



던전월드

기본 액션

접근전

근거리 전투에서 적을 공격하면 +근 판정을 합니다. 10+이면 적에게 피해를 주고 자기는 공격을 피합니다. 원하면 적에게 빈틈을 보이고, 대신에 피해를 1d6 더 줄 수도 있습니다. 7~9이면 적에게 피해를 주고, 자신도 상대의 공격을 받습니다.

사격

멀리서 적을 겨누고 쏘면 +민 판정을 합니다. 10+이면 깔끔하게 명중하여 피해를 줍니다. 7~9이면 다음 중 하나를 고릅니다 (어느 것을 골라도 피해는 줍니다).

- 쓰러고 자세를 바꾸거나 자리를 옮기는 바람에 곤경에 처합니다. 세부 사항은 마스터가 정합니다.
- 약조건에서 쏘아 위력이 약하거나 효과가 떨어집니다: -1d6 피해.
- 몇 발을 쏘아 그 중 한 발이 맞습니다. 발수를 1 줄이십시오.

위험 돌파

즉각적인 위험을 감수하고 행동하는 경우, 또는 재난이 닥친 경우, 여기에 어떻게 대처할지 설명하고 판정하십시오. 어떻게 하느냐에 따라 판정 방법이 달라집니다.

- 힘으로 밀어 붙이려면 +근 판정.
- 비키거나 피하는 등, 날래게 움직이려면 +민 판정.
- 몸으로 버티려면 +체 판정.
- 재치로 이겨내려면 +지 판정.
- 의지력으로 견디려면 +해 판정.
- 매력과 사교술로 극복하려면 +매 판정.

10+이면 위험을 모면하고 원하는 것을 해 냅니다. 7~9이면 휘청대거나, 주저하거나, 움츠리는 것이고, 마스터는 덜 좋은 결과, 어려운 선택, 또는 불리한 거래를 제시할 것입니다.

방어

공격으로부터 사람, 물건, 또는 장소를 지키려 하면 +체 판정을 합니다. 10+이면 예비 3점 받습니다. 7~9이면 예비 1점 받습니다. 방어 태세를 유지하는 동안, 자기 자신이나 자기가 보호하는 대상이 공격을 받으면 다음 중에서 선택할 수 있습니다. 하나 선택할 때마다 예비 1점이 소비됩니다.

- 지키는 대상 대신 자기가 공격을 받습니다.
- 공격의 피해나 효과를 반으로 나눕니다.
- 공격자에게 빈틈을 만들어, 지정한 우리 편 캐릭터가 그 공격자에 대한 다음 판정에 +1을 받도록 합니다.
- 자기 레벨만큼의 피해를 공격자에게 가합니다.

지식 더듬기

무언가에 대해 그간 쌓은 지식을 참고하는 경우 +지 판정을 합니다. 10+이면 마스터는 그 대상에 관하여 현재 상황에서 의미가 있는 흥미롭고도 유용한 사실을 밝힐 것입니다. 7~9이면 마스터는 그냥 흥미롭기만 한 사실을 밝히고, 이것을 유용하게 쓰는 것은 캐릭터의 재주에 달려 있습니다. 지식 더듬기를 할 때는 그 지식을 언제 어떻게 배웠는지 마스터가 물을 수도 있습니다. 즉시 사실대로 밝히십시오.

상황 파악

상황이나 사람을 세심히 살펴 보면 +해 판정을 합니다. 10+이면 다음 목록에서 셋 골라 마스터에게 질문하십시오. 7~9이면 하나만 골라서 묻습니다. 상황 파악으로 얻은 대답에 의지해서 행동하면 다음 판정에 +1을 받습니다.

- 여기서 최근에 무슨 일이 일어났는가?
- 무슨 일이 일어나려고 하고 있는가?
- 어떤 것에 주의를 기울여야 하는가?
- 여기서 나에게 유용하거나 값진 것은 무엇인가?
- 이 상황은 누가 장악하고 있는가?
- 여기서 겉보기와 다른 것은 무엇인가?

협상

상대 NPC가 관심을 갖는 조건 (원하거나 필요로 하는 것, 꺼리거나 피하고자 하는 것 등등)을 자신이 갖고 있고 그것을 대가로 그 NPC에게 무언가를 시키려 하면 +매 판정을 합니다. 10+이면 상대는 이쪽의 약속을 받고서 시키는 것을 합니다. 7~9이면, 상대는 이쪽의 약속을 보장할 무언가를 요구합니다.

협조 또는 방해

다른 PC를 돕거나 방해하면 +인연 판정을 합니다. 10+이면 상대의 다음 판정에 +1이나 -2 중 원하는 것을 부과할 수 있습니다. 7~9이면 이와 더불어 자신이 위험에 처하거나, 대가를 치러야 하게 되거나, 보복을 당합니다.

판정의 기본적인 결과

개별 액션에 따로 말이 없으면, 다음 내용을 지침으로 삼아 판정 결과를 해석하십시오.

- 10+: 거의 문제 없이 해 냅니다.
- 7~9: 하기는 하지만, 일이 꼬이거나 문제가 생깁니다.
- 6-: 어떻게 되는지 마스터가 정하고, 캐릭터는 경험치를 얻습니다.

특수 액션

황천길

죽어가고 있을 때는 사신이 다스리는 나라로 통하는 흑관문 저편의 모습이 슬쩍 드러납니다 (마스터가 묘사합니다). 이것을 보고 나면 아무 보너스 없이 그냥 2d6만 굴려서 판정을 하십시오 (사신은 모험가가 얼마나 훌륭하고 멋있는지 따위는 관심도 없습니다). 10+이면 죽음을 면한 것입니다. 의식은 없지만 목숨은 부지할 수 있습니다. 7~9이면 사신이 거래를 제안합니다. 거래를 받아들이면 상태가 안정되지만, 거부하면 흑관문 저편으로 떠나야 합니다. 6-이면 거래의 기회도 없이 죽음이 확정됩니다. 정확히 언제 죽는지는 마스터가 정합니다.

짐

짊어진 무게가 자기 한계 하중 이하인 상태에서는 아무 지장도 없습니다. 그러나 한계 하중 +1이나 +2의 무게를 진 상태에서는 짐을 덜 때까지 판정에 계속 -1을 받습니다. 그보다 무거운 무게를 짊어진 상태에서 액션을 하려면 적어도 무게 1에 해당하는 짐을 버리고 계속 -1을 받아야 합니다. 버리지 않으면 판정은 자동으로 6인 것으로 간주합니다.

야영

제대로 자리를 잡고서 쉴 때는 식량을 하나 소비합니다. 위험한 곳에서는 파수도 세우는 것이 좋습니다. 경험치가 충분하면 이때 레벨업도 할 수 있습니다. 최소한 몇 시간 동안 방해 받지 않고 자면 최대 HP의 절반에 해당하는 만큼의 피해가 치유됩니다.

파수

경비를 서고 있는데 무언가가 야영지에 다가오면 +해 판정을 하십시오. 10+이면 일행을 깨우고 대비할 수 있어서 전원이 다음 판정에 +1을 받습니다. 7~9이면 약간 늦는 바람에 모두를 깨우기는 하지만 그렇게 완전하게 대비하지는 못하여, 무기와 갑옷 정도만 챙긴 상태가 됩니다. 6-이면 전혀 눈치를 못 채고 당하게 됩니다.

힘난한 여정

위험한 지역을 통해서 지나갈 때, 일행 중 한 명을 길잡이로, 한 명을 척후로, 한 명을 보급담당으로 정합니다 (한 사람이 두 직책을 맡을 수는 없습니다). 인력 부족을 비롯하여 어떤 이유론든 비는 직책이 있으면 그 판정은 6이 나온 것으로 간주하십시오. 여행을 떠나면 직책을 맡은 캐릭터들은 각각 +해 판정을 합니다. 보급담당 판정이 10+이면 목적지까지 도달하는 데 필요한 식량의 양이 절약됩니다 (얼마나 절약되는지는 마스터가 정합니다). 길잡이의 판정이 10+이면 목적지에 도달하는 데 걸리는 시간이 줄어듭니다 (얼마나 줄어드는지는 마스터가 정합니다). 척후의 판정이 10+이면 가는 길에 뭔가 문제가 있을 경우 미리 알아채고 기습을 할 수 있습니다. 7~9가 나오면 그 직책은 그냥 정상적으로 수행됩니다. 여행에 소비되는 식량이나 걸리는 시간은 예정대로이고, 기습을 하지도 못하지만 당하지도 않습니다.

레벨업

실 시간이 있고 (몇 시간이나 며칠) 경험치가 현재 레벨+7 이상인 경우, 누적된 경험치에서 현재 레벨+7을 빼고 레벨을 하나 올립니다. 레벨이 올라가면 자기 직업의 고급 액션을 하나 고를 수 있습니다. 마법사라면 주문서에 새 주문을 추가할 수 있습니다.

그와 더불어 능력치를 하나 골라 1 높이십시오 (능력수정치도 따라서 높아질 수 있습니다). 체력을 높이면 최대 HP도 따라서 올라가고, 현재 HP도 그만큼 높아집니다. 능력치는 18을 넘을 수 없습니다.

축하연

개선해서 큰 잔치를 열 때는 기본적으로 돈 100냥을 쓰고, 2d6을 굴려서 판정을 합니다. 추가로 100냥을 쓸 때마다 여기에 +1 보너스가 붙습니다. 10+이면 다음 중 세 가지를 고르십시오. 7~9이면 한 가지만 고릅니다. 6-이 어도 한 가지를 고르지만, 뭔가가 크게 잘못됩니다:

- 도움이 되는 NPC와 친해집니다.
- 좋은 기회가 있다는 소문을 듣습니다.
- 유용한 정보를 얻습니다.
- 축하연 도중 일이 꼬이지도, 해로운 마법에 걸리지도, 속지도 않습니다.

세션 종료

한 세션이 끝나면, 우선 해소된 인연이 있는지 확인합니다 (그 관계에서 나올 것은 다 나왔거나, 더 이상 그런 관계가 아니라거나, 기타 등등). 인연의 대상 캐릭터의 플레이어에게 동의하는지 물어십시오. 동의하면 그 인연을 지웁니다. PC 한 명을 골라 새 인연을 설정하십시오. 이렇게 해소된 인연이 하나라도 있는 캐릭터는 경험치를 1점 받습니다.

그 다음은 가치관을 확인합니다. 가치관 액션이 이 세션에 한 번이라도 발동된 캐릭터는 경험치를 받습니다. 그리고 모두 다음 질문을 생각해 봅니다:

- 일행이 세계에 대해 뭔가 새롭고 중요한 사실을 배웠는가?
- 중요한 괴물이나 적을 극복했는가?
- 기억에 남을 만한 보물을 얻었는가?

질문에 “예”라고 대답할 수 있으면 모두가 경험치를 받습니다. (한 항목으로는 한 세션에 경험치를 1점 밖에 받지 못합니다. 중요한 사실을 세 가지 세로 배웠어도 얻는 경험치는 1점입니다.)

보급

돈을 갖고 물건을 사러 가면, 그곳에서 쉽게 구할 수 있는 것은 시장 가격에 구매할 수 있습니다. 평범하지 않은 물건, 또는 그곳에서 흔히 구할 수 없는 물건이면 +매 판정을 하십시오. 10+이면 원하는 물건을 공정에 살 수 있습니다. 7~9이면 값이 비싸거나, 원하는 물건은 없고 비슷한 것만 있습니다.

회복

아무 것도 하지 않고 하루를 편안하고 안전하게 쉬면, HP가 모두 회복됩니다. 사흘 쉬면 약화 효과를 하나 골라 제거할 수 있습니다. 마법적이건 평범하건 의사의 도움을 받고 있으면 이틀만 쉬어도 약화가 하나 치유됩니다.

구인

사람을 고용하려고 선전을 하면 2d6을 굴려서 판정을 합니다. 다음에 해당되면 보너스가 붙습니다:

- 보수가 후하다고 선전하면 +1.
- 무엇을 하러 가는지 알리면 +1.
- 발견한 보물이나 이익의 일부를 나누어 준다고 하면 +1.
- 근방에서 좋은 평판이 있으면 +1.

10+이면 자격을 갖춘 사람들이 몇 명 응하여 이 중에서 고를 수 있고, 모두 돌려보내도 페널티는 없습니다. 7~9이면 자격 미달인 사람들만 모여서, 그나마 나은 사람을 택하거나 다 돌려 보내야 합니다. 6-이면 자격은 없지만 영향력이 있는 사람이 따라오겠다고 우깁니다 (자존심 센 도련님, 정신 나간 용병, 위장한 적 등등). 데려가도 데려가지 않아도 문제가 일어날 수 있습니다. 찾아온 사람들을 돌려보내면 다음 번 구인 판정에는 -1이 붙습니다.

악명

전에 문제를 일으킨 적이 있는 주거지로 돌아왔을 경우 +매 판정을 합니다. 10+이면 전에 일으킨 범행의 소문이 퍼져 모두가 자신을 알아봅니다. 7~9이면 그와 더불어 마스터가 한 가지 부작용을 고릅니다:

- 경비대의 체포 명령이 내려졌습니다.
- 누가 현상금을 내걸었습니다.
- 자기의 범행 때문에 소중한 사람 하나가 곤경에 처했습니다.

수련

여가시간을 연구, 명상, 훈련으로 보내는 경우, 1~2주를 들이면 예비 1점, 1개월 이상을 쓰면 예비 3점을 받습니다. 수련의 성과가 드러날 만한 상황에서 예비를 1점 소비하면 판정에 +1을 받습니다. 한 판정에는 예비 1점 밖에 쓰지 못합니다.

마스터

환상적인 세계를 표현한다 • 캐릭터들의 삶을 모험으로 채운다
플레이를 해서 알아낸다

원칙

- 지도를 그리되 여백을 남긴다.
- 플레이어가 아니라 캐릭터와 대화한다.
- 환상적인 것들을 받아들인다.
- 앞에서부터 이어지는 액션을 한다.
- 액션의 이름을 밝히지 않는다.
- 모든 괴물에게 생동감을 준다.
- 모든 사람에게 이름을 준다.
- 질문을 하고 답변을 활용한다.
- 주인공들의 팬이 된다.
- 주저 없이 파괴한다.
- 이야기로 시작해서 이야기로 끝낸다.
- 때때로 화면 밖의 일도 생각한다.

액션

- 괴물, 장소, 위험요소의 액션을 사용한다.
- 반갑지 않은 사실을 드러낸다.
- 다가오는 위험의 징조를 보인다.
- 피해를 준다.
- 자원을 소비시킨다.
- PC들의 액션을 역이용한다.
- PC들을 서로 떨어뜨린다.
- 특정 직업에 어울리는 기회를 제공한다.
- 특정 직업, 종족, 장비의 약점을 부각시킨다.
- 대가를 요구하는, 또는 대가 없는 기회를 제공한다.
- 누군가를 곤경에 빠뜨린다.
- 조건이나 결과를 내걸고 의향을 묻는다.

던전 액션

- 풍경을 바꾼다.
- 도사린 위험의 징조를 드러낸다.
- 새로운 파벌이나 새로운 종류의 괴물을 등장시킨다.
- 기존의 파벌이나 이미 나온 종류의 괴물을 활용한다.
- 왔던 길을 돌아가게 한다.
- 대가를 치르면 얻을 수 있는 보물을 보여 준다.
- 캐릭터 중 한 명이 넘을 난관을 제시한다.

괴물

괴물이 무엇을 한다고 알려져 있습니까?

무엇을 하는지 설명하는 괴물 액션을 만드십시오.

괴물이 원하는 것 중 남들에게 문제를 일으키는 것은 어떤 것입니까?

이것이 괴물의 본능입니다.

사냥이나 싸움을 어떤 식으로 합니까?

- 큰 무리를 지어서: 대집단, 피해 d6, HP 3.
- 둘에서 다섯 사이의 작은 무리를 지어서: 소집단, 피해 d8, HP 6.
- 혼자서: 외톨이, 피해 d10, HP 12.

얼마나 큼니까?

- 고양이보다 작음: 매우 작음, 반걸음, 피해 -2.
- 하플링 크기: 작음, 한걸음.
- 사람 크기: 한걸음.
- 수레 크기: 큼, 한걸음, 몇걸음, HP +4, 피해 +1.
- 수레보다 훨씬 큼: 거대, 몇걸음, HP +8, 피해 +3.

가장 중요한 방어 수단은 무엇입니까?

- 옷이나 맨살: 장갑 0.
- 가죽이나 두꺼운 피부: 장갑 1.
- 사슬 갑옷이나 비늘: 장갑 2.
- 판금 갑옷이나 뼈: 장갑 3.
- 영구적인 보호 마법: 장갑 4, 마법적.

무엇으로 유명합니까? (복수 선택 가능)

- 용솟음치는 힘: 피해 +2, 괴력.
- 공격 솜씨: 피해 주사위를 두 번 굴리고 더 높은 쪽을 취합니다.
- 방어 솜씨: 장갑 +1.
- 정확한 타격: 관통 +1.
- 놀라운 지구력: HP +4.
- 속임수: 은밀. 치사한 수법에 관한 액션을 만드십시오.
- 날개, 아가미 등 유용한 특성. 특기사항을 추가하십시오.
- 신의 은총: 신성, 피해 +2나 HP +2, 또는 둘 다 (마스터 선택).
- 주문과 마법: 마법적, 주문을 나타내는 액션을 만드십시오.

가장 자주 사용하는 공격 방식은 무엇입니까?

괴물의 피해 곁에 적어 놓으십시오. 대개는 무기, 발톱, 특정 주문 등입니다. 그리고 다음 중 그 공격 방식에 해당되는 사항을 모두 고르십시오:

- 공격 수단이 흉악하고 눈에 잘 띈다: 피해 +2.
- 괴물이 적들과 거리를 둘 수 있게 해 준다: 몇걸음.
- 공격 수단이 작고 약하다: 피해 주사위를 한 단계 낮춥니다.
- 금속도 꿰뚫거나 자를 수 있다: 파괴적, 관통 +1. 금속을 그냥 찢어발길 수 있다면 관통 +3.
- 갑옷을 무시하는 피해를 준다 (마법 때문에, 덩치가 커서, 등등): 장갑 무시.
- 주로 원거리에서 공격을 한다 (화살, 주문, 기타 발사체): 중거리나 장거리, 또는 둘 다 (마스터 선택).

다음 중 적절한 설명을 모두 고르십시오:

- 이 괴물이 위험한 데에는 싸움에서 피해를 주는 것 외의 이유가 있다: 음흉, 피해 주사위를 한 단계 낮춥니다. 괴물이 위험한 이유를 구체적으로 나타내는 액션을 만드십시오.
- 큰 집단을 이루고, 서로 위험을 알려준다: 조직적. 동료들에게 도움을 청하는 액션을 만드십시오.
- 인간을 비롯한 문명 종족과 비슷할 정도로 똑똑하다: 지능적.
- 방패나 그 비슷한 것을 능동적으로 써서 몸을 지킨다: 조심스러움, 장갑 +1.
- 인간이 귀중하게 여길 만한 것들을 모은다 (황금, 보석, 비밀): 보물지기.
- 이 세계 너머 다른 곳에서 왔다: 이계. 이 세계의 것이 아닌 지식과 능력을 사용하는 액션을 만드십시오.
- 생물로서의 생명보다 더 끈질긴 무언가를 갖고 있다: HP +4.
- 누군가에 의해 만들어졌다: 인공물. 그 제작 방식이나 목적에 관한 특기사항을 한두 개 쓰십시오.
- 외모가 괴이하거나, 무섭거나, 끔찍하다: 끔찍함. 왜 그렇게 무시무시한지 특기사항에 기록하십시오.
- 오장육부도 없고, 신체 구조라고 할 만한 것이 없다: 부정형, 장갑 +1, HP +3.
- 인간, 엘프, 드워프보다 오래된 존재이거나, 그런 오래된 종족에 속한다: 피해 주사위를 한 단계 높입니다.
- 폭력을 싫어한다: 피해를 두 번 굴리고 더 낮은 쪽을 취합니다.

이름

하플링: 로빈, 룩, 마우스, 버그, 브린, 스케치, 오마르, 트릭시, 펠릭스.
 인간: 도지, 래트, 말로우, 생크, 스페로, 잭, 팔리, 폭스, 힘블.

의모

찢리는 데가 있는 눈빛, 범죄자의 눈.
 눌러 쓴 후드, 지저분한 머리, 짧게 깎은 머리.
 검은 옷, 평범한 옷, 화려한 옷.
 울퉁불퉁한 몸, 살찐 몸매, 마른 몸매.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

근 력	민첩성	체 력	지 능	지 혜	매 력
■ 무기력 -1	■ 경련 -1	■ 쇠약 -1	■ 일털털 -1	■ 당황 -1	■ 흥터 -1
+근	+민	+체	+지	+혜	+매

피해  D8  장갑 HP  현재 최대 HP는 6 + 체력 최대

가치관

- 혼돈
아무 계획 없이 위험한 상황에 뛰어듭니다.
- 중립
들키지 않고 움직이거나 어느 장소에 침투합니다.
- 악
자기가 처한 위험이나 자기의 잘못을 남에게 전가합니다.

종족

- 하플링
원거리 무기로 공격할 때 피해를 +2 더 줍니다.
- 인간
범죄계에 익숙합니다. 범죄 활동에 관해 지식 더듬거나 상황 파악을 할 때 +1을 받습니다.

인연

_____에게서 무언가를 훔쳤다.
 일이 꼬이면 _____가 나를 도와줄 것이다.
 _____는 내가 저지른 범죄의 증거를 갖고 있다.
 _____와 나는 같이 꾸미는 일이 있다.

핵심 액션

넛 전문가

위험한 지역을 잠시 살피면 +민 판정을 합니다. 10+이면 예비 3점을, 7~9이면 예비 1점을 받습니다. 그 지역을 지나는 동안 원할 때 언제나 예비를 소비하여 다음 질문을 할 수 있습니다 (예비 1점마다 질문 하나씩):

- 여기 텃이 있는가? 있다면 어떻게 발동되는가?
- 발동되면 무슨 일이 일어나는가?
- 그 외에 숨겨진 것이 있는가?

프로의 솜씨

자물쇠를 따거나 소매치기를 하거나 텃을 해제할 때 +민 판정을 합니다. 10+이면 아무 문제 없이 해냅니다. 7~9여도 성공은 하지만, 의심, 위험, 대가 중 두 가지를 마스터가 제시할 것입니다.

암습

방어를 할 수 없거나 기습을 당한 적을 근거리 무기로 공격할 때, 피해를 주지 않고 대신에 +민 판정을 할 수 있습니다. 10+이면 다음 중 둘을 고릅니다. 7~9이면 하나만 고릅니다:

- 상대와의 근거리 전투에 말려들지 않습니다.
- 통상적인 피해 +1d6을 줍니다.
- 유리한 상황을 만듭니다. 자기 자신, 또는 그 상황을 이용하는 우리 편이 다음 판정에 +1을 받습니다.
- 상대가 갑옷을 수리할 때까지 장갑에 -1을 받습니다.

희박한 도덕관념

누군가가 가치관을 탐지하려 할 경우, 원하면 거짓으로 가르쳐 주어도 됩니다.

독의 기술

독을 다루고 사용하는 법에 통달했습니다. 다음 중에서 독을 하나 고르십시오. 처음에 그 독을 3회분 가지고 시작하며, 그 독은 아무 위험 없이 다룰 수 있습니다. 시간을 들여 재료를 모으고 안전한 곳에서 조제를 하면, 자기가 선택한 독은 공짜로 3회분씩 만들 수 있습니다. 아래에서 투여라고 되어 있는 독은 대상에게 조심스럽게 바르거나 음식에 타야 합니다. 반면 접촉이라고 되어 있는 독은 대상에게 닿기만 하면 효과를 발휘하며, 날 불이에 발라서 쓸 수도 있습니다.

- 타기트 기름 (투여): 대상은 가벼운 잠에 빠집니다.
- 박혈초 (접촉): 독이 풀릴 때까지, 대상이 가하는 피해가 -1d4만큼 줄어듭니다.
- 황금근 (투여): 대상은 약이 투여된 후 처음으로 본 존재를 믿을 만한 친구라고 생각하게 됩니다. 그 존재가 친구답지 않은 행동을 하면 효과는 풀립니다.
- 뱀눈물 (접촉): 대상에게 피해를 가하는 사람은 피해 주사위를 두 번 굴려서 그 중 높은 쪽을 취합니다.

도적

레벨
 경험치

장비

• 던전용 식량 (5회분, 무게 1), 가죽 갑옷 (장갑 1, 무게 1), 선택한 독 3회분, 돈 10냥.

근거리 무기 하나 선택:

- 단도 (반결음, 무게 1)와 소검 (한결음, 무게 1).
- 레이피어 (한결음, 정밀, 무게 1).

원거리 무기 하나 선택:

- 투척용 단검 세 자루 (투척, 중거리, 무게 0).
- 낯은 활 (중거리, 무게 2), 화살 한 다발 (발수 3, 무게 1).

다음 중 하나 선택:

- 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1).
- 치료약 1병 (무게 0).

현재 하중	한계 하중
	/
	(9+근)

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

급소 가격

정밀 또는 반결음 무기를 사용하면 암습의 피해가 +1d6 늘어납니다.

신중함

땃 전문가를 사용하면 항상 예비 1점을 더 받습니다. 6-가 나와도 마찬가지입니다.

부와 교양

자기가 가진 물건 중 가장 값진 것을 자랑하며 내보일 때, 주변에 있는 사람을 하나 고릅니다. 그 사람은 그 물건, 또는 그와 비슷한 물건을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않을 것입니다.

선수필승

기습을 당하는 일이 없습니다. 적이 이쪽을 기습할 법한 상황에서도 먼저 행동할 수 있습니다.

독의 달인

자기가 한 번이라도 사용한 독은 그 후로 위험 없이 다룰 수 있게 됩니다.

독칼

자신이 위험 없이 다룰 수 있는 투여 독을 무기에 바르면 접촉이 됩니다.

독제사

재료를 모으고 안전한 곳에서 시간을 들여 조제하면 자기가 한 번이라도 사용한 적이 있는 독을 3회분 만들 수 있습니다.

오기

수적으로 열세일 때 장갑에 +1을 받습니다.

연출

자기가 원하는 것이나 필요한 것이 있다고 범죄 세계에 소문을 흘리면 +매 판정을 합니다. 10+이면 누군가가 그것을 갖고 있고 이쪽에 팔 의사가 있습니다. 7~9이면 비슷한 다른 것으로 만족해야 하거나, 뭔가 특이한 조건이 따라 옵니다 (플레이어 선택).

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

치사한 수법

대체: 급소 가격.

정밀 또는 반결음 무기를 사용하면 암습의 피해가 +1d8, 다른 모든 공격의 피해가 +1d4 늘어납니다.

극도로 신중함

대체: 신중함.

땃 전문가를 사용하면 항상 예비 1점을 더 받습니다. 6-가 나와도 마찬가지입니다. 12+이면 예비 3점을 받고, 그 후 처음으로 만나는 땃을 자동으로 발견하게 됩니다. 더불어, 마스터는 그 땃이 어떻게 발동되고 효과는 무엇이며 누가 설치했는지, 어떻게 하면 역이용할 수 있는지 가르쳐 줍니다.

독학박사

대체: 독제사.

재료를 모으고 안전한 곳에서 시간을 들여 조제하면 자기가 한 번이라도 사용한 적이 있는 독을 3회분 만들 수 있습니다. 아니면 원하는 효과를 가진 독을 묘사하십시오. 그런 독을 만들 수는 있지만, 마스터가 다음 중에서 조건을 하나 이상 골라 제시할 것입니다:

- 특정한 상황에서만 효과를 발휘한다.
- 원하는 것보다 약하다.
- 효과가 발휘되는 데 시간이 꽤 걸린다.
- 뚜렷한 부작용이 일어난다.

투지

대체: 오기.

기본적으로 장갑 +1을 받고, 수적 열세에 놓였을 때는 장갑 +1을 더 받습니다.

위험 초월

위험 돌파 판정이 12+이면 위험을 단순히 모면한 것이 아니라 뛰어 넘은 것입니다. 원래 목적을 달성함은 물론이고, 마스터가 더 유리한 결과, 진정한 아름다움, 또는 초인적 우아함의 순간을 제공할 것입니다.

철완의 투척

아무 근거리 무기가 던져져 사격을 할 수 있습니다. 한 번 던진 근거리 무기는 손을 떠나기 때문에, 7~9가 나왔을 때 발수를 소비하는 선택지를 고를 수 없습니다.

탈출로

너무 곤란한 상황에 빠져서 벗어날 길이 필요하면, 어떻게 탈출할 것인지 말하고 +민 판정을 합니다. 10+이면 바로 탈출합니다. 7~9이면 탈출할 수도 있고 그냥 있을 수도 있지만, 탈출하려면 대가를 치러야 합니다. 뭔가를 놓고 가게 되는지 아니면 뭔가가 따라오게 되는지, 마스터가 정할 것입니다.

변장

시간과 재료가 있으면 비슷한 크기와 모양의 다른 사람이나 괴물로 변장할 수 있습니다. 생김새만으로는 절대로 들리지 않지만, 행동 때문에 발각될 수는 있습니다.

대도적

시간을 들여 뭔가를 훔칠 계획을 세우면, 무엇을 훔치고 싶은지 말하고 마스터에게 다음 질문을 하십시오. 그 대답에 의거하여 행동하면 자신과 일행이 모두 다음 판정에 +1을 받습니다:

- 물건이 없어지면 누가 눈치를 챌 것인가?
- 이 물건을 지키는 것들 중 무엇이 가장 강력한가?
- 훔치고 나면 누가 쫓아올 것인가?
- 이 물건을 다른 누가 또 탐내는가?

이름

엘프: 데마노르, 메놀리르, 미스랄란, 시나텔, 아에고르, 에탄웨, 타에로스, 하이코락스.
 인간: 닐스, 사일라, 셔반, 시벨, 아지즈, 안다나, 엘라나, 오벨리스, 웨이, 펠린, 헤란.
 하플링: 던스탄, 로바르드, 로즈, 맵, 세라, 아이비, 앤, 태너, 티슬, 픽.

외모

광기 어린 눈, 뇌리에서 지울 수 없는 눈, 현명한 눈.
 맑은 머리, 지저분한 머리, 털가죽 두건.
 낡은 생가죽, 실용적인 가죽 옷, 의식용 복장.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

근력	민첩성	체력	지능	지혜	매력
무기력 -1	경련 -1	쇠약 -1	얼떨떨 -1	당황 -1	홍터 -1
+근	+민	+체	+지	+혜	+매

피해



장갑



HP



현재
최대 HP는
6 + 체력

가치관

- 혼돈
문명의 상징물을 파괴합니다.
- 선
무언가, 또는 누군가의 성장을 돕습니다.
- 중립
자연의 섭리에 어긋나는 위험한 것을 제거합니다.

종족

- 엘프
옛 나무들의 수액이 혈관에 흐르고 있습니다. 어느 땅과 결연되어 있건, 엘프 드루이드에게 있어서 거대한 숲은 항상 자기의 땅입니다.
- 인간
인류는 밭과 외양간을 통해서 동물과 친해졌습니다. 인간 드루이드는 다른 짐승 형태와 별도로 가축의 모습으로도 변신할 수 있습니다.
- 하플링
샘과 냇물이 부르는 치유의 노래를 익혔습니다. 야영을 하면 자신과 동료들이 모두 +1d6만큼 더 치유됩니다.

인연

_____에게서는 먹는 자보다는 먹히는 자의 냄새가 난다.
 _____의 뒤에 큰 위험이 따른다고 신령들이 내게 말해 주었다.
 나는 _____에게 대지의 비밀 의식을 보여 주었다.
 _____와 나는 서로의 피를 맞봄으로써 영인 사이이다.

본질의 연구

어느 동물의 신령에 관해 묵상하며 시간을 보내면, 그 종류의 동물로 변신할 수 있게 됩니다.

핵심 액션

대지의 아들/딸

드루이드는 고대의 신령들이 깃든 곳에서 그 지식과 술법을 배웁니다. 드루이드를 가족으로 받아들인 대지의 신령들은 어디를 가나 드루이드의 마음 속에 함께하며, 자기들의 모습을 취할 수 있도록 허락해 줍니다. 다음 중 자신과 결연된 지형을 하나 고르십시오. 드루이드는 자기의 땅에 서식하는 짐승이라면 어느 것의 모습으로도 변신할 수 있습니다:

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 거대한 숲 | <input type="checkbox"/> 속삭이는 평야 |
| <input type="checkbox"/> 광활한 사막 | <input type="checkbox"/> 악취 나는 늪 |
| <input type="checkbox"/> 너른 삼각주 | <input type="checkbox"/> 땅 속 깊은 곳 |
| <input type="checkbox"/> 초록빛 섬들 | <input type="checkbox"/> 솟아오른 산맥 |
| <input type="checkbox"/> 얼어붙은 북방 | <input type="checkbox"/> 황량한 불모지 |

드루이드로서의 증표를 고르십시오. 이것은 대지의 자식임을 뜻하는 신체적 특징이며, 결연된 땅의 신령을 반영합니다. 표범의 무늬나 사슴의 뿔과 같이 동물적인 특징도 가능하고, 나뭇잎 같은 머리카락이나 얼음 같은 눈동자도 됩니다. 증표는 어느 모습을 취하건 간에 유지됩니다.

자연의 보살핌

먹거나 마시지 않아도 살 수 있습니다. 물에 식량을 소비하라는 말이 나오면 무시하십시오.

신령어

야생 동물들의 깃는 소리나 지저귀는 소리를 사람의 언어처럼 이해할 수 있습니다. 자기가 결연된 땅에 사는 동물, 또는 자신이 본질을 연구한 동물에 대해서만 통합니다.

변신

신령들에게 부탁하여 모습을 바꿀 때 +혜 판정을 합니다. 10+이면 예비 3점을 받습니다. 7~9이면 예비 2점을 받습니다. 6-이면 예비 1점을 받지만 마스터가 지정하는 무슨 일인가가 일어납니다.

자신과 결연된 땅에 서식하거나 자신이 따로 본질을 연구한 동물로만 변신을 할 수 있습니다. 옷과 소지품은 변신할 때 동물의 몸에 흡수됩니다. 변신했을 때의 능력과 약점은 그 형태를 따릅니다. 표범이라면 발톱이 있을 것이고, 독수리라면 날개가 있을 것이며, 송어라면 물 밖에서 숨을 쉬지 못할 것입니다. 능력치는 그대로 사용하지만, 액션이 발동되기 어려운 경우가 있을 것입니다. 예를 들어 고양이 몸으로는 거인과 싸우는 것이 불가능에 가깝습니다. 변신할 때, 마스터가 그 형태로 할 수 있는 액션을 1개 이상 제시할 것입니다. 예비를 1점 쓰면 판정 없이 그 액션을 할 수 있습니다. 예비가 모두 떨어지면 원래 모습으로 돌아옵니다. 원하면 언제든지 남은 예비를 모두 소비해서 사람 모습으로 돌아올 수 있습니다.



드루이드

레벨
경험치

장비

보호구 하나 선택:

- 생가죽 갑옷 (장갑 1, 무게 1).
- 나무 방패 (장갑 +1, 무게 1).

무기 하나 선택:

- 흑몽둥이 (한걸음, 무게 2).
- 지팡이 (한걸음, 양손, 무게 1).
- 창 (몇걸음, 투척, 중거리, 무게 1).

다음 중 하나 선택:

- 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1).
- 약초와 연고 1뭉치 (2회분, 무게 1).
- 하플링 담뱃잎 1봉지 (6회분, 무게 0).
- 해독제 3병 (무게 0).

현재 하중	/	한계 하중
(6+근)		

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

사냥꾼의 형제

사냥꾼의 직업 액션 중에서 하나를 선택하십시오.

피 묻은 이빨과 발톱

위험한 동물로 변신한 상태에서 가하는 피해가 d8이 됩니다.

신령의 속삭임

일정한 장소에 머물면서 그곳에 사는 신령들이 누구인지 확인하고 이들과 대화를 하면 +혜 판정을 합니다. 그러면 자기 자신, 동료들, 그리고 주변의 신령들에게 의미가 있는 환영을 보게 됩니다. 10+이면 뚜렷하고 바로 도움이 되는 환영이 보입니다. 7~9이면 불확실하고 의미를 알기 힘든 환영을 봅니다. 6-이면 끔찍하거나, 충격적이거나, 불안한 광경을 보아 다음 판정에 -1을 받습니다.

나무껍질

발이 땅에 닿아 있는 동안 장갑에 +1을 받습니다.

호랑이의 눈

동물에게 피, 흙, 진흙 등으로 표시를 하면 그 동물의 눈을 통해 볼 수 있습니다. 거리는 관계가 없습니다. 한 번에는 하나의 동물에만 이런 식으로 표시를 할 수 있습니다.

허물 벗기

변신한 상태에서 피해를 입을 경우, 즉시 원래 모습으로 돌아오면 그 피해를 면할 수 있습니다.

목석과의 대화

모래와 바다와 돌에서도 신령을 볼 수 있습니다. 이제 신령어, 변신, 본질의 연구를 동물은 물론 나무나 돌과 같이 움직이지 않는 천연물에 대해서도 쓸 수 있습니다. 이렇게 변신할 때는 천연의 모습을 그대로 취할 수도 있고, 사람 모양의 움직이는 바위나 나무가 될 수도 있습니다.

변신의 명수

변신을 할 때 능력수정치를 하나 고릅니다. 변신 상태에서 그 수정치로 판정을 할 때 계속 +1을 받습니다. 마스터도 능력수정치를 하나 고를 것입니다. 변신 상태에서 그 수정치로 판정을 할 때는 계속 -1을 받습니다.

원소의 주인

불, 물, 흙, 바람의 정령을 불러 일을 시키면 +혜 판정을 합니다. 10+이면 다음 중 둘을 고릅니다. 7~9이면 하나를 고릅니다. 6-이면 소환의 결과로 마스터가 정하는 재난이 일어납니다.

- 원하는 효과가 일어납니다.
- 자연이 요구하는 대가를 치르지 않아도 됩니다.
- 정령이 자신의 통제를 벗어나지 않습니다.

조화

피해를 줄 때마다 예비 1점을 받습니다. 그 후 부상자를 만지고 예비를 써서 생명의 신령을 부를 수 있습니다. 이렇게 소비한 예비 1점당 1d4 HP가 치유됩니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

형태의 자유

변신할 때 1d4를 굴려 예비에 더합니다.

흉내

특정 개체의 본질을 연구하여 그 모습을 그대로 취할 수 있게 됩니다. 인간이나 엘프와 같은 사람으로도 변신 가능합니다. 드루이드의 증표를 숨기는 것도 가능하지만, 그럴 경우 원래 모습으로 돌아올 때까지 모든 판정에 계속 -1이 붙습니다.

피와 천둥

대체: 피 묻은 이빨과 발톱.
위험한 동물로 변신한 상태에서 가하는 피해가 d10이 됩니다.

드루이드의 잠

이 액션을 선택한 다음, 적절한 장소에서 안전하게 시간을 보낼 기회가 있으면 그 곳에 결연될 수 있습니다. 이 효과는 단 한 번만 일어나며, 이에 걸리는 시간, 치러야 하는 대가는 마스터가 정합니다. 이렇게 하고 나면 두 곳 모두에 결연된 것이 됩니다.

만물과의 대화

필요: 목석과의 대화.

세계라는 직물을 이루는 실들의 조화를 볼 수 있게 됩니다. 이제 신령어, 변신, 본질의 연구를 불, 물, 바람, 흙과 같은 순수한 원소에 대해서도 쓸 수 있습니다.

숲사람의 자매

사냥꾼의 직업 액션 중에서 하나를 선택하십시오.

변신의 달인

필요: 변신의 명수.

동물 형태일 때 장갑을 1 높이거나 +1d4의 피해를 더 줄 수 있습니다. 어느 쪽인지는 변신을 할 때 선택하십시오.

합성수

변신을 할 때, 최대 세 가지 형태를 섞을 수 있습니다. 예를 들어 독수리의 날개와 숫양의 머리를 한 곰 같은 것도 가능합니다. 마스터가 각 형태의 액션을 하나씩 제시할 것입니다. 그 외로는 변신과 같은 룰을 따릅니다.

날씨 짜기

아침 해가 뜰 때 탁 트인 하늘 아래에 있으면, 오늘의 날씨가 어떻게 될지 마음대로 정할 수 있습니다.

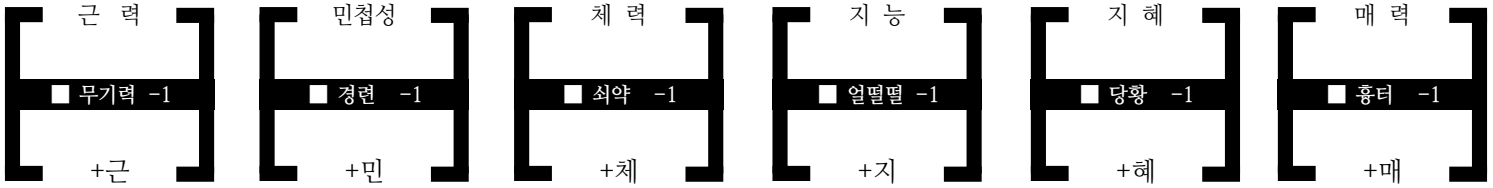
이름

엘프: 갈라디르, 릴리아스트르, 엔키라쉬, 펜파릴, 피로살, 할위르.
인간: 라스, 모르간, 비투스, 아본, 알다라, 오비드, 이솔데, 유리, 제노.

외모

뭔가에 찢 듯한 눈, 날카로운 눈, 미친 듯한 눈.
다듬지 않은 머리, 모양을 낸 머리, 뾰족 모자.
괴상하게 생긴 로브, 멋을 낸 로브, 낡은 로브.
마른 몸매, 통통한 몸매, 기이한 체형.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

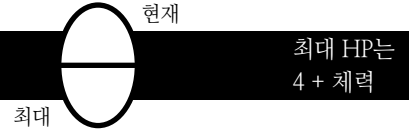


피해

D4

장갑

HP



가치관

- 선
마법을 이용하여 다른 사람을 직접적으로 돕습니다.
- 중립
마법적 수수께끼에 관한 사실을 밝혀냅니다.
- 악
마법을 이용하여 공포와 혼란을 일으킵니다.

종족

- 엘프
마법을 느끼는 것이 마치 숨 쉬는 것처럼 자연스럽습니다. 마법 탐지가 간편주문이 됩니다.
- 인간
사제 주문을 하나 선택하십시오. 이 주문은 마치 마법사 주문인 것처럼 사용할 수 있습니다.

인연

내가 예언하건대, _____는 다가오는 미래에 중요한 역할을 하게 될 것이다!
_____는 내게서 중요한 비밀을 감추고 있다.
_____는 세상에 대해 몰라도 너무 모른다. 내가 가르칠 수 있는 것은 다 가르쳐야겠다.

핵심 액션

주문서

주문서에는 마법사가 익힌 주문이 모두 기록되어 있습니다. 처음에는 간편주문 전부와 1레벨 주문 3개를 갖고 시작합니다. 레벨이 오를 때마다 주문서에 자기 레벨 이하의 새로운 주문을 하나 추가하십시오. 주문서의 무게는 1입니다.

주문 준비

- 1시간 정도 방해받지 않고 주문서를 조용히 정독하면 다음과 같은 효과가 일어납니다:
- 현재 준비된 주문을 모두 잊습니다.
 - 자기가 선택하는 주문이 하나 이상 준비됩니다. 주문 레벨의 합은 자기 레벨 +1을 넘을 수 없고, 자기 레벨보다 높은 주문은 선택할 수 없습니다.
 - 간편주문이 모두 준비됩니다. 간편주문은 주문 레벨 제한에 해당되지 않습니다.

주문 시전

- 준비된 주문을 사용하면 +지 판정을 합니다. 10+이면 주문이 부작용 없이 성공적으로 시전됩니다. 원하면 다음에 또 걸 수도 있습니다. 7~9가 나오면 주문은 시전되지만 다음의 부작용 중 하나가 일어납니다:
- 곤란한 상황에 처하거나 원치 않는 주의를 끌게 됩니다. 마스터가 정합니다.
 - 주문이 현실의 구조를 어지럽힙니다. 다시 주문 준비를 할 때까지 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.
 - 주문을 잊어버립니다. 주문 준비를 할 때까지, 이 주문은 사용할 수 없습니다.

지속적인 효과를 가진 주문은 작용하는 동안 주문 시전에 페널티를 주는 일도 있으니 참고하십시오.

주문 방어

지속되는 주문 하나를 중단하면 그 소멸 에너지를 사용하여 자기에게 닥치는 공격을 방어할 수 있습니다. 주문은 끝나고, 공격의 피해가 주문의 레벨만큼 줄어듭니다. 간편주문은 레벨 0으로 간주합니다.

마법 의식

힘이 서린 장소에서 마력을 끌어다가 마법적 효과를 만들 때, 마스터에게 무엇을 하려고 하는지 말하십시오. 마법 의식은 어떤 효과도 실현 가능하지만, 마스터가 다음 조건 중에서 1~4가지를 골라 제시할 것입니다:

- 며칠/몇 주/몇 개월이 걸립니다.
- 그 전에 _____를 해야 합니다.
- _____의 도움을 받아야 합니다.
- 돈이 많이 듭니다.
- 제한되고 신뢰성 낮은 약화판으로 밖에 할 수 없습니다.
- 자신과 동료들이 _____ 때문에 위험에 처하게 됩니다.
- _____ (특정 마법 물품)에 걸린 마법을 깨야 의식을 할 수 있습니다.



마법사

레벨
경험치

장비

• 주문서 (무게 1), 던전용 식량 (5회분, 무게 1).

다음 중 하나 선택:

- 가죽 갑옷 (장갑 1, 무게 1).
- 책 자루 하나 (5회분, 무게 2), 치료약 3병 (무게 0).

무기 하나 선택:

- 단검 (반결음, 무게 1).
- 지팡이 (한결음, 양손, 무게 1).

다음 중 하나 선택:

- 치료약 1병 (무게 0).
- 해독제 3병 (무게 0).

현재 하중	한계 하중
	/
	(7+근)

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

천재

주문 하나를 고르십시오. 그 주문은 마치 1레벨 낮은 것처럼 다룹니다. 이로써 0레벨이 된 주문은 간편주문으로 간주합니다.

주문 강화

주문을 시전할 때, 10+가 나오더라도 원하면 7~9의 부작용을 하나 택하고 다음의 두 효과 중 하나를 택할 수 있습니다:

- 주문의 효과가 2배 됩니다.
- 주문의 대상이 2배 됩니다.

지식의 샘

다른 누구도 전혀 감을 잡지 못하는 것에 대해 지식 더듬기를 사용하면 판정에 +1을 받습니다.

만물박사

다른 PC가 조언을 구하고 마법사가 이에 솔직하게 대답하는 경우, 상대가 그 조언을 따르면 상대는 다음 판정에 +1을 받고, 마법사는 경험치를 얻습니다.

증보

직업에 관계 없이 주문을 하나 골라 주문서에 추가합니다.

물품 분석

시간이 충분하고 안전한 상황에서 마법 물품을 분석하면, 마스터가 그 물품의 마법적 기능을 사실대로 밝힙니다.

논리적

엄정한 추리를 통해 주변을 분석하면, 상황 파악을 +해 대신 +지로 할 수 있습니다.

마력의 방패

1레벨 이상의 주문을 하나 이상 준비한 상태이면 장갑에 +2를 받습니다.

주문 차단

자기에게 영향을 줄 세속 마법의 주문을 차단하려 할 때, 준비된 주문을 하나 내걸고 +지 판정을 합니다. 10+이면 상대의 주문은 차단되고 자신에게는 아무 일도 일어나지 않습니다. 7~9이면 상대의 주문은 차단되고, 자신은 내걸었던 주문을 잊습니다. 주문 차단은 자신만을 보호합니다. 그 주문이 다른 대상에게도 영향을 주는 경우, 다른 대상들에 대한 효과는 원래 대로 일어납니다.

주문 추리

세속 마법 주문의 효과를 목격했을 때, 마스터에게 주문의 이름과 효과를 물을 수 있습니다. 그 대답에 의거하여 행동하면 다음 판정에 +1을 받습니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

대가

필요: 천재.

천재로 고르지 않은 주문을 하나 고르십시오. 그 주문은 마치 1레벨 낮은 것처럼 다룹니다. 이로써 0레벨이 된 주문은 간편주문으로 간주합니다.

상급 주문 강화

대체: 주문 강화.

주문을 시전할 때, 10~11이면 원할 경우 7~9의 부작용을 하나 고르고 다음의 두 효과 중 하나를 택할 수 있습니다. 12+가 나오면 부작용을 고르지 않고 효과를 하나 선택합니다:

- 주문의 효과가 2배 됩니다.
- 주문의 대상이 2배 됩니다.

물품 강화

필요: 물품 분석.

힘이 서린 장소에 있을 때, 안전한 상황에서 시간을 들여 마법 물품에 힘을 불어 넣으면 다음 번에 사용할 때 효과가 증폭됩니다. 어떻게 증폭될지는 마스터가 설명할 것입니다.

매우 논리적

대체: 논리적.

엄정한 추리를 통해 주변을 분석하면, 상황 파악을 +해 대신 +지로 할 수 있습니다. 12+이면 목록에 구매 받지 않고 아무 질문이나 세 가지를 할 수 있습니다.

마력의 갑옷

대체: 마력의 방패.

1레벨 이상의 주문을 하나 이상 준비한 상태이면 장갑에 +4를 받습니다.

마법 차폐

필요: 주문 차단.

자기 시야 내에 있는 우리 편이 주문에 영향을 받으려 할 때, 마치 자기에게 그 주문이 닦친 것처럼 주문을 차단할 수 있습니다. 절차는 주문 차단과 같습니다. 주문이 둘 이상에 대해 영향을 주는 경우 대상마다 따로 차단을 해야 합니다. 마법사나 음유시인의 세속적인 마법에 대해서만 사용할 수 있으며, 신성 마법 계통의 주문에는 통하지 않습니다.

에테르의 끈

보이지 않는 끈으로 자신과 다른 사람을 연결할 수 있습니다. 대상은 연결에 동의하거나, 저항할 수단이 없어야 합니다 (묶여 있다거나). 이렇게 연결되면 거리에 관계 없이 대상이 보고 듣는 것을 자신도 보고 들을 수 있게 되고, 대상이나 그 주변에 대해 상황 파악을 할 수 있게 됩니다. 동의해서 연결된 사람은, 마법사와 마치 곁에 있는 것처럼 대화할 수 있습니다.

꼭두각시

마법을 사용하여 사람을 조종한 경우, 대상들은 조종 당한 동안의 기억이 없고, 자기가 조종 당했다는 사실도 알지 못합니다.

주문 접지

자신이 피해를 줄 때, 지속 중인 주문의 에너지를 그리로 돌릴 수 있습니다. 지속 중인 주문을 하나 종료하면 그 주문의 레벨이 피해에 추가됩니다.

마력 응집

시간과 재료, 그리고 안전한 공간이 있으면 그 장소에 마력을 깃들게 하여 힘이 서린 장소를 만들 수 있습니다. 어떤 종류의 힘을 어떻게 불어 넣을 것인지 마스터에게 말하십시오. 마스터는 이 작업에 (괴물이건 사람이건) 어떤 존재가 관심을 가질 만하지 정해서 가르쳐 줄 것입니다.

간편주문

간편주문은 주문 준비를 할 때마다 자동으로 모두 준비됩니다. 고를 필요도 없고, 주문의 레벨 제한도 적용되지 않습니다.

빛 간편주문

자신이 만지는 물체가 햇불 정도 밝기의 신비한 광채를 받습니다. 열도 소리도 나지 않으며 연료도 필요 없지만, 그 외 면에서는 평범한 햇불과 같습니다. 빛의 색깔은 마음대로 정하고 바꿀 수 있습니다. 이 주문은 그 물체가 자기 곁에 있는 동안 유지됩니다.

보이지 않는 하인 간편주문

눈에 보이지 않는 마법적 존재를 만들어 부립니다. 짐을 드는 것 말고는 아무 것도 할 수 없습니다(한계 하중은 3). 견내 주는 것을 들 뿐, 스스로 물건을 집지는 못합니다. 이렇게 운반되는 짐은 마치 마법사의 멧 길을 뒤에서 공중에 떠가는 것처럼 보입니다. 보이지 않는 하인은 피해를 입거나 마법사와 떨어지면 즉시 사라지고, 들고 있던 물건은 모두 떨어집니다.

소마법 간편주문

마법을 이용하여 사소한 효과를 냅니다. 이 주문을 걸며 물건을 만지면, 깨끗이 하거나, 더럽히거나, 덥히거나, 식히거나, 색이나 맛을 바꾸는 등의 간단한 변화를 일으킬 수 있습니다. 물건을 건드리지 않고서 이 주문을 걸면 자기 몸집 이하 크기의 간단한 환상을 만들어낼 수 있습니다. 소마법으로 만드는 환상은 척 봐도 환상임을 알 수 있기 때문에, 주로 오락용으로 사용됩니다.

1레벨 주문

- 혼령 소환** 1레벨 소환 지속
대화하고 싶은 혼령의 이름을 지정하십시오 (마스터에게 맡겨도 됩니다). 그러면 그 혼령이 다른 세계에서 이 세계로, 딱 대화를 나눌 수 있을 정도로 가까이 옵니다. 이렇게 불러 온 혼령은 마법사의 질문 하나에 성의껏 대답해야 합니다.
- 마법 탐지** 1레벨 해득
감각 하나가 잠시 마법을 느낄 수 있게 됩니다. 주변에 마법적인 것이 있는지 마스터가 이야기해 줄 것입니다.
- 마음의 대화** 1레벨 해득 지속
지정한 사람 한 명을 만져서 정신을 연결합니다. 이렇게 연결이 되면 대상과 생각만으로 대화를 나눌 수 있습니다. 한 번에는 하나의 연결만 유지할 수 있습니다.
- 매혹** 1레벨 부과 지속
이 주문을 걸면서 대상에게 손을 대면, 대상은 마법사를 친구로 여기게 됩니다. 괴물이나 짐승에는 사용할 수 없습니다. 이 효과는 마법사가 친구답지 않은 행동을 하거나 대상이 피해를 입으면 끝납니다.
- 투명화** 1레벨 환상 지속
손을 댄 대상이 눈에 보이지 않게 됩니다. 이 주문은 대상이 공격을 하거나 마법사가 종료할 때까지 지속됩니다. 이 주문이 지속되는 동안, 마법사 자신은 주문을 걸 수 없습니다.
- 마탄** 1레벨 형성
손 끝에서 순수한 마법의 힘을 발사하여, 하나의 대상에게 2d4의 피해를 줍니다.
- 경보** 1레벨
이 주문을 걸면서 크게 원을 그리며 걷습니다. 다음에 주문 준비를 할 때까지, 누군가가 그 원의 경계를 지날 때 마법사는 자연히 이를 알게 됩니다. 실령 잠을 자고 있더라도 깨어납니다.

3레벨 주문

- 마법 해제** 3레벨 지속
근처에서 작용 중인 주문이나 마법 효과를 하나 선택하고 이 주문을 겁니다. 약한 효과는 즉시 사라지고, 강력한 효과는 마법사가 근처에 머무르는 동안 약화됩니다.
- 미래를 보는 눈** 3레벨 해득
이 주문을 걸고 반사면을 들여다 보면 시간 저편의 모습이 떠오릅니다. 마스터는 주인공들이 간섭하지 않으면 일어나게 되는 암울한 사건, 즉 흉조 하나의 세부 사항을 공개합니다. 더불어, 흉조가 일어나지 않게 하려면 무엇을 해야 하는지도 어느 정도 알려 줍니다. “그래서 모두가 행복해집니다” 같은 흉조는 웬만하면 없습니다.
- 화염탄** 3레벨 형성
대상과 그 주변의 모두를 덮치는 거대한 불덩어리를 쏘아, 장갑을 무시하는 2d6의 피해를 줍니다.
- 둔갑** 3레벨 지속
이 주문을 걸면서 누군가에게 손을 대면, 마법사가 그 사람의 모습으로 변신합니다. 모습은 똑같이 변하지만 태도나 성격까지 같아지는 않습니다. 이 변화는 피해를 입거나 스스로 취소할 때까지 적용됩니다. 이 주문이 지속되는 동안 마법사는 직업 액션을 전혀 사용할 수 없습니다.
- 환영 분신** 3레벨 환상
자신과 똑같이 생긴 환영을 만들어 냅니다. 공격을 받을 때 d6으로 판정하십시오. 4, 5, 6이 나오면 공격은 자신이 아니라 환영에 명중하고, 환영은 사라집니다.
- 수면** 3레벨 부과
1d4를 굴립니다. 눈에 보이는 적들 중 그 만큼이 잠에 빠집니다. 구체적으로 누가 잠드는지는 마스터가 정합니다. 당초에 잠을 자지 않는 존재는 영향을 받지 않습니다. 보통의 잠과 마찬가지로, 시끄러운 소리가 들리거나, 공격을 받거나 하면 깨어납니다.



5레벨 주문

□ 마력의 우리 5레벨 형성 지속

마력으로 만들어진 우리에 대상을 가둡니다. 아무도 안에서 나올 수 없고, 아무도 들어가지 못합니다. 이 우리는 주문을 종료하거나 새로운 주문을 걸 때까지 지속됩니다. 주문이 지속되는 동안, 그 안에 갇힌 존재는 마법사의 생각을 읽을 수 있고 마법사는 우리가 보이는 곳에 머물러야만 합니다.

- 지정한 형태는 불안정하고 일시적입니다.
- 대상의 정신도 영향을 받습니다.
- 그 형태에 마법사가 생각지 않은 약점이나 이점이 있습니다.

□ 이계 접촉 5레벨 해득

다른 세계에 대화 요청을 보냅니다. 장소, 종류, 이름, 칭호 등을 지정하여 누구/무엇과 대화하고 싶은지 밝히십시오. 그러면 원거리 대화가 가능하게 됩니다. 마법사 자신도, 그리고 대화 상대도 원하면 언제든지 대화를 끝낼 수 있습니다.

□ 괴물 소환 5레벨 소환 지속

이계에서 괴물이 불려와 마법사를 능력껏 돕습니다. 괴물은 기본 액션만 쓸 수 있는 PC로 다루고, 마법사의 플레이어가 담당합니다. 능력수정치는 모두 +1, HP는 1이며, 마법사의 피해 주사위를 사용합니다. 더불어, 1d6을 굴리고 다음 목록에서 그만큼의 추가 특징을 선택하십시오:

- 능력수정치 하나가 +2로 높아집니다.
- 무모하지 않습니다.
- 1d8 피해를 줍니다.
- 이 세계에 잘 적응합니다: 마법사의 레벨 1마다 HP에 +2를 받습니다.
- 뭔가 유용한 특징이 있습니다.

□ 강제변신 5레벨 부과

마법사가 주문을 걸며 대상에게 손을 대면 대상의 모습이 변합니다. 어떤 모습인지는 마법사가 마음대로 정합니다. 수치상의 변화, 큰 특징, 중요한 약점 등도 명시하십시오. 그러면 마스터가 다음 중 하나 이상을 골라서 말해 줍니다:

괴물의 종류는 플레이어가 지정한 특징들을 고려하여 마스터가 정합니다. 소환된 괴물은 죽거나 주인이 소환을 해제할 때까지 이 세계에 머무릅니다. 이 주문이 지속되는 동안 마법사는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

7레벨 주문

□ 정신 조종 7레벨 부과 지속

대상에게 손을 대면 마법사의 정신이 대상의 정신을 압도합니다. 예비를 1d4점 받습니다. 예비 1점을 쓸 때마다 대상에게 다음 중 한 가지를 시킬 수 있습니다:

- 마법사가 원하는 말을 몇 마디 한다.
- 자기가 들고 있는 것을 준다.
- 마법사가 지정한 대상을 공격한다.
- 질문 하나에 솔직하게 대답한다.

□ 그림자 문 7레벨 환상

이 주문이 걸린 그림자는 마법사가 원하는 장소로 통하는 문이 됩니다. 목적지를 지정하십시오 (위치의 묘사에 쓸 수 있는 어절의 수는 레벨 1당 하나입니다). 이 문을 통과하면 지정한 장소로 갈 수 있습니다. 주문이 걸렸을 때 마법사와 함께 있던 동료만이 지나갈 수 있고, 하나의 문은 한 사람이 한 번만 사용할 수 있습니다.

예비가 떨어지면 주문은 끝납니다. 대상이 피해를 입어도 예비는 하나 줄어듭니다. 이 주문이 지속되는 동안, 마법사 자신은 주문을 걸 수 없습니다.

□ 대기 주문 7레벨 형성

자신이 알고 있는 5레벨 이하 주문을 하나 고르고 발동 조건을 정합니다 (조건을 정의할 때 쓸 수 있는 어절의 수는 레벨 1당 하나입니다). 고른 주문은 발동 조건이 만족되거나 마법사가 원할 때 즉시 발동됩니다. 이렇게 대기 중인 주문은 판정을 하지 않습니다. 그냥 효과를 발휘합니다. 대기 주문은 한 번에 하나만 가능합니다. 이미 대기 주문이 있는 상태에서 또 걸면 새로운 주문이 전의 주문을 대체합니다.

진실의 눈 7레벨 해득 지속

눈에 들어오는 모든 것의 본질을 직시할 수 있게 됩니다. 환상도 꿰뚫어 보며, 숨겨진 것들도 마치 뻔히 드러나 있는 것처럼 보입니다. 이 주문은 마법사가 거짓말을 하거나 주문을 종료할 때까지 지속됩니다. 이 주문이 지속되는 동안 마법사는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

□ 죽음의 안개 7레벨 소환 지속

황천의 흑관문 저편으로부터 짙은 안개가 이 세계에 흘러 들어와 주변을 채웁니다. 이 안개 속에서 피해를 입는 존재는 그때마다 +1d6의 피해를 더 입습니다. 이 추가 피해는 장갑을 무시합니다. 이 주문은 마법사가 더 이상 해당 영역을 볼 수 없게 되거나 주문을 종료할 때까지 지속됩니다.

9레벨 주문

□ 기피 9레벨 부과 지속

대상을 하나 지정하고, 그 대상을 기피하게 될 존재의 종류나 가치관을 지정합니다. 지정된 종류나 가치관의 존재는 대상이 볼 수 있는 곳으로 들어 올 수 없습니다. 어쩌다가 우연히 범위 안에 들어오더라도, 괴물은 그 점을 알아채는 순간 즉시 범위 밖으로 도주합니다. 이 효과는 마법사가 대상의 곁을 떠나거나 주문을 종료할 때까지 지속됩니다. 이 주문이 지속되는 동안 마법사는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

□ 영혼석 9레벨

죽어가는 존재의 영혼을 보석에 담습니다. 갇힌 영혼은 자기가 붙잡혔다는 사실을 인식하며, 다양한 주문, 협상과 같은 효과의 대상이 될 수 있습니다. 포획된 영혼에 대한 모든 판정은 +1을 받습니다. 언제든지 원하면 영혼을 풀어 줄 수 있지만, 한 번 풀어 주면 다시는 붙잡지 못합니다.

□ 소식 9레벨 해득 지속

사건을 하나 묘사하십시오. 자신이 어디에 있건, 그 사건이 얼마나 먼 곳에서 일어났건 간에, 마법사는 지정한 사건이 일어나면 그 사실을 알게 됩니다. 원하면 자기가 사건이 일어난 곳에 몸소 있는 것처럼 그곳을 볼 수도 있습니다. 소식은 한 번에 하나만 설정할 수 있습니다.

□ 마법의 요새 9레벨 형성 지속

순수한 마력으로 이루어진 건물을 짓습니다. 이 건물은 성처럼 클 수도 있고 오두막처럼 작을 수도 있습니다. 이 건물은 비마법적인 피해에 전혀 영향을 받지 않습니다. 건물은 마법사가 떠나거나 주문을 종료할 때까지 유지됩니다.

□ 대소환 9레벨 소환

대상을 자기 곁에 즉시 나타나게 합니다. 이름을 지정해도 되고, 어떤 존재인지 종류를 지정해도 됩니다. 종류를 지정한 경우 이에 해당되는 존재 하나가 무작위로 나타납니다.



마법사 주문 5~9레벨

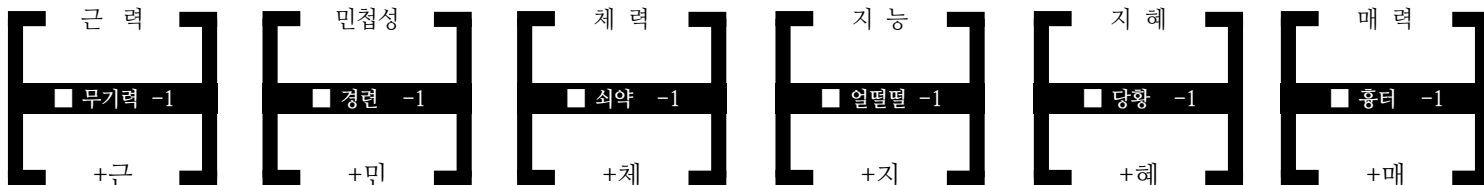
이름

엘프: 담브라스, 라네테, 셀리온, 스톤디르, 엘로신.
인간: 노라, 디아나, 브랜든, 슈라이크, 에모리, 조나, 할렉.

외모

광기 어린 눈, 날카로운 눈, 짐승 같은 눈.
눌러 쓴 후드, 다듬지 않은 머리, 대머리.
망토, 위장복, 여행용 옷.
근살 없는 몸, 늘씬한 몸, 여성적인 몸매.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)



피해

D8

장갑

HP

현재

최대 HP는
8 + 체력

최대

가치관

- 혼돈
누군가를 물리적, 정신적, 사회적 속박으로부터 풀어줍니다.
- 선
자연의 섭리에 어긋나는 위험한 것과 싸우기 위해 스스로를 위험에 빠뜨립니다.
- 중립
야생의 신령, 또는 동물을 도와줍니다.

종족

- 엘프
험난한 여정을 떠날 때 어떤 역할을 맡건 10+인 것처럼 성공합니다.
- 인간
턴전이나 도시에서 야영을 할 때, 식량을 소비하지 않습니다.

인연

_____는 전에 내가 길안내를 했으니 내게 빚을 진 셈이다.
 _____는 자연의 친구이니 나도 친구가 되겠다.
 _____는 자연을 존중하지 않으니 내게 존중 받지 못할 것이다.
 _____는 야외에서 사는 법을 모르니 내가 가르쳐 주어야겠다.

명령

동물 친구가 받은 훈련을 활용하고 있으면 다음과 같은 효과를 받습니다:

- 동물과 자기가 같은 대상을 공격할 때, 동물의 사나움이 피해에 추가됩니다.
- 사냥과 추적을 할 때 동물의 교활함이 판정에 더해집니다.
- 자신이 피해를 입을 때 동물의 장갑이 자신의 장갑에 추가됩니다.
- 상황 파악을 할 때 동물의 교활함이 판정에 더해집니다.
- 협상을 할 때 동물의 교활함이 판정에 더해집니다.
- 다른 PC가 자신을 방해하려 들 때, 동물의 본능이 그 판정에 더해집니다.

핵심 액션

사냥과 추적

사람이나 짐승이 지나가며 남긴 자취를 따라갈 때, +혜 판정을 합니다. 7+이면 대상이 방향이나 이동 방식을 크게 바꾼 지점까지 추적해 갈 수 있습니다. 10+이면 더불어 한 가지를 고릅니다:

- 대상에 관한 유용한 정보를 얻습니다. 마스터가 정해서 알려줄 것입니다.
- 자취가 왜 여기서 끊어지는지 알아냅니다.

정조준

방어를 할 수 없거나 기습을 당한 적을 멀리서 공격할 때, 원하면 특정 부위를 노려서 쏠 수 있습니다. 목표를 정하고 +민 판정을 합니다:

- 머리 7~9이면 상대가 잠시 정신 없이 휘청거립니다. 10+이면 여기에 통상적인 피해까지 줍니다.
- 팔 7~9이면 상대가 들고 있던 것을 떨어뜨립니다. 10+이면 여기에 통상적인 피해까지 줍니다.
- 다리 7~9이면 상대가 이동이 느려집니다. 10+이면 여기에 통상적인 피해까지 줍니다.

동물 친구

자기를 충실히 따르는 동물이 하나 있습니다. 말은 할 수 없지만, 이 동물은 사냥꾼이 원하는 대로 행동합니다. 동물 친구의 이름을 짓고 종류를 고르십시오:
고양이, 곰, 노새, 늑대, 독수리, 매, 비둘기, 올빼미, 쥐, 퓨마.

기본 능력치를 선택합니다:

- 사나움 +2, 교활함 +1, 장갑 1, 본능 +1.
- 사나움 +2, 교활함 +2, 장갑 0, 본능 +1.
- 사나움 +1, 교활함 +2, 장갑 1, 본능 +1.
- 사나움 +3, 교활함 +1, 장갑 1, 본능 +2.

아래 특성 중에서 사나움 수치만큼을 선택합니다:

감각이 예리하다, 건강하다, 빠르다, 보호색이 있다, 움직임이 은밀하다, 위협적이다, 적응을 잘 한다, 지칠 줄 모른다, 침착하다, 크다, 흉포하다.

동물 친구는 기본적으로 인간형 생물과 싸울 수 있게 훈련이 되어 있습니다. 그 외에도 교활함만큼의 훈련 특성을 아래에서 선택하십시오:
경비, 공연, 괴물 전투, 노동, 사냥, 수색, 여행, 척후.

아래 약점들 중에서 본능만큼을 선택합니다:

겹이 많다, 고집이 세다, 기억력이 나쁘다, 난폭하다, 느리다, 다리를 전다, 무겁게 생겼다, 피폐했다.



사냥꾼

레벨
경험치

Blank boxes for level and experience points.

장비

• 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1), 던전용 식량 (5회분, 무게 1), 가죽 갑옷 (장갑 1, 무게 1), 화살 한 다발 (발수 3, 무게 1).

무기 하나 선택:

- 사냥용 활 (중거리, 장거리, 무게 1)과 소검 (한걸음, 무게 1)
- 사냥용 활 (중거리, 장거리, 무게 1)과 창 (뱃걸음, 투척, 중거리, 무게 1)

다음 중 하나 선택:

- 던전용 식량 (5회분, 무게 1).
- 화살 한 다발 (발수 3, 무게 1).

현재 하중	한계 하중
	/
	(11+근)

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

하프엘프

조상 중에 인간과 엘프가 모두 있어, 그 영향이 드러나기 시작합니다. 인간으로 시작했다면 엘프의 종족 액션을, 엘프로 시작했다면 인간의 종족 액션을 추가하십시오. 이 액션은 처음으로 레벨업을 할 때 택하지 않으면 영원히 고르지 못합니다.

야성의 교감

동물의 말을 이해하고 동물과 대화할 수 있게 됩니다.

익숙한 사냥감

괴물에 대해 지식 더듬기를 할 때 +지 대신 +혜로 판정할 수 있습니다.

독사의 일격

무기 두 개를 동시에 사용하여 하나의 적을 공격하면 통상 피해에 +1d4가 더해집니다.

위장술

자연물 속에 숨어서 가만히 있으면 적들은 이쪽이 움직일 때까지 결코 눈치채지 못합니다.

헌신적인 친구

자기가 맞을 공격을 동물 친구가 대신 맞게 하면, 동물은 피해를 입지 않지만 사나움이 0으로 떨어집니다. 이미 사나움이 0이면 이 액션은 발동되지 않습니다. 사냥꾼과 동물 친구가 함께 몇 시간 쉬고 나면 사나움은 원래 대로 돌아옵니다.

태양을 가리리라

사격을 할 때, 원하면 판정하기 전에 발수를 추가로 소비하여 추가 목표를 지정할 수 있습니다 (발수 1점당 목표 하나 추가). 판정은 한 번만 하고, 같은 피해를 모든 목표에 적용하십시오.

재주꾼

동물 친구에게 훈련 특성을 하나 추가하십시오.

황무지의 신

특정한 신에게 봉사를 맹세합니다 (이미 이야기 속에서 확립된 신들 중에서 골라도 좋고, 새로 만들어도 좋습니다). 그러면 사제 액션인 예배와 주문 시전을 사용할 수 있게 됩니다. 이 액션을 선택했을 때에는 마치 1레벨 사제인 것처럼 주문을 쓰고, 그 뒤로 레벨이 1 오를 때마다 사제로서의 레벨도 1 오르는 것으로 칩니다.

여행길의 친구

힘난한 여정에 오를 때 혼자서 두 직책을 맡을 수 있습니다. 판정은 따로 해야 합니다.

이러면 안전하오

자신이 파수 순서를 정하면 전원이 파수 판정에 +1을 받습니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

야성의 언어

필요: 야성의 교감.

마법적이지 않고 이계에서 오지도 않은 존재라면 누구든 무엇이든 말을 알아듣고 대화를 나눌 수 있습니다.

사냥의 지식

대체: 익숙한 사냥감.

괴물에 대해 지식 더듬기를 할 때 +지 대신 +혜를 쓸 수 있습니다. 12+이면 통상적인 효과와 더불어 마스터에게 그 주제에 관해 하나의 질문을 할 수 있습니다.

독사의 이빨

대체: 독사의 일격.

무기 두 개를 동시에 사용하여 하나의 적을 공격하면 통상 피해에 +1d8이 더해집니다.

약점 공략

목표의 약점을 알고 있으면 화살에 관통 2가 붙습니다.

여행길의 스승

대체: 여행길의 친구.

힘난한 여정에 오를 때 혼자서 두 직책을 맡을 수 있습니다. 판정은 따로 하되, 각각 두 번씩 해서 더 유리한 쪽을 고르십시오.

이러면 더 안전하오

대체: 이러면 안전하오.

자신이 파수 순서를 정하면 전원이 파수 판정에 +1을 받습니다. 그렇게 야영을 하고 나면 모두가 다음 번 판정에 +1을 받습니다.

관찰력

사냥과 추적을 할 때, 10+이면 원래 효과와 더불어 추적 대상에 대한 질문을 한 가지 할 수 있습니다. 질문은 상황 파악의 목록에서 고르십시오.

특별한 재주

다른 직업의 액션을 하나 고릅니다. 동물 친구와 함께 행동하는 경우에 한하여 그 액션을 사용할 수 있습니다.

괴물 친구

동물 친구가 보통 동물이 아닌 괴물입니다. 어떤 존재인지 묘사하십시오. 사나움에 +2, 본능에 +1이 붙고, 훈련 특성도 하나 추가됩니다.

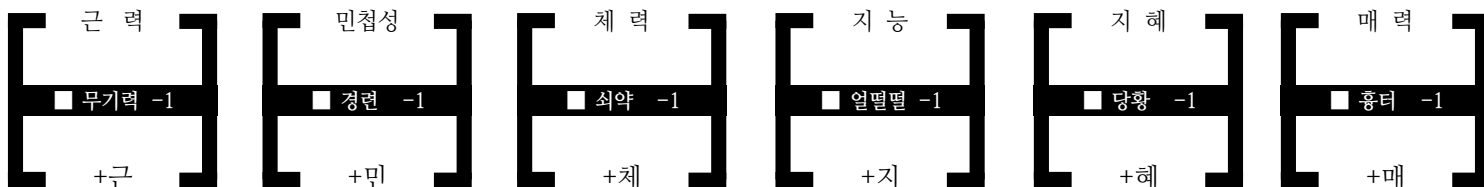
이름

드워프: 게르다, 두르가, 드루몬드, 루르고쉬, 비요른, 시그룬, 에일파르, 프레야, 헬가.
 인간: 달리아, 레노르, 브린튼, 사라, 엘리즈, 웨슬리, 존, 카르미네, 클라크, 포트르, 호손.

외모

날카로운 눈, 슬픈 눈, 친절한 눈.
 대머리, 정수리 삭발, 특이한 머리 모양.
 승복, 치렁치렁한 로브, 평범한 옷.
 울퉁불퉁한 몸, 살찐 몸매, 마른 몸매.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)



피해

D6

장갑

HP

현재

최대 HP는 8 + 체력

최대

가치관

□ 선

남을 치유하기 위해 스스로를 위험에 빠뜨립니다.

□ 질서

교회의 교리나 신의 가르침을 따르기 위해 스스로를 위험에 빠뜨립니다.

□ 악

남을 해침으로써 자기의 교회나 신의 우월함을 증명합니다.

종족

□ 드워프

드워프 사제는 돌에 매우 친숙합니다. 돌에 대해서만 쓸 수 있는 목적의 말이 암송주문으로서 추가됩니다.

□ 인간

인간 사제는 신앙의 폭이 넓습니다. 마법사 주문을 하나 고르십시오. 그 주문은 사제 주문인 것처럼 사용할 수 있습니다.

인연

_____는 내가 모시는 신을 모독했다. 신뢰할 수 없는 자이다.

_____는 선량하고 신심이 깊다. 전적으로 믿을 만한 사람이다.

_____는 항상 위험에 처해 있다. 내가 지켜 주어야겠다.

_____를 우리 종교로 개종시키려고 하는 중이다.

엔데드 퇴치

성표를 높이 들고 신의 보호를 요청하면 +혜 판정을 합니다. 7+이면 성표를 들고 기도를 하는 동안은 어느 엔데드도 사제에게 닿는 거리까지 오지 못합니다. 10+이면 이 효과와 더불어 지성이 있는 엔데드들은 잠시 정신을 차리지 못하고, 지성이 없는 엔데드들은 도망칩니다. 엔데드들이 공격을 받으면 이 효과가 끝나고, 정상적으로 행동할 수 있게 됩니다. 다가오지 못하는 동안에도 지성을 가진 엔데드들은 멀리서 공격할 방법을 찾을 것입니다.

핵심 액션

신

사제는 신이나 그와 비슷한 강력한 존재를 숭배하고 그 뜻에 따르며, 신은 사제에게 주문을 내립니다. 자기 신의 이름을 정하고 (수켈루스, 암흑의 크루곤, 조리카, 헬페르스 등등), 관장하는 영역을 하나 고르십시오:

- 치유와 복구.
- 문명.
- 무시되고 핍박 받는 자들.
- 무력에 의한 정복.
- 지식과 숨겨진 것들.
- 땅 밑의 세계.

자기 종교의 핵심 교리를 하나 고르십시오:

- 고난의 신성함을 가르칩니다. 탄원: 고난을 추가하십시오.
- 폐쇄적이고 비밀스럽습니다. 탄원: 비밀의 획득을 추가하십시오.
- 제물을 바치는 의식을 중요시합니다. 탄원: 제물을 추가하십시오.
- 전투를 통한 심판을 믿습니다. 탄원: 개인적 승리를 추가하십시오.

탄원

자기 종교의 교리에 따라 신에게 탄원을 하면 신이 관장하는 영역에 관련된 유용한 지식이나 도움을 받습니다. 구체적인 내용은 마스터가 정합니다.

예배

1시간 정도 방해받지 않고 신에게 조용히 예배를 올리면 다음과 같은 효과가 일어납니다:

- 현재 준비된 주문이 모두 사라집니다.
- 자기가 선택하는 주문이 하나 이상 내려집니다. 주문 레벨의 합은 자기 레벨 +1을 넘을 수 없고, 자기 레벨보다 높은 주문은 선택할 수 없습니다.
- 암송주문이 모두 준비됩니다. 암송주문은 주문 레벨 제한에 걸리지 않습니다.

주문 시전

신에게 받은 주문을 사용하면 +혜 판정을 합니다. 10+이면 주문이 부작용 없이 성공적으로 시전됩니다. 원하면 다음에 또 걸 수도 있습니다. 7~9가 나오면 주문은 시전되지만 다음의 부작용 중 하나가 일어납니다:

- 곤란한 상황에 처하거나 원치 않는 주의를 끌게 됩니다. 구체적인 내용은 마스터가 정합니다.
- 주문을 약간 잘못 사용하여 신과 멀어집니다. 다시 예배를 올릴 때까지 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.
- 신이 이 주문을 박탈합니다. 예배를 올려서 주문을 다시 받을 때까지, 이 주문은 사용할 수 없습니다.

지속적인 효과를 가진 주문은 작용하는 동안 주문 시전에 페널티를 주는 일도 있으니 참고하십시오.



사 제

레벨
경험치

장비

• 던전용 식량 (5회분, 무게 1). 자기 종교의 성표 (묘사하십시오. 무게 0).

보호구 하나 선택:

- 사슬 갑옷 (장갑 1, 무게 1).
- 방패 (장갑 +1, 무게 2).

현재 하중 / 현재 하중
(10+근)

무기 하나 선택:

- 전투망치 (한걸음, 무게 1) 철퇴 (한걸음, 무게 1).
- 지팡이 (한걸음, 양손, 무게 1)와 봉대 1봉치 (3회분, 무게 0).

다음 중 하나 선택:

- 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1)와 던전용 식량 (5회분, 무게 1).
- 치료약 1병 (무게 0).

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

선택 받은 자

주문을 하나 고르십시오. 그 주문의 레벨이 하나 낮아집니다. 이로써 0레벨이 된 주문은 암송주문으로 간주합니다.

활력

누군가를 치유하면, 그 사람은 다음 번에 가하는 피해에 +2를 받습니다.

생사의 저울

사제가 있는 곳에서 황천길을 가는 사람은 판정에 +1을 받습니다.

평정

지속 중인 주문으로 인해 주문 시전에 받는 총 페널티가 -1 줄어듭니다.

응급처치

소치유가 암송주문이 되어, 주문의 레벨 제한에 걸리지 않게 됩니다.

신의 보우

예배를 올리면 예비를 1점 받습니다. 아직 안 쓰고 남아 있는 예비는 없어집니다. 자신이나 동료가 피해를 입게 되었을 때 이 예비를 소모하면 신이 적절한 방법으로 이 피해를 막아 줍니다 (갑자기 돌풍이 분다거나, 섬광이 일어난다거나, 적의 발이 미끄러진다거나).

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

기름으로 바른 자

필요: 선택 받은 자.

주문을 하나 고르십시오. 그 주문의 레벨이 하나 낮아집니다. 이로써 0레벨이 된 주문은 암송주문으로 간주합니다. 선택 받은 자에서 고른 주문을 또 선택할 수는 없습니다.

신적

이 액션을 택한 후 처음으로 신에게 격식에 맞는 기도를 올릴 때, 자기의 신과 관련된 신체적 특징을 하나 고릅니다 (갈퀴 손톱, 사파이어 깃털의 날개, 모든 것을 보는 세 번째 눈 등). 기도를 마치면 영구적으로 그 특징이 생깁니다.

장례

싸움에서 이긴 뒤 시간을 들여 그 승리를 자기 신에게 봉헌하고 시신을 처리하면 다음 판정에 +1을 받습니다.

은총

대체: 평정.

현재 지속 중인 주문으로 인해 받는 총 페널티가 -2까지 줄어듭니다.

상급 응급처치

필요: 응급처치.

치유가 암송주문이 되어, 주문의 레벨 제한에 걸리지 않게 됩니다.

속죄

피해를 입고 그 고통을 기꺼이 받아들이면, 원할 경우 +1d4의 피해를 더 입을 수 있습니다 (장갑 무시). 그렇게 하면 다음 번 주문 시전 판정에 +1을 받습니다.

주문 강화

주문을 시전할 때, 10+가 나오더라도 원하면 7~9의 부작용을 하나 택할 수 있습니다. 그럴 경우 다음의 두 효과 중 하나를 고릅니다:

- 주문의 효과가 2배 됩니다.
- 주문의 대상의 수가 2배 됩니다.

이끌어 주십시오

뭔가 가치 있는 것을 제물로 바치고서 가르침을 구하는 기도를 올리면, 신이 앞으로 할 일을 내립니다. 그 일을 하면 경험치를 얻습니다.

믿음의 갑옷

갑옷을 입지도 방패를 들지도 않으면 장갑이 2가 됩니다.

치유의 달인

다른 사람의 피해를 치유할 때, 치유량에 자기 레벨만큼을 더합니다.

신의 가호

대체: 신의 보우.

예배를 올리면 예비를 2점 받습니다. 아직 안 쓰고 남아 있는 예비는 없어집니다. 자신이나 동료가 피해를 입게 되었을 때 예비를 1점 소모하면 신이 적절한 방법으로 이 피해를 막아 줍니다 (갑자기 돌풍이 분다거나, 섬광이 일어난다거나, 적의 발이 미끄러진다거나).

회개

대체: 속죄.

피해를 입고 그 고통을 기꺼이 받아들이면, 원할 경우 +1d4의 피해를 더 입을 수 있습니다 (장갑 무시). 그렇게 하면 다음 주문 시전 판정에 +1을 받고, 그 주문으로 가하는 피해나 치유에 자기의 레벨만큼이 더해집니다.

믿음의 보루

대체: 믿음의 갑옷.

갑옷을 입지도 방패를 들지도 않으면 장갑이 3이 됩니다.

상급 주문 강화

대체: 주문 강화.

주문을 시전할 때, 10~11이면 원할 경우 7~9의 부작용을 하나 택하고, 다음의 두 효과 중 하나를 고를 수 있습니다. 12이면 부작용을 고르지 않고 효과를 하나 택합니다:

- 주문의 효과가 2배 됩니다.
- 주문의 대상의 수가 2배 됩니다.

다중직업 (초급)

다른 직업의 액션을 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

암송주문

암송주문은 예배를 올릴 때마다 자동으로 모두 준비됩니다. 고를 필요도 없고, 주문의 레벨 제한도 적용되지 않습니다.

빛 **암송주문**
자신이 만지는 물체가 햇불 정도 밝기의 신성한 광채를 발합니다. 열도 소리도 나지 않으며 연료도 필요 없지만, 그 외 면에서는 평범한 햇불과 같습니다. 빛의 색깔은 마음대로 정하고 바꿀 수 있습니다. 이 주문은 그 물체가 자기 곁에 있는 동안 유지됩니다.

축성 **암송주문**
이 주문을 걸 때 손에 들고 있는 식량이나 물이 신에 의해 축성됩니다. 평범하게 상한 것이 모두 정화되고, 신성한 음식으로 간주됩니다.

인도 **암송주문**
신의 징표가 눈 앞에 나타나, 특정한 방향을 가리키거나 취할 행동을 표시하고는 사라집니다. 이 징표는 간단하게 움직이는 것이 고작이어서 복잡한 의사전달은 불가능합니다.

1레벨 주문

축복 **1레벨** **지속**
전투 중이나 직전에 사용합니다. 자신이 선택한 자에게 신의 축복이 내립니다. 싸움이 지속되고 대상이 계속 적들과 맞서 싸우는 한, 대상의 판정에는 계속 +1이 붙습니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

소치유 **1레벨**
이 주문을 걸고 부상자 한 명에게 손을 대면 상처에 딱지가 앉고 통증이 가시면서 1d8 HP가 치유됩니다.

가치관 탐지 **1레벨**
이 주문을 걸 때 선, 악, 질서, 혼돈 중 하나를 택하고 시각, 청각 등의 감각을 하나 지정합니다. 그 감각으로 그 가치관을 탐지할 수 있습니다. 해당 가치관을 가진 존재가 근방에 있는지, 있으면 누구/무엇인지 마스터가 이야기해 줄 것입니다.

망자와의 대화 **1레벨**
시체가 잠시 깨어나 대화를 합니다. 살아 있을 때의 지식, 그리고 죽은 후에 얻은 지식에 의거하여, 사제가 묻는 질문 세 가지에 아는 대로 대답할 것입니다.

공포 유발 **1레벨** **지속**
대상을 선택하고 가까이 있는 물체를 고르십시오. 이 주문을 지속하는 동안, 대상은 그 물체를 두려워하게 됩니다. 정확한 반응은 대상에게 달려 있습니다. 도망칠 수도, 당황해서 어쩔 줄 모를 수도, 엎드려 빌 수도, 싸울 수도 있습니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다. 지능이 동물 미만인 존재에 대해서는 사용할 수 없습니다 (마법적 인공물, 언데드, 자동인형 등등).

무기 축성 **1레벨** **지속**
잡고 있는 무기 하나에 신의 힘을 불어 넣습니다. 그 무기는 이 주문이 지속되는 동안 +1d4 피해를 더 줍니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

안식처 **1레벨**
이 주문을 시전하면서 일정 영역의 경계를 따라 걸으면 그 영역에 신의 시선이 머무릅니다. 그 영역 안에 있는 동안, 사제는 그 안에서 누가 악의를 갖고 행동할 때 즉각 알아챌 수 있습니다 (해칠 의사를 갖고 영역으로 들어오는 것 포함). 영역 내에서 이루어지는 모든 치유에는 +1d4 HP가 더 붙습니다.

3레벨 주문

시체 각성 **3레벨** **지속**
굶주린 혼령을 시켜 죽은 지 얼마 되지 않는 시체에 깃들게 합니다. 이로써 사제의 명령을 듣는 좀비가 생깁니다. 좀비는 기본 액션만 쓸 수 있는 PC로 다루고, 사제의 플레이어가 담당합니다. 능력수정치는 모두 +1, HP는 1이며, 사제의 피해 주사위를 사용합니다. 1d4를 굴리고 다음 목록에서 추가 특징을 그만큼 고르십시오:

- 유능합니다. 능력수정치 하나를 골라 +2로 높이십시오.
 - 튼튼합니다. HP가 사제의 레벨 1당 +2씩 추가됩니다.
 - 똑똑합니다. 뇌가 제 기능을 하여 복잡한 명령도 들을 수 있습니다.
 - 척 봐서 시체 같지 않습니다. 최소한 1~2일은 그 상태가 유지됩니다.
- 좀비는 HP가 0으로 떨어져 파괴되거나 주인이 주문을 종료할 때까지 살아 움직입니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

치유 **3레벨**
이 주문을 걸고 부상자 한 명에게 손을 대면 흐르던 피가 멈추고 부러진 뼈가 붙으면서 2d8의 피해가 치유됩니다.

암흑 **3레벨** **지속**
볼 수 있는 장소를 하나 골라 그곳에 초자연적인 어둠을 깎니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.

부활 **3레벨**
아직 영혼이 이 세계를 완전히 떠나지 않은 시체를 되살립니다. 부활은 언제든지 쓸 수 있지만, 마스터는 다음 조건 중 하나 이상을 (어쩌면 전부) 제시할 것입니다:

- x일/x주/x개월이 걸린다.
- _____의 도움을 받아야 한다.
- 엄청난 비용이 든다.
- _____를 희생해야 한다.

조건 충족의 기한은 마스터가 정합니다. 먼저 살려 놓고 조건이 충족되지 않으면 다시 죽는다고 할 수도, 조건이 충족되어야 비로소 살아난다고 할 수도 있습니다.

포박 **3레벨**
시야 내에 있는 사람을 한 명 골라 움직이지 못하게 합니다. 말은 할 수 있습니다. 이 효과는 사제가 다른 주문을 걸거나, 그 자리를 떠나거나, 어떤 이유로든 대상이 피해를 입으면 즉시 끝납니다.



사제 주문 0~3레벨

5레벨 주문

계시 신이 기도에 응하여 순간적 통찰을 부여합니다. 마스터가 현재의 상황에 관해 유용한 정보를 줄 것입니다. 그 정보에 의거하여 행동하면 다음 판정에 +1을 받습니다.	5레벨	목석의 말 물건을 만지며 이 주문을 걸면 그 안의 영들과 대화할 수 있습니다. 사제는 대상 물체에게 질문을 세 가지 할 수 있습니다. 물체는 이에 능력껏 대답할 것입니다.	5레벨
대치유 이 주문을 걸고 부상자 한 명에게 손을 대면 3d8의 피해가 치유됩니다.	5레벨	진실의 눈 눈에 들어오는 모든 것의 본질을 직시할 수 있게 됩니다. 환상도 꿰뚫어 보며, 숨겨진 것들도 마치 뻔히 드러나 있는 것처럼 보게 됩니다. 마스터는 사제의 눈 앞에 펼쳐진 것들을 묘사할 때 환상이나 거짓을 제외하고 설명할 것입니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.	5레벨 지속
신탁 사람, 장소, 물체를 하나 지정하고 이 주문을 걸면, 신이 대상의 현재 모습을 마치 곁에 있는 것처럼 또렷하게 보여줍니다.	5레벨	영혼 포획 죽어가는 존재의 영혼을 보석에 담습니다. 갇힌 영혼은 자기가 붙잡혔다는 사실을 인식하며, 다양한 주문이나 협상 등의 대상이 될 수 있습니다. 포획된 영혼에 대한 모든 판정은 +1을 받습니다. 언제든 원하면 영혼을 풀어 줄 수 있지만, 한 번 풀어 주면 다시는 붙잡지 못합니다.	5레벨
감염 시야 내에 있는 생물을 하나 고릅니다. 사제가 주문을 종료할 때까지, 대상은 사제가 지정한 질병에 걸립니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.	5레벨 지속		

7레벨 주문

귀환의 진언 주문을 걸 때 단어를 하나 고르십시오. 나중에 그 단어를 입 밖에 내면 그 주문을 걸었을 때 있었던 장소로 돌아오게 됩니다. 주문을 걸었을 때 사제의 몸에 닿아 있었던 동료들도 모두 함께 돌아옵니다. 귀환의 진언은 한 번에 하나만 유지할 수 있습니다. 사용하지 않은 상태에서 다시 걸면 지난 번 귀환의 진언은 새것으로 대체됩니다.	7레벨	절단 팔, 족수, 날개와 같이 대상의 몸에 돋은 신체 부위를 하나 고릅니다. 그러면 그 부위가 마법적으로 잘려 나갑니다. HP 손실은 없지만 고통은 상당합니다. 구체적인 효과는 어느 부위가 잘렸는가에 따라 달라집니다. 새의 날개를 자르면 날지 못할 것이고, 황소의 뿔을 자르면 들이받지 못할 것입니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다. 주문이 끝나면 절단된 부위는 원래대로 돌아갑니다.	7레벨 지속
완치 이 주문을 걸고 부상자 한 명에게 손을 대면 사제의 최대 HP만큼 피해가 치유됩니다.	7레벨	죽음의 룬 사제가 진정한 이름을 알고 있는 대상을 하나 선택합니다. 이 주문을 걸면 나무 줄기나 돌벽과 같은 표면에 영구적으로 룬이 새겨집니다. 대상은 이 룬을 읽으면 죽습니다.	7레벨
천벌 이 주문을 걸고 적에게 손을 대면 적에게 2d8, 자신에게 1d6의 피해가 가해집니다. 이 피해는 장갑을 무시합니다.	7레벨	날씨 조종 특정한 날씨를 일으켜 달라고 기도하면 하루 정도 내에 신이 응답합니다. 이렇게 바뀐 날씨는 며칠 동안 지속됩니다.	7레벨

9레벨 주문

진노의 폭풍 신에게 기도하여 초자연적인 날씨를 일으킵니다. 피나 산의 비가 내리거나, 영혼의 구름이 끼거나, 건물을 날려 버리는 바람이 부는 것입니다. 상상할 수 있는 것이면 무엇이건 가능합니다.	9레벨	언데드 흡수 이 주문을 걸고 지성이 없는 언데드에 손을 대면 그 언데드는 파괴되고, 그 죽음의 에너지가 사제에게 흡수됩니다. 이 에너지로는 사제 자신을 치유할 수도 있고, 사제가 다음에 손을 대는 부상자를 치유할 수도 있습니다. 치유량은 대상이 파괴되기 전에 갖고 있던 HP의 잔량과 같습니다.	9레벨
돌이킴 대상의 과거에 일어난 어느 사건을 지정하십시오. 피해, 독, 질병, 마법 효과를 포함하여, 그 사건이 일으킨 효과는 모두 끝나고 원래대로 돌아갑니다. 피해와 질병은 치료되고, 독은 중화되며, 마법 효과는 끝납니다.	9레벨	역병 도시, 마을, 야영지와 같이 사람이 사는 곳을 하나 고르십시오. 이 주문이 지속되는 동안 그 장소에는 사제가 모시는 신의 영역에 맞는 질병이나 해충과 같은 재난이 일어납니다 (메뚜기 떼, 첫 아들이 모두 죽음, 등등). 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.	9레벨 지속
신의 위세 이 주문이 지속되는 동안, 사제의 주변에서 피해를 입는 존재는 +1d10의 피해를 더 입게 됩니다. 단, 사제가 그 자리에 있어도 좋다고 허락을 내린 존재에게는 이 효과가 면제됩니다. 허락은 말로 입 밖에 내야 유효합니다. 이 주문이 지속되는 동안 사제는 주문 시전 판정에 계속 -1을 받습니다.	9레벨 지속		



사제 주문 5~9레벨

이름

레굴루스, 루키아, 룩스, 발레리아, 상귀누스, 아우구스티누스, 옥타비아, 카시우스, 타데우스, 티타니우스, 하드리아누스.

외모

달아오른 듯한 눈, 불타는 눈, 선량한 눈.
다듬은 머리, 대머리, 투구.
낮은 성표, 화려한 성표.
건강한 몸, 마른 몸매, 육중한 덩치.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

근력	민첩성	체력	지능	지혜	매력
■ 무기력 -1	■ 경련 -1	■ 쇠약 -1	■ 얼떨떨 -1	■ 당황 -1	■ 흥터 -1
+근	+민	+체	+지	+혜	+매

피해

D10

장갑

HP

현재

최대 HP는
10 + 체력

최대

가치관

□ 질서

불신자나 범죄자에게 자비를 거부합니다.

□ 선

자기보다 약한 자를 보호하기 위해 스스로를 위험에 빠뜨립니다.

종족

인간만이 성기사가 될 수 있습니다.

인간

아주 잠시라도 신에게 인도해 달라고 기원하면, 주변에 약한 것이 있는지, 있다면 무엇인지를 알 수 있습니다. 마스터가 정직하게 가르쳐 줄 것입니다.

인연

_____는 그 행동거지를 고치지 않으면 영혼이 위험에 처할 것이다!

_____는 나와 어깨를 나란히 하고 싸웠다. 완전히 신뢰할 만한 사람이다.

_____의 신앙은 존중하지만, 언젠가 참된 길을 발견할 수 있었으면 좋겠다.

_____는 용감한 사람이다. 내가 배울 점이 많다.

핵심 액션

안수치료

환자와 피부 접촉을 하고 그 건강을 위해 기도하면 +매 판정을 합니다. 10+이면 1d8 피해를 치유하거나 하나의 질병을 고칩니다. 7~9이면 환자는 낮지만 피해나 질병이 성기사에게 옮겨 옵니다.

갑옷을 옷처럼

갑옷의 불편 태그를 무시합니다.

내가 법이다

신이 내린 권위를 내세워 NPC에게 명령을 내리면, +매 판정을 합니다. 7+이면 상대는 다음 중 한 가지를 선택합니다:

- 시키는 대로 한다.
- 조심스럽게 물러나다가 도망친다.
- 성기사를 공격한다.

10+이면 이와 더불어 상대에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다. 6-이면 상대는 자기 하고 싶은 대로 하고, 이쪽은 상대에 대한 다음 판정에 -1을 받습니다.

신성한 임무

기도와 목욕재계를 하고 특정한 임무 하나를 수행할 것을 맹세하면, 먼저 목적을 정합니다:

- 만인의 적 _____를 죽인다.
- 부당한 공격으로부터 _____를 수호한다.
- _____의 진실을 밝혀낸다.

그리고 다음 중에서 최대 두 가지 축복을 고릅니다:

- 언제 어디서든 _____의 방향을 알 수 있게 됩니다.
- _____에 다치지 않게 됩니다 (예: 날붙이 무기, 불, 주술 등).
- 신의 권위를 증명하는 증표가 생깁니다.
- 거짓말을 바로 알아볼 수 있게 됩니다.
- 언어를 초월하는 목소리를 갖게 됩니다.
- 굶주림, 목마름, 졸음으로부터 자유로워집니다.

그러면 마스터가 다음 중에서 맹세를 하나 이상 고릅니다. 이 맹세를 지켜야 축복을 유지할 수 있습니다:

- 명예 (금지: 비겁한 전술이나 속임수).
- 절제 (금지: 탐식이나 육체적 향락).
- 경건 (필수: 하루하루의 종교적 의식).
- 용맹 (금지: 악한 것을 살려두는 것).
- 진실 (금지: 거짓말).
- 친절 (필수: 어려움에 처한 사람들을 그게 누가 되었건 돌보는 것).



성기사

레벨
경험치

장비

• 던전용 식량 (5회분, 무게 1), 미늘 갑옷 (장갑 2, 무게 3), 자기 종교의 성표 (묘사하십시오. 무게 0).

무기 하나 선택:

- 할버드 (뗃걸음, +1 피해, 양손, 무게 2).
- 장검 (한걸음, +1 피해, 무게 1)과 방패 (장갑 +1, 무게 2).

다음 중 하나 선택:

- 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1).
- 던전용 식량 (5회분, 무게 1)과 치료약 1병 (무게 0).

현재 하중	/	한계 하중
(12+근)		

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

신의 은혜

특정한 신에게 봉사를 맹세합니다 (이미 이야기 속에서 확립된 신들 중에서 골라도 좋고, 새로 만들어도 좋습니다). 그러면 사제 액션인 예배와 주문 시전을 사용할 수 있게 됩니다. 이 액션을 선택했을 때에는 마치 1레벨 사제인 것처럼 주문을 쓰고, 그 뒤로 레벨이 1 오를 때마다 사제로서의 레벨도 1 오르는 것으로 칩니다.

피의 보루

피해를 입을 상황에서 이를 꼭 다물고 고통을 견딜 수 있습니다. 그러면 피해를 입지 않지만 대신 자기가 선택한 약화 효과를 하나 겪게 됩니다. 이미 모든 약화 효과를 다 갖고 있다면 이 액션은 사용할 수 없습니다.

의로운 분노

신성한 임무를 수행 중인 동안, 피해를 줄 때 +1d4를 더 가합니다.

척살

특정한 어느 하나의 적을 쓰러뜨릴 것을 소리 내어 약속하면 그 적에 대해서는 +2d4의 피해를 더 주지만 다른 적들에게 가하는 피해에는 -4가 붙습니다. 이 효과는 그 적이 쓰러질 때까지 계속됩니다. 적에게 이기지 못하거나 싸움을 그만두어도, 이 실패를 만회할 방법을 찾을 때까지는 효과가 지속됩니다.

돌격!

선두에서 자기 편을 이끌고 돌격하면, 지휘를 받는 사람들이 다음 판정에 +1을 받습니다.

견고한 방어

방어를 하면 항상 예비 1점을 더 받습니다. 6-가 나와도 마찬가지입니다.

연계 공격

접근전을 할 때 우리 편을 한 명 지명합니다. 지명된 사람은 성기사가 방금 공격한 목표를 공격할 때 +1d4의 피해를 더 줍니다.

정의의 갑옷

신성한 임무를 수행 중인 동안 장갑에 +1을 받습니다.

권위의 음성

모든 고용인의 무리한 명령 판정에 +1이 붙습니다.

치료사

부상자를 치유할 때 +1d8을 더 치유합니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

신앙의 증거

필요: 신의 은혜.

신성 마법이 일어나는 것을 보았을 때, 마스터에게 그 주문과 효과를 내린 신이 누구인지 물을 수 있습니다. 그 정보에 의거하여 행동하면 다음 판정에 +1을 받습니다.

거룩한 분노

대체: 의로운 분노.

신성한 임무를 수행 중인 동안, 피해를 줄 때 +1d8을 더 가합니다.

끝없는 전진

대체: 돌격!

선두에서 자기 편을 이끌고 돌격하면, 지휘를 받는 사람들이 다음 판정에 +1을 받고, 다음에 입을 피해에 대해 장갑에 +2를 받습니다.

무적의 방어

대체: 견고한 방어.

방어를 하면 항상 예비 1점을 더 받습니다. 6-가 나와도 마찬가지입니다. 방어 판정이 12+이면 예비를 받지 않습니다. 대신 가장 가까이에서 공격하는 적 하나를 방해하여 아주 유리한 상황을 취한 것이 됩니다. 묘사는 마스터가 합니다.

협공

대체: 연계 공격.

접근전을 할 때, 우리 편을 한 명 지명합니다. 지명된 사람은 성기사가 방금 공격한 목표를 공격할 때 +1d4의 피해를 더 주고, 적에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다.

신의 갑옷

대체: 정의의 갑옷.

신성한 임무를 수행 중인 동안 장갑에 +2를 받습니다.

천상의 권위

대체: 권위의 음성.

모든 고용인의 무리한 명령 판정에 +1이 붙습니다. 판정이 12+이면 고용인은 두려움과 의심을 떨치고 받은 명령을 특별히 잘 수행합니다.

치료사의 모범

대체: 치료사.

부상자를 치유할 때 +2d8을 더 치유합니다.

불굴

악화를 입은 경우 (피의 보루로 생긴 경우도 포함), 그 악화를 유발한 자에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다.

기사 귀감

신성한 임무에서 택할 수 있는 축복이 2개에서 3개로 늘어납니다.

이름

엘프: 다마라, 다골리르, 데일윈, 펠리안드르, 시스트라날르, 아스트라펠, 펜드렐, 펠리아나.

인간: 던워, 라몬드, 리나, 릴리, 발드릭, 샤를로트, 세라핀, 에드윈, 윌렘, 카산드라, 쿠오라, 플로리안.

의모

다 안다는 듯한 눈, 불타는 눈, 즐거워 보이는 눈
멋진 모자, 야성적인 머리, 공들여 모양을 낸 머리.
세련된 차림, 싸구려 옷, 여행복.
날씬한 몸매, 건강한 몸매, 풍성한 몸매.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

근력	민첩성	체력	지능	지혜	매력
■ 무기력 -1	■ 경련 -1	■ 쇠약 -1	■ 얼떨떨 -1	■ 당황 -1	■ 흥터 -1
+근	+민	+체	+지	+혜	+매

피해  D6 장갑  HP  현재 최대 HP는 6 + 체력

가치관

- 선
음유시인의 재주를 써서 남을 돕습니다.
- 중립
대립을 피하거나, 민감한 상황을 해소합니다.
- 혼돈
남들이 즉석에서 계획에 없던 중요한 결단을 내리도록 충동 질합니다.

종족

- 엘프
(플레이어가 생각하기에) 중요한 장소에 왔을 때, 마스터에게 그 장소에 관한 역사적 사실 하나를 요청할 수 있습니다.
- 인간
처음 찾아간 주거지에서, 악사에게 친절을 베푸는 풍습을 중요시하는 사람이 나타나 손님으로 초대합니다.

인연

_____와는 전에도 함께 모험을 한 일이 있다.
 _____에 관한 노래를 만나기도 훨씬 전부터 불렀었다.
 나는 _____를 자주 골탕 먹인다.
 나는 _____의 모험을 시로 기록하는 중이다.
 _____는 나에게 비밀을 하나 털어 놓았다.
 _____는 나를 신뢰하지 않는다. 그럴 만한 이유도 있다.

핵심 액션

마법의 곡조
음악을 엮어서 마법 효과를 만들 때, 우리 편 한 명을 고르고 효과를 선택하십시오:
 • 1d8 피해가 치유됩니다.
 • 다음 번에 가하는 피해에 +1d4 보너스가 붙습니다.
 • 정신에 걸린 마법 하나가 해제됩니다.
 • 다음에 누군가가 대상에게 협조를 하면, 대상은 +1이 아니라 +2를 받습니다.

그리고 +매 판정을 합니다. 10+이면 지정한 우리 편이 선택된 효과를 누립니다. 7~9여도 마법은 효과를 발휘하지만, 자기가 원치 않은 주의를 끌거나, 음악이 공명을 일으켜 다른 대상에게도 영향을 줍니다 (세부 사항은 마스터가 정합니다).

시인의 학식

- 분야를 하나 고릅니다:
- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 마법과 주문 | <input type="checkbox"/> 망자와 언데드 |
| <input type="checkbox"/> 세계의 역사 | <input type="checkbox"/> 특이한 생물들 |
| <input type="checkbox"/> 여러 이계들 | <input type="checkbox"/> 옛 영웅들의 전설 |
| <input type="checkbox"/> 신들과 그 부하들 | |

자기가 가진 시인의 학식 분야에 해당되는 중요한 생물, 장소, 물건을 처음으로 보았을 때, 마스터에게 그에 관한 질문을 하나 할 수 있습니다. (무엇이 중요한지는 플레이어가 정합니다.) 마스터는 정보를 주고 나서, 이 캐릭터가 그 정보를 어느 이야기, 노래, 전설에서 들었는지 되물을 수 있습니다.

진솔한 대화

누군가와 솔직하게 이야기를 나눌 때, 그 캐릭터의 플레이어(NPC인 경우 마스터)에게 다음의 목록에서 한 가지 질문을 할 수 있습니다. 상대는 사실대로 대답을 해야 합니다. 그리고 나면 상대도 이쪽에게 다음 목록에서 하나의 질문을 할 수 있습니다. 이쪽도 역시 사실대로 대답해야 합니다:

- 누구를 위해 일하는가?
- 당신은 내가 무엇을 했으면 좋겠는가?
- 당신이 _____를 하게 하려면 나는 어떻게 해야 하는가?
- 당신의 지금 진짜 기분은 어떠한가?
- 가장 절실하게 원하는 것이 무엇인가?

추억의 거리

전에 방문했던 적이 있는 주거지에 돌아오면, 여기에 최근 언제 와 봤는지 마스터에게 말하십시오. 그 사이에 무엇이 바뀌었는지 마스터가 설명할 것입니다.



장비

• 던전용 식량 (5회분, 무게 1).

악기 하나 선택 (음유시인에게는 무게 0):

- 아버지의 만돌린. 망가진 것을 고쳤음.
- 어느 귀족이 선물해 준 고급 류트.
- 첫사랑 앞에서 연주했던 팬파이프.
- 흠친 나팔.
- 한 번도 연주하지 않은 바이올린.
- 잊혀진 언어로 된 노래 책.

복장 하나 선택:

- 가죽 갑옷 (장갑 1, 무게 1).
- 눈에 띄는 옷 (무게 0).

무기 선택:

- 결투용 레이피어 (한결음, 정밀, 무게 2).
- 낡은 활 (중거리, 무게 2), 화살 한 다발 (발수 3, 무게 1), 그리고 소검 (한결음, 무게 1).

다음 중 하나 선택:

- 모험 장비 1벌 (5회분, 무게 1)
- 봉대 1몽치 (3회분, 무게 0)
- 하플링 담뱃잎 1봉지 (6회분, 무게 0)
- 돈 3냥

현재 하중	한계 하중
/	
(9+군)	

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

치유의 노래

마법의 곡조로 치유를 할 때 1d8만큼 더 치유합니다.

날카로운 불협화음

마법의 곡조로 피해 보너스를 줄 때 +1d4만큼을 더 줍니다.

이건 11까지 올라가지

미친 듯한 연주를 쏟아낼 때 (광분의 류트 솔로, 폭발적인 나팔 연주 등), 그 소리를 들을 수 있는 대상을 고르고 +매 판정을 합니다. 10+이면 대상은 가장 가까이 있는 자기 편을 공격합니다. 7~9여도 상대는 가장 가까운 자기 편을 공격하지만, 상대는 화가 나서 주의를 음유시인에게 돌립니다.

쇠소리

큰 소리로 외치거나 귀를 찢는 듯한 음을 연주하면 대상을 선택하고 +체 판정을 합니다. 10+이면 대상은 1d10의 피해를 받고 몇 분간 귀가 멍니다. 7~9여도 같지만, 통제가 제대로 안 되는 바람에 마스터가 지정하는 대상 하나가 같은 효과를 받습니다.

오는 정 가는 정

다른 사람에 대해 협조가 성공하면 자기도 다음 판정에 +1을 받습니다.

이계의 음률

마법의 곡조를 사용할 때 한 번에 두 개의 효과를 낼 수 있습니다.

결투사의 호신술

접근전을 하면 다음 번 피해를 입을 때 장갑에 +1을 받습니다.

현란한 말솜씨

협상을 할 때 7+가 나오면 상대에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다.

다중직업 (초급)

다른 직업의 액션을 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

다중직업 (중급)

필요: 다중직업 (초급)

다른 직업의 액션을 또 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

치유의 합창

대체: 치유의 노래.

마법의 곡조로 치유를 할 때 2d8만큼 더 치유합니다.

날카로운 폭발음

대체: 날카로운 불협화음.

마법의 곡조로 피해 보너스를 줄 때, +2d4만큼을 더 줍니다.

잊지 못할 얼굴

전에 만난 적이 있는 사람과 오랜만에 또 만났을 때, 그 사람에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다. 전에 만난 적이 있는지는 플레이어가 판단합니다.

유명인

자기에 대한 노래를 들어 본 사람과 처음 만났을 때, +매 판정을 합니다. 10+이면 이 사람이 자기에 대해 들은 이야기 두 가지를 말하십시오. 7~9이면 플레이어가 한 가지를 말하고, 마스터도 한 가지를 말합니다.

이계의 화음

대체: 이계의 음률.

마법의 곡조를 사용할 때 한 번에 두 개의 효과를 낼 수 있으며, 그 중 하나를 골라 두 배로 강하게 할 수 있습니다.

마법을 듣는 귀

적이 주문을 시전하는 소리를 들었을 때, 마스터가 주문의 이름과 효과를 가르쳐 줍니다. 그 정보에 의지해서 행동하면 다음 판정에 +1을 받습니다.

교활

진솔한 대화를 할 때 “내가 이용할 수 있는 당신의 약점은 무엇인가?” 하는 질문도 할 수 있습니다. 상대는 이 질문을 하지 못합니다.

결투사의 호신비결

대체: 결투사의 호신술.

접근전을 하면 다음 번 피해를 입을 때 장갑에 +2를 받습니다.

청산유수

대체: 현란한 말솜씨.

협상을 할 때, 7+가 나오면 상대에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다. 더 불어 상대는 이쪽이 묻는 질문 하나에 사실대로 대답해야 합니다.

다중직업 (고급)

필요: 다중직업 (중급).

다른 직업의 액션을 또 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

이름

드워프: 그레타, 딤, 룬드리그, 브룬힐다, 아리카, 야노스, 수르투르, 오즈루크, 야를, 크 소토크.

엘프: 사라세스, 세바랄, 엘다르, 엘로히르, 카데우스, 키스라셋, 텔리안, 하스리스.

하플링: 랜돌프, 바틀비, 베카, 볼드윈, 오브리, 올리브, 피네간.

인간: 그레고르, 루디거, 브리안느, 샤나, 아이아스, 윌튼, 카스토르, 호크, 휴.

외모

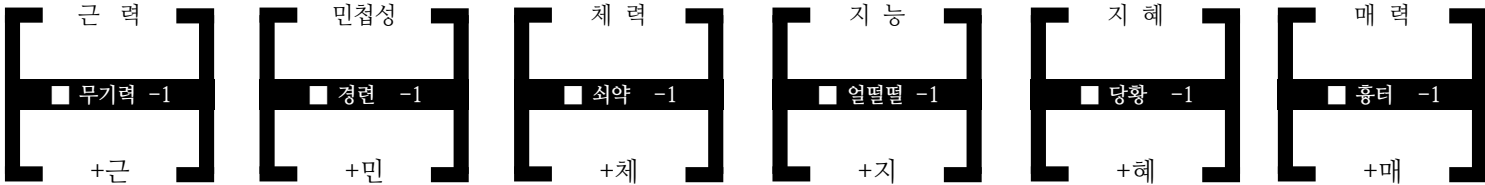
냉엄한 눈, 생기 없는 눈, 열정적인 눈.

다듬지 않은 머리, 짧게 깎은 머리, 찌그러진 투구.

굳은살 박힌 피부, 그을린 피부, 흉터 진 피부.

탄탄한 몸, 늘씬한 몸, 상처투성이 몸.

다음 수치를 각 능력치에 배분: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)



가치관

- 선: 자기보다 약한 자를 보호합니다.
- 중립: 강한 상대를 쓰러뜨립니다.
- 악: 항복했거나 저항하지 못하는 적을 죽입니다.

종족

- 드워프: 누군가와 술을 같이 마시는 동안, 그 사람과 협상을 할 때 +매 대신 +체 판정을 할 수 있습니다.
- 엘프: 무기 하나를 고릅니다. 이 종류의 무기를 쓸 때는 마치 정밀 태그가 붙은 것처럼 다룹니다.
- 하플링: 작은 몸집을 유리하게 이용하면 위험 돌파 판정에 +1을 받습니다.
- 인간: 한 전투에 한 번, 이미 굴려진 피해 주사위를 무시하고 다시 굴릴 수 있습니다 (자기 것이든 남의 것이든).

인연

자기가 인정하건 그렇지 않건 간에, _____는 내게 목숨 빚을 졌다.
 나는 _____를 지키기로 맹세했다.
 나는 _____가 던전에서 살아남을 능력이 없을까 봐 걱정이 된다.
 _____는 여리다. 하지만 내가 강하게 만들어 주리라.

핵심 액션

창살을 굽히고 문을 들어올린다

순전히 힘으로 물건을 부술 때 +근 판정을 합니다. 10+이면 다음 중 셋을 고릅니다. 7~9이면 둘을 고릅니다.

- 별로 시간이 걸리지 않는다.
- 주변의 값진 물건이 손상되지 않는다.
- 너무 큰 소리가 나지 않는다.
- 별로 어렵지 않게 다시 고칠 수 있다.

갑옷을 옷처럼

갑옷의 불편 태그를 무시합니다.

고유병기

자기의 이름이나 다른 없는 무기입니다. 잃어버리면 쉽게는 되찾을 수 없을 테니 주의하십시오! 우선 기본 형태를 정합니다. 모두 무게는 2입니다:

- 도검
- 망치
- 도리깨
- 도끼
- 창
- 주먹

이 무기의 거리를 정합니다:

- 반걸음
- 한걸음
- 몇걸음

특징을 두 가지 고릅니다:

- 갈퀴와 못. 피해와 무게에 각각 +1.
- 예리. 관통 +2.
- 균형 발균. 정밀 태그 추가.
- 톱날. 피해 +1.
- 특정 종류의 생물이나 괴물이 근처에 있으면 빛남. 종류는 플레이어가 선택.
- 거대. 파괴적 및 괴력 태그 추가.
- 다목적. 거리를 하나 더 고릅니다.
- 명장의 작품. 무게에 -1.

생김새를 정합니다:

- 고풍스럽다.
- 화려하다.
- 음험해 보인다.
- 흠이 없다.
- 피에 물들었다.

장비

• 고유병기 (수치는 위 참조), 던전용 식량 (5회분, 무게 1).

보호구 하나 선택:

- 사슬 갑옷 (장갑 1, 무게 1)과 모험 도구 (무게 1).
- 미늘 갑옷 (장갑 2, 무게 3).

다음 중 둘 선택:

- 해독제 1병 (무게 0), 던전용 식량 (5회분 무게 1), 약초와 연고 1봉지 (2회분, 무게 1).
- 치료약 2병 (무게 0).
- 방패 (장갑 +1, 무게 2).
- 돈 22냥.

현재 하중	한계 하중
	/
	(12+근)

고급 액션

레벨이 2~5에 달할 때마다 다음 액션 중 하나를 선택하십시오.

무자비

피해를 줄 때 +1d4가 더해집니다.

병기의 영

자기의 고유병기에 갖든 영에게 말을 걸면, 현 상황에 관한 정보나 관점을 제시해 줄 수 있습니다. 이때 무기가 전사에게 질문을 할 수도 있습니다. +매 판정을 합니다. 10+이면 마스터가 꽤 상세한 정보를 줄 것입니다. 7~9이면 대략적인 인상만 얻습니다.

방어의 요령

보호구를 앞세워서 닥쳐 오는 피해를 막으면, 피해는 무시되지만 갑옷이나 방패의 장갑이 영구적으로 1 낮아집니다 (플레이어가 선택). 장갑이 0이 되면 그 갑옷이나 방패는 파괴됩니다.

무기 강화

고유병기에 특징을 하나 추가합니다.

전사의 눈

전투 중에 상황 파악을 하면 +1을 받습니다.

협박

폭력을 행사하겠다는 협박을 조건으로 삼아 협상을 할 때, +매 대신 +근을 쓸 수 있습니다.

피의 향기

접근전을 하면 같은 상대에 대한 다음 번 공격은 +1d4의 피해를 더 줍니다.

다중직업 (초급)

다른 직업의 액션을 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

무쇠의 몸

장갑 +1을 받습니다.

대장장이

대장간을 사용하여, 마법 무기의 마법적 성질을 자신의 고유병기에 이전할 수 있습니다. 이렇게 하면 원래의 마법 무기는 파괴되고, 고유병기에는 그 무기의 마법적인 힘이 추가됩니다.

레벨이 6~10에 달할 때마다 아래 액션들이나 앞의 2~5레벨 액션들 중에서 하나를 선택하십시오.

살기등등

대체: 무자비.

피해를 줄 때 +1d8이 더해집니다.

방어의 비법

대체: 방어의 요령.

보호구를 앞세워서 닥쳐 오는 피해를 막으면, 피해는 무시되고 공격자에 대한 다음 판정에 +1을 받습니다. 그러나 갑옷이나 방패의 장갑은 영구적으로 1 낮아집니다 (플레이어가 선택). 장갑이 0이 되면 그 갑옷이나 방패는 파괴됩니다.

압도적인 시선

필요: 전사의 눈.

전투에 들어갈 때 +매 판정을 합니다. 10+이면 예비 2점을 받습니다. 7~9이면 예비 1점을 받습니다. 예비를 1점 소비하면 NPC 하나를 골라 시선을 접촉할 수 있습니다. 그 NPC는 얼어 붙거나 움츠러들어 전사가 시선을 땔 때까지 움직이지 못합니다. 6-이면 적들이 이쪽을 가장 위험한 존재로 인식합니다.

피의 맛

대체: 피의 향기.

접근전을 하면 같은 상대에 대한 다음 번 공격은 피해에 +1d8이 붙습니다.

다중직업 (중급)

필요: 다중직업 (초급).

다른 직업의 액션을 하나 택합니다. 이때는 마치 자기 레벨이 하나 낮은 것처럼 따집니다.

강철의 몸

대체: 무쇠의 몸.

장갑 +2를 받습니다.

죽음의 예감

전투에 들어갈 때 +혜 판정을 합니다. 10+이면 이 전투가 끝났을 때 누가 살고 누가 죽는지 하나씩 지명합니다. 7~9이면 누가 사는지 또는 누가 죽는지를 하나만 지명합니다. 플레이어 캐릭터가 아닌 NPC를 고르십시오. 일말의 가능성이라도 있으면 마스터가 이를 실현할 것입니다. 6-이면 자기 자신의 죽음을 예감하고, 전투 동안 판정에 계속 -1을 받습니다.

무기 감정

상대의 무기를 한 번 보면, 피해를 얼마나 주는지 마스터에게 물을 수 있습니다.

전쟁의 화신

접근전 판정이 12+이면 피해를 주고 상대의 공격을 모면함과 더불어, 적에게 감격, 공포, 절망 중 한 가지 감정을 심습니다.

장비 목록

무기

- 낡은 활 중거리, 15냥, 무게 2
- 보통 활 중거리, 장거리, 60냥, 무게 2
- 사냥용 활 중거리, 장거리, 100냥, 무게 1
- 쇠뇌 중거리, 피해 +1, 재장전, 35냥, 무게 3
- 화살 다발 발수 3, 1냥, 무게 1
- 엘프 화살 발수 4, 20냥, 무게 1
- 곤봉, 몽둥이, 흑몽둥이 한결음, 1냥, 무게 2
- 지팡이 한결음, 양손, 1냥, 무게 1
- 단검, 단도, 비수 반결음, 2냥, 무게 1
- 투척용 단검 투척, 중거리, 1냥, 무게 0
- 소검, 도끼, 전투망치, 철퇴 한결음, 8냥, 무게 1
- 창 몇결음, 투척, 중거리, 5냥, 무게 1
- 장검, 전투도끼, 도리깨 한결음, 피해 +1, 15냥, 무게 2
- 할버드 몇결음, 피해 +1, 양손, 9냥, 무게 2
- 레이피어 한결음, 정밀, 25냥, 무게 1
- 결투용 레이피어 한결음, 관통 1, 정밀, 50냥, 무게 2

갑옷

- 가죽 갑옷, 사슬 갑옷 장갑 1, 착용, 10냥, 무게 1.
- 미늘 갑옷 장갑 2, 착용, 불편, 50냥, 무게 3.
- 판금 갑옷 장갑 3, 착용, 불편, 350냥, 무게 4.
- 방패 장갑 +1, 15냥, 무게 2.

던전 장비

모험 장비 5회분, 20냥, 무게 1
“모험 장비”는 백목, 장대, 못, 밧줄 같이 평범하지만 유용한 물건들을 한 데 모은 추상적인 집합입니다. 모험 장비를 뒤흔면 평범하고 유용한 물건이 하나 나오고, 1회분이 소모됩니다.

붕대 3회분, 느림, 5냥, 무게 0
몇 분을 들여서 다른 사람의 상처에 붕대를 감으면 4HP가 회복되고 1회분이 소모됩니다.

약초와 연고 2회분, 느림, 10냥, 무게 1
약초와 연고로 누군가의 상처를 조심스럽게 치료하면 7HP가 회복되고 1회분이 소모됩니다.

치료약 50냥, 무게 0
치료약 한 병을 통째로 들이키면 10HP가 회복되거나 약화 효과가 하나 사라집니다. (플레이어가 고풍합니다.)

드워프 맥주통 10냥, 무게 4
드워프 맥주통을 따고 모두에게 마음껏 마시라고 하면 축하연 판정에 +1을 받습니다. 혼자서 한 통을 다 마시면 매우, 매우 취합니다.

책 자루 5회분, 10냥, 무게 2
지식 더듬기를 할 때, 그 주제에 딱 맞는 책이 자루 안에 있으면 1회분을 소비하고 책을 읽어서 판정에 +1을 받을 수 있습니다.

해독제 10냥, 무게 0
해독제를 마시면 현재 작용 중인 독 하나가 치료됩니다.

던전용 식량 식량, 5회분, 3냥, 무게 1
맛있지는 않지만 나쁘지도 않습니다.

고급 도시락 식량, 1회분, 10냥, 무게 1
음식으로 하는 돈 자랑입니다.

드워프 건빵 필요(드워프), 식량, 7회분, 3냥, 무게 1
드워프들은 고향의 맛이라 하고, 다른 사람들은 지옥의 맛이라 합니다.

엘프 빵 식량, 7회분, 10냥, 무게 1
엘프들의 진정한 친구만이 이 빵을 맛볼 기회를 얻습니다.

하플링 담뱃잎 6회분, 5냥, 무게 0
하플링 담뱃잎 2회분을 누군가와 함께 나누어 피우면, 상대와의 다음 번 협상 판정에 +1을 받습니다.

독 타기트 기름 위험, 투여, 15냥, 무게 0
대상이 얇은 잠에 빠집니다.

박혈초 위험, 접촉, 12냥, 무게 0
독이 풀릴 때까지, 중독된 자가 피해를 줄 때는 d4를 하나 더 굴려서 그만큼을 가하는 피해에서 뺍니다.

황금근 위험, 투여, 20냥, 무게 0
대상은 약이 투여된 후 처음으로 본 존재를 믿을 만한 친구라고 생각하게 됩니다. 그 존재가 친구답지 않은 행동을 하면 효과는 풀립니다.

뱀눈물 위험, 접촉, 10냥, 무게 0
대상에게 피해를 가하는 사람은 피해 주사위를 두 번 굴려서 그 중 높은 쪽을 취합니다.

나의 소지품

캠페인 국면

등장인물

주제 질문

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

모험 국면

등장인물

주제 질문

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조:

위험요소:

유형:

재앙:

흥조: