

부록1 - 수정된 규칙들

D&D 초보자 세트는 초보자의 접근도를 높이기 위해 원래 기본 규칙들을 몇가지 생각하거나 변형했습니다. 여러분이 관심이 있다면, 코어 룰북을 찾아서 확인해보시기 바랍니다.

가치관의 단순화: 준법적-무질서의 구분을 없애고 도덕적인 구분만 두었습니다.

AC 단순화: 기습 AC, 접촉 AC 부분을 제외한 대신 접촉 AC의 경우는 명중예 +4의 보너스를 주는 걸로 대신하며, 민첩성 보너스를 잃은 상태는 AC에 -2를 받는 것으로 합니다.

DC 단순화: 다양한 난이도가 있을 수 있는 DC를 일정한 값으로 고정시켰습니다.

크리티컬 규칙 사용 안함: 크리티컬 범위와 확정 굴림의 복잡함으로 인해 크리티컬 규칙을 생략했습니다.

전투 옵션들 생략: 밀기, 돌진, 다리걸기등의 복잡한 옵션은 생략했습니다.

임시 hp 개념을 회복으로: 바바리안의 격노시 hp가 2점 회복으로 바꾸었습니다.

생명점 규칙 단순화: hp가 0이하가 되면 죽어가는 상태대신에, 기절하는 상태로 바꾸고, 치료율도 바꾸었습니다.

기회공격 단순화: 원래는 잡기 시도와 배낭에서 물건을 꺼낼 때 기회공격을 받아야 되지만, 이 부분은 생략했습니다.

기술 단순화: 높은 DC를 요하는 항목들은 소개하지 않았습니다.

마법 단순화: 복잡한 마법의 내용들을 최대한 단순하게 했고, 레벨에 따른 변경점을 가능하면 줄이는 방향을 택했습니다.

이동 단순화: 대각선 이동을 원래 1.5칸에서 1칸으로 변경했습니다.

부록2 - 주사위가 없다면?

만약 여러분이 다면체 주사위를 구할 수 없더라도, 다른 방법은 있습니다.

1. 6면체 사용

6면체는 다른 주사위에 비해 구하기도 쉽고 만들기도 쉽습니다.

원래주사위	바뀐주사위
d4	d6-1
d8	d6+1
d10	d6+2
d12	d6+3

d20 판정의 경우 2d6을 굴려 3을 빼거나 더합니다. 20면체의 기대값은 10.5인데 반해, 2d6의 기대값은 7이므로, 3의 차이가 납니다. 따라서 이와 관련된 모든 주사위 굴림에 3을 더해주면 비슷한 결과를 얻게 됩니다. 혹은 반대의 방법으로, 값은 그대로 놔둔채, 난이도에 3을 빼는 방법도 있습니다. 낮춰야 하는 값은 20면체를 사용하는 모든 판정인 AC, DC의 값입니다.

2. 트럼프

트럼프에서 흑색카드(클로버, 스페이드)는 1의 자리수로, 적색카드(하트, 다이아)는 10의 자리로 취급합니다. 즉, 하트 3이 나오면 13으로 취급하면 됩니다. 그림 카드가 나오면 다시 뽑습니다.

3. 전자 도구

컴퓨터 프로그램이나 휴대폰 어플리케이션 등에 주사위를 굴리는 프로그램을 찾을 수 있습니다.

부록 3. 참고 사이트

네이버 TRPG D&D 카페 - 구인/구회

<http://cafe.naver.com/trpgdnd.cafe>

다음 알피지 마스터 연합 - 룰북 자료

<http://cafe.caum.net/trpgmaster>

RPG 세션 - 초여명 RPG 사이트

<http://www.rpg-session.net>

TRPG 한국어 위키 - RPG 사전

<http://trpgkorea.wikia.com/wiki>

엘프리의 퀴리시티 - 초보자 안내

<http://elflee.wo.to>

다이스 앤 챗 온라인 - ORPG 커뮤니티

<http://www.trpg.or.kr>

하이퍼 텍스트 d20 - D&D 3.5 코어 사전

<http://www.d20srd.org>

북 앤 다이스 - RPG 쇼핑물

<http://www.bookndice.co.kr>

필리더의 블로그

<http://blog.naver.com/mistdrg>

D&D 3.5 초보자 세트 시나리오 모음

1A 코볼드 특전대 <http://blog.naver.com/mistdrg/140111940889>

1B 마법사의 고양이 <http://blog.naver.com/mistdrg/140112508312>

2A 눈먼 자의 동굴 <http://blog.naver.com/mistdrg/140138891888>

2B 요정의 숲 <http://blog.naver.com/mistdrg/140145488656>