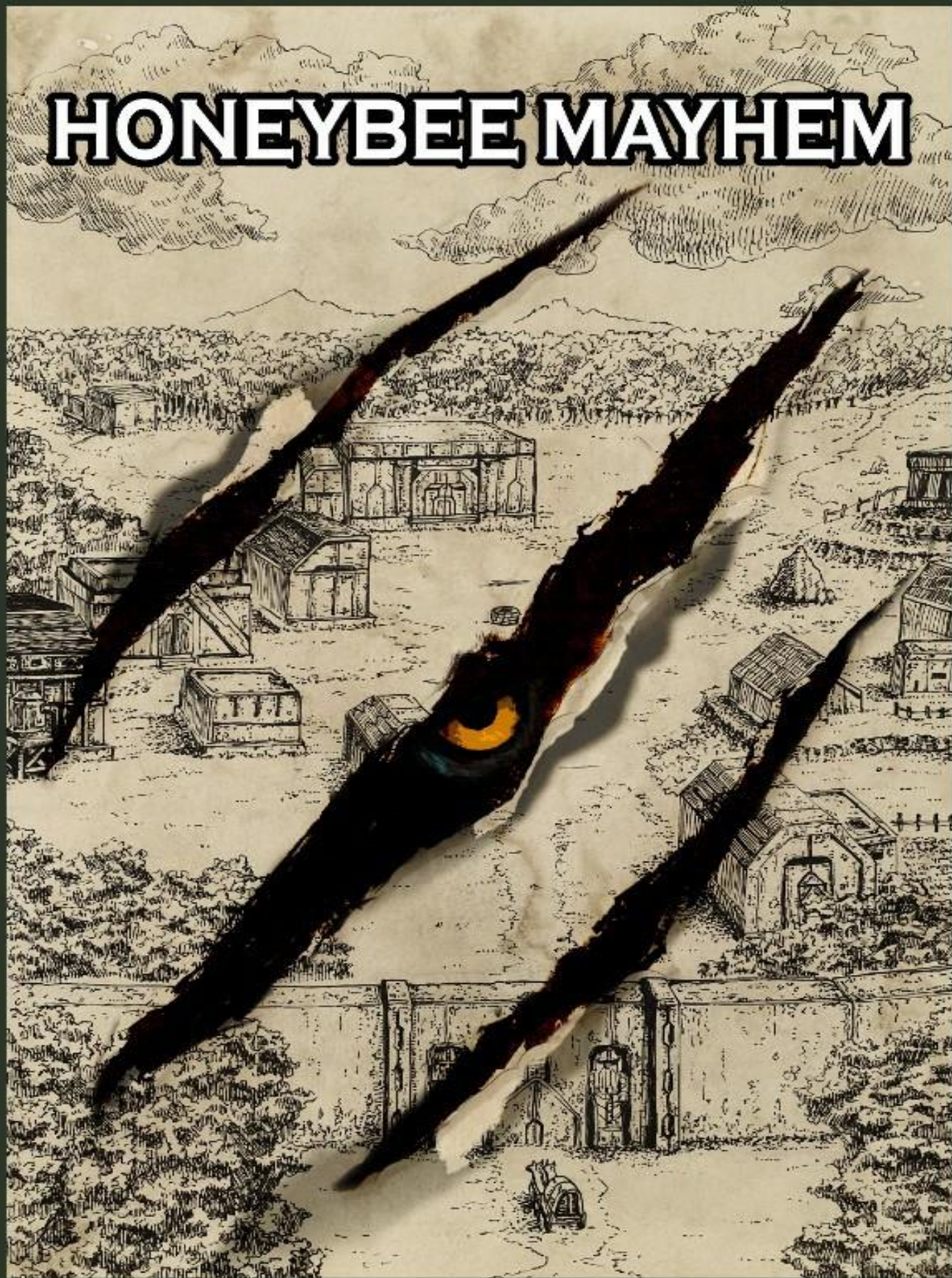


DUNGEONS & DRAGONS

HONEYBEE MAYHEM



CCC - KKALGO - 0201

CCC-KKALGO-02-01

꿀벌 대소동

허니브루 마을 주변에 알 수 없는 괴물이 나타났다는 소문이 무성합니다. 괴물은 마을 주변을 배회하며 마을을 공포에 빠뜨렸고 결국에는 젊은 드워프 둘을 심각하게 다치게 하고 말았습니다. 과연 모험가들은 이 괴물로부터 마을을 지켜낼 수 있을까요?

1-4 레벨 캐릭터들을 위한 2 시간 길이의 모험. APL 3 에 최적화되어 있습니다.

Credits

Designer: David Kim Um (Strofel)

Editing: Jihoon Kwon (Ramza), Heesang Shin (Jellybean)

Revision: Sodam Park

Translation: David Kim Um, Heesang Shin (Jellybean), Jiho Bae, Jaejoon Lee, Hyungrae Kim, Dong-Gyou Lee

Art Director & Graphic Design: Kibin Kim, David Kim Um (Strofel)

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Ari Levitch, Chris Lindsay, Mike Mearls

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, LaTia Jacquise, Ma'at Crook, Claire Hoffman, Greg Marks

Play test: 손진주, 이동규, 최원석, kemyu, 텅그르르, 담, 스카이림이하고파, 시랑땀, 통구다쿠, 가을하늘위로, 앳빠, 검은거미, aerodynamic, eyesoftblight, 지나던객, dada 군, ForDead, 큰하마, 사슴, 게게게, 오메가, 갈비뼈, 짬매, 정정원, 헤즈, 물짱이, 유동하, 김각현, 최사무엘, 권혁진, 김인서, 헬, 뽕곰, 박적, 젤리빈, 김상무, 김유태, 이한민, 이재국, 박세영, 유자맛, 이재형, 목이

Goblin Latte Con Organizer: Jihoon Kwon (Ramza), Joey Croner, Kangin Lee

Goblin Latte Con

The Dice Latte(다이스라떼)

Laughing Goblin (깔깔고블린)

Present

모험 개요

이 모험은 **1-4 레벨 캐릭터 3-7 명**을 위해 설계되었으며, **3 레벨 캐릭터 5 명으로 이루어진 일행(APL 3)**에 최적화되어 있습니다. 이 레벨 범위를 벗어난 캐릭터는 이 모험에 참여할 수 없습니다.

이 모험은 문씨(Moonsea) 지역의 물마스터(Mulmaster)에 있는 작은 여관 붉은솔 여관(Redpine Inn)에서 시작합니다. 이 모험은 '산 밑의 왕' 연대기의 첫 번째 이야기입니다.

배경 Background

허니브루 마을(Honeybrew Town)은 어스스퍼 산맥을 지배하는 드워프 왕국 티에프-홀드(Tief-Hold)에 소속된 작지만 부유한 양조마을입니다. 마을은 붉은볼 벌꿀주(Redcheek Mead)로 유명하며, 또한 오직 티에프-홀드의 군주만이 10 년에 한 번, 그것도 단 12 병밖에 진상 받지 못하는 드워프 3 대 명주 왕의 탄식(Sigh of King)을 만들어 내는 마을이기도 합니다.

그러나 열흘 전, 양봉장에 있는 왕의 탄식의 재료이자 천연치료제인 붉은 꿀벌의 로얄 젤리를 찾아온 드-클로(De-Claw)의 폭주에 마을 청년 아드릭(Adrick)과 도리도스(Doridos)가 크게 다쳤습니다.

드-클로는 허니브루 마을이 있는 산의 산신령으로 원래는 지혜롭고 선한 존재지만, 현재 고블린 전쟁부대의 습격에 맞서 산과 마을을 지키려다 큰 부상을 당해 폭주하고 있습니다. 그러나 마을을 찾아온 괴물의 정체를 모르는 마을 사람들은 두려움에 떨고 있으며, 마을에는 괴물에 대한 헛소문들이 들불처럼 퍼지고 있습니다.

마을의 촌장 무린 허니비어드(Murin Honeybeard)는 티에프-홀드의 레인저들에게 도움을 요청하려 하지만, 어떻게 된 일인지 레인저들은 코빼기도 보이지 않습니다.

한편 다친 드워프들의 친구이자 무린의 아들 다룬(Darun Honeybeard)은 마을을 뛰쳐나와 오랜 거래처인 붉은솔 여관으로 마을을 지켜줄 모험가들을 찾아 나섰습니다.

의뢰를 받아들인 모험가들은 마을을 돌아다니며 탐문과 수사를 통해 괴물의 정체를 밝혀내고, 종내에는 사건의 범인 드-클로를 죽일지 살릴지 결정해야 합니다.

산신령 드-클로(De-Claw)

드-클로는 허니브루 마을이 있는 산의 주인이자 산신령입니다. 그는 수백 년 동안 산을 지켜 온 존재로, 삼림어와 드루이드어를 할 수 있을 정도로 현명한 산의 정령입니다.

그러나 최근 고블린들의 습격에 당해 독과 상처, 그리고 고통에 이성을 잃고 본능에 따라 자신을 치료할 수 있는 유일한 치료제 '붉은 꿀벌의 로얄 젤리'를 찾아 허니브루 마을을 찾아왔습니다.

드-클로는 아울베어(Owlbear)의 스탯표를 사용하지만 HP는 91 이며 지능은 10, 지혜는 20 입니다.

개괄 Overview

이 모험은 행동 개시(Call to Action) 부분과 본격적으로 모험을 진행하는 Part 1 부터 결말인 Part 4 까지 총 다섯 부분으로 나누어져 있습니다. 전체 모험은 대략 2 시간 정도 걸립니다.

- **행동 개시: 붉은볼 벌꿀주.** 캐릭터들은 다룬의 요청을 듣고 허니브루 마을로 향합니다.
- **Part 1: 허니브루 마을.** 허니브루 마을에 도착한 모험가들은 다룬의 아버지 무린을 만나 전반적인 상황을 듣습니다.
- **Part 2: 범인은 누구?** 모험가들은 마을을 돌아다니며 사건의 범인을 찾아야 합니다. **이야기 목표 A** 는 이 챕터에서 괴물의 정보를 수사해 괴물 드-클로의 위치를 찾아내는 것입니다.
- **Part 3: 살리느냐, 죽이느냐?** 모험가들은 마침내 범인 드-클로의 위치를 찾아냈습니다. 하지만 드-클로를 죽인다면 마을은 더 큰 위험에 빠질 지도 모릅니다. 마을 청년들의 핏값을 받아낼 것인지, 아니면 대의를 위해 용서할 것인지, 선택은 모험가들에게 달렸습니다. **이야기 목표 B** 는 이 챕터에서 드-클로를 죽이거나 살려서 마을을 보호하는 것입니다.
- **Part 4: 결말.** 모험가들의 선택에 따라 마을의 운명은 달라집니다. 그러나 그 어떤 결말도 나쁜 결말은 없습니다. 어디까지나, 모험가들의 선택일 뿐입니다.

모험 실마리

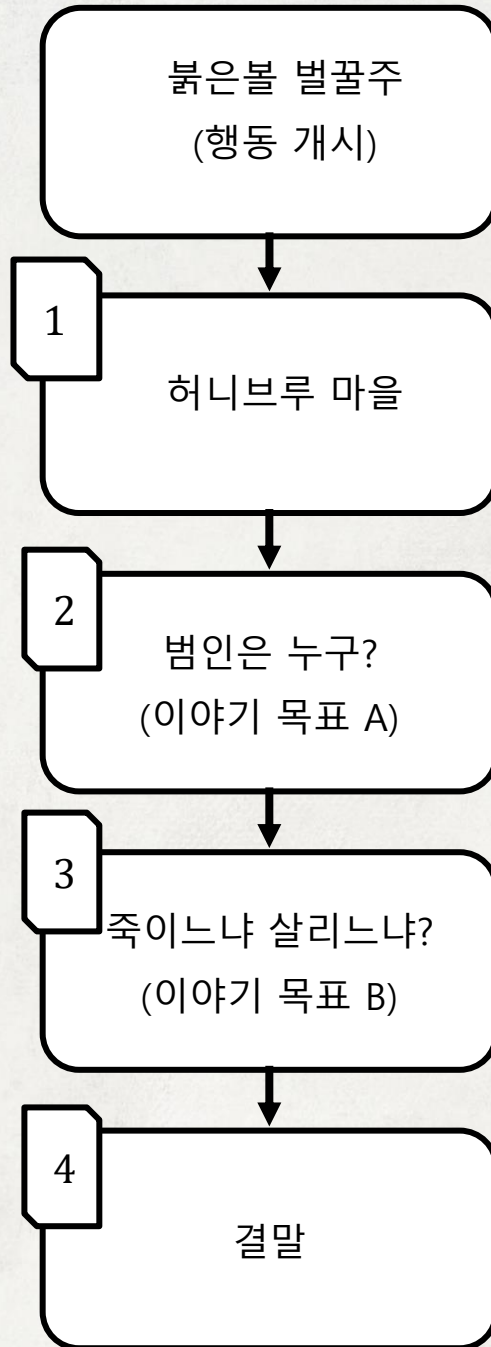
캐릭터들의 개별적인 배경과 별개로, 아래의 이야기 실마리를 통해 모험자들을 이야기에 엮어 넣을 수 있습니다.

모험가 지망생. 붉은술 여관의 주인장 애로우 앤서니(Arrow Anthony)는 모험가의 길에 들어서고 싶어하는 풋내기 모험가들에게 관대한 사람입니다. 어쩌면 모험가들은 주인장에게 외상값이 있을지도 모릅니다. 다룬과 친분을 가진 주인장의 부탁은 거절할 수 없는 부탁일 수도 있습니다.

애주가. 술을 좋아하는 모험가라면 이렇게 맛있는 술을 만드는 마을이 위험에 빠졌다는 사실을 용서할 수 없을 것입니다. 또한, 마을을 구해준다면 붉은불 벌꿀주를 마음껏 마실 수 있게 해주겠다는 다룬의 약속도 매력적일 수 있습니다.

돈욕심. 허니브루 마을은 작지만 부유한 마을입니다. 이들을 도와준다면, 여태껏 만져보지 못한 돈을 만져볼 수 있을지도 모릅니다.

모험 진행도



행동 개시: 붉은볼 벌꿀주

예상 소요시간: 15 분

모험이 시작할 때, 캐릭터들은 긴 하루의 여정을 마치고 붉은솔 여관으로 와 휴식을 취할 참입니다. 붉은솔 여관은 물마스터에서 유일하게 드워프제 벌꿀주를 판매하는 여관이자, 초보 모험가들의 안식처입니다. 모험가들은 이미 이곳에서 서로 만나 소소한 일거리 한두 개를 함께 했거나 알고 있는 사이입니다. 아래 내용을 읽거나 묘사해 주십시오.

지친 하루를 끝내고 붉은솔 여관에 들어서면, 평소와 다르게 텅 비어 있는 홀의 모습이 보입니다. 여관 주인 애로우 앤서니 씨가 웃으며 말합니다.

“다른 녀석들은 모두 고블린 소탕에 나갔네. 최근 사방에 고블린들이 늘어서 말이야. 흠... 그래, 손님들도 없는데 내 자네들에게 우리 주점의 비밀 메뉴를 특별히 맛 보여주지!”

모험가들이 자리에 앉으면 앤서니가 여러분에게 ‘붉은볼 벌꿀주’를 권합니다. 벌꿀주는 평범한 맥주보다 훨씬 비싸지만 굉장히 맛있는 술입니다. 얼마나 맛있는지 플레이어들에게 묘사하게 해 보십시오. 묘사가 좋다면, 고양감을 주어도 좋습니다.

다룬과의 만남

모험가들이 술잔을 기울이고 때, 여관 문이 열리며 평범한 농부 차림을 한 젊은 드워프 다룬(LG, 드워프 일반인)이 헬레벌떡 여관 안으로 들어옵니다. 다룬은 죽상이 된 얼굴로 앤서니에게 허니브루 마을에 정체를 알 수 없는 괴물이 나타났다고 이야기합니다. 다룬의 이야기는 모험가들의 관심을 사로잡기에 충분합니다.

행동 개시

짧게 앤서니 씨와 이야기를 나눈 다룬은 모험가들을 찾아와 마을의 사정을 설명하고는 혹시나 있을지 모를 괴물의 위협으로부터 마을을 지켜달라고 요청합니다. 다룬은 도와준다면 자신의 결혼자금을 털어서라도 보상을 제공할 것이며, 붉은볼 벌꿀주도 배가 터질 만큼 마실 수 있게 해주겠다고 합니다. 마을을 지켜 달라는 다룬의 요청을 받아들이는 것이 **행동 개시**입니다.

크리쳐 정보

다룬은 이제 막 성인이 된 젊은 드워프입니다. 그는 평범한 농부의 옷차림을 하고 있지만, 옷이 깨끗한 것이 나름 부유해 보이는 편입니다.

다룬이 알고 있는 것 다룬에게 마을의 사정에 대해 질문하면 다음과 같은 정보들을 얻을 수 있습니다.

- 약 열흘 전부터 마을 근처에 거대한 괴물이 나타났다.
- 괴물은 무시무시한 울음소리를 내며 양봉장 근처를 서성였다.
- 대체로 이런 일은 티에프 홀드의 레인저들이 처리하지만, 어째서인지 열흘에 한 번 들르기로 한 그들이 이십일 째 나타나지 않고 있다.
- 마을의 촌장이자 다룬의 아버지인 무린은 괴물로부터 양봉장을 지키기 위해 마을 주민들에게 돌아가며 보초를 서게 했다.
- 그러던 중 이틀 전 새벽, 보초를 서러 나갔던 다룬의 친구 아드릭과 도리도스가 괴물의 습격을 받아 빈사 상태가 되어 돌아왔다.
- 무린은 괴물이 100년 전 마을을 습격한 ‘늙은 앙크헤그(Ankheg)’라고 믿는다.
- 그러나 앙크헤그의 행동치고는 너무 대놓고 돌아다니고, 또 마을 주민들을 그렇게 오래 공격하지 않은 부분 등 뭔가 석연치 않은 부분이 있다.

도움을 승낙하면, 모험가들은 다룬이 끌고 온 마차를 타고 곧장 허니브루 마을로 향할 수 있습니다.

전투광을 위한 변주

이 모험은 플레이어들의 선택에 따라 전투 없이 진행할 수 있도록 설계되었습니다. 그러나 플레이어들이 특히 전투를 좋아하는 조합이라면, 드-클로를 추적해 온 고블린과의 전투를 경험하게 할 수 있습니다. 한 마리의 **고블린 두목**과 **고블린** 여섯 마리가 허니브루 마을 도착 직전 모험가들을 기습합니다. 포로를 잡으면 그들은 ‘산의 주인’을 쫓아왔다는 말 외에는 아무런 말도 하지 않습니다. 만약 이 조우를 사용한다면 무린은 사고가 생긴 이후 고블린들이 주변에 나타나기는 했지만 그 이유는 모르며 아직까지 마을을 습격한 적은 없다고 합니다.

- 매우 약함: **고블린** 네 마리가 등장합니다.
- 약함: **고블린 두목**과 **고블린** 네 마리가 등장합니다.
- 강함: **고블린 두목** 두 마리와 **고블린** 여섯 마리가 등장합니다.

Part 1: 허니브루 마을

예상 소요시간: 15 분

이 파트에서 모험가들은 허니브루 마을에 도착해 마을의 전반적인 분위기를 파악하게 됩니다. 그리고 다룬의 아버지 무린을 만나 어디서부터 조사를 시작해야 할지, 그리고 그가 무엇을 알고 있는지 정보를 들을 수 있습니다.

지역 정보

허니브루 마을과 그 근처에는 아래와 같은 요소들이 있습니다.

공간 및 지형. 허니브루 마을은 물마스터에서 마차를 타고 보통의 이동 속도로 이동한다면 이를 정도 걸립니다. 걸어간다면 사흘이 걸립니다. 마을은 어스스퍼(Earthspur) 산맥의 끝자락에 있습니다. 허니브루 마을은 드워프 마을치고는 드물게 지상에 위치한 마을입니다. 그러나 드워프 마을 담게 들어가는 입구와 광장, 도로는 모두 돌을 깔아 만들었습니다. 자세한 마을의 지형은 **부록 3**에 있습니다. 마을의 규모는 약 40명 정도로 작은 마을입니다.

조명상태. 낮에는 근처에 숲이 있긴 하지만 마을을 벗어나 숲으로 들어가지 않는 이상 시야를 방해할 정도는 아닙니다. 밤에는 달빛이 존재하기는 하지만, 아직 달이 초승달이라 약한 빛(dim light)만 존재합니다.

냄새와 소리. 허니브루 마을은 식사 시간이 아닐 때도 달달한 꿀냄새가 은은하게 퍼져 있습니다. 다만, 산에 들어서면 이동 중에는 잘 들리던 새소리가 눈에 보이게 줄어든 것을 알 수 있습니다.

크리쳐 정보

조문객들. 모험가들이 마을 중앙에 도착할 때쯤 산 북동쪽에서 종소리가 두 번 들려옵니다. 그리고 잠시 후 그쪽에서 슬픔에 빠진 주민들이 마을로 돌아옵니다. 그들과의 대화를 통해 모험가들은 부상을 입었던 젊은 드워프 중 하나인 도리도스가 사망했다는 사실을 알게 됩니다.

무린은 허니브루 마을의 촌장이자, 전형적인 고집불통 드워프입니다. 그는 짙은 색의 금빛 수염과 머리카락을 가지고 있습니다. 모험가들은 마을 광장에서 무린(LN, 드워프 **일반인**)과 만날 수 있습니다.

이들이 원하는 것은? 무린은 괴물의 정체가 100년 전 마을을 습격했던 앙크헤그라고 확신합니다. 그리고 티에프-홀드의 레인저들이 와서 그 괴물을 잡아 줄 것이라 믿습니다. 그러나

그는 쓸데없는 짓 하지 말고 레인저들이 올 때까지 마을을 지키는 데 집중해 달라고 합니다.

이들이 알고 있는 것은? 무린과의 대화를 통해 모험가들은 다음 정보들을 얻을 수 있습니다.

- 부상당한 두 드워프 중 아드릭은 아직 살아 있습니다. 그 역시 매우 위독한 상태이며, 현재 마을의 치료사이자 물약 상인인 호스필(Hospil)의 치료소에 입원해 있습니다. 모험가들이 그를 치료해 준다면 매우 고마워할 것입니다.
- 무린은 티에프-홀드의 레인저가 곧 도착해 이 모든 일을 해결해 줄 것이라 믿고 있습니다.
- 이 괴물이 나타난 것은 약 열흘 전입니다. 주민들은 양봉장 근처에서 신음소리에 가까운 울음소리와 붉은 안광을 봤다고 주장합니다.
- 괴물의 등장에 무린은 주민들에게 불침번을 서게 했고, 그의 명령에 청년들은 양봉장을 지키러 갔다가 봉변을 당했습니다.
- 무린은 이 모든 일이 마을 근처에 살고 있는 늙은 앙크헤그가 벌인 일이라 믿고 있습니다. 그는 티에프-홀드의 레인저만 온다면 쉽게 일을 처리할 수 있을 거라고 믿습니다.
- 앙크헤그에 대해 질문하면 그는 앙크헤그는 땅 밑을 파고 다니며 가시가 가득한 등껍질과 거대한 턱, 그리고 낮처럼 생긴 한 쌍의 앞발을 가진 대형(Large) 크기의 곤충형 괴물이라는 것을 알려줍니다. 또한 산을 내뿜을 수 있다고 합니다. 100년 전 앙크헤그가 마을에 침입했을 때 그가 직접 봤으며, 마을에서 웬만큼 나이가 있는 드워프들은 전부 알고 있다고 합니다.
- 주변에서 고블린들이 갑자기 조직적으로 움직이기 시작했다는 소문을 듣기는 했지만, 마을 근처에서는 고블린 코뼈기도 보지 못했기에 그들이 벌인 일일 리는 없다고 확신합니다.
- 양봉장에는 들어갈 수 없습니다. 이유를 알고 싶다면 DC 16의 매력(설득) 판정에 성공해야 합니다. 성공한다면 지금이 10년에 한번 있는 '붉은 꿀벌'의 여왕 교체 시기라 외부인을 들이기 어렵다고 말해줍니다. (또한 이 부분에서는 말하지 않지만, 현재 양봉장에는 '왕의 탄식'의 재료이자 강력한 자연치료제인 붉은 꿀벌의 로얄 젤리가 있습니다.)

이후 무린의 허락을 받은 모험가들은 마을을 돌아다니며 탐문을 시작할 수 있으며 진행은 Part 2로 이어집니다.

드-클로에 대한 단서

만약 모험가들에게 드-클로에 대한 단서를 좀 더 주고 싶다면, 마을 입구에 있는 토렘을 소개하여 주십시오. 돌로 만든 토렘은 드워프의 마을과는

어울리지 않게 굉장히 어설피 솜씨로 만들어져 있어서 모험가들이 쉽게 발견할 수 있습니다. 모험가들이 DC 15 의 지능(종교학) 판정을 통해 이것이 특정 동물, 혹은 괴물을 상징화 한 종교적 상징물임을 알 수 있습니다. 다룬에게 토템에 대해 물으면, '마을이 생겼을 때부터 있던 토템으로, 마을의 산신령을 기리는 토템이다. 누가 만들었는지는 아무도 모른다.'라고 대답합니다.

Part 2: 범인은 누구?

예상 소요시간: 1 시간 15 분

모험가들은 이곳에서 괴물의 정체를 알아내고 괴물이 현재 어디에 있는지, 왜 습격했는지, 그리고 괴물을 어떻게 처치할지 알기 위해서 우선 탐문을 해야 합니다. 이곳에서 드-클로(De-Claw)의 은신처를 알아내는 것이 **이야기 목표 A** 입니다. 다음은 Part 2 에서 갈 수 있는 곳입니다.

- **A 치료소:** 부상당한 아드릭을 치료하여 아드릭과 치료사 호스필에게 정보를 알아내는 장소입니다. 또한 처음으로 이벨리오스(Ivelios)와 만나 무언가 사건이 급박하게 진행되고 있음을 알게 되는 장소입니다.
- **B 발카우나의 신전:** 슬픔에 잠겨 있는 아우린(Aurin)을 만나 도리도스의 몸에서 난 상처를 통해 괴물이 짐승의 발톱과 새의 부리를 모두 가졌다는 것을 알 수 있는 장소입니다.
- **C 약초꾼의 집:** 약초꾼의 집에 잠입해 드-클로와 이벨리오스가 우호 관계에 있으며, 드-클로가 심각한 부상을 당했다는 것을 알 수 있는 장소입니다.
- **D 양봉장:** 드워프들이 습격당한 날 어떤 일이 있었는지 종합적인 정보를 최종적으로 알 수 있는 장소입니다. 또한 괴물의 흔적을 쫓아 Part 3 로 진행 가능합니다.

본격적인 탐문이 시작되면 다룬은 무린을 달래기 위해 촌장의 집에 남습니다. 그러나 모험가들이 도움을 요청한다면 언제든 달려와 줄 것입니다.

타임 어택

드-클로는 현재 심각하게 부상당한 상태로, Part 3 에서 만나게 됩니다. 그러나 플레이어들이 지체한다면 완전히 이성을 잃고 폭주합니다. 이 때는 바바리안의 '무모한 공격(PHB 75p)'의 효과가 적용됩니다. 다음은 시간이 지체되어 '시간 지체 점수'가 발생하는 상황입니다.

- 모험가들이 실패한 판정을 다시 시도할 때
- 모험가들이 이벨리오스와 전투를 해서 한 라운드가 지날 때
- 모험가들이 짧은 휴식을 취할 때
- 드-클로와의 전투 시 한 라운드가 지날 때

시간 지체 점수가 여섯 번 누적되면 드-클로가 완전히 폭주하고 은신처에서 뛰쳐나옵니다. 또한 시간 지체 점수가 적될 때마다 주변에 다음의 변화가 생깁니다. 이를 통해 모험가들에게 휴식하거나 지체할 시간이 없다는 것을 알려주십시오.

- 2 점 누적 - 숲의 새들이 하늘을 뒤덮을 정도로 날아오르며 산을 떠납니다. 또한 산이 미약하게 진동합니다.
- 4 점 누적 - 곤충과 짐승들이 땅에서 기어 나와 도망가기 시작합니다. 또한 산의 진동이 강해집니다.
- 6 점 누적 - 진동이 멈추고 드-클로가 폭주합니다.

만약 모험가들이 긴 휴식을 취하거나 앙크헤그를 잡아온다면 즉시 6 점 누적 상태가 되며 드-클로는 폭주하여 양봉장을 습격합니다. 이 부분은 Part 3 의 상황 C 를 참조하시기 바랍니다.

장소 A. 치료소

살아남은 드워프 아드릭은 마을의 물약 상인이자 치료사, 연금술사인 호스필의 집에 있습니다. 모험가들이 치료소로 들어오면 안에 있는 작은 방에서 호스필이 도움을 구하는 소리가 들립니다. 그는 지금 경련을 일으키는 아드릭을 진정시키려고 하고 있습니다. 모험가들이 그를 도와 아드릭을 진정시킨다면 많은 이야기를 들을 수 있습니다. 또한 아드릭과 호스필에게서 정보를 얻은 후 나올 때 모험가들은 이벨리오스를 만나게 됩니다.

지역 정보

이 지역은 아래와 같은 요소들이 있습니다.

공간 및 지형. 치료소는 마을 중앙 광장 남동쪽, 무린의 집 맞은편에 있습니다. 돌로 된 건물에는 '물약 상점'이라는 글이 새겨져 있고, 그 옆에 나무판을 덧대어 '검 치료소'라고 아무렇게나 붙여 있습니다.

조명상태와 소리. 창문 덕택에 상점은 어둡지 않고, 밤에는 랜턴이 켜져 있어서 어둡지 않습니다.

크리처 정보

아드릭은 다룬과 마찬가지로 이제 막 성년이 된 젊은 드워프입니다. 그는 현재 심각한 부상을 입고 온몸에 붕대를 감은 채 기절해 있습니다.

호스필은 마을의 물약 상인이자 치료사입니다. 그러나 사실 그렇게 뛰어난 치료사는 아니며, 자신 역시 그것을 알고

있습니다. 그가 치료한 환자 중 가장 위중한 사람이라고 해 봐야 놓친 도끼에 발등을 찍힌 마을 주민뿐이었습니다.

아드릭 살리기

모험가들이 상점에 들어서면 치료실 안쪽에서 인기척이 들립니다. 방문을 열면, 온몸에 붕대를 감은 드워프 아드릭이 게거품을 물며 경련을 일으키고 있고, 나이 많은 드워프 호스필이 아드릭을 간신히 붙잡고 있는 모습을 볼 수 있습니다. 호스필은 모험가들에게 다급히 도와 달라고 말합니다. 아드릭을 구하기 위해서 DC 12 운동(근력) 판정에 성공해서 그를 붙잡아야 합니다. 성공한다면 DC 12의 지혜(의학) 판정을, 실패한다면 DC 16의 지혜(의학) 판정을 통해 치료를 시도할 수 있습니다. 만약 모험가들이 주문이나 아이템을 사용해 치료하고자 한다면 8 이상의 HP를 회복시켜 주어야 합니다.

만약 치료에 성공한다면 아드릭은 진정되며, 오래지 않아 정신을 차립니다. 하지만 만약 치료에 실패했다면 아드릭은 그대로 혼수상태에 빠지며, 모험가들이 마을에 있는 동안에는 깨어나지 않습니다.

붕대 벗기기. 모험가들이 아드릭의 상처를 보고 싶어한다면 DC 12의 민첩(손속임) 판정에 성공해야 합니다. 성공한다면 조심스럽게 붕대를 벗겨낼 수 있습니다. 그러나 실패한다면 다시 출혈이 시작되며 혼수상태에 빠집니다. 모험가들이 붕대를 벗기려 하면 호스필이 이를 경고합니다. 붕대를 벗겨내면 붕대 밑에는 네 줄기의 날카로운 베인 상처가 있습니다. DC 12의 지혜(의학)이나 지혜(생존) 판정에 성공한다면 이것이 짐승의 발톱에 의한 상처라는 것을 알 수 있습니다. 만약 주사위 값이 16 이상이라면 앙크헤그가 낸 상처가 아니라는 것 역시 알 수 있습니다.

호스필이 알고 있는 것. 아드릭의 치료에 성공했든 실패했든 호스필은 모험가들이 도우려 했다는 것을 알아보고는 자신이 알고 있는 내용들을 알려줍니다.

그러나 모험가들이 아드릭의 상처에 대해 물으면 그는 자신이 치료사로 활동하는 것은 오로지 그에게 물약 제조 기술과 약초 감별법을 알려준 약초꾼 이벨리오스 덕분이라고 매우 속스러워하며 말합니다. 그래서 상처에 대해 그가 알고 있는 것은 거의 없습니다. 다음은 그가 알고 있는 정보들입니다.

- 아드릭의 가슴에 커다랗게 베인 상처가 있었다.
- ‘약초꾼 할아버지’가 아드릭과 도리도스를 구해 왔으니 그가 무언가 알고 있을 지도 모른다.
- 상처에 대해 궁금하다면 죽은 드워프 도리도스의 누나 아우린을 찾아가 봐야 한다. 그녀는 티에프-홀드의 스카우트

출신이고, 죽은 동생의 시신을 직접 염했기 때문에 상처에 대해 알고 있을 것이다.

- 그 외에 특이한 것이라면, 아드릭이 악몽을 꿀 때면 ‘가시! 가시(사실은 부러진 화살입니다)가 있어!’라고 외쳤다.
- 아드릭을 살려준 것이 고마우니, 혹시 마을의 누군가를 설득하거나 도울 일이 있다면 최선을 다해 돕겠다.

아드릭이 알고 있는 것. 호스필과의 이야기가 끝나갈 때쯤 아드릭이 정신을 차립니다(혼수상태에 빠지지 않았다면). 자초지종을 들은 아드릭은 모험가들에게 감사를 표하고 자신이 알고 있는 것을 이야기해 줍니다. 아드릭이 알려주는 정보는 다음과 같습니다.

- 자신들은 혹시 모를 일에 대비해 양봉장 앞 공터에 참호 겸 은신처를 파고 대기하고 있었다.
- 괴물은 분명히 한 마리로 대형 크기였으며, 북서쪽 숲에서 달려 나왔다. 너무 빨랐고, 사건이 있던 날이 그름이어서 괴물의 정체는 보지 못했다.
- 깊은 상처를 입었지만, 도리도스를 향해 달려가는 괴물에게 마지막으로 달려들었다. 그렇게 괴물의 등을 잡았는데, 괴물의 등은 굉장히 축축했으며 날카로운 가시가 있었다. 그리고 그 가시 틈으로 짐승의 털이 만져졌다. (이 정보를 통해 앙크헤그가 아니라는 것을 알 수 있습니다.)
- 괴물은 분명 지상 위로 달려왔다.
- 가시는 뾰족하다기 보다는 부러진 나뭇가지 같은 촉감이었으며, 가시를 만졌을 때 괴물이 엄청난 소리로 울부짖었다.

위의 이야기를 한 후 아드릭은 지쳐 잠이 듭니다. 호스필은 정중히 모험가들에게 나가줄 것을 요청합니다.

약초꾼 이벨리오스

모험가들이 치료실에서 물약들이 있는 방으로 나오는 순간, 문이 벌컥 열리며 약초꾼 이벨리오스(CG, **드루이드**)가 방안으로 들어옵니다. 이벨리오스는 굉장히 다급해 보이며, 상점 안으로 들어오자마자 말도 없이 벽장에 있는 약초와 물약 들을 전부 가방 안에 쓸어 담기 시작합니다.

이벨리오스

이벨리오스는 강력한 드루이드이지만, 현재는 드-클로를 치료하는데 모든 능력을 사용해 매우 약화되어 있습니다. 이벨리오스는 **드루이드(Druid)**의 스탯표를 사용하지만 HP는 42입니다.

크리쳐 정보

이벨리오스는 나뭇잎을 엮어서 만든 망토에 잎사귀가 돌아난 쿼터스태프를 들고 있습니다. 목에는 유니콘 머리 모양의 목걸이가 걸려 있고 망토는 숫사슴 머리 모양 브로치로 묶어 놓았습니다.

알 수 있는 것. DC 12의 지혜(감지) 판정에 성공한다면 그의 몸에서 강한 피 냄새가 나며, 옷 여기저기에 말라붙은 핏자국이 있다는 것을 알 수 있습니다. 또한 그가 매우 지쳐 있다는 것을 알 수 있습니다.

모험가들이 그에게 질문을 하거나 말을 걸어도 대답하지 않고, '시간이 없다!'라는 말만 되풀이하며 약초와 물약들을 마구 챙깁니다.

모험가들이 이벨리오스에게 다가가는 순간, 강력한 지진이 마을을 덮칩니다. 지진이 나면 이벨리오스는 매우 당황하며 밖으로 뛰쳐나옵니다. 모험가들과 이벨리오스가 밖으로 나오면 다음을 읽거나 인용해주시시오.

산 전체가 비명을 지르는 듯 거대한 지진이 땅을 뒤흔듭니다. 틈새 하나 없이 완벽해 보이던 돌집에 금이 갑니다. 지진은 점점 더 강해집니다. 무언가 심상치 않은 일이 벌어지고 있습니다.

이벨리오스는 매우 당황한 모습입니다. 그는 거만하면서도 짜증 가득한 목소리로 모험가들에게 신경 쓰지 말고 왔던 곳으로 돌아가라고 외치고는 순식간에 **독수리(Eagle)**로 변신해 빠르게 숲속으로 사라집니다. 매우 빠르게 움직이기 때문에 모험가들이 잡을 수는 없습니다. 만약 그럼에도 모험가들이 쫓아오려고 한다면 **흔적 없는 이동이나 바람의 벽, 돌풍** 등을 사용해 저지합니다.

장소 B. 발카우나의 신전

괴물의 습격에 의해 사망한 도리도스의 누나 아우린은 마을 동쪽 끝, 절벽을 파서 만든 마을의 공동묘지 겸 발카우나의 신전에 있습니다. 아우린은 가장 최근에 만들어진 묘지 앞에 서서 동생의 죽음을 애도하고 있습니다.

지역 정보

이 지역은 아래와 같은 요소들을 가집니다.

공간 및 지형. 발카우나의 신전은 거대한 절벽에 구멍을 파서 만든 신전입니다. 절벽에는 돌을 깎아 만든 거대한 입구가 있으며, 입구 위에는 넓은 구멍과 함께 발카우나의 문장인 은빛

물병이 새겨진 거대한 쇠종이 매달려 있습니다. 입구 안으로 들어서면 넓이와 깊이 100 피트, 높이는 약 40 피트 정도의 넓은 동굴이 모습을 드러냅니다. 동굴의 벽면은 믿어지지 않을 만큼 반듯하게 잘려져 있고, 동굴 바닥에는 약 5 피트 간격을 두고 돌로 만든 비석들이 누워 있습니다. 동굴 가장 깊은 곳에는 발카우나의 석상과 제단이 보입니다.

조명 상태와 소리. 동굴은 낮에는 절벽에 뚫어 만든 창문을 통해 들어온 햇빛으로 인해 바깥만큼은 아니지만 그래도 밝은 편입니다. 밤에는 제단 양 옆에 놓인 화로와 창문을 통해 들어오는 달빛으로 인해 역시나 어둡지 않습니다.

동굴 안은 아무리 시끄러운 사람도 자신도 모르게 입을 다물 정도로 굉장히 조용합니다. 유일하게 들려오는 소리는 가장 최근에 만들어진 묘비 앞에 서서 눈물을 참는 아우린의 억눌린 듯한 흐느낌뿐입니다.

발카우나. 쇠종에 있는 문양에 대해 알고 싶어 하는 모험가는 DC 10의 지능(종교학) 판정에 성공한다면 알 수 있습니다. 만약 종족이 드워프인 캐릭터가 있다면 판정 없이도 알 수 있습니다. 발카우나는 질서 중립 성향의 드워프 여신으로 탄생과 삶, 죽음, 그리고 맹세를 관장합니다.

크리쳐 정보

아우린은 죽은 드워프 도리도스의 누나로, 발카우나의 신전에서 만날 수 있습니다. 발카우나의 사제는 두 명이 있지만 모험가들의 질문에 아무 대답도 하지 않습니다. 아우린은 마을의 유일한 대장장이이자, 도리도스를 직접 염한 사람입니다. 또한 젊은 시절 티에프-홀드에서 정찰병으로 활동한 경력이 있습니다. 오른손이 의수이며, 얼굴에도 오래된 흉터들이 있는 강인한 군인의 외모를 하고 있습니다. 그러나 현재는 드워프들의 상복을 입고 깊은 애도에 잠겨 있습니다.

아우린이 알고 있는 것. 슬픔에 잠겨 있는 아우린에게 다가가면, 아우린은 모험가들에게 누구이며, 어떻게 찾아왔냐고 묻습니다. 특히 누가 모험가들을 초대했는지는 꼭 물어봅니다. 다룬이나 무린의 이름을 언급한다면, 아우린은 무린이 도리도스를 죽게 내버려둔 냉혈한이라고 부르고는 다룬과 무린이 데려온 사람들에게는 해줄 말이 없다고 합니다.

대답을 듣기 위해서 모험가들이 아우린을 설득하려 한다면, 아우린은 정보를 주는 조건으로 '발카우나의 이름을 걸고 그녀의 제단 앞에 동생을 이렇게 만든 괴물의 목을 바칠 것'을 약속해 달라고 합니다.

이 조건은 DC 16의 매력(설득) 판정에 성공한다면 '짓값을 치르게 하겠다' 혹은 '보상을 하도록 하겠다'와 같은 조건들로 변경할 수 있습니다. 맹세를 하면 다음과 같은 정보를 알 수 있습니다.

- 도리도스의 옆구리에는 거대한 송곳 한 쌍에 찢린 것 같은 상처가 있었다. 마치 거대한 새가 부리로 찢은 상처 같았다. (아우린에게 앙크헤그의 흔적일 가능성에 대해 물어보면, 그럴 가능성은 매우 낮다고 대답합니다.)
- 도리도스와 아드릭을 데리고 와준 것은 약초꾼 할아버지였다. 그분이 아니었으면 마지막 모습도 보지 못할 뻔했다.

DM 팁

신의 이름으로 하는 맹세는 본 시나리오에서 모험가들에게 서로의 캐릭터에 몰입할 수 있게 하는 중요한 장치입니다. 가능한 한 판정 없이 꼭 맹세를 하게 하는 것이 좋습니다.

만약 모험가들이 다룬과 무린을 비난하는 이유에 대해 물으면, 아우린은 대답하기 꺼려 하지만 이내 한숨을 내쉬며 다음 정보를 알려줍니다.

- 무린은 도리도스를 위해 붉은 꿀벌의 로얄 젤리를 사용하는 것을 거부했다.
- 붉은 꿀벌의 로얄 젤리는 최상급 치료 물약(Supreme Potion of Healing)의 재료 중 하나로, 죽기 직전의 사람도 살려낼 수 있는 강력한 효과를 가진 천연 치료제이다.

무린이 왜 로얄 젤리를 도리도스를 위해 사용하는 것을 거부했는지 아우린에게 묻는다면 다음과 같은 대답을 들을 수 있습니다. 아래 정보는 무린을 추궁해도 들을 수 있습니다.

- 허니브루 마을에서는 붉은볼 벌꿀주 외에도 ‘왕의 탄식’이라는 특별한 벌꿀주를 빙는다.
- 왕의 탄식의 재료는 10년에 한 번 붉은 꿀벌의 여왕 교체 시기에 생산되는 ‘로얄 젤리’다.
- 왕의 탄식은 허니브루 마을이 소속된 티에프-홀드에 조공으로 바치는 물건으로, 그 조공이 있어야만 티에프-홀드의 보호를 받을 수 있다. 최소한 무린은 그렇게 믿는다.

이상의 정보를 모두 얻었으면, 그녀는 도리도스를 계속 애도하고 싶다면 모험가들에게 떠나줄 것을 정중히 요청합니다.

장소 C. 약초꾼의 집

약초꾼의 집은 마을에서 오솔길을 따라 북동쪽으로 15분 정도 걸어가면 나옵니다. 집 안에는 아무도 없지만 모험가들은 문을 열기 전까지는 모릅니다.

지역 정보

이 지역은 아래와 같은 요소들이 있습니다.

집 밖의 공간과 지형. 약초꾼의 집은 나무들이 스스로 엮여 만들어진 집입니다. 정문 앞에 위치한 텃밭에 형형색색의 약초들이 자라고 있습니다. 그러나 텃밭 일부는 방금 막 누가 뽑기라도 한 것처럼 헤집어져 있습니다.

텃밭 조사. 만약 모험가들이 헤집어진 텃밭을 조사해 무슨 약초가 있었는지 알고자 한다면 DC 12의 지능(자연학) 판정을 시도할 수 있습니다. 성공한다면 근처에 떨어진 이파리들을 통해 해독제로 사용하는 약초들이 자라던 곳이라는 것을 알 수 있습니다.

집밖의 조명과 냄새. 낮 시간 약초꾼의 집은 빠르게 둘러싼 숲 때문에 살짝 어둡기는 하지만 시야에 방해가 될 정도는 아닙니다. 밤이라면 나무 등으로 빠져나오는 화톳불 말고는 조명이라고는 전혀 없어 어두운 상태입니다. 약초꾼의 집을 향해 가는 길이나 약초꾼의 집 주변은 평범한 숲의 냄새가 납니다. 그러나 집 앞 10피트 이내로 다가서면 코를 찌르는 약초 냄새를 맡을 수 있습니다.

문 따기. 집 안으로 들어가기 위해서는 잠겨 있는 문을 열어야 합니다. 문을 열고 들어가기 위해서는 DC 14의 도둑 도구를 이용한 민첩 판정 또는 민첩(손속임) 판정에 성공해야 합니다. 운동(근력) 판정에 성공하면 문을 부술 수 있습니다.

집 안의 공간과 지형. 집 안은 가로세로 약 25피트며, 심한 난장판입니다. 벽난로에는 거대한 솔이 있습니다. 솔에서는 매운 냄새가 나는 초록색 액체 같은 것이 끓고 있습니다.

조명과 냄새. 집 안은 낮에는 창문으로 들어온 빛 덕분에, 밤에는 벽난로에 켜 둔 화톳불 덕분에 매우 밝습니다.

또한 집 안으로 들어섰을 때 약초 냄새에 더해 비릿한 피냄새가 진동하는 것을 맡을 수 있습니다.

집 안 조사. 탁자 위에 피투성이 붕대가 한 무더기 쌓여 있습니다. 붕대에 대해 조사하고자 한다면 DC 12의 지능(수사) 판정에 성공해야 합니다. 성공한다면 붕대에 붙어 있는 짐승의 털을 볼 수 있습니다. 또한 붕대 밑에는 축에 피가 심하게 엉겨 붙은 부러진 화살(괴물의 가시) 스무 자루 정도가 놓여 있습니다.

초록색 액체에 대해 DC 14의 지능(의학) 판정을 해서 성공하면 해독 작용이 있는 약이라는 것을 알 수 있습니다. 화살에 대해 DC 14의 지능(역사학) 판정을 해서 성공하면 고블린들이 사용하는 화살이라는 것을 알 수 있습니다. DC 14 이상의 지능(의학) 판정에 성공하면 화살촉에 묻은 피가 7일 정도는 되었으며, 독이 발라져 있다는 것을 알 수 있습니다.

장소 D. 양봉장

양봉장은 마을에서 도보로 20 분 정도 거리의 서쪽 숲에 위치해 있습니다. 양봉장에 가기 위해서는 호스필이나 아우린의 증언이 필요합니다. 둘의 증언을 들으면 무린은 자신과 함께 간다는 조건 하에 출입을 허락해 줍니다. 그러나 둘의 증언이 없다면 무린은 마을의 가장 중요한 생산 시설인 양봉장에는 절대 들여보내 줄 수 없다고 합니다.

지역 정보

공간과 지형. 양봉장은 숲에 둘러싸인 가로 55 피트, 길이 90 피트의 공터입니다. 바닥에는 짧은 풀들이 자라 있습니다. 마을과 연결된 오솔길 쪽으로는 5 피트 간격을 두고 양봉통 8 개가 2 열 횡대로 세워져 있습니다. 양봉장에 대한 자세한 정보는 **부록 4**에 있습니다.

조명과 냄새. 만약 모험가들이 A, B, C 를 모두 방문하였다면 최소 저녁을 넘겼을 시간입니다. 그렇지 않고 조금 더 일찍 왔다면 늦은 오후 시간입니다. 저녁과 낮 시간에는 아직 해가 떨어지지 않아 밝은 편입니다. 그러나 늦은 밤에 도착했다면 달빛이 약해서 어둡습니다.

크리쳐 정보

무린은 캐릭터들에 대한 의심을 지우지 않은 채 그들 곁에 바짝 붙어 있습니다.

단서 찾기

흔적에서 알 수 있는 것. 모험가들에게 양봉장의 지도를 보여준 후 각각 어느 곳에서 어떤 것을 중점적으로 알아볼지

묘사하게 해 주십시오. DC 14 의 지혜(감지)판정에 성공하면 다음 단서들을 알 수 있습니다.

역전재판

모험가들이 단서를 찾아내면, 무린은 그 단서들을 보고 앙크헤그의 흔적이 분명하다고 주장합니다. 모험가들은 그 단서들에 알맞은 추가 판정을 하거나 그동안 모아온 정보를 근거로 무린의 주장이 틀렸음을 증명해야 합니다. 이 부분은 다른 소설이나 영화, 게임의 법정 장면처럼 연출하면 재미있습니다. 가능한 한 무린과 적대하기보다는, 플레이어들의 추리력에 무린이 감탄하는 형식의 운영을 하면 좋습니다.

무린의 랜턴. 무린은 혹시나 있을지 모를 상황에 대비해 집안 대대로 물려 내려오는 랜턴을 들고 왔습니다. 랜턴은 매우 아름다우며 드워프의 기술력이 들어가 있습니다. 만약 상시 감지가 12 이상이고 역사학이나 비전학에 숙련이 있다면 그것이 **드러냄의 랜턴**이라는 것을 알 수 있습니다. 숙련이 없이 랜턴의 정체를 알아내려면 DC 13 의 지능 판정에 성공해야 합니다. 그러나 무린은 모험가들을 신뢰하지 않기 때문에 모험가들이 능력을 보여주지 전까지는 랜턴을 빌려주거나 사용하는 데 도움을 주지 않습니다. 능력을 보여주지 위해서는 아래 무린의 주장을 네 개 이상 논파해야 합니다.

단서 A: 구멍이. 양봉장 앞에는 특별한 판정 없이도 바로 알아볼 수 있는 지름 10 피트, 깊이 5 피트 정도의 구멍이 있습니다.

무린의 주장. 무린은 이것이 앙크헤그가 파고 나온 자국이 틀림없다고 주장합니다. 그러나 DC 12 지능(수사) 판정에 성공한다면 누군가 인위적으로 판 흔적이라는 것을 알 수 있습니다. 만약 아드릭에게 참호를 파고 대기했다는 이야기를 들었다면 특별한 판정 없이도 둘이 판 참호라는 것을 알 수 있습니다.

양봉장의 기둥(Pillar)

모험	소설	전투
<p>- 모험가들이 양봉통을 열고자 한다면 무린의 지혜(감지)에 대항해 민첩(은신) 판정에 성공해야 합니다. 실패 시 무린의 분노를 삽니다. 은신 후 DC 16 의 도둑 도구(민첩) 판정에 성공하면 양봉통을 열 수 있습니다. 안에는 로얄 젤리가 있으며, 원한다면 훔칠 수 있습니다. (로얄 젤리는 이후 드-클로 치료에 사용됩니다.)</p> <p>- 드워프들의 눈을 피해 양봉장에 잠입할 경우 그들의 감지(지혜) 판정에 대항해 민첩(은신) 판정에 성공해야 합니다. 이 경우 시간 지체 점수가 1 점 추가됩니다.</p>	<p>- DC 20 의 매력(기만) 판정 성공한다면 증언 없이도 양봉장을 감시하는 드워프들을 속이고 양봉장에 들어갈 수 있습니다.</p> <p>- 무린과의 대화 시 DC 25 의 매력(설득) 판정이나 매력(협박) 판정에 성공한다면 호스필이나 아우린의 도움 없이도 바로 양봉장에 들어갈 수 있습니다. 그러나 위협의 경우에는 실패한다면 이후 무린을 향한 모든 판정에 불리함을 받습니다.</p>	<p>- 모험가들이 좀 더 전투를 하고 싶어하고 시간이 여유롭다면, 꿀벌떼(말벌 무리)와 평범한 전투를 진행할 수도 있습니다. 꿀벌떼는 말벌 무리의 스탯표를 가지지만 꿀벌떼에게 공격받으면 중독됩니다. 중독은 1 분이 지나거나 DC 13 의 건강 내성 굴림에 성공하면 풀립니다.</p> <p>- 양봉장을 지키는 드워프들과도 전투할 수 있지만, 만약 드워프를 죽이기라도 한다면 모험은 즉시 실패하며 허니브루 마을과 나쁜 관계가 됩니다.</p>

· **단서 B: 불이 난 자국.** 양봉통 앞에는 잔디가 일직선으로 불에 탄 자국이 있습니다.

무린의 주장. 무린은 이것이 앙크헤그가 산을 내뿜은 자국이라고 주장합니다. 그러나 DC 13 지능(자연학) 판정이나 지능(비전학) 판정에 성공하면 이 자국이 산이 아닌 **불의 벽** 마법이 사용된 흔적이라는 것을 알 수 있습니다.

· **단서 C: 무언가 들어온 자국.** 북서쪽 숲에 나뭇가지들이 꺾인 흔적들이 남아 있습니다. 숲에서 대형 크기의 무언가가 양봉장으로 달려 나온 흔적이라는 것을 알 수 있습니다.

무린의 주장. 무린은 그저 감시자가 없을 때 들짐승이 들어온 흔적일 것이라고 주장합니다. 그러나 DC 13 지능(수사) 판정에 성공한다면 대형의 생명체가 지나간 부분에는 말라붙은 핏자국이 흥건하게 남아 있으며, 주변에는 꺾인 고블린의 화살들이 떨어져 있는 것을 발견할 수 있습니다.

· **단서 D: 핏자국.** 괴물이 들어온 곳을 보면 핏자국이 흥건합니다.

무린의 주장. 무린은 그것이 괴물에게 당한 드워프들의 흔적일 것이라고 주장합니다. 그러나 DC 13의 지혜(의학) 판정에 성공한다면 그것이 짐승의 털뭉치와 함께 떨어져 있는 짐승의 핏자국이라는 것을 알 수 있습니다.

· **단서 E: 양봉통.** 양봉통은 드워프 특유의 기술력이 들어간 물건으로, 돌로 되어 있으며 안팎에서 톱니바퀴 같은 것들이 계속 돌아가고 있습니다. 통 옆에 있는 작은 구멍에서는 꿀이 조금씩, 하지만 끊임없이 흘러나와 바닥에 놓인 거대한 나무통에 자동으로 담기고 있습니다. 모험가들이 양봉통의 5 피트 내에 접근하면 양봉통에서 벌들이 일어나 모험가들을 위협합니다. 꿀벌떼(**말벌 무리**)의 위협을 피하기 위해서는 DC 13의 민첩 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패하면 중독됩니다. 중독을 해제하기 위해서는 DC 13의 건강 내성 굴림에 성공해야 합니다. 건강 내성 굴림은 1분마다 시도할 수 있습니다. 벌들을 모두 진정시킨 후에는 양봉통을 조사할 수 있습니다. 양봉통은 멀쩡하며 깨진 흔적이라고는 없습니다. 꿀통 역시 멀쩡합니다.

무린의 주장. 무린은 분명 앙크헤그가 이 꿀을 노리고 왔을 것이라고 주장합니다. 그러나 DC 13의 지능(역사학) 판정이나 DC 12의 지능(자연학) 판정에 성공한다면 앙크헤그는 꿀을 먹지 않는다는 사실을 알 수 있습니다.

· **단서 F: 발자국.** 발자국에 대해 조사한다면, 총 네 쌍의 발자국이 있다는 것을 알 수 있습니다. 두 쌍은 드워프의 발자국이며, 한 쌍은 엘프, 하나는 곰(대형)의 발자국입니다.

무린의 주장. 무린은 드워프의 발자국은 앙크헤그와 맞서 싸우던 드워프의 발자국, 엘프의 발자국은 이벨리오스의 발자국, 곰의 발자국은 사건이 모두 끝난 후 꿀을 노리고 온

곰의 발자국일 것이라고 주장합니다. 그러나 DC 16 지혜(생존) 판정에 성공한다면 드워프의 발자국은 참호에서 나와 곰 발자국으로 향하다가 끊겼으며, 곰 발자국은 북서쪽 숲에서 뛰어나와 드워프들의 발자국과 만난 후 사납게 날뛰다가 양봉통을 향했다는 사실을 알 수 있습니다. 그리고 곰 발자국은 불에 탄 풀의 자국 앞에서 멈춘 후, 북동쪽으로 달려나갔다는 것 역시 알 수 있습니다. 마지막으로 엘프의 발자국은 동쪽에서 달려나와 불에 탄 풀자국 앞까지 왔다가 곧장 곰 발자국을 쫓아 달려 나갔다는 사실을 알 수 있습니다. 이 발자국은 단서 G로 이어집니다.

· **단서 G: 빠져나간 흔적.** 양봉장 북동쪽에는 대형 크리쳐가 빠져나간 흔적이 있습니다. 그러나 10 피트도 가지 않아 흔적은 이상할 정도로 완벽하게 지워져 있습니다.

무린의 주장. 무린은 그저 시간이 오래 지나서 그런 것뿐이라며 대수롭지 않게 생각합니다. 그러나 DC 13의 지능(비전학) 판정에 성공한다면 이것이 **흔적 없는 이동** 주문의 효과라는 것을 알 수 있습니다. 그리고 이 흔적을 추적하기 위해서는 추적을 도와주는 마법 물품 혹은 굉장히 뛰어난 추적 능력이 필요하다는 것을 알 수 있습니다.

추적

장소 A, B, C를 모두 완료하고 위의 단서들을 이용해 무린을 설득했다면, 무린은 모험가들의 실력에 감탄하며 **드러냄의 랜턴**을 모험가들에게 빌려줍니다. 이 경우 모험가들은 판정 없이 바로 **이야기 목표 A**를 완료하고 바로 괴물과 엘프의 발자국을 쫓아 '괴물의 은신처'로 향할 수 있습니다.

그러나 무린을 설득하는데 실패했다면 모험가들은 DC 16의 지혜(생존) 판정에 성공해야 합니다. 만약 아직 A, B, C를 끝내지 않았다면 DC 25 지혜(생존) 판정을 해야 합니다. 판정에 성공한다면 흔적을 찾을 수 있습니다. 완료한 단계 하나마다 DC 3이 감소합니다. 성공한다면 은신처로 이어지는 괴물의 다른 흔적을 발견할 수 있습니다. 아마 습격 전, 양봉장 주변에 나타났을 때 생긴 흔적으로 보입니다.

결론

이야기 목표 A

모험가들은 장소 D, 양봉장에서의 조사를 통해 이벨리오스와 드-클로의 흔적을 추적해 괴물의 은신처로 향할 수 있습니다.

Part 3: 죽이느냐 살리느냐?

예상 소요 시간: 20 분

모험가들은 흔적을 추적해 드-클로의 은신처로 향할 수 있습니다. 그리고 이곳에서 드-클로를 죽일지, 살릴지 결정하게 됩니다. 상황은 시간 지체 점수의 누적과 모험가들의 선택에 따라 총 세 가지로 나뉩니다. 그리고 각 상황에 따라 결말 역시 달라집니다.

상황 A: 죽이느냐 모험가들이 드-클로를 죽이기로 마음먹은 상황입니다.

상황 B: 살리느냐 모험가들이 드-클로를 살리기로 마음먹은 상황입니다.

상황 C: 괴물의 폭주 시간 지체 점수가 6 점 이상 누적되어 드-클로가 완전히 폭주해버린 상황입니다.

지역 정보

공간과 지형. 괴물의 은신처 바깥은 지름 30 피트의 반원형 굴터입니다. 중심부에 둔덕이 있고, 둔덕의 정중앙에 지름 15 피트 정도의 동그런 동굴(은신처)의 입구가 보입니다. 굴터 전체에 초록빛이 나는 반원형 마법진이 그려져 있습니다.

조명과 냄새. 동굴 앞에는 마법진에서 뿜어져 나오는 초록빛 덕분에 약한 빛이 있습니다. 마법진의 중앙에는 이벨리오스가 주문을 외우며 마법진을 유지하고 있습니다. 마법진에서는 굵은 덩굴이 자라나 흙과 바위를 엮어 동굴 입구를 막고 있습니다.

크리쳐 정보

이벨리오스는 아까보다 더 지쳐 보입니다. 주문사용자 캐릭터가 있다면 그가 상당히 강력한 마법으로 입구를 막고 있다는 사실을 바로 알 수 있습니다.

만약 모험가들이 도착했을 때 시간 지체 점수가 6 점 미만이라면 이벨리오스는 문을 봉인한 채 자초지종을 설명합니다. 다음은 이벨리오스가 설명하는 내용입니다.

- 동굴 안에 있는 괴물은 사실 이 산의 주인이자 산신령인 드-클로로, 고블린들의 공격으로부터 산을 지키다가 부상을 입었다.
- 만약 드-클로를 죽인다면 차후 고블린들이 쳐들어오거나 했을 때 마을이 위험할 수 있다. 또한 산신령이 죽으면 산의 기운이 폭주해 자연의 질서가 무너질 수 있다.
- 고블린들은 평범한 고블린과는 무언가 달랐다. 더 교활하고, 조직적이었다. 자신의 힘으로도, 그리고 드-클로의 힘으로도 감당 못할 정도였다.

• 자신 역시 마을에 괴물이 나타났다는 사실을 듣고 마을을 순찰하다가 도리도스와 아드릭이 다치는 것을 목격했다. 그래서 드-클로를 죽이려 했으나, 그를 죽이면 마을뿐만 아니라 산 전체가 위험해질 수 있다는 사실에 그를 살리기로 마음먹었다.

• 드-클로는 제정신과 광기 상태를 반복하고 있다. 제정신일 때는 도리도스와 아드릭을 죽인 것을 매우 괴로워했다. 지금은 완전히 폭주하지는 않았지만 고통에 몸부림치고 있다.

• 드-클로를 회복할 방법이 있으나, 자신은 이 문을 유지하는 것만으로도 힘이 벅차다. 부디 자신을 도와 드-클로를 회복시켜주기 바란다.

위의 정보를 얻은 모험가들은 이제 드-클로를 죽일지 살릴지 선택해야 합니다.

상황 A. 죽이느냐?

만약 모험가들이 드-클로를 죽이기로 결정했다면, 이벨리오스는 분노하며 모험가들을 막아섭니다. 이 상황에서는 이벨리오스, 그리고 드-클로와 전투를 하게 됩니다.

드-클로와의 전투

드-클로는 거대한 아울베어입니다. 대형(Large) 크기이기는 하지만 거의 초대형(Huge) 라고 해도 믿을 수 있을 정도입니다. 털은 전부 하얗게 세었고, 눈썹은 입 주변까지 늘어질 정도로 길입니다. 가슴에는 검정색 반달 무늬가 있습니다. 그러나 등은 피와 독으로 검붉게 물들어 있고, 화살에 꿰뚫린 상처에서는 지금도 피가 새어 나오고 있습니다. 또 눈은 붉은 안광을 뿌리며 고통에 일그러져 있습니다.

드-클로는 이벨리오스의 HP 가 1/4 이하로 떨어지면 문을 부수고 나오며, 이벨리오스를 먼저 공격해 행동불능 상태로 만든 후 플레이어들과 전투에 들어섭니다.

조우 조정하기

이 장면의 난이도를 조정하려면 아래 안내를 참고하십시오.

- 매우 약함: 드클로의 HP가 59로 하락하고, 이벨리오스가 2레벨 주문을 사용하지 못합니다.
- 약함: 드클로의 HP가 59로 하락합니다.
- 강함: **늑대** 두 마리가 나타나 이벨리오스를 돕습니다.
- 매우 강함: **늑대**가 네 마리 나타나 이벨리오스를 돕습니다..

상황 B. 살리느냐?

만약 모험가들이 드-클로를 살리기로 결정했다면, 이벨리오스는 동굴 문을 열어줍니다. 모험가들은 이벨리오스를 도와 드-클로를 회복시켜야 합니다. 드-클로는 현재 고통에 몸부림치고 있습니다.

맹세를 어긴 결과

- 만약 모험가들이 아우린 앞에서 괴물을 죽이기로 발카우나의 이름으로 맹세했는데도 괴물을 살리기로 마음먹었다면, 끔찍한 신의 형벌이 기다립니다. 형벌은 어디까지나 그 플레이를 진행하는 DM의 재량입니다. 테이블의 분위기에 따라 형벌의 강도와 유형을 결정하십시오. 다음은 이 시나리오의 제작 과정에서 사용되었던 신의 형벌들입니다. 아래의 효과들은 이 모험 내에서만 유지됩니다.
- 코가 3 피트 길이로 길어진다.
- 거짓말을 할 수 없게 된다.

지역 정보

공간과 지형. 10 피트 넓이의 통로를 30 피트 정도 들어가면 지름 40 피트 정도의 타원형의 동굴이 모습을 드러냅니다. 중간중간 동굴을 떠받치는 5 피트 굵기의 기둥 몇 개를 제외하고는 다른 통로도 없는 단순한 구조입니다. 동굴 천장에는 구멍이 뚫려 있습니다.

조명과 냄새. 동굴에 낮에 도착할 일은 없습니다. 밤에 도착한다면 동굴 천장에 뚫린 구멍을 통해 들어온 달빛 덕분에 약한 빛(Dim Light) 이 존재합니다. 동굴 안에는 피 냄새와 독한 해독약 냄새, 그리고 역한 아몬드 냄새 같은 독 냄새가 진동합니다.

드-클로 살리기

괴물을 살리기 위해 이벨리오스는 가방 안에서 최상급 치유의 물약을 한 병 꺼냅니다. 만약 모험가들이 그 물약을 어떻게 얻었냐고 묻는다면 100 년이 넘는 세월 동안 '왕의 탄식' 제조에 영향을 주지 않을 정도로 조금씩 붉은 꿀벌의 로얄 젤리를 모아 만들었다고 대답합니다. 이벨리오스는 이 물약을 먹이면 드-클로도 상처를 회복할 수 있을 것이라 말합니다.

이벨리오스가 동굴의 입구를 열면, 모험가들은 각각 한 번 행동할 수 있습니다. 캐릭터들이 어떻게 이 물약을 먹일지 생각하게 하시기 바랍니다. 캐릭터들은 마법 역시 쓸 수 있습니다.

현명하게 행동하거나, 창의적인 아이디어를 낸다면 이점을 받고 행동할 수 있습니다. 다음은 모험가들이 할 수 있는 행동의 예시들입니다.

- DC 13 근력(운동) 판정에 성공하면 드-클로의 공격을 막습니다.
- DC 13 지혜(동물 조련) 판정에 성공하면 드-클로의 행동을 유도할 수 있습니다.
- DC 13 건강 내성 굴림에 성공하면 피해 없이 드-클로의 공격을 막아냅니다.
- DC 13 민첩(곡예) 판정에 성공하면 미끼가 되어 드-클로의 시선을 돌릴 수 있습니다.
- DC 13 매력(설득) 판정에 성공하면 드-클로를 잠시 진정시킬 수 있습니다.
- 회복 주문으로 미리 회복시켜주어 필요 회복량을 줄일 수 있습니다.
- 로얄 젤리를 훔쳐오거나, DC 20의 매력(설득) 판정에 성공해서 무린에게 로얄 젤리를 받아오면 회복해야 하는 HP 양이 20으로 감소합니다.

플레이어들이 원한다면 위의 방법들을 알려줄 수 있지만 가능한 창의적인 방법을 쓸 수 있게 독려하여 주시기 바랍니다. 또한 모험가들이 함께 전략적으로 움직이도록 유도하면 좋습니다. 집단 판정으로 전체 판정의 성패를 결정하며, 성공한다면 최상급 치유의 물약 회복량 굴림을 하게 하십시오. 실패하면 한 번 더 시도할 수 있지만 불리점을 받고 시도해야 합니다. 그래도 실패하면 전투로 넘어갑니다.

물약 굴림으로 총합 45 이상을 회복한다면 드-클로를 완벽하게 살릴 수 있습니다. 그러나 45 미만을 회복하거나 집단 판정에 실패한다면 회복에 실패하고 드-클로는 울부짖습니다. (5 피트 내의 생명체를 15 피트까지 밀어냅니다.) 그 이후 최후의 기회로 한 라운드 더 진행이 가능하지만, 그래도 실패한다면 드-클로와의 전투로 이어집니다.

만약 물약을 받고 나서 사용하지 않는다면, 물약은 이벨리오스가 다시 가져갑니다.

전투광을 위한 변주

이 모험은 플레이어들의 선택에 따라 전투 없이 진행할 수 있도록 설계되었습니다. 그러나 플레이어들이 특히 전투를 좋아하는 조합이라면, 이벨리오스의 설득이 끝났을 때 드-클로를 뒤쫓아온 고블린들을 등장시켜도 좋습니다. 이들은 드-클로 대신 무린이 언급했던 늑은 앙크헤그를 그들의 노예로 사로잡아 모험가들을 공격합니다. 적으로는 **고블린 두목**과 **고블린** 두 마리, **앙크헤그** 등장합니다. 만약 매우 약함과

약함의 난이도라면 고블린 두목은 앙크헤그를 본인들이 죽었다고 언급합니다. 그리고 그들은 앙크헤그의 턱날로 만든 시미터를 사용합니다.

- 매우 약함: **고블린 두목**과 **고블린** 두 마리가 등장합니다.
- 약함: **고블린 두목**과 **고블린** 네 마리가 등장합니다.
- 강함: **고블린 두목**과 **고블린** 네 마리, **앙크헤그**가 등장합니다.

상황 C. 괴물의 폭주

시간 지체 점수가 6 점 이상 누적되면 드-클로는 이벨리오스의 봉인을 깨고 나옵니다. 만약 모험가들이 은신처 앞까지 온 상황이라면 이벨리오스를 기습해 행동불능 상태로 만든 후 모험가들을 공격합니다. 만약 모험가들이 은신처에 없는 상황이라면 곧장 양봉장으로 향합니다. 이 경우 모험가들은 휴식을 하지 못한 채 드-클로와 전투에 들어갑니다.

결론

이야기 목표 B

드-클로를 죽이거나 살린다면 **이야기 목표 B**를 달성하고 결말로 진행할 수 있습니다.

Part 4. 결말

예상 소요 시간: 10 분

모험가들의 활약으로 마침내 허니브루 마을에는 평화가 찾아왔습니다. 여러분들은 허니브루의 구원자로서 대접받게 됩니다. 만약 모험가들이 드-클로를 죽이거나 구하여서 마을을 지키는데 성공한다면, 마을의 드워프들과 무린은 모험가들에게 매우 감사하며 큰 연회를 베풀습니다. 이것은 기본 결말입니다. 캐릭터들의 행적에 따라 아래 세 가지 추가 결말이 있습니다.

· **결말 1.** 만약 모험가들이 발카우나의 이름 앞에 한 맹세를 지켜 드-클로를 죽이고 그 증거를 가져와 마을에 증명한다면 마을 사람들은 기뻐하지만 이벨리오스는 분노하며 마을을 떠납니다.

· **결말 2.** 만약 모험가들이 발카우나의 이름 앞에 한 맹세를 깨고 드-클로를 살린다면 이벨리오스가 모험가들의 활약을 증명해 줍니다. 그러나 모험가들은 신의 저주를 받고 그것을 눈치챈 아우린은 분노하며 마을을 떠납니다.

· **결말 3.** 만약 모험가들이 발카우나의 이름 앞에 한 맹세를 지키고 드-클로도 살린다면 이벨리오스가 모험가들의 활약을 증명해 주며, 신의 이름 앞에 한 약속이 성사된 것을 느낀 아우린 역시 감사를 표합니다. 그리고 아벨리오스가 감사의 뜻으로 모험가들에게 라벨 없는 왕의 탄식 두 병을 선물합니다.

보상

캐릭터들은 성취에 따라 보상을 받습니다.

캐릭터 보상

캐릭터들은 성취에 따라 보상을 받습니다. 다음은 각 결말과 그에 따른 보상입니다. 결말별 보상은 중복될 수 없습니다.

성장

이 모험 전체를 완료하면, 각 캐릭터들은 레벨이 오르게 됩니다. 각 플레이어의 선택에 따라 캐릭터는 성장을 보류하거나 거절할 수 있습니다. 성장을 보류하려는 플레이어에게는 레벨 당 얻을 수 있는 금화에 한계가 있음을 알려주도록 합니다.

금화

게임 세션을 1 시간 진행할 때마다 각 캐릭터에게는 금화 보상이 주어집니다. 모험에는 이를 설명하기 위한 요소들이 포함되어 있으나, 원한다면 적당한 위치에 금화 보상이 될 만한 요소를 추가하는 것도 가능합니다. 한 캐릭터가 시간당 얻을 수 있는 최대 금화 보상은 등급에 따라 달라집니다. 아래를 참조하십시오.

등급	시간당 GP 보상(최소 gp 보상)	레벨당 GP 획득 한도
1	20gp(10gp)	80gp
2	30gp(15gp)	240gp
3	200gp(100gp)	1,600gp
4	750gp(375gp)	6,000gp

마법 물건

모험 도중 아래 마법 물건을 발견했다면, 캐릭터들은 이를 획득할 수 있습니다. 물건에 대한 상세 정보는 **부록 1**에 설명되어 있습니다.

- 드러냄의 랜턴

던전 마스터 보상

이 모험을 전체적으로 진행했다면, 당신의 캐릭터 중 하나를 골라 1 레벨을 올릴 수 있습니다. 이렇게 성장한 캐릭터는 성장 이전 시점의 등급에 따라 금화를 얻게 됩니다.

등급	획득 금화
1	80gp
2	240gp
3	1,600gp
4	6,000gp

또한 당신은 이 모험을 진행하여 DM 사명을 완수할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 모험자 연맹 던전 마스터 안내서(Adventurer's League Dungeon Master's Guide)를 참조하시기 바랍니다.

부록 1. 장소&NPC

다음 NPC와 장소 정보는 이 모험을 특히 흥미롭게 만들어 줍니다. 각 NPC와 위치는 모험과 관련된 발음과 정보가 포함되어 있습니다.

- **무린 허니비어드.** 무린은 강직한 인상의 중년 드워프입니다. 짙은 금색의 머리카락과 수염을 기르고 있습니다.
인격: 나는 마을과 주민들을 보호하기 위해서라면 무엇이든지 할 수 있다.
이상: 안전. 마을을 지키기 위해서는 무엇이든지 한다.
유대: 평생을 살아왔고, 조상의 피와 땀이 서린 이 마을은 나의 모든 것이다.
단점: 나는 가끔 내 생각에 매몰되어 다른 사람의 의견을 듣지 않는다.

- **다룬 허니비어드.** 촌장의 아들 다룬은 이제 막 성년이 된 어린 드워프입니다.
인격: 누구든지 실수할 수 있다. 중요한 것은 그것을 고치는 것이다.
이상: 정의. 정의는 실현되어야 한다.
유대: 내 마을은 나의 집이다. 나는 집을 지키기 위해서 싸운다.
단점: 나는 가끔 내 생각에 매몰되어 다른 사람의 의견을 듣지 않는다.

- **아우린**은 한때 티에프-홀드의 순찰자였으며, 지금은 허니브루 마을의 유일한 대장장이입니다. 티에프-홀드에서 이주해 온 그녀에게 가족은 동생 도리도스밖에 없습니다.
인격: 나에게 중요한 것은 언제나 가족이다.
이상: 가족. 가족을 위해서라면 나는 무엇이든지 할 수 있다.
유대: 내 동생은 살아남은 유일한 나의 가족이다. 아니, 가족이었다.
단점: 목적인 것이 있다면 무슨 수를 써서라도 이루어낸다.

- **이벨리오스.** 이벨리오스는 허니브루 마을의 설립자 중 하나이자 500살이 넘는 엘프입니다. '왕의 탄식'의 제조법 역시 그의 오랜 친구이자 허니브루 마을의 설립자인 '오드릭 허니비어드'와 함께 만들었습니다.
인격: 상황은 언제나 단편적이지 않다.
이상: 대의. 사소한 원한보다 중요한 무언가가 있다.

유대: 허니브루 마을의 드워프들은 나에게서 모두 손자 같은 아이들이다.

- **허니브루 마을.** 허니브루 마을은 어스스퍼 산맥의 북쪽 끝자락에 위치한 마을로, 어스스퍼 산맥을 지배하는 '티에프-홀드' 왕국의 작은 위성 마을입니다. 또한 드물게도 지상에 위치한 드워프 마을이기도 합니다. 마을의 건물들은 마치 칼로 자른 두부처럼 반듯한 바위들을 쌓아 만들었습니다. 건물들은 대체로 팔각 기둥의 모습을 하고 있고, 창문과 대문 둘레에 아름다운 드워프 문양들이 장식되어 있습니다.
- **티에프-홀드.** 티에프-홀드는 어스스퍼 산맥을 지배하는 드워프 왕국으로, 고대 드워프 클랜 루드와카자르(Ludwakazar) 씨족의 후손들이 세운 왕국입니다. 티에프-홀드의 왕좌는 지금도 루드와카자르 씨족이 이어받고 있습니다. 전설에 의하면 티에프-홀드 왕국은 어스스퍼 산맥 깊은 곳에 있는 골드 드래곤 고통과 함께 힘을 합쳐 산맥 지하를 더럽히던 고대 고블린들을 몰아내고 세워진 왕국이라고 합니다.

부록 2. 몬스터 정보

고블린 Goblin

소형 인간형(고블리노이드), 중립 악

방어도 15(가죽 갑옷, 방패)

히트 포인트 7(2d6)

이동속도 30 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

기술 은신 +6

감각능력 암시야 60ft., 상시 감지 9

언어 공용어, 고블린어

도전지수 1/4(50xp)

재빠른 도주. 고블린은 자기 턴에 추가 행동을 사용해 퇴각이나 은신 행동을 취할 수 있습니다.

행동

시미터. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중 시:

5(1d6+2)점의 참격 피해.

단궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. 명중 시:

5(1d6+2)점의 관통 피해.

고블린 두목 Goblin Boss

방어도 17(체인 셔츠, 방패)

히트 포인트 21 (6d6)

이동속도 30 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	10(+0)

기술 은신 +6

감각능력 암시야 60ft., 상시 감지 9

언어 공용어, 고블린어

도전지수 1(200xp)

재빠른 도주. 고블린은 자기 턴에 추가 행동을 사용해 퇴각이나 은신 행동을 취할 수 있습니다.

행동

다중공격. 고블린은 시미터로 2 회의 공격을 가합니다. 두 번째 공격에는 불리점을 받습니다.

시미터. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중 시:

5(1d6+2)점의 참격 피해.

단궁. 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. 명중 시:

5(1d6+2)점의 관통 피해.

반응행동

공격방향 전환. 두목이 볼 수 있는 크리쳐 하나가 두목은 목표로 공격을 가할 때, 고블린 두목은 목표가 된 고블린 주변 5ft 내의 다른 고블린과 자신의 자리를 바꾸어 다른 고블린이 대신 공격의 목표가 되도록 할 수 있습니다.

늑대 Wolf

중형 야수, 성향 없음

방어도 13(자연 갑옷)

히트 포인트 11(2d8+2)

이동속도 40 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

기술 감지 +3, 은신 +4

감각능력 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1/4(50xp)

예리한 청각과 후각. 늑대는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

무리 전술. 늑대가 공격하려는 목표 근처 5 피트 이내에 행동불능 상태가 아닌 동료라면, 늑대는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5 피트, 목표 하나. 명중 시:

7(2d4+2)점의 관통피해. 만약 목표가 크리쳐라면, DC 11 의 근력 내성

굴림에 실패할 경우 넘어집니다.

독수리 Eagle

소형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 3(1d6)

이동속도 10 피트, 비행 60 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6(-2)	15(+2)	10(+0)	2(-4)	14(+2)	7(-2)

기술 감지 +4

감각능력 상시 감지 14

언어 -

도전지수 0(10xp)

예리한 시각. 독수리는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

발톱. 근접 무기 공격: 명중+2, 간격 5 피트, 크리쳐 하나. 명중 시: 2(1d4)점의 관통 피해.

드루이드 Druid

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

방어도 11(나무껍질 피부 Barkskin 사용 시 16)

히트 포인트 27(5d8+5)

이동속도 30 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10(+0)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	15(+2)	11(+0)

기술 의학 +4, 자연학 +3, 감지 +4

감각능력 상시 감지 14

언어 드루이드어, 추가로 두 가지 언어

도전지수 2(450xp)

주문 시전. 드루이드는 4 레벨 주문시전자입니다. 드루이드의 주문시전 능력치는 지혜입니다. (주문 내성 DC 12, 주문 명중 +4) 드루이드는 아래와 같은 드루이드 주문을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): 드루이드술 *druidcra* 피트, 화염 생성 *Produce Flame*, 마력곤봉 *Shillelagh*

1 레벨(슬롯 4 개): 얽혀둠 *Entangle*, 활보 *Longstrider*, 동물과의 대화 *Speak with Animals*, 천둥파도 *Thunderwave*

2 레벨(슬롯 3 개): 동물 전달자 *Animal Messenger*, 나무껍질 피부 *Barkskin*

행동

육척봉. 근접 무기 공격: 명중 +2, (마력곤봉 사용시 +4), 간격 5 피트, 목표 하나. 명중시: 3(1d6)점의 타격 피해. 두 손으로 장비했거나 마력곤봉 사용시 6(1d8+2)점의 타격 피해.

말벌 무리 Swarm of Wasp

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 12(자연 갑옷)

히트 포인트 22(5d8)

이동속도 5 피트, 비행 30 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3(-4)	13(+1)	10(+0)	1(-4)	7(-2)	1(-5)

피해 저항 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

감각 능력 맹안시야 10 피트, 상시 감지 8

언어 -

도전지수 1/2(100 xp)

무리. 작은 곤충의 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 곤충이 들어갈 수 있는 공간이면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp 를 회복하거나 임시 hp 를 얻을 수 없습니다.

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 0 피트, 무리의 공간에 있는 크리쳐 하나. 명중시: 10(4d4)점의 관통 피해. 무리의 hp 가 최대 hp 의 절반 이하라면 5(2d4)의 관통 피해.

아울베어 Owlbear

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 13(자연 갑옷)

히트 포인트 59(7d10+21)

이동속도 40 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

기술 감지+3

감각능력 암시야 60 피트, 상시 감지 13

언어 -

도전지수 3(700xp)

예리한 시각과 후각. 아울베어는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 아울베어는 부리 1 회, 할퀴기 1 회, 총 2 회 공격합니다.

부리. 근접 무기 공격: 명중+7, 간격 5 피트, 크리쳐 하나. 명중시: 10(1d10+5)점의 관통피해

할퀴기. 근접 무기 공격: 명중+7, 간격 5 피트, 목표 하나, 명중시: 14(2d8+5)점의 참격 피해

앙크헤그 Ankheg

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 14(자연 갑옷), 넘어져 있을 때는 11

히트 포인트 39(6d10+6)

이동속도 30 피트 굴착 10 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17(+3)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	13(+1)	6(-2)

감각능력 암시야 60 피트 진동감지 60 피트, 상시 감지 11

언어 -

도전지수 2(450xp)

행동

물기. 근접 무기 공격: 명중+5, 간격 5 피트, 목표 하나. 명중시:

10(2d6+3)점의 참격 피해. 추가로 3(1d6)점의 산성 피해. 목표가 대형 이하

크기의 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 13). 앙크헤그가 크리쳐를 물어서 붙잡고 있을 때에는 오직 붙잡힌 크리쳐에 대해서만 물기 공격을 가할 수 있으며, 이 물기 공격의 명중 굴림에는 이점을 받습니다.

산성 분사(재충전 6). 앙크헤그는 길이 30 피트, 폭 5 피트의 직선에 산을 뿜습니다. 이때, 앙크헤그는 아무도 물고 있지 않아야 합니다. 직선 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 13의 민첩 내성을 굴려야 하며, 실패할 시 10(3d6)점의 산성피해를 받습니다. 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

일반인 Commoner

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

방어도 10

히트 포인트 4(1d8)

이동 속도 30 피트

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

감각능력 상시감지 10

언어 공용어

도전지수 0

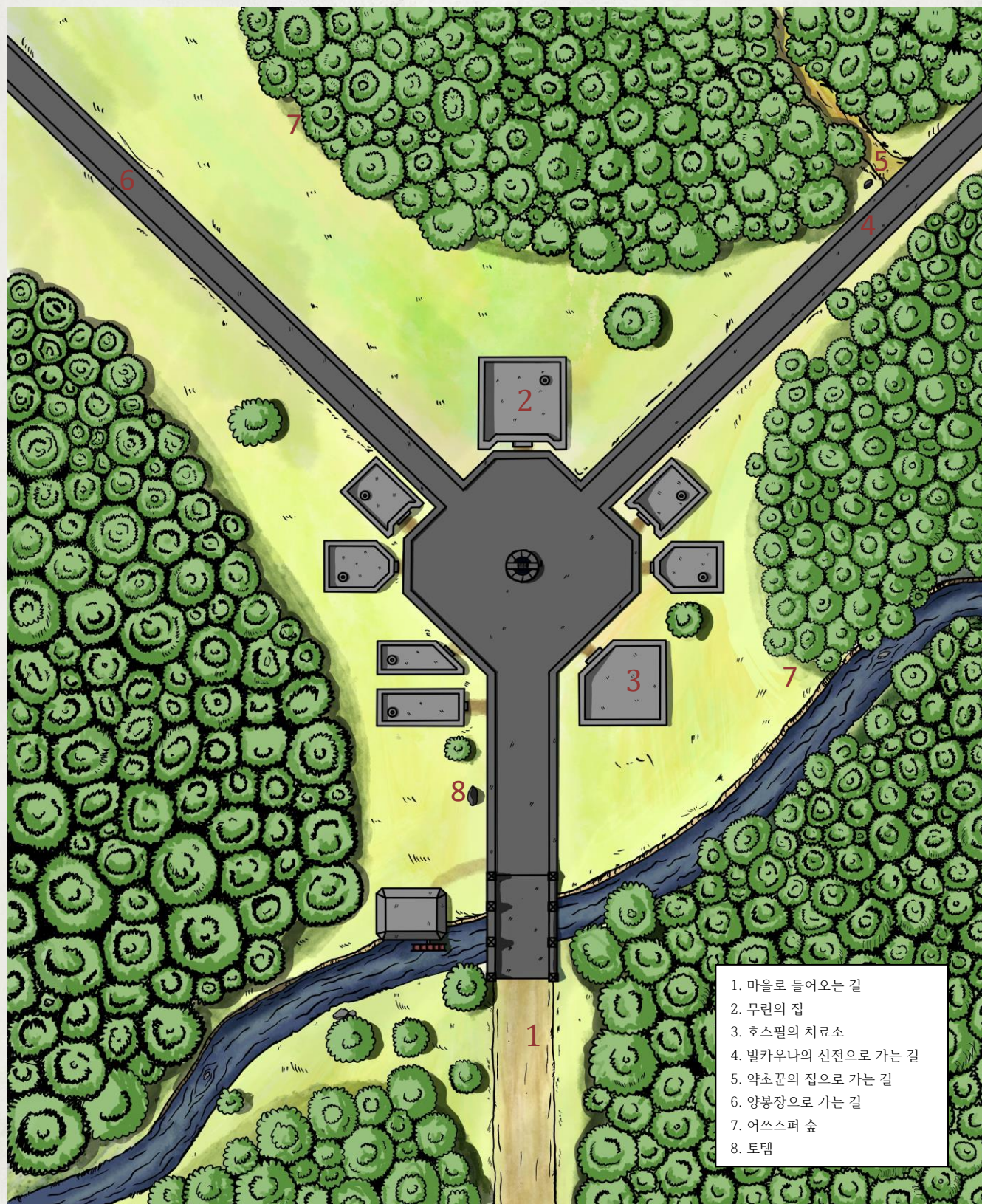
행동

몽둥이 근접 무기 공격: 명중+2, 간격 5 피트, 목표 하나. 명중시:

2(1d4)점의 타격 피해

일반인은 농민이나 농노, 노예, 하인, 순례자, 상인, 장인, 은둔자 등등을 모두 포함합니다.

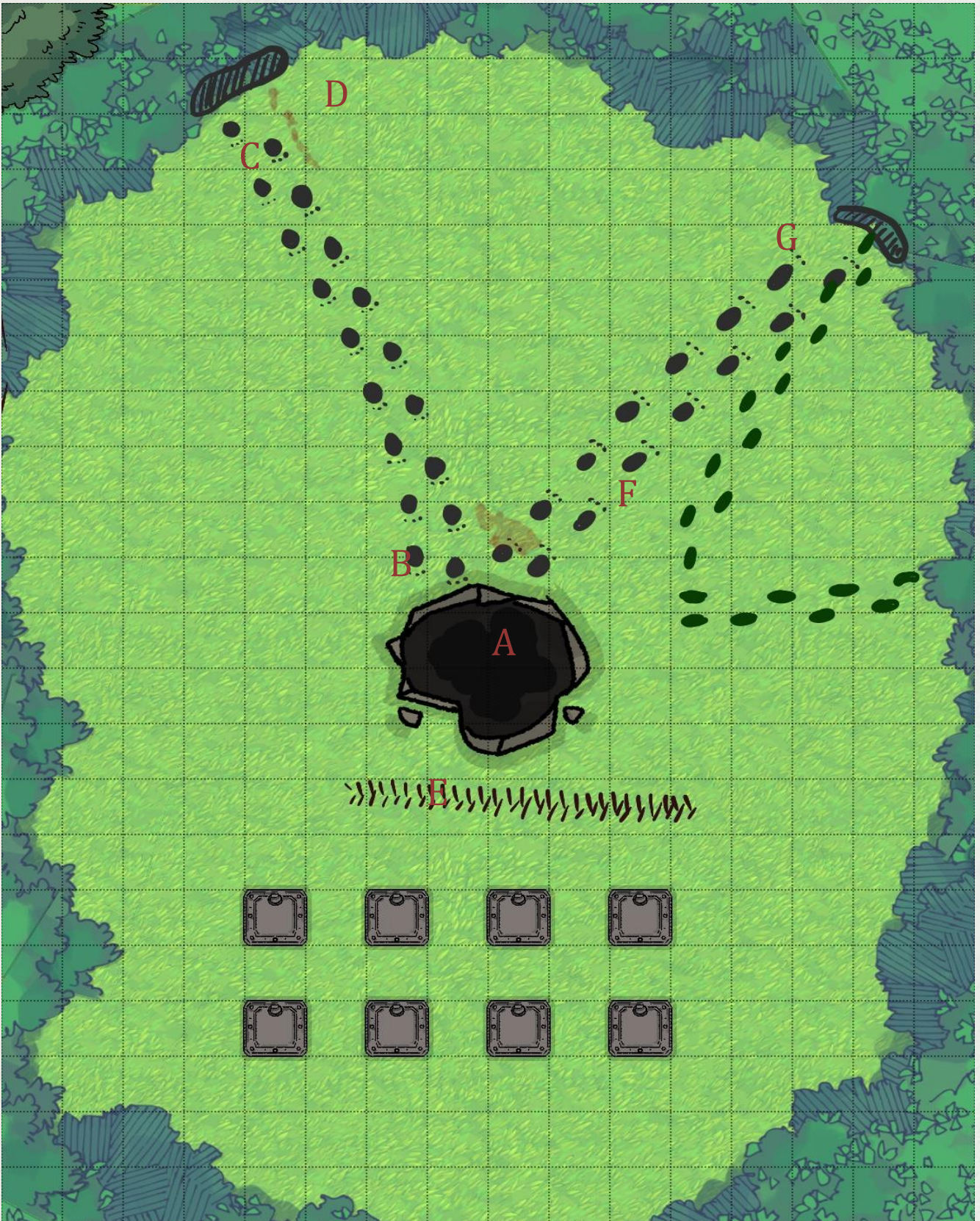
부록 3. 마을 지도



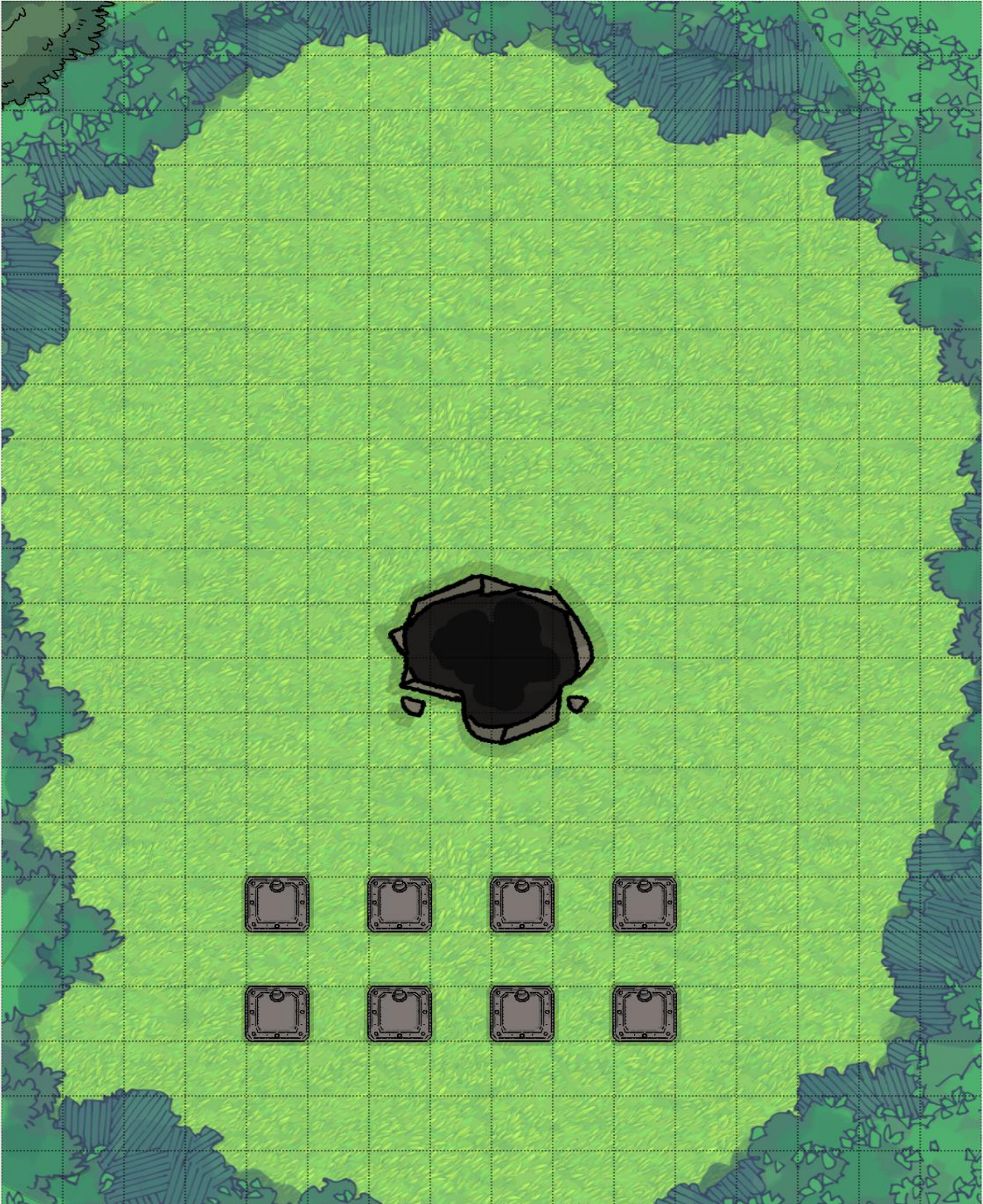
Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

CCC-KKALGO-02-01 꿀벌대소동

부록 4. 양봉장 지도(DM)



양봉장 지도(Player)



Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

CCC-KKALGO-02-01 꿀벌대소동

부록: 던전마스터 참고사항

DM으로서 모험을 진행하려면, 당신은 3-7 명의 플레이어와 함께 해야 합니다. 이들 각각은 모험의 레벨 범위에 해당하는 캐릭터를 지니고 있어야 합니다. (모험 개요를 참조하십시오.) 만약 당신이 하드커버 모험을 진행중이라면 그 게임을 계속 이어 할 수 있습니다. 하지만 만약 당신이 다른 하드커버 모험을 하다가 레벨 범위를 벗어났다면, 기존의 하드커버 게임으로는 돌아올 수 없습니다.

모험 준비하기

게임을 시작하기 전, 아래 사항들을 명심하도록 합니다.

- 모험 전체를 쭉 읽어본 다음, NPC 를 묘사해야 하는 부분이나 전투의 운용 전술 등 당신이 중요하다 싶은 곳에 표시를 하거나 해서 모험 도중 떠올릴 수 있도록 합니다. 모험의 부록이나 핸드아웃을 잘 살펴보도록 합니다.
- 모험을 진행하는 동안 쓸만한 부가 자료들을 미리 챙겨둡시다. 빈카드나 DM 스크린, 미니어쳐, 지도 등이 이에 해당합니다.
- 플레이어들에게 자기 캐릭터의 이름이나 클래스, 레벨, 상시 감지점수 등 모험에서 필요로 하는 정보들을 미리 물어봐서 확인해 둡시다. (배경이나 특성, 단점들도 이에 해당할 수 있습니다.)

플레이어는 이전에도 이 모험을 플레이어나 던전 마스터로 진행해 보았을 수 있지만, 하나의 캐릭터는 오직 한 번만 이 모험을 할 수 있습니다. 각 플레이어들의 캐릭터 모험 기록시트를 확인해 봅시다. (없다면 연맹 운영자를 통해 하나를 얻습니다.) 모험 기록시트를 통해 레벨과 마법 물건, 금화와 막간 활동 일수 등을 확인합니다. 이 부분들은 세션이 끝날 때 갱신되어야 합니다. 모험이 끝났든 아니든, 모험의 정보와 당신이 제공한 정보들은 모험 세션이 끝날 때 반드시 정리해 기록하도록 합니다

각 플레이어들은 기록 시트를 정확히 유지하고 갱신해야 합니다. 시간이 있다면, 각 플레이어의 캐릭터 시트를 살펴보고 이상한 부분이 없도록 점검해 봅시다. 만약 매우 높은 희귀도의 마법 물건이 있거나 능력치가 이상하게 배열되어 있다면, 캐릭터에게 이 특이한 부분들에 대해 묻고 수정하도록 할 수 있습니다. 만약 수정이 어렵다면, 해당 마법 물건을 사용하지 못하도록 금지하거나 표준 능력치 점수 배열을 쓰도록 할 수 있습니다.

참고를 위해서 플레이어들에게 D&D 모험자 연맹 플레이어 안내서를 읽도록 합시다. 만약 모험이나 이야기가 시작할 때 플레이어가 막간 활동을 소비하고 싶어한다면, 시작 전에 활동을 선언하고 막간 활동 일수를 소비할 수 있습니다. 아니면 모험이나 이야기가 끝날 때 써야만 합니다. 모험 내용 중에 별다른 언급이 없는 한, 플레이어들은 모험이 시작할 때 캐릭터의 주문이나 다른 매일 단위 선택지들을 고를 수 있습니다. 플레이어들의 진행이 막혀 있다면, 언제든지 모험의 상세 내용을 다시 읽고 플레이어들에게 단서를 제공해 주도록 합시다.

모험 조정하기

당신이 모험의 내용을 조절해야 할지 아닐지를 판단하려면, 먼저 참여한 캐릭터들의 레벨을 모두 합한 다음 캐릭터들의 숫자로 나누어 봅시다. (5 이상이면 올림, 4 이하면 내림으로 처리합니다.) 이것이 게임집단의 평균 일행 레벨(Average Party Level: APL)입니다. 모험에서 **일행의 강함**을 측정하려면, 아래 표를 참조하십시오.

일행의 강함 측정

일행 구성	일행의 강함
3-4 캐릭터, APL보다 낮음	매우 약함
3-4 캐릭터, APL과 동일함	약함
3-4 캐릭터, APL보다 높음	평균
5 캐릭터, APL보다 낮음	약함
5 캐릭터, AL과 동일함	평균
5 캐릭터, APL보다 높음	강함
6-7 캐릭터, APL보다 낮음	평균
6-7 캐릭터, AL과 동일함	강함
6-7 캐릭터, APL보다 높음	강함