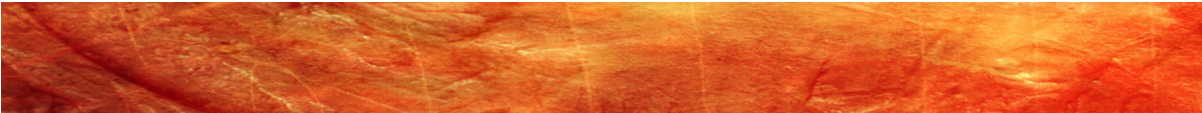


# Domain of the Dwarf King



4레벨 캐릭터를 위한 2시간 세션 기준 6편 분량의 13시대 시나리오  
By Aaron Roudabush, Ryven Cedrille, and ASH LAW



## 이 모험에 대해

모험가들은 드워프 요새인 철의 협곡이 갑작스러운 오크의 공격을 받자 그곳에 갇히게 됩니다. 궁지에 몰린 경비대장이 그들에게 도움을 요청합니다. 그리고 이는 모험가들이 자신의 목숨을 구하기 위한 자비로운 임무와 우연히도 일치합니다.

## Credits

Writers: Aaron Roudabush and Ryven Cedrille and ASH LAW

With: Lawrence A Mignola and Ed Kabara

Adventure Development, Editing, Maps: 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 자료

1~10레벨의 사전 생성 캐릭터를 만들어 팬 사이트인 [Vault of the 13th Age](#)에서 호스팅해준 켄달 정에게 감사드립니다.

[야인 \(기계인/드워프제\)](#)

[음유시인 \(하프엘프\)](#)

[사제 \(하플링\)](#)

[전사 \(인간\)](#)

[성기사 \(인간\)](#)

[레인저 \(우드 엘프\)](#)

[도적 \(하플링\)](#)

[주술사 \(다크 엘프\)](#)

[마법사 \(인간\)](#)

이번 모험과 이전 모험의 지도는 [여기에서 확인할 수 있습니다.](#)

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

## 표상

오크 군주는 다시 깨어난 종족의 기억과 카리스마, 정복을 통해 호전적인 오크 부족을 자신의 기치 아래 하나로 통합하고 있습니다. 그는 오크들을 훈련시키고 단결된 힘으로 만들어 왔습니다. 붉은 깃발 군대의 지도자 굴 장군은 기다림에 지쳐 오크 무리의 일부를 남쪽으로 진군시켰습니다.



**대마도사** 오크가 날뛰도록 내버려두면 자신의 보호구역이 많이 파괴될 것을 알고 있습니다. 오크의 기이한 침입은 참을 수 있지만, 굴 장군의 군대는 숨겨진 검은 유리 탑을 향해 바로 향하고 있습니다. 만 명의 오크가 탑을 지나가면 탑 주변의 은폐 주문은 유지되지 않습니다.



**투장** 굴 장군을 내버려 둔다면 언젠간 황제가 투장에게 출정과 토벌을 요청할 것을 알고 있습니다. 그는 쫓아오는 숲 남쪽 지역에 흩어져 있는 병력으로 섬세한 군사 전략을 짜고 있는데, 굴 장군을 상대하기 위해 모든 병력을 투입 할 수는 없습니다. 잘 배치된 공격대나 모험가 팀이 있다면 긴 행군과 많은 골칫거리를 줄일 수 있습니다.



**악귀술사** 굴 장군에게 관심을 보이는데, 그 권력에 대한 갈증은 유혹의 길을 열기 좋아보입니다.



**드워프 왕** 굴 장군의 공격을 받고 있습니다. 그는 고대 조약을 요청했고 엘프들이 오고 있지만 엘프들이 제공할 수 있는 것보다 더 긴급한 도움이 필요한 상황입니다.



**엘프 여왕** 조약에 의해 속박되어 있는 엘프 여왕은 드워프들에게 도움을 주기 위해 서두르고 있습니다. 그녀는 오크들과의 전투에 완전히 투입하는 데 망설임이 있습니다. 결국 오크 두령은 엘프들이 만들어낸 존재이기 때문입니다. 그녀는 가능한 도움을 제공할 것이지만 내부와 외부의 배신에 대비해야 합니다.



**황제** 제국의 끝이 드러나는 것일 수도 있고, 통치의 첫 번째 진정한 시험일 수도 있습니다. 어느 쪽이든 이 오크 군대는 반드시 막아야 합니다. 한 무리의 모험가들이 신속하고 정확하게 공격한다면 군대의 역할을 해낼 수 있습니다.



**황금거룡** 최근 서리 산맥에서 성기사가 사라졌습니다. 오크의 소행일 가능성이 높습니다. 황금거룡은 이미 다른 곳에서 악마의 침략을 막고 있는 상황에서 오크와 전면전을 벌일 여력이 없습니다.



**큰드루이드** 오크는 자연을 파괴하는 존재로 알려져 있습니다. 오크가 지나가는 모든 것을 불태우거나 먹어치우기 전에 오크의 행진을 막아야 합니다.



**시체 왕** 오크 두령이 자신을 죽였었기 때문에 오크 두령을 두려워하고 존경합니다. 굴 장군이 자신의 이름을 알리고 싶다면 송곳니 습지로 진군하고 네크로폴리스로 향해야 할 것입니다. 알려진 세계의 '정당한' 통치자를 상대로 자신의 힘을 시험하는 것이 당연합니다.



**오크 두령** 매우 화가 났습니다. 엄청나게 화가 났죠. 굴 장군이 벌을 받지 않는다면 다른 부하들도 반란을 일으킬 것입니다. 결국 오크 군주는 자신의 군대를 승리로 이끌지만, 굴 장군의 명령이 아닌 자신의 명령에 따라 행군해야 할 것입니다!



**대사제** 오크가 숭배하는 타락한 원시적인 것들에 맞서 빛의 힘으로 맞섭니다.

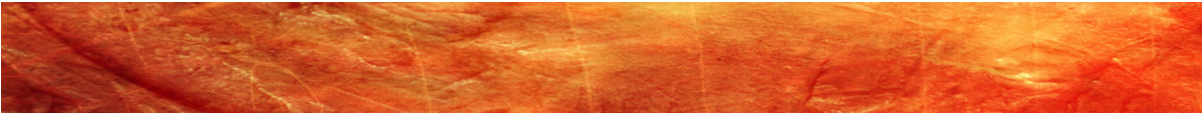


**그림자 대공** 아마 지금쯤 혼자 웃고 있을 겁니다. 항상 그렇듯이 그의 개입은 예상치 못한 반전입니다. 그가 정말로 어느 편을 지지하고 있는지 누가 확신할 수 있을까요?



**삼두회** 이 지역, 특히 철의 협곡에 무역에 관련된 이해관계가 있습니다. 청왕은 물을 거래하는데, 마법이 깃든것으로 알려졌습니다. 이것 외에 다른 무엇으로도 비늘을 닦지 않는다는 소문이 있습니다.





## 13시대 지금까지의 이야기...

이전 모험의 캐릭터를 통합하는 방법은 무엇일까요? 몇 가지 아이디어를 소개합니다.

시체왕의 왕관을 겪은 캐릭터라면..

- 시체 왕의 요원들이 당신을 발견했습니다! 오크 군주의 영토 한가운데로 도망쳐야 합니다. 그곳이 가장 안전한 장소는 아니겠지만, 적어도 시체 왕이 요원을 보낼 가능성이 가장 적은 곳입니다. 그들은 유물함을 되찾으려 합니다!
- 시체 왕에게 깊은 인상을 남겼군요. 유물함을 훔친 것은 당신이 얼어붙은 북부에서 그의 요원으로 활동할 자격이 있는지 알아보기 위한 시험이었습니다.
- 오크 두령은 당신이 자신의 오랜 적에게 코피를 흘리게 한 것에 즐거워하고 있습니다. 시체 왕에게 더 이상 코가 있다는 건 아니지만, 오크 두령은 당신에게 임무를 주어 '보상'하고 싶다고 합니다.

거친숲의 운명을 겪은 캐릭터라면..

- 큰드루이드는 거친숲의 균형을 회복하는 데 도움을 준 당신에게 감사하며, 온 땅의 음유시인들이 당신을 찬양할 수 있도록 준비했습니다. 철의 협곡의 드워프들이 잔치에 초대합니다.
- 큰드루이드가 화가 났습니다. 얼어붙은 북쪽으로 도망치는 게 좋을 것 같군요. 철의 협곡은 잠시 숨어 지내기에 좋은 곳입니다.
- 어둠하늘 감옥 추락 사고에 대한 조사 결과, 오크들이 빛나는 무언가의 파편을 가지고 탑승하고 있었다는 사실이 밝혀졌습니다. 드워프들은 마법의 보물에 대해 정보가 있을 것이고, 조사를 위해 철의 협곡으로 향하게 됩니다.

빛의 성당이 내리는 시련을 겪은 캐릭터라면..

- 당신이 옛본 미래는 철의 협곡 마을에 있는 당신의 황금 동상과 관련이 있습니다.

새도우포트 서플을 겪은 캐릭터라면..

- 그림자 대공은 씹슬숲 깊은 곳에 오크 무리를 남겨두고 떠났습니다. 당신은 그들을 피해 오크 두령에게 충성하는 오크 무리의 진영으로 도망쳤습니다. 이제 당신은 드워프의 땅에서 그들 중 하나 또는 둘 모두를 위해 첩자로 일하고 있습니다.
- 그림자 대공은 당신에게, 오크들이 거친숲에 추락시킨 날아다니는 섬을 통제하는 다이아몬드를 도둑질하도록 시켰습니다! 그림자 대공은 당신에게, 오크들이 빛의 성당에 도착하고 중요한 사람을 납치하기 위해 설치한 포탈을 이용한 비행선을 도둑질하도록 시켰습니다. 어둠의 왕자는 당신을 통해 상당한 피해를 입혔는데, 이제 그 피해를 되돌려야 합니다.
- 그림자대공이 당신에게 바라는 작은 부탁이 있습니다...

징조 임무를 겪은 캐릭터라면..

- 어둠하늘 다이아몬드를 표상에게 돌려주었고, 표상은 철의 협곡을 안전하게 지키라고 북쪽으로 보냈습니다. 포탈을 통과해 철의 협곡에 도착했을 때 오크의 공격이 시작되었습니다.
- 차원문을 통과하여 오크 두령의 진지에 있는 텐트에 도착했습니다. 이제 당신은 오크 두령을 위해 일을 하고 있습니다. 허세와 허풍으로 목숨은 건졌지만, 이제 일을 완수해야 합니다.

스크림 헌트 성의 변신을 겪은 캐릭터라면..

- 그날 밤의 공포를 잊을 수 없습니다. 첫 번째 위험한 임무에 몸을 맡깁니다. 스크림헌트 성 이후에는 무엇이든 마주할 수 있습니다.
- 스크림 헌트 성을 탈출했을 때 귀신에 사로잡힌 자신을 발견했습니다. 빛의 성직자는 그것에 대해 아무것도 할 수 없습니다. 멀리 북쪽으로 가면 그 저주받은 장소와 거리를 충분히 둘 수 있을까요?



마법 물품과 시작하기..

완료한 모험 하나당 마법 물품을 한개씩 가지고 게임을 시작할 수 있습니다. 그보다 더 많은 마법 물품을 가지고 있다면, 전투에서 잃었거나 남은 마법 물품을 판매한 것입니다. 완료한 모험에 비해 가지고 있는 총 마법 물품의 갯수가 적었다면 '화면 밖' 모험에서 마법 물품을 발견한 것입니다.

추가적인 혜택

시체 왕의 왕관에서 네크로폴리스로 간 캐릭터는 기괴한 괴물을 상대하는 데 익숙하기 때문에 하플링 감시견과 드워프 지네 공격력이 +1 증가합니다.

거친숲의 운명에서 거친숲을 탈출한 캐릭터는 마지막 전투가 벌어지는 바위는 큰 드루이드에게 신성한 바위이므로 굴 장군과의 마지막 전투에서 공격에 +2를 얻습니다.

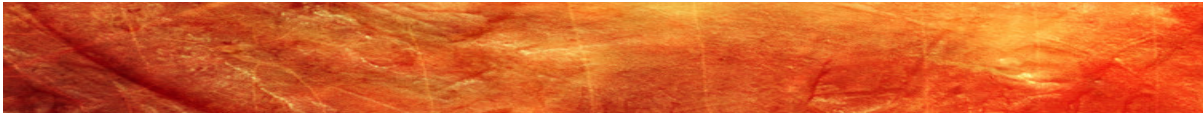
빛의 성당에서 내리는 시련에서 미래에 대한 지식을 구한 캐릭터는 자신의 운명에 대한 사전 지식이 있기 때문에 이 모험 중에 주사위를 한 번 다시 굴릴 수 있습니다(자신의 주사위 또는 다른 사람의 주사위).

새도우 포트 셔플에서 그림자 대공을 위해 일했던 캐릭터는 이 모험 동안 은신 관련 기능판정에서 +5를 얻고, 판정을 2번 할 수 있습니다.

오멘퀘스트에서 어둠하늘 다이아몬드를 쫓은 캐릭터는 마법에 걸린 보석의 잔향으로 인해 한 번의 전투에서 마법적인 모든 공격에 방어를 +1 얻습니다.

스크림헌트 성의 변신에서 살아남은 캐릭터는 이 모험의 세션 4와 세션 5에서 시간 정령을 상대할 때 공격 판정이 +1 증가합니다. 이들은 초자연적인 생물과 싸워본 경험이 있습니다.





## 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. 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:

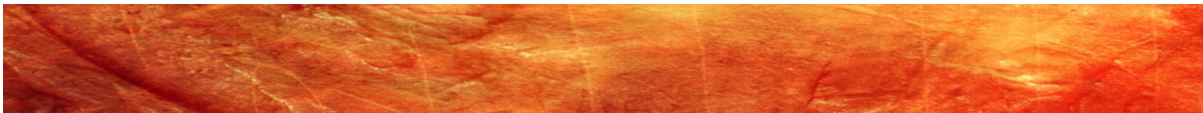
#### ‘유일’한건 안됩니다

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 덧 해제하는 게 얼마나 어렵죠?"

마스터: "하프오크는 덧에 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. 왜지는 아무도 모릅니다."

마스터: "알겠습니다. 덧을 발동시키지 않고 부수려면 난이도는 **15**예요." (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?"

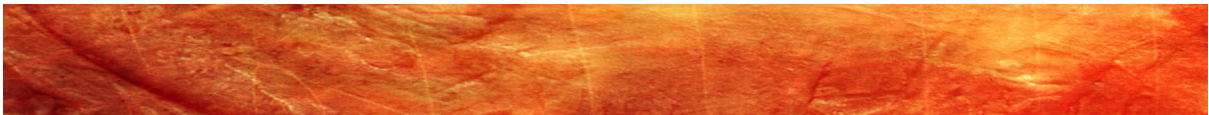
플레이어 4 (새로 온 사람): "오크들은 태엽장치 도끼를 씁니다."

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 플레이의 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.”

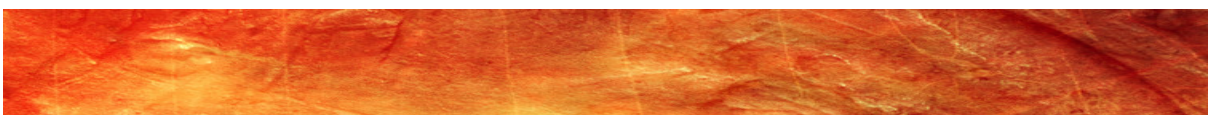
판정은 한 번으로

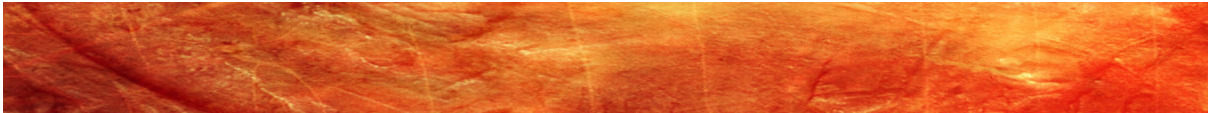
여러 단계로 구성된 일을 캐릭터가 시도할 때, 단계마다 주사위를 굴리지 않아도 됩니다. 사실은 그러지 않는 게 좋습니다. 최고의엘프 포도주를 찾으려고 지하실에 있는 병을 전부 맛본다면, 병마다 판정하지 마십시오. 한 번으로 충분합니다.

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 합니다. 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.

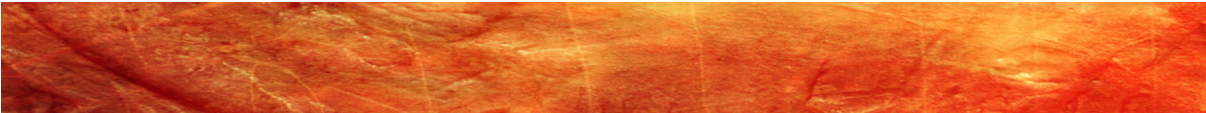
- “그 문제를 해결한 사람이 [그 플레이어의 캐릭터]입니다. 어떻게 성공했나요?”

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 가르쳐줍니다. 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 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 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 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!”
  - “마귀할멈이 손을 내뻗고 괴성을 지르며 이리로 달려옵니다. 당신은 그 손톱을 피하고 순수한 마력을 할멈의 몸에 주입합니다. 엄청난 에너지가 몸에 스며들자 마귀할멈이 비명을 지릅니다.”
  - “검을 휘두르자 용이 머리를 뒤로 당겨 피합니다. 그러나 거꾸로 한 번 더 휘둘러, 칼날이 용의 잇몸을 깊게 뱉니다. 용은 고 통과 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 흡고블린 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 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).

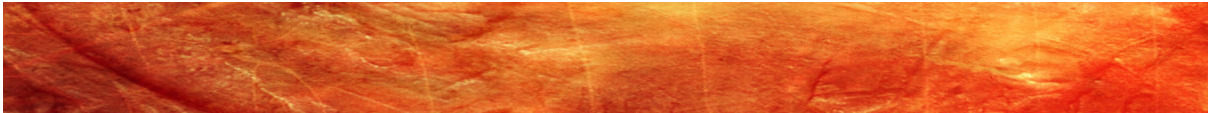
## 마스터링을 쉽게, 플레이를 재밌게 하기 위한 팁

### 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 창길 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.

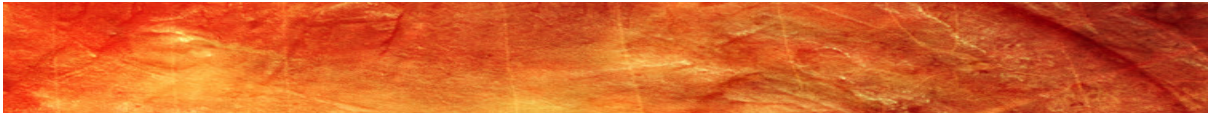
## 행동 순서

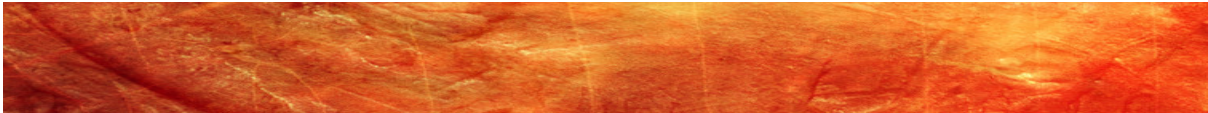
저는 행동 순서를 이렇게 처리합니다. 원하는 대로 하면 되지만, 이 방식은 제 경험상 꽤 빠릅니다.

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.

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 티위조그 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 4 캐릭터를 위해 설계되었습니다.

모든 세션이 끝날 때마다 완전 휴식을 취하는 것을 목표로 하세요.

## 세션1. 불 속으로 직진

### 1.0 서막/개요

캐릭터들은 드워프 영토에서 갑작스러운 공격에 휘말려 굴 장군의 붉은 깃발 군대를 막아 적절한 방어선을 구축할 수 있는 시간을 벌어야 합니다.

| 세션 시작                                   | 세션 끝                            |
|-----------------------------------------|---------------------------------|
| 모험가들은 곧바로 철의 협곡의 드워프 사원에서 공격에 휘말리게 됩니다. | 모험가들은 철의 협곡이 고립되었다는 사실을 알게 됩니다. |

캐릭터들은 드워프 마을 철의 협곡에 있는 크고 유명한 사원을 돌아다니고 있습니다. 철의 협곡 마을은 산과 높은 성벽으로 잘 보호되어 있으며 난공불락으로 여겨집니다. 안정적이고 안전하기 때문에 상인들이 이곳에 들러 무역을 하는 데 선호되는 장소가 되었습니다. 많은 지역 상인들이 이곳에 들러 물건을 팔고 드워프가 만든 물건들을 수집하여 다른 곳에 판매합니다. 철의 협곡의 거리는 모든 종족의 사람들이 지나가는 여행자들에게 자신의 물건을 보라고 외치면서 시끌벅적하고 축제에 가까운 분위기를 자아냅니다. 테이블에 둘러앉아 각 플레이어에게 자신의 캐릭터가 발견한 소로딘 사원의 독특하거나 흥미로운 점을 설명해 달라고 합니다. 다음은 플레이어에게 아이디어를 제공하는 데 사용할 수 있는 몇 가지 예시입니다.

- (후각) "어떤 향이 타는지는 모르겠지만 환상적인 냄새가 납니다. 매콤하고 훈연 향이 나네요."
- (촉각) "높은 창문으로 불어오는 산들바람을 맞으면 시원하고 상쾌한 기분이 듭니다."
- (청각) "사제와 상인이 치즈 가격에 대해 다투는 것을 우연히 들었습니다."
- (시각) "두 명의 거리 공연자가 드워프 간의 전설적인 결투를 재연하는 동안 아이들은 밖에서 박수를 치며 환호합니다."
- (미각) "철의 협곡에 오기 전에는 늪드레이크 육포에 대해 들어본 적이 없었는데, 맛보고 나면 알 수 있습니다."



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

## 1.1 거두절미하고

모험가들은 철의 협곡의 소로던 사원에 도착했을 때, 발과 가슴에서 이상한 울림이 느껴지고 근처 어딘가에서 바위가 부서지고 떨어지는 소리가 들립니다. 비명소리와 함께 근처에 있던 사제가 발 밑에 갑자기 뚫린 구멍으로 떨어집니다. 사제가 괜찮은지 미처 확인하기도 전에 흙으로 뒤덮인 오크와 고블린이 피에 굶주린 비명을 지르며 구멍에서 쏟아져 나옵니다.

철의 협곡 시장 전투 표

| PC의 수 | 오크 엄니 | 동굴 오크 | 고블린 공병 |
|-------|-------|-------|--------|
| 3     | 2     | 8     | 9      |
| 4     | 3     | 9     | 10     |
| 5     | 4     | 10    | 11     |
| 6     | 5     | 11    | 12     |
| 7     | 6     | 12    | 13     |

### 고블린 공병

3<sup>rd</sup>레벨 조무래기 (인간형)  
행동 순서: +7

곡괭이, 드릴 또는 망치 +7 vs 장갑—6 피해

병에 담긴 재해 매 턴이 시작될 때마다 d6을 주사위로 굴리거나 다음 효과 중 하나를 선택합니다:  
1-2: 발파용 화약, 3-4: 화염 수류탄, 5-6: 산성 폭탄.

- 원: 발파용 화약(단거리의 적 1d3명) +8 vs 장갑—4 피해
- 원: 화염 수류탄(단거리의 적 최대 2명) +7 vs 신방—3 지속 불 피해
- 원: 접착제 뭉치 +7 vs 신방—대상은 고정됩니다(극복 가능).

어디서 나는 소리지?: 고블린 공병이 공격 판정에서 순수 1이 나오거나 불이나 번개 피해를 받을 때마다 일반 극복(11+)판정을 합니다. 극복에 실패하면, 고블린 공병은 즉시 병에 담긴 재해의 효과를 받습니다.

### 장갑 18

신방 18 체력 10 (조무래기)

### 정방 13

조무래기: 무리에 10의 피해가 가해질 때마다 고블린 공병 하나가 죽습니다.

### 어금니 오크

3<sup>rd</sup>레벨 병사 [인간형]

행동 순서: +7

몽둥이와 어금니 +5 vs. 장갑—7 피해  
어금니 오크가 자기 차례가 시작되었을 때 접전중이 아니었던 적에게 이동한 뒤에 이 공격을 하면 7이 아닌 12 피해를 줍니다.

빛나감: 4 피해. 어금니 오크는 모든 적으로부터 이탈합니다.

### 장갑 22

신방 17 체력 45

### 정방 13

### 동굴 오크

3<sup>rd</sup>레벨 조무래기 [인간형]

행동 순서: +6, 또는 밤 중이나 어두운 동굴에서 +12

흑요석 단도 +8 vs. 장갑—4 피해. 그리고 대상과 접전중인 다른 오크 1명당 +1d4 피해 (최대 +4d4).

원: 돌맹이 +7 vs. 장갑 - 5 피해

모든 것을 듣는다: 동굴 오크를 몰래 지나쳐 가는 판정의 난이도는 +5 높습니다.

야행성 포식자: 전투가 밤이나 어둠 속에서 벌어질 때, 동굴 오크는 공격에 +2 보너스를 받습니다. 전투가 낮에 벌어질 때는 모든 방어에 -2 페널티를 받습니다.

### 장갑 19

신방 18 체력 10 (조무래기)

### 정방 12

조무래기: 무리에 10 피해가 가해질 때마다 동굴 오크 하나가 죽습니다.





사원이 무너져 그 밑에 있는 고블린 터널로 추락했습니다.



## 1.2 철의 협곡 구조

오크와 고블린 땅굴꾼이 철의 협곡 전역에서 기승을 부리고 있습니다. 철의 협곡의 다른 곳에서는 오크들이 굴에서 쏟아져 나와 민가로 밀려들고 있습니다. 마을 경비대가 출동하여 갑작스러운 침공에 맞서 용감하게 싸우고 있습니다. 화재, 싱크홀, 무너지는 건물, 당황한 노새들이 수레를 끌고 도망치는 등 모든 것이 모험가와 마을 주민 모두에게 생명과 신체의 위협이 되고 있습니다. 테이블을 돌며 각 플레이어에게 자신이 다른 사람(마을 경비대원, 시민, 상인, 동료 모험가 등)을 구한 위험 상황을 설명하게 한 다음, 적절한 배경을 가진 기능을 난이도 **25**에 맞춰 골리도록 합니다. 실패할 경우, 아래 목록에서 캐릭터가 마주칠 수 있는 적절한 위험을 선택합니다. 플레이어가 구조를 좋아하는 사람이 아니라면 난이도를 **5(20으로)** 낮추고, 그 대신 위험 구역을 빠져나오는 과정에서 마주치는 장애물을 위험으로 표현합니다.

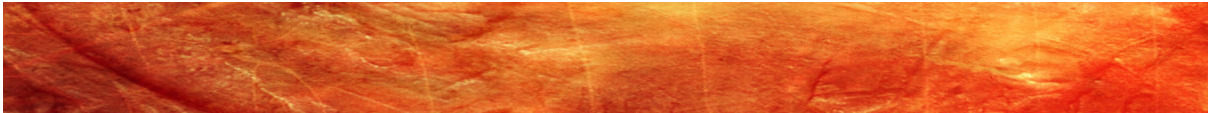
| 쓰러지는 상품 진열대                                            | 폭발하는 맥주통                                                     | 도망가는 수레                                                                           |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 상품으로 가득 찬 진열대와 상품이 부착된 벽이 엄청난 무게에 짓눌려 넘어지기 일보 직전입니다.   | 드워프 에일은 높은 알코올 도수로 전 세계적으로 유명합니다. 불과한 잘 어울리지 않는 것이 안타깝지만요... | 이 당나귀는 화나고 겁에 질려 있으며 철제 물건이 가득 담긴 수레가 아직 연결되어 있습니다. 나귀의 발에 채이지 않더라도 불꽃놀이로 채일 겁니다. |
| <b>+10 vs</b> 신방—3d8 피해 그리고 원기를 하나 잃습니다.               | <b>+15 vs</b> 장갑—각각 4d6 불 피해                                 | <b>+10 vs</b> 신방—3d6 피해                                                           |
| 당황한 군중                                                 | 식중독                                                          | 싱크홀                                                                               |
| 시장에 있던 시민들이 목숨을 부지하기 위해 도주하는 동안 질서 정연한 줄은 찾아볼 수 없었습니다. | 혼란스러운 와중에 아까 먹은 염소 꼬치가 트롤 육포처럼 수상한 맛이 났다는 사실을 깨닫게 됩니다.       | 오크와 고블린은 땅굴의 질이 좋지 않은 것으로 알려져 있습니다. 운이 나쁜군요.                                      |
| <b>+10 vs</b> 장갑—2d10 피해                               | <b>+10 vs</b> 신방—원기를 잃습니다.                                   | <b>+10 vs</b> 신방—원기를 잃습니다.                                                        |

## 1.3 많은 사람들의 요구

플레이어와 마을 경비대의 노력으로 오크와 고블린은 적어도 당분간은 터널 안으로 다시 밀려났습니다. 피와 연기 냄새가 공기를 가득 채우고, 비명과 살려달라는 외침이 사방에서 울려 퍼지고, 시민들이 잔해에서 사람들을 끌어내는 모습이 보입니다.

모험가들이 혼란에서 벗어나 숨을 돌리고 있을 때, 피투성이가 되고 찌그러진 갑옷을 입은 드워프가 다가옵니다. 드워프는 잔해 위에 앉아 연기가 피어오르는 나무 조각에 담뱃불을 붙이며 플레이어들을 정면으로 바라봅니다. 연기를 내뿜으며 플레이어들에게 말을 건넵니다.

"이 쓰레기들을 혼내주는 사람이 있다는 얘기를 들었는데, 바로 당신들이 내게 딱 맞게 필요한 사람들일세. 난 경비대장 엑스하트요, 너무 바쁘지 않다면 자네들에게 일 자리를 제안하지."



경비대장 엑스하트가 상황과 필요한 것을 설명합니다. 오크들이 철의 협곡의 방어를 우회하기 위해 땅굴을 파고 있습니다. 마을 경비대는 자원자를 동원해도 추가 공격을 막고 오크 터널을 무너뜨리기 위해 병력을 파견하기에는 인력이 부족합니다. 게다가 붉은 깃발을 든 오크 군대가 산길을 넘어 철의 협곡을 향해 행진하는 것이 목격되었습니다.

엑스하트 대장은 모험가들에게 터널 중 하나를 따라 오크 야영지까지 가서 최대한 많은 터널 공격자를 처치하고 보급품을 파괴한 다음, 돌아올 때 터널을 최대한 많이 무너뜨려야 한다고 합니다. 그의 부하들과 다른 지원자들은 다른 터널과 발견한 오크 야영지를 처리할 것입니다. 상황이 심각해서 엑스하트는 선불로 돈을 주겠다고까지 합니다. 그는 각 플레이어에게 치유 물약이 든 주머니와 순금(또는 이에 상응하는 귀금속, 보석, 재화 및 서비스) **100GP**가 든 약속 어음을 건네며, 드워프 왕에게 충성하는 드워프 정착지에서 교환할 수 있다고 합니다.

세션 시작 시 표상 관계에서 **5** 또는 **6**을 굴린 플레이어가 있다면, 진정한 마법 물품(**6인 경우**) 또는 마법의 기름(**5인 경우**)도 받습니다. 모험가들이 받을 수 있는 진정한 마법 물품 목록은 부록 **3**을 참조하세요.

## 1.4 땅굴 쥐들

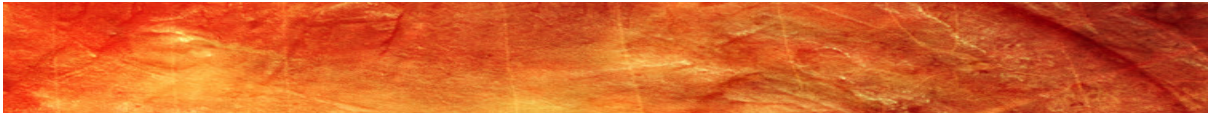
모험가들이 따라가는 터널에는 쓰레기가 널려 있습니다. 부러진 곡괭이, 썩은 음식, 부서진 터널 지지대, 빈 랜턴, 정체를 알 수 없는 불결한 물건들이 널려 있습니다. 터널은 여러 지점에서 천연 동굴과 교차하지만, 모험가들은 어느 방향으로 계속 가야 하는지 명확하게 알 수 있습니다. 결국 모험가들은 햇빛을 보게 되고 터널은 지붕이 무너진 버려진 광산으로 이어집니다.

오크 야영지는 어지럽게 널브러진 채굴 장비 상자, 쥐가 들끓고 냄새나는 텐트, 불에 그을린 정체불명의 고기를 굽는 모닥불 등 엉망진창입니다. 너덜너덜해진 붉은 깃발은 모험가들에게 이 오크들이 단순히 오크 두령의 명령에 따라 이곳에 온 것은 아니라는 것을 가장 먼저 알려줍니다("당신도 알다시피..." 기법을 사용하세요). 오크 몇 마리와 이상하게 구부정한 고블린 몇 마리가 이곳에 있지만, 나머지 오크들의 행방은 불분명합니다. 분명 여기보다 철의 협곡에서 후퇴한 오크가 더 많을 겁니다.

이전에... 오크 두령의 분노와 엘프 여왕의 마법에 등장한 붉은 깃발 군대의 선봉대입니다. 철의 협곡 자체는 오크 두령의 분노 세션 **2**에 등장하며, 굴 장군이 정복한 철의 협곡에 남겨둔 군대가 해당 모험에서 플레이어 캐릭터와 만나게 됩니다.

플레이어들이 야영지에 대한 공격 계획을 세우게 합니다. 이것은 게임적인 부분이 아닌, 이야기적으로 진행되어야 합니다. 가장 멋지거나 재미있는 계획이 나오면 격려하고 테이블에 있는 모든 사람이 참여할 수 있는 기회를 주세요. 플레이어가 근처에 있는 거인을 속여 야영지에서 자게 하는 등 터무니없거나 거의 불가능한 일(오크를 익사시키기 위해 근처 강물을 야영지 안으로 돌리는 등)을 고집한다면, 난이도 **30**으로 배경 기능 판정을 요청하세요. 실패하는 모험가보다 성공하는 모험가가 더 많다면, 정신력, 현실, 지리적 여건 등 모든 조건이 성공에 불리함에도 불구하고 놀라운 아이디어를 실행에 옮긴 것입니다. 플레이어가 일관성 있고 재미있는 계획을 세웠다면, 캐릭터가 전투에 임하는 기세를 나타내기 위해 고조 주사위를 **1**로 하여 다음 전투를 시작하세요.

플레이어가 창의적이고 재치 있거나 완전히 멋진 계획으로 당신을 놀라게 했거나 환상적인 방식으로 계획을 세우는 역할극을 했다면, 그룹이 동의한다면 다음 전투를 건너뛰셔도



좋습니다. 창의적인 협업 위주의 노력은 가능한 한 가장 강력한 방법으로 보상받아야 합니다. 그래도 싸움을 하고 싶다면, 대신 고조 주사위를 **2**에서 시작하세요.

#### 오크 돌진 전투 표

| PC의 수 | 경비견<br>고블린 | 오크<br>야수조련사 | 오크 사냥꾼 |
|-------|------------|-------------|--------|
| 3     | 14         | 7           | 0      |
| 4     | 14         | 7           | 2      |
| 5     | 15         | 12          | 2      |
| 6     | 20         | 13          | 2      |
| 7     | 20         | 20          | 1      |

오크 악취 해당 구역에 악취가 남아 있습니다. 냄새를 맡을 수는 없지만(코에 감각이 없습니다), 콧속이 화끈거리고 눈에서 눈물이 납니다. 악취 영역에 있는 동안 오크의 적이 공격 굴림이나 극복에서 순수 1 또는 2를 굴리면 어지러워집니다(극복 가능).

#### 오크 사냥꾼

저녁 식사이든 적이든, 이 오크들은 죽을 때까지 피를 흘리게 만드는 방법을 알고 있습니다.

3<sup>rd</sup> 레벨 병사 [인간형]  
행동 순서: +9

사냥용 창 +8 vs. 장갑—9 피해  
순수 짝수 명중: 5 지속 피해 (극복 가능)  
순수 홀수 빗나감: 대상은 오크 사냥꾼의 다음 턴이 시작할 때 까지 취약해 집니다.

원: 단궁 9 vs. 장갑—7 피해

근접 사격: 오크 사냥꾼이 접전 중이 아니던 적과 접전하기 위해 움직이면, d20 주사위를 굴립니다. 11+이면, 오크 사냥꾼은 접전 전 자유 행동으로 해당 적에게 단궁 공격을 할 수 있습니다.

피의 갈증: 비틀거리지 않는 한 오크사냥꾼의 치명타 범위는 3만큼 확장됩니다.

#### 장갑 19

신방 16 체력 42

정방 13

**저게 대체 뭐죠?** 뒤틀린 하플링의 불쾌한 모습을 실감나게 연기해 보세요. 대부분의 모험가들은 그런 끔찍한 일이 가능하다는 사실조차 모를 것입니다. 오크 두령은 단순한 족장이나 군벌이 아니라 끔찍한 타락의 힘으로 가득 찬

#### 하플링 경비견

이 불쌍한 하플링들은 오크 두령의 무시무시한 힘에 의해 정신적, 육체적으로 뒤틀린 존재입니다!

3<sup>rd</sup> 레벨 조무래기 [야수]  
행동 순서: +8

발톱과 송곳니 +8 vs. 장갑—6 피해  
순수 짝수 명중: 3 추가 독 피해

집요함: 하플링 경비견으로부터 물려서기를 시도하는 적은 접전 중인 하플링 경비견 한 마리당 -2의 불이익을 받습니다.

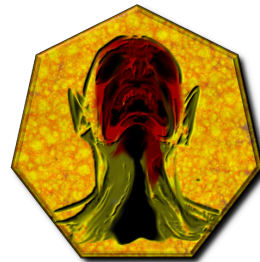
목 노리기: 하플링 경비견의 치명타 범위는 19-20입니다.

#### 장갑 19

신방 18 체력 11 (조무래기)

정방 11

조무래기: 무리에 11 피해가 가해질 때 마다 하플링 경비견 하나가 죽습니다.



#### 오크 야수조련사

이 오크들이 동기를 부여하지 못하는 짐승은 없습니다.

3<sup>rd</sup> 레벨 리더 [인간형]  
행동 순서: +7

가시 채찍 +8 vs. 장갑—8 피해, 대상과 접전하는 모든 야수마다 추가로 1d4를 더합니다(최대 +4d4).

무리 우두머리: 단거리의 아군 야수들은 공격과 피해에 +1을 얻습니다.

아직은 아니야: 전투당 한 번, 단거리의 아군 야수가 체력이 0으로 감소할 때마다 그 아군은 죽기 전에 즉시 공격할 수 있습니다.

뛰어라: 오크 야수조련사는 짧은 행동으로 단거리에 있는 아군 1명에게 이동 행동을 가능하게 할 수 있습니다. 이 행동은 턴당 한 번만 사용할 수 있습니다.

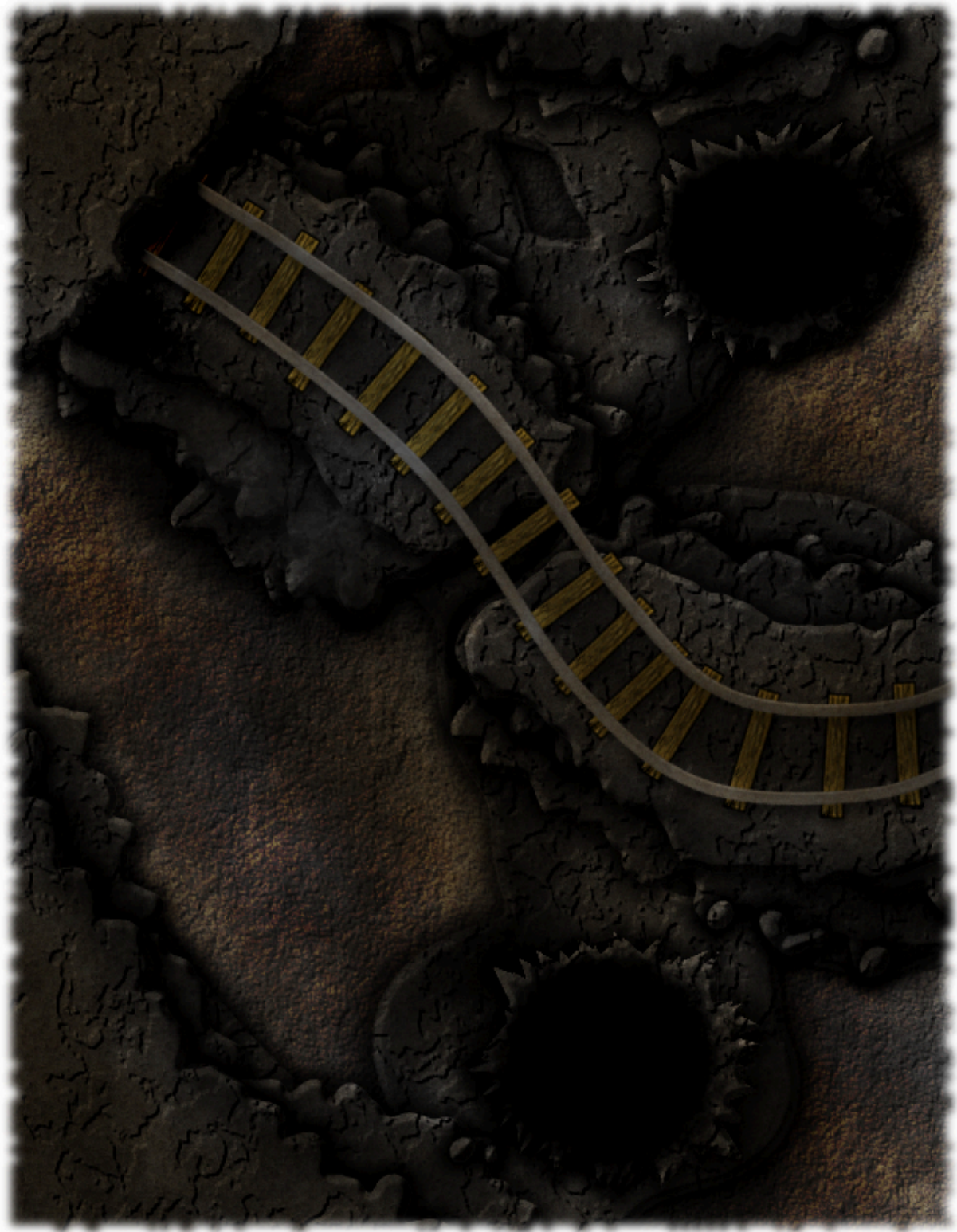
#### 장갑 18

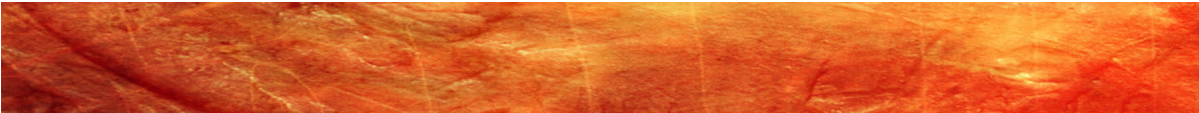
신방 17 체력 48



표상입니다!

정방 14





## 1.5 엑스하트의 희생

오크가 판 터널을 무너뜨리는 것은 어렵지 않습니다. 모험가들이 특별히 건드리지 않아도 스스로 무너지고 있는 수준입니다. 터널을 망가뜨릴 수 있는 방법(지지대를 불태우거나, 거의 잘라내거나, 주문으로 특정 지점을 날려버리는 등)이 많기 때문에 캐릭터가 철의 협곡로 후퇴할 수 있는 방법은 얼마든지 있다는 것을 알 수 있습니다. 캐릭터가 철의 협곡에 도착하면 마을 경비대, 자경단원, 용병들이 터널을 지키고 있는데, 이들은 이미 전투를 치렀을 것입니다. 플레이어들은 돌아와서 이야기를 나누고 싶다는 엑스하트 대장에게 가보라는 요청을 받습니다.

엑스하트는 철의 협곡 보루에 있는 자신의 사무실에 있는데, 이름에 비해 그다지 웅장하지는 않은 검은 돌을 깎아 만든 2층 건물입니다. 책상 위에는 지도가 펼쳐져 있고, 철의 협곡이 곧 산을 넘어 오는 오크들에게 포위당할 것이 분명해 보입니다.

피곤한 표정의 드워프는 플레이어들이 사무실로 들어오는 것을 보고는 의자를 몇 개 내밀며 앉아서 쉬라고 말합니다. 사무실 문이 열리고 부상을 입은 드워프 경비병이 걱정스러운 표정으로 들어오는 순간, 그는 플레이어들의 노고에 감사를 표하며 말을 시작합니다. 플레이어들에게 다음 내용을 큰 소리로 읽어주세요(물론 원하는 대로 의역할 수도 있습니다).

"철의 협곡은 파멸할 것이 분명하네. 오크 군대가 우리를 향해 진군하고 있네. 땅속 깊은 곳에 드워프의 금고가 숨겨져 있으니 피난민들은 안전을 위해 그곳으로 가야 하네. 내가 방어대를 이끌어서 자네 영웅들이 봉화를 피워 도움을 요청하거나 납치된 드워프들을 구출할 수 있는 시간을 벌도록 하겠네. 한 시간 정도는 벌 수 있을거고, 그 후 금고로 가는 길목을 무너뜨리고 도시에서 최후의 항전을 할 걸세."

대장은 모험가들이 무엇을 할지 결정할 수 있도록 먼저 복도로 나섭니다. 대장의 책상 위에 있는 지도를 보면 계곡을 빠져나갈 수 있는 유일한 길은 금고로 통하는 길뿐입니다. 다음 세션에서 모험가들은 포로들을 구출할지 아니면 도움을 요청할지 선택해야 합니다.





## 세션 2: 철의 협곡을 나서서

### 2.0 서막/개요

드워프들은 철의 협곡이 오크들에게 점령당하기 전에 떠나려고 하지만, 먼저 도움을 요청하거나 실종된 드워프들을 구출할 수 있는 기회가 있습니다.

#### 세션 시작

모험가들이 대담한 임무를 시작합니다.

#### 세션 끝

모험가들은 철의 협곡을 탈출해 오랫동안 봉인된 지하통로망으로 들어갑니다.

이번 기회에 지난 주 모험을 정리해 보세요. 새로운 플레이어나 새로운 캐릭터가 모험에 합류했다면 여기 올 만한 이유가 있었을 겁니다.

- 캐릭터가 오크 군대에서 탈옥한 포로입니다.
- 새 캐릭터가 영웅이 되기 위해 용감해지려고 노력하는 드워프입니다.
- 캐릭터는 파괴된 다른 드워프 마을에서 온 난민으로, 드워프 군대보다 먼저 철의 협곡에 도착했습니다.

일행이 함께 일해야 할 이유가 생기면 이제 움직입니다!





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



## 2.1 도시 밖으로!

드워프들이 오랫동안 봉인된 드워프 지하통로를 열고 있으며, 그 지하통로를 통해 대피할 계획입니다. 모험가들은 드워프들과 함께 가자고 초대받았습니다(철의 요새에 남는 것은 사형 선고나 다름없으니까요). 하지만 모험가들은 봉화를 올려 도움을 요청하거나 포로로 잡힌 드워프들을 구출하라는 요청을 받았습니다.

그러기 위해서는 먼저 철의 요새 자체를 빠져나가야 합니다. 몽타주 시간입니다.  
테이블을 한 바퀴 돌면서 플레이어들에게 묻습니다:

- “철의 요새 밖으로 나가는 길에 맞닥뜨린 위험이나 문제를 설명해주세요.”

그리고 그 다음 플레이어에게 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 혼란스럽고 급하게 도시를 대피하는 모습에서 비롯된 문제 한 번씩 묘사하고, 또한 각각 장애물을 한 번씩 극복할 때까지 반복합니다.

## 2.2 세 가지 선택지

모험가에게는 세 가지 선택지가 있습니다:

포획된 드워프 구출. 모험가들은 완전히 붕괴되지 않은 오크 지하통로 중 하나를 사용하여 오크

전선 뒤쪽 어딘가에 나타날 수 있습니다. 그리고 오크 무리가 잡고 있는 포로들을 가로챈 다음, 터널을 무너뜨리고 도시로 다시 도망치게 됩니다.

먼저 **2.3a 항목**을 플레이하세요. 일행은 포로로 잡힌 드워프들을 따라잡고 포로 채포자들과 싸웁니다.

그런 다음 **2.3b 항목**을 플레이합니다. 일행은 강을 건너 도시로 돌아갑니다.

마지막으로 **2.4a 항목**을 플레이합니다. 일행은 도시로 탈출합니다. 물론 우리의 모험가들이 도시로 돌아가는 최후의 인간들입니다.

봉화 올리기. 모험가들은 오크들을 몰래 지나쳐 봉화대에 불을 붙인 다음, 난민들과 함께 도시로 돌아가 드워프 터널로 들어갈 수 있습니다. 물론 오크들이 철의 요새를 점령하기 전에 말입니다. 봉화를 통해 다른 드워프 정착지에 위험을 알릴 수 있고, 결국 이 소식이 드워프 왕에게 전달되면 지원군을 보내줄 수 있습니다.

먼저 **2.3c 항목**을 플레이하세요. 일행은 봉화 근처로 다가갑니다.

그런 다음 **2.3d 항목**을 플레이합니다. 일행은 봉화를 지키는 트롤과 싸웁니다.

마지막으로 **2.4a 항목**을 플레이합니다. 일행은 도시로 탈출합니다. 물론 우리의 모험가들이 도시로 돌아가는 최후의 인간들입니다.

그나저나 드워프들이 우리한테 해준 게 뭐야? 똘! 모험가들은 드워프들에게 빚진 게 없다고 판단합니다. 그들은 드워프들이 탈출하고 있는 지하통로이 아닌 다른 드워프 터널로 기어 들어가 자신들이 알아서 잘 탈출할 수 있기를 바랍니다.

먼저 **2.3e 항목**을 플레이하세요. 일행은 어두운 터널을 기어 다닙니다.

그런 다음 **2.3f 항목**을 플레이합니다. 일행은 편집증적인 드라우가 지키는 잔디밭에서 실수를 저지릅니다.

마지막으로 **2.4b 항목**을 플레이합니다. 일행은 터널에서 난민들을 만납니다.

## 2.3a 오크에게 돌격!

오크들은 모험가들이 터널을 빠져나오는 것을 보고 매우 놀랍니다. 하지만 무방비 상태는 아닙니다. 오크들은 포획한 드워프의 목줄을 근처에 있던 못난 고블린 무리에게 넘겨주며 모험가들을 향해 진격합니다.

드워프 구출 싸움 전투 표

| PC의 수 | 오크 전사 | 노예사냥꾼<br>체력 | 오크<br>오물꾼 |
|-------|-------|-------------|-----------|
| 3     | 2     | 65 체력       | 0         |
| 4     | 3     | 65 체력       | 1         |
| 5     | 3     | 65 체력       | 2         |
| 6     | 4     | 120 체력      | 1         |
| 7     | 5     | 120 체력      | 2         |

### 오크 노예사냥꾼

5레벨 리더 [인간형]  
행동 순서: +5

장검 +11 vs. 장갑—18 피해, 그리고 자발적인 참여  
능력을 발동합니다.

빛나감: 5 피해

자발적인 참여: 다음 턴이 시작될 때까지, 오크  
노예사냥꾼에게 처음 공격이 가해졌을 때 단거리  
오크 아군이 있다면 그 피해를 부분적으로 줄일 수

### 오크 전사

3레벨 병사 [인간형]  
행동 순서: +3

장검 +7 vs. 장갑—10 피해

위험: 순수 짝수 명중

저지 불가: 오크 광전사는 체력이 0이 되어도 바로 죽지  
않습니다. 체력 0을 넘는 피해는 무시하고, 오크  
광전사에게 2d6의 임시 체력을 줍니다. 이제부터는  
어떤 치유도 임시 체력을 받지 못합니다. 이  
임시체력이 떨어지면 광전사는 죽습니다.

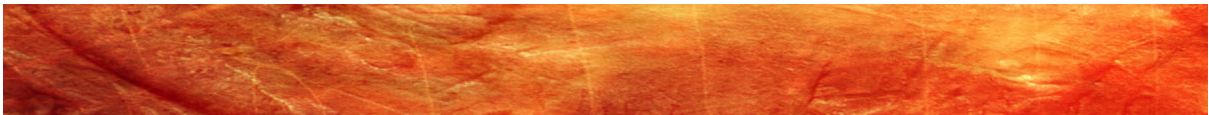
장갑 16

신방 15 체력 45

정방 13

### 오크 오물꾼

오크는 다른 종족이 싫어하는 오크의 오물이 담긴



있습니다. 노예사냥꾼은 공격으로 받는 피해의 절반만 받고 나머지는 아군이 받습니다.

중무장함: 전투당 한 번, 장갑에 명중(치명타 제외) 한 모든 피해를 무시합니다.

움직이라고 했잖아, 벌레 같은 놈들아!: 전투당 한 번, 오크 노예사냥꾼이 공격 시 공격 판정의 순수 값이 5의 배수라면 (5, 10, 15, 20), 낮은 레벨의 조무래기가 아닌 오크 아군들이 모두 10 체력을 회복합니다.

장갑 **21**  
신방 **18** 체력 (상단 표를 참조하세요)  
정방 **15**

새총과 단지를 들고 다닙니다.  
3레벨 방해자 [인간형]  
행동 순서: +6

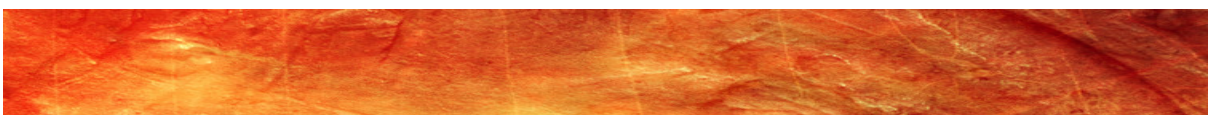
낮 **+6 vs.** 장갑—7 피해  
위험: 오크는 비틀거리지 않는 한 공격의 대성공 범위가 3만큼 확장됩니다.

원: 오물통 **+8 vs.** 신방 (같은 집단의 단거리의 적 **3명** 까지)—5 독 피해 그리고 대상은 모든 피해에 취약해집니다(극복 가능).

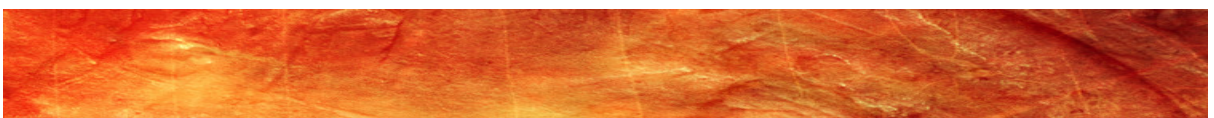
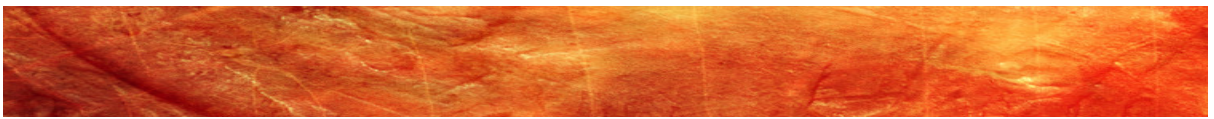
내팽개치기: 적이 공격 시 판정에 순수 3 이하가 나온다면, 오크 오물꾼은 간섭 행동을 사용하여 그 적 한 명만을 대상으로 오물통 공격을 할 수 있습니다.

장갑 **18**  
신방 **16** 체력 **40**  
정방 **14**

이 전투에서 도망치면 모험가들은 드워프 한 명도 구출하지 못합니다. 이 전투에서 승리하면 모험가들은 약 **100명**의 드워프를 구출합니다. 드워프들은 비전투원이므로 향후 전투에서 캐릭터들을 도울 수는 없지만, 사제가 함께 있어 모험가들을 축복할 수 있습니다(모험가 당 한 번만 가능: 모험가는 피난민과 함께 있을 경우 자유 행동으로 원기를 사용해 회복할 수 있습니다).







## 2.3b 퇴각을 위한 싸움

난민들이 이곳으로 올 때 사용하던 지하통로가 무너졌습니다. 모험가들은 철의 요새로 돌아가는 길을 직접 만들어야 합니다.

오크 노예상과의 싸움은 결국 누군가의 눈에 띄었습니다. 강가에 있는 포구에서 추격하는 오크 군대가 모험가들을 따라잡습니다.

퇴각을 위한 싸움 전투 표

| PC의 수 | 오크 궁수 | 오크 광전사 | 오크 무당 |
|-------|-------|--------|-------|
| 3     | 2     | 3      | 2     |
| 4     | 3     | 3      | 3     |
| 5     | 3     | 5      | 3     |
| 6     | 4     | 5      | 4     |
| 7     | 4     | 7      | 4     |

### 오크 궁수

2레벨 궁수 [인간형]  
행동 순서: +5

신월도 +6 vs. 장갑—6 피해

원: 단궁 +6 vs. 장갑—7 피해  
순수 1-5: 단거리의 무작위 존재에 대해 이 공격을 재판정합니다. 재판정이 또 1~5이면 오크 궁수는 하도 화가나 3 피해를 입지만, 또 공격하지는 못합니다.

최후의 광분: 고조 주사위가 3+이면 오크 궁수는 근접 공격과 근접 피해에 +3 보너스를 받습니다.

장갑 18  
신방 15 체력 32  
정방 11

### 오크 광전사

2레벨 병사 [인간형]  
행동 순서: +5

그레이트엑스 +7 vs. 장갑—8 피해

위험: 오크는 비틀거리지 않는 한 공격의 대성공 범위가 3만큼 확장됩니다.

저지 불가: 오크 광전사는 체력이 0이 되어도 바로 죽지 않습니다. 체력 0을 넘는 피해는 무시하고, 오크 광전사에게 2d6의 임시 체력을 줍니다. 이제부터는 어떤 치유도 임시 체력을 받지 못합니다. 이 임시 체력이 떨어지면 광전사는 죽습니다.

장갑 16  
신방 15 체력 40  
정방 13

### 오크 무당

2레벨 리더 [인간형]  
행동 순서: +5

창 +6 vs. 장갑—6 피해

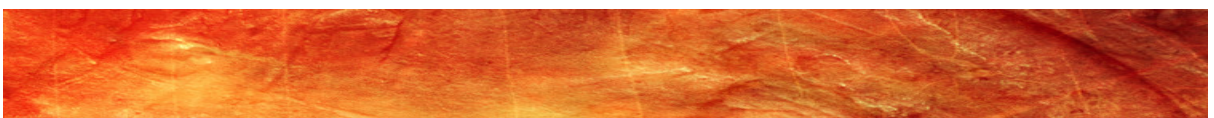
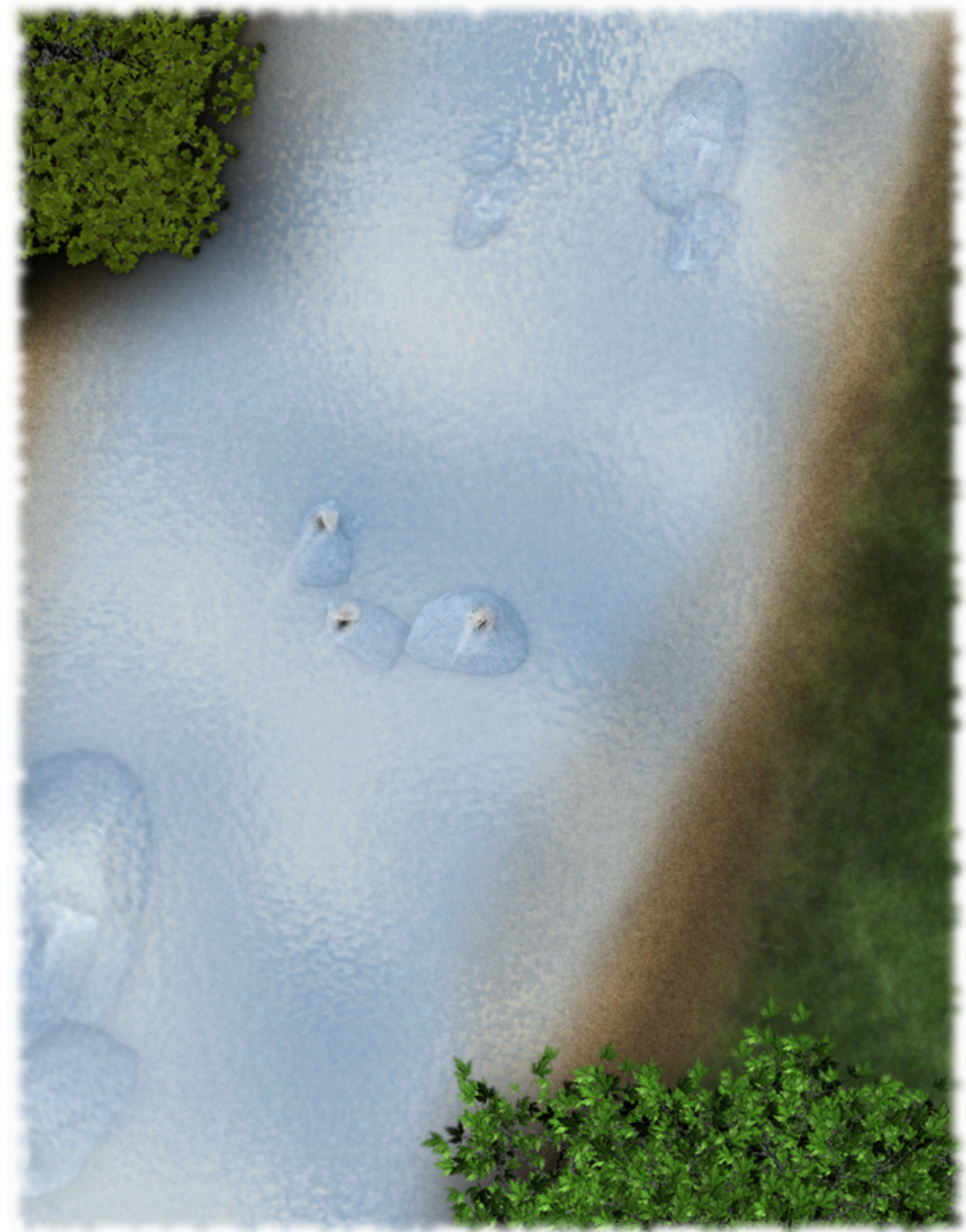
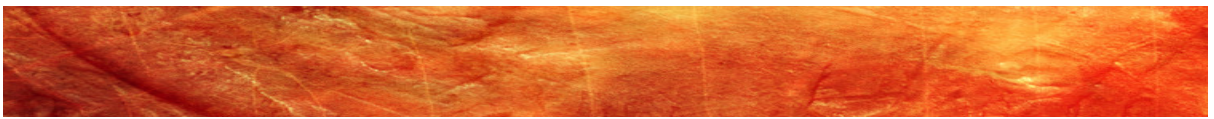
위험: 오크는 비틀거리지 않는 한 공격의 대성공 범위가 3만큼 확장됩니다.

원: 싸움의 저주 +7 vs. 정방 (단거리의 적 1d3명)—4 정신 피해, 이 전투에서 앞으로 오크들이 대상에게 가하는 근접 공격은 +1d4 피해를 더 줍니다 (누적 안 됨).

장갑 18  
신방 12 체력 36  
정방 16

모험가들이 이 전투에서 도망친다면, 구출한 포로들을 남겨두고 도망치는 것입니다.







## 2.3c 몰래 돌아다니기

저 멀리 언덕 꼭대기에 봉화대가 있습니다. 언덕 아래에는 오크 야영지가 있습니다. 다행히 모험가들이 긴 풀숲을 헤치고 언덕 기슭을 향해 기어가자 멀리서 경적 소리가 울리고, 대부분의 오크들이 전투의 부름에 응답하기 위해 뛰어오릅니다. 야영지가 텅 비었으니 모험가들은 몸을 낮추고 빈 오크 진영을 통과하기만 하면 됩니다, 그리고 언덕 위로 뛰어오르면 됩니다.

물론 오크 야영지는 위험 요소로 가득합니다. 잠시 짬을 내어 전리품을 찾는 캐릭터는 주의를 기울여야 할 것입니다...

### 위험들

| 부식성 이끼                                            | 늑대들                                                                   | 숨겨진 구덩이                                                 |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 오크들은 식량을 위해 이것을 재배합니다. 하지만 지금은 당신의 손을 먹어치우려고 합니다. | 오크와 늑대는 오랫동안 잘 지내왔습니다.<br><br>이것은 '전투'가 아닙니다. 늑대는 깨물지만 쉽게 떨어낼 수 있습니다. | 이 부위를 덮고 구덩이를 막고 있던 점막이 계속 붙어 있었다면, 대응할 틈도 없이 낙하했을 겁니다. |
| 발견/회피/해제 난이도: 15                                  | 발견/회피/해제 난이도: 25                                                      | 발견/회피/해제 난이도: 20                                        |
| <b>+5 vs</b> 신방—1d10 산성 피해                        | <b>+15 vs</b> 장갑—4d6 피해                                               | <b>+10 vs</b> 장갑—3d6 독 피해                               |

| 물건-사태                                       | 늑슨 금속                                   | 오크 토템의 정령                                  |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|
| 오크가 약탈한 무기를 무더기로 쌓아두었고, 몰래 지나가면 시끄럽게 무너집니다. | 녹슬고 끈적끈적한 버려진 갑옷에 발을 넣으면 잠재적인 부상을 입습니다. | 오크족 무당들은 분노한 조상을 비롯해 가장 무서운 것들을 주위에 남겨둡니다. |
| 발견/회피/해제 난이도: 25                            | 발견/회피/해제 난이도: 20                        | 발견/회피/해제 난이도: 25                           |
| <b>+10 vs</b> 장갑—1d12 피해                    | <b>+10 vs</b> 장갑—2d6 피해                 | <b>+15 vs</b> 정방—원기를 하나 잃습니다               |

각 모험가는 잠시 멈춰서 캠프를 약탈하고자 할 경우 딱 한 번 약탈 기능 판정을 해볼 수 있습니다.

모험가에게 무작위의 유용한 물건(난이도 10), 적절한 전쟁 전리품(난이도 15), 독특하고 마법적인 물건(난이도 25)을 찾으려는 것인지 물어봅니다. 실패한 약탈 기능 판정은 위 표의 위험을 겪는 것을 대가로 한 번 더 판정할 수 있습니다만, 모험가 당 한 번만 가능합니다., 약탈 판정을 다시 하는 경우 기능 판정으로 위험을 피할 수 없습니다.

무작위의 유용한 물건: 회복 물약 2개, 약탈한 장신구 3d6 x 10 gp가 들어 있는 주머니, 용사급(+2) 기름 1개, 일반 무기 1개

적절한 전쟁 전리품: 2d4 x 100 gp 상당의 오크 장신구(적절한 도시에서만 그 값을 치러줍니다), 정복한 적의 뼈와 가죽으로 만든 사악해 보이는 무기, 훔친 것으로 추정되는 화려한 엘프 방패.

독특하거나 마법적인 아이템: 잔혹의 단검(또는 이와 유사한 소형 무기), 점진적 승리의 허리띠, 강철 의지의 사슬갑옷, 성난 돌격의 장화(모두 모험가급, 코어 룰북 참조)

## 2.3d 산의 트롤들

봉화는 트롤의 손에 맡겨졌습니다. 트롤은 그리 영리한 생명체는 아니지만, 오크들이 봉화에 불을 붙이려는 자는 누구든 잡아먹어도 된다고 약속했습니다. 저기 보세요, 점심밥이 제 발로 걸어들어왔습니다!

트롤 전투 표

| PC의 수 | 트롤 |
|-------|----|
| 3     | 2  |
| 4     | 2  |
| 5     | 3  |
| 6     | 3  |
| 7     | 4  |

(모험가 수가 홀수일 경우, 고조 주사위가 홀수인 라운드에서 트롤의 공격에 -1을 부여합니다.)

### 트롤

대형 4레벨 병사 [거인]  
행동 순서: +9

탐욕스럽고 악독한 손톱 +8 vs. 장갑 (2회 공격)—15  
피해

트롤 재생 10:: 피해를 입은 트롤은 자기 차례가 시작될 때 그 고무같은 살이 재생하여 체력 10점을 회복합니다. 전투 한번에 3회까지 재생이 가능합니다. 최대 체력까지 회복을 하면, 그 재생은 3회 제한에 걸리지 않는 것으로 칩니다.  
트롤이 불이나 부식 피해를 주는 공격에 맞으면 재생 횟수가 하나 줄어들고, 다음 차례에 재생을 하지 못합니다.  
트롤은 재생 횟수가 남아 있으면 체력이 0이 되어도 죽지 않습니다.

### 독한 특수 능력

재생 강화: 트롤의 체력 재생량을 높이십시오. 원래는 트롤의 총 체력의 1/9 정도가 적당하지만, 이를 높이면 더욱 강해집니다.

돌연변이: 불과 산이 재생을 방해하지 않고, 벼락이 방해합니다.

찢어발기기: 탐욕스럽고 악독한 손톱 공격이 둘 다 같은 대상에게 명중하면 대상을 10 지속피해를 함께 입습니다.

장갑 17

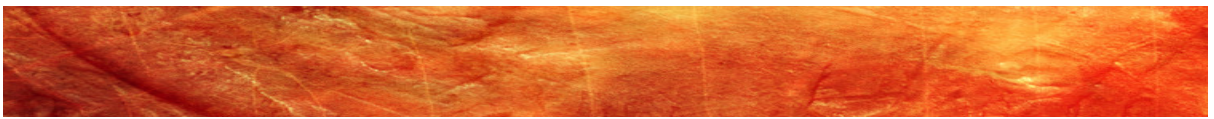
신방 17 체력 90

정방 13

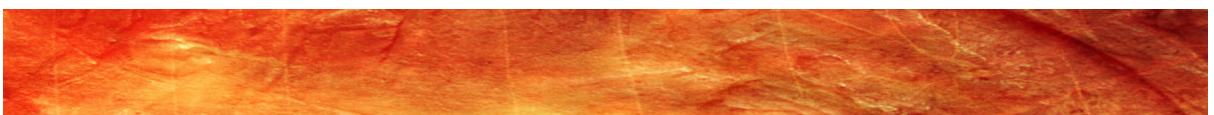
불을 피우려면 일반 행동 2회가 필요합니다. 모험가들이 불을 붙인 후 4라운드 동안 트롤과 싸우면 멀리 산봉우리에 있는 신호탄이 불을 밝히는 것을 볼 수 있습니다. 이때 전투에서 도망쳐도 캠페인 패배가 발생하지 않습니다.







봉화를 올려서 도움 요청하기





## 2.3e 더 깊은 터널 속으로

오크와 드워프는 싸우게 두고 모험가들은 협곡을 탈출하기로 결정합니다. 육로 탈출은 불가능하기 때문에 모험가들은 오크가 파놓은 땅굴을 조사해야 합니다. 지하통로는 훨씬 더 오래된 것으로 보이는 다른 지하통로망과 연결되어 있습니다.

오래된 지하통로망은 막다른 길로 이어집니다...

지하통로를 통과하는 모든 모험가는 위험에 맞서야 합니다. 위험 요소를 감지해 피하거나, 회피하거나, 무장을 해제해 함정을 완화하는 기능 판정에 실패하면 위험 요소가 공격을 가하고, 공격이 명중하면 피해를 입습니다.

위험들

| 구덩이 함정                   | 거대 거미                                                  | 부식성 거미줄                              |
|--------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 돌과 비슷한 색의 천으로 덮인 그냥 구덩이. | 으악! 거미다!<br>이것은 '전투'가 아닙니다.<br>거미는 깨물지만 쉽게 떨어낼 수 있습니다. | 산성 슬라임으로 코팅된 얇은 금속 와이어는 거의 보이지 않습니다. |
| 발견/회피/해제 난이도: 15         | 발견/회피/해제 난이도: 25                                       | 발견/회피/해제 난이도: 20                     |
| +5 vs 신방—1d10 독 피해       | +25 vs 장갑—4d6 독 피해                                     | +10 vs 장갑—3d6 피해                     |

| 기계 전갈 꼬리                                  | 튀어나오는 칼날         | 돌 떨어저유                                        |
|-------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------|
| 압력판 위에 올라가면 발목을 향해 황동 꼬리 침이 소리를 내며 날아옵니다! | 이 "휘잉" 소리는 뭐죠?   | 이건 함정인가요, 아니면 고블린 채집꾼들이 위에서 땅굴을 파서 생긴 결과인가요?. |
| 발견/회피/해제 난이도: 25                          | 발견/회피/해제 난이도: 20 | 발견/회피/해제 난이도: 25                              |
| +10 vs 장갑—1d12 피해                         | +10 vs 장갑—2d6 피해 | +15 vs 장갑—2d6 피해                              |

함정, 기묘한 거미줄, 간혹 보이는 새김 조각을 보면 이 지하 통로가 다크 엘프의 영역임을 알 수 있습니다.



## 2.3f 방향 실수

이 협곡 아래에 지하통로를 만들어둔 것은 드워프만이 아닙니다. 더 깊은 지하통로 중 일부는 드라우 왕국의 가장자리에 있습니다. 드라우들은 위에 있는 오크의 존재를 잘 알고 있으며, 드워프들의 싸움에 끼어들고 싶어 하지 않습니다. 드워프 난민들이 자신들의 왕국에 들어오는 것도 원치 않죠.

드라우 경찰대 전투 표

| PC들의 수 | 어린 말거미 | 드라우 기병 후보생 |
|--------|--------|------------|
| 3      | 2      | 2          |
| 4      | 3      | 2          |
| 5      | 2      | 3          |
| 6      | 3      | 3          |
| 7      | 2      | 4          |

## 드라우 기병 후보생

랜스와 검을 들고 여러분의 시야 안으로 들어옵니다. 드라우 기병은 어둡고 조용한 파도처럼 움직입니다. 이 드라우는 어리고, 드라우 기병이라고 하기에는 무장이 열악합니다. 그냥 후보생들입니다.

2배 위력 3레벨 강력 [인간형]

행동 순서: +8

유리날 랜스 +8 vs. 장갑—14 피해. 대상은 기병으로부터 이탈하고 쇠약해집니다 (극복 가능).

사용 제한: 전투마다 한 번, 기습 라운드나 전투 첫 라운드에만.

## 어린 말거미

말보다 크고, 이빨은 스테이크 칼만합니다. 빠른 종종걸음으로 움직입니다.

4레벨 병사 [짐승]

행동 순서: +15 (기수가 있으면 기수의 행동 순서와 같음).

깨물기 +9 vs. 장갑—10 피해 및 4 지속 독 피해

점: 거미줄 +9 vs. 신방 (단거리의 같은 집단에 있는 적 최대 둘)—대상은 고정됩니다 (극복 가능).

벽 타기: 말거미는 천장이나 벽에 붙어서 마치 땅에서처럼 쉽게 이동할 수 있습니다. 기수 또한 그렇습니다.

주인 없는 거미: 기수가 없는 말거미는 언젠가 도망칩니다. 거미의 차례가 되었을 때 d4를 굴립니다. 고조 주사위 미만이면 말거미는 도망칩니다.

거미 기병도 +8 vs. 장갑—14 피해

숙달된 거미 기수: 드라우 기병은 거미에 타고 있는 동안 도보인 적에 대해 공격이 명중하건 빗나가건 +6 피해를 줍니다.

기병: 드라우 기병의 공격이 가하는 피해는 거미를 타고 있지 않을 때 6 감소합니다.

말거미: 드라우 기병의 공격 관정에 순수 1~10이 나오면 거미는 독립적으로 행동합니다. 다음 중 하나를 고릅니다:

거미줄 - 거미가 거미줄 공격을 합니다.

깨물기 - 거미가 깨물기 공격을 합니다.

뛰어오르기 - 거미와 기수가 모든 적으로부터 이탈하고, 단거리의 어딘가로 이동할 수 있습니다.

장갑 20

신방 18 체력 40

정방 12

장갑 19

신방 17 체력 64

정방 13

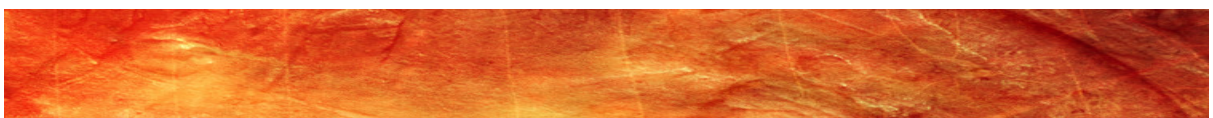
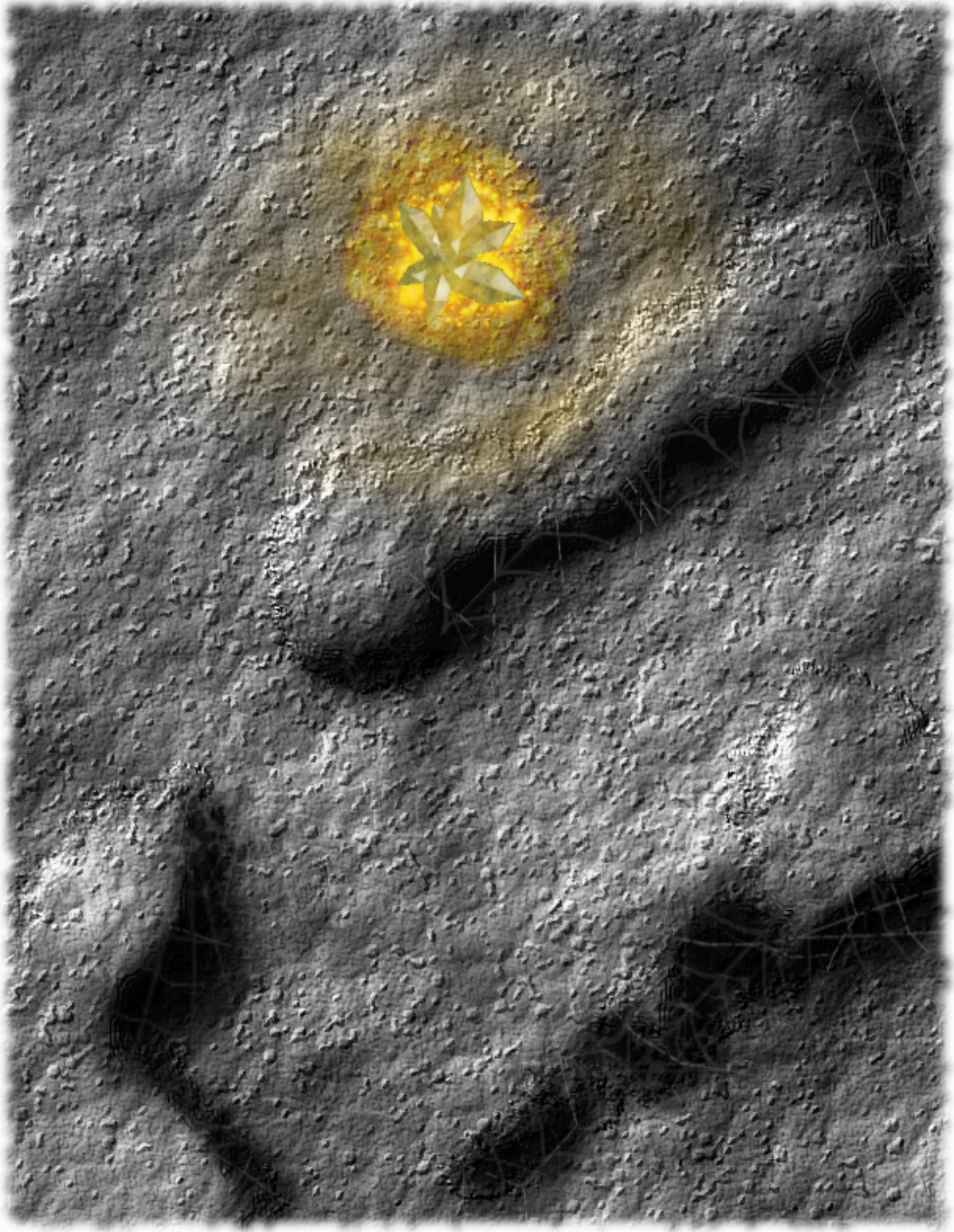
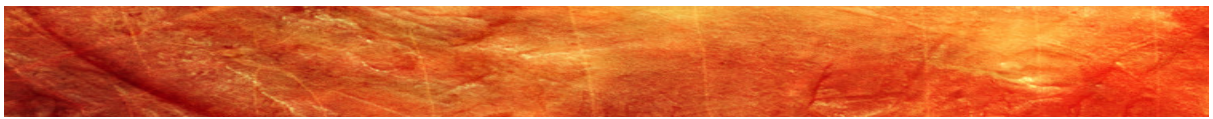
이 전투는 불공정한 전투입니다. 플레이어들에게 이 사실을 알려주세요. 플레이어들에게 이 규칙을 상기시킵니다:

### 도망

도망은 파티 행동입니다. 모든 플레이어는 자신의 차례에 다같이 전투에서 도망가자고 제안할 수 있습니다. 모든 플레이어가 동의하면 성공적으로 후퇴하여 쓰러진 영웅을 데리고 도망갑니다. 해당 파티는 캠페인 패배를 겪습니다. 이 규칙의 요점은 대담한 공격을 장려하고 전술보다는 스토리 차원에서 후퇴를 흥미롭게 만드는 것입니다.

이 경우 캠페인 패배는 드워프가 포로들을 풀어주거나 봉화를 밝히지 않은 모험가의 비겁함을 알게 되는 것입니다. 소문은 드워프 관료들을 통해 빠르게 퍼질 것입니다.







## 2.4a 영웅들의 귀환인가!

모험가들은 시간이 얼마 남지 않은 상태에서 철의 요새에 도착합니다. 모험가들이 성문을 통과하자마자 방어자들은 추격하는 오크에 맞서 성문을 닫고 성벽 너머의 추격하는 자들에게 끓는 기름을 쏟아 붓습니다.

모험가들이 봉화대에 불을 붙이거나 포로들을 구출하고 돌아오면 성벽에서 환호성이 터져 나오지만, 그렇지 않으면 암울한 침묵이 찾아옵니다.

모험가들은 드워프 수호자들의 안내를 받아 드워프가 탈출하는 지하통로 입구로 향합니다. 영웅들이 마지막으로 본 철의 요새의 모습은 벽 너머로 쏟아져 들어오는 오크 무리가 나약한 방어자들을 압도하는 모습입니다. 방어자들은 난민과 영웅들이 지하통로 입구가 무너지기 전에 지하통로 깊숙이 들어갈 수 있는 시간을 벌어줍니다.

## 2.4b 영웅들의 귀환인가?

모험가들은 어디선가 들려오는 목소리를 따라 드워프 난민들이 모여 있는 동굴로 들어갑니다.

드워프들은 처음에 모험가들이 봉화를 올린 영웅이라고 생각합니다. 하지만 모험가들이 다른 사실을 밝히면 경멸의 시선을 보냅니다.

모험가들이 드라우와의 싸움을 피해 도망쳤다면 드라우는 모험가들을 따라다니며 드워프들에게 지하통로에 들어가지 말라고 경고합니다(그리고 모험가들이 봉화를 올렸다고 거짓말을 했다면 드워프들은 그 거짓말을 그대로 알아챌 것입니다).

롭이 말하기를: 개인적으로는 드워프 난민들이 모험가들을 경멸하는 것만으로는 충분하지 않다고 생각합니다. 이 길을 선택한 모험가는 비겁의 길을 선택한 것이므로, 저는 이들에게 다음과 같은 조치를 취하려고 합니다: 용맹함으로 작동하는 모든 마법 물품은 다음 전투에서 모험가를 거부합니다; 다음 표상 관계 판정의 결과로 나온 6은 5로 칩니다.



## 세션 3: 금고

### 3.0 서막/개요

철의 협곡 시민들은 숨겨진 긴 터널을 통해 드워프 금고로 도망칩니다. 모험가들은 도망치는 드워프들이 성역을 탈환할 때까지 안전한 장소인지 확인하기 위해 금고 쪽의 정찰을 맡습니다.

#### 세션 시작

모험가들은 철의 협곡 아래의 터널에 있습니다.

#### 세션 끝

모험가들은 터널 근처에 나타난 오크 구덩이에 대해 알게 되었습니다.

이번 주에 새로운 플레이어가 집단에 합류한다면 새로운 캐릭터는 (비유적인 의미로) 빛을 갇히려는 구출된 포로, 철의 협곡을 방어하려는 모험가의 노력에 감명을 받은 철의 협곡 경비원 또는 시민, 또는 아무도 보지 않는 동안 금고를 털려던 용병 등으로 설정하는 것이 용이합니다.

전반적으로 파티는 함께하기 위해 통일된 이유가 필요합니다. 모험가들이 협력하지 않으면 반드시 오크의 손에 죽는다는 사실만으로도 충분히 동기부여가 될 것입니다.



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





### 3.1 어둠 속의 대장정

마지막 드워프들이 철의 협곡을 떠난 지 몇 시간이 지났습니다. 집단을 돌아다니며 각 플레이어에게 철의 협곡의 피난민들이 봉인 된 긴 터널에서 마주한 문제, 그들의 안전을 위협하는 문제를 설명하도록 요청하세요. 다음 플레이어에게 그들의 캐릭터가 어떻게 문제를 해결하고 난민들이 앞으로 나아갈 수 있도록 했는지 설명하도록 요청하십시오. 모두가 문제를 묘사할 기회를 가질 때까지 차례를 넘기고 모두가 문제를 해결할 기회를 가질 수 있게 합니다.

드워프들은 조각된 계단에 도착할 무렵 앞일에 대한 공포로 잠시 멈춥니다.

드워프들이 이동을 위해 준비하는 동안 광부 길드장이 헤일 페이스스톤이 파티에게 잠시 다가오라는 듯 손짓합니다.

다음은 큰 소리로 읽으십시오(필요에 따라 바꾸어 말하십시오).

“내가 이야기하는 동안 목을 축이게. 그것은 북방 거상 남쪽에서 제조한 최고로 차가운 에일이네. 자. 철의 협곡에서 온 그 쓰레기 오크 놈들이 몇 명인지는 모르겠지만, 지금쯤 그들이 죽거나 곤경에 처했을 거라고 장담하네. 하나 되돌아 갈 수는 없네.. 싸우기에는 너무 많은 오크가 있고 조만간 여기에서도 그들과 마주칠 것이 분명하니까. 오크는 멍청하지만 그 군세는 일 만에 가깝고 그들을 이끄는 대장은 그리 멍청할 리가 없네.

그러니 자네들을 먼저 보내려 하네. 자네들은 수천 명의 드워프 가족과 그들의 가족보다 더 빨리 움직일 수 있고, 여기까지 도사리고 있는 위험으로부터 민간인을 보호하기 위해서는 병사들이 필요하기 때문에 자네들과 병사를 함께 보낼 수는 없네. 금고로 가서 우리가 들어가는 것이 안전한지 확인해주게. 이 터널은 드라우와의 고대 조약 탓에 일반적으로 드나드는 것이 금지되어 있네. 그들은 반드시 조만간 나타날 것이고 우리는 그들이 나타날 때까지 금고 안에 있어야 하네. 금고는 우리 것이네. 우리 영토. 누군가가 여기 있는 지 너무 오래되어서 아무도 어떤 함정이 보물을 지키고 있는지 기억하지 못하네.

들어가서 길을 비우고 함정을 해체해주게. 그러고나서 언제 들어가도 되는지 알려주면 고맙겠군.”





## 3.2 어둠의 괴물

아래로 내려가는 긴 계단은 다리로 이어지고, 그 반대편에는 강고한 문이 있습니다. 확실히 금고로 보이는군요. 먼저 건너야 할 동굴이 있습니다...

드워프 피난민의 냄새와 소리에 생물들이 깊은 곳에서부터 유인되었습니다. 그런 몬스터들은 기꺼이 드워프들을 공격하겠지만, 모험가들이 더 쉬운 목표물로 보일 겁니다...

터널 전투 표

| PC의 수 | 황토 젤리 | 진균족 일꾼 |
|-------|-------|--------|
| 3     | 2     | 0      |
| 4     | 2     | 1      |
| 5     | 3     | 1      |
| 6     | 4     | 0      |
| 7     | 4     | 1      |

### 진균족 일꾼

어떤 것은 얼굴과 팔이 달려서 걸어 다니는 버섯처럼 생겼고, 어떤 것은 해골에 포자가 번식한 것처럼 생겼으며, 또 어떤 것은 형체 없는 덩어리가 뒤틀린 팔로 허술한 수레를 끌고 있는 것처럼 보입니다.

3레벨 병사/식물/  
행동순서: +5

**쇠스랑 +8 vs. 장갑 - 10**피해

순수 16+:진균족 일꾼은 이번 차례에 진균 공격을 한 번 할 수 있습니다.

진균공격:진균 공격을 하나 합니다.

접:찢어지는 비명 5+레벨 vs.신방 (단거리의 적 1d3명) - 4+레벨  
정신피해

또는

접:갈색 잠음 5+레벨 vs.신방 (단거리의 적 1d3명) - 3+레벨  
지속 천둥 피해.

장갑**19**

신방**17** 체력**32**

정방**13**

### 황토 젤리

대형 3레벨 강적 [점액]  
행동 순서:+2

접:산에 젖은 위족 +8 vs. 신방 (단거리의 서로 다른 적들에게 최대 1d4회까지) — 6 산 피해  
순수 짝수 명중 또는 빗나감:3 지속 산 피해.

분열:황토 젤리는 처음으로 1회의 공격에 20 이상의 피해를 입었을 때 보통 크기의 젤리 둘로 나뉩니다. 각각의 체력은 분열 당시 본체의 체력을 둘로 나눈 것보다 2d6 많습니다. 새 황토 젤리들은 피해를 입지 않은 것으로 칩니다. 한 번 나뉜 젤리는 분열하지 않습니다.(살아남으면 도로 합쳐질 수도, 아닐 수도 있습니다.)

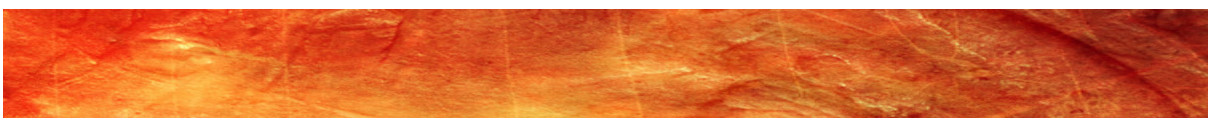
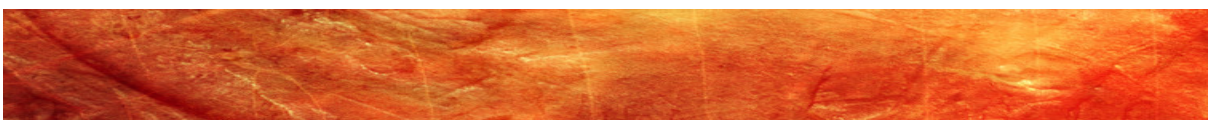
어디로든 흘러감: 진물은 기회 공격에 면역입니다.

점액: 점액은 상태 효과에 면역입니다. 상태 효과 공격으로 점액에 상태효과 (어지러움, 저해, 쇠약, 지속 피해 등)가 적용되어도 해당 상태효과는 점액에게 영향을 미치지 않습니다.

장갑**18**

신방**17** 체력**90**

정방**16**



### 3.3 금고 그 자체

금고문은 마치 폭발로 찢어진 것처럼 뒤틀림하게 서 있지만, 그 문에 묻은 먼지는 그것이 오래 전에 일어난 일임을 암시합니다.

금고 밖에는 여러 유골이 있고 일부는 갑옷을 입고 있습니다. 그들은 손에 금을 쥐고 있고 동전 더미가 근처에 늘어져 있습니다. 유골 중 일부는 금고에서 도망치다가 죽은 것처럼 금고를 등지고 있고, 다른 일부는 훔친 보물을 금고에 다시 던지려고 시도하는 듯한 포즈를 취하고 있습니다. 이것은 확실히 금고에 걸린 드워프의 저주가 일으킨 광경입니다.

금고 내부의 거울은 모든 광원을 **100배**로 반사하고 밝은 흰색 대리석 기둥과 테이블에 놓인 다양한 트로피와 물체를 보여줍니다. 대부분의 것들은 실제로 보물로 가치가 없지만 그것에 얹힌 역사적 가치만으로도 드워프에게는 보물입니다. 여기 먼지투성이의 낡은 붓이 있고, 부러진 창자루가 있고, 한때 깃발이었을 천 조각이 있습니다. 두꺼운 먼지 층이 대부분의 물체를 덮고 있어 한동안 방문객이 없었다는 것을 여실히 여줍니다.

문 너머는 금고 깊숙한 곳으로 이어집니다... 집단을 돌아다니면서 각 플레이어에게 외부 금고를 탐험하면서 직면한 위험이나 상황을 제공하도록 요청합니다. 그런 다음 옆에 있는 플레이어에게 자신의 캐릭터가 그 도전을 극복하는 데 어떻게 중요한 역할을 했는지 물어보십시오. 각 플레이어가 함정이나 문제를 묘사할 기회를 가질 때까지 그룹을 돌아다니고 모두가 함정이나 문제를 해결하는 스포트라이트를 받을 수 있습니다.

드워프 왕은 금고에서 발견되는 것과 같은 마법 물품을 소유하는 것으로 악명이 높으며, 누군가가 이와 같은 중요한 장소를 약탈하는 것에 대해 이의가 있을 것입니다. 각 모험가에게 마법 아이템을 약탈할 수 있는 선택권을 제공하세요. 그들은 자신이 주은 것이 진정한 마법 물품이라고 주장할 수 있지만 저주에 걸릴 수 있습니다.

(모험가가 받을 수 있는 마법 물품 목록은 부록을 참조하거나 핵심 규칙서를 참조하세요)

플레이어가 마법 물품을 약탈하는 선택지를 고르면 항목 3.4에서 플레이어는 중간 전투 중 저주의 영향을 받습니다.

| 배고픈 거미의 저주                            | 반전의 저주                            | 무골의 저주                                                |
|---------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 눈알 중 하나가 거미 덩어리로 변합니다.                | 당신의 외부는 당신의 내부가 되려고 시도합니다!        | 우웻!                                                   |
| <b>+15 vs</b> 신방—3d8 피해               | <b>+15 vs</b> 신방—각각 4d6 불 피해      | <b>+10 vs</b> 신방—고정되고 저해됩니다(어려운 극복 가능)                |
| 뱀의 저주                                 | 달의 저주                             | 허기의 저주                                                |
| 당신은 뱀을 토하고, 그 뱀은 계속해서 당신의 얼굴을 물어뜯습니다! | 당신은 조금 미칩니다.                      | 자신의 살이 무척 맛있어 보입니다. 빠르게 한입 먹히면 크게 아프지 않을 겁니다... 아마도.. |
| <b>+10 vs</b> 정방—2d10 독 피해            | <b>+10 vs</b> 정방—어지러워 집니다.(극복 가능) | <b>+15 vs</b> 정방—다음에 전투에서 공격이 빗나갈 때 3d8 피해            |



### 3.4 금고 내부

두 번째 방은 금고 안에서 가장 큰 방입니다. 모험가들은 이곳의 보물을 조사하거나 감탄할 시간이 얼마 남지 않았습니다. 들어오는 것과 거의 동시에 강철과 돌로 만들어진 수호 구조물이 벽의 오목한 곳에서 성큼성큼 걸어나옵니다...

터널 전투 표

| PC의 수 | 우레의 수호자 | 금고 지킴이 | 부서진 수호자 |
|-------|---------|--------|---------|
| 3     | 1       | 1      | 5       |
| 4     | 1       | 2      | 10      |
| 5     | 2       | 2      | 5       |
| 6     | 2       | 2      | 10      |
| 7     | 2       | 3      | 10      |

골렘의 면역: 무기물로 된 골렘들은 각종 효과에 면역입니다. 어지러워지지도, 쇠약해지지도, 혼란에 빠지지도, 취약해지지도, 지속 피해에 당하지도 않습니다. 직접 피해를 주면 그것을 입을 뿐입니다.

#### 우레의 수호자

이 거대한 구조물의 강철 주먹은 전기로 치직거립니다.  
거대 3레벨 강적 [인공물]  
행동순서: +5

**우레 주먹 +8 vs. 장갑 - 25 피해 및 대상은 어지러워집니다.**  
(극복가능).

빛나감: 12 피해.  
순수 20: 공격의 위력을 두 배로 하는 대신 지속적인 10 벼락 피해를 추가하고 대상은 멍해집니다(각각 극복판정).  
순수 2: 순수 2 빛나감 경우 공격을 재판정합니다.

**접: 물결치는 우레 +7 vs. 신방(우레의 수호자와 접전 중인 적 각각) — 15의 벼락 피해를 입히고 명중한 대상은 이탈합니다.**

빠른 사용: 이 능력은 고조 주사위가 짝수일 때 일반 행동 대신 짧은 행동(라운드당 한 번)으로 쓸 수 있습니다.

**장갑 19**

**신방 17 체력 135**

**정방 12**

#### 금고 지킴이

이 인공물은 돌로 된 드워프 근위병처럼 생겼습니다.  
3레벨 병사 [인공물]  
행동순서: +6

화려하게 장식된 창 **+11 vs. 장갑 - 10 피해**  
순수 16+ 명중: 대상은 다음 차례가 끝날 때까지 고정됩니다.

원: 손목 장착 석궁 **+11 vs 장갑 - 10 피해**  
빠른 사격 - 즉각적인 간섭행동으로 라운드당 한 번,  
금고 지킴이는 아군과 접전하기 위해 이동하는 적에게 팔에 장착된 석궁으로 공격 할 수 있습니다. 적이 금고 지킴이 자신을 공격하기 위해 움직이고 있는 경우에는 사용할 수 없습니다.

**장갑 19**

**신방 16 체력 32**

**정방 13**

#### 부서진 수호자

이 금고 지킴이들은 파괴적인 시간에 굴복했습니다. ...  
거의.  
3레벨 조무래기 [인공물]  
행동순서: +4

조각난 창 **+7 vs. 장갑 - 6 피해**  
순수 홀수 빛나감: 부서진 수호자들은 2 페널티를 받고 공격을 재판정할 수 있습니다.

장: 낡은 석궁 **+8 vs 장갑 - 7 피해**  
단단히 잡아라: 이미 아군과 접전 중인 대상에게 석궁을 발사하는 경우 명중 판정 +1을 추가하고 공격이 명중하면 피해에 +2를 추가합니다. 순수 1이면 상기의 효과로 아군에게 대신 피해를 입힙니다.

**장갑 18**

**신방 16 체력 14 (조무래기)**

**정방 13**

조무래기: 무리에 14의 피해가 가해질 때마다 부서진 수호자 하나가 죽습니다.

기억하세요: 모험가가 지난 항목(3.3)의 저주를 가지고 있다면, 이 전투 중에 저주가 발동합니다.



### 3.5 금고의 심장

금고의 중심, 가장 안쪽 방은 매우 큰 돌로 만든 구체가 빛의 기둥 중앙에 떠 있는 단순한 방입니다. 구체가 천천히 회전하면서 양식화된 난쟁이 얼굴이 새겨져 있음을 드러냅니다. 얼굴이 눈을 뜨면 녹은 암석 같은 구체의 내부가 엿보입니다.

"그대는 누구인가?"

이 장면의 나머지 부분은 순수한 롤플레이이며 어떻게 진행되는지는 여러분에게 맡깁니다. 금고의 심장이 드워프가 위험에 처해 있음을 이해하면 기꺼이 금고에 남아 있는 모든 함정을 해제하고 금고의 많은 골렘 수호자들이 드워프를 공격하지 않도록 합니다.

그러나 금고의 심장은 나쁜 소식도 전합니다. 근처 어딘가에서 오크 산란장, 즉 오크 구덩이를 감지했습니다. 이것은 최근의 일이며 모험가가 서두르면 터널이 오크로 넘쳐나기 전에 폐쇄할 수 있습니다. 폐쇄되지 않으면 하루 정도 안에 지하 세계 전체가 파괴와 대혼란에 휩쓸린 야만적인 오크들로 넘쳐날 것입니다.

또한 모험가들에게 구덩이를 정리하러 갈 보상으로 금고에서 마법 물품을 고를 수도 있습니다. 구덩이를 처리한 후 항목 3.4에서 발동된 모든 저주의 효과는 취소합니다.





## 세션4. 오크 구덩이

### 4.0 서막/개요

모험가들이 오크 구덩이를 발견하고 파괴합니다.

| 세션 시작                         | 세션 끝                 |
|-------------------------------|----------------------|
| 모험가들이 오크 구덩이를 파괴하기 위해 출발했습니다. | 모험가들이 오크 구덩이를 마주합니다. |

이번 주에 처음 등장한 플레이어라면, 캐릭터가 어떻게 드워프 난민들과 함께 깊은 어둠 속에 머물게 되었는지 플레이어에게 물어보세요.

전반적으로 파티가 함께해야 할 통일된 이유가 필요합니다. 무엇보다도 곧 오크들로 넘쳐날 것이라는 사실만으로도 한 편이 되어 함께 일하고 싶은 마음이 생길 것입니다.



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

### 4.1 오크 구덩이 인근

드워프 금고의 심장은 모험가들에게 근처 어딘가에 오크의 구덩이가 있다고 알려주었습니다. 이곳의 터널에는 부패의 기운이 감돌고, 벽에는 점액이 흘러내리며 가끔씩 주둥이나 등에서 거품이 솟아납니다.

그룹을 돌아다니며 각 플레이어에게 오크 구덩이를 찾을 때 마주친 장애물이나 위험에 대해 설명해 달라고 요청합니다. 다음 플레이어에게 돌아가서 자신의 캐릭터가 어떻게 문제를 해결했는지 물어봅니다. 각 플레이어가 파티가 마주한 위험에 대해 모두 이야기하고 그 위험을 해결할 기회를 갖도록 그룹을 돌며 이야기합니다.



## 4.2 새로운 오크들

모험가들은 앞쪽에서 무언가를 듣습니다. 물이 튀는 소리입니다. 자세히 살펴보니 호수 깊숙이 오크 무리가 허리까지 잠긴 채 서 있습니다. 오크 무리 중 한 마리가 다른 한 마리의 목을 조르고 익사시키는 것을 지켜보고 있습니다. 오크들은 벌거벗고 무기도 없습니다

이 오크들은 분명히 구덩이에서 막 '태어난' 것 같습니다. 모험가들이 지켜보는 가운데, 오크 중 한 마리가 어떤 생각이 난 듯 돌을 집어 들어 동료의 머리를 내리칩니다.

오크들이 오크 구덩이로 돌아가는 시체로 된 흔적을 남겼으니 쉽게 찾을 수 있을 겁니다. 하지만 오크들을 먼저 지나쳐야 합니다.

오크 구덩이 전투 표

| PC의 수 | 오크 졸병 |
|-------|-------|
| 3     | 25    |
| 4     | 30    |
| 5     | 35    |
| 6     | 40    |
| 7     | 45    |



### 오크 졸병

3<sup>rd</sup> 레벨 조무래기 (인간형)

행동 순서: +5

곡괭이, 드릴 또는 망치 +7 vs 장갑—6 피해

일곱 마리의 무리: 오크 졸병 집단 하나의 최대 규모는 7 마리입니다. 전투에 오크 졸병이 7명 이상 포함되면 다른 집단을 사용합니다.

야만 회귀: 오크 졸병의 공격으로 적의 체력이 0 이하로 떨어지거나 한 명 이상의 오크 졸병이 쓰러지면, 오크 졸병 집단에 대해 일반 극복을 한 번 판정하고, 이 판정에 집단에 남은 졸병 수만큼 보너스를 줍니다(예: 남은 졸병 수 4개 = +4). 극복에 실패하면, 남은 집단의 모든 조무래기는 무기를 버리고 전투가 끝날 때까지 야만 졸병으로 변합니다(대신 해당 능력치 표기를 사용합니다).

장갑 20

신방 16 체력 13 (조무래기)

정방 12

조무래기: 무리에 13의 피해가 가해질 때마다 오크 졸병 하나가 죽습니다.

### 야만 졸병

3<sup>rd</sup> 레벨 조무래기 [인간형]

행동 순서: +5

발톱과 이빨 +6 vs. 장갑—5 피해

야만적인 성향: 야만 졸병이 자신의 턴 시작 시 비틀거리지 않은 대상과 접전할 때, d20을 굴려 공격 굴림 또는 물러서기 중 하나를 선택합니다!

순수 짝수 굴림일 경우, 야만 졸병은 그 판정을 발톱과 이빨 공격으로 사용합니다.

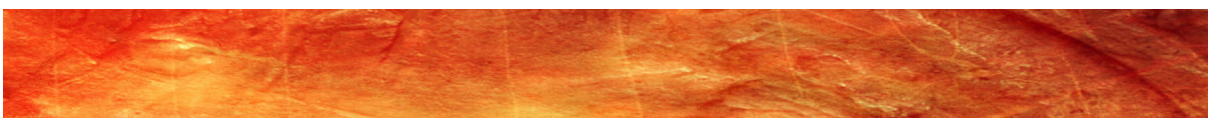
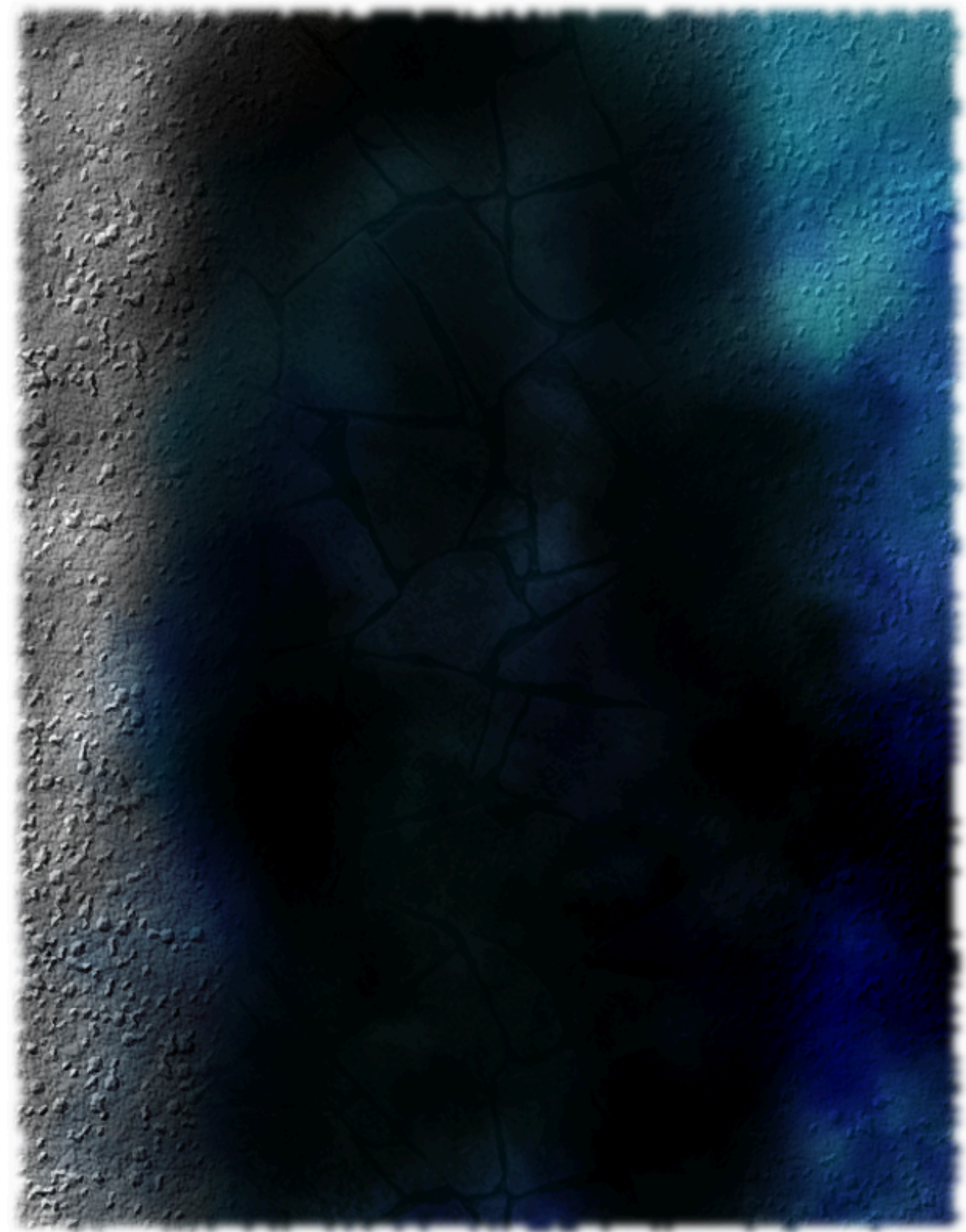
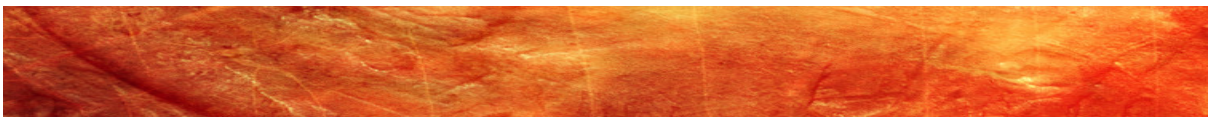
순수 홀수 굴림일 경우, 그 판정을 성공과 실패에 관계 없이 물러서기 시도 용으로 사용됩니다. 물러서기에 성공하면, 가능한 한 비틀거리는 적과 접전하고 공격하기 위해 이동합니다. 물러서기에 실패하면 그 자리에 남아 전투를 벌입니다.

장갑 17

신방 15 체력 10 (조무래기)

정방 12

조무래기: 무리에 10 피해가 가해질 때마다 야만 졸병 하나가 죽습니다.





### 4.3 구덩이 처리하기

모험가들은 오물로 뒤덮인 몸부림치는 시체들로 가득한 땅속 깊은 구덩이에 도착합니다. 구덩이 안의 커다란 생명체들은 고통스러워하는 것이 분명합니다. 이 생명체들은 '태어나고 있는' 오크입니다. 구덩이 가장자리에는 포획한 인간과 드워프의 오물로 뒤덮인 옷가지가 널려 있으며, 다른 오크들이 가져온 구덩이의 사료이자 원료입니다.

이곳은 오크 두령을 섬기기로 결정한 자들의 몸을 타락시키는 오크 구덩이가며, 이 세상의 상처에서 오크가 완전히 형성되는 곳입니다. 굴 장군이 관여한 것과는 거리가 먼 곳으로, 오크 두령이 굴 장군의 발 밑에서 군대를 키우고 있는 형세로 보입니다.

이곳에는 심각한 위험이 도사리고 있습니다. 모험가들이 이곳에 오래 머무를수록 더러운 마법에 감염되어 오크로 변할 가능성이 높아집니다. 구덩이에는 수천 마리의 원시 오크가 있습니다. 구덩이는 매우 깊고 넓으며, 구덩이로부터 나오는 터널은 거의 마법처럼 구덩이를 향해 다시 연결되는 경향이 있습니다.

오크 구덩이 본격적으로 활성화되어 수천 마리의 오크가 쏟아져 나오기 전에 모험가들은 어떻게든 이 오크 구덩이를 폐쇄시켜야 합니다.

이에 대한 방법에는 특별한 정답이 없습니다. 의식 주문 시전자가 마법의 의식을 사용할 수도 있습니다. 모험가들은 터널을 무너뜨리려고 시도할 수도 있습니다. 파티가 구덩이로 올라가서 불을 지를 수도 있습니다.

어떤 방법을 선택하든, 기능 판정이 필요합니다.

이를 위해서는 세 번의 기능 판정이 필요합니다. 첫 번째는 **10**, 그다음은 **15**, 그다음은 **20**의 난이도가 적용됩니다. 기능 판정에 실패할 때마다 **4.4** 항목에 나오는 구덩이 오크 돌연변이가 전투에 추가로 등장합니다.

세 번의 판정이 모두 실패하면 파티는 다시 시작해야 하지만, 이번에는 지난번 시도에서 구덩이를 어떻게 폐쇄해야 하는지 배웠기 때문에 DC가 더 쉬워졌습니다(**5, 10, 15**).



## 4.4 구덩이의 죽음

모험가들이 구덩이를 '죽이는' 데 성공하면 구덩이는 죽음의 몸부림을 치며 끓어오릅니다. 구덩이 안의 시체들은 진창으로 변해 굉음을 내는 촉수들로 합쳐지고, 구덩이는 모험가들을 공격합니다. 촉수에 흡수되지 않은 오크는 서로 융합하여 오크가 아닌 모든 것을 공격하는 이성을 잃은 괴물로 변합니다.

오크 구덩이 전투 표

| PC의 수 | 구덩이 | 구덩이 오크 돌연변이 |
|-------|-----|-------------|
| 3     | 1   | 0           |
| 4     | 1   | 1           |
| 5     | 1   | 2           |
| 6     | 1   | 3           |
| 7     | 2*  | 0           |

\*구덩이가 2개라고 표시되어 있지만 더 크고 강한 하나의 구덩이를 나타냅니다.

### 구덩이 오크 돌연변이

4<sup>th</sup>레벨 강적 [인간형]  
행동 순서: +9

너무 많은 팔, 너무 많은 발톱 +9 vs. 장갑—9 피해  
순수 16+: 구덩이 오크 돌연변이는 자유 행동으로  
대상 또는 자신과 접전 중인 다른 생물에게 턱  
공격을 가할 수 있습니다.

[특수 발동] 너무 많은 턱 vs. 장갑 —7 피해  
피해를 입히고, 구덩이 오크 돌연변이는 해당 대상과  
교전 중일 경우 다음 턴에 표준 행동으로 대상에게  
야만적인 광란 공격을 할 수 있습니다.

[특수 발동] 야만적인 광란 vs. 장갑(3회 공격) —7 피해

맹인 오크: 이 생물은 오크가 아닌 생물을 목표로 삼는  
것을 선호하며, 목표로 삼을 수 있는 대상이  
하프오크만 있는 경우를 제외하고는 하프오크를  
무시합니다.

장갑 20  
신방 18 체력 54  
정방 14

### 구덩이

거대 5<sup>rd</sup> 레벨 강적 [야수]  
행동 순서: +9

거슬리는 촉수 +10 vs. 장갑(5회 공격) —10 피해  
빛나감: 5 피해.

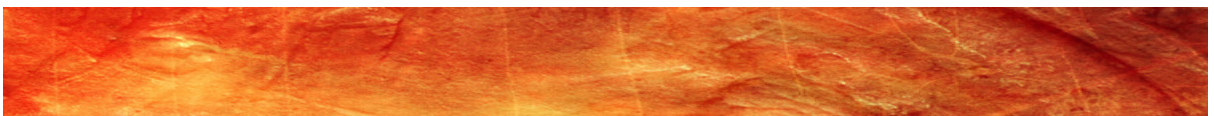
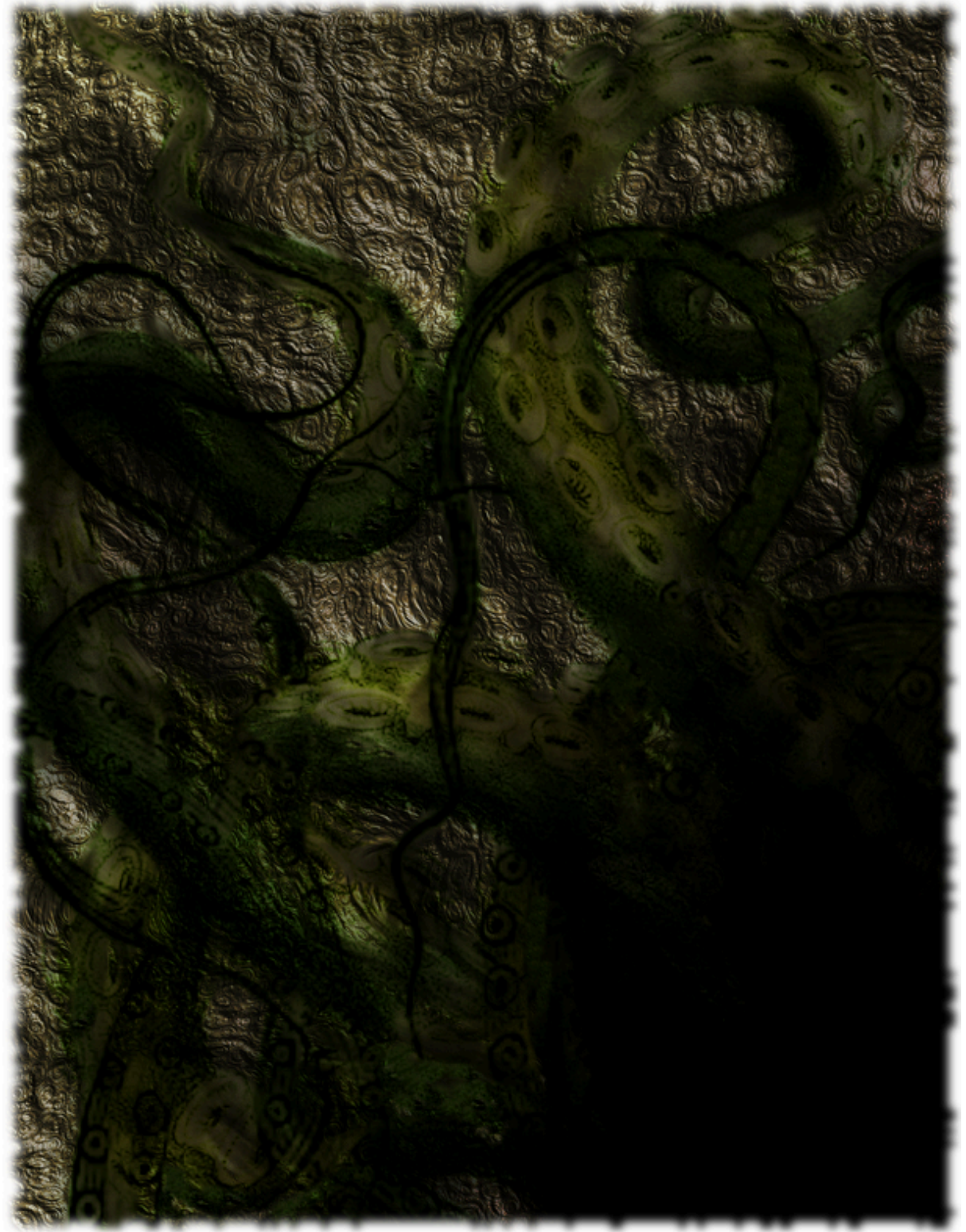
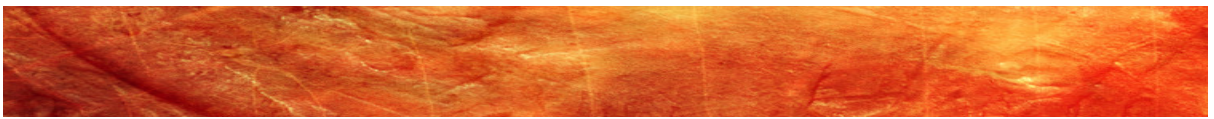
상태 효과 번역: 구덩이는 혼란하거나, 어지럽거나,  
저해되거나, 멍하거나, 쇠약해 지지 않습니다.

거대한 덩치: 이 전투에 참여 중이라면, 구덩이와 접전  
상태입니다.

오크의 힘: 구덩이가 첫 번째와 두 번째로 비틀거릴  
때, 자유 행동으로 40의 체력을 얻고 거슬리는 촉수  
공격 횟수가 1회 추가됩니다.

장갑 20  
신방 19 체력 150  
정방 15







## 4.5 새로운 희망

마지막 전율과 함께 구덩이는 죽고, 구덩이는 반쯤 변형된 뼈와 점액질로 가득 찬 땅 속 깊은 구멍에 불과해집니다.

구덩이의 역한 냄새는 모험가들보다 비위가 약한 사람들에게는 구역질이 나게 만들지만, 모험가들에게는 승리의 냄새로 느껴집니다!

역겨운 냄새는 쉽게 제거할 수 있습니다. 근처 어딘가에 지상으로 통하는 터널이 있습니다. 모험가들은 더 이상 철의 협곡 아래에 있지 않고 훈터계곡의 제국 요새 근처에 있을지도 모른다는 사실을 깨닫습니다! 터널을 찾을 수 있다면 드워프들이 숨어 있는 금고에서 나와 도움을 받을 수 있습니다.



## 세션 5: 굴 장군의 끝

### 5.0 서막/개요

모험가들은 흉터계곡 요새에 도움을 찾기를 바라며, 드워프들을 지상으로 이끅니다.

| 세션 시작                         | 세션 끝             |
|-------------------------------|------------------|
| 모험가들은 드워프 망명자들을 안전한 곳으로 이끅니다. | 굴 장군이 마침내 처리됩니다. |

세션이 시작할 때 모험가들이 돌아보도록 하세요. 철의 협곡 마을은 오크의 붉은 깃발 군대들로 들끓고 있고, 드워프들은 그들의 집 아래 금고로 달아났습니다. 드워프들과 같은 모험가들은 금고의 수호자, 그리고 오크를 쏘아내는 구덩이와 처음으로 마주합니다.

이제 모험가들은 안전한 곳으로 향하는 길을 찾았다고 믿습니다.

당신이 일행에 합류할 새로운 플레이어가 있다면, 이 시간을 통해 그들이 어떻게 드워프들과 만나게 되었는지 알아낼 수 있습니다.

파티 전부는 함께 해야할 묶어주는 이유가 필요합니다. 도움이 먼, 어둠 아래에서 있는 것은 그들이 함께 일해야할 필요를 납득시킬 것이기에 이 사실을 상기시켜주세요.



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

### 5.1 어둠 속으로

지난 주에, 모험가들은 드워프들을 그들이 은신하고 있던 금고에서 아마도 도움을 받을 수 있는 흉터 계곡 요새의 빛으로 이끌 방법을 찾았습니다. 하지만, 수천명의 난민을 어둡고 위험한 터널을 뚫고 데려가는 것은 심지어 난민들이 드워프일지라도 쉬운 일이 아닙니다.

일행에게 각 플레이어에게 드워프 난민들이 마주한 문제에 대한 설명을 하게 요청하세요. 그것은 음식의 부족이나 질병 또는 부상에 의한 두려움일 수도 있습니다. 다음 플레이어에게 가 어떻게 그들의 캐릭터들이 문제를 해결했는지 물어보세요. 각 플레이어가 드워프들이 마주한 문제를 읽고 문제를 해결할 기회를 가질 때까지 일행을 둘러다니세요.

## 5.2 터널 항해하기

모험가들이 흉터 계곡 요새로 드워프들을 가까이 이끌수록, 터널은 점점 더 위험해집니다. 대부분의 터널은 물에 의해 끊겨 있고, 그래서 축축하고 미끄러우며, 울퉁불퉁하고 불안정합니다.

각 모험가들은 터널을 뚫고 항해하기 위해 난이도 **15**의 기능 판정에 성공해야만 합니다. 성공은 지상이 가까워졌다는 것이고, 실패는 모험가가 위험을 마주했다는 것입니다.

위험

| 구덩이                                        | 움직이는 사암과 떨어지는 바위                            | 낮은 천장                                        |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 어둠 속에서 이 구덩이는 울퉁불퉁한 바닥의 오목한 곳으로 보입니다.      | 이 동굴은 그저 당신을 싫어합니다!                         | 이 구간은 교묘합니다 - 기어가기엔 높고, 걸어가기엔 낮습니다.          |
| 해제/회피/감지 난이도: 15                           | 해제/회피/감지 난이도: 15                            | 해제/회피/감지 난이도: 15                             |
| <b>+5 vs</b> 신방 - 2d6 피해, 몇몇 드워프들이 부상당합니다. | <b>+15 vs</b> 장갑 - 2d6 피해, 몇몇 드워프들이 부상당합니다, | <b>+10 vs</b> 장갑 - 드워프나 하플링, 높이가 아니라면 2d6 피해 |

모든 모험가들이 기능 판정에 성공했다면, 그들은 나선형의 드워프제 계단을 마주합니다. 드워프들은 이 계단에 대해 들은 적이 있습니다. 이 계단은 한 때 이 터널을 끊은 강과 같은 물길에 의해 떠내려간 성의 일부입니다. 만약 모험가들이 계단을 발견했다면, 그들은 지상에서 멀리 있을리가 없습니다.

드워프들은 그들이 계단을 타고 위로 간다면, 폭포와 햇빛에 도달할 것이라고 말합니다. 그곳에서는 제국의 요새인 흉터 계곡 요새가 시야에 들어올 것이고, 그곳에서 그들은 굴 장군과 그녀의 오크로부터 피난처를 찾을 수 있을 것입니다.





## 5.3 어둠 속의 잠복자

모험가들은 햇빛을 향해 긴 드워프 계단으로 드워프 난민들을 이끅니다. 하지만 계단의 어둠 속에 무언가가 숨어있습니다.

어둠속의 잠복자 전투 표

| PC의 수 | 신선한 구덩이 생성<br>오크 | 드워프 지네<br>체력 | 드워프 지네의 턴 당<br>공격 수 |
|-------|------------------|--------------|---------------------|
| 3     | 20               | 180          | 3                   |
| 4     | 20               | 240          | 4                   |
| 5     | 20               | 300          | 5                   |
| 6     | 20               | 360          | 6                   |
| 7     | 20               | 420          | 7                   |

### 신선하게 만들어진 구덩이 생성 오크

저녁 식사이든 적이든, 이 오크들은 죽을 때까지 피를 흘리게 만드는 방법을 알고 있습니다.

2배 위력 3레벨 조무래기 [인간형]  
행동 순서: +2

주먹질 + 타격 +7 vs 장갑 - 8 피해

무리 공격: 구덩이 생성 오크의 치명타 범위가 17+가 됩니다. 구덩이-생성 오크가 치명타를 띄울 때마다, 각 구덩이-생성 오크 조무래기들은 전투 끝까지 피해에 누적되는 +1 보너스를 얻습니다.

#### 독한 특수 능력

부글거리는 격노: 오크에 접전 중인 적이 오크에게 공격이 명중시켰을 때, 적은 오크가 물고 할퀴는 것으로 4 피해를 받습니다.

장갑 17  
신방 15 HP 12  
정방 12

### 드워프 지네

이 드워프들은 오크 두령의 타락한 힘에 의해 하나의 특이한 괴물로 융합되었습니다.

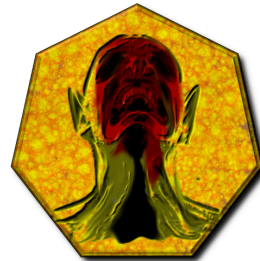
강적 3레벨 병사 [야수]  
행동 순서: +8

집: 발톱처럼 변한 손가락들 +8 vs 장갑 - 6 피해, 대상이 이번 턴에 대상을 향해 하는 발톱처럼 변한 손가락 공격마다 +1d6 피해를 입힙니다(최대 4d6).

죽어가는 파편들: 드워프 지네가 60 HP를 잃을 때마다, 자신의 턴에 하나 적은 공격을 가합니다.

목 노리기: 하플링 경비견의 치명타 범위는 19-20입니다.

장갑 19  
신방 18 체력 11 (조무래기)  
정방 11  
조무래기: 무리에 11 피해가 가해질 때 마다 하플링 경비견 하나가 죽습니다.

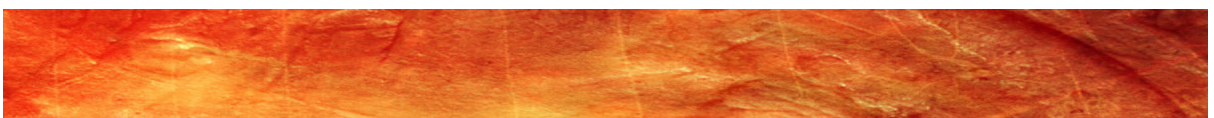
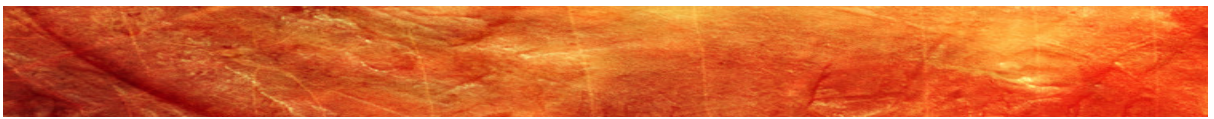


**저게 대체 뭐죠?** 드워프 지네들을 플레이하는 것은 정말로 징그럽습니다. 대부분의 모험가들은 그런 끔찍한 일이 가능하다는 사실조차 모를 것입니다. 오크 두령은 단순한 족장이나 군벌이 아니라 끔찍한 타락의 힘으로 가득 찬 표상입니다!

이것은 공정한 싸움이 아닙니다. 플레이어들이 이를 알게 하세요. 플레이어들에게 이 규칙을 상기시키세요.

#### 도주

도주는 일행 전체의 행동입니다. 어떤 PC의 턴이든, 어떤 플레이어든 모든 캐릭터들이 전투에서 도주하자고 제안할 수 있습니다. 그들이 성공적으로 후퇴하면, 쓰러진 영웅들을 데리고 떠납니다. 일행은 캠페인 패배를 겪게 됩니다. 이 규칙의 중점은 전략보다는 이야기의 단계에서 후퇴하는 것을 흥미롭게 하고, 대담한 공격을 장려하는 것입니다. 이 경우에, 캠페인 패배는 모험가들이 돕고 있던 많은 드워프 난민들이 오크와 드워프 지네들에게 살해당하는 것입니다.





## 5.4 빛 속으로

햇빛이 보입니다! 폭포 소리가 들려옵니다. 하지만, 그들이 가까이 갈수록 그 틈이 너무 작아 지나가기 힘들다는 것을 알게 됩니다. 장비를 벗어 던지고, 고통스럽게 틈 사이로 비집고 들어가야만 폭포 뒤를 지날 수 있을 것입니다. 모험가들은 두 폭포 사이의 바위 섞인 모래톱에 있는 자신들을 발견합니다. 뒤쪽과 앞쪽에 각각 하나 씩 있습니다.

모험가들이 다시 장비를 입었을 때, 폭포의 포효 너머에 있는 큰 소리를 듣습니다. 그 소리는 흉터 계곡 요새가 위치한 평원보다 높은 절벽에 있습니다. 그들이 들은 소리는 엘프와 드워프와 더러운 붉은 깃발 군대 세력 사이의 거대한 전투입니다. 흉터 계곡 요새는 포위되었습니다.

모험가들로부터 아래 쪽에는 오크 숙영지가 있습니다. 이 숙영지는 숙영지에 있는 지시를 따르는 군대로 보입니다. 굴 장군이 분명합니다.

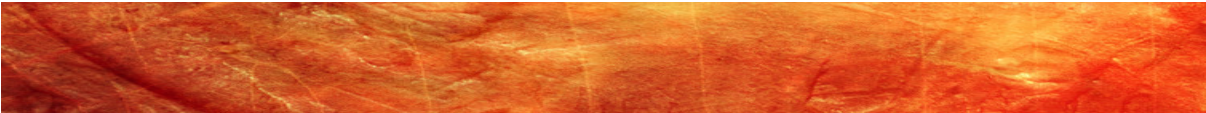
일행을 돌며, 각 플레이어에게 그들이 전장에서 본 무언가를 묘사하게 하고, 다음 플레이어에게 가 그 상황을 어떻게 해결했는지 물어보세요. 각 플레이어가 전투의 장면을 읊게 하고, 전투의 장면을 해결할 기회를 갖도록 하세요.

전투는 오크들이 이기고 있는 것처럼 보이다가, 드워프와 엘프가 승리할 것처럼 보이다, 마침내 오크들이 승리할 운명인 것처럼 보이는 포포와 함께 돌격을 시작합니다. 바로 그때 작은 습격조가 굴 장군을 공격하고, 그녀를 폭포에서 밀어냅니다(오크 두령의 분노, 세션 6 참조). 오크 군대에 대한 그녀의 지배력이 사라집니다.

오크 군대는 붕괴되어 두려움에 떨며 달아나기 시작합니다.







## 5.5 예상 못한 손님

모험가들이 좋은 위치에서 전투를 지켜보면서, 그들은 거대한 오크 장군인 굴이 떨어지는 것을 목격합니다. 거대한 오크는 한 엘프 독수리의 날개를 붙잡고 그 기수로부터 통제권을 뺏으려고 시도합니다. 뒤엀키는 공중전에서 장군이 하늘 위로 오릅니다. 다른 독수리 기수가 거대한 오크와 싸워 명령을 내리려던 독수리의 등에서 떨어뜨립니다. 거대한 오크가 모험가들이 서 있는 바위에 쿵 소리를 내며 착지합니다.

<이전에...> 플레이어들이 오크 두령의 분노를 플레이 했다면, 그들은 그들의 캐릭터들이 폭포 위에서 싸우는 소리를 들을 수 있습니다. 플레이어가 엘프 여왕의 분노를 플레이 했다면, 그들은 독수리의 등 뒤에서 굴 장군과 싸우는 모험가들을 볼 수 있습니다! 이는 이전 모험가들과 함께 했던 멋진 순간을 회상하게 하는 대화와 함성으로 이전의 모험을 환기시키기에 이상적인 시간입니다.

거대한 오크가 일어나고, 그녀의 크기와 빛 바랬지만 여전히 화려한 갑옷을 보았을 때, 이 오크는 한 때 오크 두령의 총애를 받았고, 그의 힘의 일부를 지녔음이 명확해집니다.

터널로 돌아가는 틈은 너무 좁아 빠르게 갈 수 없으며, 기어 내려가 굴 장군에게 도전하기엔 너무 위험합니다. 그녀는 그녀의 적이 그녀를 찾기 전에 그녀가 져던 전장으로부터 달아날 길을 닦기를 바라며, 한 쌍의 전투 도끼를 꺼내 모험가들에게 휘두르기 시작합니다.

### 굴 장군

이 거대한 오크는 모험가 머리 위에 솟아 있습니다. 그녀가 도끼와 검을 쥔 손은 가판대 탁자만큼이나 거대합니다.

거대 **6레벨** 강적 [인간형]

행동 순서: **+9**

거대한 도끼 **+11 vs 장갑(3회 공격) -21** 피해

치명타: 일반 치명타(2배 피해)와 함께, 대상은 취약해지며(쉬운 극복 판정), 굴 장군은 짧은 행동으로 대상을 향해 강력한 발차기 공격을 할 수 있습니다.

**[특수 발동]** 강력한 발차기 **+8 vs 장갑 - 20** 피해, 대상은 이탈하여 원거리까지 날아갑니다.

부족의 분노: 굴 장군은 근접 공격에서 2개의 d20을 굴려 높은 쪽을 취합니다; 두 주사위 모두 11+이라면 치명타입니다.

오크의 고조: 굴 장군의 치명타 범위는 고조 주사위 값만큼 확장됩니다(0=20, 1=19~20, 2=17~20, 3=17~20, 4=16~20, 5=15~20, 6=14~20)

거리: 굴 장군에게 접전 중인 적이 없다면, 그녀는 그녀의 대형 도끼 공격으로 단거리의 아무 적을 공격할 수 있습니다.

장갑 **19**

신방 **18 HP 400**

정방 **17**

**도주** - 이 전투에서 당신은 도주할 수 없습니다.

## 5.6 굴의 죽음

굴은 죽었습니다. 그녀의 시체를 드워프 왕에게 가져간다면, 모험가들은 찬사를 받을 것이며, 각각 용사 등급의 마법 물품을 받을 것입니다.

굴이 죽었고, 그녀의 시체를 엘프 여왕에게 가져간다면, 명예의 찬가가 작곡될 것이며, 4개의 전설 등급 치유 물약을 받게 됩니다.

굴이 죽고(또는 전투 불능으로 만들고 붙잡았다면), 그 시체 또는 붙잡힌 굴을 오크두령에게 가져간다면, 산채로 먹어치울 것입니다.

굴이 죽고, 모험가들이 그녀의 시체를 버려두거나, 그들이 살던 곳으로 가져간다면, 악귀술사에게서 그들을 지옥늪으로 초대한다는 메시지를 받습니다(그리고 그들이 초대를 받을 정도로 멍청하다면, 우리의 이후 모험으로 정중하게 인도될 것입니다).

모험가들이 살아남는다면, 폭포를 내려와 드워프 난민들을 위한 도움을 받을 수 있습니다.

철의 협곡의 드워프들이 감사의 표시로 모험가들의 동상을 세웁니다. 이는 금으로 된 조각상으로 20피트 높이로, 회전시킬 수 있습니다.

<롭이 말하기를:>

그리고 그것은 모두의 동상일까요? 모험가들이 어떤 영웅이 동상의 중심이 될지 선택하는 것을 결정하는 것으로 마지막 롤플레이를 하도록 하세요.



이것으로 이 모험이 끝납니다.

테이플을 돌며, 각 플레이어에게 그들의 모험가가 다음으로 할 것을 물어보세요. 모험을 끝내기 위해 미니 몽타주를 실시하세요.

그들이 남쪽으로 향한다면, 당신은 5레벨 모험인 글리터하겐의 세 심장을 하길 원할 수도 있습니다.

훌륭했던 플레이어들에게 감사를 표하세요. 그리고 **GM** 역할을 즐겼다면(저희도 그러기를 바랍니다) 그들이 알도록 하세요.

이 모험의 피드백을 요청하고, 13시대에 대한 피드백을 요청하세요. 우리는 당신이 생각한 것을 듣기를 원합니다.

...그리고 마지막으로 감사합니다.

## 부록 1: 일시적 마법 물품: 물약, 기름, 룬.

PC들은 시나리오 도중에 일시적인 마법 물품들을 구입하거나 발견할 수 있습니다.

| 물품    | 가격     | 효과                       |
|-------|--------|--------------------------|
| 치유 물약 | 50 gp  | 원기 +1d8 hp (체력 최대 30 회복) |
| 저항 물약 | 100 gp | 하나의 피해 유형에 대해 저항 16+ 부여  |
| 기름    | 100 gp | +1 (코어북의 기름 표 참조)        |
| 룬     | 150 gp | +1 (아래 또는 코어북의 룬 표 참조)   |

무작위 룬 효과: 갑옷

01~20 보너스가 신방에도 적용

21~40 보너스가 정방에도 적용

41~60 보너스가 신방과 정방에도 적용

61~80 41~60과 같고, 룬이 발동중인 동안 실패한 극복 판정을 재판정할 수 있습니다

81~100 이 전투에서의 첫 분발을 짧은 행동으로 할 수 있습니다 (이미 짧은 행동으로 할 수 있는 경우, 첫 분발은 자유 행동으로 가능)

무작위 룬 효과: 무기

01~20 기회 공격에 +4 보너스

21~40 무기 피해에 불, 냉기 등의 에너지 유형이 생기고 +1d4 피해를 줍니다 (용사급: +2d6, 전설급: +5d6)

41~60 전투 첫 라운드에 공격에 +4 보너스

61~80 고조 주사위가 3+이면 무기 피해에 +1d10 추가 (용사급: +4d6, 전설급: +3d20)

81~100 빛나간 무기 공격 판정 하나를 재판정 가능

무작위 룬 효과: 주문용품

01~20 주문에 대상이 하나뿐인 경우 공격 보너스 +1 추가

21~40 주문 피해에 불, 냉기 등의 에너지 유형이 생기고 +1d4 피해를 줍니다 (용사급: +2d6, 전설급: +5d6)

41~60 일일 주문을 쓸 때 공격 보너스 +1 추가

61~80 주문의 대상이 둘 이상인 경우 공격 보너스 +1 추가

81~100 빛나간 주문 공격 하나를 재판정 가능



## 부록 2: 참고표.

제13시대에는 다음과 같은 상태 이상들이 있습니다. 같은 상태는 한 번에 하나만 적용됩니다. 예컨대 어지럽게 만드는 효과가 둘 있으면 그 중 강한 것이 온전히 영향을 주고, 약한 것은 어지러움을 제외한 효과만 줍니다. 상태 이상의 페널티도 누적되지 않습니다. 쇠약해지고 멍해졌다면 방어 수치에는 -4 페널티만 받습니다 (그 밖의 서로 다른 효과는 모두 적용됩니다).

고정: 어딘가에 끼거나, 마법으로 발이 땅에 붙거나 한 것입니다. 이동, 물러서기, 이탈, 자세 변경 등을 할 수 없고, 남이 옮겨 주지도 못합니다. 순간이동은 됩니다. 다른 효과는 없습니다.

공포: 공포에 빠지면 어지러워지고, 고조 주사위를 보너스를 받지 못하게 됩니다.

멍함: 방어에 -4 페널티를 받고, 행동을 하지 못합니다.

쇠약: 공격과 방어에 -4 페널티를 받습니다.

어지러움: 공격 판정에 -4 페널티를 받습니다.

저해: 행동이 부자유스러워져 순전히 기본 공격만 할 수 있습니다. 이동은 별도의 제한 없이 할 수 있습니다. (전사와 음유시인 여러분, 가변 공격은 못 씁니다. 괴물 여러분, 공격으로 발동되는 특수 능력은 못 씁니다.)

취약: 취약한 캐릭터에 대한 공격은 대성공 범위가 2 확장됩니다 (보통은 18+).

항거 불능: 의식을 잃었거나 자고 있으면 항거 불능 상태이고 공격에 맞기 훨씬 쉽습니다.

항거 불능일 때는 모든 방어에 -4가 붙으며, 마무리 공격의 대상이 될 수 있습니다.

혼란: 기회 공격을 하거나 제한된 능력을 사용하지 못합니다. 다음 번의 공격 행동은 기본 공격이나 상시 공격이어야 하며, 단거리의 우리편 중 적어도 하나를 공격해야 합니다 (보통은 무작위로 결정). 단거리에 우리편이 없는 경우, 그냥 아무 것도 안 하거나, 마스터가 판단하기에 그 캐릭터다운 방식으로 혼란스럽게 행동합니다.

모험가 등급 캐릭터 기준 기능 판정 난이도, 덧이나 장애물의 공격 & 즉석 피해

| 난이도 등급   | 기능 판정 난이도 | 덧이나 장애물의 공격<br>vs.<br>장갑/신방/정방 | 즉석 피해 (단일 대상) | 즉석 피해 (복수 대상) |
|----------|-----------|--------------------------------|---------------|---------------|
| 보통       | 15        | +5                             | 2d6 또는 3d6    | 1d10 또는 1d12  |
| 어려움      | 20        | +10                            | 3d6           | 1d12          |
| 엄청나게 어려움 | 25        | +15                            | 4d6           | 1d12 or 2d8   |

## 부록 3: 마법 물품.

마법 물품들은 살아있고 성격이 있다는 점을 언급하십시오. 플레이어가 원하면 마법 물품의 기백이 주인에게 옮을 수 있습니다. 마법 물품을 자기 레벨보다 많이 갖고 있으면 주인의 성격이 없어지고 마법 물품에게 조종당하는 신세가 됩니다!

| 드워프제 냉기의 망토                                                        | 원거리용 장갑                                                           | 소환석                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 만지면 차가운 느낌을 주는 하늘색 벨벳 망토입니다. 은밀하게 움직일 때 사용하면 열에 의해 착용자가 감지되지 않습니다. | 마법과 같은 것을 볼 수 있는 사람들에게 부드러운 마법을 발산하는 유연한 검은색 가죽 장갑 한 켤레입니다.       | 어떤 사람들은 보석의 면이 수천 가지 다른 차원을 보여준다고 말합니다. 다른 사람들은 내 마음의 모든 면을 볼 수 있다고 말합니다. 어쩌면 차이가 없을 수도 있습니다. |
| 신방에 +1, 볼 저항 12+.                                                  | 전투당 한 번 또는 약 5분에 한 번씩 짧은 행동으로 마법사의 손을 시전할 수 있으며, 시전당 1분 동안 지속됩니다. | 일일: 당신이 세 마리 이상의 생물을 소환하는 주문을 발동하는 경우, 당신은 한 마리를 추가로 소환합니다.                                   |
| 기백: 더운 날씨에는 땀을 많이 흘립니다.                                            | 기백: 중요하지 않은 작은 물건을 훔치는 것을 좋아합니다.                                  | 기백: 돈, 사람 등을 잘못 계산합니다.                                                                        |

| 속도의 건틀렛                                               | 드워프제 보석 반지                                                                               | 영원의 반지                                                        |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| 이 단순한 건틀렛은 안쪽에 은색과 금색 실이 늘어서 있어 손에 번개처럼 빠른 속도를 부여합니다. | 이 반지에는 13개의 다양한 보석이 장식되어 있습니다.                                                           | 달의 이름이 새겨진 반지입니다. 반지를 착용한 사람은 기묘한 리듬 감각이 발달합니다.               |
| 전투당 한 번, 한 턴에 두 번 이상 공격할 때, 각 공격 판정에 누적되는 +1을 추가합니다.  | 전투당 한 번, 무작위 효과를 위해 주사위를 굴렀는데 결과가 마음에 들지 않으면 5의 피해를 받고 다시 주사위를 굴립니다. 두 번째 결과를 받아들이야 합니다. | 일일: 일반적으로 발동조건 또는 비용이 필요한 간섭 행동을 발동조건 또는 비용을 무시하고 사용할 수 있습니다. |
| 기백: 식기 없이 식사를 고집합니다.                                  | 기백: 도박사.                                                                                 | 기백: 가만있는 동안 손가락으로 가볍게 두드리며 연주합니다.                             |

| 아다만티움 갑옷                                                   | 악마 재앙의 무기                                                       | 오크의 마법봉                                            |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 성스러운 날에만 단조할 수 있는 특수 금속으로 강화된 강철 갑옷입니다.                    | 여동의 의식으로 강화된 무기입니다. "줄은 것이 항상 멋진 것은 아니다"라는 말에 딱 들어맞는 무기입니다.     | 오크 구덩이에서 나온 거친 뼈 가시입니다. 예쁘지는 않지만 제 역할을 해냅니다.       |
| 장갑 및 신방에 +1. 전투 후 16+ 재충전: 자신에게 가해진 치명타 1회를 일반 공격으로 전환합니다. | 공격 및 피해에 +1. 그리고 악마 또는 악귀에 대한 치명타 범위가 2 확장됩니다(조울할 때 둘 중 하나 선택). | 주문의 공격 및 피해 +1. 이 주문 도구를 통해 가하는 모든 지속 피해가 3 증가합니다. |
| 기백: 절약 정신이 투철합니다.                                          | 기백: 다른 사람들은 모두 생각하고 있지만 인정하지 않는 것을 큰 소리로                        | 기백: 타락에 대한 사랑에 빠집니다... 제 말은 "변화" 말이죠.              |

말합니다.

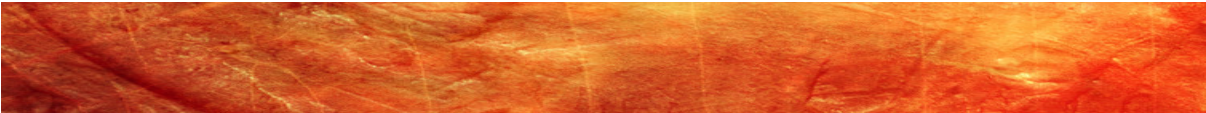


## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

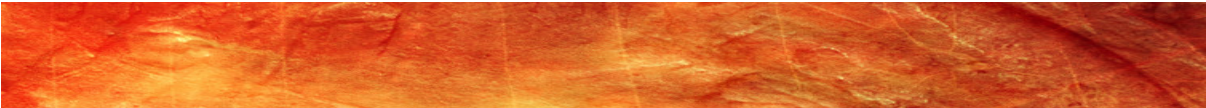
**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a** The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1.

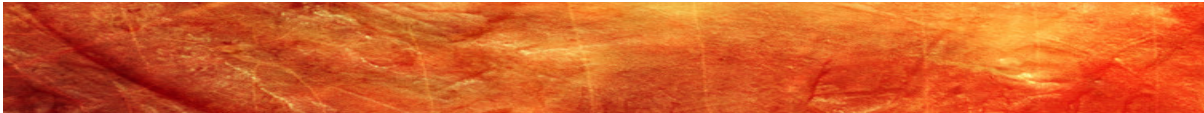
Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, 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.

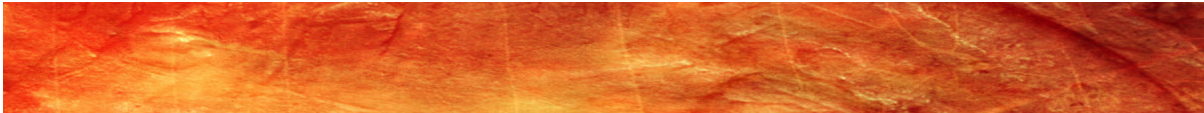
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

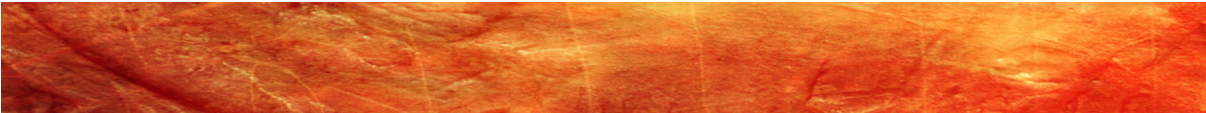
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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.

63/

번역: Geumsu, 민무민무, 툇이, firemoth