Beyond the Wall 또 다른 모험으로

몬타리너머

고블린의 아이 플레이북

마법 때문에든, 혈통 때문이든 여러분은 고블린의 흔적이 닿았습니다. 주변 친구들과는 무언가 다르지요. 비록 여러분은 사악한 고블린들을 한 핏줄이라고 느끼기는 하지만, 때가 되면 이웃들을 돕고 보호해야 한다는 사실을 잘 알고 있습니다.

여러분은 재빠르고 튼튼합니다. 여러분의 **민첩성**과 **건강**은 10에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 **대장장이**였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자를 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어드리는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정

1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력, +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람에게 이런저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

Copyright © 2017 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부는 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 장로는 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜

여러분은 고블린의 혈통 때문에 기이한 삶을 살게 되었습니다. 여러분은 1레벨 전사-도적이 되며, 클래스 능력으로 **운명의 총애**와 **특기**, 기능: **은신**, 캔트립: **영혼 시야**를 얻습니다. 다음 표는 여러분의 클래스 능력을 더욱 명확하게 정합니다. **여러분은 어떻게 기이해졌나요?**

1d6	여러분이 고블린의 아이가 된 이유는?	습득
1	부모 중 하나가 사실 고블린이었습니다.	+2 민첩성, +1 매력, 기능: 기만
2	비록 부모는 고블린이 아니지만, 아주 오래전 여러분의 혈통에 고블린의 흔적이 닿았습니다.	+2 건강, +1 지능, 기능: 금단의 비밀
3	여러분이 태어난 밤에 고블린 왕 본인이 마을에 들렀습니다. 아무도 이 이야기를 입 밖에 꺼내지 않습니다.	+2 매력, +1 근력, 기능: 지휘
4	어릴 적 여러분은 머나먼 고블린 마을로 끌려갔고, 기나긴 길을 헤맨 끝에 고향으로 돌아왔습니다.	+2 지혜, +1 건강, 기능: 방향 감각
5	여러분은 광산에서 이상한 친구를 사귀었습니다. 그 친구는 여러분을 집으로 데려가 저녁을 대접했습니다.	+2 지능, +1 근력, 기능: 탐사
6	여러분은 친자식이 아니라고, 그 대신 원래 아기가 사라진 자리에 남은 아이라고 부모가 수군대는 이야기를 들은 적이 있습니다.	+2 매력, +1 건강, 기능: 기만

1d6	여러분은 다른 아이들과 다르기 때문에, 괴롭힘을 받곤 했습니다. 괴롭힘을 당할 때, 어떻게 대처했나요?	습득
1	비록 많이 쓰러졌지만, 언제나 다시 일어섰습니다.	+2 건강, 특기: 저항력
2	영리하게 대응한 다음 도망쳤습니다.	+2 지혜, 특기: 속도
3	분노에 사로잡혀 불량배 중 하나를 때려눕혔습니다.	+2 근력, 특기: 강한 일격
4	불량배들의 형편없는 공격을 비웃으면서 그 자리에서 버텼습니다.	+2 건강, 특기: 방어형 전투
5	여러분은 불량배들을 꾀어서 어느 어둡고 무시무시한 곳으로 유인하고, 벌벌 떨도록 만들었습니다.	+2 매력, 특기: 저항력
6	동물적인 본능을 발휘해 불량배들을 제압했지만, 선한 본성 덕분에 그 이상 선을 넘지 않았습니다.	+2 민첩성, 특기: 강한 일격

Copyright © 2017 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY

1d6	지난가을 여러분은 친구 하나와 함께 우연히 진짜 고블린들과 마주쳤습니다. 무슨 일이 벌어졌나요? *여러분의 오른편 플레이어는 그 자리에 함께 있었습니다.*	습득
1	고블린들은 여러분을 손쉬운 먹잇감으로 생각했지만, 오히려 여러분의 반격을 받고 도망쳤습니다. *오른편 친구는 적의 대장을 쓰러뜨렸고, +1* **근력***을 얻습니다.*	+2 **근력**
2	여러분은 마을로 도망쳐서 이웃들에게 고블린 무리가 온다고 알렸습니다. *오른편 친구는 마을 문을 지켰고, +1* **건강***을 얻습니다.*	+2 건강
3	고블린들은 여러분이 같은 친족임을 알아보고 거래를 청했습니다. *오른편 친구는 상대방 제안 속에 숨어있는* **속임수***를 간파했고, +1* **매력***을 얻습니다.*	+2 매력
4	여러분은 구덩이 함정에 빠졌지만, 고블린들의 눈을 피해 굴을 빠져나왔습니다. *오른편 친구는 밧줄을 찾아냈고, +1* **민첩성***을 얻습니다.*	+2 민첩성
5	못된 마음이 든 여러분은 고블린들의 장신구 하나를 훔쳤습니다. *오른편 친구는 고블린들의 주의를 분산시켰고, +1* **민첩성***을 얻습니다.*	+2 민첩성
6	여러분은 고블린들이 붙잡았던 포로를 구출했습니다. *오른편 친구는 여러분이 싸우는 동안 포로를 묶었던 줄을 풀었고, +1* **근력***을 얻습니다.*	+2 근력

1d6	여러분 몸속에 흐르는 고블린의 피를 나타내는 흔적은?	습득
1	작고 기이한 겉모습.	+2 **민첩성**, 작은 키와 가늘고 긴 팔다리
2	어둠 속에서도 볼 수 있는 눈과 흉내를 내는 재능.	+2 **매력**, 이상한 눈과 뛰어난 청각
3	작업장, 혹은 지하에서만 편안함을 느낍니다.	+2 **지능**, 굴과 덫에 관한 조예.
4	비밀을 모으고 거래를 중개하는 일에 강박적으로 매달립니다.	+2 **지혜**, 맹세에 대한 비정상적인 취향
5	쉽게 화를 내지만, 그만큼 빨리 용서합니다.	+2 **건강**, 초록색 피부와 혹
6	여러분은 머리털이 절대 나지 않지만, 아쉽지는 않습니다.	+2 **근력**, 대머리와 파충류 같은 외모

캐릭터 시트를 채우세요!

1. 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.

2. 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.

3. 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 사고 싶은 물건을 적으세요. 고블린의 아이는 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단검, 농부의 옷, 선호하는 무기, 가죽 갑옷(+2 **장갑**), 고블린의 징표, 언제나 고블린 마을을 가리키는 몸 속 나침반, 은화 4d6냥.

4. 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분 사람처럼 중립을 선택하세요.

5. 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 전사-도적은 +0입니다.

6. 행동 순서는 캐릭터 레벨+**민첩성** 보너스+1(전사-도적)입니다.

7. 캐릭터의 **장갑** 수치는 10+**민첩성** 보너스+캐릭터가 받는 **장갑** 보너스입니다.

8. 캐릭터의 **행운 점수**는 5점입니다.

9. 캐릭터의 HP는 10+**건강** 보너스입니다.

10. 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.

11. 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+**근력** 보너스이며, 원거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+**민첩성** 보너스입니다. **근력** 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다.

Copyright © 2017 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY

참고 사항

판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 **장갑** 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 **장갑** 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 **장갑** 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

클래스 능력

체력 주사위: d10
행동 순서 보너스: +2
갑옷: 고블린의 아이는 아무 갑옷이나 입을 수 있습니다.

운명의 총애: 고블린의 아이는 다른 사람들보다 운이 좋습니다. 캐릭터는 다른 클래스처럼 **행운 점수**를 3점 받는 대신, 5점 받습니다.

특기: 고블린의 아이는 경험을 쌓으면서 몇 가지 재주를 얻어 좀 더 강해질 수 있습니다. 캐릭터가 받는 첫 번째 특기는 플레이북에 있습니다. 이후 얻을 다음 특기는 *울타리 너머, 또 다른 모험으로* p.10을 참조하세요.

행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	입김 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	2,000	+1	13	16	13	15	14
3	4,000	+1	13	16	13	15	14
4	8,000	+2	13	16	13	15	14
5	16,000	+3	12	15	11	13	12
6	32,000	+3	12	15	11	13	12
7	64,000	+4	12	15	11	13	12
8	120,000	+5	12	15	11	13	12
9	240,000	+5	11	14	9	11	10
10	360,000	+6	11	14	9	11	10

Copyright © 2017 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY