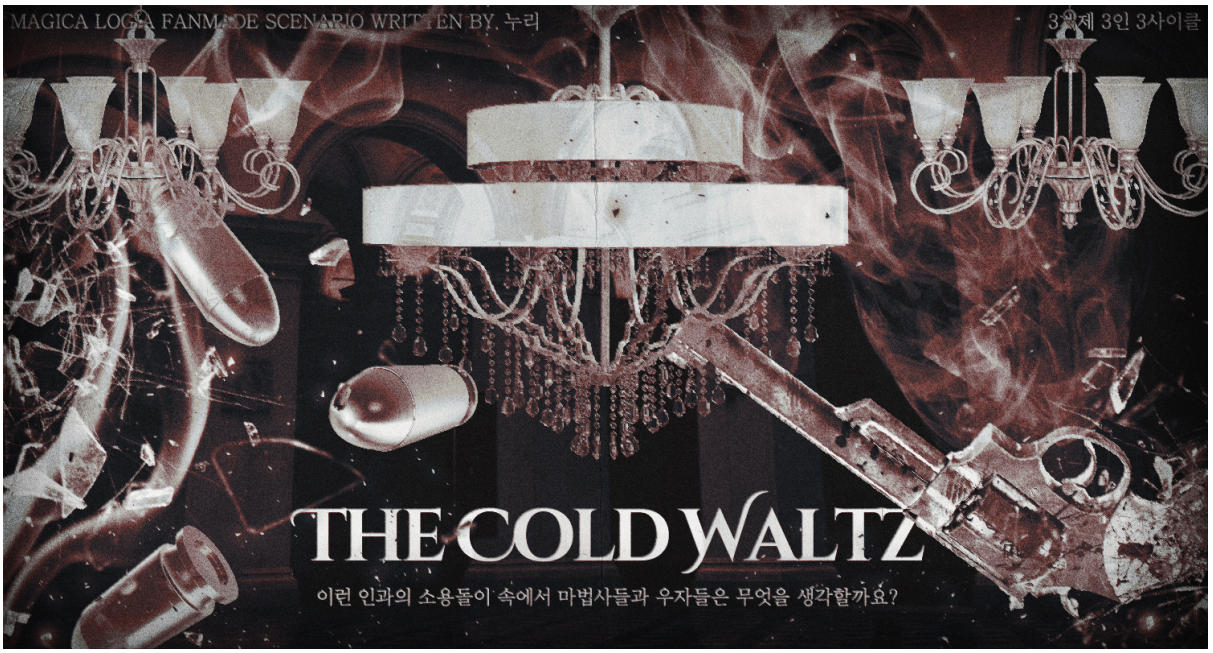
The Cold Waltz

w. 누리



세션카드 :: 인두익님**(@Du2k_K)**

마기카로기아 시나리오 〈**The Cold Waltz**〉 레귤레이션	
저자	누리(@nuri_trpg)
추천인수	3명
추천계제	3계제(성장 3계제 : 소비 공적점 5~10점)
리미트	3?
난이도	★★★☆☆(전투 적음)
사용룰북	마기카로기아 기본 룰북, 황혼선서
특이사항	시대적 배경 상 엽귀 불가. 추천 경력과 기관이 있음. 냉전시대 배경. PC별 핸드아웃이 있음. 통상 시나리오와는 다른 군상극 형태의 구성. 연출과 RP 위주. PC별 의견 차이와 대립, 갈등이 있을 수도 있음. 숙련자 지향. PC번호 별 난이도 차이가 있을 수 있습니다.

개요

1960년대 중반. 냉전이 한창인 시대에 세계 각지에서 연달은 사상 사건이 발생합니다. 영국을 비롯한 미국, 독일, 소련, 프랑스. 국가 간의 안보가 점차 화두에 올라 위협적인 분위기가 드높아진 가운데 스위스 제네바에서 안보를 위한 비밀 회의가 열립니다. 그리고 아무도 모르게 도사리고 있던 위협은, 제네바에서 현실로 모습을 드러냅니다.
이런 인과의 소용돌이 속에서 마법사들과 우자들은 무엇을 생각할까요?

●● Spoiler Alert ●●

** 이하로는 스포일러가 있습니다 **

GM을 제외하고 열람을 가급적 삼가주세요.

세션 전 주의사항 및 숙지점

이 시나리오는 여타 마기카로기아 시나리오 대비 특수한 요소들이 다수 포함되어 있습니다. 세션을 시작하기 전에 이하의 사항을 주의해주세요.

첩보물적인 특성이 있다

본 시나리오는 1960년대 초~중반 겨울 배경의 시대상을 그리고 있습니다. 냉전시대를 어느정도 소재로 했으며 시대적 배경 상 **PC**들의 국적이나 임무를 수행하기 위한 코드네임**,** 위장신분**(**가명**,** 다른 직업 등**),** 소속된 조직에서 어떤 위치인지**,** 인계에 대한 생각은 어떤지 등을 어느정도 이미지하고 세션을 진행하면 수월합니다. 정보량이 무척 많기 때문에 세션 중 메모가 필요할 수도 있습니다. 통상 시나리오와는 다른 특성이 있어 현장에 있는 PC들이 분과회를 결성하거나 협력을 하고, 조사한 정보를 공유할 지의 여부는 선택이며 각자 적재적소에 협력을 한다면 난이도가 낮아지는 특성이 있음을 염두에 두도록 해주세요.

자체적인 해석과 **PC**별 입장이 있다

본 시나리오 상으로 인계에 간섭을 최소화하는 〈대법전〉의 포지션이 기본으로 설정되어 있습니다. 인계에 간섭을 하지 않고 마법적인 사건들 이외에 우자들의 일들을 우자들에게 해결하도록 맡긴다, 가 이 배경의 〈대법전〉 입장입니다. 또, PC마다 어느정도 의도한 포지션별 목적이 있습니다.
PC①은 〈대법전〉의 신념에 충실히 따라왔거나 〈대법전〉에 대해 알아가는 마법사로 인계를 관망하는 포지션, PC②와 PC③은 각각의 나라(소련과 미국)와 얽힌 채 마법사 사회에 걸쳐 있으면서 마법사가 인계에 간섭을 하는 것에 관한 생각, 조직과 개인의 신념 사이의 갈등, 회의장의 인간 군상들을 보며 어떤 마음가짐을 가져야할 지를 고민하는 포지션 전제로 짜여있습니다.

금서전이 없다

이번 시나리오는 금서전이 전혀 없는 시나리오입니다. 경우에 따라서는 서적경전마저 없을 수도 있습니다. 마법전을 하지 않았다면 예외 없이「승리」공적점은 받지 않는 것으로 합니다.

신규 **PC** 추천

배경, PC별 포지션, 그리고 클라이맥스 페이즈의 특성 상 기존 마기카로기아 PC 규격에서 벗어나 있는 시나리오입니다. 가급적 신규 PC 작성을 권해드리지만 적당히 지속 PC로 세션을 진행하셔도 문제는 없습니다.

확실한 엔딩이 나지 않는다

시대상을 반영한 장르적 특성 상, 완전히 해결되지 않는 열린 결말(오픈 엔딩)이 날 수 있습니다. 엔딩이나 기타 개변은 가급적 플레이어들이 원하는 방향으로 유도리 있게 진행하는 것을 추천드립니다.

시작하기 전에

이 시나리오를 플레이하기 위해서는『마기카로기아 기본 룰북』(이하 기본),『마기카로기아 시나리오집 황혼선서』(이하 황혼)가 필요합니다. 강력한 마법적 재액이나 난이도 있는 전투보다는 롤플레잉과 연출로 장면을 꾸리는 것이 주목적인 시나리오이므로 그에 착안해 세션을 진행하는 것을 권합니다. 세션 시작 전에 초면 혹은 구면으로 PC간 관계 여부를 간단히 설정해가면 더 재미있을 것입니다.

무대

겨울이며 스위스 제네바의 특급 호텔입니다. 이 곳에서 2~3일에 걸쳐 회의가 열립니다.

배경

냉전이 한창인 1960년대 중반. 세계 각지에서 5년 전부터 영국에서의 활동을 시작으로 한 조직: 소련, 미국, 영국, 프랑스, 독일 5개국에 걸친 대규모의 테러조직 스톰 콜**(Storm Call)**의 활동으로 각지에 크고 작은 유혈 사태가 지속되었습니다. 인계의 우자들은 스톰 콜의 활동을 막아보고자 했으나 사건은 미해결인 상태로 시간이 흘렀습니다. 그리고 수 주 전 일어난 프랑스에서의 유혈 사태를 계기로 전 세계에서 혼란이 발생할 국면에 접어들자, 각국 수장들이 대책 마련을 위해 스위스 제네바에서 국제 안보 회의를 하게 되었습니다. 이 스톰 콜의 활동은 서적경의 활동과도 연관이 있었고,〈천애〉에서는 이 회의에서 인계 사회의 위기가 도래할 수 있다고 경고했습니다. 이를 안 대법전 마법사들은〈대법전〉도 서적경을 잡아 혼란에 빠진 우자들을 도와야한다 주장, 행동에 나서게 됩니다. 이에 원탁에서는 천애의 예지대로 PC①에게 회의장에 잠입할 것을 명합니다. PC①은 대법전의 고계제 마법사인 에드워드 해리슨과 함께 스위스 제네바의 회의장으로 잠입합니다. PC②와 PC③도 각자 받은 의뢰와 목적을 가지고 회의장에 잠입하지만 회의장 내에 있는 스톰 콜의 서적경ㅡ〈검붉은 환희의 꽃〉을 비롯한 서적경들이 회의장 내에 미리 폭탄을 설치한 것을 뒤늦게 알게 됩니다. PC들은 회의장에서 이 사태를 수습하고, 스톰 콜의 정보를 가급적 알아내야 합니다.

PC별 핸드아웃/비밀

PC들에게 세션 전 이하의 핸드아웃 앞면을 배분합니다. 각 핸드아웃의【비밀】은 시나리오에서 지정한 타이밍에 해당 PC들에게 공개된다는 점을 알려주세요.

PC①	PC②	PC③
당신은 대법전에 소속되어 활동하고 있는 마법사다. 당신은 천애로부터 인계의 위험에 관련된 예언을 들었다. 예언을 받고 얼마 지나지 않아, 서궁에 불려간 당신은 원탁의 마법사에게 한 제안을 받게 된다. 추천사항 : 서경, 사서, 서공, 원탁, 문호. 겉모습이 없거나 마법사 사회에 적응중인 마법사.	당신은 대법전에 소속되어 있는 마법사다. 당신은 대법전의 지시로 꽤 이전부터 KGB의 첩보원으로서 위장하여 활동하고 있다. 그러던 어느 날, 모스크바의 상사에게 임무를 받고 돌아가려는 당신에게, 미행을 해오는 사람이 있었다... 추천사항 : 사서, 방문자, 문호, 천애.	당신은 대법전에 소속되어있는 마법사이며 인계의 정보들을 수집하는 정보원이기도 하다. 어느 날, 당신은 늘 그렇듯 연락을 받고 자신을 CIA 요원인 'J'라고 칭하는 남성과 만난다. 남성은 당신에게 최근 실종된 한 명의 요원에 대해서 이야기한다. 추천사항 : 방문자, 이단자, 기관 자유. 대법전에 어느정도 우호적인 마법사.
PC①의 비밀 당신은 이 회의장에서 수많은 인과의 위험이 도사리고 있다는 것을 알아차렸다. 서적경들은 마법의 존재를 이들에게 공표하길 원하고 있다. 정말 그렇다면, 그것을 막을 수 밖에 없다. 이【비밀】이 공개되면, 당신의 사명은「이 공간의 우자들에게서 '마법사'와 관련된 정보를 감추는 것」으로 갱신된다.	**PC②의 비밀** 지금에서야 당신은 직감적으로 알 수 있다. 임무를 받기 전부터 당신을 미행했던 그림자, 그 기척. 회의장에서마저 주기적으로 느껴지던 시선과 살의. 이 모든 상황을 만든 주범은 분명 윌리엄 그린, 바로 저 사람일 것이다. 이【비밀】이 공개되면, 당신의 사명은「서적경들에게서 스톰 콜의 정보를 가능한한 많이 알아내는 것」으로 갱신된다.	**PC③의 비밀** 당신은 'J'와 〈대법전〉의 진의를 어느정도 알아차렸다. 그리고 눈 앞의 현실은 언제 터질 지 모르는 폭탄과도 같은 상황이다. 당신은 지금, 무엇을 하고싶은가? 이【비밀】이 공개되면, 당신의 사명은「자신이 생각한 임무를 완수하는 것」으로 갱신된다.

도입페이즈

이하의 도입 장면이 있습니다. 도입 순서는 상관없이 자유롭게 합니다.

전조

PC①의 도입씬입니다.
PC①은 천애의 부름을 받고 크레도의 탑에 와 있습니다. 천애의 마법사는 불길한 예언의 끝에 PC①의 운명을 느껴 이를 알려야만 했다고 하며 예언을 전합니다.
「불꽃이 검은 하늘을 수놓을 것입니다. 옮겨붙은 불꽃은 온 세상을 뒤엎고, 세상의 꼭대기에 선 그림자들은 이 세계의 감춰진 이면을 보게 될 것입니다」라고 말하며, 주의의 말을 건넵니다. 예언을 전달받고 인계 혹은 알렉산드리아 도서관으로 돌아오면 PC①에게 한 남성 마법사(차후 에드워드 해리슨으로 등장)가 찾아옵니다. 그는 「왜인지는 모르겠지만 정말 예외적으로 서궁에서 호출이 있습니다. 중요하게 통보할 것이 있다고 하는데... 지금 바로 가주실 수 있으신가요?」라고 묻습니다. 서궁으로 가면, 로브로 얼굴을 가린 채 앉아있는 마법사 한 명이 PC①을 맞습니다.
「〈PC①의 마법명〉, 왔군」
「천애의 예언을 들었겠지만 최근 수 년간 인계에서 불온한 움직임을 포착했다. 우자들이 희생이 되는 사건이 여러 번 일어났고, 그 뒷편에 서적경이 관련되어 있다는 정황을 보고받았지. 〈대법전〉에서 관망한 결과, 이 이상 가만히 두고 볼 수 없으며 이제는 행동에 나서야 한다는 결정이 내려졌다」
「이 우자들을 중심으로 한 대규모 회의가 열릴 것이다. 〈PC①의 마법명〉, 현장에 가서 우자들과 서적경들의 행적을 감시해주게」
「주의하게. 서적경이 얽혀있다고 해도 우자들이 절대 이 쪽에 대해서 알 빌미를 줘선 안돼」
핸드아웃 「국제 안보 정상 회의」를 공개합니다. PC①이 이를 숙지하고 서궁에서 빠져나가면, 시간은 잠시 흐릅니다. PC①을 찾아왔던 남성의 마법사가 PC①에게 「스위스 제네바의 한 회의장에서 서적경들이 모여들 수 있다는 확신이 듭니다. 제 선에서 행선지에 가는 것과 신분을 얻는 것을 도와드릴테니, 그 쪽 방면으로 향해주세요」라고 이야기합니다. PC①이 이를 받아들이면 씬을 종료합니다.

미행

PC②의 도입씬입니다.
PC②는 모스크바에서 지내며 KGB의 임무를 받게 됩니다. 평소대로 찾은 KGB의 사무실에서 PC②를 부른 미하일 로마노프라는 상사가 있습니다. 미하일은 PC②에게
「이번 임무는 파견 임무다. 별도로 연락이 갈 때까지 대기하고 있도록」
또, 미하일은 「알고 있지? 테러가 일어난 지는 시간이 어느정도 지났지만, 똑같은 공작에서 자유롭진 못해. 예고도 정보도 아무것도 없으니」라고 말합니다. PC가 정황을 묻는다면, 약간의 요지를 전합니다(전부 다 전하지 않아도 상관없습니다).

- 스톰 콜**(Storm Call)**이라고 칭하는 신생 조직이 각국에서 동시에 활동하는 정황을 계속해서 포착하고 있다**. 5**년 전부터 무차별적인 희생을 내고 있다**.**
- **KGB** 요원도 그 조직의 정보를 캐려 뒤를 밟았으나 요원 몇 명이 희생이 되었다**.**
- 조직의 규모가 어느 정도일지는 짐작할 수 없으나**,** 국가에 상관없이 활동하고 있다고 봐도 무방하다**.**
- 그들의 행동은 대부분 폭탄으로 기습하거나 무장해온 사람들의 습격이다**.** 때문에 인명 피해가 꾸준히 발생하고 있다**.** 본거지가 어디에 있는지 등의 정보는 거의 포착되지 않고 있다**.**

- 최근 프랑스에서 소규모지만 유혈 사건이 발생했으며, 총격을 한 사람이 눈 앞에서 그대로 사라진 것을 목격한 사람들이 다수 있다고 알려져 있다.

미하일과 대화를 마친 시점에서 일과는 끝납니다. 그 후 PC②가 길목을 걸으면, 미행하는 기척이 있습니다. PC②는 원하는 특기로 보조판정을 합니다. 판정 결과에 상관없이 PC②는 마법사의 기척을 포착하지만 행적을 찾을 수 없습니다. 이 때 선언으로 주위를 수색한다고 하면 새로 급히 써둔 것 같은 암호문 같은 글이 적혀진 문서를 발견하게 해주세요.(이 때, GM은 PC②의 플레이어에게 이 암호문의 내용은 세션 후반부에 가서야 알 수 있을 것이라고 고지하시는 것을 추천합니다).
이후 시간이 흘러 PC②는 사건 조사에 나서게 되고 KGB의 지령도 내려옵니다. 영국, 미국, 프랑스, 독일, 소련 5개 국가 사이의 비밀 회의가 스위스 제네바의 특급 호텔에서 주최될 예정이니, PC②가 스위스 제네바에서 러시아 측의 수행원으로 위장하라는 것입니다. PC②가 이를 수락하고 스위스 제네바 행의 비행기에 오르면 씬이 종료됩니다.

접선

PC③의 도입씬입니다.
PC③은 첩보 활동을 계속 이어가고 있으며 인계 어딘가에서 생활하고 있습니다. PC③은 카페에 앉아 신문을 보는 남성을 봅니다. 펼쳐진 신문 탑 라인은 **'**프랑스에서 사상자가 다수 발생한 사건의 진상을 캐다**!** 미국**,** 영국에 걸쳐 **17**번째 사고였던 것으로 드러나**...** 또 다른 전쟁의 신호탄인가**?'** 라는 요지의 내용입니다. 이후 문호에서 염화가 옵니다.
「안녕하세요. 이렇게 염화 드리는 것은 오랜만인 것 같네요. 요근래 무척 뒤숭숭해서요」 라고 말한 문호의 마법사는 「다른 것이 아니라 한 가지 임무를 해주셔야겠습니다」 「혹시 'J'라는 분을 아세요? 그 'J'라는 분은 당신과 같은 분야의 일을 하고 있습니다. 얘기했듯이 〈대법전〉에서도 최근 사고다, 뭐다 무척 바쁘거든요」 「어쨌든 만약을 대비해 대법전 측에 더 자세한 인계의 정보가 필요하게 될 것 같습니다. 접선을 겸해서 정보를 더 알아봐주세요. 'J'라는 분은 아마도 CIA 측의 우자일겁니다」 라며 접선의 지시를 받습니다.
염화가 사라지고 수분 후 신문을 보고 있던 젊은 남성은 신문을 접어 건네며 「보실래요? 저는 다 읽었거든요」라고는 사라집니다. 신문을 넘겨보면 중간의 한 광고에 동그라미가 쳐져 있고 접선지와 날짜, 시각, 키워드(GM이 간단한 단어나 숫자로 설정해주세요)가 적혀져 있습니다. PC③이 제 때 찾아가면 외딴 카페에서 담배를 피우는 남성이 보입니다. PC가 키워드를 말하면, 그는 악수를 하고 임무를 설명합니다.
「내가 'J'야. 만나서 반갑군. 단도직입적으로 당신이 해줘야할 일들이 있어서」
「CIA에 정보를 남김없이 넘겨준다는 조건이야. 사라져버린 요원을 찾아내는 일이니까」
「무척 뛰어난 수행력의 요원이고 같은 CIA 소속 동료지. 바로 찾아야겠지만, 나와 동료들은 다른 일을 해야 해. 그래서 이렇게 외부의 인력을 쓰게 된 거지」
그는 사라져버린 요원과 정보에 대해 이야기합니다. 아래의 것을 설명해주세요.

- 요원의 이름은 **'G'.** 정보를 얻기 위해 잠입 임무를 하다**,** 스위스에서 수일 전 실종되어버렸다**.**
- 요원들 몇몇을 제외하고 거의 알려져 있지 않은 최신 정보로서**, CIA**측에서 스위스 제네바에서 국가간 안보 대책 회의가 열린다는 것을 받았다**.** 뛰어난 에이전트인 **'G'**가 무사하다면 그 곳에도 나타날 가능성이 있다**.**
- 현재는 스톰 콜이라는 조직이 나타나 국가 간의 안보 문제가 되고 있다**.** 요원의 실종 조사를 겸해서 회의장에 잠입해 가능하다면 이 조직의 목적을 알아봐달라**. CIA**에서 신분을 빌려주겠다**.**
- 이 의뢰나 관련된 정보는 아무한테도 발설해서는 안되며**,** 그런 정황이 포착된다면 무척 피곤한 관계가 될 것이다**.**

J는 PC③이 스위스 제네바에 갈 것을 요구합니다. 이를 수락하면, J는 곧 연락을 한다고 하며 자리를 뜹니다. PC③이 접선지에서 벗어나고 수 일 뒤 제네바 행 비행기표와 위조된 신분증이 보내집니다. PC③이 비행기에 오르는 것으로 씬을 종료해주세요.

제네바

PC 전원이 등장하는 씬입니다.
스위스 제네바의 규모가 큰 특급 호텔. 도착해 로비에 들어서면 벌써부터 많은 사람들이 있습니다. GM은 이하 대화들을 참고로 하여 NPC들을 소개하고 PC들을 마주치게 해주세요.

20대쯤으로 보이는 여성이 남성에게 영어로 인사합니다.「안녕하세요. 저는 줄리앙 디퐁입니다. 이번 회의에 통역원이자 비서로 왔어요」
호쾌한 남성은「숙녀분이군, 반갑네. 난 조지다. 회의에서도 잘 부탁하지」
(PC들 중에서 프랑스인, 프랑스 관련 설정이 있다면) 줄리앙 디퐁이 당신에게 다가와「잘 부탁해요」라 말하며 악수를 건넵니다.
그 곁에 있던 30대 중후반의 남성이 저편에서 다가오는 사람들에게 인사를 건네면, 독일 억양의 영어로 인사를 건네는 고위 관료와 수행원이 등장합니다.
「저는 독일 측의 수행원인 카를입니다」라 차분하게 인사를 나눕니다. 조지는「그쪽은 나와는 다르게 그나마 가까운 곳에서 왔겠군」이라 농담을 합니다.

이런 식으로 에드워드 해리슨을 제외한 국가별 인물을 등장시킨 후 어느정도 인물들이 등장했다면 GM은 마지막으로 이하의 대화를 진행합니다.

많은 사람들 사이에서 PC①에게 접근하는 사람이 있습니다.「이번 회의가 잘 되었으면 좋겠는데요. 저도 그렇게 종잡을 수 없는 사건사고들은 처음 접하는 지라…」 라고 작게 말을 거는 사람은 PC①이 처음에 만났던 남성 마법사입니다. PC가 왜 왔는지 이유를 묻는다면,
「저는〈대법전〉측의 감시인입니다. 이 곳에서는 에드워드 해리슨이라고 불러주세요. 네, 이 곳에서는. 대놓고는 아니어도 나름 영국 측 사람이기도 하고요. 수행원 겸 통역사 쯤으로 봐주세요. 무슨 말인지 이해하셨죠?」 라고 말합니다. 어느정도 대화를 나누면 에드워드는 다른 곳으로 사라집니다.

장면 묘사를 끝내고 PC①을 제외한 PC들은 프랑스, 독일, 미국, 소련 중 한 국가를 중복없이 고릅니다. 이 국가의 NPC를 시나리오 앵커로 삼습니다. 각각「줄리앙 디퐁」,「카를 바우어」,「윌리엄 그린」,「이반 보로뵈프」가 됩니다. PC①의 시나리오 앵커는「에드워드 해리슨」으로 고정됩니다. 핸드아웃은 추가 정보를 제외한 모든 것을 제시하고, 마력을 결정한 후 도입을 종료합니다.

메인페이즈

인계 배경으로 세계법칙은 없습니다. 장면표도 사용하지 않는 것으로 합니다. 메인 페이즈에서는 1사이클마다 하루가 지납니다. 메타적으로 2사이클 종료 시점에 회의가 열린다는 것을 고지한 후 메인 페이즈에 들어가시면 좋습니다.

마스터 장면

이 시나리오에서는 이하의 마스터 장면들이 발생합니다.

예지몽

1사이클이 종료되면 발생하는 마스터씬입니다.
그 날 밤, PC들은 회의장에 폭탄이 터져 많은 우자들이 희생되는 예지몽을 꿉니다. 회의장 내의 폭탄이 갑작스럽게 폭발을 일으킵니다. 회의장으로 쓰였던 특급 호텔은 무너져 봉쇄됩니다. 회의에 참여한 관료와 수행원들은 대부분 죽어 수습되었고 인계에서는 현장 조사에 나섰지만 어떤 증거도 없음을 알게 됩니다. 이를 틈타 인계에 음모가 조금씩 흘려보내지기 시작합니다. 신문, 라디오, 입소문을 거쳐 우자들의 적의는 정체 모를 힘을 가진 사람들에게 향합니다. 사람들은 일제히 허공을 향해「마법사야, 마법사!」라고 수군거리기 시작합니다.
PC들은 예지 판정을 합니다. 실패하면 서적경의 습격이 일어납니다. GM은 실패한 PC 대상으로 마법전을 해주세요. 여럿이 실패했다면 기본P174의〈혼혈주의자〉와〈구세계질서〉소속 서적경 데이터를 골라서 마법전을 합니다. PC들이 과반수 이상 마법전에서 승리하면, 습격한 인물들 중 한 명의 정체가 드러납니다. 카를 바우어입니다.「카를 바우어」의【비밀】이 공개되어있지 않다면 그것을 공개합니다. PC들은 이 서적경에 대한 처우(봉서, 처단 등)를 정할 수 있지만, 그렇게 된다면 GM은 가급적 조용히 상황을 봐야 하며, 섣불리 행동하면 회의장에 이변이 일어날 수 있다는 점을 경고해주세요. 만약 PC들 중 과반수 이하가 마법전에서 패배하면, 그 인물(카를 바우어)은 여전히 정체가 밝혀지지 않은 채로 자리를 뜹니다. 상황이 정리되면 씬을 종료합니다.

GM정보
카를 바우어는 계획을 방해하려는 PC들을 배제하려 활동하였고 PC들은 그 계획이 실행되었을 때의 예지몽을 봅니다. 결국 카를 바우어는 어떤 식으로든 도망쳤기 때문에, 확정적으로 계획된 일이 일어나게 됩니다.

KGB의 입장

이반 보로뵈프에게 찾아가 어떤 식으로든 대화하게 되면 발생하는 마스터씬입니다.
PC②만 등장하는 씬으로 다른 PC가 차후에 등장하는 것은 자율로 둡니다. 호텔의 한 방에 들어가면 이반 보로뵈프를 비롯해 위장한 KGB 요원 몇 명이 모여 불평하는 소리가 들립니다.
「여어 PC②, 어때. 주위 구경은 좀 했나? 이 쪽은 도청이 없단 걸 확인했어」
「우리가 하는 일은 정서가 불안한 사람들처럼 왔다갔다거리며 진위를 알 수 없는 말들을 기억하고 적는 일이지. 그래서, 어때? 이런 명분만 그럴싸한 것으로 해결될 거 같아?」
「내 생각이지만 이만큼 멍청한 일도 없어. 처음부터 미국의 저 거만한 태도가 마음에 안들었는데, 당장 상황 파악도 자기 앞가림도 못하는 족속들이 이런 일에는 눈에 불을 켜고 잇속을 챙기려고 하지. 차라리 우리처럼 가식이 없다면 모르겠지만」

「역시 이런 어수선한 때는 우리 같은 공공의 적이 좋은 먹잇감일지도 모르겠네. 우리나 그쪽 조직들이나, 입장은 비슷하겠지만」
소련 측 사람들은 회의에 대해서 꽤 냉소적인 반응인 것을 알 수 있습니다. 이들과 대화가 끝나는 시점에 KGB 요원들은「그 쪽도 이 일을 한 지는 꽤 됐다지? 앞으로가 볼만할테니 평소처럼 들쑤시면서 귀에 뭐라도 집어넣는 게 좋을 거야」라고 덧붙입니다. 추가정보「세계 각지의 정세」를 공개합니다. 이후 이반 보로뵈프와 따로 이야기를 한다면, 그는 자신이 조사한 스톰 콜에 대한 정보를 1개 PC측에게 전달해줍니다. 이반과 대화를 마친 시점에서 마스터씬 종료입니다.

대법전의 입장

PC①이 에드워드 해리슨의【비밀】을 공개하거나, 어떤 식으로든 그를 찾아가면 발생하는 마스터씬입니다. PC①만 등장하는 씬으로 다른 PC가 등장하는 것은 자율로 둡니다.
같은 대법전 마법사인 에드워드 해리슨은 호텔의 휴게실 근처에 앉아 담배를 끄고 있습니다. 그는 다가오는 당신에게 염화로 말을 꺼냅니다.
「아직 회의가 시작하기 전이니 이야기나 할까요?」
PC가 회의에 대한 것을 물어본다면,「이렇게 뭐라도 열리게 된 건 다행이라고 할 수 있겠죠. 우자들이 어린 아이들처럼 고집을 부리고 싸우는 것이야 으레 보는 일이지만 그래도 싸우는 것만이 아니고 말로 해결할 의지가 있다는 것이니까요」「그렇지만 이런 일이 계속해서 반복된다면 당신은 어떤가요?」
「그들의 수명은 너무도 짧고, 아무리 가르치고 이끌어도 여전히 아이인 채입니다. 노인이 죽고, 그리고 또 다시 아이가 태어나 자라면 그들은 아무것도 모르지요. 그저 시간의 차이만 있을 뿐 같은 잘못을 되풀이합니다」
「역사는 반복된다, 고 느낄 때가 있습니다. 뭐, 전 아직까진 희망을 놓지 않고 있지만 마치 100년도 안되는 시간을 계속해서 맴돌고 있는 것 같네요. 개인적인 한탄입니다만」
대법전의 입장이나 의견에 대해서 물어본다면「일개 개인인 제가 다수의 의견을 대표하는 것은 조심스럽지만〈대법전〉측에서도 우자들을 계속 감시하고 알게 모르게 도움을 주고 있는 것은 확실합니다. 마법사들도 이해관계가 여럿인만큼 우자를 생각하는 의견은 꽤 양단되어 있어요. 우자들에게 실망하고 필요 이상의 행동을 하지 않거나, 저처럼 뭐라도 해보거나… 제 3의 의견도 충분히 있겠습니다. 우선은 지켜보도록 하죠」
PC와의 대화가 어느정도 끝나면「당신도 이런 일에 익숙해져야 할 지도 모릅니다. 슬픈 일이지만요」라고 덧붙입니다.
이 대화로 대법전 측에서 우자들을 돕고 있지만, 이전에 비하면 회의적인 시선의 마법사들이 늘었다는 것을 알 수 있습니다. 추가정보「이 회의의 목적」이 공개됩니다.

또 다른 접선

PC③이 윌리엄 그린의【비밀】과 추가정보를 보고 씬을 종료하면 발생하는 마스터씬입니다. PC③만 등장하는 씬으로 다른 PC가 등장하는 것은 자율로 둡니다. 회의장 내를 걷는 PC에게 윌리엄이 접근합니다. 그는 사각지대로 장소를 옮긴 후「이렇게 당신을 보게 될 줄은 생각도 못했네요」라고 덧붙이며, 이하의 내용을 이야기합니다.

- 자신은 말한대로 실종되었다고 보고된 요원이다. 일정이 꼬여 잠시 연락을 하지 못했을 뿐이며 **J**는 자신을 의심해 실종했다고 당신에게 말했다.
- **CIA**의 몇 요원들은 **PC③**을 자신들의 편으로 포섭해 미심쩍은 자신의 뒷조사를 하고 성과를 가로채려고 한다. 적어도 자신은 오랜 기간 **CIA**에 유리한 많은 정보를 제공해왔다.
- 당신이 **J**보다 자신**(G)**을 믿는다면 비밀을 확실히 지킨다는 조건으로 스톰 콜에 대한 정보를 더 이야기해주겠다.

이후, G를 믿는다고 한다면 스톰 콜에 대한 정보를 2개 줍니다(하단의 기타란ㅡ본문 **P21** 참고).

그는 대화를 마치고 문득「혹시 마법사에 대해서 알고 계십니까?」라고 묻습니다. PC가 어떤 대답을 해도「분명 마법사(Magician)라고 했죠. 과거엔 암호명인 줄 알았지만 어쩌면 정말로 그런 존재들이 있을 것 같다고 느껴질 때가 있습니다」 라고 말하며,「호의적인 그들이 말 그대로 무엇이든 가능하다면, 왜 지금껏 모습을 드러내지 않는 걸까요?」라 의문을 표하고 사라집니다. 추가정보「스톰 콜에 대해서」를 공개합니다.
G가 사라지고 잠시 후, J측의 사람으로 보이는 우자가 찾아와「J측이 보내서 왔습니다. 조사는 잘 되고 있습니까?」라고 이야기합니다. 그에게 뭐라고 이야기하든 간에 보고를 하러 떠납니다. 씬을 종료합니다.

암운

2사이클이 종료되면 발생하는 마스터씬입니다.
회의장에서 회의가 시작됩니다. 이것이 진행되는 동안 바깥에 나와 있거나 회의장 내부에 있는 PC들은 기이한 마법적 기척이 천천히 강해지는 것을 느낍니다. 그리고 초침이 움직이는 듯한 소리가 회의장 안에서 몇 차례 들립니다. 수십 분이 흘렀을 시점에 밖에 있던 PC가 있다면, 회의장 내부가 소란스러운 것을 알아차립니다. 동요해 바깥으로 뛰쳐나가려는 사람들도 있습니다. PC들이 회의장 내부를 살펴본다면, 이질적 마력이 느껴지는 서적경들이 회의장에 나타나있습니다. NPC들 중 한 명이 다가와「호텔 내부에 폭탄으로 의심되는 것이 발견되었다는 보고가 왔네」
「그리고 글쎄, 갑자기 회의장 한 가운데에 사람들이 나타났어! 아무것도 없는 허공에서!」라 이야기합니다. 사람들은 밖으로 나갈 수 없는 채 호텔에 갇힙니다. 일련의 혼란스러운 상황을 연출한 뒤 씬이 종료되면 핸드아웃「국제 안보 정상 회의」의【비밀】을 갱신합니다.

국제 안보 정상 회의

마스터씬「암운」에서「국제 안보 정상 회의」의【비밀】이 갱신되면 뒤이어 발생하는 마스터씬입니다.
회의장 안에서 진행을 지켜보던 프라베드 드보르작은 모든 사람들의 안전을 위해 회의를 잠시 중단한다고 선언합니다. PC들이 호텔 내를 돌아다녀본다면 폭탄의 위치를 알 수 있습니다. 로비의 구석, 1층~5층, 식당, 연회장, 지하실, 옥상, 창고, 발코니, 휴게실 구석 등 편한 위치를 5개 정도 전합니다.
그리고 사람들이 달라붙어 아무리 애를 써봐도 이 폭탄을 뗄 수 없고, 작동이 멈춰지지도 않는다는 것을 알 수 있게 합니다. 이후, 에드워드 해리슨은 자신의 일을 해야겠다며 급하게 사라집니다(서적경들에게 접촉하려 간 것입니다). 씬이 종료되면 추가정보「폭탄을 제거하는 방법」이 공개됩니다. 또, 이 시점에서 PC들의【비밀】이 공개됩니다(전원 각자의【비밀】만 알 수 있으나 공유하는 것은 자유입니다).

Time is NOT Over

마스터씬「국제 안보 정상 회의」가 발생하고 GM이 원하는 타이밍에 발생합니다(뒤이어 발생시켜도 됩니다).
서적경들과 이야기를 마친 에드워드 해리슨은 PC들에게 다가와 염화를 건넵니다.
「이대로는 폭탄이 터지고 말 겁니다. 제가 어떻게든 시간을 벌어볼테니 당신들은 저를 대신해서 이들에게 협상을 제안해주세요. 어려우시겠지만 부탁드리겠습니다!」 라고 말하며, 자신이 가진 자물쇠를 사용합니다. 그리고 PC들에게 회합소로 향하게끔 합니다. 에드워드와 함께 온 서적경들이 먼저 자물쇠를 이용한 뒤 PC들은 각각 혼의 특기로 판정하여 성공하면 회합소로 향하게 됩니다. 실패를 하더라도【마력】을 소비해 다시금 판정하는 것으로 회합소 장면을 만들게 해주세요. 이후 별도의 씬 진행 없이 바로 클라이맥스 페이즈로 돌입합니다.

클라이맥스 페이즈

주위를 보면 넓은 회합소가 들어옵니다. 의자가 늘어선 너머 카를 바우어를 비롯한 서적경들이 PC들을 응시하고 있습니다.
폭탄을 멈추게 하기 위해서 PC들은 서적경과 교섭을 나서야 합니다. 이 시나리오의 클라이맥스 페이즈에서는 PC별로 1번의 추가 행동이 사용되며, 편의 상으로는 1사이클을 추가로 운용하는 것처럼 해주세요. 세계법칙이나 특이사항도 회합소(기본P231)의 것을 그대로 씁니다. GM은【비밀】이 없는 빈 핸드아웃을 하나 주고 차례대로 추가행동(교섭 장면을 한다고 선언하면 소모됩니다)을 연출합니다.
스톰 콜의 서적경 세력은 여럿이며 대표격인 세 개의 세력 서적경이 한 차례씩 나서고 PC가 조항을 제시할 때마다 자신들도 조건을 하나 겁니다.
이들은 각각 구세계질서 측(〈영광을 위하여〉), 혼혈주의자 측(〈검붉은 환희의 꽃〉), 그리고 군소 학파 측(불명), 이렇게 셋입니다. 이 세력들이 원하는 것을 간파해서 교묘하게 대법전에 유리한 조항을 채워 문서로 남기는 일이 가능합니다. 이렇게 오고 간 내용을 요약해 빈 핸드아웃에 채우고, 3명이 돌아가며 내용을 다 채워 서명까지 한다면 핸드아웃「계약서」가 만들어집니다. 한 번의 추가 행동에 제시할 수 있는 조항의 최대 갯수는 2개로 합니다.

위의 사항을 플레이어들에게 설명한 뒤, PC들의 순서를 정해 교섭을 진행합니다.
카를 바우어를 비롯한 서적경들은 각각 인계의 고위 인사들을 인질로 내세워 대법전에게 있어 무척 불리한 것들(대법전이 인계에 일절 간섭하지 않을 것, 대법전이 서적경의 활동에 위해를 가하지 않을 것, 서적경들의 사상을 인정할 것, 대법전 측에서 마법의 존재를 시간을 두고서 공표할 것 등등)을 제시할 것입니다. PC들이 제공할 수 있는 조항으로는 예로 대법전 측에서 서적경들의 편의를 제한적으로 제공하거나, 몇 서적경이 연루된 사건에 손을 대지 않는다, 대법전에 잡혀있던 서적경 동료들을 풀어준다, 이번 일의 보고서에 서적경의 이름을 빼준다, 상호 불가침의 조약을 맺는다, 대법전 측이 빼앗은 서적경들의 재산을 반환한다 등입니다. 이런 식으로 조건을 걸어 폭탄에 연결된 서적경의【운명】을 끊어내게끔 교섭할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 호텔 내부의 폭탄은 터지지 않고 사라집니다. 어떻게 교섭을 하게 할 지는 PC들의 자유로 가급적 플레이어들끼리 어떻게 할 지를 상담을 한 후 연출할 수 있게 합니다.

<u>교섭 판정</u>
GM은 플레이어의 의견을 존중해 교섭 장면을 만든 후에 교섭 판정을 하게 합시다. 인과나 인지를 조종해서 서적경들이 PC들이 내건 조건에 납득을 하게 할 지에 대한 여부를 보는 것입니다. 랜덤 특기로 판정을 합니다. 이 교섭 판정에는 혼의 특기를 사용할 수 있으며, 자신 혹은 타 PC의【마력】을 1점 소비하는 것으로 판정에 +1 수정을 할 수 있습니다(통상의 행위판정 룰처럼 펌블은 자동실패됩니다). 한 개의 조항 당 한 번의 교섭판정이 필요하게 되며 성공하면 서적경 측은 PC측의 제안에 설득력이 있다고 여겨 조항을 채우는 것을 허용합니다.

이렇게 조항이 채워져「계약서」가 효력이 발휘되는 시점에, 회합소는 사라지며 PC들과 서적경들은 인계의 회의장으로 돌려보내집니다.

만약 PC들 중 절반이 회합소에 가지 않았을 경우 협상은 고사하고 폭탄이 그대로 터질 가능성이 무척 높아집니다. PC들이 최대한 협상에 참여하도록 해주세요.

엔딩 페이즈

회합소에서 나오면 폭탄은 멈추고 무사한 우자들과 조우할 수 있습니다. 서적경들은 바로 자리를 떠 사라졌고, 에드워드 해리슨은 뒷처리를 해야 한다며 협력을 요청합니다. 또, 에드워드는 PC①에게「

망각제」라는 오리지널 아이템을 줍니다. GM은 이 아이템으로 마법사나 이 회의에 대한 모든 기억을 딱 한 명만 완벽하게 지울 수 있다고 해줍시다.
그리고 다른 PC들은 희망한다면 특정한 우자를 한 명 지정해 관련 기억을 지우거나 침묵의 맹세를 제안해 관련 절차를 밟을 수 있습니다. 물론 따로 제안을 하지 않고 그대로 빠져나가도 상관 없습니다.

결말

뒷처리가 끝나면 회의가 무사히 종료되었다는 것을 알린 후 PC들은 헤어집니다. 이후 PC별로 에필로그를 진행합니다. 이하는 묘사 예로서 PC의 상황에 맞춰 내용을 바꿔주세요.

PC①의 에필로그

대법전에 이 사실을 보고하면, 처음 임무를 배정했던 원탁 마법사와 만납니다. 그는「위기를 한 차례 넘겼지만 이대로 끝이 날 리는 없어. 아직 조직의 행방이 확실히 잡힌 것도 아니니, 이제 다음 순서로 넘어가야 한다. 길게 늘어난 꼬리를 잡게 우자들을 돕는 일이지. 인계의 혼란한 상황을 확실히 정돈하려면, 이 정도의 개입은 해야 해」 라고 주장하며, 앞으로도 PC①이 인계를 주시하도록 명합니다. PC①은 인계의 원하는 나라에 임시 신분(겉모습)을 얻어 파견을 가게 됩니다. PC①의 의향에 따라 아직 정보 기관에 소속되지 않은 경우, 소속을 바꿔 활동할 수도 있습니다. 이미 겉모습이 있다면, 감시를 위해서 천애의 예언에 따라 프랑스로 임무를 가게 됩니다. 대법전 프랑스 파리 지부로 이동하는 시점으로 장면을 종료해주세요.

PC②의 에필로그

만약 PC②가 도입에서 암호문을 손에 넣었다면 다시 모스크바에 귀환한 시점에서(이 정보는 KGB측의 에이전트와 접선해 더 빨리 알 수도 있습니다. 이 경우에는, 바로 다음 내용ー암호문이 함정일 가능성ー에 대해 이야기한 후 KGB측에 알릴 것인지를 물어보는 것으로 합니다) 이를 간단히 해독할 수 있게 됩니다. 암호문의 내용은「〈대법전〉이 움직이기 시작했어. 스트라스부르로 와」라는 짤막한 내용입니다. GM은 일부러 이것을 PC②에게 노출한 시점에서 함정일 가능성이 높다는 것을 알리며, 내용을 상부에 보고할 것인지를 플레이어에게 물어보도록 합니다. 또, 이들 조직의 움직임을 KGB와 함께 쫓을 것인지, 개인적으로 쫓을 것인지를 정한 후 그 내용을 묘사합니다. KGB와 함께 움직이게 된다면, 미하일에게 이 사실을 보고하게 됩니다. 미하일은「단서가 슬슬 잡히기 시작했나, 잘했어. 네 차후 임무는 이것이 좋겠군」이라고 말하며 새 임무를 줍니다. PC②는 소수의 KGB 요원들과 프랑스로 향하게 됩니다. 개인적으로 쫓게 된다면 KGB 측에 알리지 않고 사라지게 됩니다. 조만간 KGB 요원들이 PC②를 찾아들지도 모릅니다.
PC②가 사라지고 나서, 미하일은「또 끼어들었군. 빌어먹을 마법사 녀석들」이라고 작게 중얼거리며 사무실 밖 창문을 봅니다. 눈이 내리는 장면을 마지막으로 장면을 종료해주세요.

PC③의 에필로그

PC③은 임무를 마친 후 똑같은 카페, 똑같은 시간에 J와 재회합니다. GM은 J에게 G와 스톰 콜에 대한 정보를 넘길 지, 넘긴다면 얼마나 넘길 지를 플레이어가 결정하고 롤플레잉하게 해주세요.
「다녀왔군, 수고했어. 성과는 있었나?」

G와 스톰 콜의 정보를 많이 넘겼다면「우수한 CIA 요원이 첩자짓을 하는 건 흔하지 않으면서 흔한 일이야」「만족스럽군. 그래서 말인데, 이번엔 다른 제의를 하고 싶어서」
「그 망할 G를 쫓아. 얻을 수 있는 정보는 더 얻고, 그가 가진 모든 것을 알아낼 때까지」
「이 비즈니스가 잘된다면 나와 함께 일해보는 것도 나쁘지 않겠군. 곧 다시 연락하지」라 말하며, 자리를 뜹니다.

만약 G와 스톰 콜의 정보를 거의 넘기지 않았다면「그래, 그런가」하며 짤막하게 이야기 한 뒤 자리에서 일어섭니다.「난 이 말을 들으려고 여기까지 온 게 아니야. 한동안 조사를 받아줘야겠어」라 말합니다.
말을 끝낸 직후, 카페 안에 있던 2명이 다가와 PC③을 붙잡습니다.
「아무래도 G와 거래를 한 것 같은데… 자세한 이야기는 차후에 하지. 데려가」라고 말합니다. PC③은 CIA측 본부에 이송되어 한동안 조사를 받게 되며 이후 CIA 측에서 강제적으로 G를 쫓으라는 명을 하게 됩니다. 이것에 어떻게 대처할 지는 PC의 자유로 해주세요. 충분히 연출을 했다면 세션을 끝냅니다.

핸드아웃/비밀

* 도입 페이즈에서 추가 정보들을 제외한 모든 핸드아웃이 공개됩니다.
2사이클 종료가 된 후에는 마스터씬 「암운」이 발생하고 「국제 안보 정상 회의」의 【비밀】이 갱신됩니다.
* 「국제 안보 정상 회의」의 【비밀】이 갱신되면, 마스터씬「국제 안보 정상 회의」가 발생합니다.
* 「국제 안보 회의」의 마스터씬이 발생한 시점부터 1씬이 지나면, 마스터씬 「**Time is NOT Over**」가 발생합니다.

* 마스터씬에 따른 추가정보 공개는 이하와 같습니다.
○대법전의 입장 : 추가정보 「이 회의의 목적」
●**KGB**의 입장 : 추가정보 「세계 각지의 정세」
○또 다른 접선 : 추가정보 「스톰 콜에 대해서」 → 추가정보 「스톰 콜의 행적」 → 추가정보 「배신자」
●국제 안보 정상 회의 : 추가정보 「폭탄을 제거하는 방법」

개요	비밀
국제 안보 정상 회의 사건/개요 요근래 문제가 되고 있는 사건사고에 대비하고자 5개 국가가 자리를 마련한 비밀 회의. 스위스 베른에 위치해 있는 문호 지부에 따르면, 제네바에서 각국의 고위 관료들을 포함해 많은 우자들이 모여 대책을 의논한다고 한다. 이 핸드아웃은 조사할 수 없다.	확산정보 회의장 곳곳에 기계적인 소리가 점차 크게 울리기 시작한다. 이 회의장에는 현재 폭탄이 설치되어 기동하고 있다. 지금부터 3사이클 1장면이 될 때까지 폭탄을 완전히 멈추거나 제거해내지 못한다면, 폭탄은 터지고 회의장에 있는 우자들의 목숨이 무사하지 못할 것이다. 이 핸드아웃의 【비밀】이 갱신되면, 마스터씬 「국제 안보 정상 회의」가 발생한다.
이반 보로뵈프 인물/개요 소련의 하위 관료. 소련 측의 입장을 전달하기 위해 이 회의에 와 있다. 이 핸드아웃에는 【비밀】이 없다.	**PC②**가 이반에게 말을 걸거나, 이반에게 **KGB**에 관한 언급을 할 경우, 이반을 의심할 경우 **PC②**에게 추가 정보를 붙입니다 : 당신은 그가 사실 KGB 요원인 것을 알고 있다. 그렇지만 이상한 점은 이반이 이 회의장 내에서 유독 당신을 주시하고 있다는 점이다. 물론 PC①과 PC③에게도 마찬가지다. 무언가 걸리는 것이라도 있는 것 같다. PC들의 공통점을 생각해보자면, 짚이는 것은 그것밖에 없는데...
에드워드 해리슨 인물/개요 30대 후반으로 보이는 명랑한 인상의 영국인. 영국 정보기관인 SIS(MI6)의 요원이자 PC①과 함께 온 대법전 소속 마법사기도 하다. 마법명은 〈영겁을 되뇌이는 자〉.	굳이 밝히지 않은 사항이나, 그는 〈대법전〉 제 5계제, 문호 소속 사서의 마법사다. 그는 30년 남짓의 세월동안 인계에 지대한 관심을 가지고 개입해왔으며, 인계 사회에도 자주 드나들고 있다. 그는 우자들이 마법적인 사건사고에 휘말려드는 것이 아닐까, 우려하고 있다.

	「이대로라면 정말 큰 일이 일어날 것은 틀림없죠. 특히나, 이런 고위 인사들이 참석한 중요한 회의에서는 더 그럴 거에요」 **PC①이 이【비밀】을 알게 된 경우, PC①에 한해 추가 정보를 붙입니다 :** 그는 PC①에게만 알고 있으라는 주의를 한 다음, 염화로 대화를 걸어왔다. 「수 주 전 스톰 콜이 벌였다고 추측되는 프랑스에서의 사고. 분명 우연이 아니었죠. 저도 그 곳에 가 있었으니까요. 전 거기서 마법사들이 뭔가를 꾸미는 것을 봤습니다. 뭔가라고 해야할까, 마법적인 계약 같은 거였지만요. 사실, 그렇다고 밖에 생각할 수 없었습니다. 저희가 이뤄낸 업적을 그들이 어떻게 해서든 지워내려는 것 같아요. ...마법을 분리해낸 것 말이죠」
줄리앙 디퐁 인물/개요 20대 중반의 젊은 여성 프랑스인. 안경을 쓰고 한껏 이지적인 분위기를 내비치고 있다. 무슨 이유인지는 몰라도 계속해서 조지를 의식하는 듯 하다.	프랑스의 기관인 SDECE(방첩외국정보국) 소속 고위 요원. 이 회의에서 각국의 군사적 움직임이 있는 지를 염탐하려 프랑스 측 비서로서 잠입해 있다. 「독일과 소련의 움직임이 심상치 않은 건 하루 이틀 일이 아니죠. 그리고 저와 제가 소속된 기관은 그걸 감시할 의무가 있다고 생각해요. 저희가 미국을 등에 업었다고는 하지만 요근래 전쟁이나 일으키고 있는 미국의 행동을 보면 완전히 믿을 수 없어요. 국제 범죄를 막는다고는 하지만, 글쎄요. 결국 꿍꿍이는 이전과 같지 않을까요? 주도권 싸움 말이에요」
조지 로드리게즈 인물/개요 꽤나 수척해보이는 60대의 미국인. 고위 관료이며 회의에 참여하려 움직이는 것 외에는 이상하리만치 방에서 나오지 않는다.	그는 정말 평범한 우자다. 골초이며 미국에서 온 고위 관료인 점을 제외하면. 그렇지만, 마법적인 기척에 무척이나 예민한 체질을 가지고 있다. 마법적인 것을 전혀 모름에도 불구하고 이 회의장에 들어서면서부터 계속해서 기이한 기척과 불쾌함을 느끼고 있다. 이에 가급적 바깥에 나가지 않으려 하고 있었다.
윌리엄 그린 인물/개요 30대 중후반으로 나이에 비해 중후해보이는 외모의 미국인 남성이다. 과묵한 성정이며 현재는 조지 로드리게즈의 경호와 수행, 잡무를 도맡고 있는 듯 하다.	그는 10년 남짓 CIA에서 일하고 있는 요원이다. 딱히 마법적 소양은 없는 평범한 우자처럼 보인다. 암암리에 인정받는 실력을 지니고 있으며 임무 성공률도 꽤 높다. 그 탓에 조지 로드리게즈의 신임을 받고 있는 듯 하다.

	PC③이 이 핸드아웃의 【비밀】을 보았을 경우 **PC③**에 한해 추가 정보를 붙입니다 **:** 그에게 'G'에 대해서 묻는다면 그는 「네, 제가 'G'입니다」라고 대답한다. 「저는 이 곳에 와야 할 이유가 있습니다. J와는 연락을 잠시 보류해두고 있었습니다. 그는 매번 저를 못미덥게 보니까요. 저를 찾아내기 위해 명분을 붙여서 당신에게 임무를 맡긴 겁니다. 이 이상은 장소가 장소니 더 말해드릴 수 없지만, 안되겠군요. 이번 일이 끝나면 그를 찾아가야겠어요」 이렇게 말한 'G'는 재빨리 자리를 피해버렸다. 그 뒷모습에서 미미하지만 확실한 마력을 느낀다. 분명 우자일텐데, 왜 이런 것이 느껴지는 것일까?
카를 바우어 인물/개요 독일인 무리들과 함께 들어온 40대의 독일인 남성. 분위기에 맞지 않게 호쾌하며 유머러스한 성격으로 회의에 참여한 모든 이들에게 친밀하게 대하는 모습이 보인다.	그는 독일 측의 수행원이 아니다. 이 회의장에서는 인터폴의 형사로 근무하고 있으며, 정체는 〈혼혈주의자〉의 서적경이다. 그는 또한 대법전의 수배 명단에도 올라온 서적경이기도 하다. 마법명은 〈검붉은 환희의 꽃〉. 나르시스트적인 면모와 함께 성격도 비틀려있으며 여럿 악취미를 가지고 있다고 한다. 사람들의 피를 탐닉하고 보는 것을 즐긴다. **PC**가 독일 국적이거나 독일인 시나리오 앵커를 가지고 있을 경우, 이 【비밀】이 공개 되었을 때 그 **PC**에게 추가 정보를 붙입니다 **:** 그는 프라베드 드보르작이라고 하는 현직 인터폴 총재와 개인적인 친분이 있다는 소문이 있다. 프라베드는 최근 국제적인 정세를 보고 좀 더 인터폴에게 유리한 포지션을 선점하려 활동하고 있다고 한다. 그가 이번 회의에 참석한 것도 그 일환으로 보인다. 그리고 프라베드가 '유리한 포지션'에 대해서 이야기할 당시에, '마법사'라는 암호명과도 같은 말을 했다는 도청 정보가 있었다.
미하일 로마노프 인물/개요 덩치가 큰 소련인. KGB에 오래 전부터 소속해 PC②를 비롯한 정보원들에게 임무나 지시를 내리고 있다. 이번 회의에 참여하지 않은 대신, PC②를 수행원	평범한 우자. KGB 내에서도 대외 정보를 수집하고 관리하는 데에 우수한 능력을 발휘했던 요원으로, 과거 말단 요원에서 승진을 거듭해 현재는 중간 관리직에 있다. 그는 약 15년 이상 소련 내의 크고 작은 방첩 기관들을 오가며 첩보활동을 해왔다.

신분으로 보내 정황을 살펴보라는 임무를 주었다.	PC②를 꽤 신임하는 듯 보이지만, 아직 완전한 속내는 알 수 없다. **PC①이 PC②가 KGB 요원이란 점이나 미하일의【비밀】에 대한 것을 알게 되면 PC①에게 이하의 추가정보를 붙입니다:** 당신은 기억할 수 있다. 분명히 이전, 대법전에 올라온 한 보고서에서 이 미하일이라는 이름을 보았던 것. 그것이 떠오른다. 미하일은 이전에 첩보 임무 도중 〈대법전〉에 대해 알게 된 우자이며 정보 기관의 특성 상 침묵의 맹세를 하기로 결정했었다. 어쩌면 PC②가 여기에 오게 된 것도 우연이 아닐 지도 모른다. 그리고 어쩌면, 이 곳에서 곤란한 일을 직면하게 되리라는 것도.
세계 각지의 정세 추가정보/개요 요근래 세계의 정황은 어떻게 되었을까? 확실한 것은, 세계에 혼란이 찾아들고 있다는 것과 아직 사건사고는 계속되고 있다는 것이다. 이 핸드아웃의【비밀】은 1씬에 1번, 보조 판정으로 열람할 수 있다.	냉전의 시대. 미국은 점차 세계의 패권을 쥐고 경찰 역할을 자처하고 있으며, 대외적으로 많은 영향력을 끼치며 각국의 갈등을 일으키고 있다. 소련은 미국과 첨예한 대립을 유지하지만, 미소 양국은 대립과는 별개로 전쟁이란 소모적인 행위를 하기 꺼려한다. 그렇지만, 양 국가의 제멋대로였던 행보에 오랜 불만을 가진 이들이 적지 않다. 이 흐름은 마법사 사회, 심지어 스톰 콜 세력에도 있으며 의견이 분분하다. 그 중에서 혼혈주의자의 서적경들은 분쟁을 바라며, 구세계질서의 서적경은 마법사의 군림을, 그 외의 군소 학파들의 의견은 상대적으로 묻혀 내부에도 불만이 있다는 모양이다.
이 회의의 목적 추가정보/개요 이 회의가 열린 주된 목적은 '국제적인 범죄 방지와 안보를 위해서'이다. 그렇지만, 그것만이 목적인 것을 믿는 사람은 거의 없다. 이 핸드아웃의【비밀】은 행동 소모 없이 열람할 수 있다.	안보를 위한 이 회의조차도 인계에서 내로라하는 각국의 인사들을 한 데로 모으기 위한 공작이며, 그들을 인질로 잡고 바꿔친 후에 인계를 차차 장악해나가는 것이 목적임을 짐작할 수 있다. 그렇지만, 자칫 행적이 잡힐 수 있는 위험한 행동을 하면서까지 회의를 열리게 내버려뒀을 리는 없다. 서적경들이 노리는 무언가가 더 있을 지도 모른다...
폭탄을 제거하는 방법 추가정보/개요 폭탄의 위치를 안다고 해도 섣불리 손을 댈 수 없다. 다른 대책을 찾아야 한다. 이	무슨 수를 쓴 것인지는 알 수 없지만 서적경들의【운명】이 폭탄과 연결되어 있다. 즉, 서적경들의【운명】에 이상이 생긴다면 이 폭탄의 스위치가 작동하는 구조로 되어 있는 것이다. 섣불리 봉서나

핸드아웃의 【비밀】은 1씬에 1번, 보조 판정으로 열람할 수 있다.	처단을 한다면 자칫 회의장 전체가 날아가는 일이 벌어질 수 있다. 이 폭탄마저 속일 수 있는 방법은, 어떻게 해서든 운명의 실을 끊는 것이다. 하지만 무슨 수로...?
스톰 콜에 대해서 추가정보/개요 인계에서 5년 전부터 활동하고 있다는 조직. 〈서적경〉이 세력을 이루어 내부에 있는 것, 세계 각지에서 사상자를 내고 있다는 정보만 있을 뿐 자세한 정보는 밝혀지지 않았다. 이 핸드아웃의 【비밀】은 1씬에 1번, 보조 판정으로 열람할 수 있다.	구세계질서의 서적경〈영광을 위하여〉와 혼혈주의자 서적경 〈검붉은 환희의 꽃〉을 주축으로 한 복수의 서적경 세력이 마법을 사용해 인계의 세력들을 지원하고 있는 정황이 포착되었다. 그들은 '어떤' 목적을 위해 마법사의 존재를 우자들에게 알리려고 하며, 마법사에게 피해를 입었던 우자들이나 낮은 계제의 우자들, 군소 학파의 서적경들을 주축으로 해서 세력을 불린 것으로 보인다. 그 목적이란, 구세계질서와 혼혈주의자가 손을 잡고 이 인계에 '무언가'를 불러들이기 위한 것이다. 이 회의장은 그 제단에 지나지 않는다. 이 【비밀】을 본 PC에게 추가정보 「스톰 콜의 행적」이 공개된다.
스톰 콜의 행적 추가정보/개요 스톰 콜의 행적은 5년여간의 활동에도 불구하고 종잡을 수 없었다. 각국의 정상들이 모이게 된 원인은 바로 이들 조직의 활동하는 맥락을 찾을 수 없어서였다. 이 곳에 온 지금, 뭔가 다른 단서가 없을까? 조금 생각해보는 게 좋을지도 모른다. 이 핸드아웃의 【비밀】은 1씬에 1번, 보조 판정으로 열람할 수 있다.	스톰 콜은 국제 안보 정상 회의가 열리는 것을 미리 알아차리고 스위스 제네바에 잠입해있다. 그렇지만 국제 안보 정상 회의가 열리는 것, 그리고 회의 장소, 시간 등 민감한 정보는 정부의 고위 관료들과 직속 정보 기관들에게만 공유되었다. 이들은 무슨 수로 정보를 얻었을까? 내부에서 스톰 콜에게 정보를 제공한 누군가가 있을지도 모른다. 이 【비밀】을 본 PC에게 추가정보 「배신자」가 공개된다.
배신자 추가정보/개요 인계의 정부 기관들 내부에서 정보가 새어나가고 있는 정황은 이번 일로 확실해졌다. 그렇다면 범인은 누구일까? 이 핸드아웃의 【비밀】은 행동 소모 없이 열람할 수 있다.	배신자는 윌리엄 그린이다. 그의 이니셜 'G'는 Green의 G이며, 오랫동안 종사해온 CIA의 크고 작은 정보를 스톰 콜에 계속해서 흘려온 이중첩자다. 그는 확실히 우자지만, 뛰어난 수완은 전부 눈가림을 위해 서적경들의 도움을 받은 것이며, 느껴지고 있던 마력은 스톰 콜에서 제공한 마법적인 무기를 소지하고 있기 때문이었다. 그는 스톰 콜과의 접선을 위해 스위스 제네바에 숨어있었고, 스톰 콜의 또 다른 거처인 독일에서 관련된 활동을 몰래 해왔다. CIA의 J는 G의 수상한 행방을 포착해 PC③에게 추적을 맡긴 것으로 보인다.

NPC

본 시나리오의 주요 NPC들만 적어둡니다. 다른 NPC는 핸드아웃의 개요 선에서 적당히 롤플레잉 해주셔도 상관없습니다.

●카를 바우어
스톰 콜의 주축을 이루는 마법사이자 〈혼혈주의자〉 측에 이중으로 소속된 서적경으로, 마법명은 〈검붉은 환희의 꽃〉. 약 300세로, 언뜻 상냥해보이나 속내는 무척 어두우며 거만하고 사람들의 반응을 보고 즐기는 기질이 있습니다. 사람이 좋아보이게끔 위장을 무척 잘하며, 악취미에 사기꾼 기질이 있습니다. 우자는 물론 마법사들마저 속이는 언변의 달인. 거짓말을 잘하고 사람들의 어리석음을 자주 비웃습니다.

●윌리엄 그린
30대 중후반쯤으로 보이는 CIA와 스톰 콜의 이중첩자입니다. 코드네임 G. 우자이며 20대 초부터 CIA에서 첩보 활동을 해왔습니다. 뒷세계의 지식을 알아보면서 음모나 마법사들의 존재를 조금씩 인지하기 시작했고 그들을 동경하게 되었지만, 그와 동시에 마법사와 마법의 부정적인 면모를 단편적으로나마 알게 되었기 때문에 마법사의 존재 그 자체에 대한 의문도 있습니다. '그들이 정말 전능하고 사람들을 위한다면, 왜 이런 혼란을 계속해서 방관하는 것일까?', '마법이란 것은 어찌보면 위험한 무기와도 같은 것 아닌가?' 라는 생각을 가지고 있습니다. 성격은 털털하고 솔직하며 성실해보이나 한편으로는 무척 수동적으로 움직이는 면모가 보입니다.

●에드워드 해리슨
대법전 제 5계제의 마법사로, 문호 소속 사서. 마법명은 〈영겁을 되뇌이는 자〉. 나이는 약 700세 가량. 혼의 특기는《시간의 흐름》입니다. 명랑하고 다정다감한 성격이며 인계의 일들에 너무도 관심이 많은 나머지 학원에서 교육을 받을 때부터 문호에 소속되길 희망했다고 합니다. 사람들을 돕는 일에 보람을 크게 느끼고 누군가를 꾸준히 조력해주는 것이 특기입니다. 최근 인계에서 많은 일들이 일어났기 때문에 이들을 어떻게 도와줘야할 지 골몰하고 있지만, 한편으론 회의적인 시각을 가지고 있기도 합니다. 대법전의 명령으로 수 년간 SIS(MI6)에 잠입해있으며 대법전의 입장에서 우자들을 주시하고 있습니다.

●미하일 로마노프
40대 중반의 소련(러시아)인. 이른 냉전이 있을 때부터 활동한 KGB 소속 정보 요원입니다. 현재는 정보부의 중간관리자로 활동하고 있습니다. 과거 잠입 임무를 수행하던 중, 서적경 마법사들과 접촉하여 마법의 존재를 알았습니다. 이후 접촉해온 〈대법전〉의 협박에 마법사의 존재를 철저하게 비밀로 부치기로 하고, 대신 마법사들에게 자신의 신원을 숨겨줄 것을 요청했습니다. 때문에 PC②는 〈대법전〉으로부터 미하일이 마법을 아는 우자인 것을 전달받지 못했고 마법을 알고 있던 미하일은 PC②를 경계하게 됩니다. 성격은 호탕하고 허심탄회하게 보이나 눈치가 빠르며 날카롭고 저돌적인 면이 있습니다. 대법전 마법사들을 유독 못미더워하며 소련의 국익에 방해가 된다고 여깁니다. 스톰 콜 서적경들은 아니지만, 다른 서적경과 알게 모르게 교류하고 있기도 합니다.

●J
코드네임 J. 이름은 밝혀지지 않았으며 외양 30대 후반~40대 초반, 검은 정장을 입은 미국인. CIA의 요원이며 미국의 국익을 최우선으로 합니다. 유독 애국심이 강한 편이며 의심이 많습니다. 일을 하는 데에 있어 틀어지는 것을 무척 싫어하는 철두철미 성향입니다. 무뚝뚝하지만 비즈니스를 할 때에 한해서 사교성을 발휘합니다. 요원의 특성 상 늘 뒤를 대비하거나 함정을 파두는 습관이 있습니다. CIA 요원 중에서도 특수한 임무를 하고 있으며 주로 내부 이중 첩자와 배신자의 뒷조사나, 대내외적인 정보 요원들의 접선을 맡아서 하고 있습니다. CIA 요원인 G의 뒷조사를 하려 외부 정보원 PC③에게 접선합니다.

계약서의 서식

클라이맥스 페이즈에서 작성하는 계약서의 기본 예시는 아래와 같습니다. 디테일적인 부분이 필요하다면 추가해서 작성해주세요. 오프라인 세션이라면 빈 종이를 한 장 써서 작성하시고, 온라인 세션의 경우 따로 편집 가능한 핸드아웃이나 공간을 준비하시기 바랍니다.

Contract	
계약의 목적	서적경들이 폭탄에 연결해둔【운명】을 끊는다.
대법전 측에서 제시한 조건	
서적경 측에서 제시한 조건	
양 측은 상호 동의 하에 위 사항을 작성하였으며 이 계약서를 파기하지 않는 한 위의 조건을 결코 어길 수 없다.	
	서명
	PC의 이름
	서적경의 이름

기타

- 스톰 콜 서적경들의 정보

본 시나리오에서는 진상이 완전히 밝혀지지는 않습니다만, 맥락과 메타적인 정보로 얼추 알 수는 있습니다. 이하 정보를 제시합니다. GM은 시나리오 상에서 지시한 때나 필요한 때 이 정보 중 일부를 제공해주세요. 클라이맥스 페이즈에 서적경을 설득하는 과정에서 혹은 묘사 중에 섞어서 제공해도 좋습니다.

1. 구세계질서와 혼혈주의자의 서적경들이 개입을 했다는 것은 그들의 본거지가 다른 이경, 평행세계, 혹은 인계의 비밀스러운 장소(주로 영국, 미국의 지하 기지를 본거지로 하며 프랑스는 중개지점이자 함정입니다)에 점조직처럼 흩어져 있다는 것입니다.
2. 서적경 세력들이 우자들의 기억을 왜곡하고, 마법으로 마개조한 폭탄, 총탄과도 같은 무기를 사용했기 때문에 사상자가 나도 그 사인은 기이하게 알 수 없었습니다. 피해자들은 외상이 전혀

없이 내상으로 죽었거나, 심장 마비로 죽은 것과 같은 시체, 그리고 모습을 알 수 없게 훼손된 시체들, 아예 행방불명되어버린 사람들이 주를 이룹니다.

3. 피해자들의 대개는 인계의 정보 요원들이나 민간인, 그리고 마법 무기를 사용한 탓에 대법전의 마법사나 스톰 콜에 소속되지 않은 서적경의 사망이 포착되기도 했습니다. 마법사들은 부활을 할 수 있었기 때문에 시체가 사라지는 케이스도 종종 발생했습니다(물론 우자들은 시체가 은폐되었다 내지는 사라졌다 정도로만 인지하고 있습니다).
4. 스톰 콜의 세력은 무섭게 확장되고 있으며, 시나리오에서 밝혀진 미국, 소련, 프랑스, 영국, 독일 이외에도 스위스, 스페인, 중국, 일본, 이탈리아 등지까지 퍼져 있습니다.
5. 마법적인 무기를 우자가 사용하거나 혹은 서적경이 기척을 숨기고 급습을 하는 등으로 피해가 막심해지고 있습니다.
6. 서적경들이 염화로 임무, 계획, 메시지를 전달하고 보이지 않는 수단으로 기록을 남기고 이경을 드나들고 있기 때문에 인계의 인지로는 이들의 단서가 거의 남아있지 않게 됩니다.
7. 스톰 콜의 목적은 인계에 공포를 심어 인계 사회를 휘어잡는 것입니다. 인계에 혼란과 전쟁을 일으키고 희생양들을 제물로 삼아 다시 신적인 존재들이나 마법적 생물들을 불러들이려 합니다. 이는 〈대법전〉이 이룩해놓은 '마법과 분리된 세계'와는 정 반대의 것입니다.
8. 이들 조직 구성원은 우자, 마법사를 막론하고 〈대법전〉이나 서적경, 마법사 사회에 관한 지식을 어느정도 숙지하고 있으며, 요정의 렌즈로 마법을 감지해가며 활동하기도 합니다.
9. **CIA, SIS(MI6), KGB** 등 정보 기관들에도 물론 잠입해 있는 첩자가 있습니다. 첩자들이 계속해서 정보 기관들, 그리고 정부의 핵심 정보들을 빼돌리고 여러 국가의 고위층을 압박하고 있으며, 고위층들은 이 사실을 최근에 인지하고 각 정보 부처에 조치를 취하도록 했습니다.

- **PC**들이 갱신된 사명을 달성해내지 못했을 경우, 얻는 공적점은 **2**점으로 합니다.

적데이터/기타 데이터

이 시나리오에서는 금서나 단장이 등장하지 않고, 서적경만이 등장합니다. 공식적으로 적과의 전투는 마스터씬(마스터 장면)에서의 전투 뿐이며, 난이도는 3계제 중~후반을 기준으로 작성되었으나 상성 문제로 힘들게 체감될 수도 있습니다. 그 외의 다른 서적경 데이터가 필요하다면 기본P174의 〈혼혈주의자〉와 〈구세계질서〉 소속 서적경 데이터를 따로 써주세요.

카를 바우어〈검붉은 환희의 꽃〉			랭크 **5** 혼혈주의자 소속
공/방/근	5/4/4	마력	7
특기	《꽃》, 《죽음》, 《왜곡》	영역	어둠
혼의 특기	《악(惡)》		
마법	【긴급소환】, 소환/가변. 【분신소환(처녀)】, 소환/가변. 【장난】, 주문/꽃. 학파마법. 【지뢰】, 주문/죽음. 학파마법. 【입멸】, 주문/죽음.		

	【서형】, 장비/-. 서경마법.
해설	
진정한 모습 **:** 피가 흐르는 붉은 꽃무리의 정원 **/**【방어강화】 회의장에 잠입한 〈혼혈주의자〉 소속 서적경. 나이는 약 300세 정도로, 겉보기에는 친절해보이지만 사람들의 크고 작은 반응을 보고 즐기는 것일 뿐인 악취미를 가지고 있습니다. 과거 우자였을 때에는 연쇄살인마였다고 하며, 체포되어 단두대에서 처형당한 뒤 마법사로서 다시 태어났다고 합니다. 데이터 상 〈꿈〉 영역의 이름 없는 단장을 하나 가지고 있는 것으로 처리합니다(황혼P166). 진정한 모습을 해방 여부는 PC의 【마력】을 살펴가면서 취사선택해주세요.	

시나리오 후기

안녕하세요, 누리입니다.
이번 합작에서 마기카로기아스러우면서 느와르 장르를 쓴다는 일념 하나로 냉전 시대 첩보물을 표방하는 시나리오를 썼습니다. 인물 이름 짓기부터 시작해 스토리 골자를 잡고 나서 노닥노닥하다 중간에 체크를 해보았더니 정보량이 많고 NPC가 너무 많아 관계가 복잡하고 PC가 끼어들 여지가 많이 없다! 라는 생각이 들어 핸드아웃의 양을 절반 이상 줄인 후 내용 보강 작업을 거쳤습니다. 마법사인 PC들이 대법전의 임무, 그리고 인계의 삶에 충실하면서 생기는 좌충우돌한 일들에 대해서 써보고 싶어서 그 점을 고심해 정보를 배치했구요. 느와르 특유의 하드보일드함을 살리면서 행동에 대한 책임과 대가적인 부분을 확실히 부여한 부분이 있습니다. 어찌됐건 마법사도 인간 사회에 일부나마 소속된 '인간'들이라는 나름의 해석을 넣은 게 있었네요. PC 딴에도 행동 하나하나에 생각할 여지를 많이 던져주고 싶었어서 그 쪽도 노력해보았습니다.
심상이나 모티브 참고로는 초여명 출판의 TRPG 룰 『밤의 검은 사자들』과 존 르 카레의 저서 『완벽한 스파이』와 『에이전트 러너』, 그 외에도 넷플릭스의 관련 스파이물 영화(이미테이션 게임 포함한) 몇 편, 분위기 좋은 작업용 BGM(!)이 큰 도움이 되었습니다. 이 시나리오를 어떻게 즐기시든 간에 이 시대상에 어느정도 몰입을 했고 재미있었다고 해주신다면 그것으로 좋습니다. 끝까지 읽어주셔서 감사합니다~!

—Special Thanks—

PC① 아인소프 리버 「그늘진 하늘을 보며 적어내립니다」 서경/문호 (하리님)
PC② 헤베 카드마 「아스트라이어, 영원의 안식을」 방문자 (나탄님)
PC③ 메르 로트 「창공을 마주하는 거울」 토지신/학원 (SIHA님)

재밌는 이야기를 함께 만들어가주신 세 분께 감사드립니다.