

고블린의 침략 시나리오 묶음

전설 속 어둠의 괴물들이 고향 마을 주변에서 목격되었습니다. 이들이 저지른 사악한 소행의 흔적도 여기저기에서 발견되고 있습니다. 비록 마을 사람들 대다수는 이를 큰 위협으로 여기지 않지만, 여러분과 친구들은 이 괴물들이 저지른 짓을 직접 목격했습니다. 하지만 괴물들이 왜 여러분의 마을을 공격할까요? 어떤 이유로 인간들의 땅에 모습을 드러낸 것일까요?

마스터는 이 시나리오 묶음에 있는 예시 이름, 고블린들이 나타난 이유, 예시 괴물, 고블린의 소굴이 될 간략한 던전을 만드는 도구를 사용해 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 재빨리 모험을 준비할 수 있습니다.

만약 즉석에서 사람이나 장소의 이름을 만들어야 한다면, 아래 표를 참조하세요. 이 시나리오 묶음에서는 기본적으로 잉글랜드풍 이름을 사용합니다.

1d6	마을 이름
1	아빙던
2	덤바튼
3	커크월
4	오포드
5	노르위치
6	탤워스

잊지 마세요!



= 지도에 장소를 추가합니다.



= 지도에 NPC를 추가합니다.

여러분은 플레이어들이 캐릭터 만들기에서 사건 표를 굴리는 동안, PC들의 마을이 어떤 곳인지, 어떤 사람들이 살고 있는지 여러 정보를 얻을 것입니다.

다음 표는 마을에 사는 사람들, 또는 캐릭터들의 이름을 만들 때 사용할 수 있습니다.

1d20	여성 이름	1d20	여성 이름	1d20	남성 이름	1d20	남성 이름
1	애거서	11	이사벨	1	아서	11	릴런드
2	에이미	12	제인	2	오든	12	말린
3	벨린다	13	조슬린	3	브레이든	13	미첼
4	세실리아	14	케이트	4	케드비	14	레이몬드
5	이디스	15	마리온	5	대런	15	리처드
6	엘리자베스	16	레이첼	6	에드거	16	로버트
7	이브	17	스텔라	7	엘튼	17	사일러스
8	지젤	18	수잔나	8	헤이든	18	스펜서
9	헤스터	19	어슐러	9	제레미	19	웨슬리
10	허니	20	바이올렛	10	켈튼	20	와이머

이 괴물은 어떤 녀석인가요?

먼저, 마을을 괴롭히는 고블린들이 어떤 괴물인지 정합니다. 해당 고블린 부족의 일원과 동물들이 어떤 특별한 특성을 공유하는지 다음 표를 굴러서 확인하세요. 고블린의 특성은 **사악한 어둠** p.6에서 자세히 설명합니다.

1d6	고블린들의 사악한 본성 한가운데 자리 잡은 특징은?
1	어둠 - 괴물들이 밤에 출몰한다는 사실은 누구나 다 압니다. 페널티: 햇빛 아래서 모든 판정에 -1, 보너스: 어둠 시야, 어둠 속에서 명중과 극복 판정에 +1
2	공포 - “인간이 느끼는 가장 강력하고 오래된 감정은 공포이다.” - H. P. 러브크래프트 페널티: 적보다 수가 많지 않은 한 모든 판정에 -1, 보너스: 적들은 주문 극복 판정을 해서 실패하면 공포 특성을 가진 고블린을 상대로 한 모든 행동에 -3
3	지하 - 잠든 마을 아래 기괴한 고대의 악이 자라나고 있습니다. 페널티: 개방된 공간에서 모든 행동에 -5, 보너스: 저광 시야, 굴파기와 땃 설치
4	숲 - 깊은 숲은 끊임없이 변하는 길과 보이지 않는 위험이 가득한 위험천만한 장소입니다. 페널티: 매 새벽이 될 때마다 자신들의 나무로 돌아가지 못하면 죽습니다. 보너스: 숲과 나무 사이에서 모든 판정에 +1, 위장 능력
5	질병 - 으스스한 죽음의 공포가 여러분의 몸속에 자리 잡는 것만큼 더 끔찍한 일이 있을까요? 페널티: 끔찍한 악취, 보너스: 고블린들과 전투를 벌인 후, 적들은 독 극복 판정을 해서 실패하면 병에 걸립니다.
6	어둠과 공포 - 가장 끔찍한 괴물들이 밤에 출몰한다는 사실은 누구나 다 압니다. 페널티: 햇빛 아래서 모든 판정에 -1, 적보다 수가 많지 않은 한 모든 행동에 -1, 보너스: 어둠 시야, 어둠 속에서 명중과 극복 판정에 +1, 적들은 주문 극복 판정을 해서 실패하면 도망가거나 고블린들을 무찌를 때까지 모든 행동에 -3

게임 시작 바로 전, 캐릭터들은 마을에서 떠나 있습니다. 캐릭터들이 밖에 있는 동안 고블린 습격대가 마을을 공격합니다. 캐릭터들과 가까운 누군가가 이 일에 알려드립니다. 플레이어들이 캐릭터의 어린 시절 배경을 정하는 처음 세 가지 표를 굴릴 때, 굴림 결과로 등장하는 흥미로운 인물들로 다음 표를 채우세요.

1d8	누가 고블린들의 공격에 알려들었나요?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



1d6	고블린들의 공격 동안 위 캐릭터에게 무슨 일이 일어났나요?
1	사악한 고블린들에게 납치당해 고블린들의 야영지에 잡혀 있습니다.
2	마을을 배반했습니다. 아마도 마을의 문을 열어서 고블린들을 들여보내 주거나, 고블린들이 파수꾼의 눈을 피해서 들어오도록 도와줄 것입니다. 배반자는 고블린들과 함께 떠났습니다.
3	가족과 친구, 그리고 집을 지키기 위해 용감하게 맞서 싸우다가 영웅적으로 죽었습니다.
4	고블린 침략자들에게 집을 빼앗겼습니다. 집에 남아있는 고블린들은 겁먹고 화난 마을 사람들을 막기 위해 집 주위에 방어벽을 쳤습니다.
5	약탈자들을 피해 달아나다 화살을 맞아 죽었습니다. 고블린들의 화살이 등에 뚫려서 꽂혀 있습니다.
6	고블린들에게 끌려갔다가 무시무시한 전갈을 가지고 풀려났습니다: 고블린들은 다시 돌아와 온 마을을 파괴할 것입니다.

고블린들은 탐욕스러운 기회주의자들입니다. 위와 마찬가지로, 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 등장하는 사람이나 물건, 장소로 다음 표를 채우세요. 다만 이번에는 클래스와 관련이 있는 나머지 네 가지 표에서 고르세요. 고블린들이 첫 번째 공격을 가했을 때, 표에 나온 사람이나 장소, 혹은 물건은 고블린들의 시선을 끌었습니다. 이제 고블린들은 이 목표를 차지하기 위해 모든 수단과 방법을 동원할 것입니다.

1d8	고블린들이 간절히 원하는 것은 무엇인가요?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



1d6	고블린 왕은 누구인가요?
1	고블린 중에서 가장 강력한 위대한 버그베어가 철권을 휘두르며 부족을 다스립니다.
2	고블린 중에서도 작고 약한 어느 코볼드가 사투한 계약으로 부족 안에서 정상까지 올랐습니다.
3	고블린 부족의 지배자는 어느 머나먼 곳에 있는 강력한 어둠의 존재입니다. 이 존재는 고대의 신일 수도, 강력한 언데드일 수도, 아니면 악마일 수도 있습니다. 이 부족은 왕의 뜻을 받들기 위해 조직되었습니다. 이번 모험에서 고블린 왕이 직접 모습을 드러낼 가능성은 매우 적습니다.
4	어찌된 일인지, 어느 인간이 고블린 부족을 노예로 삼았습니다. 고블린들의 왕은 강력한 전사나 마법사, 또는 고블린들을 매수한 돈 많은 상인일 것입니다.
5	현재 고블린 부족 안에서는 권력 투쟁이 벌어지고 있습니다. 권력을 다투는 고블린들은 각각 비슷한 수의 추종자들을 거느리고 있습니다. 창의적인 캐릭터들이라면 이 내부 투쟁을 유용하게 활용할 수 있을 것입니다.
6	고블린들은 지나치게 혼란한 나머지 지배자가 없이 제멋대로 움직이는 폭도들입니다. 민주주의 말입니다. 알죠?

게임 중 벌어지는 사건

세션 초반부 캐릭터들이 조사를 시작했을 때, 어떤 일이 본격적으로 벌어지나요? 플레이 시작 후 15~30분 후에 이 문제를 등장시키세요. 만약 게임이 빠르게 전개된다면 이 표를 무시할 수도 있습니다. 하지만 고블린과 관련해서 정말로 무슨 일이 일어나는지 알고 싶을 때, 표의 결과를 사용해 여러분의 생각을 좀 더 가다듬을 수 있습니다.

1d6	캐릭터들의 행동을 촉발할 만한 사건은?
1	고블린들이 갑작스럽게 공격을 감행합니다. 이들은 여관이나 마을 교회를 점거해서 목표를 향한 교두보를 신속하게 확보합니다. 이곳을 차지하면 목표를 이루는 데 무슨 도움이 되나요?
2	캐릭터들의 친척이나 친구가 사악한 고블린들에게 납치당합니다. 고블린들은 이 가엾은 사람에게 무슨 짓을 할 건가요?
3	끔찍한 짐승들이 마을에 와서 날뛵니다. 이들은 다음 고블린들의 침략에 앞서 나타난 선봉 부대입니다. 이 짐승들은 특정 인물을 목표로 삼은 것 같습니다. 누군가요?
4	마을 사람 중 하나가 고블린과 손을 잡은 사실이 드러납니다. 이 사람은 왜 이웃을 배반했나요? (반역자가 이 사람 혼자인가요?)
5	고블린들이 신출귀몰하게 마을에 잠입해서 캐릭터들에게, 또는 친구들에게 매우 귀중한 무언가를 훔쳐서 도주합니다. 어디에 쓰려고 훔쳤나요?
6	가엾은 마을 사람들 몇 명이 마을 변두리에서 살해당한 채 발견되었습니다. 고블린들은 이들을 죽이기 전에 무슨 정보를 얻었나요?

고블린들과 싸우는 일은 생각만큼 간단하지 않습니다. 모험 중 어떤 돌발 상황이 일어나나요? 시간이 없다면 이 부차적인 이야기를 생략하고 캐릭터들이 고블린과의 싸움에만 집중하게 하세요.

1d6	어떤 사건이 캐릭터들을 원래 가던 길에서 벗어나게 하나요?
1	두 가족 사이에, 혹은 어느 가족 안에서 말싸움이 벌어지면서 함께 힘을 합쳐야 하는 이때 마을의 안정을 깨뜨리고 있습니다. 만약 캐릭터들이 다툼을 해결하지 못한다면, 고블린들의 위협에 정면으로 맞서야 할 때 마을 사람들의 도움을 얻지 못할 것입니다.
2	마을의 한 아이가 세레나 작명 의식처럼 적절한 의식을 받지 못했습니다. 고블린들은 이제 이 특별한 아이를 활용할 방법을 찾고 있습니다. 만약 캐릭터들이 이 아이의 문제를 해결하지 못한다면, 고블린들은 힘을 기를 것입니다.
3	기회주의적인 산적들이 지금이야말로 마을을 약탈하기 적절한 때라고 생각합니다. 만약 캐릭터들이 패를 적절하게 활용한다면, 산적들과 고블린들을 서로 싸우게 만들 수 있습니다. 하지만 아무런 행동도 하지 않는다면 마을 사람들은 한쪽에서 고블린들과, 다른 쪽에서 산적들과 맞서 싸워야 할 것입니다.
4	어느 요술사나 학자가 순회 축제를 이끄는 지도자로서 마을에 옵니다. 축제단은 마을에서 벌어지는 기이한 사건들에 별 관심을 두지 않은 채, 지도자가 고블린들을 연구할 수 있도록 평소처럼 마을에 가게를 차립니다. 만약 캐릭터들이 지도자의 일을 돕지 않거나 마을에서 떠나도록 설득하지 않는다면, 고블린들은 이 어리석은 사람을 죽이고 그가 가진 마법의 힘을 빼앗을 것입니다.
5	마을에 사는 캐릭터들의 경쟁자 하나가 고블린들을 자기 뜻대로 부리려고 합니다. 만약 캐릭터들이 그를 막지 않거나 잘못되었다고 설득하지 않는다면, 고블린들은 새 대장을 얻을 것입니다.
6	고블린들은 수호수들의 배를 채우기 위해 마을 가족들의 피를 흡했습니다. 불행히도, 농부들은 가족들이 아픈 이유가 이웃들에게 있다고 생각하면서 서로를 비난합니다. 만약 캐릭터들이 농부들에게 힘을 합쳐 동물들을 지키도록 설득하지 못한다면, 고블린들은 함께 싸울 또 다른 괴물들을 얻을 것입니다.

길은 이어지고

만약 이 시나리오 묶음을 단편으로 플레이한다면, 고블린들을 막는 것만으로도 충분히 만족스러운 결말이라고 할 수 있습니다. 하지만, 만약 이후에도 이 캐릭터들로 계속 모험을 이어나갈 계획이 있다면, 캐릭터들에게 훗날 도움을 줄 보상을 주는 편이 좋을지도 모릅니다. 다음 표는 캐릭터들에게 보상으로 줄 수 있는 몇 가지 아이디어와 함께, 이후 모험에 사용할 소재를 제공합니다.

1d6	캐릭터들은 고블린들의 길고 복잡한 동굴에서 무엇을 발견하나요?
1	고블린들이 비축해 두었던 많은 양의 돈을 얻습니다. 캐릭터들은 금화 5d10량의 돈을 나눠 가집니다.
2	고블린들은 동굴 속에 나무 상자 하나를 보관하고 있었습니다. 상자 안에는 약취 나는 물약 2d6병이 있습니다. 물약들은 각각 다른 약일 수도, 혹은 모두 같은 약일 수도 있습니다. 캐릭터들은 이 물약이 무슨 약인지 알아내야 할 것입니다.
3	동굴 어딘가에 있는 받침대 위에 검은 철반지가 놓여 있습니다. 이 반지를 낀 착용자는 무기를 뽑는 동안 모든 극복 판정에 +1 보너스를 받습니다.
4	동굴 속 쓰레기 더미 사이에서 캐릭터들은 고블린이 만든 단검을 발견합니다. 이 마법의 단검을 사용하는 캐릭터는 명중과 피해에 +1 보너스를 받으며, 단검을 뽑는 동안 해당 고블린 부족의 특성에 따른 (어둠, 공포 등등) 보너스와 페널티를 얻습니다.
5	고블린 부족의 가장 강한 전사가 사용한 방패를 손에 넣습니다. 이 방패는 두꺼운 나무에 철을 덧대어 만들었고, 표면에는 사악한 룬이 그려져 있습니다. 방패를 사용하는 캐릭터는 장갑에 +3 보너스를 받습니다.
6	고블린들은 무척 바빴습니다. 캐릭터는 동굴 주변, 또는 동굴 안에서 훔친 말들을 모아둔 울타리를 발견합니다.

플레이어들이 고블린 때문에 생긴 위협에 맞서 싸울 수 있도록 여지를 남겨 놓고 싶나요? 그렇다면 같은 캐릭터들로 여러분의 이야기를 이어 나갈 수도 있습니다. 이야기를 계속 진행하고 싶다면, 세션 마지막에 다음 표를 굴려 다음 모험을 위한 고리를 만드세요.

1d6	캐릭터들은 어떤 단서를 얻을까요?
1	고블린 족장의 품속에서 이 지역 고블린 부족들의 움직임을 자세하게 기록한 지도를 발견합니다.
2	이웃 영지의 귀족 아이가 동굴 속에 포로로 잡혀 있습니다. 아이는 몹시 겁을 먹었습니다.
3	고블린들은 어느 잊힌 어둠의 신을 숭배하고 있었습니다. 캐릭터들은 동굴에서 이 신을 모시는 제단을 발견합니다. 제단에는 고블린들이 깊은 잠에 빠진 신을 깨우려고 했음을 암시하는 글이 새겨져 있습니다.
4	동굴의 안쪽 통로 중 한 군데에서, 길게 곧바로 뻗은 작은 굴 하나를 발견합니다. 이 굴은 어디로 나 있나요?
5	남쪽 도시에서 만든 화려한 은그릇과 직물을 넣어둔 상자 하나를 발견합니다. 상자에는 그 도시에서 가장 부유한 상인의 표시가 새겨져 있습니다.
6	캐릭터들이 동굴에서 떠날 때, 어느 요정 사자가 고블린들에게 보내는 요정 군주의 전갈을 가지고 도착합니다. 아마도 이 사자는 캐릭터들이 한 짓을 보고 매우 놀랄 것입니다.

던전

재미있는 던전은 판타지 게임의 단골입니다. 이번 시나리오 묶음은 특히 고전적인 던전 탐사에 초점을 맞추어서 고블린들의 구불구불하고 복잡한 동굴을 마지막 난관으로 제시합니다. **사악한 어둠** p.7에서는 주사위를 몇 번 굴려서 고블린 동굴을 만드는 방법을 자세하게 소개합니다. 이번 항목에 들어가기 전에 해당 부분을 먼저 읽어보세요. 아래 표는 그 방법을 좀 더 축약해서 소개하기 때문에, 이미 던전 만들기 규칙을 알고 있다면 빠르게 동굴을 만들 수 있습니다.

동굴 안에서 새 구역을 만들 때마다 동굴 크기에 따라 d6, d8, d10 중 하나를 굴리세요. 그다음 해당 구역의 특징을 정하기 위해 d6을 굴리고, 다른 구역으로 통하는 출구가 몇 개 있는지, 그리고 어떤 종류의 출구인지 정하기 위해 d12를 굴리세요. 여러분이 특별한 이유를 만들지 않는 한, 한 동굴에 각 구역은 한 번씩만 등장합니다. 그러므로 만약 주사위 결과로 같은 구역이 나온다면 통로가 돌고 돌아 이전 구역과 다시 이어진다는 의미입니다.

1d6	동굴 입구 표
1	흐르는 물
2	동물
3	보초
4	구불구불한 미로
5	덫 (피해)
6	덫 (경보)

1d6/1d8/ 1d10	구역 표
1	거주 구역
2	부엌/식당
3	저장고
4	알현실
5	사육장
6	채굴 구역
7	공작실/작업장/대장간
8	탁아소
9	운동실
10	성소/종교 시설

1d6	구역의 특징
1	보물. 이 구역에는 유독 값진 물품이 있습니다. 어쩌면 모험에 중요한 역할을 할 물품일 수도 있고, 살아남은 자들에게만 가치가 있는 물품일 수도 있습니다.
2	덫. 구역 자체가 덫이거나, 이 구역에서 가장 중요한 곳에 덫이 있습니다.
3	폐쇄된 문이나 통로. 이 구역의 출구 중 하나가 막혔습니다. 자물쇠를 따거나 근력 판정에 성공해야 지나갈 수 있습니다.
4	평범함. 이 구역에는 특별한 것이 없습니다.
5	고블린 영웅. 이 구역에는 고블린 영웅이 최소 한 명 이상 있습니다. 오크나 버그베어일 것입니다.
6	버려진 방. 이 구역에는 아무도 없습니다. 왜 그런가요? 원래 있을 법한 거주자들을 무시하세요. 하지만 언데드 한 마리 정도는 집어넣어도 좋습니다. 구울이나 혼령 한 마리 정도면 1레벨 캐릭터 일행에게 적절할 것입니다.

1d12	출구	출구 종류
1	0	출구 없음
2	0	출구 없음
3	1	천연 통로
4	1	다듬거나 깎은 인공 통로
5	1	막힌 통로 (작은 문이나 대문)
6	1	사다리
7	2	천연 통로, 사다리
8	2	좁은 굴, 인공 통로
9	2	막힌 통로, 숨겨진 문
10	2	인공 통로, 숨겨진 문
11	3	천연 통로, 인공 통로, 숨겨진 문
12	3	사다리, 닫힌 인공 통로

최근 사건

마스터는 지금까지 나온 표를 사용해 고블린이 침략하는 모험을 어떻게 준비해야 할지 몇 가지 아이디어를 얻을 수 있습니다. 아래의 최근 사건 표는 모험을 본격적으로 움직이는 추진력입니다.

이번 시나리오 묶음에서 나오는 최근 사건 표는 ‘성난 요정’이나 ‘숨은 사교집단’ 시나리오 묶음과는 다릅니다. ‘고블린의 침략’에서는 각 캐릭터가 각자 사건을 굴리는 대신, 일행 전체가 하나의 큰 사건을 겪고 곧바로 모험을 시작합니다.

플레이어 캐릭터들은 모험이 시작되기 직전, 다 함께 마을 밖으로 나와 있습니다. 주사위를 한 번 굴려서 캐릭터들이 플레이가 시작되기 전 무엇을 하고 있었으며, 결과는 어떤지 정하세요. 이 표는 사악한 고블린들이 공격을 시작했을 때 캐릭터들이 마을에서 떠나 있던 이유입니다.

각 사건에는 반드시 굴려야 하는 판정이 명시되어 있습니다. 만약 극복 판정이나 명중 판정이라면, 모든 캐릭터가 각자 굴려야 합니다. 만약 능력치 판정이라면, 비록 문제는 모든 일행이 함께 겪지만 캐릭터 중에서 한 명이 대표를 맡아 해결해야 합니다. 해당 장면을 논의한 다음 누가 주사위를 굴릴지 정하세요. 다른 캐릭터들은 원래대로 도울 수 있습니다. 만약 누가 굴려야 할지 의견이 일치하지 않는다면, 행동 순서 규칙을 사용하세요.

캐릭터들이 사건을 겪은 후 마을에 돌아오면, 마을에 큰일이 벌어진 것을 알게 되면서 게임이 시작됩니다!

1d8 오늘 아침 무슨 일을 겪었나요?	
1	마을 사람 중 누군가가 여러분에게 숲으로 심부름을 보냅니다. 어쩌면 마녀가 희귀한 약초를 채집하라고 시킨 것일지도 모르고, 마을 어른이 이웃 마을에서 물건을 사달라고 부탁했을지도 모릅니다. 지혜 판정 을 하세요. (약초 지식이나 자연 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 치유의 약초를 몇 개 얻습니다. 약초를 씹는 캐릭터는 HP를 1d6점 회복합니다. 실패: 독이 든 딸기를 몇 개 발견하고 만약의 경우를 대비해 보관합니다. 이 딸기를 먹는 캐릭터는 독 극복 판정을 해서 실패하면 1d6점 피해를 받습니다.
2	마을 외곽에서 수상쩍은 일이 일어났다고 합니다. 여러분은 무슨 일이 일어났는지 조사하러 나갔다가, 길 위에서 죽은 여행자들의 시체처럼 고블린들의 때 이른 공격에 당한 시체들을 발견합니다. 지능 판정 을 하세요. (지각 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 고블린의 짓임을 알아차리며, 고블린의 소굴을 가리키는 지도나 단서를 발견합니다. 실패: 캐릭터들은 영문을 알 수 없는 시체 때문에 당황합니다.
3	여러분은 길을 걷던 중 깊은 잠에 빠집니다. 깨어나 보면 이미 날은 어두워져 있습니다. 무언가 기이한 마법에 걸렸던 걸까요? 모든 캐릭터는 주문 극복 판정을 하세요. 성공: 저주를 뿌리치고 잠에서 깨어나입니다. 극복 판정에 성공한 캐릭터는 이번 시나리오 동안, 고블린이 사용하는 마법에 저항하는 모든 극복 판정에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 깊은 잠에 빠져서 꿈속에서 고블린 요술사가 나오는 끔찍한 꿈을 꾸니다. 다시 그 요술사를 만난다면 분명히 알아볼 수 있을 것입니다.
4	몇몇 농부들의 가축이 우리에서 풀려나와서, 여러분은 가축들을 찾아 모으러 마을을 나왔습니다. 가축을 찾지는 못했지만 수상쩍은 발자국이나 부러진 화살 같은 몇몇 불안한 흔적을 발견했습니다. 지혜 판정 을 하세요. (추적이나 조사 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 앞으로도 이 흔적을 알아볼 수 있으며, 이번 시나리오 동안 고블린들을 추적하는 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 단서를 훼손한 탓에 아무것도 알 수 없지만, 고블린의 화살 1d4개를 얻습니다.
5	여러분은 이웃 마을에서 여는 작은 축제에 놀러 갔습니다. 축제에서 돌아오니, 집의 분위기는 완전히 달라져 있었습니다. 매력 판정 을 하세요. (다양한 사회 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다). 성공: 축제에서 이웃 마을의 비슷한 젊은이 일행과 친구가 됩니다. 아마 필요할 때 도움을 요청할 수 있을 것입니다. 실패: 주머니가 좀 가벼워졌습니다. 모든 캐릭터는 은화 1d4냥을 잃습니다.
6	남쪽에서 어느 성인이 마을로 왔습니다. 성인은 외국의 신들과 신비한 의식에 관한 이야기를 했습니다. 여러분은 그의 이야기에 매료되어 마을에서 멀리 떨어진 고대의 종교적인 장소로 그를 따라갔습니다. 여러분 중 한 명이 그의 의식을 돕기로 했습니다. 건강 판정 을 하세요. 성공: 의식의 어려운 과정을 모두 참아내고 새로운 통찰을 얻어서 돌아옵니다. 의식에 참여한 캐릭터의 무기는 축복 을 받아 다음 달의 주기가 돌아올 때까지 명중과 피해에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 피로를 못 이기고 쓰러져서 아무 통찰도 얻지 못합니다.
7	숲속에서 어느 괴물이 목격되었습니다. 여러분은 첫 모험이 될 것이라 기대하고 괴물을 쫓아 숲속으로 갑니다. 일행에 참가한 모든 캐릭터는 장갑 12를 목표로 공격하세요. 만약 캐릭터들이 괴물에게 총합 (캐릭터 수x2) 점의 피해를 준다면, 이후 자량거리가 될 전리품을 얻습니다. 그만큼 피해를 주지 못한다면 괴물은 여러분을 마을로 쫓아내며, 각 캐릭터는 HP 1점씩 잃습니다.
8	시내 상류에서 커다란 독이 무너져서 여러분은 독을 고치려 마을을 떠납니다. 근력 판정 을 하세요. 성공: 여러분은 물의 정령들에게 호의를 삽니다. 이 결과가 이후 여러분에게 어떤 도움이 될지는 아직 명확하지 않습니다. 실패: 여러분은 고블린 경찰대의 공격을 받으면서 침략이 시작되었음을 깨닫습니다. 당장 모험이 시작됩니다!

등장 괴물

편의를 위해, 이번 시나리오 묶음에서 사용하기 좋은 괴물들의 요약 정보를 소개합니다. 괴물 장이나 다른 RPG에서 이번 시나리오에 어울릴 거라고 생각되는 다른 생물이 있다면 얼마든지 가져오세요. 각 괴물 장에는 1레벨 PC 네 명에게 내보내기 적합한 괴물의 수를 제시합니다. 만약 PC의 수가 다르거나, PC의 레벨이 좀 더 높다면 등장하는 괴물의 수를 조정하세요.

고블린

이번 시나리오 묶음은 사악한 고블린들이 캐릭터들과 고향에 해를 끼치는 이야기에 초점을 맞추었습니다. 그러므로 캐릭터들이 가장 흔하게 마주치는 적은 고블린일 것입니다.

시나리오 묶음 첫 부분에서 정하는 고블린 부족의 특성에 따라 아래 고블린들의 수치가 변할 수도 있다는 사실을 명심하세요.

코볼드나 고블린 네다섯 마리 정도면 1레벨 캐릭터들에게 충분한 위협이 될 것입니다. 오크는 훨씬 어려운 상대이기 때문에 두 마리 정도면 적당합니다. 버그베어는 가장 강력한 적이며, 한 마리만으로도 (경호원들과 같이 나타날 수도 있고, 혼자 나타날 수도 있습니다) 충분한 시련이 될 것입니다.

코볼드

체력 주사위: 1d4 (2 HP)
장갑: 13
공격: 명중 +0, 피해 1d6 (소검)
가치관: 혼돈
경험치: 10

고블린

체력 주사위: 1d6 (4 HP)
장갑: 14
공격: 명중 +1, 피해 1d6 (소검)
가치관: 혼돈
경험치: 15

오크

체력 주사위: 1d10 (6 HP)
장갑: 14
공격: 명중 +1, 피해 1d8 (장검)
가치관: 혼돈
경험치: 20

버그베어

체력 주사위: 3d10 (15 HP)

장갑: 15
공격: 명중 +3, 피해 1d10 (거대 도끼)
가치관: 혼돈
경험치: 80

고블린의 짐승

고블린이 키우는 짐승 역시 훌륭한 적입니다. 새끼 짐승 대여섯 마리, 또는 한 마리 이상의 수호수 정도면 적절한 도전이 될 것입니다.

끔찍한 새끼 짐승

체력 주사위: 2d4 (2 HP)
장갑: 12
공격: 명중 +1, 피해 1d4 (물기)
가치관: 혼돈
경험치: 5
참고: 보균 (새끼 짐승에게 물린 상대는 20분의 1 확률로 해당 고블린 부족의 특징 중 페널티만 얻습니다. 이 페널티는 다음 보름달이 뜰 때까지 지속합니다)

수호수

체력 주사위: 2d10 (11 HP)
장갑: 14
공격: 명중 +3, 피해 1d4 (물기)
가치관: 혼돈
경험치: 50
참고: 무쇠턱 (수호수는 상대를 문 다음 떨어지지 않습니다. 다음 라운드부터 수호수는 자신이 문 상대에게 매 라운드 자동으로 1d4점씩 피해를 줍니다)

고블린의 짐승

고블린의 존재와 이들이 부리는 마법이 고향 마을에 또 다른 초자연적 존재들을 끌어들이 가능성도 충분히 있습니다.

혼령은 고블린에게 살해당해 안식을 찾지 못하는 희생자일 것이며, 정령은 고블린들의 끔찍한 마법에 괴롭힘을 당하는 근처의 영일 것입니다. 어느 쪽이든 1레벨 캐릭터 일행에게는 충분히 큰 문제가 될 만한 위협입니다.

공기의 원소 "산들바람"

다음 수치는 일반적인 하급 원소를 나타냅니다. 산들바람은 대부분 지성이 없지만, 마법사에게 구속당하거나, 분노에 빠질 수도 있습니다. 산들바람은 매 라운드 다음 중 한 가지 공격을 합니다:

- 돌풍: 근거리 내의 모든 상대는 민첩성 판정을 해서 실패하면 다음 라운드 동안 모든 행동에 -2 페널티를

받습니다.

- 유독한 공기: 명중 +3 (유독한 공기가 상대를 뒤덮습니다), 상대는 독 극복 판정을 해서 실패하면 다음 3라운드 동안 라운드마다 2d4점의 피해를 받습니다.
- 칼바람: 두 명의 상대를 공격합니다. 명중 +3, 피해 1d4+1

체력 주사위: 3d10 (16 HP)

장갑: 10

공격: 특수, 위 항목 참조

가치관: 중립

경험치: 250

참고: 비실체 (산들바람은 물리적 육체가 없기 때문에 오직 마법과 철로 만든 무기로만 피해를 받습니다), 진실한 이름 (산들바람은 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다),

혼령

체력 주사위: 2d6 (7 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +2, 피해 1d8 (으스스한 손길)

가치관: 아무거나

경험치: 80

참고: 비실체 (혼령은 물리적 육체가 없기 때문에 오직 마법과 은 무기로만 피해를 받습니다),

다른 위협들

캐릭터들은 고블린들의 동굴을 찾는 동안, 또는 마을을 지키는 동안 다른 위협과 마주칠 수도 있습니다.

인간 도적

체력 주사위: 1d6 (4 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +0, 피해 1d8 (장검)

가치관: 대부분 중립

경험치: 20

개

체력 주사위: 1d8 (5 HP)

장갑: 12

공격: 명중 +1, 피해 1d4 (물기)

가치관: 중립

경험치: 15

늑대

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +1, 피해 1d4+1 (물기)

가치관: 중립

경험치: 35

곰

체력 주사위: 3d8 (14 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +3, 피해 1d6 (발톱), 1d8 (물기)

가치관: 중립

경험치: 80

참고: 재빠름 (곰은 자신과 근접 전투 거리 안에 있는 적의 숫자와 같은 횟수로 공격을 합니다. 한 라운드에 최대 두 번 할퀴고 한 번 물 수 있습니다. 물러나세요!)

벌레 무리

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 13

공격: 특별, 참고를 보세요.

가치관: 중립

경험치: 85

참고: 무리 (벌레 무리는 지나가는 곳에 매 라운드 피해 1점을 줍니다. 만약 상대가 숨을 곳을 찾기 외에 다른 행동을 한다면 매 라운드 피해 3점을 줍니다)