운전사

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

냉철은 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **명성:** 유명해지려는 욕심 때문에 임무에 원치 않는 눈길을 끌 때 경험치를 얻습니다.
- **친밀함:** 가까운 사람인 _____을 임무보다 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **낙인:** 한때 _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 갈 때 경험치를 얻습니다.
- **복수심:** _____에게 해를 가하거나 손해를 입힐 때 경험치를 얻습니다.

피해

15:00 18:00 21:00 22:00 23:00 00:00

사이버웨어

원격 조종 모듈이 장착된 **신경 인터페이스**: 차량이나 무기, 기록 장치, 해킹한 전자 시스템처럼 적절하게 설정한 외부 장치와 신경을 직접 연결해서 조종합니다. 원격 조종 모듈은 차량과 드론을 원격으로 조종할 수 있는 무선 송수신 인터페이스를 갖췄습니다.

다음 태그 중 두 가지를 선택합니다:「암호화」,「다중조종」,「접근 불가 구획」,「위성 중계」

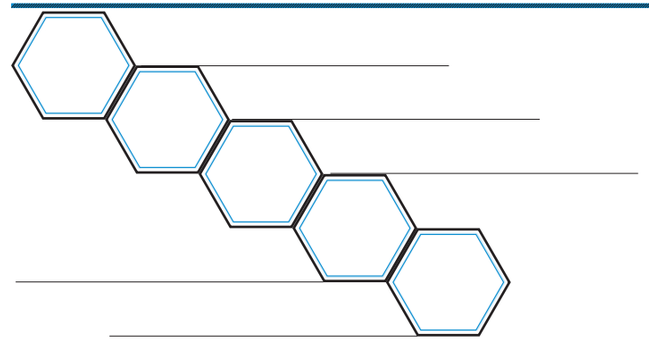
스스로 질문하세요:

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」
- 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

유대



연줄

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

액션

다음 두 가지를 얻습니다:

차량: 캐릭터는 사이버웨어로 연결된 사이버링크 차량을 가지고 시작합니다. 뒷면의 차량 항목을 참조하세요.

또 다른 몸: 신경 인터페이스를 사용해서 사이버 링크가 있는 차량에 접속할 때:

» **위험을 견딜 때, 냉철**+차량의 파워 수치로 판정하세요.
» **한판 붙을 때, 신스**+차량의 파워 수치로 판정하세요.
» **세게 나갈 때, 예리**+차량의 외관 수치로 판정하세요.
» **돕거나 방해할 때, 유대**+차량의 파워 수치로 판정하세요.

다른 캐릭터는 운전사를 방해할 때, 운전사에게 가진 **유대**+차량의 약점 수치로 판정하세요.

한 가지를 더 선택합니다:

- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **무모함:** 대비책 없이 위험 속으로 곧장 달려들었을 때, +1 장갑을 얻습니다. 피해를 1점 이상 얻으면 경험치를 얻습니다.
- **드론 조종사:** 캐릭터는 드론을 두 기 가지고 시작합니다. 뒷면의 드론 항목을 참조하세요.
- **창공의 눈:** 드론을 조종하면서 다른 캐릭터를 **돕거나 방해할 때, 유대** 대신 **예리**로 판정하세요.
- **끝내주는 운전사:** 큰 압박을 받는 상황에서 사이버링크 차량을 운전할 때, 예리로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7-9: 예비를 1점 받습니다.

  플레이어는 다음 행동을 하기 위해 예비 1점을 사용할 수 있습니다:

  » 외부의 위험 하나를 피합니다. (로켓, 총알 세례, 충돌 등)
  » 추격하는 차량 하나를 따돌립니다.
  » 차량의 제어를 유지합니다.
  » 누군가를 겁주거나, 감명을 주거나, 깜짝 놀라게 합니다.
- **냉정함:** 누군가에게 **말재주를 부릴 때, 냉철**로 판정하세요.
- **적재적소:** 사이버링크 차량을 두 대 더 받습니다. (기존 차량과 같은 방법으로 만듭니다.)
- **근사한 운전:** 자기 차량을 몰고 **거리에 나설때, 스타일**+차량의 외관으로 판정하세요.

장비

주문 제작한 사이버링크 차량 (아래에서 설명하는 대로)

무기 하나 선택합니다:

- ⏻ 자동 산탄총 (3-피해 근거리/중거리 굉음 지저분 자동화기)
- ⏻ 중권총 (3-피해 근거리/중거리 굉음)
- ⏻ 정글도 (3-피해 한걸음)

하나 선택합니다:

- ⏻ 방탄 상의 (1-장갑)
- ⏻ 인조 가죽옷 (0-장갑,「은밀함」, **피해** 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

시작 목록

이름: 아지즈, 카트먼, 카우보이, 데몬, 프랭크, 퓨리오사, 루카, 맥스, 로드킬, 루, 룩, 스쿼럴, 타워, (동물 이름), (거칠어 보이는 이름), (자신만만한 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 웃는 눈, 냉철한 눈, 엄숙한 눈, 차가운 눈, 딴생각에 잠긴 눈, 인공 눈

얼굴: 무표정한 얼굴, 가린 얼굴, 매력적인 얼굴, 잔뜩 꾸민 얼굴, 강인한 얼굴, 야윈 얼굴,

몸: 탄탄한 몸, 유연한 몸, 다부진 몸, 상처투성이 몸, 개조한 신체, 뚱뚱한 체형, 상태가 좋지 않은 몸

옷: 화려한 옷, 정장, 평상복, 기능성 복장, 어딘가에서 대충 얻은 옷, 옛날식 복장, 가죽옷, 군복, 기업 제복

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

차량

기본형 선택: 오토바이, 차, 호버크래프트, 배, 추진기 장착 장갑차, 고정익 항공기, 헬리콥터, 수륙양용차

용도 선택: 경주용, 레저용, 승객 수송, 화물용, 군용, 고급형, 민간용, 상업용, 배달용

프로필 선택:

» 파워+2, 외관+1, 약점+1, 1-장갑
» 파워+1, 외관+2, 약점+1, 1-장갑
» 파워+2, 외관+2, 약점+1, 0-장갑
» 파워+2, 외관+1, 약점+2, 2-장갑

파워 수치 1점마다 강점을 하나씩 선택하고, 외관 수치 1점마다 외관을 하나씩 선택합니다. 약점 수치 1점마다 약점을 하나씩 선택합니다.

» **강점:** 빠름, 조용함, 단단함, 공격적임, 거대함, 오프로드, 조작성 좋음, 고장나지 않음, 승차공간 넓음, 힘이 셈, 수리 용이

» **외관:** 날렵함, 고풍스러움, 새 것 같음, 강해 보임, 사치스러움, 근사함, 우락부락함, 특이함, 예쁨, 천박함, 장갑 장착, 무장, 별 특징 없음

» **약점:** 느림, 빈약, 정비 불량, 반응 느림, 비좁음, 까다로움, 연비 나쁨, 못 미더움, 굉음

파워 수치가 2점 이상이면 무기를 하나 장착합니다. 군용 차량은 무기를 추가로 하나 더 장착할 수 있습니다.

» **무기:** 기관총 (3-피해 중거리/장거리 범위 굉음 지저분), 유탄발사기 (4-피해 중거리/장거리 범위 굉음 지저분), 미사일 발사기 (5-피해 장거리 범위 지저분 관통), 기관포 (4-피해 중거리/장거리 범위 지저분 관통)

차량 만들기를 완성했으면 이름을 붙이세요. _____

애로우, 비앙카, 크리스틴, 홉스, 지브스, 루시퍼, 럭키, 맘마, 니들, 닌자, 라.이.노, 쉬트 박스, 실버, 디 아더 카, 텀발리나, 반가드, 기술적인 이름, 임무 지향적인 이름, 의인화한 이름, 성별 특징을 반영한 이름, 동물 이름

드론

기본형 선택:

회전 날개, 고정익, 네 발, 여덟 발, 무한궤도, 바퀴, 수중용, 수륙양용, 해저용.

크기 선택:

- ⏻ 초소형 (곤충 크기):「소형」,「빈약」,「은밀함」 감지기 하나 선택
- ⏻ 소형 (쥐~고양이 크기): 강점 하나, 감지기 하나, 약점 하나, 아무 범주에서 하나 선택
- ⏻ 중형 (개 크기): 강점 하나, 감지기 하나, 약점 하나, 아무 범주에서 둘 선택
- ⏻ 대형 (곰 크기):「눈에 잘 띔」, 강점 둘, 감지기 하나, 약점 하나, 아무 범주에서 둘 선택

강점: 빠름, 튼튼함, 오프로드, 조작성 좋음, 고장나지 않음, 수리 용이, 은밀함, 철저한 암호화, 무인 조종, 로봇 팔

감지기: 시야 확대, 적외선 탐지, 전파방해, 화상 강조, 분석 소프트웨어, 음파 탐지기, 의료용 감지기

약점: 느림, 빈약함, 못 미더움, 굉음, 허술한 암호화, 눈에 잘 띔

무기 장착: 드론에는 무기를 하나 장착할 수 있습니다. 무기 크기는 드론의 크기에 따라 결정됩니다.

소형 드론은 거리가「근거리」 이하인 2-피해 이하, 또는 충격-피해 무기를 장착할 수 있으며,「자동화기」 태그는 불가능합니다.

중형 드론은 거리가「중거리」 이하인 3-피해 이하 무기를 장착할 수 있습니다.

대형 드론은 5-피해 이하 무기를 장착할 수 있습니다.

운전사

기사, 배달부, 드론 조종사. 매끈한 쿠페든, 육중한 트럭이든, 드론을 장착한 밴이든, 레이더 교란 장치를 단 군용 헬리콥터든 두뇌로 접속하여 금속판을 스치는 바람을 느낄 수 있다면, 여러분은 신이고 차량은 여러분의 화신입니다. 임무가 순조롭게 돌아갈 때는 운전사만큼 쉬운 일이 없습니다. 일요일 한낮에 할머니를 모시고 드라이브 나가는 셈이지요. 하지만 상황이 나빠져서 팀원들이 재빨리 도망쳐야 할 때야말로 돈값을 해야 할 시간입니다.

계속하시겠습니까? [Y/N]

중개인

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

스타일은 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **기만:** 정체나 과거를 속인 탓에 임무가 위태로워질 때 경험치를 얻습니다.
- **돈:** 추가 이득을 얻으려 해서 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **보호:** 임무보다 _____을 보호하려는 책임감을 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.

피해

15:00 18:00 21:00 22:00 23:00 00:00

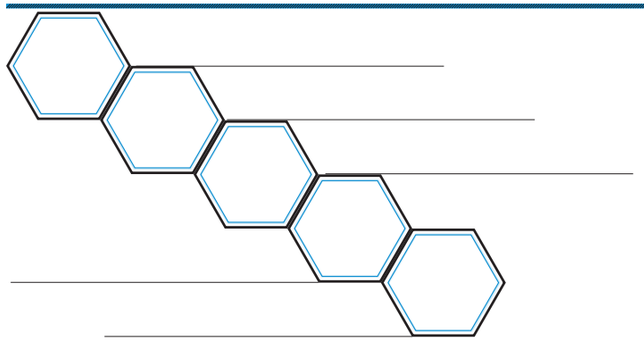
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 통신기:** 사이버웨어 통신기를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「전파방해」, 「기록」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 전술 상황에서 통신을 감독하거나 지시를 내릴 때 **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **데이터 저장장치가 장착된 신경 인터페이스:** 캐릭터는 내부, 또는 외부에 저장된 데이터를 찾기 위해 조사할 때 판정에 성공하면 추가로 [첩보] 하나를 얻습니다. 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「접근 불가 구획」, 「암호화」, 「대용량」, 「고성능」.

유대



연줄

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

액션

다음 두 가지를 얻습니다:

뒷골목 장사: 시트 뒷면 뒷골목 항목을 참조하세요.

그 친구 알아: 캐릭터는 임무마다 한 번씩 새로운 연줄을 등장시킬 수 있습니다. 이름을 정하고 무슨 일을 하는지 결정한 다음 **스타일**로 판정하세요.

10+: 함께 일한 적이 있습니다. 실력 있는 사람입니다. 연줄로 적어 두세요.

7-9: 만나본 적 없는 사람입니다. 어디로 튈지 모릅니다.

6-: 아주 잘 아는 사람입니다. 왜 캐릭터를 싫어하는지 MC에게 설명하세요.

판정한 다음, 상대와 어떻게 접촉하는지 설명하세요. MC는 몇 가지 질문을 할 것입니다.

한 가지를 더 선택합니다:

- **지원:** 캐릭터는 보안을 담당하는 "친구"들이 있습니다. 친구들은 고용된 5-10명 정도의 소형 무리입니다. (2-피해 「소규모」 「고용인」 1-장갑). 다음 중에서 두 가지를 선택합니다.
  - » 무장을 잘 갖췄습니다: +1 피해 추가
  - » 방어구를 잘 갖췄습니다: +1 장갑, 「눈에 잘 띔」 추가
  - » 전직 군인입니다: 「규율」 추가
  - » 계약 이상의 관계입니다: 「고용인」을 「충성」으로 바꿈
  - » 오토바이나 다른 차량을 가졌습니다: 「기동성」 추가
  - » 숫자가 많습니다(15~30명): 「소규모」를 「중규모」로 바꿈

  지원을 선택했다면 다음 일거리를 얻고 부하 1명 추가
  - » 보호: 친구들은 캐릭터의 뒤를 봐줍니다.
  - » 재난: 친구들은 잘못된 사람의 성질을 건드립니다.
- **벌여 놓은 일:** 부하 1명을 추가하고 새 일거리를 선택합니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **일생일대의 거래:** 무언가를 팔기 위해 **거리를 나서서** 판정 결과가 7-9일 때, 선택을 하나 덜 하세요.
- **대면하기:** 전화나 이메일 같은 기술을 사용하지 않고 누군가를 직접 만날 때, 다음 **말재주 부리기** 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- **찾기 어려움:** 캐릭터는 몸을 낮춰 자신이 빚을 진 사람들을 피해 다닙니다. **거리 나서기**를 판정해서 7~9가 나왔을 때, 선택을 하나 덜 하세요.
- **평판:** 자신에 관한 소문을 들어 봤을 법한 중요한 사람을 만날 때, **예리**로 판정하세요. 판정에 성공하면 그 사람이 어떤 소문을 들었는지 설명하세요. 판정 결과가 10+이면 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다. 판정에 실패하면 반대로 MC가 정합니다. 누가 "중요한 사람"인지는 플레이어나 MC가 결정할 몫이지만, 한번 명성 액션을 사용하면 상대는 "중요한 사람"이 되어 이야기에 계속 등장합니다.
- **판매원 기술자:** 캐릭터는 거리에서 볼 수 있는 장비란 장비는 모두 사용법을 보여준 적이 있습니다. **장비 얻기**를 선언한 다음, 해당 장비를 곧바로 사용하면 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- **매끄럽게 하기:** 누군가를 **돕거나 방해할 때**, **유대** 대신 **스타일**로 판정하세요.
- **거리의 두목:** 부하 1명을 추가하고 새로운 일거리를 얻으세요.
- **거리에 떠도는 말:** 거리에 떠도는 소문을 듣거나 떠올려서 **조사하기**를 한다면, [첩보]를 하나 더 얻으세요. 판정에 실패하더라도 이 [첩보]는 얻을 수 있습니다

장비

무기 하나 선택합니다:

- 소형 권총 (2-피해 한걸음/근거리 은밀 고속 재장전 굉음)
- 반자동 권총 (2-피해 근거리/중거리 굉음 고속)

둘 선택합니다:

- 방탄 코트 (1-장갑)
- 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, 피해 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- 화려한 탈 것 (하나 선택: 오토바이, 스포츠카, 쾌속정, 어떤 탈 것을 선택하든 「화려함」이 붙습니다)
- 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)
- 암호화된 통신 장비

시작 목록

이름: 건트, 허브, 인트리그, 제신타, 징크스, 릴리아나, 마스터 D, 미스터 존슨, 샐리, 고토, (연결하는 느낌이 나는 이름), (붙임성 있는 이름), (암흑가에서 쓸 만한 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 신뢰가 가는 눈, 집중하는 눈, 인공 눈, 냉철한 눈

얼굴: 매력적인 얼굴, 흉터가 있는 얼굴, 가린 얼굴, 친근한 얼굴

몸: 작은 몸, 야윈 몸, 덩치 큰 몸, 탄탄한 몸, 근육질 몸, 살찐 몸

옷: 기업 제복, 정장, 거리의 옷, 군복, 기능성 복장

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

뒷골목 장사

캐릭터는 다양한 방법으로 자신을 돕는 부하들을 두었습니다. 캐릭터는 2-부하와 다음 목록 중 두 가지의 일거리를 가지고 시작합니다. 캐릭터는 임무와 임무 사이에서, 캐릭터는 개인 시간 동안 처리할 일거리의 수를 자신의 현재 부하 수 이하로 선택합니다. 각 일을 어떻게 처리할지 설명한 다음, **예리**로 판정하세요.

10+: 캐릭터는 각 일거리에서 이득을 얻습니다.

7~9: 일거리 중 하나에 재난이 닥치고, 나머지에서 이득을 얻습니다.

6-: 모든 일이 엉망으로 돌아갑니다. MC는 일거리마다 어떤 재난이 발생했는지에 따라 MC 액션을 사용합니다.

다음 중 일거리로 선택할 분야 두 가지를 선택합니다.

- **감시:** 캐릭터는 무슨 일이 일어날 때 보고하는 소수의 정보원 네트워크를 구축했습니다. 이렇게 얻은 정보는 다른 이들에게 팔곤 합니다. 이득: [첩보]를 얻습니다. 재난: 누군가 잘못된 정보를 듣고 행동합니다.
- **빚 징수:** 캐릭터는 미지급된 빚을 수금하는 험악한 인상의 부하 몇 명을 두었습니다. 이득: [장비]를 얻습니다. 재난: 누군가 손해를 봅니다.
- **좀도둑:** 캐릭터는 이 지역에서 좀도둑질을 저지르는 부하 몇 명을 두었습니다. 이득: [장비]를 얻습니다. 재난: 잘못된 사람의 물건을 훔칩니다.
- **운반:** 캐릭터는 물건을 운반하는 일거리를 받아 부하 운전사에게 일을 맡깁니다. 이득: 1크레드를 얻습니다. 재난: 물건이 도착하지 않습니다.
- **협상 맺기:** 캐릭터는 서로를 필요로 하는 사람들이 만날 수 있도록 주선합니다. 이득: 1크레드를 얻습니다. 재난: 중개한 협상이 잘못됩니다.
- **기술 업무:** 캐릭터는 기술자 몇 명을 부하로 두고 일을 제공합니다. 이득: [장비]를 얻습니다. 재난: 누군가 다른 사람의 재산에 나쁜 일이 발생합니다.
- **포주:** 캐릭터는 실제, 또는 가상 현실 성노동자 일부를 관리합니다. 이득: [첩보]를 얻습니다. 재난: 고객에게 무언가 문제가 발생합니다.
- **중독 물질:** 캐릭터는 약물이나 심스팀 칩을 제조하는 소규모 실험실을 운영합니다. 이득: [첩보]를 얻습니다.

  재난: 사용자에게 또는 실험실에 무언가 문제가 발생합니다

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- +1 **냉철** (최댓값 +2)
- +1 **예리** (최댓값 +2)
- +1 **육체** (최댓값 +2)
- +1 **정신** (최댓값 +2)
- +1 **스타일** (최댓값 +2)
- +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- 적이나 빚을 없앱니다.
- 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

중개인

사람들이 어찌 믿고 싶어 하든, 암흑가는 인맥의 세계입니다. 누군가 무언가를 원한다면, 그것이 무엇인지는 그리 중요하지 않습니다. 원하는 바를 이루기 위해 누구에게 보수를 내는지가 중요합니다. 정말입니다. 어떻게 해서든 누군가는 반드시 보수를 받아야 합니다. 여러분은 중개인으로서 사람들이 원하는 것을 손에 넣도록, 그리고 적합한 사람들이 보수를 받도록. 때로 고객들 역시 같은 암흑가에서 살아가며 일합니다. 중개인은 거대기업의 시선과 압력을 피하면서 서민들 사이에서 경력을 쌓을 수 있고, 더욱 흔한 경우로 으리으리한 아콜로지에서 방탄 리무진을 타고 나오는 양복쟁이들을 위해 위험하지만 보수도 좋은 일거리를 맡아줄 프로(혹은 기생충)를 찾는 일을 맡으면서 대박을 노릴 수도 있습니다. 거대 기업의 문화는 중간 관리인들을 잔뜩 배출했으며, 이들은 때로 어둠 속에서 일하는 중개인들과 거래를 원합니다. 기업의 양복쟁이들이 자신을 중요한 사람이라고 느끼게 해 주는 것은 여러분이 제공하는 서비스 중 하나입니다.

계속하시겠습니까? [Y/N]

해커

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

신스와 **정신**은 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **기만:** 정체나 과거를 속인 탓에 임무가 위태로워질 때 경험치를 얻습니다.
- **명성:** 유명해지려는 욕심 때문에 임무에 원치 않는 눈길을 끌 때, 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **폭로:** _____관련 정보를 더 많이 발견할 때마다 경험치를 얻습니다.

피해

15:00 18:00 21:00 22:00 23:00 00:00

사이버웨어

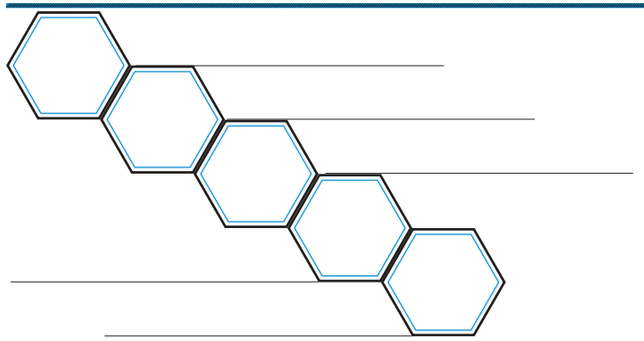
(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

데이터 저장장치가 장착된 **신경 인터페이스**: 매트릭스에 **접속**할 때 사용하는 인터페이스입니다. 캐릭터는 내부, 또는 외부에 저장된 데이터를 찾기 위해 조사할 때 판정에 성공하면 추가로 [첩보] 하나를 얻습니다.

다음 태그 중 두 가지를 선택합니다:

「접근 불가 구획」, 「암호화」, 「대용량」, 「고성능」.

유대



연줄

액션

다음 두 가지를 얻습니다:

접속: 캐릭터는 매트릭스에 접속해 8장: 매트릭스에서 소개하는 매트릭스 액션을 사용할 수 있습니다.

콘솔 카우보이: 허가 없이 접속할 수 없는 시스템에 들어가면, **정신**으로 판정하세요.

10+: 예비 3점을 얻습니다.

7~9: 예비 1점을 얻습니다.

캐릭터는 시스템 내부에 있는 동안, 다음 행동을 하기 위해 예비 1점을 사용할 수 있습니다:

» 건물 경보 발동을 차단합니다.
» 캐릭터의 덱이나 프로그램, 혹은 캐릭터 자신을 노리는 ICE 프로그램을 피합니다.
» **보안 무력화**나 **시스템 조종**을 할 때 예비를 1점 더 받습니다.

한 가지를 더 선택합니다:

- **블랙 ICE 베테랑:** 블랙 ICE가 캐릭터에게 루틴 공격을 가할 때, MC는 두 가지 선택만 고를 수 있습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **ICE 분쇄:** 캐릭터는 ICE를 재빠르고 조용하게 무력화시킬 줄 압니다. 캐릭터는 매트릭스에 들어갈 때마다 한번씩 캐릭터의 사이버덱이나 프로그램, 캐릭터 자신을 목표로 한 루틴 공격을 한 번씩 취소시킬 수 있습니다.
- **신경의 상흔:** 블랙 ICE의 공격에 1-장갑을 얻습니다.
- **즉석 프로그래밍:** 캐릭터는 마주친 매트릭스 구조물의 특정한 약점에 맞춰 프로그램을 조정할 수 있습니다. 보안 무력화나 시스템 조종에 성공하면, 예비 1점을 추가합니다.
- **매트릭스 명성:** 매트릭스 안에서 눈에 띄는 아바타로 자신을 나타낼 때, **말재주 부리기**와 **세게 나가기**를 **신스**로 판정합니다. 명성 때문에 곤경에 빠진다면 경험치를 얻습니다.
- **최적화 검색:** 매트릭스 내에서 특정 주제를 **조사할 때**, 항상 이어지는 질문 한 가지를 할 수 있습니다. 결과가 10+면, [첩보]를 하나 추가로 얻습니다.
- **기술 지원:** 매트릭스에 접속한 동안 팀 동료를 **도울** 때, **관계** 대신 **정신**으로 판정하세요.
- **신원불명:** 캐릭터는 자신의 신원을 철저히 비밀로 숨겼습니다. 캐릭터의 덱은 +2 은신을 받습니다.

장비

다음 사이버덱 중 하나를 선택한 다음 이름을 붙이세요:

- 방어형 덱 (내구력 2, 방화벽 2, 처리속도 1, 은신 1), 아래 프로그램 목록에서 두 가지 선택
- 성능형 덱 (내구력 1, 방화벽 1, 처리속도 2, 은신 2), 아래 프로그램 목록에서 세 가지 선택

프로그램:

- 폐쇄 (**보안 무력화**를 성공하면 예비 1점 추가)
- 방어 (+2 방화벽)
- 효율화 루틴 (+2 처리속도)
- 분석 (보안 데이터베이스에서 **자금 데이터 찾기**나 **조사하기**를 할 때 계속 +1 보너스를 받습니다)
- 조종 (**시스템 조종**을 성공하면 예비 1점 추가)
- 경계 (매트릭스 안에서 **파악하기**에 성공하면, 질문 하나를 더 할 수 있습니다)
- 신원 보호 (+2 은신)
- 긴급 탈출 (다음 **접속 끊기**에 +1 보너스)
- 안전 차단 장치 (블랙 ICE가 공격에 성공하면 사이버덱 시스템의 모든 전원을 차단합니다. 공격에 캐릭터는 ICE의 공격에 피해를 받지 않으며, 접속은 끊어집니다. 사이버덱은 수리할 때까지 사용할 수 없습니다)

무기 하나 선택합니다:

- 플레셰트 권총 (3-피해 근거리/중거리 고속 플레셰트)
- 기관권총 (2-피해 근거리/중거리 굉음 자동화기)

둘 선택합니다:

- 방탄 코트 (1-장갑)
- 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, 피해 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- 방탄 냉장고 (3-장갑, 이동불가)
- 초소형 전자기기 작업대 (현장에서 전자기기와 사이버웨어를 수리할 수 있습니다)
- 근사한 오토바이

참고사항

시작 목록

이름: 케이스, 코어, 크로울리, 데드 롭, 진, 프로즈, 가이우스 루포, 헤이저, 조니, 네즈미, 패치, 와일드스타일, (교활한 느낌이 나는 이름), (기술 관련 이름), (신비로운 분위기의 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 인내심 없는 눈, 경련을 일으키는 눈, 의기양양한 눈, 젊은 눈, 비웃는 듯한 눈, 냉철한 눈

얼굴: 흉터가 있는 얼굴, 냉소적인 얼굴, 매끈한 얼굴, 잔뜩 꾸민 얼굴, 가린 얼굴

몸: 작은 몸, 야윈 몸, 불편한 몸, 뚱뚱한 몸, 어린 체형

옷: 닳은 옷, 기업 제복, 펑크족 복장, 길거리 옷, 어딘가에서 대충 얻은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

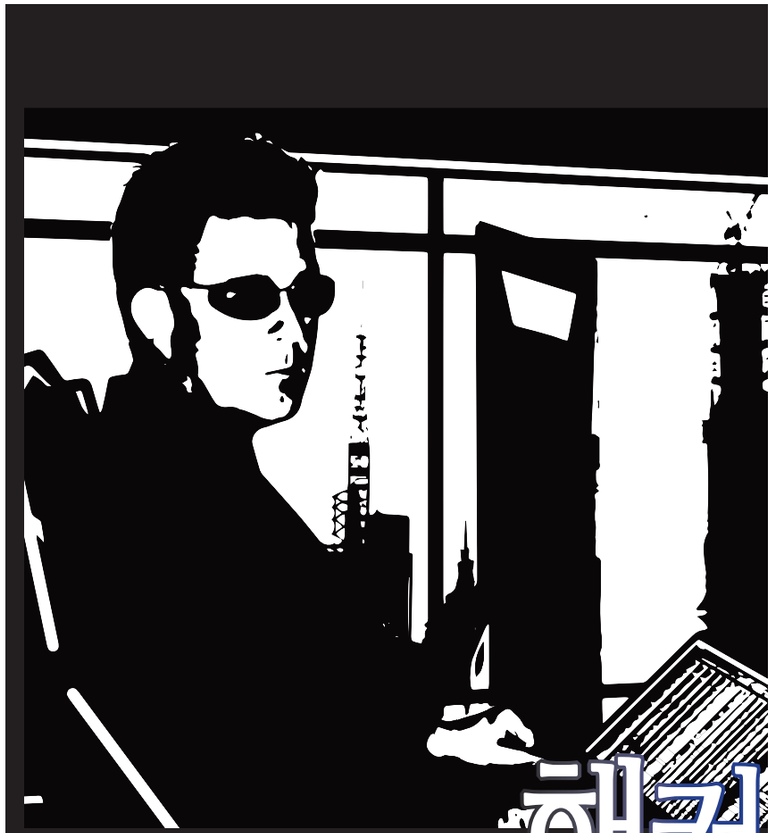
XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 – 10;

- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- +1 **냉철** (최댓값 +2)
- +1 **예리** (최댓값 +2)
- +1 **육체** (최댓값 +2)
- +1 **정신** (최댓값 +2)
- +1 **스타일** (최댓값 +2)
- +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- 적이나 빚을 없앱니다.
- 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- 두 번째 캐릭터를 만듭니다.



콘솔 카우보이, 네트런너, 데커 – 모두 그저 단어일 뿐입니다. 누가 단어 따위에 신경 쓰나요? 중요한 것은 숫자입니다. 0과 1 말이지요, 자기. 특히 자금 데이터는 0의 자릿수가 많을수록 더욱 좋습니다.

여러분은 사이버스페이스 속 네트워크의 그림자가 되어 어디든 원하는 곳으로 가 원하는 데이터를 빼 오는 해커입니다. 어떠한 거대기업의 시스템도 해커의 ICE 분쇄기 앞에서 안전을 장담할 수 없습니다.

블랙 ICE? 흠, 이제 재미있어지는군요.

계속하시겠습니까? [Y/N]

사냥꾼

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

예리는 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **행동양식:** 캐릭터의 윤리 규범을 설명하세요. 규범을 준수한 탓에 임무에 지장이 올 때, 경험치를 얻습니다.
- **동정심:** 임무보다 약자를 도우려는 마음을 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **충성심:** 임무보다 _____의 충고를 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **복수심:** _____에게 해를 가하거나 손해를 입힐 때 경험치를 얻습니다.

피해

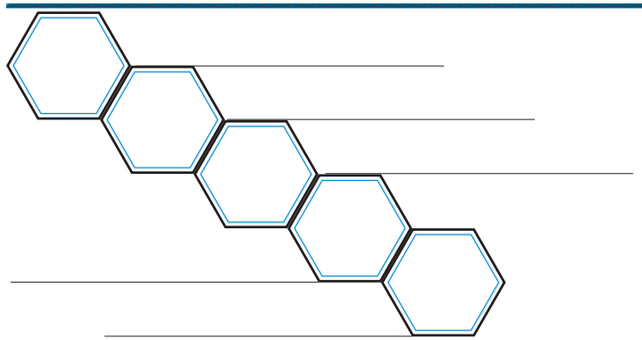
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 귀:** 사이버웨어 귀를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「충격파 흡수」, 「주파수 확장」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 귀로 강화된 청각이 도움이 될 때, 파악하기를 신스로 판정할 수 있습니다.
- **기술 슬롯:** 캐릭터는 신체에 이식한 슬롯에 기술 칩을 삽입해 특정한 기술을 배울 수 있습니다. 기술 칩을 삽입한 동안 캐릭터는 기술 칩에 입력된 기술을 판정할 때 판정 특성치가 +1 이하면 계속 +1보너스를 받습니다. 기술 슬롯은 두뇌와 연결된 두 개의 슬롯으로 구성되며, 캐릭터는 각 슬롯에 기술 칩을 하나씩 삽입해서 사용할 수 있습니다. 캐릭터 만들기 단계에서 기술 슬롯을 가지고 시작한 캐릭터는 슬롯마다 기술 칩을 하나씩 얻으며, 다른 장비와 마찬가지로 플레이 중 기술 칩을 추가로 얻을 수 있습니다. 기술 칩 예: 무술, 가택 침입, 암벽 등반, 스카이다이빙, 스쿠버다이빙, 작전 수립과 보급, 총격전, 곡예 운전, 파쿠르, 응급처치, 군 관련 역사와 전술.
- **전술 컴퓨터:** 캐릭터가 전술 상황에서 파악하기를 하면, 판정 결과와 관계없이 무조건 예비 1점을 추가합니다.

유대



연줄

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

액션

다음 두 가지를 얻습니다:

- **귀 기울이기:** 캐릭터는 상대의 말문을 열고 정보를 듣는데 능한 재주를 가졌습니다. 주변 이웃이나 다른 사람들 무리 사이를 돌아다닐 때, 정보를 모으기 위해 **조사하기**를 사용할 수 있습니다.
- **모두 들어맞아!:** 캐릭터는 서로 관련 없어 보이는 사건들 사이에서 연결점을 찾아 서로 연결하는데 능합니다. 매 작전을 시작할 때 **예리**로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  캐릭터는 임무에 집중하는 동안, 언제든지 예비 1점을 사용해 **조사하기** 목록에서 질문 한 가지를 물어볼 수 있습니다.

두 가지를 더 선택합니다:

- **맹수 사냥꾼:** 조사한 목표물을 설치한 덫에 끌어넣으면, **예리**로 판정하세요.

  7+: 목표물을 덫에 가뒀습니다. 빠져나갈 방법은 오직 캐릭터를 뚫고 지나가야 빠져나갈 수 있습니다.

  10+: 목표물은 손아귀 안에 있습니다. 도망치려 한다면 **육체** 대신 **예리**를 사용해 **한판 붙을 수** 있습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **악질:** 캐릭터는 오직 자신이 편할 때만 친구들을 돕는 사람으로 악명이 높습니다. 캐릭터가 **거리를 나설 때**, 연줄의 문제를 돕지 않아도 -1 페널티를 받지 않습니다. 플레이어는 계속 연줄에 문제가 생기는 선택지를 고를 수 있지만, 그 결과 이야기 속에서 무언가 사건이 생길 수도 있습니다.
- **보강:** 수집한 증거를 분석할 때, [첩보]를 얻고 **조사하기**를 **정신** 대신 **예리**로 판정합니다.
- **작은 것도 놓치지 않는다:** 캐릭터는 미행과 잠복의 명수입니다. 특정한 장소나 사람을 감시할 때, [첩보]를 얻고 **파악하기**를 판정합니다.
- **인적 환경 파악:** 특정 집단을 조사할 때 [첩보]를 사용하고 이 집단을 캐릭터의 목표로 지정하세요. 캐릭터는 해당 집단에 맞서 행동하거나 집단을 추적할 때 계속 +1 보너스를 받습니다. 캐릭터는 한 번에 한 집단만 목표로 지정할 수 있습니다.
- **자취 밟기:** 사람이나 물건을 찾으려 할 때, 목표가 무엇인지 말하세요. 캐릭터는 [첩보]를 얻으면 해당 첩보가 목표와 관련이 있다고 선언할 수 있습니다. 이렇게 정한 [첩보]를 세 개 사용하면, MC는 목표가 어디 있는지 설명합니다. 플레이어는 이 단서로 어떻게 목표를 찾았으며, 목표나 방어태세의 약점을 어떻게 이용했는지 정합니다.
- **각을 재다:** 임무실행 단계가 시작할 때, [첩보]와 [장비]를 얻습니다.
- **저격수:** 눈에 띄지 않고 엄폐물이 있는 장소를 마련할 때, **냉철**로 판정하세요.

  10+: 다음 중 세 가지를 선택합니다.

  7~9: 다음 중 두 가지를 선택합니다.

  » 잘 숨겨진 장소입니다.
  » 엄폐물을 잘 갖춘 장소입니다.
  » 시야가 잘 확보된 장소입니다.
  » 은폐와 엄폐 수준이 비슷한 예비 장소가 있습니다.
  » 기습이나 매복의 위험이 없는 안전한 장소입니다.

  선택한 다음 어떤 장소인지 설명하세요.

장비

무기 둘 선택합니다:

- ⏻ 대형 리볼버 (3-피해 근거리/중거리 재장전 굉음)
- ⏻ 소형 권총 (2-피해 한걸음/근거리 은밀 고속 재장전 굉음)
- ⏻ 플레셰트 권총 (3-피해 근거리/중거리 고속 플레셰트)
- ⏻ 휴대용 전기충격기 (충격-피해 한걸음 재장전)
- ⏻ 저격 소총 (3-피해 장거리/초장거리 굉음 불편함)

둘 선택합니다:

- ⏻ 방탄 코트 (1-장갑)
- ⏻ 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, 피해 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 별 특징 없는 세단
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)
- ⏻ 안경 또는 고글 (하나 선택: 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「기록」)

참고사항

시작 목록

이름: 아처, 분, 데커드, 프로스트, 마리드, 마크햄, 미스터 블랙, 파이쏜, 쿼드, 리차드, 리터, 셰이머스 라일리, 테일러, (실제 이름), (식별할 수 없는 이름), (포식동물 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 탐색하는 눈, 가만히 못 있는 눈, 인공 눈, 꿰뚫어 보는 눈, 체념한 눈, 싫증난 눈, 흐릿한 눈

얼굴: 흉터가 있는 얼굴, 무표정한 얼굴, 친근한 얼굴, 특징 없는 얼굴, 그을린 얼굴

몸: 근육질 몸, 유연한 몸, 개조한 신체, 말랐지만 야무진 몸, 다부진 몸, 과체중

옷: 닳은 옷, 바랜 옷, 기업 제복, 평상복, 길거리 옷, 어딘가에서 대충 얻은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

이 도시에는 수백만 명의 사람들이 수백만 가지 비밀을 품고 살아갑니다. 수많은 유리창과 콘크리트, 플래스틸과 육체의 장막 안에는 여러 비밀이 꼭꼭 숨어 있습니다. 여러분은 인맥과 기술, 경험을 동원해 장막을 젖히고 그 안에 무엇이 숨어있는지 확인하는 사냥꾼입니다. 그다음 일어나는 일은, 음, 고객이 내는 금액에 따라 정해집니다. 그렇지 않나요?

계속하시겠습니까? [Y/N]

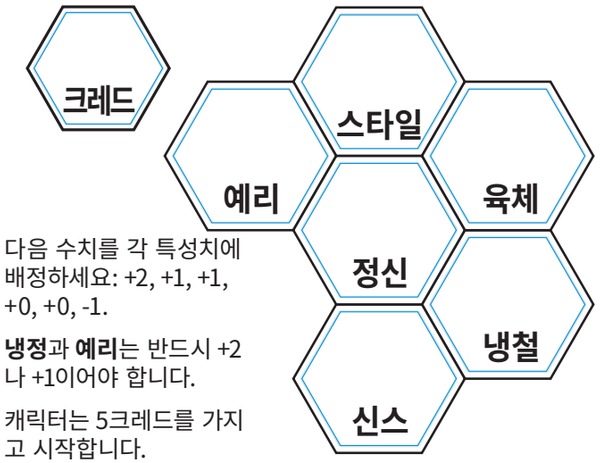
침투요원

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치



다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

냉정과 **예리**는 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **돈:** 추가 이득을 얻으려 해서 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **친밀함:** 가까운 사람인 _____을 임무보다 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **폭력:** 비폭력으로 해결할 수 있는 상황에서 고의로 폭력을 행사해 문제를 해결할 때 경험치를 얻습니다.

피해

15:00 18:00 21:00 22:00 23:00 00:00

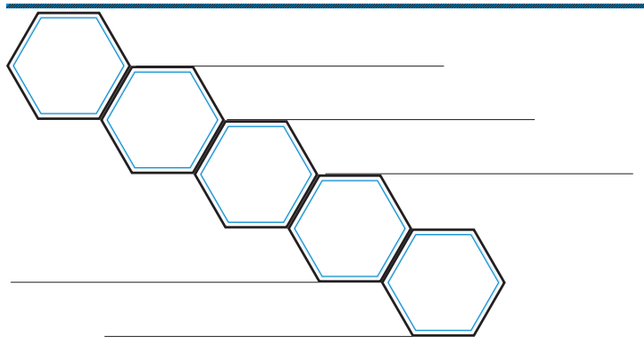
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 귀:** 사이버웨어 귀를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「충격파 흡수」, 「주파수 확장」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 귀로 강화된 청각이 도움이 될 때, 파악하기를 신스로 판정할 수 있습니다.
- **데이터 저장장치**가 장착된 **신경 인터페이스:** 캐릭터는 내부, 또는 외부에 저장된 데이터를 찾기 위해 조사할 때 판정에 성공하면 추가로 [첩보] 하나를 얻습니다. 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「접근 불가 구획」, 「암호화」, 「대용량」, 「고성능」. 캐릭터는 해커의 **접속** 액션을 얻습니다. 매트릭스에 접속한 상태에서 매트릭스 액션을 사용할 때, 관련 특성치를 판정에 더하세요.
- **기술 슬롯:** 캐릭터는 신체에 이식한 슬롯에 기술 칩을 삽입해 특정한 기술을 배울 수 있습니다. 기술 칩을 삽입한 동안 캐릭터는 기술 칩에 입력된 기술을 판정할 때 판정 특성치가 +1 이하면 계속 +1보너스를 받습니다. 기술 슬롯은 두뇌와 연결된 두 개의 슬롯으로 구성되며, 캐릭터는 각 슬롯에 기술 칩을 하나씩 삽입해서 사용할 수 있습니다. 캐릭터 만들기 단계에서 기술 슬롯을 가지고 시작한 캐릭터는 슬롯마다 기술 칩을 하나씩 얻으며, 다른 장비와 마찬가지로 플레이 중 기술 칩을 추가로 얻을 수 있습니다. 기술 칩 예: 무술, 가택 침입, 암벽 등반, 스카이다이빙, 스쿠버다이빙, 작전 수립과 보급, 총격전, 곡예 운전, 파쿠르, 응급처치, 군 관련 역사와 전술.
- **인조 신경:** 캐릭터는 거의 총알을 피할 수 있을 정도로 재빨리 반응합니다. 적 중 아무도 인조 신경을 달지 않았다면, 다음 한판 붙기 판정에 +1 보너스를 받습니다. 반응속도가 중요한 상황에서는 다음 **위험 견디기** 판정에 +1 보너스를 받습니다.

유대



연줄

액션

다음 액션을 얻습니다.

- **은밀한 침투:** 홀로 보안구역을 잠입할 때, **냉철**로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  캐릭터가 어떻게 잠입했으며 어떤 보안 조치를 극복해야 하는지 MC가 설명하면, 플레이어는 예비 1점을 사용해서 캐릭터가 어떻게 장애물을 극복할지 선언한 다음:

  » 보안 시스템이나 경비병을 우회합니다.
  » 경비를 제압합니다.
  » 우회한 보안 시스템을 못 쓰게 합니다.
  » 시선을 피합니다.

다음 중 한 가지를 선택합니다:

- **도둑:** 캐릭터는 누구도 생각 못 한 지점으로 접근하여 예상치 못한 경로로 교묘하게 침투하는 데 익숙합니다. 캐릭터는 침투하는 동안 나중에 유용하게 쓸지도 모르는 부수적인 휴대품을 훔칠 수 있습니다. 캐릭터가 은밀함과 민첩성을 발휘해서 **은밀한 침투**를 사용해 얻은 예비를 모두 쓰면, [장비]를 얻습니다.
- **사기꾼:** 캐릭터는 잠입 장소의 구성원인 것처럼 속여 침투하는 데 익숙합니다. 캐릭터는 침투하는 동안 이후 무언가 관련이 있을지도 모르는 정보를 보거나 엿들을 수 있습니다. 캐릭터가 매력과 사교성을 발휘해 **은밀한 침투**를 사용해 얻은 예비를 모두 쓰면, [첩보]를 얻습니다.

한 가지를 더 선택합니다:

- **암살자:** 예상치 못한 공격을 하면, **파악하기**에 있는 질문 목록 중 하나를 공짜로 물을 수 있습니다.
- **사전답사:** 활용할 수 있는 취약점이 있는지 알아보기 위해 시간을 들여 특정 장소를 조사할 때, **예리**로 판정하세요.

  10+: [첩보] 세 개를 얻습니다.

  7~9: [첩보] 한 개를 얻습니다.

  사전답사로 얻은 [첩보]는 원래대로 사용하거나, **파악하기**나 **조사하기**의 질문 목록 중 하나를 묻는데 사용할 수 있습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **접속:** 캐릭터는 매트릭스에 접속해 **8장: 매트릭스**에서 소개하는 매트릭스 액션을 사용할 수 있습니다.
- **참고사항:** 매트릭스 액션 대부분은 신경 인터페이스와 사이버덱이 있어야 사용할 수 있습니다.
- **변장의 명수:** 캐릭터는 무척 변장에 능숙해 보안병력을 완전히 안심시킬 수 있습니다. 캐릭터가 변장을 한 상태에서 정체가 들키지 않았을 때, **말재주 부리기** 판정 결과가 12+면 임무실행 시계를 한 칸 되돌릴 수 있습니다.
- **엄마 오리:** 캐릭터는 특정 장소에 잠입할 때, 동료들도 데리고 들어갈 수 있습니다. 캐릭터가 **은밀한 침투**로 얻은 예비로 보안시스템이나 경비를 우회합니다. 또는 시선을 피합니다를 선택하면, 다른 팀원들도 같이 따라갈 수 있습니다.
- **제2안:** 위태한 상황이 되어 빠져나가야 할 때, 어느 경로로 탈출할지 설명한 다음 **냉철**로 판정하세요.

  10+: 훌륭합니다. 캐릭터는 무사히 빠져나왔습니다.

  7~9: 캐릭터는 빠져나가거나 남기를 선택할 수 있지만, 빠져나간다면 대가를 치러야 합니다: 무언가 놓고 오거나, 무언가 뒤따라옵니다. 플레이어가 둘 중 하나를 선택한 다음, MC가 그 '무언가'를 설명하세요.

  6-: 캐릭터는 반쯤 탈출한 취약한 상태에서 발각됩니다. MC는 액션을 사용합니다.
- **심리전:** 몸을 감춘 채 폭력의 흔적을 남겨 적의 사기에 영향을 미치려 할 때, 예리로 판정하세요.

  7+: 적은 큰 충격을 받고 소심해지거나, 두려워하며 자신감을 잃거나, 분노해서 경솔해집니다. (MC가 선택합니다)

  10+: 플레이어가 선택합니다.
- **은밀한 작전:** 캐릭터는 보안 구역 내의 반복되는 움직임을 읽고 어떻게 잠입할지 알 수 있는 직감을 지녔으며, 이를 이용해 보안병력을 완전히 방심하게 만들 수도 있습니다. 캐릭터가 몸을 숨긴 상태에서 **파악하기** 결과가 12+면 임무실행 시계를 한 칸 되돌릴 수 있습니다.

장비

무기 셋 선택합니다:

- 저격 소총 (3-피해 장거리/초장거리 굉음 불편함)
- 기관권총 (2-피해 근거리/중거리 굉음 자동화기)
- 휴대용 전기충격기 (충격-피해 한걸음 재장전)
- 소음기 부착 기관단총 (2-피해 근거리/중거리 자동화기)
- 소음기 부착 반자동 권총 (2-피해 근거리/중거리 고속)
- 단섬유 채찍 (4-피해 한걸음 지저분 범위 위험)
- 검 (3-피해 한걸음 지저분)
- 수리검이나 투척용 단검 (2-피해 근거리 다량)

하나 선택합니다:

- 잠행복 (홀로 몸을 숨긴 상태에서 감시를 피할 때 계속 +1 보너스)
- 변장도구 (가짜 신분을 유지한 상태에서 발각되지 않으려 할 때 계속 +1 보너스)
- 영상 녹화 장비 (「음성」, 「영상」, 선택 태그: 「심센스」, 「은밀」, 「암호화」)
- 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)
- 잠입용 덱 (내구력 1, 방화벽 1, 처리속도 1, 은신 2) 그리고 다음 세 가지 프로그램: 신원 보호 (+2 은신), 폐쇄 (**보안 무력화**에 성공하면 예비 1점 추가), 조종 (시**스템 조종**에 성공하면 예비 1점 추가)

참고사항

시작 목록

이름: 버트런드, 블루, 키트, 로에 치, 맥스, 네프, 스모크, 스펙터, 제로, (교활한 느낌이 나는 이름), (근사한 이름), (유능해 보이는 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 어두운 눈, 집중하는 눈, 검은 눈, 인공 눈, 교활한 눈, 가만히 못 있는 눈

얼굴: 가린 얼굴, 모호한 얼굴, 별 특징 없는 얼굴, 냉소적인 얼굴, 침착한 얼굴, 그을린 얼굴

몸: 야윈 몸, 개조한 신체, 말랐지만 야무진 몸, 강건한 몸, 날씬한 몸

옷:실용적인 옷, 군복, 기업 제복, 길거리 복, 어딘가에서 대충 얻은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

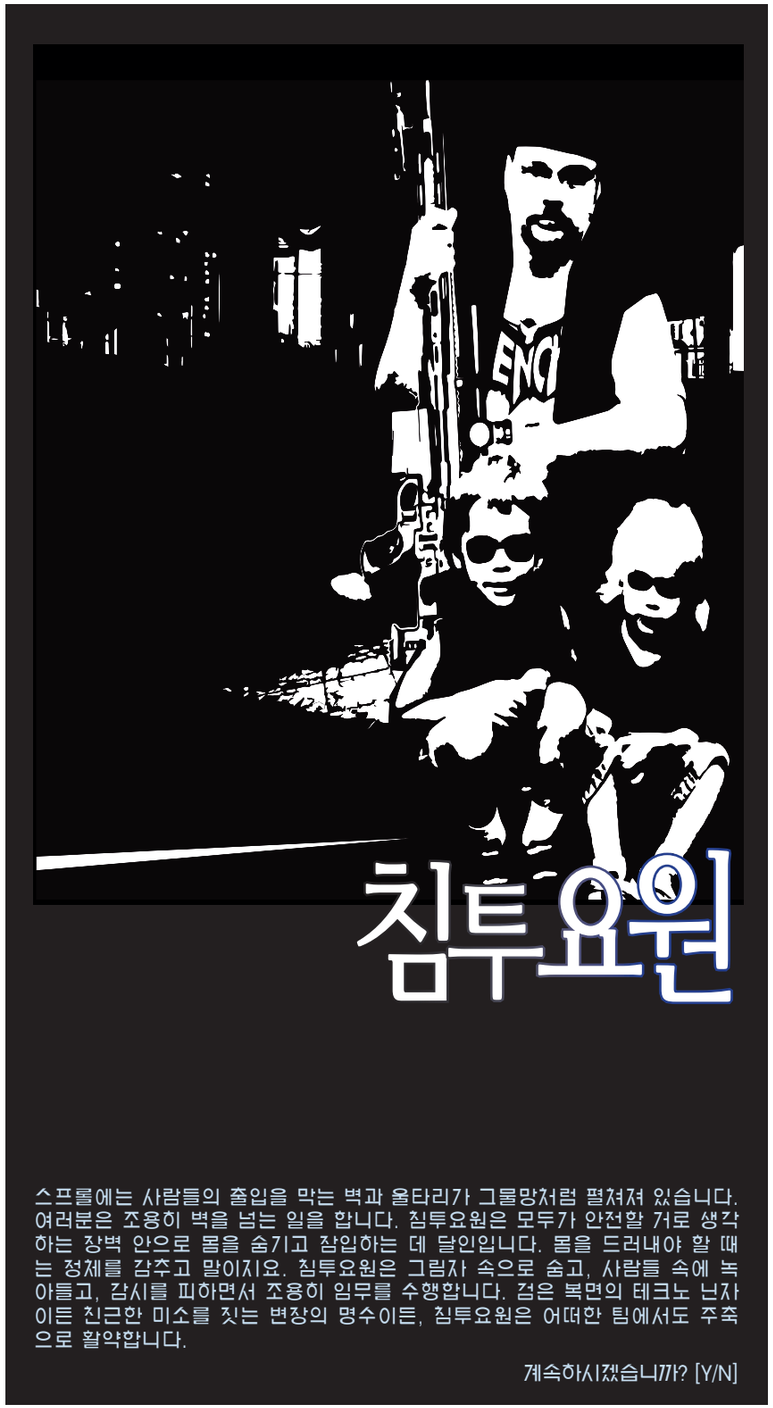
XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- +1 **냉철** (최댓값 +2)
- +1 **예리** (최댓값 +2)
- +1 **육체** (최댓값 +2)
- +1 **정신** (최댓값 +2)
- +1 **스타일** (최댓값 +2)
- +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- 적이나 빚을 없앱니다.
- 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- 두 번째 캐릭터를 만듭니다.



스프롤에는 사람들의 출입을 막는 벽과 울타리가 그물망처럼 펼쳐져 있습니다. 여러분은 조용히 벽을 넘는 일을 합니다. 침투요원은 모두가 안전할 거로 생각하는 장벽 안으로 몸을 숨기고 잠입하는 데 달인입니다. 몸을 드러내야 할 때는 정체를 감추고 말이지요. 침투요원은 그림자 속으로 숨고, 사람들 속에 녹아들고, 감시를 피하면서 조용히 임무를 수행합니다. 검은 복면의 테크노 닌자이든 친근한 미소를 짓는 변장의 명수이든, 침투요원은 어떠한 팀에서도 주축으로 활약합니다.

계속하시겠습니까? [Y/N]

킬러

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

육체나 **신스** 둘 중 하나는 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **전향:** 캐릭터가 가진 세계관이나 인생관, 종교, 철학, 이념 등 신념 체계를 설명하세요. 다른 사람을 캐릭터의 신념 체계대로 행동하도록 설득할 때 경험치를 얻습니다.
- **마조히즘:** 1점 이상 피해를 받을 때, 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **보호:** 임무보다 _____을 보호하려는 책임감을 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.

피해

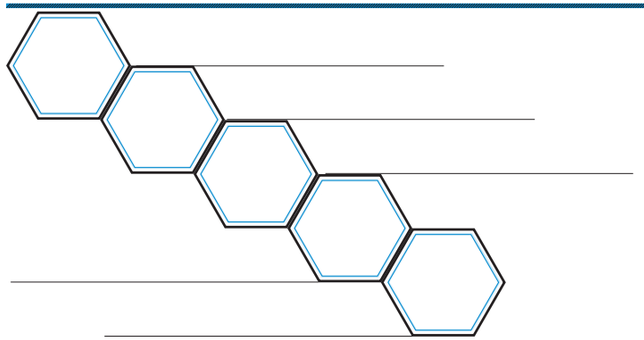
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 두 가지를 선택합니다:

- **사이버웨어 팔:** 다음 중 한 가지를 선택합니다. 이후 새로운 사이버웨어를 얻을 때와 같은 방식으로 사이버웨어 팔을 추가 개조할 수 있습니다.
  - » 강화된 근력: 근력에 의존하는 근접 무기를 사용할 때 피해가 +2 증가합니다.
  - » 이식 무기: 다음 중 하나: 튀어나오는 칼날 (2-피해 한걸음 지저분 이식물), 소형 화기 (2-피해 근거리 굉음 이식물), 단섬유 채찍 (4-피해 한걸음 지저분 범위 위험 이식물)
- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, 파악하기를 신스로 판정할 수 있습니다.
- **피부 판금:** 피해 액션을 판정할 때, 판정 결과에서 2를 뺍니다. 「플레셰트」 태그가 있는 무기에 피해를 받았다면 3을 뺍니다.
- **이식 무기:** 다음 중 하나:
  - » 튀어나오는 칼날 (2-피해 한걸음 지저분 이식물),
  - » 소형 화기 (2-피해 근거리 굉음 이식물),
  - » 단섬유 채찍 (4-피해 한걸음 지저분 범위 위험 이식물)
  - » 암살용 체내 이식물 (4-피해 밀착 느림 이식물)
- **이식 근육:** 근접 무기로 한판 붙을 때, 육체 대신 신스로 굴릴 수 있으며 피해가 +1 증가합니다.
- **인조 신경:** 캐릭터는 거의 총알을 피할 수 있을 정도로 재빨리 반응합니다. 적 중 아무도 인조 신경을 장착하지 않았다면, 다음 한판 붙기에 +1 보너스를 받습니다. 반응속도가 중요한 상황에서는 다음 위험 견디기에 +1 보너스를 받습니다.
- **조준 프로그램**이 장착된 **신경 인터페이스:** 「연결」된 무기를 발사할 때 캐릭터의 신스만큼 피해를 늘릴 수 있으며, 한판 붙기를 육체 대신 신스로 판정할 수 있습니다. 「자동화기」 태그가 있는 무기를 발사할 때는 사격 범위 내에 있는 목표 중 누구를 공격하고 누구를 제외할지 정확히 정할 수 있습니다.

유대



연줄

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

액션

다음 액션을 얻습니다:

- **주문 제작 무기:** 기본 형태를 선택한 다음, 선택지 두 가지를 고릅니다. 이식 무기를 주문 제작 무기로 정할 수도 있습니다. 이 경우 이식 무기를 선택한 다음 적절한 선택지 두 가지를 고르세요.

  기본 (하나 선택, 총기는 「연결」 태그를 붙일 수 있습니다):

  권총 (2 피해 근거리/중거리 굉음 고속)
  산탄총 (3피해 근거리/중거리 굉음 지저분)
  검 (2 피해 한걸음)
  소총 (3 피해 중거리/장거리/초장거리 굉음)
  사슬이나 채찍 (1 피해 근거리 범위)

  선택지 (두 가지를 추가합니다):

  화려함 (「귀중품」)
  고풍스러움 (「귀중품」 「재장전」)
  자동화기 (「자동화기」)
  소음기 (「굉음」제거)
  고화력 또는 무거움 (+1 피해)
  대형 또는 위험함 (+1 피해)
  다용도 (충격-피해를 줄 수 있음)
  폭발력 (「관통」, 「위험」)
  은밀함 (「은밀」, 「재장전」)
  「다량」 (소형 무기만 가능)

  주문 제작 무기를 완성했으면, 이름을 붙이세요.

한 가지를 더 선택합니다:

- **무정함:** 세게 나갈 때, **신스**로 판정합니다.
- **강인함:** 피해 판정을 할 때, 판정 결과에서 **육체** 수치를 뺍니다.
- **만반의 준비:** 주문 제작 무기를 하나 더 선택합니다.
- **인간보다는 기계에 가까운:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **기업 비밀:** 캐릭터는 기업의 하수인이었습니다. 캐릭터는 기업을 **조사할 때**, 항상 이어지는 질문 한 가지를 할 수 있습니다. 결과가 10+면, [첩보]를 하나 추가로 얻습니다.
- **군 배경:** 캐릭터는 여전히 군에 연줄이 닿습니다. 캐릭터는 군용 장비를 얻기 위해 **거리를 나서서** 판정 결과가 7~9일 때, 선택을 하나 덜 하세요.
- **군용 규격: 한판 붙을 때**, 캐릭터는 소규모 무리로 간주합니다.
- **진짜 무서운 놈:** 긴장 상황에 맞부딪혔을 때, **스타일**로 판정하세요.

  10+: 예비를 2점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  예비 1점을 사용하고 현재 자리에 있는 NPC 한 명과 눈을 마주치면, 상대는 얼어붙거나 위축되어 캐릭터가 그만둘 때까지 움직이지 못합니다.

  6-: 적은 캐릭터를 가장 큰 위험요소로 생각합니다.
- **훈련된 눈:** 사람이나 차량, 드론, 무리를 보고 감정할 때, **냉철**로 판정하세요.

  7+: "내가 활용할 수 있는 약점은 무엇인가요?"를 묻고, 대답에 따라 행동하면 다음 판정에 +1 보너스를 얻습니다.

  10+: 목표와 맞서는 모든 판정에 계속 +1 보너스를 받습니다.

장비

주문 제작 무기 (앞에서 설명한대로)

무기 둘을 더 선택합니다. (총기는 「연결」 태그를 붙일 수 있습니다)

- ⏻ 소음기 부착 기관권총 (2-피해 근거리/중거리 자동화기)
- ⏻ 자동 산탄총 (3-피해 근거리/중거리 굉음 지저분 자동화기)
- ⏻ 대형 리볼버 (3-피해 근거리/중거리 재장전 굉음)
- ⏻ 돌격소총 (3-피해 중거리/장거리 굉음 자동화기)
- ⏻ 검 (3-피해 한걸음 지저분)
- ⏻ 정글도 (3-피해 한걸음)

하나 선택합니다:

- ⏻ 전신 방탄복 (2-장갑)
- ⏻ 방탄 상의 (1-장갑)
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)
- ⏻ 거칠어 보이는 오토바이

참고사항

시작 목록

이름: 안젤로, 데드 아이즈, 존, 룰루, 케네디, 노크, 메 므아, 몰리, 오클레이, 사라, 슬리퍼, (역설적인 이름), (근사한 이름), (위험한 느낌이 나는 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 엄숙한 눈, 죽은 눈, 거울로 덮은 눈, 인공 눈, 교활한 눈, 광기 어린 눈, 흐트러진 눈, 거친 눈

얼굴: 흉터가 있는 얼굴, 무표정한 얼굴, 친근한 얼굴, 특징 없는 얼굴, 그을린 얼굴, 잔뜩 꾸민 얼굴

몸: 근육질 몸, 유연한 몸, 개조한 신체, 말랐지만 야무진 몸, 다부진 몸

옷: 군복, 기업 제복, 펑크족 복장, 길거리 옷, 어딘가에서 대충 얻은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

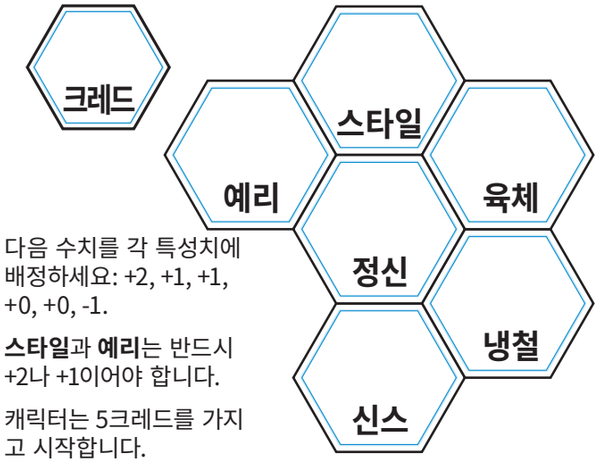
선동가

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치



다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

스타일과 **예리**는 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **돈:** 추가 이득을 얻으려 해서 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **위계:** _____사이에서 지위를 높이거나 경쟁자를 흔들 때 경험치를 얻습니다.
- **낙인:** 한때 _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 갈 때 경험치를 얻습니다.
- **폭력:** 비폭력으로 해결할 수 있는 상황에서 고의로 폭력을 행사해 문제를 해결할 때 경험치를 얻습니다.

피해

15:00 18:00 21:00 22:00 23:00 00:00

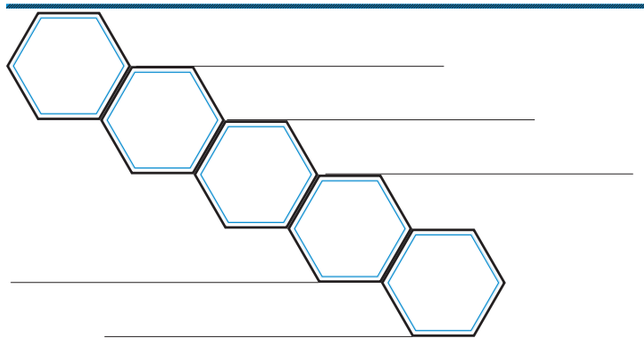
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 통신기:** 사이버웨어 통신기를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「전파방해」, 「기록」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 전술 상황에서 통신을 감독하거나 지시를 내릴 때 **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **신경 인터페이스:** 캐릭터는 차량이나 무기, 기록장비, 해킹한 전자 시스템처럼 적합하게 설정된 외부 장비를 생각으로 직접 조종할 수 있습니다.
- **이식 무기:** 다음 중 하나:
  - » 튀어나오는 칼날 (2-피해 한걸음 지저분 이식물),
  - » 소형 화기 (2-피해 근거리 굉음 이식물),
  - » 단섬유 채찍 (4-피해 한걸음 지저분 범위 위험 이식물)
  - » 암살용 체내 이식물 (4-피해 밀착 느림 이식물)

유대



연줄

액션

다음 두 가지를 얻습니다:

- **의욕:** 자신의 이상을 더욱 펼칠 수 있는 임무를 시작할 때, **예리**로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  다른 아무 액션이든 판정하기 전 예비를 1점 사용하면 다음 판정에 +1 보너스 또는 -2 페널티를 받습니다.
- **큰 꿈:** 누군가와 정서적인 연대감을 가질 시간과 장소가 마련되었을 때, 열정적으로 캐릭터의 이상을 주창하면 **스타일**로 판정하세요.

  10+: 예비를 2점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  예비를 1점 사용하면 목표 NPC에게 다음 일을 시킬 수 있습니다:
  - » 캐릭터가 원하는 무언가를 바칩니다.
  - » 요청한 일을 합니다.
  - » 캐릭터나 캐릭터의 대의를 지키기 위해 싸웁니다.
  - » 상급자나 자신에게 영향력을 행사하는 사람의 명령을 거부합니다.

  이 액션을 PC에게 사용하면, **돕기 또는 방해하기**에서 10+이 나온 결과처럼(+1 보너스 또는 -2 페널티) 예비를 사용할 수 있습니다. PC를 대상으로 한 판정에 실패하면 상대 PC는 캐릭터에게 같은 방식으로 사용할 수 있는 예비를 2점 받습니다.

한 가지를 더 선택합니다:

- **추종자:** 시트 뒷면을 참조하세요.
- **끝내주는 마무리: 백만 개의 빛**으로 질문한 다음, 질문 목록에서 하나 더 선택할 수 있습니다. **큰 꿈** 판정을 성공했을 때, 예비 1점을 추가로 받습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **유명세:** 캐릭터의 얼굴은 주변 사람을 넘어 널리 알려졌습니다. 변장하지 않는 이상 많은 사람들이 알아볼 것입니다. 상대가 얼굴을 알아본다면 캐릭터는 상대에게 맞서 다음 판정에 +1 보너스를 받지만, 캐릭터가 상대를 만났다는 사실이 사람들 사이에서 퍼집니다. 플레이어와 MC 모두 상대가 캐릭터를 알아보는지 결정할 수 있습니다.
- **핵심 세력:** 캐릭터는 대형 규모 이상 추종자 내에서 특히 충성스러운 심복 집단을 두었습니다. 이 집단은 추종자 내에 있는 5-10명의 작은 무리입니다. (2-피해 소형 충성스러움 1-장갑). 두 가지 선택합니다:
  - » 무장을 잘 갖췄습니다: +1 피해 추가
  - » 방어구가 튼튼합니다: +1 장갑, 「눈에 잘 띔」 추가
  - » 전직 군인입니다: 「규율」 추가
  - » 오토바이나 다른 차량 몇 대를 보유했습니다: 「기동성」 추가
- **백만 개의 빛: 큰 꿈**으로 캐릭터의 이상을 성공리에 퍼뜨렸을 때, 다음 질문을 이어서 한 가지 할 수 있습니다. **큰 꿈**으로 얻은 예비를 질문에 사용할 수도 있습니다.
  - » 내가 무엇을 하기를 바라나요?
  - » 당신의 약점은 무엇인가요?
  - » 당신은 진실을 말하나요?
  - » 당신은 무엇을 하려 하나요?
  - » 당신은 현재 사건과 어떻게 관련이 있나요?
  - » 당신이 가장 바라는 것은 무엇인가요?
- **기회주의:** 다른 사람을 **돕거나 방해할 때**, **예리**로 판정하세요.
- **모두의 친구:** 캐릭터의 이상을 공유하는 사람들 사이로 **거리를 나서서** 판정 결과가 7~9일 때, 선택을 하나 덜 하세요.
- **군중 선동:** 캐릭터에게 동조할 가능성이 있는 군중들에게 **큰 꿈**을 사용할 수 있습니다.
- **능변가:** 말재주를 부려서 7+이 나왔을 때, 무언가를 좀 더 건집니다. [첩보]를 얻으세요.

장비

무기 하나 선택합니다:

- ⏻ 소형 권총 (2-피해 한걸음/근거리 은밀 고속 재장전 굉음)
- ⏻ 플레셰트 권총 (3-피해 근거리/중거리 고속 플레셰트)
- ⏻ 반자동 권총 (2-피해 근거리/중거리 굉음 고속)

둘 선택합니다:

- ⏻ 인조 가죽옷 또는 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, **피해** 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 매끈한 탈 것 (하나 선택: 오토바이, 자동차, 헬리콥터)
- ⏻ 심센스 기록 장비 (「심센스」)
- ⏻ 악기
- ⏻ 암호화된 통신 중계기
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)

추종자

캐릭터는 특정한 밴드나 부족, 기업, 갱단 등 어느 집단의 일부입니다. 캐릭터는 이들에게 접촉해 도움을 청하거나, 필요한 자원을 얻거나, 열기가 식을 때까지 몸을 숨길 수 있습니다. 추종자 집단은 무척 믿을 만하지만, 캐릭터를 돕는 대가로 무언가를 요구할 것입니다(연줄 중 하나로 간주합니다). 보통 추종자 집단은 핵심 인원 20명 정도와 여러 협력자 및 팬들로 이루어집니다.

어떤 종류의 무리인가요? 한 가지 선택합니다: 거리, 기업, 방송/연예계, 군, 정치, 사이버

얼마나 큰 무리인가요? 다음 규모 중 하나를 선택하고 태그 두 가지를 고르세요.

소형: 10명 이하 (충성스러움, 기동성, 무장을 잘 갖춤, 전문가)	중형: 20~40명 (기동성, 무장을 잘 갖춤, 든든한 연줄, 자원)	대형: 50~100명 (기동성, 든든한 연줄, 자원, 자급자족)	초대형: 200명 이상 (든든한 연줄, 자원, 널리 퍼짐, 자급자족)

무리의 영역을 정하세요. 거리를 다스리나요? 그렇다면 몇 구역 정도인가요? 아니면 특정한 시설이나 아콜로지를 운영하나요?

다음 중 하나를 선택합니다:

가난함, 현상수배, 찾기 어려움, 못 미더움, 폭력적, 미움받음

누가 무리를 이끄나요? 소형 무리라면 캐릭터가 지도자일 것입니다. 그렇지 않다면 다음 중 하나를 선택합니다:

부도덕, 요구가 많음, 탐욕스러움, 개자식, 무능함, 공석

주요 분야는 무엇인가요? 두 가지 선택합니다.

상업, 범죄, 파티, 폭력, 배달, 엔터테인먼트, 침투, 수거, 사회 운동, 정치

시작 목록

이름: 아포슬, 챌리스, 댄서, 딜론 비카라, 일레븐, 아이스 스무스, 롤라 크롬, 매그네틱, 네뷸라, 니겔, 프로펫9, 릴레이, 젠하이저, 샤드, (매체 이름), (사회적인 이름), (실제 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 빛나는 눈, 여린 눈, 투지 어린 눈, 열정 넘치는 눈, 진지한 눈, 신뢰가 가는 눈, 인공 눈	**얼굴:** 매력적인 얼굴, 친근한 얼굴, 눈에 띄는 얼굴, 매혹적인 얼굴, 고요한 얼굴, 조각상 같은 미모	**몸:** 탄탄한 몸, 근육질 몸, 긴장이 풀린 몸, 날씬한 몸, 개조한 신체, 부드러운 몸, 땅딸막한 몸	**옷:** 기업 제복, 최신 유행, 전위적인 옷, 길거리 옷, 화려한 옷, 펑크족 복장

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

예시 이상: 범세계 기업복합체를 파괴하라! 신스 락이 사람들을 자유롭게 하리라! 오픈 소스가 아니면 죽음을! 오직 나만이 세상에 더 나은 미래를 가져올 수 있다! 예수께서는 내가 옳다는 사실을 아신다! 특이점이 온다. 기계가 우리를 파괴하기 전에 먼저 파괴하라! 특이점이 온다. 기계를 찬양하라! 네가 섬기는 이에게 충성을 바쳐라!

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

기자

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

예리와 **정신**은 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **동정심:** 임무보다 약자를 도우려는 마음을 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **폭로:** _____ 관련 정보를 더 많이 발견할 때마다 경험치를 얻습니다.
- **복수심:** _____에게 해를 가하거나 손해를 입힐 때 경험치를 얻습니다.

피해

액션

다음 세 가지를 얻습니다.

- **생방송:** 위험을 피하고 목표를 노출시키기 위해 현장에서 직접 촬영해서 방송할 때, **예리**로 판정하세요.

  7+: 원하는 대로 방송을 하고, 안전한 지점까지 "호송"됩니다.

  7~9: 하나 선택합니다.

  » 캐릭터의 기사가 목표를 자극합니다. (MC는 관련 위험요소 시계를 한 칸 전진시킵니다)

  » 팀원 하나가 카메라에 촬영되지 않은 채 다칩니다.

  » 캐릭터의 기사 때문에 고용주가 분노합니다.

  » 너무 서둘러 보도를 한 탓에 대중들이 이를 오해하고 예상하지 못한 결과를 낳습니다.

- **사건의 냄새:** 임무를 시작할 때, **예리**로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  임무 중 예비를 1점 써서 다음 효과 중 하나를 발현할 수 있습니다.

  » **조사하기** 질문 목록에서 하나를 물을 수 있습니다.

  » **다음 캐묻기** 판정에 +1 보너스를 받습니다.

  » 이번 임무에서 현재 쓰는 기사거리와 관련이 있는 증거를 하나 얻습니다. 기사 시계, 그리고 이 기사와 연관된 잡음 시계를 등장시키거나, **증거 수집** 판정을 하세요.

- **증거 수집:** 기사를 터트리기 위해 증거를 수집할 때, **정신**으로 판정하세요.

  10+: 필요한 증거를 얻습니다. 기사 시계를 전진시키세요.

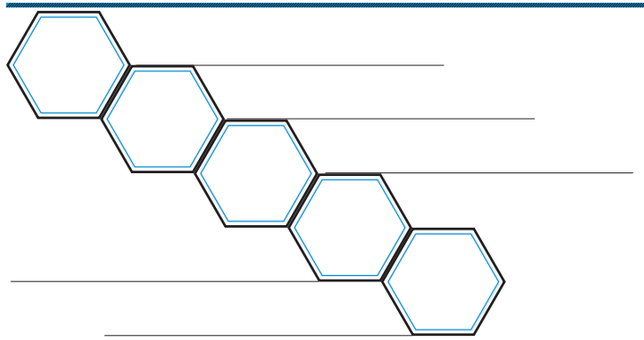
  7~9: 필요한 증거를 얻고 기사 시계를 전진시키지만, 기사에 연루된 이들에게 노출됩니다. 관련 기업 시계, 관련 잡음 시계, 관련 임무 시계(현재 플레이가 어떤 단계인지에 따라 사전조사 또는 임무실행 시계 중 선택) 중 무엇을 전진시킬지 MC에게 말하세요.

  6-: MC는 잡음 시계를 전진시키고 MC 액션을 합니다.

  잡음 시계보다 기사 시계가 먼저 0000에 다다르면, 캐릭터는 연루 세력이 증거를 은폐하거나 조사를 중단시키기 전에 먼저 기사를 터뜨립니다. 어떤 효과가 발생할지는 이야기에 따라 다양하지만, 반드시 연루 세력에 큰 충격을 입히고, 최소한 하나 이상의 기업 시계에 영향을 끼칩니다.

  기사 시계보다 잡음 시계가 먼저 0000에 다다르면, 연루 세력은 관련 증거를 모두 제거하고 기사는 더 이상 쓸 수 없습니다. 이제 수습을 마친 연루 세력은 캐릭터를 처리할 수 있습니다. 관련 기업 시계나 위협 시계를 전진시키세요.

유대



액션(계속)

한 가지를 더 선택합니다:

- **실시간 정보:** 특정 주제를 **조사하기** 위해 각종 뉴스나 게시판 등을 훑어볼 때, 항상 이어지는 질문 한 가지를 할 수 있습니다. 결과가 10+면, [첩보]를 하나 추가로 얻습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **고약한 조언:** [첩보]를 사용하면서 캐릭터가 **조사**한 정보를 바탕으로 임무에 조언을 줄 때, 팀원들이 조언에 따라 행동하면 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다. 캐릭터는 경험치를 얻습니다.
- **캐묻기:** 기사를 파헤치기 위해 상대를 구석에 궁지에 몰고 끈질기게 캐물을 때, **예리**로 판정하세요.

  10+: 어떤 대가를 치르든 간에, 상대는 진실을 말합니다.

  7~9: 상대는 캐릭터가 만족해서 질문을 그만둘 정도로 정보를 제공한 다음, 안전해지면 다음 중 하나를 선택합니다.

  » 공포에 질려 반응합니다.

  » 분노에 사로잡혀 반응합니다.

  » 침착하고 냉정하게 반응합니다.
- **기자증:** 어딘가로 들어가기 위해 공적인 신분을 드러내고 **말재주**를 부릴 때, 판정을 하지 않고 그냥 +10이 나온 것으로 간주합니다. [첩보]를 하나 받고, 사전조사 시계를 한 칸 전진시키세요.
- **믿을만한 출처:** 특정 주제를 **조사하기** 위해 단골 정보원을 부를 때, **정신** 대신 **스타일**로 판정하세요.
- **전쟁 특파원:** 신체적으로 위험한 상황에서 **위험을 견딜 때**, **냉철** 대신 **예리**로 판정하세요.

사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 귀:** 사이버웨어 귀를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「충격파 흡수」, 「주파수 확장」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 귀로 강화된 청각이 도움이 될 때, 파악하기를 신스로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 통신기:** 사이버웨어 통신기를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「전파방해」, 「기록」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 전술 상황에서 통신을 감독하거나 지시를 내릴 때 *파악하기*를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **데이터 저장장치가 장착된 신경 인터페이스:** 캐릭터는 내부, 또는 외부에 저장된 데이터를 찾기 위해 **조사**할 때 판정에 성공하면 추가로 [첩보] 하나를 얻습니다. 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「접근 불가 구획」, 「암호화」, 「대용량」, 「고성능」.

장비

무기 하나 선택합니다:

- ⏻ 소형 권총 (2-피해 한걸음/근거리 은밀 고속 재장전 굉음)
- ⏻ 플레셰트 권총 (3-피해 근거리/중거리 고속 플레셰트)
- ⏻ 휴대용 전기충격기 (충격-피해 한걸음 재장전)

둘 선택합니다:

- ⏻ 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, 피해 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 암호화된 통신 장비
- ⏻ 영상 녹화 장비 (「음성」, 「영상」, 선택 태그: 「심센스」, 「은밀」, 「암호화」)
- ⏻ 안경 (둘 선택: 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「기록」)
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)

연줄

참고사항

시작 목록

이름: 콘듀잇, 파룩 데이킨스, 글래스, 그런트 억세스, 에디슨, 후트, 메디슨 브룩스-와타나베, 파리사 자히드, 스쿠프, 스파이더, 위트니스, (매체 이름), (캐묻는 느낌의 이름), (예리한 느낌의 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 꿰뚫는 듯한 눈, 진지한 눈, 낙담한 눈, 인정 많은 눈, 침착한 눈, 결의어린 눈, 슬픈 눈

얼굴: 매력적인 얼굴, 친근한 얼굴, 심각한 얼굴, 음울한 얼굴, 침착한 얼굴, 지친 얼굴, 그을린 얼굴

몸: 탄탄한 몸, 날씬한 몸, 개조한 신체, 뻣뻣한 몸, 활력 있는 몸, 축 늘어진 몸, 지친 몸

옷: 기업 제복, 길거리 옷, 펑크족 복장, 한물 간 유행의 옷, 지저분한 옷, 닳은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

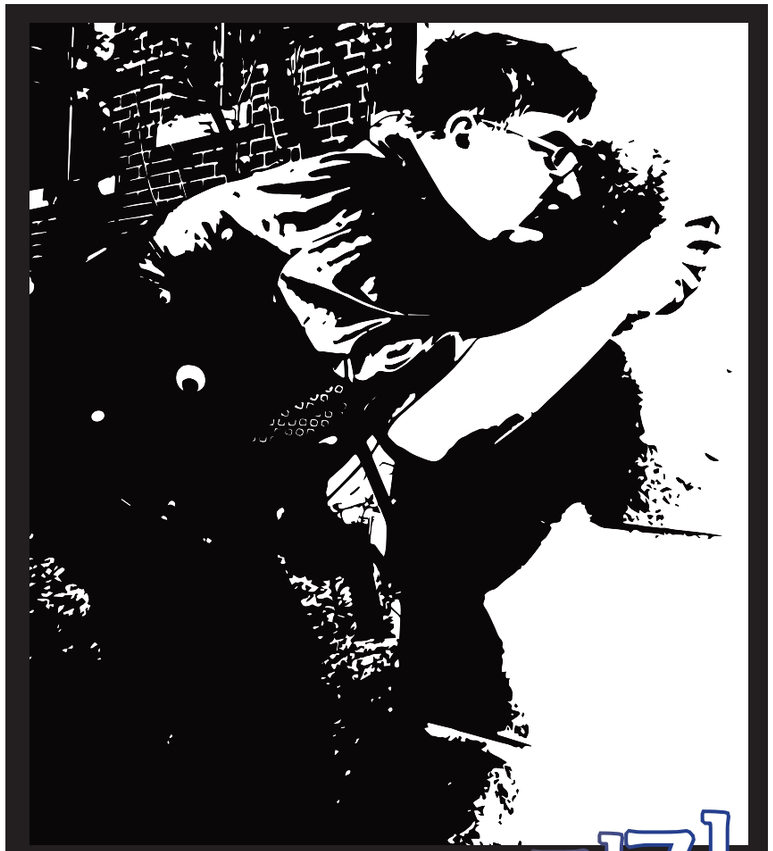
XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.



기자

이 도시 곳곳에서 더러운 일이 벌어집니다. 성 추문이나 취객들의 난동 같은 걸 말하는 게 아닙니다. 그자들은 여러분이 그런 일에나 집중하기를 원하지요. 그따위 저질 기사는 시시한 글쟁이한테나 주세요. 당신이 파고들 일은 진짜 비밀입니다. 권리는 짓밟혀지고, 가족은 해체되며, 삶은 망가지고 있습니다. 7일에 건물이 무너진 사건 들었나요? 72명이 죽었습니다. 소문에 따르면 그냥 사고가 아닙니다. 바로 지금 사람들의 생명이, 빌어먹을 그 생명이 시장 점유율과 이윤, 그리고 망할 놈의 경쟁 우위와 교환되고 있습니다. 물론 여러분은 기삿거리를 얻기 위해 범죄자 무리와 어울려 다니면서 법이란 모든 법은 모두 어기지요. 다치는 이들이 몇몇 생길 수도 있고요. 하지만 사람들은 그 회의실 문 뒤에서 무슨 일이 벌어지는지 알아야 합니다. 무슨 수를 쓰든 끝이 좋으면 그만이지요. 안 그런가요?

계속하시겠습니까? [Y/N]

군인

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

냉정과 **예리**는 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **행동양식:** 캐릭터의 윤리 규범을 설명하세요. 규범을 준수한 탓에 임무에 지장이 올 때, 경험치를 얻습니다.
- **충성심:** 임무보다 _____의 충고를 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **돈:** 추가 이득을 얻으려 해서 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **신중함:** 폭력을 사용하지 않고 위험한 상황을 해결할 때, 경험치를 얻습니다.

피해

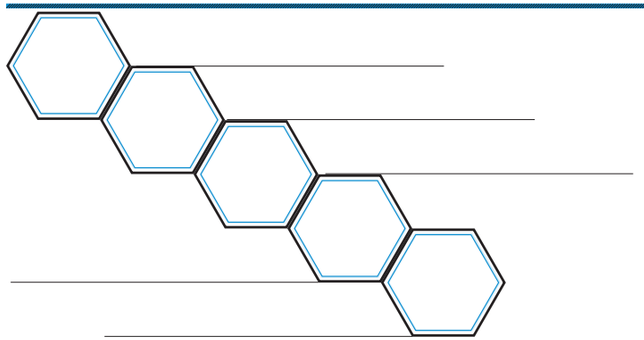
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 통신기:** 사이버웨어 통신기를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「전파방해」, 「기록」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 전술 상황에서 통신을 감독하거나 지시를 내릴 때 **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **기술 슬롯:** 캐릭터는 신체에 이식한 슬롯에 기술 칩을 삽입해 특정한 기술을 배울 수 있습니다. 기술 칩을 삽입한 동안 캐릭터는 기술 칩에 입력된 기술을 판정할 때 판정 특성치가 +1 이하면 계속 +1 보너스를 받습니다. 기술 슬롯은 두뇌와 연결된 두 개의 슬롯으로 구성되며, 캐릭터는 각 슬롯에 기술 칩을 하나씩 삽입해서 사용할 수 있습니다. 캐릭터 만들기 단계에서 기술 슬롯을 가지고 시작한 캐릭터는 슬롯마다 기술 칩을 하나씩 얻으며, 다른 장비와 마찬가지로 플레이 중 기술 칩을 추가로 얻을 수 있습니다. 기술 칩 예: 무술, 가택 침입, 암벽 등반, 스카이다이빙, 스쿠버다이빙, 작전 수립과 보급, 총격전, 곡예 운전, 파쿠르, 응급처치, 군 관련 역사와 전술.
- **전술 컴퓨터:** 캐릭터가 전술 상황에서 **파악하기**를 하면, 판정 결과와 관계없이 무조건 예비 1점을 추가합니다.
- **조준 프로그램**이 장착된 **신경 인터페이스:** 「연결」된 무기를 발사할 때 캐릭터의 **신스**만큼 피해를 늘릴 수 있으며, **한판 붙기**를 **육체** 대신 **신스**로 판정할 수 있습니다. 「자동화기」 태그가 있는 무기를 발사할 때는 사격 범위 내에 있는 목표 중 누구를 공격하고 누구를 제외할지 정확히 정할 수 있습니다.

유대



연줄

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

액션

두 가지를 얻습니다:

- **여기 계획이 있어:** 임무 계획을 짤 때, 캐릭터가 임무를 할당한 팀원들은 계획대로 행동하는 동안 계속 +1 보너스를 받습니다. 계획에서 벗어나는 행동을 하거나, 판정을 실패한 캐릭터는 해당 임무에서 더는 보너스를 받지 못합니다. 캐릭터는 직접 보수 받기를 하면, 경험치를 얻습니다.
- **계획이 하나로 모일 때가 좋아:** 임무를 시작할 때, 예리로 판정하세요.

  10+: 예비를 3점 받습니다.

  7~9: 예비를 1점 받습니다.

  임무 중 예비를 1점 써서 다음 효과 중 하나를 발현할 수 있습니다.

  » 필요한 장비를 지금 당장 얻습니다.

  » 캐릭터가 필요한 장소에 지금 당장 나타납니다.

  6-: 예비를 1점 얻지만, 캐릭터의 행동을 적수가 모두 예측합니다. MC는 사전조사 시계를 전진시키세요.

한 가지를 더 선택합니다:

- **프로의 아우라: 일거리를 얻거나 보수를 받을 때**, 판정 결과와 관계없이 무조건 선택 하나를 추가합니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **기업 지식:** 캐릭터는 기업의 하수인이었습니다. 캐릭터는 기업을 **조사할 때**, 항상 질문을 이어서 하나 더 할 수 있습니다. 결과가 10+면, [첩보]를 하나 추가로 얻습니다.
- **출구 전략:** 캐릭터는 어느 상황에서도 항상 탈출 계획을 준비합니다. 위태한 상황이 되어 빠져나가기로 결정했을 때, **정신**으로 판정하세요.

  7+: 캐릭터는 상황을 벗어납니다.

  10+: 캐릭터는 한 가지를 남겨둡니다.

  7~9: 두 가지를 남겨둡니다.

  » 캐릭터의 팀

  » 알아볼 수 있는 증거

  » 임무 목표

  » 캐릭터가 임무에 건 크레드
- **솔선수범:** 최전선에서 임무를 이끌 때 **한 판 붙으면**, **육체** 대신 **정신**으로 판정하세요.
- **스카우터:** 임무를 직접 도울 전문가나 전문가팀을 직접 모집하려 시도할 때, **예리**로 판정하세요.

  10+: 두 가지 선택합니다.

  7~9: 한 가지 선택합니다.

  신뢰할 수 있는 프로 / 소규모 팀 (5명까지) / 필요한 만큼 역량이 있음
- **꽁무니 빼기:** 임무 중 캐릭터와 팀이 저지른 짓의 책임을 돌리기 위해 흔적을 숨기거나 거짓 증거를 남길 때, 누구에게 책임을 떠넘길지 선언한 다음 **예리**로 판정하세요.

  7+: MC는 보복 단계에서 기업 시계를 전진시키지 않습니다.

  10+: MC는 기업 시계를 한 칸 후퇴시킵니다.

  6-: 캐릭터가 책임을 떠넘긴 대상의 위협 시계를 만들거나 한 칸 전진시키세요.
- **듬직한 존재감:** 긴장 상황에서 다른 사람에게 격려되는 말을 해 주면, 상대를 **도운** 판정에서 10+이 나온 것으로 간주합니다.
- **전술활동:** 최전선에서 임무를 이끌면서 **파악하기**를 하면, 판정 결과와 관계없이 무조건 예비 1점을 추가로 얻습니다.

장비

무기 둘 선택합니다: (총기는 「연결」 태그를 붙일 수 있습니다)

- ⏻ 중권총 (3-피해 근거리/중거리 굉음)
- ⏻ 돌격소총 (3-피해 중거리/장거리 굉음 자동화기)
- ⏻ 세열수류탄 (4-피해 중거리 범위 재장전 굉음 지저분)
- ⏻ 섬광탄 (충격-피해 중거리 범위 굉음 재장전)

둘 선택합니다:

- ⏻ 방탄조끼 (1-장갑)
- ⏻ 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, **피해** 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 통신 중계기 (「암호화」 또는 「전파방해」 선택)
- ⏻ 고글 (둘 선택: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」)
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)

참고사항

시작 목록

이름: 알리프, 아미티지, 콘노마라, 코르테즈, 그릿, 맥, 슬라이, 터너스, 터너, (프로다운 이름), (단호한 느낌의 이름), (기이한 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 엄숙한 눈, 탐색하는 눈, 인공 눈, 교활한 눈, 꿰뚫어 보는 눈, 피곤한 눈, 싫증난 눈, 걱정 가득한 눈

얼굴: 강인한 얼굴, 흉터가 있는 얼굴, 그을린 얼굴, 지친 얼굴, 야윈 얼굴, 잔뜩 꾸민 얼굴, 침착한 얼굴

몸: 근육질 몸, 탄탄한 몸, 상태가 좋지 않은 몸, 날렵한 몸, 말랐지만 야무진 몸, 그을린

옷: 평상복, 기능성 복장, 옛날식 복장, 군복, 기업 제복, 닳은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.

군인

어떤 사람들은 기업의 그림자 전쟁에서 군인이 하는 일이란 오직 총을 겨누고 문을 걷어차는 일밖에 없다고 생각합니다. 하지만 전혀 그렇지 않습니다. 이 업계에서 프로와 시체를 나누는 기준은 계획과 준비입니다. 이 분야에서 성공한 팀은 넘쳐 나지만, 번 돈을 쓸 수 있을 정도로 오래 살아남는 이들은 바로 여러분 같은 군인이 이끄는 팀입니다. 행동에 들어가기 전에 목표의 일거수일투족을 완벽히 파악하기 위해 관련 목표와 관련된 기업 서류를 낱낱이 읽어보고, 보안 패턴의 약점을 찾기 위해 이틀 동안 감시 카메라를 살펴보며, 임무를 개시할 시설 밑의 오래된 하수도 지도를 세세히 파악하는 사람 말입니다. 비록 생색내기는 힘들어도 보수는 좋습니다. 목숨도 건질 수 있고요.

계속하시겠습니까? [Y/N]

기술자

이름. _____

외모. _____

(시트 뒷면에 선택사항이 있습니다)

특성치

다음 수치를 각 특성치에 배정하세요: +2, +1, +1, +0, +0, -1.

냉철과 **정신**은 반드시 +2나 +1이어야 합니다.

캐릭터는 5크레드를 가지고 시작합니다.

행동수칙

(두 가지를 선택합니다)

- **전향:** 캐릭터가 가진 세계관이나 인생관, 종교, 철학, 이념 등 신념 체계를 설명하세요. 다른 사람을 캐릭터의 신념 체계대로 행동하도록 설득할 때 경험치를 얻습니다.
- **소속:** _____에 몸을 담은 탓에 임무에 지장이 올 때 경험치를 얻습니다.
- **보호:** 임무보다 _____을 보호하려는 책임감을 더 우선시할 때 경험치를 얻습니다.
- **폭로:** _____ 관련 정보를 더 많이 발견할 때마다 경험치를 얻습니다.

피해

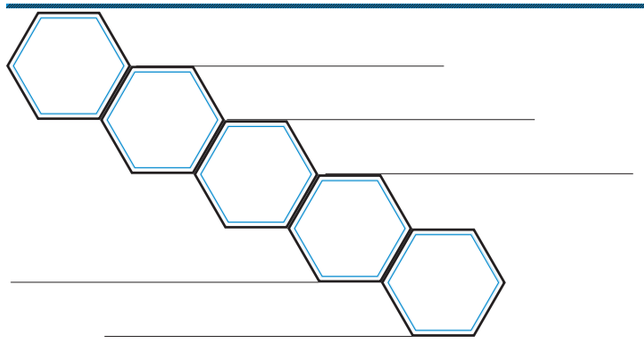
사이버웨어

(시트 뒷면에 시작 질문이 있습니다)

다음 중 하나를 선택합니다:

- **사이버웨어 통신기:** 사이버웨어 통신기를 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「전파방해」, 「기록」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 전술 상황에서 통신을 감독하거나 지시를 내릴 때 **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **사이버웨어 눈:** 사이버웨어 눈을 선택한 캐릭터는 다음 태그 중 세 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」. 사이버웨어 눈으로 강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.
- **내장 도구가 장착된 사이버웨어 팔:** 충분한 장소와 시간을 확보해서 장치를 고치거나, 우회하거나, 조작할 때 다음 판정에 +1 보너스를 받으세요. 캐릭터는 플레이 중 일반적인 방법으로 사이버웨어 팔에 다른 장비를 추가할 수 있습니다. **5장: 사이버웨어**를 참조하세요.
- **신경 인터페이스:** 차량이나 무기, 기록 장치, 해킹한 전자 시스템처럼 적절하게 설정한 외부 장치와 신경을 직접 연결해서 조종합니다. 다음 중 하나를 선택합니다:
  - **원격 조종 모듈:** 차량과 드론을 원격으로 조종할 수 있는 무선 송수신 인터페이스를 갖췄습니다. 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「다중조종」, 「위성 중계」, 「접근 불가 구획」. 캐릭터는 성장하면서 운전사의 또 다른 몸 액션을 선택할 수 있습니다.
  - **데이터 저장장치:** 내부, 또는 외부에 저장된 데이터를 찾기 위해 조사할 때 판정에 성공하면 추가로 [첩보] 하나를 얻습니다. 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「접근 불가 구획」, 「암호화」, 「대용량」, 「고성능」. 캐릭터는 성장하면서 해커의 접속 액션을 선택할 수 있습니다.

유대



연줄

_____ _____

_____ _____

_____ _____

액션

다음 세 가지를 받습니다.

- **전문가:** 시트 뒷면에서 전문 분야 하나를 선택합니다:
- **저장고:** 일거리를 받은 다음, 캐릭터는 지금까지 모아 놓은 물자와 부품 중 이번 임무에 도움이 될지도 모르는 장비를 찾을 수 있습니다. **정신**으로 판정하세요.

  10+: 캐릭터의 전문 분야와 관련이 있는 [장비] 3개를 얻습니다.

  7~9: 캐릭터의 전문 분야와 관련이 있는 [장비] 1개를 얻습니다.
- **맞춤형 개조:** 캐릭터는 전문 분야와 관련이 있는 새 기계나 복잡한 장비를 알아보고 검토한 다음, 캐릭터에게 맞도록 바꿀 수 있습니다. 특정 기계나 장비를 개조하려 할 때, MC에게 무엇을 하고 싶은지 선언한 다음 개조해서 어떤 태그나 게임 속 효과를 얻을지 논의하세요. MC는 다음 중 한 가지 필요조건을 선언합니다.
  - » 시간
  - » 도구
  - » 부품
  - » 연줄의 도움
  - » 추가 조사

한 가지를 더 선택합니다:

- **분석: 파악할 때, 예리** 대신 **정신**으로 판정하세요.
- **섞여 들어가기:** 캐릭터가 있어서는 안 될 장소에서 발각될 위기에 처할 때, 그 장소에 속한 인원처럼 보이고 행동하려면 **냉철**로 판정하세요.

  10+: 캐릭터가 시선을 끌 행동을 할 때까지 아무도 의심하지 않습니다.

  7~9: 당장 떠난다면 안전합니다. 그 외의 다른 행동을 한다면 의심을 살 것입니다.
- **우회:** 캐릭터가 보안 조치를 무력화할 때(잠긴 문을 통과하거나, 경보장치나 감시 카메라, 동작 탐지기 등을 망가뜨릴 때), 냉철로 판정하세요.

  7+: 캐릭터는 흔적을 남기지 않고 성공적으로 보안수단을 지나갑니다.

  10+: 캐릭터는 해당 시설의 보안 상황을 어느 정도 간파합니다. [첩보]를 얻습니다.
- **크롬 육체:** 캐릭터 만들기 또는 캐릭터의 휴식 시간 때 추가로 사이버웨어를 선택합니다. 처음 사이버웨어를 얻을 때와 마찬가지로 어떻게 손에 넣었는지, 어떤 대가를 치렀는지 설명하세요.
- **폭넓은 관심 분야:** 전문분야 하나를 더 선택합니다.
- **팔방미인:** 전문분야 하나를 더 선택합니다.
- **몰입:** 캐릭터가 특정한 문제나 최신 기술에 완전히 몰두할 때, **조사하기**를 판정하세요. 얻은 질문 중 하나를 사용하여 관찰 대상과 관련된 어떠한 질문이든 할 수 있습니다.
- **멋지게 하기:** 팀 동료를 **돕거나 방해할 때** 캐릭터의 전문 분야가 필요하다면, **관계** 대신 **냉철**로 판정하세요.
- **박학다식:** 전문분야 하나를 더 선택합니다.

장비

캐릭터는 다음 장비를 갖습니다:

- ⏻ 전문 분야에 알맞은 도구와 장비

무기 둘 선택합니다:

- ⏻ 소형 권총 (2-피해 한걸음/근거리 은밀 고속 재장전 굉음)
- ⏻ 돌격소총 (3-피해 중거리/장거리 굉음 자동화기)
- ⏻ 세열수류탄 (4-피해 중거리 범위 재장전 굉음 지저분)
- ⏻ 가스수류탄(충격-피해 중거리, 범위, 재장전, 가스)

셋 선택합니다:

- ⏻ 방탄 상의 (1-장갑)
- ⏻ 방탄복 (0-장갑, 「은밀함」, **피해** 액션을 판정할 때 결과에 -1)
- ⏻ 고글 (둘 선택: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」)
- ⏻ 트럭이나 밴 (강점 한가지 선택: 「단단함」, 「오프로드」, 「거대함」, 「힘이 셈」; 단점 한가지 선택: 「느림」, 「비좁음」, 「굉음」)
- ⏻ 상처 부착제 (2100 이하의 피해를 **응급처치**할 수 있습니다)
- ⏻ 암호화된 전파방해 통신 중계기

전문분야

» **정비**: 캐릭터는 차량이나 드론을 만들고, 관리하고, 조종하는데 전문가입니다. 운전사의 **드론 조종사** 액션처럼 드론 두 기를 가집니다.

» **접합**: 캐릭터는 신체개조와 사이버웨어의 전문가입니다. 사이버웨어를 추가로 하나 더 가지고 시작할 수 있습니다. 어떻게 사이버웨어를 직접 이식했는지 설명하세요. 하지만 어떤 대가를 치렀는지 설명할 필요는 없습니다.

» **회로**: 캐릭터는 컴퓨터와 전자기기의 전문가입니다. 총 5점 어치의 사이버덱을 보유하며(한 특성치에 최대 2점), 처리 수치+1만큼 프로그램을 설치합니다.

» **총기 제작**: 캐릭터는 총기의 전문가입니다. 킬러처럼 **주문 제작 무기**를 가지고 시작합니다.

» **의사**: 캐릭터는 약과 의학의 전문가입니다. **응급처치**를 할 때, 판정 결과와 관계없이 무조건 피해 시계를 한 칸 더 낮춥니다.

» **폭발물**: 캐릭터는 화학과 폭발의 전문가입니다. 폭발물을 다룰 때 「위험」 태그를 무시합니다.

캐릭터는 자신의 전문 분야에 맞는 작업실을 가지고 시작합니다. (예: 수술실, 전기장비 작업실, 차고 등)

시작 목록

이름: 엔젤.1.3, 안티K-테라, 바비, 캐소드, 엘레니 라라비, 호우웨이텍, 미스터 위저드, 스패너, 트렌시티비티, (기이한 이름), (평범한 이름), (기술에 집착하는 이름)

외모 선택. 각 항목에서 하나씩 선택하세요.

눈: 집중하는 눈, 흥분된 눈, 인공 눈, 사시, 조바심 내는 눈, 침착한 눈, 감별하는 듯한 눈

얼굴: 평범한 얼굴, 친근한 얼굴, 별 특징 없는 얼굴, 그을린 얼굴, 표정이 풍부한 얼굴

몸: 근육질 몸, 말랐지만 야무진 몸, 다부진 몸, 야윈 몸, 축 늘어진 몸, 뚱뚱한 몸

옷: 실용적인 옷, 군복, 기업 제복, 길거리 옷, 어딘가에서 대충 얻은 옷

피부: 인공 피부, 아시아계, 동남아계, 흑인, 잔뜩 치장, 히스패닉/라티노, 토착민, 중동계, 백인, _____

사이버웨어 질문

왜? (하나를 선택합니다) 신체결함, 강제, 충성심, 열정, 불가피한 상황, 중독, 유전자, 직업, 사상, 추억, 군대

대가? (하나를 선택합니다)

- ⏻ 돈을 아껴 직접 장만했습니다. 다음 태그 중 하나를 선택해 사이버웨어에 추가하세요: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.
- ⏻ 누군가가 돈을 내주었습니다. 이제 캐릭터는 「빚」을 졌습니다. 누구에게 빚을 졌는지 선택하세요.
- ⏻ 누군가를 등쳤습니다. 이제 캐릭터는 「추적」 당하는 신세입니다. 누구를 배반했는지 설명하세요.

예시 이상: 범세계 기업복합체를 파괴하라! 신스 락이 사람들을 자유롭게 하리라! 오픈 소스가 아니면 죽음을! 오직 나만이 세상에 더 나은 미래를 가져올 수 있다! 예수께서는 내가 옳다는 사실을 아신다! 특이점이 온다. 기계가 우리를 파괴하기 전에 먼저 파괴하라! 특이점이 온다. 기계를 찬양하라! 네가 섬기는 이에게 충성을 바쳐라!

성장

XP

(경험치) ≥ 10 이면 {성장 1번 합니다}
현재 경험치 = 경험치 − 10;

- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 자신의 플레이북에서 다른 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ 다른 플레이북에서 액션 하나를 선택합니다.
- ⏻ +1 **냉철** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **예리** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **육체** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **정신** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **스타일** (최댓값 +2)
- ⏻ +1 **신스** (최댓값 +3)

// 5번 성장한 다음에는 아래에서도 선택할 수 있습니다 //

- ⏻ +1 아무 특성치 (최댓값 +3)
- ⏻ 적이나 빚을 없앱니다.
- ⏻ 캐릭터를 새 플레이북으로 교체합니다.
- ⏻ 특정 기업의 카운트다운 시계를 1800로 되돌립니다. [비용: 10크레드]
- ⏻ 캐릭터를 안전하게 은퇴시키고 새 캐릭터를 만듭니다. [비용: 20크레드]
- ⏻ 두 번째 캐릭터를 만듭니다.