

# DUNGEONS & DRAGONS

V3.5



## 초보자 가이드

# 던전즈 & 드래곤즈 초보자 가이드

by Philidor

이 가이드는 *Wizard of the Coast의 Dungeons & Dragons Adventure Game* 과 D&D 3.5 마환 번역본의 내용을 참고로 작성되었습니다.

## 소개

용감한 전사, 마법사, 성직자, 도적이 교활한 코볼드, 끔찍한 좀비, 그리고 강력한 드래곤이 기다리고 있는 던전을 탐험합니다. 만약 모험가들이 운이 좋다면, 보물과 경험을 얻고 집으로 귀환할 수 있을 것입니다. 하지만 그들이 불운하다면, 살아서 돌아가지 못할 것입니다.

*던전즈 & 드래곤즈(D&D)* 게임은 당신과 당신의 친구들을 무한한 상상의 세계로 초대합니다. 그리고 이 안내서는 게임을 하는 법을 여러분들에게 알려줄 것입니다.

## 용어 설명

### 던전 마스터 (Dungeon Master, 이하 DM)

DM은 “나쁜 놈”을 연기하는 사람입니다. 그는 참가자들이 탐험할 던전을 만들거나 만들어진 던전에 대해 미리 읽어서 알고 있는 사람입니다.

### 플레이어 (Player)

플레이어는 게임에 참가한 모든 사람을 일컫는 말이지만, 대개는 DM과 달리 한 캐릭터를 중점적으로 연기하는 이들을 지칭합니다. 이들은 캐릭터를 직접 만들거나 골라서 게임에 참여합니다.

### 캐릭터 (Character)

캐릭터는 플레이어들이 연기하는 캐릭터를 말합니다. 각 캐릭터는 고유한 강점과 약점, 능력들을 지니고 있습니다. 예를 들면, 어떤 캐릭터는 주문을 사용할 줄 알며, 어떤 캐릭터는 특별한 능력이나 전투 기술을 가지고 있을 것입니다. 플레이어와 캐릭터를 합쳐 PC(Player Character)라고 합니다.

## 주사위 규약

이 가이드에서는 3d6, 2d8, 1d20등의 용어가 나옵니다. 여기서 d는 주사위(dice)를 뜻하며, 이를 기준으로 뒤의 수치는 주사위의 다면체 종류, 앞의 수치는 굴리는 회수를 의미합니다. 즉 앞에 나온 예는 각각 ‘6면체를 3번 굴려 합한다’, ‘8면체를 2번 굴려서 합한다’, ‘20면체를 한번 굴린다’로 이해하면 됩니다. d6과 같이 앞에 숫자가 빠진 경우는 1로(한번 굴림) 취급합니다. d20은 1d20과 같은 의미이며, 행동의 실패 여부를 가리는 판정에 사용됩니다. 간혹 1d3처럼 해당 종류의 주사위가 없는 경우에는 같은 확률로 숫자가 나올 수 있도록 조작합니다. 예를 들어 1d3의 경우 6면체를 굴려 1,2를 1로, 3,4를 2로, 5,6을 3로 취급하면 됩니다. d%는 대개 확률을 따질 때 굴리는 것으로 10면체를 두 번 던집니다. 먼저 던진 주사위를 10의 자리, 나중에 던진 주사위를 1의 자리로 보아 숫자를 구합니다.

### 판정 (Check)

d20을 굴려 관련 수정치를 더한 값을 DC와 비교해 성공과 실패를 결정하는 행위를 판정 혹은 체크라고 부릅니다.

### 난이도 / DC (Difficult Class)

판정의 성공을 위해 넘겨야 하는 수치입니다. 예를 들어 DC가 15라면 20면체를 굴려 관련 수정치를 합한 것이 15와 같거나 그 이상이 되어야 성공입니다.

### 자동 성공(크리티컬) / 자동 실패(펄블)

d20 판정에서 순수 주사위 눈으로만 20이 나올 경우, 해당 목표 DC가 아무리 높다고 해도 그 행동은 성공합니다. 반대로 순수 주사위 눈으로 1이 나올 경우, 그 행동은 DC를 넘겼어도 실패합니다.

### 최소 패널티의 법칙

d20면체 굴림을 제외한 판정에서, 주사위 굴림 결과가 패널티로 인해 1 이하로 떨어졌다고 해도 1로 취급합니다. 이 법칙은 생명점과 피해 굴림에 적용됩니다.

## D&D 게임에 필요한 것

### 규칙책(rulebook)

이 초보자 가이드에는 여러분이 처음으로 *던전즈 & 드래곤즈*를 시작하는데 필요한 모든 규칙을 담고 있지만, 계속 게임을 해 나가면서 여러분은 더 많은 정보와 선택사항들을 필요로 할 것입니다. *던전즈 & 드래곤즈*는 보통 3권의 기본적인 책으로 구성됩니다. 흔히 코어룰북(core rulebook)이라고 불리는 세 권은 *PHB(Player Hand Book)*, *DMG(Dungeon Master Guide)*, 그리고 *MM(Monster Manual)*로 이루어져 있습니다. 초보자 가이드에 실린 대부분의 내용은 PHB에 수록된 것으로 대부분의 내용은 PHB와 같지만, 몇몇 부분은 빠른 게임과 간단한 이해를 위해 고쳤기 때문에 원래 규칙과는 조금 차이가 있는 부분도 있습니다.

### 캐릭터 시트(character sheet)

인물에 대한 정보가 수록되어 있는 종이입니다. 편한 게임을 위해 일정한 서식을 따르는 경우가 대부분이지만, 빈 종이에 필요한 부분만 적어서 만들기도 합니다. 초보자 가이드는 샘플 캐릭터 시트를 제공합니다.

### 주사위(dice)

*던전즈 & 드래곤즈* 게임은 다양한 다면체(4,6,8,10,12,20) 주사위를 필요로 합니다. 만약 구할 수 있는 주사위가 6면체 밖에 없다면, 부록에 실린 <주사위가 없을 때>를 참조하시길 바랍니다.

### 필기구

게임 중 기록할 때 사용할 종이와 연필, 지우개가 필요합니다.

### 보조도구

쾌적한 게임을 위해서는 각 캐릭터를 나타내는 게임말, 사각형 격자판 등이 필요합니다. 게임말은 동전 혹은 체스말이나 작은 미니어쳐등 표시할 수 있는 것이면 무엇이든 상관없습니다. 말판은 체스판과 같은 사각형 판을 사용하거나 부록에 있는 형식을 복사하거나 출력해서 사용해도 됩니다.

## 캐릭터 시트 정보

초보자 가이드에서 샘플 캐릭터는 총 7개가 제공됩니다. 여기서 시트에 나와있는 사항들에 관해서 설명합니다. 시트를 참조하며 확인하시길 바랍니다.

### 이름 (name)

캐릭터가 가진 이름입니다. 마음에 들지 않으면 바꾸거나 수정해도 좋습니다. 게임 세계에서 서로에 대해 언급할 때는 가급적 이 이름을 부르는 것이 좋습니다.

### 종족 (race)

캐릭터의 종족입니다. 종족은 각기 다른 특성과 재능을 가집니다.

### 직업 (class)

캐릭터가 가진 직업입니다. 게임에서는 직업에 따라 역할을 분담하게 됩니다.

### 레벨 (level)

레벨은 그 캐릭터의 강함을 나타내는 척도로 보통 0점의 경험점으로 1레벨부터 시작합니다. 캐릭터가 모험을 통해 레벨이 올라가면 더 많은 능력들을 얻습니다. 레벨을 올리기 위해서는 경험치를 쌓아야합니다.

### 가치관 (alignment)

각 캐릭터와 몬스터는 선과 악 사이에 얼마나 기울어져 있는가를 보여주는 가치관을 가집니다.

**선(Good):** 선한 캐릭터와 몬스터는 악한 생명체와 싸우고 어려운 이를 도와줍니다.

**중립(Neutral):** 중립적인 캐릭터와 몬스터는 받은 대로 돌려주려고 하며, 별 일이 없는 한 서로를 돕습니다.

**악(Evil):** 악한 캐릭터와 몬스터는 자신에게 이익이 된다면 남을 죽이거나 훔치는데 주저하지 않습니다.

### 우선권 (initiative)

우선권이 높은 캐릭터는 전투에서 먼저 행동할 가능성이 높습니다. 전투가 시작되면 우선권을 계산해서 높은 순서대로 자신의 차례가 돌아오게 됩니다. 우선권 수치가 같다면 같은 인물끼리 주사위를 굴려 누가 먼저 차례를 가질지 결정합니다.

### 이동력 (speed)

캐릭터가 자신의 차례에 얼마나 빨리 이동할 수 있는가를 나타냅니다. 보통 전투지도는 1.5m(혹은 5피트)를 한 칸 단위로 계산하게 됩니다.

### 방어력 (armor class)

방어력은 캐릭터의 방어 정도를 나타냅니다. 여기에는 주로 갑옷이 가진 보너스로 결정되지만, 민첩성과 다른 장비로 인해 올라가거나 떨어지기도 합니다. 방어력은 높을수록 적의 공격이 빗나가기 쉽지만, 명중시 피해를 줄여주지는 않습니다.

### 생명점 (hit points)

각 캐릭터는 그의 직업과 건강 수치에 의해 결정되는 생명점을 가집니다. 캐릭터가 상처 입으면, 이 수치는 줄어들게 되고 0 이하로 줄어들면 기절합니다. 모험 중 마일로 돌아가 충분한 휴식을 취한 캐릭터는 최대 생명점까지 생명점을 회복합니다. 생명점은 최대 생명점 이상으로 증가하지 않습니다.

### 내성굴림 (saving throws)

각 캐릭터와 몬스터들은 3가지의 내성 굴림이라는 수치를 가집니다. 내성 굴림은 어떤 종류의 위험에서 캐릭터를 보호해주는 주사위 굴림입니다. 내성 굴림이 높을수록 이러한 위험을 잘 피할 수 있게 됩니다.

**체질(Fortitude):** 체질내성은 독과 질병 등에 견디는 육체적인 저항력을 나타냅니다.

**반사(Reflexes):** 반사내성은 위험에 빠르게 반응하여 회피할 때 사용합니다.

**의지(Will):** 의지내성은 정신적인 마법이나 유혹에서 견뎌내야 할 때 판정합니다.

## 전투 수치들

**BAB:** 기본 공격 보너스(Base Attack Bonus)의 약어로, 공격의 명중에 관여하며 아래 세 수치 모두에 관여합니다. 이 수치 자체로는 게임 중에 잘 사용되지 않습니다.

**잡기(Grapple):** 잡기는 신체로 누군가를 붙들거나 몸싸움을 할 때 사용합니다. 근력과 크기가 잡기에 영향을 미칩니다.

**근접전(melee):** 주로 자기 주변의 1칸(1.5m) 이내의 적을 공격할 때 이 수치를 사용합니다. 근력 수정치가 적용됩니다.

**장거리(ranged):** 활이나 석궁, 혹은 투척무기로 적을 공격할 때 사용하는 수치로, 민첩 수정치의 보정을 받습니다.

## 능력치 (abilities)

각 캐릭터는 기본적인 강점과 약점을 나타내는 6가지의 능력치를 가집니다. 10과 11은 평균 수치입니다. 높은 능력치에 대해서는 보너스를, 낮은 능력치에 대해서는 패널티를 받습니다. 이렇게 능력치에 따라 적용되는 수정치는 실질적으로 게임에 영향을 끼칩니다. 각 캐릭터 시트에는 이러한 수정치에 따른 사항들이 미리 계산되어 있기 때문에, 게임 중에 능력치를 참고하게 되는 일은 드물 것입니다.

## 기술 (skills)

캐릭터가 가진 기본적인 기술들의 수치를 보여줍니다. 기술의 수치는 각 기술에 관련된 능력치와 그 기술에 투자한 점수로 정해집니다. 샘플 시트에 적혀 있는 랭크는 이에 따른 모든 수정치가 적용된 수치를 나타냅니다. 직업에 따라 높은 수치를 가질 수 있는 기술은 각기 다릅니다.

## 재산 (wealth)

여기에는 캐릭터가 가진 총 재산을 기입합니다. 단위는 금화(gp=gold piece)를 기본으로 합니다. 처음 하는 캐릭터일 경우 시트 오른쪽 하단의 '초기 재산'을 참조하여 재산을 결정합니다.

## 경험치 (experience)

경험치는 캐릭터가 얼마나 많은 경험을 쌓았나를 보여줍니다. 괴물을 물리치거나 장애를 돌파할 때, 임무를 완수했을 때에 경험치가 주어집니다. 충분한 경험치를 쌓으면 레벨이 증가합니다.

## 장비품과 소지품 (equipment)

각 캐릭터는 특정한 갑옷과 무기로 무장하고 시작합니다. 캐릭터가 모험 중에 보물을 얻으면, 그것을 팔아 더 좋은 장비를 위해 투자할 수 있을 것입니다.

# 전투

캐릭터들은 종종 다양한 몬스터들과 싸우게 됩니다. 플레이어는 자신의 캐릭터를 위해, DM은 몬스터들을 위해 주사위를 굴립니다. 주로 전투는 대략 6초에 해당하는 '라운드'라 불리는 단위로 진행됩니다.

## 전투 예시

여기 전투가 어떻게 돌아가는지 예를 들어 보겠습니다. 캐릭터들은 던전 안의 문에 접근해서 문 안쪽에 무엇이 있는지 보려고 합니다. DM은 자신의 지도를 보면서 문 안쪽에는 세 마리의 사악한 고블린이 있음을 파악했습니다. 따라서 캐릭터들이 그 문을 열면, 바로 전투가 시작될 것입니다.

DM은 캐릭터들을 위한 게임말을 맵에 배치하고 플레이어들에게 자신의 캐릭터가 어떤 무기를 들었나를 물어봅니다. 그리고 크론크가 문을 발로 찹니다.

“당신은 세 마리의 녹색 피부를 한, 뾰족한 이빨을 가진 고블린이 철퇴를 들고 있는 것을 보았습니다” 라고 DM이 말했습니다. 그는 고블린 게임말들을 맵에 배치합니다. 그리고 나서 각 캐릭터는 우선권을 굴려 누가 먼저 행동할지 결정합니다.

웰비의 플레이어는 자신의 말을 방으로 옮겨 경석궁을 한 고블린을 향해 쏘았습니다. 그는 경석궁의 화살이 맞는지 20면체를 굴러 봅니다. 경석궁의 화살이 맞았고, 그는 웰비가 고블린에게 준 피해를 결정하기 위해 6면체를 굴립니다. 그는 5점의 피해를 주었고, 각 고블린은 4점의 생명점을 가지고 있었습니다. 죽이기 충분한 피해였기 때문에, DM은 고블린 말을 넘어뜨려 죽었음을 표시합니다.

이제 케빈의 차례고, 그는 고블린에게 마법 화살 주문을 사용합니다. 그는 4면체를 굴려 1을 더해서 3점의 피해를 주었습니다. 그 고블린을 죽이기에는 충분한 피해가 아니었기에, 고블린은 상처를 입었을 뿐입니다. 케빈의 플레이어는 1레벨 주문 한번을 사용했음을 표시합니다.

이번에는 두 마리의 살아남은 고블린들의 차례입니다. 케빈에게 상처입은 고블린은 웰비에게 접근해 철퇴로 공격하지만 빗나갑니다. 다른 고블린은 데락 옆으로 이동해 공격합니다. DM의 명중 굴림이 데락을 맞출 정도로 높았기 때문에, 고블린으로부터 2점의 피해를 입었습니다. 크론크는 14점의 생명점으로 시작했기 때문에 그의 생명점은 12점이 됩니다.

다음 차례는 크론크입니다. 그는 자신의 전투 도끼를 휘두르지만 빗나갑니다. 루엘이 마지막입니다. 그녀는 사소한 상처 치료 주문을 데락에게 사용해 1점의 hp를 치료합니다. 데락의 플레이어는 데락의 hp를 13으로 고칩니다.

모든 캐릭터가 행동을 마쳤기 때문에, 라운드 하나가 끝납니다. 다음 라운드는 웰비부터 시작합니다.

## 무기 고르기

전투가 시작하기 전에, 각 플레이어는 자신의 캐릭터가 손에 어떤 무기를 들고 있는지를 결정합니다. 어떤 무기는 방패와 같이 들 수 있지만, 어떤 무기는 그렇지 않습니다.

## 누가 먼저?

전투가 시작되면, 각 캐릭터와 몬스터는 우선권을 굴려, 가장 높은 쪽이 먼저 행동합니다. 두번째로 높은 쪽이 그 다음, 세번째가 그 다음으로 이어집니다. 만약 우선권이 같으면, 같은 우선권을 가진 캐릭터와 몬스터들 간에 다시 20면체를 굴려 높은 쪽이 더 먼저 행동합니다.

## 행동

자신의 차례가 되면 캐릭터나 몬스터는 기본 행동 하나와 이동 행동 하나를 하거나, 전력 행동 하나를 합니다. 이동 행동과 기본 행동의 순서는 상관없습니다.

## 이동 행동 (move action)

이동 행동은 이동을 하거나 물건을 조작할때 사용되는 행동 종류입니다.

- 이동하기
- 물건을 꺼내거나 넣기
- 석궁 화살 장전
- 물체 조작
- 일어나기

### 이동하기

캐릭터나 몬스터는 자신의 이동력만큼 이동할 수 있습니다. 대각선으로 이동하는 것도 괜찮습니다. 만약 적과 인근한 칸을 지나가야 한다면, 거기서 멈춰야 합니다. 이후 다음 당신의 차례에 적과 인근한 상태에서 시작한다면, 당신은 한 칸(1.5m)밖에 이동할 수 없습니다.

특수한 종류의 이동인 등반이나 도약, 줄타기, 공중제비 등도 이동행동을 통해 사용됩니다.

### 물건을 꺼내거나 넣기

무기를 뽑아들거나 칼을 검집에 넣는 것은 이동행동을 소모합니다. 마찬가지로 배낭에 들어있는 물약이나 횃불을 꺼내는 것도 이동행동이 소모됩니다.

### 석궁 화살 장전

석궁은 장전을 위해서 이동행동을 필요로 합니다. 활은 따로 장전시간이 들지 않고 공격시에 장전하고 바로 쏘게 됩니다.

## **물체 조작**

벽에 있는 스위치를 내리기, 닫혀 있는 문을 열기, 열려있는 문을 닫기, 땅에 떨어진 물건 집기와 같은 행동들은 이동행동을 소모합니다.

## **일어나기**

엎드린 상태에서 일어나는 경우는 이동행동을 소모합니다. 만약 적이 인접해 있다면 이때 기회공격을 당합니다.

## **기본 행동 (standard action)**

기본 행동은 공격을 하거나 주문을 사용하는 등의 행동들을 지칭하고, 다음 선택 사항들을 포함합니다:

- 근접 공격
- 장거리 공격
- 주문 사용
- 주문 유지
- 붙잡거나 탈출하기
- 물약 마시기
- 전력 방어
- 언데드 퇴치
- 이동행동으로 대체

## **근접 공격**

롱소드나 도끼와 같은 근접 무기로 공격하기 위해서는 목표물 옆에 있어야 합니다. 주먹, 발톱이나 이빨등과 같은 자연적인 무기도 근접 무기로 취급합니다.

**명중 굴림:** 20면체를 굴리고 근접전 보너스나 패널티를 더한 결과를 봅니다. 결과가 목표의 AC 이상이라면, 당신의 공격이 명중한 것이고 피해를 굴리게 됩니다.

**피해 굴림:** 그 무기에 해당하는 피해 주사위를 굴리고 보너스나 패널티를 더합니다. 피해로 목표의 생명점이 0점 이하가 되면, 그는 의식불명(혹은 죽음)이 됩니다.

## **장거리 공격**

장거리 공격을 하기 위해서는 활이나 석궁을 들고 있고, 화살을 가지고 있어야 합니다. 장거리 공격을 위해서는 모든 적들과 최소 1칸 이상을 떨어져 있어야 하며, 목표와 당신 사이에 시야를 가리는 것(벽, 아군, 다른 적들)이 없어야 합니다.

**명중 굴림:** 20면체를 굴리고 장거리 보너스나 패널티를 더한 결과를 봅니다. 결과가 목표의 AC 이상이라면, 당신의 공격이 명중한 것이고 피해를 굴리게 됩니다.

**피해 굴림:** 그 무기에 해당하는 피해 주사위를 굴리고 보너스나 패널티를 더합니다. 피해로 목표의 생명점이 0점 이하가 되면, 그는 의식불명(혹은 죽음)이 됩니다.

## **주문 사용**

주문을 사용하기 위해서는 모든 적들과 최소 1칸(1.5m) 이상 떨어져 있어야 합니다. 그렇지 않다면 적은 주문 사용 전에 기회 공격을 당신에게 행하며, 명중하면 DC 20의 집중 판정에 실패시 주문은 발동하지 않고 행동과 주문 횟수가 소모됩니다.

당신은 주문이 성공했나 실패했나를 굴리지 않지만 피해를 주거나 치료를 하는 주문이라면 그 주문에 맞게 주사위를 굴리게 될 것입니다. 만약 DC가 있는 주문이라면, 해당 상황에 맞춰 목표물이 내성을 굴리게 됩니다.

### **붙잡거나 탈출하기**

상대방을 붙잡는 행동은 통상적으로 기본 행동을 소모합니다. 목표를 붙잡기 위해서는 목표 옆에 있어야 하며, 서로 20면체를 굴린 결과에 잡기 수치를 더한 값을 비교합니다. 만약 잡기를 시도한 쪽이 높다면 붙잡힌 것이고, 잡기에 대항한 쪽이 높다면 잡기를 피한 것입니다. 붙잡히게 되면 즉시 붙잡기를 시도한 쪽의 칸으로 끌려가 같은 공간을 점유하게 됩니다. 붙잡기를 당하면 대부분의 행동에 제한을 당합니다. 붙잡힌 쪽이 시도하려는 모든 행동은 대항 잡기 판정을 해서 성공해야 가능하며, 실패시 그 행동을 할 수 없고 행동이 소모됩니다. 잡기에서 탈출하려는 쪽은 자기 차례에 기본행동을 소모하여 대항 잡기 판정을 행하거나 잡기 판정 대신 탈출 판정을 사용할 수 있습니다. 잡기 판정이나 탈출 결과가 대항 잡기 결과보다 더 높으면, 붙잡기에서 벗어나 인근한 다른 칸으로 캐릭터를 옮깁니다.

### **물약 마시기**

물약을 마시는 행동은 기본 행동을 소모하게 됩니다. 만약 적과 인근해서 물약을 마신다면 즉시 기회 공격을 당하고, DC 20의 집중 판정에 실패하면 물약을 마실 수 없습니다.

### **전력 방어**

다음 자기차례까지 AC에 +4 보너스를 받지만 어떠한 공격행동도 할 수 없습니다. 파이터의 전투 숙련과 같이 사용될 수 없습니다.

### **엔데드 퇴치**

클레릭은 기본 행동으로 엔데드 퇴치를 행합니다. 클레릭으로부터 18m (12칸)까지 효과가 적용되며, 판정에 성공하면 특정한 마리수의 엔데드(성직자 샘플 시트 참고)가 클레릭에게 가까운 순서대로 즉시 파괴가 됩니다.

### **이동행동으로 대체**

기본 행동을 사용하여 이동행동으로 할 수 있는 것들 또한 할 수 있습니다. 그러나 이동 행동을 대체해서 기본 행동을 사용할 수는 없습니다.

### **자유행동 (free action)**

자유행동은 아주 짧은 시간이 걸리거나 노력 없이 다른 행동들과 함께 할 수 있는 행동들입니다. 자기 차례에 할 수 있는 자유행동의 횟수는 큰 제약이 없습니다. 전투 중 짧은 대사를 하거나, 손에 있는 물건을 놓는 것, 앞드리는 행동, 집중하던 주문을 포기하는 행동 등은 시간을 거의 소모하지 않기 때문에 자유행동으로 취급합니다. 격노와 같은 능력, 지식 판정등도 자유행동으로 행할 수 있습니다. 하지만 다른 캐릭터나 몬스터의 차례에 자유 행동을 행할 수는 없습니다.

### **전력 행동 (full-round action)**

이동 행동과 기본 행동 모두를 필요로 하는 행동을 전력 행동이라고 합니다. 시간이 많이 걸리는 몇몇 특수한 행동들이 이에 해당합니다. 이는 DM이 결정합니다.

### **미루기 (delay)**

행동을 아무것도 하지 않았다면, 자신의 차례를 다음 사람 뒤로 미룰 수 있습니다. 미룬 행동 순서는 다음 라운드에도 그대로 유지됩니다.

## **특별 전투 규칙**

### **기회 공격 (attacks of opportunity)**

당신이 근접무기를 들고 있으며 적과 인근해 있는 상태에서 적이 빈틈을 보이는 행동을 행할 경우 당신은 자신의 차례가 아니더라도 그 즉시 공짜로 공격할 기회를 받습니다. 기회 공격을



했다 하더라도 자신의 차례에 받는 패널티는 없지만, 기회공격은 한 라운드에 한 번만 가능합니다.

### 도주

일반적으로 당신은 적이 인근한 칸에서 멈춰야 하고, 다음 라운드 시작 때 적이 옆에 있으면 1칸 (1.5m)밖에 이동할 수 없습니다. 이러한 규칙에서 벗어나려면, 대신 지나가는 길에 있는 인접한 모든 적들이 당신 라운드에 근접 무기로 한 번씩 기회 공격을 합니다.

### 협공

두 명의 동료가 적을 가운데 놓고 서로 반대편에서 근접무기로 협공하고 있다면, 그들은 그 적에 대한 명중 굴림에 +2의 보너스를 받습니다. 잠들거나, 마비되어 위협을 할 수 없는 동료는 협공의 이득을 제공해주지 못합니다.

### 기습

목표가 캐릭터의 공격을 미처 눈치를 못 챘을 때, 그 캐릭터는 목표에게 기습을 할 수 있습니다. 기습 받는 캐릭터는 방어도에 -2를 받습니다. 기습을 행하는 캐릭터는 그 라운드에 기본 행동 하나만 할 수 있습니다. 그 행동이 끝나면, 공격을 인지한 적들과 전투에 참여하려는 아군들은 모두 우선권을 굴려 전투에서 행동 순서를 정해 통상처럼 행동합니다.

### 암습 공격

로그는 비겁하게 싸우기를 좋아합니다. 로그는 암습을 해서 명중시 추가 1d6의 피해를 줄 수 있습니다. 암습은 다음 세가지 상황이 되면 발생할 수 있습니다.

- 1) 기습, 전투 첫 라운드에 목표 행동 전
- 2) 근접 무기로 적을 협공하고 있을때
- 3) 마비되거나 잠자고 있는 적을 공격할때

암습은 치명적 부위를 가진 적들에게만 사용가능하기 때문에, 좀비나 해골과 같은 언데드, 슬라임들처럼 치명 부위가 없는 적들에게는 사용할 수 없습니다.

### 난전 중 장거리 공격

같은 동료와 인접해서 싸우고 있는 목표물을 장거리 무기로 공격하려면 동료를 맞게 하지 않기 위해 명중 굴림에 -4 패널티를 받게 됩니다. 근접 무기는 이 패널티를 받지 않습니다.

### 어려운 지형

자갈이나 나뭇가지등 장애물이 깔린 지역은 어려운 지형이라고 불립니다. 어려운 지역에서는 이동력이 2배가 소모됩니다.

### 공포

공포에 질린 캐릭터는 가능한 한 모든 수단을 동원해 공포의 근원으로부터 도망치려 합니다. 추가로, 그는 공포에서 벗어날 때까지 모든 20면체 판정에 -2를 받습니다.

### 눈멀

시야를 직접적으로 가리는 공격을 받았거나 암흑 시야가 없는 캐릭터가 빛이 없는 곳에 있을 경우 눈멀 상태가 됩니다. 눈멀 상태의 캐릭터는 눈으로 보아야 하는 모든 판정(수색, 보기)를 시도할 수 없습니다. AC가 -4 떨어지고, 이동 속도가 반으로 줄어 들며, 목표를 향한 모든 공격은 50% 확률로 빗나갑니다.

### 엷힘

식물로 엷기 주문이나 끈끈이 가방에 당한 목표는 엷힘 상태가 됩니다. 엷힘 목표는 절반의 속도로 움직이고, 명중 굴림과 방어도에 -2를 받습니다. 마법사의 경우 주문을 쓰기 위해서 DC 15의 집중 판정에 성공해야 합니다.

### 옆드림

옆드림 상태가 되면 근접 공격에 대해 AC-4, 장거리 공격에 대해 AC+4를 받습니다. 옆드림 상태에서 석궁을 제외한 모든 공격은 명중에 -4를 받고 주문 역시 사용할 수 없습니다.

### 생명점 0 이하

생명점이 0 이하가 된 캐릭터는 그 자리에 쓰러져 기절하게 됩니다.(*옆드림* 참조) 전투가 끝나고 안전한 곳에서 *응급치료* 판정을 받은 캐릭터는 1 hp가 되어 정신을 차리게 됩니다. 만약 공격을 받아 hp가 -10이 되면 사망합니다.

### 엄폐물

자신의 신체의 1/2을 가려줄 수 있는 바리케이트와 같은 튼튼한 엄폐물은 AC+4, 반사 내성에 +2의 보너스를 줍니다.

### 은폐물

안개와 어둠, 나뭇잎과 같이 시야를 가려줄 수 있는 은폐물은 장거리 공격에 대하여 20%의 빗나갈 확률을 제공합니다.

### 유리하거나 불리한 상황

상황이 유리하거나 불리하다면 DM의 판단에 따라, 특정 주사위 굴림에 최대 +2 보너스에서 -2 패널티를 줄 수 있습니다.

## 탐험

캐릭터가 전투를 하고 있지 않다면, 그들은 탐험을 하고 있을 것입니다. 탐험은 다음과 같은 것들을 의미합니다:

- 문 안의 소리를 듣고 발로차서 열기
- 몬스터의 신체를 수색하기
- 잠겨진 보물 상자를 열기
- 마법적 석상을 조사하기
- 비밀문을 찾기 위해 벽을 조사하기
- 던전에 대해 정보를 얻기 위해 그곳에 있는 드워프들에게 물어보기

전투에서는 약 6초 단위의 라운드를 사용하지만, 탐험 중에는 시간이 더욱 일상적으로 흘러갑니다.

### 탐험예시

영웅들이 고블린들을 물리치고, 전투가 끝났습니다. 그는 자신이 써놓은 방에 대한 노트를 봅니다. 그는 던전 방에 다음과 같은 것이 있음을 확인했습니다:

- 한 고블린이 가지고 있던 성직자의 '*마법의 무기*' 두루마리
- 고블린 음식이 담긴 큰 자루
- 남쪽과 서쪽 벽에 있는 문
- 북쪽 벽에 있는 비밀문

캐릭터들은 탐험을 시작합니다.

크론크의 플레이어: "나는 시체들을 수색해보겠어."

웰비의 플레이어: "나는 서쪽 벽에 있는 문에 가서 소리를 들어보겠어."

DM: "웰비가 서쪽 문에 다가가는 동안, 나머지는 뭐할 거야?"

다른 플레이어들은 웰비가 소리를 들을 때까지 기다리기로 했습니다.

DM은 다음 방에 대해 자기의 노트를 확인하고 몬스터들이 없음을 알았습니다. 그는 웰비의 듣기 보너스를 알아내고 판정을 합니다. 결과는 높았지만, 들을 수 있는 것이 아무것도 없었으므로, DM은 웰비의 플레이어에게 아무것도 듣지 못했다고 말해줍니다. DM이 듣기 판정을 행하였기 때문에, 플레이어들은 그 판정이 높았는지 낮았는지 알 수 없고, 따라서 그들은 문 뒤에 무엇이 있는지 없는지에 대해 확신을 할

수는 없습니다.

웰비의 플레이어: “아무튼 계속 들어보겠어.”

길도르의 플레이어: “나는 방안에 비밀문이 있나 찾아보겠어.”

루엘의 플레이어: “나는 방에 그 밖에 다른 것이 없나 살펴볼게.”

DM은 이제 모든 캐릭터들이 무엇을 할지 알았기 때문에, 한번에 하나씩 그들이 무엇을 찾았는지를 말해줍니다.

DM: “크룬크, 대부분의 고블린이 빈 주머니를 가지고 있었지만, 한 놈이 빠로 만든 둥근 원통을 가지고 있고 그 안에 말린 양피지가 들어있었어.”

길도르의 플레이어: “그거 두루마리일 거야!”

DM: “너는 비밀문을 찾느라 바빠서 그 원통을 보지 못했어. 너의 수색 보너스는 몇이야?”

길도르의 플레이어: “3 이야.”

DM은 길도르의 플레이어가 비밀문을 찾는다는 명확한 선언을 했으므로, +2의 보너스를 주기로 했습니다.

DM은 주사위를 굴렸고, 5를 더해 총 15를 냈습니다. 하지만 비밀문을 찾기 위해서는 20이상이 나와야 하므로, 그는 비밀문을 찾지 못한 것입니다.

DM: “너는 아무것도 찾지 못했어.”

길도르의 플레이어: “그럼 크룬크가 뭘 찾았나 보러 가겠어.”

DM: “좋아. 루엘, 너는 큰 자루를 찾았어.”

루엘의 플레이어: “내가 그걸 열기전에 뭔가를 말할 수 있지 않을까?”

DM은 고블린이 인근 농장의 개를 붙잡아 식량으로 사용하려고 했으며, 그 고기는 상해있었을 것으로 결정합니다.

DM: “자루에서는 냄새가 좀 나네.”

웰비의 플레이어: “그건 악취 덧일지도 몰라.”

루엘의 플레이어: “네가 한번 확인해 볼래?”

길도르의 플레이어: “두루마리는 뭐야?”

DM: “한번에 하나씩. 웰비, 넌 자루에 향정이 있나 수색해 볼거야?”

웰비의 플레이어: “당연하지. 나는 루엘이 있는 곳으로 다가가 ‘내가 한번 확인해 볼까, 루엘?’이라고 말하겠어.”

루엘의 플레이어: “그래 줄래, 멋쟁이?”

DM: “너의 수색 보너스는 몇이야?”

웰비의 플레이어: “플러스 6”

DM은 비밀스럽게 판정을 행했습니다. 높게 나왔지만, 거기에는 아무런 덧도 없었습니다.

DM: “너는 거기에 덧이 있음을 나타내는 아무것도 발견하지 못했지만, 그 자루에서 작은 벌레가 기어나오는 것을 발견했어.”

웰비의 플레이어: “덧은 없어, 루엘. 네가 열어봐.”

루엘의 플레이어: “벌레에 대해 말해주지 않을거야?”

웰비의 플레이어: “아, 그렇지. ‘그냥 작은 벌레야.’”

길도르의 플레이어: “그냥 열어.”

루엘의 플레이어: “그래, 내가 열게.”

DM: “악취가 그 자루에서 나와. 거기에는 오래된 고기가 있어. 자세히 볼거야?”

루엘의 플레이어: “아냐, 그냥 자루를 달을래.”

길도르의 플레이어: “좋아, 두루마리는 뭐야?”

DM: “그건 마법적 글자로 쓰여져서, 마법서 해독 주문을 사용하기 전까지는 읽을 수 없어.”

길도르의 플레이어: “좋아. 난 *마법서 해독*을 사용하겠어.”

DM: “니가 주문을 외우자, 거기에 적힌 마법적인 선과 상징이 움직이는 것 같아. 그건 *마법의 무기* 두루마리야. 하지만 거기에 적힌 상징과 공식이 괴이하네. 너는 이 두루마리로부터 주문을 사용할 수 없어.”

크룬크의 플레이어: “*마법의 무기*? 그게 뭐하는 거야?”

DM: “그건 무기 하나를 강화해서 전투에 유용하게 하는 거야.”

크룬크의 플레이어: “짱이네.”

루엘의 플레이어: “내가 읽을 수 있어?”

DM: “네가 *마법서 해독*을 시전하기 전까지 알수는 없겠지만 길도르가 사용할 수 없는 것으로 보아 성직자용 두루마리일 거야.”

루엘의 플레이어: “좋아, 나도 *마법서 해독* 주문을 사용하겠어.”

DM: “좋아, 루엘. 너는 두루마리를 읽을 수 있어.”

루엘의 플레이어: “정확히 뭐야?”

DM: “여기, *마법의 무기* 주문이야. 읽어봐.”

그는 루엘의 플레이어에게 규칙책을 보여주고, 그녀는 주문을 확인합니다.

게임은 이런 식으로 계속됩니다.

## 시간

방을 탐사하는데, 드워프들과 이야기 하는데, 고블린의 시체를 조사하는데 얼마나 시간이 걸렸는지 그다지 신경 쓸 필요는 없지만, 때때로는 캐릭터들의 행동이 얼마나 시간을 걸리는지 중요할 때가 있습니다. 예를 들어, 만약 성직자가 파티를 위해 10라운드 동안 지속되는 축복 주문을 사용하고, 적을 물리치는데 3라운드가 걸렸으면, 남은 시간 동안 다른 방으로 즉시 들어가 싸우면 여전히 축복 주문은 +1 보너스를 계속 주고 있을 것입니다. 이러한 경우, DM은 라운드 단위로 게임을 진행해야 할 것입니다.

다른 경우, 캐릭터들은 시간 압박을 느낄지도 모릅니다. 예를 들어, 루엘의 **빛** 주문은 10분간 지속됩니다. 캐릭터들은 루엘의 **빛** 주문이 꺼지기 전까지 방을 오랫동안 수색하는 것을 원치 않을 것입니다. 이러한 경우에, DM은 라운드 단위보다는 분 단위로 시간을 기록하는 것이 좋습니다. 전투 한번, 방 수색, 벽 10칸에 비밀문 수색 같은 일들은 1분 정도 걸릴 것입니다.

마지막으로, 어떤 주문들은 시간 단위로 지속됩니다. 그러한 주문들은 대개 던전에 있는 동안 계속 유지될 것입니다. 클레릭과 위자드는 대개 이러한 주문들을 게임이 시작하고 팀이 던전에 들어가기 전에 미리 사용합니다. DM은 이런 선언을 미리 확인해 두는 것이 좋습니다.

## 조명

드워프나 하프-오크 같이 암흑 시야를 가진 캐릭터를 제외하고는 던전에서 조명을 필요로 합니다. 횃불, 빛 주문, 그리고 마법 무기는 캐릭터들이 볼 수 있는 조명을 제공합니다. 보통 시야를 가진 종족들은 빛에서 6m(4칸)을 보지만, 저광 시야를 가진 종족은 그 2배인 12m(8칸)을 볼 수 있습니다. 암흑 시야를 가진 종족들은 어둠 속에서 18m(12칸)까지 볼 수 있지만 물체의 색깔을 알 수는 없습니다. 던전에 있는 몬스터들은 대부분 암흑 시야를 가지고 있습니다. 그들은 빛을 가지고 복도를 이동하는 모험가들을 볼 것이고, 때문에 캐릭터들은 몬스터들이 모르게 던전에 잠입하는 것은 어려울 것입니다.

## 캐릭터가 가능한 것

캐릭터들은 기술과 능력들을 사용한 모든 종류의 일들을 할 수 있습니다. 그들은 비밀 부속품을 찾기 위해 탁자를 부술 수도 있고, 던전 벽에 자신들의 이름을 낙서할 수도 있으며, 몬스터들의 음식을 먹거나, 몬스터의 의복을 입는 등 플레이어들이 상상할 수 있는 무엇이든 할 수 있습니다. 이 때 DM은 어떤 캐릭터가 할 수 있는 것과 시도해야 하는 것을 결정합니다.

어떤 것은 매우 쉬워서 자동적으로 성공합니다. 예를 들어, 고블린들이 가지고 다니는 냄새나는 음식을 맛보는데는 어떤 특별한 기술이나 운이 필요로 하지 않습니다.

어떤 다른 행동들은 불가능합니다. 죽은 오우거의 거대한 시체를 머리 위로 들려고 하는 캐릭터는 실패할 것입니다. 때때로 DM은 캐릭터가 성공할지 실패할지 확실하지 않을 때가 있습니다. 이런 경우, DM은 능력치 판정을 시킬 수 있습니다.

**능력치 판정 하는 법:** 플레이어는 20면체를 굴리고 하려는 행동에 맞는 능력치의 수정치를 더합니다. 만약 DM이 그 캐릭터의 굴림이 충분히 높았다고 판단한다면, 그 캐릭터는 성공한 것입니다. 예를 들어, 한 플레이어는 그녀의 캐릭터가 오크의 방패에 있는 문양을 알아보기 위해 지능 판정을 행할 수 있을 것입니다.

**추락:** 캐릭터들은 추락시 3m의 높이마다 1d6의 피해를 입습니다. 예를 들어 15m에서 떨어진 경우 5d6의 피해를 입을 것입니다.

**불 붙기:** 불이 붙으면 매 라운드마다 1d6의 불 피해를 입습니다. 불이 붙은 캐릭터는 매 라운드 자기 차례에 반사 내성 DC 15에 성공하면 불을 끌 수 있습니다. 물을 끼얹거나 바닥에 뒹굴 경우, 이 내성굴림에 +4의 보너스를 받습니다.

**물건 부수기:** 각 물건들은 일정량의 hp와 경도를 가집니다. 경도는 나무의 경우 5, 돌 8, 철

10입니다. 물건에 피해를 줄 때마다 정도만큼 실질 피해가 감소됩니다. 물건의 hp가 0이하가 되면 그 물건은 부서집니다.

## 휴식

모험 중에 생명점이 부족하거나 주문을 다 사용해서 진행이 어려운 경우 휴식을 결정할 수 있습니다. 휴식은 최소 8시간 이상 시간이 소모되며, 휴식 중 방해할 하는 것이 없어야 합니다. 제대로 된 휴식이 이루어졌다면, 주문 사용자들은 주문을 새로 얻습니다. (미처 사용하지 못한 주문이 있다면 휴식 전에 사용할 수 있습니다) 휴식 후에 각 캐릭터들은 자신의 레벨만큼의 생명점을 회복하며, 만약 마을 여관과 같은 편안하고 안전한 환경 아래서 하루를 충분히 쉬다면 자신의 레벨의 2배만큼 생명점을 회복합니다.

## 규칙이 없을 때

때때로 플레이어들이 무언가를 하려고 할 때 그에 맞거나 포괄하는 규칙이 없을지도 모릅니다. 이러한 경우, DM은 그 상황에 맞는 규칙을 만들어야 합니다.

예를 들어, 만약 웰비의 플레이어가 자신의 캐릭터가 가진 쏫 소드가 해골에게 피해를 입히지 못하는 것에 화를 내고, 부서진 해골로부터 떨어진 넓적다리 뼈를 주워서 곤봉 대신 사용할지도 모릅니다. 근접 무기표에는 “넓적다리 뼈”라는 항목이 없기 때문에 DM은 그 뼈가 피해를 얼마나 주는지 결정해야 합니다. 그는 1d4가 거기에 대한 적당한 피해라고 결정했습니다.

규칙을 만들고 게임이 흘러가도록 유지하는 것은 DM에게 달려있으며, 그의 결정을 따르는 것은 플레이어에게 달려있습니다.

## DM이 하는 판정

플레이어는 대개 자신의 캐릭터를 위해 주사위를 굴리지만, 그 캐릭터가 하는 어떤 판정은 DM이 비밀리에 주사위를 굴리기도 합니다. 예를 들어, 도적 캐릭터가 방 뒤에 무언가가 있는지 확인하기 위해 문에 귀를 대고 소리가 들리는가를 확인합니다. 이 경우, DM은 플레이어 대신 그 플레이어의 수정치를 물어보고 플레이어들이 보지 못하게 주사위를 굴리고 결과를 DC와 비교합니다. 이 방법을 사용하면 플레이어들은 주사위 결과를 모르기 때문에, 아무 소리가 안 들렸다고 하더라도, 방안에 무엇이 있는지 확인할 수 없기 때문에 긴장감을 늦추지 않을 것입니다. 적이 숨어있는 경우에도 적이 숨어있다는 사실은 DM만이 알기 때문에 그가 주사위를 굴립니다. 이때 미리 판정을 행하는 캐릭터의 기술 수치를 알아두면 편리합니다. 만약 이 때 DM이 캐릭터의 보기 수치를 물어볼 경우, 플레이어는 캐릭터의 시야 내에 무엇이 있음을 알아채고 이를 이용하려 할 것이기 때문입니다. 만약, 실패의 결과가 즉시 나타나는 판정이라면 DM은 그 캐릭터의 플레이어에게 판정을 맡겨도 좋을 것입니다. 그 경우, 플레이어들은 그 지식을 활용할 기회가 즉시 사라지기 때문입니다. DM이 주로 비밀리에 판정을 하는 기술들은 듣기, 보기, 숨기, 잠행, 수색과 같은 판정들입니다.

## DM의 친한 친구

게임을 진행하는 도중 DM은 예기치 않은 많은 상황을 만나게 되고, 때로는 불합리한 상황에 부딪히게 됩니다. 이럴 때는 “DM의 친한 친구” 규칙을 폭넓게 적용할 수 있습니다. 그 규칙이란 유리한 행동에는 +2, 불리한 행동에는 -2 수정치를 적용하는 것으로, 상황에 맞춰 복잡한 규칙을 따로 적용할 필요성을 줄여줍니다.

## 장비

각 캐릭터들은 무기와 갑옷, 모험 도구를 포함한 기본 장비를 가지고 시작합니다. 당신이 캐릭터의 장비에 대해 알아야 할 것은 시트에 나와 있습니다. 그러나, 당신이 던전에서 몇몇

보물들을 발견하면 더 좋은 장비를 사려고 할지도 모릅니다. 각 물품에 대한 가격이 여기에 나와 있습니다.

### 새로운 무기 사용하기

모든 캐릭터가 모든 종류의 무기를 사용할 수 있는 것은 아닙니다. 근접 무기표는 어떤 무기가 어떤 직업이 사용할 수 있는지 보여줍니다. 캐릭터는 그의 직업에 맞는 무기를 가지고 시작하지만, 캐릭터들은 던전에서 명품이나 마법 무기를 얻게 될지도 모릅니다.

무기는 간이 무기와 전쟁무기 2가지 종류로 나뉩니다. 각 종류에 따라 사용할 수 있는 직업이 다릅니다. 전쟁 무기임에도 몇몇 종류는 특정한 직업이 사용할 수 있는 경우도 있습니다. 몽둥이, 단검, 지팡이와 경석궁은 누구나 사용할 수 있습니다. 전쟁 무기를 사용할 수 있는 직업은 간이 무기 역시 사용할 수 있습니다.

**간이무기:** 클레릭, 드루이드, 로그, 소서러

**전쟁무기:** 바바리안, 파이터

**무기속련없음:** 워자드

**명중:** 새로운 근접 무기를 사용하면, 근접전 보너스를 사용해 굴립니다. 예를 들어, 데락의 근접전 보너스는 +4이며, 다른 근접무기를 사용하면 이 보너스를 사용합니다. 반대로 장거리 무기를 사용하면 장거리 보너스를 사용합니다.

**피해:** 근접 무기를 사용하면, 근접무기표에 있는 피해 주사위를 굴리고 근력 보너스를 더합니다. 만약 캐릭터가 양손으로 무기를 사용한다면, 근력 보너스를 1.5배(내림)합니다. 예를 들어, 데락은 자신의 전투도끼의 피해에 +3 보너스를 받지만, 양손으로 근접 무기를 들면 +4의 피해 보너스를 받습니다. 장거리 공격에는 근력 보너스를 더하지 않습니다. 같은 무기라도 작은 생명체가 사용하는 무기의 주사위 등급이 한 단계 떨어지게 됩니다. (간단하게 피해에 -1 패널티를 주어도 됩니다)

근접 무기표

가격	무기 이름	피해	비고
0gp	맨손	d3	모두
0gp	지팡이	d6	모두/양손
0gp	몽둥이	d4	모두
2gp	단검	d4	모두
1gp	단창	d6	간이
10gp	숫 소드	d6	전쟁/Rog
20gp	레이피어	d6	전쟁/Rog
8gp	모닝스타	d8	간이
12gp	첼퇴	d8	간이
12gp	워해머	d8	전쟁
15gp	롱 소드	d8	전쟁/Elf
30gp	전투도끼	d10	전쟁/Dwarf
20gp	G-엑스	d12	전쟁/양손
50gp	양손 검	2d6	전쟁/양손

장거리 무기표

가격	무기 이름	피해	비고
0gp	슬링	d4	간이
30gp	숫 보우	d6	전쟁/Elf
75gp	롱 보우	d8	전쟁/Elf
35gp	석궁	d8	간이,장전
0gp	투석 20	-	슬링용
1gp	화살 20	-	활용
1gp	볼트 10	-	석궁용

## 새로운 갑옷 사용하기

무기처럼, 다른 종류의 직업들이 각기 다른 종류의 갑옷들을 사용할 수 있습니다.

갑옷은 경갑, 평갑, 중갑의 3가지 종류로 나뉩니다. 각 직업마다 입을 수 있는 종류의 갑옷이 다릅니다. 높은 등급의 갑옷을 입을 수 있는 직업은 낮은 등급의 갑옷 역시 입을 수 있습니다.

**갑옷 입을 수 없음:** 소서러, 위자드

**경갑:** 로그

**평갑:** 바바리안, 드루이드

**중갑:** 파이터, 클레릭

**방패:** 방패는 평갑 이상을 입을 수 있는 직업이라면 어떤 직업이든 사용할 수 있습니다. 또한 만약 당신이 양손을 모두 사용하는 무기인 양손검, G-엑스, 지팡이, 활, 석궁을 사용한다면 방패를 사용할 수 없습니다. 당신의 캐릭터가 방패를 포기하고 양손무기를 든다면, 당신의 방어도는 2가 감소할 것입니다.

갑옷표

가격	갑옷 이름	AC	CP	비고
5gp	누비 갑옷	+1	-0	경갑
10gp	가죽 갑옷	+2	-0	경갑
25gp	두정 가죽	+3	-1	경갑
15gp	하이드	+3	-3	평갑
50gp	비늘 갑옷	+4	-4	평갑
150gp	사슬 갑옷	+5	-5	평갑
200gp	미늘 갑옷	+5	-7	중갑
250gp	찰갑 갑옷	+6	-6	중갑
600gp	반판갑	+7	-7	중갑
7gp	나무 방패	+2	-2	방패
20gp	강철 방패	+2	-2	방패

**방어도(AC):** 새로운 갑옷을 입게 되면, 당신은 이전 갑옷 보너스를 잃고, 대신 새로운 갑옷 보너스를 얻습니다. 예를 들어, 데락이 사슬 갑옷을 150gp를 주고 샀으면, 그는 +4의 비늘갑옷 보너스를 잃고 대신 사슬 갑옷의 +5의 보너스를 받습니다. 그의 방어도는 17에서 18로 올라갑니다.

**판정 패널티(CP):** 가죽 갑옷보다 무거운 갑옷은 이동하고 행동하기 불편하게 만듭니다. 당신이 새로운 갑옷으로 바꿀 때, 당신은 이전 패널티를 잃고 새로운 패널티를 얻게 됩니다. 데락은 비늘 갑옷과 방패로 인해 -6의 패널티를 가지고 있지만, 사슬 갑옷으로 바꾸면서 패널티가 -7이 됩니다. 갑옷과 방패의 판정 패널티는 균형, 도약, 등반, 숨기, 잠행, 탈출에 적용됩니다.

**이동력:** 무거운 갑옷을 입게 되면 이동력이 변화할 수 있습니다. 이동력은 종족의 크기에 따라 영향을 받는데, 드워프, 노움, 하프랑의 경우는 이동력 6m, 나머지 종족들은 이동력이 9m입니다. 평갑 이상의 갑옷을 입게 되면 이동력이 2/3로 떨어지게 됩니다. (9m는 6m, 6m는 4.5m로) 방패는 이동력에 영향을 주지 않습니다.

## 모험 도구

캐릭터들은 기본적인 모험 도구를 가지고 시작하지만, 때로는 모험 중에 그것들을 사거나 보충해야 하는 상황이 올 것입니다.

도구표

1 gp	성표
1 gp	자루
1 gp	가죽 수통
1 gp	부싯깃통
1 gp	분필 10조각
1 gp	침낭
1 gp	밧줄, 15m
1 gp	햇불 10개
1 gp	기름병 10개
1 gp	나무막대, 3m

1 gp	건조식량
2 gp	배낭
5 gp	주문 요소 주머니
7 gp	랜턴
10 gp	거울
10 gp	텐트
20 gp	자물쇠 (열쇠포함)
30 gp	식사술, 3m
30 gp	도적용 도구
100 gp	도적용 도구, 명품

**성표:** 클레릭이나 드루이드가 주문을 사용하거나 특수 능력을 사용할 때 씁니다. 은제는 25gp지만, 성능은 같습니다.

**자루:** 졸라매는 끈이 달린 천 자루

**가죽수통:** 물을 담고 휴대에 용이합니다.

**부싯깃통:** 불꽃을 내거나 횃불에 불을 붙입니다. 사용에는 전력행동이 소모됩니다.

**분필:** 딱딱한 표면에 낙서할 수 있습니다.

**침낭:** 말수 있는 담요로 된 침구입니다.

**15m로프:** 포로를 구속하거나 등반을 할 때 사용합니다.

**횃불:** 한 시간 동안 탑니다. 전투시 사용하면 1d3피해에, 추가 1점의 불 피해.

**기름병:** 0.5리터의 기름으로, 한 병으로 1.5m사각형 바닥을 미끄럽게 합니다. 불이 붙으면 2라운드 동안 기름이 뿌려진 지역에 1d3의 불 피해를 줍니다.

**3m막대:** 때때로 손으로 건들고 싶지 않은 것들을 막대로 건드려 볼 수 있습니다.

**건조식량:** 잘 말린 음식으로, 오랫동안 상하지 않습니다. 한 명의 하루 분량입니다.

**배낭:** 짐들을 운반하는데 필요합니다.

주문요소주머니: 마법사들의 필수품.

**랜턴:** 기름병 하나로 6시간을 탑니다. 인간은 랜턴 주위 6칸을 볼 수 있습니다.

**거울:** 작은 쇠 거울은 들키지 않고 모퉁이를 보게 해줍니다.

**텐트:** 두 명까지 잘 수 있는 천막입니다.

**자물쇠:** 열쇠 없이 열기 위해서는 DC 20의 자물쇠 열기 판정을 해야 합니다.

**3m쇠사슬:** 문이나 상자에 맬 수 있습니다.

**도적용 도구:** 장치해제나 자물쇠 열기에 사용합니다. 없으면 해당 판정에 -2 패널티를 받습니다.

명품 도적용 도구는 해당 판정에 +2의 보너스를 줍니다.

## 특별 물품

가격	물품명
20 gp	연금술사의 화염병
25 gp	성수
30 gp	천동석
50 gp	끈끈이 가방
20 gp	연막 막대
110 gp	빛의 막대

**연금술사의 화염병:** 공기에 노출되면 폭발하는 플라스크로, 9m(6칸)까지 던질 수 있습니다. 장거리 공격으로 +4의 보너스를 받으며, 명중시 1d6의 불 피해를 줍니다. 만약 대상이 발화성의 물질이거나 기름에 젖었다면 다음 라운드에 불꽃에 휩싸여 매 라운드 1d6의 피해를 입게 됩니다. 그 전에 전력 행동으로 반사 내성 DC 15를 성공할 경우 불꽃을 끌 수 있습니다.

**성수:** 축복받은 물을 담은 플라스크로, 언데드와 악마들에게 2d4의 피해를 줍니다. 9m(6칸)까지 던질 수 있으며, 장거리 공격으로 명중에 +4의 보너스를 받습니다.

**천동석:** 18m(12칸)까지 던질 수 있으며, 단단한 표면과 접촉시 큰 소리를 내며 터집니다. 이 때 접촉점을 중심으로 3m 반경에 있는 생명체들은 체질 내성 DC 15에 실패하면 1시간 동안 귀머거리가 됩니다. 사거리 내에 특정한 바닥면을 맞추기 위해서는 AC 5를 넘기면 됩니다.

**끈끈이 가방:** 진득거리는 물질이 가득찬 가방으로 9m까지 던질 수 있습니다. 장거리 공격으로 +4를 받으며, 명중시 목표물은 반사 내성 DC 15를 굴립니다. 실패시 얽힌 상태가 되어 끈끈이를 제거하기 전까지 이동할 수 없으며, 성공시에도 원래의 절반의 속도로 이동력이 줄어듭니다. 바닥에 붙은 끈끈이를 제거하기 위해서는 근력 판정 DC 17에 성공해야 하며, 성공한 이후에는 이동력이 줄어들지 않습니다. 끈끈이 가방은 2d4라운드동안 점성이 유지되며, 거대한 생명체(말보다 큰)에게는 효과가 없습니다.



**연막 막대:** 연금술로 만든 이 막대는 점화시 순식간에 많은 연기를 냅니다. 이는 3m 입방체의 불투명한 연기를 만듭니다. 연막 막대는 1라운드 동안만 타고 완전 연소가 됩니다.

**빛의 막대:** 일반적인 햇불에 마법적으로 영구히 빛을 내도록 했습니다. 불꽃은 열이 없고 꺼지지 않지만 천 등으로 빛을 가릴 수는 있습니다.

## 통화

게임에서 통용되는 주요 화폐의 단위는 금화(gold piece=gp)입니다. 그러나 더 낮은 단위와 높은 단위도 있습니다. 은화(silver piece=sp)는 금화의 1/10 가지이며, 동화(copper piece=cp)는 금화의 1/100가치를 가집니다. 백금화(platinum piece=pp)는 금화의 10배 가치입니다. 일상 생활에서는 cp와 sp가 주로 많이 사용됩니다.

### 일상 생활 비용표

가격	물건
4 cp	맥주 1조끼
2 cp	빵 덩어리
1 sp	치즈 1조각
3 sp	고기 덩어리
2 sp	일반 포도주 (주전자)
10 gp	고급 포도주 (병)
1 sp	하루 식사 (싸구려)
3 sp	하루 식사 (보통)
5 sp	하루 식사 (고급)
2 sp	여관 하루 숙박 (싸구려)
5 sp	여관 하루 숙박 (보통)
2 gp	여관 하루 숙박 (고급)

## 보물

### 명품 및 마법 물품

캐릭터들의 재산이 충분히 쌓이면, 그들은 명품(masterwork=mwk) 무기와 갑옷을 구할지도 모릅니다. 혹은, 더욱 비싼 마법 무기와 갑옷들을 원하게 될지도 모릅니다.

### 명품 무기

명품 무기는 그 무기를 사용한 명중 굴림에 +1의 보너스를 줍니다. 명품 무기는 원래 무기에 300gp를 추가한 가격에 만들어집니다. 명품 화살의 경우 20발에 141gp, 명품 볼트의 경우 10발에 71gp가 듭니다. 이러한 화살들은 사용되면 파괴됩니다.

### 명품 갑옷/방패

잘 만들어진 갑옷과 방패는 원래 물품보다 체크 패널티(CP)가 1 줄어듭니다. 명품 갑옷과 방패는 원래 가격보다 150gp 더 나갑니다.

### 마법 무기

마법 무기는 명품으로 만들어지며, 명중과 피해 모두에 +1의 보너스를 줍니다. 마법 무기는 원래 무기에 2300gp를 추가한 가격에 만들어집니다. 마법 화살의 경우 20발에 941gp, 마법

볼트의 경우 10발에 471gp가 들며, 사용시 파괴됩니다.

만약 원한다면, 추가적 비용 없이 햇불처럼 빛을 내는 마법 무기를 살 수도 있습니다.

### 마법 갑옷/방패

마법 갑옷과 방패 역시 명품으로 만들어지며, 방어도에 +1의 추가 보너스를 줍니다. 명품과 같이 체크 패널티도 1 줄어듭니다. 마법 갑옷과 방패는 원래 물품보다 1,150gp 더 비쌉니다.

### 다른 마법 물품

몇몇 마법 물품이 다음에 나와 있으며, 충분한 돈이 있을 경우 살 수 있습니다. 하지만 돈 없이 이러한 물품을 구하기는 어려울 것입니다. 특별한 여건에 따라 이런 물품을 구하기 어려울지도 모릅니다.

### 마법 물품표

가격	물품명
50 gp	가벼운 상처치료 물약
50 gp	공포 제거 물약
50 gp	도약의 물약
250 gp	은신의 물약
250 gp	암습의 물약
250 gp	시야의 물약
300 gp	각질화 물약
300 gp	잔상효과 물약
300 gp	황소의 힘 물약
300 gp	불에 대한 저항 물약
300 gp	중간 상처 치료 물약
1,000 gp	저항의 망토+1
1,000 gp	힘의 진주, 1st

**가벼운 상처 치료 물약:** 마시는 즉시 생명점을 1d8+1만큼 회복시켜줍니다.

**공포 제거 물약:** 마신 자는 10분 동안 공포 효과에 +4의 내성 보너스를 받고 공포를 억누릅니다.

**도약의 물약:** 마신 자에게 1분 동안 도약 판정에 +10의 보너스를 줍니다.

**은신의 물약:** 마신 자에게 1시간 동안 숨기 판정에 +10의 보너스를 줍니다.

**암습의 물약:** 마신 자에게 1시간 동안 잠행 판정에 +10의 보너스를 줍니다.

**시야의 물약:** 마신 자에게 1시간 동안 수색 판정에 +10의 보너스를 줍니다.

**각질화 물약:** 마신 자의 피부가 각질화되면서 30분 동안 방어도에 +2를 받습니다.

**잔상효과 물약:** 마신 자는 3분 동안 은폐 효과(공격 20% 미스)를 받습니다.

**황소의 힘 물약:** 마신 자는 3분 동안 근접공격의 명중과 피해, 잡기 판정에 +2의 보너스를 받습니다.

**불에 대한 저항 물약:** 마신 자는 30분 동안 자연적이든 마법적이든 불에 의한 모든 피해를 10점 감소시킵니다.

**중간 상처 치료 물약:** 마신 자는 2d8+3점의 생명점을 즉시 회복합니다.

**저항의 망토:** 착용자는 모든 내성 굴림에 +1의 보너스를 받습니다.

**힘의 진주:** 그날 사용했던 1레벨 마법 주문을 한 번 더 사용하게 해줍니다. 소서러는 이 진주를 사용할 수 없습니다.

## 기술 설명

### 교섭(diplomacy) - 매력 기반

최소 1분 정도의 시간을 들여 교섭을 행할 때 판정합니다. 무관심한 상대를 대상으로 15이상의 수치가 나왔을 경우 약간의 호의를 기대할 수 있습니다.

### 균형(balance) - 민첩 기반

좁은 줄에서 떨어지지 않고 지나갈 때, 미끄러운 지형에서 넘어지지 않으려고 할 때 판정합니다.  
DC 10 폭 25cm / DC 15 폭 5cm / DC 20 폭 5cm 이하 / 경사짐 DC+2  
약간 울퉁불퉁 DC+2 / 심하게 울퉁불퉁 DC+5 / 약간 미끄러움 DC+2 / 심하게 미끄러움 DC+5

### 도약(jump) - 근력 기반

도약은 최소 6m이상을 달리지 않고 제자리에서 도약할 경우 아래 결과를 반으로 나눕니다.  
멀리 뛰기: 판정 결과 1당 30cm / 높이 뛰기: 판정 결과 4당 30cm

### 듣기(listen) - 지혜 기반

당신 뒤를 쫓아오는 몬스터나 문 뒤의 소리를 들을 때 사용합니다. 상대의 잠행 수치에  
대항해서 판정합니다.  
문 뒤에 소리를 들을 경우 DC+5 / 3m 거리 당 DC+1

### 등반(climb) - 근력 기반

경사진 벽 등에 올라갈 때 판정합니다. 로프가 걸리면 DC가 5로 떨어집니다. 등반 시에는  
원래의 1/4 속도로 이동합니다. 구석과 같이 벽을 디딜 곳이 많으면 DC가 5 감소합니다.  
DC 10 발판이 있는 벽 / DC 15 나무나 거친 자연암벽 / DC 20 폐허나 통상 던전 벽

### 보기(spot) - 지혜 기반

잠복한 몬스터를 발견할 때 사용합니다. 상대의 숨기 수치에 대항해서 판정합니다.  
관찰자가 방해 받는 경우 DC +5 / 3m 거리 당 DC+1

### 생존(survival) - 지혜 기반

야생에서 수렵과 채집을 하거나 자연 재해를 피할 수 있습니다.  
DC 15 이동하면서 식량을 구하기 / DC 15 자연 재해를 피하기

### 수색(search) - 지능 기반

숨겨져 있는 장치나 비밀스러운 부분, 감춰진 스위치 등을 찾을 수 있습니다.  
DC 10 잡동사니에서 특정 물품 찾기  
DC 15 발자국 등의 흔적 찾기  
DC 20 비밀문과 보통 뒤통 찾기

### 숨기(hide) - 민첩 기반

몬스터로부터 숨으려고 할 때 사용합니다. 상대의 보기 판정에 대항해서 판정합니다.  
작을수록 숨기가 용이하며, 숨기 위해서는 은폐나 엄폐물이 존재해야 합니다.

### 잠행(move silently) - 민첩 기반

자고 있거나 경계가 느슨한 몬스터를 기습하려고 할 때 사용합니다. 상대의 듣기 판정에  
대항해서 판정합니다. 절반 속도로 이동하지 않으면 판정에 -5를 받습니다.

### 정보(gather information) - 매력 기반

마을에서 사람들에게 유용한 정보를 얻으려고 할 때 사용합니다. 대개 4시간 정도가  
소요됩니다.  
DC 10 일반적인 정보 / DC 15 특정한 정보 / DC 20 숨겨진 정보

### 집중(concentration) - 건강 기반

주문 시전 중에 방해받을 경우 판정합니다. 판정에 실패하면 사용하려던 주문이 발동되지 않습니다.

DC 15 얽힘을 당했을 때 / DC 20 피해를 입었을 때

### 치료(heal) - 지혜 기반

전투 후에 독과 질병의 효과를 치료할 때 사용합니다. 판정에 성공하면 부정적인 효과 하나를 제거할 수 있습니다.

독/질병 DC: 독/질병 효과 제거

DC 15 응급처치 - 의식을 되찾게 한다.

### 탈출(escape artist) - 민첩 기반

적에게 잡히거나, 그물, 수감, 로프 등에서 신체를 자유롭게 할 때 사용합니다.

DC 20 그물 / 얽힘 주문

잡기 DC: 잡힌 상태를 풀려고 할 때

### 지식(Knowledge) - 지능 기반

판정에 성공하면 대상을 알 수 있습니다.

DC 15 대상의 기본적인 정보

DC 20 대상의 약점과 특징, 세부사항

## 주문

주문은 클레릭과 드루이드들이 사용하는 *신성(Divine)* 마법과 소서러와 위자드가 사용하는 *비술(Arcane)* 마법으로 나뉩니다. 이들의 작동 체계는 상이하게 달라서 소서러와 위자드는 신성 마법을 사용하지 못하고, 클레릭과 드루이드들은 비술 마법을 사용할 수 없습니다. 주문 사용자들은 하루에 일정량의 주문을 사용할 수 있으며, 충분한 휴식(8시간의 숙면)을 취한 뒤에 다시 주문을 회복할 수 있습니다. 휴식 후에 소서러를 제외한 주문 사용 직업들은 그날 어떤 주문을 사용할지 미리 결정해서 암기해 놓으며, 이렇게 미리 외워둔 주문만을 사용할 수 있습니다. 하지만 소서러는 자신의 주문 목록에 있는 주문이라면 자신이 그날 주문을 사용할 수 있는 레벨별 횟수만큼 골라 사용할 수 있습니다. 플레이어들은 샘플 캐릭터 시트의 ◯ 부분에 체크 표시를 해서 자신이 외운 주문이나 사용한 주문 횟수를 표시합니다.

## 0레벨 신성 마법

### 독 탐지

9m내에 한 생명체나 물체가 독에 감염되었는지 혹은 독을 가지고 있는지를 안다. DC 20 지혜 체크에 성공하면 독의 정확한 종류를 알 수 있다.

### 마법서 해독

당신은 마법 두루마리를 읽고 어떤 주문이 있는지 알게 된다. 만약 그것이 당신이 사용할 수 있는 종류의 마법이라면, 당신은 두루마리를 통해 마법을 사용할 수 있다. 한번 해독한 주문을 사용하기 위해서 추가로 이 주문을 사용할 필요는 없다. 당신은 1분당 두루마리 하나를 이해할 수 있으며, 이 주문은 10분 동안 유지된다.

### 마법 탐지

18m내에 있는 마법적 오라를 탐색한다. 이 주문은 당신이 마법적인 에너지가 나오는 곳을 1분 동안 알 수 있게 해준다.

### 빛

이 주문은 당신이 접촉한 물체 하나를 10분 동안 햇불처럼 빛나게 한다. 이 효과는 움직이지 않지만,

움직일 수 있는 물체에 시전 할 수 있다. 이 빛에는 열기가 없기 때문에 무언가를 태울 수 없다. 빛은 마법적 어둠의 범위 안에서는 기능하지 않는다. 이 빛으로 눈을 멀게 할 수는 없다.

### 사소한 상처 치료

당신의 손을 살아있는 생명체의 상처 위에 올린 뒤, 양 에너지와 연결해서 1점의 피해를 치료한다.

### 신의 인도

당신이 접촉한 생명체는 한 번의 명중 굴림이나 내성 굴림, 기술 체크에 +1 보너스를 받는다. 사용 여부는 굴림을 하기 전에 결정해야만 한다. 1분 안에 사용하지 않으면 이 효과는 사라진다.

### 음식과 물 정화

3m내의 못 쓰게 되고, 썩고, 독이 들고, 그 밖의 다른 방법 등으로 못 먹을 음식과 물을 정화하여 먹고 마시기 적당하게 만든다.

### 저항

당신이 접촉한 대상은 1분 동안 모든 내성에 +1 저항력 보너스를 받는다.

## 1레벨 신성 마법

### 가벼운 상처 치료

당신의 손을 살아있는 생명체의 상처 위에 올린 뒤, 양 에너지와 연결해서 1D8+1점의 피해를 치료한다.

### 공포감 소멸

9m내의 대상 하나에게 용기를 불어 넣어 공포 효과에 10분 동안의 +4 사기 보너스를 부여한다. 이미 공포 효과를 받고 있는 대상은 이 주문을 받는 순간부터, 10분 동안 공포 효과를 억누른다.

### 동물과의 대화

당신은 1분 동안 동물을 이해하고 대화를 나눌 수 있다. 비록 주문이 동물을 일반 동물에 비해 더 친절하게 하거나, 더 협조적으로 만들지는 못하지만, 동물에게 질문을 하고 답을 얻을 수 있다. 더 나아가 신중하고 약삭빠른 동물은 쌀쌀맞고 이리저리 둘러대는 반면, 더 우둔한 동물들은 정신 나간 답변을 한다. 만약 동물이 친절한 태도를 지니고 있다면, 호의나 도움을 베풀 수도 있다. (DM이 선택)

### 동물 달래기

1분 동안 9m 내에 있는 동물들을 달래고 조용하게 해서 유순하고 해를 끼치지 않게 한다. 오직 평범한 동물(지능 1~2)만이 이 주문에 영향을 받는다. 모든 대상은 같은 종이어야 하며, 영향을 미칠 수 있는 최대 동물 HD는 2D4 +1마리이다. 다이어(거대) 동물이나 공격하거나 감시하도록 훈련 받은 동물은 내성 굴림을 할 수 있다. 다른 동물은 내성 굴림을 하지 않는다. 영향 받은 동물은 그 자리에 머물러 있고 공격하거나 도망가지 않는다. 무력하지는 않으며, 공격받으면 정상적으로 방어한다. 모든 위협(불, 배고픈 천적, 급작스런 공격)은 위험한 생명체에게 걸려 있는 주문을 깬다.

### 마법의 무기

접촉한 무기 하나의 공격과 피해에 1분 동안 +1 보너스를 준다. 이 주문은 자연 무기나 맨손 공격에 시전 할 수 없다. 1분 동안 해당 무기는 *마법 무기*로 취급한다.

### 식물로 엮기

풀과 잡초, 관목 심지어는 나무들도 범위 내의 생명체와 지역에 들어오는 생명체를 엮고 휘감으면서 엮어서, 1분 동안 반경 12m내의 생명체를 빠르게 붙잡아 *엮힘* 상태가 되게 한다. 생명체는 전력 행동으로 DC 20 근력 체크나 탈출 체크를 통해서 벗어나, 절반 속도로 움직일 수 있다. 반사 내성에 성공한 생명체는 엮히지 않지만 여전히 마법 범위 내에서는 반의 속도로 움직인다. 매 라운드마다 당신 차례에, 식물들은 회피하거나 탈출한 모든 생명체들을 다시 엮어낼 수 있다.

### 안개 은폐

반경 6m, 높이 6m 안개가 당신 주위에 발생해서 1분 동안 유지된다. 안개는 한 번 창조된 상태에서 움직이지 않는다. 이 안개는 1.5m 밖의 모든 시야(암흑 시야 포함)를 흐리게 한다. 1.5m 내에 있는 생명체는 *은폐*(20%의 빛나갈 확률)효과를 받으며 더 멀리 있는 생명체는 보이지 않게 된다.

## 악으로부터 보호

당신이 접촉한 생명체는 가치관이 악인 생명체가 가하는 공격에 대해 1분 동안 AC+2, 모든 내성에 +2의 보너스를 얻는다.

## 축복

축복 주문은 동료들의 마음을 용기로 가득 채운다. 당신과 모든 동료들은 명중 굴림과 공포 효과에 대한 내성에 1분 동안 +1 보너스를 받는다.

## 0레벨 비술 마법

### 두더지와의 대화

당신은 1분 동안 두더지를 이해하고 대화를 나눌 수 있다. 비록 주문이 두더지를 더 친절하게 하거나, 더 협조적으로 만들지는 못하지만, 동물에게 질문을 하고 답을 얻을 수 있다. 만약 동물이 친절한 태도를 지니고 있다면, 호의나 도움을 베풀 수도 있다. (DM이 선택)

### 마법서 해독

당신은 마법 두루마리를 읽고 어떤 주문이 있는지 알게 된다. 만약 그것이 당신이 사용할 수 있는 종류의 마법이라면, 당신은 두루마리를 통해 마법을 사용할 수 있다. 한번 해독한 주문을 사용하기 위해서 추가로 이 주문을 사용할 필요는 없다. 당신은 1분당 두루마리 하나를 이해할 수 있으며, 이 주문은 10분 동안 유지된다.

### 마법 탐지

18m내에 있는 마법적 오라를 탐색한다. 이 주문은 당신이 마법적인 에너지가 나오는 곳을 1분 동안 알 수 있게 해준다.

### 몽롱

몽롱 주문은 9m내의 4HD 이하의 유사 인간 생명체의 마음을 가려서 1라운드 동안 아무런 행동을 할 수 없게 한다. 멍한 생명체는 충격 받은 것이 아니기 때문에, 공격자는 이로 인해서는 아무 이득도 얻지 못한다. 목표물은 주문의 효과를 피하기 위해 의지 내성을 굴릴 수 있다.

### 빛

이 주문은 당신이 접촉한 물체 하나를 10분 동안 햇불처럼 빛나게 한다. 이 효과는 움직이지 않지만, 움직일 수 있는 물체에 시전할 수 있다. 이 빛에는 열기가 없기 때문에 무언가를 태울 수 없다. 빛은 마법적 어둠의 범위 안에서는 기능하지 않는다. 이 빛으로 눈을 멀게 할 수는 없다.

### 손마술

9m 내의 2kg까지의 비마법적이고 소유되지 않은 한 물체를 손가락으로 지정해서, 그것을 들어 올려 범위 내에서 의지대로 이동 시킬 수 있다. 이동 행동으로 아무 방향으로 4.5m까지 움직일 수 있으며, 당신과 물체와의 거리가 9m를 넘어서면 주문은 끝난다.

### 수선

3m 내에 0.5kg이하의 물체 하나에 생긴 작은 틈이나 생채기 등을 수리하며, 반지나 사슬 고리, 메달 같은 금속의 부서진 부분을 용접한다. 그러나 완전히 분리된 것은 불가능하다. 여러 개로 부서진 도기나 나무 물체는 새 것처럼 보이도록 강하게 결합한다. 가죽 자루에 생긴 구멍 등은 완전히 고쳐진다. 이 주문은 마법 물건도 수리할 수 있지만, 물건의 마법 능력은 회복시켜주지 않는다.

### 여닫기

이 주문은 9m내의 문이나 상자, 창문, 가방, 주머니, 병, 통 등의 물건을 열거나 닫을 수 있다. 만약 이 행동을 방해하는 것이(문에 걸린 빗장이나 상자의 자물쇠 등) 있다면, 주문은 실패한다. 또한 이 주문은 13.5kg 이하까지의 물체만 열거나 닫을 수 있다. 그러므로 문이나 상자 같은 물건이 더 큰 생명체를 대상으로 만든 것이라면, 이 주문의 능력으로 영향을 미칠 수 없다.

### 요술

주문 시전자들이 연습을 하기 위해 사용하는 사소한 기교다. 한 번 시전하면, 당신은 간단한 마법적 효과를 한 시간 동안 수행할 수 있다. 이 효과는 가벼우며, 심각한 제약을 받는다. 이 요술은 천천히 0.45kg 물질을 들어 올릴 수 있으며, 또한 매 라운드마다 0.3m 입방체 내에서 물건의 색깔을 바꾸거나, 청소하거나,

더럽게 할 수 있다. 그리고 살아 있지 않은 0.45kg의 물질을 차갑게 하거나, 따뜻하게 하거나, 향을 낼 수 있다. 그러나 피해를 주거나 집중을 방해할 수는 없다. 이 주문은 작은 물체를 만들어 낼 수 있지만, 그것들은 조악하고 인공적으로 보인다. 이 주문으로 만들어진 물질은 극히 부서지기 쉬우며, 도구나 무기, 주문 요소로 사용할 수 없다. 마지막으로 이 주문은 다른 주문 효과를 재현할 수 있는 능력이 없다. 물체에 대한 어떤 실제적인 변화(움직이거나 청소하거나 더럽히는 등)도 단지 한 시간 동안만 지속된다. (즉 지속 시간 뒤에는 바로 원상 복구된다.) 전형적으로 이 주문은 보통사람들에게 감동을 주거나, 아이들을 즐겁게 하거나, 삭막한 일상을 밝게 하기 위해서 사용된다. 이 주문으로 행하는 일반적인 기교는 딸랑거리는 안 보이는 음악을 만들거나, 꽃의 색을 점점 밝게 하거나, 손 위에서 떠다니는 빛나는 공을 만들거나, 촛불을 흔들거리게 하는 바람을 불게 하거나, 맛있는 음식의 향을 양념으로 가미하거나, 용단 밑의 먼지를 쓸어내기 위한 작은 돌풍을 만드는 방법 등을 포함한다.

### 유령목소리

당신은 9m내의 고정된 장소에서 1라운드 동안만 커지거나 멀어지거나, 접근하거나, 머무르는 음량을 생성한다. 당신은 어떤 유형의 소리를 창조할 지를 주문을 시전할 때 선택해야 하며, 이후로는 소리의 기본 성질을 바꿀 수 없다. 당신은 네 명의 일반적인 인간이 낼 수 있는 소음을 만들 수 있다. 그러므로 말하고, 노래하고, 외치고, 걷고, 행진하고, 달리는 소리를 창조할 수 있다. 소음은 음량 한도 내에서 실질적으로 어떤 종류의 소리든 가능하다. 상호작용이 있다면 의지 내성으로 거짓임을 판단할 수 있다. 유령 목소리 주문은 침묵 환상 주문 효과를 극대화시켜 준다.

### 전언

당신은 엿듣기가 거의 불가능하게 메시지를 속삭이고, 속삭이는 답변을 들을 수 있다. 손가락으로 30m내에 메시지를 받고 싶은 생명체 하나를 지정하고 속삭이면, 그 메시지가 지정한 대상에게 들린다. 메시지가 반드시 직선으로 날아갈 필요는 없다. 당신과 대상 사이에 열린 공간이 있다면 장벽이 있어도 열린 공간으로 돌아가며, 메시지의 여행 거리는 30m 내에 있어야 한다. 메시지를 받은 생명체는 답변을 속삭일 수 있고, 그 답변은 당신에게 들린다. 이 주문은 소리를 변형시키지, 의미를 변형시키지는 않기 때문에 언어의 장벽을 넘을 수 없다. 전언 주문은 10분 동안 유지된다.

### 춤추는 빛

1분 동안 30m 내에서 선택한 변형에 따라, 랜턴이나 햇불을 닮은 네 개까지의 불빛 혹은 빛나는 빛의 구체 혹은 어렵게 빛나는 희미한 인간 형태를 하나 생성한다. 춤추는 빛은 서로 반경 3m내의 범위 안에 머물러야 하지만, 그 밖에는 당신이 원하는 대로 움직일 수 있다: 전후, 위아래, 직선이나 곡선으로 등등. 불빛은 라운드당 30m의 속도로 움직일 수 있다. 불빛과 당신 간의 거리가 사거리를 초과하면 사라진다.

## 1레벨 비술 마법

### 경고

경고 주문은 9m내의 반경 6m지역에 아주 작은 크기 이상 생명체가 보호 범위 안에 들어올 때, 경고를 해준다. 당신이 정한 암호를 말하는 생명체는 경고 소리가 울리지 않게 한다. 경고는 당신이 보호 영역에서 1.6km내에 있는 한, 당신에게만 머릿속에 ‘핑’이라는 소리가 들린다. 이는 일반적인 잠에서 깨어나게 하지만 집중을 방해하지는 않는다. 경고는 4시간 동안 지속된다.

### 공포유발

9m내의 5HD이하의 살아있는 생명체 하나를 공포에 질려 1d4 라운드 동안 정신 없이 도망가게 한다. 6HD 이상의 생명체나 의지 내성에 성공한 5HD 이하의 생명체는 이 효과를 받지 않는다.

### 기름바닥

이 주문은 9m 내의 하나의 물체나 3m의 단단한 표면을 1라운드 동안 미끄러운 윤활유 층으로 덮는다. 주문이 시전될 때, 지역에 있는 모든 생명체는 반사 내성에 실패하면 넘어져서 옆드림 상태가 된다. 생명체는 범위를 DC 10의 균형 체크를 통해 절반 속도로 이동 할 수 있다. 실패는 그 라운드에 움직일 수 없다는 것을 뜻하며, 이 균형 판정에 실패하면 다시 반사 내성을 굴러야 하며 실패시 넘어진다. DM은 환경에 따라 내성 굴림을 조정할 것이다. 예로, 경사진 곳을 뛰어 내려가는 생명체는 내성에 성공할 가능성이 희박할 것이다. 그러나 그 범위를 벗어나는 것 또한 쉬울지 모른다. 이 주문은 또한 한 물체-밧줄이나 사다리 발판, 무기 손잡이 등-를 윤활유로 덮는 것이 가능하다. 사용하지 않는 물체는 언제나 이 주문에 영향을 받는 반면, 생명체가 지니고 있는 물체에는 효과를 피하기 위한 반사 내성이 허용된다. 만약 처음의 내성이 실패한다면, 그 생명체는 즉시 그 물체를 떨어뜨린다. 생명체는 윤활유가 덮인 물체를 집거나 사용할 때마다 내성을 굴린다. 윤활유로 덮인 감옷이나 옷을 입은 생명체는 잠기에 저항하거나 빠져나가기

위한 잠기 체크에 +10 보너스를 받는다.

### 깃털 낙하

이 주문은 9m 내의 중간 크기 생명체나 물체 하나에 영향을 끼친다. 영향을 받는 생명체나 물체는 천천히 떨어지지만, 일반적인 깃털의 낙하 속도보다는 빠르다. 대상은 착지할 때 아무런 피해도 입지 않는다. 당신은 이 주문을 예측을 못한 채 떨어지는 자신을 구하기에 충분할 만큼 빠르고 즉각적인 발언으로 시전할 수 있다. 또한 이 주문은 당신 차례가 아니어도 걸 수 있다. 이 주문은 장거리 무기들이 전적으로 떨어지지 않는 한, 아무런 영향을 미치지 않는다. 만약 주문이 떨어지는 물건에 시전 되었을 경우, 떨어지는 높이로 인한 피해는 주지 않는다. 이 주문은 자유 낙하하는 물체에만 작동한다. 검을 휘두르는 것이나 돌격 혹은 비행 생명체에게는 영향을 미치지 않는다.

### 마법 화살

마법적 에너지의 미사일이 당신의 손끝에서부터 쏘아져 30m내의 대상 하나를 가격하고, 1D4 +1 피해를 입힌다. 미사일은 실패 없이 명중한다. 심지어 대상이 근접 전투 중이거나 엄폐하고 있는 경우에도 그러하다. 하지만 그 생명체의 특별한 부분을 선택해서 맞출 수는 없다.

### 복화술

당신은 자신의 목소리(혹은 당신이 목으로 낼 수 있는 모든 소리)를 9m내의 다른 생명체나 석상, 문 뒤, 통로 아래 등의 다른 장소에서 나는 것처럼 할 수 있다. 당신은 당신이 알고 있는 모든 언어로 말할 수 있다. 그런 소리에 관계해서, 그 소리를 듣고 의지 내성에 성공한 자는 그 소리가 환상이라는 것을 인지한다. (그러나 여전히 소리를 듣기는 한다.) 복화술은 1분 동안 지속된다.

### 불타는 손

타는 화염의 원뿔이 시전자의 손가락 끝에서 4.5m(3칸)까지 90각도로 쏘아져 나간다. 화염 범위에 있는 모든 생명체는 시전자 레벨당 1D4 피해를 입는다. 반사 내성에 성공한 생명체는 피해를 반으로 줄인다. 천이나 종이, 양피지, 얇은 나무 등의 탈 수 있는 물질은 화염이 지나가면 탄다. 캐릭터는 전력 행동으로 타는 물건을 끌 수 있다.

### 자기 환상

스스로의 옷과 갑옷, 무기, 장비까지 포함한 외형을 다르게 만든다. 30cm 내에서 더 작거나, 크거나, 마르거나, 찌거나 혹은 그 사이에서 다르게 보일 수 있다. 그러나 신체 형태를 바꾸지는 못한다. 예를 들면, 인간 시전자는 인간이나 유사인간, 다른 두 발 달린 인간 형태 생명체의 외양으로 바꿀 수 있다. 그 밖의 외형 변화는 당신에게 달렸다. 점이나 턱수염 등의 중요치 않은 특성을 추가하거나 가려서 완전히 다른 사람을 보이게 할 수 있다. 주문은 바뀐 형태의 능력이나 행동 양식을 주지 않을 뿐 아니라, 당신이나 장비의 표면(촉각)이나 소리(청각)를 변형하지 못한다. 전투 도끼를 단검으로 보이게 할 수는 있지만, 이것은 여전히 전투 도끼로 기능한다. 현혹과 상호 작용하는 생명체는 그것이 환상임을 알아채기 위한 의지 내성 기회를 얻는다. 예를 들어 당신을 만진 생명체는 촉감이 시각적 정보와 다르다는 사실을 깨닫고, 그러므로 내성을 굴릴 기회를 얻는다. 자기 환상은 10분 동안 유지된다.

### 잠재음

이 주문은 30m내의 반경 3m범위에서 4HD까지의 생명체들에게 의지 내성 실패시 1분 동안 마법적인 잠이 오도록 한다. 가장 낮은 생명체가 먼저 영향 받으며 같은 HD일 경우 주문의 중심점에 가까운 생명체가 먼저 영향을 받는다. 남은 생명체에게 충분하지 못한 HD는 버려진다. 예를 들어 코볼트(1HD), 두 놀(2HD), 오우거(4HD)에게 이 주문을 시전했다면 코볼드, 놀 한마리가 이 주문에 영향을 받는다(1+2=3). 남은 1HD는 남은 놀이나 오우거에 영향 미치기에 충분하지 않기 때문에 버려진다. 자고 있는 생명체는 무력하며, 일격에 죽일 수도 있다. 살짝 때리거나 상처를 입히는 것은 그 생명체를 깨우지만, 일반적인 소음으로는 깨울 수 없다. 생명체를 깨우는 것은 기본 행동이다. 이 주문은 의식이 없는 생명체나 구조체, 언데드를 대상으로는 적용할 수 없다. 잠재음 주문은 시전 시간이 다른 주문에 비해 길어, 시전 후 다음 자기차례 시작과 함께 주문이 발동된다. 주문이 완성되기 전에 방해로 받거나 피해를 입을 경우 DC 20의 집중 판정을 해서 실패시 주문이 낭비된다. 주문이 발동되면, 정상적으로 행동할 수 있다.

### 집묵 환상

당신에 의해서 시각화되는 3x3m 물체나 생명체의 시각적 환상을 5개까지 만든다. 이 환상은 소리와 냄새, 질감, 온도 등을 만들지 못한다. 이 상은 3m 크기 한계 내에서 움직일 수 있다. 이 환상은 오랫동안 유지할 수 있으나 계속 유지하기 위해서는 매 라운드 기본 행동을 소모해야 한다. 집중하고 있는 동안 방해로 받거나 피해를 입으면 DC 20의 집중 판정을 행해 실패시 집중이 풀린다. 환상을 만져본 생명체는 의지 내성을 굴려 성공시 환상임을 알아챈다.