

여러분의 작은 마을은 기괴하고 추악한 어떠한 존재의 본거지가 되었습니다. 이 마을이 어둠의 마법에 물들고 있다는 사실을 보여주는 기괴한 사건들이 발생하고 있고, 여러분은 더 이상 누구를 믿어야 할지 확신할 수 없습니다. 여러분과 친구들만이 타락의 본질을 파악하고 혼돈의 힘에 농락당하는 마을 사람들을 구할 수 있습니다.

마스터는 이 시나리오 묶음에 있는 예시 이름과 사교도들이 활동하는 이유, 예시 괴물, 악마 만들기 규칙을 사용해 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 재빨리 모험을 준비할 수 있습니다.

만약 족석에서 사람이나 장소의 이름을 만들어야 한다면, 아래 표를 참조하세요. 이 시나리오 묶음에서는 기본적으로 앵글로색슨풍 이름을 사용합니다.

1d6	마을 이름
1	헤레버리
2	루덴펠트
3	옥슬레이
4	턴포드
5	위탄햄
6	와이드포드

**잊지 마세요!**



= 지도에 장소를 추가합니다.



= 지도에 NPC를 추가합니다.

여러분은 플레이어가 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	에이드레	11	켄드라	1	아이단	11	흐르트가
2	오드리	12	로라	2	엔슨	12	제프리
3	베미아	13	리안나	3	카드몬	13	린
4	케이트	14	메이	4	센릭	14	만튼
5	캐서린	15	메건	5	달스톤	15	오스몬드
6	데보나	16	메르시아	6	더글라스	16	오스월드
7	에스메	17	로웬	7	에드몬드	17	러셀
8	에스터	18	셸리	8	에드레드	18	테오문드
9	하미아	19	선	9	퍼먼	19	토르
10	줄리아나	20	윌로우	10	고든	20	울프가

## 사악한 사교집단의 뒷배경은...

플레이어들이 캐릭터의 어린 시절 배경을 정하는 처음 세 가지 표를 굴릴 때, 굴림 결과로 등장하는 인물이나 물건, 장소로 다음 표를 채우세요. 사람이란 사교집단의 일원일 것이고, 물건이라면 사교집단과 연관이 있는 저주받은 아티팩트일 것이며, 장소라면 사교도들이 장악한 곳일 것입니다.

1d8	누가, 혹은 무엇이 사교집단과 연관이 있나요?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	아무도 관련이 없습니다! 현재 캐릭터들의 친구와 물품은 사교집단의 영향력에서 자유롭습니다.

위와 마찬가지로, 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 등장하는 사람이나 물건, 장소로 다음 표를 채우세요. 다만 이번에는 클래스와 관련이 있는 나머지 네 가지 표에서 고르세요. 결과가 어찌 되었든, 사교집단은 이번 표에서 굴린 결과를 얻기 위해 온 힘을 기울일 것입니다.

1d8	사교집단은 무엇을 간절히 얻으려 하나요?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



1d6	사교집단의 진실한 목적은 무엇인가요?
1	사교집단은 거대하고 끔찍한 소환 의식을 시행해서 이 세계에 오래된 혼돈의 영을 부르려 합니다. 사교도 중 누군가는 의식을 치르는 방법을 찾았지만, 소환을 하려면 사교집단 전체가 힘을 합쳐야 합니다. (또한 의식을 치르기 위해 인신공양 같은 무언가 끔찍한 짓도 저질러야 합니다)
2	사교집단은 여러 잡귀신을 모든 마을 사람에게 강제로 빙의시키려 합니다.
3	사교집단 교주, 또는 장막 너머 사악한 어둠의 힘이 이 일대를 지배하려 합니다. 이들은 우선 마을 사람들을 자극해 주변 지역과 전쟁을 일으키려고 시도합니다.
4	사교집단은 노골적으로 사악합니다. 이들은 마을 사람들을 한 사람도 남김없이 죽이기를 원합니다.
5	사교집단은 물질적인 이득을 위해, 혹은 권력을 향한 욕망 때문에 그저 마을 사람들의 일상을 지배하려고 합니다. 사교집단의 목적은 영적이기보다는 세속적입니다.
6	때로 사람들은 그저 따분해진 나머지 어둠의 신을 섬길 때도 있습니다. 이런 불장난은 언제나 비극으로 끝납니다.

1d6	누가 사교집단을 이끄나요?
1	주술사입니다. 어쩌면 최대 3레벨에 이르는 강력한 마법사일 수도 있습니다. 주술사는 이웃 사람들 몰래 마법을 사용할 수도 있고, 잘 알려진 마법사일 수도 있습니다.
2	어느 어리석은 젊은이입니다. 무척 사소한 이유로 자신의 인지를 아득히 뛰어넘는 암흑의 힘에 이끌려 이런 짓을 하게 되었습니다.
3	옛 신의 사제가 몰래 신앙생활을 하는데 지쳐서, 자신이 믿는 어둠의 신의 말씀을 널리 전파하려 합니다.
4	육신이 없는 영입니다. 어쩌면 혼돈의 영 그 자체일 수도 있고, 옛 신을 섬기는 신도의 유령일 수도 있으며, 혹은 옛날에 마을에서 끔찍하게 해를 입은 유령일 수도 있습니다.
5	악마 화신이 물리적인 육신을 얻어 이 세계에 왔습니다. 모든 이가 그 끔찍한 힘 앞에 벌벌 떨니다.
6	비밀리에, 혹은 공개적으로 최근 마을에 온 길 잃은 귀족입니다. 이 귀족은 사교 의식을 마을에 퍼뜨리고 있습니다.

## 게임 중 벌어지는 사건

세션 초반부 캐릭터들이 조사를 시작했을 때, 어떤 일이 본격적으로 벌어지나요? 플레이 시작 후 15~30분 후에 이 문제를 등장시키세요. 만약 게임이 빠르게 전개된다면 이 표를 무시할 수도 있습니다. 하지만 사교집단과 관련해서 정말로 무슨 일이 일어나는지 알고 싶을 때, 표의 결과를 사용해 여러분의 생각을 좀 더 가다듬을 수 있습니다.

1d6	캐릭터들의 행동을 촉발할 만한 사건은?
1	캐릭터들은 사교도들에게 직접 공격을 당합니다. 왜 캐릭터들을 죽이려 하나요?
2	캐릭터의 친구나 친척이 사악한 사교도들에게 납치당합니다. 왜 납치했나요?
3	사교도들이 여관을 불태웁니다. 캐릭터들이 안에 있든, 없든 말입니다! 왜 불태웠나요?
4	어느 사교도 졸개들이 비밀회의를 합니다. 캐릭터들은 우연히 이들과 마주치거나 눈에 띄지 않고 모임을 눈치챈다. 사교도들은 발각되는 것을 막기 위해 무엇을 할까요?
5	사교집단은 캐릭터 중 한 명이 가진 귀중한 것을 훔칠 방법을 찾았습니다. 실행하려면 무엇이 필요한가요?
6	심하게 훼손된 채 살해된 시체가 발견됩니다. 사교도들은 왜 이런 짓을 저질렀나요?

어떤 사건이 캐릭터들을 원래 가던 길에서 벗어나게 하나요? 많은 추리소설에서 주인공들을 방해하기 위해 돌발 상황과 가짜 단서들을 훌륭하게 사용하고 있습니다. 다음 표는 이번 모험에서 여러분이 사용할 수 있는 가짜 단서입니다. 어떤 결과가 나오든, 이 사건은 사교집단의 행동과는 전혀 관계가 없으며, 한 시간 정도 플레이가 경과된 후 등장시키기 좋습니다. 만약 시간이 없다면 이 표는 무시하세요.

1d6	어떤 사건이 캐릭터들을 원래 가던 길에서 벗어나게 하나요?
1	사교집단과 관련 없는 살인이 마을에서 일어납니다. 탐욕이나 질투, 그 외의 평범한 사람의 감정 때문에 벌어진 사건입니다.
2	괴물 하나가 근처 숲에서 어슬렁거립니다. 이 괴물은 사납지만, 반드시 사악할 필요는 없으며 꼭 캐릭터들의 뒤를 쫓지도 않습니다.
3	바깥 세력이 마을을 공격합니다. 어쩌면 근처 지역의 수적일 수도 있고, 이 지역을 지나가는 외국 군대의 선봉군일 수도 있습니다.
4	가축 도둑입니다! 탐욕스러운 이웃이 훔친 것일 수도 있고, 또는 양심을 품은 마을 바깥의 가문이 가축 약탈을 개시한 것일 수도 있습니다.
5	달이 핏빛으로 물듭니다. 이 불길한 징조가 나타난 동시에 성난 정령이 나타나거나, 우유가 쉬는 등 이상한 사건들이 연달아 벌어집니다.
6	기이한 표식을 망토에 새긴 어느 늙은 이방인이 밤 동안 여관에 묵습니다. 이방인은 떠돌이 마법사이거나, 외국 왕의 사자이거나, 먼 곳에서 온 사제일 것입니다.

# 던전

좋은 던전은 판타지 RPG의 필수요소입니다. 물론, 던전이 반드시 문자 그대로 지하 감옥일 필요는 없습니다. (사실, 대다수 던전은 지하 감옥이 아닙니다) 마스터는 캐릭터들이 사교집단의 본거지나 이들이 섬기는 사악한 신의 비밀 사원처럼 중요한 장소로 침투하도록 모험의 절정부를 이끄세요.

1d8	누가, 혹은 무엇이 던전 앞을 지키나요?
1	초자연적인 괴물 하나가 (또는 무리가) 던전 입구를 지킵니다. 등장 괴물 항목에 나오는 지옥견이나 소악마, 또는 가고일을 사용하거나, 또는 괴물 장에서 적합한 생물을 고르세요. 지옥견 두 마리 정도면 적당한 도전이 됩니다.
2	던전 입구가 사교집단의 마법으로 봉인되어 있습니다. 어쩌면 보호의 룬이 문에 새겨져 있어서 들어가지 못할 수도 있고, 수수께끼를 풀어야 출입이 가능할 수도 있습니다. 캐릭터들은 문을 통과할 단서를 수색할 수도 있고, 던전으로 들어가는 또 다른 입구를 찾아야 할 수도 있습니다.
3	거대한 문이 길을 가로막고 있습니다. 캐릭터들은 완력을 이용하거나 머리를 써서 문을 통과해야 합니다. 문을 부수거나, 자물쇠를 따야겠지요.
4	캐릭터들은 던전에 들어가기 위해 힘든 시련을 통과해야 합니다. 아마 던전이 위험한 늪지대의 깊숙한 곳에 위치해 있거나, 들어가는 통로가 위험한 덫으로 가득할 것입니다.
5	무장한 병사들이 던전을 지킵니다. 사교도들이 직접 경비를 서는 것이 가장 빠른 답이지만, 어쩌면 용병을 고용했을지도 모릅니다.
6	입구는 무방비 상태이지만, 숨겨져 있습니다. 던전으로 들어가는 유일한 길은 마을에 있는 어느 집의 바닥문이거나, 산속에 숨겨진 작은 동굴일 것입니다.
7	사교집단은 어느 영에게 던전을 지켜 달라고 했습니다. 괴물 장에 나오는 영, 또는 비실체 악마를 사용하세요.
8	던전은 현실에 있지 않으며, 이 세계와 다른 차원 사이에 걸쳐 있습니다. 캐릭터들은 오직 다른 차원에 건너가야만 던전에 들어갈 수 있으며, 이를 위해서 일종의 간단한 의식을 치러야 합니다. 어쩌면 고대의 원형 돌무더기가 다른 세계로 들어가는 통로일 수도 있고, 잊힌 시대에 악마를 가두는데 사용한 흙더미가 사실은 혼돈의 차원으로 들어가는 관문일 수도 있습니다.

1d6	던전 안에는 어떤 시련이 기다리고 있나요?
1	던전이 끝없이 구불구불 휘어진 통로나, 지나가기 어려운 수중 터널, 그 밖의 혼란스러운 상황 등이 펼쳐진 난해하고 혼란스러운 일종의 미로처럼 되어 있습니다.
2	사교집단과 완전히 손을 잡지 않은 괴물들이 던전 안에 있습니다. 소규모의 가고일, 또는 지성을 지닌 늑대 떼 정도가 적당합니다. 이들은 캐릭터들에게 위협이 되며, 사교집단을 건드리지 않습니다. 지금은 말이지요.
3	망자들이 던전에 거주하고 있습니다. 이들은 사교집단에 희생된 자들의 유령이거나 오래 전의 영, 또는 살아 움직이는 해골일 것입니다.
4	실체가 없는 영들이 던전을 지키고 있습니다. 사교집단에게 고통받는 혼란스러운 영 한 무리, 또는 소악마 하나 정도면 적당합니다.
5	조직된 병사들이 던전을 순찰하면서 캐릭터들의 길을 가로막습니다. 사교집단, 또는 이들에게 고용된 용병일 것입니다.
6	던전 안에 있는 누군가, 혹은 무언가가 캐릭터들에게 거짓으로 협력합니다. 아름답고 교활한 악마가 캐릭터들의 신뢰를 얻으려 들 수도 있고, 사교 교주가 직접 나서서 우정을 제안할 수도 있습니다.

1d6	던전의 마지막 시련은 무엇인가요?
1	사교집단의 용사가 (아마 2~3레벨 전사일 것입니다) 캐릭터들과 목표 사이를 가로막습니다.
2	사교집단은 어느 거대한 동물을 수하로 두었고, 던전의 마지막 방에 이 동물을 배치했습니다. 등장 괴물 장에 소개된 거대 뱀이나 악마에 빙의된 곰이 적합합니다.
3	악마 화신이 마지막 시련입니다. 등장 괴물 항목에 나오는 예시 악마 화신을 등장시킬 수도 있고, 직접 만들 수도 있습니다.
4	던전의 마지막 시련은 적이 아니라 방 그 자체입니다. 이 방에는 아마 덫이 설치되어 있겠지만, 그 외 다른 방식으로 캐릭터들에게 위험할 수도 있습니다. 캐릭터들은 목표를 이루기 위해서 반드시 이 위험을 돌파해야 합니다.
5	마법적인 힘이 캐릭터들을 가로막습니다. 아마도 마법을 사용하는 교주나 높은 지위에 있는 사교도가 직접 나선 것이겠지만(등장 괴물 항목의 사교도 마법사 참조), 그 외의 다른 마법적 난관일 수도 있습니다.
6	단순히 무력만으로는 사교집단을 쓰러뜨릴 수 없을 것 같습니다. 대신 캐릭터들은 사회적인 난관에 부딪힙니다. 어쩌면 던전의 마지막 방에 친구나 가족들이 있을지도 모릅니다. 캐릭터들은 이들의 마음을 돌리려고 설득해야 할 것입니다.

## 길은 이어지고

만약 이 시나리오를 단편으로 플레이했다면, 사교집단을 막는 것만으로도 충분히 만족스러운 결말이라고 할 수 있습니다. 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 사교집단의 소굴에서 무엇을 발견하나요?
1	캐릭터들은 사교집단이 비축해 두었던 많은 양의 돈을 얻습니다. 캐릭터들은 금화 5d10량의 돈을 나눠 가집니다.
2	사교집단은 성소에 무척 크고 아름다운 보석을 보관하고 있었습니다. 이 보석은 막대한 가치를 지녔으나, (아마 금화 200량 정도일 것입니다) 마을에서는 그 누구도 이 보석을 살 만큼 부유하지 못합니다. 아마도 더 큰 도시나 귀족의 궁정에 가서 팔아야 할 것입니다.
3	방 구석 받침대 위에 마법서가 놓여 있습니다. 이 책에는 어둠 만들기와 허상의 가면 주술, 보호의 원과 폭풍 부르기, 소환 의식이 있습니다.
4	사교집단은 자신들의 용사를 위해 성소에 마법의 검을 보관해 두었습니다. 이 검은 겉으로 보기에 마법의 무기입니다. 사용자는 명중과 피해에 +1 보너스를 받으며, 비실체 영이나 언데드, 악마에게 두 배 피해를 줍니다.
5	부드러운 비단으로 만든 검은 로브가 사교집단의 성소에 있는 의자에 걸쳐 있습니다. 착용자는 장갑에 +3 보너스를 받으나, 이 로브는 갑옷으로 간주하지 않습니다. (즉, 마법사도 입을 수 있습니다)
6	악마 열댓 마리의 진정한 이름을 적은 두루마리가 돌돌 말린 채 구석에 놓여 있습니다. 이 목록에는 각 악마의 간략한 내력이 적혀 있기 때문에, 영리한 플레이어는 이후 악마들을 만날 때 몇몇 상대의 이름을 추론할 수 있을 것입니다.

플레이어들이 사교집단의 또 다른 위협에 맞서 싸울 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 단서를 얻을까요?
1	캐릭터들은 성소나 다른 곳에 있는 사교도들의 소지품에서 잊힌 혼돈의 신에게 바친 비밀 사원으로 가는 지도를 발견합니다.
2	이웃 마을에 사는 누군가가 사교집단의 일원입니다. 캐릭터들은 이웃 마을 역시 똑같은 문제를 겪고 있다는 사실을 알아차렸습니다.
3	마을에서 가장 가까운 도시가 어둠의 마법의 근원이라는 사실이 드러납니다. 이를 털어놓은 사교도는 자신들이 어디에서 만나는지, 도시에서 열리는 대집회에 어떻게 침투해야 하는지도 알려줍니다.
4	캐릭터들은 어느 귀신들린 남자가 마을과 마을 사이를 돌아다니면서 타락과 어둠을 퍼뜨린다는 사실을 파악합니다. 이 남자는 두 달 전 이 마을을 들른 적이 있고, 아마도 여전히 근처 다른 마을에서 문제를 일으키고 있을 것입니다.
5	강력한 악마 화신이 활개치며 다닙니다. 이 악마는 괴물 장에 있는 하급 악마일 것입니다. 오직 캐릭터들만이 악마를 추적해 폭주를 막을 수 있습니다.
6	사교집단의 성소에서 캐릭터들은 어느 황폐한 땅으로 통하는 마법의 문을 발견합니다. 캐릭터들은 발을 디딜 용기가 있나요? 문 너머에는 무엇이 있나요?

## 최근 사건

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

플레이어가 시작할 때, 각 플레이어는 최근 사건 표를 굴러 무슨 일이 일어났는지 확인합니다. 원편 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	<b>최근 무슨 사건이 발생했나요?</b>
1	3주 전 캐릭터의 친척 하나가 살해당했습니다. 시신은 심하게 훼손된 채 나무에 거꾸로 매달려서 발견되었습니다. 지능 판정을 하세요. (역사나 전승 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 고대 의식의 기법을 알아차립니다. 실패: 여러분은 이 괴상한 사건에 당황합니다. (마스터: 사교집단은 이제 누가 자신들의 희생의식을 방해했는지 압니다)
2	여러분은 어젯밤 마을에서 으스스한 비명을 들었고, 역겨운 유황 냄새를 맡았습니다. 민첩성 판정을 하세요. (은신 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 마을 광장으로 조용히 가서 어느 뒤틀리고 날개 달린 괴물이 날아다니는 모습을 목격합니다. (마스터: 등장 괴물 항목의 가고일을 참조하세요. 실패: 여러분은 방앗간 주인이 마을 광장에 홀로 있는 것을 발견합니다. (마스터: 원한다면 여전히 가고일을 사용할 수 있습니다)
3	초승달이 뜬 후 지난 2주간, 여러분은 일어나면 기억할 수 없는 끔찍한 악몽에 시달려왔습니다. 지혜 판정을 하세요. (특정한 전승 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 꿈에 나온 어느 이름을 기억합니다. (마스터: 사교집단이 소환한 악마의 이름입니다. 플레이어는 꿈에서 보고 들은 것으로 추측하여 악마를 퇴치할 수 있습니다) 실패: 여러분은 눈을 뜰 때마다 겁에 질립니다. 사교도들이 쓰는 마법에 저항하는 극복 판정에 -2 페널티를 받습니다.
4	농부 몇 명이 훼손된 채 죽은 자신들의 가축을 발견했습니다. 지능 판정을 하세요. (농사나 동물 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 가축에 난 상처가 톱니 모양의 낫으로 낸 상처임을 알아차립니다. 하지만 마을 사람 중 아무도 이런 도구를 가지고 있지 않습니다. 실패: 어떤 짐승도 이런 상처를 낼 수 없습니다. (마스터: 사교집단은 캐릭터가 이 사건에 기웃거리는 것을 알아차립니다)
5	수확철도 아닌데 이미 눈이 옵니다. 마을 장로들은 이런 일은 한 번도 보지 못했다고 말하고, 농부들은 농작물을 잃을까 걱정합니다. 매력 판정을 하세요. (소문 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 눈이 내리기 시작할 때 마을 사람 몇 명이 산으로 여행을 떠났다는 소문을 듣습니다. 실패: 여관 단골손님들이 여러분의 질문을 지겨워합니다. 여관에서 하는 모든 카리스마 판정에 -1 페널티를 받습니다.
6	이틀 전 어느 이방인이 여관에 들렀습니다. 그는 여러분이 알아듣지 못하는 말을 하고는, 갑자기 친구들을 공격합니다. 근력 판정을 하세요. (운동 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 이방인을 제압해서 가두었습니다. 여러분은 분명히 그의 눈이 이글이글 타오르는 모습을 보았습니다. 실패: 이방인은 여러분의 손길을 뿌리치고 여관주인을 죽인 다음 달아났습니다.
7	숲을 걸어가던 중, 여러분은 기이한 대화를 엿듣고는 얼른 몸을 숨겼습니다. 민첩성 판정을 하세요. (은신 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 알맞은 장소를 찾아 몸을 숨기고는 대화 내용을 모두 들었습니다. 오늘밤 마을 바깥에서 몇몇 사교도들이 모임을 가질 것이라는 이야기입니다. 실패: 여러분은 공격을 받아 도망갔습니다. 조심하세요! 사교집단이 여러분을 노립니다.
8	지난 주, 강이 핏빛으로 물들었습니다. 불가사의하게 강력한 폭풍이 친 후, 강물이 독을 넘었습니다. 많은 사람들이 붉은 물에 휩쓸렸고, 여러분은 위험을 무릅쓰고 용감하게 사람들을 구하려 합니다. 건강 판정을 하세요. 성공: 여러분은 물살을 헤치고 나아가 이웃들을 구했습니다. 여러분은 남은 모험 동안 사교도가 아닌 마을 사람들에게 매력 판정을 할 때 +2 보너스를 받습니다. 실패: 여러분은 익사할 뻔했고, 많은 사람이 죽었습니다. 죽은 이들 중에는 여러분에게 중요한 사람도 있습니다.
9	북쪽 하늘에 이상한 별이 나타났습니다. 사람들은 불길한 징조라면서 두려워합니다. 이 별은 아직도 떠 있고, 심지어 낮에도 빛납니다. 지능 판정을 하세요. (숨은 지식이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 별에 관한 옛 전승을 떠올려, 사교집단과 관련이 있는 악마의 진실한 이름을 알아냈습니다. 실패: 여러분은 기이한 별빛을 보고 꼼짝하지 못합니다. 이제 여러분은 저주받았습니다. 여러분이 굴릴 다음 극복 판정에 -5 페널티를 받습니다.
10	역겨운 느낌이 드는 기이한 녹색 꽃이 작물에 썩습니다. 농부들은 혼란과 두려움에 어찌할 줄 모릅니다. 지혜 판정을 하세요. 성공: 여러분은 병든 꽃을 정확할 방법을 찾아내고 치유 효능이 있는 반죽을 만듭니다. 이 반죽으로 1d6점의 체력을 세 번 회복할 수 있습니다. 실패: 작물이 모두 죽어버렸고, 마을 사람들은 병의 확산을 막기 위해 작물을 밭에 모두 묻어버립니다. 이제 마을의 식량은 부족해졌고, 가격이 10배로 뛰었습니다. 이번 겨울은 춥고 길 것입니다.
11	오늘 아침 여러분은 시체를 먹는 새들이 마을 위를 빙빙 도는 모습을 발견했습니다. 근력 판정을 하세요. (운동 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 새 한 마리를 낚아챘고, 이 새에 마을 농부 중 하나의 낙인이 찍힌 것을 발견합니다. 이 농부는 사교집단과 어떻게 얽히게 되었을까요? 실패: 새떼가 여러분에게 맹렬히 덤벼듭니다. 게임 시작 전에 1d4점의 피해를 받습니다.
12	몇 주 전, 마을에 갑자기 전염병이 돌았습니다. 여러분은 병자 중 하나였습니다. 건강 판정을 하세요. (인내, 또는 치료 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 병을 떨치고 곧바로 건강을 되찾았습니다. 여러분은 몇몇 가문이 이상하게도 전혀 병에 걸리지 않은 사실을 알아차립니다. 실패: 여러분은 크게 앓았지만, 열에 시달린 후 몸을 추슬렀습니다. 게임 시작 전에 행운 점수 1점을 잃습니다.
*	멀리서 온 지혜로운 사제가 지난 주 마을을 방문해서 거대한 악의 기운을 감지했습니다. 사제는 여러분에게 이 사실을 이야기하고 축복을 내립니다. 매력 판정을 하세요. (사회 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 사제는 여러분에게 감명을 받아, 길게 기도를 합니다. 여러분은 이번 세션 동안 모든 극복 판정에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 사제는 여러분을 측은히 여겨 떠나기 전 간단하게 축복을 내립니다. 여러분은 이번 세션 동안 굴리는 첫 번째 극복판정에 +2 보너스를 받습니다.
**	2주 전, 마녀는 마을이 무언가 잘못 돌아가고 있다는 것을 알아차렸습니다. 마녀는 여러분을 마을에서 멀리 떨어져 있는 숨겨진 장소로 보내 그곳에서 자라고 있는 비밀스러운 약초를 캐도록 했습니다. 건강 판정을 하세요. (운동이나 인내 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 특별한 약초를 많이 모았고, 마녀는 이 약초로 여러분에게 물약 두 병을 만들어 줍니다. 이 중 하나는 1d12점의 피해를 회복하며, 다른 하나는 하루 동안 극복 판정에 +1 보너스를 줍니다. 실패: 여러분은 약초 대부분을 훼손한 채 간신히 돌아왔습니다. 그래도 마녀는 여러분에게 피해 1d8점을 회복하는 치유의 물약을 만들어 줍니다.
***	어느 떠도는 마법사가 며칠 전 마을 여관에 들러 여러분에게 말을 겁니다. 마법사는 여러분의 마을이 저주를 받았으면서 이를 안타깝게 여겨 여러분에게 선물을 하나 줍니다. 매력 판정을 하세요. (사회 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 마법사는 여러분에게 강력한 보호의 부적을 줍니다. 부적을 착용하는 동안 캐릭터는 장갑에 +1 보너스를 받습니다. 실패: 마법사는 여러분을 그다지 마음에 들어하지는 않았지만, 그래도 도움을 주고 싶어서 끔찍한 냄새가 나는 약초가 든 부적 하나를 선물합니다. 이 부적은 여러분이 공격을 받았을 때, 단 한 번의 공격에 한해 피해를 막은 다음 효력이 사라집니다. 그래도 최소한 냄새는 사라집니다.

# 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.

## 인간의 위협

이번 모험에서 캐릭터들이 가장 흔히 마주칠 적들은 사교도일 것입니다. 사교도들은 보통 갑옷을 입지 않았으며, 무장 상태도 열악합니다. 사교도 네 다섯 명 정도면 1레벨 모험자 일행에게 경계심을 심어줄 만큼 충분한 도전이 될 것입니다.

### 사교 신자

신자들은 낮은 계급의 평범한 사교도입니다. 어쩌면 여러분의 이웃일 수도 있습니다.

체력 주사위: 1d6 (4 HP)

장갑: 10

공격: 명중 +0, 피해 1d4 (단검)

가치관: 중립, 또는 아마도 혼돈

경험치: 15

### 사교도 용사

용사는 일반 신도보다 훨씬 강한 높은 레벨의 전사입니다. 사교집단에 용사는 보통 한 명 밖에 없지만, 많은 경우 평범한 신자 두 명을 데리고 다닙니다.

체력 주사위: 2d10+2 (13 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 1d8+4 (장검)

가치관: 혼돈

경험치: 50

### 사교도 마도사

마도사는 마법사 레벨을 지녔습니다. 아마 사교집단 내에서 높은 지위에 있거나, 어쩌면 지도자일 수도 있습니다. 마도사는 몇 가지 주술을 알지만, 마법이 바닥나기 전에 불타는 손과 거짓 친구를 캐릭터들에게 사용하는 작전이 가장 쉽고 효과적입니다. 사교집단에 마도사는 보통 한 명 밖에 없지만, 많은 경우 평범한 신자 두 명을 데리고 다닙니다.

체력 주사위: 2d6+2 (7 HP)

장갑: 11

공격: 명중 +1, 피해 1d4 (단도)

가치관: 혼돈

경험치: 100

참고: 주문 (하루에 주술 2개를 사용할 수 있습니다)

## 야생동물

평범한 생물 역시 캐릭터들에게 내보내기 쉬운 적입니다. 이들은 악마에게 씌었거나, 사교집단의 마법에 조종당하거나, 그냥 우연히 캐릭터들과 마주쳤을 것입니다. 개 네 마리나 늑대 세 마리, 혹은 곰 한 마리 정도면 1레벨 PC 일행에게 좋은 도전이 됩니다.

### 개

체력 주사위: 1d8 (5 HP)

장갑: 12

공격: 명중 +1, 피해 1d4 (물기)

가치관: 중립

경험치: 15

### 늑대

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +1, 피해 1d4+1 (물기)

가치관: 중립

경험치: 35

### 곰

체력 주사위: 3d8 (14 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +3, 피해 1d6 (발톱), 1d8 (물기)

가치관: 중립

경험치: 80

참고: 재빠름 (곰은 자신과 근접전 거리 내에 있는 적의 숫자와 같은 횟수로 공격을 합니다. 한 라운드에 최대 두 번 할퀴고 한 번 물 수 있습니다. 물려나세요!)

## 초자연적인 적

사교집단에게는 캐릭터들에게 내보낼 초자연적 생물들도 몇몇 있을 것입니다. 지옥견 두 마리, 또는 스켈레톤 네 다섯 마리 정도면 좋습니다. 가고일이나 거대 뱀은 한 마리, 또는 최대 두 마리만으로도 캐릭터들에게 큰 도전이 됩니다.

### 지옥견

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +2, 피해 1d8 (물기)

가치관: 혼돈

경험치: 60

참고: 악마의 시야 (지옥견은 영과 투명한 존재를 볼 수 있습니다), 불에 면역 (지옥견은 어떠한 종류의 불에도 피해를 받지 않습니다)

### 거대 뱀

체력 주사위: 3d10 (16 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 2d4 (물기)

가치관: 중립

경험치: 145

참고: 조이기 (거대 뱀은 물기 공격 대신 상대를 잡아서 조이기를 시도할 수 있습니다. 공격이 명중하면 상대는 -4 페널티를 받고 근력 판정을 합니다. 실패하면 매 차례마다 1d10 피해를 받습니다.)

### 가고일

체력 주사위: 4d8 (18 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 1d4 (발톱), 1d6 (물기)

가치관: 혼돈

경험치: 250

참고: 비행 (가고일은 날 수 있습니다), 피해 면역 (가고일은 마법적 공격에만 피해를 받습니다), 재빠름 (가고일은 자신과 근접전 거리 내에 있는 적의 숫자와 같은 횟수로 공격을 합니다. 한 라운드에 최대 두 번 할퀴고 한 번 물 수 있습니다)

### 해골

체력 주사위: 1d8 (4 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +1, 피해 1d8 (장검)

가치관: 중립

경험치: 20

참고: 지성 없는 망자 (잠과 매혹 효과에 면역입니다)

## 악마

마지막으로, 사교집단의 주변에는 악마들이 있을 것입니다. 악마가 사교집단을 위해 봉사하는 경우는 그다지 많지 않습니다. 사실, 반대로 악마가 거짓 약속으로 사교집단을 홀려 배후에서 조종하곤 합니다.

### 기드온

공포와 자만의 화신 (소악마)

기드온은 두려움을 먹고 사람의 자만심을 조종해서 사악한 임무를 완수하는 악마입니다. 그는 불그스름한 피부를 하고 손에 날카로운 손톱이 달린 작고 튼튼한 남자의 모습으로 나타납니다. 종종 기드온은 마을 사람들이 잠이 든 밤에 두꺼운 가죽 장갑을 끼고 나타나 대장장이 일을 하곤 합니다.

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 12 (오직 마법적인 공격으로만 피해를 받습니다)

공격: 명중 +2, 피해 1d6 (발톱) 또는 1d8 (장검)

가치관: 혼돈

경험치: 218

참고: 피해 면역 (기드온은 오직 마법적인 공격에만 피해를 받습니다), 진실한 이름 (기드온은 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다), 공포 발산 (악마의 시야 내에 있는 모든 적은 주문 극복 판정을 해서 실패하면 즉시 도망치거나, 그 자리에서 벌벌 떨어야 합니다), 탁월한 기능: 대장장이 (기드온은 대장장이 판정에서 자동으로 성공합니다), 철에 약함 (기드온은 스스로 만든 철제 물품에도 취약합니다! 기드온은 철로 된 무기에 두 배 피해를 받으며, 철에 닿는 동안에는 능력을 사용할 수 없습니다. 또한 비마법적인 철 무기로도 악마에게 피해를 줄 수 있습니다)

### 교차로의 악마

탐욕의 영 (소악마)

교차로의 악마는 모든 종류의 방랑자들과 여행중인 마법사에게 빙의하기를 좋아합니다. 인간이든 동물이든, 교차로의 악마는 야인 숙주의 육체를 이끌고 새로운 희생자를 기다리면서 교차로에서 어슬렁거리곤 합니다.

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 숙주를 따름

공격: 명중 +2, 피해 숙주를 따름

가치관: 혼돈

경험치: 218

참고: 비실체 (교차로의 악마는 물리적 육체가 없기 때문에 오직 마법적 공격으로만 피해를 받습니다), 빙의 (반드시 인간 숙주에게 빙의해야 합니다. 악마 규칙을 참조하세요), 진실한 이름 (교차로의 악마는 자신의 진실한 이름을 아는 적에게 취약해집니다), 재산 (언제나 자신이 원하는 만큼 돈을 가지고 있습니다), 의식 마법 (2레벨 마법사처럼 의식을 사용할 수 있으며, 모든 1, 2 레벨 의식 마법을 압니다), 태양에 약함 (교차로의 악마는 태양빛 아래에서는 모든 능력을 사용할 수 없으며, 2d4 라운드 안에 추방됩니다)