

페이트 코어 한국어 공개판

 이 사이트 검색

페이트 코어 한국어 공개판
(2014/04/24)

- 1 기초
- 2 플레이 설정
- 3 캐릭터 제작
- 4 면모와 운명점
- 5 기능과 특기**
- 6 액션과 결과
- 7 난관, 경쟁, 대결
- 8 플레이의 운영
- 9 장면, 세션, 시나리오
- 10 장기 플레이
- 11 특수항목
- 캐릭터 시트
- 캐릭터제작워크시트
- 플레이설정워크시트
- 기동형 페이트
- 페이트 시스템 툴킷
- 도서출판 초여명
- 사이트맵

5 기능과 특기

기능이란?

기능은 운동능력, 접근전, 속임수와 같은 한 가지 넓은 분야에 얼마나 능력이 있는지를 가리키는 말입니다. 기능은 타고난 재주일 수도 있고, 스승이나 기관에서 받은 교육일 수도, 시행착오를 거친 독학의 결과일 수도 있습니다. 캐릭터가 하는 일들 중에서 어려운 것, 운에 좌우되는 것은 (즉 주사위를 사용하는 것은) 모두 기능의 관할 하에 있습니다.

기능은 두 가지 방식으로 정의됩니다. 하나는 그 기능으로 사용할 수 있는 액션, 그리고 다른 하나는 기능을 사용할 수 있는 맥락입니다. 액션은 한 줌 밖에 없지만, 맥락은 무한합니다.

액션의 기본

액션에 관해서는 행동과 결과에서 더 자세히 다룰 것입니다. 하지만 읽기 편하게 여기 요약을 두겠습니다.

극복: 그 기능에 관계된 장애물을 돌파하거나, 어려운 일에 도전하거나 하는 액션입니다.

기회 만들기: 상대에 관계된 기존의 사실을 발견할 때, 또는 자기가 성공하는 데에 도움이 되는 상황을 새로 만들 때 쓰는 액션입니다. 기회 만들기는 면모를 발견하거나 만들게 해 주고, 그렇게 나온 면모를 공짜로 발현할 수 있게 해 줍니다.

공격: 대결에서 상대에게 피해를 주는 액션입니다. 이 “피해”는 신체적일 수도 있고 정신적일 수도 있으며, 감정적이거나 사회적일 수도 있습니다.

방어: 누군가가 자신에게 피해를 주거나, 자기를 지나쳐 가거나, 기회 만들기로 자신에게 불리한 상황을 일으키려 할 때 이를 저지하는 액션입니다.

특별한 효과를 가진 기능도 있습니다. 예를 들어 표준 기능 목록에 나와 있는 체력과 의지력은 스트레스 칸을 늘려 줍니다.

이 네 가지 액션은 모든 기능에 공통되지만, 기능이 사용되는 맥락에 따라 액션의 실제 내용은 변합니다. 예를 들어 도둑질과 기술은 모두 기회 만들기를 할 수 있지만, 액션이 사용되는 상황은 매우 다릅니다. 도둑질의 기회 만들기는 침입할 곳을 미리 살펴보는 데 사용하는 반면, 기술의 기회 만들기는 기계를 살펴볼 때 사용합니다. 기능은 PC들의 능력에 차별성을 부여하여, 플레이에 각각 독특한 기여를 할 수 있게 됩니다.

특기란?

특기란 그 캐릭터가 특정 기능을 남들과 다르게 사용하는 독특한 능력입니다. 바꿔 말해, 이 특기를 가진 사람은 다른 사람들이 같은 기능으로 하지 못하는 것을 할 수 있는 것입니다. 특수 훈련, 특별한 재능, 운명의 흔적, 유전자 조작, 주인공 프리미엄 등등, 남들이 못하는 일을 이 사람은 어떻게 할 수 있는지를 정당화할 만한 이유는 많습니다.

기능은 그 세계에 사는 사람 상당수가 할 수 있는 일이지만, 특기는 그 캐릭터 개인의 특징입니다. 그렇기 때문에 특기는 캐릭터에 맞춰서 만드는 것이 가장 좋습니다. 다음 몇 페이지에 걸쳐서 특기를 만드는 법을 설명하고, 표준 기능 목록에서도 기능별로 특기의 예를 들어 놓았습니다.

특기를 통해, 기능을 비슷하게 갖고 있는 캐릭터들도 서로 차별화를 할 수 있습니다.

랜든과 키네레는 모두 접근전 기능이 높지만, 키네레는 싸움의 달인 특기가 있어서 접근전으로 기회 만들기를 더 잘 합니다. 이는 두 캐릭터 사이에 아주 큰 차이를 만들어 줍니다. 키네레에게는 적의 약점을 분석하고 이해하는 독특한 능력이 있고, 랜든에게는 없는 것입니다.

싸움이 벌어지면 키네레는 아마 발놀림과 얇은 공격으로 상대의 능력을 떠 보고, 그 한계를 파악한 뒤에 치명타를 날릴 것입니다. 반면 랜든은 그런 것 없이 바로 들어가서 칼을 휘둘러 댈 법합니다.

소수만이 가질 수 있는 능력도 특기로 표현할 수 있습니다. 예를

들어 현대를 무대로 한 플레이라면, 아무나 배울 수 있는 기능 하나로 전문적인 의술을 나타내는 것은 부적절하다고 생각될 수도 있습니다 (의사에 관한 플레이가 아닌 한). 그러나 보다 일반적인 지식 기능 (예를 들어 학식) 아래에 특기로서 의술을 둔다면 괜찮을 수 있습니다.

특기와 운명 기준치

캐릭터를 만들 때, 특기를 3개까지는 그냥 고를 수 있지만, 더 고르려면 추가 특기 하나마다 운명 기준치를 1씩 깎아야 합니다.

특기 만들기

페이트에서는 캐릭터를 만들 때 특기를 고를 수도 있고 플레이 도중에 고를 수도 있습니다. 이 책에서는 기능 한 가지마다 관련 특기를 몇 가지 나열해 놓았으나, 여기 나온 특기는 어디까지나 예에 지나지 않습니다. 가져다 써도 좋지만, 기본적으로 특기는 플레이어가 만드는 것이 원칙입니다.

특기의 세 가지 형태를 아래에 설명하겠습니다. 만들 때 참고하면 좋을 것입니다. 잘 모르겠으면 각 항목에 나온 특기들과 더불어 샘플 캐릭터들이 갖고 있는 특기를 살펴 보십시오.

마스터가 그 플레이에 특별히 중요하거나 그 세계에 특징적인 특기들을 미리 마련하고자 하는 경우도 있습니다. 이럴 때는 이런 특기들을 목록으로 만들어 플레이어들이 캐릭터를 제작할 때 참고할 수 있도록 하십시오. 이것은 특수항목을 만들 때 함께하게 될 것입니다. 자세한 내용은 p.000의 특수항목을 참고하십시오.

기능에 새로운 액션을 추가한다

특기의 가장 흔한 용법은 그 기능으로 원래 할 수 없는 것을 하게 해 주는 것입니다. 바꿔 말해 이 특기를 갖고 있으면 특정 상황에서 그 기능을 통해 쓸 수 있는 액션이 추가되는 것입니다. 이 새로운 액션은 다른 기능에서 제공하고 있는 것이어도 되고 (즉, 특정 상황에서 하나의 기능을 마치 다른 기능처럼 사용할 수 있는 것), 어느 기능에서도 제공하지 않는 것이어도 됩니다.

새로운 액션을 주는 특기 몇 가지입니다:

- 암습: 자기의 존재를 눈치채지 못한 상대에 대하여 은밀행동으

로 신체적 공격을 할 수 있습니다.

- 성깔의 힘: 자기의 기세로 상대의 기를 꺾는 것을 목적으로 할 때, 원래는 체력을 써야 하는 경쟁 판정에서 자극을 사용할 수 있습니다.
- 안식은 없다: 상대가 불안에 빠지게 하려는 목적으로 침투 능력을 과시하면, 도둑질로 대상에게 정신적 공격을 하거나 기회 만들기를 할 수 있습니다.

특기가 있고 그 특기를 사용할 수 있는 상황이라 해도, 꼭 사용해야 한다는 법은 없습니다. 부적절하다고 생각되거나 그냥 쓰기 싫으면 쓰지 않아도 됩니다.

예를 들어 화살과 같은 장거리 공격을 받았을 때 운동능력이 아니라 접근전을 방어에 사용할 수 있는 특기가 있다고 합시다. 그러면 날아오는 화살을 접근전으로 쳐 낼 수도 있지만, 남들처럼 운동능력으로 피할 수도 있습니다. 쓰고 싶은 쪽을 쓰면 됩니다.

액션에 보너스를 추가한다

특기의 또 다른 용도는, 아주 좁은 범위의 특정한 상황에서 자동으로 보너스를 주는 것입니다. 그 기능 내의 전문분야라고 할 수 있습니다. 특기가 주는 보너스는 특정한 액션 하나 또는 둘에만 영향을 주어야 하며, 하나의 액션이 허용하는 것보다 좁은 범위에만 적용되어야 합니다.

보너스는 기능에 +2가 일반적입니다. 아니면 판정이 일단 성공한 후의 격차를 2 높이게 할 수도 있습니다. 어울리는 쪽으로 하면 됩니다. 격차가 커지면 액션이 더 효과적으로 된다는 점을 기억하십시오.

마찬가지로, 판정이 성공한 후에 격차 2에 해당하는 효과를 일으키도록 설정할 수도 있습니다. 양호 (+2)에 해당하는 수동적 저항, 2점짜리 피해에 해당하는 효과, 경미한 타격, 양호 (+2) 이상의 저항이 있어야 제거할 수 있는 기회가 가능합니다.

액션에 보너스를 주는 특기 몇 가지입니다:

- 신비의 전문가: 초자연적이거나 오컬트에 관계된 상황에서 학식을 사용하여 기회 만들기를 할 때 +2의 보너스를 받습니다.
- 총알의 비: 탄창 비우기를 아주 좋아합니다. 완전 자동 화기로 사격에 의한 공격에 성공하면 총알의 비가 쏟아집니다. 다음 번 자기 차례가 올 때까지 그 구역 내에서의 움직임에 대하여 양호

(+2)한 수동적 저항이 생깁니다. (원래는 별도의 액션을 해야 이런 효과를 만들 수 있지만, 이 특기가 있으면 공격을 견할 수 있습니다.)

- 궁정의 아이: 왕실 무도회와 같이 귀족적인 행사에서 사교 기능으로 극복을 할 때 +2의 보너스를 받습니다.

플레이어로서 액션에 보너스를 주는 특기를 만들 때는 플레이에 너무 드물게 나올 상황을 상정하지 않도록 주의하십시오. 예를 들어 신비의 전문가 특기는 초자연적인 것이 별로 안 나오는 플레이에는 부적절할 것이고, 궁정의 아이는 귀족 사회가 자주 나오지 않으면 무의미할 것입니다. 특기를 한 세션에 평균 두 차례 이상 쓸 수 없을 것 같으면 보너스의 적용 조건을 수정하십시오. 플레이어들이 특기를 자주 사용할 수 있게 하는 것은 마스터의 몫이기도 합니다. 특기의 적용 조건으로 지정된 상황들은 그 플레이에서 플레이어들이 자주 보고 싶은 것들일 터이니, 그에 호응하여 플레이를 구성하십시오.

룰의 예외를 만든다

특기는 좁은 범위의 특정한 상황에서 그 기능을 사용할 때 룰의 예외를 하나 만들어 줍니다. 난관, 경쟁, 대결에는 어느 상황에서 어떤 기능을 쓸 수 있으며 그러면 어떻게 되는지에 관한 자잘한 룰들이 잔뜩 있습니다. 이런 특기는 이런 것을 어기고, 캐릭터가 불가능한 것을 할 수 있게 합니다.

단, 면모의 발현, 역발현, 그리고 운명점의 흐름에 관한 룰에는 예외를 만들 수 없습니다. 이 룰들은 항상 같습니다.

다음은 룰의 예외를 만드는 몇 가지 특기입니다.

- 의식의 달인. 난관을 돌파하는 동안 다른 기능 대신 학식을 쓸 수 있습니다. 이로써 같은 난관에서 학식을 두 차례 쓸 수 있습니다.

- 사지결박. 기술로 기회 만들기를 하여 누군가에게 사지결박이나 그와 비슷한 면모를 붙인 경우, 자신이 그 자리에 없더라도 결박을 벗어나려는 시도에 대해 능동적으로 저항할 수 있습니다 (역시 기술을 사용). (원래 대로라면 자신이 그 자리에 없는 경우 결박 당한 사람은 수동적인 저항만 넘어서면 되기 때문에 훨씬 쉽게 탈출할 수 있습니다.)

- 되찌르기. 접근전 방어에 멋지게 성공하면, 원할 경우 증강을

받지 않고 대신 격차 2의 피해를 줄 수 있습니다.

균형 맞추기

예로 나온 특기들을 보면, 대부분 자기가 속한 기능에 비해 꽤 제한된 상황에서만 효과를 발휘한다는 것을 알 수 있습니다. 직접 특기를 만들 때에도 그 정도가 좋습니다. 쓸 수 있는 상황이 어느 정도 제한적이어서 썼을 때 특별한 기분은 들지만, 쓸 일이 거의 없을 정도로 제한적이지는 않은 정도로 하십시오.

그 기능의 기본 액션들을 모두 포괄해 버리는 특기는 좋지 않습니다. 특기는 기능의 특수 케이스여야지, 기능을 대체해서는 안 됩니다.

특기의 범위를 제한하는 방법은 크게 두 가지입니다. 하나는 특정 액션 하나나 두 개에만 효과를 발휘하게 하는 것입니다 (예: 기회 만들기만, 또는 공격과 방어만). 다른 하나는 사용할 수 있는 상황을 제한하는 것입니다(예: 귀족들 사이에 있을 때만, 초자연적인 것을 상대할 때만).

가능하면 둘 다 쓰는 것이 제일 좋습니다. 즉, 특기가 특정 액션에만, 특정한 상황에서만 적용되게 하는 것입니다. 너무 좁을 것 같으면 그 특기가 속한 기능이 플레이에서 어떻게 활용될 수 있을지를 생각해 보십시오. 그 활용법들 중에 특기가 적용될 만한 것이 있으면 아마 괜찮을 겁니다. 그럴 만한 것이 없으면 특기를 약간 조정해서 등장할 기회를 확실히 주십시오.

그 특기를 일정한 테이블 시간 동안 한 번만 사용할 수 있게 하는 식으로도 제한할 수 있습니다. 대결 한 번에 1회, 한 장면에 1회, 한 세션에 1회 같은 식입니다.

운명점을 쓰는 특기

특기가 플레이에서 활용되는 빈도를 제한하는 또 한 가지 방법은 발동시키려면 운명점을 써야 한다고 하는 것입니다. 특기의 효과가 아주 강하거나, 특기의 문구를 바꿈으로써 등장 빈도를 낮추기 어려울 경우 좋은 방법입니다.

“아주 강하다”의 잣대로는 두 가지를 들 수 있습니다. 하나는 지금까지 언급한 한계를 넘는 경우입니다 (예를 들어 기능에 새로운 액션을 추가하는 동시에 보너스까지 준다거나). 다른 하나는 대결에 중대한 영향을 주는 경우입니다. 특히, 대결에서 추가 스트레스를 가하게 하는 특기는 운명점을 소비하도록 할 것을 권합니다.

레니가 렌든에게 “내 애검은 적을 놓치지 않는다”를 특기로 주려고 합니다. 이 특기는 자기 가문의 보검을 사용하여 접근전으로 공격을 해서 성공할 경우 격차 2를 더해 줍니다.

아만다는 이 특기를 살펴 봅니다. 제한에 관한 조건은 다 만족시키는 것 같지만 한 가지 문제가 있습니다. 아만다도 그렇고 레니도 그렇고, 랜든이 그 검을 사용하지 않을 이유가 생각나지 않는다는 것입니다. 즉, 랜든은 적을 공격할 때마다 저 특기를 사용하는 셈이 되는데, 그렇다고 하면 접근전 기능의 통상적인 용법을 완전히 대체하는 것이 됩니다. 아만다는 렌니에게 특기를 고쳐 달라고 합니다.

레니는 생각을 하더니 말합니다. “그러면 이 검을 들고 우리 집안의 원수 가문 사람들과 싸울 때만 효과가 나온다고 하면 어때요?”

아만다가 묻습니다. “다크우드 집안에 원수 가문도 설정하나요? 이번 플레이에서는 천하를 주유하자고 했잖아요.”

레니가 수긍합니다. 가문의 원수에 묶여 있으면 이 특기는 자주 등장하기 어려울 것 같습니다. 그리고 생각을 더 합니다.

그러다가 떠오릅니다. “이건 어때요? 랜든이 이 칼로 접근전 공격을 했을 때 상대가 2점짜리 스트레스 칸을 써서 막으려고 하면, 스트레스 대신에 경미한 타격을 입게 할 수 있는 거예요.”

아만다는 이쪽이 적당하다고 생각합니다. 어지간하면 거의 대결 하나에 한 번씩 등장하겠지만, 매 라운드마다 사용하지는 못할 것이기 때문입니다. 하지만 확실히 하기 위해, 대결 하나에 한 번만 쓸 수 있다고 못을 박습니다. 렌니도 동의합니다.

랜든의 캐릭터 시트에는 다음과 같은 내용이 들어갑니다:

- 내 애검은 적을 놓치지 않는다. 물려 받은 검으로 접근전 공격에 성공했을 때, 상대가 2점짜리 스트레스 칸 대신 경미한 타격을 입도록 할 수 있습니다. 이 특기는 대결 1회에 한 번만 쓸 수 있습니다.

특기 계보

특정한 종류의 재능이나 훈련 과정을 자세히 묘사하고 싶으면 서로 관련된 특기들을 묶어서 특기 계보를 만드는 것도 생각해 보십시오.

이로써 그 세계의 무술이나 특수 학교 같은 것을 만들고, 이런 곳

출신이어야만 익힐 수 있는 능력들을 설정할 수 있습니다. 특정한 전문분야들을 설정함으로써 “클래스”나 “직업” 같은 느낌을 낼 수도 있습니다.

특기 계보는 만들기 쉽습니다. 하나의 기본 특기를 만들고, 고급 특기들을 익히려면 기본 특기를 먼저 배워야 한다고 하십시오. 그리고 나서 그 기본 특기와 관련된 고급 특기를 몇 가지 만들면 됩니다. 고급 특기는 기본 특기의 효과를 강화할 수도 있고, 관련된 다른 효과로 분기할 수도 있습니다.

효과의 강화

고급 특기를 다루는 가장 간단한 방법은 기본 특기를 그냥 더 강하게 만들어 주는 것입니다:

- 기본 특기가 기능에 액션을 추가하는 특기라면, 고급 특기는 추가된 액션에 보너스를 주도록 하십시오. 이 보너스가 적용되는 조건은 그 액션의 원래 사용 조건보다 더 까다로워야 합니다.
- 기본 특기가 액션에 보너스를 주는 특기라면, 고급 특기는 같은 액션에 추가로 +2를 주게 하십시오. 아니면 액션의 결과에 격차 2짜리 효과를 더하십시오.
- 기본 특기가 룰의 예외를 만들어 주는 특기라면, 고급 특기는 더 큰 예외를 만들도록 하십시오. (원래의 예외가 무엇이었느냐에 따라, 이 옵션은 어려울 수도 있습니다. 하지만 다른 가능성 있으니 걱정 마십시오.)

이렇게 업그레이드된 특기는 특정 상황에서 기존의 특기를 사실상 대체합니다. 특기 “칸” 2개를 차지하는 하나의 특기로 보아도 될 것입니다. 그런 만큼 다른 특기들보다 강한 것입니다.

다음은 기본 특기의 효과를 강화하는 고급 특기들의 예입니다.

- 싸움의 대가. (P.000, 싸움의 달인 필요.) 검으로 무장한 상대와 싸울 때는 싸움의 달인을 사용하여 기회 만들기를 할 때 +2의 보너스를 더 받습니다.
- 궁정의 적자. (P.000, 궁정의 아이 필요.) 궁정의 아이로 장애물을 극복할 때, 다른 사람들이 자신에 대해 호감을 갖는 것을 나타내는 상황 면모를 하나 만들 수 있습니다. 누구든 이 면모를 제거하려면 양호 (+2)의 저항을 극복해야 합니다.
- 의식의 대가. (P.000, 의식의 달인 필요.) 난관을 돌파하는 동안 다른 기능 대신 학식을 쓸 수 있고, 그렇게 하면 +2 보너스를 받습니다. 이로써 같은 난관에서 학식을 두 차례 쓸 수 있습니다.

효과의 분기

특기의 효과가 분기한다는 말은, 고급 특기가 기본 특기와 주제나 소재를 공유하지만 효과 자체는 완전히 다르다는 뜻입니다. 효과의 강화가 수직적 확장이라면, 효과의 분기는 수평적 확장이라고 할 수 있습니다.

기본 특기가 기능에 액션을 추가하는 특기라면, 분기하는 고급 특기는 같은 기능에 다른 액션을 추가하거나, 그 기능에 원래 있었던 액션에 보너스를 주거나, 룰의 예외를 만들거나 할 것입니다.

이로써 하나의 특기로부터 몇 가지 독특한 효과들이 파생될 수 있습니다. 한 기능의 여러 측면을 강조할 수 있고, 같은 기능에 집중한 캐릭터들이 서로 다른 특기 계보를 택하게 함으로써 차별화를 할 수 있습니다.

속임수 기능의 특기 계보를 하나 예로 들겠습니다. 기능 설명을 보면, 특기로 강화할 만한 분야가 몇 개 있습니다. 거짓말, 손재주, 변장, 신분 위장, 사회적 충돌 등이 있습니다.

기본 특기는 이런 식으로 만들어 봅시다:

- 말재주. 속임수로 장애물을 극복할 때 +2를 받습니다. 단, 속이려는 사람에게 두어 문장 정도의 말만 하고 지나갈 수 있는 상황이어야 합니다.

이 특기에서 분기할 만한 고급 특기의 예입니다:

- 빠른 변장. (말재주 필요.) 주변의 물건을 이용하여 순간적으로 변장을 할 수 있습니다. 속임수로 판정하면 준비 시간 없이, 거의 어떤 상황에서도 변장이 가능합니다.
- 신분 제조기. (말재주 필요.) 미리 준비를 하지 않았어도 즉석에서 신분을 위장하는 이야기를 꾸며낼 수 있습니다. 공공장소에서 장애물을 극복할 때마다, 자기의 위장 신분을 나타내는 상황 면모를 만들고 여기에 공짜 발현을 붙이십시오.
- 어, 저게 뭐지? (말재주 필요.) 속임수를 써서 다른 사람의 주의를 순간 돌릴 때 +2의 보너스를 받습니다. 이 특기는 주의를 돌리는 데 말을 사용해야만 쓸 수 있습니다.

이 특기들은 모두가 속임수를 아주 빨리, 즉석에서 사용한다는 공통점이 있습니다. 그러나 실제로 하는 일은 모두 다릅니다.

표준 기능 목록

다음은 페이트에서 사용할 수 있는 기능과 그에 관련된 특기들의

예입니다. 이 책에 나온 모든 예시에서 사용하고 있는 기능들입니다. 이것을 기초로 삼으면 기능을 추가하거나 삭제하여 자신의 캠페인에 맞는 기능 목록을 만들 수 있을 것입니다. 새 기능을 만드는 법에 관해서는 특수항목에 더 나와 있습니다.

각 기능의 설명에는 그 기능으로 사용할 수 있는 액션의 종류가 나와 있습니다. 여기 나와 있는 것만 할 수 있다는 법은 없습니다. 기능으로 가능한 것과 불가능한 것 사이의 경계선에 걸친 경우를 판단하는 방법에 관해서는 p.000에 더 자세한 이야기가 나와 있습니다.

기능으로 세계를 만든다

기능은 플레이의 배경이 되는 세계의 특징을 둘로 강조하는 가장 기본적인 수단의 한 가지입니다. 여기에 나온 기능들은 어느 세계에서도 쓸 수 있도록 하나하나를 가능한 한 특징 없게 서술해 놓았습니다. 특기 또한 어느 특정한 세계에 연관되지 않게 했습니다.

페이트로 플레이할 세계를 새로 만드는 경우 기능 목록을 따로 만드십시오. 여기 나온 표준 목록은 시작점으로서 쓸 만하지만, 자기가 만드는 세계에 특화된 기능 목록이 있으면 세상은 그만큼 풍부해집니다. 특기 또한 그 세계에 존재하는 능력들을 반영해서 만드십시오.

기능과 장비

사격이나 기술과 같이, 사용하기 위해 장비가 필요한 기능들이 있습니다. 이 책에서는 기능이 있으면 그에 맞는 도구도 갖고 있다고 가정하며, 도구의 성능과 효과도 기능에 포함된 것으로 봅니다. 장비를 별도의 개념으로 다루려면 특수항목을 참조하십시오.

기술

기술은 기계를 사용하고 각종 물건을 수리하는 기능입니다. 이 책의 예에서 그렇게 사용했기 때문에 기술이라고 했지만, 실제로는 배경 세계에 따라, 그리고 그 세계의 과학기술에 따라 이름도 내용도 많이 달라질 수 있습니다. 현대나 SF에서라면 과학이라고 불릴 수도 있을 것입니다.

극복: 기술은 기계를 만들거나, 망가뜨리거나, 고치는 데 사용할 수 있습니다. 이에는 시간이 걸리고 도구가 필요합니다. 기술의 액션들은 보다 복잡한 상황의 일부로서 일어나기도 하는데, 덕분에 난관에서 많이 쓰입니다. 예를 들어 망가진 문을 고치는 것뿐 아니라면 성공하건 실패하건 별 재미가 없으니 그냥 성공했다 치고 넘어가는 것이 정석입니다. 그러나 늑대인간들이 뒤쫓아오는 상황에서 고장난 자동차에 시동을 걸어야 한다면 얘기가 다릅니다!

기회 만들기: 기술은 기계의 특징에 관한 면모를 만드는 데에도 쓸 수 있습니다. 자기가 유용하게 쓸 수 있는 기능도 가능하고 ([장갑판], [내구성 좋음]), 이용할 수 있는 약점도 가능합니다 ([지지대에 균열], [급조한 물건]).

기술로 하는 기회 만들기는 재빠른 파괴 공작이나 현장에서 급히 만들거나 개조한 물건을 나타낼 수도 있습니다. 예를 들어 [임시 도르래]를 만들거나, 자신을 향해 화살을 쏘고 있는 발리스타에 뭔가를 던져 넣어 [회전축]에 뭔가 걸림을 만들 수 있는 것입니다.

공격: 대결에서 기술로 공격을 할 일은 아마 없을 테지만, 공성병 기와 같은 전투용 기계장치를 사용하는 경우는 예외입니다. 기술을 대결에서 사용하고 싶으면, 이런 상황이 일어날 가능성성이 얼마나 될지 팀 내에서 미리 상의를 해 보십시오. 보통의 무기는 만드는 것과 사용하는 것이 완전히 별도입니다. 총은 기술로 만들 수 있겠지만, 쏘는 것은 사격으로 해야 합니다.

방어: 기계장치를 조종하여 공격을 막는 경우가 아니면, 기술은 방어에도 쓸 일이 없습니다.

기술의 특기들

- 항상 준비되어 있다. 기술을 사용하는 일을 하는 데 필요한 도구를 갖고 있다고 하는 데 결코 운명점을 쓸 필요가 없습니다. 소지품을 뺏기고 감금되는 등의 극단적인 상황에서조차도 어디선 가 찾아 납니다. 이에 저항하는 요인이 있을 법하더라도 등장하지 않습니다.
- 새것보다 좋게! 기계장치를 수리하는 극복 액션에 멋지게 성공하면, 통상적인 증강 대신에 자기가 만든 개선점을 나타내는 상황 면모를 즉시 만들고 공짜 발현을 받을 수 있습니다.
- 정밀타격. 기계장치를 이용한 대결에서 기술로 구역 전체에 대한 공격을 할 때, 격차를 나누지 않아도 영향을 받을 사람과 그렇지 않을 사람을 구별할 수 있습니다 (원래는 그러려면 공격 대상

들 사이에 격차를 배분해야 합니다).

다양한 기술들

플레이의 특성상 과학기술의 종류를 구별해야 할 필요가 있으면, 기술과 유사한 기능이 목록에 몇 개씩 있어도 됩니다. 예를 들어 미래 SF라면 공학, 사이버네틱스, 생명공학이 따로 있어서, 내용은 거의 동일하지만 다른 소재가 다를 수도 있을 것입니다. 이런 플레이에서는 한 캐릭터가 이 모든 분야에 정통하려면 다른 부분을 많이 희생해야 합니다.

이런 식으로 기능을 구성하려면 그럴 만한 충분한 이유가 있는지 검토하십시오. 그런 구별들이 이름만 다르고 효과가 사실 모두 같다면, 기능은 폭넓게 설정하고서 특기를 통해 전공을 구별하는 것이 적절합니다.

물건과 장치를 만드는 것이 플레이의 중요한 부분을 이룬다면, 기술로 만들 수 있을 법한 것들의 예가 특수항목 (p.000)에 나와 있으니 참고하십시오.

눈치

눈치는 사람의 기분을 알아 보고 그 변화를 눈치채는 기능입니다. 감정적 주의력이라고 할 수 있습니다.

극복: 눈치로는 장애물을 직접 극복하는 일이 거의 없습니다. 보통은 이 기능으로 정보를 얻어내고, 다른 기능으로 그 정보를 이용하여 실제 행동을 합니다. 경우에 따라서는 눈치를 주의력처럼 사용하여, 다른 사람의 태도나 심경의 변화를 눈치채는 판정을 할 수도 있습니다.

기회 만들기: 눈치로는 상대의 감정 상태를 읽고 그 사람이 어떤 사람인지를 대충 알 수 있습니다. 어느 정도의 대인 접촉을 해야 합니다. 다른 캐릭터, 특히 NPC의 시트에 적힌 면모를 알아내는데에 가장 많이 사용하게 될 것입니다. 관찰 당하고 있다는 사실을 상대가 어떤 이유로든 알고 있다면, 속임수나 사교로 방어할 수 있습니다.

눈치로는 남의 정신적/감정적 한계를 파악하여, 어떤 상황에서 그 사람에게 정신적 공격을 할 수 있을지를 알아낼 수 있습니다.

공격: 눈치는 이 용도로는 사실 쓸 수 없습니다.

방어: 이 기능은 거짓말을 뚫고 상대의 진의를 보기 때문에, 속임수에 방어할 때 유용합니다. 눈치는 자기에 대한 사회적 기회 만들기에 대해서 방어할 때에도 쓸 수 있습니다.

특수: 눈치는 다른 사람들의 정신적 타격을 치유하는 데에도 쓸 수 있습니다.

눈치의 특기들

- 거짓말 투시. 거짓말을 알아내기 위한 눈치 판정에 +2를 받습니다. 자기를 향한 거짓말이건 남을 향한 거짓말이건 관계 없습니다.
- 참견꾼. 대결에서 차례를 결정할 때 주의력 대신 눈치를 사용할 수 있습니다. 단, 대결이 시작되기 전에 이 장면에서 최소한 몇 분 정도는 관련자들을 관찰하거나 이들과 대화를 했어야 합니다.
- 심리학자. 한 세션에 한번, 눈치 판정에 성공하면 다른 사람의 정신적 타격을 1단계 완화할 수 있습니다(막대에서 심각으로, 심각에서 경미로, 경미이면 완전 회복). 난이도는 경미인 경우 양호 (+2), 심각인 경우 우수 (+3), 막대인 경우 대단함 (+4)입니다. 이 특기의 효과는 치료 대상과 최소한 30분 정도는 대화를 해야 일어납니다. 자기 자신에게는 쓸 수 없습니다. (원래 이 판정은 타격을 바로 완화하는 것이 아니라 회복 과정을 시작해 줄 뿐입니다.)

도둑질

도둑질 기능은 들어가서는 안 되는 곳에 침입하거나 물건을 훔치는 재주입니다.

과학기술에 많이 의존하는 장르에서는 관련된 기술에 관한 지식도 여기 포함되어, 보안 시스템의 해킹이나 경보 시스템의 무력화 등등도 가능하게 됩니다.

극복: 앞서 언급했듯, 도둑질은 훔치거나 침입하는 것에 관계된 장애물을 극복하게 해 줍니다. 자물쇠와 뒷 처리, 소매치기, 흔적 지우기 등등이 이 기능에 들어갑니다.

기회 만들기: 도둑질로 목표 지점의 사전 조사를 할 수 있습니다. 이로써 침투가 얼마나 어려우며 어떤 종류의 보안이 갖추어져 있는지를 파악하고, 활용할 만한 약점도 발견할 수 있습니다. 다른

도둑들의 범행을 조사하여 어떻게 일을 했는지 알아내고, 남겨진 단서에 관련된 면모들을 찾아낼 수도 있습니다.

공격: 도둑질은 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 마찬가지입니다. 도둑질은 대결 기능이 아니기 때문에 방어에 쓸 일도 별로 없을 것입니다.

도둑질의 특기들

- 도주로 확보. 도망을 치기 위해서 기회 만들기를 할 때의 도둑질 판정에 +2를 받습니다.
- 보안 전문가. 자신이 설치했거나 작업에 참가한 보안 설비를 누군가가 극복하려고 했을 때, 자기가 그 자리에 없어도 능동적인 저항을 할 수 있습니다. (원래는 상대가 수동적인 저항만 넘어서면 됩니다.)
- 업계의 잔뼈. 다른 도둑들을 상대할 때, 인맥 대신 도둑질을 사용할 수 있습니다.

사격

사격은 접근전의 짹이 되는 기능으로, 장거리 무기의 사용을 다룹니다. 대결에서도 쓸 수 있고, 피하거나 방어하지 않는 목표를 쓸 때도 쓸 수 있습니다 (과녁 등).

접근전에서와 마찬가지로, 무기의 종류에 따라 별도의 기능을 쓰고 싶으면 그렇게 해도 됩니다. 활, 총기, 에너지 병기 등으로 구별하십시오. 과하게 하자는 말 것을 권합니다. 필수적이지 않으면 굳이 세분하지 않아도 됩니다.

극복: 대결이 아닌 상황에서 사격 실력을 드러낼 일이 있지 않은 한 극복에 이 기능을 쓸 일은 별로 없을 것입니다. 한편 사격을 이용한 경쟁은 모험 이야기에 흔히 등장합니다. 사격을 전문으로 하는 캐릭터가 있으면 그런 기회를 마련하는 것이 좋습니다.

기회 만들기: 신체적 대결에서, 사격은 아주 다양한 행동을 나타낼 수 있습니다. 묘기 사격이나 제압 사격이 좋은 예입니다. 플레이의 스타일에 따라서는 사격으로 남의 무장을 해제하거나 화살로 소매를 끊어 벽에 고정시킬 수도 있습니다. 액션 영화에서 본 것은 거의 무엇이든 가능합니다. 총에 대한 지식에 기반한 면모를 만들 수도 있습니다 (상대의 총에 [잘 막힘]을 붙인다거나).

공격: 사격은 신체적 공격이 가능합니다. 접근전과 달리, 최대 두 구역 떨어진 곳에서도 공격할 수 있습니다. (무기에 따라 사거리가 바뀌는 일도 있습니다.)

방어: 전투용 기능이지만 방어에 쓸 일은 거의 없다는 점이 사격의 특징입니다. 사격전에서는 주로 운동능력이 방어에 쓰입니다. 엄호사격이라면 우리 편을 방어하는 것으로, 또는 상대의 움직임에 대한 저항을 하는 것으로 볼 수 있겠지만, 이것은 기회 만들기로도 나타낼 수 있습니다 ([엄호사격], [총알비] 등등).

사격의 특기들

- 조준 사격. 사격으로 공격을 할 때, 운명점을 1점 쓰고서 대상에게 가하고 싶은 특정한 상태를 선언하십시오. 손에 총 맞음 같은 식이면 됩니다. 성공하면 통상적인 피해와 별도로, 그 상황 면모가 상대에게 붙습니다.
- 빨리뽑기. 신체적 대결에서 차례를 정할 때 주의력 대신 사격을 쓸 수 있습니다. 단, 이 특기는 빨리 쏘는 것이 유리할 법한 상황에서만 사용할 수 있습니다.
- 일발필중. 대결 1회에 한 번, 자신이 시간을 들여 조준했음을 나타내려고 만든 면모(예: [빨간 점])에 공짜 발현을 하나 추가로 받을 수 있습니다.

사교

사교 기능은 남들과 긍정적인 관계를 구축하고 긍정적인 감정을 이끌어내는 능력입니다. 남들에게 신뢰와 호감을 사는 기능이라고 할 수 있습니다.

극복: 사람들을 감동시키거나 꾀어서 자기가 시키는 일을 하게 만들 때 사교를 사용합니다. 그냥 좋은 관계를 만들 때에도 쓸 수 있습니다. 경비병에게 좋은 인상을 주어 검문을 통과하거나, 남이 자기를 믿고 비밀을 털어 놓게 만들거나, 주점에서 그 날의 스타가 될 수도 있습니다. 무명 NPC들이 상대라면 그냥 극복 판정이 될 수도 있지만, 중요 NPC나 PC와 이 기능으로 친해지려면 경쟁을 해야 할 수도 있습니다.

기회 만들기: 특정 대상에게서 좋은 반응을 끌어내거나, 그 장면에서 긍정적인 분위기를 만들거나, 남이 자신에게 진실된 신뢰감을 느끼게 하려면 사교를 사용합니다. 남에게 [강한 자신감]을 심어 줄 수도 있고, 군중을 선동하여 [즐거운 열정]을 띠게 할 수도 있으며, 그저 남을 [떠벌이]로 만들거나 [친절]하게 만들 수도 있습니다.

공격: 사교는 피해를 주지 못하므로 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 사교로는 자신의 평판을 훼손하거나, 자신이 만든 분위기

를 망치거나, 다른 사람들 앞에서 창피를 주는 모든 기능에 대해 방어할 수 있습니다. 그러나 정신적 공격으로부터 방어해 주지는 않습니다. 이에는 의지력이 필요합니다.

사교의 특기들

- 좋은 인상. 한 세션에 두 차례, 사교로 받은 증강을 정식 상황 면모와 공짜 발현으로 업그레이드할 수 있습니다.
- 웅변가. 군중 앞에서 연설을 할 때 사교에 +2를 받습니다. (그 장면에 이름을 가진 NPC나 PC가 있는 경우, 하나의 판정으로 모두에게 따로 영향을 줄 수 있습니다. 원래는 격차를 분배해야 합니다.)
- 인기인. 자신이 남들에게 인기가 있는 지역에서 인맥 대신 사교를 사용할 수 있습니다. 그 지역에서 인기가 있는지 없는지는 이야기에서 정해진 바를 따릅니다. 정해진 것이 없으면 운명점 1 점을 소비해서 인기가 있다는 세부사항을 추가할 수 있습니다.

속임수

속임수는 남들에게 거짓말을 하고 틀린 길로 유도하는 기능입니다.

극복: 남이 거짓말을 믿게 하거나, 남을 속여서 무언가를 얻어내거나, 자기 길을 막고 있는 사람을 속여서 지나가거나 하려면 속임수를 사용할 수 있습니다. 무명 NPC를 상대할 때는 그냥 극복 액션으로 충분하지만, PC나 이름 있는 NPC를 상대로는 경쟁을 해야 하며, 상대는 눈치로 저항합니다. 이 경쟁에서 이기면, 상대가 거짓말을 믿는다는 것이 추후 장면에서 자기에게 유리하게 작용할 수 있을 경우 상대에게 상황 면모를 하나 붙일 수 있습니다. 속임수는 변장을 하는 데에도, 거꾸로 변장을 알아채는 데에도 쓸 수 있습니다. 변장은 시간과 재료가 있어야 쓸 수 있습니다.

(주: 이 효과는 강철의 심장 플레이에 국한됩니다. 변장이 속임수에 기본적으로 제공되지 않고 특기로 표현되는 플레이도 있을 수 있습니다.)

속임수로는 간단한 손재주를 펼치거나 그 비슷한 농간을 부려 남들을 유도할 수도 있습니다.

기회 만들기: 속임수로는 일시적으로 남들의 주의를 돌리거나, 신분을 위장하는 변명을 꾸미거나, 거짓된 인상을 줄 수도 있습니다. 칼싸움에서는 페인트를 하여 상대에게 [균형 상실]을 일으켜 공격의 실마리로 삼을 수 있습니다. “저건 뭐지!”를 해서 도망

칠 때 [시간 벌이]를 할 수도 있습니다. 궁정 무도회에서 [부유한 귀족]의 행세를 할 수도 있습니다. 남을 속여서 면모나 기타 정보를 밝히도록 할 수도 있습니다.

공격: 속임수는 이용할 수 있는 기회를 만드는 데에는 탁월한 기능이지만, 간접적이기 때문에 개인에게 직접적인 피해를 주지는 않습니다.

방어: 속임수로는 거짓 정보를 활용하여 자기에 대한 수사 시도를 떨쳐 버릴 수도 있고, 자기의 진의를 알아내기 위한 눈치 기능의 사용도 방어할 수 있습니다.

속임수의 특기들

- 거짓말 속의 거짓말. 이 세션에 자기의 거짓말을 이미 한 번 믿은 사람에 대해서 속임수로 기회 만들기를 할 때 +2를 받습니다.
- 심리전. 자극 대신 속임수로 정신적 공격을 할 수 있습니다. 단, 영리한 거짓말을 공격에 사용하는 경우에 한합니다.
- 천의 얼굴. 새로운 사람을 만났을 때, 운명점을 1점 쓰면 다른 이름과 다른 신분으로 전에 그 사람을 만난 적이 있다고 할 수 있습니다. 그 신분을 나타내는 상황 면모를 만드십시오. 그리고 그 사람을 상대할 때는 사교 대신 속임수를 사용할 수 있습니다.

사회 기능과 다른 캐릭터들

사회적인 기능들에는 다른 사람들의 감정 상태에 변화를 일으키거나, 이야기 속에 등장한 무언가를 받아들이게 하는 액션들이 존재합니다 (거짓말을 믿게 한다거나).

그러나 사회 기능의 사용에 성공했다고 해서 상대가 본성을 거스르는 행동을 하게 만들 수는 없습니다. 마찬가지로, 그 캐릭터를 맡은 사람이 자기 캐릭터를 플레이하는 방침을 바꿀 수도 없습니다. 특히 PC들 사이에 사회적 기능이 사용된 경우, 당한 플레이어도 자기 캐릭터가 어떻게 반응할 것인지 의견을 낼 수 있습니다. 그 기능에 당한 것을 없던 일로 만들 수는 없지만, 어떤 식으로 당했는지는 자기가 정할 수 있는 것입니다.

예컨대 자극 기능을 사용하여 상대의 얼굴에 대고 소리를 브럭버럭 지르고, 상대가 겁을 집어먹고 주저하기를 기대했다고 칩시다. 기회 만들기입니다. 그런데 상대 플레이어가 자기 캐릭터는 겁을 먹지는 않을 것이라고 생각한다면, 서로 상의해서 대안을 찾으십시오. 상대가 너무 화가 나서 이성을 잠시 잃는다거나, 공장소에서 자기를 둘러싸고 소란이 일어나는 것이 부끄러워서

움츠린다고 할 수도 있습니다.

구체적으로 어떻게 되건, 기능을 사용한 쪽이 유리한 면모를 얻으면 그것으로 충분합니다. 사회 기능은 다른 사람들을 찍어 누르는 도구가 아닌, 함께 이야기를 만드는 기회로 삼으십시오.

수사

수사는 뭔가를 알아내는 기능입니다. 주의력과도 비슷하지만, 그쪽은 주변에서 벌어지는 일들에 대한 수동적 관찰력과 사실의 순간적인 포착 능력을 나타내는 반면 수사는 집중적이고 심층적인 조사 능력을 나타냅니다.

극복: 수사의 장애물은 항상 찾기 어려운 정보입니다. 범행 현장에서 단서를 찾거나, 필요한 물건을 찾으려고 어지러운 방을 뒤지거나, 곰팡내 나는 고서를 뒤지며 모든 것을 설명할 바로 그 글귀를 찾는 것도 모두 수사의 영역입니다.

경찰이 들이닥치거나 재난이 일어나기 전에 증거를 모아야 하는 상황도 흔히 등장하고, 난관에서 수사 판정을 할 좋은 기회도 됩니다.

기회 만들기: 수사는 아마도 기회 만들기에 가장 폭넓게 사용할 수 있는 기능일 것입니다. 시간만 들이면 이 기능으로는 누구에 대한 무엇도 알아낼 수 있고, 장소나 물건에 대한 사실들도 찾아낼 수 있습니다. 그 세계에서 발견될 수 있는 사실이라면 거의 무엇이든 면모를 만들 수 있게 되는 셈입니다.

너무 막연하다면 다음의 예를 참고하십시오. 이것도 극히 일부에 지나지 않습니다: 대화를 엿듣는다, 범행 현장에서 단서를 검토 한다, 공공기록을 조사한다, 특정 정보의 진실성을 검증한다, 용의자를 감시한다, 신원 정보의 사실성을 확인한다.

공격: 수사는 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 마찬가지입니다.

수사의 특기들

- 작은 것도 놓치지 않는다. 속임수에 대해 방어할 때 눈치 대신 수사를 사용할 수 있습니다. 눈치를 이용한 방어는 본능과 직관을 활용하는 반면, 이쪽은 표정이나 태도, 어조의 미세한 변화를 면밀하게 관찰하는 것입니다.
- 감청 전문가. 수사를 사용하여 남의 대화를 엿듣는 기회 만들기 판정에 성공하면 면모를 하나 더 발견하거나 만들 수 있습니다.

다 (이 추가 면모에는 공짜 발현이 불지 않습니다).

- 추리의 힘. 한 라운드에 한 번 운명점을 쓰고 몇 분간 관찰하면 특별한 수사 판정을 하여 추리를 할 수 있습니다. 이 판정에서 성공하면 격차만큼의 면모들을 발견하거나 만들 수 있습니다. 이 면모들은 그 장면에 붙일 수도 있고 관찰 대상에 붙일 수도 있습니다. 그러나 공짜로 발현할 수 있는 것은 그 중 하나뿐입니다.

운동능력

운동능력 기능은 자기 몸을 움직이는 일반적인 능력을 가리킵니다. 이는 훈련에 의한 것일 수도 있고, 타고난 재능이나 그 장르에 고유한 수단에 의한 것일 수도 있습니다 (마법, 유전자 조작 등). 활극에 일가견이 있는 캐릭터라면 거의 누구에게나 어울립니다.

운동능력은 페이트에 적합한 장르라면 어디에나 존재합니다. 신체적 충돌이 아예 없이 사교적 갈등에만 집중한 플레이가 아닌 한, 거의 확실히 등장할 것입니다.

극복: 운동능력으로는 도약, 달리기, 등반, 수영 등등, 신체적 움직임으로 넘어야 하는 장애물의 극복을 할 수 있습니다. 육상 경기에 나올 만하다 싶은 행동을 하게 되면 운동능력으로 판정하십시오. 이 기능의 극복 액션으로는 대결에서 상황 면모 등의 장애물을 넘어 구역 사이를 이동할 수 있습니다.

기회 만들기: 운동능력으로 기회 만들기를 하면 상대보다 더 빨리 달리거나, 높은 곳으로 도약하거나, 곡예적인 움직임으로 적을 혼란시키는 것이 됩니다.

공격: 운동능력은 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 신체적 대결에서, 근거리 공격과 원거리 공격에 대한 거의 모든 방어에 운동능력을 사용할 수 있습니다. 자기를 지나쳐서 이동하려는 캐릭터들을 막는 데에도 방어 액션을 쓸 수 있습니다 (물론 몸으로 막을 만한 위치에 있어야 합니다).

운동능력의 특기들

- 단거리 질주. 판정 없이 하나가 아니라 두 구역을 이동할 수 있습니다. 이동을 방해하는 상황 면모가 없어야 합니다.
- 파쿠르의 명수. 지붕과 같이 발 밑이 불안정한 곳에서 달릴 때 극복 액션에 +2를 받습니다.
- 현란한 방어. 방어 액션에 멋지게 성공하는 경우, 자동으로 상대의 급소를 찌르는 반격을 합니다. 이로써 그냥 증강을 받는 것

이 아니라, 상대에게 [어질어질] 상황 면모를 붙이고 공짜 발현을 받습니다.

총기나 기타 하이테크 장거리 무기의 공격을 운동능력으로 방어하는 것이 적절치 못하다고 생각할 수 있습니다. 하지만 그런 공격을 방어할 수 있는 기능이 달리 있는 것도 아닙니다. 운동능력으로 방어를 할 수 없게 해 놓고 방어용 기능을 따로 두지도 않으면, 이런 무기가 아주, 아주 위험해질 것이라는 점에 주의하십시오.

운전

운전은 온갖 탈것을 조작하는 기능입니다.

기술과 비슷하게, 운전 기능도 플레이에서 탈것에 관련된 장면이 얼마나 나오고 그 세계에 어떤 탈것이 존재하는지에 따라 그 모습이 달라지게 됩니다.

예를 들어 기술 수준이 낮은 세계에는 운전 대신 승마가 있을 수도 있습니다. 한편 군사 SF라면 자동차는 운전, 우주선은 파일럿, 탱크나 군용 대형 차량은 조종으로 기능이 분화되는 것도 가능합니다.

극복: 운전은 탈것을 몰고 있을 때의 운동능력과도 같습니다. 거친 지형, 좁은 통로, 묘기 운전과 같은 어려운 상황에서 이동을 할 때 운전으로 판정합니다. 운전 기능은 추적이나 경주 등, 경쟁에 많이 쓰입니다.

기회 만들기: 운전을 사용하면 탈것을 타고 목적지까지 가는 최적 루트를 알아낼 수 있습니다. 판정이 충분히 좋게 나오면 그 길에 지정된 면모들을 알아낼 수도 있고, 어쩌면 [편리한 지름길] 같은 것을 알고 있다고 할 수도 있을 것입니다.

운동능력에 나온 내용을 여기에 거의 그대로 사용할 수도 있습니다. 운전으로 만드는 유리한 면모는 대개 좋은 위치를 잡거나, 화려한 기동을 하거나 ([임멜만 텐!]), 상대를 불리한 자리에 몰아 넣는 식으로 나타납니다.

공격: 운전은 공격에 잘 사용되지 않습니다. 탈것으로 들이받을 때는 운전으로 공격이 가능하지만, 가하는 만큼의 피해를 자기 또한 입게 됩니다.

방어: 신체적 대결에서 차량에 대한 피해를 면하는 것도 운전의 흔한 용법입니다. 남이 자기의 탈것을 추월하려는 극복 액션을

방해하거나, 자기에 대한 기회 만들기를 막는 용도로도 쓸 수 있습니다.

운전의 특기들

- 끈질긴 추격. 추격 장면에서 다른 탈것을 뒤쫓고 있을 때 운전에 +2를 받습니다.
- 속도는 나의 힘. 탈것을 몰 때 속도를 줘어 짜낼 수 있습니다. 속도가 주된 쟁점인 경쟁을 하고 있는 동안 (추격이나 경주 등) 운전 판정에서 비기면 성공한 것으로 칩니다.
- 돌격! 다른 탈것을 들이 받을 때 격차 2만큼의 피해를 무시합니다. 예를 들어 들이받아서 격차 4의 피해를 주었다면, 자신은 격차 2의 피해만을 입는 것입니다.

탈것과 기능

기술에서와 마찬가지입니다. 정말로 플레이에서 의미가 있을 것 같지 않으면 공연히 세분하지 마십시오. 운전에는 기능을 하나로 놓고 전문분야를 특기로 표현하는 수법이 특히 적절합니다 (p.000, 특기 만들기 참조).

은밀행동

은밀행동은 들키지 않기 위한 기능입니다. 가만히 숨어 있을 때에도, 이동할 때에도 모두 쓸 수 있습니다. 도둑질 기능과 함께 쓰면 특히 좋습니다.

극복: 들키느냐 아니냐가 관건인 상황을 타개하고자 할 때 은밀 행동을 사용합니다. 초병이나 보안 장치를 통과한다거나, 추적자로부터 몸을 숨긴다거나, 자기가 있었다는 흔적을 남기지 않는다거나 하는 행동이 모두 은밀행동에 포함됩니다.

기회 만들기: 은밀행동은 주로 매복하기 좋은 장소에 자리를 잡을 때 사용합니다. 그러면 자기 자신에게 면모가 만들어집니다. [꼭꼭 숨었음]을 갖고 있으면 경비병들이 모르고 지나칠 때 이를 이용할 수 있고, 어둠 속에서 싸우는 중이라면 [위치 파악이 어려움]도 도움이 될 것입니다.

공격: 은밀행동 자체는 공격에 쓰이지 않습니다.

방어: 자기의 위치를 파악하거나 자기를 찾아내려는 주의력 판정에 대해 은밀행동으로 저항할 수 있습니다. 자기를 쫓아오기 위

한 수사 판정에 대한 방어로 사용하여 따돌릴 수도 있습니다.

은밀행동의 특기들

- 군중의 일부. 군중 속에 녹아들기 위한 은밀행동 판정에 +2.
“군중”의 의미는 상황에 따라 다릅니다. 좁은 술집은 수십 명만 있어도 북적거리지만, 지하철역은 그보다 훨씬 많은 사람이 필요합니다.
- 소멸. 한 장면에 1회, 운명점을 1점 쓰면 남들이 다 보는 앞에서 쓱 사라질 수 있습니다. 연막탄을 사용하는 것일 수도, 신비한 무술을 사용하는 것일 수도 있습니다. 이 상태에서는 자신에게 [소멸] 증강이 붙어서, 누군가가 주의력의 극복 판정에 성공해서 위치를 알아낼 때까지는 아무도 자신에 대해 공격이나 기회 만들기를 할 수 없습니다 (즉, 위치를 알아내려면 일단 한 라운드를 포기해야 한다는 뜻이 됩니다). 이 면모는 발현시키는 즉시, 또는 누군가가 주의력 극복 판정에 성공했을 경우 사라집니다.
- 보일락 말락. 어둠이나 그늘 속에 있으면 최소 1 구역 떨어진 곳에서 오는 사격 공격에 대해 은밀행동으로 방어를 할 수 있습니다.

의지력

의지력은 캐릭터의 정신적 내구력을 나타냅니다. 체력이 신체적 내구력을 나타내는 것과 비슷합니다.

극복: 의지력을 사용하면 정신적 노력을 필요로 하는 장애물을 극복할 수 있습니다. 퍼즐이나 수수께끼, 암호 해독과 같이 정신력 소모가 큰 행동들이 여기 해당됩니다. 문제를 극복하는 것이 단지 시간의 문제라면 의지력을 사용하고, 그냥 정신력만으로는 돌파할 수 없다면 학식을 사용하십시오. 의지력으로 도전하는 장애물들은 난관으로 처리해야 할 정도로 힘이 들고 어려울 수도 있습니다.

의지력 경쟁은 체스 같은 게임을 반영할 수도 있고, 어려운 시험에서 서로 고득점을 다투는 것을 나타낼 수도 있습니다. 마법이나 초능력이 흔한 곳에서는 의지력의 경쟁이 흔히 등장합니다.

기회 만들기: 의지력으로는 깊은 집중이나 명상을 나타내는 면모를 스스로에게 붙일 수도 있습니다.

공격: 의지력은 공격에 거의 사용되지 않습니다. 단, 초능력이 존재하는 세계에서라면 이 기능으로 싸울 수도 있을 것입니다. 이런 능력은 의지력에 특기나 특수항목을 추가함으로써 표현하십

시오.

방어: 의지력은 자기 마음과 태도를 다스리는 능력이기 때문에, 자극 기능의 방어에 많이 쓰입니다.

특수: 의지력은 정신적 스트레스 칸과 타격 칸을 늘려 줍니다. 보통 (+1)이나 양호 (+2)이면 정신적 스트레스 한 칸, 우수 (+3) 이상이면 정신적 스트레스 두 칸이 추가됩니다. 엄청남 (+5) 이상이면 경미한 타격 칸도 하나 늘어납니다. 이렇게 추가되는 타격 칸은 정신적 피해에 대해서만 사용이 가능합니다.

의지력의 특기들

- 정신의 힘. 근력에 관련된 극복을 할 때 체력 대신 의지력을 쓸 수 있습니다.
- 하드보일드. 한 장면이 지속되는 동안 경미한 타격이나 심각한 타격 하나를 무시할 수 있습니다. 무시되는 타격은 발현도 역발현도 불가능합니다. 그러나 그 장면이 지나가면 타격은 악화됩니다. 원래 경미한 타격이었다면 심각한 타격이, 심각한 타격이었다면 막대한 타격이 됩니다.
- 불굴의 의지. 위압과 공포를 이용한 자극 기능을 방어할 때 의지력에 +2를 받습니다.

인맥

인맥은 다른 사람들과의 네트워크를 만드는 기능입니다. 이 기능이 있으면 별도 설정이 없는 한 그 세계에 존재하는 모든 수단에 능한 것이 됩니다.

극복: 찾고자 하는 사람을 찾으려 할 때의 장애물을 극복하는 데에는 인맥을 사용합니다. 직접 발로 뛰건, 아는 사람들에게 수소문하건, 기록과 데이터베이스를 뒤지건 간에, 사람을 찾아내거나 연락할 방법을 알아내려면 이 액션을 사용합니다.

기회 만들기: 필요한 것을 제공할 수 있는 사람이 누구인지 알고 싶을 때, 또는 이미 그런 사람을 알고 있다고 하고 싶을 때에 인맥을 사용할 수 있습니다. 이 기능은 면모의 형태로 이야기에 설정을 넣는 데 자주 쓰입니다. (“친구들. 내가 알아봤는데, 조 스틸이 [천 마일 내에서 최고의 수리공]이라는군. 그 사람한테 말을 해 보자고.”)

기회 만들기로는 특정한 사람, 물건, 장소에 관해 자기의 인맥으

로부터 들은 소문의 면모를 만들 수도 있습니다. 이것은 대개 단순한 사실이 아닌 평판의 형태를 띕니다. 예를 들어 [못된 놈으로 유명]이나 [악명 높은 사기꾼] 같은 식입니다. 평판과 사실이 일치할지는 만나 봐야 알 테지만, 사실과 다르다고 해도 면모가 무의미해지는 것은 아닙니다. 거짓 평판 때문에 득을 보거나 고생을 하는 사람들도 많습니다.

이 기능은 자기의 인맥을 통해 정보를 알아내거나 심는 행동 자체를 면모로 만들 때에도 쓸 수 있습니다.

공격: 그냥 사람을 아는 것만으로는 남을 직접 해칠 수 없기 때문에, 인맥은 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 자신에 대한 사회적인 기회 만들기에 대해 방어할 때 인맥을 사용할 수 있습니다. 물론 자신의 인맥을 그 상황에 동원할 수 있어야 합니다. 남이 속임수나 인맥을 이용하여 잠적하지 못하게 하는 데에도 쓸 수 있고, 자신에 대한 수사를 방해하는 데에도 사용할 수 있습니다.

인맥의 특기들

- 경계망. 인맥을 만들어 놓은 지역에서 누군가가 자신과 대결을 개시하면, 차례를 정할 때 주의력이 아닌 인맥을 쓸 수 있습니다. 미리 연락을 받아 대비하고 있었기 때문입니다.
- 험구가. 남에 관해 나쁜 소문을 퍼뜨리는 기회 만들기를 할 때 +2를 받습니다.
- 평판의 무게. 자신과 자기에 관계된 사람들에 대하여 무시무시한 평판을 쌓아 올렸습니다. 이 평판이 자아낸 공포감을 이용하는 기회 만들기를 할 때, 자극 대신 인맥을 사용할 수 있습니다. 이 특기와 쌍을 이루는 면모를 만들 것을 권합니다.

자극

자극은 사람으로부터 공포, 분노, 수치와 같은 부정적인 감정 반응을 이끌어내는 기능입니다. 간단히 말해 남에게 못되게 구는 능력이라고 할 수 있습니다.

자극은 아무 때나 쓸 수 없습니다. 쓸 수 있을 만한 타당한 이유가 있어야 합니다. 이 이유는 상황이 마련해 줄 수도 있고, 자신이 갖고 있는 면모에서 올 수도 있고, 사교나 속임수와 같은 타 기능의 기회 만들기로 만든 면모에서 비롯될 수도 있습니다. 자신이 남의 면모를 알아낸 덕분에 가능하게 될 수도 있습니다 (눈치 참조).

극복: 상대를 자극하여, 감정을 못 이기고 행동을 하게 만들 수 있습니다. 상대를 위압해서 정보를 얻거나, 분노하게 하여 자신을 공격하게 만들거나, 겁을 주어 도망치게 할 수도 있습니다. 무명 NPC들을 상대할 때, 세세히 따지기 귀찮을 때는 수동적 저항만 넘어서면 됩니다. 그러나 PC나 중요 NPC가 상대인 경우 경쟁에서 이겨야 합니다. 상대는 의지력으로 저항할 것입니다.

기회 만들기: 상대에게 일시적인 감정 상태를 나타내는 면모를 붙일 수 있습니다. [분노], [놀람], [주저] 등등입니다. 상대는 의지력으로 저항합니다.

공격: 자극으로는 정신적인 공격을 하여 감정적 피해를 입힐 수 있습니다. 이 액션을 사용할 수 있는지 그렇지 않은지는 대상과 자신의 관계, 그리고 상황에 크게 의존합니다.

방어: 자극을 잘 있다고 해서 덜 당하는 것은 아닙니다. 자극에 대한 방어는 의지력으로 합니다.

자극의 특기들

- 공포의 갑옷. 자극으로 접근전 공격을 방어할 수 있습니다. 단, 대결에서 실제로 스트레스를 받기 전에만 사용할 수 있습니다. 적들이 공격을 주저하게 만들 수 있지만, 이 캐릭터도 사람에 지나지 않는다는 것을 누군가가 밝히면 이 특기도 사용할 수 없게 됩니다.
- 도발. 자극으로 상대에 대해 기회 만들기를 한 경우, 공짜 발현을 써서 상대의 주의를 끌 수 있습니다. 상대가 다음 번에 하는 액션은 자기를 대상으로 하게 됩니다. 이 효과는 유의미하고 폭력적인 행동에 대해서만 한 차례 적용되고 사라집니다. 동료가 공격을 받지 않게 하는 데 유용한 특기입니다.
- 알았어! 얘기할게! 눈치 대신 자극을 사용하여 대상의 면모를 알아낼 수 있습니다. 상대가 면모를 밝힐 때까지 익박지르는 것입니다. 상대는 의지력으로 방어할 수 있습니다. (마스터가 보기 에 그 면모가 이런 적대적인 접근 방법에 특히 약할 것 같으면, 자극 판정에는 +2가 붙습니다.)

재력

재력은 배경 세계에서 캐릭터가 가진 물질적 부의 대체적 수준, 그리고 그것을 사용하는 능력을 나타냅니다. 부에는 여러 형태가 있기 때문에, 지갑의 돈을 바로 나타내지는 않을 수 있습니다. 예를 들어 서양 중세의 귀족이라면 재산의 상당 부분은 땅에 묶여

있을 것입니다. 현대에는 신용이 좋은 것을 나타낼 수도 있습니다.

이 기능에서는 돈을 일일이 세지 않고 재력을 간단히 추상화하고 있습니다. 재산은 제한된 자원인데 기능으로 나타내는 것이 이상하게 느껴질 수도 있지만, 실제로 플레이를 하면 감이 올 것입니다. 아무래도 익숙하지 않으면 p.000의 박스에 재력을 한정하는 법이 나와 있으니 참고하십시오.

극복: 돈으로 해결할 수 있는 문제는 재력으로 해결할 수 있습니다. 뇌물을 주거나, 드물고 비싼 물건을 구하거나 하는 용도로 많이 쓰일 것입니다. 경매는 난관이나 경쟁으로 표현할 수 있습니다.

기회 만들기: 돈은 사회의 윤활유입니다. 재력을 이용하면 사람들을 더 우호적으로 만들 수 있습니다. 이것은 정말로 뇌물을 의미할 수도 있고 ([뭐 이런 걸 다]), 술과 여흥으로 상대를 즐겁게 해 주는 것일 수도 있습니다 ([접대]). 재력으로 판정하면 당장 필요한 물건을 갖고 있거나 금방 구할 수 있다고 선언할 수 있습니다. 그러면 그 물건을 나타내는 면모가 생깁니다.

공격: 재력은 공격에 사용되지 않습니다.

방어: 재력은 방어에 사용되지 않습니다.

재력의 특기들

- 돈이 날개. 물질적 부를 드러냄으로써 도움이 되는 상황라면, 재력을 사교 대신으로 사용할 수 있습니다.
- 민완 투자자. 재력으로 기회 만들기를 할 때 공짜 발현을 하나 더 받습니다. 단, 이것은 과거 세션에 행한 투자의 금전적 수익을 나타내야 합니다. (즉, 플레이에서 하지 않은 투자를 했다고 할 수는 없지만, 일단 했다면 더 높은 수익을 올릴 수 있는 것입니다.)
- 재벌2세. 한 세션에 두 번, 갑자기 생긴 돈을 나타내는 증강을 받을 수 있습니다.

재력의 한정

재력 기능을 너무 많이 쓴다 싶으면, 또는 재산을 계속 썼을 때 그것이 줄어들게 하고 싶으면 다음 중 하나를 적용해 보십시오:

- 재력 판정에 성공했지만 멋지게 성공하지는 않은 경우, 일시적

으로 재산이 줄어든 것을 나타내는 상황 면모를 주십시오. [재정난], [자금 융통 곤란] 같은 식입니다. 또 그렇게 되면 더 심한 것으로 바꾸십시오. 예를 들어 [재정난]은 [빈털터리]가, [빈털터리]는 [빚더미]가 됩니다. 이 면모는 타격이 아니지만, 돈을 많이 쓰는 사람이 역발현을 당할 좋은 재료가 될 것입니다. 돈을 잠시 쓰지 않거나 세션이 끝나면 이 면모들은 사라집니다.

- 재력 판정에 성공할 때마다, 기능의 실력을 한 단계 낮추십시오. 이 효과는 세션이 끝날 때 사라집니다. 미약 (+0) 단계에서 재산 판정에 성공하면, 그 세션 동안은 다시 판정할 수 없습니다.

이 부분을 정말 강조하고 싶으면 재무를 대결의 한 종류로 만들고, 캐릭터마다 재산 스트레스 칸을 주십시오. 그리고 재력이 높으면 추가 칸을 줍니다. 재산이 플레이에서 아주 중요하지 않은 한, 이렇게까지는 하지 말 것을 권합니다.

접근전

접근전 기능은 무장과 비무장을 가리지 않고 온갖 종류의 근거리 전투 (즉, 같은 구역에서 벌어지는 전투)를 포괄하는 기능입니다. 장거리 전투는 사격을 참조하십시오.

극복: 접근전은 대결 외에서는 거의 사용되지 않습니다. 따라서 장애물을 극복하는 데에도 잘 쓰이지 않습니다. 연무에서 자기의 무술을 드러내 보이거나 격투 스포츠에 참가한다면 접근전도 경쟁에서 쓸 수 있을 것입니다.

기회 만들기: 신체적 대결 도중의 기회 만들기는 대부분 격투로 합니다. 기회 만들기로는 노려치기, 무장해제 등 수많은 기술들을 나타낼 수 있습니다. 접근전으로 다른 사람의 무술을 평가하여, 이용할 만한 약점을 발견할 수도 있을 것입니다.

공격: 굳이 설명할 필요도 없습니다. 접근전으로 신체적 공격을 할 수 있습니다. 가까운 거리, 즉 같은 구역 내에 있는 상대에게만 쓸 수 있습니다.

방어: 접근전으로는 공격은 물론 접근전으로 하는 기회 만들기에 대해서도 방어할 수 있습니다. 끼어들어서 무력으로 막을 수 있는 일으면 거의 무엇이든 접근전으로 방어할 수 있다고 해도 됩니다. 단, 이 기능으로는 사격 공격을 방어할 수 없습니다 (칼로 화살을 쳐 내거나 손으로 총알을 잡아낼 수 있는 세계라면 예외입니다).

접근전의 특기들

- 강타. 접근전 공격에 멋지게 성공한 뒤, 격차를 1 낮춰서 증강을 받기로 하면, 증강 대신 상황 면모와 공짜 발현을 받습니다.
- 예비 무기. [무장해제]나 그와 비슷한 상황 면모가 붙게 되었을 때, 운명점을 1점 쓰면 예비 무기가 있다고 선언할 수 있습니다. 그러면 상대는 상황 면모가 아니라 무기를 교체하는 순간의 빈틈을 나타내는 증강만을 받습니다.
- 최후의 일격. 상대에게 타격을 입혔을 때, 운명점을 1점 쓰면 타격의 강도를 하나 높일 수 있습니다(즉, 경미는 심각, 심각은 막대가 됩니다). 이미 막대한 타격을 입을 예정이었으면, 그 타격에 더하여 또 하나의 타격을 택하지 않으면 대결에서 제거됩니다.

싸움의 도

페이트로 하는 플레이는 대부분 상당량의 활극과 물리적 충돌이 일어나기 마련입니다. 기술 기능과 마찬가지로, 전투용으로 어떤 기능을 두느냐가 플레이의 성격을 많이 말해주게 됩니다.

이 책의 기능 목록에서는 접근전과 사격을 별도의 기능으로 두었습니다. 너무 상세하지는 않되 기본적인 차이는 인정한 것입니다. 이 구별의 특징 중 하나는 접근전에서 맨손과 병기 사이에 차이가 없다는 것입니다. 그러니 원하면 접근전을 격투와 병기술로 나누는 것도 좋습니다.

무기의 종류마다 별도의 기능을 담을 수도 있습니다 (도검류, 장병기류, 도끼류, 광선총, 화약총 등등). 그러나 여기서도 필요 이상으로 복잡하게 해 봤자 별 듯이 없을 것입니다. 개별 무기를 차별화하려면 특수항목 (p.000)의 룰을 사용하면 됩니다.

주의력

주의력 기능은 사물을 알아채는 기능입니다. 수사의 짹이 되는 기능이며, 캐릭터의 전반적 지각력, 중요한 것들을 한눈에 알아보는 능력을 비롯한, 관찰에 관계된 능력을 나타냅니다. 수사가 장기적이고 집요한 조사인 반면, 주의력의 사용에는 시간이 별로 걸리지 않습니다. 그렇기 때문에 얻을 수 있는 정보도 비교적 피상적입니다.

극복: 주의력으로 장애물을 극복할 일은 많지 않을 것입니다. 극

복으로 사용될 때는 대개 무언가에 대한 반응이 됩니다. 범죄 현장에서 뭔가를 발견한다거나, 희미한 소리를 듣는다거나, 괴한이 옷 속에 숨긴 권총을 알아본다거나 하는 식입니다.

그렇다고 마스터가 시시콜콜한 것마다 주의력 판정을 시켜서 PC들을 시험하는 것은 재미가 없습니다. 성공해도 뭔가 재미있는 일이, 실패해도 역시 또 뭔가 재미있는 일이 일어날 때에만 판정하게 하십시오.

기회 만들기: 주의력은 직접적인 관찰을 통해 면모를 발견하거나 만들 때 사용합니다. 방을 둘러 보아서 특이한 점을 찾는다거나, 파편이 가득한 건물에서 나갈 길을 보아 둔다거나, 군중 속에서 눈에 띄는 사람을 눈치챈다거나 하는 것입니다. 사람을 관찰할 때, 주의력으로는 겉으로 무슨 일이 일어나는지를 알 수 있습니다. 속마음이나 감정의 변화는 눈치로 알아 봅니다. 주의력으로는 그 상황에서 자기 캐릭터가 유리하게 사용할 수 있는 것을 발견한다고 할 수도 있습니다. 예를 들어 건물에서 빠져나가려는 참에 [탈출로]를 찾아낸다거나, 적의 방어선에 있는 [은근한 약점]을 본다거나 하는 식입니다. 주점에서 싸우는 도중 주의력 판정을 하여, [젖어서 미끄러운 바닥]이 상대의 발치에 있는 것을 발견했다고 선언할 수도 있습니다.

공격: 주의력은 공격에 사용될 일이 없습니다.

방어: 주의력으로는 은밀행동에 의한 기습을 방어할 수 있습니다. 누가 자기를 감시하고 있다는 것을 알아낼 때에도 주의력의 방어 액션을 씁니다.

주의력의 특기들

- 위험 감지: 위험을 거의 초인적인 수준으로 인식합니다. 자기에게 피해를 주려는 존재가 있으면, 그것이 어둠 속에 있건 완전히 몸을 숨기고 있건, 오감에 어떤 장애가 있건 간에 주의력 기능이 영향을 받지 않습니다.
- 몸짓 판독: 대상을 관찰하여 그 면모를 알아내려 할 때, 눈치 대신 주의력으로 판정할 수 있습니다.
- 반사적 사격: 조준이 별로 필요 없는 상황이라면 사격 대신 주의력을 이용하여 빠른 반사적 사격을 할 수 있습니다. 이것은 조건반사이기 때문에, 이 특기를 사용하기 전에 대상을 완전히 확인할 기회는 없습니다. 즉, 뭔가가 수풀 속에서 움직이는 바람에 급히 쐈는데 알고 보니 우리편일 수도 있는 것입니다. 조심해서 쓰십시오!

체력

체력은 캐릭터의 기초 체력을 나타냅니다. 운동능력에 대칭되는 기능으로, 근력과 지구력이 여기에서 옵니다. 이 책의 예에서 체력과 운동능력을 나눈 이유는, 날쌘 캐릭터 (운동능력이 높음)와 힘센 캐릭터 (체력이 높음)를 구별하고 싶었기 때문입니다.

그러나 플레이의 조건에 따라서는 이런 구별을 기능 수준에서 할 필요가 없을 수도 있고, 구별을 하고 싶더라도 면모와 특기로 하는 쪽이 더 어울릴 수도 있을 것입니다.

극복: 순전히 힘으로 넘을 수 있는 장애물이면 체력 판정으로 극복이 가능합니다 (대개는 구역 내에 있는 상황 면모). 쇠격자나 철창을 부수거나 휘는 데에도 체력을 쓸 만합니다. 물론 팔씨름과 같은 힘의 경쟁이나 마라톤과 같은 지구력의 경쟁에서도 체력으로 판정을 할 수 있습니다.

기회 만들기: 체력은 신체적 대결에서 사용될 가능성의 폭이 넓습니다. 주로 불잡기나 누르기에 쓸 수 있는데, 이로써 상대에게 불잡힘이나 눌림 같은 면모를 줄 수 있습니다. 체력 판정으로는 대상이 갖고 있는 신체적 약점을 발견할 수도 있습니다. 늙은 용병을 불잡고 보니 [절름발이]였다거나 하는 식입니다.

공격: 체력으로는 상대에게 직접 피해를 줄 수 없습니다. 여기에는 접근전 기능을 사용하십시오.

방어: 체력으로 공격을 방어할 일은 그다지 없습니다. 그러나 공간이 좁아서 몸으로 막을 수 있는 상황이라면, 다른 사람의 이동에 대해 능동적으로 저항할 때는 쓸 수 있습니다. 뭔가 무거운 것을 집어 들고 이것으로 다른 사람이 지나가지 못하게 막을 수도 있을 것입니다.

특수: 체력은 신체적 스트레스 칸과 타격 칸을 늘려 줍니다. 보통 (+1)이나 양호 (+2)이면 신체적 스트레스 한 칸, 우수 (+3) 이상이면 신체적 스트레스 두 칸이 추가됩니다. 엄청남 (+5) 이상이면 경미한 타격 칸도 하나 늘어납니다. 이렇게 추가되는 타격 칸은 신체적 피해에 대해서만 사용이 가능합니다.

체력의 특기들

- 레슬러. 상대를 불잡고 씨름을 하여 기회 만들기를 하면 체력 판정에 +2를 받습니다.
- 맞고 버티기. 주먹이나 둔기로 가해지는 접근전 공격을 체력으로 방어할 수 있습니다. 단, 비기면 항상 격차 1의 피해를 입습니다.

다.

- 불굴의 육체. 한 세션에 한 번, 운명점을 1점 사용하여 심각한 타격 하나를 경미한 타격으로 경감하거나 (경미한 타격 칸이 비어 있어야 합니다) 경미한 타격을 하나 제거할 수 있습니다. 이 효과는 신체적 피해에 의한 타격에만 적용됩니다.

학식

학식 기능은 지식과 교육을 다룹니다. 여기서 학식이라는 표현을 쓴 것은 이 책에서 들고 있는 예시의 분위기에 맞기 때문입니다. 다른 배경에서라면 학문이나 지식, 교양 같은 이름을 갖고 있을 수도 있습니다.

지식 간의 분야 차이를 나타낼 만한 이유가 있다면, 효과는 같으나 소재가 다른 기능들을 몇 두는 것이 방법입니다. 예를 들어 신비학은 초자연적이고 비밀스러운 지식을 다루고, 학식은 학교에서 가르치는 전통적인 지식을 다루게 할 수 있을 것입니다.

극복: 자기가 배웠을 법한 지식으로 어떤 목표를 달성하고자 할 때, 학식으로 판정할 수 있습니다. 예를 들어 고분 벽화에 있는 고대의 언어를, 전에 연구한 적이 있다고 하여 학식 판정으로 해독할 수 있는 것입니다.

자기 캐릭터가 어려운 학술적 질문에 답할 수 있는지를 알고 싶을 때, 거의 항상 학식으로 판정할 수 있습니다. 알건 모르건 큰 상관이 없는 지식이라면 굳이 판정을 하지 않아도 됩니다.

기회 만들기: 수사와 마찬가지로, 학식은 (연구를 할 여유가 있다면) 기회 만들기에 널리 쓸 수 있습니다. 학식으로는 세부사항을 만드는 일이 많을 것입니다. 전부터 배워서 알고 있었다고 할 수도 있고, 이번에 연구하여 새로 알게 되었다고 할 수도 있습니다. 한편 그 정보가 앞으로 나올 장면에서 유리하게 사용될 수 있다면 이것은 면모의 형태를 띠 수도 있습니다. 비슷하게, 학식을 이용하여 기회 만들기를 하는 것은 자기 캐릭터가 배웠을 법한 사항을 세계 설정에 추가하는 좋은 방법이 됩니다.

공격: 학식은 대결에서 사용되지 않습니다.

(예외: 이 책에 나온 예에서는 마안의 지르드가 학식으로 마법을 사용하는 장면이 나옵니다. 학식으로 마법을 쓸 수 있다면, 이 기능도 공격과 방어 양쪽에 활용할 수 있습니다. 마법과 특수능력을 다루는 법에 관해서는 특수항목을 참조하십시오.)

방어: 학식은 방어에 사용되지 않습니다.

학식의 특기들

- 그거 읽어 봤어! 이 캐릭터는 수많은 주제에 걸쳐 수백 수천 권의 책을 읽었습니다. 운명 포인트를 1점 쓰면, 학식을 어떤 기능처럼도 사용할 수 있습니다 (단일 판정이나 단일 라운드 한정). 단, 지금 시도하려는 일이 자기가 책에서 읽었을 법한 것이어야 합니다.
- 이성의 방패. 자극에 대하여 학식으로 방어가 가능합니다. 단, 자신의 합리적 사고와 이성으로 어떻게 공포나 분노를 극복하는지, 납득이 가게 설명해야 합니다.
- 전공. 전공으로 삼을 분야를 하나 정하십시오. 동물학, 식물학, 범죄학과 같이 정하면 됩니다. 그러면 그 분야에 관련된 모든 학식 판정에 +2를 받습니다.



김성일(도서출판 초여명)에 의해 작성된 페이트 코어 한국어 공개판은 [크리에이티브 커먼즈 저작자표시 3.0 Unported 라이선스](#)에 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](#)