

惡運遊戲

惡運遊戲

[악운유희 | Killing Luck]

잊어버린걸까, 잃어버린걸까?

(w. KANGKANG)

배경 : 1980년대 가상도시

인원 : KPC 1인 + PC 1인

로스트 확률 : KPC - 적지만 있음 / PC - 없음

예상 플레이 타임 : 4~5시간 내외

난이도 : KP, PL - 중하 (& 게임 이해도 필요)

추천기능 : 행운

- 비밀상이 빈번하게 일어나는 가상 도시를 배경으로 하고 있습니다. 자세한 사항은 하단의 세계관란을 참고해주세요. 느와르 장르 영화에서 영향을 받은 연출이 많습니다.
- 시나리오 내에 불쾌한 요소가 있으니 하단의 주의사항을 잘 보고 진행해주세요. (시나리오의 분위기 스포일러가 될 수 있습니다.)
- 사람을 찾아 사설 도박장에 들어가는 두사람으로 시작되는 타이만 시나리오이며 장르는 갬블 느와르 버디물입니다.
- COC 또는 타 TRPG에서 응용 가능한 약식 마작, 슬롯머신, 블랙잭, 룰렛 룰을 통해 진행하는 **미니게임**이 주를 이루기 때문에 이 점 유의해주세요.
- 엔딩에 따라 캐릭터의 백스토리나 인간관계에 영향을 줄 수 있습니다.
- 자유로운 개변을 허용합니다.

개요

KPC와 PC는 어느 사설 도박장 입구 앞에 서 있습니다.

KPC의 의뢰 때문이죠, 내용은 간단합니다. 자기 돈을 먹고 튼 녀석의 행방이 묘연하니 그를 찾아달라는 이야기입니다.

날씨는 후덥지근하고, 지열로 아지랑이가 피어오릅니다. 그리고 곧 이 장소는 소용돌이처럼 사람을 집어삼킵니다. 어느 순간부터 시간도 기억도 희미해집니다.

PC와 KPC, 이 도박의 승자는 누가 될까요?
주사위가 굴러가는 소리가 들립니다.

세계관 [夜行城 : 야행성]

- 1980년대 홍콩의 가상 도시를 배경으로 하고 있습니다. 동양적인 색채가 강한 묘사가 주를 이룹니다. **상세 배경은 5월, 도시의 날씨는 매일 우중충하고 벌써부터 덥습니다.** (80~90년대 홍콩 느와르 영화에서 자주 등장하는 도시의 모습을 상상하고 플레이하시면 도움이 됩니다.)
 - 사람들은 서로에게 무관심하며 빠르게 지나갑니다. 치안이 좋지 않고, 사람이 실종되어도 도움을 줄 공권력이 없기 때문에 사설탐정이나 해결 사무소가 자주 보입니다. 비밀상이 일상 같이 돌아가는 공간입니다.
 - 이 도시의 특별한 점은 도시에 “설명할 수 없는 기이한 일”이 많이 생기기 때문에 치안이 좋지 않고 폭력 조직들이 성행한다는 점입니다. (때문에 산치 체크 구간에서 감소치가 적은 편입니다.)
 - 사무실마다 전화기는 있지만 휴대전화는 따로 없습니다. TV를 두고 사는 집의 수는 적으며 대부분의 소식을 신문이라 라디오로 듣는 정도입니다.
 - KPC는 이곳과 연관점을 가지는 인물로 설정해주세요. **탐정 등 누군가의 의뢰를 받는 일을 하면 좋습니다.**
 - **▼악운유희 설정 :** KPC의 직업이 해결사, 탐정 또는 누군가에게 부탁을 받아 일을 해결하는 성격이어야 합니다.
-

주의사항

! 시나리오 내 범죄, 사기, **!!도박!!** 소재를 낭만화하는 내용이 있습니다.

! 종교에 대한 소재가 등장하나 특정 종교를 폄하하는 의도가 없습니다.

시나리오 속 모든 이야기는 픽션이며 상기에 서술 된 내용에 대해 불쾌감을 느낄 경우 열람을 추천하지 않습니다.

이 밑으로는 시나리오의 본문이 쓰여있습니다.

진상

★ 행운 다이스 시스템

이제부터 KPC와 PC의 모든 행운 판정은 **기억을 걸고** 다이스를 굴립니다. 기억에는 총 6단계 기준이 있으며 판정 실패 시 어떤 단계의 기억이 사라지는 지는 시나리오가 제시해줍니다. **행운 판정은 아무 때나 모든 기능치를 대신해서 사용이 가능하며, 실패 시 여러번 시도해도 좋습니다.**

1~2단계는 키퍼가 임의로 기억을 정해 지우고, 3단계 이상부터는 단계에 맞는 기억을 플레이어와의 상의를 통해 정하고 지우는 식으로 진행하는 걸 권장합니다만 때에 따라 유연하게 맞춰주시면 됩니다. 아예 시작 전에 플레이어에게 중요한 기억 리스트를 받고 시작하는 것도 좋습니다.

1단계	중요도가 낮은 사소한 기억 (ex. 어제 점심메뉴, 일주일 전 대화 내용)
2단계	중요도가 높은 인상적인 기억 (ex. 평소와는 달랐던 사건, 잊기 쉽지 않은 기억)
3단계	삶을 형성하는데 있어서 중요한 기억 (ex. 업무적인 중요사항, 인상적인 유년시절 일, 가족과의 추억, 친한 친구와 함께 한 기억)
4단계	KPC(PC)에 대한 기억 (ex. 함께했던 사건, 상대의 취향이나 행동, 이름)
5단계	자신에 대한 중요한 기억 (ex. 자신을 형성하는 기본 지식, 직업, 성격)

카론의 도박장

탐욕에 절인 자가 이 터를 중심으로 소환진을 펼치고 악마를 하나 소환합니다. 소환된 자는 행운과 속임수의 악마 카론. 도박을 좋아하는 악마는 소환자와 내기를 합니다. 내기에서 지면 영혼과 육신을 가져가지만 이기게 될 경우 이 터에 거대한 운을 불러주겠다고, 소환자는 위험한 도박에서 이기게 되었습니다. 곧 그 터 위에는 도박장이 크게 들어섭니다.

하지만 카론은 속임수의 악마입니다. 이 자는 그 이후에도 떠나지 않고 이곳에 머물며 위험한 도박을 제안하며 많은 사람의 영혼을 가져가게 됩니다. 곧 그 영혼의 숫자는 수없이 늘어나고, 도박장 내에는 악마에게 묶인 영혼이 살아있는 사람보다 많아지게 됩니다. 곧 터의 주인이 된 악마는 도박장에 들어오는 새로운 사람이 있을 때마다 도박을 통해 기억을 빼앗아 자신의 꼭두각시로 만듭니다.

그렇게 악마가 운영하는 도박장으로 오랜 세월을 보낸 이곳, 우연한 기회로 인해 이곳에 묶인 KPC와 PC가 서로에 대한 기억을 걸고 운을 시험합니다.

도입

KPC와 PC는 어느 사설 도박장 입구 앞에 서 있습니다.

KPC의 의뢰 때문이죠, 내용은 간단합니다. 자기 돈을 먹고 튼 녀석의 행방이 묘연하니 그를 찾아달라는 이야기입니다.

KP 메모 : 의뢰가 아니라면 부탁, 그것도 아니라면 진짜 친구의 실종 등이어도 상관없습니다. 이건 두 사람을 도박장으로 끌고 오기 위한 맥거핀일 뿐입니다.

PC는.... 조수거나 친구거나 오~ 도박장이라니 재미있겠는걸~ 하고 따라왔습니다.

날씨는 후덥지근하고, 지열로 아지랑이가 피어오릅니다. 딱 봐도 낡아빠진 도박장은 도시의 구석에 박혀있습니다. 네온사인 몇 개는 선이 끊어져서 밤이 되어도 빛을 내지 못해 보이고 깨진 창문 또한 거미줄 위에 바둥거리는 나방과 먼지 더미로 곱곹함을 더합니다.

그 와중에도 목덜미엔 불길한 한기가 감도는 가운데 도박장 안으로 들어갑니다.

도박장 (조사파트)

조사파트입니다. 테이블에 가서 게임할 경우 밑에 있는 게임 파트를 참고해 주세요.

★ 플레이어에게 <행운 다이스 시스템>을 알려주지 마세요. 아이디어 판정을 통해서 알게 모르게 기억이 지워지는 것 같다. 는 식으로 언급하는건 괜찮습니다.

★ 모든 기능치를 행운으로 대체해서 굴릴 수 있고 행운 판정에는 제한이 없다고 말해주세요. 성공할 경우 운이 좋아서 발견하거나 상황을 모면 할 수 있습니다. 대신 실패 할 경우에는 **1단계 기억**이 지워집니다.

★ 3단계 기억이 지워질 경우, 제일 첫 번째로 잊는 건 **여기에 왜 왔는지** 입니다. 이상한 낌새를 느끼는 탐사자가 있다면 아이디어롤을 통해 「눈치채지 못하는 사이 기억들이 희미해지는 게 느껴진다.」 라는 묘사와 함께 산치체크를 해주세요 (**san c. 0/1d2**)

1층



입구

피죤피죤한 입구와 달리 내부는 사람들로 가득합니다. 전체적으로 활기가 맴돌며, 세월에 따라 때가 탄 가구들이 멋스러움을 더합니다. 한쪽에 부스 형태로 만들어진 [환전소]가 보입니다. 또한 분주히 돌아다니는 [직원]도 있습니다.

또한 어느정도 조사를 하다 나가고 싶다고 문을 열어보면 문 밖이 아닌 똑같은 도박장 안으로 보이는 걸 알 수 있습니다. **san c 1/1d2+1**

[환전소]

흰자가 보이지 않을 정도로 큰 검은 자를 가진 직원이 두 사람을 올려다봅니다. 입장하려면 무조건 어느 정도의 현금을 칩(도박장의 화폐)로 교환해야 한다고 하네요.

돈을 얼마를 바꾸던지 직원은 500점짜리 칩 하나를 더 쥐여줍니다. 꽤 큰 금액인데요... 처음 온 분들을 위한 서비스라고 말하는 입꼬리는 한껏 올라갔지만 얼굴과 조화를 이루지 못해 그 모습조차 기묘해 보입니다.

[직원]

트레이를 들고 다니는 직원은 웰컴 드링크라며 얼음을 넣은 싸구려 위스키 한 잔을 줍니다. 안이 더워 얼음은 금세 녹습니다. 대화를 진행해 볼 수 있습니다. 직원이 말해 줄 수 있는 사항은 아래와 같습니다.

사람을 찾는다 → 잘 모르겠다. 아마 지하에서 게임을 하는지도 모르겠다. 우리 도박장은 지하실에 VIP룸을 두고 있다.

기타 질문 → 이 도박장에서 오래 근무했다고 하는데 수상 할 정도로 아는 게 별로 없습니다. 이도 그저 육신이 도박장에 붙잡혀있는 상태라서 그렇습니다.

내부

도박장 안으로 들어가면 담배와 먼지 냄새가 커커이 쌓여 인상을 쓰게 됩니다. 생각보다 많은 사람들이 어두운 조명 아래에서 도박을 즐기고 있습니다. [슬롯머신], [블랙잭], [룰렛], [마작] 까지 총 4개의 게임이 진행 되는 것을 알 수 있습니다. 가장 깊은 곳에는 수동문을 앞에 둔 [엘리베이터]가 하나 있습니다.

[슬롯머신]

슬롯머신 중간에선 사람들이 시비가 붙은건지 큰 소리가 오갑니다. 그러던 와중 옆에 있는 슬롯에서 잭팟 표시가 뜨고 요란한 소리가 들립니다. 사람들은 웅성거리고... 난리통에 한 사람이 다른 사람에게 주먹질을 하며 KPC와 PC도 그 사이에 끼어버립니다.

민첩 판정

성공> 넘어지는 사람을 피해 사건에 휘말리지 않게 되었습니다. 다행이에요. 운이 좋았군요. 그런데 운이 좋았다고 생각하는 순간... 미묘한 불안감이 엄습합니다.

실패> 넘어지는 사람들과 함께 밀려 쓰러지다가 어디 한군데를 부딪칩니다. 한동안 사람들의 난동은 계속 될 것 같습니다. **HP-1**

슬롯머신 게임을 진행하고 나면 이벤트가 하나 진행됩니다.

EVENT. JACKPOT!

또 다시 잭팟을 터트린 사람이 나왔습니다 구슬을 긁어모아 환전소로 갑니다. 그를 지켜 보는 사람들은 말합니다. “**운이 좋았네.**”, “**운이 좋았어.**” 다들 눈이 새빨개진 채로 다시 슬롯머신에 코를 박습니다.

이제보니 아까 난동을 부린 사람이 잭팟을 터트린거였습니다.
그는 신이 난건지 두 사람에게 말합니다. “**운이 좋으면 돼.**”, “**이곳은 운으로 모든 걸 할 수 있어**”, “**하지만 방금은 운이 안좋아서 무언갈 잃은거 같아...**”

그는 고민하는 듯 하더니, “**하지만 무얼 잃었는지 잊어버렸으니 상관 없으려나...**” 그리고 사라집니다.

[블랙잭]

나이 든 딜러가 쉼 없이 사람들과 배팅을 진행하고 있습니다. 그의 얼굴은 두 사람을 본 순간 잠깐 일그러지더니 곧 돌아옵니다.

블랙잭 게임을 진행하고 나면 이벤트가 하나 진행됩니다.

EVENT. ■ ■

갑작스럽게 세상이 멈춘 듯 소음이 잦아들고 딜러가 PC의 손을 부여잡습니다. 딜러의 손목에는 다 깨져가는 목주가 감겨있습니다.

“**먹이를 주면 안돼, 악마에게 먹이를 주면 안돼, 먹이를 주면 안돼, 악마에게 너를 주면 안돼...**”

저주를 거는 듯한 목소리로 중얼거리던 그는, PC의 손 위로 열쇠를 쥐어줍니다. 호텔 열쇠처럼 보이는 이것은 108호라고 적힌 키링을 달고 있습니다.

KP 메모 : 이후 108호에서 발견되는 악마 서적의 주인입니다. 그는 악마한테 육신이 잡힌 상태로도 그를 봉인하기 위해 숨겨진 108호의 열쇠를 찾아다닙니다.

[룰렛]

벽면에 거대한 붉은 잉어의 형상을 그려넣은 벽화 위로 오래된 홍보물이 덕지덕지 붙어 있습니다.

자료조사 판정

성공> 100년은 되어보이는 너덜너덜한 종이도 보입니다. 자세히 살펴보니 광고는 아니고 이상한 문양 같은 걸 중심으로 무언가 설명을 적어놓은 것 같지만 상태가 좋지 않아 확인이 어렵습니다.

KP 메모 : 악마소환을 위한 문양입니다.

실패> 벽에 관심가지기는 커녕 룰렛 한 번 해보고 싶다는 생각을 하게 됩니다.

룰렛 게임을 진행하고 나면 이벤트가 하나 진행됩니다.

EVENT. 도박사의 오류

옆 테이블이 소란스럽습니다. 지금까지 쇠구슬이 43번이나 검은 배경에 떨어졌다면서요. 한 사람이 뭔가 결론을 낸 듯 1번에 배팅을 올인합니다. 그리고 돌아가는 룰렛, 어이없게도 쇠구슬은 35번에 떨어집니다. 44번 연속 검은 배경.

배팅 올인한 자는 비명을 지르면서 쓰러집니다. 돈을 잃어 흥분한 것보다는 괴로움에 발버둥 친다는 느낌도 듭니다. 다른 자들도 그걸 인식한 건지 기묘한 정적이 찾아오지만... 곧 그 자는 아무렇지 않게 일어나서 다시 도박을 하려고 합니다. 말을 걸거나 하면, 그는 방금 자기가 돈을 잃었다는 사실조차 기억을 못 하고 있습니다.

KP 메모 : 관련된 이야기는 [이쪽](#) 입니다.

[마작]

마작을 위한 작탁은 다른 구역보다 크게 마련되어 있습니다. 이국적인 담뱃잎의 향부터 퀴퀴한 썩은 냄새도 함께 합니다. 다들 판에 집중하고 있으며, 끝에는 불교에서 흔히 볼 수 있는 육도윤회도 포스터가 붙어있습니다.

한 부분만 찢겨 나갔습니다. 확인하니 육도 중 인간도에 해당하는 부분입니다.

[엘리베이터]

1층짜리 건물에 왜 엘리베이터가 필요할까라는 의문을 뒤로하고, 이곳에는 보디가드처럼 보이는 자
들이 지키고 있습니다. 다가가면 지하는 도박장의 주인이 지목하는 VIP 고객을 위한 공간이라고
말합니다.

지목은 어떻게 이뤄지냐는 물음에 도박을 하고 칩을 따다 보면 알 수 있다는 말만 합니다.

[!] 다음 챕터로 넘어가기 위해서는 필수적으로 도박장에서 한 번이라도 **점수를 따야** 합니다. 점수를
따면 은으로 된 칩을 받는 이벤트가 진행됩니다.

EVENT. 뱃샷

두 사람이 게임 중 한 번이라도 점수를 따면, 받는 칩 중에 은으로 된 칩이 섞인 걸 알 수 있습니다.
딜러에게 문의하면 그건 VIP 룸으로 가는 뱃샷이라고 이야기합니다. 이 칩을 가지고 다시
엘리베이터로 가면 보디가드들이 내려가도 된다고 길을 비켜주고... 이후부터는 VIP 룸 복도 파트를
참고해 주세요.

도박장 (게임파트)

도박장에서는 4개의 게임이 운영되고 있습니다. 모든 게임 내에서 **행운 판정**에 성공 할 시 게임 진행에 보너스가 추가 됩니다. 자세한 내용은 각각 파트에 적혀있습니다.

슬롯머신

참가를 위해 지불해야하는 칩 : 100점

슬롯머신 게임기계 옆의 레버를 내려 세 개의 심볼이 뜨고, 그 심볼 이미지가 전부 동일 하다면 점수를 딸 수 있습니다.

약식 슬롯머신 룰 : 1d7 다이스를 세 번 굴려서 나온 숫자가 전부 같은 경우 점수를 따니다. (ex. 111, 222, 333, 444, 555, 666, 777)

1	심볼 : 체리 / 달성할 경우 200점 을 획득합니다.
2~6	심볼 : 순서대로 종, 코인, 오렌지, 바나나, 포도입니다. / 달성할 경우 300점 을 획득합니다.
7	심볼: 7 / 달성할 경우 잭팟이 터지며 기기에 누적되어있는 점수를 전부 다 따니다. 800점 을 획득합니다.

행운 판정 보너스

실패	2단계 기억이 사라집니다. (강행 실패 시에는 3단계 기억이 사라집니다.)
성공	1d7 다이스를 두 번만 굴립니다. 두 숫자가 같은 경우 세 개의 심볼이 전부 같다는 걸로 처리됩니다.
어려운 성공 이상	1d7 다이스를 한 번만 굴립니다. 무조건 세 개의 심볼이 전부 같다는 걸로 처리됩니다.

블랙잭

참가를 위해 지불해야하는 칩 : 150점

카드의 합이 21점 또는 21점에 가장 가깝게 만들면 승리합니다. 21을 초과하면 패배하기 때문에 적절한 지점에서 카드를 더 이상 오픈하지 않는 쪽이 유리합니다.

약식 블랙잭 룰 : 딜러와 함께 하는 2인용 게임이며 카드 한 장을 $1d9+1$ 을 굴려서 나오는 값으로 계산합니다. 에이스 카드와 잭,퀸,킹 카드는 사용하지 않습니다.

> 딜러와 플레이어가 번갈아가면서 카드를 뽑습니다. 두번째 카드까지 뽑으면 세번째 카드를 더 뽑을지 안 뽑을지 정합니다.

> 마지막 카드를 공개하고 21에 가까운 사람이 승리! 이길 경우 **300점**을 획득합니다.

행운 판정 보너스

실패	2단계 기억이 사라집니다. (강행 실패 시에는 3단계 기억이 사라집니다.)
성공	최종으로 나온 값에서 ± 2 의 값 보정을 할 수 있습니다. (ex. 최종값이 18이면 2를 더해 20으로 보정)
어려운 성공 이상	무조건 21을 만드는 카드를 가지게 됩니다.

룰렛

참가를 위해 지불해야하는 칩 : 200점

룰렛에 쇠구슬을 던져서 나오는 값을 예상해서 숫자 판을 토대로 배팅을 하는 게임입니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

약식 룰렛 룰 : 1에서 36까지의 숫자중 하나에 배팅합니다. 여기서 한 숫자를 정하게 되면 3가지 사항이 결정됩니다.

- 본 숫자가 1에서 12까지(1st), 13에서 24까지(2nd), 25에서 36까지(3rd) 인지 (**100점**)
- 본 숫자가 짝수(even), 홀수(odd) 인지 (**100점**)
- 본 숫자가 루즈(빨간 배경), 느와르(검은 배경) 인지 (**100점**)

1d36을 하여 돌아간 룰렛 끝에 나온 쇠구슬의 숫자를 정합니다. 나온 숫자가 본인이 고른 숫자와 사항이 얼마나 맞는지 확인하고 괄호에 해당하는 점수를 따갑니다.

숫자가 아예 같을 경우에는 얻은 점수에 400점을 추가합니다. (**총 700점**)

(ex. 내가 고른 숫자가 16, 룰렛에서 나온 숫자가 30 일 경우

내 숫자는 1st / 룰렛 숫자는 3rd / 점수 획득 실패

내 숫자는 짝수 / 룰렛 숫자도 짝수 / 점수 획득 성공

내 숫자는 루즈 / 룰렛 숫자도 루즈 / 점수 획득 성공 > 총 200점)

행운 판정 보너스

실패	2단계 기억이 사라집니다. (강행 실패 시에는 3단계 기억이 사라집니다.)
성공	고른 숫자와 같은 범위 안에서만 다이스를 굴립니다. (1st는 1d12 / 2nd는 1d12+12 / 3rd는 1d12+24 로 다이스 굴리기)
어려운 성공 이상	무조건 고른 숫자와 같은 숫자에 쇠구슬이 들어갑니다.

마작

참가를 위해 지불해야하는 칩 : 250점

100개 이상의 패로 시작하여, 각자 13개의 패를 가지고 새로 하나씩 패를 뽑고 버려가며 정해진 룰에 맞는 형태의 패를 만들면 이기는 동아시아 전통 게임입니다. 마작은 룰의 복잡함이 다른 것들과 다르기에... 무시하고 진행하셔도 됩니다.

 **COC 약식 마작룰** : [룰이 길어 외부 문서로 제작 되었습니다. 클릭!](#)

행운 판정 패널티

마작은 별도의 보너스없이 실패 패널티만 부과 됩니다.

실패	2단계 기억이 사라집니다. (강행 실패 시에는 3단계 기억이 사라집니다.)
----	---

VIP룸 복도

★ 본 파트부터 행운 판정에 실패할 경우에는 3단계 기억이 지워집니다. 이때부터는 기억이 지워질 경우 캐릭터에게 직접적인 영향이 가는 수준이니 그에 맞는 묘사나 설명을 더 하면서 산치 체크 구간을 넣는 게 좋습니다.

엘리베이터를 타고 아래로 내려갑니다. 지하가 그리 깊지도 않을텐데 꽤 오랜 시간 천천히 밑으로 내려가던 엘리베이터는 어느 순간 덜컹거리며 작은 전구 불빛이 깜빡거립니다. 기묘한 레일 소리와 함께 무언가 투둑거리면서 끊어지는 소리도 들립니다.

어둡고 좁은 엘리베이터 내에서 답답한 와중, 우려했던대로 엘리베이터가 멈춥니다.

그리고 잠시간 정적, 여기서부터 KPC는 오한이나 두통 등을 느낍니다. 악마가 그를 노리고 있기 때문입니다.

어딘가에서 라디오에서 걸려진 듯한 잡음 섞인 목소리가 들립니다. 그 목소리를 듣고 있자니 어딘가에서 비린내와 썩은 냄새가 느껴지며 헛구역질이 나는걸 참을 수 없습니다.

노이즈 사이에서 조각난 혀가 다시 짜맞춰지는 소리가 들리고 드디어 그가 제대로 이해 할 수 있는 말을 합니다.

“당신은 행운이 무엇이라고 생각하나요? 저는 그것이 마법과 같고 전지전능한 신에게 대적 할 수 있다고 여깁니다. 그 어떤 상황에라도 운만 있다면 쉽게 나아갈 수 있고, 만인은 그 앞에서 평등하잖아요.”

“내기를 할까요?”

어딘가에서 주사위 굴러가는 소리가 들립니다.

“이기면 무사히 이곳에서 빠져나갈 수 있게 해드리죠. 하시겠어요?”

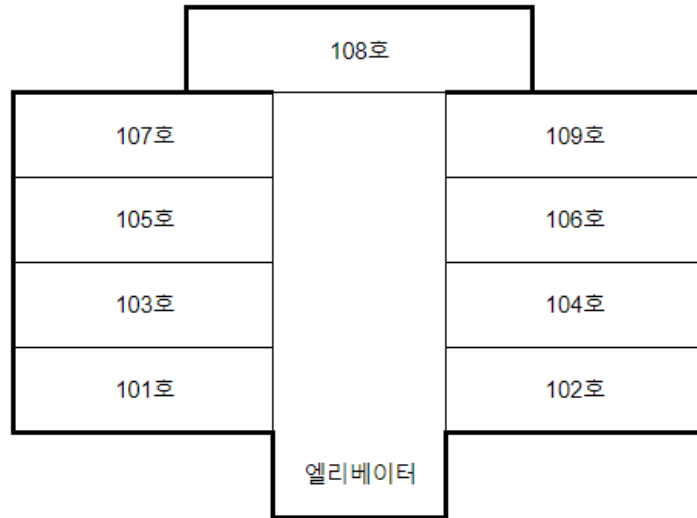
여기서 악마는 두 사람이 내기를 하겠다는 대답을 들을 때까지 요지부동입니다. 심지어 금방이라도 엘리베이터를 떨어트릴듯 큰 진동을 울리기도 하고... KPC는 찢어질 듯한 두통으로 고생하게됩니다.

내기를 하겠다고 동의한 PC는 행운 판정을 합니다. 성공하거나 실패하거나 상관없이 엘리베이터에서 빠져나가려다가 밑으로 떨어지는 엘리베이터에 부딪쳐서 HP가 1d2 감소하며, 4단계 기억이 하나 지워집니다.

KP 메모 : 속임수의 악마가 자기기 유리하게 주사위를 굴려 불공정내기를 한겁니다.

정신을 차려보면 어두운 복도 안. 옆에 KPC가 없다는 걸 알게 됩니다. **san c 1d2/1d3+1**

지하



PC의 앞으로는 화려한 벽지와 함께 호텔 복도처럼 보이는 길이 길게 나 있습니다. 양 옆으로 방이 여러개 있지만 문은 열리지 않고 오로지 복도 끝에 있는 어두운 철문만이 살짝 열려 있습니다.

다른 방에는 명패가 걸려있지 않습니다. 하지만 철문 앞에 108호라는 명패만은 확실히 보입니다.

KP 메모 : 맵으로 이미지를 보여줄 경우 108호를 제외한 101호~109호의 이름을 가려주세요.

[다른 방문]

문손잡이가 없는 붉은 나무문입니다. 손잡이가 있어야하는 곳에 구멍이 있습니다. 그 외에는 밀어도 당겨도 전혀 미동 없다는 점 뿐입니다.

혹시 구멍에 눈을 들이밀어보는 경우 검은 눈동자가 마주보고 속 지나가는 걸 목격할 수 있습니다. **san c 0/1**

108호

어두운 복도 끝, 붉은색으로 칠해진 철문. 문을 열면 악에 찬 사람이 손톱으로 벽을 긁는 소리가 납니다.

살짝 연 틈에서 흘러나오는 담배와 약의 냄새, 흐린 시야와 막히는 숨. 방 안에는 이질적인 호텔방의 풍경이 보입니다. 싸구려 호텔처럼 화려한 벽지, 서로 맞지 않는 디자인의 가구들과 덜덜거리는 선풍기를 따라 흔들리는 할로겐 조명, 취조실 같은 분위기의 방 안은 정적으로 가득합니다.

중앙에 있는 테이블에는 KPC가 이미 앉아 있습니다. 그와 함께 반대편에 앉으면 흔들거리는 조명이 상대의 얼굴에 그늘을 만듭니다. 두 사람은 서로 마주 보입니다.

[!] KPC는 아까 엘리베이터의 사고 이후로 행운판정에 대실패하여 KPC에 대한 기억을 전부 잊은 상태입니다. 여기에 어떻게 온 건지, 그 이유도 불분명해서 난데없이 잘 지내다가 이곳에 떨어진 거라고 생각합니다. KPC가 PC를 대하는 태도는 KPC의 성격에 맞게 진행해주세요.

컹가에 속삭이는 목소리가 들립니다. 엘리베이터에서 들었던 소리입니다. 그는 두 사람에게 제안합니다. 게임을 통해 기억을 돌려주겠다면서요. 간단한 룰입니다.

“PC, 당신 또한 자신의 기억이 지워지고 있다는 사실을 알고 있을 겁니다. 그러니 이 제안이 필요하겠죠. KPC와 PC가 서로의 기억을 걸고 내기를 하는 겁니다. 이기는 자는 기억을 돌려받지만, 진 자는 기억을 잃습니다.”

여기서 KPC와 PC가 행운 판정 실패로 인해 지금까지 잃은 모든 기억의 리스트를 KPC와 PC에게 실제로 보여줍니다. (플레이 중에 정리해놓는걸 추천!)

[!] KPC는 엘리베이터의 사고 이후 이하의 기억을 잃었습니다. 진행 시 추가해주세요.

1. PC의 이름, 기본신상, 알고있는 습관 등	3. PC와 함께 한 일 중 가장 중요했던 사건
2. PC와의 첫만남과 과거의 사건들	4. PC에 대해 기억하고 있는 여러 추억

108호 (게임파트)

★ 게임을 하고, 이기는 자는 기억을 돌려받습니다. 게임의 룰은 아래와 같으며 두 사람은 서로의 기억을 걸고 게임을 하게 됩니다.

하이앤로우

A가 2d6 다이스를 한번 굴립니다.

> 상대방인 B는 다이스에서 나온 숫자보다 큰 숫자(하이)가 나올것인지 작은 숫자(로우)가 나올것인지 판단하여 한 곳에 배팅합니다.

> A가 다시 한 번 2d6 다이스를 굴립니다.

> 나온 값이 처음 다이스 보다 큰 숫자인지 작은 숫자인지 확인하여 B의 배팅이 성공했을 경우 B의 승리, 아닐경우 A의 승리입니다.

> A와 B의 자리를 바꿔서 새 판이 진행 됩니다.

결론

승리	1d3 다이스를 굴려 나온 수 만큼 잃은 기억을 복구합니다.
패배	4단계 기억 하나를 잃습니다.

불쾌한 목소리는 이 둘을 구경하는지 게임을 한 판 할 때마다 크게 웃으며, 총 4판을 끝냈을 경우에는 새로운 게임을 제안합니다. 이 게임에서 이길 경우 무사히 이곳에서 나가게 해주고 많은 운을 주겠다고 킬킬거립니다. 이 쪽에 동의한 경우 ►**5번째 게임**으로 가주세요.

108호 (조사파트)

★ 이 파트에서 조사를 진행하는 동안 모든 기능치 판정이 패널티 다이스를 한 개 받습니다. 강행은 불가능하며, 그 대신 행운 판정만은 패널티 다이스 없이 언제든지 판정 시도 가능합니다.

108호



하지만, 악마가 모르는 사실이 있습니다. 이곳은 세월에 따라 너무 많은 사람들이 희생되어 지나쳐갔고, 그 때문에 인간의 흔적이 남아있다는 사실을 말이죠. 때문에 이 방 이곳저곳에 밖으로 나갈 수 있는 힌트들이 있습니다.

게임을 진행하면서 108호를 조사 할 수 있도록 유도해주세요. 게임을 하지 않고 조사해도 상관없습니다.

뭐라도 하나 조사하면 아이디어를 통해 이 방을 지나간 사람들의 흔적이 남아있다는 것을 알려주세요. 어쩌면 이 흔적을 통해 나갈 수 있을지도 모른다. 라던지요.

[테이블]

화려한 장식이 달린 카펫 위에 서 있는 텅 빈 테이블, 오직 붉은 주사위 두개가 올라가 있습니다.

관찰력 판정

성공이나 알아서 카펫 조사> 들춰보면 카펫 밑에 그려진 의문의 빨간 마법진을 확인 할 수 있습니다. 이후 책장에서 악마 소환 주문을 통해 비교하면 같은 걸 알 수 있습니다.

실패> 저절로 테이블 밑에 깔린 카펫에 시선이 가지만 딱 그 정도입니다. 이러지 말고 말한 대로 게임을 해야하는 것 아닐까... 하는 조바심도 듭니다.

[낮은 서랍]

낮은 서랍 맨 아래 칸에서 수첩을 발견합니다. 가죽으로 되어 커버에는 이름까지 새겨져있습니다. 열자마자 나오는 건 기자 명함, 자신이 취재한 사건에 대한 이야기들이 적혀있고... 넘기다 보면 거의 마지막 페이지에 사람들이 사라지는 사설 도박장에 대한 이야기가 보입니다.

<도박사의 오류> 이벤트를 보고 온 경우 여기서 명함을 통해 이 자의 얼굴이 아까 롤렛에서 배팅에 실패하고 괴로워한 자라는 사실을 알게됩니다. **san c 0/1**

기자가 두고 간 수첩

P 52

실종된 사람들을 찾아들어와보니 이 도시의 실종사건 대부분이 한 사설 도박장으로 종결 된다는 걸 알게되었다. 이에 따라 취재를 시작, 주위 이야기를 들어보니 100년 넘게 저 자리에 있는 도박장인데 주인 얼굴도 한 번 본 적 없다고 한다.

P 54

한 노인분과의 인터뷰 “그 도박장 주인은 성공에 눈이 멀어 악마를 소환했어. 그래서 처음에는 번성했지. 하지만 그도 몰랐던거야. 한 번 소환한 악마는 그리 쉽게 물러나지 않는다는 것.”

P 55

내일 오전부터 조사를 시작 할 예정. ... 이 중간에는 도박장에 도착 이후 도박꾼들과의 인터뷰, 도박장의 내부 묘사 등이 이어집니다.

P 68

왜 여기에 왔는지 기억이 나지 않는다. 쥐고 있던 수첩에 지금 내 상황을 적는다.

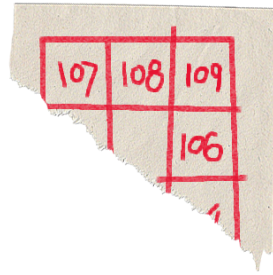
P 69

도박장의 주인이라는 자가 기억을 돌려주겠다며 게임을 제안했다. 5번째 게임은 밖으로 나갈 수 있는 내기라고 한다.

[혹시라도 이 방 안에 들어 올 자를 위해 이 수첩을 두고 갑니다. 부디 제가 무사히 나갔길.]

[거울]

거대한 전신 거울, 밑에 떨어진 포스터의 조각이 있습니다. 마작을 하던 작탁 옆에 붙어있는 바로 그 포스터 조각 같습니다. 꼬깃꼬깃 구겨진 포스터 조각을 펼치면 뒷면에 그림이 그려져있습니다. 그림은 아래와 같습니다.



KP 메모 : 방호수에 대한 힌트입니다. 감 안오면 KPC 입으로라던지 말해주도록 합시다.

[장식장]

장식장 뒤로 검은 흔적이 보입니다. 확인해보려면 치워야 할 것 같은데...

근력 판정

성공 또는 판정 3회차> 장식장 뒤에는 아까 복도에서 봤던 붉은 문이 있습니다. 여긴 손잡이가 달려있네요. 손잡이를 돌리려는 순간 문손잡이가 그대로 빠져버립니다.

KP 메모 : 이 손잡이를 들고 나가서 밖에 있는 문에 집어넣으면 됩니다.

허무하게도 문은 끼익거리는 소리를 내며 열리며... 이건 가짜문인지 문 뒤에는 벽 뿐입니다. 벽에는 “**인간의 문을 따라나가라.**” 라는 피로 쓴 문장이 있습니다. 세월이 지나 검게 변하고 곰팡이도 핀 탓에 더 음산합니다.

실패> 장식장은 꿈쩍도 하지 않습니다.

[책장]

책장은 대부분 비어있습니다. 거의 장식용인거 같습니다. 그 중 하나는 아예 바닥에 떨어져있습니다. 이 책은 오래된 종지로 만들어진 불교 서적입니다. 떨어진 장 그대로 들어서 보면 불교의 핵심 개념 중 하나인 육도윤회를 설명하고 있습니다.

종교학자가 두고 간 불교 서적

일체중생이 자신의 지은 바 선악의 업인에 따라 천도 **106** · 인도 **105** · 수라 **104** · 축생 **103** · 아귀 **102** · 지옥 **101**의 육도세계를 끊임없이 윤회전생(輪廻轉生)하게 된다는 뜻.

(설명 출처 : 원불교대사전)

누군가 빨간 펜으로 설명 옆에 숫자를 적어놨습니다.

그리고 다시 책장을 조사하다보면 검은 표지의 책 한 권을 발견합니다. 이는 수많은 악마에 대한 설명을 담은 책입니다.

자료조사

성공 또는 1d60분을 소요해서 하나씩 조사> 도박과 행운의 악마, 카론에 대한 설명이 눈에 들어옵니다.

실패> 중요해보이는 파트를 확인하지 못합니다. 도박에 대한 강한 호기심이 생깁니다.

종교학자가 두고 간 악마 서적

『카론, 도박과 행운의 악마라고 알려졌지만 실제로는 도박과 속임수의 악마다. 속임수를 써 도박에서 승리하고 인간의 기억을 갈취해 끝없는 노름판을 만들어낸다. 그에게서 이기는 방법은 없다.』

『카론의 치명적인 약점은 상대가 도박에 참여하지 않는 이상 그를 조종 할 수 없다는 것이다. 이 악마가 지배 할 수 있는 건 오로지 게임 판. 게임을 하지 않는다면 무사하다.』

밑에는 소환 주문이 적혀있고, 그는 1년에 한번씩 소환진 위에서 인간의 영혼을 섭취하지 않으면 말라 비틀어져서 힘을 쓸 수 없다고 나와 있습니다.

『그를 물려나게 하는 건 쉽지 않지만, 적어도 소환진이 적힌 곳을 들어가지 못하게 막는다면 봉인에는 성공 할 수 있다.』

[창문]

창문 밖에는 동양풍으로 그려진 풍경화가 있습니다. 하긴 여긴 지하인데 어떻게 창문 밖 풍경을 보겠어요?

조사를 끝내고 105호 문에 손잡이를 넣어 그 곳으로 빠져나가야 한다는 사실을 알게 되면 ►105호 파트로 갑시다.

5번째 게임

5번째 게임에 참가하겠다는 말을 하면...

창문 밖 풍경화가 꾸물거리면서 움직이더니 곧 그걸 찢고 거대한 형상이 튀어나옵니다. 족히 4m는 되어 보이는 그것은 이 방 안에 들어오려고 한껏 허리를 구부립니다. 인간처럼 보이지만, 앙상한 팔다리에 비해 거대한 얼굴과 눈, 그리고 너무나도 긴 손가락을 가진 탓에 괴물로밖에 보이지 않습니다. **san c 1d3+1/1d5+1**

그의 입이 열리자 썩은 냄새가 공간을 메우고, 서로 다르게 움직이는 두 눈은 각각 KPC와 PC를 바라봅니다.

그리곤 거대한 은색 동전을 하나 꺼냅니다.

“그림이 있는 쪽이 앞, 없는 쪽은 뒤. 자. 배팅해. 굴려서 나오는 값을 맞으면. 너는 자유다!”

악마는 이물질이 잔뜩 낀 뽀족한 이빨을 딱딱거리며 웃습니다.

“하지만 둘 다 같은 걸 선택 할 순 없어.”

“그게 규칙이거든, 나는 둘 다 무사히 나가게 해준다는 말은 하지 않았으니까!”

속임수의 악마다운 말입니다. 이제는 물러설 수도 없는 상황 앞의 두 사람. 앞뒤를 정하고 나면 동전이 하늘 위로 올라갔다가 악마의 손등 위에 올라가고. 확인해 보면...

1d2 다이스를 굴려서 앞뒤를 정해봅시다. 결과에 따라 해당하는 엔딩 번호로 가주세요.

PC가 이길 경우 ► **ENDING. 1**

PC가 질 경우 ► **ENDING. 2**

105호

열쇠를 사용하기 위해 문 밖으로 나서면 다급하게 두 사람을 부르는 목소리가 들립니다.

“남은 게임을 하지 않을 생각이야?”

“이긴다면 너에게 행운을 줄게 아니, 세상의 부를 주마,”

“왜 어려운 길을 가려고 하는거야? 게임 한 번이면 모든 게 달라 질 수 있어.”

그럼에도 걸음을 멈추지 않으면 창문 밖 풍경화가 꾸물거리면서 움직이더니 곧 그걸 찢고 거대한 형상이 튀어나옵니다. 그것은 이 방 안에 들어오려고 한껏 허리를 구부립니다. 길고 끔찍한 손가락은 바둥거리기만 하고 힘을 쓰지 못합니다. **san c 1d2/1d3+1**

그는 본색을 드러낸 듯 절규하며 상스러운 욕을 하기 시작합니다. 하지만 절대적인 존재처럼 굴었던 것 치곤 창문조차 빠져나가지 못해 당황해하고 있습니다.

여기서 딜러가 준 열쇠를 이용해서 108호의 문을 잠그려고 시도한다면 열쇠는 딱 맞아 들어갑니다.

얻은 단서를 통해 105호의 문에 문고리를 집어넣습니다.

► ENDING. 3

ENDING

Ending.1 NO WAY

사설 도박장의 문이 열리는 소리가 들립니다. KPC가 안으로 들어옵니다. 그리고 당신에게 물어봅니다. 사람을 찾고 있다면서요. 하지만 당신은 아직 신입 딜러이기 때문에 자세한 건 알지 못합니다.

중요한 존재를 잊어버린 거 같습니다.

KPC 생환 (일단) / PC 로스트,
KPC는 PC와 도박장 안에서의 일을 기억하지 못합니다. PC는 도박장의 일부가 됩니다.

클리어 보수
없음

Ending.2 HIGH END

정신을 차리니 사설 도박장의 문 앞, ... 여기 왜 들어가려고 했죠? 그것도 혼자서.
몸을 돌려 해 저무는 거리로 돌아갑니다. 저녁이 되어도 도시의 온도는 떨어질 생각을 하지 않습니다.

중요한 존재를 잃어버린 거 같습니다.

KPC 로스트 / PC 생환,
PC는 KPC와 도박장 안에서의 일을 기억하지 못합니다. KPC는 도박장의 일부가 됩니다.

클리어 보수
이성치 회복 1d5

Ending.3 ALL-IN

열린 문 너머는 어둠이 가득합니다. 이 길이 맞는 걸까? 운에 목숨을 던지는 건 아닐까? 이런 생각을 하면서도... 선택에 확신을 가지고 자신을 걸어야죠! 올인합니다.

그 너머로 뛰어들고 나면 육신이 분리되는 기분과 함께 저절로 눈이 감깁니다.

...

다시금 힘겹게 눈을 뜨면 도박장의 뒷골목에 나뒹구는 KPC와 PC를 볼 수 있습니다. 거리는 벌써 어두워진 상태. 사유는 알 수 없지만 온몸이 먼지투성이입니다. 다행히 다친 곳은 없어 보입니다.

그림자가 보이지 않는 길을 함께 걸어 나갑니다. 인간 세계로 돌아온 것을 환영해요. 이 세상은 여전히 서로에게 관심이 없고 바쁘게만 돌아갑니다. 곁에 있는 사람을 제대로 기억하고 있나요?

우리는 망각의 동물.

인식하지 않아도 매 순간순간을 서서히 지워가며 살아갑니다.
잊어버린 건지 잃어버린 건지 알 수 없지만 살아갈 수만 있다면, 함께 한다면,

빌어먹게도 운이 좋은.

KPC PC 생환,
잃은 기억은 서서히 돌아옵니다. 돌아오지 않는 기억도 있습니다. 이쪽은 편하게 설정해 주세요.
기억은 완벽한 게 아니기 때문입니다.

클리어 보수
이성치 회복 1d5+3
108호의 문을 잠궜을 경우 +1d5
도박장에서 1000점 이상 땀을 경우 -1d5

후기

[도박! 빠지기는 쉽지만 벗어나긴 어렵습니다.](#)