

NIGHT'S BLACK AGENTS

THE ZALOZHNIY QUARTET

BY GARETH HANRAHAN
STORY DESIGN - KENNETH HITE



Pelgrane Press

밤의 검은 사자들

THE
ZALOZHNIY
QUARTET

개러스 핸러한 저술, 케네스 하이트 스토리 디자인

CREDITS

발행인: 사이먼 로저스

저자: 개러스 핸러한

스토리 디자인: 케네스 하이트

레이아웃: 크리스 후스

아트 디렉션: 베스 루이스

표지 일러스트: 알레산드로 알라리아

본문 일러스트: 필 리브스

검수 시스템: 로빈 D. 로스

플레이테스터: 피트 버틀러, 린다 맥네어, 빌 모란, 마이크 멀리가, 제이미 스테프코, 폴 스테프코, 존 아다무스, 크레이그 스피어, 데일 조지, 몰리 카슨-볼라스, 앤디 반, 마이크 바르가, 사이먼 스트라우드, 애런 캐틀, 매트 래당스, 피터 트레이시, 피터 마체이카

©2012 펠그레인 프레스. 모든 권리 보유. 밤의 검은 사자들은 펠그레인 프레스의 상표입니다.

CONTENTS

서문	6	막다른 길	26	함정 탈출	42
리iski 브라트바	6	시아 이탈	26	리iski 브라트바 타격	43
역사	6	오데사 탈출	26	비참을 파는 장사	44
요세프 리iski	6	탈출 경로	26	인신매매 시설	44
요세프 연기하기	7	비행기 이용	27	조사 및 정찰	44
G. D. 도르지예프 박사	7	도로 이용	27	방어 시설	44
도르지예프 연기하기	7	철도로 이동	27	캠프 내부	45
영향권	8	해로 이용	27	캠프 제압	45
핵심 자산	8	숨 가쁜 질주	27	황금 송아지	45
기동 자산	8	당국	28	세르비아 특선	45
보르 조직	8	초자연 위험 요소	28	조사 및 정찰	45
잘로즈니예	8	사냥꾼들	28	레스토랑 진입	46
공작원 (“가스트롤로르”)	9	공작원들	29	주요 인물	46
예비 전력	10	잘로즈니예	29	세르게이 라초프	46
지역 자산	10	요격	29	제이컵 렌젤	46
리iski 브라트바 적대 세력 지도	11	적 식별	30	토도르 바비치	46
필비 음모	12	리iski 브라트바	30	루디 마르코	46
백색과 흑색	12	잘로즈니예	30	거래	46
정확히 무엇을 찾는가?	13	전술과 대응	31	안건	46
초자연	13	트란스니스트리아의 밤	31	거래 파기 요인	47
저주받은 흡혈귀	13	미스터 해피	32	빈 돌파	47
외계	14	거래	32	공항	47
돌연변이	14	이케 아베솔리	33	전화	47
변형	14	다차	33	물품 보관함	48
사중주 구성도	15	보안 우회	33	충돌 최우선	48
작전	15	신동	33	도보 추격	48
작전 실행	33	작전 실행	33	마지막 질주	49
잘로즈니 제재	16	부인 가능한 자산	34	도로 추격	49
기밀 브리핑	16	서쪽으로	34	빈 도착	50
스파인	16	흡혈귀의 그림자	35	마지막 장막	50
진입 경로	17	운송 경로	35	탈출 경로	50
외부 단서	17	드라고비르 마을	36	재의 집을 벗어나	50
내부 단서	17	드라고비르 도착	36	금고털이들	50
오데사 작전	19	화물	36	피 속의 반역	50
작전	19	적 자산	36	대단원, 도르지예프 박사, 도르지예프의 병력	51
해군 모터보트	20	바테크 박사	36	탈출	51
침투	20	버질	37	도르지예프 살해	51
밀수꾼들 추적	20	브로니슬라프	37	재의 집을 벗어나	52
트럭 추적	20	위험 대응	37	기밀 브리핑	52
물류창고	21	수도원	37	스파인	52
숨어들기	21	접근 방식	37	옛 죄악	52
Inside The Warehouse	21	산비탈	37	비엔나 혈전 오페라	54
암흑가	22	도로	37	진입 경로	54
총격전	22	수도원 근접	37	외부 단서	54
도르지예프	23	구덩이에서 나온 것	38	내부 단서	54
경비병들	23	수도원의 비밀	39	폰, 비숍, 킹	55
잘로즈니예	23	데브레첸 책략	40	무역 회의	55
러시아 선원들	23	코조루스 식별	40	회의장 보안	55
물류창고 탈출	24	코조루스 찾기	41	아르카디 세블렌코	55
추격	24	목표와 호랑이	41	세블렌코 연기하기	56
추격 수치	24	접선	41	세블렌코 조사	56
추격 유형 전환	24	사전 경고	42	러시아 대사관	56
위험 요소와 조우	25	이미 늦었을지도	42		

밤의 검은 사자들 - 잘로즈니 사중주

세블렌코의 일정	56	흡혈귀 대처	73	파티	88
카타리나 볼코프	56	흡혈귀의 먹잇감	73	클리닉	88
제나 미하일로프	57	구출 작전	73	클라리크 몽타봉	88
세바스티안 포포프	57	공항 픽업	73	모나코 작전	88
타라스 카민스키	57	안나 확보	73	빅토르 코젤	88
추가 자산	57	아파트 단지	74	화물	89
잉골프 박사	57	적 자산	74	카멜레온의 죽음	89
세블렌코의 일정	57	건물 경비	74	접촉	90
잉골프 연기하기	58	비밀 감옥	74	추격	90
잉골프 조사	58	수감자 심문	74	폭발	90
안나 세블렌코	58	구출 실행	75	암살자 (선택)	90
안나 연기하기	58	위장 잠입	75	다른 녀석들	91
CIA 팀	58	침입	75	경쟁자 감시	91
앨버트 카펜터	58	강습	75	접근	91
카펜터 연기하기	58	피의 오페라	75	샤크룬의 계획	91
리스키 브라트바	59	빈 국립 오페라 극장	75	표적	92
흡혈귀	59	사전 준비	75	금고탈이 계획	92
톤라델 연기하기	59	빼내기	76	은행 구조	92
톤라델 조사	60	오페라 극장 잠입	76	정찰	92
첫수	60	아르카디 확보	76	보안 인력	92
영국 커넥션	60	안전지대로 대피	76	경보 장치	93
the british connection	60	대응책	76	일과	93
세블렌코 소개	61	예상치 못한 변수	77	뱅상 다루드	93
세블렌코 접촉	61	자백	77	사전 준비	93
세블렌코 관찰	61	마지막 장막	78	강도 작전	94
진료 예약 (오후 2시)	62	탈출 경로	78	문제: 진입	94
광업 세미나 (오후 6시)	62	잘로즈니 제재	78	문제: 경보 장치 무력화	94
세미나 이후 (오후 7:15)	62	금고탈이들	78	문제: 보안 카메라	94
모든 작전	62	피 속의 반역	78	문제: 경비병들	94
중단 가능	62	대단원: 루베도의 부활	78	문제: 열쇠 확보	94
리셉션	63	금고탈이들	80	문제: 상자 식별	95
감시 임무	63	기밀 브리핑	80	문제: 지하층 진입	95
빼내기 계획	63	도둑들과 감시자들	80	문제: 금고 복도	95
중단! 중단!	64	스파인	80	문제: 금고 문	95
죽은 자들의 뱀	65	진입 경로	80	문제: 금고 내부	96
뱀이 도주하면	65	외부 단서	81	금고 안에서	96
요원들, 뱀을 따라잡다	65	내부 단서	81	필비 상자	97
호텔 열쇠	66	도둑들	82	다른 상자들	97
뒷정리	66	도둑들의 여왕	82	탈출	98
접근	66	매네나 샤크룬	82	도난당한 알베도	98
세블렌코의 동선	66	샤크룬 연기하기	82	알베도 구매	99
사우디 왕자 (2일차)	66	동기와 더러운 비밀	82	샤크룬	99
흡혈귀와의 만남 (2일차)	66	자물쇠의 마법사	82	플로린	99
드비어스 회동 (3일차)	66	마시모 플로린	83	로슨	99
늑은 스파이의 고백	67	플로린 연기하기	83	안전가옥	99
세블렌코와의 재회	67	동기와 더러운 비밀	83	배신자	99
세블렌코의 접근	67	야수	83	적 병력	100
심장 전문의	67	키스 로슨	83	다음 단계	100
the heart doctor	67	로슨 연기하기	83	알베도 회수	100
잉골프의 사무실	68	동기와 더러운 비밀	83	경비 태세	100
잉골프 굴복시키기	68	카멜레온	84	경로	101
피	68	아서 스미스	84	탈취 진행	101
데드 드롭	69	스미스 연기하기	84	은행에서	101
노출	69	동기와 더러운 비밀	84	도로에서	101
첸트랄레 호텔	69	몽타봉 가문	85	공항에서	101
CJH 인베스트먼트	70	흑해 은행	85	뱅크 런	102
리스키 브라트바 깡패	70	사전 준비	86	포위망 탈출	102
파인버그 심문	70	괴르너스뱅크 방문	86	스위스 탈출	102
흡혈귀 사냥	71	회동	86	인맥 연결 고리	102
톤라델 조사	71	금고 안으로	87	장물 처분	102
경찰 기록	72	낮선 자	87	마지막 장막	103
조달	72	배경 조사	87	탈출 경로	103
인신매매	72			잘로즈니 제재	103
현지 피해자	72			재의 집을 벗어나	103

피 속의 반역	103	일기	115	사막 매복	130
대단원: 잉클 조 암살	103	SIM 카드	116	리아드 체포	130
거래	103	베이루트 거리	117	운명의 산 도박	130
거래 준비	104	기록 보관소	117	배신자 추적	131
적대 세력	104	킷캣 클럽 회동	118	이스탄불행 마지막 열차	131
인계	105	미스터 레드 연기하기	118	열차	131
심층 침투, 암흑 침투	105	흑과 백	118	열차 잡기	131
피 속의 반역	106	소동 일으키기	119	열차 안에서	131
기밀 브리핑	106	무덤 발굴	119	카마조츠와의 전투	132
스파인	106	제3세력	119	마지막 장막	132
진입 경로	107	소련 스파이	119	탈출 경로	132
외부 단서	107	무덤	119	잘로즈니 제재	132
내부 단서	107	사건의 전말	119	재의 집을 벗어나	132
제3세력	108	묘지 잠입	119	금고털이들	132
오버워치 시큐리티	109	총성	120	대단원: 연금술적 결혼	133
무기 밀수	109	니콜라이의 유언	120	흡혈귀 왕	133
지휘관	109	악마의 상자	120	의식 장소	133
기지 침투	109	KGB 베이루트	121	의식 찾기	133
박물관의 연결고리	110	아랍 소년	122	아파치 헬리콥터를 이용한 흡혈귀 사냥	133
박물관 연구원	110	키프로스로 가는 길	122	요원들	136
무함마드 알키르쿠크	111	옛 유령들	123	요원 명단	136
자백	111	카툰	123	오리어리	137
문 앞	112	카툰 연기하기	123	태너	138
무카바라트 기록보관소	113	보고	123	휘트먼	139
기록보관소	113	보고 이후	124	샤빈	140
일기 찾기	113	사우드 왕의 도시	125	쿨던	141
우리만이 아니다	113	베두인족 사내	125	말라크	142
다른 침입자들	113	하룬 알무라 연기하기	126	지도 - 유럽	143
벨 상자	114	동굴에 얹힌 다른 이야기	126	지도 - 오테사	144
서고의 화재	114	하지 사이탄	127	지도 - 빈	145
추격	114	모래 미로	127	지도 - 취리히	146
요원들이 승리하면	114	동굴 속의 존재	127	지도 - 베이루트	147
잘로즈니가 탈출하면	114	망자 사냥	128	지도 - 바그다드	148
알사디르	115	피 속의 반역	129		
호텔 총격전	115	배신자	129		
베이루트로	115	잠시 당신의 것이었던 것은 이제 나의 것	129		

서문

필비의 피를 좀 가져오게. 그자는 절대 병에 걸리지 않으니까.

• 이븐
사우드

잘로즈니 사중주는 밤의 검은 사자들 게임을 위한 네 편의 스릴러 시나리오다. 각 시나리오는 따로 플레이해도 되고, 원하는 순서로 엮어 캠페인으로 진행해도 된다. 각 모험에는 선택 사항인 대단원이 포함되어 있어, 이를 통해 대미를 장식할 수 있다. 모든 모험의 배경은 공산주의와 냉전, 그리고 흡혈귀가 활개 치던 옛 무대인 동유럽과 중동이다.

p. 136에는 플레이어 캐릭터 여섯 명의 문건이 실려 있다. 이들을 새 캠페인의 사전 생성 플레이어 캐릭터로 쓰거나, 기존 플레이어 캐릭터(여섯 명 모두!)가 불사자들의 손에 죽었을 때 대체 캐릭터로 쓸 수 있다. 또는 이 여섯 명을 잠재적인 협력자나 적수로 활용해도 좋다.

네 가지 시나리오에는 공통된 두 가지 줄기가 흐른다. 하나는 드러나 있고, 다른 하나는 숨겨져 있다. 바로 리스키 브라트바와 필비 음모다.

리스키 브라트바

겉으로 드러난 실타래는 오데사를 거점으로 활동하는 러시아 마피아의 주요 형제단, 리스키 브라트바다. 수장이자 이름의 유래가 된 인물은 요세프 리스키다. 길들인 강령술사 도프리 에프가 그를 돕고, 초자연적 후원자들이 그를 뒷받침한다. 거의 모든 음모 피라미드에는 러시아 마피아 노드가 있다. 러시아 범죄 조직은 현대의 범죄·군사·정보기관이 얽힌 그림자 세계를 이어 주는 보편적인 연결고리이기 때문이다. 디렉터는 리스키 브라트바를 자신의 음모 피라미드에 넣거나, 이미 음모 피라미드에 있는 조직의 외형을 바꿔 리스키 브라트바로 활용할 수 있다. 또는 리스키 브라트바를 외부 세력으로 등장시켜, 이들이 자신들의 목적을 위해 흡혈귀에 관한 진실을 알아내고 이를 이용하기 시작한 것으로 설정해도 된다.

리스키 브라트바는 네 가지 작전 모두에서 요원들과 맞서거나 그 뒤를 밟는 위험한 세력으로 등장한다.

■ 《잘로즈니 제재》에서 요원들은 오데사에서 리스키 브라트바와 맞닥뜨리고, 유럽 전역에서 추격당한다.

■ 《재의 집을 벗어나》에서 리스키 브라트바는 빈에서 흡혈귀 지문 톤라델의 하수인으로 등장한다.

■ 《금고털이들》에서는 리스키 브라트바의 하수인 중 하나인 오데사의 흑해 은행이 취리히의 스위스 은행을 인수한다.

■ 《피 속의 반역》에서는 리스키 브라트바의 또 다른 위장 조직인 오버워치 시큐리티가 작전의 바그다드 단계에서 주요 위협으로 등장한다.

역사

러시아 마피아의 브라트바(형제단)는 각각 보르가 통치한다. 보르라는 용어는 직역하기 어렵지만, ‘법을 지키는 도둑’이나 ‘규율을 따르는 도둑’에 가깝다. 보르는 엄격하고 완고하며 거의 수도자 같은 규율을 따르는 범죄자 엘리트 계층이다. 그들은 당국과 절대 협력하지 않으며, 합법적인 일로 돈을 벌지도, 결혼하거나 가족에게 특혜를 베풀지도 않는다. 조직을 더 잘 이끌기 위해 냉철하고 계산적이며 감정을 드러내지 않아야 한다. 소련이 범죄 조직을 잔혹하게 탄압하던 과거에도 규율을 지키는 보르는 드물었다. 새로운 시대의 과열된 자본주의 속에서 정부 관리와 범죄자의 경계가 그토록 흐릿해진 지금은, 보르의 규율을 따르는 자가 더욱 드물다.

요세프 리스키는 규율을 지켰다. 1987년에 감옥에 들어간 그는 20년 뒤 출소하여 세상이 변했음을 알게 되었다.

물론 그는 감방 안에서 리스키 브라트바를 운영했다. 보르에게 감옥은 집이나 다름없다. 하지만 굴라크 밖의 추위 속을 걸어 나온 뒤에야 세상이 얼마나 변했는지 깨달았다. 옛 방식은 사라졌고, 형제단은 사방에서 세력을 잃고 있었으며, 그의 목숨은 바람 앞의 등불이나 다름없었다. 그는 머지않아 포냐티야 규율을 전혀 모르는 야심 찬 하수인이 자신을 죽이고, 형제단은 돈과 권력에 취한 들개 때로 전략하리라는 걸 알고 있었다.

살아남으려면 새로운 크리샤, 즉 브라트바의 지붕이자 존재 이유가 필요했다. 새로운 자본주의가 밀수와 조직 범죄라는 옛 사업을 쓸어갔고, 다른 조직들은 이미 보호비 갈취와 암시장 장악했다. 리스키 브라트바는 추위 속에 내몰렸다.

그리고 그 추위 속에서 무언가가 그에게 접촉했다.

오늘날 리스키 브라트바는 음모의 하수인이다.

요세프 리스키

보르는 거의 일흔 살이지만, 감옥 생활로 단련되어 훨씬 젊은 사람처럼 보일 수 있다.

그는 감방의 회색 벽 대신 공향과 호텔이 끝없이 이어지는 베이저색 세계를 택했다. 회계사와 암살자로 구성된 수행원을 거느린 채 거의 쉬지 않고 이동하며 형제단의 지부들을 순회한다. 현지 갱스터들이 할당량을 채우고 규율을 지키면 그들과 식사를 함께한 뒤 다음 곳으로 떠난다. 할당량을 채우지 못한다면, 글썄, 그 날 밤 식탁에 앉을 사람은 다른 누군가일 것이다. 계급을 드러내는 교도소 문신을 거의 가리워 완전히 감추지는 않도록 세심하게 재단한 셔츠를 입는다.

요세프는 본질적으로 전통주의자이며, 여전히 옛 규율을 믿는다. 보르가 된다는 것은 종이 된다는 뜻이다. 조직과 주인의 이익을 자신의 이익보다 앞세워야 한다. 그는 기꺼이 흡혈귀 주인들을 섬기기로 선택했고, 그의 목숨은 주인들이 거두거나 연장할 수 있다.

잘로즈니 사중주 전반에 걸쳐 ‘조 삼촌’은 모든 갱스터가 두려워하는, 배경에 숨어 위협을 가하는 존재여야 한다. 플레이어들의 마음속에 리스키의 신화를 쌓아 올려라. 리스키 브라트바가 펼치는 영리한 수들은 모두 그의 지휘 덕분이라고 하고, 피비린내 나는 만행과 보복으로 이어지는 역풍에는 모두 그의 지문이 묻어 있다고 하라. 플레이어들이 리스키를 두려워하게 만들어라. 어쩌면 *금고털이*들에서 그를 노릴 기회를 잡을지도 모른다.

일반 기능: 운동 4, 격투 6, 체력 8, 인맥 16, 위험 감지 6, 백병전 10

피격치: 3

경계 수정치: +1

은신 수정치: +1

피해 수정치: 너클 -1

요세프 연기하기

- 속은 단단한 강철로 이루어져 있다. 실패를 절대 받아들이지 말고, 반발이나 두려움도 용납하지 마라. 오직 네 분노만 두려워하게 하라. 부하인 도둑들에게는 엄격하고 위엄 있는 아버지가 되어야 한다.
- 흡혈귀들에게 빛을 쬔다. 명예를 걸고 그들을 섬겨야 한다. 그렇다고 그들을 좋아한다는 뜻은 아니다. 하지만 명예야말로 네 힘의 원천이다. 네 등이 부러지는 한이 있어도 그들과 한 약속은 어길 수 없다.
- 말하기 전에 잠시 멈춰라. 먼저 마음속에 분노가 차오르게 하라.

G. D. 도르지예프 박사

조직 내에서는 요세프가 도르지예프를 어디서 데려왔는지 아무도 모른다. 사실 알고 싶어 하는 사람도 없다. 소련의 어느 연구 시설에서 그 미치광이를 끌어냈다는 이야기도 있고, 발칸의 집단 매장에서 도르지예프를 파냈다는 이야기도 있다. 어디서 왔든 상관없이, 이 괴물 같은 박사는 이제 요세프의 사냥개이자 길들여진 강령술사다. 도르지예프는 결코 보르가 될 수 없다. 쓸데없이 잔인하고 살의 어린 분노를 곧잘 터뜨리기 때문이다.

도르지예프는 음모가 잘로즈니예를 확보할 수 있는 유일한 통로(p. 8 참조)이므로, 요세프가 살아 있는 한 그의 지위는 흔들리지 않는다. 요세프가 죽으면 이 강령술사는 브라트바 내의 경쟁자나, 인간의 오만함이 자신들의 비밀을 캐내려 한다면 분노한 흡혈귀들에게 제거될 가능성이 크다. 그는 오데사와 트란실바니아에 있는 주요 거점에서 동유럽 내 브라트바의 작전을 감독한다.

불사: 도르지예프는 매우 특수한 상황이 아니라면 죽지 않는다. 체력이 음수까지 떨어져도 실제로 죽지는 않으며, 언제나 움직이고 행동할 수 있는 형태로 재생한다. 요원들은 그의 삶을 아주 고달프게 만들 수는 있지만, 그를 죽일 수는 없다.

기괴성: 흡혈귀와 달리 도르지예프는 여전히 인간이므로 기괴성과 운동 수치를 모두 지닌다. 신체적 노력이나 체력과 관련된 모든 판정, 그리고 피격치를 정할 때는 운동 수치를 사용하라. 기괴성은 강령술과 다른 권능을 발휘하는 데만 쓰인다.

일반 기능: 기괴성 6, 운동 5, 격투 8, 체력 6*, 인맥 10, 준비성 12, 위험 감지 12, 사격 6

무료 권능: 불사(위 내용 참조)

기타 권능: 강령술, 마법 또는 정신 공격

피격치: 3

경계 수정치: +2

은신 수정치: +1 **피해 수정치:** -2 (주먹)

도르지예프 연기하기

- 의학 학위를 지닌 라스푸틴처럼 연기하라. 기이할 만큼 강렬한 눈빛으로 사람들을 응시하라.
- 목구멍에서 울리는 낮은 속삭임으로 말하라.
- 심장을 보호하거나 부적을 만지는 듯 한 손을 가슴에 얹어라.

도르지예프의 죽음

잘로즈니예는 말 그대로 존재해서는 안 되는 존재다. 자연스러운 죽음의 질서를 벗어나 때이르게 죽은 이들의 시신으로 만들어진단다. 이들은 기형적인 존재이며, 근본부터 *잘못되었*다. 그래서 잘로즈니예는 시간과 기묘한 관계를 맺는다. 이들이 “질서에서 벗어나” 있기 때문에 주변의 시계와 다른 시간 측정 장치들은 “말썽질”하듯 오작동한다.

도르지예프는 이 시간 건너뛰기 현상을 다른 목적으로 악용할 수 있음을 알아냈다. 그는 자신의 죽음이 일어나는 순간을 잘로즈니의 무시간 영역 안에 숨기는 데 성공했다. 잘로즈니예는 때 이른 죽음을 맞은 이들로 만들어지지만, 이제 도르지예프에게는 죽을 순간이 없다. 사실상 우주에서 그의 죽음이라는 순간 자체가 사라졌으므로 그는 죽을 수 없다. 신체가 훼손되거나 짓이겨지고, 총에 맞거나 폭발에 휘말

려도 미치광이 수도사 라스푸틴처럼 언제나 살아남는다. ...하지만 잘로즈니의 무시간 영역 안에서 그런 일을 당하거나 다른 방식으로 제거되면 살아남지 못한다. 그의 죽음은 그 시간 거품 안에 *잠재적으로* 존재하므로, 그는 그 영역 안에서 죽을 수 있다. 따라서 도르지예프를 죽이는 방법은 세 가지다:

- 잘로즈니예가 그를 죽이게 한다
- 그가 잘로즈니와 극도로 가까이 있을 때 죽인다
- 잘로즈니예가 근처에서 섭식해 무시간 영역이 확장될 때 죽인다

요원들이 도르지예프를 관찰하면, **관찰력**으로 그가 자신의 잘로즈니예에게 절대 가까이 다가가지 않는 기묘한 습관을 알아차린다.

P

여러 항목에서 “P” 표기를 사용한다. P는 플레이어 캐릭터 수와 같다. 따라서 리스키 브라트바가 오데사에 P×20명의 강패를 배치했다면, 플레이어 캐릭터가 3명일 때 강패는 60명, 5명일 때는 100명인 식이다.

영향권

음모의 현지 해결사이자 무력 조직인 리스키 브라트바는 빈에서 카타르에 이르는 거의 모든 도시에 강패를 배치해 두었으며, 전력의 대부분은 옛 소련권에 집중되어 있다. 조직의 활동은 주인들의 우선순위를 반영하므로 인신매매와 무기 밀수가 주된 사업이다. 브라트바는 유럽과 중동으로 성노예를 실어 나르고, 그 대금으로 총기와 장비를 사들여 흑해와 카스피해 주변에서 판매한다.

핵심 자산

총을 든 강패 한 명, 마지막 1달러까지 리스키 브라트바의 자산을 낚날이 파악하는 건 무의미하다. 현지 무력과 유능한 하수인들은 얼마든지 동원할 수 있다고 가정하라. 중요한 자산은 **잘로즈니 사중주**의 사건 전개에 영향을 미칠 수 있도록 배치된 자산이다.

자래로운 디렉터라면 플레이어 캐릭터가 **트래픽 분석**이나 **범죄학**을 통해 이 조직도를 입수하게 하고, 적의 자산을 제거할 때마다 플레이어가 목록에서 지워 나가게 해도 된다. 잔혹한 디렉터라면 악당들이 아직 어떤 전력을 동원할 수 있는지 플레이어가 알지 못하도록 정보를 감추라.

브라트바는 본거지인 러시아와 우크라이나에서 추가 지원을 요청할 수 있다. 요원들이 **트래픽 분석**(또는 **회계** 같은 다른 방법)으로 자금 흐름과 리스키 브라트바의 알려진 구성원들을 주시한다면, 이러한 움직임을 알아차릴 수도 있다.

기동 자산

대부분의 러시아 강단처럼, 리스키 브라트바의 핵심은 소수의 지도자와 전문가로 구성된 다. 이들은 현장에서 필요한 권력 투쟁에 현지

인재를 동원할 수 있다.

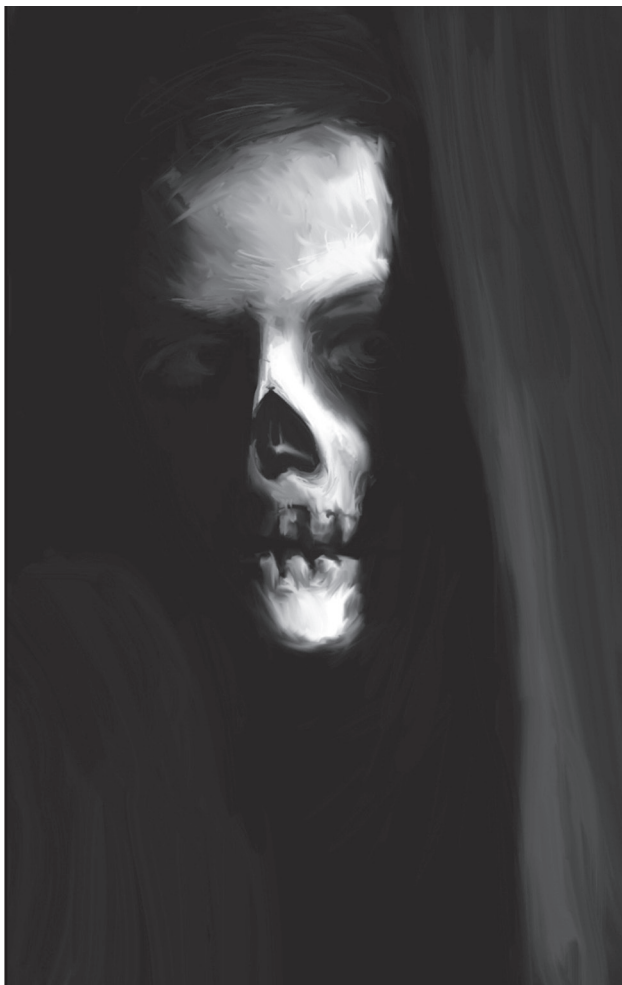
보르 조직

요세프와 그의 최측근 고문 및 문제 해결사들이다. 문제가 생긴 세포 조직을 처리하거나 리스키가 직접 나서야 할 때 현장으로 날아온다. 요원들은 **금고털이**들에서 보르 조직과 마주치지만, 세포 조직에 추가 무력이 필요하면 리스키가 직접 나타날 수도 있다.

- **요세프 리스키**: 보르 그 자체다. 리스키는 전투에 나서기엔 너무 늙었지만, 전 세계에 뽀은 인맥과 올가미를 휘둘러 수 있다.
- **음모 담당관**: 리스키는 음모의 고문 한 명과 동행한다. 고문의 정체는 디렉터가 정하며, 음모의 사악한 주인들에 관한 무언가를 드러내야 한다. 창백한 변호사가 얇은 검은색 서류 가방을 들고 나타날 수도 있고, 병에 담긴 채 말하는 머리, 외계 지배자들의 텔레파시 통신을 전달하는 어린 소녀, 혹은 진정한 언데드 중 하나일 수도 있다.
- **회계사, 변호사 및 고문**: 리스키가 플레이어 캐릭터를 상대하는 데 필요한 관료적·재정적·법적 자산을 모두 동원할 수 있다고 가정하라.
- **경호원**: 리스키는 경호원 세 명과 함께 다닌다(**밤의 검은 사자들**의 p.69 참조). 이들은 모두 리스키에게 광신적으로 충성한다. 인근 세포 조직에서 차출한 현지 강패들이 이들을 지원한다.

잘로즈니에

사중주가 시작될 때 리스키 브라트바는 잘로즈니에 여섯을 거느리고 있으며, **잘로즈니 제재** 중반에 일곱 번째 잘로즈니에가 가동된다. 이 괴물 중 네 마리는 도르지예프 박사가 확실하게 통제할 수 있는 유일한 존재이므로 오데사에서 그와 함께한다. 나머지 세 마리는 여러 안전 구역의 보안 컨테이너에 보관하다가 필요할 때 현장으로 투입한다. 한 마리는 **금고털이**들에서 취리히에, 다른 한 마리는 **피 속의 반역**에서 바그다드에 등장한다. 도르지예프는 괴물을 더 만들 수 있지만, 그러려면 적절히 준비된 시체와 디렉터가 정한 언데드의 성격에 맞는 기이한 재료가 필요하다.



잘로즈니에

러시아 전설에서 잘로즈니는 제 수명을 다하기 전에 죽어 제대로 된 장례를 치르지 못한 시체다. 땅이 시체를 다시 뱉어내면, 잘로즈니는 시골을 떠돌며 산 자들을 유인해 제 수명보다 일찍 죽게 만든다. 속임수가 통하지 않으면 직접 죽인다.

이 잘로즈니에는 과거 리스키 브라트바의 적들로, 제 수명을 다하기 전에 죽임을 당한 뒤(그리 어려운 일도 아니다) 흡혈귀의 힘이나 다른 수단으로 되살아나 캠페인에 가장 어울리는 방식으로 통제된다. 이를테면 몸에 침을 심거나, 흡혈귀의 피를 쓰거나, 마법 문신을 새기거나, 외계의 정신 지배를 이용하는 식이다. 리스키는 이미 훈련받은 위험한 군인, 특히 전직 스페츠나츠를 되살리려 한다. 높은 전투 수치는 이 때문이다. 요원들의 격투나 사격 등급이 평균 13을 넘으면, 잘로즈니의 등급을 그에 맞추거나 더 높게 올려라.

렌필드와 달리, 이들은 밝은 곳에서는 인간으로 위장하기 어렵다. 낮에는 보통 어두운 랩어라운드 선글라스와 장갑을 끼고, 바라클라바나 머리와 목을 가리는 다른 옷을 쓴다. 가리지 않은 모습은 그 정체 그대로다. 뼈에 팽팽하게 달라붙은 보존된 피부가 흉터와 화상으로 뒤덮인 걸어 다니는 시체다. 그 흉터와 화상은 이들을 죽인 원인으로 생긴 것이다.

잘로즈니에는 시계를 착용할 수 없다. 이들이 가까이 있으면 시계가 멈칫하거나 시간을 건너뛴다. 이는 부자연스럽고 순서가 어긋난 죽음으로 인한 부작용이다. 잘로즈니가 누군가를 살해하면 왜곡이 심해져 순간적으로 주변으로 퍼지며, 사람들의 심장이 한 번씩 멈추고 근처 전자 기기가 교란된다.

러시아 전설에서 잘로즈니에는 남은 수명만큼 지상을 떠돈다. 그 시기가 오기 전에 죽임을 당한 잘로즈니는 유령으로 돌아온다. 이 설정이 이 잘로즈니들에게도 적용된다면(예를 들어 초자연 요소가 강한 캠페인에서), 무로니에게 유령 렌즈를 적용하라(**밤의 검은 사자들** p. 152 참조).

핵심 규칙서와 마찬가지로, 이탤릭체로 표기된 능력과 특징은 모든 캠페인에서 반드시 사실인 것은 아니다.

죽음 포식자: 잘로즈니가 총을 쏘거나 난도질하는 대신 속임수를 써서 인간을 죽게 만들 때마다, 운동 또는 체력에 풀 포인트 4점을 얻는다. 체력을 0 초과로 회복하는 방법은 이것뿐이다. (매우 강한 잘로즈니에라면, 속임수에 성공할 때마다 등급 포인트 1점을 추가로 부여하라.) 폭탄이나 부비트랩을 설치하거나 음료에 독을 타는 것도 속임수에 해당한다. 잘로즈니가 설치한 이런 함정을 요원들이 찾아내는 난이도는 +2이다.

진정한 죽음: 잘로즈니마다 초자연적 개입이 없었다면 죽었을 치명상을 하나씩 지니고 있다. 이 상처를 두 번째로 입으면 즉시 사망한다. 예를 들어, 자창으로 “죽을 운명”인 잘로즈니는 정확한 부위를 찔리면 파괴되고, 불타는 집에서 죽을 운명이었던 잘로즈니는 소각해야만 파괴할 수 있다. 잘로즈니의 진정한 죽음을 알아내려면 조사가 필요하다. 요원들이 적절한 유형의 공격을 가하면(대개 노력치기로), 괴물은 즉시 파괴된다. 잘로즈니에 사냥에 관한 자세한 내용은 p. 50을 참조하라.

무감각: 잘로즈니는 물리적 공격을 받아도 부상 상태가 되지 않으며, 모든 의식 판정에 자동으로 성공한다. 심각한 부상 상태에서도 싸울 수 있다.

일반 기능: 기괴성 13, 은닉 8, 운전 8, 폭파 8, 격투 13, 체력 13, 사격 13, 감시 8, 백병전 8

피격치: 7 (초자연적인 힘과 경계심; 시간 왜곡)

경계 수정치: +3

은신 수정치: +2

피해 수정치: +1 (9mm 마카로프 PMM 권총), +0 (7.62mm AK-74 돌격소총), +1 (발톱), +0 (전투용 칼), +0 (물기; 길게 자란 송곳니) 또는 -1 (주먹, 발차기) **방어구:** -2 (총알), -1 (기타)

(전술 조끼); 여기에 시체(**밤의 검은 사자들**, p. 126 참조) 효과까지 더해져 모든 무기의 피해가 절반으로 줄어든다. 방어구를 적용한 뒤에는 총기가 1점, 산탄총의 산탄이 2점의 피해만 입힌다. 자동차 충돌과 추락은 최소 피해의 절반만 입힌다.

자유 권능: 죽음 포식자(본문 참조), 적외선 시야, 시간 왜곡, 무감각(본문 참조)

기타 권능: *공간이동*(“슬래셔식 이동”), 모방(아군 목소리; 정신 공격으로 간주), 힘(힘을 과시할 때 판정 필수; **밤의 검은 사자들**, p. 137 참조)

약점: 불, *십자가와 성물* (+0 피해; *얼굴에 +1*), *러시아 정교회의 망자 미사*; 초과학 잘로즈니는 특정 화합물에 취약할 수 있다. 위의 진정한 죽음도 참조하라.

차단: 초자연 캠페인에서는 *성별된 땅*, *십자가와 성물*로 차단할 수 있다. 초과학 잘로즈니에는 강력한 전자기장으로 차단할 수 있다.

강박: 리스키 브라트바에 복종할 것.

요구 사항: 산 자를 죽일 것 (매달)

공작원 (“가스트롤로르”)

리스키는 잘로즈니에 외에도 인간 공작원을 여럿 고용한다. 주된 목적은 조직 내에서 도르지에프의 영향력을 견제하는 것이다. 공작원들은 유럽과 중동을 거점으로 활동하며, 자유롭게 여행할 수 있는 위장 신분을 갖고 있다. 어디에서든 모습을 드러낼 수 있다.

별도의 언급이 없는 한, 모든 공작원은 다음 수치를 가진다.

일반 기능: 운동 8, 운전 8, 격투 8, 체력 10, 응급 처치 4, 사격 6, 백병전 6

피격치: 4

경계 수정치: +2

은신 수정치: +1

피해 수정치: -2 (주먹/발차기), +1 (9mm 시그자우어 P226 권총)

저격수

전직 러시아군인 유리. 아내와 세 아이를 둔 가장이지만, 가족은 아빠가 암살자라는 사실을 전혀 모른다. 손과 눈을 다칠까 봐 병적으로 두려워해 늘 두꺼운 장갑을 끼고 눈 보호 장비를 챙긴다. 손이나 눈을 다치게 하겠다고 위협하면 유리를 **검박**해 물러나게 할 수 있다. 하지만 유리에게 말을 걸 수 있을 만큼 가까이 다가가기 어렵다.

특기: 침투 12, 사격 12. 특수 무기 훈련 덕분에 할로 포인트 탄을 장전한 VSS 빈토레즈 저격소총으로 +4의 피해를 준다.

무술가

롤란은 무술에 재능이 있는 젊은 우크라이나 출신의 길거리 깡패다. 리스키 브라트바는 그를 암살자이자 경호원으로 길러냈다. 보통 키에 마른 체격이며, 암페타민을 다량 복용한다. 담당관들은 롤란을 쏘아 보내고 잊어버리는 무기처럼 다룬다. 목표물을 지정해 주면 그를 풀어 주는 식이다. **약학**이나 **거리의 법칙**으로 그의 약물 복용 징후를 알아채면, 롤란을 제압하는 가장 좋은 방법은 그를 좌절시키는 것임을 파악할 수 있다. 그는 혼란스럽거나 어리둥절한 상황에 잘 대처하지 못한다.

특기: 운동 12, 격투 15. 항상 적의 관절을 노리는 공격을 사용함 (**밤의 검은 사자들** p. 72 쪽의 노력치기 참조). 세션당 한 번, 무술 규칙에 따라 격투 풀 포인트 4점을 자유롭게 회복할 수 있음 (**밤의 검은 사자들** p. 75쪽 참조).

그 여자

마리아. 전직 FSB 스파이로, 현재 리스키 브라트바를 위해 일한다. 목표물을 유혹하도록 훈련받은 여성 스파이, 이른바 ‘스왈로’다. 금발의 섹스 심벌을 내세우는 방식은 쓰지 않는

다. 대신 남자친구와 막 헤어진 뒤 그를 잊으려고 여행을 떠난, 예쁘고 보헤미안풍이며 약간 불안해 보이는 학생 행세를 한다. 물론 목표물의 성향에 따라 이야기를 바꾼다. 특히 장기간 침투에 능하다. 요원의 친구나 친척을 유혹한 뒤, 요원과 접촉할 때까지 몇 주씩 기다리기도 한다. 인내심이 강하고 영리하며, 조금도 자비롭지 않다.

거짓말 탐지는 포인트를 아주 많이 소모하지 않는 한 마리아에게 통하지 않는다. 차라리 **미술사나 도시 생존**으로 그녀가 잘 모를 법한 ভাল한 상식을 물어 허점을 찌르는 편이 낫다. (“아, 프라하에 사셨다고요? 강가에 있는 그 카페 아시겠네요. 핫초코가 제일 맛있는 곳이에요. 누구나 다 아는 곳인데, 이름이 뭐였죠?”)

특기: 침투 10, 상담 10, 준비성 10.

운전사

어떤 이들은 그가 추격의 짜릿함을 좇는 전직 전투기 조종사라고 하고, 어떤 이들은 다른 차를 트랙 밖으로 밀어내라는 뇌물을 받은 전직 레이싱 드라이버라고 한다. 리스키 브라트바가 아는 건 그가 운전사라는 사실뿐이다. 그는 짙은 러시아어 억양으로 말하고, 늘 야구 모자를 쓰며, 치아 상태가 좋지 않다. 모페드부터 항공모함까지 무엇이든 몰 수 있다. 그는 세계 최고 수준의 운전 솜씨를 자랑하며, 자동차 사고를 꾸미거나 도주하는 목표물을 가로채는 데 특화되어 있다. **업계 상식**으로 그가 스스로를 최고 중의 최고라고 여기며, 도발하면 지나치게 무리하도록 몰아갈 수 있다는 사실을 알아낼 수 있다.

특기: 운전 15, 조종 12.

사기꾼들

헨리와 데이비드. 적어도 요즘은 그렇게 불린다. 두 사람은 10년 넘게 함께 일해 왔다. 이들은 돈을 받고 사기를 치는 전문 사기꾼이다. 리스키 브라트바와의 관계는 오로지 금전적인 이유 때문이다. 사기꾼들은 여러 공작원 중 가장 덜 위험한 자들이며, 피할 수만 있다면 절대 물리적 폭력을 쓰지 않는다. 변장과 속임수의 달인인 이들은 함께 정교한 사기극을 꾸민다. 이들의 변장을 꿰뚫어 보려면 **관찰력** 포인트를 많이 소모해야 한다.

특기: 위장 신분 10, 변장 12, 준비성 10

토피도

마피아 은어로 토피도는 청부 살인업자를 뜻한다. 바실리 체레코프가 바로 그런 인물이다. 그는 죽음을 갈망하는 전직 용병으로, 거대한 기관총을 들고 다닌다. 허풍이 심하고 거친 그는 은밀한 수법 대신 폭발물과 과도한 화력을 선호한다. **인간 지리**로 조사하면 그가 조지아 계임을 알 수 있고, **군사학**이나 **역사학**으로 체레코프가 남오세티야에서 싸웠다는 기록을 찾아낼 수 있다. 두 정보를 종합하면, 그가 남오세티야 분리주의자들을 지원하는 러시아 세력에 원한을 품고 있음을 알 수 있다. 영리한 요원은 이 점을 **교섭**이나 **아첨**으로 이용해 토피도가 러시아 마피야를 공격하게 만들 수 있다.

특기: 운동 10, 사격 16.

그는 구 슈타지가 애용하던 기관총 STG-940과 수류탄, 기타 총기를 휴대한다. 기관총에 **특수 무기 훈련**을 받았기에, 이 기관총은 +2의 피해를 준다.

조각가

요세프 리스키가 공포의 도구로 영업한 소시오패스 외과의사. 리스키 브라트바가 조각가의 과거를 지워 버렸고, 그의 새 위장 신분 이름은 미셀 플라이슈다. 인자해 보이지만 삶에 지친 노년의 가정의처럼 보이나, 검은 가방에는 메스 몇 자루와 마비 약물만 들어 있다.

특기: 변장 8, 격투 10, 응급 처치 14, 사격 10. 외과의는 진정제 권총을 휴대한다.

예비 전력

이러한 전문 자산 외에도, 리스키 브라트바는 추가 병력이 필요한 도시라면 어디든 24시간 안에 깡패 Px10명과 깡패 두목 Px3명을 투입할 수 있다. 현금이 문제라면 아무런 어려움 없이 현금 100만 달러를 마련할 수 있으며, 더 큰 금액도 며칠이면 확보할 수 있다.

지역 자산

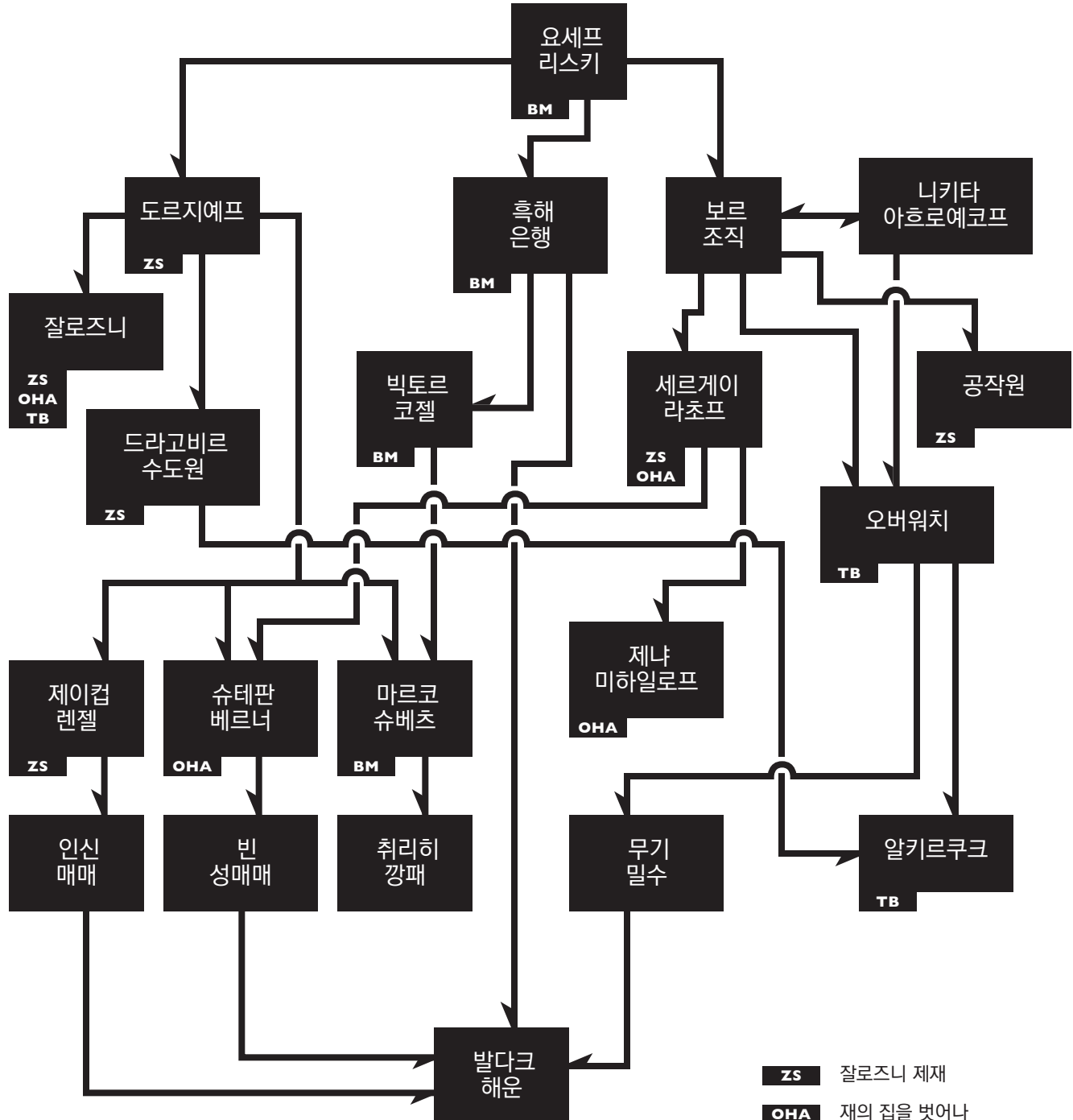
유럽이나 튀르키예의 어느 도시에서든 리스키 브라트바는 최소 Px4명의 깡패(p. 70의 **밤의 검은 사자들** 깡패 능력치 사용)와 P명의 깡패 두목(p. 69의 **밤의 검은 사자들** 마피아 조직원 능력치 사용)을 보유한다. 공작원을 배치해 두거나, 요원들에게 히트를 안길 부패한 경찰이나 기타 관리를 두고 있을 수도 있다. 또한 p. 69의 **밤의 검은 사자들** 경찰 능력치를 사용하는 부패한 경찰 P/2명을 동원할 수 있다. 구소련권 내 권력 중심지에 가까운 도시라면 대부분 Px6명의 깡패와 Px2명의 깡패 두목을 보유하고, 경찰도 확실히 매수되어 있다(P명의 경찰을 추가하라). 자산은 한 도시에서 인접한 도시로 옮길 수 있다.

리스키 브라트바 적대 세력 지도

디렉터는 자신의 캠페인에 맞게 적대 세력 지도를 꾸미기 위해, 자기 음모에 속한 특정 노드나 진행 중인 NPC, 그 밖의 세부 사항을 자

유롭게 추가하면 된다. 때와 동기가 맞으면 아 흐로예코프가 리스키를 공격할 가능성을 감추

기 위해 두 번째 계층에 ‘올드 보르’를 더 추가할 수도 있다. 특히 흑해 은행과 연결된 올드 보르를 추가하면 좋다(잘로즈니 제재 p. 30 참조).



- ZS** 잘로즈니 제재
- OHA** 재의 집을 벗어나
- BM** 금고털이들
- TB** 피 속의 반역

필비 음모

네 가지 시나리오 전체를 관통하는 두 번째 주요 플롯 줄기는 백화와 흑화다. 이를 설명하려면 20세기 가장 악명 높은 두 명의 스파이이자 배신자로 거슬러 올라가야 한다. **해리 세인트 존 필비**(1885~1960)는 중동에서 활동하던 영국 외무부 요원이었다. 당시 외무부의 주된 목표는 중동, 특히 석유에 대한 이권을 수호하는 것이었으며, 영국 측에 우호적인 아라비아 연방을 설립하려 했다. 외무부가 선택한 꼭두각시는 샤리프 후세인이었으나, 필비는 다른 아랍 지도자인 이븐 사우드를 비밀리에 지원했다. 필비의 도움과 조언 덕분에 이븐 사우드는 아랍 부족들을 통합하여 사우디아라비아의 초대 국왕이 될 수 있었다. 런던은 이를 배신으로 간주했는데, 특히 필비가 아라비아의 방대한 매장지에 대한 석유 탐사권을 판매할 때 영국 기업보다 미국 석유 회사들을 편애했기 때문이다.

세인트 존 필비는 1960년 베이루트에서 사망해 그곳의 무슬림 묘지에 안장되었다(그는 1930년에 이슬람으로 개종했다). 그가 독살당했다는 소문은 끊이지 않는다.

아버지가 기득권층과 갈등을 빚었음에도 불구하고, 세인트 존의 아들 **킴 필비**(1912~1988)는 정보 기관에서 빠르게 두각을 나타냈다. 그는 1940년 SOE에 입단했고, 41년에 SIS(MI6로 더 잘 알려진)로 옮겨졌으며, 47년까지 이스탄불 지부장으로 승진했다. 1949년에는 SIS의 워싱턴 연락관으로 임명되어

UKUSA 협정에 따른 가장 민감한 정보에 접근할 수 있었다. 하지만 킴 필비는 1930년대 케임브리지에서 영입된 다섯 명의 소련 스파이인 '5인조'의 일원이기도 했기에, 이 모든 경력은 다소 불행한 결과를 초래했다.

5인조의 다른 두 멤버인 가이 버지스와 로저 맥클린은 정체가 탄로 나 1951년 모스크바로 도주했다. 필비는 런던으로 소환되어 그 역시 소련 요원인지 확인하기 위한 심문을 받았다. 그는 KGB와의 관계를 숨기는 데 성공했지만, MI6에서의 경력은 사실상 끝났다. 그는 중동에서 몇 년간 기자로 활동하다가 1963년 철의 장막 너머로 도주했다. 그가 소비에트 연방에서 영웅 대접을 받을 것이라 기대했다면 실망했을 것이다. KGB는 필비를 결코 신뢰하지 않았으며, 일부는 그가 깊숙이 침투한 영국 요원이라고 믿었다. 그는 1988년에 사망했다.

백화 & 흑화

세인트 존 필비는 영국 외무부에서 근무하던 시절 흡혈귀의 존재(또는 캠페인에 따라 잠재적 존재)를 알게 되었다. 그는 결합하면 막대한 권력의 열쇠가 되는 두 가지 오컬트 물건을 손에 넣었다. 필비는 자신의 특별한 지식을 이용해 괴물 같은 계획을 꾸몄다. 필비는 네지드의 왕이자 사우디아라비아의 최종 건국자인 이븐 사우드의 신임받는 친구였다. 그는 연회에서

이븐 사우드와 그의 아들들에게 몰래 흡혈귀 피를 투여했는데, 평범한 흡혈귀 피가 아니었다. 필비는 어떻게든 세습적인 흡혈귀 오염을 만들어냈고, 이는 잠복 상태로 왕에서 왕세자로, 다시 왕세자에게로 전달되다가 특정 행동에 의해 촉발되도록 설계되었다. 그 방아쇠가 당겨지면 사우디 왕가 전체가 새로운 흡혈귀 주인의 지배를 받는 렌필드가 된다.

필비의 계획을 완성하려면 두 가지 별개의 구성 요소가 필요하다. 연금술 용어를 빌려 그는 이것들을 알베도와 니그레도, 즉 백화와 흑화라고 불렀다. 그는 니그레도를 자신과 함께 보관했는데, 죽은 후 생명을 되돌려줄 수 있다고 믿었기 때문이다. 니그레도는 베이루트의 바슈라 묘지에 그와 함께 묻혔지만, 그의 부활은 이후 실패로 돌아갔다. 그는 정신을 잃은 야생 흡혈귀 괴물이 되었다. 필비의 유해와 니그레도 모두 사우디아라비아의 비밀스러운 장소로 옮겨졌다.

세인트 존은 아들 킴이 자신의 사후에 계획을 수행하기를 바랐지만, 킴은 겁을 먹고 모스크바로 도주하며 알베도를 스위스 은행의 안전 예금함에 남겨두었다. 그는 1963년 귀국 심문 과정에서 알베도와 니그레도의 존재를 KGB에 털어놓았다. 적절한 준비만 갖춘다면 아버지의 운명을 피하고 흡혈귀로 변하는 과정에서도 의식을 유지할 수 있다고 믿은 그는, KGB가 아버지의 계획을 실행하도록 돕게 하려 했다. 킴에게 그토록 큰 힘을 맡기는 것을 두려워한 소련은 시간을 끌었고, 알베도와 니그레도의 비밀은 결국 음모의 언데드 손에 넘어갔다.

알베도와 니그레도가 결합하면 루베도, 즉 적화가 된다. 이는 사용자를 흡혈귀로 변하게 하거나(이미 흡혈귀라면 힘을 대폭 증폭시키고),

필비 계획 없음

스릴러의 강도를 최고조로 올리고 싶지 않은 디렉터는 필비 음모 없이 이 시나리오들을 진행할 수 있다. 다음 사항을 처리하면 된다:

- 빈 작전에서 셰블렌코에게 다른 설득력 있는 배경 이야기를 만들어라. 필비의 통장과 의식 비밀 대신, 셰블렌코가 리스키 브라트바의 흡혈귀 후원자를 식별할 수 있게 할 수 있다.
- 취리히 작전에서 흡혈귀들이 원하는 다른 맥거핀을 만들어라;

성배부터 추락한 외계 우주선의 하이퍼드 라이브 동력 코어까지 무엇이든 은행 금고에 잠겨 있을 수 있다.

- 바그다드 작전에서 경쟁자를 중동 전역에서 쫓을 다른 이유를 만들어라: 또 다른 맥거핀이거나, 자신의 캠페인에서 가져온 다른 흡혈귀 음모 계획일 수 있다.

또한, 필비 음모가 없다면 한 도시에서 다른 도시로 이어지는 많은 연결고리와 단서는 달라지거나 존재하지 않게 된다.



사용자의 힘을 대폭 증가시키고), 1931년 이드 알피트르에 열린 왕의 연회에서 식사한 모든 사람(또는 특정 캠페인에 가장 적합한 날짜)의 지배권을 사용자에게 부여한다. 이 오염은 후손에게도 전달되므로, 루베도의 주인은 사우디 왕가 전체와 사우디아라비아의 다른 강력한 가문 및 파벌 대부분을 즉시 지배하게 된다.

현대 세계의 석유에 대한 갈망은 가장 사악한 흡혈귀의 피에 대한 갈망보다 훨씬 크다. 사우디아라비아를 장악하면 음모는 역사의 흐름에

전례 없는 영향력을 행사할 수 있다. 필비 음모의 요소들은 네 가지 작전 모드에서 나타난다:

- **잘로즈니 제재**는 필비 음모와 직접적인 연관은 없지만, 요원들이 트란실바니아의 드라고비르 수도원에 있는 리스키 브라트바 연구 시설을 습격하면 중요한 정보를 얻을 수 있다.
- **재의 집을 벗어나**에서는 김 필비의 전 담 당관 아르카디 세블렌코가 등장한다. 그는 루베도를 만드는 데 필요한 의식이나,

필비의 스위스 은행 계좌 통장을 가지고 있다.

- **금고털이**들에서 요원들은 필비가 1963년에 알베도를 남겨둔 스위스 은행에 침입한다.
- **피 속의 반역**에서는 니그레도를 찾는 수색이 행동의 중심을 이룬다.

정확히 무엇을 찾고 있는가?

필비 음모는 캠페인 후반부까지 최대한 늦게 드러내라. 요원들이 알베도를 먼저 발견하면, 니그레도의 위치를 가리키는 문서만 있을 뿐 알베도가 무엇인지, 혹은 루베도가 존재하는지조차 알 수 없다. 니그레도를 발견해야 비로소 알베도와 루베도, 그리고 더 큰 음모에 대한 설명을 얻게 된다. 니그레도를 먼저 발견하면 그 반대다. 알베도, 니그레도, 루베도 요소의 성격은 캠페인 속 흡혈귀의 본질에 따라 달라진다. 몇 가지 제안은 다음과 같다:

⊗ 초자연

초자연 흡혈귀라면 중동 신화를 참고하라.

- 알베도와 니그레도는 죽음의 신 네르갈의 부적 두 조각이다. 이 둘을 합치면 사우디 왕가의 피 속에 있는 “네르갈의 씨앗”이 깨어나며, 착용자의 영혼은 아시리아의 성계 흡혈귀인 에킴무로 변한다.
- 이 공식은 1890년대에 발견된 이집트 전승에서 유래했다. 알베도는 모든 죄와 악행을 씻어내는 정화 의식이며, 니그레도는 악의 뱀 신 아뎀의 연금술적 정수다. 이 둘을 결합하고 정의의 여신 세크메트를 의식으로 소환하면, 사용자는 송곳니를 가진 포도주와 피와 도살의 신 세즈무의 화신으로 변한다.

⊕ 저주받은 흡혈귀

저주받은 흡혈귀는 디렉터가 중동에서의 신앙 갈등을 부각하는 데 활용된다.

■ 이 부분은 실제 역사다: 1923년, 필비는 요한 세례자가 예수를 세례 준 요르단강 지점에서 물을 채취해 대영박물관으로 보냈고, '성스러움에 대한 검증'이라는 불분명한 목적의 시험을 의뢰했다. 그 시험을 통해 그는

세인트 존 필비의 이동 경로

이 기본 개요는 필비가 흡혈귀 음모를 발견하거나, 알베도와 니그레도를 발견 혹은 합성하고, 이후 니그레도를 은닉했을 만한 장소를 나열한다(피 속의 반역에서 베이루트를 기본값으로 두지 않기를 원하는 디렉터를 위해). 필비의 생애는 디렉터가 1917년부터 1955년 사이 중동 어디든 그가 은밀히 머물렀다고 설정할 수 없을 정도로 잘 알려져 있지 않다.

바스라 1915-1917 바그다드 1917 리아드 1917-1918; 이븐 사우드와 만남(제다 여행 1917; 카이로, 예루살렘 1918) 바그다드 1918 런던 1919 바그다드 1920-1921(테헤란 여행 1921) 암만 1921-1924(다마스쿠스, 발베크, 베이루트, 예루살렘 여행 1923; 요르단강에서 성수 채취) 런던 1924(제다 여행 1924, 아덴 1925) 제다 1925-1932(런던 복귀 1926) 1930-1931년, 필비는 제다, 메카, 리아드를 오가며 이븐 사우드의 측근 위원회에서 활동했다. 룬알할리 사막 탐험 1932(잃어버린 도시 이렘을 발견했는가?) 런던 1932(덴마크, 함부르크에서 아드리아노플을 거쳐 베를린을 경유해 제다로 복귀; 히틀러를 만남) 제다와 런던 1932-1940 리버풀과 애스콧 1940-1941; 친독일 선동가로 투옥됨 웨일스 1941-1945 메카와 리아드 1945-1953; 국왕 사망 시까지 필비는 이븐 사우드의 측근 위원회에서 활동함 리아드 1953-1955 베이루트 1955-1960

요르단강 물로 차단하여 고위 흡혈귀의 피를 부유 상태로 유지하는 방법을 알아냈다. 알베도는 요르단강 성수(성수 자체로 사용했을 때 놀라운 대흡혈귀 권능을 지닐 가능성이 높다)가 담긴 병이고, 니그레도는 이렘에서 채취한 고위 흡혈귀의 피나 그와 유사한 악마적인 것이 담긴 병이다. 특정 의식을 통해 니그레도로 알베도를 더럽히면 루베도가 이루어진다. 예수는 이슬람에서 무함마드에 이어 두 번째로 거룩한 예언자임을 유의하라. 이 물은 무슬림 흡혈귀나 흡혈귀에게 물린 무슬림 피해자에게도 동일한 효과를 낸다.

■ 알베도는 운명의 창에 찔린 그리스도의 옆구리에서 흘러나온 성수이고, 니그레도는 그의 인간 피다. 두 가지를 합치면 신성한 이코르, 즉 살아 있는 신의 피가 만들어진 다. 세인트 존은 카이로에 주둔하며 에티오피아 사원에서 유물을 확보한 정치 공작원과 군 장교들로 구성된 영국 인트루시브로 부티 이 유물을 훔쳤다.

외계

외계 흡혈귀라면 세인트 존의 아라비아 탐험과 소련의 초능력전 실험을 참고하라.

■ 세인트 존 필비는 비교적 최근에 '철 운석'이 떨어진 사막 깊은 곳의 와바르 추락 지점에서 알베도와 니그레도를 회수했다. 어떤 기록은 수천 년 전 이렘의 파괴가 운석 충돌 때문이라고 주장하지만, 다른 증거는 충돌이 1863년이나 1891년에 일어났음을 시사한다. 두 해 모두 리아드 상공에서 화구가 관측되었다. 알베도는 외계 제어 장치이고, 니그레도는 나노 기술 조립기를 활성화하도록 지시하는 컴퓨터 프로그램이다.

■ 알베도와 니그레도는 함께 공명 정지파를 생성하여 사우디 왕가의 잠재된 흡혈귀 DNA를 자극하는 두 개의 주파수다. 위성이나 전화 시스템을 통해 이들을 송출하면 루베도가 발생한다. 알베도 또는 니그레도 "패키지"에는 마스터 흡혈귀의 피가 가득 담긴 주사기도 포함되어 있다. 자신에게 주사하여 흡혈귀가 된 뒤 새로운 렌필드 무리를 통제하라.

돌연변이

이 맥락에서 돌연변이 흡혈귀는 외계 흡혈귀와 많은 핵심 요소를 공유한다.

■ 아라비아의 사막 유적에는 희생자를 햇빛 알레르기가 있는 피를 마시는 식인 괴물인 구울로 변이시키는 박테리아가 서식한다. 무덤 도굴꾼과 묘지에 거주하는 이들은 이 질병에 걸릴 위험이 있다. 필비는 이 미생물을 분리하기 위해 미국인 엔지니어 카를 트위첼과 협력했다. 그는 1931년에 사우디 왕가에 소량의 박테리아를 투여했다. 박테리아의 더 큰 표본이 니그레도를 형성하며, 알베도는 특수 개발된 배양액이다. 박테리아를 배양액에 넣고 몇 분간 기다린 뒤 섭취하라.

■ 필비는 괴짜 러시아 생화학자와 협력하여 이집트 흡혈박쥐의 피를 이용해 3원성 렌필드 병원체를 합성했다. 그중 한 부분은 이미 사우디인의 혈액 속에 들어 있다. 알베도와 니그레도는 나머지 두 가지 감염 매개체가 가득 들어 있는, 겉보기에는 무해한 물이 담긴 병이다. 사우디의 공학이나 정부 시설의 공기 중에 이들을 살포하면 루베도가 발생한다.

변형

필비 음모의 세부 사항은 대부분 디렉터가 설정한 캠페인 세계관과 흡혈귀의 구체적인 특성에 따라 달라진다. 예를 들어, 렌필드가 존재하지 않는다면 필비는 그 대신 일종의 잠재적 흡혈 상태를 만들어냈을 것이다. 디렉터가 여러 가능성을 열어두고 세계관을 모호하게 설정했다면, 필비는 단 한 번뿐인 발견, 즉 재현할 수 없는 예외적인 사례를 찾아냈을 수도 있다. 어느 쪽이든 이 방식이 가장 다루기 쉬울 것이다.

세인트 존 필비가 구체적으로 어떻게 흡혈귀를 발견했는지, 또 그의 계획 뒤에 어떤 방법이 있었는지도 마찬가지로 세계관에 달려 있다.

국가 기록물에서 발견한 증거: 1915년 이라크 바스라에 처음 부임한 이후로 필비는 기밀 문서를 복사하거나 아예 훔쳐서 보관해 두고, 이를 정치적 영향력의 발판으로 삼곤 했다. 1921년 필비가 요르단 총독이 되었을 때, T.E. 로렌스("아라비아의")는 자기

개인 문서와 노트를 모두 필비에게 넘겼다. 필비는 1920년대와 1930년대 대부분 기간 동안 이븐 사우드의 재상으로 일했으며, 메카나 메디나에서 중세 기록을 발견했을 수도 있다.

고고학: 로렌스의 문서는 전쟁 전 카르케미시와 다른 히타이트 도시에서 진행된 고고학 발굴까지 거슬러 올라간다. 필비는 저명한 근동 고고학자들과 모두 친분이 있었고, 그들 중 다수는 영국 비밀 정보 기관에서 일했다. 그는 아라비아의 빈 사막을 탐험하며 잃어버린 도시 이렘의

유적 등을 찾았다. 필비는 어떤 비문, 부조, 유물, 추락한 UFO, 혹은 땅에 묻힌 흡혈귀를 발견하고 결정적인 실마리를 잡았을 수도 있다.

조사와 인맥: 필비는 시기별로 MI5, MI6, NKVD, OSS와 여러 대형 석유 회사의 측근이었다. 이들 중 어느 한 곳이라도 1920년대부터 1950년대 사이에 흡혈귀 음모와 연관되어 있었다면, 필비가 그 이야기를 듣고 스스로 단서를 맞춰냈을 가능성이 충분하다.

필비가 흡혈귀 음모 자체를 발견했는지는 디렉

터가 설정한 음모에 달려 있다. 세인트 존 필비가 1960년에 사망하기 전까지 흡혈귀가 존재하지 않았다면, 디렉터는 필비가 그 이전 40년 동안 발견했을 법하고 오늘날의 흡혈귀들이 장악하려는 다른 무언가를 구상해야 한다.

작전

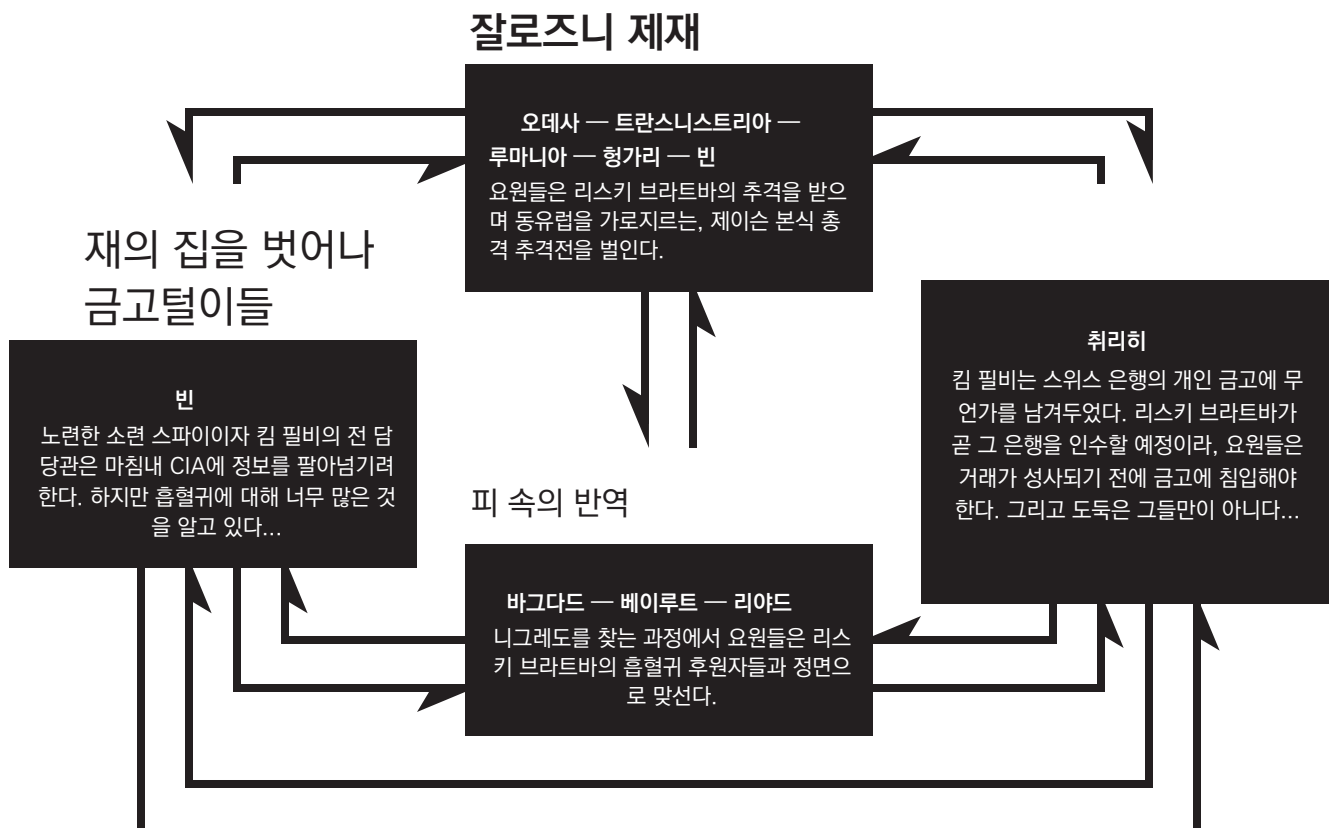
약속한 대로 이 임무들은 어떤 순서로든 진행할 수 있다. 가장 유력한 경로는 오데사-빈-취리히-바그다드지만, 취리히-빈-오데사-다시 빈!-바그다드 순으로 이동하며 중간에 모스크바와 런던으로 예상치 못한 우회를 할 수도 있다.

각 작전에는 사중주 전체를 마무리하는 대규모 피날레인 선택적 “대단원”이 있다. 캠페인에서 마지막으로 진행하는 임무에 대단원 조우를 활용해 사중주를 확끈하게 마무리하라.

시나리오는 팀이 다음 단서들을 추적하는 데서 시작한다고 가정한다.

레나르트 문건(《밤의 검은 사자들》 규칙서의 《(S)엔트리즈》 참조). 이 시작 방식이 여러분의 그룹에 맞지 않는다면, 각 모험마다 다른 시작 지점이 마련되어 있다. 일단 필비의 비밀을 쫓기 시작하면, 끝까지 파고드는 수밖에 없다. 리스키 브라트바는 미결 사항을 남겨두는 걸 싫어한다.

사중주 구성도



잘로즈니

제재

이 작전은 본(Bourne) 스타일의 “런 앤 건”이다. 평범한 조사로 시작하지만, 리스키 브라트바를 건드리는 일이 얼마나 위험한

지 곧 뼈저리게 깨닫게 된다. 조사가 틀어지면 러시아 마피아 암살자들이 요원들을 쫓는다. 살아남으려면 안전한 도시 빈에 도착하는 수밖에

에 없다. 요원들이 동유럽을 가로질러 달아나는 내내 압박을 늦추지 말라. 지도 위의 붉은 선을 피로 물들여라...

기밀 브리핑

도널드 캐럴은 크림반도를 거점으로 활동하며 흑해 함대를 감시하는 “독립 계약자”다. 미국인들, 러시아인들, 우크라이나인들은 모두 그를 어느 정도 신뢰할 만한 정보원으로 여긴다. 그는 6개월 전 튀르키예 삼순을 거점으로 한 총기 밀수 작전을 추적하기 시작했고, 무기들이 오데사까지 흘러간 사실을 알아냈다. 요원들은 무기를 추적해 창고를 찾아내고 다음 단계를 파악하라는 임무를 받는다. 그곳에서 무기는 사악한 화물의 일부일 뿐이라는 사실이 드러난다.

요원들은 리스키 브라트바가 음모에 가담했다는 사실을 알아낼 만큼 충분한 정보를 얻지만, 모든 일이 꿈쩍하게 틀어진다. 요원들은 오데사에서 달아나며 총격전을 벌이고, 캐럴과 접촉했을 때는 그 역시 노출되었다는 사실을 알

게 된다. 리스키 브라트바는 요원들을 모조리 죽이려 한다. 살아남으려면 조직의 손이 닿지 않는 곳으로 벗어나야 한다. 캐럴은 빈에 안전가옥을 마련해 두었다. 그곳에 도착하면 살아남을 가능성이 있다.

리스키 브라트바가 공항을 감시하고 있으니, 이제 도로(또는 철도, 또는 배)를 이용해 이동해야 한다. 가는 길에 범죄 세계의 여러 현장도 둘러보게 된다:

스파인

작전은 서로 다른 도시를 중심으로 한 다섯 개의 소규모 작전으로 나뉜다. 이 작전들은 숨가쁜 질주 단계에서 동유럽을 가로지르는 추격전으로 연결된다.

- **우크라이나, 오데사!** 요원들은 도널드 캐럴과 협력해 오데사 작전에서 밀수 조직을 조사한다. 창고에 침입하자 리스키 브라트바 부하들이 매복해 습격하고, 요원들은 도망쳐야 한다. 캐럴은 잘로즈니에게 암살당하지만, 빈에 있는 자신의 안전가옥 위치를 요원들에게 알려준다. 빈에 도착하면 안전하다. 빈으로 가는 길은 티라스폴을 지난다.

- **트란스니스트리아, 티라스폴!** 갭단이 통치하는 국가이자 세계 최대의 불법 무기 시장 중 하나다. 이곳을 리스키 브라트바가 지배하지는 않는다. 요원들이 현지 군벌을 설득해 안전한 통행권을 얻어내면 추격자들보다 앞서 나갈 수 있다. 트란스니스트리아에서...

밤, 요원들은 범죄 조직 두목의 환심을 사기 위해 축구 스타의 데뷔전을 방해해야 한다. 두목은 요원들에게 **트란실바니아**의 리스키 브라트바 활동과 **데브레첸**의 젊은 기자에 대해 알려 준다.

- **루마니아, 트란실바니아** 리스키 브라트바는 왜 트란실바니아 한복판의 고립된 마을로 사람들을 실어 나르는가? 요원들이 개입하면 어떤 일이 벌어지는가? **흡혈귀의 그림자**에서 요원들은 고대 수도원으로 향하며, 그곳에서 음모와 정면으로 마주한다. 이 선택적 우회 경로에서 살아남으면 흡혈귀에 관한 핵심 정보를 손에 넣게 된다.
- **헝가리, 데브레첸** 리스키 브라트바는 이 포스트 소련 도시에서 총기와 여성을 헤로인과 현금과 맞바꾼다. **데브레첸 책략**에서 요원들은 기자 아기 코조루스가 이 도시 내 리스키 브라트바의 사업에 대해 알고 있음을 알게 된다. 그녀를 추적해 암살자들로부터 구출하면, 코조루스는 요원들에게 두 가지 잠재적 목표물인 인신매매 노예 캠프와 핵심 마약 거래 현장을 알려준다. 어느 쪽이든 타격을 입으면 리스키 브라트바에 손해를 끼치고 요원들을 쫓는 세력을 줄일 수 있다.
- **오스트리아, 빈** 빈은 암흑가에서 중립 지역이다. 요원들이 빈 내부로 진입하기만 하면, 리스키 브라트바도 감히 그들에게 손을 대지 못한다. 요원들이 해야 할 일은 오직 **빈 돌파**를 완수하는 것뿐이다. 마지막 몇 마일의 시련을 뚫고 말이다...

진입 경로

이 모험에 진입하는 경로는 다양하다. 이전 작전, 이 자료집의 다른 작전, 혹은 우연히 들은 잡담에서 단서를 얻을 수 있다. 디렉터는 필요하다고 느끼는 만큼 단서를 뿌려두거나, 자신의 캠페인에 맞게 조정하면 된다.

외부 단서

이 단서들은 이 책 외부에서 나온다. 핵심 룰북 모험인 《(S)엔트리즈》나, 디렉터가 진행했던 이전 캠페인의 다른 작전에서 가져올 수 있다.

레나르트 문건

레나르트 문건(**밤의 검은 사자들** 핵심 룰북에 수록된 《(S)엔트리즈》의 p. 206)은 노널드 캐럴, 리스키 브라트바, 또는 오데사에 대한 단서를 제공할 수 있다.

- **회계**: 문건은 리스키 브라트바의 자금줄이 음모와 연결되어 있음을 밝히며, 현금이 대부분 오데사에서 유출된다고 시사한다.
- **문건 작성 시 레나르트가 정보원으로 활용한 인물로 캐럴이 언급된다. 자료조사로 크림반도에서 그를 추적할 수 있다.**
- **뱀파이어 학**: 문건에서 레나르트는 흡혈귀와 관련된 일련의 암살 사건과 수상한 사고들을 묘사한다. 최근 오데사에서 발생한 조직폭력배 살인 사건이 그 양상과 일치한다.

기타 진입 경로

- **캐럴이 요원들에게 연락함. 총기 밀수 수사의 마지막 단계에서 요원들의 기술이 필요함.**
- **약학**: 특이한 약물과 화학 물질을 추적하여 도르지예프 박사의 흔적을 쫓게 됨.

■ **요원의 노출된 연락처**나 친구 중 한 명이 리스키 브라트바에게 납치됨. 루마니아로 이송되기 전 오데사로 끌려감. **전자 감시**로 연락처의 휴대전화를 추적할 수 있으나, 위치를 특정하기 전에 전화가 끊김.

■ 리스키 브라트바와 음모의 연관성을 이미 파악한 요원들이 **인간 지리** 또는 **범죄학**으로 조직의 오데사 지부를 작전의 핵심 노드로 식별하고 붕괴시키려 함. 모든 일이 꼬임.

내부 단서

이 자료집의 다른 작전에서 수집한 정보는 요원들을 오데사와 리스키 브라트바 참고로 이끌 수 있다. 플레이어가 해당 시나리오에서 적절한 단서를 우연히 발견하지 못했다면, 디렉터는 리스키 브라트바나 필비 음모를 추적 중인 NPC의 입(또는 죽은 손, 노트북, 스마트폰)을 통해 이 정보를 심어주면 된다.

함정이다!

요원들이 다른 작전에서 이미 리스키 브라트바와 얽힌 적이 있다면, 이 임무를 함정으로 진행해 위험도를 높일 수 있다. 브라트바는 캐럴이 요원들을 불러들여 조사를 맡길 것을 알면서 그에게 정보를 흘렸다. 요원들은 도르지예프의 밀수 조직을 우연히 발견하는 대신 매복에 정면으로 돌진하게 된다. 이 옵션을 선택한다면

참고에서의 첫 조우를 함정처럼 바꾸어라. 예를 들어 요원들이 참고에서 정확히 찾던 것을 발견하고 지하 묘지로 유인된 뒤 약당들이 습격하는 식이다. 이런 경우 요원들은 **위험 감지** 덕분에만 목숨을 건진다.

도시 바꾸기

현지 분위기를 바꾸면 이 작전을 세계 어디서든 사용할 수 있다. 요원들이 오데사에 가지 않는다면 카이로나 트빌리시, 베를린에서 그들을 태우고 빈으로 도주하게 만들어라. 필요한 것은 도중에 나오는 이름들을 바꾸는 것뿐이다. 요원들이 이미 유럽에 안전가옥(또는 안전처)을 가지고 있다면, 빈 대신 그곳으로 도주할 수 있다. 육로 이동을 강제해 요원들이 궤도를 벗

어나지 않도록 하라. 항공편은 요원들이 전 세계를 중형무진 이동하게 하지만, 육로로 이동하도록 강제하면 트란스니스트리아, 트란실바니아, 헝가리에서의 조우로 그들을 몰아갈 수 있다. 특히 요원들이 자신을 괴롭힌 자들에게 보복하려 할 때 그렇다. 리스키 브라트바는 요원들이 빈에 도착했을 때 매복을 시도할 수 있으며, 혹은 매복 장면을 플레이어들의 목격지 근처로 옮겨도 된다.

오데사: 요점 정리

보헤미안적이고 국제적인 오데사는 19세기 러시아 제국 시절 가장 유행하던 곳이었다. 유대인 인구가 높은 비율을 차지했으나, 1944년 오데사 학살로 많은 사람이 목숨을 잃었고 더 많은 사람이 이스라엘이나 미국으로 이민을 떠났다. 20세기 전쟁으로 도시가 고통받았음에도 옛날의 매력은 상당 부분 남아 있다. 우크라이나에서 가장 큰 항구 중 하나이며, 자본주의를 열정적으로 받아 들였다. 사람들은 장난꾸러기이자 갱스터로 명성이 자자하다.

인구

100만 명 조금 넘음 (델러스보다 약간 적음)

갈등

러시아 부유층은 200년 동안 오데사를 놀이터로 사용해 왔으며, 이는 곧 돈을 의미한다. 리스키 브라트바를 포함한 여러 갱단이 도시의 수익성 좋은 향락 시장(고수의 사치/퇴폐 시장)을 놓고 경쟁한다.

배경 장소

리조트 & 해변: 휴가철 가족과 관광객이 오데사의 해변에 몰려든다. 리조트에는 마약과 난잡한 파티가 넘치는 더 음침한 무리가 모인다.

블루바르: 오데사의 옛 거리는 넓고 우아한 대로다. 어떤 빛 아래에서는 파리를, 다른 빛 아래에서는 라스베이거스를 닮았다.

포템킨 계단: 프리모르스키 대로에서 부두까지 이어지는 유명한 석조 계단이다. 도시에서 가장 잘 알려진 랜드마크다.

오데사 오페라 하우스: 웅장한 옛 오페라 하우스는 세계적으로 유명하지만, 현재 수리 중이라 비계와 시트로 덮여 있다. 수십 년간 불균일하게 가라앉아 왔다.

해변의 성 니콜라이 성당: 선원들의 수호 성인을 기리는 작고 현대적인 교회다. 부두나 선박에서 일하는 사람들의 가족에게 인기가 많다.

이타카: 그리스 테마의 시끄러운 나이트클럽이다. 고전 양식의 신전처럼 지어졌으며, 밤문화는 바카나리아(방탕한 축제) 수준이다.

세 가지 미끼

- 도시 아래로 카타콤이 수 마일씩 뻗어 있다. 그곳에는 무엇이든 살고 있을 수 있으며, 밤이 되면 술 취한 파티 손님들을 사냥하러 나올 수도 있다.

- 술 취한 십 대를 사냥하는 이야기가 나왔으니 말인데, 2005년 오데사에서 디아나 세메누하라는 여성이 마법과 흡혈 행위를 한 혐의로 체포되었다. 그녀는 십 대들과 길거리 아이들을 아파트로 유인해 약물을 먹인 뒤 피를 뽑았다. 근육 위축증을 치료하기 위한 의식에 쓰려고 피 일부를 보관했지만, 나머지는 오데사의 오컬트 암시장에 팔아넘겼다.

- 예카테리나 대제는 오데사 건설에 개인적인 관심을 기울였다. 전해지는 바에 따르면, 그녀는 한때 그곳에 존재했던 고대 그리스 식민지와 자신의 현대 제국 사이의 연결 고리를 만들고 싶어 했다고 한다... 하지만 만약 그녀가 폐허 속에서 무언가 특정한 것을 찾으려 했던 것이라면?

재의 집을 벗어나

- **범죄학:** 리스키 브라트바의 인신매매 조직을 추적하면 요원들은 오데사에 도달한다.
- 슈테판 베르너 같은 리스키 브라트바의 여러 보스를 심문하면 오데사를 가리킨다.
- **거리의 법칙:** 리스키 브라트바 폭력배들이 사용한 무기는 암시장에서 구매한 것이며, 이 마피아의 무기 밀수 조직은 오데사에 기반을 두고 있다.

금고털이들

- 취리히 쿼르너스방크 금고에서 발견한 서류는 회계를 통해 흑해 은행 오데사 지점을 가리킨다. **업계 상식**으로 해당 지역의 범죄 자금 세탁에 대해 이야기 나눌 인물로 도널드 캐럴을 지목할 수 있다.
- 취리히에서 마주친 잘로즈니에 중 한 명은 프랑스 스파이 릴리 블레즈로, 오데사에서 실종되었다. **자료조사나 업계 상식**으로 그녀의 최후 장소를 알아낼 수 있다.
- **전자 감시:** 마르코프 슈베츠가 도르지예프에게 보고한다.

피 속의 반역

- **트래픽 분석:** 리스키 브라트바가 총기를 북쪽 국경을 넘어 튀르키예로 밀수한 뒤, 삼순을 거쳐 오데사로 운송한다. 흔적을 거슬러 올라가면 바그다드의 물류창고에 이른다.
- **범죄학**으로 이 작전에 투입된 리스키 브라트바 용병들을 식별하고, 본거지가 오데사임을 특정한다.
- 카툰은 요원들을 오데사로 보내 조사를 맡길 수 있다.

오데사 작전

19



장면 유형: 도입

후속 장면: 침투

도널드 캐럴은 크림반도에서 모든 세력과 통하는 인물이다. 태생과 억양은 미국인이지만 러시아 여권을 소지했다. 그는 세바스토폴에 거점을 두는데, 공교롭게도 러시아 흑해 함대 역시 그곳에 주둔한다. 소비에트 연방이 해체되고 우크라이나가 독립 국가가 되면서 러시아 흑해 함대의 모항도 우크라이나 영토가 되었다. 타협안으로 우크라이나 해군과 러시아 흑해 함대가 모두 이 항구에 주둔하며, 항구 시설은 양측이 분할해 사용한다.

가끔 주먹다짐이 벌어지거나 관료들이 실수하고 군함끼리 대치하는 일을 빼면, 이 체제는 대체로 잘 돌아간다. 캐럴은 흑해와 그 일대의 지정학에 정통한 정보 브로커다. 그는 미국에 내부 정세와 항구 주변의 소문을 전하고, 우크라이나 측과 러시아 측에는 미국에 관한 조언을 한다. 세 진영 모두 그를 유용하게 여기지만, 누구도 그를 조금도 믿지 않는다. 캐럴은

칼라미타 만이 내려다보이는 멋진 다차를 소유하고 있으며, 요원들은 그곳에서 그를 만난다. 일행은 정원에 앉아 파도와 핵잠수함을 바라본다. 캐럴이 햄버거와 핫도그를 굽는 동안, 비키니 차림의 러시아인 여자친구가 일행에게 음료를 대접한다.

캐럴은 이윽고 본론을 꺼낸다. 몇 달 전, 랭글리의 오랜 친구가 미국제 무기가 오데사를 거쳐 간다는 소문을 조사해 달라고 부탁했다. 지난 10년간 이라크에서 현금과 군수품이 부끄러울 만큼 많이 사라졌고, CIA는 그 유출 경로를 차단하려 애쓰고 있다.

도난당한 무기 중 일부에는 RFID 태그가 부착되어 있었다. 캐럴의 요원은 몇 달간 발로 뛰고 뇌물을 써서 튀르키예의 항구 도시 삼순을 추적해 냈다. 무기는 그곳에서 어선과 화물선에 실려 오데사로 운송된다. 캐럴은 마피아 조직 중 하나가 이 밀수를 담당하고 있다고 확신한다.

삼순에서 그의 요원이 전문적인 수법으로 배를 갈라 살해당한 것을 보면, 상대는 아마추어가 아니다.

무기를 정확히 누가 수령하는지 파악하려면, 캐럴은 무기가 오데사에 도착한 뒤 어디로 향하는지 알아야 한다. 그는 직접 오데사에 갈 수 없다. 크림반도는 명목상 우크라이나의 일부지만, 실제로는 러시아 영토이므로 이곳에 머무는 편이 안전하다. SBU(*Sluzhba Bezpeky Ukrainy*, 우크라이나 비밀경찰)에는 캐럴을 입막음하려는 세력이 있다. 그래서 캐럴은 여기서 버거를 먹으며 기다리는 동안, 플레이어 캐릭터들이 물류창고를 찾아내게 할 작정이다.

작전

다음 무기 선적분은 튀르키예 소유 화물선 엘켄지호를 타고 들어온다. 무기에는 숨겨진 RFID 비콘이 부착되어 있다. 요원들은 화물선의 짐을 따라가 태그가 붙은 상자들이 어디로 가는지 알아내기만 하면 된다. 캐럴은 상자들이 도시 북부 어딘가의 물류창고로 옮겨질 것으로 예상한다. 팀은 물류창고에 침투해야 하며, 캐럴은 다음을 제공할 수 있다.

■ 러시아 해군 모터보트 한 척과 러시아인 선원 6명. 요원들이 엘켄지호를 미행하거나 바닷길로 오데사에 진입하려 하거나, 아니면 아무런 질문도 하지 않는 거친 사내 어섯명과 함께 편하게 움직이고 싶다면 이 자산을 이용하면 된다. 캐럴은 선원들을 확보하기 위해 러시아 제독에게 신세를 진 빚을 갚았다. 요원들에게 이 정도 수준의 지원이 필요할 거라고는 생각하지 않는다.

뜨겁게 시작하기

선택 사항으로 ‘오데사 작전’과 ‘침투’ 장면의 순서를 바꿔도 된다. 한밤중에 캐릭터들이 오데사로 몰래 잠입하는 장면으로 게임을 시작하라. 이어 캐럴이 다차에서 팀에게 임무를 브리핑하며 그릴 위에서 버거를 굽는 장면으로 짧게 회상한 뒤, 다시 침투 장면으로 돌아가라.

- 여권과 서류(2포인트 위장 신분)에 불과하지만, 캐릭터들의 현재 신원에 문제가 생겼을 때 오데사에 들어갈 수 있을 정도)
- RFID 추적기 및 통신 장비. 최적의 조건에서 RFID 추적기의 사거리는 약 50미터이므로, 가능하면 캐릭터들은

상자도 계속 눈으로 확인해야 한다. 캐럴은 여기서 무전으로 상황을 지켜보다가 필요하면 지원한다.

- 현금, 극히 제한된 액수

해군 모터보트

코스타(50대 중반, 소름 끼칠 만큼 죽음에 집착하며 술을 물처럼 마심)가 보트를 조종한다. 연료 한 탱크로 약 200km까지 운항할 수 있다. 평소 항구에 정박한 선박과 육지를 오가며 선원을 태우거나 점검용으로 쓰이는 배라, 오데사 항구를 드나들어도 눈에 띄지 않는다.

침투

장면 유형: 핵심

선행 장면: 오데사 작전

후속 장면: 물류창고

세바스토폴은 오데사에서 약 300km 떨어져 있다. 요원들이 어떻게 도착했는지에 따라 오데사를 떠나는 방법도 달라지므로, 도시로 어떻게 들어갈지 미리 정하라.

- **도로 또는 철도:** 현지 경찰은 서구인이거나 수상한 행동을 하는 사람을 불러 세운다. 적절한 대인 능력(관료제로 서류 미비를 설명하거나, 경찰 상대로 경찰을 속이거나, 매혹으로 지루해하는 국경 경비원의 주의를 돌림)을 사용하면 캐릭터들은 서류 검사 없이 검문소를 통과할 수 있다. 러시아, 벨라루스, 우크라이나 서류를 소지한 서구 요원은 **변장**(난이도 4)으로 소련 해체 이후의 외양을 갖출 수 있다. 그렇지 않으면, 사태가 걷잡을 수 없이 번졌을 때 리스키 브라트바와 당국이 요원들이 사용한 신원을 모두 적발한다.
- **항공:** 오데사에는 국제공항이 있지만, 세바스토폴에서 직항편은 없다. 캐릭터들이 즉시 쓸 수 있는 현금이 있다면 다른 도시를 경유하거나 전세기를 이용하면 된다.
- **해로:** 세바스토폴에서 오데사로 가는 페리가 운항한다. 마찬가지로, 보안 검문소를 통과하면 요원들의 신원이 적발된다.
- **모터보트:** 요원들이 캐럴의 모터보트 제안을 받아들인다면, 오데사에서 해안을 따라 30킬로미터 떨어진 항구 도시 유즈네에서 코스타와 그의 든든한

부하들을 만나게 된다. 그곳에서 거친 바다를 한 시간쯤 항해하면 **엘켄지호**에 도착하며, 코스타는 요원들을 30분 만에 오데사까지 데려다줄 수 있다. 배를 타고 도착하면 **도시 생존**으로 당국의 눈을 피할 수 있다.

- **잠입:** 마지막으로, 캐릭터들은 샛길을 따라 도시로 들어가거나 히치하이킹을 하거나, 카타콤과 골목길을 통과해 몰래 이동하는 등 최대한 눈에 띄지 않게 움직일 수 있다. 이 방법에도 **도시 생존**이 필요하다.

추적 밀수꾼들

엘켄지호는 60년대부터 흑해를 누벼 온 낡고 허름한 배다. 무거운 화물을 싣고 물 위를 느릿느릿 나아간다. 워낙 느려 뒤를 쫓다 보면 답답할 지경이다. 선원은 다섯 명이며, 모두 튀르키예인이고 무장했다. 캐럴은 배에 올라타려 하지 말라고 경고한다. 튀르키예인들이 무전으로 해안에 있는 브라트바 공작원들과 연락을 주고받으므로, 배를 급습하면 임무 전체가 무산될 위험이 있기 때문이다.

요원들은 바다에서 **엘켄지호**를 미행하거나, 배가 도착할 때까지 오데사 항구를 감시하면 된다.

엘켄지호가 접근하자 항구에서 작은 배 한 척이 나와 호위하며 안으로 이끈다. 경찰정이다. **거리의 법칙**이나 **범죄학**으로 밀수꾼들이 현지 경찰인 밀리치야를 장악하고 있음을 알아챌 수 있다. **엘켄지호**는 22번 선석에 정박한다. 그곳에는 트럭 두 대와 무장 경비 여덟 명이 대기

중이다. 화물은 서둘러 트럭에 실린다. 선원 중 한 명도 트럭에 오르며, 나머지는 화물 운송 대가로 현금을 받는다. 트럭들은 빠른 속도로 시내를 향해 달린다.

전자 감시(핵심 단서)를 사용하면 태그가 붙은 상자에서 나오는 RFID 신호를 포착할 수 있다. 찾던 화물이 맞다.

촬영에 1포인트를 소모하면 화물을 싣는 모수를 망원 렌즈로 살펴볼 수 있다. 크기가 제각각인 무거운 상자 여러 개와, 관을 떠올리게 하는 섬뜩할 정도로 긴 상자 하나가 보인다.

트럭 추적

무거운 상자를 가득 실은 대형 트럭으로 교통 체증을 뚫고 나아가기는 어렵지만, 운전자들은 최선을 다한다. 중화기를 든 험상궂은 사내들 덕분에 다른 운전자들은 대부분 길을 비킨다. 요원들은 트럭이 어디로 가는지 알아내기 위해 뒤쫓아야 한다. 트럭을 시야에서 놓치지 않으려면 **운전** 판정을 해야 한다(난이도 4. 요원이 거리를 두고 따라가 트럭 경비병들이 미행을 눈치채지 못하게 하려면 난이도 6). 판정에 실패하면 **전자 감시**로 RFID 신호를 포착할 수 있다.

트럭은 해안과 평행한 도로를 따라 북동쪽으로 향하다가, 낡고 허름한 물류창고의 하역장으로 들어선다. 요원들은 문 앞에 무장한 경비병 두 명을 바로 발견한다. **관찰력**에 1포인트를 소모하면 물류창고 옥상과 길 건너편 건물에 있는 경비병들도 알아챈다.

물류창고 내부

21

장면 유형: 핵심

선행 장면: 침투

후속 장면: 암흑가

허름한 물류창고치고는 꽤 괜찮은 편이다. 1930년대에 지어졌다. 요원들이 습격을 준비할 시간이 있으므로, 전술적 사실조사 이점 규칙을 꺼내라(**밤의 검은 사자들** p. 107쪽 참조).

■ **건축학:** 도시 대부분 지하에는 카타콤이 있다. 주변 건물의 연대로 미루어 볼 때, 이 물류창고 아래에도 카타콤이 있을 가능성이 높다. 경비가 없는 지하 출입구가 따로 있을지도 모른다. 이 경로로 가면 지상 경비병들을 피할 수 있다. 요원들이 지하의 **물류창고 내부**에서 단서를 계속 수집할 수 있도록, 물류창고 층의 상자들을 터널로 옮겨라.

■ **군사학:** 문 앞에 경비병 두 명이 있다. 안에도 더 있을 것이다. 하지만 엄폐물이 많고 조명이 어둡다. 경보가 울리지 않는 한, 몰래 잠입하거나 경비병들을 한 명씩 제거할 수 있을 것이다.

- **감시 판정**에 성공하면(난이도 4) 다른 경비병들의 동태를 살필 수 있다. 옥상에 경비병 두 명, 외곽을 순찰하는 경비병 두 명이 더 있다. 트럭에 탄 경비병 여덟 명까지 합치면 하수인은 최소 14명이다. 실제로는 20명쯤 될 것이다. 이 밀수꾼들이 누구든, 동원할 인력이 넉넉하다.

■ **도시 생존:** 길 아래쪽에 경찰차 한 대가 주차되어 있지만, 경찰들은 물류창고가 아니라 교통 상황을 살피고 있다. 밀수꾼들을 체포하거나 잠복하려는 게 아니라, 그들을 보호하러 온 것이 분명하다.

■ **범죄학:** 경비병 한 명을 자세히 살펴보면, 문신을 보고 그가 리스키 브라트바 조직원임을 알아챌 수 있다. **범죄학**에 2포인트를 소모하면 리스키 브라트바 조직도를 얻을 수도 있다

(p. 11쪽 참조). 하지만 현시점에서는 리스키 브라트바가 실제로 밀수 작전의 배후인지, 아니면 다른 집단에 무력만 제공하는지 알 수 없다.

숨어들기

침투를 쓰면 진입은 어렵지 않다. 눈에 띄지 않고 몰래 지나가는 난이도는 6이다. 캐릭터들은 영리한 계획과 포인트 소모로 난이도를 낮출 수 있다(**기계공**으로 전력을 차단하거나, 경비병의 무전기를 교란하거나, **군사학**으로 순찰 패턴을 파악하는 등). 또는 요원들(선택적으로 자원군 포함)이 똑같이 영리하지만 더 폭력적인 방식으로 초병들을 제거할 수도 있다.

물류창고 내부

물류창고 1층에는 경비가 없다. 건물 곳곳에 규격이 제각각인 상자 수십 개가 흩어져 있다. 일부 상자에서는 RFID 신호가 나오고 영어 표기가 스탠실로 찍혀 있지만, 나머지는 키릴 문자나 아랍어가 적혀 있다.

■ 캐럴이 짐작했던 대로, 미국 상자에는 무기 와 탄약이 들어 있다. 야간 투시경과 방어구 같은 장비를 비롯해 다른 군수품도 들어 있다.

- **군사학** 또는 **트래픽 분석:** 상자에 붙은 표찰에 따르면, 이 무기들은 이라크 민병대에 전달될 예정이었으며 바그다드의 보급창에서 탈취한 것이다. 이 단서를 조사하면 **피 속의 반역** (p. 106)으로 이어진다.

- **전자 감시 (핵심 단서):** 이곳 상자 중 일부에서 RFID 신호가 나온다. 다른 RFID 신호는 물류창고 아래 어딘가에서 나온다.

- 요원들이 상자에서 장비를 챙겨 무장한다면, 군용 장비에만 사용할 수 있는 **준비성** 3포인트를 얻는다.

■ 키릴 문자 상자에는 음식과 담요가 들어 있다. 상자를 뒤지다 보면 적하 목록을 발견한다. **회계** 또는 **트래픽 분석**을 사용하면 목록에 적힌 “화물”이 사람을 가리킬 가능성이 높다는 사실을 알아낼 수 있다. 리스키 브라트바는 인신매매에도 손을 대는 모양이다. 목적으로 루마니아의 드라고비르 마을이 언급되어 있으며, 이는 **흡혈귀의 그림자** (p. 35)로 이어진다. 다른 적하 목록에는 헝가리의 데브레첸이 언급되어 있으며, 이는 **데브레첸 책략** (p. 40)의 실마리가 된다. **관찰력** 또는 **회계**를 1포인트 소모하면 서류 더미에 파묻힌 영수증을 발견한다. 영수증에는 발다크 해운이라는 회사가 적혀 있다.

■ 아랍어 상자에는 책과 폴더, 어떻게 변색된 종이가 가득하다. 대부분 영어로 쓰여 있다. 다른 상자에는 점토와 돌 조각을 비닐로 포장해 담아 두었다. **역사학**을 사용하면 이 종자들이 1920년대와 이라크 영국 위임통치령 시기의 정부 기록임을 알아낼 수 있다. 이라크는 1918년부터 1932년까지 영국의 통치를 받았다. **자료조사**로 기록을 살펴봐도 쓸 만한 내용은 찾을 수 없다. 주로 탐사와 지도 제작에 관한 기록이다. 여백에는 “INTRUSIVE”라고 적힌 손글씨 메모가 여러 개 있다. 이 말이 무슨 뜻인지는 분명하지 않다. 누군가 이름도 잘 알려지지 않은 정부 기록보관소의 자료를 빼내 이라크 밖으로 밀수한 듯하다(실제로 그렇게 했다). **관료제**를 1포인트 소모하면 서류 대부분이 이라크 국립 박물관 기록보관소에서 나온 것임을 알아낼 수 있다.

- **고고학**으로 비닐 포장된 물품들이 이라크 국립 박물관에서 도난당한 파편임을 알아낼 수 있다. **고고학** 또는 **언어**에 1포인트를 소모하면 파편의 내용을 해독할 수 있다. 파편에는 아라비아의 사막에서 사라진 도시 이렘에 관한 전설이 담겨 있다.

관찰력: 요원들이 *엘켄지*호에서 하역하는 모습을 본 관 모양의 상자는 보이지 않는다.

관찰력 또는 건축학 (핵심 단서): 물류창고 주변을 수색하면 아래로 이어지는 비밀 트랩도어를 발견할 수 있다.

요원들이 총기만 찾아도 캐럴에게 충분하다고 판단해 철수하기 시작한다면, 어둠 속으로 내려가도록 유도해야 한다. 유인책으로는 리스키 브라트바 깡패 두 명이 트랩도어에서 나와 상에서 장비를 챙기게 하는 방법이 있다. 그들은 일하면서 러시아어로 투덜거린다.

(언어) “닥터”와 그가 “데니즈”를 어떻게 처리할지에 관해서다. 이 말을 들으면 요원들의 호기심을 자극할 것이다.

압박책을 쓰고 싶다면, 불량배들을 가득 태운 트럭이 한 대 더 나타나게 하라. 숨기 가장 좋은 곳은 지하다. 요원들이 싸우면 밖의 경비병과 새로 온 자들에게도 경고가 울린다.

암흑가

장면 유형: 위험 요소/첫 번째 폭로

선행 장면: 물류창고

후속 장면: 추격

오데사의 카타콤은 채석장에서 시작되었다. 오데사는 18세기 후반부터 19세기 내내 크게 확장되었다. 상류층이 현지 석회암으로 지은 집을 선호하면서, 이곳은 유행을 선도하는 도시가 되었다. 지하 광산 터널망도 지상의 도시만큼 빠르게 뻗어 나갔다. 오늘날 어둠 속에는 약 2,500킬로미터에 이르는 미로가 펼쳐져 있으며, 밀수꾼과 파르티잔, 부랑자... 그리고 괴물들이 그곳을 드나든다.

물류창고에서 이어지는 터널은 전등이 켜진 터널은 공동으로 이어진다. 요원들이 다가가자 러시아어로 낮게 다투는 목소리가 들린다. 한 쪽 목소리는 화가 난 듯하지만 초조하고 두려움에 떨고 있다. 다른 목소리는 거의 들리지 않으며, 거칠고 쉼 속삭임에 가깝다.

터널 끝에서 캐릭터들은 더 큰 방을 내려다보는 작은 나무 발코니에 서게 된다. 아래층으로 이어지는 터널이 더 있으며, 이 아래쪽 통로에서는 소금물과 부패한 냄새가 풍겨 나온다. 방안은 위쪽 물류창고에 있던 것과 같은 상자들로 가득 차 있다. 방안에는 수십 명의 무장 경비원과 노동자들이 있지만, 이들의 주의를 현재 플레이어 캐릭터가 아니라 방 한가운데에서 벌어지는 상황에 쏠려 있다.

방 중앙에는 관이 하나 놓여 있다. 최근 *엘켄지*호에서 옮겨온 바로 그 관이다. **군사학**을 사용하면 이것이 미국 육군의 표준 관임을 식별할 수 있다. 관 안에는 도르지에프가 잘로즈니로 되살리려는 미국인 군인의 시신(사이드바 참조)이 들어 있다.

닥터 본인이 관 위로 몸을 굽혀 시신의 혈관에 보존용 화학 물질을 주입하고 있으며, 요원들에게는 얼굴이 보이지 않는다.

도르지에프 옆에는 두 인물이 있다. 한 명은 *엘켄지*호의 선원인 터킨인 데니즈다. 그는 삼순에서 리스키 브라트바를 위해 일했으며, 리스키 브라트바는 최근의 보안 허점에 대한 책임을 그에게 묻고 있다. 그에게 남은 시간은 약 30초다.

다른 한 명은 잘로즈니에 중 하나다. 희미한 불빛 아래서는 거의 인간처럼 보인다. **군사학**을 아는 캐릭터라면 그 자세와 체격을 보고 특수부대 훈련을 받았음을 짐작할 수 있다. **진찰**이나 **뱀파이어** 학에 1포인트를 소모하면 숨을 쉬지 않는다는 사실을 알아챈다.

데니즈는 도르지에프에게 애원하며 “바그다드 경로”의 문제를 해결하겠다고 약속한다. 강령술사는 통명스럽게 투덜거리며 다시 시신 쪽으로 몸을 돌린다.

눈으로 좇을 수 없을 만큼 빠르게 잘로즈니가 달려들어 데니즈의 목을 움켜쥔다. 괴물은 인간을 초월한 힘으로 밀수꾼을 땅에서 들어 올린다... 그러고는 목을 조르기 시작한다. 데니즈가 죽어가자 괴물은 그를 포식한다.

모두가 순간적으로... 심장이 한 박자 멎거나 찢나 동안 정신을 잃은 듯한 단절감을 느낀다. 곧이어 방 안의 모든 손목시계와 휴대전화가 잠시 시간을 놓치며 전자음이 일제히 울려 퍼진다. 잘로즈니를 중심으로 시간의 거품이 퍼져 나가, 먼저 경비원들의 휴대전화와 시계가 울리기 시작하고... 이내 플레이어 캐릭터들도 자기 장비에 발목을 잡힌다.

그리고 갑자기, 도저히 믿기지 않게도,

잘로즈니가 바로 코앞에 나타난다. 이때 즉시 5점의 **평정** 판정을 하라.

요원들은 잘로즈니가 마구 공격하기 전 반응할 찰나의 시간을 갖는다. 괴물은 시신이라 사격은 별다른 효과가 없다(총기는 1점의 피해만 입힌다). 섬광탄을 맞으면 괴물이 발코니 밖으로 밀려나며 캐릭터들이 도망칠 시간을 벌 수 있다. 요원들이 즉시 대응하지 않으면, 잘로즈니는 먼저 요원 한 명을 붙잡아 아래층 방으로 던져버리려 한다(격투 포인트 2점 소모, **밤의 검은 사자들** p. 76 참조). 경비원들이 처리하도록 내던지는 것이다. 성공하면 불운한 요원은 +0의 피해를 입고 상자 뒤로 거칠게 떨어진다.

전투가 시작되면 리스키 브라트바는 인근에서 더 많은 경비원과 보안 자산을 불러들인다. 터널은 그들의 부하들로 가득하다. **군사학(핵심 단서)**로 확인하면, 캐릭터들이 제자리에 머물러 있으면 몰살당한다는 사실을 알 수 있다.

총격전

이 장면은 오데사 외곽의 카타콤, 하수도, 음산한 창고, 버려진 공동주택을 가로지르는 추격전이다. 장소마다 적을 다양하게 배치하라. 쇠지렛대를 든 건장한 부두 노동자, AK-47로 무장한 하수인, 지붕에 숨어 있는 저격수, 전직 스페츠나츠 무술가, 그리고 항상 도사리고 있는 언데드의 위협을 섞어 놓으면 된다.

■ 비좁고 칠흑같이 어두운 터널(**밤의 검은 사자들** p. 52 참조)에서는 요원들이 **침투**(난이도 3)를 사용해 추격자를 따돌릴 수 있다.

미국인 잘로즈니

리iski 브라트바의 언데드 전사 대부분은 러시아 전직 스페츠나츠의 시체로 만들지만, 조직의 세력이 커지면서 더 넓은 인력 풀에서 전사를 충원해야 한다. 잘로즈니에는 제한된 상황에서만 인간 행세를 할 수 있지만, 생전의 기억과 말투는 그대로 간직한다. 미국인 잘로즈니를 확보하는 일은 현재 도르지에프가 추진하는 계획 중 하나다. 최초의 미국인 시체는 이라크에서 도로변 급조폭발물(IED)에 희생된 인물이다. 작은 파편 하나가 경동맥을 끊었지만 나머지 신체는 온전해, 데스와이트로 변형하기에 이상적인 대상이다.

플레이어 캐릭터 중 미군이나 미국 정보기관 복무 경력이 있는 캐릭터가 있다면, 디렉터는 시체를 그 캐릭터의 옛 친구나 연락처로 설정할 수 있다. 캐릭터는 지하 금고에 처음 들어섰을 때 옛 친구의 시신을 알아본다. 되살아난 괴물은 이후 유럽 전역에서 그들을 쫓는다. 친구를 잃은 요원은 6점의

평정 판정을 해야 한다.

또는 캐릭터들이 이미 *피* 속의 *반역*을 플레이했다면, 시체는 그 모함에서 사망한 우호적인 NPC(혹은 전직 플레이어 캐릭터)일 수도 있다.



플레이테스트에서 한 용감한 스파이 팀이 이 장면에서 거의 전멸할 뻔했다. 여러분의 팀이 똑같이 처참한 최후를 맞게 두지 마라! 잘로즈니가 공격할 때 요원들이 즉시 도망치지 않는다면, 한바탕 몰아붙인 뒤 다시 도망칠 기회를 줘라. 요원들이 러시아 해병대를 데려왔다면, 요원들이 탈출하는 동안 괴물이 맞고 있는 NPC 먹잇감을 먹어 치우게 하라. 해병대를 데려오지 *않았다면*, 플레이어들이 끔찍 못 하는 상황에서 해병대가 나타나 악당들의 주의를 돌리게 하라.

또 다른 플레이테스트 그룹은 데니즈를 《(S)트리즈》의 캐릭터로 바꿔 두 임무를 자연스럽게 연결했다. 가능한 한 NPC를 다시 등장시킬 기회를 찾아라.

진 뼈를 질질 끌며 나타나게 만들 수도 있다.)

경비병들

지하 방에는 경비병이 열두 명 있다(p. 70의 *밤의 검은 사자들*에 나오는 강패 능력치를 사용하라). 여기에 위층에서 팀이 제거하지 않은 경비병을 더하고, 필요하다면 디렉터가 원하는 만큼 더 추가하라. 경비병들은 체포되거나 성가신 스파이들에게 총을 맞는 것보다 도르지예프와 그의 괴물들을 훨씬 더 두려워하므로 겁 없이 싸운다. 처음에는 플레이어 캐릭터를 생포하려 하지만, 캐릭터들이 반격하면 치명적인 전술로 전환한다.

경비병들의 우선순위는 다음과 같다:

■ 도르지예프의 탈출 엄호

■ 플레이어 캐릭터 함정 포획; 실패 시

■ 창고 포위

카타콤의 어둠 속에서 하수인들은 자동 화기와 치명적인 공격을 서슴지 않는다. 캐릭터들이 거리로 빠져나오면 강패들은 조금 더 자제해야 한다. 리iski 브라트바가 오데사 경찰을 장악하고 있을지라도, 거리에서 전면전을 벌이고도 무사할 수는 없다. 요원들이 지상으로 올라와 창고 구역을 벗어나면, 리iski 브라트바 하수인들은 추격을 지역 경찰에 넘긴다. 적어도 겉으로는 그렇다.

잘로즈니

이 언데드 괴물들은 싸움꾼이 아니라 암살자다. 엄청나게 질기지만 피해를 입을 수 있으며, 오직 속임수로 죽은 자들의 죽음을 먹어야만 회복한다. 따라서 첫 번째 잘로즈니는 어둠 속에서 갑자기 튀어나오거나, 거대하고 충격적으로 하얀 곤충처럼 천장을 타고 기어가며 카타콤에서 캐릭터들을 추격하겠지만, 체력의 절반(피해 6점)을 잃으면 도주한다.

러시아 선원들

요원들이 여섯 명의 러시아인 하수인을 데려왔다면, 디렉터는 리iski 브라트바(가능하면 잘로즈니) 손에 그들을 죽이게 하라. 러시아인들은 요원들이 탈출할 기회를 얻기 위해 목숨

추격자들을 따돌리기 위해서다. 터널 안에서 하는 모든 평정 판정의 난이도에는 +1을 더한다.

■ 요원들의 무장이 빈약하다면, 위층 창고의 총기 상자에는 전세를 뒤집을 중화기가 들어 있다.

■ 카타콤은 수 마일에 걸쳐 이어지며, 이 아래에서는 길을 잃기 쉽다. **건축학** 또는 **도시 생존**을 1포인트 소모하면 캐릭터들이 길을 찾을 수 있다. 밀수업자들이 파 놓은 터널은 하수도과 부두로 이어지며, 오데사의 오래된 건물 대부분에는 카타콤으로 통하는 비밀 입구가 하나쯤 있다.

■ 창고 주변은 버려진 창고와 공동주택, 판잣집, 골목길이 복잡하게 얽힌 미로 같은 곳이다. 도시의 낙후된 지역이다.

■ **엘켄지** 호에서 온 트럭이 여전히 바깥에 주차되어 있고, 열쇠는 시동 장치에 꽂혀 있다.

도르지예프

총격전이 시작되자마자 인자한 박사는 세 명의 경호원(p. 69의 *밤의 검은 사자들* 경호원 능력치 사용)과 관을 데리고 터널로 달아난다. **관찰력**이나 **군사학** 판정에 성공하면, 잘로즈니가 도르지예프가 무사히 빠져나갈 때까지 일부러 치명적인 공격을 삼간다는 사실을 알아챌 수 있다. **위협**을 1포인트 소모하면, 도르지예프가 잘로즈니에게서 충분히 멀어질 때까지 눈에 띄게 초조해한다는 사실을 알아낼 수 있다.

요원들이 후퇴하는 대신 도르지예프를 뒤쫓으려면, 카타콤으로 추격하기 전에 먼저 경비병들을 뚫고 나가야 한다. 지상으로 올라오면 장갑 밴을 타고 달아나는 도르지예프의 모습이 보인다. 이때 리드는 2에 요원들이 경비병들과 싸우는 데 쓴 라운드 수를 더한 값이 된다. 도르지예프는 죽음의 순간(p. 7 참조)을 숨겼으므로, 지금은 어떤 수단으로도 죽일 수 없다. 물론 심각하게... 곤란하게 만들 수는 있다. (예를 들어 뱀에 수류탄을 던져도 그를 죽일 수는 없지만, 빈에 불에 탄 살점과 산산이 부서

캐럴의 죽음

추격이 시작된 후 어느 시점에 요원들이 캐럴에게 연락하거나, 캐럴이 무전으로 요원들에게 연락한다. 그가 연락할 때 이미 모든 상황이 꼬였다는 사실을 알고 있다. 그는 비상용 가방을 챙겨 집에서 도망치며 헤드셋 마이크로 요원들에게 말을 건다.

‘제기랄. 저 창고는 리스키 브라트바의 세력권 한복판이야. 그놈들은—제발, 마르타—엄청난 거물들이라고. 마약에 인신매매, 그보다 더 나쁜 짓까지 해. 잡히면 우리 죽은 묵숨이야.젠장.’

캐럴이 차를 몰고 세바스토폴 위쪽의 좁은 산길을 질주하기 시작하며 엔진 시동 소리가 들린다.

‘여기서도 나를 쫓고 있어. 몇 분 전에 집 전원을 끊어버렸고, 헬기가 우리 주변을 맴돌고 있다고.’

그가 속도를 내며 코너를 돌자 타이어 비명 소리가 들린다. 캐릭터들은 캐럴의 여자친구가 경악하며 비명을 지르는 소리를 듣는다. 그는 그녀를 무시한다.

‘잘 들어, 나한테 빈에 안전가옥이 있어. 그놈들은 거긴 못 따라올 거야, 중립 지역이니

까. 만약 네가 빈에 도착했는데 내가 거기 없다면, 공항을 확인해. 827번 물품 보관함, 알았지? 내가—아, 이런.’

커다란 굉음이 울리고, 차가 스파이크 스트립을 들이받으며 산산조각 난다. 타이어가 터지고 차는 도로 밖으로 튕겨 나가 공중에서 몇 바퀴를 구른 뒤 도랑에 처박힌다. 기적적으로 무전기는 살아남아 캐릭터들은 자동차 사고의 소란과 희생자들의 비명이 처참하게 끊기는 소리를 듣게 된다. 동시에 요원들의 휴대전화에서도 경보음이 요란하게 울린다. **관찰력** 또는 **전자 감시**에 1점을 소모하면, 잘로즈니의 시간 거품이 사망 지점에서부터 확장되면서 생기는 기묘한 시간 지연을 알아챌 수 있다.

캐럴은 방금 세 번째 리스키 브라트바 잘로즈니에게 제거되었다.

잠시 후, 그녀가 헤드셋을 집어 들고 플레이어 캐릭터들에게 말한다.

‘할 수만 있다면, 당신들을 죽이겠어요.’

범죄학: 리스키 브라트바가 캐럴과 요원들을 죽이는 데 이만큼의 시간과 공을 들인다면, 단순한 무기 밀수를 넘어 훨씬 더 거대한 일에 연루되어 있다는 뜻이다. 사중주 후반부에 잘로

즈니 제재를 진행 중이라면 플레이어들은 이미 필비 음모와 실제 위험이 무엇인지 알고 있었지만, 그렇지 않다면 살아남을 경우 더 많은 것을 발견할 수 있다는 암시를 주어라.

마르타의 자백

캐럴은 충돌 사고로 사망했을 가능성이 높지만, 그의 여자친구는 리스키 브라트바에게 심문받을 만큼은 살아남는다. 그녀는 캐럴이 빈의 안전가옥에 대해 요원들에게 말했고, 공항 기차역에 대해서도 언급했다고 밝힌다. 리스키 브라트바는 요원들이 어디로 향하는지 알게 된다...

캐럴의 최후

선택 사항으로, 작전 후반부에 도널드 캐럴을 포로나 배신자, 혹은 잘로즈니로 다시 등장시킬 수 있다. 그렇지 않다면 그의 차는 절벽 아래 흑해로 밀려 떨어지고, 그날 밤 물고기들은 배부르게 먹이를 얻는다.

을 바칠 수 있다. 이들을 총알받이로 활용하라. **밤의 검은 사자들** p. 69의 병사(Soldier) 능력치를 사용하라. 시간이 있고 작전의 전개 속도가 허락한다면, 플레이어들이 러시아 선

원들을 영웅적이고 처절하게 죽도록 직접 조종하게 하라. 요원들이 병사들을 데려오지 않았다면, 화면 밖에서 죽인 것으로 처리하라.

물류창고 탈출

요원들이 지상으로 나와 즉각적인 추격자들로 부터 벗어났다면 추격으로 넘어간다.

추격

장면 유형: 위험 요소/추격

선행 장면: 암흑가

후속 장면: 오데사 탈출

요원들이 물류창고를 탈출하면 추격자들을 완전히 따돌려야 하며, 이는 추격 시퀀스로 이어진다. (**밤의 검은 사자들**의 p. 53쪽 규칙 참조). 탈출이 얼마나 깔끔했는지에 따라 초기 리드를 결정하라. 평균적인 탈출은 4, 흠어지고 부상당한 상태라면 3, 추격자를 속이고 비교적 깔끔하게 벗어났다면 5로 가정한다.

리스키 브라트바는 오데사에 플레이어 캐릭터 수의 스무 배에 달하는 잠졸을 두고 있으며, 모두 물류창고에 있는 것은 아니지만 빠르게 집결할 수 있다.

추격 수치

추격자와 사용하는 능력은 추적이 벌어지는 장소와 방식에 따라 달라진다.

기본 추격자는 항상 따라붙는다. 요원들의 리드가 2 이하이거나 7 이상일 때 고압 추격자를 투입하라.

탈출하려면 요원들은 리드를 10까지 올려야 한다. **운동**이나 **운전** 수치가 높은 캐릭터는 파쿠르 또는 기어의 마술사 체리를 활용할 수 있다는 점을 기억하라.

추격 유형 전환

적절한 수사 기능에서 포인트를 소모하면 요원들은 추격 유형을 바꿀 수 있다. 요원들은 휴친 차에서 뛰어내려 인파가 북적이는 나이트클럽으로 도망칠 수 있으며 (**고압**

추격 수치

장소	추격 능력	기본 추격자	고압 추격자
카타콤, 하수구	운동 또는 침투 vs 운동 또는 감시	리iski 브라트바 깡패 및 깡패 두목	잘로즈니
거리, 뒷골목, 지붕	운동 또는 침투 vs 운동 또는 감시	리iski 브라트바 깡패 및 깡패 두목	잘로즈니
주요 거리	운동 또는 변장 vs 운동 또는 감시	밀리치야 도보 순찰대, 리iski 브라트바 깡패 및 깡패 두목	리iski 브라트바 공무원
흙친 차 안	운전 vs 운전	밀리치야 차량	경찰 헬리콥터
보트 이용	조종 vs 조종	밀리치야 보트	경찰 헬리콥터
군중 속에 섞이기	변장 또는 감시 vs 감시	리iski 브라트바 깡패 및 깡패 두목	리iski 브라트바 공무원

사회를 소모해), 그런 다음 나이트클럽 무대 뒤편으로 들어가 (도시 생존을 사용해 감시받지 않는 출구를 찾고) 옥상을 가로질러 파쿠르를 한다. 캐릭터가 추격 유형을 바꿀 때마다 리드가 1씩 증가한다.

위험 요소와 조우

각 추격 유형에서 벌어질 법한 아슬아슬한 상황과 사고 몇 가지:

카타콤

- 불이 꺼지며 갑자기 찾아오는 어둠
- 무너지기 직전인 허물어지는 벽
- 발로 차면 열릴 것 같은 녹슨 고압 수도관
- 카타콤에 사는 술 취한 불량자들
- 지하실로 통하는 비밀 입구
- 신비로운 지하 영화관, 미술관 또는 교회

뒷골목

- 쓰레기로 가득한 좁은 골목
- 낡고 허름한 저택의 중앙 안뜰로 통하는 옆문
- 나이트클럽에서 쏟아져 나오는 술 취한 손님 무리
- 진행 중인 마약 거래
- 오래전에 죽은 러시아 제독의 동상이 선 작은 광장
- 빵집 앞의 비둘기 떼
- 골목으로 지름길을 질주하는 미친 택시 기사

옥상

- 줄지어 늘어선 발코니
- 무너지는 기와지붕
- 옥상 정원
- 반쯤 지어진 사무용 건물

- 양파형 돔 교회 지붕

주요 도로 (도보)

- 거리로 테이블을 내놓은 북적이는 레스토랑
- 깃발을 앞세우고 수많은 사제가 뒤따르는 종교 행렬
- 관광 버스에서 내리는 수십 명의 관광객
- 나이트클럽 입구
- 박물관 또는 대성당 입구

주요 도로 (차량)

- 느릿느릿 달리는 관광 버스
- 포뮬린 계단으로 급우회전
- 분수로 이어지는 좁은 자갈길

- 부두로 통하는 열린 문
- 도로를 막아선 택시 떼

보트

- 갑작스러운 큰 파도
- 천천히 회전하는 컨테이너선
- 바위 근처의 경고 부표
- 목격자가 많은 붐비는 여객선
- 윈드서퍼들

군중 속에 섞이기

- 술 취하고 난폭한 패거리
- 집요하게 달라붙는 매춘부
- 시끌벅적한 생일 파티
- 관광 단체
- 유대인 결혼식



고압 추격자

리iski 브라트바 공작원: 오데사에 있는 리iski 브라트바의 자산 대부분은 단순한 갱패지만, 문제를 처리하기 위해 투입할 수 있는 유능한 전문가 몇 명이 도시에 있다. p. 9에 있는 암살자 중 한 명을 골라 캐릭터들에게 들이대라.

경찰 헬리콥터: 엄밀히 말하면 VV 헬리콥터다(VV는 내무군으로, 우크라이나의 국가방위군에 해당한다). 이 헬기는 전 공군 소속 Mi-24로, NATO에서는 힌드(Hind)라 부른다. 지나치게 과한 무장이다. Mi-24에는 12.7mm 개틀링 건(피해량 +2, 타격당 3회)과 날개에 장착한 로켓 포드(등급 2 폭발물 탄두)가 달려 있다. 요원들이 민간인에게 명백하고 즉각적인 위협을 초래하거나, 헬기가

하지만 헬기는 캐릭터들에게 항복을 강요하거나 도로 밖으로 몰아내려 한다. 캐릭터들이 물 위에 있다면 배를 뒤집으려 할 것이다. 이 헬기는 도심에서 기동하도록 설계하지 않았으므로, 기민하게 움직이는 캐릭터라면 헬기를 피해 운전할 수 있다. 조종사의 능력치는 조종 6, 사격 4다.

잘로즈니: 잘로즈니는 캐릭터들보다 앞서가며 그들을 함정에 빠뜨리려 한다. 예를 들어 사동이 걸린 채 열쇠가 꽂혀 있는 유혹적인 주차 차량을 남겨두거나, 문틀에 트랩을 설치한 수류탄(등급 2 폭발물)을 걸어 캐릭터들을 그쪽으로 몰아넣을 수 있다. **위협 감지** 판정(난이도 4)에 성공하면 캐릭터들은 이러한 죽음의 함정에 대한 사전 경고를 받는다.

막다른 길

요원들의 리드가 바닥나면 리iski 브라트바의 병력에 포위되어 뾰족한 탈출구가 없는 막다른 길에 몰린다. 상황에 따라 *마피아*의 하수인들은 요원들에게 항복을 요구하거나, 죽이려고 강패들을 물결처럼 밀어 넣거나, 잘로즈니 한 두 명 같은 더 큰 무기를 불러올 때까지 그저 가두어 두기만 할 수 있다. 디렉터는 플레이어들이 위기에서 벗어나기 위한 영리한 탈출 전략을 짜볼 기회를 주어야 한다. 리드가 바닥나

는 것은 고통스러워야 한다. 플레이어들이 수사 포인트를 몇 점 쓰거나 상당한 피해를 입지 않고는 그냥 빠져나가지 못하게 하라. 이후 추격은 리드를 4로 재설정하여 계속된다.

시아 이탈

요원들이 리드 10에 도달하면 리iski 브라트바의 추적을 일시적으로 따돌린 것이다. *이탈* 단계로 넘어가라.

불잡혔다!

리iski 브라트바가 아닌 경찰에게 붙잡힌 요원은 사살되는 대신 체포된다. *밀리치야*가 리iski 브라트바의 돈을 받을 수도 있지만, 죄수가 계단에서 굴러떨어지거나 유치장에서 다른 불상사를 당하기 전까지는 절차를 따르는 척해야 한다. 따라서 다른 캐릭터들에게는 요원을 감옥에서 빼낼 수 있는 짧은 기회의 창이 생긴다. 이를 위해서는 감옥에 들어갈 수 있는 신분(**위장 신분** 판정 필요)이 있어야 하며, 이후 **법률과 경찰 상대**, **교섭** 또는 **관료제** 같은 기술을 사용해 경찰이 보석을 허가하도록 강제하거나 뇌물을 써야 한다. 그게 아니라면 우크라이나 정부 상층부에 있는 **인맥** 연락책이 난이도 5를 돌파해야 한다(정당한 구금 상태에서 요원을 빼내는 데 드는 소모는 두 배라는 점을 기억하라).

*오데사. 도시 생존*을 1점 소모하거나 현지 **인맥** 연락책을 이용하면, 캐릭터들은 다음 행동을 계획할 수 있는 더 나은 은신처(가명으로 호텔에 체크인하거나, 별장에 침입하거나, 밤샘 카페에 숨어 있는 등)를 찾을 수 있다. 아직 진행하지 않았다면 *캐럴의 죽음*(사이드바, p. 24)을 진행하라.

오데사 탈출

장면 유형: 핵심

선행 장면: 추격

후속 장면: 숨 가쁜 질주

마침내 요원들은 한숨 돌릴 틈을 얻는다. 리iski 브라트바가 여전히 그들을 쫓고 있으니 디렉터는 계속 압박을 가하라. 바깥 거리에서는 사이렌이 울리고, 경찰은 집집마다 문을 두드린다. 온통 요원들을 지켜보는 눈뿐인 듯하다. 요원들은 오데사를 빠져나가야 한다. **범죄학** **핵심**

단서)로 빈이 러시아 마피아에게 ‘개방된 도시’, 즉 평화가 유지되는 중립 지역임을 확인할 수 있다. 따라서 빈에 있는 캐럴의 안전가옥이 몸을 숨기기에 가장 좋은 곳으로 보인다. **군사학**으로 요원들이 수적으로도 화력 면에서도 크게 열세임을 확인할 수 있다. 반격하려면 요원들이 실제로 타격을 입힐 수 있는 지점을 노려 리iski 브라트바를 공격해야 한다. 오데사 거리에서 강패들을 죽여 봐야 소용없지만, 필수 경로를 망가뜨리면 타격을 줄 수도 있다.

민병대에 잠입한 리iski 브라트바의 부패한 하수인들은 충격전이나 학살이 벌어질 때마다 그 책임을 요원들에게 뒤집어씌운다. 요원들은 최소 히트 +2를 받으며, 탈출 과정에서 쌓인 히트도 추가로 받는다.

탈출 경로

오데사를 빠져나가는 일은 들어올 때만큼 쉽지만은 않다.

비행기 이용

오데사 중앙 공항은 경찰과 VV 병력으로 넘쳐나고, 잘로즈니도 적어도 한 명은 있다. 보안 검색을 통과하려면 요원 한 명마다 난이도 7의 **위장 신분** 판정과 **변장** 판정을 모두 통과해야 한다. 또는 **침투** 판정(난이도 8)으로 공항 보안을 몰래 빠져나갈 수도 있다. 장비를 비행기에 반입하려면 난이도 8의 **은닉** 판정도 추가로 해야 한다. 이 판정에 실패하면 리스키 브라트바의 하수인들에게 발각된다.

보안 검색을 통과하더라도 비행 항공편은 하루에 한 편뿐이며, 기내에는 적대 세력의 공작원들이 타고 있다(리스키 브라트바가 비행 항공편을 막는 방법은 p. 30을 참조하라). 차라리 다른 곳으로 가는 전세기를 타고(예를 들어

위장 신분

요원들이 도시에 들어올 때 서류 검사를 받았다면, 그때 사용한 신분은 이제 노출된 상태다. 그 신분을 다시 사용하면 원치 않는 주목을 받는다. 경찰이 오데사를 철통같이 포위했으므로 신분 확인을 피해서 빠져나갈 쉬운 방법은 없다. 캐릭터들은 **위장 신분**으로 새 신분을 만들거나, **인맥** 또는 **거리의 법칙**을 이용해 현지 연락책을 찾아 대체 서류와 물품을 구해야 한다. 요원들의 히트가 이런 거래를 망칠 수도 있음을 명심하라.

데브레첸), 거기서 도로를 이용해 빈으로 향하는 편이 낫다.

오데사에서 빈까지 비행기로는 약 2시간이 걸리지만, 비행기를 타면 이 모험의 대부분을 건너뛰게 된다. 요원들이 비행기에 오르지 못하게 할 수단은 무엇이든 동원하라. (도르지에프가 일으키는 초자연적인 날씨는 여객기를 이륙하지 못하게 하는 은근한 방법이다. 전세기에 도착하는 과정도 재미의 절반이다...

도로 이용

차를 빌리거나(**위장 신분** 판정, 난이도 3) 훔치는 일은 아주 쉽다(특히 **자동차 도둑** 능력이 있다면). 요원들은 셋길을 이용해 도시를 빠져나갈 수 있다. 하지만 북쪽으로 향하는 주요도로는 고속도로이며, 경찰이 득실거린다. 고속도로 곳곳에 검문소와 무장 순찰대가 배치되어 있다. 검문소를 통과하려면 난이도 6의 **위장 신분** 판정을 통과해야 하며, 적절한 **대인** 능력에 점수를 소모해 뇌물을 주거나 허세를 부려야 한다. 요원들의 총 **히트**가 4 이상이면 경찰은 모든 차량을 수색한다. 이때 극심한 정체가 발생하고, 요원들은 다른 판정에 더해 검문소를 통과하기 위해 난이도 6의 **은닉** 및 **변장** 판정도 통과해야 한다.

더 나은 선택은 트란스니스트리아를 거쳐 몰도바로 가는 길이다(**범죄학**, **인간 지리**, **거리의 법칙** 중 하나를 가진 요원이 제안한다). 그곳은 범죄의 온상이지만, 리스키 브라트바는 트란스니스트리아에 자산을 두지 않았다는 소문이 있다. 이 경로의 검문소도 덜 까다롭다. 난

이도 5의 **위장 신분** 판정과 적당한 뇌물(**교섭** 또는 **거리의 법칙** 1점 소모)이면 통과할 수 있다.

발각되면 자동차 추격전을 벌일 때다.

오데사에서 티라스폴까지는 약 90분밖에 걸리지 않는다(플레이어 캐릭터들의 운전 실력이라면 60분에 폭발 몇 번이면 된다).

철도로 이동

오데사에서 러시아와 몰도바의 여러 도시로 가는 열차는 있지만, 유럽으로 직행하는 열차는 없다. 가장 직행에 가까운 경로는 오데사-키예프-부다페스트-빈이지만, 리스키 브라트바가 이 경로를 매의 눈으로 감시하고 있다. 기차역의 보안 검색을 통과하려면 난이도 6의 **위장 신분** 판정을 받아야 하지만, 그건 쉬운 부분이 아니다. 모든 열차에는 리스키 브라트바의 깡패가 몇 명씩 타고 있으며, 열차 안에 갇히면 캐릭터들은 달아날 곳이 없다.

해로 이용

코스타의 배를 여전히 이용할 수 있다면, 요원들은 어둠을 틈타 오데사를 빠져나갈 수 있다. 부두에는 리스키 브라트바의 공작원들이 여전히 가득하므로 **침투** 판정(난이도 6)을 해야 한다. 그래도 해로로 빠져나가면 서류 문제는 걱정하지 않아도 된다. 코스타는 요원들을 작은 마을 마야키 외곽의 몰도바 해안에 내려준다. 요원들은 그곳에서 트란스니스트리아로 향할 수 있다.

숨 가쁜 질주

장면 유형: 적대자 행동

선행 장면: 오데사 탈출 (오데사), 부인 가능한 자산 (트란스니스트리아), 수도원의 비밀 (트란실바니아), 리스키 브라트바 타격 (데브레첸)

후속 장면: 트란스니스트리아의 밤 (트란스니스트리아), 흡혈귀의 그림자 (트란실바니아), 데브레첸 책략 (데브레첸), 빈 돌파 (빈)

이 작전의 남은 기간 동안 요원들은 국경을 넘나들며 리스키 브라트바의 추격을 받는다. 이는 추격전이지만, 며칠에 걸쳐 일반 자동차 추격전이나 도보 추격전보다 훨씬 먼 거리에서 벌어진다. 관건은 출구가 막히기 전에 골목을 전력 질주해 빠져나갈 수 있는냐가 아니라, 유효한 출국 비자를 들고 국경 검문소에 무사히 도착할 수 있는냐이다.

짐작했겠지만, 이는 초장거리 추격이다(**밤의 검은 사자들** p. 90 참조). 요원들의 핫 리드 점수는 7점에서 시작하며, 오데사를 떠날 때의 히트만큼 차감한다. (몰도바에 들어서면 공식 히트가 -3만큼 감소한다.)

여정 중 각 장소의 자산 외에도, 각 구간에서 요원들이 핫 리드 판정에 실패하거나 진행이 지지부진해질 때마다 다음 위협 중 하나 이상을 요원들에게 던져라.

당국

리스크 브라트바는 오데사 경찰을 철저히 장악했을 뿐 아니라, 몰도바(트란스니스트리아 제외), 헝가리, 빈의 경찰관들에게도 뇌물을 부렸다. 이 때문에 요원들은 이동 경로 곳곳에서 곤란을 겪을 수 있다. 또한 요원들이 히트를 3점 이상 획득할 때마다 핫 리드 점수는 1점씩 감소한다.

당국의 간섭은 오데사, 데브레첸, 빈 같은 대도시에서 가장 효과적으로 작동한다.

- **관료적 난관:** 복잡한 서류 절차를 건너뛰려고 허가증을 구하고 뇌물을 쓰는 건 도망자 생활의 일부지만, 이번에는 일이 순조롭게 풀리지 않는다. 국경 경비대가 “전산 조회를 하겠다”며 요원들의 여권을 압수하거나, 감자 역병 확산을 막겠다며 모든 차량을 세워 소독하거나, 요원이 노트북을 국내에 반입하려면 허가증이 필요하다고 할 수도 있다. 어떤 관료적 난관이든 요원들의 여정을 크게 지연시킬 수 있다. 적절한 대인 능력에 점수를 소모하면 말로 위기를 모면할 수 있지만, 누군가 의도적으로 이들의 삶을 어렵게 만들고 있음은 분명하다. 여기서는 **관료제**가 가장 유용한 능력이다.
- **누명:** 경찰은 플레이어 캐릭터들의 인상착의와 현재 이동 수단을 담은 허위 보고를 받는다. 보고서에는 그들이 위험한 아동 성노예 인신매매 조직의 직원이라고 적혀 있다. 경찰은 캐릭터들을 발견하면 체포하려 한다. 이 경찰들은 리스크 브라트바에 속은 무고한 사람들일 뿐이므로, 죽일 필요는 없다. **법률**을 활용하면 요원들이 행동할 여지를 얻을 수 있다. 그런 다음 **촬영**이나 **데이터 판독**으로 증거의 신빙성을 떨어뜨리거나, **관료제**로 일을 복잡하게 만들 수 있다.
- **도청 및 추적:** 리스크 브라트바는 요원들이 현재 사용하는 휴대전화나 적절한 장소(예를 들어 요원들이 묵는 호텔)의 유선전화에 도청 장치를 설치한다. **전자 감시** 능력이 있는 사람은 도청을 알아챌 수 있지만, 통화 전에 일부러 전화를 확인하거나 통화 중에 도청 특유의 클릭 소리를 들어야 한다.

전화를 걸기 전에 일부러 전화를 확인하거나, 통화 중에 도청 특유의 클릭 소리를 듣는 경우.

초자연 위험

도르지예프가 플레이어 캐릭터에게 퍼뜨릴 수 있는 초자연적 공포는 잘로즈니 소생한 망자만이 아니다. 그의 권능 중 세 가지는 플레이어가 캐릭터의 피를 필요로 한다. 요원이 부상을 입거나 총에 맞아 피를 흘렸을 때, 리스크 브라트바가 그 피를 손에 넣기 전에 치우지 못하면 해당 요원은 도르지예프의 권능에 취약해진다. 이 마법적 연결은 도르지예프를 죽이거나, 저주의 성격에 따라 **뱀파이어 학**, **오컬트**, **진찰** 또는 **화학**을 소모하여 끊을 수 있다. 수혈로 저주를 희석하거나 제거할 수도 있고, 요원들이 대항 의식을 거행할 수 있는 인물을 찾아야 할 수도 있다. 강력한 흡혈귀 차단 수단 역시 이 연결을 끊을 수 있다.

- **혈액 저주:** 도르지예프는 유감 주술(또는 바이러스 감염, 혹은 피를 매개한 한 사이키컬 채널링)을 사용해 요원 한 명을 공격한다. 요원의 몸 곳곳에 피가 맺힌 종기가 생겨나며, 이 종기들은 킬링 문자 모양을 하고 있다. 요원은 하루에 체력 1을 잃는다. 3일이 지나면 “영국인의 전리품은 우리 것이다. 너희는 간섭하지 못한다”라는 문구를 읽을 수 있다.
- **혈액 추적:** 도르지예프는 요원들의 피를 통해 그들을 추적한다. 그는 면도날처럼 날카로운 추를 이용해 피로 얼룩진 지도 위에서 요원들의 움직임을 쫓는다. 이로 인해 모든 핫 리드 획득량이 1 감소한다. 이 연결은 양방향이라는 장점이 있다. 요원들은 이제 **오컬트**에 2포인트를 소모하여 도르지예프 자신의 움직임(정확히는 혈액 샘플의 움직임)을 추적할 수 있다. 도르지예프는 요원들이 오데사를 떠난 직후 크림반도로 이동해 하루를 보낸 뒤, 플레이어 캐릭터보다 조금 앞서 빈으로 향하기 위해 다시 오데사로 돌아온다.
- **혈액 악몽:** 요원은 꿈찍한 악몽에 시달린다. 첫 번째 악몽은 1포인트 평정 판정을, 두 번째는 2포인트

잠적

압도적인 위협에 쫓길 때, 일부 플레이어는 도망치는 대신 잠적해 숨기를 선호한다. 안전한 거점에서 잠시 쉬며 일반 능력 풀을 회복하고 상처를 치료하는 것은 괜찮지만, 거기까지다. 요원들이 죽은 척하고 크로아티아 양 목장에서 새 삶을 시작하자고 말하기 시작하면, 공작원을 보내 다시 도망치게 하라. 가만히 있으면 음모는 언제나 그들을 찾아낸다(최악의 경우 초자연적인 수단을 동원해서라도). 살아남으려면 도망치는 것만이 유일한 방법이다.

평정 판정을, 세 번째는 3포인트 평정 판정을 유발할 수 있다. 첫 번째 악몽에서 요원은 산채로 매장되고, 두 번째 악몽에서는 죽음의 순간에 얼어붙으며, 세 번째 악몽에서는 도르지예프가 요원에게 다가와 자신의 심장을 뜯어내 요원의 가슴에 밀어 넣는다. **상담**은 평정 손실을 회복하는 데 도움이 될 수 있다.

그의 나머지 두 능력은 대상과의 연결이 필요하지 않다.

- **날씨 조작:** 도르지예프나 그의 지배를 받는 원소 세력이 날씨를 조종한다. 폭풍우가 항공 교통을 마비시키고, 거친 파도가 선박 운항을 저지하며, 산사태와 홍수가 도로 및 철도 이동을 차단한다. 요원들은 발이 묶여 다른 교통수단으로 전환해야 한다.
- **강령술:** 도르지예프는 죽은 자에게 생명의 모조품을 빌려주어 사망자를 심문할 수 있다. 추격자를 죽이는 것만으로 깔끔하게 도주할 수 있다는 뜻은 아니다. 요원들이 시체를 온전히 남겨두면, 도르지예프는 여전히 죽은 자에게 심문할 수 있다.

사냥꾼들

플레이어 캐릭터 한 명당 인간 공작원 한 명을 요원들을 뒤쫓게 하고, 잘로즈니 한두 명을 쉼어라. 나머지 잘로즈니에는 빈에서의 클라이맥스 대결을 위해 남겨두어라. 다른 공작원들은 당신이 잔인한 기분이 들 때 미래의 작전에 투입하면 된다.

공작원들

리iski 브라트바의 인간 공작원들은 p. 9에 설명되어 있다. 각자 문제를 처리하는 고유한 방식을 가지고 있으므로, 현재 상황에 가장 적합한 인물을 선택하라.

■ **저격수:** 요원들이 만남을 주선하거나(트란스니스트리아에서 미스터 해피와 가진 두 번째 저녁 식사처럼(p. 34 참조)), 비행기 전세 등 위치를 미리 알리는 행동을 할 경우 저격수를 투입하라. 이 경우 저격수는 활주로를 내려다보는 고지에 진지를 구축하고 조종사부터 사살한다. **위험 감지**(난이도 7)로 캐릭터는 총격이 가해지기 직전 저격총 조준경에 반사된 햇빛을 찰나 포착할 수 있다. 저격수 혼자서는 팀 전체를 제압할 수 없으므로, 저격수와 두 번째 함정을 결합하라. 저격수가 사격을 가하면 생존자들은 그가 다시 쏘기 전에 도망치려 하지만, 곧잘로즈니 함정 속으로 뛰어들게 된다.

■ **무술가:** 무술가는 요원들에게 접근해야 하며, 한 명씩 상대할 때 가장 효과적이다. 당연히 요원들이 총기를 사용할 수 없을 때 특히 위력적이다. 무술가는 비행기나 페리의 다른 승객, 혹은 식당의 다른 손님으로 나타나 요원 중 한 명을 화장실까지 따라갈 수 있다. 빈 공항(p. 47 참조)에도 나타날 수 있다.

■ **그 여자:** 그 여자는 마법을 부릴 시간이 필요하다. 요원들을 직접 공격하는 대신, 미스터 해피나 아기 코조루스의 해커 친구 토마스(p. 41) 같은 요원들의 연락책이나 동료를 유혹하여 정탐한 후 함정으로 유인한다. 요원 중 누군가가 그녀에게 관심을 보이면, 그녀는 그들에게 추파를 던진다. 누군가를 침대로 끌어들었다면, 그녀는 취약한 표적을 제거하는 다양한 방법을 가지고 있다. 그 여자는 루마니아의 노예들 사이에 잠입한 스파이로도 나타날 수 있다(p. 36 참조).

■ **운전사:** 당연히 운전사의 무대는 도로 위이며, 특히 카르파티아의 산악 고개나 오데사 또는 빈의 거리다. 그는 요원들의 차량보다 약간 더 무겁고, 크고 신뢰할 수 있는 엔진과 묵직한 차체를 가진

차량을 몰아라. 그는 폭스바겐 같은 독일 차를 선호한다 - 튼튼하지만 화려하지 않다. 그는 요원들의 운전 습관을 파악하기 위해 한동안 미행하며(하루가 지나면 그들과의 대결에서 사용할 4점짜리 임시 운전 풀을 얻는다), 매복을 준비한 뒤 최악의 순간에 요원들을 도로 밖으로 밀어낸다. 예를 들어 맞은편에서 오는 연료 탱크 차량의 진로로 밀어 넣거나, 다리에서 차를 밀어 떨어뜨리는 식이다.

■ **사기꾼들:** 사기꾼들은 미스터 해피나 아기 코조루스 같은 중개인을 통해 플레이어 캐릭터와 접촉한다. 한 명은 리iski 브라트바에 대한 원한을 품은 잠재적 고용주, 중개인, 공급자 또는 기타 유용한 암묵가 인맥으로 위장한다. 다른 한 명은 첫 번째 사기꾼의 이야기에 신빙성을 더하기 위해 적대자로 등장한다 - 만약 한 명이 리iski 브라트바에 보호비를 내는 공급자로 위장했다면, 다른 한 명은 위협적인 깡패로 나타난다. 사기꾼은 요원들의 신뢰를 얻기 위해 잘로즈니에의 기원 등 마피아에 대한 핵심 정보를 일부 공개하기도 한다. 그런 다음 그는 빈의 대사관이나 정부 건물에 침입하도록 속이거나, 트란스니스트리아의 지배 올리가르히와 대결하게 하는 등 요원들에게 많은 히트를 안겨주는 상황으로 몰아넣는다. 사기꾼들이 다시 나타난다면, 역할을 바꿀 것이다.

■ **토피도:** 다른 공작원들과 달리, 토피도는 가족의 일원이 아니다. 그는 그들의 규율을 따르지 않는다. 그는 용병이다. 부인 가능하고, 소모 가능하며, 잊혀지기 쉬운 존재다. 토피도는 이 지역을 지나가는 중일 뿐, 전과 기록이나 평판에 신경 쓰지 않는다. 따라서 토피도의 어휘에는 '과잉 살상'이 크게 자리 잡는다. 토피도는 기관총과 수류탄 자루를 들고 나타나 요원들을 제압할 때까지 터미네이터처럼 행동한다. 트란스니스트리아나 데브레첸이 토피도를 위한 최적의 무대다.

■ **조각가:** 조각가 역시 간접적으로 공격한다. 요원의 위안 중 접근 가능한 것이 있다면, 그녀를 목표로 삼을 것이다. 그렇지 않으면, 아기 코조루스 같은 유용한 정보원을 격리하고 고문하여 요원들에 대해 아는 모든 것을 파악한 후, 요원들에게 연락하여 함정으로 유인한다. "우리는 네 친구를 잡고 있다 - 항복하지 않으면 그를 죽이겠다"는 가장 세련된 수법은 아니지만, 효과적이다.

잘로즈니에

데니즈를 죽인 잘로즈니 외에도 오데사 근처에 한 명, 크림반도에 또 다른 한 명이 있다(*캐럴의 죽음* 참조). 도르지예프가 미국인 시체를 다른 과물로 바꿀 기회를 잡으면 네 번째 잘로즈니가 등장한다. 따라서 요원들은 즉시 최소 두 명의 잘로즈니에게 쫓기며, 하루 뒤 오데사에 한 명이 더 도착하고 그 이후 언제든지 네 번째가 나타난다. 상황이 필요하면 리iski 브라트바는 보유 중인 다른 세 명의 잘로즈니 중 한 명을 추가로 투입할 수도 있으며, 시간과 필요에 따라 더 만들어낼 수도 있다.

잘로즈니는 숙련되었지만 인간일 뿐인 공작원과 달리 괴물이다. 그들의 무시무시한 힘을 부각하라. 벽을 뚫고 지나가게 하거나, 수직 절벽을 타고 오르게 하거나, 어둠 속에서 폭발하듯 튀어나오게 하거나, 천장을 기어 다니게 하라. 잘로즈니의 공격을 미리 감지할 수 있는 유일한 징조는 시계 초침 소리가 멈추는 순간 뿐이다...

잘로즈니는 사람을 속여 죽게 만들 때 힘을 얻으므로, 가능한 한 다음과 같은 치명적인 함정을 이용해 공격한다:

■ 차량 폭탄

■ 열차, 비행기, 선박 사보타주

■ 안전가옥에 폭탄 설치

■ 독극물

■ 인간 미끼로 요원을 위험에 유인

요격

한 번은 우연한 조우다. 두 번은 우연의 일치다. 세 번이면 리iski 브라트바가 요원들을 죽이려 드는 것이다. 요원들이 오데사에서 빈으로 이동하는 동안, 길목에서 적에게 가로막힐 수 있다. 적은 공작원이나 잘로즈니에일 수도 있고, 그저 현지 깡패들일 수도 있다.

역풍

요원들을 쫓는 리스키 브라트바의 추적은 더 큰 파장을 일으킨다. 요원들이 인맥 연줄이 나 옛 친구를 찾아 나선다면 역풍을 맞게 하

라:

• 연락책 중 최소 한 명은

요원들을 리스키 브라트바에 팔아넘긴다. 요원들에게 교통편이나 은신처를 제공하겠다고 나설 수도 있지만, 그곳은 잘로즈니의 함정

이다.

• 요원들이 한 도시에서 이용한 자산이 다음 도시에서 다시 나타날 수 있다. 친구 미하일의 도움으로 오데사를 빠져나왔다면, 데브레첸 외곽의 인신매매 수용소에 갇힌 미하일과 다시 마주칠 수도 있다.

• 돈이나 다른 도움을 얻기 위해, 요원들이 한때 믿었던 연락책을 배신하게 만들 수도 있다. 트란실바니아의 늑은 신부는 요원들에게 오컬트 지식을 기꺼이 나눠 줄지도 모른다. 하지만 요원들이 그의 교회에서 보석 박힌 십자가를 훔쳐 현금으로 팔아 버리면 달가워하지 않을 것이다.

도로에서

- 타이어 파열용 스파이크 스트립
- 고장 난 차를 세워 도움을 요청하는 관광객들
- 도로 차단으로 변모하는 화물 트럭 행렬
- 주유소 매복
- 저격수가 타이어를 쏘 파손함

철도 이용 시

- 열차가 리스키 브라트바의 거점으로 우회됨
- 폭탄 위협으로 열차가 정차해 조사에 착수하며, 요원들이 용의자로 지목됨
- 열차가 사보타주를 당해 카르파티아산맥의 휘몰아치는 눈보라 속에서 고장 남
- 리스키 브라트바 암살자들이 열차 승무원으로 위장해 잠입함

항공 이용 시

- 날개에 잘로즈니가 붙어 있다!
- 비정상적인 날씨로 인해 비행기가 다른 공항으로 회항한다.
- 리스키 브라트바 암살자들이 탑승해 있다.
- 참고 사항으로, 소비에트 연방 붕괴 이후 70기 이상의 이글(Igl) 지대공 미사일이

행방불명되었다. 휴대용 미사일이라 위력과 사거리가 충분해 747 여객기도 격추할 수 있다.

선박 이용 시

- 이곳에서도 비정상적인 날씨가 변수로 작용한다.
- 리스키 브라트바 밀수꾼이 요원들을 추격한 다.
- 무장 헬리콥터가 배 위를 저공 비행하며 위협한다.

적의 정체 파악

요원들은 유럽 전역을 도망치면서 적에 관한 몇 가지 유용한 사실을 기억하거나/자료조사하거나/추측할 수 있다.

리스키 브라트바

범죄학: 리스키 브라트바는 러시아 마피아의 한 조직이다. 온갖 사업에 손을 뻗치고 있지만, 주력 사업은 무기 거래, 인신매매, 마약 밀매다. 보르는 요세프 리스키라는 이름의 늑은 범죄자다. 우크라이나와 러시아가 주 활동 무대지만, 유럽과 중동 전역, 다시 말해 옛 소련 영향권이라면 어디든 세포 조직을 두고 있다.

■ **1포인트 소모:** 리스키의 부하 중 한 명인 ‘닥터’가 늑은 보스를 밀어내고 그 자리를 차지하려 한다는 소문이 돈다. 이는 조직의 분열로 이어질 수 있다. 닥터는 브로다기가 아니며, 그들의 문화에 속하지 않기 때문이다. 요원들이 리스키 브라트바 내부의 전통주의자들과 접촉할 수 있다면, 닥터가 오데사에서 목격한 그 기괴한 의사와 같은 인물이라는 전제하에, 그를 처리하는 데 협조하도록 설득할 수도 있다.

■ **2포인트 소모:** 니키타 아흐로예코프는 리스키 브라트바의 원로 보르 중 가장 전통을 중시하는 인물이다. 그의 관심과 협력을 얻으려면 도르지에프의 반역을 입증하거나, 세르비아인들의 마약 화물처럼 그가 원하는 것을 제공해야 한다.

트래픽 분석 + 암호: 요원들이 리스키 브라트바의 통신망에 침입하면 (디지털 침입 테스트, 난이도 7) 오데사에서 빈까지의 작전 구역에서 리스키 브라트바가 동원할 수 있는 자산을 파악할 수 있다. 요원들이 창고에서 리스키 브라트바의 무전기를 빼돌렸다면 디지털 침입 테

스트의 난이도가 -1만큼 낮아진다(무전기를 소급해 확보하려면 난이도 6의 **준비성** 테스트를 하라). 리스키 브라트바의 휴대전화를 확보하고 **전자 감시**에 1포인트를 소모하면 난이도가 1 더 낮아진다.

■ **1포인트 트래픽 분석 소모:** 리스키 브라트바의 대응은 세 가지로 나뉜다. 첫째, 루마니아와 헝가리의 사업장 보안을 강화하고 있다. 둘째, 요원들을 제거하기 위해 “전문가”들을 파견했다. 이 두 명령은 모두 이동 중인 발신처, 즉 조직 지도부에서 내려온 것으로 추정된다. 셋째, 오데사 지부가 자체적으로 추격에 나섰다. 이 추격은 앞선 두 대응과는 대체로 별개로 보인다.

■ 리스키 브라트바의 통신망에 침입하면 요원들은 정보 수집 소모(**범죄학**, **트래픽 분석** 등)나 전술적 사실조사 이점에 배분할 수 있는 4포인트의 임시 풀도 얻는다. 리스키 브라트바가 통신망 침해를 알아채고 내부 정리에 나서면 이 풀은 사라진다.

자료조사 또는 역사학: 도르지에프의 이름을 알아내면 요원들은 그에 관한 기록을 더 찾아낼 수 있다. 그는 차우세스쿠의 주치의 중 한 명으로, 루마니아 동부의 전초 기지에서 불가사의한 의료 실험을 했다고 전해진다. 이 내용은 *흡혈귀의 그림자*(p. 35)로 이어진다.

잘로즈니에

뱀파이어 학: 오데사 카타콤에서 마주친 생명체들은 잘로즈니에에 관한 전승 속 존재들과 일치한다. 잘로즈니에는 제 수명을 다하기 전에 죽었으며, 이제는 다른 이들을 때 이른 죽음으로 유인한다. 이들은 타인의 고통과 죽음을 양식으로 삼으며, 자신들의 삶이 일찍 끊긴 것처럼 타인의 삶을 끊어 놓는 데 악의적인 희열을 느낀다고 전해진다.

- **1포인트 소모:** 암스테르담의 자택 화재로 사망하기 직전, 흡혈귀 전승의 저명한 전문가 피에르 달만은 잘로즈니예와 루마니아 사이의 연관성을 넘지시 내비쳤다. 그의 죽음을 조사하면 기묘한 단서 하나가 드러난다. 화재 이후 집 안의 모든 방에서 수십 개의 시계 잔해가 발견되었는데, 마치 그가 시간의 흐름에 집착했던 것처럼 보인다.
- **2포인트 소모:** 잘로즈니예마다 고유한 치명상을 지니고 있다. 요원들이 그 상처를 정확히 재현하면 각 잘로즈니예에게 “제대로 된” 죽음을 안겨줄 수 있다.

진찰: 상처가 드러난 잘로즈니예를 자세히 살펴보면, 마땅히 치명적이어야 할 상처들이 보인다. 어떤 오컬트의 힘이 그들을 죽음의 문턱에서 되살렸거나, 아니면 그 문턱에 붙들어 두고 있다.

■ **잘로즈니예당 1포인트 소모:** 요원들은 잘로즈니예를 죽일 수 있는 치명상을 알아낼 수 있다. 치명상은 다음과 같다:

- 심장에 총상을 입음. 먼 거리에서 저격수가 쏜 총탄에 맞은 것으로 보임.
- 목덜미를 가까운 거리에서 쏜 총탄에 뇌를 맞음.
- 수은 증기 흡입.
- 연기 흡입.
- 청산가리 중독.

화학 (1포인트 소모): 1980년대 중반 소련 의학 학술지에 실린 잘 알려지지 않은 논문은 황화수소를 투여해 세포가 산소를 받아들이지 못하게 함으로써 중상을 입은 병사들을 보존하는 방법을 다룬다. 연구자 중 한 명은 G. D. 도르지예프 박사다. 이 방법은 조직을 보존할 수는 있지만 뇌를 살아 있게 하지는 못하는 것으로 보인다.

전술과 대응

회계: 요원들을 사냥하는 데는 돈이 많이 든다. 리스키 브라트바는 추격에 값비싼 자산을 대거 투입하고 있다. 요원들이 마약이나 인신 매매 같은 수익성 높은 사업을 방해해 조직의 재정에 타격을 준다면, 리스키 브라트바는 추격을 계속할 여력이 없어질 것이다.

범죄학: 캐럴이 말했듯, 빈은 중립 도시다. 요원들이 빈에 도착하면 리스키 브라트바는 물러나 전열을 재정비해야 한다. 그렇지 않으면 다른 범죄 신디케이트와의 협약을 깨뜨려 대규모 암흑가 분쟁을 촉발할 것이다.

트란스니스트리아의 밤

장면 유형: 도입

선행 장면: 숨 가쁜 질주

후속 장면: 미스터 해피

트란스니스트리아는 국제적으로 인정받는 국가가 아니다. 몰도바 동부에 위치한 좁은 땅으로, 1990년 독립을 선언했다. 우크라이나 역시 트란스니스트리아를 인정하지 않아, 대부분의 방문객에게 국경 통과 과정은 고역이다. 무장 경비병들은 뇌물과 통행세를 요구하며, 통과를 허락받더라도 몰도바에 속해 있으면서도 속하지 않은 듯한 모호한 상태, 즉 관료주의의 회색지대에 발을 들이게 된다. 이러한 혼란과 위험 때문에 대부분의 여행객은 트란스니스트리아를 우회하며, 철도 노선 또한 이 분리 독립 국가를 피해 터무니없이 돌아가는 경로를 택한다.

트란스니스트리아의 인구는 독립 이후 급감했다. 경제가 경직되어 있어, 노동 연령대의 젊은이 대부분은 일자리를 찾아 해외로 이주했다.

트란스니스트리아의 유일한 실질적 산업은 무기다. 이 나라에는 러시아 제14군이 주둔해 있었으며,



트란스니스트리아가 분리 독립하자 러시아군은 현지 올리가르히드를 옹립하기 위해 “평화 유지군”으로 남았다. 트란스니스트리아에는 무

기 공장도 여러 곳 있다. 군 장교, 전직 KGB 요원, 기업 올리가르히로 구성된 황금 서클이 나라를 통치하며, 이들은 모두 막대한 불법 무

기 거대로 큰 이익을 챙긴다. 대공 미사일이나 폭발물, 혹은 군대 하나를 무장시킬 만큼의 돌격소총을 사려면 트란스니스트리아가 제격이다. 이 좁은 땅으로 어마어마한 돈이 흘러든다. **범죄학, 법률 또는 인간 지리에** 능통한 요원이라면 트란스니스트리아의 불분명한 지위를 알고 있다. 또한 트란스니스트리아의 올리가르히들이 완고할 만큼 독립성을 고집한다는 사실도 안다. 이들은 다른 범죄 신디케이트의 거래는 허용하지만, 어떤 세력이 인수를 시도하든

치명적인 무력으로 맞서 왔다. 트란스니스트리아는 (아마도) 리스키 브라트바나 그들의 정체불명의 상급자들에게 지배당하지 않는다. 더 좋은 점은 트란스니스트리아가 우크라이나 당국과 공식적으로 협력하지 않는다는 것이다. 요원들이 국경을 넘으면 *밀리치아*는 따라올 수 없다.

국경을 넘으려면 뇌물이 필수다. 경비병들이 의심하지 않는다면, 요원들은 **준비성**(난이도

4)으로 현금을 챙겨 두거나, 적절한 대인 능력치를 소모해(보통 교섭이나 거리의 법칙 1포인트) 통과할 수 있다. 하지만 요원들이 위험해 보이거나(중화기를 소지한 경우), 곤란한 처지에 놓인 것처럼 보이거나(히트 4 이상), 추격자들이 바짝 뒤쫓아온다면 국경 경비병들은 협조적이지 않을 것이다. 요원들은 상당한 액수의 뇌물을 건네거나(코카인 0.5kg이나 수천 달러가 적당하다), 어떻게든 경비병들을 설득해 구금을 피해야 한다.

미스터 해피

장면 유형: 핵심

선행 장면: 트란스니스트리아의 밤

후속 장면: 이케 아베솔리

국경에서 분리 독립국의 수도 티라스폴까지는 차로 금방이다. 도시에 들어서면 과거로 시간 여행을 온 듯하다. 회색 콘크리트 거리와 배급제 슈퍼마켓, 정치적 억압이 가득한 도시 크기의 골라그다.

요원 중 한 명(적절한 배경을 지닌 인물이나 **업계 상식** 또는 **군사학** 숙련도가 높은 인물을 고르라)은 미스터 해피라는 별명의 현지 해결사를 알고 있다. 그는 전직 군 장교로, 지금은 티라스폴에서 청소 업체를 운영한다. 미스터 해피는 요원들에게 필요한 것이라면 무엇이든 구해 줄 수 있다. 새 신분증이나 의료용품, 무기는 물론 리스키 브라트바에 관한 정보도 제공할 수 있다. (플레이어들이 그를 찾아 나서지 않으면, 미스터 해피가 소모품처럼 쓰는 부하들을 보내 연락하고 저녁 식사에 초대한다.)

자료조사 또는 인간 지리를 통해 미스터 해피가 현지 축구팀 FC 티라스폴의 열렬한 팬이라는 사실을 알아낼 수 있다.

미스터 해피는 티라스폴의 가장 큰 명소인 FC 세리프 축구 경기장이 내려다보이는, 도시에서 손꼽히는 레스토랑에서 만나기로 한다. 중국 음식점인 이곳은 화려하게 꾸며져 있고 음식도 일품이다. 미스터 해피는 별실을 마련해 두었다.

미스터 해피 플레이 가이드: 미스터 해피는 늘 웃으며 농담을 건네는, 당신이 좋아하는 괴짜 삼촌 같은 인상을 준다. 트란스니스트리아의

실력자 중 중간급으로, 최상층 인사는 아니지만 중개인이자 해결사로서 상당한 영향력을 행사한다. 그는 수년째 빅토르 구산과 불화를 겪고 있다. 구산은 이 나라에서 가장 강력한 인물 중 하나이자 현지 *밀리치아*의 전 부국장이며, FC 세리프의 구단주다. 미스터 해피는 느긋하고 유쾌해 보이지만, **업계 상식**이 있는 요원이라면 그가 늘 조심스럽게 행동해 왔음을 알아차릴 수 있다. 그는 레스토랑 뒷문으로 들어와 다른 손님들의 눈에 띄지 않는다.

거래

미스터 해피는 리스키 브라트바가 요원들을 죽이려 한다는 사실을 안다. 그의 눈에는 요원들이 이미 죽은 목숨이나 다름없다. 그들을 돕는데 시간을 쓸 가치가 없다. **교섭(핵심 단서)**을 통해 요원들은 자신의 전문성과 명성을 내세워 리스키 브라트바를 이길 수 있다고 주장하고, 미스터 해피에게 이번 한 번쯤은 이기는 편에 서라고 권할 수 있다.

그는 젓가락으로 창밖을 가리킨다. 스포트라이트를 받아 번쩍이는 궁전 같은 FC 세리프 경기장이 보인다. 인구 14만 명 남짓한 도시에 14,000석 규모라니, 경기장은 터무니없이 크고 화려하다. 마치 미래에서 불쑥 튀어나온 듯하다. 미스터 해피는 이 경기장이 어떤 신사가 아끼는 축구팀, FC 세리프의 홈구장이라고 설명한다. 이를 뒤에는 FC 세리프가 현지의 다른 팀인 FC 티라스폴과 친선 경기를 치른다. 올리가르히가 자금을 대고 전 세계에서 최고의 선수들을 사들일 수 있으니, FC 세리프는 무적이라고 여겨진다.

이어 미스터 해피는 요원들에게 현지 신문 한 부를 건넨다. 1면 기사에 따르면 FC 세리프는 최근 아베솔리라는 이름의 17세 나이지리아 출신 축구 신동을 영입했다. 이번 친선 경기는 아베솔리의 유럽 무대 데뷔전이다. 구산은 이 소년을 무척 자랑스러워하며, 첫 경기에 큰 기대를 걸고 있다.

미스터 해피는 평생 FC 티라스폴의 팬으로, 이번만큼은 FC 세리프의 기세를 꺾고 싶어 한다. 그는 내일 경기에서 어린 아베솔리가 뛰지 못하게 하려 한다. 그러려면 부인 가능한 자산이 필요하고, 요원들의 임무는 아베솔리를 제압하는 것이다. 해피는 소년이 죽기를 바라지 않으며, 무엇보다 이번 일이 자신에게로 연결되는 것을 원치 않는다. 그의 말대로라면, 이는 그와 빅토르 구산 사이의 친구들끼리 치는 작은 장난일 뿐이다.

■ **거짓말 탐지**로 미스터 해피가 진심으로 말하고 있음을 확인할 수 있다.

■ **업계 상식**이 있는 사람이라면 이번 작전이 요원들의 은밀한 활동 능력을 시험하는 일임을 짐작할 수 있다. 요원들이 해피에게 깊은 인상을 남기면, 그는 더 중요한 일을 맡기거나(적어도 유용한 단서와 도움을 제공할 것이다) 더 큰 기회를 줄 것이다.

■ **범죄학 또는 거리의 법칙**을 통해, 리스키 브라트바가 트란스니스트리아로 진출하면 미스터 해피가 더는 웃지 못하리라는 점을 알 수 있다.

머리에 구멍이 뚫리지 않으면 운이 좋은 셈이다. 요원들이 해피의 신뢰를 얻을 수 있다면, 그는 리스키 브라트바에 맞설 잠재적인 아군이 다.

■ **도박에 수사 포인트** 1점을 소모하면, 패배 점수 차에 건 크고 이례적인 베팅을 찾아낼 수 있다. 아베솔리가 경기에 나서지 않으면 누군가(아마도 미스터 해피)가 큰 돈을 벌게 된다.

요원들이 이 작은 부탁을 들어준다면, 해피는 더없이 기뻐할 것이다. 필요한 것을 대 주고, 리스키 브라트바에 타격을 입힐 방법도 조언해 줄 것이다.

이퀘 아베솔리

장면 유형: 위험 요소

선행 장면: 미스터 해피

후속 장면: 부인 가능한 자산

아베솔리는 티라스폴 외곽의 다차에 머물며 FC 세리프 담당관과 경호원들의 감시를 받는다. 그는 다차 정원에서 훈련하지만, 지루함과 안달이 난 탓에 밤마다 시내 클럽에 가겠다고 요구한다. 요원들은 의심을 사지 않고 아베솔리를 찾아내 경기에 나서지 못하게 막아야 한다.

다차

다차는 빅토르 구산의 소유지만, 나라의 절반도 그의 소유다. 따라서 다차를 찾아내기는 쉽지 않다.

■ **촬영:** 신문 기사에는 아베솔리의 체류지가 명시되지 않았지만, 기사에 실린 사진 중 하나는 다차 부지에서 찍은 것이다. 이 사진을 **자료조사**나 **도시 생존**과 연계하거나, 기사 발레리아 프로치노예브나를 **위협**하거나 **매혹**해 심문하면 다차의 위치를 파악할 수 있다.

• **촬영**에 1포인트를 소모하면 사진 배경에 숨어 있는 경호원들의 흔적을 포착할 수 있다. 아베솔리 주변의 경비는 삼엄하다.

■ 요원들이 FC 세리프 훈련장에 잠입하면, **전자 감시** 또는 **디지털 침입**(난이도 2)으로 아베솔리의 다차 위치를 알아낼 수 있다.

■ 또는 **거리의 법칙**이나 **자료조사**로 아베솔리에게 전담 트레이너가 배정되어 있다는 사실을 알아낼 수 있다. 이 트레이너를 미행하면(난이도 3 감시) 다차에 도달할 수 있다.

■ **거리의 법칙**으로 아베솔리가 파티를 즐기며 다닌다는 소문을 들을 수 있다(그는 나이지리아에서 극빈하게 자랐고, 이제 그동안 못 누린 즐거움을 만끽하고 있다). **사교계**를 활용하면 아베솔리가 단골인 인기 나이트클럽에 초대받을 수도 있다. 담당관들은 아베솔리의 경기력에 영향을 줄 만한 행동은 막지만, 그 외에는 이 어린 왕이 원하는 대로 하게 내버려 둔다.

보안 우회

다차는 가장 가까운 마을에서 3마일 넘게 떨어진 숲 한가운데 있다. 진입로는 하나뿐이며 무장 경비병들이 지키고 있다. 다차 주변은 숲을 가로지르는 4미터 높이의 칼날 철조망 울타리로 둘러싸여 있다. (울타리를 넘어 다차에 몰래 잠입하려면 **침투** 난이도 6이다.) 정문에는 항상 경비병 2명이 서 있고, 집과 부지를 순찰하는 경비병이 3명 더 있다. 아베솔리 곁에는 경비병 1명과 담당관 2명이 항상 붙어 있다.

■ **야외 생존**으로 요원들은 들키지 않고 숲을 통과할 수 있으며, 나무가 칼날 철조망 울타리 위로 드리워진 지점을 찾아낼 수 있다.

■ 몇 시간 관찰하면 **군사학**으로 경비병들의 순찰 패턴을 파악할 수 있다. 아베솔리가 집 안에 있을 때 경비병들은 경계를 늦춘다. 정문은 늘 지키지만, 정원은 아베솔리가 밖에서 훈련할 때만 감시한다.

■ **인간 지리**로 다차의 하인들을 파악할 수 있다. 이들은 근처 마을에 살며, 박봉에 시달리고 존재감도 거의 없다. 이들에게 뇌물을 주면 요원들이 다차에 잠입할 수 있다.

아베솔리가 축구 경기장이나 클럽에 갈 때는 경호원과 담당관 2명이 한 차에 타고, 경비병 3명이 다른 차에 탄다. 나머지 경비병들은 다차에 남는다. 그는 세리프 카지노에 딸린 클럽에 개인 테이블을 갖고 있다.

신동

1년 전만 해도 아베솔리는 나이지리아의 거리에서 살았다. 하지만 지금은 일곱 자릿수 연봉을 받으며 살아있는 신처럼 대접받는다. 이 모든 성공이 그의 머리를 어지럽혀 오만하고 특권 의식에 가득 찬 인물로 만들었다. 그를 조종할 때는 **아침**이 가장 효과적이며, 여성들이 **매혹**으로 자신에게 달려드는 것에 익숙하다. 또한 그는 거물이 되길 갈망하므로 도박 **대결**에 쉽게 유혹당한다. 그는 다가올 경기가 자신의 경력에서 가장 중요한 경기임을 알지만, 스스로 충알도 뚫지 못하는 무적의 존재라고 믿는다.

그는 팬들과 추종자들의 관심을 즐긴다. **담당관**들은 아베솔리가 대중과 대화하는 것을 꺼리지만, **사교계**나 **교섭**을 이용하거나 적절한 **위장 신분**을 내세우면 그들을 통과할 수 있다. 아베솔리는 특히 스폰서 계약에 관심이 많다. 그는 자신이 신발이나 코롱 브랜드의 얼굴이 되는 상상을 하므로, 대형 광고 대행사와 연줄이 있는 사람(혹은 더 좋은 경우 위조된 자격증을 가진 사람)이라면 누구든 그와 독대할 기회를 얻는다.

작전 실행

요원들은 아베솔리가 경기에 출전하지 못하게 막아야 하지만, 담당관들이 이것이 암살 시도임을 눈치채서는 안 된다. 어떤 수단을 쓰든 완전히 부인 가능해야 한다.

■ **화학** 또는 **약학**으로 가벼운 중독을 유발할 수 있다.

요원들이 소년의 음식이나 음료에 약물을 몰래 넣을 수 있다면(총치기 난이도 4) 성공한다. 조사하는 사람 누구에게나 단순한 식중독 사고로 보일 것이다.

■ **격투 8+**를 가진 사람은 무술 지식을 활용해 아베솔리의 무릎이나 발목을 타격해 일시적으로 불능 상태로 만들 수 있다. 적절한 피해를 입히려면 **노려치기**(p. 72 **밤의 검은 사자들** 참조)가 필요하다.

■ 마찬가지로, 사고를 가장한 자동차 충돌로 소년에게 심한 채찍질 손상(whiplash)을 입히는 방법도 효과적이다. 적절한 타이밍에 사고를 내고(운전 난이도 5) 주변 휴대 전화를 무력화하면 아베솔리가 경기를 완전히 놓치게 할 수 있다.

■ **인간 지리**를 통해 아베솔리의 고향인 나이지리아의 시골 지역을 식별할 수 있으며, 그곳은 미신으로 악명 높은 지역이다. 그 후 **오컬트**를 사용하여 아베솔리의 경기 능력에 대한 자신감을 무너뜨릴 주주(juju) 페티시를 준비할 수 있다.

■ 또 다른 선택지는 **침투**를 통해 **다차**에 침입한 뒤 아베솔리의 장비를 파괴하는 것이다.

작전을 성공적으로 완수하면, FC 티라스폴은 라이벌 팀과 역사적인 0-0 무승부를 기록한다. 두 팀의 전력 차이를 고려하면 이는 놀라운 결과다. 요원들은 **부인 가능한 자산**에 있는 미스터 해피에게 보고하면 된다.

페널티 킥

요원들이 아베솔리의 출전을 막지 못하면 FC 셰리프가 5대 0으로 압승한다. 격노한 미스터 해피는 요원들을 꾸짖기 위해 연락하고, 식당에서 다시 만나기로 한다. 그곳에서 **관찰력**이 가장 뛰어난 요원은 감옥 문신이 있는 새 웨이터를 발견한다. 그는 앞치마 아래 TEC-9 소형 권총(피해량 +1)을 숨기고 있다. 그는 리스키 브라트바의 암살자다(**사격 8, 체력 8**; 나머지 능력치는 일반적인 캄페 수준).

암살자로부터 미스터 해피의 목숨을 구하면 갱스터는 요원들을 신뢰하게 된다. **부인 가능한 자산**으로 넘어간다.

부인 가능한 자산

장면 유형: 결말

선행 장면: 이퀘 아베솔리

후속 장면: 숨 가쁜 질주

작전이 끝나면 기쁨에 들뜬 해피가 요원들에게 다시 연락해 저녁 식사에 초대한다. 이번에는 식당 전체가 환호하는 FC 티라스폴 팬들로 가득하다. 해피는 요원들을 대화용 개인룸으로 안내한다. 리스키 브라트바에 대해 이야기할 때 그는 갑자기 진지해진다.

■ 지금까지 리스키 브라트바는 트란스니스트리아에 최소한의 세력만 유지했지만, 그것이 영원히 지속되지는 않을 것이다. 오데사에는 빅토르 카라바스 같은 현지 갱스터들이 있었는데, 그들은 오데사는 오데사 사람이 운영해야 한다고 믿었다. 그는 이제 죽었다. 마피아에게 총을 맞았다. 해피는 리스키 브라트바와 거래하겠지만, 그들이 그곳을 장악하는 것은 원치 않는다. 리스키 브라트바를 해치는 모든 것은 그에게 시간을 벌여준다.

■ 리스키 브라트바는 오데사에서 데브레첸으로 화물을 운송하는 위장 회사 발다크 운송을 두고 있다. 이 화물에는 때로는 무기, 때로는 노예, 때로는 마약... 때로는 다른 것들이 실린다. 발다크 운송을 추적하면 리스키 브라트바를 찾을 수 있다. 미스터 해피는 요원들에게 EU 운송 및 면허 데이터베이스 접근 권한을 제공하거나, 요원들이 **디지털 침입**(난이도 3)으로 해킹할 수 있다. 데이터베이스에서 발다크 운송의 동선을 추적하기 위해 **트래픽 분석(핵심 단서)**를 사용하면 **흡혈귀의 그림자**(p. 35)로 이어진다.

■ 리스키 브라트바는 마약 거래를 위해 데브레첸에 의존한다. 요원들이 그곳에서 마피아를 강타하면 큰 타격을 줄 수 있다. **자료 조사(핵심 단서)**를 활용하면 데브레첸 암흑가에 대해 누구보다 잘 아는 기자 **아기 코조루스**의 이름을 알아낼 수 있다. 이는 **데브레첸 개비트**(p. 40)로 이어진다.

요원들이 장비나 보급품과 관련해 미스터 해피와 다른 거래를 했다면, 그는 약속을 지킨다. 또한 이동 수단이 필요하면 차량을 제공하며, 요원들의 동선에 대한 허위 소문을 퍼뜨려 히트를 -2만큼 낮출 수 있다.

서쪽으로

몰도바 입국은 행정적 골칫거리다. 트란스니스트리아를 통해 들어오면 공식적인 몰도바 입국 비자 도장이 찍혀 있지 않기 때문이다. 위조를 소모해 가짜 도장을 만들 수 있다. 그렇지 않으면 요원들은 루마니아 국경 검문소에서 발이 묶이며, 핫 리드가 1 감소한다.

요원들이 모든 일을 완벽하게 처리했다면(아베솔리를 매끄럽게 가로채고, 트란스니스트리아에서 눈에 띄지 않게 행동하며, 미스터 해피의 신임을 잃지 않았다면), 미스터 해피는 위장 신분 4를 부여하는 몰도바 비자를 제공할 수 있다.

흡혈귀의 그림자

35

세상 아래 그림자 속에 사악한 것들이 잠들어 있는 장소들이 있다. 그중 한 곳이 카르파티아 산맥 외딴곳에 자리한 드라고비르 수도원이 다. 지난 10년간 리스키 브라트바는 그곳에 잡든 존재들에게 매년 수백 명의 희생자를 제물로 바쳐 왔다.

수도원은 산 고지대에 위치하며, 가파른 경사면을 따라 급격히 굽이치는 눈 덮인 위험한 도로를 통해서만 접근할 수 있다. 음산한 돌벽은 황량한 풍경을 내려다보고, 허물어져 가는 수도원의 폐허는 마치 공포 영화 세트장 같다. 그럼에도 대부분 온전한 상태인 중앙 건물에는 여전히 몇몇 강인한 영혼들이 살고 있다. 이 수도원은 중심부에 있는 기이한 마른 우물로 유명하다.

도르지에프 박사는 흡혈귀 현상과 잘로즈니에를 만드는 과정에 관한 연구의 일환으로 드라고비르 단지를 방문하여 그곳을 재가동했으며, 이전에 그곳에서 수행되던 숭배, 의식적 희생, 실험들을 계속 이어가고 있다. 리스키 브라트바는 그에게 지원과 인간 희생양을 제공한다. 드라고비르의 공포가 어떤 성격인지는 당신의 캠페인에 등장하는 흡혈귀가 무엇인지에 따라 달라진다.

Ⓛ 본래 정교회 수도원이었으나, 수도사들은 투르크인들에게 포위당했을 때 사탄을 숭배하기 시작했다. 수도원장의 명령을 받은 수도사 일곱 명 중 한 명은 십자가에 침을 뱉고 지옥의 힘을 받아들여, 적들로부터 수도원의 보물을 지켜내야 했다고 전해진다. 포위가 풀리자 수도원장과 그 추종자들은 납으로 된 포탄에 묶여 구덩이로 던져졌고, 그 이후로 수도원은 어둠의 세력이 깃든, 눈물 흘리는 영적인 상처로 남았다. 수도원은 1970년대에 마지막 수도사가 산 정상에서 몸을 던지면서 버려졌다.

Ⓜ 수도원은 훨씬 더 오래된 구조물이 있던 자리에 세워졌는데, 그곳은 흡혈귀를 숭배하는 광신도들의 거처였다. 교회는 그 광신도 집단을 파괴했으나, 그들의 흡혈귀 주인들을 제거하지는 못했다. 대신 그들을 지하에 가두는 데는 성공했다. 수 세기 동안 수도사들은 죽은 자들을 지키는 간수 역할을 했으나, 결국 자신들이 대체한 광신도들과 똑같은 어둠의 길을 걷기 시작했다. 그들은 1970년대 경찰의 급습으로 숙청되었다.

Ⓜ 1950년대에 소련 과학자들이 수도원을 점령하여 수도원 주변 산악 지대에 위성 안테나와 안테나 네트워크, 레이더 기지를 세웠다. CIA는 이곳이 지중해의 NATO 무선 트래픽을 도청하기 위한 청취소라고 믿었으나, 현지인들은 폭풍우가 치는 날 산 정상 부근에 기이한 빛들이 모여들곤 했다고 속삭였다. 1970년대에 발생한 "화구" 사건 이후 연구는 중단되었다.

Ⓜ 실험은 제2차 세계대전 중에 시작되었다. 독일 과학자들이 드라고비치에 사람들의 눈을 피해 비밀 연구 센터를 세웠고, 루마니아 포그롬에서 발생한 유대인과 집시 피실험자들을 이용했다. 붉은 군대가 루마니아로 진격하자, NKGB가 드라고비르 부지와 과학자들을 장악했다. 반체제 인사와 기타 "부적격자"들이 희생자 명단에 추가되면서 연구는 계속되었다. 피실험자들은 기괴한 외과 수술 및 돌연변이 실험의 대상이 되었으며, 이러한 실험은 1970년대 화재로 단지 일부가 소실될 때까지 계속되었다.

운송 경로

장면 유형: 핵심

선행 장면: 숨 가쁜 질주, 부인 가능한 자산

후속 장면: 드라고비르 마을

발다크 운송의 컨테이너 트럭은 몇 주에 한 번씩 오데사에서 드라고비르까지 운행한다. 이 컨테이너들은 인간 화물로 가득 차 있다. 리스키 브라트바는 성매매를 위한 여성, 잠재적 노예 노동자, 심지어 소매치기로 이용할 아이들을 모집하거나 납치한다. 희생자 모두가 유럽과 아시아의 사창가나 인신매매 시장까지 도달하는 것은 아니다. 일부는 브라트바의 사악한 주인들에게 바칠 제물로 사용된다.

요원들은 몇 가지 가능한 핵심 단서를 통해 이 끔찍한 거래를 발견할 수 있다.

화물 가로채기

각 트럭은 3인조 팀이 교대로 운전한다. 팀원들은 트럭 운전석의 비밀 칸에 총기를 숨겨 두며, 컨테이너 안의 죄수들을 감시하는 야간 투시 카메라도 갖추고 있다. 팀원들은 최소 하루에 한 번씩 휴대전화로 리스키 브라트바 상급자에게 연락해야 한다.

공식 서류상 트럭에는 세탁기가 실려 있으며, 트럭 뒷부분 3분의 1은 실제로 화물로 채워져 있다. 상자 중 하나는 비어 있어 쉽게 옆으로 치울 수 있고, 이를 통해 지옥 같은 내부 칸으로 접근할 수 있다.

컨테이너 내부는 약 20명의 희생자를 가둔 감옥이다. 그들은 빛 한 점 없는 금속 상자 안에 구겨져 있으며, 음식과 물은 최소량만 제공되고 위생 시설은 전무하다. 바닥은 소변과 대변으로 뒤덮여 있다. 죄수들은 자신이 어디에 있는지 알지 못한 채 탈진과 영양 실조에 시달리고 있다. 나이는 4세에서 40세 사이이다.

- 미스터 해피가 발닥 해운에 대해 알려준 단서를 **트래픽 분석**으로 추적하면, 발다크 트럭이 카르파티아산맥의 외딴 마을에 정기적으로 물품을 배달한다는 사실을 알 수 있다.
- 요원들이 오데사 작전에서 확보한 RFID 추적기를 아직 가지고 있다면, **전자 감시**를 통해

상자를 추적할 수 있다. 고속도로를 지나가는 발닥 해운 트럭 근처에서 탐지기가 비프음을 울리기 시작한다. 그 트럭은 바그다드 창고에서 가져온 무기를 싣고 드라고비르로 향하고 있을 것이다.

- 리스키 브라트바 공작원이나 깡패를 **심문**하면 드라고비르로 가는 길을 알아낼 수 있다.

드라고비르에 가려면 차를 몰거나 기차를 탄 뒤, 산속으로 들어가는 버스를 여러 번 갈아타야 한다. 인적이 드문 곳이지만, 적어도 예상치 못한 방향이긴 하다. 드라고비르로 향하는 것은 요원들의 핫 리드에 영향을 주지 않는다.

드라고비르 마을

장면 유형: 핵심

선행 장면: 운송 경로

후속 장면: 수도원

드라고비르 마을은 수도원 아래 계곡에 자리한 수십 명 규모의 작은 공동체다. 제대로 된 도로는 여기서 끊기며, 수도원까지 올라가는 유일한 길은 발다크 트럭이 오를 수 없는 돌투성이 흙길뿐이다. 따라서 트럭은 드라고비르 밖의 들판에 인신 화물을 내린 뒤 작은 버스로 실어 나른다. 드라고비르 주민들은 산속에서 끔찍한 일이 벌어지고 있음을 알지만, 리스키 브라트바의 위협으로 입을 다물고 있다.

드라고비르 도착

드라고비르에는 매년 수십 명의 방문객만 드나들며, 주로 방문하는 ‘사업가’들을 위한 작은 여관이 하나 있다. 이 마을은 실업률이 높은 소련 해체 후의 낙후된 지역이다. 요원들이 마을을 공개적으로 방문하면 리스키 브라트바에 신고될 것이다. 눈에 띄지 않으려면 **변장**(난이도 4)을 사용해야 한다.

인간 지리 (핵심 단서)는 주민들이 리스키 브라트바를 두려워하고 있음을 시사하며, 한 늙은 농부를 잠재적 지도자로 지목한다. 보리츠는 철빛 회색 콧수염을 기른 건장한 남자이며, 드라고비르의 모든 사람이 그를 존경한다. 그는 마을 밖의 작은 농장에서 사는데, 이는 훌륭한 거점이다. 농장은 거대한 울퉁퉁한 네 마리가 지키고 있으며, 눈에 띄지 않고 통과하려면 난이도 7의 **침투** 판정이나 1포인트의 **야외 생존** 소모가 필요하다. 보리츠는 개들이 사람을 죽이기 전에 부름을 받지만, 방심한

요원은 심하게 물릴 수 있다. 개들의 능력치는 **밤의 검은 사자들**의 p. 69쪽에 있다.

보리츠는 처음에 요원들이 리스키 브라트바의 다른 범죄자라고 가정하고 말을 하려 하지 않는다. 그가 오해하고 있음을 납득시키려면 **안심** 같은 적절한 **대인** 능력이 필요하다. 보리츠는 수도원의 리스키 브라트바 보안 부대와 운송 일정을 알려줄 수 있다.

요원들이 보리츠의 단서를 추적하지 않으면, 노예 운송을 위해 마을을 지나가는 미니버스를 발견하게 된다. **인간 지리**는 긴장감이 급격히 높아지는 것을 감지하여, 미니버스가 악의적인 무언가와 관련 있음을 시사한다.

화물

새로운 노예 화물이 도착하기 4시간 전, 리스키 브라트바는 미니버스를 타고 산에서 열두 명의 경비병을 내려보낸다. 이 경비병들은 마을 외곽 가까운 들판에 하역장을 준비한다. 버질의 미니버스는 해 질 녘 죄수들이 도착할 때까지 그곳에서 대기한다. 무장한 경비병들은 죄수들을 하역해 들판에 가두고, 밤이 되면 야간 투시경을 착용한다. 이후 죄수들은 열 명씩 미니버스를 타고 수도원으로 이송되며, 각 회차마다 경비병 두 명이 동행한다. 마을을 지나 산까지 올라가는 데 45분이 걸리므로, 한 차분량을 모두 “처리”하는 데 6시간이 걸릴 수 있다.

- 요원들이 죄수로 위장해 들판에 몰래 잠입하려면 **침투**와 **변장**을 사용할 수 있다.

경비병들의 눈을 피해 잠입하는 난이도는 5다. 적절한 주의 분산을 유도하면 난이도가 2 낮아진다.

- **군사학** 또는 **전자 감시**를 사용하여 경비병들을 감시하고 그들의 행동 패턴을 파악함으로써, 요원들이 어둠 속에서 그들을 제압할 수 있다.

- 경비병들은 감시를 수행하고 죄수 중 누구도 어둠 속으로 도망치지 못하게 하느라 정신이 없으므로, 은밀한 공격을 가하면 나머지 경비병들이 알아차리기 전에 여러 명을 제거할 수 있다.

적 자산

수도원에는 Px5명의 경비병과 Px5명의 과학자가 있으며, 더 숙련되고 강인한 지휘관 세 명에서 네 명이 이들을 지휘한다. 화력은 충분하다. 리스키 브라트바가 요원들의 존재를 미리 알아차리면, 보안을 강화하기 위해 공작원이나 잘로즈니를 한 명, 혹은 둘 다 추가하라.

수도원으로 이어지는 진입로는 상시 감시한다(경비병들은 어둠 속에서 야간 투시경을 사용한다). 순찰대는 산비탈을 하루에 최소 네 번 훑고, 하루에 한 번 마을도 통과한다. 물자는 인근 마을에서 하루에 한 번 들여온다.

바테크 박사

도르지예프의 조수이자 연구 책임자다. 바테크는 도르지예프를 극도로 두려워한다. 도르지예프는 저주 주문, 혈액 결속, 혹은 도르지예프만 치료제를 가진 맞춤형 외계 바이러스 같은 기묘한 힘으로 바테크를 몰아낸다. 도르지예프가 자리를 비우면 바테크가 수도원에서 대부분의 시술을 집도한다.

■ 이 연구원은 수년째 잠을 제대로 자지 못했다. 눈은 공포에 질려 있고, 몸은 이미 교수형에 처해진 사람처럼 축 늘어져 있다. 도르지에프의 의지에 떠밀려 붕괴 직전까지 내몰린 그는, 용기만 있었다면 스스로 목숨을 끊었을 것이다.

■ 바테크는 심문에 쉽게 무너진다. 붙잡히면 도르지에프와 리스키 브라트바에 대해 아는 것을 모두 털어놓을 것이다.

■ 바테크는 한때 치명적인 독을 먹여 도르지에프를 죽이려 한 적이 있다. 백 번은 죽이고도 남은 양이었다. 닥터는 그저 미소를 지으며 차분히 저녁 식사를 마친 뒤, 불복종에 대한 벌을 내리겠다고 바테크에게 말했다. 그때부터 도르지에프는 바테크를 꼼짝 못 하게 묶어매는 무언가를 확립했다.

버질

수도원으로 가는 버스의 단순한 운전사다. 자신이 사람들을 죽음으로 데려가고 있다는 사실을 진심으로 이해하지 못한다.

■ 버질은 마을 출신 청년이다. 가족은 리스키 브라트바에게 살해되어 실험체로 끌려갔다. 버질은 가족이 아직 우물 속에 살아 있다고 믿으며, 가끔 그들과 “대화”하러 간다.

■ 버질을 상대할 때 가장 효과적인 접근법은 **안심**이다. 공격하거나 위협하면 공격적으로 변하지만, 모든 것이 괜찮다고 믿으면 지시를 따른다.

브로니슬라프

수도원의 보안 책임자다. 한때 리스키 브라트바의 실세였으나 요세프 리스키의 심기를 건드려, 오컬트계의 시베리아라 할 만한 곳으로 사실상 유배되었다. 술에 절어 살며, 어둠의 사제나 뒤틀린 과학자에게 넘기기 전에 매력적인 희생자들을 먼저 맛본다.

■ 최근에는 아래 계곡의 마을 주민들을 괴롭히기 시작했다. 리스키 브라트바에게 점점 더 골칫거리가 되어 제거될 처지다. 암살자가 요원들과 거의 같은 시기에 드라고비르에 도착할 수도 있다.

■ 브로니슬라프는 병사(Soldier) 능력치를 사용하라. 아프가니스탄 전쟁 참전 용사다. 어디를 가든 9mm 마카로프 PMM 권총(+1 피해)과 전투용 단검(-1 피해)을 지닌다. 충분한 경고를 받으면 군용 방어구(폭발물이나 총탄에 -3)를 착용하고 AK-74(+0 돌격소총)를 집어 든다.

■ 브로니슬라프를 상대할 때 가장 효과적인 대인 기술은 **사격**이다.

위협 대응

리스키 브라트바가 요원이나 다른 위협의 존재를 의심하면, 장교나 공작원 한 명이 이끄는 경비병 살상팀을 4x4 차량에 태워 이들을 추적하게 한다.

수도원이 압도당하면 비상벨을 울린다. 바테크 박사는 연구 노트와 신성 모독적인 지식이 담긴 책을 모조리 태우기 시작하고, 남은 죄수들은 증거를 없애려고 구덩이에 던져 넣는다. 혼란 속에서 우물 덮개가 제거될 수도 있다. *구덩이에서 나온 것*, p. 38 참조.

수도원

장면 유형: 위협 요소

선행 장면: 드라고비르 마을

후속 장면: 수도원의 비밀

리스키 브라트바의 활동은 수도원을 중심으로 이루어진다.

접근 방식

데이터 판독을 사용해 상업용 위성 영상으로 수도원을 살펴보면 건물의 대략적인 윤곽과 산비탈로 올라가는 길이 하나뿐이라는 사실을 알 수 있다. 1포인트 소모하면, 보유한 흡혈귀에 따라 위성 영상에서 안뜰 위로 기묘하게 흐릿한 부분이 보인다. 이 흐릿함은 모든 영상에 나타난다. 즉, 일시적인 광학 현상이나 컴퓨터 효과가 아니다.

산비탈

들키지 않고 산을 오르기는 까다롭다. 산비탈로 오르는 길은 하나뿐이며, 그곳은 감시 대상이다. 산의 다른 면은 곳곳이 위험할 만큼 가파르다. **야외 생존** 능력이 있는 요원은 문제없이 올라갈 수 있지만, 다른 요원은 곤경에 빠지거나 눈에 띄지 않도록 **운동** 판정(난이도 4)을 해야 한다. 수도원 위쪽 경사면에 도착하면, 요원들은 들키지 않고 수도원까지 올라가기 위해 **침투** 판정(난이도 5)을 해야 한다. (요원들이 마을에서 눈에 띄지 않게 행동했다면 난이도는 4다.)

도로

요원들은 흙길을 따라 차를 몰고 올라갈 수 있지만, 즉시 발각된다.

발각되면 경비병들은 수도원이 정부 소유라 방

문객을 받지 않는다고 둘러대며 요원들을 돌려보내려 한다. 요원들이 이 지역에 있다는 사실을 이미 알고 있다면 그대로 총을 쏜다.

요원들이 버질의 미니버스를 타고 몰래 접근하면 경비병들을 지나 정문을 통해 안뜰로 곧장 진입할 수 있다. 경비병들은 확인조차 하지 않는다.

수도원 근접 관찰

수도원은 산비탈에 돌 두꺼비처럼 웅크리고 있다. 본 건물은 낮고 벽이 가파른 구조로, 교회와 대부분의 수도원 방을 품고 있다. 외벽은 가고일과 기괴하게 뒤틀린 조각상들로 장식되어 있다. 양옆으로는 낮고 긴 부속 건물들이 늘어서 있다. 동쪽 건물은 대부분 무너졌으나 서쪽은 대체로 온전한 상태다. 리스키 브라트

바는 동쪽 폐허에 조립식 건물과 텐트를 세워 두었다. 작은 예배당이 사각형 구역을 완성하며 작은 안뜰을 둘러싼다.

■ **건축학 (핵심 단서):** 안뜰 중앙에는 덮개가 씌워진 우물 구멍이 있다. 이 우물 구멍은 밤낮으로 경비가 삼엄하다.

부패와 죽음의 기운이 이곳에 뚜렷하게 감돈다. 밤이 되면 거대한 박쥐 떼가 수도원의 침탑 주위를 선회한다.

■ **고고학/건축학/역사학:** 본 건물 구역은 요새처럼 지어졌다. 그곳으로 침입하기는 매우 어려울 것이다. 수도원을 빙 둘러서 서쪽 부속 건물이나 북쪽 예배당을 통해 들어가는 편이 낫다.

■ **기계공 또는 관찰력:** 이곳에는 전선이 없지만, 지붕에 위성 안테나가 있다. 부속 건물 어딘가에 디젤 전기 발전기가 있을 것이다. 이를 파괴하면 리스키 브라트바가 이곳에서 벌이는 모든 작업을 방해할 수 있다.

■ **법의학:** 조립식 건물 중 일부는 분명히 의료 연구용으로 쓰인다. 곳곳에 에어락과 소독 스프레이가 설치된 것으로 보아, 잠재적 병원균을 다루고 있음을 알 수 있다.

■ **데이터 판독 (핵심 단서):** 위성 안테나가 위성 모뎀에 연결된 것으로 보인다. 이는 이곳에 컴퓨터 시스템이 있음을 시사한다. 요원들이 그 컴퓨터에 도달한다면 *수도원의 비밀*을 참조하라.

단지는 거대하며, 상당 부분이 여전히 폐허 상태다. 경보 장치를 설치하는 것은 거의 불가능에 가깝다. 리스키 브라트바는 이곳이 외딴곳에 있다는 점을 고려할 때 그럴 필요가 없다고 믿는다. 따라서 서쪽이나 북쪽에서 들어오는 것은 쉽지만, 수도원 내부를 몰래 통과하려면 여전히 **침투** 판정(난이도 6)이 필요하다. 요원들이 마을에서 누군가를 공격하거나 다른 방식으로 존재를 드러내지 않았다면, 판정 난이도는 5가 된다. 첫 경보가 울리기 전까지 모든 경비병은 -1 감각 수정치를 가진다.

성공하면 요원들은 들리지 않고 컴퓨터실에 도달한다. 실패하면 경보가 울리고 요원들은 도망치거나 싸우며 빠져나가야 한다. 어느 쪽이든, *구덩이에서 나온 것*을 실행하라.

구덩이에서 나온 것

덮개가 있는 우물은 수도원 어둠의 심장이다. 리스키 브라트바의 희생자들은 이 우물에 던져진다. 덮개는 미사일 사일로 뚜껑을 닮은 무거



운 강철판이다. 해치를 통해 리스키 브라트바는 아래에 있는 공포에 접근할 수 있으며, 꼭 필요할 때만 연다. 네크로폴리스와 원자로, 그리고 약어 먹이 주기 시간이 뒤섞인 모습을 상상하면 딱 맞는 분위기다. 중무장한 경비병들이 해치를 들어 올려 해야 할 일(제물을 던지거나 실험체를 폐기하는 등)을 마친 뒤, 해치를 광 닫으며 자신들도 잡아먹히지 않았음에 안도한다.

따라서 아군과 적군을 가리지 않고 집어삼킬 준비가 된 공포의 구덩이가 존재한다. 당연히 요원들이 수도원을 몰래 돌아다니는 동안 이 구멍이 열려야 한다. 해치를 폭파해 여는 것은 요원들이 수도원의 리스키 브라트바를 소탕할 수 있는 아주 좋은 방법이다(요원들이 뒤따를 참극에서 벗어날 수 있다는 가정하에). 리스키 브라트바가 압도당하는 상황에서 해치를 열 수도 있고, 요원들의 사보타주가 의도치 않게 아래에 있는 무언가를 풀어놓는 결과를 초래할 수도 있다. 고대의 공포에게는 사람을 잡아먹을 기회를 줄 가치가 있다.

무슨 일이 일어나든, 요원들은 뒤따르는 혼란을 틈타 컴퓨터 시스템을 찾아 리스키 브라트바로부터 데이터를 훔치거나, 잡아먹히기 전에 도망칠 수 있다.

공포의 정확한 정체는 디렉터의 캠페인에 등장하는 흡혈귀에 따라 달라진다. 어떤 경우든 리스키 브라트바의 연구는 니그레도/알베도/루베도의 본질과 평행을 이루어야 한다. 아직 정체를 완전히 드러내지는 말되, 그들이 오래전 세인트 존이 사우디 왕가에게 사용했던 것의 변형을 실험하고 있다는 암시를 주어야 한다.

공포가 무엇이든, 이를 목격하면 **평정**이 6점 감소한다.

■ ④ 이 구덩이는 세상에 흡혈귀를 풀어놓은 악마적 권능들에게 제물을 바치는 의식용으로 쓰인다. 구덩이는 지옥 그 자체로 통하는 관문이며, 열리면 불길과 유황 연기가 뿜어져 나온다. 희생자들은 수도원 본관에서 끔찍한 검은 미사로 기름 부음을 받은 뒤, 사슬에 묶여 잡아먹히기 위해 구덩이로 던져진다.

잡아먹힌다. 이 의식을 **오컬트**로 엿보면 알베도와 루베도에 관한 결정적인 단서를 얻을 수 있다. 우물이 열리면 서로 붉게 달궈진 사슬로 연결된, 검게 타버린 좀비 무리가 기어 나온다. **밤의 검은 사자들** p. 154의 좀비 수치를 사용하라.

■ **흡혈귀** 개체는 우물 덮개에 새겨진 강력한 차단 장치에 묶여 있다. **고고학**이나 유사한 기술로 덮개를 분석하면 잘로즈니예를 막을 방법에 대한 유용한 단서를 얻을 수 있다. 리스키 브라트바는 권능과 정보를 대가로 이 공포에게 혈액을 공급한다. 수 세기 동안 갇혀 지낸 탓에 이 생물은 동족의 괴물 같은 기준에서도 미처버렸으며, 그래서 리스키 브라트바도 감히 이를 풀어주지 못한다. 희생자들은 목이 베인 뒤 우물 가장자리 바로 안쪽의 갈고리에 거꾸로 매달린다. 우물을 열면 생물이 풀려난다. 우물에서 기어 나오는 피에 굶주린 **존재**의 모델로는 무로니(p. 152의 **밤의 검은 사자들**)가 적합하다. 완전한 개체는 차단 장치를 통과할 수 없지만, 그 피에 대한 갈증은 실제 화되어 수도원 위의 따뜻한 생명체들을 사냥할 수 있다.

■ **드라고비르**의 의료 실험은 통제 가능한 외계 하이브리드를 만드는 것을 목표로 한다. 지금까지 이 실험은 기괴할 정도로 실패했다. 외계 물질 노출과 수술적 개조를 통해 인간을 괴물로 만들 수는 있지만, 우리 세계에서 생존할 수 있는 안정된 형태를 만드는 데는 계속 실패해 왔다. 우물은 격리 시설이다. 실패한 하이브리드들은 전자기장이 보호하는 동시에 가두고 있다. 덮개가 열리면, 마치 탐조등처럼 지직거리는 푸른 전기 빛이 밤하늘로 뿜어져 나온다. 우물 내벽에는 불가능한 방사선 폭발로 암석에 새겨진 기이한 화상 자국들이 남아 있다. 이 자국들을 **천문학**으로 분석하면 외계인이 지구에 도착한 경로에 관한 단서를 얻을 수 있다. 아마도 그 화상 자국은 수백 년 전 와바르 상공의 밤하늘 별자리를 묘사하고 있을 것이다. 이미지를 포착하려면 **촬영**이 필요할 수도 있다. 만약 풀려난다면, 하이브리드 개체들은 우물의 격리 시설에서 떼지어 나와 수도원을 해매며, 기이한 중력으로 시공간을 왜곡한다. 다만, 우리 세계의 물리 법칙이 가하는 압력을 견디지 못하고 폭발하지 않는 한 그렇다.

폭발은 드라고비르를 산에서 통째로 지워버리는 조용한 핵폭발과 같다.

■ **수도원 지하실**에는 돌연변이 흡혈귀를 만들어내는 힘의 희생자들이 담긴 납 밀봉 관들이 쌓여 있다. 거의 죽은 시체에서 적출한 장기, 혈액, 조직은 죄수들에게 수술로 이식되며, 이 죄수들은 흡혈귀 생체 물질의 살아있는 배양 매체로 쓰인다. 흡혈귀 현상은 혈액을 먹는 종양처럼 그들을 안에서부터 갉아먹는다. 이 끔찍한 과정을 **법의학**으로 연구하면 흡혈귀 바이러스의 잠재적 약점을 찾아낼 수 있다. 예를 들어 흡혈귀가 혈액 희석제 같은 일반 의약품에 취약하거나, 간단한 의료 검사로 흡혈귀를 탐지할 수 있을지도 모른다. 흡혈귀 요소가 충분히 강해지면 이를 채취해 잘로즈니예를 만드는 데 사용하며, 죄수들의 겁대기는 우물 바닥의 집단 무덤에 버려진다. 일부 죄수는 비정상적인 흡혈귀의 힘을 조금이나마 유지한 채 좀비가 되어 집단 무덤에서 일어난다(p.154의 **밤의 검은 사자들** 좀비 수치를 사용하라).

수도원의 비밀

장면 유형: 결말

선행 장면: 수도원

후속 장면: 숨 가쁜 질주

수도원이 파괴되기 전, 요원들은 리스키 브라트바, 그들의 실험, 도르지에프, 그리고 음모와의 연관성에 관한 결정적인 단서를 수집할 기회를 얻는다. 아래 목록에서 하나를 고르거나 직접 만들어도 되지만, 요원들이 발견하는 것은 무엇이든 수도원 공격의 위험성을 정당화하는 동시에 리스키 브라트바와 음모에 타격을 줄 방법을 가리켜야 한다.

■ **관찰력:** 요원들이 이 결정적인 단서들을 모두 발견한 방의 문에는 명패가 붙어 있다.

피 묻은 손자국 때문에 이름을 읽기 어렵지만, 피를 몇 군데 긁어내면 DORJIEV라는 글자가 드러난다.

• **잘로즈니예의 창조:** RESEARCH PROJECT 4라고 라벨이 붙은 문서철은 처음 보면 평범한 관료적 서류처럼 보이지만, **법의학과 뱀파이어 학**(필요하다면 **언어도 포함**)을 조합해 파헤치면 이것이 사실은 도르지에프 박사가 잘로즈니예를 만드는 방법에 대해 남긴 최초 기록임을 알 수 있다. 여기에는 요절 후 생물체를 되살리는 데 그가 사용하는 방법(강령술, 외계 시간 왜곡, 황화수소·LSD·조건 반사·폰 뎀펠 공식의 조합

등)과 살인을 저지른수록 생물체가 더 강해지는 현상에 대한 노트가 포함되어 있다. 이 문건을 읽으면 요원들은 잘로즈니예와 관련된 모든 판정이나 포인트 소모에 사용할 수 있는 5포인트 풀을 얻는다.

• **잘로즈니예 차단:** 위 항목과 관련된다. 요원들은 잘로즈니예를 차단하는 기술을 설명하는 정보를 발견한다. 이는 억압된 종교적 경전일 수도 있고, 마법적 강박(생물체가 시계 초침 소리나 무덤의 흙에 쫓기는 것일 수도 있다)일 수도 있으며, 과학적 공식(특정

화학 화합물이나

전자기 방사선 폭발과 같은)일 수도 있다.

- 필비 가문, 즉 세인트 존과 킴에 관한 문건이다. 세인트 존의 아라비아 여행과 이슬람 개종, 킴의 소비에트 연방 망명 및 아르카디 세블렌코의 심문 내용을 다룬다. 수도원의 흡혈귀 공포와 두 죽은 스파이의 사건 사이에 명확한 연관성이 없음에도, 이 문건은 드라고비르의 리스키 브라트바 연구원들이 적극적으로 업데이트한 것이 분명하다. 이 문건은 필비 가문을 조사하는 판정이나 소모에 사용할 수 있는 5포인트 풀을 제공한다.

■ 요원들은 암호화된 하드 드라이브를 발견한다. 암호를 풀어내면 도르지에프가 최초의 잘로즈니예를 창조하기 위해 수행한 실험을 기록한 저품질의 디지털 필름 사본들이 나온다. 다른 영상들은 피해자들을 폭파하거나 고문하는 기괴한 실험들을 보여준다. **데이터 판독**으로 이 영상들을 분석하면 오데사 지하묘지에서 잘로즈니예의 존재 하에 요원들이 경험했던 것과 같은 이상한 시간 점프와 불연속성이 드러난다. 드라이브 깊은 곳에는 특히 기이한 영상 하나가 숨겨져 있다.

그 영상은 도르지에프가 리볼버에 총알 한 발을 장전하고, 그것을 머리에 댄 뒤 방아쇠를 다섯 번 당기는 모습을 보여준다. 총은 결코 발사되지 않는다. 영상을 정밀 분석하면 두 번의 방아쇠 당김 사이에 시간 점프가 존재함을 알 수 있다... 마치 여섯 번째로 격추가 떨어졌을 때 총이 발사되었지만, 도르지에프가 총에 맞은 순간은 결코 일어나지 않은 것처럼 보인다. **뱀파이어 학이**나 **오컬트**를 가진 요원은 도르지에프가 오데사 지하묘지에서 마주친 것과 동일한 시간 왜곡 현상을 어떻게든 악용했음을 추론할 수 있다.

데브레첸 책략

장면 유형: 도입

선행 장면: 숨 가쁜 질주

후속 장면: 코조루스 찾기

소비에트 연방의 붉은 물결이 헝가리에서 물러갔을 때, 데브레첸은 마치 잔혹한 콘크리트 표류물처럼 남겨졌다. 도시의 끝없는 화색 미로 일부는 범죄 조직들이 장악하고 있으며, 이곳은 마약과 성매매가 서유럽으로 흘러 들어가는 관문이 되었다. 암흑가의 두 거대한 보이지 않는 강이 이곳에서 교차한다. 강력한 세르비아 조직 **나샤 스트바르**(코사 노스트라처럼 직역하면 '우리 것')가 주로 통제하는 알바니아발 헤로인 루트가, 리스키 브라트바가 주요 세력으로 활동하는 동쪽발 총기와 여성 밀매 흐름과 만나는 것이다. 도시 외곽의 음울한 소련 시대 산업 단지에서 리스키 브라트바는 불법 화물을 맞교환하며, 세르비아인들로부터 헤로인과 현금을 사들인다. 이 거래는 리스키 브라트바가 서부로 세력을 확장하는 원동력이 된다.

리스키 브라트바에 대해 너무 많이 떠드는 것은 위험하다. 그렇게 하는 자는 어떤 식으로든

처리된다. 지금까지 이 조직은 은밀함을 유지해 왔으며, 범죄 사회 외부에서 그들의 활동에 대해 아는 사람은 거의 없다. 다만 현재 그들을 괴롭히는 성가신 존재가 하나 있는데, 곧 처리될 것이다. **아기 코조루스**는 젊은 헝가리인 기자이자 블로거다. 그녀의 아버지는 갱스터이자 직업 범죄자였기에, 그녀는 어린 나이에 암흑가의 기술과 은어를 익혔다. 그녀의 전문 분야는 헝가리의 범죄 암흑가이며, 지난 2년 동안 리스키 브라트바의 흔적을 찾아냈다. 그녀는 심지어 그들에게 초자연적인 무언가가 있다는 의구심까지 품게 되었고, 이는 그들의 비밀에 대한 그녀의 갈증을 더욱 부채질했다.

리스키 브라트바는 그녀를 제거하기 위해 통상적인 압박을 가했다. 편집자에게 뇌물을 먹여 이제 그녀는 대부분의 글을 온라인에 직접 게시하고 국제 잡지에 기고한다. 익명의 전화로 협박했지만, 거친 사내들과 범죄자들 사이에서 자란 그녀는 가장 악랄한 **체이니크**(교도소 불량배)처럼 욕설을 퍼붓고 상대를 위협할 수 있다. 아파트에 불을 질렀지만, 그녀는 창문으로 기어 나와 탈출했고, 지금은 친구 집 소파와 저렴한 호텔을 전전하며 잠을 잔다. 코조루스는

리스키 브라트바에게 골칫거리다... 동시에 그들의 적들에게는 판도를 바꿀 잠재적인 자산이다.

식별 코조루스

다음 중 하나를 **핵심 단서**로 볼 수 있다:

- **트랜스니스트리아의 미스터 해피**가 요원들을 코조루스에게 안내할 수 있다.
- **자료조사, 범죄학 또는 트랙픽 분석**을 사용하면, 헝가리와 주변 국가의 범죄를 다룬 아기 코조루스의 블로그 게시물과 기사들을 찾아낼 수 있다. 그녀는 요세프 리스키와 도르지에프의 이름을 직접 거론하며, 리스키 브라트바의 활동에 대해 해박한 지식을 갖춘 것이 분명하다.
- **데브레첸에서 거리의 법칙**이나 **경찰 상대**를 사용하면, 코조루스를 좋은 정보원으로 꼽는 사람을 만날 수 있다. 물론 그녀를 찾아낼 수 있어야 한다.
- **마찬가지로**, 인맥 연줄을 통해 요원들이 코조루스를 찾아 나서게 할 수 있다.

코조루스 찾기

41

장면 유형: 핵심

선행 장면: 데브레첸 책략

후속 장면: 목표와 호랑이

젊은 기자는 보복을 피하려 자주 거처를 옮긴다. 일반인치고는 정보 활동 수완이 뛰어나, 같은 곳에서 두 번 잡들지 않고 서로 연결되지 않은 여러 친구 집단을 두며, 거리에서는 추적을 따돌리는 기동을 펼친다. 이름만으로는 아기 코조루스와 연락할 수 없다. 요원들은 그녀를 찾는 데 각별히 공을 들여야 한다. 아래 능력 중 하나로 그녀를 찾아내면 **핵심 단서**를 얻는다. 수사 능력에서 2점을 소모하거나 핫 리드 2점을 사용하면 요원들이 그녀를 더 빨리 찾아낼 수 있다(사전 경고 참조). 그러면 매복에서 그녀를 구할 가능성도 높아진다. 그렇지 않으면 *어쩌면 너무 늦게 그녀를 찾아낼* 뿐이다(p. 42 참조).

■ **거리의 법칙:** 주변을 한참 탐문한 끝에 요원들은 아기의 아나키스트 친구인 **토마스**를 만난다. 그는 최근 아기를 본 적이 없다고 주장하지만, **거짓말 탐지**로 그 말이 거짓임을 알아낼 수 있다. 토마스는 아기를 숨겨 주고 있다. 요원들이 자신의 신분을 증명하고 토마스가 그들을 믿을 만한 이유를 대거나(혹은 그를 강제로 입을 열게 하면), 토마스는 아기가 데브레첸 동물원에서 정보원을 만나기로 했다고 털어놓는다.

■ **디지털 침입:** 상당한 시간과 노력이 들고 첨단 도구도 필요하다(제시간에 해내려면 난이도 8, 늦게 해내려면 난이도 6).

그래도 요원은 코조루스의 이메일 계정 중 하나에 침입할 수 있다. 최근 주고받은 이메일 중 하나는 리스키 브라트바 내부의 정보원과 나눈 대화다. 대화의 어조를 보면 코조루스는 정보원을 의심하고 있지만, 동물원에서 만나기로 한 상태다. 첨부 사진 가운데 하나에는 회계사의 사진이 있다. 흑해 은행 신분증을 스캔한 사진이다.

■ **경찰 상대:** 리스키 브라트바는 헝가리 경찰에도 손을 뻗었지만, 요원들은 **가슈파르**라는 믿을 만한 형사를 찾아낼 수 있다. 그는 아기를 알고 있으며, 그녀가 죽음을 자초하는 바보라고 생각하면서도 그 용기는 높이 산다. 며칠 전 아기는 그에게 부탁을 했다. 오늘 데브레첸 동물원 주변에 배치된 제복 경찰들이 부패하지 않았는지 확인해 달라는 것이었다.

■ **심문:** 요원들이 리스키 브라트바의 부하를 붙잡으면, 그의 재킷에서 아기 코조루스의 감시 사진 문치를 찾아낼 수 있다. 심문 끝에 그는 그 소녀를 제거하기 위해 잘로즈니가 파견되었다고 털어놓는다. 구체적인 계획은 모르지만, 장소는 알고 있다. 데브레첸 동물원이다.

그녀의 정보원은 흑해 은행의 회계사라고 주장하며, 리스키 브라트바가 이 은행을 통해 자금 세탁을 하고 있다는 증거를 찾았다고 한다. 하지만 실은 그가 범죄자들에게 이용당하고 있다. 은행 내부에 불충한 자가 있다는 사실을 눈치챈 범죄자들은 시스템에 ‘바람 식사’를 흘렸다. 이는 추적하기 쉬운 정보로, 정보원이

이를 코조루스에게 전달하게 만들었다. 덕분에 리스키 브라트바는 기자와 그녀의 정보원 양쪽을 모두 특정할 수 있었다.

아기 코조루스

코조루스는 범죄자와 갇단원들 틈에서 자랐다. 아버지에게서는 범죄 조직의 비밀, 즉 사람을 고문하는 법과 자물쇠를 따는 법, 감옥에서 탈출하는 법, 사람들을 지배하는 법을 배웠다. 어머니에게서는 자신을 학대하고 잔인하게 구는 아버지를 증오하는 법을 배웠다. 코조루스는 기자라고 보기 어려운 인물이다. 문신을 새기고 몸에 비해 지나치게 큰 가죽 재킷을 걸친 모습은 작가라기보다 아나키스트 거리 깡패에 가깝다. 하지만 정규 교육을 받지 못한 대신, 내부 사정에 밝은 지식과 독기 어린 열정으로 그 공백을 채웠다.

그녀는 편집증적이고 사람들과 거리를 두며, 누군가를 좀처럼 쉽게 믿지 않는다. 하지만 친구를 사귀는 재능이 있어 동맹과 연락책으로 이루어진 인맥망을 구축했다. 그녀를 연기할 때는 가능한 한 속내를 드러내지 말고, 요원들이 리스키 브라트바에 타격을 입히는 데 실질적으로 도움이 된다는 사실을 증명할 때까지는 그들을 친구가 아닌 쓸모 있는 도구로 대하라. 그들이 그 사실을 증명하고 나면, 아기 코조루스는 평생 그들의 친구가 된다.

목표와 호랑이

장면 유형: 위험 요소

선행 장면: 코조루스 찾기

후속 장면: 리스키 브라트바 타격

데브레첸 동물원은 1950년대 후반에 개장했다. 도시 외곽에 위치해 차로 조금만 나가면

달으며, 약 6헥타르 규모의 교외 부지에 동물 방목장과 온도 조절식 사육장을 갖추고 있다. 작은 원숭이 같은 무해한 동물들은 부지 내를 자유롭게 돌아다니지만, 관람객 대부분은 더 위험한 동물들이 있는 사육장과 우리로 몰린다. 특히 눈에 띄는 곳은 호랑이 사육장이다...

접선

아기 코조루스가 계획한 접선 방식은 다음과 같다. 그녀는 동물원의 여러 산책로가 교차하는 호랑이 사육장 근처의 탁 트인 광장에서 정보원을 만나기로 했다. 유동 인구가 많은 곳이라, 설령 함정이라 해도 불상사가 일어날 위험

을 줄일 수 있다. 코조루스는 일찍 도착해 동물원 일부를 순환하는 작은 전동 열차를 타고, 접선 장소를 직접 지나지 않고도 현장을 미리 정찰한다. 상황이 괜찮아 보이면 되돌아와 접촉한다. 정보원은 리스키 브라트바에 관한 핵심 정보를 코조루스에게 전달한다. 이후 두 사람은 서로 다른 경로로 동물원을 빠져나간다. 리스키 브라트바의 계획은 이렇다. 그들은 아기가 정보원을 발견하도록 내버려둔다. 그리고 나면 공작원들이 사방에서 다가온다. 아기를 직접 위협하지는 않고, 대신 기자의 편집증을 이용한다. 코조루스가 함정에 빠졌다고 느끼면 탈출을 시도할 것이다. 브라트바 강패들은 그녀가 달아날 수 있도록 뻔히 보이는 탈출로를 남겨 두었다. 잘로즈니가 기다리는 호랑이 사육장으로 들어가는 길이다. 괴물은 먼저 직원 한 명을 죽이고 유니폼을 훔친 다음, “청소”를 한다며 관광객들을 사육장 밖으로 몰아낸다. 그 뒤 호랑이들을 풀어 주고, 아드레날린과 합성 호르몬을 섞은 약물을 투여해 호랑이들을 사납고 공격적으로 만든다. 코조루스가 호랑이 사육장으로 달아나려 하면, 맹수들이 그녀를 갈기갈기 찢어 놓을 것이다. 리스키 브라트바를 거스를 생각을 하는 다른 이들에게 경고가 될 또 하나의 세간의 이목을 끄는 “사고”다. 정보원은 붙잡혀 배신의 대가로 드라고비르 수도원에 보내질 것이다.

두 시나리오 모두에서 변수는 요원들의 존재다.

사전 경고

요원들이 접선 사실을 충분히 일찍 알아채면, 일찍 도착해 리스키 브라트바의 준비 상황을 포착할 수 있다.

- **도시 생존:** 요원은 동물원을 가로지르는 고가 선로를 달리는 전동 열차를 알아챈다. 위에서 주변을 정찰하기에 좋은 방법이다. 요원이 열차에 오르면, **감시**(난이도 2) 판정으로 고성능 카메라를 들고 정보원을 장거리 촬영하는 아기 코조루스를 발견할 수 있다. 지상에서 코조루스를 찾아내려면 감시 난이도 5 판정을 해야 한다.

회계사

흑해 은행의 회계사 **게르겔리 산도르**는 요원들이 구출하지 않으면 리스키 브라트바에게 붙잡혀 제거된다. 구출에 성공하면, 겁에 질린 산도르는 자신을 잠적하도록 도와달라고 애원한다. 그 대가로 그는 흑해 은행이 리스키 브라트바

의 금융 부문이며, 최근 스위스 코르너스방크를 매입하기 위해 모든 자산을 활용하라는 명령을 받았다고 알려준다. 자세한 내용은 **금고털이**들 작전(p. 80)을 참조하라.

죽은 코조루스

아기가 살해당해도 죽어서까지 싸움을 이어간다. 접선이 매복일 수 있다고 의심한 그녀는 연 구 노트를 암호화된 이메일 계정에 숨겨 두었다. 접선 후 3시간 안에 다시 로그인하지 않으면, 노트가 여러 친구와 연락처에게 자동으로 이메일로 발송되고 익명 웹서버에도 게시되도록 설정해 두었다. **업계 상식**으로 요원들은 아기가 이런 대비책을 마련했을 가능성을 짐작할 수 있다. **코조루스 찾기**(p. 41)에 나오는 토마스나 가슈파르가 아기의 노트를 받았을 수도 있다.

노트에는 인신매매 캠프(**비참을 파는 장사**, p. 44)에 관한 언급이 있지만, **황금 송아지**에 나오는 세르비아인들과의 접선 세부 사항은 없다. 아기의 노트는 리스키 브라트바의 평범한 범죄 활동과 관련된 조사에 쓸 수 있는 3포인트 폴도 요원들에게 제공한다.

- **업계 상식:** 군중 속에 수상한 행동을 하는 사람들이 여럿 있다. 얼핏 평범한 동물원 방문객처럼 보이지만, 아이를 데리고 온 사람은 하나도 없고 광장을 크게 벗어나지도 않는다. 감시원들이 정보원을 에워싸고 감시하는 듯한 모습이다.

- **야외 생존:** 호랑이 사육장 근처에서 동물들이 무언가에 크게 놀란 듯하다. 포식자가 있어서가 아니라 다른 무언가 때문에 불안해하는 것이다. 저곳에는 동물들이 감지하는 **이상한 무언가**가 있다.

일찍 도착한 요원들은 함정이 발동하기 전에 코조루스와 접촉할 수 있다. 그녀가 도망치기 전에 요원들이 리스키 브라트바의 함정과 무관하다고 설득할 시간은 약 20초뿐이다. 그럴듯한 이야기를 곁들여 **안심**을 소모해야 한다. 코조루스가 요원들을 리스키 브라트바의 일당으로 오해하면 도망친다.

이미 늦었을지도

요원들이 접선에 대한 사전 경고를 받지 못했다면, 함정이 발동하는 순간에 도착한다. 아기 코조루스가 접선자를 향해 광장을 가로질러 느긋하게 걸어가는 모습이 보인다...

그러다 무언가 잘못됐음을 깨닫고 걸음을 늦춘다. 갑자기 여덟 명이 군중 속에서 나와 그녀의 퇴로를 막는다. 걸으로는 딱히 위협적으로 보이지 않지만, 모두 무기를 숨길 만한 가방을 들었거나 두꺼운 재킷을 입고 있다. 코조루스는 몸을 돌려 남은 유일한 출구인 호랑이 사육장으로 향한다. 위협적인 강패 네 명은 그녀를 뒤쫓고, 나머지 네 명은 겁에 질려 달아나는 정보원을 쫓는다.

이때 요원들이 행동하지 않으면 코조루스는 호랑이에게 잡아먹힌다. (이런 상황이 되면 잘로즈니의 체력 풀과 운동 풀을 높이는 것을 잊지 마라.)

함정 탈출

리스키 브라트바는 소란을 피하려 하지 않는다. 따라서 대중의 눈에 띄지 않는 곳에 있거나 요원들이 먼저 무력을 행사하기 전까지는 총을 뽑아 쓰지 않는다. 이들의 계획은 무력보다는 위협과 공포에 의존한다. 적어도 호랑이가 개입하기 전까지는 그렇다.

현장에 배치된 적 자산은 다음과 같다:

- **최소 8명의 강패.** 플레이어 캐릭터가 4명보다 많으면 최대 Px4명까지 늘어난다. 대부분 관광객 차림이다.

악물에 취한 호랑이

뒤편 물어뜯기: 호랑이가 희생자에게 뛰어 들면, 희생자는 운동 판정을 한다(난이도 6, 호랑이의 체력이 2 이하라면 난이도 4). 판정에 실패하면 호랑이는 운동 포인트를 소모해 피해를 높인다. 포인트를 2점 소모할 때마다 피해가 1 증가한다.

일반 기능: 운동 10, 격투 8, 체력 8

피격치: 4

경계 수정치: +3 (예민한 후각과 청각)

은신 수정치: -2 (평소에는 +1이지만, 이 짐승들은 숨을 생각이 없다) **피해 수정치:** +0 (물기); +1 (발톱)

방어구: -2 (두꺼운 털)

하지만 혼란을 가중하기 위해 공원 직원으로 위장한 자들도 섞여 있을 수 있다.

■ 호랑이 사육장에 잠복한 잘로즈니 1명. 요원들이 함정을 방해하면 잘로즈니는 대신 요원들을 쫓는다.

■ 악물을 잔뜩 주입받아 극도로 공격적인 호랑이 2마리.

현장에 없지만 필요하면 투입할 수 있는 자산은 다음과 같다:

■ 부패한 경찰관 1명. 리스키 브라트바가 발생시킨 히트를 요원들에게 떠넘긴다(최대 히트 5).

■ 추가 깡패들. 동물원 임무에 배치된 자들보다 덜 자제하며, 치명적인 무력을 사용할 가능성이 더 높다.

■ 또 다른 공작원(p. 9 참조).

코조루스는 데브레첸에 안전 가옥을 두고 있지

만, 그곳에 가려면 먼저 요원들이 동물원에서 탈출해야 한다. 여기서 벌어질 수 있는 상황이나 전투의 변수는 다음과 같다:

■ 공황에 빠진 관광객 무리

■ 동물 우리를 가로질러 우회하기. 코끼리에게 밟히는 사람 하나 없이 흡혈귀 첩보 모험이 완성될 수 있을까?

■ 악어 우리

■ 날뛰는 호랑이들

■ 날뛰는 호랑이들을 막으려는 마취총을 든 동물원 직원들

■ 기념품 가게를 통해 탈출하기

동물원을 탈출할 때까지 리드 10에 도달하지 못했다면, 자동차 추격전으로 전환하라. 코조루스는 동물원 바로 바깥 수풀 속에 오토바이를 숨겨 두었다(파괴 공작을 막으려고 요즘은 이동 수단을 노출된 곳에 두지 않는다).

리스키 브라트바 타격

장면 유형: 서브플롯

선행 장면: 목표와 호랑이

후속 장면: 비참을 파는 장사, 황금 송아지, 숨가쁜 질주

코조루스를 동물원에서 성공적으로 빼내면, 그녀는 요원들을 자신의 안전 가옥 중 한 곳으로 데려간다. 그곳은 도시에서 가장 형편없는 구역에 있는 다세대 주택의 반지하 방이다. 매트리스 하나는 쓸 만하고, 전기는 대체로 들어오며, 인터넷 연결은 될 수도 있다. 나머지는 전부 운에 맡겨야 한다. 코조루스가 여전히 불안해한다면, 입을 열게 하려면 **안심**을 더 해야 한다.

그녀가 요원들을 신뢰하면, 할 수 있는 모든 도움을 준다. 구체적으로, 타격하면 리스키 브라트바에 큰 타격을 줄 수 있는 두 가지 목표가 있다.

첫째, 그녀는 인신매매 조직의 유럽 내 주요 유통 **노드** 위치를 알고 있다. 동쪽에서 온 화물 컨테이너들이 루마니아 국경 근처의 음침한 수용 시설로 들어온다. 이송 과정에서 무사히 살아남은 사람들은 국경 너머로 밀수되지만, 나머지 사람들의 운명은 그녀도 알지 못한다. 그 시설을 타격하면 이들의 비참을 파는 장사를 방해할 수 있다. 정확한 위치는 모르지만, 그녀가 아는 대략적인 지역 정보와 **데이터 판독(핵심 단서)**을 조합하면 요원들이 위성 사진으로 시설을 찾아낼 수 있다. 요원들이 원한다면 지금 바로 갈 수도 있지만, 그곳은 요새나 다름없다.

둘째, 리스키 브라트바의 대표가 4일 뒤 **토도로 바비치**라는 인물과 만난다.

범죄학(핵심 단서)로 그가 세르비아 마피아의 두목임을 확인할 수 있다. 아마도 두 조직의 협력 관계를 이어가기 위해 이곳에 온 것으로 보인다. 만남은 시내 중심가의 고급 레스토랑 **황금 송아지**에서 열린다. 이 식당은 세르비아인들이 소유하고 있다.

두 강도 사건 중 어느 쪽을 시도하든 요원들의 발이 묶인다. 유통 시설을 노리면 핫 리드를 1 줄이고, **나샤 스트바르** 회동을 노리면 3 줄인다. 어느 쪽도 핵심 장면은 아니다. 요원들이 빈으로 계속 가려 한다면 그렇게 해도 되지만, 그러면 작전 후반에 리스키 브라트바가 요원들에게 맞서 투입할 자산이 더 많아진다.

비참을 파는 장사

장면 유형: 서브플롯

선행 장면: 리스키 브라트바 타격

후속 장면: 숨 가쁜 질주

데브레첸을 빠져나가는 거리는 약 20km에 불과하지만, 이 지역에는 도로 표지판이 거의 없는 듯하다. 소련 점령군이 지역 전체를 폐쇄된 군사 구역으로 관리하며 남긴 유산이다. 특정 위치를 찾으려면 현지 안내인을 구하거나(업계 상식으로는 권장하지 않는 방법), GPS 좌표를 확보하거나(위성 사진에서 **데이터 판독** 1점을 소모하면 얻을 수 있다), 몇 시간 동안 같은 곳을 빙빙 돌며 운전해야 한다.

인신매매 시설

이곳을 "유통 노드"나 "정산소"라고 부르는 것은 적절하지 않다. "집중 수용소"라는 표현이 훨씬 더 정확한 그림을 그려낸다. 시설은 폐쇄된 소련 시대 공장 건물 안에 자리 잡고 있으며, 인근 주민들은 질문을 던지지 않는 것이 상책임을 잘 알고 있다. 루마니아에서 화물을 실은 트럭들이 국경을 넘어 이곳으로 도착한다. 어떤 피해자들은 다른 트럭이나 차량 뒷좌석에 실리기 전까지 수용소에 단 몇 분만 머문다. 어떤 이들은 이동하기에 몸 상태가 너무 좋지 않거나, 다음 단계로 넘어가는 과정이 지연되어 이곳에 몇 주 동안 갇혀 있기도 한다. 또 어떤 이들은 결코 이곳을 떠나지 못한다. 드라고비르에 있는 괴물만이 리스키 브라트바가 관리해야 할 피해 굶주린 공포는 아니기 때문이다.

수용소 피해자의 75%는 여성이며, 대부분 20세 미만이다.

조사 및 정찰

코조루스는 캠프의 위치를 알지만, 경비가 삼엄해 접근한 적은 한 번도 없다.

- **데이터 판독:** 오래된 공장과 주변 숲은 엄청난 폐물이 많지만, 요원들은 위성 사진으로 대략적인 배치를 파악할 수 있다.

주요 도로는 남동쪽에서 접근하며, 북쪽에는 가파른 언덕이 있다. 캠프는 숲과 황무지로 둘러싸여 있다.

- **건축학 1점**을 소모하면 잠입 가능한 경로를 찾아낼 수 있다. 오래된 공장의 폐수관이 인근 강으로 이어지므로, 요원들은 관을 타고 캠프 한복판까지 은밀히 침투할 수 있다.
- **데이터 판독 1점**을 추가로 소모하면 사진 해상도를 극적으로 높여 개별 경비병의 그림자까지 식별할 수 있다.

■ **건축학 또는 역사학:** 저 "공장"은 분명 소련 시대의 무기 조립 시설이었다.

- **자료조사 또는 화학:** 중금속 오염이 심각한 독성 지대라 버려진 것도 당연하다.
- **건축학 1점**을 소모하면 평면도를 작성할 수 있고, 이어 **군사학 1점**을 소모하면 경비병 수를 추정할 수 있다.

■ **야외 생존 1점**을 소모하면 요원 한 명이 주변 황야를 은밀히 이동해 캠프의 방어 시설과 병력 규모를 자세히 관찰할 수 있다.

■ **트래픽 분석 1점**을 소모하면 기지의 물리적·전자적 통신 및 이동 사항을 모두 감시할 수 있다.

■ 요원들이 기지를 정찰한 뒤 **군사학 1점**을 소모하면 예상되는 적의 전력을 가늠할 수 있다.

방어 시설

기지에는 잡졸 Px10명과 보스 Px2명(tsekhoviki, 공장 보스)이 배치되어 있다. 난도를 높이고 싶다면 공작원급 적을 P/2명 더 투입하라. (또는 PC가 앞서 공작원을 만났지만 죽이지 않았다면, 그를 다시 등장시켜 재대결을 벌이게 하라.) 모두 무장한 데다 위험하다.



비전투원 직원 6명가량을 추가하라. 대부분 의 료진이다. 죄수 한 명은 평생 매춘에 종사할 경우 리스키 브라트바에 30,000달러 이상을 벌어들여 주므로, 범죄자들은 적어도 일부 죄수는 살려두려 한다. 수용소에는 평균적으로 언제나 죄수 90~200명이 있다.

극복해야 할 추가 문제:

- 주변 숲에는 곰 몇(+2 피해)과 인계철선이 설치되어 있다. 당장 목숨을 잃을 정도는 아니지만, 심각한 부상을 입힐 수 있는 고약한 함정이다. **관찰력**이나 **야외 생존**을 소모하면 팀은 다치지 않고 통과한다. 그렇지 않으면 **위험 감지**(난이도 4) 판정으로 함정을 찾아야 한다.
- 접근로에는 클레이모어 지뢰가 매설되어 있다. **관찰력**이나 **군사학**으로 미리 발견할 수 있다. **폭파**(난이도 4)로 해체하거나, 원격으로 폭파되기 전에 **운전**(난이도 5)으로 빠르게 지나가라.
- 경비견과 담당관들이 캠프를 순찰한다. 경비견은 죄수들을 통제하는 데 쓰인다.

캠프 내부

철조망 울타리, 부서져 가는 콘크리트, 동굴처럼 텅 빈 거대한 홀, 요원들의 점막을 태우는 매캐한 증기속 냄새. 사방에는 절망과 고통이 압도적으로 드리워져 있다. 경비는 삼엄하지만, 대부분 죄수들의 탈출을 막는 데 집중한다. 침입자로부터 캠프를 지키는 일은 우선순위가 낮다. 죄수들은 화물 컨테이너나 지하실에 뺨뺨이 몰려 있다. 그들은 텅 빈 눈으로 공포에 질린 채 자신들을 붙잡는 자들을 바라본다. 아직도 서구에서 더 나은 삶을 살게 되리라며 스스로를 속이는 이들도 있지만, 대부분은 고통과 착취 속에서 살 운명임을 안다.

더 끔찍한 공포가 지하에서 기다린다. 리스키 브라트바의 후원자들은 인신매매 수익에서 자기 몫을 요구한다. 이 사악한 불사자들에게 돈은 쓸모없다. 그들은 다른 대가를 받는다. 게임 속 흡혈귀의 본성에 맞춰 지하에 악몽 같은 처리 시설을 추가하라. 전통적인 흡혈귀라면, 스테인리스강으로 만든 수술용 거머리 기계가 죄수들의 피를 뽑아낸다. 외계 흡혈귀라면, 주인들이 더 맛있게 먹도록 죄수들에게 외계 방사선을 쏜다. 이 모든 광경은 **평정 3포인트** 손실값이다.

캠프 제압

독성 황무지 한가운데, 남의 눈을 피해 자리잡은 인신매매 캠프의 장점은 요원들이 원한다면 총과 고성능 폭발물을 동원해 거리낌 없이 날릴 수 있다는 점이다. 화력이 충분하다면 그들만의 작은 전쟁을 벌일 수도 있다. 이 전술의 최선은 지하 터널로 몰래 침투해 가능한 한 많은 경비병을 은밀히 제압한 다음, 본격적으로 공격해 캠프를 혼란에 빠뜨리는 것이다. 들키지 않고 진입하려면 난이도 5의 **침투** 판정을 요구하라.

대신 요원들은 아기의 언론계 인맥을 활용할 수도 있다. 캠프의 존재를 증명할 사진, 문서, 그 밖의 증거를 아기에게 건네면, 아기는 이를 국제 잡지와 반노예제 단체에 전달할 수 있다. 그렇게 되면 정보는 인터넷까지 흘러들어 간다. 캠프의 실상이 세상에 드러나면 헝가리 당국도 조치를 취하지 않을 수 없다. 다만 이는 리스키 브라트바의 활동에 큰 타격을 주기보다는 잠시 지연시키는 데 그친다. 지옥 같은 황무지가 널린 시골에서 다른 버려진 곳으로 옮기면 그만이기 때문이다.

황금 송아지

장면 유형: 서브플롯

선행 장면: 리스키 브라트바 타격

후속 장면: 숨 가쁜 질주

세르비아 나샤 스트바르와 리스키 브라트바 간 협정을 재협상할 시점이다. 러시아인들은 협상을 진행하기 위해 요세프 리스키가 가장 신뢰하는 요원 두 명을 파견했으며, 요세프 본인이 전화로 합의를 마무리할 예정이다.

세르비아 특선

코조루스는 회합 장소를 알고 있다. 마피아가 소유한 고급 레스토랑, 황금 송아지다. 음식은 훌륭하고 보안은 그보다 더 철저하다.

조사 및 정찰

■ **업계 상식**: 레스토랑에 중요한 손님이 올 때마다 건물 뒤쪽 골목에 검은색 승합차가 주차된다. 레스토랑 보안팀을 지원하기 위한 차량으로, 무장 경비병을 태우고 있을 가능성이 크다.

■ **미술사**: 황금 송아지의 주인(정확히는 운영자)은 미술품 수집가이자 투자자로, 늘 새로운 작품을 물색한다. 그는 새로 들인 작품을 레스토랑에 걸어 자랑하는데, 요원들은 이를 이용해 무기, 폭발물, 도청 장치를 레스토랑으로 밀반입할 수 있다.

■ **거리의 법칙, 범죄학, 또는 경찰 상대 포인**트를 소모하면 네 명의 주요 협상가 신상 정보(자켓)를 확보할 수 있다(아래 참조).

■ **사교계**를 활용하면 회합 당일 전에 저녁 식사 예약을 잡을 수 있다. 요원들이 무엇을 발견할 수 있는지는 아래 **레스토랑 진입** 항목을 참조하라. 지배인에게 뇌물(**교섭**)을 주거나 다른 유인책(**매혹**)을 제시하거나, 그럴듯한 위장 신분을 내세우면 거래 당일에도 예약 명단에 이름을 올릴 수 있다. 이때 **변장**(난이도 6)으로 리스키 브라트바나 세르비아 마피아의 일원 행세를 하면 된다. 실패하더라도 **사교계 1포인트**를 소모하면 원하는 날짜에 테이블을 확보할 수 있다.

레스토랑 진입

보안이 삼엄하다. 정문에는 금속 탐지기가 설치되어 있고, 직원 중 일부는 전직 군인(군사학)임이 분명하며, 보안 카메라가 곳곳에 배치되어 있다.

요원들은 입장 시 무기 검사를 받는다. 세련된 지배인은 손님들에게 “기념품”은 무엇이든 문지기에게 맡기도록 정중히 요구하며, 무장한 채 들어오는 사람은 직원의 면밀한 감시를 받는다. 식당과 거리 사이에는 입구 로비, 작은 대기실, 바가 있는데 모두 경비가 지키고 있어, 무력으로 진입하기는 까다롭다.

위층에는 메인 식사 공간이 내려다보이는 개인실이 있다. 회합은 그곳에서 열린다. 요원들이 레스토랑 내부를 살펴본 뒤에는 다음을 활용할 수 있다.

■ **전자 감시**: 보안 카메라는 실시간으로 작동한다. 단순 녹화가 아니라 누군가 화면을 계속 지켜보고 있다. 건물 밖에도 카메라가 더 있다. 요원들이 몰래 돌아다니려면 디지털 침입(난이도 4)이나 다른 방식의 사보타주를 써야 한다.

■ **군사학**: 문 앞에 경비병 두 명, 계단 아래에 두 명이 더 있다. 침입자를 막을 수 있는 직원도 대여섯 명쯤 된다. 회합실에는 경호원이 최소 네 명 있을 것이다. 경보가 울리면 몇 초 안에 경비병 여섯 명이 더 합류한다.

■ **범죄학 또는 인간 지리**: 세르비아인들은 과시를 좋아한다. 여자들과 부하들을 대동하고 정문으로 들어온 뒤, 위층으로 올라가기 전에 아래층 바에서 몇 분간 머문다. 그때가 기회다.

■ **관찰력 또는 건축학**: 개인실 바로 옆에 비상 대피실이 있다.

숨어들기는 사실상 불가능하다. 외부로 통하는 문 세 곳을 모두 감시하고 있다. 측면 창문은 너무 작아 이용할 수 없고, 레스토랑의 정면 창문은 방탄이다. 인접한 건물도 세르비아인들이 소유하고 있으며 보안 수준도 비슷하다.

레스토랑에 위협이 닥치면, 경비원들이 네 명의 주요 인물을 주방을 거쳐 뒷문으로 안내해 대기 중인 검은색 승합차에 태운다. 쉽게 빠져 나갈 길이 없으면 비상 대피실로 향한다.

주요 인물

회의에는 네 명의 핵심 인물이 있다.

세르게이 라초프

요세프 리스키의 신임을 받는 부하 중 한 명인 라초프는 브로다기이자 차기 보르다. 그는 흡혈귀의 존재를 알고 있으며, 이를 아는 이들 사이에서 명성을 높이기 위해 흡혈귀인 척한다. 햇빛을 피하고 인간의 피를 섞은 레드와인을 마신다. 40대 후반이지만 실제보다 더 늙어 보인다. 온몸에 흉터와 문신이 가득하며 눈꺼풀은 처져 있고, 오래된 상처 탓에 움직임이 어색하다.

■ **뱀파이어 학**: 그는 흡혈귀가 아니다.

■ **라초프는 아침에** 쉽게 경계를 푼다. 특히 불멸을 앞둔 자신이라는 자아상을 부추겨 주면 더욱 그렇다.

■ **라초프는 네 명의 주요 인물 중 가장 위험하고** 가학적이다.

제이컵 렌젤

리스키 브라트바의 현직 책임자다. 헝가리인이라 러시아인이 장악한 조직에서 승진할 가망이 거의 없다는 사실을 잘 안다.

■ **경찰 상대 또는 인간 지리**: 렌젤은 편집증적이다. 리스키 브라트바가 자신을 희생양으로 삼아 입맛에 맞는 인물로 갈아치울까 봐, 경찰이 포위망을 좁혀 올까 봐, 세르비아인들이 거래를 취소하고 리스키 브라트바의 세력권을 침범할까 봐 걱정한다. 자신의 체력도 염려한다. 적절한 능력으로 이런 두려움 중 하나를 건드리면 렌젤은 크게 동요한다.

■ **요원들이 자신을 경찰이라고 설득할** 수만 있다면, 렌젤은 네 명 중 **심문**에 가장 쉽게 굴복한다.

토도르 바비치

두 세르비아인 중 연장자인 바비치는 유고슬라비아 내전을 피 묻은 손과 밀로셰비치의 막대한 자금으로 마무리했다. 영악한 노인 그는 리스키 브라트바와 동맹을 맺으면 양측 모두에게

이득이 된다는 사실을 잘 안다. 리스키 브라트바의 초자연 연계에 대한 의구심을 억누르며, 그저 이상한 소문일 뿐이라고 스스로를 다독인다.

■ **요원들이 드라고비르에서 리스키 브라트바가 벌인 괴물 실험의 증거를** 바비치에게 제시하거나, 잘로즈니 혹은 다른 초자연 존재를 식당으로 유인하면 바비치는 크게 동요하여 거래를 재고하게 된다.

■ **오컬트는** 바비치의 잠재의식 속 공포를 포착한다. 금색 십자가(직접 대면 시 **관찰력**으로, 영상 자료에서는 **데이터 판독**으로 발견 가능)는 단순한 장식이 아니다.

루디 마르코

거침없고 강인하며 오만한 데다 예쁜 여자를 밝힌다. 마르코는 나샤 스트바르의 유능한 자산이지만, 입이 무겁기는커녕 코끼리처럼 둔하다. 조직 내 젊은 구성원들 사이에서 인기가 많다.

■ **매혹**을 사용하면 마르코는 요원이 바라는 것보다 훨씬 더 집요하게 관심을 보인다.

■ **마르코는 네 명 중 가장 다혈질이기도 하다. 위협**으로 그를 몰아붙이거나 누군가 자신을 비웃는다고 믿게 만들면 불같이 화를 낸다.

거래

양측 모두 거래에서 이익을 얻는다. 세르비아인들은 파트너에게 약간의 의구심을 품지만, “저들이 그저 평범한 범죄자인지, 아니면 끔찍한 음모의 앞잡이인지” 따위의 사소한 걱정을 할 여유가 없을 만큼 돈이 좋다.

안건

나샤 스트바르의 요구 사항:

■ **고품질 무기**와 **성노예**

■ **리스키 브라트바가 자기를 영역으로** 세력을 넓히지 않겠다는 보장

■ **평정과 안전** - 돌발 상황이나 문제 없이 이익만 챙길 것

■ **흑해 은행을 통한 리스키 브라트바의 자금 세탁 시설** 이용. 요원들이 **전자 감시**로 회의를 도청하면, 다음과 같은 말을 들을 수 있다.

리iski 브라트바의 자산인 은행이 여러 차례 언급된다. 은행을 조사하면 요원들은 p. 80에 있는 취리히와 *금고털이*들을 찾게 된다.

리iski 브라트바의 요구 사항:

- 고순도 헤로인
- 이미 일부 자금 세탁을 거친 현금

거래 파기 요인

나샤 스트바르와 리iski 브라트바 사이의 거래를 무산시키려면, 요원들은 두 집단 사이에 균열을 일으킬 지렛대를 찾아야 한다. 가능한 방법은 다음과 같다:

- 다음 중 한 명과 접촉하여 마르코 또는 바비치를 만나

리iski 브라트바가 그들을 배신하려 한다는 사실을 설득할 것.

- 네 명의 주요 인물 중 한 명을 납치, 부상 또는 무력화할 것.
- 어느 한쪽 진영에 더 나은 조건을 제시할 것.
- 나샤 스트바르가 리iski 브라트바를 헝가리에서 몰아내도록 도울 것.

빈 돌파

vorovskoi mir, 즉 암흑가에서 빈은 중립 도시다. 이곳은 회합과 사업, 거래를 위한 장소이지 결판을 내는 곳이 아니다. 모든 주요 범죄 조직이 이 합의를 지킨다. 빈의 평화를 깨뜨리는 자는 바보뿐이다... 하지만 그 평화는 도시 경계선부터 시작된다. 요원들은 도시 내부로 진입해야만 리iski 브라트바로부터 안전하다. 적들에게는 요원들을 저지할 마지막 기회가 남아 있다.

도널드 캐럴은 크림반도의 가파른 산길에서 죽기 전, 요원들에게 빈에 있는 자신의 안전 구역에 대해 알려 주었다. 그는 공항의 827번 물품 보관함에 그 세부 사항을 넣어 두었다. 요

원들은 그 물품 보관함을 확보하는 것을 최우

선 과제로 삼아야 한다.

대체 목표

요원들이 캐럴의 은신처로 향하지 않는다면, 공항으로 향할 다른 이유를 제시하라. 가능한 선택지:

- 잘로즈니가 요원들의 연락책 중 한 명을 납치하여 미끼로 사용함

- 알베도나 니그레도 역시 물품 보관함에 있다는 소문
 - 캐럴이 훔친 리iski 브라트바의 마약 자금으로 가득 찬 여행 가방
 - 기타 다른 맥거핀
- 또는 요원들이 빈에 도착하는 방식에 맞춰 *공항* 장면을 변형해도 된다.

공항

장면 유형: 폭로

선행 장면: 숨 가쁜 질주

후속 장면: 충돌 최우선

빈의 슈베르트 공항은 유럽에서 가장 붐비는 공항 중 하나다. 매년 2천만 명이 이곳을 지나가며, 이는 곧 2천만 명이 827번 물품 보관함과 그 비밀을 스쳐 지나간다는 뜻이다. 물품 보관함은 공항의 주요 터미널에서 멀리 떨어진 곳에 있으며, 슈베르트와 약 18킬로미터 떨어진 시내를 연결하는 분주한 기차 승강장 바로 위에 위치한다. 요원들이 도착했을 때, 짐 보관 구역은 비어 있다.

업계 상식 또는 관찰력: 예, 실제로 비어 있다. 리iski 브라트바가 공항에 캅패를 배치해 두었

을 것이고, 방에 도청 장치를 설치했을 수도 있지만, 아무도 감시하지 않는다.

요원들이 공항을 지나갈 때, 무역 회의에 참석하기 위해 온 많은 외국 고위 인사들을 목격한다(*재의 집을 벗어나*, p. 52 참조). **사중주**의 마지막에 루베도가 드러날 것을 암시하기 위해 사우디 왕자 일행을 반드시 지적해 주어야 한다.

전화

물품 보관함 근처에 공중전화 부스가 줄지어 서 있고, 그중 하나가 갑자기 울린다. 요원들이 전화를 받으면 익숙한 목소리, 도르지예프

박사의 걸걸한 속삭임이 들려온다. 그의 메시지는 상황에 따라 달라진다.

- **잘로즈니 사중주**의 시작이며 요원들이... 도덕적으로 유연한 편이라면, 도르지예프는 제안을 건넨다. 요원들이 자신을 돕는다면 추격자들을 물리겠다는 것이다. 그가 원하는 비밀 무기가 있는데, 요원들조차 탐내는 물건이다. 그 무기가 두 부분으로 나뉘어 있으며 **아르카디 세블렌코**가 이에 대해 더 많이 알고 있다는 사실도 파악했다. 사실상 도르지예프는 알베도와 루베도를 가져오는 대가로 요원들을 고용하려는 셈이다. 그는

리ски 브라트바의 수뇌부를 배신하려는 것이다. 요원들이 이 제안을 받아들일 가능성은 낮고(실제로 약속을 이행할 가능성은 더더욱 낮다), 설령 받아들인다 해도 도르지에프는 리스키 브라트바의 공격을 줄이기 위해 쓸 수 있는 모든 인맥을 동원할 것이다. 또한 그는 임박한 열차 충돌에 대해 경고할 것이다. 그가 만든 피조물들을 멈추기엔 이미 늦었지만, 사전 경고가 요원들의 목숨을 구할 수 있다.

■ **사중주**의 중반부에 이 작전을 진행한다면, 도르지에프는 요원들을 협박하기 위해 전화를 건다. 오데사에서 빈까지 자신을 피투성이로 만든 대가를 치르라며 죽음을 예고한다. 잘로즈니에게 뼈를 부수고 골수를 빨아먹을 것이며, 고통은 영원할 것이라는 식의 위협을 늘어놓는다. 그는 열차가 아래 기차역으로 돌진할 때까지 요원들과 통화를 이어간다.

■ 만약 이것이 **사중주**의 마지막 작전이라면, 요원들은 이미 알베도와 니그레도를 가지고 있어야 하며, 단지 그 둘을 합칠 기회만 있으면 된다. 도르지에프는 마지막 제안을 하기 위해 그들에게 연락한다. 비밀을 넘기면 목숨만은 살려주겠다고 한다. 만약 그들이 거절한다면—당연히 거절하겠지만—그는 남은 모든 것을 쏟아부어 그들을 공격할 것이다. 요원들이 빈에 도착하면 p. 51에서 대단원 조우를 진행하라.

물품 보관함

요원들이 여기서 무엇을 발견할지는 핫 리드에 따라 달라진다.

핫 리드 6 이상: 요원들이 리스키 브라트바 추격자들보다 훨씬 앞서 도착한다. 물품 보관함은 손대지 않은 상태다. 안에서 요원들은 밀봉된 황색 봉투를 발견하며, 그 안에는 다음이 들어 있다.

■ 빈에 있는 아파트 주소와 집 열쇠.

도시 생존(핵심 문서)을 사용하면 요원은 해당 지역을 기억해 내어 그곳으로 가는 경로를 계획할 수 있다.

■ 공항 장기 주차장에 있는 자동차 열쇠

■ 현금 50,000달러

■ 여권 및 기타 서류. 또한, 요원들은 열차 충돌이 일어나기 전에 수하물 보관 구역을 벗어날 수 있다(아래 **충돌 최우선** 참조).

핫 리드 3-5: 위와 같으나, 요원들이 아직 수하물 보관 구역에 있는 동안 리스키 브라트바가 기차역을 습격한다.

핫 리드 2 이하: 리스키 브라트바가 요원들보다 먼저 도착했다. 물품 보관함 안쪽에는 작은 폭발 장치가 부착되어 있다. 물품 보관함을 여는 요원에게 난이도 6의 **위험 감지** 판정을 요구하라. 실패하면 폭탄이 터져 방 안에 있는 모든 요원이 1d6+6의 체력을 잃는다(p. 67의 **밤의 검은 사자들** 규칙에 따라 2등급 폭발물로 취급한다).

충돌 최우선

장면 유형: 위험 요소

선행 장면: 공항

후속 장면: 최후의 질주

고속 철도가 공항과 빈을 연결한다. 종착역은 수하물 보관함 바로 아래에 있다. 지금, 승객 100명 이상을 태운 열차가 공항을 향해 달리고 있다.

승객 100명... 그리고 잘로즈니예.

기관사는 계산에 넣지 않는다. 그는 이미 죽었으니까.

열차는 전속력으로 역을 들이받으며, 디젤 엔진을 폭발로 만들 만큼의 힘으로 방어벽을 박살 낸다. 열차가 찌그러지고 뒤틀리는 동안 폭발이 승강장을 휩쓸고, 뒷칸 객차들이 튀어 올라 콘크리트 지붕을 달걀껍데기처럼 깨뜨리며 충돌한다. 화염과 파편의 파도가 역 밖으로 뿜어져 나온다.

이 모든 참극의 한가운데, 비정상적인 고요함이 1초간 흐른다. 요원들은 이것이 잘로즈니예가 희생자를 죽일 때마다 발생하는 시간 정지

버블과 같다는 것을 알아차리지만, 그 강도는 수백 배 더 강력하다.

요원들이 역 바로 위에 있는 수하물 보관 구역에 있다면, 충돌 전 몇 초간의 경고 시간을 얻는다. **위험 감지** 판정(난이도 6)을 요구하라. 성공한 요원들은 충돌 전에 수하물 보관 구역을 벗어나 계단 위로 대피한다.

실패한 요원들은 충돌이 일어날 때 방 안에 남아 있다. 수하물 보관 구역의 바닥이 박살 나며 요원들과 물품 보관함, 수 톤의 잔해가 아래쪽의 폐허가 된 승강장으로 떨어진다. 요원들은 각각 1d6+4의 체력을 잃으며(운동 수치가 높은 요원에게는 낙법 적용), 뒤틀린 철근과 콘크리트가 쏟아지는 암석 낙하를 타고 폐허가 된 승강장이라는 지옥 구덩이로 굴러떨어진다. 모두가 3포인트 **평정** 판정을 받는다(요원이 승강장에 있다면 4포인트). 악몽 같은 상황이다. 피어오르는 콘크리트 먼지 구름이 공포에 질린 군중을 피투성이 망령으로 만든다. 부상자와 죽어가는 이들의 비명이 울려 퍼지는 경보음과 뒤섞인다.

잘로즈니예가 플레이어 캐릭터 두 명당 한 명씩 잔해 속에서 몸을 일으킨다. 불운한 승객이나 행인들과 달리, 잘로즈니예는 열차 충돌로 다치지 않는다. 오히려 충돌을 통해 막대한 활력을 얻는다. 흉터투성이 피부는 힘으로 빛나며, 거대한 잔해 조각들을 손쉽게 치워버린다. 게임 수치상 각 잘로즈니예는 기괴성 30, 체력 30을 가진다.

이제 도망쳐야 한다.

공항은 완전히 봉쇄되었다. **도시 생존**을 판정하면 요원들은 주차장과 빈으로 향하는 고속도로 방향을 찾아낼 수 있다.

도보 추격

요원들은 폐허가 된 기차역 안이나 근처에 있으며, 초자연 암살자들이 그들을 뒤쫓고 있다. 주차장에 도달하려면 리드 6을 쌓아야 한다. 잘로즈니예는 믿을 수 없을 만큼 빠르게 움직이고 초인적인 힘을 지녔지만, 무적은 아니다. 요원들은 혼란을 틈타 탈출할 수도 있다.

추격전의 요소들:

- 도망치는 승객들
- 먼지 구름
- 화재 진압 스프링클러
- 긴급 구조대 - 경찰, 소방차, 구급차
- 보관함, 뒷복도, 전기 배선 - 공항의 내장 같은 곳들

잠재적 포인트 소모:

- 건축학: 열차 충돌로 약해진 복도 구간을 찾아내어 추격자를 막기 위해 무너뜨림

■ 경찰 상대: 오스트리아 경찰을 설득해 잘로즈니예를 사격하게 함

■ 업계 상식: 도망치는 승객 인파 속에 숨음

■ 도시 생존: 예상치 못한 경로로 이동함

이 시점은 요원들이 그동안 배운 모든 블록을 꺼내 쓰기에도 좋은 기회다. 리드 5에서 갑작스러운 탈출을 시도할 수 있다.

요원들이 리드를 잃을 때마다 잘로즈니예 중 하나가 공격을 가할 수 있을 만큼 가까이 접근한다. 괴물들이 벽을 뚫고 나오거나, 요원들에게 자동차를 던지거나, 플레이어 캐릭터를 건물 밖으로 내던지는 등의 연출로 잘로즈니예가 비정상적으로 강화된 상태를 부각하라.

요원들이 리드 7 이상으로 주차장에 도착하면, 차를 빼내어 달아날 수 있다(차를 빠르게 훔치려면 난이도 5의 침투 판정을 해야 하며, 실패하면 리드 1을 잃는다). 리드 6으로 간신히 도착했다면, 잘로즈니가 뒤에서 차를 붙잡거나 지붕 위로 뛰어내린다. 어느 쪽이든 요원들은 괴물이 차를 부수 탈출을 막기 전에 괴물을 떼어내야 한다.

리드가 바닥나면 요원들은 잘로즈니예들에게 포위된다. 플레이어 중 한 명이 기발하고 예상치 못한 묘수를 내놓지 않는 한, 이 상황을 벗어날 유일한 방법은 요원 한 명이 자신을 희생해 괴물들을 막아내는 동안 나머지가 도망치는 것뿐이다.

마지막 질주

장면 유형: 결말

선행 장면: 충돌 최우선

요원들과 빈의 안전지대 사이에는 잘로즈니예 뿐 아니라 리스키 브라트바의 다른 병력도 버티고 있다. 공항과 도시를 잇는 도로에는 정규 병력도 배치해 감시하고 있다. 이 병력의 규모는 요원들이 리스키 브라트바에 얼마나 큰 타격을 입혔는지에 따라 달라진다.

최소 수치: Px2 강패, P 강패 두목, 남은 모든 잘로즈니예

드라고비르 수도원이 아직 남아 있을 경우: 잘로즈니 1명 추가

루마니아 캠프가 아직 남아 있을 경우: 강패 Px2 추가

나샤 스트바르 거래가 성사되었을 경우: 강패 두목 P 추가

요원들의 핫 리드가 2 이하일 경우: 공작원 P/2 추가

도로 추격

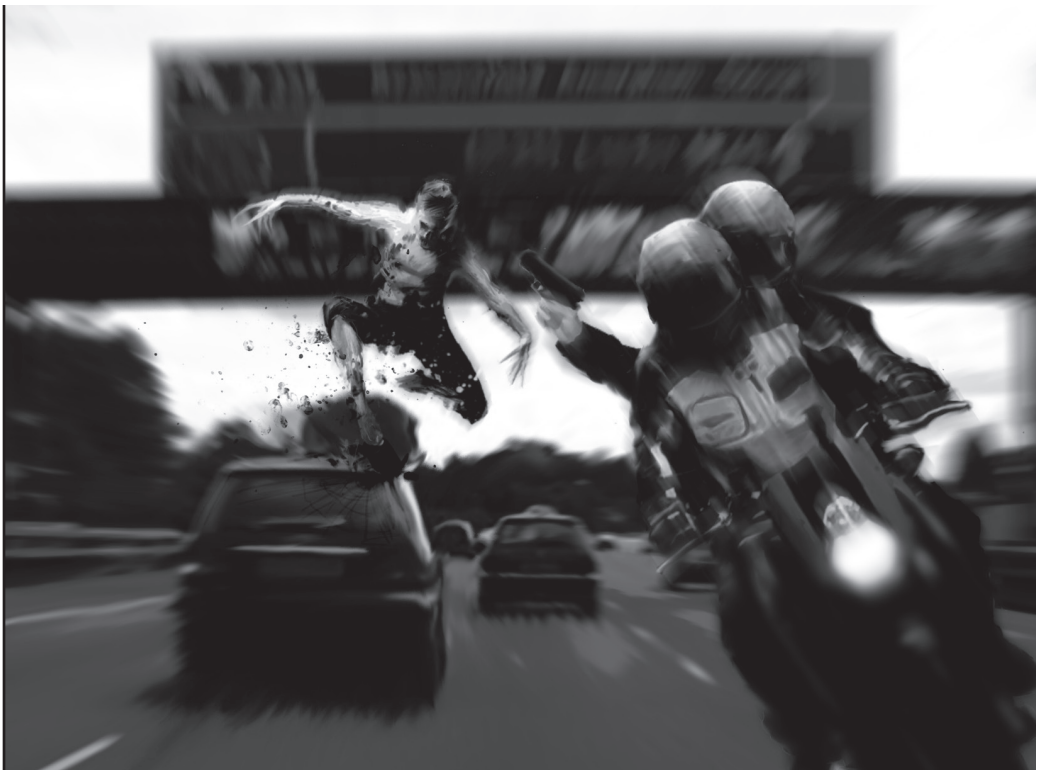
고속도로는 차량으로 꽉 막혀 있다. 경찰 헬리콥터가 머리 위를 맴돌고, 긴급 차량들이 교통 체증을 뚫고 나아간다. 공항 테러 공격으로 빈의 경찰과 긴급 구조대 대부분은 이미 손이 모자란 상황인데, 여기에 요원들과 리스키 브라트바 사이의 대규모 총격전까지 겹친다.

빈으로 향하는 마지막 질주도 자동차 추격전이다. 고속도로는 차량으로 막혀 있지만, 소형차나 오토바이라면 차들 사이를 빠져나갈 수 있다. 셋길로 우회하는 편이 낫다. 요원들은 빈에 무사히 도착하려면 리드 10을 쌓아야 한다. 리드가 바닥나면,

차가 충돌하고 요원들은 걸어서 탈출해야 한다.

위험 요소 및 장애물:

- 항공유를 가득 실은 유조차를 훔쳐 요원들을 뒤쫓는 리스키 브라트바.



- 고가도로 위의 저격수.
- 급커브가 이어지는 좁은 시골길
- 차에서 차로 뛰어오르는 잘로즈니에
- 무장한 부하들을 태운 대형 발다크 운송 트럭
- 추격전에 합류하는 경찰차와 헬리콥터

빈 도착

요원들이 빈 시 경계 안으로 들어서면 리스키 브라트바는 추격을 멈춘다. 그렇다고 리스키 브라트바가 순순히 항복하는 것은 아니다. 요원들이 간신히 시 경계를 넘어오면 범죄자들이 몇 발 쏘아댈 테지만, 추격대 대부분은 물러난다. (단, 이번이 **사중주**의 마지막 모험이라면 예외다. 이 경우에는

생존한 공작원들

리스키 브라트바가 요원들을 제거하려고 투입한 공작원 중 이번 작전에서 살아남은 자가 있더라도, 빈까지 요원들을 쫓아오지는 않는다. 대신 이후 작전에서 가장 나쁜 순간에 나타날 것이다.

루베도를 생포할 기회를 노려볼 만하다. 그렇다면 맞은편의 **대단원** p. 51를 참조하라.)

잘로즈니에는 계속 몰려든다. 공항에서 만난 것과 같은 괴물들이 요원들을 따라 도시 안으로 들어온다. 요원들은 이 괴물들을 따돌리거나 처치할 방법을 찾아야 한다. 방법은 다음과 같다.

■ **미술사**: 빈 중심부에는 시계 박물관이 있다. 태엽 시계 3,000개가 넘는 전시품은 모두 째깍거리며 돌아간다. 잘로즈니에가 가까이 다가오면 시간 거품이 시계의 작동을 방해한다. 따라서 시계 박물관에서는 잘로즈니에가 숨을 수 없다. 시계 소리가 멎으면 그들의 존재가 드러나기 때문이다. 요원들은 시계 박물관에서 잘로즈니에를 추적해 처치할 수 있으며, 이를 통해 괴물들의 공간이동 권능과 비인간적인 속도를 없앨 수 있다.

■ **오컬트**: 빈만큼 죽음에 집착하는 도시는 세상에 없다. 유럽에서 가장 큰 묘지 몇 곳도 이 도시에 있다. 수 세기 동안 고요히 잠든 망자들이 빈의 땅 아래 묻혀 있다. 죽음의 기운은 언데드인 잘로즈니에의 힘을 앗아간다. 때 이른 죽음의 무게가 그들을 짓누르기 때문이다. 묘지에 들어간 잘로즈니는

권능 대부분을 잃고, 요원들은 마침내 망자를 처치할 수 있다.

■ **도시 생존**: 도널드 캐럴은 요원들에게 자신의 안전가옥 위치를 남겼다. 잘로즈니에는 캐럴이 죽기 전에 그를 붙잡았다. 게다가 잘로즈니에가 속임수로 사람을 죽이는 것을 선호한다는 사실도 알고 있다. 잘로즈니에는 분명 안전가옥으로 가서 폭탄을 설치하고 요원들을 함정에 빠뜨리려 할 것이다... 하지만 요원들이 잘로즈니에보다 먼저 빈을 가로질러 안전가옥에 도착한다면, 그곳에 먼저 함정을 설치해 속임수꾼들의 수를 역이용할 수 있다.

마지막 장막

캐럴의 안전가옥은 도시 중심부에 있는 놀라울 정도로 호화로운 아파트다. 캐럴의 대학 시절 오랜 친구 명의로 빌렸지만, 신원 확인 서류는 빈틈없이 갖춰져 있다. 요원들이 이곳까지 추적될 가능성은 거의 없고, 공항 작전에서 쌓인 히트는 모두 리스키 브라트바의 소행으로 돌린다. 오데사를 떠난 뒤 처음으로, 요원들은 편히 잠들 수 있다.

탈출 경로

이 작전에서는 이 책에 실린 다른 작전들로 이어지는 단서가 드러난다.

재의 집을 벗어나

- **빈에서 국제 무역 회의가 열려 도시 곳곳에 스파이들이 들끓는다.** 지금이야말로 정보를 캐고, 옛 연락책을 찾아보거나, 묵은 원한을 갚기에 좋은 때다.
- **업계 상식**: 아르카디 셰블렌코가 이 도시에 와 있다. 레나르트 문건은 그를 잠재적 내부자로 지목한다. 조사해 볼 만한 인물이다.
- **범죄학**: 빈은 중립 도시지만, 리스키 브라트바는

무역 회의에 관심을 보인다. 현지 거물은 슈테판 베르너다.

■ **세르게이 라초프는 데브레첸 회의를 마치고 빈으로 간다.** 그를 뒤쫓으면 요원들은 유로파 호텔 접수처에 도착한다.

금고털이들

- **회계**: 아기 코조루스의 연락책은 흑해 은행 소속 회계사다. 그(또는 아기)는 흑해 은행이 스위스 코르너스뱅크를 인수하려는 기이한 제안에 관한 정보를 전해줄 수 있다.
- **전자 감시**: 황금 송아지 회의에서,

나샤 스트바르는 흑해 은행이 리스키 브라트바와 연관되어 있다고 언급했다.

피 속의 반역

- **군사학**: 요원들이 이 사태에 휘말리게 한 총기는 바그다드에서 왔다.
- **자료조사**: 수도원에서 나온 필비 문건에는 세인트 존이 사막에 머물던 초창기와 관련된 비밀 문서를 훔치려는 바그다드의 시도가 계속되고 있다는 내용이 있다. 요원들은 이라크 국립 박물관의 연구원인 “무함마드 알키르쿠크”라는 이름을 찾아낸다.

대단원: 도르지예프 박사, 나는 발굴한다

51

요원들은 캐럴의 아파트(또는 다른 안전가옥)에 머물며 알베도와 니그레도를 손에 넣었다. 정말 이렇게 쉽게 빠져나갈 수 있을 거라고 생각했는가?

도르지예프는 루베도를 원한다. 루베도는 불멸과 리스키 브라트바의 지배권, 삶과 죽음을 다스릴 힘을 얻을 열쇠다. 그는 리스키의 그림자에서 벗어나고 싶어 한다. 더 중요한 건, 요세프 리스키 뒤에 도사린 흡혈귀의 그림자에서 벗어나는 것이다.

이번 작전 초반에 잘로즈니에게 부상을 입었거나 리스키 브라트바에게 붙잡힌 요원 중 한 명을 고른다. 그런 요원이 없다면 소중한 연락책이나 위안을 고른다. 대상은 갑자기 고통에 몸을 웅크리더니 피를 토한다.

진찰(또는 뱀파이어 학 같은 다른 능력)로 대상이 마법 의식/사이오닉 공격/외계 기술/맞춤형 바이러스 감염/뱀파이어 혈액 저주 중 하나로 고통받고 있음을 알아낸다(상황에 맞게 선택). 치료법이 없으면 대상은 곧 극심한 고통 속에 죽는다. 의료 처치와 약물 치료로 죽음을 늦출 수는 있지만, 고작 몇 시간뿐이다. (대상은 시간당 체력 1을 잃는다. **응급 처치** 테스트로 체력 감소 속도를 늦출 수는 있지만 멈출 수는 없다.)

잠시 후 전화가 울린다(또는 캠페인에 더 어울린다면, 고통받는 대상이 도르지예프의 목소리로 말하기 시작한다). 도르지예프는 공항에서 제안한 거래를 다시 꺼낸다. 알베도와 니그

레도를 넘기면 물러나겠다는 것이다. 요원들은 빈에서 리스키 브라트바의 손아귀에서는 안전하지만, 강령술사의 힘으로부터는 안전하지 않다. 도르지예프는 알베도와 니그레도의 치료제를 대가로, 인계를 위해 도시 외곽의 다른 창고에서 만나자고 제안한다.

■ **교섭**을 1점 소모하면 인계 장소를 요원들이 정하도록 도르지예프를 압박할 수 있다. 프라타 놀이공원이 좋은 선택이다. 소란을 막을 만큼 공개된 장소이면서도 숨을 곳이 많다.

■ **전자 감시**로 전화를 추적하면 휴대전화 위치를 알아낼 수 있다. 현재 그 휴대전화는 빈 남동부 11구역(지머링)의 낙후된 지역에 있는 폐허가 된 교회에 있다.

■ **거리의 법칙**으로도 리스키 브라트바를 추적해 이 교회에 도달할 수 있다. 공항 추격전에서 살아남은 자들은 모두 이곳으로 왔다.

도르지예프의 병력

공항 매복전에서 살아남은 병력을 모두 데리고 있다. 요원들이 잘로즈니예를 모두 처치했다면, 갓 탄생한 괴물 하나만이 그와 함께할 것이다. 이번 작전에서 도르지예프는 상부의 지시를 벗어나 독자적으로 행동하며, 자신의 야욕을 위해 알베도와 니그레도를 노린다.

강령술사는 명백히 한계를 넘어서 무리하고 있다. 요원들이 마침내 그를 마주했을 때, 그의 얼굴은 밀랍처럼 창백하고 극도로 지쳐 있다. 때로는 눈에 핏방울이 맺혀 움푹 팬 뺨을 타고 흘러내린다. 무리한 탓이 분명하다.

도르지예프 살해

도르지예프를 막을 유일한 방법은 잘로즈니 시간 거품 안에서 그를 죽이는 것이다. 요원들이 우위를 점하고 있으므로, 원하는 대로 상황을 꾸밀 수 있다. 가능한 방법은 다음과 같다.

■ **탁 트인 장소**에서 만나도록 약속을 잡고 저격수를 대기시킨 뒤, 도르지예프를 잘로즈니 가까이 유인할 것.

■ **잘로즈니를 속여** 누군가를 죽이게 해, 도르지예프를 시간 거품 안에 가둘 것.

■ **루베도가** 사용자를 흡혈귀로 만든다면, 도르지예프는 언데드로 다시 태어나기 위해 죽어야 한다. 따라서 루베도를 사용하려면 보호 지위를 포기해야 하므로, 요원들은 그 틈을 타 그를 죽일 수 있다. 요원들이 알베도나 루베도를 가짜로 바꿔치기해 도르지예프가 의식을 마치지 못하게 하면 이 방법은 더욱 효과적이다.

재의

52

집을

벗어나

소련 스파이, 구세계의 우아함, 비밀 작전...

그리고 흡혈귀. *재의 집을 벗어나*는 사중주 중

에서도 은밀하고 바로크적인 작품이다. 이 작전에서 요원들이 총을 뽑아 든다면, 이미 일이 꼬인 것이다.

기밀 브리핑

이 작전은 전직 소련 스파이 총책 아르카디 세블렌코의 탈출을 둘러싼 이야기다. 러시아인들이 그를 억류하고 있지만, 음모에 넘기기 전까지 잠시 보관해 두는 것에 불과하다. 미국도 그를 원한다. 요원들도 마찬가지다. 미국이 먼저 도착하지만, 음모가 그들의 구출 시도를 좌절시킨다. 이제 흡혈귀의 아가리에서 아르카디를 구해내는 것은 요원들의 몫이다...

스파인

요원들은 첫수에서 조사를 시작해 이 드라마에 등장하는 인물들을 파악한다. 세블렌코 본인, 그의 FSB 담당관 4명, 리스키 브라트바 감시원들이다. 또한 세블렌코가 심장 질환을 앓고 있으며 잉골프 박사에게 치료받고 있다는 사실도 알게 된다.

요원들은 어떤 작전이든 중단될 수 있다에서 열리는 연회장까지 세블렌코를 미행하며, CIA 팀이 러시아인을 구출하려는 현장을 목격한다. 흡혈귀가 구출을 저지하지만, 팀은 CIA 요원 중 한 명이 여전히 현장에 남아 노출되었다는 사실을 알아낸다. CIA는 잉골프 박사를 중개인으로 이용했으나, 요원들이 심장 전문의를 심문하는 과정에서 그가 리스키 브라트바에게 흡혈귀로 변했다는 사실을 발견한다.

그 후, 팀은 세블렌코와 계약하기를 시도한다. 그는 떠나고 싶어 하지만 문제가 하나 있다. 그의 손녀가 빈으로 오고 있으며, 리스키 브라트바가 그녀를 인질로 삼으려 한다. 이로 인해 요원들은 구출 작전을 개시해야만 한다. 또한 요원들은 피의 오페라에서 마지막 구출 시도를 하기 전에 흡혈귀 사냥을 떠날 수도 있다.

옛 죄악

아르카디 세블렌코는 1955년 포섭된 날부터 연금 수령으로 은퇴할 때까지 KGB 요원이었다. KGB의 대외 정보 업무를 인수한 SVR(대외정보국)에는 그의 자리가 없었다. 세블렌코의 경력은 다채로웠지만 겉보기에는 평범했다. 60년대와 70년대에는 중동에서 근무했고, 80년대에는 영국 주재 소련 대사관에 배속되었으며, 경력의 마지막에는 다른 노련한 스파이들을 관리하는 일을 했다. 요즘 그는 귀금속 매매를 담당하는 러시아 재무부 산하 부서인 고흐란에 어렴풋이 소속되어 있다. 러시아 정부는 그를 여러 국가 행사와 해외 무역 회의에 동원한다.

세블렌코의 경력에는 어두운 유대감을 암시하는 기묘한 요소들이 몇 가지 있다. 1960년, 세인트 존 필비가 클럽에서 쓰러진 직후 심장마비로 사망했을 때 그는 베이루트에 있었다(당시 김 필비에게 시중을 들던 웨이트리스가 "세상에! 내가 독을 먹었나 봐!"라고 경악하며 외치는 소리가 들렸다고 한다). 70년대에는 이란에서 6개월 동안 수감 생활을 했으나, 79년 혁명 덕분에 "역사적 유물 절대 미수" 혐의로 체포되었다가 풀려났다.

이후 모스크바로 돌아온 세블렌코는 김 필비의 마지막 담당관이 되었다. 김은 자신이 자신이 아니라 KGB 공작원이라고 주장했지만, KGB는 늘 그를 귀중한 요원으로 대했다. (김은 자신이 1934년 아놀드 도이치에게 정식 공작원으로 포섭되었으며, 따라서 영국 정보기관에 포섭되기 전부터 KGB의 정식 구성원이었다고

늘 주장했다.) 1980년대에 이르자 필비가 가진 영국과 미국의 첩보 활동 관련 정보는 수년이나 낡았지만, 그는 여전히 영국의 문화와 사교방식은 물론 몇몇 *다른* 주제에 대해서도 권위 있는 정보원으로 여겨졌다. 세블렌코는 김 필비가 사망하기 직전인 1988년에 필비의 마지막 디브리핑을 진행했다.

그 마지막 브리핑에서 필비는 세블렌코에게 자신의 마지막 비밀을 고백하며, 그를 필비 음모에 완전히 끌어들었다. 그는 알베도와 니그레도, 그리고 1931년 세인트 존이 리아드에서 해둔 준비 사항들을 세블렌코에게 들려주었다. 어쩌면 김은 친구 아르카디가 그 계획을 실행에 옮기길 바랐을지도 모른다. 아니면 아르카디가 계획을 방해해 음모가 루베도를

절대 손에 넣지 못하게 하려 했을 수도 있다... 혹은 그저 마지막 비밀을 털어놓고 마음의 짐을 덜고 싶었을 뿐인지도 모른다.

그는 세블렌코에게 다른 두 가지 물건도 건넸다. 하나는 기원을 알 수 없는 부적 또는 무기다. 강력한 방어 효과를 발휘해 흡혈귀가 세블렌코를 직접 타락시키지 못하게 막는다. 다른 하나는 계획의 핵심 요소다. *금고털이들* 이전에 이 작전을 진행한다면, 필비는 세블렌코에게 1274번 금고의 코르너스방크 통장을 건넸다. 이 통장을 가진 사람은 해당 금고의 내용물을 청구할 수 있다. *금고털이들* 이후에 진행한다면, 필비는 그에 못지않게 귀중한 것을 세블렌코에게 건넸다. 루베도를 만드는 의식에 관한 지식이나 거트루드 벨의 일기가 있는 장소 같은 것이다.

빈: 요점 정리

오스트리아의 수도이자 유럽의 주요 도시 중 하나다. 제2차 세계대전 이후 베를린처럼 점령 구역으로 나뉘었으나, 1955년 오스트리아가 중립국으로 확립되면서 빈은 국제기구의 이상적인 본거지가 되었다. UN, OPEC, 국제원자력기구 같은 단체들이 이곳에 사무소를 두고 있으며, 중요한 정상회담과 조약 협상도 여러 차례 개최했다. 빈은 건축으로 유명하다. 도시는 23개 구역으로 나뉘며, 다뉴브강이 도시를 가로질러 흐른다.

인구

240만 명 (시카고보다 약간 적음)

갈등

빈은 국제적 음모와 첩보 활동의 온상이며, 유럽의 스파이 수도다. 이곳의 갈등은 한 발 물러난 곳에서 벌어진다. 조용한 식당에서 커피를 마시며 맺은 거래와 합의가 지구 반대편에서 유혈 사태와 고통을 초래한다. 빈은 지정학적 폭풍의 고요한 눈이다.

배경 장소

호프부르크 궁전: 과거 합스부르크 왕가의 거처였으며, 현재는 오스트리아 대통령의 공식 관저다. 광대한 궁전 단지에는 박물관,

정부 청사, 회의 시설, 관광 명소 등이 여럿 들어서 있다.

UNO 시티: 공식 명칭은 빈 국제 센터지만, 현지인 대부분은 UNO 시티라고 부른다. 다뉴브강 북쪽에 자리한 건물 단지로, 유엔과 여러 국제기구가 입주해 있다. UNO 시티는 자체 경찰력을 갖춘 치외법권 지역이다.

젠트랄프리트호프: 유럽에서 가장 큰 묘지 중 하나로, 300만 구가 넘는 시신이 묻혀 있다. 종교에 구애받지 않는 묘지다. 면적이 2.4제곱킬로미터에 달해 묘비 사이에서 길을 잃기 쉽다...

세 가지 미끼

- 1950년대, 파시즘에 동조하는 오컬티스트 집단이 빈의 빌헬름 란디히 작업실에 모였다. 이들은 SS 의식과 독일 베벨스부르크 성의 바닥 모자이크에서 따온, 아리아인의 에너지를 되살릴 것을 약속하는 신비로운 상징인 ‘검은 태양’ 개념을 발전시켰다. 란디히 집단은 극지방 빙관 아래 숨겨진 힘에 관한 이야기도 조사했으며, 1938년 나치가 세운 비밀 남극 기지와 접촉했다고 주장했다.

‘검은 태양’은 니그레도를 가리키는 암호일 수 있다.

- ‘죽음의 천사들’은 간호사 네 명으로 구성된 집단으로, 4년 동안 최소 39명에서 많게는 200명까지 살해했다. 이들은 라인츠 종합병원에서 야간 근무를 했다. 한 환자가 간호사 발트라우드 바그너에게 모르핀과다 투여로 고통을 끝내 달라고 부탁했다. 바그너는 이를 들어주었고, 곧 살인에 맛을 들었다. 그녀는 간호사 세 명을 더 끌어들이 집단을 이끌었다. 초기에는 대부분 안락사 성격의 살인이었지만, 나중에는 성가시거나 골칫거리인 환자를 제거하고 제멋대로 사람을 죽였다. 희생자 중에는 검은 머리의 헝가리인 여성이 유난히 많았을지도 모른다...

- 첩보계에 소문이 퍼진다. 요원들처럼 갈 곳을 잃은 다른 스파이들, 흡혈귀에 관한 황당한 이야기, 전 세계적 음모, 그리고 이에 맞서 조직을 꾸린다는 이야기다. 음모에 맞서 싸우는 사람들이 실제로 존재하는가, 아니면 요원들을 끌어들이려는 미끼인가?

세블렌코는 두 번째 물건을 빈에 숨겼고, 그 뒤로 줄곧 부적을 몸에 지니고 다녔다.

빈 피의 오페라

지난 20년 대부분 동안 FSB(소련 국가보안국)는 세블렌코를 면밀히 감시해 왔다. 음모는 필비 계획을 실행할 준비가 될 때까지 그를 안전하게 보호하려 했다. 이제 그 때가 왔다. 음모는 아르카디에게서 필비의 비밀을 빼내려 한다. 세블렌코를 감시하는 FSB 공작원 대부분은 흡혈귀나 음모의 존재를 전혀 모른다. 그저 명령에 따를 뿐이다.

세블렌코는 음모가 자신을 노리고 있음을 안다. 그는 퇴행성 심장 질환을 앓고 있으며, 빈의 전문의 **잉골프 박사**에게 치료받고 있다. 잉골프를 통해 CIA와 접촉한 세블렌코는 CIA의 관심을 끌 만큼 충분한 정보를 넘겼다. CIA는 그를 빼낼 계획이다. 세블렌코는 살아남은 유일한 혈육인 손녀 **안나**를 빈으로 불러 만나기로 했다. 안나도 함께 빼낼 예정이다.

한편, 음모도 수를 다 배치했다. 바그다드에서의 활동이나 요원들의 행동에 대한 대응 등 다른 곳에서 벌어진 일을 덕분에, 이제 세블렌코에게 입을 열게 할 수 있게 되었다. 과거에는 이것이 쉽지 않았다. 부적은 세블렌코를 초자연적인 강압으로부터 보호하고, 체력이 지나치게 약해 물리적 회유는 통하지 않으며, 음모를 돕도록 설득하기에는 너무 완고하고 영리하다. 과거에 유일하게 효과를 거둔 수단은 세블렌코의 가족을 압박하는 것이었다. 하지만 그의 아내는 죽었고, 아들은 의문의 비행기 사고로 목숨을 잃었다. 음모가 세블렌코를 압박하는 데 이용할 만한 사람은 이제 얼마 남지 않았다.

음모는 세블렌코를 감시하고 필비의 비밀을 털어놓게 할 방법을 찾도록 흡혈귀 한 명을 빈에 파견했다. 음모는 이미 잉골프 박사를 포섭했으므로 아르카디가 CIA와 꾸미는 계획을 알고 있다. 음모는 탈출을 저지하고 안나를 손에 넣어, 세블렌코에게 더는 도망칠 곳이 없음을 깨닫게 하려 한다.

진입 경로

이 시나리오로 진입하는 경로는 다양하다. 이전 작전이나 이 자료집의 다른 작전에서 이어질 수도 있고, 우연히 들은 대화에서 실마리를 얻을 수도 있다. 디렉터는 필요하다고 판단하는 만큼 단서를 심거나, 캠페인에 맞게 조정하면 된다.

외부 단서

이 단서들은 이 책 바깥에서 나온다. 코어북 모험 《(S)엔트리즈》나 디렉터가 이전 캠페인에서 진행한 다른 작전에서 얻을 수 있다.

레나르트 문건

■ **드라쿨라 문건**에는 아르카디 세블렌코가 언급되지만, 레나르트는 세블렌코가 음모의 일원인지 흡혈귀의 적인지 밝혀내지 못했다. **자료조사**를 하면 세블렌코가 현재 무역 회의 참석차 빈에 와 있음을 알 수 있다.

■ **뱀파이어 학: 드라쿨라 문건**

은 1994년 빈의 한 골목에서 피를 모조리 빼앗긴 남성이 발견된 기이한 사건을 언급한다. 드라쿨라 문건은 그 남성을 전직 소련 스파이 보리스 발리로 지목한다. 발리의 죽음은 끝내 공개되지 않았다.

■ **관료제: 레나르트가 CIA를 통해 입수한** 여러 문서를 추적하면 세블렌코에게 이어진다. 이는 그가 미국에 정보를 흘리고 있음을 암시한다.

기타 진입 경로

■ **트래픽 분석: 리스키 브라트바와 음모의** 통신을 도청하면 곧 빈에 들어올 “중요한 자산”을 포착할 수 있다. 아마 흡혈귀일 것이다. 불멸자 중 하나를 제거해 음모에 타격을 입힐 기회가 될 수도 있다.

■ **회계 또는 사교계:** 곧 빈에서 대규모 무역 회의가 열린다. 흡혈귀는 피에 이끌리듯 막대한 돈과 권력에도 이끌린다.

■ **범죄학:** 빈은 자유 도시이자 암흑가의 중립 지대다. 몸을 숨기거나 리스키 브라트바에 관한 정보를 모으기 좋은 곳이다.

내부 단서

이 자료집의 다른 작전에서 수집한 정보는 요원들을 빈과 세블렌코, 그리고 무역 회의가 열리는 곳으로 이끌 수 있다. 플레이어들이 해당 시나리오에서 적절한 단서를 우연히 발견하지 못했다면, 디렉터는 리스키 브라트바나 필비 음모를 추적 중인 NPC의 입(또는 죽은 손, 노트북, 스마트폰)을 통해 이 정보를 흘려보내면 된다.

잘로즈니 제재

■ **잘로즈니 제재**의 사건을 겪은 뒤 요원들은 빈에 도착한다. 이때쯤이면 리스키 브라트바가 음모에서 얼마나 중요한지 뼈저리게 깨달은 상태다. 빈에서 리스키 브라트바의 활동을 조사하면 곧 세블렌코로 이어진다.

■ **범죄학과** 발품을 팔면 베르너가 이 도시의 리스키 브라트바 실세임을 알아낼 수 있다.

■ **데브레첸**에서 그를 목격했다면, 요원들은 세르게이 라초프를 추적해 빈의 유로파 호텔에서 열리는 개막 리셉션까지 쫓아갈 수 있다.

금고털이들

■ 1274번 금고는 김 필비의 소유였다. **역사학, 자료조사, 업계 상식** 판정으로 필비의 마지막 담당관이 세블렌코였음을 알아낼 수 있다.

■ 슈테판 베르너는 마르코 슈베츠에게 연락해, 리스키 브라트바가 세블렌코를 확보한 만큼 은행 인수를 가능한 한 빨리 마무리하라고 촉구했다. 세블렌코는 지금 빈에 있다.

피 속의 반역

■ 니콜라이의 서류는 아르카디 세블렌코가 KGB 내 자신의 상관임을 밝힌다.

■ **업계 상식:** 정보기관 업계에는 세인트 존 필비가 러시아 공작원에게 독살당했다는 소문이 돌며, 일부는 세블렌코를 지목한다.

폰, 비숍, 킹

본격적인 작전에 들어가기에 앞서, 주요 인물과 환경을 살펴보자.

무역 회의

시나리오가 진행되는 4일 동안 빈에서는 국제 무역 회의가 열린다. 도시에는 기업 임원, 정부 관리, 기자, 스파이, 그리고 회의에 들러붙은 온갖 사람들이 가득하다. 공식 주제는 “다극화 세계에서의 상업”이지만, 실제로는 파산한 서방 정부들이 주로 사우디와 중국처럼 자금이 넘치는 국가들에서 돈을 빌리려는 자리이며, 개발도상국 정부들과의 기업 거래도 함께 이뤄진다. 필비 음모의 최종적인 진상이 드러날 일을 미리 암시하도록, 가능한 한 사우디의 개입을 부각하라. 요원들이 사우디 왕자 대표단과 자주 마주치거나 사우디아라비아의 부에 관한 이야기를 듣게 하면 된다.

낮에는 회의 대표단이 도시 곳곳의 행사장을 찾아 회의와 세미나, 원탁 토론에 참석한다. 본격적인 거래는 저녁에 바와 레스토랑, 호텔 로비에서 이뤄진다.

회의장 보안

오스트리아 *Bundespolizei*는 이번 회의가 순조롭게 진행되기를 바란다. 예상되는 시위대 인파에 대비해 다른 도시에서 경찰을 추가로 불러들였으며, 거리 소매치기와 납치, 잠재적인 테러 공격 위험에도 대비하고 있다. *잘로즈 니 제재* 이후에 이 작전을 진행한다면, 공항 열차 테러 공격으로 보안 수준이 최고조에 달해 있다. 취리히 곳곳에 경찰차가 배치되어 있고, 현지 SWAT에 해당하는 WEGA(*Wiener Einsatzgruppe Alarmabteilung*)와 오스트리아 대테러 부대 EKO Cobra도 모두 경고 태세에 들어가 있다.

게임 규칙상, 빈에 머무는 동안 폭력, 폭발, 또는 테러와 연관될 수 있는 행동으로 얻는 히트는 두 배가 된다. 또한 요원들은 세션당이나 작전당 한 번이 아니라 매일 히트로 인한 문제를 판정해야 한다. 작전 기간 동안 히트 판정을 총 네 번 하는 셈이다. 요원들이 당국의 눈에 띄면 특수부대를 투입하라(p. 70쪽의 **밤의 검은 사자들**에 있는 특수 경찰 능력을 사용

하라).

아르카디 세블렌코

아르카디 세블렌코는 죽은 사람처럼 보인다. 1934년생인 그는 제2차 세계대전의 고난과 폐허 속에서 자랐다. 여섯 형제 중 막내였으나, 전쟁에서 살아남은 이는 그뿐이었다. 몇 년간 국립 고아원에서 지내다 21세에 KGB에 스카우트되었다. 지난 20년간 원인을 알 수 없는 심장 질환을 앓아 관상동맥 전문의의 정기적인 치료를 받아야 했으며, 특히 빈의 잉골프 박사가 그의 주치의다.

55



병세에도 세블렌코는 활동력을 잃지 않았고 술도 끊지 않았다. 나이에도 불구하고 머리는 여전히 명석하다. 러시아 정부 내의 인맥과 빛진 사람이 많아 고호란의 편안한 자리를 유지하고 있다. 재미 삼아 노망난 척하기도 하는데, 이는 상대가 그를 알보게 만들어 장난을 쳐도 넘어가게 한다.

세블렌코 연기하기

■ **늙고 지쳐 있으며 늘 반쯤 취해 있다.** 속명론적인 태도를 취하라.

■ **절대 무리하지 마라.** 위험하다.

■ **신경 쓰는 것은 오직 두 가지뿐이다.** 손녀의 안전과 음모에 타격을 입히는 일이다.

■ **필비가 준 부적을 목에 걸고 있다.** 간 반점이 낀 쇠약한 손으로 부적을 최대한 짊어 움켜쥐고, 절대 놓지 마라.

일반 기능: 운동 3, 격투 2, 체력 4*, 인맥 20, 준비성 10, 위험 감지 12, 사격 4

피격치: 3

경계 수정치: +0

은신 수정치: +1

피해 수정치: -2 (주먹)

*세블렌코의 체력은 매우 취약하다. 운동 또는 격투 판정을 해야 할 때마다 체력을 1점 잃는다.

세블렌코 조사

요원들은 자료조사(옛 소련 신문의 마이크로 피시나 정부 기록보관소를 뒤지거나 인터넷을 검색하는 것)나 정보원(은퇴한 스파이, 기자, 암흑가 연락처) 심문을 통해 세블렌코의 과거를 파헤칠 수 있다. 세블렌코에 대해 문의할 때, 플레이어가 **업계 상식**이나 **도시 생존** 같은 기능을 추가로 1포인트 소모하거나 위장 신분을 사용할 기회를 주라. 이런 예방 조치를 취하지 않으면 FSB가 이들을 잠재적 위협으로 지목할 수 있다.

거의 모든 학식 단서는 **자료조사**로도 찾을 수 있지만, 훨씬 더 오래 걸린다.

■ **역사학 (핵심 단서):** 아르카디 세블렌코는 50년대 중반부터 1970년대까지 대부분 KGB 현장 공작원으로 활동했다.

80년대에는 담당관으로 일하며 **김 필비** 같은 옛 자산을 심문했고, 그 뒤 재무부 고호란 부서로 옮겼다.

• **역사학 1포인트 사용:** 전하지는 바에 따르면 세블렌코는 필비를 사후 보고받은 마지막 인물이다. 두 사람은 친구 사이였으며, 필비가 그에게 속마음을 털어놓았다는 소문이 있다. 44년부터 55년까지 케임브리지 5인조의 관리자였던 유명한 스파이 마스터 **유리 모딘**은 세블렌코가 아마도 필비의 궁극적인 충성심이 어디에 있는지 진정으로 아는 유일한 사람일 것이라고 말했다.

• **자료조사 1포인트 사용:**

세블렌코의 아내는 1990년에 사망했다. 그의 아들 표트르는 95년 비행기 사고로 사망했다. **조종** 기능이 있는 사람이 보고서를 읽는다면 사고가 사보타주(파괴 공작)의 냄새가 난다는 것을 알 수 있다. 유일하게 살아남은 친척은 손녀 안나뿐인데, 그녀는 완전히 행방이 묘연한 상태다.

■ **업계 상식 (핵심 단서):** KGB는 SVR(대외 정보국)과 FSB(국내 보안국)로 분리되었다. 전직 KGB 장군인 만큼, 세블렌코에게는 분명 그를 보살피는 전담 FSB 팀이 붙어 있을 것이다. 그는 러시아 대사관에 머물고 있으며, 그곳은 요새나 다름없다.

• **업계 상식, 전자 감시, 촬영, 관찰력, 트래픽 분석 및/또는 도시 생존**에서 3포인트를 소모하거나 **감시** 판정을 몇 번 수행하면, 요원들은 세블렌코를 충분히 관찰해 경호팀의 핵심 구성원 4명을 식별하고(아래 참조) 그의 행동 패턴을 파악할 수 있다.

■ **진찰 (핵심 단서):** 세블렌코는 심장 질환을 앓는 병자다. 어떤 스트레스도 그에게는 치명적일 수 있다. 빈에는 희귀 심장 질환을 전문으로 하는 **잉골프 박사**가 있으며, 세블렌코는 그의 환자다.

• **약학:** 근거 없는 추측이지만... 세블렌코의 증상은 독극물, 아마도 디기탈리스 계열 약물 때문에 나타났을 수 있다. 이상하게도 그의 증상은 1960년 베이루트에서 심장마비로 사망한 세인트 존 필비의 증상과도 일치한다. 물론,

세블렌코는 약 20년 동안 심장 질환을 앓아왔고, 이제 70대 후반이다. 노화만으로 모든 것이 설명되는데 굳이 독극물을 의심할 필요는 없다.

■ **요원들이 세블렌코의 사진을 확보했다면(인맥, 업계 상식 1포인트 또는 자료조사 2포인트 소모), 관찰력 또는 데이터 판독**에 1포인트를 소모해("이 부분을 확대해 봐") 세블렌코가 늘 목에 목걸이나 부적 같은 것을 걸고 있다는 사실을 알아낼 수 있다.

러시아 대사관

아르카디는 대사관에 머물고 있어, 그곳에서 빼내는 것은 거의 불가능하다. 세블렌코를 빼내려면 빈 시내에 나와 있을 때를 노려야 한다. 요원들은 대사관 안에서 세블렌코와 만날 자리를 마련할 수도 있다.

세블렌코의 일정

관료제, 자료조사 또는 **사교계**를 사용하면 세블렌코의 공개 일정을 쉽게 확보할 수 있다. 그는 재무부의 예산으로 호화로운 외식을 즐기고 있다. 일정표에서 사적인 회합과 행사는 *이탈릭체로* 표기한다.

FSB 담당관들

세블렌코는 항상 네 명의 FSB 요원으로 구성된 수행단과 동행한다. 이들은 세블렌코의 기분에 따라 담당관, 간병인, 경호원, 술친구, 개인 비서 혹은 간수가 된다. 어느 순간이든 세블렌코의 곁에 물리적으로 있는 것은 한두 명뿐이지만, 나머지는 결코 멀리 떨어지지 않는다. 네 명 모두에게는 **밤의 검은 사자들** p. 69의 경호원 능력치를 사용하라.

카타리나 볼코프

일행의 우두머리이며, 노망난 노인 외교관을 보살피느라 꽤나 진이 빠졌다. 세블렌코에게 좀처럼 인내심을 발휘하지 않으며, 자신의 경력을 망치는 짐덩어리로 여긴다. 화만 다스리면 대단히 유능하고 꼼꼼하다.

■ 공식 직책은 세블렌코의 개인 비서다.

■ **관료제**로 볼코프를 곤란하게 만드는 것이 그녀의

세블렌코의 일정

날짜	행사
1	잉골프 박사 회합 잉골프 박사가 오늘 밤 CIA 구출 시도 경고 중앙아시아 광업 전망 연설 (빈 국제 센터) 리셉션 (유로파 호텔) CIA의 세블렌코 구출 시도
2	잉골프 박사 두 번째 회합 사우디 왕자 회합 흡혈귀 회합
3	보석 제조업자 원탁 토론, 드비어스 주재 (러시아 대사관) 안나 세블렌코 빈 도착, 리스키 브라트바에 납치
4	갈라 오페라/컨퍼런스 폐막식 참석 (빈 오페라 하우스) 세블렌코, 흡혈귀에게 필비의 비밀 넘김

평정심을 무너뜨리는 가장 좋은 방법이다. 세블렌코가 일으키는 외교적 사고와 자잘한 문제를 뒷수습하는 데 신물이 나 있다.

- 요원들이 호의를 얻고 싶다면 오스트리아 경찰이나 다른 대표단이라고 밝히고 경찰 상대로 대화하는 것이 가장 좋다. 볼코프는 정보를 흘리지 않지만, 전문적인 태도는 높이 평가한다.

제나 미하일로프

젊고 예쁜 탓에 대부분의 관찰자는 제나를 호색한 노인의 치장용 애인으로 치부한다. 동료 요원들도 그녀를 똑같이 알본다. 훈련받은 FSB 경호원이라는 사실은 알지만, 몸을 팔아 훈련을 통과했을 거라 짐작한다. 실은 제나가 네 명의 경호원 중 가장 위험한 인물이다. 음모가 심어 둔 잠입 요원으로, 세블렌코를 감시하고 도주를 막으려고 이곳에 왔다.

- 위장 신분은 세블렌코의 간호사다.
- 업계 상식으로 제나가 실력을 일부러 감추고 있음을 알 수 있다.
- 남자들이 매혹을 거는 데 익숙하며, 이를 역이용한다. 그녀를 유혹하려는 요원은 성공했다고 생각할 수 있지만, 그 유혹도 제나의 계획 일부다.
- 위험만으로는 꿈쩍하지 않지만, 여기에 뱀파이어 학을 더하면

제나는 위장이 들통났고 요원들이 자신이 음모의 일원임을 알아챘다고 믿게 된다.

- 원한다면 제나를 렌필드로 설정해도 된다.

세바스티안 포포프

네 명의 장교 중 가장 말단이다. 미하일로프와 카민스키가 업무 대부분을 그에게 떠넘겨 포포프는 엄청난 과로에 시달린다. 늘 일정에 쫓겨 산더미 같은 서류에 파묻혀 지낸다. 임무 중 죽는다면 오히려 해방이라 여길 것이다.

- 요원들이 세블렌코와의 회의 일정을 잡거나 인터뷰를 주선하려 하거나 공식적인 질문을 하면 모두 포포프에게 연결된다.
- 포포프를 상대할 때는 아침이나 교섭이 잘 통한다.
- 그에게 위협을 쓰는 건 완전히 잘못된 전략이다. 소심하고 신경질적인 잔심부름꾼처럼 보일 수 있지만, 실은 훈련받은 경호원이다. 그를 몰아붙이면 예상치 못한 힘으로 맞서 올 것이다. 거짓말 탐지를 사용하면 지친 관료의 모습 아래 숨은 강인함을 알아챌 수 있다.
- 공식적으로 그는 고호란에서 온 보좌관이다.

타라스 카민스키

일행의 공격견이다. 네 명 중 누가 봐도 경호원인 인물은 그뿐이다. 6피트 6인치의 거구에 온통 근육과 완력으로 뭉쳐 있으며, 전직 군인임이 분명하다.

- 사람을 해치는 데 능하다. 카민스키의 체력과 격투 수치는 일반 요원보다 높게 설정한다.
- 카민스키를 따돌리려면 사고계 능력이 가장 효과적이다. 폭력과 위협에는 대처할 수 있지만, 권력자를 불쾌하게 해 경력을 망칠까 두려워한다.

추가 자산

전담 경호원 네 명 외에도, 세블렌코는 현장에 보안 인력이 없을 경우 러시아 대사관의 다른 직원들이 경호를 맡는다. 예를 들어, 세블렌코가 사우디 왕자 사담을 만날 때는 대사관에서 경호원 네 명을 더 데려간다. 반면 공개 행사에 참석할 때는 기존 보안 인력에 의존하며, 경호 인력을 추가로 배치하지 않는다.

- 트래픽 분석: 요원들은 러시아 보안 무선 통신을 도청해 세블렌코의 위치를 파악할 수 있다.

잉골프 박사

루칸 잉골프는 빈 중심가에서 개인 의원을 운영하는 명망 높은 심장 전문의다. 평생 채식주의자이자 금주가인 그는 많은 고객과 달리 금욕적인 생활을 한다. 오스트리아와 미국을 오가며 지내는 그는 의원을 미국으로 옮길까 고민 중이다. CIA는 5년 전 잉골프를 스파이로 포섭했다. 그의 고객 가운데는 부유한 동유럽 및 러시아 올리가르히가 많다. 처음 CIA가 원한 건 고객 명단 사본뿐이었지만, 잉골프는 세블렌코와 CIA 사이의 통신 채널로도 활용됐다. 이제 CIA는 세블렌코의 탈출을 주선하는데 잉골프를 이용하고 있다.

음모는 세블렌코가 유출한 정보의 출처를 추적해 잉골프를 찾아냈고, 그를 포섭했다. 잉골프는 흡혈귀를 몹시 두려워한다. 흡혈귀들이 그에게 흡혈귀의 피를 조금 보여 주자, 합리적이고 질서 정연한 우주에 대한 그의 믿음은 산산조각 났다.

잉골프 연기하기

- 천천히 조심스럽게 말하고, 어떤 것도 확답하지 마라.
- 손을 깨끗이 하고, 위생에 결벽증적으로 신경 써라.
- 초조하게 침을 삼키고, 몸을 뻗뻗하게 유지하라.

잉골프 조사

- **진찰 또는 법의학:** 잉골프는 관상동맥 의학 분야의 저명한 전문가다.
- **거짓말 탐지:** 잉골프의 초조함을 포착한다.
- **디지털 침입이나 관료제로** 미국 이민 기록을 조회하면, 잉골프가 CIA 감시 명단에 올라 있고 가장 곤란한 시기에 입국 비자 발급에 어려움을 겪었다는 사실을 확인할 수 있다. 다만 최근에는 이런 문제가 모두 사라졌다.

안나 세블렌코

아르카디의 유일한 생존 친척은 안나 세블렌코다. 그녀는 가끔 엽서와 이메일로 연락을 주고받지만, 할아버지를 본 지는 수년이 지났다. 아버지의 죽음은 그녀에게 깊은 상처를 남겼고, 어머니와는 수년 전 사이가 틀어졌다. 아르카디는 비밀 계좌에서 돈을 보내 대학 생활을 지원했지만, 그녀의 안전을 위해 일부러 거리를 두어 왔다.

안나는 정치학과 역사학 대학원생이지만, 지난 몇 년간은 학업보다 파티와 나이트클럽에 더 열중해 왔다.

안나 연기하기

- 인생은 짧고, 사람들은 가장 예상치 못한 순간에 죽는다. 지금 이 순간을 살아라.
- 쉽게 말다툼을 시작하라.
- 집착적으로 휴대폰을 확인하라.

CIA 팀

세블렌코를 빼내기 위해 다섯 명으로 구성된 팀이 빈에 파견되었다. 그가 잉골프를 통해 CIA에 넘긴 정보 대부분은 미국 측과 관계를 구축하기 위해 의도적으로 흘린 저등급 자료였다. 이제 세블렌코는

음모에 대해 무언가를 알고 있음을 드러냈고, CIA는 그를 원한다.

이 다섯 명으로 구성된 CIA 팀의 리더는 **찰리 그린**이다. 그는 강한 텍사스 억양과 빠르게 뒤로 밀리는 헤어라인을 가진 베테랑 첩보원이다(두 가지 모두 위장 중일 때는 완벽하게 숨길 수 있다). 요원들 중 미국 정보기관과 인맥이 있는 사람이 있다면 그린을 알 수도 있다. 그는 신뢰할 만한 인물이라는 평판을 얻고 있지만, 컴퍼니에 30년 늦게 합류한 잠재적 냉전 전사 기질이 있다. 그는 FSB를 짜증나게 하려고 반쯤 승인된 빼내기 작전을 벌일 만한 유형이다.

그린과 팀원 세 명은 요원들이 그들에게 달기도 전에 죽는다. 팀의 마지막 남은 인원은 **린 파인버그**로, 팀의 자금 담당자다. *어떤 작전이든 중단될 수 있다*(p. 62)에서 빼내기 작전이 실패한 뒤, 그녀는 노출되어 도망치게 된다.

앨버트 카펜터

앨버트 카펜터는 빈 주재 MI6 지부장이다. 중년에 뚱뚱하고 수염을 기른 남자이며, 대개 저분한 초록색 플라스틱 우비를 걸치고 있다. 런던의 상관들과 사이가 틀어져 빈에서 경력이 정체되었다. 지부장으로 부임한 지 5년째이며, 은퇴할 때까지 이곳에 머물 것으로 보인다.

카펜터의 게임

작전에서 카펜터의 역할은 요원들의 시선을 CIA의 탈출 시도로 돌리는 것이다. 이를 통해 요원들은 필비의 비밀을 손에 넣으려면 세블렌코를 직접 구출해야 한다는 사실을 깨닫게 된다. 원한다면 첫째 날이 지난 뒤 그가 밤 속으로 사라지게 해도 된다.

하지만 그를 계속 곁에 둔다면 도움을 주거나 힌트를 건네는 인물, 혹은 플레이어들의 편집증을 자극하는 존재로 활용할 수 있다. 카펜터는 무슨 공공이를 꾸미고 있는가?

- 흡혈귀들을 빈에서 몰아내기 위해 요원들을 음모로 이끈다
- 필비의 비밀을 독차지하려 한다. 비밀을 훔쳐 가장 높은 값을 부르는 자에게 팔아넘길 생각이다
- 필비의 비밀을 독차지하려 한다. 루베도를 만들어 영국의 또 다른 위대한 괴짜 공작원, 세인트 존 필비의 꿈을 이루려 한다

폰으로서의 안나

사중주의 마지막 작전이라면 안나를 음모의 예비 계획으로 쓸 수 있다. 이 시나리오에서 안나는 슬리퍼 요원이며, 어쩌면 세뇌된 렌 필드일 수도 있다. 작전은 안나가 리스키 브라트바에게 납치될 가능성을 포함해 정상적으로 진행되지만, 그녀의 진짜 목표는 아르카디의 동맹을 찾아내고 필비의 비밀을 알아내는 것이다.

요원 중 한 명이 앨버트 카펜터를 알고 있다. 그는 빈을 자신의 개인 영지처럼 운영하며 도시에서 벌어지는 모든 일을 꿰고 있다. 예의상 그린은 세블렌코 탈출 작전에 대해 카펜터에게 미리 알려주었다.

카펜터 연기하기

- 절대 뛰지 않고, 서둘러 말하지 않는다. 항상 다른 모든 이들보다 세 수 앞서 있다는 인상을 준다.
- 안락함을 결코 소홀히 하지 않는다. 카펜터와의 모든 만남은 근사한 레스토랑이나 좋은 펍에서 이루어지며, 당신이 비용을 지불한다.
- 우산에 몸을 기대고, 염소수염을 쓰다듬는다.

- 영국 정보기관을 위해 필비의 비밀을 원한다. 필비 배신자라는 지니를 마침내 병 속에 다시 가두려 한다

- **미러** 게임에서는 카펜터가 비밀리에 음모의 하수인이다. 그는 *어떤 작전이든 중단될 수 있다*(62쪽)에 나온 실패한 탈출 작전을 요원들에게 보여주며 음모를 더 조사하지 말라고 은근히 경고하고, 요원들의 모든 행적을 자신의 흡혈귀 주인들에게 보고한다.

- 한층 더 과감한 설정으로, 카펜터가 비밀리에 흡혈귀라면 어떨까? 그는 지몬 톤라델을 만든 흡혈귀일 수도 있다. 안나 세블렌코를 쓰지 않는다면 **루베도의 부상** 대단원에서 최종 악당으로 등장시킬 수도 있다.

■ 영국인 고정관념을 강조하라. 누구든 “old boy”나 “dear girl”이라고 부르고, 흡혈귀는 영국식으로 말해 “cricket”하지 않다는 식으로 말하라.

카펜터 조사

■ **업계 상식 또는 거리의 법칙:** 그는 빈에서 인맥이 매우 넓다.

- 1점 **업계 상식** 소모: 그의 인맥은 의심스러울 정도로 넓다. 러시아 GRU(러시아 군사 정보기관)와 불분명한 관계를 맺고 있다는 소문이 돌며, 런던이 그를 신뢰하지 않는 이유도 이 때문이다.

리iski 브라트바

빈에 배치된 *마피아* 자산은 다음과 같다.

■ **PX4 깡패와 PX 깡패** 두목. 모두 평범한 리스키 브라트바 하수인보다 조금 더 신중하다. 빈에서 문제를 일으키는 건 매우 위험한 짓임을 잘 안다.

■ **슈테판 베르너:** 리스키 브라트바의 현지 우두머리는 슈테판 베르너다. 4년 전, 베르너는 오스트리아 도착 범죄 조직 중 하나의 중간 간부였다. 그는 리스키 브라트바의 도움을 받아 옛 두목을 몰아냈다. 그 거래가 얼마나 악마 같은 것이었는지 깨달은 건 불과 몇 달 전이다. 흡혈귀는 그가 처음 마주한 초자연적 존재였고, 베르너는 그 일에 겁을 먹었다. 옛된 얼굴에 신경질적인 그는 범죄 조직의 보스라기보다 쫓기는 학생처럼 보인다. 자신이 옛 마티아스를 몰아냈듯 부하 중 하나가 자신을 제거할까 봐 늘 걱정한다. 조직을 이끌 능력이 있음을 증명할 방법을 찾으며, 그 방법이란 자신을 거스르는 자들에게 잔혹한 모습을 보이고 피비린내 나는 처벌을 내리는 것이다.

- 1점 **거리의 법칙**을 소모하면 요원들은 소문과 정보원을 통해 베르너를 알아낼 수 있다. **범죄학**을 소모하면 경찰 기록을 통해서도 알아낼 수 있다.
- **위협**에 능숙한 사람은 베르너가 자신감을 가장하고 있다는 사실을 알아챌 수 있다. 요원들이 그가 감당할 수 없는 상황에 놓였다는 사실을 알게 되면, **교섭**을 소모해 그에게 돌파구를 마련해줄 수 있다.



베르너에게 책임이 돌아가지 않게 흡혈귀를 제거하면, 그는 리스키 브라트바를 억제할 것이다.

■ **세르게이 라초프,** 요세프 리스키의 부하 중 한 명이다. 세르게이는 *잘로즈니 제재*(p. 46 참조)에도 등장한다. 그는 빈에서 흡혈귀의 활동을 돕는 한편, 흡혈귀 사냥꾼을 유인하는 미끼 역할도 한다.

- 요원들이 *잘로즈니 제재*에서 라초프를 제거했다면, 평소 인신매매 작전을 감독하는 기르기 흐르고 냉혹한 헝가리인 **비테즈**로 그를 교체하라.

■ **콘트롤인스펙터 오르반:** 무역 회의의 경비를 맡은 중간급 경찰관이다. 리스키 브라트바의 돈을 받고 일한다. 요원들의 인상 착의나 신원을 확실히 파악하면, 리스키 브라트바에 걸린 히트 최대 5점을 요원들에게 전가할 수 있다.

- **경찰 상대** 또는 **범죄학**을 소모하면 오르반을 식별할 수 있다. 이후 그와 슈테판 베르너 사이의 명확한 연관성을 밝혀 오르반을 몰락시키거나, **위협**을 소모해 그를 포섭할 수 있다.

흡혈귀

음모는 필비의 비밀을 원하며, 세블렌코를 입열게 할 때가 왔다. 노련한 스파이에게 자백을 받아내기 위해 음모는 조직원 중 하나를 파견했다. 그는 **지몬 톤라델**이라는 신분으로 위장한 완전한 흡혈귀다. 아래 서술은 표준적인 리네아 드라쿨라 흡혈귀를 전제로 한다. 캠페인에서 더 이색적인 흡혈귀를 다루고 있다면, 톤라델을 그에 맞게 조정하거나 필요에 따라 흡혈귀의 숙주, 꼭두각시, 차원 초점, 대체 신분, 미끼 등으로 활용하라. (다른 흡혈귀로 교체할 경우, *어떤 작전이든 중단될 수 있다*에서 CIA 팀을 제압할 수 있도록 최소한 근력과 흡혈귀적 속도를 갖춰야 한다는 점을 기억하라.) 정식 칭호인 톤라델 백작은 19세기 중반에 흡혈귀가 되었다. 그는 유럽의 유서 깊은 부호가문의 방탕한 후계자이자, 지루함에 찌든 유럽의 부유층 자제를 연기한다. 증조부모가 1920년대에 재산을 헹겨 프랑스로 이주했다고 주장한다. 그는 오만하고 무례하며 짜증스럽게 구는데, 그가 보기에 인류란 바로 그런 존재다. 주위의 어리석은 필멸자들이 지닌 최악의 면모를 부추기며 즐거움을 얻는다.

일반 기능: 기괴성 26, 격투 15, 체력 15, 백병전 13

피격치: 7

경계 수정치: +3

은신 수정치: +3

피해 수정치: +3 (검), +1 (물기; 길게 뻗은 송곳니), 또는 +0 (주먹, 발차기) **방어구:** -1 (질긴 피부); 무감각

자유 권능: 흡혈, 적외선 시야, 재생 (물리 무기로 입은 모든 피해는 다음 일몰에 재생된다; 1년 안에 팔다리나 눈을 재생할 수 있다)

기타 권능: 중독성 물기, 공간이동 (고향 흡이 있는 곳이나 초대받은 방으로 이동), 천리안 (지정된 대상이나 자신이 문 사람을 살펴봄), 어둠의 장막, 지배, 감염 (흡혈귀의 피를 마신 자에게만 적용), 마법, 최면술 (눈을 맞추거나 목소리를 들은 대상에게 사용), 강령술, 수면 유도, 거미

등반, 근력, 소환 (쥐, 늑대), 짐승 변신 (박쥐, 늑대; 일몰 또는 자정에만 가능), 안개 변신, 흡혈귀적 속도

약점: 참수, 심장에 말뚝 박기, 햇빛 (모든 흡혈귀 권능 사용 불가)

차단: 초대받지 않은 방에는 들어갈 수 없음 (대사관은 예외), 십자가와 성물, 흐르는 물, 들장미

강박: 쓰러진 적을 죽이고 피를 빨아먹음

공포 요소: 십자가와 성물, 마늘, 거울

요구 사항: 피를 마실 것, 매일 밤 고향 흡에서 잠들 것

톤라델 연기하기

인간으로 위장했을 때:

■ 플레이어들을 짜증나게 하라. 한 수 가르쳐주고 싶어질 만큼 부유하고 어리석은 인물처럼 행동하라.

■ 항상 술잔을 들고 다녀라. 모든 게 얼마나 지루한지 큰 소리로 불평하라.

■ 자주 비웃어라. 참으로 꼴 보기 싫게 굴어라.

흡혈귀일 때:

■ 허리를 곧게 펴고 서라. 플레이어들을 깔보라.

■ 톤라델은 포식자다. 주위 사람들을 모두 불안하게 만든다. 플레이어들의 목을 힐끗 보고, 공기 냄새를 맡고, 은근히 입술을 핥아라.

■ 미소 지으며 이빨을 드러내라. 너는 무적이며 불멸이다.

톤라델 조사

■ 톤라델 조사에 관한 자세한 내용은 p. 71의 **흡혈귀 사냥**을 참조하라.

첫수

장면 유형: 도입

후속 장면: 영국 커넥션, 세블렌코 등장

빈에는 긴장감이 감돈다. 요원들이 어디를 보든 보안 강화의 흔적이 눈에 띈다. 거리에는 경찰이 더 많이 배치되어 있고, 바로크 양식의 오래된 건물 벽에는 최신식 보안 카메라가 단단

히 고정되어 있다. 어깨 홀스터의 불룩한 윤곽을 감추도록 재단된 어두운 정장을 입은 긴장한 사내들도 보인다. 튜닝된 창문을 단 대형 차량들이 빗물에 젖은 거리를 줄지어 달린다. 첩보원들의 소굴이다.

거리의 대형 호텔 밖에서 요원들은 무역 회의

첫날을 보도하는 뉴스 팀을 발견한다. 기자는 이번 회의에 대한 기대를 전하며, 향후 10년의 무역 정책을 결정하기 위해 세계 각국의 기업 지도자와 정치인이 이곳에 모였다고 보도한다.

첫 장면은 요원들이 주도해야 한다. 무엇을 조사하고 싶은가?

영국 커넥션

장면 유형: 핵심

선행 장면: 첫수

후속 장면: 어떤 작전이든 중단될 수 있다

요원 중 한 명은 **앨버트 카펜터**를 안다. 인맥을 소모하거나 다른 자원을 쓸 때, 이 인맥을 자연스럽게 꺼내면 좋다. 요원들이 현지 정보나 물

자를 원한다면 카펜터를 신뢰할 만한 정보원으로 추천하라. 그는 MI6 소속이지만 런던에서 어느 정도 독립적이어서 뒷거래에도 관여한다. 카펜터는 이른 저녁, 빈 국제 센터에서 걸어서 금방인 꽤 근사한 레스토랑에서 만나자고 제안한다.

저녁 식사 자리에서 카펜터는 요원들을 떠본다. 빈에서 무슨 일을 하는지, 소란을 피울 생각은 없는지, 누구를 또는 무엇을 찾고 있는지 등을 캐묻는다. 요원 중 연락처와 사이가 좋다면, “**어떻게 도와주면 되겠나?**”라는 속내를 담아 친근하게 질문한다. 그렇지 않다면 요원들에게 자신의 영역을 분명히 알리고, 어리석

은 짓을 하지 않도록 단단히 경고한다. 이때
요원들은 **업계 상식**이나 **안심**을 사용해 자신
들이 믿을 만하다는 점을 보여주는 것이 좋다.
가능한 대화 주제는 다음과 같다:

• ARKADY SHEVLENKO: 그는 세블렌코를
안다. 그 높은 약당은 회의 참석차 빈에 와
있다. 러시아 대사관에 머물며 FSB 경호원
들에게 에워싸여 있다. 오늘 저녁 빈 국제센
터에서 열리는 광업 세미나에서 연설할 예정
이다. 요원들이 참석하고 싶다면 레스토랑에
서 걸어서 금방이다. 러시아 대사관에는 그
의 공개 일정이 있을 것이다.

- **리스키 브라트바**: 빈은 중립 도시이고, 리스
키 브라트바는 이 휴전을 지킨다. 현지 퇴폐
산업에 관여하지만 그 비중은 크지 않다. 그
는 그들과 마주친 적이 없다.
- 요원들이 그를 다그치며 **인맥** 포인트를 소모
하면, 슈테판 베르너가 이 조직의 현지 수장
임을 알려준다.
- **무역 회의**: 지독하게 지루하다. 영국 무기상
들이 미사일과 폭탄을 ‘올바른’ 부패한 개발
도상국 정부에만 팔도록 하느라 눈코 뜰 새
없이 바쁘다.

‘잘못된’ 부패한 개발도상국 정부가 아니라.
• **흡혈귀**: “말도 안 되는 소리, 젊은이. 그런 건
없네.” 거짓말 탐지로는 그의 속내를 읽을 수
없다.

저녁 식사 후, 카펜터는 자신의 연락처(또는 **업
계 상식** 등급이 가장 높은 요원)에게 부탁을 한
다. 오늘 저녁 약속 장소에 동행해 달라는 것이
다. 어디에 묵고 있든 데리러 가겠다고 한다.
몇 시간 걸릴 수도 있지만, 잠복근무를 조금 하
는 것뿐이다. 이 제안은 **핵심 단서**이며, *어떤
작전이든 중단될 수 있다*로 이어진다.

리스키 브라트바

장면 유형: 대체

선행 장면: 첫수 (또는 요원들이 경쟁 세력의
동태를 파악할 때)

후속 장면: 세블렌코 등장, 구출 작전

범죄학 또는 거리의 법칙 판정으로 리스키 브
라트바가 이 도시에서 벌이는 주요 사업이 인
신매매임을 알아낸다.

- **1포인트 범죄학** 또는 **거리의 법칙** 소모: 슈
테판 베르너가 현지 조직의 우두머리다. 그
를 추적할 수 있지만, 오늘 저녁 사건이 벌
어지기 전까지는 찾아낼 수 없다. 자세한 내
용은 **구출 작전**을 참조하라.
- **트래픽 분석**: **트래픽 분석**을 시작하려면 먼
저 리스키 브라트바의 휴대전화나 조직 통
신망에 접근할 다른 경로를 확보해야 한다.
디지털 침입, 훔치기 또는

침투로 충분히 해낼 수 있다.

- **1포인트 트래픽 분석** 소모: 음모의 고위
인사가 도시에 와 있다는 소문을 포착한
다. “특별 배송”에 대한 수군거림도 들린
다.
- **업계 상식 (핵심 단서)**: “세블렌코”라는 이
름이 몇 번 나온다. 리스키 브라트바는 이
러시아 외교관을 면밀히 감시하고 있다.

세블렌코 소개

장면 유형: 핵심

선행 장면: 첫수

후속 장면: 어떤 작전이든 중단될 수 있다, 심
장 전문의, 접근

세블렌코는 무역 회의 첫날 공개 일정이 두 차
레나 있어 바쁘다. 저녁에는 광업과 보석에 관
한 세미나를 진행한 뒤, 유로파 호텔에서 열리
는 특별한 카테일 리셉션에 참석한다. 그에 앞
서 잉골프 박사와 진료 약속이 잡혀 있다.

접촉 세블렌코

공식 경로로 접촉을 시도하면 요원들은 포포프
와 연결된다(p. 57 참조). 포포프는 세블렌코
가 오늘은 약속을 잡을 시간이 없지만, 저녁에
광업 세미나에서 연설할 예정이라고 말한다.

- **(핵심 단서) 관료제** 판정에 성공하면 회의
기간 중 세블렌코의 공식 일정을 담은 사본
을 입수한다.

- **사교계** 또는 **아침** 판정에 성공하면 포포프
가 세블렌코가 세미나 후 유로파 호텔에서
열리는 리셉션에 참석한다는 사실을 알려준
다.
- **교섭** 판정에 설득력 있는 위장 신분을 곁들
이면 포포프가 내일 러시아 대사관에서 세
블렌코와 요원들의 만남을 주선한다. 위장
신분은 고호란에서 세블렌코가 맡은 공식
직책과 관련이 있어야 한다.

관찰 세블렌코

요원들은 세블렌코가 러시아 대사관을 나설 때마다 미행하여 감시할 수 있다. **도시 생존**에 성공하면 세블렌코가 진료 예약을 위해 나설 때를 노려 재빨리 자리를 잡을 수 있다. 실패하면 세블렌코가 광업 세미나에 참석하려고 대사관을 나설 때부터 미행을 시작한다.

감시 판정(난이도 4)을 요구하라. 성공하면 요원들은 경호원들에게 들키지 않고 세블렌코를 계속 감시한다. 실패하면 해당 요원이 경호원들에게 발각된다. FSB는 그 요원을 눈여겨보고 인상착의를 기억해 두지만, 위협적으로 보이지 않는 한 조치를 취하지 않는다.

■ **업계 상식** 또는 **군사학** 판정에 성공하면 **볼코프**가 세블렌코 경호팀의 책임자이며, 카민스키가 명백한 경호원임을 알아낸다.

■ **관찰력** 판정에 성공하면 포포프와 미하일로프가 세블렌코 곁을 바짝 지키며 무장한 사실도 알아챈다. 다만 이들은 담당관이 아니라 보좌관일 수도 있다.

■ 세블렌코에게 가까이 다가거나 **전자 감시**와 지향성 마이크를 사용해 도청하면, 심장에 대해 길게 늘어놓는 러시아어 장광설을 들을 수 있다.

진료 예약 (오후 2시)

잉골프 박사의 진료소는 빈 중심가의 타운하우스에 있다. 세블렌코는 진료 예약에 네 명의 담당관과 대사관 경비원 네 명을 대동한다. 집의 출입구 세 곳 모두에 경비가 서 있어 러시아인들이 있는 동안에는 진입할 수 없다. **자료조사** 또는 **진찰**에 성공하면 잉골프가 심장 전문의임을 알아낼 수 있다 (**핵심 단서**). 잉골프에 관한 자세한 내용은 **심장 전문의**를 참조하라.

광업 세미나 (오후 6시)

세블렌코의 세미나는 유럽에 있는 유엔 본부 중 하나인 빈 국제 센터에서 열린다. 국제원자력기구(IAEA)를 비롯한 여러 주요 기구도 빈 국제센터에 본부를 두고 있다. 세미나는 일반인에게 공개되지 않지만, **위장 신분**, **변장** 또는 **침투** 판정(난이도 4)에 성공하면 요원들은 안으로 들어갈 수 있다. 회의실은 사우디 투자자들을 비롯한 무역 회의 대표단으로 붐빈다. 세블렌코는 사람들 사이를 오가며 사우디인들에게 유창한 아랍어(**언어**)로 인사를 건넨다. 그는 하지 압둘라의 아들에게서 아랍어를 배웠다고 말한다. **역사학** 판정에 성공하면 하지 압둘라가 김 필비의 아버지인 세인트 존 필비가 사용한 이름임을 알아낼 수 있다. **관찰력**에 1포인트를 소모하면 세블렌코 담당관들의 몸짓을 포착할 수 있다. 담당관 중 누구도 사우디인들과 나누는 대화에 주의를 기울이지 않는 데, 이는 그들 중 아랍어를 하는 사람이 없음을 시사한다.

세미나에서는 중앙아시아의 지질학과 정치를 심도 있게 다루며, 특히 아프가니스탄을 비중 있게 언급한다. 세블렌코는 이 분야에 정통하

며, 나이가 들어도 총명함이 전혀 퇴색하지 않았음이 분명하다. (캠페인의 흡혈귀가 중동이나 중앙아시아 기원이라면, **뱀파이어 학**을 통해 세블렌코의 강연 속에 숨겨진 암호화된 경고를 알아챌 수 있다.)

세미나 이후 (오후 7:15)

세미나가 끝나면 요원들은 담당관들의 감시 속에서 세블렌코와 2분 정도 대화할 시간을 확보할 수 있다. 적절한 능력을 사용해 다음 날 만남을 주선하면 된다(**교섭**이 가장 확실한 선택이며, **회계**, **군사학**, **화학**도 가능하다. 고흐란 내 세블렌코의 역할과 연관될 수 있는 능력이라면 무엇이든 좋다). 노련한 스파이인 그는 포포프에게 만남의 세부 사항을 정리하도록 지시한다. **거짓말 탐지**를 사용하면 세블렌코가 거의 듣고 있지 않았으며, 어떤 주제든 만남에 동의했을 것임을 알 수 있다. (세블렌코는 오늘 밤 CIA가 자신을 탈출시켜 내일 이맘때쯤이면 워싱턴에 있을 것이라고 믿는다.)

요원들이 **뱀파이어 학**을 이용해 힌트를 준다면(단, 단순히 할리우드 괴물이 아닌 진짜 흡혈귀에 대해 잘 알고 있어야 함), 세블렌코는 본능적으로 보호 부적을 움켜쥐며 내일 요원들을 만나겠다고 주장한다. 그는 만약 "체력 저하"로 인해 내일 만남에 참석하지 못하더라도, 반드시 나중에 요원들을 찾아내겠다고 덧붙인다.

사교계 (**핵심 단서**)를 사용하면 요원들은 *어떤 작전이든 중단될 수 있다*에 나오는 세미나 후 리셉션 초대장을 얻는다.

어떤 작전이든 중단될 수 있다

장면 유형: 핵심

선행 장면: 세블렌코 등장, 영국 커넥션

후속 장면: 접근, 노출, 심장 전문의

유로파 호텔(*****)은 빈 외곽의 넓은 공원 한 가운데 자리 잡고 있다. 19세기 중반에 저택으로 지어졌다가 1950년대에 호텔로 개조되었다. 본관 외에도 부지 내에 여러 작은 건물들이 있다. 과거 마구간과 관리인 숙소였던 이

건물들은 개인 주택이나 추가 숙박 시설로 개조되었다. 이 호텔은 초부유층을 대상으로 하며, 만찬, 무도회, 모금 행사, 정치 행사의 단골 장소로 꼽힌다. 문턱을 넘어서는 것만으로도 **사교계** 능력이 필요하다.

아르카디 세블렌코는 오늘 밤 호텔에서 열리는 삼페인 리셉션에 참석한다. 이 리셉션은 무역 회의 대표단을 위한 자리다. 호텔 보안은 극도로

로 삼엄하다. 손님 면면을 보면 올리가르히, 은행가, 기업 CEO, 정치인이 뒤섞여 화려했다. CIA는 오늘 밤 파티에서 아르카디 세블렌코를 빼내려 한다.

요원들이 이 구역에 진입하는 방법은 세 가지다:

■ **리셉션 손님:** 리셉션 사실을 미리 파악한 요원은 **사교계**(필요시 **인맥**, **위조**, **아침 병행**)로 초대장을 확보할 수 있다.

■ **리셉션에 숨어들기:** 광업 세미나에서 세블렌코를 미행했으나 사전 준비를 하지 못한 경우에도, **사교계**와 함께 **사교계**, **아침**, **교섭** 중 하나에서 1포인트 소모를 하거나, **준비성**("당연히 이미 초대장을 구했지"), **흥치기**("당연히 방금 초대장을 구했지"), **변장**("나는 이 호텔 직원이다"), **침투**("나는 남자다") 판정에 성공하면 리셉션에 몰래 들어갈 수 있다.

■ **카펜터와 함께 차 안에서:** 가장 이상적인 방법은 한 명 이상의 요원이 엘버트 카펜터의 제안을 받아들이는 것이다. 아래 **감시 임무**를 참조하라.

리셉션

호텔에 있는 요원들은 리셉션에 섞여 들어가 관찰할 수 있다. 세블렌코는 군중 한가운데 서서 담당관들이 지켜볼 때는 생수를 마시고, 시선이 돌아서면 샴페인을 벌컥벌컥 들이킨다. 노련한 스파이인 그는 분명 흥분해 있으며, 그 열기는 리셉션의 다른 참석자들에게까지 번진다. 세블렌코에게 접근하기는 까다롭다. 언제든 그를 에워싼 다른 손님들의 무리가 있기 때문이다.

요원들은 호텔 보안 요원들이 눈에 띄지 않으면서도 철저하게 배치되어 있다는 점도 알아챈다. 또한 손님 중 누가 아프면 대비하기 위해 구급대원들도 대기하고 있다.

리셉션에 몇 가지 추가 조우를 넣어 분위기를 살려라.

■ **'그래서, 당신은 누구고 무슨 일을 하나요?'** 요원의 위장 신분을 떠보라. **아침**이나 **사교계**로 의심의 눈초리를 피할 수 있지만, 이 기술이 없고 적절한 대체 수단을 떠올리지 못한 요원은 곤경에 빠질 수 있다.

■ **금융이나 정치와 인맥이 있는 요원이 있다면(혹은 인맥이 아주 높은 요원을 골라도 된다),** 그 요원은 과거의 인연인 **나오미 델라니**를 마주친다. 그녀는 세계은행의 수석 연구원이다.

요원은 어둠으로 추락하기 전, 전 직장에서 일하던 시절에 마지막으로 나오미를 만났다. 그때 그녀는 좋은 친구였다 - 요원은 그녀를 알아봄으로써 위장 신분을 위험에 빠뜨릴 것인가. (만약 요원이 나오미와 다시 연락을 취한다면, 그녀는 미국과 아프리카의 정치 및 금융계에 인맥을 가진 무료 4점 **인맥** 연락망이 된다.)

■ **지문 톤라델과 세르게이 라초프** 모두 리셉션에 있다. **뱀파이어** 학으로 라초프는 그의 복장과 태도 덕분에 즉시 알아볼 수 있다. 톤라델을 발견하려면 **관찰력** 포인트를 소모하여 어울리지 않는 젊은 남자를 찾아내야 한다.

■ **볼룸 한쪽 구석에는 도박** 기술이 있는 요원들을 위한 룰렛 테이블이 있다.

요원 중 누군가가 세블렌코에게 너무 가까이 다가갈 경우, 아름다운 제나 미하일로프가 방해에 나선다. 그녀는 남성 요원에게는 매혹적인 태도를 보이고, 여성 요원에게는 취한 사업가들이 추근거린다고 불평한다. 어느 쪽이든 그녀는 요원들이 세블렌코에게 관심을 보이는 이유를 캐내려 할 것이다. **매혹** (**핵심 단서**)이나 **아침**을 통해 요원들은 세블렌코와 몇 분간 시간을 보낼 수 있다. 외교관을 취한 것처럼 보이지만 (**거짓말 탐지**로 그가 연기를 하고 있음을 알아챌 수 있다), 러시아 대사관에서 요원들을 만나겠다고 약속한다. *세블렌코와의 만남*, p. 67 참조. (요원들이 만남을 제안하지 않으면, 아르카디가 제안을 하도록 하라.)

한 시간 후, 대표들이 달빛이 비치는 산책로를 따라 사적인 대화를 나누거나 신선한 공기를 마시러 빠져나가면서 파티는 호텔 정원으로 확장된다. 세블렌코는 여러 대표들과 대화하며 정원으로 거닐어 들어간다. 그의 네 명의 담당관은 어울리지 않는 네 개의 그림자처럼 그를 뒤따른다. **거리의 법칙**이나 **관찰력** (**핵심 단서**)로 요원들은 그를 계속 관찰할 수 있다. **빠내기 계획**으로 넘어가라.

감시 임무

한편, 화려한 조명과 사중주 연주가 울려 퍼지는 곳에서 멀리 떨어진 호텔 부지를 둘러싼 높은 돌담 밖, 엘버트 카펜터와 동행한 요원들은 작은 차 안에 앉아 있다. 이 자리에서는 호텔 후문 중 하나와 멀리 떨어진 호텔의 불빛이 보인다. 후문과 호텔 사이에는 옛 마구간이 있는데, 지금은 게스트 롯지로 개조되었다. 카펜터는 쌍안경 옆에 차가 담긴 보온병과 은박지에

싸인 샌드위치를 챙겨 두었다.

카펜터는 요원들이 간섭하지 않겠다고 약속한 **후애**, 차를 마시며 자신과 요원들이 여기서 무엇을 하는지 설명할 것이다. (요원들이 세블렌코와 대화해야 한다고 언급하면, 카펜터는 작전이 끝난 **후애** 자리를 마련해 주겠다고 약속한다. 그때가 되면 노인 아르카디는 훨씬 더 말이 많아질 것이다.)

■ **랭글리의 친구들이** 오늘 밤 이곳에서 '작은 일'을 벌인다. 직업적 예의 차원에서, 즉 'UKUSA와 그 모든 것'을 위해 카펜터에게 작전 사실을 미리 알려준 것이다.

■ **업계 상식** (**핵심 단서**): 이런 식의 빼내기에 는 보통 작전의 흔적을 지우기 위해 현장을 지키는 클리너가 포함된다. 이 클리너는 주력 팀 소속이 아니며, 아마 어딘가에서 대기하며 원격으로 작전을 감시하고 있을 것이다. 이 단서를 통해 요원들은 다섯 번째 CIA 공작원인 **린 파인버그**의 존재를 알게 된다 (노출, p. 69 참조).

■ 곧 작전이 시작될 것이다. 카펜터가 차 라디오에 작은 검은 상자를 꽂고 다이얼을 돌린다. 요원들은 라디오에서 러시아어 목소리를 듣는다. 카펜터가 세블렌코의 담당관들이 쓰는 라디오 채널을 해킹한 것이다.

빼내기 계획으로 넘어가라.

빼내기 계획

CIA는 오늘 밤 세블렌코를 빼낼 계획이다. 그 린과 다른 CIA 공작원 한 명은 호텔 직원으로 변장해 정원 끝의 옛 마구간에서 대기한다. 다른 공작원 두 명은 가짜 구급차를 타고 근처에 주차해 있다.

오늘 오후 세블렌코가 잉골프 박사와 만날 때, CIA는 그에게 계획을 브리핑했다. 계획은 다음과 같이 진행된다.

- 세블렌코가 정원으로 나와 옛 마구간 쪽으로 향한다. 담당관들이 그 뒤를 따른다.
- 세블렌코가 몸이 좋지 않다고 불평하며 대사관으로 돌아가고 싶다고 말한다. 그는 담당관 한 명을 보내 호텔 부지 뒷문으로 차를 가져오게 한다.
- 그 담당관은 차를 가져오러 호텔로 돌아간다. CIA에 매수된 호텔 발레 파킹 요원이 담당관을 붙잡아 지연시킨다.
- 세블렌코의 상태가 나빠지자, 그는 다른 담당관을 보내 호텔 구급대원을 불러오게 한다.
- CIA가 FSB의 무전기와 휴대전화를 교란하기 시작한다.
- 그린과 변장한 다른 요원이 호텔에서 보낸 구급대원이라 사칭하며 세블렌코 곁에 나타난다. 두 사람은 세블렌코를 마구간으로 옮겨 진찰한 뒤, 즉시 병원으로 이송해야 한다고 주장한다.
- 가짜 구급차가 도착한다. 혼란 속에서 담당관들은 세블렌코가 구급차에 실렸다고 착각하지만, 실제로는 가짜 인형과 교체된다. 작전에서 가장 위험한 단계이며, 그린은 남은 담당관 중 한 명 이상을 테이저건이나 티오펜탈 주사로 제압해야 할 가능성이 높다고 판단한다.
- 가짜 구급차가 떠나면 남은 담당관들은 호텔 정문 쪽에서 도착해 있을 FSB 차량을 타고 뒤를 쫓게 된다.
- 세블렌코는 의식을 되찾고, 마구간 뒤에 대기 중인 CIA 밴을 타고 그린과 함께 현장을 떠난다.
- 가짜 구급차가 가장 가까운 병원에 도착하면 FSB는 세블렌코를 놓쳤음을 알게 된다. 그때쯤이면 그는 이미 CIA 은신처로 향하는 길에 한참을 이동한 상태일 것이다.

CIA가 고려하지 못한 변수가 두 가지 있다. 첫 번째는 플레이어 캐릭터, 두 번째는 흡혈귀다.

중단! 중단!

요원들이 개입하지 않는다면, 작전은 초반에 계획대로 진행된다. 세블렌코는 급성 질환으로 고통받는 남자를 설득력 있게 연기한다. 포포프는 차를 가져오러 달려가지만, 매수된 발레 파킹 요원이 그를 지체시킨다. 볼코프는



호텔 구급대원을 부르러 가고, 그린과 다른 CIA 요원이 나타나 세블렌코를 마구간으로 데려가는 것을 돕는다. 가짜 구급차가 도착한다...

... 그리고 살육이 시작된다. 흡혈귀는 세블렌코를 따라 마구간까지 왔고, 초자연 감각으로 그의 “심장마비”가 가짜임을 알아챈다. 흡혈귀는 압도적인 속도와 힘으로 CIA 팀원 네 명을 학살한다. 세블렌코는 자신을 구하려던 CIA 요원들이 눈앞에서 흡혈귀에게 살해당하는 모습을 공포에 질려 지켜본다. 미하일로프는 카민스키가 끼어들지 못하게 막는다.

요원들의 개입 여부는 위치에 따라 달라진다.

■ **카펜터의 차 안:** 요원들은 재밍이 시작될 때까지 라디오로 러시아어 교신을 듣는다. 카펜터는 만족스러운 듯 고개를 끄덕이며 쌍안경을 옛 마구간 쪽으로 돌린다. 요원들은 세블렌코가 마구간으로 옮겨지는 모습을 본다... 그러자 멀리서 총성이 울린다. 재밍이 멈춘다. **준비성**

(난이도 3) 판정에 성공하면 요원들은 검은 가방에서 열화상 쌍안경을 꺼내 마구간에서 벌어지는 참상을 볼 수 있다.

■ **리셉션:** 세블렌코를 따라 정원으로 나가지 않은 요원들은 **관찰력**을 사용해 지문 톤라델과 세르게이 라초프가 사라진 것을 알아챌 수 있다. 이어 정원 너머에서 고향과 총성이 울려 퍼지는 소리를 듣는다. 호텔 보안 요원들이 건물을 봉쇄하려 한다. 요원들이 즉시 마구간 쪽으로 몰래 빠져나가지 않으면 유로파 호텔 안에 갇힌다.

■ **마구간:** 요원들이 마구간으로 향하려면 세블렌코의 나머지 경호원들인 미하일로프와 카민스키를 뚫어야 한다. 두 사람은 흡혈귀의 방해꾼을 저지하려 든다. 마구간 건물 안으로 들어간 요원은 누구든 흡혈귀의 표적이 된다. 계획과 준비 없이 톤라델을 저지하기란 불가능에 가깝다. 불운한 요원에게 분노한 흡혈귀가 얼마나 위험한지 똑똑히 보여주라. 요원들이 정말 운이 좋아서 어떻게든

톤라델을 쫓아내는 데 성공한다면, 마구간에 서 죽은 CIA 요원 4명의 사정을 설명해야 하는 것은 요원들 몫이다.

죽은 자들의 뱀

CIA 요원들을 살해한 톤라델은 마구간 뒤편에 주차된 CIA 뱀에 시신을 던져 넣는다. 그러고는 카펜터의 차를 앞질러 전속력으로 달아난다.

요원들이 뱀을 추격한다면, 어둡고 비 내리는 빈의 거리를 무대로 추격 장면을 진행하라.

CIA 뱀의 시작 리드는 4이며, 리드가 7에 이르면 뱀이 달아난다. 예상되는 위험 요소:

- *Polizei* 순찰차
- 미끄러운 빗물 웅덩이
- 좁은 골목길
- 혼잡한 교통

뱀이 도주하면

뱀은 요원들을 따돌린 뒤 강변의 방호벽을 들이받고 다뉴브강으로 추락한다.

요원들은 도주하는 흡혈귀를 발견하기엔 너무 늦게 도착하지만, 경찰보다는 먼저 현장에 도착한다. 가라앉는 뱀까지 헤엄쳐 나가면 단서를 찾을 수 있다. 잔해 사이에 호텔 객실용 플라스틱 키카드가 떠다니는데, 이를 확인하면 **관찰력(핵심 단서)**을 얻는다. 아래 **호텔 열쇠**를 참조하라.

요원들, 뱀을 따라잡다

요원들이 뱀을 따라잡으면 상황은 거의 같다. 다만 이번에는 뱀이 강변 방호벽을 들이받는 순간, 흡혈귀가 뱀에서 뛰어내려 재빠른 도마

역풍

이번 작전에서 역풍을 일으킬 주요 세력은 세 곳이다. 리스키 브라트바, 흡혈귀(둘 다 음모에 속하지만 위상은 다르다), 러시아 FSB다.

FSB의 역풍

FSB는 음산한 데다 개혁을 거부한 KGB 첩보기관이지만, 빈은 그들의 안방이 아니므로 국제 분쟁을 일으키려 하지는 않는다. FSB에서 심각한 역풍이 불어올 위험은 낮다(하지만 요원들이 음모를 FSB로 오인하면 상황이 복잡해질 수 있다).

- **괴롭힘:** 요원들의 호텔이나 휴대전화로 음산한 전화가 걸려온다. 전화기 너머로 거친 숨소리나 섬뜩한 전자음이 들린다.
- **침입:** FSB가 요원들의 호텔 객실이나 차량에 침입한다. 이는 오로지 위협을 가해 언제든 침입할 수 있음을 보여주기 위한 목적이다. 전자 기기의 설정을 바꾸거나, 한밤중에 울리도록 맞춰 둔 알람 시계를 숨기거나, 개인 소지품을 옮겨 놓을 수 있다. 실제로 물건을 망가뜨리거나 위험한 행동을 하지는 않지만, 요원들을 몹시 불안하게 만든다. (물론 요원들이 호텔 객실에 불법 물품을 두고 있다면, 단순한 침입이 훨씬 심각한 문제로 번질 수 있다.)
- **히트 증가:** 러시아 대사관이 빈 경찰에 항의한다. 요원들이 빈에 머무는 동안 요원들의 총 히트를 1~2점 올린다.

- **위험 요소:** 타라스 카민스키와 대사관 소속의 가족 재킷을 입은 FSB 하수인 몇 명이 사냥에 나선다. 이들은 혼자 있는 요원(또는 친구나 연락책)을 찾아 위협한다.
- **세블렌코 제거:** 여러 적대 세력이 세블렌코를 빼내려는 정황이 명백해지면, 볼코프는 노간첩이 더는 쓸모없다고 판단해 그를 누구에게도 넘기느니 자신의 상사를 제거하기로 할 수 있다. 볼코프는 3일차 오페라가 끝나자마자 세블렌코를 처치하려 할 것이다.

리스키 브라트바 역풍

리스키 브라트바는 빈의 평화를 깨뜨리는 것을 경계하므로, 요원들이 필비의 비밀에 지나치게 가까이 다가갈 때만 대응 수위를 높인다.

- **감시 강화:** 리스키 브라트바는 암흑가에 요원들을 찾고 있다는 소문을 퍼뜨린다. 플레이어 캐릭터는 거리에서 미행당하고, 그 위치가 리스키 브라트바에 보고된다. 이로 인해 감시 판정의 난이도가 높아질 수 있으며, 거리의 법칙이나 도시 생존을 소모할 때마다 리스키 브라트바의 방해로 소모 비용이 1점 증가할 수 있다.
- **마약 심기:** 범죄자들이 요원들의 소지품이나 차량, 호텔 객실에 헤로인 덩어리를 심은 뒤 경찰에 제보한다.
- **차량 폭탄:** 극단적인 수단으로 리스키 브라트바는 암살자(또는 잘로즈니)를 투입할 수 있다.

미리 알아차리려면 **위험 감지(난이도 5)**를 사용하고, 폭탄을 해제하려면 **폭파**를 사용하라.

흡혈귀 역풍

지몬 톤라델의 주된 임무는 아르카디를 보호하고 다른 누구도 그 노련한 스파이를 손에 넣지 못하게 하는 것이다. 하지만 요원들을 괴롭히기 위해 잠시 짬을 낼 수도 있다.

- **히트 증가:** 흡혈귀가 누군가를 죽인 뒤(리스키 브라트바가 제공한 정보에 따라, 그의 피해자 유형과 일치하는 여성일 수도 있다) 피를 모조리 빨아낸 시신을 다뉴브강에 버린다. **법의학**으로 흡혈귀의 본성에 관한 단서를 얻을 수 있지만, 당장의 문제는 도시 전역에 경찰 병력이 증가해 히트가 더욱 높아진다는 점이다.
- **시신:** 흡혈귀가 누군가를 죽인 뒤(요원들에게 유용한 연락책인 린 파인버그나 엘버트 카펜터, 혹은 불쌍한 포포프일 수도 있다) 요원들이 발견할 만한 곳에 시신을 버린다. 이는 물러나라는 경고인 동시에 요원들을 범인으로 몰아가려는 함정이다. 요원들이 시신을 발견하면 곧바로 경찰이 들이닥친다.
- **매복:** 흡혈귀가 요원 중 한 명을 습격해 사고사로 위장해 죽이려 한다. 옥상에서 밀어 “자살”로 위장하거나, CIA 팀처럼 차량을 다뉴브강에 빠뜨릴 수도 있다.

뱀처럼 수직 벽을 타고 올라가 도주하는 모습을 똑똑히 목격한다. 요원들이 리셉션에 들어간 적이 있다면 지문 톤라델을 알아본다. 그렇지 않다면 **촬영**으로 급히 사진을 찍을 수 있다(게임에서 흡혈귀를 촬영할 수 있다고 가정할 경우).

요원들은 린 파인버그로 이어지는 호텔 열쇠를 회수할 수도 있다.

호텔 열쇠

암호 또는 데이터 판독(핵심 단서)로 요원들은 호텔 열쇠가 시내 첸트랄레 호텔 204호의 열쇠임을 알아낸다. 이는 **노출**(p. 69)로 이어진다.

뒷정리

볼코프는 누군가 세블렌코를 납치하려 했다는 사실은 알지만, 범인이 누구인지는 모른다. 마구간에서 세블렌코를 데려오자마자 차 뒷좌석에 밀어 넣고 러시아 대사관을 향해 전속력으로 달린다. 요원들은 경찰이 들이닥치기 전까지 마구간을 살피볼 시간이 잠깐뿐이다. 마구간에는 시신이 없고, 몸싸움의 흔적은 있지만 혈흔이나 다른 법의학적 증거도 없다. 흡혈귀의 공격을 목격한 사람은 아르카디 세블렌코뿐이다.

요원들이 호텔 열쇠를 끝내 찾지 못했다면, 앨버트 카펜터를 통해 **노출**로 유도할 수 있다.

거짓말 탐지로 그가 CIA에 대해 말한 것보다 더 많은 사실을 숨기고 있음을 알아채고, **교섭(핵심 단서)**으로 압박하면 CIA가 머물던 장소와 다섯 번째 팀원이 아직 어딘가에 남아 있다는 사실을 털어놓는다. 그 대가로 그는 요원들에게 사건 전체를 없던 일로 만들어 달라고 요구한다. 러시아인들이 미국인들이 세블렌코를 납치하려 했다는 사실을 알게 되면, 러시아 연방과 서방 세력 사이의 긴장이 크게 고조될 것이다.

접근

장면 유형: 핵심

선행 장면: 세블렌코 등장, 심장 전문의

후속 장면: 흡혈귀 사냥, 구출 작전, 피의 오페라

실패한 구출 작전 이후, 아르카디 세블렌코는 다시 FSB의 보호 아래 있게 되었다. 이제 볼코프와 그녀의 팀이 경호를 맡고 있어, 세블렌코가 무엇을 알고 있는지 알아내기는 훨씬 더 어려워졌다.

세블렌코의 동선

유로파 호텔에서 벌어진 일에도 불구하고, 세블렌코는 2일 차 아침 잉골프 박사를 방문한 뒤에도 다른 일정을 강행한다. 겉으로는 지난 밤의 공격과 무리한 활동으로 상태가 더 나빠지지 않았는지 확인하려는 검진이지만, 실은 CIA와 통하는 연락망을 이용해 추가 지시를 받으려는 것이다. 만난 자리에서 잉골프는 그린이나 CIA로부터 새로운 소식을 듣지 못했다고 세블렌코에게 거짓말한다.

요원들이 **도시 생존** 또는 **전자 감시(핵심 단서)**로 세블렌코를 미행하면 잉골프 박사의 진료소에 도착한다. **심장 전문의**, p. 67를 참조하라.

사우디 왕자 (2일차)

세블렌코는 2일차 오후 러시아 대사관에서 사우디 왕자 사탐을 만나 고흐라나가 보유한 특정 보석의 매각을 논의한다. 음모와 필비 계획에 암호 메시지를 슬쩍 끼워 넣으려는 의도가 아니라면, 이 만남에는 별다른 은밀한 목적이 없다. 예를 들어 보석의 구성 요소 중 하나가 와바르나 요르단강에서 온 것이라면, 세블렌코는 루브알할리 사막의 측량이나 요르단강의 수리권을 언급할 수 있다.

흡혈귀와의 만남 (2일 차)

2일 차 저녁, 톤라델과 세르게이 라초프가 러시아 대사관을 방문한다. 두 사람은 요원 제나 미하일로프의 안내를 받아 세블렌코의 방으로 올라간다. 그곳에서 세블렌코는 음모가 자신을 위해 꾸민 계획을 듣는다. 부적이 있어 톤라델은 직접 세블렌코를 죽일 수 없지만, 안나를 지켜주지는 못한다. CIA도 마찬가지다. 흡혈귀들은 모든 것을 알고 있으며, 그들에게서 도망칠 수 없다. 세블렌코는 어떤 식으로든 그들에게 필비의 비밀을 넘길 것이다.

뱀파이어 학 판정에 성공하면 톤라델이 대사관을 나설 때 뭔가 이상하다는 것을 알아챈다. 햇빛을 피해 움짤하거나, 근처 교회가 드리운

십자가 그림자에 쫓 소리를 내거나, 멀리서 요원들의 존재를 감지하고 그들을 똑바로 바라보는 식이다. 요원들이 톤라델을 미행하면 그는 미술사 박물관을 방문한다(**흡혈귀 사냥**, p. 71 참조).

드비어스 회동 (3일차)

세블렌코는 3일차에 러시아 대사관에서 열리는 회의에 가지못해 참석한다. 보석 제조업체, 보석 도매업자, 정부 기관 및 비정부 기구 관계자들이 모여 국제 보석 무역을 논의하는 자리다. 요원들은 이 회의를 세블렌코를 만나거나 러시아 대사관을 정찰하기 위한 위장 신분으로 이용할 수 있다. 적절한 **위장 신분**(난이도 5, **사교계** 소모 시 난이도 4)을 갖추면 회의에 입장할 수 있다. 대사관의 경비가 워낙 삼엄해 탈출은 시도조차 할 수 없다.

회의 자체는 리스키 브라트바나 음모와 아무 관련이 없다. 하지만 커피 브레이크 시간에 은행가 두 명이 흑해 은행이 스위스 코르너스방크를 인수할 예정이라는 이야기를 나눈다. 세블렌코가 이를 엿듣는데, 그 소식에 충격과 공포를 느껴 즉시 심장약을 더 복용해야 할 정도다. **허풍 간파**로 그의 가식이 벗겨지는 순간을 포착할 수 있다.

세블렌코와의 만남

교섭과 그럴듯한 위장 사연으로 요원들은 대사관에서 세블렌코와의 만남을 주선할 수 있다. 만남이 끝난 뒤 요원의 **위장 신분**을 확인하라. 판정에 실패하면 FSB나 리스키 브라트바가 해당 요원을 위협 요소로 지목한다(역풍, p. 65 참조).

어떤 만남이든 볼코프, 포포프, 미하일로프 중 한 명이 배석한다. 자유롭게 대화하려면 요원들은 세블렌코와 단둘이 있을 방법을 찾아야 한다. 적절한 **대인** 기능을 소모하면 된다(볼코프에게는 **관료제**, 미하일로프에게는 **매혹**, 포포프에게는 **교섭**). 사건을 꾸며내거나 전화가 온 것처럼 가장해도 된다. 또는 **언어** 기능을 사용해 아랍어로 대화할 수도 있다. 담당관 중 아랍어를 할 줄 아는 사람은 없다.

감시를 피하게 되면, 세블렌코는 광물 매장량에 대해 지루하게 떠들면서 장식용 램프를 가리킨다. **주의**를 사용하면 그 안에 숨겨진 도청 장치를 찾아낼 수 있고, **전자 감시**를 사용하면 이를 무력화할 수 있다. (1포인트 소모 시, 요원은 마이크를 조작하여 계속 녹음은 되되 소리가 너무 왜곡되어 아무도 알아들을 수 없게 만들 수 있다. 이를 통해 의심을 피하면서도 사생활을 보장할 수 있다.) 마이크를 무력화하면 세블렌코는 솔직하게 말하며 핵심 단서들을 털어놓는다.

높은 스파이의 고백

세블렌코는 요원들이 먼저 움직이기를 기다린다. 요원들은 실제 상황을 파악하고 있으며 음모의 일원이 아님을 증명해야 한다.

뱀파이어 학, **안심**, **업계 상식**을 활용하거나 CIA 구축 작전을 언급하면 도움이 된다. (요원들이 CIA인 척해도 통한다.) 세블렌코는 상황을 다음과 같이 설명한다.

■ 그는 망명을 원한다. 그 대가로 김 필비가 임종 직전 자신에게 맡긴 비밀을 제시한다. 그들이 무엇보다 간절히 원하는 비밀이다.

• 지금까지는 필비가 준 다른 물건 덕분에 흡혈귀들로부터 몸을 지킬 수 있었지만, 이제 더는 그 물건에 의지할 수 없다. 그 힘이 서서히 약해지고 있다.

• **(핵심 단서)** 그의 손녀 안나가 내일 빈으로 도착한다. 안나 역시 보호해야 한다. (구출 작전, p. 73 참조).

• **(핵심 단서)** 그는 대사관에 사실상 감금되어 있다. 세블렌코를 빼낼 유일한 기회는 4일차 오페라 공연 때다. (*피의 오페라*, p. 75 참조)

■ 흡혈귀들이 유로파 호텔에서의 구출 작전을 어떻게 알았는지는 모르지만, 그중 한 명이 마구간을 습격했다.

• 그는 흡혈귀의 모습을 묘사할 수 있다. 요원들이 **지문 톤라멜**을 알고 있다면 묘사만으로 그를 알아볼 수 있다. 모른다면 묘사에 **자료조사**, **사교계** 또는 **관찰력**(리셉션에 참석했던 경우)을 더해 이 단서를 얻을 수 있으며, 이는 **흡혈귀 사냥**(p. 71)으로 이어진다.

• 잉골프 박사는 그의 CIA 연락책이었다. (*심장 전문의*, p. 67 참조).

• 그는 흡혈귀가 자신을 감시하고 있다고 믿는다. 먼저 흡혈귀와 그 하수인들을 처리하지 않으면 자신을 빼내려는 어떤 시도도 실패할 것이라고 요원들에게 말한다.

세블렌코와의 재회

요원들은 아르카디아와 여러 차례 만날 수 있지만, 만남이 거듭될수록 발각될 위험이 커진다. 첫 만남 이후 만날 때마다 위장 신분 판정의 난이도를 +1만큼 높이면 된다.

세블렌코 먼저 연락하다

플레이어들이 먼저 움직이기를 거부해 약간 등을 떠밀어야 한다면, 세블렌코가 먼저 연락할 수 있다. 그는 지하 정보망을 통해 요원들의 명성을 들었고, 요원들이 자신을 빼낼 능력이 있다고 판단했다. 세블렌코는 적절한 중계 연락책(또는 앨버트 카펜터)을 통해 **업계 상식**(**핵심 단서**)이 가장 높은 요원에게 연락해, 고흐란의 공식 업무를 명분 삼아 러시아 대사관에서 만나자고 제안한다. 만남에서 그는 그 요원이 맡았던 전설적인 작전을 언급한다(“FSB는 당신이 민스크 암살 사건의 배후라는 걸 알고 있소” 또는 “말해 보시오. 당신이 에메랄드 드라쿨라 문건을 쓴 그 여자라는 게 사실이었?”).

심장 전문의

장면 유형: 핵심

선행 장면: 세블렌코 등장, 접근

후속 장면: 노출, 구출 작전

잉골프 박사의 진료소는 국제적인 오컬트 음모가 벌어질 만한 곳으로는 어울리지 않는다. 조용하고 고급스러운 거리에 자리한 개조 타운하우스다. 이웃은 대부분 다른 의사, 은행가, 금융가이며 소규모 대사관과 컨설팅 회사도 있

다. 잉골프와 함께 일하는 의사는 세 명이고 직원은 여덟 명이다. 그중에는 위압적인 독일인 비서 **슈타이너 부인**도 있다.

급히 잉골프와 진료 예약을 잡으려면 **교섭**을 하거나 다른 의사의 **위조** 진료 의뢰서를 마련해야 한다. 아니면 잉골프를 집까지 미행해 그곳에서 그를 가로막아도 된다. 잉골프는 기혼이며 어린 자녀가 둘 있다.

원한다면 요원들이 잉골프를 미행하다가 그가 세르게이 라초프에게 데드 드롭 보고를 하는 장면을 목격할 수도 있다(아래 *데드 드롭* 참조).

슈타이너 부인과 대화할 때 **아침**에 1포인트를 소모하면, 그녀는 요원들이 예의 바르다며 칭찬하고 이번 주 초에 전화한 그 “끔찍한 남자”와는 딴판이라고 말한다. 그녀는 **세르게이 라초프**를 묘사한다.

잉골프의 사무실

사무실에 접근하려면 잉골프와 예약을 잡은 뒤, 어떻게든 그의 주의를 돌리거나 무력화해야 한다. 아니면 닥터의 사무실에 침입해도 된다. 이 경우 침투 판정(난이도 4)이 필요하다.

■ **진찰:** 세블렌코의 의료 기록을 보면, 스파이의 심장 손상은 적어도 일부는 자해로 인한 것이다. 그는 스스로 독을 먹어 왔다.

• **업계 상식:** 물리적·화학적 심문을 차단하려 했을 가능성이 있다. 세블렌코에게 자백을 강요하면 그가 죽을 가능성이 크기 때문이다.

■ **자료조사를 통해 잉골프가 미국 입국 비자 문제로 어려움을 겪고 있다는 사실을 알아낼 수 있다.**

■ **전자 감시 (핵심 단서):** 사무실 전화 기록을 보면 첸트랄레 호텔에서 걸려 온 최근 전화가 여러 통 있다. 이 전화는 모두 잉골프에게 직접 연결되었지만, 다른 전화는 거의 전부 비서를 거쳤다. 2일째 아침에는 휴대전화로 직접 걸려 온 전화도 한 통 있었으나 잉골프는 받지 않았다. 그 번호는 **린 파인버그**의 것이다. *노출*, p. 69 참조.

• **트래픽 분석:** 어제 세블렌코의 예약 전후로 전화가 빗발쳤다. 잉골프가 브리핑이나 지시를 받은 것으로 보인다.

■ **화학 또는 법의학:** 잉골프의 사무실 옆에는 작은 실험실이 있다. 그곳 금고에 잉골프가 채취한 흡혈귀 피 샘플을 보관하고 있다. 아래 *피* 참조.

잉골프 굴복시키기

요원들이 은밀하게 접근하려 해도 벽에 부딪힌다. 잉골프는 다른 환자에게 자기 환자 이야기를 하지 않으며, CIA나 리스키 브라트바와의 비밀스러운 거래에 대해서는 더더욱 입을 열지 않는다. **거짓말 탐지**로 그의 불안한 기색을 알아채고 거짓말을 간파할 수는 있지만, 그에게서 이야기를 듣고 싶다면 요원들은 잉골프보다 우위에 있음을 보여준 뒤 **심문**해야 한다. 잉골프가 자리를 뜨거나 질문에 답하기를 거부할 수 없는 상황을 만들어야 한다. 그를 납치하거나 사무실에 가둔 뒤, 도움을 청할 수 없게 해야 한다.

잉골프를 **심문**하면 자백을 받아낼 수 있다.

■ CIA는 세블렌코와 접촉할 통로로 잉골프를

포섭했다.

■ **오컬트:** 세블렌코는 진찰이나 스캔 중에도 항상 기묘한 부적을 착용하고 있었다.

■ **업계 상식:** CIA는 찰리 그린리 이끄는 5인 팀을 두었으며, 첸트랄레 호텔을 거점으로 삼았다.

• 전화로 연락해 세블렌코에게 유로파 호텔 정원을 통해 탈출할 예정이라고 전하라고 지시했다. 세블렌코는 수행원을 최대한 따돌린 뒤 심장마비를 가장하기로 했다. 잉골프는 심장마비 증상을 흉내 내는 알약을 건넸다.

• 그 뒤로 CIA는 연락하지 않았지만, 그는 CIA의 접촉 시도를 의도적으로 무시해 왔다. 그의 역할은 끝났다. 그저 가족 곁으로 돌아가 이 모든 일을 잊고 싶어 할 뿐이다.

• 유로파 호텔 작전에는 네 명만 참여했다. 다섯 번째 인물이 아직 어딘가에 있을 것이다. 탈출 작전이 찰리 그린리의 독단적인 아이디어였고 컴퍼니의 공식 승인을 받지 않았다면, 그 다섯 번째 요원은 노출된 셈이다.

• **거짓말 탐지 (핵심 단서):** 그는 다섯 번째 요원에 대해 무언가를 숨기고 있다. **위협**이나 **심문**으로 압박하면 그녀의 이름, 혹은 최소한 가명을 알고 있다고 실토한다. 그녀는 **린 파인버그**다. 그는 이미 이 정보를 라초프에게 넘겼다. 요원들에게 말하지 않은 이유는 그녀가 죽은 것을 자신의 탓으로 돌릴까 두려워하기 때문이다. 라초프는 분명 미결 사항을 남기지 않으려 할 것이다.

■ **심문 (핵심 단서):** 한 달 전 **세르게이 라초프**가 잉골프에게 연락했다. 라초프는 그의 주인들이 세블렌코와 CIA의 존재를 알고 있으며, 두 집단 사이에서 정보 전달을 계속하길 원한다고 말했다.

단, 이제부터는 모든 사항을 라초프에게도 보고해야 한다.

• 그는 라초프의 인상착의를 묘사할 수 있다.

• 그는 **데드 드롭**을 통해 라초프와 접촉한다. 시내 중심가의 특정 쓰레기통에 테이프 롤인 메시지를 남기는 방식이다. 아래 *데드 드롭*을 참조하라.

• 라초프는 끔찍한 것을 보여주며 잉골프가 CIA에 맞서도록 설득했다. 라초프는 잉골프에게 피가 든 유리병을 건네며 분석해 보라고 했다. 잉골프 박사는 관상동맥 및 순환기 질환 분야의 세계적 권위자이자 피의 전문가다. 그가 본 유리병 속의 피는 지금까지 본 어떤 것과도 달랐다. 그런 것을 만들어낸 존재는 단순한 정부보다 훨씬 더 강력하다. 자세한 내용은 *피*를 참조하라.

• 그 피는 질서 있는 세계에 대한 그의 믿음을 산산조각 냈다. 원자폭탄을 마주한 중세 연금술사라도 된 듯한 기분이었다. 세블렌코를 배신할 수밖에 없었던 것은 안타깝지만, 이토록 끔찍하고 알 수 없는 힘 앞에서 그가 달리 무엇을 할 수 있겠는가?

피를 보고 잉골프가 보이는 반응을 강조하라. 피는 그를 포섭하기에 더없이 효과적인 수단이었다. 리스키 브라트바는 유리병 속에 담긴 신을 그에게 사실상 보여주었고, 진영을 바꿔 그들을 섬기는 것만이 유일하게 합리적인 대응이었다.

피

라초프는 지몬 톨라델에게서 채취한 흡혈귀의 피를 유리병에 담아 잉골프에게 건넸다. 유리병은 잉골프의 실험실 금고에 잠겨 있다 (**기계공**, 난이도 6 또는 **폭파**, 난이도 4로 금고를 열 수 있다. 플라스틱 폭약을 쓰면 주의를 끌 수 있다). 잉골프 박사의 연구 노트도 금고에 들어 있다.

과학 노트를 이해하려면 **진찰**, **화학** 또는 **법의학** 판정이 필요하다. 노트의 내용은 캠페인에 등장하는 흡혈귀의 특성에 따라 달라지며, 추측과 사이비 과학이 잔뜩 뒤섞여 있다. 다음과 같은 문구를 넣어 제시하라:

■ 군터병(선천성 적혈구 생성성 포르피린증)의 유전적 표지자

■ 과점성의 명백한 증거;



파인버그 선택지

플레이어들이 목표를 놓치거나 핵심 단서를 잘못 해석하면, 파인버그나 CIA 상급자들을 통해 다시 올바른 방향으로 이끌 수 있다. 파인버그가 PC들을 찾아와 작전을 수습하도록 도와달라고 요청할 수도 있고, CIA와 연줄이 있는 PC의 옛 동료가 연락해 파인버그를 찾아가라고 알려줄 수도 있다. 그러면 노출 장면으로 자연스럽게 이어갈 수 있다.

샘플을 혈장으로 희석하자 점도가 일시적으로 1.9센티포아즈까지 낮아졌으나, 24시간 안에 다시 높아졌다. 이는 샘플 내에서 혈청 단백질이 계속 생성되고 있음을 시사한다.

- 기존에 알려지지 않은 형태의 T세포가 존재함. 세포독성 T세포와 유사함.
- 분광 분석 결과, 이리듐과 황을 비롯한 중 원소가 검출됨

지문 톤라델을 상대할 무기의 단서도 있다. 이는 그에게만 해당하는 약점일 수도 있고, 캠페인에 등장하는 모든 흡혈귀에게 적용되는 일반적인 차단이나 약점일 수도 있다. 예를 들면 다음과 같다.

- **은:** 은제 커프스 단추가 샘플에 우연히 닿자 즉각적인 이상 반응이 나타나 세포의 50%가 파괴됨
- **마늘:** 혈액 검사 결과 디알릴 디설파이드에 강한 반응이 나타남
- **자외선:** 실험실에서 자외선에 노출하자 샘플이 심하게 손상됨
- **극저온:** 추후 연구를 위해 샘플 일부를 얼리려 했으나, 변칙적인 혈구 안에 얼음 결정이 생겨 영하의 온도에서 세포가 완전히 사멸함
- **혈액 희석제:** 과점성을 억제하려고 헤파린 혈액 희석제를 사용했으나, 예상과 달리 부작용이 나타남

이 주제에 관한 잉골프의 연구를 찾아내면, 요원들은 **흡혈귀 사냥**(p. 71)에서 쓸 대응책을 개발할 수 있다.

데드 드롭

잉골프는 진료소 근처의 특정 쓰레기통에 디지털 테이프를 넣어 리스키 브라트바와 소통한다. 닥터는 정기적으로 환자 기록과 진단을 음성 녹음기에 구술해 녹음한다. 리스키 브라트바에 보낼 보고서를 녹음하거나 CIA 팀과 나눈 대화를 녹음할 때도 이 기기를 사용한다. 쓰레기통을 감시하는 요원들은 평상복 차림의 젊은 남자가 테이프를 수거하는 모습을 보게 된다. 이 남자를 미행하려면 **감시 판정**(난이도 6)에 성공해야 한다. 남자가 미행을 눈치채면 도주하며 요원들을 도심 추격전으로 이끈다. 리스키 브라트바의 연락책은 **운동** 수치가 70이다. 미행이나 추격에 성공하면 요원들은 베로니카가세의 아파트 건물에 도착한다(구출 작전, p. 73 참조).

노출

장면 유형: 대체

선행 장면: 어떤 작전이든 중단될 수 있다, 심장 전문의

후속 장면: 접근, 구출 작전

찰리 그린의 CIA 팀 마지막 생존자는 동유럽 전문 주니어 분석관 **린 파인버그**다. 현장 작전 경험이 가장 적었던 탓에, 나머지 팀원이 유로파 호텔로 향하고 세블렌코 구출 작전이 실패하는 동안 그녀는 팀의 거점인 첸트랄레 호텔에 남아 있었다.

계획대로라면 파인버그는 그린의 확인 전화를 받을 때까지 호텔에서 대기해야 했다. 전화를 받는 즉시 CIA 작전의 모든 기록을 말소하는 뒷정리 작업을 시작하고, 다른 호텔로 이동해 3일차까지 기다린 뒤 안나 세블렌코를 데리고 미국행 비행기에 태워 아르카디에게 한 그린의 약속을 이행하는 것이었다.

그녀는 전화기 옆에 앉아 그 전화를 기다리다, 교통사고에 관한 첫 뉴스 보도를 접했다. 팀이 전원 사망하고 작전이 실패했음을 깨달은 그녀는 비상 계획을 가동했다. 서둘러 호텔 방을 청소한 뒤, 추격자를 따돌리기 위해 도주와 은신 절차에 돌입했다. 마지막으로 상급자들에게 연락했지만, 그린의 작전이 공식 기록에 없는 비공식 작전이었다는 사실만 확인했다. CIA 입장에서 그녀는 독자적으로 움직인 것으로 간주되어 이미 노출된 상태다. ‘납치 미수’ 사건에 연루된 사실이 드러나면 CIA는 그녀를 버릴 것이다.

컴퍼니의 신임을 회복할 유일한 방법은 세블렌코와 그린의 약속한 정보를 확보하는 것이다.

첸트랄레 호텔

첸트랄레 호텔은 평범한 콘크리트 건물로, 주말에 짧은 여행을 온

관광객과 저예산 출장객을 주 고객으로 삼는다. 매력이나 개성은 전혀 없다. CIA 팀은 4층에 붙어 있는 방 세 개를 빌렸다.

전자 감시로 잉골프 사무실에 걸려 온 전화들을 추적하면 요원들은 406호 전화기를 찾아낼 수 있다. 또는 사고 난 승합차에서 회수한 열쇠를 **데이터 판독**하면 해당 방을 알아낼 수 있다. 방은 이미 서둘러 청소한 상태다. 공기 중에 소독약 냄새가 감도는 것으로 보아, 모든 표면을 닦아 지문을 지운 듯하다. 쓰레기통은 발코니에 나와 있고, 안에는 재가 절반쯤 차 있다. 파인버그가 방과 CIA의 연관성을 드러낼 만한 문서를 모조리 태운 것이다.



방을 수색하면 빈 전화번호부가 나온다. 파인버그는 실수로 책 안에 볼펜을 남겨 두었다. 볼펜이 끼워진 마지막 페이지에는 빈에 사무실을 둔 금융 투자 회사 목록이 있다. 회계(핵심 단서)(또는 CIA 경력이나 조사)를 통해 그중 한 곳인 CJH 인베스트먼트가 CIA 위장 회사라는 사실을 알아낼 수 있다. 워싱턴의 상사들에게 거절당한 파인버그는 도움을 청하러 CJH로 향했다.

CJH 인베스트먼트

CJH 인베스트먼트는 개발도상국에 주력하는 소규모 투자 회사다. 빈 금융 지구의 중심부인 뵘리제가세에 사무실을 두고 있다. 이곳의 CIA 연락관은 벨슨 셸리그다. 무뚝뚝하고 전문적이며, 웬만한 비판에는 끄떡도 하지 않는 성격이다. 셸리그는 이미 그린의 무모한 구출 작전에 짜증이 나 있었다. 그는 그 작전을 냉전 시대의 헛소리라고 생각했다. 그린은 작전을 망쳐 CIA 요원 네 명을 강물에 빠져 죽게 한 사실은 상황을 더욱 악화시켰다. 셸리그는 CJH 로비에서 파인버그를 몇 시간 동안 기다리게 한 뒤에야 자신은 도울 수 없다고 말했다. 파인버그는 노출되어 이제 혼자다. 보고를 받으러 랭글리로 돌아가면 누군가 그녀를 붙잡아 여길지도 모르지만, 빈에서 현장 활동을 하는 동안에는 셸리그도 그녀를 도울 수 없다.

요원들이 CJH 인베스트먼트로 향하면 로비에 있거나 건물을 나서는 파인버그를 발견한다. 요원들이 막지 않으면, 파인버그는 인파 속으로 사라지려 가장 가까운 지하철역으로 걸어간다.

리iski 브라트바 강패들

린 파인버그를 찾는 사람은 요원들뿐만이 아니다. 잉골프 박사 덕분에 리iski 브라트바도 파인버그를 쫓고 있다. 세블렌코의 의지를 꺾으려면, 리iski 브라트바는 그가 기밀 만한 희망을 모조리 없애야 한다. 파인버그를 제거해야 한다. 플레이어 캐릭터 수만큼의 리iski 브라트바 강패와 강패 두목 한 명이 그녀를 쫓는다(더 큰 도전을 원한다면 강패들을 강화하거나 공작원, 심지어 잘로즈니까지 추가하라). 그들은 파인버그를 따라 거리를 지나 지하철역으로 들어간다. 이 지상 출입구와 역 사이에는 긴 지하 통로가 있는데, 불행히도 지금은 텅 비어 있다. 목격자는 없다. 요원들이 개입하지 않으면 리iski 브라트바는 터널에서 파인버그를 붙잡아 기절시킨 뒤, 거리로 이어지는 직원 전용 통로를 통해 그녀를 끌고 간다.

그들은 파인버그를 차에 던져 넣고 베로니카가 세의 리iski 브라트바 아파트 건물로 데려간다.

요원들이 개입하면 전투 장면이 벌어진다.

- 통로 양쪽을 가르는 튼튼한 철제 난간. 사람의 머리를 내리치기에 안정맞춤
- 터널 한쪽 끝에는 계단, 반대쪽 끝에는 에스컬레이터. 강패들을 밀어 떨어뜨리기 좋음
- 강패들을 파상공세로 투입하라. 파인버그를 쫓는 두 명으로 시작하고, 터널에서 기다리는 두 명을 더 투입한 뒤 증원군을 추가하라.
- 강패를 붙잡아 심문(핵심 단서)하면 구출 작전(p. 73)에 나오는 리iski 브라트바 아파트 건물을 알아낼 수 있다.

면담 파인버그

업계 상식과 설득력 있는 이야기(또는 앨버트 카펜터의 보증)를 통해 파인버그를 설득하면, 그녀는 요원들의 말을 들어볼 마음이 생긴다. 그녀는 신경이 곤두서 있고 몹시 지쳐 있다. 현장에 나온 건 이번이 처음이다. 안심시키고 도움을 약속하면 입을 연다. 물론 전직 CIA 요원이나 다른 미국 정보기관 공작원에게는 더 많은 것을 털어놓는다. 흡혈귀가 존재한다는 사실은 전혀 모르지만, 세블렌코의 정보 유출을 논의하던 그린은 그 말을 쓰는 건 들었다. 그녀는 그 말을 암호명이라고 생각했다.

- 요원들이 아직 알아내지 못했다면, 파인버그는 세블렌코 구출 작전과 CIA가 세블렌코에게 관심을 보이는 이유를 알려줄 수 있다.
- (핵심 단서) 그녀는 3일차 저녁 비행기로 도착할 세블렌코의 손녀 안나를 데리러 남았다. 안나를 워싱턴으로 데려갈 여권과 항공권도 가지고 있다.
- 팀은 세블렌코를 구출할 두 번째 방안도 검토했다. 세블렌코는 4일차에 오페라 폐막식에 참석할 예정이었다. 그때 그를 몰래 빼내는 방안도 고려했지만, 그린은 대신 유로파 호텔 급습 작전을 택했다.

- 물론 요원들이 CIA 팀을 살해한 범인을 밝혀내고 대응책을 마련하지 못한다면, 세블렌코를 구출하려는 시도는 모두 실패할 수밖에 없다.
- 그녀는 세블렌코의 정보 자료를 손에 넣어 CIA 복귀의 발판으로 삼고, 실패한 구출 작전의 여파로부터 안나 세블렌코를 보호하려 한다. 요원들이 그녀를 도우면, 그녀는 요원들에게 빚을 진다. *구출 작전*, p. 73 참조.

- 선택 사항으로, 파인버그는 요원들을 다른 작전으로 이끌 정보를 가지고 있을 수 있다. 리스키 브라트바가 바그다드에서 오버워치 시큐리티를 운영한다는 사실을 알고 있거나(*피 속의 반역*, p. 106), 크림반도의 도널드 캐럴을 요원들에게 소개할 수 있다(*잘로즈니 제제*).

파인버그의 운명

요원들이 개입하지 않으면 파인버그는 2일 차에 리스키 브라트바에게 붙잡힌다. 이후 그녀의 운명은 디렉터의 잔혹한 변덕에 따라 갈린다. 지몬 톨라델에게 피를 빨려 죽거나, 요원들에게 히트를 쏘우기 위해 살해당하거나, 베로니카가새 아파트에 포로로 끌려올 수도 있다.

21

흡혈귀 사냥

장면 유형: 대체

선행 장면: 어떤 작전이든 중단될 수 있다, 접근, 구출 작전, 심장 전문의

후속 장면: 구출 작전, 피의 오페라

요원들이 세블렌코의 비밀을 손에 넣으려면, 먼저 그의 흡혈귀 보호자 지몬 톨라델이 가하는 위협부터 처리해야 한다.

요원들이 톨라델이 흡혈귀임을 알아낼 만큼 가까이 접근하지 못했다면, 그의 정체를 파악할 다른 방법들이 있다.

- **데이터 판독/전자 감시:** 유로파 호텔의 보안 카메라 영상에서, 톨라델이 공격 발생 직전에 리셉션을 떠나는 모습이 확인된다.
- 물론, 캠페인에서 흡혈귀가 카메라에 찍히지 않는다면 톨라델이 영상에 없다는 사실 자체가 단서가 된다.
- **세블렌코는 2일차에 톨라델을 만난 뒤,** 그가 흡혈귀임을 알아볼 수 있다.
- **도시 생존/뱀파이어 학:** 요원들이 세르게이라초프를 미행하면, 그가 주인과 대화하는 모습을 포착할 수 있다.
- **트래픽 분석/거리의 법칙:** 리스키 브라트바의 보안 통신을 해킹하면, 지몬 톨라델이 빈에 도착해 나이트클럽을 돌아다닌 바로 그 날 저녁 발다크 해운이 “특별 화물”을 들여왔다는 사실을 알 수 있다.

조사 톨라델

- **사고계 또는 자료조사로 톨라델이 대대로 부를 축적한 가문의 후계자임을 알아낸다.** 몇몇 가십이나 타블로이드 기사는 그를 바람둥이로 묘사하지만, 그는 언론에 거의 노출되지 않는다. 톨라델의 위장 신분을 그럴 듯하게 꾸며낼 만한 자료는 충분히 돌아다닌다.
- **자료조사 또는 촬영을** 소모하면 일부 뉴스 기사가 가짜임을 알아챈다. 누군가 톨라델의 위장 신분을 만들기 위해 기사를 심어 놓은 것이다.
- **회계로 톨라델의 자금이** 흑해 은행과 연결되어 있음을 알아낸다.
- **도시 생존:** 톨라델이 러시아 대사관을 떠난 뒤 그를 추적하면 요원들은 미술사 박물관에 도착한다.

캠페인의 흡혈귀 설정에 따라 아래 단서들을 수정하라. 예를 들어 흡혈귀가 비교적 최근의 현상이라면 초상화 대신 타블로이드 잡지 사진을 사용하고, 톨라델의 살인 기간도 짧게 압축하라. 비인간 흡혈귀는 특정 혈통이나 유전 질환을 가진 사람, 혹은 특정 날짜에 태어난 사람을 사냥할 수도 있다.

- **미술사:** 톨라델을 본 요원은 한때 빈 국립 오페라 극장에 걸려 있던 초상화를 떠올린다.

그 초상화는 전쟁 중 보호 차원에서 옮겨져 현재 미술사 박물관에 보관되어 있다. 정확한 제작 시기는 알 수 없으나 1860년대 작품이다. 제목은 “*재의 집*”으로, 배경에서 저택이 불타는 가운데 젊은 귀족이 여인을 끌어안고 있는 모습을 담았다. 이 작품은 전통적으로 오스트리아-헝가리 제국 귀족의 몰락을 비유한 것으로 해석된다.

- **그림 속 남자는** 지몬 톨라델과 기묘할 정도로 닮았다.
- **여인의 발치에** 흩어진 몇 장의 대본은 그녀가 배우임을 시사한다. 배우는 스캔들과 연관된 직업이다.
- **그림 속 여인은** 검은 머리에 초록색 눈, 하트형 얼굴을 하고 있다.
- **인간 지리:** 여인의 옷차림과 헤어스타일로 보아 헝가리인이다.
- **오컬트:** 박물관 큐레이터(또는 지역 초자연 현상 전문가)와 대화하면 이 그림과 얽힌 전설을 들을 수 있다. 젊은 귀족과 결혼한 직후 살해당한 여배우의 유령이 그림에 갇혀 있다는 이야기다.

톨라델은 특정 유형의 먹잇감에 심리적 집착을 보인다. 그는 옛 연인을 떠올리게 하는 여성들을 살해한다. (플레이어들이 스

선택: 개인적인 이야기로 엮기

일행이 큰 우연을 받아들일 수 있고 스릴러의 긴장감을 높이고 싶다면, 요원 중 한 명을 톤라델의 희생자 유형과 일치하게 설정하라. 요원 중 한 명을 헝가리게 검은 머리 여성으로 하거나, 요원이 나이 든 오스트리아인 할머니를 찾아가 톤라델 가문의 해외 후손이라는 말을 듣게 하거나, 모든 희생자에게 기묘한 초승달 모양의 반점이 있다고 설정하면 된다.

모험의 모든 실마리를 하나로 엮고 싶다면, 안나 세블렌코의 묘사를 바꿔 그녀가 톤라델의 먹잇감 취향에 들어맞게 하라.

스로 연관성을 찾지 못한다면, **뱀파이어 학** 수치가 가장 높은 요원에게 이 단서를 알려주라.)

경찰 기록

폴리차이(경찰)의 기록에 접근하려면 **디지털 침입**이나 **변장/위장 신분/침투**를 사용해야 한다. 판정 난이도는 8이며, 요원들이 실패하면 히트를 부과하라. 판정에 실패해도 단서는 확보할 수 있다. 이 판정은 이후 발각 여부를 확인하기 위한 것이다. 기록에 접근한 뒤 **데이터 판독**, **자료조사**, **범죄학**, **트래픽 분석** 등의 기능을 사용하면 패턴을 알아낼 수 있다.

■ 지난 20년간 납치, 실종, 살인과 관련된 사건 14건이 발생했다. 피해자들은 나이와 외모가 비슷하며, 배우, 모델, 연극 전공 학생, 매춘부의 비율이 의심스러운 정도로 높다.

■ 헝가리의 인신매매 보고서를 추리면 잠재적 피해자가 수십 명 더 드러난다.

■ 2003년, 리스키 브라트바의 정보원이 경찰에 마피아가 때때로 해당 묘사와 일치하는 여성을 물색하라는 명령을 받는다고 제보했다.

• 그 정보원은 경찰과 접촉한 지 얼마 지나지 않아 시신으로 발견되었다. 자동차 배기가스를 들이마셔 자살한 것이다.

■ 모든 정보를 지문 톤라델의 행적과 대조하기는 어렵다. 전용기를 타고 다니며 경찰 기록도 없기 때문이다. 하지만 통계적으로 유의미한 상관관계가 있다. 지문 톤라델이 가는 곳마다 **재의 집** 속 여인과 닮은 여성들이 죽는다.

조달

리스키 브라트바는 지문 톤라델의 피에 대한 갈망을 채울 피해자를 확보한다. 모집책이 적합한 여성을 찾으면, 서유럽에서 더 나은 삶을 약속해 꺾어내거나 납치해 리스키 브라트바의 인신매매망을 통해 밀수한다.

인신매매

헝가리의 죄수 수용소(**잘로즈니 제재**, p. 16 참조)가 아직 존재한다면, 톤라델의 피해자는 그곳에서 이송된다. 발다크 해운 트럭이 그녀를 데브레첸까지 실어 나르고, 이후 차 트렁크나 뒷좌석에 숨겨 국경을 넘어 오스트리아로 밀입국시킨 뒤 베로니카가세 아파트 건물로 데려온다.

이 연결 고리를 조사하려면 암흑가에 깊숙이 발을 들여놓아야 하며, 이는 위험한 일이다. **범죄학**이나 **인맥**을 활용하면 대화할 적임자를 찾아낼 수 있다. 처형을 피해 중립 도시 빈으로 도망친 전직 러시아 마피아 조직원 **피터 코즐로프**다. 코즐로프는 **보로프스코예 블라고**의 규율을 어겨 이제 수키, 즉 배신자이자 걸어다니는 시체가 되었다. 코즐로프는 남은 시간이 얼마 없다는 사실을 잘 알고 있다. 옛 동료들이 아직 그를 죽이지 않은 이유는 빈의 평화를 깨뜨릴 만큼 그를 중요하게 여기지 않기 때문이다. 그가 도시를 떠나려 하거나 누군가와 접촉하기만 해도 그들은 그를 죽일 것이다.

코즐로프는 극도로 예민한 인간이다. 작은 소리에도 화들짝 놀라며, 모든 그림자 속에 리스키 브라트바의 암살자가 숨어 있다고 확신한다. 그는 여전히 지하시장의 동향을 파악하고 있어 리스키 브라트바가 “특별 배달물”을 어디로 가져가는지 알고 있다. 그를 입이 열리게 하려면 적절한 뇌물이 필요하다(현금이 가득 든 서류 가방이나 새로운 신분, 그리고 도시를 빠져나갈 방법). **위협**만으로는 통하지 않지만, 1포인트 소모와 매우 창의적인 협박을 곁들이

면 그가 아는 것을 털어놓게 할 수도 있다. 그는 요원들에게 베로니카가세 아파트 건물의 위치를 알려줄 수 있다.

요원들이 코즐로프를 통해 정보를 얻는다면, 요원들과 코즐로프 모두에게 심각한 역풍을 안겨라(p. 65 참조).

현지 피해자

요원들이 헝가리의 수용소를 파괴했다면, 리스키 브라트바의 인신매매 조직망이 무너져 현지 마피아는 현지에서 피해자를 조달해야 한다. **전자 감시**로 경찰 통신을 감청하거나, **범죄학**으로 조사하거나, **경찰 상대** 또는 **인맥**으로 정보를 수집하면 3일 전 룸메이트가 실종 신고한 헝가리인 웨이트리스 **체칠러 비다**의 사건을 알게 된다. **심문**으로 그녀의 룸메이트 **카트리나**를 조사하면 다음과 같은 단서를 확보할 수 있다.

■ 체칠러는 연극 전공 학생이자 배우 지망생이었다.

■ 6개월 전까지 홍등가에서 일했다. 포주가 “러시아 갱스터들”에게 총을 맞은 뒤 일을 그만두었다.

■ 지난 몇 주 동안 체칠러는 누군가 자신을 감시하거나 미행한다는 불만을 여러 차례 토로했다. 미행하는 남자들의 사진을 휴대전화로 찍기까지 했다. 카트리나는 그 사진들을 경찰에 넘기려 했지만, 경찰은 관심을 보이지 않았다.

• **경찰 상대:** 이 사건은 **통제관 오르반**(p. 59)이 담당했다.

• **데이터 판독:** 휴대전화 사진은 화질이 낮지만, 디지털 기술을 조금만 동원하면 복서 코를 한 삭발 깡패의 얼굴 사진과 더 중요한 단서인 차량 번호판을 확보할 수 있다. **거리의 법칙**(*이 사람을 아는가?*)으로 확인하거나 **디지털 침입** 또는 추가 **경찰 상대**를 통해 경찰 전산망을 조회하면, 해당 차량이 베로니카가세 아파트 건물에 주소를 둔 **게오르기 로가노프** 소유임을 추적할 수 있다. 이는 **구출 작전**(p. 73)으로 이어진다.

흡혈귀 처리하기

흡혈귀가 선호하는 먹잇감을 알게 된 요원들은 아르카디 세블렌코를 구출하기 전에 지몬 톤라델을 처리할 기회를 잡는다. 플레이어들이 스스로 방법을 고안하게 하되, 다음과 같은 가능성을 제시할 수 있다.

- 국립 오페라 극장의 로비나 베로니카가세 아파트 건물 근처 거리에서 (흡혈귀가 이상적으로 여기는 피해자 형태의) 미끼를 끌고 다님.
- 오페라 출연진에 적절한 미끼를 투입하거나, 세블렌코의 오페라 관람석 근처에 배치함.
- 톤라델의 옛 연인의 영혼을 가지고 있다고 주장하며 그에게 심리전을 펼침.
- 수십 개의 UV 램프가 설치된 방이나 몇 킬로그램의 은이 함유된 C4 등 미리 준비된 함정으로 흡혈귀를 유인함.
- 냉혹한 요원이라면 피해자에게 대흡혈귀 독을 투여하고(

잉골프 박사의 실험실에 있는 혈액 샘플에서 얻은 가능성) 멀찍이 떨어져 대기할 수 있음.

- 대담하게 요원들은 스파이를 완벽한 피해자로 위장시켜 리스키 브라트바의 아파트 건물에 잠입시킬 수 있다. 스파이가 납치되도록 방치한 뒤 톤라델의 잠자리를 찾아 그가 잠든 사이 말뚝을 박으면 된다.

흡혈귀의 먹잇감

요원들이 개입하지 않으면, 톤라델은 회의 3일 차 중 어느 시점에 희생자에게서 피를 뺀다. 희생자는 도시 외곽의 폐공장으로 끌려간다. 공장의 모든 창문은 빛을 차단하도록 가려져 있고, 모든 출입구는 사슬로 잠겨 있다. 희생자는 공장 안의 어둠 속에 “풀려난다.” 톤라델은 어둠 속에서 그녀를 뒤쫓으며, 녹슨 산업용 기계와 축축한 콘크리트 벽이 미로처럼 얽힌 공장 내부를 누비며 사냥한다. 그녀가 더 이상 달아날 수 없게 되면, 톤라델은 그녀의 피를 남김없이 빨아먹는다.

요원들이 공장에서 톤라델을 가로막는다면, 공장 밖의 리스키 브라트바 캠패들(플레이어 캐릭터당 2명)과 흡혈귀 본인을 상대해야 한

흡혈의 효과

만약 톤라델이 적절한 희생자에게 먹이를 취하지 못한다면, 자비로운 디렉터는 흡혈귀의 약해진 상태를 반영하여 그의 기괴성 수치를 10으로 낮출 수 있다. 아니면, 톤라델이 선호하는 변태적 취향을 거부당한 것이 그저 그를 분노하게 만들 수도 있다...

다. 폐공장의 어둡고 비좁은 환경은 피비린내 나는 충격전으로 이어질 수 있다.

- 날카롭고 뾰족한 금속 조각, 녹슨 톱날, 매달린 사슬
- 무너뜨리거나 부수고 지나갈 수 있는 부서져 가는 콘크리트 벽
- 천창의 가려진 깨진 유리
- 부식된 바닥과 불안정한 통로
- 가연성 또는 독성이 있을 수 있는 액체 풀
- 거의 완전한 어둠
- 성수, 가솔린 또는 기타 가속제를 채울 수 있는 손상된 스프링클러 시스템

구출 작전

장면 유형: 위험 요소

선행 장면: 접근, 노출, 흡혈귀 사냥, 심장 전문의

후속 장면: 흡혈귀 사냥, 피의 오페라

이번 작전에는 세 가지 구출 작전이 내포되어 있다. 첫째는 아르카디의 손녀 안나 세블렌코다. 안나는 2일차에 빈에 도착하며, 안전하게 보호해야 한다. 둘째는 톤라델의 운명적인 희생자다. 리스키 브라트바가 흡혈귀의 갈증을 채우기 위해 데려온 여성이다. 셋째는 린 파인버그가 이곳에 오게 될 가능성이다.

공항 픽업

안나 세블렌코는

2일차 오후, 모스크바발 항공편으로 도착한다. 할아버지 아르카디가 마중 나올 것으로 기대했지만, 게이트에서 그녀를 맞이한 사람은 할아버지의 조수임을 알아본 **제냐 미하일로프**였다. 제냐는 안나를 공항 밖 주차장으로 데리고 나가 대기 중인 검은색 승합차로 안내한다. 그곳에서 안나는 리스키 브라트바 캠패 세 명과 캠패 두목에게 붙잡힌다. 승합차는 베로니카가세 아파트 건물로 향한다.

제냐가 안나를 픽업하기 전에 요원들이 공항에서 안나를 가로막으려 한다면, 공항 대합실에는 문제를 일으키는 자들을 처리하기 위해 캠패 세 명이 더 잠복해 있다. 캠패들은 눈에 띄지 않게 행동하라는 명령을 받았다. 따라서 요원들의 길을 막거나, 가방 주인을 두고 실랑이를 벌이며 시간을 끌거나, 요원들이 차를 몰고 떠나지 못하게 방해할 것이다. 그래도 통하지

않으면 요원을 가리키며 “**세상에, 저 사람 폭탄을 가지고 있어!**”라고 외쳐 공항 보안 요원이 플레이어 캐릭터를 제압하게 만들면 된다. 검은색 승합차를 미행하면 요원들은 베로니카가세 건물까지 따라가게 된다. 들키지 않고 미행하려면 난이도 4의 **운전** 테스트에 성공하거나 **업계 상식**을 소모해야 한다. 실패하면 승합차가 요원들을 따돌리려 하고, **운전 6인** 캠패와 **운전** 대결을 벌이게 된다. 제냐 미하일로프는 자기 차를 타고 러시아 대사관으로 가지만, 필요하면 리스키 브라트바가 지원을 요청할 수 있다.

안나 확보

요원들이 먼저 안나에게 접근하면, 그녀가 요원들을 믿게 하려면 **안심 2포인트**를 소모해야

한다. 요원들이 정말 설득력 있는 이야기를 하거나, 아르카디에게서 그가 보냈다는 것을 증명할 증표나 증거를 받아 왔다면 소모량을 1 포인트로 낮춘다. 안나가 요원들을 믿지 않으면, 그들은 할아버지의 적이라고 여기고 도망치려 할 것이다. 이는 제냐 미하일로프의 의도대로 흘러갈 수 있다.

요원들이 안나를 확보하지 못했다면, 구출 작전(p. 73)으로 이어가기 위해 어떻게든 리스키 브라트바의 아파트 건물을 찾아내야 한다.

안나를 확보하고 요원들이 할아버지와 협력 중임을 납득시키면, 안나는 빠진 배경 정보를 요원들에게 알려줄 수 있다. 안나는 할아버지가 킴 필비의 마지막 담당관이었으며, 필비가 할아버지에게 “보호”를 주었다고 한 적이 있다는 사실을 안다. 아르카디가 가끔 미국으로 망명하는 이야기를 꺼냈지만, 늘 농담처럼 여겼다는 것도 안다. 아르카디에게 적이 있다는 사실과 리스키 브라트바의 존재도 알고 있다. 안나는 요원들에게 구출 작전을 계속하라고 재촉한다. 아르카디가 마침내 탈출을 결심했다면, 자기 목숨보다 중요한 무언가가 걸려 있음이 틀림없기 때문이다.

요원들은 안나를 데리고 빈으로 돌아가거나, 워싱턴행 다음 항공편에 태울 수 있다. 다만 이것이 사중주의 마지막 작전이고 안나를 대단원에 등장시키려 한다면 예외다(p. 78).

아파트 건물

리스키 브라트바는 베로니카가세 바로 옆에 큰 아파트 건물을 소유하고 있다. 겉보기에는 약간 낡은 아파트 단지처럼 보인다. 구르텔 순환도로와 가까워 빈의 흥등가 일부임을 짐작할 수 있으며, 여러 세대를 매춘부들이 이용한다. 아파트 건물 지하에는 은밀한 감옥이 있다. 리스키 브라트바의 인신매매 조직을 통해 끌려온 여성들을 가둬 두는 곳이다. 안나 세블렌코와 톤라델의 먹잇감도 이곳에 잡혀 있다.

요원들은 다른 장면에서 등장하는 갱패들을 심문하거나 미행해 아파트 건물을 찾아낼 수 있다. **거리의 법칙(핵심 단서)**를 이용해도 된다.

적 자산

이곳에는 언제나 갱패 Px2명이 있다. 이들이 문제가 생길 것을 예상한다면 수를 Px3명으로 늘리고 **슈테판 베르너**도 합류시켜라. 보통 **마피야** 보스라면 범죄 사업의 현장에 이토록 가까이 다가갈 엄두를 내지 않겠지만, 베르너는 자신을 증명해야 한다. 따라서 요원들과 총격전이 벌어지면 맨 앞에서 싸울 것이다.

리스키 브라트바의 갱패들은 모두 소형 화기(+0 피해)로 무장하고 있다. 아파트 건물에는 더 무거운 무기를 보관하는 사물함도 있다. 이들이 무장할 시간이 있다면 기관단총(+1 피해)과 방아구를 지급하라. **군사학** 판정에 성공하면 무기가 미국제임을 알아낸다. **자료조사** 판정에 성공하면 해당 무기가 이라크에서 도난당한 것으로 기록되어 있음을 알아낸다. 이 단서를 따라가면 요원들은 **피** 속의 **반역**에 등장하는 오버워치 시큐리티에 이른다.

건물 경비

리스키 브라트바는 아파트 건물을 요새화했다.

- **도시 생존:** 이곳은 감시당하고 있다. 거리 양쪽 발코니에는 늘 사람들이 나와 있고, 건물 밖에 세워 둔 차 안에는 감시원들이 어슬렁거린다. 요원들이 아파트 건물을 염탐하려면 **난이도 6의 감시** 판정을 해야 한다. 실패하면 어떤 식으로든 역풍이 닥친다.
- **건축학:** 거리에서 지하로 이어지는 입구는 벽돌로 막았고, 저층부의 창문과 지붕의 천창에는 창살을 달았다.
- **전자 감시:** 모든 출입구에는 경보 장치가 있다. 문을 감시하는 보안 카메라도 있고, 건물 양 끝의 가로등에는 작은 웹캠이 달려 있다.
- **군사학:** 현관 앞에 앉아 있는 갱패들은 무장 경비원이다. 정문 바로 맞은편에는 사격 진지로 안성맞춤인 아파트가 하나 있는데, 그곳 발코니에는 항상 남자 둘이 앉아 있다.
- **촬영 1**포인트 소모: 망원 렌즈로 보면, 발치에 놓인 캔버스 가방에 소총이 숨겨져 있음을 확인할 수 있다.
- **트래픽 분석:** 문자 그대로 차량 흐름을 분석하면 수확이 크다. 차량이

끊임없이 드나든다. 일부는 분명 손님이다. 주로 늦은 저녁에 도착해 몇 시간 머문 뒤 떠난다. 나머지는 배달 차량인 듯하다. 승합차나 헝가리 등록 차량을 타고 와 건물 뒤편의 작은 마당에 주차한 뒤 오래 머물지 않는다. 손님이 도착할 때는 항상 위층 아파트 중 한 곳에 불이 켜지지만, “배달 차량”이 올 때는 그렇지 않다. 이들은 다른 곳으로 향하는 것이다...

- **법률** 또는 **회계 1**포인트 소모: 유명 회사를 거쳐 **슈테판 베르너**에게 이어진 건물 소유권을 추적하면, 흑해 은행의 후한 대출이 그 뒤에 있음을 밝혀낸다.

비밀 감옥

리스키 브라트바의 감옥은 가짜 벽 뒤에 숨겨져 있다(**건축학** 또는 **관찰력**으로 알아챌 수 있다). 감옥은 작은 감방 열두 개로 이루어져 있다. 환경은 병원처럼 깔끔하고 위생적이다. 이곳은 고문실이 아니라 공장식 농장이다. **마피야**는 수면 박탈이나 강제 나체화 같은 구식 KGB 심문 기법을 써서 소녀들을 굴복시키고 완전히 복종시킨다. 소녀들은 간수가 탈출을 시도할 엄두도 내지 못할 만큼 충분히 겁을 먹었다고 판단할 때까지 감방에 갇혀 지낸다. 그러면 리스키 브라트바가 운영하는 아파트 중 한 곳으로 옮겨진다. 탈출을 시도하거나 담당관의 뜻을 거스르는 여성은 구타를 당하고, 다시 순종적이라고 판단될 때까지 감옥으로 돌려보내진다.

간수는 **게오르기 로가노프**다. 놀라울 만큼 매력적이고 삼촌 같은 인자함을 지닌 그는 사람들의 신뢰를 얻는 데 능숙하다. 그는 “자기 소녀들”을 처벌해야 하는 상황을 진심으로 안타까워하며, 그저 그들을 위한 뿐이라는 인상을 준다. **거짓말 탐지**로 그의 속내를 꿰뚫을 수 있다.

심문 죄수들

아무 갱패나 붙잡아 **심문**하면 **슈테판 베르너**의 이름을 알아낼 수 있다. 베르너를 붙잡아 똑같이 압박하면 **세르게이 라초프**와 **지몬 톤라델**의 정체도 파악할 수 있다. 베르너는 흡혈귀가 아르카디 세블렌코에게 무언가를 털어놓으라고 압박하기 위해 이 도시에 왔다는 사실은 알지만, 아르카디의 비밀이 무엇인지는 모른다. 다만 흡혈귀가 세블렌코를 보호하고 있으며, 안나 세블렌코도 흡혈귀의 음모에 가담하고 있다는 사실은 알고 있다.

■ 아직 **잘로즈니 제재**를 진행하지 않았다면, 베르너는 진짜 보스가 오데사에 있으며 인신매매 조직 전체는 오데사에서 벌이는 일을 가리기 위한 위장에 불과하다고 말한다. 실제로 무슨 일이 벌어지는지는 요세프 리스키와 도르지예프 박사만 알고 있으며, 둘은 베르너에게 아무것도 알려주지 않는다.

구출 실행

베로니카가세 저택에서 목표물을 빼내는 유력한 방법들:

위장 잠입

손님인 척(**거리의 법칙**)하면 요원은 저택 안으로 들어갈 수 있다. 위층 아파트로 안내받기 전 무기를 소지했는지 몸수색을 받는데, 이때 은닉으로 무기를 숨기면 된다. 아파트에 도착하면 **안심이나 위협**을 사용해 소녀에게서 정보를 캐낼 수 있다.

들키지 않고 지하실로 내려가려면 **침투**를 해야 한다. 잠긴 감방 문을 열려면 **기계공**을 이용하거나 로가노프의 열쇠 꾸러미를 **훔치기** 해야 한다.



침입 습격

모든 문은 보강되어 있으며 카메라로 감시한다. 카메라를 제거하는 것은 쉽지만, **전자 감시**를 소모해 영상을 반복 재생하는 편이 더 낫다. 문은 **기계공**이나 **폭파**로 열 수 있으며, 두 경우 모두 난이도 4다.

가장 통쾌하지만 가장 시끄럽고 골치 아픈 방법은 그냥 총을 난사하며 들이닥치는 것이다. 당연히 그렇게 하면 히트가 크게 오른다.

피의 오페라

장면 유형: 핵심

선행 장면: 접근, 구출 작전

후속 장면: 자백

무역 회의 4일차는 장엄한 빈 국립 오페라 극장에서 하인리히 마르슈너의 낭만주의 오페라 《흡혈귀》(1828)를 공연하며 막을 내린다. 이 작품은 존 폴리도리의 고전 흡혈귀 소설 《흡혈귀》를 바탕으로 한다. 모든 회의 대표단이 폐막식에 초대받는다. 요원들에게 중요한 점은 유로파 호텔 사건 이후 아르카디 세블렌코가 러시아 대사관 밖으로 나올 수 있는 유일한 기회라는 것이다.

빈 국립 오페라 극장

웅장한 국립 오페라 극장은 1860년대에 지어졌다. 대중의 반감이 워낙 커 설계자 한 명은 자살했고, 다른 한 명은 얼마 지나지 않아 심장마비로 사망했다. (흡혈귀들이 19세기부터 활동했다면, 오페라 극장 아래에 흡혈귀 납골당을 지으려는 계획을 은폐한 일일 수도 있다.) 오페라 극장은 1층의 일반석과 3개 층의 박스석 및 발코니를 합쳐 약 2,000명을 수용한다.

건물은 여러 차례 재건되었고, 전쟁 중에 큰 피해를 입었다. 눈부신 외관과 웅장한 로비 뒤편에는 작은 통로와 복도, 행사실, 계단이 미로처럼 얽혀 있다.

사전 준비

공연은 오후 9시에 시작한다. 세블렌코는 담당관 4명과 나머지 러시아 대표단을 대동하고 오후 8시 15분에 도착할 예정이다. 일행은 종이 올려 모두가 오페라 좌석으로 이동하기 전에 구스타프 말러 살롱에서 열리는 음료 리셉션에 먼저 참석한다. 세블렌코의 자리는 무대 왼쪽의 작은 박스석이며, 담당관 4명 중 3명

이 그와 함께 들어간다. 타라스 키민스키는 박스석 문 밖에서 대기한다. 해당 박스석에는 좌석이 두 개 더 있는데, 둘 다 러시아 대표단 소속으로 배정되어 있으나 실제로 나타나는 사람은 기면증이 있는 외교관 파스테르나크 한 명뿐이다. 오페라 좌석이 매진된 상태이므로, 세블렌코의 담당관들이 요원들의 정체를 아직 파악하지 못했다면 요원들은 디지털 침입이나 사교계를 이용해 빈 좌석을 차지할 수 있다.

오페라 극장에는 오스트리아 경찰과 보안군이 들끓는다. 정문에 금속 탐지기가 설치되어 있지만, 귀빈의 경호원은 무기를 소지할 수 있다. 건물 출입구마다 보안 요원이 다수 배치되어 있고, 사복 경찰도 군중 속에 섞여 있다. 오페라 극장 안팎에 오스트리아 경찰 약 250명과 경호원 및 국가 보안 병력 50명이 있다고 가정한다. 경비가 매우 삼엄하다.

지몬 톤라델과 세르게이 라초프도 초청 명단에 올라 있다. 라초프는 중간 발코니에 자리가 있고, 톤라델은 세블렌코 바로 맞은편의 개인 박스석에 자리한다. 선택 사항으로, 톤라델은 안나 세블렌코나 자신의 먹잇감을 인질로 잡아 박스석에 데리고 있을 수도 있다.

《흡혈귀》는 2막 오페라다. 오후 10시 30분에 30분간 인터미션이 있다. 오페라가 끝나면 세블렌코는 러시아 대사관으로 돌아갈 예정이지만, 실제로는 빈 중심부의 호프부르크 궁전 단지 근처에 있는 황실 납골당으로 데려가져 최종 보고를 받는다(맞은편 참조).

빼내기

요원들이 할 일은 담당관, 보안군, 흡혈귀에게 저지당하지 않고 아르카디 세블렌코를 오페라 극장에서 빼내는 것뿐이다.

오페라 극장 잠입

요원들은 사교계나 위조를 소모해 입장권을 구할 수 있다. 무기를 몰래 반입하려면 은닉이 필요하다. 다른 입구로는 건물 뒤편의 무대 출입문이나, 옆에 있는 국립 극장과 연결된 지하 터널이 있다.

좌석 배치도와 해당 좌석에 배정된 사람들의 명단을 확보하려면 디지털 침입을 하거나 미리 오페라 극장에 침입해야 한다.

아르카디 확보

이 단계의 작전 계획은 플레이어들이 직접 세우게 하라. 가능한 방법은 다음과 같다.

■ 건축학으로 아르카디의 박스석과 가장 가까운 화장실을 파악한 뒤, 벽에 구멍을 뚫어 인터미션 동안 틈새로 탈출하게 한다.

■ 아르카디의 박스석에 잠입해 담당관들을 무력화한 뒤, 그를 데리고 나온다.

■ 독살, 사고적 조작, 기타 수단으로 아르카디의 담당관들을 한 명씩 제거한다.

■ 폭파나 다른 주의 분산 수단을 이용해 소란을 일으킨 뒤, 혼란을 틈타 아르카디를 확보한다.

■ 또는 유로파 호텔에서의 빼내기 방식을 재현할 수도 있다. 심장마비를 위장하고 구급차로 아르카디를 데려간다.

■ 미술사로 오페라 중 작전 수행을 은폐할 수 있는 순간을 몇 가지 찾아낼 수 있다. 특히 마지막 장면이 유용하다. 이 장면에서 흡혈귀는 정해진 시간 내에 세 명의 여성을 어둠의 주인에게 제물로 바치지 못해 번개를 맞는다. 무대 위의 번개는 규모가 큰 불꽃놀이 효과이므로, 저격이나 폭발음을 덮을 수 있다.

■ 좀 더 평범한 방법으로는, 오페라 극장에 오가거나 돌아오는 아르카디를 가로채는 것도 있다.

■ 플레이어들에게 아르카디의 체력이 약하다는 점을 상기시켜라. 아르카디가 뛰거나 기어오르는 등 신체적 노력이 필요한 계획은 실패할 가능성이 높다.

요원들이 아직 안나 세블렌코를 확보하지 못했다면, 리스키 브라트바가 보복으로 그녀를 죽이기 전에 안전한 곳으로 대피시켜야 한다.

안전지대로 대피

아르카디를 확보한 요원들은 은신처 같은 안전한 장소로 데려가야 한다. 린 파인버그와 접촉했다면 미국 대사관으로 데려가도 된다. 리스키 브라트바와 흡혈귀가 반드시 요원들을 추격하며, 히트를 올렸다면 오스트리아 경찰도 뒤쫓는다.

대응책

빼내기 작전은 여러 장애물을 극복해야 한다.

■ 담당관: 이 네 명은 항상 세블렌코에게 최대한 밀착해 있다. 볼코프는 FSB 보안 요원을 호출하는 비상 버튼을 가지고 있으며, 미하일로프도 버튼을 가지고 있지만 그녀의 버튼은 흡혈귀에게 경고를 보낸다.

• 미하일로프만이 리스키 브라트바를 위해 일한다는 점을 기억하라. 나머지 세 명은 그저 아르카디를 보호하고 그가 CIA로 망명하지 못하게 하려는 것뿐이다. 아르카디가 리스키 브라트바나 초자연적인 괴물로부터 위협받고 있다는 사실이 분명해지면, 그들은 그를 보호하는 데 협조할 것이다.

• 나머지 세 명의 담당관은 마지막 보고 과정에서 톤라델에게 살해당한다.

■ 흡혈귀: 이것이 진짜 큰 장애물이다. 톤라델은 러시아 대사관에서 오페라 극장까지 세블렌코를 미행하며, 오페라가 진행되는 내내 객석 건너편에서 그를 지켜본다. 세블렌코에게 위협이 가해지면 직접 처리할 것이다.

• 여기서 “직접 처리한다”는 건, “비인간적인 괴력이 있는 괴물이 말생을 피우는 플레이어 캐릭터들을 대리석 벽과 금박 입힌 조각상에 내리쳐 피떡으로 만든다”는 뜻이다.

• 톤라델은 필비의 비밀에 가까워질 수만 있다면 히트를 올리거나 소란을 일으키는 것도 마다하지 않는다. 사우디아라비아의 불멸하는 신왕이 되어 세계의 석유가 풍부한 경동맥에 (비유적인) 송곳니를 박아 넣고 나면, 빈에서 벌어진 작은 외교적 사건 따위는 아무런 문제가 되지 않는다.

• 요원들이 빼내기 작전에 나서기 전에 톤라델을 상대할 대응책(흡혈귀 사냥 참조)을 마련하도록 권장하라. 그러지 않으면 요원들에게 피해를 줘도 좋다.

마지막 보고

모든 일이 틀어져 요원들이 세블렌코를 빼내지 못하더라도, 상황을 만회할 짧은 기회는 남아 있다. 오페라가 끝나면 세블렌코는 호프베르크 궁전 부지에 있는 황실 묘지까지 차로 잠깐 이동한다. 그곳에서 톤라델과 라초프가 그를 맞는다. 세블렌코는 담당관 세 명을 그 자리에서 처형하고, 미하일로프는 시신 세 구를 차에 싣고 떠난다.

세블렌코는 비밀 입구를 통해 묘지 안으로 끌려가 심문을 받는다.

- **보안 부대:** 외교관, 산업가, 귀빈 1,500명으로 가득 찬 건물 안에서 총을 뽑아 드는 건… 골칫거리다.
- 화력만으로 빼내기 작전을 해결하려는 건 끔찍하게 나쁜 생각이라고 강조하라.
 - 다만, 오페라 절정에 맞춰 쏘는 저격수의 총알 한 발은

노인은 더 이상 저항할 힘이 없어 굴복한다. 안나 세블렌코의 안전을 보장받는 조건으로 흡혈귀에게 자신이 아는 모든 것을 털어놓는다. 아래 **자백**에 나오는 정보를 모두 톤라델에게 말한다. (톤라델이 죽었거나 제거되었다면 라초프를 쓰라.) 요원들이 세블렌코의 차를 미행한다면 묘지에서 그를 구출하거나, 마이크(**전자감시**)로 대화를 엿들은 뒤 톤라델보다 먼저 데드 드롭에 도착할 수 있다.

- 톤라델을 무력화하는 데 아주 효과적이다.
- **리iski 브라트바:** 오페라 극장에 있는 리iski 브라트바 조직원은 세르게이 라초프뿐이며, 그는 요원들에게 큰 위협이 되지 않는다. 하지만 세블렌코와 함께 빈의 거리로 나서는 순간, 요원들을 뒤쫓는 리iski 브라트바 강패의 수는 최소한 요원 수만큼은 된다고 가정하라.

예상치 못한 변수들

상황이 너무 순조롭게 흘러가거나 요원들에게 행운의 돌파구가 필요하다면, 다음 중 몇 가지를 끼워 넣어라:

- 지나치게 열성적인 경비원이 요원의 총기를 발견함
- 기술적 문제로 공연 시작이 늦어짐
- 앨버트 카펜터가 상황을 살피러 바에 나감
- 심한 교통 체증으로 주요 인물이 늦어짐
- 옆문을 감시하는 뜻밖의 경비 인력
- 세블렌코의 담당관 중 한 명이 뜻밖에 나감
- 요원이 다른 회의 참석자로 오인됨
- 파스테르나크가 요원의 어깨에 기대어 잠들음
- 타이밍 좋게 터지는 불꽃이나 박수갈채
- 소프라노가 아주 큰 소리로 노래함

자백

장면 유형: 결말

선행 장면: 피의 오페라

안거나 요원들이 아르카디를 데려가려는 곳으로 향하던 중, 아르카디가 가슴을 움켜쥐었다. 탈출 과정에서 받은 스트레스가 그를 덮친 것이다. **진찰** 판정으로 그가 또다시 심장마비를 일으켰다는 사실을 확인한다. 그는 자신에게 **응급 처치**를 하려는 시도를 모두 손사래 치며 물리친다. 먼저 자신의 이야기를 해야 한다는 것이다. 그는 숨이 막힐 듯 고통스럽게 헐떡이며 요원들에게 킴 필비에 대해 이야기한다.

이 시점에 세블렌코가 얼마나 많은 것을 밝힐지는 디렉터가 결정한다. 이 작전이 **잘로즈니사중주**의 첫 번째나 두 번째 작전이라면, 세블렌코는 알베도나 니그레도가 무엇인지, 루베도가 무엇인지 모른다. 흡혈귀에 대해서도 어렵듯이 알고 있을 뿐이다. 하지만 마지막 작전이라면 요원들이 모든 비밀을 알게 되는 대대적인 폭로의 순간이다.

- 세블렌코는 88년 모스크바에서 킴 필비의 담당관이었다.
- 필비는 임종을 앞두고 세블렌코에게 비밀을 맡겼다. 필비의 아버지 세인트 존은 1931년에 흡혈귀와 관련된 일을 벌였다. 그는 필비에게 “열쇠의 일부”를 남겼고, 필비는 그 조각을 세블렌코에게 넘겼다.
- 필비는 그를 보호할 부적도 주었으며, 세블렌코는 그때부터 줄곧 그 부적을 착용해 왔다.
- 흡혈귀들은 필비가 세블렌코에게 비밀을 털어놓았다는 사실을 알고 있었다. 부적이 세블렌코를 흡혈귀의 공격으로부터 지켜주었고, 그는 물리적 심문을 막기 위해 나름의 대비도 해두었다.
- 세블렌코는 CIA와 처음 접촉한 1993년, 이곳 빈에 그 물건을 숨겼다.

- 이제 그는 죽어가고 있고, 흡혈귀들은 움직이고 있다. 그는 요원들이 필비의 비밀을 가져가 그 일을 끝낼길 바란다.
- 그 대가로 안나를 보호해 달라고 한다. 안나에게 부적을 주라. 그는 비밀 FSB 파일이 담긴 USB 메모리도 건넨다. 이 자료면 안나에게 CIA의 보호를 받을 수 있게 해줄 수 있다. (요원들이 린 파인버그에게 이 자료를 건네면 그녀를 복직시키기에도 충분하다. 린은 리iski 브라트바의 보복을 피해 안나를 피신시킬 방법을 마련할 수 있다.)
- 필비의 비밀은 빈 외곽의 은닉처에 숨겨져 있다. 세블렌코는 그곳을 찾을 수 있도록 GLONASS(러시아판 GPS) 좌표를 요원들에게 건넨다. 지난 20년 동안 여러 차례 요원들을 보내 은닉처를 확인했으며, 은닉처는 지금도 손상 없이 그대로 있다.

부적

비양심적인(혹은 이들이 말하길 실용적인) 요원들은 세블렌코의 부적을 안내에게 넘기지 않고 자신이 차지할 수도 있다. 이 부적은 50년이 넘었으며, 영적인 신성함/오컬트의 힘/외계의 동력원/기이한 방사능은 대부분 소진된 상태다. 그래도 착용하면 난이도 5의 공포 요소로 작동하고, 완전히 타버리기 전에 한 번 난이도 8의 공포 요소로 사용할 수 있다.

좌표를 입에 담고 나면 그는 의식을 잃는다. 응급 처치 판정에 성공해 세블렌코를 살릴지, 아니면 늑은 스파이가 물러날 때가 되었는지는 디렉터가 결정한다.

마지막 장막

GLONASS 좌표를 따라가면 요원들은 빈 외곽의 작은 숲에 도착한다. 나무 뿌리 사이를 파헤치면 벌레 먹은 흙 속 3피트 깊이에 묻힌 작은 꾸러미가 나온다. 나무는 마가목이나 호랑가시나무, 주니퍼처럼 당신의 게임에서 흙벌레가 싫어하는 종류를 고르면 된다. 꾸러미를 풀면 자물쇠가 부서진 오래된 금속 금고가 나온다. 그 안에는...

- 이 작전을 **금고털이**들보다 먼저 진행한다면, 금고에는 스위스 코르너스뱅크 베이루트 지점의 1247번 금고 통장이 들어 있다.
- 나중에 통장을 없애야 한다. **금고털이**들의 p. 89를 참조하라.

- 이미 **금고털이**들을 진행했지만 **피** 속의 반역은 아직 진행하지 않았다면, 금고에는 세블렌코의 옛 사건 파일이 들어 있다. 세블렌코는 60년대와 70년대에 중동에서 활동했다. 파일에는 베이루트에 주재하던 그의 하수인 **니콜라이**가 언급되어 있다. 또 휴대용 카메라로 촬영한 이라크 국립 박물관 목록의 사진도 들어 있다. 세블렌코는 72년에 세인트 존 필비와 관련된 문서를 찾으려고 박물관에 침입했다. **자료조사**로 이 단서를 추적하면 요원들은 무함마드 알 키르쿠크에게 도달한다.
- 이것이 사중주의 마지막 작전이라면, 금고에는 알베도와 니그레도를 결합하는 데 필요한 의식이 들어 있다. 이제 아래의 대단원을 진행하라.

탈출 경로

이 작전에서는 이 책의 다른 작전들로 이어지는 단서를 발견한다.

잘로즈니 제재

- **범죄학**: 인신매매의 흔적은 오데사로 이어진다.
- **심문**하면 슈테판 베르너는 리스키 브라트바의 주요 두목이 오데사에 거주하며, 현지에서 밀수와 해운을 담당한다고 밝힌다.

금고털이들

- **자료조사**: 통장은 취리히의 코르너스뱅크를 명확히 가리킨다.
- **거짓말 탐지**: 코르너스뱅크 인수 이야기가 나오자 세블렌코는 공포에 질렸다.
- **회계**: 흑해 은행은 베르너가 베로니카가세의 집을 사들이는 데 자금을 댔다.

피 속의 반역

- **역사학**: 필비 일가와 세블렌코 모두 1960년대에 베이루트에서 활동했다. 그들은 무슨 일을 꾸미고 있었을까?
- **자료조사**: 상자 파일은 요원들을 옛 무카바라트 기록보관소로 이끌 수 있다.

대단원: 루베도의 부활

요원들은 니그레도와 알베도, 그리고 이를 결합해 루베도를 만드는 의식을 손에 넣었다. 세인트 존 필비가 목숨을 바친 것, 킴이 애쓴 것, 음모가 두려워하는 것을 모두 손에 넣은 셈이다. 이제 요원들은 세계의 목을 움켜쥐고 있다....

...그때 나무들이 우거진 숲에서 한 인물이 걸어 나온다. 요원들이 아는 사람이다. 안나 세블렌코, 앨버트

카펜터, 혹은 그 밖의 믿을 만한 친구다. 배신자가 요원들에게 총을 겨눈다. 피 묻은 입술 위로 달빛이 붉게 번뜩인다. 배신자의 뒤편 어둠 속에서 요원들은 잘로즈니에 특유의, 시간을 건너뛴듯 곤충처럼 비틀거리는 움직임을 알아본다.

마지막 배신: 음모의 배신자는 요원들을 줄곧 지켜봐 왔다고 설명한다. 필비가 아르카디 세

블렌코에게 맡긴 비밀을 원했고, 이제 요원들이 그 비밀의 소재지로 곧장 안내했다는 것이다. 배신자는 그릇된 우정과 동정심에서 비롯된 행동이라며, 요원들에게 진영을 바꿔 승자의 편에 합류할 마지막 기회를 준다. 배신자와 손잡고 음모에 가담하면 새로운 세계 질서에서 한자리를 차지할 수도 있다. 나머지 사람들은... 글썄, 배신자는 이미 이 숲에 무덤을 파기 시작했다.



배신자는 필비의 의식과 알베도, 니그레도를 챙겨 떠난다. 저항하거나 방해하려는 자는 누구든 죽임을 당한다. 배신자가 떠나면 잘로즈니에가 움직이기 시작한다.

잘로즈니에 P/2명과, 기관단총(+1 피해)으로 무장하고 야간 투시경을 착용한 리스키 브라트바 강패 P명이 나타난다. 잘로즈니에는 총기

외에도 수류탄과 인계철선을 갖추고 있으며, 요원들을 즉시 처치하기보다 오스트리아 시골 전역에서 가학적으로 사냥하는 쪽을 선호한다. 요원들이 추격을 허용하면 숲 지역을 벗어나 시간을 벌 수 있고, 이후 몸을 돌려 괴물들을 하나씩 상대할 수 있다.

배신자 추적: 마지막

리스키 브라트바 강패를 생포해 심문하거나 트래픽 분석 같은 기술적 능력을 활용하면, 요원들은 배신자가 루베도의 세 가지 구성 요소를 흡혈귀에게 넘겼다는 사실을 알아낸다(토라델이 아직 살아 있다면 토라델, 엘버트 카펜터가 흡혈귀라면 엘버트 카펜터, 혹은 당신이 창조한 다른 공포의 존재). 그 흡혈귀는 최종 신격화를 위해 지금 리야드로 향하는 중이다. 리야드 의식에 대해서는 *피 속의 반역* 대단원의 p. 133을 참조하라.

밤의 검은 사자들 - 잘로즈니 사중주

금고털이들

범죄와 스파이의 세계는 정부가 인정하려 드는 것보다 훨씬 더 자주 얽혀 있다. 최고의 요원 중에는 국가를 위해 복무하기 전이나, 그만둔 뒤, 심지어 복무 중에도 범죄자나 사기꾼으로

활동한 이들이 있다. 이번 작전에서 요원들의 목표는 스위스 은행의 대여금고다. 도둑 무리 역시 은행 침입을 노린다. 요원들은 도둑들과 손을 잡거나, 그들만의 방식으로 맞서 이겨야

한다. 이번 작전은 섹시하고 전투가 적은 <오션스 일레븐>일 수도 있고, 긴장감 넘치고 땀과 폭력이 가득한 <저수지의 개들>일 수도 있다. 아니면 둘 다일 수도 있다.

88

기밀 브리핑

코르너스뱅크는 신중함과 보안을 무엇보다 중시하는 부유한 고객들을 상대하는 소규모 스위스 사설 은행이다. 전후 재건 붐이 일었던 20세기 중반이 이 은행의 전성기였다. 최근 몇 년간 연이은 투자 실패로 주요 고객 여러 명을 잃은 이 사설 은행은 구해줄 백기사를 찾고 있다. 마침내 흑해 은행이 구원자로 나섰다. 새로운 러시아 석유·가스 자본을 끌어들이 오래된 스위스 금과 아라비아 페트로달러를 지키려는 것이다. 며칠 뒤 최종 계약이 체결되면 흑해 은행이 코르너스뱅크를 소유하게 된다. 그리고 흑해 은행을 통해 리스키 브라트바도 소유권을 갖게 된다.

그들은 은행에는 관심이 없다. 오직 한 가지, 1274번 금고의 내용물만 원한다.

세인트 존 필비는 1934년, 아들의 친구인 빅토르 로스차일드 경이 써 준 소개장을 바탕으로 코르너스뱅크에 개인 계좌를 개설했다. 킴 필비는 모스크바로 망명하기 불과 며칠 전인 1963년 1월 초, 은행 베이루트 지점의 대여금고에 알베도를 넣어 두었다. 그는 만일에 대비해 알베도를 맡겨 두고 몇 년 뒤 되찾을 생각이었지만, 끝내 그러지 못했다.

코르너스뱅크 베이루트 지점은 75년 레바논 내전이 벌어지자 문을 닫았고, 지점에 있던 물품들은 취리히 본점으로 옮겨졌다. 그때부터 필비의 금고는 누군가 찾아가기를 기다리며 은행 금고 안에 놓여 있었다.

누군가 먼저 훔치지 않는 한, 리스키 브라트바는 곧 그 금고를 차지할 것이다.

도둑들 & 감시원들

코르너스뱅크를 털 준비를 하는 건 요원들만이 아니다. 메네나 샤크룬이 이끄는 숙련된 은행 강도 소규모 팀도 보안이 삼엄한 금고에 침입할 계획을 세우고 있다. 리스키 브라트바가 이들 중 한 명을 제거하면, 나머지는 요원들에게 힘을 합치자고 제안한다.

이 도둑들은 돈벌이 외에도 저마다 다른 목적을 품고 있다. 누구를 믿을지 알아내는 것이 이번 작전의 핵심 과제다. 요원들은 금고에 침입해 다른 보물과 함께 알베도를 손에 넣은 뒤, 리스키 브라트바가 보복하기 전에 스위스를 탈출해야 한다.

스파인

팀이 금고에 도달하면 이 작전이 완전히 *저수지의 개들*처럼 흘러갈 가능성도 있다. 하지만 예상되는 사건의 흐름은 다음과 같다.

요원들이 취리히에 도착해 코르너스뱅크가 흑해 은행에 인수될 예정이라는 사실을 *설정*에서 알게 되면서 작전이 시작된다. 요원들은 *코르너스뱅크 방문*에서 메네나 샤크룬을 처음 만난다.

이후 몽타봉 가문과 은행에 대해 *배경 조사*를 진행해, 흑해 은행에서 보낼 예정인 *화물*을 알아낼 수 있다.

경쟁 도둑 중 한 명이 요원들의 물건을 훔치려 하지만, *카멜레온의 죽음*에서 잘로즈니가 설치한 자동차 폭탄에 맞아 죽는다. 이 사건으로 *다른 녀석들*에서 경쟁 도둑들과 불편한 동맹을 맺을 수도 있다.

이 시점에서 요원들은 코르너스뱅크 금고 안에 중요한 무언가가 있다는 사실을 알게 된다. 이제 *금고털이 계획*을 세울 때다. 이어서 *강도 작전*을 벌인다. 성공하면 요원들은 *금고 안에서 보물*을 약탈할 수 있다. 그때 다른 도둑 중 한 명이 요원들을 배신할 수도 있다. 배신이 일어나면 그 도둑은 *도난당한 알베도*에서 알베도를 가지고 달아난다.

*안전가옥*에서 요원들은 리스키 브라트바의 매복 공격을 받는다. 알베도를 가지고 그곳을 빠져나오면 *뱅크 런*에서 국외로 탈출할 수 있다. 그렇지 못하면 탈출하기 전에 *알베도 회수*를 해야 한다.

진입 경로

이 작전에 진입하는 경로는 여러 가지다. 이전 작전, 이 책에 실린 다른 작전, 혹은 우연히 들은 잡담에서 시작할 수 있다. 디렉터는 필요하다고 느끼는 만큼 단서를 곳곳에 심거나, 자신의 캠페인에 맞게 조정하면 된다.

세기의 강도 작전

이 작전의 일부 요소는 악명 높은 “세기의 강도 작전”에서 영감을 얻었다. 당시 한 무리의 도둑들이 앤트워프 다이아몬드 센터의 최고도 보안 금고에 침입해 수백만 달러 상당의 다이아몬드를 털어 달아났다. 이들이 어떻게 범행을 성공시켰는지, 어디서 실수했는지(범인 중 한 명은 버려진 샌드위치가 결정적 증거가 되어 유죄 판결을 받았다), 또 어떻게 배신당했을 가능성이 있는지(우두머리 레오나르도 노트르바르톨로는 이 모든 일이 보험 사기였고 금고는 대부분 비어 있었다고 주장한다) 알아보려면 이 사건을 다룬 기록을 읽어볼 만하다.

외부 단서

이 단서들은 이 책 바깥에서 가져온다. 코어북 모형 《(S)엔트리즈》나 디렉터의 이전 캠페인에 등장한 다른 작전에서 얻을 수도 있다.

레나르트 문건

■ 회계로 음모와

리iski 브라트바, 흑해 은행 사이의 뚜렷한 연관성을 추적할 수 있음. 대부분의 평론가는 피르너스뱅크 인수를 흑해 은행의 기이한 실책으로 봄. 일각에서는 흑해 은행이 스위스에서 신뢰와 발판을 얻으려 한다고 추측함. 어느 쪽이든 재정적으로는 거의 이치에 맞지 않는 행보임.

기타 진입 경로

■ 범죄학: 요원들이 그림자 전쟁에 쓸 현금이 필요하다면 은행 강도를 시도할 수 있다. 인수 직전에는 회계사, 변호사, 정장차림의 정체불명 인물이 몰려드는 상황에 대응해 보안 절차를 완화하므로 은행 보안은 항상 허술하다.

■ 인맥: 요원들이 범죄자이거나 범죄자와 알고 지낸다면, 샤크룬의 은행 침입 계획에 대한 정보를 입수할 수 있다. 샤크룬이 요원들을 고용할 수도 있다.

■ 몽타봉 가문 중 한 명이 거래를 망치려고(클라리크) 또는 골칫거리를 수습하려고(장) 요원들을 고용할 수 있다.

내부 단서

이 책의 다른 작전에서 수집한 정보가 요원들을 취리히와 피르너스뱅크로 이끌 수 있다. 해

당 시나리오에서 플레이어들이 적절한 단서를 찾지 못하면, 디렉터는 리iski 브라트바나 필비 음모를 추적하는 NPC의 입(또는 죽은 손, 노트북, 스마트폰)을 통해 그 정보를 심어 줄 수 있다.

잘로즈니 제재

■ 흑해 은행은 오데사에 본사를 두고 있으며, 데브레첸에서 시작되는 자금 세탁 체인의 핵심 축이다.

■ 세르비아 마피아는 리iski 브라트바가 흑해 은행을 소유하고 있음을 알고, 그 판에 끼어들려 한다.

재의 집을 벗어나

■ 아르카디 셰블렌코는 요원들에게 필비의 대여금고 통장을 건넨다.

■ 요원들은 피르너스뱅크 매각 소식을 접했을 때 셰블렌코가 보인 반응을 목격했을 수도 있다.

피 속의 반역

■ 니콜라이의 문건은 필비 일가가 피르너스뱅크에 계좌를 보유했음을 보여준다.

■ 이라크에서 약탈한 금괴는 흑해 은행이 피르너스뱅크로 보내는 화물의 일부다.

취리히: 요점 정리

스위스 최대 도시인 취리히는 거주하기 가장 좋으면서도 가장 비싼 곳 중 하나다. 세계 금융 시스템의 핵심 축으로, 세계 4위 규모의 증권 거래소와 수많은 주요 기업 본사가 자리 잡고 있다. 도시는 취리히 호수 북단 주변과 해안을 따라 형성되어 있다.

인구

370,000명 (오를랜드나 미니애폴리스와 거의 비슷한 규모)

갈등

취리히의 갈등은 수면 아래에서 끓어오른다. 도시의 상당 부분이 금융 산업에 의존하는 탓에, 취리히는 세계 경제의 지속되는 혼란에 삼켜질 위기에 처해 있다. 금융업자와 은행가들은 막대한 손실을 숨기려 무리한 위험을 감수하거나, 시스템에서 자기 돈을 빼돌리고 있다. 부패와 절박함이 취리히의 갈등을 부추긴다.

배경 장소

구시가지: 광장, 좁은 골목, 다리, 18세기 길드 하우스로 가득한 도시의 중세 심장부.

트램: 취리히는 버스, 트램, 기차, 심지어 케이블카까지 갖춘 훌륭한 대중교통 시스템을 자랑한다. 자동차 소유자는 도시 내 소수이며, 트램을 타고 내리는 것은 흔적을 지우기에 좋은 방법이다.

그로스윈스터: 강을 내려다보는 중세 로마네스크 양식의 대성당. 그로스윈스터는 취리히에서 가장 눈에 띄는 랜드마크다.

세 가지 미끼

• 스위스의 유명한 중립성은 전자 감시에도 적용된다 –

통신을 도청하는 자체 개발 독립형 ECHELON 네트워크인 오닉스가 존재한다. 오닉스에 접근하면 요원들은 유럽 전역의 음모 활동을 추적할 수 있다.

• 취리히는 러시아 범죄 조직들이 자금을 투자하기 위해 선택하는 도시다 – 특히 붕괴된 소련 위성국의 국가 정보기관에서 진화한 조직들이 그렇다. 금융업자, 스파이, 사기꾼 사이에는 얇은 선이 있으며 – 흡혈귀의 하수인들은 바로 그 모호한 영역에 존재한다.

• 김 필비만이 스위스 은행을 은신처로 사용한 스파이가 아니다 – 음모가 번호 계좌에 무엇을 숨겨 놓았는지 누가 알겠는가?

도둑들

82

은행 강도 작전에서 요원들의 경쟁자이자 파트너는 각 분야의 전문가인 네 명의 베테랑 범죄자들이다. 표면적으로는 돈을 위해 이 일을 하지만, 그들은 비밀스러운 동기를 가질 수 있다. 각 도둑마다 여러 가지 추악한 비밀이 제시되어 있으며, 캠페인에 가장 잘 맞거나 플레이어들을 가장 흥분시키거나 놀라게 할 것을 선택하라. 모든 인물의 동기를 즉시 결정할 필요는 없다 - 일부는 플레이 중에 발견되도록 남겨둘 수 있다.

도둑 중 한 명은 그룹을 리스키 브라트바에게 배신하여 **안전가옥**의 사건을 촉발하는 배신자다(p. 99 참조). 아래 목록에서 상징이 표시된

❶ 동기 **하나**를 선택하라. (다른 동기들도 도둑들이 그룹을 배신하도록 유도할 수 있지만, 리스키 브라트바에게 배신하는 것은 아니다). 선택적으로, 배신자를 렌필드로 만들 수 있다.

도둑들을 연기할 때는 요원들과 대립각을 세울 방법을 찾아라. 요원이 계획 수립에 매우 신중하고 꼼꼼하다면, 케빈 로슨은 고집스럽고 충동적으로 연기하라. 법 집행 기관 경력이 있는 요원은 플로린에 과거 범죄를 끊임없이 언급하며 자극하도록 하라. 제임스 본드를 자처하는 요원은 처음에는 샤크룬에게 거절당하지만, 강도 작전이 진행되면서 그녀가 서서히 마음을 열고 플러팅을 시작하도록 하라.

도둑들의 여왕

눈부시게 아름다운 모로코인 메네나 샤크룬은 이른바 '도둑들의 여왕'이다. 그녀는 금고털이 계획을 세우고 팀을 꾸리는 역할을 맡는다. 주특기는 금고 해제와 보안 시스템 무력화다. 마라케시 거리에서 빈털터리 고아로 시작해 소매치기, 빈집털이범, 은행 강도로 성장했다. 2000년대 초반 이탈리아로 건너가 세계 최고의 도둑들에게 기술을 익힌 뒤 홀로 독립했다.

범죄학: 인터폴은 몇몇 유명 강도 사건과 그녀를 연관 지으려 했으나, 혐의를 입증하지 못했다.

업계 상식: 유능한 스파이라면 언제 물러나야 할지 아는 법이고, 샤크룬은 그 점을 완벽하게 체득했다. 작업이 꼬이면 그녀는 망설임 없이 현장을 떠난다. 그녀를 믿을 수 없다는 뜻이 아니라, 어떤 상황에서도 자신의 안전을 최우선으로 여긴다는 의미다.

교섭: 그녀는 지나치게 전문적이고 절제되어 있어 다른 대인 관계 방식은 통하지 않는다. 협박하면 그냥 떠나거나 쓸 것이다. 친구가 되려 해도 소용없다. 그녀에게 친구는 없기 때문이다. 매혹은 감정을 조절하지 못하는 사람에게나 통하는 법이며, 샤크룬의 심장은 검은 대리석 조각상처럼 차갑다.

메네나 샤크룬

일반 기능: 운동 10, 은닉 6, 위장 신분 10, 훔치기 6, 격투 8, 체력 8, 침투 8, 인맥 10, 준비성 6, 위험 감지 10, 사격 4, 감시 10

수사 기능:

범죄학 3, 아침 1, 사교계 1, 거리의 법칙 2, 업계 상식 1, 관찰력 2, 도시 생존 2

피격치: 4

경계 수정치: +2

은신 수정치: +1 **피해 수정치:** -2 (주먹)

샤크룬 연기하기

- 명령을 내릴 때가 아니면 절대 목소리를 높이지 말 것. 항상 평정심을 유지할 것.
- 극도로 전문적인 태도를 보일 것.
- 허리를 곧게 펴고 앉을 것. 완벽한 자세를 유지할 것. 사람들을 내려다보며 높은 지위에 있다는 인상을 줄 것.
- 어떤 상황에서도 주도권을 잡으려 할 것.

동기와 더러운 비밀

샤크룬은 이번 은행 강도 계획을 자신의 독자적인 판단으로 조직했다고 주장한다. 그녀는 현재 퀴르너스뱅크의 보안이 취약하며, 금고 안에 상당한 액수의 수확물이 들어 있다는 사실을 알고 있다. 하지만 사실,

그녀가 이 일을 하는 이유는...

■ **아니, 정말로 그냥 돈 때문이다.** 이것이 그녀가 생활비를 충당하는 방식이다.

• **보상:** 샤크룬은 퀴르너스뱅크를 소유한 가문의 문제아인 클라리크 몽타봉(p. 85 참조)을 위해 일하고 있다. 몽타봉은 가문과 흑해 은행 사이의 거래를 망치고 싶어 한다. 수확물을 챙기는 것보다 은행의 명예를 실추시키는 것이 그에게는 더 중요하다.

• **불멸:** 샤크룬은 이른 사우드의 궁정 여인을 통해 태어난 세인트 존 필비의 사생아 증손녀다. 그녀는 가족을 통해 증조할아버지의 음모를 알게 되었으며, 루베도를 완성하여 아라비아의 흡혈귀 여왕이 되려 한다.

• **입찰 전쟁:** 그녀는 1274번 금고의 내용물이 리스키 브라트바뿐 아니라 FSB, CIA, 플레이어 캐릭터, 그리고 다른 여러 세력에게도 가치가 있다는 사실을 알고 있다. 그녀는 금고를 훔쳐 가장 높은 값을 부르는 자에게 팔 계획이다.

• **복수:** 샤크룬의 오빠 **하산**은 리스키 브라트바 인신매매범들에게 납치되었다. 그녀는 그에게 무슨 일이 일어났는지 모르지만, 복수를 원한다.

■ **구출:** 위와 같으나 하산이 흡혈귀들의 포로인 경우다. 흡혈귀들은 은행이 매각되기 전에 1274번 금고의 내용물을 회수하기 위해 샤크룬을 고용했다. 이는 자신들의 인간 장기 말 중 누구도 배신을 시도해 알베도를 가로채지 못하게 하려는 목적이다.

자물쇠의 마법사

마시모 플로린은 어디선가 관공서 서류 더미 속에 미라처럼 박혀 있어야 할 것 같은, 중년의 졸린 사무원처럼 보인다. 그는 지나칠 만큼 온화해서 거의 평온해 보이기까지 한다. 파이프 담배를 물고 조카들과 놀아주거나, 아니면 어디 선술집에서 버티고 있을 것 같은 인상이다. 플로린은 위조와 열쇠 제작, 그리고

물리적 보안 시스템 해독의 천재다. 위조: 이 자가 작업하는 모습을 보면 그가 진정한 장인임을 단번에 알 수 있다. 범죄학: 플로린은 암흑가의 전설이다. 그는 보통 토리노의 작업장에서 활동하는데, 그를 안락한 환경에서 끌어내려면 막대한 돈이 필요하다.

마시모 플로린

일반 기능: 운동 4, 은닉 8, 위장 신분 6, 격투 2, 체력 4, 기계공 12, 인맥 6, 준비성 18, 사격 4

수사 기능: 위조 3

피격치: 3

경계 수정치: +1

은신 수정치: +0 피해 수정치: -2 (주먹)

플로린 연기하기

- 나이를 강조하라. 느릿하게 움직이고 투덜거리며, 힘든 일은 모두 다른 사람에게 맡겨라.
- 말하기 전에 상대를 관찰하라. 뒤로 물러나 있어라.
- 주변 사람들을 시험하라. 은근히 압박하라. 불쾌한 질문을 던져라. 예를 들어, 요원이 총기를 손질하고 있다면 임무를 완수하기 위해 아이를 쓸 수 있느냐고 물어보라.
- 펜이나 손에 잡히는 다른 소품을 파이프처럼 사용하라.

동기와 더러운 비밀

플로린은 샤크룬이 마지막 한 건을 위해 자신을 영입했다고 주장한다. 그것이 사실일 수도 있지만, 플로린의 진짜 동기는...

- 겉으로 보이는 그대로다. 그는 돈 때문에 이 일에 참여했다.
- **흑막:** 그는 작전의 앞잡이로 샤크룬을 영입했으며, 모든 현금을 가로챈 계획이다. 플레이어 캐릭터들이 은행에서 탈출할 때 전리품을 가로채기 위해 대기 중인 또 다른 도둑 조직을 확보해 두었다.
- **바티칸 암살자:** 플로린은 교회의 비밀스러운 흡혈귀 사냥 수도회를 위해 이 일을 수행한다. 그의 목표는 알베도를 회수하여 로마 지하의 금고로 가져가는 것이다.
- **실사 조사:** 플로린은 흑해 은행과 협력하고 있다. 흑해 은행은 코르너스뱅크의 보안을 시험하기 위해 그를 고용했다. 만약 강도 작전이

실패하면, 그는 팀을 흑해 은행에 넘기고 200,000유로의 수수료 수표를 챙겨 떠난다. 실제로 침입에 성공한다면, 그는 그 수익금으로 은퇴하여 자취를 감춘다. 그는 양쪽 편에 모두 서서 항상 승자 편에 설 것이다.

- **증명할 무언가:** 플로린은 늙고 병든 노인이다. 손은 떨리기 시작했고 기억력도 더 이상 신뢰할 수 없다. 그는 이 마지막 일을 완수함으로써 전설로 은퇴하고 싶어 한다. 흡혈귀들이 그에게 치료법을 제안한다면, 그는 편을 바꿀지도 모른다.

■ **노쇠와 배신:** 그는 암흑가의 비밀을 알고 있다. 막후에서 실제로 누가 판을 짜는지 알고 있다. 은행을 털고, 정부에 침입하고, 코사 노스트라를 털어도 아이처럼 평온하게 잠들 수 있다. 하지만 그들을 건드린다고!? 미쳤나? 요원들이 음모와 관련된 무언가를 쫓고 있다는 사실이 명확해지는 즉시, 플로린은 오데사에 있는 옛 친구에게 전화를 걸 것이다...

야수

키스 로슨은 경악할 정도로 재능 있는 인물이다. 그는 괴물처럼 빠르고 강하며, 세 무술의 검은 띠를 지녔다. 머리로 그에 못지않아 케임브리지에서 전자공학과 물리학 학위를 땀다. 용병과 엔지니어로 일해 왔다(한 주에는 석유를 탐사하고 다음 주에는 귀찮은 현지인을 몰아내기 위해 인종 청소를 조직할 수 있는 인물은 언제나 유용하다). 영국 육군에서 몇 년간 복무했으나, 말다툼이 몸싸움으로 번지자 SAS 교관을 불구로 만든 뒤 전역했다. 그는 극도로 자신감 있고 유능하다.

군사학: 그는 분명히 고도의 군사 훈련을 받았다.

키스 로슨

일반 기능: 운동 10, 위장 신분 4, 격투 12, 체력 10, 침투 6, 사격 8, 백병전 8

피격치: 4

경계 수정치: +2

은신 수정치: +1 피해 수정치: -1 (잔혹한 킬러-엘리트 주먹) 로슨은 세션당 한 번 격투 또는 사격 풀을 4점 회복한다.

회복한다.

로슨 연기하기

- 실제로보다 더 크고 무거운 것처럼 움직여라. 걸어 다니는 탱크라고 상상하라.
- 어떤 상황에서도 우두머리(알파 메일)가 되어야 한다. 경쟁자가 될 만한 플레이어 캐릭터가 있다면 도전하라.
- 간신히 억누르고 있는 폭력성이 응축된 응수철과 같다. 문제가 생겼을 때 첫 번째 본능은 공격하는 것이다.

동기와 더러운 비밀

샤크룬은 중개인을 통해 로슨을 고용했다. 하지만 진짜 내막은 무엇인가?

- 사실이다 - 로슨은 그저 고용된 용병일 뿐이다.
- **MI6 요원:** SAS에서 쫓겨났다는 그의 이야기는 거짓이다. 로슨은 골치 아픈 뒷수습을 위해 파견된 MI6의 심층 잠입 요원이다. 필비 사건은 서커스 조직의 기록에 수십 년간 남아 있었고, 그들은 여왕과 조국을 위해 알베도를 회수하라고 로슨을 보냈다.
- **모사드와의 연결:** 로슨은 모사드를 위해 일하고 있다. 제2차 세계대전 당시 코르너스뱅크는 나치 독일의 고객들을 받아들였다. 도난당한 유대인금이 다수 은행 금고에 숨겨져 있었다. 더 중요한 것은 코르너스뱅크의 개인 고객 명단이 금고에 있다는 점이며, 그 명단에는 여러 전직 나치와 그 가족들의 이름 및 소재지가 적혀 있다.
- **의뢰인:** 로슨은 상자를 회수하려는 또 다른 의뢰인을 위해 일한다. 의뢰인은 **아르카디 세블렌코**(참조 p. 55)나 **도르지예프 박사**(p. 7), 또는 **클라리크 몽타봉**(p. 85) 같은 인물일 수 있다. 로슨은 고용주가 누구인지 모른다. 그저 1274번 상자를 가져와 전달해야 한다는 사실만 알고 있을 뿐이다.
- **암살자:** 위와 같으나, 로슨의 목표는 상자가 아니라 플레이어 캐릭터들이다. 그는 플레이어 캐릭터 중 한 명을 죽이거나, 모든 플레이어를 죽이거나, 혹은 강도 작전을 의도적으로 망쳐서 그들 모두가 체포되거나 명예를 실추시키라는 명령을 받았다. 이 시나리오에서 그의



고용주는 요원들의 적이다(아마도 흡혈귀는 아닐 것이다. 범죄 조직의 우두머리, 요원이 예전에 근무했던 TLA의 전 상사, 혹은 오래된 라이벌 등을 고려하라).

■ **죽은 자:** 영리하고 빠르며 군사 훈련까지 받았다. 익숙하지 않은가? 로슨은 리스키 브라트바가 잘로즈니어로 삼는 전형적인 인물이다. 그는 말 그대로 걸어 다니는 시체다. 이 선택지를 고른다면 로슨의 얼굴에는 흉터가 있다. 그는 아프리카에서 화염병을 맞았다고 주장하지만, 실상은 치밀하게 변장한 죽은 자다. (1점을 **변장**에 소모하면 그의 피부색이 화장 때문임을 알아챌 수 있다.)

카멜레온

물론 아서 스미스는 본명이 아니다. 그의 진짜 이름을 아는 사람은 아무도 없다. 스미스는 어떤 상황에도 외모와 태도를 바꿔 녹아드는 데 능숙한, 젤리그(Zelig) 같은 인간 카멜레온이다. 그는 사회 공학의 대가이자, 탁월한 사기꾼이며 거짓말쟁이다. 샤크룬은 은행을 정찰하기 위해 그를 고용했다.

아서 스미스

일반 기능: 운동 6, 은닉 8, 위장 신분 12, 변장 12, 훔치기 12, 격투 4, 체력 6, 침투 8, 위험 감지 6

피격치: 3

경계 수정치: +2

은신 수정치: +1 **피해 수정치:** -2 (주먹)

스미스 연기하기

스미스에게는 고유한 특징이나 버릇이 없다. 그는 말은 역할에 맞춰 성격 전체를 바꾼다.

동기와 더러운 비밀

스미스는 *카멜레온의 죽음* (p. 89)에서 사망한다. 선택 사항으로, 작전 후반부에 그룹 내 배신자로 그를 다시 등장시킬 수 있다. 이를 위한 두 가지 선택지는 다음과 같다.

■ **죽음을 위장함:** 그는 처음부터 리스키 브라트바를 위해 일했으며, 요원들을 강도 작전에 끌어들이고 포위하고 제거하는 것이 그의 역할이었다. 그의 “죽음”은 그저 또 다른 연기일 뿐이었다. 그는 차가 폭발하기 직전에 차에서 빠져나와 혼란을 틈타 사라졌다.

■ **강령술:** 흡혈귀 중 한 명(또는 도르지예프 박사)이 요원들을 배신하게 하려고 스미스를 되살렸다. 그는 작전 후반부에 꿈쩍하게 노출된 걸어 다니는 시체로 나타난다.

몽타봉 가문

몽타봉 가문은 코르너스뱅크가 설립된 이래 최대 주주로서 은행의 성장과 뒤이은 쇠퇴를 지켜봐 왔다. 가문 구성원 다섯 명이 이번 작전에서 잠재적인 역할을 맡는다. (모두 기본 민간인 수치를 사용한다.)

안드레아스 몽타봉 - 가주: 안드레아스는 코르너스뱅크가 서서히 쇠퇴하는 동안 은행을 이끌었다. 그는 늙고 쓰라린 데다 점점 노망이 심해져, 상상 속의 위협에 무력하게 분노하곤 한다. 초기 치매를 치료하려고 정기적으로 사설 정신과 의원에 다닌다. 요즘 그는 대개 철리와 요한의 얼굴마담에 불год하다. 정신 능력이 저하된 안드레아스는 **안심**과 **변장**을 이용하는 사기꾼들에게 더없이 좋은 표적이다.

줄리 몽타봉 - 유력한 후계자: 안드레아스의 장녀이자 실질적인 이사회 의장으로, 은행의 투자 포트폴리오를 감독한다. 인수합병 과정에서 은행의 명성을 지키겠다는 결심이 굳다. 흑해 은행과 리스키 브라트바의 연관성을 알고 있지만, **사교계**를 통해 요원들은 그녀를 압박할 지렛대를 확보할 수 있다.

요한 갈리웅 - 흑막: 줄리의 연인이자 은행 최고의 투자 분석관이다. 흑해 은행과의 거래를 설계한 장본인이기도 하다. 안드레아스를 제거하고 싶어 하며, 노인을 살해하는 것까지 고려한 적이 있다. 갈리웅은 자신이 절대 건드릴 수 없는 존재라고 믿는다. 요원들이 그의 경비를 뚫고 **위협**을 가하면 그는 곧바로 굴복할 것이다.

장 몽타봉 - 도박꾼: 안드레아스의 둘째 자녀

인 장은 고객들을 살갑게 응대하며 본사의 일상 업무를 총괄한다. 도박 문제가 제법 심각한데, 은행 자금을 손을 대지 못하도록 줄리는 사실 탐정을 붙여 그를 감시하게 했다. 요한 갈리웅은 장을 혐오한다. 그를 상대하려면 **아침**, **매혹** 또는 **도박**이 효과적이다.

클라리크 몽타봉 - 골칫덩이: 클라리크는 안드레아스의 누이이자 그의 영원한 골칫거리다. 그녀는 스스로를 은행의 명성과 유산을 지키는 수호자로 여기며, 흑해 은행과의 거래에 반대표를 던졌다. 클라리크와 줄리는 한때 가까웠지만, 흑해 은행 문제와 줄리와 요한 갈리웅의 관계 때문에 사이가 틀어졌다. 그녀를 상대하는 가장 좋은 방법은 **교섭**이다. 그녀는 요원들과 협상할 의사가 있다.

흑해 은행

코르너스뱅크 인수는 불가피한 과잉 조치다. 리스키 브라트바는 킴 필비가 코르너스뱅크의 대여금고에 무언가를 남겼다는 것을 안다. 알베도 자체일 가능성도 있다. 다만 *어떤* 금고인지는 모른다. 그래서 금고를 통째로 사들이려 한다. 코르너스뱅크를 인수하면 필비 부부의 대여금고를 특정할 수 있고, 이후 자기 은행에서 알베도를 빼돌릴 수 있기 때문이다.

빅토르 코젤: 흑해 은행의 대리인이다. 코젤은 은행이 썩어 있으며 자신이 실제로는 요세프 리스키를 위해 일한다는 사실을 알고 있다. 하지만 그가 받는 돈은 양심의 가책을 억누르기에 충분하다. 흑해 은행의 주인들이 왜 코르너스뱅크에 관심을 갖는지는 모르며, 알아낼 생각도 없다. 잘못된 질문을 하는 건 건강에 좋지 않다. 요원들이 리스키 브라트바와 흑해 은행의 연관성을 증명할 수 있다면, **법률**과 **위협** 또는 **심문**을 결합해 코젤을 압박할 수 있다. 그는 전투원이 아니다. 마르코 슈베츠: 공식적으로는 흑해 은행의 “보안 컨설턴트”로 이곳에 와 있다. 슈베츠는 요세프 리스키의 부관 중

한 명이다. 그는 음모에 속한 리스키 브라트바의 비밀 주인들을 알고 있으며, 그들을 신처럼 숭배한다. 슈베츠는 광신도다. 그의 눈앞에서 잘로즈니나 흡혈귀를 죽이면, 괴물 같은 주인들이 불멸이라는 그의 믿음이 무너진다. 슈베츠에게는 마피아 조직원 수치를 사용하라.

■ **전자 감시:** *재의 집을 벗어나*를 진행하지 않았다면, 작전이 진행되는 동안 슈베츠는 빈에 있는 슈테판 베르너에게서 전화를 받는다. 베르너는 “세블렌코를 확보했다”고 알리고, 은행 거래를 최대한 빨리 마무리하라고 재촉한다. 요원들은 슈베츠의 전화를 도청하거나, 그를 죽인 뒤 음성사서함을 확인해 통화 내용을 엿들을 수 있다.

■ 다음 시나리오가 *잘로즈니 제재*라면, 슈베츠는 대신 오데사에 있는 도르지예프 박사에게 보고할 수 있다.

■ **교섭:** 잘로즈니를 파괴해 슈베츠의 신념을 무너뜨리면, 요원들은 그가 자살하기 전에 음모에 관해 아는 것을 털어놓게 할 수 있다.

잘로즈니: 리스키 브라트바는 만일의 사태에 대비해 잘로즈니 한 명을 취리히로 파견했다. 이 잘로즈니는 오데사에서 리스키 브라트바의 인신매매 조직을 우연히 발견했다가 붙잡혀 심장에 총 한 발을 맞고 처형된 프랑스 공무원 **릴리 블레즈**의 시체로 만들어졌다. 요원들이 **촬영**으로 잘로즈니의 사진을 찍으면, **자료조사**, **업계 상식** 또는 **인맥**을 활용해 블레즈의 실종에 관한 정보를 캐낼 수 있다.

사전 준비

장면 유형: 도입

후속 장면: 쿼르너스뱅크 방문, 화물, 배경 조사

첫 단계는 정보 수집이다. 요원들에게 빈 인맥 자리가 있다면, 연락책으로 **올리 라스트**를 들 수 있다. 올리는 전쟁과 테러가 국가 경제에 미치는 영향을 전문으로 하는 금융 분석관이다. 첩보와 비밀 작전에 관한 실무 지식을 갖추고 있으며, 플레이어 캐릭터들에게 신세를 진 적이 있다. 장비나 무기가 필요하다면, 차 트렁크에서 암시장 물품을 파는 젊은 아르메니아인 **지반**이 요원들의 조달책이다.

모든 핵심 단서는 쿼르너스뱅크 조사로 이어진다.

회계 (핵심 단서): 쿼르너스뱅크는 흑해 은행과 협상 중이다. 인수는 며칠 내로 완료될 예정이다.

■ **1포인트 소모:** 흑해 은행은 현금이 넉넉하지만, 쿼르너스뱅크를 인수하느라 여전히 돈을 퍼붓고 있다. 소문에 따르면 시세보다 훨씬 높은 가격을 지불하고 있다.

실제로 거래의 일환으로 은행에 막대한 양의 현금과 금을 이체할 예정이다. **그 돈과 금**을 털면 요원들은 수년간 활동할 자금을 마련할 수 있다.

경찰 상대 (핵심 단서): 취리히 경찰은 흑해 은행의 사실 경비를 우려한다. 경비원들은 비협조적이고 중무장했다.

■ **1포인트 소모:** 며칠 안에 러시아에서 비행기로 화물이 들어온다. 무장 경비의 호위를 받아 은행까지 운반할 예정이다.

범죄학 (핵심 단서): 리스키 브라트바와 쿼르너스뱅크의 연관성을 **증명하기**는 어렵지만, 흑해 은행이 마피아 소유라는 소문과 의혹을 찾아내기는 쉽다.

■ 은행은 인수 전에 보안을 약화하는 경우가 많다.

사교계 (핵심 단서): 몽타봉 가문은 쿼르너스뱅크의 최대 주주이며, 흑해 은행이 이들의 지분을 매입하고 있다. 가문 구성원 모두가 이를 반기는 것은 아니다. 요원들이 이 단서를 더 파고들면 맞은편의 **배경 조사**를 참조하라. p. 87

역사학 또는 자료조사: 요원은 은행의 역사,

특히 40년대, 50년대, 60년대에 석유 자본과 긴밀한 관계를 맺었던 일과 70년대의 쇠퇴, 그리고 전쟁 중 나치와 벌인 다소 수상쩍은 거래를 알고 있다.

■ **1포인트 소모**로 세인트 존 필비가 고객이었다는 흥미로운 소문을 알아낼 수 있다. (요원들이 이미 필비와의 연관성을 알고 있는 경우에만 언급하라).

트래픽 분석: 리스키 브라트바의 통신을 감시하면 그들이 곧 있을 인수에 관여하고 있음을 확인할 수 있다. 그들은 상당한 자산을 배치하고 있다.

■ **1포인트 소모:** 조만간 리스키 브라트바의 호위를 받는 금과 현금 화물이 은행에 들어올 예정이다. 그들은 “인계”에 대해서도 이야기하고 있다. 며칠 뒤 거물급 인사가 올 모양이다. 어쩌면 요세프 리스키 본인일 수도 있다.

쿼르너스뱅크 방문

장면 유형: 핵심

후속 장면: 화물, 배경 조사, 모나코 작전, 카멜레온의 죽음

쿼르너스뱅크 본사는 취리히 중심부에 있는 17세기 건물에 자리한다. 외벽은 그대로 보존했지만, 내부는 1960년대에 완전히 비우고 새로 지었다. 쿼르너스뱅크의 육중한 철제 문을 지나 안으로 들어서면 1930년대의 화려한 전성기로 돌아간 듯하다. 내부는 온통 오크 패널과 가죽, 광택 나는 황동으로 꾸며져 있다. 현대적인 요소라고는 눈에 띄지 않게 설치된 컴퓨터 시스템과 숨겨진 보안 카메라뿐이다.

쿼르너스뱅크는 일반인에게 개방되지 않는다. 요원들은 적절한 **위장 신분**으로 방문 약속을 잡거나, **변장**으로 신분을 속여 들어갈 수 있다. **회계**나 **법률**을 이용해도 된다. 흑해 은행 직원들이 수시로 드나들기 때문에, 옷차림을 잘 갖춘 요원은 그들을 따라 보안을 통과해 로비로 들어갈 수 있다. 하지만 1층을 지나가는 일은 훨씬 어렵다. 지하 금고나 위층 사무실에 들어가려면 키카드가 필요하며, 경비원들이 무리를 따라 몰래 들어오는 사람이 없도록 감시한다.

회동

요원들이 그럴듯한 용무로 이곳을 찾았다면, 아침을 늘어놓는 **장 몽타봉**이 그들을 맞이한다. 그는 요원들을 옆방으로 안내해 다과를 내운다. 요원들은 20분 넘게 기다린 뒤에야 몽타봉을 다시 만난다. 몽타봉은 기다리게 해서 미안하다고 사과한 뒤, 은행이 흑해 은행과 합병을 진행 중이라고 설명한다. 쿼르너스뱅크 고객들은 이번 변화로 아무런 영향도 받지 않을 거라고 장담한 그는, 이제 무슨 일로 왔는지 묻는다.

통장

쿼르너스뱅크의 모든 개인 고객은 통장을 발급받는다. 통장은 소지자가 은행의 대여 금고를 이용할 권한이 있음을 증명하는 문서다. 은행장이 서명한 법률 문서 여섯 장을 접어 만든 형태다. 각 장에는 교묘하게 숨겨둔 워터마크와 기타 인증 상징이 여럿 들어 있다. 기존 통장을 입수하지 않고 통장을 위조하기란 사실상 불가능하며, 기존 통장이 있어도 매우 어렵다 (위조 3포인트 소모).

요원들이 *재의 집을 벗어나*를 플레이했다면 필비의 원본 통장을 가지고 있을 수도 있다. 그러면 일이 훨씬 수월해진다. 요원들은 금고 안의 내용물을 가져갈 수는 없지만, 통장을 구실로 금고실에 들어갈 수 있다. 이 통장은 *카멜레온의 죽음*에서도 한몫한다, p. 89.

- **관찰력(핵심 단서)** 판정에 성공하면 휴지통에서 버려진 신용카드 영수증을 발견한다. 모나코의 한 사설 카지노에서 음료값으로 수천 스위스 프랑을 결제한 영수증이다.

요원들이 올바른 통장을 제시하지 않으면 몽타봉은 금고 내용물에 대해 언급하지 않는다. 필비의 통장이나 제대로 된 위조품(사이드바 참조)을 제시하면, 몽타봉은 놀란 기색을 감추고 통장을 꼼꼼히 살펴본 뒤 다시 사과한다. 합병 때문에 금고 내용물은 동결된 상태다. 대여금

고 안의 내용물은 철저히 비밀로 유지하겠지만, 합병이 완료될 때까지는 어떤 것도 반출할 수 없다. 그는 이 지연에 대해 진심으로 안타까워한다.

위협/교섭: 요원들이 몽타봉을 압박하면, 그는 세인트 존 필비가 계좌를 개설할 때 서명한 계약서를 꺼내 든다. 그는 예외적인 상황에서는 은행이 금고 출입을 일시적으로 제한할 수 있다는 조항을 가리킨다.

■ **폴더 안의 서류** 하나에 금고 개방 기록이 있다. 1963년 이후로 열린 적이 없다.

■ **법률:** 몽타봉의 주장은 근거가 빈약하다. 여기서 말하는 “예외적인 상황”은 전쟁, 자연재해, 그 밖의 천재지변을 가리킨다.

■ **거짓말 탐지:** 누군가, 아마도 리스키 브라트바가 금고 내용물을 그대로 두라고 몽타봉을 압박하고 있다.

■ **위협, 교섭 또는 법률로** 몽타봉을 설득하면, 1274번 금고가 온전한지 확인하는 용도로 요원 중 한 명만 금고실로 데려갈 수 있다.

금고 안으로

몽타봉은 지정된 요원에게 기다리라고 한 뒤, 관리자 사무실에서 금고 열쇠와 대여금고 열쇠를 가져온다. 러시아어 억양을 쓰는 경비원들이 두 사람을 금고실로 안내한다(p. 96 참조). 이동하는 동안 요원은 다른 보안 장치들(보안 카메라, 열 감지 센서와 동작 감지 센서, 다이얼식 잠금장치)을 살펴볼 수 있다.

금고실에서 몽타봉은 1274번 금고를 열고 벽에서 금속 서랍을 꺼낸다. 요원이 살펴볼 수 있도록 서랍을 작은 개인 부스로 가져간다.

관찰력이나 전자 감시로 부스 안에 최근 설치된 은폐 카메라를 발견한다. 부스 밖에는 경비원들이 대기하고 있다. 들키지 않고 금고에서 무언가를 가져가는 건 불가능하다고 플레이어에게 말하라. (요원이 시도하면 금고실을 나서기 전에 경비원들이 가로막아 개인실로 데려가고 훔친 물건을 회수한다. 요원이 협조하면 은행을 살아서 나갈 수도 있다.)

낯선 자

요원들이 쿼르너스뱅크 안이나 근처에 있을 때(예를 들어 장 몽타봉을 만날 때), 그중 한 명이 눈에 띄는 인물 메네나 샤크룬을 발견한다. 그녀는 요원들을 무시하는 듯 보이지만, **업계 상식(핵심 단서)** 판정으로 그녀가 요원들을 감시 중임을 알 수 있다. 정체가 무엇이든 실력은 확실하다. 샤크룬은 요원들이 자신을 알아챌 때까지 지켜보다가 사라진다(군중 속으로 섞여들거나, 택시를 타거나, 상점으로 들어간 뒤 숨겨진 뒷길로 빠져나가 미행을 따돌린다). 샤크룬은 아직 요원들에게 접촉하지 않는다. 이번 장면에서는 그녀의 존재만 드러내면 된다.

요원들이 그녀를 놓치지 않고 계속 따라붙으면, 그녀는 먼저 모스크로 들어가 몸을 숨기거나 군중 속으로 달아나려 한다(감시 풀을 **회복**하고, 북아프리카인이 아닌 요원들의 난이도에 +1을 더하라). 이 시도가 실패하면 로슨과 스미스에게 지원을 요청한다. 여기서 *카멜레온의 죽음*이나 *다른 녀석들*로 자연스럽게 이어갈 수 있다.

배경 조사

장면 유형: 대체

선행 장면: 설정, 쿼르너스뱅크 방문, 금고털이 계획

후속 장면: 금고털이 계획, 다른 녀석들

요원들이 1274번 금고를 노린다는 사실을 알

고 있다면, 이미 금고털이를 계획 중이거나 은행에 대해 더 알아보려 할 수 있다. 아직 쿼르너스뱅크의 중요성을 모른다면, 리스키 브라트바의 존재를 더 드러내 판돈을 키울 때다.

쿼르너스뱅크 내부 사정을 가장 잘 아는 정보

원은 몽타봉 가문이다. **사교계**나 **자료조사**를 통해 몽타봉 가문 명단을 확보하라. 이후 여러 경로로 조사를 진행할 수 있으며, 어느 쪽이든 은행의 실상을 파악하는 데 도움이 된다.

몽타봉 가문 구성원은 모두 지하층 출입 카드와 열쇠를 지니고 있으며, 빈 통장이나 직원 신분증 같은 은행 서류와 컴퓨터 시스템에도 접근할 수 있다. 클라리크를 제외한 구성원은 모두 금고의 자기식 잠금장치 조합을 알고 있다. 요원들이 금고열이를 계획 중이라면 훔치거나 사회 공학으로 필요한 것을 손에 넣을 수 있다.

파티

사교계를 활용하면 요원들은 철리 몽타봉이 여는 정장 파티에 초대받을 수 있다. 이 파티는 몽타봉 가문이 은행을 장악해 온 시대의 종말을 기념하는 자리다. 다른 손님으로는 철리의 연인 **요한 갈리웅**, 남동생 **장**, 흑해 은행의 **빅토르 코젤**이 있다. 요원들은 파티에서 몽타봉 가문 사람들과 가까워지거나, 장의 도박 습관을 알아내거나, 몰래 빠져나가 출입 카드를 훔칠 수 있다. 클라리크는 일부러 파티에 참석하지 않는다.

■ **군사학**: 요원들은 코젤과 요한 갈리웅이 은행을 두고 언쟁하는 소리를 엿듣는다. 코젤은 보안을 강화하려고 사설 보안 업체인 **오버워치 시큐리티**를 고용하려 한다. 갈리웅은 은행의 현 보안 업체인 **SBS 시큐리티**가 금융 기관 보호 전문 업체라고 맞받아치며, 오버워치는 방아쇠를 마구 당기는 용병 무리일 뿐이라고 주장한다. 요원들이 오버워치의 과거를 조사하면, **범죄학**을 통해 리스키 브라트바가 비밀리에 회사를 운영한다는 사실을 알아낼 수 있다. 오버워치는 현재 바그다드에 주둔 중이다(『피 속의 반역』, p. 106 참조).

클리닉

전자 감시로 확보한 안드레아스 몽타봉의 영상을 **진찰(핵심 단서)**로 분석하면, 그가 치매 초기 단계임을 알 수 있다. **운전**으로 그의 차를 미행하거나 **디지털 침입**으로 기록을 해킹하면 취리히 외곽 산악 지대에 있는 아들러루헤 사설 정신과 클리닉의 주소를 알아낼 수 있다. 클리닉은 보안이 유난히 삼엄한 스키 리조트처럼 보인다. 이곳 환자들은 모두 사생활과 비밀 보장을 위해 비용을 지불한다. 안드레아스는 스트레스를 받거나 마음이 흔들릴 때마다 클리닉을 방문하는 조건으로 딸 철리와 합의해 이사회 의장직을 유지하고 있다. 요원들이 클리닉에 침입하면(**침투, 변장**), 진찰이나 **상담**으

로 의사 행세를 하거나 **약학**으로 안드레아스에게 약을 먹여 곧 도착할 화물이나 은행 보안 체계에 대해 말하게 할 수 있다. 안드레아스는 심리적으로 취약한 상태일 때 장의 도박 문제와 여동생 클라리크와의 다툼에 대해서도 불평한다.

몽타봉은 기억력 감퇴 때문에 지하 출입문과 은행 금고의 비밀번호를 모두 적어두었다. 특히 은행 금고 비밀번호를 기록해 둔 것은 용서할 수 없는 보안 위반이다. 그는 금고 비밀번호를 종이에 적어 지갑에 넣어 둔다. (진찰로 그가 기억력 감퇴를 겪고 있으며, 이에 대비해 조치를 취하고 있음을 짐작할 수 있다.) 관리자 사무실 금고의 조합은 적어두지 않았다. 대신 철리에게 열어 달라고 부탁한다.

클라리크 몽타봉

요원들이 소문이나 안드레아스의 횡설수설을 통해, 혹은 **사교계** 1점을 소모해 클라리크 몽타봉이 가족과 다투고 있다는 사실을 알아내면, 그녀가 사는 널찍한 저택을 찾아갈 수 있다. 그녀는 피자 수집가로, 오컬트와 심령술 관련 서적으로 가득한 방대한 도서관과 밀랍 데스크를 보관한 여러 전열장을 갖추고 있다. 하지만 남동생과 달리 그녀는 여전히 온전한 정신을 유지하고 있다.

그녀는 흑해 은행을 불신한다. 요원들이 **범죄학**과 자신의 경험을 바탕으로 흑해 은행과 리스키 브라트바 사이의 연관성을 입증해 보이면, 그녀는 거래를 방해하는 것이 코르너스방크의 이익에 부합한다고 판단한다. 요원들이 거래 체결 **전**에 흑해 은행이 노리는 것을 제거하면 리스키 브라트바는 손을 뗀다. 클라리크는 요원들을 금고에 들여보내거나 자신의 지위를 위험에 빠뜨릴 수는 없지만, 다른 방식으로 도울 수 있다. 그녀가 해줄 수 있는 일은 다음과 같다:

- 빈 통장을 구해줌
- 지하 출입 비밀번호를 알려줌
- 장의 도박 문제를 알려줌

■ 화물에 대해 알려줌

■ 은행 보안에 관해 조언함. 클라리크는 기술적 세부 사항은 모르지만 전반적인 개요는 설명할 수 있다.

메네나 샤크룬이 클라리크를 위해 일한다면, 클라리크는 그녀에게 요원들을 포섭하라고 명할 수도 있다.

모나코 작전

은행의 폐기물통에서 영수증을 발견하거나(**거리의 법칙** 1점 소모, 파티에서의 소문, 또는 클라리크를 통해) 장의 도박 습관을 알아낼 수 있다. 장은 도박을 위해 정기적으로 모나코를 방문한다. 가끔 친구나 은행 고객과 동행하기도 한다. 장은 도박 실력이 형편없지만, 큰돈을 잃을 때마다 여동생이 빚을 갚아준다. 모나코에 있는 요원은 **도박**으로 장을 파산시킬 수 있다(장의 도박 수치는 2지만, 그가 즐겨 하는 포커 테이블의 다른 플레이어들은 도박 5를 보유하고 있다).

요원들이 장을 강제로 큰돈을 잃게 만들면, **위협**으로 그를 압박할 수 있다. 요원들은 신중해야 한다. 장을 너무 몰아붙이면 협조하지 않을 것이다. 장은 수십만 유로쯤 빚졌다고 해서 금고의 내용물을 넘겨주지는 않는다. 요원들이 금고에 든 것 중 사물함 하나만 원한다고 털어놓으면, 장이 협조할 가능성이 더 높다. 적절히 압박하면 다음 일을 시킬 수 있다:

- 흑해 은행과 화물에 관한 정보 제공
- 몽타봉 가문에 관한 정보 제공
- 금고 비밀번호 제공

■ 본의 아니게 요원들을 돕게 함 — 장은 은행 강도를 돕는다는 걸 알면서 협조하지는 않지만, 요원들은 그를 압박해 은행 내 자신의 사무실로 데려오게 할 수 있다. 그러면 장의 출입 카드를 훔치거나 비밀번호를 어깨너머로 엿볼 수 있다.

빅토르 코젤

전자 감시로 코젤을 감시하면, 코젤이 요세프 리스키에게 전화로 보고할 때 다음 정보를 얻을 수 있다. 코젤은 하루에 한 번 상사에게 연락한다.

■ 흑해 은행은 현금과 다이아몬드를 중무장한 경비원들의 호위를 받으며 보낸다. 화물은 취리히 공항으로 들어오며, '전문 보안 요원'과 스위스 경찰의 호위를 받으며 장갑차에 실려 시내를 통과한다. (아래 **화물** 참조).

■ '전문 보안 요원'과 장갑차, 비행기는 '필비 상자'가 회수될 때까지 취리히에 머문다.

• **군사학:** 필비 상자 안에 든 것은 분명 매우 귀중하다. 거래가 성사되어 리스키

브라트바가 코르너스뱅크에서 상자를 가져가면, 되찾기는 거의 불가능하다.

■ 이것이 **사중주의**의 마지막 작전이라면, 거래가 끝난 뒤 요세프 리스키가 직접 비행기를 타고 온다. (p. 103의 『앵클 조 죽이기』 참조).

화물

장면 유형: 핵심

선행 장면: 설정, 코르너스뱅크 방문, 배경 조사

흑해 은행의 화물은 작전 개시 후 하루나 이틀 뒤에 도착한다. 현금 1,000만 달러와 금, 다이아몬드로 구성된 화물은 개인 소유의 투폴레프 Tu-154MLux를 타고 취리히 공항에 들어온다. 이후 장갑 밴에 실려 시내 중심가로 이동하며, 경찰차 두 대와 무장 사설 경비원들이 탄 4x4 차량 두 대가 호위한다. 마르코 슈베츠가 화물 운송을 감독한다.

■ **군사학**으로 경비원들이 리스키 브라트바의 강패임을 알아볼 수 있다.

■ 화물은 강패 P+8명과 무장 경찰 8명이 호위한다.

화물이 코르너스뱅크에 도착하면 장갑차는 보안 차고로 들어가고, 짐을 내린 뒤 내용물을 금고로 옮긴다. 이때 주변에는 직원들이 많이 오

간다. 요원들에게 직원 신분증이 있다면, 화물 운송에 쏠린 사람들의 관심을 틈타 금고의 보안 시스템을 살펴볼 수 있다.

■ **전자 감시** 복도의 카메라와 열 감지 센서, 금고 안의 동작 감지기를 찾아낸다.

■ **건축학**으로 금고 아래의 압력판을 알아챈다.

■ 금고를 열려면 번호 조합과 특수 열쇠가 모두 필요하다. **철리 몽타봉**이 열쇠를 금고로 가져온다. **관찰력**으로 그녀가 열쇠를 지배인 사무실의 금고에 다시 넣는 모습을 포착할 수 있다.

화물이 도착하면 장갑차는 차고에 남는다. 리스키 브라트바 보안팀은 현장을 벗어나지만, 거래가 완료될 때까지 취리히에 머문다.

역풍

리스키 브라트바의 화물이 도착하기 전에는 역풍이 히트 증가나 경찰의 수색 형태로 나타나게 하라. 잘로즈니는 요원들의 호텔 방에 침입하거나, 거리에서 미행하거나, 연락책을 제거해 요원들을 괴롭힐 수도 있다.

리스키 브라트바가 무장 자산을 배치한 뒤에는 암살 시도나 구타, 감시 강화로 요원들에게 반격할 위험을 감수할 수 있다. 코르너스뱅크 거래를 위태롭게 하지 않도록 사태를 조용히 처리하려 하므로, 폭발물은 사용하지 않을 것이다.

카멜레온의 죽음

장면 유형: 핵심

선행 장면: 코르너스뱅크 방문

후속 장면: 다른 녀석들

요원들이 처음 코르너스뱅크를 방문한 이후라면 언제든 이 장면을 진행하라. 은행에서 요원들을 목격한 이래로, **메네나 샤크룬**은 그들이 단순한 존재가 아님을 의심해 왔다. 처음에는 그들을 전문 암살자로 구성된 리스키 브라트바의 보안팀으로 여겼으나, 지금은 그들이 라이

벌 도둑 집단임을 (정확하게) 직감하고 있다. 이 장면에서 그녀는 요원들의 발목을 잡으려 한다.

요원들이 필비의 통장을 가지고 있다면, 샤크룬의 작전 목표는 그 통장이다. 그렇지 않다면 은행 설계도나 보안 시스템 도면처럼 다른 흥미로운 것을 노리거나, 단순히 요원들의 정체를 파악하려 할 수도 있다. 여기서는 샤크룬이 원하는 물건을 '목표물'이라 부른다. 작전은

간단하다. 카멜레온 **아서 스미스**가 요원 곁을 스쳐 지나가며 목표물을 훔친다. (요원들이 목표물을 호텔 방이나 다른 은신처에 보관하고 있다면, 스미스는 요원들이 외출한 사이 그곳에 침입한다.) 짐승 **키스 로슨**은 스미스가 곤경에 처할 경우 지원할 준비를 하고 있다.

도둑들은 스미스가 잘로즈니에게 미행당하고 있다는 사실을 전혀 모른다.



접촉

접촉은 처음엔 별일 아닌 듯 시작된다. 선글라스를 끼고 화려한 셔츠를 입은 미국인 관광객이 요원 중 한 명과 우연히 부딪히거나(또는 요원의 호텔 방 밖 복도에서 스쳐 지나간다). 이때 난이도 7의 **위험 감지** 판정을 요구하라. 판정에 성공하면 요원은 그 “관광객”이 방금 목표물을 소매치기했거나(또는 요원의 호텔 방에서 막 나왔다는 사실을) 알아챈다. 스미스는 이미 손이 닿지 않는 곳까지 달아났지만, 도보 추격에서 그의 리드는 3으로 시작한다. **위험 감지** 판정에 실패하면 요원들은 몇 초 동안 스미스가 자신들의 물건을 훔쳤다는 사실을 알아채지 못하고, 그사이 스미스는 충분히 달아난다. 스미스는 선글라스를 버리고 하와이안 셔츠를 벗는다. 미국식 억양과 서툰 관광객 연기도 내던진다. **감시** 판정(난이도 5)에 성공하면 외모를 바꾼 스미스를 찾아낼 수 있고, 이때 그의 리드는 4로 시작한다. 그렇지 않으면 군중 속에서 스미스를 가려내는 데 귀중한 몇 초가 더 걸리고, 그의 리드는 5로 시작한다.

추격

취리히 거리를 누비는 **운동 대 운동** 대결이다. 스미스는 주변에 섞여들고 군중 속에 숨는 데 무척 능하며, 기회가 주어지면 여러 번 외양을 바꾼다.

그가 사용할 수 있는 변장 순서는 다음과 같다:

- **미국인 관광객** (선글라스, 화려한 셔츠)
- 이전 변장을 버리고, **실업자 현지인** (티셔츠, 구부정한 어깨, 강한 스위스 억양)
- 백화점을 우회해서 지나간 후, **가장의 모습** (스웨터, 야구 모자, 쇼핑백 꾸러미, 가족처럼 보이도록 여성과 아이 두 명 곁에 바짝 붙어 있음)
- 쇼핑백에서 셔츠와 가짜 수염을 꺼내어, 요원들을 경찰에 신고할 **억울한 은행원**으로 변신한다. 스미스가 외양을 바꿀 때마다 군중 속에서 그를 찾아내려면 **변장** 또는 **감시** 판정(난이도 6)을 하거나 **관찰력** 1포인트를 소모하라. 그러지 않으면 요원들이 다시 찾아내기 전에 스미스는 리드 1점을 얻는다. 가능한 위험 요소:

- 비에 젖어 미끄러운 돌길
- 붐비는 백화점
- 광장에서 비둘기 떼가 날아올라 요원의 시야를 가림
- 길을 막고 선 아주 덩치 큰 남자(키스 로슨)가 비켜주려는 척하며 짜증 나는 사과의 춤을 춤. “왼쪽으로 가시나요? 저도 왼쪽으로 갈게요.”

- **도시 생존** 또는 **업계 상식** 판정에 성공하면 로슨이 의도적으로 요원들의 발을 묶고 있음을 알아챌

폭발

스미스의 리드가 7이 되면 그는 요원들의 추격을 따돌리고 주차해 둔 차까지 도달할 시간을 본다. 요원들은 곧이어 들릴 폭발음을 통해 그의 위치를 파악할 수 있다.

리드가 0이 되면 스미스가 차에 도착했을 때 요원들이 거의 따라잡은 상태다. 그는 문을 열고 운전석으로 몸을 던진다. 시동을 건다...

... 엔진에서 걸쭉한 기름 연기가 뿜어져 나오더니 곧이어 폭발이 일어난다. 자동차 폭탄치고는 절제된 편으로, 폭발 반경은 스미스의 시트로엥을 집어삼키되 주변 차량은 거의 무사하다. 이 폭발로 스미스는 즉사한다. 목표물은 순식간에 재가 된다.

심장이 쿵 하고 멎는다. 시계 초침 소리가 잠시 멈춘다. 잘로즈니가 스미스의 요절을 만끽하는 동안, 시간이 멈춘 듯한 순간이 흐른다.

요원들이 스미스의 뒤를 바짝 쫓고 있었다면, **관찰력(핵심 단서)** 판정으로 공포에 질린 구경꾼들 사이에서 메네나 샤크룬과 키스 로슨을 찾아낸다. 로슨은 분노에 찬 눈으로 불타는 잔해를 노려보고, 샤크룬은 그의 팔을 붙잡아 끌고 간다. 그녀는 뒤도 돌아보지 않지만, 두 사람이 도둑과 한패였음은 분명하다. **도시 생존** 판정에 성공하면 요원들은 그들을 따라 안전가옥으로 가서 **다른 녀석들**과 마주친다.

뱀파이어 학(핵심 단서): 요원들은 근처 옥상에서 폭발을 내려다보는 검은 형체도 발견한다. 스카프로 얼굴을 가린 그 형체는 잘로즈니다.

암살자 (선택)

리ски 브라트바가 요원들의 정체를 알고 있다면, 잘로즈니는 옥상에서 단순히 배트맨 흉내를 내는 데 그치지 않는다. 저격소총을 들고 그곳에 자리 잡고 있다. **위험 감지** (난이도 5)에 성공하면 요원들은 괴물이 폭발의 혼란을 틈타 기습 사격을 가하기 전에 었페물로 몸을 던질 기회를 얻는다.

다른 녀석들

장면 유형: 핵심

선행 장면: 카멜레온의 죽음

후속 장면: 표적, 금고털이 계획

요원들이 누군가 다른 이들도 코르너스뱅크 금고를 털려 한다는 사실을 알아차렸다면, 이제 그들을 어떻게 할지 결정해야 한다. 감시할 것인가, 제거할 것인가, 협력할 것인가, 아니면 경고하여 물러나게 할 것인가?

요원들이 메네나 샤크룬의 팀과 접촉하지 않는다면, 모두를 한자리에 모을 다른 방법들이 있다.

■ 메네나가 요원들에게 연락하여 만남을 주선한다. 아서 스미스의 죽음 이후 그녀는 요원들의 도움이 필요하다. (또는 그녀의 후원자가 만남을 주선하라고 지시한다).

■ **울리 라스트나 자밀** 같은 요원의 인맥 중 한 명이 그들을 연결해 줄 수 있다. 샤크룬이 이미 비슷한 요청으로 해당 인맥에게 연락한 상태다.

■ 요원들이 전문 금고털이를 찾기 위해 인맥을 활용한다면, 마시모 플로린과 연결된다.

■ 요원들이 은행 강도 작업을 위한 사전 조사를 하던 중 경쟁 세력과 마주친다. 은행을 잠복 감시 중인 키스 로슨을 발견하거나, 몽타봉 파티에서 메네나 샤크룬을 만날 수도 있다.

■ 어떤 방식을 택하든, 두 팀이 서로의 존재를 모른 채 동시에 은행에 침입하게 만들지는 *마라*. 그저 우스꽝스러운 코미디로 변질될 뿐이다.

요원들이 샤크룬을 무시하거나 거절한다면, 그녀는 계획을 취소하고 대신 요원들이 은행에서 탈출했을 때 그들을 털어버린다.

경쟁 세력 감시

샤크룬의 팀은 허름한 아파트를 거점으로 삼고 있다. 이들은 만반의 준비를 갖추었다. 모든 창문은 가려두었고, 웹캠으로 현관문과 계단을 감시하며, 근처에 너무 오래 주차된 차량이 있는지 확인한다. 이들은 휴대전화로 소통하지만, 도청이나 위치 추적을 피하기 위해 SIM을 자주 교체한다. 이들은 관광객이라는 꽤 그럴듯한 **위장 신분**을 가지고 있다. 샤크룬과 로슨은 **업계 상식**을 철저히 지키지만, 플로린은 매일 저녁 맥주를 마시러 동네 카페인 사냥꾼의 쉼터로 향한다.

접근

샤크룬이 팀에게 접근한다면, 은밀하게 움직인다. 그녀는 팀에게 전화를 걸어 사업 제안을 논의하기 위해 중립적이고 공개적인 장소에서 만나자고 제안한다. 그녀는 미팅에 플로린을 동반하며, 로슨은 지원군으로서 근처에서 잠복한다. (**업계 상식**을 사용하면 거구의 경호원을 발견할 수 있다. 그는 그녀가 만반의 준비를 갖춘 전문가임을 보여주기 위해 배치되었다.)

샤크룬은 이미 요원들에 대해 조사를 마쳤다. 그녀는 그들이 리스키 브라트바 소속이 아니며, 매우 위험한 인물들이라는 사실을 알고 있다. 자신과 마찬가지로 그들이 은행의 약해진 보안을 이용하려 한다고 추측한다. 양측이 서로를 필요로 한다는 점을 지적한다. 이미 기초 작업을 마쳤지만, 스미스의 죽음으로 계획에 차질이 생겼기 때문이다.

요원들이 **재의 집을 벗어나**에서 얻은 통장을 가지고 있다면, 샤크룬은 절도 미수에 대해 사과한다. 그것은 스미스의 아이디어였고, 그는 이미 죽었다.

그녀는 금고에서 나온 수익금을 똑같이 나누자는 거래를 제안한다.

■ **거짓말 탐지**: 샤크룬은 전문가다. 그녀가 거짓말을 하고 있다면, 요원은 알아낼 수 없다.

샤크룬의 계획

아서 스미스가 살해되기 전의 원래 계획은 다음과 같다:

■ 아서 스미스가 **뤼실 프리모**(표적 참조)를 설득해 은행 금고에서 소지품을 꺼내게 한다. 그는 그녀와 함께 금고에 들어간다. 그곳에서 그는 숨겨진 카메라로 금고의 보안 시스템을 촬영한다.

■ 팀은 금고 열쇠와 개인 대여금고 열쇠가 필요하다는 사실을 이미 알고 있다. 이 열쇠들은 지점장 사무실의 금고에 보관되어 있다.

■ 팀은 길 건너편 건물에서 지프라인을 타고 옥상으로 진입한다.

■ 은행에 침입해 금고가 있는 아래층으로 내려간다.

■ 야간 경비원이 두 명 있다. 이들을 무력화하는 것은 로슨의 몫이다.

■ 경비원의 카드를 사용해 지하로 들어간다.

■ 플로린은 스미스가 찍은 사진을 바탕으로 금고를 연다.

■ 챙길 수 있는 것을 챙긴 뒤 옆문으로 빠져나간다.

■ 경보가 울려 제때 탈출하지 못하면, 가방에 숨겨둔 경찰 제복을 꺼낸다. 위층에 숨어 경찰로 변장한 뒤, 혼란을 틈타 빠져나간다.

■ 강도 작전 후 팀은 안전가옥에서 집결한다. 샤크룬은 버려진 아파트, 산속의 농가, 공항 호텔 등 여러 후보지를 두고 있지만 아직 한 곳을 정하지 않았다.

스미스가 죽으면서 계획에 큰 구멍이 생겼다.

금고 보안 시스템에 관한 정보가 필요하다.

표적

장면 유형: 대체

선행 장면: 다른 녀석들

후속 장면: 금고털이 계획

뤼실 프리모는 남편으로부터 수백만 유로 가치의 예술품 컬렉션을 상속받은 노년의 미망인이다. 그녀는 쿠퍼너스뱅크에 계좌를 두고 있으며, 그곳의 대여금고에 그림 몇 점을 보관하고 있다. 아서 스미스는 미술품 거래상으로 위장해 몇 달에 걸쳐 프리모의 신뢰를 얻었다. 그

는 그림 중 하나인 *댄서*를 제대로 감정받을 수 있도록 금고에서 꺼내게 하려 했다.

요원들은 스미스가 중대한 지점에서부터 작업을 이어갈 수 있다. 프리모는 편집증 기질이 있어 모두가 자신의 돈을 가로채려 한다고 믿지만, 확실한 **위장 신분**과 충분한 **안심**을 제공하면 스미스의 사업 파트너나 자녀로 행세해 그녀의 신뢰를 얻을 수 있다. 프리모를 속이는데 성공했다면, 장 몽타봉을 속이고 은행으로

향하면 된다.

프리모의 통장을 들고 은행을 방문하면 요원들은 금고 내부와 은행의 보안 프로토콜을 살펴볼 수 있다. (비슷한 방문은 *금고 내부로*, p. 96을 참조하라.) 요원들은 기만을 유지하기 위해 은행 방문 후 그림을 감정할 가짜 미술품 거래상을 준비해야 한다.

금고털이 계획

장면 유형: 핵심

선행 장면: 다른 녀석들, 표적, 배경 조사

후속 장면: 강도 작전

샤크룬의 팀이 있든 없든, 모든 단서는 쿠퍼너스뱅크의 금고를 가리킨다.

금고털이 계획에 너무 오래 머물지 마라. 플레 이어들이 표적을 정찰하고 대략적인 공격 계획을 세우도록 하되, 접근 방식이나 예비 계획에 대한 끝없는 토론으로 게임이 지체되지 않게 하라. 일단 계획이 세워지면, 그대로 진행하라.

은행 구조

쿠퍼너스뱅크 건물은 3층 규모다. 위쪽 두 층에는 사무실과 창고, 컴퓨터 서버실이 있다. 로비와 회의실은 1층에 있다.

금고는 지하에 있다. 1층에서 지하로 내려가는 계단이 있으며, 창고 문은 지하로 이어지는 가파른 경사로와 연결된다.

1층에는 세 개의 출입구가 있다. 정문, 창고 문(배달 차량 및 장갑차용), 그리고 후면의 비상구다. 모든 창문은 좁고 창살이 쳐져 있지만, 옥상으로 나가는 출입문이 있다.

하수도를 통한 접근은 쉽지 않다. 요원들이 대량의 폭발물을 구해 건물 아래쪽을 폭파해 버릴 생각이 아니라면 말이다.

정찰

외부: 건축학이나 전자 감시로 건물 외부를 정찰하면 외부 보안 시스템의 위치를 파악할 수 있다. 하지만 배선을 확인할 만큼 접근하려면 **촬영** 포인트를 소모해 원거리에서 고화질 사진을 찍거나, **변장**이나 **도시 생존**을 활용해야 한다.

내부: 건물 내부 구조는 **변장**하거나 **위장 신분**을 이용해 은행을 방문하는 것이 가장 좋다. 은행 방문객 대부분은 로비와 사무실 한두 곳만 볼 뿐, 위층 두 개 층과 금고는 볼 수 없다. 건물 전체를 정찰하려면 요원들이 돌아다니며 치수를 재기 위한 명분이 필요하다. **건축학**이나 **관찰력**으로 숨을 곳과 보안 시스템을 찾아낼 수 있다. 혹은 **자료조사**로 건물의 옛 설계도를 파헤칠 수도 있다. 은행은 1960년대에 건물을 개보수했지만, 원래의 골조는 여전히 남아 있다.

지하: 금고에 가려면 요원들은 **통장**을 지참하거나, 아니면 허세를 부려 들어가야 한다. 지하 출입문은 카드 인식기와 4자리 비밀번호를 모두 사용해야 열리며, 모든 직원이 이 카드를 소지하고 있다.

금고로 이어지는 복도에는 보안 카메라와 열감지 센서가 설치되어 있고, 금고 문 바로 앞 바닥에는 압력판이 있다.

금고 문에는 기계식 잠금장치와 자기식 잠금장치가 있다. 기계식 잠금장치를 열려면 특수 열쇠가 필요한데, 이 열쇠는 모든 대여금고 열쇠와 함께 금고 안에 보관되어 있다. 이 금고는 중간층의 지점장실에 있다. 대여금고 열쇠를 한 번에 두 개 이상 가져가면 **경고**가 울린다.

자기식 잠금장치에는 별도의 비밀번호가 필요하다. 지하 출입문과 달리 금고 비밀번호는 소수의 은행 직원만 알고 있다. 몽타봉 가문 구성원 전원과 갈리웅이 비밀번호를 알고 있다. 문이 손상되면 작동하는 내부 진동 스위치도 설치되어 있다.

금고 안에는 보안 카메라와 동작 감지기가 하나씩 더 있다. 각 대여금고에는 전용 열쇠와 다이얼식 잠금장치가 있다.

보안 인력

낮에는 은행 안에 보안 요원 네 명이 상주한다. 밤에는 야간 경비원 두 명이 건물 전체를

순찰한다. 또한 밤에는 사설 보안 업체 **SBS 시큐리티**가 은행의 보안 카메라를 감시한다. 이상 징후가 포착되면 야간 경비원에게 경고를 보내거나 경찰에 연락한다.

근처에 경찰서가 있어 외부 경보가 울리면 5분 이내에 출동한다.

군사학으로 요원들은 순찰 패턴과 경찰의 예상 대응 시간 및 이동 경로를 파악할 수 있다.

더 골치 아픈 문제는 **화물**(p. 89)이 도착하면 리스키 브라트바 보안팀도 이 도시에 들어와 은행을 감시한다는 점이다. 이들은 경찰이 도착한 직후 도착해 훨씬 더 치명적인 의도로 요원들을 추격한다.

범죄학이나 **전자 감시**로 여러 경로를 통해 은행과 SBS 시큐리티의 연결 고리를 추적할 수 있다. 야심 찬 요원이라면 **침투**로 SBS 시큐리티 사무실에 잠입해 은행 카메라 영상을 감시하는 자들을 제거할 수도 있다.

경보 장치

은행에는 단계별로 격상되는 경보 체계가 있다.

- **경고**: 심상치 않은 일이 발생했다. SBS 시큐리티와 은행 보안실의 화면에 경고가 뜨면 야간 경비원이 현장을 확인한다. 15분 이내에 경고를 해제하지 않으면 내부 경보가 울린다. 경고가 발생하는 상황은 다음과 같다.

- 지하 출입문에 잘못된 비밀번호를 입력함
- 지하 복도의 압력판을 작동시킴
- 지하 복도나 금고의 동작 감지기를 작동시킴
- 금고에 잘못된 조합을 입력함
- 보안 카메라에 포착됨
- **내부 경보**: 문제가 발생했다. 내부 경보음이 은행 전체에 울려 퍼져 야간 경비원과 SBS 시큐리티의 주의를 즉시 끈다. 이들이 2분 안에 경보를 해제하지 않으면 외부 경보가 울린다.
- 창문이나 문을 강제로 열었을 때
- 금고를 강제로 열었을 때
- 대여금고를 강제로 열었을 때
- 금고 문에 잘못된 조합을 입력했을 때
- **외부 경보**: 은행이 털리고 있다. SBS 시큐리티나 자동 경보 호출 장치가 경찰에 신고한다. 이 장치는 유선으로 연결되어 있으며, 통신선이 끊기면 **경고**가 발생한다.

일과

은행 직원들은 오전 7시부터 출근하며, 은행은 오전 10시에 문을 연다. 공식 폐점 시간은 오후 4시지만, 직원들은 대부분 오후 7시까지 퇴근한다. 클리너는 오후 6시부터 8시까지 방문하고, 야간 경비원은 오후 7시부터 오전 7시까지 근무한다.

밤에는 야간 경비원들이 중간층 보안실에 머물며, 한 시간에 한 번씩 교대로 건물 전체를 순찰한다. 이들은 30분마다 SBS 시큐리티에 연락해야 하며, 연락하지 않으면 **경고**가 발생한다.

배달 차량은 이른 새벽에 도착해 차고를 통해 들어온다. **도시 생존**에 따르면 클리너와 배달 차량 모두 열쇠가 없어, 야간 경비원이 버저를 눌러 문을 열어줘야 건물 안으로 들어올 수 있다.

뱅상 다루드

거리의 법칙 1포인트 소모로 요원들은 퀴르너스방크의 보안 시스템 설계에 참여한 건축가이자 보안 컨설턴트인 **뱅상 다루드**와 접촉할 수 있다. 다루드는 십 대 여학생을 성폭행한 혐의

거친 접근법

혹은 “그냥 총을 쏘며 쳐들어가면 안 될까?”라고 생각할 수 있다. 요원들이 정교한 강도 작전 대신 무력 진압식 은행 강탈을 시도하려 한다면, 퀴르너스방크가 취리히 한복판에 있다는 점을 짚어 주라. 대여금고를 손에 넣을 수는 있겠지만, 경찰에 포위되어 감당할 수 없을 만큼 히트가 쌓일 것이다. 그래도 요원들이 고집한다면 그대로 진행하라. 다만 이제 과제는 **들어가는 것이 아니라 빠져나오는 것이다**.

마찬가지로, 요원들이 몽타봉 가족을 납치해 상자와 맞교환하자고 요구할 수도 있다. 가족의 신변 경호는 SBS 시큐리티가 맡지만, 필비 상자가 얹히는 순간 리스키 브라트바가 개입하며 이들은 인질 따위는 신경 쓰지 않는다.

로 유죄 판결을 받으면서 명예와 삶이 무너졌다. 지금은 알프스의 작은 마을에서 홀로 살고 있다. 요원들이 그를 찾아내(**자료조사** 또는 **경찰 상대**) 위협하면, 그는 은행 금고에 관한 내부 정보를 제공할 수 있다. 다루드는 강도 작전 중 어떤 수사 능력에든 소모할 수 있는 3포인트 풀이다. (선택 사항: 요원들이 샤크룬의 팀과 경쟁 중이라면, 이곳에서 키스 로슨과 마주친다. 키스 로슨은 요원들이 다루드를 이용하지 못하게 하려고 그를 제거하기로 한다.)

사전 준비

준비성 또는 **인맥**으로 철사 절단기, 드릴, 폭발물, 의상처럼 맞춤 제작이 필요 없는 기본 도구를 구할 수 있다. 스와이프 카드, 통장, 금고 열쇠 같은 특수 물품은 훔치거나 **위조**로만 들어야 한다.

은행 직원

요원들이 삶을 망가뜨릴 무작위 은행 직원들:

- **만프레드 아미엘**: 중간 관리자, 술을 너무 많이 마심.
- **한나 주브리겐**: 고객 연락관, 대학을 갓 졸업했으며 지나치게 사람을 잘 믿음.
- **파리다 이크람**: 클리너, 이라크 출신 난민.
- **아돌프 네프**: 중년의 야간 경비원, 게으름뱅이.
- **루디 콜러**: 젊은 야간 경비원, 좌절한 소설가.

강도 작전

장면 유형: 핵심

선행 장면: 금고털이 계획

후속 장면: 금고 안, 알베도 회수

이제 움직일 시간이다. 야심을 부려 이 장면을 실제 시간에 가깝게 진행하려면, 테이블 위에 초시계를 놓고 플레이어들을 조마조마하게 하라. 이 장면은 요원들이 해결해야 할 일련의 문제로 구성된다.

너그러운 디렉터라면 **때맞춤** 준비성 보너스처럼 요원들이 수사 능력 포인트를 **소급해서** 소모하도록 허용할 수도 있다(**밤의 검은 사자들** p. 33 참조).

문제: 진입

요원들은 어떻게 은행에 들어갈까?

- **정문으로?** 침투 또는 기계공(난이도 6)으로 자물쇠를 딸 수 있지만, 문을 감시하는 보안 카메라가 있다. 또한 자동 **내부 경보**를 해제하려면 스와이프 카드가 필요하다. 위조로 스와이프 카드와 열쇠를 만들 수 있다.
- **변장해서?** 변장으로 문을 통과할 수 있다(낮에는 은행 직원으로, 밤에는 클리너로). 하지만 금고까지 내려갈 수는 없다.
- **차고로?** 정문과 같은 방법을 쓴다. 또는 클리너의 승합차를 훔치면 경비원이 요원들을 차고 안으로 들여보내 줄 수 있다.
- **지붕을 통해?** 지프라인을 타고 지붕에 올라가는 것은 쉽지만 주의를 끌 수 있다. 요원들이 거리가 비기를 기다리거나, **침투**(난이도 4)를 사용해야 한다. 지붕 문은 **침투** 또는 **기계공**(난이도 6)으로 열 수 있으며, 판정에 실패하면 **경고**가 울린다. 단점은 요원들이 건물 바로 꼭대기에 도착하므로, 아래로 세 개 층을 모두 내려가야 한다는 점이다.
- **벽을 뚫고?** 인접한 건물에 접근하는 것은 아주 쉽지만, 벽은

두꺼운 콘크리트다. 드릴로 뚫으려면 몇 시간이 걸리고 소음도 심할 것이다. **폭파**로 구멍을 내는 것은 쉽지만, 시작부터 은밀함을 포기하는 셈이다.

문제: 경보 장치 무력화

요원들이 은행을 고립시키려 한다면 시도할 수는 있지만, 까다로운 작업이다.

- **개별 경보 장치는** 침투로 무력화할 수 있다. (문이나 창문에 설치된 장치는 난이도 3, 금고는 난이도 5)
- 은행의 전화선과 인터넷 연결을 끊어 인근 사무실에 **경고**를 울리지 않으려면 **건축학과 디지털 침입**이 필요하다(난이도 3). 이동통신망을 차단하려면 **디지털 침입**(난이도 5)을 사용하거나 주요 통신탑 여러 개를 동시에 폭파해야 한다. 이렇게 하면 SBS 시큐리티에 **경보**가 울린다.
- 경찰과 연결된 은행의 유선 연결을 무력화하려면, 경보를 차단하면서도 “연결 활성화” 신호를 흉내 내는 특수 회로가 필요하다. 회로를 미리 제작해 두려면 **암호나 위조**, 또는 **준비성**이 필요하며, 현장에서 즉석으로 제작하려면 **침투**(난이도 5)가 필요하다.

문제: 보안 카메라

- 개별 보안 카메라의 영상을 루프 영상으로 교체하려면 **전자 감시**가 필요하다. (카메라 피드가 실시간으로 감시되는 동안 작업을 수행해야 한다면 포인트를 소모해야 할 수 있다.)
- 모든 보안 카메라를 무력화하려면 건물 중간층에 있는 보안 서버에 접속하여 **디지털 침입**을 사용해야 한다.

■ 또는 요원이 **디지털 침입**으로 SBS 시스템 컴퓨터에 해킹하여 시스템을 속일 수도 있다.

■ 보안 카메라를 피해 **숨어들기**를 하려면 **침투**(난이도 3)가 필요하다.

■ 보안 카메라에 발각되면 **경고**가 울린다. (요원이 탁 트인 야외에서 발각되었다면 **외부 경보**가 울린다.)

문제: 경비병들

야간 경비원 두 명이 은행을 순찰하며 수상한 움직임을 조사한다.

- 경비병들이 같은 방에 있다면 **숨어들기** 난이도 5 **침투** 판정을 해야 하며, 근처에 있지만 요원들을 시야에 두고 있지 않다면 난이도 3 판정을 하면 된다.
- 경비병들의 순찰 패턴을 파악하려면 **군사학**이 필요하다.
- **약학**으로 약물을 먹이거나 직접 제압하여 경비병들을 제거하면, 배회하는 야간 경비원에게 발각될 걱정은 하지 않아도 된다. 하지만 이 경우 어떤 **경고**라도 발생하면 **내부** 또는 **외부 경보**로 확산된다.
- 경비병 두 명 모두 스와이프 카드를 소지하고 있다.

문제: 열쇠 확보

지배인실 금고에는 금고실 열쇠와 개별 대여 금고 열쇠가 모두 들어 있다.

- 금고를 열려면 **기계공** 또는 **침투** 판정(난이도 5)을 하거나 **폭파**(난이도 4)를 사용해야 한다. 또는 요원들이 **침투** 판정(난이도 3)으로 경보 장치를 무력화한 뒤, 몇 분 동안 금고를 뚫을 수도 있다.
- 금고 내부에서 금고실 열쇠를 얻을 수 있으며, 전동 회전판에 매달린 모든 대여금고 열쇠를 발견한다.

관찰력으로 대여금고 열쇠에 또 다른 경보 시스템이 연결되어 있음을 알아챌 수 있다. 열쇠를 하나 이상 가져가면 경고가 울린다. 이 경보를 무력화하려면 난이도 5 침투 판정을 해야 한다.

■ 요원들이 1274번 금고의 내용물만 원한다면 대여금고를 단 하나만 열 수 있어도 상관없을 것이다. 하지만 금고털이들은 단 하나의 금고만으로는 만족하지 못할 수도 있다.

문제: 상자 식별

찾으려는 대여금고가 어느 것인지 모른다면, 2층의 오래된 서류를 확인하면 된다. **자료조사**를 통해 흑해 은행이 “해럴드 필비”가 개설한 계좌에 특히 관심을 보였음을 알 수 있다. 흑해 은행이 아직 확보하지 못한 은행의 비공개 기록에 따르면, 필비는 1274번 금고를 소유했으며 그 내용물은 1975년 베이루트 지점에서 옮겨졌다.

문제: 지하로 들어가기

지하로는 1층에서 내려가는 계단이나 차고 경사로를 통해 들어갈 수 있지만, 두 출입문 모두 열려면 스와이프 카드와 비밀번호가 필요하다.

■ 요원들이 스와이프 카드를 얻으려고 아직 **훔치기**나 **위조**를 사용하지 않았다면, **침투**(난이도 5) 판정과 스와이프 카드 스푸퍼를 사용해 카드 판독기를 우회할 수 있다.

■ **디지털 침입**(난이도 4) 또는 **침투**(난이도 4) 판정으로 비밀번호 입력 절차를 우회할 수 있다. 스와이프 카드가 있다면 **디지털 침입**(난이도 3)으로 카드에서 해당 비밀번호를 알아낼 수 있다.

■ 요원들이 차고 문을 이용한다면, **암호** 또는 **관찰력**으로 비밀번호 키패드에 기름때가 묻어 있음을 알아챌 수 있다. 이 문을 사용하는 직원은 한두 명뿐이며, 지문이 남은 버튼을 보면 그들의 비밀번호를 구성하는 숫자를 알 수 있다. 운 좋게도 비밀번호 하나는 같은 숫자가 세 번 반복된다(1112). 몇 번만 시도하면 문을 열 수 있다.

■ 비밀번호 입력에 계속 실패하면 경고가 발생한다. 문을 부수면 **내부 경보**가 울린다.

문제: 금고 복도

금고 복도에는 보안 카메라와 열 감지 센서가 설치되어 있다.

■ 보안 카메라는 위와 같이 **전자 감시**로 속이거나, **침투 판정**(난이도 3)으로 피할 수 있다.

■ 요원들이 열 감지 센서의 존재를 알고 있다면, 미리 체온을 감추는 열 차단 슈트를 구하거나 **준비성**으로 슈트를 꺼낼 수 있다. 또는 센서에 헤어스프레이를 뿌려 일시적으로 무력화할 수도 있다.

■ 또는 경비원이 복도를 순찰할 때까지 기다려 짧은 틈을 노릴 수 있다. 보안팀은 센서가 경비원의 체온을 감지한 것으로 여기므로, 그 시간 동안 열 감지 센서가 일으키는 경고는 무시된다.

■ 열 감지 센서가 작동하면 경고가 발생한다.

문제: 금고 문 금고 문

금고 문을 열려면 기계식 잠금장치를 열 고유한 열쇠와 자기 잠금장치를 해제할 조합 번호가 필요하다. 문 아래에는 압력판도 있다.

■ **건축학**으로 압력판을 찾아내고 **침투**로 무력화할 수 있다(난이도 4). 압력판을 밟으면 경고가 발생한다.

■ 고유한 열쇠는 **위조**로 복제할 수 있지만, 열쇠의 사진이 있어야 한다. 그렇지 않으면 위층 관리자 사무실에서 열쇠를 훔치거나 **폭파**로 잠금장치를 날려 열 수 있다(이 경우 **외부 경보**가 울린다).

■ 조합 번호는 자기 잠금장치를 제어한다. 요원들이 조합 번호를 확보했다면, 다음 중 하나에게서 번호를 얻어



추가 변수

강도 작전이 너무 순조롭게 진행된다면, 다음 선택적 위험 요소 중 하나를 투입하라:

- **리스크 브라트바 경비병:** 누군가 적에게 정보를 흘려 보안이 강화되었다. 이제 건물 안에 무장한 경비병이 P+2명 배치되어 있다. 경비병을 몰래 지나치는 모든 침투 판정의 난이도가 1 증가하며, 경고가 발생하면 즉시 조사하러 온다.
- **보안 시스템 변경:** 침입을 방해하는 예상치 못한 새 보안 시스템이 등장한다. 예를 들어, 옥상 문이 열 수 없는 강철 보안문으로 바뀌거나 리스키 브라트바가 보안 카메라를 더 설치했을 수 있다.
- **오해:** 도둑들 중 한 명(아마도 케빈 로슨)이 요원들이 일행을 배신할 작정이라고 성급하게 단정하고 총을 꺼낸다. 요원들이 실수를 저지른 직후(‘일부러 경보를 울렸지, 이 자식아!’)에 일어나면 가장 효과적이다.
- **실수:** 팀원 중 한 명이 실수를 저지른다. 도구를 떨어뜨리거나, 문을 열어 두거나,

하필이면 엉뚱한 순간에 재채기를 한다. 경비병들이 조사하러 온다.

-  음모가 금고에 오컬트 보안 시스템을 추가했다. 금고 문에 피로 그린 인장이 있는데, 자외선 아래에서만 보인다. 마법 봉인을 깨면 음모에 경고가 울린다.

- 정신 흡혈귀가 은행 경비병들을 노예로 세뇌했다. 이 흡혈귀는 마음대로 경비병들의 몸에 들어갈 수 있다. 경비병들이 경고를 받으면, 그중 한 명의 눈이 빛나고 초자연적인 힘을 발휘하며 음모와 텔레파시로 직접 연결된다.

-  그들의 비정상적인 관심이 오늘 밤 괴르너스뱅크에 쏠려 있어, 라디오 잡음, 시간 도약, 기묘한 자기장 등 현실 왜곡 현상이 일어난다.

-  청소용 밴을 탈취하려면 쉬운 **변장** 판정만 하면 된다. 가짜 벽을 세우고 직원들이 퇴근할 때까지 그 뒤에 숨으려면 **건축학** 포인트를 조금 소모하고 약간의 인내심을 발휘하면 된다. 그런데 배고픈 흡혈귀와 함께 은행에 갇혔다는 사실을 알게 된다면? 그야말로 값은 매길 수 없다.

장이나 안드레아스 몽타봉에게서 조합 번호를 확보했다면, 코드를 입력해 자기 잠금장치를 해제할 수 있다. 그렇지 않다면 **침투** 판정(난이도 8)을 해야 한다. **암호**를 소모할 때마다 난이도를 2점 낮출 수 있다. 판정에 실패하면 경고가 발생한다.

문제: 금고 내부

거의 다 왔다. 보안 카메라 하나와 동작 감지기 하나만 처리하면 된다.

- 동작 감지기는 아주 천천히 움직이면 무력화할 수 있다. 보통은 문제가 없지만, 금고 안에 긴박한 상황이 벌어졌다면 침착함을 유지하고 **내부 경보**를 울리지 않을 만큼 천천히 움직이도록 **평정** 판정을 요구하라.
- 보안 카메라는 다른 보안 장치와 마찬가지로 속이거나 피할 수 있다.
- 금고 안에는 2,000개가 넘는 상자가 있으며, 모두 각각 잠겨 있다. 금고 열쇠로 상자를 열 수 있지만, 한 번에 하나씩만 열 수 있다. 요원들에게 열쇠가 없다면 상자를 하나씩 드릴로 뚫어야 하며, 하나당 2분이 걸린다. **기계공** 포인트를 1점 소모하면 상자를 뚫는 데 걸리는 시간을 1분으로 줄일 수 있다.

금고 안에서

장면 유형: 핵심

선행 장면: 강도 작전

후속 장면: 도난당한 알베도, 안전가옥

일행이 금고에 들어가면 도둑들의 동기를 다시 살펴보고, 요원들의 계획과 맞부딪치게 하라.

도둑 중 한 명 이상이 상자를 독차지하려 한다면, 도둑이 상자를 가지고 달아날 기회를 찾아라. 예를 들면 다음과 같다.

- 상자를 낚아채고 금고 문을 광 달아 요원들을 안에 가둔다.

이때 **준비성**과 **폭파**를 결합하면 요원들이 안에서 문을 폭파하고 빠져나올 수 있다(금고는 침입하는 것보다 탈출하는 편이 쉽다).

- 상자를 똑같이 생긴 다른 용기로 바꿔치기하고 부상을 입은 척한다. **진찰**이나 **거짓말 탐지**로 연기를 간파할 수 있으며, **관찰력** 포인트를 소모하면 바꿔치기를 알아낼 수 있다.
- 도주 중에 경보를 울려 요원들이 경비병들을 상대하게 만든다. 혼란을 틈타 도둑이 상자 안의 내용물을 챙긴다.
- 도주 차량을 망가뜨리거나

차량에 폭탄을 설치한다. **위험 감지**로 폭탄을 미리 알아챌 수 있다.

- 적절한 순간 요원들에게 총을 겨누고 상자를 들고 나간다.

도둑 중 한 명이 리스키 브라트바의 하수인일 수도 있다. 그 도둑이 안전가옥의 위치를 안다면 일행을 빠져나갈 기회를 엿본다. 위치를 모른다면 휴대전화나 추적 장치를 갖고 있어, 이를 통해 적을 요원들에게 유인할 수 있다.

필비 상자

1274번 금고의 내용물:

- 알베도. 캠페인에 어울리는 형태라면 무엇이든 좋다. 알베도는 유난히 무거운 낡은 가죽 서류 가방 안에 들어 있다. 가방을 자세히 살펴보면 엑스선을 차단하려고 안감 안쪽에 얇은 납판을 댄 것을 알 수 있다. 원한다면 가방에 일종의 차단물을 더할 수도 있다. 손잡이에 시든 검은 장미를 감아 두거나, 자물쇠에 숙주를 발라 두거나, 가방을 얇은 은선으로 감싸는 식이다.
- 캠페인의 마지막 작전이며 아직 의식을 소개하지 않았다면, 가방 안에는 알베도와 니그레도를 결합해 루베도를 만드는 의식을 설명한 타자 용지 한 장도 들어 있다.
- 키플링의 『김』 낡은 판본 한 권.
- 달러, 영국 파운드, 금화, 사우디 리얌이 섞인 수천 달러 상당의 현금.
- 『재의 집을 벗어나』를 진행하지 않았다면, 여러 인물이 찍힌 흑백 사진 뭉치가 들어 있다. 세인트 존과 김 필비가 수년에 걸쳐 촬영한 사진들이다(캠페인의 방향에 따라 오컬트적인 목적으로 찍었을 수도 있다). **촬영과 자료조사(또는 역사학)**를 결합하면, 사진 속 인물 대부분이 니컬러스 엘리엇이나 거트루드 벨 같은 영국 스파이와 담당관임을 알아낼 수 있다. 한 사진에는 젊고 초조해 보이는 러시아인이 카메라를 겨냥하고 있는 모습이 담겨 있다. 배경은 베이루트의 연기 자욱한 카페다. 요원들은 이 남성이 **아르카디 세블렌코**임을 알아볼 수 있다. 사진 속 인물 중 아직 살아 있는 사람은 그가 유일하다.
- 『피 속의 반역』을 진행하지 않았다면, 상자 안에는 김 필비의 개인 소지품도 들어 있다. 여권과 약간의 돈, 부치지 못한 편지 몇 통이다. 한 통은 《옵저버》지 편집자에게, 한 통은 아내 엘리너에게, 나머지 한 통은 이라크 국립 박물관 큐레이터에게 보낸 편지로, 박물관 소장품 가운데 거트루드 벨이 작성한 문서 목록을 요청하는 내용이다. 모든 편지의 날짜는

필비가 모스크바로 망명하기 위해 베이루트에서 종적을 감추기 하루 전이다.

다른 상자들

다른 상자 대부분에는 요원들에게 별 쓸모없는 서류들—기업 계약서, 유언장, 등기부등본 및 기타 법적 문서—이 들어 있다. 나머지 상자에는 보석, 귀금속, 원석 및 현금이 들어 있다. 도둑들이 은행 금고 전체를 털면 총 획득액은 약 2,000만 달러에 달한다. 요원들이 시간에 쫓긴다면 위험 부담 없이 200만 달러를 챙길 수 있으며, 약탈에 5분을 소모할 때마다 100만 달러를 추가로 얻을 수 있다(상자마다 일일이 드릴로 뚫어야 한다면 10분마다 100만 달러를 얻는다).

흑해 은행의 화물이 도착했다면 다음 내용을 추가하라:

- 휴대하기 쉬운 다이아몬드와 현금 1,000만 달러 추가.
 - 흑해 은행의 다른 의심스러운 활동을 가리키는 흑해 은행 내부 문서—이 단서들을 **자료조사, 회계 또는 트래픽 분석**으로 추적하면 요원들은 음모나 **사중주** 내 작전의 다른 노드에도 도달하게 된다.
 - **오데사:** 흑해 은행의 본사가 이곳에 있으며, 경영진은 "그 절차"가 본거지와 너무 가까운 곳에서 수행되는 것을 불편해한다. 또한 그들은 튀르키예 화물이 주의를 끌고 있는 점을 우려하고 있다.
 - **바그다드:** 조치를 취하지 않으면 곧 "제품의 흐름"이 끊길 수도 있다.
 - **빈:** 흑해 은행 요원들이 빈에서 열리는 무역 회의에 참석하며, 그들은 흡혈귀 한 마리를 밀수하고 있다.
 - 만약 당신의 흡혈귀들에게 특수한 요구 사항이 있다면, 금고 안에 그에 걸맞은 흡혈귀스러운 물건이 있을 것이다(정제된 혈액 주머니, 기묘한 생명 유지 장치에 연결되어 감정적 루프에 갇힌 채 살아있는 인간의 뇌, 와인에 적셔진 쿠란의 찢어진 파편들, 빛나는 무언가가 든 주사기—또는 관 속에 들어 있는, 말뚝에 박힌 채 잠든 흡혈귀. 이는 적절한 제물로 부활시키거나, 장로를 배신한 죄로 처벌하거나, 루베도로 부활시키거나, 혈육들에게 잡아먹히기 전까지 안전하게 보관하기 위해 금고에 보관 중이다).
- 상자 안의 다른 주목할 만한 아이템들:

- 금 크루거랜드가 가득 찬 서류 가방.
- 은탄환 6발이 포함된 총기를 포함하여, 여전히 작동 가능한 18세기 및 19세기 골동품 총기 수집품.
- 몇 점의 예술품; **미술사**를 사용하면 요원들은 암시장에서 각각 100만 달러에 팔릴 수 있는 램브란트의 작은 작품 두 점을 찾아낼 수 있다.
- 은행 고위 간부들의 여권 및 신분증. **위조**를 사용하여 사진을 교체하면 **위장 신분** 20점의 가치가 있다.
- 칠리 몽타봉이 은폐한 흑해 은행에 관한 치명적인 보고서를 포함한 코르너스뱅크 자체 내부 문서. 만약 안드레아스나 다른 주주들이 이를 본다면 거래를 취소할 것이다.
- 선택 사항으로, 현재 작전과는 무관하지만 음모에 대항하는 새로운 전선을 여는 단서들:

- ④ 몽타봉 가문의 가계사는 금고 안에 있다. **역사학**으로 살펴보면, 요원들은 몽타봉 가문이 성전기사단과 연줄이 있으며, 성전기사단이 흡혈귀와 손잡았거나 맞서 싸웠다는 기록을 발견한다. 흑해 은행은 적의 휴면 자산을 없애려고 코르너스뱅크를 인수하고 있다. 성전기사단의 후손으로, 요원들과 동맹을 맺을 만한 집단이 또 있을까?

- ⑧ ⑨ 취리히의 한 경매장 기록보관소. **뱀파이어 학**이나 **미술사**로 살펴보면, 1950년대 잉글랜드에서 발견된 은입사 해골인 샤독 성물함의 사진을 찾아낼 수 있다. 그 해골에는 유난히 흡혈귀다운 송곳니가 나 있다. 1995년 보스턴의 개인 수집가에게 경매로 팔렸다.

- ⑧ ④ 연금술과 오컬트에 관한 16세기 서적 모음. 적에 관한 중요한 정보가 들어 있을 수 있다.

•  취리히에 사무실을 둔 다국적 바이오테크 기업이 특허 출원서 사본 등 중요한 문서를 금고에 보관하고 있다. 현재 이 기업은 여러 혈액 질환을 위한 유전자 요법을 개발 중이다. **뱀파이어 학이나 법의학**으로 이 새로운 요법과 뱀파이어 현상의 연관성을 파악할 수 있다. 이 기업은 우연히 치료법을 발견한 것일까? 돌연변이를 역설계하려는 것일까? 아니면 음모의 꼭두각시일까? • 금고 속 유물 중 하나는 외계에서 기원했다(**천문학**). 이 유물은 유명인의 돈을 뜯어내는 것으로 악명 높은 뉴에이지 종교/컬트의 소유물이다. 하지만 그들은 더 깊은 비밀을 숨기고 있는 것은 아닐까?

탈출

요원들이 아직 경보를 울리지 않았다면, 들리지 않고 금고에서 빠져나와야 한다. 왔던 길을 되짚으며 경비원과 보안 시스템을 다시 피해 은행을 탈출한 뒤 안전가옥으로 도망쳐야 한다. 도둑들 중 누군가 일행을 배신하려 한다면, 지금이 총을 꺼내 들거나 차에서 요원을 밀쳐내기에 딱 좋은 때다. (다른 방법으로는 도둑이 검은색 승합차에 고품질 강패 P명쯤을 태워 은행 밖에 매복시켜 두었다가, 요원들을 습격하고 전리품을 빼앗게 할 수도 있다.)

경보를 울리지 않고 은행을 탈출하면 요원들은 +1 히트만 얻는다(은행 강도 사건 이후 스위스 경찰의 경계 태세가 높아진 상황

을 반영한다). 강도 사건은 다음 날 아침이 되어서야 발견된다.

요원들이 경보를 울렸다면 경찰을 따돌려야 한다. **경고나 내부 경보만** 올린 경우(즉, 요원들이 탈출한 직후 경비원들이 은행이 털린 사실을 알아차린 경우)라면, 몇 분 안에 거리에는 경찰차가 넘쳐난다. 요원들은 +2 히트를 얻으며, **운전** 판정(난이도 6, **도시 생존**을 소모하면 난이도 4)으로 경찰 검문소를 뚫고 나가야 한다. 판정에 실패하면 추격전이 시작되고, 요원들은 리드 3으로 출발한다.

외부 경보가 울리면 요원들은 은행을 충격전으로 뚫고 나오며, 막 코너를 돌아오는 파란 경광등의 섬광을 목격한다. 요원들은 +3 히트를 얻고, 취리히 경찰을 리드 2 차이로 따돌린 채 쫓기게 된다.

경찰을 따돌리려면 리드 10을 확보해야 한다. 이 모든 과정이 강도 작전의 일부이므로, 요원들은 추격자를 따돌리고 리드를 늘릴 준비를 해 두었을 수 있다(주요 교차로에 설치한 스파이크 스트립, 탈출 차량에 장착한 니트로 부스터, 경찰 컴퓨터를 해킹해 통신을 감시하고 교란하기, 어두운 다층 주차장에서 차량 바꿔 타기 등). 추격 중 맞닥뜨릴 상황은 다음과 같다.

- 머리 위로 낮게 날아드는 경찰 헬리콥터, 서치라이트로 운전자의 시야를 가리려 함
- 펄과 나이트클럽에서 쏟아져 나오는 심야 유흥객으로 인한 교통 체증
- 좁은 골목길을 질주하는 경찰차들
- 험준한 산악 도로의 급커브

전리품 일부를 버리면 리드를 1점 더 얻을 수 있다. 짐을 가볍게 하려고 도둑 중 한 명을 차 밖으로 밀쳐내면 리드를 1점 더 얻는다(반대로, 도둑들은 요원을 차 밖으로 밀쳐내 리드를 1점 더 얻을 수 있다).

일을 그르쳤을 때

요원들이 금고 침입에 실패할 수도 있다. 경보를 올린 뒤 경찰이 도착하기 전에 도주하거나, **저수지의 개들**처럼 내부 분열이 일어나 요원 중 한 명이 불구가 되거나, 금고가 뚫을 수 없다고 판단해 차선책으로 전환하는 경우가 그렇다. 이 경우 은행 매입은 예정대로 진행되고, 리스키 브라트바가 금고에 들어가 알베도를 손에 넣는다. **트래픽 분석**으로 리스키 브라트바를 감시하거나, 강패 한 명을 붙잡아 심문하거나, 군사학으로 여전히 경비 인력이 충분함을 파악하면, 리스키 브라트바가 알베도를 취리히 공항으로 옮겨 스위스 밖으로 반출할 계획임을 알 수 있다. 요원들은 **알베도 회수**(p. 100)에서 이를 가로채려 할 수 있다.

요원들이 리드 7 이상을 확보하면, 긴장감을 높이기 위해 기관단총으로 무장한 리스키 브라트바 강패들이 탄 차량을 등장시킨다. 요원들의 리드가 0이 되면 경찰 차단선에 부딪힌다. 차단선을 돌파하려면 난이도 6의 **운전** 판정에 성공해야 한다. 실패하면 차에 탄 모두가 피해를 입고 차량은 폐차된다. 차단선은 통과하지만, 차량을 버리고 도보로 도주해야 한다. 상황에 따라 맞은편의 **안전가옥**이나 아래의 **도난당한 알베도**로 진행하라.

도난당한 알베도

장면 유형: 서브플롯

선행 장면: 금고 안

후속 장면: 안전가옥, 알베도 회수, 뱅크 런 배신자 도둑이 필비 상자를 들고 달아나면

요원들은 이를 회수해야 한다. 도둑이 깔끔하게 도주하지 못했다면 도보나 차량 추격전이 벌어질 수 있다. 이 경우 요원, 도둑, 경찰 또는 리스키 브라트바 보안 인력이 얹힌 3자 추격전이 될 수도 있다. 하지만 도둑이 밤의 어둠 속으로 흔적 없이 사라졌다면, 요원들은 거

리를 누비며 도둑을 찾아야 한다. 알베도를 훔칠 가능성이 있는 도둑들은 저마다 탈출 계획을 마련해 두었다. 샤크룬, 로슨, 플로린의 개별 설명을 아래에서 확인하라.

도둑의 담당관이나 의뢰인은 제각각이다. 리스키 브라트바일 수도 있고,

공작원일 수도 있고, 제3세력(피 속의 반역 참조, p. 106), 흡혈귀 사냥 수도사, MI6 요원, 혹은 더 기이한 존재를 위해 일할 수도 있다. 누구를 위해 일하든 인원은 P/2명이며, 실력도 뛰어나다(밤의 검은 사자들의 경호원 수치를 사용하라, p. 69).

알베도 구매

요원들은 강도 작전으로 얻게 될 이익을 모두 넘기는 조건으로 도둑을 매수할 수 있다. 도둑은 전부, 적어도 들고 갈 수 있는 전리품은 모두 챙기려 한다. 요원들이 거래에 응하지 않으면 도둑은 리스키 브라트바에게로 갈아탈 것이다.

샤크룬

그녀는 이 모든 일을 미리 치밀하게 계획해 두었다. 5성급 호텔에 예약해 둔 스위트룸으로 들어가, 그곳에 새 신분을 만드는 데 필요한 장비를 숨겨 둔다. 알베도를 리스키 브라트바에 팔거나 다른 의뢰인에게 넘길 생각이라면, GPS 좌표로 지정한 취리히 호수 한가운데 지점에서 만나기로 한다. 그녀는 스피드보트를 타고 그곳에 나가 거래 상대를 만나 인계한 뒤, 호수 남서쪽 해안의 셋길에 세워 둔 차량을 타고 달아난다.

■ **거리의 법칙**을 활용하면, 요원들은 샤크룬의 눈에 띄는 외모를 단서로 호텔까지 추적할 수 있다. 요원들이 도착할 때는 이미 늦었지만, **침투나 변장**을 활용해 방에 들어가면 **전자 감시**로 그녀가 객실 전화에서 보트 대여 업체에 전화한 사실을 알아낼 수 있다.

■ 보트 대여 업체로 가서 **야외 생존**을 사용하면 샤크룬의 보트를 찾아낼 수 있다. 이후에는 물 위에서 추격전이 벌어지거나, 저격 후 스쿠버 다이빙으로 이어진다.

플로린

마시모 플로린은 강도 작전 전에 자주 드나들던 바, 사냥꾼의 쉼터로 돌아간다. 그곳의 바텐더 **파울루**는 사실 그의 오랜 동료이며, 두 사람은 이중 배신을 함께 계획했다. 플로린은 거래할 때까지 친구의 아파트에 알베도를 숨겨둔다.

플로린이 선호하는 만남 장소는 취리히 공항이다. 그는 친구 파울루에게 주차장에 세워 둔 차 안에 가방을 숨기게 한 뒤, 출발 게이트 옆 커피숍에서 구매자를 만난다. 거래를 마치고 차 열쇠를 건네준 뒤, 태연하게 비행기에 올라타 자취를 감춘다.

■ **인간 지리**를 사용하면 옛 바텐더와 플로린이 유난히 가까워 보였다는 사실을 떠올릴 수 있다. 플로린이 주문을 말하기도 전에 바텐더는 그가 즐겨 먹고 마시는 것을 알고 있었다.

■ 바로 바에 돌아가 **매혹**으로 웨이트리스를 심문하면, 요원들은 인계를 저지할 수 있는 딱 알맞은 때에 공항에 도착한다.

로스

로스는 계획을 세우지 않고 즉흥적으로 움직인다. 알베도를 손에 넣으면 뒷골목을 누비며 임기응변을 발휘한다. 취리히에는 믿을 만한 친구나 연락책이 없다. 전화로 리스키 브라트바나 담당관에게 연락해 아들리스빌-펠젠에그 케이블카에서 인계하기로 한다. 로스는 한쪽 케이블카에, 담당관은 다른 쪽 케이블카에 타고 중간 지점에서 가방을 넘긴다.

■ **전자 감시**를 활용하면 요원들은 그의 휴대전화 위치를 삼각 측량해 거리에서 케이블카 승강장까지 추적할 수 있다.

■ 이후 케이블카에서 육탄전이나 총격전이 벌어지며, 중간 지점에 로스의 담당관들이 나타난다.

안전가옥

장면 유형: 적대자 행동

선행 장면: 금고, 도난당한 알베도

후속 장면: 알베도 회수, 뱅크 런

요원들은 알베도를 확보했든 아니든 안전가옥으로 이동한다. 아직 안전가옥을 정하지 않았다면 산속의 외딴 농가로 가자는 샤크룬의 제안을 따르라. 샤크룬은 필요한 물자를 미리 안전가옥에 갖춰 두었다. 완비된 구급 상자, 연료를 가득 채운 깨끗한 자동차 세 대, 탄약과 총기 은닉처, 그리고 개인 금고를 열 전용 공구가 있다. 보안 검사를 통과할 때 쓸 가짜 여권도 한 켤더 준비해 두었다(이 여권들은 1포인트짜리 위장 신분이다).

샤크룬은 여기서 전리품을 나누고 각자 자취를 감추자고 제안한다(알베도를 잃어버렸다면, 배신한 도둑을 먼저 찾아낸 뒤 나누자고 제안한다).

사전 준비: 상황을 한층 더 악화시키고 싶다면, 리스키 브라트바가 안전가옥의 위치를 미리 알고 있어 이미 부비트랩을 설치해 두었을 수 있다. 알베도를 손상시키지 않으려고 폭발물은 쓰지 않겠지만, 요원들을 노리는 인명 함정(+1의 피해를 입고 **운동** 점수도 그만큼 잃음), 숨겨둔 총을 발사하는 인계철선, 독이 든 음식 등이 있을 수 있다.

배신자

도둑들 중 한 명은 배신자이며, 리스키 브라트바에게 안전가옥의 위치를 밀고했다. 1포인트 거짓말 탐지를 소모하면 상대의 불안함을 눈치챌 수 있고, 1포인트 관찰력을 소모하면 배신자가 휴대전화로 문자 메시지를 보내는 것을 발견할 수 있으며, 1포인트 뱀파이어 학을 소모하면 배신자가 의도적으로 손가락을 베어 문 앞까지 혈흔을 남겼다는 사실을 알아낼 수 있다(혈흔이 너무 작고 넓게 퍼져 있어 일반적인 방법으로는 추적할 수 없지만, 흡혈귀라면 초자연적인 혈액 추적처럼 그 흔적을 따라갈 수 있다).

이 1포인트 소모는 리스키 브라트바가 도착하기 전 요원들에게 1분간의 사전 경고를 제공한다. 만약 이 사전 경고를 얻지 못했다면, 적의 첫 번째 징후는 누군가의 가슴에 저격수 조준경의 레이저 점이 나타나는 순간이다.

공격이 시작되면 배신자는 알베도를 챙겨 도망치거나 숨으려 한다. 이상적으로는 이 장면에서 적이 알베도를 손에 넣는 것이 좋지만, 플레이어들이 영웅적인 활약으로 알베도를 지켜냈다면 **알베도 회수**를 건너뛰고 바로 **뱅크 런**으로 넘어가면 된다.

적 병력

안전가옥 바깥에 배치된 리스키 브라트바 병력은 다음과 같다.

- 무장한 강패 P×2명. 가스 수류탄과 방독면 착용
 - 저격소총을 든 강패 2명 (+2 피해, +4 사격). 필요 시 야간 투시경 착용
 - 강패 두목 P/2명 (+4 운동, 격투, 체력 및 사격)
 - 잘로즈니 (잘로즈니가 아직 안전가옥 안에 없는 경우)
 - 후방에서 지휘하는 마르코 슈베츠
- 전술은 안전가옥의 위치에 따라 달라진다.
- **교외 지역:** 전면 공격. 저격수들이 먼저 사격한 뒤, 강패들이 가스 수류탄을 들고 진입해 요원들을 탁 트인 곳으로 몰아낸다.

- 농기구와 장비로 즉석 무기를 만들려면 **기계공**을 활용하라
- 은신처가 스키장 숙소라면 슬로프에서 고속 추격전을 벌일 수 있도록 스키와 풀이 준비되어 있다.
- 리스키 브라트바의 최우선 목표는 알베도 회수다. 플레이어 캐릭터는 부차적인 목표일 뿐이며, 알베도를 손에 넣으면 리스키 브라트바는 뒷정리를 맡길 강패 몇 명만 남기고 철수한다.
- **교외 지역:** 저격 공격으로 시작해 안전가옥을 사방에서 습격한다. 요원들을 가능한 한 빨리 생포하거나 제거하려 한다.
- 강패 P/2명이 문을 박차고 진입하고, 다른 강패 P/2명이 창문이나 뒷문으로 침입한다. 나머지는 밖에서 지원하거나 도주하는 요원을 잡기 위해 대기한다.
- 취리히에는 마천루나 고층 건물이 없다. 교외의 은신처는 작은 주택이거나 아파트로 개조한 건물일 것이다.
- 이곳에서 리스키 브라트바는 시간에 쫓긴다. 요원들만큼이나 히트를 피하고 싶어한다. 리스키 브라트바는 스위스 경찰 내부에 하급 공작원을 심어 두었지만, 대규모 총격전을 없었던 일로 만들 만큼의 영향력은 없다.
- **도심 지역:** 직접 습격하기에는 목격자가 너무 많으므로, 리스키 브라트바는 인근 옥상에서 소음기 장착 저격총으로 먼저 사격한다. P

명의 강패와 강패 두목이 안전가옥 문을 박차고 진입하고, 나머지 강패들은 바깥 거리에서 예비대로 대기한다.

- 이 전술은 리스키 브라트바가 대부분 총 대신 맨손 격투에 의존하게 만든다. 아무도 눈치채지 못하게 요원들을 생포하려 할 것이다.

다음 단계

요원들이 알베도를 지켜낸다면, 죽어가는 강패가 숨을 헐떡이며 “**그들이 당신을 잡으려 거야...**”라고 말하고 피 묻은 손가락으로 기묘한 표식을 그리게 하라. **오컬트** 판정으로 그 표식이 저주임을 알아낼 수 있다. 리스키 브라트바는 요원들이 알베도를 손에 넣었다는 사실을 알고 경찰에 밀고할 것이다. **범죄학(핵심 단서)** 판정으로 음모가 인터폴 증거 보관소에서 알베도를 쉽게 회수할 수 있다는 점을 알 수 있다. 요원들은 스위스를 떠나 자취를 감춰야 한다. **뱅크 런**으로 넘어가라, p. 102.

요원들이 알베도를 리스키 브라트바에 빼앗기면, 반드시 되찾아야 한다. 죽어가는 강패를 **심문(핵심 단서)**하면 리스키 브라트바가 알베도를 취리히로 가져간 뒤 공항으로 옮겨 전용기에 싣고 떠날 것이라는 사실을 알아낼 수 있다. 죽어가는 강패가 없다면, 떨어뜨린 휴대전화와 **트래픽 분석**으로 적의 통신을 가로채 같은 정보를 알아낼 수 있다. 또는 재다이얼을 빠르게 시도하고 난이도 4의 **변장** 판정을 하면 된다. **알베도 회수**를 진행하라.

알베도 회수

장면 유형: 서브플롯

선행 장면: 안전가옥

후속 장면: 뱅크 런

적들이 알베도를 손에 넣었다. 이제 다시 훔칠 차례다.

경비 태세

공항으로 향하는 호송대는 **화물**(p. 89)의 호송대와 동일하다. 알베도를 실은

장갑 은행 수송차 한 대를 리스키 브라트바 강패들이 탄 밴 여러 대가 호위한다. **안전가옥**에서 요원들이 제거한 강패는 호송대에서 빼라. 요원들이 강패를 몇 명 이상 제거했다면, 리스키 브라트바는 쿼르너스방크의 자체 경비 인맥이나 지역 범죄 조직을 통해 인원을 더 총원한다. 어느 쪽이든 요원들은 **변장**을 이용해 적의 병력에 잠입할 수 있다.

강패들은 모두 무장한 채 신경을 곤두세우고 있다.

- **트래픽 분석**으로 적의 대략적인 규모를 파악할 수 있다.

요원의 히트가 1이라면 경찰차에 탄 경찰 두 명을 추가하라. 히트가 2라면 경찰차 두 대를 추가하라. 요원의 히트가 3 이상이라면 경찰 대신 완전 무장한 특수부대가 출동한다.

- **경찰 상대나 트래픽 분석**으로 경찰의 존재를 확인할 수 있다.

알베도는 빅토르 코젤에게 수갑으로 채워진 방탄 서류 가방에 담겨 있다.

경로

공항으로 가는 가장 직접적인 경로는 A1 도로다. 약 12킬로미터로 비교적 짧은 거리다. 자동차 사고나 도로 공사를 꾸며 호송대를 섯길로 우회시킬 수 있다.

호송대는 이른 저녁에 피르너스뱅크를 출발해 황혼 무렵 공항에 도착한다.

탈취 진행

요원들은 호송대를 어디서 습격할 것인가?

은행에서

요원들이 은행에 다시 잠입하거나(몽타봉 가문 사람이나 다른 은행 직원을 설득해 몰래 들여보내 달라고 할 수도 있다), 금고에서 알베도를 꺼낸 뒤 지하 하역장의 장갑차를 공격하거나 빅토르 코젤을 붙잡아 알베도를 손에 넣을 수 있다.

- 이 작전이 성공하면 은행 안의 경비원 몇 명만 상대하면 된다.
- 물론, 요원들은 대낮에 *또다시* 은행을 털었다. 이것만으로도 +3 히트가 발생하며, 총격을 벌이면 히트는 더 올라간다.
- 탈출은 쉽지 않을 것이다. 가장 좋은 방법은 장갑차를 탈취하는 것이다...

도로 위에서

이 방식은 요원들이 저격 공격, 급조 **폭파** 장치, 차량 돌진, 경찰 통신 탈취 후 호송대를 미리 준비한 매복 지점으로 유도하는 명령 등 온갖 비열한 수를 쓸 여지를 가장 많이 제공한다.

- 트럭의 방어구는 5이며, 폭이 좁은 장갑차이 달려 있다(방어구 2, 창문을 관통해 총알을 맞히는 데 필요한 피격치는 4).
- 트럭 운전사의 **운전** 수치는 8이다. 트럭의 속도는 0이고 기동력은 -1이다.
- 트럭을 도로 밖으로 밀어내려면 중차량이 필요하며, 트럭 운전사와 **운전** 대결을 벌여야 한다.



■ **군사학** 또는 **야외 생존**으로 도로 위의 매복 지점을 찾아낼 수 있다. 두 기술 중 하나에 점수를 소모하면 전술적 정보 수집 이점을 마련할 수 있다. 이 이점으로 약당들에게 **운전** 판정을 강요하거나, **사격** 또는 **폭파** 판정에 쓸 풀을 제공할 수 있다. 가능한 비열한 수법은 다음과 같다:

- 직선 도로에서 저격 사격 준비
- 은폐형 타이어 스파이크 또는 클레이모어 지뢰
- 기름막이나 연막탄으로 장갑차를 호위 차량에서 떼어놓기
- 가짜 경찰 검문소

공항에서

호송대가 공항 밖 보안 검문소를 지나면 경찰은 곧바로 물러난다. 리스키 브라트바의 Tu-154는 비행장 한적한 곳에 있는 전용 격납고에서 대기 중이다. 비행기를 지키는 강패가 최소 두 명 더 있다. 더 강한 상대를 원한다면 경비를 추가하라.

- 호송대가 도착하자마자 비행기는 이륙 준비를 마친다. 코젤은 오늘 밤 떠난다.
- 코젤은 강패 P명을 비행기에 태우며, 잘 로즈니가 아직 있다면 그도 함께 태운다.

■ 요원들이 비행기에 침투해 승무원을 제거한 뒤 **조종**으로 안전한 곳까지 몰고 가 잠적할 수 있다면, 비행기에 숨어들어 탈취해 스위스를 빠져나가는 것만으로 이 장면과 다음 장면을 단숨에 끝낼 수 있다.

■ 비행기의 비행 컴퓨터를 **데이터** 판독하면 최종 목적지를 알아낼 수 있다. 리스키 브라트바는 알베도를 음모에 넘길 계획이다. 음모 피라미드에서 그다음 단계는 어디에 있는가?

■ **사중주**의 마지막 작전이라면, 알베도 회수 전투와 함께 **앵글 조 죽이기**를 진행해도 된다.

■ 이런, 저 항공 연료 드럼통 좀 봐라. 멋진 폭발을 일으키지 않겠는가(등급 3, 아주 큰 탱크를 맞으면 등급 4)?

알베도가 없다면?

요원들이 은행에서 알베도를 되찾는 데 실패하고, 호송대에서 훔쳐 내는 데에도 또다시 실패한다면, 음모는 루베도의 그 절반을 손아귀에 넣는다. 하지만 요원들이 아직 진 것은 아니다. 여기서의 실패는 니그레도를 되찾는 일을 그만큼 더 중요하게 만들 뿐이다.

뱅크 런

장면 유형: 결말

선행 장면: 안전가옥, 알베도 회수

이 작전의 이 시점에서 요원들은 알베도를 확보했어야 한다. 리스키 브라트바가 알베도를 되찾지 못했거나 빼앗기지 않고 지키는 데 실패했기 때문이다. 음모는 취리히에 알베도를 되찾을 자산을 배치해 두지 않았다.

하지만 경찰은 그렇지 않다. 그래서 리스키 브라트바는 경찰 내 인맥을 동원해 요원들에게 가능한 한 많은 히트를 쌓이게 한다. 범죄를 저지른 이들이 누구인지 경찰에 제보하고, 필요하다면 요원들을 지목하는 증언을 하도록 배신자나 불잡힌 도둑을 내놓기도 한다. 요원들의 신원으로 알려진 위장 신분과 인상착의가 스위스 경찰과 인터폴에 전달된다. 음모는 요원들이 체포된 뒤 경찰에게서 알베도를 되찾을 계획이다.

게임 규칙상 요원들의 히트가 +3만큼 증가한다(+4. 경찰을 살해했다면). 현재 위장 신분은 모두 노출됐다. 이를 사용하면 경찰의 경고를 받는다. 은행 강도 사건으로 챙긴 돈이나 다른 부당한 수익을 과시해도 원치 않는 주목을 끈다.

스위스를 빠져나가는 것만으로는 부족하다. 유럽의 모든 경찰 조직이 악명 높은 은행 강도단을 찾고 있다. 요원들은 자취를 감춰야 한다.

포위망 탈출

초장거리 추격 규칙(**밤의 검은 사자들**, p. 90)을 사용하라. 요원들의 핫 리드 수치는 7에서 현재 히트를 뺀 값으로 시작한다. 경찰을 따돌리려면 핫 리드 수치를 7까지 올려야 한다(인터폴의 관찰권을 벗어나거나 단순히 몸을 숨기는 식으로). 또는 **변장**과 함께 쓸 탄탄한 **위장 신분**(최소 5점)을 마련해야 한다.

스위스 탈출

스위스는 보안을 철저히 행한다. 취리히를 빠져나가는 모든 주요 도로에 경찰 검문소가 설치되어 요원들의 인상착의와 일치하는 사람을 찾고 있다. 공항의 보안도 한층 강화되어 있다.

■ 어느 마을에서든 거리를 돌아다니는 일은 신경이 곤두설 만큼 긴장된다. 지나가는 경찰관마다 요원들의 얼굴을 유심히 살피기 때문이다.

■ 아직 겪지 않았다면, 급커브와 위험천만한 도로 사정, 드라마틱하게 솟은 절벽이 이어지는 좁은 산악 도로에서 고속 자동차 추격전을 벌일 수밖에 없을 것이다.

■ **전자 감시**를 고려하면 전화로 요원들의 이름을 입에 올리는 건 현명하지 않다. 당국이 단서를 찾으려고 음성과 데이터 통신을 감시하고 있기 때문이다.

핫 리드 높이기

이 추격전에는 정해진 목적이 없으므로, 추격자를 따돌릴 다른 방법이 있다.

• **잠복:** 요원들이 토스카나의 조용한 시골 마을이나 폴란드의 평범한 교외에서 몇 주간 몸을 숨기면 히트는 가라앉고 핫 리드는 상승한다. 물론 이렇게 몸을 숨기는 동안에는 흡혈귀에 맞서 싸울 수 없다. (**변장, 거리의 법칙, 인간 지리**로 주변에 섞일 것.)

• **안전처로 이동:** 안전처(**밤의 검은 사자들**, p. 36 참조)로 가면 즉시 핫 리드 2점을 얻는다. (기술은 필요 없지만, 안전처에 도착하면 핫 리드 판정을 하라. 실패하면 안전처가 노출된다.)

• **죽음 위장:** 자동차를 절벽 아래 깊은 호수로 밀어 넣거나, 폭발 사고를 꾸미거나(신원을 알 수 없도록 태울 리스키 브라트바 부하의 시체를 적절히 이용한다), 지켜보는 이들 앞에서 연극을 벌여 당국이 요원들이 죽었다고 믿게 만들 수 있다. (**범죄학, 법의학, 화학**).

• **희생양 던지기:** 요원들은 괴르너스뱅크 사건의 죄를 다른 불쌍한 희생양에게 뒤집어 씌우거나, 처분해도 좋을 자산(도둑 중 한 명 등)에게 자신들의 계획에 관한 거짓 정보를 흘린 뒤 경찰이 그 자산을 불잡도록 꾸밀 수 있다. 경찰이 버뮤다로 향하는 가짜 단서를 쫓는 동안 요원들은 어둠 속으로 사라진다. (**거짓말 탐지**로 자산이 속았는지 확인하고, **범죄학, 경찰 상대**를 사용할 것.)

• **거래:** 요원들이 리스키 브라트바의 범죄 행위에 관한 쓸 만한 정보를 갖고 있다면, 믿을 만하고 유연한 인터폴 요원을 찾아 거래를 제안할 수 있다. 요원들은 리스키 브라트바에 관한 문건을 넘기고, 인터폴 요원은 요원들에게 쏠린 히트의 일부를 덜어준다. (요원들이 (a) 무고한 사람의 피를 손에 묻히지 않았고, (b) 필비 상자만 털고 수백만 달러를 훔치지 않았을 때 가장 효과적이다.) 다음 정보는 제시할 수 있는 증거의 양에 따라 핫 리드를 1~2점 높여준다.

- 흑해 은행에 관한 괴르너스뱅크의 내부 보고서
- 오스트리아와 루마니아에서의 리스키 브라트바 인신매매 조직 운영
- 세르비아 마피아와의 거래
- 바그다드와 오데사에서 벌이는 무기 밀수 조직 운영

인맥 연결 고리

요원들은 여전히 인맥을 활용할 수 있지만, 지금은 매우 위험한 처지다. 수배 중인 범죄자를 돕도록 연락책을 설득하려면 최소한 **안심**이나 **위협**을 소모해야 한다.

■ **연락책**이 요원들을 경찰이나 리스키 브라트바에 밀고할 가능성이 매우 높다.

장물 처분

요원들이 훔친 다이아몬드나 금을 현금으로 바꾸려면 장물을 처분해야 한다. **인맥** 연락책을 이용하거나 **거리의 법칙/범죄학**을 소모하면, 자신을 **한스 슈미트**라고 부르는 조용하고 안경 쓴 남자와 접촉할 수 있다. 이

때 핫 리드 판정(난이도 5)을 하라. 판정에 실패하면 그는 장물의 실제 가치에 비해 터무니없이 적은 금액(5%)을 제안하거나, 리스키 브라트바에 경고를 보낸다. 성공하면 10%를 제안한다. 회계/교섭을 소모하면 보수를 최대 20%까지 올릴 수 있다. 또는 요원들은 자기 몫의 장물을 은닉처에 몇 년간 숨겨 두었다가

캠페인이 끝난 뒤 그 돈으로 은퇴할 수도 있다.

마지막 장막

요원들이 알베도를 확보하고 추격을 따돌리면 이 임무는 막을 내린다. 이를 음모에 큰 타격

을 가하기 위한 첫걸음으로 삼되, 조용한 승리로 연출하라. 단, 이것이 **사중주의** 마지막 작전이라면 **잉클 조 죽이기**를 진행하라.

탈출 경로

이 작전에서는 이 책의 다른 작전으로 이어지는 단서가 드러난다.

잘로즈니 제재

- **회계**: 흑해 은행은 오데사에 본사를 두고 있으며, 리스키 브라트바가 불법 활동으로 번 돈을 이 은행을 통해 세탁한다는 증거가 충분하다.
- **자료조사**: 이번 작전에서 마주치는 잘로즈니를 만드는 데 이용된 프랑스 스파이 릴 블레즈는 오데사에서 자취를 감췄다.

- **전자 감시**: 슈베츠는 오데사의 도르지예프에게 보고할 수도 있다.

재의 집을 벗어나

- **촬영**: 필비 상자에 아르카디 세블렌코의 사진이 들어 있었고, 그는 빈에 있다.
- **전자 감시**: 슈베츠는 빈의 리스키 브라트바 공작원들이 “세블렌코 확보” 직전이라는 이유로 은행 인수를 최대한 빨리 끝내라는 지시를 받았다.

피 속의 반역

- **군사학**: 빅토르 코젤은 은행 경호를 위해 오버워치 시큐리티를 고용하려 했다. 오버워치 시큐리티는 바그다드에 본사를 두고 있다.
- **김 필비가 이라크 국립 박물관에 보내려다 부치지 못한 편지**에는 거트루드 벨의 문서에 대한 문의가 담겨 있다. 요원들이 이라크 국립 박물관을 방문하거나 온라인으로 **자료조사**를 하면 무함마드 알키르쿠크를 쉽게 찾아낼 수 있다.

대단원: 잉클 조 암살

보르 중의 보르, 요세프 리스키, 즉 조 삼촌 본인이 코르너스뱅크의 최종 인수를 감독하려 취리히에 온다. 그는 알베도를 직접 손에 넣어 뱀파이어 주인들에게 전달할 작정이다.

하지만 이제 요원들은 알베도와 니그레도를 모두 확보했고, 루베도 달성 직전이다. 요원들은 요세프 리스키를 압박할 지렛대를 쥐고 있다. 플레이어가 이 선택지를 스스로 떠올리지 못한다면, (**업계 상식** 또는 **범죄학** 또는 **뱀파이어학**) 판정을 통해 알베도와 루베도를 이용해 리스키와 거래할 수 있음을 알려주라. 요원들은 몽타봉 가문을 통해 요세프 리스키와 접촉할 수 있다.

반대로 리스키가 중개인을 통해 요원들에게 연락해 올 수도 있다.

이는 위안 한 명을 찾아내 불쌍한 위안을 반쯤 죽도록 두들겨 팬 뒤, 피해자의 입에 번호 하나만 저장된 휴대전화를 쏘서 넣는 것을 의미한다.

거래

리스키는 요원들의 간섭에 진절머리가 났다. 바그다드에서 취리히까지 그의 작전을 망쳐 놓았고, 수십 명의 목숨과 수백만 달러를 날리게 했다. 죽은 자들까지 죽여 버렸다. 이제 더는 참을 수 없다. 사업 이야기를 할 때가 왔다. 이 문제를 없애려면 리스키는 얼마를 치려야 할까?

리스키는 알베도와 니그레도, 그리고 요원들이 카리브해의 어느 섬으로 은퇴해 다시는 그

림자 세계에 간섭하지 않겠다는 혈맹을 요구한다. 그 대가로 휴전을 제안한다. 리스키 브라트바와 음모가 요원들에게 보복하지 않겠다는 약속, 그리고 요원들이 원하는 것은 무엇이든 들어주겠다는 제안이다. 돈인가? 불멸인가? 요원들의 동기에 호소하라. 누군가 회복을 원한다면 요세프가 마련해 줄 수 있다. 특정 흡혈귀에게 복수하고 싶다면, 음모는 루베도를 받는 대가로 자기편 중 한 명을 희생할 것이다. 세상의 모든 비밀을 알고 싶다면 그림자 속으로 들어가 음모의 일원이 될 수도 있다.

리스키가 내건 회담의 전제 조건은 다음과 같다:

- 모든 요원이 참석해야 한다. 참석하지 않는 자는 끝까지 추적해 죽일 것이다.

■ 회담은 오데사, 빈, 취리히, 바그다드 중 한 곳에서 열려야 한다. 리스키 브라트바가 이미 자산을 배치해 둔 도시들이지만, 음모의 심장부가 어디든 그 바깥이어야 한다.

■ 회담 장소는 요원들이 정할 수 있지만, 공개된 중심지여야 한다. 속임수를 쓰면 거래는 끝이다.

■ 보르의 약속을 믿어도 된다. 요세프의 제안은 어느 정도 진심이다. **사중주**의 이 시점에서 요원들은 그의 조직에 치명적인 타격을 입혔고, 루베도의 구성 요소를 손에 넣었다. 리스키는 상황을 수습해야 한다. 요원들을 매수해 문제를 해결할 수 있다면 그렇게 할 것이다. 하지만 선택할 수 있다면, 요원들을 생포해 훔친 물건을 되찾은 다음 고문 끝에 죽이는 쪽을 훨씬 더 선호한다.

요원들에게 이번 회담은 음모의 다음 단계로 나아가기 위한 추격전이다. 요세프 리스키는 흡혈귀들의 소재를 알고 있다. 그는 사악한 불사자 주인에게 직접 보고한다. 요원들이 그에게서 정보를 캐내지 못한다면, 요세프 리스키를 죽여 리스키 브라트바의 수뇌부를 제거하면 된다.

거래 준비

이제 공은 요원들에게 넘어갔다. 어디서 맞설 것인가? 어디서 회담을 열 것인가? 지금이야말로 게임 전체를 통틀어 가장 큰 기술적 사실 조사 이점을 준비할 때다. 명백한 함정은 아니면서도, 요세프 리스키를 죽이거나 생포하는데 필요한 우위를 점할 수 있는 장소를 골라야 한다. 가능한 전술은 다음과 같다:

■ **미술사**: 빈과 취리히에는 시계 박물관이 있으며, 이를 무기화해 잘로즈니 경호원들에게 사용할 수 있음 (p. 50 참조).

■ **군사학과 인맥**을 활용하고 바그다드에서 회담을 연다면, 블랙호크 공격헬기의 화력 지원을 받을 수 있음.

■ **인간 지리**: 마피아 사이에서 요세프 리스키의 명성은 크게 흔들렸다. 요원들이 그의 야심 찬 부하 중 일부와 접촉해 오데사에서 회담을 연다면, 내부의 도움을 받을 수 있음. *요세프를 넘겨주면, 그의 조직을 넘겨주겠다...*

■ **건축학**으로 비밀 통로, 위장 벽, 사선 확보 등을 준비하거나, 빈의 광장 중 해질녘 거대한 십자가의 그림자가 정확히 특정 지점에 드리워지는 순간을 찾아낼 수 있음.

■ **범죄학**과 요원들이 수집한 모든 증거를 활용하면 인터폴, CIA, 바티칸 흡혈귀 사냥꾼, 또는 요원들이 인맥을 맺고 있는 다른 그림자 조직들을 끌어들이 수 있음.

■ **범죄학**으로 빈이 중립 지역임을 파악할 수 있으며, 이는 요세프가 경호원을 대거 동원하는 것을 제한함.

■ **도시 생존** 또는 **인맥**으로 선택한 도시의 군중 속에 자연스럽게 섞여 들어갈 수 있으며, 리스키 브라트바의 감시를 피해 준비를 마칠 수 있음.

■ 캠페인의 이 시점에서 **뱀파이어 학**을 익힌 요원이라면 흡혈귀들에게 사용할 차단(Blocks)이나 약점(Banes)을 설정할 수 있을 만큼 충분한 지식을 갖추었을 것임.

적대 세력

요원들은 마침내 리스키의 위치를 파악했으므로, **트래픽 분석**(또는 감시 **활영**)을 통해 그를 미행하며 경호원과 수행원을 식별할 수 있다. 그는 경호원 3명, 보좌관/회계사/변호사 6명, 그리고 음모와 직접 연결된 인원과 동행한다. 행방이 묘연한 공작원이나 잘로즈니예가 있다면, 요원 수(P)에 해당하는 최대치까지 리스키의 자산으로 추가한다.

리스키는 전용기를 이용하고, 이동할 때는 방탄 세단(리무진처럼 지나치게 화려하거나 눈에 띄는 차량은 아니다)을 탄다. 요원들이 회동 장소를 정하면 그는 즉시 해당 도시로 출발한다. 비행기가 이륙한 동안 그는 그 도시에 있는 리스키 브라트바 자산을 모두 가동해 회동 장소를 조사하게 한다. 요원들이 이 자산들을 모두 제거했다면 그는 정보 없이 진입할 수 밖에 없다. 자산들을 모두 제거하지 못했다면, 요원들은 **은닉**과 **감시** 판정을 하거나 포인트를 소모해 준비 사항을 리스키 브라트바 조사관들로부터 숨겨야 한다.

요원들이 리스키의 전용기를 추적한다면(이를 위해서는 **데이터 침입**이나 군 관계자를 통해 군사 등급 레이더 네트워크에 접근해야 한다),

전용기는 도중에 어딘가의 시골 비행장에 예고 없이 착륙한다. 이는 **대역**을 태우기 위함이다. 대역은 요세프 리스키와 유사하게 수술로 개조된 가난한 러시아 농부다. 요원들이 자신을 속이지 못하도록 리스키가 마련한 보험인 셈이다. 음모는 대역을 어떤 방식으로든 개조했다.

■ 그는 렌필드이거나 보르트르 같은 다른 초자연적 공포일 수 있다. **뱀파이어 학**으로 그 특징적인 징후(입술의 피, 곰팡이 냄새, 보도블록 틈을 밟지 못하는 것)를 포착할 수 있다.

■ ㉔ 대역은 부패한 사제이자 흡혈귀 숭배자다. **오컬트나 뱀파이어 학**으로 회동 중 그가 중얼거리는 기도를 알아챌 수 있다.

■ ㉕ 대역은 문자 그대로의 대역, 즉 음모의 오컬트 권능으로 창조된 **도플갱어**다. 음모는 리스키의 그림자에서 그것을 소환했다. **관찰력**으로 도플갱어 아래 그림자가 없는 것을 발견할 수 있다.

■ ㉖ 대역은 외계 초과학으로 정신 지배를 당한다. 사실상 그의 몸은 리스키가 원격으로 조종하는 꼭두각시다. **거짓말 탐지**로 리스키의 반응과 몸짓 언어에서 나타나는 미세한 지연을 알아채고, **진찰**로 이식 흉터의 흰 선을 발견할 수 있다.

■ ㉗ 대역은 흡혈귀성 병원체나 조작된 바이러스의 보균자다. 근접한 사람만 감염 위험이 있다. 리스키는 치료제를 가지고 있으며, 대역이 요원들을 접촉해 감염시킨 뒤 요원들이 루베도를 넘기지 않을 경우 치료제를 지렛대로 삼으려 한다. **진찰**로 대역의 증상을 발견하고, **거짓말 탐지**로 지나치게 친밀한 몸짓 언어를 알아챌 수 있다.

■ 다른 것이 맞지 않는다면, 그의 복강에는 플라스틱 폭발물이 채워져 있으며 리스키 주머니의 기폭 장치에 연결되어 있다. **관찰력**으로 대역의 불편함을 발견하고, **전자 감시**로 반송파를 탐지할 수 있다.

■ **범죄학**으로 대역의 수감자 문신이 이상하다는 것을 알아챈다 - 리스키 팔의 성당 침탑 수가 그의 수감 횟수와 일치하지 않는 것과 같은 미묘한 단서가 있다.



리iski 팔의 성당 침탈 수가 그의 수감 횃수와 일치하지 않는 것과 같은 미묘한 단서가 있다. 도시에 도착하면 리iski의 수행원은 둘로 나뉜다. 대역, 음모와의 연락처, 경호원 1명, 그리고 비전투원들은 가장 직선적이고 눈에 띄는 경로로 회동 장소로 곧장 간다. 한편, 진짜 리iski와 나머지 경호원 2명은 위장하여 회동 장소로 향한다. 가능하면 대중교통을 이용하고, 그렇지 않으면 눈에 띄지 않는 차를 타고 가다가 회동 장소 근처의 군중/뒷골목/지하묘지/폐허(해당 사항만 남기고 삭제)에서 잠복한다.

인계

“요세프 리iski” - 대역 - 가 약속 장소에 도착한다. 수행원 대부분은 뒤에 머물고, 대역과 경호원 한 명, 변호사 한 명이 인계를 위해 앞으로 나선다. 변호사는 현금이 가득 든 서류 가방과 요원들이 요청한 물품 일체를 들고 있다.

요원들이 대역임을 드러내는 단서를 포착하면, 교섭으로 리iski에게 정체를 밝히라고 강요할 수 있다. 요원들이 여전히 성실하게 임하는 것처럼 보이면, 리iski는 어둠 속에서 나타나 직접 최종 인계를 진행한다. 요원들이 리iski를 생포하거나 사살하려 한다면, 대역의 존재를 고려해 계획을 수정해야 한다.

이 장면은 캠페인의 대미를 장식하는 피날레다. 판돈이 큰 거래가 될 수도, 서사적인 액션 장면이 될 수도 있으며, 대역의 정체가 드러나거나 요원들이 매복 공격을 시작하면서 전자에서 후자로 전환될 수도 있다. 여기서는 모든 것을 걸어라. 그동안 살아온 태그팀 소모가 큰 보상으로 돌아오게 하되, 적들의 공격 또한 망설이지 말고 퍼부어라. 적들의 반응은 다음과 같다:

- **대역:** 음모의 변형 내용에 따라, 대역은 요원들을 공격하거나 폭발한다(등급 3 폭발).
- **요세프 리iski:** 루베도를 손에 넣기 위해 싸운다. 루베도 구성 요소를 챙겨 나가지 못하면 음모가 자신을 죽일 것임을 알기 때문이다.
- **음모의 담당관:** 즉시 현장을 이탈하려 한다.
- **경호원/잘로즈니/**

공작원: 요원들을 공격한다. 요원들의 사전 준비만 충분하다면 이들 대부분은 쉽게 제압할 수 있다.

- **나머지 수행원:** 손쉽게 처리할 수 있는 잡종들이다.

깊이 잠복, 완전 잠적

리iski(또는 음모의 담당관)를 생포하면, 심문을 통해 리iski 브라트바의 비밀 주군이 누구인지... 그리고 그들이 어디에 있는지 밝혀낼 수 있다. 리iski의 증언은 요원들을 음모 피라미드의 다음 단계로 인도하며, 어쩌면 궁극의 적을 엿볼 기회도 줄 것이다...

피 속의

반역

이번 작전에서는 에이전트들이 다른 어떤 작전보다도 많은 초자연적 공포와 맞서야 한다. 세인트 존 필비의 유산과 음모의 책략에 대응하는 한편, 루베도에 관심을 가진 더욱 수수께끼

같은 세력들의 개입도 처리해야 한다... 이 작전의 이름은 필비 부자(父子)의 훌륭한 이중 전기인 앤서니 케이브 브라운의 저서에서 따왔다. 이 작전을 진행하는 데 강력한 영감을 얻

고 싶은 디렉터라면 이 책과, 별개의 오컬트 필비 음모를 다룬 팀 파워스의 소설 《디클레어》를 꼭 읽어 보길 권한다.

181

기밀 브리핑

최근 중동에서 일어난 격변으로 음모는 필비의 비밀의 두 번째 부분이자 수수께끼의 물건인 니그레도의 행방을 쫓게 된다. 리스키 브라트바의 무기 밀수 조직을 소탕하던 에이전트들은 거트루드 벨의 정치 일기에 니그레도의 은신처가 적혀 있다는 사실을 알아낸다. 일기를 찾는 과정에서 에이전트들은 음모와 정체를 알 수 없는 제3세력 사이의 교전에 휘말린다.

추적은 바그다드에서 베이루트로 이어진다. 에이전트들은 다른 집단과 경쟁하며 세인트 존 필비의 무덤에서 니그레도를 회수하려 한다. 하지만 이는 함정이었다. 필비를 위해 일하던 아랍 스파이들이 1975년에 니그레도를 이미 가져간 것이다. 에이전트들은 뜻밖의 경로를 통해 이 스파이들의 정체를 알아내고 리야드로 향한다.

리야드에서 에이전트들은 할아버지가 필비와 함께 일했던 사우디 셰이크 하룬 알무라를 만난다. 그는 에이전트들을 사막 깊숙한 곳의 동굴로 이끈다. 그곳에서 에이전트들은 한때 세인트 존 필비였을지도 모를 흡혈귀 괴물을 발견한다. 에이전트들은 동굴에서 니그레도를 되찾지만, 곧 배신당한다. 음모는 니그레도를 훔쳐 이라크 밖으로 밀반출하려 하고, 에이전

트들을 죽은 줄로 여겨 내버려 둔다. 에이전트들은 죽음의 함정에서 탈출해 니그레도가 이스탄불에 도착하기 전에 뒤쫓아야 한다.

스파인

이 작전에는 두 가지 시작점이 있다. 가장 유력한 시작점은 리스키 브라트바의 무기 밀수 조직과 연계된 민간 군사 기업 **오버워치 시큐리티**다. 오버워치 기지에 침입하면 에이전트들은 이라크 국립 박물관의 학자인 **박물관 연구원**과 접촉하게 된다. (반대로 연구원이 에이전트들을 오버워치로 안내할 수도 있다). 이후 에이전트들은 영국 스파이자 옛 이라크 왕국의 설계자 중 한 명인 거트루드 벨의 일기를 찾아 나선다. 추적 끝에 **무카바라트 기록보관소**에 도달한 에이전트들은 잘로즈니 암살자의 습격을 받는다.

수많은 단서가 에이전트들을 니그레도가 숨겨져 있다는 소문이 도는 **베이루트**로 이끈다. 에이전트들은 **무덤 발굴**을 통해 해리 세인트 존 필비의 무덤을 파헤치지만, 니그레도는 그곳에 없다. 대신 죽음 직전까지 몰아넣는 함정만

이 남아 있다. **KGB 베이루트**의 한 러시아인 노인을 통해 에이전트들은 니그레도가 74년에 아랍 스파이들이 가져갔다는 사실을 알아낸다.

선택 사항으로, 이 시점에서 **키프로스의 옛 유령들**과 잠시 대화하는 에피소드를 넣을 수 있다.

아랍인들을 추적한 에이전트들은 **사우드 왕의 도시**에서 셰이크 하룬 알무라를 만난다. 그는 어린 시절 방문했던 사막의 오래된 동굴을 기억한다. 에이전트들은 **하지 사이탄**에서 룬알 할리 사막으로 들어가 어두운 우물 속의 야생 흡혈귀 괴물에게서 니그레도를 회수한다. 하지만 손에 넣은 것도 잠시, **피 속의 반역**이 니그레도를 빼앗고 에이전트들을 죽은 줄로 여겨 내버려 둔다. 죽음의 함정에서 탈출한 에이전트들은 니그레도를 뒤쫓아 **이스탄불행 마지막 열차**에 실렸다는 사실을 알아낸다. 이제 흡혈귀들의 아가리에서 그 보물을 가로챌 마지막 기회가 남았다...

진입 경로

이 모험에 진입하는 경로는 다양하다. 이전 작전이나 이 컬렉션의 다른 작전에서 이어질 수도 있고, 우연히 들은 소문에서 시작할 수도 있다. 디렉터는 필요하다고 판단하는 만큼 단서를 심거나, 자신의 캠페인에 맞게 단서를 조정하면 된다.

외부 단서

이 단서들은 이 책 바깥에서 나온다. 코어북 모험 《(S)엔트리즈》나 디렉터의 이전 캠페인에서 진행한 다른 작전에서 얻을 수 있다.

레나르트 문건

- **군사학:** 레나르트는 오버워치 시큐리티를 의심스러운 조직으로 지목한다.
- 문건에는 거트루드 벨, 해리 필비, T.E. 로렌스(아라비아의 로렌스)의 저서 스캔본이 들어 있다. **자료조사**를 통해 레나르트가 이라크 전쟁 이후 재건 시기 이라크 국립 박물관 기록보관소 접근을 시도했음을 알 수 있다.

기타 진입 경로

- 음모의 거점(흡혈귀 지하 묘지, 리스키 브라트바 매춘굴, 기업 본사)에 침입한 요원들은 **(미술사 또는 고고학)** 판정을 통해 이라크 국립 박물관에서 도난당한 유물을 알아본다. 박물관을 조사하면 요원들은 무함마드 알키르쿠크를 찾아낼 수 있다.
- **인맥** 연락처가 요원들을 오버워치 시큐리티로 안내한다. 그 연락처는 얼마 지나지 않아 의문의 죽음을 맞는다. 제3세력이 그를 제거한 것이다.
- 요원들은 M27 보병 자동 소총 같은 최첨단 무기로 무장한 음모의 암살팀과 마주친다. **군사학**으로 무기의 출처를 추적하면 요원들은 이라크와 오버워치 시큐리티의 밀수 경로를 알아낸다.

내부 단서

이 컬렉션의 다른 작전에서 수집한 정보는 요원들을 바그다드와 거트루드 벨의 실종된 일지로 이끌 수 있다.

플레이어들이 해당 시나리오에서 적절한 단서를 우연히 발견하지 못한다면, 디렉터는 리스키 브라트바나 필비 음모를 쫓는 NPC의 입(또는 죽은 주먹, 노트북, 스마트폰)을 통해 이 정보를 심어주면 된다.

잘로즈니 제재

- **심문:** 튀르키예 밀수업자들과 우크라이나 갱단원들을 줄줄이 두들겨 때 심문하면, 요원들은 오데사 창고에서 바그다드 용병 캠프까지 이어지는 무기 경로를 추적할 수 있다.
- **자료조사:** 드라고비르 박물관의 필비 문건에 무함마드 알키르쿠크가 언급되어 있다.

재의 집을 벗어나

- **자료조사:** 아르카디 셰블렌코의 옛 사건 기록은 요원들을 무함마드 알키르쿠크와 이라크 국립 박물관으로 이끈다.
- **군사학 또는 회계:** 리스키 브라트바 갱패들이 소지한 총기의 일련번호를 추적하면 바그다드의 미국 무기고가 드러난다.

바그다드: 요점 정리

서기 8세기에 세워진 이라크 중동에서 가장 중요한 도시 중 하나인 이라크의 수도. 이라크 전쟁으로 큰 피해를 입었고, 지금도 거리는 매우 위험하다. 중세 성벽의 그림자 아래 총격과 폭탄 테러, 납치가 벌어진다.

인구

720만 명 (뉴욕보다 약간 적음)

갈등

골라 쓸 수 있을 만큼 다양하다. 이라크 국민 사이에는 수니파와 시아파의 분열이 있다(수니파는 소수지만 사담 집권기에는 정부 요직의 다수를 차지했다). 서구의 영향력에서 벗어나려는 힘없는 중앙 정부도 있고, 이란이 이라크와 유전을 장악하지 못하도록 막으려는 서구 요원들도 있다. 범죄와 부패가 만연하고, 민간 군사 업체를 거느린 악탈적 기업들도 활개 친다.

배경 장소

승리의 손, 사담 후세인이 이란-이라크 전쟁의 승리를 기념해 세운 기념물이다. 두 손은 연병장으로 이어지는 아치를 이룬다.

이라크 국립 박물관: 파일살 국왕 초기 통치기에 영국 고고학자 거트루드 벨이 설립했다. 한때 중동 최대 규모의 고대 유물 컬렉션을 소장했다.

그린존: 공식 명칭은 국제 구역이지만, 공식적으로는 이제 더 이상 존재하지 않는다. 점령군은 2011년 그린존의 통제권을 이라크 정부에 넘겼다. 그래도 공화국 궁전 주변은 도시의 다른 지역보다 안전하고 경비가 삼엄하다.

세 가지 미끼

- 2011년, 바그다드 교외 사드르 시티의 운하 하나가 핏빛으로 물들었다. 당국은 인근 도축장에서 흘러나온 오염 물질이나 폐기물 때문이라고 주장했다지만, 누가 운하에 수천 갤런이나 되는 피를 버렸을까?

- 2006년 사담 후세인이 처형되기 전, 그를 둘러싸고 기괴한 오컬트 소문이 몇 가지 돌았다. 팔 윗부분에 죽지 않게 해주는 마법의 돌을 심었다는 소문이 하나였고, 미국이 사막의 폭풍 작전 중 격추한 UFO에서 회수한 외계 기술로 만들었다는 “소만 한 전갈” 군대를 조종한다는 소문도 있었다.
- 바빌론 유적은 바그다드에서 불과 수십 킬로미터 떨어져 있다. 바빌로니아 신화에는 흡혈귀 에킴무, 즉 안식을 찾지 못한 망자의 유령이 등장한다. 에킴무는 악인이나 금기를 어긴 자에게 빙의해 초자연 권능을 부여할 수 있다. 전쟁이 어떤 공포를 풀어놓았는지 누가 알겠는가?

금고털이들

- **군사학:** 빅토르 코젤은 은행 경비를 맡기려고 오버워치 시큐리티를 고용하려 했다.
- **언어:** 김 필비가 이라크 국립 박물관 관장에게 보내지 않은 편지가 요원들을 바그다드로 이끈다.

제3세력

이번 작전에서는 루베도에 관심을 가진 또 다른 세력이 등장한다. 이 세력은 흡혈귀 음모에 맞서지만, 그렇다고 반드시 선한 편인 것은 아니다. *피* 속의 *반역*에서 제3세력은 무자비하고 위험한 집단으로 드러나지만, 요원들에게는 편의상 동맹이 될 수 있다. 제3세력의 정체는 디렉터가 정하면 되지만, 다음 사실은 언제나 변함없다.

- 제3세력은 자신들이 초자연적인 적과 맞서고 있음을 안다.
- 제3세력은 김 필비가 음모를 알고 있었으며, 음모가 필사적으로 찾는 무언가를 그가 가지고 있었다는 사실을 안다.
- 제3세력은 서구 정부의 지원을 받는 등 든든한 후원 세력을 두고 있다.
- 제3세력은 KGB/FSB가 아니다. 다만 군부 GRU 정보부와 같은 다른 러시아 또는 구 소련 집단일 수는 있다.
- 제3세력의 현장 요원들은 보안 채널을 통해서만 정체불명의 후원자와 연락하며, 자신이 실제로 누구를 위해 일하는지 모른다.
- 제3세력은 일을 조용히 처리하려 하지만, 장애물을 제거하기 위해 치명적인 무력도 서슴지 않는다.

- **Ⓟ** 제3세력의 목표는 한 명 이상의 요원이 추구하는 이상과 명백히 대립해야 한다.

이러한 제약을 고려할 때, 제3세력으로 유력한 후보는 다음과 같다.

- 음모 내부의 분파로, 리스키 브라트바의 주인들에게 대항한다. 리네아 드라쿨라를 사용한다면 이들은 헝가리 계열이다. 돌연변이 흡혈귀가 등장한다면 제3세력은 인간성을 더 많이 간직한 분파다.
- 필비가 망명한 뒤 제임스 예수 앵글턴이 창설한 CIA 내부의 그림자 조직. 이들은 *재의 집을 벗어나*에서 탈출팀을 파견했다.
- 장기간 이어져 온 MI6 작전. 영국 정보기관은 케임브리지 5인조가 안긴 상처와 굴욕을 결코 잊지 않았으며, 마침내 필비 문제를 해결하려 한다. *재의 집을 벗어나*의 앨버트 카펜터도 이 작전의 일원일 수 있다.
- 바티칸이 지휘하는 흡혈귀 사냥 가톨릭 사제들(플로린 *금고털이들*에서 협력했을지도 모르는 바로 그 집단이다). 로마는 한 세기가 넘도록 흡혈귀들을 감시해 왔다.
- 초자연 위협 요소로부터 이스라엘을 지키는데 전념하는 모사드 지원 타격대. 이들은 흡혈귀 자체보다는 이란이나 다른 적대국 정부가 오컬트 무기나 흡혈귀를 손에 넣을 가능성을 더 우려한다.
- 이들은 이란의 해외 정보기관 부서인 VEVAK 소속이다. 이들의 후원자는 음모만이 제공할 수 있는 것과 맞바꿔 니그레도를 흡혈귀들에게 되팔려 한다. VEVAK의 현장 요원들은 상부의 의도를 모른다.

왜 지금인가?

음모는 수년째 니그레도를 찾아왔다. 최근 음모는 필비가 20세기 초 카이로에서 활동한 영국 스파이 조직 인트루시브의 다른 구성원들에게 흡혈귀의 비밀을 일부 누설한 정황을 담은 문서를 입수했다. (이 문서를 어떻게 확보했는가? “아랍의 봄 격변기에 개방된 정부 기록보관소에서 발견했다”, “전후 이라크의 무카바라트 기록보관소를 약탈했다”, “MI6에 두더지를 심어 두었다” 중 하나를 선택하라.) 음모는 이미 이라크에서 오버워치 시큐리티를 자산으로 확보해 두었다. 이 민간군사기업은 임무에 이상적인 도구는 아니지만, 음모는 수중에 있는 자원을 활용할 것이다.

이상적으로는 플레이어 중 한 명을 골라, 그 요원의 옛 스승이나 가장 친한 친구가 음모의 일원이 되게 하라. 스승은 베이루트에서 **미스터 레드**라는 가명으로 등장한다(p. 118 참조). 요원들이 실제로 그를 만나기 훨씬 전부터 미스터 레드에 관한 언급과 회상을 심어두면 특히 효과적이다. 그를 캠페인의 배경 이야기에 녹여낸 다음, 실제로 등장시켜라. 캠페인의 배경 이야기에 이미 그런 인물이 있다면, 가능하면 그를 활용하라.

제3세력은 *선한 편이 아니다*. 음모에 맞서고 요원들과 일시적으로 손잡을 수는 있지만, 궁극적인 목표는 요원들의 목표와 다르다. 흡혈귀를 생포해 살아 있는 무기로 쓰려 할 수도 있고, 제3세력의 숨은 수장이 흡혈귀여서 제3세력 전체가 오래된 괴물의 꼭두각시 노릇을 하고 있을 수도 있다. 제3세력은 요원들을 분수도 모르는 침입자나 아마추어로 여긴다.

오버워치 시큐리티

장면 유형: 도입부 (또는 대체)

선행 장면: 박물관 연구원

후속 장면: 박물관 연구원

오버워치 시큐리티는 바그다드에서 활동하며 서구 기업인과 기업 이익을 보호하는 민간군사 기업이다. 오버워치 병력 대부분은 라틴 아메리카 출신이지만, 지난 몇 년간 우크라이나와 러시아 연방에서 공격적으로 인력을 모집하면서 리스키 브라트바의 침투를 허용했다. 컴퍼니는 텍사스와 워싱턴에 사무소를 두고 있으나, 공식 본사는 볼리비아에 있다. 이라크에서는 바그다드 북쪽의 군사 기지를 거점으로 삼는다.

리스키 브라트바가 사실상 오버워치를 운영한다. 병력 대부분은 *마피아*를 위해 일하며, 기지 지휘관은 음모를 위해 일한다.

■ **군사학:** 오버워치는 평판이 의심스러운 소규모 민간군사기업이다.

■ **범죄학:** 오버워치 대원들의 사진을 보면 상당수가 러시아 교도소 문신을 새긴 것을 알 수 있다.

무기 밀수

리스키 브라트바의 미국제 무기 거래는 여기서 시작된다. 오버워치는 이라크군에 보급할 무기를 보관하는 여러 창고를 경비하는 계약을 맺고 있다. 보안 부대는 창고를 통과하는 화물마다 일부 무기를 빼돌린 다음, 이라크군의 부패한 서기들에게 뇌물을 주고 무기를 “파괴됨”으로 처리하게 한다. 빼돌린 무기는 오버워치 기지로 옮긴 뒤 국경을 넘어 튀르키예로 밀수하고, 거기서 다시 오데사로 보낸다.

■ **심문:** 튀르키예 밀수꾼들이 요원들에게 오버워치 기지를 알려준다.

■ **자료조사** 또는 **법률:** 미국 정부 기록을 조사하면 실종 무기에 관한 보고서를 여러 건 찾을 수 있다.

이 사건들의 공통점은 해당 무기들이 모두 오버워치가 경비하는 시설에 보관되어 있었다는 것이다.

■ **거리의 법칙:** 현지 범죄자들은 오버워치의 부패를 알고 있다. 이 민간군사기업은 이유 없이 총을 쏘는 것으로 악명이 높다. 거리에서는 이들을 “러시아인들”이라 부르며, 오버워치가 이라크에서 무기를 밀수한다는 사실은 공공연한 비밀이다.

■ **전자 감시:** 미군 무기 상자에는 RFID 태그가 붙어 있어《잘로즈니 제재》참조 오버워치 기지까지 추적할 수 있다.

지휘관

이라크 내 오버워치 부대의 지휘관은 전직 미국 육군 중령 **벤저민 웨들**이다. 그는 2004년 이라크 마지막 파병 당시 뇌물 수수 의혹의 그림자에서 벗어나기 위해 은퇴했으며, 3개월 후 오버워치에 합류했다. 그는 바그다드 작전에 미치는 리스키 브라트바의 영향력을 발견하고 이를 제거하려 시도했으나, 그 일로 음모의 주 목을 받게 되었다. 흡혈귀 중 한 명이 웨들을 찾아와 영원한 충성을 확인했다. 디렉터의 재량에 따라 그는 렌필드이거나, 흡혈귀의 정신적 통제/지배/혈마법에 종속되어 있거나, 혹은 단순히 그들이 아이들의 사진을 보여주며 얼마나 맛있는 먹잇감이 될지 명확히 알려주었을 수도 있다.

웨들은 50대 중반으로 철빛 회색 머리에 군인 특유의 풍채를 지녔으며, 자기 나이의 절반밖에 안 되는 대부분의 남성보다 강인하다. 그는 침공 이후 이라크에서 평화를 유지하는 것이 얼마나 힘든 일인지 미국 정부가 알아주지 않는다는 사실에 배신감을 느낀다. 그는 뇌물을 받은 것이 아니라 현지 시스템 안에서 일했을 뿐이다.

■ **자료조사:** 그는 뇌물 수수 의혹 이후 군을 떠났다. 그 전까지 그의 평판은 일을 완수할 줄 알지만 행동의 모든 결과를 고려하지 않는 인물이었다. 민심을 얻는 일은 항상 그에게 어려움이었다.

■ **거짓말 탐지:** 웨들과 대화하면 그가 통제당하거나 협박받고 있다는 사실을 알아챌 수 있다.

■ **트래픽 분석** 또는 **인간 지리:** 웨들을 관찰하거나 통신을 감시하면 그가 음모와 직통 라인을 유지하고 있음을 알 수 있다. 그는 도르지예프 박사와 같은 계층의 음모망에 속해 있다(다만 흡혈귀들에게는 훨씬 덜 중요하지만).

기지 침입

오버워치 시설은 이라크 군 기지 터에 세워졌다. 걸프전 두 차례 모두 폭격을 당한 곳이라 남쪽 진입로는 여전히 폐허 투성이다. 기지 사방은 지뢰와 철조망으로 둘러싸여 있다. 기지에는 항상 최대 200명의 인력이 상주하며, 그중 절반은 무장한 전투원이다.

■ **침투**로 기지에 몰래 잠입하는 것은 까다롭다(난이도 6). 하지만 불가능하지는 않다. **군사학** 포인트 1점을 소모하면 요원들이 기지로 들어가는 쉬운 방법을 파악할 수 있다. 경비병은 익숙한 차량을 검사하지 않으므로, 은닉 난이도 3 판정에 성공하면 훔친 차량을 오버워치 차량과 똑같이 칠해서 기지 안으로 바로 운전해 들어갈 수 있다.

■ **변장**이나 **위장 신분** 판정(난이도 4)에 **군사학**이나 **법률**을 결합하면, 요원이 신규 입대자나 고객인 척하며 기지 안으로 들어갈 수 있다.

■ **전자 감시**로 컴퍼니가 통신과 조율을 위해 암호화된 인트라넷을 사용한다는 사실을 파악할 수 있다. 네트워크에 접근하려면 기지에 몰래 잠입하거나, **침투**(난이도 4)나 **자동차 도둑**으로 오버워치 차량을 훔치거나, **훔치기**(난이도 5)로 노트북을 훔치거나, **운동** 난이도 5로 통신 중계탑에 올라간 뒤,

디지털 침입(난이도 5)을 사용해 접속하면 된다.

■ **트래픽 분석**과 기지 관찰을 결합하면, 북쪽으로 향하는 트럭 2대와 험비 2대로 구성된 호송대를 발견할 수 있다. 호송대에는 무기뿐 아니라 국립 박물관에서 약탈한 물품도 실려 있다. 호송대를 요격하면(운전과 사격으로 운전자 4명과 경비병 8명과 대결해야 함. **밤의 검은 사자들**의 p. 69에 있는 병사 수치를 사용) 기지에 침입하지 않고도 단서를 찾을 수 있다.

• **잘로즈니 제재**를 아직 진행하지 않았다면, **심문**이나 **거리의 법칙**으로 호송대의 최종 목적지가 튀르키예의 항구 도시 삼순임을 알아낼 수 있다. 거기서 상자는 오데사로 향한다. 요원들이 이라크 국립 박물관 조사 대신 이 단서를 쫓기로 했다면 그대로 진행하라. 나중에 바그다드로 돌아오게 하면 된다.

• **잘로즈니 제재**를 이미 진행했고 요원들이 오데사에서 리스키 브라트바의 밀수 조직을 무너뜨렸다면, 호송대의 최종 목적지는 흡혈귀 음모의 본거지 근처 어딘가이다. 최초의 흡혈귀가 드라쿨라였다면 루마니아의 콘스탄차 항구를 거쳐 트란실바니아로 향한다. 흡혈귀가 미국 실험실에서 만들어졌다면 무기는 튀르키예의 암시장에서 팔리고, **회계**로 돈의 흐름을 추적하면 미국으로 이어진다. 어느 쪽이든 요원들은 음모의 일반적인 지리적 본거지를 알게 된다.

요원들이 명시된 기능 판정에 실패하더라도 기지에는 진입하고 필요한 정보를 찾는다. 다만 오버워치에게 발각되어 교전하거나 총격 속에서 탈출해야 한다. 플레이어 캐릭터 1명당 오버워치 경비병 2명이 있다고 가정하라(**밤의 검은 사자들**의 p. 69에 있는 병사 수치를 사용). 교전이 시작되면 곧 증원군이 도착한다. 요원들이 빨리 빠져나가지 못하면 수적 열세로 제압당한다. 교전에 휘말리면 히트도 올라간다.

박물관 연결 고리

훔친 무기들 사이에는 이라크 국립 박물관의 금고에서 도난당한 상자 여러 개가 섞여 있다. 상자 중 일부에는 조각상이나 도자기 파편 같은 유물이 들어 있지만, 대부분은 메소포타미아 영국 위임통치령 시절인 1920년대와 30년대까지 거슬러 올라가는 오래된 문서들이다.

■ **언어 (핵심 단서)**: 상자 중 하나에서 커버레터가 발견된다. 이는 리스키 브라트바를 위해 일하는 것이 분명한 박물관 연구원 무함마드 알키르쿠크가 작성한 러시아어 보고서다. (1포인트 **언어** 소모: 그는 '벨'을 번역하지 않고 음차로 표기했는데, 이는 개인의 이름임을 암시한다.)

보고서에서 그는 “**벨의 일기**”를 찾는 작업이 지연된 점에 대해 사과하며, 강화된 보안과 간섭에 대해 불평한다. 알키르쿠크를 추적하면 요원들은 **박물관 연구원**에게 도달한다. (요원들이 오버워치 인트라넷을 통해 전자적으로 접근한다면, malkirkuk@natmuseum.iq에서 기지로 오는 이메일 수가 비정상적으로 많다는 점을 알아채는 **트래픽 분석**으로 이 핵심 단서를 얻는다.)

오버워치 역풍

요원들은 바그다드에서 히트가 많이 오를 거라고 예상하지 못할 수 있다. 도시는 여전히 폭력으로 얼룩져 있어 총성, 주먹다짐, 간혹 벌어지는 유혈 살인 사건 등은(서구인을 공격하는 경우를 제외하면) 큰 주목을 받지 않는다. 하지만 디렉터는 여전히 히트를 정상적으로 추적해야 하며, 이 경우 히트는 현지 경찰뿐 아니라 오버워치 시큐리티의 개입 가능성을 나타낸다. 오버워치가 요원들의 존재를 알아채는 즉시, 그들은 현지 경찰과 함께 요원들을 추적한다.

다만 요원들이 히트를 1 이상 올리지 않고 바그다드를 빠져나간다면, 히트를 3만큼 낮춘다. 바그다드는 끊임 흔적을 다시 쫓기에 최악의 장소다.

박물관 연구원

장면 유형: 핵심 또는 도입

선행 장면: 오버워치 시큐리티

후속 장면: 무카바라트 기록보관소, 오버워치 시큐리티

이라크 국립 박물관은 세계 최고 수준의 고대 유물 소장 기관이다. 1926년 거트루드 벨이 세운 이 박물관은 메소포타미아 비옥한 초승달 지대에서 문명이 태동한 시기부

터 칼리프 치하 바그다드의 전성기를 거쳐 현대에 이르기까지, 5,000년이 넘는 세월의 유물과 보물을 방대한 규모로 소장하고 있다. (벨이라는 이름은 요원들에게 곧 매우 중요한 의미를 갖게 될 것이다.) 박물관의 보물 상당수는 2003년 이라크 전쟁의 혼란 속에서 도난당했다.

자료조사를 통해 요원들은 무함마드 알키르쿠

크가 박물관에서 연구원이자 번역가로 일한다는 사실을 알아낼 수 있다. 그는 박물관 근처 아파트에 산다.

마찬가지로, **고고학**으로 박물관을 조사하면 요원들은 알키르쿠크를 지목하게 된다. 동료들은 그가 손에 쥐고 있는 현금, 비밀스러운 태도, 그리고 펄비 씨족과 특정 오컬트 주제에 대한 특이한 관심에 대해 수군거린다.

거트루드 벨

거트루드 벨(1868-1926)은 영국인 고고학 자이자 탐험가였다. 부유한 집안에서 태어나 중동 곳곳을 여행했으며, 아라비아 내륙을 탐험한 최초의 서구 여성 중 한 명이었다. 제1차 세계대전 중에는 적십자에서 행정관으로 일하다가 카이로의 영국 군 정보 기관에 합류했다.

로렌스 아라비아와 해리 세인트 존 필비를 비롯한 스파이 및 정치 담당관으로 구성된 악명 높은 '인트루시브'는 카이로를 거점으로 활동했다. 전후 베르사유 협상에서 벨은 중동의 영국 이익과 협력할 자치 아랍 국가 수립을 주장했다. 그녀는 절친한 친구인 페이살 1세 국왕 치하에서 1921년 수립된 이라크 왕국의 설계자였다. 이후 이라크에 남아 국왕의 고문으로 일하며 이라크 국립 박물관과 도서관을 세웠다.

1926년 바그다드에서 수면제 과다 복용으로 사망했다.

무함마드 알키르쿠크

알키르쿠크는 이라크 태생의 영국 교육을 받은 학자다. 그의 부모는 이란-이라크 전쟁 시작 때 이라크를 탈출했으며, 그는 옥스퍼드에서 고국 역사를 공부하게 되었다. 그는 영국 상류층 역양으로 말한다. 음모는 6개월 전 그를 포섭하며, 박물관 기록보관소에서 특정 귀중한 문서들을 추출하는 것을 도와주면 대가를 지불하겠다고 제안했다. 그들은 이슬람 근본주의 세력의 압박으로 인해 이라크 역사의 특정 부분을 무시해야 하는 상황 속에서, 그가 박물관 업무에 환멸을 느끼고 있던 바로 그 적절한 시기를 노렸다.

요원들은 박물관에서 알키르쿠크를 쉽게 찾아낼 수 있다. 연구원은 분명히 긴장한 상태다. 그는 모든 낯선 이를 겁먹은 눈빛으로 쳐다보며, 집에 갈 때 결코 같은 경로를 두 번 이용하지 않는다. **업계 상식**을 통해 그가 기본적인 도주 및 회피 전술을 사용하고 있음을 확인할 수 있다. 1포인트 소모 시, 요원은 그를 훈련시킨 자가 KGB로부터 배웠음을 알게 된다.

도시 생존으로 요원들은 알키르쿠크를 감시하는 자들을 포착할 수 있다. 그는 두 집단의 감시를 받는다. 하나는 제3세력이 고용한 깡패들이고, 다른 하나는 알키르쿠크의 동선에 유난한 관심을 보이는 거리의 불량아와 거지들이다. **도시 생존**으로 불량아들을 포착할 수 있다. 감시 판정(난이도 4+제3세력 깡패들의 은밀 보너스)에 성공하면 요원들은 제3세력에게 들켜지 않고 그들을 발견한다. 감시 판정에 실패해도

제3세력을 발견하지만, 제3세력은 자신들을 감시하는 요원들의 존재를 알아챈다.

요원들이 알키르쿠크를 추궁하면 그는 리드 2로 도주하려 한다. 그의 운동은 4다. 요원들은 **도시 생존**이나 **준비성**으로 미리 매복을 준비할 수 있다. 이 장면의 목적은 알키르쿠크가 얼마나 예민한지 보여주는 것이지, 어려운 추격전을 벌이는 것이 아니다. 리드가 5에 도달하면

그는 오버워치 시큐리티에 전화할 시간을 벌게 된다. 요원들은 알키르쿠크를 심문할 수 있지만, 곧 도착하는 오버워치 시큐리티의 깡패들을 피해 도망쳐야 한다.

자백

알키르쿠크에게 **위협**을 가하면 그는 입을 연다. 그는 요원들에게 사적인 대화를 나누자며 자신



의 아파트로 동행해 달라고 요청한다. 요원들이 거절하면 그는 초조해하며, 그들이 대화하는 모습을 보기 전에 어서 거리에서 벗어나게 해달라고 애원한다.

책이 어지럽게 쌓인 비좁은 아파트에 도착해 안도한 뒤, 알키르쿠크는 요원들에게 자백한다.

■ **전자 감시(핵심 단서):** 그의 전화를 도청하거나 확인하면, 바그다드에서 활동하는 민간군사기업 오버워치 시큐리티와 정기적으로 연락하고 있음을 알 수 있다. 오버워치 시큐리티는 그가 음모와 연락하는 주요 통로다. 그는 리스키 브라트바나 흡혈귀에 대해 들어본 적이 없다. 그는 자신이 CIA 내부의 정체불명 조직을 위해 일한다고 믿는다.

■ **심문(핵심 단서):** 음모는 그를 고용해 박물관 기록보관소에서 특정 자료를 찾게 했다. 해리 세인트 존 필비나 다른 영국 요원들과 관련된 자료, 초자연 현상과 관련된 자료가 대상이다.

• 몇 주 전, 그는 오래된 문서 색인에서 박물관 소장품으로 등록된 책을 언급한 대목을 발견했다. 그 책은 거트루드 벨의 일기였다.

• **역사:** 거트루드 벨(1868~1926)은 탐험가이자 고고학자, 행정관으로, 1920년대 이라크 왕국 수립에 깊이 관여했다.

• 벨은 평생 일기를 썼지만, 이 일기는 특별했다. 다우티와일리 소령은 그녀의 인생에서 가장 위대한(그러나 끝내 맺어지지 못한) 사랑이었고, 이 일기는 그와 함께 나누려고 쓴 것이었다. 이 일기는 벨이 가족에게 털어놓지 않기로 한 희망과

두려움, 비밀을 담은 저장소였다. 와일리가 1915년에 사망한 뒤에도 벨은 이 두 번째 일기를 계속 썼다. 일기에는 이라크 초기의 회상과 관찰, 아라비아 고고학 활동, 그리고 아랍국에 소속된 영국 육군 스파이 집단인 인트루시브와 함께한 활동이 담겨 있다.

• 세인트 존 필비도 아랍국 소속이었으며, 벨의 공개 일기에는 그에 대한 인상이 기묘하게 잘려 있다. 알키르쿠크는 비밀 일기에 필비에 관한 내용이 더 많이 담겨 있으리라 생각한다.

■ 그는 문서 색인에 언급된 일기를 박물관 기록보관소에서 찾지 못했다. 마지막 언급은 1967년이다. **업계 상식(핵심 단서)**에 따르면, 68년 쿠데타 이후 이라크 무카바라트(이라크 정보기관)가 일기를 압수했을 가능성이 있다. 사실이라면, 일기는 연구조사국 기록보관소에 묻혀 있을지도 모른다. 이 단서를 따라가면 요원들은 *무카바라트 기록보관소*에 도달한다.

요원들이 먼저 방을 수색해 도청 장치를 찾는다면, **관찰력**이나 **전자 기기에 1포인트**를 소모해 램프 안에 숨겨진 작은 도청 장치를 찾아낼 수 있다. 알키르쿠크의 노트북도 트로이 목마 바이러스에 감염되어 있다. 누군가 그를 감시하고 있는 것이다. 제3세력은 이 경로를 통해 벨의 일기를 알아냈다.

문 앞

요원들이 알키르쿠크를 심문하는 동안, 그의 아파트 문을 두드리는 소리가 들린다. 문밖에는 연구원을 제거하기 위해 제3세력이 보낸 암살자 두 명이 잠복해 있다. 요원들이 개입하지 않으면, 알키르쿠크가 문으로 나가 외시경으로 밖을 살피고, 암살자들은 얇은 나무 문을 뚫고 쓴 총탄에 그가 사망한다. 요원들이 개입하면, 암살자들이 연구원과 요원들을 죽이려

고 아파트로 들이닥치며 전투가 벌어진다.

문밖에는 암살자 두 명이 있다. 플레이어가 4명 이상이면 암살자가 한두 명 더 추가된다(최대 P/2명). 이들은 문밖에 잠복해 있거나 아파트 창문에 저격소총을 겨누고 있다. 이들에게는 강화된 “체육관 죽돌이” 부하 능력치를 사용하라(**밤의 검은 사자들**, p. 70). 이들은 현직 용병이다. 시그자우어 9mm 권총(+1 피해)과 크고 흉악한 칼을 지니고 있으며, 방탄복도 입고 있다(총탄에 -2 방어구, 칼과 주먹에 -1 방어구). 비좁은 아파트에서 벌어지는 싸움은 만만치 않을 수 있다. 알키르쿠크가 오버워치 시큐리티를 불렀다면 그들도 곧 나타날 수 있다는 점을 잊지 마라. 암살자들은 알키르쿠크를 제거한 뒤 도주하려 한다.

요원들이 암살자 중 한 명을 생포하면, **심문(핵심 단서)**을 통해 그가 “서구 스파이”에게 고용되어 알키르쿠크와 요원들을 제거하려 했다는 사실을 알아낼 수 있다. 그는 서구 사업가들이 많이 이용하는 호텔, 알사디르의 이름을 댄다. 요원들이 호텔을 찾아가면 *알사디르*, p. 115을 참조하라. (요원들이 아무도 생포하지 못했다면, 디렉터는 **거리의 법칙** 판정과 발품을 통해 같은 정보를 알아내게 해줄 수도 있다. 또는 거리의 부랑아 중 하나가 호텔 이름을 적은 쪽지를 요원들에게 슬쩍 건낼 수도 있다. 이 부랑아들은 바그다드에서 카툰의 눈과 귀 노릇을 한다. 카툰에 대한 자세한 내용은 **옛 유령들**, p. 123을 참조하라.)

무카바라트 기록보관소

장면 유형: 핵심

선행 장면: 박물관 연구원

후속 장면: 베이루트로

1993년 순항 미사일이 구 무카바라트 건물을 폭파하자, 기록보관소는 바그다드 곳곳의 대 여섯 군데 보안 시설로 분산 이관되었다. 알키르쿠크는 벨의 일기가 보관된 기록보관소를 찾아냈으므로, 살아 있다면 요원들에게 위치를 알려줄 수 있다. 그가 죽었다면 발품을 팔아 정확한 건물을 찾아야 한다. 요원들은 인맥을 동원해 서류가 문힌 장소를 아는 전직 이라크 정보부 고문관이나, 옛 이라크 정보부 사정을 아는 UN 전쟁범죄위원회 분석관을 찾아낼 수 있다. 아니면 **거리의 법칙**과 넉넉한 뇌물로 기록보관소를 수소문하거나, **관료제**로 정부 기관에 허세를 부려 들어가 **자료조사**를 통해 위치를 캐낼 수도 있다. 해당 파일은 1958년 7월 14일 혁명 이전 자료라 기밀로 취급되지 않는다.

기록보관소

오래된 기록보관소는 예전 창고였던 건물에 자리 잡고 있다. 넓게 퍼진 건물은 선반과 상자가 뒤엉켜 무너져가는 미로를 이루고 있으며, 상자 안에는 무작위로 쌓인 문서들이 가득하다. 이 문서들은 오랜 세월 공기에 노출되어 누렇게 변하고 바스라지기 쉽다. 무카바라트 기록보관소는 다른 정부 부처와 공유하는 공간이라, 고문 기록과 비밀경찰의 감시 파일 곁에는 영국 위임통치령 시절의 오래된 경찰 기록과 세금 신고서도 놓여 있다. 다른 상자에는 정치범에게서 압수한 개인 소지품이 들어 있다. 잘린 손과 기타 장기를 담은 유리병이 줄지어 있고, 옷 상자와 빛바랜 사진, 지도도 쌓여 있어 악몽 같은 관료제의 미로가 끝없이 이어진다. 기록보관소는 수년간 방치되어 부랑자와 쥐의 소굴이 되었다. 최근 몇 달 사이 이라크 정부는 경비원을 고용해 거지들을 쫓아냈지만, 쥐들은 여전히 이곳에 산다. 지붕의 때 문은 플라스틱 판 사이로 스며드는 햇빛 말고는 작동하는 조명이 없다.

침투는 쉽다. 문은 자물쇠로 잠겨 있지만, 바로 옆에 있는 깨진 창문을 쉽게 뜯어낼 수 있다. **침투** 판정은 실패해도 경비원을 따돌릴 수 있다.

일기 찾기

기록보관소는 정리 상태가 엉망이지만, 요원들은 국립 박물관에서 가져온 다른 문서들을 단서로 삼아 일기 수색을 시작할 수 있다. 그 흔적은 창고의 더 어두운 구석으로 이어진다. **자료조사**를 통해 캐릭터는 허술한 문서 분류 체계를 헤쳐 나갈 수 있으며, 문서 대부분이 아랍어로 되어 있으므로 **언어** 능력을 갖춘 인물도 필요하다.

우리만이 아니다

요원 중 한 명이 건물을 감시하고 있다면, **감시** 판정(난이도 4)을 요구하라. 성공하면 지붕의 구멍으로 기록보관소에 몰래 침입하는 그림자 같은 형체를 발견한다. 형체는 인간 형태지만, 인간을 초월한 속도로 움직인다. 요원들이 이전에 그 형체와 마주친 적이 있다면, 그것이 잘로즈니임을 알아본다. (요원들의 뒤를 봐주는 NPC가 있다면, 잘로즈니는 건물에 들어가기 전에 그 동료를 살해한다.)

요원들이 기록보관소를 감시하고 있지 않으면, 서고를 수색하는 동안 **위험 감지** 판정(난이도 6)을 요구하라. 성공하면 멀리서 둔탁한 소리가 들려와 위험에 대비할 수 있다. 실패하면 요원들은 아래 **서고의 화재** 장면에서 기습을 당한다.

다른 침입자들

요원들보다 먼저 기록보관소에 도착한 세력은 두 곳이다.

먼저 온 쪽은 제3세력 소속 남성 두 명이다. 이들은 알키르쿠크를 염탐해 벨의 일기를 알아냈고, 요원들이 도착할 무렵 일기를 찾아냈다.



두 번째 침입자는 일기를 탈취하려 음모가 보낸 잘로즈니다. 잘로즈니는 요원들이 도착한 지 몇 분 뒤에 나타났지만, 무시무시한 속도로 창고를 누비며 제3세력 소속 남성 두 명을 제거했다. 또한 이라크 경찰에 연락해 정부 기록 보관소에 침입자가 있다는 경고를 보냈다.

벨 상자

기록보관소의 모퉁이를 돌면, 요원들은 "국립 박물관"이라고 표시된 크고 무거운 상자 대여섯 개가 담긴 선반 한 줄을 발견한다. 이 시점에서 **관찰력** 소모를 요구하라. 1포인트 소모시 요원들은 상자 중 하나가 최근에 열렸으며, 근처 바닥에 혈흔이 튀어 있다는 사실을 알아차릴 수 있다. 누군가 상자를 거칠게 움직이면, 선반 밑면에 잘로즈니가 설치해 둔 소이 수류탄이 터진다. 또는 폭발 타이밍을 요원들이 상자를 발견하고 1~2분 뒤로 맞출 수도 있다. **은닉**(난이도 5)을 사용하면 수류탄을 미리 발견할 수 있고, **위험 감지**(난이도 6)를 사용하면 위험에 대해 찰나의 경고를 얻을 수 있다. 부비트랩을 해제하려면 **폭파**(난이도 3)가 필요하다. 폭발로 요원이 사망한다면, 잘로즈니가 죽음을 먹으며 시간이 느려지는 듯한 갑작스러운 감각을 묘사하는 것을 잊지 마라(잘로즈니의 운동이나 체력 수치도 높여야 함을 기억하라).

수류탄이 터지면 1등급 폭발이 요원들을 덮치고, 주변의 문서와 상자에도 불이 붙는다. 정말, 정말 잘 타는 게 뭔지 아는가? 50년 된 종이로 가득 찬 거대한 비밀경찰 기록보관소다.

상자 안에는(불이 붙지 않았다면) 어두운 옷을 입은 백인 서구인 시신 두 구가 있다. **진찰**로 두 사람의 목이 부러졌음을 알 수 있다. 재빨리 수색하면 휴대전화와 권총이 나오지만, 지갑이나 여권, 그 밖의 신분증은 없다. **업계 상식**이나 **관찰력**(핵심 단서)로 이들이 정보기관 공작원임을, 그리고 그중 한 명이 굶이 빈 신발을 신고 있음을 알아차릴 수 있다. 굶 안에는 휴대전화 SIM이 들어 있다. *SIM 카드*, p. 116를 참조하라. (수류탄이 터지고 잘로즈니가 공격해 오면, 요원들은 혼란을 틈타 **관찰력**으로 SIM을 찾을 수 있다.)

서고의 화재

요원들 머리 위 서까래에 잘로즈니가 숨어 있다. 양손에는 거트루드 벨의 일기를 움켜쥐고 있다. 임무는 제3세력 소속 남성들을 죽이고

일기를 회수하는 것이었지만, 요원들도 놓치지 아까운 기회 표적이다.

앞서 **위험 감지** 판정에 실패했다면 잘로즈니가 기습한다. 성공했다면 평소처럼 행동 순서를 정하라. (잘로즈니가 먼저 행동할 수도 있지만, 적어도 요원들에게는 **끼어들기** 기회가 있다.)

요원들이 소이 장치를 작동시켰다면, 잘로즈니는 뛰어내려 무거운 서류 더미를 요원들 위로 쓰러뜨려 불타는 건물에 가두려 한다. 떨어지는 선반을 피하려면 **운동** 판정(난이도 5)에 성공해야 한다. 실패하면 +1의 피해를 입는다. 실패 차이가 3 이상이면 선반 아래에 깔려 누군가 꺼내 줄 때까지 빠져나오지 못한다(꺼내려면 **운동** 판정을 계속해야 하며 난이도는 8이다).

소이 장치가 아직 작동하지 않았다면, 잘로즈니가 뛰어내려 **던지기**로 불운한 요원 한 명을 부비트랩이 설치된 상자 안으로 내던진다. 소이 장치가 폭발한다. 설상가상으로 잘로즈니는 방금 폭탄 속으로 던져 넣은 요원의 시체를 방패 삼아 폭발을 피한다. 잘로즈니는 달아나기 전 다음 라운드에 선반을 쓰러뜨리는 기술을 쓸 수 있으면 시도할 것이다.

관찰력으로 잘로즈니가 재킷의 그물 주머니에 넣어 둔 벨의 일기를 발견한다.

추격

한두 라운드 전투를 벌인 뒤 잘로즈니가 도주하면, 도서관을 지나 바그다드 거리로 이어지는 추격전이 시작된다. 잘로즈니의 리드는 3에서 시작한다(요원들이 동료 한 명을 구하느라 멈췄다면 더 낮아진다).

도서관에서는 다음을 활용하라:

- 쓰러뜨리거나, 뛰어넘거나 부수고 지나갈 수 있는 상자 더미
- 서류와 문서가 늘어선 좁은 복도
- 기어오르거나 서까래 사이를 뛰어다닐 수 있는 서까래
- 불. 불길로 가득하다.
- 공포에 질렸거나(또는 흡혈귀에게 조종당하는) 쥐 떼가 요원들에게 몰려든다
- 침입 사건을 조사하러 왔다가 공포에 질렸거나(또는 흡혈귀에게 조종당하는) 경찰관들

추격전이 기록보관소 밖으로 이어지면 다음이 등장한다:

- 경찰 봉쇄선(차량, 헬리콥터)
- 공사 현장과 반쯤 재건된 건물
- 좁은 골목길
- 교통 체증

잘로즈니는 **운동** 풀이 바닥나면 자동차나 오토바이를 훔쳐 추격을 **운전**으로 바꿀 수 있다. 경찰은 요원들을 계속 저지하려 하지만, 잘로즈니의 탈출은 방해하지 않는다.

요원들이 승리하면

요원들이 잘로즈니를 따라잡는다. 악몽 같은 불사신 살인 병기를 붙잡다니, 훌륭하다. 영리한 요원은 **훔치기**(난이도 6)로 일기장만 낚아채고 도망칠 수 있다. 그렇지 않다면 일기장을 회수하기 전에 괴물을 무력화해야 한다.

잘로즈니가 탈출하면

괴물의 리드가 10에 도달하면 잘로즈니는 요원들을 따돌리고 달아난다. 하지만 잘로즈니를 쫓는 이는 요원들만이 아니다. 요원들은 잘로즈니가 광장을 가로질러 질주하는 모습을 본다. 거리가 너무 멀어 따라잡을 수 없는 순간, 어디선가 트럭 한 대가 나타나 괴물을 들이받아 나동그라뜨린다. 기록보관소에서 죽은 자들과 같은 옷차림을 한 스파이 두 명이 트럭에서 내린다. 한 명은 적절한 제압(또는 기관권총으로 얼굴에 긴 점사를 퍼부어)으로 잘로즈니를 잠시 무력화하고 일기장을 낚아챈다. 다른 한 명은 플레이어 캐릭터들이 가까이 오지 못하도록 제압 사격을 퍼붓는다(그는 **사격 8**이며, 거의 뚫고 지나갈 수 없는 사격 지대를 만들기 위해 사격을 전부 소모한다).

촬영이나 **관찰력**으로 일기장을 싣고 달아나는 트럭의 번호판을 확인할 수 있다. **거리의 법칙**으로 현지 정보원에게 물어 트럭을 뒤쫓을 수도 있다. **경찰 상대나 디지털 침입**(난이도 6)으로 경찰 기록에서 번호판을 조회하면, 트럭을 **브리저 인베스트먼트**가 빌렸다는 사실을 알아낸다.

또한 트럭에 치여도 잘로즈니는 죽지 않는다는 점을 기억하라. 제3세력이 일기장을 훔쳐간 뒤에도 요원들은 잘로즈니를 처치해야 할 수 있다.

알사디르

장면 유형: 대체

선행 장면: 박물관 연구원

후속 장면: 베이루트로

알사디르 호텔(***)은 서구권 사업가들이 즐겨 찾는 곳으로, 그린존 한복판에 자리 잡고 있다. 요원들이 접수원에게 암살자들의 인상착의를 설명하거나 사진을 보여주며 **경찰 상대(핵심 단서)** 또는 **아첨**을 사용하면, 그 남자들이 어제 *브리저 인베스트먼트*라는 회사의 대표들과 회동하기 위해 호텔을 방문했다는 사실을 알아낸다.

요원들이 호텔 컴퓨터에 접속하면(**디지털 침입**, 난이도 4 또는 적절한 **변장**), 다음 정보를 캐낼 수 있다:

■ 호텔은 투숙객의 여권을 스캔한다. 여권에 적힌 이름은 가짜일 가능성이 높지만,

요원들은 미스터 블랙과 미스터 화이트의 사진을 확보한다.

■ 호텔의 전화 기록과 브리저 인베스트먼트가 빌린 객실 번호를 알아낼 수 있다. **트래픽 분석**을 하면 특이한 전화번호 하나가 나타나는데, 이는 *베이루트로*에 나오는 SIM 카드와 동일한 번호다(p. 116).

만약 이미 *무카바라트 기록보관소*를 진행했다면, 호텔 기록(**데이터 판독**)이나 접수원(**아첨**)을 통해 브리저 인베스트먼트 사람들이 체크인 후 택시를 타고 공항으로 갔다는 사실을 밝혀낼 수 있다. 그들은 베이루트로 향하는 비행기에 타고 있다.

회계를 사용하면 요원들이 브리저 인베스트먼트의 배경을 조사할 수 있다. 이 회사는 전형적인 중계 연락책 회사의 특징을 보인다. 불투명한 금융 서비스 회사로서 직원들이 세계의 정치적으로 불안정하거나 중요한 지역을 자주

여행하며, 필요할 때 막대한 현금을 동원할 수 있는 곳이다.

호텔 충격전

선택적 장애물로, 요원들이 호텔에 도착한 직후 오버워치 시큐리티 하수인 팀을 등장시켜라. 음모의 공작원들도 요원들을 이곳으로 이끈 것과 같은 단서를 따라왔다. 요원 한 명당 병사 한 명씩 배치되며, 전직 특수부대원 출신의 거친 사내가 이들을 지휘한다(양쪽 수치는 **밤의 검은 사자들** p. 70 참조). 이들이 요원들을 발견하면(**변장** 또는 **감시**, 회피 난이도 5), 자신들의 기지를 공격한 책임이 요원들에게 있다고 주장하며 체포하려 든다. 오버워치 팀은 호텔 한복판에서 충격전을 벌이지는 않지만, 확실한 사격 기회를 잡을 때까지 요원들을 미행한다.

115

베이루트로

장면 유형: 핵심

선행 장면: 무카바라트 기록보관소

후속 장면: 베이루트 거리

이번 작전의 다음 단계는 베이루트에서 펼쳐진다. 요원들을 베이루트로 이끄는 단서는 세 가지다. 거트루드 벨의 일기, 죽은 스파이의 SIM 카드, 그리고 *알사디르*(위 참조) 조사다.

일기

벨의 일기는 그녀가 생을 마감하기 전 마지막 4년, 즉 1922년부터 1926년 중반까지를 다룬다. 기록 대부분은 흥미롭지만 조사와는 관련이 없다. 이라크 왕국의 탄생 과정, 파이살 국왕과 영국 정부와의 관계, 가문의 재정 악화, 형제 후고의 죽음, 이라크 국립 박물관과 국립 도서관을 세우려 한 일을 기록했다.

오컬트 또는 **뱀파이어 학**: 캠페인의 1920년대에 흡혈귀가 존재한다면, 일기에는 벨이 흡혈귀에 대해 무언가 알고 있었음을 암시하는 대목이 나온다. 창문에 차단막을 설치했다고 적거나, 구울을 무심코 언급했을 수도 있다.

역사: 일기의 한 대목은 요원들의 조사와 직접적인 관련이 있다. 1922년, 벨은 어느 날 밤 기수들의 접근에 잠에서 깬다고 적었다. 그들을 맞이하려 나간 벨은 그들이 깊은 사막에서 온 베두인족이라는 사실에 놀랐다. 그때 그들 중 한 명이 *케피예*(머리 장식)를 벗자, 수염 난 해리 세인트 존 필비의 얼굴이 드러났다. 1922년 무렵, 필비가 이븐 사우드를 지지한다는 사실이 알려지면서 세인트 존에 대한 벨의 초기 호감은 반감으로 바뀌었다. 벨은 그를 말쑥꾼이자 기회주의자로 여겼고, 왕실에 불충하다고 의심했다. 그래도 필비가 주둔 중인 암만의 소식을 듣고 싶었던 벨은 그를 안으로 들였다. 필비는 곧 술에 취했다.

두 사람의 대화는 정치와 종교로 흘러갔다. 이라크에서는 두 영역이 밀접하게 얽혀 있기 때문이다. 벨은 이라크에서 수니파와 시아파 세력 사이의 균형을 맞추기 어려운 점을 이야기했고, 필비는 시온주의자의 간섭을 불평했다. 그러다 필비는 갑자기 “정치적인 이유로” 이슬람으로 개종할 생각이라고 털어놓았다. 평생 무신론자였던 벨은 모든 종교가 똑같이 어리석다는 말을 지나가듯 던졌다. 그러자 필비는 서초 밑에서 “부적”을 꺼내며, 자신에게 필요한 신앙은 이것뿐이라고 선언했다.

이 부적은 니그레도이므로, 벨의 일기에는 부적에 대한 적절한 묘사가 담겨 있다. 피가 든 작은 병일 수도 있고, 외계 금속 조각이나 로켓, 라디오 진공관일 수도 있으며, 니그레도 원소를 어떻게 설정하느냐에 따라 무엇이든 될 수 있다. (만약 당신이

베이루트: 요점 정리

레바논의 수도 베이루트는 1975년부터 1990년까지 이어진 내전으로 큰 피해를 입었지만, 다시 일어서 고급 관광지로 거듭났다. 2008년 레바논-이스라엘 갈등 이후 헤즈볼라 병력과 난민들이 도시 일부를 점거했다.

인구

도시 인구 75만 명, 인근 지역에도 그만큼의 인구가 더 거주함 (텍사스주 오스틴과 비슷한 규모)

갈등

베이루트는 갈등의 대명사나 다름없다. 내전으로 종교와 문화에 따라 도시가 분열되었고, 팔레스타인과 이스라엘, 시리아 같은 인접국들의 대리전장이 되었다. 전쟁은 끝났지만 베이루트에는 여전히 스파이와 테러리스트가 들끓는다. 이스라엘과 팔레스타인 지역의 긴장이 베이루트까지 번진다.

배경 장소

순교자의 광장: 베이루트 도심의 대형 공공 광장으로, 시위와 집회가 자주 열린다. 근처 수크는 재빨리 도망칠 때 몸을 숨기기 좋다.

베이루트 해안가: 마천루, 요트 마리나, 쇼핑가, 외국 자본이 밀집한 해안 지구. 서방 요원들이 눈에 띄지 않게 섞여들기에 가장 좋은 장소다.

로마 목욕탕: 레바논 총리 관저인 그랑 세라이 유 바로 동쪽에 위치한다. 1960년에 발견된 목욕탕 유적으로, 정원에 둘러싸여 있으며 콘서트와 공연 장소로 인기가 많다.

세 가지 미끼

• 조지와 미셸 타날리안 형제는 2011년 11월, 주로 택시 기사였던 11명을 살해한 혐의로 체포되었다. 두 사람은 피해자들을 총으로 쏘고 금품을 빼앗은 뒤, 택시를 몰고 베이루트 외곽의

외딴곳으로 가서 증거를 없애려고 택시에 불을 질렀다. 실혈 같은 흔적도 감추려 한 것이다.

• 베이루트의 CIA 지부는 2011년, 그곳 요원 다수의 신원이 노출된 뒤 문을 닫았다. (CIA가 인근 피자헛을 회합 장소로 거듭 이용했다는 의혹은 랭글리에서 강력히 부인한다.) 베이루트는 중동 정보 활동의 주요 교차점이므로, 지부 폐쇄는 그 지역의 미국 이익에 큰 타격이다.

• 2012년 2월, 베이루트 강물이 붉게 변했다. 당국은 공장에서 붉은 염료를 하수구에 흘려보냈다고 주장했다. 우리가 바그다드에 영향을 미친 것과 같은 오컬트 의식으로 강물이 피처럼 붉게 물들었다거나(p. 107 참조), 고농도의 외계 미생물이 강물을 붉게 물들일 수 있다고 암시하려는 것은 결코 아니다.

니그레도를 벨이 사망한 1926년 이후로 확고히 설정했다면, 이 부적은 p. 53에 나온 셰블렌코의 부적 묘사와 일치하며, 필비는 천국의 문을 들이칠 때 부적이 자신을 지켜 줄 거라고 말했다.) 필비는 부적을 흔들며 “천국으로 가는 자신의 관문”이라고 했다. 문밖의 베두인족을 가리키며 그들을 “영적 형제들”이라 부르고, 자신이 죽으면 부적을 함께 묻어 주기로 했다고 말했다.

■ 역사학 (핵심 단서): 필비

필비는 1960년 베이루트에서 사망했다. 바스타 구역의 무슬림 묘지에 묻혀 있다. 벨의 일기가 맞다면, 니그레도도 그곳에 있을 것이다.

SIM 카드

스파이들의 휴대전화는 단 한 번의 작전에만 쓰는 일회용 폰이다. 하지만 SIM 카드가 더 중요하다. 스파이들이 고용주와 연락하는 데 쓰는 통신 채널이 바로 이 카드임이 분명하다. 암호로 보호되어 있어 카드를 휴대전화에 넣어도 작동하지 않는다. **암호 (핵심 단서)**로 몇 시간 동안 작업하면 요원들은 보호 장치를 뚫고 카드를 쓸 수 있다.

카드에는 번호가 하나 적혀 있다. 그 번호로 전화를 걸면, 목소리가 응답하기 전까지 중계기를 거쳐 전 세계를 대역섯 번쯤 오가며 나는 특유의 클릭 소리와 속삭임이 들린다. “레드,” 목소리가 말한다. “누구시죠?”

요원 중 한 명이 그 목소리를 알아본다. 옛 친구/파트너/멘토/상사/연락책 등이다(p. 108 참조).

요원이 자신을 소개하면, 레드 는 대답하기 전 망설인다. “*이거 참 난처하군*,” 그가 말한다. “*이야기를 좀 해야겠어. 내일 밤 10시에 베이루트 킷캣 클럽에서 만나자.*”

요원이 레드에게 자신을 밝히지 않으면, 레드 는 요원들의 정체를 알아챈다. “*이 번호를 어떻게 알아냈는지는 모르겠지만, 이야기를 나눠야겠군요. 내일 밤 10시에 베이루트의 킷캣 클럽에서 만납시다. 나오지 않으면, 당신들이 그들을 위해 일한다고 판단하고 그에 맞게 처리하겠습니다.*”

베이루트 거리

장면 유형: 대체

선행 장면: 베이루트로

후속 장면: 킷캣 클럽 회동, 무덤 발굴, 기록 보관소

요원들이 이미 *킷캣 클럽 회동*이나 *무덤 발굴*을 알고 있다면, 베이루트에 도착한 뒤 곧바로 해당 장면으로 넘어가면 된다. 하지만 브리저 인베스트먼트를 추적하거나 다른 제보를 확인하러 베이루트에 왔다면, 먼저 현장 조사를 해야 한다.

범죄학: 리스키 브라트바는 이곳에 거의 발을 들이지 않는다. 베이루트의 갱단은 대부분 헤즈볼라 분파와 연계되어 있다.

역사: 킴과 세인트 존 필비는 모두 1960년대에 베이루트에서 지냈으며, 두 사람 모두에게 힘든 시기였다. 세인트

존은 이븐 사우드의 후계자인 사우드 국왕과 다툼 뒤 사우디아라비아에서 사실상 망명 생활을 했다. 킴은 버지스/매클레인 스파이 조직의 “제3의 인물”이라는 의심을 받아 MI6를 떠난 뒤 기자로 일하고 있었다.

1960년 9월, 세인트 존은 마지막으로 베이루트를 찾았다. 파티에서 심장마비를 일으켰고, 당황한 웨이트리스가 “세상에! 제가 그분을 독살했어요!”라고 외치는 가운데 며칠 뒤 병원에서 숨을 거뒀다. 그는 바슈라 모스크에 딸린 무슬림 묘지에 묻혔다. 레바논 내전 당시 무슬림 세력과 기독교도 세력이 이 묘지에서 전투를 벌였으므로, 그의 무덤이 아직 남아 있다면 찾는 데 몇 시간이 걸린다. 아래의 *기록 보관소*를 참조하라.

일부 기록에 따르면 내전 중 필비의 시신을 파내어 팔레스타인 해방 기구 조직원의 무덤으로 사용했다고 한다. 사실이라면 니그레도나 필비의 흔적은 남아 있지 않을 수도 있다.

도시 생존 또는 사교계 (핵심 단서): 바그다드의 브리저 인베스트먼트 팀은 고급 호텔에 묵었다. 베이루트의 비슷한 호텔에서 그들이 바그다드에서 사용한 이름을 확인하면 요원들은 그들의 행적을 추적할 수 있다. 요원들은 포시 존스 호텔 밖에서 미스터 레드와 미스터 블랙이 택시에 오르는 모습을 목격한다. 택시를 따라가면 *킷캣 클럽 회동*에 이른다.

또는 미스터 레드를 요원 중 한 명의 오랜 친구로 설정했다면, 레드가 그 요원에게 직접 연락해 회동을 잡을 수 있다.

기록 보관소

장면 유형: 대체

선행 장면: 베이루트 거리

후속 장면: 무덤 발굴

무카바라트 기록보관소에 비해 베이루트 기록보관소는 넓고 잘 정돈되어 있다. 필비가 묻힌 정확한 묘역을 찾으려면 **자료조사**로 오래된 기록을 뒤져야 하며, 몇 시간이 걸린다. 요원들에게 **자료조사** 포인트를 소모해 시간을 단축할 기회를 주라.

요원들이 기록을 뒤지는 동안 한 노인이 다가온다. 오랜 세월 강한 햇볕을 쬐어 몸은 쪼그라들었지만, 눈빛은 밝고 예리하다. 노인은 신문 문치를 들고 있다. 기록 보관소에는 공공

열람실이 떨어져 있어 그날 신문을 무료로 읽을 수 있다. **언어**로 확인하면 신문 문치에 아랍어, 러시아어, 영어, 프랑스어 신문이 섞여 있음을 알 수 있다. 노인은 자신을 **니키**라고 소개한다. 수년 전 베이루트로 은퇴했으며, 머리를 쓰려고 이곳에서 독서와 자료조사에 많은 시간을 보낸다고 한다. 플레이어 캐릭터를 도와줄 수 있겠느냐고 묻는다.

요원들이 제안을 받아들이면 니키는 바슈라 모스크의 매장 기록을 손쉽게 찾아낸다. 그는 요원들에게 하지 압둘라의 매장 기록을 찾는 이유를 묻는다. 하지 압둘라는 세인트 존 필비의 무슬림식 이름이자, 그가 묻힌 이름이다. 니키

는 또한 요원들이 “그 다른 신사”와 같은 무리인지도 묻는다. 제3세력 공작원 한 명이 요원들보다 먼저 기록 보관소를 방문한 적이 있기 때문이다.

“니키”의 정체는 전직 KGB 공작원인 **니콜라**이다. 아르카디 셰블렌코(p. 55 참조)가 1974년에 니콜라이를 베이루트로 보냈고, 그는 그 때부터 지금까지 묘지를 지키며 이곳에 머물러 왔다. 니콜라이는 나중에 다시 등장하니, 지금은 잠재적인 협력자로만 설정해 두면 된다.

자료조사(핵심 단서)를 통해 결국 바슈라 묘지에서 필비의 묘역을 찾아낸다. *무덤 발굴*(p. 119)을 참조하라.

킷캣 클럽 회동

장면 유형: 적대자 반응

선행 장면: 베이루트 거리, 베이루트로

후속 장면: 무덤 발굴 (드문 경우: 아랍 소년)

필비 부자가 술잔을 기울이던 원래의 킷캣 클럽은 오래전에 사라졌다. 새로 들어선 킷캣은 서구 관광객을 겨냥한 네온사인의 과물 같은 건물로, 지중해의 밤을 향해 테크노 음악을 쏘아낸다. 클럽 안쪽에는 좀 더 조용한 구역이 있고, 요원들은 그곳에서 미스터 레드를 발견한다. 그는 미스터 블랙이라고 소개하는 다른 남자와 함께 앉아 있다. 군사학으로 살펴봐도 근처에서 수상할 정도로 덩치가 큰 손님이나 몸을 숨기려 부피가 큰 옷을 입은 남자는 보이지 않는다. 미스터 레드에게는 눈에 띄는 지원군이나 경호원이 없다. 이는 신뢰의 표시일 수도 있다.

미스터 레드 연기하기

레드는 이상적으로 요원 중 한 명의 오래된 연락처이나 멘토다. 삼촌처럼 친근하고 다정하게 연기하라. 요원과 의 인연을 강조하라. 옛날 일을 추억하고, 요원의 위안에 대해 묻고, 오래된 농담을 함께 웃으며 나누라.

■ 신뢰를 쌓기 위해 요원과 신체적 접촉을 하라.

■ 대화의 대부분을 요원에게 집중하라. 다른 이들에게는 예의를 갖추되, 옛 친구인 요원에게 초점을 맞추라.

■ 시계를 힐끗 보라. 마감 시간이 임박했다.

다른 남자, 블랙은 두 사람의 친밀한 모습에 긴장하지만 레드가 주도권을 잡도록 내버려 둔다. 대화가 시작된 지 몇 분 뒤, 미스터 화이트가 클럽에 도착해 자리에 앉는다. **고고학**으로 살펴보면 그의 팔 아래에 끼워진 접힌 지도가 묘지 지도처럼 보인다.

블랙과 화이트는 대화에 거의 참여하지 않는다. 두 사람을 냉소적이고 무관심하거나 편집증적인 인물로 묘사하라. 두 사람은 분명 이곳에 있고 싶어 하지 않으며, 요원들에게 경고하는 대신 차라리 제거하려 한다.

블랙과 화이트

가명에서 짐작할 수 있듯, 제3세력은 알베도, 니그레도, 루베도, 그리고 필비 음모를 알고 있다. 요원들에게 실제로 얼마나 많은 정보를 드러낼지는 디렉터가 이 작전을 언제 진행하느냐에 달려 있다.

■ **사중주**의 첫 번째 작전이라면, 레드는 니그레도를 그저 “필비 유물”이라고만 부르고 알베도나 루베도는 언급하지 않는다. 오늘 밤 이후로는 제3세력으로부터 다시는 연락이 없을 것이라고 요원들에게 말한다.

■ 두 번째 또는 세 번째 작전이라면, 그는 조금 더 솔직해진다. 리스키 브라트바와 마피아의 흡혈귀 주인들에게 대항하고 있음을 인정하고, 필비 가문과 사우디 왕가, 그리고 흡혈귀 현상 사이의 연관성을 간략히 설명한다. 흡혈귀에 맞선 요원들의 노력을 인정하면서도, 이제는 전문가들이 나서서 처리할 때라고 말한다.

■ **사중주**의 마지막 작전이라면, 이제 모든 패를 공개할 때다. 레드는 요원들이 알베도를 손에 넣었다는 사실을 알고 있다. 요원들에게 그림자 세계에서 벗어날 길을 제시하며, 원한다면 제3세력 조직에 합류할 기회도 열어둔다. 은퇴를 원한다면 그렇게 해줄 수 있지만, 흡혈귀들과 제대로 맞서 싸우고 싶다면 자신과 함께해야 한다고 말한다. 다만 알베도를 가진 이상 요원들은 여전히 위험에 처해 있다. 먼저 묘지에서 니그레도를 회수하고, 이어 요원들이 알베도를 숨겨둔 곳으로 가서 그것을 찾아낸 뒤, 두 조각을 모두 안전한 곳으로 옮기자고 제안한다.

레드는 상황을 다음과 같이 설명한다:

■ 그의 후원자들은 필비 음모를 알고 있으며, 그는

니그레도 요소가 바로 여기 베이루트에 있다고 믿는다. 요원들이 이미 위치를 알고 있지 않다면 알려주지 않을 것이다.

• **인간 지리 (핵심 단서):** 레드와 블랙은 둘 다 슬립온 신발을 신고 있으며, 옷에는 희미하게 향 냄새가 배어 있다. 앞서 모스크에 다녀온 게 분명하다. 그중에서도 해리 필비와 관련 있는 모스크가 하나 있다. 필비가 묻힌 무슬림 묘지를 내려다보는 모스크다. 제3세력의 남자들을 따라 바슈라 묘지로 갈 수 있다(아래 **무덤 발굴** 참조).

■ 그는 알키르쿠크의 집에서 벌어진 “오해”에 대해 사과한다. 블랙은 요원이 아니라 연구원을 죽이려고 깡패들을 보냈다.

• 미스터 블랙은 미안하다는 듯 어깨를 으쓱한다. 플레이어 캐릭터를 거의 죽일 뻔했는데도 별로 당황한 기색이 없다.

■ 그는 요원들에게 끼어들지 말라고 경고하러 왔다. 그의 후원자들은 필비 유물을 회수하라고 그에게 명령했다. 요원들이 베이루트에서 제3세력의 작전에 관여하지 말라는 경고를 무시한다면… 글세, 이 게임의 승부수가 무엇인지 요원들도 잘 알 것이다. 베이루트에서 목숨을 잃는 스파이가 요원들이 처음은 아닐 테니까. 레드는 요원들을 죽이고 싶지 않지만, 그의 후원자들은 그런 거리낌이 없다.

■ 요원들이 필비의 무덤은 50년이 넘게 지난 지금 온전할 리 없다고 지적하면, 레드는 제3세력이 묘지에서 초자연적인 무언가를 확인했으며, 그것이 틀림없이 니그레도라고 단언한다.

플레이어들이 겁을 먹고 물러나 레드의 제안을 받아들인다면, **무덤 발굴**에서 벌어지는 흥미진진한 사건들을 놓치게 된다. 다음 날 무덤 발굴 이후의 현장을 조사할 수 있고, 이후 **아랍 소년**에서 p. 122 벨의 공작원이 연락해 온다. 그렇지 않다면, 제3세력 요원들을 따라 묘지로 가거나 **전자 감시**

레드와 동행

요원들이 현재 제3세력과 협력 중이라면, 상황은 조금 다르게 전개된다. 레드가 요원들을 묘지로 안내하고, 부하들이 하지 압둘라의 무덤을 파헤치는 모습을 지켜보게 한다. 요원들은 블랙이 화이트로부터 무전을 받고 니콜라이의 존재를 알게 되는 장면을 목격한다. 이때 요원들이 개입해 니콜라이가 총에 맞지 않도록 구할 수 있지만, 발굴 작업은 어쨌든 계속된다.

및 아마도 준비성)을 활용해 제3세력 요원들을 추적한 뒤, 무덤 발굴로 향할 수 있다.

미스터 레드는 브리저 인베스트먼트 법인 신용 카드로 술값을 전부 계산한다.

소동 일으키기

이 자들이 우릴 협박해? 죽여버리겠어! 플레이 어들이 제3세력에게 치명적인 선제공격을 가

한다면 전투가 벌어진다. 레드는 클럽 뒷문으로 도주하려 하고, 블랙과 화이트는 엄호 사격을 한다. 두 사람에게 경호원 능력치를 적용하고 +2 체력과 +2 사격을 더한 뒤, 스릴러 전투 규칙을 사용하게 하라. 이들은 실력자다. 요원들이 여기서 블랙이나 화이트를 제거한다면, 묘지의 적들에게 강패를 추가해 전력을 보충하라. 클럽에서 공격받으면 레드는 곧장 묘지로 향한다.

무덤 발굴

장면 유형: 핵심

선행 장면: 베이루트, 베이루트 거리, 킷캣 클럽, 기록 보관소

후속 장면: KGB 베이루트, 아랍 소년 (모두 의식을 잃었을 경우: 옛 유령들)

철이 아닌 계절에 바다에서 밀려온 안개가 바슈라 묘지를 비롯한 도시 북부를 뒤덮는다. 인근 모스크의 미나레트가 고발하듯 손가락처럼 안개 속으로 솟아 있고, 제너럴 푸아드 체합 거리를 지나는 자동차 헤드라이트가 안개에 가려진 건물들을 거대한 유령처럼 드러낸다. 요원들이 다가서는 오늘 밤, 도시는 이계의 기운을 풍긴다.

제3세력

묘지에 배치된 제3세력 팀은 미스터 레드와 미스터 블랙(아직 살아 있다면), 그리고 경호 및 무력 담당으로 고용한 강패 Px2명으로 구성된다. 미스터 화이트는 리스키 브라트바나 플레이어 캐릭터가 나타날 것에 대비해 저격소총을 들고 인근 건물의 미나레트에 자리 잡고 있다. (사실 그의 저격 지점은 옛 코르너스뱅크 베이루트 지점 건물 꼭대기다. 이 건물은 1990년대에 사무실로 개조됐지만, 2층 프리즈에는 여전히 은행 이름이 새겨져 있다. 이미 금고함이들을 진행했다면, 관찰력이 가장 높은 요원이 묘지로 들어가는 길에 이 프리즈를 발견한다. 그렇지 않다면 이 장면의 여파가 이어지는 동안 건축학 단서로 제시하라.)

그들은 무덤의 대략적인 위치를 알고 있으며, 무덤을 파헤쳐 니그레도를 회수한 뒤 도시를 빠져나갈 계획이다.

소련 스파이

묘지에는 필비의 무덤을 감시하라는 임무를 받은 전직 KGB 스파이 니콜라이도 숨어 있다. 그는 제3세력이 누구인지 알아내려고 이곳에 왔다. 묘지 지리를 훤히 꿰고 있는 그는 강패들이 세운 외곽 경계선을 이미 뚫고 들어왔다.

무덤

제3세력은 세인트 존 필비의 시신과 니그레도가 킴 필비가 모스크바로 망명하기 직전인 1963년에 이미 옮겨졌다는 사실을 모른다. 필비와 함께 일하던 베투인족 요원들이 두 가지 모두 가져갔다. 그들은 니그레도를 찾아 나서는 KGB나 다른 기관들을 겨냥해 함정을 설치했다. 이제 곧 그 함정이 작동한다.

사건의 전개

요원들이 제3세력의 경고를 듣고 묘지를 멀리한다면, 요원들이 없는 사이 사건은 다음과 같이 전개된다.

■ 제3세력이 도착해 필비의 무덤을 찾는다. 강패의 절반은

묘지 입구를 감시하고, 나머지는 땅을 파기 시작한다.

■ 니콜라이가 강패들의 외곽 경계선을 몰래 통과한다.

■ 미스터 화이트가 소총의 야간 투시 조준경으로 움직임을 포착하고, 블랙에게 확인하라고 무전을 보낸다.

■ 블랙이 니콜라이를 찾아 북부에 총을 쏜 뒤 죽도록 내버려 둔다.

■ 땅을 파던 자들이 무덤에서 상자를 찾아낸다. 레드가 상자를 연다. 끔찍한 일이 벌어진다.

요원들이 묘지에 나타나거나 레드가 함께 가고 권한다면, 사건은 다르게 전개된다.

묘지 진입하기

요원들은 묘지를 에워싼 강패들을 쉽게 알아챈다(도시 생존). 강패들은 묘지 입구 근처를 배회하며 주변 거리를 감시한다. 모두 몸을 가리는 옷을 입었거나, 총을 숨기기 위해 근처에 스포츠 가방을 두고 있다. 무전기도 지니고 있다. 군사학으로 판단하면 이들은 진짜 전문가가 아니라 고용된 용병일 뿐이다. 요원들은 침투(난이도 4)로 몰래 지나가거나, 주먹다짐으로 잡졸들을 제압할 수 있다.

■ 건축학: 묘지를 내려다보는 높은 건물이 많다. 모스크의 미나레트가 가장 좋은 관측 지점이지만,

다른 저격 동지 후보들도 있다. 건축학, 군사학 또는 관찰력 포인트를 1점 소모하면 미스터 화이트의 진지를 찾아낼 수 있지만, 미스터 화이트 본인은 아니다.

■ 미스터 화이트를 발견하려면 확대 기능이 있는 야간 투시 광학 장비로 저격 동지 후보들을 면밀히 훑어보며 감시 판정(난이도 8)을 해야 한다.

묘지에 진입하면 늘어진 묘비들이 충분한 엄폐물이 된다. 은밀하게 움직이려 한다면 침투 판정(난이도 5)을 요구하라. 그렇지 않으면 미스터 화이트에게 발각된다. 요원들과 제3세력의 현재 관계에 따라, 그는 사격을 시작하거나, 미스터 블랙과 강패 몇 명을 보내 조사하게 하거나, 요원들이 필비의 무덤에 너무 가까이 다가올 때까지 지켜보기만 할 수도 있다.

총성

앞쪽에서 소음기 달린 총의 둔탁한 발사음이 들려온다. (단서를 바로 주지 않으려면 요원들에게 난이도 2의 위험 감지 판정을 요구하라.) 미스터 블랙이 니콜라이를 쏜 소리다.

이 장면을 가장 효과적으로 연출하려면 요원들을 나누는 것이 좋다. 일부는 총성을 조사해 죽어가는 니콜라이를 찾고, 나머지는 필비의 무덤과 제3세력 팀이 있는 곳으로 향하게 하라. 이후 두 그룹의 장면을 교차 편집해, 레드가 상자를 열기 직전에 니콜라이가 니그레도가 사라졌다는 사실을 밝히도록 구성하면 된다.

니콜라이의 유언

요원들은 묘비에 기대어 손을 배 위에 얹고 쓰러져 있는 늙은 스파이를 발견한다. 손가락 사이로 피가 끈적하게 솟구친다. 기록 보관소에서 그를 만났던 요원이라면 그를 알아볼 것이다. 그는 요원들을 손짓해 부르고 말을 하려 하지만, 통증이 너무 심해 말을 잊지 못한다. 약학(핵심 단서)로 모르핀 주사기를 놓거나 응급 처치로 니콜라이의 상처를 치료하면 노인이 말을 할 수 있게 된다. (선택 사항으로, 묘지에서 니콜라이의 상태를 안정시킨 뒤 제3세력 팀이 불러온 공포로부터 탈출한 후에 그의 자백 장면을 진행해도 된다.)

피가 섞인 거친 숨을 몰아쉬며 니콜라이는 다음과 같은 사실을 밝힌다.

■ 1960년 세인트 존이 사망했을 때, 그가 머물던 호텔의 주인이 장례 비용을 치렀다. 그 주인은 KGB 공작원이었다... 그들은 수년 전부터 니그레도를 알고 있었다.

■ 김 필비는 비슷한 시기에 알베도를 숨겼으며, KGB에는 그 위치를 결코 알리지 않았다.

■ 니콜라이는 1974년 아르카디 세블렌코가 이곳으로 파견한 KGB 공작원이다. 74년 당시 그들은 필비가 마침내 계획을 실행에 옮길 준비가 되었다고 판단했다.

■ 니그레도는 무덤에 없다. 75년에 아랍인들이 그것을 훔쳐 갔다. 그는 그 이후의 행방은 모른다. 그들은 그 자리에 끔찍한 무언가를 남겨 두었다.

■ 이 시점에서 그는 의식을 잃는다. 주머니를 뒤지면 집 열쇠와 주소가 적힌 신분증이 나온다. 요원들은 도시 생존 판정으로 니콜라이의 집을 찾을 수 있다. 자세한 내용은 KGB 베이루트를 참조하라.

악마의 상자

한편 묘지의 다른 구역에서는 미스터 레드와 김 필비의 무덤에서 유해를 파내고 있다. 요원들이 도착했을 때 그는 막 수의에 싸인 뼈를 땅에서 꺼내어 작은 검은 철제 상자를 드러낸 참이다. 현장에는 미스터 블랙과 요원 수만큼의 강패, 그리고 지붕 위의 골치 아픈 저격수도 있다.

■ 요원들이 총을 쏘며 돌격하면 레드는 엄폐물로 몸을 숨기고, 블랙과 남은 강패들이 엄호 사격을 한다. 화이트도 사격을 시작하지만, 야간 투시경으로는 야군과 적군을 쉽게 구분하지 못한다.

■ 요원들이 그냥 걸어 들어오면 하수인들이 총을 겨누다. 레드는 사과하며, 요원들을 불필요하게 다치게 할 의사는 없지만 니그레도를 손에 넣어야만 한다고 말한다. 요원들이 니그레도는 이미 사라졌다고 주장해도 그는 믿지 않을 것이다.

■ 요원들이 숨어서 지켜보면, 레드가 땅에서 상자를 꺼내 여는 모습을 보게 된다...

■ 법의학: 땅에서 파낸 뼈는 분명히 세인트 존 필비의 것이 아니다. 우선 필비는 매장될 당시 두개골에 충상이 없었다. 그 뼈는 분명히 더 젊고 체구가 작은 남성의 것으로, 60대인 체격 큰 남성의 뼈가 아니다.

상자는 1975년 세인트 존 필비의 아랍 공작원들이 니그레도의 다른 추적자들을 혼란에 빠뜨리기 위해 심어둔 것이다. 여기에는 진정한 니그레도가 들어 있지 않다. 이는 함정이며, 타락한 형태의 니그레도를 담고 있다. 상자를 열면 니그레도와 관련된 끔찍하고 치명적인 무언가가 방출된다. 정확히 무엇이 나오는지 캠페인의 니그레도와 흡혈귀의 본질에 따라 달라지지만, (a) 제3세력 공작원들을 죽일 만큼 치명적이고 (b) 공포스러워야 한다. 이는 캠페인을 위한 대작 호러 장면으로, 흡혈귀 버전의 성계 개방과 같다. 몇 가지 아이디어:

■ ④ 상자를 열면 알베도의 영적 보호 없이 니그레도의 저주가 풀린다. 근처의 모든 사람이 땅속으로 가라앉기 시작하고, 땅에 발려 들어간 자들은 지옥으로 끌려간다. 사실상 요원들은 영적인 싱크홀을 연 셈이다. 요원들은 난이도 6의 운동 판정을 성공해 신성하지 않은 진흙탕에서 스스로 빠져나와야 한다.

■ ④ 상자에는 신성모독적인 유물이 들어 있어 바슈라 묘지의 시체들을 깨운다. 좀비들이 흙을 헤치고 기어나와 근처의 모든 사람을 공격한다.

■ ④ 상자에는 부타와 같은 언데드 공포(밤의 검은 사자들, p. 148 참조)가 들어 있어 근처의 모든 사람을 공격한다.

■ ④ 상자에는 고위 흡혈귀처럼 꿀에 보존된 괴물의 머리가 들어 있다.

빛의 쇼를 놓치다

요원들이 바슈라 묘지를 피한다면, 상자가 열렸을 때 울려 퍼지는 사이렌, 비명, 그리고 뒤따르는 혼란을 목격하게 된다. 골목길을 비틀거리며 도망치는 피투성이 니콜라이와 마주치게 되는데, 그를 쫓는 잔인한 미스터 화이트는 이 실패한 작전의 책임을 러시아 침입자에게 돌리고 있다.

복선

몇 장면 뒤에 큰 배신이 기다리고 있다(피 속의 반역, p. 129 참조). 그러니 이를 정당 화할 만한 기초를 다져두라. 복선 없이 갑작스러운 운명의 역전을 플레이어들에게 안겨 주는 것은 GM의 독단처럼 느껴진다. 나중 에야 비로소 의미가 드러나는 몇 가지 단서는 역전을 서사에 자연스럽게 녹여내어, 디렉터가 플레이어들을 골탕 먹이는 것처럼 보이지 않게 한다. 그림자 같은 인물들, 때를 지어 날아가는 까마귀들, 고속으로 질주해 사라지는 자동차들, 전화선에서 나는 신비로운 삐 소리나 딸깍 소리, 이유를 알 수 없는 침입, 그리고 가끔씩 느껴지는 감시당하는 기운 같은 것을 삽입하라. (물론 이런 요소들은 원래부터 게임에 뿌려두어야 한다. 사소한 에피소드나 잡다한 사건들을 많이 깔아두면 나중에 플롯에 자연스럽게 엮어 넣을 수 있다.)

공기에 노출되면 깨어나 모든 사람에게 정신 폭발을 가한다(밤의 검은 사자들의 p.131 참조). 이 머리는 기괴성 10을 지녔다. 파괴될 때까지 비명을 지른다.

■ ☹️ 상자 안에는 추락한 비행접시에서 나온 외계 신체 금속 조각이 들어 있다. 상자의 패러데이 케이지에서 벗어나면 금속 조각은 주변 중력을 역전시켜 근처의 모든 사람을 공중으로 떠오르게 한다. 하수인들은 하늘로 떨어지는 신세가 되고, 요원들은 **운동**(난이도 6) 판정을 성공해 묘비 같은 단단한 것을 붙잡아야 한다. 불운한 하수인들과 금속 조각은 밤하늘 속으로 사라진다.

■ ☹️ 화학 또는 천문학 판정으로 상자를 열 때 나타나는 체렌코프 복사의 푸른 섬광을 알아챌 수 있다. 상자 안에는 극도로 강력한 방사성 동위 원소가 들어 있어 주변 사람들의 체력을 파괴한다. 근처의 모든 사람은 즉시 1d6 체력을 잃고, 매 라운드마다 1점을 추가로 잃는다. 상자에 가까워질수록 더 많은 체력을 소모한다. 주기율표에 없는 이 외계 금속은 상자를 닫으면 이국적인 입자의 비로 붕괴하며 사라진다.

■ ☹️ 상자를 열면 흡혈귀 바이러스의 변종이 퍼져 나가 감염된 자들에게 격렬하고 통제 불가능한 갈증을 유발한다. 요원들은 **평정** 판정을 해야 한다

질병에 굴복하지 않으려면 난이도 5 판정에 성공해야 한다. 감염된 자들(NPC의 최소 절반)은 광견병에 걸린 짐승처럼 활활고 물어뜯으며 주위의 모든 사람을 격투 공격으로 습격한다. 이 바이러스는 감염된 자들의 격투 능력을 4점 상승시킨다.

■ ☹️ 상자 안에는 흡혈귀 혈액 추출물로 가득 채운 모기 떼가 들어 있다. 모기들이 피를 빨면 일부 혈액이 숙주에게 옮겨가 피해자의 피부가 검고 진물이 나는 종기로 부풀어 오른다. 이는 심각한 피해를 줄 뿐만 아니라(요원이 벌레 떼 안에 있는 동안 매 라운드 1d6 체력 손실), 세인트 존 필비가 사우디 왕가에게 사용했던 것과 동일한 미량의 흡혈귀증을 피해자에게 주입한다. 루베도가 활성화되면 요원들은 흡혈귀의 노예가 된다.

상자 안의 무엇 때문에 요원들이 기절하면, 벨의 섬으로 구조되어 옮겨진다. 옛 유령들로 건너뛰어라. 요원들이 생존한다면, 이상적으로는 미스터 레드와 흔적이 전혀 남아 있지 않아야 작전 후반부에 그를 악당으로 다시 등장시킬 수 있다. 레드가 죽었다면 미스터 화이트가 그의 역할을 대신하게 하라.

KGB 베이루트

장면 유형: 핵심

선행 장면: 무덤 발굴, 옛 유령들

후속 장면: 아랍 소년(옛 유령들을 진행하지 않았다면), 사우드 왕의 도시

니콜라이는 지난 30여 년간 베이루트 중심부의 작은 아파트에서 살아왔다. 이는 잘못된 의무감에 대한 슬프고 외로운 증거다. 벽에 걸린 사진들은 삶의 변두리에 영원히 머물렀던 주변적인 삶을 말해준다. 가족도, 가까운 친구도 없다. 정교한 회계 장부(회계)를 보면 그는 국제 송금을 통해 매월 급여를 받아왔음을 알 수 있다. 환율 변동으로 인해 금액은 매월 조금씩 달라지지만, 1980년대 이후로는 인상되지 않았다. 테이블 위에는 라디오가 놓여 있고 그 옆에는 수첩과 펜이 있다. 라디오는 러시아 숫자 방송국인 UVB-76에 맞춰져 있다.

인간 지리로 벽과 모든 출입구 위에 여러 러시아 정교회 성화상이 걸려 있음을 알아챌 수 있다. 선택적으로, 여기에 불룩이 존재한다는 것을 암시할 수 있다. 니콜라이가 창틀에 주니퍼 베리 페이스트를 발라두었거나, 필터 팁 담배가 꽂혀 있는 향로가 있을 수 있다.

관찰력(핵심 단서)을 통해 에어컨 통풍구 내부의 위장 패널을 발견한다. 그 안에는 니콜라이의 스파이 경력과 관련된 서류와 문서들이 있다. 형편없는 첩보 기술이지만, 용서할 수 있는 인간미다. 그는 30년 넘게 냉혹한 현장에서 살아왔으므로, 자신의 의무에 대한 몇 가지 실체가 있는 흔적을 간직해 온 것은 놀라운 일이 아니다. 요원들이 니콜라이와 대화한 적이 없다면, 여기서 그가 KGB 요원임을 확인할 수 있는 충분한 증거를 찾게 된다.

특히, 그가 아르카디 세블렌코와 팔짱을 낀 채 찍은 사진이 있다. 요원들이 자료조사를 통해 사진 속 다른 남자를 식별하면, 세블렌코를 조사할 수 있게 된다(이 단서는 빈으로, 그리고 재의 집을 벗어나로 이어진다).

베이루트의 나락

요원 중 누군가가 베이루트에서 의식을 잃는다면(모지의 상자 때문이든, 제3세력의 공격 때문이든), 디렉터는 그들을 키프로스로 데려갈 대체 수단을 쓸 수 있다. 팔루가 기절한 요원들을 붙잡아 배로 끌고 간다. 요원들은 키프로스까지 가는 길의 절반쯤에서 깨어난다.

또 다른 문서는 김 필비가 베이루트를 떠나 63년 모스크바로 망명하기 직전 며칠간의 행적을 추적한다. 문서에 담긴 정보 대부분은 스파이, 음모론자, 크렘린학자들 사이에서 공공연한 사실이지만, 니콜라이가 직접 발견한 항목 하나는 중요한 단서가 된다. 1963년 1월 23일 저녁, 김 필비는 피르너스뱅크 베이루트 지점이 영업을 종료하기 직전에 그곳을 방문했다. 피르너스뱅크를 조사하면 요원들은 취리히와

금고털이들로 향하게 된다. 마지막으로, 봉투 안에 사진 인화지 한 줄이 들어 있다. 봉투에 적힌 메모에 따르면, 이 사진들은 1975년에 촬영되었다. **촬영**을 통해 현상하거나(혹은 밝은 빛에 비추어 조사하면), 사진에는 한 무리의 젊은 아랍인들이 바슈라 묘지에서 땅을 파고, 필비의 유해임이 분명한 수의에 싸인 물체를 꺼내는 모습이 담겨 있다. **촬영(핵심 단서)**을 사용하면 요원들은 이미지를 현상하고 확대

하여 아랍인들을 자세히 볼 수 있다. **인간 지리**를 사용하면 그들의 복장을 통해 그들이 아라비아 남부의 알무라 부족원임을 식별할 수 있다. 이어지는 **자료조사**는 요원들을 그 부족의 셰이크인 하룬 알무라에게로 안내한다.

아랍 소년

장면 유형: 대체

선행 장면: 무덤 발굴, KGB 베이루트

후속 장면: 옛 유령들

바슈라 묘지 사건 이후 어느 시점에 요원들은 감시당하고 있음을 알아차린다. 이 장면은 요원들이 니콜라이의 집을 방문한 뒤, 묘지에서 도망치는 도중, 또는 현재 거점에서 역풍을 맞을 때 발생할 수 있다.

도시 생존(핵심 단서) 수치가 가장 높은 요원은 미행자가 따라붙는 것을 눈치챈다. 미행자는 십 대 아랍 소년이다. 얼핏 보면 거리에서 흔히 볼 수 있는 평범한 아이처럼 보인다. 눈에 띄지 않는 옷차림으로 휴대폰과 MP3 플레이어에 정신이 팔린 척한다. 하지만 훈련된 눈이라면 MP3 플레이어 이어폰 한쪽이 귀에서 빠져 늘어져 있고, 소년이 휴대폰으로 요원들의 사진을 태연하게 계속 찍고 있다는 사실을 알아챌 수 있다.

도시 생존을 소모하거나 **감시** 대결을 벌여 소년을 함정에 빠뜨리는 일은 쉽다. 소년의 **감시** 수치는 4에 불과하다. 요원들이 소년을 붙잡으면 **위협**으로 입을 열게 할 수 있다. 더 신중한 요원이라면 **전자 감시**로 그의 무선 통신을 도청해 뒤를 밟을 수도 있다. 소년은 담당관과 직접 무선으로 연락하며, 담당관은 요원들을 계속 시야에 두고 그들이 니그레도를 가지고 있는지 확인하라고 지시한다.

요원들이 소년을 붙잡지 않으면, 소년은 한동안 요원들을 지켜보다가 먼저 말을 건다. “제가 너무... 참견을 해서 죄송합니다만, 저와 함께 가 주셔야겠습니다.”

소년의 이름은 **팔루다**. 그는 “카툰”이라고만 아는 사람을 위해 일한다(**언어**: 아랍어로 대략 “여왕”이라는 뜻). 그녀는 요원들을 염탐하라고 팔루를 베이루트로 보냈다. 카툰은 요원들과 이야기하고 싶어 한다. 팔루가 그녀에게 데려다줄 것이다. 그녀는 키프로스에 산다. 항구에 배도 있다. 자, 어서 가자.

키프로스로 가는 길

팔루는 부두에 배를 대기시켜 놓았다. 베이루트 항구를 벗어나자마자 그는 스로틀을 올리고, 지중해 동부의 푸른 바다를 가로질러 북서쪽으로 향한다. 배에는 요원들이 다쳤을 때 쓸 의약품과 음식, 물이 준비되어 있다. 팔루는 고용주에 대해 가장 기본적인 질문에만 답하며, 나머지는 그녀가 모두 설명해 줄 것이라고 약속한다.



배는 키프로스 남동쪽 해안으로 향한다. 서쪽
저 멀리서 요원들은 데칼리아 영국 해군 기지
로 이어지는 접근 항로를 표시한 경고 부표를

발견한다. 배는 해안선을 따라가다 백악 절벽
아래 작은 사설 선착장에 정박한다. 좁은 돌계
단을 올라 절벽 꼭대기에 이르자, 붉은 페인트

가 벗겨진 오래된 저택이 요원들 앞에 나타나
다. 팔루는 옛 유령들을 만나러 요원들을 안으
로 안내한다.

옛 유령들

장면 유형: 대체

선행 장면: 아랍 소년, (요원들이 기절했다면:
무덤 발굴)

후속 장면: KGB 베이루트, 사우드 왕의 도시
요원들은 아치형 통로를 지나 그늘진 안뜰로
들어선다. 검은 부르카를 걸친 인물이 대리석
벤치에 앉아 그들을 기다린다. 낮은 탁자와 사
우디아라비아 지도를 쿠션과 좌석이 둘러싸고
있다.

그 인물이 요원들에게 앉으라고 손짓한다. 영
국식 억양으로 말을 건넨다. “논의할 내용이
아주 많습니다. 앉으시지요.”

카툰

카툰의 정체는 디렉터가 정한다. 그녀가 누구
든 영국 정보기관과 연줄이 있으며 루베도 사
용에 반대한다. 또한 거트루드 벨의 명성을 이
용하고 있음이 분명하다. 가능한 설정은 다음
과 같다:

- 그녀는 거트루드 벨이다. 1926년에 죽음을
위장하고 불사자가 되었다(세인트 존 필비
가 니그레도를 만들 때 쓴 것과 같은 기법
이다). 더 이상 인간은 아니지만, 다른 흡혈
귀들처럼 괴물 같거나 악의적이지는 않다.
- 똑같이 괴물 같고 악의적이다. 루베도를 독
차지하려 한다.
 - 흡혈귀는 아니지만, 흡혈귀의 피로 수명을
연장했다.
- 거트루드 벨은 노년에 비밀리에 아이를 낳
았다. 아버지는 이라크의 파이살 국왕이다.
외교적 이유로 아이의 존재는 세상에 알려
지지 않았다. 카툰은 벨의 딸(혹은 손녀, 증
손녀)로서,

거트루드가 수행하던 국가 건설과 첩보 활
동을 이어가고 있다. 그녀는 1958년 혁명
이후 이라크를 탈출하여 키프로스로 망명했
다.

- 파이살은 아버지가 아니었다. 아버지는 그
녀 흡혈귀였다. 카툰은 담피르다. 필비는 그
녀 아버지의 피로 사우디 왕가를 감염시
켰으므로, 그녀는 루베도의 통제를 받을
위험이 있다. 음모가 루베도를 손에 넣지
못하게 막는 것은 그녀에게 자기 보존의
문제다.

- 벨의 생애에 일어난 몇몇 신비로운 사건은
도플갱어의 존재를 암시한다. 연인 다우티
와일리는 벨 가문의 저택 라운던에 머물
때, “매처럼 내 침대를 휩쓸고 지나가는 그
림자 같은 여인”에게 공격받는 꿈을 꾸었다
고 증언했다. 1915년에도 튀르키예 포격
이 잠시 멈춘 틈에 베일로 얼굴을 가린 여
인이 폐허가 된 갈리폴리 해변을 가로질러
다우티와일리의 무덤에 화환을 놓았다. 거
트루드 자신도 거의 초인적인 인내력과 조
직력을 발휘했다.

- 벨은 죽은 뒤 자신의 모습을 한 불사 존재
에게 시달렸다(그녀의 자살은 그것으로부
터 도망치기 위한 마지막 절박한 시도였
다). 그 존재는 그녀의 인격과 기억의 상
당 부분을 흡수하여 카툰이 되었다.
- 벨은 유럽에서 등반 활동을 하던 중 공격
을 받아 흡혈귀로 감염되었다. 그녀는 약
물로 허기를 억제할 수 있었지만, 때때로
흡혈귀로서의 본성이 드러나곤 했다. 그
녀가 죽은 후, 그녀의 흡혈귀 그림자가 카
툰이 되었다.

- 거트루드 벨은 오래전에 죽었으며,

초자연과는 아무런 관련이 없다. 카툰은 MI6
의 중계 연락책이다. MI6는 루베도를 확보하
고 필비 사건을 종결짓기 위해 요원들을 장기
말로 이용하고 있다.

카툰이 누구든 간에, 그녀는 흡혈귀와 음모,
그리고 필비 음모에 대해 아주 잘 알고 있다.

카툰 연기하기

- 정중하되, 단호하고 위엄 있게 행동하라.
여기서는 네가 주도권을 쥐고 있다.
- 요원들을 체계적으로 심문하라. 사건이 일
어난 순서대로 설명하도록 유도하라. 역사
가의 열정을 가지고 질문에 임하라.
- 최대한 움직이지 마라. 몸짓이나 제스처는
금지다. 스팅크스 같은 석상이 되어라.

보고

보고

카툰이 이 대화에서 추구하는 목표는 다음과
같다:

- 요원들을 신뢰할 수 있는지 판단한다.
- 베이루트에서 무슨 일이 일어났는지 파악
한다.
- 음모 세력이 알베도와 니그레도를 손에 넣
는 데 얼마나 근접했는지 알아낸다.
- 요원들이 알베도와 니그레도를 찾게 되면
어떻게 할지 결단하게 만든다.

카툰은 자신의 목표를 달성하기 위해 필요한
최소한의 정보만 요원들에게 제공한다. 가능
하다면 자신의 정체나 필비 음모와의 연관성에
대한 질문은 회피하려 할 것이다. 그녀는 이
저택에 묶여 있다고 주장할 수 있는데, 이것이
사실인지 여부는 그녀의 정체에 따라 달라진
다. 바로 그 때문에 팔루 같은 중간 연락책을
통해 움직여야 하는 것이다.

- 거짓말 탐지는 카툰에게 통하지 않는다. 1
포인트 소모

를 하면 요원은 그녀가 필비 음모에 개인적인 이해관계가 있다는 단서를 포착할 수 있다. 그녀에게 중요한 것은 권력이 아니라 생존이다.

■ **인간 지리**를 사용하면 그녀가 영국식 교육을 받았으며, 희미하게 요크셔 역량이 섞여 있음을 확인할 수 있다.

■ **업계 상식**: 구세대 영국 정보기관의 영향을 확실히 받았다.

베이루트 사건을 논의할 때, 그녀는 제3세력을 최악의 방식으로 묘사한다. 그들을 음모 세력의 일부이거나, 자신들이 무슨 일에 휘말렸는지 모르는 바보들이라고 부른다. 요원들이 벨의 일기를 언급하면 그녀는 조용히 웃음을 짓는데, 그 내용을 완전히 숙지하고 있는 모습은 그녀가 직접 썼거나 깊이 연구했음을 시사한다.

■ 만약 요원들이 니콜라이에 대해 전혀 추적하지 않았다면, 그녀는 그를 베이루트에 주둔한 KGB 스파이로 지목할 수 있다. 요원들은 다음 목적지로 가는 길에 그의 집을

다시 방문하여 수색할 수 있다(KGB 베이루트 참조).

■ 그녀는 니그레도가 필비의 무덤에 있다는 것을 알고 있었고, 그곳에 여전히 있을 것이라고 바꿨다. 1975년에 무덤을 파헤친 아랍인들에 대해 듣게 되면, 그녀는 그들이 알무라 부족의 구성원임을 식별한다. 바로 1922년 바그다드에서 그녀를 방문했던 그 부족이다. 필비의 초기 아라비아 탐험 시절부터 그들은 항상 필비의 가까운 친구였다.

플레이어들에게 알베도와 니그레도를 어떻게 할 것인지 물어보라(이 작전이 **사중주**의 초반에 나온다면, "**당신이 세계의 비밀 왕이라면 어떻게 하겠소?**"와 같이 모호한 표현으로 질문하라). 그들이 모른다면, 카툰은 그것을 자신에게 넘기거나(혹은 알베도와 니그레도에 대한 당신의 해석상 파괴가 가능하다면 파괴를 돕겠다고) 제안한다. 요원들은 여기서 자신을 증명하기 위해 **안심**이나 **업계 상식**을 사용해야

한다. 대안으로 상징이나 위안을 언급하는 것도 통할 수 있다. 요원들이 음모 세력의 일부가 아니라고 확신하게 되면, 카툰은 리야드에 서 조사를 시작할 최적의 장소는 부족의 족장인 리야드의 **카디르 알무라**라고 제안한다(**핵심 단서**). 그는 정직한 베두인족이지만, 사막 깊은 곳에서 벌어지는 일을 여전히 알고 있을 수 있다. **사우드 왕의 도시**, p. 125 참조.

보고 이후

파투는 요원들이 니콜라이처럼 베이루트에서 마무리할 일이 남아 있다면 그들을 다시 베이루트로 데려갈 수 있다. 아니면 키프로스에서 리야드로 가는 항공편을 쉽게 이용할 수도 있다. 요원들에게 현금, 위장 신분, 총기, 기타 물자가 필요하다면 카툰이 이를 조달해 줄 수 있다.

리야드: 요점 정리

사우디아라비아의 수도. 수 세기 동안 이곳에 정착지가 있었으나, 리야드가 두각을 나타내기 시작한 것은 오스만 제국이 디리아에 있던 옛 사우드 왕조의 수도를 초토화했을 때부터다. 이븐 사우드의 조상 중 한 명이 대체지로 리야드를 선택했다.

인구

5,200,000명 (뉴욕을 제외한 미국 도시 중 최대 규모)

갈등

사우디 국가는 성직자 무함마드 이븐 압델 와하브와 군벌 무함마드 이븐 사우드 사이의 동맹에서 출발했다. 이 동맹은 이븐 사우드의 군사·경제적 힘과, 이슬람이 엄격한 전통으로 돌아가 정화되어야 한다고 믿는 근본주의 와하브파의 결연한 의지를 하나로 묶었다. 이 긴장된 동맹은 오늘날까지도 리야드의 문화를 규정한다. 한쪽에서는 도시 내에서 이슬람법이 엄격히 준수되며, 종교 경찰(무타원)이 거리를 순찰하며 샤리아 집행 여부를 감시한다. 다른 한쪽에서는 리야드 인구의 40%가 외국인 노동자나 이민자이고, 많은 왕자가 부패했으며, 신권 정치에 대한 불만이 커지고 있다.

배경 장소

킹덤 센터: 강철과 유리, 그리고 야망으로 세운 41층 건물. 센터의 쌍둥이 첨탑은 도시의 대표적인 상징이며, 두 첨탑을 잇는 스카이라이프는 인기 있는 관광 명소다.

마스막 포트: 도시 중심부에 자리한 진흙과 벽돌 요새. 마스막 포트는 이븐 사우드의 군대와 숙적 이븐 라시드 부족 간에 벌어진 역사적 전투의 무대였다. 이 전투로 이븐 사우드 부족은 리야드를 장악했고, 이 지역에서의 와하브파 우위를 확고히 했다.

내무부: 내무부는 사우디 경찰, 여권 심사, 민방위를 관장한다. 본부는 거대한 역피라미드 형태다. 서구인들은 이곳을 '우주선'이나 '비행 접시'라 부른다.

세 가지 미끼

• 종교적 정통성을 극도로 엄격하게 고수하는 탓에, 리야드에서는 어떤 종류의 오컬트 활동도 위험하다.

심지어 비밀경찰에 마녀 퇴치 전담 부서가 있다는 소문도 있다. 마녀로 지목된 아미나 빈트 압둘할림 나사르는 체포되기 전 "주술에 쓰이는 정체불명의 액체가 담긴 유리병"을 소지하고 있었다. 흡혈귀의 피였을까? 아니면 오컬트 지식을 가진 플레이어 캐릭터들은 뒤를 조심해야 할까?

• 2012년, 사우디 정부는 도시의 모든 무덤을 조사해 전자 태그를 부착하겠다는 계획을 발표했다. 표면적으로는 리야드의 매장지 기록을 최신 상태로 갱신하려는 목적이며, 땅속에서 무언가 기어 나오는 일과는 아무런 관련이 없다...

• 리야드에서는 **히자마**라는 전통 의료법이 널리 행해진다. 시술자는 외과용 란셋으로 피부를 작게 절개한 뒤 유리컵을 피부에 댄다. 컵 안에 생긴 약한 진공이 컵을 피부에 밀착시켜 피를 빨아낸다. 요원들은 도시 어디서든 히자마 시술자를 마주칠 수 있으며, 그들의 유리컵에서 신선한 피 냄새를 맡을지도 모른다.

사중주 후반부에서 카툰이 어떤 역할을 할지는 디렉터가 정한다. 다음 중 하나를 선택하라.

- **루베도의 수호자:** 요원들이 알베도와 니그레도를 모두 손에 넣으면 카툰에게 건낼 수 있다. 카툰은 유물을 음모의 손이 닿지 않는 곳에 감춰 캠페인에서 퇴장시킨다. 그러면 게임 전체가 맥거핀 하나에 매달리지 않고, 요원들은 음모에 맞서는 다른 전선에 집중할 수 있다. 필비 음모를 깔끔하게 마무리하고 싶다면 이 옵션을 사용하라.
- **신비로운 수수께끼:** 모든 미스터리를 설명할 필요는 없다. 카툰은 요원들을 도운 뒤 홀연히 사라질 수도 있다. 그녀는 누구였을까?

그녀는 무엇이었을까? 요원들은 영원히 알 수 없을 것이다. 모든 것을 알고 싶어 하는 플레이어들은 답답해질 수 있지만, 신비로운 여운을 남기며 끝내기에 좋은 방법이다. 필요하다면 언제든지 카툰을 다시 등장시킬 수 있다.

- **파멸의 후원자:** 카툰은 몇 차례의 게임 세션 동안 요원들을 돕는다. 정보를 제공하고 지원을 아끼지 않으며, 흡혈귀와 싸우는 데 필요한 핵심 단서를 알려줄 수도 있다. 어쩌면 오데사, 빈 또는 취리히로 이어지는 단서를 찾도록 요원들을 이끌 수도 있다. 그러다 재앙적인 역풍이 불어 리스키 브라트바가 카툰의 위치를 추적해 그녀를 제거한다. 이것이 **사중주**의 마지막 작전이라면, 요원들이

키프로스에 있을 때 이런 일이 벌어지게 해 긴장감을 극대화할 수도 있다. 카툰과의 대화를 막 마치려는 순간, 공격 헬기가 하강해 저택에 사격을 퍼붓는다. 요원들은 리스키 브라트바의 암살자들을 피해 현장을 벗어나야 한다. 이 선택지는 **DUST** 모드 게임에 특히 잘 어울린다.

- **배신하는 후원자:** 카툰은 앞서 설명한 대로 요원들을 돕지만, 사실은 자신의 야심을 위해 루베도를 노린다. 음모의 수법을 역이용해 음모를 무너뜨리고 사우디아라비아를 지배하려는 것이다. 혹은 카툰이 음모의 일원일 수도 있다. 카툰이 PC들에게 알베도를 확보하기 위해 취리히의 괴르너스방크로 향하는 단서를 제공하는 설정일 때 이 방식이 가장 효과적이다. 카툰은 리야드의 흡혈귀 군주를 대체할 수도 있다.

사우드 왕의 도시

125

장면 유형: 핵심

선행 장면: KGB 베이루트, 옛 유령들

후속 장면: 하지 사이탄

리야드는 필비 음모의 심장부다. 거의 한 세기 전, 해리 세인트 존 필비는 사우드 왕가에 괴물 같은 무언가를 오염시켰고, 루베도가 그들의 피를 장악할 곳도 바로 여기다. 루베도를 만들려면 알베도와 니그레도가 모두 필요하지만, 니그레도는 유실된 상태다.

도시에는 음모의 하수인들이 들끓는다. 흡혈귀들은 루베도가 아라비아의 석유를 통제할 힘을 줄 수 있다는 사실을 깨달은 뒤로 리야드를 자신들의 거점 중 하나로 삼았다. 이들의 자산에는 리스키 브라트바 깡패들뿐 아니라 현지 실력자들과 보안군도 포함된다. 특히 킹 칼리드 공항을 경유하는 모든 항공 여행객은 음모의 감시 대상이다.

요원들이 공항을 통과할 때 **위장 신분** 판정(난이도 3, 요원들의 열기가 2 이상이면 난이도 4)을 요구하라. 판정에 실패하면 공항에 있는 음모의 자산(P 명의 경찰관)이 요원들을 발견하고 미행한다. 또한 이들은 입국 심사에서 추가적인 관료제적 검사와 질문을 던지며 요원들의 발을 묶을 것이다.

- **관찰력:** 요원들은 자신들을 미행하는 음모의 공작원들을 발견한다.

- **관료제 (2 포인트 소모):** 요원들은 세관 공무원들을 능수능란하게 구슬려 빠르게 통과할 뿐만 아니라, 세관 공무원들이 음모의 부하들을 힐끗거리는 것을 포착하여 적의 정체를 알아낸다.

음모의 경찰관들은 공항에서 나오는 도로에서 요원들을 가로막으려 시도한다. 요원들은 **운전 대결**(경찰의 **운전은 4**)을 통해 탈출하거나, 공항에서 따돌리거나, 혹은 멈춰 서서 대화로 위기를 넘길 수 있다.

- **요원들의 차량에 무기가 있다면 은닉 판정**(소급 적용될 수 있음)이 필요할 수도 있다.

- **경찰 상대를 통해 경찰 중 한 명이 불안해**하며 망설이고 있음을 알아챌 수 있다. 그는 자신이 불법적인 일을 하고 있다는 사실을 알고 있으며, 음모로부터 받은 뇌물만으로는 양심을 완전히 잠재우기에 부족하다. 요원들이 그를 다른 이들과 떨어뜨려 놓는다면, 그를 설득해 옳은 일을 하게 하고 보내줄 수 있다(그리고 떠나면서 그의 무전기를 **훔치기** 하여

트래픽 분석으로 경찰의 움직임을 감시할 수도 있다).

리야드에 음모가 존재한다는 사실을 알아차린 요원들은 **전자 감시**로 그들의 통신망을 해킹한 뒤, **트래픽 분석**을 사용하여 그들을 도청할 수 있다. 특히, 요원들은 음모의 주요 인물이 곧 리야드로 들어올 것이라는 사실을 알게 된다. 대화 내용을 보면, 그는 음모의 최상위 구성원이며 어쩌면 흡혈귀일지도 모른다.

베두인족 사내

카툰의 정보는 정확했지만 수년 전의 것이었다. 카디르 알무라는 이미 사망했다. 그의 아들 **하룬 알무라**가 니그레도를 찾는 데 요원들이 기댈 수 있는 다음 적임자다.

자료조사: 알무라 부족의 전통 영토는 아라비아 남동부에 있다. 이들은 사막의 전설적인 ‘롭알할리 사막’이라 불리는 척박한 광활한 지역에서 석유 기업들과 협력하며 부를 쌓았다. 카디르 알무라는 2년 전 심장마비로 사망했으며, 그의 어린 아들 하룬이 가업을 이어받았다.

하룬과 만나려면 **상류 사회, 교섭**, 석유 산업계의 **인맥**을 통한 소개, 또는 적절한 **위장 신분** 중 하나가 필요하다.

하룬은 인생의 전성기를 누리는 30대 중반이다. 아랍의 플레이보이 왕자인 그는, 아라비아의 오래된 유전이 바닥을 드러내자 더 많은 석유를 찾아 험난한 룰알할리 사막 깊숙이 들어가는 석유 업계의 덕을 톡톡히 본다. 그곳은 알무라 부족의 조상 대대로 내려온 영토다. 사막 깊은 곳에 새 유정이 생길 때마다 하룬은 더 부유해진다. 전통적인 베두인족 유목민의 모습을 여전히 갖추고 있으며, 해마다 한 달씩 사촌들이 머무는 야영지와 천막을 돌아보지만, 말 위에 있는 것보다 에어컨이 나오는 호텔에서 훨씬 편안함을 느낀다.

그는 필비 음모에 대해 거의 아무것도 모른다. 아버지는 그에게 필비의 음모를 알려준 적이 없다. 그에게 세인트 존 필비 같은 이름은 역사책이나 나올 뿐, 현대 사우디아라비아와는 아무런 관련이 없다.

니그레도나 세인트 존 필비, 혹은 흡혈귀에 관해 물으면 그는 정중하게 미소 짓고 보안 요원들에게 눈에 띄지 않게 눈짓해, 미친 사람들을 자기 앞에서 치우게 한다.

■ **거짓말 탐지**로 하룬이 진심으로 어리둥절해하며 필비 음모에 대해 전혀 모른다는 사실을 확인할 수 있다.

■ **교섭**으로 사막에 가치 있는 무언가가 숨겨져 있다고 느낀지 암시하면 대화를 이어갈 수 있다.

■ **인간 지리 (핵심 단서)**: 요원들이 75년 바슈라 묘지에서 일어난 일을 설명하면, 하룬은 어린 시절의 기이한 사건을 떠올린다. 하룬이 어렸을 때 아버지는 그를 사막 깊은 곳의 동굴로 데려가 그곳이 “또 다른 카바”라고 말했다. 카바는 이슬람에서 가장 신성한 장소다. 메카 한복판에 있는 이 건물에는 하늘에서 떨어졌다고 전해지는 검은 돌이 있다.

불경한 카바에는 불경한 “검은 돌”, 즉 니그레도가 있을지도 모른다. 하룬은 자신들과 동행한 베두인족 기수 중 한 명이 웃으며 그 여정을 “하지 사이탄”(악마의 순례)이라고 불렀던 일도 기억한다. *하지 사이탄* 참조, p. 127.

다음 단계는 하룬이 동굴의 위치를 밝히도록 설득하는 것이다. 동굴에 가치 있는 것이 있다고 믿게 되면 하룬은 그것을 독차지하려 할 것이다. 하룬은 야심이 큰 인물이므로, 사우디아라비아를 통제할 열쇠와 불멸을 한꺼번에 손에 넣을 수 있다고 말하면 그는 직접 동굴로 탐사대를 꾸릴 것이다. 가능한 전략은 다음과 같다:

■ **경찰 상대**: 이라크에서 밀수된 무기 은닉처처럼 위험하거나 불법적인 물건이라고 암시한다. 카디르 알무라는 아들에게 결코 말하지 않은 비밀이 많았다.

■ **위협**: 요원들이 CIA나 다른 블랙 옴스 조직의 요원이라고 납득시키면, 하룬은 간섭할 가치가 없다고 판단할 수 있다. (기습 공격으로 하룬의 경호원들을 제압한 뒤 그의 얼굴에 총을 겨누는 것도 방법이다).

■ **아침 또는 인간 지리**: 아버지의 이름을 거론하며 하룬의 명예심을 자극한다. 카디르 알무라가 진 빛을 받으러 왔다고 말하면, 하룬 알무라가 분명히 귀 기울일 것이다.

하룬 알무라 연기하기

■ 관대함을 베풀어라. 이 어리석은 청원자들을 받아들이라.

■ 깊은 사막의 모든 것은 그대와 그대 부족의 것이다. 누구도 그대의 것을 빼앗지 못하게 하라!

■ 자부심과 위엄을 갖춘 태도로 방 안을 장악하라.

동굴에 얹힌 다른 이야기

대신 요원들은 **인간 지리**로 알무라 부족의 다른 구성원을 찾아 동굴의 위치를 알아낼 수도 있다. 부족원 중 정확한 위치를 아는 이는 극소수지만, 요원들이 대략적인 위치를 파악한 뒤 **데이터 판독**으로 몇 시간 동안 위성 사진을 꼼꼼히 살펴보면 **고고학(핵심 단서)**으로 동굴의 정확한 위치를 찾아낼 수 있다.

하룬을 압박할 수단

의심 많은 요원이라면 하룬을 만나기 전에 그를 압박할 만한 약점을 잡아두고 싶을 수도 있다. 위협이나 협박에 쓸 만한 정보는 다음과 같다.

• **자료조사(1포인트 소모)**: 하룬의 가족사를 조사하면 외할아버지가 이븐 사우드의 수행원이었다는 사실을 알 수 있다. 외할아버지는 1931년 이드 알피트르 축제에 참석했으므로, 하룬도 같은 흡혈귀의 저주에 걸렸을 것이다. 루베도가 현실화된다면 하룬도 흡혈귀 왕의 피에 종속된 노예에 불과하다.

• **인간 지리(1포인트 소모)**: 하룬은 알무라 부족에서 인기가 없다. 부족의 원로 중 상당수는 그를 나약하고 부패했으며 매수하기 쉬운 인물로 여긴다. 하룬은 평판을 강화해야 한다. 아버지가 필비에게 한 맹세를 지키면 평판을 다지는 데 도움이 될 것이다.

• **회계(1포인트 소모)**: 하룬은 흑해 은행에 거액을 투자했다. 은행의 수상쩍은 사업 거래를 폭로하면 하룬을 겁줄 수 있다.

이 과정에서 기묘한 이야기도 하나 알아낼 수 있다(**인간 지리** 또는 **오컬트**). 오래된 전승에 따르면 그 지역의 한 동굴에 구울이 산다. 구울은 부와 권력을 약속하고 여행자와 같은 신앙을 가졌다고 주장하며 동굴로 유인한다. 여행자가 구울의 속임수에 넘어가면 구울은 그를 잡아먹는다.

이 과정에서 기묘한 이야기도 하나 알아낼 수 있다(**인간 지리** 또는 **오컬트**). 오래된 전승에 따르면 그 지역의 한 동굴에 구울이 산다. 구울은 부와 권력을 약속하고 여행자와 같은 신앙을 가졌다고 주장하며 동굴로 유인한다. 여행자가 구울의 속임수에 넘어가면 구울은 그를 잡아먹는다.

하지 샤이탄

장면 유형: 핵심

도입 장면: 사우드 왕의 도시.

후속 장면: 피 속의 반역

지구상에서 룩알할리 사막의 조건조 황무지만큼 접근하기 꺼려지는 곳은 드물다. 수백 킬로미터에 걸친 모래 언덕이 사우디아라비아 국경을 넘어 오만, 아랍에미리트, 예멘까지 이어진다. 이곳에 사는 사람은 베두인족뿐이며, 그들조차 사막 가장자리로만 다닌다. 사막 깊은 곳은 텅 비어 있고 길도 없다. 세인트 존 필비는 1932년에 이 사막을 횡단했으며, 역사상 최초로 횡단한 서구인 가운데 한 명이었다.

요원들은 기차나 비행기를 타고 룩알할리 가장자리에 있는 석유 도시 중 한 곳으로 갈 수 있지만, 그곳에서부터는 직접 이동 수단을 마련해야 한다. 4륜 구동 차량은 쉽게 빌릴 수 있지만, 음모의 주의를 끌지 않으려면 **위장 신분** 판정(난이도 3)에 성공해야 한다. 대신 전통적인 방식으로 말과 낙타를 타고 이동하면 음모의 감시망을 피할 수 있다. 다만 이때는 모두 **야외 생존 1포인트**를 소모해야 한다(또는 다른 사람이 대신 **야외 생존 1포인트**를 소모해야 한다. 관대한 GM이라면 대신 **준비성**을 사용하게 해도 된다). 포인트를 소모하지 않은 사람은 더위에 크게 시달려 부상(Hurt) 상태로 간주한다.

하룬이 원정을 후원하면 요원들에게 **라피크**(안내자 겸 대사)를 붙여줄 수 있다. 상황에 따라서는 하룬이 직접 동행할 수도 있다. 그렇지 않으면 요원들은 **인간 지리나 인맥**으로 안내자를 고용할 수 있다. 안내자의 이름은 **라시드**다.

모래의 미궁

끝없이 펼쳐진 모래 언덕. 낮 기온은 최고 51°C(124°F)까지 오른다. 물도 도로도 없고, 바람과 모래뿐이다. 요원들은 웬만해선 겪기 힘들 만큼 철저히 고립되어 있다.

야외 생존(핵심 단서): 요원들은 룩알할리 사막의 황무지를 가로질러 알카르즈 시에서 남동쪽으로 약 200킬로미터 이동한다.

내면을 들여다보는 장면을 넣기에 더없이 좋은 기회다. 몇 주 만에, 혹은 그보다 더 오랜만에 요원들은 공격받거나, 리스키 브라트바 캠페들에게 쫓기거나, 감시 카메라를 피해 다니지 않는다. 이제 대화를 나눌 기회가 생겼다.

마침내 요원들은 주변 모래 속에서 반쯤 파묻힌 괴물처럼 솟아오른 바위 돌출부에 다다른다. 주변을 살피던 요원들은 어둠 속으로 깊이 뻗은, 벽면이 가파른 우물 같은 구멍을 발견한다. 구멍의 벽은 매끄럽게 닳아 있다. 끝없이 사막 모래가 쓸고 지나간 탓일 수도 있고, 오랜 세월 사람의 손길이 닿은 탓일 수도 있다. 전문 장비가 없으면 구멍을 기어올라갈 수 없다(**준비성: 로프를 가져온 사람은 누구인가?**).

구멍 아래로 빛을 비추면 바닥에 있는 동굴이 드러난다. 해골들이 요원들을 향해 으스스하게 웃는다. 동굴에는 출구가 여러 개다. 저 아래는 분명 미궁이다.

고고학: 구멍은 수백 년 전에 만들어진 고대 구조물이지만, 최근에 보수한 흔적이 있다. 사형수를 던져 넣는 감옥, 즉 잊힌 자의 감옥을 떠올리게 한다.

법의학 또는 야외 생존: 뼈 가운데 일부는 사람의 것이 아니라 낙타나 염소의 것이다. 근처에는 그런 동물이 살지 않는다(룩알할리의 화덕 같은 열기 속에는 생명체가 거의 살지 못한다). 그러니 누군가 일부러 그 동물들을 구멍 아래로 던져 넣은 게 분명하다. 동물을 제물로 바치거나 피가 든 자루를 던져 넣으면 동굴 속 괴물을 유인할 수 있다(피가 든 자루는 **준비성** 판정 난이도 5에 성공하거나 **뱀파이어 학 1포인트**를 소모해 마련할 수 있다).

동굴 속 존재

1960년 베이루트. 해리 세인트 존 필비가 심장마비로 사망한다. 그는 서둘러 매장된다. KGB의 아르카디 세블렌코, MI6의 니컬러스 엘리엇, CIA의 마일스 코플랜드, 그리고 흡혈귀들이 그림자 속에 숨어둔 그 누구든, 세인트 존이 니그레도를 활성화하기 전에 죽었다고 믿었다. 노인은 왕국의 열쇠, 불멸로 가는 통로를 쥐고 있었다. 베이루트에서 보낸 그 3일 동

안 그 통로를 이용하지 않았다면, 분명 다른 곳에 숨겨두었을 터였다.

김을 포함해 극소수만이 세인트 존의 죽음에 얽힌 진실을 알았다. 탐험가는 자신의 죽음을 위장할 작정이었다. 아니, 실제로 사람들 앞에서 죽은 뒤 되살아날 작정이었다. 그는 니그레도와 함께 매장되었고, 어두운 유물은 여러 해에 걸쳐 세인트 존 필비를 다시 빚어 흡혈귀로 만들었다. 김은 그의 변화를 지켜보았다. 소독약과 죽음의 냄새가 진동하는 베이루트 병실에서 아들에게 전한 원래 계획에 따르면, 필비는 10년 넘게 잠들어 있는 동안 사우디아라비아가 미국의 석유 자금으로 점점 더 강대해질 터였다. 그는 변이 과정에서 인간의 영혼이 손상되지 않으려면 이런 ‘푸르다’가 필요하다고 확신했다. 때가 되면 베두인족 동맹들이 비밀리에 그를 새로운 왕국으로 데려가고, 김은 알베도를 가져가 이븐 사우드 가문을 장악할 예정이었다.

세인트 존은 계산을 잘못했다. 니그레도는 그의 육체를 변모시켰을 뿐 아니라 그를 미치게 만들었다. 김 필비는 자신도 같은 운명을 맞을까 두려워 알베도와 니그레도의 위치를 KGB 담당관들에게 끝내 밝히지 않았다.

한때 해리 세인트 존 필비였던 흡혈귀적 존재는 1975년 베두인족 동맹들에게 옮겨졌다. 야생적이고 사나우며 괴물처럼 강력한 그 존재를 약속대로 아라비아까지 데려간 뒤, 그들은 이 고대 감옥에 던져 넣었다. 카디르 알무라는 아버지의 친구가 언젠가 제정신을 되찾으리라 기대했지만, 세월이 흐르는 동안 흡혈귀가 계속 야생 상태로 남자 희망을 버렸다.

동굴 속 존재는 아직 그곳에 있고, 여전히 굶주려 있다. 기형적인 해골에 백목처럼 하얀 피부가 팽팽하게 달라붙은, 뼈와 송곳니로 가득한 더러운 자루처럼 보인다. 눈에는 인간성도 이성도 조금도 남아 있지 않다. 게임 용어로 말하면, 대단히 강력한 야생 흡혈귀와 비슷하다.



(캠페인 초기에 이 작전을 진행하거나 요원들이 준비를 전혀 하지 못했다면, 흡혈귀의 체력을 낮춰 감당하기 쉬운 수준으로 조정해도 된다.)

일반 기능: 기괴성 12,

격투 15, 체력 18.

피격치: 5

감각 수정치: +2

은밀 수정치: +1

피해 수정치: +1 (발톱), +0 (물림; 늘어난 송곳니), -1 (주먹, 발차기)

방어구: -1 (질긴 피부); 방어구 적용 후 총기와 투사체 피해는 절반으로 감소

무료 권능: 흡혈 (체력 상한 24까지), 적외선 시야, 재생 (모든 피해는 다음 일몰 시 회복), 무감각

기타 권능: 추가 공격 (밤의 검은 사자들 p. 74 참조; 첫 번째 추가 공격은 무료이며, 한 라운드 내 추가 공격마다 기괴성 또는 격투 포인트 2를 소모),

근력 (완력 과시에는 판정 필수; p. 137 **밤의 검은 사자들** 참조), 흡혈귀적 속도

약점: 캠페인의 표준 흡혈귀 약점, 더 빠른 속도로 더 큰 피해를 줄 수 있음

차단: 캠페인의 표준 흡혈귀 차단 수단 (뚫으려면 기괴성 판정 난이도에 +2 추가). 또한, 캠페인에서 흡혈귀가 보통 햇빛의 영향을 받지 않더라도 이 존재는 햇빛을 몹시 두려워한다.

강박: 신선한 피 마시기.

공포 요소: 캠페인의 표준 흡혈귀 공포 요소 (맞서려면 기괴성 판정 난이도에 +2 추가)

망자 사냥

야생 괴물의 은신처는 좁은 통로로 이어진 여섯 개의 동굴로 이루어져 있다. 가파른 수직 통로가 유일한 출구지만, 요원들에게 다른 출구가 필요하다면 **폭파**로 얇은 암벽에 구멍을 뚫을 수 있다. 동굴 안은 완전히 어두우므로 요원들은 횃불이나 야간 투시경이 필요하다.

요원들이 이전에 흡혈귀 사냥을 해본 적이 있다면 **준비성**으로 장비를 챙길 수 있다. 선택적으로, **뱀파이어 학**을 소모하면 요원들은 오래 전 카디르가 이곳에 남긴 차단/약점/공포 요소의 흔적(은제 십자가, 자성 가루, 우물 수직 통로 가장자리에 새겨진 회문)을 찾아낼 수 있다.

야생 흡혈귀는 죽음 직전까지 굶주려 있다. 체력 수치는 신체 상태가 아니라 광기 어린 집념을 나타낸다. 피 냄새나 맛을 조금이라도 맡으면 흡혈귀는 미쳐 날뛰다. 요원들은 **뱀파이어 학**으로 이 비이성적인 피의 갈망을 알아챌 수 있다. 갈증이 극에 달해 피를 묻힌 실탄 수류탄도 핏빛으로 핏자국을 남긴다. 흡혈귀는 피에 대한 갈망을 억누르려고 **체력** 판정을 할 수 있지만, 난이도는 항상 6이다. 주사위 굴림에 +1 보너스를 받을 때마다 체력 3점을 소모한다.

니그레도는 여전히 필비의 목에 걸려 있다(혹은 동굴에 묻혀 있다). 요원들은 선택적으로 **흠치기**(난이도 6) 판정으로 니그레도를 낚아채 탈출하고, 필비는 영원한 굶주림 속에 남겨둘 수 있다.

피 속의 반역

장면 유형: 적대자 반응

선행 장면: 하지 샤이탄

후속 장면: 이스탄불행 마지막 열차 (또는 대단원: 연금술적 결혼)

요원들이 잃어버린 니그레도를 가장 먼저 찾아냈을지라도, 그것이 요원들의 차지가 된다는 뜻은 아니다. 요원들과 비슷한 시기에 리야드에 도착한 흡혈귀 군주가 어둠의 손을 뻗어 니그레도를 빼앗아 간다. 이 배신은 여러 형태로 나타날 수 있으니, 현재 상황에 가장 잘 맞는 것을 선택하라.

배신자

음모는 배신자를 통해 요원들이 룬알할리 사막으로 원정을 떠났다는 사실을 알아냈다. 배신자 후보는 다음과 같다.

- **미스터 레드:** 노련한 멘토는 바슈라 묘지의 공포에서 간신히 살아남았다. 부상과 흉터를 입은 그는 음모에게 발견되어 포섭될 때까지 베이루트의 골목길을 눈먼 채 헤맸다. 그는 옛 친구의 습관과 움직임을 알고 있었기에 요원들을 사막까지 추적할 수 있었다. **DUST** 또는 **MIRROR** 모드 게임에 적합하다.
- **미스터 화이트:** 화이트는 베이루트의 참사를 요원들의 탓으로 돌린다. 그는 요원들을 따라 니콜라이의 집까지 추적했고, 그곳에서 알무라와의 연결 고리를 알아냈다. 플레이어들이 이미 미스터 화이트를 싫어하고 있다면 이 선택지가 효과적이다.
- **카툰:** 이 신비로운 여인은 처음부터 음모를 위해 일하고 있었다. 알무라 부족은 흡혈귀나 그 하수인에게 필비의 은신처를 절대 밝히지 않았을 것이다. 음모는 니그레도를 찾기 위해 요원들을 장기말로 이용해야만 했다.
- **하룬 알무라:** 이 사우디인은 권력을 원한다. 니그레도를 음모에 바침으로써 그는 세상의 비밀 통치자 중 한 명이 될 것을 확신한다. 흡혈귀들은 그가 자신들 중 하나가 되면,

사우드 왕가의 저주에서 해방될 것이라고 약속했다.

- **가이드:** 요원들이 가이드를 고용했다면, 낯선 이에게 목숨을 맡긴 셈이다. 음모는 처음부터 요원들보다 한발 앞서 있었을지도 모른다...
- **위안:** 요원의 가까운 친구나 가족 중 한 명이 음모에 의해 흡혈귀로 변했다. 게임에 이미 등장해 여러 요원과 상호작용한 위안을 선택하라. 캐릭터 시트에 이름만 적혀 있을 뿐인 위안은 적절하지 않다.
- **요원 중 한 명:** 흡혈귀들이 플레이어 캐릭터 중 한 명을 포섭해 정신을 지배했다. 그 요원은 몇 주째 음모의 통제를 받고 있다. 흡혈귀들은 조작 흔적을 지우기 위해 요원의 기억을 지웠다. 플레이어가 흡혈귀에게 세뇌당했던 일을 기억해 내도록 회상 장면을 차례로 진행하라. 이 설정을 플레이어에게 갑자기 들이밀기 전에 미리 상의하라. 또는 미스터리나 프로그래밍처럼 적절한 동기를 지닌 요원을 대상으로 삼아도 된다.
- **배신자 없음:** 어쩌면 배신자는 없을 수도 있다. 음모는 도청 장치가 설치된 전화기, 혈마법, 고고도 드론 정찰, 스트릭스나 무로니 스파이 등 다른 수단으로 요원들을 감시했을 수 있다. 그래도 음모의 공작원들은 플레이어들의 편집증을 부추기려고 무리 안에 배신자가 있다고 주장해야 한다.

배신자가 누구인지 정했다면, 요원들에게서 니그레도를 빼앗아야 한다. 다음 장면 중 하나를 선택하라. 어떤 장면을 선택하든 요원들은 거의 확실하게 죽음을 맞이한다.

잠시 네 것이었던 것은 이제 나의 것

요원들이 사막의 동굴에서 기어 나오자 오버워치 시큐리티 팀이 그들을 기다리고 있다. Px2 명의 병사가 모두 돌격소총을 들고 요원들을 정조준하고 있다. 오버워치 분대는 웨들 중령(p. 109 참조)이 지휘한다. 리스키 브라트바를 위해 일하지 않는 병사들은 요원들이 위험한 테러리스트라는 말을 들었다.

웨들은 요원들에게 니그레도를 넘기라고 요구한다. 거부하면 요원 한 명을 쏘고 다시 요구한다. 요원들이 니그레도를 넘겨주면, 흡혈귀에게 잡아먹히도록 동굴 아래로 던져진다. 오버워치 팀은 밧줄을 끊어 요원들을 구덩이 바닥에 가둔다. 웨들은 요원들이 필비를 수년간 가두었던 그 감옥에 갇혀 죽을 것이라 여기고 그들을 내버려 둔다.

팀이 구덩이 아래로 던져지기 직전에 **준비성** 또는 **훔치기**(난이도 4)로 수류탄을 챙길 수 있다. **건축학**으로 부술 수 있는 벽을 찾아내고, **폭발 장치**(난이도 4)로 구멍을 뚫어 기어 나올 수 있다.

이후 요원들은 최소한의 식량과 물만으로 200km의 사막을 가로질러야 한다. **야외 생존**으로 이 횡단을 간신히 버틸 수 있지만, 모든 요원은 체력 0 상태로 문명 세계에 도착한다. 친절할 디렉터라면 **야외 생존** 소모로 피해를 줄이게 하거나 다른 능력을 허용할 수 있다(**준비성**으로 보급품 은닉처나 추가 식수를 확보하거나, **인간 지리**로 배두인족을 찾거나, **인맥**으로 요원들이 정해진 시간에 돌아오지 않을 때 동료가 구조대를 보내게 하는 식이다).

이것은 요원들에게서 니그레도를 빼앗기 위한 고도의 긴장감 넘치는 **인디애나 존스**식 접근법이다. 요원들이 모두 동굴로 내려갔을 때 가장 효과적이다. 일부가 밖에 남아 있었다면 매복 상황이 복잡해질 수 있다.

사막 매복

요원들이 동굴을 나와 사막을 가로질러 돌아가는 도중, 무장 헬리콥터(로켓과 기관총을 장착한 벨 212 밀리터리)를 타고 온 오버워치 시큐리티 팀이 그들을 가로막는다. 헬리콥터가 사막 하늘에서 하강해 요원들을 포위하므로, 도망칠 기회도 숨을 곳도 없다. 웨들 중령이 탑승해 있으며, 요원들에게 항복할 기회를 준다. **군사학**으로 확인하면 헬리콥터는 요원들을 손쉽게 전멸시킬 화력을 갖추고 있다. 누군가 반격한다면 거의 확실히 죽게 된다(조종사의 **사격**은 8, **운전**은 10이다).

요원들이 항복하면 웨들 중령은 ‘자비롭게’ 굴어 니그레도를 회수하고(배신자가 있다면 그도 함께 데려간다), 요원들의 지프를 폭파하거나 말을 죽인 뒤 사막에서 죽여 가게 내버려 둔다. **잠깐 네 것이었던 것은 이제 나의 것**에서 앞서 설명한 대로, 노출로 인해 끔찍하게 죽는

규칙을 적용한다.

플레이어들이 모든 장애물을 뛰어넘으려 머리를 쓰는 유형이라면 이 방식을 사용하라. 사막 한복판에서 무장 공격기를 이겨낼 방법은 없다.

리야드 체포

이 시나리오에서 요원들은 니그레도를 손에 넣고 리야드로 돌아오지만, 감당할 수 없는 수준의 히트에 직면한다. 음모는 요원들이 9/11 보복 임무를 수행 중인 극우 기독교 종파 소속이라는 증거를 심어두었다(또는 석유 산업을 파괴하려는 극단주의 생태전 투쟁 조직, 혹은 위장한 시온주의 테러 집단 등 요원들의 성향에 맞는 국제 테러리스트 유형이면 무엇이든 상관없다). 사우디아라비아의 모든 경찰과 군인이 요원들을 쫓고 있으며, 배신자는 이미 그들의 위치를 넘겨주었다. 음모는 오버워치 시큐리티에 보고하는 마바히스 감독관 **우스만 부사이드**를 통해 움직인다.

체포는 공공안전국 경찰관들이 마바히스 비밀 경찰 특수부대의 지원을 받아 리야드 내 요원들의 위치를 포위하거나, 요원들이 도시로 돌아오는 길에 자동차, 비행기, 기차를 가로막으면서 시작된다. **도시 생존**에 2포인트를 소모하거나 **위협 감지** 판정(난이도?)에 성공하면 요원들은 매복을 미리 감지해 짧은 경고를 받고, 원한다면 도망칠 수 있다. 배신자가 현장에 있다면 요원들의 탈출을 “우연히” 방해하려 할 것이다(차를 멈추게 하거나, 주의를 끌거나, 발목을 잡질리거나, 출구를 막는 식).

요원들이 도망치면 니그레도를 회수할 때까지 도시 전체를 무대로 한 추격전이 벌어진다. **경찰 상대나 트래픽 분석**으로 요원들은 자신들이 날조된 혐의로 쫓기고 있다는 사실과, 음모가 요원들을 체포하기 위해 상당한 공을 들이고 있음을 알아낼 수 있다. **도시 생존**과 **거리의 법칙**에 **인간 지리**를 결합하면 리야드 거리에서 생존할 수 있다(요원들이 리야드에 익숙하지 않다면 문화적 차이와 도시의 거대함을 강조하라. 길을 잃기에는 최악의 장소다).

체포된 요원은 마바히스 심문 센터로 압송되어 테러 혐의에 대해 심문을 받는다. 니그레도가 발견되면 압수한다.

경찰이 니그레도를 확보하면, 요원들은... 결국 풀려나게 된다. 마바히스는 재판 없이도 요원들을 몇 달 동안 구금할 수 있지만, 요원들이 적절한 이름을 언급한다면 **법률** 소모를 통해 절차를 앞당길 수 있다. 요원들이 탈출을 선택할 가능성이 더 높다. 심문 센터는 이름 없는 정부 건물의 지하에 있으며, 요원들은 담요 한 장과 전구 하나뿐인 벽돌 벽 감방에 갇힌다. **군사학**을 사용하면 요원들이 경비병의 움직임을 파악할 수 있고, **훔치기**를 사용하면 탈출을 돕기 위해 물건이나 무기를 손에 넣을 수 있으며, **인간 지리**를 사용하면 마바히스가 성과를 내야 한다는 압박을 받고 있음을 알아챌 수 있다. 만약 요원이 자백을 약속하면, 그는 감방에서 나와 우스만 부사이드가 있는 방으로 끌려간다. 빠른 **격투** 대결을 통해 요원들이 테이בל을 뒤엎고 부사이드를 인질로 잡은 뒤, 싸우며 탈출할 가능성이 높다.

또는 **인간 지리**로 마바히스 내부의 음모 두더지를 찾아낼 수 있다. **거짓말 탐지**를 통해 경찰 심문관들이 혐의에 점점 더 의구심을 품고 있음을 알 수 있다. 요원들이 이 불안을 파고들면 심문관들을 부사이드에게 등을 돌리게 하고 혼란을 틈타 탈출할 수 있다.

플레이어를 가로막는 더 미묘한 방식으로, 특히 **DUST** 게임에 잘 맞는다.

척추 뚫 감빗

이 시나리오에서 배신자는 니그레도를 파괴하거나 음모가 절대 찾아내지 못할 곳으로 옮길 방법이 있다고 주장한다. 예를 들어 하루 알무라가 배신자라면, 베투인족을 동원해 사막을 가로질러 니그레도를 밀수하겠다고 제안할 수 있다. 미스터 레드가 배신자라면, 사막에서 돌아온 뒤 친구에게 연락해 베이루트의 바수라 묘지 사건 이후 제3세력이 자신을 죽게 내버려두었다고 주장하며 이제 요원들을 돕고 싶다고 말할 것이다.

항복도, 니그레도도 없다

압도적인 열세에도 요원들이 끈질기게 전리품을 지키며 니그레도를 놓지 않는 경우가 있을 수 있다. 그럴 때는 두 가지 선택지가 있다.

첫째, 음모가 다시 시도할 수 있다. 요원들이 사막 매복을 피하면 마운트 뚫 전술을 진행하라. 요원들이 니그레도를 안전하지 않은 장소에 숨기려 하면, 음모는 알베도를 회수하듯 니그레도를 회수할 수 있다(p. 133 참조). 또는 요원들이 이미 알베도를 가지고 있다면, 음모가 대신 알베도를 훔치고 다른 맥거핀으로 **이스탄불행 마지막 열차**를 진행할 수 있다.

둘째, 이것이 **사중주**의 마지막 작전이고 대단원을 진행하려 한다면, 음모가 새로운 니그레도를 만들거나 찾을 수 있다. 음모는 사중주 내내 요원들을 추적했고, 요원들이 필비의 동굴로 음모를 이끌었다. 진짜 니그레도는 손에 넣지 못했을지라도, 필비가 어디서 그것을 구했는지 추측할 만큼은 알아냈다. 음모는 와바르 폐허에서 니그레도 대체품을 파내거나, 강 점토와 흙혈귀 피를 섞어 사본을 만들거나, 알베도만 단독으로 사용하려 할 수 있다. 임시방편의 루베도는 사용자의 힘을 높이지는 못하지만, 여전히 사우드 왕가에 대한 통제권을 확보할 수 있다.

요원들이 거래를 받아들이면 배신자는 니그레도를 들고 떠난다. 이후 경찰이 요원들과 배신자가 만난 장소 밖으로 들어닥치므로, *리야드 매복*으로 이어가라.

추적 배신자 추적

요원들이 당신이 쳐 놓은 죽음의 함정에서 탈출하면, 니그레도를 찾아내 배신자에게 복수해야 한다.

이것이 **사중주**의 마지막 작전이라면, 대단원인 **연금술적 결혼**으로 넘어가라.

그렇지 않다면, 음모는 알베도까지 손에 넣을 때까지 니그레도를 사우디아라비아 밖으로 빼내려 한다. 음모는 니그레도를 회수할 운반책을 보냈다. 요세프 리스키가 아직 살아 있다면 그를 운반책으로 쓰고, 그렇지 않다면 벤저민 웨들을 쓰라. 어느 쪽이든, **트래픽 분석(핵심 단서)**을 통해 몇 시간 전 킹 칼리드 공항에서 바그다드행 개인 제트기가 출발했다는 사실을 알아낼 수 있다.

운반책은 요원들보다 몇 시간 앞서 있다. 요원들은 따라잡기 위해 최대한 빨리 바그다드로 가야 한다. 도로로는 약 16시간이 걸린다. 비행기가 더 빠르지만, 히트가 있다면 상업용 항공편을 타기 위해 킹 칼리드 국제공항의 보안 검색대를 통과할 수 있도록 **위장 신분(난이도 히트 +2)**을 사용해야 한다.

바그다드 공항에서 니그레도는 도로를 통해 철도역으로 운송된다.

■ **관료제 또는 트래픽 분석(핵심 단서)**을 통해 요원들은 철도 운송 사실을 알아낼 수 있다.

■ **회계**: 철도 여정은 발다크 해운 명의로 예약되어 있다.

■ **뱀파이어 학(1포인트 소모)**: 음모가 기차를 쓰는 데에는 반드시 이유가 있을 것이다. 아마도 항공기로는 옮길 수 없는 무언가가 니그레도를 지키고 있을지도 모른다.

이스탄불행 마지막 열차

131

장면 유형: 핵심 장면

선행 장면: 피 속의 반역

니그레도는 러시아에 있는 리스키 브라트바의 심장부를 향해 한 걸음씩 다가간다. 음모의 흡혈귀 지배자들은 니그레도를 그곳까지 곧장 비행기로 수송하는 대신, 더 느리지만 안전한 경로를 정했다. 오래된 바그다드-이스탄불 철도는 더 이상 운행하지 않지만, 선로는 남아 있어 여전히 통행할 수 있다. 철도를 이용하면 음모는 가장 강력하고 신뢰하는 하수인 중 하나를 니그레도의 경비로 배치할 수도 있다. 바로 카마소츠다(**밤의 검은 사자들** p. 149 참조).

열차

열차에는 발닥 해운 화물칸 두 칸 외에 일반 화물칸 세 칸과 객차 세 칸이 있다. 첫 번째 발닥 해운 화물칸에는 니그레도와 함께 다른 밀수품들이 실려 있는데, 밀수품은 오버워치 시큐리티 상자 안에 숨겨져 있다. 두 번째 화물칸에는 카마소츠가 탑승한다. 이 화물칸 지붕에는 숨겨진 해치가 있어 괴물이 열차 밖으로 날아가 주변을 순찰하며 위험 요소나 먹잇감을 살필 수 있다.

열차에는 민간인 승객 150명이 타고 있다(카마소츠가 배가 고파 튀르키예에서 내리는 승객

은 148명뿐이다). 이들과 함께 Px2명의 리스키 브라트바 강패도 탑승해 있다. 열차 승무원 대부분은 리스키 브라트바 소속이다.

열차 잡기

요원들이 바그다드에 충분히 빨리 도착했다면, 그곳에서 열차에 탑승할 수 있다. 철도역은 리스키 브라트바 강패들이 감시하고 있다. **감시 (난이도 3)** 판정으로 요원들을 발견하며, **변장 (난이도 4)** 판정으로 싸움 없이 통과할 수 있다. 그렇지 않으면 육탄전이 벌어지고, 열차가 출발할 때 뛰어들려면 **운동 (난이도 4)** 판정을 해야 한다.

요원들이 제시간에 바그다드에 도착하지 못했다면, 이동 중인 열차를 가로채야 한다. 열차는 바그다드에서 모술로 향하고, 국경을 넘어 시리아를 지나 북서쪽 튀르키예로 간다. 선로 상태가 나빠 열차 속도가 느리므로, 요원들은 도로를 통해 열차를 추월할 수 있다. 그 후에는 열차에 올라타기만 하면 된다. 열차는 정차 예정지가 없지만, 요원들이 선로를 봉쇄해 강제로 멈추게 할 수 있다.

열차 안에서

열차에 올라탄 요원들은 니그레도를 찾아야 한다.

열차 승객은 튀르키예로 향하는 이라크 이주 노동자들과, 이 역사적인 열차 노선의 부활 가능성에 흥미를 느낀 관광객들이 섞여 있다. 열차의 시설과 편의 상태는 열악하다. 차량은 1980년대 이후로 사용되지 않은 것이다.

카마소츠가 아직 나타나지 않았다면, **언어 (아랍어)** 판정으로 이주 노동자들이 거대한 새나 박쥐를 목격했다는 속삭이는 대화를 엿들 수 있다.

리스키 브라트바 강패들이 여객차 출구를 감시하고 있다. 요원들은 경비원의 주의를 돌리거나, 열차 지붕 위로 올라가 차량 상단을 따라 이동해야 한다(이 경우 카마소츠의 공격에 무방비로 노출된다). 경비원의 주의를 돌리지 않고 탈출을 시도하면, 경비원이 경보를 울려 리스키 브라트바 강패들이 요원들에게 달려들 것이다.

첫 번째 화물차는 잠겨 있으며 (**침투, 난이도 4**로 개방 가능), 요원들이 오버워치 해운/튀르키예 창고/오데사(p. 21 참조)에서 본 것과 유사한 상자들로 가득 차 있다. 선택 사항으로, 상자 중 하나에는 사람의 비축물에서 훔쳐낸 금이 들어 있으며, 이 금은

흑해 은행으로 향한다. 금의 행방을 따라가면 취리히의 은행 거래(**금고털이들**, p. 80)로 이어진다.

전투 카마소츠

날아다니는 괴물은 이 **사중주** 파트의 작전 종결 보스이며, 상당한 난적을 자랑한다. 요원들에게 끔찍한 기습으로 등장시켜라.

- 앞서 언급했듯, 기차 지붕 위를 달리는 고전적인 묘기를 시도하는 자는 거대한 박쥐 인간과 마주치게 된다. 기차 지붕 위에서 균형을 잡으려 하면 피격치가 1 감소한다.

- 카마소츠는 밤(또는 악천후를 틈타) 기차 주변을 순찰하며 니그레도에 대한 잠재적 위협을 찾는다. 요원들이 매복을 준비하거나, 자동차로 기차를 추격하거나, 가까운 다리에서 기차로 뛰어내리려 한다면, 기차를 가로채려는 순간 카마소츠가 공격해 온다.

- 카마소츠는 니그레도가 실린 화차 바로 옆, 두 번째 발탁 해운 화차에서 잠을 잔다. 요원들이 침입하면 깨어나 벽을 두드리기 시작한다. 곧이어 벽을 뚫고 나오려 할 것이다.

- 카마소츠는 정기적으로 먹이를 섭취해야 한다. 보통 철도 근처 농지에서 양이나 염소를 낚아채거나

불운한 농민들을 잡아먹어 허기를 채운다. 하지만 승객을 노릴 수도 있다. 한 승객용 차량 후미에는 작은 개방형 플랫폼이 있는데, 연기가 자욱한 실내를 벗어나 신선한 공기를 마시러 나가는 자는 누구나 잠재적 먹잇감이 된다.

마지막 장막

열차에서 니그레도를 확보하고 카마소츠를 따돌리면 이번 작전이 종료된다. 선택 사항으로, 화물차에 **사중주**의 다른 작전으로 이어지는 단서를 심어둘 수 있다.

탈출 경로

132

이 작전은 이 책의 다른 작전으로 이어지는 단서를 제공한다. 전개 상황과 요원들의 대응에 따라 카툰은 요원들을 다른 음모 활동의 흔적으로 안내할 수 있다.

잘로즈니 제재

- 발탁 해운의 화물은 튀르키예 항구 삼순으로 향하는 다른 열차로 환적될 예정이었다. 관료제나 트래픽 분석으로 파고들면 요원들은 오데사로 향하는 밀수 경로의 단서를 잡을 수 있다.

- **범죄학:** 리스키 브라트바는 오데사에 본거지를 두고 있는 것으로 알려져 있다.
- 미스터 레드네는 요원들에게 “이 오버워치 건과 관련된 오데사 건”을 처리하기 위해 도널드 캐럴을 만나보라고 권할 수도 있다. 이는 제3세력의 계획에서 요원들의 시선을 돌리기 위해 리스키 브라트바를 미끼로 던지는 시도일 가능성이 높다.

재의 집을 벗어나

- 니콜라이의 문서는 요원들을 아르카디 세블렌코에게로 이끈다. 그는 빈에서 열리는 무역 회의 참석차 언제든 도착할 예정이다. (자료조사)

- 카툰은 요원들을 아르카디 세블렌코를 찾아 나서게 할 수 있다.

금고털이들

- 이번에도 니콜라이가 미리 밀작업을 해두었다. 그의 노트에는 김 필비와 쿼르너스방크의 연관성이 적혀 있다. 회계나 역사학을 조금만 활용하면 베이루트 지점의 모기업인 취리히의 스위스 은행까지 거슬러 올라갈 수 있으며, 흑해 은행의 인수가 임박했다는 소문도 알아낼 수 있다.
- 선택 사항으로, 이스탄불행 열차에는 휴친 이라크 금도 실려 있다. 이 금은 결국 취리히의 쿼르너스방크로 향하는 화물에 포함된다.

대단원: 연금술적 결혼

선행 장면: 피 속의 반역

이 대단원은 *피 속의 반역* 이후에 발동한다. 음모는 니그레도를 안전한 곳으로 이송하는 대신, 필비의 오래 지연된 계획을 가동하기 위해 리야드로 가져간다. 물론 루베도를 실현하려면 알베도가 필요하다.

- 음모가 이미 알베도를 확보했다면, 그들을 막을 수 있는 것은 없다.
- 요원들이 *피 속의 반역*에서 매복을 당할 때 알베도를 소지하고 있었다면, 그것을 빼앗고 서투른 첩보 기술에 대해 신문지를 말아 후려치며 꾸짖어라.
- 요원들이 음모가 찾아낼 수 있는 곳에 알베도를 숨겼다면, 흡혈귀들이 그것을 회수한다. 요원들이 사막에서 비틀거리며 돌아오면 은신처는 노출되어 있고, 동맹들은 살해당하거나 흡혈귀로 변했으며, 알베도는 빼앗긴 뒤다. 가차 없이 진행하라. 음모가 은신처의 위치를 알아낼 단서라도 조금이라도 있었다면, 그 기회를 놓치지 마라. 적절한 경우, 노출된 위안/안전으로 인한 평정손실을 적용하라.
- 플레이어들이 음모가 절대 찾아낼 수 없는 곳에 알베도를 숨겼거나 파괴했다면, 음모는 손실을 최소화하기로 한다. 완전한 루베도를 이루면 사우드 왕가를 지배할 수 있지만, 니그레도만으로도 인간을 흡혈귀로 만들거나 기존 흡혈귀의 힘을 크게 키울 수 있다.

흡혈귀 왕

루베도를 받을 흡혈귀는 음모의 원로 구성원이다. 염두에 둔 흡혈귀 군주가 있거나, 요원들이 이미 얹힌 적 있는 악당 중 재등장이 어울리는 인물이 있다면 그 악당을 사용하라. 그렇지 않다면, 인간인 척하기를 오래전에 포기한 고대의 흡혈귀를 사용하라.

의식 장소

킹덤 센터로 더 잘 알려진 알 맘라카 타워는 리야드에서 가장 유명한 랜드마크다. 높이가 거의 1,000피트에 달하며, 독특한 쌍둥이 첨탑은 햇빛을 받아 반짝인다. 쇼핑 아케이드와 사무실, 어마어마하게 비싼 아파트를 지나 올라가면 두 첨탑 사이를 잇는 스카이브리지에 달한다. 그곳에서는 도시를 한눈에 담은 비할 데 없는 전망을 감상할 수 있다. 스카이브리지에 서면 사우디아라비아 왕국 전체가 발아래 펼쳐진다.

스카이브리지는 평소 대중에게 개방되어 있지만, 사적인 행사를 위해 대관할 수도 있다. 예를 들어 사업을 확장 중인 금융 기관, 흑해 은행 같은 곳 말이다. 킹덤 센터 스카이브리지는 흡혈귀들에게 극적인 배경 이상의 실질적인 이점을 제공한다. 보안이 매우 철저하고, 리야드 한복판에 있어 의식의 영향 범위를 극대화한다. 또한 공중에 높이 떠 있어 영적/오컬트/정신적/전자기적 영향으로부터 차단된다.

의식 찾기

의식 장소를 찾는 건 쉽다.

- **심문:** 음모의 하수인을 두들겨 패면 요원들이 킹덤 센터로 향하는 단서를 잡을 수 있다.
- **트래픽 분석:** 음모가 킹덤 센터에 집결하면 서 통신량이 폭발적으로 증가한다.
- **회계:** 스카이브리지 대관은 눈에 띄는 거래다. 요원들이 흑해 은행의 동향을 주시하고 있다면 이를 포착할 수 있다.
- **오컬트:** 이토록 강력한 의식을 앞두고 징조가 끊이지 않는다. 우물의 기름이 피로 변하고, 감응자들은 흡혈귀를 꿈꾸며, 나침반은 킹덤 센터를 가리킨다. 무언가가 다가오고 있다.

아파치 헬리콥터로 흡혈귀 사냥

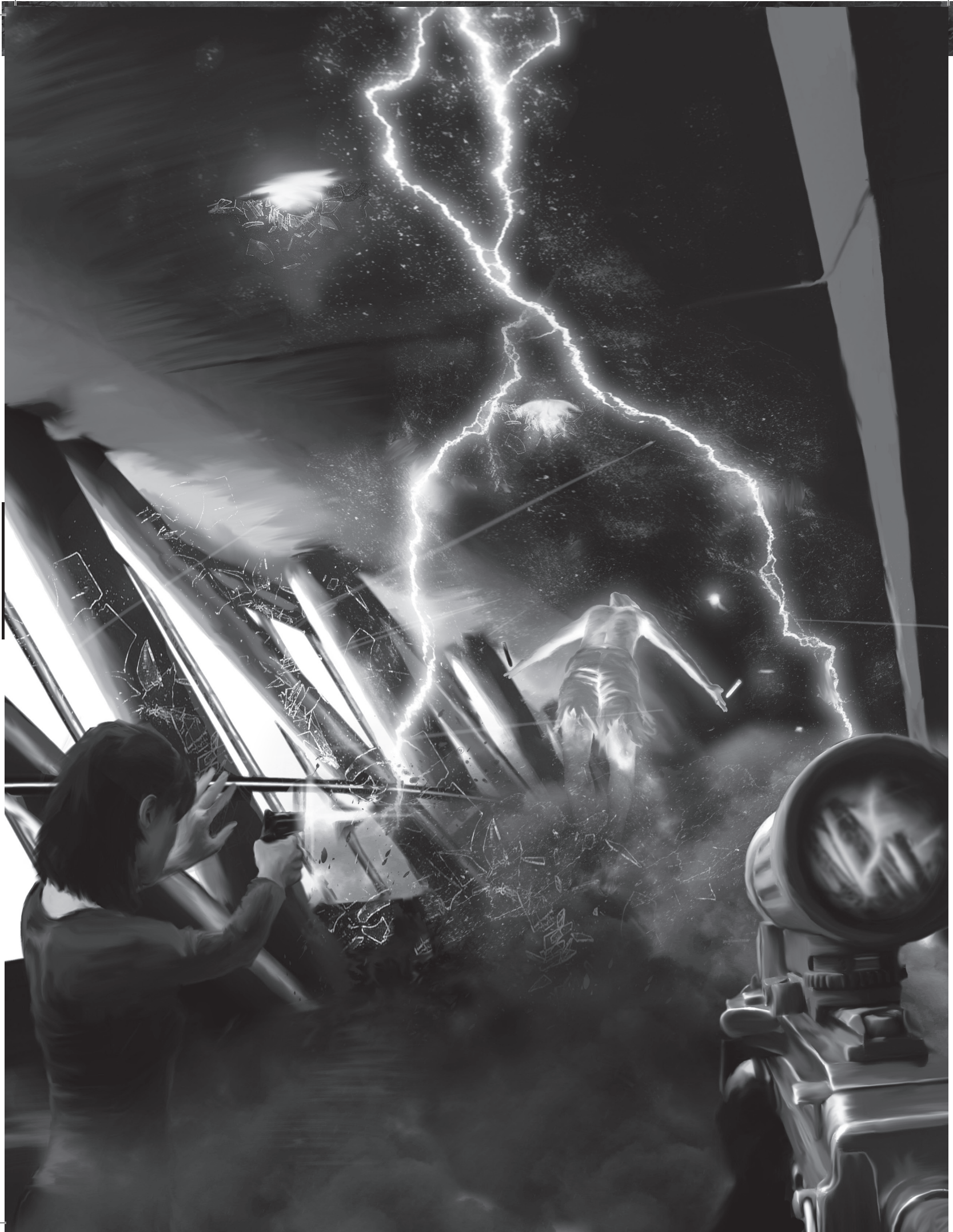
요원들은 중화기를 대놓고 들고 있지 않는 한 킹덤 센터의 저층부로 그냥 걸어 들어갈 수 있다. 리야드의 부유한 엘리트들을 위한 쇼핑몰이기 때문이다. 건물 경비원 외에도 리스키 브라트바 경비병들이 군중 사이에 섞여 있다. 이들을 지나치려면 **침투** 또는 **변장**을 해야 하며, 두 경우 모두 **난이도 6**이다. 99층 건물의 공용층을 지나면, 《다이 하드》처럼 보안팀을 피해 숨어들거나 싸워야 할지도 모른다. 흑해 은행은 건물의 꼭대기 5개 층을 통제하지만, 문제가 생겼다고 의심하면 하층부를 수색하기 위해 소규모 팀을 보낸다.

요원들의 존재가 확인되면 잘로즈니를 보내 그들을 처리한다. 이 괴물은 목소리를 흉내 내는 능력으로 요원들을 홀려 놓으려 한다. 무전기에 끼어들어 거짓 명령을 내리거나, 구조가 필요한 죄수(어쩌면 위안)인 척할 수도 있다. 캠페인 도중 주요 우호 NPC나 플레이어 캐릭터가 때 이르게 사망했다면, 도르지예프 박사가 제때 주사기를 투여할 수 있었던 것으로 보고 그들을 잘로즈니로 되살려도 된다.

요원들이 스카이브리지에 도달하면 진정한 도전이 시작된다. 그들이 맞서야 할 상대는 다음과 같다:

- **경호원 P명**
- **음모의 고위 인사 6명** - 도르지예프나 웨들과 같은 급이다. 캠페인에 어울린다면, 이들 중 일부는 흡혈귀로 변할 후보가 될 수 있다.
- **선택적으로 무로니 수호령.** 이 괴물의 몸은 스카이브리지 남쪽 입구 근처의 금속 관에 보관되어 있다.
- **흡혈귀 군주.**

스카이브리지 내부는 유리과 강철로 빛어낸 고대 신전처럼 보인다.



곡선형 바닥은 두 첨탑 사이의 150피트 간격을 가로지르며 완만하게 휘어져 있다. 강철 지지대들은 아래 도시 경관을 향해 기묘한 각도로 뻗어 있다. 음모의 의식은 흡혈귀의 유형에 따라 그에 어울리는 장식을 갖춘다. 오컬트 흡혈귀라면 햇불을 들고 와 바닥에 마법진을 새겨 둔다. 외계 흡혈귀라면 리아드 상공의 별들이 지구에서 한 번도 본 적 없는 형태로 회전하고, 기묘한 빛이 도시 위를 가로지른다.

의식은 다리 한가운데서 거행된다. 간청자 두 명이 흡혈귀 군주에게 알베도와 니그레도를 가져다주면, 군주는 이를 진정한 루베도로 변형한다.

플레이어들은 어떻게 의식을 막을 수 있는가? 가능한 방법은 다음과 같다:

■ 가장 직접적인 루트 – 건물 안으로 진입해 위층으로 올라가며 흡혈귀에게 도달할 때까지 잡졸들을 때려눕힌다. 킹덤 센터에 들어가기 전에 말뚝과 마늘, 축복받은 수류탄으로 무장하면 된다.

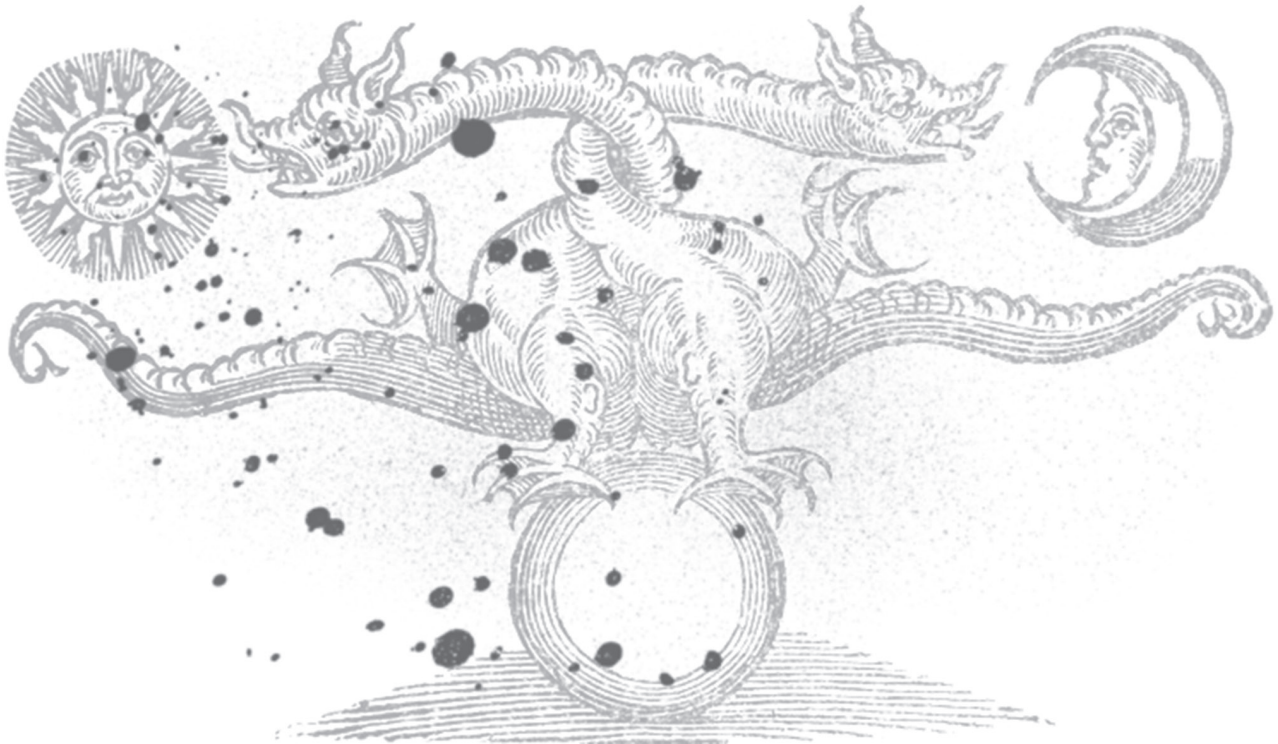
■ 요원들이 헬리콥터를 확보할 수 있다면, 건물 내부를 올라가는 대신 상공에서 스카이버리지로 강하할 수 있다. 박진감 넘치는 이 방법은 기습의 요소를 포기해야 할 뿐 아니라, 타이밍 나쁘게 조종사를 잡아먹으려는 살인적인 무로니 영과도 맞서야 한다.

■ 요원들이 평생 국제적 도망자로 살아가도 좋고, 아래층의 민간인을 몇 명이나 죽일지 몰라도 개의치 않는다면 스카이버리지를 폭파할 수 있다. 흡혈귀가

1,000피트 추락을 견뎌낸다 해도 착지 시 심각한 부상을 입으므로, 요원들은 도주하기 전에 흡혈귀를 처치할 기회를 얻는다.

■ 루베도를 만들려면 흡혈귀는 니그레도의 일부를 섭취하고 알베도와 조율해야 한다. 음모가 구성 요소를 훔치기 전에 요원들이 그중 하나를 조작해 두었다면, 흡혈귀들을 속일 수 있다. 다만 의식이 시작되기 전에 킹덤 센터로 가서 흡혈귀들의 주의를 돌려, 조작한 사실이 발각되지 않게 해야 한다.

흡혈귀 군주를 쓰러뜨리고 루베도를 잃게 만드는 것은 음모에 큰 타격이다. 의식에 참석한 다른 고위 인사들을 찾아내면, 요원들은 공략하기 좋은 새로운 노드 여섯 곳을 알아낼 수 있다.



요원들

이 장에서는 *밤의 검은 사자들* 캠페인을 위한 여섯 명의 예시

플레이어 캐릭터를 소개한다. 이들은 완성된 캐릭터는 아니지만, 몇 분이면 빠진 부분을 채

울 수 있어 플레이어는 번거로운 준비 없이 곧 바로 게임에 투입될 수 있다. 요원 후보들은 모두 독자적으로 활동하지만, 흡혈귀나 초자연의 존재에 대해서는 전혀 알지 못한 채 시작한다.

성별은 따로 지정하지 않았으며, 성격도 플레이 중에 더 발전시킬 수 있도록 대략적으로만 그려 두었다.

요원 명단

오리어리 (무력/운전자): 확고한 가톨릭 신앙을 가진 전직 아일랜드 특수부대원.

태너 (수사관/감시원): 부유한 배경을 가진 영국인 기자.

휘트먼 (자금책/자산 담당관): 미국인 휴민트 전문가; 전직 CIA.

사빈 (침입 전문가/정보원): 프랑스어권 빈털터리 도둑이자 프리랜서. **콜던 (해커/분석관):** 미국인 NSA 분석관. **말라크 (암살 요원/클리너):** 전직 모사드 암살 요원.

플레이어 수	수사 빌드 포인트
2	15
3	7
4	5
5+	3

할 일 목록

각 요원마다...

- 플레이어 수에 따라 수사 기능 점수를 소모할 것
- 일반 기능 점수 20점을 소모할 것 (체력과 평정을 높이는 것을 잊지 마라!)

오리어리

전직 아일랜드 특수부대원인 당신은 아프리카 차드에 평화 유지 임무를 수행하러 파견되었다. 부족 간 전쟁 뒤에는 피와 고통을 먹고 사는 무언가가 도사리고 있었다. 세상에 그런 악이 존재하는데 선량한 기독교도가 어찌 방관할 수 있겠는가. 반드시 없애야 한다.

사빈

재능만 따지면 영화배우든 정치인이든 스파이든 무엇이든 될 수 있었지만, 당신은 모험을 갈망했다. 보석 도둑이자 프리랜서 산업 스파이로서 부자에게서 훔친 것을 또 다른 부자에게 넘긴다. 아드레날린과 위험에서 오는 스릴, 그리고 돈 때문에 이 일을 한다.

- MOS 선택
- 태그 팀 혜택 구매
- 요원들이 어떻게 만났는지 결정

태너

당신은 케임브리지에서 저널리즘을 전공하고, 여러 광역 일간지에서 정치 특파원으로 수년간 활동했다. 가족은 당신의 정치적 견해에 반대하지만, 당신은 신념을 굽히지 않았다.

콜던

당신은 NSA의 녹색 조명이 감도는 지하 시설에서 인터넷 트래픽을 감시하고 사이버전 공격을 차단하는 업무를 수행했다. 어느 날 밤, 고스트라는 닉네임을 쓰는 라이벌 해커와 채팅을 시작했고, 몇 달에 걸쳐 그 신비로운 상대에게 정서적으로 깊이 빠져들었다. 고스트는 당신에게 수수께끼 같은 메모만 남긴 채 사라졌다. 누가 고스트를 데려갔는지 반드시 알아내야 한다.

모드 전환

 **DUST** 모드로 플레이한다면 오리어리의 체력을 10으로 낮추고 대신 백병전 5를 부여하라.

 요원들 사이에 신뢰를 배분하는 것을 잊지 마라.

휘트먼

9/11 테러 이후, 컴퍼니는 중동에서 휴민트가 필요했다. 당신은 자산을 포섭하기 위해 파견된 팀의 일원이었다. 팀원 중 한 명이 당신을 배신하여 CIA를 적에게 넘기고, 자신의 범죄를 당신에게 뒤집어씌웠다. 이제 당신은 홀로 남겨졌으며, 컴퍼니 안에 두더지가 있다는 사실을 알고 있다...

말라크

당신은 모사드의 암살 전문가로서 죽어 마땅한 자들을 제거해 왔다. 적어도 당신은 그렇게 믿었다. 하지만 상부의 의도가 전혀 달랐으며, 당신이 죽인 이들 중 상당수가 무고한 사람들이었다는 사실을 너무 늦게 깨달았다. 이제 당신은 이전 고용주들에게 등을 돌렸다.

요원 이름 오리어리

배경 행동대원 / 운전 전문가
 동기 처단
 이전 후원자 아일랜드 군 레인저 워
 평정 원천
 • 상징 십자가
 • 위안 옛 부대의 군중 신부
 • 안전처 골웨이의 어머니 집

점수

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점수

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점수

학식	
회계	
고고학	
건축학	
미술사	
범죄학	
진찰	
역사학	
인간 지리	
언어	1
.	
.	
.	
.	
.	
.	
법률	
군사학	2
오컬트	1
자료조사	
뱀파이어 학	
위장 신분	
.	
.	
.	
.	
.	
.	
.	
인맥 연출	
.	
.	
.	
.	
.	
.	
.	
.	

대인	
거짓말 탐지	1
관료제	
경찰 상대	2
아침	1
매혹	
사교계	
심문	1
위협	1
교섭	
안심	
거리의 법칙	3
업계 상식	1
기술	
천문학	
화학	
암호	
데이터 판독	
전자 감시	
법의학	
위조	
.	
.	
관찰력	1
야외 생존	2
약학	
촬영	
트래픽 분석	
도시 생존	2
.	
.	
.	
.	
.	
.	
.	

일반 기능	
운동	6
은닉	
위장 신분	10
디지털 침입	
변장	
운전	10
.	
.	
폭파	2
훔치기	
도박	
격투	8
침투	
기계공	4
응급 처치	2
인맥	15
조종	4
.	
.	
준비성	
위험 감지	
사격	4
상담	
감시	
백병전	3
피격치 [3]	
태그팀 혜택	
특수 무기 훈련	
신뢰	
.	
.	
.	

요원 이름 태너

배경 조사자 / 감시원

동기 투명성

이전 후원자 플리트가

평정 원천

• 상징 낮은 수첩

• 위안 자매

• 안전처 잉글랜드의 가족 저택

점
점

-12 -11 -10 -9
-8 -7 -6 -5
-4 -3 -2 -1
0 1 2 3
4 5 6 7
8 9 10 11
12 13 14 15

점
점

-12 -11 -10 -9
-8 -7 -6 -5
-4 -3 -2 -1
0 1 2 3
4 5 6 7
8 9 10 11
12 13 14 15

점
점

학식	
회계	_____
고고학	_____
건축학	_____
미술사	_____
범죄학	_____ 1
진찰	_____
역사학	_____
인간 지리	_____ 1
언어	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
법률	_____ 1
군사학	_____
오컬트	_____
자료조사	_____ 1
뱀파이어 학	_____

위장 신분

•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____

인맥 연출

•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____
•	_____

대인	
거짓말 탐지	_____
관료제	_____ 1
경찰 상대	_____ 1
아침	_____ 1
매혹	_____
사교계	_____ 1
심문	_____ 1
위협	_____
교섭	_____
안심	_____ 1
거리의 법칙	_____ 1
업계 상식	_____ 2

기술	
천문학	_____
화학	_____
암호	_____
데이터 판독	_____
전자 감시	_____ 1
법의학	_____
위조	_____
•	_____
•	_____
관찰력	_____ 2
야외 생존	_____
약학	_____
촬영	_____ 1
트래픽 분석	_____ 1
도시 생존	_____ 2
•	_____
•	_____
•	_____

일반 기능	
운동	_____ 5
은닉	_____
위장 신분	_____ 10
디지털 침입	_____
변장	_____ 4
운전	_____ 4
•	_____
•	_____
폭파	_____
훔치기	_____
도박	_____ 4
격투	_____ 6
침투	_____ 4
기계공	_____
응급 처치	_____
인맥	_____ 15
조종	_____
•	_____
•	_____
준비성	_____ 4
위험 감지	_____ 2
사격	_____
상담	_____ 2
감시	_____ 10
백병전	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

피격치 [3]

태그팀 혜택

특수 무기 훈련

신뢰

•	_____
•	_____
•	_____

• 상징	진짜 여권
• 위안	엑스승 컴퍼니 소속
• 안전처	저 여인의 아파트 함스테르담 소재

The figure consists of two horizontal number lines side-by-side. The left number line is labeled '평정' (Normal) above it. It has tick marks from -12 to 11. The numbers are: -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11. The number 10 is enclosed in a black rectangular box. The right number line is labeled '추상화' (Abstraction) above it. It has tick marks from -12 to 11. The numbers are: -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11. The number 8 is enclosed in a black rectangular box.

학식	대인	일반 기능
회계	거짓말 탐지	운동
고고학	관료제	은닉
건축학	경찰 상대	위장 신분
미술사	아침	디지털 침입
범죄학	매혹	변장
진찰	사교계	운전
역사학	심문	.
인간 지리	위협	.
언어	교섭	폭파
.	안심	훔치기
.	거리의 법칙	도박
.	업계 상식	격투
.		침투
.	기술	기계공
.	천문학	응급 처치
법률	화학	인맥
군사학	암호	조종
오컬트	데이터 판독	.
자료조사	전자 감시	.
뱀파이어 학	법의학	준비성
	위조	위험 감지
	.	사격
	.	상담
위장 신분	관찰력	감시
.	아외 생존	백병전
.	약학	
.	촬영	
.	트래픽 분석	
.	도시 생존	
.	.	
.	.	
.	.	
인맥 연출		피격치 [3]
.		태그팀 혜택
.		
.		특수 무기 훈련
.		
.		신뢰
.		.
.		.
.		.

요원 이름 사빈

배경 침입 전문가 / 도청 전문가
 동기 스릴 추구
 이전 후원자 다양한
 평정 원천
 • 상징 다이아몬드 반지
 • 위안 장물업자이자
 공금업자, 자크
 은퇴 별장
 • 안전처 스위스 소재

점
점

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점
점

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점
점

학식	
회계	—
고고학	—
건축학	1
미술사	1
범죄학	1
진찰	—
역사학	—
인간 지리	—
언어	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
법률	—
군사학	—
오컬트	—
자료조사	—
뱀파이어 학	—

위장 신분

.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—

인맥 연출

.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—
.	—

대인	
거짓말 탐지	—
관료제	—
경찰 상대	—
아침	—
매혹	—
사교계	—
심문	—
위협	—
교섭	—
안심	—
거리의 법칙	2
업계 상식	1

기술

천문학	—
화학	1
암호	—
데이터 판독	2
전자 감시	2
법의학	—
위조	1
.	—
.	—
관찰력	1
야외 생존	—
약학	—
촬영	2
트래픽 분석	—
도시 생존	2
.	—
.	—
.	—

일반 기능	
운동	9
은닉	8
위장 신분	10
디지털 침입	2
변장	2
운전	4
.	—
.	—
폭파	2
훔치기	6
도박	—
격투	—
침투	10
기계공	—
응급 처치	—
인맥	15
조종	—
.	—
.	—
준비성	2
위험 감지	2
사격	—
상담	—
감시	—
백병전	—
—	—
—	—
—	—

피격치 [4]

태그팀 혜택

특수 무기 훈련

신뢰

.	—
.	—
.	—

요원 이름 콜던

배경 해커 / 분석관
 동기 복수
 이전 후원자 NSA
 평정 원천
 • 상징 인쇄된 마지막 대화
 • 위안 어린 시절 친구
 • 안전처 가족의 휴가용 별장

점
점

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점
점

-12 -11 -10 -9
 -8 -7 -6 -5
 -4 -3 -2 -1
 0 1 2 3
 4 5 6 7
 8 9 10 11
 12 13 14 15

점
점

학식	
회계	1
고고학	
건축학	
미술사	
범죄학	1
진찰	
역사학	1
인간 지리	
언어	
.	
.	
.	
.	
.	
.	
법률	
군사학	1
오컬트	
자료조사	1
뱀파이어 학	

위장 신분

.

.

.

.

.

.

.

.

인맥 연출

.

.

.

.

.

.

.

.

대인	
거짓말 탐지	
관료제	1
경찰 상대	
아침	
매혹	
사교계	
심문	
위협	
교섭	
안심	
거리의 법칙	1
업계 상식	1

기술

천문학	
화학	
암호	1
데이터 판독	3
전자 감시	2
법의학	
위조	
.	.
.	.
관찰력	1
야외 생존	
약학	
촬영	1
트래픽 분석	2
도시 생존	2
.	.
.	.
.	.

일반 기능	
운동	5
은닉	2
위장 신분	10
디지털 침입	10
변장	2
운전	
.	.
.	.
폭파	
훔치기	
도박	
격투	
침투	2
기계공	4
응급 처치	2
인맥	20
조종	
.	.
.	.
준비성	4
위험 감지	5
사격	
상담	
감시	7
백병전	

피격치 [3]

태그팀 혜택

특수 무기 훈련

신뢰

.

.

.

.

요원 이름 말라크

배경 웹워크 / 클리너

동기 속죄

이전 후원자 모사드

평정 원천

• 상징 소음 권총

• 위안 딸

• 안전처 사촌의 시애틀 소재지

점
수

-12 -11 -10 -9
-8 -7 -6 -5
-4 -3 -2 -1
0 1 2 3
4 5 6 7
8 9 10 11
12 13 14 15

점
수

-12 -11 -10 -9
-8 -7 -6 -5
-4 -3 -2 -1
0 1 2 3
4 5 6 7
8 9 **10** 11
12 13 14 15

점
수

학식

회계
고고학
건축학
미술사
범죄학
진찰
역사학
인간 지리
언어

•
•
•
•
•
•
•

법률
군사학
오컬트
자료조사
뱀파이어 학

위장 신분

•
•
•
•
•
•
•
•

인맥 연출

•
•
•
•
•
•
•
•

대인

거짓말 탐지
관료제
경찰 상대
아침
매혹
사교계
심문
위협
교섭
안심
거리의 법칙
업계 상식

기술

천문학
화학
암호
데이터 판독
전자 감시
법의학
위조
•
•
관찰력
야외 생존
약학
촬영
트래픽 분석
도시 생존
•
•
•

일반 기능

운동
은닉
위장 신분
디지털 침입
변장
운전
•
•
폭파
훔치기
도박
격투
침투
기계공
응급 처치
인맥
조종
•
•
준비성
위험 감지
사격
상담
감시
백병전

피격치 [4]

태그팀 혜택

특수 무기 훈련

신뢰

•
•
•

