

D&D 3.5 초보자 튜토리얼

by Philidor

TRPG란 무엇인가요?

TRPG란 Table Talk Role Playing Game의 약자로, 우리나라 말로 하면, '탁자에서 이야기하는 역할 연기 게임'이라고 풀이할 수 있습니다. 종이와 필기도구를 이용해서 하기 때문에 P&P(Pen & Paper) RPG라고 부르기도 합니다. 그리고 가장 대표적인 RPG로는 D&D(Dungeons&Dragons)가 있습니다. RPG는 룰북(규칙책)이라는 게임 규칙이 담겨있는 내용에 따름으로서 게임이 진행됩니다. 보드게임과 유사하지만, 특정한 판을 필요로 하지 않는다는 점은 조금 다릅니다. 게임은 주로 참가자간의 대화를 통해 진행되며, 판정을 위해서 주사위와 같은 도구를 사용합니다. 그럼 게임을 시작하기 위한 준비 과정부터 점검해보도록 하겠습니다.

게임 전 점검 사항

1. 적절한 수의 사람이 모였는가?

혼자서 하는 게임이 아니기 때문에 어느 정도의 인원을 필요로 합니다. 최적의 인원은 5명에서 6명 정도입니다. 물론 더 적거나 많은 인원도 가능하겠지만, 게임 전반적인 만족도가 떨어질 수 있습니다.

2. 적당한 장소가 갖춰졌는가?

RPG를 하기 위해서는 서로 모여 앉을 수 있는 적당한 크기의 테이블이 필요합니다. 평평한 바닥도 가능하지만, 불편한 자세로 인해 오랫동안 집중하기 어려울지도 모릅니다.

3. 여유 시간이 충분한가?

다른 게임과 마찬가지로 RPG도 참가자들이 게임에 사용할 어느 정도 여유로운 시간을 가지고 있어야 합니다. 일반적으로 게임 한 번에 약 3-4시간 정도를 소요하게 됩니다. 만약 시간에 쫓긴다면, 게임에 몰입할 수 없기 때문에 더 나은 때를 기약하는 것이 좋을 것입니다. 지금 이 튜토리얼에 소비되는 시간은 약 두 시간 정도로 예상됩니다.

4. 준비물은 갖춰졌는가?

RPG에는 몇 가지 준비물이 필요합니다. 연필과 지우개와 같은 필기구와 캐릭터시트, 규칙책(초보자 가이드), 주사위가 필요합니다. 캐릭터 시트와 규칙책은 관련된 문서를 출력해서 사용하면 됩니다. 주사위는 근처 문구점이나 인터넷 쇼핑몰 등을 통해 구할 수 있습니다. 다면체 주사위를 구할 수 없다면 부록(appendix)에 나와있는 '주사위가 없다면?' 항목을 참조합니다. 게임에는 적어도 6면체 주사위 2개 정도는 필요합니다. 게임에 필요한 전투맵(모노 종이)과 토큰(게임말)도 가지런히 잘 정리해 둡니다.

위의 사항들을 만족시켰다면, 이제 게임에 대한 본격적인 준비에 들어갑니다.

게임 준비 사항

1. DM을 뽑습니다.

DM은 몬스터를 조종하고, 플레이어들을 위해 장애를 내보내는 사람입니다. 플레이어들보다는 할 일이 많고 어렵지만, 그만큼 보람도 있는 자리입니다.

누가 DM에 적합한가?

많은 DM들이 각자 다른 장단점을 가지고 있습니다. 그러나 가장 중요하다고 여겨지는 것은 책임감과 신뢰감입니다. 만약 친구들에게 이 게임을 소개시켜줄 정도로 열정적인 사람이라면 믿고 맡겨도 될지 모릅니다.

2. 나머지 플레이어는 캐릭터를 고릅니다.

샘플 캐릭터는 총 7종류가 제공됩니다. 이들은 각기 다른 특징과 역할을 가지고 있습니다. 자신에게 맘에 드는 캐릭터를 고르도록 합니다.

나에게는 어떤 캐릭터가 어울릴까?

여러분은 게임이나 매체등을 통해서 캐릭터 시트에 표현된 종족과 직업이 어떤 것인지 대충 알지도 모릅니다. 화끈한 파괴를 좋아한다면 바바리안을, 든든한 체력을 원한다면 파이터, 다른 사람을 돕기 좋아한다면 클레릭, 공평무사한 성격이라면 드루이드를, 간죽거리고 장난치기를 좋아한다면 소서러, 지적인 이미지를 원한다면 위자드, 모험의 스타일을 원한다면 로그를 선택하는 것이 좋을 것입니다.

3. 자기 소개를 합니다.

만약 플레이어 서로가 잘 모르는 상태라면, 차례대로 자기 소개를 하면서 자신이 고른 캐릭터에 대해 이야기합니다. 캐릭터를 소개할 때는 캐릭터의 이름과 종족, 직업을 말합니다. 그 외에 자신이 이 캐릭터를 고른 이유, 캐릭터로 표현하고 싶은 성격 등에 대해 이야기해도 좋습니다. 소개를 받는 플레이어들은 소개하는 사람과 캐릭터의 이름과 특성들을 메모합니다.

이로서 게임에 들어가기 위한 준비가 끝났습니다. 다음 부분부터는 DM만 보도록 합니다. 글자가 틀린(바탕체)가 나오면 그 부분은 플레이어에게 읽어주도록 합니다.

게임 들어가기

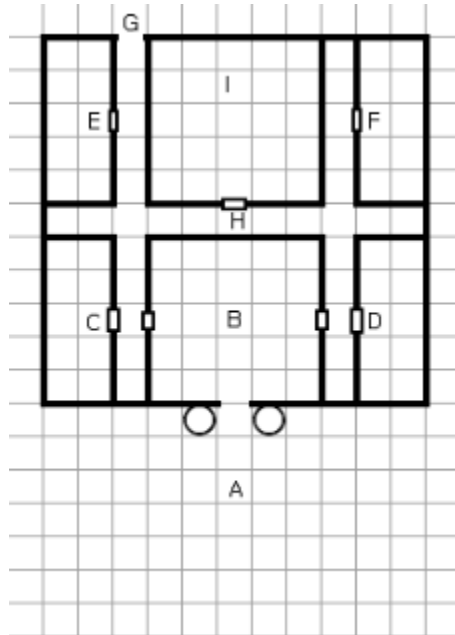
여러분은 어떤 계기로 인해 만나서 운명을 같이 하기로 한 파티입니다. 여러분은 현재 사악한 고블린들의 은신처로 여겨지는 폐가 앞에 와있습니다. 이들은 촌장의 딸을 붙잡아 가두고 보물과 음식을 요구하고 있습니다. 여러분의 임무는 고블린들을 소탕하고 촌장의 딸을 구출하는 것입니다. 현재 폐가 앞에는 2명의 고블린이 지키고 있고, 여러분을 알아채지 못했습니다.

플레이어들이 원한다면, 질문에 따라 다음과 같은 추가 정보를 주어도 좋습니다.

- 폐가는 마을로부터 1시간 거리에 있다.
- 촌장 딸이 잡혀간 지는 하루가 지났다.
- 그들은 몸값으로 100gp를 요구한다.
- 고블린의 수는 대략 10여마리이다.

- 커다란 고블린 하나가 리더이다.
- 마을 이름은 '뉴비 마을' (변경 가능)
- 마을은 인구 50명의 산골마을이다.
- 촌장의 딸 이름은 '안나' (여러분이 좋아하는 연예인 이름으로 바꿔도 됩니다)

행동의 선언을 받기에 앞서, 일행의 무장과 준비 상태를 점검합니다. DM은, 각자 어떤 무기를 들고 있는지를 말하게 하고, 마법사용자 같은 경우 어떤 주문을 외웠는지 확인을 합니다. 소서러 같은 경우는 외울 주문을 정하지 않고 정해진 횟수 내에서 마음대로 사용해도 상관없지만, 다른 마법사용자의 경우 정해진 횟수 내에서 자신이 그날 사용할 마법을 '미리' 골라야 합니다. 한번 정한 주문은 하루가 지나서 휴식을 취하기 전까지 바뀌지 않습니다. 하루가 지나면 그날 아침에 새로운 주문을 고를 수 있습니다.



튜토리얼 지도 (한 칸에 1.5m) >>

빠른 게임을 위해 각 직업마다 다음 주문을 외웠다고 결정합니다:

클레릭- 빛, 신의 인도, 사소한 상처치료, 축복, 악으로부터 보호, 작은 상처치료

드루이드- 빛, 저항, 사소한 상처치료, 동물과의 대화, 작은 상처치료

위자드- 빛, 몽롱, 전언, 잠재움, 기름바닥

무장과 주문 확인이 끝났으면, DM은 모눈 종이 등에 현재 지도를 그려줍니다. 일행은 A의 하단부 구석 쪽에 위치하고 있을 것입니다. 위치에 관해서는 아래를 참조합니다. 지도에는 나와있지 않지만, 일행이 고블린의 시야 감지되지 않도록 몇가지 엄폐나 은폐물(나무나 잡목, 부서진 벽등)도 그려줍니다. 지도를 그릴 때 유의해야 할 점은, 캐릭터들의 시야로 확인할 수 있는 부분만 그려주어야 한다는 점입니다. 이제부터는 캐릭터가 이동하는 장소에 따라 해당 알파벳에 해당하는 글을 읽습니다.

위치 정하기!

지도와 지형지물이 그려지면, 플레이어들은 자신의 캐릭터들을 지도에 배치합니다. 하지만 캐릭터를 배치할 수 있는 지역은 DM의 판단에 따라 제한될 것입니다. 예를 들어 시작부터 건물 안에 캐릭터를 배치할 수는 없으며, 다른 캐릭터들과 너무 멀리 떨어져서도 안 될 것입니다.

A. 폐가 입구

입구 양 옆의 원은 폐가의 입구를 지키고 있는 고블린들입니다. 이들의 경계 태세는 별로 좋지 않기 때문에, 충분히 조심만 하면 이들에게 들키지 않고 제압할 수 있을 것입니다. DM은 문 앞을 지키는 고블린 2마리가 보인다고 말해주고, 작전 회의를 하게 합니다. 이후 각자 어떤 행동을 취할지 선언을 받고 차례대로 행동합니다. 만약 행동의 순서에 있어 문제가 생긴다면, 민첩이 제일 높은 순서(혹은 20면체를 굴려서 판정)대로 행동합니다.

우선권!

전투는 우선권을 굴림으로써 본격적으로 시작됩니다. 플레이어는 20면체를 굴려 자신이 조종하는 캐릭터의 우선권 수치와 더합니다. 이 결과가 가장 높은 캐릭터가 제일 먼저 행동합니다. 한번 굴린 우선권 값은 전투 동안 바뀌지 않으므로 순서를 기록해둡니다. 몬스터는 편의상 고정값을 사용합니다. 이 전투에서 고블린의 우선권은 11로 둘이 동시에 행동 합니다. 기타 고블린 데이터는 부록을 참조합니다.

만약 고블린들 주위 9m(6칸) 이내에 캐릭터가 접근했다면, 그 캐릭터에게 숨기와 잠행 판정을 시킵니다. 이 판정들의 결과가 7를 넘으면 들키지 않은 것이지만, 하나라도 6이하라면 그 캐릭터는 고블린에게 들킨 것이 됩니다. 들키게 되면 파티는 고블린들에게 기습이 불가능하게 됩니다. 들킨 경우 즉시 우선권을 굴리고 전투에 들어갑니다.

기술 판정!

20면체에 그 기술에 해당하는 보너스나 패널티를 더한 값을 목표치(DC)와 비교하는 행위입니다. 위의 상황에는 각 판정이 7를 넘기면 성공입니다.

기습!

캐릭터가 들키지 않고 다가갔거나, 멀리서 주문이나 장거리 무기를 사용하게 되면 기습이 됩니다. 그 캐릭터는 공격을 한번 할 수 있습니다. 공격 후에, 모든 전투 참여자는 우선권 판정을 합니다. 우선권 판정은 20면체에 우선권 수치를 더해서 누가 먼저 행동하는가를 가리는 판정입니다. 로그의 경우 기습시 암습 공격(추가 피해 +1d6)을 받습니다.

첫째 라운드

라운드에는 약 6초에 해당하는 게임 시간 단위입니다. 각 라운드마다 가장 높은 우선권을 가진 사람부터 행동합니다. 로그가 12 이상의 우선권을 가졌다면 그는 고블린에게 암습으로 추가 피해를 줄 수 있습니다. 이 보너스는 고블린이 미처 행동하기 전에 하는 공격에만 적용되는 것으로 다음 자기 차례(전투 2라운드)부터 적용되지는 않습니다.

플레이어들은 자신의 차례에 이동력만큼 캐릭터를 이동시키고, 공격을 한번 할 수 있습니다. 혹은 공격 대신 주문을 사용할 수 있습니다. 석궁을 들고 있는 캐릭터의 경우 이동하고 장전을 할 수 있습니다. (샘플 위자드의 경우는 장전을 따로 할 필요는 없습니다)

공격

고블린의 방어도가 14이기 때문에 고블린을 맞추기 위해서는 명중 굴림에 14이상이 나와야 합니다. 20면체를 굴려서 근거리 공격인 경우는 근접 보너스를, 장거리 공격(활, 석궁등)인 경우는 장거리 보너스를 더한 값을 봅니다. 14가 넘을 경우는 고블린을 맞춘 것이 됩니다. 그 무기에 해당하는 피해를 굴리면 됩니다. 고블린의 hp는 50이므로, 피해(주사위와 수정치를 더한 값)가 50이상이 나오게 되면 고블린은 그 자리에 쓰러져 죽습니다. 만약 40이하가 나오게 되면 고블린은 그냥 상처입은 것 뿐 입니다.

묘사하기!

DM은 각 캐릭터의 행한 공격에 따라 공격이 어떻게 맞았고 빗나갔는지 묘사를 해주어야 합니다. 예를 들어, 석궁으로 공격할 경우 “너의 석궁에 있는 화살이 <뚫>소리를 내며 날아가 고블린의 어깨에 꽂혔어. 녀석은 화살을 움켜쥐고

쓰러져.”라고 묘사해주면 됩니다. 가능하면 몸짓과 어조를 살려 생생하고 재미있게 묘사하고, 단순히 “3점 피해”라는 묘사는 피하는 것이 좋습니다. 주문이나 다른 행동할 때도 묘사해주는 것을 잊지 맙시다. 어느 정도 게임에 익숙해지면, 플레이어에게 자신의 캐릭터가 어떻게 행동을 했나에 대한 묘사를 맡겨도 좋습니다.

주문

마법 사용자인 경우 주문을 사용할 수도 있을 것입니다. 마법에 대해서는 초보자가이드에 주문 부분을 참조하십시오. 만약 잠재용 주문을 사용했다면, 다음 자기 차례 시작에 발동되고, 고블린들은 각자 의지 내성 DC 14에 성공하면 잠에 들지 않습니다. 고블린의 의지 내성 수정치는 +0이므로, 20면체를 굴려 주사위 값으로만 14이상이나와야 합니다. 잠든 생명체는 캐릭터들이 원하는대로 한 번에 죽이거나 밧줄 등으로 포박할 수 있습니다. 포로에 대해서는 아래를 참조하시길 바랍니다.

고블린의 행동

고블린들은 가장 가까운 곳에 있는 적을 공격할 것입니다. 만약 같은 거리에 있다면 그들이 증오하는 드워프를 먼저 때리려고 할 것입니다. 고블린의 근접 명중 보너스는 +2이므로 DM은 20면체를 굴려 2를 더해 맞추려는 목표의 AC와 비교를 합니다. 결과치가 AC와 같거나 이상이 나오면 그 대상은 고블린의 철퇴에 맞은 것입니다. 6면체를 굴려 얼마나 피해를 입었는지 결정합니다. 고블린은 이 전투에서 죽을 때까지 싸울 것입니다.

고블린을 포로로 잡았다면?

고블린은 악한 생명체이므로 가능한 자기가 살기 위한 모든 행동을 할 것입니다. 그들은 위협을 받으면(특히 드워프에게) 자신이 아는 한도 내에서 알고 있는 것을 캐릭터들에게 말할 것입니다. 하지만 이들 역시 완전히 바보는 아니기 때문에, 생존할 가능성이나 약속이 없으면 캐릭터들을 돕지 않을 것이며, 호시탐탐 도망갈 기회를 노릴 것입니다.

캐릭터들은 고블린과 싸우지 않고 돌아서 부서진 벽인 G를 통해 폐가 안에 진입할 수도 있을 것입니다. 그렇게 된다면 해당 부분부터 읽어 나가면 됩니다. 하지만 돌아가는 동안 시끄러운 소리를 낼 경우 고블린들에게 들킬 수도 있습니다.

건물 안에 들어서면, 본격적인 대형을 정하고 진행하도록 합니다.

대열 짜기!

모험을 떠나기 전에, 대열에 대해 정해두도록 합니다. 대열은 보통 전사류 캐릭터(파이터, 바바리안)등이 앞에 서고, 마법사용자거나 장거리 공격수(클레릭, 드루이드, 소서러, 위자드, 로그)들이 뒤에 섭니다. 드물게 후방이 공격당할 수가 있으므로, 맷집이 좋은 클레릭이나 드루이드들이 후방을 담당하기도 합니다. 대형이 한번 정해지면, 바꾸기 전까지 계속 같은 대형으로 이동한다고 가정하고, 전투 시에 대형에 맞추어 캐릭터를 배열합니다.

B. 응점실

이 넓은 방은 오래되고 뜯겨진 양탄자가 바닥에 깔려있고, 그 너머에 부서진 벽난로가 보입니다. 양 옆에는 닫힌 문이 보입니다.

일행이 B에 들어오면 방의 그림을 그려줍니다. 응점실에 특이해 보이는 것은 그다지 없습니다. 만약 부서진 벽난로를 조사하겠다는 플레이어가 있으면, 그 캐릭터에게 수색

판정을 굴리게 합니다. 수색과 20면체 결과의 합이 10을 넘으면 캐릭터는 숲 사이에서 검은 보석(흑요석)을 찾습니다. 흑요석의 가치는 10gp입니다.

소리 듣기!

캐릭터들은 좌우 양쪽에 있는 문에 다가가 소리를 들어볼 수도 있을 것입니다. 시도하는 캐릭터의 듣기 판정 수정치를 물어보고, DM은 20면체를 비밀리에 굴립니다. 20면체의 값과 해당 캐릭터의 듣기 수정치를 더한 값이 15를 넘으면 왼쪽 문에서는 희미하게 코고는 소리를 들을 수 있습니다. 오른쪽 문에서는 결과가 높다고 하더라도 아무 소리도 들을 수 없습니다.

C. 침실

침실 앞 문에서 소리 듣기 판정을 행해서 100이상이 나오면 코고는 소리를 들을 수 있습니다. 문은 잠겨져 있습니다. 문을 여는 방법은 아래를 참고하시길 바랍니다.

이 어두운 방에는 위쪽과 아래쪽에 2개씩 깊으로 된 매트리스 4개가 있고 고블린 2마리가 그 위에 잠들어 있습니다.

가까이 다가가려는 캐릭터가 있다면 잠행 판정을 행합니다. 만약 결과가 2 이하라면 고블린은 시끄러운 소리에 깨어나고 즉시 우선권을 굴리고 앞에서처럼 전투를 행합니다. 잠행에 성공해 가까이 다가간 캐릭터는 고블린을 소리없이 암살할 수 있습니다. 만약 포로로 붙잡기를 선택하면, 앞선 내용을 참조하시길 바랍니다.

문 열기

잠겨진 문을 여는데 다음 3가지 방법이 흔히 사용됩니다.

1) 자물쇠 따기

자물쇠 열기는 로그가 있어야만 가능한 방법입니다. 자물쇠 열기는 1라운드가 걸리며, 합계치가 200이상이 나와야 열립니다. 한번 실패하면 다시 시도할 수 없습니다. 하지만 가장 조용하고 안전한 방법입니다.

2) 발로 차서 열기

발로 문을 차서 문을 열수도 있습니다. 시도하려는 캐릭터는 근력 판정(d20+보너스나 패널티)를 행합니다. 문에 따라 다르지만, 간단한 보통 나무문의 경우 130이상이 나오면 문이 열립니다. 판정에 실패해도 성공할 때까지 다시 시도할 수 있지만, 안에 있는 몬스터들이 밖에 누군가가 문을 열려고 한다는 것을 알아차리고 대비하고 있을 것입니다.

3) 무기로 박살내기

손에 들고 있는 무기로 문을 조각낼 수도 있습니다. 플레이어는 문을 부수는데 명중 굴림을 할 필요가 없습니다. 무기 피해만 굴리며, 이 피해에 문의 단단함(경도)으로 인한 수치 5점을 뺍니다. 누적 피해가 10점에 달하면 문은 부서집니다. 발로 차서 문을 여는 방법과 마찬가지로 이 방법 역시 시끄럽기 때문에, 근처에 있는 몬스터들이 조사하러 올 수도 있습니다.

D. 대낮 칼날 덮

이 방 문 앞에서는 소리 듣기를 해도 아무 소리를 들을 수 없습니다. 문은 닫혀 있지만 잠겨있지는 않습니다. 문은 복도 쪽으로 열립니다.

이 어두운 방에는 오래된 매트리스 몇 개와 중앙에 작은 크기의 나무 상자 하나가 보입니다.

방 안을 살펴본 캐릭터는 DC 10의 보기 판정에 성공하면(마스터가 비밀리에 굴립니다) 방 입구 근처에 검게 굳은 피가 묻어있는 것을 발견합니다. 이 방 안쪽 입구 근처 벽에는 바닥의 무게로 작동하는 회전하는 대낮 칼날이 붙어 있습니다. 입구 근처 바닥을 밟는 이는 이 칼날의 공격 대상이 됩니다. 함정은 +8의 명중 보너스를 받고 몬스터처럼 대상 1명을 공격합니다. 마스터는 20면체를 굴려서 8을 더한 값이 목표 대상의 방어도(AC) 이상인 경우 칼날이 회전해서 목표를 베어 피해를 준 것입니다. 대낮은 1d8점의 피해를 줍니다. 도적은 수색을 통해서 이 덫을 발견(DC 21)하고 해제(DC 20)할 수 있습니다.

덫 탐색과 해제

로그의 경우 수색 DC 20이 넘는 덫을 발견할 수 있습니다. 로그가 영역을 지정하고 수색 판정을 선언하면 마스터가 비밀리에 주사위를 굴리고, 로그 캐릭터의 수색 수정치를 더합니다. 이번 덫의 경우 결과치가 21이상이 되면 로그는 덫을 찾은 것이 됩니다. 한번 덫을 찾으면, 로그는 덫 해제를 시도할 수 있습니다. 덫 해제 시도는 플레이어가 주사위를 굴리며, 성공하면 함정을 안전하게 해제할 수 있습니다. 1~4차이로 실패하면 다시 시도할 수 있으며, 5이상으로 실패하면 함정이 발동되어 로그에게 피해를 줄 것입니다. 덫 찾기에는 1.5mX1.5m영역당 1라운드(6초)가 소요됩니다. 덫 해제는 덫의 복잡함에 따라 최소 1에서 8라운드까지 소모됩니다.

나무 상자에는 잠겨있지 않으며 함정이 걸려 있지도 않습니다. 상자 안에는 부드러운 천에 감싸인 *가벼운 상처 치료 물약* 하나가 담겨져 있습니다. 물약을 마신 캐릭터는 즉시 생명점을 1d8+1점 회복합니다.

E. 화장실

이곳은 화장실로 사용된 것으로 보이며, 지독한 분노냄새가 방 중앙에 파여있는 구덩이에서 풍겨나옵니다.

문은 잠겨있지 않으며, 안에는 아무런 소리도 들리지 않습니다. 단, 문 근처에서도 분노의 냄새를 맡을 수 있습니다. 안에는 조명이 없으며, 간단한 형식의 푸세식 화장실이 설치되어 있습니다. 변기 구덩이에 빛 주문이나 횃불로 살펴보면 보기 판정 DC 15를 통해 빛나는 보석을 발견할 수 있습니다. 소서러가 있다면 '손마술' 주문을 통해서 끄집어 낼수 있지만, 그렇지 않다면 누군가가 내려가서 가져와야 합니다. 구덩이는 깊지 않기 때문에, 바닥에 상체를 대고 팔을 뻗으면 인간이나 엘프, 하프 엘프, 오크는 보석을 집을 수 있습니다. 보석은 앰버로, 100gp 값어치의 황색 보석입니다.

F. 창고

이 방안에는 오래된 부대에 쥐가 갇혀먹은 듯한 흔적이 남아있습니다. 오래된 음식들과 음료가 보관되어있는 통이 어지럽게 쌓여있습니다.

이 방은 창고로 사용되고 있었지만, 거대 쥐가 들어오면서 잘 사용하지 않게 되었습니다. 안에는 오래된 음식과 음료, 기타 잡동사니들이 있습니다. 이것들을 먹을 수는 있지만 몸에 좋지는 않을 것입니다.

창고 안에 숨어있는 숨어있기 거대 쥐를 발견하기 위해서는 보기 판정 18에 성공해야 합니다. 이 판정은 DM이 가장 먼저 수색을 행한 캐릭터의 보기 판정 수정치를 보고 비밀리에 굴립니다. 실패시 쥐가 먼저 기습을 하고, 우선권을 굴려 통상적으로 전투가

일어납니다. 만약 쥐를 발견했고, 드루이드가 있을 경우 야생 교감 능력을 사용해서 15이상의 결과가 나올 경우 친해질 수 있습니다. 또한 ‘동물과의 대화’ 주문등을 사용해서 원하는 정보를 얻어낼 수도 있습니다. 쥐는 먹을 것을 얻을 수 있는 한에서 최대한 협력하려 할 것입니다. 심지어 이 거대 쥐는 파티를 위해 싸워줄 수도 있지만, 전투에서 조그만 상처라도 입으면 도망갑니다.

숨어 있는 적 발견하기!

캐릭터들은 때때로 강력한 몬스터를 기습하기 위해 숨기도 하지만, 몬스터 역시 전략적 이점을 얻기 위해 자신의 몸을 숨기기도 합니다. 숨어 있는 자와 찾는 자 간에 숨기와 보기로 대항 굴림을 굴립니다. 숨는 쪽이 높으면 들키지 않은 것이고, 찾는 쪽이 높으면 숨어있는 것을 발견한 것입니다. 이번 경우에는 편의상 주사위를 굴리지 않고 고정값인 18을 사용했습니다. 마찬가지로 잠행과 듣기 판정도 서로 대항 굴림으로 사용됩니다.

H. 알림 중

문 앞에는 끈이 천장에 있는 작은 구멍을 통해 허리 높이까지 내려져 있습니다.

이 방의 문 앞에는 끈이 천장을 통해 방 안으로 연결되어 있습니다. 끈을 당기면, I방에서는 중 소리가 약하게 울립니다. 이는 침입자에 대한 경고 역할을 합니다. 이 소리가 울리게 되면, 방 안의 버그베어와 고블린은 방 안에 가구 뒤에 숨습니다. 끈을 당기기 전에 방 문 앞에서 소리 듣기를 해서 15 이상의 결과가 나오면 흐느끼는 여성의 소리와 고블린들의 대화 소리를 듣게 됩니다. 문은 닫힌 채 잠겨져 있습니다. 잠긴 문을 처리하는 방법은 C를 참조하시길 바랍니다.

I. 버그베어의 방

방 중앙 천장에 있는 촛대가 방안에 은은한 조명을 제공해줍니다. 촛대 앞에는 작은 종이 끈에 달려 천장에 연결되어 있습니다. 방 안에는 장롱과 의자등 크고 작은 가구들이 어지럽게 널려있고 방 위쪽의 오른편 구석에는 한 여성이 입에 재갈이 물린채 의자에 묶여있습니다.

만약 캐릭터들이 중을 울리지 않고 자물쇠 열기 기술을 사용해서 들어왔다면 여성 근처에 있는 버그베어 1마리와 고블린 3마리를 볼 수 있을 것입니다. 하지만 캐릭터들이 중을 울리거나, 문을 강제로 열어서 들어왔을 경우 이들은 가구 뒤에 숨어서 일행이 한명 깊숙히 들어오면 기습할 것입니다. 이 경우 안나는 답답한 듯 묶인채 몸을 흔들다가 재갈이 풀리는 즉시 “뒤에!”라고 소리쳐 기습을 알릴 것입니다.

안나의 재갈을 푼 즉시, 방 안에 들어간 캐릭터는 보기 판정 14 이상을 낼 경우 기습을 피할 수 있습니다. 이 굴림은 플레이어가 굴리게 해도 좋습니다. 판정에 실패시, 버그베어가 먼저 공격을 합니다. 성공시에는 고블린과 버그베어의 위치를 표시해주고, 우선권을 굴려 전투에 들어갑니다. 일행이 기습을 알아채고 먼저 행동한다면, 자신의 차례에 전투를 멈추고 <협상>을 할 수 있습니다. 전투에 들어가서 협상은 불가능합니다.

교섭하기!

일행이 버그베어에게 포로의 몸값을 제공한다면(화장실에서 찾은 보석등으로), 협상하는 캐릭터는 교섭 판정을 합니다. 결과가 20이상 나오면 버그베어는 협상을 받아들여, 대가를 받는 대신 싸우지 않고 안나를 풀어줄 것입니다. 그러나 파티가 매우 불리한 상황에서 협상을 요구한다면, 버그베어는 파티를 죽이고 보물도 가져가려고 할 것입니다.

G. 무너진 벽

이곳은 벽이 허물어져 있습니다. 군데군데 벽의 파편이었던 것으로 보이는 잡석이 떨어져 있습니다.

오래된 건물의 무너진 벽입니다. 이곳으로 캐릭터들이 폐가로 들어가거나 나올 수 있습니다. 잡석 중에는 관찰은 것을 주워 돌로 던질 수 있습니다. 장거리 공격이며 피해는 1d4입니다.

모험의 종료

일행이 버그베어를 물리치면, 남은 고블린들은 달아납니다. 안나는 자신을 구해주려온 용사에게 매우 고마워하며, 그중 특별히 활약을 한 이(혹은 매력이 높거나 자신에게 가장 먼저 다가온 이)에게 호감을 가질지도 모릅니다. 마을로 돌아오는 길에 특별한 일은 없습니다. 마을 촌장은 모험가의 활약에 기뻐하며 총 50gp의 사례금을 지급할 것입니다.

흥정!

플레이어들은 마을 촌장에게 더 많은 사례금을 요구할 수도 있습니다. 대표 캐릭터를 정해 교섭 판정을 행합니다. 결과가 15이상이 나올 경우, 촌장은 10gp정도 사례금을 추가해줄지도 모릅니다. 공손하고 예의 바르게 설득하면, 교섭 판정에 +1에서 +2 정도의 보너스를 주어도 좋습니다. 판정에 실패할 경우, 추가 보수 지급은 없습니다. 만약 안나가 죽었거나 상처 입었다면 보상금을 주지 않거나 금액이 적어질 수도 있을 것입니다.

보물과 경험치의 분배

모험에서는 얻은 보물과 촌장의 사례금을 더해 인원수에 맞게 나눕니다. 모험에서 몬스터를 물리친 총 경험치도 인원수 별로 공평하게 나눕니다. DM은 특별히 큰 활약을 보이거나, 게임 진행에 도움을 준 플레이어의 캐릭터에게 약간의 경험치를 더 줄 수도 있을 것입니다. 이 경험치는 전체 경험치의 10%(이 경우에는 100xp 이내)를 넘지 않도록 합니다.

이후의 모험

튜토리얼로 게임의 진행방법을 익혔다면, 여러분 자신이 직접 시나리오를 쓰거나 누군가가 제작한 모험물을 사용해서 또다른 모험을 진행할 수 있습니다. 더 많은 시나리오를 원한다면 TRPG 커뮤니티 자료실이나 다른 출판물 혹은 필리더의 블로그(<http://blog.naver.com/mistdrg>)를 찾아보시길 바랍니다. 블로그에서는 초보자 세트 전용 1레벨 시나리오인 1A: 고블린 특전대, 1B: 마법사의 고양이와 2레벨 시나리오인 2A: 눈먼 자의 동굴, 2B: 요정의 숲 시나리오를 찾을 수도 있을 것입니다.

등장 몬스터

고블린

HD: 1 (5 hp)

우선권: 11

속도: 6m (4칸)

방어도: 14 (가죽갑옷)

공격: 철퇴 d20+2

피해: 철퇴 1d6

내성: 체질 +0, 반사 +3, 의지 +0
기술: 숨기15, 듣기12, 잠행 15, 보기12
가치관: 악
경험점: 100 xp

고블린은 평평한 얼굴에 들창코, 뾰족한 귀, 넓은 입에 뾰족한 이빨을 가진 작은 인간형 괴물입니다. 그들은 드워프를 증오하고 두려워합니다.

버그베어

HD: 3 (16 hp)
우선권: 11
속도: 9m (6칸)
방어도: 17 (가죽갑옷, 방패)
공격: 철퇴 d20+5
피해: 철퇴 1d8+2
내성: 체질 +2, 반사 +4, 의지 +1
기술: 숨기14, 듣기14, 잠행 16, 보기14
가치관: 악
경험점: 600 xp

2m넘는 체구의 근육질의 이 거대한 고블린은 몸 곳곳에 거친 털이 나 있습니다. 입은 커다란 송곳니가 나있고, 코는 곰의 코와 매우 닮았습니다. 버그베어는 고블린 중에서 가장 강력한 종으로, 기습하기를 좋아하고 공평하게 싸우는 것을 싫어합니다. 다른 고블린처럼 드워프를 증오하고 두려워합니다.

거대 쥐

HD: 1 (5 hp)
우선권: 13
속도: 12m (8칸)
방어도: 15
공격: 물기 d20+4
피해: 물기 1d4
내성: 체질 +3, 반사 +5, 의지 +3
기술: 숨기18, 듣기14, 잠행 14, 보기14
가치관: 중립
경험점: 100 xp

이 쥐는 보통 개만한 크기를 가지고 있습니다. 심각한 위협을 받지 않는다면 공격하지는 않습니다. 겁이 많기 때문에 조금이라도 피해를 입으면 도망갈 것입니다.