

페이트 코어 한국 어 공개판

이 사이트 검색

페이트 코어 한국어 공개판
(2014/04/24)

1 기초

2 플레이 설정

3 캐릭터 제작

4 면모와 운명점

5 기능과 특징

6 액션과 결과

7 난관, 경쟁, 대결

8 플레이어의 운영

9 장면, 세션, 시나리오

10 장기 플레이

11 특수항목

캐릭터 시트

캐릭터제작워크시트

플레이설정워크시트

기동형 페이트

페이트 시스템 툴킷

도서출판 초여명

사이트맵

7 난관, 경쟁, 대결

사건에 초점 맞추기

특정 상황이 플레이에서 어떻게 풀리는지 결정하는 데에는 기능 판정 한 번이면 대개 족합니다. 기능을 사용할 때에는 시간 범위가 정해져 있는 것도 아니고 묘사의 디테일 수준이 정해져 있는 것도 아닙니다. 즉, 등반에 며칠이 걸리는 거대한 암벽을 안전하게 지나갈 수 있는지를 볼 때에도, 그리고 쓰러지는 나무를 피할 수 있는지를 볼 때에도, 똑같이 한 번의 운동능력 판정을 하는 것입니다.

그러나 때로는 정말로 극적이고 재미있는 상황에 처해서, 여기에 초점을 맞추고 싶을 때가 있습니다. 이런 상황에서는 주사위를 평소보다 많이 굴리는 것이 재미있습니다. 그러면 사건이 주사위의 우연성에 맞추어 예측불허로 흔들리기 때문입니다. 전투 장면이 대개 이렇게 다루어지지만, 자동차 추격, 재판, 고액의 도박판 등, 중요하다고 생각되는 장면이면 어느 것이나 이렇게 다룰 수 있습니다.

페이트에서는 사건에 초점을 두고 상세하게 묘사하는 방법이 세 가지 있습니다.

- 난관: 한 명 이상의 캐릭터가 복잡하거나 어려운 목표를 달성하려고 하는 경우.
- 경쟁: 둘 이상의 캐릭터들이 각자 목표를 달성하려고 겨루는 경우.
- 대결: 둘 이상의 캐릭터들이 서로에게 직접 해를 끼치려고 하는 경우.

난관

목적이나 장애물이 단순하면 하나의 극복 액션으로 충분합니다. 이 자물쇠를 따거나, 이 폭탄을 해제하거나, 모인 자료에서 중요

한 정보를 찾아내거나 하는 경우입니다. 일이 어떻게 달성되었는지의 구체적인 내용이 그리 중요하지 않아서 많은 시간을 쏟고 싶지 않은 경우에도 극복 액션 한 번으로 처리하면 편리합니다. 손해를 입거나 대가를 치르지 않고서 일을 마칠 수 있는지, 그것만을 알고 싶을 뿐인 경우에도 그렇습니다.

하지만 때로는 일이 복잡해집니다. 자물쇠를 따기만 하는 것으로는 부족하고, 덮쳐오는 좀비들을 막아내면서 추적자들을 따돌릴 마법진까지 설치해야 한다면? 폭탄을 해제하는 것만으로 부족하고, 추락하려는 비행선을 안전하게 착륙시키고, 호위 중인 과학자가 그 난리통에 다치지 않게 보살펴야 한다면?

특히 복잡하거나 변화가 많은 상황을 처리하기 위해 극복 액션을 여러 차례 하는 것을 난관이라고 합니다. 각각의 극복은 서로 다른 기능을 사용합니다. 하나의 기능으로 그 상황의 한 측면을 해결하고, 각 판정의 결과를 수합해서 그 상황이 어떻게 되는지 판단하게 됩니다.

마스터는 난관을 시작하기 전에, 다음 질문에 긍정적으로 답할 수 있는지 보십시오:

- 각각의 측면이 다른 측면과 독립적인 긴장감과 흥미를 자아낼 수 있습니까? 각 판정이 하는 일이 사실은 모두 동일한 목표의 일부라면 하나의 극복 액션으로 처리하는 것이 맞습니다. 예를 들어 폭탄을 해제하는 것을 “기폭 장치를 제거한다”, “타이머를 멈춘다”, “폭발물을 분리한다” 같이 나누어 생각할 필요는 없습니다. 이런 자잘한 내용은 그 하나의 극복이 실패했을 때의 묘사에 포함시키면 됩니다.

- 그 상황을 처리하는 데 여러 기능이 필요합니까? 예를 들어 경비병들을 숙여 넘기고 (속임수) 길을 막은 바위를 치우고 (체력) 도주에 사용할 수레를 고치는 것은 (기술) 좋은 난관이 될 수 있습니다.

난관을 준비하려면 우선 그 상황에서 해야 하는 일들이나 달성해야 하는 목표를 정하고, 각각을 별도의 극복 액션으로 처리합니다. (정해진 순서로 해야 말이 되는 경우도 있고, 순서가 상관 없는 경우도 있을 것입니다. 어느 쪽도 괜찮습니다.) 난관을 이루는 상황에 따라서는 한 명의 캐릭터가 모든 판정을 다 해야 할 수도 있고, 여러 캐릭터들이 판정을 나누어서 해야 할 수도 있습니다.

마안의 지르드는 킬릭의 의식을 거행하여 자기가 머무는 길가 여

관에 키크 신들의 보호가 내리게 하려 합니다. 평소 같으면 평범한 작업이었겠지만, 지금은 전에 자기가 실수로 깨워 버린, 인육에 굶주린 좀비들이 여관을 덮치려고 다가오는 중이라는 것이 문제입니다.

아만다는 이 장면을 구성하는 요소를 몇 가지 구별해 냅니다. 첫째로 의식의 수행 자체가 있고, 둘째로 좀비가 못 들어오게 여관을 봉쇄하는 작업이 있습니다. 여관에서 두려움에 떠는 사람들을 안심시키는 것도 일입니다. 각각 학식, 기술, 그리고 사회적 기능이 하나 필요합니다. 주저 없이, 라이언은 지르드의 장기인 사고를 고릅니다.

라이언은 아만다가 지정한 세 가지 일을 각각 다른 기능으로 판정하게 됩니다. 아만다는 저항을 모두 우수(+3)로 놓습니다. 다양한 결과가 나올 가능성을 열어 두고 공평한 기회를 주기 위해서입니다.

이제 시작할 준비가 되었습니다.

난관을 처리할 때는 재미있어 보이는 순서로 극복 액션을 합니다. 묘사는 결과를 모두 모은 뒤에 하십시오. 그래야 판정이 나타내는 사건을 가장 재미있고 가장 말이 되는 순서로 펴 수 있습니다. 한 판정에서 받은 증강은 같은 난관의 다른 판정에 사용해도 됩니다 (물론 그럴 만한 이유를 대야 합니다).

판정이 모두 이루어지고 나면 마스터가 그 결과를 해석합니다. 성공과 실패의 내용, 그리고 각 액션의 대가도 정합니다. 그 결과로 인하여 새로운 난관이나 경쟁이, 심지어는 대결도 일어날 수 있습니다.

라이언은 숨을 크게 들이마시고는 주사위를 집어들고 말합니다. “자, 해 봅시다.”

우선은 여관에 좀비들이 못 들어오도록 조치를 취합니다. 기술 기능은 우수(+3)이고, 주사위에는 0이 나옵니다. 따라서 이 판정은 비깁니다. 목적은 달성하지만, 작은 대가를 치르게 됩니다. 아만다가 말합니다. “[서두른 작업]이라는 증강을 제가 갖고 있다 필요하면 나중에 쓸 거예요. 지금 일을 굉장히 서두르고 있으니 적당하겠죠.”

라이언은 한숨을 쉬고 고개를 끄덕인 뒤, 난관의 두 번째 일을 수행합니다. 이번에는 우수(+3)인 사고 기능으로 여관의 사람들을 안심시키려 합니다. 주사위는 -3이 나옵니다! 그냥 실패하거나,

큰 대가를 치르고 성공해야 합니다. 라이언은 여기서 성공하겠다고 하고, 아만다는 큰 대가가 무엇이 될지 생각합니다.

아만다는 잠시 생각에 빠집니다. 마을 사람들을 안심시키는데 무슨 대가를 치러야 할지? 그러다가 씩 웃습니다. “이건 룰보다는 이야기에 관한 건데 . . . 사교를 쓰고 있으니까 지금 이걸 말하자면 연설이나 설교 같은 모양새지요? 지르드가 너무 열이 올라서, 마을 사람들에게 좀비가 위험할 게 하나도 없으니까 나가서 싸워도 된다는 식으로 얘기합니다. 마법이 지켜 준다 이거죠.”

라이언이 말합니다. “마법이 지켜 주는 건 저 사람들이 건물 안에 있을 때 애긴데!” 아만다는 계속 웃고 있습니다. 라이언은 다시 한숨을 쉽니다. “네. 몇 사람이 완전히 착각해서 떨치고 나갔다가 위기에 처하겠네요. 지르드는 여기서 살아 남아도 걱정인데요. ‘지르드씨, 왜 우리 남편을 내몰아서 죽게 했나요?’”

아만다가 웃습니다.

라이언은 난관의 마지막 단계인 마법 의식의 판정을 합니다. 학식은 대단함 (+4)입니다. 한편 아만다는 아까 받은 증강을 발현 시킵니다. “좀비들이 바리케이드를 서서히 뜯어내고 있습니다. 급히 만든 게 다 그렇죠, 뭐. 아주 신경이 쓰입니다.” 그리고 난이도가 높아져 엄청남 (+5)이 된다고 정합니다.

라이언의 주사위에 +2가 나와 판정은 환상적 (+6)이 됩니다. 대가 없이 성공할 수 있을 정도입니다.

아만다는 고개를 끄덕이고, 두 사람은 그 장면을 묘사합니다. 지르드는 때맞춰 의식을 마치고, 키크 신들의 신성한 힘이 여관에 강림합니다. 여관에 막 난입하려던 좀비들은 신성한 빛에 분해되고, 지르드는 안도의 한숨을 내쉽니다. 그런데 여관 밖에서 마을 사람들의 비명소리가 들립니다!

하지만 그건 다음 장면입니다.

난관에서 사용하지 않은 증강이 있다면 이 장면이 끝날 때까지 보유하십시오. 이 장면의 사건이 다음 장면으로 직접 이어진다면, 다음 장면이 끝날 때까지도 갖고 있을 수 있습니다.

난관 도중의 기회 만들기

난관 도중에도 기회 만들기를 하여 자신이 쓰거나 남을 도울 수 있습니다. 기회 만들기로 난관의 목적을 바로 달성할 수는 없습니다. 반면 기회 만들기에 실패하는 경우 그 난관의 다른 목적을 달성하는 데 방해가 되는 대가나 문제가 생길 수 있습니다. 그러

니 주의하십시오. 기회 만들기는 난관의 각 단계를 더 효과적으로 끝낼 수 있게 해 주고, 성공의 발판을 마련해 주지만, 그 자체에도 위험 부담이 존재합니다.

난관 도중의 공격

난관에서는 항상 수동적 저항이 상대이기 때문에 공격 행동은 쓸 일이 없습니다. 공격 판정을 하는 게 맞을 것 같은 상황이 되면 난관에서 대결로 전환하십시오.

경쟁

둘 이상의 캐릭터들이 각기 상호배타적인 목적을 갖고서 이를 달성하려 하지만 서로 직접 해치려 하지는 않는 경우를 경쟁이라고 합니다. 팔씨름, 경주를 비롯한 각종 스포츠, 공공 토론 등이 경쟁의 좋은 예입니다.

마스터는 경쟁을 준비할 때 다음 질문을 해 보십시오:

- “편”은 어떻게 되어 있습니까? 경쟁에 참가하는 캐릭터 전원이 서로 경쟁합니까, 아니면 몇 명씩 집단을 이루니까? 한 편에 두 명 이상이 있으면 팀워크의 룰에 따라 함께 판정합니다.
- 경쟁이 일어나는 주변 환경은 어떻습니까? 상황 면모로 정의할 만한 특별한 사항들이 있습니까?
- 참가자들은 어떤 식으로 경쟁합니까? 서로 직접 겨루는 식으로 판정합니까 (달리기, 포커 경기), 아니면 주변 환경에 있는 무언가를 극복하는 식으로 판정합니까 (장애물 경주, 심판의 채점)?
- 이 경쟁에는 어떤 기능이 사용됩니까? 모두 같은 기능으로 판정합니까, 아니면 몇 가지가 사용됩니까?

마안의 지르드와 키네레가 마을 어귀에서 수수께끼의 자객들에게 습격을 받습니다. 지르드는 중상을 입고 쓰러지지만, 결국에는 키네레가 자객들을 모두 처치합니다.

키네레는 쓰러진 지르드를 도우러 가는데, 그때 자객들의 두령이 순간이동 마법으로 지르드의 곁에 나타납니다. 질풍의 테란이라 불리는, 키네레도 잘 아는 도둑입니다. 지르드를 붙잡더니 또 순간이동 주문을 외기 시작합니다. 지르드를 납치하려는 것입니다! 키네레는 달리기 시작합니다. 테란이 주문을 완료하기 전에 도착할 수 있을까요?

아만다는 경쟁을 준비하며, 앞서 나온 질문을 읽어 봅니다.

자객들과 싸웠던 대결 장면에는 [진흙 바닥]이라는 상황 면모가 있었습니다. 이 경쟁 장면으로 넘어 오는 것으로 합니다. 테란과 키네레는 서로 누가 더 빠르지 직접 겨루는 것이니, 서로에 대해 능동적인 저항을 하는 것으로 합니다. 테란은 마법 주문을 사용하고 있으니 학식 기능으로 판정합니다. 키네레는 그저 달릴 뿐이므로, 아만다도 릴리도 운동능력이 가장 적당하다고 판단합니다.

이제 시작할 수 있습니다.

경쟁은 일련의 라운드로 진행됩니다. 한 라운드에서는 참가자들이 모두 한 번씩 기능 판정을 합니다. 이것이 경쟁 판정이고, 그 단계에서 얼마나 잘 했는지를 이 판정을 통해서 봅니다. 이것은 기본적으로 극복 액션입니다.

다들 판정을 했으면 모두가 결과값을 비교합니다:

- 가장 높게 나온 사람이 그 라운드에서 이깁니다. 서로 직접 겨루고 있었다면, 판정이 가장 높게 나온 사람이 이깁니다. 주변 환경의 무언가를 상대로 판정하고 있었다면, 가장 큰 격차를 얻은 사람이 이깁니다. 그 라운드에서 이긴 사람은 승점을 1점 받고 (메모지에 줄을 그어 표시하십시오), 어떻게 남들보다 앞섰는지를 묘사합니다.
- 멋지게 성공한 사람이 딱 한 명만 있으면 그 사람이 승점을 2점 얻습니다.
- 가장 높게 나온 사람이 둘 이상이면 아무도 이기지 못하고, 예기치 못한 반전이 일어납니다. 어떤 반전인지는 상황에 따라 다릅니다. 지형이나 주변 환경에 변화가 생기거나, 경쟁의 조건이 바뀌거나, 의외의 변수가 등장하여 참가자 전원에게 영향을 줍니다. 이 변화는 마스터가 상황 면모를 만들어 반영할 것을 권합니다.
- 제일 먼저 승점 3점을 모은 사람이 이깁니다.

키네레의 운동능력은 대단함 (+4)입니다. 테란의 학식은 우수 (+3)입니다.

제1 라운드에서, 릴리는 주사위가 잘 안 나와 키네레는 보통 (+1) 밖에 얻지 못합니다. 아만다는 0이 나와 테란의 결과는 우수 (+3)가 됩니다. 테란이 이 라운드에서 이기고 승점을 1 얻습니다. 아만다는 테란이 첫 번째 큰 룬을 그려서, 빛나는 녹색 글

자가 허공에 새겨진다고 합니다.

제2 라운드에서, 릴리의 호투로 키네레는 대단함 (+4)을 얻습니다. 반면 아만다는 양호 (+2) 밖에 내지 못합니다. 이번에는 키네레가 이겨서 승점을 1 얻습니다. 릴리는 키네레가 전력질주로 테란에게 쇄도하는 모습을 묘사합니다.

제3 라운드에서, 두 사람은 우수 (+3)로 비깁니다! 이제 아만다가 예기치 못한 반전을 일으켜야 합니다. 잠시 생각을 하다가 말합니다. “지르드가 허리춤에 찬 주머니에 마법 재료들이 들어 있어요. 이것들이 테란의 주문에 반응해서, 주변에 [마력의 왜곡]이 일어납니다.” 그 면모를 인덱스 카드에 써서 테이블 위에 놓습니다.

제4 라운드에서, 둘은 다시, 이번에는 대단함 (+4)으로 비깁니다. 릴리가 말합니다. “이제 막을 내리죠. 면모 두 개를 발현시킵니다. 하나는 캐릭터 시트에 적힌 [지르드는 내가 지킨다]이고요, 다른 하나는 [마력의 왜곡]이에요. 마력이 왜곡되면 달리기보다 주문 쓰는 게 더 방해를 받겠죠.” 릴리는 아만다에게 운명점 2점을 건넵니다.

이로써 키네레의 판정은 최종적으로 전설적 (+8)이 됩니다. 격차가 4이므로 그 라운드에서 멋지게 성공하여 이긴 것이고, 따라서 승점도 2점이 들어옵니다. 이로써 먼저 승점 3점이 모인 키네레가 경쟁에서 승리합니다!

아만다와 릴리는 테란이 주문을 막 끝내려는 참에 키네레가 달려와 지르드를 채 가는 모습, 그리고 테란이 혼자서 순간이동으로 사라지는 모습을 묘사합니다.

경쟁 중의 기회 만들기

어느 라운드에서도, 경쟁 판정을 하기 전에 기회 만들기를 할 수 있습니다. 다른 참가자를 대상으로 하는 경우, 대상은 통상적으로 방어를 할 수 있습니다. 기회 만들기를 방해할 수 있는 입장에 있는 캐릭터는 역시 통상적으로 능동적 저항을 할 수 있습니다. 기회 만들기에는 한 가지 위험 부담이 더 있습니다. 그것은 기회 만들기에 실패하면 경쟁 판정을 하지 못하게 된다는 것입니다.

즉, 이 라운드에서 이길 수 없다는 뜻입니다. 비기기라도 하면 경쟁 판정은 통상적으로 할 수 있습니다.

팀워크 룰에 따라 보너스를 제공하는 캐릭터가 기회 만들기에 실패한 경우, 이 라운드에서 대표 캐릭터가 그 보너스를 받지 못하게 됩니다.

지르드를 구하러 달려가는 도중에 키네레가 테란의 눈에 진흙을 던집니다. 릴리는 이것을 기회 만들기로 표현하려고 합니다. 대상은 테란이고 만들 면모는 [눈에 진흙]입니다 (상상력 풍부하죠).

운동능력의 기회 만들기 판정을 하여 대단함 (+4)이 나옵니다. 테란도 운동능력으로 방어 판정을 하여 우수 (+3)가 나옵니다. 키네레가 바랬던 대로 테란의 눈에 진흙이 들어가고, 릴리는 그 면모에 공짜 발현을 받습니다.

릴리는 실패하지 않았기 때문에 경쟁 판정을 정상적으로 할 수 있습니다. 아만다는 앞이 반쯤 안 보이는 정도로는 주문 시전을 막지 못한다고 판단하여, 테란도 정상적으로 판정할 수 있다고 선언합니다.

경쟁 중의 공격

누군가가 경쟁 도중에 공격을 하면, 그것은 직접적인 피해를 주는 것이므로 더 이상 경쟁이 되지 않습니다. 즉시 하던 것을 멈추고 대결을 준비하십시오.

대결

캐릭터들이 서로를 해치려고 하는 상황을 대결이라고 합니다. 주먹싸움, 총싸움, 칼싸움 등 전투가 이에 해당되지만, 거친 심문, 정신 공격, 애인과의 격렬한 말다툼도 가능합니다. 관련된 캐릭터들이 모두 서로에게 피해를 줄 능력과 의사가 있으면 그것은 대결 장면이 됩니다.

대결은 입게 될 피해의 종류에 따라 신체적일 수도 정신적일 수도 있습니다. 신체적인 대결에서는 멍이 들고 굼히고 베이는 등의 부상을 입습니다. 정신적 대결에서는 자신감과 자존심의 상실, 평정심의 붕괴와 같은 정신적 피해를 겪습니다.

대결은 난관이나 경쟁에 비해 조금 더 많은 준비가 필요합니다. 다음은 준비의 순서입니다.

- 장면을 만듭니다. 대결이 일어나는 곳의 환경을 묘사하고, 상황 면모를 만들고 구역을 설정하십시오. 그리고 누가 참가하며 편이 어떻게 나뉘는지를 정합니다.
- 차례를 정합니다.

- 첫 라운드를 시작합니다.
 - 자기 차례에는 액션을 하고 이를 처리합니다.
 - 다른 사람의 차례 동안에는 필요할 경우 그 사람의 액션에 대해 방어를 하거나 기타 반응을 합니다.
 - 모두가 자기 차례를 끝냈으면 새 라운드를 시작합니다.

한 편에 속한 사람들이 모두 제거되거나 물러나면 대결은 끝납니다.

장면의 준비

대결을 시작하기 전에, 마스터도 플레이어도 모두 그 장면의 상황에 대해 짧게 이야기를 나누십시오. 다음의 네 가지 질문을 염두에 두면 좋습니다.

- 대결에는 누가 참가하는가?
- 각 참가자의 위치는 어디인가?
- 대결이 벌어지는 시점은 언제인가? 시간이 중요한가?
- 주변 환경은 어떤가?

거리를 미터 단위로 정하거나 하는 상세한 설정은 하지 않아도 됩니다. 일이 벌어지는 모양을 다들 명백히 알 수 있을 정도로만 하면 됩니다.

이 대화에서 나온 정보를 가지고, 마스터가 상황 면모를 만들어 대결의 현장을 더 구체적으로 정의합니다.

랜든, 지르드, 키네레는 의뢰를 받고 부두의 창고에 침투하여 밀수품을 발견하려는 참입니다. 그러나 누군가가 밀수조직에 PC들이 온다는 사실을 이른 모양입니다. 부두에는 밀수조직의 간부인 오그가 부하 넷을 데리고서, 세 주인공들이 나타나기를 기다리고 있습니다.

이 대결의 참가자는 명백합니다. PC들과 오그, 그리고 무명 깡패 NPC 네 명입니다. 오그 이하 다섯 명은 모두 아만다가 조종하는 NPC입니다. 대결은 창고를 무대로 합니다. 창고가 어떤 모습인지 모두가 이야기를 나눕니다. 창고 자체는 크고 트여 있지만 상자들이 많이 있다고 정합니다. 아마 2층도 있을 것입니다. 곧 배가 도착할 예정이라 창고의 화물용 출입구가 열려 있다고, 아만다가 묘사합니다.

상황 면모

장면을 준비할 때는 주변에서 흥미로워 보이는 특징들을 잘 집어서 상황 면모로 만드십시오. 대결 도중에 누군가가 재미있게 이용할 수 있을 것 같으면 특히 좋습니다. 너무 많이 하지는 마십시오. 현장의 모습을 잘 나타내는 특징을 3~5개 정도 골라 면모로 정리하면 됩니다.

상황 면모로는 이런 것들도 좋습니다:

- 전체적인 분위기, 날씨, 조명에 관련된 것들. 어둡다, 조명이 허술하다, 폭풍이 친다, 으스스하다, 낡아서 조금씩 무너진다, 눈부시게 밝다, 등등.
- 이동에 영향을 줄 만한 것들. 지저분하다, 온 곳에 진흙이 있다, 미끄럽다, 울퉁불퉁하다, 등등.
- 몸을 숨길 만한 것들. 차량, 장애물, 큰 가구 등등.
- 넘어뜨리거나, 부수거나, 급할 때 무기로 쓸 수 있는 것들. 책장, 동상 등등.
- 불에 잘 탈 만한 것들.

대결이 벌어질 창고를 놓고서, 아만다가 상황 면모를 생각합니다.

여기에 상자가 많아서 자유로운 이동이 어려울 수도 있다고 정합니다. [육중한 상자들]과 [비좁음]을 면모로 정합니다. 화물용 출입구가 열려 있고 여기로 배가 들어오게 되어 있으니, [물과 이어져 있음]을 상황 면모로 둡니다. 누군가가 적을 밀쳐서 떨어뜨릴 수 있을 법합니다.

장면이 진행되는 동안, 면모로 쓸 만한 특징들을 플레이어들이 제안할 수도 있습니다. 예를 들어 마스터가 그 장면의 조명이 허술하다고 했다면, 어느 플레이어가 [그림자] 면모를 발현시켜서 은밀행동 판정을 강화하려 들 수도 있습니다. [그림자]라는 면모가 아직 명시적으로 등장하지 않았더라도, 존재할 만한 경우에는 존재한다고 인정해도 좋습니다. 하지만 캐릭터들이 뭔가를 해야 비로소 면모로써 사용할 만하게 되는 특징이라면, 그것은 기회 만들기 영역에 속합니다. 헛간에 [불이야!]가 생기는 것은 보통 누군가가 등잔을 걷어찼기 때문입니다. 보통은요.

구역

대결이 넓은 지역에서 이루어지는 경우, 편의를 위해 몇 개 구역으로 나누는 것이 좋을 수 있습니다.

구역은 물리적 공간을 임의로 분할한 것입니다. 두 사람이 서로 직접 영향을 줄 수 있을 정도로 가깝다면 같은 구역에 있다고 할 수 있습니다 (다가가서 얼굴을 주먹으로 때릴 수 있는 거리라고도 할 수 있습니다).

대결에서는 구역이 몇 개만 있으면 됩니다. 아주 큰 싸움이 아닌 한 2~4개로 충분할 것입니다. 페이트의 대결은 보드게임이 아니라는 점에 주의하십시오. 구역은 주변 환경을 알아보기 쉽게 해주어야 하지만, 연필과 냅킨으로 못 그릴 정도라면 과하게 하는 것입니다.

- 일반적인 주택보다 큰 영역이라면 구역을 두 개 이상으로 나눌 수 있습니다. 쇼핑센터의 주차장이나 큰 성당 같은 것이 이렇습니다.
- 영역이 벽, 담장, 사다리, 계단 같은 것으로 나뉘어 있으면 역시 다른 구역으로 나눌 수 있습니다.
- “무엇보다 위”와 “무엇보다 아래”는 별도의 구역이 될 수 있습니다. 그 사이를 이동하는 것이 손쉽지 않으면 특히 그렇습니다.

구역을 설정할 때는 구역간의 이동을 방해할 법한 상황 면모가 있는지 확인하십시오. 구역 사이를 오갈 때 중요하게 될 수 있습니다. 상황 면모를 더 추가해야겠다면 지금 더하십시오.

아만다는 창고를 몇 개 구역으로 나누고자 합니다. 1층만도 충분히 두 구역으로 나눌 정도로 넓고, 앞서 말한 [육중한 상자들] 덕분에 구역 사이를 자유로이 이동하기 어렵습니다.

창고의 내벽을 둘러서 2층이 있다고 정했기 때문에, 이것도 별도의 구역으로 만듭니다. 그리고 [사다리로만 출입 가능]이라고 적습니다.

누군가가 창고 밖으로 나간다면 그것이 제4의 구역이 될 것이라고 생각은 하지만, 별도로 상황 면모를 만들지는 않습니다. 그리고 인덱스 카드에 지도를 그려서 모두가 볼 수 있게 내놓습니다.

정신적 대결에서의 상황 면모와 구역

상황 면모와 구역은 보통 물리적 공간을 나타내기 때문에, 정신

적 대결에서는 별로 의미가 없을 수도 있습니다. 심문 장면이라면 공포를 조성하는 주변 분위기가 면모로 표현될 수 있겠지만, 애인과의 거센 말다툼이라면 그렇지 않을 것입니다. 그리고 사람이 상대를 감정적으로 다치게 하려 할 때는 보통 상대의 약점, 즉 상대에게 내재한 면모를 이용하기 마련입니다.

그러니 정신적 대결에서는 상황 면모나 구역을 설정할 필요가 없을 수도 있습니다. 억지로 설정하지 마십시오.

편 가르기

시작하기 전에, 이 대결에서 각자의 목적이 무엇인지를 알아야 할 필요가 있습니다. 사람이 싸우는 데에는 이유가 있고, 남을 해 치려 할 정도라면 뭔가 긴급한 이유가 있기 마련입니다.

통상적으로는 PC들이 한 편을 이루고, NPC들이 다른 편을 이루어 싸웁니다. 항상 그래야만 하는 것은 아닙니다. PC들끼리 싸울 수도 있고, PC들이 두 패로 나뉘어 각자 NPC들과 손잡고 싸울 수도 있습니다.

각 편이 목적이 무엇인지, 어느 편에 누가 있는지, 그리고 대결이 시작될 때 각자 어느 위치에 있는지 (예를 들어 누가 어느 구역에 있는지) 모두가 동의한 상태로 시작하십시오.

이런 집단들이 물리적으로 어떻게 나뉘어 싸울 것인지도 생각해 야 합니다. 악당의 부하들이 모두 한 명에게 몰려가는지, 아니면 PC들 사이에 골고루 배치되는지? 대결이 시작되면 마음이 바뀔 수도 있지만, 일단은 미리 생각해 두는 것이 좋습니다.

창고 전투 장면의 예를 계속하겠습니다. 누가 어느 편에 있는지는 명백합니다. 오그와 그 부하들은 PC들을 죽이려 하고, PC들은 그렇게 되지 않으려고 하는 상황입니다.

라이언은 아만다에게 밀수품을 찾는 건 어떻게 하느냐고 묻습니다. 아만다가 대답합니다. “싸우는 도중에 몰래 빠져나가서 찾아 보고 싶으면 그렇게 하세요. 어떻게 되는지는 그때 가서 보고요.” 대결은 모두가 창고의 1층에 있는 것으로 시작합니다. 오그와 부하 한 명은 랜든을, 부하 둘은 키네레를, 그리고 마지막 부하는 지르드를 말합니다.

차례

대결에서 차례가 돌아오는 순서는 자기의 기능에 달려 있습니다.

신체적 대결인 경우 모두가 주의력을 비교하고, 정신적 대결에서는 모두가 눈치를 비교합니다. 높은 순서대로 차례가 옵니다. 비기는 캐릭터들끼리는 2차나 3차 기능을 비교하십시오. 신체적 대결은 운동능력을, 그것도 비기면 체력을 비교합니다. 정신적 대결은 사교를, 그것도 비기면 의지력을 비교합니다.

더 간단하게 하려면, 마스터는 NPC들 중 가장 빠른 캐릭터의 순서가 정해지면 다른 NPC들도 그 순서에 함께 차례를 맞도록 할 수 있습니다.

키네레의 주의력은 우수 (+3)입니다. 다른 누구보다도 높으므로 제일 먼저 행동합니다.

지르드의 주의력은 보통 (+1)입니다. 두 번째로 행동합니다.

랜든도 오그도 주의력을 택하지 않았습니 다. 랜든은 운동능력이 우수 (+3)이고, 오그는 양호 (+2)입니다. 따라서 랜든이 세 번째, 오그가 마지막으로 행동합니다.

라운드

대결의 라운드는 경쟁의 라운드보다 조금 더 복잡합니다. 하나의 라운드에서, 각 캐릭터는 액션을 취할 차례를 한 번씩 받게 됩니다. 마스터는 자기가 조종하는 NPC 한 명마다 한 번의 차례를 받습니 다.

자기 차례에는 대개 다른 캐릭터를 공격하거나 기회 만들기를 할 것입니다. 대결에서 하는 일이 원래 상대를 항거 불능으로 만들거나, 상대를 항거 불능으로 만들기 쉽도록 수작을 부리는 것이기 때문입니다.

그러나 대결 장면에서 적을 쓰러뜨리는 것 외의 목표가 있으면, 극복 액션을 해야 할 때도 있을 것입니다. 이것은 구역에서 구역으로 이동하고자 하는데 그 사이에 방해가 되는 상황 면모가 있을 경우에 가장 많이 하게 됩니다.

어떤 액션을 하건 간에, 매 라운드의 자기 차례에는 하나의 기능 판정만 할 수 있습니다. 단, 다른 사람의 액션에 대해 방어를 하는 데에는 제한이 없습니다. 원하는 만큼 하면 됩니다. 남을 위해 방어 액션을 할 수도 있습니다. 단, 그러려면 공격과 그 목표 사이에 막아서는 것이 상식적으로 가능해야 하고, 판정에 실패할 경우 그 효과는 자기가 당하게 됩니다.

무명 NPC들이 많이 나오면 주사위 굴리기가 귀찮으니, 그냥 수동적 저항을 하게 하십시오. 수가 아주 많은 경우 개별 NPC가 아니라 합해서 하나의 무리로 다루는 것도 좋습니다 (p.000).

전력방어

원하면 자기 차례에 액션을 선택하지 않고 방어에 집중할 수도 있습니다. 능동적으로 무언가를 하지는 못하지만, 그 라운드의 모든 방어 액션에 +2 보너스가 붙습니다.

창고 전투 장면의 첫 라운드에서, 키네레가 먼저 행동합니다. 릴리는 키네레가 자기를 쳐다보는 깡패를 공격한다고 합니다. 이것이 그 라운드에서 키네레의 액션입니다. 후에 필요할 때면 언제나 방어 판정을 할 수 있지만, 다음 번 자기 차례가 올 때까지 능동적인 행동은 하지 못합니다.

라이언의 차례가 오자 지르드는 전력방어를 선언합니다. 이로써 그 라운드의 능동적인 액션은 포기하지만, 다음 번 자기 차례가 올 때까지의 방어 판정에 +2를 받게 됩니다.

레니는 자기 차례에, 기회 만들기를 해서 오그에게 구석에 몰림이라는 면모를 붙입니다. 랜든이 오그를 상자 틈에 몰아 넣으려는 것입니다. 이것이 랜든이 그 라운드에 하는 액션입니다.

아만다가 마지막으로 행동하고, 모든 NPC들이 자기 목표를 그냥 공격하게 합니다.

공격의 처리

공격이 성공하면 그 격차만큼의 피해가 대상에게 입혀집니다.

즉, 공격 판정의 격차가 3이었다면 격차 3의 피해를 주는 것입니다.

공격에 맞으면 둘 중 한 가지가 일어납니다. 맞은 쪽이 피해를 온전히 흡수하고 계속 싸워 나가거나, 아니면 제거됩니다.

피해를 흡수하고 대결을 계속하기 위해 할 수 있는 일은 두 가지입니다. 하나는 스트레스를 받는 것, 다른 하나는 타격을 입는 것입니다. 제거되기 전에 대결에서 물러나 최악의 상황만은 면하는 수도 있습니다.

무슨 이유에서든 방어를 포기하고 피해를 입고 싶으면 (친구를

꿇뚫으려고 날아오는 화살을 몸으로 막는다거나) 그렇게 해도 됩니다.

이것은 방어가 아니기 때문에, 공격자는 미약 (+0)의 저항만을 받게 됩니다. 이러면 상당히 큰 피해를 받게 될 것입니다.

스트레스

피해의 효과를 처리하는 방법 중 하나가 스트레스를 받는 것입니다.

스트레스는 그 공격에 왜 제대로 맞지 않았는가를 나타내는 다양한 이유를 가리킨다고 보면 됩니다. 몸을 슬쩍 틀었을 수도 있고, 많이 다친 것 같지만 사실은 스쳤을 뿐일 수도 있고, 마지막 순간에 급히 몸을 날려 피하느라 숨이 찬 것일 수도 있습니다.

정신적인 대결이라면 스트레스가 모욕을 간신히 참았다거나, 본능적인 감정 반응을 억제했다거나 하는 것을 표현한다고 할 수 있습니다.

스트레스 칸은 힘이 소진되어 가는 것을 나타내 줍니다. 공격을 계속 당하다 보면 언젠가는 더 이상 피해를 면하거나 무시할 수 없는 순간이 오는 것입니다.

캐릭터 시트에는 스트레스 칸이 몇 개 있습니다. 각각 격차 값이 다르게 정해져 있습니다. 모든 캐릭터는 기본적으로 1점짜리 칸과 2점짜리 칸을 하나씩 받습니다. 적절한 기능이 있으면 (보통은 체력과 의지력) 더 값이 높은 스트레스 칸을 받을 수도 있습니다.

스트레스를 받을 때는 그 피해의 격차와 같은 값을 가진 칸에 체크를 하십시오. 그 칸이 이미 차 있으면 그보다 높은 칸에 체크를 합니다. 높은 칸이 하나도 남아 있지 않으면 타격을 입어야 하는데, 타격조차 더 입을 수 없으면 대결에서 제거됩니다. 스트레스 칸은 한 번 피해를 입을 때마다 하나만 채울 수 있습니다.

스트레스 칸이 두 종류 있다는 것을 꼭 기억하십시오! 하나는 신체적 스트레스, 다른 하나는 정신적 스트레스를 나타냅니다. 각각 칸이 두 개씩 기본적으로 주어집니다. 신체적인 피해를 입어서 받는 스트레스는 신체적 스트레스 칸에, 정신적인 피해를 입어서 받는 스트레스는 정신적 스트레스 칸에 표시하십시오.

대결이 끝나고 잠시 쉴 여유가 생기면, 스트레스 칸이 모두 비워져서 다시 사용할 수 있게 됩니다.

이번 라운드에는 오그의 거대한 못 박힌 몽둥이가 랜드를 세계

내리쳐 격차 3의 피해를 줍니다.

레니가 캐릭터 시트를 보니 스트레스 칸이 격차 2짜리와 4짜리, 둘 밖에 남지 않았습니다.

격차 3짜리 칸은 이미 차 있기 때문에 사용하지 못하고, 그보다 높은 칸을 써야 합니다. 아쉽지만 4짜리 칸에 체크를 합니다.

아만다와 레니가 결과를 묘사합니다. 랜든은 간신히 검을 들어 몽둥이를 막아냅니다. 얼굴에 나무 조각이 잔뜩 튀니다. 조금만 늦었다면 얼굴이 박살났을 것입니다.

랜든의 시트에는 이제 격차 2짜리 스트레스 칸 밖에 남지 않았습니다. 다음 공격이 이보다 세게 들어오면 상당히 아플 것입니다.

...

타격

피해에 대처하는 또 다른 방법은 타격을 입는 것입니다. 타격은 스트레스보다 더 심각하며, 더 장기적으로 지속됩니다. 대결에서 입은 부상이나 기타 손실을 나타냅니다.

타격에는 경미, 심각, 막대한 세 단계가 있습니다. 격차 값은 각각 2, 4, 6입니다. 캐릭터 시트의 타격 칸을 참조하십시오.

타격 칸을 사용하면 피해의 격차가 그 칸의 격차만큼 줄어듭니다. 하나의 피해에 대해 둘 이상의 타격 칸을 사용할 수도 있습니다. 다 처리하지 못하고 남은 피해를 스트레스 칸으로도 흡수하지 못하면 대결에서 제거됩니다.

타격 칸에는 공격에 의해 발생한 지속적 효과를 나타내는 면모를 적습니다. 그 타격을 입힌 캐릭터는 이에 대한 공짜 발현을 하나 받습니다. 캐릭터 시트에 있는 동안 타격은 다른 면모와 똑같이 다릅니다. 단지 문구가 부정적이기 때문에, 자기한테 불리하게 사용될 가능성이 훨씬 큼니다.

타격이 스트레스와 다른 점은 대결이 끝나도 즉시 사라지지 않고 회복에 시간이 오래 걸릴 수 있다는 점, 그리고 신체적 피해와 정신적 피해에 따로 적용되지 않는다는 점입니다. 예를 들어 경미한 타격 칸이 정신적 타격으로 채워져 있다면, 그 칸은 신체적 피해를 흡수하는 데 사용할 수 없습니다! 그 피해는 심각한 타격 칸이나 막대한 타격 칸으로 흡수해야 하게 됩니다. 예외는 체력이나 의지력이 엄청남 (+5) 이상인 경우에 받는 추가 타격 칸입니다. 이 쪽은 신체적 피해와 정신적 피해를 구별해서 적용됩니다. 타격이 아프기는 하지만, 그래도 어지간하면 대결에서 제거되는 것보다는 낫습니다!

이번 라운드에는 키네레에게 강패 셋이 한꺼번에 덤빕니다. 주사 위도 아주 잘 나오고 상황 면모도 도와서, 키네레에게 격차 6의 피해를 입힙니다. 키네레는 지금까지 다친 적이 없기 때문에, 스트레스 칸도 타격 칸도 모두 사용할 수 있습니다.

키네레가 이 피해를 처리할 방법은 두 가지가 있습니다. 첫째는 막대한 타격을 입고 격차 6을 한 번에 흡수하는 것입니다. 다른 하나는 심각한 타격을 입고 격차 4를 흡수한 뒤 격차 2짜리 스트레스 칸을 사용하는 것입니다.

그만한 강타를 또 맞을 것 같지는 않기 때문에, 릴리는 키네레가 여기서 일단 심각한 타격을 입게 하고, 스트레스 칸은 최대한 비워 놓아 약한 피해에 대비하고자 합니다.

아만다와 릴리는 이 막대한 타격을 [배가 거의 찢어짐]으로 표현하기로 합니다. 키네레의 복부를 적의 칼이 깊이 베고 지나갑니다. 키네레는 고통에 이를 악 뭉칩니다.

타격의 문구 정하기

다음은 타격의 문구를 정할 때 참고할 만한 지침입니다:

경미한 타격은 당장 의사에게 보여야 할 정도는 아닙니다. 아프기도 하고 불편할 수도 있지만, 장기 요양을 해야 할 정도는 아닙니다. 정신적 피해의 경우 표면적 감정 변화, 가벼운 창피 등을 나타낼 수 있습니다. 예: [부어 오른 눈], [멍든 손], [숨이 참], [일시적 실명], [당황함], [짜증].

심각한 타격은 회복하려면 따로 손을 쓰고 노력을 해야 할 정도의 큰 지장입니다 (병원에 가야 할 수도 있습니다). 정신적으로는 평판에 흠집이 간 것이나, 사과를 받고 하룻밤 자는 정도로는 무시할 수 없는 감정적 문제에 해당됩니다. 예: [깊게 베임], [1도 화상], [탈진], [만취], [겁에 질림].

막대한 타격은 바로 응급실이나 그 비슷한 곳에 찾아 가야 할 정도입니다. 아주 위급하고, 행동을 크게 방해하며, 장기간 쉬어야 합니다. 정신적으로는 큰 트라우마, 관계를 뒤흔드는 정신적 피해를 의미합니다. 예: [2도 화상], [복합골절], [내장이 흘러나옴], [치명적 수모], [트라우마에 의한 공포증].

타격으로부터의 회복

타격 칸을 도로 비우려면 그 타격으로부터 회복해야 합니다. 그

러려면 그 회복을 정당화할 만한 액션을 하여 성공하고, 회복하는 데 필요한 만큼의 테이블 시간을 보내야 합니다.

이 액션은 극복입니다. 장애물은 타격 그 자체입니다. 신체적인 부상을 나타내는 타격이라면 응급처치 등의 의료를 나타냅니다. 정신적 타격은 상담, 심리요법, 또는 친구들과의 기분 전환 정도를 나타낼 것입니다.

이 장애물의 난이도는 타격의 칸수와 같습니다. 즉, 경미는 양호(+2), 심각은 대단함(+4), 막대는 환상적(+6)에 해당됩니다.

자기가 자기를 치료할 때에는 난이도가 두 단계 높아집니다.

이 판정은 방해가 많거나 긴장되는 상황에서 할 수 없습니다. 성난 오크들이 눈에 불을 켜고 찾아다니는 상황에서 깊은 상처를 씻고 감쌀 수는 없는 것입니다. 최종 판단은 마스터가 합니다.

회복 액션에 성공하면 타격의 문구를 바꾸어 회복 중임을 나타내십시오. 예를 들어 [부러진 다리]는 [다리에 기브스]가 되고, [스캔들]은 [무마하는 중]이 되는 식입니다. 타격 칸이 비지는 않습니다. 그러나 이로써 회복되고 있다는 사실이 나타나며, 내용이 바뀌었으니 면모로서의 용법도 변합니다.

타격의 문구를 바꾸건 그렇지 않건 (때로는 안 바꾸는 것이 더 적절한 경우도 있습니다), 회복 중인 경우에는 별표를 붙여서 모두가 알아 볼 수 있도록 합니다.

회복에는 어느 기능을 쓰나?

[강철의 심장]에서, 신체적 타격은 학식의 특정 특기를 통해서만 회복시킬 수 있습니다. 이것은 세상에 의사가 많지 않다는 것을 의미하며, 전투에 큰 위험이 따른다는 것을 뜻합니다. 마안의 지르드가 이 특기를 선택했습니다. 한편 정신적 회복은 눈치 기능을 사용합니다.

신체적 회복을 더 쉽게 하고 싶으면 어느 기능의 기본 효과로 지정하십시오. 학식도 적당하지만, 기술의 일부라고 할 수도 있을 것입니다. 플레이에서 중요하게 등장할 것 같으면 의료나 생존술 같은 기능을 추가하여 회복에 사용하도록 해도 좋습니다.

마찬가지로, 정신적 회복을 어렵게 만들고 싶으면 눈치나 사교에 속한 특정한 특기가 있어야 한다고 할 수 있습니다.

회복에 들어가면 이제 기다리는 것만 남았습니다.

- 경미한 타격은 회복 액션 뒤로 하나의 장면이 지나면 사라지고 칸이 빕니다.

- 심각한 타격은 회복 액션 뒤로 하나의 세션이 지나면 회복됩니다 (세션 중간쯤에 회복이 시작되었다면 다음 세션 중간쯤에 회복이 완료됩니다).
- 막대한 타격은 회복 액션 뒤로 하나의 시나리오가 지나면 회복됩니다.

키네레는 싸움에서 막대한 타격으로 [배가 거의 찢어짐]을 받았습니다.

여관에 돌아와서, 지르드가 상처를 치료해 줍니다. 지르드는 “나는 의사다” 특기가 있어서, 학식으로 회복을 해 줄 수 있습니다. 이 판정의 난이도는 환상적 (+6)이지만, 지르드는 성공합니다. 이로써 키네레의 [배가 거의 찢어짐]은 [붕대를 감음]이 되고 회복도 시작됩니다. 한 시나리오가 지나면, 그 타격 면모를 시트에서 지우고, 추후 대결에서 막대한 타격 칸을 사용할 수 있게 됩니다.

순간적 치료

부상을 순간적으로 회복시켜 주는 수단이 존재하는 장르가 많습니다. 판타지에는 치료약이나 치유 주문이 있고, SF에는 피부재생장치나 바이오젤이 있습니다. 이런 수단들이 있는 이유는 보통 RPG나 컴퓨터 게임에서 부상을 수치로 표현하고, 부상의 효과가 캐릭터에게 수치적 페널티를 주게 하고 있기 때문입니다.

그러나 페이트에서 타격은 다른 면모와 차이가 없습니다. 이것이 플레이에서 룰적 의미를 갖는 것은 누군가가 운명점을 써서 발현을 시켰을 때 (최초의 공짜 발현은 예외), 그리고 역발현이 되었을 때뿐입니다.

이런 치료 수단은 아무리 강력하더라도 회복 액션을 면제해 주거나 타격의 강도를 한 단계 낮추는 정도로 하는 것이 좋습니다. 예를 들어 치료약을 쓰면 막대한 타격이 심각한 타격으로 완화되어 회복 속도가 빨라지는 것입니다. 아무리 짧더라도 장면 하나 동안은 타격이 효과를 발휘하게 하십시오.

극단적 타격

통상적인 경미, 심각, 막대한 타격에 더하여, 대결을 계속하기 위해 PC라면 누구나 쓸 수 있는 최후의 수단이 있습니다. 이것이

극단적 타격입니다. 한 번 사용하면, 캐릭터가 결정적인 길목에 도달할 때까지 사용할 수 없습니다.

극단적 타격은 격차 8의 피해까지 흡수할 수 있지만, 그 대가는 실로 큼니다. 캐릭터 면모 중 하나를 극단적 타격으로 대체해야 하는 것입니다 (단, 정체성은 건드릴 수 없습니다). 바꿔 말해, 타격이 하도 극단적이어서 캐릭터 자신이 변하는 것입니다.

극단적 타격은 회복 액션으로 치료할 수 없습니다. 내내 갖고 있다가, 다음 번 결정적인 길목에 도달하면 그 문구를 바꾸어, 최악의 영향은 어느 정도 벗어났음을 반영할 수 있습니다. 옛날의 면모로 되돌아갈 수는 없습니다. 극단적 타격은 캐릭터의 영구적 변화라는 점을 기억하십시오.

대결에서 물러나기

도저히 버티지 못하겠으면 포기할 수도 있습니다. 한 방 더는 못 버틸까 봐 그럴 수도 있고, 싸우는 게 오히려 손해라는 계산 때문일 수도 있습니다. 이유가 무엇이건 간에, 원하면 누구의 어떤 행동도 판정하기 전이라면 중간에 멈추고서 물러나겠다고 선언할 수 있습니다. 단, 그것은 주사위가 구르기 전의 얘기입니다. 일단 주사위가 테이블에 떨어지면 일어날 일은 일어나고야 맙니다. 그때 가서 스트레스를 받거나, 타격을 입거나, 대결에서 제거되는 지경이 되어도 이미 물러나기에 때는 늦습니다!

대결에서 물러나면 더 이상 대결에 참가할 수 없게 됩니다. 그래도 나쁜 점만 있는 것은 아닙니다. 첫째, 물러나기로 한 것만으로도 운명점을 하나 받습니다. 그리고 그 대결에서 타격을 입었을 경우, 타격 하나당 운명점을 1점씩 받습니다. 이 운명점들은 그 대결이 끝나면 사용할 수 있습니다.

둘째, 개인적으로 최악의 상황은 면하게 됩니다. 자기가 어떻게 되는지 스스로 정할 수 있습니다. 물론 패배는 패배이기 때문에, 서술에도 그 점은 반영이 되어야 합니다. 이 서술로써 상대의 승리를 훼손할 수는 없습니다. 그리고 그 내용은 팀의 허락을 받아야 합니다.

하지만 그래도 적들이 자기를 죽은 줄 알고 두고 가는 것과, 쇠고랑을 채워서 끌고 가는 것과는 차이가 있습니다! 대결에서 제거되었다면 후자와 같은 상황이 일어날 수 있지만, 스스로 물러날 경우 어지간하면 그런 신세는 면할 수 있을 것입니다.

창고의 싸움에서 랜든은 오그를 상대로 고전하고 있습니다. 상당히 강한 공격을 벌써 몇 차례 맞았습니다.

아만다의 다음 차례가 오기 전에 레니가 말합니다. “저 물러날게요. 더 이상 타격을 버틸 수가 없어요.”

랜든은 경미한 타격과 심각한 타격을 입었습니다. 따라서 물러난 것으로 운명점 1점, 타격의 개수로 2점을 받습니다. 합은 3점입니다.

아만다가 말합니다. “여기서 면하고 싶은 최악의 상황은 뭔가요?”

레니가 대답합니다. “일단은 죽거나 잡히지 않으면 좋겠어요.”

아만다가 웃고 말합니다. “좋아요. 그러면 오그가 랜든을 기절시키고 끝장은 내지 않는다고 할게요. 키네레랑 지르드가 아직 있으니까요. 죽었다고 생각할지도 몰라요. 근데 그냥 기절하는 걸로는 약한 기분이 드는데.”

라이언이 끼어듭니다. “전리품으로 칼을 가져간다고 하면 어떨까요?”

아만다가 고개를 끄덕입니다. “네. 좋네요. 오그는 랜든을 기절시키고, 그 위에 침을 뱉고, 칼을 챙겨 갑니다.”

레니가 말합니다. “이 자식이! 언젠가 복수할 테다...”

대결에서 제거되기

남은 스트레스 칸도 타격 칸도 피해를 처리하기에 충분치 않으면 그 캐릭터는 대결에서 제거됩니다.

제거되는 것은 매우 안 좋습니다. 단지 싸우지 못하는 것만이 아니라, 자기가 어떻게 패배했으며 대결 후에 어떻게 되는지를, 자신을 제거한 상대가 서술하게 되기 때문입니다. 그 대결의 범위를 벗어나는 서술은 물론 안 됩니다 (아무리 부끄러워도 사람이 죽지는 않습니다). 그렇다고 해도, 자기 캐릭터의 운명이 상당 부분 남의 손에 들어가게 되는 것임에는 틀림 없습니다.

캐릭터의 죽음

생각해 보면, 대결에서 제거한 상대가 죽었다고 하지 못 할 이유는 없습니다. 흉악한 창칼이 난무하는 싸움에서 진 사람이 죽는 것은 결코 놀라운 일이 아닙니다.

그러나 테이블의 현실은 좀 다를 수 있습니다. 어떤 사람들은 캐릭터가 죽는 것이 룰에서 허용되고 있다면 그 가능성 또한 항상 있어야 한다고 합니다. 주사위가 나오는 대로 이루어져야 한다는

것입니다.

반면 또 어떤 사람들은 상대가 운명점을 많이 썼거나 자기가 주사위 운이 없었다는 이유로 오랜 시간 공을 들인 캐릭터가 죽는 것이 실망스러울 뿐 재미가 없다고 합니다.

페이트에서는 대체로 후자의 접근법을 따르고 있습니다. 이유는 이렇습니다. 대부분의 경우 주인공이 갑자기 죽는 것은 지루합니다. 그보다는 그 캐릭터에게 죽을 고생을 시키는 것이 재미있습니다. 게다가, 캐릭터가 죽으면 지금까지 그 캐릭터에게 연결되어 있던 수많은 복선과 암시가 해결되지 않고 그냥 사라져버립니다. 그리고 캐릭터는 갔어도 플레이어는 남기 때문에, 진행 중인 플레이에 새로운 캐릭터를 넣기 위해 많은 수고를 해야 하게 됩니다.

그렇다고 해서 캐릭터의 죽음이 일어날 수 없는 것은 아닙니다. 단지, PC의 죽음은 그 캐릭터에게 있어서 극적이고 의미가 있는 아주 중요한 전환점에 해당하는 대결에서만 가능성으로 남겨 둘 것을 권하는 바입니다. 바꿔 말해, 그 캐릭터가 이기기 위해 자진해서 문자 그대로 목숨을 거는 대결입니다. 이런 대결이 일어나고 있는 것 같으면, 장면을 준비할 때 말을 꺼내고 다른 사람의 반응을 보십시오.

대결에서 제거되면 죽어도 할 말이 없다는 방식을 취하는 팀이라 해도, 상대를 죽일 의도가 있는 캐릭터는 그런 분위기를 미리부터 풍기게 하십시오. 이것은 마스터가 특히 주의해야 합니다. 어느 NPC가 PC들을 정말로 죽이려 들 것인지를 미리 알려서, 여차하면 PC들이 대결에서 물러나 목숨을 부지할 수 있게 하십시오.

이동

대결에서는 참가자들의 상대적 위치를 따질 필요가 있습니다. 대결이 벌어지는 공간을 구역으로 나누는 것도 이 때문입니다. 구역을 설정하면 캐릭터들의 이동과 위치 관계를 알기 쉽게 표현할 수 있습니다.

보통은 한 구역에서 다른 구역으로 이동하는 것이 어렵지 않습니다. 별다른 장애물이 없으면, 그 라운드에서의 액션과 더불어서 한 구역을 이동할 수 있습니다.

한 라운드에 두 구역 이상 이동하고자 하는 경우 (대결 공간 내에서라면 한 라운드의 이동 거리에 다른 제한은 없습니다), 자유롭게 이동하지 못할 만한 상황 면모가 있는 경우, 또는 누군가가 이동을 방해하려 하는 경우, 이동하려면 운동능력으로 극복 액션을

해야 합니다. 이것은 그 라운드의 자기 차례에 하는 하나의 액션으로 칩니다.

다른 극복 판정이 그렇듯, 여기서도 마스터가 난이도를 설정합니다. 이동하려는 구역의 개수나 이동을 방해하는 상황 면모에 따라서 수동적 저항을 설정할 수 있을 것입니다. 다른 캐릭터가 이동을 방해하려 하면 능동적 저항을 하게 합니다. 이동에 방해가 될 만한 상황 면모가 있으면 발현시킬 수도 있습니다.

이 판정에 실패하면 방해를 받아 이동하지 못한 것이 됩니다. 비기면 이동은 할 수 있지만 상대가 일시적으로 유리한 상황에 처하게 됩니다. 성공하면 대가 없이 이동할 수 있습니다. 멋지게 성공하면 이동을 할 수 있음은 물론, 여기에 증강까지 하나 받게 됩니다.

창고의 대결은 계속됩니다. 2층에서 화살을 쏘고 있는 오그의 부하 하나를 키네레가 잡으려 갑니다. 사다리 아래까지 한 구역을 이동하고, 거기서 또 사다리를 기어올라야 2층에 갈 수 있습니다. 즉, 상대는 두 구역 떨어진 곳에 있습니다.

지금은 옆에 다른 깡패가 하나 있고, 이쪽의 접근전 기능은 양호(+2)입니다.

릴리가 아만다에게 2층으로 가고 싶다고 하자, 아만다가 말합니다. “지금 싸우고 있는 깡패가 가는 길을 막으려고 할 테니, 이걸 능동적 저항으로 해서 판정하세요.”

키네레의 운동능력은 대단함(+4)입니다. 주사위는 +0이 나오고, 따라서 판정은 대단함이 됩니다. 깡패는 접근전으로 방해를 하려 하지만, 주사위가 -1이 나와서 판정은 보통(+1)입니다. 격차가 3이니, 키네레는 멋지게 성공한 것이 됩니다.

릴리와 아만다는 키네레가 현란한 움직임으로 깡패를 지나쳐 상자 위로 뛰어 올라, 사다리를 한 번에 두 단씩 성큼성큼 기어오르는 것을 묘사합니다. 증강도 하나 받아서, 이것을 [탄력을 받음]이라고 부릅니다.

2층의 깡패는 그 모습을 보더니 침을 꿀꺽 삼키고 쇠뇌를 키네레에게 겨눕니다...

대결에서의 기회 만들기

기회 만들기로 만드는 면모에는 상황 면모의 룰이 모두 적용된다는 점을 기억하십시오. 이 면모들은 마스터가 극복 액션을 요구

하는 이유가 될 수 있고, 더 이상 무의미하게 되었을 때나 장면이 끝났을 때 사라지며, 때로는 적은 물론 자기에게도 위험을 가져올 수 있습니다.

기회 만들기를 할 때는 그 면모가 얼마나 오래 지속되게 할 것인지, 그리고 누가 사용할 수 있게 할 것인지를 생각하십시오. 특정 캐릭터에게 붙인 면모는 자신이나 우리편이 아니면 사용하기 어렵겠지만, 제거하는 것도 쉬워서 극복 액션 한 번으로 치울 수 있습니다. 반면 주변 환경에 만들어 놓은 면모는 제거하기가 어려우나 (방금 쓰러뜨린 [거대한 책장]을 누가 도로 세우겠습니까?) 그 장면에 등장하는 누구에게나 쉽게 이용될 수 있을 것입니다. 기회 만들기로 할 수 있는 것은 무한합니다. 그 상황을 바꾸는 것이면 무엇이든 면모가 되기 때문입니다. 생각이 안 나면 다음에 몇 가지 예가 있습니다.

- 일시적 실명: 적의 눈에 소금이나 모래를 뿌리는 수법은 많이 나옵니다. 이러면 대상은 [실명] 면모가 붙게 되는데, 극복 액션으로 이 면모를 제거해야 비로소 시각을 이용하는 일을 할 수 있습니다. [실명]이 붙어 있는 동안은 이를 쉽게 역발현할 수 있으니, 상대가 운명점을 벌기 위해 이용할 수도 있다는 점에 주의하십시오.
- 무장해제: 상대의 무기를 날려 버립니다. 무기를 도로 주우려면 극복 액션을 해야 합니다.
- 위치: 위치와 자리를 나타내는 방법도 많습니다. [높은 곳]이나 [구석에 몰림] 같은 것은 상황에 따라 다양하게 이용할 수 있을 것입니다.
- 피로와 고통: 부상은 별로 입히지 못하지만 아주 고통스러운 타법이 있습니다. 급소 찌르기, 살 차기와 같은 “치사한 수법”이 여기에 들어갑니다. 이런 것은 공격이 아닌 기회 만들기로 표현하십시오. 상대에게 [아파서 눈앞이 캄캄함]이나 [어지러움] 같은 것을 붙이고, 곧이어 공격을 할 때 이 면모를 발현시키는 것입니다.
- 엄폐물: 엄폐된 자리를 나타내는 면모를 만들고 이를 발현시켜 방어에 사용할 수 있습니다. [엄폐물을 찾았음]처럼 두루뭉술해도 되고 커다란 참나무 둥치 뒤처럼 구체적이어도 됩니다.
- 주변 환경의 변화: 기회 만들기를 사용하여 환경을 자기에게 유리하게 바꿀 수도 있습니다. [온 곳에 잠동사니]를 흩어 놓아 이동을 방해할 수도 있고, 불을 질러서 [불이야!] 면모를 만들 수도 있습니다. 후자는 페이트에서 매우 자주 볼 수 있습니다.

보호

누군가가 공격을 당하지 않게 하려면 제일 쉬운 방법은 기회 만들기를 하는 것입니다. 그리고 공짜 발현을 그 사람에게 넘겨주어서 방어를 쉽게 하면 됩니다.

공격자가 이쪽을 지나야 비로소 목표에 다다를 수 있도록, 보호할 우리편의 앞을 막아설 수도 있습니다. 그러면 통상적으로 방어를 하고, 피해가 발생할 경우 자기가 스트레스와 타격을 입으면 됩니다.

몸으로 막아서지 않고서 친구를 지켜주려면, 그것을 가능하게 해주는 특기가 있어야 합니다.

대결에서의 기타 행동

앞에서 언급했듯, 친구들이 싸우고 있는 사이에 뭔가 다른 것을 하고 싶을 수도 있습니다. 폭탄을 해제하거나, 중요한 정보를 찾거나, 매복한 적들이 있는지 확인하거나 하는 식입니다.

이것은 마스터가 일종의 난관으로 준비합니다. 해야 하는 일 중 하나는 “내 몸을 지키다”일 것입니다. 누군가가 자신에 대해 공격이나 기회 만들기를 하면 방어를 성공적으로 해야 난관의 다른 일들을 할 수 있습니다. 적의 공격이나 기회 만들기가 자기에게 통하지 않았다면, 그 라운드에 난관의 극복 판정을 한 가지 할 수 있습니다.

끝없이 몰려오는 신전 경비병들과 싸우느니 지하 금고로 도망치는 편이 낫겠다고 생각한 키네레는 지하실 문을 열려고 합니다. 아만다가 말합니다. “일단 잠긴 것을 풀려면 양호 (+2) 난이도의 기술 판정을 하세요. 그리고, 문짝이 금고 문이라 무거우니 밀려면 양호 (+2) 난이도의 체력 판정을 해야 합니다. 그러면서 자기 몸을 지켜야 합니다.”

그 라운드에 키네레는 공격을 막아낸 뒤 자물쇠를 따는 액션을 합니다. 판정은 실패하지만, 대가를 치르고 성공하는 쪽을 택합니다. 현재 키네레가 전투 중인 만큼, “대가”로는 타격을 하나 입히는 것이 적당하겠다고 아만다는 판단합니다. 문은 열지만, 신전 경비병 하나의 공격에 [꺾뚫린 종아리] 면모가 생깁니다.

다음 라운드에서는 적의 공격을 방어하는 데 실패하여, 난관 판정을 하지 못합니다.

세 번째 라운드에서는 방어에 성공하고, 문을 미는 체력 판정에 멋지게 성공합니다. 친구들에게 신호를 하고, 추격전이 될 것을 직감하여 [먼저 출발] 증강을 받습니다 . . .

자유행동

캐릭터가 자기 차례에 할 주된 행동에 당연히 동반되는, 또는 선행하는 무언가가 있는 경우도 있습니다. 무기를 휘두르기 전에는 뽑기 마련이고, 문을 걷어차기 전에는 소리를 질러서 경고를 하고, 공격하기 전에는 방 안을 한 번 훑어 보는 것입니다. 이런 작은 행동들은 그 자체로 큰 의미는 없지만, 상세한 묘사로서 장면에 분위기를 더해 줍니다.

플레이어가 행동을 묘사할 때, 마스터가 된다 안 된다는 너무 하나하나 따지는 것은 좋지 않습니다. 재미있거나 무시할 수 없는 저항 요인이 없다면 당초에 판정을 요구하지 않는 것이 정석입니다. 그냥 하겠다는 것이 이루어지게 하십시오. 페이트에서 총을 재장전하거나 가방의 물건을 꺼내는 것은 주된 액션의 일부에 지나지 않으며, 별도의 룰로 다루지 않습니다.

대결 끝내기

한 편이 모두 물러나거나 제거되면, 어지간한 경우 대결이 끝납니다.

대결이 완전히 끝났다는 것이 확실해지면, 마스터는 물러난 캐릭터들에게 각자의 운명점을 나누어 주십시오. 플레이어들은 자기 면모가 불리하게 발현된 경우 그 횟수만큼의 운명점을 받습니다. 싸움에서 입은 타격을 확인하고, 스트레스 칸을 모두 비우십시오.

혼란과 피땀 끝에, 창고의 대결이 드디어 끝납니다. 아만다는 오그와 남아있는 부하들을 물러나게 합니다. 따라서 PC들은 살아 남아 창고의 밀수품을 조사할 수 있습니다.

물러났기 때문에 오그는 목숨을 건져서 도망칠 수 있습니다. 랜든은 일찍 물러나는 바람에 오그에게 칼을 빼앗겼습니다 (오그가 들고 도망갔습니다).

랜든이 물러났으므로 레니는 운명점을 받습니다. 물러났다는 것만으로 1점, 그리고 경미한 타격과 심각한 타격에 대해 각각 1점

씩을 받습니다. 랜든에 대해 사용된 발현은 모두 운명점이 들지 않는 공짜였기 때문에 레니가 추가로 받는 운명점은 없습니다. 합해서 3점입니다.

라이언은 운명점을 2점 받습니다. 아만다가 조종하는 강패 하나가 지르드의 [얼굴만은 안돼!]를 두 차례 발현시켰기 때문입니다. 릴리는 운명점을 받지 못합니다. 키네레에 대하여 이루어진 발현은 모두 기회 만들기과 증강에서 온 공짜였기 때문입니다. 대결에서 이겼기 때문에, 입은 타격에 대한 운명점도 받지 못합니다.

난관이나 경쟁으로의 이행

대결을 하고 있는데, 도중에 상황이 변하여 참가자들이 더 이상 서로를 해치려 하지 않게 되는 일도 있습니다. 아예 상황이 끝난 게 아니라면 필요에 따라 경쟁이나 난관으로 이행해도 됩니다. 이 경우, 운명점을 비롯한 대결의 보상은 그 경쟁이나 난관이 끝난 후에 나누어 주십시오.

앞의 예에서 (p.000) 키네레는 세 PC들이 수많은 신전 경비병들로부터 도망칠 수 있도록 금고 문을 열었습니다. 모두 도주하기 시작합니다.

이제 경비병들과 PC들은 서로 반대되는 목표를 갖고 경쟁하지만, 서로를 해칠 수는 없습니다. 따라서 이제부터는 경쟁이 됩니다. 아만다는 대결의 다음 라운드를 준비하지 않고, 바로 추격 장면을 만들기 시작합니다.

PC들은 받을 운명점이 조금 있지만, 이것은 완전히 도망치거나 잡혀야 비로소 받을 수 있습니다.

팀워크

캐릭터들은 행동을 할 때 서로 도울 수 있습니다. 페이트에는 협동하는 방법이 두 가지 있습니다. 첫째는 하나의 행동에 같은 종류의 노력을 함께 기울이는 것, 즉 기능을 모으는 것입니다 (금이란 벽을 체력으로 함께 밀어서 무너뜨린다거나). 다른 하나는 기회 만들기로 유리한 면모를 누적하는 것, 즉 한 사람이 잘 할 수 있도록 주변에서 돕는 것입니다 (한 사람이 은밀행동으로 성에 잠입할 수 있도록 다른 사람들이 주변에서 주의를 끌어 준다거나).

기능을 모을 때는 참가자들 중 누가 가장 해당 기능의 실력이 높은지를 봅니다. 이 사람이 대표로 판정을 합니다. 그 외로는 해당 기능이 보통 (+1) 이상인 참가자 한 명당 +1의 보너스를 대표자에게 줍니다. 따라서, 자기가 실력이 가장 높은데 보통 (+1) 이상인 사람 셋의 도움을 받는다면 자기 기능으로 판정하고 +3의 보너스를 받는 것입니다.

대표 판정이 실패하면, 도와준 사람들도 모두 대가를 나누어 치릅니다. 한 사람에게 일어나는 재난은 모두에게 일어나며, 타격을 입어도 모두가 입습니다. 아니면 당초에 마스터가 전원에게 한꺼번에 적용되는 대가 한 가지를 지정할 수도 있습니다.

신전에서의 추격전을 또 예로 들겠습니다. 집단과 집단의 경쟁이기 때문에, 기능을 모으는 것이 가장 간단하다는 점에 모두 동의합니다.

셋 중에서 키네레가 가장 운동능력이 높아서 대단함 (+4)입니다. 랜든은 우수 (+3)이고 지르드는 보통 (+1)입니다. 두 사람 다 키네레에게 +1씩의 보너스를 주고, 키네레는 모두를 대표해서 환상적 (+6)으로 판정을 합니다.

아만다가 조종하는 신전 경비병들은 운동능력이 보통 (+1) 밖에 되지 않습니다. 하지만 다섯 명이 있기 때문에 이 경쟁에서 엄청난 (+5)으로 판정하게 됩니다.

유리한 면모를 누적할 때는 각자가 기회 만들기 액션을 통상적으로 하고, 그렇게 얻은 공짜 발현을 한 사람에게 몰아 줍니다. 공짜 발현은 같은 면모에 둘 이상 누적이 가능하며, 운명점을 쓰는 발현과 달리 한 판정에 다 사용할 수도 있다는 점을 기억하십시오.

세 PC들이 북방 황무지의 공포, 거인 트레멘도르와 싸우고 있습니다. 랜든이 엄청난 강타를 때릴 수 있도록 지르드와 키네레가 돕기로 합니다.

키네레와 지르드가 각자 자기 차례에 기회 만들기를 합니다. 그 결과, 지르드의 마법 불꽃과 키네레의 견제 공격으로 만들어 낸 화려한 양동에 세 개의 공짜 발현을 쌓습니다 (하나는 지르드의 성공에서, 둘은 키네레의 멋진 성공에서 왔습니다).

키네레와 지르드는 이 공짜 발현을 셋 다 랜든에게 줍니다. 그리

고 랜든은 자기 차례에 이 셋을 한꺼번에 써서 무려 +6을 받고 공격을 시도합니다.



김성일(도서출판 초여명)에 의해 작성된 페이트 코어 한국어 공개판은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 3.0 Unported 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.

<http://www.faterpg.com/wp-content/uploads/2013/06/Fate-Core-SRD-CC.html>의 저작물에 기반하고 있습니다.

[로그인](#) | [최근 사이트 활동](#) | [악용사례 신고](#) | [페이지 인쇄](#) | 제공: [Google 사이트 도구](#)