

GURPS 경량판을 이용한 1인 시나리오

임금님과 브로맨스(의미불명, 가제)

이 시나리오는 GURPS(겍스)를 처음 접하는 분들이 혼자서도 손쉽게 체험해 볼 수 있도록 만들어졌습니다.

준비물

6면체 주사위 3개, 연필, 지우개, 메모지, 그리고 여유로운 시간이 필요합니다.

시작에 앞서

3d는 주사위 3개를 굴려 그 합을 보라는 뜻입니다. **2d**는 주사위 2개를 굴려 그 합을 읽는 것입니다. **2d+1**은 주사위 2개를 굴리고 거기에 1을 더하라는 뜻입니다.

판정을 한다는 것은 주사위를 굴려 원하는 일에 성공했는지 보는 것입니다. 대검을 휘둘러 상대에게 명중시켰는지 '판정'해 봅시다. 주사위 3개를 굴려 그 합이 실력보다 작거나 같으면 성공이고 크면 실패입니다. 대검 실력이 14일때 주사위 3개를 굴린 합이 3~14가 나오면 성공이고 15~18이 나오면 실패입니다.

게임에 사용한 캐릭터

다음은 게임에 사용한 캐릭터입니다. GURPS 경량판의 전사 템플릿을 이용하여 만들었습니다. 시나리오에서 대부분의 수치와 내용을 설명하고 있기 때문에 크게 신경쓰며 볼 부분은 없습니다. 그냥 이런 것이 있구나 하고 넘어가도 됩니다. 자세한 내용이 궁금하다면 GURPS 경량판 문서나 GURPS 캐릭터북에서 확인 할 수 있습니다.

특성치

ST(근력) 11, DX(민첩성) 13, IQ(지능) 11, HT(체력) 11

보조 능력치

의지력 11, 지각력 11, 기본 속력 6.0, 기본 이동력 6, 기중력 12kg
HP 11, FP 11, 파괴력 1d-1/1d+1

장점 : 고통에 강함, 지위2

단점 : 명예원칙(기사도), 준법정신, 자만심, 충동적

핵심 기능 : 십자궁 15, 대검 14

보조 기능 : 방패 14, 걸기 11

배경 기능 : 응급처치 11, 예의범절(상류사회) 11, 생존술 10

시작

왕국에 근심이 가득합니다. 자비롭고 지혜로운 임금님이 병에 걸렸기 때문입니다. 많은 의사들이 임금님의 병을 고치려고 해 보았지만 성공하지 못했습니다. 이제 남은 방법은 하나 밖에 없습니다. 오래 전부터 왕국에 전해 내려오는 이야기에 따르는 것입니다.

“가장 용맹한 기사가 성스러운 산에서 약초를 찾아와 왕국의 근심을 없앨 것이다.”

당신은 왕국의 용맹한 기사입니다. 머나먼 성스러운 산으로 약초를 구하러 갈 수 있는 사람은 당신 밖에 없을 겁니다. 당신은 식량, 옷, 무기를 간단히 챙겨 길을 떠납니다.

여행

성스러운 산까지 거리는 약 **250km**, 그리고 하루에 갈 수 있는 거리는 **37km**입니다.

당신의 걷기 실력은 **11**입니다. **3d**로 판정하여 성공하면(주사위 **3**개를 굴려 그 합이 **11**보다 작거나 같으면) 그 날은 컨디션이 좋은 날입니다. **20%** 더 멀리 갈 수 있죠.

지형도 걷는 거리에 영향을 줍니다. 주사위를 굴려 오늘 가야 할 곳의 지형을 확인하세요. 좀 전에 계산한 이동 거리에 지형의 난이도를 고려한 이동 거리를 수정하세요. (계산한 거리도 적어 두었습니다!)

주사위	지형	배수	이동 거리 (컨디션 보통)	이동 거리 (컨디션 좋음)
1	정글	x 0.2	7km	8km
2	가파른 언덕	x 0.5	18km	22km
3	숲	x 0.5	18km	22km
4	구릉지	x 1	37km	44km
5	성긴 숲	x 1	37km	44km
6	평야	x 1.25	46km	55km

마지막으로 날짜와 이동거리를 메모하고 간단한 이야기를 덧붙여 봅시다.

예)

기사 1일째 : 컨디션 좋음. 지형은 숲. 이동 거리 **22km**. 남은 거리 **228km**. 하루 종일 걸었지만 악령의 숲을 통과하는데 시간이 너무 걸려 버렸다.

임금님의 병

당신이 걷는 동안 임금님은 병마와 싸웁니다. 하루에 한 번 걷기 판정을 하듯, 하루에 한 번 임금님의 체력 판정을 합니다. 나이도 많고 병에 걸린 임금님의 체력은 그리 좋지 않습니다. 임금님의 체력(**HT**)은 **5!** 체력 판정에 성공하면(주사위 **3**개를 굴려 그 합이 **5**보다 작거나 같으면) 오늘 하루는 잘 버텨 낸 것입니다. 주사위가 **5**보다 크게 나온다면 임금님의 내구력(**HP**)이 **1** 감소합니다. 임금님의 시작 내구력(**HP**)은 **11**입니다. 감소한 임금님의 현재 **HP**도 메모해 둡니다.

서두르세요, 임금님의 생명이 꺼져가고 있어요!

예)

기사 1일째 : 컨디션 좋음. 지형은 숲. 오늘 이동 거리 **22km**. 남은 거리 **228km**. 하루 종일 걸었지만 악령의 숲을 통과하는데 시간이 너무 걸려 버렸다.

임금님 1일째 : 임금님은 고통스러워 하다가 밤이 되어야 겨우 진정되었다. 임금님의 HP 감소 1, 현재 HP 10.

기사 2일째 : 컨디션 보통. 지형은 구릉지. 오늘 이동 거리 **37km**. 총 이동 거리 **59km**. 남은 거리 **191km**. 오늘은 편하게 걸을 수 있었다. 임금님의 상태가 더욱 악화되지 않기를...

임금님 2일째 : 오늘은 몸 상태가 좋다. HP 감소 0, 현재 HP 10.

매일 여행을 하며 걸어 간 거리를 계산하고 임금님의 건강 판정을 하며 **50km**까지 걸어가세요. 그러면...

거대한 구렁이

50km쯤 걸었을 때 당신은 나무를 기어오르는 거대한 구렁이를 발견합니다. 나무 위에는 아기새들이 있는 동지가 있습니다. 당신은 십자궁을 꺼내 재빨리 살을 먹입니다. 그리고 신중히 조준하여 발사합니다.

당신의 십자궁 실력은 **15**입니다. 그리고 1초간 조준한 결과 **+4**의 무기 정확도 보너스를 받을 수 있습니다. 구렁이는 사람만큼 크고 거리는 **10m** 떨어져 있기 때문에 **-4**의 패널티를 받습니다. 보너스와 패널티를 모두 더한 십자궁의 최종 결과 실력은 **15**가 됩니다. 주사위 3개를 굴러 **15**보다 작거나 같다면 정확히 발사한 것입니다.

구렁이가 당신의 공격을 알아챘다면 회피 시도를 할 수 있었을 겁니다. 하지만 구렁이는 아기새들에게 정신이 팔려 아무 것도 모르고 있습니다. 십자궁의 발사가 성공적이었다면 피해를 주세요. 피해는 $(1d + 2) \times 2$ 이고, 구렁이의 HP는 **8**입니다.

구렁이가 쓰러졌나요?

십자궁이 명중하지 않았더라도 깜짝 놀란 구렁이는 겁을 먹고 달아날 것입니다. 명중했다면 구렁이는 쓰러졌거나, 큰 부상을 입고 도망칩니다.

성스러운 산까지 아직 많이 남았습니다. 걸음을 서두르세요.

다시 여행

걷기 판정을 하고, 지형을 결정하고, 최종적으로 걸어난 거리를 계산해서 남은 거리를 수정하세요. 임금님의 체력 판정과 남은 내구력도 수정해서 메모합니다.

총 이동거리가 **120km** 될 때까지 계속하세요.

외딴 집

120km쯤 걸으면 당신은 숲 속에 외딴 집을 발견합니다. 마침 날도 저물어 가고 있었기 때문에 그 집에 하룻밤 묵을 수 있기를 청합니다. 나이 많은 사냥꾼 부부는 미소로 당신을 맞습니다.

빈 방을 하나 내어주고,
“숲 속에 특별히 드릴 것은 없지만 이거라도 좀 드시죠.” 라며,
저녁 식사로 옥수수 스프도 대접합니다.

스프를 먹기 전에 지각력 판정을 합니다. 당신의 지각력은 **11**입니다.

지각력 판정에 성공했나요?

당신은 스프에 독이 들어있다는 것을 알았습니다. 스프를 먹지 않고 조용히 일어나자 노부부는 심상치 않은 분위기를 알아차립니다. 노부부가 힘으로도 경의 실력으로도 당신의 상대가 되지 않는다는 것은 명확합니다. 남편이 얼른 무릎을 꿇고 자신들의 어려운 사정을 설명하기 시작하자 아내도 눈물로 호소하기 시작합니다. 이제 그들을 어떻게 할 것인지는 당신에게 달려있습니다. 그들에 대한 처분을 간단히 메모하세요.

지각력 판정에 실패했나요?

배가 고파서 허겁지겁 스프를 몇 숟가락 떠먹고 나니 서서히 눈이 어두워집니다. 스프에 독이 들어 있었던 모양입니다. 비록 독을 먹었지만 당신의 체력이 강하다면 큰 피해 없이 버틸 수 있을 것입니다. 체력 판정을 해 봅시다. 독은 그럭저럭 강한 독이었기 때문에 체력 판정에 -2의 수정치가 붙습니다. 수정된 체력은 9입니다.

- 주사위 값이 9 이하인 경우, 잠시 정신은 잃었지만 내구력(HP)에 피해를 입지는 않은 것입니다.
- 주사위 값이 10이상이면, 강한 통증에 정신을 차리게 됩니다. 그리고 HP에 3의 피해를 입어 현재 HP는 8이 됩니다.

어느쪽이 되었던 정신을 차리고 보니 어디인지 모르는 숲 속에 누워있습니다. 갖고 있던 물건은 모두 빼앗겼습니다! 그나마 다행인 점은 성스러운 산으로 가는 방향은 알 수 있다는 것입니다. 몸도 좋지 않고 소지품도 죄다 도둑맞았지만 임금님과 백성들을 생각하면 쉬고 있을 시간이 없습니다. 다시 여행길에 올라야합니다. 겪은 일은 간단히 메모해두세요.

또 여행

이제는 익숙하시죠? 걷기 판정을 하고, 이동 거리를 계산하고, 임금님의 체력을 확인해서 HP의 변화를 기록하세요. 앞에서 독에 피해를 입었다면 그 피해가 조금씩 회복 됩니다. 매일매일 체력 판정을 해서(당신의 체력은 11) 성공하면 1HP가 회복 됩니다. HP는 최대치 이상으로 회복되지 않습니다. (최대 HP는 11)

총 이동거리가 **200km**쯤 되면...

고오급 마차

200km쯤 걸으면 고급스러운 마차가 다가오는 것이 보입니다. 당신은 왕국의 기사 작위를 갖고 있기 때문에 마차의 문장이 누구의 문장인지 알 수 있습니다. 마차와 거리가 점점 가까워 집니다. 마차의 주인은 크림 남작인 모양입니다. 크림 남작과는 그다지 교류가 없어서 어떤 사람인지 자세히 알 수 없습니다.

크림 남작이 당신에게 어떻게 반응하는지 결정하기 위해 반응 판정을 해보겠습니다. 당신은 기사 작위를 갖고 있어서 지위(2)의 보너스를 받습니다. 주사위 세 개를 굴리고 2를 더해서(3d+2) 아래의 표와 비교하세요.

주사위	반응
3 ~ 7	남작은 당신의 이야기를 듣고, 성스러운 산으로 올라가는 길과, 약초를 지키는 괴물 거미에 대한 이야기를 해 줍니다. 만약 소지품을 도둑 맞았다면 쓸만한 검과 방패, 식량도 조금 나누어 줍니다.
8 ~ 13	남작은 당신의 이야기를 듣고 어떻게든 도와주고 싶어합니다. 성스러운 산으로 올라가는 길과, 약초를 지키는 괴물 거미에 대한 이야기를 해 주고, 자신이 아끼는 보검과 남작 가문의 문양이 새겨진 방패도 내어 줍니다. 반드시 약초를 구해 임금님을 구해달라고 말하며 손을 꼭 잡습니다.
14 ~ 18	남작은 당신의 이야기를 듣고 크게 감동합니다. 성스러운 산으로 올라가는 길과, 약초를 지키는 괴물 거미에 대한 이야기를 해 주고, 자신이 아끼는 보검과 남작 가문의 문양이 새겨진 방패도 내어 줍니다. 반드시 약초를 구해 임금님을 구해달라고 말하며 손을 꼭 잡습니다.

	남작은 헤어짐을 아쉬워하며 몇 번이나 뒤돌아 손을 흔들다가 결국 마차를 돌려 당신에게 옵니다. “내가 성스러운 산까지 모셔다 드리겠소!”
--	---

위의 표에서 14~18이 나왔다면 남작의 마차로 남은 거리를 하루만에 달려갑니다.
3~7이거나 8~13이라면 이전처럼 걸어가는 거리를 계산하며 성스러운 산으로 향합니다.
산에 도착 할 때까지 임금님의 건강 판정과 내구력 계산을 잊지마세요.

성스러운 산

남은 거리가 0이 되면 드디어 성스러운 산에 도착한 것입니다. 당신은 즉시 산을 뒤흔으며 약초를 찾기 시작하지만 약초 찾기는 정말 쉽지 않습니다.

약초를 찾기 위해서는 박물학 판정이 필요합니다. 하지만 당신은 박물학 기능을 갖고 있지 않습니다. GURPS에서는 가지고 있지 않은 기능을 사용할 때 디폴트 실력을 확인합니다. 박물학의 디폴트는 IQ - 6이므로 당신의 박물학 실력은 5입니다.

성스러운 산을 돌아다니다 보니 크림 남작으로부터 들은 이야기가 떠오릅니다. 또한 왕국에 전해오는 약초의 전설도 기억납니다. 이 정보를 잘 이용하면 약초를 찾는데 도움이 될 것 같습니다. 약초 찾기 판정은 +2의 보너스를 받아 7로 판정합니다.

약초 찾기 판정은 하루에 네 번 할 수 있습니다. 성공 할 때까지 시간이 얼마나 흐르는지 확인하세요. 그리고 하루가 지날 때 마다 임금님의 건강도 체크해야 합니다.

약초 찾기 판정에 실패하면 주사위를 하나 굴리고 아래의 표를 참고해서 무슨 일이 생겼는지 확인하세요.

주사위	내용
1	약초를 찾아 산 속을 헤매다 야생 동물을 만났습니다. 힘들지 않게 물리쳤지만 피해를 좀 입었습니다. HP -1
2	숲에서 방향을 찾지 못하고 오랫동안 제자리만 뱅뱅 돌았습니다. 많이 지치고 힘이 듭니다. 다음 1회 약초 찾기 판정은 페널티를 받아 6으로 판정 합니다.
3	약초를 찾아 산 속을 헤매다 발이 미끄러졌습니다. 대단한 일은 아닙니다. 조금 구르고 까지고 스타일을 구겼을 뿐입니다.
4	아무 일도 없었습니다. 정말 아무일도 없이 지루하게 약초만 찾았습니다. 안 찾아졌다는게 안타깝네요.
5	배가 고파 특이한 버섯을 먹었더니 엄청난 힘이 솟아 납니다. 아무리 걸어도 지칠 것 같지 않습니다. 다음 1회 약초 찾기 판정은 보너스를 받아 8로 판정 합니다.
6	약초를 찾다가 신비한 샘물을 발견했습니다. 손으로 떠서 마셔보니 탄산감이 느껴지고 몸이 가벼워집니다. HP +1

약초 찾기 판정에 성공하면 드디어 약초를 발견한 것입니다. 약초는 깊은 동굴 속에 있어서 찾기 쉽지 않았습니다. 약초를 발견한 기쁨이 크지만 그 기쁨을 느낄 시간도 없습니다. 한시라도 빨리 성으로 돌아가야 하니깐요.

동굴의 입구가 보이기 시작했을 때 거대한 거미가 당신의 앞을 가로막습니다. 동굴을 빠져나가려면 거미를 쓰러트리는데 수 밖에 없을 것 같습니다. 당신은 검과 방패를 꺼내어 들고 거대 거미 앞에 섭니다. 거대한 거미는 생각보다 민첩합니다. 당신이 공격하기 전에 그 커다란 몸으로 덮쳐 옵니다.

우선 거미의 공격 판정을 합니다.

1. 거미의 공격 실력은 11입니다. 거미의 공격 판정 주사위를 굴리세요!

2. 거미가 공격 판정에 성공했다면 이번엔 당신이 그 공격을 막을 차례입니다. 당신의 막기 실력은 10이지만 방패가 있어 +1의 보너스를 받습니다. 주사위를 굴리고 잘 막았는지 확인하세요.
 - 막기에 성공하면 피해를 입지 않습니다.
 - 막기에 실패했다면 거미의 공격에 얼마나 피해를 입었는지 봐야 합니다. 거미의 파괴력은 1d-1입니다. 주사위가 1이 나왔더라도 최소 1의 피해는 줍니다. 당신의 남은 HP를 적어주세요.

이제 당신의 차례입니다. 만약 앞에서 보증을 얻었다면 아래 설명된 피해에 1점을 더해서 계산하세요.

1. 당신의 대검 실력은 14입니다. 공격 판정을 해보세요. 성공했나요?
2. 당신이 공격이 훌륭했다면 거미가 당신의 공격을 피할 수 있는지 판정해야 합니다. 거미의 피하기 실력은 9입니다. 주사위를 굴려 거미가 피했는지 확인하세요.
 - 거미가 피하기에 성공했으면 아쉽지만 피해를 주지 못한 것입니다.
 - 거미가 피하기에 실패했다면 $(1d+2) \times 1.5$ 의 피해를 줄 수 있습니다. 소수점 이하는 버리세요. 그리고 거미의 HP를 줄이면 됩니다. 거미의 시작 HP(내구력)는 13입니다.

둘 중 하나가 쓰러질 때까지 공방을 계속하세요.

분명 쓰러진 거대한 거미를 뒤로하고 동굴을 빠져나갈 수 있을 것입니다.

아니라고요? 아쉽지만 당신의 여행은 여기까지였던 모양이네요. (ㅠㅠ)

은혜 값은 까치?

약초는 구했지만 시간을 너무 많이 써 버렸습니다. 다시 250km를 돌아가는 동안 임금님의 목숨이 위험할 것 같습니다. 그때 거대한 새가 당신 앞에 내려옵니다. 새는 자신이 새의 왕이라고 자신을 소개하며 이전에 구렁이로부터 아기새를 구해 준 것에 대한 감사로 당신을 성까지 태워준다고 합니다. 그래도 250km는 상당한 거리입니다. 새의 왕 등에 타고 돌아가도 하루가 걸립니다.

마지막 임금님 건강 판정을 하세요!

결말

임금님은 아직 살아있나요? 아니면 이미 늦어버렸나요?

늦었더라도 임금님을 찾아가보세요. 당신의 눈물과 약초가 기적을 만들지도 모르죠!

메모해 둔 여행의 기록을 읽어보며 그 뒤의 이야기를 정해보세요.

마지막으로

처음 접하는 분들의 이해를 돕기 위해 겁스 경량판 내용을 조금 수정하여 사용했습니다.

이 게임을 해 보고,

- 더욱 자세한 내용이 궁금하다면 아래의 링크에서 **[GURPS 경량판 v1.2]**를 다운로드 받으세요.
- 재미있다면 **[GURPS 기본세트]**를 보시면 됩니다!

겁스 경량판 v1.2 : <http://cypub.kr/resource>

겁스 기본세트 캐릭터북 : http://rpgstore.kr/product/detail.html?product_no=10&cate_no=29&display_group=1

겁스 기본세트 캠페인북 : http://rpgstore.kr/product/detail.html?product_no=11&cate_no=29&display_group=1

Special Thanks : 박은주 님, 김성일 님, 덕이 님

GURPS는 Steve Jackson Games의 등록상표이며, 도서출판 초여명이 한국에서의 사용권을 갖고 있습니다. 이 문서는 비공식 자료이며, 원작자의 권리를 침해할 의도가 없습니다.

테스트 플레이 기록

1일째

걷기 판정 주사위 : 11 (이동 거리 37km)
장소 판정 주사위 : 5 (성긴 숲, 배율은 x1)
이동 거리 37km, 총 이동 거리 37km, 남은 거리 213km
임금님 건강 판정 주사위 : 8
임금님의 HP : $11 - 1 = 10$

기사 : 컨디션이 좋은 편은 아니지만 성긴 숲을 지나며 뜨거운 태양을 피할 수 있었다.
임금님 : 고통스러운 시간의 연속이었다.

2일째

걷기 판정 주사위 : 8 (이동 거리 44km)
장소 판정 주사위 : 2 (가파른 언덕, 배율은 x0.5)
이동 거리 22km, 총 이동 거리 59km, 남은 거리 191km
임금님 건강 판정 주사위 : 13
임금님의 HP : $10 - 1 = 9$

기사 : 가파른 언덕을 오르내리는 일은 힘든 일이었다. 몸 상태가 좋지 않았다면... 상상하기도 싫다!
임금님 : 차도가 보이지 않는다. 서서히 생명을 잃어가고 있다는 것이 느껴진다.

십자궁 공격 판정 : 12
피해 주사위 : 4 (피해량은 12, 구렁이의 HP는 8)

길을 가다가 거대한 구렁이가 아기새를 잡아먹으려고 하는 것을 보았다. 구렁이에게 십자궁을 쏘았는데 머리에 정확히 명중하여 구렁이는 단번에 숨이 끊어졌다.

3일째

걷기 판정 주사위 : 12 (이동 거리 37km)
장소 판정 주사위 : 5 (성긴 숲, 배율은 x1)
이동 거리 37km, 총 이동 거리 96km, 남은 거리 154km
임금님 건강 판정 주사위 : 16
임금님의 HP : $9 - 1 = 8$

기사 : 어제와 달리 이동하기에 큰 힘이 들지 않았다. 서둘러야 한다.
임금님 : 헛것이 보이기 시작했다. 아버지 이제 다 끝난 것입니까?

4일째

걷기 판정 주사위 : 7 (이동 거리 44km)
장소 판정 주사위 : 1 (정글, 배율은 x0.2)
이동 거리 8km, 총 이동 거리 104km, 남은 거리 146km
임금님 건강 판정 주사위 : 11
임금님의 HP : $8 - 1 = 7$

기사 : 정글에서 헤매다가 너무 시간이 지체되어 버렸다!

임금님 : 고통스러운 나날이 계속 된다.

5일째

걷기 판정 주사위 : 13 (이동 거리 37km)

장소 판정 주사위 : 5 (성긴 숲, 배율은 x1)

이동 거리 37km, 총 이동 거리 141km, 남은 거리 109km

임금님 건강 판정 주사위 : 4 (1+1+2 !!!! 오오오 임금님 만세!)

임금님의 HP : 7

기사 : 성긴 숲이 너무 자주 나오는 느낌이다. 걷기 편하니 다행이라고 생각은 하지만...

임금님 : 몸 상태가 괜찮아서 부축 받으며 정원을 조금 산책 할 수 있었다.

지각력 판정 주사위 : 15 (실패!)

독 저항을 위한 건강 판정 주사위 : 10 (실패ㅠㅠ)

기사의 HP : 8

숲에서 오두막을 발견하고 문을 두드려보니 맘씨 좋게 생긴 노부부가 나왔다. 없는 살림에 스프도 대접 받았는데 그 스프에 독이 들어 있었다! 정신을 잃었다가 격렬한 복통에 정신을 차리고 보니 어딘지 알 수 없는 숲에 누워있었다. 소지품도 모두 도둑맞았다. 하지만 여기서 여행을 멈출 수는 없다!

6일째

걷기 판정 주사위 : 8 (이동 거리 44km)

장소 판정 주사위 : 2 (가파른 언덕, 배율은 x0.5)

이동 거리 22km, 총 이동 거리 163km, 남은 거리 87km

기사가 독 피해 회복을 하기 위해 굴린 건강 판정 주사위 : 11

기사의 HP : 8 + 1 = 9

임금님 건강 판정 주사위 : 10

임금님의 HP : 7 - 1 = 6

기사 : 성긴 숲이 아니면 가파른 언덕이라니 우리나라의 지형이 이런지 몰랐다! 그렇다고 정글이 좋았다는 건 아니고...

임금님 : 다시 죽어가는 중...

7일째

걷기 판정 주사위 : 4 (이동 거리 44km)

장소 판정 주사위 : 2 (가파른 언덕, 배율은 x0.5)

이동 거리 22km, 총 이동 거리 185km, 남은 거리 65km

기사가 독 피해 회복을 하기 위해 굴린 건강 판정 주사위 : 10

기사의 HP : 9 + 1 = 10

임금님 건강 판정 주사위 : 9

임금님의 HP : 6 - 1 = 5

기사 : 거친 지형에 이골이 날 지경이다. 임금님은 아직 살아계실까?

임금님 : 죽고 싶지 않아... 죽고 싶지 않아... 죽고 싶지 않아...

8일째

걷기 판정 주사위 : 12 (이동 거리 37km)

장소 판정 주사위 : 6 (평야, 배율은 x1.25)

이동 거리 46km, 총 이동 거리 231km, 남은 거리 19km

기사가 독 피해 회복을 하기 위해 굴린 건강 판정 주사위 : 10

기사의 HP : 10 + 1 = 11 (기사는 완쾌!)

임금님 건강 판정 주사위 : 14

임금님의 HP : 5 - 1 = 4

기사 : 룰루랄라~ 탄탄대로~ 성스러운 산이 저 앞에 보이는 것 같다!

임금님 : 마지막 준비를 해야 할 것 같다.

크림 남작 반응 판정 주사위 : 11(수정치 +2)

낮에 길을 가다 크림 남작의 마차를 만났다. 남작은 중요한 정보를 주고 보검을 내게 맡겼다. 남작을 만나지 못했으면 거미 괴물을 맨손으로 상대했을 뻔 했다!

9일째

걸기 판정 주사위 : 14 (이동 거리 37km)

장소 판정 주사위 : 4 (구릉지, 배율은 x1)

이동 거리 46km, 총 이동 거리 250km, 남은 거리 0km

임금님 건강 판정 주사위 : 15

임금님의 HP : $4 - 1 = 3$

기사 : 완만한 언덕을 지나자 드디어! 성스러운 산이 눈 앞에 나타났다!

임금님 : 정신을 잃었다가 정신 차리기를 하루 종일 반복했다.

10일째

첫번째 약초 찾기 판정 주사위 : 13 (실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 2

산에서 길을 잃어 많이 지쳤다.

두번째 약초 찾기 판정 주사위 : 11 (실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 1

약초를 찾다 곰을 만났다. 곰을 휘두르자 곰은 금방 물러났지만 곰의 발톱에 살짝 찰과상을 입었다. HP 10

세번째 약초 찾기 판정 주사위 : 11 (실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 6

신비한 샘물을 마시니 아까 입은 상처가 사라졌다. HP 11 (완쾌)

네번째 약초 찾기 판정 주사위 : 10 (실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 5

신비한 버섯을 먹으니 힘이 솟는다. 더 많이 찾아 볼 수 있을 것 같다.

임금님 건강 판정 주사위 : 10

임금님의 HP : $3 - 1 = 2$

임금님 : 눈 앞에 사신이 왔다갔다 하는 것이 보인다.

11일째

첫번째 약초 찾기 판정 주사위 : 12 (보너스 1을 받았지만 실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 1

늑대 무리를 만났다. 살짝 물려 상처를 입었지만 대수롭지는 않다. HP 10

두번째 약초 찾기 판정 주사위 : 17 (실패)

산에서 생긴 일 주사위 : 1

아까 그 늑대 무리가 복수를 하러 왔다. 한 녀석을 베어넘겼더니 도망가버렸다. HP 9

세번째 약초 찾기 판정 주사위 : 4 (페널티 1을 받았지만 성공)

약초를 찾기 시작한지 하루 하고도 10시간 남짓만에 약초를 발견했다! 동굴 속에서 약초를 가지고 나오려는데 약속이라도 한 듯 거미 괴물이 앞을 가로막았다.

거미 공격

1. 거미 공격 판정 주사위 : 11 (성공)
2. 기사 막기 판정 주사위 : 7 (성공)

기사 공격

1. 기사 공격 판정 주사위 : 9 (성공)
2. 거미 피하기 판정 주사위 : 12 (실패)
3. 기사 피해 판정 주사위 : 2 (피해량 7, 거미의 남은 HP : 6)

거미 공격

1. 거미 공격 판정 : 8 (성공)
2. 기사 막기 판정 : 15 (실패)
3. 거미 피해 판정 : 5 (피해량 4, 기사 남은 HP : 5)

기사 공격

1. 기사 공격 판정 : 13 (성공)
2. 거미 피하기 판정 : 10 (실패)
3. 기사 피해 판정 : 6 (피해량 13, 거미 남은 HP : -7)

임금님 건강 판정 주사위 : 11

임금님의 HP : $2 - 1 = 1$

임금님 : 용맹한 기사여... 서둘러주소...

11일째

임금님 건강 판정 주사위 : 11

임금님의 HP : $1 - 1 = 0$

기사 : 새의 왕의 등에 올라 성을 향해 가고 있다. 부디 늦지 않기를...

임금님 : (의식을 잃었다)

기사가 성에 도착 했을 때는 이미 임금님이 의식을 잃은 상태였다. 기사는 추욱 늘어진 임금님의 몸을 끌어안고 약초를 잘 씹어 입 속에 집어 넣었다. 임금님의 눈이 희미하게 떨리듯 움직였다. 그리고 힘겹게 입을 열었다.

“고맙다, 나의 기사여...”

임금님은 기사의 손을 꼭 잡았다.