

〈Your Formidable Foes (1)〉

가공할 적대자들 (1)



세션을 꾸미는 데 없어서는 안 되는 〈모험자〉의 라이벌. 바로 다양한 몬스터들이다. 그들은 쓰러뜨릴 적인 동시에 이야기에 없어서는 안 될 등장인물이다

몬스터

이번 『인 투 더 셀데시아』에서는 이 세계에서 〈모험자〉로 살아가려면 〈대지인〉과 마찬가지로 떼려야 뗄 수 없는 관계이자, 자세히 알 기회가 없는 존재인 「몬스터」에 관하여 몇 가지 종족을 소개한다.

신출내기 PC들이 만날 CR1에서 CR3에 등장하는 아인간 중에서도 특히 친숙한 세 종족이다. 덩치가 작고 힘은 약하지만 손재주가 좋아서 다양한 장치를 만들어 〈모험자〉를 애먹이는 〈코볼트〉, 도시나 유적의 어둠 속에 살며 악행을 저지르는 천성적인 도둑 〈랫맨〉, 그리고 때로는 대규모 군세를 이루어 인간사회의 큰 위협이 되기도 하는 〈고블린〉. 이 세 종족에 관하여 추가 에너지 데이터 및 그 생태, 아인간 종족 특유의 문화 등을 아울러 해설한다.

원작인 『로그 호라이즌』이나 『로그 호라이즌 TRPG』 룰북만으로는 다 묘사할 수 없었던 그들 아인간 종족의 생태, 문화를 알아두면, 시나리오를 만들 때의 스토리 및 설정 보완, 표현에 더욱 깊이를 줄 수 있을 것이다.

또, 해설 기사와 함께 그들을 등장시킬 때의 추천 부대 구성도 적혀 있다. 지난 회에 소개한 『다채로운 전장』의 맵, 프롭과 함께 사용하면 손쉽게 싸움 보람이 있는 전투를 구축할 수 있을 것이다.

이번 기사가 당신이 앞으로 플레이를 하는 데에 일조하기를 바란다.



아인간 종족이란?

이세계 〈셀데시아〉에서 일반적으로 「아인간 종족」이라고 부르는 것은, 수백 년 전에 발발한 〈알브〉와의 전쟁 중에 열세에 몰린 〈알브〉 측이 세계급 마법 〈제1차 월드 프랙션〉을 이용하여 만들어낸 존재다. 그들은 인간과 닮았으나 인간이 아닌 「악의 인간형 종족」이며, 〈모험자〉를 포함한 「선의 8종족」의 완전한 적대자다. 지성이 있고 사회생활도 할 수 있지만, 그 영혼에는 인류에 대한 증오가 깊게 새겨져 있다.

七面体 工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

본문: 오오키나 구, 타니 게첼, 나나미 유스케
데이터 작성: 로쿠쿠
편집: 신슈노 마사
2014/00/00

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

코볼트

〈코볼트〉(소아용귀)는 대략 인간 어린이 정도의 체구를 가진 아인간이다.

가늘고 긴 손발과 커다란 머리가 있으며, 뿔이 달린 머리의 윤곽은 어딘지 모르게 개와 닮았다. 체표는 정기적으로 다시 나는 작은 비늘로 덮여 있으며, 그들의 영역에서는 이 비늘을 자주 보게 된다.

거의 퇴화된 꼬리는 가늘고 빈약하다. 감정에 맞춰 움직이긴 하지만, 옆에서 자세히 보지 않으면 알아보기 힘들다.

그들은 비교적 지능이 높으며, 말로 의사소통을 할 수 있다. 〈모험자〉의 능력에 의해 자동 번역된 경우, 이 말의 어미에는 「가」가 붙는다. 이것은 그들의 독자적인 억양을 표현하는 것인 듯하다.

발톱이나 이빨은 다른 아인간에 비해 작으며, 완력도 강하지는 않다. 하지만 종족적으로 손재주가 뛰어나다는 특성을 살려 자작한 여러 가지 무기, 방어구를 장비하고 있을 때가 많다.

생태와 문화

〈코볼트〉는 야마토 전역에 서식하는 대표적인 아인간으로, 비교적 위험성이 낮은 존에서 많이 만날 수 있다. 주로 무리를 지어 생활하며, 적으면 6~12개체 정도, 큰 경우는 수십 마리를 넘는 개체로 집단을 형성한다.

서식 범위는 넓지만, 특히 선호하는 환경은 숲이나 언덕이다. 그들은 정착하여 사는 종족이며, 거주하기로 결정한 장소를 요새화하는 경향이 있다. 버려진 광산이나 유적 따위는 그들에겐 절호의 거처다.

안전하고 수입이 좋은 거주지를 얻은 무리는 구성원을 늘린다. 무리의 구성원이 늘어서 거주지가 좁아지면, 유력한 개체가 무리의 일부를 이끌고 독립하여 여행을 간다. 이렇게 독립한, 새로운 〈코볼트〉 무리가 〈대지인〉의 생활권에 정착하는 일은 흔하다. 이로 인

해 〈모험자〉에게 토벌 의뢰가 들어오는 것은 〈대재해〉 이전부터 단골 퀘스트였다.

〈코볼트〉는 개체 하나하나는 그리 강력하지 않다. 하지만 이들 무리는 분업 체제로 운영되며, 전투시에도 발휘되는 그들의 연계는 결코 얕잡아볼 수 없다. 병사나 마술사 등의 역할을 맡는 개체도 존재하지만, 〈코볼트〉 무리를 상대할 때 가장 경계해야 하는 것은 다양한 장치나 함정을 다루는 기술자다. 손재주가 좋은 이 종족 사이에서도 특히 숙련된 기교를 가진 기술자는, 무기나 방어구만이 아니라 복잡한 기계장치를 만들어내어 〈모험자〉를 괴롭힌다. 〈코볼트〉를 상대할 때는 정면에서 맞붙는 것 이상으로 함정을 이용한 간접적인 공격을 경계해야 한다.

조우

패턴1:

(PC3인) 〈코볼트 캐스터〉 1마리, 〈코볼트〉 3마리, 〈코볼트 기종기〉 1마리.

(PC4인) 추가로 〈코볼트 캐스터〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈코볼트 위생병〉 2마리.

패턴2:

(PC3인) 〈코볼트 중장병〉 1마리, 〈코볼트 유격병〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈코볼트 중장병〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈코볼트 수렵병〉 2마리.

패턴3:

(PC3인) 〈커볼트〉 1마리, 〈코볼트〉 2마리, 〈코볼트 위생병〉 1마리.

(PC4인) 추가로 〈코볼트〉 2마리.

(PC5인) 추가로 〈커볼트〉 2마리.

코볼트 유격병 Kobold Partisan

랭크: 1 [인간형][코볼트] 식별난이도: 5

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】4

【최대 HP】32 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기:

《코볼트의 전술》_항상_이 에너지는 [코볼트] 태그를 가진 다른 에너지와 같은 Sq에 있을 때, [방어판정]에 +1을 얻는다. 또한 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《코보 슬러스트》_ [백병공격]_메이저_대결 (3+3D/회피)_단일_지근_[25+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상을 1Sq까지 [즉시이동(강제)]시킬 수 있다.

《코볼트 차지》_ [이동]_무브_장면 1회_이 에너지는 3Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. 이 이동은 현재 위치를 기점으로 하여 직선상으로밖에 할 수 없다.

[마이너] [즉시이동]하기 전에 원하는 방향으로 1Sq의 [통상이동]을 할 수 있다.

▼드롭 아이템:

1~3: 반짝거리는 비늘 [환전] (15G)

4~6: 날카로운 창 축 [환전] (30G)

▼해설:

창을 들고 소규모로 전장을 누비며 적을 교란하는 <코볼트> 유격병. 발 빠르고 상황 변화에 재빨리 대응할 수 있으므로 전선 돌파 능력이 높다.

간접적인 공격을 특기로 하는 자가 많은 <코볼트>치고는 비교적 단순한 전술을 취하지만, 그 기동력은 호위나 거점 방위 등을 위해 수세로 돌아선 <모험자>에겐 위협적이다. 무리의 동료가 설치한 함정을 개의치 않고 달려 다니는 유격병의 모습은 늑대를 연상시킨다.

코볼트 위생병 Kobold Medic

랭크: 1 [인간형][코볼트] 식별난이도: 5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】2

【최대 HP】32 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기:

《코볼트의 전술》_항상_이 에너지는 [코볼트] 태그를 가진 다른 에너지와 같은 Sq에 있을 때, [방어판정]에 +1을 얻는다. 또한 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《코보 어시스트》_ [특수공격]_메이저_대결 (4+2D/회피)_단일_2Sq_ 대상에게 [추가타: 10]을 입힌다. [마이너] 이 특기는 「사정거리: 3Sq」가 된다.

《메딕 배리어》_셋업_단일_4Sq_ 대상에게 [장벽: 10]을 부여하거나, 또는 라운드 종료시까지 대상의 [몹] 태그를 제거한다.

▼드롭 아이템:

1~3: 청정한 향 [마촉매1] (15G)

4~5: 조잡한 구급상자 [환전] (25G)

6: 재생약 (초급) (P219)

▼해설:

<코볼트> 중에서도 지원에 능한 위생병. 혼자서는 별 위협이 되지 않지만, 다른 코볼트와 함께 있을 때는 주의해야 한다.

그들은 원시적이긴 해도 약초 따위를 가공하는 기술을 가지고 있으며, 천성적인 잔재주를 활용하여 전투용 약품을 만들어낼 수 있다. 그런 약품은 조잡하고 부작용이 커서 인간 종족이라면 눈살을 찌푸리며 쓰지 않을 것들이 대부분이지만, 전투 같은 극한 상황에서는 얕볼 수 없는 역할을 한다. 운이 좋다면 그런 수수께끼의 약품을 손에 넣을 수도 있다.

코볼트 중장병 Kobold Heavy arms

랭크: 1 [인간형] [코볼트] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】8 【마법방어력】2

【최대 HP】50 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기:

《코볼트의 전술》_항상_이 에너지는 [코볼트] 태 그를 가진 다른 에너지와 같은 Sq에 있을 때, [방어판정]에 +1을 얻는다. 또한 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《코보 블레이드》_백병공격_메이저_대결(4+2D/회피)_단일_지근_[10+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대미지에 +10. [대상: 헤이트 톱] 이 특기의 [공격판정]에 +1.

《실드 월》_셋업_범위(선택)_지근_대상은 [경감: 5]를 얻는다. 이 [경감]은 대상이 이 에너지와 다른 Sq로 떨어지거나 라운드가 종료할 때까지 지속된다.

▼드롭 아이템:

1~4: 링 메일 (130G)

5~6: 튼튼한 물림쇠 [환전] (45G)

▼해설:

작은 체구에 중후한 갑옷을 걸친 <코볼트> 중장보병. 본인의 방어력이 높을 뿐만 아니라, 그 몸을 방패 삼아 주위의 동료도 지켜낸다.

갑옷을 입고 검과 방패를 장비한 모습은 제법 전사처럼 보이지만, 자세히 관찰해보면 방어구는 주운 물건이나 자작 파츠를 꿰어모은 물건이라 사이즈가 맞지 않으며, 손에 든 무기도 조잡하다. 중장보병이라고 해도 이 CR의 몬스터는 그렇게까지 우수한 장비를 가지고 있지는 않다. 하지만 미숙한 <모험자>의 일격을 막아낼 정도의 힘은 갖추고 있다.

코볼트 수렵병 Kobold Hunter

랭크: 1 [인간형] [코볼트] 식별난이도: 5

【STR】1 【DEX】1 【POW】1 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】7 【마법방어력】6

【최대 HP】27 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기:

《코볼트의 전술》_항상_이 에너지는 [코볼트] 태 그를 가진 다른 에너지와 같은 Sq에 있을 때, [방어판정]에 +1을 얻는다. 또한 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《코보 샷》_사격공격_메이저_대결(2+3D/회피)_단일_3Sq_[20+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 이 특기는 「사정거리: 4Sq」가 된다.

《헌터즈 사이트》_무브_이 에너지가 이 메인 프로세스에 하는 [사격공격]의 대미지 롤에 +5.

▼드롭 아이템:

1~4: 기묘한 화살촉 [환전] (15G)

5~6: 강인한 활시위 [환전] (40G)

▼해설:

조잡한 활과 짐승 가죽으로 만든 간소한 가죽 갑옷으로 무장한 <코볼트> 수렵병. 영역에 침입한 적을 발견하면 소리를 질러 위협하고, 그늘에서 연달아 화살을 쏜다.

코볼트 특유의 요령과 사격기술을 발휘한 그 위력은 신출내기 <모험자>라면 결코 얹잡아볼 수 없다.

또, 이런 활 기술은 싸움만이 아니라 무리의 식량 확보에도 한몫하고 있는 모양이다

코볼트 기종기 Kobold Crane

랭크: 1 [기믹] [물품] [코볼트] [기계] 식별난이도: 7

【STR】0 【DEX】0 【POW】1 【INT】2

【회피】7 [고정] 【저항】7 [고정]

【물리방어력】8 【마법방어력】7

【최대 HP】10 【헤이트 배율】없음

【행동력】0 【이동력】0

▼특기:

《의사 없는 기구》_항상_이 에너지의 공격으로는 헤이트 대미지가 발생하지 않으며, 이 에너지의 공격에 대해서는 [헤이트 언더]의 방어 보너스를 얻을 수 없다. 또, 이 에너지를 대상으로 「해제난이도: 10」의 《프롭 해제6》에 성공하면, 이 에너지는 [전투불능]이 된다. 그리고 이 에너지는 무브 액션을 가지지 않는다.

《크레인 쇼크》_특수공격_메이저_대결(2+3D/회피)_단일_4Sq_[25+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상에게 [멍함]을 입힌다. 이 에너지를 기준으로 「대상: 단일/사정거리: 4Sq」의 [코볼트] 태그를 가진 에너지를 2차 대상으로 삼아서(단, <코볼트 기종기>는 2차 대상으로 삼을 수 없다), 대상과 같은 Sq까지 [순간전이(강제)]시킨다.

▼드롭 아이템:

고정: 끊어진 हु [환전] (10G)

▼해설:

손재주가 좋은 <코볼트>들이 만든 이동용 크레인. 후에 코볼트를 걸고 옮기는데, 뭔가에 부딪히지 않으면 멈추지 못한다는 점이 옥에 티다.

전투시에는 크레인 부분을 <모험자>에게 부딪칠 뿐만 아니라, 동료 코볼트를 옮겨서 전선을 어지럽힌다. 평상시에도 커다란 짐을 옮길 때 사용하지만, 만듦새 자체는 조악하여 굉장히 쉽게 망가진다.

커볼트 Oobold

랭크: 1 [인간형] [코볼트] 식별난이도: 7

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】2

【최대 HP】47 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기:

《코볼트의 전술》_항상_이 에너지는 [코볼트] 태그를 가진 다른 에너지와 같은 Sq에 있을 때, [방어판정]에 +1을 얻는다. 또한 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《볼트 슬랩》_백병공격_메이저_대결(4+2D/회피)_단일_지근_[12+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [달성치13] 대상에게 [혼란]을 입힌다.

《볼트 싸대기》_본문_단일_2Sq_자신 이외의 아군이 [공격판정]을 실패한 직후에 사용한다. 대상에게 5점의 직접 대미지를 입힌다. 대상이 다음에 하는 [공격판정]에 +1D(이 효과는 CS로 간주하며, 효과가 한 번 발휘되면 해제된다).

▼드롭 아이템:

1~4: 커다란 이빨 [환전] (15G)

5~6: 기합의 목도 [환전] (40G)

▼해설:

<코볼트>의 아종으로, 보통의 개체보다 몸이 크고 근력도 뛰어나다. 특징은 그 이빨인데, 입안에 다 들어가지 않을 정도로 크고 날카롭다. 전투력도 높아서 보통의 코볼트보다 다소 나은 무장을 하고 있을 때가 많다. <커볼트>(대아용귀)는 개개인의 무력을 높이려는 성질이 강하여, 코볼트 특유의 연계 전술이나 도구를 구사하는 전법만이 아니라 거친 전투 방식을 선호한다. 공격을 빗맞추는 등 칠칠치 못하게 싸우는 동료가 있으면 철권으로 질타하여 격려를 하므로, <대재해> 이후로는 그들과 같은 전장에 나가기 싫어하는 코볼트도 늘고 있다.

커볼트 검객 Oobold Dinsword

랭크:1 태그:[보스] [인간형] [코볼트] 식별난이도:5

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】2

【최대 HP】206 【헤이트 배율】×4

【행동력】1 【이동력】2 【인과력】4

▼특기:

《코볼트 검술》_항상_이 에너지는 [기계] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

《재행동》_본문_라운드 1회_이 에너지가 [행동완료]가 되었을 때 사용한다. 이 에너지는 즉시 [미행동]이 되며 그 후 라운드가 끝날 때까지 이 0이 된다.

《커볼트 블레이드》_[백병공격]_메이저_대결(4+2D/회피)_단일_지근_[12+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상을 1Sq까지 [즉시이동(강제)]시킬 수 있다. [인과력] 이 특기를 「대상: 범위(선택)」으로 변경한다. [자신: 각성] 대미지 룰에 +10.

《카운터 하울》_대미지 적용 직후_자동성공_단일_2Sq_이 에너지가 공격을 받은 직후에 사용한다. 그 공격을 한 캐릭터를 대상으로 5점의 직접 대미지를 입힌다. [대상: 헤이트 톱] 추가로 [추가타: 5]를 입힌다.

《코볼트의 각성》_본문_자동성공_광범위 2(선택)_지근_장면 1회_이 에너지의 【HP】가 100 이하가 됐을 때 곧바로 사용한다. 이 행동은 EX 파워로 간주한다. 대상의 【헤이트】를 +2. 이 에너지의 BS를 모두 해제할 수 있다. 이 에너지는 [각성] 태그를 얻는다.

▼드롭 아이템:

1~5: 칼에 맺힌 이슬 [마촉매2] (20G)×4

6: 운룡의 담뱃대 (160G)

고정: 코발트 조각 [코어 소재] (30G)

▼해설:

〈코볼트〉에 비해 커다란 〈커볼트〉 중에서도 한층 더 큰 체격을 가진 검객. 가벼운 차림에 태도(太刀)를 들고, 사무라이와 흡사한 검술을 구사하여 싸운다. 전투력은 높으나 협조성이 낮으며, 조직적인 행동에는 전혀 맞지 않는다. 그래서 코볼트 집단 안에서는 경호원 같은 취급을 받고 있으며, 싸움에서 열세에 몰렸을 때의 히든 카드로 등장하는 일이 많다

▼칼럼: 연계의 위험

〈코볼트〉의 특징이라면 싸울 때 발휘하는 잔재주와 연계이다.

허약한 종족이라고 알보다가 코볼트들의 힘을 합친 연계에 큰코다친 〈모험자〉도 많다.

이 GM용 EX 파워는 그런 코볼트의 연계 능력을 표현하기 위한 것이다.

〈코볼트〉 연계 공격

[GM] EX 파워

타이밍: 셋업

판정: 판정 없음

대상: 광범위 20(무차별) 사정거리: 지근

코스트: 본문

▼효과:

코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. 이 EX 파워는 [코볼트] 태그를 가진 에너지에게만 효과를 발휘한다. 대상이 하는 대미지 룰에 +10. 이 효과는 여러 번 누적되지 않으며, 라운드 종료시까지 지속된다.

랫맨

〈랫맨〉(쥐 인간)은 이족보행하는 쥐의 모습을 한 아 인간 몬스터이다. 평균적인 〈랫맨〉은 신장 120cm 정도이며, 젖은 듯한 회색의 모피와 날카롭게 솟은 날뿔이 같은 앞니, 쥐의 꼬리를 멋들어지게 만든 듯한 긴 꼬리를 가진다.

하수도 등을 본거지로 삼는 일이 많으므로 몸은 불결하며, 시궁창 같은 악취를 풍긴다. 코가 좋은 낱아족이라면 수십m 거리에서도 그들의 존재를 냄새로 알 수 있다고 한다.

〈랫맨〉끼리는 끼익끼익거리는, 귀에 거슬리는 새뉘음소리로 회화를 하는 모양이지만 〈모험자〉로서는 그 내용을 이해할 수 없는 경우도 많다(〈대지인〉 학자의 연구에 따르면 「적」, 「먹을 것」 「싸움」 같은 단순한 단어의 조합이라고 한다).

완력은 떨어지지만, 날렵한 몸놀림과 약삭빠른 대응력, 암흑을 꿰뚫어보는 눈이 그들의 장점이다. 재빠르게 움직이므로 방어구는 몸에 걸치지 않으며, 인간에게 훔친 무기로 무장하는 경우가 많다. 벽이나 천장을 자유자재로 뛰어다니며, 쥐 특유의 머릿수와 역병을 보유한 〈랫맨〉들은 결코 우습게 볼 적이 아니다.

생태와 문화

〈랫맨〉은 생명력과 번식력이 뛰어나며, 야마토 어느 지방에서도 볼 수 있다. 햇빛을 싫어하므로 지하에 파 묻힌 유적이거나 하수도처럼 햇빛이 닿지 않는 장소에 집을 만들며, 몇 마리에서 수십 마리의 무리를 이루어 행동하는 일이 많다. 무리는 덩치가 크고 힘이 센 〈랫맨〉이 이끄는데, 때로는 돌연변이 수준으로 체구가 크고 강력한 개체가 출현한다. 그런 개체가 이끄는 무리는 주변의 다른 무리를 규합하여 수백 마리의 규모로 불어나기도 한다.

그들은 교활하고, 적의 눈을 속이거나 허를 찌르는 임기응변에 능하다. 그러나 창조력이나 생산성은 떨어

지며, 문화 수준도 낮다. 농업을 하거나 금속을 정련하는 것도 할 수 없어서 식량은 버섯 채집 따위에 의존하며, 도구는 〈대지인〉의 마을을 습격하여 빼앗거나 밤중에 훔쳐오는 경우가 대부분이다. 손질이나 수리 같은 개념도 결여되어서 망가질 때까지 계속 쓰다가, 망가지면 다시 훔치는 짓을 반복하고 있다. 역병을 옮기기도 해서 〈대지인〉들에게 기피당하며, 〈랫맨〉 퇴치는 〈모험자〉가 일반적으로 맡는 의뢰의 하나이다.

〈대재해〉 이후, 〈랫맨〉의 수는 점점 늘고 있는 듯하며, 마이하마 지하에 있는 고대 유적에는 대규모 근거지가 있다는 것이 확인되었다. 바로 최근에 어느 〈모험자〉들에 의하여 〈랫맨〉들이 아키바의 하수도에서 침공을 계획하고 있다는 사실이 밝혀져서 〈원탁회의〉는 경계를 강화하고 있다.

조우

패턴1:

(PC3인) 〈랫맨 현악사〉 1마리, 〈랫맨 난폭자〉 1마리, 〈병마수〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈랫맨 난폭자〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈랫맨 현악사〉 2마리.

패턴2:

(PC3인) 〈랫맨 비겁자〉 1마리, 〈랫맨 고집통〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈랫맨 비겁자〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈랫맨 채집자〉 2마리.

패턴3:

(PC3인) 〈랫맨 채집자〉 1마리, 〈병마수〉 2마리, 〈랫맨 난폭자〉 1마리.

(PC4인) 추가로 〈병마수〉 2마리.

(PC5인) 추가로 〈랫맨 난폭자〉 2마리.

랫맨 현악사 Rat man Stringer

랭크: 2 [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 7

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】0+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】7

【최대 HP】34 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**무리 공격**》_특수공격_메이저_대결(3+3D/저항)_단일_4Sq_[25+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (마이너) 대상과 같은 Sq에 있는, [랫맨] 태그를 가진 에너지 1마리당 [추가타: 7] 1개를 대상에게 입힌다.

《**역병의 라퐁젤**》_클린업_자동성공_단일_4Sq_장면 1회_[최약] 상태이 캐릭터만 대상으로 삼을 수 있다. 대상에게 [추가타]를 3개 입힌다. [추가타]의 강도는 대상이 받고 있는 [최약]의 강도와 같다.

▼드롭 아이템:

1~5: 현소 가루 [마촉매2] (20G)

6: 질 좋은 장선 [환전] (70G)

▼해설:

현악기의 음색으로 쥐 떼를 조종하는 능력을 가진 <랫맨> 현악사. 음색을 들은 쥐는 흥포해져서 몸을 아끼지 않고 사냥감을 덮친다.

악기는 대개 좁거나 흠친 것으로, 제대로 손질도 되어있지 않다. 게다가 멜로디는 엉망이라 인간의 귀에는 거슬리는 잡음으로밖에 들리지 않는다.

<랫맨>은 <대지인> 마을을 공격할 때, 대량의 쥐를 선동하여 식량 창고를 터는 전술을 취하는 경우가 있다. 쥐가 너무 많이 보이는 것은 대규모 침공 작전의 징조일 수도 있다.

랫맨 난폭자 Rat man Hooligan

랭크: 2 [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 7

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】1+3D 【저항】0+3D

【물리방어력】3 【마법방어력】4

【최대 HP】60 【헤이트 배율】×1

【행동력】4 【이동력】2

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**새비지 바이트**》_백병공격_메이저_대결(5+2D/회피)_단일_지근_[15+2D]의 물리 대미지와 [최약: 5]를 입힌다. (마이너&대상: 헤이트 4 이상) 대상에게 [약점(랫맨): 5]를 입힌다. 이 [약점]은 BS로 간주한다.

《**분별없는 발톱**》_본문_자동성공_단일_2Sq_대상이 [이동] 태그를 가진 행동을 실행하려고 할 때 사용한다. 대상에게 [최약: 5]를 입힌다. (대상: 최약) 직접 대미지를 10점 입힌다.

▼드롭 아이템:

1~4: 2D x 3G

5~6: 튼튼한 앞니 [환전] (45G)

▼해설:

완력이 뛰어나고, 전체적으로 겁쟁이가 많은 <랫맨> 중에서는 드물게도 폭력을 통한 해결을 선호하는 난폭자. 싸움이 벌어지면 흥분하여 광란 상태에 빠지기도 한다.

그들은 다른 <랫맨>보다 멋지고 날카로운 앞니가 자랑이며, 나이프 등을 이용하여 갈고 닦는다. 누구의 앞니가 더 멋진지를 놓고 <랫맨 난폭자>끼리 연쟁을 벌이다가 서로 물어뜯으며 싸운 끝에 두 마리 모두 죽어버렸다는 이야기는 <대지인>들이 아이에게 들려주는 우화 중에서도 유명한 이야기이다.

랫맨 비겁자 Rat man Meanness

랭크: 2 [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 7

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】-1+2D

【물리방어력】7 【마법방어력】7

【최대 HP】36 【헤이트 배율】×2

【행동력】4 【이동력】2

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**그늘에서 돌팔매질**》_사격공격_메이저_대결 (3+3D/회피)_단일_2Sq_[25+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [자신: 은밀] 대미지에 +15. 추가로 대상에게 [경직]을 입힌다.

《**튀자!**》_이동_무브_장면 1회_이 에너지는 [은밀] 상태가 되며, 그것을 유지한 채로 2Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. [마이너] 이동거리에 +1Sq.

▼드롭 아이템:

1~5: 반짝거리는 돌 [환전] (20G)

6: 주운 반지 [환전] (70G)

▼해설:

키가 작고 허약하지만, 숨는 기술이 뛰어나 그늘이나 사각에서 공격하는 것이 특기인 약아빠진 랫맨. 던지는 돌팔매에는 독성의 타액이 발라져 있으며, 맞으면 현기증이 나서 움직일 수 없게 될 때도 있다. 돌팔매를 피해서 접근해도 바로 그늘이나 사각으로 도망쳐버린다.

〈랫맨 비겁자〉는 다른 〈랫맨〉을 가리켜 일부러 적에게 모습을 보이는 멍청이라고 바보 취급하지만, 자기도 반짝거리는 코인이나 돌에 사족을 못 쓴다. 거기에 정신이 팔려 제 발로 모습을 드러내는 경우도 있다고 한다.

랫맨 고집통 Rat man Bonehead

랭크: 2 [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 7

【STR】3 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】0+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】4

【최대 HP】50 【헤이트 배율】×1

【행동력】2 【이동력】2

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**테크닉 스탬프**》_백병공격_메이저_대결 (5+2D/회피)_단일_지근_[16+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [판정성공] 대상에게 [쇠약: 5]를 입힌다. [마이너] 이 특기의 [공격판정]에 +2.

《**경계의 울음소리**》_셋업_광범위 20(선택)_지근_장면 1회_대상은 [경감: 5]를 얻는다. 이 [경감]은 이 에너지가 [사망]하거나 [전투불능]이 되면 해제된다.

▼드롭 아이템:

1~3: 깨진 앞니 [환전] (20G)

4~6: 튼튼한 머리뼈 [환전] (40G)

▼해설:

투구처럼 짐승의 두개골을 뒤집어쓴 고집불통 〈랫맨〉. 〈랫맨〉치고는 드물게 동료를 아끼며, 의지가 강하다. 일단 적의 앞을 막아서면, 동료를 지키기 위하여 그 자리에서 꿈쩍도 하지 않고 손에 든 곤봉으로 적을 때려눕힌다.

유감스럽게도 다른 〈랫맨〉들은 그들의 숭고한 정신을 이해하지 못하는지 허울 좋은 방패막이 정도로밖에 여기지 않는다. 뒤집어쓴 두개골에는 여러 종류가 있으나, 물소나 사슴처럼 뿔이 달린 동물의 것을 선호하는 것 같다.

랫맨 채집자 Rat man Harvest

랭크: 2 [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 7

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】6

【최대 HP】45 【헤이트 배율】×1

【행동력】6 【이동력】2

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**냉정의 푸른 버섯 가스**》_마법공격 [사독]_메이저_대결(5+2D/저항)_단일_4Sq_[10+2D]의 마법 대미지를 입힌다. [대상: 쇠약] 대상에게 [추가타]를 입힌다. [추가타]의 강도는 대상이 입고 있는 [쇠약]의 강도와 같다.

《**정열의 붉은 버섯 가스**》_셋업_자동성공_단일_본문_이 에너미를 기준으로 2~3Sq 거리에 있는 [헤이트 톱] 캐릭터만을 대상으로 삼을 수 있다. 대상에게 [추가타: 10]을 입힌다.

▼드롭 아이템:

1~4: 계절야채 포토피 (P218)

5~6: 향 좋은 하얀 버섯 [환전] (45G)

▼해설:

하수도나 유적에 사는 <랫맨> 중, 식량인 버섯의 채집에 능한 채집자. 랫맨 중에서도 특히 초라한 꼴을 하고 있으며, 다른 랫맨이 입던, 혹은 버린 너덜너덜한 옷을 입고 있으므로 지독한 악취를 풍긴다. 등에 짊어진 가방 안에는 채집한 버섯류나 잡동사니가 잔뜩 들어있으며, 싸움이 벌어지면 다양한 버섯 포자를 적에게 불어 무기로 다루기도한다. 포자 가스는 하나같이 인류에겐 유해한 것으로, 제대로 들이마시면 비참한 꼴을 당한다.

그들 사회에서 먹을 것을 수집하는 역할은 말단의 일로 간주되며, <랫맨 채집자>들의 지위는 상당히 낮은 것으로 보인다.

병마수 Disease Beast

랭크: 2 [몹] [정령] [사독] 식별난이도: 8

【STR】1 【DEX】1 【POW】3 【INT】2

【회피】7 [고정] 【저항】9 [고정]

【물리방어력】11 【마법방어력】4

【최대 HP】21 【헤이트 배율】×1

【행동력】2 【이동력】2

▼특기:

《**흙의 정령**》_항상_이 에너지는 항상 [경감(사독): 5]를 가지며, [쇠약]을 입지 않는다. 또, [전격] 대미지를 입을 때 방어력을 0으로 계산한다.

《**감염확대**》_특수공격 [사독]_메이저_대결(11[고정]/회피)_단일_2Sq_[추가타: 15]를 입힌다. [대상: 추가타 이외의 BS] 대상에게 [위중]을 입힌다.

《**열은 독안개**》_클린업_자동성공_광범위 2(선택)_지근_[쇠약] 상태의 캐릭터만 대상으로 삼을 수 있다. 대상의 [쇠약] 강도에 +3.

▼드롭 아이템:

고정: 병마 샘플 [환전] (15G)

▼해설:

습지나 사막, 하수도 등 공기가 탁한 장소에서 생기는 질병의 정령. 작은 동물의 무리와 흡사한 모습을 하고 있으나 단일 개체의 에너지로, 거무스름한 부정형의 아지랑이 속에서 무수한 붉은 눈이 형형하게 빛나는 형상을 취한다.

귀에 거슬리는 울음소리를 내며 <대지인> 마을을 습격해서 수원(水源)이나 식량 창고를 오염시키고 병원균을 흩뿌린다. <대지인> 사이에는 쥐의 사체를 그대로 방치해두면 <병마수>가 된다는 미신이 있어서, 그들은 쥐의 사체를 발견하면 즉시 불로 태우거나 땅에 묻어 <병마수>의 습격을 막으려 한다.

철서 Raigou Asari

랭크:2 태그:[보스] [환수] [암시] 식별난이도:8

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】0+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】7

【최대 HP】68 【헤이트 배율】×4

【행동력】5 【이동력】2 【인과력】4

▼특기:

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**쥐 소환술**》_항상_이 에너지는 장면에 등장할 때 「CR 2 이하의 [랫맨] 태그를 가진 에너지 2개체」를 임의의 위치에 배치할 수 있다. 에너지 단일 개체는 <병마수> 2개체로 바뀌도 좋다. 이 효과로 배치된 에너지에게서는 드롭 아이템을 입수할 수 없다.

《**재행동**》_본문_라운드 1회_이 에너지가 [행동완료]가 되었을 때 사용한다. 이 에너지는 즉시 [미행동]이 되며 그 후 라운드가 끝날 때까지 이 0이 된다.

《**고열의 업병**》_[마법공격] [사독]_메이저_대결 (3+3d/저항)_단일_4Sq_[25+2D]의 마법 대미지를 입힌다. [대상: 랫맨] 대상은 이 특기로 대미지를 입지 않는다. 대상은 즉시 1Sq까지 [즉시이동]할 수 있다. [인과력1] 이 특기를 「대상: 범위 (무차별)」로 변경한다. 이 에너지는 이 특기로 대미지를 입지 않는다.

《**철서의 저주**》_클린업_자동성공_광범위 2(선택)_지근_이 에너지는 자신의 BS를 하나 해제할 수 있다. [대상: 쇠약] 대상은 [소모표] 또는 [환전] 태그를 가진 아이템을 하나 잃는다(대상이 선택).

▼드롭 아이템:

1~4: 저주를 이겨내는 피 [마촉매3] (25G)×3

5~6: 철서의 두개골 [환전] (200G)

고정: 강철의 모피 [코어 소재] (40G)

▼해설:

너덜너덜한 가사를 입고, 돌 같은 피부에 검은 빛이 나는 쇠 이빨이 돋아난 강력한 <랫맨>형 보스 몬스터. 랫맨 부하들을 이끌고 사독 속성을 동반한 강력한 마법 공격을 해오는데, 이 공격의 무서운 점은 대미지를 줄 뿐만 아니라 주위에 존재하는 랫맨을 조종하여 희생자에게 달려들게 한다는 것이다. 또, <모험자>가 빈틈을 보이면 소지품이나 돈을 훔치기도 한다.

쥐 계열 에너미를 증식시키는 특수 능력을 가지고 있다고 하며, 방치하면 도시 하나를 잠식할 정도의 피해를 낼 것이다.

▼칼럼: 아종 작성

보통의 개체와는 몸의 색이 다른 에너미를 등장시켜서 싸움에 특색을 내고 싶은 경우, 에너지의 명칭이나 태그, 능력의 일부를 어레인지하여 「아종」을 만들어보는 것은 괜찮은 방법이다. 아종의 설정과 맞춰 속성이나 태그를 변경하기만 해도 세미 오리지널 몬스터를 만들 수 있다

예를 들어 <철서>라면, 《고열의 업병》을 아래와 같이 바꾸기만 해도 아종 에너지로서 새로운 매력을 제공할 수 있을 것이다. 이런 종류의 교체는 에너지의 역할에 따르는 방향으로 조정하는 것이 바람직하다.

《**뇌운의 일격**》_[마법공격] [전격]_메이저_대결 (3+3D/저항)_단일_지근_[20+2D]의 마법 대미지를 입힌다. [마이너] 이 에너지의 [추가타]를 하나 해제한다. 그 [추가타]의 강도와 같은 수치의 보너스를 대미지 롤에 얻는다. [인과력1] 이 특기를 「대상: 직선 2(선택)」으로 변경한다.

고블린

〈고블린〉(녹소귀)은 몸길이 100~160cm 정도의, 발달한 머리와 팔, 그리고 그와는 달리 왜소한 하반신을 가진, 약간 언밸런스한 체구의 아인간이다.

녹색 피부와 뾰족한 귀가 특징이며, 약소한 수준의 의복, 방어구를 몸에 착용하고 있다. 그들의 가치관으로는 단련된 육체를 과시하는 것이 바람직하게 여겨지며, 무장도 경장을 선호한다. 또, 피를 좋아하여 무구를 손질하거나 몸을 씻지 않아서, 항상 피와 녹슨 쇠의 냄새를 풍긴다.

지능은 약간 낮으며, 인류와 이야기를 나누는 일은 거의 없다. 목 안쪽에서 으르렁거리는 듯한 탁한 목소리에서는 원시적인 살의가 느껴진다. 그래서 〈대재해〉직후에는 전투에 익숙하지 않은 대다수의 〈모험자〉에게 적지 않은 공포를 심어주었다.

군사 관련으로는 매우 숙련되었으며, 다양한 무기를 자유자재로 다룬다.

아종으로 〈흡고블린〉(철구녹귀)이 있다. 대개 신체 능력이 뛰어나고 충성심이 강하여, 부족의 경호원이라고 할 수 있는 존재다.

생태와 문화

〈고블린〉은 야마토 북동부를 중심으로 널리 분포하는 아인간이다. 주로 깊은 숲이나 광맥을 세력권으로 두지만, 〈칸다 용수로〉 등 민가 근처에서도 목격된다.

그들은 족장을 정점으로 두는 부족 사회를 구성하고 있으며, 부족마다 독자적으로 발달한 직능 기술을 가진다. 같은 〈고블린〉이라도 지방이나 부족에 따라 특기 전술이 크게 달라지는 것은 이 때문이다. 또, 군사적인 행동도 좋아하여 이제까지 몇 번이나 인류의 생활권에 대한 대규모 침략, 약탈을 되풀이했다.

일반적인 고블린은 정착하지 않으며, 부족마다 집단으로 이동하면서 〈대지인〉을 상대로 약탈, 침략을

반복하는 생활을 한다. 그러나 오우우 지방을 중심으로 하는 야마토 북동부에서는 대규모 취락을 구축하여 정착한 부족이 다수 확인되었다. 특히 〈어둠의 숲〉최심부에는 〈세븐스 폴〉이라는 거대한 요새가 존재한다. 이 요새는 주위에 서식하는 거대한 여섯 부족이 공유하고 있으며, 2년에 한 번 부족간의 협의, 투쟁으로 「왕」이 선출되어 이 요새의 주인이 된다.

약탈자라는 인상이 강한 고블린들이지만, 한편으로는 매우 미신을 잘 믿기도 한다. 그들은 원시적인 선조령 신앙을 가지며, 부족의 주술사나 기도사 같은 자들이 선조의 영을 모시는 의식을 집행하는 모습이 종종 목격된다.

조우

패턴1:

(PC3인) 〈고블린 스케이터〉 1마리, 〈고블린 컨저러〉 1마리, 〈고블린 디스트럭터〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈랫맨 컨저러〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈랫맨 스케이터〉 2마리.

패턴2:

(PC3인) 〈흡고블린 권법가〉 1마리, 〈고블린 저격수〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈흡고블린 권법가〉 1마리.

(PC5인) 추가로 〈고블린 토템〉 2마리

패턴3:

(PC3인) 〈고블린 토템〉 1마리, 〈흡고블린 권법가〉 1마리, 〈고블린 디스트럭터〉 2마리.

(PC4인) 추가로 〈고블린 디스트럭터〉 2마리.

(PC5인) 추가로 〈흡고블린 권법가〉 2마리.

고블린 디스트럭터 Goblin Destructor

랭크: 3 [몹] [인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】7 [고정] 【저항】8 [고정]

【물리방어력】6 【마법방어력】7

【최대 HP】19 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기:

《위험물 운반 중》_항상_이 에너미는 《대시》를 할 수 없다.

《고블린 레이저》_본문_이 에너미가 HP 대미지를 입은 직후에 사용한다. 이 에너미는 즉시 《고브 마인》을 사용한다. 이때, 대미지 룰에 +10을 얻는다.

《고브 마인》_[마법 공격] [화염]_메이저_대결(12[고정]/저항)_광범위 1(무차별)_지근_[30+4D]의 마법 대미지를 입힌다. 이 에너미는 [사망]한다.

《무모한 돌격》_[이동]_무브_이 에너미는 3Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. 그후, 5점의 직접 대미지를 입는다. [마이너] 이동 거리에 +1Sq.

▼드롭 아이템:

고정: 마법회로 파편 [환전] (20G)

▼해설:

특수한 화염주문을 다루는 〈고블린〉 마술사. 그들의 마술은 복부에 마력을 모아두고, 쌓인 마력을 폭발시켜서 크게 부풀어 오른 복부째로 적을 파열시키는 것이다. 당연히 이 마법을 사용하면 죽지만, 그들이 그것을 꺼리지 않는다. 설령 자신이 죽어도 폭발에 휘말려 죽은 적의 수만큼 강력한 고블린 마술사가 되어 다시 태어난다고 굳게 믿고 있기 때문이다.

고블린 저격수 Goblin Sniper

랭크: 3 [인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】7

【최대 HP】41 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기:

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너미가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너미는 곧바로 《고브 애로》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +5를 얻는다.

《고브 애로》_[사격공격]_메이저_대결(3+3D/회피)_단일_3Sq_[37+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상을 1Sq까지 [즉시이동(강제)]시킬 수 있다.

《저격의 극의》_마이너_장면 1회_이 에너미가 이 메인 프로세스에 행하는 [사격공격]의 사정거리에 +2Sq.

▼드롭 아이템:

1~3: 보우건 (P213)

4~5: 매우 굵은 화살 [환전] (15G)×3

6: 커다란 스톱 [환전] (80G)

▼해설:

몸에 비해 지나치게 큰 활과 가벼운 갑옷으로 무장한 〈고블린〉 저격수. 보통이라면 닿지 않을 만한 곳에서도 겨냥을 마친 화살을 맞힐 수 있으므로, 거리를 두었을 때도 방심할 수 없는 상대다. 간격을 좁히려고 해도 강렬한 활 공격으로 쉽사리 다가갈 수 없는 가공할 사수이다.

또, 대규모 고블린 부대가 진군할 때의 척후로도 활약한다.

고블린 컨저러 Goblin Conjurer

랭크: 3 [인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】3

【최대 HP】48 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기:

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《고브 진언》을 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +5를 얻는다.

《고브 진언》_【마법공격】 [광휘]_메이저_대결(5+2D/저항)_단일_2Sq_[18+2D]의 마법 대미지를 입힌다. (마이너) 대상에게 [경직] [위중]을 입힌다.

《마지막으로 한 송이》_본문_단일_4Sq_장면 1회_이 에너지 이외의 대상이 [전투불능]이 되기 직전에 사용한다. 대상은 곧바로 「타이밍: 메이저」의 행동을 1회 할 수 있다.

▼드롭 아이템:

1~4: 2D x 4G

5~6: 회복약 (초급) (P219)

▼해설:

마술에 소질이 있어 부족 내에서 선조령을 모시는 의식에 종사하는 〈고블린〉 술사. 갑옷은 입지 않고, 짐승 가죽으로 만든 간소한 허리싸개를 하고 있으며, 온몸에 주술적인 문신을 새기고 있다. 또, 팔이나 목에는 원시적인 부적류가 몇 개씩 감겨 있어서 움직일 때마다 째랑째랑 소리를 낸다.

무기는 가지고 있지 않지만, 기합을 가하여 움직이지 못하게 만드는 공격 외에도 싸우다 쓰러진 고블린을 짧은 시간이나마 일으켜 세워 다시 싸우게 하는 술법도 사용한다.

고블린 스케이터 Goblin Skater

랭크: 3 [인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2

【회피】3+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】4

【최대 HP】48 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기:

《고블린 대시》_【이동】_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 2Sq까지 [즉시이동]을 하고, 그 후 《고브 폭주》를 사용할 수 있다.

《고브 폭주》_【백병공격】_메이저_대결(4+3D/회피)_단일_지근_[30+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치17) 대상에게 [멍함]을 입힌다.

《스탬피드》_【이동】_무브_장면 1회_이 에너지는 2Sq까지 [즉시이동]할 수 있다. 이 메인 프로세스에 행하는 《고브 폭주》의 대상을 「이동시에 한 번이라도 같은 Sq에 있었던 캐릭터 (선택)」로 변경한다. (마이너) 이동거리에 +2Sq.

▼드롭 아이템:

1~3: 바람의 조각 [마촉매3] (25G)

4~6: 그녀석의 고글 [환전] (45G)

▼해설:

밀바닥에 바퀴가 달린 판자를 타고 전장을 종횡무진 누비는 〈고블린〉 스케이터. 그 스피드를 살려 전장을 종횡무진으로 누비며 잇달아 몸통으로 부딪쳐온다. 타고 있는 판자는 조잡한 물건이지만, 그들 나름의 애착이 있는지 페인트를 칠하거나 장식이 되어있는 경우도 많다.

〈대재해〉 이후로는 그 이동력을 높이 평가받아 고블린의 척후나 전령으로 활약한다.

홉고블린 권법가 Hobgoblin Bareknuckle

랭크: 3 [인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2

【회피】1+3D 【저항】2+3D

【물리방어력】4 【마법방어력】3

【최대 HP】67 【헤이트 배율】×1

【행동력】5 【이동력】2

▼특기:

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《홉고브 춤》을 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +5를 얻는다.

《홉고브 춤》_【백병공격】_메이저_대결(5+2D/회피)_단일_지근_[23+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상의 【헤이트】를 -1.

《고브덕션》_【이동】_무브_자동성공_단일_지근_장면 1회_이 에너지는 2Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. 이 에너지의 이동과 동시에, 대상을 이 에너지가 이동한 Sq로 [즉시이동(강제)]시킨다.

▼드롭 아이템:

1~3: 닳아 떨어진 부적 [환전] (20G)

4~6: 묵직한 리스트 밴드 [환전] (25G)×2

▼해설:

〈홉고블린〉 중에서도 맨손 격투술에 능한 권법가. 울퉁불퉁한 근육질의 육체를 과시하듯이 상반신은 거의 나체이며, 무기도 맨손에 낀 격투용 너클 가드뿐이다. 내지르는 춤은 바위조차 부수는 위력을 자랑하며, 강적이라고 인정한 상대에게는 일대일 승부를 걸기 위하여 다른 적과 갈라놓으려 한다.

그들은 싸움과 훈련에만 흥미를 느끼지만, 부족 내의 상하 관계에 엄격하여 족장의 경호원, 실수를 범한 부하의 처벌 담당으로 중용되고 있다.

고블린 토템 Goblin Totem

랭크: 3 [불사] [암시] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】0+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】8

【최대 HP】38 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기:

《유체의 이치》_이 에너지는 [정신] 대미지를 입었을 때 방어력을 0으로 간주한다. 또, [기계] [자연] 프롭으로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다. 이 에너지가 행하는 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《고브 스톱》을 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +5를 얻는다.

《고브 스톱》_【마법공격】 [전격]_메이저_대결(3+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[30+2D]의 마법 대미지를 입힌다. [마이너] 대상에게 [위축]을 입힌다.

《위드 바인드》_마이너_본문_4Sq_장면 1회_Sq 하나를 대상으로 한다. 대상 Sq에 있는 캐릭터를 이 에너지의 [저지능력] 대상으로 삼을 수 있다. 이 효과는 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

▼드롭 아이템:

1~4: 녹귀의 재 [마촉매3] (25G)

5~6: 녹귀의 재 [마촉매3] (25G)×2

▼해설:

〈고블린 샤먼〉 등이 소환하는 유령계 몬스터. 겉모습은 하반신이 투명하고 공중에 떠 있는 고블린이다. 고블린족을 적대하는 자에게 재앙을 내리며, 날씨나 식물을 조종하여 공격한다. 또, 매우 드물게 고블린에게 신탁을 내리기도 하는 것 같다.

고블린 백귀장 Goblin Captain

랭크:3 태그:[보스] [인간형] [고블린] 식별난이도:3

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】14 【마법방어력】4

【최대 HP】146 【헤이트 배율】×5

【행동력】3 【이동력】2 【인과력】4

▼특기:

《전투 지휘》_항상_광범위 2(선택)_지근_이 에너지 이외의 [고블린] 태그를 가진 에너미를 대상으로 삼는다. 대상의 [공격판정]에 +1. 이 효과는 CS로 간주하며, 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

《고블린 악랄중대》_항상_이 에너지는 장면에 등장할 때 <고블린 샤먼> 2개체를 임의의 위치에 배치할 수 있다. <고블린 샤먼> 단일 개체는 <고블린> 2개체와 바뀌도 좋다. 이 효과로 배치된 에너지에게서는 드롭 아이템을 입수할 수 없다.

《재행동 II》_본문_단일_4Sq_라운드 1회_대상이 [행동완료]가 됐을 때 사용한다. 대상은 곧바로 [미행동]이 되며 그 후 라운드가 끝날 때까지 0이 된다.

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《고브 철퇴》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +5를 얻는다.

《고브 철퇴》_[백병공격]_메이저_대결(5+2D/회피)_단일_지근_[20+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 이 에너지는 자신의 [추가타] [혼란] [경직] 중 하나를 해제할 수 있다. [인과력1] 이 특기를 「대상: 범위(선택)」으로 변경한다.

《진군의 호령》_클린업_본문_장면 1회_장면에 [고블린] 태그를 가진 에너지가 2개체 이하밖에 존재하지 않는 경우에만 사용할 수 있다. <고블린> 한 마리를 [행동완료] 상태로 자신의 1Sq 이내에 배치할 수 있다. 이 효과로 배치된 에너지에게서는 드롭 아이템을 입수할 수 없다. [인과력2] 재이용 가능.

▼드롭 아이템:

1~5: 칼에 맺힌 이슬 [마촉매2] (20G)×4

6: 운룡의 담뱃대 (160G)

고정: 코발트 조각 [코어 소재] (30G)

▼해설:

<코볼트>에 비해 커다란 <커볼트> 중에서도 한층 더 큰 체격을 가진 검객. 가벼운 차림에 태도(太刀)를 들고, 사무라이와 흡사한 검술을 구사하여 싸운다. 전투력은 높으나 협조성이 낮으며, 조직적인 행동에는 전혀 맞지 않는다. 그래서 코볼트 집단 안에서는 경호원 같은 취급을 받고 있으며, 싸움에서 열세에 몰렸을 때의 히든 카드로 등장하는 일이 많다

▼칼럼: 환경에 대한 적응

아인간은 환경에 대한 적응력 또한 높은 종족이다. 이를테면 동굴에 사는 <고블린> 집단의 경우, 그곳에 사는 사이에 어둠에 적응한 개체가 나타난다고 한다.

아래의 GM용 EX 파워는 그런 적응력을 표현하기 위한 것이다.

동굴의 일족

[GM] [준비] [EX 파워]

타이밍: 브리핑

판정: 판정 없음

대상: 범위(선택) 사정거리: 지근

코스트: 본문

▼효과:

코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. 대상은 [암시] 태그를 얻는다. 이 효과는 장면이 끝날 때까지 지속된다.