

엑시스 전투



4주간 진행되는 2시간짜리 모험 4개로 구성된 8레벨용 제 13시대 시나리오.
By ASH LAW

이번 모험에 대해서

모험가는 휴양 혹은 표상 관계나 이전 모험에 관련된 사유로 친구 자드로의 농장에 들르게 됩니다. 불행하게도 그들은 시체왕의 대담한 침공에 휘말려들게 되고 공세으로부터 엑시스를 방어하기 위한 행동에 나서게 됩니다.

Credits

Writer & Map-Maker: ASH LAW

Executive Producer: Rob Heinsoo

Art from the core 13th Age rulebook and 13 True Ways: Aaron McConnell and Lee Moyer

Maps created using: Excel, GIMP, and Pro-Fantasy's Campaign Cartographer.

추가 지원

레벨 1-10의 미리 생성된 캐릭터를 만들고 팬 사이트 [Vault of the 13th Age](#)에 게시해준 Kendall Jung에게 많은 감사를 드립니다.

[야인\(기계인\)](#)
[음유시인\(하프엘프\)](#)
[사제\(하플링\)](#)
[전사\(인간\)](#)
[성기사\(인간\)](#)
[레인저\(우드 엘프\)](#)
[도적\(하플링\)](#)
[주술사\(다크 엘프\)](#)
[마법사\(인간\)](#)

많은 모험용 지도는 [여기서](#) 찾을 수 있습니다.

공개된 모든 13시대의 여러 모험에 대한 링크는 [여기에서](#) 찾을 수 있습니다.

이 모험 동안 GM을 위한 여러가지 조언은 뒷면에서 찾을 수 있습니다.



출판된 서적의 이용이 가능합니다.

13시대 관련 서적에 나오는 데이터는 이용할 수 있습니다. 즉 13가지 진리의 길에 나오는 클래스와 13시대 괴물 도감의 추가종족 트웍조로 플레이할 수 있습니다. 또한 중간계 괴물도감의 추가 종족과 월간 13시대 또는 펄그레인 프레스에서 게시한 모험에 등장하는 모든 추가종족을 허용합니다.

아직 플레이 테스트 중인 시나리오를 플레이하는 경우 플레이 테스트 기록을 **13thAgePlaytest@gmail.com**으로 보내주세요. 기밀 유지 협약에 서명하도록 하는 것은 아니지만 한가지 요청이 있습니다. 게시되지 않은 클래스 및 종족에 대한 플레이 테스트 과정을 진심으로 돕고 싶으시다면 플레이 테스트에 대한 피드백을 공개적으로 게시하거나 인터넷에서 논의하지 마십시오. 우리의 경험상 공개적으로 논의된 플레이 테스트에 대해서 사람들은 직접 검증하기보다는 그 의견에 동조하고 그것을 되풀이하는 것에 그치기 때문에(또는 다른 사람들과 동의하지 않는 것을 지나키게 걱정하게 되기 때문에) 덜 유용한 데이터를 생성합니다.

점진적 성장 및 완전 휴식

파티가 믿을 수 없을 정도로 상황을 엉망으로 만들거나 전투에서 도망치기로 선택하지 않는 한 매주 참여하는 모든 캐릭터는 점진적인 성장을 해야 합니다. 점진적 성장에 대한 자세한 내용은 **13시대 코어룰북 189페이지**를 참고하십시오. 이 모험은 처음부터 끝까지 레벨 8 캐릭터를 위해 설계되었습니다.

모든 세션이 끝나면 완전 휴식을 취할 수 있도록 합니다.

당신의 오랜 친구 자드로

1.0 서막/개요

플레이어들에게 그들의 캐릭터가 서로를 알고 있으며 조용한 농장에서 오랜 친구 자드로를 만나기 위해 함께 칼끝반도를 지나는 여행 전에 액시스의 시장 광장에서 만나기로 약속했다고 알려주면서 시작하십시오. 수많은 임무와 무모한 모험을 거치면서 지친 모험가들은 잠시 한적한 곳에서 휴식을 취하고자 합니다. 그들은 모두 자드로를 알고 있으며 그가 깜빡이 농장이라고 부르는 감시소로 놀러오라는 그의 초대를 받아들이기로 결정했습니다.

자드로는 모험가였지만 현재는 은퇴하여 중형 농지에 설치된 봉화의 관리인으로서 살고 있습니다. 시체왕이 네크로폴리스에서 나와 침공을 시작하면 자드로는 특별한 마법이 부여된 마법 구슬을 사용하여 액시스에 마법 메시지를 보낸 다음 밤에는 거대한 경고의 불빛을 밝혀야 합니다. 물론 시체왕이 공격할 리는 없습니다(이 시나리오의 제목은 읽었죠?). 그래서 자드로는 인생의 황혼기를 농장 오두막에서 책을 읽거나 닭에 대한 연구를 하며 보냈습니다.

일부 **PC**는 해안에서 짧은 휴가를 기대하고 있을 수 있습니다. 다른 사람들은 자드로에게 방문해야 하는 더 시급한 이유가 있을 수 있습니다. 플레이어 캐릭터는 실제 여행 기간 동안 이 모험의 후반부에 자드로를 처음 만난 계기에 대해 더 많이 말할 기회를 갖게 됩니다. 바로 아래에서는 이전 공식 시나리오 모험을 완료한 **PC**가 가질 수 있는 몇 가지 이점과 해당 **PC**가 깜빡이 농장의 자드로를 만나려는 더 깊은 이유를 제시하고 있습니다.

2레벨 모험

시체왕의 왕관

당신은 네크로폴리스에서 발견한 무언가를 자드로에게 전달하기 위해 왔습니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 언데드와 싸운 경험으로 인해 세션마다 한 번씩 언데드 적에 대한 공격을 재판정할 수 있습니다.

대성당의 임무

대사제는 당신이 그곳에 필요하다는 것을 예감하고 자도로에게 방문하도록 요청했습니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 세션마다 한 번 언데드 생물을 공격하는 공격의 피해를 신성 피해로 바꿀 수 있습니다(명중 판정이 대성공일 시 가치가 큼).

새도우포트 서플

당신의 목에 현상금이 걸리게 되었고, 자드로의 농장은 잠시 숨어있기에 좋은 곳입니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 의심병 덕분에 인해 함정에 대한 방어력에 +2 보너스를 받습니다.

거친 숲의 운명

큰 드루이드를 피해 자드로의 농장으로 향하거나 야생에서 명상하기 위해 그곳으로 가십시오.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 큰 드루이드의 축복을 받습니다. 이 모험을 하는 동안 독 피해는 절반만 받습니다.

3레벨 모험

진균족 감염, 스크림헌트 성의 변신, 오거 마술사의 탑, 오멘퀘스트

큰 사건에 휘말린 뒤에는 쉴 수 있는 조용한 장소가 간절한 법입니다.. 깜빡이 농장에 있는 자드로의 숙소는 세련되면서도 고요합니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 이 모험 동안 혼란상태의 극복 판정에 +2 보너스를 받습니다.

4레벨 모험(오크 전쟁 3부작)

오크 두령의 분노, 엘프 여왕의 마력, 드워프 왕의 영역

당신은 전쟁의 포화 속에서 많은 것들을 보았고 생각을 정리할 장소가 필요합니다.

자드로의 농장은 완벽한 장소로 보입니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 이 모험 동안 모든 죽음 극복 판정 및 필사적 저항 판정에 +2 보너스를 받습니다.

6레벨 모험

악귀술사 던전에서의 탈출, 투장의 주먹, 거룡의 전설

육체적/정신적 상흔이 남았고, 오로지 휴식과 치유만을 위한 장소가 필요합니다.

이전 모험에 참여한 캐릭터의 이점: 고통에 대한 높은 저항력 덕분에 세션마다 한번 회복을 할 때 다시 판정을 하고 더 높은 값을 취할 수 있습니다.

다른 8레벨 모험인 드라켄할의 던전I과 대마도사의 퀘도는 이 모험과 동시기에 진행됩니다. 엄밀히 따지만 동일한 PC가 두 개 이상의 모험에 참가할 수는 없습니다만 개의치 말고 진행해도 좋습니다. 다른 모험(특히 기괴한 혜성의 첫도착)에서 일어난 일은 아직 일어나지 않았다는 점을 주지하십시오.

[여기](#)에서 더 많은 모험을 찾을 수 있습니다.



세션이 시작될 때 표상 관계 판정을 잊지 마십시오.

6이 나오면 혜택을 주고, 5가 나오면 혜택과 함께 이야기에 어려움을 일으킵니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 오랜 친구 자드로의 집인 깜빡이 농장으로 향하기 전에 엑시스에서 쇼핑을 합니다.	모험가들은 죽은 자의 군대에게 쫓기며 엑시스로 돌아갑니다.

1.1 엑시스 시장

이곳은 용제국의 심장부이며 시중에 판매되는 물건들은 거의 다 볼 수 있습니다. 새도우 포트가 불법적인 상품과 위험한 거래를 위한 장소로 유명하다면 엑시스는 공개적으로 판매될 수 있는 모든 것이 모이는 장소입니다. 엑시스 상품은 금테 구역에서 만든 장인의 맞춤형 상품부터 부두를 통해 제국 전역에서 구입한 상품, 멀리 떨어진 곳에서 군인들이 구해온 전쟁 전리품에 이르기까지 다양합니다.

모험가들은 필요한 물품을 얻기 위해 엑시스에 있습니다. 각 모험가는 이전 모험에서 얻은 금화와 최근 화면 밖 장면에서 주운 추가 금화 **200개**를 가지고 시작합니다.

큰 소란을 일으키고 있는 예언자 카세시아스의 존재를 제외하고는 시장에서 눈에 띄는 일은 없습니다. **PC**가 향후를 대비하기 위해 갖추려는 쇼핑 목록 리스트 아래에 있는 예언자의 메모를 참조하십시오. **PC**가 물품을 구매하기 전에 그것이 무엇인지 완전히 설명해줄 필요가 없습니다. 이것은 연상되는 이름을 알려주는 것만으로 쇼핑의 재미를 느낄 수 있는 상황 중 하나이며 다행히 이러한 항목 중 어느 것도 사기가 아니라는 것입니다.

드워프제 곰팡이 와인. 이 강력한 자극제(짧은 행동)를 마시면 술꾼은 자신의 차례가 끝날 때까지 고조 주사위를 한 단계 더 높은 것으로 취급할 수 있습니다... 또한 그날 밤을 잠을 자지 않고 보낼 수 있습니다(일부 신체적 휴식은 여전히 필요함). 잠을 자지 않고 연속으로 여러 밤을 보내면 극복 판정에 **-2 페널티**를 받습니다. **1회 복용량 당 75gp**.

엘프 치유 물약. 통상적인 전설 등급 치유 물약과 같지만 더 멋진 병에 들어 있고 신선한 숲 냄새가 납니다. 이것을 마시면(짧은 행동) 원기를 소모하고 회복량 **+ 3d8(최대 치유 100 체력까지)**만큼 체력이 회복됩니다. **1회 복용량 당 200gp**.

관용. 하늘의 신들 중 하나를 모시는 성녀가 면죄부를 판매하고 있습니다. 면죄부를 구입한 사람의 모든 죄악을 사해주는 공식 문서입니다(당신이 오직 자신의 보신만을 위해서 돈을 내는 게 아니라면, 그녀의 종교에서는 사원에 기부를 하는 것은 속죄를 위해 선행을 하는 것과 기능적으로 동일합니다) 면죄부를 구매하면 고조 주사위가 **5+일** 때 캐릭터가 한 번의 전투 중에 유형이 지정되지 않은 피해를 신성 피해로 바꿀 수 있습니다. **100-1000gp**, 면죄부를 구매하는 캐릭터가 스스로 용서받을 필요가 있다고 느끼는 정도에 따라!

성기사의 문장. 이 문장은 여러 세대에 걸쳐 성기사들이 전투에서 착용했다고 상인이 주장합니다. 연유야 어찌됐건 깃털 문양에는 마법적인 기운이 남아 있습니다. 세션마다 한 번 이 문장을 착용한 모험가는 동료에게 영감을 주어 판정에 +1 보너스를 줄 수 있습니다. 2d3회 사용된 후 남아있는 마법은 마침내 사라집니다. 250gp.

투신의 묵주. 투장의 병사들과 투기장 전사들 사이에서 가장 인기 있는 물건입니다. 이 묵주를 무기 손잡이(또는 주먹 주위)에 감으면 하루에 한 번 명중 시 신성 피해를 입힐 수 있습니다. 150gp. 인상적인 일화가 얹힌 묵주의 경우 200gp.

신성한 깃발. 황제가 손수 이 깃발을 축복했다고 하는데, 이는 거짓일 가능성이 있습니다. 하나 이러한 깃발이 주는 심리적 이점은 과소평가할 수 없습니다. 세션당 한 번 이 깃발을 가진 사람은 전투 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 250gp.

정령의 등잔. 이 등잔에는 진짜 야생 숲 정령이 담겨 있습니다. 들고 흔들면 화가 난 정령이 점등의 불을 밝힙니다. 20gp. 100gp짜리 점등에 담긴 정령은 점등이 잘 쓰이지 않을 때에도 탈출하지 않을 것입니다.

보호의 부적. 이 작은 마법 물품(따로 조율은 필요 없습니다)은 착용자에 대한 한 번의 공격에서 피해의 절반을 흡수하고 약 5분 후에 폭발해서 먼지로 흩어집니다. 착용자는 각 전투당 하나의 부적인 효과만 사용할 수 있습니다. 보호의 부적을 쓸 형편이 되는 제국군 장교들은 대개 방패끈에 부착하곤 합니다. 150gp. 호라이즌에서 제작한 부적인 200gp. 호라이즌제 보호의 부적인 때때로 피해경감 외의 마법적 효과를 일으킬 때가 있습니다.(유용한 효과가 발생할 확률은 15% 정도입니다. 피해 경감 효과가 발동할 때 판정합니다. 그렇지 않으면 섬광과 이상한 냄새를 일으킬 뿐입니다).

표상 옵션: 그림자 시장

그림자 대공과 관계가 있는 캐릭터는 액세스의 시장 광장과 구성원들은 거의 동일하지만 더 폭넓은 물품을 다루는, 겉으로 드러나지 않은 제 2의 시장을 알고 있습니다. 하지만 올바른 암호를 제공해야만 거기에 접근할 수 있습니다. 그림자 대공과의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정을 성공하거나, 난이도의 35의 기능 판정에 성공하며 모험가는 다음과 같은 금지된 물품들에도 접근할 수 있습니다.

속박의 먼지. 네크로폴리스에서 훔친 묘비를 갈아서 만든 이 먼지를 언데드 생물의 눈에 뿌리면 그들은 당신을 아군으로 봅니다. 먼지를 뿌리는 것은 짧은 행동이며, 그 효과는 조무래기의 경우 차례 종료 시에 극복 가능하고, 조무래기가 아닌 경우 다음 차례가 시작될 때 극복할 수 있습니다. 1회분 당 1d6x50gp.

혼돈의 먼지. 이 반짝이는 먼지는 공중에 뿌렸을 때 혼돈의 괴이한 조화를 일으킵니다(혼돈 마법사를 위한 13가지 진리의 길 참조하세요). 섭취하면 사용 제한이 있는 임의의 능력(물건에 속한 능력 제외)의 사용 횟수를 회복하지만 1d3의 원기가 소모됩니다. 호라이즌에서 이 먼지는 때때로 "마법사의 우행"이라고 불립니다. 1회분 당 150gp.

지옥의 물약. 고아의 눈물과 부서진 꿈의 잔재로 만들어진 표상급 치유 물약. 아마도 돌무지췌의 회귀 허브로 만든 것일 수도 있습니다. 이것을 마시면(짧은 행동) 원기를 소모하고 회복량 + 4d8 체력(최대 치유 체력 130)를 회복할 수 있습니다. 1회분 당 300gp.

영웅의 자취 먼지. 오크 부족에서 팔기 때문에 불법입니다. 하지만 병사들에게 유용하기 때문에 액시스에서 암암리에 유통 중입니다. 이것을 물통에 타서 마시면 한 번의 회복량을 최대로 할 수 있습니다. 1회분 당 100gp.

거친 비늘. 드라켄할에서 수입한 이 희귀한 암석은 칼날을 초자연적인 힘으로 날카롭게 만듭니다. 이 돌로 칼날을 갈면 전투에서 첫 번째 공격의 명중 판정이 +1 보너스를 받습니다. D6번 칼을 갈면 거친 비늘 하나가 소모됩니다. 500gp.

그림자 독. 이 독특한 점액을 칼날 가장자리에 바르면 첫 번째 명중 시 +2d6 독 피해를 줄 수 있습니다. 전투 중에 다시 사용하는 것은 일반 행동입니다. 1회분 당 5d20gp.

예언자 카세시아스

드라켄할이나 뉴포트에서 흔히 볼 수 있는 것이 액시스에서는 흔하지 않습니다. 시장 가장자리에 있는 의자에 앉아 도시의 파멸을 예언하는 다소 거칠지만 건전한 성직자가 있습니다. 대다수의 사람들은 용제국에 파멸을 가져올 혜성의 도착을 예언하는 성직자를 무시하고 있습니다. 성직자의 이름은 카세시아스입니다.

(플레이어 중 누군가가 혜성이 나타나는 것으로 끝나는 대마도사의 궤도를 통해 플레이한 경우 대마도서의 궤도 속 모험이 아직 끝나지 않은 동안 이 모험이 시작된다는 점을 알려주십시오. 예, 그런 플레이어는 실제로 하늘에서 내려오는 혜성이 대파괴를 불러일으킬 것을 알고 있습니다! 하지만 굳이 상기시킬 필요는 없습니다.)

모든 모험가는 원한다면 카세시아스에게 그가 본 예지에 대해 질문할 수 있습니다. 카세시아스의 예지는 모호하며 이를 이해하는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 각 플레이어는 한 번만 판정을 시도할 수 있으며 성공하면 혜성이 나타난 후, 세션 동안 선견자의 신비로운 선언 중 하나가 문득 완벽하게 이해됨으로써 기능 판정, 극복 판정 또는 공격 판정을 한 번 재판정 할 수 있습니다. PC에게는 지금 알리지 마세요!

물론 모험가들은 카세시아스를 무시하고 액시스의 나머지 시민들과 합류할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하는 모든 모험가는 물품을 구매하는 시간이 더 많이 보장되고 구매하려는 다양한 품목에서 10% 할인을 받기 위한 기능 판정(난이도 25)을 할 수 있습니다.

쇼핑은 마쳤나요? 저잣거리의 풍문은 모두 들었고요? 그렇다면 (노움)마법사를 만나러 갑니다!

1.2칼끝 반도까지의 몽타주

물론 모험가들은 모두 자드로를 알고 있습니다. 그러나 그들이 반드시 그를 동시에 만난 것은 아닙니다. PC는 깜빡이 농장으로 이동하면서 몽타주 기법으로 단조로운 여정을 흥미롭게 만듭니다.

플레이어에게 자신의 PC가 어떻게 자드로와 친구가 되었는지 물어보십시오. 그런 다음 다음 플레이어들을 돌아보며 그들의 이야기가 어떻게 다른지도 말하게 합시다! 각 플레이어가 어떻게 자드로와 친구가 되었는지에 대한 이야기를 할 때까지 그룹을 돌아보면 플레이어마다 자드로의 이야기를 새로이 제공할 것입니다. 시작하기 전 어떤 사람은 자드로가 때때로 갈팔질팡하는 것으로 유명했다고 생각할 것이고, 어떤 사람들은 그가 더

이상 불 덩어리를 피하지 못할 것이라는 것을 깨닫고 모험을 그만 두었다고 생각할 것입니다.

다음은 이 몽타주를 어떻게 시작하는지에 대한 예시입니다.

앨리스: “고블린에게서 자드로를 구했을 때 만났어요. 나는 그의 생명을 구했고 그는 나에게 생명의 빛을 지고 있습니다.”

밥: “저는 자드로가 당신을 구했고 당신이 그에게 빛을 줬다고 들었습니다. 나는 우리 둘 다 황실 마법학교에서 마법을 공부할 때 자드와 친구가 되었습니다. 그는 시험을 칠 때 나를 속이곤 했어요.”

찰리: “그것 때문에 쫓겨났다고 들었어요. 나는 글리터하겐의 평판이 좋지 않은 집안에서 그를 만났습니다. 오, 우리가 함께한 모험에 대한 이야기를 하고 싶군요.”

댄: “그가 말했듯이, 그는 박제된 악어를 훔치려 했기 때문에 글리터하겐의 감옥에서 당신을 구해야 했습니다. 나는 자드로에게 바이올린 연주법을 가르쳐 주었기 때문에 그와 친구입니다.”

에린: “그 얘기는 들었는데 여전히 쓰레기 같은 바이올린 연주자야. 산타 코라에서 대성당 보수 공사를 돕고 있을 때 자드로를 만났습니다.”

(다시 뒤로 돌아와서) 앨리스: “그건 네가 대성당을 손상시켰기 때문이라고 들었어.”

PC가 칼끝반도에 당도할 때까지 몽타주를 진행하다가 마무리하십시오.

1.3 자드로는 어디에 있나?

모험가들은 꽤 이른 아침에 깜빡이 농장에 도착하지만 아무도 집을 찾지 못합니다. 소 한 마리가 정문 옆에서 풀을 뜯고 있고, 오두막에 달린 헛간 문은 열려 있고, 농장 주변은 황량합니다. 자드로의 아침 식사가 아직 테이블 위에 있기 때문에 그가 서둘러 떠난 것을 짐작할 수 있습니다. 모험가들은 농장 주변 지역을 탐험함으로써 자드로의 행방에 대한 단서를 찾을 수 있습니다.

깜빡이 농장은 4개의 주요 구역으로 나뉘며 각 구역에는 단서를 찾을 수 있는 지점이 있습니다. 농장의 각 구역을 조사하는 것은 난이도 **25**의 기능 판정이며, 찾을 수 있는 단서는 아래에서 볼 수 있듯 각 구역 내의 특정 위치별로 흩어져있어서 농장 전체를 탐색하는데 도움이 됩니다. **PC**들이 한 지점의 한 물체 주위에만 모여서 단서를 찾는 것을 방지하기 위해서 단서의 의미를 예측하는 추가 모험가 하나당 **+1** 보너스를 주고, 현재 보고 있는 단서와 가장 밀접한 출신을 가진 **PC**가 판정하도록 허용하십시오.

친애하는 **GM**에게, 이제 수수께끼의 답을 알려드리겠습니다. 모험가가 단서를 찾는 데 최소 **4**번 정도 성공할 썸이면 보통 여기서 무슨 일이 있었지 깨닫습니다. 자드로가 아침 식사를 준비하고 있을 때 그와 패밀리어인 쥐가 조기 경보용 구슬을 탁자에서 떨어뜨려서 깨뜨렸습니다. 자드로는 구슬을 치우고 폐허가 된 감시탑 아래 방에서 와인을 가지러 갔습니다. 불행하게도 양 한 마리가 들어왔고 자드로는 알레르기 증상이 일어나 재채기를 너무 세게 하다가 요새에서 쓰러졌고, 결국 망가진 감시탑에 갇혔습니다. 자드로는 항상 워든 어설픈 사람이었습니다. 모험가들은 그를 찾아서 그가 언데드와의 싸움에 참여할 수

있도록 제시간에 그를 깨워야 합니다(섹션 1.4). 실패해도 전진하라는 강령은 여기서는 적용되지 않으며, 실패하면 모험가들은 자드로를 제시간에 깨울 수 있는 어떤 단서도 찾을 수 없을 뿐입니다.

플레이어가 발견한 사실이나 섹션 1.2의 이야기와 아귀가 맞는 주리를 하면(“자드로는 구슬 사용하다가 사고를 냈고 양으로 변했습니다!”, “자드로는 몽유병에 걸린 것이 틀림없습니다 그는 찬장에 들어가 마법으로 자신을 안에 가두었습니다!”) 그것을 대신 차용해도 무방합니다.

오두막.

오두막은 마른 돌 벽으로 둘러싸인 약간의 고지에 있습니다. 농장 앞은 황폐한 상태로 개울을 건너는 다리가 있습니다. 농장 뒤편에는 벽이 있고 그 벽에는 아치형 통로가 있으며, 이곳은 폐허가 된 돌 망루와 봉화로 이어집니다.

외양간. 이 곳에는 큰 쥐 두 마리가 있습니다. 판정 성공을 통해 이 쥐 중 하나가 자드로의 패밀리어라는 알 수 있으며, 이는 그가 멀리 갈 수 없음을 의미합니다. 다른 쥐는 애완동물입니다.

거실. 테이블 근처에 깨진 유리가 단서로 있습니다. 자드로가 깨뜨린 유리입니다. 판정 성공시 이 곳에서 둥근 무언가(구슬)가 깨졌다는 것을 유추할 수 있습니다.

주방. 자드로는 아침 식사를 만드는 도중이었습니다. 판정 성공시 자드로가 떠나기 전에 스토브에서 베이컨을 꺼낼 시간이 있었음을 보여줍니다.

침대&옷장. 판정 성공시 모험가들은 자드로가 기꺼이 떠나지 않았을 느슨한 마루판 아래에서 자드로의 월급을 찾을 수 있습니다. 1000gp정도 입니다.

원형 연구실. 자드로는 이 곳에 꽤 많은 유리 제품을 들여 놓았지만 깨진 것은 없습니다. 창밖을 보니 잔디밭에서 풀을 뜯고 있는 양이 보입니다. 여기서 성공하면 모험가는 자드로가 양 알레르기가 있음을 기억할 수 있습니다.

봉화.

봉화는 나무가 쌓여있는 돌 피라미드입니다. 불을 피울 나무나 기름이 저장되어 있지 않아 자드로는 이것을 오두막 난방에 사용하고 있습니다. 봉화의 나무는 축축합니다. 봉화를 지나는 오솔길은 동쪽으로 꺾여 폐허가 된 감시탑으로 이어집니다.

나무. 나무 아래에는 큼직한 병이 여러개 있습니다. 판정 성공시 와인 제조 과정에서 생기는 강한 효모 냄새가 나고 깨진 것이 가정에서 양조할 때 쓰는 병의 파편임을 알 수 있습니다. 오두막에서 포도주를 만들었다는 증거는 없습니다.

돌 받침대. 은은한 암모니아 냄새가 풍깁니다. 성공시 노움이 최근 이곳에서 소변을 보았다는 것을 알 수 있습니다.

망루.

폐허가 된 망루는 내륙해가 내려다보이는 절벽 위에 서 있습니다. 한때 이 망루는 더 인상적인 구조물의 일부였지만, 그것은 지붕이 없는 담쟁이덩굴로 뒤덮인 건물만 남기고 바다로 떨어졌습니다.

바다. 저 아래에 보트가 정박해 있습니다. 성공시 모험가는 자드로가 바다로 떠나지 않았으며 이것이 그가 바다 낚시를 갈 때 쓰는 배인 것을 알게 됩니다.

요새. 나무 파편 더미가 있습니다. 성공시 모험가는 자드로가 여기에서 시간을 보냈다는 것을 깨닫습니다. 이것은 무언가의 파편이 아니라 불을 붙이기 위한 연료입니다.

잔디밭.

농장 바로 동쪽에는 농장의 물줄기가 흘러드는 폭포가 붙은 절벽 지역이 있습니다.

자도르는 여기로 나와 농장 벽에 등을 대고 앉아서 집에서 만든 와인을 마시면서 일출 보는 것을 즐겼습니다.

나무. 나무 아래에는 깨진 유리... 병(?)이 있습니다. 판정 성공시 바다에서 위험이 접근하는 경우 액세스에 경고하기 위한 자드로의 수정구슬임을 알 수 있습니다.

1.4 모험가 vs. 언데드

모험가들은 무언가가 절벽을 긁는 소리에 주의를 기울입니다. 놀랍게도 시체왕의 군대가 절벽을 올라서 모험가들을 향해 쏟아집니다. 모험가가 자드로를 발견하면 그는 제시간에 정신을 차리고 전투에 참여합니다. 이 경우 각 라운드가 시작될 때 **d12**로 판정하여 아래 자드로의 전투 공헌표에서 항목을 고릅니다. 그렇지 않으면 싸움이 끝날 때까지, 또는 누군가가 싸움 중에 망루 아래 지역의 숨겨진 문을 발견할 때까지 자드로를 찾거나 데려올 수 없습니다. 아니면 싸움 소리에 깨어나서 나가게해달라고 문을 두드리기 시작할 수도 있습니다. **PC**와 뱀파이어 중 누가 먼저 도착할까요?

우리는 농장의 **4개** 영역에 대한 **4개**의 지도를 포함했습니다. 다른 지역으로 이동한 모험가는 다른 맵의 모험가와 멀리 떨어져 있는 것으로 간주됩니다. 이야기가 지시하는 곳에서 싸움이 벌어집니다.

PC의 수	지옥에서 돌아온 자	다두 해골	뱀파이어 사령술사
3	10	3	1
4	10	5	1
5	10	5	2
6	10	5	3
7	10	7	3

지옥에서 돌아온 자

좀비보다 똑똑하지만 뱀파이어만큼 점잖지는 않습니다.
8레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

죽은 자의 힘 **+13 vs. 장갑 - 23** 피해

포기하지 마라: 사령술사가 근처에 있으면 '죽은' 망령 조무래기 하나가 매 라운드마다 최대 체력을 회복한 상태로 다시 일어납니다.

장갑 25

신방 23 체력 36(조무래기)

정방 15

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 지옥에서 돌아온 자 하나가 죽습니다.

다두 해골

8레벨 궁수 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

두 개의 입 **+13 vs. 장갑 - 30** 피해

순수 짝수 명중: 같은 대상을 두 번째 공격을 합니다.

원: 뼈 화살 **+13** 대 장갑(집단 내 **1d3**명의 적) - 20 피해
및 대상은 취약해집니다(극복 가능).

부과효과: 대상이 극복에 성공하면 6의 피해를 입습니다(박힌 화살을 뽑기 때문에).

장갑 24

신방 22 체력 144

정방 18

뱀파이어 사령술사

10레벨 리더 [언데드]

행동 순서: +15

취약: 신성

피를 빠는 송곳니 **+15 vs. 장갑 - 50** 음 에너지 피해.

순수 11+: 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 쇠약해집니다.

순수 16+: 대상은 스스로 선택한 하나의 사용하지 않은 능력 제한 (전투마다 또는 하루에 한 번 사용할 수 있지만 물품의 능력은 아닌 주문, 능력 또는 재능)을 소모합니다.

사령술: 언데드 조무래기가 적과 접전 중인 상태에서 쓰러졌을 때, 사령술사는 해당 적에게 다음과 같은 공격을 할 수 있습니다.

[특수발동 자유 행동, 라운드마다 1회] 원: 일어나라, 일어나라. 그리고 죽여라 **+15 vs. 정방 - 25** 음에너지 피해를 주고 조무래기는 최대 체력으로 다시 일어나 대상에게 기본 근접 공격을 합니다.

안개화: 뱀파이어의 체력이 0 이하로 떨어지면 모험가가 다음 차례(일반 행동) 전에 심장에 말뚝을 박지 않는 한 안개가 되어 전투에서 도망칩니다.

장갑 26

신방 24 체력 216(안개화 참조)

정방 20

뱀파이어와 당신: 뱀파이어 사령술사가 죽인 PC는 나중에 저승에서 돌아온 적 NPC로 나타날 수 있습니다.

자드로의 기여(d12)

1-4. 마탄. 적 하나에게 2d8의 피해를 줍니다.

5-6. 춤추는 불빛. 한 명의 적은 이번 라운드 공격에 -2 페널티를 받습니다.

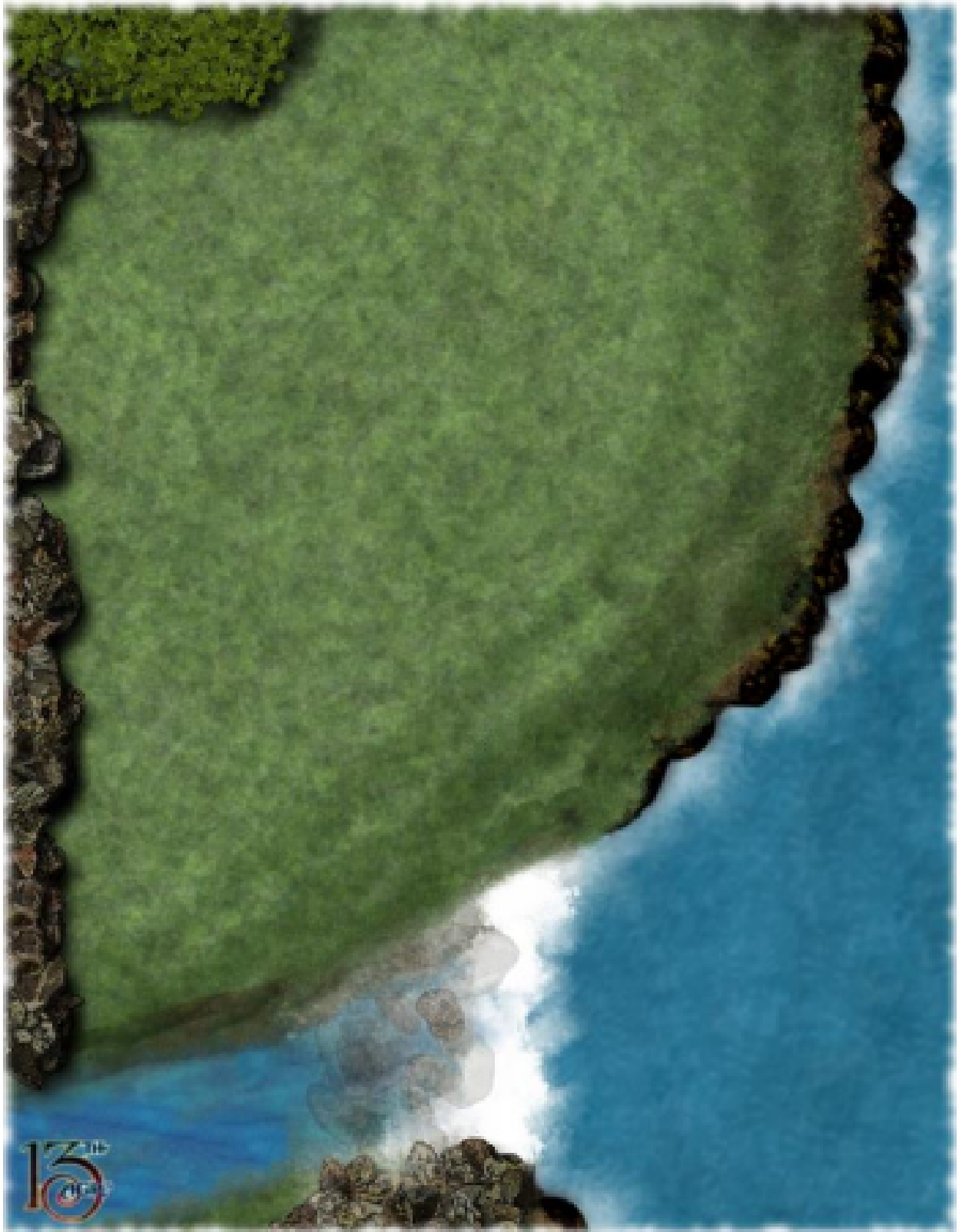
7-11. 포션 받아랏! 한 아군은 극복 판정(11+)을 할 수 있으며 있으며 성공하면 체력 20을 회복합니다.

12. 고위 마법. 자드로는 지옥에서 돌아온 자의 포기하지 마라 능력을 종료시킵니다(극복 가능).









1.5 폭풍 전야.

엑시스는 시체왕이 유령선을 타고 바다를 건너 거대한 언데드 부대를 해변으로 보냈다는 경고를 받아야 합니다. 불행히도 자드로의 쥐 패밀리어는 그가 사용하기로 되어 있던 경보용 구슬을 망가뜨렸기 때문에 파티는 해질녘까지 기다렸다가 거대한 봉화에 불을 붙여야 합니다. 시체왕의 타락한 마법은 엑시스에게 임박한 침공을 경고하는 마법 통신을 막고 있습니다. 순간이동 주문조차도 사용이 가능할지 불확실합니다. 먼저 저차원적인 해결법을 시도해보는 것이 가장 좋습니다.

모험가들이 언데드와 싸웠지만, 더 많은 언데드가 진군하고 있습니다. 모험가들은 다가오는 전투를 위해 농장 안에서 대비할 수 있습니다. 농장 안에서 전투를 준비하기 위해서는 난이도 **30**의 기능 판정이 필요합니다. 모험가가 판정에 실패하더라도 계속 준비할 수 있지만 언데드가 도착하기 전에 **6**번의 기능 판정을 시도할 수 있는 시간만이 있습니다.

오두막.

즉석 무기. 끓는 냄비의 물, 손으로 던질 무거운 물건... 이 판정에 성공하면 오두막 안에서 싸우는 동안 접전 중이거나 단거리에 있는 적에 대한 모든 공격은 **+1d12** 빛나감 피해를 얻습니다.

요새. 당신이 이 판정에 성공했다면 적들은 오두막에 들어오기 위해서 극복 판정을 해야 합니다.

봉화.

더 많은 나무. 성공시 적절한 불을 피우기에 충분한 마른 나무를 발견합니다. 언데드와의 전투 동안 고조 주사위가 **6+**가 아니라 **5+**일 때 캠페인 패배가 아닌 도주를 시도할 수 있습니다..

기름. 모험가들이 기능 판정에 성공하면 빠르게 불을 피울 수 있을 만큼의 기름과 동물성 지방을 오두막 주변에서 발견합니다. 이 기능 판정에 성공하면 고조 주사위가 **1**부터 시작합니다.

구덩이. 이 곳에 은폐된 구덩이를 성공적으로 파내면 플레이어는 전투가 이 위치에서 시작되거나 적이 이 위치로 이동하는 경우 **1d4** 조무래기를 제거할 수 있습니다.

감시탑.

요새. 요새를 서둘러 수리할 시 모험가가 요새 안에 있고 언데드가 요새 밖에 있는 경우 방어수치에 **+1** 보너스를 받습니다.

바위. 이 위치에서 바위를 모으면 시체왕의 군대가 올라올 때 절벽에서 굴러 떨어뜨릴 수 있습니다. 즉 이 기능 판정에 성공하면 모험가는 전투 시작 전에 송배자를 제거할 수 있습니다.

구덩이. 이 곳에 은폐된 구덩이를 성공적으로 파내면 플레이어는 전투가 이 위치에서 시작되거나 적이 이 위치로 이동하는 경우 **1d4** 조무래기를 제거할 수 있습니다.

잔디밭.

구덩이. 이 곳에 은폐된 구덩이를 성공적으로 파내면 플레이어는 전투가 이 위치에서 시작되거나 적이 이 위치로 이동하는 경우 **1d4** 조무래기를 제거할 수 있습니다.

바위. 이 위치에서 바위를 모으면 시체왕의 군대가 올라올 때 절벽에서 굴러 떨어뜨릴 수 있습니다. 즉 이 기능 판정에 성공하면 모험가는 전투 시작 전에 송배자를 제거할 수 있습니다.

영리한 플레이어는 의심할 여지 없이 다른 준비 방법, 함정을 설치하거나 도움을 요청할 수 있는 전설급 마법적 수단을 강구해낼 수 있습니다. 위의 항목들은 깜빡이 농장의 설정에 알맞지만 시시해보일 수도 있지 않습니까? 실질적인 이점(공격에 **+1** 또는 방어에 **+1**)과 더 큰 무언가를 만들 수 있는 기회로 난이도 **30**의 기능 판정을 허용하고 거기에 보상을 주세요. 다만 실패하면 전투의 첫 차례 동안만 지속되는 이점을 줄 수 있습니다. 표상 관계

주사위 결과에서 6을 사용하면 플레이어가 특정 표상과의 관계가 준비에 도움이 되는 이유를 설명할 경우 준비를 위한 기능 판정이 실패도 성공으로 바꿀 수 있습니다.

징조: 대마법사의 혜성

시장에서 한 선견자가 혜성과 관련해서 광란을 일으킨 일을 기억하십니까?
카세시아스였죠? PC가 준비를 마치고 곧 공격이 다가오고 있음을 감지하면 기이한 청백색 혜성이 시야에 들어오며 느리게 머리 위를 지나갑니다. 일반 혜성과는 다릅니다! 이상하게 물결치는 빛의 진눈깨비 커튼이 빛의 공에서 떨어지며, 마술적 감각이 발달한 사람이라면 누구나 마법적인 힘의 균형이 축제가 끝난 후의 피냐타처럼 깨졌다는 것을 직감할 수 있습니다.

대마도사와의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정 성공하면 모험가는 마력의 흐름에 이는 이러한 파문에서 모종의 이점을 얻을 수 있습니다. 다가오는 전투에서 실패한 공격 주문 판정 하나를 다시 판정할 수 있습니다.

누군가가 시장에서 선견자의 말을 듣고 이익을 얻었다면, 이 전투는 그의 광란을 문득 이해할 수 있는 순간입니다.

그게 아니라면 스스로의 영웅심을 고취할 순간일 것입니다.



1.6 봉화 방어

자드로가 여전히 파티에 있으면 매 라운드마다 이전 전투에서 쓴 그의 전투 공헌표에서 판정으로 항목을 고릅니다. 고조 주사위가 6에 도달하면 멀리 있는 또 다른 봉화가 켜져 액세스로 돌아갈 수 있게 되고 파티는 캠페인 패배 없이 도망칠 수 있습니다. 플레이어에게 두 번째 봉화가 켜지면 명예와 승리를 고스란히 유지한 채 후퇴할 수 있음을 알립니다.

PC의 수	지옥에서 돌아온 자	겨울 승배 사령술사	애도의 선율관
3	10	3	1
4	10	5	1
5	10	5	2
6	10	5	3
7	10	7	3

지옥에서 돌아온 자

좀비보다 똑똑하자만 뱀파이어만큼 점잖지는 않습니다.
8레벨 조무래기 [언데드]
행동 순서: +13
취약: 신성

죽은 자의 힘 +13 vs. 장갑 - 23 피해

포기하지 마라: 사령술사가 근처에 있으면 '죽은' 망령 조무래기 하나가 매 라운드마다 최대 체력을 회복한 상태로 다시 일어납니다.

장갑 25
신방 23 체력 36(조무래기)
정방 15
조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 지옥에서 돌아온 자 하나가 죽습니다.

겨울 승배 사령술사

8레벨 술사 [인간형]
행동 순서: +13
취약: 불

접: 영혼 탐식 안개 +13 vs. 정방(단거리내 적 1명) - 대상은 6d10의 피해를 입거나 원기를 잃습니다(대상의 선택). 목표가 원기를 잃기로 선택하면 그들은 원기 회복 관정을 하고 겨울 승배 사령술사는 그 회복량만큼 회복합니다. 대상은 피해 주사위를 굴리기 전에 선택해야 합니다.

접: 으스스한 입김 +13 vs. 신방(단거리내 적 1명) - 지속적인 20 냉기 피해를 입히고 대상은 고정됩니다.

장갑 22
신방 24 체력 160
정방 18

애도의 선율관

이 유령 같은 환영은 그저 적에게 다가가 슬픈 노래를 부를 뿐입니다.

10레벨 방해자 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

외로운 결말의 노래: 접전 중인 모든 적들은 애도의 성가의 차례가 시작될 때마다 30의 정신 피해를 입습니다.

[전투마다 한 번, 모든 대상에게 빗나가면 사용 횟수가 줄어들지 않음] 접: 검은 햇바다 +15 vs. 정방(단거리의 1d3명의 적)-대상은 혼란에 빠집니다(극복 가능).
부과 효과: 대상이 극복에 성공하면 58 정신 피해를 입습니다.

무적자(無籍者): 장갑에 대한 순수 짝수 공격 관정은 빗나감 효과 없이 이 생물에게 자동으로 빗나갑니다. 신성 피해를 입히는 공격은 이 능력을 무시합니다.

비행: 이 유령은 날아다니다기보다는 슬프게 표류할 수 있습니다.

장갑 20(무적자 참조)
신방 24 체력 180
정방 24

무수한 지옥에서 돌아온 자들, 그들에게 이기려면:

매 라운드마다 고조 주사위와 동일한 수의 지옥에서 돌아온 자가 전투에 참여합니다. 고조 주사위가 6에 도달하고 저 너머의 봉화가 켜지며 싸움에서 '승리'한 것이 됩니다. 파티가 두 번째 봉화가 켜질 만큼 충분히 오래 머무르면 엑시스쪽에 경고하는데 성공하고 '승리'한 것입니다. 그러나 그 전에 도망치면 캠페인 패배가 됩니다. 언데드가 봉화를 끈다면 모험가는 엑시스에 경고하기 위해 도보로 달려야 하므로 PC는 점진적인 성장을 받지 못합니다. PC가 이 세션에서 엑시스쪽으로 경고를 하더라도 도시를 방어하기 위해 그곳으로 가는 것이 좋습니다(그리고 시체왕의 진군에 말려들지 않기 위해서라도 그쪽으로 가는 게 좋을테죠).

엑시스로!

2.0 서막/개요

모험가들은 시체왕의 군세로부터 엑시스를 수호합니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 엑시스로 향합니다.	모험가들은 공격받는 도시를 방어하는 데 도움을 줍니다.



세션이 시작될 때 표상 관계 판정을 잊지 마십시오.
6이 나오면 혜택을 주고, 5가 나오면 혜택과 함께 이야기에 어려움을 일으킵니다.

이번 주에 참가하는 새 **PC**는 엑시스에 있고 엑시스를 방어하는 모험가들과 합류할 동기가 있습니다. 모험가가 엑시스에 있는 이유를 새로운 캐릭터의 플레이어와 논의한 다음 해당 캐릭터를 그 캐릭터를 여정 회상에서 제외하거나, 영리한 방식으로 파티에 참가시키세요!

2.1 여정 회상

모험가들은 깜빡이 농장에서 다시 엑시스로 가야하지만 불행하게도 해안선은 언데드들로 가득합니다. 세상의 모든 언데드 괴물들이 네크로폴리스에서 동쪽으로 쏟아져 나오는 것 같습니다. 플레이어들에게 일행이 여정에서 직면한 문제에 대해 물어보십시오. 그 후, 다음 플레이어에게 자신의 모험가가 그 문제를 어떻게 해결했는 물어보십시오. 판정은 필요 없습니다. 이것은 몽타주 기법입니다. 모든 사람이 문제를 제시하고 모든 캐릭터가 문제를 해결할 수 있을 때까지 플레이어들에게 질문을 던집니다.

2.2 공황에 빠진 시장

모험가가 엑시스에 도착하면 자드로는 보고를 위해 궁전 구역으로 곧장 향하지만 파티가 다가오는 전투를 위해 보급이 필요할 수 있으므로 각 모험가에게 시장에서 사용할 **400gp**를 제공합니다. 자드로는 모험가들에게 치유 물약과 다가오는 분쟁에서 필요할 가능성이 있는 모든 것을 구하라고 조언합니다.

시체왕의 군세에 대한 소식이 시민들에게 전해졌고, 아직 열려 있는 시장에는 사람들이 도시를 탈출하거나 포위 공격을 견디기 위해 필요하다고 생각하는 것은 무엇이든 사들이거나 훔쳐가려는 광적인 군중들로 가득합니다. 모험가가 무엇이든 구매하고 싶다면 폭동이 일어나 제국 경비대가 시장을 폐쇄하기 전에 구매하는 것이 가장 좋습니다. 모험가들은 섹션 **1**에서 봤던 것과 동일한 아이템을 구매할 수 있지만 각 아이템의 가격 **1d3**배입니다. 같은 가격일 수도 있고, 두 배일 수도 있고, 세 배일 수도 있습니다. **PC**당 하나

또는 두 개의 항목만 고를 수 있게 하십시오. 좋은 가격을 찾기 위해 판정을 거듭하면 지루해질 뿐입니다.

모험가들이 시장에 있는 동안 혜성이 나타납니다. 머나먼 혜성으로부터 폭음이 울리고, 뒤따르는 푸른 불꽃이 한 쌍의 커튼처럼 드리워져 작열합니다. 상공의 혜성은 액시스 주변에 대마도사가 설치한 위대한 마법 수호물 두 개가 소진되고 나서야 희미해집니다. 대마도사와 관계가 있는 캐릭터나 모든 마법사는 방금 일어난 현상이 뭔지 알게 될 것입니다. 다른 사람들도 결국에는 깨달을 터입니다.

만약 자드로가 죽었다면?

저는 자드로가 첫번째 세션까지 무사히 살아있다고 가정하고 이 섹션을 작성했습니다. 해당 세션에 자드로의 죽음을 의도한 장치는 딱히 없었지만 **PC**가 몽타주 기법으로 설정한 어떤 원한 때문에 절벽에서 밀거나 등 뒤에서 찌르는 등의 방식으로 그에게 폭력적인 최후를 선사했을 수도 있습니다. 쪽 한팀으로 플레이 중이라면 자도르 운명을 자연스럽게 알게 되겠지만, 다른 마스터와 함께 세션 1을 플레이한 테이블을 마스터링 중이라면 자도르의 생사여부를 꼭 확인하세요. 자도르가 사망한 경우 모험가는 깜빡이 농장에서 일어난 일을 도시 경비대에 보고하고 액시스에 닥친 중대한 위협을 솔직하게 전한 보상으로 **400gp**를 받습니다..

표상 옵션: 제국 고위 인사

황제와 관계가 있는 캐릭터는 액시스가 도시의 경비병들을 위한 숙소 어떻게 요구하는 해야하는지에 대해서 충분히 알고 있을 것입니다. 황제와의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 자신의 주둔 위치에 적합한 숙박 시설을 요구할 수 있습니다. 표상과 긍정적인 관계를 맺고 있는 사람들은 그러한 대우를 받을만한 신분일테고, 부정적인 관계를 맺고 있는 사람들은 경비병들이 납득할 만큼 충분히 설득력 있는 거짓말을 한 것입니다. 도시로 나가기 전에 멋진 숙소에서 한 시간 정도 휴식을 취한 캐릭터는 이 세션 동안 추가적인 원기를 하나 제공 받습니다. 제국 고위 인사가 아닌 캐릭터(또는 자신이 고위 인사로 대우받아야 한다고 경비원을 설득할 수 없는 캐릭터)는 싸움이 본격적으로 시작되기 전에 마땅한 숙소를 찾을 수 없습니다.

또한 모험가는 황제와의 관계를 사용하여 탐욕스러운 시장 상인들이 액시스 시민들이 공황에 빠진 동안 올린 가격 대신 정상적인 가격으로 하나의 항목을 판매하도록 할 수 있습니다.



2.3 살인토악이벌레

제국 의용군이 보낸 13번째 파견대가 액시즈내 분화구의 벽과 무수한 진입 터널을 보호하고 있습니다. 미스릴 망사 커튼으로 분화구의 깨진 틈을 막을 수 있었습시다만... 혜성의 마법으로 인해 그물이 견딜 수 없는 온도로 뜨거워졌습니다. 군인들은 미스릴을 식혔다가 다시 제자리에 배치하는 식으로 도시를 보호하기 위해 노력하고 있습니다. 그들은 벽의 깨진 틈이 닫힐 때까지 언데드의 전진을 늦출 누군가가 필요합니다.

모험가들은 틈새 중 하나를 지휘하는 경비 대장의 눈에 띕니다. 도시 밖에서 수백 마리의 거대한 벌레 같은 괴물들이 땅에서 솟아나 화산의 측면을 기어오르고 있습니다. 도시를 지키는 병사와 용들은 무장한 자들 누구든지 군에 협력할 것을 강권하고 있습니다. 모험가들은 도시 방어의 약점으로 알려진 칼데라 벽의 틈새로 오는 거대한 벌레 중 하나를 제거하라는 요청을 받았습니다. 모험가들은 거대한 벌레를 모두 막을 수는 없지만, 이 벌레를 막을 수만 있다면 경비대장이 서쪽 주둔지에서 지원군을 요청하여 그물로 벽을 차단할 시간을 벌 수 있습니다.

하지만 모험가들은 신속하게 도착해야 합니다. 각 PC에게 파티가 빠르게 이동하여 아비규환 속을 강제로 통과하도록 돕기 위해 무엇을 하고 있는지 물어보십시오. 난이도 25의 기능판정입니다. 성공 횟수를 기록합니다.

이것은 대규모 전투입니다. 모험가들은 단 하나의 전투에만 집중하고 있지만, 그들 주변에는 더 큰 전투가 벌어지고 있습니다. 모든 라운드가 시작될 때 한 명의 플레이어(황제와 가장 긍정적인 관계를 가진 사람을 추천합니다)는 전투 주사위를 굴려야

합니다. 전투 주사위의 크기는 모험가가 이 곳에 배치되기까지 얼마나 많은 성공을 거뒀는지에 따라 달라집니다. 성공이 0이면(굴림에 실패했거나 다른 작업을 수행한 경우) 전투 주사위는 **d8**로 시작합니다. 그들이 1 성공하면 전투 주사위는 **d10**으로 시작합니다. 3회 이상 성공하면 전투 주사위는 **d12**로 시작합니다.

1. 드라코리치가 도시의 수비병들을 냉동 입김으로 공격합니다. 전투 주사위의 눈이 1 줄어듭니다.
2. 죽음의 독기가 전장을 뒤덮습니다. 불쾌한 공기 **+15 vs 신방**(건강이 가장 낮은 캐릭터) - 3d8 독 피해.
3. PC의 위치에 화살이 쏟아집니다. 일제사격 **+15 vs 장갑** (민첩성이 가장 낮은 캐릭터)-4d6 피해.
4. 황제의 깃발 발견! 전투 주사위의 눈을1 높입니다.
5. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 5 피해를 입습니다.
6. 박쥐! 모든 PC는 극복판정에 성공하거나 10 피해를 받아야 합니다..
7. 성직자가 멀리서 치유합니다. 한 PC는 다음 차례에 자유 행동으로 원기를 사용할 수 있습니다.
8. 아군이 지원 사격으로 당신을 돕습니다. PC와 접전 중인 적 하나는 PC의 다음 차례가 끝날 때 3d6 피해를 입습니다.
9. 시체왕의 군대가 후퇴합니다! 고조 주사위의 눈을 1 높입니다.
10. 마법사의 등장! 적 하나가 쇠약해집니다(극복 가능).
11. 용이 급강하 합니다! 용의 불꽃 **+15 vs. 신방**(적 하나) - 15 불 피해.
12. 용기수들이 날아옵니다! 용의 불꽃 **+15 vs. 신방**(집단 내 1d3 적) - 15 불 피해.

PC의 수	다두 해골	살인토악이벌레
3	1	1
4	3	1
5	5	1
6	7	1
7	9	1

다두 해골

8레벨 궁수 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

두 개의 입 **+13 vs. 장갑** - 30 피해

순수 짝수 명중: 같은 대상을 두 번째 공격을 합니다.

원: 뼈 화살 **+13** 대 장갑(집단 내 1d3명의 적) - 20 피해 및 대상은 취약해집니다(극복 가능).

부과효과: 대상이 극복에 성공하면 6의 피해를 입습니다(박힌 화살을 뽑기 때문에).

장갑 24

신방 22 체력 144

정방 18

살인토악이벌레

시체왕은 아마도 이 언데드 괴물을 부르는 다른 이름을 가지고 있을 것입니다.

거대 10레벨 강적 [언데드]

행동 순서: +8

취약: 신성

흙 속으로 짓밟기 **+15 vs. 장갑**(살인토악이벌레와 접전 중인 모든 대상) - 지속적인 50 피해를 입히고 대상은 살인토악이벌레 아래로 끌려가면서 고정됩니다(둘 다 극복 가능).

고정된 대상은 일반 행동으로 고정된 상태와 지속적인 피해에 동시에 빠져나올 수 있습니다. 또한 살인토악이벌레 아래로 고정된 적은 살인토악이벌레만 공격 대상으로 삼을 수 있습니다.

접: 구토 분사 **+15 vs. 신방**(단거리 혹은 장거리내 같은 집단의 2d3 적) - 지속적인 40 부식 피해.

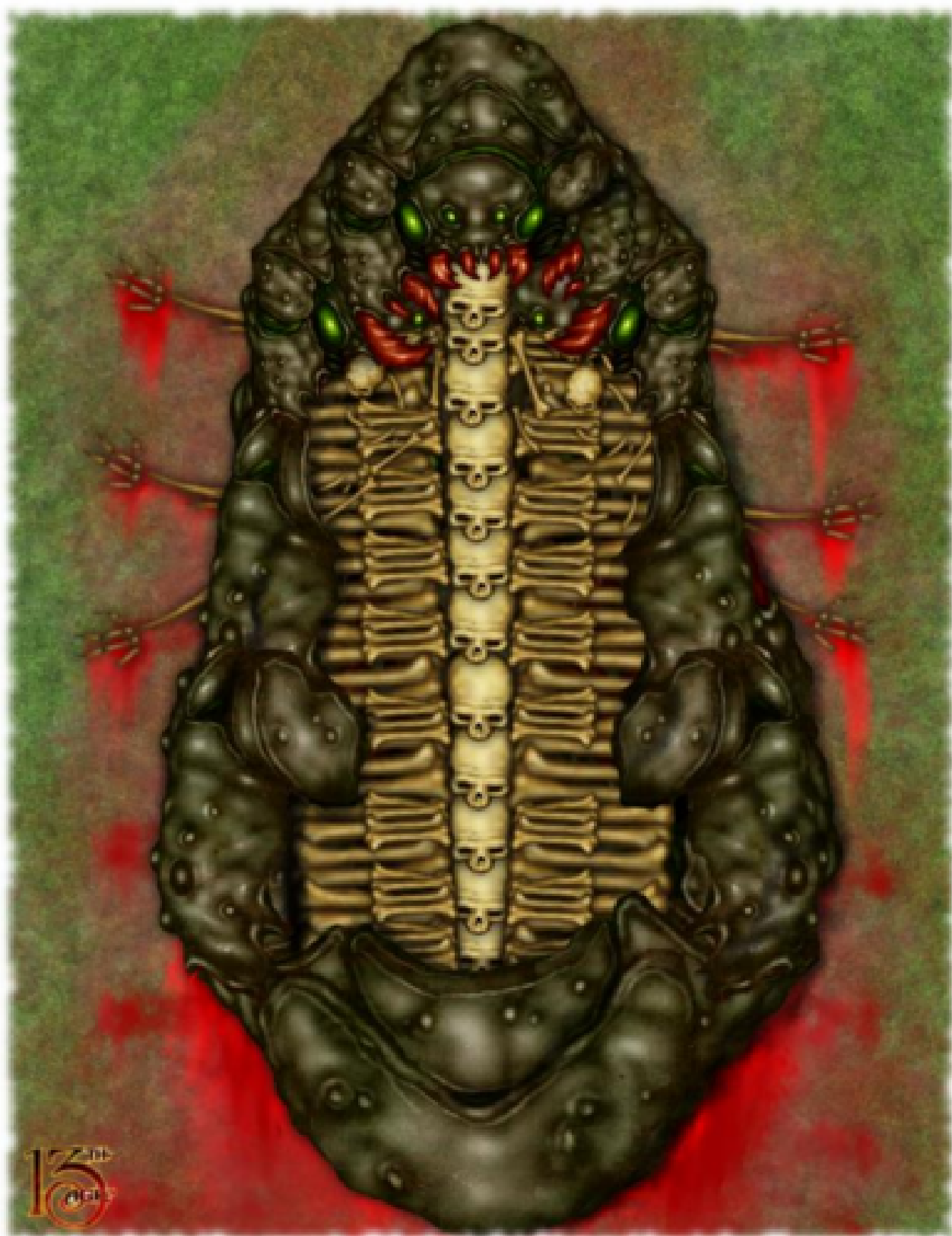
언데드 토하기: 라운드당 한 번 살인토악이벌레를 대상으로 한 공격이 명중했을 때 극복 판정을 합니다. 11+이 나오면 새로운 다두 해골이 기어 나와 전투에 참여합니다.

등반가: 충분한 시간이 주어지면 이 생명체는 어떤 표면이든 기어올라갈 수 있습니다. 느리지만 완고합니다..

장갑 26

신방 24 체력 666

정방 19



2.4 시가전

용들은 분화구 벽의 가장자리에서 언데드들을 산산조각 내고 있고, 커튼은 내려갔고, 13 수비대의 병사들은 터널에서 싸우고 있습니다. 일반 병사들이 전투에서 전공을 세우기 위해서 진격함에 따라 모험가들은 최전선에서 물러납니다. 모험가들은 도시의 혼돈 속에서 휴식을 취하고 붕대로 상처를 감쌀 기회를 얻게 됩니다.

그러나 일행이 휴식을 취한 후 그들은 도시의 상황이 모든 면에서 좋지 않다는 것을 깨닫게 됩니다. 언데드들이 최전선을 넘어 도시 전체에 문제를 일으키고 있습니다. 도시의 어떤 구역도 긴 시간 동안의 안전을 보장하지 않으며, 제국군이 거처를 징발하거나 언데드의 공성 병기가 분화구의 벽을 넘어 바위를 넘어오는 등의 이유로 모험가들은 한 구역에서 다른 구역으로 강제 이동합니다. 이동하면 그 곳에서 발견한 문제의 해결을 말아야 합니다. 각 캐릭터는 앞장서 간 모험가나 새로운 구역에서 곤경에 처한 모험가와 함께 기능 판정을 성공하거나, 공격을 받거나, 다른 결과를 겪어야 합니다. 기능 판정을 성공하고 문제를 해결한 모든 모험가는 엑시스 시민의 환호를 받으며, 사기가 높아져 다음 전투의 첫 라운드에서 +1 공격 보너스를 받습니다.

검투장 지구

엑시스의 중심부에 위치한 이 지구에는 명망 높은 13개의 무기장뿐만 아니라 레스토랑, 선물집 및 극장이 있습니다. 불행하게도 엑시스에 대한 공격은 많은 사람들이 참석한 검투 시합 중에 발생했으며 당황한 군중은 안전 지대를 찾으려고 파티쪽으로 폭동에 가까운 반응을 보이며 다가옵니다. 짓밟히지 않고 군중을 진정시키려면 난이도 25의 기능 판정이 필요합니다. 군중에게 짓밟히면 **+15 vs 장갑 - 2d20** 피해
용그늘
비행하는 용이 머리 위를 스치고 지나갑니다! 그리고 다시! 잠깐, 그들이 너무 가까이서 급습하고 있군요! 난이도 25의 기능판정으로 재빨리 움직여서 용의 진로로부터 시민을 옮길 수 있습니다. 날개의 바람에 휩쓸리면 **+15 vs 장갑 - 4d10** 천둥 피해 및 존엄성 상실

극테

보석상과 장인들의 구역은 위태롭습니다. 석궁 제작자인 장완의 비요른은 공포에 질려 자신의 가게에 너무 가까이 다가오는 사람을 향해 석궁을 쏘고 있습니다. 비요른에게 말을 걸거나 공격 범위에서 벗어나는 것은 난이도 30의 기능 판정입니다. "나를 산 채로 데려가지는 못할 것이다!" **+15 vs 장갑 - 4d10** 피해

뒷전

엑시스의 가장 가난한 구역은 항상 불에 조금 잘 타는 경향이 있었습니다. 그것은 아마 비밀스러운 죽음의 승배자의 소행이거나 오발된 화룡의 입김, 또는 우연한 사고였을 것입니다. 중요한 것은 뒷전이 현재 활활 타고 있군요. 화마를 제치고 시민 중 일부나마 구하는 것은 난이도 35의 기능 판정입니다. 화재폭풍 **+15 vs. 신방 - 4d20** 불 피해

부두

엑시스는 바다 쪽이 열려있으므로 포진한 함대가 침략자를 격퇴할 준비를 하고 있습니다. 불행하게도 일부 좀비는 엑시스의 방어선을 지나, 해저를 가로질러 해안까지 올라왔습니다. 부두 노동자들은 그들과 싸웠지만 혼돈 속에서 화재도 일어났습니다. 자욱한 피어난 검은 연기 속에서 선원 몇 명을 구출하는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 검은 연기 **+15 vs. 신방 - 2d20** 독 피해
윗전
윗전은 작은 규모의 중산층 거주지입니다. 이 곳은 야망뿐만 아니라 죽음을 승배하는 자들의 온상이 되었습니다. 포위당한 도시 경비대를 이끌고 로브 차림의 승배자 무리와 무리를 피하는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 곡선 단검 **+15** 대 장갑 - 3d10 피해

주둔지

황제 휘하의 부대, 투장을 섬기는 부대, 세도가들이 부리는 사병과 자유 용병 중단에 이르기까지 수비대의 권력은 매우 분산되어 있습니다. 불행하게도 단검의 딸은 붉은 태양이 시체왕과 동맹을 맺은 죽음의 숭배자라고 비난했고 황동 주먹은 제 3자로서 그들의 분쟁에 휘말렸습니다. '아군' 찌르기를 피하고 용병단 간의 싸움을 진정시키기 위해서는 난이도 30 기능 판정이 필요합니다. 아비규환 +20 vs 장갑 - 3d20 피해

땀쟁이

땀쟁이에서는 흥미로운 일이 없습니다. 요리사, 청소부, 회계사들의 집이 있는 곳입니다. 시민들이 자발적으로 혁명을 시작하기로 결정했다는 것은 더욱 놀라운 일입니다. "황제 타도!" 하는 구호가 도처에서 울립니다. 항상 분란을 일으키는데 열중하는 악귀술사는 이 곳에 그녀의 악의적인 영향력을 사용했습니다. 현재 시민들을 사로잡는 마법적인 광기를 진화하고 만인에게 모범이 되는 모습을 보이는 것은 난이도 35의 기능 판정입니다. 고통스러운 지배 +15 vs 정방—6d8 정신 피해

궁전

궁전 구역은 귀족의 저택, 장군의 영지는 물론 황제의 궁전이 늘어서 있습니다. 이 모든 귀인들의 경호원과 함께 모험가들이 전투에 투입되는 것은 필연입니다. 필요한 의무를 수행하거나 책임을 회피하는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 회복을 잃지 않는 사람들입니다.

표상 옵션: 용의 비행

삼두회와 인연이 있는 캐릭터들은 용과 친숙합니다. 삼두회와의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정을 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 굳이 올려다보지 않아도 당면한 전투를 위해 도시 위를 선회하는 용의 위치를 추정할 수 있습니다. 세션이 끝날 때 전투 중 전투 주사위 5의 효과를 다음과 같이 바꿉니다.

5- 용의 불꽃: 도시의 용 수비대로부터 공중 지원을 받아서 1d3 적에게 3d12 불 피해를 입힙니다.

표상 옵션: 투장의 병사

투장과 관계가 있는 캐릭터는 액세스에 주둔하고 있는 투장의 병사들과 친분을 쌓을 수 있습니다. 투장과 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정에 성공한 모험가는 해당 병사들과 친해질 수 있습니다(또는 이미 동료 관계였다고 할 수도 있습니다). 이 경우 세션이 끝날 때 전투 중 전투 주사위 1의 효과를 다음과 같이 바꿉니다.

1- 투장의 지원: 투장의 군대가 근처 옥상에서 지원 사격을 합니다. 당신과 접전 중인 적 하나에게 3d8의 피해를 줍니다.

2.5 귀족

귀족들이 만찬회를 열기로 결정한 거리에 **PC**들이 도착합니다! 귀족들은 그들이 두려워할 것이 없다고 확신합니다(“이 도시는 용이 방어하고 있으니 언데드 따위가 돌파할 리 없지 않은가.”). 귀족들은 튼튼한 바위로 만든 방어벽이 위험으로부터 지켜줄 것이라고 믿었습니다. 불행하게도 만찬회가 시작되자마자 날줄 아는 언데드 괴물이 몇 거리 떨어진 곳에 착륙하여 네크로폴리스에서 공수해온 치명적인 화물을 토해냅니다. 만찬회의 참석자들은 이제 그들의 방어벽과 다가오는 언데드 사이에 갇혔습니다... 그것은 모험가들도 마찬가지입니다!

이것은 대규모 전투입니다. 모험가들은 단 하나의 전투에만 집중하고 있지만, 그들 주변에는 더 큰 전투가 벌어지고 있습니다. 모든 라운드가 시작될 때 한 명의 플레이어(황제와 가장 긍정적인 관계를 가진 사람을 추천합니다)는 전투 주사위를 굴려야 합니다. 전투 주사위의 크기는 모험가가 이 곳에 배치되기까지 얼마나 많은 성공을 거뒀는지에 따라 달라집니다. 성공이 **0**회면(굴림에 실패했거나 다른 작업을 수행한 경우) 전투 주사위는 **d8**로 시작합니다. **1**회 성공하면 전투 주사위는 **d10**으로 시작합니다. **3**회 이상 성공하면 전투 주사위는 **d12**로 시작합니다.

1. 시체왕의 깃발이 보입니다. 전투 주사위의 눈이 **1** 줄어듭니다.
2. 죽음의 독기가 전장을 뒤덮습니다. 불쾌한 공기 **+15 vs** 신방(건강이 가장 낮은 캐릭터) - **3d8** 독 피해.
3. **PC**의 위치에 화살이 쏟아집니다. 일제사격 **+15 vs** 장갑 (민첩성이 가장 낮은 캐릭터)-**4d6** 피해.
4. 황제의 깃발 발견! 전투 주사위의 눈을 **1** 높입니다.
5. 피의 비! 모든 **PC**는 지속적인 **5** 피해를 입습니다.
6. 성난 귀족들이 아무거나 던지는군요! 근데 명중률이 영! 모든 **PC**는 **5**피해를 입습니다.
- 7.주둔지의 병사들이 보입니다. 적 하나가 지속적인 **10**피해를 입고 고정됩니다(둘 다 극복 가능).
8. 시종과 방어벽 건설자들이 힘을 빌려줍니다. 접전 상태가 아닌 적 하나가 **3d6** 피해를 입습니다.
9. 시체왕의 군대가 후퇴합니다! 고조 주사위의 눈을 **1** 높입니다.
10. 부두의 하역부들이 왔습니다! 적 하나가 지속적인 **3d6** 피해를 입습니다. (극복 가능).
11. 용이 급강하 합니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(적 하나) - **15** 불 피해.
12. 용기수들이 날아옵니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(집단 내 **1d3** 적) - **15** 불 피해.

PC의 수	애도의 선율관	뱀파이어 혈마법사
3	2	2
4	3	2
5	3	3
6	4	3
7	4	4

애도의 선율관

이 유령 같은 환영은 그저 적에게 다가가 슬픈 노래를 부를 뿐입니다.

10레벨 방해자 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

외로운 결말의 노래: 접전 중인 모든 적들은 애도의 성가의 차례가 시작될 때마다 30의 정신 피해를 입습니다.

[전투마다 한 번, 모든 대상에게 빗나가면 사용 횟수가 줄어들지 않음] **접: 검은 헛바닥 +15 vs. 정방(단거리의 1d3명의 적)-**대상은 혼란에 빠집니다(극복 가능).

부과 효과: 대상이 극복에 성공하면 58 정신 피해를 입습니다.

뱀파이어 혈마법사

10레벨 술사 [언데드]

행동 순서: +15

취약: 신성

피를 빠는 송곳니 **+15 vs. 장갑 - 50** 음 에너지 피해.

순수 11+: 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 쇠약해집니다.

순수 16+: 대상은 스스로 선택한 하나의 사용하지 않은 능력 제한 (전투마다 또는 하루에 한 번 사용할 수 있지만 물품의 능력은 아닌 주문, 능력 또는 재능)을 소모합니다.

접: 흡혈 +15 vs. 장갑(단거리의 집단내 적 1d4) -지속적인 18 피해.

원: 피의 창 +15 vs. 장갑(적 1d3명) - 40 피해.

[특수 발동] 혈마법사는 예전에 물린 적이 있는 적을 기점으로 이 공격을 할 수 있습니다. 그 적은 지속적인 10피해를 입습니다.

선혈의 순간이동: 혈마법사는 이동행동으로 이전에 물린 적이 있는 적과 접전하기 위해 순간이동할 수 있으며 해당 적은 지속적인 10 피해를 입습니다.

안개화: 뱀파이어의 체력이 0 이하로 떨어지면 모험가가 다음 차례(일반 행동) 전에 심장에 말뚝을 박지 않는 한 안개가 되어 전투에서 도망칩니다.

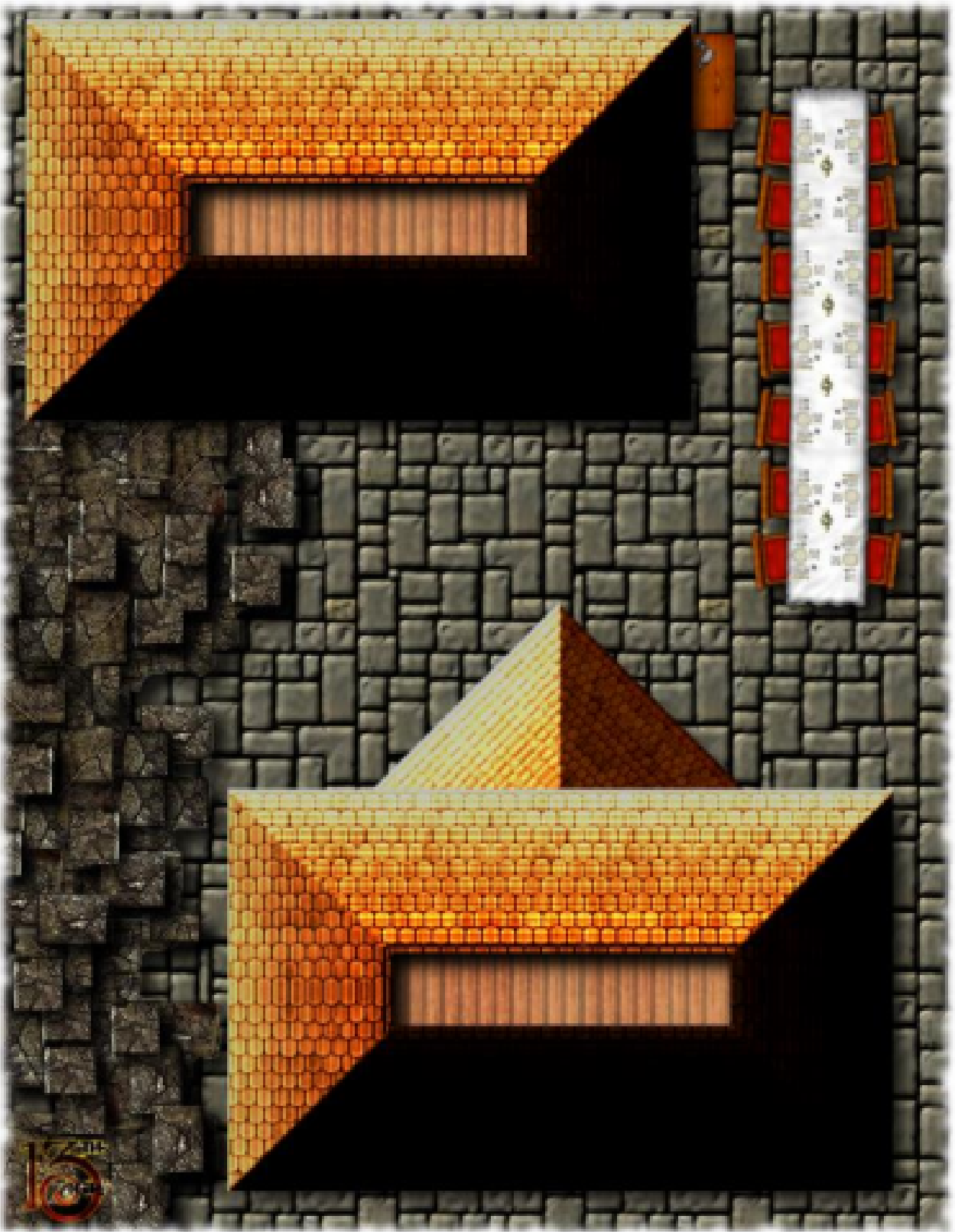
독한 특수능력

아둔한 귀족 포식: 혈마법사 하나가 일반 행동으로 귀족 몇 명을 죽이고 체력을 완전히 회복할 수 있습니다. 이후 모든 혈마법사는 이 능력을 사용할 수 없습니다.

장갑 26

신방 24 체력 216(안개화 참조)

정방 20



포워된 도시.

3.0 서막/개요

모험가들은 시체왕의 군세로부터 액세스를 수호합니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 액세스에 갇혀 언데드와 싸우고 있습니다.	모험가들은 여전히 액세스에서 언데드와 싸우고 있습니다. 그들은 도시를 보전하고 있습니다. ... 아직까지는요.



세션이 시작될 때 표상 관계 판정을 잊지 마십시오.

6이 나오면 혜택을 주고, 5가 나오면 혜택과 함께

이야기에 어려움을 일으킵니다.

이번 주에 새로 참가하는 PC는 액세스에 있고 액세스를 방어하는 모험가들과 합류할 동기가 있습니다. 모험가가 액세스에 있는 이유를 새로운 캐릭터의 플레이어와 논의하십시오.

3.1 도시 몽타주

도시는 공황 상태입니다. 투장의 부대와 제국군은 집결하여 건물을 허물고 그 잔해로 방어선을 구축하는 등의 왕성하고 조직적인 활동을 벌이고 있습니다. 이 모든 작업에는 용과 그 기수들의 대비와 귀족 휘하 사병의 도움도 적지 않습니다. 플레이어에게 돌아가서 파티가 직면한 문제를 물어보십시오. 그 후, 다른 플레이어에게 자신의 모험가가 그 문제를 어떻게 해결했는지 물어봅니다. 판정은 필요 없습니다. 이것이 몽타주 기법입니다. 모든 사람이 문제를 제안하고 모든 캐릭터가 문제를 해결할 수 있을 때까지 플레이어들에게 질문을 던집니다.



용을 타는 법

월간 13시대에는 용을 타는 것에 대한 규칙이 있습니다. 이 모험에서 PC가 용을 타고 시체왕의 군단 중 불경한 드라코리치와 백룡에 맞서 엄청난 공중전을 벌이는 장면이 포함되지 않았지만, 이 모험의 어느 지점에서든 그러한 전투를 삽입할 여지는 확실히 찾을 수 있습니다. 격렬한 전장의 소음에 파묻힌 제국 수도의 상공을 용에 올라타 활공하는 것이 재미있을 것 같다면 도전하십시오. 하지만 세션에 그러한 장면을 자연스럽게 결합시키는 것은 당신의 몫입니다..

표상 옵션: 내부 사정

시체왕과 관계가 있는 캐릭터는 언데드가 도시를 덮치는 상황에 익숙할 수 있습니다. 시체왕과의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 그들의 내부 사정을 알 수 있습니다. 바리케이드 전투(3.4) 동안 플레이어는 결과가 마음에 들지 않을 때 전투 주사위를 한 번 다시 굴릴 수 있습니다.

3.2 불길에 휩싸인 액세스 시장

전투가 소강상태에 들어갑니다. 모험가들은 황제에게 충성하는 사제들의 도움을 받아 완전 휴식의 기회를 갖게 됩니다. 용들은 하늘빛만을 가로지르는 거대한 유령선 함대를 발견했고, 그들이 도시에 도달하기 전에 개방수역에서 전투를 벌이고자 도시를 떠났습니다.

이로 인해 도시의 병사들을 공중에서 엄호할 용 병력은 최소한만 남았습니다. 황제의 동맹군이 액시스에 도착하려면 하루 이상이 걸립니다. 액시스의 전황이 다소 암울해집니다..

싸울 수 있는 대부분의 시민들은 황제 휘하의 군대로부터 여분의 무기를 받고 있지만, 투장의 병사들은 전열을 가다듬기 위해 잠시간 막사로 후퇴했습니다. 모험가는 자율적인 행동 권한을 받았습니다. 시장은 방치된 상태입니다. 액시스를 지키기 위한 전투는 여전히 진행 중이지만 현재 전선은 도시 외곽으로 좁혀졌습니다. 가판대가 부서지고 흩어져 원래 무엇이 누구의 것인지 알 수 없기 때문에 이것이 가벼운 노획을 위한 최고의 기회라고 플레이어들에게 알려줍니다. 그들이 찾은 유용한 아이템이 무엇인지 모험가는 한 번씩 **d10**으로 판정합니다. 그 후, 세션 **1**의 물품 설명을 참고하십시오:

- 1- 드워프제 곰팡이 와인.
- 2- 엘프 치유 물약.
- 3- 관용(의도한 대로 작동할 확률 20%).
- 4- 성기사 문장.
- 5- 투신의 염주.
- 6- 신성한 깃발.
- 7- 정령의 등잔.
- 8- 보호의 부적.

9&10- 밀수품! **d6**으로 한번 더 판정합니다.. **1=** 속박의 먼지. **2=** 혼돈의 먼지. **3=**지옥의 물약. **4=**영웅의 자취 먼지. **5=** 거친 비늘. **6=**그림자 독.

각 모험가가 물품을 노획할 기회를 갖게 되면 끔찍한 포효와 함께 언데드가 외곽 도시의 방어선을 무너뜨립니다. 투장의 병사들이 다가오는 전투를 위해 시장으로 쏟아져 나옵니다. 전투는 모험가들에게 다가오고 있으며 언데드의 부정확한 조류가 그들에게 도달하기 전에 대비할 시간이 얼마 남지 않았습니다.

3.3 바리케이드 구축

모험가들이 언데드에 대비할 시간은 짧습니다. 액시스의 시민들은 거리에 바리케이드를 치기 시작했고, 이를 돕는 것이 생존을 위한 최선의 방법인 것 같습니다. 바리케이드 구축은 난이도의 **25** 기능 판정이며, 시장에 바리케이드를 구축하는 기능 판정에 성공한 각 모험가는 고조 주사위가 **2+**에 다다를 때까지 모든 방어 수치에 **+1**을 얻습니다.

표상 옵션: 고무적인 신앙

대사제와 관계가 있는 캐릭터는 아마도 그 표상의 영감을 주는 존재감과 감동적인 수사법의 편린이나 동반할 수 있습니다. 대사제와의 표상 관계 주사위 **6**을 소모하거나, **5**를 소모하고 난이도 **25**의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 **35**의 기능 판정에 성공하면 모험가가 고무적인 연설을 할 수 있습니다. 바리케이드 전투 중 전투 주사위 **5**의 결과를 다음과 같이 바꿉니다. **5-** 고무된 시민: 일반 시민이 창 밖으로 몸을 내밀고 적에게 무거운 물체를 던져 **1d3** 적에게 **3d12** 피해를 줍니다.

표상 옵션: 드워프제 에일

드워프 왕과 관계가 있는 캐릭터는 이 모험을 하는 동안 짧은 휴식을 취할 때 선술집 앞 계단에서 휴식을 취하는 자신을 발견할 수 있습니다. 드워프 왕과의 표상 관계 주사위 **6**을

소모하거나, 5를 소비하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나, 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 드워프 바 주인에게 가게에서 드워프들에게 가장 인기 있는 브랜드의 드워프제 에일을 성공적으로 주문할 수 있습니다. 따라서 이 휴식 동안 회복 주사위의 값을 최대화합니다. 물론 다른 사람들이 에일을 마시면 허가 타버릴 것입니다. 빈티지 드워프 술을 진정으로 즐기려면 진짜배기 감정사여야 합니다.

3.4 바리케이드 전투

전투는 멈추지 않고 시민들의 바리케이드 근처에 있는 모험가들의 진지를 향해 언데드들이 포효합니다. 이것은 대규모 전투입니다. 모험가들은 단 하나의 전투에만 집중하고 있지만, 그들 주변에는 더 큰 전투가 벌어지고 있습니다. 모든 라운드가 시작될 때 한 명의 플레이어(황제와 가장 긍정적인 관계를 가진 사람을 추천합니다)는 전투 주사위를 굴려야 합니다. 전투 주사위의 크기는 모험가가 이 곳에 배치되기까지 얼마나 많은 성공을 거뒀는지에 따라 달라집니다. 성공이 0회면(굴림에 실패했거나 다른 작업을 수행한 경우) 전투 주사위는 d8로 시작합니다. 1회 성공하면 전투 주사위는 d10으로 시작합니다. 3회 이상 성공하면 전투 주사위는 d12로 시작합니다.

1. 드라코리치가 얼음 입김으로 도시의 수비병들을 공격합니다. 전투 주사위의 눈이 1 줄어듭니다.
2. 죽음의 독기가 전장을 뒤덮습니다. 불쾌한 공기 +15 vs 신방(건강이 가장 낮은 캐릭터) - 3d8 독 피해.
3. PC의 위치에 화살이 쏟아집니다. 일제사격 +15 vs 장갑 (민첩성이 가장 낮은 캐릭터)-4d6 피해.
4. 황제의 깃발 발견! 전투 주사위의 눈을 1 높입니다.
5. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 5 피해를 입습니다.
6. 괴물 같은 버럭 떼! 모든 PC는 극복 판정에 성공하거나 10 피해를 입어야 합니다.
- 7.땀쟁이 구역 일꾼들이 가세합니다. 한 PC는 다음 차례에 자유 행동으로 원기를 사용할 수 있습니다.
8. 뒷전 출신 무뢰한들의 공격. PC와 접전 중인 적 하나가 PC의 다음 차례가 끝날 때 3d6 피해를 입습니다.
9. 시체왕의 군대가 후퇴합니다! 고조 주사위의 눈을 1 높입니다.
10. 마법사 등장! 적 하나가 쇠약해집니다. (극복 가능).
11. 용이 급강하 합니다! 용의 불꽃 +15 vs. 신방(적 하나) - 15 불 피해.
12. 투장의 마법! 투장의 심복들이 무작위의 적 하나에게 증오심을 담아 35 피해를 줍니다.

PC의 수	지옥에서 돌아온 자	아바르타호의 음영	아바르타호의 사령술사
3	5	15	3
4	5	15	5
5	5	15	7
6	5	15	9
7	5	15	11

아바르타호 네크로맨서

8레벨 방해자 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

무덤의 한기가 서린 발톱 **+13 vs.** 장갑 -대상은 지속적인 냉기 및 음 에너지 16 피해를 다음 차례가 시작될 때까지 멎게 집니다.

[짧은 행동] 원: 부패의 독기 **+13 vs.** 정방 - 사령술사는 전투 중 새로운 아바르타호의 음영을 추가합니다(작동 방식은 음영의 부패의 오로라 참조). 혹은 다음에 대상이 d20으로 판정할 때 그 값만큼 정신 피해를 받습니다. —대상은 두 효과 중 어느 것을 발동시킬지 선택할 수 있습니다.

장갑 30(22 vs. 신성 피해 공격)

신방 22 체력 100

정방 27

아바르타호의 음영

8레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

부패의 오로라 **+13 vs.** 정방(1d3 적) - 16 정신 피해.

세 번의 공격 명중: 다음 차례가 시작될 때 전투에 새로운 아바르타호의 음영을 추가하고 다른 음영의 행동 순서를 따라 행동합니다.

장갑 25

신방 23 체력 36(조무래기)

정방 15

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 아바르타호의 음영 하나가 죽습니다.

지옥에서 돌아온 자

좀비보다 푹푹하자만 뱀파이어만큼 점잖지는 않습니다.

8레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

죽은 자의 힘 **+13 vs.** 장갑 - 23 피해

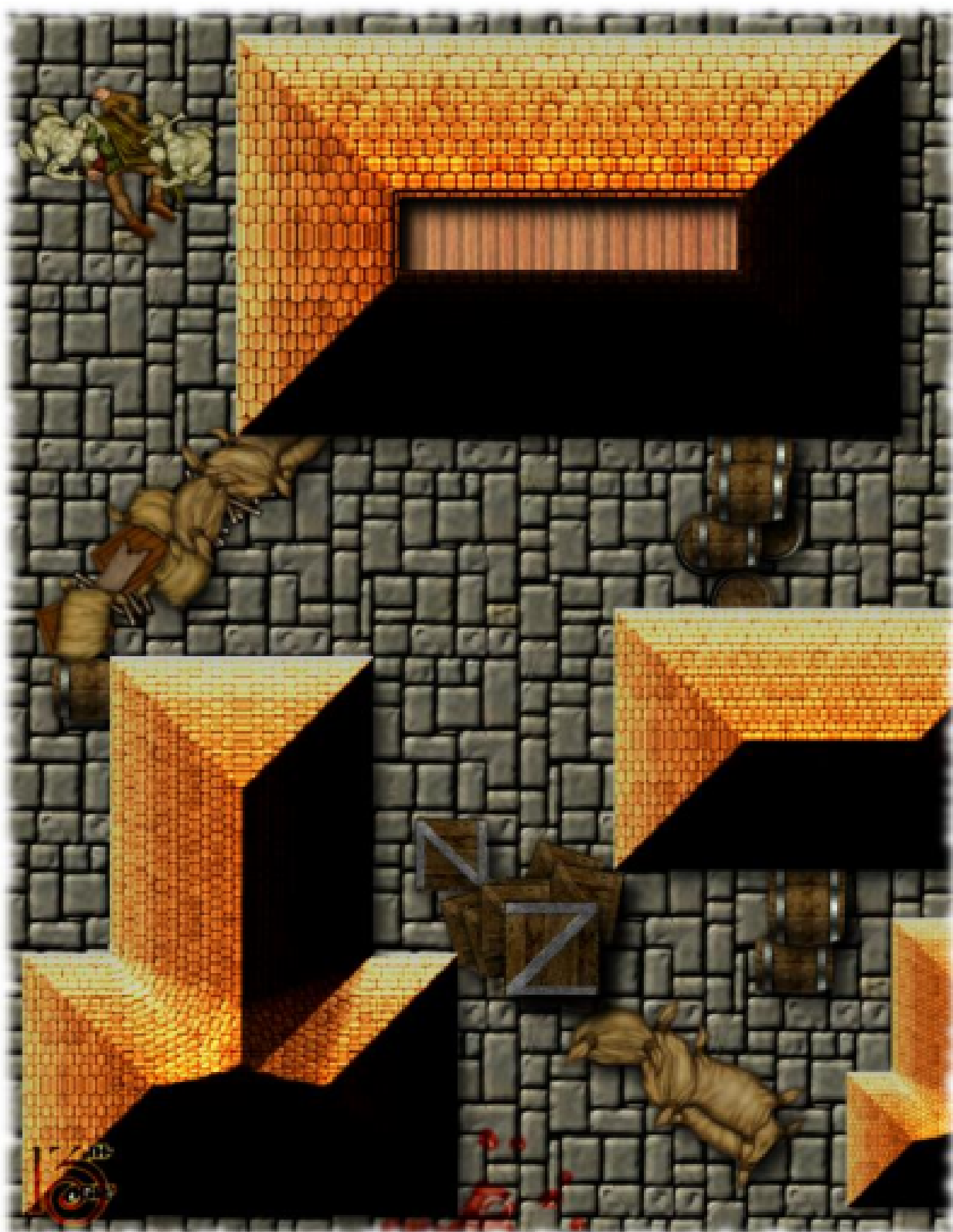
포기하지 마라: 사령술사가 근처에 있으면 '죽은' 망령 조무래기 하나가 매 라운드마다 최대 체력을 회복한 상태로 다시 일어납니다.

장갑 25

신방 23 체력 36(조무래기)

정방 15

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 지옥에서 돌아온 자 하나가 죽습니다.



표상 옵션: 모든 역경에 맞서 희망을 품으세요

황금 거룡과 관계가 있는 캐릭터는 신비로운 영감을 주는 환영이나 이전에 함께 지냈던 사람들의 기억으로부터 동기를 부여받을 수 있습니다. 황금거룡과 관계 주사위 6을 소비하거나, 5를 소비하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 고무적인 연설을 할 수 있습니다. 다가오는 전투(섹션 3.6) 동안 전투 주사위 5의 효과를 다음으로 대체합니다:

5- 동기 부여된 주민들: 엑시스의 주민들이 옥상에서 적에게 지붕 덮개를 던져서 비행하지 않는 적 1d3에게 6d4의 피해를 줍니다.

표상 옵션(모든 표상): 비시트리우스 대공

엑시스에 대한 공세는 위명 높은 뱀파이어인 비시트리우스 대공이 주도하고 있습니다. 뱀파이어는 마도왕 치세 이전의 세월을 기억할 만큼 오래 살았다고하며, 소문에 따르면 비시트리우스는 마도왕이 어릴적 그에게 언데드의 음울한 아름다움을 가르친 스승이라고 합니다. 비시트로시우스 대공은 시체왕의 전투 깃발을 쳐들고 언데드 용의 뒤에서 전투를 지휘하고 있으며, 사악한 영향력을 이용해 산 자를 공격하고 죽은 자를 강화하고 있습니다. 뱀파이어 대공은 표적이 될 수 없을 만큼 전투에서 충분히 멀리 떨어져 있지만, 그에 대해 알고 있는 사람들은 그가 상공을 지나갈 때 그의 위치를 특정하고, 은거지를 쫓을 수 있을 만큼은 가깝기도 합니다. 표상 주사위 6점(긍정, 부정, 양가적 관계)을 사용하면 한 모험가가 전투 주사위의 효과 중 '비시트리우스 대공'과 연관된 것을 피할 수 있습니다. 5를 소모하면 모험가는 '비시트리우스 대공'과 관련된 전투 주사위의 효과에 대해 저항하는 기능 판정을 할 수 있습니다. 비시트리우스 대공은 시체왕이 원하는 결과를 내기 위해 세션에 직접 등장할 예정이므로 모험가들은 그와 싸울 기회를 얻게 될 것입니다. 그 때까지 그는 전투에 참여한 모험가들을 도시의 상공에서 지나쳐 갈 것입니다.

표상 옵션(모든 표상): 시민 구하기

엑시스의 시민들은 치명적인 위험에 처해 있습니다. 더 나쁜 것은, 죽은 시민들이 언데드 대열에 합류한다는 것입니다!

6- 시민 구출: 표상 관계 주사위 6점을 소모할 때마다 플레이어는 엑시스의 시민 중 일부를 죽음에서 구한 방법을 설명할 수 있습니다. 어떤 형태로든 좀비나 부활한 시민이 참여하는 다음 전투에서 파티가 마주할 좀비 하나가 줄어들거나, 좀비 조무래기나 부활한 시민의 수가 1d6+1명 줄어듭니다.

5- 최후의 의식: 표상 관계 주사위 5점을 소모할 때마다 플레이어는 엑시스 시민 중 일부를 죽음에서 구하진 못했지만 언데드로 부활하는 것을 저지한 방법을 설명할 수 있습니다. 어떤 형태로든 좀비나 부활한 시민이 참여하는 다음 전투에서 좀비 조무래기가 부활한 시민의 수가 1d4명 줄어듭니다.

3.5 전장의 안개

엑시스의 전선은 다시금 이동하므로 모험가는 현재 위치에서 이동해야 합니다. 한 무리의 용들이 그들 근처에 착륙하고, 용기수가 서둘러 그들에게 그 지역을 정리하라고 요청합니다. 언데드 부대가 전진하고 있고, 용들은 인근지역을 불태워서라도 언데드들이

지나갈 수 없는 장애물을 만들려고 합니다. 모험가들은 달아나거나 노랏노랏하게 구워질 수밖에 없습니다. 그룹을 돌아보며 각 플레이어에게 그들의 모험가가 번지는 화재나 해골 궁수가 쏘는 뼈화살에 어떻게 휘말리지 않았는지 묘사하도록 하세요.. 피해를 입지 않기 위한 기능판정의 난이도는 **25에서 35** 사이이며, 기능 판정에 실패한 **PC**는 **2d20에서 4d20**의 불 피해를 입는다는 것을 의미합니다. **GM**으로서 당신은 당신의 그룹이 협력하여 만들어가는 이야기의 전개에 따라 피해와 난이도를 설정할 수 있는 자유를 가지고 있습니다. 모험가들은 위험을 피해 도망치면서 결국 다른 언데드 무리쪽에 당도하게 됩니다.

3.6 바위 혹은 험지

모험가들은 두 가지 큰 전투 중 하나를 선택할 수 있습니다. 한 방향으로 달리면 쓰러진 낮게 날아다니는 언데드, 즉 ‘먼지털이 연’이라고 불리는 괴물을 만나게 됩니다. 그 외에 수비병들의 머리 위를 빙빙 돌며 해골 부대를 투하하고 건물에 부식성 에너지를 발사하는 녀석들도 있습니다. 모험가들이 반대 방향으로 달려간다면 그들은 시체왕의 수송선 중 하나를 만나게 될 것입니다. 도시의 군인들이 살인도악이벌레라고 부르는 녀석입니다. 이 벌레 안에는 그것의 더러운 체액에 의해 되살아나고 있는 시민들의 시체가 들어 있습니다.

이것은 대규모 전투입니다. 모험가들은 단 하나의 전투에만 집중하고 있지만, 그들 주변에는 더 큰 전투가 벌어지고 있습니다. 모든 라운드가 시작될 때마다 플레이어 중 한 명은 전투 주사위를 굴려야 합니다(플레이어는 이를 수행할 사람을 지명할 수 있지만, 우리는 황제와 가장 좋은 관계를 맺고 있는 사람을 추천합니다).전투 주사위의 값은 전투가 시작되기 전에 액세스 시민을 보호하기 위해 **3d6** 피해를 입을 의향이 있는 **PC** 수에 따라 달라집니다. 아무도 없나요? 그럼 **D6**으로 시작하세요. 하나 혹은 둘? **D8**입니다. 셋? **D10**입니다. 4명 이상은 **D12**입니다. 물론 모험가는 한 무리 적과 싸우고 다른 이들의 전투를 돕기 위해 다시 달려갈 수도 있습니다! 그렇게 하기로 결정했다면 평소 원기 소모로 얻을 수 있는 회복량의 절반만 회복하고, 첫 전투가 끝난 시점의 고조 주사위값을 유지한 채 새로운 전투를 시작할 수 있습니다. 이 경우 전투 주사위는 **D12**입니다.

1. 시체왕의 깃발을 쳐든 비시트리우스 대공이 해골 용을 타고 멀리 날아갑니다. 전투 주사위의 눈이 **1** 줄어듭니다.
2. 죽음의 독기가 전장을 뒤덮습니다. 불쾌한 공기 **+15 vs** 신방(건강이 가장 낮은 캐릭터) - **3d8** 독 피해.
3. **PC**의 위치에 화살이 쏟아집니다. 일제사격 **+15 vs** 장갑 (민첩성이 가장 낮은 캐릭터)-**4d6** 피해.
4. 황제의 깃발 발견! 전투 주사위의 눈을**1** 높입니다.
5. 피의 비! 모든 **PC**는 지속적인 **5** 피해를 입습니다.
6. 윗전에서 기도 소리가 들려옵니다. 모든 **PC**는 다음 공격으로 신성 피해를 입힐 수 있습니다.
- 7.검투장의 전사들이 달려나와 적과 잠시 접전을 벌입니다. 각 **PC**는 다음에 **D20**으로 하는 판정과 동일한 양의 체력을 회복합니다.
8. 용그늘의 용 여단이 가세합니다. 접전 상태가 아닌 적 **1d3**이 **3d6** 피해를 입습니다.
9. 시체왕의 군대가 후퇴합니다! 고조 주사위의 눈을 **1** 높입니다.
10. 마법사들이 가세합니다! 적 하나가 쇠약해집니다. (극복 가능).
11. 용이 빠르게 급강하 합니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(적 하나) - **15** 불 피해.
12. 용기수들이 날아옵니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(집단 내 **1d3** 적) - **15** 불 피해.

PC의 수	부활한 시민	살인토악이벌레
3	5	1
4	10	1
5	15	1
6	20	1
7	25	1

부활한 시민

불과 몇 시간 전만 해도 이 사람은 액시스의 일반 시민이었습니다.

8레벨 조무래기 [언테드]

행동 순서: +13

취약: 신성

굶주린 입 +13 vs. 장갑—20 피해

[특수] 부활한 시민은 살인토악이벌레로부터 힘을 얻습니다. 살인토악이벌레가 단거리에 있으면 순수 20일 시 3배의 피해를 줍니다.

장갑 24

신방 22 체력 30 (조무래기)

정방 18

조무래기: 무리에 30 피해가 가해질 때마다 부활한 시민 한 명이 죽습니다..

살인토악이벌레

시체왕은 아마도 이 언테드 괴물을 부르는 다른 이름을 가지고 있을 것입니다.

거대 10레벨 강적 [언테드]

행동 순서: +8

취약: 신성

흑 속으로 짓밟기 +15 vs. 장갑(살인토악이벌레와 접전 중인 모든 대상) - 지속적인 50 피해를 입히고 대상은 살인토악이벌레 아래로 끌려가면서 고정됩니다(둘 다 극복 가능).

고정된 대상은 일반 행동으로 고정된 상태와 지속적인 피해에 동시에 빠져나올 수 있습니다. 또한 살인토악이벌레 아래로 고정된 적은 살인토악이벌레만 공격 대상으로 삼을 수 있습니다.

접: 구토 분사 +15 vs. 신방(단거리 혹은 장거리내 같은 집단의 2d3 적) - 지속적인 40 부식 피해.

언테드 토하기: 라운드당 한 번 살인토악이벌레를 대상으로 한 공격이 명중했을 때 극복 판정을 합니다. 11+이 나오면 새로 부활한 시민 넷이 전투에 참여합니다.

등반가: 충분한 시간이 주어지면 이 생명체는 어떤 표면이든 기어올라갈 수 있습니다. 느리지만 완고합니다..

장갑 26

신방 24 체력 666

정방 19

PC의 수	거대 좀비	약탈자 사령술사	아바르타호의 사령술사
3	5	1	1
4	5	0	2
5	5	2	2
6	5	1	3
7	5	0	4

거대 좀비

대형 9레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +8

취약:

곤봉 혹은 곤봉 같은 주먹 **+14 vs. 장갑—50** 피해
순수 짝수 명중 혹은 빗나감:.. 좀비와 대상 모두 6d10의 피해를 입습니다!

헤드샷: 거대한 좀비 조무래기에 대한 공격의 대성공은 일반적인 두 배의 피해 대신 세 배의 피해를 줍니다.

두 배 위력 조무래기: 거대 좀비 조무래기는 전투를 계획할 때 조무래기 두 마리 분으로 계산합니다.

장갑 23

신방 21 체력 100 (조무래기)

정방 17

조무래기: 무리에 100 피해가 가해질 때마다 거대 좀비 하나가 죽습니다..

약탈자 사령술사

8레벨 술사 [언데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

생기를 빼앗는 접촉 **+13 vs. 장갑—**지속적인 20 음 에너지 피해

대성공: 사령술사는 30의 체력을 회복합니다.

원:고인의 시선 **+13 vs. 정방-** 대상은 멍해지고 언데드의 공격에 취약해집니다. 쉬운 극복(6+)으로 멍한 상태에서는 벗어날 수 있지만 취약 상태는 전투가 끝날 때까지 유지됩니다.

[제한 사용] 이 공격은 한 번에 한 명의 적만 멍하게 만듭니다. 새로운 적이 멍해지면 기존에 멍해진 적은 그 상태에서 벗어납니다.

장갑 18

신방 22 체력 124

정방 24

먼지털이 연

대형 11레벨 강적 [인공물]

행동 순서: +13

취약: 신성

모래폭풍 **+17 vs. 장갑(2회 공격) - 50** 피해 그리고 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 고조 주사위의 효과를 받을 수 없습니다.

빗나감: 5d10 피해.

[특수] 먼지털이 연은 비행 상태가 유지되는 한 이동하며 이 공격을 사용할 수 있지만 그 경우 -2 페널티를 받습니다.

골렘의 면역: 먼지털이 연은 언데드처럼 보이지만 실제로는 뼈로 만들어진 골렘입니다. 무기물로 된 골렘은 각종 효과에 면역입니다. 그들은 어지러워지지도, 쇠약해지지도, 혼란에 빠지지도, 취약해지거나, 지속 피해에 당하지도 않습니다. 직접 피해를 주면 그것을 입을 뿐입니다.

고조: 먼지털이 연은 공격 판정에 고조 주사위의 값을 더합니다.

비행: 먼지털이 연은 모래, 무덤의 흙이나 먼지로 만든 날개로 날아다닙니다.

시간의 모래: 먼지털이 연과 접전하는 모험가는 차례 시작 시 고조 주사위 값에 자신의 행동 순서를 더한 만큼의 피해를 입습니다. 모험가들은 먼지털이 연에게 기력을 덜 빼앗기기 위해 스스로의 행동 순서를 낮출 수 있습니다. 먼지털이 연과 싸우는 사람들은 조기에 백발이 될 수도 있습니다.

독한 특수능력

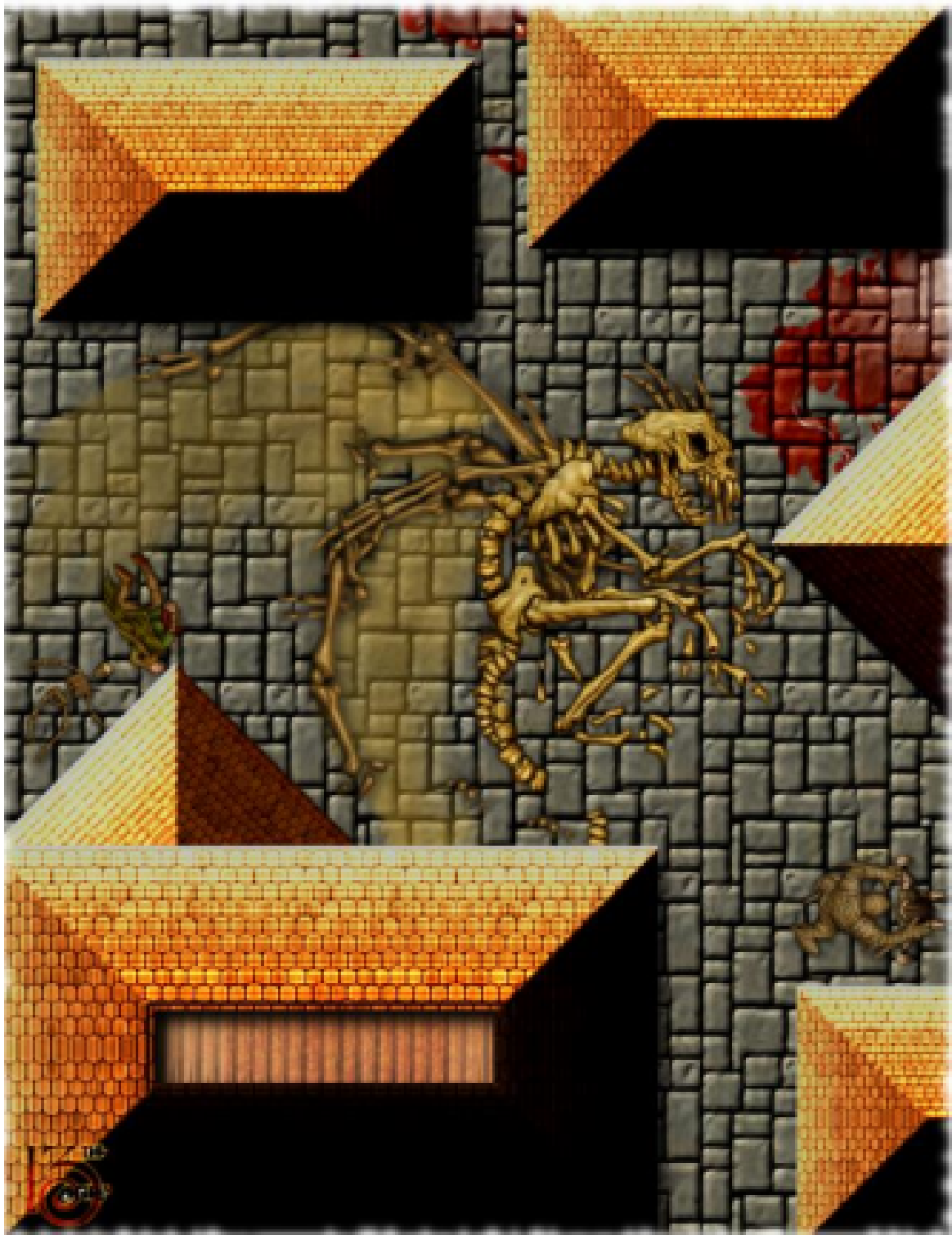
뼈 빨아들이기: 먼지털이 연은 비틀거리면 잃어버리거나 부러진 뼈를 대체하기 위해 새로운 뼈를 몸 안으로 끌어들이려고 시도합니다. 먼지털이 연 단거리에 있는 뼈를 가진 모험가는 공격이 빗나가면 20에서 그 공격의 주사위값을 뺀 만큼 피해를 입습니다.

장갑 28

신방 24 체력 360

정방 20

1. 시체왕의 깃발을 쳐든 비시트리우스 대공이 해골 용을 타고 멀리 날아갑니다. 전투 주사위의 눈이 1 줄어듭니다.
2. 죽음의 독기가 전장을 뒤덮습니다. 불쾌한 공기 **+15 vs** 신방(건강이 가장 낮은 캐릭터) - 3d8 독 피해.
3. PC의 위치에 화살이 쏟아집니다. 일제사격 **+15 vs** 장갑 (민첩성이 가장 낮은 캐릭터)-4d6 피해.
4. 황제의 깃발 발견! 전투 주사위의 눈을 1 높입니다.
5. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 5 피해를 입습니다.
6. 괴물 같은 버럭 떼! 모든 PC는 극복 판정에 성공하거나 10 피해를 입어야 합니다.
- 7.땀쟁이 구역 일꾼들이 가세합니다. 한 PC는 다음 차례에 자유 행동으로 원기를 사용할 수 있습니다.
- 7.검투장의 전사들이 달려나와 적과 잠시 접전을 벌입니다. 각 PC는 다음에 D20으로 하는 판정과 동일한 양의 체력을 회복합니다.
8. 용그늘의 용 여단이 가세합니다. 접전 상태가 아닌 적 1d3이 3d6 피해를 입습니다.
9. 시체왕의 군대가 후퇴합니다! 고조 주사위의 눈을 1 높입니다.
10. 마법사들이 가세합니다! 적 하나가 쇠약해집니다. (극복 가능).
11. 용이 빠르게 급강하 합니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(적 하나) - 15 불 피해.
12. 용기수들이 날아옵니다! 용의 불꽃 **+15 vs.** 신방(집단 내 1d3 적) - 15 불 피해.





오크 우물.

4.0 서막/개요

모험가들은 시체왕의 군세로부터 엑시스를 수호합니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 여전히 엑시스에 갇혀 언데드들과 싸우고 있습니다.	모험가들은 시체왕의 음모를 저지하는데 중요한 역할을 합니다.



세션이 시작될 때 표상 관계 판정을 잊지 마십시오.
6이 나오면 혜택을 주고, 5가 나오면 혜택과 함께
이야기에 어려움을 일으킵니다.

이번 주에 새로 참가하는 PC는 엑시스에 있고 엑시스를 방어하는 모험가들과 합류할 동기가 있습니다.. 모험가가 엑시스에 있는 이유를 새로운 캐릭터의 플레이어와 논의하십시오.

4.1 망자의 안식을 위한 몽타주

도시는 충격에 빠졌습니다. 시체왕의 공격으로 도시의 일부 지역은 폐허로 변했을뿐더러, 시체왕의 존재 자체가 도시의 망자들을 일깨워 큰 위협이 됩니다! 도시의 수비병들은 방어력 강화하거나 시체왕의 잔존 병력과 적극적으로 전투를 벌이거나, 쓰러진 자들이 다시 일어날 수 없도록 시체를 처분하는 의견 사이에서 분열되었습니다. 이때 플레이어 한 명에게 그룹이 직면하는 문제를 물어보세요.이후 다음 플레이어에게 그들의 모험가가 그 문제를 해결했다고 알려주며 어떻게 해결했는지 물어보십시오. 굳이 판정을 할 필요가 없습니다. 이것이 몽타주 기법입니다. 모든 사람이 문제를 제안하고 모든 캐릭터가 문제를 해결할 수 있을 때까지 플레이어들에게 질문을 던집니다.

표상 옵션: 사악한 거래

악귀술사와 부정적 관계가 아닌 캐릭터는 망자를 안식에 들게 하는 작업을 마치고 휴식을 취하면서 발열 상태에 빠집니다. 악귀술사와의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정 성공하거나 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 들리지 않고 어둡고 불경한 힘에 영혼을 희생시킬 수 있습니다. 눈에 띄는 것을 개의치 않는 사람들은 표상 조사위 소모하거나 기능 판정을 하지 않고도 영혼을 희생시킬 수 있습니다. 사망자들은 기본적으로 영혼이 바쳐진 상태입니다. 따라서 캐릭터가 하려는 것은 사망한 것으로 오인 받았지만 사실 부상을 입은 사람을 찾아서 죽이는 짓입니다. 모험가가 더 큰 대의를 위한 행동이라고 정당화해도 이는 사악한 행위입니다. 영혼을 희생시키면 PC가 이

세션 동안 한 번 자유 행동으로 원기를 사용해서 회복할 수 있는 능력을 부여받습니다. 물론 생명체를 지옥의 세력에 희생시키다 붙잡히는 것은 스토리에 영향을 미치겠지만, 우리는 이를 GM과 다른 플레이어의 몫으로 남깁니다.

4.2 위대한 봉인

시체왕의 해군을 물리친 용들이 도시로 돌아오고 있습니다. 그러나 해전과 엑시스 내부의 지상전은 시체왕의 진의가 아니었습니다. 시체왕은 도시 내에서 특정한 무언가를 노리고 있으며, 혼란과 파괴는 단지 눈속임에 불과했습니다. 용들이 언데드 가득한 도시의 영공을 청소하고 군인들이 거리를 청소하는 동안, 이제 수백 명의 언데드가 도시 아래에 대기하고 있습니다.(적어도 그곳에 도달하려고 시도하는 중입니다).

모험가들은 점점 더 많은 언데드들이 무언가를 찾고 있다는 것을 알아차립니다. 그들은 공원과 정원을 파고, 판석을 찢고, 지하실과 하수구로 내려가고 있습니다. 시체왕은 도시 지하에서 무언가를 찾고 있는데...

기능 판정 시간입니다. 그룹을 돌아다니며 각 플레이어에게 자신의 캐릭터가 숨어 있거나 도시 아래로 들어가려고 하는 언데드를 찾기 위해 도시를 수색하는 방법을 설명하게 한 다음 적절한 출신으로 기능 판정을 하게 합니다. 기능 판정의 난이도는 대부분의 PC는 난이도 35, 시체왕, 대마도사, 오크 두령과 표상 관계에 있는 PC는 난이도 30, 황제와 표상 관계가 있는 PC는 난이도 25입니다. 이 기능 판정 시간에 더 많은 성공을 거둘수록 모험가들은 언데드들의 활동이 위대한 봉인에 집중되고 있다는 것을 더 빨리 알아차릴 수 있고, PC들이 더 빨리 위대한 봉인에 도달할 것입니다. 모험가들이 위대한 봉인 쪽으로 일찍 도착할수록 그것을 지키기 더 수월해집니다.

위대한 봉인이란 무엇입니까?

오크 두령이 태어나기 전, 시체왕이 여전히 마도왕으로 불렸을 때 다른 표상들이 반란을 일으켰습니다. 그들은 마도왕과 싸우기 위해 새로운 종족인 오크를 창조했습니다. 결국 최초의 오크인 오크 두령이 마도왕을 물리쳤습니다. 최초의 오크가 탄생한 곳은 마법적인 오염이 심각해서 마법으로 굳게 봉쇄되었다고 합니다. 그로부터 13년의 세월이 흘렀고, 오크 우물의 위치는 이제는 역사 속으로 사라졌습니다... 최초의 용황제가 죽어 오크 우물 근처에 묻혔다는 옛 설화도 있습니다. 최초의 용 황제의 무덤은 엑시스에 있습니다... 따라서 오크 우물도 마찬가지입니다. 매 해 한 번씩 대마도사와 황제는 위대한 봉인으로 알려진 장소에서 호랑가시나무와 겨우살이 화환을 놓는 간단한 공개 의전을 거행합니다. 이는 일반적으로 마도왕의 악행으로부터 세상을 해방시키기 위해 죽은 이들을 추모하는 의식이자... 더 나아가 시체왕이 돌아온 이후 언데드와 싸우다 죽은 모든 이들을 추모하는 의식으로 간주됩니다. 하지만... 위대한 봉인은 정말로 오크 우물의 입구를 지키고 있을지도 모릅니다. 상공에 혜성이 지나가면서 대마도사의 수호물이 무너지고 있는 지금은 시체왕이 우물에 수작을 부리기 적절한 시간입니다. 만약 시체왕의 손에 오크 우물이 들어오면 그는 고대 속적인 오크 두령을 파괴(더 최악의 경우 전복, 부패, 통제)할 수 있는 힘을 얻게 될 것입니다!

표상 옵션: 엘프의 도착

엘프들이 구호품을 보내왔지만 그들의 독수리 기수들은 현장의 상황을 알지 못합니다. 엘프 여왕과의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에

성공하거나 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 엘프에게 도움을 청할 수 있습니다. 거대한 봉인 전투 중 전투 주사위 5의 효과를 다음으로 대체합니다:

5- 위에서 선사하는 죽음: 주위를 돌고 있는 엘프 독수리 기사들이 상공에서 화살을 발사해서 1d3명의 적에게 3d8 피해를 줍니다.

표상 옵션: 드루이드 지원

큰 드루이드는 아마도 용 제국의 몰락을 환영하겠지만, 시체왕이 다시 한 번 권력을 잡는 것은 그녀가 용납할 수 없는 일입니다. 큰 드루이드와의 표상 관계 주사위 6을 소모하거나, 5를 소모하고 난이도 25의 기능 판정에 성공하거나 난이도 35의 기능 판정에 성공하면 모험가는 명상을 하고 야생의 의지에 도움을 청할 수 있습니다. 위대한 봉인 전투 동안 전투 주사위 6의 결과를 다음으로 대체합니다:

6- 옥죄는 덩굴: 액시스의 판석 사이에서 뻗어나온 덩굴이 1d3 조무래기 적들은 라운드가 끝날 때까지 고정 시킵니다.(큰 드루이드는 액시스에서 그렇게까지 큰 힘을 발휘할 수 없습니다.)

표상 옵션(모든 표상): 비시트리우스 대공

액시스에 대한 공세는 위명 높은 뱀파이어인 비시트리우스 대공이 주도하고 있습니다. 뱀파이어는 마도왕 치세 이전의 세월을 기억할 만큼 오래 살았다고하며, 소문에 따르면 비시트리우스는 마도왕이 어릴적 그에게 언데드의 음울한 아름다움을 가르친 스승이라고 합니다. 비시트로시우스 대공은 시체왕의 전투 깃발을 쳐들고 언데드 용의 뒤에서 전투를 지휘하고 있으며, 사악한 영향력을 이용해 산 자를 공격하고 죽은 자를 강화하고 있습니다. 뱀파이어 대공은 표적이 될 수 없을 만큼 전투에서 충분히 멀리 떨어져 있지만, 그에 대해 알고 있는 사람들은 그가 상공을 지나갈 때 그의 위치를 특정하고, 은거지를 쫓을 수 있을 만큼은 가깝기도 합니다. 표상 주사위 6점(긍정, 부정, 양가적 관계)을 사용하면 한 모험가가 전투 주사위의 효과 중 '비시트리우스 대공'과 연관된 것을 피할 수 있습니다. 5를 소모하면 모험가는 '비시트리우스 대공'과 관련된 전투 주사위의 효과에 대해 저항하는 기능 판정을 할 수 있습니다. 비시트리우스 대공은 시체왕이 원하는 결과를 내기 위해 세션에 직접 등장할 예정이므로 모험가들은 그와 싸울 기회를 얻게 될 것입니다. 그 때까지 그는 전투에 참여한 모험가들을 도시의 상공에서 지나쳐 갈 것 입니다.

표상 옵션(모든 표상): 시민 구하기

액시스의 시민들은 치명적인 위험에 처해 있습니다. 더 나쁜 것은, 죽은 시민들이 언데드 대열에 합류한다는 것입니다!

6- 시민 구출: 표상 관계 주사위 6점을 소모할 때마다 플레이어는 액시스의 시민 중 일부를 죽음에서 구한 방법을 설명할 수 있습니다. 어떤 형태로든 좀비나 부활한 시민이 참여하는 다음 전투에서 파티가 마주할 좀비 하나가 줄어들거나, 좀비 조무래기나 부활한 시민의 수가 1d6+1명 줄어듭니다.

5- 최후의 의식: 표상 관계 주사위 5점을 소모할 때마다 플레이어는 액시스 시민 중 일부를 죽음에서 구하진 못했지만 언데드로 부활하는 것을 저지한 방법을 설명할 수 있습니다. 어떤 형태로든 좀비나 부활한 시민이 참여하는 다음 전투에서 좀비 조무래기나 부활한 시민의 수가 1d4명 줄어듭니다.

표상 옵션(모든 표상): 위대함에 영감을 받았습니다!

모험가는 표상 관계 주사위 6을 표상에게 전달해서 짧은 영감과 내면의 힘을 끌어올릴 수 있고, 이는 짧은 휴식과 비슷한 효과를 줍니다. 이러한 휴식은 해당 모험가만 취할 수 있습니다. 5로 거래하면 모험가는 원기 하나를 소모하거나, 재충전 능력에 대한 재충전 판정을 하거나, 전투당 x회 사용이 제한되는 능력의 사용 횟수를 다시 얻을 수 있습니다. 그리고 여러 회복을 사용하거나 여러 능력을 재충전/회복하기 위해 여러 개의 표상 관계 주사위 5를 소비하는 것도 가능합니다. 마지막으로 6을 교환하여 다른 플레이어 캐릭터에게 6을 소모한 것처럼 영감을 줄 수 있습니다. 단, 영감을 주는 모험가가 적절하게 인상적인 연설을 한다면 말입니다.

4.3 위대한 봉인 방어전

모험가들은 위대한 봉인에 도착합니다. 이곳에서는 이미 전투가 벌어졌고, 일부 판석은 시체왕의 정예 부대가 가한 부식성 피 공격에 의해 부분 부분 녹았습니다. 모험가들은 고조 주사위가 6이 될 때까지 여기서 버틸 수 있다면 캠페인 패배로 간주되지 않고 전투에서 벗어날 수 있습니다. 고조 주사위가 6이 되기 전에 모험가들이 도망치거나 전멸한다면 이는 캠페인 패배이며 다음 장면이 훨씬 더 어려워질 것입니다.

그럼에도 불구하고, 이 전투가 끝나면(고조 주사위가 6이 되거나 모험가들이 달아난다면) 위대한 봉인과 그 주변의 땅이 갈라지고 모험가들은 지하 깊은 곳으로 추락합니다.

GM: 플레이어들에게 언데드가 계속해서 나타날 것이라고 강조합니다... 모험가들은 도시에 있는 모든 언데드들의 활동 중심지에 있음을 깨닫습니다. 이 싸움에서 이기려면 고조 주사위가 6+이 될 때까지 버티면 됩니다.

이것은 대규모 전투입니다. 모험가들은 단 하나의 전투에만 집중하고 있지만, 그들 주변에는 더 큰 전투가 벌어지고 있습니다. 모든 라운드가 시작될 때마다 플레이어 중 한 명은 전투 주사위를 굴러야 합니다(플레이어는 이를 수행할 사람을 지명할 수 있지만, 우리는 황제와 가장 좋은 관계를 맺고 있는 사람을 추천합니다). 전투 주사위의 크기는 행동 순서 판정의 결과가 11+인 모험가의 수에 따라 달라집니다. 재빨리 움직일 수 있는 PC가 없나요? 전투 주사위는 d8로 시작됩니다. 하나 또는 두 명의 재빠른 PC가 있다면, 전투 주사위는 d10으로 시작됩니다. 3명 이상의 재빠른 PC가 있다면 전투 주사위는 d12로 시작됩니다.

1. 시체왕의 깃발을 쳐든 비시트리우스 대공이 해골 용을 타고 멀리 날아갑니다. 전투 주사위의 눈이 1 줄어듭니다.

2. 비시트리우스 대공이 핏빛 안개로 변합니다. 두 번 더 주사위를 굴러 전투표에서 PC에게 더 부정적인 효과를 사용합니다.

3. 비시트리우스 대공의 용이 전장에 독기를 뿜어냅니다. 모든 PC는 지속적인 10 독 피해를 입습니다.

4. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 15 피해를 입습니다.

5. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 10 피해를 입습니다.

6. 피의 비! 모든 PC는 지속적인 5 피해를 입습니다.

7. 용 제국군 치유사가 가세합니다. 한 PC는 다음 차례에 자유 행동으로 원기를 소모할 수 있습니다.

8. 용 제국군 궁수가 가세합니다. 접전 상태가 아닌 적 1d3명은 각각 10의 피해를 입고, 각 PC는 이탈할 수 있습니다. 아무도 이탈을 선택하지 않으면 고조 주사위를 1 늘립니다.

9. 용 제국군 치유사가 가세합니다. 한 PC는 다음 차례에 자유 행동으로 원기를 소모할 수 있습니다.

10. 마법사들이 가세합니다! 적 하나가 쇠약해집니다. (극복 가능).
11. 용이 빠르게 급강하 합니다! 용의 불꽃 **+15 vs. 신방(적 하나) - 15** 불 피해.
12. 용기수들이 날아옵니다! 용의 불꽃 **+15 vs. 신방(집단 내 1d3 적) - 15** 불 피해.

PC의 수	1시대의 드라우그	게슈탈트 좀비
3	30	4
4	30	10
5	30	16
6	30	24
7	30	30

1시대의 드라우그

리치는 아니지만 좀비 따위와 비교할 수 없는 존재입니다.

8레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +13

저주받은 검 +13 vs. 장갑—20 피해와 지속적인 6 음 에너지 피해.

특수:모험가가 지속적인 피해에 대해 극복 판정을 성공하지 못하면 어려운 극복 판정(16+)이 됩니다. 모험가가 여전히 극복에 실패하면 진행 중인 피해는 1시대의 드라우그가 모두 죽거나 모험가가 전투에서 도망치거나 전투가 끝날 때까지 지속됩니다.

장갑 24

신방 22 체력 36 (조무래기)

정방 18

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 1시대의 드라우그 하나가 죽습니다.

게슈탈트 좀비

9레벨 조무래기 [언데드]

행동 순서: +8

취약: 신성

백개의 주먹 +14 vs. 장갑—30 피해

순수 짝수 명중: 좀비가 혈액의 일부를 흡수합니다.

다음 공격은 피해에 +15 보너스를 줍니다.

순수 짝수 빛나감: 좀비가 허물어지기 시작하고 다음 공격은 절반의 피해를 입힙니다.

헤드샷: 게슈탈트 좀비 조무래기에게 치명타를 가하면 죽습니다.

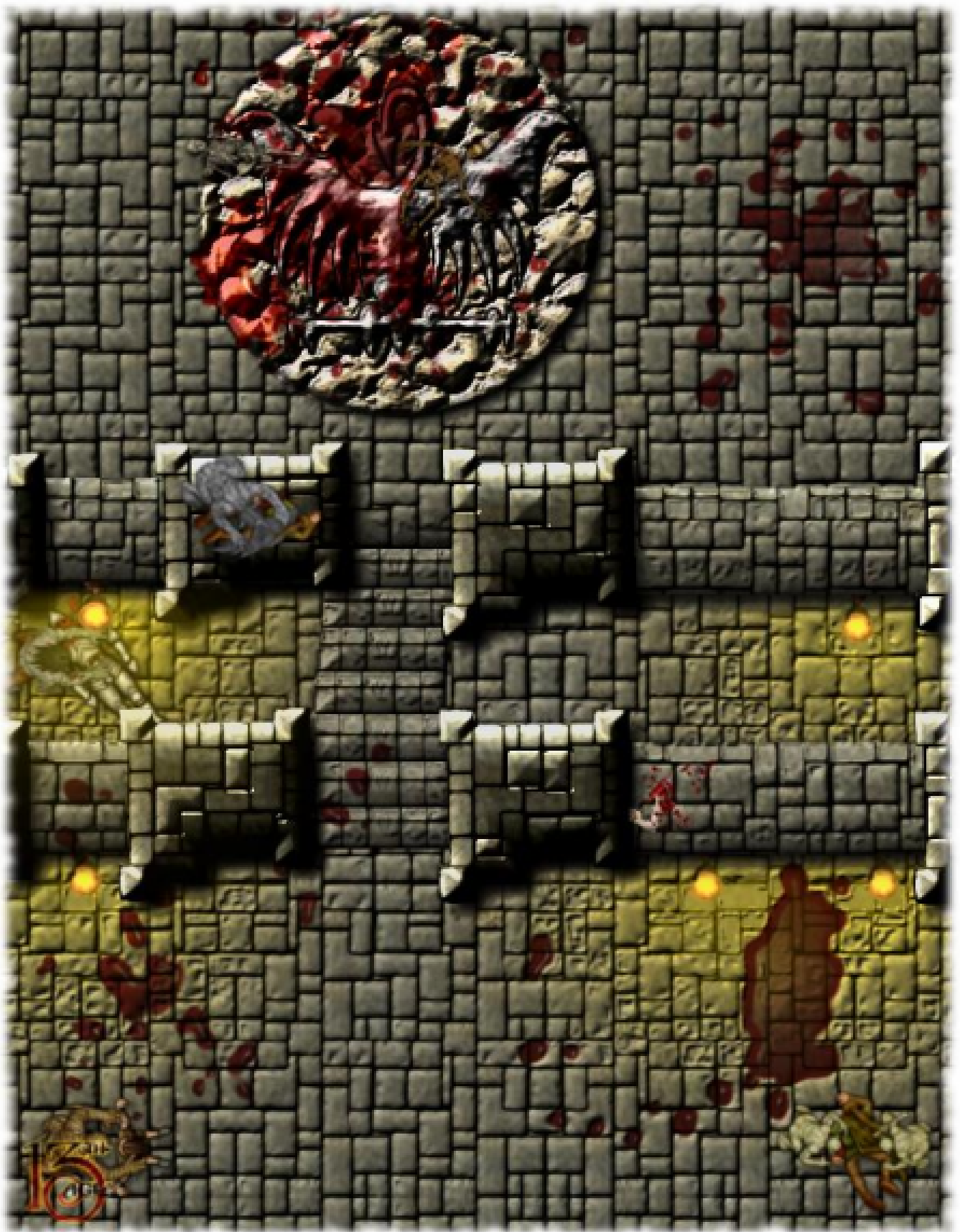
장갑 23

신방 21 체력 100 (조무래기)

정방 17

조무래기: 무리에 100 피해가 가해질 때마다 게슈탈트 좀비 하나가 죽습니다.

언데드 무리: 이 전투에서는 약 8명의 조무래기가 PC 하나의 주변에 모여서 공격할 수 있습니다. 다른 캐릭터를 가로막을 때는 각 PC에게 한번에 5 마리의 조무래기만 붙을 수 있습니다. 매 라운드마다 전투에 1d4 마리의 새로운 1시대의 드라우그를 추가합니다.



4.4 미지의 세계로

위대한 봉인 주변의 땅이 갈라지고, 광장 전체가 그 아래 공허로 추락합니다. 모험가들이 고조 주사위가 6이 될 때까지 버티면 위대한 봉인에 몰려드는 언데드들을 막을 수 있었고, 이 어둠 속에서도 일행을 둘러싼 언데드들은 소수에 불과합니다. 그렇지 않다면 여전히 움직일 수 있는 수십 마리의 언데드가 잔해에서 기어나오고, 까마득한 위의 구멍 가장자리로부터 더 많은 괴물들이 쏟아집니다. (짧은 휴식 시간은 없으나, 표상 관계를 통해 획득할 수 있는 회복의 가능성은 표상 옵션을 참조하세요.)

모험가들에게는 숨 돌릴 시간이 없다는 것이 분명하고, 여기에 있는 것이 무엇이든 시체왕이 노리고 있음은 더욱 분명합니다. 아래로 이어진 긴 터널 너머로 모험가들은 환한 빛을 볼 수 있습니다. 그러나 그것이 무엇인지는 알 수 없습니다. 저것이 전설 속의 오크 우물일 수도 있고, 만약 그렇다면 언데드 하나라도 도달하게 허용하는 것은 큰 실수가 될 터였습니다. 모험가들이 저곳에 먼저 도착한다면 그들은 위대한 봉인의 광장 아래 터널로 내려가는 언데드뿐만 아니라 다른 경로로 파고드는 언데드로부터도 오크 우물을 지킬 수 있을 것입니다.

유일한 문제는 터널에 고대의 대마법사가 설치한 구조물이 있다는 것입니다. 비록 하늘에서 떨어지는 혜성의 영향으로 약화되었지만, 마법의 오크 우물에 설치된 구조물은 여전히 온전합니다! 모험가들은 오크 우물에 도달하고 이를 제대로 방어하기 위해 구조물과 용감하게 싸워야 합니다! 각 모험가는 다음 마법의 함정 중 하나와 직면해야 합니다.

반감 워드	벼락 영역	움직이는 칼날
이 워드를 통과하는 것은 고사하고 지나가고 싶다는 생각조차 정신적 부담이 됩니다. 회피/해제/식별 난이도: 30 의지 약화 역장 +15 vs. 정방—3d20 피해.	이 바닥과 벽은 번개로 인해 툭툭하는 소리가 나며, 그 사이에서 역장이 번뜩입니다. 회피/해제/식별 난이도: 25 고통스러운 충격 +20 vs. 신방—2d20 정신 피해	녹슬었는지 모르지만 깃든 마법은 여전히 잘 작동합니다 회피/해제/식별 난이도: 35 춤추는 칼날 +25 vs. 장갑—6d10 피해

표상 옵션(모든 표상): 위대함에 영감을 받았습니다!

모험가는 표상 관계 주사위 6을 표상에게 전달해서 짧은 영감과 내면의 힘을 끌어올릴 수 있고, 이는 짧은 휴식과 비슷한 효과를 줍니다. 이러한 휴식은 해당 모험가만 취할 수 있습니다. 5로 거래하면 모험가는 원기 하나를 소모하거나, 재충전 능력에 대한 재충전 판정을 하거나, 전투당 x회 사용이 제한되는 능력의 사용 횟수를 다시 얻을 수 있습니다. 그리고 여러 회복을 사용하거나 여러 능력을 재충전/회복하기 위해 여러 개의 표상 관계 주사위 5를 소비하는 것도 가능합니다. 마지막으로 6을 교환하여 다른 플레이어 캐릭터에게 6을 소모한 것처럼 영감을 줄 수 있습니다. 단, 영감을 주는 모험가가 적절하게 인상적인 연설을 한다면 말입니다.

표상 옵션: 오크의 피

오크 두령은 마도왕을 물리치기 위해 창조되었으며, 다시 돌아온 고대의 적들이 오크의 탄생지를 위협하고 있습니다. 오크 두령과의 표상 관계 주사위 **6**을 소모하거나, **5**를 소모하고 난이도 **25**의 기능 판정에 성공하거나 난이도 **35**의 기능 판정에 성공하면 모험가는 광적인 분노에 빠질 수 있습니다. 세션이 끝날 때까지 적어도 하나 이상의 언데드 괴물과 접전하고 다른 일행이 괴물과 접전하고 있지 않을 때마다 **PC**는 공격 판정을 두 번하고 더 높은 결과를 취할 수 있습니다. 격노한 야인과 일반적으로 두 번 판정해서 공격하는 캐릭터들은 세 번 판정해서 결과를 고를 수 있지만, 그렇게 할 때마다 회복 없이 원기를 하나 소모해야 합니다.

4.5 오크 우물 방어전

모험가들은 이제 오크 우물로 이어지는 수갱의 가장자리에 서 있습니다. 이 곳으로 이어지는 터널로부터 언데드 무리가 홍수처럼 밀려듭니다. 시간이 부족하다면 이 전투를 건너뛸 수 있습니다.

PC의 수	1시대의 드라우그	다두 해골	먼지털이 연
3	10	0	1
4	10	1	1
5	10	3	1
6	10	5	1
7	10	7	1

1시대의 드라우그

리치는 아니지만 좀비 따위와 비교할 수 없는 존재입니다.

8레벨 조무래기 [엔데드]

행동 순서: +13

저주받은 검 +13 vs. 장갑—20 피해와 지속적인 6 음 에너지 피해.

특수:모험가가 지속적인 피해에 대해 극복 판정을 성공하지 못하면 어려운 극복 판정(16+)이 됩니다. 모험가가 여전히 극복에 실패하면 진행 중인 피해는 1시대의 드라우그가 모두 죽거나 모험가가 전투에서 도망치거나 전투가 끝날 때까지 지속됩니다.

장갑 24

신방 22 체력 36 (조무래기)

정방 18

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질 때마다 1시대의 드라우그 하나가 죽습니다.

다두 해골

8레벨 궁수 [엔데드]

행동 순서: +13

취약: 신성

두 개의 입 +13 vs. 장갑 - 30 피해

순수 짝수 명중: 같은 대상을 두 번째 공격을 합니다.

원: 뼈 화살 +13 대 장갑(집단 내 1d3명의 적) - 20 피해 및 대상은 취약해집니다(극복 가능).

부과효과: 대상이 극복에 성공하면 6의 피해를 입습니다(박힌 화살을 뽑기 때문에).

장갑 24

신방 22 체력 144

정방 18

먼지털이 연

대형 11레벨 강적 [인공물]

행동 순서: +13

취약: 신성

모래폭풍 +17 vs. 장갑(2회 공격) - 50 피해 그리고 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 고조 주사위의 효과를 받을 수 없습니다.

빛나감: 5d10 피해.

[특수] 먼지털이 연은 비행 상태가 유지되는 한 이동 하며 이 공격을 사용할 수 있지만 그 경우 -2 페널티를 받습니다.

골렘의 면역: 먼지털이 연은 엔데드처럼 보이지만 실제로는 뼈로 만들어진 골렘입니다. 무기물로 된 골렘은 각종 효과에 면역입니다. 그들은 어지러워지지도, 쇠약해지지도, 혼란에 빠지지도, 취약해지거나, 지속 피해에 당하지도 않습니다. 직접 피해를 주면 그것을 입을 뿐입니다.

고조: 먼지털이 연은 공격 판정에 고조 주사위의 값을 더합니다.

비행: 먼지털이 연은 모래, 무덤의 흙이나 먼지로 만든 날개로 날아다닙니다.

시간의 모래: 먼지털이 연과 접전하는 모험가는 차례 시작 시 고조 주사위 값에 자신의 행동 순서를 더한 만큼의 피해를 입습니다. 모험가들은 먼지털이 연에게 기력을 덜 빼앗기기 위해 스스로의 행동 순서를 낮출 수 있습니다. 먼지털이 연과 싸우는 사람들은 조기에 백발이 될 수도 있습니다.

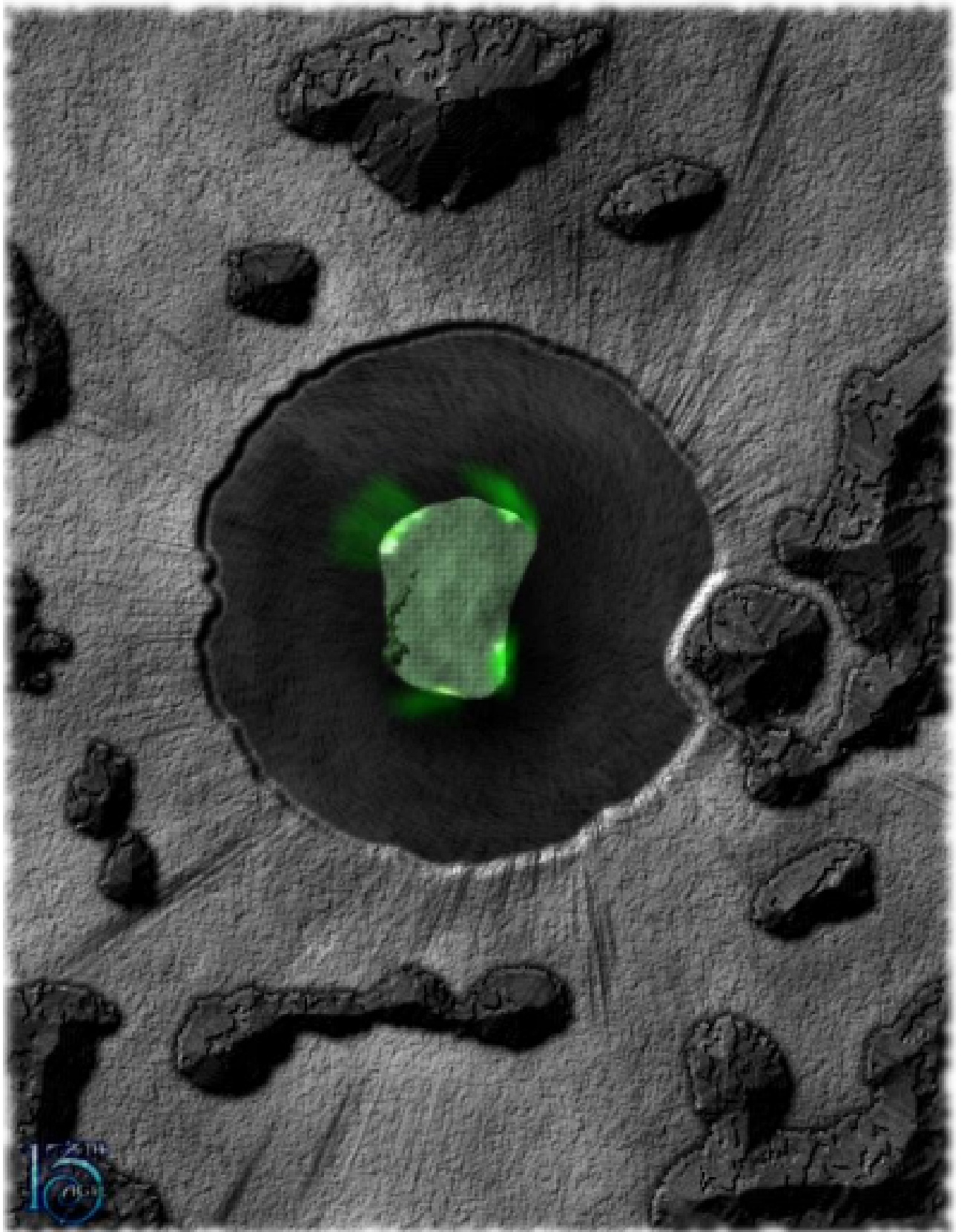
독한 특수능력

뼈 빨아들이기: 먼지털이 연은 비틀거리면 잃어버리거나 부러진 뼈를 대체하기 위해 새로운 뼈를 몸 안으로 끌어들이려고 시도합니다. 먼지털이 연 단거리에 있는 뼈를 가진 모험가는 공격이 빛나가면 20에서 그 공격의 주사위값을 뺀 만큼 피해를 입습니다.

장갑 28

신방 24 체력 360

정방 20



표상 옵션(모든 표상): 위대함에 영감을 받았습니다!

모험가는 표상 관계 주사위 6을 표상에게 전달해서 짧은 영감과 내면의 힘을 끌어올릴 수 있고, 이는 짧은 휴식과 비슷한 효과를 줍니다. 이러한 휴식은 해당 모험가만 취할 수 있습니다. 5로 거래하면 모험가는 원기 하나를 소모하거나, 재충전 능력에 대한 재충전 판정을 하거나, 전투당 x회 사용이 제한되는 능력의 사용 횟수를 다시 얻을 수 있습니다. 그리고 여러 회복을 사용하거나 여러 능력을 재충전/회복하기 위해 여러 개의 표상 관계 주사위 5를 소비하는 것도 가능합니다. 마지막으로 6을 교환하여 다른 플레이어 캐릭터에게 6을 소모한 것처럼 영감을 줄 수 있습니다. 단, 영감을 주는 모험가가 적절하게 인상적인 연설을 한다면 말입니다.

아이콘 옵션(모든 아이콘): Vicitrocious 왕자의 악점

Axis에 대한 공격은 유명한 뱀파이어인 Vicitrocious 왕자가 주도하고 있습니다. 뱀파이어는 너무 늙어서 마법사 왕 이전의 시간을 기억한다고 하며, 소문에 따르면 Vicitrocious는 마법사 왕의 어둠의 예술을 가르치는 교사였습니다(그의 제자가 더 자라기 전). 아이콘 관계 결과에 6을 쓴다는 것은 모험가가 이를 알고 있으며 Vicitrocious 왕자에게 해를 끼칠 무언가, 즉 특별한 식물, 특정 상징이나 물체, 특이한 주문 구성 요소 또는 특이한 재료로 코팅된 무기를 구입했다는 것을 의미합니다. 마지막 전투에서는 모험가의 치명타 범위가 1만큼 확장된 것으로 계산합니다.

4.6 파멸의 방

모험가들은 몰려드는 언데드들을 물리쳤지만, 붉은 안개가 그들을 스치고 갔습니다... 바로 비시트시우스 대공입니다! 그가 오크 우물에 도착했습니다! 모험가들은 그가 시체왕(혹은 그 자신)을 위해 힘을 장악하는 것을 막기 위해 수갱 아래로 내려가야 합니다. 수갱의 측면은 꽤 미끄러워서 기능 판정의 난이도는 35입니다. 판정에 실패해서 아래로 굴러떨어지는 캐릭터는 2d20 피해를 입거나 첫 번째 차례가 끝날 때까지 쇠약해진 상태로 전투에 참가해야 합니다.

방에 도착한 모험가들은 곳곳에서 빛을 내뿜는 거대한 녹색 수정을 발견할 수 있습니다. 비시트로우스 대공은 모험가들 앞에서 안개화한 상태로 뭉쳐져 다음과 같이 말합니다:

"하하! 마침내 오크 우물의 힘은 우리의 것이 되었도다! 오랫동안 나의 군주 폐하께서는... 잠, 이게 뭐란 말인가?!"

방의 한구석에는 이전 황제의 동상이 있는데, 이 동상은 생명을 얻은 듯 다음과 같이 선언합니다.

"이것은 어둠의 하수인이여, 이것은 오크 우물이 아니다. 짐의 영웅들의 힘으로 그대는 이 비밀스럽게 깔아놓은 함정 속에서 그대가 마땅히 처해야 할 운명을 맞이하게 될 것이니라!"

비시트로시우스 대공은 오래전에 죽은 황제와 단순한 필멸자 무리에게 속은 것에 경악한 표정을 짓습니다. 그는 한눈에 봐도 격노로 몸을 떨기 시작합니다. 조각상이 모험가들을 향해 검을 겨누고, 수정의 녹색 빛이 모험가들에게 힘을 불어넣습니다. 전투가 끝날 때까지 모험가는 모든 공격 판정에 +5 보너스를 얻고 각 차례가 시작될 때마다 체력 5를 회복합니다. 이번 세션에서 스스로를 치유하기 위해 표상 관계 주사위를 사용한 모험가는

차례 시작 시 체력 10을 회복합니다. 전투 중 모험가의 체력이 0 이하로 떨어질 경우 처음 두 번까지 동상은 다음과 같이 선언합니다.

“제국의 영웅이여, 일어나 싸워라!”

...그리고 모험가는 분발을 하지 않고도 원기를 소모해서 회복할 수 있게 됩니다.



PC의 수	뱀파이어 혈마법사	비시트로우스 대공
3	2	1
4	3	1
5	4	1
6	5	1
7	6	1

뱀파이어 혈마법사

10레벨 술사 [언데드]

행동 순서: +15

취약점: 신성

피를 빠는 송곳니 +15 vs. 장갑 - 50 음 에너지 피해.

순수 11+: 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 쇠약해집니다.

순수 16+: 대상은 스스로 선택한 하나의 사용하지 않은 능력 제한 (전투마다 또는 하루에 한 번 사용할 수 있지만 물품의 능력은 아닌 주문, 능력 또는 재능)을 소모합니다.

접: 흡혈 +15 vs. 장갑(단거리의 집단내 적 1d4) - 지속적인 18 피해.

원: 피의 창 +15 vs. 장갑(적 1d3명) - 40 피해.

[특수 발동] 혈마법사는 예전에 물린 적이 있는 적을 기점으로 이 공격을 할 수 있습니다. 그 적은 지속적인 10피해를 입습니다.

선혈의 순간이동: 혈마법사는 이동행동으로 이전에 물린 적이 있는 적과 접전하기 위해 순간이동할 수 있으며 해당 적은 지속적인 10 피해를 입습니다.

~~안개화: 뱀파이어의 체력이 0 이하로 떨어지면 모험가가 다음 차례(일반 행동) 전에 심장에 막뚫을 박지 않는 한 안개가 되어 전투에서 도망칩니다. 아뇨, 여기서 죽으면 사라집니다!~~

장갑 26

신방 24 체력 216(안개화 참조)

정방 20

비시트로우스 대공

13레벨 병 [언데드]

행동 순서: +20

취약점: 신성

광란의 깨물기 +21 vs. 신방(접전 중인 적 1d3명) - 지속적인 25 음 에너지 피해

순수 11+, 그러나 모험가마다 한 번씩만: 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 쇠약해집니다(공격 및 방어 -4). 또한, 대상은 사용 횟수가 제한된 능력(전투마다 한 번 또는 하루에 한 번 사용할 수 있는 주문, 능력 또는 재능 등. 단 마법 물품의 능력은 해당되지 않습니다.)을 하나 선택하여 횟수를 소비합니다.

생명력 흡수: 단거리의 적이나 아군이 피해를 입으면 비시트로우스 대공은 체력이 0 이하이더라도 체력 2d10을 회복합니다. 왕자가 신성 피해를 입으면 다음 차례가 시작될 때까지 생명력 흡수 능력이 차단됩니다.

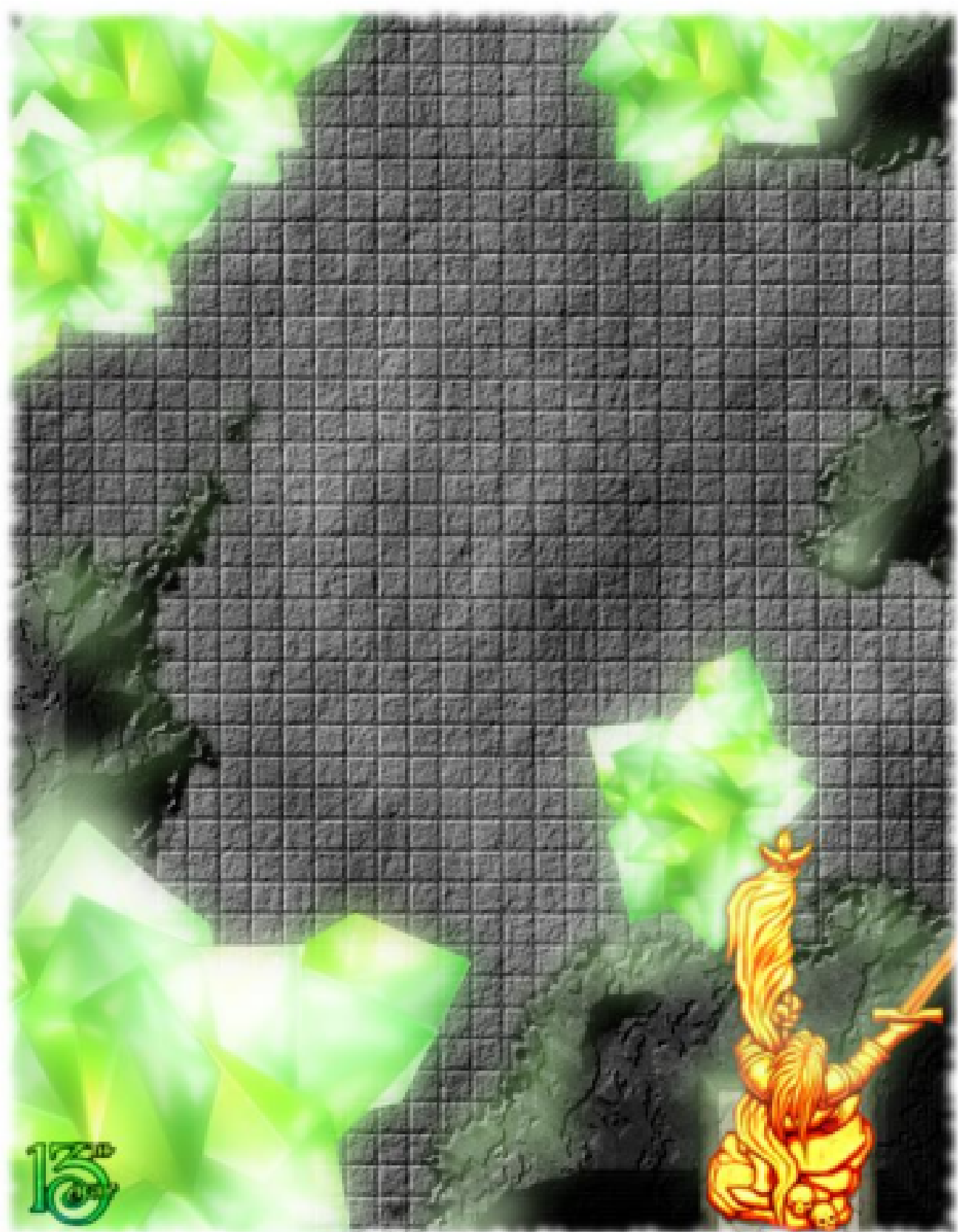
접: 뱀파이어의 충동질 +21 vs. 정방(적 하나, 아래 참조) - 대상은 혼란스럽고 취약해집니다(극복 가능).

제한된 사용: 비시트로우스 대공은 단거리의 적이 뱀파이어를 공격했을 때, 그 공격이 순수 1-5로 빛나간 경우에만 뱀파이어의 충동질을 자유 행동으로 사용할 수 있습니다.

장갑 24

신방 20 체력 440

정방 26



4.7 명예로운 영웅들

시체왕의 군대는 패멸했고, 뱀파이어 대공 비시트로우스 또한 죽었습니다. 오크 우물은 실제로 액시스 내에 있었던 적이 없으며, 시체왕은 그의 실수에 대해 막대한 대가를 치렀습니다. 황제와 동맹을 맺은 표상들에게 충성하는 군대가 최후의 언데드들을 학살을 위한 장소로 몰아넣고 그들을 완전히 궤멸 시킵니다. 시체왕이 영원히 패배한 것은 아니지만(죽지 않는 존재를 어떻게 죽이겠습니까?) 앞으로 몇 년간 큰 수작을 저지르지는 못할 것이 분명합니다.

모험가들은 영웅으로 칭송받습니다. 그들은 황제(다른 궁정의 요인들과 함께)와의 식사 자리에 초대받았고 높은 영예를 하사받습니다. 도시를 방어한 역할에 대해 각 모험가는 어떤 방식으로든 보상을 받습니다. 보상의 성격은 표상 관계에 따라 다릅니다. (고귀한 칭호에는 전통적인 성별을 기반으로 구별되지만 플레이어들이 이를 어색하거나 불편하게 여기면 생략하십시오.)

표상 관계	보상
긍정적 = + 부정적 = - 양가적 = ~	모험가가 여러 기준을 충족하면 여러 칭호, 토지 등을 받을 수 있습니다. 귀족은 일반적으로 공식 석상에서 가장 높은 직위를 사용하지만 액시스에서 멀리 떨어진 영지가 있는 경우 지역 직함을 사용할 수도 있습니다.
황제 ++++ 혹은 그 이상	모험가는 하늘빛만 근처의 풍부하고 비옥한 공작령을 하사받습니다. 모험가는 자신의 토지에 있는 농부들이 그들에게 세금을 납부하기 때문에 그들이 점진적인 발전을 할 때마다 200gp를 받게 됩니다. 모험가는 "여공작(Duchess)" 또는 "공작(Duke)"이라는 칭호를 사용할 수 있습니다. 공작령에는 성, 하인, 그리고 고위 귀족으로서의 품위를 유지하기 위한 모든 자원이 함께 제공됩니다. 또한 모험가는 제국 수도에 훌륭한 저택(하인, 마차, 정원 등을 갖춘)을 가지고 있습니다. 모험가는 제국 궁정에서 언제나 환영받으며, 귀족으로서 왕, 여왕, 대공, 왕자 바로 아래의 위치입니다. 비록 드워프 왕과 엘프 여왕은 모험가가 자신의 영토에 있을 때 모험가를 더 낮은 지위에 있는 것으로 취급할 수도 있지만 그들은 여전히 그들을 고위 귀족으로서 대우할 가능성이 높습니다.
황제 +++ ~~~ 혹은 그 이상	모험가는 제국 수도 액시스 내 후작령과 작은 저택을 하사받습니다. 저택에는 하인과 귀족으로 품위 유지를 위한 모든 장신구와 가재도구가 함께 제공됩니다. 또한 모험가는 반드시 아니지만 대개 점진적인 발전을 할 때마다 약 100gp의 정기적인 수입을 얻을 수 있는 직책(문지기, 왕국의 감시자, 열쇠의 여주인 등)을 맡게 됩니다. 모험가는 "후작(Marquis)" 또는 "여후작(Marchioness)"이라는 칭호를 사용할 수 있습니다.
황제 + 부터 ++ ~ ~	모험가는 법정에서의 직책과 백작의 작위를 얻습니다. 법정에서의 직책에는 의복 주거지의, 임대료 및 기타 법정 출석 비용에 대한 봉급이 제공됩니다(점진적인 성장을 할 때마다 5d20gp). 모험가는 실질적인 지위에 따르는 책임을 갖고 있지 않지만, 때때로 왕실에서 조언을 구하거나 수행하거나 감독해야 하는 임무를 요청받습니다. 모험가는 "여백작(Countess)" 또는 "백작(Earl)"이라는 칭호를 사용할 수 있습니다.
황제 ~	모험가는 청동강 주변의 영지를 하사받으며 "자작(Viscount)" 또는 "여자작(Viscountess)"이라는 칭호를 사용할 수 있습니다. 모험가는 지역을 관리하고 세금을 징수할 수 있으며 토지 소작인들로부터 점진적인 발전을 할 때마다 약 50gp를 받을 수 있습니다. 이 지역에는 소수의 하인들이 거주하는 요새화된 대규모 농장이나 저택이 있습니다.
선한 표상과 긍정적인 관계	모험가는 남작(최하위 귀족)의 작위를 받으며 스스로를 "여남작(Baroness)" 또는 "남작(Baron)"이라고 칭할 수 있습니다. 남작은 긍정적인 관계를 맺고 있는 선한 표상의 영토에 가까운 작은 요새나 대규모 농장을 받습니다. 모험가는 지역을 관리하고 세금을 징수할 수 있으며, 점진적인 발전을 할 때마다 토지에서 약 50gp를 벌 수 있습니다.
시체왕과의 부정적인 관계	모험가에게는 준남작이라는 직위가 부여되며(명문화된 바에 따르면 기사보다 높은 작위지만 절대적으로 기준 높은 위치는 아닙니다.) 여사(Dame) 또는 경(Sir)으로 불립니다. 준남작은 첼트리의 일원이지만 귀족으로 간주되지는 않습니다(다른 작위도 갖고 있지 않는 한). 이 칭호는 전투에서 자신의 실력을 입증한 사람에게 수여되며 불릴 때 영지의 지명(예: "치베스의 제임스 경" 또는 "트위스프의 스타비타 여사")이

	따라붙습니다. 준남작은 상류 사회에서 그들의 사업이나 이익이 번영시킬 수 있을 만큼 충분히 고평가를 받는 입장이며, 레벨이 오를 때마다 5d12gp를 얻습니다.
황제 -	모험가는 기사 작위를 받고 자신을 "레이디(Lady)" 또는 "경(Sir)"이라고 칭할 수 있습니다. 기사 작위는 대물림되며 호주머니만 근처에 농장이 있습니다. 농장은 엑시스 내에 작지만 편안한 집을 유지하고 엘들란 등의 지역에서 훨씬 더 쾌적한 거주지를 유지하기에 충분한 수입을 제공하며, 모험가를 대신하여 농장을 운영하기 위해 12명의 하인을 고용됩니다. 모험가가 농장을 판매하면 다음 번에 레벨이 오를 때 75gp를 받습니다.
황제 --	모험가는 기사 작위를 받고 자신을 "레이디(Lady)" 또는 "경(Sir)"이라고 칭할 수 있습니다. 기사 작위는 세습되며 뉴포트 근처에 농장이 있습니다. 농장은 자체적으로 유지되기에 충분한 수입을 제공하고 농장 관리를 위해 몇 명의 하인에게 급여를 지급하며, 때가 되면 은퇴할 수 있는 편안한 장소가 될 것입니다. 모험가가 농장을 판매하면 다음 번에 레벨이 오를 때 50gp를 받습니다.
황제 --- 혹은 최악의 관계	모험가는 명예 기사 작위를 받고 자신을 "레이디(Lady)" 또는 "경(Sir)"이라고 칭할 수 있습니다. 기사 작위는 세습되지 않으며 칭호는 5d20gp에 판매할 수 있습니다(그러나 그렇게 하는 것은 배은망덕한 행동으로 간주됩니다).
위 혹은 아래에 포함되지 않는 기타 관계	모험가는 평민으로서 향사(남:Esquire 여:Ispire)라는 칭호를 받습니다. 공식적인 서신에서는 이름 뒤에 "에스크(Esq)" 또는 "이스프(Isp)"를 붙일 수 있지만, 대화를 나눌 때는 여전히 "언더힐님(Mr)" 또는 "그린리프님(Ms)" 또는 "다크 새도우님(Sov)" 처럼 일반적으로 쓰이는 존칭이 이름 뒤에 따라붙습니다. 다른 계급에 속해 있다면 아마도 그것을 대신 사용할 것이고, 거칠고 험난한 야만인 계통이라면 명예 칭호를 전혀 언급하지 않을 수도 있습니다. 그들은 엑시스 전투의 다른 영웅들과 함께 공개적으로 영예를 받는 행사에 초대됩니다. 베테랑 동료들이 항상 음료수를 사주기 때문에 모험가는 엑시스에서 다시는 음료수 비용을 지불할 필요가 없습니다. 또한 그들은 마치 젠틀리나 귀족의 일원인 것처럼 세습되는 문장을 받습니다.
시체왕과의 긍정적인 관계	모험가는 일주일 동안 엑시스의 기관(첩보원들이 그 같은 자들을 주의 깊게 관찰하는 곳)에 간혀 있다가, 훈장을 수여 받는 별도의 행사에 참석합니다. 메달은 팔뚝 100gp 정도 받을 수 있습니다. 제국의 첩보 기관은 모험가를 주시하기 시작합니다.

4.8 끝

모험가들은 도시를 구하고, 영웅으로 칭송받았습니다!

이것으로 모험은 끝났습니다! 파티는 영웅이 되었고 황제는 그들에게 감사를 표하며 아마도 토지와 칭호도 있을 겁니다. 황제와 긍정적인 관계를 갖기 위해 표상 관계 점수를 바꾸고 싶은 사람은 누구나 지금 그렇게 할 수 있습니다. (플레이어들이 이전 섹션의 보상을 수령하기 전에 이를 허용하고자 하는 친절한 GM도 있을 것입니다.)

훌륭하게 따라와준 플레이어들에게 감사를 표하십시오. 그룹의 마스터링이 즐거웠다면(꼭 그랬기를 바랍니다) 그들에게 알려주십시오.

모험과 **13**시대 전반에 대한 피드백을 요청하세요. 우리는 당신의 생각을 듣고 싶습니다.

...마지막으로 다시 감사드립니다.

잠깐, 잠깐! 진짜 오크 우물은 어떻게 됐습니까?

아하! 물론 알려드려야죠. 엑시스에는 없지만 다른 곳에 조심스럽게 숨겨져 있습니다. 오크 우물과 용 제국의 기타 비밀에 대한 자세한 내용은 메가 어드벤처 캠페인 부서진 하늘의 파편을 통해 확인하세요.

플레이 조언

이 시나리오는 원래 제13시대 공식 플레이를 위해 만들어졌기 때문에 일반적인 플레이와는 조금 다릅니다. 여기에 마련된 것은 마스터가 제13시대의 특별한 점들을 (한 가지 특별한 것, 출신, 표상 관계) 강조하는 모험 연작을 만들기 위한 도구들입니다. 한 세션은 2시간으로 상정하고 있습니다.

조언들

게임 운영의 체계

계획

13시대의 각 게임은 각 그룹에 속한 캐릭터의 한가지 특별한 것과 출신이 모두 다릅니다. 저희의 계획은 플레이어가 이야기의 연속성을 가지고 전 세계의 13번째 시대 게임을 찾아서 참여할 수 있도록 하는 것입니다. GM으로서 이 작업을 수행하려면 많은 노력이 필요하겠지만, 저희는 여러분이 이 일을 잘 해낼 수 있다고 생각합니다. 이 문서에서는 6주 동안 진행되는 6개의 연계 모험과 모험 운영에 대한 조언을 제공합니다.

피드백

GM과 플레이어 모두에게 피드백을 요청할 예정입니다. 저희는 잘된 점과 그렇지 않은 점, 사람들이 좋아하는 점, 수정할 수 있는 점을 알고 싶습니다. 또한 게임 리포트를 통해 무슨 일이 있었는지, 13세 시대를 통해 어떤 멋지고 멋진 일을 했는지 알고 싶습니다. 저희의 정신 중 하나는 유저가 원하는 게임을 플레이할 수 있는 도구를 제공하는 것이므로, "보석을 폭발시키는 규칙이 어떻게 되나요?"라는 피드백을 많이 받습니다. 제 플레이어가 수정 왕좌를 발견하고 폭발시켰는데, 이에 대한 규칙이 있었으면 좋겠어요."라는 피드백이 많다면 XX 페이지 참조 문서나 향후 추가 자료에서 해당 내용을 다루는 것을 고려할 수 있습니다. 여기에서 피드백을 보내주세요.

한가지 특별한 것

낮선 사람들을 위한 게임을 수십 번 진행하다 보면 의외로 자주 등장하는 독특한 것들이 있다는 것을 알게 될 것입니다. 황제의 사생아들이 전체 모험 파티의 절반을 차지하고, 동물이었던 모험가들도 많이 등장합니다. 홈 게임에서는 황제의 유일한 사생아에 대한 이야기를 만드는 것이 멋지지만, 체계적인 플레이 게임에서는 다른 체계적인 플레이 GM과 함께 캐릭터를 생성한 플레이어가 있을 수 있습니다. 그래서 황제의 사생아와 황제의 사생아가 충돌하는 것을 피하기 위해 이 규칙을 적용했습니다:

‘유일’한건 안됩니다

당신은 마지막 인류 중 하나(또는 첫 번째 인류 중 하나)가 될 수 있지만 유일한 사람이 될 수는 없습니다. 당신은 형벌로 첫 번째 시대부터 시간을 거슬러 보내진 죄수가 될 수 있지만, 그런 일을 당한 유일한 사람이 될 수는 없습니다. 당신은 반은 인간이고 반은 시계인 희귀한 생명체일 수 있고, 당신만이 그런 생명체라고 착각할 수도 있지만, 어쩌면 당신만이 그런 생명체가 아닐 수도 있습니다. 나만이 유일무이한 존재라고 생각한다면 어떻게 하면 더 멋지고 독특하게 만들 수 있을지 생각해 보세요.

누군가 '유일한' 유형의 한가지 특별한 것을 설정했다면, 그 캐릭터는 자신이 유일한 사람이라고 생각하지만 사실은 그렇지 않을 수도 있음을 상기시켜 줍니다.

출신 고르기

캐릭터들은 출신 점수 8점을 받고, 하나의 출신에는 그 중 최대 5점까지를 쓸 수 있게 되어 있습니다. 출신은 그냥 단어를 나열하는것보다 플레이어가 이야기를 엮어 넣게 하십시오. 예를 들어 이런 것은 재미가 없습니다:

- 등반 4

- 도시 생존 3

- 미술 1

이것만 봐서는 마스터에게 캐릭터에 관한 정보가 별로 전달되지 않아, 플레이 진행의 소재로 쓸 여지가 없습니다. 플레이어들이 서로 출신에 관해 이야기하고 적절한 이름을 붙이도록 권장하십시오. 위의 목록은 다음과 같이 변할 수 있을 것입니다:

- 호라이즌 지붕 달리기 2인자 4

- 거지 길드 회원 3

- 걸작이지만 신성모독적인 작품을 그려 산타 코라에서 쫓겨난 화가 1

이런 것은 멋있고, 캐릭터에 관해 많은 정보를 줍니다.

세계에 관한 사실들

제13시대의 멋진 점 하나는 플레이어가 세계를 만드는 데 기여한다는 것입니다. 모든 플레이에 표준적으로 적용되는 용 제국은 없습니다. 테이블마다 다릅니다. 마스터는 플레이어가 출신이나 한 가지 특별한 것을 통해, 또는 그냥 말을 통해 세계에 관한 사실을 언급하면 이것을 포착해서 되풀이하십시오. 예를 들어:

플레이어: "... 그리고 기계 속을 들여다봅니다. 하프오크는 이런 걸 잘 알지요. 이 뗏 해제하는 게 얼마나 어렵죠?"

마스터: "하프오크는 뗏에 대해 잘 알지요! 근데 왜 그럴죠?"

플레이어: "아니, 저는 하프오크가 이런 걸 부수는 걸 잘 안다는 얘기였어요. 태엽장치 같은 거 부수기를 좋아합니다."

마스터: "하프오크가 왜 태엽장치를 부수는 걸 좋아할까요?"

플레이어: "태엽장치를 보면 두통이 생겨요. 웬지는 아무도 모릅니다."

마스터: "알겠습니다. 뗏을 발동시키지 않고 부수려면 난이도는 15예요." (공책에 "태엽장치 = 하프오크 두통 유발"이라고 쓴다)

이런 식으로 모인 설정들을 세션마다 정리해서 읽고, 추가 의견을 받습니다. 각 플레이어에게 더하고 싶은 게 있는지 꼭 물어 보십시오. 플레이어들에게 더 잘 맞는 튜닝한 플레이를 만들어 주는 짧은 준비운동이라고 생각하면 좋습니다.

마스터: "지난 주에는 하프오크들이 태엽장치를 싫어한다는 게 밝혀졌죠? 두통이 생기기 때문에."

플레이어 1: "저는 그게 하프오크들의 두 본성이 충돌하는 거라고 생각했어요. 태엽장치에 뭔가 신비한 게 있는 거죠."

플레이어 2: "태엽장치가 두 본성을 분리하려는 성질이 있다거나? 그래서 '쪼개질 것 같은' 두통이 생기는 거죠."

마스터: (메모를 한다) "그거 재미있네요. 또 뭐 있었죠? 하이엘프들은 쥐를 두려워한다고 했지요. 죽은 사람들의 영혼이라고 생각하기 때문에. 그게 오래된 엘프 전설이라고 나왔죠?"

플레이어 3: "네! 그냥 전설인데, 그래도 엘프들은 소름이 끼쳐요."

마스터: "새로 오신 분. 지난 주 플레이에서 뭘 발견했죠?"

플레이어 4 (새로 온 사람): “오크들은 태엽장치 도끼를 씁니다.”

마스터: (메모를 한다) “물론 모든 오크들이 다 쓰지는 않겠죠, 아마. 하지만 일부 오크들은 태엽장치를 사용할 줄 압니다.”

이렇게 모인 것을 정리해서 다시 읽고, 또 추가할 것이 있는지 묻습니다.

마스터: “그러면, 태엽장치는 하프오크들에게 두통을 일으키지만, 어떤 오크 부족들은 태엽장치를 씁니다. 이것은 이제 사실이에요. 또 뭐가 사실이지요?”

플레이어 2: “하프오크로 변이하는 부족은 소수인데, 이 부족들이 태엽장치를 안 씁니다. 정령들과 대화하고 변이를 하려면 태엽장치를 버려야 해요.”

마스터: “이것도 사실입니다.” (메모를 한다) “엘프들은 쥐가 유령이라고 생각해서 싫어한다고 했지요. 이것도 사실입니다. 또 뭐가 사실이지요?”

플레이어 3: “엘프 신화의 죽음의 신이 쥐를 전령으로 쓴다거나? 엘프 사령술사들은 쥐를 패밀리어로 쓰고요.”

마스터: “그것도 사실입니다.”

이렇게 하면 플레이어가 마스터와 함께 세계를 만들어 나가게 됩니다. 이런 설정들을 매주 되풀이함으로써 함께 만들었다는 것을 확인시킬 수 있습니다. 새로운 플레이어들에게는 이 플레이어의 특징적인 면들을 알려주는 좋은 자료가 됩니다. 이 사람들도 플레이를 해 나가면서, 스스로 중요하다고 생각하는 요소들을 플레이에 담을 것입니다.

기능 판정

메모지와 카드

인덱스 카드나 소형 메모지는 **RPG**에 아주 유용한 도구입니다. 마스터가 캐릭터들의 출신을 카드에 적어서 자기 앞에 놓습니다. 플레이가 진행되는 동안 계속 참고하면서, 일행이 갖고 있는 출신에 맞는 장애물들을 등장시킵니다. 예를 들어 일행의 드워프에게 금속의 대가: 드워프 대장장이들의 스승이라는 출신이 있으면, 플레이 중에 이렇게 얘기할 수 있을 것입니다.

• “금속으로 된 조각상이 반쯤 쓰러져 길을 막고 있습니다. 섬세하게 세공되어 있습니다. 드워프들의 금속공예에 대해 아는 사람이 있나요?”

성공과 실패에 재미있는 결과를 두는 것도 좋습니다 (예를 들어, 성공하면 조각상 바닥 안에 금화가 들어 있다는 것을 알 수 있다고 할 수 있습니다. 금이 더 많았던 시대에 조각의 무게를 잡으려고 쓰던 방식인 것입니다. 실패하면 조각상이 구르는 바람에 시끄러운 소리가 나 괴물들의 주의를 끄니다). 출신을 활용하면 **PC**들에 관한 이야기를 만들 수 있습니다.

주사위를 굴리지 않아야 할 때

시간 제한이 많을 때는 사소한 것에 주사위를 굴리지 않는 것이 좋을 때가 있습니다.

성공/실패가 별로 중요하지 않으면 특히 그렇습니다. 실패할 경우 흥미로운 결과가 나와 이야기에 영향을 미칠 것 같을 때에만 주사위를 굴리게 하십시오. 그 일에 딱 맞는 출신을 가진 캐릭터가 있으면 판정을 하지 않더라도 언급하십시오.

• “저 벽은 오르기 어려워 보이지만, 아무개는 전에 곡예사였지요. 쉽게 올라가서 밧줄을 내려 줄 수 있습니다.”

판정은 한 번으로

여러 단계로 구성된 일을 캐릭터가 시도할 때, 단계마다 주사위를 굴리지 않아도 됩니다.

사실은 그러지 않는 게 좋습니다. 최고의엘프 포도주를 찾으려고 지하실에 있는 병을 전부 맛본다면, 병마다 판정하지 마십시오. 한 번으로 충분합니다.

실패해도 전진

실패해도 전진하는 것을 잊지 마십시오.

전투가 아닌 상황에서는 실패하면 이야기가 진전이 되지 않고 막히는 일이 많습니다. 그래서 판정 실패를 거의 성공, 또는 원치않은 부작용의 발생으로 처리하는 것이 더 건설적입니다. 원하는 목표를 달성하지 못하기는 마찬가지이지만, 그것은 아무 일도 일어나지 않았기 때문이 아니라 목표까지 가는 도중에 뭔가가 일어났기 때문인 것입니다. 도적 캐릭터가 매력 판정을 해서, 흑룡의 수도사가 어디 숨어 있는지 단서를 찾아 보려 한다고 합시다. 플레이어가 판정에 실패합니다. 전통적인 방식을 따르면, 마스터는 그냥 정보를 얻지 못했다고 할 것입니다. 하지만 제13시대에서 저희는 이때 도적이 수도사의 은신처에 관한 정보를 얻기는 하지만, 기대치 않은 안 좋은 일이 일어난다고 할 것을 권합니다. 아마도 이 도적이 자기를 찾고 있다는 소식을 수도사가 듣고, 도망을 치거나 기습을 준비하거나 덫을 놓거나 하겠지요. 즉, 실패로 인해 재미있는 일이 일어나는 것입니다.

위험의 고조

캐릭터의 행동이 실패하면 플레이어에게 선택을 주는 것도 좋습니다. 실패하며 전진하거나, 아니면 문제를 동반한 성공이 일어나는 것입니다. 후자의 경우 행동은 실제로 성공하지만 새로운 문제가 일어납니다. 그러면 그 문제는 다른 플레이어에게 넘겨서, 해결할지 그대로 둘지 선택하게 합니다. 연속적으로 실패하면 그 결과가 고조되어, 다음과 같은 일이 발생합니다:

- 하플링 도적이 마굿간 담장을 올라가는 데 성공하지만 짚더미에 등잔을 떨어뜨려 불이 납니다.
- 엘프 마법사가 이것은 사실 자기네 도적이 아니라 드워프 왕의 하수인들이 한 짓이라고 성난 마을 사람들을 설득하는 데 성공하지만, 이제 마을 사람들이 드워프들에게 보복을 하려고 합니다.
- 드워프 성기사가 화난 경비병들의 눈을 피해 드워프들을 마을 밖으로 피신시키는 데 성공하지만, 불을 일으킨 것이 PC들임을 알게 된 드워프들이 드워프 왕의 부하들에게 이 일을 알리려고 합니다.
- 인간 주술사가 드워프들을 태운 배의 선장에게 뇌물을 주어 드워프 왕에게 연락하지 못할 만한 곳으로 보내는 데 성공하지만, 배가 떠나고 난 뒤에 그 선장이 노예상인임이 밝혀집니다.

몽타주!

시간이 지나간다는 느낌은 주고 싶지만 세부적인 내용을 일일이 플레이하고 싶지는 않은 경우가 있습니다. 길을 따라 여행한다거나, 중요하지 않은 던전을 탐험한다거나, 좀비 습격에 대비해서 농장 건물을 보강한다거나 하는 때입니다. 이런 것을 아주 짧은 장면들의 연속, 즉 몽타주로 처리하면 편리합니다.

테이블을 한 바퀴 돌면서 플레이어들에게 묻습니다:

- “일행이 마주쳤지만 해결한 어려움을 하나만 대 보세요.”

그리고 그 플레이어의 왼쪽에 있는 사람에게 묻습니다.

- “그 문제를 해결한 사람이 [그 플레이어의 캐릭터]입니다. 어떻게 성공했나요?”

주사위를 굴릴 필요는 없습니다. 자기 캐릭터가 어떤 멋진 일을 해서 그 문제를 해결했는지 말만 하면 됩니다.

모두가 각각 떠돌아다니는 괴물이나 생사의 위기를 한 번씩 묘사하고, 또한 각각 장애물을 한 번씩 극복할 때까지 반복합니다.

플레이어가 자기 캐릭터의 활약을 설명하면, 마스터는 그것을 반복해서 말하되 캐릭터의 영웅적인 행각을 강조해서 말합니다.

- “예! 일행은 갑자기 나타난 미노타우로스의 유령에게 백파이프 연주를 들려주었습니다. 그 유령을 진정시켰을 뿐만 아니라,

다른 유령들까지 모여 들어 흥에 겨워했습니다. 그리고 감사의 표시로 미로의 일부를 통과하는 길을 안내해 줬어요.”

- “좋습니다. 마법으로 움직이는 탑을 도끼로 제거했습니다. 나중에 지하를 흐르는 강을 만나, 그 탑의 잔해를 타고 건넌습니다.”

- “멋집니다. 손목을 핵 뒤집어서 마지막 카드를 공개합니다. 해골 경비병들은 그 솜씨에 감탄하며 약속대로 동료들을 풀어줍니다. 뿐만 아니라 미로의 중심부로 가는 길까지 가르쳐 줍니다. 해골보다도 침착한 포커페이스의 소유자네요!”

페이스

진행이 느릴 때도 있을 것입니다. 플레이어들은 여기서 **10분**을 꼭 더 들여야만 찾을 수 있는 비밀문이 있다고 생각하기 마련입니다. 단편 플레이에는 시간 제약이 있습니다.

플레이어들이 소득 없는 길로 가려고 하면, “사실이 이러이러하다는 것은 여러분이 보기에 명백합니다” 같이 해서 정확한 정보를 제공하십시오.

- “여기에 비밀문이 없다는 것은 여러분이 보기에 명백합니다.”

- “드워프가 참말을 하고 있다는 것은 여러분이 보기에 명백합니다.”

주사위가 곧 이야기는 아니다. 주사위는 이야기의 뒤를 따른다

이게 무슨 뜻이냐고요? 캐릭터가 무엇을 할지 플레이어가 말을 하면, 주사위를 굴리라고 하는 것은 마스터입니다. “경비병을 지나쳐 갈 수 있는지 판정을 하겠습니다”라고 하면 손을 들어 제지하고, “경비병을 어떻게 해서 지나쳐 갈 건데요?” 하고 물으세요. 경비병들이 꾸벅꾸벅 졸고 있는 모습을 묘사하고, 한 명은 새 신발을 신었는데 한 명은 낡은 옷을 입고 있다고 하고, 왼쪽 경비병이 식료품 수레에 한눈을 파는 것을 그리십시오. 플레이어와 마스터가 정보와 제안을 주고 받아서 장면을 만들면 됩니다. 주사위는 캐릭터가 상황을 바꾸려고 행동을 할 때, 그리고 그 결과가 확실하지 않을 때, 그리고 실패가 재미있을 수 있을 때만 굴리라고 하십시오. 작지만 중요한 점입니다.

괴물들

여기 나온 괴물들의 일부는 제**13**시대 코어북에서 가져왔지만, 제**13**시대 괴물 도감이나 열세 가지 진리의 길에서 온 것들도 있습니다.

괴물 고르고 밸런스 잡기

이 시나리오에서 필요할 만한 괴물들을 싣고, 싸움에 몇 마리씩 등장시킬지도 지침을 두었습니다.

괴물 대체하기

PC들의 출신과 한 가지 특별한 것, 그리고 플레이어들이 세계에 대해 정한 사항들 때문에 이 문서에 나온 괴물들을 그대로 쓰지 못하게 되었을 수도 있습니다. 그러면 세 가지 옵션이 있습니다. 첫째, 필요에 따라 기존의 괴물들을 수정합니다. **PC** 한 명의 한 가지 특별한 것이 거대 쥐들 사이에서 자랐음이라면, 해골들이 거대 쥐의 해골이라고 하면 됩니다. 해골의 수치를 그대로 사용하되 ‘거대쥐’나 ‘픽시 무리’나 ‘수다스러운 녹 골렘’이라고 스킨을 바꾸는 수도 있습니다. 둘 다 내키지 않는 분을 위해, 이 시나리오 끝에 추가 괴물 수치들을 두었습니다.

세기의 영웅들

전투는 캐릭터들의 영웅성과 멋짐을 플레이어들에게 되새겨 줄 좋은 기회입니다. 적에게 공격이 명중하면 약간 시간을 들여서 그 공격을 묘사하십시오.

- “검을 강하게 휘둘러 좀비를 양단합니다. 압!”
- “주문을 걸자 빠직하는 소리와 함께 눈에서 번개가 칩니다!”
- “정확하게 쏜 화살이 무당의 이마에 꽂히자 적들의 눈이 휘둥그레집니다!”
- “마귀할머니 손을 내뻗고 괴성을 지르며 이리로 달려옵니다. 당신은 그 손톱을 피하고 순수한 마력을 할머니의 몸에 주입합니다. 엄청난 에너지가 몸에 스며들자 마귀할머니 비명을 지릅니다.”
- “검을 휘두르자 용이 머리를 뒤로 당겨 피합니다. 그러나 거꾸로 한 번 더 휘둘러, 칼날이 용의 잇몸을 깊게 뺏니다. 용은 고 통과 분노로 포효하고, 당신은 최후의 일격을 날리려고 그 턱 밑으로 달려들어갑니다.”

빛나감 피해마저도 멋지게 묘사할 수 있습니다.

- “빛나감 피해를 준다고요? 도끼가 고블린의 머리 위를 스쳐 지나가지만, 그와 동시에 고블린의 무릎에 발차기가 명중합니다!”
- “좀비가 비틀거리며 뒷걸음질을 치느라 도끼가 빛나갑니다. 하지만 그 틈에 사타구니에 발차기를 꽂아넣습니다. 좀비라면 원래 신경을 쓰지 않겠지만, 이 발차기란 뼈가 으스러질 듯한 위력입니다!”

노력을 아끼지 마십시오. 자리에서 일어서서 두 눈에 화살이 꽂힌 좀비의 몸짓을 해 보십시오. 사제의 철퇴에 얻어맞고 복수를 다짐하는 흥고블린 추장의 흉내를 내십시오. 멋진 공격이나 아까운 빛나감을 한 라운드에 1초 정도만 이렇게 연기해도 플레이어들의 흥미를 유발하는 데 도움이 됩니다. 마스터가 하기 시작하면 플레이어도 곧 따를 것입니다.

분위기

플레이의 분위기는 플레이어가 어떤 사람들이냐에 크게 좌우됩니다. 열세살 소년소녀들을 놓고서 유혈낭자한 묘사를 하면 별로안 좋아할지도 모릅니다. 플레이어가 불편이나 불만을 표시하면 분위기를 조정하는 것도 생각해 보십시오. 이미 잘 아는 사람들이고, 어디까지 해도 되는지 이미 알고 있다면 그 경계 안에서 플레이하면 됩니다. 공공장소에서 플레이하는 경우의 적합성도 생각해야 합니다. 친구 집에서라면 고향을 쳐도 되는 말이라 해도, 카페나 행사장에서는 아예 입밖에 내서는 안 될 수도 있습니다.

페이스

제13시대의 고조 주사위와 괴물 디자인 방식은 전투가 너무 오래 끌지 않게 해 주지만, 그래도 시간이 모자랄 수는 있습니다 카페가 곧 문을 닫는다거나, 행사가 곧 끝난다거나, 플레이어 한 명이 일찍 자리를 떠나 한다거나, 외부적 조건에 제약을 받을 수 있는것입니다. 그럴 때는 전투를 짧게 하십시오. 괴물의 방어 수치를 깎고 피해량을 줄입니다. 그래도 시간이 없으면 괴물들이 도망친다고 하거나, 극적인 순간이 왔을 때 마무리를 지으십시오 (하루 종일 공격이 안 맞던 노움 음유시인이 대성공을 냈으면, 그 공격으로 용의 목이 잘린다고 하는 것입니다).

마스터링을 쉽게, 플레이를 재밌게 하기 위한 팁

메모지

인덱스 카드나 메모지를 한 뭉치 사서...

이름 텐트를 만듭니다

메모지를 반으로 접고 한쪽에 캐릭터 이름을 써서 각 플레이어의 앞에 놓습니다. 이제 “드워프”나 “레인저”라고 부르지 않고 이름 으로 부를 수 있습니다. 이것은 캐릭터와 플레이어를 연결하는 아주 좋은 수법입니다.

한 가지 특별한 것과 출신을 씁니다

테이블을 한 바퀴 돌며 플레이어들이 각자 한 가지 특별한 것과 출신을 말하게 합니다.

마스터는 메모지에 그것들을 받아 적습니다.

메모지 한 장에 2~3개 정도를 쓰면 됩니다. 쉽게 알아볼 수 있도록 큰 글씨로 쓰십시오.

플레이어가 진행됨에 따라 그 내용을 참고해서 일행에게 어울리는 난관이나 장애물을 제공합니다. 판정에 성공한 사람의 특별한 것이나 출신은 메모지에 체크표를 합니다.

메모지로 지형지물과 말을 만듭니다

전투에서 미니어처를 사용하는 경우 (제13시대는 미니어처가 없어도 할 수 있지만, 전투에서 위치 관계를 표시할 때 유용합니다) 메모지에 물건이나 지형을 그려서 쓸 수 있습니다. 미니어처가 없는 거대 괴물은 메모지 텐트에 이름을 써서 나타낼 수 있습니다.

메모지 꼭 쓰세요!

미니어처

제13시대에서는 미니어처가 정확한 위치가 아니라 상호적인 위치관계를 대략적으로만 나타냅니다. 제13시대의 전투는 미니어처가 없어도 할 수 있지만, 미니어처를 사용하면 플레이어가 한결 편해집니다.

지형

지형에 관해 롬은 이렇게 말합니다: 지형은 마음대로 써도 됩니다. 처음 플레이하는 사람들은 지형까지 활용하고 챙길 여유가 별로 없어요. 캐릭터들을 쉽게 이동하고 공격하는 것을 최우선으로 생각하는 게 좋습니다.

제13시대의 세계를 잘 알지 못하면 일반적인 판타지 지형을 가져다 써도 좋습니다. 음침한 늪, 사원의 폐허, 유령 마을, 저주받은 과수원, 되살아나는 무덤, 살아있는 던전, 나선형 탑, 숲, 우르릉거리는 화산 등등이 모두 제13시대 어딘가에는 있습니다.

행동 순서

저는 행동 순서를 이렇게 처리합니다. 원하는 대로 하면 되지만, 이 방식은 제 경험상 꽤 빠릅니다.

1. 모두 행동 순서 판정을 합니다. 괴물들은 종류가 아주 다르지 않은 한 모두 같은 순서를 공유합니다. 예를 들어 고블린끼리는 모두 함께 행동, 거미들끼리는 모두 함께 행동, 이런 식입니다. 잘 모르겠으면 괴물의 순서는 느린 쪽으로 하십시오.

2. PC들의 수와 괴물 집단의 수를 셉니다. 그만큼의 숫자를 메모지에 1부터 차례대로 하나씩 씁니다. 크게 쓰세요. PC가 6명, 괴물이 2종류 (서로 다른 순서에 행동하는 괴물 집단 2개)가 있다면 메모지는 1부터 8까지 적으면 됩니다.

3. 1부터 숫자를 셉니다. PC나 괴물 집단의 행동 순서 번호가 나오면 가장 큰 숫자가 적힌 메모지를 그 PC나 집단에게 줍니다. PC 6명과 괴물 집단 둘이 있다면 가장 순서가 느린 쪽은 8짜리 메모지를, 다음으로 느린 쪽은 7짜리 메모지를 받게 됩니다.

4. 1번 메모지를 가진 캐릭터가 라운드마다 먼저 행동합니다. 다음에는 2번 메모지, 그 다음에는 3번 메모지 등의 순서로 행동을 합니다. 메모지에는 전투 관련 메모를 해도 좋습니다. 저는 괴물의 순서 메모지에 체력, 상태 이상 같은 정보를 쓰곤 합니다.

'버스 정류장' GM...이 뭐죠?

13시대의 조직화된 플레이 프로그램의 기본 아이디어는 플레이어가 한 주에는 런던에서, 다음 주에는 뉴욕에서 플레이하고 중단한 부분부터 다시 시작할 수 있어야 한다는 것입니다. 즉, 게임이 완전히 자유 형식일 수는 없습니다. 그러나 레일로드식도 아닙니다. 각 세션에는 시작 지점과 종료 지점이 있으며 한 버스 정류장에서 다음 정류장으로 이동하는 방법은 버스 운전사에게 달려 있습니다. 고블린을 코볼트로 대체하거나 플레이어가 조우나 전투를 피하기로 결정한 경우, 세션을 자연스럽게 다음 세션으로 이어지도록 세션을 종료하는 것은 괜찮습니다. 사이드 퀘스트, 막간, 플레이어가 만든 플롯도 멋지고 심지어 권장할 만합니다. 어떤 경로를 선택하든, 도중에 여러분과 플레이어가 좋아하는 이상한 일을 할 수 있지만, 다음 버스 정류장에 도착하여 그 지점에서 버스를 타고 싶은 사람이 있으면 누구나 탈 수 있도록 하면 됩니다.

전멸을 처리하는 법

이 시나리오에서 PC들이 모두 죽을 가능성은 별로 없습니다. 하지만 때로는 주사위가 배신하기도 하고, 잘못된 판단이 이루어지기도 하고, 해서는 안 될 일이 행해지기도 합니다. PC 전원이 죽으면 이렇게 해 보십시오. 새로운 캐릭터들을 만들고, 죽은 PC 일행의 뒤를 바짝 쫓고 있었다고 하십시오. 같은 목적으로 행동하다가 항상 한걸음 늦는 바람에 던전에는 보물이 없고 괴물들은 이미 쓰러진 뒤였습니다. 그리고 죽은 전임 PC들을 발견하게 되는 것입니다. 다음 세션은 정상적으로 시작합니다. 어쩌면 새 캐릭터들이 전임자들의 시체에서 물건을 챙길 수도 있겠지요. 아니면 핵심 규칙서 p.170에 나온 조나단의 아이디어를 사용해 보십시오.

보물을 나눠줄 때

매 세션이 시작될 때마다 표상 관계 주사위를 굴립니다. 주사위의 결과가 몽타주 장면에서 모험가가 보물을 찾았다는 뜻으로 나오면 보물을 줍니다. 이런 식으로 매주 보물 한 개씩을 지급하는 것을 목표로 합니다. 일부 세션에는 보물을 나눠줄 시간임을 알려주는 항목도 있습니다.