내 마지막을 너희들에게 걸어볼게. 잘 들어, 가장 깊고 어두운 길로 가야 해. 여왕은 그 곳에 있어...”

하지만 말은 이어지지 않습니다. 수 많은 의자들이, 돌을 놓치지 않겠다는 듯 뛰어옵니다. 정신없이 어둡고 깊은 길을 따라 뛰다보면, 그 곳은 어떤 정원입니다.

파이널 챕터로 넘어갑니다.



Final Chp.

누가 타르트를 훔쳤나?

BGM  String Quartet No 8 in C Minor II - Dmitri Shostakovich

이계 심도 8

상황 설명

어둡고 깊은 풀숲을 뛰쳐 나오면 그 곳은 붉은 장미가 만발한 정원입니다. 아니, 장미가 붉은 것은 붉은 액체가 흰 장미 위에 흠뻑 흠뻑려져 있기 때문입니다. 정원의 한 가운데에서는 거대하고 게걸스러운 하트 여왕이 타르트지 위에 올라간 토끼들을 하나씩 씹어먹고 있습니다. 그 때마다 이 사이에서 붉게 떨어지는 액체가 장미를 붉게 물들입니다. 여왕의 주변에는 카드로 된 병정들이 창과 클럽을 든 채 무언가를 지키고 있습니다.

타르트에 올라가있는 토끼 중 하나가, 둘과 눈이 마주칩니다. 토끼는 시간이 없다는 듯 다급하게 속삭입니다. 아래의 내용을 플레이어에게 대화하는 형식으로 전달해주세요.

“이 곳이 이계의 심부야, **빠져나갈 곳은 이 곳 뿐...** 운이 좋다면 쉽게 나갈수 있겠지만, 이계는 너희들을 순순히 놓아주려고 하지 않을거야. **앨리스**. 네가 혹시 자아를 유지할 만한 힘이 남아있지 않아서, 둘이서 빠져 나갈 수 없다면.... 그때는, 이계에 맞서서 대항할 수 밖에 없어.”

“이계에게 맞설수 있는 것은 **앨리스**, 네가 지금까지 필사적으로 지켜오던 자아 뿐이야. 자의식의 일부를 희생해서, 이 곳에서 빠져나가고 싶다고 강하게 염원하는거야. 그러는 것으로 **이계에 대항할, 새로운 이계가 생겨나**. 희생은 있겠지, 네 자아 일부는 영원히 대체 할수 없는 것으로 변해버릴거야. 하지만, 사라지더라도 ‘네’가 여전히 남아있다면, 돌아갈 수 있을거야.”

“그리고, 이계에 소화되는 것을 받아들인다면 **래빗과 앨리스의 몸에 태어난 이계를 자신에게 옮길 수 있어**. 네 자아를 먹이로 내주고, 상대방의 자아를 되찾아 주는거야. 물론 마찬가지로 네 일부가 사라지겠지. 이건 어떻게 보면 자해일지 모르지만, 이계 서로를 구하고 함께 돌아갈 수 있는 마지막 힘이 될지도 몰라.”

∴ 손을 잡으면

+ BGM  Cuckoo clock sound effect

시간이 없다는 듯, 뿔꾸기 알람의 소리가 귓가를 때립니다.

시프터의 시야로 보고 나서야 깨닫습니다. 눈 앞에 있는 식탐은, 흥미로, 재미로, 혹은 시간 때우기로 실종 사건을 대하는 사람들의 말뿐 그 자체입니다. 이 이야기는 처음엔 그저 누군가 지어낸 도시괴담이었을 뿐입니다. 하지만 로어를 그저 재미삼아 유포하고, 거짓말처럼 꾸며내고, 다른 사람에게 보여주는 그 행위들, 재미를 향한 끝 없는 식탐이 이계를 실제로 만들어 냈습니다. 그들은 무지하고 목적없이, 그저 입에 넣을 토끼를 찾아 헤메이고 있습니다. 여왕의 타르트지 위에는 그런 루머에 희생당한 사람들이 가득합니다.

[해설] 토끼는 이계에 대해 완전히 이해한 시프터입니다. 둘에게 이계화를 설명합니다. 세계관 내에서 자아를 유지하기 위해서는 자아 일부를 포기해야 하는 상황이 올수도 있으며, 그것을 이계화라고 한다는 것을 플레이어가 이해할 수 있도록 도와주세요.

또한 시프터와 바인더가 이 상황을 어떻게 받아들이는지 이야기하며, RP 할 수 있도록 해주세요. 하지만 시간은 없고, 긴박한 상황이란걸 염두에 뒀 주세요.

상황 제시가 끝나면, 바로 아래의 판정을 이어갑니다.

판정 「목을 쳐라!」

: 이계의 틈으로 빠져나간다. (이계심도 8)

BGM ♪ アンサンブ・デュエット』テーマソング「extrication」

돌연 여왕이, 타르트지에서 방금전 까지 이야기 하던 토끼를 집어올립니다.

토끼가 들어올려져 여왕의 이 사이에서 씹힙니다. 여왕은 토끼의 몸에 가려져 있던 돌을 목격합니다.

하트 쿼의 붉은 눈이 데구룩, 시프터를 한 번, 데구룩, 곁에 있는 바인더에게 한번 고정됩니다.

붉은 눈을 한 식탐이 소리칩니다.

“누가 내 타르트를 훔쳐가는가?!”

카드의 병정들이 모조리 일어나, 둘에게 달려듭니다.

그러자 거기서 그들이 몸으로 가리고 있던, 우리가 있던 현실의 거리. 일상적이고 평화로운 풍경이 보입니다.

세계의 틈은 여왕의 포크와 나이프 사이에 있습니다.

끝없는 식욕이 아가리를 벌립니다.

“저들의 목을 쳐라!”

사방에서 창과 곤봉이 날아듭니다.

그 때마다 타인의 고통, 악의적인 루머, 혹은 거짓을 꾸며내 얻는 관심에 들뜬 사람들의 허기가 느껴집니다.

판정 결과

**둘 다 판정에
성공했다.**

하지만 둘은 그런 식욕에 굴복하지 않습니다. “너희는 그저 카드 한 벌일 뿐이야!”

카드의 낱장들이 공중으로 솟구쳐 돌을 뒤덮습니다. 둘은 카드로 된 탑이 무너지는 것 같은
소용돌이 속에서 함께, 이계의 틈으로 뛰어듭니다.

→결말로 이동합니다.

**둘 중 한 쪽이
실패했다.**

성공한 쪽은 식욕에 굴복하지 않습니다. 하지만 실패한 쪽은 뒤를 돌아보고 맙니다. 눈 멀고
굶주린 허기가 실패한 쪽의 몸을 꿰뚫습니다.

실패한 쪽은 [앨리스 신드롬 변이 표]로 변이를 진행합니다.

그 후 롤플레이 항목을 진행한 뒤, 다시 주사위를 굴립니다.

**둘 다 판정에
실패했다.**

둘은 공포에 그만 뒤를 돌아보고 맙니다. 흥미 위주의 텍스트들, 가십들, 루머들과 소문이
둘을 잡아챱니다. 눈 멀고 굶주린 허기가 둘의 몸을 꿰뚫습니다.

둘 다 [앨리스 신드롬 변이 표]로 변이를 진행합니다.

그 후 롤플레이 항목을 진행한 뒤, 다시 주사위를 굴립니다.

롤플레이

판정이 끝나면 그 결과를 기반으로 롤플레이를 합니다.

이 최후의 판정에서는 실패 할 때마다 변이가 하나씩 늘어갑니다.

플레이어가 롤플레이를 어려워하지 않도록, 실패했을 때는 ‘창에 찢린 곳이 변이 되어버렸지만, 변이 되면서 나오는 빛이 시간을 벌어주어 다시 시도할 틈이 생겼다.’ ‘공격 받는 순간 끝이라고 생각했지만, 자신의 몸에서 탄생한 이계가 시간을 공격받는 그 순간으로 돌아가게 했다.’ 라는 식으로 다시 판정을 이어갈 수 있게 도와주세요.

계속 병정들이 공격하고 있기에, 긴박한 상황을 유지하는 것이 중요합니다. 병정이 힘들다면 여왕, 군중의 허기 그 자체가 둘을 공격할 수도 있습니다.

둘의 판정이 모두 성공하면 결말로 이동합니다.

결말

틈으로 뛰어들면, 그 곳은 까마득한 허공입니다.

토끼굴로 떨어지던 때 처럼, 돌아가는 길 역시 아득한 추락입니다.

차가운 바람이 세차게 뺨을 때립니다.

몸을 열게 만드는 온도, 흔들리는 머리카락이 몸에 부딪히는 감각, 그리고 넓게 펼쳐진 하늘이 현실에 가까워 지고 있다는 것을 직감하게 합니다.

우리가 헤어진 그 장소가 가까워지는 순간. 둘은 끝을 예감합니다.

플레이어에게 캐릭터의 마지막 행동이나 생각을 묘사하도록 부탁드립니다.

그리고….

묘사가 끝나면 엔딩으로 이동합니다.

엔딩

결말의 분기

- 망각하지 않은 프래그먼트가 하나라도 남아있다면, 해당 캐릭터는 무사히 자신이 있던 그 장소에서 눈을 뜨게 됩니다.

→ 롤플레이 항목으로 이동합니다.

- 모든 프래그먼트를 망각했다면, 해당 캐릭터는 자신이 추락하는 곳이 아가리를 벌린 토끼굴의 입구라는 것을 깨닫습니다. 그리고 그 앞에는 토끼굴로 향하기 직전 자신과 파트너의 모습이 보입니다.

과거의 시프터가 바인더에게 말을 걸고 있습니다.

“내 핸드폰의 배터리가 방전되어서 그런데, 지금 몇시야?”

과거의 바인더는 주변이 조용해졌다는 것을 깨닫고 머뭇거립니다.

당신은 토끼굴로 떨어지기 직전, 외칩니다.

“늦었어!”

그리고 당신은 자신이 이미 그 순간부터 이계에 삼켜졌고, 벗어날 수 없게 되었다는 것을, 지금까지 봐온 애벌레와, 모자장수, 그리고 무수한 토끼들이 어째서 그렇게 되었는지를 깨닫게 됩니다.

엔딩 1. Bon appetit!

변이에 대한 저항

생환 했다면, 119 페이지를 참고로 변이에 대한 저항을 판정합니다.

저항했다면, 이계에서 훼손되었던 것이 사라지고 온전히 돌아왔다는 것을 알려줍니다.

롤플레이

BGM 🎵 Sakuzyo (削除) - Moan (Album: Food and Musik)

평화로운 시간입니다. 산뜻한 바람이 불어와 피로를 흘립니다.

바인더는 **평범한 공간**에서 추락하는 꿈을 꾸다 깨어났을 때처럼, 몸을 움찔하면서 일어납니다.
얼굴에는 나뭇잎 한두개, 혹은 서류 종이, 공부하던 쪽지 등... 카드를 연상할 만한 것이 떨어져 있습니다.

누군가 자신의 눈을 덮은 것을 부드러운 손으로 걷어내줍니다.
바인더는 자신이 시프터의 무릎을 베고 그 자리에 누워있다는 것을 깨닫습니다.

시프터는 **“무슨 꿈을 꾸었어?”**라고 묻습니다.

둘이서 겪은 이야기를 하고, 꿈이 사실인지를 확인 하는 것도 좋습니다. 혹은 자신을 무사히 현실로 돌려준 바인더에게 시프터가 감사를 표할수도 있고, 이계에서의 무모한 행동을 힐난할 수도, 변화한 것을 걱정할 수도 있습니다. **어떤 내용이든 좋으니 짧막하게 둘이서 롤플레이를 진행해주세요.**

그 모든 경험이 꿈이 아니라는 것은, 주기적으로 발생하는 실종자가 있다는 뉴스로, 인터넷이나 사람들 사이에 만연한 소문과 루머로 알 수 있습니다.
사람들의 말이 끊이지 않는 한, 이계는 계속해서 생겨날 것이고, 시프터는 계속 그 이계에 위협을 받겠지요. 수 많은 이상한 이야기가 각자에게 오래 된 이상한 나라의 꿈으로 탄생할 겁니다.

당신은 끔찍한 경험을 한 뒤 시프터와 완전히 연을 끊고자 할 수도,
혹은 그 이계에서 시프터를 잃지 않아야겠다는 마음을 가질수도 있습니다.

하지만 확실한 것은, 자신이 겪은 이상한 일을 진정으로 이해할 수 있는 건 시프터 뿐이라는 것입니다.
아무도 믿지 않을 환상. 이건 무슨 일이 있더라도 지켜야 할, 우리만의 비밀이 되겠지요.

그럼 다음에 계속...

엔딩 2. 지금이 다음이에요!

보상 프래그먼트

생환보상으로 둘은 원하는 프래그먼트를 하나 얻습니다. 이는 120페이지를 참고로 진행해주세요.

시나리오에 대한 감상 룰을 사용하면 [앨리스 신드롬]이라는 이름의 프래그먼트를 얻습니다. 내용은 이 시나리오에서 쌓은 추억입니다.