

이 모험은 뉴욕의 어두운 뒷골목에서 악당들 사이에 벌어지는 잔혹한 전투이므로, 성인 플레이어에게 추천합니다. 시나리오 뒤편에 첨부된 캐릭터를 사용하거나 직접 캐릭터를 만드십시오.

## 준비 단계

알렉세이 페트로비치는 아주 곤란한 상황에 직면했습니다. 그저 러시아에서 온 컨테이너 하나를 세관 몰래 빼돌리기만 하면 될 뿐이라고 생각했는데 말이죠. 철두철미한 성격의 알렉세이는 일처리를 위해 한 달 전부터 사촌 제네디 니콜로비치를 선착장 관리인으로 취직시켰습니다. 컨테이너를 빼돌리는데 안정맞춤인 업무를 맡고 있던 제네디였지만, 무언가 문제가 생겼나 봅니다. 목표한 컨테이너를 실은 화물선 '체르노빌 미스트'는 이미 한 시간 전에 도착했지만 아직까지 아무 연락이 없는 것을 보면 말이죠. 아무리 연락을 해 봐도 제네디는 전화를 받지 않습니다. 수수께끼의 컨테이너에 무엇이 들었는지 알 수는 없지만, 아침 6시까지 컨테이너를 안전한 장소로 옮기지 않으면 나머지 "패밀리"들의 신변이 위협해 지는 것은 분명합니다.

알렉세이와 그의 부하를 소개한 캐릭터 시트는 시나리오 뒤편에 첨부했습니다.

## 배경 규칙

새비지 월드는 헐리우드적인 과장된 액션에 잘 어울리는 RPG입니다. 하지만 때로는 피 비린내 나고 가혹하기 짝이 없는 지극히

현실적인 플레이를 하고 싶을 때도 있습니다.

바로 이럴 때 배경 규칙을 사용하세요. 이 시나리오에서는 다른 배경 규칙과는 달리, 좀 더 가혹한 부상 규칙을 적용할 필요가 있기 때문에, 규칙 중 일부를 바꾸어서 플레이할 수 있도록 만들었습니다. 시나리오 뒤편에 첨부된 '가혹한 피해'는 부상을 좀 더 끔찍하게 바꾼 규칙입니다. 이 규칙을 적용하면 PC들이 피 비린 내나는 부상에 시달릴 것입니다

## 모험의 시작

알렉세이는 가장 신뢰하는 부하들과 함께 브룩클린 1번가에 위치한 선착장으로 향합니다. 자주 오지는 않았지만 제네디와 함께 점심을 먹으러 몇 번 들른 적이 있는 곳입니다.. 알렉세이는 검은색 네비게이터와 DVD 플레이어를 탑재하고, 차문을 강화 철판으로 감싼 2005년형 포드 타호를 타고 왔습니다. 연비가 나빠 기름 소모가 심하지만 알렉세이의 직업을 생각하면 기름 값을 아끼는 것보다 총알을 막아내는 쪽이 훨씬 중요합니다.

구글 지도를 사용해서(이 [링크](#)를 참조하십시오) 캐릭터들에게 이 곳 지도를 보여주세요. 알렉세이가 부두 남서쪽 주차장에

차를 대자 PC들은 차에서 나와 주변을 살살이 뒤져보기 시작합니다.

시간은 밤 11시 30분.

분명 야간 경비가 있을 시간이지만, 지각 판정에 성공하면 주위에 아무도 돌아다니지 않는다는 사실을 알아챌 수 있습니다. 손전등 불빛도, 잠에 취한 경비원의 모습도 보이지 않습니다. 쥐 죽은 듯 고요할 뿐입니다.

PC들이 어둠 속에서 몸을 숨긴 채 좀 더 주위를 둘러보도록 유도하세요. 이들이 선착장 근처에 접근하면 '체르노빌 미스트'가(2번 지역에 있는 배) 정박한 모습을 볼 수 있습니다. 러시아어를 할 줄 아는 캐릭터들은 선박명의 의미가 '체르노빌의 복수'라는 사실을 알 수 있습니다.

PC들이 지도의 1번 지역에 도착하면 본격적으로 문제가 발생합니다.

1) 경비원 : 50대 정도의 경비원이 의자에 주저앉아 있습니다. 그는 바로 가까이에서 총에 맞았습니다. 상식 판정에 성공하면 중구경 권총에 맞아서 죽었음을 알 수 있습니다.

2) 체르노빌 미스트 - 부두에 댈 발판이 여전히 치워지지 않았고, 주위에는 몇몇 부두 일꾼들의 시체들이 널려 있습니다. 대부분 총에 맞은 상태고, 몇몇은 총에 맞은 후 달아나다가 사살 당한 것으로 보입니다. 상식 판정에 성공할 경우 이들이 중구경 권총에 맞았음을 알 수 있습니다. 레이즈를 얻었다면 상처 부위를 보고 이들을 공격한 사람이 자동화기를 사용했다는 사실을 추정할 수 있습니다. 또한 지각 판정을 성공하면 시체 주위에서 발견한 탄피로, 공격자들이 중무장을 한 사실을 알 수 있습니다. 그 외에 배에서 더 발견할 만한 것은 없습니다. 컨테이너 사이에서 시체 몇 구를 더 발견할 수 있지만, 나머지 일꾼들은 공격이 시작된 직후 도망친 것 같습니다.

3) 창고 : 추적 판정(또는 지각 판정 -2)에 성공하면 아직 열기가 남아 있는 기름 자국이 창고 남동쪽으로 이어진 흔적을 발견할 수 있습니다. 만약 PC들이 판정에 성공하지 못하더라도, 곧 창고 근처에서 누군가가 트럭에 시동을 거는 소리를 들을 수 있습니다. 정체불명의 공격자들은 컨테이너를 엄중하게 지키고 있기 때문에 PC들은 매우 신중하게 접근해야 합니다.



## 23번 창고

PC들이 창고에 접근하면, 창고 안 하역장에서 트럭 시동음과 함께 낮은 목소리를 들을 수 있습니다. 엔진 구동음이 규칙적으로 켜졌다 꺼지는 것으로 보아 창고 안의 사람들이 차를 움직이기 위해 노력하고 있음을 짐작할 수 있습니다.

알렉세이의 동생 이반 페트로비치가 상식 판정을 하게 하세요. 판정에 성공할 경우 의미는 알 수 없지만 들려오는 말소리가 페르시아어임을 알 수 있습니다. 창고 안에는 다양한 국적의 테러리스트 열 한 명이 중무장을 한 채 경비를 서고 있습니다. 이들의 지도자는 이란인 마흐무드 압바스로, 일명 “알 카에다”라고 불리는 조직에 연결된 테러리스트 집단 레드 핸드의 일원입니다.

컨테이너 안에 든 화물의 밀수를 의뢰한 것이 바로 마흐무드입니다. 하지만 지금의 상황은 그렇게 단순하지 않습니다.

원래 마흐무드는 알렉세이의 아버지이자 뉴욕 러시아 마피아 일파의 두목인 보리스 페트로비치에게 화물의 운송을 의뢰했습니다. 화물의 정체가 심상치 않다는 것을 눈치 챈 보리스는 이 위험한 화물을 미국에 들여놓고 싶지 않았습니다. 보리스의 패밀리(러시아 마피아)와 사랑하는 손자, 손녀들이 살고 있는 미국이었으니까요.

처음 모스크바에 있는 연락책에게 이 일을 제의 받았을 때, 보리스는 직감적으로 느껴진 꺼림칙함 때문에 일을 거절했습니다. 하지만 자신이 거절한다 해도 어떤 식으로든 결국 이 화물이 미국에 들어올 것이라는 것을 깨닫고는, 거절을 철회하고 일을 맡게 되었습니다.

사실 보리스가 화물의 밀수를 허락한 것은 다른 속내가 있어서였습니다.

이 위험한 화물을 훔친 다음, 내용물을 파괴해 그 책임을 정부에 뒤집어 씌울 셈이었지요. 그래서 그는 자신이 가장 신뢰하는 부하들을 보내 화물을 탈취한 다음, 정부에 그 위치를 흘릴 적절한 시기와 방법을 찾을 때까지 몰래 보관하려 했습니다. (아니면 얼마간 그 화물을 보관했다가 나중에 기소를 당했을 때에 거래 조건으로 사용하려 했었지요.)

### 배신

그러나 마흐무드 역시 듣는 귀가 있었습니다. 마흐무드는 보리스가 무언가 다른 공작이 있다는 것을 알아차리고 자신이 직접 컨테이너를 운반하기로 결정했습니다. 러시아 마피아와 적이 된다고 해도 거리낄 것이 없었습니다. 언젠가 임무를 완수하고 천국에 가면 72명의 처녀가 기다리고 있을 테니까요.

만약을 대비해서 마흐무드는 보리스의 조카인 제네디를 죽이지 말라고 명령을 내렸습니다. 제네디는 무릎에 총을 맞아서 걸을 수 없지만 생명에 지장이 있을 정도는 아닙니다. 제네디는 현재 하역장에서 재갈을 물고 포박된 채로 테러리스트들의 결정에 목숨을 맡기고 있는 상황이죠.

마흐무드는 화물선이 도착할 때까지 숨어있다가 레드 핸드의 동료들과 함께 하역 현장을 급습했습니다. 중무장을 한 이들은



창고 내부

죽음을 두려워하지 않습니다.

테러리스트들의 공격은 훌륭했습니다. 러시아인들은 완전히 허를 찔러 별다른 반격을 하지 못해 테러리스트들은 한 명도 다치거나 죽지 않았습니다. 트럭에 생긴 문제를 제외하고는 말입니다. 빗나간 총알 한 방이 트럭 엔진에 명중해서 기름이 새기 시작했습니다. 테러리스트들은 트럭을 가장 가까운 은신처인 23번 창고로 몰고 갔습니다. 창고의 경비원을 사살하고 안으로 들어간 이들은 트럭을 고치기 위해 안간힘을 쓰고 있습니다.

전투를 위해 창고 지도를 사용하세요. 테러리스트 두 명은 창고 바로 안 쪽에서 망을 서고 있습니다. 마흐무드를 포함한 다섯 명은 트럭 주위에 모여 엔진을 고치고 있습니다. 두 명은 제네디를 감시하는 중입니다. 나머지 두 명은 경비병의 시체를 창고 안에 숨기는 중입니다.

### 화물의 정체는 무엇일까요?

답은 GM이 정하기 나름입니다. 어쩌면 1908년 통구스카 대폭발의 잔해처럼 더 기이한 물건일 수도 있습니다.

선박명인 “체르노빌의 복수”와 관련이 있는 물건 일지도 모르지요.

왜 테러리스트들은 뉴욕에 “복수”를 하려는 걸까요?

혹시 악명 높은 1986년 체르노빌 원자력 발전소의 유출과 무슨 상관이 있는지도 모릅니다. 뉴욕에서는 그 때 무슨 일도 있었나요?

.....



### 마흐무드 압바스

마흐무드는 광신적인 테러리스트입니다. 그는 어떠한 상황에서도 행복하지 않으며, 사로잡혀 심문을 받더라도 매우 완강하게 버틸 것입니다(강한 기세 장점으로 받는 보너스를

저항 판정에 더하세요).

**능력치 :** 민첩성 d6, 지능 d8, 정신력 d8, 근력 d6, 건강 d10

**기술 :** 운전 d6, 근접전 d8, 전문 지식(영어) d6, 지각 d8, 사격 d8, 은신 d6

**이동력 :** 6 **막기 :** 6 **맷집 :** 7

**카리스마 :** -2

**단점 :** 무뢰한, 동료애(레드 핸드)

**장점 :** 통솔, 타고난 리더, 갈겨버려!, 강한 기세

**장비 :** AK47 (사정거리 24/48/96; 피해 2d8+1; 연사율: 3; AP 2; 30발 들이 탄창 3개); 9mm 권총 (사정거리 12/24/48; 피해 2d6; 장전 9); 군용대검 (근력+d6).

### 레드 핸드 테러리스트

마흐무드는 이번 작전을 실행하기 위해 실력이 뛰어난 소수의 정예 부하를 데리고 왔습니다. 이들은 영어를 잘하지 못하고, 체포 당할지도 모른다는 생각에 극도로 예민해져 있어 대부분의 경우 뒤로 물러나 있습니다.

**능력치 :** 민첩성 d6, 지능 d6, 정신력 d8, 근력 d6, 건강 d6

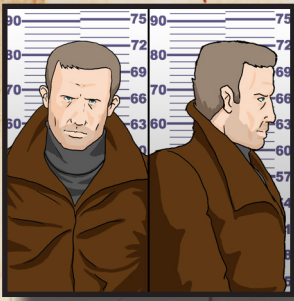
**기술 :** 운전 d6, 근접전 d6, 전문 지식(영어) d4, 지각 d6, 사격 d6, 은신 d6

**이동력 :** 6 **막기 :** 5 **맷집 :** 5 **카리스마 :** 0

**장비 :** AK47 (사정거리 24/48/96; 피해 2d8+1; 연사율: 3; AP 2; 30발 들이 탄창 3개); 군용대검 (근력+d6).

### 얻을 수 있는 물건

레드 핸드 테러리스트들이 가진 장비 외에, 러시아 선원들이 가지고 있던 기관단총 두 자루와 9mm 권총이 트럭 뒷편에 쌓여 있습니다. 또한 테러리스트들은 3d6 x \$100의 현금을 지니고 있습니다.



## 캐릭터

다음은 모스크바 커넥션에서 사용하도록 준비된 캐릭터입니다. 각 부분을 잘라 플레이어들에게 아래 페트로비치 범죄 조직의 악당들 중 원하는 캐릭터를 선택하게 하세요.

### “상어” 알렉세이 페트로비치

캐릭터 등급 : 숙련자

능력치 : 민첩성 d8, 지능 d8, 정신력 d6, 근력 d6, 건강 d8

기술 : 운전 d8, 근접전 d8, 치료 d4, 위협 d6, 전문 지식(영어) d6, 지각 d8, 설득 d6, 사격 d8, 은신 d6

카리스마 : 0, 이동력 : 6, 막기 : 6, 맷집 : 6

단점 : 동료애 (조직과 친구들), 이방인 (러시아인), 현상수배 (큰 단점. FBI가 감시하고 있습니다. 다른 러시아 갭단 세력도 주시하고 있을지도 모르지만, 이는 또 다른 이야기입니다).

장점 : 귀족 (페트로비치 범죄 조직)

장비 : 9mm 클록 권총, 포드 타호에는 펌프액션식 산탄총과 고급 응급처치 도구(치료에 +2, 4회 사용 가능), 물 1갤런(4리터), 기름 5갤런(20리터), 아직 비디오 대여점에 반납하지 않은 DVD가 있습니다(디즈니 영화입니다. 믿거나 말거나).

캐릭터 배경 : 알렉세이는 다른 범죄 조직 두목만큼 악랄하지는 않습니다. 그의 “상어”라는 별명은 쿤스 지역에서 경찰 끄나풀을 아주 천천히 상어밥으로 만들었다는 소문 때문입니다. 실제로 그런 일은 없었지만, 알렉세이는 사람들이 소문을 믿도록 내버려둡니다. 그는 가끔 “아니, 뭐. 내가 상어라고 불리는 건 여자를 상어처럼 잘 후리기 때문이지.” 라고 말하곤 합니다. 사실 알렉세이는 보기와는 달리 무척 영리하고 철두철미한 사람입니다. 사촌 제네디의 일은 그에게 있어 무척 드문 예외입니다.

### “군바리” 이반 페트로비치

캐릭터 등급 : 숙련자

능력치 : 민첩성 d8, 지능 d6, 정신력 d8, 근력 d6, 건강 d6

기술 : 운전 d6, 근접전 d8, 위협 d8, 전문 지식(영어) d6, 지각 d6, 사격 d8, 은신 d6, 도발 d6, 추적 d6

카리스마 : -2, 이동력 : 4, 막기 : 6, 맷집 : 5

단점 : 절름발이, 동료애 (조직과 친구들), 이방인 (러시아인)

장점 : 갈겨 버려! 강한 기세

장비 : MP5 기관단총, 예비 탄창 2개

캐릭터 배경 : 이반 페트로비치는 자신의 우상인 형에게 자신이 무척 강한 사람이며, 혼자서도 뚝뚝이 살아갈 수 있다는 사실을 보여주려 노력해왔습니다. 이반은 9/11 사건 이후 미 육군에 자원해서 지난 두 번의 복무 기간을 이라크에서 지내다 급조폭발물에 맞아 다리를 절게 되었습니다. 이반은 배짱이 좋고, 거칠면서도 노련하지만, 한때 군인이었던 터라 때때로 조직의 범죄행각에 회의를 느끼기도 합니다.



### “칼치” 이리나 그레고로바

캐릭터 등급 : 숙련자

능력치 : 민첩성 d8, 지능 d6, 정신력 d8, 근력 d6, 건강 d6

기술 : 운전 d4, 근접전 d6, 전문 지식(영어) d6, 지각 d6, 설득 d8, 사격 d8, 은신 d8, 거리 지식 d6

카리스마 : +2, 이동력 : 6, 막기 : 5, 맷집 : 5

단점 : 동료애 (조직과 친구들), 이방인 (러시아인), 복수심

장점 : 전투반사신경, 빼어난 미모

장비 : 9mm 권총, 예비 탄창 2개, 스위치 블레이드.

캐릭터 배경 : 이리나는 알렉세이의 수많은 여자친구 중에서 그와 제일 많은 시간을 보내는 여자친구입니다. 그녀는 조직의 더디지만 새로운 변화를 상징하는 예시로, 조직의 일원으로 받아들여진 여성입니다. 이리나는 무척 매력적인 여성이며, 자신도 그 사실을 잘 알기 때문에 알렉세이의 라이벌을 염탐하거나 현혹할 때 자신의 미모를 적극 활용합니다.

### “황소” 포르트 표도로비치

캐릭터 등급 : 숙련자

능력치 : 민첩성 d6, 지능 d4, 정신력 d6, 근력 d10, 건강 d10

기술 : 운전 d6, 근접전 d10, 위협 d6, 전문 지식(영어) d4, 지각 d4, 사격 d4, 은신 d4, 투척 d4

카리스마 : -2, 이동력 : 6, 막기 : 7, 맷집 : 8

단점 : 동료애 (조직과 친구들), 이방인 (러시아인), 열빠짐

장점 : 덩치, 격분, 휩쓸기, 성명병기(루이빌 슬러거)

장비 : 루이빌 슬러거 (근력+d6), 낚시, 헤어스프레이, 빗

캐릭터 배경 : 알렉세이와 함께 자란 “황소”는 대체로 체육관이나 운동장에서 시간을 보냈습니다. 포르트는 자신의 크고 딱 벌어진 체구에 걸맞게 총이나 칼 따위는 쓰지 않고도 충분히 덩치값을 합니다(술 줄 모르는건 아니지만). 포르트는 루이빌 슬러거를 애용하며, 일을 하러 나가기 전 방망이에 입을 맞추곤 합니다.



### “빨판상어” 조니 만세보

캐릭터 등급 : 숙련자

능력치 : 민첩성 d10, 지능 d4, 정신력 d6, 근력 d6, 건강 d6

기술 : 등반 d6, 근접전 d10, 전문 지식(러시아어) d4, 잠금 해제 d8, 지각 d6, 사격 d4, 은신 d8

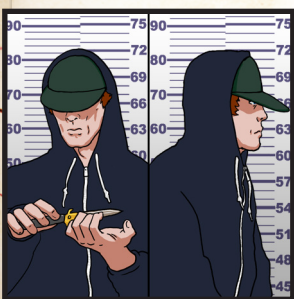
카리스마 : -2, 이동력 : 6, 막기 : 7, 맷집 : 5

단점 : 동료애 (조직과 친구들), 이방인 (러시아 범죄 조직 내의 비 러시아인), 왜소함

장점 : 선제공격, 재빠름, 빨리 뿜기, 도둑

장비 : 자물쇠 따기 도구, 스위치블레이드

캐릭터 배경 : 조니는 러시아인이 아니지만, 이들과 함께 자라면서 러시아어도 어느 정도 할 줄 압니다. 조니는 무척 작고 날래서, 사람들은 조니가 칼로 자신들의 가방을 도려내는 순간에도 그가 옆에 온 줄을 모릅니다. 조니는 알렉세이 곁을 항상 맴돌기 때문에 “빨판상어”라는 별명을 얻었습니다.



## 가혹한 피해

때로는 캐릭터가 피해를 입을 때마다 일일이 부상을 확인하고 싶을 수도 있습니다. 암울한 경찰 드라마나 용병 이야기, 살인 사건이나 범죄물, 거친 야만인들의 판타지 등은 새비지 월드에서 일반적으로 사용되는 “비현실적 펄프” 스타일과는 조금 다른 규칙이 필요합니다. 이런 종류의 분위기를 원한다면, 가혹한 피해 규칙을 사용하세요.

### 부상

와일드카드는 일반 규칙대로 부상을 입으며, 부상을 3점보다 더 많이 입었을 때 행동불능에 빠집니다. 추가로, 와일드카드가 부상을 입을 때마다 상처표를 굴려 그 결과를 즉시 적용하세요. 부상을 한 번 입을 때마다 부상의 점수와는 상관없이 한 번만 적용합니다. 예를 들어 한 번의 공격으로 2점의 부상을 입었다라고 상처표에서 한 번만 굴립니다. 이렇게 입은 상처는 부상이 치료될 때 동시에 낮습니다. 행동불능 때 입은 부상은 원래 규칙대로 일시적 또는 영구적으로 남습니다. 충격 상태에서 다시 충격을 입어 부상을 입을 경우에는 원래대로 부상을 입지만 상처표를 굴리지는 않습니다.

단역의 부상 규칙은 원래대로 적용됩니다.

### 피해

공격으로 입힌 피해를 목표의 맷집과 비교해 아래 표에 맞춰 결과를 확인하세요.

캐릭터는 부상 1점마다 모든 특성치 판정에 -1의 페널티를 받습니다(최대 -3까지).

| 맷집 초과 피해 | 와일드카드                                    | 단역                                          |
|----------|------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 0-3      | 충격 (만약 대상이 이미 충격상태라면 충격 대신 부상 1점을 얻습니다.) | 충격 (만약 대상이 이미 충격 상태라면 충격 대신 행동 불능 상태가 됩니다.) |
| 4-7      | 충격과 부상 1점                                | 행동 불능 (게임에서 제거)                             |
| 8-11     | 충격과 부상 2점                                |                                             |
| 12+      | 충격과 부상 3점                                |                                             |

### 상처표

|       |                                                                                                                                                                                 |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2d6   | 상처                                                                                                                                                                              |
| 2     | 언급하기 어려운 부위 : 캐릭터가 영구적인 상처를 입었다면 기적 같은 수술을 받거나 마법을 사용하지 않는 한, 자손을 볼 수 없습니다. 다른 효과는 없습니다.                                                                                        |
| 3~4   | 팔 : 주사위를 굴려 왼팔인지 오른팔인지 굴리세요. 캐릭터는 외팔 단점을 받은 것처럼 상처 입은 팔을 쓸 수 없습니다. (주로 쓰는 팔이 다친다면 “왼팔” 페널티도 받습니다).                                                                              |
| 5~9   | 배 : 캐릭터는 가랑이와 목 사이 어딘가를 심하게 다쳤습니다. d6을 굴리세요.<br>1~2 : 골절. 민첩성이 한 단계 낮아집니다(최소 d4).<br>3~4 : 복부손상 : 건강이 한 단계 낮아집니다(최소 d4).<br>5~6 : 근육파열 : 힘이 한 단계 낮아집니다(최소 d4).                  |
| 10    | 다리 : 절름발이 단점을 얻습니다. 이미 절름발이 단점이 있는 캐릭터는 외다리 단점을 얻습니다.                                                                                                                           |
| 11~12 | 머리 : 머리에 심한 손상을 입습니다. d6을 굴리세요.<br>1~2 : 심한 흉터. 추한 외모 단점을 얻습니다.<br>3~4 : 눈 손상. 외눈 단점을 얻습니다. 이미 눈이 하나밖에 없다면 실명 단점을 얻습니다.<br>5~6 : 뇌 손상. 머리에 심한 충격이 가해집니다. 지능이 한 단계 낮아집니다(최소 d4). |