

마을 근처 숲에 자리잡은 요정 궁정이 마을 사람 중 누군가에게 크게 분노했습니다. 이제 요정들은 친구와 가족들 사이에 불화의 씨앗을 뿌리기 시작했고, 마을 사람들의 평화로운 삶은 엉망진창으로 바뀌었습니다. 여러분과 친구들은 이 끔찍한 상황을 해결하기 위해 요정들을 달래거나, 제압할 방법을 찾아야 합니다.

마스터는 이 시나리오 묶음에 있는 예시 이름과 요정 및 요정 군주의 특징, 예시 괴물, 그리고 몇 가지 표를 사용해 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 재빨리 모험을 준비할 수 있습니다.

만약 즉석에서 사람이거나 장소의 이름을 만들어야 한다면, 아래 표를 참조하세요. 이 시나리오 묶음에서는 기본적으로 켈트풍 이름을 사용합니다.

1d6	마을 이름
1	아폰웬
2	케얼레온
3	글린니스
4	헤이
5	팸브로크
6	타이윈

잊지 마세요!



= 지도에 장소를 추가합니다.



= 지도에 NPC를 추가합니다.

여러분은 플레이어들이 캐릭터 만들기에서 사건 표를 굴리는 동안, PC들의 마을이 어떤 곳인지, 어떤 사람들이 살고 있는지 여러 정보를 얻을 것입니다.

다음 표는 마을에 사는 사람들, 또는 캐릭터들의 이름을 만들 때 사용할 수 있습니다.

1d20	여성 이름	1d20	여성 이름	1d20	남성 이름	1d20	남성 이름
1	아일리스	11	킬린	1	암브로스	11	커윈
2	아리안호드	12	리아단	2	아라운	12	킬리안
3	케이트	13	마브	3	아르덴	13	류
4	클레어	14	마르타	4	베어드	14	매스
5	데어드레이	15	멜루신	5	케드릭	15	오웬
6	델라네이	16	모르간	6	데스몬드	16	프일
7	에니드	17	리안논	7	이완	17	루악
8	에린	18	로즈	8	퍼거스	18	텔로어
9	피오라	19	타라	9	글렌	19	웨일란
10	그웨네스	20	이졸데	10	귀디온	20	윈

요정들이 분노한 이유는...

지난주, 누군가 자신도 모르게 요정들의 주목을 끌었습니다. 플레이어들이 캐릭터의 어린 시절 배경을 정하는 처음 세 가지 표를 굴릴 때, 굴림 결과로 등장하는 몇몇 흥미로운 인물들로 다음 표를 채우세요. 이 중 한 명이 스스로는 여전히 모를지라도 요정들의 화를 부른 책임이 있습니다.

1d8	누가 요정들을 화나게 했나요?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	사실 다른 곳에서 온 낯선 사람이 요정들의 심기를 건드렸습니다.

1d6	위 캐릭터가 어떤 짓을 저질러서 마을에 문제를 일으켰나요?
1	이 지역 어딘가에 오랫동안 숨겨져 왔던 보호의 문장을 훼손했습니다.
2	분노한 나머지, 마력의 힘이 실린 바보 같은 저주를 내뿜었습니다. 이제 그 저주가 실현되고 있습니다.
3	길을 지나가던 두건 쓴 이방인을 우연히 불쾌하게 했습니다.
4	지난 가을 마을에서 장터가 열렸을 때, 낯선 상인에게서 싸구려 보석을 샀습니다.
5	살인을 저지르고 죄를 은폐했습니다. 고블린들이 이 숨겨진 더러운 죄악에 이끌려 왔습니다.
6	캐릭터의 가문은 요정을 물리치는 오랜 의식을 집행했습니다. 이 캐릭터의 세대에서는 이 의식을 미신이라고 생각하고 더 이상 의식을 치르지 않았습니다.



요정 궁정의 기이한 특성은...

1d6	이 지역의 요정 군주는 누구인가요?
1	배우자를 맞이하여 후계자를 얻으려 하는 친절한 오거
2	제멋대로 구는 요정 부하들과 마찰을 빚는, 무서우면서도 위풍당당한 지배자.
3	와일드 헌트를 이끄는 위험한 사냥꾼으로, 자신을 대신해 다른 누군가가 1년 동안 왕국을 통치해 주기를 바랍니다.
4	왜인지 모르겠지만 이 궁정의 군주는 푸카입니다. 이 푸카는 누군가 다른 이가 자신을 명예롭게 퇴위시켜주기를 바랍니다.
5	아름다운 고대의 물의 정령. 최근 인간 남편의 배반과 죽음을 겪은 후 홀로 되었고, 다시 지위에 오른 것을 그다지 달가워하지 않습니다.
6	그림자가 요정 궁정에 장막처럼 드리워져 있습니다. 그림자가 속삭이면 빛이 희미해지고, 요정과 사람들 모두 별별 떨면서 복종합니다.

1d6	요정 군주의 숨겨진 약점은?
1	요정 군주는 마을의 어느 인간과 사랑에 빠졌습니다.
2	요정 군주는 소금이나 천, 포도주, 태양빛처럼 인간이 흔히 접할 수 있는 무언가에 취약합니다.
3	과거의 어느 사건 때문에, 요정 군주는 궁정의 어느 하찮은 요정에게 큰 빛을 졌습니다.
4	요정 군주의 진실한 이름은 캐릭터들과 마을 사람들이 이미 잘 아는 이 지역 요정 이야기 중 일부에 나와 있습니다.
5	마법적인 금제 때문에 요정 군주는 마법으로든, 무력으로든 인간을 직접 해칠 수 없습니다.
6	요정 군주는 구운 음식이나 음악, 이야기처럼 인간이 흔히 만들 수 있는 무언가에 깊숙이 빠졌습니다.

1d6	이 궁정에서 꼭 지켜야 하는 기이한 예의범절이나 행동은 무엇인가요?
1	요정은 자신에게 빛을 진 상대를 언제나 찾을 수 있습니다. 만약 캐릭터 중 누군가 요정에게 선물을 받으면, 해당 캐릭터는 요정에게 빛을 집니다.
2	이 궁정의 요정들은 운율을 맞춰 말하는 것을 즐깁니다. 누구든 운율에 맞춰 이야기하지 않는다면 요정을 대할 때 모든 매력 판정에 -2 페널티를 받습니다.
3	요정의 음식을 먹는 이는 요정의 숲 주민이 됩니다. 음식을 먹고 주문 극복 판정에 실패한 캐릭터는 다음 레벨이 될 때까지 인간으로 되돌아갈 수 없습니다.
4	이 궁정의 요정들에게는 금기사항이 있어서, 이를 어기거나 입에 올린 상대는 남은 모험 동안 요정을 대할 때 모든 매력 판정에 -5 페널티를 받습니다. 이 금기사항은 재채기나 별목, 돈, 고기 섭취 등입니다.
5	요정들은 기이하고 엄격한 행동 규칙을 가졌습니다. 숲 속에서 거짓말이나 배신, 도둑질을 하려는 캐릭터는 누구든지 주문 극복 판정에 성공해야 합니다.
6	이 숲속에서는 어떠한 약속을 하든 강력한 맹세로 바뀝니다. 심지어 불명확하거나 애매한 약속도 말입니다. 누구든 숲 속에 있는 동안 자신이 무얼 하겠다고 말한 사람은 정말로 자신이 말한 것을 실천할 때까지 행운 점수를 받지 못합니다.

게임 중 벌어지는 사건

세션 초반부에 캐릭터들이 무슨 일이 벌어지고 있는지 정보를 짜맞추는 동안, 마을에서는 원래 사건과 관련이 없는 골칫거리 한 가지가 벌어집니다. 플레이 시작 후 15~30분 후에 이 문제를 등장시키세요. 만약 게임이 빠르게 전개된다면 이 표를 무시할 수도 있습니다. 하지만 이후 플레이 속도가 늦어질 때에 이 문제를 등장시킬 수도 있습니다.

1d6	이웃에게 무슨 문제가 생겼나요?
1	캐릭터 중 누군가의 부모가 부부 문제를 겪고 있습니다. 두 명의 관계는 금전 문제 때문에 갈등을 빚는 중입니다. 양쪽 모두 캐릭터를 따로따로 찾아와 도움을 청합니다.
2	캐릭터들에게 중요한 누군가가 난산을 겪고 있습니다. 마녀는 어떤 종류이든 도움이 필요합니다.
3	요정만으로는 충분히 골치 아픈 상황이 아니었나 봅니다. 북쪽의 야만인 무리 하나가 마을을 약탈하려고 합니다.
4	도둑이 나타났습니다! 몇몇 장인과 상인이 물건을 도둑맞았다고 신고했으며, 여관에서 길길이 분통을 터뜨리는 중입니다. 캐릭터 한 명의 친척이 가장 최근에 도둑을 맞았습니다.
5	가축들이 날뛰거나, 홍수가 나거나, 화재가 나는 등 장난을 맞은 마을에 재앙이 닥쳤습니다.
6	선조 때부터 묵어온 불화가 다시 불거져서, 마을 전체가 이 문제를 두고 갈라졌습니다. 더욱 끔찍하게도, 각 캐릭터들의 가족이 이 문제를 두고 서로 갈라졌습니다.

캐릭터들이 마을에서 발생한 모든 문제를 확실히 파악할 무렵, 마을 사람들과 협상을 원하는 요정 군주가 보낸 전갈이 도착합니다. 플레이가 시작한 지 한 시간 정도 지난 후 이 전갈을 보내세요. 만약 캐릭터들이 요정 문제를 어떻게 처리할지 감을 못 잡는다면 좀 더 일찍 보내세요.

1d6	요정 군주는 캐릭터들에게 어떻게 전갈을 보내나요?
1	요정 군주가 보낸 사절이 마을에 도착합니다. 성난 마을 사람들이 사절을 둘러싸지만, 사절은 화평을 제안합니다.
2	마을 사람 두 명이 집에서 자던 중 사라졌습니다. 잔가지 한 묶음과 요정 궁정으로 부르는 편지가 침대 위에 남아 있습니다.
3	요정 전사 한 무리가 마을 사람 중 한 명의 집을 강제로 점거한 다음 누군가 자신들과 함께 요정 군주에게 갈 때까지 떠나기를 거부합니다.
4	캐릭터들이 무언가 문을 열 때마다, 문 너머는 요정 궁정으로 통합니다. 심지어 찬장을 열어도 마찬가지입니다.
5	아름다운 님프들이 숲 가장자리로 와서 냇물 빼는 노래를 부릅니다. 주문 극복 판정에 실패한 사람들은 모두 님프를 따라 요정 궁정으로 갑니다.
6	모든 사냥꾼들이 하얀 수사슴을 목격합니다. 사슴은 심지어 마을에 들어오기까지 합니다. 이 사슴은 캐릭터들을 궁정으로 안내하려는 것처럼 보입니다. 만약 사슴이 공격당한다면, 요정 군주는 더욱더 분노할 것입니다.

숲에서 받는 임무

캐릭터들의 요정들의 분노를 멈추는 방법은 여러가지가 있습니다. 요정 군주의 숨겨진 약점을 협상 수단으로 사용할 수도 있겠고, 숲 속의 다양한 요정들과 교섭을 할 수도 있습니다. 심지어 무력을 동원해서 요정들을 멈출 수도 있습니다. (물론 무모한 방법이기도 합니다) 만약 캐릭터들이 요정 군주와 우호적인 분위기에서 만난다면, 요정 군주는 요정들을 달랠 수 있는 임무를 제안합니다.

1d8	캐릭터들이 무엇을 해야 요정들이 화를 풀까요?
1	요정들은 숲 속 깊은 곳에 숨겨져 있는 귀중한 아티팩트를 자신들에게 “돌려달라고” 요구합니다.
2	요정 궁정의 일원 중 하나가 실종되었습니다. 캐릭터들이 구출해야 합니다.
3	요정 군주는 숲 속 어느 특정 장소에 무언가를 만들어 달라고 요구합니다. 예를 들어 숲 속 빈터에 공연장을 짓거나, 바닥이 안 보이는 강을 건너는 다리 같은 것을 말입니다.
4	요정들은 캐릭터들이 자신들의 땅에 사는 위험한 적을 물리쳐 주기를 바랍니다.
5	요정 군주는 캐릭터들에게 특정한 수풀에서 밤새 춤을 추거나, 어느 돌 위에 아름다운 그림을 그리는 일 등 오직 인간의 힘으로만 해야 하는 기이한 임무를 제시합니다.
6	여러분은 무력이 아닌 평화적 임무를 말합니다. 요정 군주는 서로 다투는 중인 자신의 두 신하 사이를 화해시킬 것을 여러분에게 부탁드립니다.

1d6	캐릭터들이 임무를 수행할 장소로 가지 못하도록 방해하는 장애물은 무엇인가요?
1	캐릭터들은 어느 위험한 짐승에게 쫓겨 궁지에 몰린 요정 소공자와 우연히 마주칩니다.
2	커다란 들장미와 가시나무 울타리가 목적지로 가는 길을 가로막고 있습니다.
3	캐릭터들은 임무를 떠나는 중 어느 푸카와 마주치게 되고, 푸카는 캐릭터들에게 협상을 제안합니다.
4	세 발이 달린 스프링크스가 캐릭터들의 앞을 가로막고 수수께끼 대결로 도전합니다.
5	캐릭터들은 피에 굶주린 붉은 모자 무리의 습격을 받습니다.
6	캐릭터들은 어느 요정 미로에 갇힙니다. 지혜 판정에 성공하지 못한다면 얼마 동안의 시간을 지체할 것입니다.

1d6	임무를 수행할 장소는 왜 위험한가요?
1	이 장소는 마법적인 지성과 인격을 갖추고 있으며 인간이나 요정의 언어로 대화하지 않습니다. 이 장소는 홍수나 지진, 낙석, 그 외 더욱 끔찍한 방법으로 말을 합니다.
2	이 장소는 매우 날카로운 날개를 가진 아름다운 나비들이 대량으로 서식하는 장소입니다. 나비들이 하늘을 가득 메우고 있습니다.
3	어둡고 역겨운 눈의 물을 뚝뚝 빨아 올린, 가지마다 질병을 품은 나무들이 우거져 있습니다. 한 발 한 발 걸을 때마다 입에 담지도 못할 정도로 더럽고 역겨운 것이 발 아래에서 으깨지는 소리가 나고, 기이한 벌레들이 캐릭터들에게 날아 들어 물고 씹니다.
4	물의 흐름에 갇혀 만들어진 동굴은 어디에서 추락할지도 모를 만큼 칠흑처럼 어둡고, 통로는 한 사람이 겨우 기어서 갈 수 있을 정도로 좁디 좁습니다.
5	불가사의한 재앙이 이 지역의 모든 마법을 약화시킵니다. 마법 물품을 포함한 모든 마법은 이 곳에서 사용할 경우 25% 확률로 실패합니다.
6	이 곳에 머무는 세 요정 마귀할머니 캐릭터들을 저녁 식사로 먹어야 하겠다고 우깁니다.

1d6	임무를 완수하려면 어떤 장애물을 극복해야 하나요?
1	요정 숲의 기이한 마법 때문에 임무를 완수하기 위해서는 첫 입맞춤의 기억이나, 자신의 이름처럼 무언가 소중한 것을 남겨두고 떠나야 합니다.
2	오거나 올빼미곰 같은 강력한 괴물이 임무가 완수되기 직전 캐릭터들을 막습니다.
3	다른 인간들이 임무 완수를 방해합니다. 이들은 어쩌면 마을 이웃일 수도 있고, 도적일 수도 있으며, 다른 땅에서 온 이방인일 수도 있습니다.
4	궁정에서 쫓겨난 요정 추방자가 임무를 완수하지 못하도록 막습니다.
5	캐릭터들이 무찌르기에는 지나치게 강력한 요정이 임무를 완수하지 못하도록 막습니다. 다른 대부분의 요정들과 마찬가지로, 이 요정 역시 거래나 내기, 시합을 할 용의가 있습니다.
6	질서의 강력한 영이 임무 목표를 지키고 있으며, 요정들은 이 영 앞에서 꼼짝하지 못합니다. 평범한 인간인 캐릭터들은 협상을 시도할 수 있을 것입니다.

길은 이어지고

만약 이 시나리오 묶음을 단편으로 플레이한다면, 마을을 요정들의 위협에서 구하는 것만으로도 충분히 만족스러운 결말입니다. 하지만, 만약 이후에도 이 캐릭터들로 계속 모험을 이어 나갈 계획이 있다면, 캐릭터들에게 훗날 도움을 줄 보상을 주는 편이 좋을지도 모릅니다. 다음 표는 캐릭터들에게 보상으로 줄 수 있는 몇 가지 아이디어와 함께, 이후 모험에 사용할 소재를 제공합니다.

1d6	캐릭터들은 모험에서 무엇을 얻나요?
1	캐릭터들은 많은 양의 돈을 얻습니다. 아마도 요정의 금일 것입니다. 캐릭터들은 금화 5d10냥의 돈을 나눠 가집니다.
2	요정의 숲에서 환한 빛을 발하는 커다란 월장석 세 개를 발견합니다. 전설에 따르면 각 돌은 세상 어딘가 서로 다른 곳에 살고 있는 요정들에게 매우 귀중한 보물이라고 합니다.
3	일행 중 하나가 룬을 빼곡하게 새겨 놓은 돌을 얻습니다. 이 돌은 요정의 마법을 몇 가지 기록한 마법서로, 주술 열쇠의 손길과 재빠른 발, 의식 마녀의 파수꾼과 마법의 돌이 적혀 있습니다.
4	요정들이 운석으로 만든 무시무시한 마법 단검을 만들었습니다. 이 단검은 공격과 피해에 +3 보너스를 주며, 주인 근처에 요정이 나타나면 즉시 경고합니다.
5	유난히 모험심이 강하고 특이한 요정이 캐릭터 중 한명에게 감명을 받아서 그를 따라 여정에 나서기를 원합니다. 요정은 다음 모험부터 일행들과 동행하며, 만약 대우를 잘 받으면 해당 캐릭터의 동료가 될 것입니다.
6	캐릭터는 한 점 티없는 요정의 은으로 만든 강력한 마법의 부적을 얻습니다. 이 부적은 착용자의 장갑과 극복 판정에 +1 보너스를 주며, 항상 희미하게 빛납니다.

플레이어들이 이후에도 요정과 관련된 모험을 즐길 수 있도록 여지를 남겨 놓고 싶나요? 그렇다면 같은 캐릭터들로 여러분의 이야기를 이어 나갈 수도 있습니다. 이야기를 계속 진행하고 싶다면, 세션 마지막에 다음 표를 굴러 다음 모험을 위한 고리를 만드세요.

1d6	캐릭터들은 어떤 이유로 다음 모험의 동기를 얻을까요?
1	궁정의 요정 중 하나가 새로운 임무를 제시합니다. 이 임무를 맡은 캐릭터들은 머나먼 곳에 있는 또다른 기이한 요정 왕국으로 떠나 더욱 커다란 포상을 얻을 것입니다.
2	캐릭터들이 요정의 숲에서 마을로 돌아가면, 원래 살던 때와 다른 시간대로 왔다는 사실을 깨닫습니다. 캐릭터들은 요정에게 도움을 요청할까요? 아니면 위험한 요정 궁정을 믿어서는 안된다는 사실을 배울까요?
3	캐릭터들은 우연히 비율이 제대로 맞지 않는 지도를 발견합니다. 이 지도는 숨겨진 관문과 요정들마저 감히 건드리지 못하는 보물이 있는 장소를 가리키고 있습니다.
4	요정 중 한 명이 캐릭터들에게 큰 감명을 받아서, 자기 친척 중 한 명이 간절하게 도움이 필요한데, 캐릭터들에게 친척이 있는 머나먼 땅의 또 다른 요정 궁정으로 데려다 주겠다고 제안합니다.
5	요정 군주는 캐릭터들에게 머나먼 도시나 다른 왕국, 전설의 장소 등 세계 어디든지 갈 수 있는 관문을 열어줍니다. 만약 캐릭터들이 가기로 선택한다면, 어떻게 되돌아올 건가요?
6	요정 군주의 지배 밖에 있는 어느 강력한 요정은 이 혼돈이 계속 이어지기를 바랍니다. 이 요정은 추종자들을 모아서 캐릭터들의 마을을 13세대 동안 괴롭히겠다고 맹세합니다. 캐릭터들은 이 새로운 혼란을 어떻게 끝낼 수 있을까요?

최근 사건

마스터는 지금까지 나온 표를 사용해 성난 요정이 등장하는 모험을 어떻게 준비해야 할지 몇 가지 아이디어를 얻을 수 있습니다. 다음 쪽에 나오는 최근 사건 표는 모험을 본격적으로 움직이는 추진력입니다.

플레이어가 시작할 때, 각 플레이어는 최근 사건 표를 굴러 무슨 일이 일어났는지 확인합니다. 왼편 플레이어 역시 그 자리에 있었으며, 관련 기능을 가지고 있거나 행운 점수를 사용한다면 판정을 도울 수 있습니다.

만약 다른 플레이어가 굴린 결과와 똑같이 나온다면, 표 끝에 있는 특별한 사건 중 하나가 대신 발생합니다. 예를 들어 어느 플레이어가 7을 굴렸는데, 다시 7이 나오면, * 결과가 대신 발생합니다. 만약 또다시 7이 나오면, ** 결과가 발생합니다.

1d12	최근 무슨 사건이 발생했나요?
1	마을의 모든 유유가 버터로 바뀌었습니다. 지능 판정을 하세요. (조사나 농업 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 버터로 바뀐 패턴을 파악해서 이런 짓을 한 스프라이트의 진실한 이름을 알아냅니다. 실패: 여러분은 이 기이한 사건에 여러동절해합니다. (마스터: 스프라이트는 자신을 조사한 캐릭터에게 모욕감을 느끼고 모험 내내 괴롭힙니다)
2	모든 마을 사람의 속옷이 이틀 전 밤에 사라졌다가 우물 안에서 발견되었습니다. 민첩성 판정을 하세요. (운동 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 속옷을 되찾고 우물 안에서 요정의 반지를 발견합니다. (마스터: 착용자는 요정의 마법에 맞서는 모든 극복 판정에 +1 보너스를 받습니다) 실패: 여러분은 난처하게도 우물로 빠져서 마을 사람들의 도움을 받아 빠져나옵니다. (마스터: 다른 마을 사람이 나중에 반지를 발견합니다)
3	길을 잃은 요정 사냥개가 어젯밤부터 여러분에게 졸졸 따라다닙니다. 지혜 판정을 하세요. (동물 지식과 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 충성스러운 새 동료를 얻습니다. 실패: 사냥개는 숲으로 돌아가기 전에 여러분을 공격합니다. 여러분은 체력 1d4점을 잃은 채 게임을 시작합니다.
4	여관에서 술을 마시던 중, 맥주 표면에 특이하고 규칙적인 형상이 나타납니다. 지능 판정을 하세요. (요정과 관련된 전승 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 이 형상을 읽고 마을 사람들 중 누가 요정의 분노를 샀는지 알아차립니다. 실패: 이 형상에서 아무 의미도 파악하지 못합니다. (마스터: 그리고 요정들은 메시지를 놓친 캐릭터를 얼간이라고 생각합니다)
5	마을 곳곳에서 절대로 서로 사귄 것처럼 보이지 않는 사람들이 요정의 마법 때문에 사랑에 빠졌습니다. 매력 판정을 하세요. (소문 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 커플들을 조사해 보면 둘 중 한 사람은 최근 숲에서 마녀를 화나게 했습니다. 실패: 가장 친한 사촌이 여러분이 절대 인정 못할 사람과 사랑에 빠집니다.
6	마을의 모든 말이 외양간 지붕 위에 올라가 있습니다. 근력 판정을 하세요. (동물 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 말들을 간신히 원래 있던 자리로 돌려보냅니다. 마을 사람들은 여러분에게 찬사를 보내며, 여러분은 이번 모험 동안 마을 사람들을 대상으로 한 매력 판정에 +2 보너스를 받습니다. 실패: 말들은 여전히 외양간 지붕에 있으며, 사람들은 먹이를 주기 위해 지붕으로 올라가는 일을 지겹게 여기서 시작합니다.
7	변장한 요정이 여관에서 시끌벅적한 술 마시기 대회를 합니다. 건강 판정을 하세요. 성공: 여러분은 요정을 흠뻑 취하게 만든 다음 진실한 이름을 알아냅니다. 실패: 여러분이 굶아떨어진 다음, 요정은 여러분과 그날 밤 여관에 있는 모든 사람들의 돈을 털니다. 여러분은 빈털터리가 된 지갑과 잔뜩 화난 친구 몇 명을 가지고 게임을 시작합니다.
8	지난 주 여러분은 계속 어두운 숲에 대한 끔찍한 악몽을 꾸었습니다. 지혜 판정을 하세요. (요정 전승과 관련된 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 요정 숲에 난 길에서 가장 위험한 구간을 어떻게 지나갈 수 있을지 깨닫습니다. 실패: 여러분은 잠을 설쳐서 행운 점수 1점을 덜 받고 게임을 시작합니다.
9	어느 이상한 별이 마을 근처 나무 꼭대기 바로 위에 떠올랐습니다. 조사해보면, 요정 오두막의 현관등이라는 사실을 알 수 있습니다. 매력 판정을 하세요. (사회 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 주인과 친근하게 대화를 나누었고, 주인은 여러분이 모험 중에 부딪힐 장애물 중 하나를 언급합니다. 여러분은 해당 장애물에 맞서는 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 여러분은 스스로를 잃고 요정의 음식물을 먹습니다. 다음 달이 떠오를 때까지 요정에 맞서는 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.
10	어젯밤 와일드 헌트가 마을을 휩쓸며 지나갔고, 여러분은 필사적으로 마을을 지켰습니다. 근력 판정을 하세요. (운동 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 어느 요정 기수의 뿔이 난 투구를 벗겼고, 그 투구를 계속 가지고 있습니다. 실패: 여러분과 가까운 누군가가 와일드 헌트에 나선 요정들에게 목숨을 잃었습니다.
11	마을 우물이 포도주로 가득 찼고, 마을 사람들은 마녀에게 여러분을 보내 어떻게 해야 할지 물어봅니다. 매력 판정을 하세요. (사회 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 마녀는 여러분에게 포도주 일부를 보관해 두라고 조언합니다. 여러분은 치유의 물약 2개를 가지고 게임을 시작합니다. 실패: 마녀는 포도주를 물로 다시 돌려 놓지만, 이미 마을 사람들 전체가 흠뻑 취했습니다.
12	방앗간 주인이 이틀 전 고약한 요정 방문자와 싸움이 붙었습니다. 매력 판정을 하세요. (위협 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 싸움에 끼어들어 요정을 물러나게 합니다. 방문자는 요정의 동전을 하나 남기고 떠납니다. 실패: 방문자는 물레방아의 바퀴를 거꾸로 돌게 만들어서 강물의 흐름을 바꿉니다.
*	여러분의 요정 대모가 어젯밤 여러분을 찾아와 마을 사람들이 참 가없다고 말했습니다. 매력 판정을 하세요. (사회 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 대모는 여러분에게 이번 모험 동안 모든 요정의 환상을 꿰뚫어볼 수 있는 축복을 남깁니다. 실패: 여러분은 뜻하지 않게 대모에게 모욕을 줍니다. 대모는 이제 여러분을 성가시게 하지 않겠다고 말하면서 슬픈 얼굴로 떠납니다. 떠나기 전, 대모는 여러분에게 모든 요정 마법에 +1 극복 판정 보너스를 주는 동전을 하나 남깁니다.
**	최근 벌어진 사건에 불안해진 가까운 친척 하나가 여러분에게 가문의 비밀 하나를 말해줍니다. 건강 판정을 하세요. 성공: 여러분 가문에는 요정의 피가 흐릅니다. 요정 궁정은 여러분을 존중할 것입니다. 실패: 여러분의 할아버지가 요정 궁정의 위치를 압니다. 할아버지의 후손들은 모두 요정의 친구로 간주됩니다.
***	사흘 전 어느 이상한 대장장이가 마을에 와서 기이한 제품들을 팝니다. 매력 판정을 하세요. (사회 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 대장장은 여러분이 마음에 들었는지, 어두운 색의 철제 소검을 줍니다. 이 검은 +1 소검이며, 순수한 철로 만들어졌습니다. 실패: 대장장은 앞에서 말한 소검은 은화 20냥에 팝니다. 여러분은 친구들과 돈을 합쳐서 소검을 살 수 있습니다.

등장 괴물

편의를 위해, 이번 시나리오 묶음에서 사용하기 좋은 괴물들의 요약 정보를 소개합니다. 괴물 장이나 다른 RPG에서 이번 시나리오에 어울릴 거라고 생각되는 다른 생물이 있다면 얼마든지 가져오세요. 각 괴물 장에는 1레벨 PC 네 명에게 내보내기 적합한 괴물의 수를 제시합니다. 만약 PC의 수가 다르거나, PC의 레벨이 좀 더 높다면 등장하는 괴물의 수를 조정하세요.

요정들의 위협

숲은 다양한 종류의 요정들로 가득 차 있으며, 이들은 인간들이 이해하기 어려운 자신들만의 사회를 이루고 삽니다. 다음 항목은 마스터가 여러 용도로 활용할 수 있는 요정들을 선정한 모음입니다.

스프라이트

스프라이트는 요정 궁정에서 그다지 큰 위치를 차지하지 않으며, 보통 일정한 거처도 없는 하급 요정들입니다. 스프라이트는 십중팔구 사람보다 작으며, 밝은 옷을 좋아하고, 자기들의 게임에 참가하지 않는 여행자들에게 커다란 해코지를 가할 수도 있습니다. 만약 스프라이트들이 똑똑하다면, 세 명이 몰려 다니면서 1레벨 모험자 일행을 괴롭힐 것입니다.

체력 주사위: 1d8 (5 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +1, 피해 1d6 (검)

가치관: 혼돈

경험치: 25

참고: 환상 (스프라이트는 환상 짜기를 지능 10의 마법사인 것처럼 사용할 수 있습니다. 스프라이트는 판정에 실패해서 자신들이 만든 환상이 예측불허의 효과를 일으키는 것을 무척 좋아합니다), 진실한 이름 (스프라이트는 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다), 철에 약함 (스프라이트는 철로 만든 무기에 두 배 피해를 받습니다)

붉은 모자

붉은 모자는 요정의 숲에서 요정과 인간 모두를 괴롭히는 깡패들입니다. 붉은 모자는 숲의 어두운 길이나 요정 궁정의 뒷문에서 출몰할 것입니다. 붉은 모자 두 명은 1레벨 PC 일행에게 만만치 않은 상대입니다.

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +3, 피해 2d4 (위험한 칼)

가치관: 혼돈

경험치: 40

참고: 진실한 이름 (붉은 모자는 자신의 진실한 이름을

아는 적에게 취약해집니다), 철에 약함 (붉은 모자는 철로 만든 무기에 두 배 피해를 받습니다)

엘프

엘프들은 보통 요정 궁정에서 하위 귀족의 위치에 있으며, 이중 대다수는 요정 왕국에서 당연한 전사로서 복무합니다. 젊은 엘프들은 아직 진실한 이름을 받지 못했기 때문에, 다른 요정들보다도 인간에 더욱 가깝습니다. 세 명의 엘프 일행은 1레벨 PC들에게 적당한 도전이 될 것입니다.

체력 주사위: 1d8 (5 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +1, 피해 1d8 (장검) 또는 1d6 (활)

가치관: 아무거나

경험치: 20

참고: 주문 (엘프는 하루에 한 번 주문 하나를 사용할 수 있습니다)

푸카

푸카는 모든 궁정에서 볼 수 있습니다. 푸카는 마음씨 좋은 캐릭터들과 친구가 된 다음, 친구들의 삶을 매우 골치 아프게 만들 가능성이 가장 높은 요정입니다. 캐릭터들이 마주칠 푸카는 오직 한 명이겠지만, 언젠가 어디서든 자신이 원하는 장소에서 등장할 것입니다.

체력 주사위: 5d8 (23 HP)

장갑: 18

공격: 명중 +4, 피해 1d6 (소검)

가치관: 혼돈

경험치: 300

참고: 관문 열기 (푸카는 다른 세계로 통하는 관문을 여는 능력을 가졌습니다. 푸카는 한 라운드만에 관문을 열 수 있으며, 관문은 11라운드 동안 지속됩니다), 진실한 이름 (푸카는 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다), 철에 약함 (푸카는 철로 만든 무기에 두 배 피해를 받습니다)

오거

오거는 보통 문명 사회에서 기피되는 무시무시하고 난폭한 인간형 종족이지만, 예외도 있습니다.

체력 주사위: 4d8 (18 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +5, 피해 1d6+2 (큰 곤봉)

가치관: 혼돈

경험치: 125

요정 군주

요정 군주는 하나하나가 모두 독특한 존재입니다. 아마 커다란 왕좌에 앉아 있을 것입니다.

체력 주사위: 6d10 (33 HP)

장갑: 17

공격: 명중 +6, 피해 1d8+3 (마법의 검)

가치관: 혼돈

경험치: 650

참고: 무시무시한 존재감 (상대는 우선 주문 극복 판정에 성공한 후부터 요정 군주를 공격할 수 있습니다), 주문 (요정 군주는 하루에 네 번 주문을 사용할 수 있으며, 특히 명령의 말, 은폐, 야생의 부름을 선호합니다. 또한 요정 군주는 자신의 영토 안에서 4레벨 이하의 어떠한 의식도 사용할 수 있습니다. 의식 판정은 자동으로 성공합니다), 진실한 이름 (요정 군주는 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다), 철에 약함 (요정 군주는 철로 만든 무기에 두 배 피해를 받습니다)

숲의 짐승들

요정의 숲은 평범한, 또는 마법의 힘을 지닌 짐승들로 가득합니다. 대부분은 요정 군주를 섬깁니다.

거대 새나 카트시, 유니콘 한 마리는 1레벨 PC 일행에게 좋은 도전이 됩니다. 요정 사냥개 두 세 마리는 같은 PC 들에게 충분히 위협이 되지만, 동물 떼나 벌레 무리는 수를 좀 더 다양하게 조정할 수 있습니다.

거대 새

체력 주사위: 3d8 (14 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 1d10 (발톱)

가치관: 아무거나

경험치: 80

참고: 비행 (거대 새는 날 수 있습니다)

카트시

체력 주사위: 2d4 (5 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +2, 피해 1d4 (발톱)

가치관: 혼돈

경험치: 35

참고: 신탁 (카트시는 매년 한 번 춘분이 될 때마다 특정 대상 한 명에게 4레벨 의식인 신탁을 걸 수 있습니다. 이 의식은 자동으로 성공하며, 상대는 갑자기 새로운 지식과 영감을 얻습니다)

요정 사냥개

체력 주사위: 3d8 (13 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +3, 피해 1d6 (물기)

가치관: 혼돈

경험치: 85

참고: 초자연적인 추적자 (요정 사냥개는 일반적인 상황에서 절대로 사냥감을 놓치지 않습니다), 철에 약함 (요정 사냥개는 철로 만든 무기에 두 배 피해를 받습니다)

동물 떼

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 12

공격: 명중 +0, 피해 1d4 (발굽과 박치기)

가치관: 중립

경험치: 30

벌레 무리

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 13

공격: 특별, 참고를 보세요.

가치관: 중립

경험치: 85

참고: 무리 (벌레 무리는 지나가는 곳에 매 라운드 피해 1점을 줍니다. 만약 상대가 숨을 곳을 찾기 외에 다른 행동을 한다면 매 라운드 피해 3점을 줍니다)

유니콘

체력 주사위: 4d8 (18 HP)

장갑: 18

공격: 명중 +4, 피해 1d8 (발길질과 뿔)

가치관: 질서

경험치: 125

참고: 돌격 (유니콘은 돌격해서 적을 뿔로 찔러 일반 공격 대신 피해 1d12를 줄 수 있습니다)