

더 블랙 핵

(이 번역은 The Black Hack v1.2 - 2016-04-03에 기반하여 작성되었습니다.)

'OSR' 1판 개조판
데이비드 블랙 제작

~.~

'원전' 시대의 게임 요소와 D20 모던의 이론 요소를 차용하였습니다.

감사의 말

특별한 순서는 없음 - 피터 리건, 토니 터커, 올라프 나이가드, 크리스 맥도웰, 믹 레딕, 에릭 니우던, 브라이언 윌리, 제렛 크레이더, 그레그 웰티, 구판 플레이어들이 게임에 추가해 준 모든 것들, UK OSR 행아웃 일원들, 킥스타터를 후원해주신 모든 분들과 저희가 많은 것을 얻을 수 있었던 이 취미 활동의 발전에 기여해 주신 다른 모든 분들께 감사의 말을 전합니다.

게임 소개

종이와 연필, 주사위를 가지고 하는 전통적인 테이블탑 롤플레잉 게임입니다. 이 게임은 1970년대의 첫 판타지 롤플레잉 게임을 기반으로 삼고 있습니다만, 원작 롤플레잉 게임의 분위기를 확실히 축약하기 위해서 몇 가지 요소들을 더하거나 삭제했습니다.

기본적인 판정법

캐릭터가 뭔가 실패할 여지가 있는 행동을 하는 것은 모두 능력치 판정으로 처리되며, 그 캐릭터의 플레이어가 20면체 주사위를 굴려서 능력치보다 **낮게** 나와야 성공합니다.

한편 괴물들은 이러한 판정을 하지 않습니다. 괴물들이 공격하는 경우에도 괴물이 아니라 캐릭터가 판정을 해서 공격이 회피되었나를 확인할 뿐이고, 괴물들은 피해량을 확인하기 위해서만 주사위를 굴립니다.

능력치 정하기

능력치는 6면체 주사위 3개(3d6)를 갖고 힘(STR), 민첩성(DEX), 건강(CON), 지능(INT), 지혜(WIS), 카리스마(CHA)의 순서대로 굴려서 결정합니다. 만약 15 이상의 결과가 나왔다면 다음 능력치는 6면체 3개가 아니라 6면체 2개(2d6)을 굴려서 나온 결과에 2를 더하게 되며, 그 이후에는 다시 원래대로 6면체 3개를 굴리는 방식으로 돌아갑니다. 모든 능력치가 결정된 이후에는 두 능력치를 서로 교체할 수도 있습니다.

직업 고르기

직업은 총 4개로 전사, 성직자, 마법사, 도적이 있습니다. 캐릭터의 직업에 따라서 공격을 했을 때 얼마나 피해를 줄 수 있을지, 체력 수치가 얼마인지, 특별한 능력이 무엇인지가 결정됩니다.

장비 구입하기

새로 생성되는 캐릭터들은 물품을 구입하는데 사용할 수 있는 동전 3d6 x 10 닢을 갖고 시작합니다. 또한 기본적으로 옷과 직업에 따른 한 손 무기가 1개씩 제공됩니다.

방어점

방어구는 착용자가 받는 피해를 감소시키는 방식으로 적용되며, 각 유형의 방어구는 제한된 양의 피해만을 감소시킬 수 있습니다. **방어점**은 캐릭터가 휴식을 취하면 회복되며, 플레이어나 괴물의 방어구가 최대치만큼의 피해를 흡수한 이후에는 방어구를 제대로 활용할 수 없는 상태로 간주되어 모든 피해를 그대로 받게 됩니다.

유형	방어점
누비 갑옷	2
가죽 갑옷	4
사슬 갑옷	6
판금 갑옷	8
소형 방패	2
대형 방패	4

괴물들은 1 이상의 HD마다 방어점을 1점씩 얻게 되며, 간단히 말하자면 HD에서 -1을 한 만큼의 방어점을 가지게 됩니다. 또한 일부는 방패를 사용할 수도 있습니다. (최대 방어점은 10입니다)

방어구 숙련도

자기 직업에 맞지 않는 방어구를 착용하는 경우, 공격이나 피해 회피 판정시 그런 방어구들의 **최대 방어점**을 결과값에 추가합니다. 방어점이 소모되었더라도 추가되는 수치는 바뀌지 않습니다.

물품	가격	소모품 주사위	특이사항
누비 갑옷	50	-	방어점 2점
가족 갑옷	100	-	방어점 4점
사슬 갑옷	350	-	방어점 6점
판금 갑옷	600	-	방어점 8점
소형 / 대형 방패	50 / 100	-	각각 방어점 2점 / 4점
짐가방	5	-	보유 가능 장비 수 +2 증가
기름이 든 병	2	d6	-
작업용 도구	2	-	-
성스러운 상징	25	-	언데드 추방시 지혜 스탯 +2를 추가
성수	25	d4	-
쇠못	1	-	-
등불	10	-	-
손거울	5	-	-
보존 가능한 휴대식량	15	d8	-
신선한 휴대식량	5	d4	-
50피트 길이 밧줄	1	-	-
작은 자루	1	-	-
커다란 자루	2	-	-
도적의 작업도구	25	-	-
부싯돌	3	-	-
햇불 (6개)	1	d6	각 햇불마다 소모품 주사위를 따로 적용
포도주 부대	1	d6	-
포도주	1	-	-
흔한 약초 모음	10	d8	-
10피트 길이 장대	1	-	-
화살통	10	d10	-
양손 무기	50	-	-

내성굴림 전환

여기서는 내성굴림을 사용하지 않는 대신 특정한 주문이나 함정, 효과가 발동될 때 플레이어들에게 그에 맞는 능력치 판정을 하게 합니다. 아래쪽 표를 참고하세요. **강력한 적들** 항목의 내용을 기억하면 좋습니다.

힘	민첩성	건강
<i>피할 수 없는</i> 물리적 피해	<i>피할 수 있는</i> 물리적 피해	질병, 독이나 죽음

지능	지혜	카리스마
주문이나 마법에 대한 저항	속임수 또는 환상	매혹 계열의 효과

플레이어의 턴

플레이어의 턴마다 그 플레이어의 캐릭터는 이동과 행동을 할 수 있습니다. 플레이어들은 공격을 하거나, 단서를 찾거나, NPC와 이야기를 하거나, 주문을 쓸 수 있는데, 이러한 주변 환경과의 상호 작용이 곧 행동입니다. 때때로 플레이어들은 행동의 결과를 확인하기 위해서 능력치 판정을 해야 할 수도 있습니다.

시간과 턴

살펴보아야 할 중요한 시간 단위는 **순간** (라운드)과 **분** (턴)입니다. 순간 단위는 전투나 급박한 위험 상황에서 사용하게 되며, 분 단위는 조사하거나 모험을 할 때 사용합니다. 마스터는 모험 진행 중에 필요하면 분 단위를 대신해 **시간**이나 **일**, **개월** 단위의 시간으로 사용할 수도 있습니다.

이동과 거리

실제 정확한 수치를 따지는 대신에 여기서는 거리를 4가지 단위로 나누어 사용합니다. **근접 거리**, **가까운 거리**, **먼 거리**, **아주 먼 거리**입니다. 매 턴 각 캐릭터는 **가까운 거리** 내로 이동하면서 행동을 같이 할 수 있습니다. 행동을 포기하고 계속 이동하면 한 번에 **먼 거리**까지 이동할 수 있습니다. 그 이상은 **아주 먼 거리**로 간주되며, 이동하려면 이동 3회 이상이 필요합니다.

이 체계는 서사적인 '마음의 극장' 스타일의 진행을 지원하려고 고안되었으며, 따라서 모눈종이나 거리 단위로 체크를 하는 것에 대해서 걱정을 덜 해도 됩니다. 다만 주문이나 효과의 영역 판정을 위해 따로 제시된 수치나 이동 수치가 있는 경우에는 다음과 같이 전환이 가능합니다.

근접	가까운 거리	먼 거리
0 - 5피트	5 - 60피트	60 - 120피트

선공

일단 전투가 발생하면 모든 캐릭터들은 누가 먼저 행동하고 반응하는지 순서를 정해야 합니다. 각 캐릭터들은 **민첩성** 판정을 하고, 성공하면 적들보다 먼저 각자의 행동 순서를 정해 함께 행동하게 됩니다. **민첩성** 판정에 실패한 캐릭터들은 적들이 행동한 이후에 같은 방식으로 행동하게 됩니다.

괴물의 체력 주사위

체력 주사위(HD)는 괴물의 체력을 정하기 위해서 굴려야 하는 d8의 개수와 레벨을 표현하는 수치입니다.

공격, 방어, 피해

캐릭터가 생물을 공격하는 경우, **근접 공격**의 경우 주사위가 **힘**보다 낮게 나와야 하고 **사격**의 경우 주사위가 **민첩성**보다 낮게 나와야 합니다. 이와 마찬가지로 적이 캐릭터를 공격하는 것을 막을 때도 근접 공격이라면 주사위가 **힘**보다 낮게 나와야 하고, 사격이라면 주사위가 **민첩성**보다 낮게 나와야 합니다. 가끔씩은 마스터가 특정한 판정에 요구되는 스탯을 지정할 수 있습니다.

피해량은 기본적으로 캐릭터의 직업이나 괴물이 가지는 **체력 주사위**에 의해 결정됩니다.

근접 공격을 하기 위해서는 적과 **접근**해 있어야 하며, 사격의 경우 **접근한** 적에 대한 **사격**도 가능하지만 판정시 **불이익**을 받습니다.

괴물들은 자신의 체력 주사위에 기반해서 피해를 줍니다만(표를 참조) 플레이 중인 모듈에 제시된 피해

수치를 사용하는 게 더 좋다면 그쪽을 써도 상관은 없습니다.

양손 무기

더 크고, 훨씬 치명적인 무기들을 사용하는 경우 무기를 쓰는 모든 판정에 +2를 받게 됩니다.

더 많은 피해를 줄 수 있지만, 그만큼 적을 맞추기도 어렵습니다.

치명타 피해

플레이어가 공격할 때 주사위를 굴려 1이 나왔다면, 이후 피해 굴림에서 나온 결과를 2배로 적용합니다. 반대로 공격을 회피할 때 주사위를 굴려 20이 나왔다면, 역시 이후의 피해 굴림에서 나온 결과를 2배로 받게 됩니다. **방어점**은 정상적으로 적용됩니다.

체력 주사위	피해량
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)

죽음과 가사상태

캐릭터의 **체력**이 0점이 되면 **행동 불능 상태**가 됩니다. 행동 불능 상태에서는 아무 행동도 할 수 없습니다. 전투가 끝나거나 위험이 사라지고 난 뒤 **행동 불능 상태**가 된 캐릭터는 6면체를 굴려서 표에 따라 (아래 참조) 무슨 일이 일어났는 지를 확인하게 되며, **살아남으면 4면체를 굴려서 그 결과만큼의 체력을 회복합니다.**

플레이어들이 패배했거나 동료를 수습할 수 없게 되었다면, 쓰러진 캐릭터는 영원히 사라집니다!

강력한 적들

적의 HD 수치가 플레이어의 레벨보다 높다면, 그 차이만큼 플레이어들이 그 적과의 대결 과정에서 하게 되는 능력치 판정 결과의 수치가 증가합니다. - 예를 들어, 레벨 3인 캐릭터가 HD 5인 괴물의 공격에 맞선 경우에는 굴림 결과에 +2가 추가됩니다.

치료

캐릭터들은 주문, 물약, 능력을 통해서 체력을 얻을 수 있습니다. 다만 체력을 최대 수치 이상으로 얻을 수 없고, 반대로 체력이 0 아래로 떨어지지도 않습니다. **행동 불능 상태**가 된 캐릭터를 치료할 때는 체력 0을 기준으로 하며, 치료된 캐릭터는 다시 일어나서 더 이상 **행동 불능 상태**로 판정되지 않습니다.

결과값	결과
1	쓰러짐 - 단순히 쓰러졌을 뿐입니다
2	멍한 머리 - 이후 1시간 동안 모든 판정에 불이익을 받습니다
3	골절상 - 다음 날까지 하루간 힘, 민첩성, 건강에 -2를 받습니다
4	장애 - 힘이나 민첩성이 영구적으로 2 감소합니다
5	흉측해짐 - 카리스마가 4 감소합니다
6	사망 - 살아날 수 없었습니다

이익과 불이익

GM은 특정한 방식으로 하는 행동의 성공률이 더 높아지거나 낮아진다고 정할 수 있습니다. 둘 다 플레이어가 판정시 20면체를 하나 더 굴리게 하며, **이익**을 보는 경우에는 둘 중에서 낮은 결과를 선택할 수 있지만, **불이익**을 받는 경우에는 둘 중 높은 결과를 선택해야 합니다.

휴식

플레이어들이 1시간 정도 휴식을 취하면, 방어점이 모두 회복됩니다. 또한 하루에 한 번씩 휴식을 끝낸 플레이어들은 직업에 따른 **체력 주사위**를 굴려서 결과만큼의 체력을 회복할 수 있습니다.

경험치

모험가들은 장애물을 극복하고 승리를 거두는 과정에서 뭔가를 배우게 됩니다. 고작 시시한 코볼트 하나를 죽이는 것은 누군가에게 계시를 주지 못한다는 의미지요. 던전에서 살아남고, 의뢰를 마치고, 살아남아서 이야기를 남기는 그런 것들이 전망과 성장을 가져다 주는 것입니다. 기존의 경험치 시스템은 사용되지 않습니다.

각 세션 / 던전의 총 / 의뢰 / 주요 사건이 끝날 때마다 끝까지 살아남은 캐릭터들은 레벨이 오를 수 있습니다.

마스터는 레벨이 언제 올라가는지를 결정하고, 캠페인 내내 거의 변함없이 결정을 유지하는 것이 좋습니다. 또한 명확하고 솔직한 태도를 취해서 플레이어들이 "목표점"이 어디인지를 알 수 있게 해야 합니다.

레벨 상승

캐릭터의 레벨이 올라가면 최대 **체력**이 직업에 따른 **체력 주사위** 판정에 따라 증가합니다. 또한 각 **능력치**마다 20면체를 굴려서, 결과값이 능력치보다 높게 나오면 그 **능력치**가 1 상승하게 됩니다.

짐

각 캐릭터가 문제 없이 보유하고 다닐 수 있는 최대 장비 숫자는 그 캐릭터의 **힘** 수치와 같습니다. 그 이상으로 장비를 가지고 다니게 되면 행동에 지장이 생겨서 모든 능력치 판정에 **불이익**을 받게 되고, 무조건 **가까운 거리**로 밖에 이동할 수 없게 됩니다. 또한 각 캐릭터가 보유하고 다닐 수 있는 최대 장비 숫자는 그 캐릭터의 **힘** 수치와 같습니다.

직업별 무기

자기 직업의 무기 목록에 나오지 않는 무기를 사용하는 경우, 전투 판정시 **불이익**을 받게 됩니다.

무작위 조우

GM은 실제 시간으로 15분마다 (주의를 *기울여야 합니다*, 아시겠나요?) 4면체를 굴려서 1-2가 나오면 이후 턴을 진행하면서 무작위로 생성된 생물이나 주의를 끌 만한 것을 등장시켜야 합니다.

생물들의 반응

이미 정해진 성향이나 목표를 가지고 있는 일부 괴물이나 NPC들의 경우, GM은 그들의 성향이나 목표에 따라서 플레이어들에 대한 그들의 감정이나 반응을 정합니다. 하지만 무작위로 조우하게 된 생물들같이 그렇지 않은 경우에는 다음 표에 따라서 8면체를 굴려서 반응 굴림을 하면 됩니다.

결과값	반응
1	도망친 후 다시 판정합니다.
2	PC들을 완전히 피하려 합니다.
3	PC들과 거래를 합니다.
4	PC들에게 도움을 줍니다.
5	PC들을 동료로 오해합니다.
6	PC들을 속입니다(다시 판정)
7	지원을 요청합니다.
8	PC들을 생포/살해/식인하려 합니다.

언데드 추방

성직자들은 가까이 있는 모든 언데드를 추방하는 행동을 할 수 있습니다. 추방을 하려면 **지혜** 능력치로 판정을 하며, 판정한 결과에 대상 무리에 속한 생물의 HD가 추가됩니다. GM은 어떤 생물이 어떤 무리에 속하는지를 정합니다.

추방당한 언데드 괴물들은 추방된 이후 2d4 라운드 동안 성직자로부터 모든 이동을 (행동을 포기하고 이동을 하면서) 도망쳐야 합니다.

소모품 주사위

장비 항목에 있는 물품 중 **소모품 주사위**가 있는 물품들은 수량이 제한된 소모품으로 간주됩니다. 이 물품들이 다음 분(턴)에 사용되면 소모품 주사위를 굴리게 되며, 1-2가 나오면 소모품 주사위는 한 단계 낮아지는 방식으로, 다음과 같이 점차 낮아지게 됩니다.

20면체 > 12면체 > 10면체 > 8면체 > 6면체 > 4면체

4면체를 굴려서 1-2가 나왔다면 소모품의 재고가 모두 사용된 것으로 간주되어 그 물품은 더 이상 사용할 수 없습니다.

마법 물품

마법 무기는 무기를 사용할 때 판정에 사용되는 **능력치**에 +1을 더해주고, **피해 판정**에 1을 더해 줍니다. GM이 원한다면 +2, +3을 올려주는 더 강력한 마법 무기도 등장할 수 있습니다.

마법 방어구는 기본 방어구의 **방어점 수치**의 **2배만큼** 방어점을 가지며, 예를 들어서 마법의 사술 갑옷은 **방어점 12**가 됩니다. 다만 나머지 부분은 기본 방어점의 규칙을 그대로 적용합니다.

전통적인 OSR 게임들은 마법 물품들을 명중 굴림과 방어도에 +1이나 +2를 추가하는 방식으로 처리합니다. GM이 레벨이 높은 플레이어들에게 +2, +3짜리 더 강력한 마법 방어구를 주고 싶다면 **방어점**을 3배로 주는 것에 대해서 조심스럽게 생각해보십시오.

전사

기본 체력: $d10 + 4$

레벨당 얻는 / 휴식을 통해 회복되는 체력 주사위: $d10$

무기와 방어구: 모든 종류 사용 가능

피해 주사위: $d8$ / 비무장시 $d6$

특별한 능력

1시간에 1번씩 전투 중에 $1d8$ 만큼의 **체력**을 회복할 수 있습니다.

1회의 행동 내에 자기 레벨 당 1회씩의 공격을 할 수 있습니다.

힘이나 **민첩성** 판정에 실패해서 피해를 받을 때, 쓰고 있던 방패를 파괴하고 피해를 받지 않을 수 있습니다.

레벨 상승

능력치 상승을 위해 주사위를 굴릴 때, **힘**과 **민첩성**의 경우 둘 다 두 번씩 굴립니다.

도적

기본 체력: $d6 + 4$

레벨당 얻는 / 휴식을 통해 회복되는 체력 주사위: $d6$

무기와 방어구: 검 / 활 / 단검 / 누비 갑옷 / 가죽 갑옷 / 소형 방패 사용 가능

피해 주사위: $d6$ / 비무장시 $d4$

특별한 능력

함정이나 마법 장치로 인한 피해나 효과를 회피하는 **민첩성** 판정을 할 때 **이익**을 얻습니다.

대상을 뒤에서 공격할 때 판정에 **이익**을 얻고, $2d6$ 또는 $2d4 +$ 도적의 레벨을 더한 수치만큼 피해를 주게 됩니다.

섬세한 일을 하거나, 기어오르거나, 소리를 듣거나, 조용히 움직이거나, 글을 이해하거나 자물쇠를 따는 등의 행동을 할 때 판정을 할 때 **이익**을 얻습니다.

레벨 상승

능력치 상승을 위해 주사위를 굴릴 때, **민첩성**과 **지혜**의 경우 둘 중 하나를 골라 두 번씩 굴립니다.

성직자

기본 체력: $d8 + 4$

레벨당 얻는 / 휴식을 통해 회복되는 체력 주사위: $d8$

무기와 방어구: 모든 둔기류 / 누비 갑옷 / 가죽 갑옷 / 사슬 갑옷 / 모든 종류의 방패 사용 가능

피해 주사위: $d6$ / 비무장시 $d4$

특별한 능력

성직자는 독으로 인한 피해나 마비를 막기 위한 **건강** 판정시 **이익** 을 얻습니다.

성직자는 **가까운 거리** 의 모든 언데드를 추방할 수 있으며, 그러기 위해서는 자신의 **지혜** 판정 결과에 대상 생물의 HD를 더해서 성공해야 합니다.

레벨 상승

능력치 상승을 위해 주사위를 굴릴 때, **힘**과 **지혜**의 경우 *둘 중 하나를 골라* 두 번씩 굴립니다.

신성 주문 사용

2레벨부터 성직자는 하루에 일정한 수의 **신성 주문**을 시전할 수 있게 됩니다. **주문 시전** 항목을 참조하세요.

주문서

성직자는 1 / 2 레벨 신성 주문들 중에서 1d4개 만큼의 주문이 적힌 대형 주문서를 가지고 시작합니다.

마법사

기본 체력: $d_4 + 4$

레벨당 얻는 / 휴식을 통해 회복되는 체력 주사위: d_4

무기와 방어구: 한 손 검과 지팡이 사용 가능

피해 주사위: $1d_4$ / 비무장시 1

특별한 능력

마법 장치나 주문으로 인한 피해나 효과를 피하기 위해 지능 판정을 할 때 **이익**을 얻습니다.

레벨 상승

능력치 상승을 위해 주사위를 굴릴 때, **지능**과 **지혜**의 경우 둘 중 *하나*를 *굴라* 두 번씩 굴립니다.

비전 마법 사용

마법사는 하루에 일정한 수의 **비전 주문**을 시전할 수 있습니다. **주문 시전** 항목을 참조하세요.

주문서

마법사는 1 / 2 레벨 비전 주문들 중에서 $1d_4+2$ 개 만큼의 주문이 적힌 대형 주문서를 가지고 시작합니다.

주문 시전

마법사와 성직자는 각각 자신의 직업 주문 목록(아래 참조)에서 주문을 골라 사용할 수 있습니다. 주문서를 찾아 읽어서 거기 나오는 주문을 시전할 수도 있고, 자기 **레벨**만큼의 주문들을 특별하게 메모라이즈해 두었다가 주문서 없이 시전할 수도 있습니다. 또한 이 두 직업은 하루에 시전 가능한 주문 수의 제한인 '주문 슬롯'을 다수 가지게 되는데, 이것은 시전자의 마력 소모와 장기간 주문을 시전하는 것의 대가를 의미합니다. 주문 슬롯을 모두 소모하면 더 이상 주문을 쓸 수 없게 됩니다.

주문을 시전할 때는 성직자의 경우 **지혜** / 마법사의 경우 **지능** 으로 능력치 판정을 하고, 결과값에 시전하는 주문의 레벨을 더하게 됩니다. 실패하면 그 주문과 같은 레벨의 주문의 주문 슬롯이 하나 감소합니다. 메모라이즈된 주문을 시전해도 그 주문의 메모라이즈는 유지되지만, 주문 슬롯들을 회복하려면 **8시간 이상** 휴식해야 합니다.

전통적인 OSR 게임이나 초창기 시대의 게임에서 대상 생물이 내성굴림을 하라고 명시된 주문의 경우, 대신 주문을 시전한 캐릭터가 지능이나 지혜 판정을 해서 주문이 대상의 방어를 뚫을 정도로 강력했는지를 확인하게 됩니다.

일일 성직자 주문 슬롯

설명: 세로 줄은 캐릭터의 레벨이고, 가로 줄은 주문 슬롯의 레벨입니다.

	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

일일 마법사 주문 슬롯

설명: 세로 줄은 캐릭터의 레벨이고, 가로 줄은 주문 슬롯의 레벨입니다.

	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

신성 주문 목록

1레벨 슬롯 신성 주문

- **경상 치료** 가까운 거리 내의 대상 하나의 체력을 1d8만큼 회복시킵니다.
- **사악함 감지** 가까운 거리 내의 모든 악한 존재가 빛을 발하게 합니다. 5분간 지속됩니다.
- **빛** 가까운 거리 내의 특정 위치나 물체에서 희미한 빛이 나오게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **악으로부터의 보호** 가까운 거리 내의 모든 아군 동료들이 악한 존재의 해로운 행위를 대상으로 판정할 때 **이익**을 얻습니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **음식을 정화** 가까운 거리 내의 모든 음식물에 걸린 모든 질병을 제거합니다.

2레벨 슬롯 신성 주문

- **축복** 가까운 거리 내의 모든 아군 동료들이 공격이나 방어를 할 때 능력치에 +1이 추가됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **함정 감지** 가까운 거리 내의 모든 함정을 알아차립니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **속박** 가까운 거리 내의 1d4대상이 마비됩니다. 매 턴 **지혜** 판정에 성공해야 지속됩니다.
- **침묵** 시전자로부터 가까운 거리 내의 모든 것이 마법적 침묵 상태가 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **동물과의 대화** 시전자가 동물들의 말을 이해하고 말할 수 있게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.

3레벨 슬롯 신성 주문

- **새벽빛** 가까운 거리 내의 일정 영역이 햇빛으로 빛나게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **질병 치료** 가까운 거리 내의 대상 하나에 걸린 모든 질병을 치료합니다.
- **물체 찾기** 이미 무엇인지 아는 물체가 있는 방향을 느낄 수 있게 됩니다. 시전자의 레벨당 지속시간이 1분씩 늘어납니다.
- **기도** 가까운 거리 내의 모든 아군 동료들이 악한 존재의 공격에 대해서 방어시 **이익**을 얻습니다. 1d4라운드 동안 지속됩니다.
- **저주 해제** 가까운 거리 내의 대상 하나에 걸린 저주 하나를 해제합니다.
- **망자와의 대화** 가까운 거리 내의 시체를 대상으로 3개의 질문을 할 수 있습니다.

4레벨 슬롯 신성 주문

- **음식을 창조** 가까운 거리 내의 모든 생물들이 1일간 먹을 양의 식량을 창조합니다.
- **중상 치유** 가까운 거리 내의 대상 하나의 체력을 3d8+3만큼 회복시킵니다.
- **독병 무효화** 가까운 거리 내의 대상 하나의 독을 제거 / 무효화합니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **악으로부터의 방어** 가까운 거리 내의 모든 아군 동료들이 악한 존재의 공격을 방어할 때만 적용되는 추가 방어점 6점을 얻습니다. 1d4라운드 동안 지속됩니다.

5레벨 슬롯 신성 주문

- **간청** 시전자가 믿는 신이 3개의 질문에 성실히 답해줍니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **사악함 제거** 가까운 거리 내의 악한 신성 주문을 해제합니다.
- **죽음의 손가락** 가까운 거리 내의 대상 하나를 지정해 **지혜** 판정을 해서 행동 불능 상태로 만듭니다.
- **역병** 가까운 거리 내 모든 대상에 **지혜** 판정을 해서 1d6턴 동안 2d8점의 체력을 잃게 합니다.
- **지령** 가까운 거리 내의 생물 하나가 명령을 따르게 합니다.
- **시체 되살리기** 죽은 지 7일이 안 되었고, 살려는 의지가 있는 시체를 부활시킵니다.

6레벨 슬롯 신성 주문

- **지성 불어넣기** 가까운 거리 내의 물체 하나가 낮은 지성을 갖고 행동하게 됩니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **칼날의 벽** 가까운 거리 내에 적이 접근하면 지능 판정을 해서 3d6 피해를 주는 칼날로 된 벽을 소환합니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **정령 부르기** 시전자의 레벨과 동일한 HD를 갖는 정령을 소환합니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **길 찾기** 시전자가 자기가 목표하는 곳으로 향하는 길을 파악할 수 있게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **괴물과의 대화** 시전자가 괴물들의 말을 이해하고 말할 수 있게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.

- **귀환의 언령** 시전자와 이 주문이 시전된 곳으로 돌아갈 수 있는 능력을 얻게 됩니다. 1년 동안 지속됩니다.

7레벨 슬롯 신성 주문

- **공기의 하인** 공기의 하인을 불러 아주 먼 거리의 물체를 가져오게 합니다.
- **천상의 주문** 선택한 차원에 자신의 화신을 생성합니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **기상 조작** 가까운 거리 내의 영역의 날씨를 조작합니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **지진** 가까운 거리 내의 모든 생물에게 **지해** 판정을 해서 성공할 때마다 그 대상을 행동 불능 상태로 만듭니다.
- **성스러운 언령** 가까운 거리 내의 모든 5HD 이하 생물을 죽이고, 6~10HD 생물들을 1d4턴 동안 마비시킵니다.
- **바람 걸음** 자기 마음대로 안개로 변했다가 원래대로 돌아올 수 있습니다. 1일 동안 지속됩니다.
- **회복** 레벨 흡수 능력을 가진 괴물들에게 잃은 모든 레벨을 회복합니다.

비전 주문 목록

1레벨 슬롯 비전 주문

- **매혹** 가까운 거리 내의 대상 하나가 명령에 따르게 됩니다.매 턴 **지혜** 판정에 성공해야 지속됩니다.
- **주문 감지** 가까운 거리 내의 모든 마법이 빛을 발하게 합니다. 5분 동안 지속됩니다.
- **빛** 가까운 거리 내의 특정 위치나 물체에서 희미한 빛이 나오게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **마법 화살** 가까운 거리나 먼 거리, 아주 먼 거리의 적에게 시전자의 레벨당 1d4 피해를 줍니다.
- **방어막** 시전자가 자신의 레벨당 2점의 방어점을 얻습니다.
- **잠재우기** 총합 4d6 HD 만큼의 대상들을 잠들게 합니다. 8시간 동안 지속됩니다.

2레벨 슬롯 비전 주문

- **암흑** 가까운 거리 내의 일정 영역을 지정해 암흑으로 뒤덮어 시야를 가립니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **투명화** 가까운 거리 내의 생물 하나가 공격을 하거나 주문이 해제되기 전까지 보이지 않게 됩니다.
- **문따기** 가까운 거리 내의 잠긴 문이나 자물쇠를 딸 수 있습니다.
- **공중 부양** 시전자가 땅에서 최대 6피트만큼 떠오릅니다. 시전자의 레벨당 10분씩 지속 시간이 늘어납니다.
- **그물** 가까운 거리 내의 일정 영역을 지정해 그 안에서의 이동을 막습니다.매 턴 **지혜** 판정에 성공해야 지속됩니다.

3레벨 슬롯 비전 주문

- **암흑시야** 완전한 암흑 속에서도 볼 수 있게 됩니다. 시전자의 레벨당 10분씩 지속 시간이 늘어납니다.
- **마법 해제** 가까운 거리 내의 비전 주문 하나를 해제합니다.
- **화염구** 가까운 거리 내의 1d6 대상에 시전자의 레벨당 1d6피해를 줍니다.
- **언어 / 마법 이해** 모든 종류의 언어와 마법을 이해할 수 있게 됩니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **마법의 입** 주변 모든 생물들의 말을 따라하는 입의 환영을 생성합니다.

4레벨 슬롯 비전 주문

- **혼란** 가까운 거리의 2d6 대상이 즉시 반응 판정을 하게 합니다.
- **차원의 문** 대상을 아주 먼 거리로 이동시킵니다.
- **자신 / 타인 변신** 대상 생물을 다른 모습으로 변신시킵니다.
- **저주 해제** 가까운 거리 내의 대상 하나에 걸린 저주를 해제합니다.
- **불길 / 얼음의 벽** 가까운 거리 내에 적이 접근하면 지능 판정을 해서 3d6 피해를 주는 불길 / 얼음으로 된 벽을 소환합니다. 10분 동안 지속됩니다.
- **돌 / 강철의 벽** 가까운 거리 내에 돌 / 강철로 된 벽을 소환합니다. 1시간 동안 지속됩니다.

5레벨 슬롯 비전 주문

- **시체 일으키기** 시전자의 레벨만큼의 HD를 갖는 해골 / 좀비 2d4마리를 소환합니다. 주변에 시체가 있어야 합니다.
- **죽음의 안개** 5HD 이하의 적이 닿으면 지능 판정을 해서 실패시 행동 불능 상태로 만드는 안개를 생성합니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **정령 소환** 3d4 HD를 갖는 정령을 원하는 속성으로 소환합니다.
- **상위 차원과의 접촉** 레벨당 1개의 질문을 해 볼 수 있습니다.
- **정신 약화** 가까운 대상 하나의 지능을 4로 낮춥니다. 시전자의 레벨당 10분씩 지속 시간이 늘어납니다.
- **염동력** 가까운 거리의 물체를 생각대로 움직일 수 있게 됩니다. 1시간 동안 지속됩니다.
- **순간이동** 가까운 거리의 대상 하나를 시전자가 원하는 곳 어디론가 보냅니다.

6레벨 슬롯 비전 주문

- **반마법 장벽** 시전자로부터 가까운 거리 내에 모든 마법을 막는 공간을 형성합니다.
- **살생 주문** 가까운 거리 내의 7HD 이하인 2d8 생물을 죽일 수 있습니다.
- **입자분해** 가까운 거리 내의 대상이나 물체 하나를 먼지로 분해해 버립니다.

- **투명한 추적자** 이차원의 괴물 하나를 불러내서 일을 시킵니다.
- **돌을 살덩이로** 가까운 거리 내의 대상을 석화시키며, 그 반대로도 쓸 수 있습니다.

7레벨 슬롯 비전 주문

- **한정된 소원** 현실을 한정된 방식으로 / 제한된 시간 동안 바꿀 수 있습니다.
- **즉사의 언령** 체력 50 이하의 대상 하나를 즉사시키고 부활을 막습니다.
- **악마 소환** 시전자의 레벨 x 2만큼의 HD를 갖는 악마를 소환합니다.
- **운석 무더기** 화염구 4회를 동시에 쓰는 것으로 간주됩니다.
- **시간 정지** $1d_{4+1}$ 라운드간 가까운 거리 내 영역의 시간을 멈춥니다.

몬스터 목록

이름	HD	특수한 행동과 능력
불딱정벌레	1	발광샘은 d8 소모품으로 간주됩니다.
거대 흡혈박쥐	1	공격받은 대상은 다음 라운드에 1d6 피해를 추가로 받습니다.
맹독성 지네	1	물기 공격 (o 피해인 대신 건강 판정에 실패하면 행동 불능)을 사용합니다. 체력이 1-2점으로 제한됩니다.
마네스 (악마)	1	발톱 공격 2회 (1d2 피해) + 물기 공격 (1d4 피해)을 사용합니다. 마법 무기가 아닌 무기로 공격하면 피해를 절반만 받습니다.
고블린	1	체력이 1d6점 으로 제한됩니다.
흡고블린	1	방패가 깨지면 대개 예비용 방패를 꺼내듭니다.
인간 광전사	1	광전사의 공격에 대응하는 판정시 불이익을 받습니다.
거대 병정개미	2	독성 깨물기 (1d6 피해)를 사용하고 건강 판정에 실패시 2d6 피해를 줍니다.
육식성 덩굴	2	물기 공격(1) + 촉수 공격 6회 (피해 없음) 를 하고, 건강 판정에 실패시 마비시킵니다.
구울	2	손톱 공격 2회(1d3 피해) + 물기 공격 (1d4 피해)을 하고, 건강 판정에 실패시 마비시킵니다.
거대 거머리	2	피해를 준 라운드에 1레벨을 흡수합니다.
버그베어	3	모든 민첩성 판정에 불이익을 줍니다.
하피	3	노래 - 카리스마 판정을 해서 실패하면 하피 쪽으로 이동해야 합니다.
쥐인간	3	쥐인간을 기습하려는 시도를 하는 경우, 판정시 이득을 얻지 못합니다.
그림자 괴물	3	접촉 공격 (1d4 피해와 힘 1 감소)을 사용하고, 마법 무기로만 공격할 수 있습니다.
도플갱어	3	라운드마다 형상을 바꾸고, 마법 판정에 불이익을 받게 합니다.
망자	3	마법 무기나 은제 무기에만 피해를 입고, 피해를 입힌 적의 레벨을 1깎습니다.
블링크 독	4	전투당 1회 순간이동을 할 수 있습니다.
불곰	4	발톱 공격 2회 (1d3 피해)를 사용하고, 둘 다 대상에 명중하면 곰 껴안기를 사용해 추가로 1d8 피해를 줍니다.
가고일	4	발톱 공격 2회 (1d3 피해) + 물기 공격 (1d4 피해) + 뿔 공격 (1d6 피해)을 사용합니다.
젤라티너스 큐브	4	접촉시 건강 판정을 해서 실패시 마비시키고, 냉기나 전기에 영향을 받지 않습니다.

이름	HD	특수한 행동과 능력
늑대인간	4	은제 무기에만 피해를 입습니다.
오우거	4	자신을 대상으로 하는 모든 카리스마 판정에 이익을 줍니다.
코카트리스	5	물기 공격 (1d3 피해)을 사용하고, 건강 판정 실패시 석화시킵니다.
올빼미곰	5	발톱 공격 2회 (1d6 피해) + 물기 공격(2d6 피해)을 사용합니다. 또한 대상의 회피 판정에서 17-20이 나오면 곰 꺼안기를 사용해 추가로 2d8 피해를 줍니다.
바실리스크	6	눈을 마주치면 건강 판정을 해서 실패시 석화됩니다.
서큐버스 / 인큐버스	6	손톱 공격 2회 (1d3 피해)를 하고, 키스를 통해서 1레벨을 흡수하며, 1시간에 1번씩 매혹 주문을 쓸 수 있습니다. 또한 마법 판정을 할 때 이익을 주며, 비마법적 무기가 통하지 않습니다.
미이라	6	공격 성공시 대상은 상처 치유 주문을 받기 전까지 치료되지 않습니다. 또한 일반 무기 피해를 받지 않고, 마법 무기 피해도 절반만 받습니다.
밴시	7	비명 지르기 - 건강 판정에 실패하면 2d6 라운드 동안 마비됩니다.
진	7	가스 형태를 취하거나 물체 생성, 환영 생성 행동을 할 수 있고, 또한 투명화(주문)을 행동으로 쓸 수 있습니다.
망령	8	망령에게 죽은 사람은 1d6 턴이 지나면 망령이 됩니다.
키메라	8	발톱 공격 2회 (1d3 피해) + 염소 머리로 뿔 공격 2회 (1d4 피해) + 사자 머리로 물기 공격 (2d4 피해) + 용 머리로 물어뜯기 (3d4 피해) 또는 불 뿜기 (3d8 피해)를 사용합니다.
발러 (악마)	9	칼 휘두르기 공격 (1d12+2 피해) + 채찍 공격(피해가 없는 대신 민첩성판정 실패시 발러에게 끌려오고 3d6 화염 피해 추가)을 사용합니다.
헤즈루 (악마)	9	발톱 공격 2회 (1d3 피해) + 물기 공격 (2d8 피해)를 하고, 공포 유발(추방)이나 <암흑> 주문을 각각 매 전투마다 1회씩 쓸 수 있습니다.
블랙 푸딩	10	이 생물에 접촉한 금속 물질은 다음 순간에 녹아내립니다.
서리거인	10	거대한 돌덩이나 얼음 덩어리를 집어던집니다.
바위 골렘	12	돌이나 바위에 영향을 주는 주문만 적용되며, +2 이상의 보정을 제공하는 무기로만 피해를 줄 수 있습니다.
거대 민달팽이	12	산 뱀기 (가까운 거리 내의 1d4+2 대상에 1d12 피해 + 민첩성 판정으로 받는 피해 절반으로 감소 가능)를 사용합니다.
용	9 ~ 11	발톱 공격 2회(1d8 피해) + 물기 공격 (1d10 피해)을 사용합니다.또한 불 뿜기 (가까운 거리 내의 1d4+2 대상에 3d8 피해)를 사용하고, 1d4개의 1레벨 주문과 1d2개의 2레벨 주문을 쓸 수 있습니다.

플레이 예제

마스터: 그래서 여러분은 지금 캄캄한 하수구 속에서 무릎까지 진흙에 잠긴 상태로 북쪽의 쇠창살문을 향해 가고 있습니다. 어떻게 할 건가요?

도적: 쇠창살문이 가까운 거리인가요?

마스터: 네.

도적: 그러면 제가 가까이 가서 행동으로 함정 확인을 해 볼게요.

전사: 안전한 게 확인되면, 제가 가서 창살을 휘어 보겠습니다.

마법사: 저는 지팡이에 마법으로 <빛>을 밝혀 볼게요.

마스터: 네 도적님. 쇠창살문에 함정이 있나 확인하려면 지혜 판정으로 20면체를 굴려서 지혜 수치보다 낮게 나오면 됩니다.

도적: *주사위 굴림* 해냈다!

마스터: 네, 해를 끼칠만한 것이 전혀 없다는 것을 확인했습니다. 전사님, 창살을 휘실 건가요? 그러면 힘 판정을 해 주세요!

전사: *주사위 굴림* 이얏!

마스터: 잘 하셨습니다. 이제 마법사님이 지팡이에 <빛>을 밝혀보죠. 1레벨 주문 맞지요?

마법사: 네.

마스터: 네, 그러면 지능 판정을 하고 결과에 1을 더해 주세요. 실패하면 1레벨 주문 슬롯은 오늘 사용할 수 없게 됩니다.

마법사: *주사위 굴림* 동수가 아니고 낮게 나와야 성공인 거죠?

마스터: 네, 그렇죠.

마법사: 아 젠장, 실패한 거네요.

마스터: 운이 나빴군요! 휘어진 창살 너머로는 아래로 향하는 길고 어두운 터널이 보입니다. 이제 어떻게 하나요?

전사: 터널 안쪽을 탐험해 볼까요..?

도적: 좋아요! 제가 먼저 잠입해 볼게요.

마법사: 그러면 제가 뒤를 살피고 있도록 하죠!

마스터: 좋습니다. 도적님이 동료들과 가까운 거리를 유지하며 하수구 터널을 따라서 내려갑니다, 얼마 나 조용히 내려갈지 민첩성 판정을 해 주세요. 잠입에 이익을 받으니까, 20면체 2개를 굴려서 아무거나 고르시면 됩니다.

도적: *주사위 굴림* 두 개 굴렸는데 둘 다 17, 19가 났네요. 이러면 어떻게 되나요?

마스터: 안됐군요. 소리를 너무 크게 냈고, 어둠 속에서 구울 하나가 튀어나와서 공격해 옵니다!

도적: 아 뭐야!

마스터: 선공 판정입니다! 모두 민첩성 판정을 해서 성공하면 구울보다 먼저 행동하고, 실패하면 구울보다 늦게 행동합니다. 도적님은 불이익을 받고 판정해 주세요.

전사: 저는 구울보다 먼저 행동합니다.

마법사: 저는 늦게 행동하네요.

마스터: 도적님?

도적: 다시 제 차례가 오려면 얼마나 오래 걸리는 거죠? 저도 늦게 행동해요.

전사: 하수구를 달려가서 브로드소드로 저 구울놈을 베어 보겠습니다.

마스터: 넵 전사님. 일단 구울과 근접했고요, 맞출 수 있는 지 없는지 힘으로 판정하면 되요. 구울이 강력한 적이니 결과에 1을 더해야 합니다.

전사: *주사위 굴림* 7 나왔습니다! *또 주사위 굴림* 그러면 8점 피해네요.

마스터: 잘했습니다! 이제 구울 차례네요. 도적님은 구울의 마비 발톱과 물기를 피할 수 있을지 민첩성 판정을 해 주세요. 역시 1을 더해야 합니다.

도적: *주사위 굴림* 으악! 18이네요.

마스터: 저런. 몸을 따라 고통스러운 마비감이 느껴집니다. 건강 판정을 하셔야 하고요, 실패하면 구울에 의해서 마비됩니다.

도적: *주사위 굴림* 이거도 또 1 더해야 해요?

마스터: 네. 마법사님은 도적님이 뺨뺨하게 굴어서 바닥에 쓰러지는 걸 봤는데, 어찌실 건가요?

마법사: 천천히 뒤로 물러날게요.

도적: 어디 나중에 봅시다!