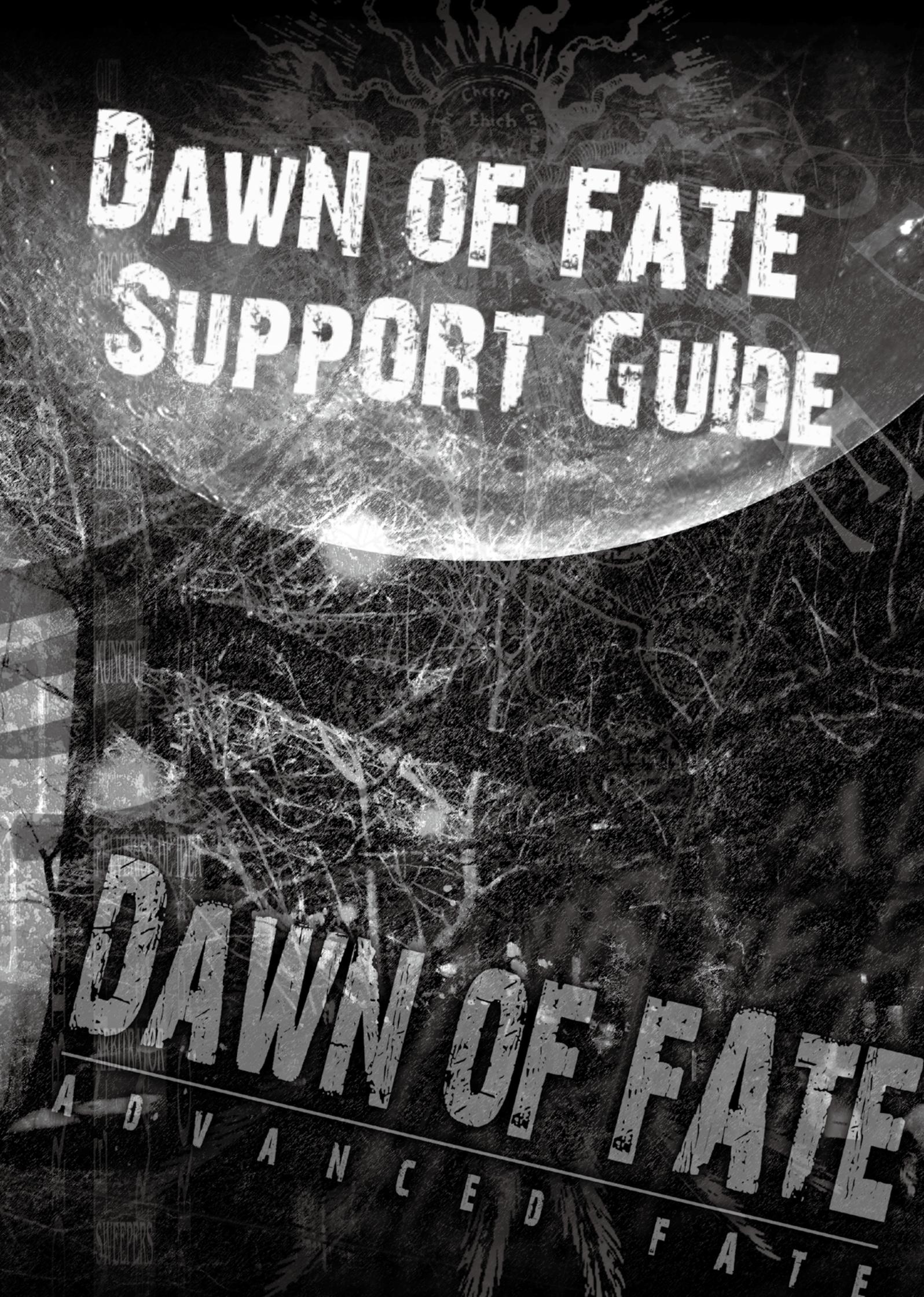


DAWN OF FATE

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 마법사
 - ✦ 가문과 혈통 계승.
 - ✦ 학파를 통한 마법의 전승과 발전
 - ✦ 개인 마법사
- 마법결사, 프로메테우스의 새벽
- 새벽 의회
- 베리타스 안티카(Veritas Antica)
- 그릇과 검과 파수꾼
 - ✦ 새벽의 그릇(Apocryphon; 아포칼리폰)
 - ✦ 새벽의 검(Archon; 아콘)
 - ✦ 새벽의 파수꾼(Abrasax; 아브라삭스)
- 3대 관리 조직의 계위(Type) 현대의 마법사와 ENT
 - ✦ 최고 계위(The Alpha Type)
 - ✦ 1계위(The First Type)
 - ✦ 2계위(The Second Type)
 - ✦ 3계위(The Third Type)
 - ✦ 4계위(The Forth Type)
 - ✦ 5계위(The Fifth Type)
 - ✦ 실제 플레이에서 사용할 때
- 현대의 마법사와 ENT

2. Q&A ----- 13

DoF에 관한 궁금증이나 질문을 해결해드립니다. 문의도 가능합니다.

3. 캠페인 아이디어: 영웅의 전쟁 ----- 15

- 금주(禁呪) 생사유전법
 - ✦ 금주의 탄생과 역사
 - ✦ 현재의 금주 생사유전법
 - ✦ 준비단계
 - ✦ 생사유전법의 발동
 - ✦ 백의 현현
 - ✦ 영웅과 영웅의 그릇
 - ✦ 소환된 영웅의 형태
 - ✦ 혼의 맹약
 - ✦ 기간
 - ✦ 금주의 완성
 - ✦ 승리 보상
- 추가규칙
 - ✦ 캐릭터 제작
 - ✦ 마법사 캐릭터 제작
 - ✦ 영웅 캐릭터 제작
 - ✦ 설화진행칸

4. 저작권 표시 ----- 23

더 이상의 자세한 설명은 생략하겠습니다.

Discovery of DoF

세상의 '진리'를 추구하는 사람들이 있었습니다. 참을 수 없는 호기심 때문인지, 아니면 미지에의 갈망인지는 알 수 없으나, 아주 먼 옛날부터 세상의 비밀을 파헤치려는 시도는 계속되었습니다.

어떤 이는 철학을, 어떤 이는 화학을, 어떤 이는 수학을, 어떤 이는 생물을 해부하여 세계의 진리를 찾아내려 했습니다.

그렇게 상식을 벗어난 법칙과 아득할 정도의 지식을 쌓아가며 진리를 탐구하던 이들은, 어느 순간 새로운 경지에 다다르게 됩니다. 이 세상을 움직이는 힘을 발견하고, 힘을 움직이는 법칙을 깨닫고, 그것을 조작하게 되었습니다.

그들은 진정한 진리에 다다르게 된 것입니다. '힘'을 생각하는 대로 움직이는 법칙을 깨달은 이들은 초자연적인 현상을 마음대로 다루게 되었습니다. 아무것도 없는 허공에서 불을 만들어내고, 마른하늘에서 날벼락을 불렀습니다. 거울에 꽃을 피우고 한여름에 눈을 내리게 하는 이적을 펼쳤습니다.

머리로 세상을 이해하고 자신이 이해한 법칙으로 세상을 바꾸며, 섭리를 거스르고 인과를 뒤엎어놓는 강력한 힘을 가진 이들은 미명의 세계에선 마법사라고 부릅니다.

이번 DoF×DoF(Discovery of DoF)에서는 미명의 세계에서 진리를 탐구하며, 자신의 길에만 충실한 마법사의 집단인 프로메테우스의 새벽(Dawn of Prometheus)에 대해 이야기하고자 합니다.

DoF 세계의 마법사

마법사는 마법을 연구하고 사용하는 모든 이들을 총칭하는 말입니다. 동시에 이들은 진리의 추구자이자 진리의 탐구자이기도 합니다.

마법사라는 단어에서 무엇을 연상할 수 있습니까? 옛날 동화에서는 달과 별이 그려진 옷을 입고 나무 지팡이를 휘두르는 노인의 모습이 주로 그려지곤 합니다. 혹은 어두컴컴한 숲 속의 폐가에서 커다란 냄비를 걸어두고 괴이한 액체를 끓이며 킁킁거리는 노파를 떠올릴 수도 있습니다. 굳이 말하면 후자는 마녀로 분류됩니다만, 어느 쪽이든 초자연적인 현상을 일으킨다는 점은 변하지 않습니다.

마법사는 '법칙'을 이용해 '힘'을 사용하는 이들입니다. 그리고 이들의 힘이 제대로 된 법칙에 의해 세상에 구현되었을 때, 그것을 '마법'이라고 부릅니다.

원리나 개념 자체는 그렇게 어렵지 않습니다만, 마법사들 사이에서 "마법이란 무엇인가?"라고 묻는다면 최소한 조용히 끝나지는 않습니다. 잘해봐야 격렬한 언쟁이 일어날 것이고, 최악의 경우 실전으로 설전을 증명하는 상황까지 번질 수 있습니다.

마법사는 마법을 연구하고 사용하는 모든 이들을 총칭하는 말입니다만, 각자가 생각하는 '마법'의 정의는 크게 다릅니다. 그리고 그들이 말하는 '진리' 또한 사람마다 다릅니다.

차라리 마법은 어느 정도 서로 양보할 수 있는 여지가 있습니다만, 선불리 '진리'에 대해 묻는다면 그야말로 선전포고나 다름이 없습니다.

서로 가진 관점과 가치관의 차이라고 하기에는 '진리'에 대한 마법사간의 갈등은 이미 마법이라는 학문이 세상에 모습을 드러내면서 시작된 것이나 다름없습니다.

이들의 견해를 갈라놓자면 크게 두 개로 나뉩니다. 어떤 이들은 말합니다. 진리란, 마법을 연구해서 도달할 수 있는 궁극의 영역이고, 아직 손에 얻지 못했기에 추구해야만 하는 것이라고.

어떤 이들은 말합니다. 진리란, 이미 찾아냈다. 발전시키는 것뿐만 남았다. 마법이라는 진리를 더욱 완벽하게 가다듬는 것이야말로 우리의 의무다.

마법을 진리로 향하는 수단으로 보는 이들과, 마법이라는 진리를 더욱 발전시키려는 이들.

이러한 사상의 차이는 현대에 들어 전통파와 혁신파로 나뉘는 '가문'과 '학파'의 형태로 나타나게 되었습니다.



마법과 과학

과학은 분명 외신에게서 나온 법칙이라고 합니다. '힘'이 아닌 '법칙'입니다. 그리고 기프트는 '힘'입니다. 그렇지만 과학은 '법칙'입니다. 마치, 마법과 같습니다.

과학이라는 법칙이 이 세계에 들어왔으며, 그 법칙은 인간의 손에 의해 개발되고 발전되어 지금에 이르렀습니다. 그렇기 때문에, 과학은 '과학'이라는 법칙을 제외하고는 모두 배척합니다.

코마와 각성자의 차이는 '법칙'이 아닌 '근원'을 깨닫고 있는 점입니다. 각성자가 아닌 코마라도 카발라의 '법칙'을 알 수는 있습니다. 실제로 도서관에 가면 관련 법칙과 연관된 지식은 매우 쉽게 접할 수 있습니다. 하지만 그걸로 끝입니다. 코마는 아무리 정교하게 마법진을 그리고 주문을 외운다고 하여도 천사의 힘을 끌어낼 수 없습니다. '법칙'만을 알고 있기 때문입니다.

그렇다면 '법칙'만 있는 과학이 어떻게 현실에서 구동되는가. 이에 대해선 아직도 수많은 논란이 벌어지고 있습니다. 한 가지 분명한 것은 과학은 '힘'으로 분류되는 '기프트'가 아닌, 이 세계와는 다른 세계에서 온 법칙이라는 점입니다.

마법사의 가문과 학파

순수하게 진리를 추구하기 위해 마법을 사용하는 이들과, 마법을 그 자체를 탐구하는 이들이 있습니다.

단순하게 봐도 이 두 부류 사이에는 상당히 큰 격차가 있습니다.

전자는 반드시 이뤄야 할 목표인 '진리'를 손에 넣기 위한 도구로서 마법을 택했습니다.

후자는 이미 손에 얻은 진리를 어떻게든 발전시키는 것을 숙원으로 삼았습니다.

이들은 모두 마법사입니다. 초자연적 힘으로 법칙을 구현한다는 부분은 같지만, 기저에 깔린 사상은 판이하게 다릅니다.

진리를 좇는 관점이 다르기 때문입니다.

✦가문과 혈통 계승

인류의 전반적인 인성이 아직 발달되지 않았던 시기, 우연이든 필연이든 초자연적인 힘을 사용하는 법을 익힌 이들이 있었습니다. 이들은 부족의 우두머리가 되거나 혹은 2인자가 되어 부락을 만들고 마을로 발전시켜 도시를 이루거나 나아가선 나라를 세우기도 했습니다.

현대에 비해 인간이 돌아다닐 수 있는 지역이 한정되어 있던 시절, '지식'은 그야말로 보이지 않는 황금이나 다름없었습니다. 하물며 그것은 줄지 않는 보물이었고, 따라서 귀중히 여기며 비밀리에 전수하게 되었습니다.

가문을 통해 혈통으로 마법을 이어가는 일족이 생겨난 것에는 이러한 배경이 있습니다. 그들은 자신의 지식을 남에게 전수하려 들지 않았으며, 혈육 중에서도 특별히 자질이 있는 이들만을 골라 다음 세대로 이어가게 했습니다.

이는 만큼 보인다는 옛말이 있듯, 초자연적인 지식을 가진 일족의 눈에 비치는 세상은 범인의 상상을 초월하는 것이었습니다. 그리고 우월한 지식을 가지고 그것을 계승하면서 점차 일족의 모든 것을 바쳐 '진리'를 추구하게 되었습니다.

이들 마법사 일족은 오래 전부터 물려받은 권력과 부를 이용하여 영맥이 풍부한 땅을 차지해 관리하기 시작했고, 일족의 최종 목표를 향해 연구와 추구를 계속했습니다.

지식이 축적되고 경험이 누적되었고, 그렇게 쌓은 것을 하나의 목표에 매진하는 것으로 이들은 다른 어떤 이도 따라할 수 없는 독자적인 마법 체계를 개발합니다. 이것이 흔히 일컬어지는 가문만의 고유 마법, 혈통 마법입니다.

가문에 속한 마법사는 진정한 의미에서 순수한 학자입니다.

그들에겐 반드시 추구해야 할 진리가 있으며, 그것을 이 세상에 구현하는 것이 목표입니다. 마법은 어디까지나 진리를 추구하는 데 가장 효율적인 도구입니다.

'진리'라는 궁극의 영역이 어떤 것인지 각 가문마다 견해가 다릅니다. 심지어 같은 방향으로 나아가던 가문 안에서도 그에 대한 해석을 놓고 빈번하게 분쟁이 일어나곤 했습니다. 현대에 들어서도 그러합니다만, 옛날에는 마법사 가문을 뛰쳐나와 자신의 가문을 세우는 것이 제법 흔했습니다.

극단적으로 말해 가문 출신의 마법사는 '진리'를 위해서라면 그 어떠한 짓도 마다하지 않습니다. 혈통에 새겨진 재능이 빠져

나가지 않게끔 근친혼을 시키거나, 산모의 뱃속에 있는 태아에게 마법적인 시술을 가해 우수한 자질을 가지게 만들거나, 일족이 바라보는 진리와 어울리는 형태로 육체를 개조하는 등, 잔인하리만큼 순수하게 학문적인 태도로 마법을 사용합니다.

언뜻 보면 비뚤어져 있을 정도로 편협증적인 모습이지만, 가문 출신의 마법사는 의외로 다재다능한 면이 있습니다. 그저 농사만 짓던 농부가 어느 사이엔가 날씨를 예측하고 바람을 읽으며 땅을 알게 되는 것처럼, 하나의 진리를 위해 대대로 계승해온 가문의 마법은 진리와 관련된 직간접적인 영역에도 통달하게 되었습니다.

가문이 쌓아온 방대한 지식과 순수한 열의는 강력한 마법으로서 나타나며, 그들을 낚은 관습의 덩어리라고 폄하할 수는 있을지언정 그들이 지금까지 진리를 좇으며 얻은 결과물은 절대 깎아내릴 수 없습니다.

많은 마법사 가문은 오늘날 일족이 걸어온 진리에의 발걸음을 한발자국 더 나아가게 하기 위해 끊임없이 공부하고 연구하며 추구하고 있습니다.

이러한 끝을 모를 저력야말로 프로메테우스의 새벽을 지금까지 이끌어온 원동력일지도 모릅니다.

✦학파를 통한 마법의 전승과 발전

사람들이 신비에 대해 눈을 뜰 무렵, 그것을 탐구하던 이들이 있었습니다. 순수한 호기심이었을 수도 있고, 신비를 독점하던 이들에 대한 저항감이었을지도 모릅니다. 계기야 어찌되었든 이들은 다양한 실험과 연구, 사유를 거치며 진리로 향하는 길에 올랐습니다.

부족한 것은 남에게서 구한다는 격언을 실천하듯, 이들은 자신이 아는 바를 남과 나누길 주저하지 않았습니다. 그렇게 자신이 내어준 만큼 남들에게서 받아가면서 점점 진리에 다가가게 되었습니다.

이들은 지식을 서로 나누어 새로운 관점을 끌어들이면 그만큼 높은 경지에 이르게 될 것이라 믿었습니다. 고대 그리스에서 그러하였듯, 이들은 공개된 장소에서 각자 생각한 것을 이야기하며 서로 배우고 익혀나가게 되었습니다.

시간이 흘러 자연스럽게 이들은 신비의 일각을 손에 얻게 됩니다. 그리고 그것을 발전시켜서 마침내 새로운 법칙을 만들어 내었습니다.

그들은 마침내 손에 얻은 진리를 발전시키기 위해 그간의 내용을 체계화하고 또 그것을 가르치기 시작했습니다.

마법 학파는 '마법'이라는 진리를 발전시키기 위해 생겨났습니다.

학파는 마법 자체가 이미 진리이며, 그것을 발전시키는 것이야말로 자신의 사명이라고 여깁니다. 왜냐하면 '진리'는 시대에 따라 변하는 것이기 때문입니다.

성장하지 않는 것은 언젠가는 죽습니다. 그것은 생물뿐만 아닌 시대의 사상이나 이념 역시 마찬가지입니다. 장구한 역사에서 생겨났다가 스러진 국가가 얼마나 많으며, 나타났다가 사라진 체제는 또 얼마나 많은 말입니까.

학파 출신의 마법사는 그들이 간신히 손에 얻은 진리가 옛것으로 묻혀버리기를 바라지 않습니다. 시대의 흐름에 따라 진리가 변화하는 것이라면, 그에 맞추거나 혹은 초월하는 진리로 발

전시키면 되는 것입니다. 그것을 위해서라면 이 시대를 살아가는 이들을 하나라도 더 많이 받아들여서 마법을 더욱 풍성하게 가꾸어야 합니다.

학파는 가문에 비해 뒤늦은 시기에 출몰했지만, 이러한 특유의 개방성으로 인해 금세 세가 붙어났습니다. 자질만 있다면 누구라도 학파의 문을 두들겨 지식을 구하고 진리를 접할 수 있었으며, 진리를 발전시킬 자격을 얻을 수 있었습니다.

그렇게 개방적인 풍토는 수많은 학파의 분화를 가져왔습니다. 불을 보고 빨강다는 사람과 뜨겁다는 사람이 있듯, 같은 진리를 놓고서도 발전해야 하는 방향성이 다를 수 있습니다. 진정한 학파 출신 마법사는 이러한 견해의 차이 역시 마법을 발전시킬 수 있는 중요한 요소라고 지적합니다만, 때로는 타협할 수 없는 경우도 있습니다.

수많은 학파가 나타났다가 사라지고 통합되었다 다시 분리하면서 새로운 학파를 낳는 등, 마법 학파의 역사는 복잡하기 그지 없습니다. 프로메테우스의 새벽에서도 제대로 파악하고 있을지조차 의문으로 삼을 정도입니다.

하나 이러한 움직임이 마법의 발전을 가져왔음은 부정할 수 없는 사실입니다.

학파 출신의 마법사에게 있어 마법의 행사란 진리를 ‘증명’하는 것이나 다름없습니다. 그리고 모든 학파는 자신의 이론과 행동으로 진리를 증명하는데 주저함이 없습니다. 따라서 학파 출신의 마법사는 가문 출신의 마법사보다 마법을 사용하는 데 훨씬 주저함이 없으며, 다양한 분야에 걸쳐 활동하고 있습니다.

학파의 문은 언제나 열려 있습니다. 이들은 자신이 배워 익힌 진리를 언제나 증명하면서, 진리 자체를 발전시켜 자신의 목적을 이루기 위해 사용합니다.

각 학파가 탐구하는 진리의 발전 방식은 학파마다 다릅니다. 공통점은 이들에게 있어 마법이란 진리 그 자체이며, 시대에 따라 변화합니다. 언젠가는 시대를 초월한 마법의 발전을 이룩할 지도 모르지만, 아직은 그 때가 오지 않은 모양입니다.

✦ 개인 마법사

이것은 현대에 들어 나타난 경향입니다만, 어느 날 우연하게 얻은 마법책으로 마법을 익혔다든가, 혈통에 내재된 마법의 재능이 눈을 떠서 마법사의 길에 오른 이들이 있습니다. 프로메테우스의 새벽에선 이러한 이들을 거두어 마법사의 교양을 가르치는데, 이들은 가문도 아니고 학파도 아닌 제법 미묘한 위치에 처해 있습니다.

가문 출신이 보기에는 아무거나 주워섬기는 영당이 가벼운 마법사일 것이며, 학파 출신이 보기에는 뛰어난 자질이나 혈통 덕분에 마법사가 된 가문 출신과 별반 다르지 않습니다.

양쪽에 경원당하게 된 입장에서 분통이 터질 일입니다만, 마법사 사회는 일단 ‘진통’이 중시되는 곳입니다. 가문이란 학파는 유구한 역사와 전통이 있기에 성립하는 구조이기 때문입니다. 물론 개인으로서 각성한 마법사 중에서 정말 뛰어난 마법사는 훗날 명가의 시조가 되거나 학파의 사조로 받아들여지겠지만, 지금은 그 어느 쪽도 아닌 셈입니다.

그리고 이러한 개인 마법사가 점차 늘어나는 추세이기에, 어쩌면 마법 결사의 신진 세력이 될지도 모른다는 이야기가 흘러나오고 있습니다.

마법결사, 프로메테우스의 새벽

예부터 마법사 개인과 학파, 가문 사이에는 특별히 이렇다 할 교류가 없었습니다. 그들에게 있어 다른 이의 사상은 대체로 참고할 필요도 없는 잡학에 불과했습니다. 그렇게 마법은 지역이나 문화권, 문명권에 따라 각자 독특한 발전을 이룩했습니다. 그러다보니 자연스럽게 이질적인 사상을 배척하게 되었으며, 우연찮게 마주친다고 해도 싸움으로만 번질 뿐이었습니다.

마법사는 자연스럽게 다른 학파나 가문, 개인에 대해 관심을 끄게 되었습니다. 필요도 없고 있어봐야 서로 갈등거리만 제공할 뿐이기에 ‘참견하지 않으면 간섭하지 않겠다’는 태도로 일관했습니다.

혈통을 계승하는 가문은 막대한 연구비와 대를 이은 지식의 전승을 위해 대체로 지역 유지와 손을 잡아 많은 부를 축적했습니다. 학파의 경우에는 진리를 증명하는 과정과 기인한 지식으로 다양한 학문의 지평을 열었습니다.

한데 이들이 어찌하여 하나의 집단을 이루게 되었는가.

시발점은 대흑사병 창궐의 장본인인 ‘쉬나벨 폰 롬’이었습니다.

쉬나벨은 현재의 중앙아시아에 속하는 스텝 지역의 마법사였으며, 그가 무엇을 연구했는지는 알려지지 않았습니다. 다만 그는 영적 진화를 이룩하면서 이 세상에 외신을 불러들이게 되었습니다. 그리고 쉬나벨은 자신이 부른 외신과 하나가 되었습니다. 마법사 쉬나벨은 무수한 마법사가 그렇게도 바라마지 않던 진리를 손에 넣은 것입니다.

다만 그 결과는, 역사에서 기록하고 있듯 축복받을 성질의 것이 아니었습니다.

다섯 근원과 마법

인류 최초의 마법사라 부를 수 있는 이들은 제일 먼저 만능의 질료라 불리는 ‘아르카나’를 발견했습니다. 아르카나는 지향성이 없기에 어떤 방향으로든 이끌 수 있었고, 마법사가 원하는 대로 초자연적 현상을 구현할 수 있었습니다. 그리고 세상에 다른 종류의 힘이 있다는 것을 알아낸 이들은 그에 맞는 법칙을 발견하고 개발하였습니다.

결국 마법은 다섯 근원을 모두 포함하는 초월적인 학문이 되었습니다. 5대 근원은 어디까지나 연료이고 재료일 뿐입니다. 다른 재료를 사용하더라도 같은 맛의 요리가 나올 수 있듯, 5대 근원을 어떻게 구현할 것인가가 곧 마법입니다.

‘아르카나=마법’이 아닙니다. 마법은 오히려 굉장히 다양한 근원으로 사용할 수 있습니다. 만약 강대한 존재로부터 힘을 빌려오는 마법이 있다면, 이 마법에 사용하는 근원은 ‘아르카나’가 될 수도 있으며, ‘디바인’이나 ‘기프트’, 심지어는 ‘공력’ 등 어느 쪽도 될 수 있습니다.

[카발라 : 디바인] 혹은 [카발라 : 공력] 과도 같이 사용할 수 있습니다. 심지어 같은 가문이나 학파에서도 다양한 근원을 사용하는 방법이 있습니다.

쉬나벨이 부른 외신이 어떤 존재인지는, 이 역시 확실하진 않으나 적어도 살아있는 모든 것에게 죽음을 내리는 사신의 왕임은 부정할 수 없을 것입니다.

스텝에서 시작된 흑사병은 강력한 전염성을 가지고 유럽 전역을 뒤덮었습니다. 눈 닿는 모든 곳에서 사람이 죽어갔으며, 죽지 않은 이들은 공포에 떨어야만 했습니다. 공포는 혼란을 낳고, 혼란은 광기를 불렀습니다. 그리고 그 모든 것은 쉬나벨의 힘이 되었습니다.

당시 유럽 인구는 급감하다 못해 곤두박질했습니다. 무시무시한 속도로 번져나간 흑사병은 인간은 물론이고 초자연적 존재도 가리지 않았습니다. 살아있는 모든 것이 병들고 죽었으며 언제 닥칠지 모르는 죽음에 두려워해야 했습니다.

외신은 그것만으로 하나의 세계이며 법칙의 구현 그 자체입니다. 살아있는 모든 것에 죽음의 병을 퍼뜨리는 것은 외신이 된 쉬나벨에게 그저 숨 쉬는 것만큼이나 간단한 행위였습니다.

세계는 비탄과 좌절에 빠져 하루하루 멸망을 향해 지달아가고 있었습니다.

이 사건으로 마법사뿐만 아닌 수많은 이능력자가 외신의 존재와 공포를 정확하게 인식하게 되었습니다. 그리하여 당시 종족과 세력을 넘은 대항군이 조직되어 간신히 쉬나벨을 물리칠 수 있었습니다.

죽음의 마왕 쉬나벨이 쓰러진 이후에도 흑사병은 100번이 넘게 창궐하며 유럽 전역에서 공포의 위상을 떨치게 됩니다. 마왕은 이미 쓰러졌지만, 그의 힘은 수백 년 동안 세상에 남아 수많은 이들의 목숨을 앗아갔습니다.

결과적으로 이 사건은 ‘궁극에 다다른 진리의 위험성’을 뿌리깊게 각인하는 계기가 되었습니다.

마법사들은 쉬나벨이 본래 그들의 동료였으며, 그가 외신을 불러들였다는 사실을 숨기기로 했습니다. 외신에 대한 두려움이 마법사에 대한 적대심으로 변할 수도 있었기 때문입니다.

쉬나벨을 물리치기 위해 손을 잡았던 마법사들은 모든 ‘진리’가 좋은 것만은 아니라는 점에서 의견을 일치하였습니다. 그리고 16~17세기에 걸친 마녀사냥을 겪으면서 민간의 눈을 피해야 한다는 관념이 강해졌습니다.

자연스럽게 마법사 사이에서는 ‘정체를 숨기고, 서로를 감시하면서, 진리를 탐구해야 한다’는 여론이 생겼습니다. 그리하여 마법이라는 비의의 유출과 민간으로부터의 혐오를 차단하고, 쉬나벨과 같이 돌이킬 수 없는 사태를 방지하면서 그들의 연구를 계속하기 위해서는 ‘체제’가 필요하다는 결론에 이르게 됩니다.

그리하여 프로메테우스의 새벽이 태동하게 되었습니다.

프로메테우스는 신의 불을 훔쳐 인간에게 전해준 고대 그리스의 신입니다. 이 불은 신의 지식이며 지혜이자 진리로서 해석하곤 합니다. ‘프로메테우스의 새벽’은 아직 어둡고 추운 미명 속의 세상에, 곧 진리가 구현되리라는 마법사의 신념을 상징하는 이름입니다.

새벽 의회

마법사는 철학자이자 연구자이고 실학자입니다. 도덕과 윤리는 필요하다면 얼마든지 배제하거나 왜곡시킬 수 있습니다. 어떻게 보면 마법사는 필요를 위한 생물인 셈입니다.

따라서 필요하다면 서로 감시할 수 있고, 감시받는 것에 아무런 거리낌이 없습니다. 그리고 서로 잘 알게 된다면 자극도 받고 견제하기도 쉬울뿐더러 이용하기도 편리합니다.

새벽의회는 프로메테우스의 새벽이 나아가야 할 방향성을 제시하는 마법사의 의회입니다. 각 가문과 학파는 대표자를 선출하여 새벽의회를 통해 의견을 개진합니다. 새벽의회의 결정에 따라 영맥의 사용권이나 연구결과의 공표가 강제될 수도 있기에 프로메테우스의 새벽에 소속된 모든 마법사에게 강력한 영향력을 발휘합니다.

새벽의회는 4년에 한 번 개최하는데, 모든 의제는 다수결에 의해 가불가를 결정합니다. 당연히게도, 새벽의회에선 마법사 사회에서 볼 수 있는 가장 치열한 정치전이 벌어집니다. 의회에 참여하는 의원의 수는 정해져 있으며, 어지간한 가문이나 학파, 혹은 눈부신 성과를 이룩한 이가 아니라면 의회에 참여할 수 없습니다. 그리고 의회에 참석할 권한을 가진 이들도 자신의 이익을 위해 때론 협력하고 때론 반목하면서 이산집합을 반복합니다.

그렇기에 새벽의회의 개최가 가까워지면 곳곳에서 가문과 학파를 뛰어넘은 단결력과 유대를 자랑하는 아름다운 광경이 연출됩니다. 마법사는 필요하다면 누구와도 손을 잡을 수 있으며, 등을 돌리거나 찌르기 전까지는 안심하고 믿을 수 있는 동료이기도 합니다. 이러한 합종연횡은 관계자가 아니라면 실로 흥미진진하게 지켜볼 수 있는 각축전입니다. 관계자라면 피 말리는 신경전 한 가운데에서 명예와 목숨을 저울질하며 이익과 손해를 계산하는 생지옥이나 다름없을 것입니다.

베리타스 안티카(Veritas Antica)

마법사의 연구는 가문이나 학파가 쌓은 지식과 진리예의 단서를 포함하고 있기에 은밀할 수밖에 없습니다. 하지만 땅 위의 길이 세상을 잇고 있는 이상, 언제라도 발각될 가능성이 있었습니다. 마법사의 항구적인 고민이기도 한 ‘공방 감추기’가 제법 장구한 역사를 자랑하는 이유이기도 합니다.

개개인의 공방이나 연구실은 어떻게든 감출 수 있지만, 수많은 마법사가 모일만한 곳은 그리 많지 않습니다.

프로메테우스의 새벽이 처음 발족했을 때에는 세간의 눈을 피해 은밀한 회동을 가졌습니다. 새벽의회도 당시 시선으로 보자면 깊은 숲 속에서 뭔가를 모의하는 수상쩍은 집단으로만 보였을 것입니다. 기록에 따르면 심지어 새벽의회 개최를 준비하던 당시 이단심문관의 습격을 받기도 했다고 합니다.

그러던 와중, 한 마법사가 테평양에서 신비한 섬을 발견하게 됩니다. 선원들 사이에서 흔히 일컬어지는 전설처럼, 태양의 어디 한 곳에 머물지 않으며 끊임없이 떠도는 섬이었습니다. 이 거대한 섬이 왜 바다를 떠돌고 있으며 어떻게 그럴 수 있는지는 알려지지 않았습니다.

발견자는 거대한 유빙을 그대로 흙으로 바꾼 것처럼, 규칙도 없이 태평양 곳곳에서 나타났다 사라지는 섬에 대해 새벽의회에 보고했습니다. 그리고 4년 뒤, 새벽의회는 그 섬에서 개척되었으며 이후 다른 곳에서는 개척한 적이 없습니다.

태평양을 떠도는 거대한 섬이 마법결사의 총본부가 되기까지는 그리 오래 걸리지 않았습니다. 섬은 충분히 넓었고, 끊임없이 움직이기에 쉬이 발각되지 않았으며, 마법이 아니고서는 접근하기 힘든 이점을 가지고 있었습니다.

수많은 마법사가 신비의 섬에 모이게 되자 자연스럽게 그들 사이에서 교류가 발생했습니다. 그리고 새벽의회를 개척할 때마다 교류의 성과가 눈에 띄게 드러났습니다. 그러다보니 아예 섬에 머물면서 연구하고 제자를 받아 가르치는 이도 생겼습니다.

많은 가문이 총본부 근처에 별장을 세웠고, 학파는 이곳에 분파를 설립했습니다. 마법사끼리 마주치는 빈도가 늘어났고, 이는 곧 활발하고 치열한 토론의 장이 왕성하게 생겨났다는 뜻이기도 합니다.

이윽고 새벽의회는 총본부에 마법사를 육성하는 교육기관을 설립하기로 합니다. 예부터 전해진 진실과 이치를 전달한다는 뜻에서 '베리타스 안티카(오래된 진리)'라는 이름을 붙이고, 이미 몇 개의 마을 규모를 이루고 있던 총본부는 1세기가 채 걸리지 않아 학원도시로 변모했습니다. 그리고 자연스럽게 섬의 이름을 베리타스 안티카로 부르게 되었습니다.

베리타스 엔티카는 차세대 마법사를 키워내기 위한 배움의 장소이자 프로메테우스의 새벽 내의 파벌, 명가들이 파워게임을 벌이는 장이기도 합니다. 젊은 마법사나 가문의 후에는 누가 더 우월한지를 놓고 손쉽게 비교할 수 있으며, 이것은 실질적으로 가문과 학파가 벌이는 알력싸움의 축소판입니다.

베리타스 엔티카는 자율을 중시합니다. 수업과 시험 역시 자율적으로 이루어집니다. 베리타스 안티카에 입학한 학생은 자신이 원하는 수업에 언제든 참여할 수 있으며, 성과를 인정받기 위해 언제고 교수에게 시험을 요청할 수 있습니다.

입학과 졸업 역시 자율입니다. 가문이나 학파, 유력한 마법사, 교수 등 적당한 인사의 추천만 있다면 누구든지 입학할 수 있으며 자유롭게 수학할 수 있습니다. 또한 스스로 어느 정도 성과를 거두었다고 생각하면 졸업할 수 있습니다.

베리타스 안티카는 학생들의 성과를 평가하고 점수를 매겨 순위를 정합니다. 또한 매년 학생 성과 발표회를 개최하는데, 학생들에겐 그야말로 학파와 가문, 스승의 명예를 거는 행사이기도 합니다. 이곳에서 얼마나 좋은 성과가 나왔느냐에 따라 자신의 이름과 등에 얹은 후광의 밝기가 달라집니다.

물론 순수하게 배움을 위해 노력하는 학생도 있습니다. 고대의 마법사처럼 오로지 진리를 탐구하기 위해 배움에 몰두하는 이들에게도 베리타스 안티카는 훌륭한 터전입니다. 하지만 대체로 학파 또는 명가의 대표로서 가문의 이름을 높이기 위해 입학한 학생이 더 많습니다.

그릇과 검과 파수꾼

프로메테우스의 새벽에 가담하는 가문과 학파가 늘어나면서 점점 역할 분담의 필요성이 대두되었습니다. 제 2의 쉬나벨 사태를 방지하기 위해 서로 감시하는 체계를 만들면서, 체계에 속한 인원을 관리해야 했습니다.

기본적으로 신비의 원초를 향해 나아가는 이들은, 인간의 도덕과 윤리에 구애받지 않습니다. 그렇지만 이들의 연구와 실험은 범인들의 시선에는 괴랄하고 혐오스러우며 어떤 때에는 차마 입에 담기도 어려운 범죄행위로 규정할 수 있는 부분 또한 있음을, 구태여 부정하지 않습니다.

비록 현대 사회와 적극적으로 어울리기 힘든 영역을 다루고 있다고 하지만, 마법사 개개인의 힘은 확실하게 강대합니다.

따라서 이들을 보호하고 때로는 감시할 수 있는 체계를 마련하고 있습니다.

이를 위해 새벽의회는 3개의 관리조직을 구성해 산하에 두기로 했습니다. 각 학파나 가문에서 유력한 인재를 모아서 효율적으로 감시와 관리, 지원하는 형태입니다.

이들은 각각 새벽의 그릇(Apocryphon; 아포칼리폰), 새벽의 검(Archon; 아콘), 새벽의 파수꾼(Abrasax; 아브라삭스)이라고 불리는 조직입니다.

✦새벽의 그릇(Apocryphon; 아포칼리폰)

신비주의 이론과 학술을 검열하는 최고신비 검증기관입니다. 이른바 마법 결사의 사법기관으로서, 주로 세계의 가장 깊은 곳을 이해하고 있는 두뇌파로 구성됩니다.

아포칼리폰이 주로 하는 일은 일반적인 마법 연구와 크게 다르지 않습니다. 다른 점이 있다면, 이들이 연구하는 마법은 자신의 학파나 가문의 것이 아니라 다른 마법사의 것이라는 점입니다.

마법은 강력하면서도 그만큼 위험합니다. 쉬나벨 사태를 거울 삼아, 외신을 끌어들이 수 있는 강력한 마법이나 외신으로 변할 수 있는 강력한 마법사를 판별해야 합니다.

그렇다면 판별의 권한과 기준은 누가 가지는가.

이러한 질문에 답할 수 있는 이들이 바로 새벽의 그릇이라 일컬어지는 아포칼리폰입니다.

아포칼리폰은 해당 마법사, 가문, 학파, 계열이 과연 '이 세계라는 그릇에 담을 수 있는 것인지'를 판별하고, '그릇에 담긴 다른 것을 오염시키지 않는지'를 알아봅니다.

이들은 주로 분석과 해석을 통한 검증에 특화되어 있기에 현장에서 활약하지는 않는 편입니다. 세계 각지의 정보를 모아서 과거의 사례에 비추는 것만으로도 시간이 부족한 편입니다. 상당수의 인원이 베리타스 안티카에서 거주하고 있으며, 마법사임에도 불구하고 만년 야근중인 우울한 공무원 분위기를 풍기는 이들이 있다면 십중팔구는 아포칼리폰 소속입니다.

또한 이들은 판단 대상이 되는 마법이나 마법사, 가문, 학파, 계열에 대해서 등급제로 위험도를 매겨 관리합니다. 위험 등급은 범위의 종류와 영향력의 형태를 각각 지정하여 설정됩니다.

범위의 종류

- 1종 : 전 세계 또는 2개 이상의 대륙.
- 2종 : 하나의 대륙 또는 큰 나라 여럿.
- 3종 : 큰 나라 하나 또는 작은 나라 여럿.
- 4종 : 큰 나라의 한두 지역 또는 작은 나라 한두 개.
- 5종 : 큰 나라의 한 지방 또는 작은 나라 하나.
- 6종 : 어지간한 국가의 수도에 해당하는 대도시.
- 7종 : 어지간한 국가의 지방 도시 또는 대도시의 여러 구역
- 8종 : 대도시의 한 구역 또는 건물 몇 개.
- 9종 : 일반 가옥 한 채.

영향력의 형태

- 1형 : 인간.
- 2형 : 인간을 제외한 동물.
- 3형 : 식물.
- 4형 : 광물.
- 5형 : 영적 존재.
- 6형 : 신화 존재.
- 7형 : 물건.
- 8형 : 생태계.
- 9형 : 사회 체계.

이와 같은 구분법으로 위험도를 관리하여 세계에 큰 위협이 될 수 있는 모든 것을 감독하고 관리하는 것이 아포칼리폰의 역할입니다.

대표적으로 외신 쉬나벨은 1종 1형의 위협요소로서, 이는 곧 인류의 멸절을 뜻합니다. 쉬나벨 말고는 도달한 적이 없는 위험 등급이기도 합니다.

또한, 다시는 이러한 위험 등급을 사용하지 않도록 사전에 알아내야하는 아포칼리폰의 사명은, 마법 결사라는 그릇 자체를 지키는 중요한 역할입니다.

✦새벽의 검(Archon;아콘)

쉬나벨 사태와 같은 일을 사전에 방지하는 심판기관입니다.

아콘은 프로메테우스의 새벽 하부의 3개 관리조직 중에서 가장 많은 인원을 확보하고 있으며, 가장 강력한 전투력을 보유한 이들입니다.

이들은 이름에서도 알 수 있듯 아콘은 마법 결사의 힘입니다. 결사의 적과 결사 내부에서 발생한 각종 트러블을 처리하는 전문 인력으로, 프로메테우스의 새벽이 자랑하는 전투 마법사의 경연장이기도 합니다.

아포칼리폰이 검찰이라면 아콘은 경찰입니다.

어떤 이들은 아콘을 가리켜 '마법 결사의 실행부대'라고 부르는데, 실제로 많은 아콘이 현장에서 일하기 때문입니다. 이들은 세계 곳곳의 지부에 파견되어 관리 지역을 철저하게 감시하고, 어떠한 사태에도 반사적으로 대처할 수 있게끔 항상 대비하고 있습니다.

주요 임무는 아포칼리폰이 지정한 위협요소를 제거하는 것과, 관할 지역에서 생긴 사건 해결, 결사 내부의 마찰 중재, 그리고 배신자 사냥입니다.

먼저 위협요소의 제거는, 쉽게 상상할 수 있을 것입니다. 아포

칼리폰이 위험하다고 판단한 개인이나 단체, 현상, 존재를 가장 적절한 형태로 해결하는 것이 주된 내용입니다. 여기서 '적절한 형태'라는 뜻은 현장의 판단에 맡긴다는 뜻으로, 아콘은 아포칼리폰이 지정한 위협요소에 대해 자의적으로 처리할 수 있는 권한을 가지고 있습니다.

일명 '현장 즉결 심판권'이라고 불리는 이 강력한 권한은 어찌 보면 마법 결사의 지배력을 공고히 하기 위해 현장 인력에게 지나치게 거대한 힘을 실어주는 듯이 보이지만, 실상은 다릅니다. 아포칼리폰이 지정한 초자연적 위협요소는 대처하기가 무척 까다롭습니다.

인간이 재난과 재앙을 컨트롤할 수 없듯, 마법사 역시 눈앞의 사태를 해결하기 위해 극단적인 선택을 할 수도 있습니다. 이러한 권한은 쓸데없는 절차를 밟느라 귀중한 시간을 낭비하지 않겠다는 뜻으로 받아들여집니다.

관할 지역에서 생긴 사건 해결은, 프로메테우스의 새벽이 가지는 특성을 먼저 생각하면 이해하기 쉬울 것입니다. 마법사들은 대체로 한 지역에서 살면서 해당 토지의 영맥과 깊은 연관을 가지고 있습니다. 대체로 그들이 지역과 영맥을 관리하는 마법사가 되는데, 해당 지역에서 일어난 초자연적 사건을 해결할 의무 역시 가지고 있습니다.

현대에 들어오면서 오랜 명가나 학파가 관리하지 않는 지역이 늘어나게 되었고, 해당 지역의 영맥을 관리하면서 아콘은 예전 보원관과 같은 역할을 맡게 되었습니다. 이 역시 기본적으로 빠른 해결을 위해 현장에서 판단할 수 있는 권한을 가지지만, 대체로 아콘에게는 상사가 불기 마련입니다.

결사 내부의 마찰 중재는, 민간인과 경찰을 생각하시면 이해하시기 편할 것입니다. 서로 다른 개성을 가지고 있으며, 각자 다른 마법관과 세계관을 가진 마법사들 사이에선 언쟁이 끊이지 않고, 가끔 언쟁이 지나쳐 상대를 공박하는 말 대신 공격하는 주문을 뱉을 때도 있습니다. 이러한 마찰을 중재하는 것 역시 아콘의 역할입니다.

프로메테우스의 새벽에 소속된 마법사는 아콘의 화해 권고를 일차적으로 받아들여야 하지만, 의무는 아닙니다. 자신이 옳다고 여기는 신념이야말로 마법사에게 있어 가장 중요한 것이기 때문입니다. 때문에 아콘의 권고는 '쌍방의 의견을 모두 인정하지만, 만인이 보는 앞에서 격한 감정싸움은 삼가라.'는 의미가 더욱 강합니다. 좀 더 간단하게 표현하는 것을 좋아하는 사람들은 '안 보이는 곳에서 싸워'라고 이해하는 편이고, 아콘은 그에 대해 특별히 이렇다 할 이야기는 하지 않습니다. 어쨌거나 보이지 않는 싸움을 중재할 수는 없는 노릇이니까요.

그리고 마지막으로, 아콘에게 있어 가혹하면서 힘든 임무이기도 한 배신자 사냥이 있습니다.

프로메테우스의 새벽은 각자 다른 마법사의 집합체로, 상호 감시와 생존을 위해 뭉친 이들입니다. 가입은 자유로우나 탈퇴는 어렵습니다. 한번 결사의 산하에 들어온 마법사는 죽거나 은거하기 전에는 결사의 눈을 피할 수 없습니다. 기분 나빠할 수도 있겠지만, 마법사들은 대체로 결사에 남는 편을 택합니다. 연구 내용이나 분야, 결과에 대해서 결사에 보고해야 하는 의무 외에는 딱히 대우도 나쁘지 않기에 나갈 이유가 없기 때문입니다.

그렇지만 세상 어느 집단이든 반드시 반골과 첩자가 있기 마련입니다. 결사의 체계에 반감을 품고 그것을 적극적으로 구현하려는 마법사나, 다른 초자연적 집단에서 심어놓은 첩자가 세

계 도처에서 암약하고 있습니다. 아콘은 이들을 색출하여 처단 함으로서 프로메테우스의 새벽이 안전하게 존속할 수 있도록 최선을 다하고 있습니다.

다만 이러한 배신자들은 거의 한결같이 교묘하기 짝이 없습니다. 그도 그럴 것이 세계의 진리를 탐구하는 마법사를 속일 수 있는 이들이니, 발각되어 아콘의 방문을 받을 때를 철저하게 준비하는 편입니다. 아콘이 배신자 사냥을 꺼려하는 이유는 감정적인 것이 아니라, 순전히 다른 어떤 임무보다도 많은 피해를 감요하기 때문입니다.

많은 숫자는 그만큼 많은 희생을 뜻합니다. 아콘은, 프로메테우스의 새벽이라는 집단을 지키기 위해 아낌없이 자신의 힘을 사용하여 새벽을 지키는 검의 이름입니다.

✦ 새벽의 파수꾼(Abrasax;아브라삭스)

프로메테우스의 새벽에 소속된 이들을 실질적으로 관리하고 보호하며 한편으로는 감시하는 행정기관입니다.

마법사들 사이에 오가는 흔한 농담 중에는 ‘신념만큼이나 무거운 것이 있다면, 영덩이 말곤 없다’는 말이 있습니다. 이 말은 마법사라는 부류를 극단적으로 표현하고 있습니다. 마법사는 야외에서 활동하기보다는 실내에서 주로 연구와 탐구에 매진하며, 대체로 이러한 활동은 앉아서 이루어집니다. 한번 바닥에 붙이면 떨어질 줄 모르는 무거운 영덩이는 그만큼 마법에 매진한다는 뜻이며, 때로는 이러한 ‘성실함’이 마법사에게 가장 중요한 덕목으로 취급되기도 합니다.

그렇지만 단순히 마법을 연구하는 것만으로는 먹고 살 수가 없습니다. 아무리 초자연적인 학문을 다룬다고 하여도, 물과 햇빛으로만 살아가는 식물의 비전을 익히지 않는 바에야 먹고 살아야 합니다. 때로는 잠들기 전 한 잔의 술이 필요할 수도 있습니다. 그리고 무엇보다도, 책은 고가의 상품입니다.

전통적으로 마법사는 금전적인 수요를 충당하기 위해 넓은 토지를 가지곤 했습니다. 어찌면 넓은 토지를 가지고 있기에 남아도는 시간과 돈을 마법에 투자할 수 있었을지도 모릅니다. 마법사들 사이에서도 이는 닭과 달걀의 논쟁처럼 취급되는 부분이니 여기에선 다루지 않겠습니다.

아무튼, 마법사는 대체로 부자입니다. 여기서 말하는 부자라는 뜻은, 자신이 얼마나 많은 자산을 보유하고 있는지 신경 쓰지 않을 정도의 부호라는 뜻이기도 합니다. 그래서 마법사는 자산을 관리하는 전문가를 두는데, 가문이라면 집사가 이에 해당하고, 학파라면 총무가 그 역할을 맡습니다.

아브라삭스는 마법사 결사의 집사이자 총무입니다.

이들은 프로메테우스의 새벽이라는 범 세계적인 마법사 조직이 보유한 막대한 자산을 관리합니다. 베리타스 안티카에서 사용하는 교육용 자재나 아콘의 지방 출장비용에서 시작해 결사 소속 마법사를 위한 전체 비용까지 모든 예산을 관리하고 편성하며 집행합니다.

마법사에게 있어 화폐란 필요한 물건을 구할 수 있는 수단 중 하나에 지나지 않습니다. 마법사에게 의미가 있는 물건은 대체로 어지간한 돈으로는 구하기 힘든 것이며, 거의 대부분 가치에 상응하는 대가를 치러야 하는 것들입니다. 따라서 아브라삭스가 관리하는 자산에는 현물의 비율이 제법 높으며, 개중에서는 형태를 지니지 않는 비실물도 포함되어 있습니다. 많은 마법사는

돈이나 광물, 에센스, 연구 결과 등을 아브라삭스에 판매하여 필요한 물건, 공식, 다른 연구 결과 등을 구매합니다. 아브라삭스는 약간의 수수료를 받으면서 이러한 거래를 중개하기도 합니다.

그냥 들으면 아브라삭스는 마법사가 아닌 장사치의 인상이 강합니다. 실제로 아브라삭스에 소속된 마법사 중에는 수비학에 능통한 사람이 많습니다. 어쨌거나 회계는 숫자의 마법인 셈이고, 그들이 두각을 드러내는 것이야 이상하지 않을 것입니다.

하지만, 마법사에게 있어 가장 중요한 자산을 간과해선 안 됩니다. 아브라삭스의 존재 의의는 사실 이 부분에 있다고 봐도 과언이 아닙니다.

마법사에게 있어 가장 의미가 있는 자산은, 영맥입니다.

프로메테우스의 새벽은 세계의 의지가 흐르는 신경이자 무한한 마력이 흐르는 영맥을 관리하고 있습니다. 마법사가 주로 토지를 거점으로 삼는 것 또한 해당 지역의 영맥에서 끌어올린 마력을 연구에 사용하기 때문입니다.

전 세계에 거점을 두고 있는 프로메테우스의 새벽은 해당 지역의 영맥을 관리하고 있습니다. 토지를 매입하여 사유지로 만들어서 현대사회에 가장 어울리는 형태로 위장해 영맥을 보유하고 있습니다.

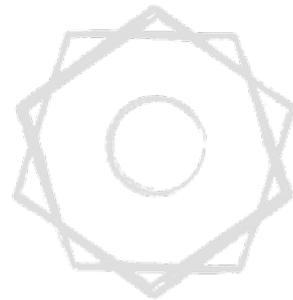
아브라삭스는 이러한 영맥의 상태와 변화를 살피면서 영향력이 미치는 지역이나 국가의 정세를 살피고 그에 맞춰 대응책을 세웁니다.

영맥은 집단의지에 쉬어 영향을 받으며, 또는 그 반대로 가능 합니다. 사람이 많이 모인 곳이라면 언제나 활발하게 영맥이 약동하고 있으며, 그에 따른 문제가 발생하기 마련입니다. 아콘은 사건이 일어난 다음에 해결하는 쪽에 가깝지만, 아브라삭스는 이러한 상황을 모두 고려하여 방지하는 역할을 가지고 있습니다. 다시 말하자면 전략가의 품모가 강하다는 뜻입니다.

이러한 사실을 이해할 수 있다면, 많은 아콘이 아브라삭스의 휘하에서 활동하고 있다는 점을 수긍할 수 있을 것입니다. 아브라삭스는 행정관이지만, 마법사 집단의 행정관입니다.

때문에 아브라삭스의 마법사는 대국을 봅니다. 지역적이고 단편적인 사건보다는 원인과 과정의 흐름을 보고, 그 다음에 이어질 상황까지 생각합니다. 덕분에 이들이 실제로 관리하는 영역은 마법사 사회 외적으로도 상당하며, 각 정부 관계자나 다른 초자연적인 집단을 많이 알고 있습니다. 프로메테우스의 새벽 3대 관리조직 중에서도 외부와 많은 이야기를 나누는 이들이 바로 아브라삭스입니다.

아브라삭스의 모든 활동은 프로메테우스의 새벽이라는 단체와 거기에 포함된 구성원을 관리하고 지원하는 것에 집중되어 있습니다. 결사를 보호하고 지켜보는 이들은, 진정한 의미에서 결사를 지키는 파수꾼입니다.



3대 관리 조직의 계위(Type)

방향을 결정하고, 전략을 수립하고, 실제로 집행하는 3대 관리 조직인 아포칼리폰, 아브라삭스, 아콘은 마법사 사회의 공무원과도 같습니다. 그리고 일반 사회의 공무원이 그러하듯, 이들 사이에도 계위가 설정되어 있습니다.

각 계위는 조직에 따라 약간씩 의미가 달라집니다만, 대체로 능력과 활동 범위에 따라 정해집니다. 각 조장의 장인 최고 계위를 제외하고 1계위부터 5계위까지 다섯 개로 나누어 구분합니다. 따라서 3대 조직에 소속된 이들은 자신을 소개하거나 타인을 지칭할 때 [관리 조직] [계위] [이름] 순으로 말합니다.

여기서는 각 계위에 따른 역할 구분을 설명하겠습니다.

✦최고 계위(The Alpha Type)

각 관리조직의 장을 뜻합니다. 당연하지만, 세계에서 오직 세 명만이 존재합니다. 이들은 다른 하위 계위와는 달리 가문과 학파에서 벗어나 오로지 결사를 위해 헌신하는 ‘프로메테우스의 새벽 전속 마법사’입니다. 새벽 의회에서 가장 강력한 발언권을 가진 이들에 속합니다.

✦1계위(The First Type)

각 관리조직의 최상위 간부입니다. 각자 자신의 임무 분야에서 손에 꼽을 정도의 능력을 인정받은 이들로, 임무 범위는 ‘전 세계’에 이를 정도입니다.

- 1계위의 아포칼리폰은 1종에서 2종의 위협요소를 판단합니다. 이들의 판단력을 의심하는 이들은 없습니다.

- 1계위의 아콘은 세계 전역에서 활동합니다. 이들은 프로메테우스의 새벽이 지정한 위협요소를 처리하거나 대단위 파괴 임무, 강력한 배반자를 사냥하기 위해 세계 어디에든 나타납니다. 마음만 먹으면 나라 하나를 물리적으로 파괴할 수 있습니다.

- 1계위의 아브라삭스는 일개 대륙 또는 커다란 지역을 관장합니다. 5대양 6대주를 20명의 아브라삭스 1계위가 관리합니다. 한국에는 ‘엘리샤 비겐스파크’라는 아브라삭스 1계위가 머물면서 동아시아 지역을 관장하고 있습니다.

✦2계위(The Second Type)

대표적인 중간 관리직이면서 동시에 중간 책임자입니다. 권한의 범주는 1계위만큼 넓진 않지만, 때에 따라서는 언제고 1계위를 대신할 수 있는 이들입니다. 실질적 의미에서 1계위의 후보군이라고 할 수 있습니다.

- 2계위의 아포칼리폰은 3종에서 4종까지의 위협요소를 판단합니다. 대개는 1계위의 승인이 필요하지만, 대체로 이들의 견해는 전적으로 받아들여집니다. 사실상 판단이 그르치는 경우가 거의 없습니다.

- 2계위의 아콘은 특정 지역, 하나의 국가 내에서만 활동합니다. 현장 즉결 심판권을 가장 자주 사용하고, 아래 계위의 활동권을 보장하는 역할을 합니다. 2계위의 아콘은 필요하다면 도시 하나를 제압할 수 있습니다. 한국에는 ‘서이안’이라는 한국인 출신 아콘이 활동하고 있습니다.

- 2계위의 아브라삭스의 활동 범위는 아콘의 그것과 같습니다. 일정 기간 한 곳에서 활동한 아브라삭스 2계위 마법사의 결정은 별다른 이유가 없는 이상 전적으로 결사의 지원을 받아 집행됩니다.

✦3계위(The Third Type)

대표적인 현장 관리직이면서 동시에 가장 다방면에 걸쳐 활동하는 계위입니다. 2계위가 그러하듯 이들 역시 2계위의 후보군이면서, 동시에 2계위로 오르기 위해 가장 활발하게 경험을 쌓아야 하는 시기의 마법사들입니다. 대체로 임무나 지시, 명령을 받고 움직이지만, 야전지휘관과 마찬가지로 현장에서 임기응변을 발휘할 권한이 있습니다.

- 3계위의 아포칼리폰은 5종에서 9종까지의 위협요소를 판단합니다. 범위가 넓은 이유는 그만큼 많은 경험을 쌓을 수 있기 때문입니다. 3계위의 아포칼리폰은 자기 발로 돌아다니는 시간이 제법 많은 편입니다. 모든 판단에는 상부의 승인이 필요합니다.

- 3계위의 아콘은 2계위 아콘의 손과 발이자 눈이며 귀입니다. 2계위 아콘이 수립한 전술을 실질적으로 수행하는 현장 전투요원으로, 가장 많은 전투경험을 쌓는 계위이기도 합니다. 3대 관리조직의 15개 계위 중에서 가장 많은 사망자가 나오는 집단군에 속합니다. 독자적인 행동이 어느 정도 허락됩니다.

- 3계위의 아브라삭스는 실질적인 자원 분배 업무를 담당합니다. 가장 다양한 부류의 사람을 만나는 계위이며, 관리하는 분야가 점점 다양해집니다. 여기서 두각을 드러내는 분야로 전문적인 경험을 쌓고 2계위에 오릅니다. 가끔 도중에 아콘이나 아포칼리폰으로 전직하는 경우도 있습니다. 자신이 하는 모든 일에 대해 보고할 의무가 있습니다.

✦4계위(The Forth Type)

현장 보조 인력이면서 동시에 이제 막 3대 관리조직의 체계를 체득한 계위입니다. 이들은 아직 시험 도중인 계위로서, 이들 중 적지 않은 수가 3계위로 오르지 못하고 탈락됩니다. 주어진 임무를 얼마나 정확하게 수행하느냐에 따라 3계위로 올라가는 데 걸리는 기간이 다릅니다. 정말 희귀한 경우를 제외하고는, 상부에 보고하지 않고 자의적으로 활동할 수 없습니다.

- 4계위의 아포칼리폰은 1형부터 9형까지를 판단합니다. 얼핏 보면 쉽게 판단할 수 있을 것 같지만, 초자연적인 영향력은 일반 상식을 벗어난 변수가 작용합니다. 이제 막 기초를 익힌 다음, 그것을 정확하게 분간하는 분별력을 익히는 시기입니다.

- 4계위의 아콘은 후방 지원을 담당합니다. 이들은 주로 물자와 장비, 장소 등을 수배하며 상위 아콘이 활동하기 위한 기반을 다집니다. 4계위의 아콘은 단독으로 행동할 수 없으며, 소규모의 팀이나 상위 아콘이 동행하고 있을 때에야 비로소 전투 경험을 쌓을 수 있습니다. 지시 없이는 행동하지 않습니다.

- 4계위의 아브라삭스는 결사의 자산이 어떤 형태를 이루고 있으며, 어떻게 필요한 곳에 배분되는지를 배웁니다. 이들 중 일부는 3계위를 따라 실무를 배우면서 사실상의 도제 역할을 합니다. 아브라삭스 내에서 제일 바쁘게 움직이면서도 제일 눈에 띄지 않는 부류이기도 합니다.

✦5계위(The Fifth Type)

사사 관제로 치자면 말단 제자에 해당하며, 군대로 치자면 훈련병이고, 회사로 치면 인턴에 해당합니다. 물론 상당수의 마법사는 3대 관리조직이 무엇을 하는지 잘 알고 있습니다만, 일반인이 국가기관의 구조나 실무 전개 과정에 대해 무지하듯이 마법사 역시 마찬가지입니다. 3대 관리조직의 5계위 마법사는 관리 조직의 체계를 배우면서 '무엇을 해야 하는지' 배우는 입장입니다. 간단하게 말해 연수생이라고 보시면 됩니다. 따라서 5계위에 머물러 있는 기간은 짧을 수밖에 없습니다.

- 5계위의 아포칼리폰은 위협요소의 위험도를 구분하는 법을 배웠습니다. 하지만 지식과 실재를 일치시키기엔 아직 멀었습니다. 마법사 개인으로서는 완성되었는지 모르지만, 조직의 일원으로서 활동하기엔 지나치게 부족한 요원입니다. 주로 교육을 받으며, 관련된 실습과 시험을 반복하여 업무의 기초를 익힙니다.

- 5계위의 아콘은 마법 전투의 기초를 배웁니다. 많은 마법이 파괴와 살상에 특화되었다고는 하나, 실전에서 사용하는 것과 실험실에서 사용하는 것 사이에는 큰 차이가 있습니다. 주로 마법의 운용 측면에서 대두되는 이러한 괴리를 최대한 좁히고, 전투 마법사로서 기본적인 소양을 갖고 닦는 기간입니다. 실전에 나갈 일이 없습니다.

- 5계위의 아브라삭스는 제일 먼저 프로메테우스의 새벽이라는 단체가 어떠한 형태로 이루어져 있으며, 보유하는 자산의 종류를 구분하는 법부터 배웁니다. 마법은 가문이나 학파, 계열에 따라 중요시 여기는 부분이 다릅니다. 이러한 차이를 먼저 아는 것에서부터 시작해야 합니다. 4계위가 눈에 띄지 않는 부류라면, 5계위는 있는지조차 애매모할 정도로 마법사 사회의 상식을 넘히는데 매진하느라 외부에 모습을 잘 보이지 않습니다.

✦실제 플레이에서 사용할 때.

인물단계 2단계(숙련자)의 캐릭터를 제작할 때에는 3계위의 인물이 적당합니다. 사실상 4계위 이하의 캐릭터에겐 많은 제약이 걸려 있으며, 캐릭터가 자주적으로 할 수 있는 일이 그렇게 많지 않습니다. GM은 플레이어가 캐릭터를 제작할 때 이러한 점을 확실하게 이해시켜야만 합니다.

3계위에 속하는 마법사 캐릭터는 생각보다 움직일 수 있는 범위가 넓습니다. 상부의 지시를 받아 활동해야 한다는 점은, 다시 말해 PC에게 방향성을 제시하기에 좋은 수단입니다. 또한 3계위의 마법사는 자신이 벌인 일에 대해 어느 정도 책임을 질 수 있습니다. 어쨌거나 상부가 개인의 역량을 잘못 판단한 탓도 있기 때문입니다.

동시에 긴급한 상황이나 보고 후 지시를 기다릴 상황이 아니라면 자의적으로 해석해 움직일 수 있는 계위이기도 합니다. 4계위 이하의 활동 범위가 대부분 제한받기에 실제 플레이에 사용하기에는 적당하지 않습니다.

2계위에 속하는 캐릭터를 제작할 때에는 인물단계를 올리시기 바랍니다. 인물단계는 3단계(명인)에서 4단계(달인)이 적당합니다. 혹은 많은 경험을 쌓으면서 5단계(초인)으로 시작할 수도 있습니다. GM은 캠페인의 성격을 고려하여 플레이어가 신중하게 캐릭터를 제작할 수 있도록 도와주시기 바랍니다.

만약 1계위에 속하는 캐릭터를 만들어야 하는 세계급 규모의

캠페인이라면, 인물단계는 7단계(초월자)까지가 적당합니다. 물론 프로메테우스의 새벽 소속이 아닌 캐릭터도 같은 인물간계를 가지게 될 것입니다.

또한, 모든 마법사가 반드시 3대 관리조직에 포함되는 것은 아닙니다. 앞서 설정에 말했다시피 마법사 사회는 수많은 가문과 학파, 개인으로 구성되어 있습니다. 3대 관리조직은 프로메테우스의 새벽과 새벽 의회의 뜻을 직접적으로 실천하는 이들이지만, 다른 마법사에게 반드시 강력한 영향력을 행사할 수 있다는 뜻은 아닙니다.

3대 관리조직 소속의 마법사의 말에 귀를 기울여주긴 할 테지만, 마법사는 자신만의 확고한 길을 걸어가는 괴짜 중의 괴짜입니다. 듣는 척만 할 수도 있고, PC보다 강한 영향력을 가진 가문이나 학파의 중요 인물일 수도 있습니다. 프로메테우스의 새벽을 이끄는 것은 어디까지나 새벽 의회이고, 새벽 의회는 가문과 학파의 대표자들이 필요에 따라 연합과 해산을 반복하고 있음을 기억하십시오. 어느 정도 존중을 받지만, 그것이 절대적이지는 않습니다.

GM은 플레이어가 3대 관리조직 소속으로서 공권력을 남용한다고 생각되면 즉각 그의 상관이나 상부를 통해 주의를 주시기 바랍니다. 필요하다면 PC는 결사 소속 마법사를 억박지르거나 심문하거나 체포할 수도 있지만, 상대를 잘 못 가리면 낭패를 볼 수도 있습니다.

힘에는 그만큼의 책임이 따릅니다. 프로메테우스의 새벽이 강대한 힘에 대해 책임을 지지 못하였기에 멸망의 위기를 초래했다는 사실을 기억하십시오.

오만은 소금과 같이 마법사에게 반드시 필요한 영양소이지만, 지나치면 독이 됩니다.

현대의 마법사와 ENT

현대에 들어오면서 마법사 사회에서 여러 변화가 찾아왔습니다. 가문과 학파로 대두되는 이들의 생활상이 대표적입니다. 앞서 이야기하였듯, 마법사는 크게 두 부류로 나뉩니다.

하나는 가문과 혈통을 주축으로 삼는 전통파입니다. 이들은 고대의 지식을 탐구하면서 세상과 벽을 쌓고 있습니다만, 프로메테우스의 새벽에서 실질적인 대체를 이루고 있습니다. 이들은 현대에 적응한 마법사를 은연중에-혹은 대놓고-겉보고 있으며, 자신의 혈통을 중히 여깁니다. 그리고 가문의 비전을 매우 귀중하게 여기고 있습니다.

전통파는 '과거로부터 이어져 온 부를 계승'하는 방법으로 재산을 관리합니다. 이들은 전통적인 전수 방식을 고수하면서, 오래 전에 그러하였듯이 지금도 자신의 재산을 '코마'에게 관리하도록 합니다. 이들은 자신이 직접 돈을 만지는 것이 세속적이며 고결하지 않고, 마법 연구에 방해가 된다는 이유를 들어 일을 하지 않습니다. 그러다보니 역사의 전면에 나올 기회는 적지만, 그렇다고 해서 현대 사회와 연을 끊을 정도로 바보는 아닙니다. 대체로 전통파는 '실제 자리에는 나가지 않으며 무엇을 하는지 모르지만 굉장히 있어 보이는 직위'라는 사회적 가면을 가지고 있습니다.

다른 하나는 가르침의 관계를 우선시하는 학파가 주축이 된 혁신파입니다. 이들은 전통파에 비해 쌓아올린 것이 그렇게 많지 않지만, 입문 자체는 쉬운 편이기에 폐쇄적인 전통파에 비해 숫자가 많습니다. 덕분에 이들 사이에선 적극적인 의견과 사상, 지식의 교환이 이루어지고 있으며 '마법사도 앞으로 나아가야 한다'는 사상을 가지고 있습니다.(물론 전통파는 '그 앞이 어딘데?'라고 비웃습니다만.) 혁신파는 대체로 혈통과 관련 없이 제자를 들이는데, 전통파에 비하면 쌓아올린 부가 그리 많지 않습니다. 따라서 가끔 '상황에 따라' 코마 사이에서 부유한 이들의 자제를 제자로 들이는 경우도 있습니다.

혁신파에 속하는 마법사는 대부분 마법사 이외의 직업을 가지고 있습니다. 이들 중 상당수는 개인의 목적을 위해 마법을 연구합니다. 진리를 발전시키자는 학파의 당초 움직임이 이들의 목적과 거리가 먼 경우도 있습니다. 이들은 적극적으로 세상에 몸을 던집니다. 많은 혁신파 마법사는 세상과 융합하려고 합니다. 열린 마음으로 세상을 바라보고 있기에 서로 적대시키기보다는 자극을 주며 발전해야 한다고 생각합니다. 베리타스 안티카에서 열리는 비정규 학술회의의 대부분은 혁신파 마법사의 주최입니다.

전통파와 혁신파는 구체화된 파벌이라기보다는 현대에 들어서며 마법사 사회에 찾아온 일종의 경향으로 봐야 합니다. 그리고 최근에는 어느 쪽에도 들어가지 않고 개인으로서 활동하는 마법사도 많습니다. 또한 새벽 의회 자체에서 3대 관리조직의 후진을 양성하기 시작하였고, 진정한 의미에서 마법 결사만을 위해 활동하는 마법사가 생기기 시작했습니다.

시대는 변하는 법이고, 상황에 따라 사람은 여러 형태로 집단을 꾸리기 마련입니다. 지금은 전통파와 혁신파로 대분류를 나눌 수 있지만, 이것이 영원하다고는 누구도 이야기하지 않습니다.

또한, 프로메테우스의 새벽은 예로부터 많은 부동산을 보유한 가문의 집합체였습니다. 두 번의 세계 대전을 거치며 국경이 이리저리 바뀌었지만, 그것도 서서히 소강상태에 들어갈 무렵, 프로메테우스의 새벽은 부동산 관리에 난항을 겪기 시작했습니다.

세계가 자본주의 흐름으로 개편되었고, 각국 사이의 국경은 이제 확고한 것이 되었습니다.

영역을 관리해야 하는 마법사 결사의 처지에서 보자면, 세계의 정세가 안정되고 난 후에는 되레 각 토지를 직접적으로 관리하기가 힘들어진 셈입니다.

이에 고민하던 프로메테우스의 새벽은 이내 국제 무역 상사를 설립해 전면에 내세우게 됩니다.

유럽이 EU로 통합되기 전에는 프랑크푸르트에 본사를 둔 독일계 무역 상사인 프랑크푸르트 내셔널 트레이드(FNT)라는 이름의 회사를 설립해 세계 각지에 흩어진 결사의 토지를 합법적으로 관리하기 시작했습니다. 그리고 유럽이 EU 통화권으로 발족할 무렵에는, 현지인을 마법사로 키워 고향 땅을 관리하게끔 하는 현지 적응 정책과 동시에 사명을 EU 중립 무역으로, 오늘날의 ENT로 개명하였습니다.

마법에 자질을 가진 이들은 세계 곳곳에서 태어나며, 최근에는 어느 가문이나 학파도 후진 양성에 골머리를 앓고 있습니다. 프로메테우스의 새벽은 여러 나라에 지점을 두고 있는 만큼 각국의 정세 살피면서 합법적인 절차를 밟아 '장학 유학생' 제도를

통해 인재를 확보하기 시작했습니다.

덕분에 혈통과 진리의 순수성을 부르짖은 가문 출신 마법사의 반발이 거세었지만, 그들 역시 인재 부족이라는 대세를 거스를 수는 없었습니다. 그리고 개중에는 발 빠르게도 어느 학파와도 관련이 없으며 어느 가문의 출신도 아닌 새로운 피를 가문에 수혈하기 위해 움직이는 이도 있었습니다. 고명한 마법사 가문에서 코마 출신의 데릴사위나 며느리를 들이는 것이 이제는 그렇게 희귀하지도 않습니다.

덕분에 ENT는 물건을 파는 것뿐만 아니라 사람과 사람 사이도 중개한다는 농담 아닌 농담이 떠돌고 있습니다.

물론 ENT에 근무하는 대다수는 마법이라고는 영화나 만화, 소설에 나오는 것이라고만 알고 있습니다. 어쨌거나 마법사는 효율성을 중시하는 생물이고, 마법 결사는 아무리 위장을 위해 설립한 회사라고 해도 한번 세상에 모습을 드러낸 이상 최선을 다해 무역업에 종사해야 한다고 생각하고 있습니다.

덕분에 단순히 화폐만을 비교하는 측면에서는 ENT가 프로메테우스의 새벽의 수입을 능가하는 경우도 생깁니다. 미묘한 표정을 지은 채 베리타스 안티카를 활보하는 아브라삭스 소속 마법사가 많아지는 셈입니다.

ENT를 설립한 덕분에 결사에서는 세계 곳곳에 마법사를 파견하기가 더욱 쉬워졌습니다. 멋지게 양복을 차려입고 슈트 케이스를 끌며 공항을 나서는 이들을 보며 그들이 마법사라고 의심할 사람은 아마 없을 것입니다.

때로는 샬러맨 마법사라고 불리기도 하지만, ENT는 고대로부터 이어져 온 마법사 집단인 프로메테우스의 새벽이 현재에 잘 적응하고 있다는 단적인 증거라고 볼 수 있습니다.

새벽은 아직 찾아오지 않았습니다. 고대의 신이 가져다준 진리의 불꽃이 과연 어떠한 빛으로 새벽을 깨울지는 아무도 모릅니다.

프로메테우스의 새벽은, 마법사가 이룬 결사는 온전한 형태로 새벽이 오기를 바라고 있습니다. 그들이 조심해야 할 것은 다름 아닌 자기 자신이며, 자신이 바라보는 지향점 그 자체입니다.

검손을 버리고 오만을 경계하며 허세를 경멸하고 자만을 두르십시오. 흔들리지 않는 발걸음만이 당신이 바라는 진리와 목표로 당신을 데려다 줄 것입니다.

인간이기 이전에 마법사여야 하며, 영적 상승을 위한 지혜의 궁리에 거리낌이 없어야 합니다.

하지만, 기억하십시오.

길을 잘못 드는 순간이 곧 파멸을 부르리라는 것을.

그렇기에 마법사의 길은 더욱 매력적이라는 것을.



Q&A

이 코너는 DoF에 관련된 다양한 궁금증이나 질문에 대하여 답변해드리는 코너입니다.

DoF를 플레이하시면서 궁금하신 점이나 이해가 잘 안돼시는 점이 있으시면 언제든지 egnisys@trpgclub.com으로 문의주시기 바랍니다.

질문 1.

Q : 물리 갈등 상황에서 무기를 든 캐릭터가 공격을 할 경우, 판정은 무기와 기능의 복합 판정으로 하나요? 아니면 전투 판정만 하고 공격이 성공하거나 대성공하면 거기에 공격 보정치 만큼 데미지를 추가로 더 주는 건가요?

A : 무기를 들던 안 들던, 근접공격이라면 기능 <전투>로 판정하면 됩니다. 또한, 공격판정 성공 시 피해에 공격 보정치만큼 피해가 상승합니다.

질문 2.

Q : 5장 면모의 끝 페이지에 있는 <면모 만들기와 발견하기>에서는 조사나 지각 등을 이용하여 캐릭터 면모나 숨겨진 상황 면모를 찾을 수 있다고 적혀 있는데 10장 게임하기 이점생성 판정의 설명문에는 이점생성 판정으로 대상의 숨겨진 면모를 찾을 수 없다고 적혀 있네요. 어느 쪽이 맞는 건가요?

A : [이점생성] 판정으로 숨겨진 면모를 찾을 수 있습니다. 310p의 설명이 에러타입입니다. 숨겨진 면모를 찾을 때는 <공감>, <지각>, <조사>뿐만 아니라 전투를 통해 상대의 '유파'를 알아보거나 학식을 통해 지식으로 숨겨진 면모를 찾거나할 수 있습니다. 그야말로 상황에 따라 다양하다고 할 수 있습니다.

질문 3.

Q : 회복 판정에 실패하면 후유증 단계에 따른 회복 시간이 지난 뒤에 자연 회복 판정을 합니다. 이때 회복 판정에 성공하면 바로 후유증 면모가 제거되나요? 아니면 역시 회복 시간이 지난 뒤에 제거되나요? 자연 회복 판정에 실패하면 또 시간이 지난 뒤에 자연 회복 판정을 해야 하는 건가요?

A : 자연 회복 판정에 성공하면 즉시 회복합니다. 애초에 시간은 다 지났으니까요. 실패하면, 다시 시간이 지난 뒤에 자연회복 판정을 해야합니다.

질문 4.

Q : 근원점은 위기 진행간으로도 흡수가 가능하니까? 10장 게임하기 위기 진행간 & 근원 소모점에 대한 예시를 보면 "물론 근원점이 모자르면 근원점을 일반 피해로 취급해서 위기 진행간에 받을 수 있습니다."라고 적혀 있습니다.

A : 가능합니다. 다만, 이건 그야말로 근원을 어떻게 사용하느냐에 따라 다릅니다. 예로 내공을 무리하게 끌어올리는 대가로, 근원 대신 물리 피해를 받을 수 있습니다. 그리고 피 토하고 내상을 입겠지요.

질문 5.

Q : [문제극복] 판정을 방해할 때 말입니다. 예를 들어 A라는 캐릭터가 적절한 기능 이점 생성으로 B 캐릭터에게 불리한 상황 면모를 붙였습니다. B는 자기 라운드에 이 상황 면모를 지우고 자 문제 극복 판정을 하면, 난이도는 A 캐릭터의 이점 생성 달성치잖아요? 이 판정에 성공했을 때, 누군가 방해한다고 선언하고 B캐릭터 문제 극복 달성치를 기준으로 다이스를 굴러 성공하면, 결과적으로 B 캐릭터의 [문제극복] 판정은 저지되는 건가요?

A : 네, 맞습니다. 저지한 것이 됩니다. 다만, 문제극복 판정을 하기 전에 '방해하겠다.'라고 선언해야 합니다.

질문 6.

Q : 물리 갈등 상황에서 문제 극복 판정과 이점 생성 판정은 한 라운드에 몇 번이고(같은 목적이 아닌 이상) 할 수 있다고 되어 있습니다. 그렇다는 말은 한 라운드에 이점 생성 판정으로 상대한테 불리한 면모를 붙인 뒤, 해당 면모를 발동해서 보정을 얻고 공격을 할 수 있는 건가요?

A : 행동은 크게 자유행동 / 보조행동 / 표준행동으로 나뉘며, 물리갈등 시 특별한 경우를 제외하고는 표준행동은 한 번 밖에 못 합니다. (물리갈등 참조) 그리고 [문제극복], [이점생성], [공격], 몇몇 [방어] 판정은 표준행동에 속하기 때문에 '이능효과'나 몇몇 독특한 '특기'가 없는 한, 한 라운드에 한 번 밖에 못 합니다.

질문 7.

Q : 문제극복 판정에 비길 시 소정의 목적만 달성하거나 가벼운 대가를 치르고 성공하거나 둘 중 하나잖아요? 만약에 이야기 도중 PC끼리 문제 극복 판정을 하는 경우가 생겼습니다. A는 속임수로 B를 속이기 위한 판정을 하고 B는 이 판정을 공감으로 저항합니다. 이때 서로 다이스 수치가 똑같이 나와 비기게 되었을 경우 속임수를 쓴 쪽이 가벼운 대가를 치르고 성공할 수 있게 할 수 있습니까? (대결 상황이 아니라 능동적 저항 상황에 대한 질문입니다)

A : 가능합니다. 가벼운 대가를 지불하면 완벽하게 속일 수 있습니다.

질문 8.

Q : 화려한 연계의 제한 혹은 언제 화려한 연계를 사용할 수 있고 불가능한지 잘 모르겠습니다.

A : 화려한 연계에 제한은 정말 케이스 바이 케이스로 GM이 결정을 합니다. 예를 들어, 바이크로 빠르게 운전하며 총을 난사하거나, 아크로바틱한 움직임으로 검과 총을 동시에 사용하여, 화려한 연계의 이득을 얻을 수는 있겠지만 총을 쏘면서 설득을 해봤자 아무런 의미도 없을 것입니다.

질문 9.

Q : 복합판정 시 화려한 연계가 가능한가요?

A : 복합판정과 화려한 연계는 가능합니다. 단 복합판정에 요구된 <기능>을 화려한 연계에 포함할 수는 없습니다. 이것은 DoF의 기본 규칙 중 하나인 '하나의 <기능>은 하나의 판정에서 하나의 역할 밖에 못 한다.'라는 부분 때문입니다. P.312 복합판

정이 쓰이는 곳을 참조하시기 바랍니다.

심하게 흔들리는 선상 위에서의 물리 갈등 시 GM이 "모든 물리적 판정에 <운동> 복합판정을 해야한다. 복합판정을 하지 않을 시 넘어진다." 라고 한다면 <운동>은 더 이상 화려한 연계에 더할 수 없을 것입니다. 물론 그냥 '넘어지고' <운동>을 화려한 연계에 더할 수는 있겠지요.

질문 10.

Q : 도구 보정치를 어떻게 쓰는지 잘 모르겠습니다.

A : 도구 보정치는 일종의 복합판정이라고 생각하시면 됩니다. 고로, 자신의 <기능> 아무리 뛰어나도 도구 보정치가 낮으면 더 낮은 수준으로 판정을 해야 합니다.

질문 11.

Q : 적과 조력자의 이능효과를 보면 신기한 게 많습니다. 캐릭터를 만들 때 참고하고 싶은 것들이 몇 개 있었는데 룰 안에서 만드는 방법이 있을까요?

A : 이능효과 제작 규칙으로 만들 수 있거나 혹은 적 몬스터로서 특수한 능력을 가지고 있는 경우입니다. 갈등에 등장한 NPC는 어디까지나 '적 몬스터'일 뿐입니다

DAWN OF FATE SUPPORT GUIDE



캠페인 아이디어 : 영웅의 전쟁

〈영웅의 전쟁〉은 금주 생사유전법과 관련된 캠페인입니다.

금주 생사유전법은 49일 동안, 하나의 한정된 지역에서 여러 마법사가 고대의 영웅을 사역하여 벌이는 거대한 의식입니다.

참가한 마법사와 의식이 벌어진 지역 그리고 사역된 영웅들 및 추가 승리조건에 따라 GM은 언제나 새로운 이야기를 전개할 수 있습니다.

〈영웅의 전쟁〉은 초월적인 힘을 가진 고대의 영웅들, 그리고 그 영웅들을 사역하는 마법사들과 관련된 추가규칙이 포함되어 있습니다.

또한, 영웅의 전쟁의 배경이 되는 금주 생사유전법(Ex-Transmigration spell)의 역사 및 금주 생사유전법의 전개에 관련된 이야기를 다루고 있습니다.

금주(禁呪) 생사유전법

금주의 탄생과 역사

금주 생사유전법은 과거 중국대륙을 처음으로 통일한 시황제의 방사 서복(혹은 서시)가 시황제의 '불로불사'를 이루기 위해 해서 만들었던 방술 중 하나입니다.

방사 서복의 방술은, 동남동녀 일천 명의 백(魄)에 각인을 새긴 뒤에 한 자리에서 죽였습니다. 그리고 49일 후, 혼이 이승을 떠나는 순간 '각인'을 통하여 영맥에 흡수된 백을 다시 불러내는 방술을 만들었습니다.

이때, '각인'된 백은 어디까지나 영맥의 힘을 끌어오기 위한 일종의 낚시줄로, 원한다면 일천 명의 백을 매개체로 한 지역의 모든 영맥을 살아있는 사람에게 불러낼 수 있었습니다.

서복은 자신이 만들어낸 이 방술에 두려움을 느꼈고 시황제에게 이 방술이 알려져 악용되는 것을 막기 위해 불로초를 찾는다는 명분으로 일본으로 건너갑니다. 이후 서복은 일본 야요이 문화의 시조가 되고 자신의 금주를 동쪽의 끝, 일본에 봉인하였습니다.

이후, 다시 역사상 생사유전법이 등장한 것은 아마타이코쿠의 히미코 여왕을 통해서입니다. 서복의 봉인을 모두 깨고 방술을 회수한 히미코는 서복의 방술을 다시 부활시킵니다. 하지만 방술의 마지막 단계, 동남동녀의 백을 이용하여 한 지역의 모든 영맥의 힘을 한 사람에게, 즉 자신에게 흡수시키는 마지막 단계만큼은 재현할 수 없었습니다.

하지만, 죽은 자와 접촉하는 방면에 있어서는 서복보다 더 뛰어났던 무녀 히미코는 영맥의 힘을 끌어오기 위한 매개체로 일천 명의 동남동녀가 아닌 다른 방법을 택합니다.

바로 과거 이 땅에서 사라져간 위대한 영혼이나 신비의 유물에 각인을 새겨 넣어, 이미 죽어 영맥과 하나가 된 그들의 백을 끌어 불사의 군단으로 사용하는 것입니다.

히미코는 유물에 남은 사념을 통해, 영맥에 녹아들어가 있는 백을 재구성하여 귀(鬼)로 부활시키는 새로운 주술을 개발합니다. 이후 개기일식이 일어나는 날 천지의 기운을 모아 이 대주술을 시행했습니다.

하지만 히미코는 치명적인 실수를 하고 맙니다. 바로 49일 동안 세계에 현제한 과거의 영혼과 신비가 그녀의 말을 들을 이유가 없다는 것을 간과한 것입니다.

결국 히미코는 귀(鬼)의 반란에 의해 목숨을 잃게 됩니다.

시간이 흘러, 아일랜드 지방의 켈트 드루이드 '케인 콜린스'는 지팡이를 찾아 일본에 들어오게 됩니다.

콜린스는 위대한 대드루이드 루프와 같이 고대의 신을 자신의 몸에 강림시키는 주술과, 상대의 영혼을 제약하는 일종의 저주인 기어스 주술에 능한 주술사였습니다.

케인 콜린스는 드루이드즘과 비슷하면서도 다른 고신도 주술 계통에 매료되었고, 우연한 기회로 히미코의 주술에 대한 실마리를 얻었습니다. 이후, 그는 히미코의 강력한 주술에 심취하였고 이 고대의 대주술을 재현하기 위한 연구에 자신에 인생을 겁니다.

안타깝게도 케인 콜린스는 비원을 이루지 못하고 일본에서 그 삶을 마감하지만, 케인 콜린스를 따라 일본으로 건너온 그의 제자들과 그의 자손이 콜린스의 연구를 진행하면서 콜린스 학파를 이룹니다.

콜린스 학파의 비원은 히미코의 주술과 서복의 주술을 연구하는 것입니다.

콜린스 학파의 연구가 완료된 때는 세계 2차 대전의 말기로, 매개체를 통하여 백에서 귀를 만드는 히미코의 주술뿐만 아니라 한 지역 영맥의 힘을 모조리 뽑아내는 서복의 방술까지 조합하는데 성공했습니다.

주술의 이름은 생사유전법(Ex-Transmigration spell)입니다.

이 주술은 동남동녀를 죽이는 대신 히미코의 주술처럼 과거의 존재를 불러들입니다. 그리고 불러들이는 대상은 일반인보다 많은 백을 영맥에 남긴 존재입니다. 다시 말해 수많은 전설과 신화를 남겨 신격화의 가능성이 있는 영웅입니다.

생사유전법은 이러한 영웅들을 이 세상에 현신시켜서, 49일 동안 서로 죽고 죽이는 배틀로얄을 벌이게 합니다. 영웅들은 죽인 상대의 힘을 흡수하면서 점점 강해집니다. 그렇게 한 명의 영웅을 강화해 나가면서 마침내 세계의 진실에 다다르게 될 정도로 신격화가 이루어지면, 그때 영웅의 힘을 빼앗는 주술입니다. 다시 말해 인간의 몸으로 신위를 찬탈하려는 대주술입니다.

그러나, 전쟁중에 실행된 첫 번째 대주술은 완벽하게 실패했습니다. 계속해서 불어나는 강력한 마력을 감당하지 못하고 술식이 폭주하였습니다. 그 결과 도시 하나가 완전히 소멸했고, 하나의 거대한 영맥이 완전히 고갈되었습니다.

마법사들은 이 영맥을 부활시키기 위해 엄청난 노력을 기울였지만, 결국 영원히 회복이 불가능하다는 결론을 내렸습니다.

프로메테우스의 새벽은 영맥을 완전히 망가트리는 대주술의 무시무시한 위력에 경악하였습니다. 세계적으로 영맥이 쇠약해지는 현상에 고민하던 프로메테우스의 새벽으로서는 뒷서리를 맞은 셈입니다.

당연히 프로메테우스의 새벽은 대주술 생사유전법을 금주로 지정합니다. 콜린스 학파는 이러한 결정에 반발하였고, 마법결사를 탈퇴하여 그들과 전쟁에 들어갑니다.

그러나 일본이 패전한 이후, 콜린스 학파는 프로메테우스의 새벽에 의해 완전히 제압당했습니다.

대주술 생사유전법은 금주로 지정되어 봉인되고 맙니다.

하지만, 당시 콜린스 학파의 마지막 수장은 자신들이 일궈온 주술이 금주가 되어 사라지는 것을 바라지 않았습니다. 영원히 묻힐 바에야 세상에 알려버리겠다는 오기일지도 모르겠습니다만, 그는 생사유전법의 술식을 전 세계에 뿌렸습니다.

수많은 마법사는 단숨에 신에 근접하는 힘을 얻을 수 있는 생사유전법에 주목하였습니다.

프로메테우스의 새벽이 금주로 지정한 만큼 대놓고 연구할 수 없었지만, 보이지 않는 연구를 단속할 수는 없는 법입니다. 세계 도처에서 많은 마법사가 은밀히 생사유전법을 연구하면서 발전시켰습니다. 특히 여러 마법사가 각자 영웅을 사역하면서 전체 술식 제어에 한축을 담당하게 하는 방식은 술식이 공개된 뒤에 추가된 방식이었습니다.

금주 생사유전법이 한 번 발동되면, 해당 지역은 수많은 영웅이 자신의 생존을 걸고 싸우는 신화 속의 전쟁터로 변해버립니다. 어지간히 강한 힘이나 뛰어난 능력이 없는 이상, 그 안에서 살아남기란 참으로 요원할 것입니다.

그럼에도 불구하고, 지금까지 생사유전법 그 자체나 생사유전법으로 추정되는 대주술이 발동한 횟수는 공식적으로 9회에 이릅니다. 진리를 추구하고 탐구하는 마법사에게 있어, 신에 필적하는 힘을 얻을 수만 있다면 충분히 할 만한 도박인 셈이기 때문입니다.

그러나 이 대주술이 완벽하게 성공했던 적은 없습니다. 적어도 확인된 9회의 발동에서 신격을 손에 얻은 이가 나타나지 않았기에 현재까지 대주술의 끝을 본 사람은 없는 셈입니다.

현재 프로메테우스의 새벽은 금주 생사유전법의 뿌리를 뽑기 위해 전력을 다하고 있습니다. 제일 중요한 건 역시 대주술이 발동하기 전에 막는 것이지만, 만일 막지 못했을 경우에는 대주술 자체를 내부에서 망가뜨리기 위해 최소 2계위 이상의 아콘을 투입합니다.

생사유전법이 발동하면 해당 지역의 영맥이 완전히 고갈되어 다시는 회복할 수 없습니다. 영맥이 고갈된 땅은 사람이 떠나게 되고, 누구도 밭을 들이지 않는 죽은 땅이 되고 맙니다. 프로메테우스의 새벽으로서 그들의 가장 중요한 자산을 성공한 적이 없는 도박을 걸 이유가 없습니다.

현재의 생사유전법

금주 생사유전법은 지금도 발전하고 있으며 과거에 있었던 수많은 문제가 개선되었고 해결되었습니다. 한 번의 대의식으로 진리에 도달할 수 있는 힘을 얻을 수 있고, 자신이 원하는 바를 한 번에 이룰 수 있다는 유혹은 어떤 인간이라도 뿌리치지 어려울 것입니다.

현대의 금주 생사유전법은 마치 게임처럼 의식이 세분화되어 있습니다.

✦준비단계

금주 생사유전법을 준비하기 위해서는 일정 이상의 크기를 영맥이 필요합니다.

현대에 들어 생사유전법을 펼칠 수 있는 규모의 영맥은 대체로 유사영맥이 일정 이상 퍼져나간 도시나 고대의 중요 유적 정도입니다.

후자의 경우 대부분 강력한 마법사나 초자연적 존재의 영향력 하에 있는 경우가 많습니다. 그래서 금주 생사유전법은 반드시 라고 말해도 좋을 정도로 '도시'에서 벌어집니다.

고대와 현대의 주술사를 비교하자면 당연히 현대의 주술사가 훨씬 뛰어납니다. 당대 최고를 자랑하던 서복이나 히미코가 고안하고, 콜린스 학파가 완성한 생사유전법은 오늘날 어지산한 실력의 고위 마법사라면 혼자서도 준비단계를 진행할 수 있습니다.

그렇지만 아무리 혼자서 강력하다고 해도 프로메테우스의 새벽의 추적을 피하기란 어려울 것입니다. 금주를 봉인하고 매장하기 위해 눈에 불을 켜고 달려드는 3대 관리조직이 때문에 개인이 생사유전법을 준비하는 경우는 드뭅니다.

준비기간은 짧게는 한 달에서 길게는 몇 년이 걸립니다. 술식의 특성상 준비하는 기간이 길수록 의식 자체가 견고하고 치밀해지며 소환하는 영웅의 힘이 더욱 강해지는 특징이 있기 때문입니다.

생사유전법은 대주술에 사용된 영맥에 막대한 영향력을 끼칩니다. 백을 읽어 들이는 과정부터 시작해 백을 현현시키는 부분까지 모두 영맥을 건드리게 됩니다. 생사유전법이 준비단계에 들어가면 그 직후 영력의 움직임이 활발해집니다. 민감한 신비나 마법사라면 대주술의 준비과정임을 깨달을 수 있습니다.

그리고 대부분 이 단계에서 금주는 무산되었습니다. 대주술이 발동하기 전에 의식에 참여한 모든 이들은 아콘에 의해 차단되었습니다.

✦생사유전법의 발동

준비단계를 무사히 끝마친 뒤, 금주 생사유전법을 발동하기 위해서는 최소한 7명의 마법사가 필요합니다. 이들은 금주로 인해 발발한 전쟁이 벌어지는 동안 의식적이든 무의식적이든 금주의 제어를 돕는 역할을 합니다.

그들은 단지 금주의 제어를 돕는 것뿐만 아니라 전쟁에 참여하여 영웅을 부리게 되는데, 이들을 가리켜 '마스터'라고 부릅니다. 여기에는 '금주를 주관하는 자'라는 뜻과 '영웅을 부리는 자'라는 뜻이 있습니다.

금주 생사유전법에 참가하는 마법사들은 크게 두 부류입니다. 하나는 준비단계부터 금주에 참여했던 마법사이며, 다른 하나는 금주가 발동하는 지역의 영맥과 조금이라도 접촉했던 적이 있는 마법사입니다.

전자는 자신이 불러내려는 존재를 어느 정도 특정할 수 있습니다. 준비단계부터 자신이 부릴 백의 주인과 관련된 촉매를 철저하게 준비해 금주가 발동되는 시기에 맞춰 원하는 영웅을 현재에 현현시킵니다.

후자는 금주가 발동한 시기에 우연찮게 과거의 위인과 관련된 물건을 가지고 있거나 해당 혈통이 아닌 이상, 무작위로 현현된

영웅의 마스터가 됩니다. 해당 지역과 연관이 깊거나, 죽어서도 이뤄야 할 간절한 소원이나 염원이 있던 백이 현현합니다.

때로는 금주에 대해 아무것도 모르던 지역의 마법사가 느닷없이 휘말리는 경우도 있습니다. 금주에 대해 알고 어느 정도 대비를 한 뒤에 해당 지역으로 들어온다면 그나마 낫겠지만, 정말로 아는 것 하나 없이 금주의 발동을 맞이하게 된 마법사는 알지도 못하던 영웅의 마스터가 되기도 합니다.

금주에 참여하게 된 마법사는 몸 어딘가에 빛으로 이뤄진 문장이나 괴이한 문신과 같은 징표가 나타나거나, 괴이하고 강렬한 꿈과 같은 징조를 겪습니다.

징표가 나타나거나 징조를 겪은 마법사는 금주가 완전히 발동하기 전에 생사유전법이 벌어지는 지역에 들어오는 것으로 전쟁에 참가할 수 있습니다.

✦백의 현현

금주가 발동하게 되면 마법사는 해당 지역에서 간단한 소환의 식으로 영맥에 잠든 백을 불러낼 수 있습니다. 계약을 위한 복잡한 절차는 필요 없습니다. 이미 금주에 참여하게 된 것으로 모든 절차가 완료된 셈이기 때문입니다.

개인적인 욕망을 충족하기 위해 화려한 마법진과 휘황찬란한 소품을 준비할 수도 있겠지만, 대체로 영맥의 힘이 어느 정도 모인 곳에서 간단한 시동어를 말하면 됩니다. 시동어에 정해진 형태는 없습니다.(아무 것도 모른 채 휘말린 이의 “살려줘!”라든가 “도와주세요!”라든가 “이건 뭐야!”라는 외침도 유효합니다.)

✦영웅과 영웅의 그릇

금주 생사유전법에는 영웅의 백을 쉽게 불러내고 제어하기 위한 일종의 틀인 이를 ‘롤(Role;역할)’이 존재합니다. 이 역할은 영웅이 과거에 이룬 업적이나, 영웅에게 따라붙던 소문, 후대의 과장, 혹은 픽션을 통하여 각색된 채 대중에게 각인된 편견에 따라 정해집니다. 영맥을 사용하는 대주술만큼 집단무의식의 힘이 금주에 영향을 미치기 때문입니다.

생사유전법에는 대표적인 7개의 룰이 있습니다만, 금주가 발동된 지역이나 집단무의식의 영향으로 역할이 추가되거나 삭제되고 변경될 수도 있습니다.

현재에 현현한 영웅들은 각자의 룰에 따라 다양한 특수 능력을 얻는데, 생전의 능력과 완전히 무관할 수도 있습니다. 이러한 능력은 해당 룰을 부여받으며 가지게 된 장점과 단점일 뿐이다.

대표적인 룰은 다음과 같습니다.

❖ 파이터

일반적으로 전쟁영웅이나 강한 무예가로 이름을 날린 물리 전투의 달린이 이 룰에 포함됩니다. 파이터는 물리 전투에 관한 장점을 얻습니다. 대체로 공격과 관련된 장점을 얻는 경우가 많습니다. 또한 물리 전투에 관련된 영웅이기에, 사용하는 무기가 장거리 무기이든 단거리 무기이든 상관하지 않습니다.

❖ 위저드

주술사나 마법사로 기록되거나 뛰어난 지식을 가지고 있어 칭송받았던 이들이 이 룰에 포함됩니다. 위저드는 지식이나 마법에 관련된 다양한 장점을 얻을 수 있습니다.

❖ 로그

법을 무시하는 무법자를 말합니다. 누군가를 암살하여서 역사에 이름을 남겼거나 은밀한 행동에 능했던 자들이 이 룰에 포함됩니다. 도덕과 규칙에서 벗어난 악당이나 영웅의 라이벌 역시 이 룰에 포함될 수 있습니다. 로그는 은밀행동이나 암습, 정체를 숨기는 능력과 같이 상대를 속이는 장점을 얻을 수 있습니다.

❖ 레인저

단독행동에 능했던 수색자나 유격수, 개척자, 저명한 탐험가와 모험가가 이 룰에 포함됩니다. 레인저는 극한의 상황을 능숙하게 넘겨거나 어떠한 상황에서도 자신의 능력을 100% 발휘할 수 있게끔 도와주는 장점을 얻을 수 있습니다.

❖ 나이트

기사도와 같은 규율과 도덕, 그리고 세상에 정의를 바로 세우고 규칙을 지키려 했던 이들이 이 룰에 포함됩니다. 기사나 성기사 그리고 고결한 전사가 여기에 포함됩니다. 파이터와 흡사하지만, 일반적으로 공격보다는 특수한 방어능력에 관한 장점을 얻을 수 있습니다.

❖ 클레릭

신을 모시거나 신과 관련된 일화가 있는 자들은 모두 이 룰에 포함됩니다. 이 룰에 속한 자들은 자신이 모시던 신과 관련이 깊은 지역일수록 더욱 강력한 힘을 발휘하며, 해당 지역에 관련된 신의 신도가 많으면 많을수록 강한 힘을 얻습니다. 클레릭은 신의 힘을 부르거나 부상을 치료하는 기적과 관련된 장점을 얻을 수 있습니다.

❖ 몬스터

인간이 아닌 존재, 완전한 괴물, 신화속 생물, 인간이었으나 괴물이나 귀신으로 불렸던 이들이라면 누구나 이 룰에 포함될 수 있습니다. 이 룰을 부여받고 현현한 존재는 어떤 식으로든 상식의 범주를 넘어서는 이들로, 매우 강력한 보정을 받습니다. 강함에 비례하여 마스터는 몬스터를 제어하는데 엄청난 마력을 소모하게 됩니다. 그리고 당연하게도, 제어하기가 힘듭니다.

여기서 소개한 7가지 룰은 어디까지나 가장 ‘기본적인 룰’로 의식이 벌어지는 지역에 따라 룰은 추가되거나 변경될 수 있습니다.

또한, 복수의 룰에 적합한 업적이나 능력을 가진 영웅의 경우에는 한 가지의 룰을 선택해야 합니다. 이는 변경될 수 없습니다. 예를 들어, 그 유명한 아서왕은 파이터와 나이트 중 하나의 룰을 부여받고 현현할 것입니다. 삼국지의 영웅 여포라면 파이터, 로그, 몬스터 중 하나의 룰을 부여받고 현현할 것입니다.

각 영웅의 장점은 아래의 추가규칙에서 함께 설명하겠습니다.

✦소환된 영웅의 형태

소환된 영웅은 물질적인 존재도 아니며 영적인 존재도 아닌 매우 애매모호한 상태로 나타납니다. 마법사는 영맥의 힘을 빌려 일시적으로 영웅을 물질화할 수 있는데, 이것을 ‘마테리얼라이즈’라고 합니다.

마테리얼라이즈는 마법사 본인의 힘이 아닌 해당 지역의 영맥을 사용하기 때문에 자신의 마력을 소모하지 않습니다. 설령 24시간 내내 물질화를 유지할지라도 마법사에게 가해지는 부담은 전혀 없습니다.

다만 영웅은 마법사 없이 마테리얼라이즈를 할 수 없습니다. 마테리얼라이즈는 마법사가 영웅을 물질화하는 것이며, 영웅이 마법사의 의사를 무시하고 마음대로 현실에 개입할 수 없다는 뜻입니다.

그렇지만 현재에는 사라지고 없는 마법의 비의를 익히고 있거나, 그냥 매우 강력한 영웅의 경우에는 이 규칙을 깰 수 있을지도 모릅니다.

마테리얼라이즈로 나타난 영웅의 모습은 대체로 전성기의 외모를 가집니다. 많은 사람이 기억하고 있거나 화자되는 시기의 모습이기 때문입니다.

하지만 전성기의 모습이라고 해도 전성기의 능력을 가진다는 뜻은 아닙니다. 영웅은 현현한 지역의 영향을 크게 받는데, 그중 하나가 바로 인지도입니다.

아일랜드에서 빛의 왕자 쿠홀린을 소환한다면, 신화 속에 등장하는 모든 힘을 갖추고 현현할 것입니다. 그렇지만 중국이나 중동과 같이 쿠홀린의 이름 자체가 알려지지 않은 지역이라면 본래 힘보다 크게 약해진 상태로 현현할 것입니다.

마테리얼라이즈도 나타난 영웅은 완전히 물질적인 존재입니다. 단, 금주가 발동한 지역을 벗어날 수는 없습니다. 마테리얼라이즈에 필요한 힘의 근간은 어디까지나 영맥이기 때문입니다.

만일 순수하게 자신의 마력만을 사용해 영웅을 마테리얼라이즈한다면, 아무리 강력한 마법사라도 큰 무리를 할 수밖에 없습니다.

(DoF의 규칙적으로, 달인 인물단계 이상의 마법사가 4점의 근원 후유증 피해를 입고서 한 장면 동안 영웅을 마테리얼라이즈 시킬 수 있습니다. 인물단계가 달인보다 한 단계 높을 때마다, 근원 후유증 피해가 1점 씩 줄어듭니다. 이 피해는 1점 이하로 줄일 수 없습니다.)

마테리얼라이즈로 나타나지 않은 영웅은 기본적으로 이 세계에 고정된 '백'의 형태를 취합니다. 백은 영체이며, 물리적 효과에 면역입니다. 그리고 영체 상태에서는 영웅 본인도 외부에 영향을 끼칠 수 없습니다. 영혼을 바라보는 능력을 가지고 있거나 본질이 동일한 다른 영웅이 아닌 이상, 백의 형태를 취한 영웅의 기척을 느끼거나 형태를 직시할 수 없습니다.

(DoF의 규칙으로, 이는 영체투영과는 다른 영웅만의 특별한 능력입니다. 영체에 피해를 주는 '현실의 능력' 역시 백의 형태를 취한 영웅을 공격하거나 효과를 줄 수 없습니다.)

자세한 규칙은 아래, 추가규칙에서 함께 설명하겠습니다.

✦혼의 맹약

이것은 강력한 영웅으로부터 마스터인 마법사를 지키기 위한 강력한 정신적 주박입니다.

켈트의 맹약주술인 '기어스'를 활용하여 만든 마법으로, 영웅의 백과 마스터의 혼을 하나로 묶는 방식입니다. 일반적으로 한

명의 마법사는 오직 하나의 영웅만을 맹약으로 묶어 사역할 수 있습니다. 영혼은 한 사람에게 하나 뿐입니다.

혼의 맹약은 일종의 강력한 정신 링크입니다. 마스터와 영웅은 서로 생각을 공유할 수 있으며, 상대방의 대략적인 감정 역시 느낄 수 있습니다. 이것은 텔레파시와 비슷한 능력입니다.

혼의 맹약은 강력한 영웅이 변심하여 마스터를 공격하거나 피해를 주기 어렵게 만드는 정신적 '주박'이 됩니다.

마스터는 혼의 맹약을 3번에 걸쳐 해제할 수 있으며, 해제할 때마다 영웅에게 절대명령을 내릴 수 있습니다. 영웅은 이 명령을 절대 거부할 수 없습니다. 혼의 맹약을 해제하는 것으로 3번의 절대 명령권을 가지는 셈입니다.

만약 혼의 맹약을 모두 해제한다면 영웅과 마스터의 정신적 주박은 완전히 사라집니다. 마스터와 영웅의 정신적 연결도 완전히 사라지고, 오로지 마력으로만 이어지게 됩니다.

하지만, 금주의 기간이 종료되었을 때 영웅이 소멸되더라도 마스터는 아무런 영향을 받지 않습니다.

✦기간

금주 생사유전법은 49일 동안 이루어집니다. 이 기간은 동양 주술을 근간으로 삼았기 때문에 그 영향을 받은 것으로 추정됩니다.

49일이 지났을 때까지 승자가 없다면 금주는 실패합니다. 그와 동시에 영웅의 백은 흩어지고, 다시 영맥으로 돌아갑니다. 그리고 영웅의 백과 혼의 맹약으로 묶인 마법사의 영혼은 영웅과 함께 영맥으로 끌려가게 됩니다.

즉, 생사유전법이 한 번 시작되면 반드시 승리해야만 합니다.

✦금주의 완성

금주 생사유전법이 완성되는 조건은 누가, 어디서, 어떤 목적으로 금주를 발동했느냐에 따라 달라질 수 있지만, 대체로 세 가지의 공통점을 가집니다.

첫 번째. 모든 영웅이 사라지고 최후의 한 명이 된다.

이 경우는 반드시 '의식'이 시작된 영맥의 중심점에서 영웅 혹은 마법사가 금주를 완성시켜야 합니다. 하지만, 영웅이 마법에 대한 깊은 지식을 가지고 있거나, 본인이 마법사가 아니라면 의식을 온전히 완성시킬 수 없습니다. 이때 강력한 마법사는 영맥의 힘을 온전히 자신만의 것으로 만들 수도 있습니다.

두 번째. 하나의 영웅이 다른 6명의 영웅을 쓰러트린다.

생사유전법은 영웅 사이의 배틀로열입니다. 하나의 영웅이 다른 영웅 여섯을 쓰러뜨리고 그만큼 영맥의 힘과 제어권을 흡수하는 방법입니다.

홀로 여섯을 쓰러뜨린 영웅은 자신만을 위해 영맥의 힘을 사용할 수 있습니다. 이 시점에서 마스터가 혼의 맹약을 모두 해제해 절대명령권을 전부 소모하였다면, 영웅을 제어할 수는 없을 것입니다.

만약 여러 영웅이 동시에 다른 여섯 영웅을 쓰러트렸다면, 영맥의 힘 역시 분산됩니다. 완벽하게 승리조건을 달성하기 위해서는 온전히 다른 영웅들을 쓰러트려야만 합니다.

세 번째. 룰 혹은 영웅과 관련된 목표를 이룬다.

참고로 이것은 이른바 추가 승리조건으로, 이것이 없는 영웅도 있습니다. 영웅의 목표는 대체로 영웅의 생애나 현재의 룰에 따라 달라집니다.

예를 들면 다음과 같습니다.

- 의식에 참가한 모든 영웅과 한 번 이상의 격렬한 전투를 하고 살아남는다.
- 과거 평생에 걸쳐 이루지 못 한 깨달음을 얻는다.
- 과반수의 영웅을 부하로 받아들인다.
- 금주가 발동된 지역의 모든 인간 또는 영웅과 해당 마스터 제외한 모든 신비를 살해한다.

✦승리 보상

금주를 완성하거나 승리조건을 달성한 마법사와 영웅은 금주가 발동한 지역의 영맥을 통제할 권한을 얻습니다. 이 통제권을 통해 영맥의 힘을 자유롭게 사용할 수 있습니다.

영웅과 마법사는 영맥을 대가로 '잠시 동안' 신의 권능과 가까운 능력을 가질 수 있습니다. 그리고 마법사와 영웅은 영맥을 완전히 고갈시키는 대신 자신이 이루고자하는 목적을 하나씩 이룰 수 있습니다.

영웅이 바라는 가장 대표적인 보상은 새로운 육체를 얻어 현생에 남는 것입니다. 새로운 육체를 얻은 영웅은 마치 정령과 흡사한 존재가 됩니다. 때로는 강력한 의지와 힘을 가지고 그대로 외신이 되어버릴 수도 있습니다.

마법사가 바라는 보상은 개인에 따라 다릅니다. 영맥의 힘은 실로 강력하여 죽은 이를 온전히 되살리거나, 영맥의 힘을 통해 신격화를 이루거나, 자신만의 세계를 완성해 외신이 되어 이 세계에서 떠날 수도 있습니다.

이밖에도 영맥의 힘을 사용하는 방법이 있습니다만, 제약도 있습니다.

마스터와 영웅은 과거의 역사를 바꾸거나 세계의 법칙에 간섭할 수 없습니다.

과거의 역사를 바꾸거나 세계의 법칙에 조금이라도 간섭하기 위해서는 두 가지의 조건이 갖춰져야만 합니다.

첫 번째는 금주 생사유전법을 발동하는데 사용한 영맥이 세계에서 손꼽히는 강력한 영맥이어야 합니다.

두 번째는 영웅이나 마법사가 영맥을 완전히 고갈시키고 얻은 힘을 그 누구와도 나누지 않고 온전히 사용해야만 합니다. 즉, 영웅과 마법사가 누군가에게 모든 힘을 몰아줘야만 한다는 뜻입니다.

유념해야 할 점은, 아무리 거대한 영맥이라도 힘의 한계가 있다는 점입니다. 전세계의 영맥을 모두 파괴한다거나, 세계를 멸망시키거나, 살아 숨쉬는 모든 존재를 살해한다는 식의 목적은 이룰 수 없습니다. 거대한 도시 하나나 소국 하나 정도는 가볍게 초토화시킬 수 있을 테지만, 그 이상을 바라기는 힘들 것입니다.

추가 규칙

〈캠페인 아이디어: 영웅의 전쟁〉은 금주 생사유전법과 관련된 캠페인입니다. 그리고 캠페인에 따른 특수한 추가규칙을 사용합니다.

✦캐릭터 제작

'캐릭터 완전 제작'으로 마법사(마스터)와 영웅을 제작합니다. 마스터와 영웅의 숫자는 게임에 참가하는 플레이어의 숫자와 이야기에 따라 달라질 수 있습니다.

❖팀플레이

플레이어는 2~6명이 필요하며, 반드시 짝수여야 합니다. 플레이어 중 반은 마법사(마스터)를, 나머지 반은 영웅을 제작합니다. 그리고 반드시 마스터와 영웅은 둘이 하나의 팀을 이뤄야만 합니다. 만약 플레이어 숫자가 홀수인 경우에는 한 명이 영웅과 마스터를 모두 제작하고, 마법사(마스터)를 NPC로 취급하여 운영하는 쪽을 추천합니다.

❖개인 팀플레이

플레이어의 숫자는 3~4명이 적당합니다. 플레이어는 각자 마법사와 영웅 캐릭터를 제작하여 하나의 팀을 운영합니다. 즉 2개의 캐릭터를 한 명의 플레이어가 운영하는 방법입니다.

플레이어는 두 캐릭터 중 메인이 되는 '주 캐릭터'를 선택합니다. GM은 필요에 따라 플레이어의 부 캐릭터를 NPC로 등장시키거나 연기할 수 있습니다.

✦인물단계

영웅의 전쟁에서 추천하는 인물단계는 숙련자에서 달인 단계입니다. 마법사와 영웅의 인물단계는 반드시 동일해야 합니다.

✦마법사 캐릭터 제작

❖근원면모 결정 및 근원선택

근원에 대한 제약이나 근원면모에 대한 제약은 없습니다. 마스터가 되는 캐릭터는 서양 마법사뿐만 아니라 동양의 주술사, 마법 지식을 가지고 있는 신비 등 다양한 존재를 컨셉으로 삼을 수 있습니다.

❖신념면모 결정 및 신념 선택

신념면모는 자신이 이루고 싶은 소원이나 목적을 표현하여 추구자의 길(추가규칙, Dawn of FATE 131p 참조)을 선택합니다. 구도자의 길을 선택해도 무방합니다.

❖마법사(마스터)의 특수 능력

혼의 맹약 : 마스터인 캐릭터는 한 명의 영웅과 혼의 맹약을 맺을 수 있으며, 혼의 맹약을 맺은 영웅과 정신적인 링크를 얻습니다. 마스터와 영웅은 자신의 생각을 상대방에게 전할 수 있으며, 상대방의 감정을 대략적으로 파악할 수 있습니다. 혼의 맹약이 있는 한 영웅은 자신의 마스터를 공격할 수 없습니다. 만약 마스

터를 공격하려고 한다면, 영웅은 마스터의 인물단계 + 10 난이도의 <정신> 판정에 성공해야 합니다. 판정에 실패하면 정신 후유증 피해를 하나 받습니다. 이 피해는 어떠한 방법으로도 방어하거나 흡수할 수 없습니다. 마스터는 혼의 맹약을 희생해서 영웅에게 절대명령을 3번 내릴 수 있습니다. 이 명령은 자유행동으로, 영웅은 결코 거부할 수 없습니다. 만약 혼의 맹약을 모두 소모한다면 영웅과 마스터의 정신적 주박은 완전히 사라지고, 정신적 연결도 완전히 사라집니다.

혼의 맹약이 아직 남아있는 상황에서 '영웅'이 사망할 경우 마스터는, 마스터가 없는 영웅과 다시 혼의 맹약을 맺을 수 있습니다. 이때 마스터는 영웅의 인물단계 +4를 난이도로 <근원> [문제극복] 판정에 성공해야 합니다.

◆마력링크

마스터인 캐릭터는 영웅의 근원 피해를 대신 받을 수 있습니다. 영웅의 마력을 마법사가 담당하기 때문입니다. 마스터는 근원 후유증 피해를 1점 입는 대신, 영웅에게 운명점 1점을 줄 수 있습니다.

◆마력회복 & 역류

마스터는 영웅의 후유증 단계와 같은 근원 후유증 피해를 입는 대신, 영웅의 후유증을 회복시킬 수 있습니다. 예를 들면, 영웅의 가벼운후유증을 치료하는 대신, 마스터는 근원 가벼운후유증을 입는 것입니다. 이는 마력으로 영웅을 회복시키는 행위입니다.

반대로 마스터가 근원 후유증 피해 1점을 입는 대신, 영웅의 물리 후유증 피해 1점을 줄 수 있습니다. 예를 들면, 마스터가 근원 가벼운후유증을 입지 않는 대신, 영웅이 물리 가벼운후유증을 입는 것입니다. 이는 마력이 역류하여 영웅이 피해를 입는 것입니다.

마스터든 영웅이든 이 피해는 어떠한 방법으로도 흡수하거나 방어할 수 없습니다.

◆영웅 캐릭터 제작

◆근원면모 결정 및 근원선택

근원에 대한 제약은 없습니다. 다만 근원면모에는 반드시 영웅의 룰과 관련된 내용이 포함되어야 하며, 면모 뒤에 <룰>을 표기합니다.

파이터라면 물리 전투 능력이나 과거의 업적, 마법사라면 마법사로서의 업적이나 마법사와 관련된 문구가 근원면모로 들어갈 것입니다.

예를 들어, 쿠홀린이 '나이트'로 소환된다면 '붉은 가지 기사단의 대장이자, 엘스터 신화의 빛의 왕자(나이트)'가 될 것이며, '파이터'로 소환된다면 '그림자 나라의 여전사 스카자하의 제자이자 수많은 전쟁을 승리로 이끈 쿨란의 맹견(파이터)'가 될 것입니다.

근원면모에는 영웅의 가장 큰 장점이자 업적 그리고 일화가 포함되어 있습니다.

영웅은 자신의 근원면모를 발동했을 때 +2 대신 +4의 보너스를 받을 수 있으며, 재굴림 시 주사위를 두 번 굴려서 그 중 높은 결과를 사용할 수 있습니다.

하지만, 근원면모는 영웅의 가장 큰 약점이기도 하다.

영웅의 약점 혹은 일화와 연관하여 면모를 강제한다면, 영웅의 대성공을 성공으로, 성공을 비김으로, 비김을 실패로 만들 수 있습니다. 만약 운명점을 1점 추가로 지불한다면, 판정을 한 단계 더 낮출 수 있습니다. (대성공을 비김으로, 성공을 실패로) 영웅은 이와 같은 면모 강제를 거부할 수 없습니다.

마지막으로 영웅의 근원면모는 비공개입니다. 상대 영웅의 근원면모를 알기 위해서는 해당 영웅의 설화진행칸을 모두 채워야 합니다.

물론, 상대의 근원면모를 파악할 수 없더라도 상대의 '정체'를 파악할 수는 있습니다. 모두 이름이 알려진 영웅이니, 살아생전의 이름을 알아내는 것만으로도 어떠한 이였는지 알 수 있기 때문입니다.

하지만 면모를 강제하거나 발동하기 위해서는 해당 영웅의 행적이나 정확한 설화를 알고 있어야 합니다. 모든 영웅은 설화와 전설을 가지고 있으며, 그중 무엇이 진실이며 얼마나 잘 알려졌느냐는 각자 다르기 때문입니다.

영웅진행칸에 관련된 자세한 사항은 '설화진행칸' 항목을 참조하시기 바랍니다.

◆신념면모 결정 및 신념 선택

신념면모는 자신이 이루고 싶은 소원이나 목적을 표현하여 친구자의 길(추가규칙, Dawn of FATE 131p 참조)을 선택합니다. 구도자의 길을 선택해도 무방합니다.

◆기량칸 작성과 기능 기량조각 배치

영웅은 자선이 없습니다. <재력> 기량수준이 아무리 높아도, 게임 시작 시 '자산'을 가질 수는 없습니다. 영웅의 <재력>은 어디까지나 자금을 관리하고 사용하는 능력만을 나타냅니다.

◆룰에 따른 추가 특기

영웅은 어떤 역할로 현현하였는가에 따라 생전의 능력과는 별도로 다양한 능력을 가지고 있습니다. 이것은 일종의 특기로, 여기서는 대표적인 7가지의 역할만을 다루고 있습니다. GM은 상황에 따라 혹은 시나리오에 따라 새로운 룰과 규칙을 추가할 수 있습니다.

룰에 따른 추가 능력은 한 번 사용할 때마다 운명점 1점을 지불해야 합니다.

파이터

[무예의 달인] : 화려한 연계로 연계한 기능의 숫자만큼 물리 피해가 상승한다.

[백전노장] : 물리 공격에 실패하여도 '순간면모'를 상대에게 줄 수 있다.

위저드

[강대한 마력] : 운명점 1점 당 근원 후유증 피해를 1점 무시할 수 있다. 운명점이 있는 이상, 한 번에 몇 점이든 무시할 수 있다.

[메타매직] : 운명점 1점 당 마법 혹은 주술과 관련된 이능강화를 페널티 없이 하나 선택할 수 있다.

로그

[은밀한 움직임] : 화려한 연계로 정체를 숨기거나, 은밀한 행동을 할 때 연계한 기능의 숫자만큼 보너스를 받는다.

[은밀한 공격] : 기습 공격 시 후유증 피해 1점 추가.

레인저

[단독행동] : 운명점 1점 당 하루, 마스터가 없어도 아무런 문제없이 행동할 수 있다.

[구사일생] : 한 라운드 동안 면모강제나 페널티를 무시한다. 단, 근원면모의 강제는 무시할 수 없다.

나이트

[강철의 성] : 운명점 1점당 후유증 피해를 하나 무시할 수 있다.

[정의] : 자신의 이익을 포기하고, 정의로운 선택을 하는 면모 강제 시 운명점을 추가로 1점 더 얻는다. 이 능력에는 운명점을 소모하지 않으며, 한 장면에 한 번만 사용할 수 있다.

클레릭

[신성의 회복] : 운명점 1점당 물리 후유증 피해를 1점 회복시킬 수 있다.

[성역] : 자신의 종교와 관련된 성역에서 행하는 모든 판정에 +1을 받는다. 운명점을 소모하지 않는다.

몬스터

[초강화] : 한 장면 동안 모든 기량수준이 1 상승한다.

[괴력] : 공격판정 대성공 시 순간면모 대신 후유증 피해를 1점 추가로 줄 수 있다. 이 능력은 운명점을 소모하지 않는다.

[폭주] : 물리적인 판정에 실패하거나 비길 시, 운명점을 1점 지불하지 않는다면 폭주할 수 있다. 마스터인 마법사는 혼의 맹약을 제외하고는 몬스터를 제어할 수 없으며, 몬스터는 주위의 모든 것을 공격한다.

❖초기장비 구매

영웅은 게임 시작 전에 장비를 구매하기 위해서 <재력> 대신 해당 장비와 연관이 깊은 <기능>을 판정합니다. 예를 들어 근접 무기나 방어구라면 <근접>을, 장거리 무기라면 <사격>을 구매 판정에 사용합니다. 이는 영웅이 해당 <기능>으로 얼마나 대단한 일화를 가지고 있는가에 따라 장비가 바뀌기 때문입니다. 영웅이 막대한 재화를 가지고 있다는 일화가 있다면 <재력>으로 판정할 수도 있습니다.

❖보구

모든 영웅은, 자신을 대표하는 보물을 가지고 있습니다. 이를 '보구'라고 합니다.

일반적으로 보구는 '장비'입니다. 영웅은 자신이 가진 장비 중에 하나를, 혹은 자기 자신의 능력을 보구로 만들 수 있습니다.

영웅은 5점의 성장점수를 지불할 때마다 하나의 보구를 추가로 더 선택할 수 있습니다.

보구는 매우 특수한 능력을 가지고 있습니다. 보구로 선택한 '장비'는 보구에 관한 장비면모를 하나 얻으며, 아주 특수한 경우나 영웅이 사망했을 때를 제외하고는 부서지지 않습니다.

영웅은 보구를 선택할 때 자신만의 보구를 제작할 수 있습니다. 보구제작 순서와 규칙은 다음과 같습니다.

1. 모든 보구는 보구단계를 가지고 있습니다. 보구단계는 1~10단계로 등급이 나뉩니다. 높은 단계의 보구일수록 강력하지만 사용하기가 매우 까다롭습니다. 이 단계는 보구를 제작할 때 사용하는 점수가 됩니다.

2. 모든 보구는 보구단계만큼의 보구점수를 가지고 있습니다. 영웅은 보구를 선택할 때, 보구점수를 사용하여 보구를 제작할 수 있습니다. 보구점수 사용법은 다음과 같습니다.

* 보구점수 1점당 보구의 인물단계 한계를 1점 높일 수 있습니다. 보구의 기본 인물단계는 1점입니다.

* 보구점수 1점당 '하나의 이능효과'를 선택하여 보구에 적용합니다. 이능효과에 들어가는 성장점수는 무시하고, 자유롭게 이능단계를 높일 수 있습니다. 단, 보구의 인물단계보다 높은 이능단계를 선택할 수 없습니다.(가변형 포함). 강화 및 약화는 강화 하나 당 약화 하나를 반드시 선택해야만 합니다. 성장점수가 같을 필요는 없습니다. 단, 보구의 인물단계보다 높은 강화 단계를 선택할 수 없습니다.

* 보구점수 1점당 하나의 이능효과에 이능강화를 자유롭게 선택할 수 있습니다. 단, 보구의 인물단계보다 높은 강화 단계를 선택할 수 없습니다.

주의 : 보구는 '조작'이나 '변신'과 같이 이능단계에 따라 성장점수를 주는 방식의 이능효과를 선택할 수 없습니다.

❖보구의 사용

영웅이 보구의 힘을 사용하기 위해서는 2가지 조건이 필요합니다.

첫 번째. 강력한 보구를 사용하거나 유지하기 위해서는 막대한 마력이 필요합니다.

보구를 사용하는데 필요한 마력은 보구단계에 따라 달라집니다. 영웅은 보구의 효과가 종료되는 즉시 보구단계와 동일한 점수의 근원 후유증 피해를 입습니다. 만약 마스터인 마법사와 영웅도 더 이상 근원 후유증 피해를 받을 수 없다면, 그 즉시 영웅은 '소멸'합니다.

두 번째. 보구는 일종의 마법적인 도구이기에 영웅은 보구를 사용하기 위해서 반드시 보구의 이름(혹은 보구로서의 장비면모)을 외쳐야만 합니다.

이것을 보구의 진명개방이라고 합니다. 진명을 개방한 보구는, 자신이 가진 다양한 능력을 사용할 수 있습니다.

이후, 보구의 효과가 끝난 즉시 그 장면에 있는 모든 캐릭터는 해당 영웅의 설화진행도를 모두 채우고, 근원면모를 알 수 있습니다.

❖신위

영웅은 마법사와 인물단계는 같으나, 신화속 존재로 매우 강력한 존재들입니다. 영웅은 같은 영웅이 아니라면, 인물단계 '초인' 이하의 모든 존재에 대해서 '신위'를 발휘하는 것으로 취급합니다. 단, 영웅이 [강화행동]으로 행동하지 않아도 같은 영웅은

혹은 '초인' 이하의 캐릭터에 대해 모든 판정을 차분치 1로 자동 성공합니다.

즉, 같은 영웅이거나 인물단계가 절대자 이상이 아닌 이상 영웅을 상대로 오랜 시간 대적하기 힘듭니다.

신위에 관한 자세한 규칙은 Dawn of FATE 178p를 참조하시기 바랍니다.

✦설화진행칸

설화진행칸은 상대 영웅의 설화에 대해 얼마나 많이 파악하고 있는가를 나타내는 척도입니다. 설화진행칸은 조우한 각 영웅마다 관리하며, 언제나 0점에서 시작합니다. 설화진행칸은 총 5칸 이고, 5칸을 모두 채웠을 시 해당 영웅의 진명과 모든 설화를 파악하고 '근원면모'를 완벽하게 알 수 있습니다. 또한 해당 영웅의 근원면모를 강제할 수 있습니다.

물론, 설화진행칸과 무관하게 해당 영웅의 진명을 추리하거나 설화를 유추할 수는 있으나 근원면모를 강제할 수는 없습니다.

영웅들은 수많은 설화를 가지고 있으며, 그 중 진실과 거짓이 무엇인지 알 수가 없습니다. 그리고 전해지지 않은 비하나 이야기가 있을지도 모릅니다.

설화진행칸은 마스터인 마법사와 영웅이 각 영웅당 '하나'만 관리하면 됩니다. 기본적으로 마법사와 영웅은 비슷한 정보를 가지고 있는 것으로 취급합니다. 마법사와 영웅은 많은 대화를 나누거나 혼의 맹약으로 이어져 있기 때문입니다. 따라서 같은 장면에서 마스터인 마법사와 영웅이 함께 있다고 해서 설화진행칸을 2배로 채울 수는 없습니다.

설화진행칸은 '영웅이름' + '설화진행칸'으로 구성됩니다.

예를 들어 쿠홀린의 설화진행칸이라면 :
[쿠홀린 설화진행칸 □□□□□]

설화진행칸은 다음과 같은 상황에서 채울 수 있습니다.

1. 영웅이 근원면모를 발동한다.

영웅이 근원면모를 발동하는 순간 같은 장면에서 있다면, 그 영웅의 설화진행칸을 1점 채웁니다.

2. 영웅이 보구를 사용한다.

영웅이 진명을 개방하고 보구를 발동하는 순간 그 영웅의 설화진행칸을 5점 채웁니다. 다시 말해 대상의 정체를 완벽하게 파악할 수 있습니다.

3. 영웅이 스스로 정체를 밝힌다.

영웅이 자신의 설화와 관련된 언급을 한다면 그 영웅의 설화진행칸을 1점 채울 수 있습니다. 자신의 설화와 관련되었는지는 GM이 판단합니다. 만약, 영웅은 원한다면 자신에 대한 모든 정체를 밝힐 수도 있습니다. 이 경우 5점을 채웁니다.

4. 더 많은 정보를 가진 캐릭터에게 정보를 얻는다.

해당 영웅에 대해서 더 많이 알고 있는 캐릭터에게 정보를 얻을 수도 있습니다. 이 경우 정보를 알려주는 캐릭터가 가진 설화진행칸 점수만큼 점수를 채울 수 있습니다. 단, 정보를 알려주는 캐릭터의 설화진행칸보다 더 높게 채울 수는 없습니다. 정보를 제공하는 캐릭터는 '○점의 정보만을 제공한다'고 제한할 수 있습니다.

예를 들어 쿠홀린의 설화진행칸을 4칸 채운 마법사 'A'가 쿠홀린 설화진행칸을 1칸 밖에 채우지 못한 마법사 'B'에게 정보를 제공할 경우 마법사 'A'는 최대 자신과 같은 4칸까지의 정보를 마법사 'B'에게 제공할 수 있습니다.



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.com에서 다운로드 가능합니다)

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

The background is a dark, mottled texture in shades of brown and black. At the top, there is a large, curved, blue-tinted shape that resembles a celestial body or a lens flare. A vertical blue line runs down the center of the image.

SEE YOU NEXT GUIDE

DAWN OF FEAR