



8레벨 캐릭터를 위한 각 2시간 분량의 총 네 세션짜리 13시대 모험 by ASH LAW





이 모험에 대해

모험가들은 청왕의 도서관에 지식을 찾으러 드라켄할로 향했습니다. 이것은 그저 그녀가 낯선 이들에게 책을 읽도록 하는 것이 아니며, 그들은 그녀의 도서관에 들어가기 위해 지지자를 확보할 필요가 있으며, 도는 그들이 찾는 것에 도달할 다른 방법을 찾을 정도로 행운이 따라야 합니다. 과물로 가득 찬 도시를 행진하는 것이 충분히 만만치 않은 것처럼, 기이한 혜성의 조각에서 떨어진 파편이 도시를 강타하며, 혼돈을 야기합니다. 일행은 특별한 기회를 - 청왕의 개인 금고로 침투하여, 그들이 원하는 것을 챙길 수 있는 제공받습니다.

Credits

Writer & MapMaker: ASH LAW

Executive Producer: Rob Heinsoo

Art from the 13th Age Bestiary: Rich Longmore

Art from the core 13th Age rulebook and 13 True Ways: Aaron McConnell and Lee Moyer Maps created using: Excel, GIMP, and ProFantasy'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.





게시된 경우 허용됨.

13시대 룰북에 수록되어 있다면 플레이할 수 있으며, 현재 플레이테스트에서 디자이너가 공개한 모든 직업도 허용됩니다. 따라서 수도사, 사령관, 드루이드 직업(13가지 진실의 길 플레이테스트 버전)과 티워조그 종족(괴물도감 플레이테스트 버전)을 플레이할 수 있습니다. 이 중 일부는 <http://www.pelgranepress.com> 에서 확인하실 수 있으며, 해당 책의 플레이 테스트에 참여하신 분들에게도 제공됩니다.

점진적 성장

파티가 믿을 수 없을 정도로 반칙을 저지르거나 전투를 피하지 않는 한, 매주 참여한 모든 캐릭터는 점진적 성장을 얻어야 합니다. 점진적 성장에 대한 자세한 내용은 핵심 규칙서 189페이지에 나와 있습니다. 이 모험은 처음부터 끝까지 레벨 6 캐릭터를 위해 설계되었습니다.

모든 세션이 끝날 때마다 완전 휴식을 취하는 것을 목표로 하세요.



드라켄할에 오신것을 환영합니다.

1.0 서막/개요.

왜 그들의 캐릭터들이 드라켄홀의 청왕의 도서관에 가기로 한 이유를 플레이어와 논의하는 것으로 시작합니다. 플레이어들이 드라켄홀로 가기로 결정한 이유들을 묵도록 주도하고, 일행의 다른 이들과 어떻게 알고 있는지 말해보세요. 일치하는 캐릭터 배경을 찾아 일행의 일원 사이에 연관을 제안하세요. 여기에 다른 모험들과 연결될 몇몇 아이디어를 제공합니다:

2 레벨 모험

●시체 왕의 왕관

당신은 드라켄홀에서 필요한 기술인, 괴물들의 도시를 방문할 수 있는 능력을 증명했습니다. 당신은 청왕의 마법 책 수집에서 찾을 수 있는 지식을 얻고 싶어하는 표상 중 하나를 후원자로 가지고 있습니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 당신의 경험으로 언데드에 대해 명중 판정에 +1을 받습니다.

●거친숲의 운명

큰 드루이드는 당신이 찾은 것 중 가장 인상적인, 책을 훔쳐와, 그녀가 말해준 특별한 신성한 장소에서 다음 춘/추분의 자정에 그 책을 불태우기를 원합니다. 그녀가 이를 원하는 이유는 그녀만 알고 있습니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 당신에게 큰 드루이드의 축복이 있습니다. 고조 주사위가 홀수일 때 독 피해를 무시합니다. .

●빛의 성당에서 내리는 시련

대사제는 잃어버린 신을 찾고자 하는 주교에게 개인적으로 당신을 추천하였습니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 당신의 행동 순서가 홀수일 때 정방 +1.

●새도우 포트 서플

그림자 대공은 당신이 그를 위해 금지된 작업의 원본 사본인, 책을 훔쳐오기를 원합니다. 당신이 훔쳐 온다면, 그는 한번의 당신의 호의에 빚질 것입니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 당신의 의심많은 본성을 통해, 함정에 대한 방어 +2

3레벨 모험

●진균족 감염, 오멘퀘스트,스크림헌트 성의 변신

진균족 감염, 스크림헌트 성의 변신, 오거 마술사의 탐, 오멘 의뢰에서 여러분들은 다른 사람이 거의 접해보지 못한 환경을 접했을 것이고, 더 배우기를 원할 것입니다. 청왕의 궁전은 대부분의 장소보다 기이하며, 그녀의 도서관은 당신이 찾던 비밀을 가지고 있습니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 이 모험 동안 혼란에 대한 극복 판정에 +2

4 레벨 모험 (오크 전쟁 삼부작)

● (오크 두령의 분노, 드워프 왕의 영역,엘프 여왕의 마법)

오크 두령의 분노, 엘프 여왕의 마법, 드워프 왕의 영역에서 당신은 전쟁 영웅입니다. 어쩌면 청왕은 이를 존중할 것입니다.

황제는 당신이 천문학 현상과 점성술에 대한 책을 찾기 위해 당신을 보냈고, 그러기를 바라고 있습니다. 분명히 새로운 혜성이 하늘에 나타났고, 파멸을 예언하고 있습니다.

이전 모험에서 얻은 이득은: 이 모험동안, 필사적 저항 판정과 죽음 극복 판정에 +2

6레벨 모험

●악귀술사의 던전에서 탈출, 투장의 주먹, 용의 꼬리.

당신은 압도적인 기이함에 직면했을 때 보여준 용기와 자립심 때문에 황금거룡이나 투장이 당신을 개인적으로 추천하였습니다. 둘 모두 당신이 악마에 관한 책인, 신념의 도가니를 되찾아 둘을 위한 사본을 만들어오기를 원합니다.

이전 모험, 그리고 투장 또는 황금거룡에게 추천받으며 얻은 이득은: 이 모험 동안 용에 대한 명중 판정에 +2.

... 악귀술사의 악의적인 영향 때문에 이 모험의 캐릭터들은: GM이 당신을 향해 화염 피해를 굴릴 때마다, 그들은 주사위 하나를 덜 굴립니다. 당신은 지옥과 화재를 꿈꿉니다. 그 꿈은 완전히 불쾌하지는 않습니다. 당신은 특정한 책을 불태우고 위조로 바꾸기 위해 왔습니다.

다른 모험에 대한 링크는 [여기에서](#) 확인할 수 있습니다



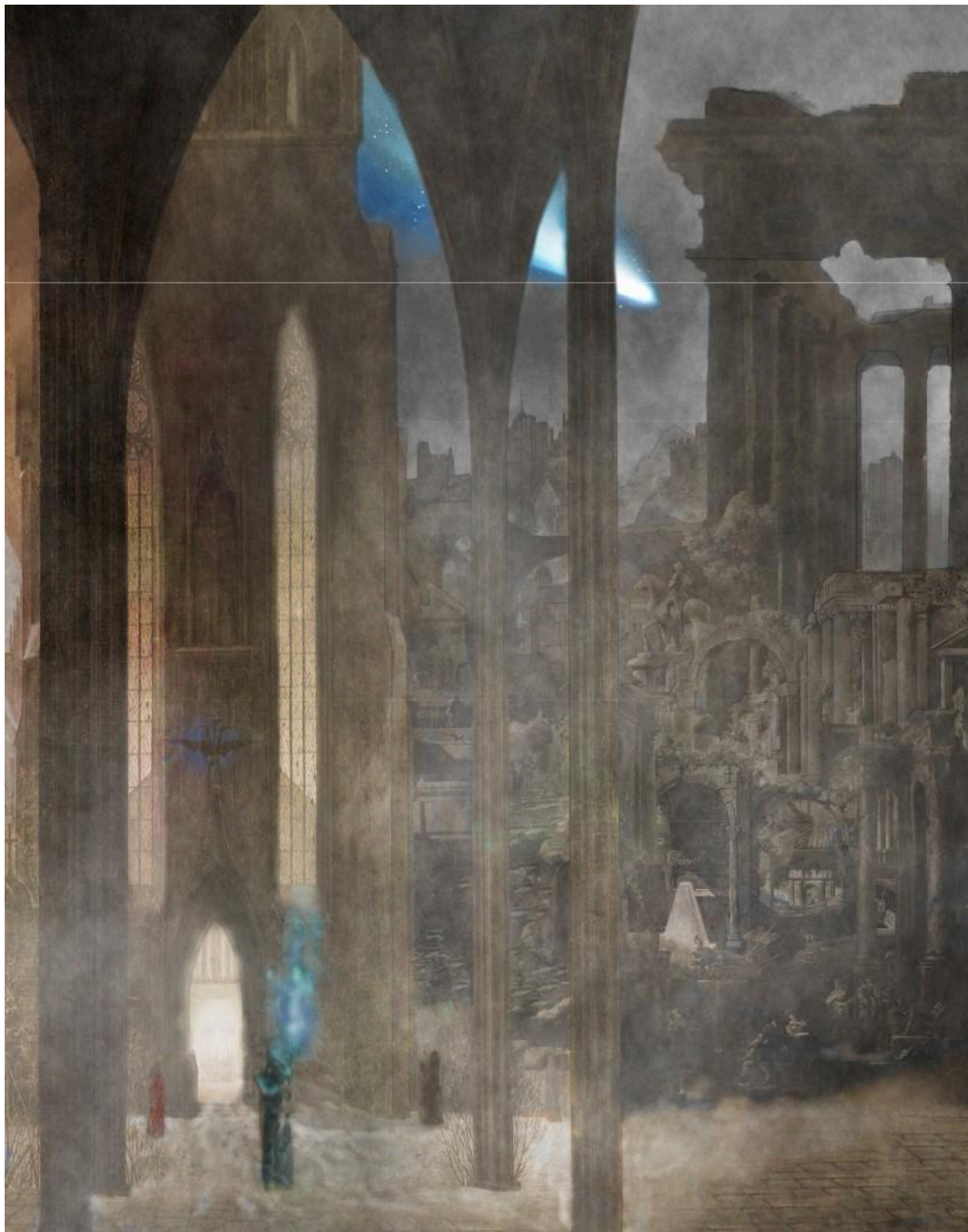


13가지 금서

그래서 모험가들이 찾고 있는 책이 정확히 무엇인가요? 여기에 13가지 책이 있으며, 그와 함께 책에 관한 이야기와 그 책들이 가져올 위험이 수록되어 있습니다.

타천사의 가족에 쓰여진 영혼의 서	책에는 지평선 아래 깊게 숨겨진 거상에 갇힌 고대의 악을 깨우는 의식이 포함되어 있습니다. 거상을 목격했던 이들은 내면에 잠재될 공포에 영원히 시달립니다.
영혼 적출자의 피로 만든 잉크로 쓰여진 거룡의 서	책에는 악마의 정수를 통해 필멸자에게 힘을 부여하는 신격화의 비밀을 포함하고 있습니다. 책의 혐오스러운 지시에 따른다면, 당신은 표상의 힘조차 능가할 힘을 가진 어두운 신이 되게 해줄 악마의 정수와 충분히 융합할 수 있습니다.
불 탄 검의 고서	이 마도서는 달빛을 통해서만 읽을 수 있으며, 읽는 이에게 끔찍한 이계의 지식과 불쾌한 거주민들에 대한 지식을 부과하며... 그들을 위한 길을 엽니다.
하늘길의 창조	이 책은 미스릴로 된 얇은 장으로, 산으로 새겨진 낮선 별자리의 지도들과 광기어린 도표들로 이루어진 지도입니다.도표들은 다른 것과 이 세계를 분리하는 공허의 지도이며, 공허에는 날개달린 끔찍한 것들이 필멸자들이 그들의 현실로 문을 열 날을 기다리고 있습니다. 이 책은 고대 드워프 어로 쓰여졌습니다.
신념의 도가니	. 이 책의 표지는 고대 뱀의 뼈들로 맞물려 만들어져 있고, 뱀가죽 페이지에는 끔찍한 늑은 뱀의 왕을 다시 데려오는 의식을 포함하고 있습니다. 모두가 뱀의 왕의 시대가 끔찍했던 것에 동의하지만, 비인간형 지도자들은 엘프조차 잃어버린 중요한 비밀들을 알고 있었습니다.
잃어버린 신들의 첫 마디들	표지는 오크와 엘프의 가족으로 만들어져 끈으로 묶여 있습니다. 이 책은 한 표상의 실제 이야기에 대한 단서를 담고 있다고 하지만... 당신이 기대하고 있을 것은 아닙니다.
숨겨진 왕의 혈통	마지막 황제는 이 책의 다른 사본을 가지고 있습니다. 이 책의 내용은 읽을 때는 해가 없는 시처럼 보이며, 먼 훗날 악몽의 형태로 읽은 이의 정신에 끔찍한 비밀을 보여줍니다. 숨겨진 왕의 악한 교단이 이 책을 몇년간 찾고 있으며, 교단의 첨자를 쫓아내기 위해 성기사들이 만든 가짜들이 존재합니다- 이 사본은 진짜입니다.
용들의 금지된 수수께끼	철의 바다를 가로질러 왔다고 주장하며, 조각난 심장이라 불리는 것이 올 것이라는 예언을 한 미친 수도사가 쓴 책입니다. 그림자 아래에서 비밀스러운 전쟁이 벌어졌고, 드루이드 교단 내에서 조각난 심장의 도래를 가속하려는 이들과 막으려는 이들 사이에서 암투가 벌어지고 있습니다.
돌의 속삭임	이 페이지들은 다른 날짜에는 다른 단어들을 보여주며, 드러난 단어들을 대조하는 것만이 책이 만들어내는 단어를 밝혀낼 수 있습니다... 이를 해독할 정도로 오래 제정신을 유지하는 사람은 거의 없습니다. 네크로폴리스에서만 책 전체를 읽을 수 있다고 합니다.
다른 작품들의 페이지로 만들어진 금지된 팜플렛	적절한 책들에서 찢어내, 구멍 뚫린 철제 표지 사이에 모았습니다. 이 책은 불의 진실된 비밀을 담고 있습니다.
어둠의 지도	이미 태어난 이들과 아직 태어나지 않은 이들 모두 포함된 창조된 20명의 가장 사악한 악당의 이름과 행동을 나열합니다. 이 책의 사본은 산타 코라 아래에서 감시 중이었지만, 최근 가짜임이 밝혀졌습니다.
오크 우물과 다른 이상 현상	은 남자가 알아서는 안될 비밀이 있습니다... 하지만 여자는 이미 무의식적으로 이 비밀들을 알고 있기 때문에 이 금지된 글을 읽는 것이 안전합니다.
노란 잎의 나무	이 책에 써 있는 노래를 부르는 이는 미치거나, 더 나쁠 경우, 완벽한 이성을 얻습니다. 용 표상 중 하나가 이 책의 노래의 일부를 썼다고 전해집니다.







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

세션 시작	세션 끝
모험가들은 책을 훑치기 위해 드라켄할 깊은 곳으로 내려갑니다.	모험가들은 몇몇 책을 훑칠 목적으로 드라켄할에 도착합니다.

1.1 지원자

몽타주로 모험을 시작합니다. 플레이어들에게 그들의 캐릭터가 청왕을 보기 위해 응접실 바깥에서 기다리고 있다고 설명해주세요. 플레이어들에게 이것이 그녀의 도서관을 방문할 허락을 구하기 위해 3일째고 청왕이 오늘도 그들을 보지 않을 것 같다고 말해주세요.

플레이어에게 청왕을 보러 가기 위해 기다리고 있는 동료 지원자를 묘사하게 하세요. 다음 플레이어에게 넘어가 탄원자들이 일행과 각 캐릭터에게 구체적으로 어떻게 반응하는지 설명하도록 하세요. 세번째 플레이어에게 가서 어떻게 그 지원자가 청왕의 궁정에서 살해당했는지 설명하게 하세요. 최소한 하나의 멍청한 지원자가 나올 때까지 플레이어 주변을 도세요. 모험의 이 부분에서는 기능 판정을 할 필요가 없으며, 공유된 서사 창작의 일부일 뿐입니다. 몽타주의 이 부분은 드라켄할을 멍청이들로 살게 만들고 (그리고 죽이고), 플레이어들에게 이 도시의 정책이 얼마나 괴물같은지에 대한 인상을 줄 수 있습니다. 몽타주의 끝에서, 청왕과 접견을 하지 못한 채 하루가 어떻게 지나가는지 설명해주세요.

1.2 고블린 시장

모험가들은 다시 한번 접견을 거절당합니다. 모험가들은 드라켄할의 거리로 던져졌고, 창립 기념일 기념식의 한가운데에 있는 것을 발견합니다. 이 거리의 축제는, 드라켄할의 거주민들이 드라켄할의 창립(그 전에도 이런 저런 형태로 도시가 존재했다는 사실은 편하게 무시하며)이라고 여기는, 삼두회가 온 것을 기리는 것입니다. 군중들이 몰려들고, 사람들의 흐름은 일행을 잔해 도시라 불리는 드라켄할의 구역, 그리고 고블린 시장으로 이끕니다. 보통 고블린 시장은 밤에만 열리지만, 창립기념일에는 시장의 어두워진 텐트와 지하실 상점이 하루 종일 문을 엽니다. 고블린 상인들은 모든 종류의 이상한 물건들을 팔고, 이것이 드라켄할에 오는 주요한 이유입니다.

이 섹션은 고블린 시장, 잔해 도시 또는 드라켄할 주변 지역에서 일어날 수 있는 수십 개의 장면을 제시합니다. 이 아이디어는 당신의 지역색으로 도시를 채울 수 있도록 해줍니다. 모험가들이 도시에서 시간을 보냄에 따라, 거리의 거친 갱들이 그들을 지켜보고 있는 것과 외지인을 공격할 이유를 찾는 것이 명백해 보이는 시민 무리에 대해 언급해주세요.(섹션 1.3 참조)

위의 내용을 참고하여 모험가들의 행동이 상황을 어떻게 변화시키는지 설명합니다. 모든 플레이어가 주사위를 굴린 후 기능 도전을 종료하되, 각 상황을 '+2'로 만들면 다음 장면에서 상을 받을 수 있음을 알려줍니다.





괴물들의 도시

롬은 이 섹션이 충분히 괴물 같지 않다고 생각했습니다. 당신이 그에게 동의했고, 그가 옳다고 생각했던 것을 이를 반영했다면, 당신의 괴물 같은 뒤틀림을 삼입하세요. 아마 인형극을 보고 있는 아이들은 그들의 부모가 굶주렸을 때, 손가락이나 귀를 잃었을 수 있습니다. ‘꼭두각시’가 코볼트이며, 부스에 묶인 채로, ‘꼭두각시 장인’이 공연하도록 만들어진 것일 수도 있습니다. 춤추는 해골은 사령술사에 의해 거리에서 납치된 불운한 이들로 매일 교체되는 것일 수도 있습니다. 빛을 지고 팔리는 아동 노예 경매. 공개적인 장소에서 고문 당해 죽거나 매달린 시체. 무작위하고 끔찍한 죽음. 더 많은 공포의 카니발, 덜 디킨스(소설가)적인 런던일 수 있습니다. 드라켄할의 악에 대한 끔찍한 것들에 대한 힌트가 있을 수 있습니다.

개인적으로 저는 괴물같은 종족이 항상 사아악(eevil)이 될 수는 없다고 믿습니다. 물론 그들의 매장 의식은 의식적인 식인 풍습을 동반할 수도 있고, 악마를 숭배할 수도 있으며, 그들이 생명을 다루는 것은 다른 종족에 비해 덜 신성할 수도 있습니다. ‘괴물같은’ 종족들은 다르고 위험하며, 천성적으로 비인간적이지만, 선천적이고, 끊임없는 악은 아닙니다. 도시에는 노예제같은 제도적인 악이 뿌리내렸지만, 현실의 우리도 그랬으며, 그들이 본질적으로 악한 것은 아니었습니다 - 단지 악을 행한 것입니다. 드라켄할의 진정한 공포는, 저에게는, 모험가들이 모험 동안 일상적으로 족석에서 죽이는 ‘괴물들’역시 사람이라는 것이며... 드라켄할의 거주민들의 눈에 모험가들이 괴물같아 보이도록 만드는 것입니다. 물론, 영웅적이고 도덕적으로 모호하지 않은 캠페인에서 ‘선’과 ‘악’의 경계선을 흐릿하게 하는 것은 그다지 이상적이지 않을 수 있습니다.

오크는 예외입니다. 오크는 살육과 모든 좋고 건전한 것을 파괴하기 위해 사는 극단적인 이상현상이며, 이것이 청왕이 오크들을 자신의 도시로 들이지 않는 이유입니다.

변화구는 당신의 손끝에 달려 있습니다: 당신은 문화와 빈곤의 결과로 일상적인 잔인함이 느껴지는 제 ‘디킨스 식 런던에서 마주하는 앙크-모포크(소설 세계관)’를 설계할 수도 있고, 또는 롬의 비도덕적인 ‘그랜드 기놀’ 호러 쇼 또는 그 사이 어딘가를 설정할 수 있습니다. 드라켄할의 어둠을 설정하는데에는 당신의 입맛과 당신의 일행의 기호에 달려 있습니다.

거리의 즐길거리

펀치와 주디 공연자가 쇼에 나타납니다. 일반적인 꼭두각시는 뼈격거리는 목소리의 대마도사와 통방울 눈의 황제로 보충됩니다. 유머의 대부분은 본질적으로 지저분한 유머와 꼭두각시가 꼭두각시에게 행하는 가혹한 행위들입니다. 고블린 아이들의 무리가 꼭두각시 부스 주변에 앉아 즐길거리를 찾고 있습니다. 조수는 군중 주변을 돌며 관람객(또는 그들의 부모)에게 동전 한두닢을 넣어달라고 요청합니다. 그림자 대공의 표상 주사위가 5나 6인 이들은 표상 주사위를 써 희귀한 칼날 독(전투에서 첫 명중에 추가 4d10 독 피해)을 얻게 도울 수 있는 지인을 찾을 수 있게 합니다; 6은 공짜로 얻을 수 있는 것이고, 5는 50 gp를 요구합니다.

열 구의 해골들이 춤추고, 사령술사 주인은 현악기를 연주합니다. 지나가는 사람들이 동전은 그의 발치에 있는 모자에 던집니다. 동전을 빼앗으려는 사람은 화가난 사령술사와 그녀의 해골들을 처리해야 할 것이고, 누구도 그런 종류의 문제를 원하지 않습니다. 버그베어 시장 경비들 간의 싸움으로 소수의 군중이 모였습니다. 지혜가 가장 낮은 모험가는 난이도 25의 기능 판정을 하여, 실패하면, 군중들 사이에서 5d20gp 가량의 돈을 소매치기 당합니다. 화려한 색상의 텐트 밖의 표지판은 내부에 이국적인 즐거움이 기다리고 있다고 보장합니다. 입장비는 10gp입니다. 청왕이 고용한 불량배 중 하나가 밖에 서서 텐트를 지키고 있습니다. 후드가 달린 로브를 입고 가면을 쓴 호객꾼이 통 위에 서서 텐트 안에서 기다리고 있는 놀랍고도 확실하게 인생을 바꿀법한 경험에 대해 외치고 있습니다.

도착했습니다. 도착했어요. 거인 아르고가 그의 힘을 모든 방문자들과 겨뤄봅니다. 참가엔 2 gp가 들며, 승리하면 100 gp를 얻습니다! 거인을 이기기 위해서 근력에서 난이도 35의 기능 판정을 필요합니다. 그들의 운을 시험해보라고 사람들을 끌어들이는 것은 무장한 사후아긴입니다.





그림을 그리고, 화가 용품과 캔버스가 탁자 위에 있는 텐트 안에는 휘파람부는 고블린이 있습니다. 고블린은 개인당 **10 gp**로(좀 더 영웅적으로 보이는 그림을 위해서는 **5 gp** 추가) 모험가들의 초상화를 그려주겠다고 제안합니다. 하지만 고블린은(돈을 챙긴 후에), 불문율을 위반한 것에 대해 심문받기 위해 버그베어 경비원에게 끌려갑니다. 이건 물론 사기이며, 진짜 화가는 점심먹기 위해 자리를 비웠습니다 - 고블린과 버그베어는 안전한 곳으로 갔다면 모험가의 돈을 나눠가질 것입니다.

음식. 대부분은

노천 주점에서 각종 음료와 바-스낵류의 음식을 팔고 있습니다. 드워프 에일이나 엘프 와인을 쌓아두진 않지만, 드래곤-와인이라면 있습니다. 드래곤-와인은 철의 바다 근처의 폐허에서 자라는 베리류로 만들어집니다. 그들이 파는 가장 강한 음료는 발효된 개젓입니다. 주점 주인(세츠-卜-카라 불리는 티플링)은 가격표를 올리지 않으며, 방문한 사람들과 흥정하는 것을 기대합니다. 그림자 대공과 긍정적인 관계를 가진 이들은 특혜를 받을 수 있습니다.

떠돌이 상인이 목에 건 쟁반에서 빵에-깁-소세지(Sausage-inna-bun)를 팔고 있습니다. 한번 맛보면 절대 잊혀지지 않습니다. 기본 **1 gp**이며 추가 조미료에 따라 **5 gp**입니다. 난이도 **20**의 기능판정에 성공하면, 소세지는 대부분 결합 조직과 빵으로 이루어져 있고, 고기는 매우 적다는 것을 알 수 있습니다.

고블린은 뚜껑을 덮은 카트의 뒤에서 ‘특별한 고기’를 판매합니다. 고블린은 그가 ‘매우 특별한 고기’를 가지고 있으며, 그것이 ‘달다’고 암시합니다. 난이도 **30**의 기능 판정(또는 모험가가 삼두회나 오크 두령과 관계가 있다면 난이도 **20**)을 하여, 성공하면, ‘달콤한’ 고기 중 일부가 그들의 종족임을 알 수 있습니다; 고블린에게 그 고기의 식인적 특성을 말해주면, 그들은 충격받은 것처럼 행동합니다. 아니 연기합니다.

요리 마법사는 설탕이 든 가닥을 띄워올려 빛나는 모양으로 짜냅니다. 설탕을 꼬아 늘린 구매자의 얼굴 복제가 **1cp**, 작은 유니콘 설탕 솜이 **2sp**, 아울베어 사이즈에 실제로 걸고, 울부짖을 수 있는 솜사탕이 **100gp**입니다. 대마도사나 대사제와 관계가 있는 이들은 이 마법사가 산타 코라에서 몇년간 살았었던 실패한 견습생 스네일 아프루프라는 것을 알아차립니다. 스네일은 이곳 드라켄할에서 프리즘 드래곤의 지도를 받고 이 요리 마법을 익혔다고 주장합니다.

살아있는 초콜릿 오징어 노점이 꿈의 세계에서 왔다고 표시된 표지판(그리고 개당 **10gp**가 든다는 글과 함께)과 함께 무인으로 운영됩니다. 실체없는 목소리가 관심을 가진 모험가들의 귀에 “구매자는 돈을 노점 아래의 항아리에 넣으시면 됩니다, 아니면 저주받으시던가요”라고 속삭입니다. 초콜릿 음식을 훔치는 모험가는 극복 판정(**11+**)을 하고, 실패하면, 남은 세션 동안 모든 기능 판정에 실패하거나, 돌아와서 그들이 가져간 것에 대해 지불해야 합니다. 항아리의 돈을 훔치는 모험가는 극복 판정(**11+**)을 하여, 실패하면, 남은 세션 동안 모든 기능 판정에서 웃기고 비참하게 실패합니다.

허크 가의 고블린 무기고

지하실과 터널로 연결된 이 공간은 상상할 수 있는 모든 종류의 무기들이 벽마다 가득 차 있습니다. 이곳에는 검-도끼 하이브리드, 스프링이 장착된 **3중** 단검, 금속 부메랑, 양쪽 워해머, 랜턴 방패, 보헤미안 귀이개, 칼날 채찍 등이 있습니다. 고블린 가는 그들의 여주인 그래니 허크의 이름을 따서, 허크 가라고 불리는 이 시설을 운영하고 있습니다. 특별히 흥미로운 것은 다음과 같습니다:

곰 발사대. 이 특이한 장치는 곰이나 다른 큰 동물을 던집니다. 성난 곰을 싸움에 추가하는 것은 좋은 아이디어는 아니지만(특히 비좁은 공간이라면), 공성전 같은 상황에서는 가끔 유용할 수 있습니다. 대부분의 무기는 억제력이 있습니다. 곰(또는 분노한 야만전사, 도 될지도)이 장전되고 스프링을 감아야 합니다(최소 일반 행동, 곰이 협력적이지 않다면 좀 더 필요할 겁니다). 곰(또는 하플링 로그, 일수도)을 쏘는 것은 장치를 조준하는 누구든 일반 행동을 사용합니다. 근접 공격의 형태로 발사되면, 발사된 동물(또는 모험가의)의 다음





근접 공격에 대한 치명타 범위가 **11+**로 확장되지만, 다음 턴의 시작까지 모든 공격에 취약해지며, **3d20** 피해를 가합니다. 곰 발사기는 자체 손수레가 있지만, 모험가들은 곰을 스스로 가져와야 할 것입니다. 가격: **500 gp**

불타는 그물 발사기. 이 거대한 석궁같은 무기는 복잡한 부싯돌과 스프링 메커니즘이 달려 있습니다. 발사되면, 불타는 끈적끈적한 타르로 덮인 그물을 발사합니다. 이 무기는 비행하는 적과 싸우기 위해 디자인됐으며, 하늘 아래로 추락하게 만듭니다. 무기를 사용하기 위해 일반행동(-2 패널티를 받은 기본 원거리 공격)을 사용합니다. 성공적으로 맞췄다면, 적은 고정되며, **4d20**의 지속 불 피해를 받습니다(둘 다 극복 판정). 그물을 적절하게 포장하고, 그물 발사대에 장전하는데 1시간이 걸립니다. 전투에서 불타는 그물 발사대를 들고 있을 때, 1이 나오면, 들고 있는 사람이 맞는 것을 의미합니다. 가격: **650 gp**

관통-망치. 이 마을에는 장창이 장전된 스프링이 있어, 마을의 전면부에 맞는 적을 향해 발사됩니다. 이 무기는 첫번째 타격 시 추가 **2d10** 피해를 입히지만, 그 이후로 휘두르는데 장착된 장창이 방해가 되어 명중률에 -2 패널티를 받으며, 마을의 머리 안으로 장창을 다시 감아 넣는 것은 일반 행동입니다. 비록 서투른 무기이지만, 그 장면은 싸움을 저지할 정도로 충분히 위협적입니다(위협에 보너스 +2). 가격: **300 gp**

수리검-발사 검. 이 검은 칼날의 양쪽에 트랙이 있어, 잡힌 것이 없다면, 칼날은 수리검을 칼날을 따라 빠른 속도로 날려 보낼 수 있습니다. 이 검은 근접 전투에서 사용할 때 -1 패널티를 받습니다. 전투당 한번, 휘두르는 사람은 기본 원거리 공격으로 수리검을 날려 명중 시 **1d4 x 레벨 + 근력** 피해를 줍니다. 수리검을 발사하는 검을 가지고 다니는 이유는 멋있어 보이기 때문이며, 이 칼은 확실히 인상적입니다. 고블린들은 고객이 이 검을 시험해 보는 것을 거부하며, 칼의 이점을 과시합니다. 가격: **200 gp**(구매자가 이 검이 다루기 힘든 영망이란 것을 말할 수 있을만한 배경마다 **10 gp** 할인됩니다).

올록의 특이한 물건과 장신구

이 가게는 용 제국 전역에서 온 물건을 팔고 있습니다. 굵은 등이 오거 올록의 말을 믿는다면, 더 먼곳에서 온 것도 있습니다.

자명한 모래시계. 이 모래시계는 위로 ‘쏟아지는’ 모래가 있어, 일반적인 모래시계와 반대 방향으로 흐릅니다. 한시간에 한번씩 시계를 돌리면, 돌리는 사람은 정확한 시간을 알 수 있습니다. 가격: **100 gp** 또는 일행에 마법사가 있다면 **150 gp**. 올록은 항상 마법사에게 바가지를 씁니다.

캔터의 자동 기수. 이 물건은 소파겸 침대 스타일의 소파와 언데드 말의 사이에 교차점입니다. 스스로의 힘으로 돌아다니며, 기수나 기수에 관한 것을 운반합니다. 이것은 본질적으로는 머리가 없기 때문에, 이끌어주는 사람이 없거나 묶여 있지 않다면, 천천히 방황합니다. 올록은 이것을 몇개 가지고 있는데, 그녀는 이것이 원래 전장에서 운반 수단으로 개발됐지만, 엑시스의 귀족 사이에서 대유행이라고 주장합니다. 가격: **300 gp** 또는 PC가 황제와 관계가 있고, 엑시스의 어떤 귀족도 이것들 위에 누워있지 않다는 것을 알고 있다면 **200 gp**. 캔터의 자동 기수는 낮이나 달빛이 있을 때만 작동하며, 그렇지 않다면, 이상해보이는 가구일 뿐입니다.

드래곤-유리 칼. 이 튼튼한 단검은 매우 날카롭습니다. 어떤 식으로든 비-자연스러운 생물(기괴, 구조물, 점액, 언데드)는 이 단검이 접근하면 그들에게 고통을 줘 빛나감 피해에 추가로 **2** 피해를 입습니다. 가격: **150 gp**

드로우 음악 상자. 이 유리 상자는 유리 뚜껑 아래 딱정벌레가 살고 있으며, 작은 하프 앞에 인내심 있게 앉아 있습니다; 열쇠가 감기면 딱정벌레들이 하프를 연주합니다. 실제로는 딱정벌레들은 그 자리에 정착제로 붙어있으며, 그들의 팔다리는 그 아래 숨겨진 핀을 통해 시간에 맞춰 절그럭거립니다. 뚜껑을 열고 딱정벌레에게 먹이를 줄 방법이 없기 때문에, 상자를 분해하지 않는다면, 그들은 죽을 것입니다. 이 것은 잔인성이 더해진 음악 상자입니다. 드로우. 어? 가격: **10 gp**





전설 등급 치유 물약: 병 당 **200 gp**. 올록의 라즈베리 맛은 그와 거래하는 드루이드가 오거를 골탕먹이기 위해 첨가한 고양이 털의 맛을 가리기 위해서입니다. 큰 드루이드와 관계가 있고 드루이드 공급자가 상품을 더럽히고 있다는 사실을 알려주는 모험가는 감사의 마음으로 **1d3**개의 공짜 힐링 포션을 받습니다.

살아있는 가발. 이 가발은 부드러운 피부같은 소재에 머리카락이 붙어 있습니다. 가발은 숙주의 각질과 머리카락을 먹습니다. 각 가발은 다른 스타일과 색깔을 가지고 있으며, 어떤 가발은 평범하지만, 다른 것들은 마젠타, 청록, 에메랄드 빛의 활기찬 소용돌이를 하고 있습니다. 가발은 보통 잠을 자거나 가만히 붙어 있지만, 흥미로운 패밀리어로 만들 수도 있습니다. 가발의 머리카락은 만질 때 일반적인 머리처럼 느껴지지만, 운동성이 있고, (적절하게 훈련되지 않았다면) 물건을 움켜쥐거나, 모자를 벗겨내거나, 다른 잘못된 행동을 할 수도 있습니다... 물론 잘 훈련된 가발은 매우 유용할 수 있습니다(착용자가 추락한다면, **25%** 확률로 무언가를 붙잡습니다.). 가발은 자가-세척을 하고 자가 스타일링을 합니다. 올록은 이 가발이 렉서리아의 지옥에서 왔다고 주장합니다. 가격: **200 gp** 또는 악귀술사아 긍정적 관계가 있는 모험가가 이 사실을 올록에게 밝혔다면 **150 gp**. 살아있는 가발이 주인을 필요로 한다는 사실 때문에, 올록은 이 살아있는 가발을 소에 씌워놨습니다-가발 여러 개를 쓴 소를 끌고 나오는 것을 보는 것은 정말 이상한 광경일 것입니다. 올록은 이 소도 **50 gp**에 팔려고 하며, 소의 이름은 맛좋은 씨입니다.

불 저항의 물약. 가격 **400 gp** 또는 코볼트가 만든 귀여운 병에 담겨 있다면 **401 gp**.

번개 저항의 물약. 가격 **400 gp** 또는 모험가들이 청왕과 마주했다는 사실을 밝힌다면, **1d6 x 100 gp**.

전설 캐릭터에겐 전설 물품

여기서 구매할 수 있는 많은 아이템들이 전설 등급이 아닌 게임에 들어가면 안된다는 것은 말할 필요도 없습니다. 또한 고블린 무기고에 있는 무기 중 일부는 인상적으로 보이지만, 모험가들이 칼을 들고다니지, 불타는 그물 발사기나 곰 발사대를 가지고 다니지 않는 이유가 있습니다.

1.3 혜성!

청백색의 혜성이 갑자기 하늘에서 쏟아지고, 건물이 무너지면서 땅이 흔들리기 시작합니다. 시장이 비명지르는 괴물들의 폭동으로 갑작스럽게 바뀝니다. 군중들의 외침은 이 혜성 주문이 도시의 파멸을 초래하고 있다거나, 달이 떴어지고 있다거나, 대마도사의 잘못이라거나, 혜성이 경로를 바꾸고 있고, 사실 혜성이 드래곤이라거나! 소문은 공황과 같은 속도로 퍼져나갑니다. 혼란 속에서 모험가들은 실제로 무슨 일이 일어나고 있는지 파악하기가 어렵습니다. 혜성은 머리 위를 맴돌고 있거나, 적어도 천천히 지나가는 것처럼 보이지만, 스스로 일부를 떼어내고 있습니다. 혜성으로부터 떨어져나간 것들은 정말로 이상하게 움직이고 있습니다-몇몇은 다른 방향으로 날아가고 있으며, 다른 것들은 하늘에서 떨어지고 있으며, 몇몇 추락하는 파편은 공중에서 방향을 바꾸는 것처럼 보입니다. 그러나 가만히 서서 멍하니 바라보는 것은 나쁜 생각이며, 짓밟히기 (또는 찢리거나 - 섹션 1-4 참조) 좋습니다.





1.4 폭동이 시작되다

시장은 바로 폭동으로 변합니다. 하지만, 이전부터 모험가들을 이상하게 보고 있던 괴물같은 시민들은 이것이 PC들을 공격하기 최적의 기회라고 생각합니다. “네가 한 짓이지!” 라는 고함과 함께 괴물들이 공격합니다. 모험가는 군중들이 들이닥치기 전에 버명할 시간이 없습니다(설명하는 것은 도움이 되지 않을것입니다... 괴물들은 그저 영웅들을 공격하고 물건을 빼앗을 핑계를 찾고 있습니다).

PC의 수	되살아난 자	약탈자 사령술사	하프-자이언트	괴물같은 시민
3	5	1	5	3
4	5	1	5	5
5	5	2	5	6
6	5	2	5	8
7	5	3	5	9

되살아난 자

좀비보단 똑똑하지만, 뱀파이어보단 덜 짜증납니다.

8레벨 조무래기 [언데드]
행동 순서: +13

죽은 자의 힘 +13 vs 장갑—23 피해

죽었다고 말하지마: 그들의 사령술사에 의해 단거리의 ‘죽은’ 되살아난 자가 매 라운드마다 최대 hp로 돌아옵니다.

장갑 25

신방 23 체력 36 (조무래기)

정방 15

조무래기: 무리에 36 피해가 가해질때마다 되살아난 자 하나가 죽습니다.

약탈자 사령술사

8레벨 술사 [언데드]
행동 순서: +13

쇠락의 손길 +13 vs 장갑-20 지속 음 피해

죽은 이의 응시 +13 vs 정방 -대상은 기절하고, 언데드의 공격에 취약해집니다; 쉬운 극복 판정으로 기절을 해제할 수 있으며, 취약은 전투 끝까지 지속됩니다.

[제한된 사용] 한번에 적 하나만 이 공격으로 기절에 걸릴 수 있습니다; 새로운 적이 기절에 걸렸다면, 이미 기절에 걸린 적은 기절에서 풀립니다

장갑 18

신방 22 체력 124

정방 24

기억하세요: PC들은 경감된 피해를 가할 것을 선택할 수 있습니다. 플레이어들이 이를 알도록 해주세요.

하프-자이언트

10레벨 조무래기 [인간형]
행동 순서: +13

후러치고 붙잡기 +18 vs 장갑(2회 공격) - 30 피해
공격 2번이 모두 명중했다면: 대상은 붙잡힙니다.

짜아아내기: 붙잡힌 대상은 턴의 끝마다 자동적으로 피해를 입습니다. 대상을 짜내고 있는 하프 자이언트는 대상이 죽을 때까지 다른 공격을 하지 못합니다.

1. 대상이 붙잡힌 첫 턴의 끝에는 12 피해
2. 대상이 붙잡힌 두번째 턴의 끝에는 24 피해
3. 3번째 턴의 끝에는 36 피해
4. 4번째 턴의 끝에는 48 피해
5. 5번째 턴의 끝에는 60 피해
6. 대상이 6턴동안 붙잡혀 있었다면, 그들은 빠져나올 수 있으며(어려운 극복[16+] 판정), 떨어집니다.

장갑 26

신방 21 체력 50 (조무래기)

정방 17

괴물같은 시민

8레벨 병사 [인간형]
행동 순서: +15

몽둥이와 채찍질 +13 vs 장갑 - 38 피해

원: 석궁 또는 창 +13 vs 장갑(다른 대상을 향해 2회 공격) - 30 피해

장갑 24

신방 22 체력 154

정방 17







1.5 거리의 공황

모험가들은 싸움이 끝난 후 잠시 휴식을 취합니다. 모험가들을 모함하던 군중들은 두들겨 맞았지만, 좀 더 조직적인 군중들이 고블린 시장으로 내려옵니다. 이들은 폭동을 무력으로 제압하려 온 청왕의 평화 유지 깡패들입니다. ‘협조적인’ 주민들은 모험가들을 이 폭동의 선동자로 지목했습니다. 만약 모험가들이 이전 섹션에서 경감된 피해로 폭도들을 살려뒀다면, 에저런은 매수당하거나 대화를 통해 공격을 중지할 수 있습니다(난이도 25).

PC의 수	비밀 경찰 깡패	에저런
3	5	3
4	5	5
5	5	6
6	5	8
7	5	9

에저런

이 용은 분명히 일행의 리더입니다.

대형 10레벨 술사 [용]

행동 순서: +13

취약: 마력

이중 발톱 +15 vs 장갑 (2회 공격) - 20 피해

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 드래곤은 자유 행동으로 물기 공격을 할 수 있습니다

[특수 발동] 물기 +13 vs 장갑 - 25 피해, 그리고 2d12 번개 피해

접: 번개 숨결 +15 vs 신방(단거리 또는 원거리의 적 1d3) - 50 번개 피해

순수 짝수 명중: 대상은 또한 어지러워집니다(극복 가능).

짜아아내기: : 대형 청룡은 번개 숨결은 전투당 1d6번 사용할 수 있지만, 연달아 사용할 수는 없습니다.

주문 반사: 적인 청룡을 주문의 대상으로 할 때, 드래곤은 극복 판정을 할 수 있습니다; 성공하면 드래곤에겐 주문은 아무 효과가 없습니다. 주문의 레벨이 드래곤의 레벨보다 낮다면, 일반 극복 판정(11+)이 됩니다. 같거나 높은 레벨의 주문이면, 극복 판정은 어려운 극복 판정(16+)이 됩니다. 용이 비틀거린다면, 극복 판정의 난이도는 +5를 받습니다.

번개 저항 16+: 번개 공격이 이 생물을 대상으로 한다면, 공격자는 순수 16+가 아니라면 절반 피해만 가합니다.

장갑 27

신방 24 체력 325

정방 24

비밀 경찰 깡패

좀비보단 똑똑하지만, 뱀파이어보단 덜 짜증납니다.

9레벨 조무래기 [인간형]

행동 순서: +12

독문은 칼 +14 vs 장갑—20 피해

순수 짝수 명중: 10 지속 독 피해

죽었다고 말하지마: 그들의 사령술사에 의해 단거리의 ‘죽은’ 되살아난 자가 매라운드마다 최대 hp로 돌아옵니다.

장갑 25

신방 23 체력 40(조무래기)

정방 15

조무래기: 무리에 40 피해가 가해질때마다 깡패 하나가 죽습니다.

사건: 하늘이 떨어지다

고조 주사위가 3에 도달하면, 각 전투원들은 극복 판정(11+)에 실패하면 20 화염/천둥 피해를 지진과 메테오 소나기로 인해 받으며, 건물들이 무너지기 시작합니다. 캐릭터의 한가지 특별한 것이나 배경이 자연 재해에서 생존하는데 더 좋은 기회를 줄 수 있다면, 쉬운 극복 판정만 해도 됩니다. 조무래기마다 굴리기 싫다면, 모든 남아있는 조무래기가 죽었다고 선언해도 좋습니다.

큰 그룹에서 많은 조무래기를 다루는 것은 어려울 수 있습니다. 플레이어 3명이라면 조무래기들을 묶을 때 각 모험가들에게 조무래기 3마리 씩(9=3x3), 4명이라면 넷에게 4마리 씩(16=4x4), 5명 이상이라면 각각 5마리 씩을 붙이세요.

싸움이 발생하고 당신이 시간에 쫓기거나 연달아 세번의 전투를 하고 싶지 않다면, 섹션 1.6의 전투를 건너 뛰세요.

모험가들이 경찰에게 뇌물을 주거나 대화로 싸움에서 벗어났다면, 섹션 1.6의 전투를 사용하세요. 당신은 여전히 갱단의 싸움, 비밀 경찰, 지진에 대해 언급해야 합니다... 특히 지진과 유성 소나기에 대해서 말입니다. 하지만, 당신이 이전투 중 하나를 건너뛰었다면, 모험가들은 이것들을 직접 대면하기 보단 숨어서 목격할 수 있을 것입니다.







1.6 폭동이 종식되다

모험가들은 고블린 시장의 폭동이 오래된 문제를 해결할 기회라고 여기고 있는, 이 도시의 다양한 진영들 사이의 전면적인 전투가 되기 전에 기동 뒤에 숨어 휴식을 취할 시간을 갖습니다. 폭도들은 PC들이 있는 지역으로 쏟아져 들어오고, 발견하는 누구라도 공격하기 시작합니다. 이 폭도들을 죽이면 폭동은 끝날 것입니다. 두 갱단은 서로를 증오하지만, 그보다 모험가들을 더 증오하며 서로 힘을 합칠 것입니다. 두 갱단은 남쪽 거리의 흠굽스와 북쪽의 거인 포세입니다.

PC의 수	흠굽스 갱단	흠굽 갱 리더	자이언트 포세 단원	자이언트 포세 리더
3	10	1	5	1
4	10	1	10	1
5	10	3	10	1
6	10	3	10	2
7	15	4	10	2

흠굽스 갱단

이 뛰어다니고 있는 흠고블린들은 불법적인 약물에 취해 눈이 분노로 타오르고, 위험합니다.

8레벨 조무래기/인간형/

행동 순서: +12

가시달린 곤봉 +13 vs 장갑 - 23 화염과 역장 피해

흠-굽 조무래기: 서 있는 흠고블린 5마리마다 모든 흠고블린의 장갑에 +1을 부여합니다.

장갑 23

신방 22 체력 40 (조무래기)

정방 20

조무래기: 무리에 40 피해가 가해질때마다 흠굽스 갱단 하나가 죽습니다.

흠굽 갱 리더

이 흠고블린은 허리까지 벗고 있으며, 입에서는 거품이 나오고 있습니다.

8레벨 리더/인간형/

행동 순서: +12

사슬 달린 곤봉 +13 vs 장갑 - 32 피해

순수 11+ 빛나감: 짧은 행동으로 2번째 사슬 달린 곤봉 공격을 단거리의 적에게 가합니다.

원: 석궁 +13 vs 장갑(단거리 또는 원거리의 적 하나) - 40 피해
[제한된 사용] 이 공격은 재장전하는데 일반 행동을 사용합니다.

아랫 것들에게 명령: 전투마다 한번, 짧은 행동으로, 이 캐릭터와 접전 중인 적과 접전 중인 모든 조무래기들은 자유 공격을 할 수 있습니다.

‘드래곤 파우더’에 취하다: 전투마다 한번 이 흠고블린은 자신을 대상으로 하는 명중을 무시할 수 있습니다.

장갑 23

신방 22 체력 150

정방 20

자이언트 포세 단원

사실 이 갱단은 “북쪽 하프-자이언트 포세”라고 불려야 하지만, 인상적으로 들리지는 않습니다.

10레벨 조무래기/거인/

행동 순서: +14

후려치고 짓밟기 +15 vs 장갑 - 30 피해

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 이 하프 자이언트와 접전 중인 모든 적은 10 피해를 받고 이탈됩니다.

장갑 26

신방 22 체력 60 (조무래기)

정방 20

조무래기: 무리에 60 피해가 가해질때마다 자이언트 포세 단원 하나가 죽습니다.

자이언트 포세 리더

이 하프 자이언트는 $\frac{2}{3}$ 자이언트에 가깝습니다

10레벨 리더/거인/

행동 순서: +14

더 큰 후려치고 짓밟기 +15 vs 장갑 - 50 피해

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 이 하프 자이언트와 접전 중인 모든 적들은 10 피해를 받고 이탈됩니다.

원: 거대한 바위 +15 vs 장갑(일행 내 1d3 적들, 그리고 그들과 붙어 있는 흠고블린 조무래기 역시) - 42 피해

몸통 박치기: 라운드 당 한번, 포세 리더와 접전 중인 적 하나는 극복 판정(11+)을 하여 실패하면 다음 턴의 끝까지 공격에 취약해집니다.

집어 던지기: 전투 당 한번, 자이언트 포세 리더는 접전 중인 적 하나를 붙잡아 단거리 또는 원거리의 동료에게 던질 수 있으며, 그 동료는 던져진 적을 향해 +2 명중 보너스를 받고 자유 공격을 할 수 있습니다

장갑 26

신방 24 체력 224

정방 20

이 싸움은 PC들은 섹션 1.5에서 대화나 뇌물로 싸움을 피했다면 사용하세요.







1.7 특별한 기회

폭동이 끝날 때, 모험가들이 있는 좁은 거리는 연기에 휩싸입니다. 한쪽에는 폭동이 일어난 동안에는 보지 못했던 것이 확실한, 홀로 있는 형상이 앉아 있습니다. 망토를 쓴 인간형 근처로 연기가 거대한 흑룡의 모습 같은 윤곽으로 흐릅니다. 이 인간 형상은 모험가들을 보기 위해 몸을 돌렸고, 연기로 이루어진 용 형상 역시 그러합니다. 모험가들은 그들이 흑왕 앞에 있다는 것을 깨닫습니다(또는 그림자 대공이 변장한 것일 수도 있습니다).

“잘 싸웠네, 영웅들이여. 자네들에게 부탁할 것이 있네, 바보가 아니라면 승낙할 부탁이지. 운석이 가져온 파괴가 땅에 균열을 만들어, 드라켄할 아래 청왕의 숨겨진 성소로 가는 길을 열었다네. 자네는 그 아래로 가 그녀의 도서관에서 물건들을 숨겨주게”

형상은 모험가의 발치에 작은 주머니 몇 개를 던집니다. 주머니는 윤기가 흐르는 회색 보석들로 가득 차 있으며, 하나는 조악한 지도가 있습니다.

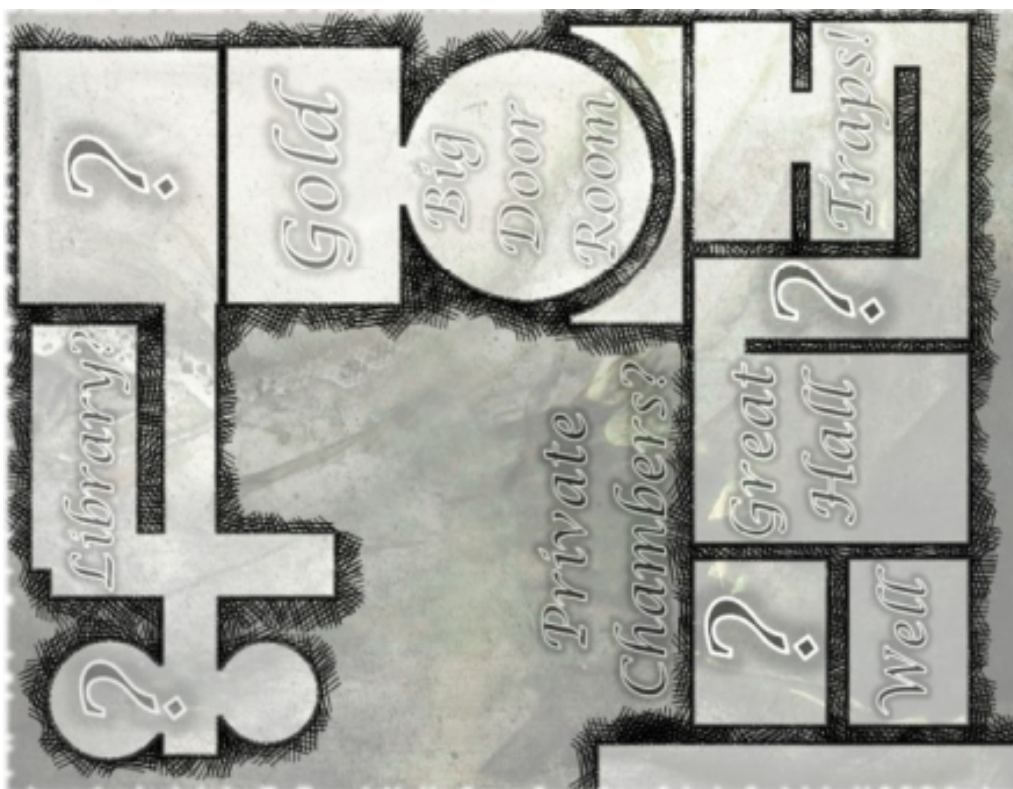
“나는 자네들이 그녀가 가지고 있을 법한 책들에 흥미가 있다는 것을 알고 있네만? 좋아, 그럼 우리 둘다 원하는 것을 얻을 수 있겠군”

그 형상은 검은 연막과 날개 소리와 함께 사라집니다.

흑왕을 공격해보기?

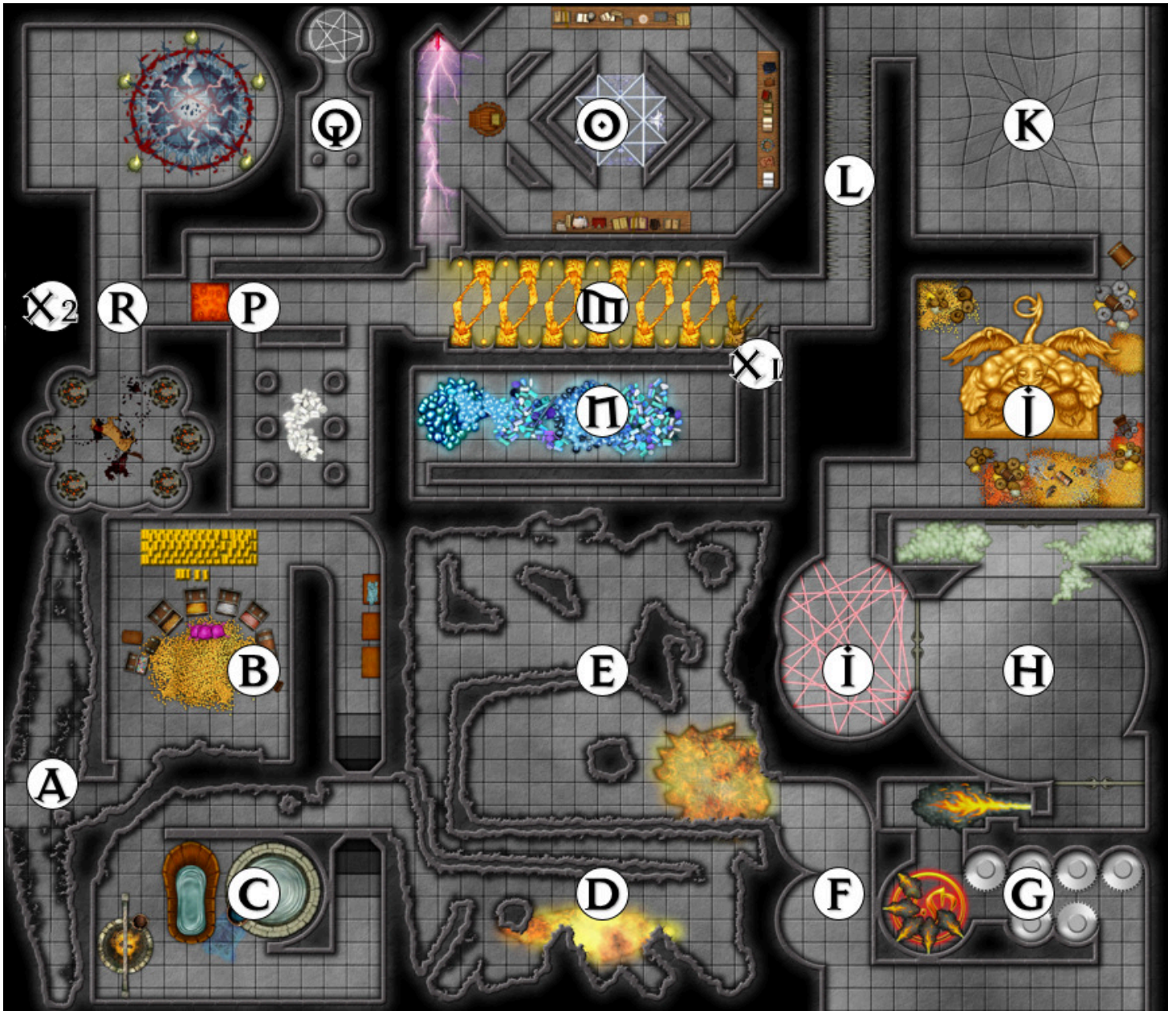
훌륭한 생각입니다. 세상에서 가장 강력한 드래곤 중 하나를 공격해봅시다(어쩌면 그림자 대공을)! 불행히도 흑왕(또는 대공)은 그저 환상으로 자신의 존재를 투영하고 있을 뿐입니다.

그렇다면 이건 사실은 누굴까요? 일행이 그림자 대공과 표상 관계가 있다면, 그림자 대공((또는 그의 하수인)일 것입니다. 일행은 흑왕과 관계가 있다면, 흑왕이거나 그의 그림자 드래곤 하수인일 것입니다. 어쩌면... 어쩌면 플레이어의 표상 굴림에 따라 다른 표상(시체 왕이 유령을 보냈거나, 대마도사가 청왕의 마법 작품에 스페너를 던지기 위한 계략)일지도 모릅니다.



흑왕의 누군가가 제공한 대략적인 지도





실제 던전 구성.





던전: 화염 & 황금

2.0 서막/개요.

모험가들은 청왕의 내부 성소에 숨겨진 도서관을 찾아 돌 주머니를 놓고, 필요로 하는 책을 훔치려고 합니다.

세션 시작

세션 끝

모험가들은 청왕의 던전으로 내려갑니다.

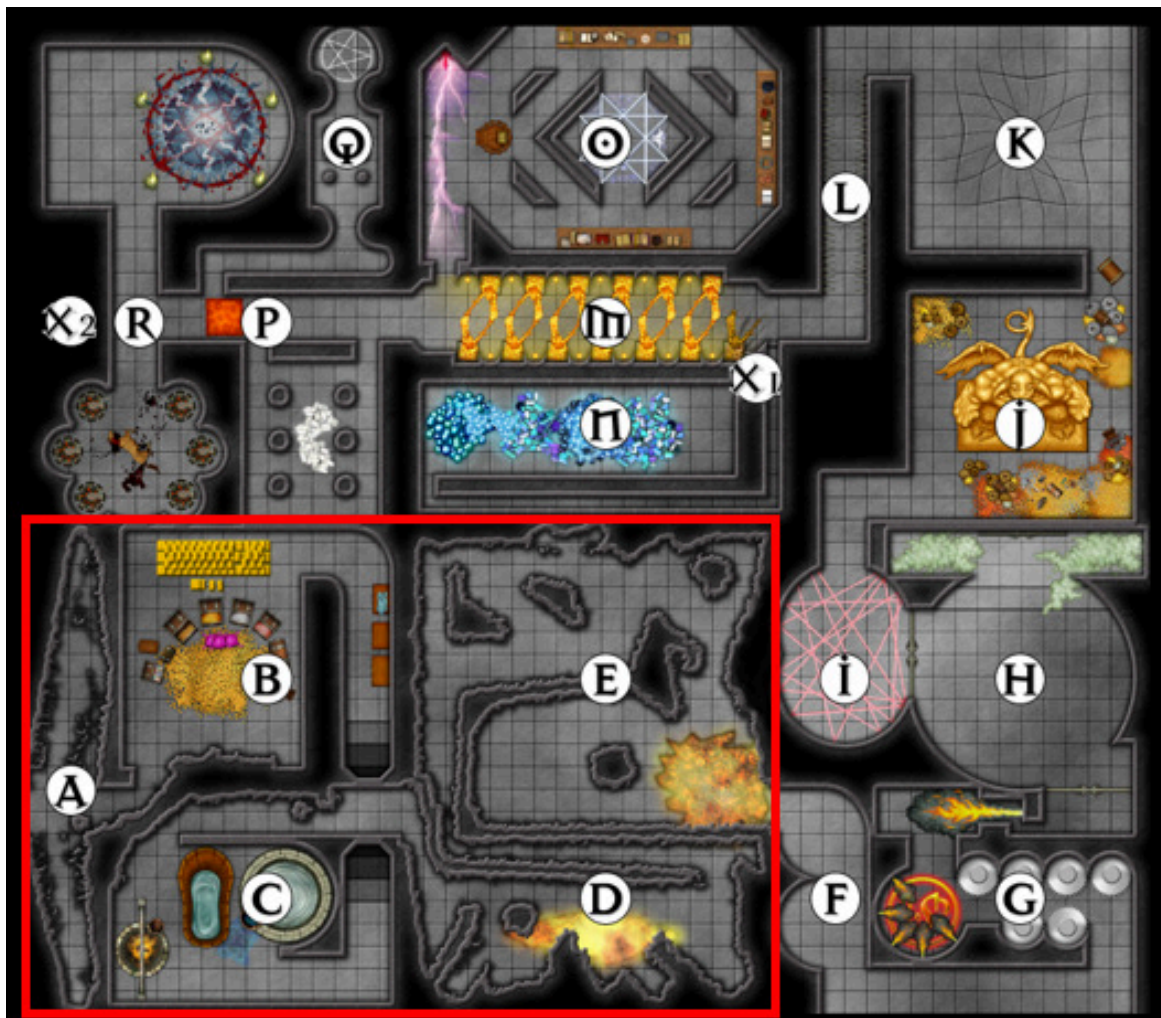
청왕의 던전에 도착합니다.



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

이번 주에 파티에 합류하는 새로운 PC는 흑왕을 위해 직접 일하거나 사악한 용에게 고용되었을 수도 있습니다.

파티가 청왕의 은신처에 잠입하는 것을 돕기 위해 고용되었을 수도 있습니다.



2.1 드라켄할 아래의 하루

이 섹션은 몽타주입니다. 플레이어 하나를 뽑아 일행이 청왕의 동지에 다다르기 위해 드라켄할 아래 깊은 곳으로 내려가는 동안, 일행이 직면한 시련을 묘사하게 합니다. 다음 플레이어에게 가 그들의 캐릭터들이 이 장애물을 어떻게 극복했는지 말하게 합니다. 주사위를 굴릴 필요 없이, 시련을 마주했고, 캐릭터들이 어떻게 시련을 마주했고, 앞으로 나아갈 수 있었는지 설명하게 하세요. 모두가 장애물을 만들고 캐릭터가 빛날 기회를 얻을 때까지 일행 주위를 도세요.

몽타주 이후, 어떻게 모험가들이 드라켄할 아래 석조 타일로 포장된 구역으로 이어지는 좁은 틈을 발견하게 됐는지 묘사해주세요.



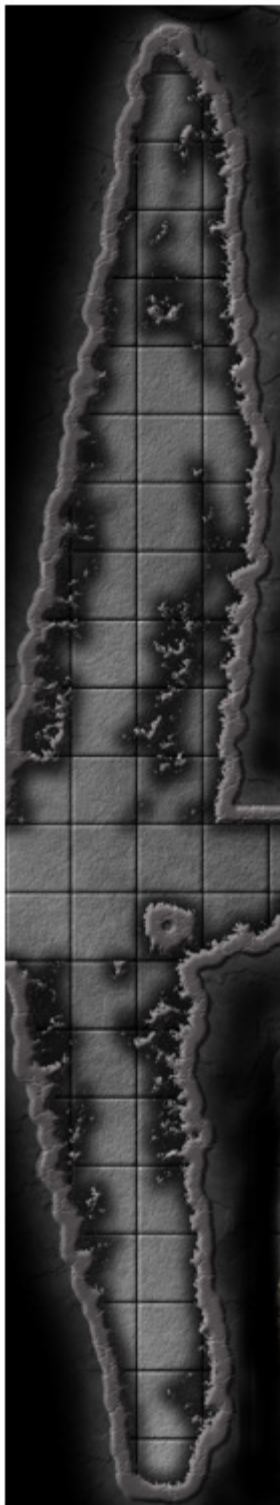
지역 개요: 개인실

이 던전의 첫 구역은 청왕이 이 아래에 있는 동안 청왕의 개인 공간으로 사용됐습니다. 그녀는 침실(금화로 만들어진 침대가 있는), 화장실, 예비 옷이 있는 옷장을 설치했습니다. 물론 당신의 청왕에 대한 인식이 깃털 침대에서 자는 것이라면, 금화로 된 큰 침대는 방문자들을 놀라게 할 목적으로 사용된 것입니다.

A 구역은 떨어지는 바위와 동굴과 비슷한 위험이 도사리는 함정 구역입니다. 당신이 집에서 이 모험을 굴리고 있고, 더 큰 던전 복합물의 일부로 만들고 싶다면, **A** 구역의 서쪽 부분을 함칠 수 있습니다.

B 구역은 모험가들이 무언가를 건드리고 좁는다면 약간의 위험이 있습니다. 모험가들이 그저 이 구역을 지나 이 구역을 어지럽히지 않는다면 위험을 마주하지 않을 것입니다. **A** 구역에는 많은 금들이 있지만, 이에 대한 효과에 대해 너무 크게 걱정하지 마세요(**J** 구역이 금화를 처리할 것입니다)

C 구역은 노예화된 물 원소들과 싸움이 수반됩니다.



A 구역: 낙석 회랑

당신이 폐허가 된 터널을 기어내려감에 따라, 당신은 햇불이 한때는 북-남 북도였던 구역을 밝힙니다. 최근의 진동은 벽과 천장이 무너지게 하였고, 당신이 움직임에 따라 더 많은 바위들이 떨어집니다. 폐허가 된 회랑은 남북으로 100피트 정도, 동-서는 가장 넓은 곳에서 15피트 정도 되며, 붕괴 전의 회랑은 이보다 넓고 길었을 것입니다. 당신은 동쪽으로 향해 일부가 붕괴한 통로를 지나갑니다.

이 구역은 북도 또는 회랑으로 사용되었으나 일부가 붕괴되었습니다. 이 구역의 캐릭터에 대한 위험은 낙석에서 옵니다. 각 캐릭터들은 파편에 방해받거나 다음 공격 :

낙석 **+15 vs** 장갑 - **3d12** 피해 없이 험거운 자갈을 오르기 위해 난이도 **25**의 판정을 성공해야만 합니다.

바위에 기어오른 캐릭터들은 부분적인 낙반을 발생시킬 수도 있습니다; 낙석을 피할 때 가장 낮은 굴림을 했던 이는 또한 낙반을 피하기 위해 두번째 난이도 **25**의 기능 판정에 성공해야 합니다 :

낙반 **+15 vs** 장갑(각 일행에게) - **4d10** 피해

이 구역을 조사하는 것은 별다른 수확을 얻지 못합니다(GM이 다른 것을 계획하고 있지 않다면), 그리고 바위를 옆으로 치우고 아래를 보는 것은 또다른 낙반을 유발할 가능성이 있습니다.

표상: 드워프 왕과 긍정적 표상 관계 주사위 결과를 가진 캐릭터는 **6**을 써서 이 구역을 안전하게 만들거나, **5**를 사용해서 기능 판정에 실패하더라도 떨어지는 자갈을 피할 길을 찾을 수 있습니다. 투장과 표상 관계 주사위를 가지고 있고 방패가 있다면 **6**을 사용해서 자신 또는 아군 하나에게 적중할 자갈을 막거나 **5**를 사용해서 피해 주사위를 재굴림하여 낮은 값을 사용하게 할 수 있습니다.

당신이 집에서 이 모험을 운영하고 있고, 더 큰 던전 복합물로 만들고 싶다면, A 구역의 서쪽 부분을 합칠 수 있습니다.

캐릭터들이 이 구역을 떠나면, 나가는 길은 붕괴되며, 그들을 던전에 갇히게 만듭니다. 안에서 밖으로 땅을 파려는 시도는 더 큰 불안정과 위험을 유발합니다.

B 구역: 금으로 된 침대

당신은 코너를 돌아 북쪽으로 향했고, **15** 피트 길이에 **10** 피트 넓이쯤 되는 침대처럼 배열된 거대한 금화 더미를 목격합니다. 큰 비단 베개가 침대의 북쪽 끝에 장식되어 있습니다. 침대 주변에는 동전 상자와 보석들이 둘러싸고 있습니다. 상자 **3**개는 닫혀 있고, **5**개는 열려 있습니다. 이 방은 **50** 피트 x **40** 피트이며, 북동쪽 코너에서 북도로 꺾어집니다. 북쪽 벽은 거대한 금괴 더미가 최소 **100**개 있으며, 하나도 들기에는 너무 무겁습니다. 북쪽 벽에는 안쪽으로 일부 붕괴되어 있습니다.

이 구역은 삼두회 중 하나의 것입니다. 아마도 청왕의 개인적인 침실일 것입니다. 이곳은 아마 그녀가 이곳에 내려왔을 때 사용하는 침실일 수도 있으며, 정원사의 오두막과 같은 곳일 수도 있습니다. 락 스타의 기타 모양 수영장처럼 다른 이들을 감명받게 하기 위한 것일 수도 있습니다.

GM으로서 당신이 결정하거나, 삼두회 모두의 가능성을 언급하고 추측하게 할 수도 있습니다. 여기서의 피해가 무엇이든 간에 새로운 것입니다.

황금: 이곳에는 명백히 많은, 정말 많은 금이 있습니다. 쉽게 셀 수 있는 것보다 더 많습니다. 각 금괴는 **1000 gp**의 가치가 있으며, 이곳에는 금괴 **100**개가 있으니 **100,000 gp**입니다. 총합하여, 추측컨데 이 구역에는 아마도 **25만 gp**가 있을 것입니다! 챙겨 나갈 수 없을 정도로 많이 챙기는 것에 대한 걱정은 하지 마세요(구역 J 참조).





이곳에서 캐릭터들의 문제는 가난이 아니라, 탐욕입니다. 합리적으로 건강한 캐릭터는 그들의 배낭에 **2000 gp** 가치의 동전을 운반할 수 있습니다 - 그들의 장비 나머지를 버리고 아주 무거운 가방을 메고 행진하는 것에 만족한다면 그렇습니다. 금괴는 각각 **1000gp**의 가치가 있으며, 또한 그 무게도 엄청납니다. 모험가들이 정말로 거추장스러워지길 원한다면, 그들은 공격과 방어에 **-2** 패널티를, 운동과 관련된(달리기, 뛰기, 함정 피하기 등등) 것을 할 때 **-4** 패널티를 받습니다. 보통 우리는 거추장스럽게 하지 않지만, **2000 gp**는 많은 양입니다. 손수레, 벨트 차 시스템, 그 외 다른 것들은 많은 시간을 소요하며, 일행이 탐험하는 것을 늦추며, 몇몇 통로를 지나는데 몇 시간이 걸리게 할 것입니다.

이곳에는 보석도 있으며, 이것들은 무게 당 가치에 대해 좀 더 낫습니다. **1000 gp**와 같은 무게의 보석은 **1d6 x 500 gp**의 가치(보석을 팔거나 거래할 때 굴리세요)가 있습니다. 다시 한번 말하지만, 플레이어들이 너무 많이 가져가는 것에 대해 걱정하지 마세요(구역 J 참조)



닫힌 상자가 **2**개 있습니다. 청왕은 땅이 열려 침실로 이어지는 경로가 열릴거라 예상하지 못했고, 이어지는 길(낙반 이전에는 이곳으로 이어지는 구역 A를 통한)은 함정이 있고, 잘 지켜지고 있기 때문에, 그녀는 치밀에는 함정을 설치하지 않았습니다. 하지만, 용의 개인적인 효과를 건드리는 것은 정확하게 안전하지는 않습니다.





2개의 닫힌 상자 중 큰 상자에는 과한 크기의 등궤개 같이 보이는 무언가가 있습니다. 이 물건은 인간형이 다루기엔 안전하지 않지만, 이 것을 알아보고 안전하게 들어올리는 것은 난이도 **35**의 판정에서 성공하거나, 그것에게 공격받을 것입니다:

비늘 완충제 **+20 vs** 장갑 - **6d10** 산성과 역장 피해

비늘 완충제는 (어쩌면 산성과 역장 피해를 주는 조악한 곤봉인) 무기로 사용될 수 없으며 조율이 필요하지 않는 마법적인 물건입니다.

이 상자 안에는 용의 비늘을 닦는데 사용되는 화려한 모양의 산성 향아리, 이상하게 생기고 거친 소리를 내는 면이 있는 과한 크기의 칼(용의 발톱 더미, 솟소드로 사용 가능), 다양한 천(발톱 다듬기에 사용되는)과 같은 다양한 다른 기물들이 있습니다. 작은 상자에는 인간에게는 훨씬 쓰고 역한 용 수면제가 **6**병 있습니다. 이것 한병을 마시는 것은 마신 이에게 필사적 저항 판정을 하게 만들어 실패하면 깊은 수면에 빠집니다. 수면에 빠진 캐릭터를 깨우는 것은 난이도 **20**에 해당되며, 그 캐릭터는 다음 완전 휴식까지 **-2** 기능 패널티를 받습니다. 만약 캐릭터가 한모금만 마셨다면, 깨우는 난이도는 **15**이며, 캐릭터가 물처럼 병을 통째로 마셨다면, 깨우는 난이도는 **35**입니다. 캐릭터를 깨우는데 실패했다는 것은 그들이 피해를 받기 전이면 며칠 동안 잠을 자는 것을 의미합니다.

모퉁이를 돌아 복도를 향해 있고, 금괴와 침대를 등지면, 당신은 북-남으로 이어지는 통로를 보게 됩니다. 복도는 폭이 **10**피트, 길이가 **30**피트 이상 이어지며, 아래쪽으로 향하는 계단이 있습니다. 동쪽 벽에 기대어 보면, 아주 큰 옷장 **3**개가 있습니다. 옷장에는 문에 거울이 달려 있으며, 가장 가까운 옷장 위에는 유연한 유리또는 수정으로 만든 빛나는 파란색 갑옷 한 벌이 있습니다.

이 옷장에는 청왕의 옷이 들어 있습니다. 청왕이 인간 형태일 때 입는 옷은 당신에게 달려 있지만, 최고급 품질일 것입니다. 의식용 드레스도 있을 것이고, 국가 예복도 있을 것이며, 어쩌면 그녀가 그녀의 두렵고 놀라운 마법 주문이 걸린 비밀 성소에서 일할 때 개인적으로 입는 옷도 있을 것입니다. 당신이 청왕이 보석을 입는다고 결정했다면 값어치를 따질 수 없는(하지만, 적당한 구매자를 찾는다면 **2d20 x 1000 gp**) 다른 보석들도 있습니다. 여기에는 마법 반지와 아물렛이 있습니다.

요새화의 반지

재충전 **11+**: 전투당 **2**번, 빛나갔을 때, 착용자는 빛나감 피해나 빛나감 효과를 받지 않습니다.

기백: 대립을 일삼습니다.

명령의 목걸이

항상: **+3** 신방

재충전 **16+**: 다른 이를 자신의 방식대로 상황을 이해하도록 납득시키는 기능 판정을 재굴림하여 높은 결과를 사용합니다.

기백: 잘못에 대해 공평하게 대합니다.

서랍을 뒤지는 캐릭터는 값싸게 만들어진 조개 껍질로 가득한 나무 상자를 발견할 것입니다. 이것이 정확히 무엇이고, 왜 청왕이 이런 평범한 물건을 가지고 있는지는 당신에게 달려 있습니다. 개인적인 유품일 수도 있고, 감수성 있는 이유로 보관 중인 소중한 선물일 수도 있고, 세상을 장악하기 위한 계획의 연결 고리일 수도 있습니다. 당신이 결정하거나, 플레이어에게 제시하여 그들이 추측으로 열광하게 하세요.

푸른 수정 갑옷은 물론 마법적인 것입니다. 이건 청왕의 개인적인 전투복일 수도 있고, 더 이상 입지 않는 예비 갑옷일 수도 있고, 의례적인 복장일 수도 있으며, 다른 표상이 준 원치않는 선물일 수도 있습니다. **GM**의 선택입니다.

푸른 수정 갑옷

항상: **+3** 장갑. 공포와 혼란에 면역이 됩니다.

재충전 **11+**: 당신을 위협하려고 시도하는 이는 **2d20**의 비살상 정신 피해를 받습니다.

기백: 당신은 가끔 당신이 청왕이라고 믿습니다.





C 구역: 파멸의 목욕

그 계단은 15피트 너비의 따뜻한 모래 구덩이로 통합니다. 구덩이는 몇 인치 깊이며, 모래는 만지면 따뜻합니다. 구덩이 아래에는 탈정도는 아니지만, 만지면 뜨거운 화강암 판이 있습니다. 모래 구덩이 너머에는 위로 향하는 두번째 계단이 있습니다.

화강암 판 아래에는 수백 피트 아래로 뜨거운 바위 층으로 이어지게 내려가는 구리 막대가 있습니다. 구리 막대는 제거할 수 없으며, 모험가가 볼 수 있는 것은 바위에서 1 인치 튀어나와 있습니다. 무거운 화강암 판을 옮기는 것은 레버와 도르래 같은 것이 필요한 상당한 작업입니다. 가열된 모래 구덩이는 몇몇 드래곤(특히 청왕)이 뜨거운 모래 위를 걷는 것을 좋아하기 때문입니다. 모래에 관해 특별한 것은 없습니다.

모래 속에는 청왕이 오래 전에 떨어뜨렸고, 잊어버린 마법 반지가 있습니다.

보호의 반지

재충전 16+: 전투당 한번, 짧은 행동으로 적의 분류를 정합니다(“모든 버그베어” 또는 “모든 스켈레톤” 또는 “도끼를 들고 있는 모두”). 전투가 끝날 때까지, 그 적이 당신을 향해 접전해오면, 쉬운 극복 판정을 하여, 성공 시 이탈합니다.

기백: 개인적인 공간을 필요로 합니다.

계단은 따뜻한 돌바닥이 있는 방으로 향합니다. 방에는 거대한 욕조와 거품이 이는 따뜻한 물이 들어 있는 웅덩이, 우물이 있습니다. 우물에선 연기가 솟아오르며, 때때로 불꽃이 뿜어져 나옵니다. 우물 위 천장은 그을음으로 얼룩져 있습니다. 또한 이 방 안에는 매우 큰 양동이와 원형 욕조 가장자리에 위치해 있습니다. 북서쪽에 벽이 부분적으로 무너진 출구가 있습니다.

이곳은 청왕의 욕실입니다. 이 우물은 지열로 가열된 물 웅덩이와 연결되어 있었지만, 최근의 재앙적인 지각 운동으로 물이 빠지고 우물 위로 불꽃이 포효하고 있습니다. 커다란 원형 웅덩이는 마법에 걸려 있어, 그 안에 속박된 물 정령을 가지고 있습니다. 일반적으로 이 속박된 생물은 청왕을 씻겨주지만, 모험가들을 공격하여 익사시키려 할 것입니다. 황금을 가득 채인 모험가들은 공격과 방에 -2 패널티를 받는다는 사실을 기억하세요.

(그럼 화장실은 어디죠? 음 어쩌면 청왕은 배설을 하지 않을지도 모릅니다. 아마 그녀는 그런 것을 마법으로 해결할 수도 있습니다. 어쩌면 이 던전의 이체는 부쉬진 구역이 화장실일 수도 있습니다. 어쩌면 우리가 그저 화장실을 지도에 올리고 싶지 않았을 수도 있고, 어쩌면 당신의 플레이어들이 이 누락을 지적하지 않을 수도 있습니다.)

속박된 물 정령

거대 11레벨 강적[원소]

행동 순서: +11

접: 익사 +16 vs 신방(단거리의 1d3 적) - 50 지속 피해(비살상), 그리고 대상은 붙잡힙니다.

순수 굴림이 대상의 건강보다 높고 대상이 이미 붙잡혔다면: 대상은 익사하고 있음에 따라 필사적 저항 판정을 시작하며, 근력 도는 건강 수정치 중 높은 것만큼 판정에 보너스를 받습니다. 익사당한 캐릭터는 전투 도중이나 끝난 직후에 일반 행동을 사용하여 부활시킬 수 있습니다.

본질은 살인자가 아닙니다: 모든 파티가 쓰러지거나 죽는다면, 정령은 간단하게 비활성 상태가 되어 웅덩이로 돌아갑니다. 정령에게 들키지 않고 웅덩이로 기어가는 것은 난이도 20의 기능 판정입니다.

장갑 27

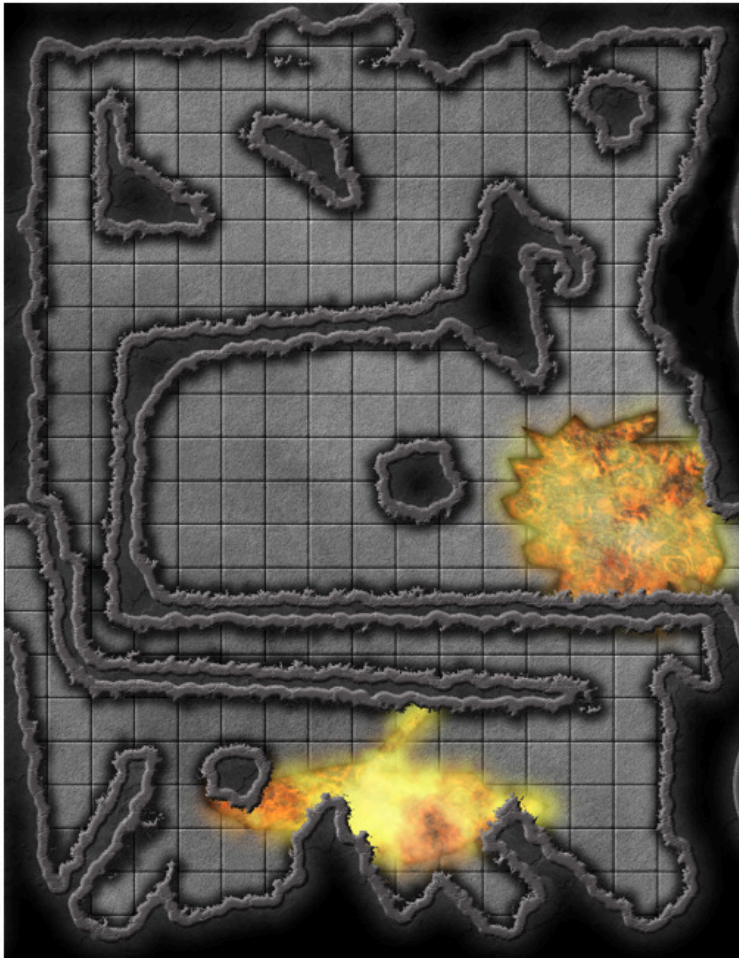
신방 25 체력 840

정방 16

이 전투에서 달아나는 것은 캠페인 패배가 아닙니다.







지역 개요: 거대한 붕괴된 회랑

이 영역은 비어 있으며, 암호입니다. 당신(GM)이 청왕이 그녀의 비밀 동지에서 비밀스럽게 초대된 이들만 참가하는 만찬을 연다고 한다면, 이곳이 그렇습니다. 당신이 청왕이 개인 고문실을 가지고 있다고 정했다면, 이곳이 그곳이었습니다(부숴지기 전까지). 만약 당신의 게임에서 청왕이 기이한 것을 모으는 수집가로 명성이 있다면, 이곳이 그것들이 저장된 곳이었습니다. 이 구역의 원래 목적은 당신이 결정하도록 뒀고, 당신의 게임에 적합한 것을 맡길 것입니다.

구역 **D**는 함정 구역으로 낙석과 용암과 관련된 위험이 있습니다.

구역 **E**는 마그마 생물들과 전투입니다.





D 구역: 용암

이 구역은 예전에는 훌륭한 건물이었지만, 드라켄할의 재앙으로 인해 벽과 바닥이 군데군데 붕괴되었습니다. 앞쪽으로 향하는 길은 용암으로 떨어지는 구덩이에 의해 막혀 있지만, 너비가 2피트 밖에 되지 않는 부분을 통해 뛰어 넘을 수 있을 것 같습니다. 과열된 유독가스가 구덩이 밖으로 빠져나와 천장의 많은 구멍과 넓은 균열로 날아갑니다. 당신이 보는데로, 천장의 한 부분이 무너져 내리고 있습니다 - 이 구역은 불안정하기 때문에, 빨리 건너야 할 필요가 있습니다.

이 지역이 한때 어디였는지 알고 있는 사람이 있나요? GM으로서 당신이 좋아하는 것을 자유롭게 만들어 낼 수 있습니다; 지금은 부서지고 위험한 것입니다. 청왕은 마그마 용기 위해 그녀의 던전을 지어 이곳을 따뜻하게 유지했습니다(또는 그녀가 마법으로 던전 가까이 마그마를 끌어들이었을 수도 있습니다). 하지만 최근의 재앙같은 진동은 벽과 천장이 붕괴하게 만들었고, 또한 바닥에 균열을 일으켜 화염이 위로 솟아오르고 있습니다.

이 구역을 횡단하는 모험가들은 여러 위험에 직면해야 하며, 각 일행의 구성원들이 적어도 하나의 위험에 직면하는 것을 제안드립니다.

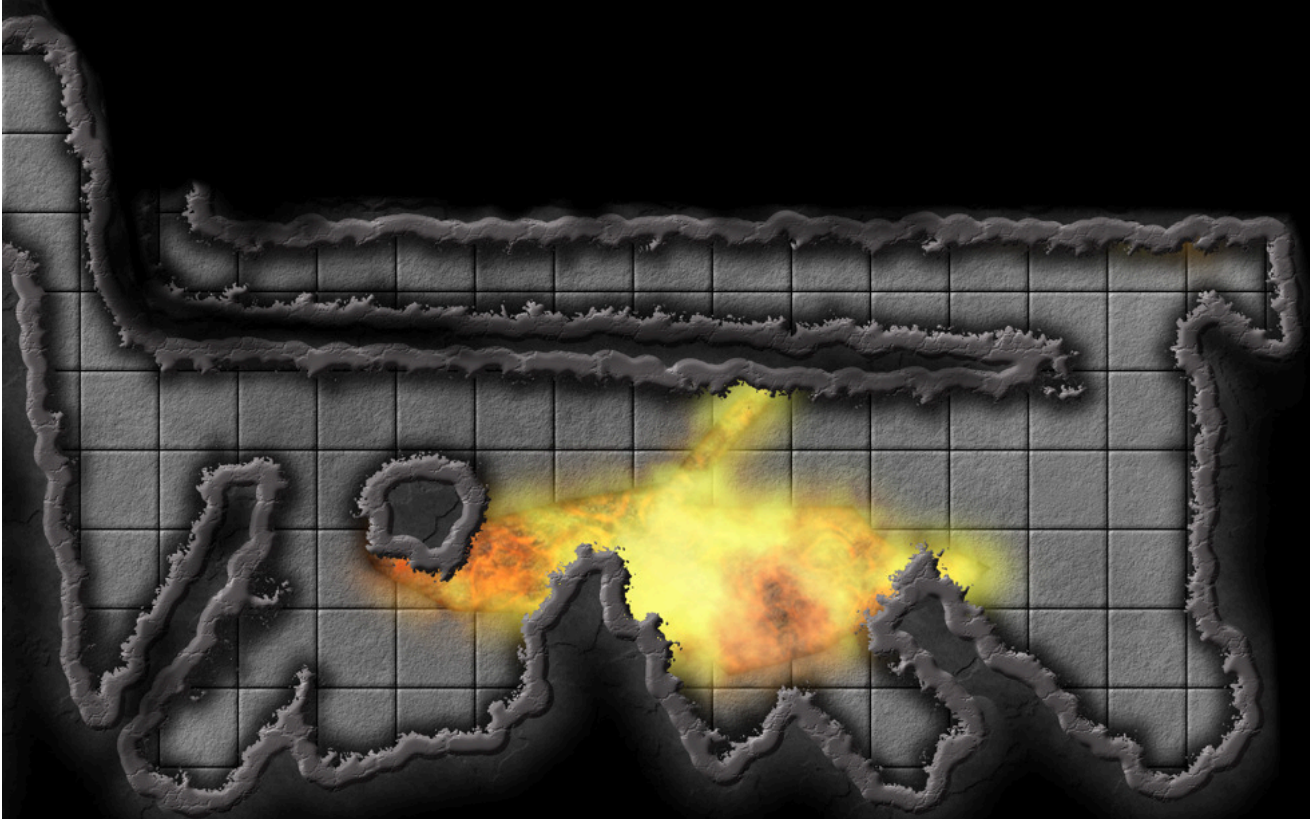
낙석을 피하기 위해서 난이도 25의 기능 판정이 필요합니다.

낙석 **+15 vs** 장갑 - 3d12 피해

바닥의 구멍에서 무작위로 뿜어져 나오는 델 것 같은 용암 가스를 피하기 위해서 난이도 30의 기능 판정이 필요합니다.

델 것 같은 용암 가스 **+20 vs** 신방 - 3d20 화염 그리고 독 피해

델 것 같은 가스가 가장 뜨거운 구덩이를 뛰어 넘기 위해 또는 불안정한 벽을 타고 가기 위해선 난이도 35의 기능 판정을 합니다; 구덩이로 떨어진 캐릭터는 빠져 나오기 위해 난이도 25의 기능 판정에 성공할 때까지 20 지속 화염 피해를 받습니다. 떨어진 동료를 끌어 내는데 도움을 준 캐릭터마다 굴림에 +2 보너스를 줍니다.

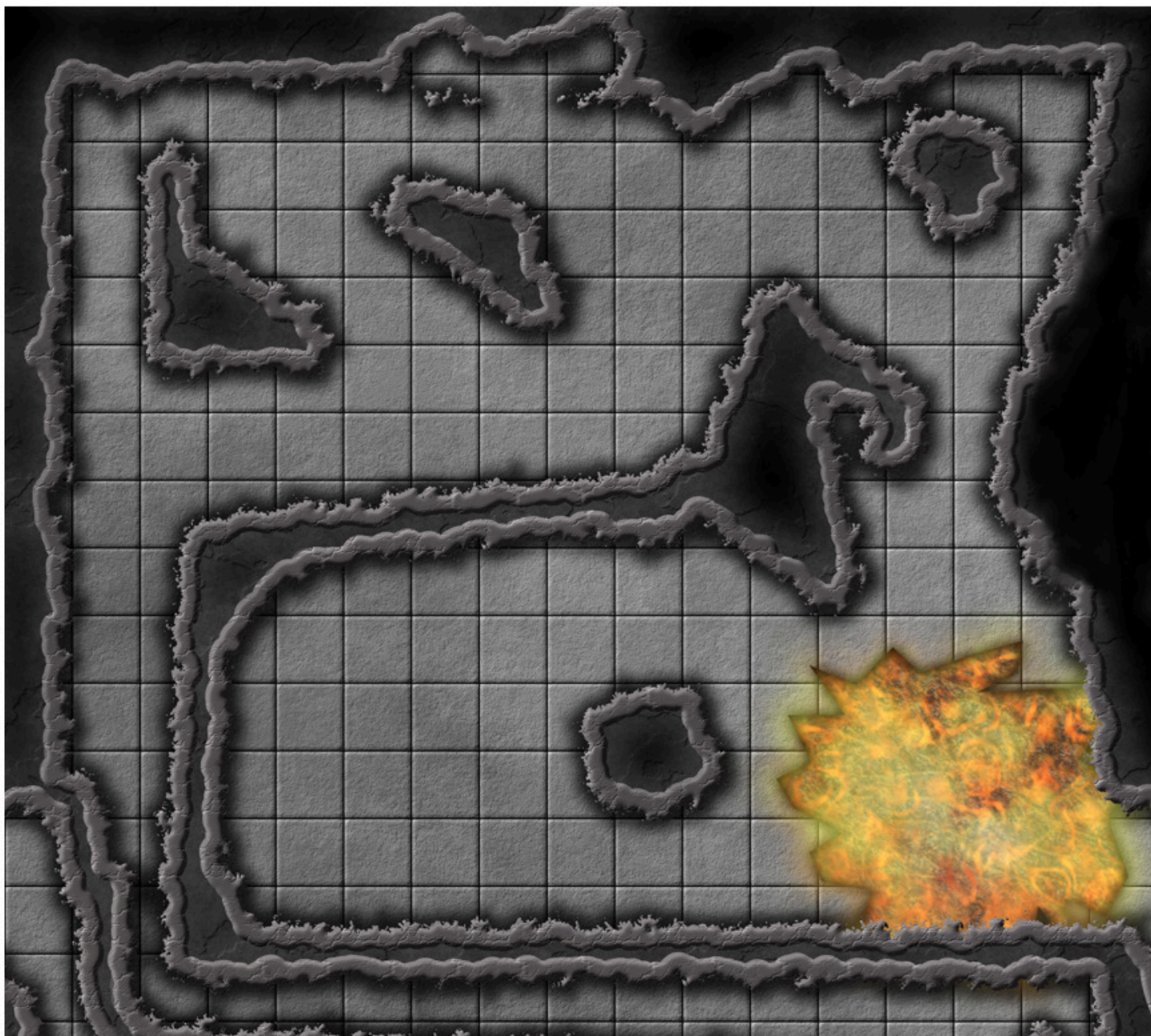




E 구역: 마그멘 공격

잔해 속에 난 틈을 오르면 당신은 붕괴된 거대한 회랑의 북쪽 끝에 다다릅니다. 이 구역은 잔해로 이루어진 벽으로 분단되어 있으며, 남동쪽 모퉁이에는 **25피트** 가량의 용암 구덩이가 있습니다. 이 구역의 출구는 남동쪽 모퉁이, 용암 구덩이 너머에 있습니다.

다시 말하지만, **GM**은 이 지역이 폐허가 되기 전의 모습을 결정합니다. 이곳의 벽과 천장은 이전 지역(**D** 지역)에 비해 안정적입니다. 모험가들이 방의 가장 안쪽에 있는 구덩이에 다가가면 용암이 부글부글 끓기 시작하고 용암 생물 여러 마리가 기어 나옵니다. 용암 생물들은 모험가들에게 화를 내며 자신들의 영역이 침범당했다고 비난합니다. 전투가 끝나면 모험가들은 구덩이를 건너는 것으로 시작되는 다음 세션이 시작되기 전에 충분한 휴식을 취할 수 있습니다.





PC의 수	마그멘	마그메이드
3	3	1
4	5	1
5	3	2
6	5	2
7	3	3

마그멘

8레벨 병사[정령]
행동 순서: +7

타오르는 손길 +13 vs 신방 - 28 불 피해

타오르는 오라: 모든 접전 중인 적은 마그멘의 턴 끝에 10 불 피해를 받습니다.

불에서 태어나다: 이 생물에 대한 불 공격은 순수 16+가 아니라면 절반 피해만 줍니다. 불 공격이 순수 1이라면 마그멘을 치유합니다.

치명적인 추위: 이 생물에 대한 냉기 공격은 명중하거나 빗나갈 때 2배 피해를 줍니다.

장갑 24

신방 22 체력 144 (치명적인 추위 참조)

정방 18

마그메이드

이 용은 분명히 일행의 리더입니다.
세배 위력 8레벨 리더[정령]
행동 순서: +17

더 밝은 타오르는 손길 +13 vs 신방 - 54 화염 피해

접: 용광로 포효 +13 vs 신방(단거리 1d3 적) - 40 지속 불 피해

더 밝은 타오르는 오라: 모든 접전 중인 적은 마그메이드의 턴 끝에 30 불 피해를 받으며, 그들의 턴 끝에 30 불 피해를 받습니다.

불에서 태어나다: 이 생물에 대한 불 공격은 순수 16+가 아니라면 절반 피해만 줍니다. 불 공격이 순수 1이라면 마그메이드를 치유합니다.

치명적인 추위: 이 생물에 대한 냉기 공격은 명중하거나 빗나갈 때 2배 피해를 줍니다.

독한 특수 능력

라디에이터: 마그메이드가 그녀의 턴에 명중에 실패했다면, 단거리의 마그멘 하나가 30 hp를 치유합니다.

장갑 24

신방 22 체력 432 (치명적인 추위 참조)

정방 18





던전: 연기와 거울들

3.0 서막/개요.

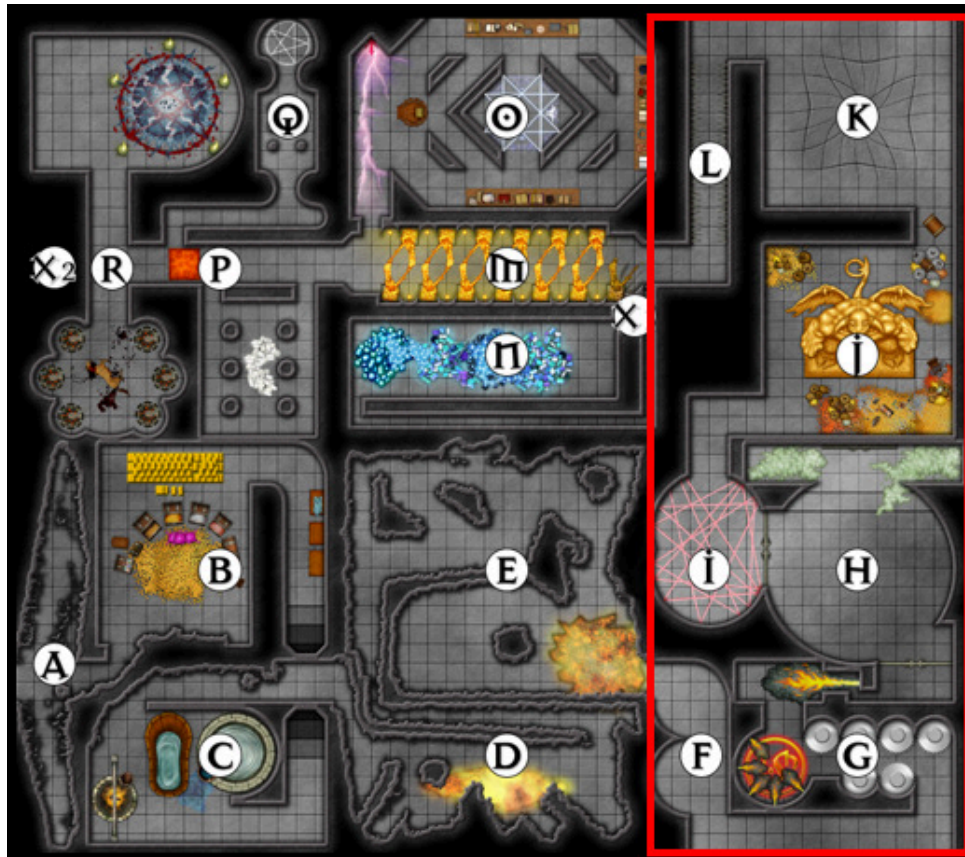
모험가들은 청왕의 내부 성소에서 가치 있는 책들을 훔치고 돌 주머니를 놓기 위해 청왕의 비밀 도서관을 찾습니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 던전을 계속해서 탐사합니다.	모험가들이 던전의 마지막 구역에 도전하기 앞서 휴식을 취합니다.



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

이번 주에 들어오는 새로운 PC는 어떻게든 던전으로 들어왔을 것입니다. 아마 흑왕이 순간이동으로 옮겼을 수도 있고, 던전 배달부의 생존자일 수도 있고, 지진이 일어났을 때 구멍으로 떨어졌을 수도 있습니다.

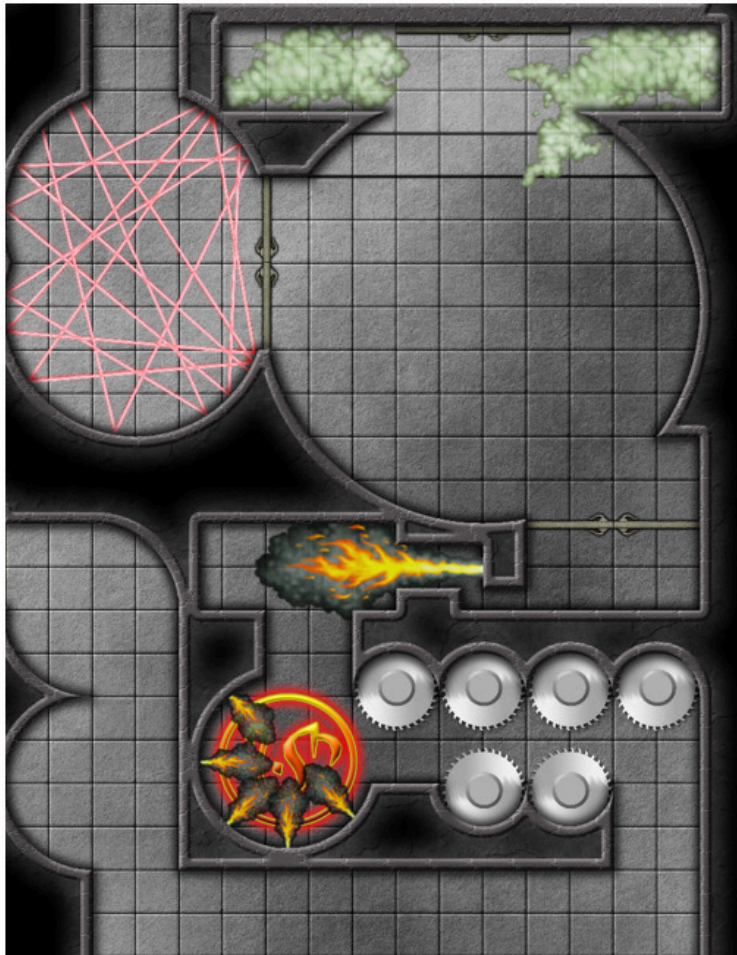




3.1 불길을 넘어

첫 구역은 몽타주입니다. 모험가들은 용암 구덩이를 지나 이동해야 합니다(지난 구역 E 참조). 그렇게 하면, 모험가들은 청왕의 도서관에 작은 회색 돌을 숨기라고 지사했던 흑왕의 동기에 대해 토론하게 됩니다. 일행을 돌아다니며, 각 플레이어에게 “내 생각엔”으로 시작하는 서술을 하게 하며 이론을 제시하게 한 뒤, 다음 플레이어에게 향해 “그건 말도 안돼, 왜냐하면...”이 서술되도록 하세요. 모두가 이론을 내고, 이론의 근거를 밝힐 기회를 가질 때까지 일행을 도세요.

진짜 이유에 관해서는... 우리는 이것을 GM에게 맡겼습니다. 아마 흑왕이 청왕을 시험하고 있는 것일 수도 있고, 악의 없는 장난일 수도 있으며, 파워 플레이, 또는 쿠데타를 고려하거나, 돌이 첩보 장치이거나 청룡에게 독성이 있거나, 그가 청왕에게 ‘빌렸던’ 것을 조용히 되돌려 놓는 것일 수도 있습니다. 누가 용의 동기를 진짜 알고 있겠습니까, 그렇지? 어쩌면 그것은 흑왕이 아니라, 그림자 대공이나 다른 표상일 수도 있습니다...



지역 개요: 아름답고 명확한 함정들

이 지역은 까다롭지만 (대부분) 명확한 함정들로 가득합니다.

청왕은 이 구역을 지나며 함정들을 무장 해제시킬 줄 알기에 쉽게 지나갈 수 있습니다. 하지만 모험가는, 좀 더 어려운 시간이 될 것입니다.

구역 F는 발을 디뎠을 때, 딸깍거리고 움직이는 장치들이 바닥에 깔려 있지만, 그 자체는 함정이 아닙니다.

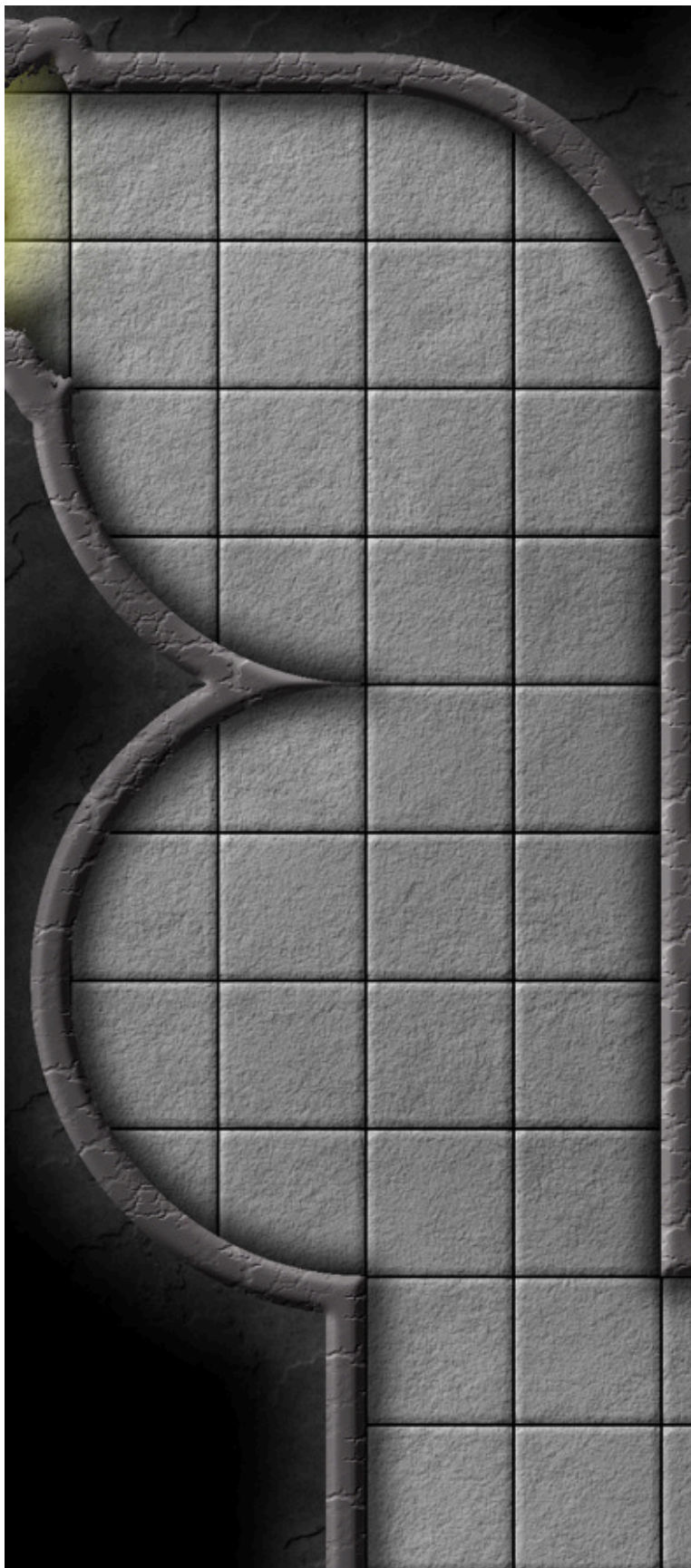
천장의 돔에는 그림이 있지만, 모험에는 큰 의미가 없습니다. 그러나 모험가들이 이전에 삼두화와 역인 적이 있거나 그들과 상당한 관계를 가지고 있다면, 낮이나 밤 하늘의 일부로서 천장에 모험가들이 그려져 있는 것은 멋진 것입니다.

구역 G 이 구불구불한 복도는 기계적이고 마법적인 함정이 있습니다. 회전하는 칼날, 화염 분사, 그 외의 것은 모두 명확합니다. 이 구역의 출구는 가장 큰 화염 분사구에 숨겨져 있으며, 이는 모험가들이 이 구역에 더 남아 있기를 결정한다면, 더욱 바삭해지거나 기가 막히도록 얇게 썰리는 것을 의미하지만... 만약 플레이어들이 출구를 찾는데 너무 많은 시간을 보내고 있고, 게임을 느려지게 한다면, 화염 분사가 연료를 모두 소진하게 하세요. 이 모험을 집에서 굴리고 있고, 더 큰 던전 복합물의 일부로 만들고 싶다면, 구역 G의 남쪽 부분을 던전에 집어넣으세요.

구역 H는 함정과 괴물 전투가 모두 있습니다. 녹색 가스는 가스 골렘(지독한 건조물 생물)이며, 바닥 타일의 일부도 미믹입니다. 북쪽 벽에 있는 문은 함정으로, 이 가짜 문은 침입자에게 전기 충격을 주고 내려 찢습니다.

구역 I는 침입자를 자르고 태우기 위한 레이저 격자입니다. 그래요, ‘레이저’는 아니지만, 마법적인 광선입니다... 하지만, 레이저가 없으면 어떤 도둑 영화가 완성될까요?





F 구역: 움직이는 바닥

용암 구덩이를 건너고 나면, 당신은 북쪽에서 남쪽으로 이어지는 20 피트 너비, 40 피트 길이의 방을 발견합니다. 이 방의 남쪽 끝에는 동쪽으로 꺾어지는 복도가 있습니다. 이 방의 천장은 2개의 돔으로 이루어져 있고, 가까운 북쪽 돔은 밤 하늘이 그려져 있으며, 먼 쪽인 남쪽 돔에는 낮의 하늘이 그려져 있습니다. 낮의 하늘에는 기이한 달들이 보입니다.

이 구역의 바닥은 모험가의 발걸음에 따라 약간씩 움직입니다. 모험가가 돌 바닥의 새 구역으로 향할 때마다 돌 바닥이 살짝 움직이고, 희미한 딸깍 소리가 들립니다. 모험가가 바닥 구역에 발을 디을 때 무언가가 일어나진 않습니다.

이 구역은 구역 G의 함정을 무장 해제하기 위해 사용됩니다.

바닥 타일을 특정 패턴에 따라 밟으면 함정이 5 분 정도 무력화됩니다. 모험가들 우연히 함정을 해제할 확률은 약 1퍼센트지만, 모험가들이 이 구역을 도착하여 뛰어 넘어 타일을 건너다면 우연히 일어나지도 않을 것입니다.

표상: 그림자 대공 표상 관계 주사위의 5나 6을 소모하면, 모험가들이 이 방이 무엇인지를 깨닫습니다. 모험가들이 이 구역이 함정을 해제하는 것이라고 알게 되면, 엘프 여왕 표상 주사위의 6을 소모하면, PC들은 별의 궁정에서 유행한 적이 있던, 이제는 잘 알려지지 않은 춤인 “녹왕의 춤”이라 불리는 패턴이 바닥에 흔적을 남기고 있음을 인지합니다. 이 춤의 발걸음을 정확히 수행하는 것은 3명의 별개의 캐릭터들이 한 번에 난이도 35의 기능 판정에 성공해야 합니다(또는 드래곤 크기에다 꼬리가 있는 캐릭터 하나).

돔의 그림은 장식일 뿐입니다. 최북단 돔(캐릭터들이 E 구역에서 들어올 때 처음으로 마주하는 곳)에는 밤 하늘이 칠해져 있습니다. 이전에 삼두회와 역인 모험가들이 천장에 그려졌을 수도 있으며, 또는 낮선 별자리, 또는 여기에 두고 싶은 다른 것이 그려져 있을 수 있습니다. 두 번째 남쪽 돔에는 낮 하늘이 그려져 있으며, 낮선 달이 보입니다.

당신이 GM으로서 이 모험에서 앞에 있을 추가적인 정보를 주고 싶다면, 이 천장의 그림에 단서를 주는 것이 좋은 방법일 수 있습니다. 예를 들어, 일행의 야만인이 삼두회의 비밀스러운 약점을 찾는 의뢰 중이었다면, 그림이 단서를 제공할 수 있으며, 캐릭터가 그들의 종의 마지막이라는 특별한 한가지를 가지고 있다면, 오래 전에 잃은 동족에 대한 묘사가 있을 수도 있습니다.





G 구역: 건물렛

움직이는 바닥 타일과 쌍둥이 돔 구역을 지나, 당신은 동-서 복도의 동쪽으로 **150** 피트 가량 향했습니다. 당신이 복도를 따라 내려감에 따라, 당신은 웅웅거리는 소리, 쇠 하는 소리, 울부짖는 소리를 듣습니다. 이 복도의 끝은 북쪽으로 꺾입니다(왼쪽)

캐릭터들이 들은 이 소리는 앞의 함정의 것입니다. 캐릭터들은 또한 가끔씩 연기 냄새를 맡고, 마법 쪽으로 기울어진 캐릭터들은 복도 앞에서 희미한 마법을 감지할 수 있습니다.

복도는 북쪽(당신의 왼쪽)으로 꺾여, 다시 동-서로 이어지며, **2**배로 늘어납니다. 복도 벽에는 **10**피트 너비의 회전하는 날이 설치되어 있으며, 복도 끝에는 반짝이는 황금색 표식이 있으며, 벽과 천장에서 불꽃이 뿜어져 나오는 불꽃이 뿜어져 나오는 원형 구역이 있습니다. 원형 구역의 북쪽에는 출구가 있습니다.

이전 구역(구역 F)에서 적절한 배경을 가지고 있는 캐릭터들이 굴렀다면 이 함정들을 해제할 수 있음을 깨닫는데 난이도 **35**의 기능 판정이 필요합니다. 복도의 함정들은 침입자들을 불태우고 썰기 위해 설계됐습니다.

회전 칼날 함정은 반드시 마주할 것 중에 첫번째입니다. 회전 날개를 고장내는 것은 난이도 **35**의 작업이며, 실패하면, **2d10**의 피해를 받거나 또는 실패해도 전진하여 **50** 피해를 받고 성공적으로 고장낼 수 있습니다. 칼날 사이를 미끄러져(놓, 하플링 등에게는 난이도 **25** 나머지는 난이도 **30**, 판금 갑옷이나 부피가 큰 이들은 난이도 **35**), 가는 것에 실패하면 다음 공격을 당합니다:

회전 칼날 **+20 vs** 장갑 - **4d10** 피해

회전 칼날 너머의 방에는 바닥에 빛나는 문양과 천장과 벽에서 화염을 뿜는 분사구가 있습니다. 이 룬을 건드리는 것(바위를 던지거나 **10**피트 장대로 찌르거나)은 캐릭터들을 회전 칼날이 있던 복도로 돌려 보낼 역장 에너지의 폭발을 발생시킵니다.

회전 칼날을 향해 날아가다 **+25 vs** 장갑 - **4d12** 피해

화염 분사구와 문양을 뛰어 넘는 것은 난이도 **30**의 기능 판정이며, 점프에 실패한 이들은 화염 분사의 **2**배 피해를 받으며, 회전 칼날로 날아갑니다.

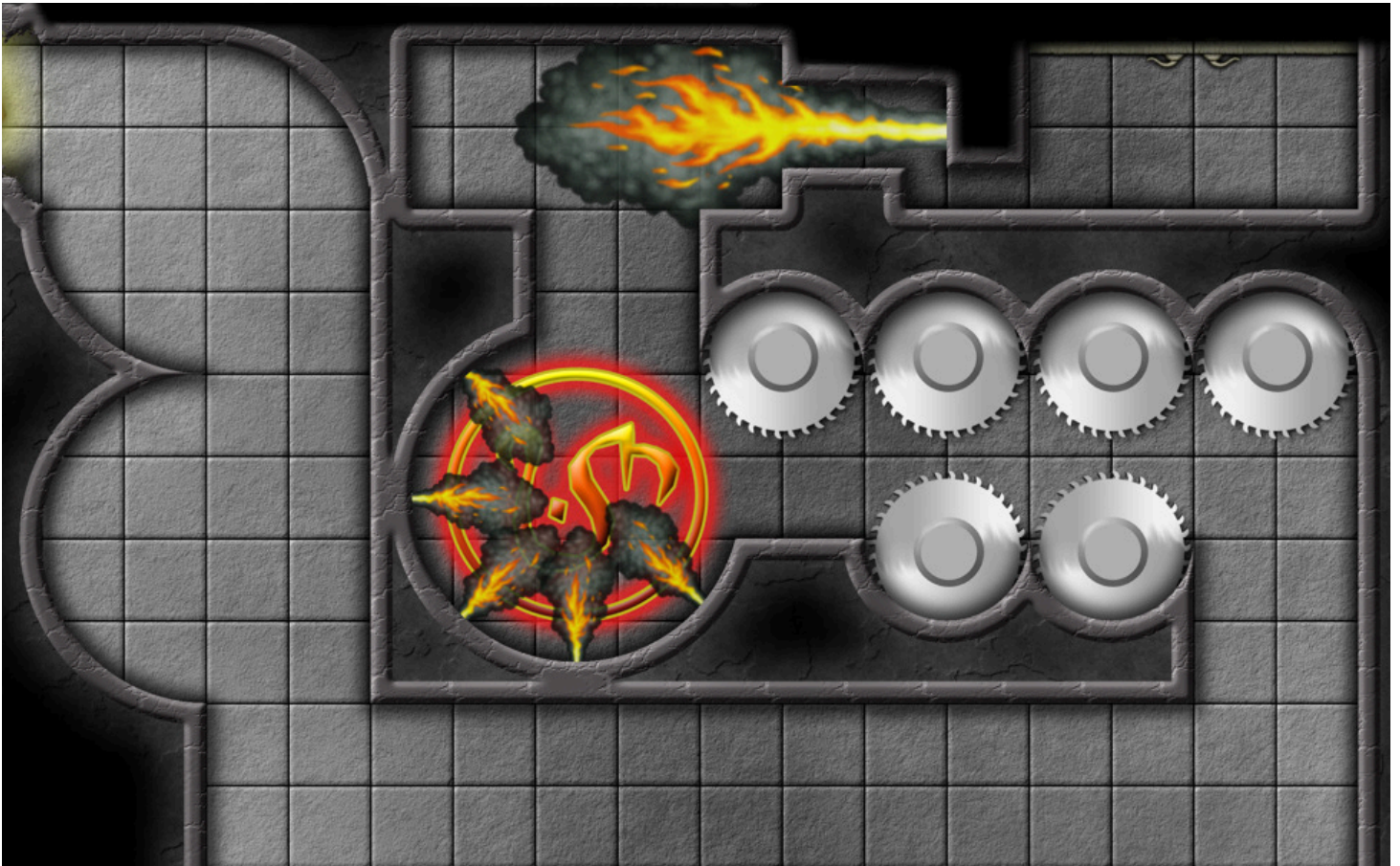
화염 분사 **+25 vs** 신방 - **3d20** 불 피해

북쪽을 보면, 너비 **10**피트, 길이 **20**피트의 동-서로 이어진 방을 발견합니다. 방 동쪽 끝에서 계속해서 화염의 포효가 뿜어져 나오며, 방을 연기와 불로 가득 채웁니다. 보이는 명백한 출구는 없습니다.

이 구역의 출구는 포효하는 화염 분사구에 가려져 있습니다. 진정한 본질을 보는데 관련이 있거나 함정을 회피하는데 관련된 특별한 한가지를 가진 이들은 숨겨진 출구를 발견할 수 있습니다. 아니라면, 이 구역을 조사해서 숨겨진 출구를 찾는 것이 필요합니다. 출구를 발견하는 난이도는 **25**이며, 실패는 조사하던 캐릭터가 **4d10**의 불 피해를 받는 것을 의미합니다. 숨겨진 문을 찾는 것에서 실패해도 전진해라는 화염 분사구가 순간적으로 멈출 때, 출구가 발견되지만, 이 구역의 모두가 불타며 **40** 불 피해를 받습니다.

표상: 대마도사와 표상 관계 굴림 주사위 **6**을 소모하면, 모형가는 함정 중 하나를 차단할 수있으며, **5**는 칼날의 절반을 멈출 수 있습니다(이 함정은 절반 피해를 줍니다).





청왕은 보통 믿음직한 하수인들에게 누군가가 그녀의 동지를 찾고, 그녀의 비밀스러운 동지 안으로 깊숙히 들어가는 예외적으로 희귀한 상황이 발생한 후 함정을 청소하도록 합니다. 칼날 중 하나의 아래에는 아물렛이 붙어 있는데 함정 기계 장치의 일부에 감겨 있습니다. 이 지역을 통과한 마지막 모험가는 아물렛을 발견하기 위해 지혜 기반의 난이도 30의 기능 판정을 해야 합니다.

불충한 도둑의 목걸이

항상: 당신의 HP가 50 이하일 때 극복에 +1

재충전 6+: 함정이나 환경적인 위험으로부터 피해를 받을 때, GM은 피해를 두 번 굴러, 당신이 적용할 굴림을 정하며, 당신이 걸린 것과 동시에 함정에 걸린 다른 캐릭터들에게 모두 적용되는 다른 피해 굴림도 그렇게 합니다.

기벽: 병적인 도벽

칼날을 고장낼 목적으로 기계 장치를 조사하는 도둑도 이 아물렛을 발견할 기회가 있습니다.





H 구역: 연기

보호하는 불꽃을 지나가면, 끝에는 방이 있는 20피트 길이(동-서)에 10피트 너비(북-남)의 복도를 찾습니다. 북쪽 벽에는 벽 전체를 채우는 거대한 한 쌍의 석문이 있습니다. 문은 각각 폭 10피트(2개 합쳐 20피트), 30 피트 높이입니다. 석문은 평평하고 장식이 없으며, 각 문에는 손잡이가 있습니다. 오른쪽 문(북쪽을 향할 때)은 손잡이 아래에 열쇠 구멍이 있습니다.

자물쇠를 따는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 실패하도 전진해라는 기능 판정이 자물쇠 안에서 도둑의 도구가 부러지지만 문을 열리며, 향후 새로운 도둑의 도구를 얻거나, 새 자물쇠 따기용 도구를 만들기 전까지 자물쇠 따기 시도에서 -1 패널티를 받습니다. 당신이 심술궂게 굴고 싶다면, 문에 함정을 넣으세요. 문 옆에는 용의 조각이 있습니다. 용의 머리를 누르면 문을 통과할 때 길로틴처럼 떨어지는 문의 상인방에 숨겨진 칼날 함정이 해제됩니다. 이 이 경우, 성공적으로 자물쇠를 뚫다면, 그 도둑은 함정을 발견할 수 있지만, 실패해도 나아가라에서 자물쇠는 뚫지만, 문을 통과한 첫 모험가에게 함정이 튀어나오게 됩니다.

숨겨진 길로틴 **+15 vs** 장갑 - 2d20 피해

치명타: 문을 통과하는 사람은 코나, 귀 하나나, 손가락 몇개나 중요한 것을 잃습니다. 마법적인 치유를 통해 잃어버린 부위를 되찾기 전까지 모든 판정에 -1 패널티를 받습니다.

문을 열면, 50피트 지름의 원형 방이 나옵니다. 원형 방의 남동쪽 벽에는 당신이 열었던 것과 같은 커다란 문이 있습니다. 방의 북쪽 부분에는 넓은 아치형 통로로 통하는 계단이 있습니다. 아치형 통로는 동-서로 이어지는 복도로 이어집니다. 아치형 통로 너머에는, 복도의 북쪽 부분에는 거대한 한 쌍의 이중 석문이 있으며 오른쪽 문(동쪽)에는 인간 여성 형태의 청왕이, 왼쪽 문(서쪽)에는 용 형태의 청왕이 새겨져 있습니다. 각 문에는 5개의 열쇠 구멍이 있으며, 각각의 열쇠 구멍에는 삽입되어 있는 구리 열쇠가 있습니다. 당신이 녹색 연기가 북쪽 복도와 원형 방을 채우는 것을 목격하면서, 연기는 긴 복도의 동쪽과 서쪽 모두에서 쏟아져 내립니다.

녹색 연기는 연기 골렘으로, 무기로는 격파하기 거의 불가능하여 마법으로 싸워야만 하는 희귀 반-고체 구조물입니다. 이 구역의 바닥 일부는 바닥으로 위장한 정액으로, 올라와 경계하지 않은 자들을 삼킵니다. 이들은 모험가들이 이 구역의 다른 문들을 열려 할 때 공격합니다.

방의 먼 쪽에 있는 인상적인 문은 가짜로, 방심한 자들을 물리치기 위한 함정입니다. 이 문에 처음 접근한 이는 이 바닥이 방의 나머지 부분보다 살짝 먼지 투성이이며, 많은 사람들이 이곳을 지나지 않았다는 사실을 알아차리기 위해 난이도 30의 지혜 판정을 합니다; 이는 전투 중에 일어난게 아니라는 것을 가정한 것입니다(전투의 혼돈 중에는 지각 판정의 난이도는 35입니다). 각 열쇠들은 전기로 충전되어 있어, 만지는 것은 다음 공격을 유발합니다:

번개 열쇠 **+15 vs** 신방 - 4d8 번개 피해

10개의 열쇠를 돌리고, 문의 손잡이가 문 전체의 축을 돌리면, 문이 도둑이 되려 한 불운한 이를 향해 내려칩니다. 다행히도, 문의 기계장치는 끈적거려서, 문이 넘어지기에 앞서 기계적인 틈이 생겨 문을 연 이들이 빠져 나오기 위한 난이도 20의 민첩 또는 지혜 판정을 할 기회를 줍니다. 피하지 못한 이는 6d10의 피해를 입습니다. 물론, 캐릭터가 전투 도중에 문을 ‘연다면’ 너무 시끄러워 기계장치의 소음을 듣기 힘들 것이고, 불행한 캐릭터는 자신에게로 열린 ‘문’에 찍히게 됩니다.

빙의자의 습격 전투 표

PC의 수

악귀 공수

빙의된 마을주민

연기 골렘





3	1	1
4	1	1
5	1	2
6	1	2
7	3	2

바닥 미믹

8레벨 병사/점액/
행동 순서: +8

예상치 못한 움켜잡 **+13 vs** 장갑 - 28 피해
순수 16+: 5 지속 산 피해, 대상은 고정됩니다(둘 다 극복 가능)

점액: 점액은 혼란에 걸리거나 멍해지거나 두려움, 저해, 무력화, 고정, 기절, 취약, 쇠약해지지 않습니다.

좋아하는 곳으로 흐르기: 점액은 기회 공격에 면역입니다.

미믹: 이 점액은 일반 행동을 사용하여 바닥, 천장, 벽으로 위장할 수 있습니다. 당신이 이를 찾으려 한다면, 발견하기 위해 짧은 행동으로 난이도 30의 기능 판정을 해야 합니다.

장갑 24

신방 22 체력 150

정방 18

거대 10레벨 방해자[인공물]

행동 순서: +12

접: 질식시키는 악취 **+15 vs** 신방(단거리의 1d3 적) - 60 지속 독 피해

좋아하는 곳으로 날아가기: 이 괴물은 기회 공격에 면역입니다.

골렘 면역: 비-유기체 골렘은 모든 효과에 면역입니다. 이들은 멍해지거나 쇠약해지거나, 혼란에 빠지거나, 취약해지거나, 지속 피해에 영향을 받지 않습니다. 당신은 골렘에게 피해를 줄 수 있지만, 그 뿐입니다.

몇몇 무기에 저항 6/12/16+: 무기 공격은 순수 16+가 아니라면 절반 피해만 줍니다. 마법 무기는 12+이며, 천둥 피해를 주는 마법 무기는 6+입니다.

독한 특수 능력

완성된 무기 면역: 당신이 얼마나 거칠던, 얼마나 강하게 휘두르던, 무기에 얼마나 마법을 부여하건, 무기 공격은 아무 것도 아닙니다. 당신은 그저 연기를 통과하여 무기를 휘두를 뿐입니다.당신은 이것을 다치게 하기 위해 주문이 필요합니다. 다행히도 연기 골렘은 자신을 다치게 할 수 있는 이들을 공격하는데만 흥미가 있으며, 모든 마법-사용자가 죽는다면 비-시전자들을 두고 떠날 것입니다. 일행이 사제, 마법사 등을 전사로 위장시키면, 그들은 이 괴물을 바로 지나갈 수 있을지도 모릅니다.

장갑 20

신방 24 체력 560

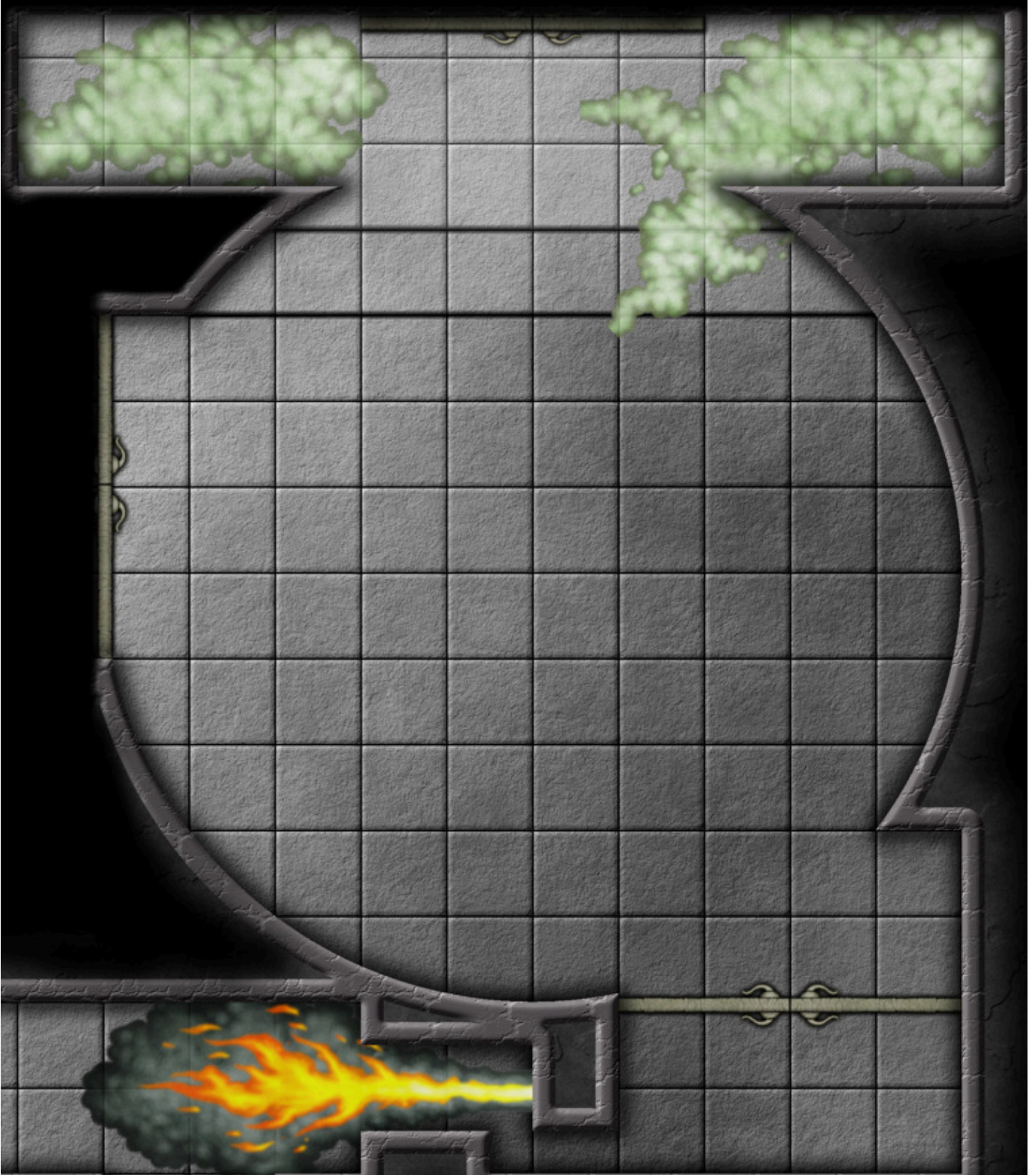
정방 24

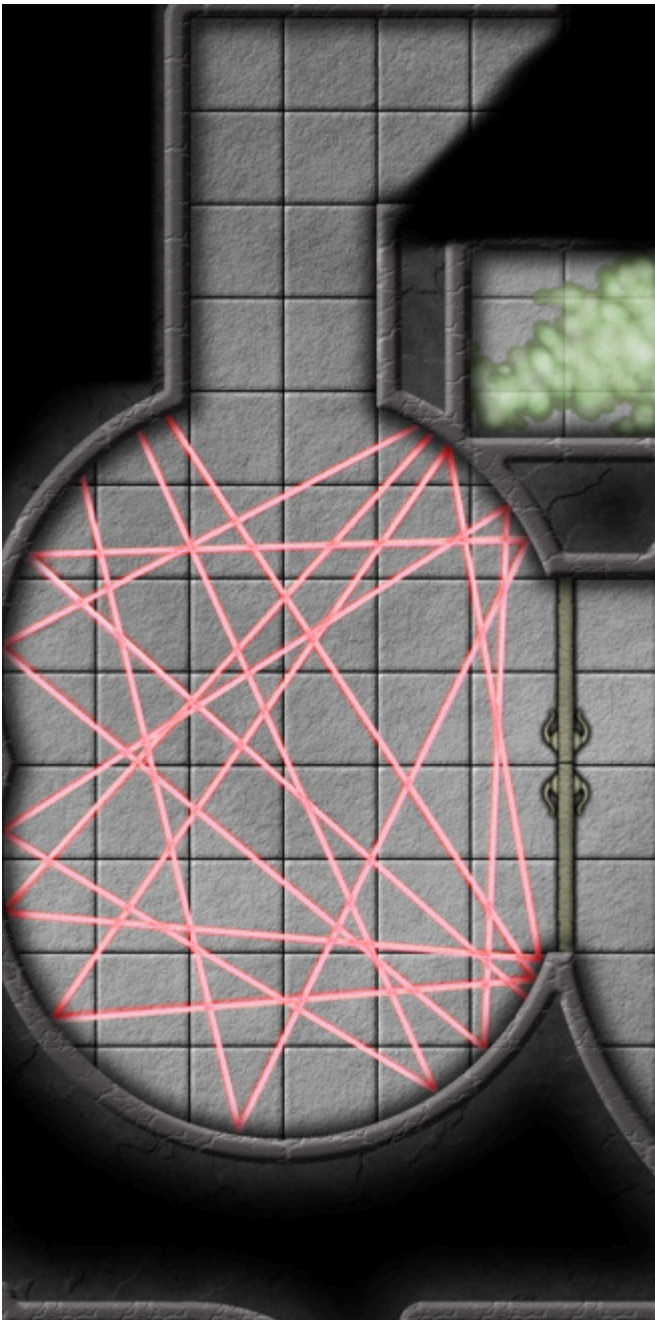
도주하기

일행은 이전 구역으로 도망칠 수 있으며, 골렘과 미믹은 쫓지 않겠지만, 문이 닫히고, 모험가들이 상처에 붓대를 감고 용기를 되찾을 때까지 끈기있게 기다릴 것입니다. 도주하는 것은 이 방의 수호자들이 다음 번엔 대비가 되어 있을 것이며, 모험가들은 그들이 이미 한번 졌다는 것을 알고 있다는 것을 의미합니다 - 다음 전투에서 이 괴물들은 고조 주사위를 사용하며, 모험가들은 그렇지 않습니다.

레이저가 있는 방으로 도주하는 것은 나쁜 아이디어이며, 점액과 연기 골렘은 모험가들이 조각날법한 이 구역에서 싸우는 것이 가능합니다. 이 레이저 방(구역 I)으로 향하는 문을 열기 위해 몸을 날린 누군가는 이를 즉시 알아차릴 것입니다.







I 구역: 거울들

석조 이중 문이 안쪽으로 흔들리며, 당신이 있는 원형의 방으로 향합니다. 그 너머에는 벽에 설치된 거울에 반사되는 수많은 붉은 빛 줄기들로 가득 찬, 굽어진 벽이 있는 방이 있습니다. 모든 거울이 붉은 빛 줄기를 반사하는 것은 아닙니다. 빛 줄기는 뜨거우며, 당신은 문가에 서 있을 때, 강렬한 열기를 느낄 수 있습니다. 잠시 북쪽으로 갔다 동쪽으로 꺾이는 복도로 이어지는 출구가 북쪽에 있습니다.

이는 도둑 영화에서 볼 수 있는 전형적인 레이저 함정입니다. 이 레이저들은 경보를 울리지는 않지만, 대신 침입자들을 태워버립니다. 먼쪽의 벽에는, 매우 희미하게, 용언의 단어 “RikuuulTI'tiktk”이 있습니다. 이 방에서 단서를 찾기 위해 신중히 조사하는 이들은 난이도 30의 기능 판정을 하며, 실패해도 전진해라에서는 그들이 방을 지나고 난 뒤에야 굵은 흔적이 보이는 것을 의미합니다. 이 굵은 자국이 단어라는 것을 알고, 발음할 줄 아는 것은 난이도 35의 기능 판정입니다. 이 단어를 크게 말하면, 레이저를 켜고 끌 수 있습니다.

(물론 우리는 빠른 이해를 위해 ‘레이저’라고 말하고 있지만, 당신은 이 단어를 ‘광선 빔’ 또는 ‘마법 광선’이라고 사용하고 싶을 수도 있습니다)

이 방을 지나가는 이들은 곡예와 관련된 난이도 35의 기능 판정을 하거나 다음 공격의 대상이 됩니다:

광선 빔 **+35 vs** 신방 - 3d20 피해

영리한 캐릭터들은 붉은 빛을 반사하는 붉은 옷을 입거나, 빔을 반사할 수 있는 거울을 사용할 수도 있으며... 이는 기능 판정의 난이도를 10 낮추지만, 실패하면 빔을 방을 지나가고 있는 다른 캐릭터에게 맞춥니다. 작은 거울을

벽에 던져넣는 것은 난이도 판정이나 명중 판정을 요구하지 않으며, 방을 지나가는 난이도를 30으로 낮춥니다.

표상: 대마도사, 악귀술사, 삼두회, 마법으로 알려진 다른 표상과 표상 관계 주사위 6을 가진 캐릭터는 이를 사용하여 빔의 마법을 약화시켜 무해하게 만들고, 빔의 위력을 2d20으로 낮출 수 있습니다. 5를 소모하면 빔의 위력을 감소시킬 수 있지만, 이 구역을 지날 때 판정을 해야 합니다.





지역 개요: 이건 정말 가지고 갈 수 없을 겁니다.

이 구역은 침입자들을 완전히 쫓아버리기 보다는 침입자들을 가두고 늦추기 위해 설계되었습니다. 청왕은 다른 덫을 지나치는 침입자들에 대하여 자신이 반응할 시간을 벌기 위해 이 곳을 지었습니다. 하지만, 누군가가 그녀의 숨겨진 성소에서 기웃거리고 있다는 것을 알려줄 마법적인 경보는 머리 위의 혜성이 일으킨 마법적인 간섭의 결과로 인해 작동하지 않습니다.

구역 J는 함정과 수수께끼와 싸움의 조합입니다. 이 방은 마법이 부여되어 있어 금과 보석 등은 제거할 수 없으며, 고통스럽게 폭발하여 방으로 돌아갑니다(모험가의 주머니와 가방을 찢으며 나옵니다).

구역 K는 함정으로, 들어오면 시간과 공간 워프기 때문에 모든 가능한 출구가 방으로 돌아오게 됩니다. 이곳에 갇힌 캐릭터들은 방이 순간이동시키는 괴물들과 싸워야만 합니다(이는 당신에게 충분한 시간이 있다면 하는 옵션 전투입니다). 당신이 집에서 이 모험을 즐기고 있고, 이를 더 큰 던전 복합체의 일부로 만들고 싶다면, 던전에 구역 K의 북쪽을 합치면 됩니다.

구역 L은 명백한 함정으로, 고전적인 창날-과 부서지는 벽 술책입니다.

J 구역: 황금 수수께끼

이 복도는 50 피트 사각형인 보물 방의 남서쪽에서 끝납니다. 다른 출구는 북동쪽 구석에 있습니다. 방에 중앙에는 거대한(30 피트 너비, 100피트 높이) 황금 악마상이 황금 단 위에 서 있습니다. 방의 다른 곳에는 금 더미, 가방, 상자, 마법 물품으로 보이는 것까지 있습니다. 당신이 이 모든 것을 챙기면, 거대한 황금 악마상이 눈을 깜빡이더니 조용히 당신을 바라봅니다.

방에 중앙에 있는 조각상은 마법적으로 움직이는 조각상으로, 청왕을 동반하지 않은 이가 통과하지 못하도록 막으라는 명령이 있습니다. 그는 움직여 모험가와 먼 쪽의 출구 사이를 몸으로 가로 막습니다. 그는 또한 말합니다:

“너는 누구냐, 그리고 무엇을 원하느냐”

모험가 중 하나가 청왕의 옷(구역 B에서)을 입었고, 청왕처럼 보인다면(아마 자기 위장 주문을 통해서), 조각상에게 위압적이거나거나 즉각적인 방법으로 움직이도록 명령한다면(청왕을 모방하기 위해 난이도 35의 기능 판정), 조각상은 그렇게 합니다. 그렇지 않으면, 조각상은 일행을 공격할 준비를 합니다. 조각상은 마법의 경보가 청왕에게 충성하는 주술사들에게 경보를 울린다는 것을 알기에, 조각상은 주술사들이 도착하기 전까지 최대한 길게 전투를 미루고 싶어 합니다. 조각상은 모험가들에게 그들을 묶을 수수께끼를 냅니다. 조각상의 이름은 밥이고 그는 똑똑합니다.

“당신이 내 여주인이 보냈다면, 세 수수께끼에 대답할 수 있을 것이다. 처음은....”

...극적으로 멈추더니...

“나는 작고 둥글며 반짝거린다”

조각상은 청왕의 주술사들이 경보에 응답할 수 있도록 충분히 시간을 끌 목적으로, 그들에게 대답을 할 시간을 줍니다. 정답은 금입니다. 또는 좀더 자세하게는 금화입니다. 난이도 35의 지능 기능 판정을 통해 수수께끼에 대답을 하는 사람은 조각상이 이 방의 금화를 바라보고 있음을 알아차릴 수 있습니다.





그것들 안에 철이 있는지 말해줍니다. 조각상은 심지어 등장인물과 토론을 하며 시간을 보낼 것입니다.

“좋아, 마지막 수수께끼다. 나는 양 변이 20 피트이며, 삼각형의 넓이는 200 제곱 피트다. 반지름이 삼각형의 가장 긴 변의 길이와 같은 원의 둘레는 얼마인가?”

정답은 178 피트이지만, 조각상은 이를 모르며, 신경 쓰지도 않습니다(그는 시간을 때우고 있습니다.). 그는 모험가들에게 바닥에 도형을 그리도록 시킬 것이고, 원과 삼각형에 동전을 배열하고, 매듭 묶은 밧줄 등으로 재도록 할 것입니다.

결국 주술사들이 도착하고(K 구역에서) 모험가들을 짓누를 시간이 됐습니다.

GM들: 당신이 시간이 모자라고, 수수께끼가 너무 오래 걸린다면, 수수께끼 중에 짓누르는 부분을 건너 뛰어도 됩니다.





함정: 우리가 일행에게 50만개의 금화를 줬을 때를 기억하십니까? 청왕은 이 방을 도둑들, 특히 함정과 자물쇠를 우회할 수 있지만, 너무 탐욕스러워 훔친 금을 포기하지 못하는, 욕심 많은 도둑을 가두기 위해 설계했습니다. 이 방은 동전과 귀중품이 떠나지 못하도록 하는 ‘아이러니하게도 강한’ 마법이 걸려 있습니다. 모험가들이 이 방에서 가져가려고 하는 어떤 동전, 보석, 금괴 등(밖에서 가져온 것들이라도)이 출구로 나갈 때 방 안의 더미 속으로 난폭하게 끌려 들어가니다. 금이 든 가방들은 갈라지져 나오고, 주머니는 터지며, 돈주머니는 주인의 허리띠에서 끌려 나올 것입니다. 이는 또한 모험가들을 방 안으로 끌어 당겨 내팽거쳐 그들이 잃어버린 부 위로 내던집니다.

황금 쇠도 +25 vs 신방 - 2d20 피해, 캐릭터는 난폭하게 가난해집니다.

빛나감: 절반 피해

치명타: 대상의 옷이 망가지고, 기절에 걸립니다(극복 가능).

탐욕스러운 모험가들은 금화나 금괴, 보석 등을 이 구역에서 가지고 나갈 수 없다는 것을 깨닫기 전에, 금-폭발을 몇 번 겪어야 할지도 모릅니다. 마법 물품은 마법에 영향을 받지 않으며, 부에 대한 대체품-현금과 다른 쉽게 거래 가능할만한 물건들-이 쉽게 액체화됩니다. 모험가들이 살아 있는 조각상을 죽인다면, 그것 또한 순금으로 만들어졌기 때문에 이 구역을 떠날 수 없다는 것을 알게 될 것입니다. 상자 하나는 지역 너머에 놓여 있는데, 이 상자는 구역 K에서 조우할 수 있는 미믹입니다.

GM들: 모험가들에게 큰 부를 주고 다시 빼앗는 것은 잔혹한 짓입니다. 이 방 밖으로 몇 백개의 금화를 꺼낼 능력에 대한 기발한 방법을 떠올린 영리한 플레이어에게는 보상을 주세요. 걱정하지 마세요... 다음 주 세션에는 더 많은 전리품이 있을 것입니다.

PC의 수	“밥”	결속된 주술사
3	1	2
4	1	4
5	1	5
6	1	6
7	1	8

“밥” 움직이는 조각상

거대 8레벨 강적/인공물]

행동 순서: +17

찍고 짜내기 +14 vs 장갑 - 75 피해

순수 짝수 명중: 움직이는 조각상과 접전 중인 모든 적은 40 천둥 피해를 받습니다.

순수 홀수 명중 또는 빛나감: 밥에 대한 모든 효과가 끝납니다.

펀트(*공을 떨어뜨리고 차는 것) +14 vs 장갑 - 75 피해, 대상은 이탈되어 전장 반대로 날아갑니다.

순수 짝수 피해: 대상은 밥이 고른 생물에게 치여, 치인 대상과 다른 대상 모두 75의 피해를 입습니다.

순수 홀수 명중 또는 빛나감: 밥에 대한 모든 효과가 끝납니다.

장갑 25

신방 23 체력 556

정방 19

주의: 밥은 구역 K로 향하는 길을 막습니다.

결속된 주술사

청왕은 이 주술사들을 생각만으로 그들의 목숨을 끝낼 수 있기에, 신뢰합니다.

9레벨 술사/인간형]

행동 순서: +7

번개 폭발 +14 vs 장갑(접전 중인 적 하나) - 35 번개 피해 그리고 대상은 이탈합니다.

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 대상의 근처에 있는, 이번 턴에 번개 폭발의 대상이 되지 않았던 생물을 향해 번개 폭발 공격을 합니다. 결속된 주술사는 짝수가 나왔다면 계속해서 공격을 할 수 있습니다.

원: 악의적인 순간이동 +14 vs 신방 - 50 번개와 천둥 피해, 주술사와 대상은 위치를 바꿉니다.

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 대상은 다음 턴 시작 전까지 기절합니다(-4 방어, 행동 불가)

독한 특수 능력

죽을 때까지 충성: 이 괴물들은 다른 이들이 쓰러져도 계속해서 싸웁니다; 이들은 HP가 0 아래로 내려간 동안 피해를 받거나, 0 HP 이하일 때 싸움이 끝나거나, -70 HP까지 떨어진 경우에만 사망합니다.

포션: 각 결속된 주술사는 전설 등급 치유 물약을 가지고 있습니다. 이를 마시는 것은 짧은 행동이며, 주술사의 체력을 30 회복시킵니다.

장갑 20

신방 24 체력 160(죽을 때까지 충성 참조)

정방 24





K 구역: 시간 워프

보물 창고를 빠져나와 남동쪽 구석에서 네모난 방으로 이어집니다. 유일한 다른 출구는 북서쪽 구석을 통해서입니다. 방은 50 제곱 피트 크기에 방 중앙의 공기가 이상하게 빛나는 것을 제외하고선, 비어 있습니다.

모험가들이 이전 구역(구역 J)에서 금 조각상과 싸웠고, 당신이 시간이 부족하다면, 이 구역의 전투를 뛰어넘어도 됩니다.

이 구역은 비상시에 청왕의 하인들이 드나들 수 있도록 설계된 순간이동실입니다. 이 방은, 하지만 암호를 말하지 않는 이들이 떠나는 것을 허용하지 않습니다. 떠나려고 하는 이들은 다시 방으로 순간이동합니다. 당신이 이곳에서 전투를 도입한다면 이 방으로 순간이동한 주술사들 중 하나가 암호문을 제공할 종이 조각을 주머니에 가지고 있을 것입니다. 그렇지 않으면, 모험가들은 난이도 25의 기능 판정을 통해 방의 북쪽 가장자리에 바닥에 암호문이 새겨져 있는 것을 발견할 것입니다; 실패해도 전진해라는 모험가들이 이 마법 문자를 잘못 발음하여, 1년의 나이를 먹어, 수영이 자라고, 손톱이 길며, 탈모가 발달하고, 머리가 길어지는 효과를 받습니다(인간의 머리카락은 1년에 6인치씩 자라고, 손톱은 1인치가 조금 넘습니다... 드워프나 엘프의 수영과 머리카락이 얼마나 빨리 자라는지는 당신에게 달려 있습니다.)

PC의 수	드라고네트	청색 주술사
3	15	1
4	5	2
5	15	2
6	5	2
7	15	3

청색 주술사

10레벨 술사/인간형/
행동 순서: +17

손놀림 & 뒤틀린 운명 +15 vs 정방 - 26 피해
이 전투에서 첫 명중: 주술사를 향한 다음 공격은 손놀림 & 뒤틀린 운명의 대상을 향해 재지정됩니다.

접: 덜컹거리는 쇠도 +15 vs 장갑(가장 가까운 적 1d3 명) - 20 지속 천둥 피해

원: 번개 채찍 +15 vs 신방 - 58 번개 피해

원: 전지 꼭두각시 +15 vs 신방 - 대상은 혼란에 빠지며, 주술사의 방향으로 자신의 이동 행동을 사용합니다(쉬운 극복 가능)
후유증: 대상이 극복하면 40의 번개 피해를 입습니다.

마법 반사: 주술사를 향해 주문 공격을 할 때, 공격자는 순수 6+ 이상 굴러야 하며, 그렇지 않고, 빗나갔다면, 술사는 주술사가 고른 대상을 향해 공격을 재굴립니다.

번개 방패: 주술사를 향해 순수 홀수 빗나감을 처음으로 굴린 공격자는 60 번개 피해를 입습니다.

장갑 24

신방 26 체력 226

정방 20

드라고네트

작은 것, 고양이보다 아주 조금 큼
8레벨 조무래기/용/
행동 순서: +7

접: 프리즘 숨결 +13 vs 신방(단거리 적 하나) - 프리즘 숨결 참조

프리즘 숨결: 각 라운드의 시작에 조무래기의 숨결의 효과를 정하기 위해 조무래기마다 1d8을 굴립니다.

1. 빨강. 24 불 피해
2. 주황. 12 독 피해, 대상은 멍해집니다(극복 가능)
3. 노랑. 24 번개 피해
4. 녹색. 12 지속 산성 피해
5. 청록. 20 냉기 피해, 대상은 고정됩니다(극복 가능)
6. 파랑. 24 역장 피해, 대상은 이탈됩니다
7. 보라. 6 지속 정신 피해(어려운 극복 가능)
8. 자홍. 대상은 혼란스러워집니다(극복 가능)

비행: 드라고네트는 자신의 섬세한 날개로 날 수 있습니다

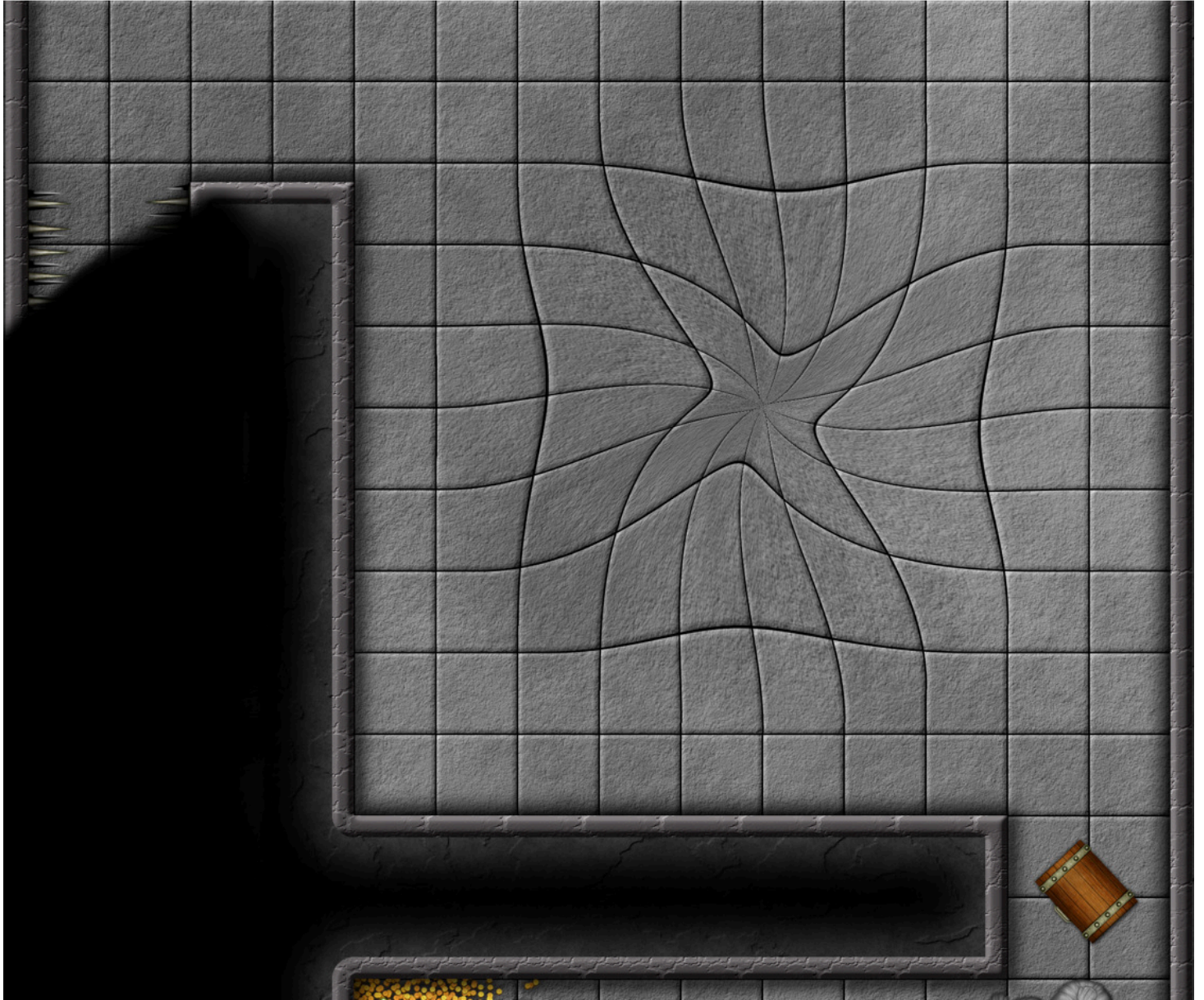
장갑 18

신방 24 체력 30 (조무래기)

정방 22

조무래기: 무리에 30 피해가 가해질때마다 드라고네트 하나가 죽습니다.





남쪽 문에 있는 상자는 상자 미믹입니다. 당신이 다른 미믹을 다루고 싶지 않다면, 모험가가 도착했을 때, 그것이 수백개의 작은 다리를 꺼내 다른 방(J나 L)로 떠납니다.

상자 미믹

8레벨 병사/점액/
행동 순서: +8

후루룩쭈뽀 +13 vs 신방 - 대상은 붙잡히고 풀려날 때까지 대상과 미믹 각각의 턴 시작에 20 산성 피해를 입습니다. 한번에 한 대상만 붙잡힐 수 있습니다.

미믹: 점액은 상자같은 가구로 변할 수 있습니다. 가까이서 조사한다면, 짧은 행동으로 난이도 30의 기능 관정을 하여 변장을 발견할 수 있습니다. 상자 미믹에 앉아 있는 이들은 불행이 찾아올 것입니다.

점액: 점액은 혼란에 걸리거나 멍해지거나 두려움, 저해, 무력화, 고정, 기절, 취약, 쇠약해지지 않습니다.

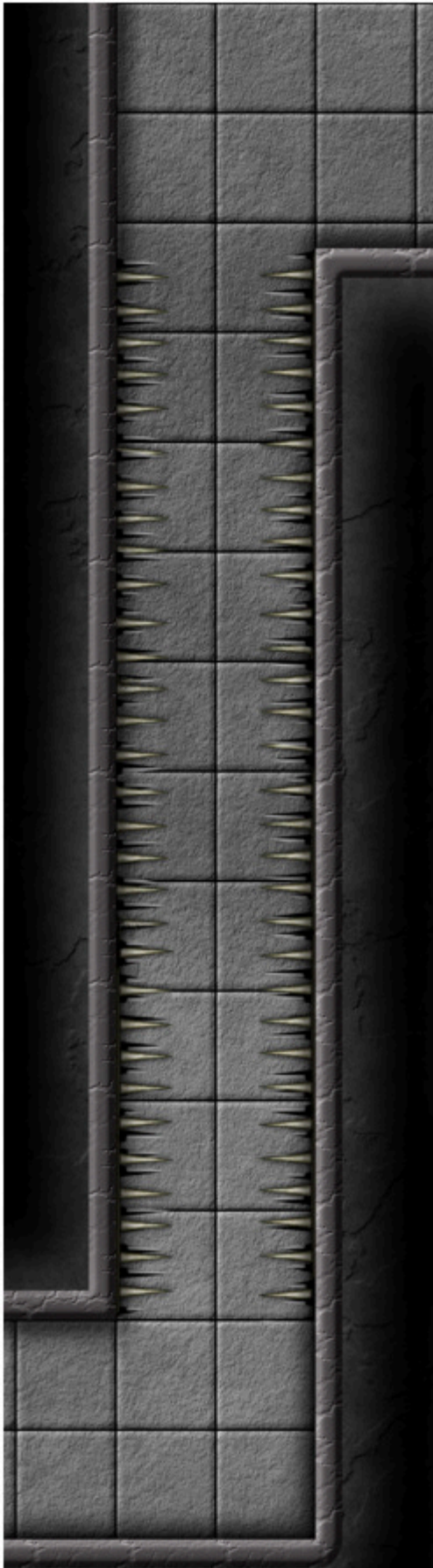
좋아하는 곳으로 흐르기: 점액은 기회 공격에 면역입니다.

장갑 24

신방 22 체력 150

정방 18





L 구역: 갑작스러운 죽음의 복도

남-북으로 이어지는 복도에 들어서면, 당신은 북쪽 끝에 있습니다. 복도는 10피트 너비에 70피트 길이입니다. 복도의 중앙 50 피트에 있는 벽과 천장에는 3피트 강철 창날이 늘어서 있습니다. 복도의 높이는 8피트 밖에 되지 않기 때문에, 5피트보다 키가 큰 사람은 몸을 숙여야 합니다. 돌이 나란히 걷는 것은 가능하지만, 둘다 벽의 뾰족한 부분에 부딪치게 됩니다. 남쪽 끝에서 복도는 서쪽으로 꺾어집니다(남쪽을 바라보고 있는 기준에서 오른쪽)

이 복도는 명백히 함정이지만, 앞으로 가는 길은 하나입니다. 벽과 천장은 복도에 진입하는 이들을 찌를 것입니다. 삼두회의 상징을 가지고 있지 않은 이들은 함정을 발동시킵니다:

고전적인 찌고-찌르는 복도 함정 **+15 vs 장갑 -3d20** 피해

빛나감: 절반 피해

18+ 명중 또는 빛나감: 함정이 다시 발동됩니다.

이 함정을 통과하는 몇가지 방법이 있습니다. 난이도 **25**의 근력 판정은 캐릭터들이 함정을 열고 있는 채로 다른 이들이 지나갈 수 있게 해주며, 난이도 **30**의 판정은 모험가들이 견고한 지팡이나 방패 주문을 사용하거나, 기계장치를 고장내게 만들 수 있습니다; 실패해도 전진해라는 함정을 붙잡으려는 사람이 **3d10**의 피해를 받지만, 다른 모험가 하나를 통과할 수 있게 해줍니다. 순간 이동이 가능한 하이 엘프나 다른 이들은 문제 없이 복도를 지나갈 수 있으며, 그림자 걸음을 쓸 수 있는 로고도 함정을 기적적으로 피하기 위해 극복 판정(**11+**)을 할 수 있습니다.

가장 흥미로운 것은 창날에 걸려있는 것으로 손의 일부였던 마른 살점 조각입니다. 남아 있는 손가락 하나에는 모험가의 랜턴/마법사의 빛/반짝이는 눈에 비춰져 기이하게 빛나는 반지가 있습니다. 이 반지는 마법적이며, 여기까지 도달했던 도둑이었을 것의 물건입니다.

진실의 반지

항상: 당신의 정반보다 낮은 이들은 당신의 말이 얼마나 멋짐과 거리가 멀든, 당신의 말을 믿습니다.

저주: 당신은 직접적인 거짓말을 할 수 없습니다. 당신은 중요한 정보를 생략해도 되지만, 거짓말은 할 수 없습니다. 오, 그리고 반지를 뺄 수도 없습니다.

기벽: 당신은 정말 거짓말을 하고 싶어집니다.

반지가 저주받은 것임을 감지하려면, 반지를 착용하는 사람이 난이도 **25**의 지혜 판정에 성공해야 합니다. 성공은 제 때에 멈추지만, **25** 미만이면 이미 반지를 낀 것입니다.

복도 뒤에는 휴식하기 좋은 공간이 있으며, 이쯤에 모험가들이 분명히 필요한 공간일 것입니다.





던전: 이득 & 고통

4.0 서막/개요.

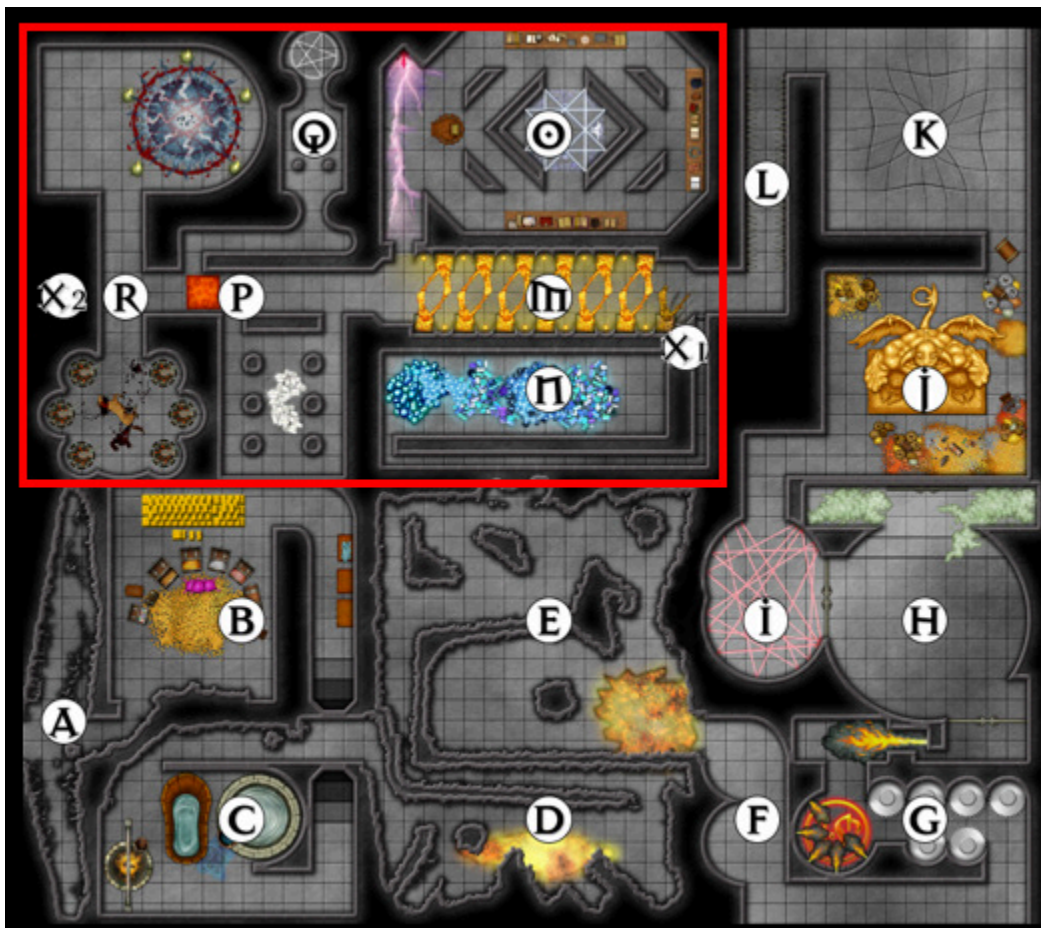
모험가들은 지원군이 도착할 때까지 화이트마쉬를 지켜야 합니다.

세션 시작	세션 끝
모험가들은 구역 L과 M의 접경에서부터 던전을 계속해서 탐험합니다.	모험가들은 던전을 빠져나가 그녀의 도서관에서 가져온 책을 가지고 드라켄할을 떠납니다.



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

이번 주에 들어오는 새로운 PC는 어떻게든 던전으로 들어왔을 것입니다. 아마 흑왕이 순간이동으로 옮겼을 수도 있고, 던전 배달부의 생존자일 수도 있고, 지진이 일어났을 때 구멍으로 떨어졌을 수도 있습니다.

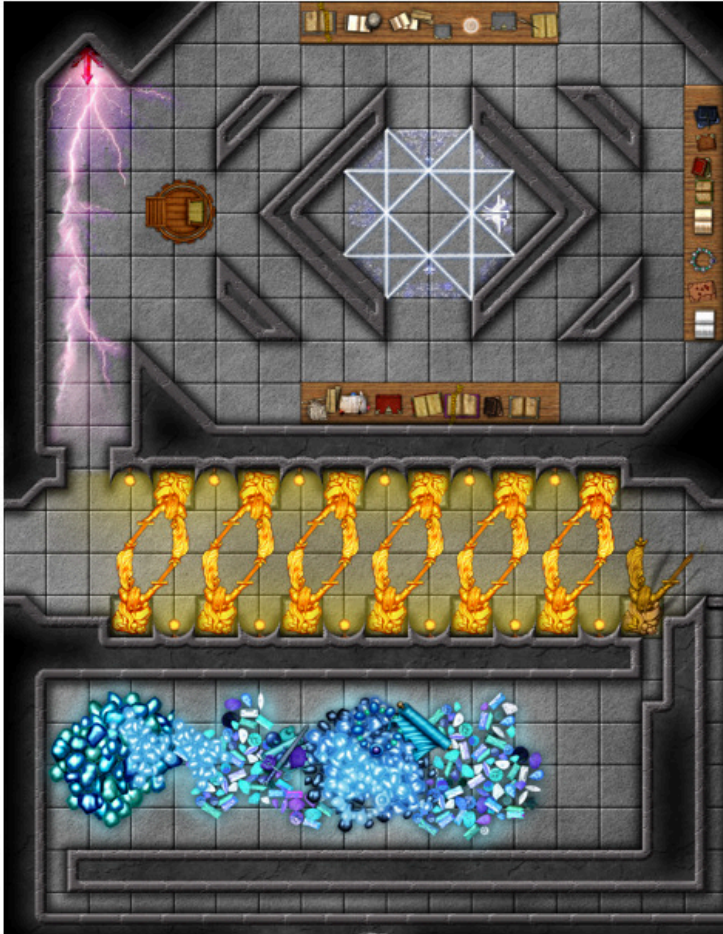


4.1 어둠 속의 꿈

모험가들은 던전에서 함정을 앞뒤로 두고 휴식을 취합니다. 그들이 잠을 잘 때, 그들은 꿈을 꾸게 됩니다. 플레이어 하나를 뽑아 자는 동안 꾸었던 꿈의 전반부를 연관시켜달라고 요청합니다. 그런 다음, 다음 플레이어로 돌아가, 그 꿈이 어떻게 끝났는지 물어봅니다. 각 플레이어가 꿈을 만들 기회가 있을 때까지 일행을 돌며, 다른 캐릭터의 꿈을 이상하게, 그리고 꿈처럼 만들 기회를 주세요.

모험가들은 나중에 이러한 꿈에 대해 논의하거나, 침묵하거나, 기억하지 못할 수도 있습니다 - 마법쪽으로 기울어진 일행의 경우, 또는 비전적으로 결속을 공유하는 모험가들을 경우, 서로의 꿈을 알고 있을지도 모릅니다.

GM들: 만약 어떤 꿈이 이 던전의 위험을 예견한다면, 꿈을 꾸 사람에게 작은 혜택을 주세요. 아마 그 구역에서 방어에 **+1** 또는 기능 판정에 **+1**이면 됩니다.



지역 개요: 숨겨진 비밀들

이 구역은 청왕의 비밀스러운 마법 성소 또는 성소 중 하나입니다. 이 던전 동지는 청왕의 하나 뿐인 침실이나 개인적인 마법 작업실은 아니지만, 여러 개 중 하나일 수도 있습니다. 우리는 이를 당신과 당신이 장면 뒤에서 청왕이 어떻게 살아왔는지 생각하느냐에 맡깁니다. 그녀는 어쩌면 적어도 2개의 드래곤 사이즈의 커다란 동지를 갖고 있을 것입니다.

구역 **M**은 움직이는 조각상과 전투입니다. 조각상 중 하나는 움직이지 않고, 삼두화의 깃발을 들고 있으며, 숨겨진 입구를 감추고 있습니다.

구역 **N**은 마법 물품과 사파이어가 가득한 비밀 금고입니다. **J**에서 대부분의 재산을 잃은 모험가들은, 이곳에서 물건들을 챙길 기회가 있습니다.

구역 **O**는 청왕의 마법 작업실입니다. 눈에 띄는 번개 함정으로 보호받고 있으며, 이 방의 여러 물건들은 살아 움직입니다. 구역 **O**는 이 던전 크롤의 목표입니다. 당신이 집에서 이 모험을 즐기고 있고, 더 큰 던전 복합물의 일부로 만들고 싶다면, 구역 **O**의 남쪽 부분을 함치세요.

X1은 구역 **M**과 **N**을 잇는 비밀 문입니다. 문을 찾기 위해 구역 **M**으로 완전히 들어갈 필요는 없습니다.



하위 지역 개요: 긴 복도

당신은 200피트 정도 되는 동-서로 이어진 복도에서 동쪽 끝에 서 있습니다. 복도 앞은 10피트에서 20피트로 넓어집니다. 복도의 넓어진 부분에는 13개의 황금 상이 영원히 타오르는 횃불로 빛나고 있습니다. 그 조각상들 너머 복도의 북쪽에서 2회 꺾인 후, 남쪽으로 2번 꺾인 후, 긴 복도는 남-북으로 이어지는 T자 분기점에서 끝납니다. 13개의 황금 상 너머에는 더 많은 광원이 있으며, 계속-타오르는 횃불보다 훨씬 밝아 자세한 것을 볼 수 없습니다.

황금 상은 구역 M에 있으며, 복도 아래로 이어지는 용암 구덩이는 구역 P입니다. 긴 복도에서 구역 O, Q, R로 갈 수 있습니다. 복도의 시작(동쪽 끝)에는 비밀문 X1이 구역 N으로 이어지며, 먼쪽 끝에는 비밀문 X2가 던전 밖으로 이어집니다.

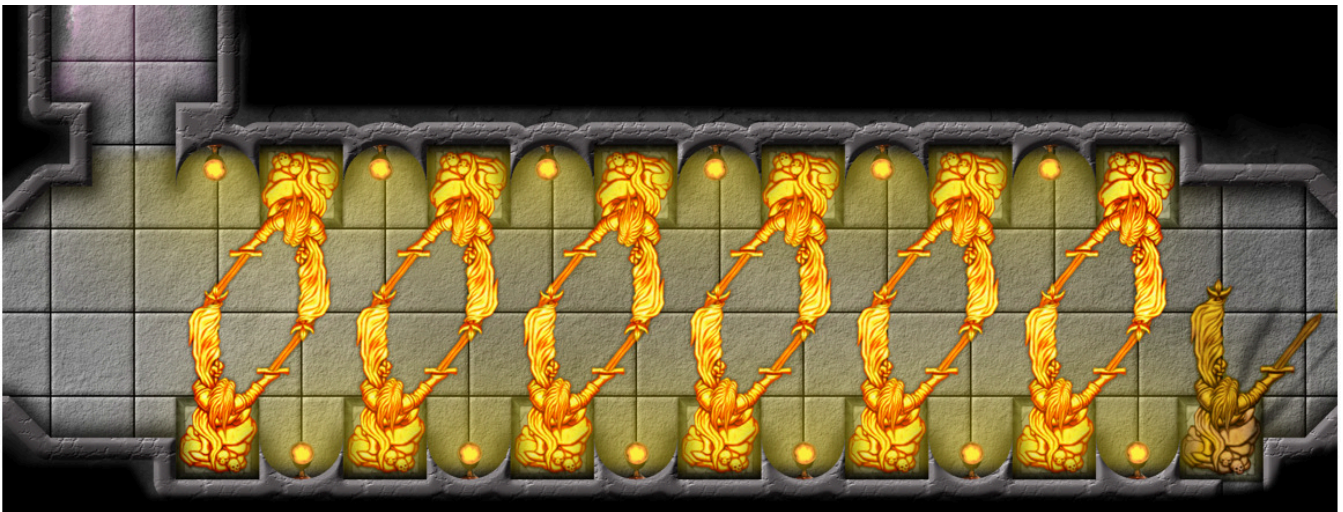


M 구역: 13 황금상

당신은 동-서로 매우 길게 이어진 복도 앞에 서 있습니다. 당신은 동쪽 구석에서 서쪽을 보고 서 있습니다. 당신 앞의 복도의 양 쪽에는 13개의 황금 조각상이 있습니다. 각 조각상은 오른손에 큰 칼을 들고, 왼손에는 깃발을 들고 있으며, 깃발은 표상의 표식이 새겨져 있습니다. 복도의 남쪽 벽에는 7개의 조각상이, 북쪽 벽에는 6개의 조각상이 있습니다. 가장 가까운 조각상은 삼두회의 깃발을 들고 있습니다. 남쪽의 조각상은 (가까운 순서대로, 동쪽에서 서쪽으로): 삼두회, 오크 두령, 그림자 대공, 시체 왕, 황금거룡, 악귀술사, 투장. 북쪽 복도에는(다시 가까운 순서대로): 황제, 대마도사, 드워프 왕, 엘프 여왕, 큰드루이드, 대사제. 복도의 가장 가까운 회전은 조각상 바로 너머에 있으며, 때때로 그 지역에서 번개 치는 소리가 들리고 금이 가는 것이 보입니다.

GM들: 던전의 이 구역을 운영하기 전에 구역 X1을 읽어 주세요.

던전의 이 구역은 마법적인 함정으로, 조각상이 움직이며, 복도를 지나는 침입자를 공격합니다. 함정을 무력화할 방법은 없으며, 이 함정은 청룡이 아닌 이에게 발동됩니다. 물론 모험가 일행이 마법적으로 청룡으로 변장할 몇몇 방법이 있고(모험가당 난이도 35의 판정, 아마 자기 위장 주문의 의식 사용이 관여됨), 그렇게 할 만큼 똑똑하다면, 움직이며 인사를 하게 될, 조각상을 바로 지나갈 수 있습니다; 하지만 이것이 함정을 무장 해제하는 방법이거나, 함정이라는 징후를 보이지 않습니다.





PC의 수	라운드 당 최대 공격 횟수	조각상의 합계 HP
3	0	1
4	2	1
5	4	1
6	0	2
7	2	2

우리는 실제로는 좀 더 작은 괴물들의 무리로 기록해야 할 이 복도를 하나의 큰 괴물로 취급하고 있습니다. 표상과 부정적인 관계를 가진 이들은 그 조각상의 공격에 취약합니다.

13의 조각상

죽은 모험가들은 떠돌기 시작합니다
9레벨 괴물 무리[구조물]
행동 순서: +7

표상의 공격 +14 vs 표상에 따른 장갑, 신방, 정방 - 각 조각상마다 별개의 공격. 일행에게 적절한 조각상을 고르거나 d12를 굴리세요. 어떤 조각상도 조각상과 접전 중인 모험가에게 공격을 할 수 있습니다.

장갑 22

신방 18 체력 표 참조

정방 23

퇴역: 조각상에 가한 200 피해마다, 일행은 더 이상 공격을 할 수 없도록 할 조각상 하나를 지명할 수 있으며, 매 라운드마다 조각상 무리가 하는 공격의 최대 횟수를 1 줄일 수 있습니다.

2000 - 라운드 당 10회 공격

1800 - 라운드 당 9회 공격

1600 - 라운드 당 8회 공격

1400 - 라운드 당 7회 공격

1200 - 라운드 당 6회 공격

1000 - 라운드 당 5회 공격

800 - 라운드 당 4회 공격

600 - 라운드 당 3회 공격

400 - 라운드 당 2회 공격

200 - 라운드 당 1회 공격

0 - 모든 조각상이 패배하고, 일부가 부서졌습니다.

대마도사

주문-불꽃 +(자동 명중) - 4d10 역장 피해

투장

메이스 강타 +14 vs 장갑 - 50 피해

악귀술사

배신의 안개 +14 vs 정방 - 대상은 혼란스러워합니다(쉬운 극복 가능)

순수 11+ 빛나감: 25 독과 정신 피해

드워프 왕

망치와 모루 +14 vs 장갑(1d2 대상) - 40 피해

엘프 여왕

푸른 녹 화살 +14 vs 장갑 -50 피해

[특수] 이 조각상은 복도 어디에 있는 대상을 향해 원거리 공격을 할 수 있습니다.

황제

명령하는 눈빛 +14 vs 정방 - 25 지속 정신 피해

황금거룡

고음의 포효 +14 vs 신방 -25 지속 천둥 피해

큰드루이드

수면-유도 포자 - d20을 굴립니다; 굴림이 대상의 건강과 같거나 이상이면, 대상은 전투 끝까지 공격과 방어에 누적되는 -1 패널티를 받습니다.

시체왕

죽음의 손길 +14 vs 장갑 - 25 지속 음 에너지 피해, 대상은 고정됩니다.

오크 두령

회전 도끼 +14 vs 장갑(대상 2명) - 20 지속 피해

대사제

뒤집힌 축복 +14 vs 정방 - 30 피해 그리고 대상은 취약해집니다(극복 가능)

그림자 대공

다트의 구름 vs 장갑 - 20 피해

순수 짝수 명중 또는 빛나감: 대상은 휘청거리게 되고, 다른 조각상이 그들을 향해 자유 공격을 합니다.

삼두회

이것은 그냥 조각상으로, 뒤에는 비밀 통로가 있습니다.

나서 권능의 말을 쓸지 쓰지 않을지 결정할 수 있습니다.

달아나기

모험가들은 엘프 여왕 조각상은 무력화한 뒤 복도로 달아날 수 있습니다. 복도를 지나간다는 것은 턴이 돌아온 12개의 활성화된 석상과의 접전에서 들어가고 나가는 것을 의미합니다.





X1: 숨겨진 금고 입구

북도의 남쪽 벽에는 보물 창고로 이어지는 두 개의 좁은 터널이 있습니다. 첫 터널은 접근하기 위해 벽의 돌을 제거하면 그 뒤에 숨겨져 있습니다. 두 터널은 직경 2 피트 정도 되는 둥근 구멍입니다 - 장비를 벗은 평균 체구의 인간들은 웅크리고 기어 내려갈 수 있으며, 하플링 도적은 몸을 숙인 채 달려 갈 수도 있습니다.

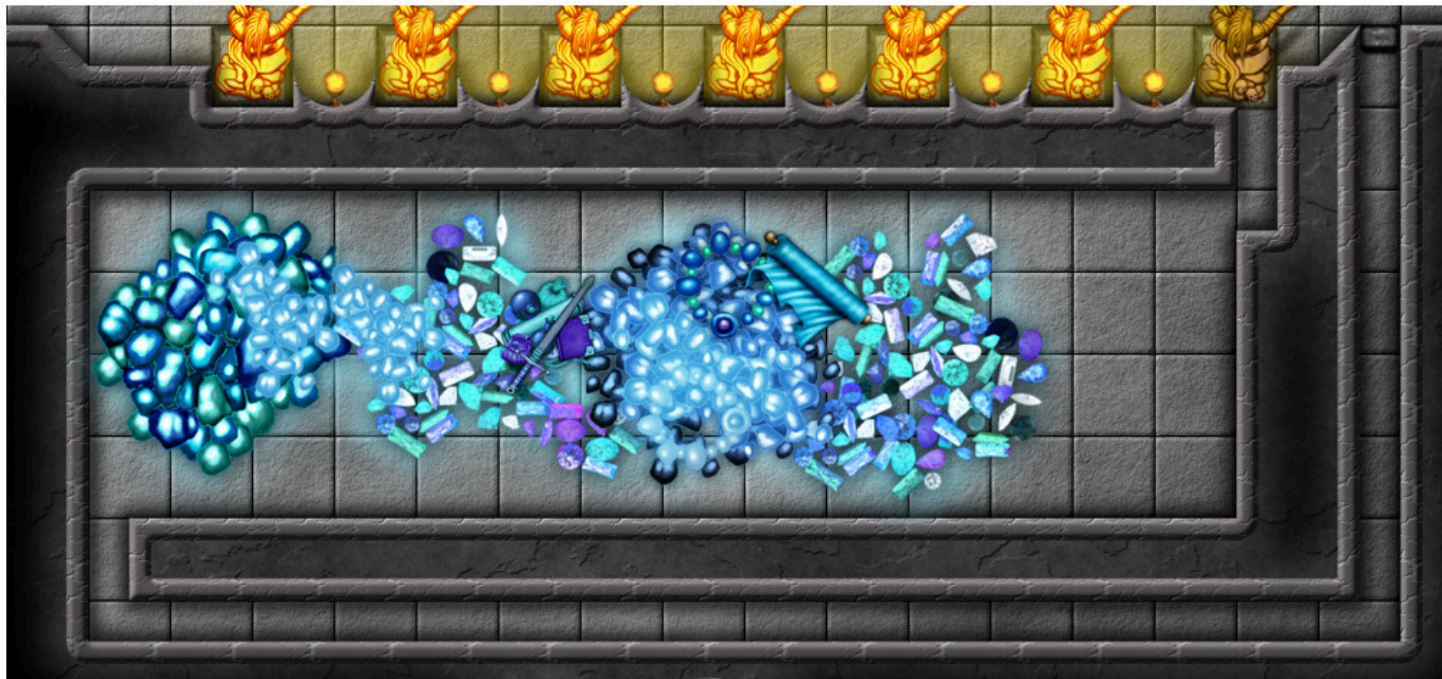
모험가들이 이 구역에서 비밀 통로를 찾고 있다면, 이 돌을 알아차리기 위해 난이도 25의 기능 판정을 합니다. 두번째 입구는 첫번째 입구 바로 옆에 있으며, 모험가들이 조각상을 조사한다면 조각상 뒤의 벽 안에 있는 구멍을 알아차릴 수 있습니다. 구멍을 숨기고 있는 조각상의 황금 도색(삼두회의 휘장이 있는)이 일부 벗겨졌습니다.

청왕이 터널을 내려가는 정확한 방법은 모험가들이 추측하기에 달려 있습니다. 어쩌면 그녀는 기어 가는 걸수도 있고, 자신을 매우 작게만들거나, 어쩌면 순간이동(터널은 그냥 공기 구멍이고)하는 것일 수도 있으며, 보석을 꺼내오기 위해 드래곤링 하수인을 고용한 것일 수도 있습니다

N 구역: 사파이어 금고

숨겨진 입구 너머에는 보물 창고로 이어지는 좁은(2피트 원형) 터널이 있습니다. 이 창고는 20 피트 너비(북-남)에 동서로 70 피트 길이로 뻗어 있으며, 좁은 터널은 북-동과 남-서쪽 구석(당신이 들어왔던 곳 중 하나)에 이어져 있습니다. 그 방은 푸른 오라를 뿜는 세공된 사파이어로 차 있습니다. 사파이어 중에는 역시 빛나는 세공되지 않은 푸른 돌과 광물들이 있습니다. 여기 저기에, 청왕의 옷, 병, 가방, 검 등의 물건이 흩어져 있습니다.

이곳은 놀랄만한 부로 가득찬 보물 창고입니다...





사파이어 금고에서 훔칠 수 있는 가치있는 것들

이곳에는 각 모험가마다 **1000 gp** 가치의 보석들로 주머니를 채워갈만큼 충분한 보석들이 있습니다: 사파이어, 아쿠아마린, 토파즈, 청금석, 모험가들이 쉽게 감정할 수 없을 법한 보석들도 많습니다. 보석들은, 일반적으로, 모두 푸른색입니다. 또한 금고에는 파란색을 띄는 많은 마법 물품들이 있습니다.

아마존의 하늘색 방어구

푸른 보석이 장착된 이 황금 띠는

플레이트메일만큼의 방어를 제공하지만, 경장갑으로 취급합니다.

항상: **+3** 장갑

항상: 이 방어구를 착용할 경우, 당신의 클래스에서 경장갑 또는 중장갑의 방어구 패널티에서 가장 나은 패널티를 적용하며, 경장갑 또는 중장갑에서 최고의 장갑 보너스를 적용합니다.

기백: 다른 이를 돕는 것을 받아들이 수 없습니다.

나는 교활함의 코발트 신발

항상: **+3** 물러서기 판정

재충전 **6+**: 당신이 물러서기에 실패했을 때; 다음 번 물러섰을 때 당신은 이동 행동으로 날 수 있습니다.

재충전 **11+**: 5분간 공중을 걷듯이 날 수 있지만, 전투 외에서만 사용할 수 있습니다. 행동 순서를 굴리거나, 최대 5분 이후에는 당신은 집중을 잃고, 부드럽게 땅쪽으로 내려오게 됩니다.

기백: 몽유병

소용돌이 하늘색 비단 망토

항상: **+3** 신방

재충전 **11+**: 이 망토를 휘감으면, 당신은 다른 이에게 들어갈 수 있습니다. 이 망토를 휘감는 것 외에 다른 행동을 하지 않고 천천히 움직이면, 당신보다 정방이 낮은 결합된 생물이 행동을 취하지 못하게 할 수 있습니다. 이 효과는 전투가 시작되고, 생물이 피해를 받거나 무언가가 들어간 생물을 이 무감각에서 깨우면 끝납니다. 당신은 이 망토를 사용하여 당신이 지나는 동안 경비병들을 멍하게 만들어 그들이 지키고 있는 문을 지나게 할 수 있지만, 경비병들이 자신을 보호하지 못하도록 매혹할 수는 없습니다.

기백: 쇼 사업이 최고의 사업입니다.

울트라마린 지팡이

이 진한 청색의 석화된 나무 지팡이는 철보다 강합니다.

항상: 이 지팡이로 시전하는 주문의 명중과 피해 **+3**

재충전 **11+**: 당신이 제한된 주문 사용을 시전했고 모든 대상에게 빗나갔다면, 당신은 원기 하나를 소모하여 자신을 치유할 수 있습니다. 당신이 굴린 치유가 평균보다 낮다면, 제한된 주문 사용은 소모되지 않습니다.

기백: 나비와 변태한 동물에 매료됩니다.

대담함의 푸른 벨트

푸른 실이 들어간 이 벨트는 밝은 곳에서 일렁입니다.

항상: 당신의 최대 원기가 **3** 증가합니다.

재충전 **6+**: 당신의 동료가 비틀거릴 때; 당신은 다음 공격이 명중하면 기본 원기를 사용하여 치유할 수 있습니다.

기백: 쥐, 시궁쥐, 다른 설치류를 두려워합니다.

진청 코르셋

이 두꺼운 철-골조 코르셋은 중장갑으로 취급되지만, 옷 아래에 숨길 수 있습니다.

항상: **+3** 장갑

재충전 **11+**: 발동하면, 이 코르셋은 당신을 불가능할 정도로 얇게 조입니다: 짧은 행동으로 이탈하고, 당신의 턴 끝까지 당신은 이동으로 기회 공격을 유발하지 않으며, 좁은 틈(감옥의 창살 사이, 문 틈 아래로 기어가기) 사이를 들어갈 수 있습니다.

기백: 숨을 깊게 들이마실 수 없습니다.

청색 장갑

재충전 **11+**: 원거리 공격에 대상이 될 때, 기본 원거리 공격을 합니다. 당신의 굴림이 적의 굴림을 이기면, 그 공격은 명중했다면 빗나갑니다. 당신의 굴림이 이겼고, 공격이 빗나갔다면, 당신을 향해 오는 공격은 공격자에게로 방향을 바꿉니다.

기백: 저글링을 즐깁니다.

사파이어 왕관

항상: **+3** 정방

재충전 **11+**: 적 하나를 고릅니다. 전투의 끝까지 그 적은 당신이 그에게 한 제한된 사용 공격(재충전, 전투당, 일일)에 취약해집니다. 그 적이 항복하거나, 죽거나, 달아났다면 당신은 새로운 적을 고를 수 있습니다.

기백: 극적인 입구를 선호합니다.





○ 구역: 번개의 도서관

당신은 도서관/주술사의 작업 구역 입구에 서 있습니다. 당신 앞에서 분홍색 금속 화살이 분홍색과 보라색 번개를 당신을 향해 쏘고 있습니다. 하지만, 당신이 입구에 머무르고 있고, 나아가지 않는다면 당신은 안전합니다... 하지만 더 가지 않으면 책이 올려진 성서대 너머를 볼 수 없습니다.

도서관은 모험가들의 목표지만, 들어가기 위해서는 짜릿대는 번개를 지나야만 합니다. 청왕같은 전설적으로 강력한 청룡에게는 작은 불편함(함정 보다는 기분좋은 번개)에 불과하지만, 모험가들에게는 치명적일 수 있습니다. 번개를 통과하거나 화살에 공격을 하기 위해서 난이도 35의 기능 판정이 필요합니다:

번개 폭발 +25 vs 장갑 - 3d20 피해, 대상은 구역 ○ 바깥으로 튕겨 나갑니다.

영리한 플레이어가 번개를 통과할 수 있는 교활한 방법을 생각해내거나, 일시적으로 번개를 무력화한다면, 얼마나 교활한지에 따라 함정을 피하는 굴림에 +5~+10의 보너스를 받습니다.

당신은 도서관/작업 구역에 서 있습니다. 북쪽, 남쪽, 동쪽 벽에는 마법적인 고서와 마법서로 가득 찬 작업대가 있습니다. 바닥부터 천장까지 달는 석재 책 선반은 방 중앙에 분필로 바닥에 새겨진 빛나는 옥타그램을 중심으로 각이 지어져 있습니다. 다양한 완드, 수정구, 아물렛, 해골 등이 선반과 작업대의 책 사이에 세워져 있습니다. 공기에는 폭풍의 냄새가 납니다.

모험가들은 흑왕이 준 작고 광택있는 회색 돌을 도서관 주변에 숨겨야합니다. 그것들을 어두운 구석, 벤치 뒤, 해골 안, 촛농이 흐르는 촛대 아래에 두는 것은 쉬운 일입니다. 덜 쉬운 것은 청왕의 물건을 뒤지고 싶은 충동을 억제하는 것입니다... 하지만 그들은 이곳에서 책 몇권을 훔쳐야만 합니다. 그래서 뭐가 해로울까요?





번개의 도서관에서 노획

청왕의 도서관에 있는 물건들은 대부분의 주술사(그리고 다른 마법 사용자)에겐 흥미로운 것들이지만, 좁기에 위험하거나 흥미로운 방식으로 저주를 받는 것들입니다. 청왕은 매우 강력해서 저주와 사소한 위험한 효과에 신경쓰지 않지만, 모험가들은 그녀만큼 강하지 않습니다.

여기에는 불경스러운 책들, 기형적인 고서, 괴물같은 설명서가 있으며, 금지된 두루마리들과 비슷한 것들 역시 많습니다. 모험가들이 훔치고자 하는 책들도 이곳에 있습니다. 모험의 시작 부분에서 “13 금지된 책들”을 참조하고, 모험가들이 찾을 법한 책들이 있습니다. 이 책들 중 일부는 살아 있어, 만지면 반응합니다. 마법사, 주술사 다른 비전 마법 사용자들은 위험한 것과 안전한 고서를 구별하기 위해 난이도 25의 기능 판정을 할 수 있습니다. 다른 비-비전 마법 사용 모험가(사제, 드루이드 등)은 안전한 것과 아닌 것을 구별하기 위해 난이도 35의 기능 판정을 합니다. 마법 사용자가 아닌 이들은 그들의 네크로노미콘을 다른 책들과 구분하지 못하기에, 위험한 책을 집을 가능성이 있습니다. 위험한 책을 건드린 이들은 그들을 향한 다음 공격 중 하나를 받습니다:

필멸자들은 짐작조차 못한 내용 **+20 vs** 정방 - **4d20** 정신 피해 또는 플레이어가 고른 광기(플레이어는 피해를 받을지 광기를 받을지 고릅니다)

무는 책 **+ 20 vs** 장갑 - **25** 피해

마법 방출 **+20 vs** 신방 - **4d20** 역장 피해 또는 캐릭터는 플레이어의 선택에 따라 변합니다(피해를 받을지 변형될지는 GM이 고릅니다).

하지만 몇몇 책은 매우 유용하며 일부는 주문 시전자에게 사용가능한 도구처럼 작동합니다:

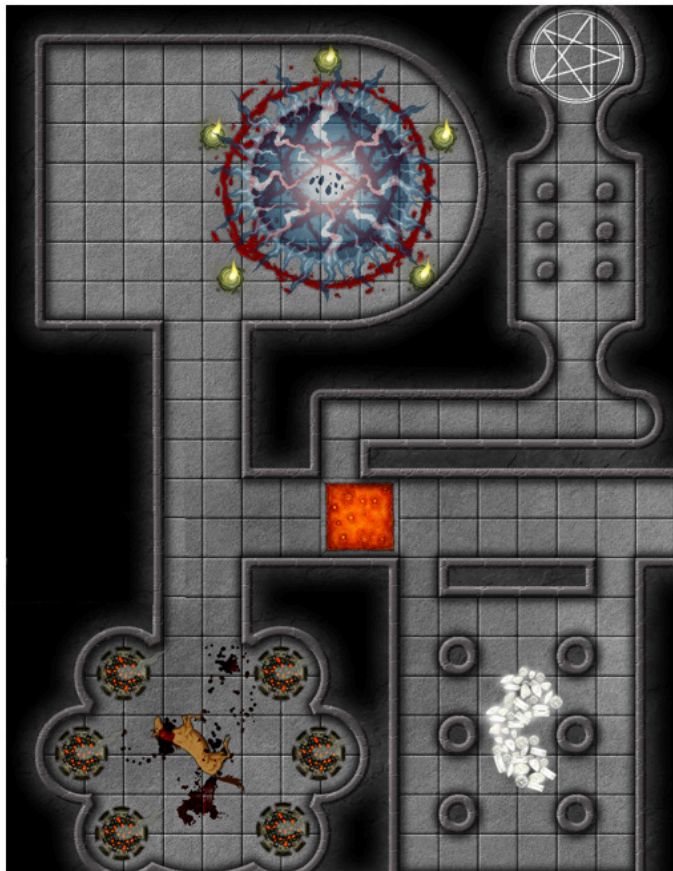
이름짓기와 결속의 고서
이 책은 많은 것들의 진정한 이름을 다룹니다.
항상: 이 도구를 통해 시전되는 주문은 명중과 피해에 **+3**

셀 수 없는 슬픔의 서
이 책의 시는 대부분의 독자들이 배운 적 없던 비밀들을 밝힙니다.





보너스 항상: 당신이 제한된 사용 주문(일일, 재충전 등)으로 공격할 때, 당신은 책의 명중 보너스 없이 하는 것을 선택하여 명중하면 고정되도록(극복 가능) 할 수 있습니다. 기벽: 이름은 힘입니다, 당신의 비밀을 숨기세요.	항상: 이 도구를 사용하여 시전한 주문의 명중과 피해에 +5 보너스를 받습니다. 항상: 당신은 싸움의 참여자들의 모든 저항과 취약점을 알고 있습니다. 저주: 전투에서 처음으로 당신의 주문이 모든 대상에게 빛나갔을 때, 슬픔 때문에 당신의 다음 일반 행동을 잃습니다. 기벽: 멜랑콜리(우울함)
도서관에는 오브(만약 2개의 오브가 조율되고 장비 중이라면 오브 능력의 재충전이 16+에서 11+, 11+에서 6+로 내려갑니다; 명중과 피해에 대한 보너스는 중첩되지 않습니다)를 포함해 몇 개의 마법적 도구들이 있습니다. 의식 주문 시전자인 마법 사용자는 오브를 사용할 수 있습니다. 오브 중 일부는 여전히 마법이 남아 있어 작업대에서 오브를 줍는 이는 난이도 30의 기능 판정을 하여 실패하면 구역 L, R, Q(d3을 굴림)으로 순간이동합니다.	
원시(멀리 보는)의 오브 이 오브는 우유빛으로 반짝이며, 돌처럼 딱딱하고 차갑다는 사실에도, 온기와 부드러움이 느껴집니다. 항상: 이 도구를 통해 시전된 주문에 명중과 피해 +3 재충전 11+: 단거리 또는 원거리의 대상을 공격할 때, 그들이 당신과 접전 중이 아니더라도 접전 중인 것처럼 공격합니다. 기벽: 관음증	스트라비스무스의 해골 이 해골의 안쪽은 비록 겉은 평범하지만 내부는 귀한 돌로 상감되어 있습니다. 해골의 안구를 통해 보는 시야는 장관입니다. 항상: 이 도구를 통해 시전한 주문의 명중과 피해에 +3 재충전 16+: 일반 행동으로 한 생물의 능력 모두를 알 수 있습니다(GM이 당신에게 괴물 도감이나 그와 비슷한 것을 보여줄 것입니다.) 기벽: 비밀스러워집니다.
이곳은 또한 호라이즌의 적절한 구매자에게 3000 gp, 대도시의 마법사에게 팔면 1000 gp, 시골 길가의 술집에서는 몇 잔의 술로 거래가 될만한 가치가 있는 마법 장신구, 골동품, 장식품들이 있습니다; 대부분의 것들은 사소한 방식의 마법적입니다: 스스로 커지는 초, 6초 전의 모습을 보여주는 깨진 거울 조각, 집을 때 흐느끼는 책갈피, 빛이 나는 분필 막대, 희귀한 주문 구성 요소가 담긴 향아리들이 있습니다. 비-마법적이지만 희귀한 책들은 호라이즌에서 팔면 2000 gp를 벌겠지만, 다른 곳의 마법사에게 팔면 500 gp를 받습니다.	



지역 개요: 매우 기이함

만약 당신이 시간이 모자라고, 구역 **O**에 도달해서 돌을 놓고 책을 훑었으며, 일행이 그들이 노획한 것에 만족했다면, 이 구역을 완전히 건너뛰고 구역 **O**의 마법 옥타그램을 사용해서 순간이동하여 빠져나가게 해도 됩니다. 하지만, 여기 이 던전의 끝에는 보고 할만한 재밌는 것들이 많습니다.

구역 **P**는 쉽게 눈에 띄는 보물 더미가 있지만, 방 안의 기둥들은 함정입니다. 구역 **P**에는 뛰어 넘어야 할 용암 구덩이도 있습니다.

구역 **Q**는 모험가들이 조사할 기이한 것들입니다. 우리는 구역 **Q**가 무엇일지에 대한 몇가지 아이디어를 줄 것이고, 당신은 그 중 당신의 일행이 가장 즐거워할 것을 고르면 됩니다. 만약 당신이 이 모험을 집에서 즐기고 있고, 더 큰 던전 복합물의 일부로 만들고 싶다면, 던전을 구역 **Q**의 북쪽 부분에 넣어도 됩니다.

구역 **R**은 움직이는 화로, 살아있는 주문, 죽은 말이 개입하는 기이한 싸움입니다. 이 구역은 사실 청왕의 '부역'으로 그녀가 던전에 있는 것을 감지했을 때 큰 동물을 자동으로 순간이동시켜, 죽이고, 조리하는





것입니다... 하지만 모험가들이 나타나면 그들은 자신이 메뉴란 것을 알게 될 것입니다.

X2는 던전 바깥으로 이어지는 길이며, 바깥으로 이어지는 환영 벽입니다. 당신이 집에서 이 던전을 운영하고 있고, 더 큰 던전 복합물의 일부로 만들고 싶다면 **X2**의 서쪽 부분에 던전을 넣을 수 있습니다.

P 구역: 다이아몬드 회랑 & 용암 구덩이

동서로 긴 복도를 따라 동쪽으로 내려가면 복도가 북-남으로 이어지는 T자 분기점에 도달하기 전에 많은 입구가 보입니다. 구덩이에는 부글거리는 용암이 바닥에 깔려 있습니다. 구덩이의 북쪽 가장자리에는 북쪽으로 꺾어지는 모퉁이가 있습니다. 북쪽으로 방향을 틀거나 T자 분기점에 도달하기 위해 10피트 너비의 구덩이를 건너야 합니다. 당신의 왼쪽(복도의 남쪽 벽, 구덩이 전)에는 가로 30 피트, 길이 40 피트쯤 되는 기둥에 세워진 회랑으로 이어진 2개의 문이 있습니다. 기둥에는 아름다운 여성과 용이 엮인 남자처럼 보이는 조각이 새겨져 있습니다. 기둥은 회색 돌이지만, 새겨진 용들은 흑왕, 청왕, 백왕, 녹왕, 적왕을 나타내며, 그리고 다른 하나의 드래곤은 첫눈에 보기에는 익숙치 않아 보이는 형태입니다. 중앙에, 기둥 사이에는, 부드럽게 빛나는 천상의 다이아몬드가 거대한 더미를 이루고 있습니다.

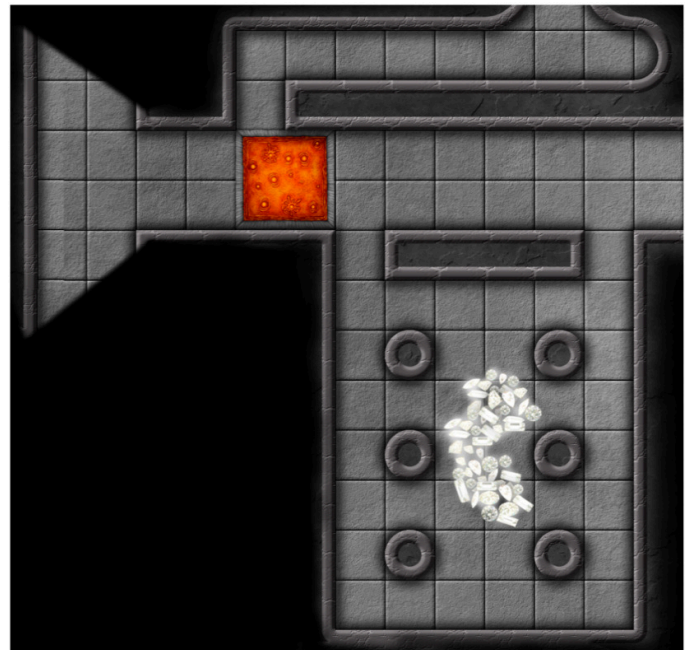
용암 구덩이는 원래 누군가가 빠지면 피를 제거할 구덩이로 이어지는 배수구가 있는 창살 함정이었습니다. 하지만 용암이 드라켄할 아래서 끓어올랐고, 구덩이를 덮고 있던 가짜 바닥을 태워 떨어뜨렸습니다. 구덩이는 여전히 훌륭한 함정으로 가동하고 있으며, 그저 훨씬 찾기 쉬워졌습니다. 용암 구덩이를 뛰어 넘는 것은 난이도 25의 기능 판정입니다. 실패한 이들은 용암에서 나온 가열된 독성 증기를 마셔 3d20 불과 독 피해를 받습니다. 기능 판정에서 1이 나온 것은 모험가가 용암으로 뛰어들어 60 불 피해를 받는 것입니다.

다이아몬드 금고는 정말로 다이아몬드가 들어 있습니다. 기둥들은 용과 엮인 종을 구별하기 어렵지만 아름다운 이들이 새겨져 있습니다. 용들은 (북동쪽 기둥부터 시계방향으로)흑왕, 청왕, 백왕, 녹왕, 적왕, 그리고 다른 것 하나입니다. 기둥에 있는 이들은 삼두회의 알려진 성별과 일치하며, 다른 그림들은 성별을 확인하기 어렵습니다

그리고 우리는 5번째 용이 누구인지 말하지 않겠습니다. 이는 당신이 정하기 나름입니다.

아마 이 미스터리한 용은 드라켄할을 감시하고 청왕이 선을 넘지 않도록 감시하는 은왕일 수 있습니다. 어쩌면 이 미스터리한 용은 황금 거룡의 조각일 수 있지만, 존재 초기 단계일 것입니다. 어쩌면 그림자 용(그림자 대공이 사실은 용이라면?)일 수도 있습니다. 어쩌면 이 용은 이전 시대의 사라진 용 표상일 수도 있습니다. 어쩌면 청왕이 그저 천장을 받칠 6개의 기둥이 필요했고, 그녀의 건축가가 그녀를 2번 조각한 것일 수도 있습니다. 6번째 용이 누구인지는 당신에게 달려 있습니다. 각 기둥은 함정입니다. 기둥 사이를 걷는 캐릭터들은 용의 머리가 살아 움직이며, 당신을 향해 고압의 모래를 뿜는 것을 발견합니다. 모래 발사는 갑옷을 윤기나게 만들며, 살점을 뼈로부터 분리시킬 것입니다! 기둥 사이로 걷는 것은 함정을 발동시킵니다. 함정을 피하기 위한 첫 사람은 난이도 35의 기능 판정을 하고, 이후에 온 사람은 난이도 25의 기능 판정을 합니다. 회피에 실패한 이들은 공격받습니다:

뼈로 발사하는 모래 분사+ 25 vs 장갑 - 3d20 피해



다이아몬드는, 만약 회수한다면, 천공계에서 온 천상의

다이아몬드입니다. 각 다이아몬드는 재산의 가치가 있고, 각 모험가마다 이 방에서만 3000 gp 가치의 전리품을 얻을 수 있을만한 다이아몬드가 쌓여 있습니다. 하지만, 이것들은 지역 여관에서도 마실 것과 교환할 수 있는 것들은 아닙니다(수백 gp를 외상하지 않았다면). 거대한 주먹 크기의 매우 희귀한 천상의 다이아몬드를 기꺼이 매입할 이를 찾는 것 자체로 하나의 모험이 될 것입니다.





Q 구역: 속삭임의 방

복도는 북쪽으로 돌아 남-북으로 이어지는 기이하게 생긴 긴 방으로 이어집니다. 이 방은 5피트 너비로 좁은 곳에서 기둥이 있는 15피트 너비 구역으로 넓어지고 다시 좁아지며, 다시 한번 흰색 페인트로 바닥에 오각형이 그려진 15피트 너비 구역으로 넓어집니다. 이곳의 벽과 천장은 굵은 자국으로 덮여 있고, 군데군데가 거울처럼 매끈하게 닦여져 있습니다. 언뜻 보기에는 굵은 자국에는 패턴이 없습니다.

이 방은 수수께끼입니다. 벽에 거울처럼 매끈하게 닦인 부분은 의식을 돕기 위한 것일지도 모릅니다. 그리고 굵은 자국은 오래 전에 이곳에 소환된 어떤 끔찍한 짐승의 것일지도 모릅니다. 어쩌면 굵은 자국은 용의 작문으로 청왕의 일기일 수도 있습니다. 어쩌면 청왕이 용 형태로 이곳에 와 벽에 그녀의 비늘을 문댄 것이고 그것 때문에 광택이 난 것이고, 굵은 자국은 그녀가 고양이처럼 긁은 것일지도 모릅니다. 어쩌면 이 구역은 다른 표상과 마법적인 통신을 위한 곳이고 통화 중에 소름끼치는 분위기를 조성하기 위해 의도적으로 벽을 긁고 방에 손상을 가한 것일 수도 있습니다. 어쩌면 이곳은 용 부화장일 수도 있습니다. 어쩌면 이곳은 그녀를 불쾌하게 만들었던 용을 사슬로 묶고 고문하는 곳일 수도 있습니다. 어쩌면 이것은





완전히 다른 것일 수도 있습니다. 우리는 이 방의 목적을 당신의 일행과 청왕이 누구이고 무엇인지에 대한 개념에 따라 남겨두려 합니다.

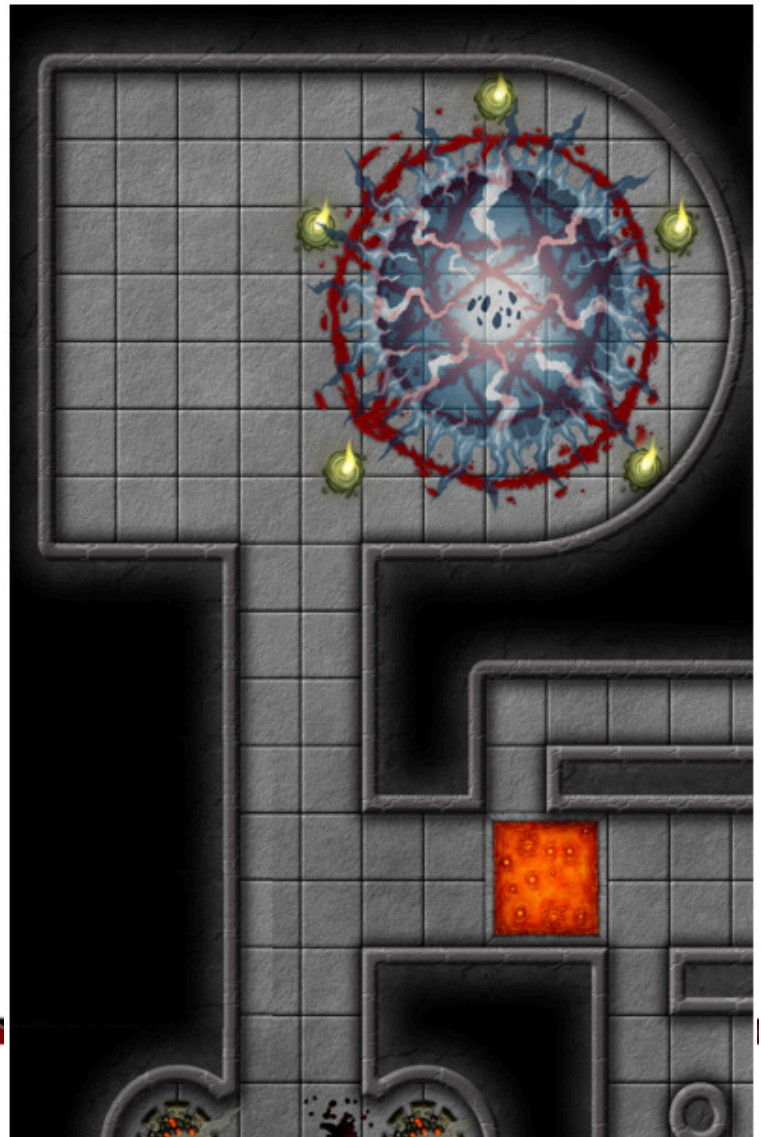
왜 우리가 이 방을 속삭임의 방이라고 불렀을 까요? 음, 멋지게 들려서입니다. 당신이 이 방을 모험가들의 목소리가 왜곡되어 반영하게 만들고 싶거나, 오각형에서 나오는 불길한 소리를 내고 싶다면, 그렇게 하세요!

R 구역: 만찬이 제공됨

T자 분기점은 길이 40피트, 너비 10피트의 남-북 북도로 이어집니다. 남쪽으로 회랑은 가장자리에 6개의 벽감이 있는 원형 방에서 끝납니다. 방의 중앙에는 죽은 말이 있고, 바닥에는 피가 흐르고 있습니다. T자 형태의 분기점에서 이어지는 북도의 북쪽 끝에는 남북으로 35피트, 동서로 55피트쯤 되는 방이 있습니다. 방의 동쪽은 휘어진 벽이 있고, 피투성이 이중 오각형이 5개의 초 사이에 그려져 있습니다. 푸른 마법의 구체가 오각형 위를 떠다니며, 고요한 에너지를 찌적거리고 있습니다.

이 구역은 음.. 스넥 자판기의 역할을 하고 있습니다. 용에게 말이죠. 이 지역의 마법은 누군가가 집에 있을 때를 감지하며, 오각형의 살아있는 주문은 대형 포유류를 순간이동시키며, 구조물인 화로는 동물을 죽이고 요리합니다. 청왕이 도착하면, 그녀는 양상 마법 연구/주술사의 더러운 짓/그녀가 아래에 와서 하는 뭐든지 끝낸 후에 기다리던 식사를 즐깁니다. 모험가에게 불운히도, 그들은 청왕이 아닙니다. 살아 있는 주문과 구조물 화로는 모험가들이 이 구역에 들어왔다면 그들을 죽이려(그리고 요리하려) 합니다. 이곳에는 살아있는 주문 하나와 6개의 화로가 있습니다.

악귀술사 광신도





대형 10레벨 술사 [인공물]
행동 순서: +16

원: 워프 공간 +15 vs 신방 - 대상은 살아있는 주문에게 순간이동하여 붙잡힙니다.

워프 오라: 이 괴물에게 접전 중인 적은 공격을 할 때마다 40 피해를 받습니다.

장갑 26

신방 24 체력 432

정방 20

추격하는 화로

2배 위력 9레벨 병사 [인공물]
행동 순서: +16

접: 고기 굽기 +14 vs 신방(단거리의 1d3 적) - 45 지속 불 피해

화염의 오라: 이 괴물에게 접전 중인 적들은 그들의 턴 끝에 25 불 피해를 입습니다.

장갑 25

신방 23 체력 360

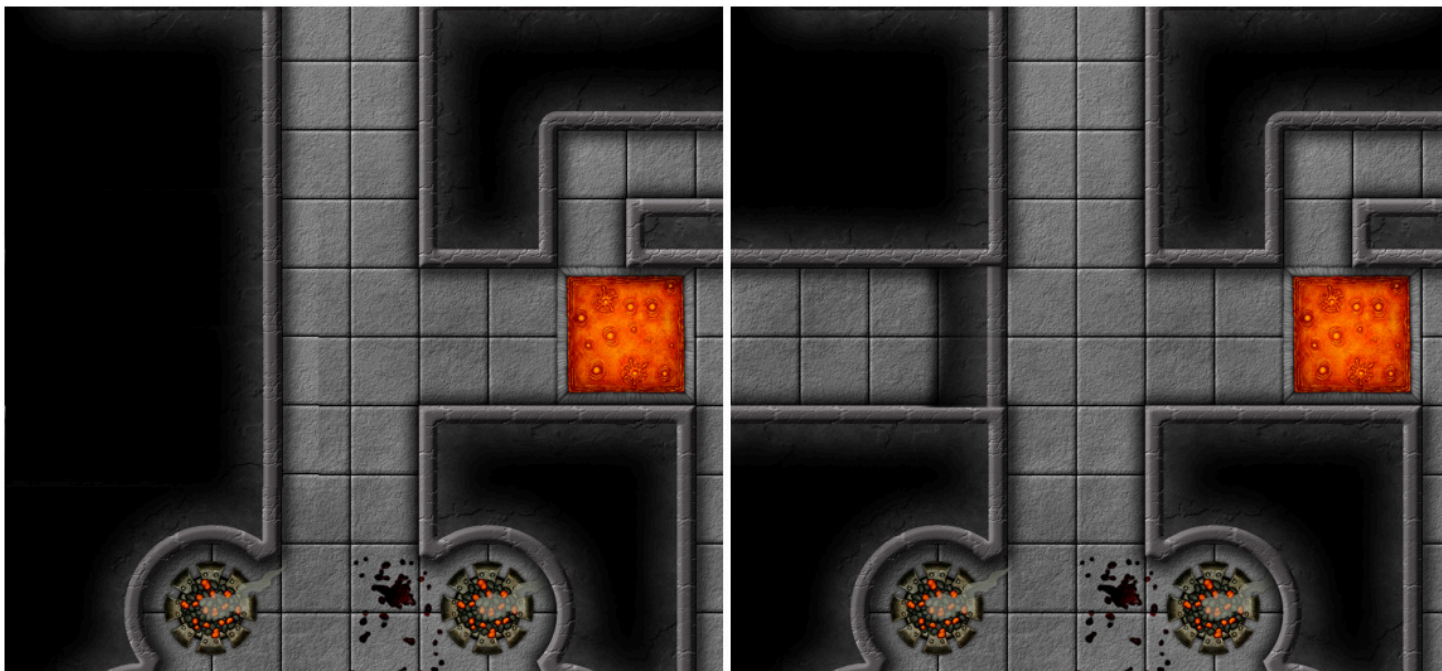
정방 19

X2: 환영 벽

던전에서 나가는 것은 쉽지 않습니다. 이전 세션의 함정은 모두 마법적으로 수리되어 있으며, 스스로 다시 설치됩니다.

던전에서 나가는 출구는 구역 R의 환영 벽 뒤에 있습니다. 살아 있는 주문과 추격하는 화로와의 전투 뒤에 벽이 환영 뒤에 숨겨져 있다는 것이 명확해집니다: 그을린 자국들과 튀긴 핏자국이 벽 근처에 정돈된 선에서 멈춰 있습니다. 벽을 치면 벽이 일렁이 흔들립니다. 벽을 자세히 조사하면 통로를 은폐하던 거짓 벽 부분이 드러납니다.

GM들: 이것이 던전의 끝이기 때문에, 우리는 플레이어들이 더 이상 나갈 길을 찾지 않도록 하기 위해 모험가들이 간단하게 알아차리게 될 것입니다. 물론, 당신이 다른 계획이 있다면, 예컨대 이 던전을 더 큰 복합물의 일부로 사용한다면, 어쩌면 PC들은 약간의 수색을 해야 하며, 난이도 20에서 35 사이의 판정을 필요로 할 수도 있습니다.



레드 바우어 선술집은 여전히 건재합니다. 안전한 피난처지만 얼마나 오래 지속될까요?





4.2 드라켄할 탈출

탐험가들은 던전을 빠져 나와 이곳이 하이룩이라 불리던 시절의 낡은 하수구로 통하는 계단에 올라섰습니다. 드라켄할의 하수구는 원치 않는 수중 손님을 막기 위한 거대한 관문이 있지만, 이 문 뒤에는 숨겨진 지하 부두가 있습니다. 이 부두의 문은 안쪽으로 넘어져 푸른 비늘의 용인 경비병들을 뭉갰습니다. 또한 이곳에는 작은 돛단배와 오두막 같은 헛간...도시에 걸리지 않게 빠져나가기 완벽한 것들이 있습니다.

탐험가들이 빠져 나갈 때, 그들은 해안에서 망토를 뒤집어 쓴 형상이 그들을 지켜 보는 것을 알아차립니다. 아마 청왕의 숨겨진 성소로 들어갈 방법을 알려준 기이한 형상과 같은 것일 것입니다.

이것으로 모험이 끝납니다! 일행은 그들이 찾던 지식을 얻었고, 누구도 그들이 책을 훔친 이들인지 모릅니다. 표상 관계 점수를 바꾸고 싶어하는 이들은 가능하다면 삼두회와 관련된 관계를 올릴(또는 내릴) 수 있습니다.

훌륭했던 플레이어에게 감사하세요. 당신이 일행에게 **GM**을 했던 것을 즐겼다면(우리도 그러길 바랍니다), 플레이어들이 이를 알게 하세요.

이 모험과 13시대 전반에 대한 피드백을 부탁드립니다. 우리는 당신이 어떻게 생각하는지 듣고 싶습니다.

...그리고 마지막으로 감사합니다.

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

13th Age의 각 게임은 각 그룹에 속한 캐릭터의 한가지 특별한 것과 배경이 모두 다릅니다. 저희의 계획은 플레이어가 이야기의 연속성을 가지고 전 세계의 13번째 시대 게임을 찾아서 참여할 수 있도록 하는 것입니다. **GM**으로서 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 **GM**과 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 기계인 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. 왠지는 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 튼튼한 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. 한번으로 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 건넜습니다.”
- “멋집니다. 손목을 뻗 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 10분을 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 보

기에 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 제13시대 코어북에서 가져왔지만, 제13시대 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 녹골렘’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 할머니 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 뱉니다. 용은 고통과 분노로 포효하고, 당신은 최후의 일격을 날리려고 그 턱 밑으로 달려들어갑니다.”
- 빗나감 피해마저도 멋지게 묘사할 수 있습니다.
- “빗나감 피해를 준다고요? 도끼가 고블린의 머리 위를 스쳐 지나가지만, 그와 동시에 고블린의 무릎에 발차기가 명중합니다!”
 - “좀비가 비틀거리며 뒷걸음질을 치느라 도끼가 빗나갑니다. 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 흉고불린 추장의 흉내를 내십시오. 멋진 공격이나 아까운 빗나감을 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 고품을 쳐도 되는 말이라 해도, 카페나 행사장에서는 아예 입박에 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. 플레이가 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 플레이가 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 뒤었습니다. 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.

캐릭터 만들기

게시된 경우 허용됨.

13번째 시대 룰북에 해당 직업이 등장하면 플레이할 수 있습니다. 따라서 13가지 진실의 길에 등장하는 직업과 새로운 종족인 트위그조그 종족을 베스티어리에서 플레이할 수 있습니다.

아직 플레이테스트 중인 게임을 플레이하신다면 플레이테스트 노트를 13thAgePlaytest@gmail.com 으로 보내주세요. 기밀유지협약서에 서명할 것을 요구하지는 않지만 요청 사항이 있습니다: 미공개 직업과 종족에 대한 플레이테스트 과정을 진심으로 돕고 싶다면 플레이테스트 피드백을 공개적으로 게시하거나 인터넷에서 토론하지 마세요. 저희 경험상 공개적으로 논의되는 플레이테스트는 사람들이 스스로 테스트하기보다는 서로 동의하고 반향을 일으키거나 다른 사람의 의견에 대해 우려하기 때문에 유용한 데이터를 생성하지 못합니다.

점진적 성장

파티가 믿을 수 없을 정도로 반칙을 저지르거나 전투를 피하지 않는 한, 매주 참여한 모든 캐릭터는 점진적 성장을 얻어야 합니다. 점진적 성장에 대한 자세한 내용은 핵심 규칙서 189페이지에 나와 있습니다. 이 모험은 처음부터 끝까지 레벨 4 캐릭터를 위해 설계되었습니다.

모든 세션이 끝날 때마다 완전 휴식을 취하는 것을 목표로 하세요.





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, royaltyfree, nonexclusive 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 coadaptability 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 sublicenses 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. 13th Age. Copyright 2012, Fire Opal Media; Authors Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Castles & Crusades, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors: Davis Chenault, Mac Golden.

©2014 Fire Opal Media. All rights reserved. Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, icons, place names, new deities, etc.), dialogue, banter and comments from Jonathan and Rob or ASH, plots, story elements, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Fire Opal Media game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. 13th Age is published by Pelgrane Press under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. 13th Age is a trademark of Fire Opal Media. ©2013 Fire Opal Media. All rights reserved.

번역: firemoth

