

Cairn

Cairn은 한 명의 마스터(관리자)와 적어도 한 명의 다른 플레이어를 위한 어드벤처 게임입니다.

플레이어들은 단련된 모험가가 되어 기이한 사람들, 숨겨진 보물, 형언할 수 없는 괴물들로 가득 찬 어둡고 신비한 숲을 탐험합니다.

퍼블릭 도메인 아트는 Wilhelm Jordan, W. Heath Robinson, Rolf Von Hoerschelmann, Arthur Rackham과 Arthur Layard의 그림을 사용하였습니다.

Yochai Gal 지음, 이다샘 번역
Text licensed under CC-BY-SA 4.0.

이하의 사람들에게 감사를 표합니다.

Chris McDowall, 인투 디 오드.

Ben Milton, 네이브.

Jim Parkin, Weird North.

Gavin Norman, Dolmenwood.

Cosmic Orrery, 표지 디자인.

Tam H., 레이아웃의 구원자.

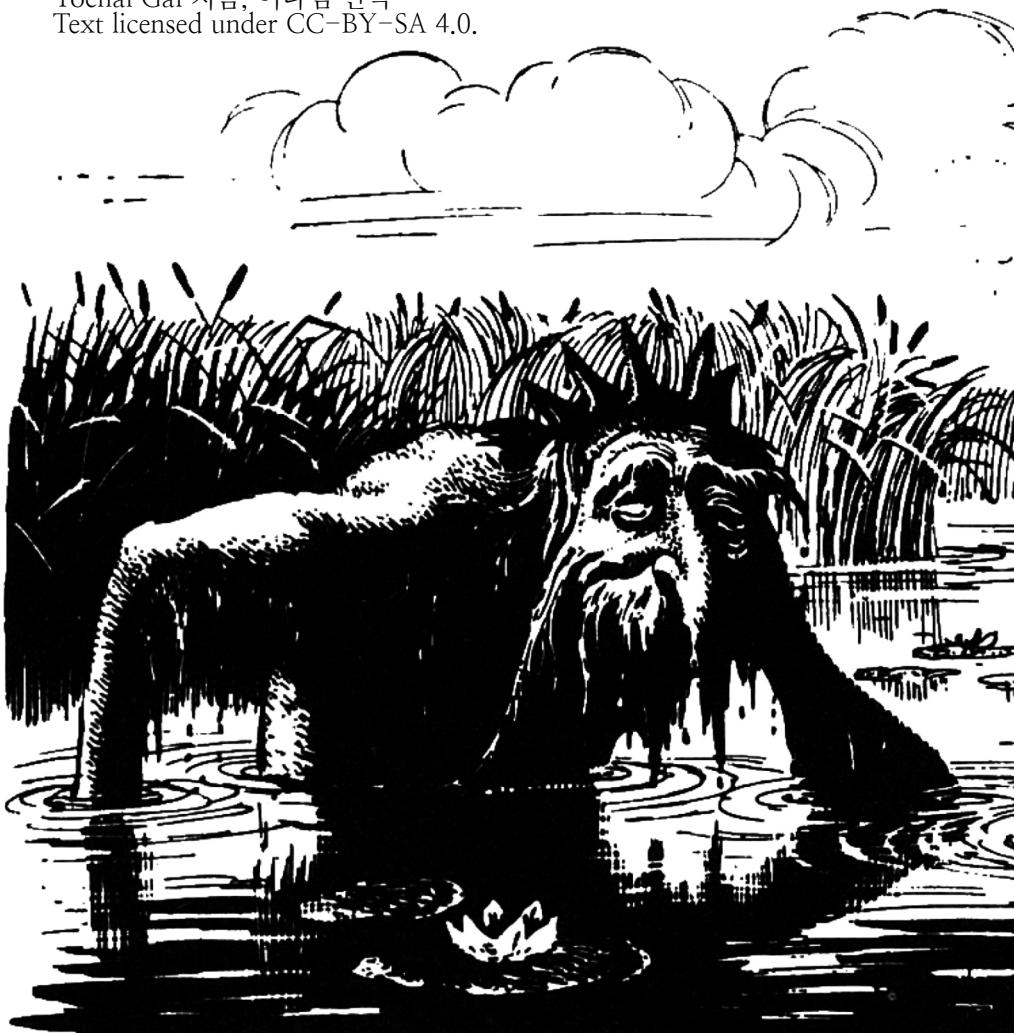
Licopeo, 캐릭터 시트.

Lucas MacClure, 아이디어.

그리고 **Sarah**. 왜 고마워하는지는 본인이 알 겁니다.

기타 자료는 아래 사이트에 있습니다.

<https://cairnrpg.com/>





Cairn은 다음과 같은 철학을 염두에 두고 디자인되었습니다:

클래스 없음

캐릭터의 역할이나 기술은 단일 클래스에 의해 제한되지 않습니다. 대신 그들이 가지고 다니는 장비와 경험이 그들의 전문 분야를 정의합니다

죽음

캐릭터는 강력할 수 있지만 다양한 형태의 피해에 취약합니다. 죽음은 항상 코앞에 있지만, 결코 임의적이거나 경고 없이 오는 것은 아닙니다.

이야기 우선

주사위는 장애물의 난이도나 결과를 항상 반영하지는 않습니다. 대신, 성공과 실패는 내부 요소를 기반으로 플레이어와의 대화에서 관리자가 중재합니다.

성장

위험한 사건에서 살아남고 장애물을 극복하여 새로운 기술과 능력을 습득하여 세계 내에서의 변화를 통해 캐릭터가 성장합니다.

중립성

관리자의 역할은 중립 중재자 역할을 하면서 규칙, 상황, NPC 및 내리티브를 명확하게 묘사하는 것입니다.

플레이어의 선택

플레이어는 자신이 선택한 이유를 항상 알고 있어야 하며 잠재적인 위험에 대한 정보를 언제든지 잘 알고 있어야 합니다.

원칙

관리자와 플레이어는 각각 비판적 사고, 탐색 및 창발적 내리티브로 정의된 특정 플레이 경험을 촉진하는 데 도움이 되는 지침을 가지고 있습니다.

목적 공유

플레이어는 공유된 설정, 캐릭터 목표 및 파티 단위 도전에 참여하기 위해 서로를 신뢰합니다. 따라서 파티는 일반적으로 팀으로서 공동의 목표를 향해 협력하고 있습니다.

관리자를 위한 원칙들

정보:

- 게임 세계에 대한 유용한 정보를 주어 캐릭터들이 탐험할 수 있게 하십시오.
- 플레이어에게 상황을 알려주는 데에는 꼭 주사위 굴림이 필요하지 않습니다.
- 질문에 대한 답을 할 때에는 친절하고 직설적으로 알려주십시오.
- 정직하게 응답하고 일관된 묘사를 하며 질문을 하면 항상 답을 알 수 있게 하십시오.

난이도:

- 숫자와 규칙보다는 맥락과 사실성을 바탕에 두십시오.
- 플레이어가 하는 일이 불가능하다면 판정을 허락하지 마십시오.
- 상황에 따른 플레이어의 행동이 합리적입니까? 허락하십시오.
- 극복 굴림은 많은 불확실한 상황에서 유용하며 위험을 감수한 행동을 할 때 발생합니다.

위험:

- 게임 내 세계는 플레이어 캐릭터에게 고통과 죽음을 초래할 수 있습니다.
- 심각한 위협이 존재하는 경우 플레이어에게 알립니다. 위험할수록 더 명백하게 드러냅니다.
- 학점을 시야에 놓고 플레이어들이 해결책을 찾는 데 시간을 들이게 하십시오.
- 플레이어에게 문제를 해결하고 세계와 상호작용할 기회를 주십시오.

선택:

- 플레이어들에게 상황이 종료될 때 결과를 밀어붙일 수 있는 확고한 선택권을 주십시오.
- 플레이어의 의도가 모호할 때 “A 아니면 B”식의 이지선다 질문을 활용하십시오.
- 게임을 함께 움직이기 위해서 대화 위주의 수단을 사용하십시오.
- 플레이어 캐릭터의 행동이 게임 세계에 흔적을 남기도록 보장하십시오.

준비:

- 게임 세계는 유기적이고, 벤더스러우며 무작위적입니다. 직관적이고 날카롭기도 합니다.
- 상황을 만들기 위해 스토리나 플롯을 짜지 말고 굴림표와 생성기를 활용하십시오.
- NPC들은 플레이어들이 말하고 행동하며 세계에 끼친 영향을 기억할 것입니다.
- NPC들은 죽고 싶어하지 않습니다. 그들의 자기 욕망과 삶에 대한 의지를 인격에 불어넣으십시오.

서사의 초점 :

- 수학적인 계산이나 캐릭터의 능력치보다 지금 일어나는 플레이 경험이 중요합니다.
- 캐릭터들의 향상과 전문화를 위해 무기 훈련과 개인적인 임무를 주십시오.
- 플레이어들의 필요와 수요를 파악하고 실질적인 기회를 던져주십시오.
- 얼마나 비싼 갑옷을 입었던 혹독한 혼련을 받았든 목에 박힌 칼은 당신을 죽일 것입니다.

보물 :

- 보물은 특정한 환경에서 얻어지는 한정된 물건으로, 이야기를 품고 있습니다.
- 보물은 매우 가치 있으며, 대부분 무겁고, 가치와 명성에 비해 쓸모있는 경우는 드뭅니다.
- 유물들은 보물은 아니지만, 유용하고 흥미로운 것들입니다.
- PC들이 무서운 적들이 둘러싼 장소로 오도록 보물을 미끼로 활용하십시오.

운명의 주사위:

- 가끔은 모든 요소를 무작위로 정해야 할 때가 있을 것입니다.(날씨, 특별한 캐릭터 지식 등)
- 이런 상황에는, 1d6을 굴리십시오. 4 이상의 값은 대체로 플레이어들에게 호의적입니다.
- 3 이하의 값은 대체로 PC나 그 일행들에게 불운이 닥쳤다는 것을 나타냅니다.

플레이어를 위한 원칙

행동의 주체:

- 능력치와 관련 극복 굴림들은 당신의 캐릭터를 규정 짓지 않는, 그저 도구에 불과합니다.
- 캐릭터들이 무엇을 할지 묻지만 말고 당신이었다면 무엇을 할지도 물으십시오.
- 직감, 소지품들과 연출을 창의적으로 활용하십시오.

협동:

- 앞으로 나아가기 전에 다른 플레이어로부터 합의를 구하십시오.
- 목표와 한계를 공유하고 서로 존중하며 흘로보다는 집단으로 많은 것을 성취하려 하십시오.

탐험:

- 질문을 하고 세부 사항을 듣는 것이 어떤 능력치, 소지품이나 기술보다도 중요합니다.
- 관리자의 묘사를 의심 없이 받아들이되, 더 많은 정보를 얻는 것을 부끄러워하지 마십시오.
- 앞으로 나가는 데에 꼭 정확한 단 하나의 길이 있는 것은 아닙니다.

대화:

- NPC를 진짜 사람처럼 대하고, 안전하게 정보를 얻고 문제를 해결하기 위해 호기심을 활용하십시오.
- 여러분은 대부분의 사람들이 흥미로운 사람이며 폭력보다는 대화를 원한다는 것을 알게 될 것입니다.

주의:

- 짜움이 혼명한 선택인 경우는 드뭅니다. 폭력이 목표를 이루는 최선의 방법인지 반드시 고민하십시오.
- 일맛에 맞춰 사전 준비를 하고 여의치 않을 때에는 물러나십시오.

계획:

- 정찰, 세부 사항, 사실 조사를 통해 난관을 피할 방법을 생각하십시오.
- 당신의 목적에 대해 연구하고 질문을 던지십시오.

목표:

- 목표를 설정하고 나아가기 위해서 수단과 방법을 가리지 마십시오.
- 아무것도 기대하지 마십시오. 명성을 쌓으십시오.
- 앞으로 나가 플레이를 통해 무슨 일이 일어나는지 알아내십시오.



캐릭터 만들기

이름, 배경 & 특징

PC의 이름과 배경을 페이지 5의 굴림표에 따라 굴립니다. PC의 배경은 알고 있을지도 모르는 지식과 기술을 나타냅니다.

다음, 페이지 6의 캐릭터의 특징을 굴립니다. (용모, 말투, 습관, 신념, 평판 등) 마지막으로, 나이(2d20+10)를 굴립니다.

능력치

플레이어 캐릭터(PC)는 세 가지 능력치를 가집니다. 힘(STR), 민첩(DEX), 의지력(WIL).

PC를 만들 때, 플레이어는 능력치마다 3d6을 굴립니다. 그런 다음 원한다면 한 번, 두 결과값을 서로 바꿀 수 있습니다.

예시 :

아이네즈는 주사위를 굴려 2, 4, 그리고 6이 나와 STR이 12가 되었습니다. DEX는 9, WIL은 13이 되었습니다. 그는 12와 9를 바꿔 9 STR, 12 DEX 그리고 13 WIL의 캐릭터를 만들었습니다.

타격 보호

1d6을 굴려 PC의 시작 타격 보호점(HP)를 결정합니다. 이는 전투에서 피해를 방지하는 능력을 나타냅니다.

HP는 캐릭터의 건강이나 체구를 나타내지 않고, 회복이 힘든 것도 아닙니다. (페이지 11의 치유 참조)

만약 PC의 HP가 정확히 0으로 줄어든다면, 그 플레이어는 반드시 흥터 표를 보고 흥터를 만들어 합니다.

소지품 용량

캐릭터들은 최대 10개의 인벤토리 칸을 가집니다. 가방에 여섯 칸, 각 손에 한 칸씩, 상체에 두 칸(벨트, 가슴팍, 머리 등)입니다. 가방은 내용물이 없다면 긴급 침낭으로 사용할 수 있습니다.

대부분의 물품은 한 칸만을 차지하며, 작은 물품은 뮤음으로 보관할 수 있습니다. 칸 개념은 관리자의 판단에 따라 추상적으로 재해석될 수 있습니다.

무거움을 가진 물품 두 칸을 차지하며 양손으로 들어야 하거나 운반이 힘듭니다. 누구든 인벤토리가 가득 찬 사람은 HP가 0으로 감소됩니다.

PC는 인벤토리 칸 개수를 넘기는 물품은 들지 못합니다. 수레(양 손으로 밀어야 합니다), 말, 혹은 노새 등은 인벤토리를 증가시켜줄 수 있으며, 고용인 (페이지 12) 또한 장비를 옮기기 위해 고용될 수 있습니다.

시작 장비

모든 PC는 다음 장비를 가지고 시작합니다.

- 3일치 식량(1 칸)
- 헷불(1 칸)
- 3d6 금화

페이지 7의 **시작 장비** 굴림표에서 PC의 갑옷, 무기, 도구와 장비를 정합니다. 필요하다면 페이지 8의 **주문서** 굴림표에서 d100을 굴립니다. (혹은 2d10을 굴려 하나를 10의 자리, 하나를 1의 자리로 사용합니다.) 오직 한 결과에 하나의 물품만 가질 수 있습니다.

페이지 9의 **장비 목록**에서 관련 갑옷, 피해, 그리고 칸 수치를 확인합니다. 작은 물품은 한 칸에 뮤음으로 보관할 수 있습니다.

만약 전통적인 클래스 개념에 가까운 것을 원한다면, 페이지 10의 **선택적 장비 꾸러미**를 선택할 수 있습니다.

이름 & 배경 (d20)

여성 이름

1 아그네	6 드릴리	11 리란	16 시빌
2 비트리스	7 에가일	12 리라스릴	17 쓰넨
3 브리건	8 에스메	13 리자베스	18 웨넬라
4 브로윈	9 그로아	14 모레릴	19 야그와이
5 캐노라	10 헤네	15 모그웬	20 이슬린

남성 이름

1 아르웰	6 브래글러	11 그린윗	16 멜나스
2 베반	7 캔호릴	12 그루위드	17 오삭스
3 보로스	8 엠리스	13 그루쓰	18 트리우네인
4 보리드	9 에쓰넥스	14 그웨스틴	19 웬란
5 브리글	10 그링글	15 만노그	20 이메르어

성

1 아베메시	6 크럼월어	11 하퍼	16 스위니
2 애더캡	7 던스윌로우	12 루머	17 태처
3 벌	8 게트리	13 모크스위크	18 톨맨
4 캔들윅	9 글래스	14 시미쓰	19 위버
5 코믹	10 하크네스	15 선더먼	20 월더

배경

1 연금술사	6 성직자	11 마법사	16 예능인
2 대장장이	7 도박꾼	12 용병	17 소매치기
3 도살자	8 도굴꾼	13 상인	18 밀수꾼
4 노상강도	9 약초학자	14 광부	19 하수인
5 목수	10 사냥꾼	15 무법자	20 순찰자



캐릭터 특징 (d10)

1. 체격

1 탄탄함	6 양상함
2 건장함	7 짧음
3 늘어짐	8 조각상같음
4 흐느적거림	9 통통함
5 너덜거림	10 치솟음

2. 피부

1 몽고반접	6 동글함
2 어두움	7 부드러움
3 늘어짐	8 그슬림
4 자국남	9 문신이 있음
5 장밋빛	10 풍화됨

3. 머리카락

1 대머리	6 긴머리
2 땋은 머리	7 화려한 머리
3 말린 머리	8 기름진 머리
4 불결한 머리	9 굽이진 머리
5 곱슬머리	10 성긴 머리

4. 얼굴

1 뼈만 남음	6 양상함
2 부서짐	7 쥐같음
3 조각같음	8 날카로움
4 가늘고 김	9 사각형
5 창백함	10 훹함

5. 말투

1 직설적임	6 결절함
2 외침	7 정확함
3 비판적임	8 찍찍거림
4 웅얼거림	9 더듬거림
5 형식적임	10 속삭임

6. 옷차림

1 골동품	6 해짐
2 피가 묻음	7 유행이 지남
3 화려함	8 상징적임
4 불결함	9 변색됨
5 이국적임	10 때묻음

7. 미덕

1 야망	6 명예
2 조심성	7 겸손
3 용기	8 자비
4 규율	9 고요
5 사교성	10 인내

8. 약덕

1 공격성	6 계으름
2 매서움	7 걱정 많음
3 비겁함	8 무례
4 부정직	9 자만
5 탐욕	10 복수심

9. 평판

1 의욕적	6 편함
2 천박함	7 괴짜
3 위험함	8 역겨움
4 재미남	9 존경받음
5 정직함	10 현명함

10. 불행

1 벼려짐	6 사기당함
2 약물 중독	7 좌천됨
3 협박받음	8 신뢰 잃음
4 규탄받음	9 절연당함
5 저주받음	10 추방됨

시작 장비 (d20)

갑옷

1-3

4-14

15-19

20

없음

브리간딘

사슬 갑옷

판금 갑옷

투구와 방패

1-13

14-16

17-19

20

없음

투구

방패

투구 & 방패

무기

1-5

6-14

15-19

20

단검, 곤봉
지팡이검, 철퇴
도끼장궁, 석궁
투석구할베드, 전쟁 망치
전쟁 도끼

특수 장비

1 부레

2 해독제

3 수레 (+4칸 무거움)

4 사슬 (10ft)

5 수맥 지팡이

6 불 붙이는 기름

7 갈고리

8 큰 주머니

9 큰 함정

10 자물쇠따개

11 수갑

12 곡괭이

13 장대 (10ft)

14 도르래

15 방수포

16 뱃줄 (25ft)

17 정령 부적

18 망원경

19 성냥

20 투구꽃

도구

1 풀무

2 양동이

3 마름쇠

4 분필

5 끌

6 가마솥

7 쇠지레

8 드릴

9 낚싯대

10 풀

11 굳기름

12 망치

13 모래시계

14 쇠편

15 못

16 그물

17 톱

18 밀폐제

19 삽

20 집게

잠동사니

1 병

2 카드 뭉치

3 주사위 한 별

4 얼굴에 칠하는 물감

5 가짜 보석

6 뿔피리

7 향

8 악기

9 렌즈

10 구슬

11 거울

12 향수

13 깃펜 & 잉크

14 소금 주머니

15 작은 종

16 비누

17 스펀지

18 타르 통

19 노끈

20 호루라기

추가 물품 (지시된 굴림표에서 굴림)

1-5

6-13

14-17

18-20

도구 혹은 잠동사니

탐험 장비

갑옷 혹은 무기

마법책
(페이지 8)



주문서 (d100)

주문 설명 : 페이지 16-18

1. X선 시야	26. 덤불	51. 빼앗기	76. 원소의 벽
2. 가면극	27. 도약	52. 사물 움직이기	77. 원시 격동
3. 가속	28. 떨어뜨리기	53. 상처치유	78. 저택
4. 간편 장치	29. 마법 약화	54. 섞기	79. 육방면체 소환
5. 감지	30. 마법 탐지	55. 소등	80. 이계의 감옥
6. 거미 등반	31. 마법사 표식	56. 속삭임 듣기	81. 장관
7. 거미줄	32. 마법톱	57. 수면	82. 장막
8. 거울걸음	33. 마음 읽기	58. 수호진	83. 전송
9. 거울상	34. 매흑	59. 시각 조종	84. 접착
10. 거품 원뿔	35. 명령	60. 시각적 환상	85. 주인 확인
11. 고무고무	36. 무리	61. 시간 조종	86. 중력 전환
12. 공중부양	37. 문파기	62. 시야도둑	87. 증오
13. 공포증	38. 물질 조각	63. 시체 되살리기	88. 지진
14. 관문	39. 물체화	64. 식물 조종	89. 진실 시야
15. 광분	40. 미끄럼	65. 신비의 눈	90. 짐승 형상
16. 구덩이	41. 밀기/당기기	66. 신체 교환	91. 차가운 손길
17. 구슬광	42. 밤의구체	67. 안개구름	92. 청각 상실
18. 귀신 되살리기	43. 배치	68. 액체 공기	93. 최면
19. 꽃 미끼	44. 변장	69. 액체 형상	94. 축소
20. 끌어당김	45. 보이지 않는 족쇄	70. 어리둥절	95. 킁킁거리기
21. 날씨 조종	46. 보호막	71. 연기 형상	96. 탐욕
22. 다중 언어	47. 분류	72. 염동력	97. 평화주의
23. 다중 팔	48. 분출	73. 염사	98. 환상
24. 닻	49. 분해	74. 영장류화	99. 환청
25. 대상 변경	50. 불꽃	75. 우상 소환	100. 횡설수설

장비 목록 (금화 기준 가격)

갑옷

방패 (+1 장갑)	10
투구 (+1 장갑)	10
캡비슨 (+1 장갑)	15
브리간딘 (1 장갑, 무거움)	20
사슬 갑옷 (2 장갑, 무거움)	40
판금 갑옷 (3 장갑, 무거움)	60

무기

단검, 곤봉, 낫, 지팡이, 기타 등등. (d6 피해)	5
창, 검, 철퇴, 도끼, 도리깨, 기타 등등. (d8 피해)	10
할버드, 전쟁 망치, 장검, 기타 등등. (d10 피해, 무거움)	20
투석구 (d4 피해)	5
활 (d6 피해, 무거움)	20
석궁 (d8 피해, 무거움)	30

장비 & 도구

부레	5	큰 힘정	20
풀무	10	큰 스펜지	5
침낭	5	렌즈	10
책	50	자물쇠따개	25
양동이	5	수갑	10
마름쇠	10	철편	5
수레 (+4 칸, 무거움)	30	거울	5
사슬 (10ft)	10	노새 (+6 칸, 느림)	30
분필	1	그물	10
끌	5	방수 가방	5
가마솥	10	곡괭이	10
쇠지레	10	도르래	10
드릴 (수동)	10	장대 (10ft)	5
얼굴에 칠하는 물	10	깃펜 & 잉크	10
불 붙이는 기름	10	식량 3일분	10
낚싯대	10	밧줄 (25ft)	5
유리 구슬	5	톱	5
풀	5	주머니	5
곤기름	10	삽	5
갈고리	25	비누	1
망치	5	말뚝	1
성수	25	가시 박힌 신발	5
뿔피리	10	망원경	40
말 (+4 칸)	75	타르	10
보래시계	50	텐트 (2인용, 무거움)	20
향	10	횃불	1
사다리(무거움, 10ft)	10	마차 (+8 칸, 느림)	200
전등과 기름	10	투구꽃	10

선택적 시작 장비 꾸러미

성직자

전쟁 망치 (d10, 무거움)
사슬 갑옷 (2 장갑, 무거움)
건틀렛 (+1 장갑)
청소날 (d6)
성표 (하루에 한 번 수호진)
교단의 망

수백 탐지사

낫 (d6)
기운 더블렛 (+1 장갑)
수백 탐지기
안석(맑은 물이 있다면 감지)
낡은 지도
망원경

드워프

꺼끌꺼끌한 뿌리 (d6)
솔방울 격자 갑옷 (1 장갑)
모종삽
숲 앤트의 항아리
독버섯
손 드릴

엔프

예쁜 검 (d8)
곡궁 (d8)
금박옷 (1 장갑)
주문서 (매혹 혹은 마법 탐지)
황금 플루트
풀무

투사

글레이브 (d10, 무거움)
곡검 (d8)
짧은 검 (d6)
짧은 검 (d6)
담배 주머니 & 파이프
주사위 한 벌

수사

홀 (d6)
가림용 예복 (+1 장갑)
탐지기 & 성수
벌꿀주 항아리
민속곡집
수레 (+4 칸, 무거움)

기사

장검 (d10, 무거움)
사슬 갑옷 (2 장갑, 무거움)
투구 (+1 갑옷)
전령의 망토
수갑
양질의 방출

마법사

굽이진 지팡이 (d8, 무거움)
단검 (d6)
주문서 (무작위 주문)
주문서 (무작위 주문)
낡은 옷 (숨겨진 주머니)
라이캡 (x2, 유물 참조)

순찰자

장궁 (d8, 무거움)
손도끼 (d6)
덧댄 가죽 갑옷 (1 장갑)
큰 함정
사냥개! 2 HP, 12DEX, 물기 (d6)
굉음을 내는 뿔피리

도둑

단검 두 자루 (d6+d6)
두건 달린 조끼 (1 장갑)
자물쇠따개
마름쇠
갈고리
철편

규칙

능력치

세 능력치는 각기 다른 상황에서 사용됩니다.
(아래의 극복 굴림 참조)

근력 (STR) : 문을 열거나, 막대기를 구부리거나, 독에 저항하는 등 물리적인 힘을 필요로 하는 극복 굴림에 활용됩니다.

민첩 (DEX) : 회피, 등반, 은밀함, 균형잡기 등 균형감각, 속도나 반사신경 등을 요구하는 극복 굴림에 활용됩니다.

의지 (WIL) : 설득, 기만, 협상, 협박, 매료, 감정 유발, 주문 조종 등의 극복 굴림에 사용됩니다.

극복 굴림

극복 굴림은 위험을 감수해야 하는 선택지 혹은 상황에서 나쁜 결과를 피하기 위해 하는 굴림입니다. PC는 적절한 능력치 점수를 골라 d20을 굴립니다. 만약 그 값이 그 능력치 점수 이하로 나온다면, 성공한 것입니다. 아닌 경우는 실패입니다. 1은 반드시 성공하고, 20은 반드시 실패합니다.

예시 : 베이는 중무장한 고블린 보초들을 터널 입구에서 발견했습니다. 플레이어는 DEX 13을 활용하여 은밀히 지나가는 것이 최선이라 생각합니다. d20를 굴려 10이 나왔습니다. 성공입니다!

치유

잠시 쉬고 물을 마시는 것은 않은 HP를 회복하게 해주지만, 파티를 위험에 노출시킵니다. 능력치 감소는 (페이지 14 참조) 일반적으로 치유사나 적절한 능력을 가진 전문가를 동반한 한 주 가량의 휴식을 통해 회복할 수 있습니다. 이런 혜택은 대체로 무료이지만, 마법적이거나 더 전문적인 수단을 통한 회복은 비용이 들 수 있습니다.



결핍 & 피로

중요한 필수품이 결핍된 PC는 (음식이나 휴식 등) HP나 능력치를 회복할 수 없습니다.

누구든 결핍된 사람은 인벤토리에 피로를 매일 하나씩 얻습니다. 각각의 피로는 PC가 하룻밤을 완전히 휴식할 때까지 한 칸을 차지합니다. 휴식에 성공하면 모든 피로를 회복합니다.

PC는 이야기 진행 중 주문 옮기기를 통해서도 피로를 얻을 수 있습니다.

장갑

HP 피해량을 계산하기 전에, 피해 굴림에서 대상의 장갑 수치만큼을 뺍니다. 방패나 그와 비슷한 갑옷들은 장비하거나 입었을 때에, 추가적인 보호를 제공합니다.(예시 : +1 장갑) 누구도 3점이 넘는 장갑 수치를 가질 수는 없습니다.

방패, 건틀렛, 그리고 투구는 활용방법에 따라 추가적인 이점을 제공합니다.

NPC들

반응

PC들이 NPC와 맞딱뜨렸을 때, 파티에 대한 반응을 예상할 수 없다면 관리자는 2d6을 굴려 이하의 굴림표 결과를 적용할 수 있습니다.

2	3-5	6-8	9-11	12
---	-----	-----	------	----

적대	경계	호기심	친절	도움
----	----	-----	----	----

사기

적들은 첫 사상자가 나오거나, 무리 중 반수 이상이 줄었을 때 도망치지 않기 위해 WIL 극복 굴림을 통과하여야 합니다.

어떤 집단들은 그들의 지도자의 WIL을 대신 사용하기도 하며, 홀로 싸우는 적은 HP가 0이 되었을 때에 극복 굴림을 합니다. 사기는 PC들에게는 영향을 미치지 않습니다.

재산 & 보물

가장 공통적으로 쓰이는 화폐는 금화(gp)이며 이는 10은화(sp), 100동화(cp)와 같습니다.

보물은 매우 가치 있으나 대부분 무겁고, 가치 이상으로 유용한 경우는 드뭅니다. 이는 PC들이 이국적이고 심지어 위험하기도 한 장소로 가는 미끼일 수도 있으며 위협적인 적의 보호를 받습니다. 마을, 요새 혹은 항구는 물물 교환으로 거래하며 각 지역마다 물품의 가치나 희소성은 다를 수 있습니다.

고용인

PC들은 원정을 도와줄 고용인을 고용할 수 있습니다. 고용인을 고용하기 위해서는, 각 능력치마다 3d6과 1d6의 HP를 굴린 다음 간단한 무기(d6)를 주고 캐릭터 만들기 굴림표를 굴려 살점을 입히면 됩니다. 고용인은 하루에 1-3gp를 봉급이나 혹은 파티가 보유한 보물의 일정 몫을 받습니다.

주문서 & 두루마리

주문서는 단일 주문이 들어있으며 한 칸을 차지합니다. 이들은 베껴쓰이거나 만들어지지 않으며, 무덤, 던전, 혹은 장원 등의 장소에서 얻을 수 있습니다. 주문서는 가끔 훈치 않은 특징이나 제한 사항이 있습니다. 펼쳤을 경우 이상한 냄새가 나거나, 스스로 지능을 가지거나, 혹은 달빛 아래에서만 읽을 수 있습니다. 주문서는 그 안에 있는 마법 능력을 찾는 이들의 주목을 받으며, 따라서 이를 공개적으로 드러내고 다니는 것은 위험합니다.

두루마리는 주문서와 비슷하지만, 다음과 같은 사항이 다릅니다.

- 인벤토리 칸을 차지하지 않습니다.
- 피로를 유발하지 않습니다.
- 한번 쓰면 사라집니다.

주문 옮기

누구든 주문을 옮기는 사람은 주문서를 양손에 들고 그 내용을 읽어야 합니다. 그 다음 칸에 피로를 한 칸 추가합니다.

시간과 안전이 보장되면, PC들은 추가 비용 없이 주문의 효과를 증폭시킬 수 있습니다. (예시 : 목표 수 증가, 능력 강화 등)

만약 PC가 결핍되어 있거나 위험에 처해 있다면, 관리자는 PC로 하여금 주문의 부작용을 피하는 WIL 극복 굴림을 시킬 수 있습니다. 실패의 수준은 의도한 효과와 동등한 피로 추가, 주문서 파괴, 부상, 혹은 죽음일 수도 있습니다.

유물

유물은 마법 주문이나 힘이 담긴 물품입니다. 이들은 피로를 유발하지 않습니다. 유물들은 대개 제한된 활용도를 가지며, 따로 충전 조건이 있기도 합니다. 아래는 예시입니다.

밸꿀조임쇠, 3회 충전. 착용자를 6인치로 줄여들게 만드는 녹슨 반지입니다. 재충전 : 골무 사이즈 컵 분량의 로얄 젤리에 넣습니다.

페 조련사의 친구, 1회 충전. 블트 모양의 완드로 가 주문을 담고 있습니다. 재충전 : 석궁으로 쏘고 회수합니다.

침목의 지팡이, 1회 충전. 이 새까만 지팡이는 일시적으로 50피트 이내의 모든 마법을 무효화시킵니다. 재충전 : 보름달 달빛 아래서 목욕합니다.

라이캡, 1회용. 이 얼룩 반점이 있는 녹색 버섯을 섭취한 사람은 피로 한 칸을 잃습니다. 하지만 이 중독성을 견디기 위해 WIL 극복 굴림을 해야합니다. 실패하는 경우 PC는 중독에 빠져 다음 라이캡을 먹기 전까지 집중할 수 없고 결핍 상태에 빠집니다.

전투

라운드

이 게임에서 시간 계산은 엄격하지 않습니다. 전투나 시간이 중요한 상황에서, 시간의 지표로 라운드를 사용합니다. 한 라운드는 게임 내 시간으로 대강 10초 남짓이며 텐으로 구성되어 있습니다.

행동

각 텐마다, 캐릭터들은 40피트 가량의 이동과 함께 하나의 행동을 할 수 있습니다. 여기에는 주문 읊기, 공격, 혹은 두 번째 이동을 하거나 다른 필요한 행동이 포함됩니다.

각 라운드마다, PC들은 주사위 굴림 이전에 무엇을 할지 선언합니다. 만약 캐릭터가 위험을 감수하는 행동을 한다면, 관리자는 해당 플레이어나 NPC에게 극복 굴림을 시킬 수 있습니다.

턴

관리자는 대부분 NPC나 몬스터의 행동을 지시합니다. 각 PC는 상대보다 먼저 행동하기 위해 DEX 극복 굴림에 성공해야 합니다.

예시 :

베아는 구릉에서 거대한 나무 트롤과 맞딱드립니다. 트롤보다 먼저 행동하기 위해, 그는 DEX 극복 굴림을 합니다. 그는 실패하고, 트롤이 먼저 공격을 가합니다.

공격 & 피해

공격자는 무기 주사위를 굴려 그 결과값에 상대방의 장갑 수치를 뺍니다. 그 다음 상대방의 HP에 피해를 가합니다. 비무장 공격은 항상 1d4 피해입니다.

예시 :

나무 트롤이 물부짖고, 뭉동이를 5HP의 베아에게 후려칩니다. 뭉동이는 1d10 피해이며, 관리자가 주사위를 굴려 4가 나왔습니다. 베아의 가죽 갑옷 1점을 뺀 피해가 가해지자 베아는 2HP가 남았습니다.

다중 공격

같은 적에 대해 여러 공격자가 공격할 경우. 모든 피해 주사위를 굴린 다음 하나의 가장 높은 피해만 가합니다.

공격 수정치

열세에서 싸운다면(엄폐한 적을 상대하거나 둑인 채로 싸우는 등) 공격은 **약화**되어 어떤 공격이든 1d4의 피해 주사위를 가지게 됩니다.

우세에서 싸운다면(취약해진 적이나 전술 행동을 사용한 경우 등) 공격은 **강화**되어 일반 피해 주사위 대신 1d12를 가지게 됩니다.

쌍수 무기

두 자루의 무기를 동시에 사용하는 경우, 두 피해 주사위를 굴려 하나의 높은 값을 사용합니다.

광역

광역 특징을 가진 공격은 지정된 범위 전체에 피해를 가합니다. 범위 내의 캐릭터들은 각각 굴림을 합니다. 광역은 폭발이나 횡베기 돌격부터 유성 충돌 여파에 이르기까지 다양한 범위를 포함합니다. 얼마나 많은 대상이 영향을 받는지 확실하지 않다면, 피해 주사위를 굴려 그 정도를 측정합니다.

치명상

HP 0 아래로 떨어지는 일격을 받았을 때, 남은 값을 STR에서 뺍니다. 그 다음 **치명상을** 피하기 위해 STR 극복 굴림을 해야 합니다. 추가로, 특정 적은 치명상을 입은 적에게 특수 능력이나 효과를 사용하기도 합니다.

치명상을 입은 PC는 살아남기 위해 필사적으로 기어가는 정도 외의 행동을 하지 못합니다. 응급 처치와 휴식을 취하면 안정됩니다. 그렇지 못하면, 한 시간 이내에 죽습니다.

흉터

PC의 HP 정확히 0으로 감소했을 때, 되돌릴 수 없는 상처를 입습니다. 다음 페이지에 있는 **흉터 표**를 보고 결과를 취합니다.

능력치 감소

PC의 STR이 0이 되면, 죽습니다. DEX가 0이 되면, 마비됩니다. WIL이 0이 된다면, 의식을 잃습니다.

DEX와 WIL의 완전한 손실은 긴 휴식이나 특수한 수단 없이는 다시 행동할 수 없음을 나타냅니다.

의식 불명 & 죽음

캐릭터가 죽을 때, 플레이어는 자유롭게 새 캐릭터를 만들거나 고용인의 조종권을 가집니다. 이들은 비는 시간을 줄이기 위해 바로 파티에 투입됩니다.

군단

함께 싸우는 거대한 집단은 하나의 **군단**으로 분류됩니다. 군단이 치명타를 입으면, 이들은 취약해집니다. STR이 0이 되면 이들은 와해됩니다.

개인의 군단에 대한 공격은 약화됩니다.
(광역 피해 제외)

개인에 대한 군단의 공격은 항상 강화되며 광역 피해를 가합니다.

후퇴

위험한 상황에서 안전지대로 도망치기 위해서는 DEX 극복 굴림을 성공시켜야 합니다.

흉터

PC의 HP가 정확히 0이 되면, 그들은 특별한 영향을 받습니다.
피해를 입은 수치에 따라 아래의 결과를 봅니다.

1 **오래 가는 흉터**: 1d6을 굴립니다. | 1: 복 2: 손 3: 눈 4: 가슴 5: 다리 6: 귀

1d6을 굴려 그 값이 최 HP보다 크다면 그 값을 취합니다.

2 **여지러운 일격**: 방향감각을 잃고 동요합니다. 어떻게 다시 집중하는지 묘사합니다.
1d6을 굴려 그 값이 최대 HP보다 크다면 그 값을 취합니다.

3 **강타**: 붕 떠서 바닥에 얼굴을 박았습니다. 결핍됩니다. 몇 시간 쉬었다면,
1d6을 굴립니다. 그 값을 최대 HP에 더합니다.

4 **부리진 뼈**: 1d6을 굴립니다. | 1-2:다리 3-4:팔 5:갈비뼈 6:두개골
뼈가 붙고 나면, 2d6을 굴립니다. 그 값이 HP보다 크다면 그 값을 취합니다.

5 **굶음**: 더럽고 불결한 환경으로 인해 상처가 깊었습니다. 이겨내고 나면,
2d6을 굴립니다. 그 값이 HP보다 크다면 그 값을 취합니다.

6 **머리에 한 방**: 1d6을 굴립니다. | 1-2:STR 3-4:DEX 5-6:WIL
3d6을 굴려 현재 능력치보다 높으면, 그 값을 취합니다.

7 **힘줄 손상**: 당신은 도움과 휴식 없이는 거의 걷지 못합니다. 회복한 다음에,
3d6을 굴려 현재 DEX보다 높으면, 그 값을 취합니다.

8 **청각 손상**: 특별한 청각이 없다면 거의 아무것도 듣지 못합니다. 그와 관계없이
WIL 극복 굴림을 합니다. 성공한다면 최대 WIL을 1d4만큼 올립니다.

9 **두뇌 재구성**: 마음 어딘가가 풀어졌습니다. 3d6을 굴려 현재 WIL보다 높으면,
그 값을 취합니다.

10 **뜯겨 나감**: 몸이 뜯겨 나가거나, 우그러지거나 쓸모없게 되었습니다. 어디인지 관리자
가 알려주고, WIL 극복 판정을 합니다. 성공한다면 최대 WIL을 1d6만큼 올립니다.

11 **필멸의 상처**: 결핍에 빠지고 행동 불능 상태가 됩니다. 한 시간 이내에 도움을 받지
못하면 사망합니다. 회복 이후에 2d6을 굴립니다. 그 값을 새 HP로 가집니다.

12 **파멸**: 죽었어야 했지만 어떻게든 살아남았습니다. 다음 치명상을 입었을 때
극복 굴림에 성공하지 못하면 끔찍하게 죽습니다. 성공한다면 3d6을 굴려 그 값을
최대 HP보다 높으면, 그 값을 취합니다.

괴물 사전

보물 고블린

4 HP, 8 STR, 14DEX, 8 WIL, 장 (d6)

- 이점이 없으면 전투를 피함. (수적 우세 등)
- 빼앗은 보물을 죽어라 보호함.
- 주문서를 귀하게 여기고 교환하려 함.

두건 쓴 사람들

12HP, 9 STR, 12DEX, 14WIL, 풀 지팡이 (d8), 주문서 (하나를 고릅니다: 매혹, 최면, 밀기/당기기, 보호막)

- 나무의 감시자들 : 수액, 둔석, 기타 등등으로부터 힘을 얻는 종교 집단.
- 치명적 피해 : 희생자의 영혼을 갉아먹음 (1d4 WIL 피해)

자갈사냥개

12HP, 2 장갑, 14STR, 1DEX, 8 WIL, 물기 (d10)

- 큼 무덤이나 마법물체의 수호자로 쓰이는 움직이지 않는 구조물.
- 평범한 기술로 설득되지 않으나, 질 좋은 빼다귀를 좋아함.

나무 트롤

12HP, 15STR, 12DEX, 7 WIL, 손톱과 발톱 (d8+d8 강역)

- 행동을 통해 잃은 HP를 회복 가능.
- 치명적 피해 : 대상의 상처에서 풀과 이끼가 자라기 시작함.

서리 엘프

14 HP, 1 Armor, 8 STR, 13DEX, 14WIL, 고드를 단검 (d6), 주문서(하나를 고릅니다 : 수면, 전송, 마법 텀지)

- 아름답고, 도덕관념이라고는 없는 장생종.
- 대부분의 마법에 저항력이 있음.

보가트

3 HP, 4 STR, 17DEX, 13WIL

- 야생의 털 많은, 가벼운 소란에서 기쁨을 찾는 재간꾼.
- 동전을 제외한 유물과 빛나는 잡동사니를 승상함.
- 보가트는 진짜 이름을 가지고 있으며 그것을 안다면 한 보가트를 지배할 수 있음.

몬스터 만들기

아래 양식을 사용하여 정교한 몬스터나 NPC를 만들 수 있습니다.

이름

X HP, X 장갑, X STR, X DEX, X WIL, 무기 (dX, 특수 물품, 특징)

- 전투 묘사나 용모
- 습관, 전술, 혹은 이 NPC를 특별하게 만드는 무언가
- 특수 효과나 치명타

일반 원칙

능력치 3은 모자라고, 6은 약하며 10은 평균이고 14은 강합니다. 18은 전설적입니다. 필요에 따라 변형하십시오. 대부분의 생물에 3HP를 주고, 탄탄한 생물에 6HP, 중대한 위협에 10+HP를 주십시오.

활용하기 좋도록 기호와 스타일을 입히십시오. 플레이어들은 돼지 얼굴을 한 인간형 생물체가 잃어버린 양떼를 찾는 것을 일반적인 고블린 궁수보다 좋아할 것입니다. 공격적인 NPC의 위협성과 기묘함을 나타내기 위해 치명적 피해를 활용하십시오.

HP가 히트 포인트가 아닌 타격

보호점이라는 사실을 기억하십시오. 이는 회복력이나 운, 상황 대응력을 나타내는 것이지 체력을 나타내는 것이 아닙니다.

다른 OSR 게임에서 가져오기.

- 1HD당 1HP를 부여하십시오.
- 대부분의 인간형 생물체는 4HP를 가집니다.
- 사기는 기본 바탕으로 사용될 수 있습니다.

몇몇 지표들:

- 공격을 피하는 데 능합니까? HP를 추가하십시오.
- 피해를 흡수합니까? 장갑을 추가하십시오.
- 강합니까? 높은 STR을 부여하십시오.
- 교묘합니까? 높은 DEX를 부여하십시오.
- 의지가 강합니까? 높은 WIL을 부여하십시오.

피해 주사위는 대개 비슷하며, 일반적으로 무장한 공격은 1d6 피해를 줍니다.

100 가지 주문

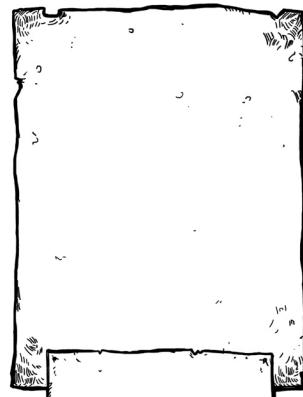
1. **X선 시야** : 벽, 면지, 옷 등을 투과해서 봅니다.
2. **가면극** : 캐릭터의 모습과 목소리가 접촉한 대상의 것이 됩니다.
3. **가속** : 생물체는 이동 속도가 세 배가 됩니다.
4. **간편 장치** : 그런 도구나 물품의 원시적인 형태가 잠깐동안 나타났다가 사라집니다.
5. **감지** : 하나의 물건(물, 금, 화살, 항아리 등)을 골라 가까이 있는지 탐지합니다.
6. **거미 등반** : 거미처럼 표면을 등반할 수 있습니다.
7. **거미줄** : 손목에서 거미줄이 나갑니다.
8. **거울결음** : 거울이 오늘 본 거울들 중 하나로 이어지는 통로가 됩니다.
9. **거울상** : 조종할 수 있는 자신의 복제 환상을 만들니다.
10. **거품 원뿔** : 손에서 거품을 뿜어 상대를 감쌉니다.
11. **고무고무** : 몸이 10피트까지 뻗어나갑니다.
12. **공중부양** : 물체는 공중부양하여 2피트 가량 떠 있을 수 있습니다. 인간형 생물 하나 정도의 무게만 가능합니다.
13. **공포증** : 주변의 생물이 특정한 사물을 두려워하게 됩니다.
14. **관문** : 무작위 장소로 통하는 차원문을 엽니다.
15. **광분** : 생물 하나가 폭력에 사로잡힙니다.
16. **구덩이** : 10피트 너비 10피트 깊이의 구덩이를 지면에 설치합니다.
17. **구슬광** : 당신의 주머니가 구슬로 가득 차며, 30초마다 재충전됩니다.
18. **귀신 되살리기** : 근처의 시체에서 1분간 대화할 수 있는 귀신을 소환해 조종합니다.
19. **꽃 미끼** : 찍은 냄새가 나는 꽃을 피웁니다.
20. **끌어당김** : 두 물체는 10피트 이내에 있다면 극도의 자성을 지닙니다.
21. **날씨 조종** : 의지에 따라 날씨를 바꿀 수 있지만, 통제하지는 못합니다.
22. **다중 언어** : 잠시동안 모든 언어에 유창해집니다.
23. **다중 팔** : 일시적으로 팔을 하나 더 얻습니다.
24. **닻** : 양 팔에서 강한 선이 뻗어가 각각 50피트 이내의 대상을 읊어맵니다.
25. **대상 변경** : 접촉한 물체는 가까운 주문의 대상이 됩니다.
26. **덤불** : 갑자기 덤불 나무가 50피트 너비로 빽빽하게 자랍니다.
27. **도약** : 한 번, 10피트 높이 뛸 수 있습니다.
28. **떨어뜨리기** : 두 대상은 자성적으로 10피트 이상 강력하게 멀어집니다.
29. **마법 약화** : 주변의 마법 효과가 반토막납니다.
30. **마법 탐지** : 근처의 마법적 기운을 느낄 수 있습니다.
31. **마법사 표식** : 손가락에서 불가능한 색의 물감을 씁니다. 이 색은 당신에게만 보이며 어떤 거리에서도 투과해서 보입니다.
32. **마법톱** : 가슴에서 날카로운 칼날을 날려 제초합니다. 다른 대상에게는 무해합니다.
33. **마음 읽기** : 생물의 표면적인 생각을 읽을 수 있습니다.
34. **매혹** : 당신을 보는 생물은 당신을 친구로 여깁니다.
35. **명령** : 대상은 해가 되지 않는 세 마디 명령에 복종합니다.
36. **문따기** : 일반 혹은 마법 자물쇠가 요란한 소리를 내며 열립니다.
37. **물질 조각** : 살아있지 않은 물질이 당신의 손길에 따라 움직입니다.
38. **무리** : 까마귀, 쥐, 혹은 피라냐의 무리가 됩니다. 오직 광역 피해에만 피해를 입습니다.
39. **물체화** : 사과에서 그랜드 피아노에 이르는 규격의 물체로 변신할 수 있습니다.

40. **미끄럼** : 30피트 이내의 모든 표면이 미끄러워집니다.
41. **밀기/당기기** : 어떤 규격이든 한 사람의 힘 정도로 대상을 밀거나 당깁니다.
42. **밤의 구체** : 50피트 너비의 밤하늘을 보여주는 구체를 만들니다.
43. **배치** : 물체를 15피트까지 놓을 수 있습니다.
44. **변장** : 인간종에 한정해서 캐릭터의 외모를 자유자재로 바꿀 수 있습니다. 다른 캐릭터를 모방하는 것은 어설프게 보입니다.
45. **보이지 않는 족쇄** : 10피트 이내에 있는 물체는 서로 10피트 이상 떨어지지 못합니다.
46. **보호막** : 접촉한 생물이 평범한 공격으로부터 1분간 보호됩니다.
47. **분류** : 즉시 물품들을 분류에 따라 정리합니다.
48. **분출** : 바닷물을 솟아오르게 만듭니다.
49. **분해** : 스스로의 몸의 일부를 분해할 수 있으며 마음대로 조립할 수 있습니다. 이는 고통이나 피해를 유발하지 않으며 여전히 조종할 수 있습니다.
50. **불꽃** : 하늘로 밝은 에너지 불꽃을 쏘아 올려 아군과 적에게 자신의 위치를 드러냅니다.
51. **빼앗기** : 시야 내의 물품을 당신의 손으로 끌어당깁니다.
52. **사물 움직이기** : 대상은 당신의 명령에 최대한 복종합니다.
53. **상처 치유** : 접촉한 생물을 하루에 1d4 STR을 얻습니다.
54. **섞기** : 두 생물을 즉시 자리를 바꿉니다.
55. **소동** : 볼 수 있는 평범한 광원은 꺼프릴 수 있게 됩니다.
56. **속삭임 듣기** : 희미한 소리를 확실히 들을 수 있습니다.
57. **수면** : 시야 안의 생물 하나가 가벼운 잠에 빠집니다.
58. **수호진** : 지면에서 50피트 지름의 은색 원을 만듭니다. 특정한 하나의 종은 그 원을 통과하지 못합니다.
59. **시각 조종** : 생물체의 시야를 완전히 조종할 수 있습니다.
60. **시각적 환상** : 조용하며 움직이지 않은 방크기의 환상을 만듭니다.
61. **시간 조종** : 50피트 구체 이내의 시간이 30초간 10 퍼센트까지 느려지거나 빨라집니다.
62. **시야 도둑** : 오늘 이전에 만졌던 한 생물의 눈으로 세상을 볼 수 있습니다.
63. **시체 되살리기** : 지면에서 해골이 일어나 당신을 따릅니다. 그들은 매우 맹청하고 쉬운 명령밖에 이해하지 못합니다.
64. **식물 조종** : 가까운 풀이나 나무가 당신에게 복종하며 느리게 움직일 수 있습니다.
65. **신비의 눈** : 당신의 명령에 따라 움직이는 마법의 눈으로 사물을 봅니다.
66. **신체교환** : 접촉한 생물과 신체를 교환합니다. 한 쪽이 죽으면 다른 쪽도 죽습니다.
67. **안개구름** : 당신에게서 춤출한 안개가 뿐어져 나옵니다.
68. **액체 공기** : 주변의 대기가 해엄칠 수 있는 상태가 됩니다.
69. **액체 형상** : 살아있는 점액이 됩니다.
70. **어리둥절** : 대상 생물을 주문의 지속시간동안 단기적으로 기억을 잃습니다.
71. **연기 형상** : 몸이 통제할 수 있는 연기로 변합니다.
72. **염동력** : 당신은 60lbs 아래의 물체를 정신력으로 옮길 수 있습니다.
73. **염자** : 두 생물은 얼마나 멀리 떨어져 있든 서로의 생각을 들을 수 있습니다.
74. **영장류화** : 동물이 인간 수준의 지능과 외모를 하룻동안 가집니다.
75. **우상 소환** : 지면에서 노새 사이즈의 돌 석상을 솟아오르게 만듭니다.
76. **원소의 벽** : 50피트 길이에 10피트 높이를 가진 직선의 얼음 혹은 화염 벽을 지면에 생성합니다.

77. 원시 격동 : 대상은 미래에 진화하게 될 종으로 빠르게 진화합니다.
78. 저택 : 견고하고 잘 만들어진 집을 짓습니다. 출입 허가는 당신에게 달려 있습니다.
79. 육방면체 소환 : 3푸트 너비의 대지의 육방면체를 초당 한 번씩 소환 또는 추방할 수 있습니다. 새 육방면체는 지면이나 다른 육방면체에 고정됩니다.
80. 이계의 감옥 : 대상은 시공간을 벗어난 수정 감옥에 갇힙니다.
81. 장관 : 완전히 가짜지만 환상이며 통제할 수 있는 환상을 만듭니다. 예를 들면 무너지는 궁전의 모습과 소리가 있습니다.
82. 장막 : 접촉한 생물은 움직이기 전까지는 보이지 않습니다.
83. 전송 : 시야 내의 물체나 사물을 50피트 범위 이내로 전송할 수 있습니다.
84. 접착 : 대상은 매우 끈적한 점액에 끌립니다.
85. 주인 확인 : 접촉한 물체에서 글자가 나와 주인이 있다면 가르쳐줍니다.
86. 중력 전환 : 당신에게 한정해서 중력의 방향을 바꿀 수 있습니다.
87. 증오 : 대상 생물은 특정 생물이나 집단을 증오심에 부수고 싶은 욕구에 사로잡힙니다.
88. 지진 : 땅이 격렬히 흔들립니다. 구조물이 손상되거나 깔릴 수 있습니다.
89. 진실 시야 : 가까운 환영을 투사해 볼 수 있습니다.
90. 짐승 형상 : 당신과 당신의 소유물은 일반적인 짐승 형태로 변합니다.
91. 차가운 손길 : 접촉한 표면에서 10피트까지 냉기가 뻗어나갑니다.
92. 청각 상실 : 주변의 모든 생물은 청각을 잃습니다.
93. 최면 : 대상을 최면 상태에 빠뜨려 예 혹은 아니오 형식으로 진실만을 말하게 만듭니다.
94. 축소 : 만진 물건이 줘 크기로 줄어듭니다.
95. 킁킁거리기 : 희미한 냄새조차도 맡을 수 있게 됩니다.
96. 탐욕 : 대상 생물은 눈에 들어온 물품을 가지고 싶은 강렬한 욕구에 사로잡힙니다.
97. 평화주의 : 주변의 생물이 폭력을 기피하게 됩니다.
98. 환상 : 명령에 따라 움직이는 떠다니는 불빛을 만듭니다.
99. 환청 : 지정한 방향에서 들려오는 환청을 일으킵니다.
100. 횡설수설 : 대상 생물은 당신이 하는 말은 무엇이든 따라 말하며 다른 말은 할 수 없습니다



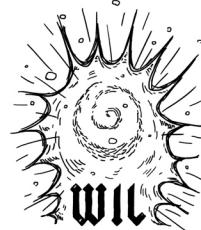
CAIRO



STR



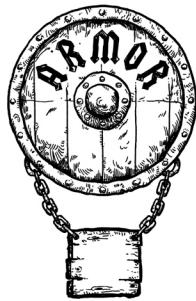
DEX



WIL



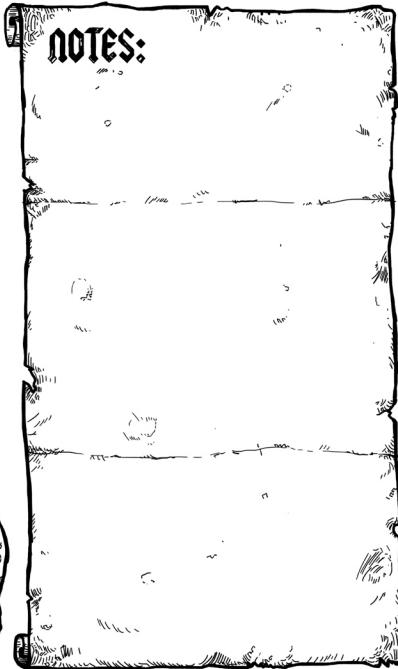
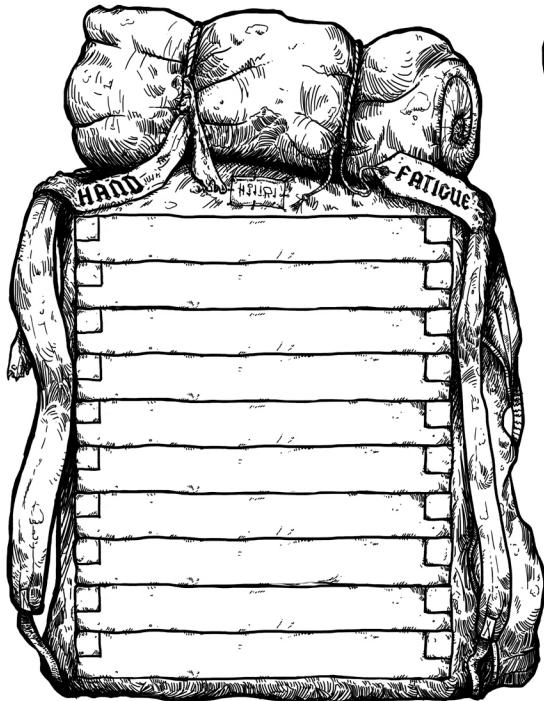
GP
SP
CP



HP



DEPRIVED



규칙 요약

능력치

STR : 난투, 기량 혹은 저항력

DEX : 회피, 은밀 혹은 반사신경

WIL : 설득, 협박 혹은 마법

극복 굴림

20면체를 굴려 능력치 이하의 값이 나오면 성공.

1은 항상 성공, 20은 항상 실패.

타격 보호점

HP는 PC가 공격을 회피하는 능력이다. 전투 중에 소모되며 휴식 후에 회복.

인벤토리

PC들은 10개의 인벤토리 칸을 보유한다 : 몸에 4개, 가방에 6개 (번 가방은 침낭으로 활용 가능). 대부분의 물품은 한 칸을 차지하며, 작은 물품은 뮤음으로 보관 가능하다. 무거운 물건은 두 칸을 차지하며 옮기기 어렵다. 10칸을 모두 채운 PC는 HP가 0이 된다. PC는 인벤토리를 초과해서는 물품을 소지할 수 없으며, 수레나 말 등을 이용해 칸을 늘릴 수 있다.

결핍

결핍된 PC는 HP를 회복할 수 없다. 매일 피로 하나를 인벤토리에 추가함. 피로는 한 칸을 차지하며 안전하게 휴식할 때까지 지속된다. 이 효과는 누적된다.

치유

잠깐 물을 마시며 쉬는 것으로 HP를 회복할 수 있으나, 파티는 무방비 상태가 된다. 능력치 회복은 한 주의 휴식이나 숨씨 있는 치료사의 도움을 필요로 한다.

주문서

주문서는 단일 주문을 보유하고 있으며 한 칸을 차지한다. 누구든 주문을 읊으려는 사람은 양 손으로 주문서를 들고 주문을 소리내어 읽어야 한다. 주문을 읊는 것은 PC의 인벤토리에 피로 한 칸을 추가한다.

시간과 안전이 보장된다면, PC는 추가 비용 없이 주문의 위력을 강화할 수 있다.

결핍되거나 위험한 상황에서 주문을 읊는 경우 꼼꼼한 결과를 피하기 위해 WIL 극복 굴림이 필요하다.

행동

자기 텁에 캐릭터는 40피트의 이동과 하나의 행동을 할 수 있다. 행동에는 주문 읊기, 공격, 두 번째 이동, 다른 적절한 행동이 포함된다. 행동, 공격과 이동은 동시에 일어난다. 텁 순서가 확실하지 않으면 PC는 적보다 먼저 움직이기 위해 DEX 극복 굴림을 성공해야 한다.

위험한 상황에서 안전지대로 후퇴하기 위해서는 DEX 극복 굴림을 성공해야 한다.

전투

공격자는 무기 주사위를 굴려 결과값에 대상의 장갑 수치만큼 뺀다. 그 다음 HP에 피해를 가한다.

HP 피해량을 계산하기 전에, 피해량의 결과값에서 장갑 수치를 뺀다. 방패나 그와 유사한 갑옷류는 추가 보호를 제공한다. (예시 : +1 장갑) 이는 장비한 동안만 적용된다. 누구도 3점을 초과하는 장갑 수치를 가질 수는 없다.

비무장 공격은 1d4 피해 주사위를 가진다. 한 대상을 여러 횟수 공격하는 다수의 공격자는 모든 피해 주사위를 굴려 하나의 제일 높은 값만을 취한다. 쌍수 무기를 사용하는 경우 두 피해 주사위를 굴려 높은 값을 취한다.

공격이 약화된 경우, 무기에 상관없이 피해 주사위는 1d4로 감소한다. 피해가 강화된 경우 공격자는 1d12의 피해 주사위를 가진다. 광역 특징을 가진 무기는 범위 내의 대상에게 모두 피해를 가하며, 대상들의 피해 주사위는 각각 굴린다.

피해

PC의 HP가 정확히 0으로 떨어졌다면 흉터 표를 참조한다. (페이지 14)

피해가 대상의 HP를 0 밑으로 떨어뜨린다면, 남은 수치를 STR에서 뺀다. 대상은 치명상을 피하기 위해 STR 굴림을 해야 한다. 실패할 경우 전투 불능이 되어 치료받지 못하면 죽는다.

0 STR은 죽음을 의미하며, 0 DEX는 마비를, 0 WIL는 혼절을 의미한다.



인투 디 오드와 네이브의
영감을 받은 어드벤처 게임
요정과 마귀가 가득한 숲을
탐험하는 이야기

고대의 요새를 약탈하고,
강력한 주문서을 훔치고,
무서운 야수들을 무찌르세요.

제작, 디자인 & 레이아웃

Yochai Gal

편집

Jim Parkin

표지 디자인

Cosmicorrery

캐릭터 시트

Licopeo