

마을 근처에 있는 옛 대왕의 무덤이 열렸습니다. 이 사건 때문에 이승과 저승을 가르는 장막이 약해지고, 망자들이 깨어나 마을을 괴롭힙니다. 캐릭터들은 누가 무덤을 열었는지, 그 무덤은 어디 있는지 밝힐 수 있을까요? 그리고 망자들을 다시 잠재워서 마을을 구할 수 있을까요?

마스터는 이 시나리오 묶음에 있는 예시 이름, 무덤의 특징, 무덤에 있는 존재들, 예시 괴물을 사용해 플레이어들이 캐릭터를 만드는 동안 재빨리 모험을 준비할 수 있습니다.

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

| 1d6 | 마을 이름 |
|-----|-------|
| 1 | 아이젠 |
| 2 | 람사임 |
| 3 | 모스바흐 |
| 4 | 뉘엔부르크 |
| 5 | 스반홀름 |
| 6 | 빈바일러 |

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 | 아비게일 | 11 | 잉그리드 | 1 | 아힘 | 11 | 위르겐 |
| 2 | 아델 | 12 | 카리나 | 2 | 아델베르흐 | 12 | 카스파 |
| 3 | 캐스린 | 13 | 마르테 | 3 | 바스티안 | 13 | 만프레드 |
| 4 | 다나 | 14 | 니나 | 4 | 비요른 | 14 | 올라프 |
| 5 | 일레나 | 15 | 샤빈 | 5 | 딜크 | 15 | 오토카르 |
| 6 | 프레다 | 16 | 사스키아 | 6 | 에크하르트 | 16 | 루돌프 |
| 7 | 게르다 | 17 | 실비아 | 7 | 에릭 | 17 | 제펠 |
| 8 | 헨리카 | 18 | 우르슬 | 8 | 팔크 | 18 | 스벤 |
| 9 | 힐다 | 19 | 발레스카 | 9 | 헨릭 | 19 | 토르본 |
| 10 | 아이다 | 20 | 지스카 | 10 | 요하네스 | 20 | 빅토르 |

누가, 누구의 무덤을 열었나요?

이웃 하나가 어리석게도 마을 근처에 있는 무덤 중 하나를 열었습니다. 플레이어들이 마을을 만들 때, 또는 플레이북의 표를 굴릴 때 배경으로 등장하는 NPC들로 다음 표를 채우세요.

| 1d8 | 누가 무덤을 열었나요? |
|-----|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | 마을 사람이 아닙니다! 다른 곳에서 온 낯선 사람이 무덤을 열었습니다. |

| 1d6 | 이 사람은 왜 무덤을 열었나요? |
|-----|--|
| 1 | 마을 근처에 묻혀 있다는 숨겨진 보물에 관한 소문을 듣고 어리석게도 황금을 탐했습니다. |
| 2 | 어떤 이유이든, 망자의 영들에게 선택받아 저항하지 못한 채 부름에 따라 무덤을 열었습니다. |
| 3 | 악의 없는 실수였습니다. 심지어 자신이 무슨 짓을 했는지 모를 수도 있습니다. |
| 4 | 마을의 다른 사람에게 배반을 당한 후, 어리석게도 어둠의 힘을 빌려 복수를 하려고 했습니다. |
| 5 | 이 가엾고 어리석은 사람은 깨어나는 어둠의 힘을 막으려 했으나 준비를 제대로 하지 못했습니다. |
| 6 | 도굴꾼을 막으려 했으나 생각대로 일이 풀리지 않았습니다. |



| 1d6 | 마을 주변에는 많은 무덤이 있습니다. 누구의 무덤이 열렸나요? |
|-----|--|
| 1 | 오래전 숨을 거둔, 이전 문명의 전사 왕입니다. 그는 여전히 자신이 이 땅을 마땅한 권리에 따라 지배하고 있다고 믿습니다. |
| 2 | 모두가 영웅이라고 생각했지만, 실은 영웅이 아니었던 여러분의 건국왕입니다. |
| 3 | 어느 무시무시한 괴물에게 죽은 조부모 시절의 지배자입니다. |
| 4 | 수많은 현자를 가르친 강력한 마법사 왕입니다. |
| 5 | 마을 사람들이 차라리 잊으려 하는, 이전 세대의 끔찍한 살인자입니다. |
| 6 | 요정과 인간 사이에 맺어진 협정의 조건 중 하나로, 이 마을 근처에 묻힌 어느 무서운 요정 군주입니다. |

마을에 나타나는 귀신들

무덤의 안식이 깨지면서 귀신들이 마을에 출몰하기 시작했습니다. 플레이어들이 마을을 만드는 동안 등장하는 마을 안팎의 장소로 다음 표를 채우세요.

| | |
|-----|--------------------------|
| 1d8 | 어느 장소에서 유령, 또는 영이 나타나나요? |
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | 마을 여관에서 출몰합니다. |



게임 중 벌어지는 사건

세션 초반부에 캐릭터들이 무슨 일이 벌어지고 있는지 정보를 짜 맞추는 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 때 이 문제를 등장시킬 수도 있습니다.

| | |
|-----|---|
| 1d6 | 캐릭터들의 개입이 곧바로 필요한 문제는? |
| 1 | 무장을 한 해골 전사 무리가 마을을 돌아다닙니다. 이들은 산 자들을 위협하며, 반드시 무력으로 퇴치해야 합니다. |
| 2 | 다른 곳에 사는 사령술사가 열린 무덤의 힘에 이끌려 이 마을로 옵니다. 이 NPC는 친구가 될 수도, 적이 될 수도 있습니다. |
| 3 | 무슨 일이 일어나고 있는지 캐릭터들이 정보를 모으기도 전에 유령 하나가 형체를 드러냅니다. 이 유령은 풀려나기를 원합니다. |
| 4 | 다른 곳에 사는 용병 모험가들이 열린 무덤을 텅 다음 봉인하려 합니다. 비록 이 모험가들은 PC들과 유사한 목표를 가질 수도 있지만, 이들의 가장 큰 목적은 부와 보물입니다. |
| 5 | 어느 마을 사람이 집에 나타난 유령에 심하게 시달리고 있습니다. 이 유령은 무언가를 원하지만, 마을 사람들은 유령이 무어라고 물어보는지 알아듣지 못합니다. |
| 6 | 마을 사람이 화이트의 손길에 닿아서 치료가 필요합니다. |

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 열린 무덤과는 전혀 관계가 없으며, 한 시간 정도 플레이가 지난 후 등장시키기 좋습니다. 만약 시간이 없다면 이 표는 무시하세요.

| | |
|-----|---|
| 1d6 | 어떤 사건이 캐릭터들을 원래 가던 길에서 벗어나게 하나요? |
| 1 | 마을에서 어느 끔찍한 사건이 일어나서 마을 사람 하나가 목숨을 잃습니다. |
| 2 | 실종되었거나 죽었다고 알려진 마을 사람 하나가 되돌아왔습니다. |
| 3 | 캐릭터들과 관련이 있는 NPC 두 명이 결혼합니다. 비록 마을이 지금 어려운 상황을 겪고 있지만, 망자들이나 마을에 퍼진 공포 때문에 결혼식이 엉망이 되어서는 안 됩니다. |
| 4 | 마을의 아이 하나가 대장간에서 물건을 훔치기 시작하면서, 자기 범죄를 최근 깨어난 망자들 탓으로 돌립니다. |
| 5 | 순회 공연단이 마을에 와서 훌륭한 공연을 펼칩니다. 이 공연은 마을을 괴롭히는 망자들 때문에 중단이 될 수도 있고, 무사히 끝날 수도 있습니다. |
| 6 | 이 지역의 어느 하급 귀족이 죽어서, 열린 무덤 근처의 묘지에서 성대한 장례식을 치른 후 묻혔습니다. |

던전

좋은 던전은 판타지 RPG의 필수요소입니다. 이번 시나리오 묶음의 던전은 당연히 열린 무덤입니다. 캐릭터들이 무덤의 위치를 발견하고 들어갈 준비가 되었을 때, 다음 세 가지 표를 굴려서 캐릭터들이 탐험할 간단한 던전을 만드세요. 어느 정도의 수색 없이는 무덤의 위치를 알 수 없도록 하세요.

| |
|--|
| 1d8 무덤의 위치는? |
| 1 무덤은 모두가 위치를 아는 마을 바로 바깥 매장지에 있습니다. |
| 2 마을에서 하루 정도 거리 떨어진 곳에 무덤이 있습니다. |
| 3 무덤은 마을 안 어느 건물 아래에 오랜 세월 동안 숨겨져 있었습니다. |
| 4 무덤은 마을 외곽 배수로 안에 있습니다. |
| 5 마을 안에 있는 오랜 사원이나 교회가 무덤의 입구입니다. |
| 6 무덤에 가려면 반드시 야생지대로 들어가야 합니다. |

| |
|--|
| 1d6 무덤 입구는 누가, 혹은 무엇이 지키나요? |
| 1 무덤 입구에 마법적인 덫이 있습니다. |
| 2 최근 깨어난 좀비 한 무리가 입구를 지킵니다. |
| 3 지옥견 두 마리가 죽은 왕의 무덤을 지킵니다. |
| 4 어느 무장한 인간 무리가 다른 침입자들이 오지 못하도록 입구를 지킵니다. |
| 5 비록 캐릭터들이 무덤의 위치를 찾을 수 있더라도, 무덤 입구는 매우 잘 숨겨져 있어서 어두워지기 전에 수색해야 합니다. |
| 6 무덤 입구는 오래전에 세워진 움직이지 않는 수호자 하나가 지키고 있습니다. |

| |
|---|
| 1d6 무덤 안에는 어떤 시련이 기다리고 있나요? |
| 1 해골 한 무리가 끊임없이 순찰을 돌고 있습니다. |
| 2 캐릭터들보다 먼저 온 도굴꾼들이 있습니다. 이들은 전리품을 나누기를 원치 않습니다. |
| 3 무덤의 가장자리 방 중 하나에 망자들을 재우는 안식의 힘이 걸려 있어서 캐릭터들에게 잠의 장막 주술 효과를 줍니다. |
| 4 오래전부터 이곳에 있는 구울 한 때가 신선한 살을 갈망하고 있습니다. |
| 5 늑대 몇 마리나 곰 한 마리 같은 야생 동물이 무덤 안으로 들어오는 다른 길을 찾아내어 이 곳을 자기 소굴로 삼고 있습니다. |
| 6 무덤의 설계자는 이 곳에 가짜 바닥이나 무너지는 천장, 독 다투 같은 교활한 덫을 설치했습니다. |

| |
|---|
| 1d6 캐릭터들이 무덤의 가장 안쪽에 있는 묘실에 들어가면 무슨 일이 벌어지나요? |
| 1 고블린 같은 또 다른 적 한 무리가 캐릭터들과는 다른 길로 무덤을 파고 들어와 PC들과 동시에 도착합니다. |
| 2 화이트가 부하들을 거느리고 있습니다. 비록 화이트를 경호하는 해골들의 수는 헤아릴 수 없을 정도로 많지만, 주인이 쓰러지면 모두 바스러질 것입니다. |
| 3 화이트는 마법의 검이나 보호의 반지처럼 전투에 도움이 될 마법 물품을 가지고 캐릭터들과 싸웁니다. |
| 4 왕은 오래전 무덤을 버렸고, 부하 중 하나에게 이 장소를 지키게 했습니다. |
| 5 화이트는 캐릭터들이 강요하지 않는 한 전투를 시작하려 들지 않겠지만, 마을 사람들을 자신의 신하로 여기며 이 주변의 땅이 마땅히 자신의 지배하에 있다고 생각합니다. 죽은 왕은 다시 통치를 시작하려고 할까요? |
| 6 왕의 묘실에는 화이트가 매우 잘 아는 덫들로 가득합니다. 화이트는 전투 동안 캐릭터들을 덫이 있는 장소로 유인하려고 할 것입니다. |

길은 이어지고

만약 이 시나리오를 단편으로 플레이했다면, 무덤을 봉인하고 마을을 괴롭히는 망자들을 퇴치하는 것만으로도 충분히 만족스러운 결말이라고 할 수 있습니다. 하지만, 만약 이후에도 이 캐릭터들로 계속 모험을 이어갈 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 | 무덤 안에는 흑마법에 관한 책이 있습니다. 이 책에는 언데드 퇴치와 꿩눈은 눈 주술, 패밀리어 뮤기와 소환 의식이 적혀 있습니다. |
| 2 | 무덤 안에는 가치가 최소 은화 5,000냥 이상 되는 수많은 보물이 있습니다. 불행히도 이 보물들에는 저주가 걸려 있어서 보물을 소비하는 자와 소비한 보물을 대가로 받는 자 모두에게 불행을 줍니다. |
| 3 | 강력한 마법 물품인 왕관이 있습니다. 이 왕관을 처음 착용할 때는 피해 2d6점을 받지만(마법 물품 극복 판정에 성공하면 피해를 절반만 받습니다) 그다음부터는 무해하며, 착용자의 매력을 1 늘립니다. |
| 4 | 무덤 안에는 강력한 마법 무기인 어두운 철검이 있습니다. 이 검은 소검이거나 장검, 아니면 대형검일 것입니다. 검의 사용자는 공격과 피해에 +2 보너스를 받습니다. |
| 5 | 왕의 관 발치에 고대의 청동 팔찌가 놓여 있습니다. 착용자는 장갑에 +2 보너스를 받지만, 일반적인 방식으로는 팔찌를 제거할 수 없습니다. |
| 6 | PC들은 무덤 안에서 값은 헤아릴 수 없는 예술품을 발견하지만, 이 작품은 가져가기 무척 어려우며 오직 부유한 귀족만 관심을 가질 것입니다. 운이 좋게도, 이 작품을 살 만한 사람이 여기서 이 주 정도 걸리는 곳에 있습니다. |

플레이어들이 이후 다시 언데드와 관련된 모험을 할 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 무덤 속 비문에서 이 땅 곳곳에 다른 숨겨진 무덤들이 있으며, 각 무덤에 잠든 왕들 또한 다시 깨어날지도 모른다는 수수께끼같은 구절을 발견합니다. |
| 2 | 캐릭터들은 무덤 깊숙한 곳에서 저승으로 통하는 입구를 발견합니다. |
| 3 | 캐릭터들은 최근 만들어진 비문에서 죽은 왕을 섬기는 사교도들이 이 땅에 들끓고 있다는 내용을 발견합니다. 해당 비문에서는 사교도들의 거점으로 다른 마을, 또는 멀리 떨어진 어느 도시를 가리키고 있습니다. |
| 4 | PC 중 하나가 죽은 왕의 숨겨진 후예라는 사실을 나타내는 단서가 무덤 안에서 발견됩니다. |
| 5 | 캐릭터들이 무덤을 막 떠날 때, 한 줄기 바람이 불더니 스펙터 한 떼가 무덤에서 나와 어딘가로 날아갑니다. 이들은 어디로 가는 걸까요? |
| 6 | 죽은 왕의 위협은 끝났지만, 마을은 여전히 귀신들에게 시달리고 있습니다. 어떻게 해야 이 성난 유령들을 막을 수 있을까요? |

최근 사건

마스터는 지금까지 나온 표를 사용해 열린 무덤이 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. 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 어젯밤, 여러분 귓가에 여러 환청이 들렸습니다. 환청 중에서는 왕이 깨어났다는 이야기도 있었습니다. 지혜 판정을 하세요. 성공: 여러분은 깨어난 왕의 이름을 알아듣습니다. (진실한 이름은 아닙니다) 실패: 여러분은 겁에 질려 잠을 자지 못하고, 오늘 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.
- 2 여러분은 지난주 이웃 하나가 겁에 질려 안절부절못하는 모습을 보았습니다. 매력 판정을 하세요. 성공: 이웃은 무덤 근처에서 무언가 잘못된 일이 벌어졌다고 말합니다. (마스터: 이 NPC는 무덤을 연 장본인이거나, 최소한 누가 무덤을 열었는지 알 것입니다). 실패: 여러분은 꼬치꼬치 질문을 던져서 이웃을 성가시게 했습니다. 이번 모험 동안 이 NPC와 NPC의 가족에게 시도하는 모든 매력 판정에 -2 페널티를 받습니다.
- 3 사흘 전, 어느 유령 말이 마을 한복판을 가로질러서 사람들을 놀라게 했습니다. 근력 판정을 하세요. 성공: 여러분은 이웃들이 다치지 않도록 도왔습니다. (마스터: 해당 캐릭터는 이번 모험 동안 이웃들에게 시도하는 모든 매력 판정에 +2 보너스를 받습니다) 실패: 여러분은 말이 내뿜는 으스스한 냉기에 상처를 입어 게임 시작 전 1d4점의 피해를 받습니다.
- 4 시체를 먹는 독수리 떼가 지난 이 주간 마을 위를 맴돌았습니다. 새들은 가축들을 괴롭히고 사람들을 불안하게 만들었습니다. 지혜 판정을 하세요. (방향 감각 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 새들이 매일 어디에서 오는지 알아차립니다. (마스터: 열린 무덤의 대략적인 위치입니다) 실패: 여러분은 이 새들이 마을 우물을 맴돌고 있으며, 우물의 물이 분명 오염됐을 거라고 확신합니다.
- 5 잔디가 누렇게 변하고 곡식이 시들기 시작합니다. 지혜 판정을 하세요. (농사 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 곡물이 말라 죽지 않도록 조치를 했고, 남은 모험 동안 식량을 풍족하게 확보합니다. 실패: 이번 모험 동안 모든 휴대 식량과 식사의 가격은 평소의 두 배가 됩니다.
- 6 지난주에 역병이 마을에 빠르게 번졌습니다. 지능 판정을 하세요. (고대 역사 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 이 병이 오래전 죽은 왕이 다스리던 시절에 돌던 역병임을 알아차리고, 치료법을 찾습니다. 실패: 마을의 마녀가 치료법을 찾아냈지만, 그 전에 가족 하나가 병으로 목숨을 잃습니다.
- 7 그저께 밤에 마을 바로 바깥에 있는 공터에 운석이 떨어졌습니다. 근력 판정을 하세요. 성공: 여러분은 운석 속에 있던 많은 양의 금속을 대장장이에게 가져갑니다. 대장장은 이후에 무언가 특별한 것을 만들 수 있을 것입니다. 실패: 여러분은 힘이 부족해서 운석의 금속을 가져가지 못했습니다. 나중에 다시 와보니, 이미 사라졌습니다.
- 8 어느 떠돌이 점쟁이가 여러분의 손금을 보더니 수수께끼 같은 경고를 남겼습니다. 매력 판정을 해서 점쟁이에게 좀 더 정보를 얻어보세요. 성공: 여러분은 이번 모험에서만 사용 가능한 추가 행운 점수를 1점 얻습니다. 실패: 여러분은 평소보다 행운 점수를 1점 덜 받고 모험을 시작합니다.
- 9 어제 해 질 녘, 좀비 한 무리가 마을로 쳐들어왔습니다. 근력 판정을 하세요. 성공: 여러분은 다른 마을 사람들의 도움을 받아 굳게 버티어서 좀비들을 격퇴했습니다. 이후 망자들과 다시 싸울 때, 마을 사람 중 세 명이 곁에서 함께 싸울 것처럼 보입니다. 실패: 여러분은 좀비들과 싸우다 상처를 입어서 게임 시작 전 피해 1d6-1점을 받습니다.
- 10 여러분은 마녀가 조용히 마을 변두리로 나가서 기이한 약초를 모으는 모습을 봤습니다. 민첩성 판정을 하세요. (은신 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 마녀의 뒤를 몰래 밟았고, 마녀가 치유 물약을 한 술 가득히 만드는 광경을 목격합니다. 원한다면 한 병 훔칠 수도 있습니다. 실패: 여러분은 마녀를 산만하게 해서 치유 물약 제작을 망쳤습니다. 마녀는 기분이 상했고, 이번 모험 동안 여러분을 돕지 않을 것입니다.
- 11 수많은 사람이 앓아누웠습니다. 불행히도 여러분도 환자 중 하나입니다. 건강 판정을 하세요. 성공: 여러분은 병석에서 떨쳐 일어났고, 이후 깨어난 죽은 왕과 관련된 모든 질병에 영향을 받지 않습니다. 실패: 여러분은 게임 시간으로 처음 이틀 동안 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.
- 12 지난주, 자신을 남쪽 땅에서 온 학자라고 밝힌 어느 이방인이 여관에 왔습니다. 매력 판정을 하세요. (사회 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 이방인은 마을 근처에 있는 무덤의 위치에 관해 약간의 정보를 줍니다. 실패: 이방인은 여관 사람들 앞에서 여러분에게 망신을 주었고, 여러분은 이번 모험에서 여관에 있는 동안 모든 매력 판정에 -2 페널티를 받습니다.
- * 각종 징조와 꿈속에서 죽은 왕의 비밀스러운 본성에 관한 단서가 명확하게 드러납니다. 지능 판정을 하세요. 성공: 여러분은 옛 왕의 진실한 이름을 압니다. 실패: 여러분은 왕이 묻힌 무덤의 비밀 하나를 깨닫습니다.
- ** 여러분은 저번 주에 여기저기 돌아다니다가, 어느 숨겨진 구멍에 떨어져서 그 안에 있는 비밀 통로를 찾아냅니다. (마스터: 이 통로는 무덤의 수호자와 마주치지 않고도 안으로 들어갈 수 있는 또 다른 입구입니다) 민첩성 판정을 하세요. (운동이나 등반 관련 기능이 있으면 도움이 됩니다) 성공: 여러분은 무사히 빠져나왔고, 은화 2냥도 발견합니다. 실패: 여러분은 굴러떨어져서 다쳤고, 게임 시작 전 절반의 HP를 잃습니다. (마스터: 하지만 비밀 입구를 찾아내기는 했습니다)
- *** 죽은 왕이 깨어난 것을 불안하게 여긴 어느 작은 요정이 어젯밤 여러분에게 와서 도움이 될 만한 선물을 주었습니다. 요정이 준 선물은 불길한 기운을 풍기는 날카롭고 어두운 나뭇조각입니다. 매력 판정을 하세요. 성공: 여러분에게 호감을 느낀 요정은 이 나뭇조각이 상대가 누구든 단번에 죽일 수 있는 무서운 무기이지만, 그 대가로 사용자에게도 큰 피해를 준다고 알려주었습니다. (마스터: 이 나뭇조각에 쪼린 상대는 곧바로 죽지만, 사용자도 1d12 피해를 받습니다) 실패: 요정은 여러분을 불쾌하게 여기고 나뭇조각의 용도를 설명해주지 않습니다.

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.

느릿느릿한 망자

이들은 캐릭터들이 마주칠 가장 흔한 언데드입니다. 망자들은 흑마법의 힘을 받아서 저절로 깨어났을 수도, 혹은 사령술사가 종으로 부리기 위해 강제로 깨웠을 수도 있습니다. 해골이나 좀비 네다섯 마리 정도면 1레벨 캐릭터들에게 좋은 도전이 됩니다.

해골

해골은 오래전 죽은 시체가 어둠의 마법으로 모조 생명을 얻은 괴물로, 아무 생각도 없이 그저 사령술사의 명령에 따라 기계처럼 움직입니다.

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)

좀비

썩은 살점을 푹푹 떨어뜨리면서 어기적어기적 걸어 다니는 좀비는 산 자의 살을 먹겠다는 사악한 허기에 사로잡힌 이성 없는 괴물입니다.

체력 주사위: 1d6 (4 HP)

장갑: 10

공격: 명중 +0, 피해 1d6 (발톱)

가치관: 중립

경험치: 15

참고: 지성 없는 망자 (잠과 매혹 효과에 면역입니다)

인간의 위협

마을의 상황 때문에, 인간 역시 언데드만큼이나 위협이 될 수 있습니다. 인간 네다섯 명 정도면 1레벨 모험가들에게 경계를 심어줄 만큼 충분한 도전이 되며, 사령술사가 같이 등장하면 훨씬 더 위험할 것입니다.

평범한 사람

평범한 사람의 수치는 마을이 다시 평화로워지기를 원하는 평범한 마을 사람들을 나타냅니다. 사령술사나 도굴꾼들과 같이 동행하는 동물 조련사, 또는 훈련받지 않은 경비병 등을 나타내는 데에도 사용할 수 있습니다.

체력 주사위: 1d6 (4 HP)

장갑: 10

공격: 명중 +0, 피해 1d4 (단도)

가치관: 중립

경험치: 15

용병

용병의 수치는 보물을 찾아서 무덤에 들어온 다른 모험가들이나 무덤 입구에서 다른 침입자를 막는 경비병 등을 나타낼 때 사용합니다.

체력 주사위: 1d6 (4 HP)

장갑: 14

공격: 명중 +0, 피해 1d8 (장검)

가치관: 중립

경험치: 20

사령술사

기회를 탐하는 사령술사는 무덤에 매혹되어 자신의 어두운 힘을 늘릴 방법을 찾고 있을지도 모릅니다.

체력 주사위: 2d6 (7 HP)

장갑: 11

공격: 명중 +1, 피해 1d4 (단도)

가치관: 혼돈

경험치: 100

참고: 주문 (하루에 주문 2개를 사용할 수 있습니다)

야생동물

캐릭터들은 모험 도중에 어둠의 힘에 조종을 받는 동물들, 또는 무덤 안팎에 거처를 둔 동물들과 싸울 수도 있습니다.

박쥐 8~10마리 정도면 1레벨 PC들에게 좋은 도전이 됩니다. 특히 좀 더 위험한 적과 함께 등장한다면 더 알맞습니다. 늑대 두세 마리와 함께 등장하는 와르그 한 마리는 매우 큰 위협입니다. 사실, 와르그는 혼자 나오더라도 처음 시작하는 PC들에게는 무서운 적입니다.

박쥐

10마리 이상의 박쥐에게 공격당하는 사람은 누구든지 집중을 하거나 주문을 사용할 수 없습니다.

체력 주사위: 1d4 (2 HP)

장갑: 12

공격: 명중 +0, 피해 1 (물기)

가치관: 중립

경험치: 5

참고: 비행 (박쥐는 날 수 있습니다)

늑대

늑대는 무리를 지어 떠도는 훌륭한 사냥꾼들입니다. 늑대는 때때로 가축들을 공격하며, 여러 어두운 전설 속에도 등장하기 때문에 사람들의 두려움을 삽니다.

체력 주사위: 2d8 (9 HP)

장갑: 13

공격: 명중 +1, 피해 1d4+1 (물기)

가치관: 중립

경험치: 35

와르그

와르그는 사악한 주인을 섬기는 거대한 늑대입니다. 와르그는 평범한 늑대 무리에 섞여 들어가 이들을 혼돈의 하수인으로 변질시킵니다. 고블린들은 때때로 와르그를 숭배하기도 하며, 사람들은 당연히 와르그를 두려워합니다.

체력 주사위: 3d8 (13 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 1d8 (물기)

가치관: 혼돈

경험치: 75

사악한 망자

이번 시나리오 묶음에서 캐릭터들이 마주칠 가장 큰 적은 망자의 영들과 열린 무덤의 왕입니다. 이 적들은 위험한 초자연적 능력을 가졌기 때문에, 캐릭터들이 영리하게 대처하지 못한다면 이기기 힘들 것입니다.

혼령이나 와이트는 하나만 나오더라도 1레벨 캐릭터들에게 큰 위협이 됩니다. 만약 PC들이 마법적인 공격 수단을 가지고 있다면 혼령이 둘 이상 나오더라도 대처할 수 있을 것입니다. 와이트의 경우 마스터는 좀 더 전투를 흥미진진하게 만들기 위해 해골 두세 마리 정도를 같이 등장시킬 수도 있습니다. 하지만 와이트는 혼자만으로도 강합니다. 오직 캐릭터들이 철저히 무장과 준비를 했을 때만 적을 늘리세요.

혼령

혼령은 아직 이 세상을 떠날 준비가 안 된 망자의 미약한 유령입니다. 혼령의 손길은 영혼을 얼어붙게 만들어서 마치 심각한 화상을 입은 것과 같은 자국을 남깁니다. 용감한 모험가들이라면 무엇이 이들을 이곳에 잡아두는지 알아낸 다음 혼령들을 대면해 이 세상을 떠나도록 설득할 수 있을 것입니다.

체력 주사위: 2d6 (7 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +2, 피해 1d8 (으스스한 손길)

가치관: 아무거나

경험치: 80

참고: 비실체 (혼령은 물리적 육체가 없기 때문에 오직 마법과 은 무기로만 피해를 받습니다)

와이트

와이트는 오래전 죽은 왕들의 영이 시신에 갇힌 언데드로, 자신들의 무덤과 주변 땅을 떠돌아다닙니다. 와이트들은 때로 끔찍한 손길 대신 고대의 철검, 또는 청동검으로 공격하기도 합니다. 와이트의 손길에 빨린 힘을 회복하려면 오직 그 와이트를 죽이고 무덤을 정화하거나, 강력한 마법을 사용하는 방법밖에 없습니다.

체력 주사위: 3d10 (15 HP)

장갑: 15

공격: 명중 +3, 피해 1d4 (손길)

가치관: 아무거나

경험치: 100

참고: 힘 흡수 (와이트의 손길에 닿은 상대는 신체 변형 극복 판정을 해서 실패하면 근력 1점을 잃습니다)