

เดอะ แบล็คแฮ็ค (THE BLACK HACK)

(งานเขียนนี้สร้างจาก Black Hack v1.2 - 2016-04-03)

ทางลัดสู่ 'OSR' ฉบับแรก
พัฒนาโดย
เดวิด แบล็ค (DAVID BLACK)

--

ด้วยส่วนประกอบที่ยืมมาจากเกมสวมบทบาทยุค 'แรกเริ่ม' และทฤษฎี d20 สมัยใหม่

ขอขอบคุณ

โดยไม่เรียงลำดับ - ปีเตอร์ เรแกน, โทนี ทัดเกอร์, โอลาฟ นีการ์ด, คริส แมคโดเวลล์, มิค เรดดิก, อีริค นิวตัน, ไบรอัน วิลลี, จาร์เรต เครเดอร์, เกร็ก เวลต์, ความทุ่มเทที่เหล่าเนิร์ดยุคเก่าใส่ลงไปในเกม, สมาชิกแก๊งนั่งเล่น OSR แห่ง UK, ทุกคนที่ร่วมสนับสนุน Kickstarter (พวกนายเจ๋งที่สุดเลยวัย) รวมทั้งผู้คนทั้งหลายที่มีส่วนร่วมในการพัฒนางานอดิเรกนี้ งานอดิเรกที่เราเรียนรู้จากมันมาเยอะเหลือเกิน

สิ่งนี้คืออะไร?

เดอะ แบล็คแฮ็ค (The Black Hack - TBH) คือเกมสวมบทบาทบนกระดานแบบดั้งเดิมที่เล่นด้วย กระดาน, ดินสอ และลูกเต๋า โดยมีพื้นฐานมาจาก "เกมสวมบทบาทแนวแฟนตาซีเกมแรกที่พิมพ์ออกมาช่วงปี 1970" แต่ได้เพิ่มเติมและลดทอนส่วนประกอบบางอย่างจากตัวเกมเดิมไปเพื่อให้เล่นได้ง่าย และราบรื่นมากขึ้น

กลไกหลักของเกม (THE CORE MECHANIC)

การตัดสินใจของการกระทำใดๆของตัวละครสามารถทำได้โดยการ "ทดสอบค่าสถานะ" โดยการกระทำนั้นจะสำเร็จเมื่อผู้เล่นทอยเต๋า d20 แล้วผลของหน้าเต๋าวางออกมา *ต่ำกว่า* ค่าสถานะที่นำมาทดสอบ

ส่วนมอนสเตอร์นั้นจะไม่ทำการทดสอบค่าสถานะ แต่เป็นตัวละครต่างหากที่ต้องทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อหลบหลีกการโจมตีจากมอนสเตอร์ มอนสเตอร์จะทอยเต๋าเพื่อคิดค่าความเสียหายเท่านั้น

ทอยสุ่มค่าสถานะ

ค่าสถานะ จะถูกสุ่มด้วยการทอย 3d6 ตามลำดับ เริ่มจาก **พลังกำลัง Strength (STR)**, **ความคล่องตัว Dexterity (DEX)**, **สมรรถภาพร่างกาย Constitution (CON)**, **ความรอบรู้ Intelligence (INT)**, **ความรู้แจ้ง Wisdom (WIS)**, **เสน่ห์ดึงดูด Charisma (CHA)**. หากทอยแล้วได้ผลรวมออกมาสูงกว่า 15 ให้ทอยค่าสถานะลำดับถัดไปเพียง 2d6+2 เท่านั้นแล้วค่อยกลับมาทอยค่าสถานะลำดับถัดไปด้วย 3d6 เหมือนเดิม จนกว่าจะสุ่มครบทุกค่าสถานะหรือทอยได้ค่าสถานะสูงกว่า 15 อีกครั้ง เมื่อสุ่มครบแล้วสามารถเลือกสลับค่าสถานะได้ 2 ค่า

เลือกอาชีพ

ในเกมมีให้เลือก 4 อาชีพ ได้แก่ นักรบ (Warrior), นักบวช (Cleric), นักไสยเวท (Conjurer), หัวขโมย (Thief) ซึ่งอาชีพจะเป็นตัวกำหนดพลังโจมตี, พลังชีวิต และทักษะเฉพาะด้านของตัวละคร

เลือกซื้ออุปกรณ์

เมื่อสร้างตัวละครใหม่ ตัวละครจะมีเงินสำหรับเริ่มเกม 3d6 x 10 เหรียญไว้ซื้ออุปกรณ์ และได้รับเกราะและอาวุธมือเดียวหนึ่งชิ้นที่อาชีพของตัวละครมีความชำนาญในการใช้งาน

แต้มเกราะ (ARMOR POINTS)

ชุดเกราะจะช่วยปกป้องตัวละครจากความเสียหายจากการโจมตี ซึ่งเกราะแต่ละชนิดจะมีแต้มเกราะสำหรับดูดซับความเสียหายจำกัดอยู่ค่าหนึ่ง ซึ่งค่านี้จะฟื้นคืนมาได้ก็ต่อเมื่อตัวละครได้พัก หากตัวละครหรือมอนสเตอร์ใช้เกราะดูดซับความเสียหายจนถึงขีดจำกัดของเกราะ (แต้มเกราะหมด) จะถือว่าตัวละครหรือมอนสเตอร์นั้นเหนื่อยเกินกว่าจะใช้งานเกราะได้อย่างมีประสิทธิภาพและจะได้รับ ความเสียหายแบบเต็มเม็ดเต็มหน่วย

ประเภทของเกราะ	แต้มเกราะ
เกราะผ้า	2
เกราะหนัง	4
เกราะโซ่ถัก	6
เกราะโซ่ถักเสริมแผ่นเหล็ก	8
โล่ขนาดเล็ก	2
โล่ขนาดใหญ่	4

ส่วนมอนสเตอร์จะได้รับแต้มเกราะ 1 แต้มสำหรับ "เต๋าพลังชีวิต" (Hit Dice - HD) หนึ่งลูกตั้งแต่ลูกที่สอง เป็นต้นไป หรือสามารถคำนวณแต้มเกราะอย่างง่ายโดยนำจำนวนเต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์ -1 นอกจากนี้มอนสเตอร์ยังสามารถถือโล่เพื่อเพิ่มแต้มเกราะได้ด้วย (แต่อย่างไรก็ตามมอนสเตอร์จะมีค่าเกราะสูงสุดได้เพียงแค่ 10 แต้มเท่านั้น)

ความชำนาญในการใช้ชุดเกราะ (ARMOR PROFICIENCY)

หากตัวละครสวมใส่เกราะที่อาชีพของตัวละครไม่มีความเชี่ยวชาญ ให้ตัวละครตัวนั้นบวกค่า แต้มเกราะแบบเต็มจำนวน (แม้ว่าแต้มเกราะจะลดลงไปเพราะถูกใช้งานมาแล้ว) กับผลทอย โจมตี หรือ หลบหลีก

ไอเทม	ราคา	เต้าแสดงการ ใช้งาน	NOTES
เกราะผ้า	50	-	2 แด้มเกราะ
เกราะหนัง	100	-	4 แด้มเกราะ
เกราะโซ่ถัก	350	-	6 แด้มเกราะ
เกราะโซ่ถักเสริมแผ่น เหล็ก	600	-	8 แด้มเกราะ
โล่ ขนาดเล็ก/ขนาดใหญ่	50/100	-	2/4 แด้มเกราะ
กระเป๋าสะพายหลัง	5	-	นำไอเทมติดตัวเพิ่มได้ 2 ชิ้น
ถุงน้ำมัน	2	d6	-
เครื่องมือช่าง	2	-	-
สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์	25	-	WIS +2 เมื่อใช้ขับไล่สิ่งชั่วร้าย
น้ำมันตร์	25	d4	-
ลิ้มเหล็ก	1	-	-
ตะเกียง	10	-	-
กระจกพกพา	5	-	-
เสปียงกรัง	15	d8	-
เสปียงสด	5	d4	-
เชือกยาว 50 ฟุต	1	-	-
กระสอบขนาดเล็ก	1	-	-
กระสอบขนาดใหญ่	2	-	-
เครื่องมือจัดแยะ	25	-	-
หินเหล็กไฟ	3	-	-
คบเพลิง (6)	1	d6	คบเพลิงแต่ละอันมีเต้าแสดงการ ใช้งาน d6
ถุงน้ำ	1	d6	-
ไวน์	1	-	-
สมุนไพรสามัญประจำ บ้าน	10	d8	-
เสายาว 10 ฟุต	1	-	-
ช่องใส่ลูกธนู / ลูกดอก หน้าไม้	10	d10	-
อาวุธถือสองมือ	50	-	-

การทอยเพื่อรอดที่เปลี่ยนไป (CONVERTING SAVES)

เดอะ แบ็คคเอนด์ ไม่มีการ "ทอยเพื่อรอด" แต่จะให้ผู้เล่นทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อดูว่าคาถา, กับดัก หรือผลกระทบใดๆจะส่งผลต่อตัวละครหรือไม่ โดยใช้ตารางด้านล่างเป็นแนวทางในการเลือกค่าสถานะสำหรับการทอยทดสอบในสถานการณ์ต่างๆ สามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทอยทดสอบค่าสถานะได้ในบท ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า

STR	DEX	CON
ภัยคุกคามเชิงกายภาพที่ <i>ไม่</i> สามารถหลบได้	ภัยคุกคามเชิงกายภาพที่ <i>สามารถ</i> หลบได้	อาการติดพิษ, ป่วยไข้ หรือว่าตาย
INT	WIS	CHA
การต้านทานผลของคาถาและเวทมนตร์	การเสกสร้างและภาพลวงตา	การหว่านเสน่ห์

เทิร์นของผู้เล่น

เมื่ออยู่ในเทิร์นของผู้เล่น ตัวละครสามารถเคลื่อนที่และเลือกทำได้ 1 อย่าง อาจเป็นการโจมตี, การสืบทาเบาแสะ, คุยกับ NPC, ร่ายคาถา หรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆรอบตัว และในหลายๆครั้งตัวละครก็จำเป็นต้องทำการทอยทอดสอบค่าสถานะเพื่อตัดสินผลของการกระทำเหล่านั้น

เวลาและเทิร์น

มีวิธีนับเวลาอยู่สองแบบคือ - **ช่วงเวลา** (รอบ) และ **นาท** โดย **ช่วงเวลา** จะถูกใช้เมื่อเข้าสู่การต่อสู้หรืออยู่ในสถานการณ์อันตรายที่ความเป็นความตายสามารถถูกตัดสินได้ภายในเสี้ยววินาที ส่วน **นาท** จะใช้ในการเดินทางและสำรวจสิ่งต่างๆ โดย GM สามารถเปลี่ยนไปใช้หน่วยนับเวลาอื่นนอกจาก **นาท** ได้ตามความจำเป็น เช่น **ชั่วโมง**, **วัน** หรือ **เดือน**

Translator's note: ต้นฉบับเขียนว่า minute (*turn*) ซึ่งผู้แปลตัดสินใจตัดวงเล็บด้านหลังทิ้งเพื่อลดความสับสน เนื่องจากการตีความจากการอ่านเอกสารทั้งฉบับโดยเฉพาะในส่วนของคาถาและท่าโจมตีของมอนสเตอร์ ผู้แปลสามารถตีความได้ว่าระบบการนับเวลาของ TBH นั้นใช้ 'รอบ' ในการต่อสู้เหมือนกับ 'se' กล่าวคือจะนับเป็น 1 รอบ เมื่อทุกตัวละครในได้ใช้ **เทิร์น** ของตัวเองจนครบทุกตัวละคร ซึ่งคำว่า **เทิร์น** ในต้นฉบับภาษาอังกฤษของเอกสารนี้ถูกใช้ในบริบทของ *คำนามทั่วไป* ไม่ใช่ในความหมายที่นิยามมาว่า **เทิร์น** = *นาท* ที่ตามที่ได้เขียนเอาไว้แต่ต้น

โดยสรุปคือ การเผชิญภัยและการสำรวจให้นับเป็นเวลาปกติ นาที่ ชั่วโมง วัน ฯลฯ ส่วนในการต่อสู้ให้นับเป็นรอบ โดยใน 1 รอบ ประกอบด้วยเทิร์นของตัวละครทุกตัว แบบเดียวกับ se

การเคลื่อนที่และระยะทาง

แทนที่จะใช้การวัดระยะแบบเห็นตัวเลขแน่ชัด เดอะ แบล็คแอ็ค เลือกใช้เพียงคำในการแสดงระยะทางโดยแบ่งออกเป็น **ประชิด**, **ใกล้เคียง**, **ห่าง** และ **ไกล** เมื่อถึงเทิร์นของตัวเอง ตัวละครแต่ละตัวสามารถเคลื่อนที่ไปยังระยะ **ใกล้เคียง** และเลือกที่จะทำอะไรสักอย่างระหว่างการเคลื่อนที่ได้ หรือเลือกที่จะไม่ทำอะไรเลยและเคลื่อนที่ไปยังระยะ **ห่าง** แทน ส่วนระยะที่เลยระยะ **ห่าง** เรียกว่าระยะ **ไกล** หากจะไปให้ถึงระยะนี้ต้องเคลื่อนที่ทั้งหมด 3 ระยะ (ประชิด -> ใกล้เคียง -> ห่าง -> ไกล)

โดยระบบนี้ได้ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเล่นแบบ 'Theatre of the mind' หรือการเล่นแบบจินตนาการทุกอย่างขึ้นมาในหัว จะได้ไม่ต้องมานั่งกังวลเรื่องการวัดระยะทางหรือนับช่องเดิน แต่ถ้าต้องการแปลงระยะเหล่านี้เป็นตัวเลข (สำหรับวัดระยะทำการของคาถาหรือวัดพื้นที่) สามารถใช้ตารางนี้เป็นแนวทางได้

ประชิด	ใกล้เคียง	ห่าง
0 - 5 ฟุต	5 - 60 ฟุต	60 - 120 ฟุต

ใครเริ่มก่อน? (INITIATIVE)

เมื่อการต่อสู้อุบัติ ตัวละครของผู้เล่นและฝ่ายศัตรูจะต้องจัดลำดับกันว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน โดยให้ตัวละครทุกตัวทอยทอดสอบค่าสถานะ DEX หากสำเร็จ (ทอยต่ำกว่าค่า DEX ของตัวเอง) ตัวละครตัวนั้นจะได้เริ่มก่อนศัตรูและให้ตัวละครที่ได้เริ่มก่อนไปตกลงกันเองว่าใครจะเริ่มก่อนเริ่มหลัง ส่วนตัวละครที่ทอยไม่ผ่านให้เริ่มเล่นหลังศัตรู

เต่าพลังชีวิตของมอนสเตอร์ (MONSTER HD)

HD (เต่าพลังชีวิต) แสดงถึงระดับความแข็งแกร่งของมอนสเตอร์ตัวนั้น และหมายถึงจำนวนเต่า d8 ที่
จะใช้หอยเพื่อคิดค่าพลังชีวิต (HP) ของมอนสเตอร์ตัวนั้นด้วย

โจมตี, ป้องกัน & ค่าความเสียหาย

เมื่อตัวละครทำการโจมตี ตัวละครจะต้องทอยทดสอบค่าสถานะ STR เมื่อทำการ **โจมตีด้วยอาวุธระยะประชิด** หรือค่าสถานะ DEX เมื่อทำการ **โจมตีด้วยอาวุธระยะไกล** และเมื่อตัวละครถูกศัตรูโจมตี ตัวละครต้องทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อหลบหลีกการโจมตีนั้น โดยทอยทดสอบค่าสถานะ STR เมื่อถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะประชิด และทดสอบค่าสถานะ DEX เมื่อถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะไกล แต่โดยส่วนมาก GM จะเป็นคนบอกว่าให้ใช้ค่าสถานะใดในการทอยทดสอบ

ค่าความเสียหายที่ตัวละครทำได้จะขึ้นอยู่กับอาชีพของตัวละคร ส่วนความเสียหายที่มอนสเตอร์ทำได้จะขึ้นอยู่กับจำนวนเต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์

หากต้องการ **โจมตีระยะประชิด** ศัตรูต้องอยู่ในระยะ **ประชิด** เท่านั้น ส่วนการ**โจมตีระยะไกล** หากโจมตีใส่ศัตรูที่อยู่ในระยะ **ประชิด** ผู้โจมตีจะได้รับผลเสียเปรียบ

ความเสียหายที่ **มอนสเตอร์** กระทำต่อตัวละครสามารถคำนวณได้จาก HD - *โดยอ้างอิงจากตารางในหน้าถัดไป* แต่ GM สามารถปรับเปลี่ยนไปใช้การคิดค่าความเสียหายจากค่าสถานะของมอนสเตอร์ที่มาจากโมดูลการผจญภัยอื่นๆก็ได้

อาวุธถือสองมือ

ในการใช้อาวุธที่มีขนาดใหญ่และสร้างความเสียหายได้มากกว่าปกติ ให้ +2 เมื่อต้องทอยลูกเต๋า ทั้งการทอยเพื่อโจมตีและทอยเพื่อคิดค่าความเสียหาย เป็นการแสดงว่าแม้อาวุธนี้จะมีพลังทำลายที่สูง แต่ก็มีโอกาสพลาดเป้าสูงเช่นกัน

ความเสียหายที่รุนแรงกว่าปกติ (CRITICAL DAMAGE)

หากผู้เล่นทอยได้ 1 ค่าความเสียหายที่ทอยออกมาได้จะเพิ่มเป็นทวีคูณ (คูณสอง) แต่ถ้าหากทอยทดสอบเพื่อหลบหลีกการโจมตีแล้วได้ 20 ความเสียหายที่ได้รับก็จะเป็นทวีคูณเช่นกัน ซึ่งในกรณีนี้ **แต้มเกราะ** จะถูกนำมาคำนวณความเสียหายตามปกติ

เต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์	ความเสียหายที่สร้าง
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

NOTE: ตารางนี้คือตารางแสดงค่าความเสียหายที่มอนสเตอร์ทำได้ โดยคำนวณจากจำนวนเต๋าพลังชีวิตที่มอนสเตอร์มี โดยตัวเลขในวงเล็บแสดงถึงค่าความเสียหายเฉลี่ยที่มอนสเตอร์ตัวนั้นสามารถทำได้

ความตาย & ใกล้เคียง

เมื่อ **พลังชีวิต (Hit Point - HP)** ของตัวละครลดลงจนเหลือศูนย์ ตัวละครตัวนั้นจะอยู่ในสถานะ **ออกจากการต่อสู้** ตัวละครจะหมดสติและไม่สามารถทำอะไรได้ทั้งสิ้น เมื่อการต่อสู้หรือภัยคุกคามสิ้นสุดลง ตัวละครที่ **ออกจากการต่อสู้** ต้องทอยเต๋าลูกแล้วนำผลเต๋ามาเทียบกับตาราง (ในหน้าถัดไป) เพื่อดูว่าการ

ของพวกเขาก็เป็นอย่างไรบ้าง ถ้าไม่ตายก็จะฟื้นขึ้นมาด้วยพลังชีวิต id4.

ถ้าตัวละครของผู้เล่นทั้งหมดพ่ายแพ้ในการต่อสู้หรือไม่สามารถนำร่างของตัวละครที่ออกจากการต่อสู้กลับมาได้ ตัวละครเหล่านั้นจะหายไปตลอดกาล!

ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า

ผลทอยเต๋าเพื่อทดสอบค่าสถานะของตัวละครแต่ละตัว +1 ทุกๆ **เต๋าพลังชีวิต (HD)** ของคู่ต่อสู้ที่มากกว่าเลเวลของตัวละคร เช่น **ตัวละครเลเวล 3** พยายามจะหลบหลีกการโจมตีของมอนสเตอร์ที่มีเต๋าพลังชีวิต 5 ลูก ตัวละครตัวนี้ต้อง +2 เข้าไปในผลทอยทดสอบค่าสถานะ.

การเยียวยารักษา

ตัวละครสามารถฟื้นพลังชีวิตได้จาก คาถา, ยาฟื้นพลัง, และความสามารถอื่นๆ โดยพลังชีวิตนั้นไม่สามารถฟื้นได้มากเกินพลังชีวิตสูงสุดและในทางตรงกันข้าม พลังชีวิตก็ไม่สามารถลดต่ำกว่า 0 ได้เช่นกัน เมื่อต้องรักษาตัวละครที่ **ออกจากการต่อสู้** ให้เริ่มฟื้นฟูจาก 0 แต้ม ตัวละครที่สามารถกลับมายืนด้วยลำแข้งของตัวเองได้จะไม่นับว่าเป็นตัวละครที่ **ออกจากการต่อสู้** อีกต่อไป

ผลเต๋า	อาการบาดเจ็บ
1	KO - แคหมดสติ
2	มีนงง - ได้รับผลเสียเปรียบในทุกการทอยทดสอบค่าสถานะเป็นเวลา 1 ชั่วโมงหลังจากฟื้น
3	กระดูกหัก - STR, DEX และ CON -2 ชั่วโมงเป็นเวลา 1 วัน
4	พิการ - STR หรือ DEX ลดลง 2 ไปตลอดกาล
5	รูปร่างบิดเบี้ยว - CHA ลดลงเหลือ 4.
6	ตาย

ได้เปรียบ และ เสียเปรียบ

GM สามารถตัดสินใจได้ว่าการกระทำใดๆในสถานการณ์หนึ่งๆนั้นมีโอกาสที่จะสำเร็จมากหรือน้อยกว่าปกติหรือไม่ โดยจะให้ผู้เล่นทอยทดสอบด้วยลูกเต๋า d20 ใหม่อีกครั้ง หากการกระทำนั้น **ได้เปรียบ** ให้เลือกใช้หน้าเต๋านั้นน้อยกว่า แต่ถ้าการกระทำนั้น **เสียเปรียบ** ให้ใช้ค่าที่สูงกว่า

การพักผ่อน

เมื่อตัวละครได้พักผ่อนเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ตัวละครจะฟื้นฟูแต้มเกราะที่ใช้ไปทั้งหมด และยังสามารถทอยเต๋าพลังชีวิต ประจำอาชีพจำนวน 1 ลูกเพื่อฟื้นฟูพลังชีวิตได้หนึ่งครั้งต่อวัน

ประสบการณ์

นักผจญภัยเรียนรู้ผ่านการเอาชนะแล้วก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ ดังนั้นการฆ่ามอนสเตอร์กระจอกองก่อง่ายเพียงตัวสองตัวจึงไม่ได้ช่วยให้ใครเรียนรู้อะไร การเอาตัวรอดออกมาจากดันเจี้ยน, การทำภารกิจให้สำเร็จ, การมีชีวิตรอดเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่จะนำมาซึ่งมุมมองใหม่ๆและการเติบโตต่างหากที่ทำให้คนเรียนรู้ นั่นคือเหตุผลว่าทำไมระบบค่าประสบการณ์แบบเดิมๆจึงถูกโยนทิ้งไปในเกมนี้

ในทุกๆ session ทุกดันเจี้ยน ทุกภารกิจ ทุกเหตุการณ์คอขาดบาดตาย ตัวละครที่รอดจากมันมาได้จะพัฒนาไปสู่อีกระดับ

GM จะตัดสินใจว่าตัวละครจะพัฒนาเมื่อใด และเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินใจนั้นก็ไม่ต้องจะมีการเปลี่ยนแปลงระหว่าง Campaign หรือถ้ามีก็ต้องน้อยที่สุด GM ต้องตกลงกับผู้เล่นให้ชัดเจนเกี่ยวกับเกณฑ์ที่ว่านี้เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้ว่า 'เป้าหมาย' ของพวกเขาคืออะไร

พัฒนาไปอีกระดับ (GAINING LEVEL)

เมื่อตัวละครพัฒนา (Level up) พลังชีวิต สูงสุดของตัวละครจะเพิ่มขึ้นโดยการทอยเต๋าพลังชีวิต ประจำอาชีพ และให้ทอย d20 เพื่อทดสอบ ค่าสถานะ ทุกค่า หากผลทอยมากกว่า ค่าสถานะ นั้นจะเพิ่มขึ้น 1

แบกน้ำหนักเกิน

ตัวละครสามารถถือไอเทมได้เป็นจำนวนขึ้นเท่ากับค่า STR ของตัวละคร ถ้าถือมากกว่านั้นหมายถึงการแบกน้ำหนักเกินและจะได้รับผล เสียเปรียบ ในทุกการทดสอบค่าสถานะ และสามารถเคลื่อนที่ได้ไม่เกินระยะ ใกล้เคียง เท่านั้น และที่สำคัญคือไม่สามารถแบกไอเทมได้เกินสองเท่าของค่า STR ในทุกกรณี

อาวุธของแต่ละอาชีพ

เมื่อตัวละครใช้อาวุธที่อาชีพของตนไม่มีความชำนาญ ในการทดสอบค่าสถานะในการต่อสู้จะได้รับผล 'เสียเปรียบ'

สุมการเผชิญหน้า

GM ต้องทอยเต๋า d4 ทุกๆ 15 นาที (เวลาจริงบนโลก) หากได้ผลทอย 1-2 ผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากับตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นแบบสุม หรือไม่ก็ถูกบางอย่างหันเหความสนใจไปเป็นจำนวน นาที เท่ากับหน้าเต๋าท่ทอยได้

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่ GM เตรียมบทเอาไว้ล่วงหน้าจะมีบุคลิกและบทบาทที่ถูกกำหนดเอาไว้เรียบร้อยแล้ว แต่สำหรับพวกที่ GM ไม่ได้เตรียมการมาก่อน (แบบพวกที่เจอแบบสุมๆในหัวข้อที่แล้ว) ให้ทอยเพื่อดูปฏิกิริยาตอบสนอง ของตัวละครเหล่านั้น โดยผลเป็นไปตามตาราง :

ผลทอย	ปฏิกิริยาที่มีต่อตัวละครของผู้เล่น
1	วิ่งหนี ให้ทอยใหม่อีกครั้ง
2	หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับตัวละครของผู้เล่น
3	ขอคำขายกับตัวละครของผู้เล่น
4	ให้ความช่วยเหลือแก่ตัวละครของผู้เล่น
5	จำผิด นึกว่าตัวละครของผู้เล่นคือเพื่อนของเขา
6	แกล้งตัวละครของผู้เล่น (ทอยใหม่)
7	เรียกพวก
8	ต้องการ จับ/ฆ่า/กิน ตัวละครของผู้เล่น

ขับไล่ผีดิบ

นักบวชสามารถขับไล่ผีดิบในระยะใกล้เคียงได้โดยการทดสอบค่าสถานะ WIS ใส่กลุ่มตัวละครที่ต้องการขับไล่โดยการบวกจำนวนเต๋าล้างชีวิตของตัวละครตัวนั้นเข้าไปกับผลทอยด้วย โดย GM จะเป็นคนตัดสินว่าตัวละครตัวใดในกลุ่มเป็นผีดิบ หากผลการทดสอบสำเร็จ ผีดิบที่ถูกนักบวชขับไล่จะต้องหนีให้ห่างจากนักบวชให้มากที่สุดโดยการเคลื่อนที่ 2 รอบ (ถ้าอยู่ในระยะ 'ใกล้' จะหนีไประยะ 'ไกล' เลย) เป็นเวลา 2d4 รอบ หลังจากถูกขับไล่.

เต้าแสดงการใช้งาน

ไอเทมใดๆที่มี เต้าแสดงการใช้งาน ระบุเอาไว้ในตารางไอเทมถือว่าเป็นไอเทมที่ใช้แล้วหมดไป เมื่อใช้งานไอเทมนั้นไปแล้วใน นาที (เทิร์น) ถัดไปให้ทอย เต้าแสดงการใช้งาน ถ้าผลออกมาเป็น 1-2 เต้าแสดงการใช้งานจะลดระดับลงไปตามลำดับดังนี้

$$d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4$$

และเมื่อทอยเต๋า d4 ได้ 1 หรือ 2 จะถือว่าไอเทมนั้นถูกใช้จนหมดเกลี้ยง

ไอเทมเวทมนตร์

โดยทั่วไปจะมีเพียงอาวุธเวทมนตร์ที่ +1 ให้แก่ค่าสถานะที่ถูกทดสอบเมื่อทำการโจมตีด้วยอาวุธชั้นนั้น และ +1 ให้กับค่าความเสียหายที่ทอยได้ ส่วนอาวุธที่ทรงพลังกว่านี้ (+2, +3) จะสามารถพบเจอได้ก็ต่อเมื่อ GM ตัดสินใจที่จะใส่มันลงไปในเกม

เกราะเวทมนตร์จะมีค่าแต้มเกราะเป็น 2 เท่าของเกราะปกติ ยกตัวอย่างเกราะโซ่ล็กเวทมนตร์ที่มีแต้มเกราะ 12 แต้ม (ปกติมีแค่ 6 แต้ม) อย่างไรก็ตาม การใช้แต้มเกราะ ดูดซับความเสียหายก็ยังคงใช้กฎเดิมเหมือนกับเกราะปกติ

ถ้า GM ต้องการให้เกราะเวทมนตร์ที่ทรงพลังกว่าเดิมแก่ผู้เล่นประสบการณ์สูง (เกราะ +2, +3) ก็ให้พิจารณาเรื่องเพิ่ม แต้มเกราะ เป็นสามเท่าด้วย

นักรบ

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d10 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผอน : $1d10$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ : ทุกประเภท

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d8$ หรือ $1d6$ เมื่อโจมตีด้วยมือเปล่าหรืออาวุธของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ทุกๆหนึ่งชั่วโมง นักรบสามารถฟื้นฟูพลังชีวิตได้ $1d8$ โดยใช้ได้ชั่วโมงละครึ่ง

นักรบสามารถโจมตีได้ 1 ครั้งต่อเลเวล (ถ้าเป็นนักรบเลเวล 3 จะสามารถโจมตีได้ 3 ครั้ง)

ถ้านักรบทอยทดสอบค่าสถานะ STR หรือ DEX เพื่อหลบหลีกการโจมตีแต่ทอยไม่ผ่านและต้องรับความเสียหาย หากนักรบถือโล่อยู่จะสามารถใช้โล่รับความเสียหายทั้งหมดได้แต่โล่นั้นจะถูกทำลาย

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ STR และ DEX.

หวัชโมย

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d6 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d6$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ: ดาบทุกประเภท, ธนูทุกประเภท, กริช, เกราะผ้า, เกราะหนัง, โล่ขนาดเล็ก

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d6 / 1d4$ เมื่อโจมตีด้วยมือเปล่าหรืออาวุธของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ DEX เพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหายหรือผลจากกับดักและอุปกรณ์เวทมนตร์

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเมื่อโจมตีศัตรูจากด้านหลัง สร้างความเสียหาย $2d6$ หรือ $2d4 +$ เลเวลของหวัชโมย

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเมื่อต้องทำงานที่ใช้ความระมัดระวังสูง, การปีนป่าย, การฟังเสียง, การเคลื่อนที่แบบเงียบเชียบ, การแกะลายมือ และการสะเดาะกลอน

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ DEX หรือ WIS

นักบวช

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d8 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d8$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ: อาวุธไม่มีคมทุกประเภท, เกราะผ้า, เกราะหนัง, เกราะโซ่ถัก, โล่ทุกประเภท

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d6 / 1d4$ เมื่อโจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ CON เพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บจากพิษหรือการตกอยู่ในสภาวะอัมพาต

นักบวชสามารถขับไล่ผีดิบในระยะ ใกล้เคียง โดยทดสอบค่าสถานะ WIS และบวกจำนวนเต๋าพลังชีวิตของผีดิบเข้าไปในผลการทอย

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ STR หรือ WIS

รายการค่าศักดิ์สิทธิ์

รายได้ครั้งแรกเมื่อเลเวล 2 นักบวชสามารถรายการค่าศักดิ์สิทธิ์ได้เป็นจำนวนจำกัดต่อวัน ดูรายละเอียดในหัวข้อ 'การรายการค่า'

สมุดบันทึกคาถา

นักบวชเริ่มเกมโดยมีสมุดบันทึกคาถาขนาดใหญ่ติดตัว โดยในสมุดนั้นมีค่าศักดิ์สิทธิ์ระดับ 1 และระดับ 2 จำนวน $1d4$ คาถาบรรจุอยู่

นักไสยเวท

พลังชีวิตเริ่มต้น: $d4 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน: $1d4$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ: ดาบและคทาที่ถือด้วยมือข้างเดียวได้

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย): $1d4 / 1$ เมื่อโจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ INT เพื่อหลีกเลี่ยงผลของคาถาหรืออุปกรณ์เวทมนตร์

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ INT หรือ WIS

รายมนตร์มืด

นักไสยเวทสามารถรายมนตร์มืดได้เป็นจำนวนจำกัดต่อวัน ดูรายละเอียดในหัวข้อ 'การรายคาถา'

สมุดบันทึกคาถา

นักไสยเวทเริ่มเกมโดยมีสมุดบันทึกคาถาขนาดใหญ่ติดตัว โดยในสมุดนั้นมีมนตร์มืดระดับ 1 และระดับ 2 จำนวน $1d4+2$ คาถาบรรจุอยู่

การร่ายคาถา

นักไสยเวทและนักบวชสามารถร่ายคาถาที่ระบุไว้ในรายชื่อคาถาของแต่ละอาชีพได้ (รายชื่อคาถาอยู่ในส่วนถัดไป)

โดยพวกเขาสามารถร่ายคาถาจากสมุดบันทึกคาถาหรือร่ายคาถาที่จดจำมาก็ได้ โดยจำนวนคาถาที่สามารถจดจำได้จะเท่ากับ **เลเวล** ของตัวละคร

นอกจากนี้ ผู้ใช้เวทมนตร์นั้นจะมี 'จำนวนคาถา' (Spell Slot) ที่สามารถร่ายได้ในแต่ละวันดังที่แสดงในตารางถัดไป จำนวนพวกนี้แสดงถึง 'พลังงาน' และราคาที่ต้องจ่ายในการร่ายคาถา หากร่ายจนถึงขีดจำกัดในแต่ละวันแล้วผู้ใช้เวทมนตร์จะไม่สามารถร่ายคาถาได้อีก

เมื่อคาถาถูกร่าย นักบวชและนักไสยเวทต้องทดสอบค่าสถานะ **WIS**(สำหรับนักบวช) **INT**(สำหรับนักไสยเวท) และบวก 'ระดับของคาถา' เข้าไปในผลทอย หากทอยไม่ผ่านให้ลดจำนวนคาถาระดับเดียวกับคาถาที่เพิ่งร่ายไปลง 1 และสำหรับคาถาที่ร่ายมาจากความทรงจำเมื่อร่ายไปตัวละครจะยังคงจดจำคาถานั้นได้ไม่ได้ลืมคาถานั้นไปเหมือนเกมอื่นๆ

จำนวนคาถาที่สามารถใช้ได้จะฟื้นฟูกลับมาเท่าจำนวนสูงสุดที่ใช้ได้ต่อวันเมื่อตัวละคร **ได้พักผ่อนเป็นเวลา 8 ชั่วโมง**

ถ้านำเอาคาถาจากเกม OSR เกมอื่นหรือว่าคาถาจากเกม 'ต้นตำรับ' มาใช้ และคาถานั้นต้องการให้มอนสเตอร์ทอยเพื่อหลบเลี่ยงผลของคาถา เมื่อนำมาใช้ในเกมนี้ตัวละครของผู้เล่นจะเป็นฝ่ายทอยทดสอบค่าสถานะ **INT** หรือ **WIS** แทนมอนสเตอร์เพื่อดูว่าคาถาที่ร่ายนั้นทรงพลังมากพอที่จะเอาชนะพลังป้องกันของมอนสเตอร์หรือเปล่า (และอย่าลืมว่าต้องนำกฎ **ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า** มาใช้ด้วย)

จำนวนคาถาที่ใช้ได้ต่อวันของนักบวช

Note: หลักคือ ระดับของคาถาแถวคือ เลขของตัวละคร

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

จำนวนคาถาที่ใช้ได้ต่อวันของนักไสยเวท

Note: หลักคือ ระดับของคาถาแถวคือ เลขของตัวละคร

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

คาถาศักดิ์สิทธิ์

ระดับ 1

- รักษาอาการบาดเจ็บเล็กน้อย: พ้นพลังชีวิต 1d8 แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ตรวจจับความชั่วร้าย: ทุกสิ่งที่เป็น 'ชั่วร้าย' ในระยะ 'ใกล้เคียง' จะเรืองแสงเป็นเวลา 5 นาที
- แสงสว่าง: สร้างแสงสลัวจากพื้นที่หรือสิ่งของในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ปกป้องจากสิ่งชั่วร้าย: ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อต้องทอยทดสอบค่าสถานะต่อภัยคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ชำระอาหารและเครื่องดื่ม: ชำระเชื้อโรคต่างๆออกจากอาหารและน้ำดื่มในระยะ 'ใกล้เคียง'

ระดับ 2

- อวยพร: พันธมิตรในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับ +1 ค่าสถานะเมื่อโจมตีหรือหลบหลีกเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ค้นหาภัยคุกคาม: ระบุตำแหน่งของภัยคุกคามในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 10 นาที
- จับกุม: ทำให้เป้าหมายจำนวน 1d4 ในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นอัมพาต โดยต้องทอยทดสอบ WIS ในเทิร์นของทุกตัวละครที่ได้รับผลของคาถาเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่
- เจียบบัง: ความเจียบบังอันเกิดจากเวทมนตร์เข้าปกคลุมเป้าหมายและบริเวณ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- สื่อสารกับสรรพสัตว์: คุยกับสัตว์ได้ คาถามีผล 1 ชั่วโมง

ระดับ 3

- แสงตะวัน: แสงสว่างจากดวงอาทิตย์ส่องลงไปยังบริเวณ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- รักษาโรค: รักษาโรคภัยให้กับหนึ่งเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- บอกตำแหน่งสิ่งของ: ระบุว่าสิ่งของที่ตัวละคร 'รู้จัก' อยู่ที่ไหน คาถามีผล 1 นาที ต่อเลเวลของนักบวช
- ภาวนา: พันธมิตรทั้งหมดในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเพื่อป้องกันการโจมตีเป็นระยะเวลา -1d4 รอบ
- แก่ค่าสภาพ: แก่ค่าสภาพให้แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- สนทนากับคนตาย: สามารถถามคำถามกับ 'ศพ' ในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้ 3 คำถาม

ระดับ 4

- สร้างน้ำสร้างอาหาร: สร้างน้ำสร้างอาหารพอกินสำหรับ 1 วันแก่ทุกตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง'
- รักษาอาการบาดเจ็บรุนแรง: พ้นพลังชีวิต 3d8+3 แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ระบุพิษ: แก่พิษ/สร้างภูมิคุ้มกันพิษแก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 10 นาที
- ปกป้องจากสิ่งชั่วร้าย: พันธมิตรในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับแต้มเกราะชั่วคราว 6 แต้ม เมื่อต่อสู้กับ NPC หรือมอนสเตอร์ที่ชั่วร้าย คาถามีผล 10 นาที

ระดับ 5

- สื่อสารกับเทพเจ้า: พระเจ้าเปิดเผยความจริงแก่นักบวชโดยการตอบคำถาม 3 ข้อ คาถามีผล 10 นาที
- ขับไล่สิ่งชั่วร้าย: ยกเลิกผลของคาถา ศักดิ์สิทธิ์ (ชั่วร้าย) ในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ดัชนีมนตร์: เลือกเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' และทอยทดสอบ WIS ถ้าทอยผ่าน เป้าหมายออกจากการเล่นทันที
- โรคระบาด: ทอยทดสอบ WIS สำหรับเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' ทั้งหมด หากทอยผ่าน เป้าหมายจะเสียพลังชีวิต 2d8 เป็นเวลา 1d6 เทิร์น (นับเฉพาะเทิร์นของเป้าหมาย)
- ร้องขอ: บังคับให้ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' เชื่อฟังคำสั่ง
- ปลุกชีพ: คืนชีพให้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' โดยเป้าหมายต้องมีความต้องการที่จะคืนชีพกลับมาและตายไปไม่เกิน 7 วัน

ระดับ 6

- ให้ชีวิต: ทำให้วัตถุในระยะ 'ใกล้เคียง' มีความคิดและเคลื่อนไหวได้ คาถามีผล 10 นาที
- กำแพงคมดาบ: เรียกกำแพงขึ้นมาคุ้มกันพื้นที่ 'ใกล้เคียง' ทอยทดสอบ WIS เพื่อโจมตีเป้าหมาย

ในระยะประชิดกับกำแพงด้วยความเสียหาย 3d8 คาทามีผล 10 นาที

- **อัญเชิญภูติธาดู:** อัญเชิญภูติธาดูออกมา โดยภูติธาดูจะมีเต้าพลังชีวิตเท่ากับเลเวลของผู้ที่ร้าย คาทา คาทามีผล 1 ชั่วโมง
- **เผยหนทาง:** รับรู้เส้นทางสู่สถานที่หนึ่งที่ได้เลือกแล้ว คาทามีผล 1 ชั่วโมง
- **สื่อสารกับมอนสเตอร์:** สามารถทำความเข้าใจและพูดคุยกับมอนสเตอร์ได้ ผลของคาทา 1 ชั่วโมง
- **วณะแห่งการหวนคืน:** สามารถหายตัวไปยังสถานที่ซึ่งคานานี้ถูกรายขึ้นได้ คาทามีผล 1 ปี

ระดับ 7

- **ผู้รับใช้แห่งสายลม:** อัญเชิญผู้รับใช้เพื่อลอบไปเก็บสิ่งของที่อยู่ในระยะ 'ไกล'
- **คาถาถอดจิต:** ถอดจิตของผู้ร้ายเพื่อเดินทางไปยังภพภูมิอื่น คาทามีผล 1 ชั่วโมง
- **ควบคุมสภาพอากาศ:** ควบคุมสภาพอากาศในระยะ 'ใกล้เคียง' ให้แปรปรวนจนถึงขีดสุด ระยะ เวลา 10 นาที
- **พสุธาทัมปนาท:** ทอยทดสอบ WIS ให้แก่ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' หากทอยผ่าน ตัวละครนั้นจะออกจากการต่อสู้ทันที
- **วณะศักดิ์สิทธิ์:** ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' ที่มีเต้าพลังชีวิตต่ำกว่า 5 ลูกจะตายทันที, ถ้ามี 6-10 ลูก จะเป็นอัมพาตไป 1d4 เทิร์น (นับเฉพาะเทิร์นของเป้าหมาย)
- **ก้าวย่างแห่งสายลม:** เปลี่ยนร่างเป็นหมอกและกลับร่างมนุษย์ได้ตามใจชอบ คาทามีผล 1 วัน
- **ฟื้นคืน:** ได้รับเลเวลที่เสียไปเพราะความสามารถ 'ดูเลเวล' ของมอนสเตอร์กลับคืนมา

มนตร์มืด

ระดับ 1

- **ล่อลวง**: ทำให้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' เชื่อฟังคำสั่ง โดยต้องทอยทดสอบ WIS ในเทิร์นของทุกตัวละครที่ได้รับผลของคาถาเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่
- **ตรวจจับเวทมนตร์**: ทุกสิ่งที่มีพลังเวทและอยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' จะเรืองแสงเป็นเวลา 5 นาที
- **แสงสว่าง**: สร้างแสงสว่างจากพื้นที่หรือสิ่งของในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- **กระสุนเวทมนตร์**: โจมตีหนึ่งเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' 'ห่าง' และ 'ไกล' สร้างความเสียหาย 1d4 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **โล่**: สร้างโล่ป้องกันที่มีแต้มเกราะ 2 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **นิรธา**: ทำให้ตัวละครจำนวนหนึ่งหลับเป็นเวลา 8 ชั่วโมง โดยค่าเต้าชีวิตของตัวละครเหล่านั้นต้องรวมกันแล้วไม่เกิน 4d6

ระดับ 2

- **อนธการ**: สร้างความมืดปกคลุมพื้นที่ใกล้เคียงและตัดขาดการมองเห็นโดยสมบูรณ์เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- **ล่องหน**: ทำให้ตัวละครหนึ่งตัวในระยะใกล้เคียงล่องหน จนกว่าตัวละครนั้นจะทำการโจมตีหรือถูกอนธการ
- **ทุบทำลาย**: เปิดประตูหรือกลอนที่อยู่ในระยะใกล้เคียง
- **ลอยล่อง**: ผู้ร้ายคาถาลอยขึ้นจากพื้น 6 ฟุตเป็นเวลา 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **ใยแมงมุม**: วางกับดักสำหรับหยุดการเคลื่อนไหวในพื้นที่ใกล้เคียง โดยต้องทอยทดสอบ WIS ทุกชั่วโมงเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่

ระดับ 3

- **มองในที่มืด**: สามารถมองเห็นในที่ที่ปราศจากแสงสว่างได้ คาถามีผล 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **ถอนคาถา**: ถอนมนตร์มืดในระยะใกล้เคียง
- **บอลไฟ**: ตัวละครใดๆที่อยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' จำนวน 1d6 ตัว ได้รับความเสียหาย 1d6 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **อ่านภาษา** **อ่านเวทมนตร์**: สามารถอ่านได้ทุกภาษาและตำราเวทมนตร์ คาถามีผล 10 นาที
- **ปากวิเศษ**: สร้างภาพฉายของปากที่จะกล่าวคำประโยคที่ผู้ร้ายกล่าวไว้แก่ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง'

ระดับ 4

- **ความสับสน**: เป้าหมายจำนวน 2d6 ที่อยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' ทอยปฏิกิริยาตอบสนอง (จากตารางในหัวข้อ 'ปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ')
- **ประทุมิติ**: ย้ายเป้าหมายผ่านประตูมิติไปยังสถานที่ที่ไกลออกไป
- **กลายร่าง** (ตัวเองหรือคนอื่น): เปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละครใดๆให้เป็นอื่น
- **ถอนคำสาป**: ถอนคำสาปให้แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- **กำแพงแห่งเปลวเพลิง/น้ำแข็ง**: เรียกกำแพง (ไฟหรือน้ำแข็ง) ขึ้นมาปกคลุมบริเวณใกล้เคียง ทอยทดสอบ WIS เพื่อโจมตีเป้าหมายในระยะประชิดกับกำแพงด้วยความเสียหาย 3d6 คาถามีผล 10 นาที
- **กำแพงแห่งหินผา/เหล็กกล้า**: สร้างกำแพง (หินผาหรือเหล็กกล้า) ปกคลุมพื้นที่ใกล้เคียง คาถามีผล 1 ชั่วโมง

ระดับ 5

- **ควบคุมศพ**: สร้างโครงกระดูกหรือผีดิบจำนวน 2d4 ตัว จากศพในระยะใกล้เคียง โดยโครงกระดูกหรือผีดิบที่ถูกสร้างขึ้นจะมีเต้าพลังชีวิตเท่ากับเลเวลของผู้ร้าย
- **ไอมรณะ**: สร้างไอมรณะขึ้นมา ใครก็ตามที่สัมผัสถูกไอมรณะและมีเต้าพลังชีวิตน้อยกว่า 5 ลูก ต้องทอยทดสอบค่าสถานะ INT หากไม่ผ่านจะออกจากการต่อสู้ทันที คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- **อัญเชิญภูติธาดู**: สร้างภูติธาดูตามธาตุที่เลือก โดยภูติธาดูที่สร้างขึ้นจะมีเต้าพลังชีวิต 3d4
- **ติดต่อกับภพภูมิที่อยู่สูงกว่า**: ถามคำถามได้ 1 คำถามต่อเลเวลของผู้ร้าย
- **สมองฝ่อ**: ลดค่า INT ของหนึ่งเป้าหมายในระยะใกล้เคียงลงเหลือ 4 มีผล 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย

- พลังจิตเคลื่อนย้ายสิ่งของ : เคลื่อนวัตถุในระยะใกล้เคียงได้ คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- เทเลพอร์ต : เคลื่อนย้ายหนึ่งเป้าหมายไปยังสถานที่ที่ผู้ร่ายกำหนดเอาไว้

ระดับ 6

- กำแพงด้านเวท : สร้างขอบเขตที่กินพื้นที่ถึงระยะ 'ใกล้เคียง' ขึ้นรอบๆผู้ร่าย เป็นขอบเขตที่สามารถป้องกันเวทมนตร์ทุกชนิด
- มนต์รณะ : เป้าหมายจำนวน 2d8 ในระยะใกล้เคียงที่มีเต๋าพลังชีวิตน้อยกว่าหรือเท่ากับ 7 ลูกจะตายทันที
- สลายร่าง : ทำให้เป้าหมาย (ทั้งสิ่งมีชีวิตและสิ่งของ) ในระยะใกล้เคียงสลายกลายเป็นผง
- ผู้ตามรอยไร้ลักษณะ : อัญเชิญมอนสเตอร์จากมิติอื่นมาเพื่อทำงาน 1 อย่าง
- หินผาสู่เนื้อหนัง : เปลี่ยนเป้าหมายในระยะใกล้เคียงให้เป็นหิน (หรือเปลี่ยนจากหินให้กลับเป็นเหมือนเดิม)

ระดับ 7

- คำอธิษฐานอันจำกัด : ปรับเปลี่ยนความเป็นจริงในเวลาจำกัดหรือในรูปแบบที่จำกัด
- วาจาพิฆาต : เป้าหมายในระยะใกล้เคียงที่มีพลังชีวิตน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 ตายลงทันที และไม่สามารถคืนชีพได้
- อัญเชิญปีศาจ : อัญเชิญปีศาจ โดยปีศาจที่อัญเชิญมาจะมีเต๋าพลังชีวิต 2 ต่อเลเวลของผู้ร่าย
- ห่าอุกาบาต : มีผลเหมือนรายคาถาบอลไฟ 4 ครั้ง
- หยุดเวลา : หยุดเวลาในพื้นที่ใกล้เคียง 1d4+1 รอบ

ตัวละคร (มอนสเตอร์)	เต่า พลัง ชีวิต	ท่าโจมตีและความสามารถพิเศษ
แมลงเพลิง	1	ต่อมแสงมีเต่าแสดงการใช้งาน d8.
ค้างคาวดูดเลือด ยักษ์	1	สร้างความเสียหาย 1d6 หลังจากโจมตีไปแล้ว 1 ช่วงขณะ (เทิร์นในการต่อสู้)
ตะขาบที่มีพิษ ร้ายแรง	1	กัด (o) คนที่ถูกกัดทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านนอกจากการต่อสู้, ตะขาบมีพลังชีวิตแค่ 1-2 แต้ม
ปีศาจ 'เมเนส'	1	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d2) + กัด 1 ครั้ง(1d4), ได้รับความเสียหายเพียงครั้งเดียวจากอาวุธปกติ
ก๊อบลิน	1	มีพลังชีวิตเพียง 1d6 เท่านั้น
ฮีบบก๊อบลิน	1	มีโล่สำรองหากมันเลือกที่จะใช้โล่รับความเสียหายแทน
นักรบคลั่ง	1	'ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อต้องทอยเพื่อป้องกันการโจมตีของนักรบคลั่ง
มดทหารยักษ์	2	เขี้ยวอาบพิษ (1d6) เมื่อโดนกัด ทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านรับความเสียหายเพิ่ม 2d6
แคเรียนครีปเปอร์	2	กัด (1) และสามารถโจมตีด้วยระยะ 6 ครั้ง (o) เมื่อถูกโจมตีให้ทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านเป็นอัมพาต
ภูล	2	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) และกัดได้ 1 ครั้ง (1d4) ทอยทดสอบ CON ถ้าไม่ผ่านเป็นอัมพาต
ปลิงยักษ์	2	ดูดเลเวลของตัวละครหลังจากที่สร้างความเสียหาย
บีกแบร์	3	'ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่า DEX
ฮาร์ปี	3	บทเพลงของฮาร์ปี ทอยทดสอบ CHA หากพลาดต้องเดินเข้าไปหา มัน
มนุษย์หนูท่อ	3	'ไม่ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อลอบโจมตีมนุษย์หนูท่อ
เงา	3	สัมผัสเงา (1d4 และ -1 STR), ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์ในการโจมตีเท่านั้น
ดอปเพลอร์เงาเงอร์	3	สามารถเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกได้, ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อต้องทอยทดสอบผลของคาถา
ไวธ	3	ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์หรืออาวุธที่ทำจากเงินในการโจมตีไวธ, ตัวละครถูกดูด 1 เลเวลเมื่อถูกไวธโจมตี
หมาวอบเวบ	4	เทเลพอร์ตไปยังพื้นที่ใกล้เคียงได้ 1 ครั้งระหว่างการต่อสู้
หมึกริซลี	4	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (ความเสียหาย 1d3) ถ้าโจมตีโดนทั้งสองครั้งจะกอดเพื่อสร้างความเสียหายเพิ่ม 1d8
การ์กอยล์	4	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (ความเสียหาย 1d3) กัด 1 ครั้ง(1d4) ที่มด้วยเขา 1 ครั้ง (1d6).
ก้อนลูกบาศก์เจลาติน	4	ทอยทดสอบ CON เมื่อสัมผัสโดน ไม่ผ่านเป็นอัมพาต, ทนทานต่อความหนาวเย็นและกระแสไฟฟ้า
มนุษย์หมาป่า	4	'ได้รับบาดเจ็บจากอาวุธเงินเท่านั้น
โอเกอร์	4	ตัวละครที่ทอยทดสอบ CHA ใส่โอเกอร์จะได้รับผล 'ได้เปรียบ'
คอร์กคาทริซ	5	กัด (1d3) หากโดนกัดให้ทอยทดสอบ CON ไม่ผ่านกลายเป็นหิน

ตัวละคร (มอนสเตอร์)	เต่า พลัง ชีวิต	ท่าโจมตีและความสามารถพิเศษ
หมีนกฮูก	5	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d6) + กัด 1 ครั้ง (2d6) + กอดรัด (2d8) ถ้าผลทอยเพื่อหลบหลีกเป็น 1-4.
บาซิลิสก์	6	หากเฟลอสบตาให้ทอยทดสอบ CON ไม่ผ่านกลายเป็นหิน
ซัคคิวบัส/อินคิวบัส	6	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3), ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อต้องทอยทดสอบผลของคาถา, ด้านทานการโจมตีจากอาวุธปกติ, ดูดเลเวล (-1) เมื่อจูน, ร่ายคาถา 'ล่อลวง' ได้ชั่วโมงละครึ่ง
มัมมี่	6	การโจมตีของมัมมี่ส่งผลให้การฟื้นฟูบาดเจ็บไร้ผล จนกว่าจะมีคนร่ายคาถา 'รักษาอาการบาดเจ็บ', ไม่ได้รับความเสียหายจากอาวุธทั่วไป, ได้รับความเสียหายแค่ครึ่งเดียวจากอาวุธเวทมนตร์
แบนชี	7	กรีดร้อง ทอยทดสอบ CON ถ้าพลาดจะเป็นอัมพาตไป 2d6 รอบ
ภูินัน	7	เปลี่ยนร่างกายเป็นแก๊สได้, เสกวัตถุ, เสกภาพลวงตา, ร่ายคาถา 'ล่องหน' ได้
วิญญาณอาฆาต	8	คนที่ถูกวิญญาณอาฆาตฆ่าตายจะกลายเป็นวิญญาณอาฆาตภายใน 1d6 นาที
ไคมีรา	8	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) + โจมตีด้วยเขี้ยวแพะ 2 ครั้ง (1d4) + กัดด้วยหัวสิงห์โต 1 ครั้ง (2d4) + กัดด้วยหัวมังกร 1 ครั้ง (3d4) หรือฟันไฟ (3d8).
ปีศาจ 'บอลอร์'	9	โจมตีด้วยดาบ (1d12+2) + ฟาดด้วยแล่ (o) ทอยทดสอบ DEX ถ้าไม่ผ่านจะถูกดึงเข้าหาบอลอร์และถูกเผาด้วยไฟ ความเสียหาย 3d6
ปีศาจ 'เฮซโร'	9	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) + กัด 1 ครั้ง (2d8), สร้างความหวาดกลัว (ผลเหมือน 'ขับไล่ผีดิบ') หรือ ร่ายคาถา 'อนธการ' (ทำได้อย่างละครึ่งต่อการต่อสู้)
พุดดิงสีดำ	10	หากวัตถุที่ทำจากโลหะและโดนมัน วัตถุชิ้นนั้นจะละลายหายไปในช่วงจิตใจ
ยักษ์น้ำแข็ง	10	เขวี้ยงก้อนหินขนาดใหญ่หรือก้อนน้ำแข็งขนาดยักษ์
โกเลมหิน	12	ได้รับผลจากคาถาที่มีผลกับหินเท่านั้น, หากต้องการโจมตีโกเลมหิน ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์ +2 ขึ้นไปเท่านั้น
หอยทากยักษ์	12	ถูกรดใส่เป้าหมายจำนวน d4+2 ในระยะใกล้เคียง (1d12) ทอยทดสอบ DEX ถ้าผ่านรับความเสียหายแค่ครึ่งเดียว
มังกร	9 to 11	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d8) + กัด 1 ครั้ง (1d10), ฟันไฟใส่เป้าหมายจำนวน d4+2 ในระยะใกล้เคียง (3d8) สามารถร่ายคาถาระดับ 1 ได้จำนวน 1d4 คาถา + คาถาระดับ 2 จำนวน 1d2 คาถา

ตัวอย่างการเล่น

GM: ตอนนี้พวกคุณอยู่ในทอระบายน้ำที่น้ำเสียสูงถึงเข่า บรรยากาศรอบข้างมีดสนิท ส่วนทางเหนือของมีชีกรงเหล็กขวางอยู่ พวกคุณจะทำอะไรต่อ?

หวัชโมย: มีชีกรงเหล็กในระยะ 'ใกล้เคียง' ไหม?

GM: ใช่

หวัชโมย: ฉันขอเคลื่อนที่ไปที่ชีกรงนั้น แล้วตรวจสอบว่ามีกับดักหรือเปล่า

นักรบ: สมมติว่าไม่มีกับดัก เราอยากลองจ้างชีกรงนั้น

นักไสยเวท: และเราขอรายคาถา 'แสงสว่าง' ใส่ไม้เท้าของเรา

GM: โอเค หวัชโมย ทอยทดสอบค่าสถานะ Wisdom หน่อย ทอย d20 ให้ต่ำกว่าค่า WIS ของนายนะ ทอยครั้งนี้เพื่อตรวจสอบว่าชีกรงนั้นมีกับดักหรือเปล่า

หวัชโมย: *ทอย* สำเร็จ!

GM: นายมั่นใจว่าตรงนั้นไม่มีอะไรที่ดูเป็นภัยคุกคามแน่ๆ แล้วนักรบบยังอยากจ้างชีกรงอยู่มัย ถ้ายังอยากจ้างก็ทอยทดสอบ STR มาเลย

นักรบ: *ทอย* ของกล้วยๆ!

GM: ดีค่ะดี ส่วนนักไสยเวทรายาย 'แสงสว่าง' ใส่ไม้เท้า คาถาระดับ 1 ไหม?

นักไสยเวท: ใช่

GM: โอเค จันทอยทดสอบค่า INT แล้วบวก 1 เข้าไปในผลทอย d20 ด้วย ถ้าทอยไม่ผ่านก็เสีย Spellslot ของคาถาระดับ 1 ไปตลอดวัน

นักไสยเวท: *ทอย* ฉันต้องทอยให้ต่ำกว่าใช้ปะ ไม่ใช่ทอยได้พอดี?

GM: ถูกต้อง

นักไสยเวท: แย่จัง ทอยพลาด

GM: ช่วยปะ! เลยจากชีกรงที่ถูกจ้างนั้นคือทอระบายน้ำอันมืดมิดที่ทอดยาวลงไปตามล่าง พวกคุณจะทำอะไรต่อ?

นักรบ: ลงไปสำรวจอุโมงค์มัย..?

หวัชโมย: เอาดี! เดี่ยวแอบย่องไปลวงหน้านะ

นักไสยเวท: เดี่ยวระวังหลังให้!

GM: โอเค หวัชโมย นายเดินลงท่อไป แต่ก็ยังอยู่ในระยะใกล้เคียงกับเพื่อนๆ อยู่ แล้วก็ทอยทดสอบค่า DEX ให้หน่อย ดูซิว่าจะย่องได้เจียบขนาดไหน แล้วก็อย่าลืมนะว่านายได้รับผล 'ได้เปรียบ' เวลาทอยทดสอบการย่องเบา ทอย d20 สองลูกแล้วเลือกลูกที่ชอบเลย

หวัชโมย: *ทอย* อะไรเนี่ย! ทอยสองรอบแต่ได้ 17 กับ 19 เนี่ยนะ?

GM: อู๊ปส์ นายย่องเสียงดังเกินไป กูลที่ซ่อนอยู่ในเงามืด ระวังประชิดนายเลย โดดออกมาแล้วโจมตี!

หวัชโมย: เฮ้ยยยย!

GM: ได้เวลาทอยแล้วว่าใครได้เริ่มก่อน! ทุกคนทอยทดสอบ DEX ทอยผ่านเริ่มเล่นก่อน กูล ทอยไม่ผ่านเล่นทีหลัง หวัชโมย นายได้รับผล 'เสียเปรียบ' ในการทอยครั้งนี้

นักรบ: เราเริ่มก่อน

นักไสยเวท: ได้เล่นทีหลังอะ

GM: หัวขโมยว่าไง?

หัวขโมย: สร้างตัวละครใหม่นี้นานมัย? ได้เล่นที่หลังนะ!

นักรบ: ผมวิ่งลงไปในห้องแล้วหวดกูด้วยดาบ!

GM: ได้เลยนักรบ นายวิ่งเข้าไปประชิดตัวกูด ทอยทดสอบ STR ดูว่าตีโดนหรือเปล่า อย่าลืม +1 ใส่ผลทอยด้วยนะ กูดเป็นศัตรูที่แข็งแกร่งกว่าพวกนาย

นักรบ: *ทอย* ทอยได้ 7! *ทอยอีกรอบ* ทำความเสียหายได้ 8!

GM: เข้าเป้าเต็มๆ! ต่ไปเทิร์นของกูด หัวขโมยทอยทดสอบ DEX เพื่อดูว่าจะหลบการโจมตีของกูดได้หรือเปล่า กูดโจมตีด้วยกรงเล็บและการกัดที่มีฤทธิ์อัมพาตนะ แล้วก็อย่าลืม +1

หัวขโมย: *ทอย* ม่ายยยยย 18

GM: หัวขโมยผู้นำสงสาร! นายรู้สึกเจ็บแปลบ อาการชาเริ่มเล่นไปทั่วร่าง ทอยทดสอบ CON ถ้าพลาดก็เป็นอัมพาตเลยนะ

หัวขโมย: *ทอย* ต้อง +1 ด้วยมัย?

GM: บวกไปด้วย แล้วนักไสยเวทตรงนั้น เธอเห็นหัวขโมยชาตัวแข็งแล้วล้มลง เธอจะทำอะไรต่อ?

นักไสยเวท: ฉันจะเดินกลับไปช้าๆ

หัวขโมย: โห จำไว้เลยนะ!