

# 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

## 6 액션과 결과

### 행동에 나서자!

주사위는 지금 이 캐릭터가 목적을 달성하는 것을 방해하는 재미 있는 저항이 존재할 때, 그 때 굴립니다. 재미있는 저항이 없으면 주사위를 굴리지 않습니다. 하려던 것이 그냥 이루어집니다.

앞에서도 말했듯, 페이트의 등장인물들은 문제를 능동적으로 해결합니다. 하는 일은 많고도 다양합니다. 악당의 요새에 침입할 수도 있고, 우주선을 몰고 기뢰 주역을 통과할 수도, 시위대를 이끌 수도, 길거리에 깔아 둔 정보원들의 보고를 수집하여 상황 판단을 할 수도 있습니다.

행동을 할 때에는 누군가 또는 무언가가 방해를 할 가능성이 높습니다. 그러지 않으면 이야기의 재미가 없기 때문입니다. 악당의 요새에는 온갖 뒷이 놓여 있을 것이고, 기뢰가 낚아서 벌써부터 사방에서 폭발하고 있을 것입니다. 시위대가 경찰을 너무 두려워하고 있을 것이고, 누군가가 정보원들에게 돈을 주고 입을 막았을 것입니다.

주사위를 꺼내는 것은 그런 때입니다.

- 행동에 맞는 기능을 선택합니다.
- 페이트 주사위 4개를 꺼냅니다.
- 주사위에 있는 기호를 모두 더합니다. [+]는 +1, [-]는 -1, [ ]는 0입니다.
- 기능의 실력을 주사위의 합에 더합니다. 이것이 판정의 값이며, 나이도 단계의 수치에 대응됩니다.
- 면모를 발현시키면 판정에 +2를 받거나 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

키네레는 탈라르 시에 들어가고 싶은데 경비병들이 문을 지키고 있습니다. 아만다는 이것이 그냥 극복 액션이라고 합니다. 경비병들이 무명 NPC들이라 대결까지 할 까닭이 없기 때문입니다.

릴리는 키네레의 기능 목록을 보고 재력을 사용하기로 합니다.  
릴리의 재력은 보통 (+1)이고, 따라서 주사위 눈의 합에 +1을 더  
하게 됩니다.

주사위가 다음과 같이 나옵니다:

[ ] [-] [+]

최종적으로는 +2 (주사위에서 +1, 실력이 보통이라 +1)가 됩니다. 난이도 단계에서 양호에 해당합니다.

## 저항

기초에서 설명했듯, 주사위를 굴리면 결과값을 저항과 비교하게 됩니다. 저항은 능동적일 수도 있고 수동적일 수도 있습니다. 능동적인 저항은 자기에게 대항하는 상대가 존재해서 그쪽도 주사위를 굴린다는 뜻이고, 수동적이라는 것은 주변 환경이나 상황을 반영한 고정 수치가 저항에 바로 사용된다는 뜻입니다. 그 판정에서 둘 중 어느 쪽이 타당한지는 마스터가 결정합니다.

아만다는 경비병들이 키네레의 뇌물에 능동적으로 저항한다고 정합니다. 가장 적절한 기능은 의지력이라고 판단합니다. 뇌물의 유혹에 넘어가지 않기 위한 저항이기 때문입니다.

경비병들은 특별히 의지력이 강할 이유가 없는 무명 NPC들이니, 의지력이 미약 (+0)이라고 정합니다. 주사위를 굴리자 다음과 같이 나옵니다:

[ ] [+] [+]

주사위만 +3입니다. 상당히 높지요!

결과는 키네레의 +2보다 1 높은, 우수 (+3)입니다.

## 마스터 여러분/ 능동이냐 수동이냐

PC나 이를 붙은 NPC가 상식적으로 볼 때 그 행동을 방해할 수 있는 입장에 있다면 능동적 저항의 기회를 주십시오. 남의 행동에 이런 식으로 저항하는 것은 별도의 행동이 아닙니다. 행동의 처리에 속한 과정의 하나에 지나지 않습니다. 바꿔 말해, 남의 행동을 능동적으로 방해하기 위해서 특별한 무언가를 해야 하는 것 은 아니며, 단지 그 자리에 있으면서 방해할 수 있기만 하면 된다

는 뜻입니다. 의심의 여지가 있는 경우, 왜 이 캐릭터가 저 캐릭터의 행동에 능동적으로 저항할 수 있는지에 관한 적절한 상황 면모가 있으면 편합니다.

행동을 방해할 캐릭터가 없으면, 그 장면에 있는 상황 면모들을 보고 그 중 장애물이 될 만한 것이 있는지 확인하거나, 주변 상황을 고려하십시오 (거친 지형, 복잡한 자물쇠, 모자라는 시간 등등). 재미있어 보이는 것이 있으면 하나 골라서 수동적 저항이라고 하고, 난이도 단계에서 수치를 하나 골라 지정하면 됩니다. 때로는 이쪽인지 저쪽인지 판단이 어려운 경우도 있을 것입니다. 살아 있지 않은 물건이지만 능동적 저항을 할 것 같은 경우(자동 포탑이라거나), 또는 NPC가 능동적으로는 저항을 할 수 없을 것 같은 경우 (PC가 하는 일을 눈치채지 못하고 있다거나)입니다. 그때 그때 감을 따라 정하십시오. 그 장면을 더 재미있어 보이게 만드는 쪽으로 하면 문제 없습니다.

## 네 가지 결과

판정에서 주사위를 굴렸을 때는 실패를 하거나, 비기거나, 성공하거나, 멋지게 성공하는 네 가지 결과가 있습니다.

페이트에서의 모든 판정은 저 넷 중 하나로 귀결됩니다. 자세한 것은 하는 행동의 종류에 따라 달라지지만, 행동이 무엇이건 결과의 대략적인 패턴은 같습니다.

### 실패

판정이 저항보다 낮게 나오면 실패합니다.

다음 중 한 가지를 의미할 수 있습니다: 원하던 것을 얻지 못할 수도 있고, 원하던 것을 얻되 큰 대가를 치를 수도 있고, 뭔가 안 좋은 룰적 효과를 당할 수도 있습니다. 둘 이상에 해당되는 경우도 때로는 있습니다. 적절한 대가를 고르는 것은 마스터의 책임입니다. (P.000 박스 참조).

### 비김

판정이 저항과 같게 나오면 비깁니다.

작은 대가를 치르고 원하는 것을 얻거나, 원했던 것에 미치지 못하는 결과를 얻게 됩니다.

### 성공

판정이 저항보다 1이나 2 높게 나오면 성공합니다.

원하던 것을 대가 없이 얻습니다.

### 멋지게 성공

판정이 저항보다 3 이상 높게 나오면 멋지게 성공합니다.

원하던 것을 얻을 뿐만이 아니라, 추가로 좋은 일이 생깁니다.

### 큰 대가와 작은 대가

대가를 생각할 때는 플레이 속의 이야기와 이 책의 를 양쪽을 고려하는 것이 가장 좋습니다.

큰 대가는 어떤 식으로든 현 상황을 더 나쁘게 만듭니다. 보통은 새로운 문제를 만들거나 기존의 문제를 악화시킵니다. 이 장면이나 다음 장면에 저항을 추가하거나 (새로운 적대 NPC나 장애물을 배치), 현재 비어 있는 타격 칸 중 가장 약한 칸을 채우거나, 그 캐릭터에게 저항하는 사람 하나에게 유리한 면모와 더불어 공짜 발현을 주십시오.

작은 대가는 PC에게 불리하거나 문제가 될 가능성이 있는 세부 사항입니다. 지금 하는 일에 꼭 장애가 되어야 한다는 법은 없습니다. 이 대신 스트레스를 쓰게 하거나, 그 PC와 대립 중인 캐릭터에게 증강을 주어도 됩니다.

작은 대가는 주인공이 어떻게 간신히 위험을 모면했는지에 관한 이야기의 세부사항으로 그쳐도 됩니다. 대가에 관해서는 플레이의 운영, p.000에서 더 자세히 다루고 있습니다.

### 기능 판정의 난이도

능동적인 저항은 난이도를 굳이 생각하지 않아도 됩니다. NPC의 기능을 갖고서 주사위를 굴리면 그것으로 충분합니다. NPC의 기능에 관해서는 플레이의 운영, p.000에서 더 자세히 다루고 있습니다.

수동적인 저항은 마스터가 난이도를 정해야 합니다. 백발백중의 공식 같은 것은 없고 감에 상당히 의존해야 하지만, 아래의 지침이 도움이 될 것입니다.

PC의 기능보다 두 단계 이상 높은 저항 (예컨대 기능은 양호 (+2)인데 저항은 대단함 (+4)인 경우)을 두면 플레이어들은 어지간하면 실패하고, 면모를 발현시켜야 성공하게 됩니다.

PC의 기능보다 두 단계 이상 낮은 저항 (예컨대 기능은 양호 (+2)인데 저항은 미약 (+0)인 경우)을 두면 플레이어들은 어지

간하면 면모를 발현시킬 필요가 없고, 멋지게 성공할 가능성도 꽤 있습니다.

그 범위 사이에서는 비기거나 성공할 가능성이 대체로 비슷하고, 실패를 면하기 위해 면모 발현이 필요할 가능성과 그렇지 않을 가능성이 또 비슷합니다.

따라서, PC들이 일방적으로 멋진 모습을 보일 기회를 주고 싶으면 난이도를 낮게 하고, 긴장감을 조성하면서도 압도하지는 않을 정도를 원하면 판정 기능과 비슷한 난이도를 설정하십시오. 상황이 얼마나 특수하거나 위급한지 강조하여 바짝 긴장하고 전력을 다하게 만들려면 난이도를 높게 잡으십시오.

마지막으로 두 가지 기본 원칙입니다:

보통은 정말로 보통입니다. 저항에 특별한 점이 없으면 +1보다 높게 잡지 마십시오.

저항에 특별한 점이 적어도 한 가지 있지만 난이도를 어떻게 잡아야 할지 모르겠으면 양호 (+2)로 맞추십시오. PC들이 가진 기능의 실력 범위 중간 정도에 위치해 있기 때문에, 기능의 실력이 대단함 (+4)이 아닌 한 너무 쉽지도 어렵지도 않을 것입니다. 대단함 이상인 기능은 그것은 캐릭터의 대표 기능이니, 이 기회에 뽐내게 하면 됩니다!

## 네 가지 액션

기능 판정을 할 때는 극복, 기회 만들기, 공격, 방어의 네 가지 액션 중 하나를 고르게 됩니다.

페이트에는 네 가지 “액션”이 있습니다. 기능 판정을 할 때는 이 중 어떤 것을 할 것인지 골라야 합니다. 기능 설명을 보면 어떤 상황에서 어느 기능에 어떤 액션이 적절한지 나와 있습니다. 기능 설명, 플레이어의 의도, 플레이의 상황을 조합하면 어느 액션을 택해야 하는지는 대부분의 경우 명백할 것입니다. 하지만 때로는 어느 것이 가장 적절한지 팀과 상의해서 판단해야 하는 일도 있습니다.

네 가지 액션은: 극복, 기회 만들기, 공격, 방어입니다.

### 극복

극복 액션으로는 그 기능에 어울리는 각종 목적을 달성할 수 있습니다.

모든 기능에는 그 범위 내에 들어가는 일련의 일들, 그리고 그 기능이 사용될 만한 상황이 있습니다. 도둑질 기능으로 닫힌 창문

을 연다거나, 눈치 기능으로 군중을 진정시킨다거나, 격렬한 추격전을 마친 수레의 바퀴축을 기술 기능으로 수리한다거나 하는 것입니다.

캐릭터가 이와 같은 상황에 처해서 달성해야 할 목적이 있고, 그 목적의 달성을 방해하는 요인이 존재하는 경우 극복 액션으로 이를 처리합니다. 모든 기능에 있는 만능 액션이라고 생각하십시오. 다른 분류에 속하지 않는 행동은 어지간하면 여기 속합니다. 극복해야 하는 장애물은 능동적 저항을 할 수도, 수동적 저항을 할 수도 있습니다. 이것은 상황에 따라 다릅니다.

- 극복 액션에 실패했을 때는 두 가지 중 한 가지를 선택할 수 있습니다. 하나는 그냥 실패를 받아들이는 것입니다. 그러면 목적을 달성하지 못하거나 원하는 것을 얻지 못합니다. 다른 하나는 큰 대가를 치르고 성공하는 것입니다.
- 극복 액션에 비겼을 때는 목적을 달성하거나 원하던 것을 얻지만, 작은 대가를 치러야 합니다.
- 극복 액션에 성공했을 때는 대가 없이 목적을 달성합니다.
- 극복 액션에 멋지게 성공했을 때는 목적을 달성함과 더불어 증강을 얻습니다.

상황에 따라서는 여기 나온 것과 다른 이득이나 손해가 그 판정의 결과로 더 어울릴 때도 있을 것입니다. 그럴 때는 그렇게 바꾸어도 됩니다.

예를 들어 극복 액션에는 멋지게 성공할 경우 성공과 더불어 증강을 받는다고 되어 있습니다. 그러나 그 극복 판정이 바로 장면을 끝내게 되어서 증강을 받아 봤자 쓸모가 없는 경우, 또는 괜찮은 증강을 생각하기 어려운 경우, 증강 대신 유리한 세부사항을 이야기에 만들어 넣어도 안 될 것은 없습니다.

랜든이 붉은 황제의 요새에 설치된 공성탑에 올라 발리스타를 파괴하려 하고 있습니다. 내일 아침 아군이 공격할 때 훨씬 유리해질 것이기 때문입니다.

아만다가 말합니다. “네, 탑 꼭대기에 도착해서 작업을 시작합니다. 그런데 그때, 탑 아래에서 발소리가 울리는 것이 들립니다. 다음 번 순찰조가 좀 일찍 도착한 것 같습니다.”

“이런.” 레니가 말합니다. “군기 들어 있는 순찰조라고 딱 하나 있

는 게 하필 저한테 오네요. 빨리 망가뜨리고 나갈래요. 들키면 내 존재를 부인하겠다고 예폰 장군이 그랬어요.”

아만다가 어깨를 들썩하고 말합니다. “빨리 부순단 말이죠? 이건 수동적 저항이에요. 시간도 없고 복잡한 기계장치를 잔뜩 건드려야 하니까, 난이도는 대단함 (+4)이라고 하죠.”

랜든의 기술 기능은 보통 (+1)입니다. 레니는 투덜거립니다. “이 런 건 지르드가 제격인데 . . .” 주사위를 굴리고 +2를 받습니다. 합은 우수 (+3)인데, 이대로는 실패입니다.

랜든이 운명점을 하나 내밀며 말합니다. “랜든의 신조 있잖아요? [때려 부숴서 안 되는 일은 없다.]” 아만다는 웃더니 고개를 끄덕입니다. 이 면모를 발현시킴으로써 결과값은 엄청남 (+5)이 됩니다. 성공하기에는 충분하지만 멋지게 성공하기에는 모자라므로, 그냥 대가 없이 목적을 달성하는 것으로 끝납니다.

레니는 랜든이 발리스타를 때려 부수듯 서둘러 분해하고, 경비병들이 다가오자 몸을 날려 숨는다고 묘사합니다.

## 기회 만들기

기회 만들기로는 자기에게 유리한 상황 면모를 만들거나, 자기가 쓸 수 있는 면모를 유리하게 이용할 수 있습니다.

기회 만들기는 기능을 통해 주변의 환경이나 자기가 처한 상황을 이용하는 액션으로, 응용 범위가 넓습니다.

이것은 직접 주변 상황을 변화시키는 것일 수도 있고 (적의 눈에 모래를 뿌린다거나, 무언가에 불을 붙인다거나), 자기에게 유리한 새 정보를 발견하는 것일 수도 있으며 (책을 뒤져서 괴물의 약점을 찾아낸다거나), 전에 봐 두었던 것을 이용하는 것일 수도 있습니다 (상대의 불 같은 성격을 이용한다거나).

기회 만들기를 할 때에는 새로운 상황 면모를 만들지, 이미 존재하는 면모를 이용할지 정해야 합니다. 전자인 경우, 그 상황 면모를 캐릭터에게 붙일지 주변 환경에 붙일지도 정해야 합니다.

저항은 상황에 따라 능동적일 수도 있고 수동적일 수도 있습니다. 다른 캐릭터를 목표로 한 기회 만들기였다면, 이에 저항하는 판정은 항상 방어 액션으로 인정됩니다.

기회 만들기로 새로운 면모를 만드는 경우, 판정의 결과는 다음과 같이 해석합니다.

- 실패했을 때는 그 면모를 만들지 못하거나, 만들기는 하지만 다른 사람이 공짜 발현을 하나 받습니다 (즉, 자기가 한 일로 인

해 남이 득을 봅니다). 공짜 발현을 받는 쪽은 대결의 상대일 수도 있지만, 이쪽의 손해로써 이익을 볼 수 있는 사람다면 누구든 괜찮습니다. 그 캐릭터가 유리하게 사용할 수 있도록 면모의 문구를 약간 고쳐야 하는 경우도 있을 것입니다. 혜택을 받는 쪽과 상의해서 가장 말이 되는 쪽으로 정하십시오.

- 비겼을 때는 상황 면모가 아니라 증강을 받습니다. 필요할 경우, 면모의 문구를 보다 일시적으로 수정하십시오 (예를 들어 [험한 지형]은 [길에 바위조각]이 됩니다).
- 성공했을 때는 상황 면모를 만들고, 이에 대한 공짜 발현을 하나 받습니다.
- 멋지게 성공했을 때는 상황 면모를 만들고, 공짜 발현을 하나가 아니라 둘 받습니다.

키네레는 야르주루크 동굴 깊이 들어가 있다가, 신전을 지키는 골렘들과 싸워야 하게 되었습니다.

최초의 몇 라운드에서는 운이 없어 크게 몇 번 얻어 맞은 참입니다. 릴리가 말합니다. “방 전체에 탁자니 의자니 잡스러운 물건들이 널려 있다고 했지요?”

아만다가 고개를 끄덕이자 릴리가 묻습니다. “넘어뜨려서 골렘의 발을 걸 수 있나요? 덩치가 크고 움직임이 둔한 골렘이니까 될 것 같아요.”

아만다가 말합니다. “괜찮네요. 운동능력으로 기회 만들기를 하는 거지요? 골렘 중 하나는 가까우니까 방어 액션으로 방해를 할 수 있어요.”

키네레의 운동능력은 대단함 (+4)입니다. 릴리의 주사위에는 +1이 나와, 합은 엄청남 (+5)이 됩니다. 가까운 골렘의 방어 판정은 양호 (+2) 밖에 나오지 않았습니다. 따라서 키네레는 멋지게 성공합니다! 릴리는 그 장면에 [어질러진 바닥] 면모를 붙입니다. 릴리는 이 면모를 대가 없이 두 차례 발현시킬 수 있습니다.

아만다는 잡동사니가 널린 바닥에서 골렘들이 비틀거리는 묘사를 합니다. 이제 키네레는 다음 라운드에서 약간의 우위를 점하게 되었습니다.

기회 만들기로 기존의 면모를 이용하려 하는 경우, 판정의 결과는 다음과 같이 해석합니다.

- 실패했을 때는 그 면모에 대한 공짜 발현을 다른 사람이 하나

받습니다. 공짜 발현을 받는 쪽은 대결의 상대일 수도 있지만, 이 쪽의 손해로써 이익을 볼 수 있는 사람으면 누구든 괜찮습니다.

- 비겼거나 성공했을 때는 그 면모에 대한 공짜 발현을 하나 받습니다.

- 멋지게 성공했을 때는 그 면모에 대한 공짜 발현을 둘 받습니다.

지르드는 와니르국의 술탄에게 첨자로 고용되어, 수도의 대시장에서 어느 상인에게 접근하고 있습니다.

라이언이 말합니다. “사교로 기회 만들기를 해서, 저한테 이것저 것 털어 놓게 할게요. 어떤 면모를 찾는 게 좋을지는 모르겠어요. 나중에 키네레에게 전해 줄 수 있는 흥미로운 정보면 뭐든 좋습니다.” 사교 특기인 친근한 거짓말쟁이가 있기 때문에, 속셈이 따로 있지만 속임수 대신 사교로 판정할 수 있습니다.

아만다가 말합니다. “그렇게 하세요. 상인이니까 속임수는 꽤 높아요. 하지만 지르드를 거의 의심하지 않고 있으니까, 능동적 저항이 아니라 수동적 저항이라고 할게요. 난이도는 대단함 (+4)입니다.

라이언이 판정을 합니다. 사교 기능은 우수 (+3)이고, 주사위에 +1이 나옵니다. 비긴 것입니다.

아만다는 노트를 보고 말합니다. “자, 이런 점을 눈치챘어요. 이 상인은 아주 불임성이 좋은 사람이에요. 다른 가게 주인에게도 손님에게도 아주 친근하게 굴어요. 그런데 젊은 남자들한테 가면 이 친근함이 추파나 수작의 분위기를 띠는 게 느껴집니다.”

[예쁜 남자의 봉]이라고 쓰인 인덱스 카드를 내놓습니다. 이제 그 면모는 누구든 볼 수 있습니다. 판정에서 비겼으니, 라이언은 그 면모를 공짜로 한 번 발현할 수 있습니다.

“예쁜 남자란 말이죠?” 라이언이 묻습니다. “그 상인이 저는 예쁘다고 여기나요?”

아만다가 웃습니다. “사교성 좋다고 생각하는 건 확실해요.”

라이언이 눈을 굽립니다. “이건 나중에 술탄에게서 추가 수당이라도 받아야겠네요.”

## 공격

공격 액션으로는 대결에서 상대를 다치게 하거나 아예 제거할 수 있습니다.

공격은 네 가지 액션 중에서 가장 단순합니다. 대결에서 다른 사

람에게 피해를 주려고 하면, 그것은 공격입니다. 공격이 항상 신체적이지는 않습니다. 다른 사람에게 정신적인 공격을 할 수 있는 기능도 있습니다.

대부분의 경우, 공격을 당하는 상대는 능동적으로 저항합니다. 공격에 대해 수동적 저항만 있다면, 그것은 대상이 공격을 모르고 있거나 하여 제대로 대응을 못한 것, 또는 그 NPC가 별로 중요하지 않아 주사위까지 굴릴 필요는 없는 것을 의미합니다. 능동적이건 수동적이건, 공격에 대한 저항은 항상 방어 액션으로 간주합니다. 따라서 공격과 방어는 서로 불가분의 관계라고 할 수 있습니다.

- 공격 액션에 실패했을 때는 상대에게 피해를 주지 못합니다. (이것은 상대가 방어 액션에 성공한 것을 의미하기도 하기 때문에, 공격자에게 불리한 효과가 발생할 수도 있습니다.)
- 공격 액션에 비겼을 때는 피해를 주지 못하지만 대신 증강을 받습니다.
- 공격 액션에 성공했을 때는 판정의 격차와 같은 만큼의 피해를 줍니다. 그러면 상대는 스트레스를 쓰거나 타격을 입어서 그만큼의 피해를 흡수해야 합니다. 그러지 못하면 대결에서 제거됩니다.
- 공격 액션에 멋지게 성공했을 때는 보통 성공과 같지만, 원하면 격차를 하나 줄이고 증강을 받을 수 있습니다.

키네레는 안타루스의 정예 경비대 진홍의 이십인 중 하나인 드리스반과 싸우고 있습니다. 키네레는 특유의 검법으로 상대를 베어 넘기려 합니다.

키네레의 접근전 기능은 우수 (+3)입니다. 드리스반의 접근전은 대단함 (+4)입니다. 릴리는 판정에 +2가 나오고 결과값은 엄청남 (+5)입니다.

아만다는 주사위에 -1이 나와, 드리스반의 방어 판정은 우수 (+3)가 됩니다. 릴리가 2 차이로 이겼으니, 격차는 2입니다. 그러나 릴리는 이것으로 만족하지 못합니다. “여기에 [악명 높은 여자 검객]을 발현합니다. 왜냐면 키네레는 원래 스타일이 그렇고, 이 자식은 절대로 쉽게 보내 줄 수 없거든요.” 그간 쌓인 게 많았던 모양입니다.

릴리는 운명점을 1점 쓰고, 이로써 판정은 영웅적 (+7)이 됩니다. 격차는 4로, 멋지게 성공합니다. 원하면 여기서 격차 1을 줄

여서 3으로 만들고 증강을 하나 받을 수도 있습니다.  
이제 드리스반은 스트레스를 쓰거나 타격을 입어야 대결을 계속 할 수 있습니다.

## 방어

방어 액션으로는 자신에 대한 공격을 막을 수도 있고, 남이 자신에게 불리한 기회 만들기를 하지 못하게 할 수도 있습니다.

대결에서 누군가가 자신을 공격할 때, 또는 자신에게 불리한 기회 만들기를 하려고 할 때는 항상 방어의 기회가 있습니다. 공격에서와 마찬가지로, 방어가 항상 몸의 부상을 면하는 것을 뜻하지는 않습니다. 정신에 피해를 가하거나 결심을 누그러뜨리려는 것에 대해 방어를 가능하게 해 주는 기능도 있습니다.

방어가 대부분 공격이나 기회 만들기에 대한 반응으로 이루어지기 때문에, 자연히 방어에 대한 저항은 거의 항상 능동적입니다. 한편 주변 환경이 해로운 상황에서는 (사방이 불이라거나) 수동적인 저항을 상대로 방어를 하는 경우도 있습니다. 마스터가 주사위를 굴릴 필요까지는 없는 사소한 NPC가 공격해 오는 것도 수동적인 저항으로 처리할 수 있습니다.

- 방어 액션에 실패했을 때는 자신이 막으려고 했던 그것의 영향을 그대로 받습니다. 피해를 입을 수도 있고, 불리한 면모가 생길 수도 있습니다.
- 방어 액션에 비겼을 때는 상대가 증강을 받습니다.
- 방어 액션에 성공했을 때는 공격을 피하거나, 자기에게 불리한 면모가 생기지 않게 합니다.
- 방어 액션에 멋지게 성공했을 때도 보통 성공과 같지만, 잠시 상황을 역전시켜 증강을 하나 받습니다.

## 효과는 누적되지 않는다

방어 액션을 보면 공격과 기회 만들기에 나온 것과 같은 내용이 쓰여 있습니다. 예를 들어 방어에서 비기면 공격한 쪽이 증강을 받는다고 되어 있습니다. 한편 공격 액션에도, 비기면 공격자가 증강을 받는다고 되어 있습니다.

이것은 공격자가 증강 2개를 받는다는 뜻이 아닙니다! 똑같은 결과를 다른 시점에서 서술했을 뿐입니다. 책에서 어느 액션을 찾아 보아도 일관적인 결과를 볼 수 있도록 이렇게 쓰여 있는 것입니다.

### 극복을 방어할 수는 있나요?

원칙상 안 됩니다. 방어 액션은 스트레스, 타격, 불리한 상황 면모를 받지 않기 위한 것입니다. 즉, 룰로 인해 발생할 수 있는 불이익을 면하기 위한 액션입니다.

그러나! 액션의 종류에 관계 없이, 방어할 자리에 있으면 행동적 저항을 할 수 있습니다 (p.131 참조). 따라서 상대가 극복 액션을 하는 것을 방해할 만한 처지에 있으면 “잠깐만요! 저 방해 할 수 있을 것 같아요!” 하고 말하십시오. 그러면 주사위를 굴리고 저항을 할 수 있습니다. 방어 액션이 제공하는 추가 혜택은 받지 못하지만, 거꾸로 방어 액션에서 지거나 비겼을 때의 효과도 겪지 않습니다.

마안의 지르드가 마법대학의 교수회의에서 마법 이론을 놓고 토론하고 있습니다. 그러나 교수회의의 조교수 중에는 보쿠스 스코르치라는 오래된 경쟁자가 한 명 있습니다. 이 사람은 지르드에게 원한이 깊습니다. 지르드가 망신을 당하는 꼴을 보고 싶을 뿐만 아니라, 큰 실수를 일으켜 완전히 자신감을 잃게 하고 싶습니다. 서로 잘 아는 사이이기 때문에 이런 수법을 쓸 수 있을 것이라는 점에 팀이 모두 동의하고, 대결이 일어납니다.

지르드가 모두발언을 마치자, 아만다는 스코르치가 자극을 공격으로 사용하여, 지르드의 이론에 있는 구멍을 공격하며 연구를 다시 하라고 합니다. 스코르치의 자극은 우수 (+3)입니다.

지르드는 의지력으로 방어를 합니다. 의지력은 양호 (+2)입니다. 아만다의 주사위는 +1이 나와, 스코르치의 결과값은 대단함 (+4)이 됩니다. 라이언은 +2가 나와 역시 대단함 (+4)으로 비깁니다. 지르드는 피해를 입지 않지만, 스코르치는 증강을 하나 받습니다. 아만다는 이 증강을 [잠시 당황함]으로 정하여 지르드에게 붙입니다.



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](#)