



언성 듀엣(Unsung Duet) 팬 메이드 시나리오

『Replay : Stinking Rose』

뱀파이어와 장미와 다시 만난 당신의 수상한 이웃
두 사람은 무사히 현실로 되돌아갈 수 있을까요?

w. 시렌

플레이 시간 : 2시간 30분(텍스트OR 기준)

시프터 작성 : 직접 제작 또는 샘플 참고

추천하는 관계성 : CoC 팬시나리오 <스킨킹 로즈>의 PC

이계의 발생 원인 : 미지의 것에 대한 사람들의 불안감

본작은 드라코니언 및 주식회사 KADOKAWA가 권리를 보유한 UNSUNG DUET의 라이선스를
도서출판 초여명이 받아 만든 언성 듀엣 한국어판의 2차 창작입니다.

(C)Fuyu Takizato / Draconian

(C)KADOKAWA

또 이상한 일이 생겼다면서요P

흡혈귀 사건으로 떠들썩했던 도시 <램튼>. 다행히 당시 사건의 ‘범인’은 붙잡혔지만, 이곳에는 여전히 온갖 괴물 이야기가 괴담처럼 유행하고 있습니다. 시체가 살아 움직인다거나, 피를 갈망하는 괴물이 여전히 골목을 돌아다니며 희생자를 찾는다면, 혹은 어느 날 갑자기 누가 실종되었다는…. 뭐, 그런 흔한 종류의 이야기입니다. 노을이 저무는 시간, 골목길을 지나가던 당신은 어쩐지 아는 사람을 본 것 같은 기시감에 무심코 이계로 발을 들이고 맙니다.

개요 (플레이어용)

바인더는 언제나처럼 평범한 일상을 보내는 중입니다. 특별할 것 없이 출근을 하고, 도시를 돌아다니며 기삿거리를 찾아다니다가 상사에게 잔소리를 듣고 퇴근을 하는 일상이요. 노을이 하늘을 장밋빛으로 붉게 물들이는 시간. 집으로 돌아가기 위해 골목을 지나가던 당신은 우연히 길을 헤매고 있는 것처럼 보이는 누군가를 발견합니다. 워낙 인적이 드문 골목길이라 그에게 도움을 줄 수 있는 사람은 오직 당신뿐입니다. 게다가 어디선가 만난 적 있는 사람인 것 같아 신경 쓰이기도 하고요.

추가 지침

- 본 시나리오에는 **그로테스크한 묘사, 신체의 변이, 쫓기는 상황, 유혈, 환청, 환각, 건물 붕괴의 요소가 포함되어 있습니다.** 그 외 불쾌감을 유발할 수 있는 소재는 GM이 사전에 파악 후 안내하시길 바랍니다.
- 구면 상정 시나리오이며, **CoC 팬시나리오 <스틱킹 로즈>와 연결되므로** 해당 시나리오의 **스포일러 내용이 포함되어 있습니다.**
- 문의 사항 및 피드백 관련은 배포계(@corn_trpg)로 DM을 보내주시면 됩니다.

자작 CoC 팬시나리오 [〈스틴킹 로즈〉](#)의 설정을 바탕으로 해당 시나리오의 PC에게 맞춰진 언성 듀엣 시나리오입니다. 〈스틴킹 로즈〉의 1부의 스포일러 내용을 담고 있으며, 엔딩은 2부의 프롤로그와 이어집니다. 언성 듀엣 시나리오를 플레이하지 않더라도 2부를 시작하는 데 지장은 없습니다. 본 시나리오 내에서는 〈스틴킹 로즈〉의 KPC였던 캐릭터가 ‘시프터’를, 탐사자였던 캐릭터가 ‘바인더’가 됩니다.

CoC 〈스틴킹 로즈〉 1부를 플레이하지 않고 언성 듀엣 시나리오만 적절히 개변해 초면 상정의 시나리오로 플레이하셔도 괜찮습니다. 여기서의 ‘괜찮다’는 말은 제가 신경 쓰지 않는다는 의미이며, 플레이어들의 시나리오 설정 이해도 및 플레이 권장 여부와는 별개입니다. 월드 세팅 문서를 별도로 정리하지는 않았으나, **시프터의 과거/세계관 설정으로 참고**할 만한 자료는 [N.61210202 부록](#)에 서술되어 있습니다.

해당 시나리오는 엔딩 후 CoC 〈스틴킹 로즈〉 2부로 이어갈 것을 가정하고 작성되었기에 바인더를 대상으로 한 「**변이**」는 비교적 외적으로 두드러지지 않게끔 설정했습니다. 만약 딱 봐도 언성 듀엣! 같은 걸 원하신다면 플레이어와 상의해 자체적으로 변이의 종류를 바꾸시길 바랍니다. 이 외의 것도 **자유롭게 개변**하세요. 언성 듀엣은 둘 만의 이야기니까요. 물론 너무 심한 후유증이 남거나 로스트된다면, 해당 세션을 AU로 취급하시거나 또 다른 언성 듀엣 시나리오로 바인더를 구제해오시는 걸 추천합니다.

아래로는 GM 정보와 시나리오 본문이 이어집니다.

자세한 스토리 (GM용)

이 시나리오에서 **시프터**는 “이계”에 대해 잘 알고 있는 **[협회] 소속의 요원**이며, 이전에도 몇 번이고 이계에 드나든 경험이 있습니다. 해당 시나리오에서 **[협회]**는 룰북의 **초승달 재단**에 대응되는 조직이고, “이계”는 **모종의 이유로 멸망에 이르렀거나 멸망에 가까워진 차원** 혹은 그 **잔재**입니다. 이계는 절멸을 피하고자 아직 멀쩡한 차원, 즉 시프터와 바인더의 세계에 침식해 차원을 유지하는데 필요한 에너지원으로 삼을 수 있는 존재(시프터)를 삼키려고 합니다.

이계가 <램튼>의 풍경과 흡사한 이유는, 얇아진 현실의 경계를 파고들어 동화되는 과정에서 최근 시프터의 영향력이 가장 강렬하게 남아 있는 장소의 모습을 반영했기 때문입니다. 바인더의 경우 시프터를 기억하고 있는(혹은 시프터의 마법적 흔적이 남아있는) 유일한 사람이기에 덩달아 이계에 휘말리고 말았습니다.

이 시나리오는 램튼 시민들의 불안감이 만들어낸 이계의 괴물들을 두 사람이 함께 협력하여 극복하고, 서사도 쌓은 뒤 현실로 돌아오는 것이 목표입니다.

시프터 샘플

이름 : ?

성별 : ?

나이 : ?

소속 : 약칭 ‘협회’

프래그먼트 박스

비밀이 많은 미인 → 비밀스러운 사람은 매혹적인 법
의무를 지닌 자 → 이 땅에 살아가는 모든 이들의 평온을 위해 움직인다
약간의 호감 → 바인더와의 시간은 제법 즐거웠다
기억되지 못하는 존재 → 모든 인연은 망각으로 귀결된다
매혹적인 목소리 → 마음까지 물들이는 목소리
침착한 대처 → 동요하기에는 이런 일이 너무나 익숙하다

대사 정보

말투 : 예의 바른 어조

말버릇 : ?

설정 : 일반인들에게 알려지지 않은 기이한 현상을 해결하는 비밀스러운 인물. 이전에 만났던 바인더에게 약간의 호감을 느끼고 있다.

※ 시프터 샘플은 예시로 기재한 것이니 캐릭터 설정에 맞게 자유롭게 변형하세요!

CHAPTER 0. 『노을이 지는 골목길』

이계심도 4

상황 설명

바인더는 언제나처럼 평범한 일상을 보내고 있습니다. 특별할 것 없이 출근을 하고, 도시를 돌아다니며 기삿거리를 찾아다니다가 상사에게 잔소리를 듣고 퇴근을 하는 일상이요. 노을이 하늘을 장밋빛으로 붉게 물들이는 시간. 집으로 돌아가기 위해 골목길을 지나갑니다.

오늘따라 유독 하늘이 빨강게 보이는 건 단순한 착각일까요? 노을을 보고 있으니 어쩐지 그리운 누군가가 떠오를 것 같기도 합니다. 그리워하고 있는 이가 누구냐고요? 글썄요, 당신은 그게 누구인지 아예 기억이 떠오르지 않거나, 누구인지 기억하고 있더라도 어디서 무얼 하고 있는지 도통 알 수가 상황입니다. 어쩌면 저기 골목길 안쪽에서 길을 잃고 난처해하고 있는 바로 저 사람일지도요?

어라? 잠깐만요. 저기 있는 저 사람, 진짜로 당신이 알고 있는 얼굴 같습니다.

“혼자서는 곤란한데, 이걸 어떻게 하지...”

그렇게 중얼거리고 있는 표정은 그야말로 길을 잃어버린 사람의 전형적인 모습으로군요. 이 근처는 워낙 인적이 드문 골목길이라 그에게 도움을 줄 수 있는 사람은 오직 바인더뿐입니다.

판정

이 챕터에는 판정이 따로 없습니다.

롤플레이 지침

두 사람이 있는 골목길은 **이계심도 4**의 영역으로 이계와 현실이 혼재하는 경계선입니다. 시프터는 이계의 영역에 있으며, 바인더는 아직 현실의 영역에 있습니다. 시프터는 바인더의 목소리가 들리지도 않고, 바인더의 모습이 눈에 보이지도 않는 상황입니다. 따라서 바인더가 제자리에서 시프터의 이름을 부르는 것만으로는 아무런 반응을 보이지 않습니다. 시선이 정면으로 마주친 것 같아도 시프터는 바인더를 발견하지 못한 사람처럼 주변을 둘러보다가 좀 더 깊은 골목 안쪽으로 발걸음을 옮깁니다. 따라가 붙잡지 않으면 그를 놓쳐버릴 것 같다고 이야기하세요.

결말

바인더가 시프터의 뒤를 쫓으면, 시프터는 그제야 바인더의 존재를 인지합니다. 그는 깜짝 놀란 얼굴로 “**당신이 왜 이곳에 있어요?**” 라고 말합니다. 원래 바인더가 살고 있던 도시에서 만난 건데, 여기 왜 있냐고 묻다니요? 그의 말에는 어떤 위화감이 느껴집니다.

주변의 풍경이 신기루처럼 흔들리고, 진한 장미 향이 코끝을 스칩니다. ‘흐릿한 기억’ 마법으로 잊어버린 기억이 있다면, 이 장미 향기가 스위치라도 된 것처럼 모든 기억이 물 밀려오듯 떠오릅니다. 문득 당신은 주변의 풍경이 낯설다는 것을 깨닫습니다. 당신이 알고 있는 한 주변에 이런 골목길은 존재하지 않습니다. 이곳은 당신이 전혀 알지 못하는 새로운 세계입니다.

챕터 1. 『이계의 골목길』

이계심도 5

상황 설명

붉게 타오르던 하늘은 어느새 까맣게 물들어 있고, 오직 기이할 정도로 커다란 달이 떠올라 있습니다. 한밤중의 하늘을 그대로 가져다놓은 것 같은 풍경입니다. 여긴 대체 어디인 걸까요?

마스터는 시프터의 입장에서 바인더에게 다음 사항을 전달해주세요.

※ 중요 정보는 밑줄을 그어두었습니다. 그 외의 상세정보는 롤플레이에 참고하는 용도로 서술해둔 것으로, 모두 전달할 필요는 없습니다.

- 여기는 “이계”라고 불리는 위험한 장소의 하나로, 모종의 이유로 멸망했거나 멸망을 앞둔 차원의 잔재다.
- 시프터는 이전에도 이계에 휘말렸거나 요원으로 파견된 경험이 있다.
- 시프터가 소속된 조직이 파악한 바에 따르면, 이계의 목적은 에너지원으로 삼을 수 있는 시프터와 같은 사람들을 흡수해 절멸을 피하는 것이다.
- 주변의 풍경이 바인더가 살고 있는 도시 램튼과 유사한 것으로 보아, 두 사람의 공통된 기억이 이 공간에 반영되었을 확률이 높다.
- 이곳에서는 시프터의 마법이 일반적으로 통하지 않는다. 바인더에게 걸었던 ‘흐릿한 기억’ 마법이 일시적으로 무효가 된 이유이다.
- 시프터의 눈에는 이계의 진짜 모습이 보인다.
- 시프터와 신체접촉을 하고 있는 사람에게도 똑같이 이계의 진짜 모습이 보인다.
- 출구가 되는 이계의 틈새를 함께 찾아냈으면 좋겠다.

마스터는 바인더가 상황을 이해했는지 확인하고 이야기를 계속 진행합니다.

익숙한 듯 전혀 익숙하지 않은 장소를 걷다 보면, 누군가 쓰러져 있는 것을 목격합니다. 다가가 살펴보면 언젠가 본 적이 있는 바짝 메말라 있는 <흡혈귀 사건>의 시체입니다. 생각해보니 그때도 이런 골목길에서 발견하지 않았던가요? 하지만 이건 당신이 기억하고 있는 평범한 시체가 아닙니다. 시체의 손가락이 움찔거리더니 잔뜩 갈라지는 목소리로 “피, 냄새…” “부족, 해… 내게, 내게 피를 줘…”라며 두 사람을 발목을 붙잡으려고 합니다.

이 챕터에서 두 사람이 접촉했을 때 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 골목길에 있는 살아 움직이는 시체
- 주변 건물의 벽면은 붉은색 장미가 피어난 가시덩굴이 뒤덮여 있다.

판정

「좀비를 피해 달아난다.」 난이도 : 5

살아 움직이는 시체, 즉 좀비가 두 사람을 붙잡으려고 합니다.

좀비는 괴성을 지르며 연신 피를 갈망합니다.

제법 빠른 속도로 도망가는 두 사람을 뒤쫓아가니 잘 피해서 몸을 숨길만 한 곳을 찾으세요!

· 둘 다 성공했다

재빨리 피한 덕에 붙잡히지 않습니다. 두 사람은 좀비를 따돌리고 그 자리를 무사히 벗어납니다. 롤플레이로 넘어가세요.

· 바인더가 실패했다.

바인더는 좀비에게 발목을 붙잡히고 맙니다. 어찌나 손아귀 힘이 강한지 쉽게 떨어지지 않습니다. 시프터의 도움을 받아 이를 떼어내고 도망칠 수 있었지만, 몸부림을 치던 중 덩굴의 가시에 살갓이 긁혀 얇은 상처가 납니다.

바인더는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 누군가의 손자국 → 손 모양의 멍자국이 남았다. 어쩐지 한쪽 다리가 유독 무겁다.」로 변이시킵니다.

롤플레이를 진행합니다.

· 시프터가 실패했다.

좀비에게 발목을 붙들릴 뻔했지만, 재빨리 피한 덕분에 무사히 도망칠 수 있었습니다. 바인더의 손을 붙잡고 정신없이 도망치는 과정에 장미 가시에 살갓이 긁혀 얇은 상처가 납니다.

시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 멈추지 않는 피 → 장미 가시에 긁힌 상처에서 피가 멎지 않는다.」로 변이시킵니다.

롤플레이로 넘어가세요.

· 둘 다 실패했다

두 사람은 좀비에게 발목을 붙잡히고 맙니다. 어찌나 손아귀 힘이 강한지 쉽게 떨어지지 않습니다. 겨우 이를 떼어내고 용케 도망치는 데 성공하지만, 몸부림을 치던 중 덩굴의 가시에 살갓이 긁혀 얇은 상처가 납니다. 붙잡혔던 다리도 옥신거리는 것 같아요.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 다음과 같이 변이시킵니다.

바인더 「변이 : 누군가의 손자국 → 손 모양의 멍자국이 남았다. 어쩐지 한쪽 다리가 유독 무겁다.」

시프터 「변이 : 멈추지 않는 피 → 장미 가시에 긁힌 상처에서 피가 멎지 않는다.」

롤플레이로 넘어가세요.

롤플레이 지침

좀비를 피하거나, 붙잡혔을 때 어떤 반응을 보이는지 롤플레이하세요.

변이가 발생했다면 다리를 절뚝거린다거나, 잃어버린 특성과 기억 등을 바탕으로 롤플레이하면 적절할 거라고 생각합니다. 장미 가시에 긁혀 상처를 입는 곳은 손이나 팔, 다리여도 좋고, 얼굴이어도 좋습니다. 시프터가 입은 상처의 경우 철철 피를 흘리는 수준은 아니지만, 아무래도 바인더가 보기에 피가 많지 않고 계속 흐른다면 위험하지 않을까 하는 생각이 들게 할 것 같네요.

시프터는 변이 현상에 익숙한 반응을 보입니다. 예전에도 몇 번 이계에 휘말렸거나, 요원으로서 파견된 경험이 있기 때문입니다. 그때는 바인더가 아닌 다른 사람(옛 지인, 친구, 가족, 동료 등)과 함께였을 테지요. 비록 그는 이계에 삼켜진지 오래고, 지금은 시프터만 홀로 살아남았지만 말입니다.

시프터는 바인더와 함께 이계를 돌아다니며 잃어버린 누군가에 대한 향수를 느낄 수도 있고, 이번 만큼은 바인더를 반드시 원래 세계로 무사히 되돌려 보내겠노라 다짐하고 있을지도 모릅니다. 민간인을 이계에 휘말리게 했다는 생각에 미안한 마음을 품고 있어서, 혹은 단순히 인류를 위해야 한다는 의무감으로 자기희생을 고려하고 있을 가능성도 충분합니다.

위와 같은 내용을 바탕으로 롤플레이를 진행하면서 바인더가 궁금해하는 주제에 관해 이야기해보세요. 숨겨진 과거나 속마음 등을 털어놓으면 비밀이 많은 시프터에 대해 바인더가 좀 더 많은 것을 알게 되는 재미가 있을 겁니다.

결말

멀지 않은 곳에서 좀비가 괴성을 지르는 소리가 들립니다.
미로처럼 복잡하게 연결된 골목길이라 좀비가 언제 어디서 튀어나올지 모릅니다.
잠시 몸을 피해 숨을 고를 수 있는 곳을 찾으면 좋을 텐데요.
마침 익숙한 건물 하나를 발견합니다. 바로 바인더의 거주지인 낡은 공동주택입니다.
두 사람은 건물 안으로 들어가기로 합니다.

챕터 2. 『The third floor』

이계심도 6

상황 설명

집값이 저렴해서 바인더의 쥐꼬리만 한 월급으로도 빠듯하게 집세를 낼 수 있는 공동주택입니다. 불성실한 관리인 덕분에 시프터가 임시 거처로 삼기도 좋았던 곳이죠. 비록 이곳은 이계가 모방한 장소일 테지만, 새삼스러울 정도로 반가운 곳입니다.

우편함 앞을 지나가는데, 바인더의 집인 303호의 것에 소포 상자가 삐죽이 튀어나와 있습니다. 소포는 **이면지**로 포장되어 있군요. 이면지의 내용을 확인하면 다음과 같으며, 내용물을 확인하면 두 사람에게 남아 있는 프래그먼트 개수만큼의 **은 탄환**을 획득합니다.

이면지

누군가 휘갈겨놓은 메모인 것 같습니다. 그 내용의 일부는 바인더의 눈에 제법 익숙하네요.

[기이한 소문]

- 흡혈귀에게 물린 사람은 흡혈귀가 되거나 살아 움직이는 시체(좀비)가 된다.
- 좀비는 계단을 오르지 못한다고 한다. 단, 느리게나마 기어 올라갈 수는 있으니 안전을 위해서라면 3층 이상 올라가는 것을 추천한다.
- 흡혈귀는 자신의 관에서 멀리 떨어질 수 없다.
- 흡혈귀는 은으로 된 십자가를 두려워하고, 은 탄환에 맞은 상처는 치유할 수 없다.
- 보름달이 뜬 밤에는 거울을 통해 다른 장소로 이동할 수 있다는 이야기를 들었다.
- 밤이면 하늘을 날아다니는 거대한 괴물이 있다는 소문이 돌린다.

이면지에 적혀있는 말이 사실이라면, 최소한 3층 이상 올라가 쉬어야 할 것 같습니다. 마침 바인더의 집이 303호이기도 하니까요.

스토리 프래그먼트

「은 탄환 → 은으로 만들어진 탄환입니다. 총이 있으면 무기로 활용할 수 있습니다.」

이 챕터에서 두 사람이 접촉했을 때 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 주변이 피로 물들어 있다.
- 기이하게 뒤틀리고 왜곡된 형상의 계단.

판정

「이상 현상에 흔들리지 않고 3층으로 올라간다.」 난이도 : 6

계단을 올라가는 두 사람에게 기이한 현상이 일어납니다.

창문을 두드리는 소리와 함께 붉은 손자국이 찍히고, 벽면에는 피가 흐르기 시작합니다.

누군가 살려달라며 절박하게 비명을 지르고, 그걸 비웃는 듯한 킁킁거리는 소리가 이어집니다.

· 둘 다 성공했다

두 사람은 이번엔 흔들리지 않고 무사히 3층까지 올라갑니다.

롤플레이를 진행하세요.

· 둘 중 하나만 성공했다.

실패한 쪽의 정신이 흐트러지지만, 성공한 쪽의 도움으로 헝클린 마음을 다잡습니다.

실패한 쪽은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 다음과 같이 변이시킵니다.

바인더 「변이 : 불안 → 막연한 불안감이 마음을 쪼먹는다.」

시프터 「변이 : 주마등 → 과거의 일을 계속 떠올리게 된다.」

롤플레이를 진행합니다.

· 둘 다 실패했다

두 사람은 크게 동요합니다. 너무나 사실적인 환청과 환각을 경험한 나머지 정신적인 피로를 느낍니다.

두 사람은 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 다음과 같이 변이시킵니다.

바인더 「변이 : 불안 → 막연한 불안감이 마음을 쪼먹는다.」

시프터 「변이 : 주마등 → 과거의 일을 계속 떠올리게 된다.」

롤플레이를 진행합니다.

롤플레이 지침

살려달라는 비명은 지인이나 가족의 것이어도 좋고, 이계에 휘말려 사라진 사람의 것이어도 좋습니다. 두 사람 모두 실패했을 때는 곁에 있는 파트너의 목소리로 **“옆에 있는 건 가짜니까 어서 손을 뿌리치고 도망가! 위험해!”**하고 다급한 외침이 들린다고 하면 재미있지 않을까 합니다.

변이에 따른 반응도 롤플레이를 진행해보세요. 특히 **“당신만은 반드시 원래 세계로 되돌아가게 해줄게요.”**라는 느낌의 롤플레이를 하려면 이 챕터에서 하시면 될 것 같습니다.

결말

계단을 올라 303호에 도착하면 문이 열려 있습니다.

적어도 이면지에 적힌 말이 사실이라면 좀비로부터는 안전할 것 같습니다.

챕터 3. 『 Room ??? 』

이계심도 7

상황 설명

집 안으로 들어가면 뭔가 문이 아주 많은 공간이 두 사람을 맞이합니다. 잠시 숨을 돌리고 문을 열어 주변을 살펴보세요. 처음 들어가는 방에서는 권총 두 자루를 발견할 수 있습니다.

스토리 프래그먼트

「권총 → 탄창이 비어 있는 권총 2자루. 탄환이 있으면 무기로 사용할 수 있습니다.」

또 하나의 방문을 열어보면 그곳은 침실처럼 보이는 방입니다. 특이한 점은 뚜껑이 열린 관이 놓여 있다는 사실이겠죠. 뭔가 마음에 걸리는 게 있거나, 떠오르는 기억이 있나요? 느낌이 좋지 않습니다. 사각지대에 숨어 있던 뱀파이어가 튀어나와 두 사람을 공격합니다!

이 챕터에서 두 사람이 접촉했을 때 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

- 문이 무수히 많은 의문의 공간.
- 뾰족한 귀와 날카로운 송곳니를 가진 창백한 얼굴의 뱀파이어.

판정

「뱀파이어의 공격을 저지하고 도망간다.」 난이도 : 7

뱀파이어를 피해 건물 밖으로 나가기엔 좀비가 두 사람을 찾아다니고 있습니다.

출구를 찾거나 뭔가 다른 방법이 없을까요….

주변을 둘러보니 커다란 전신 거울에 전혀 다른 풍경이 일렁이는 게 보입니다.

혹시 저기가 출구인 걸까요?

· 둘 다 성공했다

총에 맞은 뱀파이어의 움직임이 둔해진 사이에 두 사람이 손을 잡고 거울을 향해 뛰어듭니다.

롤플레이어로 넘어가세요.

· 바인더가 실패했다.

뱀파이어가 바인더에게 달려들어 목덜미를 물어뜯으려고 합니다. 시프터의 도움으로 뱀파이어를 밀쳐내고 거울을 향해 뛰어듭니다. 다행히 물리진 않았지만 오싹한 순간이었어요.

바인더는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 선단공포증 → 끝이 날카로운 물체를 보면 두려움을 느낀다.」로 변이시킵니다.

롤플레이로 넘어가세요.

· 시프터가 실패했다.

시프터를 향해 뱀파이어가 달려들어 몸싸움이 시작됩니다. 시프터가 뱀파이어를 떨쳐내고 바인더의 손을 잡은 뒤 거울을 향해 뛰어듭니다. 거울을 통과해 도착한 곳은 조용한 골목길이지만, 시프터가 숨을 헐떡이며 한쪽 손으로 목덜미를 붙잡고 있습니다.

시프터는 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이 : 타는 듯한 갈증 → 어째서인지 송곳니가 날카로워지고 당장 시프터의 목덜미에 이를 박아넣고 피를 마시고 싶어진다. 그러면 이 괴로운 갈증도 조금쯤 해소될 텐데…」로 변이시킵니다.

롤플레이로 넘어가세요.

· 둘 다 실패했다.

뱀파이어가 바인더에게 달려듭니다. 날카로운 송곳니가 눈앞에서 콕! 소리를 내며 바인더의 얼굴을 짓씹을 듯 아가리를 여닫고 있습니다. 시프터가 뱀파이어를 떼어내 몸싸움을 벌이다가 이를 떨쳐낸 뒤 바인더의 손을 잡고서 거울을 향해 뛰어듭니다. 거울을 통과해 도착한 곳은 조용한 골목길이지만, 시프터가 숨을 헐떡이며 한쪽 손으로 목덜미를 붙잡고 있습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 다음과 같이 변이시킵니다.

바인더 「변이 : 선단공포증 → 끝이 날카로운 물체를 보면 두려움을 느낀다.」

시프터 「변이 : 타는 듯한 갈증 → 어째서인지 송곳니가 날카로워지고 당장 시프터의 목덜미에 이를 박아넣고 피를 마시고 싶어진다. 그러면 이 괴로운 갈증도 조금쯤 해소될 텐데…」

롤플레이로 넘어가세요.

롤플레이 지침

권총을 발견하고 뭔가 쓸만한 게 더 있을지도 모른다거나, 다른 방 안에서 출구인 이계의 틈새를 찾을 수 있을지도 모른다며 조사를 하다가 관이 있는 방을 열어보는 쪽으로 진행해주세요. 전혀 쓸모없어 보이는 물건(휴일 하나 없는 달력이라거나, 독촉 고지서 등)으로 가득 찬 방이 존재해도 즐거울 것 같습니다.

판정 후 시프터가 변이를 겪게 되면 <스틴킹 로즈>에서 못했던 뱀파이어 롤플레이가 가능합니다. 시프터는 이계를 벗어나면 괜찮아질 거라며 괴로워하면서도 최선을 다해 흡혈 충동에 저항해도 좋고, 진짜 바인더의 목에 이를 박아넣어 피를 봐도 좋습니다. 괴로워하는 시프터를 위해 바인더가 자진해 피를 내어줘도 좋을 것 같네요.

결말

거울을 통과해 도착한 곳은 조용한 골목길입니다.
주변을 살펴보니 <퀸시 스트리트 4번가 골목>라는 일그러진 팻말이 삐뚜름하게 걸려 있습니다.

파이널 챕터. 『허공의 괴물』

이계심도 8

상황 설명

이 세계가 두 사람의 기억을 바탕으로 만들어졌다면, 이 골목길은 과연 어떤 기억을 바탕으로 만들어진 곳일까요. 흡혈귀 사건의 범인이었던 렌돌프가 있는 게 아닐까 생각하던 것도 잠시, 하늘을 올려다보니 축수를 꿈틀거리는 거대한 선홍색 괴물이 공중에 떠 있습니다.
두 사람은 저 기이한 괴물이 본성을 드러낸 이계가 취한 모습임을 깨닫습니다.

동시에 괴물의 저편에 눈부시게 빛나고 있는 이계의 틈새를 발견합니다.

이전에도 한 번 물리친 적이 있는 괴물이잖아요.

서로를 믿는다면, 이번에도 틀림없이 무사할 수 있을 겁니다.

이 챕터에서 두 사람이 접촉했을 때 바인더에게 보이는 풍경은 다음과 같습니다.

·공중에 떠 있는 거대한 괴물이 보인다.

판정

「괴물로부터 도망쳐 이계의 틈새에 뛰어든다.」 난이도 : 8

※ 이 판정은 “둘 다 성공했다”가 될 때까지 반복합니다. 마스터는 일단 그 점을 확실히 말하고 진행하세요.

괴물의 형상을 한 이계가 거대한 몸체를 움직입니다.

아무래도 무사히 현실로 되돌아가려는 시프터를 붙잡으려는 것 같습니다.

파괴음과 함께 주변의 건물이 무너지기 시작합니다.

· 둘 다 성공했다

무너지는 잔해를 피해 두 사람은 이계에 틈새까지 무사히 도착합니다.

이제 마지막 한 걸음입니다.

바인더는 시프터와 함께 이 이계에서 탈출하세요.

탈출하는 롤플레이가 끝나면 결말로 넘어갑니다.

· 둘 중 하나만 성공했다.

실패한 쪽은 괴물의 촉수에 붙잡힐 뻔하지만, 성공한 쪽의 도움을 받아 간발의 차로 피합니다.

정신없는 상황 속에서 두 사람은 다시 이계의 틈새를 향해 달리기 시작합니다.

시프터와 바인더 중 하나의 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나씩 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이표 : 몸 상태의 변화」 혹은 「변이표 : 환상화」의 결과로 변이시킵니다.

둘 중 누가 변이할지는 상의해서 정하면 됩니다.

다시 한 번 판정에 도전하세요.

· 둘 다 실패했다

시프터가 괴물의 촉수에 붙잡히고 맙니다. 바인더가 시프터를 도우려고 하는 순간, 무너지는 건물의 잔해에 휘말립니다. 아찔한 통증과 함께 잠깐 정신을 잃었던가요? 어느새 괴물의 손아귀에서 빠져나온 시프터가 당신과 함께 건물의 잔해 아래에서 몸을 숨기고 있습니다.

두 사람은 각각 프래그먼트 박스에서 프래그먼트를 하나씩 골라 「망각」에 체크합니다.

그 후, 프래그먼트를 「변이표 : 상처」, 「변이표 : 몸 상태의 변화」, 「변이표 : 환상화」, 「변이표 : 정신」의 결과 중 하나를 골라 변이시킵니다.

누가 어느 변이를 겪을지는 상의해서 정하면 됩니다.

다시 한 번 판정에 도전하세요.

롤플레이 지침

판정이 끝나면 결과를 기반으로 롤플레이를 시작하세요.

지난번에는 각자 괴물과 흡혈귀를 맡아 각개격파했지만, 이번에는 함께 구르며(?) 유대를 쌓으면 좋을 것 같습니다. 물론 사이가 좋지 않게 헤어졌다면 앞으로 더욱 서로를 질색하게 될 수도 있지만요. 이 최후의 판정에서는 실패할 때마다 변이가 늘어납니다. 그 영향으로 바인더가 심란해하는 걸 시프터가 목격한다면 “역시 평범한 사람 입장에서 이런 경험은 기억하지 못하는 편이 이롭겠죠?”라는 식으로 ‘기억을 지우는 마법’에 대한 이야기를 나누는 것도 추천합니다.

결말

이곳은 다시 램튼의 어느 골목입니다.

하늘에는 평범한 달과 별이 총총히 빛나고 있고, 괴물의 모습은 찾을 수 없습니다.

멀쩡한 건물과 익숙한 골목길의 풍경. 이질적인 구석 없이 당신이 기억하는 것 그대로입니다.

아무래도 무사히 현실로 돌아온 것 같습니다.

후일담으로 넘어가서 이야기의 결말을 그리세요.

후일담

후일담은 다음 순서대로 이야기의 결말을 정합니다.

결말의 분기

바인더와 시프터 모두 「망각」에 체크되지 않은 프래그먼트가 하나라도 남아있으면 그 캐릭터는 현실 세계로 돌아올 수 있습니다.

그러나 모든 프래그먼트를 망각한 경우, 그 캐릭터는 뱀파이어가 되거나 괴물의 희생양이 되고 맙니다.

변이에 대한 저항

무사히 돌아왔다면 변이에 대한 저항을 해서 프래그먼트를 회복하세요.

원래 있던 현실 세계로 돌아오면서 이계의 영향으로 인해 일시적으로 변이했던 정신이나 육체가 자연스럽게 원래대로 돌아옵니다.

이는 룰북에 기재된 사항을 따라주세요. (룰북 119P 참고)

현실 세계에서의 변이에 대해서

복구하지 못한 변이는 현실 세계에 돌아와서도 남습니다.

겉모습이 변했거나 신체적인 기능에 변이가 있다면, 일상생활이 어려울지도 모르겠네요.

※ CoC <스토킥 로즈> 2부로 이어가실 생각이 있으신 분께서는, 시프터의 경우 직업이 직업인지라 별개의 방법으로 프래그먼트를 회복할 수 있다는 설정으로, 이왕이면 바인더의 프래그먼트 회복을 우선시 하는 걸 추천합니다.

룰플레이 지침

변이에 대한 저항을 마치면 현실로 돌아온 다음의 룰플레이를 진행하세요.

아래의 지침은 예시일 뿐이니, 원하시는 대로 진행하셔도 됩니다.

은은한 장미 향을 풍기는 시프터가 미소 지으며 말합니다.

“이 모든 건 나쁜 꿈이었으니, 이제 돌아가서 더 좋은 꿈을 꾸며 자도록 해요.”

“진짜예요. 당신은 꿈을 꾸고 있어요. 못 믿겠다면 악몽에서 깨어나는 마법의 키스라도 해드릴까요?”

1.

“마법의 키스를 받는 쪽은 눈을 감고 있어야 해요. 그래야 이야기가 로맨틱하게 마무리되거든요.”

*내가 당신에게 키스하면,
이야기 속 주인공처럼 꿈에서 깨어나는 거예요.*

2.

“이런, 마법의 키스를 거부하신다면 그냥 숫자라도 세어드리죠.”

셋 하면 꿈에서 깨어나는 거예요.

하나, 둘, 셋.

·
·
·

바인더가 눈을 뜨면, 그곳은 침대 위입니다.

이계에서 시프터와 함께했던 순간은 진짜였을까요, 그저 한밤의 꿈이었을까요.

...어쩐지 수마가 물려듭니다.

다시 잠에서 깨어났을 때, 당신이 이 이상한 꿈을 기억하고 있을지 모르겠네요.

그럼 이번에는 정말로 좋은 꿈을 꾸세요.

- END -

프래그먼트 추가

마지막으로 새로운 프래그먼트를 하나 얻을 수 있습니다.

프래그먼트의 내용은 자유롭게 정하세요.

세션을 통해 두 사람의 관계성이 깊어졌다거나, 기억하고 싶은 추억이 생겼거나, 결의가 새로워졌다거나 하는 변화를 남겨두시면 됩니다. 변이로 잃어버렸던 프래그먼트를 되찾는다고 해도 괜찮습니다.

자세한 설명은 소중한 추억(룰북121p)을 참고하세요.

후기

한창 장미가 제철인 계절에 이 시나리오를 배포하게 되어 홀로 즐거워하고 있습니다. 늘 CoC만 써서 배포하다가 언성 듀엣 시나리오를 쓰게 되다니 신기하네요. 만약 타 룰 시나리오를 쓰게 된다면 둘수사가 아닐까 여기고 있었는데 언듀가... 너무 간단하고 친절한 룰이었지 뭔가요. 룰을 읽는 내내 아... 이거 너무... <스틴킹 로즈>랑 설정도 맞을 것 같고 2부 프롤로그랑도 이어질 수 있을 것 같은데? 싶어서 다음날 스팀킹 로즈 2부 테스트플레이 약속을 잡아났던 지인분께 다짜고짜 지금부터 언성 듀엣 시나리오 쓸 테니까 참가보자!를 시전했습니다. 결국, 약속 시간까지 다 못써서 이계심도 7부터는 그냥 즉석 세션으로 진행하고(플레이어曰: 이래야 내 마스터지;) 기존의 계획이었던 2부 테스트 플레이는 프롤로그를 끝내는 데 그쳤지만 즐거웠습니다.

CoC <스틴킹 로즈>를 해봤는데 언성 듀엣 버전으로 쓴 것도 있어? 룰북도 정발됐겠다 이참에 언성 듀엣도 한 번 입문해볼까? 하는 마음으로 즐겨주신다면 기쁘겠네요. 사실 제목을 지금도 못 정해서 그냥 앞에 리플레이 붙이려고 합니다. 약칭은 리플로즈라고 부르면 되겠죠...?

<스틴킹 로즈>를 배포할 때 로맨스 스릴러라고 소개한 전적이 있는데, 주운 때문에 가오를 챙기지 못하면 로코가 되더라고요. 어찌다보니 제가 장르 사기를 친 기분이었습니다만! 언성 듀엣은 정말 둘 만의 이야기를 위한 룰이라 본연(?)의 소개대로 로맨스 스릴러에 충실한 룰플레이를 할 수 있다고 봅니다. 이건 진짜 로맨스가 될 수 있다!! 친구들이 나를 믿고 이하생략. 해당 시나리오의 경험이 꿈인지 아닌지는 플레이어의 상상에 맡기지만, 캐릭터 간에 서사를 쌓을 목적이라면 아무래도 기억하고 있는 편이 재밌지 않을까해요.

긴 글을 읽어주셔서 감사합니다. 그럼 이만, 또 다른 시나리오(아마도 스티킹 로즈 2부)로
뵙겠습니다. 언제나 즐겁고 행복하세요!

BGM

(익명 분께서 남겨주셨습니다. 감사합니다~!)

메이플스토리 BGM - 망각의 길
IU(아이유) - 누구나 비밀이 있다
IU(아이유) - Obliviate

◆ 플레이 시간&엔딩 제보를 받고 있습니다. 시나리오 플레이 후 답변해주시면 감사합니다. 세션
중 사용한 BGM리스트를 공유해주셔도 됩니다.

설문조사 링크 >> <https://goo.gl/forms/QOdhpELKKASINiS13>

◆ Thanks to

: 테스트 플레이어 로벌님, 이리스

◆ 시나리오 완성일 : 2021. 05. 05

- [시나리오 공개일] 2021. 05. 06