

BEYOND THE WALL 또 다른 모험으로 골타리너머

사악한 어둠

목차

사악한 어둠	2
고블린의 마법	3
고블린 다시 보기	4
고블린 동굴	7
고블린 약탈대	14

디자인: 존 콕킹, 피터 S. 윌리엄스
개발: 플랫랜드 게임즈
집필과 레이아웃: 피터 S. 윌리엄스
교정: 해롤드 크랜포드 (수치 제외 제외)
그래픽 담당: 제시 울프

published by Flatland Games
www.flatlandgames.com
Copyright © 2013-2017 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY



사악한 어둠

이 자료집은 **울타리 너머, 또 다른 모험**으로 사용하는 추가 규칙을 수록했습니다. 여러분은 ‘고블린의 침략’을 마스터링할 때, 또는 고블린이 적으로 등장하는 캠페인에서 여기서 소개하는 정보를 참고자료로 활용할 수 있습니다.

고블린들은 판타지 작품의 단골입니다. 젊은 영웅들이 이 세상에는 고대의 공포와 전설 속에 등장하는 괴물들이 가득하다는 사실을 깨닫는 데에는 고블린만큼 적합한 적수가 없습니다. 고블린들은 혼자서는 약하지만 수가 불어나면 강력한 적이며, 이들의 길고 복잡한 동굴은 모험하기 매우 적합한 장소입니다. 고블린들은 사악하고, 거짓으로 가득 찼으며, 문명 세계와 인간들이 중요하게 여기는 모든 것을 명백하게 증오하는 비인간적인 적입니다. 수많은 게임에서 고블린들은 인간과 싸울 뿐만 아니라 동족끼리도 서로 전쟁을 벌이며, 때로는 이러한 내부 다툼 때문에 몰락하기도 합니다.

이 페이지에서 저희는 고블린 왕의 검을 소개하겠습니다. 고블린들이 어떤 기괴하고 강력한 마법 물품을 만드는지, 그리고 매력적이면서도 동시에 위험한 마법 물품을 캠페인에 어떻게 끼워 넣어야 할지 이 검을 보고 아이디어를 떠올리세요.

다음 페이지에서는 몇몇 고블린 마법의 예시를 소개합니다. 많은 고블린 요술사들은 금단의 마법을 사용하며, 고블린들이 만든 마법 물품을 부주의하게 가지고 다니는 이들은 강력한 저주에 시달리곤 합니다. 인간 역시 사악한 고블린들에 대항하기 위해 몇몇 마법을 고안했지만, 이러한 마법은 사용하는 데 위험이 따릅니다.

‘고블린 다시 보기’ 장에서는 고블린을 만드는 더욱 자세한 규칙을 소개합니다. 여러분은 고블린을 만들 때 **울타리 너머, 또 다른 모험**으로의 ‘괴물항목’ 장 대신 여기에서 소개한 규칙을 사용할 수 있습니다. 룰북에 소개한 지침이 잘못되었기 때문이 아닙니다. 다만 이 자료집의 규칙을 사용한다면 더 많은 고블린의 예시와 고블린 대장 및 요술사의 수치, 그리고 동굴 속에서 고블린들과 함께 살거나 고블린을 먹잇감으로 삼는 끔찍한 짐승들, 그리고 직접 만든 고블린 부족에 덧붙일 수 있는 몇 가지 새로운 특징을 플레이에 활용할 수 있습니다.

네 번째 ‘고블린 동굴’ 장에서는 플레이어들이 탐사할 고블린의 동굴을 만들 때 사용하는 표를 소개합니다. 고블린의 길고 복잡한 동굴은 깔끔하게 만들어진 통로로 이루어진 던전이라기보다는 아무런 규칙도 없는 굴과 방이 난잡하게 얹히고설킨 장소입니다. 고블린의 동굴은 ‘고블린의 침략’ 시나리오 묶음에서 큰 비중을 차지하기 때문에, 이번 항목에서 자세하게 소개하는 동굴 만들기 규칙과 예시를 읽으면 해당 시나리오 묶음을 마스터링하는데 도움이 될 것입니다.

마지막 장은 장기 캠페인으로 사용할 수 있는 새로운 위험요소 묶음인 ‘고블린 약탈대’입니다. 위험요소 묶음 규칙은 자료집 머나먼 곳으로 참조하세요. 고블린 약탈대는 불가사의한 차원인 고블린 마을에서 정체를 모를 수령의 명령에 따라 이 세계에 쳐들어온 병력입니다. 캐릭터들은 용기와 지혜를 발휘해서 약탈대를 무찌르고 고블린 마을로 향하는 차원문을 닫거나, 침략을 막을 수 있는 다른 방법을 찾아야 할 것입니다.

마법 무기

고블린 왕의 검

고블린 왕의 검은 사악한 칼날에 강력한 파괴와 소멸의 주문을 걸어 어둠의 마력을 부여한 마법 무기입니다. 놀랍게도, 고블린 왕의 검은 무척 아름답습니다. 철로 만든 칼날의 표면에는 사람의 눈을 홀리는 복잡한 무늬가 정교한 모양의 은제 칼자루를 향해 굽이치듯 새겨져 있습니다.

고블린 왕의 검을 사용하는 캐릭터는 명중과 피해에 +3 보너스를 받으며, 검을 뽑는 동안 완전한 어둠 속에서도 볼 수 있습니다. 하지만, 이 검에는 강력한 저주가 걸려 있습니다. 이 검을 지닌 자는 누구든지 반경 1마일 (1.6km) 내에 있는 모든 고블린들의 시선을 끕니다. 비록 고블린들이 이 검을 지닌 자를 즉시 공격하지는 않더라도 고블린들은 분명 검의 주인이 근처에 있다는 사실을 알아차리며, 대략적인 위치도 파악할 것입니다.

고블린의 마법

새로운 주술

어둠의 명령

유효 거리: 근거리
지속시간: 2라운드/레벨
극복 판정: 실시

겁 많은 종족인 고블린들은 기이한 법과 관습에 복종합니다. 몇몇 요술사들은 이들의 신비한 명령 체계를 어느 정도 파악해서, 고대의 언어와 신호를 사용해 고블린들의 규율을 자기 뜻대로 조작합니다. 근거리에 있는 모든 고블린들은 극복 판정에 실패하면 주문의 짧은 지속시간 동안 반드시 마법사의 명령에 따라야 합니다.

고블린의 시야

유효 거리: 근거리
지속시간: 1일
극복 판정: 없음

비록 이 마법은 고블린 자신에게는 아무런 소용이 없지만, 고블린들이 사는 던전이나 소굴을 탐험하고 싶은 마법사들에게는 매우 유용한 주술입니다. 마법사와 모든 동료는 주문의 지속 시간 동안 완벽한 어둠 속에서도 볼 수 있는 능력을 얻습니다.

1레벨 의식

고블린의 문 (지능)

유효 거리: 전 우주
지속시간: 영구
극복 판정: 없음

깜짝 놀랄 정도로 사용하기 쉬운 이 마법은 고블린 마을로 향하는 차원문 하나를 열거나 닫는 의식입니다. 마법사는 차원의 어느 쪽에 있든 이 의식을 치를 수 있지만, 반드시 원래 존재하는 차원문이 있는 장소에서 사용해야 합니다. 고블린의 소굴 대부분에는 이러한 차원문이 있습니다. 이 의식을 치르려면, 인간의 피 조금과 두껍고 뻣뻣한 돼지털로 만든 붓이 필요합니다. 겁 많은 고블린 요술사들은 잠자는 인간들의 피를 뽑아서 늘 가지고 다니는 검은 병에 담아둡니다.

고블린의 연회 (지능)

유효 거리: 근거리
지속시간: 즉시
극복 판정: 실시

이 사악한 연회를 준비하는 조리법은 다양하지만, 마법사는 한 시간 동안 음식에 마법을 걸어야 하며(직접 요리하지 않은 음식도 괜찮습니다), 깨끗한 술 한 병을 의식에 사용해야 합니다. (원한다면 한 모금 마셔봐도 좋습니다) 마법사가 준비한 음식을 한 입이라도 먹은 상대는 누구든지 독 극복 판정을 해서 실패하면 흥청망청 취해서 새벽녘까지 난폭하고 소란스러워지며, 남의 말에 쉽사리 설득됩니다. 새벽이 되면 아마도 구석으로 가서 잠을 청할 것입니다.

이 연회에 필요한 재료는 각 고블린 부족마다 가지각색이므로, 마스터의 상상에 맡깁니다.

10레벨 의식

최후의 분리 (지혜)

유효 거리: 전 우주
지속 시간: 영구
극복 판정: 없음

최후의 분리는 고블린 마을의 사악한 어둠이 인간 세계를 침범하지 못하도록 영원히, 돌이키지 못하게 두 차원의 연결을 끊는 강력한 의식입니다. 비록 의식 과정은 무척 고통스럽지만 말입니다. 만약 이 의식을 성공적으로 치르면 모든 고블린 차원문은 영원히 닫혀서 더는 작동하지 않으며, 그 어떠한 생물도 두 차원 사이를 지나갈 수 없습니다. 하지만, 이미 인간 세계에 있는 고블린 소굴과 그 안에 살던 고블린들은 여전히 남아 있을 것입니다.

이 의식을 완성하기 위해, 마법사는 반드시 진정으로 사랑하는 연인 한 쌍을 떼어놓아야 합니다. 마법사 자신이 연인 중 하나가 될 수도 있고, 아니면 기꺼이 그런 희생을 감수할 연인을 찾을 수도 있습니다. 연인 중 하나는 영원히 고블린 마을에 갇히며, 나머지 한 명은 인간 세계에 영원히 머물러서 결코 서로를 다시 볼 수 없습니다. 이 열 시간의 마법에는 기나긴 작별 인사와 두 연인의 관계를 끊는 의식이 수반됩니다.

고블린 다시 보기

고블린은 이해할 수 없는 천성을 지닌 무서운 괴물입니다. 이들은 마을 사람들을 잔인하게 희롱하는 못된 요정일 수도 있고, 눈 앞에 있는 모든 것을 파괴하는 충동에 휩싸인 혼돈의 수하일 수도 있으며, 혹은 사악한 인간이 군대를 만들 목적으로 키워낸 생물일 수도 있습니다.

고블린들의 마음 한 가운데는 이기심과 폭력, 그리고 불가사의한 천성이 자리잡고 있습니다. 고블린의 사회는 몇 개의 계급으로 나뉘는데, 이들은 서로 불화와 반목을 거듭하면서도 함께 인간들의 정착지를 공격합니다.

기본 수치

고블린은 네 가지 계급으로 나뉩니다. 가장 작은 코볼드는 보통 더 큰 친족들 아래에서 노예로 혹사당하지만 때때로 반란을 일으켜 독립적인 군락을 만들기도 합니다. 고블린은 가장 혼한 계급으로, 인간보다는 작지만 재빠르고 사악합니다. 오크는 강하고 잔인한 전사들입니다. 오크는 자신들의 힘에 자부심을 지니며, 전투에서 역겹고 소름끼치는 전리품을 취합니다. 버그베어는 오크 중에서도 특히 크고 흉악한 부류로, 다른 모든 고블린 위에 군림합니다. 버그베어의 키는 거의 7피트(2.1m)에 달합니다.

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

고블린 영웅

고블린 역시 자신들만의 지도자와 영웅이 있습니다. 이들은 신뢰할 수 없는 동족들 사이에서 불안정한 권력을 얻기 위해 악착같이 발버둥치는 잔인한 전사와 요술사들입니다. 버그베어 소환사나 고블린 요술사는 마법의 기예를 익힐 만큼 집중력과 정신력을 지닌 희귀한 고블린이며, 고블린 왕은 폭력을 동원해 몇몇 고블린 부족을 복속시키고 규율을 세운 강력하고 무시무시한 버그베어 족장입니다. 고블린 왕은 막 모험을 시작한 풋내기 모험가 일행이 직접 마주치기에는 너무 강한 적일 것입니다.

고블린은 타고난 마법적 생물입니다. 모든 고블린은 의식을 치를 능력을 가졌지만 대부분 긴 시간을 집중할 만한 끈기가 부족하며, 무엇보다도 실제 의식을 알고 있는 이들이 거의 없습니다. 겁을 먹었거나 특별히 관심을 가지는 고블린이라면 마법사에게 복종해서 의식을 치르도록 도울 것입니다. 마법을 배울 의욕과 인내심을 가진 소수의 고블린들은 의식과 주술을 익힙니다. 이들은 종종 부족 내에서 권위 있는 위치에 오릅니다. 괴물에게는 능력치가 없기 때문에, 만약 고블린 요술사가 의식을 치를 필요가 있다면 지혜나 지능을 (10+고블린 요술사의 체력 주사위)로 간주하세요.

고블린 요술사

체력 주사위: 2d6 (7 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +1, 피해 1d4 (의식용 단검)

가치관: 혼돈

경험치: 80

참고: 마법 (고블린 요술사는 주술 문 잠그기, 어둠 만들기, 용기의 말을 알며, 주술을 하루에 두 번 사용할 수 있습니다. 또한 고블린 요술사는 의식 고블린의 연회, 마법의 돌, 투명 하인을 압니다. 물론 마스터는 다른 주술이나 의식을 선택할 수도 있습니다)

버그베어 소환사

체력 주사위: 3d6 (11 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +2, 피해 1d6 (창)

가치관: 혼돈

경험치: 175

참고: 마법 (버그베어 소환사는 주술 시체 움직이기, 용기의 말, 추방을 알며, 주술을 하루에 세 번 사용할 수 있습니다. 또한 버그베어 소환사는 의식 보호의 원, 안개 모으기, 소환을 압니다. 물론 마스터는 다른 주술이나 의식을 선택할 수도 있습니다)

사악한 족장

체력 주사위: 5d10 (28 HP)

장갑: 16

공격: 명중 +5, 피해 1d6+3 (빠로 만든 검)

가치관: 혼돈

경험치: 275

참고: 우렁찬 포효 (사악한 족장은 하루에 한 번 끔찍한 목소리로 고함을 외칠 수 있습니다. 포효를 들은 근거리의 모든 적은 신체변형 극복 판정을 해서 실패하면 1d4 라운드 동안 겁을 먹고 움츠러야 하며, 근거리의 모든 고블린들은 1라운드 동안 명중에 +2 보너스를 받습니다. 또한 5마일(8km) 내에 있는 다른 고블린들이 족장을 도우려 올 것입니다)

고블린 장군

체력 주사위: 6d10 (33 HP)

장갑: 18

공격: 명중 +7, 피해 1d8+3 (마법의 검)

가치관: 혼돈

경험치: 470

참고: 고블린의 지도자 (장군이 살아있는 동안 지휘를 받는 모든 고블린들은 도망치지 않으며, 명중과 장갑에 +1 보너스를 받습니다), 검의 달인 (고블린 장군은 마법의 검으로 매 라운드 두 번 공격합니다)

고블린의 짐승

고블린 무리는 흔히 뒤틀리고 일그러진 짐승들과 같이 다니곤 합니다. 이 짐승들은 주인들의 특성을 함께 공유하며, 경비나 사냥, 전투에 사용됩니다. 이 중에서도 가장 혼한 짐승은 끔찍한 새끼 짐승과 수호수입니다. 고블린들의 애완동물이나 고블린 때문에 발생하는 유해 동물을 등장시키려면 끔찍한 새끼 짐승의 수치를, 더 위험한 야수를 등장시키려면 수호수의 수치를 사용하세요.

고블라이온은 아예 다른 유형의 짐승입니다. 하이에나를 닮은 고블라이온은 고블린들을 주요한 먹이로 삼습

니다. 이 괴물은 사냥감의 형질을 그대로 가져가기 때문에, 자신이 노리는 고블린 부족의 특성을 (공포, 질병 등) 공유합니다. 비록 고블라이온은 사악하게 생겼지만, 사실 고블린 무리를 사냥하는 것 외에는 별다른 관심을 가지지 않을 것입니다.

반면, 공포의 야수는 고블린의 짐승 중에서도 가장 크고 사악하며, 흉포하기 그지없는 괴물로, 어마어마한 힘과 날카로운 발톱을 가진 털복숭이 괴물입니다. 그 끔찍한 얼굴은 가장 용감한 전사들도 겁을 먹고 도망칠 정도로 흉측하며, 몸속 피에는 독이 흐릅니다. 대부분의 고블린은 공포의 야수를 보기만 해도 멀리 피하며, 오직 강력한 고블린 장군과 요술사만이 이 야수를 부릅니다. 고블린 마을의 수령은 가끔 자신을 거스르는 부하들을 공포의 야수에게 던져준 다음, 그 광경을 지켜보면서 잔인한 즐거움을 만끽한다고 합니다.

끔찍한 새끼 짐승

체력 주사위: 1d4 (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)

고블라이온

체력 주사위: 5d6 (18 HP)

장갑: 16

공격: 명중 +5, 피해 1d4+1 (발톱), 2d6 (물기)

가치관: 중립

경험치: 125

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

공포의 야수

체력 주사위: 11d12 (72 HP)

장갑: 20

공격: 명중 +11, 피해 1d6+2 (발톱), 2d8 (물기)

가치판: 중립

경험치: 3,500

참고: 역겨운 피 (근접 전투 중 공포의 야수에게 상처를 준 상대는 민첩성 판정을 해서 실패하면 즉시 1d4점의 피해를 받습니다), 두려움 (누구든 공포의 야수를 공격하려고 하는 상대는 주문 극복 판정을 해서 성공한 후부터 공격할 수 있습니다), 재빠름 (공포의 야수는 자신과 근접 전투 거리 안에 있는 적의 숫자와 같은 횟수로 공격을 합니다. 한 라운드에 최대 두 번 할퀴고 한 번 물 수 있습니다)

고블린의 특성

여러분은 위에서 소개한 수치만으로도 간단하면서 무서운 고블린을 만들 수 있지만, 때로는 고블린을 파괴의 화신처럼 보이게 하고 싶을 수도 있습니다. 이 경우 마스터는 아래 특성 중 하나를 부족 내의 모든 고블린과 짐승들에게 부여할 수 있습니다. 각각의 특성은 고블린에게 특별한 보너스와 페널티를 부여합니다. 이 특성은 고블린 부족마다 다르며, 특성이 다른 고블린 부족 사이에서는 상황에 따라서 서로를 친한 동맹으로 볼 수도 있고, 숙적으로 생각할 수도 있을 것입니다.

어둠 - 어둠 특성을 가진 고블린들은 밤에 출몰하는 괴물입니다. 어둠 고블린은 그림자 속에서 사는 생물이므로 햇빛 아래서 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다. 하지만 어둠 고블린들은 어둠 시야를 가지고 있기 때문에 완전한 어둠 속에서도 완벽하게 볼 수 있으며, 어둠 속에서 명중과 극복 판정에 +1 보너스를 받습니다.

질병 - 질병 특성을 가진 고블린은 정말이지 무서운 존재입니다. 질병 고블린들은 끔찍한 악취가 나기 때문에, 누군가를 몰래 습격할 수는 없을 것입니다. 하지만 아주 악랄한 병을 옮기기 때문에, 질병 고블린들과 전투를 벌인 후 살아남은 상대는 독 극복판정을 해서 실패하면 심한 병에 걸립니다.

공포 - 공포 특성을 가진 고블린들은 적들의 피를 얼어붙게 하는 무서운 괴물입니다. 하지만 역설적으로, 그 자신은 무척 겁쟁이기도 합니다. 공포 고블린들은 적보다 수가 많지 않은 한 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다. 적들은 주문 극복 판정을 해서 실패하면 공포 고블린을 상대로 한 모든 행동에 -3 페널티를 받습니다.

숲 - 깊은 숲은 끊임없이 변하는 길과 보이지 않는 위험이 가득한 위험천만한 장소입니다. 일부 고블린은 뒤틀린 나무들과 고대의 주목을 지키는 수호자로 살아갑니다. 숲 고블린들은 매 새벽이 될 때마다 자신들의 나무로 돌아가지 못하면 죽습니다. 하지만 이들은 숲에 있는 동안 모든 판정에 +1 보너스를 받으며, 위장 능력도 가지고 있기 때문에 가만히 있는 숲 고블린들을 발견하려면 몇 미터 앞일지라도 지능 판정에 성공해야 합니다.

산 - 산 특성을 가진 고블린들은 생김새만 산양처럼 생겼을 뿐만 아니라, 바위와 절벽 위에서 날렵하게 움직여서 절대 추락하지 않습니다. 이들은 저지대의 짙은 공기 속에서는 제대로 활동하지 못하지만, 산과 맺은 불가사의한 계약 때문에 고지대에서는 두려운 적으로 바뀝니다. 산 고블린들은 산이나 언덕을 벗어난 평지에서는 모든 판정에 -5 페널티를 받고 매일 1점씩 피해를 받습니다. 하지만 이들은 산에서 악명높은 덫 사냥꾼이자 협잡꾼으로 변신합니다. 산 고블린 무리는 산악지대와 언덕에 있을 때, 하루에 한 번 소규모의 산사태를 일으킬 수 있습니다. 산사태에 휘말린 캐릭터들은 입김 무기 극복 판정을 해서 실패하면 2d4점의 피해를 받으며, 돌무더기에서 벗어나기 위해 1d4라운드를 소모해야 합니다. 산 고블린들은 어떠한 산사태에도 피해를 받지 않습니다.

지하 - 지하 특성을 가진 고블린들은 잠든 마을 아래에서 활동하는 기괴하고 사악한 고대의 괴물들입니다. 지하 고블린들은 극도의 광장 공포증을 가지고 있기 때문에, 개방된 공간에서 모든 행동에 -5 페널티를 받습니다. 하지만, 이들은 매우 뛰어난 굴 파기 실력을 가졌으며 빛이 적은 곳에서도 볼 수 있습니다. 지하 고블린들은 신체 변형 극복 판정에 성공하면 지하에 있는 동안 덫을 설치하거나 땅을 무너뜨릴 수 있습니다.

물 - 많은 여행자들이 바다를 종횡무진하는 무자비하고 사악한 고블린 이야기를 하곤 합니다. 물 특성을 가진 고블린들은 어두컴컴한 지하의 강과 별이 빛나는 바다에서 배와 뗏목을 몰면서 마치 물고기처럼 자유자재로 수영합니다. 이들은 육지에서 모든 판정에 -1 페널티를 받지만, 물 위에서는 많은 이점을 얻습니다. 물 고블린들은 물속에서도 숨을 쉬며, 물속이나 배 위에 있는 동안 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다. 또한 물 고블린들은 악명높은 파괴공작원들로, 2분간 방해를 받지 않는다면 배를 엉망으로 만들 수 있습니다. 엉망이 된 배에 탄 모든 캐릭터는 육지에서 배를 수리할 때까지 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.

고블린 동굴

이번 장에서는 고블린들이 살고 영웅들이 탐사할 복잡한 동굴을 만드는 일련의 표를 소개합니다.

여러분은 동굴 제작 표를 보면서 각 동굴의 장소에 어떤 구역이 있는지, 그리고 구역마다 통로가 몇 개나 있으며 어느 구역으로 이어지는지 판정할 것입니다. 구역에서 다른 구역으로 이어지는 통로는 정확한 거리나 깊이가 정해져 있지 않기 때문에 정확한 지도를 그릴 수는 없습니다. 고블린의 동굴이 질서정연하지는 않을 테니까요. 하지만 각 표에 나온 대로 주사위를 굴리면 여러 공간이 굴과 통로로 서로 이어진 일련의 던전이 완성될 것입니다.

동굴 입구

우선 PC들이 어떻게 고블린들의 동굴에 드나들지 정해야 합니다. 1d6을 굴려 동굴 입구가 어떤 모습인지 정하세요.

1. 흐르는 물

동굴 입구는 반쯤 물에 잠겼습니다. PC들은 동굴에 들어가기 위해 흐르는 강이나 하수구를 통과해야 합니다. 무거운 갑옷을 입은 전사는 지하로 흐르는 물속을 헤엄치는데 어려움을 겪을 것이고, 젖은 활은 망가질 것이며, 눅눅해진 횃불은 쓸모 없어집니다.

가능한 판정: 수영, 수중 침승 지식, 위태로운 다리 건너기.

여러분은 흐르는 물이 동굴 속의 지역 일부를 가로지른다고 처음부터 정할 수도 있고, 아니면 시의적절한 때에 끼워 넣을 수도 있습니다.

2. 동물

하나 이상의 동물이 동굴 입구를 집으로 삼았습니다. 아마도 이 동물들은 원래 이 곳에 사는 짐승이거나, 고블린들이 기르는 끔찍한 새끼짐승일지도 모릅니다. 캐릭터들은 어쩌면 전투 대신 동물 기능을 적절하게 활용해서 마찰을 피할 수도 있을 것입니다. 어떤 방식을 사용하든 위험을 극복한다면 경험치를 받아야 합니다.

다음 중 하나를 선택하세요: 개 1d4마리, 곰 한 마리, 벌레 한 무리, 끔찍한 새끼짐승 1d6마리

3. 보초

고블린들은 동굴 입구에 보초를 세워 두었습니다. 이 보초들은 아마도 동굴 안에 있는 고블린들에게 침입을 알릴

수단이 있을 것입니다. 부디 캐릭터들이 계획을 세워 대처하기를 바랍니다.

코볼드 1d3마리가 주사위나 카드 게임을 하고 있거나, 말싸움하는 중일 것입니다. 코볼드들은 나팔이나 징, 당기는 밧줄 같은 경보장치를 가지고 있습니다.

4. 구불구불한 미로

PC들은 고블린의 소굴에 다다르기 전 반드시 난잡하고 어지럽게 길을 뚫은 동굴과 통로를 지나가야 합니다. 이곳에서 맞닥뜨릴 수 있는 가장 끔찍한 위험은 어둠 속에서 아무 불빛 없이 길을 잃을 가능성입니다. 고블린의 동굴에 도착하려면 이 미로를 통과할 수 있는 올바른 길을 찾아야 합니다. 어쩌면 고블린과 손을 잡은 사람이 길을 알지도 모릅니다. 아니면 지도가 있을지도 모릅니다. 혹은 누군가의 뒤를 따라가야 할 수도 있습니다. 그도 아니면 직접 미로로 들어가 길을 찾는 방법밖에 없을지도 모릅니다.

가능한 판정: 방향 감각, 동굴 탐험, 생존술

5. 덫 (피해)

이 지역을 묘사할 때 꼭 덫의 존재를 눈치챌 만한 단서 한두 가지를 덧붙이세요. 만약 플레이어들이 이 단서를 알아듣지 못했다면, 캐릭터들에게 덫을 알아차릴 수 있는 능력치 판정을 시키세요. 하지만 덫을 알아차리는 일과 해제하는 일은 각각 다릅니다. 이 과정에서 주저하지 말고 롤플레이를 권장하세요. 인디어나 존스가 기계장치 위에 있는 우상의 무게를 가능한 다음, 비슷한 무게의 모래주머니로 바꾸는 것처럼 말입니다.

다음은 고블린들이 유난히 선호하는 피해용 덫의 몇 가지 예입니다.

인계철선 - PC들이 철선을 건드리면, 굴 안에 있던 지지대가 넘어져서 해당 지역의 천장이 무너집니다. 떨어지는 바위와 돌맹이는 가로세로 10피트(3m) 넓이를 덮으며, 3피트(90cm) 높이로 쌓입니다. 낙석에 휘말린 희생자들은 피해 2d6점을 받습니다. 낙석 범위 내에 있는 캐릭터는 입김 무기 극복 판정에 성공하면 피해를 절반만 받습니다. 낙석에 깔린 캐릭터들은 -5 페널티를 받고 근력 판정을 해서 돌을 헤치고 나와야 합니다.

여러분은 철선이 빛에 반사되어 희미하게 반짝인다고든, 흐린 그림자가 비친다는 등의 묘사로 단서를 줄 수 있습니다.

가짜 바닥 - 가짜 바닥을 밟은 희생자는 구덩이로 떨어집니다. 가짜 바닥을 준비하는 방법은 여러 가지가 있습니다: 구덩이 입구를 잎이나 나무 판자로 숨기거나, 마루를 지탱하는 지지대를 톱질하거나 썩은 나무로 대체하는 등.

일반적인 구덩이는 10피트(3m) 높이며, 피해는 1d6점입니다. (**울타리 너머, 또 다른 모험으로** p.23 참조) 만약 특별히 위험한 구덩이를 만들고 싶다면, 바닥에 가시를 추가해서 피해를 1d6점 늘리세요.

6. 덫 (경보)

이 지역을 묘사할 때 꼭 덫의 존재를 눈치챌 만한 단서 한 두 가지를 덧붙이세요. 만약 플레이어들이 이 단서를 알아듣지 못했다면, 캐릭터들에게 덫을 알아차릴 수 있는 능력치 판정을 시키세요.

대부분의 경보용 덫은 발동용 장치를 알아차리기만 하면 충분합니다. 인계철선 같은 덫은 선을 건드리지 않고 지나 가면 아무 문제가 없겠지요. 하지만 아는 것만으로 충분하지 않은 덫도 있습니다. 만약 일행의 마법사가 의식을 잃은 상태에서 마법의 원을 발견한다면 어떻게 할 건가요?

만약 경보가 울린다면, PC들은 동굴 안에서 고블린과 조우할 때 1d6을 굴려서 4 이상이 나오면 고블린들에게 기습당합니다. (즉, 고블린들은 PC들이 행동하기 전에 한 번의 자유 라운드를 가질 것입니다) 이 동굴의 고블린들은 PC들의 침입을 눈치챘으며, 미리 대비하고 준비 중이기 때문입니다.

다음은 고블린들이 특히 선호하는 경보용 덫의 몇 가지 예입니다.

초인종 - 문이 열릴 때, 동굴의 아래층에서 종이 울립니다. 이 덫은 문을 열면 용수철이 풀려나 줄을 당기는 식으로 되어 있습니다. 단서: 편집증이 있는 플레이어나 드워프, 또는 채굴 및 동굴 조사 지식이 있는 캐릭터들의 눈에 띄기 쉬운 모양의 문틀. (줄과 도르래가 설치될 공간이 필요합니다)

고블린의 풍경 - 동굴 안 바닥에서 몇 센티 높이에 가는 낚시줄이 설치되어 있습니다. 이 줄의 한쪽 끝은 굵은 못으로 고정되어 있으며, 다른 쪽 끝은 동굴의 아주 깊은 곳으로 내려갑니다. 이 줄에는 금속 조각이 몇 미터 간격으로 매달려 있는데, 줄을 건드리면 금속 조각이 서로 부딪혀서 끔찍한 소음을 내면서 침입자의 존재를 알립니다.

바닥종 - 동굴 바닥 일부는 몇 센티 두께의 얇고 약한 나무로 되어 있습니다. 침입자가 이 부분을 밟으면 바닥이 꺼지면서 칼날이 작동되어 아래 층의 고블린 거주 구역 위에 밧줄로 매달려 있던 심벌즈가 떨어지면서 요란한 소리를 냅니다. 오직 잘 조직된 고블린 부족만이 이런 덫을 설치합니다.

고블린 동굴의 중심부

지금부터 고블린 동굴 안에서 주목할 만한 장소를 “구역”으로 부르겠습니다. 하나의 구역은 고블린 왕의 알현실처럼 하나의 방일 수도 있고, 막사나 저장고처럼 유사한 목적을 가진 몇 개의 방일 수도 있습니다. 각 구역에는 다른 방으로 향하는 출구가 0개부터 3개까지 있습니다. 출구마다 주사위를 굴려 어느 새로운 구역과 이어지는지 정합니다.

여러분이 특별한 이유를 만들지 않는 한, 한 동굴에 각 구역은 한 번씩만 등장합니다. 즉, 이미 알현실이 나온 상태에서 이후 어느 구역의 출구가 알현실과 연결된다면, 이 출구는 돌고 돌아 이미 만들어진 알현실과 이어진다는 의미입니다. 이러한 방식으로 여러분의 동굴은 통로와 구역이 거미줄처럼 서로 복잡하게 연결됩니다. 다음 페이지부터 설명하는 고블린 동굴의 예시에서 좀 더 자세하게 설명하겠습니다.

던전의 크기는 구역을 정하기 위해 굴리는 주사위의 종류에 따라 정해집니다. 만약 d6을 굴린다면, 여러분의 던전에는 최대 여섯 개의 구역이 등장합니다. 구역을 정하기 위해 d10을 굴린다면, 이 동굴은 아마도 몇 번의 탐사를 거쳐야 모험을 마칠 수 있는 복잡한 동굴일 것입니다.

자기 자신과 연결되는 구역

한 구역의 출구가 어디로 이어지는지 주사위를 굴릴 때, 때때로 현재 출구가 있는 구역으로 이어지는 결과가 나올 수도 있습니다. 예를 들어 고블린 대장간에 있는 출구가 어디로 이어지는지 정할 때, 다시 고블린 대장간으로 이어진다는 주사위 결과가 나올지도 모릅니다.

이런 경우가 발생한다면, 해당 구역에 특별한 공간이 있거나 이 구역 어딘가에 있는 숨겨진 공간으로 통하는 비밀 통로가 있다고 간주하세요. 어쩌면 이 대장간에는 작은 창고로 통하는 비밀 문이 있을지도 모릅니다. 이 숨겨진 창고에는 아마도 고블린들이 마법의 검을 만들기 위해 모았던 소량의 운석 철이 보관되어 있을 것입니다.

하룻밤 사이에 탐사를 끝내고 싶다면 d6을, 좀 더 길게 플레이하려면 d8을, 몇 번의 세션을 거쳐서 탐사하고 싶다면 d10을 추천합니다.

처음에 만든 동굴 입구는 자동으로 두 개의 출구를 지닌 구역 하나와 이어집니다. 그다음부터 새로운 구역을 만들 때마다 출구와 구역 특징을 각각 주사위를 굴려 정하세요.

각 구역에는 1레벨 모험가들이 맞서 싸우기 적합한 적들이 있습니다. 하지만 모든 적이 반드시 다 같이 나올 필요는 없습니다. 침입자가 온다는 사실을 알아차리지 못한다면, 고블린들은 무장을 갖춘 채 매복을 준비하는 대신 동굴 여기저기로 흩어져서 각자 맡은 일을 할 것입니다.

구역 표

던전 크기에 따라 주사위 종류로 d6, d8, d10 중 하나를 선택하세요. 던전이 클수록 주사위 종류도 커집니다. 그다음 던전 안에서 새 구역을 만들 때마다 처음에 선택한 주사위를 굴리세요.

1. 거주 구역/숙소

고블린은 큰 막사에서 널판지를 아무렇게나 깔거나 작은 다층 침대를 만들어 놓고 잠을 잡니다. 고블린의 거주 구역은 부족과 고블린 종류에 따라 다양하지만, 어떤 경우든 고블린들은 마치 사악한 아이들의 기숙사처럼 뻘뻘하게 모여서 살기 때문에 각자 잠 잘 공간과 작은 상자를 둘 만한 공간 밖에 가지지 못합니다. 하지만 큰 문제는 없습니다. 고블린들에게 편히 쉴 시간은 별로 없으니까요. 거주 구역은 거대한 사육장일 수도 있고, 마치 거미줄처럼 그물침대가 여기저기 설치된 장소일 수도 있습니다. 언제나 휴식을 취하는 고블린들의 수는 적습니다.

거주자 예시: 잠든 고블린 1d6마리.

2. 부엌/식당

트롤의 부엌보다 더 끔찍한 장소는 고블린의 부엌밖에 없을 것입니다. 고블린 동굴의 부엌은 언제나 큰 식당 옆에 붙어 있으며, 때때로 연기를 밖으로 배출하기 위한 틈 많은 굴뚝도 설치되어 있습니다. 고블린들이 동굴에서 내쫓기지 않는 한 부엌에는 사람 크기만 한 가마솥에 미심쩍은 스튜가 부글부글 끓고 있으며, 화로 위 꼬치에는 두 발 동물이 꽂혀 있을 것입니다. 그리고 큰 쇠국자와 무시무시한 요리용 갈을 든 혈색 나쁜 요리사들이 고기를 저며서 냄비 안에 넣고 있을 것입니다.

거주자 예시: 허드렛일을 하는 코볼드 1d4마리, 고블린의 연회 의식을 아는 고블린 주방장 1마리.

3. 저장고

고블린들은 창고에 이상한 쓰레기와 망가진 보물을 가득 모으기로 유명합니다. 까마귀가 가져가기 너무 큰 잡동사나 폐품 처리장에 보내는 게 부적합할 정도로 망가진 물건들은 결국 고블린의 창고 안에 들어갈 것입니다. 그 결과, 이 구역에 있는 고블린의 “보물” 더미들은 해당 고블린 부족의 특성 보너스를 그대로 적용받습니다. 예를 들어 질병 고블린들의 보물을 뒤지려면 건강 판정을 해야 할 것이며, 공포 고블린들의 보물을 뒤지려면 마치 연쇄살인마의 집을 뒤지는 것 같은 공포를 느껴야 할 것이고, 숲 고블린들의 보물은 무척 찾기 어려울 것입니다.

냄새를 참고 보물을 뒤질 만한 용감한 모험가들은 다음 중 하나를 발견할 것입니다: 은화 2d4냥, 동화 3d6냥, 흙집 있는 보석 1d6개, 고블린들이 숭배하는 토템, 배설물 사이에 있는 아주 훌륭한 금화 하나.

하지만 조심하세요. 고블린들은 자기 보물을 무척 사랑합니다. 그러므로 분명 보초 (또는 도둑) 몇 명이 창고에 있을 것이며, 인계철선이나 무너지는 더미, 당겨지는 끈처럼 피해용 덫이나 경보용 덫 한두 개도 설치되어 있을 것입니다.

거주자 예시: 경비병 두 조. 조마다 고블린 1d2마리 또는 코볼드 1d3마리.

4. 알현실

알현실은 고블린들을 다스리는데 필요한 모든 기능이 갖춰진 구역입니다. 아마도 법정이나 감옥, 알현실, 사소한 업무를 처리하는 집무실 등이 있을 것입니다.

거주자 예시: 고블린 대장, 고블린 2d4마리 또는 오크 1d4마리.

5. 사육장

고블린들은 자신들이 기르는 짐승을 동족보다 더 좋아합니다. 고블린의 사육장은 일반적인 사육장이라기보다는 오히려 배 속 창자처럼 생겼지만, 짐승들이 좋아하는 종류의 사냥을 할 수 있도록 완벽하게 배치되어 있습니다. 예를 들어, 젊은 모험가들을 추적해서 먹이로 삼는 일 같은 것 말입니다.

때로 고블린의 사육장은 사람들의 보는 눈이 없는 지상의 외딴 장소와 연결되어 있습니다. 만약 이렇게 연결되어 있다면, 사육장 입구는 마치 깊은 동굴처럼 보일 것입니다. 부주의한 모험가들은 이런 동굴 입구 옆에서 야영을 준비할 수도 있습니다.

거주자 예시: 끔찍한 새끼 짐승 1d6마리, 또는 끔찍한 새끼 짐승 1d3마리와 수호수 1마리.

6. 채굴 구역

고블린들은 채찍을 맞으며 일할 때 놀라울 정도로 근면합니다. 고블린들의 광산은 공장 깊숙하게 지하로 들어가며, 기이한 모양으로 지그재그식 길이 나 있습니다. 구덩이에는 벽마다 사다리가 새겨져 있으며, 광산 안에는 기이한 라벤더 향과 썩어가는 고기 냄새가 가득합니다.

고블린들이 무엇을 썰까요? 금? 은? 석탄? 어쩌면 꿈이나 희망?

채굴 구역은 아마도 위로 올라가거나 아래로 내려가는 여러 층으로 이루어진 커다란 장소일 것입니다.

거주자 예시: 여러 명의 개인이나 집단으로 나누어져 있을 것입니다. 각각 고블린 1d4마리, 코볼드 1d4마리, 이들을 겁주는 오크 1마리.

7. 공작실/작업장/대장간

교활한 고블린들은 이 던전에서 사실상 공장을 만들었습니다. 이 작은 굴 안 곳곳에 설치해 둔 용광로에서는 불이 뿜어져 나오고, 바닥과 벽 여기저기에서는 모루가 뻘뻘 튀어나왔으며, 녹슨 고정대와 돌림판 위에는 바이스로 고정한 희귀한 금속이 있습니다.

이 구역에서는 좀 더 교활한 고블린 몇몇이 나타나서 작업에 쓰는 망치와 부절가락을 들고 캐릭터들을 뒤쫓을 것입니다. 심지어 캐릭터들 머리 위에 모루를 떨어드리거나, 캐릭터들을 용광로에 빠뜨리려고 시도할지도 모릅니다.

거주자 예시: 기꺼이 맞서 싸울 각오가 된 고블린 1d4마리, 틈만 나면 도망칠 코볼드 2d4마리.

8. 탁아소

고블린의 탁아소는 어느 한 편으로는 보육원 역할을 하고, 또 다른 한 편으로는 도살장 역할을 하는 기이한 장소입니다. 분명히 이 구역에는 어린 고블린들이 죽이고, 먹고, 가지고 놀 용도로(아마 이 순서대로 할 것입니다) 잡아 온 귀여운 동물 몇 마리가 있을 것입니다. 어린 고블린들 근처 어딘가에는 늑거나 불구가 된 고블린들 몇 마리가 아이들을 지켜봅니다. 가장 모성적인 이들은 어린 고블린 사이에서 벌어진 싸움에서 누가 이기나 내기를 걸고 있을 것입니다.

종종, 사육장에서 데려온 짐승이 (수호수의 수치를 사용합니다) 어린 고블린들을 위해 보육자 겸 유모 역할을 합니다. 이렇게 자라는 어린 고블린 중 하나가 다른 친족들과 다르다는 사실이 밝혀지면 무척 흥미로운 이야기가 될 것입니다.

거주자 예시: 어린 코볼드 2d6마리 (코볼드 수치, 각각 1 HP). 이들을 돌보는 고블린 1d3마리. 수호수 1마리가 같이 머물지도 모릅니다

9. 운동실

고블린은 무엇보다도 키키트(력비와 비슷합니다)와 스왓팅(폴로와 비슷합니다)이라는 경기를 즐깁니다. 이 두 경기 모두 사람의 머리를 공으로 사용하는 시합입니다. 둘 사이에 차이가 있다면 키키트는 머리를 직접 골대 안으로 차 넣는 경기인 반면, 스왓팅은 짐승을 타고 막대기를 사용해 머리를 골대에 넣는 경기입니다. 어느 쪽 경기를 하든 머리가 휘휘 날아다니면서 사이사이 긴 말싸움과 응원이 왁자지껄하게 펼쳐지며, 사망자도 간간히 나옵니다.

거주자 예시: 경기에 따라 달라집니다. 키키트에서는 두 팀으로 나누어진 고블린 1d6x2마리가 등장하며, 스왓팅에서는 두 팀으로 나누어진 고블린 1d4x2마리가 각각 수호수를 타고 등장합니다. 어쩌면 팀끼리 서로 싸우도록 이간질할 수 있을지도 모릅니다.

10. 성소/종교 시설

고블린들은 힘을 숭배하며, 지성 있는 존재를 희생물로 바치는 것이야말로 가장 강력한 힘을 얻을 수 있다고 믿습니다. 이 때문에 악마들은 고블린들을 무척 좋아하며 서로 공생 관계를 형성하곤 합니다. 사악한 신들 역시 새로운 하수인들을 무궁무진한 용도로 활용할 수 있습니다. 그 외의 영들도 고블린에게 관심을 가질지도 모릅니다.

거주자 예시: 고블린 요술사나 버그베어 소환사. 그리고 코볼드 조수 1d4마리.

구역의 특징

구역 표를 굴린 다음, 해당 구역에 무언가 특별한 게 있는지 1d6을 추가로 굴리세요. 이 결과는 앞서 만들어진 구역을 좀 더 자세하게 꾸밈니다.

1. 보물

이 구역에는 유독 값진 물품이 있습니다. 어쩌면 모험에 중요한 역할을 할 물품일 수도 있고, 모험에서 살아남았을 때만 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 최소한 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.

출구

현재 구역의 종류와 해당 구역이 가질 만한 특징을 정한 다음에는 1d12를 굴려서 이 구역에 출구가 몇 개가 있는지, 각 출구는 어떤 종류인지 정합니다. 출구를 정한 다음에는 출구마다 돌아가면서 다시 구역 표의 주사위를 굴려 이 출구가 어떤 구역에 연결되어 있는지 정합니다.

모든 출구가 현재 등장한 모든 구역에 연결되었다면, 고블린 동굴이 완성됩니다. 분명 몇몇 구역이 다양한 종류의 통로로 연결된 던전일 것입니다.

1d12	출구 수	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, 인공 통로, 막힌 통로

예시 동굴

다음은 고블린 동굴을 만드는 과정의 예시입니다. 고블린 동굴 표는 고블린들이 자신들의 특성에 어울리는 재료를 사용해 방과 계단, 통로, 굴을 복잡하게 얹히고설quito하게 만들어서 던전이 마치 대도시와 개미굴을 섞어 놓은 듯한 기괴한 형태를 이루고 있음을 전제로 합니다.

한 번 숲 고블린들의 던전을 만들어 보겠습니다. 던전 모습은 ‘버드나무에 부는 바람’에서 나온 오소리의 집을 기반으로 하겠습니다. 고블린들이 무단으로 이 장소를 빼앗았다고 상상해 봅시다.

오늘 플레이할 시간이 그리 많지 않기 때문에, 구역의 크기는 d6으로 하겠습니다. 각 구역은 여러 개의 방과 벽감, 좁은 길, 굴, 틈과 구석 등을 한데 모은 장소입니다. 이곳을 탐험하는 사람들에게는 어떤 모습으로 비칠지, 어떤 장소에서 재미있는 장면이 나올지 생각해 보겠습니다.

우선, 고블린 소굴의 입구가 어떤 모습일지 표를 굴리겠습니다. 결과는 6입니다. 그러므로 이 동굴 입구에는 경보용 덫이 있을 것입니다. 입구에는 파수꾼이 아무도 없겠지만, 만약 플레이어들이 덫을 발견해서 해제하지 못한다면 동굴 안에 있는 고블린들이 알아차릴 것입니다.

입구는 출구 두 개를 지닌 구역과 이어집니다. 원래대로라면 표를 보고 주사위를 굴려 출구의 종류와 수를 정했을 것입니다. 하지만 이 장소는 입구와 연결된 구역이기 때문에 출구 표를 볼 때 ‘출구의 수’ 항목은 무시하고 ‘출구 종류’만 참조해야 합니다. 구역의 종류는 던전의 크기에 따라 d6을 굴려 정해야 하며, 구역의 특징 역시 d6을 굴려야 합니다. 저는 주사위를 한꺼번에 굴리기를 좋아하므로, d12 한 개와 구역 종류를 정하는 검은 색 d6, 구역 특징을 정하는 붉은 색 d6을 같이 굴리겠습니다. 물론 각각 굴릴 수도 있습니다. 결과는 다음과 같습니다:

구역 - 5 (사육장)

특징 - 1 (보물)

출구 - 7 (천연 통로 하나와 사다리 하나)

숲 고블린 소굴의 입구는 사육장으로 연결됩니다! 숲 고블린들이 타락시킬만한 동물로 무엇이 좋을지 생각해 보겠습니다. 거대 족제비는 어떨까요? 출구 중 하나가 사다리이므로, 분명히 이 동물은 벽을 잘 기어서 수직에 가까운 통로를 오르내릴 수 있을 것입니다. ‘사다리’가 문자 그대로 사다리일 필요는 없습니다. 구역의 특징으로 나온 ‘보물’은 이후 등장할 덫을 암시하는 단서나 약간의 동전일 수도 있고, 어쩌면 마법 물품일지도 모릅니다.

이 구역에 있는 두 출구는 각각 다른 구역으로 통합합니다. 사다리가 있는 첫번째 출구와 연결된 구역부터 주사위를 굴려보니, 다음 결과가 나왔습니다:

구역 - 4 (알현실)
특징 - 5 (고블린 영웅)
출구 - 3 (천연 통로 하나)

그래서 저는 사육장에서 뻗어 나간 사다리 통로가 다른 출구가 하나 있는 알현실로 이어지며, 이곳에는 사악한 고블린 영웅이 하나 있다고 정했습니다. 알현실에는 흔히 고블린 2d4마리가 있습니다. 이 중 하나가 부족 전체를 다스리는 고블린 영웅일 것입니다.

저는 사육장에서 알현실로 가려면 사다리를 타고 내려가도록 만들 계획입니다. 사육장에서 무언가 수상한 일이 벌어지면 아래쪽에 있는 고블린들이 알아차리고 경비병들을 동원하도록 하고 싶기 때문입니다.

알현실은 일단 내버려 두고, 사육장으로 돌아가 다른 쪽 출구를 보겠습니다. 이 출구는 사육장에서 어딘가 다른 구역으로 이어집니다. 주사위를 굴린 결과는:

구역 - 2 (부엌/식당)
특징 - 4 (평범함)
출구 - 5 (막힌 통로)

이 동굴은 이제 두 갈래로 멋지게 뿔칩니다. 갈라진 줄기가 어떻게 이어질지 봅시다. 알현실의 출구도 확인해야 하지만, 지금은 식당에 더 관심이 갑니다. 그래서 이 막힌 통로가 어디로 이어질지 굴려보겠습니다:

구역 - 2 (부엌/식당)
특징 - 4 (평범함)
출구 - 5 (막힌 통로)

식당에서 나간 출구가 다시 원래 식당으로 되돌아왔습니다. 이는 식당에 무언가 특별하거나 숨겨진 장소가 있다는 의미이며, 나머지 주사위 결과인 구역 특징과 출구 결과는 무시해야 한다는 뜻이기도 합니다. 저는 고블린들이 훔쳐 온 동물의 피를 이 숨겨진 장소에 모아서 끔찍한 새끼 짐승들을 혼돈의 수하로 바꾸는 물약으로 만든다고 정했습니다.

식당에서는 보통 허드렛일을 하는 코볼드 1d4마리와 고블린 주방장 1마리가 있습니다. 저는 고블린 주방장이 자기 음식이 의식의 재료로 쓰인다는 사실을 안다고 생각합니다. 만약 주방장이 등장한다면, 저는 고블린 요술사의 수치를 사용하겠습니다.

이제 알현실에서 나가는 출구를 살펴볼 시간입니다. 주사위를 굴린 결과는:

구역 - 6 (채굴 구역)
특징 - 4 (평범함)
출구 - 8 (좁은 굴, 인공 통로)

왜 채굴 구역과 알현실이 이어질까요? 아마도 숲 고블린들의 짐승들이 (저는 이 짐승들이 지저분한 거대 오소리처럼 생겼다고 정했습니다) 깊은 곳에서 고블린들을 도와 무언가 비밀스럽고 마법의 힘을 지닌 광물이나 보석을 캐고 있을 것입니다. 오소리는 굴을 팔 줄 아니까요. 제 숲 고블린들은 나무 밑에서 무척 근면하게 일하고 있습니다.

저는 채굴 구역의 첫 번째 출구가 무척 작아서 캐릭터 정도 크기의 생물이 통로를 지나가려면 반드시 기어야 한다고 정했습니다. 이 통로가 어디로 이어지는지 알아보기 위해, 다시 주사위를 굴려보겠습니다:

구역 - 5 (사육장)
특징 - 4 (평범함)
출구 - 5 (막힌 통로)

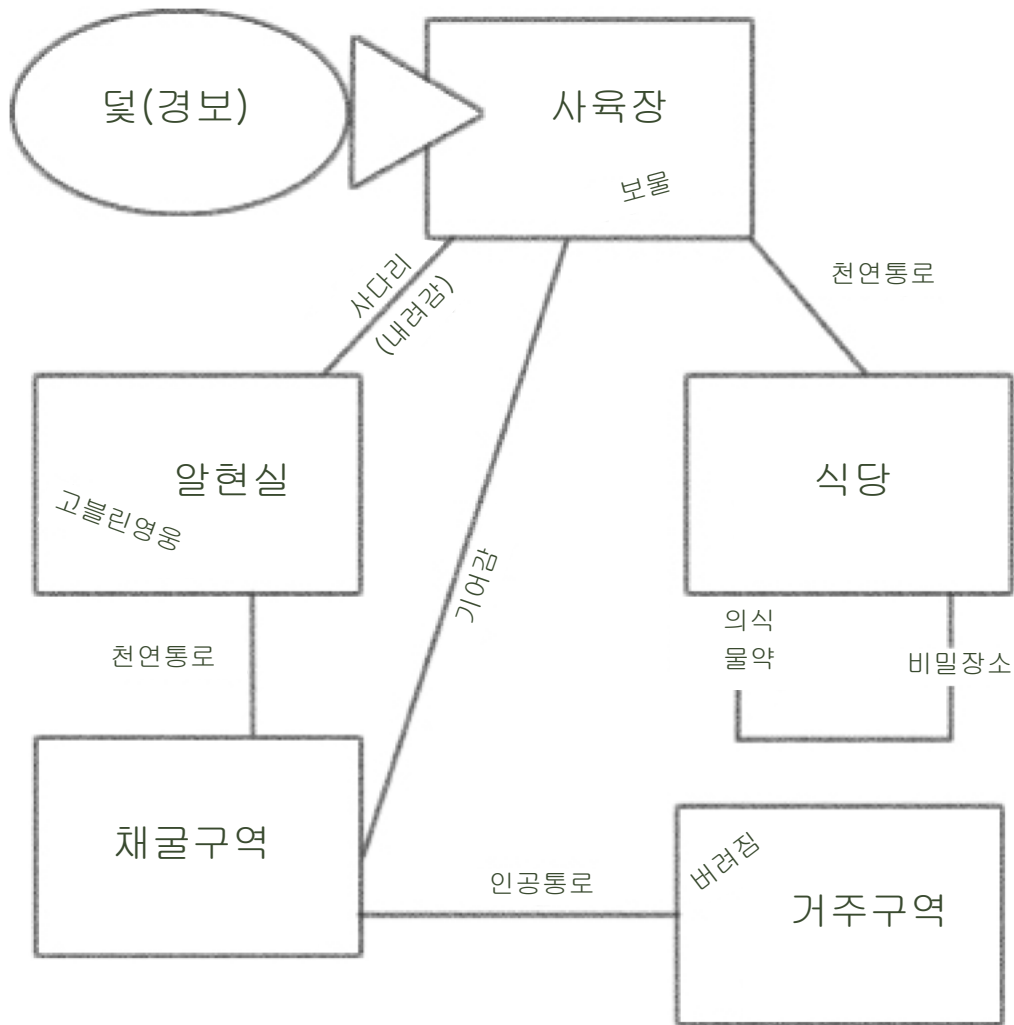
이 통로는 다시 사육장으로 돌아갑니다. 사육장은 이미 완성된 구역이기 때문에, 주사위 결과가 어떻게 나오든 구역 특징과 출구는 무시합니다. 광산에서 사육장으로 돌아가는 선을 하나 긋겠습니다. 어쩌면 이 두 구역 사이에는 연관이 있을지도 모릅니다. 어둠의 영에게 조종당하는 동물들이 이 광산으로 오는 걸까요?

광산에는 또 다른 출구가 있습니다. 그래서 이 출구가 어디로 통하는지 주사위를 굴려봅시다:

구역 - 1 (거주 구역/숙소)
특징 - 6 (버려진 방)
출구 - 2 (출구 없음)

이런, 아주 훌륭하게 으스스한 장소네요! 광산 너머로는 버려진 숙소가 나옵니다. ‘괴물도감’ 항목을 훑어보면서 도대체 어떤 괴물이 이 구역에 자리 잡으면서 고블린들을 쫓아냈는지 정해 보지요. 저는 하급 공기의 원소인 ‘산들바람’이 고블린들의 숨을 막히게 해서 이곳을 떠나도록 만들었다고 결정했습니다. 이처럼 던전에 무언가 돌발적인 요소가 등장하면, 플레이어들은 여러 가지 선택을 할 수 있습니다. 산들바람과 손을 잡고 고블린들을 무찌를 건가요? 아니면 두 적을 동시에 상대할까요?

이제 던전의 모든 출구가 다른 구역으로 연결되었기 때문에, 고블린 동굴이 완성되었습니다. 저는 이 동굴을 아래처럼 간략하게 그렸습니다. 각 통로가 얼마나 길지, 각 구역이 얼마나 클지 정확하게 정하지는 않았지만, 상관 없습니다. 플레이어들에게 일일이 거리를 재면서 정확한 지도를 그리도록 시키고 싶지는 않기 때문입니다. 그저 갑갑하고, 혼란스럽고, 으스스한 장소라는 인상을 준다면 충분합니다.



고블린 약탈대

밤마다 고블린 약탈대가 전원 지대를 돌아다니면서 여행자들을 공격하고 가축을 훔칩니다. 마을 사람들은 밤이면 집 안으로 들어가 숨죽여 지내고, 농부들은 가축들을 지키기 위해 외양간에서 잠을 청합니다. 하지만 약탈대는 이러한 노력을 비웃듯 사방팔방 돌아다니며 닥치는 대로 빼앗으면서 떠난 자리에는 오직 비탄만을 남깁니다. 캐릭터들은 사악한 고블린들의 약탈을 막고 이 땅을 구할 수 있을까요? 그리고 고블린들이 어떻게 해서 인간의 차원에 출현한 걸까요? 왜 고블린들은 자신의 고향을 텅텅 비우고 이곳에서 침략을 벌이는 걸까요?

이 위험요소에는 캐릭터들의 세계를 약탈하는 이계의 세력이 등장합니다. 약탈대는 캠페인 지도위를 종횡무진으로 움직이면서 가는 곳마다 피해를 줍니다. 고블린 마을의 수령은 혼돈을 좋아하지만 이성 없는 존재는 아니므로, 전장에서든 협상 무대에서든 마주칠 수 있습니다. 적들 사이에서도 서로 충돌하고 갈등을 일으키도록 여러 고블린 왕국을 등장시키세요. 고블린 약탈대는 플레이어들이 여러 곳을 여행하면서 적들과 힘겹게 맞서 싸우는 캠페인을 만들기 좋은 위험요소입니다.

캐릭터를 만드는 동안

플레이어들이 마을 지도에 각자 장소를 덧붙이면, 캐릭터 만들기 단계에서 네 번째로 언급된 NPC가 어느 멀리 떨어진 장소를 언급합니다. 이곳은 마을에서 하루 정도 걸려 갈 수 있는 어느 인적 없는 장소이며, 광산이나 깊은 동굴, 지하로 흐르는 강처럼 땅속 깊은 곳으로 통하는 입구가 있습니다. 지하로 들어가면 고블린 왕국과 인간 세계 사이를 잇는 틈새인 고블린들의 구멍이 나옵니다. 여러분이 생각하는 고블린 부족은 바로 여기에 소굴을 만들었습니다.

플레이어들이 만든 NPC 중 적절한 인물 하나를 선택해, 이 NPC가 때때로 고블린과 마주친 일을 늘어놓곤 했다고 언급하십시오. 이 NPC의 이야기는 고블린들의 구멍 근처에 사는 부족의 특성을 조금이나마 드러내야 합니다.

마지막으로, 캐릭터 중 적어도 한 명은 캐릭터 만들기 단계 중에 다음 표를 네 번째 굴림으로 추가합니다.

1d6	여러분은 왜 고블린들을 그토록 경계하나요?	습득
1	여러분 다리에는 고블린들을 피해 간신히 도망쳤을 때 맞은 화살촉이 아직도 박혀 있습니다.	-1 민첩성, 기능: 은신
2	오래전, 여러분은 가족 중 하나가 어느 고블린 약탈대에게 끌려가는 모습을 목격하고 복수를 맹세했습니다. 비록 가족을 끌고 간 고블린들이 어디 있는지는 모르지만, 분명히 이들이 아직도 활개를 치고 있으리라 믿습니다.	-1 지혜, +1 근력
3	여러분은 고블린들에게 잡혀간 방앗간 집 막내를 구출했지만, 그 과정에서 끔찍한 흉터를 얻었습니다.	-1 매력, 기능: 조사
4	어느 고블린 약탈대가 마을로 쳐들어왔을 때 여러분은 너무 무서워서 싸우지는 못했지만, 마녀를 도와 다친 사람들을 치료했습니다.	-1 건강, +1 지혜
5	고블린들이 침대 아래에서 속삭이는 소리 때문에 어린 시절 내내 제대로 잠을 자지 못했습니다.	-1 지능, 고블린 언어 습득
6	어릴 적에 놀 때, 여러분은 버려졌지만 무섭기는 마찬가지인 어느 고블린 구멍에 떨어졌다가 기어 올라왔습니다.	-1 근력, +1 민첩성

고블린 부족

마스터는 아래 질문을 활용해 캐릭터들과 싸우는 고블린 부족의 종류와 이들을 이끄는 수령의 동기를 정할 수 있습니다.

어떤 괴물인가?

많은 고블린 부족의 왕들은 고블린 마을의 수령의 기분에 맞추어 병력을 이끕니다. 각 부족의 본성은 이들이 가장 귀중하게 여기는 가치에 맞도록 뒤틀려 있습니다. 어떤 고블린 부족은 사람들의 마음속에 깃든 악에 초점을 맞추고 있는 한편, 또 다른 부족은 자신들이 출몰하는 장소에 알맞게 왜곡되어 있습니다. 고블린 무리가 어떤 모습일지 잘 생각이 나지 않는다면, 주변 환경의 특성을 이용하세요. 그 외에 어둠이나 공포, 질병 등의 특성은 대부분의 이야기에서 언제나 유용하게 활용할 수 있습니다.

마스터는 PC들의 마을에서 가장 가까운 곳에 있는 고블린 부족의 본성을 선택해야 합니다. 이 고블린 부족의 소굴은 캐릭터 만들기 단계에서 위치를 정합니다. 아래 고블린 특성은 p.6에서 자세하게 설명합니다.

고블린 특성 - 어둠, 질병, 공포, 숲, 산, 지하, 물

침략 이유는?

비록 인간들의 땅 주변부에는 언제나 몇몇 고블린 부족들이 살고 있지만, 이번에 나타난 고블린들은 훨씬 위험한 존재입니다. 이들은 고블린 마을에서 온 병사들로, 이들을 보낸 자는 권력의 정점에 있는 수령입니다. 이제 고블린들은 자신들의 고향과 인간의 세계 사이에 구멍을 뚫고 침략을 개시했습니다. 고블린들의 수령은 무엇을 원하나요?

노예

고블린들은 땅을 가꾸고 농사를 짓지 않습니다. 그 결과 이들의 세상은 황폐해졌고, 많은 고블린들이 배를 굶기 시작했습니다. 이제 고블린들은 식량을 얻기 위해 이 세상에 왔습니다. 그리고 때로는 인간들을 식량으로 삼기도 합니다. 고블린들은 캐릭터들의 세상을 자신들의 노예 농장으로 바꿀 때까지 행보를 멈추지 않을 것입니다.

탐욕

고블린 마을의 수령은 자신의 눈이 닿는 곳까지 세력을 넓혔고, 이제 PC들의 고향에서 그리 멀지 않은 곳에 비밀스럽게 숨겨진 강력한 아티팩트를 손에 넣으려 합니다. 고블린들의 약탈대는 아티팩트의 위치를 가리키는 단서를 쫓아 여기까지 왔습니다. 수령은 이 아티팩트를 특별한 축제에 사용하기 위해, 혹은 자기 보물 목록에 추가하기 위해 찾는 것일 수도 있습니다. 어쩌면, 아티팩트를 손에 넣으면 그냥 고향으로 돌아갈지도 모르지요.

추방

고블린 마을의 수령은 자신들 기준으로 무척 악랄하기 그지없는 부족 일부를 이 세상으로 쫓아냈습니다. 쫓겨난 부족들은 고향으로 가는 길을 찾아서 온 지역을 돌아다닙니다. 이들은 무력을 동원해서, 혹은 몰래 고향으로 돌아가려고 합니다. 만약 수령을 설득해서 이들을 돌려보내지 않는다면, 쫓겨난 부족들은 고향에서 전쟁을 벌이기 위해 이 땅에서 힘을 모을 것입니다.

캠페인 지도에는

고블린들의 차원은 인간이 절대 이해할 수 없는 위험한 장소입니다. 이들은 대지와 현실의 구조에 생긴 깊은 균열을 통해 이 땅에 왔습니다. 이들은 이 균열을 고블린 구멍이라고 부릅니다. 마스터는 이미 캐릭터들의 마을에서 하루 정도 걸어서 갈 수 있는 거리에 고블린 구멍 하나를 만들었을 것입니다. 이제 마스터는 지도를 완성할 때까지 구멍 여섯 개 정도를 지도 위에 더 만들어야 합니다. 고블린 구멍을 만드는 규칙은 p.18의 '고블린 구멍 만들기' 항목을 참조하세요.

플레이어들이 모두 돌아가면서 주요 장소를 만들었으면, 마스터는 플레이어들에게 이미 만든 장소 한 군데 또는 지도 위의 아무 위치를 지정하도록 요청한 다음, 플레이어들이 위치를 정하면 고블린들이 이 곳을 어떻게 급습했는지 이력을 이야기해 주고 해당 장소 근처에 고블린 구멍을 하나 만듭니다.

그 밖의 고블린 구멍은 마스터가 적절한 장소에 배치합니다. 어떻게 하면 플레이어가 만든 주요 장소 근처에 새로운 고블린 구멍을 배치할 수 있을지 생각하세요. 반드시 모든 주요 장소마다 고블린 구멍이 있을 필요는 없지만, 한두 개 정도가 주요 장소 근처에 있으면 캠페인의 흐름을 좀 더 집중시킬 수 있습니다. 다음은 주요 장소와 고블린 구멍을 연관시킬 수 있는 몇 가지 아이디어입니다.

최근 생긴 폐허: 이 폐허는 고블린들의 공격 때문에 생겼나요? 아직도 고블린들이 여기에 남아 있나요?

고대 폐허: 폐허 아래에 고블린 마을로 통하는 차원문이 있지 않나요? 오래전 고블린들이 이곳에 머물지 않았나요?

괴물 소굴: 고블린이 바로 이곳에 사는 괴물인가요? 아니면 이곳에 사는 괴물들 역시 고블린들한테 시달리고 있나요? 주요 도시: 도시 아래 하수구에 고블린들이 득시글대지 않나요? 고블린들이 항구 지구 아래에 굴을 뚫었나요?

다른 세계: 여기서 말하는 다른 세계가 바로 고블린 마을인가요? 아니면 고블린들의 차원으로 이어지는 연결점이 있는 차원인가요? 만약 그렇다면, 고블린들은 그 세계로도 세력을 확장할 야심을 품었나요?

마지막으로, 추천 숫자인 여섯 개가 될 때까지 나머지 고블린 구멍을 지도에 배치하면서 동시에 각 구멍 근처에 작은 촌락이나 마을을 몇 군데 지도 위에 덧붙이세요. 이때 사악한 장사꾼 위험요소에서 나온 마을 무역망 도구를 사용하면 유용합니다. 공동체 근처에 있는 고블린 구멍들은 각 마을과 일주일 이내 거리에 있어야 합니다. 일반적인 캠페인 지도의 크기를 감안하면 아마도 구멍 두세 개 정도만 지도에 추가하면 충분할 것입니다.

지도가 완성되면, 마스터는 혹시 지리적 지역 중에서 고블린 구멍이 출현하지 않은 곳이 있는지 확인해야 합니다. 만약 그런 곳이 있다면 새로운 구멍을 추가하세요. 모든 작업이 끝나면, 이 지도 위에는 고블린들이 뛰어든 진입 장소가 충분히 많아질 것입니다.

위기 수치와 위험요소의 계획

고블린들의 약탈은 막 시작되었습니다. 고블린 마을의 수령은 몇몇 고블린 약탈대를 보내 이 땅을 정찰하고 있습니다. 정찰조가 어딘가에서 흥미로운 것을 발견하면, 나머지는 그 뒤를 따릅니다. 고블린들은 대부분 자신의 구멍에서 가장 가까운 마을을 괴롭히지만, 좀 더 많은 약탈을 위해서라면 기꺼이 좀 더 먼 길을 갈 용의가 있습니다. 마스터는 캠페인 지도 위에서 이들 약탈대의 위치를 계속 파악해야 합니다.

고블린 약탈대는 위기 수치를 1에서 3 사이로 시작합니다. 마스터는 위기 수치 1점마다 무작위로 고블린 구멍 중 한 군데에 약탈대 한 무리를 배치합니다. GM은 위기 수치를 판정할 때마다, 약탈대들도 지도 위에서 움직입니다. 위험요소가 활동하든 하지 않든, 약탈대는 판정 결과에 상관없이 어딘가로 이동합니다. 약탈대를 어떻게 움직이는지는 다음에 설명할 '약탈대' 항목을 참조하세요.

1d8

위험요소 효과

- 1 고블린 약탈대가 많은 양의 식량을 빼앗거나 못 쓰게 합니다. 마을 사람들은 식량이 부족해지며, 음식은 아예 팔지 않거나 팔더라도 어마어마하게 비쌉니다.
- 2 골치 아픈 소식입니다. 만약 플레이어들이 어디든지 고블린 구멍의 위치를 발견했다면, 이 근처에서 대담한 새 약탈이 준비되고 있다는 소식도 들 습니다. 만약 플레이어들이 구멍의 위치를 모른다면, 새 약탈이 벌어지면서 고블린 구멍 한 군데의 위치도 드러납니다.
- 3 고블린들은 약탈 도중 강력한 아티팩트나 훌륭한 보물을 발견합니다. 약탈대 한 무리가 노획물을 본 거지로 운반하고 다시 새 약탈을 준비하기 위해 가장 가까운 고블린 구멍으로 돌아갑니다.
- 4 고향에 문제가 발생합니다. 고블린들은 고향 마을을 습격하거나, PC의 친척 하나를 잡아갑니다.
- 5 어느 괴물이 자기 소굴에서 고블린들에게 쫓겨납니다. 캐릭터들이 다음번에 무작위 조우를 겪으면, 깊은 곳, 또는 어둠 속에서 사는 괴물이 등장합니다. **울타리 너머, 또 다른 모험으로** p.78에 나오는 괴수는 등장하기 알맞은 적입니다.
- 6 캠페인에 등장하는 다른 위험요소나 세력이 고블린들에게 공격을 당합니다. 다른 위험요소가 일시적으로 방해를 받거나, 지역의 영주가 죽거나, 성 하나가 약탈을 당해 불타입니다.
- 7 고블린 구멍 중 무작위로 한 군데에 새로운 약탈대를 추가하세요. 고블린 약탈대의 위험요소가 1 늘어납니다.
- 8 새로운 고블린 구멍. 고블린들이 현실을 찢고 새로운 장소에 구멍을 더 만듭니다. 구멍이 생긴 장소는 분명 이후 벌어질 사건에 중요한 역할을 할 것입니다. 캐릭터들의 마을 근처나 지도 위에 있는 기존 요소의 아래, 혹은 다른 위험요소 근처에 구멍을 추가하세요. 고블린 약탈대의 위험요소가 1 늘어납니다.

약탈대

고블린들은 일반적인 위기 수치 판정으로 벌어지는 위험요소의 효과 외에도 독자적인 약탈대를 지도 위에서 움직입니다. 각 약탈대는 위기 판정을 할 때마다 각각 움직입니다. 마스터는 지도 위에서 이들의 움직임을 간단하게 추적할 수 있습니다.

대부분 상황에서 약탈대는 무작위 방향으로 1d4칸 이동합니다. 만약 약탈대가 특정한 목표를 노리고 있고 해당 목표 근처에 있다면, GM은 무작위 방향 대신 해당 목표를

향해 곧장 가도록 약탈대를 움직일 수도 있습니다. 고블린들은 목적을 이루기 위해 잔인한 수단을 능수능란하게 활용합니다. 하지만 동시에 이들은 규율과는 거리가 먼 생물들이며, 평범하게 전진할 거라고 보장할 수도 없기 때문에, 때로는 목표와 전혀 다른 방향으로 움직입니다.

약탈대가 지도 위의 주요 장소, 또는 소규모 장소에 들어 서면, 약탈을 시도할 것입니다. 고블린들은 이 장소가 교차로 위의 여관이든, 농촌 마을이든, 고룡의 소굴이든 상관없이 자신들이 가장 선호하는 방식으로 공격을 준비합니다. 가능하다면 최대한 기습을 할 수 있는 여건을 만들어서 습격할 것입니다. 만약 큰 저항에 부딪히면, 고블린들은 쫓겨나고 도망갔다가 조금 떨어진 곳에서 다시 재집결을 할 것입니다.

만약 캐릭터들이 없는 장소에서 고블린들의 기습이 벌어진다면, 마스터는 굳이 전투 과정을 자세하게 만들 필요가 없습니다. 간단하게 고블린들이 무엇을 약탈하고, 얼마나 손실을 입었는지 추정한 다음, 다음 이야기로 넘어가세요.

매우 귀중한 보물 또는 물품을 약탈하거나 커다란 손실을 본 후, 약탈대는 더 약탈을 하지 않고 자신들이 얻은 노획물을 고블린 마을로 옮기기 위해 가장 가까운 고블린 구멍으로 돌아갈 것입니다. 대부분의 경우, 마스터는 이 시점에서 더는 약탈대의 이동 경로를 추적하지 않은 채 고블린들이 그저 고블린의 문 의식을 사용해서 고향으로 돌아갔다고 정할 수도 있습니다. 하지만 만약 고블린들이 권능의 반지나 캐릭터의 사랑하는 패밀리어처럼 무척 강력하거나 중요한 약탈물을 가지고 돌아간다면, 마스터는 이들의 이동 경로를 계속 추적해서 PC들에게 고블린들을 막을 기회를 줄 수도 있습니다. 이 상황에서 고블린들은 위기 판정을 할 때마다 가장 가까운 고블린 구멍을 향해 곧장 1d4칸씩 이동합니다.

만약 고블린들이 중요한 보물이나 약탈물을 성공적으로 고블린 마을로 가지고 돌아간다면, 고블린 약탈대의 위기 수치를 즉시 1 늘리세요.

만약 PC나 중요한 NPC가 지도 위에서 약탈대와 같은 칸에 있다면, 낮 또는 밤에 약탈대와 조우를 합니다. PC들은 매우 어려움 난이도로 (-5 페널티) 지혜 판정에 성공한다면 고블린들을 먼저 발견할 수 있습니다. 만약 PC들이 고블린들을 먼저 발견했다면, PC들이 오히려 먼저 기습을 준비할 수도 있고, 몰래 빠져나가기 위해 또 다른 판정을 시도할 수도 있습니다. 만약 지혜 판정에 실패한다면, 고블린들의 정찰조가 PC들을 먼저 발견할 것입니다.

마스터는 고블린들이 다른 위험요소와 부딪히는 경우를 준비해야 합니다. 약탈대는 어쩌면 PC들이 싸우는 적군의 후방으로 뛰어 들어가서 보급선을 끊어 놓을 수도 있고, 마법사의 탐에 침입하려고 시도할 수도 있습니다. 영리한 PC들이라면 다른 위험요소들을 고블린들과 싸우는 상황으로 몰아넣을 수도 있고, 반대로 고블린들을 망자들의 도시나 제국 수도로 뛰어들도록 유인할 수도 있을 것입니다.

약탈대 한 무리

약탈대 앞에는 정찰병들이 넓게 펼쳐져 있습니다. 최소 20여 마리의 코볼드나 고블린이 정찰병 역할을 맡고 있으며, 어쩌면 약한 고블린 요술사 한 마리, 또는 오크 두 마리 정도도 정찰병으로 나와 있을지도 모릅니다. 정찰병들은 사방으로 흩어져서 무언가 값진 것이 있으면 약탈하고, 부술 수 있는 것이 있으면 떠나기 전에 부숩니다. 하지만 때로는 고블린들의 관심을 크게 끄는 무언가가 나타날 수도 있습니다. 고블린 정찰병들은 다른 동료들을 쉽게 부를 수 있도록 배치되어 있기 때문에 이들이 동료들을 부르면 동료들은 또 다른 동료들을 부르며, 머지않아 전 병력이 고블린들의 관심을 끈 불운한 대상을 향해 다가갑니다.

정찰병들의 한 가운데에는 십여 마리 정도의 고블린 전사와 (보통 오크나 버그베어입니다) 부족의 고블린 요술사가 있습니다. 이들은 정찰병들이 부르면 금방 갈 수 있도록 항상 준비하고 있습니다.

그 뒤로 멀지 않은 곳에는 약탈대의 대장과 경호원들이 뒤따릅니다. 대장을 잘 준비한다면 각 고블린 부족마다 서로 다른 특색을 줄 수 있습니다. 사악한 족장이나 교활한 버그베어 요술사는 약탈대의 지도자로 무척 어울립니다. 어떤 약탈대는 수령의 가장 강한 부하들이 이끌기도 합니다. 이 경우에는 고블린 장군이 약탈대 대장으로 더욱 어울릴 것입니다. 어떠한 경우든 약탈대 대장은 보통 오크나 버그베어로 구성된 경호원 대여섯 마리와 함께 나옵니다. 하지만 때로는 지옥견이나 오우거 한두 마리처럼 더욱 더 특이한 괴물을 경호원으로 데리고 다닐 수도 있습니다.

야심만만한 마스터는 약탈대를 이끄는 특별한 대장을 직접 만들 수도 있습니다. 이 경우, 기존 괴물들을 참고사항으로 삼은 다음, 머나먼 곳으로 p.40에 나오는 경험치 산정 규칙을 사용하세요.

약탈대 한 무리는 통틀어서 정찰병 20~30마리 (코볼드와 고블린), 전사 열두어 마리 (오크, 버그베어, 고블린 요술사), 대장과 수행원으로 구성되어 있습니다.

플레이어들의 행동

비록 고블린은 무시무시하고 불가사의한 괴물들이지만, PC들의 용기와 무력으로 막을 수 있는 존재입니다. 만약 약탈대 한 무리를 없앴다면, 고블린 약탈대의 위기 수치는 1 줄어듭니다. 고블린들의 차원과 인간 세계를 잇는 차원문이 닫힐 때도 역시 고블린들의 힘은 약화합니다. 플레이어들이 물리적인 수단으로 파괴하든 고블린의 문 의식으로 차원문을 닫든 각 고블린 구멍을 폐쇄할 때마다, 고블린 약탈대의 위기 수치는 1 줄어듭니다. 만약 고블린 약탈대의 위기 수치가 0으로 떨어졌지만 아직 폐쇄되지 않은 고블린 구멍이 남아 있다면, 다음 춘분 때 위기 수치가 자동으로 1 올라갑니다.

무력만이 고블린 약탈대를 해결하는 유일한 해답은 아닙니다. 만약 플레이어들이 고블린들의 진짜 목적을 알아낸다면, 이 위험요소를 해결할 다른 방법을 찾아낼 수도 있을 것입니다. 고블린들은 교활한 생물이며, 특히 이들의 지도자들은 더욱 교활합니다. 만약 이 고블린들이 추방을 당한 부족이거나 식량이 부족해서 이 세계로 온 것이라면, 단순히 마을 사람들을 괴롭히는 것보다는 자신들의 문제를 해결하는 데 더 관심을 가질 것입니다. 만약 플레이어들이 더 편리한 해결책을 제시한다면 인간들과 마찬가지로 고블린들 역시 이를 받아들일 것입니다.

만약 고블린 약탈대의 위기 수치가 0으로 줄어 들고 모든 고블린 구멍이 폐쇄되었다면 고블린들은 이 세계로 돌아올 수 없습니다. 누군가가 고의로, 혹은 무언가 일이 발생해서 두 차원 사이에 새로운 차원문이 생기기 전까지는 말입니다. 앞에서도 말했듯, 플레이어들은 다른 방식으로 고블린들과 평화를 맺을 수도 있습니다. 이 경우 두 차원 사이의 길이 반드시 막힐 필요는 없습니다.

고블린 구멍 만들기

마스터는 p.7에서 소개한 고블린 동굴 제작 규칙을 사용해 고블린의 구멍을 만들 수 있습니다. 반대로, 이미 지도 위에 만들어진 장소를 정해 고블린들이 이곳을 점령하고 구멍을 만들었다고 정할 수도 있습니다.

각 고블린 구멍에는 고블린 마을로 통하는 일시적인 차원문이 만들어진 방이 한 군데 있습니다. 캐릭터들이 이 방에 들어서면, 마스터는 고블린 약탈대의 위기 수치를 가지고 판정하세요. 만약 판정 결과가 위기 수치 이하라면, 이 차원문은 열려 있습니다. 그 외의 경우 이 차원문은 현재 닫혀 있지만, 고블린의 문 의식으로 열 수 있습니다.

고블린 마을

고블린 마을은 도시이자, 괴물들의 소굴이며 동시에 초현실적인 차원입니다. 고블린 마을에 들어온 방문자들은 몽환적이고 아찔한 지형 위에서 여러 개의 도로가 서로 얹히고설키면서 건물 안팎으로 어지럽게 드나드는 모습을 볼 수 있습니다. 이 마을에서 변하지 않는 곳은 떠들썩하고 어수선한 고블린 시장과 으스스할 정도로 조용한 수령의 알현실 뿐입니다.

고블린 마을의 수령은 걸핏하면 다투는 신하들 사이에서 간단한 규칙 하나로 질서를 유지합니다. 바로 “고블린 마을 안에서 상대를 먼저 공격할 수 있는 존재는 오직 수령 뿐이다”라는 법입니다. 이 법은 이 차원의 마법적인 성질로 인해 더욱 강화됩니다. 이 법이 아니었으면 이 많은 수의 변덕스럽기 그지없는 고블린들 사이에서 벌어지는 폭력을 절대 막지 못했을 것입니다. 다시 말해, 캐릭터들은 비록 환영받지 못할 것은 분명하지만 끊임없는 전투를 치를 필요 없이 고블린 마을을 여행할 수 있다는 의미입니다. 고블린 마을의 주민들은 캐릭터들을 이방인으로 취급하고 이들이 일으킬 수 있는 위험을 분명히 알고 있지만, 수령의 말은 법이니만큼, 수령에게 복종하는 본성 때문에 절대로 명령을 어기지 않을 것입니다. 하지만 지금은 수많은 고블린들이 인간 세계에서 싸우는 때이니만큼, 별다른 각오나 준비 없이 고블린 마을에 들어가는 것은 그리 좋은 선택은 아닙니다.

이러한 특이한 상황 덕분에, 캐릭터들은 고블린 마을에서 수많은 사회적인 조우를 겪을 것입니다. 어쩌면 캐릭터들과 기꺼이 거래하려는 상인들도 있을 것이고(다만, 고블린들이 제공하는 상품이나 서비스는 매우 충격적일 수도 있습니다), 다양한 세력이 이득을 노리고 캐릭터들에게 접근할 수도 있습니다. 심지어는 우호적인 고블린이 운영하는 여관이나 선물집에서 휴식을 취할 수도 있을 것입니다.

현재 고블린 마을의 수령은 어느 고블린 요술사로, 냉혹한 성품을 무기 삼아 정상까지 기어오른 교활한 지배자입니다. 수령은 고블린의 가장 순수한 고통으로 제련한 검을 지니고 있지만, 칼집에서 검을 뽑는 일은 드뭅니다. 그 대신, 수령은 자신의 권력과 주문을 사용해 일을 처리하는 편을 선호합니다.

Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license.

All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content.

Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sub-licenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2014, Flatland Games, llc.

Beyond the Wall - Further Afield, Copyright 2015, Flatland Games llc.

Beyond the Wall - The Wicked Dark, Copyright 2013-2017, Flatland Games, llc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.