

회색 왕자 위험요소 시트

위기

1d6위기 효과

- 1 회색 왕자는 캐릭터의 고향 마을에서 희생자를 하나 납치해 자신의 어두운 왕국으로 끌고 갑니다. 회색 왕자가 가장 선호하는 희생자는 아이들과 홀로 사는 이들이지만, 누구든 괜찮습니다.
- 2 회색 왕자는 캐릭터의 고향 마을에 공포와 광기를 퍼뜨립니다. 무작위로 중요한 NPC 한 명이 회색 왕자가 보낸 끔찍한 환상을 보기 시작합니다. 해당 NPC는 신체 변형 극복 판정을 하세요. 판정에 실패하면 이 NPC는 마을에서 살인이나 방화 같은 끔찍한 짓을 저지릅니다.
- 3 회색 왕자는 캐릭터의 고향 마을 외의 다른 인간 정착지에서 희생자를 하나 납치합니다. 이 결과는 표의 1번 결과와 같지만, 캠페인 지도에서 무작위로 다른 인간 정착지 하나를 선택하세요.
- 4 회색 왕자는 캐릭터의 고향 마을 외의 다른 인간 정착지에서 공포와 광기를 퍼뜨립니다. 이 결과는 표의 1번 결과와 같지만, 캠페인 지도에서 무작위로 다른 인간 정착지 하나를 선택하세요.
- 5-6 캐릭터들에게 오래전 겪은 패배에 여전히 앙심을 품은 회색 왕자는 무작위로 PC 하나를 선택해 끔찍한 꿈을 꾸게 합니다. 해당 캐릭터는 매일 밤 신체 변형 극복 판정을 합니다. 만약 판정에 성공하면 더는 악몽을 꾸지 않습니다. 만약 판정에 실패하면 다음 날 모든 판정에 -2 페널티를 받으며, 악몽은 계속 이어집니다. 다음 날 밤에 새로 극복 판정을 하세요.

유대의 의식 단서



효과:
 초승달의 밤에 의식을 치를 수 있습니다. 마법사는 필요하지 않습니다.
 1. 회색 왕자의 환상을 깨뜨려 볼 수 있습니다.
 2. 감정 이용하기 능력의 영향을 더는 받지 않습니다.
 캐릭터 중 누구든 친구를 저버리면 효과를 잃습니다.

체력 주사위: d_{12} (최대 HP)
 장갑: $20 + _ = _$
 공격: 명중 $+$, 피해 $_{d4}$
 가치관: 혼돈
 경험치: 특수
 공포: 적들은 신체 변형 극복 판정을 해서 실패하면 도망칠 때까지 -3
 환상의 대가: 환상 짜기 캔트립은 자유롭게, 어두운 거점에서는 고급 환상 주술을, 자기 왕국에서는 어떠한 환상도 사용할 수 있습니다.
 악몽 같은 속도: 비전투 상황에서 생각의 속도로 움직일 수 있습니다.
 진실한 이름: 회색 왕자의 진실한 이름을 알아내어 사용하면 +5 보너스를 받습니다.

회색 왕자의 왕국

왕국 안에서 여행하려면 반드시 각 PC가 한 번씩 악몽 장면에서 난관을 극복해야 합니다.

장면마다 난관 주사위 $d6$ 골칫거리 주사위 $d6$, 위기 수치 d_{12} 를 굴립니다. 만약 d_{12} 의 결과가 회색 왕자의 위기 수치보다 낮다면, 회색 왕자는 이번 장면에 나타날지 선택할 수 있습니다. 만약 d_{12} 의 결과가 정확히 위기 수치와 같다면 반드시 나타납니다.

난관 (캐릭터들의 기능을 집어넣으세요)

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____

골칫거리

- 1 감금 누군가 이 꿈에 갇혀서 PC들에게 도와달라고 애원합니다.
- 2 공격 회색 왕자의 괴물 하나가 캐릭터를 공격합니다.
- 3 분열 이 꿈 안에서 캐릭터들은 따로따로 떨어집니다. 플레이어 중 누군가가 난관을 극복하는 데 성공하면 모두가 빠져나갈 수 있습니다.
- 4 박탈 캐릭터들은 이번 장면에서 자신의 장비와 동료, 피고용인, 애완동물 등을 활용하지 못합니다.
- 5 약화 캐릭터는 자신의 가장 높은 능력치로 판정을 할 때 무조건 실패합니다. 미리 경고하세요.
- 6 기만 거짓 친구가 나타납니다. 이 NPC는 이후 어딘가 장면에서 플레이어들을 배신할 것입니다.

피해 결과

- 1 무작위로 능력치 1점을 잃습니다.
- 2-5 피해 $2d4$ 점을 받습니다.
- 6 무작위로 기능 하나를 잃습니다.

회색 왕자 본인

강점 이용하기:
 회색 왕자는 각 캐릭터에게 맞서 다음 특수 능력을 가집니다.

PC	능력

약점: 자기 차례를 포기한 캐릭터는 다른 캐릭터에게 명중 +5 보너스와 최대 피해를 주도록 도울 수 있습니다.