

카나리아 빵

Writer. 멤메

이 어드벤처는 1~4레벨 모험가 3~5명과 초보 마스터를 대상으로 쓰여진 4~8시간 분량의 판타지, 힐링, 개그 시나리오입니다.

배경

때는 DR 1482년. 포가튼 헬름, 토릴 행성, 페이룬 대륙, 소드 코스트 지역에서 이야기가 시작됩니다.

정의와 용맹함의 아버지 드래곤 신, 바하무트를 모시는 신전의 네버윈터 지부에, 수도 캠프를 모집하는 공고가 붙습니다. 견습 사제 및 복사단, 갓 신앙을 싹튼 신도를 대상으로 한 이 캠프는 돈은 되지 않지만 신앙력을 쌓을 좋은 기회로 여겨집니다.

한편, 수도원이 위치한 외딴 섬엔 갓 태어난 그린 드래곤 워링이 굶주림에 울고 있습니다. 그린 드래곤 워링은 수도원 주변을 걸돌며, 음식이 떨어지진 않을까 호시탐탐 기회를 엿보고 있습니다.

개괄

이 모험은 총 여섯 파트로 나뉘져 있습니다.

·도입 (제 1 장) : 빗장 문. 모험가들은 외딴 섬에 도착하여, 수도원장과의 만남을 가집니다.

·제 2 장 : 생명의 빵. 수도원에 도착한 모험가들은 자신의 능력을 발휘하여 생명의 빵을 빚습니다.

·제 3 장 : 그림자 명상. 모험가들은 내면의 그림자와 마주하는 명상에 빠져듭니다.

·제 4 장 : 충분한 휴식. 랜덤 인카운터를 포함한 룽 레스트(긴 휴식) 파트입니다.

·제 5 장 : 찬가 연습 : '바하무트님이 빛나시네' 라는 제목의 찬가를 연습하는 도중, 일이 발생합니다.

·마무리(제 6 장) : 안녕은 잠시. 섬을 떠나며, 시나리오를 마무리합니다.

모험 후크 및 제한

모험가들은 소드코스트 지역, 네버윈터 도시에서 배를 타고 외딴 섬으로 향합니다. 네버윈터와는 어떤 연이 있을지, 어떻게 수도 캠프 공고를 보았을지를 자유롭게 선택하게 해 주세요. 캐릭터가 복사(Acolyte) 배경이거나 바하무트의 신실한 신자일 필요는 없습니다.

신자인데, 클레릭이 아니라고요?

'하는 일' 이 '클래스'를 결정하지 않음을 플레이어에게 상기시킵시다. 플레이어의 상상력을 북돋아 주세요. '선함을 믿는 정의로운 로그', '신앙을 노래하는 바드', '젓밥 먹은 클레릭' 등, 자유로운 선택지가 있음을 마스터도 숙지합시다.

바하무트, 선한 드래곤의 아버지 신

드래곤은 선한 금속룡과 악한 색채룡이 존재합니다. 바하무트는, 금속룡의 아버지 되는 신격입니다. 정의의 신이며, 관장하는 권역은 생명, 전쟁 권역입니다. 카나리아로 변신한, 일곱 마리의 골드 드래곤을 데리고 다니는 것으로 유명합니다.

주요 NPC

시나리오를 진행하기 전에, 주요 NPC의 특성을 확인해 주세요.

닐킨 살라사르. 골드 드래곤본, 남성, 중립 선. 새벽이슬 수도원의 수도원장 팔라딘입니다. 차분하지만 강단이 있는 성격입니다.

릭스 말코리아. 코볼드, 여성, 질서 선. 바하무트 사원 네버윈터 지부의 복사단장 클레릭입니다. 엄하고 질서를 따지는 성격입니다.

울리케 뎀모리스(선택). 실버 드래곤본, 여성, 혼돈 선. 갓 견습사제가 된 사춘기의 소녀입니다.

시나리오 시작에 앞서

테이블에 플레이어와 마스터가 모두 착석하면, 마스터와 잠깐 서로를 알아갈 틈을 가집니다. 안전한 테이블을 만들기 위해 서로가 알아야 할 주의사항이 있나 확인해주세요. 진행을 멈추고 싶을 때 내미는 X카드, X벨, 멈춤 구호를 정하는 것도 방법입니다.

자기소개가 끝나면, 간단한 캐릭터 소개를 유도합니다. 캐릭터의 모든 것을 표할 필요는 없습니다. 캐릭터의 이름, 나이, 종족, 배경 설정을 간단하게 끌어내세요.

도입 : 빗장 문

예상 소요시간 : 30분

마스터의 준비가 끝났다면, 다음 상자 안 문구를 묘사해주세요. 그대로 읽어도 좋고, 자신만의 방법으로 상황을 표현해도 좋습니다.

여러분은 네버윈터 항구로부터 출발하여, 외딴 섬의 수도원으로 향하는 선상길에 오른 지 이틀차에 접어들었습니다.
하늘은 드넓고, 구름 한 점 없는 항해로가 저 멀리까지 펼쳐져 있습니다.

이 때, 마스터가 플레이어의 질문을 유도합니다.

- 모험가들은 선박에서 무엇을 하고 있나요?
- 모험가들은 선상에서 서로 인사를 나눴을까요? 나눴다면, 어떤 이야기를 주고받았나요?

모험가들이 대화를 나누고 있으면, 선상의 선원들이 부산해집니다. 저 멀리 섬이 보이기 시작하며, 섬에 정박할 예정입니다.

새벽이슬 수도원으로

모험가들은 짚을 엮어 만든 간이 부두에 내려, 복사단장을 선두로 해변으로 난 길을 주욱 따라 걷습니다. 길은 이내 섬 안쪽으로 향하는 솔길이 되고, 솔길의 끝에는 6ft. 즈음 되는 담벽과 반짝이는 빗장 대문이 보입니다. 빗장의 문이 열리면, 수도원 마당에는 어깨가 떡 벌어진 골드 드래곤본, **닐킨**이 기다리고 있습니다.

여러분을 맞이하는 드래곤본은 굵고 나지막한 목소리로 말합니다. "**새벽이슬 수도원**에 오신 것을 환영합니다, 바하무트의 가족 여러분. 저는 수도원장 **닐킨**입니다." (잠깐 정적)
"이번 수련은 **생명의 빵 빗기, 균형의 명상, 찬가 연습** 순서로 진행될 예정입니다."
(**각스 팔코리아**를 가리키며) "이틀차 찬가 연습은 동행해주신 네버윈터 신전의 복사단장, **각스** 자매님께서 진행해주실 예정입니다." **각스**가 목례합니다.
"수도원에 머무르는 동안, 진정한 정의를 추구하는 법을 깨닫고, 생명의 소중함을 느끼며, 바하무트님의 참뜻과 가까워지기를 바랍니다. 질문이 있습니까?" (잠시 정적)

가벼운 질문을 받으면, 닐킨은 모험가들을 수도원 안으로 안내하고, 바로 빵 빗기를 시작합니다.

제 2 장 : 생명의 빵

예상 소요시간 : 30분

마스터의 준비가 끝났다면, 다음을 묘사해주세요.

닐킨은 여러분의 주의를 끌면서 설명을 시작합니다.
"모든 생명은 음식을 섭취합니다. 이는 우리도 포함되는 이야기입니다."
(반죽 바구니를 가리키면서)"여러분은 지금부터 생명의 원동력인 빵을 빚을 것입니다."
"빵을 빚는 동안 잡생각은 잊되, 자신이 빚는 빵이 곧 생명임을 기억하며 빚으십시오. 여러분이 잘 하는 기술을 살려 빚어도 좋습니다."
"두 명씩 짝을 이뤄 빵을 빚으십시오. 특별히 잘 빚는 한 조에게는, 선물을 드리도록 하겠습니다."

조 분배는 다음과 같이 이뤄집니다.

· **3명 모험가 파티** : d20 주사위값이 높은 두 명 / 주사위값이 낮은 한 명과 **울리케 뱀모리스**

· **4명 모험가 파티** : d20 주사위값이 높은 두 명 / 주사위값이 낮은 두 명

· **5명 모험가 파티** : d20 주사위값이 높은 두 명 / 주사위값이 중간인 두 명 / 주사위값이 낮은 한 명과 **울리케 뱀모리스**

빵 빚기는 가장 자신있는 분야의 기술 판정으로 이뤄집니다. 빵을 힘으로 쳐대서 빚는다면 STR(운동) 판정, 피자처럼 돌리듯 쇼를 펼친다면 CHA(공연) 판정 등, 플레이어의 상상력을 자극해주세요. 만약 플레이어가 선언한다면 조원 중 한 명이 판정하고, 한 명이 도움을 줘서 유리하게 굴림을 유도할 수도 있습니다. **울리케 뱀모리스**는 캐릭터가 특별한 도움이 필요하지 않는 이상, DEX(손재주)를 사용하여 카나리아 모양 빵을 빚으려 시도합니다.

모두의 판정이 끝나면, 닐킨은 주사위값을 비교해 승자를 가립니다. 닐킨은 승자 조 개인에게 은 도금이 된 커틀러리(식기구) 한 세트씩을 나눠줍니다. 이 커틀러리는 은 도금된 숟소드와 같은 스탯을 사용합니다. 패배한 조에게는, 닐킨이 에이드(원호) 주문을 걸어 3의 임시 체력을 하사합니다.

제 3 장 : 그림자 명상

예상 소요시간 : 1시간

자리가 정리되면, 닐킨이 모험가들을 자리에 앉히고, 명상 준비를 합니다.

닐킨은 분위기를 다잡고 말을 꺼냅니다. “이제부터 눈을 감으십시오.” (잠시 정적)
“제가 여러분 내면의 그림자를 깨어내 보여줄 것입니다. 바하무트의 정의로움을 이용해, 지지 말고 맞서 싸우십시오!”

모험가들이 눈을 감으면, 최면에 걸리듯 단체 환상이 펼쳐집니다. (종교학 혹은 비전학 DC 18, 마법은 아닌 종교적인 환상임을 알 수 있습니다.) 환상은 **새도우 1 개체**를 보여주며, 전투가 시작됩니다.

·난이도 쉬움 : 새도우 1 개체 / *울리케 넴모리스*의 전투 참여

·난이도 보통 : 새도우 1 개체

·난이도 어려움 : 새도우 2개체 / *울리케 넴모리스*의 전투 참여

·난이도 매우 어려움 : 새도우 2개체

시나리오 라이터의 첨언
플레이어들은 스포트라이트를 받기를 원하는 경우가 많습니다. 절대 NPC가 마지막 피해를 입히도록 두지 마세요. *울리케 넴모리스* NPC는 회복을 주는 용도로만 사용하는 것이 좋습니다.

앗! 모험가가 죽었어요 / 모두 죽어버렸어요
캐릭터 사망을 심적으로 받아들이지 못 하는 플레이어도 종종 존재합니다. 잠시 물을 마신 뒤, 정비하는 시간을 가져 주세요.

만약 모험가가 해당 전투 중 사망하거나 전투 이탈을 시도한다면, 눈을 뜨고 환상에서 깨어났다는 묘사로 넘어가세요.

전투가 끝나면, 모험가들은 눈을 뜨고 환상에서 깨어납니다. 분명 정오 즈음 명상에 들어갔을 터인데, 어느 새 해가 뉘엿뉘엿 지고 있습니다.

제 4 장 : 충분한 휴식

예상 소요 시간 : 10분~1시간

삶의 소중함을 느끼기 위해, 오늘 저녁은 금식 수련을 한다고 합니다. 아까 만든 빵은 내일 찬가 연습 때 제사 빵으로 쓰일 예정이고, 다만, 12시간 정도의 긴 휴식을 보장받습니다.

랜덤 인카운터

롱 레스트 도중, 한 명이 대표로 1d8 주사위를 굴립니다. 주사위 값에 따라 PP(상시 감지)가 가장 높은 모험가가 다음 중 한 가지 일을 감지해냅니다.

1, 2	누군가가 당신을 조용히 깨우는 소리가 들립니다. <i>울리케 넴모리스</i> 가 사제들이 굶는 게 안쓰러웠다면, 들킨다면 짓궂은 자신이 질 테니 허기를 채우라고 빵을 건넵니다. 빵은 카나리아 모양입니다.
3, 4	복도에서 사각이는 소리가 들립니다. 사각이는 소리를 따라가면, <i>닐킨</i> 이 수도원 일지를 작성하고 있습니다. 글씨를 서툴게 감춘 손을 따라가보면, 일지에는 모험가들에 대한 칭찬이 가득합니다.
5, 6	수도원 담장 밖, 숲에서 날카롭게 우는 소리가 메아리칩니다. 창문 밖을 보거나 뛰쳐나가보면, <i>각스 말코리아</i> 가 '드래곤 그림자' 같은 게 지나갔다'며 경계태세를 잔뜩 취하고 있습니다.
7, 8	아무런 일도 일어나지 않습니다. 무사히 롱 레스트를 마칠 수 있습니다.

시나리오 라이터의 첨언.
이 부분은 시나리오가 지정해주는 부분이 아닌, 마스터의 역량을 늘리는 부분입니다. 즉흥 RP를 해 보세요. 사건은 주어져졌고, 당신이 시나리오의 지배자입니다.

제 5 장 : 찬가 연습

예상 소요 시간 : 1시간

새벽 일찍 기상송이 울리고, 각스가 모험가들을 제사실로 집합시킵니다. 만일 전날 빵이 조금이라도 사라졌다면, 각스는 이에 매우 분노한 상태입니다. 각스는 (남은) 빵으로 찬가 연습을 하고, 제사를 올리기로 합니다. 찬가의 제목은 '바하무트님이 빛나시네' 로, 고음 파트가 악명 높은 찬가입니다.

가사를 공개하되, 높은 톤 파트는 누가 맡을지, 상의하여 정하게 해 주세요. 꼭 노래를 부르게 시킬 필요는 없습니다.

(낮은 톤)바하무트님이 빛나시네
(중간 톤)금속빛깔날개 빛나시네
(전부)금속룡들 돌보시어
(높은 톤)바하무트님이 높은 곳에서 오시네

높은 톤 모험가가 '오시네' 부분을 지르는 순간, 제사실의 중앙 창문이 조각나듯 깨지며 *그린 드래곤 웜링* 한 개체가 뛰어듭니다. DC 13의 INT(자연학) 체크로, 이 드래곤이 생후 1주일차이며 매우 굵은 상태라는 것을 알 수 있습니다. 이윽고 그린 드래곤은 빵 바구니를 둘러싸고, 적의를 내뿜으며, 전투에 돌입합니다.

·난이도 쉬움 : 그린 드래곤 웜링(브레스를 뿜지 않음) / 각스 말코리아, 울리케 뱀모리스의 전투 참여

·난이도 보통 : 그린 드래곤 웜링(브레스를 뿜지 않음) / 울리케 뱀모리스의 전투 참여

·난이도 어려움 : 그린 드래곤 웜링 / 각스 말코리아, 울리케 뱀모리스의 전투 참여

·난이도 매우 어려움 : 그린 드래곤 웜링, 각스 말코리아

플레이어어가 NPC한테 단지 걸어요
NPC가 전투에 참여하지 않을 때에는, '어린 아이는 피해야 한다', '수도원장을 불러오겠다' 등의 이유로 자연스럽게 전장에서 이탈하게 만들어 주세요.

만약 드래곤을 비살상으로 처리했다면, 뒤늦게 온 닐킨이 이를 갱생 시도하고, 키우겠다고 합니다. 만약 살상으로 해치웠을 시, 닐킨은 안쓰러움을 표합니다. 일이 마무리가 되면, 수도원에서의 일정은 끝납니다.

마무리 : 안녕은 잠시

예상 소요 시간 : 20분

상황이 어느정도 정리가 되면, 다음을 묘사해 주세요.

수도원에서의 모든 일정이 끝나면 빗장을 지나, 술길을 걸어, 해변을 걷고, 다시 짚 부두에 도착합니다.
마중을 나온 닐킨은 떠나가는 배가 멀리, 보이지도 않을 때까지 여러분에게 손을 흔들어 줍니다.

보상

·(빵 빗기에서 이긴 조)은 **도금된 숏소드**(커틀러리 모양)
·**레벨 업**
·(드래곤을 비살상으로 처리했을 시)**드래곤의 친구** : 색상룡을 대상으로 한 CHA(설득) 굴림에 유리점을 얻습니다.

부록. 스탯 블록

닐킨 살라사르, 수도원장

중형 인간형, 중립 선

AC 16(체인 메일, 방패)

우선권 +0

HP 28

이동 속도 30ft.

	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
STR 14	+2	+2	DEX 10	+0	+0	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	WIS 11	+0	+2	CHA 16	+3	+5

기술 통찰 +2, 의학 +2, 설득 +5, 종교학 +2

저항 화염

감지 상시 감지 10, 암시야 60ft.

언어 공용어, 드라코닉, 거인어

CR 1 (PB +2)

액션

통소드. 공격 굴림 +4, 명중 시: 5(1d8+2) 참격 대미지. 추가로, 다음 닐킨의 턴이 끝날 때까지, 닐킨은 대상을 향한 공격 굴림에 유리점을 받음.

주문 시전. 닐킨 살라사르는 성표를 사용하여, 다음 중 한 주문을 시전함. CHA가 주문 시전 능력치임. (주문 DC 13)

항상 : 멘딩, 레지스턴스

2/일 : 큐어 운즈, 디바인 스마이트

1/일 : 에이드

보너스 액션

레이 온 핸즈(15점/일). 생명체에게 손을 얹어 HP를 최대 15점까지 회복함.

릭스 말코리아, 복사단장

소형 인간형, 질서 선

AC 16(체인 셔츠, 방패)

우선권 +1

HP 24

이동 속도 30ft.

	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
STR 14	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 9	-1	-1	WIS 16	+3	+5	CHA 10	+0	+2

기술 역사학 +1, 통찰 +5, 종교학 +1

저항 -

감지 상시 감지 13, 암시야 60ft.

언어 공용어, 드라코닉

CR 1(PB +2)

액션

메이스. 공격 굴림 +4, 명중 시: 5(1d6+2) 타격 대미지.

주문 시전. 릭스 말코리아는 성표를 사용하여, 다음 중 한 주문을 시전함. WIS가 주문 시전 능력치임. (주문 DC 13)

항상 : 파이어 볼트, 써마터지, 톨 더 데드

2/일 : 가이딩 볼트, 큐어 운즈

1/일 : 스피리추얼 웨폰

보너스 액션

전쟁 사제(3/일). 한 번의 메이스 공격을 할 수 있음.

드라코닉 크라이(2/일). 릭스의 다음 턴의 시작때까지, 릭스와 동료들은 릭스의 10ft. 이내의 적들을 명중 굴림할 때 유리점을 받음.

율리케 넴모리스, 견습 사제

소형 인간형, 혼돈 선

AC 13			우선권 +1					
HP 10								
이동 속도 25ft.								
	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
STR 10	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+1
INT 11	+0	+0	WIS 16	+3	+5	CHA 8	-1	+1

기술 통찰 +5, 의학 +5, 감지 +5, 손놀림 +3
저항 냉기
감지 상시 감지 15, 암시야 60ft.
언어 공용어, 공용 수화, 드라코닉
CR 1/4 (PB +2)

액션

메이스. 공격 굴림 +2, 명중 시: 4(1d6+1) 타격 대미지.

주문 시전. 율리케 넴모리스는 성표를 사용하여, 다음 중 한 주문을 시전함. WIS가 주문 시전 능력치임. (주문 DC 13)

항상 : 가이던스, 세이크리드 플레임, 스페어 더 다잉
2/일 : 블레스, 큐어 운즈

새도우

중형 언데드, 혼돈 악

AC 12

우선권 +2

HP 16(3d8+3)

이동 속도 40ft.

	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
STR 6	-2	-2	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 6	-2	-2	WIS 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

기술 은신 +4

취약점 광휘

저항 산성, 냉기, 화염, 번개, 천둥; 비마법적인 타격, 관통, 참격 피해

면역 사령, 독

상태 면역 탈진, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 구속, 무의식

감지 상시 감지 10, 암시야 60ft.

언어 -

CR 1/2 (PB +2)

특성

비정형. 새도우는 1인치 틈만 있다면 끼임 없이 이동할 수 있음.

새도우 스텔스. 어두운 빛이나 암흑 상태라면, 새도우는 보너스 액션으로 숨기를 할 수 있음.

액션

힘 빨아들이기. 공격 굴림 +4, 명중 시 5(d6+2) 사령 대미지, 추가로 대상의 STR 수치가 1d4만큼 줄어듦. 대상의 STR 수치가 0이 되면 사망함. 줄어든 STR 수치는 쏫 레스트 혹은 룡 레스트를 마치면 되돌아옴.

그린 드래곤 워링

중형 드래곤, 질서 악

AC 17(자연 갑옷)

우선권 +3

HP 38(7d8+7)

이동 속도 30ft., 비행 60ft., 수영 30ft.

	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
STR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+3	CON 13	+1	+3
INT 14	+2	+2	WIS 11	+0	+2	CHA 13	+1	+3

기술 감지 +4, 은신 +3

면역 독

상태 면역 중독

감지 상시 감지 14, 암시야 60ft., 블라인드사이트 10ft.

언어 드라코닉

CR 2 (PB +2)

특성

수륙양용. 드래곤은 공기 중과 수중에서 호흡할 수 있음.

액션

다중 공격. 드래곤은 두 번의 찢기 공격을 함.

찢기. 명중 +4, 명중 시 7(1d10+2) 관통 대미지 + 3(1d6) 독 대미지.

맹독 브레스(재충전 5-6). 드래곤이 15ft. 원뿔 형태의 맹독 가스를 뿜어냄. 범위 내 각 생명체는 DC 11의 CON 내성 굴림에 성공해야 하며, 실패 시 21(6d6) 독 대미지를 입고, 성공 시 절반의 대미지를 입음.