

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 톨킷

도서출판 초여명

사이트맵

2 플레이 설정

페이트 플레이는 어떻게 하면 재미있나?

페이트로는 여러 장르에 걸친 다양한 이야기들을 만들 수 있습니다. 기준이 되는 세계조차 따로 정해져 있지 않습니다. 세계를 만드는 것은 플레이를 하는 사람들 자신입니다. 그러나 페이트가 RPG 시스템으로서 특별히 강한 부분은 있고, 이런 부분을 잘 활용하는 플레이가 그만큼 더 성공적인 경향이 있습니다. 판타지, SF, 수퍼히어로, 경찰 드라마, 그 무엇이 되었건 간에, 페이트는 능동적이고 유능하며 극적인 주인공들에 관해 이야기 할 때 가장 잘 작동합니다.

능동적이다

모범적인 페이트의 캐릭터들은 능동적입니다. 문제 해결에 쓸 만한 능력들을 갖고서 주저 없이 사용합니다. 문제가 있으면 해결책이 나오기를 기다리는 것이 아니라, 직접 나가서 힘을 쏟고, 위험을 감수하고, 어려움을 극복하여 목적을 달성합니다. 계획이나 전략을 세우지 않는다는 것은 아니고, 다들 막무가내로 달려들고 본다는 것도 아닙니다. 그저 아무리 차분한 사람이라도 결국은 일어나서 직접적이고 눈에 띄는 행동을 하게 된다는 것뿐입니다.

페이트를 플레이할 때에는 캐릭터들이 능동적으로 문제 해결에 나설 기회, 그리고 문제를 해결할 다양한 방법을 마련하십시오. 학자들이 도서관에 처박혀 먼지 덮인 고서를 읽는 이야기는 페이트가 아닙니다. 그러나 학자들이 고서의 지식을 이용하여 세계를 구하는 이야기는 페이트에 어울립니다.

유능하다

페이트의 주인공들은 능력이 있습니다. 뭘 하려다가 맨날 실패하는 바보들이 아니라, 재능과 학식, 훈련을 갖춘 인재들입니다. 세

상에 의미 있는 변화를 줄 수 있는 사람들입니다. 말은 바 임무에 최적적이고, 위험한 상황을 해결할 가능성이 꽤 높기 때문에 비로소 여기에 투신하는 것입니다.

그렇다고 해서 항상 성공하는 것도 아니고, 예상치 못한 결과가 일어나지 않는 것도 아닙니다. 그러나 설령 실패를 하더라도, 그것은 바보 같은 실수를 했기 때문도 아니고 당초에 가망이 없었기 때문도 아닌 것입니다.

페이트에서는 주인공들을 닥쳐올 위험에 어울리는 유능한 사람으로 대우해야 합니다. 슈퍼악당들과 싸우면서 맨날 얻어 터지는 청소부들에 관한 이야기는 페이트가 아닙니다. 그러나 청소부들이 막강한 슈퍼악당 암살조가 되는 이야기라면, 그것은 페이트에 어울립니다.

극적이다

페이트에는 극적인 삶을 사는 주인공들이 어울립니다. 캐릭터들이 겪는 문제는 객관적인 세상에서도, 주관적인 마음 속에서도 작은 법이 없습니다. 우리와 마찬가지로 대인관계에서 문제가 있고 개인으로서의 어려움을 겪습니다. 비록 외부적인 문제는 우리가 겪는 것보다 훨씬 크다 해도, 그런 인간적인 면이 있기 때문에 우리는 그 캐릭터와 동질감을 느끼고 그 마음을 이해할 수 있습니다.

그렇다고 해서 매일매일을 슬픔과 번뇌로 보내는 것도 아니고, 세계를 흔드는 대위기를 항상 겪는 것도 아닙니다. 단지 캐릭터들이 살아가면서 어려운 선택을 해야 하고, 그 결과에 책임을 져야 한다는 뜻일 뿐입니다. 즉, 페이트의 주인공들은 근본적으로 사람인 것입니다.

페이트 플레이에서는 캐릭터들 사이에 극적인 상황이 일어날 기회와 가능성이 있어야 합니다. 모험가들이 별 고민 없이 갈수록 강해지는 괴물들을 때려잡기만 하는 이야기는 페이트가 아닙니다. 그러나 궁극의 악과 싸울 운명을 짊어지고 있으면서도 평범한 삶을 살고자 하는 모험가들에 관한 이야기는 페이트에 어울립니다.

플레이 설정의 단계

- 배경: 주인공들이 사는 세계가 어떤 곳인지 정합니다.
- 규모: 이야기가 얼마나 개인적일지, 아니면 얼마나 거창할지 정합니다.

- 현안: 그 세계에 내재한 위험과 문제점들 중에서 주인공들을 행동에 나서게 할 만한 것들을 정합니다.
- NPC들: 중요한 사람들과 장소들을 정합니다.
- 기능과 특기: 캐릭터들이 그 세계에서 주로 어떤 일을 하게 될지를 정합니다.
- 캐릭터 만들기: 플레이어들이 각각 PC 한 명씩을 만듭니다.

설정의 시작

페이트로 플레이하기 전에 가장 먼저 정해야 할 것은 주인공들이 어떤 사람이며 그 주변 세상은 어떤 곳인가입니다. 플레이를 시작할 때 필요한 정보, 예를 들어 PC들은 무엇을 잘 하는지, 어떤 것을 중요하게 여기며 어떤 것에 개의치 않는지, 어떤 문제에 마주칠 가능성이 높은지, 세상에 어떤 영향을 주는지 등등은 사실 그 결정에 다 들어 있습니다. 모든 것을 전부 답할 필요는 없습니다 (플레이를 하면서 답을 만들어 나가게 되기 때문입니다). 그러나 이런 질문들에 대략적으로라도 답을 할 수 있을 정도로는 생각을 해 두십시오.

우선은 배경 설정에 관해 이야기하겠습니다. 주인공들에 관한 상세한 내용은 캐릭터 제작에 나옵니다.

배경 세계

주인공들이 사는 세계가 어떤 곳인지 정합니다.

배경 세계가 무엇인지는 다들 아시겠지만, 새삼 부연하자면 캐릭터들이 접하는 세상 모든 것들을 가리킵니다. 사람, 조직, 기관, 과학기술, 특이 현상, 미스터리 (범죄, 음모, 우주적/역사적 전설) 등등이 포함됩니다. 이런 요소들과 캐릭터들은 서로 일부러 관련이 되거나, 억지로 관련이 되거나, 서로 돕거나, 서로 방해하게 되는 것입니다.

영화나 소설, 또는 다른 RPG 책에 이미 존재하는 배경을 사용하는 경우, 이런 아이디어들은 그냥 가져다 쓰면 됩니다. 물론 새로운 조직이나 새로운 미스터리 같은 자기 나름의 새로운 요소를 도입할 수도 있습니다.

새로운 배경을 설정할 때에는 할 일이 아주 많습니다. 배경 세계 만들기에 관해 전부 설명하기에는 지면이 부족합니다. 새로운 세계를 만들고자 하는 사람이라면 아마 만드는 요령 정도는 알고 있을 것입니다. 한 가지 조언을 하자면, 처음부터 너무 많이 만들

지 않을 것을 권합니다. 이 장을 읽다 보면 또 알게 되겠지만, 플레이 설정과 캐릭터 제작의 과정에서 많은 아이디어가 나오게 됩니다. 자세한 것은 그 과정을 거치면서 만들어 갑시다.

아만다, 레니, 릴리, 라이언이 모여서 세계 설정에 관해 이야기합니다. 모두 로우판타지 플레이를 하고 싶어 합니다. 특히 레니와 릴리는 최근 파프르드와 그레이 마우저 시리즈를 읽은 터라, “남자 둘과 여자 하나로 된 검객 집단”을 해 보자고 합니다. 세계는 “대충 중세 지구 같지만 고유명사는 다 바꾼 것”으로 합니다. 라이언은 남자 둘 중 하나를 검객 말고 다른 것으로 하자고 합니다. 남자 둘을 구별하기 위한 것이기도 하고, 자기 자신이 좀 더 학자 같은 캐릭터를 해 보고 싶기 때문이기도 합니다. 모두가 동의하고 다음 단계로 넘어갑니다.

플레이의 규모

이야기가 얼마나 개인적일지, 아니면 얼마나 거창할지 정합니다. 세계 자체는 작을 수도 있고 클 수도 있습니다. 그러나 플레이의 규모는 이야기가 정확히 어디를 무대로 하느냐에 따라 결정됩니다.

규모가 작은 이야기에서는 주인공들이 도시 하나, 지방 하나에서 벌어지는 문제에 당면하게 됩니다. 여행도 많이 안 하고, 일어나는 사건들도 그 지역에 국한됩니다. 반면 규모가 큰 이야기에서는 하나의 세계, 하나의 문명, 심지어 (장르에 따라서는) 한 은하계의 운명까지 좌우할 수 있는 사건들이 벌어집니다. (처음에 작게 시작했다가 시간이 지남에 따라 규모가 커지는 전개도 흔합니다.)

아만다는 “남녀 검객 콤비”라는 설정이 작은 규모의 플레이에 어울릴 것 같다고 생각합니다. 마을에서 마을로 여행을 하기는 하지만, 일어나는 사건은 도둑길드의 창궐이라거나 총독의 사악한 음모와 같이 그 지역에 한정되는 일들일 것입니다.

이 세계의 현안

그 세계에 내재한 위험과 압력들 중에서 주인공들을 행동에 나서게 할 만한 것들을 정합니다.

배경 세계에서는 캐릭터들이 중요하다고 생각하는 일들이 일어나고 있어야 합니다. 맞서 싸우거나 분쇄해야 할 위급 상황인 경우가 많습니다. 이런 것이 그 배경 세계의 현안입니다.

현안은 팀이 두 가지를 골라서 플레이 설정 워크시트나 인덱스 카드에 기입합니다. 현안은 면모의 일종이며, 플레이 내내 발현이나 역발현이 가능하게 됩니다.

현안은 플레이어의 규모, 그리고 캐릭터들이 무엇을 상대하게 하고 싶은지를 고려해서 정하십시오. 현안은 광범위하기 때문에, PC들만이 아니라 다른 수많은 사람들에게도 영향을 줄 것입니다. 현안에는 두 가지 종류가 있습니다:

- 존재하는 현안: 이미 세계에 존재하고 있는 문제나 위험입니다. 아주 오랫동안 존재해 왔을 수도 있습니다. 이런 현안에 도전하는 주인공들은 말하자면 세계를 더 나은 곳으로 만들려 하는 것이 됩니다. 예: 부패한 정권, 조직범죄, 만연한 빈곤과 질병, 여러 세대 동안 지속된 전쟁.
- 닥쳐오는 현안: 전에 없었지만 이제 일어나려고 하는 문제입니다. 이것이 일어나거나 목적을 달성하면 세상은 더 나쁜 곳이 됩니다. 이런 현안에 도전하는 주인공들은 세상을 혼돈이나 파괴로부터 지키려 하는 것이 됩니다. 예: 이웃 나라의 침략, 좀비 무리의 급증, 계엄령의 선포.

페이트 플레이 하나에 현안은 두 개씩 설정하는 것이 표준입니다. 존재하는 현안만 둘 있어도 되고 (순전히 세계를 더 좋은 곳으로 만드는 이야기가 됩니다), 닥쳐오는 현안만 둘 있어도 됩니다 (위험으로부터 세상을 지키는 이야기가 됩니다). 하나씩 해도 좋습니다. 각각 하나씩 있으면, 기존 질서에 불만을 갖고 있지만 당장 닥쳐온 외부의 압력에도 대응해야 하는 이야기가 됩니다. 여러 픽션에서 볼 수 있는 구도입니다.

현안의 개수

당연한 얘기지만, 현안이 딱 두 개여야만 하는 것은 아닙니다. 하나나 셋으로 해도 됩니다. 단, 그러면 플레이어의 분위기가 달라질 것입니다. 현안이 하나뿐인 캠페인에서는 딱 그것에 관한 얘기만 나오게 됩니다. 만연한 골칫거리를 제거하거나, 닥쳐올 재앙을

막아내거나, 둘 중 하나입니다. 현안이 셋인 바쁜 세계에서는 PC들이 시간과 자원을 여러 방면에 투자해야 하게 됩니다. 플레이어의 초점을 좁히거나 넓히고 싶으면, 팀과 상의하여 현안의 개수를 조정하십시오.

이 세상에서 어떤 문제를 해결하고 싶은지 팀원들이 모두 함께 생각을 합니다. 라이언은 즉시 “조직범죄”라고 대답하고, 다들 그 요소에 나름대로 살을 붙여 봅니다. 그 결과, 절도나 공갈과 같이 세상에 도움이 안 되는 일들을 전문으로 하는 “흉터회”라는 깡패 조직을 설정합니다. 이것은 존재하는 현안에 해당합니다. 릴리는 이 이야기에서 뭔가 아주 안 좋은 일이 막 일어나려는 참이었으면 좋겠다고 합니다. 그래서 같이 닥쳐오는 현안을 하나 설정합니다. 사고 집단이 뭔가 끔찍한 것을 이 세계로 불러들이려 하고 있다는 것입니다. (그 순간, 이 세계에 러브크래프트적인 무서운 괴물들이 존재한다는 것이 사실로 확정되었습니다.) 레니는 이것을 “강림할 재앙”이라고 부르자고 합니다. 라이언은 학자 스타일인 자기 캐릭터와 연관될 만한 요소라며 좋아합니다.

현안을 면모로

앞서 말했듯 현안도 일종의 면모입니다. 이야기의 요소요소에서 활용하기 좋게 만드십시오. 현안 면모는 주인공들에 대한 역발현, 그리고 적들에게 유리한 발현으로 나타나는 경우가 많지만, 똑똑한 플레이어들은 다른 사용법을 생각해 낼 것입니다. 현안의 문구를 적고, 설명이 더 필요할 것 같으면 밑에 설명을 덧붙이십시오.

아만다는 [흉터회]와 [강림할 재앙]을 각각 현안 면모로 기록합니다. 그리고 [흉터회] 아래에는 “보호세 갈취 같은 악질 범죄가 주된 사업”이라 적습니다. [강림할 재앙] 아래에는 “평온의 교단이 꾸미고 있음”이라고 적습니다.

면모를 만들어 본 적이 없으면 현안 면모는 잠시 미루어 두십시오. 캐릭터를 만들 때 잔뜩 연습을 하게 되니, 그 뒤에 만들어도 늦지 않습니다.

플레이 도중에 현안 바꾸기

장기 플레이(p.000)에서 더 자세히 설명하고 있습니다. 간단히 말해, 플레이가 진행이 됨에 따라 현안은 변할 수 있습니다. 때로는 아예 새로운 것으로 바뀌기도 합니다. 주인공들이 물리친 덕분에 현안이 없어질 수도 있고, 아예 새로운 적들이 등장할 수도 있습니다. 즉, 플레이 설정 단계에서 만드는 것은 시작할 때 등장하는 현안에 지나지 않습니다.

파고 들기

작지만 중요한 설정 요소들에 살을 붙이는 데에도 현안을 사용하면 좋습니다. 중요한 장소나 조직도 독자적인 현안을 가질 수 있습니다. 장소는 대도시나 국가, 심지어는 자주 등장하는 식당도 가능하고, 조직은 일국의 조정, 기사단, 기업 같은 것도 가능합니다.

이런 설정 요소에 처음에는 현안을 하나씩 줄 것을 권합니다. 그러면 진행이 처지는 일은 막을 수 있을 것입니다. 그러다가 플레이를 하는 도중에 여유가 있을 때 현안을 추가해 나가면 됩니다. 마찬가지로, 지금 내키지 않으면 정하지 않아도 됩니다. 나중에 그 요소가 플레이에서 얼마나 중요해지는지 두고 봤다가, 필요할 때 현안을 지정해도 괜찮습니다.

의논의 와중에 평온의 교단이라는 사교 집단이 자주 언급되기 때문에, 팀에서는 이 조직에도 현안을 하나 주기로 합니다. 의논을 한 결과, 교단 내부에 갈등이 있으면 재미있을 것 같다고 합니다. 그래서 존재하는 현안으로서 “[상충하는 두 가지 예언]”을 설정합니다. 교단에 두 파벌이 있어서, 강림할 재앙의 성격에 관해 서로 다른 의견을 품고 있는 것입니다.

플레이를 설정하고 캐릭터를 만들 때는 면모를 많이 작성하게 됩니다. 페이트에 아직 익숙하지 않으면, 면모와 운명점 (p.000)을 읽어 보십시오.

사람과 장소

중요한 사람과 장소를 정합니다.

이 시점에서는 아마 현안도 모두 정해졌을 것이고, 플레이에서 중요한 역할을 맡을 조직이나 집단도 몇 개는 생각이 났을 것입니다.

이제 그 현안과 집단에 얼굴을 줄 때입니다. 즉, PC들이 이런 것들을 접하고 상대할 때 만나게 되는 누군가를 만드는 것입니다. 현안이나 집단을 정식으로 대표하는 인물이 있는지? 아니면 정식 대표는 아니더라도 상징이 되는 사람이 있는지? 아이디어가 떠오르는 대로 인덱스 카드에 기입하십시오. 이름, 조직이나 현안과의 관계, 그리고 이야기에서의 의미를 나타내는 면모를 하나 적으면 됩니다.

중요한 장소에 관해서도 똑같이 하면 됩니다. 사건이 많이 일어나는 중요한 장소가 있는지? 그 세계에서 중요해도 좋고, 특정 현안에 관하여 중요성을 품고 있어도 좋고, 주인공들에게 중요한 장소여도 좋습니다. 한 장소를 무대로 여러 장면이 나올 것 같으면, 그 장소가 어떤 곳이 될지 팀에서 의논하십시오. NPC와 달리, 장소에는 면모가 없어도 됩니다.

이 캐릭터들과 장소들은 이야기에서의 역할에 따라 나중에 더 설정을 추가해도 됩니다. 심지어는 이 아이디어 중 하나를 가져다가 PC로 삼아도 됩니다! 물론 이야기가 진행됨에 따라 새로운 NPC와 장소도 나타날 것입니다.

주인공들이 발견해야 할 수수께끼가 있다면, 미리 다 정해 놓지 말고 대충 윤곽만 잡아 놓으십시오. 구체적인 것은 실제 플레이를 통해서 밝혀지도록 하면 됩니다.

잠깐 의논을 하다가, 다음과 같은 설정을 적습니다:

- 친절한 휴고. 흥터회의 간부입니다. 면모: 리버튼 사람은 모두 나를 두려워한다.
- 여기서 리버튼이라는 도시가 언급되었습니다. 여기는 강이 둘 만나는 곳이라 무역의 중심지입니다.
- 아만다가 PC들과 같은 편이 될 만한 NPC, 케일 웨스탈을 설정합니다. 리버튼에서 가게를 운영하고 있습니다. 케일은 휴고의 협박에 굴복하지 않고 버티는 중인데, 아마 곧 “사고”를 당하게 될 것입니다. 면모: 내 고집은 신념에서 나온다.
- 평온의 교단을 이끄는 “단주”의 정체는 수수께끼입니다. 이 부분을 수수께끼로 두기로 했기 때문에, 면모도 만들지 않고 추가 설정도 하지 않았습니다. 이 부분은 나중에 아만다가 플레이어의 내용을 반영하여 남들 몰래 정할 것입니다.

설정을 더 할 수도 있지만, 캐릭터를 만드는 와중에 어차피 아이디어가 더 나올 것이기 때문에 여기서 멈춥니다. 이야기의 시작점으로 쓰기에는 이 정도면 충분합니다.

캐릭터 만들기

플레이어들이 각각 PC 한 명씩을 만듭니다.

플레이어 캐릭터를 만드는 것은 플레이 설정이 끝난 뒤에도 할 수 있고 그 도중에 할 수도 있습니다. 기분에 따라 하면 됩니다. 테이블에서 배경 세계보다 캐릭터 얘기가 더 나오면 캐릭터를 일단 만들고 나서 남은 플레이 설정을 마치는 것도 고려하십시오. 아니면 플레이 설정을 다 하고 나서 캐릭터를 만들어도 됩니다. 캐릭터를 만들 때에는, 플레이 설정에서 나온 사람들이나 장소와 연관을 짓는 것이 중요합니다. 주인공들이 배경과 동떨어져 있으면 캐릭터를 다시 생각하거나 세계를 캐릭터에 맞게 바꾸어야 할 필요가 발생합니다.

다른 사람들이 캐릭터를 만들면서 하는 이야기에다 귀를 기울이십시오. 자기 캐릭터가 누구를 알고 있으며 무엇을 했는지 이야기하는 와중에 새로운 설정 요소들이 떠오르기 마련입니다. 그 중에 플레이 설정의 일부로서 추가할 만한 것이 있으면 이야기를 시작하기 전에 미리 만들어 두십시오.

기능과 플레이 설정

그 세상 사람들이 무엇을 할 수 있는지도 그 세계의 중요한 특징입니다. 기능과 특기 (p.000)에 나온 기능들은 다양한 상황들을 다루고 있는데, 그 중에 필요 없는 것이 있는지, 또는 필요한 것이 없는지 한 번 훑어 보고 확인하십시오.

기능의 추가에 관해서는 특수항목 (p.000)에 더 자세히 나와 있습니다.



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.

