

[DX3]언네임드 크라이시스

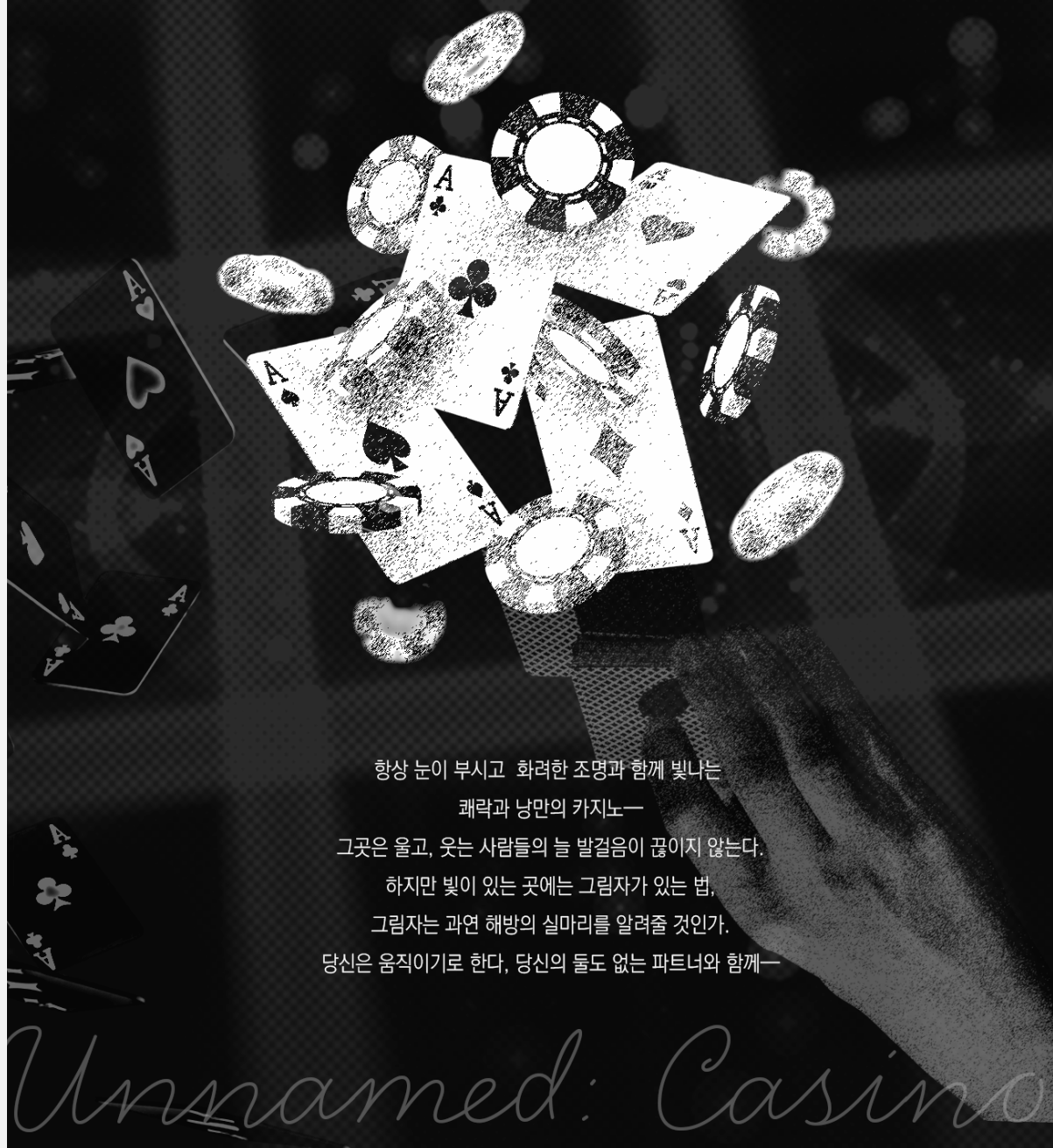
캠페인 1부 - 언네임드 리마인드

(Unnamed: Remi...

DOUBLE CROSS: THE 3RD EDITION FAN-MADE SCENARIO

THE UNNAMED CRISIS #2

UNNAMED: CASINO



항상 눈이 부시고 화려한 조명과 함께 빛나는
패락과 낭만의 카지노—
그곳은 울고, 웃는 사람들의 늘 발걸음이 끊이지 않는다.
하지만 빛이 있는 곳에는 그림자가 있는 법,
그림자는 과연 해방의 실마리를 알려줄 것인가.
당신은 움직이기로 한다, 당신의 둘도 없는 파트너와 함께—

DX3 언네임드 크라이시스 타이만 4부작 캠페인

2부 언네임드 카지노

(Unnamed: Casino)

프리플레이

■주의 및 안내 사항

본 작품은 矢野俊策 / F.E.A.R., KADOKAWA가 권리를 가진 ダブルクロス The 3rd Edition의 2차 창작물입니다.

공개된 장소에서의 스포일러와 재배포를 삼가주세요.

에너미 데이터의 경우 PC에 맞게 자유롭게 개변해주세요.

언네임드 크라이시스 캠페인 1부를 다녀온 페어로 한정되어 작성되어 있으므로, 모노 플레이로는 많은 개변이 필요합니다.

장면 및 대사 운용이 쉽게 읽으면서 할 수 있도록 기존 더블크로스 시나리오의 양식과는 약간 다른 방식으로 쓰여져 있습니다.

읽기에 따라 불편하게 느껴지실 수 있으므로 참고해주세요!

■주의 요소

사행성(강합), 폭발, 테러, 도박, 약물, 시나리오 내의 오리지널 요소로 진행

■시나리오 데이터

- 플레이어 인원수 : 1인 (+GMPC)
- PC의 소비경험점 : 180점 이상 권장 (풀스크래치 기준)

■스테이지

도쿄 근교 N시를 기준으로 작성 (개변 자유)

■사용률북

기본 1,2,상급

■트레일러

항상 눈이 부시고 화려한 조명과 함께 빛나는

쾌락과 낭만의 카지노—

그곳은 울고, 웃는 사람들의 늘 발걸음이 끊이지 않는다.

하지만 빛이 있는 곳에는 그림자가 있는 법,

그림자는 과연 해방의 실마리를 알려줄 것인가.

당신은 움직이기로 한다, 당신의 둘도 없는 파트너와 함께— 더블크로스, The 3rd Edition

「Unnamed: Casino」

더블크로스—— 그것은 배신을 의미하는 말.

■캐릭터 작성

시나리오 핸드아웃

각 PC에게는 이하의 설정이 붙는다. 세션 개시 시에 플레이어와 잘 상담할 것.

PC : N시와 UGN에 협력 중인 오버드

PC 핸드아웃



로이스 : 언네임드 카지노

추천감정 P: 호기심 / N:경계

커버 / 워크스 : 지정없음 / 지정없음

당신은 MPC의 파트너(혹은 그에 준하는)이다.

사건 이후, 유산「나나시」의 영향으로 MPC와 멀리 떨어지지도 못 한 채, 불편한 생활을 이어가고 있었다.

해제 수단을 찾기 위해 고군분투 하였지만 별다른 수단을 찾지 못한 채다. 이 유산에서 해방되기 위해서는 유산을 채운 주범, ‘무명’을 찾아가는 수 밖에 없다.

“무명”은 N시에서 떨어진 K시라는 곳에서 오버드와 암흑가를 위한 카지노를 운영을 비밀리에 하고 있다는 사실이 알려졌다. 그곳에 가면 “무명을 만날 수 있을지도 모른다— 그런 생각을 품은 채 MPC와 함께 카지노에 잠입을 하게 되는데….

평소와 다른 익숙치 않은 복장, 익숙치 않은 모습으로 잠입한 카지노는 보통의 것과는 다른 것들이 기다리고 있었다—.

시나리오 특수 규칙 : 카운트가 줄음에 따라 나나시의 유산의 영향이 강해져서 두 사람이 공명하게 된다.

경험점의 소모 없이, 시트에 상대 PC의 ‘이지 이펙트’하나를 추가해 사용할 수 있다. (해당 시나리오 한정)

이하 GM용 정보입니다.

열람에 주의하여 주세요!

■스토리

1부에서 무명의 계획과 유산 ‘나나시’의 저주에 휘말린 PC와 MPC.

손등의 카운트다운이 점점 줄어들면서 남은 시간이 얼마 없다는 불길한 예감이 든다. 그 와중에 UGN 일본 지부장 키리타니 유고가 무명의 단서를 제공한다.

바로, 언네임드 카지노—FH ‘언네임드 셀’의 자금원으로 쓰이는 불법 카지노가 존재한다는 것.

이곳에서 무명의 행방과 유산 해제의 단서를 찾을 수 있을지도 모른다.

PC와 MPC는 카지노에 잠입하여 정보를 수집하며, 거기서 ‘정보상’ 우라베를 만나게 된다.

그는 PC에게 카지노의 이면과 지배인(무명)의 존재를 암시하며, 무명과 접촉하려면 카지노에서 거대한 판돈을 굴려야 한다는 사실을 알려준다.

PC와 MPC는 카지노에서 도박을 벌이며 정보를 수집하고, 마침내 VIP룸에 입장하여 무명의 실험 및 유산 ‘나나시’의 비밀을 알게 된다. 그 순간, 카지노 내부에서 비상 경보가 울리고, 무명이 방송을 통해 직접 PC를 호출한다.

그리고, 정체를 드러낸 무명의 부하 ‘더 갬블러’ 우라베가 최후의 시험을 걸어온다.

PC와 MPC는 치열한 전투 끝에 그를 쓰러뜨리지만, 우라베의 장치로 인해 카지노는 결국 폭발을 하게 된다.

그 폭발 속에서 PC와 MPC는 폭발 직전 간신히 탈출한다.

카지노를 벗어났음에도 무명의 행방은 여전히 묘연하다. 거기에 손등의 카운트다운은 전투의 영향으로 이전보다 더 많이 줄어들었다.

남은 숫자는 10—시간이 얼마 남지 않았다. 그러던 중, UGN 측에서 무명의 새로운 단서를 발견한다.

그는 ‘철도 화물열차’를 타고 이동 중이며, 약물과 무언가를 운송하는 중이라는 것이다.

PC와 MPC는 폭주하는 기차에서 무명을 쫓기 위해 다시 한번 움직이기 시작한다.

오프닝 페이지

Opening Phase

●씬 1 : 무법지대로

◆해설

일상을 표현하는 장면이다. 키리타니 유고로 부터 카지노에 대한 이야기를 전해 들은 뒤, 3일의 시간이 흘렀고 손목에 있는 팔찌는 여전하다.

손등의 카운트 다운의 표시는 '12'로 줄어 있다. MPC와 PC가 그 기간 동안 어떤 생활을 하고, 어떻게 보냈는지 간단히 정해둘 것.

그렇게 보내고 있다 보면 다시 키리타니 유고로 부터 카지노의 정확한 위치를 확보했다는 연락이 온다.

▼묘사 및 대사

카지노에 대한 소식을 들은 뒤, 3일의 시간이 지났다. 손목의 팔찌는 여전하며 손등에 남아있는 카운트 다운의 숫자는 '15'에서 '12'로 줄어 있다.

이게 아마도 남은 시간의 유예를 나타내는 것 같다. 이 시간이 흐른 뒤에 MPC와 PC는 어떻게 되는 것일까?

3일동안 두 사람이 팔찌를 착용한 채, 이것 저것 시험을 해본 결과 밝혀진 것들로는 다음과 같다.

- 링 형태의 팔찌는 이펙트를 쓰더라도 파괴되지 않았다.
- 두 사람이 15M 이상 떨어질 경우, 체내 레니게이드의 성질이 변하면서 침식률이 비정상적으로 높아지는 것을 확인할 수 있었다.
- 하루가 지날 수록 카운트다운이 줄어든다.
- 0이 되는 순간 좋지 않은 일이 일어날 것 같다.

그리고 더욱 놀라운 점은...

▽대사 : MPC

“이거 굉장하다, 네 이펙트를 조금씩 쓸 수 있어.”

레니게이드의 성질이 변함에 따라, 상대방의 이펙트를 조금씩 사용할 수 있게 된다는 점이었다.

여기서 두 사람의 가벼운 일상을 묘사한다. 지부 내이거나, 함께 (억지로) 지내게 된 방이나 그런 공간이어도 상관 없다. 가볍게 연출을 할 것.

그렇게 있다 보면, 키리타니 유고에게서 호출이 온다.

▽대사 : ‘리바이어선’키리타니 유고

“안녕하세요, 오래기다리게 해드려 죄송합니다. 지난 번에 보고를 드렸던 ‘카지노’의 위치가 특정이 되어 정보 전달을 위해 연락을 드렸습니다.”

“이곳은 오버드뿐만 아니라 암흑가의 거물들도 드나드는 장소입니다. 엄청난 양의 돈이 오가는 곳이기에, 위치 또한 극도로 은폐되어 있어 찾기 쉽지 않았습니다.”

“그들 또한 일반적인 사회에서는 존재가 드러나지 않는 자들입니다. 오버드의 존재를 알고 있으며, 오버드가 암흑가에서 활개를 치는 ‘무법지대’와도 같은 곳이죠.”

“그렇기 때문에, 이번 작전은 신중하게 진행해야 합니다. 이쪽에서도 발각되지 않도록 준비하고 은밀히 잠입을 해야 합니다.”

“복장은 저희가 준비해두겠습니다. 자세한 사항은 이동하며 설명드리도록 하죠.”

연락이 끝나면 카지노의 위치가 담긴 메시지가 도착한다.

카지노는 N시에서 조금 떨어진 K시에 위치하고 있으며, 이름은 ‘언네임드 카지노’라는 이름을 가지고 있었다. 드레스 코드는 블랙&화이트의 정장으로, 입장 시에는 초대장이 필요하다.

▼ 결말

PC와 MPC가 수락하면 가볍게 출발 준비를 하고 장면을 마무리 한다.

미들 페이즈

Middle Phase

●씬2 : 카지노 입성

◆해설

MPC와 함께 K시의 카지노로 입성하는 장면. 카지노는 예상보다 훨씬 더 화려하고 활기찬 분위기를 자아낸다. 겉으로 보기에는 단순한 오락 시설처럼 보이지만, 그 이면에는 오버드와 암흑가 세력들이 얽혀 있는 은밀한 세계가 펼쳐져 있다.

▼묘사 및 대사 1

K시에 도착한 PC와 MPC. 두 사람의 손에는 금박으로 인쇄된 화려한 티켓이 쥐어져 있다. 이 티켓이야말로 카지노로 들어갈 수 있는 유일한 초대장이었다.

티켓에 적힌 지시에 따라 도착한 곳은 울창한 숲 한가운데였다. 그러나 이곳에는 카지노라고 부를 만한 건물은커녕, 조그마한 표지판 하나조차 존재하지 않았다. 숲속에서는 새들이 울어대고, 바람에 흔들리는 나뭇잎들이 부드러운 소리를 내며 일렁일 뿐이다.

이곳은 ‘엔젤 헤일로’의 이펙트로 인해 위치가 특정되지 않게 가려져 있다. 이를 발견하려면 <감각> 판정을 해야하며, 난이도는 7이다.

만약 판정에 실패한다면, MPC의 도움을 받거나, 다시 시도하는 것도 가능하다.

판정 성공 시, 일그러진 공간을 향해 손을 뻗으면 손이 마치 물에 잠긴 듯이 부드럽게 숲속으로 스며든다. 마치 이쪽 세계와 저쪽 세계의 경계가 뒤틀려 있는 것처럼.

▽ 대사 : MPC

“이상하네, 분명 안내에 따르면 이곳인데…”

(판정에 실패 한다면)”정보가 잘못 됐을 리가 없는데… 나도 한 번 찾아볼게.”

(판정에 성공 한다면)”아…! 이런 식으로 숨겨두다니…?”

일그러진 부분으로 팔을 뻗는다면 부자연스럽게 숲 안으로 팔이 통과되는 것을 볼 수 있다.

묘사 및 대사 2

그 경계를 통과하면, 믿을 수 없는 광경이 눈앞에 펼쳐진다.

화려한 네온사인 조명이 어둠을 밝히고, 웅장한 서양식 저택이 우뚝 서 있다. 입구 앞에는 정장을 차려입은 사람들이 줄을 서 있고, 붉은 카펫이 깔린 길을 따라 내부로 들어가고 있었다.

하지만 그곳으로 가기 위해서는 먼저 엄격한 검문을 통과해야 한다. 정문 앞에는 검은 정장을 입은 직원들이 서서 한 명 한 명을 철저하게 확인하고 있다.

▽ 대사 : MPC

“굉장한데…. 경비가 삼엄한 걸 보니, 우리도 조심하는 게 좋겠어.”

▽ 대사 : 검문하는 직원

“티켓을 보여주시죠.”

(PC와 MPC가 티켓을 건네면, 직원은 티켓을 유심히 살핀 후 짧게 고개를 끄덕이며)

“확인되었습니다. 혹시 무기류나 위험한 물품을 소지하고 계신다면 입장 전에 보관해 주십시오.”

(말투에서는 확고한 경계심을 내보이며) “추가로 안내드립니다. 카지노 내부에서는 이펙트를 사용한 승부 조작이 금지가 되며, 직원에게 폭력을 행사하고, 기물을 파손할 경우 즉각 제재 조치가 취해집니다. 이 규칙을 어길 경우 불이익이 있을 수 있으니 유념해 주십시오. 또한 카지노 내부에는 이펙트를 사용하는 오버드들의 폭력 및 부정 행동에 즉각 대응할 수 있는 무장 요원들이 대기하고 있으니 허튼 생각은 마십시오. 내부에서 시비가 붙어 싸워야 할 일이 생긴다면 나가서 싸우시길 바랍니다.”

검문을 통과한 후, 두 사람은 마침내 카지노 내부로 발을 들인다.

▼ 결말

PC와 MPC가 검문을 통과한 후, 장면 종료. 본격적인 카지노 탐색이 시작된다.

●씬 3: Welcome to Unnamed Casino

해설

엄중한 검문을 마치고 카지노에 입성한 두 사람은 예상보다 훨씬 더 거대한 스케일의 광경을 마주한다. 눈부시게 화려한 공간에서, 그들은 "정보상" 우라베라는 인물을 만나게 된다.

묘사

검문소를 지나 내부로 발을 들이자, 눈앞에는 완전히 다른 세계가 펼쳐져 있다. 현란한 상들이리가 반짝이며 천장을 수놓고, 중앙 홀에서는 초대형 디지털 스크린이 실시간 배당률과 VIP들의 베팅 결과를 송출하고 있다. 바닥은 고급스러운 붉은 카펫이 깔려 있으며, 사방에서 각종 카드게임과 룰렛이 돌아가는 소리가 들려온다.

직원들은 세련된 정장 차림을 하고 있으며, 완벽한 미소와 능숙한 동작으로 손님을 맞이한다.

테이블을 돌아다니며 술과 간식을 나르는 웨이터들의 발걸음은 가볍고, 일부 경비원들은 검은 슈트를 입고 카지노의 곳곳을 주시하고 있다.

홀 곳곳에서는 환호성과 탄식이 교차한다. 한쪽에서는 엄청난 돈을 따고 환희에 찬 표정을 짓는 이들이 있는가 하면, 다른 쪽에서는 전 재산을 잃고 절망에 빠진 듯한 얼굴을 하고 있는 사람들도 보인다.

그 순간, 누군가가 다가온다. 한쪽 눈을 가린 장발의 사내가 미소를 머금고 천천히 두 사람에게로 다가오며 “냄새, 냄새가 나~ 당신들, 이곳은 처음?”이라며 말을 붙인다.

▽ 대사: “정보상” 우라베

“나는 ‘정보상’ 우라베. 이 카지노의 단골이자, 나름 깊은 인연이 있다고 할 수도 있지. 그리고 초보자들에게 도움을 주는 멘토 역할도 자처하고 있어.”

(손에 들고 있던 칵테일을 흔들며) “당신들은 내 카지노 데이터베이스에는 없는 얼굴인데~ 다른 지역에서 온 건가? 간단한 걸 물어보면 알려줄 수도 있어. 하지만 더 깊은 정보를 원한다면 추가금을 받아야겠지.”

(카지노에 대해 묻는다면) “여긴 ‘언네임드 카지노(Unnamed Casino)’. 알고 온 거겠지만, 보통 ‘일반인’들은 발도 들일 수 없는 곳이지. 이곳은 그야말로 무법지대. 오버드들이 활개를 치는 건 물론이고, 무시무시한 암흑가의 거물들도 여기서 판돈을 걸고 승부를 보지. 일본 정부도 손을 못 대는 곳이고, 더 나아가 세계적인 세력들도 이 카지노를 주목하고 있을 정도야.”

카지노 내부 시스템에 관해 다음과 같은 정보를 PC들에게 전달을 해준다.

- 카지노의 도박을 이용하려면 전용 앱을 이용해야 한다. 이 앱은 바이러스 그런 게 없으니 안심해도 좋다.
- 카지노는 현금으로 운용되는 게 아니라, 전용 화폐로 이용할 수 있다.
- 초기 자금은 20코인으로, 1코인에 1인 가정의 생활비 정도로 보면 된다. 이곳에 온 자들은 그만큼 가치가 있는 자들이다.
- 코인은 환전소에서 현금으로 바꿔갈 수 있다.
- 200코인 이상은 VIP룸에 입장이 가능하다.

(지배인에 대해 묻는다면) “아아, 지배인? 만나고 싶어? 그만둬, 안 될 걸? 평소에 얼굴도 잘 안 보이고, 웬만해서는 아무도 못 만나. 도대체 어디 있는지, 뭘 하는지도 수수께끼야. 나도 몇 년을 캐봤지만, 쉽지 않더라고. 하지만 한 가지 방법은 있어. 이 카지노 안에서 거하게 대박을 터뜨리면... 엄청난 돈이 오가는 거잖아? 그런 경우에는 지배인이 직접 나와서 거래를 한다고 하더군.”

(어깨를 으쓱하며) “나도 지배인을 만나려고 이 카지노에 머물고 있는 거야. 아직 대박을 터뜨린 적은 없지만. 으하하!”

“...그런데 너희들, UGN의 꼬나풀은 아니지?”

(얼버무리면) “뭐, 농담이야~ 도움이 필요하면 부르라고.”

(긍정하면) “우와, 진짜야? 여기선 조심하는 게 좋을 거야.”

우라베는 마지막으로 미소를 지으며 손을 흔들고 사라진다.

카지노 내부 묘사 & 주요 도박 요소

카지노에서는 다양한 도박 게임이 진행되고 있다. 각 게임 테이블에는 초고액 판돈을 건 VIP들과 긴장감 넘치는 분위기가 감돈다.

1. **블랙잭** - 빠른 속도로 진행되는 카드 게임. 딜러와 승부를 겨루며, 21에 가까운 숫자를 만들면 승리한다.
2. **포커** - 다양한 변형이 존재하는 심리전 게임. 블러핑(속임수)과 전략이 핵심이다.
3. **룰렛** - 숫자와 색상을 맞추는 운빨 게임. 높은 배당률을 노릴 수 있다.
4. **슬롯머신** - 간단한 원리지만, 잭팟이 터지면 엄청난 돈이 쏟아진다.

카지노 내부에는 또 다른 특징적인 공간들이 있다.

- **VIP룸** - 초고액 베팅이 오가는 별도의 공간. 보안이 철저하며, 일반 손님들은 접근할 수 없다. 내부에 특별한 정보가 오가고 있는 듯 하다.
 - **바 & 라운지** - 최고의 술과 음식이 제공되는 곳. 카지노 손님들이 쉬어가는 장소이며, 정보 교류가 이루어지는 곳이기도 하다.
-

결말

우라베와의 대화를 마친 후, 두 사람은 본격적으로 카지노 내부를 탐색하며 정보를 수집하기 시작한다. 이후 미들 장면 및 정보 수집 장면으로 이어진다.

●씬 4 : 정보는 돈보다 귀하다

해설 및 규칙

- 이 시나리오의 핵심 요소 이자, **미들 전투를 대신하는 장면**이다. 카지노를 즐기면서 게임을 진행 하면서도 정보 수집을 진행할 수 있다. 단, **정보 수집을 진행 할 때는 평소 정보 수집을 진행하는 것처럼 ‘등장 침식’으로 침식을 올려야** 한다.
- 1인 시나리오이지만 장면 수와 핸드아웃을 고려하여 GM은 임의로 MPC와 함께 조사를 하거나, 등장 한 번에 핸드아웃을 두 개씩 조사하게 하여도 좋다.
- 특정 코인은 MPC와 PC가 합쳐 모은 코인으로 계산을 한다.
- PC가 위기에 처하면 MPC가 대신 판정을 한다던가, NPC를 교섭한다의 등으로 도움을 줄 수 있다. (반대의 역할도 가능하다.)

< 카지노 도박 시스템 >

기본 규칙

- 초기 자금: 20 코인
- 카지노 내부에서 자유롭게 도박을 하면서 돈을 불리거나 잃을 수 있다.
- 코인이 0이 되면 "**대출**" 을 이용할 수 있다.
- 일정 금액(200 코인 이상)을 모으면 **VIP 룸 입장 가능**. (특별 정보 획득 기회 제공)
- 도박 게임을 먼저 실행하기 전에 **코인을 얼마나 걸 것인지 베팅을 먼저 해야한다**. (ex: 20코인을 건다. 등)
- 모든 것은 온라인 세션 (ORPG) 기준으로 작성이 되어 있으니 참고할 것.

- 각 룰마다 <지각> 등으로 판정하여 난이도를 쉽게 하는 규칙이 더해져 있는데, GM은 게임의 난이도를 올리고 싶다면 해당 규칙을 삭제하여도 좋다. 다만, 이렇게 할 경우 게임의 난이도가 상당수 올라갈 뿐더러 더블크로스를 즐기러 온 게 아니라 도박을 즐기러 오는 주객 전도의 현상이 될 수 있으므로 (...) 판단 후에 결정을 한다.
-

1. 카지노 도박 진행 방식

1) 기본적인 배당 시스템

시나리오 내에 예시로 제시되어 있는 도박 게임은 룰렛과 블랙잭, 슬롯머신, 포커로 총 네 종류다.

도박마다 다른 배당률을 가지지만, 플레이어가 굴리는 주사위 값과 판정 성공 여부에 따라 배당이 달라지므로 GM이 추가 도박 게임을 만들어 넣을 경우 아래를 참고하여 게임을 추가하면 진행이 편하다.

- 판정 실패 시: 기본 배당 적용 (보통 1.5배~2배)
- 판정 성공 시: 추가 보너스 적용 (최대 10배까지 상승 가능)
- 판정 대성공 (결과 값 25이상): 잭팟! 최고 배당 적용 (특수한 효과 발생)
- 판정 대실패 (펄블): 전액 몰수 or 추가 패널티 발생

2)도박 종류별 상세 진행

룰렛 (배당 3배 ~ 12배)

- PC가 베팅할 범위를 선택한다.(1번 - 1~12 / 2번-13~24 / 3번-25~36 중 하나 선택)
- <감각> 7 판정을 2회 실행.
 - 2번 다 실패 시 → 1D36 굴림

- **성공 시** → 베팅 범위 숫자+1D12 굴림 (예를들어 1번 범위를 선택했을 때 1+1D12/2번을 선택했을 경우 13+1D12)
 - PC가 판정 후에 카지노 딜러 또한 PC가 굴린 것과 같은 주사위를 굴린다.
 - **결과:**
 - ○ 선택한 범위 안에 숫자가 포함되면 → **3배 지급**
 - ○ PC의 숫자와 딜러의 숫자가 정확히 일치할 경우 → **12배 지급**
-

블랙잭 (배당 2배)

1. PC와 딜러가 각각 **2D10**을 굴린다.
 - **합이 21에 가까운 쪽이 승리**
 - 동점이면 무승부 (베팅금 반환)
 2. PC는 더 뽑을지 (Hit) 멈출지 (Stand) 결정 (더 뽑으려면 1d10 추가 굴림)
 3. <지식: 게임>6 판정 성공 시
 - 추가 카드를 받을 때 유리한 카드를 뽑아갈 수 있다. (게임당 1회)
-

슬롯머신 (배당 랜덤)

- **3D6을 굴려서 같은 숫자가 나오면 당첨**
 - 같은 숫자 2개 → **2배 지급**
 - 같은 숫자 3개 → **5배 지급**
 - 숫자 7 3개 (잭팟) → **10배 지급**
- <정신> 7 판정 성공 시
 - 특정 숫자 1개를 원하는 숫자로 변경 가능 (잭팟 확률 상승)
- <육체> 6 판정 성공 시

- 기계를 조작하여 한 번 더 재굴림 가능 (다시 3D6 굴리기)
-

포커

1. PC와 딜러가 5D6을 굴려 패를 비교
 - 페어 (같은 숫자 2개) → 2배 지급
 - 트리플 (같은 숫자 3개) → 3배 지급
 - 풀하우스 (트리플+페어) → 4배 지급
 - 포카드 (같은 숫자 4개) → 5배 지급
 2. <육체> 7 or <감각> 6 판정 성공 시 자신이 5D6을 굴려 나온 결과에, 숫자 하나를 원하는 숫자로 교체 가능.
-

2. 대출 시스템

1) 대출 기본 규칙

- 최대 대출 가능 금액: 현재 보유 금액의 2배까지 가능.
 - 이자율: 고정 50% (ex. 10코인 빌리면 15코인으로 갚아야 함)
 - 기한: 카지노를 떠나기 전까지 상환해야 함.
 - 연체 시 패널티 발생.
-

2) 연체 & 패널티

대출금을 갚지 못하면 랜덤 패널티 발생 (주사위 1d6 굴림)

1d6 결과	패널티 내용
1~2	카지노에서 강제 퇴장 & 도박 금지
3~4	카지노 NPC에게 미행당함
5	강제 베팅 (지면 전 재산 몰수)
6	카지노 조직에서 미션을 요구

진행 방식

- 카지노를 떠나기 전까지 자유롭게 도박 가능.
- 도박에서 돈을 불려서 갚거나, 다른 방법으로 해결 가능.
- 돈을 못 갚으면 위의 패널티 중 하나를 적용.

■ 정보수집 핸드아웃

해당 핸드아웃들은 “정보상”우라베와의 RP 또는 바&라운지에서 얻을 수 있는 정보들이다. 편한대로 연출을 한다.

◆<언네임드 카지노>에 대하여

<정보 : 암흑가> 5

이곳은 단순한 카지노가 아니다.

야쿠자, 마피아, 각국의 암흑 세력이 모여드는 무법지대로, 일본 정부도 손을 대지 못하는 거대한 그림자 세계다. 소문에 의하면 일본의 야쿠자 조직인 홍양회도 초기에는 이곳과 거래를 했다고 전해진다. 지금은 손을 뗀 듯 하다.

이 카지노의 실체는 FH "언네임드 셀"이 운영하는 불법 자금원이다.

이곳에서 벌어들인 막대한 돈이 전국의 FH 테러 군자금으로 사용되고 있다.

이 모든 것을 관리하는 지배인이 존재한다고 한다.

◆카지노의 지배인에 대하여

<정보 : 암흑가> 6

카지노를 운영하는 지배인은 '후타이 코마도'.

하지만 이는 가짜 이름이며, 그 정체는 FH "언네임드 셀"의 셀리더, "무명".

그는 카지노에 거의 모습을 드러내지 않으며, 고액 판돈이 오갈 때만 나타난다.

더 많은 정보를 얻기 위해서는 VIP룸에 출입해야 한다.

◆딜러들의 움직임

<예술 : 도박> 7

일부 딜러들이 승부를 조작하고 있음이 확인되었다.

그들은 오버드가 아닌, 카지노에 고용된 일반인들이다.

이 정보를 활용하면 딜러를 협박하거나 매수하여 일정량 이상의 코인을 얻는 것이 가능할 것 같다.

혹은, 이 정보를 퍼뜨려 카지노에 혼란을 일으키는 것도 가능하다.

그러나 이것은 발각될 경우, 카지노 측에서 즉각적인 대응이 있을 것이다.

결말

일정 코인이상 모으고, 라운지에서 모든 정보 조사를 완료하였다면 카지노의 직원이 다가오며 장면 종료.

■트리거 이벤트

트리거 이벤트는, 어떤 조건을 충족시키는 것으로 발생하는 씬이다.

●씬 5 : VIP룸의 문턱

조건: 모든 핸드아웃을 조사하고, 일정 이상의 코인을 획득한 후 VIP룸에 초대를 받는다.

◆해설

카지노에서 충분한 코인을 획득하면, 직원이 다가와 VIP룸으로의 초대를 건넨다. VIP룸은 일반적인 카지노 구역과는 차원이 다른 공간으로, 바깥에서는 얻을 수 없는 고급 정보와 비밀스러운 거래가 이루어지는 곳이다.

▼묘사 및 대사1

카지노에서 두 사람의 연승이 이어지자, 주변의 시선이 자연스럽게 집중된다. 손님들은 속삭이며 흥미로운 듯 두 사람을 바라본다. 그때, 세련된 정장을 차려입은 카지노 직원이 조용히 다가온다.

▽대사:카지노 직원

“축하드립니다. 손님들께서는 이번 라운드에서 상당한 성과를 거두셨군요.” “VIP룸으로 초대해 드리고자 합니다. 이곳과는 또 다른 특별한 경험이 될 것입니다.”

직원의 제스처에 따라 두 사람은 숨겨진 복도를 따라 걸음을 옮긴다.

묘사 및 대사 2

VIP룸은 바깥 카지노와는 사뭇 다른 분위기다. 현란한 네온사인의 홍수 대신, 고풍스러운 샹들리에가 은은한 빛을 뿌리고 있다. 벨벳 소파와 대리석 테이블이 놓인 라운지에는 고급스러운 분위기가 감돌았다.

바(Bar)에서는 최고급 칵테일과 희귀한 술들이 제공되었고, 가면을 쓴 손님들이 조용히 대화를 나누고 있었다. 거대한 룰렛 테이블과 카드 테이블에서는 고액 판돈이 오가고 있었고, 일반 구역에서는 볼 수 없는 무거운 공기가 흐르고 있었다. 이곳에 있는 대다수가 ‘언네임드 셀’의 존재를 알고, 그들이 하는 실험에 거액의 투자를 하며 보고를 전해 들으며 실험체가 어떻게 될지, 실험의 결과가 어떻게 따위에 대하여 내기를 하고 있다는 것을 <지각> 등의 판정으로 전달하여도 좋다.

▽ 대사: MPC

"확실히... 바깥과는 분위기가 다르네. 여긴 진짜 상류층의 무대인가?"

VIP룸에서는 일반 구역에서는 접할 수 없는 고급 정보가 오가고 있었다.

이하는 VIP 룸에서만 얻을 수 있는 정보들이다.

◆카지노 자금의 사용처

<정보 : 암흑가> 7

카지노에서 벌어들인 자금은 단순한 무기 밀수 및 군자금 조달을 넘어, 불법적인 실험 자금으로 활용되고 있다. 이곳에서는 오버드들을 대상으로 한 ‘거래’가 이루어지며, 빚을 지고 재산을 탕진한 손님들은 실험체로 이용되기도 한다. 전국 각지에서 실종된 오버드들의 행방이 이곳과 연결된 정황이 있으며, 실험이 단순한 신체 개조가 아니라 오버드의 ‘능력’ 자체를 변형하는 실험이 포함되어 있을 가능성이 높다. 반(反) 코드웰 파 세력의 일환으로 보이지만, 그들이 벌이는 일들의 규모는 지나치게 크며 단순한 세력 다툼을 넘어선 무언가를 계획하고 있는 것으로 보인다.

◆”무명”에 대하여

<정보 : FH> 8

본명 후타이 소키, 노이만/솔라리스/오르쿠스의 트라이 브리드로 FH의 "언네임드 셀"을 이끄는 리더.

오버드가 세상을 지배해야 하며, 약한 자는 필요 없다는 잔혹한 신념을 가진 인물로, 자신의 신드롬과 지식을 총동원하여 EX 레니게이드에 감염된 인공 유산을 대량 양산하는 것을 목표로 삼고 있다.

EX 레니게이드를 이용해 사회 질서를 파괴하는 것이 궁극적인 목적이며, 전국에서 오버드를 납치하고 카지노를 통해 실험체를 확보하며 자금을 마련하고 있다.

오버드뿐만 아니라 비오버드까지도 세뇌해 자신이 원하는 '전력'으로 만들고 있으며, 그를 만나려면 고액 판돈이 오가는 특정한 자리를 노려야 한다.

직속 부하로는 '십일홍'과 '우라베'가 흔히 알려져 있다.

◆"정보상" 우라베에 대하여

<정보 : FH>7

언네임드 카지노에 머무는 자칭 "정보상" 우라베. 초보자들을 도와주는 멘토 역할을 자처하고 있지만, 그는 사실 "언네임드 셀"의 일원인 FH 에이전트이다.

코드네임은 "더 갬블러(The Gambler)"로 지극히 자신의 욕망을 위해 다른 이들의 정보를 캐묻고 농락하는 자이다. 폭력적이고 과격하게 움직이는 "언네임드 셀"에서도 지극히 이례굴러의 케이스로, 평소에도 번덕이 심해 자신을 만족시키기 위함이면 적에게도 자신의 셀에 관련한 정보를 흘리고 다니기로도 유명하다.

신드롬은 노이만과 모르페우스인 크로스 브리드이며, 주로 전선에 직접 나서지는 않고 부하들을 지시해 대신 싸움에 임하게 한다고 알려져 있다.

그를 직접 끌어내게 하려면 부하들을 먼저 쓰러뜨릴 필요가 있다.

◆유산 “나나시”에 대하여

<지식 : 레니게이드> 9

임시 식별명 “나나시”. 무명이 직접 만든 EX 레니게이드 감염 유산 중 하나로, 시간이 흐를수록 착용자의 레니게이드 수치가 변형되며 일정 시간이 지나면 착용자가 점화되거나 정신 지배가 가능해지는 특성을 가지고 있다. “무명”이 개발한 약물을 투여받은 오버드일 수록 더 강한 정신지배가 가능한 것으로 알려져 있다. 본래는 독립된 개별 유산이었으나, 아직 시험 단계라 ‘한 쌍’으로 작용하는 불완전한 형태를 띠고 있다. 해제법은 창조주를 제거하는 것이 가장 유력한 방법으로 알려져 있지만, 아직 밝혀지지 않은 기능이 존재할 가능성이 높다.

▼ 결말

VIP룸에서의 정보 조사가 끝나면, 카지노 내부의 진실과 무명의 목적이 어느 정도 드러나게 된다. 이제 남은 것은, 무명과 접촉할 방법을 찾는 것뿐이다. 모든 정보조사가 끝나면 장면 종료.

●썸 6 : 폭풍 전야

◆해설

VIP룸에서 중요한 정보를 입수한 PC와 MPC. 하지만, 뭔가 이상하다. 카지노 내부의 공기가 서서히 변해가며 직원들의 움직임도 심상치 않다. 손님들 사이에서는 불안한 속삭임이 오가고, VIP룸을 빠져나가려는 사람들도 눈에 띄기 시작한다.

▼묘사 및 대사

PC와 MPC는 눈치를 챈다. 어느 순간부터 VIP룸의 공기는 묘하게 차갑게 가라앉아 있었다.

직원들이 이상하리만큼 분주하게 움직이고 있고, 일부 VIP들은 평소와 다른 빠른 걸음으로 홀을 빠져나가고 있었다. 무언가 지시를 받은 것처럼 움직이기 시작한다.

그때 키잉—하는 소리와 함께 스피커에서 무명의 목소리가 흘러나온다.

▽대사 : ‘어나나머스’무명

(카지노 방송을 통해) "도박이란 본래 위험과 기회의 경계에서 이루어지는 법이지. 하지만..."

"그 위험이 너희를 집어삼킨다면... 과연 감당할 수 있을까?"

▽대사 : MPC

(미간을 찌푸리며) "...이거, 뭔가 이상한데." "직원들도 그렇고, 손님들도... 평소 같지가 않아."

▽대사 : ‘어나나머스’무명

(방송으로) "어때, PC. 다시 한 번 제안할게. 나와 함께하지 않겠어?"

"나와 진정으로 ‘파트너’가 되어볼 생각은 없는 거야? 나, 당신이 제법 마음에 들어서 말이야."

"그렇지 않을 경우 ‘특별한 선물’을 선사할 거야. 잘 생각하는 게 좋을지도."

(거절한다면) "...그래, 어쩔 수 없지, 이 수단까지는 쓰기 싫었는데."

(수락한다면 정말 순수하게 기뻐한다. 하지만 시나리오에는 그 뒤로 더 이어갈 수 없으므로 GM의 재량껏 창작으로 이어갈 것.)

방송이 종료되면서 두 사람의 앞을 가로막는 하나의 인물이 드러난다.

멀리서 천천히 걸어오는 ‘정보상’ 우라베. 직전과는 다른 모습을 하고 있다. 붉은색 연미복에 금빛 브로치를 단 그는 싱긋 웃으며 손바닥을 턱에 갖다 대고 피식 웃는다.

▽대사 : ‘정보상’ 우라베?

“아이고~ 그냥 놀기만 하려 했는데 진짜 이렇게까지 할 줄은 몰랐네. 정말로 정보를 이것저것 캐가다니…”

“무명 님께서 아주 ‘특별한 선물’을 준비하셨다고 하시던데… 어쩔 수 없지.”

▽대사 : ‘더 갬블러’ 우라베

“…그보다 너희, 꽤 운이 나쁜 것 같아.”

“다시 소개를 할게. 나는 ‘더 갬블러(The Gambler)-운명을 논하는 자-’ 우라베. ‘언네임드 셀’의 일원.”

“호기심에 너희에게 접근 해봤는데, 상상 이상으로 재미있는 일을 해주더라고~아이고야.”

그가 손가락을 튕기는 순간, 바닥 아래에서 부우우웅—! 하는 저주파 같은 진동이 느껴진다.

동시에, 카지노 내부 곳곳에서 점차 울리는 경고음. 홀 중앙의 룰렛 테이블 위에 초 단위로 카운트다운이 시작되는 숫자판이 떠오른다.

1, 2, 3.

땅이 크게 흔들리면서 불길한 소리가 이어지기 시작한다.

◆ 결말

그대로 진동을 느끼며 클라이맥스 페이즈(씬 7)로 전투로 이어진다.

클라이맥스 페이즈

Climax Phase

●썸 7: The Final Bet (마지막 베팅)

◆해설

카지노는 단순한 불법 도박장이 아닌 오버드들을 실험체로 삼아 무기를 생산하는 자금원이었다. 그리고 이 모든 것을 운영하는 무명(無名)—그가 곧 카지노의 지배인이었다. 그런데, 정보가 완전히 확보되기도 전에 카지노에 긴급 경보가 울리고 대피하는 사람들 사이로 두 사람은 ‘더 갬블러’ 우라베와 대치한다.

▼묘사 및 대사

VIP룸의 조명이 붉은 색으로 점멸하며, 공중 스피커에서 차가운 기계음이 흘러나온다.

"경고. 경고. 시설 내 보안 위협 감지. 전원 대피를 시작하십시오."

▽ 대사 : MPC

“...이건, 설마...”

(창백한 얼굴로) “...젠장, 폭탄이다!”

▽ 대사 : ‘더 갬블러’ 우라베

“오오~, 눈치도 빨라~ 역시 불굴의 에이전트라고 해야하나. 너희에 대한 소문은 익히 들어서 알고 있었거든.”

“도박장에서는 마지막까지 패를 버리지 말라던데... 너희는 이제 승패가 정해진 게임에 걸려버린 셈이야.”

“기왕이면 판돈을 올리자고. ‘목숨’을 걸자는 이야기야.”

“...무명 님이 왜이리 끌어들이려 하시는지는 몰라도... 하는 수 밖에 없지, 귀찮지만~ 너희도 이곳에서 전부 다 날려버릴 생각은 없잖아?”

딱—! 그가 손을 올리는 순간, 주변에서 언네임드 셀의 전투원들이 모습을 드러낸다.

▽대사: ‘더 갬블러’ 우라베

“이곳은 무명의 영역. 그리고 나는… 무명 님의 소중한 딜러니까.”

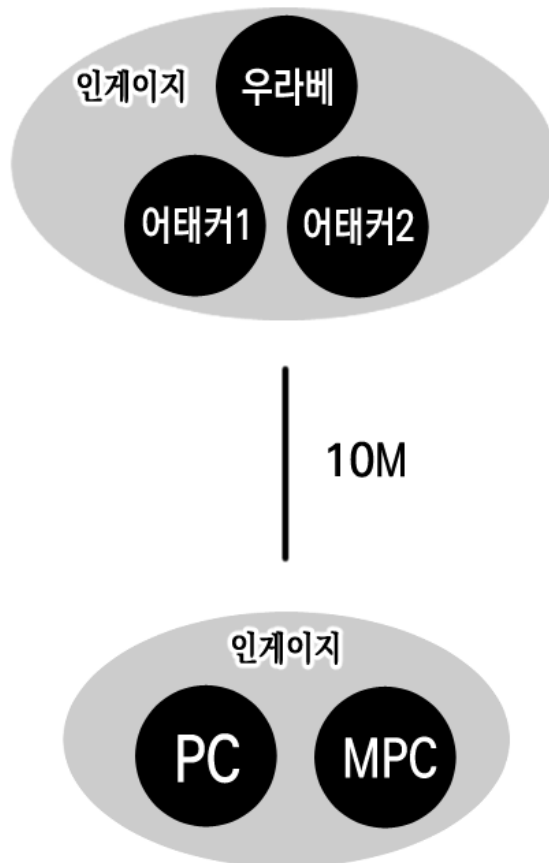
“…여기서 ‘올인(All-in)’이야.”

(이하 전투로 이어진다.)

총동판정은 난이도 7이다.

에너미는 ‘에이전트:어태커(기본 룰북2 229p) 2체와 ‘더 갬블러’ 우라베 1을 배치한다. PC와의 거리는 약 10M다.

전투 배치도



전투 도중에 침식이 오르면 오를 수록 PC와 MPC 두 사람의 이펙트가 서로 섞이거나, 상대의 이펙트를 점점 다룰 수 있게 되는 묘사를 GM이 더해 연출을 해주면 좋다.

그리고 중간 중간 MPC가 비틀거리거나, 두통을 조금씩 호소하는 부분을 추가하면 이후 있을 3부와 연출이 자연스럽게 이어지니 권장하는 부분이다.

- 카지노가 붕괴되기 전 제한 시간 내에 싸움을 끝내야 한다.
- 폭발 카운트 다운은 5부터 시작하며, 라운드가 줄어들 수록 매 라운드 종료 시 폭발 카운트 -1.
- 카운트가 0이 되면 전투 중 강제 종료 + PC & MPC HP 대량 손실.
- 폭탄 해제 시도도 가능하나, 이 경우 메이저를 사용하여 <지식: 기계> or <감각> 9 이상 판정 성공을 해야 한다. 이 경우 성공 시 카운트 일시 정지.
- 가장 단순한 방법으로는 5라운드 안에 결판을 내는 방법도 있으니 GM은 제시 후, 캐릭터에 따라 편한 쪽으로 진행을 한다.

(*카운트 다운은 임시로 멈추는 것 뿐이며, 엔딩 페이지에 우라베의 조작으로 무조건 폭발하게 되어있다.)

(전투 종료 후)

우라베는 비틀거리면서 쓰러진다.

◆ 결말

전투 종료 및 백트랙 후 엔딩 페이지로 진행.

엔딩 페이지

Ending Phase

백트랙을 실행하고, 엔딩으로 이동한다. 엔딩은 클라이막스 전투의 결과나 PC의 설정에 맞춰 연출할 것.

●썸 8: 잿더미 속에서

◆해설

전투 직후의 장면이다. 불타는 카지노를 탈출하는 두 사람. 손등의 카운터는 줄어 있었다.

▼묘사 및 대사

카운트다운이 1이 될 무렵 또는 전투가 일찍 끝나거나, 폭탄을 멈췄음에도 ‘우라베’는 피투성이가 된 채 헛웃음을 터뜨린다.

▽ ‘더 갬블러’ 우라베:

“...아이고, 젠장.”

“...내가... 졌다고?”

“기왕 이렇게 된 거 변덕으로 내가 좋은 걸 하나 알려줄게.”

“뭐, 여기도 무명 님이 터뜨리라고 했으니 별 수 없었지만.”

“그 사람, 약한 건 필요 없다고 생각해서 다 내다 버린 모양이야. 참~ 곤란해. 나에게도 입장이라는 게 있는데.”

“...내가 하려는 말은, (MPC를 가르키며) 저쪽, 조심하는 게 좋을 거야.”

“얻어낸 정보로 봤잖아? 저 녀석, 감금 당했을 때 이미 피를 뿜히면서 그에 관한 약물이 투여 됐을 거야. 적어도 경계를 해두는 건 좋을 걸...”

“너희가 마음에 들었어서 이 정도까지는 얘기 해주는 거야~, 아... 무명 님께는 비밀이다?”

“너희도 빨리 여기서 벗어나는 게 좋을걸.”

“약한자는 버려지니까, 난 여기 있어도 큰 의미는 없고.”

웃으면서 그가 손이 바닥을 짚자 그 순간— “**폭발까지 10초. 모든 인원 즉시 대피하십시오.**”

카지노의 중심부에서 거대한 폭발이 일어나며, 천장이 흔들리고, 벽이 무너져 내린다.

▽ 대사 : MPC

(다급하게 외치며) “이제 빠져나가야 해! 서둘러!!”

PC를 MPC가 잡아 끌면, 우라베가 있던 곳부터 무너져 내리기 시작한다.

카지노 붕괴와 함께 남긴 채 모든 것이 사라진다.

PC와 MPC는 가까스로 폭발을 피해 밖으로 뛰쳐나오고, 멀리서 거대한 카지노 건물이 무너져 내리는 광경을 목격한다. MPC가 거친 숨을 몰아쉬며 손등을 바라본다.

▽ 대사 : MPC

“...젠장.”

“...숫자가... 줄었어.”

PC의 손등에 새겨진 카운트다운이 줄어들어 있다.

남은 숫자는 10. 일수대로 줄어든다면 11이어야 했을텐데, 직전 전투의 영향인지 10으로 변해있다.

▽ 대사 : MPC

“그나저나, 우라베가 한 말은 대체 무슨 말인 거지...?”

“어쨌든 장소를 옮기는 게 좋겠어. 온 몸이 너덜너덜 하고....”

뒤늦게 소방차의 소리가 들리면서 두 사람은 어둠 속으로 발걸음을 옮기기로 한다.

▼ 결말

장소를 벗어나면 장면 종료.

해설

카지노가 폭발한 지 몇 시간이 지났다. 밤새 피난민과 경찰들이 무너진 건물 잔해를 뒤지고 있었지만, ‘무명’의 행방은 여전히 묘연하다. PC와 MPC는 카지노가 있던 K시 인근에 머물며 이번 사건에 대한 정리 및 새로운 보고를 기다리고 있다.

묘사 및 대사

카지노가 폭발하고 무너져 내린지 오랜 시간이 흐르지 않았다. 두 사람은 보고를 올리고 키리타니 유고의 연락을 기다리고 있는 상태다. 직전에 있던 혼란스러웠던 기억이 여전히 머릿속을 스쳐 지나간다. PC와 MPC는 지쳐있는 상태로 보고를 기다리며 앉아 있다.

MPC는 손등을 보며 피곤한 목소리로 중얼거린다.

▽대사 : MPC

“...이제 10. 남은 숫자는 점점 줄어들고 있어.”

“강한 레니게이드의 영향을 받으면 더 숫자가 줄어드는 건가?”

그때, 단말기에서 알림음이 울린다. ‘리바이어선’ 키리타니 유고에게 온 연락이다.

▽대사 : ‘리바이어선’ 키리타니 유고

“PC 씨, MPC 씨. 보고 전달 받았습시다. 카지노 건에 대해 다시 한번 수고 많으셨습니다.”

“...바로 새로운 정보가 들어와 전달을 드립니다.”

(무슨 일이냐고 물으면) “무명의 행방이 확인되었습니다.”

“K시의 외곽, 철도 물류창고에서 목격되었습니다.”

“그 직후, **대량의 약물이 실린 화물열차**가 출발하는 것을 UGN 협력자 측에서 확인했습니다.”

“...이후 목격되지 않는 것으로 보아, ‘무명’ 본인도 그 열차에 탑승한 것이 판단됩니다.”

“열차는 지금도 이동 중입니다. 경로를 분석한 결과, 열차의 원래 종착지는 N시 근교의 산업지대로

추정됩니다만, ‘무명’이 탑승을 한 이후, 종착지가 변경되었을 가능성이 높아 현재 UGN의 협력을 하고 있는 해커를 통해 해킹을 시도 중입니다.”

“이 열차에 무엇이 실려 있는지, 그리고 무명이 무엇을 계획하고 있는지… 그걸 알기 위해서는 직접 확인하는 수밖에 없습니다.”

“PC 씨, MPC 씨, UGN 측에서는 이번 작전의 협력을 요청드립니다. 이것을 부탁할 사람은 여러분들 밖에 없습니다.”

▽ 대사 : MPC

(고개를 끄덕이며)“…이미 결정된 거 아니야?”

▽대사 : ‘리바이어선’키리타니 유고

(PC가 답하면) “여러분들의 노고에 감사드립니다.”

“…곧 자세한 정보를 및 다음 정착지가 파악이 되면 바로 정보를 보내드리겠습니다. 잠시 쉬어 계시면서 열차를 따라갈 준비를 해주십시오. 몇 시간 뒤에 연락 드리겠습니다. ”

통신이 끊기고 잠시 침묵이 흐른다. MPC는 깊은 한숨을 내쉬 뒤, 가볍게 어깨를 풀며 말한다.

▽대사 : MPC

“이번엔… 열차인가.”

“카지노보다 더 빠센 곳이 될 수도 있겠어.”

“…이제 선택의 여지는 없어.”

“계속해서 쫓아가야 해.”

(중얼거리면서) “그런데 왜 이렇게 머리가 어지러울까?”

MPC가 자신의 머리를 짚고 중얼거린다.

그렇게 두 사람은 다음 행선지를 결정한다.

▼결말

3부 「Unnamed Runaway Train」(언네임드 폭주하는 기차)로 이어진다. 두 사람의 결의를 다지면 장면 종료.

에너미 데이터

■ FH에이전트 “더 갬블러” 우라베

- 브리드: 크로스 브리드
- 신드롬: 모르페우스/노이만
- 코드네임: "더 갬블러(The Gambler)"
- 운용 가이드: 초반에는 후열에서 자신의 아군에게 버프를 주며 지원하다, 아군이 쓰러지면 전투에 돌입한다.

■ 능력치 및 기능치

능력치	값	기능치
육체	6	〈회피〉 1
감각	8	〈사격〉4
정신	8	
사회	7	〈교섭〉1, 〈조달〉1, 〈정보: 암흑가〉 2

- HP: 145 (《생명증강》 4 적용)
- 행동치: 9
- 장갑치: 0
- 침식률: 160% (다이스 +5)

■ 취득 이펙트

취득 이펙트는 침식률에 의한 보너스 수정치를 적용한 수치다.

▼모르페우스

《헌드레드 건즈》5,《커스터마이즈》3,《크리스탈라이즈》3,《기간틱 모드》1,《모래방패》3

▼노이만

《급소조준》5,《전술》5,《팬 아웃》3,《어드바이스》3,《전사의 지혜》3

▼기타 이펙트

《컨센트레이트: 모르페우스》3 ,《생명증강》3,《가속하는 시간》2,《소생부활》1

■ 콤보 데이터

[포춘 다이스]

- 《팬 아웃》+《전술》
- 타이밍: 셋업
- 주사위: 5
- 사정: 시야
- 대상: 범위(선택)
- 추가 효과: 자신을 대상으로 할 수 없다. 대상이 이 라운드에 행하는 액션 주사위+5개, 대상은 전투 이동을 행할 수 있다.

[포춘 슬래시]

- 《C:모르페우스》+《헌드레드 건즈》+《커스터마이즈》+《급소조준》
- 타이밍: 메이저
- 주사위: 3
- 기능: <사격>
- 크리티컬치: 7
- 사정: 30M
- 대상: 단일
- 공격력: 19

- 추가 효과: 없음, 일반 공격

[갬블 스피어]

- 《C:모르페우스》+《헌드레드 건즈》+《커스터마이즈》+《급소조준》+《크라스탈라이즈》+《기간틱 모드》
- 타이밍: 메이저
- 주사위: 3
- 기능: <사격>
- 크리티컬치: 7
- 사정: 30M
- 대상: 범위(선택)
- 공격력: 28
- 추가 효과: 썬 3회 사용 가능, 대상을 범위(선택)으로 변경, 대상의 장갑치 무시, 사용 후 무기가 부서진다.

[모래의 지혜]

- 《모래방패》+《전사의 지혜》
- 타이밍: 오토액션
- 사정: 지근
- 대상: 자신
- 효과: 가드 선언 시 사용, 가드치+12

■ 전투 플랜

1라운드에서 우라베는 앞에 나서지 않는다.

1. **전투 개시 시** - 셋업에 버프 콤보 [포춘 다이스]를 사용하여 '에이전트:어태커' 2체에게 버프를 주고 전투이동을 시킨다. (주사위+5)
2. 마이너에서는《헌드레드 건즈》를 사용하여 '카지노 칩' 모양들을 만들어 낸다.
3. 메이저에서 '에이전트:어태커' 1체에게 버프 《어드바이스》를 사용하여 크리티컬 -1, 주사위 +3의 버프 효과를 준다.
4. 우라베가 공격을 당할 경우, 버프를 받지 않고 행동하지 않은 '어태커'가 남아 있다면 우라베를 커버링한다. 에이전트:어태커가 쓰러지면 이후부터 본인이 전투에 나선다.
5. 《가속하는 시간》을 사용하여 메이저 콤보 [갬블 스피어]를 사용하여 PC와 MPC에게 범위(선택) 공격을 행한다.
6. 공격을 당할 경우 [모래의 지혜] 콤보로 가드한다. (상황을 보아 난이도가 상승한다 싶으면 사용하지 않아도 좋다. GM이 재량껏 운용할 것.)
7. [갬블 스피어]의 횟수를 소진하였다면 [포춘 슬래시]로 일반 공격을 행한다.

《소생부활》을 소지하고 있지만, 경우와 연출에 따라 사용할지 사용하지 않을지는 GM의 판단에 따른다.

E로이스의 경우, GM의 판단에 따라 추가하여도 상관 없다.

추가 전투 기믹

- 라운드가 지날 때마다 폭발 카운트다운이 줄어든다. (10에서 시작하여 줄어든다.)
- 매 라운드 종료 시 **폭발 카운트 -1**.
- 카운트가 0이 되면 전투 중 강제 종료 + PC & MPC HP 대량 손실.

코코포리아용 콤보 데이터

[포춘 다이스] 《팬 아웃》3+《전술》5 = 타이밍 셋업 | 기능 | 난이도 | 크리티컬 0 | 사정 시야 | 대상 범위(선택) | 주사위 5 | 공격력 - | 버프 / 아군에게 사용하여 주사위 +5개 추가 / 아군 맵에
흘뿌리기 |

[포춘 슬래시] 《C:모르페우스》3+《헌드레드 건즈》5+《커스터마이즈》3+《급소조준》5 = 타이밍 메이저 | 기능 사격 | 난이도 대결 | 크리티컬 7 | 사정 시야 | 대상 단일 | 주사위 3 | 공격력 19 | 일반 공격 |

[갬블 스피어] 《C:모르페우스》3+《헌드레드 건즈》5+《커스터마이즈》3+《기간틱 모드》+《크리스탈라이즈》+《급소조준》5 = 타이밍 메이저 | 기능 사격 | 난이도 대결 | 크리티컬 7 | 사정 시야 | 대상 범위(선택) | 주사위 3 | 공격력 28 | 썬 3회/ 범위 선택으로 변경 / 사용 후 무기 부서짐 / 장갑치 무시

[모래의 지혜] 《모래방패》+《전사의 지혜》 | 타이밍 오토액션 | 가드 선언 시 가드치+12

애프터 플레이

엔딩이 끝나면 레코드 시트에 맞춰 경험점을 산출한다.

본 시나리오의 「VIP룸에 들어간다」의 목적을 달성하면 경험점이 5점 추가된다.

「'더 갬블러' 우라베에게서 승리한다」를 달성하면 경험점이 3점 추가된다.

백트랙에서 E로이스를 굴렸다면 @점을 추가한다.