

# 병든 대지 위험요소 시트

## 위기

## 단서 목록

### 위기 효과

- 1 병든 대지는 퍼지지 않지만, 더욱 강력해집니다. 병든 대지의 위기 수치를 1 올립니다.
- 2 병든 대지 안에서 벌어지는 조우 확률이 영구적으로 1 오릅니다. 만약 사건 확률이 이미 6까지 올랐다면, 대신 병든 대지의 위기 수치를 1 올립니다.
- 3-6 병든 대지는 바깥으로 퍼지기 시작합니다. 병든 대지 중 가장자리 칸을 무작위로 하나 선택하세요. 해당 칸과 인접한 오염되지 않은 칸은 이제 병든 대지로 바뀝니다.
- 7 육각형 모서리 중 하나를 무작위로 선택하세요. 모든 병든 대지는 그 방향으로 한 칸 퍼집니다.
- 8 병든 대지가 급속하게 퍼집니다. 병든 대지와 인접한 오염되지 않은 칸은 이제 모두 병든 대지로 바뀝니다.

- 버려진 마을
- 귀신 붙은 도서관
- 옛날이야기
- 역귀의 이야기
- 병든 대지 의식
- 중심부의 아티팩트

## 조우

—/6

- 1 길을 잃었습니다! 지혜 판정을 해서 길을 찾아야 합니다. 실패하면 방향을 잃고 헤매느라 하루를 허비합니다.
- 2-3 걸어 다니는 망자. 지혜 판정을 해서 실패하면 해골이나 좀비 2d8 마리에게 기습당합니다.
- 4 부패. 지능 판정을 해서 실패하면 식량 중 절반에 곰팡이가 피고 썩습니다.
- 5 질병. 지혜 판정을 해서 실패하면 동물 한 마리나 피고용인 한 명을 잃습니다.
- 6 길 잃은 여행자. 매력 판정을 해서 성공하면 병든 땅을 나가려고 길을 찾는 다급한 처지의 여행자와 친구가 됩니다.

## 병든 대지의 거주자들

### 역귀

체력 주사위: 3d8 (13 HP)  
 장갑: 16  
 공격: 명중 +3, 피해 1d8 (검) 또는 손길 (아래 항목 참조)  
 가치관: 오직 증오만 남았습니다.  
 경험치: 500  
 역병의 손길: 상대는 독 극복 판정을 해서 실패하면 건강 1점을 잃습니다. 역귀의 손길로 건강이 3 이하로 떨어진 상대는 좀비가 됩니다.  
 불사: 역귀는 파괴된 후에도 아티팩트 앞에서 부활합니다.  
 불멸: 역귀는 잠이나 매혹 효과를 받지 않습니다.  
 마법: 3레벨 마법사  
 역병의 의식: 역귀는 시간만 주어진다면 다음 의식을 자유롭게 사용할 수 있습니다: 작은 물체 생명 부여 (3레벨), 전염병 (6레벨)  
 진실한 이름: 진실한 이름을 외친 상대는 역귀에게 +5 보너스를 받습니다.

## 병든 대지의 효과

- 병든 대지를 여행하는 동안 매일 독 극복 판정을 해서 실패하면 HP를 1점 잃습니다. (이 때문에 죽은 생물은 언데드로 돌아옵니다)
- 병든 대지에 있는 동안 캐릭터들은 결코 휴식을 통해 HP를 회복할 수 없습니다.
- 병든 대지에 있는 동안 안전한 물을 찾을 수 없습니다. (물 없이 보내는 날마다 모든 판정에 -1 페널티가 누적됩니다)

### 병든 대지의 식물

체력 주사위: 2d8 (9 HP)  
 장갑: 12  
 공격: 명중 +0, 피해 1d8 (때리기)  
 가치관: 중립  
 경험치: 40

### 검은 진흙

체력 주사위: 10d8 (45 HP)  
 장갑: 3  
 공격: 명중 +10, 피해 3d8 (감싸기)  
 가치관: 중립  
 경험치: 1,750  
 참고: 피해 면역 (검은 진흙은 불과 마법적 공격, 그리고 주문에만 피해를 받습니다)

## 병든 대지에 맞서는 주문

- 드루이드의 손길 (캔트립) --10 페널티를 받고 캔트립 판정을 하면 식물 하나를 정성스럽게 보살펴서 구할 수 있습니다.
- 정화 의식 (2레벨 의식), 완전한 회복 (6레벨 의식) - 살아있는 생존자에게 영향을 미치는 역병의 효과를 치유합니다.
- 완벽한 건강 (9레벨 의식) - 지도 한 칸을 치유합니다.
- 마력 소멸, 부활 (10레벨 의식) - 역귀에게 생명을 되찾아 주고, 아티팩트의 효과를 없앱니다.

### 해골

체력 주사위: 1d8 (4 HP)  
 장갑: 13  
 공격: 명중 +1, 피해 1d8 (장검)  
 가치관: 중립  
 경험치: 20  
 참고: 잠과 매혹 효과 면역

### 구울

체력 주사위: 2d8 (9 HP)  
 장갑: 14  
 공격: 명중 +3, 피해 1d4 (손톱)  
 가치관: 혼돈  
 경험치: 250  
 참고: 죽음의 손길 (구울의 손길에 닿은 상대는 독 극복 판정을 해서 실패하면 1d4라운드 동안 얼어붙은 듯이 몸을 움직이지 못합니다. 구울의 손톱으로 죽은 상대는 구울이 되어 깨어납니다)

### 좀비

체력 주사위: 1d6 (4 HP)  
 장갑: 10  
 공격: 명중 +0, 피해 1d6 (손톱)  
 가치관: 중립  
 경험치: 15  
 참고: 잠과 매혹 효과 면역