

# 내 주례를 위해 복수할끼다!

“어느 따스한 늦여름, 두 연인이 새 출발을 언약하려 합니다.  
주례는 식의 가장 마지막 순간에,  
히어로즈 피스트(Heroes' Feast) 주문으로 모두를 축복할 생각에 들떠 있습니다.

이 결혼에 이의가 있는 사람이 있나요?”

이 어드벤처는 8레벨 모험가 4~5명을 대상으로 쓰여진 판타지, 모험, 개그 시나리오입니다.

## 배경

어느 따스한 늦여름의 이름 없는 마을, 사랑하는(혹은 어떤 연유로 인해 사랑하지 않는)두 연인이 새 출발을 언약하려 합니다. 주례는 모험가로 이름을 날린 바하무트의 클레릭, **릭스 말코리아**로, 드래곤 사고도 사이에서는 악몽과도 같은 존재로 알려져 있습니다. 그는 혼인식의 가장 마지막이자 절정인 순간에 **히어로즈 피스트(Hero's Feast)** 주문으로 부부와 하객들을 축복할 생각에 들떠 있습니다.

그리고 이 마을 밖에는, 최근 릭스에게 애인을 잃은 블랙 드래곤이 살고 있습니다. 이 드래곤은 반쯤 헤진 날개로 릭스를 납치해 복수해낼 원대한 계획을 구상중입니다.

## 개괄

이 모험은 세 구간으로 나뉘져 있습니다. 전체 모험은 대략 4시간 정도 걸립니다.

·**행동 개시(1 장) 이 결혼 반달러!** 혼인식장에 블랙 드래곤이 난입하여 주례를 납치합니다. 당황한 혼인 관계자와 신전 측에서 주례를 무사히 되찾아오기를 의뢰합니다.

·**2 장 : 사랑과 전쟁.** 블랙 드래곤에 대한 단서를 모아 블랙 드래곤의 레어로 가는 것이 모험가들의 **이야기 목표 A**입니다.

·**3 장 : 복수할끼다!** 블랙 드래곤을 제압하고 주례를 구해내는 것이 **이야기 목표 B**입니다.

## 모험 실마리(여행 후크)

다음은 시나리오에서 제공하는 모험 실마리입니다.

**오늘의 주인공.** 당신은 이번 혼인의 주인공입니다. 던전 마스터(이하 DM)와 플레이어 간 상의하여 혼인 상대는 누구인지 정해 주세요. 당신은 주례인 **릭스 말코리아**와 어떤 연유로든 친분을 쌓고 있는 관계입니다. 만약 플레이어 중 아무도 **오늘의 주인공** 모험 실마리를 선택하지 않는다면, DM의 재량으로 식의 주인공이 될 NPC를 창작해 주세요.

**경비병!** 당신은 이번 식의 보안과 안전을 위해 식을 진행하는 신전 측으로부터 고용된 모험가입니다. 돈, 경력, 정보망... 무엇이 목적이었던, 당신은 이번 식을 안전하게 끝마칠 의무가 있습니다. 당신이 약속받은 보상은 인당 200GP입니다.

**축의금은 적당히.** 당신은 이번 식의 하객입니다. 당신은 **오늘의 주인공** 모험 실마리를 선택한 모험가와 면식이 있는 사이입니다.

**식사는 언제 나와요?** 당신은 이번 식에 **히어로즈 피스트**가 있다는 소식을 듣고 찾아온 모험가입니다. 당신은 배고프며, 생에 두 번 없을 성찬에 들떠있는 상태입니다.

# 행동 개시 : 이 결혼 반델세!

예상 소요 시간 : 40분

**캐릭터 소개에 대한 노트**  
캐릭터의 소개는 세션 시작 전 짧막하게 언급하거나, ‘식전 상황’을 꾸며내어 모험가들이 인사할 시간을 충분히 주세요.

모험이 시작할 때, 모험가들은 혼인식의 중반부를 보내고 있는 시점입니다. 모험가들은 식장의 플랫폼 위, 하객석, 문 입구 등 각자의 위치에서 엄숙한 예식 자리를 지키고 있는 상황입니다. 식장 내 날붙이, 둔기, 흉기, 그 외 위험이 될만한 요소는 반입 불가합니다. 모험가들의 장비는 입구의 경비병이 보관하고 있으며, 갑옷 착용은 허용합니다.

## 지역 정보

이 지역은 다음과 같은 특성을 가지고 있습니다.

**공간 정보.** 울타리가 쳐진 간이 야외식장은 약 100피트 평방의 너비를 갖고 있습니다. 식이 이뤄지는 플랫폼은 남쪽에 위치하고 있으며, 20피트 폭에 5피트의 높이를 가지고 있습니다. 플랫폼과 바닥은 계단으로 이어져 있습니다.

**조명.** 맑은 일광이 비치고 있습니다. 가끔 지나가는 뭉게구름에 열린 그늘이 지었다 개었다를 반복하고 있습니다.

**온도와 습도.** 늦여름의 일광에 기온이 올라 지열이 조금씩 솟아오르고 있습니다. 습도는 약간 높은 수준입니다.

## 드래곤의 난입

DM의 준비가 끝났다면 다음을 묘사해 주세요.

주례인 코볼드 클레릭, 깃스 덕에 예식은 고조를 향해 나아가고 있습니다. 부부가 맺을 엄숙한 맹세에 앞서, 주례는 하객에게 묻습니다. “이 자리에, 이 결혼에 이의가 있는 자가 있습니까?” (잠시 정적)

이 때, 상시 감지(Passive Perception) 15 이상의 모험가는 하늘로부터 피막 날개가 날갯짓하는 소리를 감지합니다.

이윽고, “이의가 있다”는 찢어지는 고향과 함께, 날개에 구멍이 난, 자신을 중심으로 반마법 공간(Antimagic Field) 마법이 걸린 약화된 블랙 드래곤 원숙체가 착지하며 강한 돌풍이 불니다. 식장에 있던 모험가들은 전원 DC 15의 근력(STR) 내성 굴림(Saving Throw)에 성공해야 하며, 실패 시 넘어짐(Prone) 상태가 됩니다. 높은 상시 감지로 인해 블랙 드래곤의 존재를 미리 알아챈 경우 유리하게 내성 굴림을 시도하게 해 주세요.

착지한 블랙 드래곤은 깃스를 낚아채고(이 행동은 어떠한

방법으로든 저지할 수 없습니다.), 날아서 식장을 떠나버립니다. 곧이어 하객 사이에 숨어있던 무장한 드래곤 사교도 코볼드 두 개체가 모습을 드러내고, 하프 블랙 드래곤 오크 베테랑 한 개체가 식장으로 난입하며 전투가 시작됩니다. 패닉한 상태로 식장 여기저기를 뛰어다니는 일반인(커머너)들에 의해 공격 집중이 어려워, 처음 한 라운드간 명중 굴림에는 불리함 상태가 적용됩니다. 하프 블랙 드래곤 오크 베테랑과 무장한 드래곤 사교도 코볼드의 능력치는 스탯 블록을 확인해주세요.

## 행동 개시

상황이 정리되면 지문을 묘사해 주세요.

아수라장이 된 식장에는 당황만이 가득합니다. 뒤늦게 상황을 파악한 바하무트 신전의 복사가 달려왔으나, 주례는 이미 사라진 지 오래입니다.

다음은 바하무트의 복사가 알고 있는 정보입니다.

- 한 달 전, 주례인 깃스 말코리아가 블랙 드래곤 가족을 토벌하는 임무에서 드래곤을 놓쳤다. 날개에 구멍이 난 블랙 드래곤이라면 해당 드래곤이 맞다.
- 해당 드래곤은 혼인식만을 기습해서 예물과 식의 주인공을 빼앗아가는 드래곤으로 악명이 높다. 주례를 훔쳐간 건 이번이 처음이다.
- 해당 드래곤의 레어는 마을에서 동쪽으로 1마일정도 떨어져 있다. 레어는 본래 사랑의 여신인 슈네(Sune)의 신전이었으며, 드래곤의 신혼집으로 개조당했다. 레어 안에는 다른 마을로부터 뺏은 보물들도 있을 것이다.
- 현재 바하무트의 신전은 바쁜 시기라 소마법을 사용할 수 있는 신도들 정도만 남아있다. 깃스가 없다면 어떤 식으로든 성스러운 식은 진행할 수 없다.
- **경비병!** 모험 실마리를 선택한 모험가가 있다면, 신전에서 약속한 200GP가 있다는 것을 알고 있다. 복사는 경비를 맡게 된 모험가 탓을 한다.
- 식의 가장 마지막 순간에, 식의 주인공과 모험가들을 위해 히어로즈 피스트(Heroes' Feast)가 있을 예정이었다.

아무리 용맹한 깃스라도 드래곤을 혼자 상대하기는 벅찰 것이라며 주장하며, 바하무트의 사제들은 깃스 말코리아를 되찾아올 것을 의뢰하고, 인당 500GP의 보상을 내걸었다.

## 무장한 드래곤 사교도 (코볼드)

소형 인간형, 질서 악

AC 13 (가죽 갑옷)

히트 포인트 33

속도 30ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(-0)	16(+3)	14(+2)

기술 기만 +4, 설득 +4, 종교 +2

감각 암시야 60ft. 상시 감지 11

언어 공용어, 드라코닉

**주문 시전.** 드래곤 사교도는 성표를 사용하여 주문을 시전하는 (주문 DC 13, 공격에 +5) 4레벨 주문 시전 자임.

드래곤 사교도의 주문 시전 능력은 지혜에 기반함.

소마법(항상 준비) : Light, Sacred Flame, Thaumaturgy

1 레벨 (4 슬롯) : Command, Inflict Wounds, Shield of Faith

2 레벨 (3 슬롯) : Hold Person

**팩 텍틱스.** 코볼드의 5피트 이내에 무력화 상태가 아닌 동료가 존재할 경우, 공격 굴림에 유리점을 얻음.

### 액션

**메이스.** 근접 무기 공격 : 명중 +4, 5ft 범위. 1 타깃.  
적중 시 : 5(1d6+2) 타격 피해.

## 하프 블랙 드래곤 오크 베테랑

중형 인간형, 중립 악

AC 16(스터디드 레더, 방패)

히트 포인트 90

속도 30ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
18(+4)	15(+2)	14(+2)	8(-1)	12(+1)	15(+2)

**내성 굴림** 힘 +7, 민첩 +6, 건강 +5

기술 운동 +10, 위협 +5

**피해 저항** 산성

감각 암시야 60ft. 상시 감지 11

언어 공용어, 드라코닉

**용기.** 하프 드래곤 오크는 공포 상태이상에 대한 내성 굴림에 유리함.

**맹렬함.** 보너스 액션으로, 오크는 보이는 적대적 생명 체에게 이동속도만큼 움직일 수 있음.

### 액션

**다회 공격.** 하프 블랙 드래곤 오크는 두 번의 근접 공격, 혹은 한 번의 원거리 공격을 함.

**창.** 근접 혹은 원거리 공격 : 명중에 +7, 5ft. 사거리 혹은 20/60ft. 1 타깃.

명중 시 : 11(2d6+4) 관통 피해, 두 손으로 근접 공격 시 13(2d8+4) 관통 피해.

**방패 강타.** 근접 공격 : 명중에 +7, 5ft. 사거리. 1 타깃.

명중 시 : 9(2d4+4) 타격 피해. 타깃이 중형 이하의 생명체일 경우 DC 15의 힘(STR) 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패시 넘어짐(Prone) 상태에 빠짐.

**패리.** 피격 시, 반응 행동을 사용하여 AC에 +3을 더할 수 있음.

**산성 브레스 (리차지 5-6)** 하프 드래곤이 5피트 너비, 30ft 직선의 브레스를 내뿜음. 직선 내 모든 생명체는 DC 14의 민첩 내성에 성공해야 하며 실패 시 24(7d6)의 산성 피해, 성공 시 절반의 피해를 받음.

# 랜덤 인카운터

드래곤의 레어로 향하기로 하면, 길을 찾기 위해 DC 14의 생존(WIS, Survival) 판정에 성공해야 합니다. 실패 시 1d4 판정으로 다음과 같은 상황이 일어납니다.

1	척 봐도 비어보이는 드래곤의 임시 레어가 보입니다. 안에는 동지를 지으려 했던 흔적이 남아있으며, 나무와 덩굴로 장식을 시도한 잔해가 남아있습니다. 보물이나 귀중품은 보이지 않지만, 동지의 자리가 남아있어 잠시나마 쉬어갈 순 있을 것 같습니다. <b>(짧은 휴식 가능)</b>
2	열 가구도 채 안 되는 마을로 들어섰습니다. 인구 연령대가 높은 이 마을은 블랙드래곤의 횡포에 당한 적이 없습니다. 마을 주민들은 방금 전 드래곤이 날아가는 걸 봤다고 하며, 드래곤이 날아간 방향을 알려줍니다. <b>(다음 생존 체크에 유리점)</b>
3	길을 잘못 들어 험지를 1d4시간만큼 헤매었습니다. 실 만한 샘가를 찾지 못한 모험가들은 숲의 높은 온도와 습도에 점점 지쳐옵니다. <b>(DC 7+1d4의 건강(CON) 내성 굴림, 실패 시 탈진 1단계)</b>
4	<p>드래곤사교도의 임시 거처에 발을 들였습니다. <b>(이하 은신 DC 12, 실패 시)적대적인 무장한 드래곤 사교도 코볼드 세 개체가 모험가들을 발견하고 공격을 시도합니다.</b></p> <p>다음은 드래곤사교도를 비살상으로 손봐줬을 시 알려주는, 알고 있는 정보입니다.</p> <p>·드래곤의 레어는 이 곳보다 서쪽에 있다 <b>(길 찾기에 대한 다음 생존 체크에 유리점)</b></p> <p>·방금 전 드래곤이 날아가는 것을 보았다. 드래곤의 손에는 다홍색의 코볼드가 들려 있었다.</p>

## 제 2 장 : 사랑과 전쟁

예상 소요 시간 : 1시간

### 길을 막은 손

마을로부터 동쪽으로 1마일 정도 향하면, 레어로 추정되는 곳의 입구를 발견할 수 있습니다. 레어의 입구에는 보안 장치가 있으며, 다음을 묘사하거나, 핸드아웃을 제작해 건네주세요.

사랑의 여신인 슈네의 석상이 있었어야 할 레어의 입구에는 한 뿌리로부터 덩어리졌다가 갈라져 나온 다섯 갈래의 덩굴줄기가 레버처럼 뻗어 있습니다.

가장 왼쪽에 있는 첫 번째 줄기는 제일 짧고 가느다라며, 힘이 없이 뻗어있습니다.

두 번째 줄기는 첫 번째 줄기보다는 길지만 세 번째 줄기보다는 짧고 가느다랗습니다.

세 번째 줄기는 가장 길며, 무언가를 갈망하듯 유려히 뻗어 있습니다.

네 번째 줄기는 무언가를 가리키듯 곧게 뻗어 있습니다. 가리킴의 끝엔 공허가 있습니다.

다섯 번째 줄기는 가장 굵습니다. 다른 줄기들과는 다르게 덩어리의 안쪽부터 뻗어져 나왔으며, 다른 방향으로 틀어져 뻗어 있습니다.

줄기는 마법적이며, 불에 타지 않을 것 같습니다.

상시 감지(Passive Perception)가 15 이상, 혹은 DC 12의 수사(Investigation) 판정에 성공할 경우 입구에서 ‘우리가 가장 빛났던 순간은?’ 라는 문구를 발견할 수 있습니다.

모험가들은 줄기를 당기거나 꺾을 수 있으며, 줄기 레버를 조작했을 시 효과는 다음과 같습니다. 줄기별 효과는 한 번만 작용합니다.

첫 번째 줄기	당신은 가장 힘이 없는 첫 번째 줄기를 건드렸습니다. 줄기는 힘 없이 꺾여 부러지며, 당신(발동한 모험가)에게 1시간동안 약화(Weakened)의 저주를 내립니다. 이 저주는 Remove Curse 주문으로 해제할 수 있습니다.
두 번째 줄기	당신은 줄기덩어리와 가장 밀접하게 엮여있는 두 번째 줄기를 건드렸습니다. 스스로 엮인 덩어리줄기들이 풀리기 시작하며, 레어의 입구가 드러납니다.
세 번째 줄기	당신은 가장 길쭉한 세 번째 줄기를 건드렸습니다. 당신은 DC 15의 지혜 내성 굴림에 성공해야

	하며, 실패 시 1시간동안 머리가 멍해지는 저주에 걸리며 모든 내성 굴림에 불리점을 받습니다. 이 저주는 Remove Curse 주문으로 해제할 수 있습니다.
네 번째 줄기	당신은 탐욕스럽게 뻗은 네 번째 줄기를 건드렸습니다. 줄기가 가리키던 방향으로 직선 30ft로 나무가시가 발사되고, 24(8D6)의 관통 피해를 입힙니다. (회피나 발사 방향에 대한 여부는 DM의 재량에 맡깁니다.)
다섯 번째 줄기	당신은 자신의 신념대로 뻗어있는 다섯 번째 줄기를 건드렸습니다. 어디선가 성스러운 신념의 인도가 느껴지는 듯 하며, 1분동안 가이드스(Guidance) 소마법의 효과를 받습니다.

#### 시나리오 라이터의 첨언.

이 퍼즐은 왼손을 마주보는 방향에서 봤을 때의 모습을 묘사한 퍼즐입니다. ‘가장 빛났던 순간’ 은 결혼식을, 두 번째 줄기는 왼손 약지를 뜻합니다.

두 번째 줄기를 꺾거나 당기면 보안이 해제되며, 다음으로 진행할 수 있습니다. 혹은 DC 24의 운동(STR) 판정을 통해 보안 장비를 뜯고 진행할 수 있습니다.

### 사교도의 방해

레어의 입구로 들어가면 어두운 예배실(Chapel)이 나옵니다.

#### 지역 정보

이 지역은 다음과 같은 특성을 가지고 있습니다.

**공간 정보.** 60피트 너비, 100피트 길이, 30피트 높이를 가진 긴 예배실입니다. 양쪽에는 5피트 직경의 기둥이 10피트 간격으로 열을 맞춰 세워져 있습니다.

**조명.** 창문이 있어야 할 곳은 모두 나무덩굴로 막힌 상태이며, 완전한 어둠 상태입니다.

**끌어들이는 웅덩이.** 바닥 여기저기에 직경 10ft의 독 웅덩이가 있습니다. 독의 색깔은 초록색이지만, 이를 암시야로 식별할 순 없습니다. 웅덩이에 직접 접촉할 시 매 턴의 시작마다 DC 15의 건강 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패시 중독 상태이상에 빠집니다. 소란을 일으키거나 전투가 시작되면 매 라운드 시작마다 웅덩이 안에서 촉수가 뻗어져 나오며, 웅덩이로부터 5ft 내의 적을 붙잡아(Grapple) 끌고 들어가려 시도합니다. 붙잡음에 대한 내성 굴림 DC는 힘 15입니다.

**온도와 습도.** 눅눅하고 덥습니다.

기둥 뒤에는 모험가들에게 적대적인 *하프 블랙 드래곤 암살자* 두 개체와 *사교도 망토를 두른 코볼드 세 마리* 한

개체가 숨어 있습니다. 모험가들이 어느 정도 다가오면 사교도들은 기습을 시도합니다. 사교도들의 능력치는 스탯 블록을 참고해 주세요.

사교도들을 비 살상 공격으로 손봐줄 시, 사교도는 블랙 드래곤에 대해 아는 정보를 붙여놓습니다. 다음은 사교도가 알고 있는 정보입니다.

· 블랙 드래곤은 최근 깃스에게 반려를 잃었으며, 크게 화가 나 있다.

· 블랙 드래곤은 깃스를 가장 고통스러운 방법으로 희생시켜 반려를 다시 불러낼 셈이다.

## 사교도 망토를 두른 코볼드 세 마리

중형 인간형, 질서 악

AC 13 (가죽 갑옷)

히트 포인트 99

속도 30ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(-0)	13(+1)	14(+2)

기술 기만 +4, 설득 +4, 종교 +2

감각 암시야 60ft. 상시 감지 11

언어 공용어, 드라코닉

**팩 텍틱스.** 코볼드의 5피트 이내에 무력화 상태가 아닌 동료가 존재할 경우, 공격 굴림에 유리점을 얻음.

**기묘한 변장.** 망토를 두른 코볼드 세 마리를 감지한 자는 DC 10의 지능(수사) 판정에 성공해야 함. 실패 시, 타깃은 전적으로 이 생명체가 *하나의* 인간형일 것이라 착각함. 타깃은 판정을 반복하지 않을 수 있음.

**넘어지는 탑.** 코볼드 세 마리가 대미지를 입거나 넘어 질때마다, 코볼드들은 두 번의 DC 10의 민첩(DEX) 내성 굴림에 성공해야 함. 실패 시, 코볼드들은 현재 체력의 3분의 1로 나뉜 세 마리의 **무장한 사교도 코볼드**로 나뉘짐. **기묘한 변장**에 속은 생명체는 더 이상 효과의 영향을 받지 않음.

**전술적 분열.** 반응 행동으로, 망토를 두른 코볼드 세 마리는 **넘어지는 탑** 능력을 사용하여 공격을 자동적으로 피할 수 있음.

### 액션

**다회 공격.** 망토를 두른 코볼드 세 마리는 세 번 공격함.

**메이스.** 근접 무기 공격 : 명중 +4, 5ft 범위. 1 타깃. 적중 시 : 5(1d6+2) 타격 피해.

## 하프 블랙 드래곤 오크 암살자

중형 인간형, 질서 악

AC 15 (스터디드 레더)

히트 포인트 50

속도 30ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
11(+0)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	11(+0)	10(+0)

내성 굴림 민첩 +6, 지능 +4

기술 곡예 +6, 은신 +6, 감지 +3, 기만 +3

피해 저항 산성

감각 블라인드사이트 10ft. 암시야 60ft. 상시 감지 12

언어 공용어, 드라코닉, 도둑의 은어

**맹렬함.** 보너스 액션으로, 오크는 보이는 적대적 생명체에게 이동속도만큼 움직일 수 있음.

**어쌔시네이트.** 첫 번째 턴 동안, 암살자는 턴을 받지 않은 생명체에 대한 명중 굴림에 유리점을 받음. 기습 당한(Surprised) 생명체를 명중할 시 치명타임.

**회피(Evasion).** 암살자가 성공 시 대미지를 절반만 받는 종류의 민첩(DEX) 내성 굴림에 성공할 시 대미지를 받지 않고, 실패 시 절반만 받음.

**스닉 어택.** 턴에 한 번, 암살자는 유리점을 받거나 동료의 5피트 내에 있으며 무기 공격을 할 때 추가 14(4d6) 관통 대미지를 입힘. 추가로 타깃은 DC 15의 건강(CON) 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패 시 24(7d6)의 독성 대미지를 입고, 성공시 절반의 대미지를 입음.

### 액션

**다회 공격.** 암살자는 두 번의 단검 공격을 함.

**단검.** 근접 무기 공격 : 명중 +6, 5ft 범위. 1 타깃.

적중 시 : 6(1d6+3) 관통 피해. 추가로 타깃은 DC 15의 건강(CON) 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패 시 24(7d6)의 독성 대미지를 입고, 성공시 절반의 대미지를 입음.

**경량 석궁.** 원거리 무기 공격 : 명중 +6, 80/320ft. 범위 . 1 타깃.

적중 시 : 7(1d8+3) 관통 피해. 추가로 타깃은 DC 15의 건강(CON) 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패 시 24(7d6)의 독성 대미지를 입고, 성공시 절반의 대미지를 입음.

**산성 브레스 (리차지 5-6)** 하프 드래곤이 5피트 너비, 30ft 직선의 브레스를 내뿜음. 직선 내 모든 생명체는 DC 14의 민첩 내성에 성공해야 하며 실패 시

# 웨딩 마치

예배실을 지나 길고 어두운 챔버를 따라가다 보면, 마침내 햇살이 비치는 길쭉한 통로가 나옵니다,

## 지역 정보

이 지역은 다음과 같은 특성을 가지고 있습니다.

**공간 정보.** 20피트 너비, 100피트 길이, 30피트 높이를 가진 긴 통로입니다. 바닥에는 군데군데 얼룩진 붉은 융단이 깔려 있습니다. 통로 양 옆에는 독성 물질이 흐르는 15피트 깊이의 수로가 있습니다.

**조명.** 대칭을 이루는 창문 사이로 자연광이 비쳐들고 있습니다.

**독극물 수로.** 수로의 물에 직접 접촉할 시 DC 15의 건강 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패 시 중독 상태이상에 빠집니다.

준비가 끝나면 다음을 묘사해 주세요.

자연광이 비치는 긴 통로는 마치 (결혼식의 주인공)이 오늘 걸었던 행진로를 연상시킵니다. 융단의 시작점에는 ‘우리의 찬란한 미래를 위하여 앞으로’ 라고 적혀있으며, 융단의 끝에는 빛이 쏟아지는 제단이 보입니다.

함정은 모험가가 진행하던 방향에서 방향을 틀 경우(대각선 이동 포함) 발동되며, 천장에서 *잘 보이는 젤라티너스 큐브* 한 개체가 덮치는 식으로 발동됩니다. 즉, 함정을 피하려면 방향을 틀지 않고 직선으로만 이동해야 합니다. 이 함정은 젤라티너스 큐브를 해치우거나 수로로 밀어버리면 종료되며, 한 번 발동된 이후에도 DM의 재량에 따라 다시 발동할 수 있습니다. 진행 중 융단의 얼룩진 부분은 밟더라도 아무 일도 일어나지 않습니다.

# 잘 보이는 젤라티너스 큐브

대형 우즈, 무성향

AC 8

히트 포인트 84

속도 10ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
14(+2)	3(-4)	20(+5)	1(-5)	6(-2)	1(-5)

**상태 면역** Blinded, Charmed, Deafened, Exhaustion, Frightened, Prone

**감각** 블라인드사이트 60ft. (이 범위 밖으론 볼 수 없음), 상시 감지 8

**언어** --

**우즈 큐브.** 이 큐브는 해당 공간을 전부 차지함. 다른 생물이 이 공간에 들어갈 수는 있지만, 그렇게 시도하는 생물은 Engulf에 영향을 받으며 내성 굴림에 불이익을 받음.

큐브 내부에 들어간 생명체는 토탈 커버 상태임.

큐브에서 5피트 이내에 있는 생명체는 큐브 내부에 들어간 생명체를 끌어내려는 시도를 할 수 있음. DC 12의 힘(STR) 판정이 필요하며, 시도하는 생명체는 10(3D6)의 산성 피해를 입음.

하나의 큐브에는 하나의 대형 생물, 혹은 최대 4명의 중형 이하 생명체가 들어갈 수 있음.

## 액션

**유사포드(Pseudopod).** 근접 무기 공격 : 명중에 +4, 5ft. 사거리, 1 타깃.

명중 시 : 10(3d6) 산성 피해.

**Engulf.** 큐브가 이동속도만큼 움직임. 그러는 동안 크거나 작은 생물의 공간에 들어갈 수 있음. 큐브가 생명체의 공간을 침범할 때 마다 해당 생명체는 DC 12의 민첩(DEX) 내성 굴림을 해야 함.

내성 굴림에 성공 시 생명체는 5피트 뒤로 밀릴지, 혹은 큐브 옆으로 밀릴지 선택할 수 있음. 밀려나지 않기로 할 시 내성 굴림에 실패한 것으로 간주함.

내성 굴림에 실패 시 큐브가 생명체의 공간을 점유하고, 생명체는 10(3d6)의 산성 피해를 입고 삼켜짐. 삼켜진 생물은 숨을 쉴 수 없고, 구속(Restrained)되며, 큐브 턴의 시작마다 21(6d6)의 산성 피해를 받음. 큐브가 이동할 때, 삼켜진 생명체는 함께 이동함.

삼켜진 생명체는 DC 12의 힘 체크를 통해 탈출을 시도할 수 있음. 성공 시 생명체는 탈출하며, 큐브에서 5ft. 이내의 원하는 공간으로 들어감.

## 제 3 장 : 복수할끼다!

### 드래곤의 제단

행진로를 지나 제단에 도착하면 블랙 드래곤이 보이며, 드래곤은 깃스를 제물로 죽은 반려를 불러내려 하고 있습니다.

#### 지역 정보

이 지역은 다음과 같은 특성을 가지고 있습니다.

**공간 정보.** 80피트 너비, 80피트 길이, 80피트 높이를 가진 대형 제단입니다.

**조명.** 자연광이 비치고 있습니다.

*강화된 블랙 드래곤 원숙체* 한 개체와 *하프 블랙 드래곤 오크 암살자* 한 개체, *하프 블랙 드래곤 오크 베테랑* 한 개체가 모험가들을 저지하려 합니다. 깃스를 묶은 철제 사슬은 AC 16, 10의 히트 포인트를 가지고 있으며, 힘(STR)혹은 운동(Athletics) DC 20 판정으로 끊을 수 있습니다. 깃스를 풀어주면 모험가의 편을 들어 전투를 도와줍니다.

### 블랙 드래곤의 레어 행동

**웅덩이.** 120ft. 내의 드래곤이 볼 수 있는 물웅덩이가 밀물이 되어 밖으로 솟구침. 웅덩이의 20ft. 주변에 있던 모든 생명체는 DC 15의 힘(STR) 내성 굴림에 성공해야 함. 실패 시 웅덩이 안으로 끌려들어가며 넘어짐 상태가 됨.

**떼지어 다니는 곤충 구름.** 드래곤이 120피트 이내에서 선택한 지점을 중심으로 반경 20피트의 구체를 채움. 구름은 모통이를 향해 퍼지며, 드래곤이 행동을 취소하거나, 레어 행동을 다시 사용하거나, 죽을때까지 남아있음. 구름은 살짝 가려진(lightly obscured) 상태임. 구름 속의 생명체는 구름이 나타날 때 DC 15의 건강(CON) 내성 굴림에 성공해야 함. 실패 시 10(3D6)의 관통 피해를 입고, 성공 시 절반의 피해를 입음. 구름 속의 생명체는 자신의 턴이 끝날 때 10(3D6)의 관통 피해를 입음.

**마법적 어둠.** 드래곤이 60피트 이내에서 선택한 지점을 기점으로 15피트의 구체를 어둠으로 채움. 드래곤이 이 행동을 취소하거나, 레어 행동을 다시 사용하거나, 죽을때까지 효과가 남아있음. 어둠은 모통이를 향해 퍼짐. 암시야로는 이 어둠을 꿰뚫어 볼 수 없으며, 비마법적인 빛도 이 어둠을 밝힐 수 없음. 효과 영역에 2레벨 이하로 생성된 빛이 있다면, 그 빛은 꺼짐.

### 결말

깃스 *말코리아*를 살린 채로 데려올 경우 혼인식은 다시 진행되며(혹은 플레이어의 선택으로 식을 취소할 수도 있습니다.) 신전에서는 약속된 보상을 전달해 줍니다.

만약 깃스 말코리아가 사망한 경우, 신전 측에서 시간과 돈을 들여 깃스 말코리아를 살릴 방법을 강구해냅니다. 이 경우, 보상이 인당 300GP씩 차감됩니다.

깃스 말코리아는 히어로즈 피스트(Heroes' Feast) 주문으로 모두를 축복하며, 이야기를 마무리합니다.

### 보상

Dagger of Venom(Rare)

인당 500 GP (깃스 말코리아가 사망했을 시 200GP)

**경비병!** 후크를 선택했을 시 - 추가 200 GP

**오늘의 주인공.** 후크를 선택했으며 식을 정상적으로 끝마쳤을 시 - 300GP 가치의 다이아몬드가 박힌 가치의 백금 반지(350GP의 백금 반지)

히어로즈 피스트 효과(단, 지속 기간은 주문 설명을 따름)



## 조력자 각스 말코리아, 코볼드 클레릭

소형 인간형, 질서 선

AC 18 (중갑, 방패)

히트 포인트 146

속도 30ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
14(+2)	13(+1)	19(+4)	8(-1)	18(+4)	10(+0)

내성 굴림 지혜 +9, 매력 +5

기술 감지 +9,

감각 암시야 60ft. 상시감지 19

언어 공용어, 드라코닉

숙련 보너스 +5

**주문 시전.** 각스 말코리아는 성표를 매개로 사용하여 주문을 시전하는 (DC 17, 기술 공격 시 +9) 13레벨 주문 시전자임.

각스 말코리아의 주문 시전 능력은 지혜에 기반함.

소마법 (항상 준비) : Guidance, Thaumaturgy

1레벨 (4 슬롯) : Cure Wounds, Healing Word

2레벨 (3 슬롯) : Lesser Restoration, Warding Bond

3레벨 (3 슬롯) : Mass Healing Word, Revivify

4레벨 (3 슬롯) : Death Ward

5레벨 (2 슬롯) : Mass Cure Wounds

6레벨 (1 슬롯) : Heroes' Feast

7레벨 (1 슬롯) : Resurrection

**생명의 전도사.** 1레벨 이상의 치유 주문을 사용하면, 해당 생명체는 2+ 주문 레벨만큼의 체력을 추가로 회복함.

**채널 디비니티 : 생명 보존.** 30ft. 내 보이는 생명체를 지정해서, 총 65만큼의 체력을 분할해 회복할 수 있음. 이 기능은 생명체의 체력의 절반까지만 회복할 수 있음. 이 기능은 언데드나 구조물에는 사용할 수 없음.

### 액션

**메이스.** 근접 무기 공격 : 명중 +6, 5ft 범위. 1 타깃. 적중 시 : 8(2d6+2) 타격 피해.

## 강화된 블랙 드래곤 원숙체

거대 드래곤, 혼돈 악

AC 19(자연 갑옷)

히트 포인트 200

속도 40ft. 비행 80ft. 수영 40ft.

힘	민첩	건강	지능	지혜	매력
23(+6)	14(+2)	21(+5)	14(+2)	13(+1)	17(+3)

내성 굴림 민첩 +7, 건강 +10, 지혜 +6, 매력 +8

기술 감지 +11, 은신 +7

피해 면역 산성

감각 블라인드사이트 60ft. 암시야 120ft. 상시감지 21

언어 공용어, 드라코닉

**수륙양용.** 블랙 드래곤은 공기 중과 수중에서 숨쉴 수 있음.

**전설적 저항(3/일).** 드래곤이 내성 굴림에 실패할 경우, 성공한 것으로 간주할 수 있음.

### 액션

**다회 공격.** 한 번 물고 두 번 할킴.

**물기.** 근접 무기 공격 : 명중 +11, 10ft 범위. 1 타깃.

적중 시 : 17 (2D10+6) 관통 피해 +4(1D8) 산성 피해

**할킴.** 근접 무기 공격 : 명중 +11, 5ft 범위. 1 타깃.

적중 시 :13(2D6+6) 참격 피해.

**꼬리.** 근접 무기 공격 : 명중 +11, 15ft 범위. 1 타깃.

적중 시 :15(2D8+6) 타격 피해.

**산성 브레스 (리차지 5-6)** 드래곤이 5피트 너비, 60ft 직선의 브레스를 내뿜음. 직선 내 모든 생명체는 DC 18의 민첩 내성에 성공해야 하며 실패 시 54(12D8)의 산성 피해, 성공 시 절반의 피해를 받음.

### 전설적 행동

드래곤은 전설 행동을 세 번 할 수 있으며, 보기 중에서 골라 행함. 다른 생명체의 턴의 끝자락에 한 개의 전설적 행동만을 취할 수 있음. 드래곤의 턴이 시작할 때 전설적 행동 횟수를 회복할 수 있음.

**감지.** 드래곤이 감지(WIS, Perception) 체크를 함.

**꼬리.** 드래곤이 꼬리 공격을 함.

**날개 공격(2 액션 소모)** 날개로 공격함. 10피트 내 모든 생명체는 DC 19의 민첩(DEX) 내성 굴림에 성공해야 하며 실패 시 13(2D6+6) 대미지를 받고 넘어짐. 그 후 드래곤은 이동속도를 이용해 날 수 있음.