

# 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

## 9 장면, 세션, 시나리오

### 이제 어쩌나?

지금까지 PC들을 만들었고, 배경 세계를 설정했고, 앞으로의 플레이에 관한 각종 사항을 확립했습니다. 면모와 NPC들도 있고, 다들 극적 가능성을 품고 플레이에 등장하기만을 기다리고 있습니다.

그렇다면 당면 과제는 이것을 어떻게 요리하느냐가 됩니다. 여기서는 시나리오를 만들고 플레이하는 것에 관해 이야기하겠습니다.

### 시나리오란?

플레이의 운영에서 설명했듯, 시나리오는 1~4 세션 정도의 테이블 시간으로 이루어져 있습니다. 시나리오가 하나 끝나면 보통 중요한 길목에 다다라, PC들이 지금까지보다도 더 유능하게 됩니다.

시나리오에서는 PC들이 무언가 크고, 위급하며, 해결 방법이 정해져 있지 않은 문제에 봉착하여 이를 해결하려 하게 됩니다. 대부분의 경우 마스터는 이 문제를 플레이어들에게 제시함으로써 시나리오를 시작하고, 그 후의 장면들은 PC들이 그 문제에 어떻게 임하느냐를 놓고 벌어집니다. 이것은 정보 수집일 수도, 자원 모으기일 수도, 문제의 원점에 대한 공격일 수도 있습니다.

플레이를 하다 보면 PC들이 문제를 해결하지 못하게 방해하는 NPC들이 중간에 등장합니다. 갑자기 문을 박차고 들어와 총을 난사하는 괴한들일 수도 있고, PC들을 설득하여 문제를 다른 방향으로 해결하게 하고자 하는 사람일 수도 있습니다.

좋은 시나리오는 “올바른” 결말이 정해져 있지 않습니다. PC들이 문제를 해결하지 못할 수도 있고, 뭔가 부작용이 따르는 방식으로 해결할 수도 있습니다. 아주 대단하게 성공할 수도 있습니다. 문제를 우회할 수도 있고, 문제가 더 이상 큰 영향을 주지 못

하도록 상황을 바꿀 수도 있습니다. 이것은 플레이를 해야 알 수 있는 것입니다.

일단 문제가 해결되면 (또는 해결될 수 없게 되면) 시나리오는 끝납니다. 다음 세션에는 새로운 시나리오가 나옵니다. 새 시나리오는 지난 시나리오와 밀접한 관계가 있을 수도 있고, 아예 새로운 문제를 제시할 수도 있습니다.

### 시나리오 제작의 단계

- 문제를 파악한다.
- 이야기 질문을 만든다.
- 적을 마련한다.
- 첫 장면을 설정한다.

## 문제를 파악한다

시나리오를 만들 때는 우선 PC들이 해결할 문제를 만들어 내야 합니다. 좋은 문제의 조건은 세 가지입니다: 첫째, PC들에게 의미가 있을 것. 둘째, PC들이 아니면 해결할 수 없을 것. 셋째, 무시하면 큰일이 일어날 것.

까다로운 조건이라고 생각될 수도 있습니다. 하지만 페이트에는 이 과정을 도와줄 좋은 도구가 있습니다. 바로 면모입니다.

PC들의 면모에는 많은 이야기가 깃들어 있습니다. 그 캐릭터가 왜 중요한지, 그리고 그 캐릭터에게는 무엇이 중요한지를 나타내며, 그 캐릭터가 세상의 어느 부분에 연결되어 있는지를 말해 줍니다. 그리고 각 캐릭터의 독특한 측면을 밝혀 줍니다.

플레이가 벌어지는 세계 자체에 붙어 있는 면모들도 있습니다. 존재하는 현안, 닥쳐오는 현안, 장소 면모, 그리고 주요 NPC나 조직에 붙인 면모들 . . . 이런 것들을 이용하면 세계가 일관성 있고 역동적이라는 기분을 강화할 수 있으며, 플레이의 중심적인 주제들을 전면에 내놓을 수 있습니다.

이 수많은 면모들이 모두 이야기의 재료입니다. 그것이 눈앞에 다 있는 것입니다. 봉인만 해제하면 됩니다!

시나리오의 핵심 문제를 면모에 관계되게 하는 것은 아주 큰 규모의 사건형 역발현이라고도 할 수 있습니다. 준비에는 시간이 더 걸리지만 구조는 비슷합니다. 사건형 역발현에서와 마찬가지로, 면모가 존재한다는 사실 자체가 PC들에게 뭔가 골칫거리가 될 것을 암시합니다. 그러나 역발현과는 달리, 이 골칫거리는 쉽

게 처리하거나 모면할 수가 없습니다.

### 매번 세계 멸망의 위기가 나와야 하는 것은 아닙니다

뒤에 나올 예에서도 볼 수 있겠지만, 큰 반향이 있는 위급한 문제들이 항상 세상의 운명에 관계된 것은 아닙니다. PC들에게는 개인적인 문제들도 마왕을 퇴치하는 것이나 마찬가지로 중요할 수 있습니다. 누군가의 인정을 받거나 두 캐릭터 사이의 불화를 해소하는 이야기도, 막강한 적수의 음모를 분쇄하는 이야기만큼이나 중요하게 다룰 수 있습니다.

모험 활극의 전통을 따르고 싶으면, 시나리오에 주된 문제를 두 가지 설정하십시오. 하나는 캐릭터들의 외부에 있는 문제(악당 두목의 음모라거나), 다른 하나는 개인 사이의 문제입니다. 후자는 이야기가 단조롭지 않게 해 주며, 캐릭터들이 바깥 세상만이 아니라 자기 자신에 대해서도 생각하고 이야기를 만들어 나갈 여유를 줍니다.

### 문제와 캐릭터 면모

캐릭터 면모에서 문제를 뽑아 내려면 다음 문장의 빈칸을 채워 보십시오:

- 이 캐릭터는 \_\_\_\_\_ 면모가 있고, 이것은 \_\_\_\_\_을 의미 한다 (이 칸은 아주 긴 목록으로 될 수도 있습니다). 그러므로 \_\_\_\_\_은 이 캐릭터에게 중대한 문제가 될 것이다.

여기서 채우기 어려운 것은 두 번째 빈칸입니다. 그 면모가 품을 수 있는 수많은 가능성들을 다 검토해야 하기 때문입니다. 다음 질문을 자침으로 삼아 보십시오:

- 이 면모 때문에 이 캐릭터를 싫어하는 사람은 누가 있습니까?
- 이 면모가 이 캐릭터에게 위협이 되는 무언가를 가리킵니까?
- 이 면모가 이 캐릭터에게 문제가 될 수 있는 인간관계나 소속을 가리킵니까?
- 다시 등장하여 이 캐릭터를 괴롭힐 수 있을 과거의 무언가를 이 면모가 가리키고 있습니까?
- 이 면모가 캐릭터가 중요하게 여기며 위험에 처할 수 있는 사람을 나타냅니까?

세 번째 빙칸에 들어갈 내용은 이 절의 제일 앞에서 언급한 세 가지 조건(PC들에게 의미가 있을 것. PC들이 아니면 해결할 수 없을 것. 무시하면 큰일이 일어날 것)을 만족하면 됩니다.

키네레에게는 [악명 높은 여자 검객]이 있고, 이것은 이 지역에 이름이 널리 알려졌음을 의미합니다. 그러므로 자기 이름을 사칭하는 범죄자 때문에 옆 도시 시민들이 자기에게 매우 화가 나 있다면 키네레에게 중대한 문제가 될 것입니다.

랜든에게는 [핀 노인은 내 인생의 은인이다] 면모가 있고, 이것은 핀이 곤란을 겪으면 돋고 싶어할 것임을 의미합니다. 그러므로 핀의 아들이 폭력조직에 도박빚을 져서 구출해 주어야 한다면 랜든에게는 중대한 문제가 될 것입니다.

지르드에게는 [마법대학의 경쟁자들]이 있고, 이것은 이들 중 누군가는 항상 지르드를 해칠 음모를 꾸미고 있다는 것을 의미합니다. 그러므로 지르드의 마법적 보안 조치를 모두 뚫을 수 있는 사람들이 집중적인 암살 시도를 벌인다면 지르드에게는 중대한 문제가 될 것입니다.

### 문제와 현안 면모

플레이의 현안들로부터 오는 문제는 캐릭터 면모에서 비롯된 문제들보다 규모가 큽니다. PC들 모두는 물론, 상당수 NPC들에게도 영향이 갑니다. 덜 개인적이지만 그렇다고 해서 흥미롭지 않은 것은 아닙니다.

- \_\_\_\_\_ 이 현안인데, 이는 \_\_\_\_\_을 의미한다. 그러므로 \_\_\_\_\_이 일어나면 PC들에게 중대한 문제가 될 것이다.

다음 질문을 지침으로 삼아 보십시오:

- 이 현안이 PC들에게 어떤 위협이 됩니까?
- 이 현안의 배후에 있는 것은 누구이며, 이들은 목표 달성을 위해 어떤 나쁜 짓을 합니까?
- 이 현안을 해결하려는 다른 사람들이 있습니까? 그렇다면 이들의 “해결책”은 PC들에게 어떤 안 좋은 영향을 미칠텐가?
- 이 현안을 해결하려면 다음에 무엇을 해야 합니까? 그것은 왜 어렵습니까?

[흉터회]가 현안인데, 이는 그 조직이 이 지역 전체에 걸쳐 권력

투쟁을 하고 있다는 것을 의미합니다. 그러므로 PC들이 일 때문에 찾아간 도시의 정부를 흉터회가 장악하는 일이 일어나면 PC들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

[강림할 재앙]이 현안인데, 이는 평온의 교단이 그 재앙에 관한 고대 예언의 부분부분을 실현시키려 하고 있다는 것을 의미합니다. 그러므로 옆 마을의 지하에 잠든 고대의 악마를 깨우기 위해 연쇄적 살인 의식이 일어나면 PC들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

평온의 교단에는 [상충하는 두 개의 예언]이 현안인데, 이는 교단 내에서 어느 한 쪽의 예언을 유일한 교리로 삼으려는 내부 암투가 존재함을 의미합니다. 그러므로 옆 마을에서 두 파벌 사이에 전면전이 벌어져 애꿎은 사람들이 말려드는 일이 일어나면 PC들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

### 사람의 얼굴을 한 문제

시나리오에서 벌어지는 문제들이 전부 “악당 보스” NPC에 의해 일어나는 것일 필요는 없지만, 대표자가 있는 것이 많은 경우 더 수월합니다. 따라서 시나리오의 문제에 관하여 PC들과 이해가 충돌하며, 그 때문에 PC들을 방해하고자 하는 NPC 정도는 존재하는 것이 좋습니다.

### 문제와 면모 쌍

면모 하나에서 문제를 끌어내는 것이 아니라 두 면모의 관계에서 끌어내는, 진짜 강력한 기법입니다. 이렇게 함으로써 이야기에 개인적 성격을 둘 수 있지만, 그러면서도 여러 캐릭터에게 영향이 가게 할 수 있습니다. 특정 PC의 이야기를 주된 줄거리에 끼워 넣는 데에도 쓸 수 있는 방법입니다.

면모를 짹짓는 방법은 두 가지입니다. 캐릭터 면모 둘을 잇는 것, 그리고 캐릭터 면모 하나와 현안 하나를 연결하는 것입니다.

### 캐릭터 면모 둘

- \_\_\_\_\_에게는 \_\_\_\_\_ 면모가 있고 \_\_\_\_\_에게는 \_\_\_\_\_ 면모가 있는데, 이것은 \_\_\_\_\_을 의미한다. 그러므로 \_\_\_\_\_은 이들에게 중대한 문제가 될 것이다.

다음 질문을 지침으로 삼아 보십시오:

- 두 면모가 두 사람을 서로 반목하게 하거나 둘 사이에 긴장의 소재가 될 수 있습니까?
- 두 면모 때문에 두 사람이 모두 겪게 될 법한 어려움이나 고민이 있습니까?
- 한 캐릭터의 인간 관계나 소속 때문에 다른 캐릭터가 문제를 겪을 수 있습니까?
- 두 면모에서 유추할 수 있는 백스토리 요소들 중 현재에 등장 할 만한 것이 있습니까?
- 이 면모들 때문에 한 PC의 행운이 다른 PC의 불행이 될 수 있습니까?

랜든은 [상앗빛 장막]의 제자이고, 지르드에게는 [마법학교의 경쟁자들]이 있는데, 이것은 두 조직 사이에 간혹 이익의 충돌이 있을 수 있음을 의미합니다. 그러므로 상앗빛 장막이 뭔가 알 수 없는 원한 때문에 근처 마법학교 지부에 다니는 마법사들을 납치하거나 살해하라는 명령을 내리는 상황은 이들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

키네레는 [반짝이는 것에 혹한다]가 있고 랜든은 [망나니 성품]이 있는데, 이것은 은밀한 작전을 벌일 때 이 두 사람이 최악의 콤비임을 의미합니다. 그러므로 둘이서 아무 도움도 없이 이크테리아의 궁정 무도회에 참석하여 왕관의 보석을 훔쳐내 달라는 옆 나라의 의뢰는 이들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

지르드는 [가 봐서 알거나, 읽어 봐서 알거나]가 있고, 키네레는 [바라타르의 숨겨진 동생]인데, 이는 키네레의 비밀이 지르드에게 알려질 수 있음을 의미합니다. 그러므로 어느 날 암호화된 족보가 주인공들에게 전해져서 바라타르와 그 부하들이 온 힘을 다해 이를 탈취하려 드는 상황은 이들에게 중대한 문제가 될 것입니다.

### 캐릭터 면모와 현안

- 이 캐릭터에게는 \_\_\_\_\_ 면모가 있고 \_\_\_\_\_ 가 현안인데, 이것은 \_\_\_\_\_ 을 의미한다. 그러므로 \_\_\_\_\_ 은 이 캐릭터에게 중대한 문제가 될 것이다.

다음 질문을 지침으로 삼아 보십시오:

- 이 현안이 PC의 인간 관계에 위험을 초래할 가능성이 있습니까?

- 이 현안에 대처하기 위해 취해야 하는 행동이, 그 캐릭터의 면모들과 얹혀서 개인적인 영향을 줍니까?
- PC가 가진 면모 때문에, 이 현안에 연결된 누군가가 그 PC를 노릴 법합니까?

키네레는 [바라타르의 숨겨진 동생]이고 [흉터회]가 현안인데, 이것은 흉터회가 키네레를 협박할 수도 있다는 것을 의미합니다. 그러므로 흉터회가 비밀을 세상에 까발려 키네레를 공공의 적으로 만들겠다는 협박을 하며 어렵고 악랄한 의뢰를 맡기는 상황은 키네레에게 중대한 문제가 될 것입니다.

지르드에게는 [가 봐서 알거나, 읽어 봐서 알거나]가 있고 평온의 교단이 가진 [상충되는 두 예언]이 현안인데, 이것은 두 예언 중 어느 쪽이 진짜인지 판가름하는 데 지르드가 중요한 역할을 맡을 수도 있음을 의미합니다. 그러므로 평온의 교단을 이끄는 단주의 강요로 평온의 의식을 배워 예언의 진실을 알아낼 수 있게 되면 두 파벌의 꼭두각시가 될 가능성성이 있는데, 이런 상황은 지르드에게 중대한 문제가 될 것입니다.

랜든에게는 [눈에는 눈]이 있고 [강림할 재앙]이 현안인데, 이것은 교단이 랜든의 가족이나 친구들에게 해코지를 하면 랜든이 복수심에 불탈 것임을 의미합니다. 그러므로 교단의 수하들이 고향 마을을 덮치고 주민들을 납치하여 말세를 준비할 충실한 하인으로 세뇌하려 하는 상황은 랜든에게 중대한 문제가 될 것입니다.

### 문제는 몇 개나?

시나리오 한 편에 문제는 한두 개로 충분합니다. 문제 하나에서 세션 2~3개의 재료가 나오는 것은 일도 아닙니다. 모든 시나리오에서 모든 PC들이 다 스포트라이트를 받아야 하는 것은 아니라는 점을 기억하십시오. 시나리오마다 중심이 되는 캐릭터 집합을 조금씩 바꿔 나가다가, 큰 줄거리에 집중하고 싶으면 현안에 관련된 문제를 제시하면 됩니다.

## 이야기 질문을 만든다

관심을 확 끄는 문제를 만들었으면 이제 상황에 좀 더 살을 붙이고, 이 시나리오에서 정확히 무엇을 해결하려 할 것인지를 정합니다. 바꿔 말해, 이 문제의 핵심에 있는 진짜 중요한 질문은 무

엇인지?

이 단계에서는 이 시나리오를 통해 대답할 일련의 질문을 만들기로 합니다. 페이트에서는 이것을 이야기 질문이라고 합니다. 대답을 해 나가다 보면 이야기가 생겨나기 때문입니다.

이야기 질문이 많을수록 시나리오도 길어집니다. 아마 이야기 질문 1~3개 정도만 답하면 한 세션이 끝날 것입니다. 4~8개면 두 세 세션이 걸릴 것이고, 8~9개를 넘는다면 다음 시나리오로 넘어가는 질문도 나오는데, 이것은 전혀 나쁜 일이 아니니 걱정하지 마십시오.

이야기 질문은 예/아니오로 답할 수 있게 만들 것을 권합니다. 대체로 “(캐릭터 아무개)는 (목표)를 달성할 것인가/수 있을 것인가?”의 형태가 됩니다. 딱 이 구문을 따를 필요는 없습니다. (조금 뒤에 이 기본형 질문을 변형하고 확장하는 법에 대해 이야기하겠습니다.)

시나리오 문제 하나마다 따라오는 당연한 이야기 질문이 있습니다. 바로 “PC들이 이 문제를 해결할 수 있을 것인가?”입니다. 결국은 답이 나와야 할 질문이지만, 그것은 시나리오의 끝에 나올 것입니다. 그 전에 다른 질문들을 배치하여 시나리오를 더 복잡하고 은근하게 만들고, 문제의 해결에 관한 최후의 질문으로 이어지게 하십시오. 시나리오의 문제를 풀기 어려운 이유가 무엇인지를 생각하면 도움이 됩니다.

이야기 질문을 만들다 보면 아마 시나리오 문제에 육하원칙 (누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜)에 따른 세부사항을 더 채워 넣게 될 것입니다. 괜찮습니다. 이것도 이야기 질문의 한 가지 역할입니다.

### 마법사들의 음모: 문제와 이야기 질문

키네레는 [반짝이는 것에 혹한다], 지르드는 [마법대학의 경쟁자들]이 있는데, 이것은 마법대학의 재보가 키네레의 촉각을 자극하여 지르드가 곤란하게 되는 일도 있을 수 있음을 의미합니다. 그러므로 경쟁자들이 지르드를 “세상만물에 대한 범죄” 혐의로 재판에 회부하려 하는 그 때에 키네레가 마법대학의 성물을 훔친는 의뢰를 받으면 이는 두 사람에게 중대한 문제일 것입니다.

그러면 여기서 두 가지 이야기 질문이 쉽게 나옵니다. 키네레는 성물을 얻을 것인가? 지르드는 재판에서 이길 것인가? 하지만 아만다는 이 질문이 시나리오의 끝에 어울린다고 보고, 다른 질문들을 만들어 냅니다.

우선, 키네레와 지르드가 이 상황에 자진해서 뛰어들지 아닐지도 아만다는 모릅니다. 그 점에서부터 시작합니다: 키네레가 의뢰를 받아들일 것인가? 지르드가 대학에 순순히 체포될 것인가, 아니면 저항할 것인가?

그 다음에는 두 사람이 바로 문제를 해결하지 못하는 이유를 생각해야 합니다. 아만다는 키네레와 같은 보물 (이름은 에테리아의 보석이라고 합시다)을 노리는 정체 모를 라이벌이 있다고 합니다. 키네레가 빈손으로 돌아오면 고용주가 매우 노할 것입니다.

지르드는 우선 재판에서 변호를 도울 사람을 찾아야 하고, 더불어 누가 자기를 이렇게나 미워하는지 확실히 알아내고 싶을 것입니다.

아만다는 여기에서 세 가지 질문을 도출해 냅니다. 키네레는 라이벌을 발견해 낼 수 있을 것인가, 아니면 자기가 먼저 발견될 것인가? 지르드는 마법대학에서 자기를 도울 사람을 찾을 수 있을 것인가? 지르드는 음모의 주모자들을 밝혀낼 수 있을 것인가? 그리고 두 PC들 사이의 긴장을 위해, 둘 사이의 관계에 대한 질문을 만듭니다: 키네레는 자기 목표를 위해 지르드를 배신할 것인가?

여기 나온 질문 하나에는 시나리오의 줄거리를 빚을 수 있는 힘이 있습니다. 일단 제일 처음에 지르드가 체포하려 온 마법사들과 싸우면 순순히 오라를 받는 것과는 이야기가 확 달라집니다. 키네레가 보석을 포기하고 지르드를 돋기로 하면, 이번에는 키네레의 고용주가 보복하는 것을 걱정해야 할 것입니다.

보시다시피 여기 예로 든 이야기 질문들 중에는 “X가 Y를 달성할 수 있을 것인가?”라는 기본형과 좀 다른 것이 있습니다. 이것은 그냥 성공/실패로만 정의되는 상황이 항상 재미있지는 않기 때문입니다. 특히 실패 부분이 재미없는 경우가 많습니다.

키네레의 질문 하나를 예로 들겠습니다: “키네레는 라이벌을 찾아낼 수 있을 것인가, 아니면 자기가 먼저 발견될 것인가?” 뒷부분이 없으면 질문이 좀 지루해집니다. 라이벌의 정체를 밝혀내느냐 아니냐만이 문제라면, 밝혀내지 못했을 경우 이야기가 진전이 되지 않습니다. 그래서 재미가 없습니다.

그러나 저 뒷부분이 있기 때문에, 시나리오에서 실력 발휘를 못 하더라도 할 것이 있습니다. 키네레가 라이벌의 정체를 밝혀내지 못했을 수도 있지만, 그 경우에는 저쪽이 이쪽의 정체를 알아내

는 게 됩니다. 보석이 어떻게 되건 간에, 그 라이벌은 이후 다른 시나리오에 다시 등장할 수 있을 것입니다. 아니면 라이벌의 정체가 밝혀지는 것은 기정사실로 놓고, 누가 먼저, 어떻게, 얼마나 서로에 대해 알아내는지를 일련의 경쟁과 대결로 겨룰 수 있을 것입니다.

질문이 이 시나리오의 다음으로 이어질 여지도 남겨 두었습니다. 키네레의 상대가 누군지가 이 시나리오에서 밝혀지지 않았더라도, 나중에 아만다가 다시 플레이에 나오게 하면 되기 때문에 괜찮은 것입니다.

이야기 질문의 수가 아주 많으면 (8개 이상), 이 모든 것을 한 시나리오에 대답하지 않아도 된다는 점을 상기하십시오. 대답되지 않은 질문은 복선이 되고, 다음 시나리오를 준비하는 재료가 됩니다. 사실은 이것도 탄탄한 연작 (p.000)을 만드는 기법의 하나입니다. 서로 관련된 이야기 질문을 잔뜩 만들어 놓고, 이것을 시나리오 2~3개에 걸쳐 넘겨가며 해결하는 것입니다.

## 적을 마련한다

시나리오 문제의 원흉이 될 NPC나 조직이 벌써 마련되었을 수도 있습니다. 아직 그러지 않았다면 이제 준비하십시오. 이 사람들이 이야기 질문에 대답을 내기 위한 열쇠가 되어줄 것입니다. 이들의 동기와 목표도 정해야 합니다. 왜 PC들을 방해하는지, 그리고 자기들의 목적은 무엇인지 생각하십시오.

이름이 붙은 NPC 한 명마다, 적어도 다음 세 가지 질문에는 대답해야 합니다:

- 그 NPC는 무엇을 원합니까? 원하는 것을 얻도록 PC들이 도울 방법이 있습니까? PC들이 어떤 식으로 방해가 되고 있습니까?
- 그 NPC가 원하는 것을 정당한 방법으로 얻지 못하는 이유는 무엇입니까? (즉, 왜 문제에 기여하고 있습니까?)
- PC들은 이 NPC를 왜 무시할 수 없습니까?

등장인물의 수가 너무 많아지지 않도록 NPC들을 통합해 보십시오. 시나리오에 역할이 하나뿐인 NPC가 있으면 없애 버리고 그 역할을 다른 NPC에게 주는 것도 고려해 보십시오. 이렇게 하면 일이 줄어들 뿐만 아니라, 다양한 동기들을 서로 어울리게 만드는 과정에서 NPC 개개인의 성격을 더 입체적으로 설정할 수 있

게 됩니다.

등장할 NPC가 조연급인지 주연급인지도 판단하십시오. 그리고 플레이의 운영에 나온 지침에 따라 수치를 설정하면 됩니다.

### 마법사들의 음모: 적들

아만다는 이야기 질문들을 훑어보고 여기에 대답하는 데 어떤 NPC들이 필요할지를 생각합니다. 다음과 같은 사람들이 금방 떠오릅니다:

- 키네레의 수상한 고용주 (등장 안 함)
- 마법대학의 재판관 (조연급)
- 보석을 놓고 키네레와 겨루는 라이벌 (조연급)
- 지르드에게 악감정이 없는 중립 변호인 (조연급)
- 부패한 변호인. 지르드의 경쟁자들은 이 사람이 지르드를 변호하게 하려 하고 있습니다. (조연급)
- 지르드에 대한 음모를 총지휘한 마법사 (주연급).

도합 여섯 명입니다. 한 명은 주연급, 네 명은 조연급, 그리고 한 명은 등장하지 않습니다. 아만다는 키네레의 고용주가 어떤 사람인지 아직 상세히 밝히고 싶지 않습니다. 중요한 NPC들을 다섯 명이나 등장시키고 싶지는 않기 때문에, 몇 명을 합쳐 보려고 합니다.

아만다는 제일 먼저, 키네레의 라이벌과 중립 변호인을 같은 사람으로 합치는 것을 떠올립니다. 이름은 안나라고 짓습니다. 안나는 바로 이 음모에는 관련이 없지만, 뭔가 복잡한 사정이 있는 것은 확실합니다. 어떻게 된 걸까요? 아만다는 이런저런 생각을 하다가, 안나가 선한 동기를 갖고 있다고 합니다. 강한 힘을 가진 유물인 에테리아의 보석을 마법대학의 부패한 자들로부터 숨기려고 하는 것입니다. 키네레에 대해서는 전혀 알지 못하고, 대화를 할 기회가 없으면 키네레가 부패 마법사들의 수하라고 생각할 것입니다.

그리고 재판관과 음모의 지휘자가 같은 사람이라고 정합니다. 지르드의 관에 못을 박는 역할은 남에게 맡기기 싫었기 때문에, 자신이 재판관이 되기 위해 손을 쓴 것입니다. 이런 정치 권력을 갖고 있으면 무시할 수 없는 상대일 것이라는 점, 그리고 부패한 변호인을 부하로 거느릴 수 있다는 점이 특히 아만다의 마음에 듭니다. 하지만 당초에 지르드에게 무슨 원한이 있는 걸까요? 아만다는 동기가 개인적 원한이 아니라고 정합니다. 이 거물은

마법대학의 근본을 뒤흔드는 변화를 준비하고 있는데, 조직의 한 마리 외로운 늑대인 지르드가 자기에게 저항할 것이라고 예상하고 있습니다. 말하자면 선제공격을 하기로 한 셈입니다.

부패한 변호인은 재판관의 충견으로, 비굴하고 약한 자라고 정합니다. 하지만 약간의 깊이를 주기 위해, 재판관이 이 사람의 약점을 쥐고 있다고 정합니다. 그 약점이 무엇인지는 아직 모르지만, 플레이를 하다 보면 PC 중 누군가가 밝혀내서 얘기해 줄 것이 분명하다고, 아만다는 생각합니다.

재판관의 이름은 란투스, 부패 변호인의 이름은 파이트라고 짓습니다. 이제 NPC는 캐릭터 시트만 만들면 됩니다.

### 기회 만들기로 일손 덜기

시나리오에 쓸 NPC를 만들 때는 모든 것을 다 확실하게 정해 놓지 않아도 됩니다. 정하지 않은 부분, 마스터가 모르는 부분은 나중에 플레이어들이 기회 만들기로 채워 넣게 하십시오. 플레이 중의 임기응변에 관해서는 p.000에 더 자세히 나와 있습니다.

## 첫 장면을 설정한다

시작은 노골적으로 하는 것이 좋습니다. 이야기 질문 중에서 하나를 고르고, 그 문제를 극도로 뚜렷하게 보여 줄 수 있는 무언가를 생각해 내서 플레이어들의 코 앞에 들이미십시오. 질문에 대한 답은 당장 나오지 않아도 됩니다 (당장 나와도 됩니다). 하지만 이 질문에 답이 필요하다는 것은 플레이어들에게 확실히 전달해야 합니다.

이렇게 하면 그 시나리오의 분위기가 처음부터 잡힙니다. 진행은 처음부터 추진력을 받고, 플레이어들도 그만큼 더 집중할 것입니다. PC들이 유능하고 능동적인 사람들이라는 점을 기억하십시오. 유능한 사람들이 능동적으로 임할 만한 일을 처음부터 마련해야 합니다.

이미 진행 중인 플레이라면, 첫 장면에서 지난 시나리오에서 정리되지 않은 이야기들을 정리하기도 해야 할 것입니다. 여기에 시간을 써도 괜찮습니다. 시나리오와 시나리오 사이의 연속성을 느끼게 해주기 때문입니다. 하지만 그러다가 템포가 좀 둔해졌다 싶으면 마련해둔 오프닝을 빨리, 요란하게 내놓으십시오.

### 마법사들의 음모: 첫 장면

아만다는 시나리오 문제들을 곱씹어 보고, 첫 장면을 어떻게 만들지 생각합니다. 금세 떠오른 것이 두 가지 있습니다:

- 마법대학의 집행관들이 지르드를 찾아와 영장을 보여주고 따라오라고 한다.
- 수수께끼의 고용주로부터 키네레에게 의뢰가 도착한다. 받을지 거절할지 결정해야 한다.

후자를 선택하기로 합니다. 키네레가 의뢰를 거절할 경우, 나중에 지르드가 어차피 마법대학에 간다는 걸 알게 되었을 때 수수께끼의 고용주를 찾아가 다시 의뢰를 달라고 하는 장면도 재미있을 것 같아서입니다. 키네레가 의뢰에 관해 마음을 바꾸지 않는 다 해도, 마법대학으로 가는 길에 수수께끼의 고용주가 보낸 부하들이 귀찮게 할 것인지 아닌지도 첫 장면에서 정해지게 됩니다.

하지만 집행관들이 지르드를 찾아오는 장면을 그냥 포기한 것은 아닙니다. 첫 장면의 후속타로 아껴 둘 생각입니다.

### 시나리오 시작의 비기

플레이어들에게 첫 장면의 시작 부분 구성을 도와 달라고 하면, 플레이어들이 시나리오의 처음부터 관심을 갖게 됩니다. 시작 부분의 내용에 융통성이 좀 있다면, 플레이어들에게 빈칸을 채워 달라고 하십시오. 똑똑한 플레이어들은 이 기회를 이용하여 자기 멘모를 역발현시키고서 바로 운명점을 받기도 합니다. 이런 것은 멋진 플레이입니다.

앞에 예로 든 장면을 다시 봅시다. 첫 선택이 주어졌을 때, PC들이 어디에 있는지는 정하지 않았습니다. 그래서 아만다는 첫 장면을 시작할 때 라이언에게 이렇게 물을 수도 있을 것입니다. “마법대학의 덩치들이 도착할 때 지르드는 어디에 있나요?” 라이언이 그냥 “집에요”라고 밋밋한 대답을 했다 하더라도 아만다는 플레이어의 참여를 이끌어내고 장면의 설정에 기여를 받은 것이니 괜찮습니다. 하지만 라이언은 멋진 플레이어이기 때문에, “아마 공중목욕탕에 있을 거예요. 하루의 연구를 마치고 쉬는 거지요.”

“네, 좋습니다.” 아만다가 그렇게 말하고, 운명점 하나를 집어듭니다. “그러면 [마법대학의 경쟁자들]이, 지르드가 마법 도구나

장비를 전혀 갖고 있지 않을 때를 노려 들이닥칠 만하겠지요?”  
라이언은 웃고서 운명점을 받습니다. “네, 그럴 만하네요.”

아니면 뜰을 들이지 않고 바로 역발현을 제안하여, 즉시 해결해야 하는 문제를 제시하고 운명점을 주어도 됩니다. 그러면 운명 기준치가 낮은 플레이어들이 좀 편해지고, 운명점을 바로 쓰기 시작할 여유가 생깁니다. 하지만 마스터가 난데 없는 문제 상황에 캐릭터를 밀어 넣는 것을 싫어하는 플레이어도 있으니, 팀에서 이런 것을 인정해 줄지 미리 확인하십시오.

아만다는 플레이어들에게 운명점을 몇 점 나누어 주고 시작하고 싶습니다. 그래서 시나리오가 시작될 때 플레이어들에게 말합니다:

“[마법대학의 경쟁자들]은 하는 짓이 갈수록 교묘해지네요. 지르드가 있는 술집에 농부로 위장하고 들어왔습니다. 그리고 친척하면서 술을 먹이고, 싸움을 걸어서 딴 데로 끌고 갔습니다. 정신이 드니 숙취에 머리가 깨질 것 같고, 눈이 부어 오른 게 느껴집니다. 누가 얼굴을 때린 것 같네요!” ([경쟁자들]과 [얼굴만은 안 돼!]로 총 2점.)

“랜든의 신조가 ‘[때려 부숴서 안 되는 일은 없다]’인데, 아무리 그래도 그렇지, 다들 자리를 비운 사이에 고장난 짐수레를 그런식으로 고치면 되나요?” ([때려 부숴서]로 1점.)

“이 의뢰를 한 사람의 정체는 모르지만, 키네레를 잘 알고 있다는 것만은 확실합니다. 계약서에 큰 보석 몇 개를 동봉했어요. 문제는 어느 귀족집에서 훔쳐온 보석인지 뻔하다는 것입니다. 아마 이 계약서에 서명을 안 하면 키네레는 보석 도둑으로 몰리겠지요. 그리고 이미 악명이 높기 때문에, 사실대로 얘기해도 믿는 사람은 없을 거예요.” ([악명 높은 여자 검객]과 [반짝이는 것에 혹한다]로 2점.)

## 장면이란?

장면은 테이블 시간의 단위입니다. 몇 분에서부터 30분 이상까지도 걸리며, 그 동안 PC들은 어떤 목표를 달성하려 하거나 그 시나리오에서 중요한 무언가를 얻으려 합니다. 장면은 모여서 세션을 이룹니다. 그러니 시나리오, 연작, 캠페인도 모두 장면으로 되어 있다고 할 수 있습니다.

즉, 장면은 테이블 시간의 기본 단위입니다. 생김새 자체는 아마

의숙할 것입니다. 영화나 TV, 소설의 장면과 별로 다를 것이 없습니다. 주인공들은 연속된 시간 속에서 (그리고 대개는 같은 장소에서) 이런저런 행동을 합니다. 그리고 새로운 목표가 제시되거나, 그 목표에 관계된 장소로 무대가 이동하거나, 시간을 뛰어 넘으면 장면이 바뀌는 것입니다.

장면의 시작과 끝을 선언하는 것도 마스터의 중요한 임무입니다. 세션의 템포를 조절하는 가장 좋은 방법은 장면의 시작과 끝을 확실하게 통제하는 것입니다. 플레이어들이 모두 관심을 가지고 재미있어 하는 동안은 장면을 지속하되, 장면에 탄력이 없어지기 시작하면 바로 다음으로 넘어가십시오. 이것은 영화의 편집자가 하는 일과도 비슷합니다. 적절한 시점에서 장면을 “컷”하고 다음 장면을 시작함으로써 이야기의 호흡을 유지하는 것입니다.

## 장면 시작하기

장면을 시작할 때는 다음 두 가지를 가능한 한 확실히 정하십시오:

- 이 장면의 목적은 무엇인가?
- 당장 일어날 재미있는 일은 무엇인가?

첫 질문은 매우 중요합니다. 장면의 목적을 알아야 그 장면이 언제 끝나는지 알 수 있기 때문입니다. 좋은 장면은 특정한 갈등이나 특정한 목표 하나를 중심으로 돌아갑니다. PC들이 하려던 일에 성공하거나 실패하면 그 장면은 끝납니다. 장면에 뚜렷한 목적이 없으면 원래 생각했던 것보다 오래 끌게 되고, 세션의 템포가 느려지게 됩니다.

플레이어들은 항상 자기 캐릭터가 무엇을 할 것인지 말하기 때문에, 대부분의 경우 플레이어가 하는 말만 들어도 다음 장면의 목적을 알 수 있습니다. 예를 들어 플레이어들이 “도둑의 은신처에 가서 뭔가 증거를 찾아낼 수 있는지 한 번 볼게요”라고 했다면, 그 장면의 목적은 확실합니다. PC들이 증거를 찾아내면, 또는 더 이상 증거를 찾을 수 없는 상황이 되면, 그 장면은 끝이 납니다.

그러나 플레이어들이 말을 명확하지 않게 하는 경우도 간혹 있습니다. PC들의 목표가 무엇인지 바로 이해하지 못하겠으면, 이해가 갈 때까지 플레이어들에게 물으십시오. 예를 들어 어느 플레이어가 “주점에 가서 정보통과 만납니다”라고 했다고 합시다. 이것은 좀 불명확합니다. 정보통과 만나는 것은 알지만, 뭘 하러 만나는지는 모르기 때문입니다. 플레이어에게 “뭘 알아내려고 하나

요? 정보의 대가는 뭐지요?” 같이 질문을 하면, 플레이어도 자기 뜻을 더 뚜렷하게 말해 줄 것입니다.

장면의 목적을 마스터가 다 정해야 하는 경우도 있습니다. 새 시나리오가 시작될 때가 그렇고, 위기 상황으로 끝낸 장면에서 이어지는 장면이 또 그렇습니다. 이럴 때는 다시 이야기 질문으로 돌아가서 그 중 한 가지 질문에 대답하는 데 기여할 만한 상황을 만드십시오. 생각하느라 너무 오래 멈추지 않고 새 장면을 시작하는 요령입니다.

아만다는 지난 세션을 위기 상황에서 마쳤습니다. 알고 보니 키네레에게 의뢰한 고용주는 평온의 교단 사람이었고, 에테리아의 보석은 알 수 없는 의식의 중요한 재료였던 것입니다. 그것만이 아니라 지르드는 현재 일생일대의 재판에 걸려 있는데, 마법대학에서는 보석이 없어진 것을 눈치챘습니다.

이제 어떻게 해야 할지 아만다는 고민이 됩니다. 현 상황이 플레이어들을 아주 놀래킨 것 같기 때문에, 그 효과를 극대화하려고 합니다. 아만다는 안나가 돌아와서, 키네레를 도둑으로 알고서 싸우려 한다고 합니다. 이 장면은 키네레가 안나에게 자초지종을 설명하고, 둘의 목적이 사실은 같다는 것을 깨닫는 장면이 될 것입니다.

두 번째 질문도 마찬가지로 중요합니다. 장면은 뭔가 재미있는 일이 일어나기 바로 전에 시작하는 것이 좋습니다. TV와 영화가 이런 것을 아주 잘 합니다. 새 장면이 시작되면, 어지간한 경우 30초 내에는 뭔가 일이 일어나 상황이 바뀝니다.

장면의 시작점을 이런 식으로 잡으면 세션의 진행도 경쾌해지고 플레이어들의 집중도 잘 유지됩니다. PC들이 여관 방을 떠나서 도둑의 은신처까지 가는 과정의 순간순간을 다 기록할 필요는 없습니다. 그보다는 은신처에 도착하여 철문에 걸린 몇 겹의 자물쇠를 보고 아연실색하는 데에서 장면을 시작하는 것이 좋습니다. 이 질문에 답을 하기 어려우면, 장면의 목적을 달성하기 어렵게하거나, 달성했을 경우 새로운 문제가 생긴다고 설정하십시오. 앞서 말한 “비기”를 이용하여, 당장 일어날 재미있는 일을 플레이어들로부터 입력을 받아서 만들어도 좋습니다.

아만다는 키네레와 랜든이 밤 늦게 숙소로 돌아오는 데에서 장면

을 시작합니다. 둘은 최근의 일들에 대해 대화를 나누는 중입니다. 레니는 보석을 훔친 뒤로 두 사람이 여관에 묵지 않는다고 합니다. 마법대학의 마법사들도, 평온의 교단 사교도들도 모두 키네레를 찾아다닐 것이기 때문에, 둘은 어딘가 안전한 곳에 숨기로 했습니다.

정확히 말하면 안전한 줄만 알았던 곳입니다. 문에 발을 들이자마자 무장한 괴한 셋이 나타나 앞뒤를 가로막습니다.

“와!” 릴리가 외칩니다. “우리가 여기 있는 줄 어떻게 안 거죠?” 아만다가 대답합니다. “글쎄요.” 그리고 레니와 릴리에게 운명점을 1점씩 줍니다. “하지만 여기는 [무역의 요지, 악당들의 소굴] 이잖아요?”

“그러게요.” 레니가 말하고, 둘 다 운명점을 받아듭니다.

“은신처에 들어오자 마자, 후드를 쓴 사람이 목에 칼을 들이댑니다. 괴한이 후드를 벗자, 안나의 얼굴이 드러납니다! ‘이 사교도 쓰레기야, 보석은 어디에 두었느냐?’ 몹시 화가 난 표정입니다.”

장면을 시작하기 전에 그 목적을 파악해 두고, 뭔가 재미있는 일이 일어나기 직전에 장면을 시작하면, 재미없게 되기가 오히려 어렵습니다.

## 장면 끝내기

장면을 끝내는 것은 장면을 시작하는 것과 반대입니다. 장면의 목적이 무엇이건, 그것이 마무리되었으면 곧 끝내십시오. 재미있는 일이 끝나자마자 장면을 매듭짓는 것을 목표로 삼으면 됩니다.

이것이 유효한 수법인 이유는 다음 장면까지도 흥미가 유지되기 때문입니다. 영화에서도 흔히 쓰는 방법입니다. 주된 사건이 끝나면 장면은 끝나지만, 대개는 아직 완전히 해결되지 않은 무언가가 남습니다. 그리고 이것을 다음 장면으로 가지고 가는 것입니다.

페이트에서도 마찬가지입니다. PC들이 대결에서 승리하거나 목적을 달성했다 해도 그 뒤에 하고자 하는 것이 있을 법합니다. 결과에 대해 의논하거나, 앞으로 무엇을 할지 생각하거나 할 것입니다.

이럴 때는 그 장면에 머물지 말고 새 장면으로 넘어가자고 제안하십시오. 그리고 이 장면에서 해결되지 않은 것들 중 한 가지를 새 장면에서 해결해 주면 됩니다. 플레이어들에게 앞으로 뭘 하

고 싶은지 묻고, 장면의 시작에 관해 앞서 언급한 두 가지 질문에 대답하십시오. 다음 장면의 목적은 무엇이고, 곧 일어날 재미있는 일은 무엇인지? 그리고 새 장면을 만들면 됩니다.

장면이 넘어갈 때가 되었는데도 넘기지 말아야 하는 경우가 있습니다. 그것은 플레이어들이 서로 간의 대화를 아주, 아주 즐기고 있을 때입니다. 때때로 플레이어들은 자기 캐릭터의 입장에서 그냥 잡담을 하고 싶어합니다. 그것이 재미있다면 그렇게 하십시오. 하지만 일이 처진다 싶으면, 마스터가 끼어들어서 다음 장면에 관해 의견을 모으는 것이 정석입니다.

### **캐릭터의 3대 원칙 (유능할 것, 능동적일 것, 극적일 것)을 활용한다**

그 장면에서 무슨 일이 일어나야 좋을지 생각할 때면, 기초에서 말한 페이트 캐릭터의 세 가지 원칙을 떠올려 보십시오. 그것은 주인공들이 유능하고, 능동적이고, 극적이어야 한다는 것입니다. 바꿔 말해, 그 장면에서 다음 중 적어도 한 가지를 해 주고 있는지 생각해 봅시다:

- PC들이 장기를 뽐낼 기회를 주는 것. 상대가 안 되는 사람들을 혼내주는 것도 좋고, 강한 상대와 호각으로 싸우는 것도 좋습니다.
- PC들이 나서서 행동할 기회를 주는 것. 간단하고 능동적인 동사로 표현할 수 있는 것이면 좋습니다. “정보를 찾는다”는 너무 모호하고, “시장의 사무실에 침입한다”는 구체적이면서 능동적입니다. 몸을 쓰는 일이어야 할 필요는 없습니다. “밀고자에게 입을 열라고 설득한다” 같은 것도 명확하고 능동적인 행동입니다.
- PC에게 어려운 선택이나 곤란한 상황을 만들어 주는 것. 여기에는 역발현을 써도 좋지만, 상황 자체가 충분히 꼬였다면 굳이 쓸 필요가 없을 수도 있습니다.

키네레는 안나가 무슨 소리를 하는지를 우선 파악하고 싶어합니다. 그러나 랜든은 더 폭력적입니다 . . .

“말은 됐어! 칼을 뽑습니다.” 레니가 외칩니다.

“근데 이제 겨우 대화를 시작했는걸요.” 릴리가 말합니다.

“그러니까요! [때려 부숴서 안 되는 일은 없다!] 왜 말 같은 걸 해요?”

레니가 손바닥을 내밉니다. 아만다가 운명점을 하나 내줍니다.

## 면모를 공략한다

그 장면에서 무엇이 재미있을지는 PC들의 면모를 살펴도 보입니다. 이것을 기반으로 어려운 상황을 꼬미거나 사건형 역발현을 하십시오. 시나리오 문제를 만들 때 고려에 들어가지 않은 PC 면모를 이렇게 활용하면 좋습니다. 그러면 전체적인 이야기에서는 조명을 좀 덜 받더라도, 이런 때 빛날 수 있기 때문입니다.

재판장에서 장면은 시작됩니다. 지르드는 마법대학의 대강당에서 마법사 배심원들 앞에 섰습니다. 마법사들은 지르드에게 질문을 퍼붓습니다. 구경꾼들은 가끔씩 추임새를 넣습니다. 마치 영국 국회 같은 풍경이라고, 아만다는 묘사합니다. 키네레와 랜든은 구경꾼들과 함께 서서, 이해하기 어려운 재판을 따라가려고 애쓰고 있습니다.

아만다가 릴리에게 묻습니다. “친구가 저런 구박을 받고 있는데 그냥 있을 건가요?”

“그러게요! 더는 못 참아주겠어요!” 릴리가 말합니다. “[지르드는 내가 지킨다!]”

키네레가 일어나 재판관에게 외칩니다. “거기 못생긴 아저씨! 세상만물에 대한 죄라면 내 친구가 아니라 당신 엄마를 재판하라고!”

아만다가 릴리에게 운명점을 하나 던집니다. “멋져요.”

## 플레이에서의 시나리오

이제 시작할 준비가 되었겠지요? 무시할 수 없는 문제가 있고, 그 문제를 어떻게든 해결하는 길로 인도해 줄 이야기 질문들도 있고, 핵심적인 NPC들과 그 동기도 마련되었습니다. 그리고 모든 것을 시작할, 힘 있는 첫 장면도 있습니다.

그러면 이제 모든 게 된 거지요? 이야기 질문을 제시하면 플레이어들은 여기에 천천히 답해 나가고, 이야기는 말끔한 결말을 향해 굴러가는 거지요?

절대 그런 일은 없습니다.

마스터가 꼭 기억해 두어야 할 것은, 시나리오가 실제로 시작되고 나면 준비할 때 생각했던 것과 일치하는 일이 없다는 것입니다. 친해지라고 보낸 NPC를 PC들이 미워한다거나, 초반에 성공을 거듭하여 최종 보스의 비밀을 일찍 밝혀낸다거나, 말도 안

되는 실패를 연달아 해서 이야기의 방향이 바뀌거나 . . . 마스터가 생각한 대로 일이 풀리지 않을 방법은 셀 수 없이 많습니다. 시나리오에 어떤 장면이 나오고 어떤 장소가 등장할지는 미리 정해 놓지 않을 것을 권합니다. 왜냐하면 그런 것을 아무리 준비해 봤자, 적극적인 플레이어들의 독특한 선택과 마주치면 거의 다 쓰레기가 되어 버리기 때문입니다.

하지만 준비가 완전히 쓸모 없는 것은 아닙니다. 이 장에 나온 준비 사항들은 플레이어들이 뭔가 생각지 못한 일을 했을 때 큰 도움이 될 것입니다. 이야기 질문은 해석의 여지가 많기 때문에, 대답할 방법도 여럿 있을 것입니다. 플레이 도중에 이야기 질문이 더 이상 쓸모가 없어진 것 같으면 버리고 대체할 것을 새로 만들 수 있습니다. 그러면서도 준비한 다른 것들은 버릴 필요가 없는 것입니다.

아만다는 랜든과 키네레와 안나가 나오는 장면이 랜든 때문에 잠시 폭력적으로 될 것을 예상했습니다. 하지만 PC들은 곧 자기들이 평온의 교단 소속이 아니라고 설명할 것이고, 끝에는 모두 같은 편이라는 것을 알게 될 것입니다.

절대 아닙니다.

랜든의 첫 공격에 안나는 죽었습니다. 원래 안나는 평온의 교단과 싸우는 일월단이라는 비밀결사의 일원이었고, PC들은 이 조직의 존재를 이번에 알아채게 될 것이었지만, 그것은 이제 물 건너갔습니다. 뿐만 아니라, 안나와 동행한 두 명은 이제 랜든과 키네레가 진짜 사교도라는 데 한 치의 의심도 품지 않게 되었습니다.

일이 좀 꼬인 셈입니다. 아만다가 여기서 할 수 있는 일은 몇 가지가 있습니다:

- 안나와 함께 온 전사들이 “복수다!” 하는 한 마디를 남기고 죽을 때까지 싸웁니다.
- 그 중 한 명이 안나의 역할을 이어받아 대화를 계속합니다.
- 전사들이 도망쳐서 일월단의 간부에게 안나의 죽음을 보고합니다.

아만다는 세 번째 옵션을 택하기로 합니다. 이 둘은 아까 안나가 일격에 처참히 죽는 것을 보고서도 랜든에게 덤빌 만한 영웅호걸들이 아닙니다. 그렇다고 안나의 시체가 발 밑에 있는데 차분히 대화를 한다는 것도 이상합니다.

게다가 아만다는 릴리와 레니가 시체를 뒤질 것이라고 예측하고 있습니다. 일월단에 대한 정보를 전하고 싶으면 안나의 유품을 통해서 할 수도 있습니다. 이렇게 하면 지르드를 끌어들이기도 쉬워집니다. 어쩌면 이미 일월단에 대해 알고 있고, 접촉하는 방법마저 알고 있을지도 모릅니다.

NPC의 동기와 목표를 알고 있으면 그 행동을 조정하기도 쉽습니다. 꽉 짜인 장면 속에 넣어 놓는 것보다 훨씬 운용하기 좋습니다. 플레이어들이 예기치 못한 행동을 하면, NPC들의 목표와 동기를 생각하여 마찬가지로 갑작스럽고 놀라운 행동을 하게 하십시오.

아만다는 아직도 안나의 죽음을 해결할 방법에 고심하고 있습니다. 안나는 원래 하나의 연작으로 이어질 입구였습니다. 강력하지는 않더라도 아주 중요한 NPC였던 것입니다. 안나를 도로 살려낼 수는 없으니, 이 죽음을 최대한 활용하기로 합니다.

아만다는 한 가지 생각을 해냅니다. 비밀결사 일월단의 단원 하나가 죽었다고 해도 리버튼 사람들은 눈치채지 못 하겠지만, 친절한 휴고 같은 사람은 분명히 이 소식을 들을 것이라고 정합니다. 랜든에 대해서는 이미 흉터회의 출입들이 마주친 적이 있어서 눈여겨 보고 있었는데, 이제 이런 일마저 일어난 것입니다. 이 랜든이라는 검객은 위험한 놈이라고 휴고는 판단합니다. 게다가 랜든은 정해진 고용주조차 없는 것 같습니다.

휴고의 정체성 면모는 [리버튼 사람은 모두 나를 두려워한다]입니다. 휴고는 랜든을 흉터회에 끌어들이려는 생각을 합니다. 싸우기 까다로운 상대라면 같은 편으로 만들자는 것입니다.

## 시나리오의 해결

이야기 질문의 대부분에 명확하게 대답을 할 수 있을 정도로 장면들을 플레이했으면 시나리오는 끝이 납니다. 시간이 많거나 질문이 적으면 이것은 한 세션만에 할 수도 있습니다. 질문이 많이 있으면 2~3 세션이 지나야 모든 것이 해결될 것입니다.

준비한 이야기 질문 전부에 대해 답이 나와야만 만족스러운 결말이 되는 것은 아닙니다. 남은 질문은 다음 시나리오에 쓸 수도 있고, 플레이어들의 호응이 별로 없었다면 그냥 잊혀지게 해도 됩니다.

니다.

시나리오가 끝나면 대개 중요한 길목에 다다르게 됩니다. 이렇게 되면, 캐릭터만이 아니라 세계도 그간의 변화에 맞추어 성장을 시킬 때가 되었는지 생각해 보십시오.



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](#) | [악용신고](#) | [페이지 인쇄](#) | 제공: [Google 사이트 도구](#)