

# DAWN OF FATE

---

S U P P O R T G U I D E

# DAWN OF FATE SUPPORT GUIDE

DAWN OF FATE

ADVANCED FATE

# 목차

## 1. Discovery of DoF ----- 3

DoF의 세계관을 자세히, 넓게 즐길 수 있는 가이드입니다.

- DoF 세계의 뱀파이어
  - + 코르테비스
  - + 귀선 / 파라곤
  - + 먼그렐
- 대표적인 블러드라인
  - + 디나스티아 아우레우스
  - + 크림슨 신디케이트

## 2. ARC Channel #01 ----- 9

Web의 군주가 설명하는 DoF의 규칙과 사용 방법. 오늘의 게스트는 화제의 그녀?!

## 3. Q&A ----- 12

DoF에 관한 궁금증이나 질문을 해결해드립니다. 문의도 가능합니다.

## 4. 시나리오 - 용각산의 유물 ----- 13

경북 청도의 용각산에는, 검선의 검이 꽂혀져 있는데……  
본격 DoF 공식 시나리오! 드디어 공개!

## 5. 에라타 교정표 ----- 22

이것을 만들며 필진은 죄송스러움에 몸둘 바를 몰랐다고 전해지는 그것!  
……이후로도 계속됩니다.

## 6. 누락 보완 ----- 25

DoF 룰북에서 누락된 규칙을 수록했습니다. 정말 죄송합니다.

## 7. 저작권 표시 ----- 26

더 이상의 자세한 설명은 생략하겠습니다.

## Discovery of DoF

세상의 모든 생명은 죽기 전까지 살아갑니다.

불편한 진실 한가지를 알려드리자면, 삶의 내용이 뭐가 되든 어쨌든 모두 죽는다는 것에는 변함이 없다는 겁니다. 물론 무엇을 얼마나 쌓아왔느냐에 따라 장례식장의 풍경과 부조금의 액수가 달라지기 때문에, 언젠가 인생을 마감해야 하는 모든 이들에겐 어떻게 살아왔느냐는 총체적인 평가가 굉장히 중요합니다.

그렇지만, 운명의 새벽에서 어머란 이들은 조금 다른 명제를 안고 살아갑니다.

어떻게 살았고, 앞으로 어떻게 살아갈 것인가.

그들은 당장 어떻게 죽을 지를 생각하지 않습니다. 분명 언젠가는 사신의 날이 그들의 심장을 파고들겠지만, 아마도 그들을 담당하는 사신은 굉장히 게으른 성격일 겁니다.

생명의 굴레를 벗어났기에 죽음은 그들을 기피하였고, 덕분에 그들은 영원한 삶 속에 자신을 묶어둘 수 있었습니다.

이번 DoF×DoF(Discovery of DoF)에서는 미명의 세계에서 살아가는 뱀파이어(Vampire)에 대해 이야기하고자 합니다.

## DoF 세계의 뱀파이어

과연 뱀파이어를 '살아있는 존재'로, 다시 말해 '생명체'로 부를 수 있을까요? 이를 규정하기 위해선 먼저 생명이란 무엇인가에 대한 정의를 내려야 할 것입니다. 그리고 이러한 주제는 많은 사람의 수면욕을 자극할지언정 흥미를 사지는 못 할 겁니다. 혹시라도 흥미를 가지신다면, 가까운 서점에서 철학서를 탐독하시길 권장합니다.

미명의 세계에서 뱀파이어는 살아있거나 혹은 죽어있다는 단순한 방식으로 분류하기가 힘듭니다. 먹고, 자고, 숨 쉬는 등 생명활동의 필수적인 작용이 필요 없기 때문에 살아있다고 부르는 힘들지만, 뱀파이어는 분명 생각하고, 말하며, 자발적으로 행동할 수 있습니다. 육체적인 부분이야 시체와 다를 바 없지만, 대체로 군중 사이에 섞인 뱀파이어를 정확하게 짚어내기란 힘들 겁니다.

이렇듯 하는지조차 의심스러운 생명활동을 따져 봐야 즐겁지도 않을 겁니다. 따라서 여기서 다룰 것은 그들의 생태가 아닙니다. 현재 그들이 어떻게 분류되고 있으며, 어떤 모습으로 미명의 세계에 영향력을 끼치고 있는지를 이야기할 것입니다.

DoF의 세계에서는 뱀파이어를 크게 세 종류로 구분하고 있습니다.

비교적 흔히 볼 수 있는 코르테비스의 혈족,

동양에서 진조를 압도했던 귀선(鬼仙),

그리고 대체 어떻게 생겨나는지조차 알려진 바가 없는 몽그렐(Mongrel)입니다.

### ✦ 코르테비스

미명의 세계에서 뱀파이어를 대표하는 세력입니다.

그들은 쉬나벨 사태 이후, 8명의 엔세스터를 시작으로 급격히 세를 불려나가 지금은 전 세계의 밤을 주름잡는 거대한 집단이 되었습니다.

코르테비스는 흔히 흡혈귀라 일컬어지는 '피를 빠는 괴물'과는 다소 다른 접근방식으로 봐야 합니다. 엄밀히 말해 이들은 피를 빨아서 생명을 유지하지 않습니다.

코르테비스의 뱀파이어는 '혈족(血族; Kindred)'이라는 말로 자신을 칭합니다. 이들이 인간과 다른 점은, 늙지 않으며 쉽게 죽지 않는다는 것입니다. 그리고 이들의 육체는 인간과 같은 생명활동을 하지 않습니다. 혈족은 원한다면 모든 장기의 움직임을 멈출 수 있습니다. 심장도 예외는 아닙니다. 이들은 원한다면 심장을 뛰게 하고, 숨을 쉬며, 체온을 조절할 수 있습니다. 다시 말해, 의식하지 않는 이상 구태여 생명활동의 징조가 보이지 않는다는 것입니다.

그렇기에 코르테비스의 뱀파이어가 생존을 위해 주의해야 할 사항은 대체로 '정체를 드러내지 않는다'거나 '가급적 상급자에게 거슬리지 않는다'거나 '위험을 피한다'는 생활습관 부문에 집중되어 있습니다.

그렇다면 이들은 왜 인간의 피를 필요로 하는 걸까요?

간단히 말해 생존이 아닌 '생활'을 위해서입니다.

코르테비스의 시조인 8인의 엔세스터는 외신 쉬나벨을 잡아 먹으면서 자손을 만들 수 있게 되었지만, 동시에 외신의 광기까지 흡수하게 되었습니다. 이러한 형질은 그들의 자손에게도 이어졌습니다.

광기를 억누르면서 인간성을 유지하기 위해, 그들은 인간의 정수를 섭취해야 합니다.

초기에는 정확한 방식을 알지 못했기에 어떤 이들은 통째로 인간을 뜯어먹기도 했습니다. 덕분에 식인귀(Ghoul)라는 다소 흉측한 별명도 붙었습니다만, 어떤 상황에서든 식문화는 발전하는 법입니다. 지금은 요령 좋게 인간의 피를 빠는 법이 상식처럼 정착되어 있어 과거와 같은 불상사는 일어나지 않습니다.

또한 이들이 인간의 피를 빠는 이유는, 상대의 피를 자신과 같이 '감염'시켜서 자손을 만들기 위함입니다.

이들은 자손을 만들어야 할 때 상대의 피를 마신 뒤, 그만큼 자신의 피를 주입합니다.

인간의 몸속에 들어온 뱀파이어의 피는 마치 흑사병이 그러했듯이 전신으로 퍼져나갑니다. 그리고 그전까지 인간이었던 육체와 혼을 뱀파이어의 것으로 바꿔버립니다.

이것을 코르테비스에선 에테이룬(Erteilung)이라 부르며, '피를 하사한다'는 뜻에서 사용하고 있습니다.

그렇지만 에테이룬이 단순히 병균을 옮기는 것처럼 쉽게 이루어지는 않습니다. 피를 받는 쪽은 반드시 광기에 빠지기 때 문입니다.

먼저 피를 빨린 뒤, 뱀파이어의 피를 하사받는 과정은 단순히 피가 오고가는 것만으로 끝나지 않습니다. 비어버린 피만큼 인간성의 공백이 생기고, 그 자리에 광기가 들어앉아 모든 피를 감염시킨다는 것입니다. 어떤 질병이든 처음 앓게 될 때가 제일 반향이 큰 법이며, 에테이룬 역시 마찬가지입니다. 어지간한 정신력이 아니라면 뱀파이어 특유의 광기, 인세니티(insanity)에

의해 정신이 뒤틀리거나 폭주할 수 있습니다. 이 과정만 넘기면 혈족의 신으로 인정받을 수 있지만, 그렇게 쉽지만은 않습니다.

영생을 보장받은 이들이 왜 절친한 친구나 연인, 가족과 같이 영원히 함께하고 싶은 자들을 혈족으로 만들지 않는가. 바로 뱀 파이어가 되는 순간부터 따라붙는 광기 때문입니다. 지나치게 큰 리스크를 짊어져야 하기에 쉬이 행할 수 없는 겁니다.

또한 에테이룬이 쉽게 이루어지지 않는 이유는, 하사하는 쪽도 무사히 끝낼 수 없기 때문입니다. 하사하는 쪽에서 보자면, 피의 총량으로 광기를 억누르고 있었는데 그것이 순간적으로 느슨해진 겁니다. 그리고 강력한 혈족일수록 강한 광기에 시달리기 마련이기에 그만큼 자손을 만든 뒤에 제정신을 유지할 수 있을지를 자신할 수 없습니다. 이와 같은 위험에도 불구하고 혈족은 자손을 만들려고 하는데, 그 이유에 대해서 혹자는 인간이 가진 번식욕때문이라고도 합니다만, 명확히 밝혀진 바는 없습니다. 그리고 에테이룬을 하기 위해서는 적어도 작위를 가진 다수의 혈족이나 후작 이상의 작위를 가진 혈족의 허락이 필요합니다. 덮어놓고 혈족을 늘려봐야 태어나는 것은 혼돈과 혼란뿐입니다. 어쩌면 산아제한에 제일 까다로운 이들일지도 모릅니다.

이러한 과정을 거쳐 무사히 뱀파이어가 된 이들은, 피를 사용하는 혈족만의 힘을 사용할 수 있습니다. 대체로 에테이룬을 베푼 이의 혈액이 가지는 고유의 힘을 사용하게 됩니다.

코르테비스에는 수많은 혈맥[Bloodline]이 있습니다. 이들이 사용하는 고유의 힘을 혈맥비술(血脈秘術:Incarnation)이라고 부릅니다.

일반적으로 뱀파이어는 공통적으로 사용하는 힘을 제외하고는 소속 혈맥의 혈맥비술만을 사용할 수 있습니다. 그렇지만 이들의 피에 녹아든 외신의 힘은, 동족이라고 해도 마찬가지로 작용합니다.

대표적인 혈맥 비술로는 인간을 지배하는 오베이(Obey), 인간을 피의 하수인으로 만드는 머드락스(Mudlarks), 피를 사용하여 마력을 이끌어내는 블러드 아르카나(Blood Arcana), 그림자를 다루는 쉐도우 폴(shadow fall)이나, 동물의 힘을 끌어내서 변신하는 비스티즘(beastism), 피 자체를 자유자재로 다루는 테페스(tepes)가 있습니다.

코르테비스의 뱀파이어 중에는 간혹 다른 혈맥의 혈맥비술을 사용하는 자도 있습니다. 일반적으로는 다른 혈맥 소속의 혈족에게 피를 하사받으면서 새로운 혈맥비술을 얻게 됩니다. 그리고 다른 혈맥 소속의 혈족을 잡아먹어도, 마찬가지로 혈맥비술을 얻을 수 있습니다.

전자의 경우에는-제법 까다로운 조건을 통과해야 하지만-충분히 가능한 반면, 후자는 끔찍한 범죄입니다. 코르테비스에서 보자면 이는 인간 사회의 살인이나 마찬가지입니다. 혈족은 혈족을 대상으로 한 범죄에 가장 민감하게 반응하며 특히나 동족을 잡아먹는 행위[Consume]는 모든 혈맥의 공적으로 낙인찍힐 수 있는 범죄입니다.

이렇듯 코르테비스는 다른 어떤 존재보다도 피에 가장 큰 영향을 받고 있습니다. 피를 마시며, 피를 전하고, 피를 사용하는 이들이야말로 뱀파이어라는 이름에 가장 어울리는 전형이라 할 수 있을 겁니다.

## ✦ 귀선(鬼仙:GuiXian, Paragon)

헤아리기조차 아득히 먼 옛날, 인간 사이에서는 그야말로 초월적인 힘을 가지고 태어나는 이들이 많았습니다. 그들은 그야말로 신화이나 기록될법한 업적을 남겼으며, 당대에선 모르는 사람이 없을 정도로 명망이 높았습니다. 이러한 인간의 영웅들은 자연스럽게 진조의 눈에 들게 되었습니다.

진조는 더 많은 강한 존재가 영족의 일원으로 맞이하여 인간의 영지가 도달할 수 없는 영역에서 세계를 지키는 위대한 전쟁에 서길 바랐습니다. 그리고 실제로 영족이 되어 인간세상을 등지는 대신, 이 세상을 지키는 벽이 되고 떠받드는 기둥이 된 이들이 많습니다.

그렇지만 모든 인간의 영웅이 영족의 일원이 되길 희망한 것은 아닙니다. 그들 중에는 자신이 인간으로 살아왔기에 인간으로 죽고 싶다고 희망하는 자들이 많았습니다.

흔히 불사의 존재는 필멸의 존재를 부러워한다는 말이 있습니다. 죽음은 삶의 마지막에 찾아오는 가장 큰 전환점이며, 기나긴 축제를 정리하는 시간이라는 말도 있습니다.

인간의 영웅들은 지혜로웠으며 또한 순리를 알고 있었습니다. 그들은 위대한 전쟁에 동참하는 것을 큰 명예로 생각했으나, 자연의 권화가 되기를 바라진 않았습니다.

진조는 그들의 의견을 존중했습니다. 그들에게 있어 생리적인 거부감을 일으키는 것은 다름 아닌 '모든 부자연스러움'입니다. 강제적인 수단을 동원하여 억지로 영족의 일원으로 만들 생각이 없었습니다.

대신 그들과 계약을 나누었습니다. 자연의 권화로 태어난 진조와 자연 속에서 살아가는 모든 존재 사이에는 영적인 공통점이 있었고, 진조와 인간 영웅 사이의 계약은 그 사이에 작은 통로를 여는 것이었습니다.

대표적으로는 '그림자의 여왕'이라 불리던 진조와 계약한 아일랜드의 영웅인 쿠 홀린(Cú Chulainn), 달과 밤의 진조와 계약해 아홉 개의 태양을 쏘아 떨어뜨린 예(羿)가 있습니다.

진조는 자연의 권화로 권능을 사용할 수 있습니다. 그렇지만 그들이 다루지 못하는 권능이 있었습니다.

바로 '인간'이라는 권능이었습니다.

인간의 권능을 가진 이들은 인류의 대변인입니다. 인간으로서 가능한 모든 초월적인 능력을 사용하며, 그들이 원할 때까지 늙어 죽지 않습니다.

이와 같은 본질은 같았지만, 동양과 서양에서 나타난 양상은 서로 달랐습니다.

서양에서는 영웅들이 파라곤으로서 세상을 등지고 세계의 이면에서 보이지 않는 싸움에 몸을 던지게 됩니다. 진조는 영웅을 선택하고 이끄는 상위존재로서 그들의 존경을 받았습니. 진조는 그들에게 인류의 귀감이 될만하다 하여 파라곤이라는 칭호를 내렸습니다.

스스로 진조의 후예임을 자랑스러워하는 이들은, 인간으로서 세계를 지키게 해준 진조를 깊이 공경하고 있었습니다. 그들 사이에는 비록 태어난 근본이 다르다고는 하나 세계를 지킨다는 동질감이 그들을 하나 되게 했습니다.

이들의 관계는 부모자식보다는 스승과 제자로 설명하는 편이 어울릴 것이며, 제법 나이차이가 있는 형제로 생각하는 편이 적

당할 것입니다.

동양은 당시 가장 뛰어난 문명이 꽃피우던 곳이었습니다. 당연히 많은 인간이 몰리기 시작하면서 영맥도 발전했고, 다른 곳에 비해 강력한 외신의 표적이 되고 있었습니다. 이곳의 진조는 술한 싸움을 거지며 살아남았기에 강할 수밖에 없었습니다. 그렇기에 이들 역시 인간 중에서 자신을 도와 외신과 싸울 이들을 때에도 강한 이들을 우선 선별하게 됩니다.

당시 동양은 강력한 인간이 많았습니다. 어떤 이는 스스로 배우고 깨달아 진조를 초월했을 정도였습니다. 따라서 진조는 강자를 존중하는 의미에서 그들과 거의 동등한 관계로 계약을 맺게 됩니다. 쉽게 말해 협력자를 구한 것입니다.

그때만 해도 동양에서 진조는 신마(神魔)라 불리고 있었습니다. 이들이 선택한 협력자는 대체로 계약을 맺지 않아도 언젠가는 인간이라는 굴레를 초월해 선인(仙人)이 될 수 있는 이들이었습니다. 다만 신마의 힘을 빌려서 그 경지를 빨리 이룩했기에 이들은 귀선(鬼仙)이라 불리게 됩니다.

일반적인 선인과는 달리 귀선은 조상으로 섬김 받으며 가정 신앙의 대상이 되어 그 힘을 흡수할 수 있었습니다.

강한 힘을 얻은 귀선과 그들에게 계기를 준 신마 사이에서는 많은 갈등이 있었습니다. 개중에는 서로 목숨을 건 경우도 적지 않습니다. 이러한 싸움은 후대에 '봉신연의'와 같은 신마소설의 형태로 남아 후대에 전해지게 됩니다.

한데 동양의 신마 중 하나가 오직 힘만을 추구하게 된 나머지 다른 세계의 존재를 끌어오려는 거대한 주술을 시작하게 됩니다. 그의 이름은 알려지지 않았으나, 귀천맹(歸天盟)이라는 단체를 만들어 세상을 유린하려 했던 귀천맹주라고 지칭됩니다.

물론 이러한 행위는 세계의 존속과 안녕을 위협하는 것으로서, 귀천맹주는 귀선과 다른 신마 양쪽에서 공격을 받게 됩니다. 그는 패배하였고, 서양으로 가게 됩니다.

동양의 지식과 신비, 철학을 들고 온 그는 서양의 진조들 사이에서 엄청난 선구자가 되었습니다. 그는 호기심과 학구열에 심취한 동포들의 도움을 받아 자신의 지식에 서양의 기술을 접목하여 새로운 주술을 준비하게 됩니다.

그러던 와중, 녹틸투카가 그의 위대한 영혼과 육체를 운회(運會)의 고리에 천 갈래로 나누어 흩뿌리게 되었고, 그로부터 얼마간이 지났을 때, 녹틸투카와 창세부터 함께한 반려인 생귀니스는 돌연 모습을 감추게 됩니다.

귀천맹주는 이것을 기회라고 생각해 소문을 퍼뜨립니다. 어머니 생귀니스는 외신이 되었다고, 어머니를 잃은 슬픔에 빠져있던 여러 진조들은 그 말에 생귀니스를 따라가기로 결심합니다. 물론 이것이 진실인지 아니면 그저 거짓말인지는 아무도 알 수 없습니다. 다만, 귀천맹주가 다른 진조를 이용하여 생귀니스를 찾아 그녀의 힘을 완전하게 흡수하려하였다는 것은 분명합니다. 그러나 귀천맹주는, 생각지도 못한 반발에 부딪칩니다.

진조와 함께 세계의 진정한 적과 싸우던 파라곤입니다.

파라곤은 그들을 말리려고 했습니다. 누구라도 형제가 그르친 길로 가려한다면 우선 만류할 것입니다. 그렇지만 진조는 그들의 만류를 듣지 않았고, 급기야 신뢰와 선의를 앞세운 영웅들을 살해하기에 이릅니다. 파라곤은 존경하고 경애하던 이들이 적으로 돌아섰음을 알게 되었습니다. 그들은 진조의 행동을 배신으로 규정하고, 마찰을 빚던 도중 결국 뜻을 굽히지 않던 진조를

살해하게 됩니다.

아무리 인간의 영웅이 진조를 공경하고 신뢰한다고는 하나, 그들은 인간이었습니다. 인간을 공격한 진조 역시 인간의 적입니다. 인간 영웅은 세계를 배신한 진조와 전쟁을 일으켰습니다.

그들은 인간이었고, 인간의 대변자입니다. 세계를 침벌하려는 무리와 결탁하려는 이들을 용서할 수 없었습니다. 그렇게 파라곤은 전력을 다해 진조를 막으려 했습니다.

귀천맹주는 이것을 방해가 아닌 기회로 보았습니다. 그는 여러 진조 가문의 수장을 설득하여 그들의 허락을 얻어내 커다란 저주를 완성합니다.

영족이 가진 자연의 권능을 빌어, 파라곤에게 재앙이나 다른 없는 저주를 내리는 데 성공한 뒤, 서양에서 파라곤은 거의 대다수가 죽음을 맞이하게 되고 남은 몇 안 되는 이들은 쫓겨 다니게 되었습니다.

귀천맹주는 저주가 동양의 귀선들에게도 똑같이 적용될 것이라 확신했습니다. 귀선 역시 강함의 차이는 있으나 진조와 이어진 존재였으며, 역시나 같은 저주를 받았을 것이 분명했습니다.

그는 자신의 뜻에 따르는 진조들을 데리고 동양으로 귀환했습니다.

동양으로 돌아온 귀천맹주는 정체를 숨긴 채 신마들에게 서양의 상황에 대해 전했습니다. 과거 귀천맹 사건 때문에 귀선과 신마 사이에는 미묘한 균열이 생긴 상태였고, 서양에서 온 손님(귀천맹주)이 전해준 소문은 신마들에게 모종의 결심을 하게 만듭니다.

서로 신뢰할 수 없는 이들이 등을 맞대고 싸우는 것만큼 불안한 것은 없습니다. 그리고 이미 그들의 동포가 크게 당한 사건도 있었습니다.

신마는 저주에 약화된 귀선을 치기로 합니다.

그리고 역공을 당해 대부분의 신마가 사멸하고 맙니다.

귀선은 본래 인간이었습니다. 인간의 권능을 통해 그들은 많은 인간이 그들을 생각하고 바라는 기원(冀願)에서 힘을 얻었습니다. 인간이 바친 음식은 그들의 피와 살이 되었으며, 인간이 앙원(仰願)하며 바친 무구로 절세의 힘을 다루며 신에 필적하는 무력을 가지게 되었습니다.

서양에서 인간 영웅들은 시간이 흐르면 소문이 잊히고 전설이 되며 신화로 포장됩니다. 하나 그들을 위해 노래하고 음식을 바치며 공물을 올리는 이들은 극히 일부에 지나지 않았습니다. 서양에서 진조의 저주를 받던 인간 영웅들은 힘겨운 나날을 이어가야 했습니다.

동양은 서양과 달랐습니다. 위업을 이룬 이들의 후손은 거대한 가문을 이루며, 유교와 도교의 영향으로 가문의 조상을 신으로서 모시고 있었습니다. 그들은 때마다 귀선에게 제사를 올렸으며, 종류와 목적이 여러 가지긴 하나 그들에게 기원하고 기도했으며, 그들의 사당에 무기를 만들어 바치기까지 했습니다.

물론 후손 중에서 가세가 기울어 제때 제사를 지내지 못하게 된 경우는 예외지만, 시간이 흐를수록 같은 뿌리를 둔 인간이 점점 늘어납니다. 동시에 귀선의 힘 역시 강해집니다.

이런 상황이었으니 낮에 돌아다니기가 어려워졌고 음식과 물건을 가려서 써야 한다는 점만 제외하면, 사실상 귀선들은 큰 불편함을 느끼지 않았습니다.

그렇다고 해서 진조의 저주가 무시하고 넘어갈 정도로 가벼운 것은 아니었습니다. 귀선의 입장에서 보자면 세계 바깥의 존재와 함께 싸우면서 먼저 손을 내민 이들이, 갑자기 뒤통수를 친 격이었습니다.

귀선은 신마를 멸하기로 마음먹고 실행에 옮겼습니다. 당시 귀선이 손을 대지 않은 신마는, 갑작스럽게 가주를 잃고 혼란을 겪으며 외부활동을 일체 중단한 ‘용’가문 뿐이었습니다. 용 가문은 신마가 귀선을 칠 때에 어떠한 힘도 빌려주지 않았으며, 철저히 중립을 지켰습니다.

그리하여 동양에선 진조-신마가 거의 남지 않게 되었으며, 귀선이 남아 세계의 적과 싸우게 되었습니다.

귀선은 인간의 눈에는 보이지 않으며 범접할 수 없는 거대하고 강력한 존재와 싸웁니다. 신마의 의무를 그대로 이행한다는 점이 마음에 안 들 수도 있겠지만, 귀선이 된 이후 그들은 세계를 위협하는 보이지 않는 존재의 위협성에 대해 정확하게 인식하고 있습니다. 그들은 인간의 눈이 닿지 않는 곳에서 귀장(鬼將), 마신(魔神), 흑야차(黑夜叉), 마령(魔靈) 등으로 불리는 존재와 싸우면서 세상을 지켜갑니다.

이러한 귀선이 왜 뱀파이어로 분류되느냐면, 이들은 진조-신마의 저주가 내린 이래로 자신의 힘과 존재를 이어가기 위해서 ‘인간의 권능’을 끊임없이 보충해야 하기 때문입니다. 모든 귀선이 후손들에게서 제사와 공물을 받는 것은 아닙니다. 일부 지역에서는 아예 신으로 추대된 경우도 있다 하나, 그렇지 않은 경우도 허다합니다.

자신을 조상으로 모시는 이들의 수가 적거나 없으면, 귀선은 인간의 권능을 보충하기 위해서 오직 ‘인간’을 직접적으로 섭취해야 합니다. 쉽게 말해 피를 빨거나, 심하면 잡아먹기까지 합니다. 심지어는 인신공양을 받는 경우까지 있습니다. 이런 경우 인간의 눈으로는 사람의 형상을 한 신선이 해악을 끼치는 것으로 보일 것입니다. 악선(惡仙)이라는 말은 자신을 받들 이들을 잃은 귀선을 지칭하는 말이기도 합니다.

귀선은 일반적으로 사바세계-하계-속세-인간사회에 직접 모습을 드러내는 경우가 적습니다. 그들의 힘은 당시 지배자에게 크나큰 위협으로 인식되었습니다. 강한 힘을 지닌 이가 휘하에 들어오지 않고 야인으로 남는다면, 거의 모든 권력자가 그를 경계할 것입니다. 혹은 진정한 대인배 기질을 가지고 있어 그대로 두더라도, 권력자의 수하들은 자신의 자리를 위협하는 잠재적 위협요소로 생각할 것입니다.

그래서 귀선은 보이지 않는 적과 싸움을 계속하는 한편, 어지간해선 속세에 나타나지 않습니다. 애초에 인간의 눈으로는 볼 수도 없는 적을 상대하면서 굳이 하계로 내려올 이유도 없을 것입니다.

덕분에 어지간한 산에는 산신령이나 신선의 전설이 생기기 되었고, 깊은 산 속에서 홀로 수행하는 이들의 이야기가 널리 퍼지게 되었습니다.

인간의 권능이 끊임없이 공급되는 이상, 그들은 늙어 죽을 걱정이 없습니다. 한정된 시간 속에서 뭔가를 이루어야 한다는 인간 특유의 조급함이자 추진력을 느끼지 않거나 다른 시각으로 보곤 합니다.

그러다 보니 그들은 쉽게 권태에 빠집니다.

원한다면 무엇이든 이룰 수 있습니다. 영겁이나 다름없는 시간을 가지고 있으니, 하고자 한다면 이루는 방법을 다양하게 시도하면서 뭐든 얻어낼 수 있을 것입니다. 이미 손안에 들어온 것이나 다름없다고 봐도 무방합니다. 그리고 그들의 정신은 장구한 시간을 견뎌내기에는 지나치게 인간적이었습니다.

오랜 시간을 살아온 귀선에게, 세상은 더 이상 자극적이지 않으며 싸움 역시 덧없는 것이 되고 맙니다. 그것이 중요하다는 것을 알고 있어도 추구할 기력이 남아있질 않습니다. 어떠한 귀선도 권태를 피해갈 수는 없습니다. 늦거나 빠르거나의 차이는 있을지언정, 한 번 권태에 빠진 귀선은 다신 예전처럼 활동할 수 없습니다.

뿐만 아니라, 귀선의 영혼 역시 인간의 것이며, 언젠가는 윤회를 해야 합니다. 너무 오래 인세에 머물러 있으면 윤회로는 해소할 수 없을 정도로 ‘업’이 쌓이게 됩니다. 더는 윤회할 수 없게 된 영혼은 끊임없이 업에 짓눌리게 되고 어느 순간엔가 인간이라는 근본을 유지할 수 없게 됩니다.

회귀자연(回歸自然)과 사필귀정(事必歸正)으로 나타낼 수 있듯이, 귀선 역시 언젠가는 자연으로 돌아가야 하며 그것이 바른 일입니다. 하나 그들은 보이지 않는 세계의 적과 싸워야 한다는 것을 지나칠 정도로 잘 알고 있습니다.

그렇기에 귀선은 자신의 마지막 할 일로 계승자를 찾습니다.

인간의 권능은 진조가 개화해준 것입니다. 진조가 아니면 인간의 권능을 개화할 수 없습니다. 그리고 동양과 서양에서 많은 진조-신마가 사멸하였고 그 과정에서 인간의 권능을 개화하는 비술이 소실되었습니다.

진조나 신마와는 달리 귀선은 자신의 힘을 이어받는 후손을 만들 수 없습니다. 다만, 자신의 모든 것을 그대로 전수할 수는 있습니다.

귀선은 회귀자연의 때가 되었다고 생각하면 계승자를 찾아 성장시킵니다. 그리고 구전으로서 그간의 역사와 의무에 대해 알려줍니다. 귀선마다 제자를 양성하는 방식은 다르지만, 결말은 항상 같습니다.

새로운 귀선에게 모든 것을 물려준 전대 귀선은 세상에서 사라집니다.

그렇게 스승 혹은 사부의 진전을 이어받은 새 귀선은 얼마간 인간 세상에서 활약하다가 속세를 등지게 됩니다. 가문을 세우거나 명성을 날려 그를 위해 제사를 지내줄 이들을 만들고는 인간의 눈에 닿지 않는 곳에서 세계를 지키기 위해 싸웁니다.

귀선은 그런 방식으로 오직 일자전승을 유지하며 현대까지 이어져 내려오게 됩니다.

한편, 진조의 손에서 살아남은 파라곤은 오랜 세월을 고통 받으며 밤의 주민으로 지내야 했습니다. 그들은 어둠 속에서 인간을 습격하여 생명을 이어가기를 택하거나, 좌절 속에서 진조와 세계를 저주하며 죽거나, 인간이길 포기했습니다.

동양에서 신마가 거의 사멸하고 코르테비스가 발호한 뒤에는 진조의 저주가 상당히 약해졌다지만, 결국 인간의 권능을 유지하기 위해서는 인간의 피를 마시거나 인간을 잡아먹어야 했습니다. 정말 지극히 몇 안 되는 파라곤만이 제사를 받으며 공물을 받을 수 있었습니다.

이들은 세상을 떠돌며 힘을 대가로 저주를 이어받을 이들을 찾아 헤매게 됩니다.

현대에 들어와 귀선과 파라곤 중에 모든 일이 시작했던 당시를 기억하는 자는 거의 없습니다. 대부분 몇 대를 거쳐 전승된 이야기를 들어 알고 있을 뿐이며, 그마저도 시간이 흐르는 동안 와전된 경우가 많습니다. 그들의 시조가 어떠한지 정확하게 아는 이는 지극히 소수에 불과합니다.

현대 사회에서 귀선은 과거에 비해 살기는 편해졌다고는 하나, 자신을 조상이나 신앙의 대상으로 섬기는 이들을 구하기는 훨씬 어려워졌습니다.

이들은 아직도 싸움을 계속하고 있습니다. 인간의 과학문명이 발달하면 할수록 보이지 않는 적의 위협도 차차 커지고 있습니다. 그렇지만 그들이 큰 힘을 얻을 수 있는 기회는 점점 사라지고 있습니다.

강력한 힘을 가지고 있으나 마지막까지 인간이어야 하고, 오직 인간에 기대어 살아갈 수밖에 없는 귀선과 파라곤. 이들은 현대 사회를 살아가는 초월적 존재 중에서도 제일 인간적인 갈등을 겪을 수밖에 없는 뱀파이어의 모습을 잘 표현하고 있습니다.

## ✦ 몽그렐(Mongrel)

몽그렐은 잡종이라는 뜻입니다.

세상에는 많은 소문과 설화가 있고, 그중에는 단순히 ‘피를 빼는 괴물’이 있습니다. 흡혈귀라는 말을 그대로 사용하는데 제일 어울리는 존재가 바로 몽그렐입니다.

이들을 정확하게 정의하기란 그리 어렵지 않습니다. 코르테비스의 혈족도 아니고, 귀선이나 파라곤이 아닌 ‘피를 빼는 무엇’을 총칭하는 말이기 때문입니다.

몽그렐의 종류는 셀 수도 없이 많습니다. 이들은 인간도 아니고, 인간의 모습을 가지지도 않습니다. 피를 전승할 수도 없으며 불로불사도 아닙니다.

몽그렐은 살아 움직이는 모든 생물을 ‘동물’이라는 말로 지칭하는 것과 같은 총체적인 분류입니다. 따라서 기원 역시 제대로 따질 수 없을 정도로 다양합니다.

몽그렐의 발생에 대해선 미명의 세계에서도 의견이 분분합니다. 도시 전설 중에 하나인 추파카브라가 좋은 예가 될 것입니다. 피를 빼는 괴물이 나타났다는 소문이 번지면서 진짜인지 거짓인지 모를 목격담이 이어지고, 그럴까한 그림까지 붙게 되면서 실체를 얻은 경우에 해당합니다.

미명의 세계에서 널리 퍼진 신비는 사람의 인식에 따라서 조작당하기 쉽습니다. 따라서 피를 빼는 괴물이 나타났다는 소문이 어느 사이언가 정체를 알 수 없는 존재가 되어 실제로 나타나는 경우가 있습니다. 이 경우에도 몽그렐에 속합니다.

규정할 수 없고 분류할 수 없는 존재가 어둠 속에서 인간을 노리고 있습니다. 몽그렐은 어둠 속에서 가장 효과적인 공포를 사용하는 존재입니다. 별다른 고뇌도 하지 않으며, 인간을 잡아먹는 피에 미친 괴물이라는 모습만으로도 사람들이 뱀파이어에

품는 공포를 상징하며, 실체를 알 수 없는 불가사의한 면은 공포에 기반한 신비함을 나타내고 있습니다.

몽그렐은 뱀파이어로 지칭되는 ‘괴물’에 가장 어울리는 존재일 것입니다.

## 대표적인 블러드라인

코르테비스는 혈족 사회를 구성하고 있습니다. 그들은 수많은 블러드라인이 가문이나 조직과 같은 형태로 존재하며, 문자 그대로 피로 이어진 집단입니다.

그중에서도 서로 극단에 위치한 두 블러드라인을 이곳에서 소개하고자 합니다.

### ✦ 디나스티아 아우레우스(Dynastia Aureus)

왕족의 금화라는 이름의 블러드 라인으로, 이들의 헬맥비술은 ‘복종(Obey)’입니다. 이들은 인간을 이해하고 조종할 수 있으며, 인간을 이끌 수 있는 비술을 사용합니다.

디나스티아 아우레우스는 코르테비스 중에서 제일 먼저 블러드 라인을 일으켰으며, 그들의 프라임 블러드는 최초로 공작으로 인정받은 자입니다.

이들은 자기네 혈족이 코르테비스를 만들었다고 주장합니다. 혈족이 인간 사회에 쉽게 녹아들 수 있는 것도 자신의 헬맥비술로 기반을 닦았기 때문이라고 말합니다. 실제로 디나스티아 아우레우스는 유럽의 귀족 명가 출신의 혈족이 많으며, 개중에는 지금도 왕성히 활동하는 가문도 상당합니다.

헬맥의 이름에서도 볼 수 있듯 그들은 다소 오만하게 보일 수도 있습니다. 그들의 자부심은 뿌리 깊은 근거를 두고 있기에 오히려 어울려 보이기도 합니다.

이들은 헬맥비술을 심분 활용하여 정치를 기본으로 한 다방면에서 압약하고 있습니다. 그림자 속에서 도시를 지배하는 실제 일 수도 있고, 야간 노동시간을 연장하는 법안을 상징하는 국회의원의 배후일 수도 있습니다.

대체로 코르테비스의 혈족은 왕족의 금화를 경계하는 한편 최대한 자기편으로 끌어들이려고 합니다.

코르테비스의 방향성은 13명의 공작이 결정합니다. 그리고 13명의 공작에게 가장 큰 영향력을 끼칠 수 있는 헬맥이 있다면, 아마도 고귀한 피의 금화를 손에 쥔 이들일 것입니다.

### ✦ 크림슨 신디के이트(Crimson Syndicate)

이들은 인간이 남미대륙을 개척하면서 넘어온 혈족입니다. 크림슨 신디케이트는 주로 중남미에서 활동하는 범죄 조직의 하나였습니다.

크림슨 신디케이트는 혈족 개개인이 그렇게 강한 편은 아닙니다. 그럼에도 그들이 전 세계를 아우르는 큰 혈족이 될 수 있었던 것은 독특한 헬맥비술 덕분이었습니다.

크림슨 신디케이트의 헬맥비술은 머드락스(Mudlarks)라고 불립니다. 산업혁명 시기의 유소년 노동자를 지칭하는 단어로써, 값싼 노동자를 의미합니다.

크림슨 신디케이트는 그들의 피를 사용하여 매우 간단하게 하수인을 만들 수 있습니다. 새로운 혈족을 불리는 것이 아닌, 강

화된 인간을 만드는 것입니다. 이 혈맥비술을 얻게 된 크림슨 신디케이트는 미국이 폭발적으로 성장할 때 머드락스를 사용하여 하수인을 늘린 뒤 암흑계를 지배하기 시작합니다. 그리고 금주법 시대와 맞물리면서 급격하게 세를 불렀습니다.

이들은 현재에 이르러 마약, 매춘, 밀수, 살인청부 등 생각할 수 있는 모든 범죄에 연루되어 있습니다.

숫자야말로 세상의 모든 것이며, 이들은 범죄로 만들어낸 자본의 단위를 사용합니다. 또한 언제나 간단하게 하수인을 만들어낼 수 있기에 인적 자원 또한 풍부합니다.

어쩌면 그들이야말로 현대의 밤에 가장 잘 적응한 혈족일지도 모릅니다.



# ARC Channel #01

<System> : Mih0! 님이 입장하셨습니다.



**Web의 군주**  
어서와요.



**Mih0!**  
여기가 어디죠? 웡? 카페 공책이 아니네?



**Web의 군주**  
이곳은 성진이 올바른 자리를 찾으려고 할 때만 들어올 수 있는 아주 특별한 곳입니다.



**Mih0!**  
성진이 뭐죠?



**Web의 군주**  
별의 배치를 말하는 거지만, 중요한 건 아니니까 신경 쓰지 마세요.



**Mih0!**  
우음, 아무튼 저 바쁘니까 이만 나가볼게요. 잘못 들어온 것 같아요.



**Web의 군주**  
아 잠깐 기다리세요. 의뢰인 1호. 지금 나가시면 안 됩니다.



**Mih0!**  
네? 안 된다니요?



**Web의 군주**  
군주 : 지금 방을 나가시면 태고적 광기가 당신을 덮치…… 아니, 아무것도 아니에요. 아무튼 나가시면 큰일날거예요. 무엇보다 제가 심심하거든요 의뢰자 1호. 제가 바쁠 때 절 건드리는 건 정말 싫지만 제가 심심할 때는 저는 매우 온화해진답니다.



**Mih0!**  
만약 바쁠 때 건드리면?



**Web의 군주**  
미쳐버리게 하거나, 신화생물의 먹이가 되거나, (심의상 삭제된 문구입니다)하거나 (차마 보여드릴수 없는 표현입니다)되거나, (정신위생상 유해한 표현입니다)으로 만들거예요.

<System> : Mih0! 님이 퇴장하셨습니다.  
<System> : Mih0! 님이 입장 당하셨습니다.



**Mih0!**  
엑?! 난 분명 나갔는데! 강제 입장?!



**Web의 군주**  
한 번 이곳에 들어오면 고민을 털어놓거나 하나라도 질문하기 전까지는 나갈 수 없습니다. 알겠나요? 의뢰인 1호.



**Mih0!**  
그런데 고민 같은 거 없는데요? 열심히 잘 살고 있어요.



**Web의 군주**  
없으면 죽으세…… 아니에요. 정말 없나요? 뭐든 좋아요. 요괴라서 걱정이러던가? 아니면 모든 팬이 거품물고 쓰러질 정도의 섹시함을 뽑낼 방법이라도 알려줄게요. 무조건 벗는다고 전부가 아니에요. 사실 중요한 건 벗는 것보다는 어떻게 입느냐 거든요. 예를 들어서



**Mih0!**  
……거기까지. 차라리 질문을 하고 말래요. 그런데, 제가 사람이 아니라는 건 어떻게 알았죠?



**Web의 군주**  
그건 중요한 게 아니에요.  
**중요한 게 아니에요.**  
중요한 게 아니에요.  
중요한 게 아니에요.



**Mih0!**  
아…… 중요한 게…… 아니군요……. 그러네요. 중요하지 않네요.



**Web의 군주**  
아주 좋아요. 의뢰인 1호. 자, 질문이 뭔가요?



**Mih0!**  
사실, 저는 요력을 어떻게 써야할지 잘 모르겠어요. 강력한 힘이 있는데 이걸 어떻게 활용해야 좋은지도 잘 모르겠고요.



**Web의 군주**  
많은 사람이 궁금해하는 부분이군요.



**Mih0!**  
그런가요?



**Web의 군주**  
예. 그래요. 운명의 새벽은 일반적인 TRPG와 달리 복합판정을 통해 다양한 능력을 구현하고 있거든요. 그래서인지 이능효과와 다른 것들의 차이가 무엇이고, 강화행동에 따른 행동선언의 범위를 어떻게 설정해야 좋은지 고민하는 분이 많으니까요.



**Mih0!**

운명의 새벽은 뭐고 TRPG는 뭐죠?



**Web의 군주**

사소한건 넘어가세요. 아니면 지식을 주입해드릴까요? 미치기 싫으면 잠자코 들으세요!



**Mih0!**

넵!



**Web의 군주**

아무튼, 질문에 답변해드리겠어요. 의뢰인 1호. 우선 운명의 새벽, 이하 DoF에서는 <근원>과 다양한 <기능>을 복합판정하여 상식에서 벗어난 굉장한 행동을 할 수 있어요.

이를 강화행동이라고 해요.



**Web의 군주**

적당한 <근원>에 <학식 : 네크로노미콘>을 더 하여 판정한다면 네크로노미콘에 있는 다양한 마법을 사용할 수는 있을 거예요. 거기에 <인맥>을 더 한다면 [이점생성] 판정을 통하여 신화생물을 소환할 수 있을지도 몰라요.



**Web의 군주**

동양의 놀라운 고수들은 공력과 관련된 다양한 <근원>에 <운동>, <전투>, <사격>, <지각>을 복합판정하는 것만으로 신체 능력을 상승시키기도 해요.



**Web의 군주**

당신도 그래요. <근원 : 요력>에 <사교>를 복합해서 관중을 홀리고 있잖아요?



**Mih0!**

잠깐만요! 홀리다니! 저는 가수라고요! 노래로 관객을 매료하는 게 제 직업이에요! 사람 홀리는 요물처럼 취급하지 마세요!



**Web의 군주**

하지만, 요괴잖아요? 아무튼 사소한 건 넘어가요. 요점은 당신 역시 무척 평범하게 하는 행동이라는 점이에요.



**Mih0!**

그건 그렇지만……. 아, 그런데 복합판정에 사용하는 <기능>은 상황에 따라 몇 개든 될 수 있는 건가요? 어떤 경우에는 3개나 복합판정을 하는데, 어떤 때는 1개만 하잖아요. 왜 그렇게 되는 건가요?



**Web의 군주**

그건, 해당 캐릭터의 <근원>과 하려는 행동에 따라 달라요.



**Web의 군주**

예를 들어 마법이라면 불을 소환한다거나, 바람을 부른다거나, 마력으로 보호 결계를 치는 등과 같은 대부분의 행동은 <학식 : 마법>만으로 해결할 수 있어요. 매우 범용성이 높다고 볼 수 있어요.



**Web의 군주**

예를 들어 마법이라면 불을 소환한다거나, 바람을 부른다거나, 마력으로 보호 결계를 치는 등과 같은 대부분의 행동은 <학식 : 마법>만으로 해결할 수 있어요. 매우 범용성이 높다고 볼 수 있어요.



**Web의 군주**

하지만 '신화생물'이나 기본 나쁜 '고신(古神)'을 소환한다거나, 마력으로 만든 불꽃으로 장거리의 적을 가격하려고 한다면 '마법' 지식 외에도 특정한 지식이나 전문 기능이 추가로 필요할 수 있죠. 이때 GM은 해당 <기능>을 추가로 더해야한다고 요구할 수 있어요.



**Web의 군주**

반대로, 의뢰인 1호의 요력과 같은 경우라면 해당 범용성이 떨어지는 대신 <근원>을 사용할 때마다, 행동에 따라 다양한 <기능>을 복합해야하기 때문에 마법지식과 같이 '필수'로 복합해야만 하는 <기능>이 없는 거죠.

이해가 되시나요?



**Mih0!**

되는 것 같기도 하고, 아닌 것 같기도 하고. 아무튼, 듣다보니 또 궁금한 게 생겼어요! <근원> 복합판정으로든 다른 세계의 존재를 소환하거나 불꽃을 적에게 쏠 수 있는데 이게 대체 이능효과랑 다른 점이 뭐예요? 단순히 강함의 차이라면 <근원> 복합판정으로 할 수 있는 한계는 어디까지인가요?



**Web의 군주**

아주 좋은 질문이에요. 안 그래도 심심했는데 의뢰인 1호는 정말 좋은 질문… 아니 정말 좋은 질문 자체요.



**Mih0!**

지금 뭔가 굉장히 수상한 이야기를 들은 것 같은데요…….



**Web의 군주**

기본 탓이에요. 먼저 간단히 답하자면 사실상 <근원> 복합판정은 한계가 없어요. 범용성이 매우 높아요. 단지 [문제극복] 판정, [이점생성] 판정, [공격] 판정, [방어] 판정 이 네 가지 게임 행동에서 벗어날 수 없다는 점이 한계라면 한계라고 할 수 있어요. 다시 말해서 아무리 대단한 행동이나 묘사라도 결국 네 가지 게임 행동 안에서만 결과가 이뤄진다는 점이에요.



**Web의 군주**

반대로 이능효과는 정말 독특한 규칙을 적용해요. 이능효과를 사용해서 공격했다면 단순히 차분치 만큼 대상에게 피해를 주는 정도가 아니라, 대상을 숫덩어리로 만들 정도의 치명적인 피해를 준다거나 대상의 움직임을 완전히 막아버리는 등 네 가지 게임 행동에서 벗어난 효과를 구현할 수 있어요. 그렇기 때문에 이능효과로 가진 능력은 자신을 대표하는 매우 강력한 능력이고요.



**Web의 군주**

마법사하면 단순히 불을 만드는 주문은 누구나 할 수 있겠지만, 불꽃으로 빌딩을 불태우거나 대상을 재로 만들어버리는 건 불꽃마법에 정통한 마법사가 되어야 가능하겠지요.



**Web의 군주**

소환 역시 <근원>+<학식 : 네크로노미콘>+<인맥>으로 신화생물을 불러올 수는 있겠지만, 그 신화생물이 당신을 위해 싸울지, 당신을 공격할지 아니면 방관할지는 GM이 결정해요. 아무도 몰라요. 불러낸 신화생물을 설득해야할 수도 있고, 그 신화생물이 어떤 능력을 가지고 있는지도 알 수 없어요. 대체로 이렇게 소환한 신화생물이 제대로 힘을 지니고 있다고 장담할 수도 없고요.



**Web의 군주**

하지만 이능효과【소환/분신】으로 신화생물을 부른다면, 그 신화생물이 단독 판정을 하거나 화려한 연계로 도움을 줄 수 있을 거예요. 이능효과【피조물창조】를 통해 소환한 신화생물이라면 이능력마저 사용할 수 있을지 모르고요.



**Mih0!**

이제야 알겠네요. 범용성으로 따지면 <근원> 복합판정이 높지만, 영향력은 이능효과가 더 강력하다는 뜻이군요.



**Web의 군주**

그래요. 다만, 이능효과를 응용하는 이능판정은 이능효과의 이능명칭에 따라 사용할 수 있는 상황이 한정되기는 하지만 나름 유용하게 응용할 수 있어요. 마치 기능과 같아요. 물론 그에 따른 제물…… 아니, 대가가 필요하지만요. 마법사라면 음…… 마력이나 자신의 정신이 되겠네요.



**Mih0!**

제, 제물…… 그렇군요. 이제 저도 어떻게 요력을 써야할지 알 수 있을 것 같아요. 그럼 질문도 다 끝났겠다, 이제 나가도 되지요?



**Web의 군주**

무슨 소리인가요? 이제 시작이에요.



**Mih0!**

네?



**Web의 군주**

의뢰인 2호가 들어오거나, 제가 다시 바빠질 때까지, 당신은 여기서 나갈 수 없어요.



**Mih0!**

네에!?! 2호는 그렇다고 치고, 대체 언제 바빠지시는 거예요!?



**Web의 군주**

글쎄요, 아마 제가 거미줄을 전부 다 짰을 때 쯤?



**Mih0!**

그건 또 무슨 말이에요?



**Web의 군주**

후훗. 그건 비밀입니다.

## Q&A

이 코너는 DoF에 관련된 다양한 궁금증이나 질문에 대하여 답변해드리는 코너입니다.

DoF를 플레이하시면서 궁금하신 점이나 이해가 잘 안돼시는 점이 있으시면 언제든지 [egnisys@trpgclub.com](mailto:egnisys@trpgclub.com)으로 문의주시기 바랍니다.

### 질문 1.

Q : <신체>를 【상위기능】으로 선택하여, 상위기능으로 만들었을 때 <신체>에 영향을 주는 전문화가 상위기능으로 변환된 <신체> 기능에도 영향을 주나요?

A : 네. <신체>에 보너스를 주는 전문화가 있다면, <신체>가 <늑대인간의 육체 [신체]>로 바뀌던, <고무고무의 육체 [신체]>로 바뀌던 보너스를 받을 수 있습니다.

### 질문 2.

Q : 고대장비의 근원장비 -1 효과가 이 아이템을 걸때만 효과가 있나요? 아니면 이 아이템을 매개체로 할 때도 효과가 있나요?

A : 아니오. 어디까지나 그 아이템에 걸때만 효과가 있습니다.

### 질문 3.

Q : 가변형 이능효과는 인물단계에 따른 이능효과 단계의 제약을 받지 않는 건 잘 알겠습니다. 그런데, 이능수정의 단계도 가변형 이능효과는 인물단계보다 높게 올릴 수 있나요?

A : 아니오. 가변형 이능효과의 규칙은 어디까지나 이능효과에만 적용됩니다. 이능수정 단계는 인물단계보다 높게 올릴 수 없습니다.

### 질문 4.

Q : 전문화 제작 시 특정 상황이라는 건 어느 정도의 제약을 가지고 있어야 하나요?

A : 전문화 제작 시 특정상황이 얼마나 복잡해야하는가에 대한 지침은 특별히 없습니다. 다만, 적어도 하나의 상황 (물리갈등 중이면 물리갈등 중, 특정 이능효과 발동 중이면 특정 이능효과 발동 중, 물속이면 물속 등) 정도는 설정해야 합니다.

단, 제약이 될 수 없는 특정상황은 GM이 거부할 수 있습니다. 예를 들어, 이능효과 【변신 : 강화】로 선택한 전문화의 특정상황을 【변신 : 강화】를 사용할 때로 지정할 수는 없습니다.

### 질문 5.

Q : 도구들 계산이 이상한 것 같아요. 정상적으로 계산하면 가격이 +6 아닌가요?

A : 도구들, 특히나 세트 도구들의 장비면모에 공통적으로 붙어있는 『연장 세트』는 부정적인 면모입니다. 『연장 세트』가 포함된 도구는, 그 도구들 중 하나만 사용하는게 아니라 모든 도구들을 동시에 사용한다는 의미입니다. 세트 중에 하나라도 없으면 안되며, 사용하는데 시간과 공간이 필요하고 상황에 따라서는

혼자서는 사용할 수 없을 수도 있습니다. 또한 『연장 세트』라는 부정적인 면모를 일반 도구에 붙임으로써 도구의 장비보정치를 가격에 변화 없이 +2 상승시킬 수 있습니다.

### 질문 6.

Q : 【변신 : 강화】와 같은 가변형 이능효과로 얻은 성장점수로 다시, 동일한 이능효과를 선택할 수 있나요?

A : 안 됩니다. 【변신 : 강화】로 【변신 : 강화】를 선택한다면, 그건 【변신 : 강화】의 이능효과 단계가 향상된 것과 같습니다.

### 질문 7.

Q : 【변신 : 강화】등으로 【이능장비】를 선택할 수 있나요?

A : 상황에 따라 다릅니다. 기본적으로는 불가능합니다. 【이능장비】는 말 그대로 '이능적 장비'를 소유하고 있는 것으로, 【제어】나 【변신 : 강화】를 이용해서 만들 수 없습니다. 이 경우는 이능수정 장비화를 추천합니다. 그러나 GM에 따라서는 혹은 플레이어의 설명에 따라서는 GM이 허락할 수도 있습니다.

### 질문 8.

Q : 치유, 상항(지속시간), 범위지속, 응용 위 이능으로 한 구역에 치유의 마법진을 걸어 놓았을 때 응용으로 치료, 상항(사거리)×2, 상항(행동)으로 수정해서 사용하면 치유의 마법진은 남아있나요?

A : 사라집니다. 이능효과 자체가 변경되기 때문에 유지하고 있던 치유의 마법진은 사라지게 됩니다.

### 질문 9.

Q : 【갑주】가 상시이고 상대가 후유증 공격을 했을 때, 공격판정 결과를 확인한 뒤에 【갑주】를 사용할 수 있나요?

A : 가능합니다. 단 명중한 직후(즉 GM이 명중하였다. 라고 선언한 순간)에는 사용할 수 없습니다.

### 질문 10.

Q : 범용이능수정의 판정보정과 전문화는 중첩되나요?

A : 중첩됩니다. 판정보정은 전문화가 아닌 다른 보너스이기 때문에 중첩할 수 있습니다.

### 질문 11.

Q : 【근원 : 특화 사용】을 사용하기 위한 판정 시 <근원>만 단독 판정할 수 있나요? 그리고 <근원> 복합판정 시 근원점을 소모하나요?

A : 먼저, 【근원 : 특화 사용】을 사용하기 위해서는 적절한 <기능>과 복합판정이 필요합니다. 다만, 판정에 근원점은 소모하지 않습니다. 단, 이 공격은 공격, 방어 이미지가 어떠한 강화행동은 아닙니다. <근원> 판정 시 근원점을 소모할 때는 어디까지나 행동을 강화행동으로 만들거나, 강화행동으로 판정할 때 뿐입니다. 만약 근원점을 소모한다면, 【근원 : 특화 사용】의 판정을 강화행동으로 만들 수 있습니다.

# 시나리오

## 용각산의 유물

(참가 플레이어 3인~4인)

### 운명의 새벽에서 시나리오란?

운명의 새벽에서 시나리오는 [이점생성] 판정과 운명점 사용 (서술권) 등을 통하여 언제든지 변할 수 있다. 그 가능성은 무한하다고 할 수 있다.

놀랍지만, FATE에서 완벽하게 정해진 시나리오는 없다고 보는 편이 좋다. 이야기를 만드는 주체는 어디까지나 GM과 게임에 참가한 플레이어이다. 그들이 플레이한 내용이 바로 '이야기'가 되는 것이다.

그렇기 때문에, 여기서는 어디까지나 게임을 진행하기 위한 배경과, 이야기의 토대인 '시나리오 개요'와, 등장할 법한 '중요 장면'만 소개한다.

GM은 게임 도중 플레이어가 더 좋은 의견을 제시하거나 더 멋진 전개를 만들고 새로운 진실을 제안한다면, 그것을 따르는 것이 좋다. 그 게임은 GM과 플레이어들의 것이기 때문이다.

이 시나리오는 어디까지나 '가이드'에 불과하다는 점을 잊지 말자.

### + 시나리오 개요

용각산. 경북 청도 소재의 이 산은 용이 승천하였다고 하여 불리기 시작했으며, 한반도의 명산 중에 하나이다. 정상인 '용정'에서는 기우제를 올린다. 그곳에 승천한 용의 기운이 있다고 믿기 때문이다.

또한 용각산의 정상에는 속종 때 왜검과 중원의 무공을 모두 익힌 무인 김채건의 아들이자, 한반도 제일 검사였다고 전해지는 검선(劍仙) 김광택의 검 무가자(無可子)가 꽃혀있다. 무가자는 김광택의 자이자 이 검의 검명(劍名)이기도 하다.

무가자는 검선의 힘과 용정에 뭉친 용각산의 힘, 즉 강력한 영맥에 의해 진짜 용이 되었고, 승천을 준비하게 된다.

현재 무가자는 한국에서도 손꼽히는 최고의 영검(靈劍)이자, 온전한 용이 되기 직전의 요괴의 본신이기도 하다. 그러나 두 가지 이유 때문에 아직도 승천하지 못하고 있다.

첫 번째 이유는 일제강점기 때 박힌 말뚝으로 닫혀버린 천문(天門) 탓이다. 천문이 열리지 않는 한 용은 승천할 수 없다. 두 번째 이유는 무가자의 반신인 검집을 되찾지 못 하였기 때문이다. 무가자의 검집은 유실되었다.

온전한 용이 되지 못한 채 용각산에 갇힌 무가자의 영성은 조금씩 광기에 물들기 시작하였고, 스스로가 재앙이 되는 것을 피하기 위해 무가자는 깊은 잠에 빠진다. 그러나 무가자 자신도 제어하지 못 하는 용정의 힘으로 용각산 주변의 영맥은 엉망이 되고, 근처의 모든 영과 요괴들이 날뛰기 시작한다.

이 사태를 해결하기 위해서는 천문을 열고, 무가자의 검집을

되찾아 무가자를 승천시키거나 무가자의 검집만 되찾아 무가자의 힘을 완전히 봉하거나, 그 힘을 제어할 필요가 있다. 검집이란 검의 날카로움을 담아줄 수 있는 도구로, 검을 본신을 제어할 수 있기 때문이다. 다시 말해 검집이 있다면 그 주인은 무가자를 자신의 뜻대로 부릴 수 있는 것이다.

무가자의 검집은 오랜 시간 이 나라를 떠나 있었다. 그러나 한 게임 회사와 다니엘 하워드의 재단이 추진한 문화재반환 프로젝트의 일환으로 몇 백 년 만에 무가자의 검이 돌아오게 된다. 이 프로젝트에서 다니엘 하워드는 문화재를 소재한 유럽에 영향력을 행사하기 위해 프로메테우스의 새벽에 협조를 요청했다. 다니엘 하워드 및 레드 코트는 어디까지나 이 사업을 한국 정부에 좋은 이미지를 쌓기 위한 사회환원 성격의 프로젝트로 생각하고 있다. 여기서 프로메테우스의 새벽은 반환하는 문화재에 무가자의 검집을 추가한다. 이 계획은 일반인에게 공개할 정도로 미명의 세계와는 관련이 없다. 그렇기에 되레 이러한 기물을 반입하기 좋은 위장거리가 되는 것이다.

레드 코트는 반환받는 문화재 중에 무가자의 검집과 같은 기물이 있으리라고는 생각하지 않았다. 프로메테우스의 새벽 역시 한국과 관련되어 있으며, 강력한 '힘'을 갖춘 고기물(아티팩트)이라는 것만 파악하고 있을 뿐이다. 어느 쪽도 그 능력을 모두 파악하지는 못 했다.

한편, 한국에서 대부분의 용들을 통솔하고 있는 옥황전은 예전부터 무가자의 검집을 찾기 위해 부단히 노력해왔다. 무가자는 조선 최고의 검이자 현세에 보기 힘든 기물이며, 용이기도 하다. 때문에 옥황전으로선 반드시 손에 넣어야 하는 보검이다. 그들이 무가자의 검집 반환이라는 찬스를 놓칠 리 없다.

다만, 문제는 무가자의 검집과 함께 영국의 과학파 진조, 엑실리움(Exsilium)의 맥위레스가 한국에 들어왔다는 점이다. 그는 무가자의 검집을 노리고 한국에 들어왔고, 공항에서 호위를 담당하던 레드 코트의 뱀파이어와 옥황전이 치열한 접전을 벌이고 있을 때 난입했다. 맥위레스는 다른 세력을 모두 물리치고 무가자의 검집을 비롯한 기타 중요 문화재 여러 점을 탈취하여 사라진다. 함께 탈취된 문화재는 '미륵삼구도'라는 탕화(불교 그림)와 고려청자이다. 탈취 사건은 정보조작을 거쳐 전대미문의 조직적 절도행위로 보도되고 있다.

현재 무가자의 검집은 맥위레스의 손에 있다. 또한, 한국의 무당이나 저명한 역사학자를 탐문하여 무가자가 있을 산을 조사하고 있다.

맥위레스는 현재 단신으로 유럽에서 한국까지 이동하며 쌓인 피로와, 홍사의를 포함한 옥황전의 전력에 레드 코트를 동시에 상대하며 쌓인 피로로 만신창이나 다름없다. 맥위레스의 권능은 '금속'이며 금속을 흡수해야 피해를 회복할 수 있는데, 서울에서 과학의 영향을 받지 않은 금속을 구하기란 무척 어렵다. 따라서 제대로 된 휴식과 회복을 취하지 못한 상태다.

만약, PC가 맥위레스를 찾지 못 한다면 맥위레스는 용각산의 용정에 올라가 무가자를 취하고 그 힘으로 검선 김광택을 찾게 된다.

## + 주요 조직 및 인물들

**레드 코트 :** 뱀파이어들의 조직인 코르테비스 소속으로, 가장 강력한 블러드 라인인 13 카운실 트라이브 중 하나. 자신의 피를 고효율의 마력으로 변환시키는 블러드 아르카나라는 혈액비술을 가지고 있다. 흔히 뱀파이어 마법사로 유명하며, 사회에서는 IT 계통에 큰 힘을 쏟고 있다. 현재 레드 코트는 이번 들어온 문화재들 중 매우 중요한 기물이 있다는 사실을 뒤늦게 알았으나, 그것이 무엇인지는 정확하게 파악하지는 못 했다. 다만 탈취된 물품을 되찾는 것과 관련하여 명예회복만큼은 무척 시급하다고 할 수 있다.

**옥황전 :** 대한민국 반도를 지키는 호국룡에서 시작된 조직으로 현재의 대한민국을 거지된 왕조로 보고 있다. 진정한 왕의 부활을 위해 암약하고 있는 옥황전에는 한반도에서 태어난 용의 대다수가 소속되어 있다. 현재는 맥위레스와 싸운 홍사의가 큰 부상을 입었고, 그의 부하들이 맥위레스를 추적하고 있다.

**맥위레스 :** 키 190cm. 외모는 30대 중후반으로 보인다. 긴 백금발이 매우 특징적이며, 남자다운 강인한 인상을 가지고 있다.

영국 아일랜드 출신의 진조로 8백여 년의 오랜 시간을 살아온 영족(靈族) 중의 영족이다. 아일랜드 신화에 등장하는 붉은 가지 기사단의 창술을 계승한 전사로, 높은 궁지와 더불어 진조 외의 존재를 무시하는 오만함을 함께 가지고 있다. 본래 엑실리움의 수장들 못지않은 힘을 가지고 있지만 영국에서 한국까지 넘어온 직후 연이은 전투로 힘을 많이 소모하여 상당히 쇠약해진 상태다. 시나리오상, 마지막 전투 전까지는 본래 힘의 20%도 사용하지 못 한다.

맥위레스는 옛 진조의 힘을 되찾기 위해 고분 분투하는 진조로, 비트레이어(뱀파이어)나 파라곤 등에게 흠여진 진조의 권능을 되찾기 위해 활동하고 있다. 그가 무가자를 통하여 검선 김광택을 찾으려는 것 역시 김광택이 파라곤, 즉 동양에서는 귀선(鬼仙)이라 불리는 존재이기 때문이다.

**검선 김광택 :** 조선이 배출한 최고의 검객. 검법뿐만 아니라 선도술 또한 배웠다. 일설에 의하면 김광택은 속세에서 모습을 감출 때까지 조금도 늙지 않았다고 전해지는데, 그 이유는 그의 정체가 귀선이기 때문이다. 김광택은 조선 최고의 귀선 중 한 명으로, 수많은 진조와 흑야차, 마신, 귀장, 마령을 베었지만 시간의 권태를 이기지 못 하고 은거하였다. 한국, 중국, 일본의 모든 검법에 능통했으며 기류(氣流)의 권능을 사용하는 진조의 힘을 흡수하였기에 그의 검과 몸놀림은 눈으로 쫓을 수 없을 정도다. 현재 무가자는 검선 김광택의 행방을 쫓을 수 있는 유일한 단서이다.

## + 이 시나리오에 관하여

용각산의 유물 시나리오의 주된 흐름은 맥위레스의 행방을 쫓아가는 것이다. 시나리오에 등장하는 PC 3명은 각각 목적을 가지고 있지만 결과적으로는 무가자의 회수가 목적이다. PC.03과 PC.02의 목적이 충돌하는 것과 같이 보이거나 PC.03의 최종 목표

는 코르테비스와의 관계 악화를 막는 것이라는 점을 잊어서는 안 된다.

모든 조직은 이번 사건이 크게 번지는 것을 원하지 않는다. 만약 PC.03이나 PC.02가 무리하게 자신의 목적만을 달성하기 위하여 다른 PC들을 적대한다면, 위 사실을 강조하도록 하자. 각 PC는 각 조직의 대표이기도 하다.

만약 플레이어가 4인~5인이자면, 지킴이의 제자로서 문화재를 탈취하거나 맥위레스와의 개인적인 인연이 있다는 방식으로 사건에 관련된 도입면모를 만들어주자.

## PC 도입면모 및 도입장면

**# PC.01 :** 『서울의 안전을 우려하는, 괴물들의 감시자.』

PC.01은 남산원 소속 요원이거나 남산원에 고용된 에이전트가 적당하다. 가능하면 증재자에 가까운 캐릭터면모를 가진 캐릭터가 적합하다.

## PC.01 도입장면

**장면조건 :** 없음

**장면의 목적 :** PC.01은 남산원 소속으로써 활동하게 됨을 알려준다. 그리고 코르테비스와 프로메테우스의 새벽이 이번 사건을 조용히 처리할 수 있도록 감시와 압박, 도움을 주는 역할임을 인지하게 한다.

**장면설명 :** PC.01이 남산원 소속이라면 남산에 위치한 작은 사무실에서 이용진에게 이번 사건에 대한 이야기를 듣는다. 만약 에이전트라면, 남산 밑에 있는 설령탕집에서 식사하던 이용진에게 브리핑을 받으며 자료를 제공받을 수 있다. 남산원이 파악한 정보는, 이번 문화재 탈취 사건에 코르테비스와 프로메테우스의 새벽이 관여되어 있다는 것뿐이다. 또한, 이번 사건 관련으로 해외의 강력한 영족 하나가 한국으로 들어왔다는 것까지 파악하고 있다.

PC.01에게는 다른 PC가 최대한 조용히 움직일 수 있도록 감시하고, 빠르게 처리할 수 있도록 도와주는 역할임을 강조하다. 또한, 가능하다면 해당 영족을 추방 혹은 제거하는 것이 목표라고 이야기한다. 남산원은 언제나처럼 이번 일이 최대한 크게 번지지 않는 것을 최우선으로 삼는다.

## 장면연출 예시

**장면의 시작**

이용진 : “아 솔직히 말해서 이번에 매우 골치 아픈 일이 두 가지 발생했습니다. 첫째는 한국, 정확히는 서울에 강력한 영족이 들어왔다는 것인데 그가 저희의 규칙을 따를 생각이 없다는 점입니다. 둘째는 그 일에 코르테비스의 레드 코트와 프로메테우스의 새벽이 휘말렸다는 겁니다. 이번 문화재 반환 운송 현장에 서 있었던 일이 바로 그 일입니다.”

\*해야 하는 일이 무엇인지 묻는다면.

이용진 : “저희의 일은 뭐 별거 없지요. 언제나와 같습니다. 일이 커지지 않도록 감시하고, 현 상태를 조율하는 겁니다. 만약

안 될 것 같으면 문제의 원인을 제거하세요. 어차피 저희랑 상관 없는 물건입니다. 그게 아무리 대단한 문화재라도 말이죠. (여기서 ‘언제나 감겨있던 날카로운 눈을 살짝 뜬다’는 묘사를 넣으며) 물론 두 조직의 사람들에게는 언제나처럼 ‘어쩔 수 없는 협조’를 구해야겠지만요.”

\*지원에 관하여 묻는다면

이용진 “뭘 새삼스럽게 그런 걸 물어보십니까? 저는 (PC.01 이름)을 믿습니다. 알아서 잘 해내실 것이라고요. 그럼 힘내주시기 바랍니다!”

### 장면 등장 예시 캐릭터

이용진 - 영악한 남산원의 메신저이자 서울의 대변자. 언제나 가볍게 웃으며 가벼운 대화로 이야기를 이어가지만 그 속내는 아무도 모른다. 과거 사군자회의 풍수방술사였으나 현재는 남산원에서 현 서울을 조율하기 위하여 동에 번쩍 서에 번쩍하고 있다. - Dawn of FATE 룰북 96p 참조

### # PC.02 : 『은밀히 되찾아야하는 레드 코트(코르테비스)의 문화재와 명예』

PC.02는 레드 코트 소속이거나, 코르테비스 소속의 백파이어가 적당하다. 만약 레드 코트 외의 다른 블러드 라인에 속한 백파이어라면, 코르넬리우스와 개인적인 친분이 있는 것이 좋다.

### PC.02 도입장면

장면조건 : 없음

장면의 목적 : PC.02가 레드 코트 혹은 코르테비스의 대표로써 이번 사건을 조사하고 사라진 유품을 되찾아야 한다는 점을 알린다.

장면설명 : 반드시 코르넬리우스나 PC.02에게 명령 혹은 거절할 수 없는 부탁을 할 수 있는 레드 코트(또는 코르테비스)의 중간간부가 등장하는 것이 좋다. 장소는 사무실이 적당하다.

코르넬리우스 혹은 중간간부는 문화재반환에 왜 옥황전이 개입했는지 이해하지 못 하고 있다. 다만, 옥황전이 개입했다는 것은 반환하는 문화재 중에 중요한 물품이 끼여있기 때문이라고 추측하고 있을 뿐, 그것이 무엇인지는 알 수가 없다. 그렇기 때문에 일단 탈취당한 물품을 되찾는 것이 중요하다. 그것도 은밀하고 빠르게 해결해야 한다. 마치 이런 일이 일어나지 않았던 것처럼. 이와 같은 사항을 PC.02에게 명령하거나 부탁하는 장면이 적당하다. 거절할 수 없는 명령이나 지시를 내리는 편이 좋다. 장면의 주도권은 PC.02에게 말하는 인물이 가지고 있다.

마지막으로, 반드시 이야기해야 할 것은 프로메테우스의 새벽 소속 마법사와 협력해 처리하라는 것이다. PC가 모일 수 있는 계기를 만들기 위해서다.

### 장면연출 예시

장면의 시작

코르넬리우스 : “(PC.02의 이름), 이야기는 들어서 알고 있겠지만, 옥황전의 공격에 의해 우리 혈족의 재보가 탈취 당했습니다. 아니, 엄밀하게 말해서는 옥황전이 공격하는 사이 누군가가 재보를 채갔다는 쪽이 정확한 표현이겠지요. 이는 우리 레드 코

트에 대한 도발이자 코르테비스 전체에 대한 도전이라고 볼 수 있습니다. 행동에는 책임이 수반하는 법. 그 자들이 대체 누구를 건드렸는지, 깨닫게 해야 합니다. 그리고 누가 되었던 좋은 결말을 맞이할 수 없다는 사실을 각인시켜야 합니다. 그들에게 붉은 외투가 무슨 뜻인지 알려주도록 하세요. 방식은 묻지 않겠습니다.”

\* 현재 상황에 대한 정보를 물었을 때

코르넬리우스 : “언론을 통제하고 사건을 은폐 중에 있습니다. 그렇기 때문에 최대한 빠르게 그리고 은밀하게 문화재를 되찾아야 합니다. 이는 레드 코트의, 아니 코르테비스의 명예가 걸린 일입니다.”

\* PC가 협력자에 대하여 묻거나, 장면을 마치기 직전에

코르넬리우스 : “한가지 더. 프로메테우스의 새벽에서 역시 이번 일을 좌시하지 않을 모양입니다. 실력 있는 마법사를 지원해준다고 하였으니 함께 행동하시면 도움이 될 겁니다. 이용할 수 있는 건 최대한 이용하는 것이 저희 레드 코트의 방침이니까요. 단, 그들이 문화재를 가로채는 건 무슨 수를 써서도 막아야 합니다.”

### 장면 등장 예시 캐릭터

코르넬리우스 크로이즈 - 레드 코트의 리더로, 한국 레드 코트의 전반적인 업무를 처리한다. 매우 냉정침착하며 이지적인 인물로 찢러도 피 한 방울 나오지 않을 정도로 차갑다. - Dawn of FATE 룰북 84p 참조

### # PC.03 : 『언제나 문제는 마법사가 일으킨다. 다만, 책임은 지는 것도 마법사다.』

PC.03은 프로메테우스의 새벽 소속의 마법사가 가장 적당하다. 또한, PC.03은 이번 문화재 반환 프로젝트에서 탈취 사건 현장에 있었던 캐릭터이다. 만약, 프로메테우스의 고용된 인물일 경우 서이안과 개인적인 친분이 있거나 빚이 있다면 쉽게 이야기에 등장시킬 수 있을 것이다.

### PC.03 도입장면

장면조건 : 없음

장면의 목적 : PC.03은 사건 현장에서 맥위레스를 마주한다. 또한 맥위레스 때문에 임무를 망치게 되고, 뒷수습을 하게 된다. PC.03의 목적은 무가자의 검집을 확보하며 진품과 위조품을 바꿔치기하거나, 무가자의 검집이 이번 문화재반환에 포함된 것이 프로메테우스의 새벽 때문이라는 것을 코르테비스가 눈치채지 못 하게 위장해야 한다. 어쩔 수 없다면 무가자의 검집을 부숴서라도 레드 코트와 관계가 약화되는 것을 막아야 한다. 이도 저도 안 된다면, 이번 일을 적극적으로 도와서 사건의 내막 자체를 불문율에 붙여야 한다.

장면설명 : 시간대는 사건이 일어나기 직전으로, 장소는 공항이 적당하다. PC.03은 코르테비스의 배신자인 오성진과 거래를 하려는 장면에서 시작한다. PC.03이 들고 온 것은 가짜 무가자의 검집이며, 진품과 전혀 구분이 되지 않는다. 목적은 당연히 진품과 바꿔치기하는 것이다. 가짜와 바꿔치기하는 이유는,

어쨌든 문화재는 반환되어야 하기에 목록에 있는 품목을 채워야 하기 때문이다.

여기서 바뀌치기 직전에 옥황전 및 맥위레스의 습격이 시작되며 거기에 휘말려 피해를 입는다. 이후, 다시 지금의 시간대로 돌아와 서이안 혹은 상급자에게 이번 일의 수습을 명령받는다. 이 장면에서 판정할 필요는 없다. 묘사와 연출, PC의 선언과 대사로만 장면을 이어나가면 된다.

### 장면연출 예시 :

오성진 : “.....정말 정교하군요! 진짜랑 구분이 되지 않을 정도로. 아무튼 걱정하지 마시죠. 알아서 잘 처리할 테니까! 뭐 한 두 번도 아니고 말입니다. 후훗”

#### \*옥황전의 습격

홍사의 : “우리 민족의 보물을 다시 양놈들에게 맡길 수는 없다. 모든 보물은 그에 합당한 주인이 있는 법! 그리고 너희는 그 주인이 아니다!”

#### \*맥위레스의 시간낭비

맥위레스 : “잡것들이 우글우글 모여 있군. 이 몸의 이름은 맥위레스. 네놈들에게 죽음과 공포를 선사해줄 영족이다.”

#### \*만약 맥위레스를 막기 위해 나선다면

맥위레스 : “.....동양인! 용기는 가상하지만 덤비면 죽는다. 만약 그대로 떠난다면 목숨만은 살려주지. 비천한 존재가 고귀한 영족에 도전하길 주저해 물러나는 것은 결코 부끄러운 일이 아니다. 오히려 당연하고 바람직하지.”

#### \*그럼에도 덤빈다면

맥위레스 : “용기와 만용을 구분하지 못 하지만, 의기는 제법 이군! 그대를 전사로 인정하고 상대해주마!

\*PC는 자동적으로 패배한다. 판정은 필요치 않고, 맥위레스의 압도적인 힘을 묘사하여 PC 혼자만으로는 어쩔 수 없음을 알려준다.

#### \*패배 후

맥위레스 : “그대의 기개를 보아 살려주도록 하지. 비트레이어(배신자 / 코르테비스의 뱀파이어)도 잡것(요괴)도 아니니 말이다. 죽고 싶지 않으면 이번 일에서 손을 떼는 것이 좋을 것이다. 인간의 짧은 수명, 최대한 향유하는 것이 옳을 테니.”

### 장면 등장 예시 캐릭터

서이안 : 한국에서 활동하는 새벽의 검(아콘)으로서, 사회적인 위치는 ENT 서을 지사의 젊은 부장이다. 상당히 예의 바른 성격으로 프로메테우스의 새벽에서 대표적인 중간관리 캐릭터이다. -Dawn of FATE 룰북 101p 참조

오성진 : 코르테비스 블러드라인 ‘크림슨 신디게이트’의 일원. 금으로 만든 화려한 악세사리를 좋아하는 뱀파이어. 간단하게 말해서 저렴한 ‘양아치’라고 할 수 있다. 여기서는 맥위레스와 프로메테우스의 새벽 모두와 거래하는 이중접자이다. 오성진의 목적은 돈을 버는 것, 그리고 죽지 않고 쾌락을 누리는 것이다.

## #1. 탈취현장 인천공항

**장면조건 :** 인천공항으로 향한다.

**장면의 목적 :** PC들이 현장의 남은 단서를 찾으려 한다면 탈취현장인 인천공항으로 향하게 된다. 단서를 수집하여 맥위레스의 정체나 목적을 조사하게 유도하거나, 사라진 나머지 문화재를 추적하여 뒷세계 옥션(블랙 마켓)을 조사하도록 유도하자.

**장면설명 :** 인천공항의 탈취현장은 완벽하게 보존되어 있다. 현재 탈취현장은 한국 경찰이 보존 중에 있으며, 현장에 다가가기 위해서는 정체를 속이거나 몰래 접근하는 등의 [문제극복] 판정 혹은 [이점생성] 판정이 필요하다. (난이도는 +3)

탈취현장에서 할 수 있는 조사 방법은 매우 다양하다. 판정 난이도는 +3 ~ +5가 적당하다. 장면에서 나올 수 있는 정보는 다음과 같다.

❖ CCTV 등을 통해서 맥위레스의 인상착의를 알 수 있다. 이를 통하여 다른 장면에서 맥위레스의 정체를 조사할 수 있으며, 대성공 시에는 그의 대략적인 능력을 소개해주자.

또한 이 장면에서는 다음과 같은 정보를 얻을 수 있다.

❖ PC.02와 거래를 하던 오성진이 맥위레스와 내통하고 있었다는 정보를 얻을 수 있다.

❖ 맥위레스는 오성진에게 고려 시대의 고려청자. 그리고 불교관련의 미륵삼구도라는 불교화를 넘겼다. 이것을 처리하기 위해서는 뒷세계의 옥션을 사용해야 한다.

❖ 맥위레스는 큰 부상을 입었다. 대성공을 했을 경우 맥위레스에게 약점과 관련된 상황면모를 추가로 줄 수 있다.

모든 조사가 끝나 장면이 끝나기 직전. 이벤트가 발생한다.

고여 있던 물 혹은 수도에서 용인(龍人)들이 나타난다. 그들은 옥황전의 수하들로, 불로불사를 조건으로 용의 힘을 받아들인 인간들이다. 즉, 옥황전은 퇴각하면서 만에 하나를 대비하여 그 수하들을 남겨둔 것이다.

용인들의 숫자는 6명으로 용인의 테이터는 Dawn of FATE 룰북 355p를 참조하면 된다.

이 물리갈등은 일종의 튜토리얼로, GM은 플레이어들이 이동, [공격], [방어], [이점생성] 판정 등을 한 번씩 경험해보게 하는 것이 가장 이상적이다.

## #2. 탈취된 미륵삼구도와 고려청자의 행방 (뒷세계 옥션)

**장면조건 :** 오성진을 추적하거나, 사라진 문화재를 처리하기 위한 방법을 조사하여 뒷세계 옥션의 위치를 파악한다.

**장면의 목적 :** 오성진을 붙잡아 협박하거나 설득하여 맥위레스의 행동을 유추하거나 추적할 정보를 얻는다.

**장면설명 :** 오성진은 미륵삼구도와 고려청자를 뒷세계 옥선에 팔아넘긴 뒤, 프로메테우스의 새벽을 피해 외진 곳으로 떠날 생각을 하고 있다. 장면은 뒷세계 옥선 혹은 거래 현상이 적당하나, GM이 판단하기에 이 장면이 게임 내에서 약간 시간이 흐른 뒤에 시작되었다면, 오성진이 출국을 기다리는 공항이라고 해도 좋다. 상황에 따라서는 어느 쪽도 상관이 없다. 다만 공항인 경우 장면이 겹치는 인천공항보다 김포공항이나 지방의 국제공항을 이용한다고 연출하는 편이 좋다.

❖ 오성진은 자신이 습격당할 것을 알고 있었다. 오성진은 헬맥비술 '머드락(Discovery of DoF 참조)'으로 자신의 부하를 구울로 만들었다. PC들이 오성진을 은밀하게 무력화하지 못한다면 오성진은 '많은 사람들'이 있는 곳에서 구울들로 하여금 PC들을 공격하게 하고 자신은 도주한다.

❖ 오성진과 머드락의 구울들의 공격은 복합상황 중 '도전'으로 처리한다. PC들의 기본적인 장애물은 '머드락들을 제압한다.', '주위 사람들의 눈을 속이거나 사람들을 대피시킨다.', '오성진을 산채로 제압한다.'이다. 장면과 상황에 따라 1~3개의 장애물이 더 생길 수도 있다. 도전에 관해서는 Dawn of FATE 룰북 321p에 자세히 다루고 있다.

❖ <사교> 혹은 <위협> [문제극복] 판정 난이도 +4 성공 시 오성진은 맥위레스의 정체에 대해서는 잘 알지 못 하지만, 그가 무가자(이때는 검집)을 원했고 한국의 신비에 정통한 사람을 찾고 있다는 정보를 알 수 있다.

오성진은 프로메테우스의 새벽과도 내통하고 있었다. 만약 자신을 죽이려고 하거나 직접적인 피해를 주려고 한다면 그 사실을 가지고 PC.02에게 거래를 요구한다. 물론 매우 은밀한 거래가 되어야 한다. 또한, 목숨과 교환하는 조건으로 맥위레스가 용각산으로 향했다는 정보를 건다.(판정 대성공 시에도 이 사실을 알 수 있다.) 다만, 오성진 역시 맥위레스가 용각산으로 향한 이유를 모른다. 무가자와 검집의 정체와 맥위레스의 목적이 무엇인지, 오성진은 모르고 있다. 이점생성 판정으로도 오성진이 알 수는 없다고 제한하는 편이 좋다.

### #3. 조선제일검의 유물

**장면조건 :** 무가자의 검집에 대해 알만한 민속학자 혹은 각성자를 찾아가다.

**장면의 목적 :** 무가자의 검집이 누구의 검집이며, 어떠한 의미가 있는지 정보를 파악한다.

**장면설명 :** 무가자의 단편적인 정보를 통하여 김광택과 용각산의 용, 무가자까지 유추할 수 있는 인물은 뛰어난 민속학자나 '홍량(Dawn of FATE 룰북 98p)', '강기문(Dawn of FATE 룰북 97p)', '아르드비.S.아나히타(Dawn of FATE 룰북 104p)' 등이다. '건옹 봉공(Dawn of FATE 룰북 107p)' 역시 알고 있었지만, 이 시나리오에선 그리 우호적인 입장이 될 수 없으니 제외하는 편이 좋다.

어디서 누구를 만나는가에 따라 장면의 연출은 크게 변한다.

그렇지만 PC가 얻을 수 있는 정보가 크게 변하지는 않는다. 어느 인물을 만나느냐에 따라 장소와 대화의 분위기는 바뀌겠지만, 정보를 얻는 장면은 대체로 다음과 같이 진행된다.

❖ <사교>, <인맥>, 상황에 따라서는 <위협>, <재력> [문제극복] 판정 난이도 +4 성공 시 PC들은 맥위레스가 가진 무가자의 검집이 용각산에 잠들어있는 용의 봉인을 풀고, 용을 제어할 수 있는 힘을 가진 고기물이라는 사실을 알 수 있다. 또한, 맥위레스를 내버려두면 그가 용의 힘과 김광택의 검을 자신의 것으로 만들 수 있을 것이라는 정보를 얻을 수 있다. [문제극복] 판정에 사용하는 <기능>은 장면과 등장인물에 따라 다르다.

❖ 판정에 대성공 시, 무가자와 그 검집은 조선제일검이었다는 김광택이 남긴 마지막 유물로서, 그의 행방을 쫓을 수 있다는 정보를 얻는다. 또한, 용각산의 용 무가자는 승천할 수 없는 용이고, 맥위레스가 용을 제어하기 전에 먼저 만나서 조금이라도 힘을 빌릴 수 있으면, 사건 해결에 큰 도움이 될 것이라는 정보를 얻을 수 있다.

❖ 다만, 김광택이 귀선(鬼仙)이라는 사실을 아는 자는 매우 드물다. 대체로 지킴이 혹은 선인(仙人)으로 알려져 있다. 또한, 그 사실을 아는 자라도 어지간해서는 발설하지 않거나, 반드시 비밀로 붙여달라는 말을 더한다.

❖ 민속학자와 같은 일반인(코마)의 경우에는, 역사적인 사실 외엔 모른다. 즉, 김광택이 그곳에 검을 두고 왔다는 것뿐이다.

### #4. 경북, 청도 용각산

**장면조건 :** 용각산의 용, 무가자의 정체를 파악한다. 혹은 용각산에 도착해 <정신> [문제극복] 판정 +5에 성공하여, 용의 부름에 응한다.

**장면의 목적 :** 기본적으로 무가자는 승천하고 싶어 한다. 무가자를 설득하여 천문을 완전히 닫고, 맥위레스에게 들어가는 무가자의 힘을 막는다. 만약, 무가자의 뜻대로 봉인을 풀어준다면 맥위레스가 더 큰 힘을 사용한다. (천문은 용이 승천하기 위해 열린 문으로, 용에게 엄청난 힘을 준다.)

**장면설명 :** 용각산은 놀라울 정도로 요기가 층만하다. 그러나 기이하게도 PC들을 공격하거나 해치는 존재는 없다. 이미 맥위레스가 올라가면서 모든 '방해요소'를 제거했기 때문이다.

용각산의 용 무가자는 PC들을 통해 천문을 열고 승천하기를 바라고 있다. 무가자는 용각산을 먼저 찾은 맥위레스에게도 이 제안을 했지만, 오히려 맥위레스에게 크게 당하여 물러나게 된다. 맥위레스에게 무가자는 자신이 장차 부리게 될 강력한 '사역마'이자 강력한 귀선의 뒤를 쫓을 수 있는 단서에 불과하다.

❖ PC들이 용의 위치나 용에 관한 정보를 듣지 못 하였다면, 용각산에 들어서는 순간 <정신> [문제극복] 판정 +5에 성공해야 한다. 실패 시 상황면모 『뒤흔들린 정신』이 생기며 이 면모는 강제되거나 발동되기 전까지 남아 있다. 판정에 성공한 PC는

무가자가 자신들을 먼저 보려고 한다는 사실을 알 수 있다. 비김 시 그저 '누군가 부르고 있다.' 정도만을 자각한다.

❖ 무가자는 맥위레스에 대해 큰 부상을 입고, 안개가 자욱한 거대한 호수에 몸을 숨기고 있다. 그는 PC들에게 현재 산에 박혀있는 7개의 말뚝을 제거해달라고 이야기한다. 이 말뚝만 제거하면 자신은 다시 열린 천문으로 승천할 수 있다고 PC들을 설득한다. PC들이 무가자의 말이 진실인지 물어보거나 GM이 판정이 필요하다고 판단한다면 <정신> [문제극복] 판정 난이도 +4나 <공감> [문제극복] 판정 난이도 +2로 판정할 수 있다.

❖ <정신> [문제극복] 판정 성공 시 PC는 다음과 같은 사실을 유추할 수 있다. 맥위레스가 이미 만반의 준비를 끝내놓았다면, 무가자의 봉인을 풀어주는 것이 오히려 그를 돕는 상황이 될 수 있다. 대성공 시에는 무가자의 생각이 잘못 되었으며, 역으로 천문을 닫도록 설득해야 한다는 사실을 깨닫는다.

❖ <공감> [문제극복] 판정 성공 시 무가자의 말은 거짓이 아니라는 것을 알 수 있으며, 대성공 시 뭔가 불안해하는 구석이 있다는 것을 알 수 있다.

❖ 만약 PC들이 무가자의 요구를 거절한다면 무가자는 PC들을 적대시한다. 이후 PC들은 무가자를 설득하여 아군으로 삼거나, 반대로 무가자를 피해 도주할 수 있다. 상처를 입었다고는 하여도 용의 기운이 충만한 무가자의 권역에서 그를 이길 수는 없다.

무가자를 설득하는 과정은 '도전'이며, 무가자의 공격을 피해 맥위레스에게 가기 위해서는 <전투> 혹은 <사격> [문제극복] 판정 난이도 +5의 판정에 성공해야 한다. 단, 이 판정에는 반드시 <운동> 복합판정이 강제된다. 판정 실패 시 후유증피해를 하나 입는다. 이 피해는 어떠한 방법으로도 감소시킬 수 없다.

### 도전 : [무가자를 설득한다]

무가자를 설득하기 위해서는 PC 전원이 도전에 참가해야 한다. 장해물은 '현재 상황을 이해시킨다.', '신뢰를 얻는다.' '도움을 얻어낸다.' 로, 한 캐릭터는 한 번의 판정만을 할 수 있으며 최종적으로는 2가지 이상의 장해물을 성공시켜야만 한다. 각 장해물의 기본 난이도는 +5로, [문제극복] 판정에 필요한 <기능>은 PC의 선언에 따라 달라질 수 있다. (PC가 4명이라면 하나 정도는 난이도를 +1해도 좋다.)

❖ '현재 상황을 이해시킨다.'만 실패했다면.

PC의 설득으로는 무가자가 현 상황을 이해할 수 없었다. 그리고 PC와 맥위레스의 전투가 끝난 뒤, 무가자는 PC들에게 축객령을 내린다. 그리고 언젠가는 이성을 잃고 말 것이다.

❖ '신뢰를 얻는다.'만 실패한다면.

PC와 맥위레스의 전투에서 매 라운드마다 한 번, <사교> [문제극복] 판정 난이도 +3에 성공해야만 도움을 받을 수 있다.

❖ '도움을 얻어낸다.'만 실패한다면.

무가자는 PC와 맥위레스의 싸움에 아예 관여하지 않는다.

❖ 2가지 이상 성공하지 못한 경우 무가자는 천문을 열 수 없다는 PC들의 말에 분노하고 PC들을 공격한다.

❖ 2가지 이상 성공했다면, 맥위레스는 무가자의 힘을 사용할 수 없다. 또한, PC들은 『무가자의 용력』이라는 상황면모를 얻으며, 한 라운드에 한 번, PC 중 한 명이 후유증피해 1점을 추가로 방어할 수 있다.

### 장면연출 예시 :

용각산은 숲이 우거진 산은 아니다. 특히 겨울에는 민둥산에 가까운 산이다. 현재는 짙은 안개로 뒤덮여 있으며, 아무도 들어갈 수 없다. 이는 무가자의 기운에 의해 일대의 영맥이 흐트러졌기 때문이다.

\*무가자를 대면한다.

한치 앞도 보이지 않는 안개 속에서 거대한 두 눈이 빛난다. 불길할 정도로 새빨간 두 눈은, 하나는 이성적이나 다른 하나는 광기에 젖어있다. 그리고 PC의 머릿속과 귀로 동시에 그 존재의 목소리가 울려 퍼진다.

무가자 : "나는 용각산의 지배자이자 위대한 검의 지존, 김광택의 검. 이 산의 모든 것을 아우르는 주인이다. 문젯다. 그대들은 나를 도와서 천문을 열 의향이 있는가? 나는 천문을 열고 승천할 수 있다. 그리고 이곳에서 벌어지는 모든 일이 해결할 수 있다! 용각산의 영맥을 막는 말뚝을 모두 뽑힌다면!"

\*거절하거나 설득에 실패한다면

무가자 : "욕심이 더욱 큰 화를 키운다는 것을 모른다 말인가! 서역에서 온 신마와 같이 그대들 역시 자연의 순리에는 관심이 없구나! 수백 년을 한 곳에 묶여있는 고통! 자연의 순리를 강제로 거스르는 이 고통을 그대들은 백번을 죽었다 깨어나도 모를 것이다! 통탄스럽구나! 개탄스럽구나!"

\*설득에 성공한다면

무가자 : "그대들이 그 서역에서 온 신마와는 다르다는 것을 인정하겠다. 나, 무가자는 그대들이 나의 권역에서 활동하는 것을 허락하며 그대들의 존재를 인정한다."

## #5. 용각산 정상

장면조건 : 맥위레스를 쫓아 용각산 정상에 오른다.

장면의 목적 : 맥위레스를 쓰러트린다. 그리고 무가자의 검집을 되찾거나 처리한다.

장면설명 : 정상에는 검집을 들고 있는 맥위레스가 있으며, 그가 영력(靈力)으로 이뤄진 안개를 치고 있어 쉽게 접근할 수 없다. 또한, 정상에는 조선시대의 검이 가운데 박혀있으며 사방에 나뭇가지가 박혀 있다. 아일랜드의 마법진이라고 대략적으로 유추할 수 있다.

맥위레스의 옷은 반쯤 불타고 찢어져 있으며, 한손에는 금속으로 만든 창이, 한손에는 무가자의 검집을 쥐고 있다.

❖ 가장 먼저 맥워레스는 PC들 중 영족(진조)나 그에 준하는 초자연적인 혈통을 가진 자가 있는가 묻는다. PC.02에게는 포기하지 않고 자신을 찾아온 의지만큼은 높게 평가해준다.

❖ 맥워레스는 어디까지나 ‘자신들 영족만이 가져야할 힘을 회수하고 있다.’라고 이야기한다. PC들이 텀비지 않는 한 위해를 가하지 않을 것이며, 일이 끝나면 이 나라를 뜰 생각이라고 답한다. 어투는 무척이나 오만해야 한다.

❖ 맥워레스는 설득할 수 없다. PC들 역시 물러날 수 없기 때문에 물리갈등으로 이어진다.

### 장면연출 예시 :

맥워레스 : “왔는가? 그대들 중 위대한 형통을 가진 자는 있는가? 고귀한 영족, 강력한 자연의 권화, 신의 힘을 이어 받은 자와 같이 이 몸과 대화를 나눌 자격을 갖춘 자는 없는가?”

\*강력한 신 혹은 요괴의 피를 잇거나 진조와 연관이 있는 캐릭터가 있다면

맥워레스 : “이 몸은 태초의 고강함, 최초의 의지, 대지의 정수인 금속의 영족 버텐스의 권위를 잇는 자이며 붉은 가지 기사단의 기사인 맥워레스 버텐스이다. 그대의 이름은 무엇인가?”

맥워레스 : “고대의 권능이 끊어져서는 안 된다. 이런 곳에서 귀한 목숨의 종말을 선고한 필요는 없겠지. 조용히 물러난다면 나의 관용으로 그대의 목숨은 살려주겠다.”

\*강력한 신 혹은 요괴의 피를 잇거나 진조와 연관이 있는 캐릭터가 없다면

맥워레스 : “미천한 존재와 잡종들이 쥐새끼처럼 몰려들어 고귀한 영족이자 붉은 가지 기사단의 일원이었던 이 몸을 감히 방해할 셈인가? 마지막 경고다. 이곳에서 물러난다면 네놈들의 목숨을 보장해주지. 이 몸의 힘이 온전치 않지만, 쥐떼를 털어낼 힘 정도는 있다.”

맥워레스 : “미천한 존재 주체에 제법 긍지는 있는 것 같군. 좋다! 네놈들의 의지를 봐주겠다! 목숨을 걸고! 힘으로! 이 몸 앞에 설 수 있을음 증명해봐라!”

맥워레스의 외침과 함께 번개와 비바람이 몰아치기 시작한다.

## #6. 물리갈등, 맥워레스와의 사투

### 전체 상황면모

■ 「몰아치는 비바람」, 「번개」 「용각산의 날뛰는 영맥」, 「어두움」 (밤이라면),

### 상황면모 특징

■ 「용각산의 날뛰는 영맥」 - ‘무가자의 검집’ 혹은 ‘무가자(검)’을 가지지 못한 자들은 매 라운드 시작 시 <신체> 혹은 <정신> [방어] 판정 난이도 +3에 실패 시, 보조 혹은 표준 행동 하

나 밖에 할 수 없다.

### NPC의 목표

■ 마법진을 유지한 채 6라운드 동안 시간을 끈다. 만약 PC가 마법진을 4개 이상 파괴한다면 맥워레스를 물러나게 할 수 있다. 맥워레스를 물러가게 하는 판정은 <사교> 혹은 <위협> [문제극복] 판정으로, 난이도는 +5이다.

■ PC를 모두 무력화시킨다.

### 각 구역 특징

(물리갈등 구역표 사용)

■ 구역 B2 : 「무가자(검)」 - <신체> [문제극복] 판정 난이도 +7(강화행동)에 성공 시 뽑을 수 있다. 무기보정치 +7 [중세]의 검이다. 이 검으로 하는 모든 행동은 강화행동으로 취급한다. 무가자의 검집이 없다면, 매 라운드 정진 피해 2점을 받는다. 이 피해는 어떠한 방법으로도 방어할 수 없다. -검집이 A2, A3, B2, B3, C2, C3에서 벗어난 경우 그 즉시 마법진은 무력화된다.

■ 구역 A2, A3, B2, B3, C2, C3 : 「아일랜드식 마법진」 - 알 수 없는 나무가 박혀있는 일종의 마법진. 무가자를 완전히 복종시키는데 사용한다. 「아일랜드식 마법진」을 지우거나 파괴하기 위해서는 <전투>, <신체>, <사격>, <학식>(적당한 마법)+<근원> [문제극복] 판정에 성공해야 한다. 난이도는 +6이다.(강화행동) 「아일랜드식 마법진」을 4개 이상 파괴하면, 마법진이 완전히 멈춘다.

■ 구역 B2 : 「좁은 정상」 - 모든 물리행동에 <운동> 복합 판정이 강제된다. 복합판정을 하지 않을 경우 근접한 구역으로 강제이동 당한다. 이 경우 1점의 물리 피해를 입으며, 어떠한 방법으로도 피해를 줄이거나 흡수할 수 없다.

■ 구역 A2, A3, B3, C2, C3 : 「거친 산세와 듽성듬성한 나무들」 - 강제이동 당할 경우 이동한 구역 숫자만큼 피해를 입거나, 물리부상과 관련된 순간면모를 얻는다. 이 피해는 그 어떠한 방법으로도 방어할 수 없다.

■ 그 외에는 산과 관련된 면모를 각 구역 당 하나 씩 붙이면 된다. 잘 생각나지 않는다면 PC들에게 의견을 물어보자.

■ 맥워레스의 시트는 시나리오 맨 끝에 실려 있다.

### 물리갈등 진행

맥워레스는 매우 강력하다. [이점생성] 판정으로 면모를 만들어 공격하지 않는 이상, 제대로 피해를 주기 힘들다.

❖ 기본적으로 맥워레스의 전술은 [공격]이나 [방어] 판정에 대성공해서 얻는 「유리한 상황」을 쌓아놓는 데서 시작한다. 맥워레스가 PC의 [공격] 판정에 대해 [방어] 판정을 성공하면, 「유리한 상황」을 발동하여 공격을 다른 PC에게 넘길 것이다. 이것은 고도의 무술과 풍부한 경험으로 공격의 궤도를 바꾸어

다른 적에게 향하게 하는 기술이다.

❖ 맥위레스는 [공격] 판정에 대성공한다면 보조행동을 소모하여 대상에게 『크림슨 포인트』라는 순간면모를 준다. 만약 대상이 무가자를 뽑으려하거나, 마법진을 망가트리려고 한다면 『크림슨 포인트』를 발동하여 대상을 2구역 뒤로 밀어낸다.

❖ PC들은 마법진을 4개 이상 파괴한 경우 그 즉시 <사교> 혹은 <위협> [문제극복] 판정 +5을 할 수 있다. 성공 시 맥위레스를 물러나게 할 수 있다. 이후 언제든지 표준행동으로 [문제극복] 판정을 시도할 수 있다.

❖ 맥위레스가 피해를 받아 치명적 후유증만이 남는다면 기권을 선택하고 물리갈등은 종료된다.

### 장면연출 예시

❖ PC들 마법진을 부수고 설득에 성공하거나, 맥위레스가 기권을 한 경우.

맥위레스 : “대단하군! 굉장하군! 아무리 이 몸의 힘이 온전치 않다고 하여도 설마 여기까지 버티다니! 이 몸은 그대들의 힘에 경의를 표하며 오늘은 물러나겠다. 그대들의 이름을 듣고 싶다. 그대들은 자신들의 힘과 의지를 이 몸에게 증명하였다. 이 몸의 생각이 짧았던 것 같군.”

맥위레스는 스스로의 부족함을 느끼고 용각산을 떠난다.

### ❖ 맥위레스 패배 시

맥위레스 : “……강하군! 강해! 그대들의 힘을 인정하겠다. 그대들은 스스로 힘과 의지를 증명하였다. 그렇다면 승리를 거머쥐어라. 아! 과거의 영광은 결국 흘러간 잔재에 불과하단 말인가……!”

이후 금속이 되어 무너진다.

## #7. 에필로그

에필로그는 각 PC별로 진행된다. 또한, 이야기에 전개와 상황에 따라 달라질 수 있다.

GM이 고려해야 할 점은 다음과 같다.

❖ PC들은 무가자를 승천시킬 것인가? 아니면 다른 방법을 택할 것인가? 선택은 PC의 몫이다. 승천시킬 경우 무가자와 검집은 그야말로 ‘사라진다.’

❖ 만약 무가자를 남겨둔다면 에필로그 마지막에, 무가자를 소유한 캐릭터에게 한 인물이 나타난다. 긴 머리에 트랜치 코트 그리고 중절모를 쓴 중년인은, 김광택으로 추정된다고 말하며 시나리오를 마친다.

## NPC Sheet

### 맥위레스(주역NPC)

#### 면모

근원면모: 『800년의 시간을 살아온, 잔혹한 의지의 진조』  
 신념면모: 『지금의 시대는 비틀렸다. 진정한 지배자, 진정한 강자를 맞이하라.』 (초월의 구도자)

신념단계: ●●●●●●●●

『진조로서 8백년이 시간 동안 쌓아온 수많은 경험들』  
 『붉은 가지 기사단, 아일랜드 전사의 굳은 자존심』  
 『그 누구의 이해도 구하지 않는 고독하고 고고한 구도자』

+7	근원			
+6	전투	운동		
+5	정신	지각		
+4	위협	사교	학식	
+3	재력	기만	절도	조사
+2				

#### 전문화

창을 사용한 <전투> 판정에 +1  
 대상을 공포에 떨게 만드는 <위협> [공격] 판정에 +2  
 대상을 공포에 떨게 만드는 <위협> [문제극복] 판정에 +2  
 높은 귀족들과의 <사교> 판정에 +1

#### 특기

강인함: 물리 후유증을 하나 더 흡수함.  
 광전사: '광전사' 상황면모를 매 라운드 발동할 수 있다. 또한 누구도 후유증 면모를 발동하거나 강제할 수 없다.  
 받아내기의 달인 × 2: 근접, 장거리 방어보정치 +7  
 전술의 대가: 물리적 갈등 중 [공격] 판정 대 성공 시 상황면모를 만들.  
 무기전문가: 창을 사용할 때 무기보정치 +7  
 무기의 달인: 창을 사용할 때 한 라운드에 한 번 자유행동으로 피해유형 면모를 변경가능.

#### 능력

##### 붉은 가지의 무예 [상시]

강화행동이 아닌 이상 [공격]하거나 [방어]할 수 없다. 또한, 물리 후유증피해를 2점까지, 일반피해로 바꿔준다. 단, 이 일반 피해는 그 어떠한 방법으로도 방어할 수 없다. 광전사 사용 시 이성을 유지시켜준다. [방어] 판정 성공 시 『유리한 상황』 면모를 가지고 있다면, 면모를 발동하여 공격을 같은 구역의 다른 캐릭터에게 돌려줄 수 있다. 보조행동을 함께 소모할 경우 피해를 입은 대상을 한 구역 뒤로 밀어내거나, [공격] 판정 대성공 시 『크립슨 포인트』 라는 순간면모를 부여한다.

##### 케이-블그 [표준 / 순간 / 근접](근원점 소모 2점)

한 대상에게 후유증피해 2점과 공격보정치 7점의 피해를 주거나, 두 대상에게 후유증피해 1점과 공격보정치 7점의 피해를 줄 수 있다. 만약 『크립슨 포인트』 라는 면모를 가진 대상을 공

격한다면 후유증 피해 3점을 준다. 이 불치 공격은 저주를 풀지 않는 한 정상적으로 회복할 수 없다. 연속해서 다음 라운드에 사용할 수 없다.

##### 재생 [자유 / 유지 / 자신]

금속을 흡수하여 매 라운드 가벼운 후유증을 회복한다. 흡수된 금속은 사라진다. 기본적으로 2개의 금속 막대를 가지고 있다. 금속의 권능으로 흡수할 수 있는 금속을 만들 수 있다.

##### 금속의 권능 [보조 / 유지 / 자신] (근원점 소모 1점)

2+(소환 사물의 기술단계 x2) + 크기단계의 금속장비를 만들 수 있다. 또한 크기단계 4단계의 물질을 생성할 수 있으며, 이는 상황면모로 장면에 남는다. 이 물질을 부수기 위한 [문제극복] 난이도 +7이다. (강화행동만 가능) 공격 시 공격보정치 +6이다. 또한 <금속의 권능> +5으로 <기능>과 같이 판정할 수 있다.

#### 위기진행칸과 후유증

위기진행칸	가벼운	무거운	심각한	치명적
PC × 4칸 + 2칸	○○	○	○	○

근원점 사용은 위기진행칸에 표시.

## 에라타(교정표)

이 교정표는 게임 운영을 원활하게 하기 위해서 자유롭게 배포할 수 있습니다. 단, 글 내용의 변경은 금지합니다.

### 24p. 전기소설물이란 무엇인가?

기준 : 전기소설(轉奇小說)의 정의 (두 번째)

교정 : 전기물(轉奇物)의 정의

### 207p. 공격형

기준 : 판정 성공 시 하나의

교정 : 판정 성공 시 하나의 피해만 회복할 수 있습니다. 복수의 <기능>이 필요한 경우 해당하는 모든 <기능>을 복합판정합니다.

### 210p. 사거리

기준 : 이능효과 사거리 단계 표에 +1과 -1 화살표가 누락

교정 : 이능효과 사거리 단계 표에 +1과 -1 화살표가 포함됩니다.

### 219p. 【갈취】 전용이능수정

기준 : 정신적갈취 (+0/단계)

교정 : 정신적갈취 (+0)

### 220p. 【감각차단】 예시 그림자안개

기준 : 다만 '불(화염)'을 든 대상에게는 영향을 줄 수 없으며, 당신이 집중하는 동안 안개에 들어서거나, 이후 당신의 차례 때 대상은 당신의 <근원> 기량수준을 난이도로 [방어] 판정을 해야 합니다.

교정 : 다만 '불(화염)'을 든 대상에게는 영향을 줄 수 없습니다. 당신이 집중하는 동안 그림자안개에 들어온 대상은, 당신이 행동할 때 당신의 <근원> 기량수준을 난이도로 [방어] 판정을 해야 합니다.

### 221p. 【감정제어】 예시 명경지수

기준 :

성장점수 계산 : 감정제어 +2, 상향(행동) +2, 무상무심 +1

교정 :

성장점수 계산 : 감정제어 +3, 상향(행동) +2, 무상무심 +1

### 223p. 【갑주】 설명문 두번째 문단 마지막 문장

기준 : 단, 갑주 단계보다 많은 후유증피해를, 일반적인 물리 피해로

교정 : 단, 갑주 단계보다 많은 후유증피해를 일반적인 물리 피해로

### 223p. 【갑주】 예시 마력결계

기준 :

마력결계[1단계, 2점]

(표준/유지/근접)

성장점수 계산 : 갑주 +2, 범위 지속 +2, 상향(사거리)+1, 하향(행동)-2

교정 :

마력결계[1단계, 3점]

(표준/유지/근접)

성장점수 계산 : 갑주 +2, 범위 확장 +2, 상향(사거리)+1, 하향(행동)-2

### 223p. 【갑주】 예시 키틴질 껍질

기준 : (행동/시간/사거리)

교정 : (상시/지속/자신)

### 225p. 【거대화】 예시 거인화

기준 : 거인화 [단계, 4점]

교정 : 거인화 [1 단계, 4점]

### 226p. 【과거시/미래시】 미래시 설명

기준 : 【미래시】의 기본 난이도는 8 + 친화도수정치입니다.

교정 : 【미래시】의 기본 난이도는 8 + 친화도 수정치입니다.

### 229p. 【다중인격】 설명문

추가 인격/추가인격 혼용을 '추가 인격'으로 통일합니다

### 229p. 【다중인격】 예시 대마법사의 마법서

기준 : 대마법사의 마법서 [1 단계, 5점]

교정 : 대마법사의 마법서 [1 단계, 5점]

### 230p. 【면모부여】 예시 증폭결계

기준 :

이 결계를 이용하여 자신의 마법을 강화하거나, 마법무 기의 힘을 강화시킬 수 있습니다.

교정 :

이 결계를 이용하여 자신의 마법을 강화하거나, 마법무기의 힘을 강화시킬 수 있습니다.

### 230p. 【면모부여】 예시 검기

기준 : 검기 [1 단계, 4점]

교정 : 검기 [1 단계, 2점]

### 230p. 【면모부여】 예시 축성

기준 : 축성 [1 단계, 4점]

교정 : 축성 [1 단계, 1점]

### 230p. 【면모부여】 예시 신체부스트

기준 : 신체부스트 [1 단계, 4점]

교정 : 신체부스트 [1 단계, 1점]

### 232p. 【면역】 전용이능수정

기준 : 한정 【면역】 (-1 / 단계)

교정 : 한정 【면역】 (-1)

**232p. 【면역】, 예시 안티매직 실드**

기존 : 안티매직 실드 [8 단계, 16점]

교정 : 안티매직 실드 [10 단계, 20점]

**233p. 【모방】, 3번째 문단 마지막 문장**

기존 : (생략) 또 다른 능력을 모방한다며 기존에 모방하고 있던 능력은

교정 : (생략) 또 다른 능력을 모방한다면 기존에 모방하고 있던 능력은

**233p. 【모방】, 예시 카피아이즈**

기존 :

성장점수 계산 : 모방 +4, 상향(행동) +1, 상향(사거리) +3, 제한 -1(시각), 제한(직접 기술을 본 라운드에만 모방 가능)

교정 :

성장점수 계산 : 모방 +4, 상향(행동) +1, 상향(사거리) +3, 제한(시각) -1, 제한(직접 기술을 본 라운드에만 모방 가능) -1

**235p. 장애물 진행칸**

기존 : 무거운 문제 : □□□□, 무거운 문제 : □□□□, 심각한 문제 : □□□□□□

교정 : 무거운 문제 : □□□□, 심각한 문제 : □□□□□□, 치명적 문제 : □□□□□□□□

**236p 【물질/에너지 변환】 전용 이능 수정**

기존:

복합변환

당신은 하나의 물질을 복합적인 성질을

교정:

복합변환

당신은 하나의 물질을 복합적인 성질을

**236p 【물질/에너지 변환】, 예시 연금술 변환**

기존:

성장점수 계산: (물질/에너지 변환 +3 × 3단계) 제한(연성진) -1

교정:

성장점수 계산: (물질/에너지 변환 +3 × 3단계), 제한(연성진) -1

**236p 【물질/에너지 변환】, 예시 진동파쇄**

기존: 성장점수 계산: 물질/에너지 변환 +3 상향(지속시간) +1, 공격성 +1, 제한(형태) -1

교정: 성장점수 계산: 물질/에너지 변환 +3, 상향(지속시간) +1, 공격성 +1, 제한(형태) -1

**238p 【변신:약화】 전용이능수정**

기존:

물질변환 - 변화한 대상은 '의식불명 상태에 빠집니다

교정:

물질변환 - 변화한 대상은 의식불명 상태에 빠집니다

**238p. 【변신 : 약화】, 고르곤의 마안**

기존 :

(행동 / 시간 / 사거리)

성장점수 계산: 변신:약화 +3, 상향(행동) +1, 상향(사거리) +2, 물질변화 +1, 감각기반 -1, 제한 -1(시각), 외형지정 -1

교정 :

(보조 / 지속 / 장거리)

성장점수 계산: 변신:약화 +3, 상향(행동) +1, 상향(사거리) +2, 물질변환 +1, 감각기반 -1, 제한(시각) -1, 외형지정 -1

**242p. 【비실체】, 희미한 영체**

기존 :

성장점수 계산: (비실체 +3 × 단계 4), 상향(지속시간) +1, 선천 +1, 취약 -1 제한(추가피해) -1

교정 :

성장점수 계산: (비실체 +3 × 단계 4), 상향(행동) +3, 상향(지속시간) +1, 선천 +1, 취약 -1, 제한(추가피해) -1

**242p. 【비실체】, 안개의 군주**

기존 : 안개의 군주 [2단계, 5점]

(표준/유지/자신)

성장점수 계산: (비실체 +3 × 단계 2), 공격성 +1, 제한(강화행동) -1, 제한(장소) -1

교정 : 안개의 군주 [2단계, 6점]

(표준/유지/자신)

성장점수 계산: (비실체 +3 × 단계 2), 공격성 +1, 제한(장소) -1

**243p. 【비행】, 예시 어검비행**

기존 : 어검비행[1 단계, 6점]

교정 : 어검비행[1 단계, 4점]

**245p 【사물생성】**

기존: [거대화]은 가변형 이능효과로 인물단계에 따른 제약을 받지 않습니다.

교정: [사물생성]은 가변형 이능효과로 인물단계에 따른 제약을 받지 않습니다.

**245p. 【사물생성】 전용 이능 수정**

기존 : 이능장비 (+2 단계)

교정 : 이능장비 (+2)

**246p 【상위기능】 규칙 중**

1. <늑대인간의 육체 [신체]>와 <늑대인간의 신체 [신체]>가 혼용되고 있습니다. <늑대인간의 육체 [신체]>로 통일합니다.

2. <매화삼십육검 [전투]>가 <매화삼십육검 (전투)>처럼 기존 기능의 괄호기호가 변하고 있습니다. 상위기능에서 기존 기능의 표기방식은 <상위기능 이름 [기존기능]>입니다.

**246p. 【상위기능】**

기준 : <재산>  
교정 : <재력>

**246p. 【상위기능】, 늑대인간의 육체**

기준 : +1 인맥  
교정 : +1 재력

**250p. 【시체사역】 전용 이능 수정 유능함**

기준 : 생전 가지고 있었던 세분화 및 특기  
교정 : 생전 가지고 있었던 전문화 및 특기

**250p. 【시체사역】, 예시 활강시**

기준 :  
성장점수 계산: (생략) 이능력 +2  
교정 :  
성장점수 계산: (생략) 이능 +2

**260p. 【이능적 장비】, 예시 야수의 창**

기준 : 요괴를 증오하 (잘림) 마음  
교정 : 요괴를 증오하는 마음

**291p. 장비기량**

공격/방어 보정치 앞에 다음 단락을 추가합니다.  
(중분류) 장비기량

장비기량은 해당 장비가 지닌 면모와 보너스를 말합니다. 장비의 성능을 수치로 나타내는 공격, 방어, 장비보정치와 장비의 특징을 나타내는 장비면모로 구성됩니다. 장비에 따라서는 스파이크가 달린 방패나, 가시가 달린 갑주, 사람만큼 거대한 대검, 스위스아미 나이프와 같이 여러 보정치를 함께 가지고 있는 경우도 있습니다.

**292p. 완전자동**

기준 : 견제사격 역시 가능합니다. (견제사격에 대해서는)  
교정 : 제압사격 역시 가능합니다. (제압사격에 대해서는)

**295p. 기관총**

기준 : 개틀링건, 가격 +6  
교정 : 개틀링건, +8

**333p. 진압사격 관련**

기준 : 진압사격 관련  
교정 : 제압, 진압사격 관련

**353p. 경비병**

기준 : +3 <속성력>, <운동>  
+2 <속성력>, <운동>  
+1 <속성력>, <운동>  
교정 : +3 <전투>, <사격>  
+2 <지각>  
+1 <연줄>

**353p. 삼류 조직폭력배**

기준 : 사사미칼  
교정 : 사사미칼

**355p. 용인**

기준 : +5 <속성력>, <운동>  
교정 : +5 <전투>

**355p. 하급 정령**

기준 : +3 <속성력>, <운동>  
+2 <속성력>, <운동>  
+1 <속성력>, <운동>  
교정 : +3 <속성력>, <운동>  
+2 <운신>, <사교>, <기만>  
+1 <신체>, <학식>, <신화>

**356p. 마법사 (도제)**

기준 : <인맥>  
교정 : <연줄>

## 누락 보완

물북 편집 당시 누락되었던 부분을 게시합니다.  
제작 당시 제대로 확인하지 못 한 제작진의 잘못입니다.  
정말 죄송합니다.  
해당 부분은 「9장.장비와 탑승물」 P.290 뒷부분에 들어가는 내용입니다.

## 일반장비 : 물품

면모보만 이루어진 불쑥은 장비 이듬과 같은 장비면모를 만드  
시 가지고 있으며 캐릭터면모에 어울리는 한, 특별한 판정 없이  
보유하고 있다고 취급합니다. 물품에는 평범한 집이나, 평범한  
컴퓨터, 평범한 핸드폰 (스마트폰), 담배, 술, 라이터 등이 포함  
됩니다. 물품은 무기, 방어구, 그리고 도구와 달리 물품은 캐릭  
터 시트에 일일이 적어줄 필요는 없습니다.

만약 플레이어가 게임 도중 필요한 물품을 구매하고 싶다면  
GM은 그 물품의 대략적인 가격을 고려하여 <재력> [문제극복]  
난이도를 정합니다. [문제극복] 판정에 성공하면 물품을 구매할  
수 있습니다. 물품에 추가면모를 더할 때마다 난이도는 +2씩 증  
가합니다. 일반적인 물품의 [문제극복] 난이도는 +4를 넘지 않  
을 것입니다.

만약 물품을 도구처럼 사용하려고 한다면 물품과 상황에 따라  
+1 장비보정치를 주는 도구로 사용할 수 있습니다.

## 이능장비

이능장비는 매우 강력한 힘, 즉 초자연적인 힘을 가진 장비 진  
체를 말합니다. 『마법이 부여된 검』이나 『귀신이 붙은 검』  
과 같이 초자연적 면모로만 존재하는 장비는 일반적인 제작 과  
정으로도 만들 수 있습니다. 단, 이와 같이 초자연적 면모를 면  
모발동하기 위해서는 강화행동으로 [이점생성] 판정에 성공하  
거나 일반적인 면모와 같이 운명점을 소모해야합니다. 또한, 초  
자연적 면모를 가진 이능장비 : 도구는 <기능>을 대신하여 <근  
원>과 복합판정하여, 강화행동을 할 수 있습니다.

하지만 이능효과를 가진 장비는 가격을 지불하여 구매할 수  
없습니다. 이러한 장비는 「8장. 이능효과」에 있는 이능효과를  
선택한 뒤, 장비화(-1) 이능수정을 더하여 완성하거나 이능효과  
【이능적 장비】를 기반으로 제작할 수 있습니다.

그리고 위와 같이 제작된 장비를 세션 진행 도중 분의 아니게  
잃어버렸을 경우, GM은 해당 장비에 사용한 성장점수를 환불  
해주거나, PC에게 그에 상응하는 보상을 주어야 합니다.

이능효과를 가진 장비에 관련한 자세한 사항은 「8장. 이능효  
과」의 【이능적 장비】 혹은 범용 이능수정을 참조하시기 바  
랍니다.

## 즉흥장비

게임 도중 캐릭터가 주변에 있는 드라이버나, 돌, 드럼통 등  
다양한 장비를 공격에 사용하거나, 탁자나 철판 등을 방어에 사  
용할 수도 있습니다. 이와 같이 즉석에서 활용하는 장비를 즉흥  
장비라고 합니다. 즉흥장비는 무기와 방어구 양쪽 모두 사용할  
수 있습니다. 이때 공격보정치와 방어보정치는 +1 혹은 장비의  
크기단계 +1중 높은 쪽을 사용합니다.

다만, 캐릭터는 강화행동 혹은 【초월적 근력】 없이 자신의  
크기 이상의 크기단계를 가진 장비를 사용할 수 없습니다.

## Powered By FATE License

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Dawn of FATE는 다음 CCL에 따릅니다.



저작자표시-비영리-변경금지(CC-BY-NC-ND)

단, 본 서적의 레이아웃 디자인은 CCL을 허용하지 않습니다. (사용할 수 없습니다)  
(크리에이트 커먼즈 설명: <http://cckorea.org>) (한국어)



Dawn of FATE는 동인 마크에서 정의하는 '2차 창작물'을 허용합니다.

즉, 창작자의 노력이 충분히 반영된 2차 창작물을 만들 경우, 해당 창작물의 저작권을 허용하며, 영리-비영리적 목적을 불문하고 자유로이 사용할 수 있습니다.

단, 모든 2차 창작물의 판권 표시나 콘텐츠 제작자 표기 부분에 'Dawn of FATE: Advanced FATE' 로고를 삽입해야 합니다. (로고는 [www.trpgclub.com](http://www.trpgclub.com)에서 다운로드 가능합니다)

(동인 마크 설명: <http://commonsphere.jp/doujin/faq>) (일본어)

# DAWN OF FATE

## S U P P O R T G U I D E

### Dawn of FATE : Support Guide

저자 : 정재민, 김효경, 곽건민 (공저)

편집 : 정재민, 김효경, 곽건민 (공저)

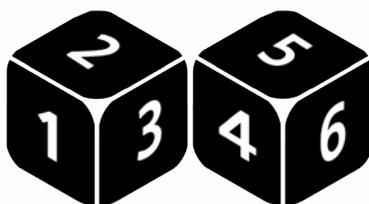
발행 : TRPG Club ([www.trpgclub.com](http://www.trpgclub.com))

메일 : [egnisys@trpgclub.com](mailto:egnisys@trpgclub.com)

비매품

본 배포물의 저작권 및 판권은  
정재민, 김효경, 곽건민  
이상의 3인이 공동으로 소유하였습니다.

Copyright © by 정재민, 김효경, 곽건민 All Rights Reserved



TRPG CLUB



SEE YOU NEXT GUIDE

DOWN OF FA