>>>>>>/supplements/gamefiles.doc>>>>>>>

상업구 데이터절도

계속하시겠습니까? [Y/N]

상업구 데이터절도

The Downtown Dataheist,

a supplement for The Sprawl

제작, 디자인 // 하미쉬 카메론

편집, 레이아웃, 그래픽 디자인, 내부 삽화 // 다나 쿠빌러스

그래픽 디자인 // 아론 브라운

팀 빌립스와 맥스 펄먼, 그리고 추가 교정을 도와준 익명의 후원자분들께 감사드립니다.

ⓒ2017 하미쉬 카메론

한국어판 **스프롤** 출판 // ⓒ2017 이야기와 놀이

한국어판 번역 // 오승한

한국어판 디자인 편집 // 곽건민

무슨 목적으로 만들었나요?

'상업구 데이터절도'는 2시간짜리 퀵스타트 임무입니다. 이 임무는 미리 만든 기업과 축소된 캐릭터 만들기 과정을 사용합니다. 플레이어들은 축약한 사전준비 단계에서 캐릭터들이 침투할 시설을 만들고, 정해진 시간 내에 작전 계획을 짭니다. 그다음은 행동할 시간입니다.

이번 임무는 원래 젠컨(GENCON) 단편 플레이용으로 사용할 2시간짜리 게임용으로 만들었습니다. 게임 행사에서 사용하기 전에 우선 테스트를 해 보세요. 각 부분마다 시간이 얼마나 드는지 계산한 다음, 이후 플레이에서 이를 참조해 시간 관리를 하세요.

뭘 준비해야 하나요?

이 임무는 MC가 **스프롤**을 읽었음을 가정하고 만든 플레이용 틀입니다. MC는 전반적인 규칙과 함께 특히 다음 내용에 익숙해야 합니다.

- 9장: **스프롤** MC 플레이 (특히 p.168~176과 p.187~191)
- 10장: 첫 임무 (특히 p.200의 단편 플레이 항목)

그리고 아래 목록을 준비하세요:

- MC (아마 여러분일 겁니다!)
- 플레이어 2~4명
- 플레이북과 액션 시트
- 각 플레이어가 캐릭터 만들기 과정과 플레이 동안 읽을 임무 개요
- 함께 지도를 그릴 공간
- 시간을 잴 장비.

플레이는 이렇게 돌아갑니다…

1. **서로 생각하는 사이버펑크의 분위기를 간략하게 논의한 다음 분위기를 맞추세요.** 평상시 **스프롤** 플레이와 마찬가지로 사이버펑크의 분위기 상상은 플레이 준비에서 매우 큰 부분을 차지합니다. 평상시처럼 길게 시간을 잡지는 마세요. 이 플레이는 간략 버전이니까요. 플레이어들과 대략적인 이미지를 공유한 다음 곧바로 플레이를 시작하세요.

2. **플레이에 등장하는 다섯 기업을 설명하세요.**p.5의 기업 설명 항목을 그대로 읽거나 요약해서 설명하세요. 출력해 놓으면 플레이어들이 플레이 동안 볼 수 있습니다.

3. **임무에 사용할 플레이북을 선택하세요.** 각 플레이북을 한두 문장으로 설명하세요. **스프롤** p.69에 설명한 요약을 읽는 편이 가장 간단합니다. 마음에 들지 않는 플레이북이나 이번 임무에 적합해 보이지 않는 플레이북이 있다면 플레이어가 **스프롤**을 잘 알고, 해당 플레이북을 정말로 하기 원하지 않는 한은 제외하세요. 플레이어들에게 가능한 플레이북 중 선택하도록 하세요.

4. **임무 개요를 선택하세요.** 각 임무 개요에 소개된 이탤릭체로 된 도입부 문단을 소리 내 읽으세요. 플레이어들에게 임무 개요 중 선택하도록 하세요.

5. 캐릭터를 만드세요. 플레이어들이 캐릭터를 만들면, MC는 질문을 하세요. 원래 캐릭터 만들기 과정 중 2~6단계를 따르세요.
   - 2단계: 이름을 짓고 캐릭터가 어떤 인물인지 설명합니다.
   - 3단계: 능력치를 배정합니다
   - 4단계: 사이버웨어를 선택합니다
     (첫 번째 질문만 하세요: "왜 신체 일부를 자르고 기계로 대체했나요?")
   - 5단계: 플레이북 액션을 선택합니다
   - 6단계: 장비를 선택합니다

플레이어는 다음 내용을 생략합니다:

» 4단계의 두 번째 사이버웨어 관련 질문(신체 일부를 자르고 기계로 대체할 만큼의 여유자금을 어떻게 마련했나요?). 이 질문은 임무 개요에 포함됩니다.
» 7단계: 배경과 인맥을 정합니다.
» 8단계: 행동수칙을 선택합니다.

7단계와 8단계는 캐릭터를 더 넓은 세계와 연결하는 단계입니다. 2시간짜리 플레이에서는 깊이 생각할 만한 시간이 없지요. MC는 빠르고, 액션으로 가득하고, 임무 개요에서 반영된 기업의 음모에 초점이 맞춰진 세션을 목표로 플레이해야 합니다. 이런 부분에 특별히 관심이 있는 플레이어라면 직접 캐릭터 배경을 발전시킬 것입니다.

» 9단계: 유대. 임무 개요에 있는 항목으로 대체합니다.

시간 부족이 걱정된다면, 일부 완성된 캐릭터를 준비해서 해당 단계를 생략하세요. 특히 "3단계: 능력치를 배정합니다"를 미리 완성하기를 추천합니다. 각 능력치가 어떤 역할을 하는지 자세하게 설명할 시간을 아낄 수 있기 때문입니다.

6. **임무.** MC는 캐릭터들과 싱 씨의 만남을 설명합니다. 플레이어들이 이 장면에서 자신들을 캐릭터로서 다른 사람들에게 소개하게 시키세요. 캐릭터의 세부 사항을 정립할 수 있도록 다음 질문을 하세요:

» 누가 가장 먼저 도착했나요?
» 누가 가장 나중에 도착했나요?
» 누가 대화를 주도하나요?
» 누가 보안 상태를 자세히 살피나요?
» 누가 싱 씨를 관찰하나요?

이어지는 질문은 하나로 제한하세요. 플레이 시작 시점부터 이 장면이 끝날 때까지 걸린 시간이 30~45분 정도면 적당합니다. MC는 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 장면 설명을 시작하면서 위 질문을 할 수 있습니다.

7. **유대를 만듭니다.** 모든 캐릭터 소개가 끝난 다음, 각 플레이어는 임무 개요에 있는 유대 항목에 동료 캐릭터 두 명의 이름을 적고 질문에 답합니다.

이 구조는 9단계: 유대를 던전월드의 인연과 비슷하게 바꿉니다.

8. **사전조사.** 플레이어들은 각자 플레이북에서 "임무를 시작할 때" 발동하는 플레이북 액션을 사용한 다음, 돌아가면서 한 번씩 자신의 임무 개요에 있는 사전조사 항목에 따라 어떻게 정보를 캘지 설명하고 판정하세요. 모두가 볼 수 있는 지도에 시설의 모습을 그리세요. MC는 사전조사 시계를 확인하면서 시설의 강점과 약점을 기록하세요.

9. **계획.** 모든 플레이어가 사전조사를 마친 후, MC는 재빨리 팀과 시설의 강점과 약점을 요약합니다. 그다음 플레이어들에게 임무 행동수칙을 보여주세요. 플레이어들은 이때 처음으로 경험치를 얻습니다. 그다음 MC는 두 번째 행동수칙에서 언급한 5분의 시간을 재세요. 플레이어 모두가 현재 남은 시간을 확인할 수 있어야 합니다.

10. **작전을 시작합니다.** 데이터 절도를 시작하세요! 모든 플레이어가 최소 한 번씩 장면을 가진 다음, 돌아가면서 각자 자신의 비밀을 드러내는 회상 장면을 갖도록 하세요. 임무 요약의 "숨은 문제"를 참고하세요.

이번 임무는 단편 플레이이므로, 캐릭터가 경험치 5점을 얻으면 한 번 성장하도록 하세요. 경험치 1점 정도로 5분 이내에 계획을 마치게 할 수 있나 걱정이 되나요? 놀랍게도 지금까지 제가 MC를 맡은 모든 팀이 2분 내로 계획을 완성했습니다.

임무 계획서: 상업구 데이터절도

개요

팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

이 항목은 **스프롤**에 나오는 기본 임무 서식대로 임무를 소개합니다.

인물과 장소

싱 씨는 헬릭스텍에 고용된 기업 중개인입니다. 캐나다 국적 여성인 싱 씨는 전문가이며, 효율적이고, 쉽게 흔들리지 않으며, 아무 비밀도 감추지 않는 것처럼 보입니다. 그렇지 않다는 사실만을 빼면 말이지요.

바이저 하킴은 암흑가의 거물입니다. 바이저를 만난 캐릭터는, 바이저가 적을 죽인 다음 신체 어느 부위를 남겨서 보관하는지 다른 플레이어에게 물어보세요.

이데고와 기데이는 에티오피아인 쌍둥이입니다. 둘은 고도로 훈련을 받은 암살자이며, 세련된 에티오피아 복장 속에 온갖 종류의 치명적인 칼과 총을 숨깁니다. 이들은 고용주에게 큰 충성을 바칩니다. 오직 서로를 향한 충성만이 이를 능가할 뿐입니다.

싱 씨는 팀의 고용주이며, 나머지 NPC들은 필요할 때 끼워 넣으세요. 그 외 NPC 몇 명을 더 준비하세요. 캐릭터들의 유대 질문을 보고 아이디어를 얻으세요.

시몬 힉스는 뛰어난 실력 덕분에 기업의 타격 팀을 지휘합니다. 너무나도 뛰어난 실력 때문에, 공개적인 직위로 승진하지 못한 채 계속 그림자 속에서 머물고 있습니다. 시몬은 이러한 자신의 처지에 무척 불만을 품고 있으며, 적극적으로 빠져나갈 방법을 찾고 있습니다.

볼프강 알 와일은 해결해야 할 원한을 품은 프리랜서 자산입니다. 누구에게 원한을 품었나요? 캐릭터들이 아니길 바랍니다! 캐릭터들은 모두 볼프강의 명성을 익히 압니다. 볼프강이 나타나면, 캐릭터들이 어떤 소문을 들었는지 플레이어들에게 물어보세요. 플레이어들의 말을 들은 다음, 그 소문이 사실인지 정하세요.

질문

» 상하이 시큐리티에 「추적」당하다
- 죽은 줄 알았던 예전 팀 동료 하나가 시설 안에 있습니다. 무엇을 하고 있나요?
- 상하이 시큐리티의 타격 팀이 시설 안에 있습니다. 이들은 캐릭터를 본 적이 있나요?

» 솔라 인베스트먼츠에 「추적」당하다
- 며칠 전, 중개인 하나가 이 시설에서 어느 서류를 되찾아달라고 요청했습니다. 중개인은 누구인가요? 그 사람을 믿나요? 서류를 되찾으면, 경험치를 얻습니다.
- 캐릭터가 솔라 인베스트먼츠에서 훔친 자금 데이터 때문에 현재 임무에서 골칫거리를 겪습니다. 어떤 골칫거리인가요?

» 헬릭스텍에 「빚」을 지다
- 팀 동료 중 하나는 캐릭터가 이번 일거리를 계획하는 데 싱 씨와 함께 관여했다는 사실을 압니다. 누구인가요? 어떻게 알았나요? 동료에게 왜 싱 씨를 믿지 않는지 물어보세요.
- 팀 동료 중 하나는 이번 임무가 헬릭스텍이 시킨 일거리임을 압니다. 누구인가요? 어떻게 알았나요? 동료에게 이번 임무에서 자신이 모르는 어떤 사실을 아는지 물어보세요.

» 에콰다인 페트로켐에 「빚」을 지다
- 캐릭터를 관리하는 에콰다인의 담당자가 시설 서버에서 작동시킬 코드 칩을 하나 주었습니다. 저번에 작동시켰을 때는 무슨 일이 일어났나요? 코드 칩을 작동시키면, 경험치를 얻습니다.
- 캐릭터는 이번 일거리를 에콰다인의 담당자에게 비밀로 숨깁니다. 왜인가요?

» 이그지스턴스 엔터테인먼트에 「빚」을 지다
- 회상의 계기가 되는 물품이나 사건을 설명한 다음, 캐릭터가 이그지스턴스 엔터테인먼트 밑에서 일했던 과거와 관련하여 어떤 새로운 정보를 떠올렸는지 상세하게 설명하세요.

임무를 준비하고 플레이할 때 MC가 답할 질문이 아니라, 캐릭터 회상장면을 짤 때 플레이어가 답할 질문입니다. (각 임무 개요의 "숨은 문제"를 참조하세요)

» 독립 요원

- 어느 연줄이 경쟁자에게 혐의를 돌릴 증거를 시설 내에 심어 달라고 부탁합니다. 연줄은 누구인가요? 경쟁자는 누구인가요? 어떤 증거인가요? 증거를 심으면, 경험치를 얻습니다.
- 어느 기업이 캐릭터에게 이번 임무를 방해해 달라고 요청합니다. 어느 기업인가요? 어떤 수단으로 캐릭터에게 영향력을 발휘하나요?

사전조사 시계

1500	팀은 약간의 소란을 일으키지만 심각한 상황은 아닙니다… 아직은 말이지요.
1800	이그지스턴스 엔터테인먼트는 어렴풋한 소문을 듣습니다
2100	이그지스턴스 엔터테인먼트는 명확하지만, 아직 확인되지 않은 소문을 듣습니다. 임무실행 시계가 1500에서 시작합니다.
2200	이그지스턴스 엔터테인먼트는 팀이 언제 임무를 수행할지 믿을 만한 정보를 얻고 시설에 알립니다. 임무실행 시계가 1800에서 시작합니다.
2300	이그지스턴스 엔터테인먼트는 팀에 관한 믿을 만한 정보를 얻고, 시설 내로 침투하지 않는 팀 동료들을 목표로 한 공격을 준비합니다. 임무실행 시계가 2100에서 시작합니다.
0000	팀의 정체가 완전히 드러납니다. 목표의 위험 시계를 전진시키세요.

임무실행 시계

1500	시설 보안요원들은 주의를 기울입니다.
1800	시설 보안요원들은 신경이 곤두서서 경계 태세를 갖춥니다.
2100	이그지스턴스 엔터테인먼트는 노골적으로 보안 수단을 투입합니다.
2200	이그지스턴스 엔터테인먼트는 외부에서 드론 지원을 요청합니다.
2300	이그지스턴스 엔터테인먼트는 추가로 군부대급 병력을 동원하고 시설을 폐쇄합니다.
0000	추가 차량 지원과 보안 팀이 도착합니다.

임무 행동수칙

- ⏻ 임무를 수락하면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 5분 내로 계획을 짜면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 시설에 침투하면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 데이터 파일을 확보하면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 임무가 끝나면, 경험치를 얻습니다.

데이터절도 진행하기

이 임무는 즉흥적인 결정이 큰 비중을 차지합니다. 플레이어들은 시설과 보안 병력, 그리고 어쩌면 주변 지역까지 직접 만들 것입니다. 반드시 사이버펑크 분위기를 유지하세요. 분위기에 맞는 한 플레이어들이 무엇을 제안하든 따라가세요. 플레이어들이 계획을 만들면, 판정에 실패할 때 발생할 수 있는 골칫거리를 몇 가지 적으세요.

이런 종류의 임무를 준비하려면 사이버펑크 분위기를 상상하고, 어떤 일이 일어나는 것을 보고 싶은지 생각해야 합니다. 이야기를 만들 때 필요에 따라 쓸 수 있는 짤막한 이미지를 몇 가지 적으세요: 검은 옷의 기업 군인들이 장갑 수직이착륙기에서 줄을 타고 내려오고, 스핑크스 형상의 블랙 ICE가 해커를 노리고 치명적인 모래 파도를 흩뿌리고, 서버의 불빛이 크롬 눈에 반사되어 불길하게 번득이는 등. 임무에 끼워 넣을 수 있는 NPC 몇 명을 만드세요: 비밀리에 반체제 투사 활동을 하는 재무 담당 임원, 구매할 수 있는 장비는 모두 갖추고 스케이트를 타고 있는 자의식 강한 기업 해커, 똑같은 데이터 파일을 노리는 경쟁자 팀.

마지막 부분을 위한 선택지를 몇 가지 생각해 두세요. 만약 팀이 데이터 파일을 재빨리 가져나온 다음 일부 시간이 남는다면, 싱 씨와 만날 때 마지막 반전을 던지세요. 싱 씨의 보안 상태와 병력은 어떤가요? 다른 기업이 만남을 훼방 놓고 데이터 파일을 훔치려면 어떤 수단을 동원할까요? 임무 진행에 따라 준비한 선택지를 적용할 준비를 하세요.

무엇보다도 특정한 세력이나 목표에 지나치게 집착하지 않고 사이버펑크 분위기를 명확하게 낼 수 있도록 준비하는 것이 가장 중요합니다. 앞에서 열거한 인물과 장소를 살펴보세요. 플레이에 등장할 어떠한 기업이나 위험요소에도 접붙일 수 있도록 개략적으로 준비하세요.

데이터절도 해킹하기

이 퀵스타트 임무를 뜯어고치려면 새로운 기업이나 임무 개요를 만들거나, 임무 개요에서 소개한 사전조사나 숨은 문제 항목을 수정하세요..

기업 소개

상하이 시큐리티 (군사, 중공업)

상하이 시큐리티는 영국-중국의 군사 및 중공업 거대기업입니다. 상하이 시큐리티는 세계의 정부 절반과 적극적인 방위 계약을 맺었고, 나머지 절반을 대상으로 비밀 작전이나 전면전을 펼치고 있습니다.

헬릭스텍 (유전공학, 사이버네틱스, 군용 신체 강화)

헬릭스텍은 유전자 배열로 시작해 사이버네틱스 연구의 최신 분야까지 분야를 확장했습니다. 이들의 정예 특수 사설부대는 최고의 사이버웨어로 무장했고, 상하이 시큐리티가 순순히 복종하지 않는 정부를 공격할 때 해당 지역으로 가 비밀리에 첨단 모델의 성능을 시험하곤 합니다.

솔라 인베스트먼츠 (재정 운영, 고급 거주지)

솔라 인베스트먼츠는 정보 보안과 갑부들을 위한 전용 커뮤니티를 독점하는 지구 궤도권의 재벌입니다.

에콰다인 페트로켐 (석유, 광산, 중공업, 우주로 진출 중)

에콰다인 페트로켐은 석유와 광산 분야에 진출한 기업이며, 소행성 채굴 계획의 일부로 우주 엘리베이터를 건설 중입니다. 그 과정에서 솔라 인베스트먼츠의 독점분야였던 지구 궤도 운송과 거주지 건설에 위협을 끼치고 있습니다.

이그지스턴스 엔터테인먼트 (가상현실 미디어, 심센스)

이그지스턴스 엔터테인먼트는 사이버스페이스와 미디어, 특히 오감의 경험을 기록해서 방영하는 심센스에 중점을 둔 기업입니다. 이들은 기업 선전과 밈 해킹의 이론 및 적용에서 세계 정상을 달리고 있으며, 남용에 가까울 정도로 널리 퍼진 심센스 때문에 수많은 사용자들이 이그지스턴스 엔터테인먼트의 표어인 “현실보다 낫습니다!”를 지나치게 진실로 받아들입니다.

임무 행동수칙

- 임무를 수락하면, 경험치를 얻습니다
- 5분 내로 계획을 짜면, 경험치를 얻습니다.
- 시설에 침투하면, 경험치를 얻습니다.
- 데이터 파일을 확보하면, 경험치를 얻습니다.
- 임무가 끝나면, 경험치를 얻습니다.

여러분은 상하이 시큐리티에 「추적」당하고 있습니다

상하이 시큐리티는 영국-중국의 군사 및 중공업 거대기업입니다. 상하이 시큐리티는 세계의 정부 절반과 적극적인 방위 계약을 맺었고, 나머지 절반을 대상으로 비밀 작전이나 전면전을 펼치고 있습니다.

상하이를 위해 더 많은 전장을 전전할수록, 여러분은 자신이 고용계약서 대신 노예계약서에 서명했다는 사실을 점점 느꼈습니다. 그래서 마이애미에서 실행한 일이 모두의 눈앞에서 산산이 터졌을 때, 여러분은 잠시 몸을 웅크리기로 하고 다른 팀원들처럼 죽은척 했습니다. 하지만 상하이 시큐리티에는 오라지게 뛰어난 정보 부서가 있는 것으로 밝혀졌습니다. 상하이 시큐리티는 여러분의 생존을 눈치챘으며, 자산을 돌려받으려 합니다.

유대

캐릭터는 볼리비아에서 _____와 함께 일했습니다. 어떤 일이었나요? 상대와 유대를 +1 얻으세요.

_____는 블라디보스토크에서 캐릭터가 빠져나오는 데에 도움을 줬습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요.

일거리

캐릭터의 팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7-9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- ⏻ 상하이 시큐리티의 정보 팀이 캐릭터를 감시합니다.
- ⏻ 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- ⏻ 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 아래 내용 중 하나를 진짜 사실로 선택한 다음, 회상 장면에 결합하고 질문에 답변하세요.

- ⏻ 죽은 줄 알았던 예전 팀 동료 하나가 시설 안에 있습니다. 무엇을 하고 있나요?
- ⏻ 상하이 시큐리티의 타격 팀이 시설 안에 있습니다. 이들은 캐릭터를 본 적이 있나요?

여러분은 솔라 인베스트먼츠에 「추적」당하고 있습니다

솔라 인베스트먼츠는 정보 보안과 갑부들을 위한 전용 커뮤니티를 독점하는 지구 궤도권의 재벌입니다.

따분한 보안 임무와 비좁은 위성 궤도 거주지 덕분에, 여러분은 생각할 시간을 얻었습니다. 아주 위험할 정도로 말이지요. 무언가 생각을 하면, 언제나 이곳 내부의 허점을 찌르는 일을 하면 얼마나 쉬울지 상상하게 되었기 때문입니다. 여기 주위에 가득한 자금 데이터는 그대로 지나치기에는 너무나도 유혹적이었습니다. 이제 여러분은 독립 요원입니다. 인생은 훨씬 흥미진진하게 바뀌었습니다. 뒤를 따라붙는 솔라의 제거 팀 덕분입니다.

유대

_____는 어떻게 캐릭터가 자금 데이터를 빼돌리는 것을 도왔나요? 상대와 유대를 +1 얻으세요.

_____는 캐릭터가 빼돌린 자금 데이터를 팔도록 도와주었습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 보수를 받는데 가장 큰 장애물은 무엇이었나요?

일거리

캐릭터의 팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7-9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- ⏻ 솔라 인베스트먼츠의 제거 팀이 이 지역으로 와 캐릭터의 뒤를 쫓습니다.
- ⏻ 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- ⏻ 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 아래 내용 중 하나를 진짜 사실로 선택한 다음, 회상 장면에 결합하고 질문에 답변하세요.

- ⏻ 며칠 전, **중개인** 하나가 이 시설에서 어느 서류를 되찾아달라고 요청했습니다. **중개인**은 누구인가요? 그 사람을 믿나요? 서류를 되찾으면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 캐릭터가 솔라 인베스트먼츠에서 훔친 자금 데이터 때문에 현재 임무에서 골칫거리를 겪습니다. 어떤 골칫거리인가요?

여러분은 헬릭스텍에 「빚」을 졌습니다.

헬릭스텍은 유전자 배열로 시작해 사이버네틱스 연구의 최신 분야까지 분야를 확장했습니다. 이들의 정예 특수 사설부대는 최고의 사이버웨어로 무장했고, 상하이 시큐리티가 순순히 복종하지 않는 정부를 공격할 때 해당 지역으로 가 비밀리에 첨단 모델의 성능을 시험하곤 합니다.

최고가 되고 싶으면, 최고를 위해 일해야 합니다. 여러분은 그렇게 했고, 지금도 그러고 있습니다. 헬릭스텍을 위해 일하는 것은 그리 나쁘지는 않습니다. 담당자 실력도 좋고, 보수도 괜찮고, 의료 지원은 무척 훌륭합니다. 물론 "의문이 가는" 일이 있어도 거절하기는 어렵지만, 두둑한 혜택이야말로 그런 의문을 해소하는 특효약입니다.

유대

캐릭터는 마닐라에서 실행한 헬릭스텍의 일거리에서 _____를 외부 도급업자로 들여왔습니다. 왜인가요? 상대와 유대를 +1 얻으세요.

_____는 캐릭터가 보안 병력으로 일하던 시드니의 헬릭스텍 시설에서 작전을 수행했습니다. 상대에게 무슨 일을 했는지 묻고, 유대를 +1 얻으세요. 캐릭터는 그 아수라장에서 어떻게 무사히 빠져나왔나요?

일거리

헬릭스텍 담당자인 싱 씨와 캐릭터는 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오기 위해 팀을 모았습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다. 다른 동료들은 캐릭터가 싱 씨를 도와 팀을 모으는 데 도움을 주었다는 사실을 모릅니다. 또한 싱 씨의 정체와 이번 임무의 배후 기업, 이번 임무 목표가 이그지스턴스 엔터테인먼트의 시설이라는(곧 드러나지만) 사실 역시 캐릭터밖에 모릅니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7-9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- ⏻ 싱 씨는 무언가를 숨기고 있습니다. 이 일은 싱 씨의 사적인 작전인가요? 아니면 함정인가요?
- ⏻ 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- ⏻ 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 아래 내용 중 하나를 진짜 사실로 선택한 다음, 회상 장면에 결합하고 질문에 답변하세요.

- ⏻ 팀 동료 중 하나는 캐릭터가 이번 일거리를 계획하는 데 싱 씨와 함께 관여했다는 사실을 압니다. 누구인가요? 어떻게 알았나요? 동료에게 왜 싱 씨를 믿지 않는지 물어보세요.
- ⏻ 팀 동료 중 하나는 이번 임무가 헬릭스텍이 시킨 일거리임을 압니다. 누구인가요? 어떻게 알았나요? 동료에게 이번 임무에서 자신이 모르는 어떤 사실을 아는지 물어보세요.

여러분은 에콰다인 페트로켐에 「빚」을 졌습니다

에콰다인 페트로켐은 석유와 광산 분야에 진출한 기업이며, 소행성 채굴 계획의 일부로 우주 엘리베이터를 건설 중입니다. 그 과정에서 솔라 인베스트먼츠의 독점분야였던 지구 궤도 운송과 거주지 건설에 위협을 끼치고 있습니다.

여러분은 최근에야 에콰다인의 공식적인 행보에 의문을 품기 시작했습니다. 여러분은 기업 시설에서 자라면서 특정한 시선으로 세상을 보도록 교육받았습니다. 여러분의 경우, 에콰다인의 방식대로 말이지요. 지구는 우리 모두를 위해 사용되기를 기다리는 거대한 자원 보따리입니다. 여기서 "우리"는 순서대로 에콰다인의 주주, 경영진, 피고용인을 뜻합니다.

유대

_____는 나폴리에서 캐릭터와 같이 일했습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 임무에서 가장 좋았던 점이 무엇이었나요?

캐릭터는 뉴욕에서 _____와 함께 프리랜서로 일했습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 그 임무가 캐릭터가 에콰다인을 보는 관점을 어떻게 바꾸었나요?

일거리

캐릭터의 팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7-9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- ⏻ 다른 기업 중 누가 이 시설에 적극적으로 관심을 보이나요?
- ⏻ 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- ⏻ 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 아래 내용 중 하나를 진짜 사실로 선택한 다음, 회상 장면에 결합하고 질문에 답변하세요.

- ⏻ 캐릭터를 관리하는 에콰다인의 담당자가 시설 서버에서 작동시킬 코드 칩을 하나 주었습니다. 저번에 작동시켰을 때는 무슨 일이 일어났나요? 코드 칩을 작동시키면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 캐릭터는 이번 일거리를 에콰다인의 담당자에게 비밀로 숨깁니다. 왜인가요?

여러분은 이그지스턴스 엔터테인먼트에 「빚」을 졌습니다.

이그지스턴스 엔터테인먼트는 사이버스페이스와 미디어, 특히 오감의 경험을 기록해서 방영하는 심센스에 중점을 둔 기업입니다. 이들은 기업 선전과 밈 해킹의 이론 및 적용에서 세계 정상을 달리고 있으며, 남용에 가까울 정도로 널리 퍼진 심센스 때문에 수많은 사용자들이 이그지스턴스 엔터테인먼트의 표어인 "현실보다 낫습니다!"를 지나치게 진실로 받아들입니다.

그들은 때로 여러분 눈 앞에 계약서를, 손에 스타일러스 펜을 쥐어 주고 다른 선택지를 주지 않습니다. 때로는 이 것만이 최선이라고 설득합니다. 때로는 여러분 스스로 서명하기를 원하도록 만들기도 합니다. 이제는 더 이상 일이 어떻게 진행되었는지 기억조차 나지 않지만, 어떻게 되었든, 여러분은 여전히 이그지스턴스의 소유물입니다.

유대

_____는 캐릭터와 덴버에서 일했습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 교전 지역에서 심센스 스타를 빼내는 일을 하면서 무슨 생각을 했나요?

_____는 산티아고에서 벌어지는 어느 임무에 캐릭터를 데리고 참여시켰습니다. 그 임무와 관련된 일 중 어느 기억이 선명하게 떠오르나요?

일거리

캐릭터의 팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7~9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- 어떤 기억을 떠올렸길래 이번 임무가 더욱 어려워졌나요?
- 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 회상의 계기가 되는 물품이나 사건을 설명한 다음, 캐릭터가 이그지스턴스 엔터테인먼트 밑에서 일했던 과거와 관련하여 어떤 새로운 정보를 떠올렸는지 상세하게 설명하세요.

고려하세요:

- 캐릭터의 채용
- 이그지스턴스에서 일하기 전 과거
- 이그지스턴스를 위해 실행하는 임무
- 캐릭터가 잊은 사람들
- 보지 않기를 바랐지만 본 것
- 캐릭터의 관점을 바꾸거나, 더욱 굳히거나, 무언가 새로운 정보를 주는 것

여러분은 독립 요원입니다

암흑가의 다른 요원들은 서류에 서명해서 기업에게 자신의 자유를 양도했지만, 여러분은 크레드를 아끼고 모아 직접 사이버웨어를 구입했습니다.

매 사이버웨어에 다음 태그 중 하나를 추가하세요.

+신체 손상: 때로는 죽도록 아픕니다. 결국에는 영구적인 신경 손상을 일으킬 것입니다.

+하드웨어 부식: 지금은 작동하지만, 곧…

+성능미달: 작동은 하지만 원래 성능에 미치지 못합니다.

+불안정: 때로는 작동하지 않습니다.

유대

_____는 캐릭터와 헬싱키에서 일했습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 무엇 때문에 기업의 사이버웨어를 얻기를 원했나요?

_____는 캐릭터와 케이프타운에서 부딪혔습니다. 상대와 유대를 +1 얻으세요. 무엇 때문에 기업과 계약을 하지 않은 편을 다행으로 여기게 되었나요?

일거리

캐릭터의 팀은 싱 씨에게 어느 상업구 연구 시설에서 데이터 파일을 훔쳐오라는 임무를 의뢰받습니다. 파일을 획득한 다음에는, 싱 씨에게 전화해서 어디에서 파일과 보수를 교환할 것인지 지시를 받기로 했습니다.

사전조사

캐릭터는 며칠을 들여 이번 임무를 준비했습니다. 시설에 관한 유용한 정보를 어떻게 발견했는지 설명하세요.

» 직접 염탐했다면, 예리로 판정하세요.
» 컴퓨터로 조사했다면, 정신으로 판정하세요.
» 사람들을 두들겨 정보를 얻었다면, 육체로 판정하세요.
» 사람들에게 묻고 다녔다면, 스타일로 판정하세요.

10+: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하고, 어떤 점이 보안상 심각한 약점인지 설명하세요. [첩보]와 [장비]를 얻습니다.

7~9: 시설의 특정한 면모 하나를 묘사하세요. [첩보]나 [장비]를 얻습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- ⏻ 암흑가의 거물인 바이저 하킴은 이번 임무에 관심을 가집니다. 바이저가 캐릭터한테 무엇을 바라나요?
- ⏻ 캐릭터의 조사 때문에 시설의 보안 팀이 어떻게 경계를 품었는지 설명하세요. 사전조사 시계를 한 칸 전진시킵니다.
- ⏻ 임무를 어렵게 만들 시설의 보안 상황을 하나 설명하세요.

6-: 위 세 가지를 모두 선택합니다. [첩보]를 얻습니다.

계획

MC는 시설의 강점과 약점을 설명한 다음 짤막하게 계획 장면을 열 것입니다. 동료들과 함께 어떻게 시설에 들어가서 파일을 훔칠 것인지 계획을 짜세요.

숨은 문제

MC가 회상 장면을 열도록 하면, 아래 내용 중 하나를 진짜 사실로 선택한 다음, 회상 장면에 결합하고 질문에 답변하세요.

- ⏻ 어느 연줄이 경쟁자에게 혐의를 돌릴 증거를 시설 내에 심어 달라고 부탁합니다. 연줄은 누구인가요? 경쟁자는 누구인가요? 어떤 증거인가요? 증거를 심으면, 경험치를 얻습니다.
- ⏻ 어느 기업이 캐릭터에게 이번 임무를 방해해 달라고 요청합니다. 어느 기업인가요? 어떤 수단으로 캐릭터에게 영향력을 발휘하나요?