위험 견디기 (냉철)

시간에 쫓길 때, 또는 위험을 감수하거나 위험을 피할 때 **냉철**로 판정하세요.

10+: 캐릭터는 별문제 없이 성공합니다.

7-9: 캐릭터는 휘청대거나, 주저하거나, 움츠립니다. MC는 덜 좋은 결과, 어려운 선택, 또는 불리한 거래를 제시할 것입니다.

파악하기 (예리)

장소나 사람, 상황을 세심히 살펴보거나, 적이나 긴장 상황을 두고 재빨리 판단을 내리면 **예리** 판정을 하세요.

10+: 예비를 3점 받습니다.

7-9: 예비를 1점 받습니다.

플레이어는 뒤따른 행동 중 언제든지 예비를 1점 써서 MC에게 다음 목록에 있는 질문을 하나 할 수 있습니다. 해당 질문은 캐릭터가 관찰한 결과 파악할 수 있어야 합니다. MC는 플레이어에게 질문의 의도를 명확하게 하라고 요청할 수 있습니다. 캐릭터는 대답에 따라 행동하면 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.

- 어떤 잠재적인 골칫거리를 주의해야 하나요?
- 숨기려고 했지만, 내가 알아차린 것은 무엇인가요?
- 내가 활용할 수 있는 목표의 약점은 무엇인가요?
- 여기서 곤경을 피하거나 숨으려면 어떻게 해야 하나요?
- 탈출/잠입/우회하기에 제일 좋은 방법은 어느 것인가요?
- 어디서 가장 이점을 얻을 수 있나요?
- 지금 상황에서 누가 나에게 가장 위협을 끼치나요?
- 누가 여기를 장악했나요?

말재주 부리기 (스타일)

상대에게 약속이나 거짓말, 엄포 등으로 무언가 시키려면, 스타일로 판정하세요.

10+: NPC는 시키는 대로 합니다. 상대 PC는 시키는 대로 할지 말지 선택할 수 있습니다. 시키는 대로 하면 경험을 얻습니다. 시키는 대로 하지 않으면 요구 사항에 거스르기 위해 위험 견디기를 판정해야 합니다.

7-9: NPC는 시키는 대로 하지만, 이 사실이 누군가에게 알려집니다. MC는 알맞은 카운트다운 시계를 전진시키세요. 상대 PC에게 시킨다면, 캐릭터의 플레이어가 먼저 다음 중 하나를 선택합니다.

- 시키는 대로 한다면, 상대 PC는 경험치를 얻습니다.
- 시키는 대로 하지 않는다면, 상대 PC는 요구 사항에 거스르기 위해 **위험 견디기**를 판정해야 합니다.

시키는 대로 할지는 상대 PC의 플레이어가 정합니다.

거리 나서기 (스타일)

연줄에게 도움을 요청하려면, **스타일**로 판정하세요.

7+: 도움을 얻습니다.

10+: 추가로 작은 도움을 얻습니다. ([첩보]나 [장비] 중 하나를 선택합니다).

7-9: 아래 목록 중 두 가지를 선택합니다.

- 추가로 비용을 내야 합니다.
- 도움을 얻는 데 일정 시간이 걸립니다.
- 원하지 않는 관심을 끌거나, 골칫거리를 겪거나, 대가를 치러야 합니다.
- 연줄이 도움을 요청합니다. 거절한다면 캐릭터가 이 문제를 바로잡을 때까지 **거리 나서기** 판정에 계속 -1 페널티를 받습니다.

한판 붙기 (육체)

무장한 병력에 맞서 폭력을 동원해 특정한 목표를 이루려면, 목표를 정한 다음 **육체**로 판정하세요.

7+: 목표를 이룹니다.

7-9: 다음 중 두 가지를 고르세요.

- 지나치게 요란합니다. 관련 임무 시계를 전진시킵니다.
- 캐릭터는 진행된 이야기에 맞춰 피해를 받습니다.
- 동료 하나가 진행된 이야기에 맞춰 피해를 받습니다.
- 무언가 귀중한 것이 부서집니다.

세게 나가기 (예리)

상대를 진심으로 해칠 생각을 품고 폭력을 쓰겠다고 위협한다면 **예리**로 판정하세요.

10+: 상대가 NPC라면 캐릭터가 시킨 대로 합니다. 상대가 PC라면 상대 PC의 플레이어가 선택합니다. 시킨 대로 하거나, 진행된 이야기에 맞춰 해를 입으세요.

7-9: 상대가 NPC라면, MC는 다음 중 한 가지를 선택합니다.

- 진행된 이야기에 맞춰 해를 입은 다음, NPC는 캐릭터를 위험대상으로 여기고 제거하려 합니다.
- NPC는 캐릭터가 시킨 대로 하지만 보복하기를 바랍니다. 해당 NPC를 위험요소로 추가하세요.
- NPC는 캐릭터가 시킨 대로 하지만 누군가에게 자초지종을 설명합니다. 알맞은 임무 시계를 전진시키세요.

상대가 PC라면, 상대 PC의 플레이어가 선택합니다. 시킨 대로 하거나, 진행된 이야기에 맞춰 해를 입으세요. 협박당한 PC는 캐릭터를 상대로 한 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.

조사하기 (정신)

도서관이나 서류, 데이터베이스 등을 활용해 사람이나 장소, 물건, 서비스 등을 조사하려면, 아래 목록에서 질문을 한 가지 선택하고 **정신**으로 판정하세요.

10+: [첩보]를 얻습니다. MC는 질문에 대답한 다음, 이어지는 질문에도(아래 목록에서 하나 선택합니다) 대답합니다.

- ( )를 어디서 찾을 수 있나요?
- ( )는 보안이 얼마나 철저한가요?
- 누가 ( )를 소유하거나 고용했나요?
- 누가 ( )를 가장 아끼나요?
- 누가 ( )와 관계가 있나요?
- ( )와 ( )는 어떤 관계인가요?

7-9: [첩보]를 얻습니다. MC는 질문에 대답합니다.

6-: MC는 질문에 대답한 다음, MC 액션을 사용합니다.

돕기 또는 방해하기 (유대)

다른 캐릭터를 돕거나 방해하려면, 상대와 맺은 **유대**로 판정하세요.

7+: 의도에 따라 상대는 판정에 +1 보너스나 -2 페널티를 받습니다.

7-9: 상대의 액션 결과에 같이 영향을 받으며, 이 때문에 위험에 빠지거나, 보복을 당하거나, 대가를 치를 수 있습니다.

액션

연줄 선언하기

새로운 연줄에게 도움을 청해야 한다면, 누구인지, 무엇을 하는지 서술한 다음 이 연줄이 왜 캐릭터에게 신세를 졌는지, 또는 캐릭터가 왜 이 연줄에게 신세를 졌는지 설명하세요. MC는 플레이어에게 이 연줄이 어떤 사람인지, 캐릭터와 어떤 관계인지 몇 가지 더 물어볼 수 있습니다. 설명을 끝낸 다음 캐릭터의 연줄 목록에 추가하세요.

플레이어는 임무마다 한 번씩 새로운 연줄을 한 명씩 선언할 수 있습니다. 특정 플레이북은 유사한 방법으로 더 많은 연줄을 추가할 수 있습니다.

장비 얻기

적합한 시기에 필요한 장비를 얻으려면, 캐릭터가 어떻게 선견지명과 전문성을 발휘해서 이번 임무에 필요한 장비를 가져왔는지 설명한 다음 [장비]를 소모하세요. **장비 얻기**를 하려면 반드시 [장비]를 소모해야 합니다.

지식 털어놓기

상대가 어떤 준비를 했는지, 어디에 무엇을 배치했는지, 주변 환경은 어떤지 털어놓으려면, 캐릭터가 어떻게 정보를 얻었는지 묘사한 다음 [첩보]를 소모하세요. **지식 털어놓기**를 하려면 반드시 [첩보]를 소모해야 합니다. 정보로 얻은 기회를 활용하면 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.

수술대 오르기 (크레드)

거리의 의사에게 새로운 사이버웨어 이식 수술을 받으려면, 수술비로 줄 크레드로 판정하세요. (최대 +2)

10+: 수술은 완벽하게 성공합니다.

7-9: 사이버웨어는 광고한 만큼 좋지 않습니다. 다음 중 하나를 선택합니다: 「불안정」, 「성능미달」, 「하드웨어 부식」, 「신체 손상」.

「신체 손상」: 때로 죽을 듯이 아프고, 결국은 영구적인 신경 손상을 일으킬 것입니다.

「하드웨어 부식」: 지금은 작동하지만, 곧…

「성능미달」: 작동은 하지만 성능이 뒤떨어집니다.

「불안정」: 때로 작동하지 않습니다.

6-: 문제가… 있습니다.

기업과 계약을 맺어 새 사이버웨어를 달았다면, 모든 나쁜 요소를 무시하세요. 사이버웨어는 의도한 대로 정확히 작동됩니다. 대신 캐릭터는 +빚을 집니다.

피해

캐릭터는 피해를 받았을 때(0-피해나 충격-피해도 포함합니다), 착용한 방어구의 장갑 단계만큼(방어구를 입었다면) 피해를 낮춘 다음, 남은 피해만큼 피해 시계 칸을 전진시키고, 전진한 수치만큼을 수정치로 더해 **피해** 판정을 합니다. 방어구 장갑 단계가 피해보다 높다면 0-피해로 간주합니다.

10+: 1개를 선택합니다.

- 행동 불능이 됩니다: 의식을 잃거나, 갇히거나, 횡설수설하거나, 공황에 빠집니다.
- 방어구로 낮춘 피해까지 전부 받습니다. 이미 피해를 전부 받았다면 피해가 1점 증가합니다.
- 수리할 때까지 사이버웨어 중 하나가 망가집니다.
- 신체 부위 중 한 군데를 잃습니다(팔, 다리, 눈)

7-9: MC가 1개를 선택합니다.

- 헛디딥니다.
- 잡은 것을 놓칩니다.
- 지키던 사람이나 물건을 잃어버립니다.
- 기선을 제압당합니다.

응급처치 (냉철)

적절한 의료도구를 사용해 누군가의 상처를 치료한다면, **냉철**로 판정하세요.

10+: 피해 시계가 2100 이하이면 피해를 두 단계 줄입니다. 피해 시계가 2100보다 높다면 피해를 한 단계 줄입니다.

7-9: 피해를 한 단계 줄입니다. 피해를 줄인 후에도 피해 시계가 2100보다 높다면 환자는 응급처치 후 적절한 치료를 하기 전까지 판정에 계속 -1 페널티를 받습니다.

고깃덩어리 챙기기 (육체)

캐릭터의 피해 시계가 0000에 도달하면, **육체**로 판정하세요.

10+: 캐릭터는 의료진이 올 때까지 살아남습니다.

7-9: 캐릭터는 살아남지만, 대가가 따릅니다. 다음 중 하나를 선택합니다: +빚, 열악한 치료(특성치 하나 1 감소), 사이버웨어 손상(사이버웨어 중 하나에 부정적인 태그를 붙입니다).

6-: 캐릭터는 피투성이가 되어 거리에 나뒹굽니다.

일거리 얻기 (예리)

일거리 조건을 협상하려면, **예리**로 판정하세요.

10+: 아래 목록에서 3개를 선택합니다.

7-9: 아래 목록에서 1개를 선택합니다.

- 고용주가 유용한 정보를 제공합니다. ([첩보])
- 고용주가 유용한 장비를 제공합니다. ([장비])
- 보수가 짭짤합니다. (보수를 세 배로 받습니다)
- 눈길을 끌지 않고 만납니다.
- 고용주의 정체를 알 수 있습니다.

보수 받기 (사전조사)

보수를 받기 위해 고용주를 만난다면, 사전조사 시계에서 아직 채우지 않은 칸 수를 수정치로 해서 판정하세요.

10+: 아래 목록에서 3개를 선택합니다.

7-9: 아래 목록에서 1개를 선택합니다.

- 함정이나 매복이 아닙니다.
- 약속한 보수를 제대로 받습니다.
- 고용주의 정체를 알 수 있습니다.
- 외부 세력의 눈길을 끌지 않고 만납니다.
- 임무와 관련해서 무언가를 알 수 있습니다. 캐릭터 전원이 경험치를 얻습니다

사이버웨어

사이버웨어 눈: 사이버웨어 눈을 설치하면, 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「적외선 탐지」, 「조명 증폭」, 「시야 확대」, 「조명 감소」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」

강화된 시각이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.

사이버웨어 귀: 사이버웨어 귀를 설치하면, 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「충격파 흡수」, 「주파수 확장」, 「기록」, 「암호화」, 「접근 불가 구획」

강화된 청력이 도움이 될 때, **파악하기**를 **신스**로 판정할 수 있습니다.

사이버웨어 통신기: 사이버웨어 통신기를 설치하면, 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 팔: 사이버웨어 팔을 설치하면, 다음 중 한 가지를 선택합니다. 이후 새로운 사이버웨어를 추가할 때와 같은 방식으로 사이버웨어 팔을 추가 개조할 수 있습니다.

- **강화된 근력:** 근력에 의존하는 근접 무기를 사용할 때 피해가 +2 증가합니다.
- **내장 도구:** 충분한 장소와 시간을 확보해서 장치를 고치거나, 우회하거나, 조작할 때 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- **내장 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 다리:

강화된 운동능력이 위험 견디기에 도움이 될 때, 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다. 위험 견디기 판정에서 12+가 나오면, 예비 1점을 얻어 **파악하기**에서 설명한 선택지 중 하나로 사용할 수 있습니다.

피부 판금:

피해 액션을 판정할 때, 판정 결과에서 2를 뺍니다. 「플레셰트」 태그가 있는 무기에 피해를 받았다면 3을 뺍니다.

내장 무기: 다음 중 하나:

- 용수철식 검 (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 **신스**로 굴릴 수 있으며 피해가 +1 증가합니다.

신경 인터페이스: 사용자는 차량이나 탑재 무기, 기록 장치, 해킹한 전자 시스템처럼 적절하게 설정된 외부 장치를 직접 신경으로 조종할 수 있습니다.

캐릭터는 성장할 때 운전사의 **또 다른 몸** 액션을 선택할 수 있습니다.

캐릭터는 성장할 때 해커의 **접속** 액션을 선택할 수 있습니다.

다음 중 한 가지를 선택합니다:

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」

원격 조종 모듈: 차량과 드론을 원격 조종할 수 있는 무선 송수신 능력을 갖춘 인터페이스입니다.

원격 조종 모듈을 장착하면, 다음 태그 중 두 가지를 선택합니다: 「암호화」, 「다중조종」, 「접근 불가 구획」.

조준 프로그램: 손에 든 화기를 사용자의 신경에 직접 연결하여 표적 정보를 사용자의 시야에 투영합니다.

「연결」된 무기를 발사할 때 캐릭터의 인공만큼 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.

인조 신경: 인조 신경을 단 착용자는 워낙 빨리 반응해서 총알도 거의 피할 수 있을 정도입니다.

적 중 아무도 인조 신경을 달지 않았다면, 다음 **한판 붙기** 판정에 +1 보너스를 받습니다. 반응속도가 중요한 상황에서는 다음 **위험 견디기** 판정에 +1 보너스를 받습니다.

기술 슬롯: 착용자는 칩을 삽입해 특정한 기술을 사용할 수 있습니다.

기술 칩을 삽입한 동안 캐릭터는 기술 칩에 입력된 기술을 판정할 때 판정 특성치가 +1 이하면 계속 +1보너스를 받습니다. 기술 슬롯은 두 개의 슬롯에 연결되며, 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.

전술 컴퓨터: 전술 환경에서 착용자의 이해도와 작전 능력을 향상시키는 전문 시스템입니다.

캐릭터가 전술 상황에서 **파악하기**를 하면, 판정 결과와 관계없이 무조건 예비 1점을 추가합니다.

사이버웨어 태그

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

「충격파 흡수」: 청각 충격 효과에서 보호합니다.

「암호화」: 쉽게 해킹되지 않습니다. MC는 암호화된 사이버웨어를 해킹하는 액션을 할 때 반드시 그 전에 암호화를 무너뜨리는 액션을 해야 합니다.

「조명 감소」: 시각 충격 효과에서 보호합니다.

「대용량」: 장비의 저장 용량이 크게 증가합니다. 많은 양의 복잡한 데이터를 보관하고, 업로드하고, 전송할 때 유용합니다. 캐릭터는 기업 데이터 저장소에서 더 많은 노다지를 캘 수 있으며, 더 많은 기록 데이터를 저장할 수 있습니다.

「하드웨어 부식」: 지금은 작동하지만, 곧…

「고성능」: 훨씬 빠른 속도로 데이터에 접속하고 전송할 수 있습니다.

「이식물」: 이식 무기는 「은밀」 태그를 가질 수 있으며, 피해를 받지 않는 한 제거할 수 없습니다.

「접근 불가 구획」: 데이터를 이식 받은 사람이 데이터를 기록하거나, 보관하거나, 전송하지 못하도록 하는 운반용 모드입니다.

「전파방해」: 「암호화」 태그가 없는 모든 통신을 방해할 수 있습니다.

「조명 증폭」: 미약한 조명 속에서도 볼 수 있습니다.

「시야 확대」: 무척 먼 거리까지 볼 수 있습니다. 무기의 정확도에는 영향을 주지 않습니다.

「다중조종」: 여러 대의 차량이나 드론을 동시에 조종할 수 있습니다.

「기록」: 장비에 데이터를 저장할 수 있습니다. 많은 양의 데이터는 「대용량」 태그가 있는 저장 장치가 필요합니다.

「위성 중계」: 다른 사람이 원격으로 사이버웨어를 조종할 수 있습니다. 이 태그는 보통 피고용자들을 세세하게 관리하는 기업에서 백도어 프로그램으로 심습니다.

「성능미달」: 작동은 하지만 원래 성능에 미치지 못합니다.

「적외선 탐지」: 적외선 영역의 열 패턴을 볼 수 있습니다.

「불안정」: 때로는 작동하지 않습니다.

「주파수 확장」: 평범한 인간의 청각 범위 바깥의 소리를 들을 수 있습니다.

무기 태그

「철갑탄」: 철갑탄에 맞은 목표는 장갑 수치를 2 뺍니다.

「범위」: 해당 범위 내에 있는 모든 대상에 피해를 줍니다.

「자동화기」: 사용자는 무기에 일시적으로 「범위」와 「재장전」 태그를 추가할 수 있습니다. 딴띠를 사용하는 무기라면 「범위」 태그만 추가할 수 있습니다.

「관통」: 벽이나 전차처럼 단단한 목표에 커다란 구멍을 뚫는 무기입니다. 「관통」 태그가 있는 무기는 「철갑탄」과 「굉음」이 포함되어 있으며, 소음기를 장착할 수 없습니다.

「불편함」: 「불편함」 태그가 있는 무기나 방어구는 크고 거추장스럽습니다. 사용자는 장비를 휴대한 채 비좁은 장소에 들어갈 수 없으며, 빠르게 움직이거나 조용하게 움직일 수도 없습니다. 「불편함」 태그가 있는 무기는 보통 엎드린 자세를 하거나, 지지대를 두거나, 자이로스코프를 장착한 외골격을 입고 사용할 수 있습니다.

「위험」: 판정에 실패하면 사용자는 피해를 받습니다.

「은밀」: 쉽게 숨길 수 있어서 눈에 띄지 않고 넘어가곤 합니다.

「플레셰트」: 목표의 장갑 수치를 두 배로 계산합니다.

「연결」: 신경 인터페이스와 연결해 사용할 수 있습니다(조준 프로그램이 있어야 합니다. 5장: 사이버웨어를 참조하세요).

「굉음」: 주변 사람 모두가 놓치지 않을 만큼 커다란 소리가 나며, 상황에 따라서는 어디에서 소리가 났는지도 파악할 수 있습니다.

「지저분」: 타격 지점에 미치는 공격 효과가 들쭉날쭉하지만, 한번 맞은 상처 부위나 파괴 부위는 엉망이 됩니다. 「지저분」한 무기에 「굉음」이 추가되면, 소음기를 장착할 수 없습니다.

「다량」: 숨기기 쉽고(「은밀」) 필요할 때는 항상 많이 있습니다.

「재장전」: 사격한 다음에는 반드시 짧은 시간 동안 재장전해야 합니다.

「고속」: 속도가 중요한 순간에는 「고속」 무기가 먼저 발사됩니다.

거리 태그

거리 태그는 무기의 최적거리를 나타냅니다. 조건이 된다면 좀 더 긴(혹은 짧은) 거리에서 무기를 사용할 수 있지만, 판정에 -1 페널티를 받습니다.

- 밀착은 입맞춤을 할 만큼 가까운 거리입니다.
- 한걸음은 손에 닿을 만큼 가까운 거리입니다.
- 근거리는 몇 걸음 이내입니다.
- 중거리는 몇십 미터 이내입니다.
- 장거리는 한 구역 이내입니다.
- 초장거리는 몇백 미터 정도 거리입니다

사전조사 단계

일거리 얻기 (예리)

일거리 조건을 협상하려면, **예리**로 판정하세요.

10+: 아래 목록에서 3개를 선택합니다.

7-9: 아래 목록에서 1개를 선택합니다.

- 고용주가 유용한 정보를 제공합니다. ([첩보])
- 고용주가 유용한 장비를 제공합니다. ([장비])
- 보수가 짭짤합니다. (보수를 세 배로 받습니다)
- 눈길을 끌지 않고 만납니다.
- 고용주의 정체를 알 수 있습니다.

시계

1200 ----------

1500 ----------

1800 ----------

2100 ----------

2200 ----------

2300 ----------

0000 ----------

관여 세력

무슨 일이 벌어지나요?

돌발상황?

임무수행 단계

시계

1200 ----------

1500 ----------

1800 ----------

2100 ----------

2200 ----------

2300 ----------

0000 ----------

SECURITY

임무:

임무 행동수칙

보수 받기 (사전조사)

보수를 받기 위해 고용주를 만난다면, 사전조사 시계에서 아직 채우지 않은 칸 수를 수정치로 해서 판정하세요.

10+: 아래 목록에서 3개를 선택합니다.

7-9: 아래 목록에서 1개를 선택합니다.

- 함정이나 매복이 아닙니다.
- 약속한 보수를 제대로 받습니다.
- 고용주의 정체를 알 수 있습니다.
- 외부 세력의 눈길을 끌지 않고 만납니다.
- 임무와 관련해서 무언가를 알 수 있습니다. 캐릭터 전원이 경험치를 얻습니다

작전 실행하기 (예리)

계획을 세우고 조율한 작전을 이끌 때, 무슨 계획을 세웠으며 누가 수행하는지 설명한 다음 **예리**로 판정하세요.

10+: 모든 것이 계획대로 돌아갑니다. 팀은 작전의 마지막 요소까지 완벽하게 실행합니다. MC는 장면을 설명하고 캐릭터에게 행동할 기회를 줍니다.

7-9: 캐릭터는 행동할 기회를 얻지만, 원하는 대로 매끄럽게 돌아가지는 않습니다. 다음 중 하나를 선택하세요:

- 초기에 수행한 과업이 늦었거나 정확하게 실행되지 않았습니다. 플레이어가 과업 한 가지를 선택하면 MC는 어떤 문제가 발생했는지 설명합니다.
- 예상치 못한 골칫거리가 발생했습니다. 어떤 부분이 고려할 사항인지 선택하면 MC는 어떤 문제가 발생했는지 선택합니다.

6-: MC는 작전 장면을 설명한 다음 캐릭터들을 수세에 몰리게 할 액션 하나를 사용합니다. 7-9에 있는 두 가지 문제도 모두 발생합니다.

파괴

목표 자산에 접근하여 파괴하려 한다면, 다음 과업을 수행하세요:

- 자산의 위치를 확인하고 접근 경로를 정합니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.
- 자리를 잡습니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 보안팀의 위치와 현황
- 위치와 환경 요소
- 목표 자산의 내구력과 이동성

추적

목표의 위치를 찾으려 한다면, 다음 과업을 수행하세요:

- 접근과 수색 방식을 결정합니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.
- 여러 요원이 조직적으로 움직이도록 조정합니다.
- 수색을 개시하고 목표를 찾습니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 보안팀의 위치와 현황
- 위치와 환경 요소
- 목표의 은신 능력과 기동성

획득

자산을 손에 넣으려 한다면, 다음 과업을 수행하세요:

- 자산의 위치를 확인하고 접근 경로를 정합니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.
- 자리를 잡습니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 보안팀의 위치와 현황
- 위치와 환경 요소
- 가상현실 감시
- 목표 자산의 내구력과 이동성

뒤처리

특정한 목표를 제거하려 한다면, 다음 과업을 수행하세요:

- 목표의 위치를 확인하고 접근 경로를 정합니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.
- 자리를 잡습니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 보안팀의 위치와 현황
- 위치와 환경 요소
- 목표와 경호원의 경계태세와 내구력

추출

적대적인 상황을 빠져나가려 한다면, 다음 과업을 수행하세요:

- 추출 지점을 정합니다.
- 예비 추출 지점을 확보합니다.
- 추출 지점으로 이동합니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 대응팀의 위치와 현황, 기동성
- 가상현실 감시
- 위치 요소

경호

목표 자산을 보호하려 하면, 다음 과업을 수행하세요:

- 접근 경로와 사격 범위를 정합니다.
- 자리를 잡습니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 적의 전력과 접근 경로
- 위치와 환경 요소

침투

들키지 않은 채 움직이려면, 다음 과업을 수행하세요:

- 입구를 확보합니다.
- 매트릭스 엄호를 준비합니다.
- 들키지 않은 채 목표지점으로 움직입니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 보안팀의 위치와 현황
- 가상현실 감시
- 적의 경계 태세
- 위치와 환경 요소

밀수/운반

여러 장소 사이에서 자산을 운반하려면, 다음 과업을 수행하세요:

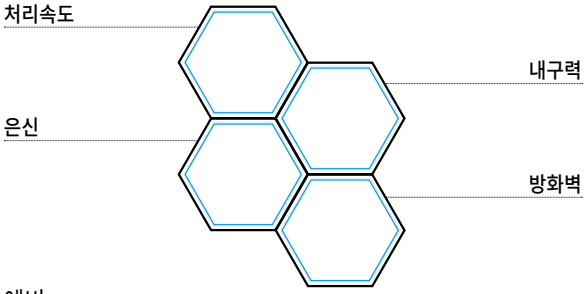
- 운송 수단과 경로를 확보합니다.
- 예비 랑데부 지점을 확보합니다.
- 예상되는 장애물과 매복지점, 요충지를 확인합니다.

다음 고려할 사항 때문에 문제가 발생할 수 있습니다:

- 운송 수단의 내구력과 기동성
- 검문소 유무와 신분확인 절차
- 추격자들의 전력과 기동성

아바타

사이버덱:



예비:

프로그램

사이버덱의 처리속도 수치만큼 프로그램을 선택하세요. 캐릭터는 해당 숫자만큼 프로그램을 가지고 시작합니다. 같은 프로그램을 여러 개 동시에 실행할 수는 없습니다.

- 경계 (매트릭스 안에서 파악하기에 성공하면, 질문 하나를 더 할 수 있습니다)
- 방어 (+2 방화벽)
- 효율화 루틴 (+2 처리속도)
- 긴급 탈출 (다음 **접속 끊기**에 +1 보너스)
- 신원 보호 (+2 은신)
- 폐쇄 (**보안 무력화**에 성공하면 예비 1점 추가)
- 조종 (**시스템 조종**을 성공하면 예비 1점 추가)
- 분석 (보안 데이터베이스에서 **자금 데이터 찾기**나 **조사하기**를 할 때 계속 +1 보너스를 받습니다)
- 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)

로그인 (신스)

시스템 접속 권한을 얻으려면, **신스**로 판정하세요.

10+: 문제없이 접속합니다.

7-9: 접속하지만, 다음 중 한 가지를 선택하세요.
- 수동 추적 (+1 추적)
- ICE가 가동합니다.
- 경보가 울립니다. (현재 사용하는 임무 시계를 전진시키세요)
- 접근 권한이 제한됩니다. 제한을 받는 동안 이 시스템 안에서 하는 모든 매트릭스 액션은 계속 판정에 -1 페널티를 받습니다.

6-: 접속하지만, MC가 두 가지를 선택하세요.

ICE 녹이기 (예리)

가동된 ICE 구조물을 피하거나, 파괴하거나, 정지시키려면, **예리**로 판정하세요.

7+: ICE를 피하거나, 파괴하거나, 잠시 정지시킵니다. 플레이어가 선택하세요.

7-9: ICE는 당하기 전에 캐릭터에게 루틴을 성공리에 실행합니다.

ICE 외의 디지털 시스템 그 자체를 마음대로 조작하려면
보안 무력화를 사용하세요.
디지털 시스템이 제어하고 보호하려는 시설을 망치려면,
시스템 조종을 사용하세요.

보안 무력화 (정신)

하위 시스템의 보안을 무력화시키려면, **정신**으로 판정하세요.

10+: 제압한 하위 시스템에 쓸 수 있는 예비를 3점 받습니다.

7-9: 예비를 1점 받습니다.

6-: 경보가 울리며, 이 때문에 추가로 문제가 발생할 수 있습니다.

캐릭터는 예비 1점을 사용해서 하위 시스템의 보안 조치를 하나 가동할 수 있습니다.

시스템 조종 (신스)

시설 안에서 디지털 방식으로 제어되는 부분을 조종하려고 시도한다면 **신스**로 판정하세요.

10+: 조작 중인 하위 시스템에 사용할 수 있는 예비를 3점 받습니다.

7-9: 예비를 1점 받습니다.

캐릭터는 예비 1점을 사용해 하위 시스템에 있는 루틴을 발동할 수 있습니다.

긴급 종료 (냉철)

캐릭터나 사이버덱, 혹은 프로그램이 ICE에게 피해를 받기 직전 긴급 종료를 하려면, **냉철**로 판정하세요.

10+: 심각한 피해를 받기 전 접속을 끊습니다.

7-9: 긴급 종료를 하지만, 다음 중 한 가지를 선택하세요.
- 데이터 일부를 잃습니다.
- 진행된 이야기에 맞춰 대가 일부를 치릅니다.
- 목표 시스템의 주인이 캐릭터의 현재 위치로 찾아갑니다.

6-: 진행된 이야기에 맞춰 대가를 치르며, 접속을 끊지 못합니다.

사이버덱

사이버덱을 사용하면 해킹하는 동안 추가 선택지와 방어 기능을 사용할 수 있습니다. 사이버덱은 내구력, 방화벽, 처리속도, 은신, 이 네 가지 수치를 가지며, 프로그램을 실행할 수 있습니다.

기본 사이버덱은 5점을 각 수치에 배분하며, 각 수치는 0점보다 낮거나 2점보다 높을 수 없습니다. 더욱 성능이 좋은 모델은 총 수치가 6점 이상이며, 각 수치는 3점보다 높을 수 없습니다.

» **내구력**은 사이버덱의 회로를 보호하는 수치입니다. ICE의 공격 때문에 받는 덱의 피해를 막으려면 내구력을 늘리세요.

» **방화벽**은 사이버덱의 프로그램을 보호하는 수치입니다. ICE의 공격 때문에 프로그램이 받는 피해를 막으려면 방화벽을 늘리세요.

» **처리속도**는 덱에서 실행할 수 있는 프로그램의 수를 결정하는 수치입니다. 1점마다 실행할 수 있는 프로그램의 수가 하나씩 늘어납니다.

» **은신**은 보안 시스템의 ICE가 캐릭터의 로그인 지점을 발견하지 못하도록 막는 수치입니다. 사이버덱의 은신 수치가 시스템의 추적 수치보다 높은 한 ICE는 침입자가 누구인지 확인하거나 연결을 차단할 수 없습니다.

매트릭스

PC용: 시작이 절반입니다!

매트릭스 하위 시스템

로그인 게이트

로그인 게이트는 매트릭스 시스템의 출입을 담당합니다. 당연히 모든 보안 시스템에는 로그인 게이트가 있습니다. 합법적인 사용자는 로그인 게이트에서 인증 자료를 제출하며, 불법 사용자는 **로그인** 액션으로 거짓 인증 자료를 제출합니다.

보안 조치:

- 로그인을 허가하거나 거부합니다.
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

루트

루트는 시스템 전체를 제어합니다. 보통 시스템 운영자가 침입자에 맞서 시스템을 지키기 위해 맨 먼저 가는 곳입니다.

보안 조치:

- 사용자 권한을 변경합니다. (**로그인** 액션 선택지 중 "접근 권한이 제한됩니다" 상태를 제거할 수도 있습니다)
- 종속된 시스템을 격리하거나 다시 합칩니다.
- 모든 외부 혹은 내부 로그인을 차단하거나, 양쪽 모두 차단합니다.
- 가상 환경을 종료하거나 리부트합니다. 이는 때로 물리적인 시스템의 운영에 큰 피해를 줍니다.
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- 종속된 시스템의 ICE를 가동하거나 정지합니다.

데이터베이스

데이터베이스는 데이터를 보관합니다. 데이터베이스는 종종 특정 데이터를 추출하거나 발견하고, 일반적인 자금 데이터를 빼내기 위한 침입 시도의 목표가 됩니다. 많은 해커는 데이터베이스 침입이 크레드를 소소하게 버는 좋은 부업이라고 생각합니다… 하지만 쓸모없거나 근사한 데이터, 혹은 꼬리가 붙은 데이터를 가려내는 실력이 있어야 할 것입니다.

예시 루틴:

- 기록을 만들거나, 수정하거나, 삭제합니다.
- 백업 데이터를 삭제합니다.
- 접근 로그를 삭제하거나 수정합니다.
- **자금 데이터를 찾습니다.** (데이터베이스에서 자금 데이터를 찾을 때, **정신**으로 판정하세요: 판정에 성공하면 무언가 팔 수 있는 근사한 데이터를 발견합니다. 10+면, **거리에 나서기** 판정 결과가 7~9일 때, 선택을 하나 덜 하세요.)

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

건물 보안 노드

건물 보안 노드는 물리적인 보안 시스템을 감시합니다. 대부분의 보안 시스템은 다수의 카메라와 감지기, 최첨단 보안 장비를 동원해 비슷한 방식으로 물리적인 장소를 감시합니다. 때로 특정 장소에 가장 쉽게 들어갈 수 있는 방법은 매트릭스 보안을 차단한 다음 모든 물리적인 방어 수단을 해제하는 것입니다.

예시 루틴:

- 카메라 네트워크를 가동하거나, 정지하거나, 감시하거나, 기록하거나, 망가뜨리거나, 계속 반복시킵니다.
- 물리적인 경보를 켜거나 끕니다.
- 전자자물쇠로 잠긴 문을 열거나 닫습니다.
- 자동 무기 시스템을 작동하거나, 정지하거나, 망가뜨리거나, 우선순위 목표를 바꿉니다.
- 물리적인 시설 전 구역을 폐쇄하거나 폐쇄를 풉니다.
- 전자 제어식 덫을 가동하거나 정지합니다.
- 보안 조치
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

건물 서비스 노드

건물 서비스 노드는 물리적인 건물이나 구역 내의 다양한 일반적인 업무를 제어합니다. 시설 대부분은 조명이나 에어컨, 전원 공급 등을 제어하는 일종의 자동화 시스템을 갖췄습니다.

예시 루틴:

- 건물 시스템(에어컨, 조명, 전원 등)을 가동하거나, 정지하거나, 감시하거나, 재프로그래밍합니다. (참고: 보안 시스템이나 생명 유지 시스템은 분리된 매트릭스 시스템이 제어하는 독립적인 예비 전력을 갖추는 경우가 많습니다)

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

생산 관리 시스템

생산 관리 시스템은 해당 시설에서 생산하는 제품을 제어합니다. 큰 기업 시설(거대 아콜로지의 가상 환경 등)에는 서로 다른 실험실이나 창고, 공장을 제어하는 다양한 종류의 생산 관리 시스템이 있을 수도 있습니다. 생산 관리 시스템이 관리하는 루틴은 생산하는 제품에 따라 다릅니다: 예를 들어 농업 회사의 종자 발아 시스템은 무기 부서의 실험장과 루틴이 무척 다를 것입니다.

예시 루틴:

- 생산 설비를 가동하거나 중단합니다.
- 최초 생산이나 납품을 시작합니다.
- 생산 설비의 일부를 활성화하거나 멈춥니다.
- 생산 설비 일부를 재프로그램합니다.

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

연구 개발 제어 시스템

연구 개발 제어 시스템은 최첨단 연구를 수행하고 보관하는 실험실과 데이터베이스를 제어합니다. 생산 관리 시스템과 마찬가지로, 시스템이 제어하는 루틴은 연구 및 실험하는 대상에 따라 크게 다릅니다: 유전자 접합과 폭발물 개발, 신체기관 성장은 각각 서로 다른 제어 방식과 시스템이 필요합니다.

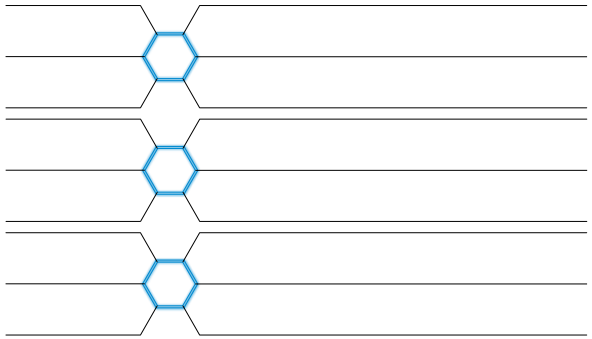
예시 루틴:

- 밀폐 구역을 개봉하거나 폐쇄합니다.
- 실험 변수를 변경합니다.
- 실험 절차를 시작하거나 취소합니다.
- 대피 명령을 내리거나 철회합니다.
- 비상 계획을 가동하거나 중단합니다.

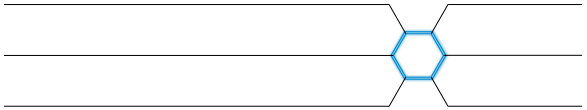
보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다

시스템과 추적:



NOTES



로그인 (신스)

시스템 접속 권한을 얻으려면, **신스**로 판정하세요.

10+: 문제없이 접속합니다.

7-9: 접속하지만, 다음 중 한 가지를 선택하세요.

- 수동 추적 (+1 추적)
- ICE가 가동합니다.
- 경보가 울립니다. (현재 사용하는 임무 시계를 전진시키세요)
- 접근 권한이 제한됩니다. 제한을 받는 동안 이 시스템 안에서 하는 모든 매트릭스 액션은 계속 판정에 -1 페널티를 받습니다.

6-: 접속하지만, MC가 두 가지를 선택하세요.

ICE 녹이기 (예리)

가동된 ICE 구조물을 피하거나, 파괴하거나, 정지시키려면, **예리**로 판정하세요.

7+: ICE를 피하거나, 파괴하거나, 잠시 정지시킵니다. 플레이어가 선택하세요.

7-9: ICE는 당하기 전에 캐릭터에게 루틴을 성공리에 실행합니다.

ICE 외의 디지털 시스템 그 자체를 마음대로 조작하려면 **보안 무력화**를 사용하세요.

디지털 시스템이 제어하고 보호하려는 시설을 망치려면, **시스템 조종**을 사용하세요.

ICE

블루 ICE는 침입자를 찾고, 경보를 울리며, 침입자의 위치를 추적하여 시스템 담당자가 현실 세계 속 대응팀(내부 기업 팀 또는 적절한 지역 사법기관)에게 알리도록 한 다음 침입자의 연결을 끊으려 합니다.

블루 ICE가 루틴을 실행하면, MC는 다음 중 한 가지를 선택합니다:

- 경보를 울립니다. (관련 임무 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 위치를 추적합니다. (추적 +1)
- 침입자의 정체를 파악합니다. (기업 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 연결을 끊습니다.
- 대침투 해커에게 지원을 요청합니다.

레드 ICE는 침입자를 찾고, 경보를 울리며, 침입자의 위치를 추적한 다음 전투에 들어가 피드백 알고리즘으로 침입자의 사이버덱에 피해를 줍니다.

레드 ICE가 루틴을 실행하면, MC는 다음 중 두 가지를 선택합니다:

- 경보를 울립니다. (관련 임무 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 위치를 추적합니다. (추적 +2)
- 침입자의 정체를 파악합니다. (기업 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 연결을 끊습니다.
- 침입자의 프로그램을 망가뜨립니다. (작동중인 프로그램 하나를 파괴합니다)
- 침입자의 사이버덱을 망가뜨립니다. (사이버덱의 수치 중 하나를 1 감소합니다)

블랙 ICE는 침입자를 찾고, 경보를 울리며, 침입자의 위치를 추적한 다음 전투에 들어가 치명적인 피드백 알고리즘으로 침입자 본인에게 피해를 줍니다. 블랙 ICE는 침입자가 연결을 끊지 못하게 심리-전자 테크닉을 사용해서 침입자를 죽일 때까지, 또는 현실 세계의 대응팀이 침입자가 있는 물리적 장소에 도착할 때까지 매트릭스에 가두곤 합니다.

블랙 ICE가 루틴을 실행하면, MC는 다음 중 세 가지를 선택합니다:

- 경보를 울립니다. (관련 임무 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 위치를 추적합니다. (추적 +3)
- 침입자의 정체를 파악합니다. (기업 시계를 전진시키세요)
- 침입자의 사이버덱을 망가뜨립니다. (사이버덱의 수치 중 하나를 2 감소합니다)
- 접속한 침입자에게 실제 피해를 줍니다. (1-피해 +장갑 무시)
- 침입자가 긴급 종료하지 못하도록 막고 정신을 매트릭스에 가둡니다.

ICE 외의 디지털 시스템 그 자체를 마음대로 조작하려면
보안 무력화를 사용하세요.
디지털 시스템이 제어하고 보호하려는 시설을 망치려면,
시스템 조종을 사용하세요.

보안 무력화 (정신)

하위 시스템의 보안을 무력화시키려면, 정신으로 판정하세요.

10+: 제압한 하위 시스템에 쓸 수 있는 예비를 3점 받습니다.

7-9: 예비를 1점 받습니다.

6-: 경보가 울리며, 이 때문에 추가로 문제가 발생할 수 있습니다.

캐릭터는 예비 1점을 사용해서 하위 시스템의 보안 조치를 하나 가동할 수 있습니다.

시스템 조종 (신스)

시설 안에서 디지털 방식으로 제어되는 부분을 조종하려고 시도한다면 신스로 판정하세요.

10+: 조작 중인 하위 시스템에 사용할 수 있는 예비를 3점 받습니다.

7-9: 예비를 1점 받습니다.

캐릭터는 예비 1점을 사용해 하위 시스템에 있는 루틴을 발동할 수 있습니다.

긴급 종료 (냉철)

캐릭터나 사이버덱, 혹은 프로그램이 ICE에게 피해를 받기 직전 긴급 종료를 하려면, 냉철로 판정하세요.

10+: 심각한 피해를 받기 전 접속을 끊습니다.

7-9: 긴급 종료를 하지만, 다음 중 한 가지를 선택하세요.

- 데이터 일부를 잃습니다.
- 진행된 이야기에 맞춰 대가 일부를 치릅니다.
- 목표 시스템의 주인이 캐릭터의 현재 위치로 찾아갑니다.

6-: 진행된 이야기에 맞춰 대가를 치르며, 접속을 끊지 못합니다.

매트릭스

MC용: 여러분 몫입니다!

매트릭스 하위 시스템

로그인 게이트

로그인 게이트는 매트릭스 시스템의 출입을 담당합니다. 당연히 모든 보안 시스템에는 로그인 게이트가 있습니다. 합법적인 사용자는 로그인 게이트에서 인증 자료를 제출하며, 불법 사용자는 로그인 액션으로 거짓 인증 자료를 제출합니다.

보안 조치:

- 로그인을 허가하거나 거부합니다.
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

루트

루트는 시스템 전체를 제어합니다. 보통 시스템 운영자가 침입자에 맞서 시스템을 지키기 위해 맨 먼저 가는 곳입니다.

보안 조치:

- 사용자 권한을 변경합니다. (로그인 액션 선택지 중 “접근 권한이 제한됩니다” 상태를 제거할 수도 있습니다)
- 종속된 시스템을 격리하거나 다시 합칩니다.
- 모든 외부 혹은 내부 로그인을 차단하거나, 양쪽 모두 차단합니다.
- 가상 환경을 종료하거나 리부트합니다. 이는 때로 물리적인 시스템의 운영에 큰 피해를 줍니다.
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- 종속된 시스템의 ICE를 가동하거나 정지합니다.

데이터베이스

데이터베이스는 데이터를 보관합니다. 데이터베이스는 종종 특정 데이터를 추출하거나 발견하고, 일반적인 자금 데이터를 빼내기 위한 침입 시도의 목표가 됩니다. 많은 해커는 데이터베이스 침입이 크레드를 소소하게 버는 좋은 부업이라고 생각합니다… 하지만 쓸모없거나 근사한 데이터, 혹은 꼬리가 붙은 데이터를 가려내는 실력이 있어야 할 것입니다.

예시 루틴:

- 기록을 만들거나, 수정하거나, 삭제합니다.
- 백업 데이터를 삭제합니다.
- 접근 로그를 삭제하거나 수정합니다.
- 자금 데이터를 찾습니다. (데이터베이스에서 자금 데이터를 찾을 때, 정신으로 판정하세요: 판정에 성공하면 무언가 팔 수 있는 근사한 데이터를 발견합니다. 10+면, 거리에 나서기 판정 결과가 7~9일 때, 선택을 하나 덜 하세요.)

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

건물 보안 노드

건물 보안 노드는 물리적인 보안 시스템을 감시합니다. 대부분의 보안 시스템은 다수의 카메라와 감지기, 최첨단 보안 장비를 동원해 비슷한 방식으로 물리적인 장소를 감시합니다. 때로 특정 장소에 가장 쉽게 들어갈 수 있는 방법은 매트릭스 보안을 차단한 다음 모든 물리적인 방어 수단을 해제하는 것입니다.

예시 루틴:

- 카메라 네트워크를 가동하거나, 정지하거나, 감시하거나, 기록하거나, 망가뜨리거나, 계속 반복시킵니다.
- 물리적인 경보를 켜거나 끕니다.
- 전자자물쇠로 잠긴 문을 열거나 닫습니다.
- 자동 무기 시스템의 목표 우선순위를 가동하거나, 정지하거나, 수정하거나, 대체합니다.
- 물리적인 시설 전 구역을 폐쇄하거나 폐쇄를 풉니다.
- 전자 제어식 덫을 가동하거나 정지합니다.

보안 조치

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

건물 서비스 노드

건물 서비스 노드는 물리적인 건물이나 구역 내의 다양한 일반적인 업무를 제어합니다. 시설 대부분은 조명이나 에어컨, 전원 공급 등을 제어하는 일종의 자동화 시스템을 갖췄습니다.

예시 루틴:

- 건물 시스템(에어컨, 조명, 전원 등)을 가동하거나, 정지하거나, 감시하거나, 재프로그래밍합니다. (참고: 보안 시스템이나 생명 유지 시스템은 분리된 매트릭스 시스템이 제어하는 독립적인 예비 전력을 갖추는 경우가 많습니다)
- 보안 조치:
- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

생산 관리 시스템

생산 관리 시스템은 해당 시설에서 생산하는 제품을 제어합니다. 큰 기업 시설(거대 아콜로지의 가상 환경 등)에는 서로 다른 실험실이나 창고, 공장을 제어하는 다양한 종류의 생산 관리 시스템이 있을 수도 있습니다. 생산 관리 시스템이 관리하는 루틴은 생산하는 제품에 따라 다릅니다: 예를 들어 농업 회사의 종자 발아 시스템은 무기 부서의 실험장과 루틴이 무척 다를 것입니다.

예시 루틴:

- 생산 설비를 가동하거나 중단합니다.
- 최초 생산이나 납품을 시작합니다.
- 생산 설비의 일부를 활성화하거나 멈춥니다.
- 생산 설비 일부를 재프로그램합니다.

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다.

연구 개발 제어 시스템

연구 개발 제어 시스템은 최첨단 연구를 수행하고 보관하는 실험실과 데이터베이스를 제어합니다. 생산 관리 시스템과 마찬가지로, 시스템이 제어하는 루틴은 연구 및 실험하는 대상에 따라 크게 다릅니다: 유전자 접합과 폭발물 개발, 신체기관 성장은 각각 서로 다른 제어 방식과 시스템이 필요합니다.

예시 루틴:

- 밀폐 구역을 개봉하거나 폐쇄합니다.
- 실험 변수를 변경합니다.
- 실험 절차를 시작하거나 취소합니다.
- 대피 명령을 내리거나 철회합니다.
- 비상 계획을 가동하거나 중단합니다.

보안 조치:

- 경보를 울리거나 멈춥니다.
- ICE를 가동하거나 정지합니다

강령

- **스프롤을 더럽고, 첨단기술이 가득하며, 무분별하고 과도하게 만듭니다.**
- **캐릭터들의 삶을 액션과 음모, 역경으로 가득 채웁니다.**
- **캐릭터들을 스프롤에 옭아맵니다.**
- **어떤 일이 일어나는지 플레이를 해서 알아냅니다.**

원칙

모든 것을 번쩍이는 크롬으로 덮은 다음 더럽힙니다.

- 이야기로 시작해서 이야기로 끝냅니다.
- 플레이어가 아니라 캐릭터에게 말을 겁니다.
- 질문을 하고 답변을 활용합니다.
- 모든 사람에게 이름을 줍니다.
- 모든 것에 기업의 흔적을 남깁니다.
- 모든 일을 캐릭터 자신의 문제로 만들어서 골치를 썩입니다.
- NPC를 쓰고 버리는 자산처럼 다룹니다.
- 화면 밖의 일도 생각합니다.
- 캐릭터들의 팬이 됩니다.

MC액션

- 캐릭터들에게 총부리를 보여줍니다.
- 캐릭터들의 삶을 당장 곤란하게 만듭니다.
- 누군가를 곤경에 빠뜨립니다.
- 피해를 줍니다.
- 캐릭터들의 자원을 소모합니다.
- 대가를 요구하는, 또는 대가 없는 기회를 제공합니다.
- 조건이나 결과를 내걸고 의향을 묻습니다.
- 기업이나 임무, 위험요소의 액션을 사용합니다.
- 액션을 마친 다음에는 항상 “어떻게 할래요?”라고 물으세요.

자산:_____

플레이북:_____

태그: _____

기술과 약력:

자산:_____

플레이북:_____

태그: _____

기술과 약력:

자산:_____

플레이북:_____

태그: _____

기술과 약력:

자산:_____

플레이북:_____

태그: _____

기술과 약력:

기업

- 기업은 이윤을 극대화하고 비용을 최소화합니다.
- 기업은 책임을 부인하고 반대의견을 압박합니다.
- 기업은 기술과 인간 양쪽 모두를 한계까지 쥐어짭니다.

기업 액션

- 눈치채기 힘든 메시지를 보냅니다.
- 폭력적인 메시지를 보냅니다.
- 문제를 종결합니다.
- 문제에 돈을 쏟습니다.
- 처분 가능한 자산을 고용합니다.
- 지속적인 자산을 배치합니다.
- 작은 기업을 인수합니다.
- 누군가의 삶을 어렵게 합니다.
- 두뇌 피질에 폭탄을 설치합니다.
- 첨단기기를 배치합니다. (드론, 추적기, 업로드 기기 등)

기업:_____

주요 분야:

기업 액션:

기업:_____

주요 분야:

기업 액션:

기업:_____

주요 분야:

기업 액션:

기업:_____

주요 분야:

기업 액션:

기업:_____

주요 분야:

기업 액션:

위험요소

집단 액션:

- 갑작스럽고 직접적으로, 강력하게 공격합니다.
- 자산이나 아군을 매수합니다.
- 누군가, 또는 무언가를 빼앗습니다.
- 음모나 무력으로 영토를 주장합니다.
- 누군가, 또는 무언가를 파괴합니다.
- 누군가, 또는 무언가를 폭로하겠다고 위협합니다.
- 요구합니다.
- 기회를 엿보고 사전조사를 합니다.
- 약점을 캡니다.
- 기업의 지원을 구합니다.

집단 목적: 소유하고, 전복하고, 공포에 떨게 하고, 파괴하고, 군림합니다.

외톨이 액션:

- 사회나 구조의 부패를 비춥니다.
- 인간과 기술, 육신과 기계 사이의 갈등을 나타냅니다.
- 스프롤의 무분별한 모습을 나타냅니다.
- 미끼가 걸린 제안을 합니다.
- 예상치 못한 각도에서 공격합니다.
- 정면에서 공격합니다.
- 폭력이나 폭로로 누군가, 또는 무언가를 위협합니다.
- 누군가, 또는 무언가를 빼앗습니다.
- 요란하게 주의를 분산시킵니다.
- 개인이나 조직을 모욕하거나 불쾌하게 합니다.
- 기업의 지원을 구합니다.

외톨이 목적: 타락시키고, 조종하고, 길을 잃게 하고, 훔치고, 살해합니다.

장소 액션:

- 누군가를 내쫓거나, 안에 머물게 합니다.
- 주변 환경에서 분리되었다는 것을 과시합니다.
- 내부의 결집력을 보여줍니다.
- 배후에서 벌어지는 범죄 행위를 보여줍니다.
- 누군가를 음모나 폭력, 관료체계로 옭아맵니다.
- 누군가의 꿈을 짓밟고 없애는 모습을 강조합니다.
- 기업의 냉혹한 모습을 드러냅니다.
- 사회가 갈라지고, 망가지고, 없어지는 모습을 보여줍니다.
- 기업의 영향력에 굴복합니다.

장소 목적: 가두고, 번식시키고, 좌절시키고, 소모하게 하고, 고립시킵니다.

헤드라인 액션:

- 사회 안의 갈등을 드러냅니다.
- 사회 안에서 방치된 것을 드러냅니다.
- 기업의 냉혹한 모습을 드러냅니다.
- 사회의 무분별한 모습을 드러냅니다.
- 도움을 구하도록 누군가를 강요합니다.
- 누군가, 또는 무언가를 고립시킵니다.
- 진실을 은폐합니다.
- 고소합니다.
- 헛된 행동이나 파괴적인 행동을 하도록 강요합니다.
- 행동을 막습니다.

헤드라인 목적: 중독시키고, 폭로하고, 터뜨리고, 빈곤하게 만들고, 말려들게 합니다.

위험요소:_____

집단//외톨이//장소//헤드라인

설명:

목표:

위험요소:_____

집단//외톨이//장소//헤드라인

설명:

목표:

위험요소:_____

집단//외톨이//장소//헤드라인

설명:

목표:

위험요소:_____

집단//외톨이//장소//헤드라인

설명:

목표: