

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

10 장기 플레이

연작이란?

페이트는 한 시나리오만 플레이하고 말 수도 있습니다. 그래도 됩니다. 하지만 여기서 조금 더 길게 가고 싶다고 합시다. 그러면 연작이 필요합니다.

연작은 시나리오 2~4편으로 구성된, 통일성 있는 하나의 이야기입니다. 일관된 주제, 상황, 적들, 관련 인물들, 결말이 존재합니다. 모든 것을 다 준비할 필요는 없습니다 (철저히 준비된 이야기는 어차피 플레이어들을 만나면 산산조각이 나기 때문에, 안 하는 것이 오히려 낫습니다). 그러나 일들이 어디에서 시작되어 어디에서 끝날 것이며 그 도중에 어떤 일이 일어날 법한지는 생각해야 합니다.

픽션에 비유하자면, 연작은 책 한 권과도 같습니다. 하나의 이야기가 펼쳐지고, 끝날 때는 충실한 완결감을 줍니다. 때로는 새로운 이야기가 다시 펼쳐지기도 합니다. 이 책이 시리즈의 첫 권에 지나지 않을 수도 있습니다. 그러면 연작은 캠페인의 일부가 됩니다.

캠페인이란?

여러 개의 연작이 일정한 순서로 또 이어져, 거대한 이야기나 주제를 갖는 것이 캠페인입니다. 캠페인은 깁니다. 몇 개월, 몇 달이 걸려야 끝나고, 아예 기약 없이 계속되기도 합니다.

겁 먹을 필요는 없습니다. 캠페인이 길고 크고 복잡한 것은 사실입니다. 하지만 그렇다고 해서 처음부터 그 길고 크고 복잡한 것을 다 생각해야 하는 것은 아닙니다. 연작에서 그렇듯, 어디서 시작되어 어디서 끝나는지를 생각해 두면 편하지만, 그냥 한 번에 연작 하나씩 계획을 세워도 됩니다.

플레이어들 때문에 플레이는 예상과 달라지는 것이 다반사입니다. 그래서 연작 하나 정도를 넘어서 계획하는 것은 부질 없는 일

이 되기 쉽습니다. 그보다는 앞의 연작이 끝났을 때, 거기서 나온 정보들을 모으십시오. 일이 어떻게 풀렸고, PC들은 무엇을 했으며 어떻게 되었는지를 재료로 삼아 다음 연작을 계획하는 것입니다. 아주 충실감 있는 플레이가 될 수 있습니다.

연작 만들기

연작을 준비하는 가장 좋은 방법은 준비하지 않는 것입니다.

P.000에서는 시나리오가 끝나고도 이야기 질문이 남았으면 다음 시나리오로 넘기라고 말하고 있습니다. 새 시나리오에서는 넘어온 이야기 질문에 새로운 질문들을 덧붙이면 됩니다. 이 과정을 반복하면, 많은 노력을 보태지 않아도 시나리오의 3~4회분의 재료가 나옵니다. 이렇게 하면 캐릭터들의 면모에 일어나는 변화를 유기적으로 플레이에 엮어 넣을 수 있습니다. 미리 계획을 했다가 망쳐지는 것보다 이쪽이 낫습니다.

한편, 장기적인 틀을 더 확실히 짜는 쪽을 선호하는 마스터도 분명히 있습니다. 그런 경우, 앞 장에서 언급한 시나리오 제작 방식을 연작 만들기에 도입해 보십시오. 이야기 질문의 규모만 바꾸면 됩니다. 즉, PC들이 당장 해결해야 할 문제에 집중하지 말고, 그보다 좀 더 광범위하고 일반적인 문제를 내십시오. 해결하려면 작은 문제들을 먼저 풀어야 하는, 그런 큰 문제가 연작 레벨에는 어울립니다.

연작에 맞는 규모의 문제는 플레이 설정 당시 만들었던 장소나 조직의 현안들에서 찾는 것이 가장 적당합니다. 특정 조직이나 장소에 관한 현안을 아직 만들지 않았다면, 이 참에 만들어 보십시오.

아만다는 PC 한 명마다 큰 연작을 하나씩 플레이하고자 합니다. 지르드의 연작은 [마법대학의 경쟁자들] 덕분에 생각하기 쉽습니다. 이것이 그냥 경쟁이 아니라, 사실은 마법대학을 내부에서부터 잠식하여 사악한 일에 이용하려고 사교 집단이 꾸민 음모의 일부라면 어떨지, 아만다는 생각해 봅니다.

연작의 이야기 질문은 더 폭 넓고, 대답에 시간이 더 걸려야 합니다. 잠시 생각해 보고, 아만다는 다음과 같은 질문들을 고릅니다:

- 지르드는 마법대학이 완전히 잠식되기 전에, 사교도들의 두목이 누구인지 알아낼 수 있을 것인가? (이러면 마법대학의 잠식에 관한 개별 시나리오를 만들 수 있습니다.)
- 지르드의 경쟁자들이 사교도들과 손을 잡을 것인가? (이러면

지르드의 주요 경쟁자 한 명마다 시나리오를 하나씩 만들 수 있습니다.)

- 지르드가 경쟁자들과 화해할 수 있을 것인가?
- 사교도들이 마법대학을 완전히 접수하고 악의 조직으로 탈바꿈시킬 것인가? (이 질문에 대답하면 연작이 끝납니다.)

그 뒤에는 시나리오 제작에서처럼 적 NPC들을 만들면 됩니다. 단, 연작용 NPC들의 영향력은 하나의 시나리오에서보다 더 넓게 미치기 마련이라는 점을 고려하십시오.

캠페인 만들기

여기서도 가장 좋은 방법은 일부러 만들지 않는 것입니다. 시나리오와 연작에서 캠페인의 이야기가 저절로 생겨나도록 하십시오. 패턴을 발견하고 만드는 것은 인간의 본능입니다. 플레이를 해 나가면서, 시나리오와 연작의 대답되지 않은 질문들을 살펴 보십시오. 그러면 이 캠페인에 필요한 장기적인 장치와 요소들이 무엇인지 아마 보일 것입니다.

하지만 그래도 더 구체적인 계획을 하고 싶다면, 연작에서와 마찬가지로 하면 됩니다. 단지 여기서는 한층 더 폭넓게 한다는 점이 다릅니다. PC들이 캠페인을 지나며 대답해 나갈 이야기 질문을 딱 하나만 고르십시오. 그리고 그 질문에 대답하기 위해 필요한 단계들을 적어 넣으십시오. 이 단계들이 연작과 시나리오의 재료가 됩니다.

캠페인 수준의 문제를 설정할 때 참고할 만한 면모는 뭐니뭐니 해도 그 플레이어의 두 가지 현안(존재하는 현안과 닥쳐오는 현안)이 가장 적절합니다. 규모가 제일 크기 때문입니다.

아만다는 이 캠페인이 [강림할 재앙]을 해결하는 이야기가 될 것임을 알고 있습니다. 따라서 질문도 명백합니다. “PC들이 예언의 재앙을 예방하거나, 막아내거나, 물리칠 수 있는가?”

이 문제에 대답하려면 PC들은 우선 평온의 교단에 있는 두 파벌 중 누가 옳은지 (옳은 쪽이 있기는 한지) 알아내야 합니다. 그리고 재앙을 막는 일을 개인적인 적들이나 [홍터회]가 방해하지 못하게 해야 합니다. 이로써 이 캠페인이 어떤 연작들로 구성될 것인지가, 아만다의 머릿속에 떠올라 옵니다.

성장과 변화

캠페인이 진행되는 동안, 캐릭터들도 멈추어 있지 않습니다. 플레이에서 일어난 일들에 영향을 받아서 성장하고 변화합니다. 수많은 싸움과 어려움을 통해, 자기 자신을 보는 눈이 달라지고 추구하는 목표도 달라집니다.

캐릭터만이 아니라 세상도 변합니다. 플레이를 통해 위험요소들이 제거되고, 장소의 모습이 변하며, 세상의 현안마저 바뀔 수도 있습니다. 세계의 성장에 관해서는 후에 더 이야기하겠습니다. 페이트에서 캐릭터의 성장은 두 가지입니다. 캐릭터 시트의 내용을 비슷한 다른 것으로 바꾸거나, 시트에 새로운 내용을 더할 수 있습니다. 이런 것을 할 수 있는 기회를 통틀어서 길목이라고 부릅니다.

길목이란?

길목은 캐릭터를 변화시키거나 성장시킬 기회가 주어지는 순간을 말합니다. 길목이라고 부르는 이유는 이런 순간이 대부분 플레이어의 특정한 주요 지점에서 발생하기 때문입니다. 길목은 세션이 끝날 때, 시나리오가 끝날 때, 연작이 끝날 때 각각 찾아옵니다.

이런 지점이 찾아올 때는 캐릭터도 이야기 속에서 뭔가 큰 일을 겪어서, 그 사건에 따라 변화할 개연성이 생기기 마련입니다. 중요한 사실이 밝혀졌을 수도 있고, 세션이 클리프행어로 끝났을 수도 있습니다. 시나리오 끝에 강적을 물리치거나 이야기에 한 단락을 지었을 수도 있습니다. 세계를 뒤흔드는 큰 연작을 하나 끝냈을 수도 있습니다.

물론 항상 그렇게 잘 맞아 떨어지는 것은 아니기 때문에, 특정한 종류의 길목이 언제 발생하는지는 마스터가 어느 정도 재량을 갖고 판단합니다. 세션 도중에 길목이 일어나는 것이 적절해 보인다면 그렇게 해도 됩니다. 하지만 성장의 기회를 너무 자주 주지는 않도록, 빈도는 여기 나온 지침에 따르십시오.

길목에는 그 중요성에 따라 세 종류가 있습니다. 작은 길목, 중요한 길목, 결정적인 길목입니다.

작은 길목

작은 길목은 보통 한 세션이 끝나거나 한 이야기 조각이 해결되면 일어납니다. 이 길목에서는 캐릭터가 강해진다기보다는 수평

적인 변화를 겪습니다. 즉, 이야기에서 일어난 사건에 따라 캐릭터를 조정할 수 있는 것입니다. 작은 길목에서 주어지는 옵션은 그냥 넘기는 것이 적절할 수도 있지만, 일단 원하면 기회는 있습니다.

작은 길목에서는 다음 중 딱 한 가지를 골라서 할 수 있습니다:

- 두 기능의 실력을 서로 바꾸거나, 보통 (+1) 기능을 하나 제거하고 그 자리를 전에 택하지 않은 기능으로 채운다.
- 특기 하나를 다른 특기로 대체한다.
- 새 특기를 선택한다. 운명 기준치가 2 이상 남아 있어야 합니다 (운명 기준치는 1 미만이 될 수 없습니다.)
- 정체성이 아닌 캐릭터 면모를 하나 바꿉니다.

이와 더불어 아직 회복이 시작되지 않은 심각한 타격이 있으면 회복을 시작하고, 이를 반영하여 내용을 바꾸어 적을 수 있습니다.

작은 길목은 캐릭터를 가볍게 조정할 기회입니다. 캐릭터 시트의 내용이 만족스럽지 않은 경우 손을 보십시오. 생각보다 별로 쓸 기회가 없었던 특기를 교체하는 것도 좋고, [에드문드와의 원한]이 더 이상 의미가 없다면 지워도 좋습니다. 캐릭터 시트와 플레이어의 내용이 어긋나게 되었으면 이 기회에 고치십시오.

모든 변화는 이야기에 비추어 개연성이 있어야 합니다. [불 같은 성질]이 어느 날 갑자기 [평화주의자]로 변하려면 무언가 계기가 있지 않고서는 안 될 것입니다. 성인을 만나 교화되었다거나, 호된 꼴을 당해 마음을 고쳐 먹었다거나 할 수 있습니다. 최종 판단은 마스터가 내립니다. 그래도 개연성 때문에 플레이어의 재미를 완전히 희생하지는 않는 쪽으로 하십시오.

키네레가 작은 길목에 다다릅니다. 릴리가 캐릭터 시트를 보고, 바꾸고 싶은 것이 있는지 확인합니다. 그러자 한 가지가 마음에 걸립니다. 지르드가 지난 세션에서 키네레를 곤란한 처지에 밀어 넣고, 자기 등 뒤에서 뭔가 수작을 부리는 듯했던 것입니다.

릴리가 라이언을 보고 말합니다. “저 이 [지르드는 내가 지킨다] 면모 말인데요. 지금 상황을 보면 바뀌야 될 것 같아요. [지르드는 뭔가 공공이가 있다]로요.”

라이언이 말합니다. “정말요? 맨날 그런 것도 아닌데!”

릴리가 웃습니다. “태도가 바뀌면 면모도 도로 바꿀 게요.”

아만다는 변화를 승인하고, 릴리는 캐릭터 시트에 새 면모를 기

입합니다.

한편, 랜든도 작은 길목에 다닙니다. 레니는 시트를 보고, 최근 NPC들과 친해지려는 행동보다 남들을 속이는 행동을 더 많이 했다는 것을 깨닫습니다. 아만다에게 사교와 속임수를 바꿔도 되겠느냐고 묻습니다. 그러면 속임수는 우수 (+3), 사교는 양호 (+2)가 될 것입니다.

중요한 길목

중요한 길목은 시나리오 끝이나 큰 사건 뒤에 일어납니다 (잘 모르겠으면 2~3 세션에 한 번 정도로 하면 됩니다). 수평적 변화를 나타내는 작은 길목과 달리, 중요한 길목에서는 새로운 것을 배우게 됩니다. 어려움을 헤치고 문제를 해결하면서, 더 능력 있는 사람이 된 것입니다.

중요한 길목에는 작은 길목의 효과가 포함됩니다. 더불어 다음의 두 가지를 얻습니다.

- 기능 포인트 1점. 1점을 쓰면 새 기능을 보통 (+1)으로 추가하거나, 기존의 기능을 한 단계 높일 수 있습니다.
- 아직 회복이 시작되지 않은 막대한 타격이 있으면 회복을 시작하고, 이를 반영하여 내용을 바꾸어 적을 수 있습니다.

기능 포인트 1점은 난이도 1단계에 해당됩니다. 새 기능을 보통 (+1)으로 선택할 수도 있고, 기존의 기능을 난이도 단계에서 하나 높일 수 있습니다. 예컨대 우수 (+3)에서 대단함 (+4)으로 높일 수 있는 것입니다.

기능 탭

캐릭터를 만들 때는 기능을 피라미드로 선택했습니다. 하지만 캐릭터가 성장할 때는 그 제약이 적용되지 않습니다.

하지만 여기에는 새로운 제한이 생기는데, 그것이 기능 탭입니다. 기능 탭에서는 특정 실력의 기능의 개수가 그 바로 아래 실력의 기능의 개수를 넘을 수 없습니다. 예를 들어 우수 (+3) 기능이 셋 있으면 그 바로 아래인 양호 (+2) 기능이 적어도 셋 있어야 하고, 그 아래에 또 보통 (+1) 기능이 적어도 셋 있어야 하는 것입니다.

피라미드는 이미 이 제한을 따르고 있습니다. 그러나 기능을 추가하거나 실력을 높일 때에는 제한을 어기지 않도록 주의하십시오.

오. 하나를 새 단계로 높이려 하면 아랫돌을 빼서 윗돌을 쌓는 격이 될 수 있습니다.

예를 들어 우수 (+3) 기능 하나, 양호 (+2) 기능 둘, 보통 (+1) 기능 셋이 있다고 합시다. 기능 분포는 대체로 이렇게 나올 것입니다:

우수 (+3) 의지력

양호 (+2) 자극 사고

보통 (+1) 속임수 인맥 재력

그리고 중요한 길목에서 양호 (+2) 기능 하나를 우수 (+3)로 높이려 한다고 합시다. 그러면 우수 (+3) 기능 둘, 양호 (+2) 기능 하나, 보통 (+1) 기능 셋이 됩니다:

우수 (+3) 의지력 사고

양호 (+2) 자극

보통 (+1) 속임수 인맥 재력

기능 탑의 제한을 어기게 되니, 이는 불가능합니다. 양호 (+2) 기능이 하나 더 필요한 것입니다.

이렇게 되면 두 가지 해결책이 있습니다. 하나는 기능 하나를 제일 낮은 단계로 선택하고 (이 경우는 보통 (+1)입니다) 원하던 그 기능을 높일 수 있는 상황이 될 때까지 기능 포인트를 써서 필요한 실력으로 높이는 것입니다. 다른 방법은 지금 당장은 기능 포인트를 쓰지 않고, 나중에 충분히 모이면 한꺼번에 쓰는 것입니다.

위의 경우 보통 (+1) 기능을 새로 추가하고 보통 기능 중 하나를 양호 (+2)로 높이면, 원래 높이고 싶었던 기능을 우수 (+3)로 높일 수 있습니다. 이에선 중요한 길목이나 결정적인 길목이 도합 3회 필요합니다. 한편 그냥 기능 포인트를 모아두었다가 3점이 모이면 새 기능을 양호 (+2)로 선택하고 원하던 기능을 우수 (+3)로 높여도 됩니다. 중간 과정에서 캐릭터 시트에 새로운 내용을 넣을 것인가 아닌가의 차이입니다.

지르드는 시나리오가 끝나자 중요한 길목에 다다라, 기능 포인트를 1점 받습니다.

라이언은 캐릭터 시트를 보고, 주의력을 양호 (+2)에서 우수

(+3)로 높이고 싶다고 생각합니다. 그런데 그러면 기능 탑의 룰에 어긋나게 되므로, 대신 재력을 보통 (+1)으로 선택합니다. 지금까지 모험을 하면서 꽤 짭짤한 이익을 보았으니, 어느 정도 안정적인 재산이 형성되었다고 해도 좋을 것이라고 생각합니다. 앞으로 중요한 길목이 두 번 더 찾아오면 보통 기능 중 하나를 양호 (+2)로 높이고 아까 원했던 것처럼 주의력을 우수 (+3)로 높일 수 있습니다.

중요한 길목에는 작은 길목이 포함되니, 그 효과도 하나 고릅니다. 지금까지 이 플레이에서 많은 전투에 참가했기 때문에, 더 이상 [얼굴만은 안 돼!] 같은 면모가 어울리지 않는다고 생각합니다. 지금까지 한두 번 맞은 게 아니거든요! 라이언은 그 면모를 [나를 때리면 대가가 따를 것이다]로 고쳐서, 지르드가 폭력에 대처하는 태도가 바뀌었음을 나타냅니다.

기능 탑의 룰에 따르면, 이미 실력이 높은 기능은 높이기가 그만큼 더 어렵게 됩니다. 이것은 고의적인 것입니다. 모든 것을 항상 잘 할 수 있는 캐릭터는 사실성은 둘째치고 우선 재미가 없습니다!

기능 탑의 제한을 지키다 보면 짜증이 나는 경우도 있을 것입니다. 플레이어들도 마스터도 모두 특정 기능을 업그레이드하고 싶은데 룰에서 허용을 안 한다면, 일단은 룰을 어기더라도 그냥 그렇게 하십시오. 그리고 차후 몇 번의 길목에서 얻는 기능 포인트로 기능 분포를 룰에 맞게 교정하면 됩니다. 그래도 됩니다. 이런 걸로 누가 단속을 오지는 않습니다.

결정적인 길목

결정적인 길목은 캠페인을 아주 크게 흔드는 무언가가 일어났을 때에만 찾아오는 것이 좋습니다. 연작 한 편의 끝 (또는 시나리오 3편 정도), 주연급 NPC 악당의 죽음, 또는 그와 비슷하게 세상 전체에 영향을 주는 큰 변화 다음이 적절합니다.

결정적인 길목에서 캐릭터는 강해집니다. 이 캐릭터들을 이제 인생의 한 단계를 졸업한 것입니다. 앞으로는 더 강하고, 더 조직적이고, 더 끈질긴 적들이 나타나야 할 것입니다.

이 길목에 다다르면 작은 길목과 중요한 길목의 효과가 모두 일어나고, 더불어 다음의 모든 것을 얻습니다:

- 극단적 타격을 입은 상태이면 그 문구를 바꾸어, 최악의 영향은 어느 정도 벗어났다는 것을 반영하십시오. 이제부터는 원하면 극단적 타격을 또 입을 수 있습니다.
- 운명 기준치를 하나 높일 수 있습니다. 이것은 그대로 유지해서 매 세션 받는 운명점을 늘려도 되고, 당장 써서 특기를 하나 택해도 됩니다.
- 캠페인의 기능 실력 상한을 넘어서 기능을 향상시킬 수 있습니다. 이로써 캠페인의 기능 상한도 올라갑니다. 남은 기능 포인트는 있어야 하고 (어차피 결정적인 길목에는 중요한 길목이 따라오니, 1점은 받습니다), 기능 탑의 제한도 준수해야 합니다.
- 원할 경우 캐릭터의 정체성 면모를 바꿀 수 있습니다.

결정적인 길목에 다다른 것은 상당히 큰 사건입니다. 올라간 운명 기준치로 특기를 선택하면 기능이 훨씬 강해집니다. 한편 매 세션 운명점을 더 받기로 하면 역발현에 의존을 덜 해도 됩니다.

PC들이 기능 상한을 넘으면 마스터가 적 NPC를 만드는 방법도 바뀝니다. 강해진 주인공들을 상대할 수 있게 만들어야 하기 때문입니다. 한꺼번에 확 올라가지는 않을 테니, 점진적으로 강한 적들을 등장시키면 됩니다. 그러나 충분히 오래 플레이를 하면 언젠가는 영웅적이거나 전설적인 기능을 가진 PC도 나올 것입니다. 그러면 어떤 악당이 나와야 할지도 대체로 뚜렷합니다. 무엇보다도, 결정적인 길목은 세상의 많은 것들이 변화했음을 가리킵니다. 그 중 일부는 세계의 성장에 반영될 것입니다. 그러나 그것만은 아닙니다. 캐릭터들이 여기까지 오는 길에 거쳐온 길목들에서 면모를 수정할 기회가 많이 있었기 때문에, 처음 시작했을 때와 지금은 목표도 우선순위도 판이할 수 있습니다.

키네레는 긴 연작을 하나 마치고 결정적인 길목에 섰습니다. 플레이에서 PC들은 신드랄 강 유역의 밀수여왕 바라타르를 제거했고, 덕분에 이 세계에는 거대한 권력 공백이 생겼습니다. 릴리는 캐릭터 시트를 봅니다. 지난 연작에서 극단적 타격을 입어서 면모 하나를 악마 아르키에스에게 지저진 영혼으로 바꾸었습니다. 이제 이 면모를 바꿀 기회가 왔습니다. 아르키에스의 동포들을 죽이고야 말겠다고 정합니다. 아직도 그 사건의 고통을 잊지 못하지만, 그래도 전보다는 나아져서 능동적인 태도를 취할 수 있는 것입니다.

운명 기준치도 1 높아집니다. 릴리는 아만다에게, 이 운명 기준으로 악마와 더 잘 싸울 수 있게 해 주는 특기를 골라도 되느냐고 묻습니다. 아만다는 거부할 이유가 없다고 판단합니다. 릴리는 즉석에서 특기를 선택합니다.

“악마사냥꾼: 악마를 상대로 싸움의 달인 특기를 사용할 때 +2.” 릴리는 이 특기를 키네레의 캐릭터 시트에 적고, 앞서 정한 대로 면모도 바꿉니다.

마안의 지르드 역시 결정적인 길목에 도달했습니다. 라이언이 캐릭터 시트를 보고, 대표 기능인 학식을 엄청난 (+5)으로 높이기로 합니다. 아만다는 이제 앞으로 지르드가 만나는 마법적인 적들은 그만큼 더 강하게 만들어야겠다고 생각합니다.

마지막으로, 랜든도 결정적인 길목에 다닙니다. 최근의 이야기에서, 랜든은 상앗빛 장막이 그냥 무술을 연마하는 조직이 아님을 깨달았습니다. 사실은 이 지역 정치를 몰래 쥐고 흔드는 배후 세력이었고, 최근에는 바라타르가 신드랄 강 유역을 지배하도록 도왔습니다.

그래서 레니는 정체성을 상앗빛 장막의 전직 제자로 바꾸어, 자기가 더 이상 장막의 일원이 아니라는 점을 나타냅니다. 아만다는 레니에게, 조직이 랜든을 가만 내버려 두지 않을 것이라고 말합니다.

이제 키네레는 악마사냥꾼이 되었고, 지르드는 지금까지 본 적이 없는 강한 힘의 소유자가 되었으며, 랜든은 오래 몸담아 온 조직에 대해 의구심을 품게 되었습니다. 아만다는 다음 몇 편의 시나리오에 걸쳐서 이 변화가 무엇을 의미할 것인지 열심히 메모를 해 나갑니다.

초심으로 돌아가자

결정적인 길목은 TV 드라마의 시즌 최종화에 해당한다고 할 수 있습니다. 그 다음 세션부터는 수많은 것들이 근본적으로 변해 있을 가능성이 있습니다. 새로운 문제로 초점을 옮길 수도 있습니다. 면모가 바뀐 캐릭터도 많을 것입니다. 세상에 새로운 위험 요소가 등장할 수도 있습니다.

이런 큰 변화가 일어나면, 마치 캐릭터를 처음 만들 때처럼 한 세션 동안 다 같이 PC들을 점검하는 것도 좋습니다. 수정할 부분이 있는지 확인하십시오. 기능 분포, 특기, 면모 등등, 새로 설정하거나 고칠 만한 것은 많습니다. 필요하다고 생각되면 현안들도 플레이어의 지금 상태에 적절한지 다시 살펴 보고, 장소 면모도 조

정하십시오.

PC들의 운명 기준치와 기능 포인트 말고는 다 바꾸어도 됩니다. 현재 진행되고 있는 상황에 맞게 플레이 자료를 새로 꾸민다고 생각해도 좋습니다. 이렇게 함으로써 플레이에 참가하는 사람들이 서로의 인식을 일치시킬 수 있을 것입니다. 이 과정에서 마스터가 기억할 것이 있습니다. 플레이어들이 세계에 관하여 능동적인 입력을 많이 할수록, 실제로 플레이를 할 때 더 재미있어진다 는 것입니다.

세계의 성장

플레이에서 일어나는 사건에 따라 변화하는 것은 PC들만이 아닙니다. PC들은 지나가는 곳마다 자기들의 흔적을 남깁니다. 플레이가 시작되었을 때 있었던 위기 상황이나 난제들은 해결되거나 변화합니다. 한편 시작할 때는 없었던 것들이 새롭게 문제로 대두됩니다. 옛 적들은 사라지고 새 적들이 나타납니다.

플레이어들이 길목에서 자기 캐릭터를 변화시키고 있을 때, 마스터 역시 플레이에 설정된 면모들을 훑어 보십시오. 그리고 PC들로 인해 변했을 만한 것, 또는 별로 사용되지 않은 것이 있으면 적당히 바꾸십시오.

다음은 길목의 종류별 지침입니다.

작은 길목

- PC들이 한 일로 미루어 보아, 플레이에 새로운 장소를 추가하는 것이 적절해 보입니까? 그렇다면 그 장소에 분위기를 더해 줄 NPC들을 설정하고, 현안도 하나 더하십시오.
- PC들이 특정 장소에서 현안을 하나 해결했습니까? 그러면 그 면모를 제거하거나, 어떻게 해결되었는지 이름을 바꾸어 나타내십시오. (예를 들어 [사악한 마법사의 핏박]은 [탄압의 어두운 기억]이 됩니다.)

밀수여왕 바라타르의 부하들로부터 바렌덱 남작의 아들을 구해 낸 덕분에 PC들은 작은 길목에 도달합니다. 이제 바렌덱의 본홀드 남작이 PC들의 편이 되었기 때문에, 이는 작지만 꽤 짝짤한 승리입니다.

아만다는 PC들의 승리로 인해 세상이 어떻게 변할지 생각합니다. 새로운 장소를 더할 필요는 없지만, 이제 아들이 구출되어 자

유로워진 바렌덱을, 바라타르가 밉살스럽게 여길 만합니다. 바렌덱의 현안을 [밀수여왕의 비밀 부하]에서 [바라타르와 투쟁중]으로 바꿉니다. 권력 관계가 변했고, 바렌덱 남작은 이제 바라타르에게 맞설 뜻을 품게 되었기 때문입니다.

중요한 길목

- PC들이 이 세계의 현안을 하나 해결했습니까? 그러면 그 면모를 제거하거나, 어떻게 해결되었는지 이름을 바꾸어 나타내십시오.
- PC들이 특정 장소에 영구적인 변화를 일으켰습니까? 그러면 그것이 좋건 나쁘건, 새 현안을 만들어 반영하십시오.

나중에 주인공들은 바라타르의 부관 홀리스터를 신드랄 강 유역에서 제거합니다. 바라타르는 아직도 위험한 존재이지만, 그 힘은 크게 약화되었습니다. 이것은 PC들에게 있어서 큰 승리입니다. 키네레가 일대일로 싸워 홀리스터를 죽였기 때문에, 이제는 전혀 위협이 되지 않습니다. 이로써 세계적인 현안이었던 [모두가 홀리스터를 두려워한다]가 해결되므로, 아만다는 이 면모를 지웁니다. 어떤 것으로 대처해야 할지 잘 모르겠으므로 잠시 내버려 두기로 합니다.

PC들은 신드랄 강 유역에 영구적인 변화를 일으켰습니다. 이 지역은 더 이상 바라타르의 지배를 받지 않습니다. 주민들 대부분은 이 점을 아주 고맙게 여기고 있지만, 은밀하게 PC들의 목숨을 노리는 바라타르의 부하들이 곳곳에 숨어 있습니다. 아만다는 그 점을 반영하여, 이곳의 현안인 [바라타르의 권좌]를 [앞에서는 미소, 뒤에서는 단도]로 바꿉니다.

결정적인 길목

- PC들이 세계에 영구적인 변화를 일으켰습니까? 그러면 그것이 좋건 나쁘건, 새 현안을 만들어 반영하십시오.

드디어 주인공들은 영웅적 대결을 통해 바라타르를 물리쳤습니다. 바라타르는 세계적인 영향력을 가진 범죄자였습니다. 따라서 바라타르의 패배는 반향이 아주 클 것입니다. 일단 그 자리를 차지하려는 자들이 난립할 것입니다. 따라서 아만다는 범죄계의 권

력 공백 현안을 만들어 이를 반영합니다.

이런 변화는 플레이어들만큼 정확하게 반영할 필요도, 규칙적으로 반영할 필요도 없습니다. 마스터는 오히려 능동적으로 하지 말고, 수동적으로 반응하듯 하는 것이 좋습니다. 즉, PC들과 직접적으로 닿아서 변한 것들을 중점적으로 처리하십시오. 아직 별로 못 등장한 면모들이 있는 경우, 곧 때가 올 것 같으면 내버려 두십시오. 물론 지금 일어나고 있는 일에 맞게 바뀌어도 좋습니다. 순전히 살아 숨쉬는 세상에 PC들이 살고 있다는 느낌을 주는 것만을 목적으로 면모를 고쳐도 됩니다.

바라타르만이 이 곳의 골칫거리는 아니었습니다. 북방에는 해골 왕이 있고, 동쪽에서는 윈스렙 남작이 전쟁을 준비하고 있습니다. 아만다는 PC들이 강력한 네크로맨서에게 맞서는 것을 보고 싶기 때문에, [북방에서 새어 나오는 어둠]을 남겨 둡니다. 다른 면모인 [동방의 전운]도 재미있기는 하지만, 밀수여왕 바라타르와의 싸움에 세상이 시선을 집중하고 있는 사이 윈스렙 남작이 기회를 잡고 일을 더 키웠다고 하기로 합니다. 그래서 아만다는 [동방의 전운]을 [동방은 전쟁중!]으로 바꿉니다.

PC들이 닥쳐오는 현안 하나를 해결했다면, 다른 것이 하나 또 생겨서 그 자리를 채워야 합니다. 이것은 당장 걱정하지 않아도 됩니다. 오히려 잠시 비워 놓으면 세계에 영구적인 변화를 주었다는 느낌을 강화할 수 있습니다. 닥쳐오는 현안이 부족하다고 생각되면 그때 가서, 특정 장소에든 세계 전체에든 하나 추가하면 됩니다.

NPC의 처리

세계에 새로운 장소를 더할 때는, NPC를 최소한 한 명은 붙여서 그곳에 사람의 얼굴을 주는 것이 좋습니다. 이 NPC는 새로 만들 수도 있고, 더 이상 사용하지 않을 기존 장소에서 가져올 수도 있습니다.

마찬가지로, 특정 장소나 세계 전체의 현안이 크게 변화하면, 현존하는 NPC가 그 변화를 나타내는 데 충분한지 검토를 해야 합니다. 불충분하다고 생각되면 한 명을 새로 더해도 되고, 이미 존재하는 NPC에 큰 변화를 주어도 됩니다. 새로운 면모를 더하거

나 기존의 면모를 수정하여 지금 당장의 현안과 관련을 지으십시오.

특정 장소에 언제 새로운 NPC가 등장하면 되는지는 알기 쉽습니다. 기존 NPC가 죽거나 하여 더 이상 플레이에 등장할 수 없다면, 또는 그 사람이 재미가 없어졌다면, 아마 그 때가 교체 타 임일 것입니다.

본홀드 남작의 아들 카리스를 밀수여왕의 손에서 구출해 내자, 본홀드 남작은 PC들에게 빚을 지게 되었습니다. 이를 반영하여, 아만다는 남작의 면모를 바꾸어 PC들에게 더 친근하게, 그리고 바라타르에게 덜 가깝게 바꿉니다.

바라타르가 패배하자, 아만다는 누군가가 그 공백을 채우고 범죄 계를 지배해야 한다고 생각했습니다. 카리스는 납치된 후로 바라타르와 연인 사이가 되었는데, 바라타르가 죽자 카리스는 매우 슬퍼했습니다. 그리고 너무나 화가 난 나머지, 자기가 바라타르의 후계자가 되어 [신드랄 강 유역의 밀수왕이 되어야겠다]고 마음을 먹었습니다. 아만다는 카리스의 데이터를 따로 준비해 놓지 않았지만, 이제 “승진”을 하였으니 그에 어울리는 NPC 수치를 만들기로 했습니다. 이제 PC들이 상대할 새 악당이 탄생한 것입니다. 애인의 복수에 불타는, 상당히 까다로운 상대가 될 것입니다.

반복 등장 NPC

NPC를 재사용하는 방법에는 두 가지가 있습니다. 하나는 PC들이 처음에 비해 얼마나 성장했는지를 보여주는 용도, 다른 하나는 세상이 PC들의 성장에 어떻게 반응하고 있는지를 보여주는 용도입니다.

전자를 위한 NPC는 변하지 않습니다. 플레이어들은 이 변함 없는 NPC를 기준으로 삼아 PC들의 성장을 체감하게 됩니다.

NPC를 다시 만났을 때, PC들은 비교도 안 되게 강해졌거나, 뭔가 다른 걱정거리가 생겼거나 하여 그 NPC를 추월하게 됩니다.

PC들의 성장을 강조하기 위해 NPC의 종류를 바꿀 수도 있습니다. 한때 주연급이었던 사람이 이제는 조연급이 되는 것입니다.

후자를 위한 NPC는 PC들처럼 성장합니다. 새로운 기능이 생기고, 면모가 바뀌고, 특기도 늘어납니다. PC들의 관심사에 의미 있게 연관되기 위해 필요한 성장은 다 합니다. 이런 NPC는 몇 개의 연작에 걸쳐서 속적으로 나오곤 합니다. 아니면 그냥 개인

적 능력과 영향력이 커져만 가는 PC들이 이야기의 연속성을 느끼게 하는 역할을 할 수도 있습니다.

바라타르는 PC들과 함께 성장했습니다. 주된 악당은 패배할 때까지 PC들에게 뒤편치지 않는 것이 적절하다고 아만다가 생각했기 때문입니다. 따라서 PC들이 길목에 도달할 때마다, 아만다도 바라타르에게 똑같은 효과를 적용했습니다. PC들이 플레이에서 한 일들을 반영하여 면모를 고치거나 기능을 바꾸거나 하기도 했습니다.

PC들이 바렌덱에 처음 왔을 때, 도시에 들어오지 못하게 막았던 한리 경이라는 인물이 있습니다. 처음에 만났을 때는 상당히 강했습니다. 주연급 NPC였고, 그 싸움은 그 세션의 하이라이트였습니다. PC들이 간신히 이겨서 결국 바렌덱에 들어간 뒤에는, 한리 경이 등장할 이유가 별로 없었습니다. 그 뒤로 몇 차례 PC들을 가로막은 적은 있지만, 성장을 하지 않았기 때문에 PC들에 비해 금방 뒤편졌습니다. 최근에 한리 경은 PC들과 마주쳤다가 굴욕적인 패배를 당하고 도망쳤습니다.



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](#)