

# BASICRULES

# 때에젝 를 한국어판

#### D&D BASIC RULES, VERSION 1.0, RELEASED NOVEMBER 2018

#### CREDITS

Lead Designers: Jeremy Crawford, Mike Mearls,

**Christopher Perkins** 

Design Team: James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Managing Editor: Jeremy Crawford

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray,

Kim Mohan

**Graphic Designers:** Bree Heiss, Emi Tanji **Interior Illustrator:** Jaime Jones, Richard Whitters

Additional Contributors: Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes,

Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

**Producer:** Greg Bilsland

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd Based on the original D&D game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Thank you!

# DUNGEONS & DRAGONS

원본은 DUNGEONSANDDRAGONS.COM 에서 다운받으실 수 있습니다. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# 목차

# 소개문

모험의 세계이 책의 사용법게임을 진행하는 법모험	4 4
제1부: 캐릭터 제작	
제1장: 캐릭터 제작 순서 1레벨 이후	
제2장: 종족 종족 선택 드워프 Dwarf 엘프 Elf 인간 Human 하플링 Halfling	13 14 15 18
제3장: 클래스 로그 Rogue 위저드 Wizard 클레릭 Cleric 파이터 Fighter	22 25 28
제4장: 개성과 배경. 캐릭터의 상세 정보고양감 Inspiration 배경 Backgrounds	34 36
제5장: 장비	44 45 46 48 51 52 53 53
제08· 게막더 세막 전략 미역 멀티클래스 재주	. 57 . 57
제7장: 능력 점수 사용하기 능력치 점수와 수정치 이점과 불리점 숙련 보너스 능력 판정 각 능력치의 사용법 내성 굴림	59 59 60 61

제8장: 모험	65
시간	
이동	
환경	
사회적 교류	
휴식 모험과 모험 사이	
제9장: 전투	
전투의 순서	
이동과 위치	
전투 중의 행동 공격 가하기	
공격 / 아이 엄폐	
피해와 치료	
기승 전투	
수중 전투	
제3부: 마법 규칙	
<u> </u>	
제10장: 주문시전	81
주문이란 무엇인가요?	
주문 시전하기	82
제11장: 주문	0.5
게II'경· ㅜ군 클레릭 주문	
일대력 구군위저드 주문	
주문 상세	
제4부: 던전 마스터의 도구	
711111111111111111111111111111111111111	
제12장: 괴물	110
	110 110
제12장: 괴물 게임 수치	110 110
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자	110 110 113 115
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐	110 110 113 115
제12장: 괴물 게임 수치 특징전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자 논플레이어 캐릭터	110 113 115 116
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자 논플레이어 캐릭터 제13장: 전투 조우 만들기	110 113 115 116 160
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자 논플레이어 캐릭터 제13장: 전투 조우 만들기 전투 조우의 난이도	110 113 115 160 163
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자 논플레이어 캐릭터 제13장: 전투 조우 만들기	110 113 115 160 163 163
제12장: 괴물 게임 수치 특징 전설적 크리쳐 괴물의 자료 상자 논플레이어 캐릭터 제13장: 전투 조우 만들기 전투 조우의 난이도 재미있는 전투 조우 도전 지수에 따른 괴물 목록	110 113 115 160 163 163 165
제12장: 괴물 게임 수치	110 113 115 160 163 165 166
제12장: 괴물 게임 수치	110 110 115 160 163 165 166 167
제12장: 괴물	110 110 115 160 163 165 166 167
제12장: 괴물 게임 수치	110 110 115 160 163 165 166 167
제12장: 괴물 게임 수치	110 110 115 160 163 165 166 167
제12장: 괴물	110 110 115 160 163 165 167 167
제12장: 괴물 게임 수치	110 110 115 160 163 165 167 167
제12장: 괴물	110 110 115 160 163 165 167 170 171
제12장: 괴물	110 110 115 160 163 165 167 170 171

# 소개문

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS 롤플레잉 게임은 검과 마법이 존재하는 세계의 이야기를 다룹니다. 이 게임은 어린 시절 소꿉놀이와 비슷한 점이 있습니다. 소꿉놀이와 마찬가지로 D&D는 상상력으로 성립합니다. 폭풍이 몰아치는 밤하늘 아래 우뚝 솟은 성을 떠올리고, 그 안에서 판타지 세계의 모험자들이 어떻게 도전에 맞서 싸울지 상상하는 것이 이 게임의 줄거리입니다.

던전 마스터(DM): 험준한 산 사이로 난 길은 동쪽으로 쭉이어져 있고, 여러분 눈앞에는 레이븐로프트 성이 보입니다. 바위로 이루어져 있지만 반쯤 무너진 성채의 탑이 다가오는 자들을 조용히 지켜보고 있는 것 같습니다. 버려진 경비 초소들도 보입니다. 탑 건너편에는 넓은 협곡이 보이고, 아래에는 짙은 안개가 끼어 있습니다. 협곡 위에는 도개교가 내려져 있고, 그 너머로 성의 안뜰로 이어지는 아치 입구가 보입니다.

도개교를 올리는 사슬은 바람에 흔들리며 소리를 내고, 녹이 잔뜩 슬어 있는 쇠는 제 무게에 못 이겨 삐걱대고 있습니다. 높고 튼튼해 보이는 성벽 위에는 바위 가고일이 앉아 텅 빈 눈으로 소름끼치는 웃음을 지으며 여러분을 바라보는 것 같습니다. 낡은 나무로 된 창살문이 아치 위에 있지만 이미 이끼에 감겨 썩어가고 있습니다. 저 멀리 레이븐로프트 성의 정문이 열려 있는 게 보이고, 문 안에서 새어 나온 따뜻한 빛이 안뜰을 비추고 있습니다.

**필립(가레스를 플레이 중):** 난 저 가고일을 살펴보고 싶어. 그냥 석상 같지가 않거든.

에이미(리바를 플레이 중): 도개교는 어때? 튼튼해 보여? 확인 좀 해 볼래. 건너가다가 우리 무게를 이기지 못하고 무 너질 거 같지는 않아?

하지만 소꿉놀이와는 달리 D&D에는 이야기에 구조를 제공하며, 모험자들이 취한 행동이 어떤 결과를 맞이했는지를 판정하는 방법 이 있습니다. 플레이어들은 자신이 가한 공격이 명중했는가 아닌 가를 판정하기 위해, 절벽을 뛰어넘었는지를 알기 위해, 마법적인 번개가 떨어질 때 몸을 날려 피했는지를 정하기 위해, 이 외의 다른 위험한 시도가 성공했는지 파악하기 위해 다양한 주사위를 굴립니다. 이야기 속에서는 무엇이든 가능하며, 주사위에 따라 다양한 결말을 맞이할 수 있습니다.

**던전 마스터(DM):** 자 하나씩 처리합시다. 필립, 가고일을 살펴본다고 했죠?

필립: 응. 정말 그냥 석상이야? 움직일 낌새는 없어?

DM: 지능 판정을 할게요.

필립: 내 수사 기술이 적용되나?

DM: 물론이죠!

필립(20면체 주사위를 굴린다): 어, 7이네.

DM: 그냥 단순한 장식으로 보이네요. 에이미? 리바는 도

개교를 살펴보는 거죠?

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS 게임에서, 각 플레이어는 자신을 대신할 모험자(캐릭터라고도 부릅니다)를 만들고, 친구들이 만든 다른 모험자들과 일행을 이루게 됩니다. 이들은 함께 협력하며 어두운 던전과 폐허가 된 도시, 저주받은 고성, 정글 속 깊은 곳의 잃어버린 신전 혹은 신비한 산 아래의 용암이 흐르는 동굴을 탐험합니다. 모험자들은 수수께끼를 풀고, 다른 캐릭터들과 이야기하며, 판타지의 괴물들과 전투를 벌이고, 상상을 초월하는 마법 물건들과 다른 보물들을 찾아냅니다.

하지만, 플레이어 중 한 명은 던전 마스터(DM)의 역할을 담당해야 합니다. DM은 이야기 진행을 지도하는 사람이자 심판 역할을 합니다. DM은 캐릭터들이 진행할 모험을 만들고, 그들이 마주해야 하는 위험과 탐사해야 할 미지의 세상을 꾸밉니다. DM은 레이븐로프트 성의 입구 모습을 묘사하고, 플레이어들은 자신의 모험자가 무엇을 할지 결정합니다. 그들은 위험하게 낡은 도개교를 그냥 건너게 될까요? 아니면 로프로 서로의 몸을 묶어 도개교가무너질 위험에 대비할까요? 어쩌면 마법 주문을 사용해서 협곡을 날아 넘어가야 하는 것은 아닐까요?

DM은 모험자들의 행동 결과를 판정하고, 그들이 무엇을 겪을 지 이야기해 줍니다. DM이 모든 플레이어의 시도에 바로바로 대응할 수 있기 때문에, D&D는 무한한 유연함을 가지며 매번 새롭고 신기한 모험에 나설 수 있습니다.

이 게임에 진짜 끝은 없습니다. 이야기나 사명 하나가 끝나면, 곧바로 다음 시작이 찾아오기 마련입니다. 이렇게 쭉 이어지는 긴 이야기를 바로 캠페인(Campaign)이라고 부릅니다. 게임을 진행하는 많은 사람이 몇 달, 심지어 몇 년간 하나의 캠페인을 진행하기도 합니다. 이들은 매주 친구들과 만나 이야기를 진행하며, 캠페인이 계속될수록 모험자들이 성장하는 모습을 기록합니다. 괴물들을 쓰러트릴 때마다, 모험을 완수할 때마다, 보물을 발견할 때마다 모험자들은 새로운 능력을 얻고 이야기를 이어나가게 됩니다. 그리고 이러한 성장이 모험자의 레벨로 나타납니다.

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS라는 게임에는 승패가 없습니다. 최소한, 일반적인 의미의 승패는 없다고 해야 할 것입니다. DM과 플레이어들은 과감한 모험자들이 무시무시한 위험에 맞서는 이야기를 함께 만들어나갑니다. 때로 모험자들은 처참한 최후를 맞이하기도 합니다. 난폭한 괴물들에게 갈가리 찢기거나, 교활한 악당의 손에 살해당할 수도 있습니다. 그렇다 하더라도 모험자들은 강력한 마법으로 쓰러진 동료를 되살릴 수도 있고, 플레이어가 새로운 캐릭터를 만들어 일행에 합류할 수도 있습니다. 모험에 완전히 실패할 수도 있지만, 게임에 참가한 모든 사람이 재미있는시간을 즐겼고 기억에 남는 이야기를 만들었다면, 그들 모두 게임에서 이긴 것이나 다름없습니다.

# 모험의 세계

던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons의 무대가 되는 수많은 세계는 마법과 괴물들이 존재하는 곳이며, 용감한 전사들과 놀라운 모험이 기다리고 있습니다. 이 세계는 중세 판타지에 기반을 두고 있지만, 새로운 크리쳐와 장소, 다양한 마법이 이러한 세계들에 독창성을 만들어줍니다.

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS 게임의 세계들은 흔히 멀티버스(Multiverse)라 부르는 방대한 우주에 속해 있으며, 기이하고 신비로운 방법을 통해 다른 존재의 세계들로 이어집니다. 이를 통해 모험자들은 불의 원소계나 어비스의 무한 심연으로 갈 수 있으며, 그 외에도 멀티버스에는 끝없이 다양한 세계들이 있습니다. 이들 중 상당수는 D&D 게임의 공식 배경으로 출판

되었습니다. 포가튼 렐름즈, 드래곤랜스, 그레이호크, 다크 선, 미스타라, 에버론 등의 배경이 멀티버스의 구조를 이루고 있습니다. 이렇게 유명한 세계들 외에도 D&D의 플레이어들이 자신들만의 게임을 위해 몇 세대에 걸쳐 만든 수천수만 개의 세계가 존재합니다. 그리고 당신 역시 자신만의 세계를 만들어 멀티버스에 또 다른 다채로움을 더할 수 있을 것입니다.

이러한 세계들에는 공통적인 특징들도 있지만, 각각의 세계에는 개별적인 역사와 문화, 독특한 괴물과 종족, 판타지에 나올법한 지형들과 고대의 던전, 그리고 교활한 악당들이 있습니다. 어떤 세계에서는 익숙한 종족들에게 기이한 특징이 생기기도 합니다. 예를 들어, 다크 선 배경의 하플링들은 밀림에 사는 식인종이며, 엘프들은 사막의 유목민들입니다. 또한 몇몇 세계의 독특한 종족들은 아직 다른 세계에 널리 알려지지 않았습니다. 에버론의 워포지드 같은 경우가 그러합니다. 이들은 최종 전쟁(the Last War)에서 싸우기 위해 생명을 부여받은 병사들로 처음 만들어졌습니다. 몇몇 세상에서는 거대한 이야기 하나가 그 세상을 움직이기도 합니다. 예를 들어, 드래곤랜스 배경에서는 랜스의 전쟁(the War of Lance)이 이야기의 중심축으로 작동합니다. 하지만 이들모두는 D&D 세계의 일부이며, 당신 역시 이 책의 규칙들을 이용해 캐릭터를 만들고 이 세계 중 하나에서 살아갈 수 있습니다.

당신의 DM은, 기존에 존재하는 세계 중 하나를 캠페인의 배경으로 삼을 수도 있고, 자신만의 세계를 만들 수도 있습니다. D&D의 세계는 너무나 다채롭기 때문에, 게임에 영향을 주는 DM만의독특한 규칙이 있는지 확인해 보는 편이 좋습니다. 그리고 출판된 것이든 만든 것이든 캠페인과 그 배경에 대한 최종 결정권은 어찌되었든 당신의 DM이 지니고 있습니다.

# 이 책의 사용법

*플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)*은 크게 세 부분으로 나 누어집니다.

제1부는 캐릭터를 만드는 과정을 다루고 있으며, 게임 도중 당신이 플레이하게 될 캐릭터의 생성 규칙을 안내하고 있습니다. 여기에서는 다양한 종족과 클래스, 배경. 장비, 그 외에도 캐릭터를 만드는 데 필요한 여러 선택지를 찾아볼 수 있습니다. 제1부의 규칙 중 상당수는 제2부와 제3부에서 관련 자료를 찾아볼 수 있습니다. 만약 당신이 제1부에서 나온 개념을 잘 이해하지 못하겠다면, 이 책의 색인을 참조하시길 바랍니다.

제2부는 소개 부분에서 설명하는 기본적인 규칙을 포함해 실제로 게임을 진행하는데 사용하는 상세한 규칙들을 설명하고 있습니다. 이 부분에서는 다양한 행동의 성공과 실패를 판정하기 위해 어떤 주사위를 굴려야 하는지 설명하고, 탐험, 교류, 전투라는 게임 행동의 3대 분류를 소개하고 있습니다.

제3부는 마법에 대한 것입니다. 이 부분에서는 D&D 세계에서 사용하는 마법의 본성에 관해 설명하고, 주문시전의 규칙을 다루며, 마법을 사용하는 캐릭터(그리고 괴물)들이 활용할 수 있는 다종다양한 마법을 소개하고 있습니다.

# 게임을 진행하는 법

던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons의 기본적인 게임 진행은 대체로 아래와 같은 흐름으로 이루어집니다.

1. DM이 상황을 설명한다. DM은 플레이어들에게 모험자들이 어디에 있으며, 그 주변 환경을 설명하고, 그들이 기본적으로 무엇을 어떻게 선택할 수 있는지를 알려줍니다. (방에서 나가는 문이 몇 개인지, 탁자 위에는 무엇이 있는지, 술집에 있는 사람은 누구누구인지 등등)

2. 플레이어들이 하고 싶은 행동을 선언한다. 예를 들어, 가끔 플레이어 한 사람이 일행 전체를 대표해서 "우리는 동쪽 문으로 갈 거야."라고 선언할 수도 있습니다. 때로는 서로 다른 모험자가 각자 다른 행동을 하기도 합니다. 한 명은 보물 상자를 살펴보는가 하면, 또 다른 누군가는 벽에 새겨진 신비로운 문양을 조사하고, 세 번째 모험자는 괴물들이 다가오는지 경계하는 식입니다. 플레이어들은 차례에 따라 행동할 필요가 없지만, DM은 모든 플레이어의 선언을 듣고 그들의 행동이 어떤 결과를 가져올 것인지 판정해야 합니다.

때로는 그러한 행동이 아주 간단한 것일 수도 있습니다. 만약 모험자가 방을 가로질러 걸어가서 문을 열겠다고 한다면, DM은 그냥 문이 열렸으며 문 뒤에 무엇이 있는지 말해 줄 것입니다. 하 지만 문이 잠겨 있거나 복도에 치명적인 함정이 숨겨진 경우도 있 으며, 그 외에도 다른 이유로 모험자가 목적을 달성하기 어려울 수도 있습니다. 이럴 때 DM은 무슨 일이 벌어졌는가를 결정하며, 필요에 따라서는 행동의 결과를 판정하기 위해 주사위를 굴릴 수 도 있습니다.

3. DM은 모험자의 행동 결과를 이야기한다. 행동에 따른 결과를 이야기하고 나면, 다시 새로운 결정을 할 때까지 DM은 제1단계로 돌아가 묘사를 계속합니다.

이 방식에 따라서 모험자들은 조심스럽게 유적을 탐사하고, 거만한 대공과 이야기하며, 강력한 드래곤에 맞서 생사를 건 혈투를 벌이게 됩니다. 특히나 전투 같은 상황이 벌어지면, 플레이어들(그리고 DM)은 "턴(Turn)"이라고 부르는 순서에 따라 행동을 선언하고 그 결과를 확인하는 구조를 취하게 됩니다. 하지만 대부분의 경우 게임 진행은 유동적이고 유연하며, 모험의 상황에 따라그때그때 맞추어 갈 수 있습니다.

모험의 행동은 플레이어들과 DM의 상상 속에서 이루어지며, 주변 환경의 묘사는 DM의 이야기만으로 이루어지기도 합니다. 몇몇 DM은 음악이나 그림, 혹은 녹음해 둔 음향 효과를 이용해 분위기를 살리기도 하며, 많은 플레이어나 DM은 다양한 모험자나 괴물, 다른 캐릭터들을 연기하기 위해 목소리를 다르게 내기도 합니다. 때때로 DM은 모험 상황에서 플레이어들이 장면에 등장하는 크리쳐가 어디 있는지 정확히 알 수 있게끔 지도를 그리고 토큰이나 미니어쳐를 이용하기도 합니다.

# 게임의 주사위

이 게임은 각 면에 다른 숫자가 쓰여 있는 다면체 주사위 여러 개 를 사용합니다. 게임 상점이나 서점 등에서 이러한 주사위를 구매 할 수 있을 것입니다.

이 규칙에서, 각각의 주사위는 d 뒤에 면의 갯수를 넣어 표기합니다. 즉 쓰이는 주사위는 d4, d6, d8, d10, d12, d20 등으로 나타냅니다. 예를 들어, d6은 6면체 주사위입니다. (많은 게임에서 사용하는 정육면체 주사위를 말합니다.)

퍼센트 주사위. 혹은 d100이라 부르는 방식은 약간 다릅니다. 이것은 두 개의 10면체 주사위(d10)를 굴려서 하나는 10단위, 하나는 1단위로 취급하여 1에서 100까지의 결과를 얻는 방식입니다. 예를 들어 당신이 10단위 주사위로 7, 1단위 주사위로 1이나왔다면, d100에서 71이 나온 것입니다. 0이 2개 나오면 100으로취급합니다. 몇몇 10면체 주사위들은 뒤에 0이 붙어 10단위용이라고 따로 표기되어 있기도 합니다. (00, 10, 20같은 식으로 쓰여있습니다.) 그렇지 않은 경우, 주사위를 던지기 전 무엇이 10단위주사위인지 명확히 해 두는 것이 좋습니다.

당신이 주사위를 던져야 할 때면, 규칙상에서 어떤 주사위를 몇 개나 던져야 하는지, 결과에 들어가는 수정치는 얼마인지가 명

시되어 있을 것입니다. 예를 들어 "3d8+5"란 8면체 주사위 3개를 던진 후, 그 합계에 5를 더한 게 결과값이라는 뜻입니다.

때때로 "1d3"이나 "1d2" 같은 단위가 나올 때도 있습니다. 1d3을 구하려면 d6을 굴린 다음 숫자를 2로 나누면 됩니다. (반올림). 1d2를 구하려면, 아무 주사위나 굴린 다음 홀수는 1로, 짝수는 2로 취급하면 됩니다. (혹은, 주사위의 중간값보다 크면 2로 취급하는 방식을 사용하기도 합니다.)

## D20에 대해

모험자가 휘두른 검이 드래곤에게 상처를 입혔을까요? 아니면 강철처럼 단단한 비늘에 튕기고 말았을까요? 오우거는 모험자의 터무니없는 거짓말을 믿을까요? 캐릭터는 거친 강을 헤엄쳐 건널 수있을까요? 캐릭터는 *화염구Fireball*의 폭발에서 몸을 날려 피할수 있을까요? 아니면 터지는 불꽃의 피해를 고스란히 받아야 할까요? 행동의 결과가 불확실할 때, 던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons 게임에서는 20면체 주사위, 즉 d20을 사용하여 성공과실패를 판정합니다.

게임에 등장하는 모든 캐릭터와 괴물은 여섯 가지 능력치 점수를 지니고 있습니다. 이 능력치들은 근력, 민첩, 건강, 지능, 지혜, 매력으로 이루어지며, 대개 모험자들은 3에서 18 사이의 값을 지니고 있습니다. (괴물들은 1보다 낮거나 30보다 높은 점수를 가질 수도 있습니다.) 이 능력치 점수에서 계산할 수 있는 능력 수정치는, 플레이어 캐릭터나 괴물의 행동에 필요한 모든 d20 판정의가장 기본적인 요소가 됩니다.

능력 판정, 명중 굴림, 내성 굴림은 d20 굴림이 쓰이는 가장 기본적인 세 종류의 판정이며, 게임의 핵심이 됩니다. 세 가지 모두, 아래와 같은 간단한 순서를 거쳐 판정합니다.

- 1. 주사위를 굴리고 수정치를 더합니다. 20면체 주사위를 굴린 다음 그에 연관된 수정치를 더합니다. 수정치는 여섯 가지 능력치 점수에 따라 정해지며, 캐릭터가 판정에 관련된 기술을 지니고 있는 경우에는 숙련 보너스가 더해지기도 합니다. (각각의 능력치와 그 수정치를 계산하는 방법은 제1장을 참조하십시오.)
- 2. 환경에 따른 보너스와 페널티를 계산합니다. 클래스 요소, 주문, 특정한 환경, 혹은 몇몇 효과 등은 판정에 보너스나 페널티를 가할 수 있습니다.
- 3. 결과를 목표치와 비교합니다. 만약 능력 판정, 명중 굴림, 내성 굴림의 결과값이 목표치 이상이라면, 판정에 성공한 것입니다. 아니라면, 판정은 실패한 것입니다. 이 목표치는 대개 DM이 결정하며, 플레이어들이 굴린 능력 판정, 명중 굴림, 내성 굴림의 결과값을 보고 성공 또는 실패를 말해줍니다.

능력 판정이나 내성 굴림의 목표치는 흔히 **난이도(Difficulty** Class, DC)라고 부르며, 명중 굴림의 목표치는 **방어도(Armor** Class, AC)라고 부릅니다.

이 간단한 규칙이 D&D 게임 진행의 대부분을 차지하고 있습니다. 또한 제7장에는 d20이 게임에서 사용될 때의 자세한 규칙들이 소개되어 있습니다.

# 이점과 불리점

능력 판정, 명중 굴림, 혹은 내성 굴림에는 **이점** 혹은 **불리점**이라 부르는 특별한 상황이 영향을 줄 수도 있습니다. 이점은 d20 판 정에 관련해 유리한 상황을 맞이했다는 것이며, 불리점은 그 반대 로 불리한 상황에 처했음을 나타냅니다. 당신이 이점이나 불리점을 받고 있다면, 판정시 d20을 하나 더 굴립니다. 이점을 받는 상태라면 두 개의 20면체 중 높은 값을 사용하며, 불리점을 받고 있다면 낮은 값을 사용해야 합니다. 예를 들어, 당신이 불리점을 받고 d20 2개를 굴려 17과 5가 나왔다면, 당신은 5를 써야 합니다. 만약 당신이 이점을 받는 상태였다면, 17을 씁니다.

이점과 불리점에 대한 더 상세한 규칙은 제7장에 소개되어 있습니다.

#### 예외가 일반보다 우선한다

이 책의 규칙, 특히 제2부와 제3부에 수록된 규칙들은 게임 진행에 사용합니다. 이 규칙들에 포함되는 여러 가지 종족 특성, 클래스 요소, 주문, 마법 물건, 괴물의 특수 능력이나 기타 게임 요소들은 일반적 규칙을 벗어나거나 예외로 취급되곤 합니다. 이 점을 명심하십시오. 만약 예외를 두는 특별 규칙이 일반 규칙과 서로 맞지 않는다면, 특별 규칙이 우선합니다.

예외 규칙은 대체로 사소한 부분입니다. 예를 들어, 많은 모험자들은 롱보우에 숙련을 갖고 있지 않지만, 모든 우드 엘프는 종족 특성으로 롱보우에 숙련을 가집니다. 이러한 특징은 게임 내에서 작은 예외를 만듭니다. 이보다 훨씬 눈에 띄게 일반적 규칙을 벗어나는 경우도 있습니다. 예를 들어, 모험자는 대개 벽을 통과할 수 없지만, 어떤 마법 주문을 사용하면 벽을 통과할 수도 있습니다. 마법은 규칙에서 큰 예외를 만들곤 합니다.

# 나머지 버림

또한, 당신이 알아 두어야 할 일반 규칙이 한 가지 더 있습니다. 게임 내에서 숫자를 나눌 때, 따로 언급이 없다면 소수점 아래 값은 일반적으로 버립니다. 0.5 이상으로 반올림할 수 있더라도, 일단 일반 규칙은 나머지를 버립니다.

# 모험

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS는 던전 마스터가 준비한 모험에 캐릭터 집단이 도전하는 형태로 이루어져 있습니다. 캐릭터들에게는 모험에서 저마다 맡을 수 있는 역할이 있으며, 능력치, 기술, 클래스 요소, 장비, 마법 물건 등으로 그 역할을 수행합니다. 모든 캐릭터는 저마다 다른 존재이며, 다양한 강점과약점을 지니고 있습니다. 그러므로 서로의 약점을 보완해 줄 수있는 일행이야말로, 가장 뛰어난 모험자 일행이라 부를 수 있습니다. 모험자들이 서로 협력하지 않는다면, 모험을 성공적으로완수할 수 없습니다.

모험은 게임의 심장이며, 시작과 중간, 끝이 있는 이야기이기도 합니다. 모험은 던전 마스터가 직접 만들 수도 있고, DM이 출판된 모험을 구매하여 원하는 조건에 맞춰 조정할 수도 있습니다. 어느 쪽이든, 모험은 무너진 성, 드넓은 황야, 복잡한 대도시등의 흥미로운 지역들을 배경으로 합니다. 또한 모험에는 다양한 캐릭터들이 등장하기도 합니다. 모험에는 같이 게임을 하는 플레이어들의 캐릭터 외에도 논플레이어 캐릭터(NPC)들이 출연합니다. 이 캐릭터들은 후견인이나 동료, 적, 고용인, 기타 배경의 엑스트라 등으로 모험에 얼굴을 비출 것입니다. 때로는 그러한 NPC 중 누군가가 모험의 원인이 되는 사건을 일으킨 악당이될 수도 있습니다.

모험을 진행하는 동안, 캐릭터들은 다양한 크리쳐들과 신기한 물건들, 그리고 어떤 식으로든 대응해야만 하는 상황과 마주하게 됩니다. 모험자들이 목적을 이루려면, 가끔은 전투를 벌여 다른 크리쳐들을 죽이거나 사로잡아야 할 수도 있습니다. 때로는 모험자들이 목적을 이루기 위해 다른 크리쳐들과 대화를 나누어야 할 수도 있습니다. 크리쳐 외에도, 어쩌면 마법 물건과 대화를 나누어야 할 때도 있습니다. 또 가끔은 모험자들이 현 상황을 타개하기 위해 수수께끼를 풀거나 숨겨진 무언가를 찾아야 할 때도 있습니다. 그러는 동안 모험자들은 세상을 탐험하며, 어디로 갈 것이며 다음에는 무엇을 할지 결정합니다.

각 모험의 길이는 다양하고, 복잡한 정도도 제각각 다릅니다. 짧은 모험은 몇 개의 도전만으로 이루어지기도 하며, 한 번의 게임 모임으로 끝날 수도 있습니다. 긴 모험은 수백 개의 전투와 교류, 다른 도전이 있으며, 열 번이 넘는 모임을 거치며 실제로도 몇주나 몇 달간 진행하기도 합니다. 대개 모험은 모험자들이 문명의 땅으로 돌아와 휴식을 취하며 전리품을 만끽할 때 끝나곤 합니다.

하지만 그것이 이야기의 끝은 아닙니다. 모험은 TV 드라마 시리즈의 에피소드 하나로 생각하면 됩니다. 여러 개의 흥미로운 장면이 연속적으로 이어져 만들어진 한 편의 이야기입니다. 반면에캠페인은 시리즈 전체를 말합니다. 캠페인은 여러 모험을 나열하여 만들어지는 장대한 이야기이며, 모험자 일행은 시작부터 끝까지 이 대서사시를 만들어 가게 됩니다.

## 모험의 3요소

모험자들은 플레이어가 상상하는 것이면 무엇이든 시도할 수 있지만, 이들의 활동 대부분은 크게 탐험, 사회적 교류, 전투라는 세개의 대분류로 나눌 수 있습니다.

탐험은 세상 속을 여행하는 모험자들의 활동과 주의를 끌 만한 사물에 집중하고 사건에 연관을 가지는 여러가지 일들을 말합니다. 탐험은 플레이어들이 각자 자기 캐릭터의 행동을 선언하고, 던전 마스터가 그 행동에 따라 어떤 일이 벌어졌는지 설명해 주면서 진행됩니다. 넓게 보자면 일행이 광활하게 펼쳐진 평원을 며칠에 걸쳐 여행하거나 지하로 이어진 동굴을 몇 시간 동안 내려가는일 등을 탐험이라 할 수 있으며, 좁게 본다면 던전의 방에 있는 손잡이를 잡아당기고는 무슨 일이 벌어질지 살펴보는 것 역시 탐험의 일부분이라고 할 수 있을 것입니다

사회적 교류는 모험자들이 다른 누군가(혹은 무언가)와 이야기하는 활동을 말합니다. 이 교류는 고블린 소굴의 외곽에서 사로잡은 척후병 심문하기. 구출한 포로에게서 정보를 얻어내기, 오크족장에게 자비를 애원하기, 수다쟁이 마법 거울을 설득하여 멀리떨어진 곳을 보여달라고 부탁하기 등을 모두 포함하고 있습니다.

탐험과 사회적 교류에 대한 규칙들은 제7장과 제8장에 수록되어 있으며, 여기에 제3장의 여러 가지 클래스 요소들이나 제4장의 인격 특성들 또한 영향을 줄 수 있습니다.

제9장에서 집중적으로 다루는 전투는 주인공들과 다른 크리쳐들이 서로에게 무기를 휘두르거나 주문을 시전하고 더 좋은 자리를 차지하기 위해 끝없이 움직이는 등의 행동으로 상대를 쓰러트리려는 모든 노력을 말합니다. 쓰러트린다는 것은 적들을 모두 죽이거나, 포로를 사로잡거나, 내쫓아 버리는 일을 모두 포함합니다. 전투는 D&D 게임 전체에서 가장 정교하게 구성된 부분입니다. 전투에 참여하는 모든 이들은 자기 '턴'에 맞추어 공평하게 행동할 기회를 얻을 수 있습니다. 모험자들은 치열한 전투 속에서도 다채롭고 놀라운 일들을 벌일 수 있습니다. 방패를 타고 계단을 미끄러져 내려가거나, 어떤 원리로 움직이는지도 모르는 기계를 조작하기 위해 손잡이를 당겨 보거나, 주변 환경을 이용할 수도 있습니다. 전투 중에는 동료나 적, 중립적인 상대와 대화를 나누는 일도 얼마든지 일어날 수 있습니다.

## 마법의 경이로움

대부분의 D&D 모험은 마법과 관련된 사건이 얽혀 있습니다. 마법 은 모험자들의 삶에 도움이 될 수도 있고 해를 끼칠 수도 있습니 다. 제10장과 제11장은 마법을 집중적으로 다루고 있습니다.

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS의 세계에서도 마법의 수련자는 흔한 편이 아니고, 대개 특별한 재능을 지닌 이들만이 마법의 길에 들어섭니다. 물론 평범한 사람들도 마법이 존재한다는 증거는 자주 접하지만, 대개는 사소한 것들입니다. 판타지적인 괴물, 기도에 응답을 받는 모습, 경호원으로 방패 수호자를 데리고 다니는 마법사가 지나다니는 광경 등이 이러한 마법의증거입니다.

하지만 모험자들에게 있어, 마법은 생존의 열쇠입니다. 팔라딘이나 클레릭의 치료 마법이 없다면, 모험자들은 부상으로 인해 쉽게 쓰러지고 말 것입니다. 클레릭이나 바드의 마법적인 도움이 없다면, 전사들은 강력한 적의 압도적인 힘 앞에 무릎 꿇고 말 것입니다. 위저드나 드루이드의 순수한 마법적인 힘과 다재다능함이 없다면, 모험의 모든 위협은 열 배는 더 위험해질 것입니다.

또한, 마법은 악당들이 즐겨 사용하는 도구이기도 합니다. 마법으로 사악한 일을 꾸미려는 주문시전자의 음모를 계기로 많은 모험이 시작되곤 합니다. 사교 교단의 지도자는 바닷속 깊은 곳에 잠들어 있는 신을 깨우려 할 수도 있고, 마귀할멈은 어린아이들을 납치해 그들의 활력을 마법적으로 빨아 마시려 할 수도 있습니다. 정신 나간 위저드가 살아 있는 것을 흉내 내는 자동인형의 군대를 만들어서 날뛰게 하며, 드래곤 한 마리가 파괴신으로 승천하기 위한 신비로운 의식을 거행하려 들 수도 있습니다. 앞서 말한 모든 것은 모험자들이 마주칠 수 있는 마법적 위험의 일부일 뿐입니다. 하지만 모험자들 역시 다양한 주문과 마법 물건의 도움을 받을 수 있다면 충분히 승리의 기회를 잡을 수 있습니다!

# PART 1 CHARACTER CREATION

제1부 = 캐릭터 제작

# 제1장: 캐릭터 제작 순서

던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS 게임을 즐기기 위한 첫 번째 단계는 당신만의 캐릭터를 상상하고 만들어 내는 일입니다. 당신의 캐릭터는 게임내 정보와 역할 연기의 실마리들, 그리고 당신의 상상력이 한데 모여 만들어집니다. 당신은 인간이나 하플링 따위의 종족을 고르고, 파이터나 위저드 등의 클래스를 선택하게 됩니다. 당신은 또한 캐릭터의 개성을 선택하고 외모를 정하며, 배경 이야기를 만들어냅니다. 일단 완성되고 나면, 캐릭터는게임 속에서 당신의 분신이 되어 던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS의 세상 속에서 살아가게 될 것입니다.

아래의 1단계에 들어가기 전에, 먼저 당신이 어떤 모험자를 만들고 싶은지를 생각해 보는 것이 좋습니다. 당신은 용감한 파이터나 은신에 뛰어난 로그, 열성적인 클레릭, 재능 넘치는 위저드를만들고 싶을 수도 있습니다. 어쩌면 당신은 맨손 전투로 적을 쓰러트리는 기골 장대한 로그나 멀리서 적을 노리는 저격수같이 특이한 캐릭터에 더 흥미를 느낄 수도 있습니다. 드워프나 엘프가나오는 판타지 소설을 좋아하십니까? 그런 종족의 캐릭터를 만들어 보십시오. 일행 중에서 가장 튼튼한 모험자를 만들고 싶으십니까? 클래스로 파이터를 선택해 보십시오. 어디서부터 시작해야할지 모르겠다면, 이 책에 수록된 내용들을 보면서 상상력을 펼쳐보아도 좋습니다.

일단 당신의 마음에 드는 캐릭터를 정했다면, 아래 설명된 여러 단계를 순서대로 거쳐 나가며 당신이 원하는 캐릭터를 만들 수있도록 결정을 내리면 됩니다. 당신이 지닌 캐릭터의 컨셉은 여러선택을 거치며 점차 발전되어 나갈 것입니다. 가장 중요한 것은,당신이 즐겁게 게임에 임할 수 있는 캐릭터를 만드는 것입니다.

이 장 전체에서, 우리는 캐릭터의 정보를 기록해 나가는 도구를 **캐릭터 시트(Character Sheet)**라는 용어로 칭할 것입니다. 물론 공식적인 캐릭터 시트가 존재하긴 하지만, 디지털 기록 도구나 그냥 노트 종이를 이용해 캐릭터 시트를 만들 수도 있습니다. 하지만 게임 중에 어떤 정보가 필요하며 그 정보를 어떻게 사용해야 하는지 능숙하게 파악할 수 있을 때까지는 D&D 공식 캐릭터시트를 사용하는 것을 추천합니다.

#### 브루노 만들기

캐릭터 제작의 단계마다, 우리는 밥이라는 플레이어가 브루노라는 드워프 캐릭터를 만들어나가는 과정을 예시로 제공할 것입니다.

# 1. 종족 정하기

모든 캐릭터는 저마다 종족에 속해 있습니다. 종족이란 D&D 세계에 존재하는 지적인 인간형 종을 뜻하는 말입니다. 가장 평범한 플레이어 캐릭터 종족들에는 드워프, 엘프, 하플링, 인간 등이 있습니다. 이들 종족 아래에는 산 드워프나 우드 엘프 같은 하위종족들이 있기도 합니다. 제2장에서는 이러한 종족들에 대한 더 많은 정보를 제공하고 있습니다.

종족 선택은 당신 캐릭터의 정체성을 정하는 중요한 방법이며, 대략적인 외모나 문화적인 영향, 선조에게서 받은 천성적인 재능들 역시 종족으로 정해집니다. 당신은 캐릭터 종족에 따라 특별한 감각, 몇몇 무기나 도구 혹은 기술에 대한 숙련, 하급 주문을 시전하는 능력 등 다양한 종족 특성(Racial Trait)을 얻을 수 있습니다. 이러한 요소들은 때때로 클래스 선택(2단계 참조)에 큰 도움을 주기도 합니다. 예를 들어, 라이트풋 하플링은 뛰어난 로그가될 수 있으며, 하이 엘프는 강력한 위저드가 되곤 합니다. 때로는

전형적인 성향에 반대되는 캐릭터를 만들어 보는 것도 재미있을 것입니다. 예를 들어 하프 오크 팔라딘이나 산 드워프 위저드는 확실히 기이하겠지만, 분명 기억에 남는 캐릭터가 될 것입니다.

당신의 종족은 또한 능력치 점수 일부를 상승시켜 주기도 합니다. 이에 대해서는 3단계에서 더 자세히 다룰 것입니다. 이러한 능력치 상승을 기록해 두었다가 나중에 잊지 말고 적용하도록 하십시오.

종족에 따라 주어진 요소들을 당신의 캐릭터 시트에 기록하십시오. 당신이 시작 시에 알고 있는 언어와 기본 이동속도 역시 잊지 말고 기록하는 것이 좋습니다.

#### 브루노 만들기, 1단계

밥은 자리에 앉아 자기 캐릭터를 만들기 시작했습니다. 그는 무뚝 뚝한 산 드워프를 만들어서 게임을 하고 싶었습니다. 그는 25ft의 이동속도와 공용어 및 드워프어를 할 수 있다는 사실을 포함해, 드워프의 종족 특성들을 캐릭터 시트에 기록해 두었습니다.

## 2. 클래스 정하기

모든 모험자는 다양한 클래스 중 하나의 일원입니다. 클래스는 캐릭터의 직업적 능력이나 특수한 재능, 괴물들과 싸울 때나 던전을 탐험할 때, 아니면 긴장 넘치는 협상을 벌일 때 즐겨 쓰는 전술 등을 넓게 포괄하는 개념입니다. 캐릭터 클래스에 대한 자세한 설명은 제3장에 수록되어 있습니다.

당신의 캐릭터는 클래스를 선택했을 때 여러 가지 이익을 받을 수 있습니다. 이러한 이익들 대부분은 **클래스 요소(Class Feature)**라고 부릅니다. 이러한 요소들은 주문시전 능력을 포함해 그 클래스만이 지니고 있는 다양하고 특수한 능력들을 알려줍니다. 또한, 당신이 클래스를 고르면 갑옷이나 무기, 기술, 내성굴림, 때로는 도구 등에 대한 **숙련**을 얻을 수 있습니다. 이 숙련은 당신의 캐릭터가 특별히 잘하는 분야를 말합니다. 이 분야들은 무기를 다루는 재능이나 거짓말을 설득력 있게 하는 재주까지 다양하게 나타날 수 있습니다.

당신의 캐릭터 시트에 당신이 고른 클래스가 1레벨 때 얻을 수 있는 요소를 모두 기록하십시오.

#### 레벸

대개 캐릭터는 1레벨에서 시작하여 모험을 거쳐 나가면서 **경험치** (XP)를 얻어 성장하게 됩니다. 1레벨 캐릭터는 모험의 세계에서는 아직 경험을 쌓지 못한 이들이지만, 이전에 군인이나 해적으로 살아가며 여러 위험을 헤쳐 나왔을 수도 있습니다.

1레벨로 게임을 시작한다는 것은 당신의 캐릭터가 모험자의 삶에 이제 막 첫발을 내디뎠다는 뜻입니다. 만약 당신이 충분히 게임에 익숙하거나, 이미 진행되고 있는 D&D 캠페인에 참가하게 될 경우 DM은 아마 더 높은 레벨로 시작하라고 할 수도 있습니다. 높은 레벨의 캐릭터는 이미 몇 번의 무시무시한 모험을 거쳐 살아남았다는 것을 가정하고 있습니다.

#### 빠른 제작

제3장의 클래스 설명에는 각각 그 클래스를 빠르게 만들기 위한 제안들이 실려 있습니다. 이 제안에는 가장 높은 능력치 점수를 정하는 법이나, 클래스에 어울리는 배경, 그리고 시작시 유용한 주문 등이 포함되어 있습니다.

당신의 캐릭터 시트에 레벨을 기록하십시오. 만약 당신이 더높은 레벨로 시작하게 되었다면, 1레벨 이후 레벨이 올라가면서얻게 되는 추가적인 요소들도 기록하십시오. 또한 경험치 역시 기록해 두어야 합니다. 1레벨 캐릭터는 0점의 XP를 갖고 있으며,높은 레벨의 캐릭터는 그 레벨의 최저 경험치를 갖고 있을 것입니다. (이 장 뒷부분의 "1레벨 이후" 부분을 참조하십시오.)

#### 히트 포인트와 히트 다이스

당신의 캐릭터는 전투나 기타 위험한 상황을 얼마나 끈질기며 튼튼하게 버티는지 나타내는 히트 포인트(hit point: hp)를 갖고 있습니다. 당신의 히트 포인트는 당신의 히트 다이스(Hit Dice: HD)에 따라 결정됩니다. 히트 다이스는 히트 포인트 다이스의 줄임말입니다.

당신의 캐릭터는 1레벨 때 1개의 히트 다이스를 가지며, 주사 위의 종류는 클래스에 따라 결정됩니다. 당신은 주사위의 최대값 만큼의 히트 포인트를 가지고 시작하게 되며, 이는 당신의 클래 스 설명에 나와 있습니다. (또한 당신은 3단계에서 정하게 될 건 강 수정치 만큼 추가로 hp를 얻습니다.) 이 수치를 최대 히트 포 인트, 혹은 최대 hp라고 부릅니다.

당신의 캐릭터 시트에 캐릭터의 히트 포인트를 기록합니다. 또한 당신의 캐릭터가 사용하는 히트 다이스의 종류와, 가지고 있는 히트 다이스의 개수도 기록합니다. 당신이 휴식을 끝마칠 때마다, 당신은 히트 다이스를 소비하여 hp를 회복할 수 있습니다.(제8장의 "휴식"을 참조하십시오.)

#### 숙련 보너스

각 클래스의 능력들을 정리한 표에는 레벨에 따른 숙련 보너스 역시 나와 있습니다. 1레벨 캐릭터는 +2의 숙련 보너스를 받습니다. 이 숙련 보너스는 캐릭터 시트에 있는 여러 가지 판정의 수정치에 더해집니다.

- 당신이 숙련을 가진 무기의 명중 굴림
- 당신이 시전하는 주문의 명중 굴림
- 당신이 숙련을 가진 기술과 연관된 능력 판정
- 당신이 숙련을 가진 도구와 연관된 능력 판정
- 당신이 숙련을 가진 내성 굴림
- 당신이 시전하는 주문에 대한 내성 굴림의 DC (주문시전 클래 스마다 설명되어 있습니다.)

당신이 선택한 클래스에 따라, 당신은 특정한 무기나 내성 굴림, 기술과 도구에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다. (기술은 제7장에, 도구는 제5장에 상세히 설명되어 있습니다.) 또한 당신이 배경을 선택하면 그 배경에 따라서도 기술이나 도구 숙련을 얻을 수있으며, 몇몇 종족들 역시 숙련을 주기도 합니다. 숙련 보너스를 포함한 이 숙련들 모두를 당신의 캐릭터 시트에 기록해 두십시오.

당신의 숙련 보너스는 한 번의 판정에 두 번 이상 적용될 수 없습니다. 하지만 당신의 숙련 보너스를 적용하기 전에 보너스 자체가 감소하거나 증가하기도 합니다. (예를 들어 숙련 보너스가 두배로 적용되거나 절반만 적용되기도 합니다.) 만약 상황에 따라당신의 숙련 보너스가 두배로 적용될 때가 있더라도, 어쨌든 한번의 판정에는 한 번만 보너스를 더할 수 있습니다.

#### 브루노 만들기. 2단계

밥은 브루노가 도끼를 들고 전장에 뛰어들며, 뿔 한쪽이 부러진 투구를 착용했을 거라고 상상했습니다. 그는 브루노를 파이터로 만들었고, 파이터의 숙련들과 1레벨 클래스 요소를 자신의 캐릭터 시트에 기록했습니다.

브루노는 1레벨 파이터로서 1개의 d10 히트 다이스를 가지고 있습니다. 그의 히트 포인트는 10 + 건강 수정치로 정해질 것입니다. 밥은 이것을 기록해 두었고, 나중에 건강 점수가 정해지면 최종적인 최대 hp가 결정될 것입니다. 그리고 밥은 1레벨 캐릭터로서 받는 숙련 보너스 +2 역시 기록했습니다.

## 3. 능력치 점수 정하기

당신의 캐릭터가 게임 속에서 하는 행동 대부분은 근력, 민첩, 건 강, 지능, 지혜, 매력이라는 여섯 개의 능력치 중 하나에 의존하게 됩니다. 각각의 능력치는 점수로 수치화되며, 당신은 그 능력치 점수들을 캐릭터 시트에 기록해야 합니다.

여섯 개의 능력치와 그 사용법은 제7장에 좀 더 상세히 설명되어 있습니다. 능력치 점수 요약 표를 보면 각각의 능력치가 무엇을 나타내는지, 어떤 클래스가 그 능력치를 중요하게 여기는지, 그리고 어떤 종족이 능력치를 상승시키는지 요약되어 있습니다.

당신은 4개의 6면체 주사위를 굴려 그중 가장 낮은 점수를 제외하고 나머지 3개를 더하는 식으로 능력치마다 무작위로 정할수 있습니다. 이렇게 여섯 번 굴려 보면 6개의 능력치 점수를 얻게 됩니다. 만약 당신이 시간을 절약하고 싶다거나 무작위로 능력치를 결정하는 방식을 좋아하지 않는다면, 15, 14, 13, 12, 10, 8의 여섯 개 점수를 대신 사용해도 됩니다.

이제 이 숫자 여섯 개를 근력, 민첩, 건강, 지능, 지혜, 매력이라는 여섯 능력치에 원하는 대로 배분합니다. 그런 다음, 당신이선택한 종족에 따라 정해진 점수를 증가시킵니다..

능력치를 정하고 나면, 능력치 점수와 수정치 표를 통해 능력수정치를 정할 때입니다. 표를 사용하지 않고 수정치를 정하고 싶다면, 능력치 점수에서 10을 뺀 다음 2로 나누면 됩니다. (나머지버림) 능력치 점수 옆에 그 수정치를 기록하십시오.

#### 브루노 만들기, 3단계

밥은 표준 능력치 배열(15, 14, 13, 12, 10, 8)을 이용해 브루노의 능력치를 정하기로 했습니다. 그는 근력에 15를 두었고, 두 번째로 높은 14는 건강에 배분했습니다. 브루노는 무뚝뚝한 전사였지만, 드워프로서 오래 살아가며 현명해졌고, 뛰어난 지도자이기도 합니다. 그러니 그는 다음으로 높은 점수를 지혜와 매력에 주었습니다. 이후 그가 지닌 드워프의 종족 특성으로 건강 2점과 근력 2점이 증가한 것도 추가했습니다. 그 결과 브루노의 능력치 점수와 수정치는 이렇게 정해졌습니다. 근력 17(+3), 민첩 10(+0), 건강 16(+3), 지능 8(-1), 지혜 13(+1), 매력 12(+1)

밥은 마지막으로 브루노의 최종 히트 포인트를 기록했습니다. 10 + 건강 수정치에서 건강 수정치가 +3이므로, 브루노는 총 13점의 hp를 갖게 되었습니다.

#### 능력치 점수와 수정치

		-1.	4 =1.41
점수	수정치	점수	수정치
1	-5	16-17	+3
2–3	-4	18-19	+4
4–5	-3	20-21	+5
6–7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24–25	+7
10-11	+0	26–27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

#### 능력치 점수 요약

#### 근력

나타내는 것: 천성적 운동신경, 신체적인 힘 누구에게 중요한가: 바바리안, 파이터, 팔라딘 상승하는 종족:

산 드워프(+2) 하프 오크(+2) 드래곤본(+2) 인간(+1)

#### 민첩

나타내는 것: 신체적 재빠름, 반사신경, 균형감각, 신체 제어 누구에게 중요한가: 몽크, 레인저, 로그 상승하는 종족:

엘프(+2) 숲 노움(+1) 하플링(+2) 인간(+1)

#### 건강

나타내는 것: 건강함, 체력, 생명력 누구에게 중요한가: 모두 상승하는 종족:

드워프 (+2) 하프 오크(+1) 스타우트 하플링(+1) 인간(+1)

바위 노움(+1)

#### 지능

나타내는 것: 날카로운 지성, 기억력, 분석력 누구에게 중요한가: 위저드 상승하는 종족:

하이 엘프(+1) 티플링(+1) 노움(+2) 인간(+1)

#### 지혜

나타내는 것: 예민함, 직관력, 통찰 누구에게 중요한가: 클레릭, 드루이드 상승하는 종족:

언덕 드워프(+1) 인간(+1) 우드 엘프(+1)

#### 매력

나타내는 것: 자신감, 말솜씨, 지도력 누구에게 중요한가: 바드, 소서러, 워락 상승하는 종족:

하프 엘프(+2) 드래곤본(+1) 드로우(+1) 인간(+1) 라이트풋 하플링(+1) 티플링(+2)

#### 변형 규칙: 능력치 조정하기

당신의 DM이 허락한다면, 당신은 능력치 점수를 조정하는 변형 규칙을 이용할 수 있습니다. 여기 설명된 방법은 당신이 원하는 대로 능력치 점수를 하나하나 결정할 수 있게 해 줄 것입니다.

당신은 능력치 점수에 배분할 수 있는 27점의 점수를 가지고 시작하게 됩니다. 이 점수를 아래의 능력치 점수 비용 표에 따라 분배하여 각 능력치를 정하면 됩니다. 예를 들어, 하나의 능력치 를 14점으로 만들고 싶으면 7점을 소비해야 합니다. 이 방법을 사

#### 능력치 점수 비용

점수	비용	점수	비용
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

용하면, 종족 특성을 적용하기 전 가장 높게는 15점까지 능력치점수를 올릴 수 있습니다. 당신은 8점보다 낮은 능력치 점수를 가질 수 없습니다.

이 방법을 사용하면 당신은 3개의 유별나게 높은 능력치와 3개의 상당히 낮은 능력치로 이루어진 캐릭터를 만들 수 있습니다. (15, 15, 15, 8, 8, 8) 또한 모든 능력치가 평균보다 살짝 높은 캐릭터 (13, 13, 13, 12, 12, 12) 역시 만들 수 있습니다. 두 극단 사이의 다른 방법들 역시 얼마든지 가능합니다.

# 4. 캐릭터 묘사하기

일단 당신이 캐릭터가 지닌 게임의 기초적 측면을 만들었다면, 이 제 그를 하나의 인물로 만들어 내는 일이 남았습니다. 당신의 캐릭터에게는 이름이 필요합니다. 몇 분이라도 시간을 들여 그가 어떻게 생겼을지, 그가 평소에 어떻게 행동하는지 떠올려 봅시다.

제4장에서 제공하는 정보들을 이용하면, 당신은 캐릭터의 신체적 외관과 개성 요소들을 만들 수 있습니다. 당신의 캐릭터가지난 성향(그가 무언가 결정할 때 따르게 되는 도덕적 기준점)과이상을 결정하십시오. 제4장에서는 또한 당신의 캐릭터가 가장아끼고 소중히 여기는 유대나, 어느 날 그를 위험에 몰아넣게 될지도 모르는 단점 역시 만들 수 있게 도와줄 것입니다.

당신의 캐릭터가 지닌 **배경**은 그가 과거 어디서 왔고, 원래 직업은 무엇이었으며, 세계 속에서 그 캐릭터가 차지하고 있던 위치를 알려줍니다. 당신의 DM은 제4장에 수록된 것 이외에도 다른 배경들을 제공해 줄 수 있습니다. 또한 당신은 캐릭터의 컨셉에 맞추어 더 세밀하고 정교한 배경을 만들기 위해 DM과 같이 협력해야 할 것입니다.

캐릭터는 배경을 통해 다방면에서 도움이 되는 **배경 요소** (Background Feature)를 얻을 수 있고, 기술이나 언어 혹은 도구 등에 대한 숙련 두 가지를 얻을 수 있습니다. 이 정보들 역시 캐릭터의 다른 요소들과 마찬가지로 캐릭터 시트에 기록하시기 바랍니다.

#### 캐릭터 능력치를 읽는 법

캐릭터의 외모와 개성을 만들 때는 당신의 캐릭터가 어떤 종족인지, 어떤 능력치를 지니고 있는지도 고려해야 합니다. 힘은 세지만 지능은 낮은 캐릭터는 근력이 약하지만 아주 똑똑한 캐릭터와다른 방식으로 행동할 것입니다.

예를 들어, 높은 근력을 지닌 캐릭터는 거구에 근육질일 것이며, 낮은 근력을 지닌 캐릭터는 말라깽이거나 뚱뚱할 수도 있습니다.

높은 민첩을 지닌 캐릭터는 유연하고 슬림한 체격이겠지만, 낮은 민첩의 캐릭터는 어설프고 뚱뚱하거나 손놀림이 둔할 것입니다.

높은 건강을 지닌 캐릭터는 혈색이 좋고 활기차며 눈빛이 밝지만, 낮은 건강의 캐릭터는 아파 보이거나 연약할 것입니다.

높은 지능을 지닌 캐릭터는 왕성한 지식욕을 보이며 학구적이 겠지만, 낮은 지능의 캐릭터는 단순하게 말하며 사소한 것을 쉽게 잊어버릴 것입니다.

높은 지혜의 캐릭터는 판단력과 공감능력이 뛰어나고 주변 상황을 빠르게 파악하겠지만, 낮은 지혜의 캐릭터는 멍하고 어수룩한데다가 주의가 산만할 것입니다.

높은 매력의 캐릭터는 자신감이 넘치고 우아하면서도 어딘가 위협적인 태도를 지닐 수 있겠지만, 낮은 매력의 캐릭터는 쉽게 남의 신경을 긁거나 말투가 어눌하고 남의 눈에 잘 띄지 않을 것입니다.

#### 브루노 만들기, 4단계

밥은 브루노의 기초적인 세부 사항들을 채워 넣었습니다. 그의 이름, 그의 성별(남성), 그의 키와 몸무게, 그리고 성향(질서 선)이이러한 세부 사항입니다. 그는 높은 근력과 건강을 갖고 있기에혈색이 좋은 단단한 체격을 지니고 있으며, 지능이 낮기에 건망증이 좀 있을 것 같다고 정했습니다.

밥은 브루노가 귀족의 혈통을 잇고 있다고 정했지만, 그의 씨족은 그가 아주 어릴 때 고향에서 추방당했습니다. 이후 그는 멀리 떨어진 아이스윈드 데일(Icewind Dale)의 대장간에서 일하며 자랐습니다. 하지만 브루노에게는 영웅적인 운명이 기다리고 있었습니다. 바로 그의 고향을 되찾는 운명 말입니다. 그리하여 밥은 자신의 드워프 캐릭터에게 시골 영웅 배경을 정해 주었습니다. 그는 배경으로 얻은 숙련과 기타 특징들을 캐릭터 시트에 기록했습니다.

밥은 브루노의 개성에 대해 나름대로 생각해 둔 바가 있었고, 그래서 시골 영웅 배경에서 제안한 인격 특성들은 넘어가기로 했습니다. 그는 그 대신 브루노가 사람 좋고 감성적인 드워프로, 친구와 동료들을 사랑하지만, 그 연약한 마음을 퉁명스럽고 험악한 태도로 감추고 있다고 정했습니다. 그는 배경의 이상 목록 중에서 공정함을 따르기로 했습니다. 브루노가 생각하기에 법 위에 있는 자는 아무도 없기 때문입니다.

브루노의 개인 역사를 생각해 보면 그가 지닌 유대는 분명합니다. 그는 언젠가 자신의 고향인 미스랄 홀을 되찾고자 합니다. 그곳은 한때 드워프들의 고향이었지만, 그림자 드래곤이 차지하려고 드워프들을 내쫓은 곳이기 때문입니다.

# 5. 장비 고르기

당신은 선택한 클래스와 배경에 따라 시작 장비를 얻을 수 있습니다. 여기에는 무기와 갑옷, 기타 모험 도구 등이 포함되어 있습니다. 이 장비들을 캐릭터 시트에 기록하십시오. 이 모든 물건에 대한 세부사항은 제5장에 수록되어 있습니다.

당신은 클래스와 배경에 따른 장비를 받는 대신, 직접 시작시 장비를 구매할 수도 있습니다. 당신은 클래스에 따라 일정한 금화(gp)를 받게 되며, 얼마나 받는지는 제5장을 참조하시기 바랍니다. 제5장에는 다양한 장비의 목록과 그 가격도 나와 있습니다. 당신이 바란다면, 별다른 값어치가 없는 잡동사니 한 가지 역시지니고 있을 수 있습니다. (잡동사니 표는 제5장 마지막에 나와 있습니다.)

당신이 얼마나 많은 물건을 가지고 다닐 수 있는가는 당신의 근력 점수에 따라 정해집니다. 근력 점수 × 15lbs 이상의 물건은, 산다 해도 당신이 다 들고 다닐 수 없습니다. 적재량에 대한 상세한 정보는 제7장을 참조하십시오.

#### 밧어도

당신의 방어도(AC)는 당신이 전투 중에 부상을 얼마나 잘 피할 수 있는가를 나타냅니다. 방어도에 영향을 주는 것은 당신이 입 고 있는 갑옷과 들고 있는 방패, 그리고 당신의 민첩 수정치 등입니다. 하지만 모든 캐릭터가 갑옷을 입거나 방패를 들고 다니지는 않습니다.

갑옷이나 방패가 없다면, 당신 캐릭터의 AC는 10 + 당신의 민첩 수정치로 정해집니다. 만약 당신의 캐릭터가 갑옷을 입거나 방패를 들고 있다면, 그에 따른 AC는 제5장의 규칙을 통해 계산할수 있습니다. 당신의 AC를 캐릭터 시트에 기록하십시오.

갑옷이나 방패를 사용하려면 캐릭터가 그에 대한 숙련을 지니고 있어야 합니다. 갑옷이나 방패 숙련은 클래스에 따라 주어집니다. 숙련 없이 갑옷을 입거나 방패를 들게 되면 그에 따르는 부작용을 받게 되며, 이것 역시 제5장에서 설명하고 있습니다.

몇몇 주문과 클래스 요소를 통해 당신의 AC를 정하는 방식이 달라질 수도 있습니다. 만약 다양한 방식으로 AC를 정할 수 있다 면, 그중 당신이 원하는 방식을 선택하시면 됩니다.

#### 무기

당신의 캐릭터가 지닌 무기마다. 명중 굴림시에 사용하는 수정치 와 명중했을 때의 피해 굴림을 기록해 두십시오.

당신이 무기로 공격을 가하면, d20을 굴려 거기에 해당하는 능력 수정치와 숙련 보너스를 더하십시오. (단, 당신이 숙련을 지닌 무기로 공격했을 때만 해당합니다.)

- 근접 무기로 공격한 경우, 명중 굴림과 피해 굴림에 근력 수정 치를 이용합니다. 레이피어 등 교묘함 속성을 지닌 무기를 사용했다면 대신 민첩 수정치를 사용할 수 있습니다.
- 장거리 무기로 공격한 경우, 명중 굴림과 피해 굴림에 민첩 수 정치를 이용합니다. 핸드액스 등 투척 속성을 지닌 무기를 사용했다면, 대신 근력 수정치를 사용할 수 있습니다.

#### 브루노 만들기, 5단계

밥은 파이터 클래스와 시골 영웅 배경을 통해 얻은 시작 장비를 캐릭터 시트에 기록했습니다. 그의 시작 장비에는 체인 메일과 방 패가 있으며, 그 결과 브루노는 AC 18을 지니게 되었습니다.

밥은 브루노의 무기로 배틀액스와 핸드액스 두 개를 선택했습니다. 배틀액스는 근접 무기이니, 브루노는 근력을 이용해 명중 굴림과 피해 굴림을 하게 됩니다. 그의 명중 보너스는 근력 수정치(+3)에 숙련 보너스를 더해 +5가 되었습니다. 배틀액스는 1d8점의 참격 피해를 가하고, 브루노는 여기에 근력 수정치를 더해서 1d8+3점의 참격 피해를 줄 수 있습니다. 브루노는 핸드액스를 던질 때 역시 같은 명중 보너스를 사용합니다. (핸드액스는 투척 무기라서 명중과 피해에 근력을 사용합니다.) 그리고 핸드액스는 명중시 1d6+3점의 참격 피해를 주게 될 것입니다.

# 6. 함께하기

대부분의 D&D 캐릭터는 홀로 움직이지 않습니다. 각각의 캐릭터는 공통의 목적을 지니고 함께 일하는 모험자 집단, 즉 일행 (Party) 속에서 자기 역할을 맡아 움직입니다. 던전즈 & 드래곤 즈DUNGEONS & DRAGONS 세계 속의 수많은 위협에서 일행이 살아남으려면, 팀워크와 협조 정신이 꼭 필요할 것입니다. 동료 플레이어들이나 DM과 함께 당신의 캐릭터가 다른 이들과 언제 어떻게 만났는지, 그리고 그들이 같이하는 목적은 어떤 것인지 등을 정하도록 합시다.

# 1레벨 이후

당신의 캐릭터가 모험을 거치고 도전을 극복해 나가면 경험을 쌓게 되고, 이 경험은 경험치로 나타납니다. 당신의 캐릭터가 특정한 경험치에 도달하면 능력이 전반적으로 발전하게 됩니다. 이러한 발달을 "레벨이 올랐다"고 표현합니다.

캐릭터의 레벨이 오를 때마다, 당신은 클래스 설명에 나온 대로 추가적인 요소를 얻을 수 있습니다. 능력치 점수를 상승시킬때도 있는데, 이때는 능력치 두 개를 각각 1점씩 올리거나 하나의 능력치를 2점 올릴 수 있습니다. 하지만, 능력치 점수는 최대 20점까지만 올릴 수 있습니다. 캐릭터 레벨이 상승하게 되면 숙련보너스도 증가할 것입니다.

레벨이 오를 때마다, 당신은 추가로 1개의 히트 다이스를 얻게 됩니다. 이 히트 다이스를 굴리고 여기에 당신의 건강 수정치를 더한 다음, 그 합계(최소 1)을 당신의 최대 hp에 추가하십시오. 다른 방법을 쓰고 싶다면, 캐릭터 설명에 나와 있는 중간값(나머지 올림)을 사용해도 됩니다.

건강 수정치가 +1 증가했다면, 당신의 최대 hp는 레벨당 1점 씩 증가할 것입니다. 예를 들어, 만약 브루노가 파이터로 8레벨이되어서 건강 점수를 17점에서 18점으로 올렸다면, 건강 수정치는 +3에서 +4로 증가하게 됩니다. 그는 8레벨 캐릭터이므로, 이때그의 최대 hp는 8점 증가하게 될 것입니다.

캐릭터 성장 표에는 1레벨부터 20레벨까지의 상승을 위해 얼마나 많은 경험치가 필요한지, 그리고 레벨에 따른 숙련 보너스가어떻게 상승하는지 나와 있습니다. 이 정보를 당신이 선택한 클래스의 상세 설명 표와 비교하여, 레벨마다 얻는 능력 향상을 확인하고 시트에 기록하십시오.

## 게임 진행의 단계

캐릭터 성장 표의 색 구분은 게임 진행의 4단계를 나타내고 있습니다. 이 단계에 관련된 어떤 규칙이 있는 것은 아닙니다. 그저 캐릭터 레벨이 올라감에 따라 게임의 분위기가 바뀌어 가는 것을 대략 나타내고 있을 뿐입니다.

첫 번째 단계(1~4레벨)에서, 캐릭터들은 실질적으로 수습 모험 자들입니다. 그들은 자기 클래스의 일원으로서 그 특징과 능력을 배워 나가며, 위저드의 비전 전통이나 파이터의 무예 아키타입 등 이후 발전하게 되면서 어떤 길을 따르게 될지 중요한 결정을 내리게 됩니다. 그들이 맞서는 위협은 비교적 소규모로, 지역 농장이나 작은 촌락에 위험한 것들 정도입니다.

두 번째 단계(5~10레벨)에서, 캐릭터들은 완전히 한 사람 몫의 모험자가 됩니다. 많은 주문시전자는 이 단계에 들어설 때 3레벨 주문을 시전할 수 있게 되며, *화염구Fireball나 번개Lightning*  Bolt 같이 지금까지와는 다른 수준의 마법을 다루게 됩니다. 이 단계에서 무기를 사용하는 클래스들은 한 라운드에 여러 번 공격하는 능력을 얻게 됩니다. 이 캐릭터들은 점점 더 중요해지며, 그들이 맞서는 위협은 도시나 왕국을 위험에 빠트릴 만한 것들이 됩니다.

세 번째 단계(11~16레벨)에서, 캐릭터들은 일반인들은 상상도하지 못할 힘을 얻게 되며 모험자들 중에서도 특별한 존재가 됩니다. 많은 주문시전자들은 11레벨이 되면 6레벨 주문을 시전할 수있게 되며, 이 주문들은 과거에는 불가능했던 일들을 가능하게 만들어 줍니다. 다른 캐릭터들은 더 많은 공격을 가하게 해 준다거나 공격을 통해 더 인상적인 효과를 낼 수 있게 됩니다. 이 강력한모험자들은 지역 전체나 대륙의 위기에 맞서 싸우게 될 것입니다.

그리고 네 번째 단계(17~20레벨)에 도달하면, 캐릭터들은 자기 클래스의 정점에 이르게 되며, 그들 사이에서 실로 영웅적인 (혹은 악명높은) 본보기가 됩니다. 그들은 세계의 운명이나 멀티버스의 근본적인 질서가 걸린 싸움에서 그만큼 거대한 적과 맞서 싸우게 될 것입니다.

#### 캐릭터 성장

경험치	레벨	숙련 보너스
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

# 제2장: 종족

장대한 워터딥, 자유도시 그레이호크, 멀티버스의 교역 도시이자 경이로운 '문의 도시' 시길과 같은 던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS의 세계 속 대도시를 방문한 사람들은 오감을 압도하는 경험을 느낄 수 있을 것입니다. 가지각색의 언어로 서로를 부르는 목소리들, 거리에 붐비는 사람들 사이로 다채로운 요리의 향기가 하수구의 악취에 뒤섞여 사라지기도 합니다. 이런저런 양식의 건축물을 보면, 그 다양성만큼이나 다채로운 주민들의 출신을 알 수 있습니다.

사람들의 생김새도 정말 다양합니다. 체격도, 체형도, 피부의 색도 다르며, 눈 돌아갈 정도로 다양한 색과 가지각색의 복장을 한 사람들은 서로 속해 있는 수많은 종족을 대변합니다. 조그마한 하플링에서부터 튼튼한 드워프, 당당하고 아름다운 엘프들에 이르는 많은 종족이 인간과 섞여 살아가고 있습니다.

이와 같은 일반적인 종족에 더해, 가끔 진짜 보기 드문 종족도 보입니다. 거대한 체격의 드래곤본이 군중을 헤치며 나아가는가하면, 티플링은 조용히 한 쪽 그림자 속에 숨어 장난기 넘치는 눈빛을 빛내고 있습니다. 일행 중 한 명이 자동으로 움직이는 신기한 목제 장난감을 가동하자, 노움으로 이뤄진 무리는 배꼽 빠지게웃고 있습니다 부모 종족 중 어디에도 속하지 못한 하프 엘프와하프 오크가 인간들 사이에 섞여서 일하며 살아가고 있습니다. 그리고 햇빛이 들지 않는 곳에는 고독한 드로우가 한 명 있습니다. 방대한 지하세계 언더다크에서 도망친 자. 그는 자신의 종족을 두려워하는 이 세계에서 살아가고자 하는 것입니다. 플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)에는 이처럼 흔치 않은 종족들에 대해더 많은 정보가 수록되어 있습니다.

# 종족 선택

인간은 D&D 세계에서 가장 일반적인 종족이지만 그들은 엘프, 드워프, 하플링, 그리고 그 외에도 여러 다양하고 신비한 종족과 함께 살고 함께 일하고 있습니다. 당신의 캐릭터는 이러한 여러 종족 중 하나입니다

멀티버스의 모든 지적 종족이 플레이어가 조종하는 모험자에 어울리는 것은 아닙니다. 일반적인 모험자들은 엘프, 드워프, 하 플링, 인간 중에서 주로 나옵니다. 그에 비해 다른 종족이나 하위 종족들은 모험자로서 그렇게 일반적이지는 않습니다.

당신이 선택한 종족은 당신의 캐릭터에게 다양한 영향을 줄 것입니다. 종족을 선택하면, 캐릭터의 모험 처음부터 끝까지 함께하게 될 몇 가지의 기본적인 특성이 결정됩니다. 따라서 종족을 선택할 때는 어떤 캐릭터를 만들고 싶은지 신중히 고민한 뒤에 결정합시다. 예를 들자면 하플링은 날쌘 로그에 어울리며, 드워프는 끈질긴 전사와 잘 맞고, 엘프는 비전 마법의 달인이 되기에 어울리는 종족입니다.

종족 선택은 단순히 캐릭터의 능력치와 특징에 영향을 주는 것을 넘어서, 당신 캐릭터가 만들어나갈 이야기의 계기가 됩니다. 이 장에 실린 각 종족의 세부 사항에는 그 종족의 캐릭터를 연기할 때 도움이 되는 정보, 성격, 외형, 그 종족의 사회 특징, 성향등이 포함되어 있습니다. 이 세부 사항들은 당신이 움직일 캐릭터에 대해 생각해 볼 때 많은 도움이 될 것입니다. 물론 모험자는 자기 종족의 일반적 모습과는 매우 동떨어질 수도 있습니다. 이 경우, 당신의 캐릭터가 '왜' 평범하지 않은 지에 대해 생각해보는 것도 중요한 부분이 될 수 있습니다. 이러한 고민은 캐릭터의 배경이나 개성에 대해 고민할 때 도움이 될 것입니다.

# 종족 특성

각 종족의 설명에서는 그 종족이 가진 공통적인 특성(Trait)에 대해 이야기합니다. 대부분의 종족이 지닌 특성에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

#### 능력치 점수 상승

종족에 따라 캐릭터의 능력치 중 하나 혹은 몇 가지가 상승할 수 있습니다.

#### 연령

연령 항목에서는 해당 종족에서 성인으로 인정하는 나이와 평균 예상 수명이 쓰여 있습니다. 이 정보는 당신의 캐릭터가 게임 개시 시의 연령을 결정하는 데 도움이 될 것입니다. 당신은 캐릭터의 연령을 마음대로 정할 수 있으며, 적절한 나이는 당신 캐릭터의 능력치가 왜 높고 낮은지를 설명할 수 있게 도와줄 것입니다. 예를 들어 아이나 노인을 플레이할 경우 근력이나 건강이 낮은 것은 나이 때문이라고 할 수 있습니다. 한편 어느 정도 나이를 먹었다면, 그 기간의 경험으로 지능과 지혜가 높아진 것을 설명할 수 있을 것입니다.

#### 성향

대부분의 종족은 특정 성향에 편중된 경향이 있습니다. 이에 관련 해서는 해당 항목에서 설명합니다. 이는 플레이어 캐릭터의 성향을 제한하기 위한 목적이 아닙니다. 그러나, 예를 들어 '드워프 사회는 질서를 중요시하는데, 나의 드워프 캐릭터가 혼돈 성향인 것은 왜일까' 등을 고민해보는 것은 이후 자신의 캐릭터 상을 확립시키는 데 도움이 될지도 모릅니다.

#### 크기

대부분의 캐릭터 종족은 크기 분류상 중형입니다. 이는 대략 신장 4~8ft 크기에 해당하는 크리쳐를 말하는 분류입니다. 일부 종족의 캐릭터는 소형 크기 분류에 해당하며, 키가 2~4ft 정도입니다 크기가 다르다는 것은 게임의 몇몇 규칙이 다르게 적용된다는 뜻입니다. 소형 캐릭터의 규칙 차이 중 가장 중요한 것은 중량형 무기를 사용할 수 없다는 것입니다. 여기에 대해서는 제5장 "장비"에서 자세히 설명하도록 하겠습니다.

#### 이동속도

당신의 이동속도는 당신이 여행시(제8장, "모험" 참조)와 전투 (제9장, "전투" 참조) 중 얼마만큼의 거리를 이동할 수 있는지 결정합니다.

#### 언어

당신은 캐릭터 종족에 따라 특정 언어를 말하거나, 읽고 쓸 수 있습니다. D&D 멀티버스에 존재하는 일반적인 언어 목록은 제4장 "개성과 배경"을 참조하십시오.

#### 하위종족

몇몇 종족은 그 아래 하위종족을 지니고 있습니다. 하위종족의 캐릭터는 본래 종족의 모든 특성과 함께, 자신이 속한 하위종족의 특성들을 추가로 갖게 됩니다. 하위종족 간의 관계가 어떠한지는 종족에 따라, 세계에 따라 다를 수 있습니다. 예를 들어, 드래곤 랜스 세계에서 산 드워프와 언덕 드워프는 같은 민족에 속하면서도 서로 다른 씨족(Clan)으로 함께 생활하지만, 포가튼 렐름즈 세계로 오면 이들은 서로 멀리 떨어져 별개의 왕국을 세우고 있으며그들 자신을 존중하는 의미에서 방패 드워프라거나 황금 드워프라는 식으로 부릅니다.

# 드워프 DWARF

"늦었구만. 엘프 녀석." 친숙하면서도 거친 목소리가 들렸다. 죽어 나자빠진 적의 등 뒤에서 브루노 배틀해머가 걸어 나왔다. 엘프 친 구가 무거운 괴물의 몸 아래 깔려 있다는 사실은 아랑곳하지도 않 는 것 같았다. 투덜거리는 소리가 들리건 말건, 이 드워프의 긴 코와 회색의 희끗희끗한 머리카락, 그리고 여전히 불꽃처럼 붉은 수염이 나타나자, 드리즈트의 마음은 반가움으로 가득 찼다. "찾다 보면 말썽에 휘말려 들었을 거라 생각했지!"

- R. A. 살바토레, *수정 파편* 

고대의 영광으로 가득찬 수많은 왕국, 산의 지하를 파고 파서 만든 거대한 광장, 깊은 광산과 뜨거운 용광로, 쇠망치와 곡괭이 소리가 울려 퍼지는 갱도, 씨족과 전통에 대한 충성, 고블린이나 오크에 대한 격렬한 적의. ……이처럼 다양한 공통점이 모든 드워프를 하나로 묶어주고 있습니다.

# 작지만 단단한 이들

드워프는 용맹하고 건강하며, 전사, 광부, 석공, 금속세공사의 종족으로 유명합니다. 신장은 5ft가 채 못 되지만, 떡 벌어진 체격에 근육질이라 체중은 꽤 나가는 편입니다. 인간과 드워프를 비교해 보면 인간이 키는 2ft 정도 크지만, 체중은 비슷한 경우가 종종 있습니다. 드워프의 용기와 내구력은 자신들보다 덩치가 큰 종족들에게 조금도 뒤지지 않습니다.

드워프의 피부색은 짙은 갈색에서부터 하얀 피부에 울긋불긋한 피부까지 다양하지만 가장 보편적인 피부색은 옅은 갈색 혹은 농갈색으로 흙과 비슷한 색상이 많습니다. 머리색은 검은색이나 회색, 갈색이 많으며 길게 길러서 간단하게 정리하는 편입니다. 피부가 하얀 드워프는 붉은 머리인 경우가 많습니다. 드워프 남성은 수염을 중요시하며 정성껏 관리합니다.

# 오랜 기억과 오랜 원한

드워프는 길면 400년 이상을 살아갑니다. 그렇기 때문에, 특히나 장수한 드워프일수록 지금과는 매우 동떨어진 옛 세상의 일까지 기억하고 있습니다. 예를 들어, (포가튼 렐름즈 세계의) 펠바르 요 새(Citadel Felbarr)에 사는 드워프들 중 가장 나이 먹은 이들은 300년 전에 요새를 습격한 오크들 탓에 드워프들이 250년이나 유랑하며 생활한 일을 기억하기도 합니다. 이처럼 오랜 삶을 사는 드워프는, 인간이나 하플링과 같은 짧은 수명을 가진 종족과는 다른 시각으로 세상을 보게 됩니다.

드워프는 자신들이 사랑하는 산과 마찬가지로 단단하고 참을성이 강해, 수 세기의 시간이 흘러도 인내하고 버텨 쉽게 바뀌지않습니다. 그들은 이 세계가 아직 젊었을 때, 고대 드워프의 요새가 처음 세워졌을 때의 선조 혈통까지 거슬러 올라가는 자기 씨족의 전통을 존중하며, 일족의 관습을 쉽게 잊지 않습니다. 이러한 전통 중에는 드워프의 신들에 대한 헌신도 포함됩니다. 신들은 근면한 노동, 전투의 기술, 대장간 일에 대한 열정 등 드워프들이 중시하는 이상을 내세웁니다.

각각의 드워프는 의지가 투철하고, 충성스러우며, 내뱉은 말은 반드시 지키고, 할 때는 반드시 해내곤 합니다. 때로 그 모습은 고 집불통처럼 보일 때도 있습니다. 많은 드워프는 정의에 대한 확고한 신념을 가지고 있으며, 자신들이 겪었던 불합리한 일들을 절대 잊지 않습니다. 한 명의 드워프가 불합리한 일을 겪었다면, 그것은 곧 씨족 전체에 대한 모욕이 됩니다. 그 때문에 한 명의 드워프가 보복에 나서면 그건 곧 씨족 전체의 일로 확대되곤 합니다.

# 씨족과 왕국

산 아래 깊숙이 뻗어 있는 그들의 왕국에서 드워프들은 보석과 귀금속을 채굴하고, 경이로운 물품을 화로에서 만들어 냅니다. 그들은 귀금속과 훌륭한 장신구의 아름다움과 예술성을 사랑합니다. 드워프 중 일부는 사랑이 지나쳐 탐욕에 이르기도 합니다. 산 지하에서 얻어낼 수 없는 보물이라면 무엇이 되었든 교역을 통해서 손에 넣곤 합니다. 드워프는 배를 체질적으로 좋아하지 않기 때문에, 일확천금을 노리는 인간이나 하플링은 드워프를 대신해서 드워프의 물품들을 배로 교역합니다. 다른 종족 중에서 신용할 수있는 자는 드워프의 거주지에서 환영받지만, 그렇다 해도 일부 지역에는 절대 출입할 수 없을 것입니다.

드워프 사회에서 가장 중요한 구성단위는 씨족입니다. 그리고 드워프는 사회적 지위를 중요하게 생각합니다. 그들의 왕국에서 멀리 떨어져 사는 드워프일지라도 자신의 씨족에 대한 소속감을 소중히 여기며, 가문과 연관이 있는 드워프라면 바로 알아보고 저주나 맹세를 할 때는 선조의 이름을 거는 게 일반적입니다. 씨족에서 쫓겨난 자(Clanless)가 된다는 것은 드워프에게 있어서 정말 최악의 운명이라 할 수 있습니다.

타향살이하는 대부분의 드워프는 장인, 특히나 무기장인, 갑옷 장인, 보석세공사 등으로 살아갑니다. 개중에는 용병이나 경호원 일을 하는 자도 있으며, 이런 이들은 용맹하고 충성스러운 만큼 어디서든 환영받습니다.

# 신, 황금, 그리고 씨족

모험의 길을 택한 드워프 중 몇몇은 재보를 원해서 그 길에 들어 섭니다. 그러한 보물은 자신을 위한 것일 수도 있고, 다른 누군가를 위한 이타적 목적에서 재산을 원하는 것일 수도 있습니다. 다른 드워프들은 신들의 명령이나 계시에 따라 움직입니다. 직접 신의 목소리를 들은 이가 있는가 하면, 드워프 신 중 하나에 영광을 돌리고자 하는 자도 있습니다. 씨족이나 선조 또한 중요한 동기가

#### 느리게 오는 믿음

드워프들은 다른 종족과 표면적으로는 좋은 관계를 유지하는 게 일반 적입니다. 약간 과장되었을 수도 있지만 "지인과 친구 사이에는 100년 의 차이가 있다"는 드워프의 속담이 표면적 우정과 진짜 우정의 차이 를 설명해 줄 수 있을 것입니다. 이는 인간과 같이 수명이 짧은 종족이 드워프의 신용을 얻기가 얼마나 어려운지 보여주는 말입니다.

**엘프.** "엘프들에게 기대를 품는 건 현명한 처사가 아니지. 나중에 무슨 짓을 할지 어떻게 알겠어. 오크 머리통에 망치를 내리쳐야 할 때 인데도 노래를 불러댈지 칼을 뽑을지 모른다니까. 그놈들은 경박하고 경솔하지. 하지만 두 가지는 확실하게 말해 줄 수 있어. 일단 엘프들중에는 대장장이가 별로 많지 않아. 하지만 일을 하는 놈들은 정말 놀라운 업적을 이뤄내지. 그리고 오크나 고블린 놈들이 산으로 물밀 듯이 닥쳐올 때는 안심하고 네 등 뒤를 맡길 수 있다는 점도 잊지 말게. 엘프는 드워프보다 약할지 몰라도 오크를 중오하는 마음만큼은 절대 되지지 않아."

인간. "인간이 어떤 사람인지 이해하기 위해서는 제법 시간이 걸리지. 그리고 그 시간 동안 간신히 이해할 만하다 싶으면 이미 그 인간은 임종 직전이야. 그래도 뭐, 운이 좋으면 그 인간에게 자식이나 손자가 있어서 그 마음이나 기술을 이어받곤 하지. 그렇게 친구를 먼저 보내게 된다네! 인간은 드래곤의 보물이 되었든, 제국의 왕좌가 되었든 전력을 다해서 한 가지 목표를 위해 노력하고 그걸 이뤄내지. 그런 헌신적인 삶 때문에 시종일관 조용한 날이 없을지언정 그 모습 자체는 정말 훌륭해."

**하플링.** "그래, 그놈들은 정말 유쾌한 친구들이지. 그런데 하플링 영웅 같은 게 있던가? 하플링 제국이나 강대한 군대 같은 거 들어본 적 있어? 아니면 하플링이 만든 것 중 오래된 보물 같은 거 말이야. 그야 없겠지. 그러니 그 친구들을 진지하게 생각할 수가 있겠느냔 말이야?" 될 수 있습니다. 드워프 중 어떤 자는 씨족의 실추된 명예를 되찾기를 바랄지 모릅니다. 또 어떤 자는 오랜 옛날 가문이 입은 불합리한 일에 대한 보복을 꿈꾸고 있을지 모릅니다. 어쩌면 가문에서 추방당한 이후 다시금 새로운 보금자리를 찾아 모험을 떠난 자들역시 있을지도 모릅니다. 그리고 어떤 이들은 수 세기도 전에 위대한 선조가 사용하다 전장에서 잃어버린 도끼를 찾고 있을지도모릅니다.

## 드워프의 이름

드워프의 이름은 가문의 장로가 전통에 따라 지어줍니다. 드워프에게 있어서 "적절한" 이름이란 몇 세대에 걸쳐 몇 번이고 사용된이름을 말합니다. 드워프에게 있어 이름이란 개인이 아니라 씨족에 속한 것입니다. 그 때문에 씨족의 이름을 욕보이고 더럽힌 자는 그 이름을 박탈당하게 됩니다. 드워프의 법에 따르면 이름을 박탈당한 드워프는 본래 이름은 물론이고, 드워프 이름 또한 절대사용할 수 없습니다.

남성 이름: 애드릭, 알베리히, 베언, 바렌드, 브로터, 브루노, 대인, 다렉, 델그, 에버크, 아인켈, 파그림, 플린트, 가데인, 하벡, 킬드랙, 모그란, 오르식, 오스카르, 랜그림, 루릭, 타클린, 소라딘, 소린, 토르덱, 트라우본, 들라복, 울프가, 베이트, 본달

여성 이름: 앰버, 아르틴, 아우드힐드, 군로다, 거디스, 헬야, 흐린, 카트라, 크리스트리드, 일데, 리프트라사, 말드레드, 리스윈, 샌, 토베라, 토르가, 비스트라

씨족 이름: 발더르크, 배틀해머, 브로운앤빌, 단킬, 파이어포지, 프로스트비어드, 코룬, 홀데렉, 아이언피스트, 로데르, 루트게 르, 럼나하임, 스트라클린, 토룬, 운가르트

## 드워프의 특성

당신의 드워프 캐릭터는 아래와 같은 태생적 능력을 가지고 있습니다. 이는 드워프의 자연적인 본성에 의한 것입니다.

능력치 점수 상승. 건강 능력치가 2점 상승합니다.

연령. 드워프는 인간과 똑같은 속도로 성년을 맞이하지만, 50세까지는 젊은이 대우를 받습니다. 수명은 평균 350세 정도입니다.

성향. 대부분의 드워프는 질서 성향으로, 엄격한 규율 사회가 유익한 사회라고 굳게 믿고 있습니다. 또한, 많은 자가 선 성향으로 정정당당한 행동을 중시하며, 만인이 공정한 질서의 이익을 얻어야만 한다고 믿습니다.

**크기.** 드워프의 신장은 4~5ft, 체중은 평균 150lbs 정도로, 크기 분류는 중형에 속합니다.

이동속도. 당신의 걷는 속도는 25ft입니다. 드워프는 중장 갑옷을 착용했을 때도 이동속도가 줄어들지 않습니다.

암시야(Darkvision). 당신은 지하 생활에 익숙하며, 어둠 속이나 약한 빛 상황에서도 볼 수 있는 눈을 가지고 있습니다. 당신은 약한 빛 속에서도 60ft까지는 밝은 빛과 같이 볼 수 있습니다. 또한, 같은 범위의 어둠 속을 약한 빛과 같이 볼 수 있습니다. 어둠속에서는 물체의 색을 구분할 수 없으며, 그저 흑백의 음영만을볼 수 있습니다.

**드워프의 탄성(Dwarven Resilience).** 독에 대한 내성 굴림에 이점을 얻습니다. 또한, 독성 피해에 대해 저항(제9장 "전투" 참 조)을 얻습니다.

*드워프 전투 훈련.* 당신은 배틀액스, 핸드 액스, 라이트 해머, 워해머에 대한 숙련을 얻습니다.

**도구 숙련.** 당신은 석공의 도구, 대장장이 도구, 양조사의 도구 중 한 가지 장인의 도구를 선택해 그 숙련을 얻을 수 있습니다.

## 두에르가 DUERGAR

두에르가, 혹은 회색 드워프라 불리는 드워프들은 언더다크의 깊은 도시에서 살고 있습니다. 이들은 흉폭하면서도 몸을 숨기는 데 능숙 한 노예상인으로 지상 세계를 습격해 포로를 잡아 언더다크의 다른 종족에게 팔아넘기는 일을 합니다. 또한 이들은 타고난 마법 능력으 로 투명화하거나 일시적으로 거대화할 수 있습니다.

**돌의 꾀(Stonecunning).** 당신은 석조물의 유래와 관련되어 지능(역사학) 판정을 행할 때 역사학 기술에 숙련을 가진 것으로 취급하며, 이미 역사학 기술이 있다면 판정에 숙련 보너스를 두 배로 더할 수 있습니다.

**언어.** 공용어와 드워프어로 의사소통과 읽고 쓰기를 할 수 있습니다. 본래 드워프어는 강한 자음 발음과 콧소리가 특징적인데, 이것은 드워프가 다른 언어를 쓰더라도 두드러지게 나타나는 현상입니다.

**하위종족.** D&D 세계에서 드워프는 주로 언덕 드워프와 산 드워프의 두 하위종족으로 나누어집니다. 당신은 둘 중 하나를 선택할 수 있습니다.

#### 언덕 드워프

언덕 드워프로서, 당신은 예리한 감각, 깊은 통찰, 범상치 않은 끈기를 지니고 있습니다. 페이룬 남부 지방에 강대한 왕국을 세운황금 드워프, 드래곤랜스 세계에 존재하는 네이다르(Neidar)추방민이나 크린의 타락한 클라르(Klar)족 드워프는 모두 언덕 드워프입니다.

*능력치 점수 상승.* 지혜 능력치가 1점 상승합니다.

*드워프의 끈기(Dwarven Toughness).* 최대 hp가 1점 상승합니다. 레벨이 오를 때마다 추가로 1점씩의 hp를 얻습니다.

#### 산 드워프

산 드워프는 튼튼하고 강한 힘을 지니고 있으며, 혹독한 지역에서의 생활에 익숙합니다. 드워프치고는 살짝 키가 크며, 하얀 피부를 가진 경우가 많습니다. 페이룬 북방의 방패 드워프, 드래곤랜스 세계에 존재하는 강압적인 하일라르(Hylar) 씨족이나 고결한다에와르(Daewar) 씨족은 모두 산 드워프 들입니다.

능력치 점수 상승. 근력 능력치가 2점 상승합니다.

**드워프 갑옷 훈련.** 당신은 경장 갑옷과 평장 갑옷에 대한 숙련을 얻습니다.

# 엘프 Elf

"이렇게 아름다운 광경이 있을 줄이야."

골드문이 조용히 말했다. 그날의 여정은 고됐지만, 그 보답은 정말 로 상상 이상이었다. 일행은 높은 절벽 위에 서서 전설로만 전해 내 려오는 퀄리노스트(Qualinost)의 모습을 바라보았다.

도시의 네 귀퉁이에 선 하얀 대리석으로 만들어진 가느다란 네 개의 첨탑은 송곳처럼 반짝이는 은빛으로 찬란하게 빛나고 있었다. 우아한 아치가 첨탑과 첨탑 사이를 가로질러 하늘을 수놓았다. 고 대의 드워프 금속 장인들이 만든 솜씨였다. 이 아치는 군단의 행렬에도 견딜 수 있게 튼튼했지만, 겉으로 보기에는 새 한 마리가 내려 앉기만 해도 균형이 무너질 것처럼 섬세하게 보였다. 이 반짝이는 아치가 유일한 도시의 경계선이었다. 퀄리노스트에는 성벽이 없었다. 이 엘프들의 도시는 두 팔을 벌려 사랑스럽게 야생의 세계를 껴안고 있었다.

- 마가렛 와이즈 & 트레이시 힉맨, 가을 황혼의 용들

엘프의 아름다움은 이 세상의 것이라고는 생각할 수 없는 우아함에서 나옵니다. 이들은 마법적인 종족으로, 이 세계에서 살고 있지만 오롯이 이 세계에 속한 것은 아닙니다. 그들의 세계는 공기중에 잔잔한 음악 소리가 울려 퍼지고 산들바람에는 부드러운 향기가 떠다니는 신비롭고 기묘한 아름다움을 지닌 곳입니다. 고대의 숲속, 은은한 빛이 반짝이며 빛나는 은색 첨탑이 이들의 거처입니다. 엘프는 자연과 마법, 미술과 예술, 음악과 시, 그리고 이세계의 긍정적인 면을 사랑합니다.

## 말쑥한 체격과 우아함

엘프는 이 세상의 것이라고는 상상할 수 없는 우아한 아름다움과 섬세한 외모를 가지고 있습니다. 그 모습은 인간의 눈에는 물론이고 그 외의 많은 종족의 눈에도 무시무시할 정도로 아름답게 비칩니다. 키는 평균적으로 인간보다 조금 작아서 약 5ft에서 6ft 사이 정도입니다. 그리고 인간보다 슬림한 체격으로 체중은 100~145lbs에 불과합니다. 키는 남녀별 차이가 없으며, 체중은 남성이 여성보다 조금 더 무거운 편입니다.

인간에게서 볼 수 있는 피부색이나 머리색, 그리고 눈동자 색은 엘프에게서도 모두 볼 수 있습니다. 또한 엘프 중에는 적동색, 청동색, 수은처럼 하얀 피부를 가진 자도 있으며, 녹색이나 푸른 머리칼도 볼 수 있고, 흰자나 검은자 없이 황금이나 은색 호수와 같은 눈동자를 가진 자도 있습니다. 또한 수염은 없고, 체모는 얇은 편입니다. 이들은 주로 밝은 색상의 우아한 옷을 즐겨 입으며, 단순하면서도 아름다운 장신구를 주로 착용합니다.

#### 장기적인 시야

엘프의 수명은 거의 700년 이상에 달하며, 그렇기 때문에 엘프들은 짧은 수명의 종족들이 심각하게 받아들일 사안도 보다 장기적인 안목으로 받아들이곤 합니다. 그들은 흥분하기보다는 즐기는 경우가 많으며, 탐욕보다는 호기심에 이끌립니다. 생각지 못한 일이 닥쳐도 의연한 태도를 무너트리지 않습니다. 하지만 사명을 지니고 모험에 나서거나 새로운 기술과 기예를 갈고 닦는 등 하나의목표를 세우면 엘프들 역시 전심전력으로 몰두하곤 합니다. 그들은 오랜 시간에 걸쳐 우정이나 적의를 가지며, 그 우정과 적의를 잊기 위해서는 더 오랜 시간이 필요합니다. 작은 모욕은 경멸로대응하지만, 큰 모욕은 복수로 맞서려합니다.

엘프들은 위험에 처했을 때, 마치 어린 나뭇가지처럼 유연하게 대처합니다. 이들은 의견 차이를 좁히기 위해 폭력보다 절충과 타협을 중요하게 생각합니다. 엘프들은 자신들의 숲속에 이방인이들어와도 그저 곧 나갈 것이라고 생각하며 침입자들이 떠날 때까지 조용히 모습을 감추는 편입니다. 하지만 일어서야만 할 때가온다면 엘프들 역시 결연한 태도를 보이며, 검과 활, 전략에 대한기술을 유감없이 보여줄 것입니다.

# 숲속에 숨겨진 세상

많은 엘프가 숲속에 숨겨진 작은 마을에서 살아갑니다. 새나 동물을 사냥하거나 식량을 채집하고, 농작물을 기르는 것이 이들의 일상입니다. 그들의 기술과 마법을 사용하면 숲을 태우거나 땅을 개간하지 않아도 자신들이 필요한 만큼은 숲에서 얻을 수 있습니다. 그들은 뛰어난 장인들이기 때문에 정교하게 가공된 옷과 예술품을 만들어 내곤 합니다. 외지인들과의 교류는 대체로 한정되어 있지만, 몇몇 엘프들은 채광에 관심이 없는 동족들을 위해 자신들의 가공품을 금속과 거래하며 살아가곤 합니다.

자신들의 고향을 벗어나 살아가는 엘프들은 대개 음유시인이 나 예술가, 혹은 학자로 지냅니다. 인간 귀족들은 아이들에게 검

#### 오만하면서도 우아하게

엘프들은 오만하게 굴 때도 있지만, 자신들의 높은 기준에 비춰 볼 때 탐탁잖은 이들에게도 친절하게 대하곤 합니다. 또한 이들은 모두에게 서 나름의 장점을 찾아낼 수 있습니다.

도워프. "드워프들은 느리고 둔감한 이들이지요. 유머도 없고, 교양도 없고, 예의도 없어요. 하지만 용기만은 대단합니다. 그리고 그들 중최고의 대장장이는 우리 엘프들의 수준에 거의 근접한다는 점만큼은 인정해야겠지요."

**인간.** "그 성급함과 야망, 무언가 성취하려는 열망 때문에 그들의 덧없는 삶은 너무나 빨리 지나가 버려요. 인간들의 그 노고는 때로 아무 소득 없이 끝나버릴 때도 있지요. 하지만 당신도 그들이 이룩해 낸 것들을 한 번 보게 된다면 그 성취에 감탄하게 될 거예요. 그들이 조금만 더 천천히, 더 세련되게 살아간다면 얼마나 좋을까요."

**하플링.** "하플링들은 단순한 즐거움으로 살아가는 이들이고, 그건 절대 무시할 만한 일이 아닙니다. 그들은 좋은 친구들이고, 서로를 챙 겨주며 자기들의 정원을 가꿀 줄 알지요. 그리고 일어서야만 할 때가 오면 생각보다 훨씬 끈질깁니다."

술이나 마법을 가르치기 위해 엘프 교사들을 앞다투어 고용하려 하곤 합니다.

# 탐험과 모험

엘프들은 방랑벽 때문에 모험에 나섭니다. 그들의 수명은 매우 길기 때문에, 탐험과 발견만으로 수 세기를 보내곤 합니다. 그들은 인간 사회의 성급함을 좋아하지 않습니다. 매일매일 다급하게 십년 단위로 끝없이 변하기 때문입니다. 그래서 그들은 자신들만의속도에 맞추어 느긋하고 자유롭게 여행하곤 합니다. 엘프들은 또한 무예를 연마하고 더 강력한 마법의 힘을 찾고자 하며, 모험은 그런 수양의 좋은 기회가 되어줍니다. 어떤 엘프들은 압제에 맞서싸우는 저항군에 합류하기도 하며, 다른 이들은 대의를 위해 싸우는 용사가 되기도 합니다.

## 엘프의 이름

엘프들은 스스로 성인이라고 선언하기 전까지는 아이 취급을 받으며, 대개는 100번째 생일을 전후해서 성인이 됩니다. 성인이되기 전의 엘프들은 아명을 사용하는 경우가 많습니다.

엘프는 성인이 되었을 때 스스로 이름을 선택합니다. 하지만 어린 시절의 모습을 알고 있는 이들은 여전히 아명으로 서로를 부르기도 합니다. 엘프들의 이름은 모두 독특하지만, 자신이 존경하는 인물이나 다른 가족의 일원에게서 따오는 경우도 많습니다. 남녀 간의 이름 차이는 그리 크지 않습니다. 아래의 이름 분류는 어디까지나 일반적인 성향일 뿐입니다. 또한 모든 엘프는 가문을 나타내는 성(性)을 지니고 있습니다. 대체로 엘프들의 성은 엘프어의 단어를 합쳐 만들어집니다. 인간 사회를 여행하는 엘프들은 자기들의 성을 공용어로 바꿔 사용하기도 하지만, 엘프어 그대로 쓰는 이들도 많습니다.

**아명**: 아라, 브린, 델, 에린, 파엔, 인닐, 라엘, 멜라, 나일, 나에리 스, 파안, 레엘, 린, 사이, 실린, 시아, 발

남성 성인 이름: 아드란, 아엘라르, 아라밀, 아란니스, 아우스트, 베이로, 베리안, 칼릭, 에니알리스, 에르단, 에레반, 갈린단, 하다라이, 헤이안, 하이모, 임메랄, 이벨리오스, 라우시안, 민다르티스, 파엘리아스, 페렌, 콰리온, 리아르던, 롤렌, 소벨리스, 타미오르, 타리볼, 테렌, 바리스.

여성 성인 이름: 아드리에, 알테아, 아나스트리아나, 안드라스테, 안티우아, 베스린나, 바이렐, 카엘린, 드루실리아, 엔나, 펠로시알, 이엘레니아, 젤렌네스, 케일레스, 레샨나, 리아, 메리엘레, 미엘리, 나이바라, 퀠레나, 퀼라스, 사리알, 샤나이라, 샤바, 실라퀴, 테이라스트라, 티아, 바다니아, 발란테, 자나피아

가문의 성(공용어로 번역): 아마키르(보석꽃), 아마스타시아(별의 꽃), 갈란노델(달속삭임), 홀림니언(금강석이슬), 일펠키르(보석송이), 리아던(은잎사귀), 멜리암네(떡갈나무발), 네일로(밤바람), 시안나델(달의 시냇물), 실로시엔트(황금꽃잎)

# 엘프의 특성

당신의 엘프 캐릭터는 다양한 자연적인 능력을 지니고 있으며, 이 특성들은 수천 년에 걸쳐 엘프 문화를 이루어 왔습니다.

능력치 점수 상승. 민첩 능력치가 2점 상승합니다.

연령. 엘프들은 신체적으로 인간과 비슷하게 성장하지만, 신체적 성장보다는 세상의 경험을 성인의 척도로 보고 있습니다. 일반적으로 엘프들이 자신의 성인 이름을 가지는 것은 100살 전후이며, 750살까지 살곤 합니다.

성향. 엘프들은 자유와 다양성, 자기표현을 사랑하며, 그래서 혼돈 성향으로 약간 치우치곤 합니다. 그들은 자신의 자유만큼이나 다른 이들의 자유에도 큰 가치를 두고 지키고자 하며, 그래서 선 성향으로 좀 더 기울어져 있습니다. 물론 드로우는 예외입니다. 이들은 오랜 세월 언더다크에 추방된 동안 악랄하고 위험해졌습니다. 드로우들은 악 성향을 지니는 경우가 많습니다.

**크기.** 엘프들은 5~6ft의 키를 지니고 있으며, 매우 마른 체형입니다. 엘프는 중형 크기를 지닙니다.

**이동속도.** 당신의 기본 보행속도는 30ft입니다.

**암시야(Darkvision).** 당신은 어두운 숲과 밤하늘에 익숙하며, 어둠 속이나 약한 빛 상황에서도 볼 수 있는 우월한 시각을 지니고 있습니다. 당신은 약한 빛 속에서도 60ft까지는 밝은 빛에 있는 것처럼 볼 수 있으며, 어둠 속에서도 60ft까지는 약한 빛에 있는 것처럼 볼 수 있습니다. 어둠 속에서는 색을 구별할 수 없으며 회색의 음영으로만 보입니다.

**예리한 감각(Keen Sense).** 당신은 감지 기술에 숙련을 지닙니다. **요정 선조(Fey Ancestry).** 당신은 매혹 상태에 대한 내성 굴림에 이점을 얻으며, 마법으로 잠들지 않습니다.

망아상태(Trance). 엘프들은 잠들지 않습니다. 대신, 그들은 반쯤 깬 상태로 하루 4시간 깊은 명상에 빠집니다. (이러한 명상을 공용어로 망아상태라고 부릅니다.) 이렇게 명상하는 동안 당신은 꿈을 꾸기도 합니다. 하지만 이러한 꿈은 오랜 기간 당신이 거쳐온 본능적인 정신 수련에 가까운 것입니다. 이렇게 4시간 동안 휴식을 취했다면, 당신은 인간이 8시간 동안 수면을 취한 것과 마찬가지의 이익을 얻을 수 있습니다.

언어. 당신은 공용어와 엘프어로 의사소통과 읽고 쓰기를 할수 있습니다. 엘프어는 미묘한 억양과 복잡한 문법을 가진 우아한 언어입니다. 엘프들의 문체는 매우 풍부하고 다양하며, 그들의 노래와 시는 다른 종족들 사이에서도 높은 명성을 지니고 있습니다. 많은 음유시인은 엘프어를 공부하며, 자신들의 레퍼토리에 엘프 발라드를 추가하곤 합니다.

#### 드로우의 어둠

널리 알려진 단 하나의 예외가 없었더라면, 드로우 종족은 모두에게 증오와 멸시의 대상이 되었을 것입니다. 그들의 사회는 그들이 신앙하는 거미 여신 롤스의 총애를 얻기 위해 혈안이 되어 있는 타락한 사회입니다. 이 귀족 가문들은 서로 패권을 둘러싸고 암살을 벌이며 가문 전체를 멸문시키기도 합니다. 드로우들은 지상에 살고 있는 자들이 열등하며 노예로만 써먹을 수 있다고 믿으며 자라왔습니다.

하지만 이 전형적인 예에서 벗어난 드로우가 적어도 한 명은 있습니다. 포가튼 렐름즈 세계에서 북방에 살고 있는 레인저인 드리즈트도어덴(Drizzt Do'Urden)은 약하고 죄 없는 자들을 지키는 선한 마음을 지닌 수호자로 자신을 입증해 왔습니다.

하위종족. 엘프는 태곳적 분열로 인해 하이 엘프와 우드 엘프, 그리고 흔히 드로우라 부르는 다크 엘프의 세 종족으로 나누어졌습니다. 이 하위종족 중 하나를 선택하십시오. 몇몇 세계에서는 더 다양한 종족으로 분류되기도 합니다. (예를 들어 포가튼 렐름 즈에서는 선 엘프와 문 엘프가 있습니다.) 그러니 당신이 원한다면 더 세분화한 하위종족을 선택할 수도 있습니다.

#### 하이 엘프

당신은 하이 엘프로서 예민한 정신을 지니고 있으며 최소한의 기초적인 마법을 익히고 있습니다. D&D의 여러 세계에는 크게 두가지의 하이 엘프들이 있습니다. 첫 번째는 오만하고 은둔적인 이들로 자신들이 다른 모든 종족뿐 아니라 다른 엘프들보다도 우월하다고 생각하는 이들입니다. 그레이호크에서 이들은 그레이 엘프 혹은 계곡 엘프 등이며, 포가튼 렐름즈의 선 엘프, 드래곤랜스의 실바네스티 역시 이러한 분류에 속합니다. 두 번째는 더 평범하고 친근한 이들로, 인간이나 다른 종족들과 흔히 어울려 살아가는 이들입니다. 그레이호크의 하이 엘프와 드래곤랜스의 퀄리네스티, 포가튼 렐름즈의 문 엘프가 여기에 속합니다.

페이룬의 선 엘프(혹은 골드 엘프나 선라이즈 엘프라고도 합니다.)들은 청동색 피부에 구릿빛, 검은색, 혹은 금발 머리카락을 지니고 있습니다. 이들의 눈은 금색 또는 은색이며, 검은색 눈동자를 지니기도 합니다. 문 엘프(혹은 실버 엘프나 회색 엘프라고도 부릅니다.)들은 그들보다 하얀색으로, 피부는 석고처럼 하얗고 때로는 희미하게 푸른 빛이 감돌기도 합니다. 머리카락은 은백색이나 검은색, 청색이 많으며, 금색이나 갈색, 붉은색 머리도 있습니다. 눈동자는 푸른색이나 녹색으로, 눈동자 속에 금색 반점이 있습니다.

*능력치 점수 상승.* 지능 능력치가 1점 상승합니다.

**엘프 무기 훈련(Elf Weapon Training).** 롱소드, 숏소드, 숏보우, 롱보우에 대한 숙련을 얻습니다.

소마법(Cantrip). 당신은 위저드 주문 목록의 소마법 중에서 하나를 알고 있습니다. 이 소마법을 사용할 때는 지능이 당신의 주문시전 능력치가 됩니다.

*추가 언어.* 당신은 의사소통과 읽고 쓰기가 가능한 언어를 하나 더 선택할 수 있습니다.

#### 우드 엘프

당신은 우드 엘프로서 예민한 감각과 직감을 지니고 있으며, 당신이 자라온 숲속에서 재빠르고 은밀하게 움직일 수 있습니다. 이 분류에는 그레이호크의 와일드 엘프(그루가크)나 드래곤랜스의 카고네스티가 속해 있습니다. 또한 그레이호크나 포가튼 렐름즈에서 우드 엘프라 부르는 종족들 역시 당연히 여기 속합니다. 페이룬에서 우드 엘프(와일드 엘프, 그린 엘프, 포레스트 엘프라고 부를 때도 있습니다.)들은 인간들의 도시와 멀리 떨어진 숲에 숨어 살면서 다른 종족들을 의심의 눈초리로 바라보곤 합니다.

우드 엘프의 피부는 구릿빛을 띠며 가끔 녹색이 감돌 때도 있습니다. 머리색은 갈색이나 검은색이 많지만, 가끔 구릿빛이나 금발이 나오기도 합니다. 눈동자는 녹색, 갈색 혹은 녹갈색입니다.

*능력치 점수 상승.* 지혜 능력치가 1점 상승합니다.

**엘프 무기 훈련(Elf Weapon Training).** 롱소드, 숏소드, 숏보우, 롱보우에 대한 숙련을 얻습니다.

**빠른 발놀림(Fleet of Foot).** 당신의 기본 보행 이동속도는 35ft가 됩니다.

**야생의 가면(Mask of the Wild).** 당신은 숲속에 있을 때나 폭우나 눈이 내릴 때, 안개, 기타 자연 현상으로 인한 것이라면 가볍게 가려진 상태만으로도 은신 시도를 할 수 있습니다.

# 인간 HUMAN

머나먼 고대로부터 롱보트를 타고 바다와 강을 오가는 끈질긴 이들의 이야기가 전해져 온다. 처음에는 약탈하고 노획하기 위해서였지만, 그 다음에는 정착하기 위해 노를 저었다. 그들의 이야기와 노래가 담긴 책 속에는 활력과 모험심이 가득했다. 리리엘은 소중한 양초에 하나씩 불을 붙여가며 밤새도록 책을 읽었다.

그녀는 인간들에 대해 그처럼 깊게 생각한 적이 없었다. 하지만이 이야기들은 그녀를 매료시켰다. 누렇게 변색한 책장 속에는 용감한 영웅과 기이하고 사나운 동물들, 강대한 원시 신들, 그리고 머나먼 땅에서 자아낸 마법의 이야기가 가득했다.

- 엘레인 커닝햄, *드로우의 딸* 

인간들은 대개 세계의 평범한 종족 중 가장 어린 축에 속합니다. 드워프나 엘프, 드래곤에 비교하면 인간들은 세상에 온 시기도 늦었고 수명도 짧습니다. 하지만 그 짧은 수명 때문인지, 인간들은 자신의 삶을 바쳐 무언가를 이룩하고자 노력합니다. 어쩌면 그들은 더 오래된 종족들에게 무언가를 증명하고자 하는 것일지도 모릅니다. 그래서 인간들은 정복과 무역에 기반한 강대한 제국을 세우곤 합니다. 그들을 이끄는 것이 무엇이든, 인간들은 혁신가이자 성취가이며, 세상을 탐험하는 선구자들입니다.

## 광범위한 특징

이주와 정복을 활발하게 벌이는 인간은 그 어떤 주요 종족들보다다채로운 신체적 특징을 지니고 있습니다. 전형적인 인간의 모습따위는 존재하지 않습니다. 인간의 신장은 대개 5~6ft 내외이며, 125~250lbs 정도의 몸무게를 지니고 있습니다. 인간의 피부는 검은색에서 창백한 색에 이르기까지 다양하며, 머리색도 검은색에서 금발까지 가지각색입니다. (머릿결도 곱슬머리일 수도, 직모일 수도 있습니다.) 남자들은 턱이나 뺨에 수염을 기르기도 합니다. 인간들은 대부분 순수한 인간 혈통만 지닌 것이 아닙니다. 엘프나 오크의 혈통이 섞인 경우도 있고 다른 피가 섞였을 수도 있습니다. 인간들은 10대 후반에 성인이 되며 한 세기가 되기 전에 천수를 다합니다.

# 모든 것의 다양성

인간들은 주요 종족 중 최고의 적응력과 야심을 지닌 이들입니다. 인간들은 사는 지역에 따라 취향이나 도덕, 관습이 크게 다릅니다. 어쨌든 일단 정착하고 나면 인간은 그 정착지에 눌러살곤 합니다. 그렇게 그들은 세대를 거치며 도시를 건설하고 수백 년을 지속하는 거대한 왕국을 세웁니다. 인간 개개인의 수명은 비교적짧을지 몰라도, 인간이 세운 국가나 문화, 전통은 누구도 그 기원을 기억하지 못할 정도로 오래 남곤 합니다. 인간은 현재를 충실하게 살아가며, 그래서 모험자로서 잘 어울립니다. 하지만 인간들은 미래에 대한 계획을 세우기도 하며, 오랫동안 남을 무언가를 남기고자 합니다. 개인이든 집단으로든 인간은 적응력이 높고 임기응변에 강하며, 정치적 사회적 변화에 민감하게 대응합니다.

# 대대로 이어지는 전통

엘프나 드워프가 홀로 어떤 장소를 지키거나 비밀을 지키는 의무를 질 때. 인간들은 성기사단을 세우거나 조직을 창설하여 그러한 의무를 대대로 수행합니다. 드워프의 씨족이나 하플링 장로들이고대의 전통을 매번 새로운 세대에게 전할 때. 인간들은 교단이나정부, 도서관을 세우고 법률을 만들어 자신들의 전통을 역사의 기

#### 누구에게나 두 번째로 친한 친구

인간들은 서로 잘 섞이는 만큼 다른 종족과도 잘 지냅니다. 얼마나 가까운가를 굳이 따지지 않는다면 인간들은 대부분의 종족과 좋은 관계를 유지하고 있습니다. 인간들은 곧잘 사절이나 외교관, 행정관, 상인, 각종 공공기관의 일원으로 활동합니다.

*드워프*, "튼튼하고 믿을만한 친구들이지. 항상 자기 말을 지키거든. 하지만 그저 황금만 보면 사족을 못 쓰는 게 문제긴 하지."

**엘프.** "엘프들의 숲속에서 어슬렁거리는 건 좋지 않아. 침입자들을 별로 좋아하진 않거든. 아차 하는 사이에 화살꽂이가 되거나 마법에 당할 수도 있어. 하지만 엘프가 그 오만함을 넘어서 너를 동등한 친구 로 생각하게 된다면 정말 많은 걸 배울 수 있지."

**하플링.** "하플링 집에서 먹는 밥보다 맛있는 건 없어. 천장에 머리를 찧지만 않는다면 말이야. 편안하고 따뜻한 불가 앞에서 좋은 음식을 먹고 재미있는 이야기를 나눌 수 있지. 그래도 만약 하플링들이 뭐든 야심을 가진다면, 진짜로 뭔가 해낼 수 있을 거야."

반으로 만듭니다. 인간은 불멸을 소망합니다. (불사의 비밀을 찾거나 죽음의 손아귀에서 신성한 승천으로 벗어난 극히 일부를 제외하면) 그들은 자신들이 죽고 난 후에도 다른 사람들에게 길이기억될 무언가를 이룩해 그러한 불멸을 얻고자 합니다.

이방인을 꺼리는 자들도 있지만 인간 사회는 대체로 다른 종족들을 잘 수용하는 편입니다. 비인간 종족들의 땅에서 인간들을 수용하는 정도에 비하면, 인간들의 땅에서 비인간 종족들을 훨씬 잘받아들이고 있습니다.

## 야망의 성취

모험을 추구하는 자들은 야심이 가득한 인간 종족 중에서도 가장 과감하고 거대한 야심을 지닌 이들입니다. 그들은 권력과 부, 명성을 얻어 인간들 사이에서 영광을 얻고자 합니다. 반면, 집단이나 국가 따위가 아니라 대의를 위해 움직이는 인간들 역시 많이 있습니다.

# 인간의 이름과 민족성

인간의 문화는 다른 종족들보다 훨씬 다채로운 만큼, 인간 사회에서 전형적인 이름 같은 것은 존재하지 않습니다. 인간 부모 중에서는 자식의 이름을 드워프어나 엘프어 등 다른 언어에서 가져오는 경우도 있습니다. (발음은 정확할 때도 있고 아닐 때도 있습니다.) 하지만 대부분의 부모는 자신들 지역의 문화나 선조들의 전통에 따라 아이의 이름을 지어줍니다.

인간의 문화와 물리적 특징은 지역마다 크게 다릅니다. 예를들어 포가튼 렐름즈를 보아도 북서쪽에 위치한 실버 마치와 동방의 터미쉬, 임플리투르, 혹은 더 멀리 떨어진 카라 투르는 서로 의복도, 건축도, 음식도, 음악도, 문학도 완전히 다릅니다. 하지만인간들의 다채로운 신체적 특징은 고대의 대이주로 인한 것이기때문에, 실버 마치의 인간이라 해도 피부색이나 머리색, 신체적특징은 얼마든지 다양하게 나타날 수 있습니다.

포가튼 렐름즈에서는 서로 다른 아홉 인종이 널리 알려져 있고, 페이룬의 여러 변방에만 있는 지역적 인종들을 합하면 12종이상이 더 있습니다. 이 집단들은 저마다 전형적인 이름이 있으며, 이 이름들을 살펴보면 당신의 캐릭터가 어떤 지방에서 살았는지 상상하는 데 도움이 될 것입니다.

## 다마라인 DAMARAN

다마라인은 페이룬 북서부에서 쉽게 찾아볼 수 있습니다. 이들은 평균적인 키와 체격을 지니고 있으며, 피부색은 갈색에서 흰색까지 다양합니다. 머리카락은 주로 갈색이나 검은색이고, 눈동자 색은 아주 다양하지만 갈색이 가장 많습니다.

다마라인 이름: (남자) 보르, 포델, 글라르, 그리고르, 이간, 이보르, 코세프, 마이발, 오렐, 파벨, 세르고르: (여자) 알레스라, 카라, 카테닌, 마라, 나탈리, 올마, 타나, 조라: (성) 베르스크, 체르닌, 닷스크, 쿨레노브, 마르스크, 네메스크, 셰모브, 스타라그

# 라셰미인 RASHEMI

내해(Inner Sea)의 동쪽에 가장 널리 퍼져 있는 라셰미인은 뮬란 인들과 섞여 살곤 합니다. 라셰미인은 키가 작은 편이고 튼튼하며 근육질입니다. 그들은 보통 어두운 피부색에 검은 눈동자, 검은 머리카락을 지니고 있습니다.

라셰미인 이름: (남자) 보리비크, 파우가르, 잔다르, 카니타르, 마디스라크, 랄메비크, 샤우마르, 블라디슬라크: (여자) 페바라, 혈마라, 임미스, 임젤, 나바라, 셰바라, 탐미스, 율드라: (성) 체르고바, 디에니나, 일타즈야라, 머르네타라, 스타야노가, 울모키나

# 뮬란인 Mulan

내해의 동부와 남동부를 차지하고 있는 뮬란인들은 대개 키가 크고 말랐으며 피부는 호박색에 담갈색, 갈색 눈동자를 지니고 있습니다. 이들은 검은색에서 암갈색 머리카락을 지니고 있지만, 뮬란인들이 큰 세력을 지닌 지역에서는 귀족을 포함해 많은 뮬란인들이 머리를 깔끔하게 밀고 다니곤 합니다.

물란인 이름: (남자) 아오스, 바레리스, 에풋 캉, 케토스, 무메드, 라마스, 소 케후르, 타자르 데; (여자) 아리지마, 챠티, 네피스, 누알라, 뮤리티, 세프리스, 톨라, 우마라, 졸리스; (성) 앙크랍, 안스쿨드, 페짐, 하펫, 나탄뎀, 세프렛, 우트라크

#### 서우인 SHOU

페이룬에서 동쪽으로 멀리 떨어진 카라투르에서 가장 많은 숫자를 자랑하며 강한 세력을 지닌 것이 서우인들입니다. 이들은 황색에서 청동색 피부를 지니고, 검은색 머리카락에 검은 눈동자를 지니고 있습니다. 서우인들은 성이 이름 앞에 옵니다.

**서우인 이름:** (남자) 안, 첸, 치, 파이, 장, 준, 리안, 롱, 멩, 온, 샨, 수이, 웬; (여자) 바이, 차오, 지아, 레이, 메이, 콰오, 수이, 타이; (성) 치엔, 황, 카오, 쿵, 라오, 링, 메이, 핀, 신, 섬, 탄, 왕

# 일러스카인 ILLUSKAN

일러스카인들은 키가 크고 하얀 피부를 지닌 사람들로, 눈동자 색은 푸른색이거나 강철 같은 회색입니다. 이들 대다수는 짙은 검은 색 머리카락을 지니고 있지만, 그들 중에서도 가장 북서쪽에 사는 사람들은 금발이나 붉은색, 혹은 밝은 갈색 머리카락을 지니고 있습니다.

일러스카인 이름: (남자) 앤더, 블라스, 브랜, 프라스, 게스, 란더, 루스, 말케르, 스토르, 다만, 우르스: (여자) 아마프레이, 베사, 세프레이, 케트라, 마라, 올가, 실리프레이, 웨스트라: (성) 브라이트우드, 헬더, 혼레이븐, 랙만, 스톰윈드, 윈드리버

## 초운다스인 CHONDATHAN

초운다스인들은 깡마르고 황갈색 피부를 지닌 사람들로, 주로 갈색 머리가 많지만, 금발이나 검은 머리도 있습니다. 대부분은 키가 크고 녹색이나 갈색 눈동자를 지니고 있지만, 예외는 얼마든지 있습니다. 이들은 내해를 둘러싼 페이룬의 중앙부 어디에서나 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

초운다스인 이름: (남자) 다르빈, 도른, 이븐더, 고르스태그, 그림, 헬름, 말락, 모른, 란달, 스테드; (여자) 아벤느, 에스벨레, 제셰일, 케리, 루렌느, 마이리, 로완, 샨드리, 테셀레; (성) 암블크라운, 버크만, 던드래곤, 이븐우드, 그레이캐슬, 톨스태그

#### 칼림샨인 CALISHITE

칼림샨인은 다른 지역 사람들보다 키도 작고 깡말랐으며, 피부색이나 머리색, 눈동자 모두 어두운 갈색인 경우가 많습니다. 이들은 대체로 페이룬 남서쪽에서 많이 볼 수 있습니다.

**칼림샨인 이름:** (남자) 에시에르, 발데이드, 하세이드, 케메드, 메흐멘, 수데이만, 자세이르: (여자) 아탈라, 세이딜, 하마, 자스말, 메일릴, 세이포라, 야세이라, 자셰이다: (성) 바샤, 두메인, 야산, 칼리드, 모스타나, 파샤, 레인

## 테시르인 TETHYRIAN

페이룬 서부 소드 코스트 전역에 걸쳐 사는 테시르인들은 평균적인 키와 체격을 지니고 있습니다. 그들은 대개 어두운 피부를 지니고 있지만, 북쪽으로 갈수록 하얀 피부도 많아집니다. 머리카락이나 눈동자 색은 다양하지만, 갈색 머리에 푸른 눈동자가 많습니다. 테시르인은 초운다스인 계열의 이름을 많이 사용합니다.

# 투라미인 Turami

내해 남부의 토착민족인 투라미인은 대체로 키가 크고 근육질로, 옅은 적갈색 피부에 검은 곱슬머리이며 눈동자도 검은색입니다.

투라미인 이름: (남자) 안톤, 디에로, 마르고크, 피에론, 리말도, 로메로, 살라자르, 움베로: (여자) 발라마, 도나, 파일라, 잘라 나, 루이사, 마르타, 쿠알라, 셀리스, 본다: (성) 아고스토, 아스 트리오, 칼라브라, 도미니, 팔로네, 마리발디, 피사카, 라몬도

# 인간의 특성

인간을 일반화하는 것은 어려운 일이지만, 당신의 인간 캐릭터는 아래 특성들을 지니고 있습니다.

능력치 점수 상승. 모든 능력치가 각각 1점씩 상승합니다.

*연령.* 인간은 10대 후반에 성년이 됩니다. 수명은 100세를 맞이하는 경우가 거의 없습니다.

성향. 인간은 어떤 성향으로도 기울어지지 않았습니다. 인간 중에는 가장 선량한 자도, 가장 악한 자도 존재합니다.

**크기.** 인간은 다양한 신장과 체격을 지니고 있습니다. 대개 키는 5~6ft 정도로, 중형 크기로 취급합니다.

이동속도. 당신의 기본 보행 이동속도는 30ft입니다.

선어. 당신은 공용어와 당신이 선택한 다른 한 가지 언어로 의사소통하고 읽고 쓸 수 있습니다. 인간들은 흔히 자신들이 같이 생활하는 자들의 언어를 배우곤 하며, 널리 쓰이지 않는 사투리를 배울 때도 있습니다. 또한 이들은 다른 언어에서 빌려온 표현을 자주사용하기도 합니다. 오크의 욕설이나 엘프어의 음악적 표현, 드워프의 군사적 문구 등이 그렇게 빌려온 표현의 좋은 예시입니다.

#### 인간 특성 변형 규칙

만약 당신의 캠페인에서 제6장의 선택 재주 규칙을 사용하고 있다면, 당신의 던전 마스터는 인간의 능력치 점수 상승 특성 대신 아래의 특 징을 줄 수도 있습니다.

**능력치 점수 상승.** 당신이 선택한 두 종류의 능력치가 각각 1점씩 상승합니다.

기술. 당신은 선택한 한가지 기술에 대해 숙련을 얻습니다.

*재주.* 당신은 한가지 재주를 선택할 수 있습니다.

# 하플링 Halfling

주변 수백 마일 내에서 하플링이라고 레지스(Regis) 뿐이었다. 그는 머리 뒤로 손을 깍지끼고 이끼투성이 나뭇등걸에 등을 기대고 않아 있었다. 레지스는 조그마한 하플링 중에서도 특히 몸집이 작았다. 곱슬곱슬한 갈색 머리카락까지 합해봐야 3ft 정도였지만, 기회가 있을 때마다 맛난 음식을 즐겨 먹는 통해 배는 불룩했다. 그는 낚싯대로 쓰곤 하는 구부러진 나뭇가지를 발가락 사이에 걸쳐놓고는 고요한 호숫가를 바라보았다. 거울같이 아름다운 고요한 메어듀얼던(Maer Dualdon) 호수의 표면을.

- R. A. 살바토레, 수정 파편

하플링들 대부분이 인생의 목표로 삼는 것은 바로 집의 편안함입니다. 미쳐 날뛰는 괴물들이나 요란스러운 군대로부터 멀리 떨어진 조용하고 평화로운 장소 말입니다. 조용히 타오르는 불꽃과 든든한 식사가 있고, 좋은 술과 즐거운 대화를 나눌 수 있는 곳이 그들이 원하는 것들입니다. 몇몇 하플링들은 멀리 떨어진 과수원 등에 정착해 살아가는가 하면, 어떤 이들은 항상 떠돌아다니는 유목집단을 이루고 있기도 합니다. 그들은 끝없이 펼쳐진 지평선과 길게 이어진 도로, 새로운 사람들과 새로운 세상을 발견하는 즐거움에 매혹된 것입니다. 하지만 아무리 떠돌이 하플링이라 하더라도 평화와 음식, 따뜻한 온기와 자신의 집을 사랑한다는 점은 변함이 없습니다. 그리고 방랑자들에게 집이란 흙투성이 도로 위를 달리는 마차나 강 위를 흘러가는 나룻배인 경우도 있습니다.

## 작은 몸집과 실용주의

조그마한 하플링들은 자신들보다 덩치 큰 사람들이 가득한 세상을 살아가기 위해. 눈에 띄지 않고 상대에게 발견되어도 공격받지 않는 방법을 터득하였습니다. 그들의 신장은 약 3ft 정도로, 비교적 무해해 보이는 외모 덕에 그들은 제국의 그림자 속에 숨어 전쟁과 정치적 혼돈을 피해 살아남을 수 있었습니다. 하플링들은 약간 살집이 있는 편으로, 체중은 40~45lbs 정도 나갑니다.

하플링의 피부색은 갈색에서 핑크색까지 다양합니다. 머리카락은 갈색이나 연갈색의 곱슬머리이며, 눈은 갈색 혹은 옅은 담갈색입니다. 하플링 남성은 곧잘 구레나룻을 기르지만, 턱수염까지기르는 경우는 많지 않고 콧수염은 더 희귀합니다. 하플링은 단순하면서도 착용감이 좋은 밝은색의 옷을 즐겨 입습니다.

하플링의 실용성은 복장뿐 아니라 모든 면에서 엿볼 수 있습니다. 그들은 기본적인 의식주와 단순한 즐거움에 더 많은 관심이 있으며, 허영과는 거리가 멉니다. 아무리 부자 하플링이라 하더라도 모두가 보라고 자랑하기보다는 안전한 곳에 조용히 보물을 숨겨 둘 뿐입니다. 또한 하플링은 문제가 발생했을 때 단순명료한 해결책을 찾는데 능하고, 우유부단하게 망설이는 법이 없습니다.

# 친절함과 호기심

하플링들은 밝고 붙임성이 좋습니다. 그들은 따뜻한 난로와 편 안한 집안 만큼이나 가족과 친구들 사이의 유대감을 소중히 여기 며, 황금이나 영광을 꿈꾸는 경우는 많지 않습니다. 하플링 모험 자들 역시 공동체를 위해서나, 방랑벽, 아니면 호기심 때문에 모 험에 나서는 경우가 많습니다. 그들은 신기한 음식이나 특이한 옷 가지 등 단순한 것이라도 새로운 것을 발견하는 걸 좋아합니다.

하플링들은 정에 약하고, 누군가 곤경에 처해 있다면 쉽게 지나치지 못합니다. 그들은 마음이 넓고, 아무리 힘들 때라도 자신들이 지닌 것을 남들에게 기쁘게 베풀곤 합니다.

# 군중에 섞여 사는 자들

하플링들은 인간, 드워프, 엘프 공동체에 쉽게 녹아들고, 널리 환영을 받습니다. 조용한 성격과 겸손하며 기민한 천성 때문에 그 들은 잘 눈에 띄지 않습니다.

하플링들은 같은 하플링들이든 다른 종족이든 가리지 않고 다른 이들과 같이 일하는데 능숙하며, 친구들에게 진심을 다합니다. 그들은 친구나 가족, 혹은 자신들의 공동체가 위험에 처했을 때는 정말 놀랄 만큼 뛰어난 용맹함을 보여줍니다.

# 목가적인 즐거움

대부분의 하플링은 큰 농장이나 잘 관리된 작은 숲이 있는 평화롭고 조용한 공동체에서 생활합니다. 하플링들이 자기들만의 왕국을 세우는 경우는 많지 않으며, 자신들의 고요한 "샤이어 (Shire)" 이상으로 땅을 탐내는 경우도 없습니다. 하플링은 귀족이나 왕족이 되는 경우가 거의 없고, 대신 가문의 장로가 주로 지도를 합니다. 가문은 제국의 흥망성쇠와 관계없이 자신들의 전통적인 방식을 고수합니다.

많은 하플링들이 다른 종족들 사이에 섞여 살아가며, 열심히 일하는 만큼 많은 보수를 받아 맛있는 음식을 마음껏 먹고 마시며 풍요를 즐기곤 합니다. 어떤 하플링 공동체는 한 지역에 정착하지 않고 마차나 배를 타고 돌아다니며 살아가기도 합니다.

# 탐험의 기회

하플링들은 주로 자기들의 공동체를 지키기 위해, 친구들을 돕기 위해, 더 넓고 신기한 세상을 탐험하기 위해 모험에 나섭니다. 그들에게 모험이란 평생 살아갈 직업이라기보다 우연한 기회 혹은 필요해서 잠깐 접하게 되는 일인 경우가 많습니다.

# 하플링의 이름

하플링은 이름과 성이 있으며, 별명을 가질 때도 많습니다. 아예 별명이 여러 세대를 걸쳐 정착해서 가문의 성이 될 때도 있습니다.

남자 이름: 알톤, 엔더, 카데, 콜린, 엘돈, 에리히, 핀난, 가렛, 린달, 라일, 메릭, 마일로, 오스본, 페린, 리드, 로스코에, 웰비

여자 이름: 안드리, 브리, 칼리, 코라, 유페미아, 틸리안, 키트리, 라비니아, 리다, 메를라, 네다, 파엘라, 포르티아, 세라피나, 샤 엔나, 트림, 바니, 베르나

성: 브러쉬개더, 굿바렐, 그린보틀, 하이힐, 힐토플, 리갤로우, 티 리프, 쏜게이지, 토스코블, 언더보우

# 하플링의 특성

하플링 캐릭터들은 모두 아래와 같은 공통적 특성을 지닙니다.

능력치 점수 상승. 민첩 능력치가 2점 상승합니다.

*연령.* 하플링은 20대에 성인이 되고, 평균 150세 정도까지 삽니다.

성향. 대부분의 하플링은 질서 선 성향을 지니고 있습니다. 그들은 대체로 선한 마음을 지니고 친절하며, 다른 사람들이 고통받는 것을 참지 못하고, 압제를 견디지 못합니다. 그들은 또한 매우 질서적이고 전통적이며, 공동체에 협력하고 옛 방식을 따르는 데서 편안함을 느끼곤 합니다.

**크기.** 하플링의 평균 신장은 3ft정도이며, 체중은 40lbs 정도 나갑니다. 하플링은 소형 크기를 지니고 있습니다.

**이동속도.** 하플링의 기본 보행 이동속도는 25ft입니다.

*행운아(Lucky).* 하플링은 명중 굴림, 능력 판정, 내성 굴림에서 1이 나왔을 때 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 하지만 이렇게 다시 굴려 나온 주사위 결과를 반드시 사용해야 합니다.

*용감함(Brave).* 하플링은 공포 상태에 대한 내성 굴림에 이점을 얻습니다.

**하플링의 기민함(Halfling Nimbleness).** 하플링은 자기보다 큰 크기의 크리쳐가 점유하고 있는 공간을 지나쳐 이동할 수 있습니다.

언어. 하플링은 공용어와 하플링어로 의사소통하고 읽고 쓰기를 할 수 있습니다. 하플링어가 비밀인 것은 아니지만, 하플링들은 다른 이들에게 하플링어를 잘 알려주지 않습니다. 하플링이 문장으로 기록을 남기는 경우는 드물고, 문학 작품도 많지 않습니다. 하지만 그들의 구전 전통은 아주 강하게 남아 있습니다. 대부분의 하플링들은 다른 종족들의 땅에서나 여행을 다니면서 주로 공용어를 이용하곤 합니다.

#### 상냥하고 긍정적

하플링들은 다른 모두와 잘 지내는 편이고, 전체적인 편견을 잘 가지지 않으며 쉽게 험담을 하지 않습니다.

도워프. "드워프는 가까워진다면 믿음이 가고 자기 말을 반드시 지키는 친구들이야. 그래도 좀 더 자주 웃는 편이 좋지 않을까?"

**엘프.** "진짜 아름다워! 얼굴도 이쁘고 음악도 멋지고, 움직임 하나하나가 우아하잖아. 멋진 꿈속에서 뛰쳐나온 것만 같아. 그런데 그 미소짓는 얼굴 뒤에 뭐가 있는지는 모르겠어. 아마 보여주는 것 이상의무언가가 있겠지."

**인간.** "사실 인간들은 우리랑 되게 비슷해. 적어도 그들 중 몇몇은 말이야. 성이나 탑에 사는 사람들 말고 농부나 양치기들은 진짜 착하고 좋은 친구들이야. 귀족들이나 군인들이 나쁘다는 건 아니야. 그 사람들도 자기들만의 신념이 있거든. 그리고 그들이 자기들 땅을 지키는데 필사적인 만큼 우리들도 지켜주곤 하니까."

**하위종족.** 하플링은 라이트풋과 스타우트라는 두 하위종족으로 나누어져 있으며, 둘은 별개의 하위종족이라기보다는 가까운 친척 같은 분위기로 지내고 있습니다. 두 하위종족 중 하나를 선택하십시오.

#### 라이트풋

라이트풋 하플링은 눈에 띄지 않게 몸을 숨기는데 능하며, 다른 사람들을 엄폐물로 사용하기도 합니다. 라이트풋 하플링은 굉장 히 친절하고 다른 사람들과 좋은 관계를 유지합니다. 포가튼 렐름 즈에서 라이트풋 하플링은 널리 퍼져 있고 어디에서나 흔히 볼 수 있습니다.

라이트풋 하플링은 방랑벽이 심하며, 다른 종족들 사이에 섞여 살아가거나 유목 생활을 하기도 합니다. 그레이호크에서 라이트 풋 하플링은 헤어풋이라거나 톨펠로우라는 이름으로 알려져 있 습니다.

*능력치 점수 상승.* 매력 능력치가 1점 상승합니다.

**자연스러운 은신(Naturally Stealthy).** 당신은 자기보다 큰 크리쳐를 엄폐물로 삼아 은신을 시도할 수 있습니다.

#### 스타우트

스타우트 하플링은 평균보다 큰 신장에 독에 대한 강력한 내성을 지니고 있습니다. 어떤 사람들은 스타우트 하플링들에게 드워프 의 피가 섞여 있다고도 합니다. 이 하플링들은 포가튼 렐름즈에 서 스트롱하트로도 알려져 있으며, 주로 남부에서 많이 살고 있 습니다.

능력치 점수 상승. 건강 능력치가 1점 상승합니다.

*강건한 탄성(Stout Resilience).* 당신은 독에 대한 내성 굴림에 이점을 받으며, 독성 피해에 대한 저항을 지니고 있습니다.

# 제3장: 클래스

모험자는 평범한 사람과 다릅니다. 그들은 스릴을 찾아서 보통 사람들이라면 절대 선택하지 않을 인생에 몸을 던집니다. 그들은 세상의 어둠을 탐험하고 보통의 남녀들은 맞서지 못할 도전에 맞서싸우는 영웅들입니다.

클래스는 당신의 캐릭터가 지닌 가능성을 단적으로 보여줍니다. 클래스는 단순한 직업 이상의 것이며, 캐릭터가 지닌 사명 그자체이기도 합니다. 클래스는 당신이 세상을 바라보는 관점을 설명하며, 멀티버스 내의 여러 세력이나 사람들과 어떠한 관계를 맺고 있는지를 보여줍니다. 예를 들어 파이터라면, 스스로를 게임속의 말로 여기며 전략적 기동에 기반한 실용적인 시각으로 세상을 바라볼 것입니다. 반면 클레릭은 스스로를 신의 위대한 계획을따르는 충성스러운 하인이거나 신들이 벌이는 위대한 분쟁의 도구라고 여길 것입니다. 파이터는 용병단이나 군대에 연줄이 있겠지만, 클레릭은 사제나 팔라딘, 열성적인 신도들 사이에서 널리 알려져 있을 것입니다.

클래스는 다양하고 특별한 여러 기능을 지니고 있습니다. 파이터는 모든 무기와 갑옷을 능숙하게 다루며, 위저드는 주문을 구사합니다. 클래스 레벨이 낮을 때는 2~3종의 요소만을 제공하지만, 레벨이 올라갈수록 점점 더 많은 기능을 얻게 되며 이미 얻은 요소들도 점차 발전해 나갑니다. 이 장에서 설명하는 여러 클래스의 설명에는 레벨 상승에 따라 얻을 수 있는 능력과 기능들이 정리된 표가 있으며, 각각의 요소에 대한 자세한 설명도 수록되어 있습니다.

모험자들은 가끔 여러 클래스를 동시에 가지는 식으로 성장합니다. 로그가 갑자기 삶의 방식을 바꾸어 클레릭 클래스를 얻은 다음 다시 로그로 성장을 계속할 수도 있습니다. 엘프들은 무예와 마법을 함께 수련하여 파이터와 위저드 클래스를 같이 성장시키기도 합니다. 이렇게 클래스를 조합하는 방식을 멀티클래스라 하며, 이에 대한 자세한 규칙은 플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)에 수록되어 있습니다.

아래 클래스 표에는 D&D 세계 어디에나 존재하는 가장 전형 적인 모험자들인 4종의 클래스들에 대한 정보입니다. 플레이어즈 핸드북을 참조하면 다른 클래스에 대한 정보 역시 찾을 수 있을 것입니다.

# 로그 Rogue

하플링은 동료들에게 기다리라는 손짓을 보내고는 던전의 홀로 향했습니다. 그녀는 문에 귀를 가져다 대더니, 이것저것 도구들을 꺼내서 눈 깜박할 새 문의 자물쇠를 땄습니다. 그리고는 파이터 친구가 다가와 문을 박차는 사이 다시 그림자 속으로 녹아들어갔습니다.

인간 한 명이 골목길의 그림자 속에 숨어 동료들과 매복을 준비하고 있습니다. 목표로 점찍어 두었던 악명높은 노예상인이 골목길에 모습을 보이자 동료가 갑자기 큰 소리를 질렀습니다. 노예상이 살펴보려고 다가오는 순간, 미처 다른 소리를 내기도 전에 암살자의 칼날이 목을 깊게 베어 들어갔습니다.

노움은 숨죽여 키득거리며 손가락을 휘저어 경비병의 허리춤에서 열쇠고리를 꺼냈습니다. 이제 곧 그녀의 손에 열쇠가 들어오면 감옥문이 열리며 그녀와 동료들은 언제든 탈출할 수 있을 것입니다.

로그는 기술과 은밀성, 적들의 취약점을 이용해 어떤 순간에서 든 우위를 차지합니다. 그들은 어떤 문제에 마주하든 해결책을 찾아내는데 능하며, 임기응변의 대가이자 다재다능한 존재로서 어떤 모험자 집단에서도 빼놓을 수 없는 주춧돌이 되어줍니다.

# 기술과 정교함

로그는 전투 능력을 갈고닦는 만큼이나 다양한 기술들에 대한 수 련도 게을리하지 않습니다. 로그보다 다양한 기술에 능통한 캐릭터는 찾기 어려울 것입니다. 대다수의 로그는 은신과 기만에 집중하지만, 어떤 이들은 등반이나 함정 해체, 자물쇠 따기 등 던전 환경에서 더 많은 도움이 될 기술을 연마하곤 합니다.

로그들은 전투 상황에도 야만적인 힘보다는 교활한 지혜에 더무게를 둡니다. 로그는 적들을 힘으로 밀어붙이는 대신 정교한 일격을 가해 단번에 쓰러트리려 합니다. 로그들의 위험을 회피하는 능력은 거의 초자연적으로 느껴질 정도이며, 자신의 다른 능력들을 보조하기 위해 몇몇 마법적 재주를 익히기도 합니다.

## 그림자 속의 삶

로그는 사람들이 많은 곳이라면 어디에나 있습니다. 대부분은 강도나 암살자, 소매치기나 사기꾼 등 로그에 대한 편견에 어긋나지 않는 삶을 살아갑니다. 이 불한당들은 때로 도둑 길드나 다른 범죄 조직을 만들기도 합니다. 많은 로그가 독립적으로 활동하곤 하지만, 가끔은 수련생을 고용해 사기와 도둑질에 손을 대기도 합니다. 한편, 열쇠공이나 수사관, 구제업자 등 제대로 된 직업을 가진로그들도 있긴 합니다. 특히나 하수구에 거대 쥐나 위어랫들이 실존하는 세계에서 구제업자란 정말 위험한 직업입니다.

모험자의 길에 들어선 로그는 합법과 불법 사이를 넘나들곤 합니다. 보물 더미를 찾는데 인생을 건 냉혹한 범죄자들이 있는가하면, 법의 눈을 피하고자 모험의 길에 뛰어든 자도 있습니다. 어떤 로그들은 오로지 고대의 폐허와 숨겨진 무덤 속 보물들을 찾기위해 자신들의 기술과 재주를 연마하기도 합니다.

#### 클래스

클래스	상세 설명	히트 다이스	주요 능력치	내성 굴림 숙련	무기와 갑옷 숙련
로그	은신과 속임수를 이용해 장애물과 적들을 돌파 하는 불한당들	d8	민첩	민첩 & 지능	경장 갑옷, 단순 무기, 핸드 크로스보우, 롱소드, 레이피어, 숏소드
위저드	현실의 구조 그 자체를 조작하는 학구적인 마 법의 사용자들	d6	지능	지능 & 지혜	대거, 다트, 슬링, 쿼터스태프, 라이트 크로스 보우
클레릭	위대한 힘을 섬기며 신성한 마법을 사용하는 사제이자 용사들.	d8	지혜	지혜 & 매력	경장과 평장 갑옷, 방패, 단순 무기
파이터	무예 전투의 달인들. 다양한 무기와 갑옷을 사용하는 기술에 능숙한 전사들.	d10	근력 또는 민첩	근력 & 건강	모든 갑옷과 방패, 단순 무기와 군용 무기

## 로그 만들기

로그 캐릭터를 만들 때는, 당신과 법의 관계부터 생각해 보아야합니다. 당신은 과거에 범죄자였거나 지금도 범죄를 저지르고 있습니까? 당신은 법 집행자나 분노한 도적 길드 마스터를 피해 달아난 것입니까? 아니면 더 큰 위험과 보상을 위해 제 발로 길드를떠난 것입니까? 당신을 모험의 길로 들어서게 한 것은 탐욕입니까? 아니면 다른 욕망이나 이상 때문입니까?

과거의 삶으로부터 떠나게 된 계기는 무엇입니까? 크게 한탕을 벌이려다가 일이 끔찍하게 잘못 돌아간 나머지 그 길을 접을수 밖에 없었습니까? 어쩌면 당신에게 행운이 따라서 강도질이 대성공한 덕분에 지금까지의 엉망진창 인생에서 겨우 벗어난 것일 수도 있습니다. 방랑벽이 도져서 결국 고향을 떠나게 된 것입니까? 어쩌면 당신은 갑작스러운 사건으로 스승이나 가족을 떠날수밖에 없어서 새로이 먹고 살길을 찾아야만 했던 것일지도 모릅니다. 혹은 그저 어쩌다 당신이 만난 친구가 모험자였고, 그의 일행이 되어 모험에 따라나서면서 당신의 재능을 써먹을 새로운 가능성을 발견한 것일 수도 있습니다.

#### 빠른 제작

로그를 빨리 만들고자 한다면 아래 순서를 따르시길 권합니다. 우선 민첩을 가장 높은 능력치로 정하고, 수사 기술을 쓰고 싶거나 아케인 트릭스터 아키타입을 따르고 싶다면 지능을 그다음으로 선택합니다. 만약 기만 기술이나 사회적 교류에 능한 캐릭터를 만들고 싶다면 매력을 그다음으로 선택합니다. 그런 다음, 범죄자 배경을 선택하시면 됩니다.

# 클래스 요소

로그로서, 당신은 아래와 같은 클래스 요소를 지닙니다.

#### 히트 포인트

히트 다이스: 로그 레벨당 1d8점

1레벨 시의 히트 포인트: 8 + 당신의 건강 수정치

레벨 상승시의 히트 포인트: 1레벨 상승할 때마다 1d8(또는 5) + 당신의 건강 수정치만큼 증가

#### 숙련

갑옷: 경장 갑옷

**무기**: 단순 무기 전체, 숏소드, 핸드 크로스보우, 레이피어, 롱소드 **도구**: 도둑 도구

내성 굴림: 민첩, 지능

**기술:** 곡예, 운동, 기만, 통찰, 위협, 수사, 감지, 공연, 설득, 손속임, 은신 중 4개 선택

#### 장비

당신은 아래와 같은 초기 장비를 지니고 있습니다. 여기에 당신의 배경으로 얻는 장비를 더합니다.

- (a) 레이피어 또는 (b) 숏소드
- (a) 숏보우와 화살 20개가 들어 있는 화살통 또는 (b) 숏소드
- (a) 도둑의 꾸러미, (b) 던전 탐색자의 꾸러미, 또는 (c) 탐험가 의 꾸러미
- 레더 아머, 대거 2개, 도둑 도구

# 숙달 EXPERTISE

로그 1레벨이 되었을 때 당신은 숙련을 가진 기술 2종을 선택하 거나 기술 하나와 도둑 도구에 대한 숙련을 선택해 그 기술이나

#### 로그

레벨	숙련 보너스	암습 공격	클래스 요소
1	+2	1d6	숙달, 암습 공격, 도둑의 속어
2	+2	1d6	교활한 행동
3	+2	2d6	로그 아키타입
4	+2	2d6	능력치 점수 상승
5	+3	3d6	놀라운 회피
6	+3	3d6	숙달
7	+3	4d6	회피기동
8	+3	4d6	능력치 점수 상승
9	+4	5d6	로그 아키타입 추가 요소
10	+4	5d6	능력치 점수 상승
11	+4	6d6	믿음직한 재능
12	+4	6d6	능력치 점수 상승
13	+5	7d6	로그 아키타입 추가 요소
14	+5	7d6	맹안감각
15	+5	8d6	유연한 마음가짐
16	+5	8d6	능력치 점수 상승
17	+6	9d6	로그 아키타입 추가 요소
18	+6	9d6	회피본능
19	+6	10d6	능력치 점수 상승

도구를 사용하여 판정할 때 숙련 보너스를 두 배로 적용받을 수 있습니다.

행운의 한 방

10d6

로그 6레벨에 도달하면 당신은 다시 (기술 혹은 도둑 도구) 숙련 2종을 선택해 숙련 보너스를 두 배로 받을 수 있습니다.

## 암습 공격 SNEAK ATTACK

당신은 로그 1레벨 때부터 적의 빈틈을 찔러 교묘한 일격을 가하는 방법을 익혔습니다. 턴마다 한 번, 당신은 이점을 받은 채로 명중 굴림을 굴려 명중시킨 공격의 피해에 추가로 1d6점을 더할 수있습니다. 이 공격은 교묘함 속성을 지닌 무기나 장거리 무기로가한 것이어야 합니다. 또한 목표 주변 5ft 내에 당신 외에도 목표가 적대하는 다른 크리쳐가 있는 경우라면, 명중 굴림에 이점이없이도 추가 피해를 가할 수 있습니다. 단, 당신의 명중 굴림에 불리점이 없어야 하며, 목표 주변의 다른 크리쳐는 행동불능 상태가아니어야 합니다.

추가 피해의 양은 로그 레벨이 올라갈수록 커집니다. 로그 표의 암습 공격 항목을 참조하십시오.

# 도둑의 속어 THIEVES' CANT

당신은 로그로서 훈련을 받을 때 도둑들의 속어에 대해 배웠습니다. 이 속어는 여러 방언과 은어, 암호가 섞인 것이며, 이것을 사용하면 보통 대화 도중 비밀리에 메시지를 보낼 수 있습니다. 도둑의 속어를 배운 자들만이 이렇게 숨겨진 메시지를 이해할 수 있습니다. 보통 대화 속에 메시지를 숨겨 전달하려면 평범하게 말하는 시간의 4배가 필요합니다.

당신은 또한 비밀 표식이나 상징을 통해, 이 지역은 위험하다 거나 다른 도적 길드의 영토라는 경고, 근처에 사냥감이 있다거나 점 찍은 호구를 나타내는 표시, 안전 가옥을 제공중이라는 등의 간단한 메시지를 읽고 이해할 수 있습니다.

## 교활한 행동 CUNNING ACTION

로그 2레벨에 도달하면, 당신은 재치와 기민함을 살려 보다 빠르게 움직일 수 있게 됩니다. 당신은 전투 중 자기 턴마다 추가 행동을 사용해 은신, 질주, 퇴각 행동 중 하나를 할 수 있습니다.

# 로그 아키타입 ROGUISH ARCHETYPE

당신은 로그 3레벨이 되었을 때 로그의 아키타입 중 하나를 선택해 그 길을 따를 수 있습니다. 이문서에는 시프에 대한 내용이 수록되어 있으며 다른 아키타입에 대한 내용은 *플레이어즈 핸드북* (Player's Handbook)에 나와 있습니다.

당신은 선택한 아키타입에 따라 3, 9, 13, 17레벨에 추가적 요소를 얻을 수 있습니다.

# 능력치 점수 상승

당신은 로그 4, 8, 10, 12, 16, 19레벨 때 각각 원하는 능력치 하나를 골라 2점 상승시키거나, 두 개의 능력치를 각각 1점씩 상승시킬 수 있습니다. 단, 이 방식으로는 능력치를 20점보다 높게 올릴 수 없습니다.

# 놀라운 회피 UNCANNY DODGE

로그 5레벨에 도달하면, 당신은 눈에 보이는 공격자에게 공격받아 명중당했을 때, 반응행동을 사용하여 그 공격의 피해를 절반으로 줄일 수 있습니다.

## 회피기동 EVASION

로그 7레벨에 도달하면, 당신은 레드 드래곤의 화염 브레스나 얼음 폭풍lce Storm 주문 등, 범위 효과에 포함되었을 때 몸을 날려 피하는 법을 배웁니다. 민첩 내성에 성공하면 절반의 피해만받는 효과의 목표가 되었을 때, 당신이 내성에 성공하면 아예 피해를 받지 않을 수 있습니다. 또한 내성에 실패해도 절반의 피해만 받게 됩니다.

# 믿음직한 재능 RELIABLE TALENT

로그 11레벨에 도달하면, 당신은 자신이 연마한 기술을 더욱 완벽하게 펼칠 수 있습니다. 당신이 숙련 보너스를 받고 능력 판정을 할 때, d20에서 9 이하의 값이 나온 경우 그것을 10으로 바꿀수 있습니다.

# 맹안감각 BLINDSENSE

로그 14레벨에 도달하면, 당신이 소리를 들을 수 있는 한 주변 10ft 내에 은신해 있거나 투명한 크리쳐의 위치를 모두 파악할 수 있습니다.

# 유연한 마음가짐 SLIPPERY MIND

로그 15레벨에 도달하면 당신은 강력한 정신력을 얻게 됩니다. 당신은 지혜 내성 굴림에 숙련을 얻습니다.

# 회피본능 Elusive

로그 18레벨에 도달하면, 이제 당신의 몸놀림은 너무나 교묘해져 공격자들은 거의 우위를 점할 수 없게 됩니다. 당신이 행동불능 상태가 아닌 한, 당신에게 가해지는 공격은 명중 굴림에 이점을 받을 수 없습니다.

# 행운의 한 방 STROKE OF LUCK

로그 20레벨에 도달하면, 당신은 절체절명에 처해 무언가 반드시성공시켜야 할 때 이를 마음 먹은 대로 해낼 수 있는 놀라운 직감을 얻습니다. 당신이 사거리 내의 목표를 공격했을 때 빗나간 경우, 당신은 이 빗나간 공격을 명중으로 바꿀 수 있습니다. 또한 당신이 능력 판정에서 실패한 경우, 당신은 d20에서 20이 나온 것으로 판정의 결과를 바꿀 수 있습니다.

이 요소는 한 번 사용하고 나면 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마치기 전에는 다시 사용할 수 없습니다.

# 로그 아키타입

모든 로그는 기술을 연마하는 데 큰 노력을 들이고, 전투에서는 정교하고 치명적이며, 재빠른 반사신경을 몸에 익히는 등 많은 공 통점을 가지고 있습니다. 하지만 이러한 재능을 사용하는 방식은 저마다 다양하게 나타나며, 이 방식에 따라 아키타입이 나눠집니 다. 당신은 집중하고자 하는 분야에 따라 아키타입을 고를 수 있 습니다. 아키타입은 직업이라기보다, 당신이 어떤 기술에 더 주안 점을 두고 수련을 쌓아 왔는가를 나타내는 것입니다.

# 시프 THIEF

당신은 도둑질 기술을 전문적으로 수련했습니다. 시프(도적) 아키타입을 따르는 로그들은 강도, 도적, 소매치기 등의 범죄자들인 경우가 많지만, 전문적인 보물 사냥꾼이나 탐험가, 수색자, 탐정으로 활동하는 이들도 여기 속해 있습니다. 당신은 기민함과 은신능력을 수련하면서 동시에 고대의 유적을 파헤치는 방법과 익숙하지 않은 언어를 읽고 본래는 사용할 수 없는 마법 물건도 사용하는 기술 역시 배우게 됩니다.

## 빠른 손놀림 Fast Hands

당신은 로그 3레벨 때부터 교활한 행동 요소를 통해 사용하는 추가 행동의 선택지로 민첩(손속임) 판정을 할 수 있고, 도둑 도구를 사용하여 함정을 해체하거나 자물쇠를 딸 수 있으며, 물건을 사용하는 등의 행동도 할 수 있습니다.

## 오르내리기 SECOND STORY WORK

당신이 로그 3레벨에 이 아키타입을 선택하면, 평소보다 더 빠르게 등반할 수 있는 능력을 얻게 됩니다. 당신은 등반시 추가로 이동력을 소모하지 않습니다.

또한, 당신이 도움닫기를 한 후 도약할 때, 당신의 멀리뛰기 거리는 당신의 민첩수정치 +1당 1ft만큼 증가합니다.

# 뛰어난 은신술 Supreme Sneak

로그 9레벨에 도달하면, 당신은 자기 턴에 이동 속도의 절반 이하만 움직였을 때 민첩(은신) 판정에 이점을 받을 수 있습니다.

# 마법 도구 사용 Use Magic Device

로그 13레벨에 도달하면, 당신은 마법의 작동 원리에 익숙해져 평소라면 당신이 쓸 수 없을 법한 물건도 어떻게든 다룰 수 있게 됩니다. 당신은 마법 물건의 클래스나 종족, 레벨 요구조건을 무시하고 해당 물건을 사용할 수 있습니다.

## 도둑의 반사신경 THIEF'S REFLEXES

로그 17레벨에 도달하면, 당신은 매복이나 위험 회피에 놀랍도록 능숙해집니다. 당신은 전투 첫 라운드에 두 번의 턴을 행사할 수 있습니다. 첫 번째 턴은 일반적인 우선권 순서에 따라 행동하며, 두 번째 턴은 우선권 -10 순서에 행동합니다. 기습을 당했을 때는이 요소의 효과를 받을 수 없습니다.

제3장: 클래스

# 위저드 WIZARD

높은 지위를 상징하는 은색 로브를 차려입은 엘프는 눈을 감아 혼란스러운 전장의 모습을 지운 뒤 조용히 주문을 읊조렸습니다. 손가락을 앞으로 뻗어 신비한 문양을 그리자 주문이 완성되며 적들사이로 작은 불구슬이 날아갔습니다. 그리고 갑자기 거대한 폭발이 일어나며 불길이 적들을 집어삼켰습니다.

서기는 계속 자기 작업을 확인해 가며 돌바닥에 분필로 마법진을 그린 다음, 그 위에 조심스레 쇳가루를 뿌렸습니다. 마법의 원이 완성되자 그는 긴 주문을 영창하기 시작했습니다. 원 한가운데 구멍이 열리며 하계에서 올라오는 유황의 냄새가 그의 코를 찔렀습니다.

노움은 던전의 갈림길 바닥에 주저앉아 기묘한 문양이 그려진 뼛조각들을 던지고는 힘이 담긴 말을 중얼거렸습니다. 눈을 감자, 그의 시각은 더욱 선명해졌습니다. 그는 천천히 고개를 끄덕인 다음 눈을 뜨고, 손가락으로 왼쪽 통로를 가리켰습니다.

위저드는 궁극의 마법 사용자입니다. 주문을 사용하는 능력이 야말로 그들의 모든 것입니다. 우주를 엮은 미묘한 마법의 짜임새를 움직이는 위저드들은 폭발적인 불꽃과 갈래 번개에서 시작해 미묘한 속임수나 거친 힘으로 정신을 조작하는 일까지 다양한 주문을 시전할 수 있습니다. 그들은 마법으로 이계에서 괴물들을 소환하며, 미래를 엿보고, 적들의 시신을 좀비로 되살리기도 합니다. 그들이 사용하는 가장 강대한 주문은 하나의 물질을 다른 것으로 바꾸며, 하늘에서 운석을 떨어트리고, 이세계로 가는 포탈을 만들기도 합니다.

## 비전의 학자

마법의 힘은 거칠고 수수께끼투성이입니다. 그리고 형태와 기능도 셀 수 없이 다양합니다. 그러다 보니 수많은 이가 그 신비를 완전히 깨우치려 애쓰고 있으며, 가능만 하다면 신과 같은 힘을 얻어 세상을 마음대로 변화시킬 수 있으리라 믿습니다. 주문을 시전

하는 모습만 보면 그저 몇 마디 말과 손짓을 하고 특이한 물질만 약간 뿌리는 것으로 끝나는 것 같지만, 사실 그 바탕에는 기나긴 수련과 수많은 연습의 경험이 깔려 있습니다.

위저드는 주문에 살고 주문에 죽습니다. 주문을 제외한 다른 모든 것은 그저 부차적인 문제일 뿐입니다. 그들은 실험과 경험을 통해 새로운 주문을 배웁니다. 다른 위저드들과 주문을 교환하기 도 합니다. 또한 고대의 마도서나 안내문, 요정처럼 마법의 힘을 지닌 고대의 존재에게 주문을 배울 때도 있습니다.

# 지식의 유혹

위저드의 삶은 평범한 인생과는 거리가 멉니다. 그나마 가장 평범하게 사는 경우가 도서관이나 대학의 학자가 되어 다른 이들에게 멀티버스의 지식을 가르치며 살아가는 정도일 것입니다. 다른 위저드들은 예언자가 되거나 군대에 들어가기도 하며, 때로는 범죄자가 되거나 한 지역의 지배자가 되기도 합니다.

하지만 지식과 힘의 유혹은 가장 평범한 삶을 살아온 위저드조차 안전한 도서관과 연구실을 벗어나 고대의 폐허와 무너진 도시사이를 떠돌게 만들곤 합니다. 수많은 위저드는 고대 문명의 선각자들을 연구하면 오래전 잊혀진 마법의 비밀을 깨우칠 수 있으리라고 생각합니다. 그리고 그 비밀을 찾아내기만 한다면 그 힘을 뛰어넘는 더 강력한 마법을 개발할 수도 있을 것입니다.

## 위저드 만들기

위저드 캐릭터를 만들 때는 최소한 한 번쯤은 특이한 사건을 중심으로 한 배경 이야기를 생각해 보아야 합니다. 당신은 어떻게 처음 마법을 접하게 되었습니까? 당신에게 마법의 적성이 있다는 사실은 어떻게 알게 되었습니까? 천성적인 재능에 의한 것입니까? 아니면 끝없는 노력과 수련으로 얻은 것입니까? 당신은 마법적인 크리쳐나 마법의 기초에 대해 기록된 고대의 마법책을 발견한 것입니까?

#### 위저드

			배운		ㅡ 수문 레멜낭 수문 슬톳 ㅡ							
레	벨 숙련 보너스	클래스 요소	소마법	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1 +2	주문시전, 비전 회복	3	2	_	_	_	_	_	_	_	_
2	2 +2	비전 전통	3	3	_	_	_	_	_	_	_	_
3	3 +2	_	3	4	2	_	_	_	_	_	_	_
4	4 +2	능력치 점수 상승	4	4	3	_	_	_	_	_	_	_
	5 +3	_	4	4	3	2	_	_	_	_	_	_
6	5 +3	비전 전통 추가 요소	4	4	3	3	_	_	_	_	_	_
7	7 +3	_	4	4	3	3	1	_	_	_	_	_
8	3 +3	능력치 점수 상승	4	4	3	3	2	_	_	_	_	_
Ş	) +4	_	4	4	3	3	3	1	_	_	_	_
1	0 +4	비전 전통 추가 요소	5	4	3	3	3	2	_	_	_	_
1	1 +4	_	5	4	3	3	3	2	1	_	_	_
1	2 +4	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	2	1	_	_	_
1	3 +5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	_	_
1	4 +5	비전 전통 추가 요소	5	4	3	3	3	2	1	1	_	_
1	5 +5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	_
1	6 +5	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	2	1	1	1	_
1	7 +6	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
1	8 +6	주문 통달	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
1	9 +6	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
2	0 +6	대표 주문	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

어쩌다가 연구하는 삶에서 벗어나게 된 것입니까? 처음 맛본 마법적 지식에 대한 갈증 때문에 모험에 나선 것입니까? 다른 위 저드들이 아직 발견하지 못한 지식의 비밀 창고를 찾았습니까? 어쩌면 당신은 위험을 마주하고 새로 얻은 마법적인 기술을 시험 해 보고 싶었던 것뿐일 수도 있습니다.

#### 빠른 제작

위저드를 빨리 만들고자 한다면 아래 순서를 따르시길 권합니다. 우선 지능을 가장 높은 능력치로 정하고. 건강이나 민첩을 그다음으로 선택합니다. 만약 당신이 환혹학파를 따를 생각이라면 매력을 높이는 것도 좋습니다. 그런 다음, 학자 배경을 선택합니다. 소마법 중 마법사의 손 $Mage\ Hand$ , Ulight, Ulight

# 클래스 요소

위저드로서, 당신은 아래와 같은 클래스 요소를 지니게 됩니다.

#### 히트 포인트

히트 다이스: 위저드 레벨당 1d6점

1레벨 시의 히트 포인트: 6 + 당신의 건강 수정치

레벨 상승시의 히트 포인트: 1레벨 상승할 때마다 1d6(또는 4) + 당신의 건강 수정치만큼 증가

#### 숙련

갑옷: 없음

무기: 대거, 다트, 슬링, 쿼터스태프, 라이트 크로스보우

도구: 없음

내성 굴림: 지능, 지혜

기술: 비전학, 역사학, 통찰, 수사, 의학, 종교학 중 2종 선택

#### 장비

당신은 아래와 같은 초기 장비를 지니고 있습니다. 여기에 당신의 배경으로 얻는 장비를 더합니다.

- (a) 쿼터스태프 또는 (b) 대거
- (a) 구성요소 주머니 또는 (b) 비전 매개체
- (a) 학자의 꾸러미 또는 (b) 탐험가의 꾸러미
- 주문책 한 권

# 주문 시전

비전 마법을 배우는 연구자로서, 당신은 주문이 담겨 있는 주문책을 지니고 있습니다. 이 책 속의 주문들이 당신을 진정한 힘으로 이끌어 주는 첫 실마리가 될 것입니다. 주문시전에 대한 일반적인 규칙은 제10장을, 위저드 주문 목록은 제11장을 참조하십시오.

#### 소마법

당신은 1레벨 때 위저드 주문 목록에서 소마법 3개를 선택해 배 울 수 있습니다. 레벨이 올라가면 당신은 위저드 표에 나온 대로 위저드 소마법을 추가로 배울 수 있습니다.

# 주문책 Spellbook

1레벨 때, 당신은 위저드 주문 목록에서 6개의 1레벨 주문을 선택해 주문책에 옮겨 적을 수 있습니다. 소마법은 주문책에 기록할필요가 없습니다.

#### 주문의 준비와 시전

당신은 위저드 표를 참조해 각 레벨에 몇 개씩의 주문 슬롯을 지니고 있는지 확인할 수 있습니다. 위저드 주문을 시전하려면 먼저해당 주문 레벨 이상의 주문 슬롯을 소비해야 합니다. 긴 휴식을 마칠 때 이미 소비한 주문 슬롯을 모두 회복할 수 있습니다.

당신은 주문책에서 자신이 준비해 둘 주문을 골라야 합니다. 당신은 자신의 지능 수정치 + 위저드 레벨 합계만큼의 주문을 고 를 수 있습니다. (최소 1개) 이 주문들의 레벨은 반드시 당신이 사 용할 수 있는 주문 슬롯 레벨 이하여야 합니다.

예를 들어, 당신이 3레벨 위저드라면 당신은 1레벨 슬롯 4개와 2레벨 슬롯 2개를 지니고 있으므로, 1레벨과 2레벨 주문을 준비할 수 있습니다. 당신의 지능이 16이라면, 당신은 지능 수정치(3)에 레벨(3)을 더해 총 6개의 주문을 준비할 수 있습니다. 만약 당신이 1레벨 주문인 마법 화살Magic Missile을 준비했다면, 당신은 1레벨이나 2레벨 슬롯을 소비해 이 주문을 시전할 수 있습니다. 주문을 시전해도 준비된 목록에서 사라지지는 않습니다.

당신은 긴 휴식을 할 때, 준비된 주문 목록을 변경할 수 있습니다. 새로운 위저드 주문 목록을 준비하려면 당신의 주문책을 읽고 당신이 해야 하는 주문과 동작을 암기하고 공부해야 합니다. 당신의 목록에 들어 있는 주문의 하나하나를 준비하는 데는 그 주문의 레벨당 1분씩의 시간이 들어갑니다.

#### 주문시전 능력치

위저드 주문을 시전할 때는 지능이 당신의 주문시전 능력치가 됩니다. 당신의 마법은 학습과 암기를 통해 얻은 것이기 때문입니다. 당신은 주문시전 능력치가 필요할 때마다 지능과 그 수정치를 사용합니다. 또한, 당신은 지능 수정치를 사용해 당신이 시전하는 위저드 주문의 내성 DC를 정하며, 주문 공격시 명중 굴림 수정치에도 이를 사용합니다.

#### 주문 내성 DC =

8 + 당신의 숙련 보너스 + 당신의 지능 수정치

#### 주문 공격 수정치 =

당신의 숙련 보너스 + 당신의 지능 수정치

#### 의식 시전

당신의 주문책에 있는 위저드 주문 중 의식 태그가 붙어 있는 주문이 있다면, 해당 주문은 준비하지 않아도 의식으로 자유로이 시전할 수 있습니다.

#### 주문시전 매개체

당신은 위저드 주문을 시전할 때, 비전 매개체(제5장 참조)를 주 문시전 매개체로 사용할 수 있습니다.

#### 1레벨 이상의 주문 배우기

위저드 레벨을 올릴 때마다, 당신은 2개씩의 새로운 위저드 주문을 선택해 주문책에 추가할 수 있습니다. 이 주문들의 주문 레벨은 반드시 당신이 사용할 수 있는 주문 슬롯 레벨 이하여야 합니다. 위저드 표에 사용 가능한 주문 슬롯의 레벨이 나와 있습니다. 당신은 모험 도중 다른 주문들을 발견하여 주문책에 옮겨 적을 수도 있습니다. (옆의 "당신의 주문책" 부분을 참조하십시오.)

# 비전 회복 ARCANE RECOVERY

당신은 주문책을 연구하며 소비한 마력 일부를 회복하는 법을 배 웠습니다. 하루 한 번, 당신은 짧은 휴식을 마칠 때 소비한 주문 슬롯 일부를 회복할 수 있습니다. 회복되는 주문 슬롯의 합계는

#### 당신의 주문책

위저드로서 점점 많은 경험을 쌓으면 비전 연구의 결과로 주문책에 새로운 주문들을 더할 수 있습니다. 멀티버스의 본성을 연구한 끝에 새로운 지적 돌파구를 찾아낸 것이라고도 할 수 있습니다. 어쩌면 모험 도중 다른 주문들을 발견한 것일 수도 있습니다. 예를 들어, 사악한 위저드의 상자 안에서 두루마리를 찾아내거나, 고대 도서관의 책에서 주문을 찾은 것일 수도 있습니다.

*주문을 책에 옮겨쓰기.* 1레벨 이상의 위저드 주문을 찾았다면, 당신이 준비할 수 있는 레벨의 주문이라면 시간을 들여 해석해서 당신의 주문책으로 옮겨 쓸 수 있습니다.

주문을 주문책에 옮겨쓰는 것은 그 기초부터 다시 만들어나가는 과정 입니다. 옮겨 쓰는 위저드는 저마다 독특한 방법으로 주문을 해석합니 다. 당신은 찾아낸 주문을 연습해 그 소리와 동작을 이해하려 하며, 그런 다음 자신의 해석을 덧붙여 주문책에 옮기는 것입니다.

이 과정에는 주문 레벨당 2시간과 50gp가 필요합니다. 이 비용은 당신이 주문에 숙달하는 데 필요한 실험의 재료값과, 옮겨 쓰는데 필요한 희귀한 잉크 가격이 포함된 것입니다.

예비 주문책. 당신은 주문책에 수록된 주문을 다른 책으로 옮겨 쓸수 있습니다. 예를 들어, 예비용 주문책을 만들어 두는 것도 가능합니다. 이 과정은 새 주문을 옮겨 쓰는 것과 비슷하지만 이미 나름대로 해석하여 알고 있는 주문을 옮기는 것뿐이므로 더 빠르고 쉽게 할 수 있습니다. 알고 있는 주문을 다른 곳에 옮겨쓸 때는 주문 레벨당 1시간과 10gp가 들어갑니다.

만약 당신이 자기 주문책을 잃어버렸다면, 당신은 같은 과정을 거쳐 당신이 준비해 두었던 주문들을 새 주문책에 옮겨 쓸 수 있습니다. 그 날 준비하지 않았던 주문들은 그대로 사라져 버리며, 이 손실은 모험을 통해 새 주문을 찾아서 만회해야 할 것입니다. 이런 이유로 많은 위저 드가 예비 주문책을 만들어 안전한 곳에 숨겨두곤 합니다.

주문책의 형태. 주문책은 당신만의 주문을 모아둔 것이며, 장식이나 여백조차 당신에게는 의미가 있을 수 있습니다. 주문책은 그저 평범한 가죽 양장본으로 스승에게 선물받은 책일 수도 있고, 고대 도서관에서 찾아낸 가장자리가 닳아 빠진 책일 수도 있으며, 과거 주문책을 잃어버렸을 때 겨우 건질 수 있었던 메모들을 이리저리 짜 맞춰 만든 종이뭉치일 수도 있습니다.

당신의 위저드 레벨 절반(나머지 올림)만큼이며, 6레벨 이상의 슬 롯은 회복할 수 없습니다.

예를 들어 당신이 4레벨 위저드라면, 당신은 합계 2레벨까지의 주문 슬롯을 회복할 수 있습니다. 당신은 2레벨 슬롯 하나를 회복 하거나. 1레벨 슬롯 2개를 회복하는 방식을 선택할 수 있습니다.

# 비전 전통 ARCANE TRADITION

당신은 위저드 2레벨 때 마법의 8대 학파 중 하나를 선택하여 비전 전통의 길을 따를 수 있습니다. 8대 학파는 방출학파, 방호학파, 변환학파, 사령학파, 예지학파, 조형학파, 환영학파, 환혹학파이며 이 문서에는 그 중 방출학파에 대한 내용이 수록되어 있습니다. 다른 학파들은 *플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)*을 참조하십시오.

당신은 자신이 선택한 전통에 따라 6, 10, 14레벨에 추가적 요소를 얻을 수 있습니다.

# 능력치 점수 상승

당신은 위저드 4, 8, 12, 16, 19레벨 때 각각 원하는 능력치 하나를 골라 2점 상승시키거나, 두 개의 능력치를 각각 1점씩 상승시킬 수 있습니다. 단, 이 방식으로는 능력치를 20점보다 높게 올릴수 없습니다.

# 주문 통달 Spell Mastery

위저드 18레벨에 도달하면, 당신은 몇몇 주문에 완전히 통달해 언제든 마음대로 시전할 수 있게 됩니다. 당신의 주문책에서 1레 벨 주문과 2레벨 주문을 각각 하나씩 선택합니다. 당신이 이렇게 선택한 주문들을 가장 낮은 레벨 형태로 시전할 때, 당신은 주문 슬롯을 소비하지 않고 시전할 수 있습니다. 만약 당신이 이 주문 들을 더 높은 형태로 시전하고자 한다면 여전히 주문 슬롯을 소비 해야 합니다.

당신은 8시간 동안 연구해서 선택했던 주문들 전부나 주문 중 하나를 동일한 레벨의 다른 주문으로 교체할 수 있습니다.

## 대표 주문 SIGNATURE SPELLS

위저드 20레벨에 도달하면, 당신은 강력한 주문 두 개를 선택해 훨씬 가벼운 노력으로 시전할 수 있게 됩니다. 당신의 주문책에서 3레벨 주문 2개를 자신의 대표 주문으로 선택합니다. 이 주문들은 언제나 준비된 상태로 취급하며, 준비하는 주문 개수에 포함되지 않습니다. 당신이 이 주문을 3레벨 형태로 시전할 때, 한 번은 주문 슬롯을 소비하지 않을 수 있습니다. 이 주문을 두 번 이상 시전하려면 여전히 주문 슬롯을 소비해야 합니다. 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마치고 나면 다시 한번씩은 주문 슬롯을 소비하지 않고 시전할 수 있습니다.

만약 당신이 대표 주문을 더 높은 레벨로 시전하려고 한다면, 일반적인 경우와 마찬가지로 주문 슬롯을 소비해야 합니다.

# 비전 전통

마법 연구의 전통은 오랜 역사를 지니고 있으며, 필멸자가 처음 마법을 발견했던 때로 거슬러 올라갑니다. 마법은 너무나 복잡하 기에, D&D 세계에서는 서로 다른 여러 전통으로 나누어져 확고 하게 뿌리를 내려왔습니다.

멀티버스 내에서 가장 일반적인 비전 전통은 마법의 학파를 중심으로 분류하는 것입니다. 오랜 세월 동안 위저드들은 수천 개가 넘는 주문을 8개의 학파로 나누어 분류해 왔습니다. 이러한 학파에 대한 내용은 제10장에서 자세히 소개하고 있습니다. 어떤 곳에는 각각의 학파마다 별개의 교육기관을 세우기도 합니다. 어떤 곳에서는 환영학파를 가르치고, 다른 곳에서는 환혹학파를 가르치는 식입니다. 또 다른 곳에서는 마치 대학의 학과들처럼 구성되며, 서로 학생이나 예산을 놓고 경쟁을 벌이기도 합니다. 심지어홀로 탑에 쳐박혀 연구만 하는 위저드라도, 누군가를 가르칠 때는 마법의 학파를 따라 가르칩니다. 주문은 학파마다 서로 다른 기법을 요구하기 때문입니다.

# 방출학파 School of Evocation

당신은 극한의 냉기나 타오르는 불꽃, 터져 나가는 천둥이나 번쩍이는 번개, 혹은 지독한 산을 만들어 내는 등, 강력한 원소 효과를다루는 마법을 공부했습니다. 방출술사 중 일부는 군대의 포격수가되어 원거리에서 적들을 쓸어버리기도 합니다. 어떤 이들은 자신들이 지닌 강력한 힘으로 약자들을 보호자가 되며, 또 일부는 도적이나 모험자, 혹은 폭군이 되어 자신들의 이익을 추구하기도 합니다.

# 방출계 전공 Evocation Savant

위저드 2레벨 때부터, 당신은 방출계 주문을 자신의 주문책에 옮겨 넣을 때 절반의 시간과 비용만 사용할 수 있습니다.

## 주문 조정 SCULPT SPELLS

위저드 2레벨 때부터, 당신은 방출계 주문을 시전할 때 효과 범위 중에서 비교적 안전한 공간을 만들어 낼 수 있습니다. 당신이 볼 수 있는 크리쳐들에게 영향을 주는 방출계 주문을 시전할 때, 당신은 1 + 주문 레벨만큼 크리쳐를 선택할 수 있습니다. 이렇게 선택된 크리쳐들은 자동으로 해당 주문의 내성 굴림에 성공할 수 있

으며, 내성에 성공할 시 절반의 피해만 입는 주문일 경우 이렇게 지정된 크리쳐들은 아예 피해를 입지 않을 수 있습니다.

# 강화된 소마법 POTENT CANTRIP

위저드 6레벨에 도달하면, 당신이 사용하는 소마법 중 피해를 주는 것들은 심지어 적들이 피하더라도 영향을 발휘하게 됩니다. 당신이 목표로 한 크리쳐가 소마법에 대한 내성 굴림에 성공했더라도, 해당 크리쳐는 절반의 피해를 받게 됩니다. 만약 해당 소마법이 피해 외에도 다른 효과를 가한다면, 내성에 성공할 시 그러한효과들은 피할 수 있습니다.

# 강화된 방출 Empowered Evocation

위저드 10레벨에 도달하면, 당신은 방출계 위저드 주문을 시전할 때마다 피해 굴림 중 하나에 당신의 지능 수정치를 더할 수 있습니다.

## 과전환 Overchannel

위저드 14레벨에 도달하면, 당신은 단순한 주문의 위력을 더욱 증가시킬 수 있습니다. 당신이 1레벨 이상, 5레벨 이하의 피해를 가하는 위저드 주문을 시전할 때, 당신은 그 주문이 가할 수 있는 최대치의 피해를 가하도록 할 수 있습니다.

이 요소를 처음 사용할 때는 어떠한 부작용도 없습니다. 그러나 당신이 긴 휴식을 취하기 전 이 요소를 두 번째로 사용한 경우, 당신은 시전한 주문 레벨 당 2d12점의 사령 피해를 받습니다. 긴 휴식을 취하기 전 이 요소를 한 번씩 더 사용할 때마다, 받게 되는 사령 피해는 주문 레벨 당 1d12점씩 증가합니다. (3번째 사용하면 레벨당 3d12점 피해를 받습니다.) 이 사령 피해는 저항이나 면역을 무시합니다.

# 클레릭 CLERIC

엘프가 두 팔을 벌리고 하늘을 바라보며 소리높여 기도하자, 내면

의 빛이 주변에 퍼지기 시작하며 전투로 지친 동료들의 상처가 아물어 갑니다.

드워프는 영광의 찬가를 부르며 도끼를 휘둘러 다가오는 오크 무리를 쓰러트립니다. 그는 적을 하나씩 쓰러트릴 때마다 신의 영 광을 찬미하고 있습니다.

저주받은 망자들의 무리가 당장이라도 동료들을 덮치려는 모습이 보이자, 인간은 성표를 높이 들고 기도를 외쳤습니다. 성표에서 빛이 퍼져 나오자, 좀비들은 두려워하며 뒤로 물러섰습니다.

클레릭은 필멸자의 세계와 머나먼 신들의 거처를 이어주는 존 재입니다. 그들은 다양한 신을 섬기며 신들의 뜻을 수행합니다. 클레릭은 평범한 사제들과 달리 신성한 마법의 힘을 사용할 수 있습니다.

# 치료자이자 전사

신성 마법이란 그 이름이 말해주듯 신들의 힘을 세상에 불러내 사용하는 것입니다. 클레릭은 이 힘에 능통하며, 신성 마법을 통해세상에 기적을 불러옵니다. 신들이 누구에게나 이런 힘을 허락하는 것은 아닙니다. 오로지 드높은 소명을 받은 선택된 자에게만이러한 힘을 내려줍니다.

신성 마법을 다루는 것은 학습이나 훈련으로 배울 수 있는 일이 아닙니다. 클레릭이 형식적 기도와 고대의 예식을 배우긴 하지만, 클레릭 주문을 사용하는 능력은 신에 대한 헌신과 신의 뜻을이해하는 과정에서 주어지는 것입니다.

클레릭은 동료들을 치유하고 고무시켜주는 힘과 적들을 방해하고 피해를 입히는 힘을 동시에 다룰 수 있습니다. 그들은 경외와 공포를 불러일으키며, 질병이나 독의 저주를 내리기도 합니다. 심지어 천상에서 불꽃을 떨어트려 적들을 태워버리기도 합니다. 클레릭은 사악한 자들에게 철퇴를 내리기 위해, 신의 힘과 더불어근접 전투에 대한 훈련도 충실하게 받는 편입니다.

#### 클레릭

			배운			— 주	문레	벨당 주	문 슬	롯 —		
레벨	숙련 보너스	클래스 요소	소마법	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	주문시전, 신성 권역	3	2	-	_	_	-	-	-	-	_
2	+2	신성 변환(1/휴식). 신성 권역 추가 요소	3	3	_	_	_	_	_	_	_	_
3	+2	_	3	4	2	_	_	-	-	-	-	_
4	+2	능력치 점수 상승	4	4	3	_	_	_	_	_	_	_
5	+3	언데드 파괴(CR 1/2)	4	4	3	2	_	_	_	_	_	_
6	+3	신성 변환(2/휴식), 신성 권역 추가 요소	4	4	3	3	_	_	_	_	_	_
7	+3	_	4	4	3	3	1	_	_	_	_	_
8	+3	능력치 점수 상승, 언데드 파괴(CR 1), 신성 권역 추가 요소	4	4	3	3	2	-	-	-	-	_
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	_	_	_
10	+4	신의 간섭	5	4	3	3	3	2	_	_	_	_
11	+4	언데드 파괴 (CR 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	_	_
12	+4	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	2	1	_	_	_
13	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	_	_
14	+5	언데드 파괴 (CR 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	_	_
15	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	_
16	+5	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	2	1	1	1	_
17	+6	언데드 파괴 (CR 4), 신성 권역 추가 요소	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	신성 변환 (3/휴식)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	능력치 점수 상승	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	신의 간섭 향상	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 신의 사도

신전의 수련사제나 열성적인 신도들 모두가 클레릭이 되는 것은 아닙니다. 사제들 중에는 신전의 간소한 생활이 적성에 맞아 들어온 사람도 있고, 마법과 전투보다는 기도와 희생으로 신의 뜻을 이루려는 이들도 있습니다. 정치적 야심을 이루려면 사제가 되어야 하는 곳에서는 권력을 위해 성직에 몸을 담는 사람도 있습니다. 진정한 클레릭은 그리 쉽게 발견할 수 있는 것이 아닙니다.

클레릭이 모험에 나서는 것은 대개 신의 뜻에 따른 결과입니다. 신들의 목적을 수행하기 위해서는 용감하게 문명의 경계를 넘어 야생의 세계로 가야 할 때도 있으며, 악을 물리치고 고대의 무덤에서 신성한 유물을 찾아야 할 수도 있습니다. 또한 클레릭은 신도들을 지키려 싸움에 나서기도 합니다. 쳐들어오는 오크들과 맞서 싸우고 국가 간의 평화를 주선하며, 데몬 대공이 이 세계에들어오려는 포탈을 막기 위해 동분서주하는 것 역시 그런 이유 때문입니다.

클레릭 모험자들은 여전히 자신들의 교단과 연줄을 지니고 있는 경우가 많습니다. 이 연줄을 통해 신전이 클레릭의 동료인 모험자들에게 도움을 요청할 때도 있고, 모험자들 역시 도움을 받기도 합니다.

# 클레릭 만들기

클레릭 캐릭터를 만들 때는, 당신이 어떤 신을 섬기고 있으며 어떤 원칙을 따르는가부터 생각해 보아야 합니다. 부록 B에서는 멀티버스의 수많은 신을 소개하고 있습니다. DM과 상의하여 캠페인 세계에 어떤 신들이 있는지 확인하시기 바랍니다.

일단 모시는 신을 정했다면, 당신과 신 사이의 관계를 생각해 볼 때입니다. 당신은 기꺼이 신을 따르고 있습니까? 아니면 신이 당신을 선택했고, 당신의 바람과는 무관하게 자기 뜻대로 부리고 있는 것입니까? 교단의 다른 사제들은 당신을 어떻게 대하고 있습니까? 신앙의 용사로 여깁니까? 아니면 말썽꾼이라고 생각합니까? 당신의 궁극적 목표는 무엇입니까? 신이 당신에게 특별한임무를 부여했습니까? 아니면 위대한 사명을 통해 스스로의 가치를 입증하려고 합니까?

#### 빠른 제작

클레릭을 빨리 만들고자 한다면 아래 순서를 따르시길 권합니다. 우선 지혜를 가장 높은 능력치로 놓고, 근력이나 건강을 그다음으로 선택합니다. 그런 다음, 복사 배경을 선택하시면 됩니다.

# 클래스 요소

클레릭으로서, 당신은 아래와 같은 클래스 요소를 지니고 있습니다.

#### 히트 포인트

히트 다이스: 클레릭 레벨당 1d8점

1레벨 시의 히트 포인트: 8 + 당신의 건강 수정치

레벨 상승시의 히트 포인트: 1레벨 상승할 때마다 1d8(또는 5) + 당신의 건강 수정치만큼 증가

#### 숙련

갑옷: 경장 갑옷, 평장 갑옷, 방패

무기: 단순 무기 전체

도구: 없음

내성 굴림: 지혜, 매력

기술: 역사학, 통찰, 의학, 설득, 종교학 중 2종 선택

#### 장비

당신은 아래와 같은 초기 장비를 지니고 있습니다. 여기에 당신의 배경으로 얻는 장비를 더합니다.

- (a) 메이스 또는 (b) (숙련시) 워해머
- (a) 스케일 메일 (b) 레더 아머 또는 (c) (숙련시) 체인 메일
- (a) 라이트 크로스보우와 볼트 20개 또는 (b) 단순 무기 하나
- (a) 사제의 꾸러미 또는 (b) 탐험가의 꾸러미
- 방패와 성표

# 주문 시전

당신은 신성한 힘을 통하여 클레릭 주문을 시전할 수 있습니다. 주문시전의 일반 규칙은 제10장을, 클레릭 주문 목록은 제11장을 참조하십시오.

#### 소마법

당신은 1레벨 때 클레릭 주문 목록에서 소마법 3개를 선택해 배울 수 있습니다. 레벨이 올라가면 당신은 클레릭 표에 나온 대로 클레릭 소마법을 추가로 배울 수 있습니다.

#### 주문의 준비와 시전

당신은 클레릭 표를 참조해 각 레벨에 몇 개씩의 주문 슬롯을 지니고 있는지 확인할 수 있습니다. 클레릭 주문을 시전하려면 먼저해당 주문 레벨 이상의 주문 슬롯을 소비해야 합니다. 긴 휴식을 마칠 때 이미 소비한 주문 슬롯을 모두 회복할 수 있습니다.

당신은 클레릭 주문 목록 중 자신이 준비해 둘 주문들을 골라야 합니다. 당신은 자신의 지혜 수정치 + 클레릭 레벨 합계만큼의 주문을 고를 수 있습니다. (최소 1개) 이 주문들은 반드시 당신이 사용할 수 있는 주문 슬롯 레벨 이하여야 합니다.

예를 들어, 당신이 3레벨 클레릭이라면 당신은 1레벨 슬롯 4개와 2레벨 슬롯 2개를 지니고 있으므로, 1레벨과 2레벨 주문을 준비할 수 있습니다. 당신의 지혜가 16이라면, 당신은 지혜 수정치(3)에 레벨(3)을 더해 총 6개의 주문을 준비할 수 있습니다. 만약당신이 1레벨 주문인 상처 치료Cure Wounds를 준비했다면, 당신은 1레벨이나 2레벨 슬롯을 소비해 이 주문을 시전할 수 있습니다. 주문을 시전한다 해도 당신이 준비한 목록에서 사라지지는 않습니다.

당신은 긴 휴식을 마칠 때 준비한 주문 목록을 변경할 수 있습니다. 새로운 클레릭 주문 목록을 준비하려면 기도와 명상으로 시간을 보내야 합니다. 여기에는 준비하려는 주문의 레벨당 1분씩의 시간이 들어갑니다.

#### 주문시전 능력치

클레릭 주문을 시전할 때는 지혜를 당신의 주문시전 능력치로 사용합니다. 당신의 마법은 신에 대한 헌신에서 나오는 것이기 때문입니다. 당신은 주문시전 능력치가 필요할 때마다 지혜와 그 수정치를 사용합니다. 또 당신이 시전하는 클레릭 주문의 내성 DC를정할 때나 주문 공격시 명중 굴림 수정치에도 지혜를 사용합니다.

#### 주문 내성 DC =

8 + 당신의 숙련 보너스 + 당신의 지혜 수정치

#### 주문 공격 수정치 =

당신의 숙련 보너스 + 당신의 지혜 수정치

#### 의식 시전

당신은 의식 태그가 붙어 있는 클레릭 주문을 준비했을 때, 그 주문을 의식으로 시전할 수 있습니다.

#### 주문시전 매개체

당신은 클레릭 주문을 시전할 때, 성표(제5장 참조)를 주문시전 매개체로 사용할 수 있습니다.

# 신성 권역 DIVINE DOMAIN

당신은 지식, 생명, 광휘, 자연, 폭풍, 기만, 전쟁 등 여러 권역 중에 당신의 신과 연관된 것 하나를 선택해야 합니다. 생명 권역에 대한 내용은 클래스 설명 마지막에 수록되어 있으며, 생명 권역에 연관된 신들의 예시 또한 나와 있습니다. 다른 권역들에 대한 자세한 내용은 플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)을 참조하시기 바랍니다. 당신은 1레벨에 권역을 선택하면서 권역에 따른 주문과 추가 요소를 얻습니다. 또한 2레벨에 권역에 따른 신성 변환의 추가 사용법을 알게 되며, 6, 8, 17레벨에도 선택에 따른 추가적 요소를 얻을 수 있습니다.

## 권역 주문 DOMAIN SPELLS

권역마다 권역 주문이라 부르는 주문들의 목록이 있습니다. 이 주문들은 당신의 클레릭 레벨에 따라 얻을 수 있는 것들이며 권역설명에 자세히 나와 있습니다. 일단 권역 주문을 얻었다면 당신은 언제나 이 주문들을 준비하고 있는 것이며, 권역 주문은 매일 준비할 수 있는 주문 개수에 포함되지 않습니다.

만약 당신이 클레릭 주문 목록에 없는 주문을 권역 주문으로 받은 경우, 당신은 해당 주문을 시전할 때 클레릭 주문으로 취급 할 수 있습니다.

# 신성 변환 CHANNEL DIVINITY

당신은 클레릭 2레벨 때부터, 신에게서 직접 받은 신성한 힘을 통해 특별한 마법적 효과들을 일으킬 수 있습니다. 2레벨 때 당신은 언데드 퇴치와 권역에 따라 얻은 것을 합해 2개의 효과를 사용할수 있습니다. 몇몇 권역들은 레벨이 올라가면서 추가적인 효과들을 사용할수 있게 해주며, 이는 각 권역 설명에 나와 있습니다.

신성 변환을 사용할 때, 당신은 어떤 효과를 내고 싶은지 선택해야 합니다. 한 번 신성 변환을 사용했다면 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마칠 때까지 다시 사용할 수 없습니다.

몇몇 신성 변환은 내성 굴림이 필요합니다. 당신이 사용한 능력이 내성 굴림을 허용한다면, 이 내성 굴림의 DC는 당신의 클레릭 주문에 대한 내성 DC와 같습니다.

6레벨에 도달하면, 당신은 휴식 사이에 신성 변환을 2번 사용할 수 있게 됩니다. 또한, 18레벨에 도달하면, 당신은 휴식 사이에 신성 변환을 3번 사용할 수 있게 됩니다. 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마치면 소비한 신성 변환 횟수를 모두 회복할 수 있습니다.

## 신성 변환: 언데드 퇴치 TURN UNDEAD

당신은 행동을 사용하고 성표를 높이 쳐들며 기도를 읊어 언데드들을 쫓아낼 수 있습니다. 당신을 보거나 들을 수 있는 30ft 내의모든 언데드는 지혜 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패한 크리쳐는 피해를 받기 전까지 1분간 퇴치됩니다.

퇴치당한 크리쳐는 자신의 턴이 될 때마다 전력을 다해 당신으로부터 멀어져야 하며, 자신의 의지로 당신 주변 30ft에 접근할 수 없습니다. 또한, 퇴치당한 상태에서는 반응행동을 사용할 수 없습니다. 퇴치당해 있는 동안에는 질주 행동만을 사용하거나 어떻게든 이동을 막는 요소를 피해 도망치려 할 것입니다. 만약 어디로도도망갈 곳이 없다면, 퇴치당한 크리쳐는 회피 행동을 사용합니다.

# 능력치 점수 상승

당신은 클레릭 4, 8, 12, 16, 19레벨 때 각각 원하는 능력치 하나를 골라 2점 상승시키거나, 두 개의 능력치를 각각 1점씩 상승시킬 수 있습니다. 단, 이 방식으로는 능력치를 20점보다 높게 올릴수 없습니다.

#### 언데드 파괴 DESTROY UNDEAD

클레릭 5레벨에 도달하면, 당신이 사용한 언데드 퇴치의 내성 굴림에 실패한 언데드들 중 도전 지수가 일정 수치 이하인 것은 퇴치되어 도망가는 대신 즉시 파괴됩니다. 파괴되는 도전 지수는 아래 언데드 파괴 표를 참조하시기 바랍니다.

#### 언데드 파괴

# 클레릭 레벨 파괴되는 언데드 CR

5	1/2 이하
8	1 이하
11	2 이하
14	3 이하
17	4 이하

# 신의 간섭 Divine Intervention

클레릭 10레벨에 도달하면, 당신은 진정 위급할 때 당신의 신에 게 도움을 청하며 탄원을 올릴 수 있습니다.

신의 도움을 요청하기 위해서는 행동을 사용해야 합니다. 당신이 원하는 도움을 이야기한 다음, d100을 굴립니다. d100의 결과가 당신의 클레릭 레벨 이하로 나왔다면, 당신의 신이 그 탄원을 듣고 당신이 원하는 도움을 줄 것입니다. DM은 실제로 발휘되는 간섭의 형태를 결정할 수 있습니다. 간섭으로는 클레릭 주문이나신에 연관된 권역 주문의 형태가 가장 많이 사용됩니다.

만약 당신의 신이 도움을 줬다면, 당신은 이후 7일간 다시 이 요소를 사용하지 못합니다. 신의 도움을 받지 못한 경우 긴 휴식을 마치고 나면 다시 이 요소를 사용할 수 있습니다.

20레벨에 도달하면, 당신이 신에게 도움을 청할 때 주사위 굴림 없이 자동 성공한 것으로 칩니다.

# 신성 권역

만신전에 속하는 신들은 필멸자의 삶과 문명 중 서로 다른 부분에 영향력을 지니고 있으며, 이러한 영향력에 속하는 부분을 권역이라고 부릅니다. 또한 하나의 신이 지닌 모든 권역을 하나로 합친 것을 신의 권능(Portfolio)이라고 부릅니다. 예를 들어, 그리스 신아폴로의 권능에는 지식, 생명, 광휘의 권역이 포함되어 있습니다. 당신은 클레릭으로서 자신이 섬기는 신의 권능 중 한 측면을 선택하여, 그 권역에 해당하는 힘을 얻을 수 있습니다.

당신의 선택은 교단 내부의 종파에 따른 것일 수도 있습니다. 예를 들어, 아폴로의 경우, 어떤 지방에서는 포이보스("빛나는자") 아폴로라고 부르며 빛의 권역에서 더 숭배받았던 반면, 또다른 지역에서는 아폴로 아케시우스("치료하는 자")라 부르며 지식 권역의 신으로서 더 깊은 의미를 두었습니다. 아니면, 당신은 그저 개인적인 이유로 신의 여러 측면 중 한 가지 권역을 더 중요하게 생각하고 있는 것일 수도 있습니다.

각 권역의 설명에는 그 권역에 영향력을 지닌 신들의 예시가 나와 있습니다. 이 예시는 포가튼 렐름즈, 그레이호크, 드래곤랜 스, 에버론 캠페인 배경의 신들과, 켈트, 그리스, 북유럽, 이집트 만신전의 신들이 포함되어 있습니다.

# 생명 권역 LIFE DOMAIN

생명 권역은 맥동하는 긍정적인 힘에 집중하고 있습니다. 이 힘은 우주를 이루는 근본 요소 중 하나로, 살아 있는 모든 생명을 유지시킵니다. 생명의 신들은 생명과 건강을 수호하며 병들고 상처받은 이들을 치료합니다. 이들은 위급한 이들에게 도움을 주며, 죽음과 불사의 세력을 물리치곤 합니다. 악하지 않은 신들 거의 대다수는 이 권역에 영향력을 지니고 있습니다. 특히 챠운티, 아라와이, 데메테르 등 농업에 관계된 신들이나 라샌더, 펠러, 라 호라프티 같은 태양신들, 일마터나 미샤칼, 아폴로, 디안세트 같은 치료 혹은 인내의 신들, 헤스티아나 하토르, 볼드레이 같은 가정과공동체의 신들이 생명 권역에 깊게 관계되어 있습니다.

#### 생명 권역 주문

#### 클레릭 레벨 주문

1	축복Bless, 상처 치료Cure Wounds
3	하급 회복Lesser Restoration, 영체 무기Spiritual Weapon
5	희망의 봉화Beacon of Hope, 재활성화Revivify
7	죽음 방비Death Ward, 신앙의 수호자Guardian of Faith
9	다중 상처 치료Mass Cure Wounds, 사자 소생Raise Dead

#### 추가 숙련

1레벨 때 이 권역을 선택하면, 당신은 중장 갑옷에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다.

## 생명의 사도 Disciple of Life

1레벨 때부터, 당신의 치료 주문은 더 효과적으로 변합니다. 당신 이 hp를 회복하는 1레벨 이상의 주문을 시전할 때마다, 목표 크리쳐는 추가로 2 + 주문 레벨만큼의 hp를 더 회복합니다.

#### 신성 변환: 생명 보존 Preserve Life

클레릭 2레벨 때부터, 당신은 신성 변환을 사용하여 심한 부상을 입은 자들을 치료할 수 있습니다.

당신은 행동을 사용하고 성표를 높게 들어 당신의 클레릭 레벨×5만큼의 hp를 회복시킬 수 있습니다. 당신은 이 회복량으로 당신 주변 30ft 이내의 크리쳐 중 하나를 회복시키거나, 여러 크리쳐들을 나누어 회복시킬 수 있습니다. 이 요소로는 크리쳐마다 최대 hp의 절반까지만을 회복할 수 있습니다. 언데드나 구조물에게는 이 요소를 사용할 수 없습니다.

# 축복받은 치유사 Blessed Healer

클레릭 6레벨에 도달하면, 다른 이들을 치유하는 당신의 치료 주문은 동시에 당신도 치료할 수 있게 됩니다. 당신이 1레벨 이상의주문을 시전해 다른 크리쳐의 hp를 회복하면, 당신 자신 역시 2 +주문 레벨만큼의 hp를 회복합니다.

#### 신성한 일격 DIVINE STRIKE

클레릭 8레벨에 도달하면, 당신은 무기에 신성한 힘을 주입할 수 있는 능력을 받을 수 있습니다. 당신의 턴마다 한 번씩, 무기로 크리쳐를 공격하여 명중할 때마다 당신은 추가로 1d8점의 광휘 피해를 가할 수 있습니다. 이 추가 피해는 14레벨에 2d8점으로 증가합니다.

#### 최상의 치유력 Supreme Healing

클레릭 17레벨에 도달하면, 당신이 hp를 회복하는 주문을 사용하여 주사위를 굴려 회복량을 정할 때, 주사위를 굴리는 대신 주사위마다 최대치가 나온 것으로 취급할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 2d6점의 hp를 회복하는 주문을 시전한 경우 12점을 회복할 수 있습니다.

# 파이터 FIGHTER

금속 소리가 울리는 철판 갑옷을 몸에 걸친 여전사는 방패를 들어 몸을 보호하며 엄청난 수의 고블린 무리에게 돌진합니다. 그녀 뒤 에는 징박은 가죽 갑옷을 입은 엘프가 고풍스러운 활로 연달아 화 살을 날려 보내며 엄호하고 있습니다. 하프 오크는 고함을 치며 명령을 내리곤, 두 동료를 도와 전투를 더 유리한 상황으로 끌고 가려 합니다.

사슬 갑옷을 걸친 드워프는 방패를 들어 동료를 내리치려는 오 우거의 곤봉을 가로막고는 타격을 옆으로 흘려보냈습니다. 동료 하프 엘프는 비늘 갑옷을 입은 채 시미터 두 자루를 휘두르며 칼 날의 폭풍이 되어 오우거 주변을 맴돌며 약점을 찾으려 합니다.

그물과 삼지창에 능숙한 검투사는 투기장 한복판에서 적과 맞서며, 전술적 이점을 찾아 분주히 움직입니다. 갑자기 상대가 들고 있던 검이 푸른 빛으로 번쩍이더니 칼날에서 번개가 날아와 그를 강타했습니다.

위의 영웅들은 모두 파이터입니다. 아마도 파이터는 던전즈 앤드래곤즈Dungeons & Dragons의 세계에서 가장 다채로운 클래스일 것입니다. 사명을 쫓는 기사, 정복 군주, 왕의 명을 받든 용사, 정예 군인, 역전의 용병, 도적 우두머리에 이르는 모든 전사가 파이터가 될 수 있습니다. 이들은 다종다양한 무기와 갑옷을 다루며 전투 기술에 관해서는 누구보다 뛰어난 지식을 지니고 있습니다. 그들은 항상 죽음과 함께 합니다. 그들은 죽음의 전령이 되기도 하며, 그들 자신이 죽음에 가까이 가기도 합니다.

# 다재다능한 전문가

파이터는 여러 가지 전투 방식의 기초를 배웁니다. 파이터들은 누구나 도끼를 휘두르는 법과 레이피어로 펜싱하는 법을 다 알고 있으며, 장검이나 대검을 쓰는 법, 심지어 그물로 적을 사로잡는 법까지 알고 있습니다. 갑옷이나 방패의 사용법 역시 마찬가지입니다. 파이터는 모든 갑옷과 방패를 익숙하게 다룰 수 있습니다. 파이터들은 이처럼 광범위한 기초 훈련을 바탕으로, 자신이 선호하는 특정한 전투 방식을 전문적으로 훈련합니다. 어떤 이들은 궁술에 집중하는가 하면, 또 다른 이들은 두 무기를 동시에 다루는 방식을 파고듭니다. 또 일부는 무예에 마법을 접목하는 방식을 연구하기도 합니다. 이 다재다능한 기본 기술과 전문화된 전투 방식을 동시에 가진 파이터는 전장에서나 던전에서나 탁월한 전투 요원이 됩니다.

# 위험에 익숙한 자

도시 경비대나 마을 민병대, 혹은 왕실 사병의 전사들이 전부 파이터인 것은 아닙니다. 이러한 군인들 대부분은 그저 기본적 전투 훈련만 받은 비교적 덜 훈련된 병사들일 뿐입니다. 한편, 숙련병, 장교, 훈련된 경호원, 헌신적인 기사 등은 파이터일 가능성이 더클 것입니다.

몇몇 파이터는 자신의 기술을 살려 모험자가 되기도 합니다. 모험자로서 던전을 파고들어 괴물들을 죽이는 위험한 일은 파이 터에게 있어 제2의 천성이나 다름없습니다. 그들이 떠나온 전쟁 터의 삶 역시 마찬가지로 위험하기 때문입니다. 하지만 파이터들

#### 파이터

레벨	숙련 보너스	클래스 요소
1	+2	전투 유파, 재기의 바람
2	+2	행동 연쇄 (1회 사용)
3	+2	무예 아키타입
4	+2	능력치 점수 상승
5	+3	츠가 고경

#### 6 +3 능력치 점수 상승 7 무예 아키타입 추가 요소 +3 능력치 점수 상승 8 +3 9 +4 불요불굴 (1회 사용) 무예 아키타입 추가 요소 10 +4 11 추가 공격(2) +4 능력치 점수 상승 12 +4 +5 불요불굴 (2회 사용) 13 능력치 점수 상승 14 +5 15 +5 무예 아키타입 추가 요소 16 +5 능력치 점수 상승 행동 연쇄 (2회 사용), 불요불굴(3회 사용) 17 +6 무예 아키타입 추가 요소 18 +6 19 능력치 점수 상승 +6 20 +6 추가 공격(3)

은 위험이 클수록 보답도 크다는 사실을 알고 있습니다. 도시 경 비대를 지휘하면 더 안전하게 살기야 하겠지만, 불꽃을 뿜는 검을 볼 기회는 그다지 많지 않을 것입니다.

# 파이터 만들기

파이터 캐릭터를 만들고자 할 때는 캐릭터의 배경에서 두 개의 요 소를 생각해 보시기 바랍니다. 먼저 당신은 어디서 전투 훈련을 받았습니까? 그리고 당신과 주변의 평범한 전사들 사이의 차이점 은 어떤 것입니까? 당신은 다른 이들보다 더 비정한 마음가짐을 지니고 있습니까? 당신이 보여준 뛰어난 헌신에 대한 보답으로 스승이 당신에게 더 많은 가르침을 주었습니까? 애초에 당신이 훈련에 몰두하게 된 이유는 무엇입니까? 고향에 위협이 닥쳐 복 수를 하고자 한 것입니까? 아니면 그저 당신의 실력을 증명하고 싶었던 것입니까?

당신은 귀족의 사병이나 지역 민병대로서 정규 훈련을 받았을 수도 있습니다. 또한, 당신은 사관학교에서 전술과 전략, 군의 역 사를 공부했을지도 모릅니다. 당신은 어쩌면 홀로 배워 나가며 세 련된 것은 아니어도 실전적인 경험을 쌓은 것일지도 모릅니다. 당 신은 농장에서의 따분한 삶을 벗어나기 위해 검을 들었습니까? 아니면 자랑스러운 가족의 전통을 지키기 위해 검을 들었습니까? 당신의 장비는 군대의 보급품이었을 수도 있고, 가문의 유산이었 을 수도 있습니다. 아니면 당신이 몇 년 동안 고생하며 저축한 돈 으로 사들인 것일 수도 있습니다. 당신의 무장은 이제 가장 중요 한 소지품이 되었습니다. 무기와 갑옷이야말로 죽음이 당신을 포 옹하지 못하도록 해 주는 유일한 장벽이기 때문입니다.

#### 빠른 제작

파이터를 빨리 만들고자 한다면 아래 순서를 따르시길 권합니다. 우선 근력이나 민첩을 가장 높은 능력치로 정합니다. 근접 무기에 중점을 둔다면 근력, 장거리(혹은 교묘함) 무기에 중점을 둔다면 민첩이 좋습니다. 두 번째로는 건강을 높이는 것이 일반적입니다 그런 다음, 군인 배경을 선택하시면 됩니다.

# 클래스 요소

파이터로서, 당신은 아래와 같은 클래스 요소를 지니고 있습니다.

#### 히트 포인트

히트 다이스: 파이터 레벨당 1d10점

1레벨 시의 히트 포인트: 10 + 당신의 건강 수정치

레벨 상승시의 히트 포인트: 1레벨 상승할 때마다 1d10(또는 6) + 당신의 건강 수정치만큼 증가

#### 숙련

갑옷: 모든 갑옷과 방패

무기: 단순 무기 및 군용 무기 전체

도구: 없음

내성 굴림: 근력, 건강

기술: 곡예, 동물 조련, 운동, 역사학, 통찰, 위협, 감지, 생존 중 2종 선택

#### 장비

당신은 아래와 같은 초기 장비를 지니고 있습니다. 여기에 당신의 배경으로 얻는 장비를 더합니다.

- (a) 체인 메일 또는 (b) 레더 아머와 롱보우, 화살 20개
- (a) 군용 무기 하나와 방패 또는 (b) 군용 무기 2개
- (a) 라이트 크로스보우와 볼트 20개 또는 (b) 핸드액스 2개
- (a) 던전 탐색자의 꾸러미 또는 (b) 탐험가의 꾸러미

# 전투 유파

당신은 파이터 클래스를 선택할 때, 전투 유파 한 가지를 자신의 전문분야로 삼을 수 있습니다. 아래 선택지 중 하나를 선택하십시 오. 이후 다시 전투 유파를 선택하게 된다 해도, 이전에 선택한 유 파를 다시 고를 수는 없습니다.

## 결투술 Dueling

당신이 한 손에 근접 무기를 들고 다른 손에는 무기를 들지 않았 다면, 들고 있는 무기의 피해 굴림에 +2 보너스를 받습니다.

## 궁술 ARCHERY

당신은 장거리 무기를 사용해 공격할 때 명중 굴림에 +2 보너스를 받 습니다.

## 대형 무기 전투술 Great Weapon Fighting

당신이 양손으로 근접 무기를 사용해 공격할 때, 무기 피해 굴림 주사위에서 1이나 2가 나왔다면 그 주사위를 한 번 다시 굴릴 수 있습니다. 당신은 반드시 다시 나온 값을 사용해야 합니다. 다시 굴려 또 1이나 2가 나왔다 해도 그대로 그 값을 사용합니다. 당신 은 양손이나 다용도 속성을 지닌 무기를 사용할 때만 이 이익을 받을 수 있습니다.

## 방어술 Defense

당신은 갑옷을 입고 있을 때, AC에 +1 보너스를 받습니다.

#### 보호술 PROTECTION

당신이 볼 수 있는 크리쳐가 당신 주변 5ft 이내의 다른 크리쳐를 목표로 공격을 가할 때, 당신은 반응행동을 사용해 그 명중 굴림 에 불리점을 가할 수 있습니다. 이 요소를 사용하려면 방패를 장 비하고 있어야 합니다.

## 쌍수 전투술 Two-Weapon Fighting

당신은 양손에 각각 무기를 들고 싸울 때, 주로 쓰지 않는 손으로 가한 공격의 피해에도 능력 수정치를 더할 수 있습니다.

# 재기의 바람 SECOND WIND

당신은 위험으로부터 스스로를 보호할 때 한정적으로나마 사용할 수 있는 체력의 근원을 지니고 있습니다. 당신은 자기 턴에 추가 행동을 사용하여 1d10 + 당신의 파이터 레벨만큼 hp를 회복할 수 있습니다.

당신이 이 요소를 한 번 사용했다면, 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마치고 나서야 다시 이 요소를 사용할 수 있습니다.

# 행동 연쇄 Action Surge

파이터 2레벨 때부터, 당신은 짧은 시간 동안 자신의 한계를 넘어서는 활약을 하도록 스스로를 몰아붙일 수 있습니다. 당신은 자기턴에 행동 하나를 더 사용할 수 있습니다. 이 행동은 보통 행동과추가 행동에 더해 사용할 수 있습니다.

당신이 이 요소를 한 번 사용했다면, 짧은 휴식이나 긴 휴식을 마치고 나서야 다시 이 요소를 사용할 수 있습니다. 17레벨에 도 달하면, 당신은 휴식 사이에 이 요소를 2번 사용할 수 있게 됩니다. 하지만 턴 당 한 번씩만 사용할 수 있습니다.

# 무예 아키타입 MARTIAL ARCHETYPE

당신은 파이터 3레벨에 자신의 전투 기법과 기교를 종합해 자신이 원하는 방향으로 특화를 시작할 수 있습니다. 챔피언 아키타입에 대한 설명은 이 규칙에 수록되어 있습니다. *플레이어즈 핸드북 (Player's Handbook)*을 참조하면 다른 아키타입에 대한 내용도확인할 수 있을 것입니다. 이렇게 선택한 아키타입에 따라 당신은 3, 7, 10, 15, 18레벨 때 추가적 요소를 얻을 수 있습니다.

# 능력치 점수 상승

당신은 파이터 4, 6, 8, 12, 14, 16, 19레벨 때 각각 원하는 능력 치 하나를 골라 2점 상승시키거나, 두 개의 능력치를 각각 1점씩 상승시킬 수 있습니다. 단, 이 방식으로는 능력치를 20점보다 높 게 올릴 수 없습니다.

# 추가 공격

파이터 5레벨에 도달하면, 당신은 자기 턴에 공격 행동을 할 때마다 공격을 두 번씩 가할 수 있습니다.

당신이 가할 수 있는 공격 횟수는 파이터 11레벨에 도달하면 3번이 되며, 20레벨에 도달하면 총 4번 공격할 수 있습니다.

# 불요불굴 Indomitable

파이터 9레벨에 도달하면, 당신은 실패한 내성 굴림을 한 번 다시 굴릴 수 있습니다. 만약 당신이 내성 굴림을 다시 굴릴 경우 무조 건 새로 나온 결과를 사용해야 하며, 이 요소를 한 번 사용했다면 긴 휴식을 마쳐야 다시 사용할 수 있게 됩니다.

당신이 13레벨에 도달하면 휴식 사이에 이 요소를 2번 사용할 수 있게 되며, 17레벨에 도달하면 3번 사용할 수 있게 됩니다.

# 무예 아키타입

파이터들은 자신들의 전투 실력을 향상시키기 위해 각자 다른 다양한 접근 방식을 택하곤 합니다. 무예 아키타입은 당신이 어떠한 접근 방식을 선택하였는가를 뜻합니다.

# 챔피언 CHAMPION

챔피언은 순수한 육체의 힘을 갈고 닦아 치명적일 정도의 완벽함을 이루려는 이들입니다. 이 부류에 속하는 파이터들은 열정적인 훈련 과 우수한 신체 능력을 결합해 파괴적인 타격을 가하곤 합니다.

# 향상된 치명타 Improved Critical

파이터 3레벨 때 이 무예 아키타입을 선택하면, 당신의 무기 공격은 명중 굴림 주사위에서 19-20이 나왔을 때 치명타를 가하게 됩니다.

## 뛰어난 운동능력 REMARKABLE ATHLETE

파이터 7레벨에 도달하면, 당신은 숙련 보너스를 더하지 못하는 모든 근력, 민첩, 건강 능력 판정에 숙련 보너스의 절반(나머지 올 림)을 더할 수 있습니다.

또한, 당신이 도움닫기 후 도약을 한다면, 당신이 뛰어넘는 거리는 당신의 근력 수정치 +1당 1ft만큼 증가합니다.

## 추가 전투 유파 Additional Fighting Style

파이터 10레벨에 도달하면, 당신은 전투 유파 클래스 요소 중에서 두 번째 유파를 선택해 얻을 수 있습니다.

# 우월한 치명타 Superior Critical

파이터 15레벨에 도달하면, 당신의 무기 공격은 명중 굴림 주사 위에서 18-20이 나왔을 때 치명타를 가하게 됩니다.

#### 생존의 대가 Survivor

파이터 18레벨에 도달하면, 타격을 견뎌내는 당신의 힘은 정점에 도달하게 됩니다. 당신의 hp가 절반 이하라면, 당신은 자기 턴이 시작할 때마다 5 + 당신의 건강 수정치만큼 hp를 회복합니다. 단, 당신의 hp가 0으로 떨어졌을 때는 이 요소의 이익을 받지 못합니다.

# 제4장: 개성과 배경

캐릭터들은 단순히 종족과 클래스를 조합한 것 이상의 존재입니다. 이들은 각자 나름대로 이야기와 관심사를 가지고 있으며, 클래스나 종족만으로는 설명할 수 없는 능력을 지닌 독립적인 존재들입니다. 이 장에서는 이름이나 신체적 상세 정보 등 캐릭터를다른 이들과 구별시켜주는 여러 특징과 배경 및 언어에 대한 규칙, 개성과 성향에 대한 상세한 설명을 다루고 있습니다.

# 캐릭터의 상세 정보

캐릭터의 이름과 신체적 특징은 다른 플레이어들이 그 캐릭터에 대해 알게 되는 첫 번째 정보입니다. 따라서 우선 당신의 캐릭터가 어떤 이름이며 어떻게 생겼는지를 마음속으로 충분히 생각해보는 것이 좋습니다.

# 이름

캐릭터의 종족 설명에는 그 종족의 구성원들이 사용하는 이름의 예시가 수록되어 있습니다. 이 예시를 참조하시고 충분히 생각한 다음 이름을 정하시기 바랍니다.

# 성별

당신은 성별에 따른 특별한 이익이나 불이익을 받지 않고 원하는 성별의 캐릭터를 만들 수 있습니다. 오히려 문화권마다 존재하는 생물학적 성별, 사회적 성별, 성별 간 행동의 선입관 등을 생각해 보고, 당신의 캐릭터가 그러한 선입관에 부합하는지 아닌지를 따 져 보는 것이 좋습니다. 예를 들어, 남자 드로우 클레릭은 드로우 사회에서 흔치 않은 존재이니만큼, 그의 클래스 자체가 드로우 사회를 떠나 지상으로 올라와야 했던 이유가 될 수도 있습니다.

생물학적이나 사회적 성별에 따른 이분법적 사고에 너무 얽매일 필요는 없습니다. 예를 들어, 엘프 신 코렐론 라레시안은 중성 혹은 양성을 모두 가진 존재로 여겨지며, 멀티버스 내의 엘프 종

#### 티카와 아르테미스: 대조적인 캐릭터들

이 장에서는 아래 두 인간 파이터의 예시를 통해, 배경의 설정에 따라 캐릭터들이 얼마나 큰 차이를 지니게 되는지 설명하고자 합니다.

드래곤랜스 배경의 등장인물인 티카 웨이런(Tika Waylan)은 거친 유소년기를 보낸 10대 소녀입니다. 도적의 딸이었던 그녀는 집에서 달아났지만, 솔레이스 거리에서 아버지의 직업을 그대로 이어받게 되었습니다. 하지만 "마지막 우리 집" 여관 주인을 상대로 도둑질을 하려고 했을 때 붙잡혀 버리고 말았습니다. 여관 주인은 그녀를 체포하거나 하는 대신, 그대로 거두어 여관의 여급으로 일하게 해 주었습니다. 드래곤 군대가 솔레이스 마을을 폐허로 만들고 여관을 완전히 박살 내 버렸을 때, 티카는 어쩔 수 없이 소꿉친구들과 함께 모험에 나서게 되었습니다. 그녀는 파이터로서 재능이 있었고(프라이팬이 가장흔히 쓰는 무기이긴 했지만), 거리에서 나고 자란 경험 덕에 모험에 도움이 될 법한 여러 기술도 익히고 있었습니다.

아르테미스 엔트레리(Artemis Entreri)는 포가튼 렐름즈의 칼림 포트(Calimport) 거리에서 자랐습니다. 그는 자신의 재치와 힘, 기민 함을 이용해 수백개가 넘는 빈민가 중 일부를 자신의 영역으로 만들 었습니다. 몇 년이 지나자 그는 도시에서 가장 강력한 도둑 길드의 관심을 끌게 되었고, 젊은 나이에도 불구하고 길드 내에서 빠르게 높은 지위에 올랐습니다. 아르테미스는 도시의 파샤가 가장 아끼는 암살자중 한 사람이 되었고, 결국 도둑맞은 보석을 되찾기 위해 머나먼 아이스윈드 데일에 파견되었습니다. 그는 살인 전문가이며, 자신의 기술을 향상시키기 위해 끊임없이 도전을 거듭하곤 합니다.

티카와 아르테미스는 둘 다 인간이며, 둘 다 파이터입니다. 게다가 둘 다 약간씩 로그의 경험을 지니고 있습니다. 근력과 민첩 점수가 높 은 것도 비슷합니다. 하지만 그 이상의 유사점은 존재하지 않습니다. 족 중에서는 이러한 코렐론의 특징을 그대로 이어받는 경우도 있습니다. 또한 당신은 스스로 남자라고 여기며 여성의 몸에 갇혀 있다고 생각하는 캐릭터를 만들 수도 있고, 남자로 착각 당하는 것을 정말 싫어하는 수염 기른 여성 드워프 캐릭터를 만들 수도 있습니다. 이처럼 캐릭터가 지닌 성적 지향은 전적으로 당신이 선택할 문제입니다.

# 키와 체중

당신은 종족 설명에 수록된 정보를 사용하거나 아래의 무작위 신장 체중 표를 이용해서 자기 캐릭터의 키와 체중을 정할 수 있습니다. 캐릭터의 키와 체중을 정할 때는 당신의 캐릭터가 지난 능력치 점수와 얼마나 어울리는지 생각해 보십시오. 힘이 약하지만 기민한 캐릭터라면 마른 체격을 지니고 있을 것입니다. 반면 강한힘을 지난 튼튼한 캐릭터는 큰 키에 몸이 무거울 수도 있습니다.

무작위 신장 체중 표를 이용해 캐릭터의 키와 체중을 구할 때는 먼저 신장 수정치 항목에서 주사위를 굴리고, 그 값을 기본 키에 더합니다. (키의 단위는 피트(ft)와 인치(inch)입니다.) 체중을 정할 때는 체중 수정치에 주어진 주사위를 굴리고, 그 값을 신장수정치에서 굴린 주사위 값에 곱하여 기본 체중에 더합니다. (체중의 단위는 파운드(lbs)입니다.)

#### 무작위 신장 체중

종족	기본 신장	신장 수정치	기본 체중	체중 수정치
인간	4'8"	+2d10	110lbs	× (2d4)lbs
언덕 드워프	3'8"	+2d4	115lbs	× (2d6)lbs
산 드워프	4'	+2d4	130lbs	× (2d6)lbs
하이 엘프	4'6"	+2d10	90lbs	$\times$ (1d4)lbs
우드 엘프	4'6"	+2d10	100lbs	× (1d4)lbs
드로우	4'5"	+2d6	75lbs	× (1d6)lbs
하플링	2'7"	+2d4	35lbs	×1lb
드래곤본	5'6"	+2d8	175lbs	× (2d6)lbs
노움	2'11"	+2d4	35lbs	×1lb
하프 엘프	4'9"	+2d8	110lbs	$\times$ (2d4)lbs
하프 오크	4'10"	+2d10	140lbs	× (2d6)lbs
티플링	4'9"	+2d8	110lbs	$\times$ (2d4)lbs

참고: 1인치(1")=약 2.5cm, 12인치=1ft(1'), 1파운드(1lb)=약 450g

예를 들어, 티카는 인간이기 때문에 기본 신장 4ft 8인치에 추가로 2d10인치를 더해 키를 정합니다. 2d10을 굴리자 12가 나왔고, 따라서 티카의 키는 5ft 8인치로 정해졌습니다. 그리고 플레이어는 체중 수정치를 얻기 위해 2d4를 굴렸고, 결과로 3이 나왔습니다. 따라서 티카의 추가 체중은 +36lbs로 정해졌습니다. 인간의 기본 체중은 110lbs이므로, 총 146lbs의 체중을 지니게 된 것입니다.

# 그 외 신체적 특징

당신은 캐릭터의 나이와 눈동자 및 머리카락의 색, 피부색 등을 정할 수 있습니다. 당신의 캐릭터에게 약간의 독특함을 더하고 싶 다면, 흉터나 가벼운 장애, 문신 등 기억에 남을만한 신체적 특색 을 더해 보는 것도 좋습니다.

# 성향 ALIGNMENT

던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons 게임 세계 속의 여러 크 리쳐들은 성향을 통해 다양한 도덕적, 개인적 태도를 나타내곤 합 니다. 성향은 먼저 도덕을 가늠하는 요소(선, 악, 중립)과 사회와 질서를 가늠하는 요소(질서, 중립, 혼돈)을 조합해 표현됩니다. 따 라서 총 아홉 가지의 조합이 가능합니다.

아래 설명하고 있는 아홉 종류 성향을 요약하자면, 해당 성향의 크리쳐들이 어떻게 행동하는가에 대한 대략적 설명입니다. 실제 개별 크리쳐들은 이러한 설명에 꼭 부합하지 않으며, 다양한 차이점을 지니고 있습니다. 오히려 전형적인 설명과 똑같이 행동하는 경우가 훨씬 희귀합니다.

**질서 선(LG)** 크리쳐는 사회적으로 올바르다고 여기는 행동을 하려고 합니다. 골드 드래곤, 팔라딘, 드워프들 대부분이 질서 선 성향을 따릅니다.

중립 선(NG) 크리쳐는 다른 사람들이 도움을 요청할 때 그들을 돕기 위해 최선을 다합니다. 천상체 대부분과 몇몇 구름 거인, 노움들 대다수가 중립 선 성향을 따릅니다.

**혼돈 선(CG)** 크리쳐는 다른 사람의 기대나 예상은 신경 쓰지 않고 오로지 자신의 양심에 따라 움직입니다. 카퍼 드래곤, 유니 콘, 엘프들 대다수가 혼돈 선 성향을 따릅니다.

질서 중립(LN) 크리쳐는 법과 전통, 개인적 규범에 따라 행동합니다. 몽크들 거의 대부분과 몇몇 위저드가 질서 중립 성향에 따라 행동합니다.

중립(N)은 도덕적 문제에 처했을 때 명확한 태도를 취하지 않고 그때그때 최선이라 생각하는 행동을 합니다. 리저드포크, 드루이드, 인간들 대부분이 중립 성향입니다.

혼돈 중립(CN) 크리쳐는 자기 마음이 내키는 대로 행동하며, 개인의 자유를 최우선으로 생각합니다. 바바리안이나 로그 대부분과 일부 바드가 혼돈 중립 성향을 따릅니다.

질서 악(LE) 크리쳐는 전통과 법, 질서에서 벗어나지 않는 한 자신의 욕망을 최우선으로 추구합니다. 블루 드래곤, 데빌, 홉고 블린 등이 질서 악 성향을 따릅니다.

중립 악(NE) 크리쳐는 연민이나 후회 따위는 생각하지 않으며, 보복이나 처벌이 없을 것 같다면 무엇이든 원하는 대로 저지릅니 다. 드로우 대부분과 일부 구름 거인, 유골로스 등이 중립 악 성향 을 따릅니다.

혼돈 악(CE) 크리쳐는 자신들의 탐욕, 증오, 피에 대한 갈망에 따라 무자비하게 폭력을 휘두르며 원하는 것을 차지합니다. 레드드래곤, 데몬, 오크들 대부분이 혼돈 악 성향을 따릅니다.

#### 멀티버스 내에서의 성향

사고 능력을 갖춘 크리쳐들 대부분에게 있어 성향이란 도덕적 선택입니다. 인간, 드워프, 엘프 등의 인간형 종족에 속하는 이들은 자신이 원하는 대로 선과 악, 질서와 혼돈 사이에서 어떤 길을 따를 것인지 선택할 수 있습니다. 신화에 따르면, 선한 성향의 신들은 피조물들에게 자유의지를 주어 스스로 도덕적 길을 선택하도록 했다고 합니다. 자유의지가 없이 선을 강조하는 것은 노예와다름없다는 점을 알고 있었기 때문입니다.

하지만 몇몇 종족을 창조한 악한 신들은 처음부터 자신들을 섬기도록 피조물을 만들었습니다. 이 종족들은 태어났을 때부터 자신들의 창조주와 비슷한 성향을 띄곤 합니다. 오크들 대부분은 창조신 그럼쉬가 지닌 폭력적이고 야만적인 본성을 공유하고 있으며, 보다 쉽게 악으로 치우칩니다. 선한 성향을 택한 오크 역시 있을 수 있지만, 일생동안 내면의 방향성과 투쟁을 벌여야 할 것입니다. (심지어 하프 오크들조차 오크 신의 영향력이 끈질기게 자신을 유혹하는 것을 느끼곤 합니다)

천상체나 악마들에게 있어, 성향은 존재 그 자체의 정수를 이루는 것입니다. 데빌은 질서 악 성향을 선택한 것이 아니며, 질서 악으로 기울어진 것도 아닙니다. 본질 그 자체가 질서 악 성향을

#### 티카와 아르테미스: 성향

티카 웨이런은 중립 선 성향을 지녔습니다. 그녀는 선한 마음씨를 지니고 자기 힘이 닿는 데까지 다른 사람들을 도우려 합니다. 반면, 아르테미스는 질서 악 성향입니다. 그는 생명의 가치 따위에는 아무 관심이 없지만, 살인 기술만큼은 전문적인 시각에서 접근합니다.

아르테미스는 악한 성향을 지닌 캐릭터이기 때문에, 이상적인 모험 자라고는 할 수 없습니다. 그는 악당으로 자신의 경력을 시작했고, 피 치 못할 경우 자신의 이익을 위해서만 영웅들과 힘을 모았습니다. 악 한 모험자들은 대개 자신의 이익에 몰두하며 동료들과 자주 충돌을 일으킵니다. 대개 악한 성향은 악당과 괴물들이 지니게 됩니다.

지니고 있는 것입니다. 만약 데빌이 어떤 식으로든 질서 악 성향에서 벗어났다면, 더이상 데빌로 남을 수 없게 되어버립니다.

이성적 판단력을 지니지 못한 크리쳐들 대부분은 성향이 없습니다. 그들의 성향은 그저 "성향없음"으로 표기되어 있습니다. 이런 크리쳐들은 도덕적이나 윤리적 선택을 할 수 있는 능력이 없으며, 야수적 본성에 따라 움직일 뿐입니다. 예를 들어, 상어는 야만적인 포식자이긴 하지만 악한 것은 아닙니다. 그저 성향이 없을뿐입니다.

## 언어

종족에 따라 캐릭터가 사용하는 기본 언어가 달라집니다. 또한 당신이 선택한 배경에 따라 하나 이상의 언어를 더 배울 수도 있습니다. 이렇게 당신이 정한 언어들을 캐릭터 시트에 기록하시기 바랍니다.

아래 표준 언어 표에서 언어를 선택하거나, 캠페인에서 가장 널리 쓰이는 언어를 선택하십시오. DM이 허락해 준다면 표준 언어 대신 특이한 언어를 배우거나 도둑의 은어나 드루이드어 같은 비밀 언어를 배울 수도 있습니다.

이들 언어 중 일부는 기타 많은 방언의 원류가 되기도 합니다. 예를 들어, 원시어는 창공어, 수중어, 화염어, 대지어라는 4가지 방언을 포함하고 있으며, 이들 언어는 원소계에서 널리 이용되는 것들입니다. 동일한 뿌리를 지닌 방언을 사용하는 크리쳐들 끼리는 어색하더라도 대화를 나눌 수 있습니다.

#### 표준 언어

언어	일반적인 사용자	문자
공용어 Common	인간	공용문자
드워프어 Dwarvish	드워프	드워프 문자
엘프어 Elvish	엘프	엘프 문자
거인어 Giant	오우거, 거인	드워프 문자
노움어 Gnomish	노움	드워프 문자
고블린어 Goblin	고블리노이드	드워프 문자
하플링어 Halfling	하플링	공용문자
오크어 Orc	오크	드워프 문자

#### 특이한 언어

언어	일반적인 사용자	문자
삼림어 Sylvan	요정 크리쳐	엘프 문자
심연어 Abyssal	데몬	하계문자
용언 Draconic	드래곤, 드래곤본	용언문자
원시어 Primordial	원소	드워프 문자
지저어	마인드 플레이어,	_
Deep Speech	비홀더	
지하공용어	지하 무역상	엘프 문자
Undercommon		
천상어 Celestial	천상체	천상문자
하계어 Infernal	데빌	하계문자

## 캐릭터의 개성

캐릭터가 지닌 다양한 특징, 버릇, 습관, 믿음, 단점 등의 개성을 그려가면 게임 속에서 실제 인물 같은 생동감을 얻을 수 있습니다. 캐릭터의 개성은 인격 특성, 이상, 유대, 단점이라는 네 가지분류로 이루어집니다. 이러한 분류 외에도 캐릭터가 좋아하는 문구나 단어, 사소한 습관이나 버릇, 악덕이나 인내심의 한계점 등다양한 것을 추가할 수 있습니다.

이 장 뒤에 소개하고 있는 각각의 배경들은 상상력에 불을 지 필만 한 적당한 개성 요소들을 포함하고 있습니다. 이러한 선택지 들에 너무 연연할 필요는 없지만, 캐릭터의 배경을 정하기엔 좋은 출발점이 되어줄 것입니다.

# 인격 특성 PERSONALITY TRAITS

당신은 캐릭터에게 두 개의 인격 특성을 줄 수 있습니다. 인격 특성은 당신의 캐릭터를 차별화하는 작고 단순한 방법으로 쓰일 수 있습니다. 인격 특성은 당신이 캐릭터에 대해 뭔가 재미있고 흥미로운 상상을 할 수 있도록 도와줄 수 있어야 합니다. 즉, 당신의 캐릭터가 어떤 존재인가 알려주는 명확한 자기 묘사여야만 합니다. 이런 면에서 볼 때 "나는 똑똑해."는 그리 좋은 인격 특성이 아닙니다. 똑똑한 캐릭터는 그 외에도 여럿 존재할 수 있기 때문입니다. 하지만 "나는 캔들킵의 책이란 책은 다 읽었어."는 그 캐릭터가 지닌 관심과 취향에 대해 말해주는 좋은 인격 특성이 될 수 있습니다.

인격 특성은 캐릭터가 좋아하는 것, 캐릭터의 과거 업적, 그가 두려워하거나 싫어하는 것, 그의 태도나 버릇, 그가 지닌 능력치 점수의 영향력 등을 표현할 수 있습니다.

인격 특성을 정할 때는 캐릭터가 지닌 능력치 점수 중 가장 높은 것과 낮은 것이 무엇인지부터 생각해 보는 것이 좋습니다. 능력치 점수는 캐릭터가 지닌 긍정적인 면이나 부정적인 면을 나타낼수 있습니다. 예를 들어, 캐릭터는 낮은 능력치 점수를 극복하기위해 노력하고 있다는 특성이나, 높은 능력치 점수 때문에 우쭐댄다는 특성을 추가할 수 있습니다.

#### 이상 IDEALS

캐릭터의 원동력이 되는 이상 한 가지를 설명합니다. 당신의 이상은 당신이 지니고 있는 가장 강력한 믿음이며, 근본적인 도덕과 윤리 원칙의 기준이 되어 세상을 바라보는 잣대가 되어 줍니다. 이상은 인생 목표와 핵심 믿음 체계의 바탕이 될 것입니다.

아래 질문들에 대한 대답 중 하나가 이상이 될 수 있습니다. 당신이 결코 배신하지 않을 원칙은 무엇입니까? 스스로의 희생을 감수하게끔 만드는 것은 무엇입니까? 무엇이 당신을 움직이게 하며, 당신의 목적과 야심으로 이끌어 줍니까? 당신이 추구하는 것중 가장 중요한 것은 무엇입니까?

이상은 원하는 대로 선택할 수도 있지만, 캐릭터가 지닌 성향에서 시작해 보는 것도 좋은 선택이 될 수 있습니다. 이 장에서 설명하고 있는 각각의 배경에는 이상에 대한 제안을 여섯 개씩 소개하고 있습니다. 이들 중 다섯 가지는 각각 질서, 혼돈, 선, 악 중립이라는 성향에 맞추어 주어진 것입니다. 그리고 나머지 하나는 도덕이나 윤리적 기준보다는 배경 그 자체에 더 무게를 두어 정해졌습니다.

#### 유대 Bonds

캐릭터가 지닌 유대 관계 중 하나를 설정합니다. 캐릭터가 지닌 유대는 다른 사람이나 장소, 사건과의 관계를 설명해줍니다. 당신 은 배경 설정을 통해 어떻게 유대를 맺었는지 정할 수 있습니다. 이러한 유대는 당신에게 영웅의 마음가짐을 갖게 해 준 것일 수도 있고, 유대를 맺은 존재가 위험에 처할 경우 이익과는 상반되는 행동을 하도록 만들 수도 있습니다. 유대는 이상과 비슷한 방식으로 당신의 캐릭터가 동기와 목적의식을 지니도록 이끌어 줍니다.

아래 질문들에 대한 대답 중 하나를 유대로 삼을 수 있습니다. 당신이 가장 아끼는 것은 누구입니까? 당신이 속해 있다고 생각 하는 장소가 있습니까? 당신이 가장 소중하게 간직하고 있는 소 지품은 무엇입니까?

당신이 지닌 유대는 클래스나 배경. 종족에 관계된 것일 수도 있고, 그 외 캐릭터의 개인적인 역사나 개성에 연관된 것일 수도 있습니다. 당신은 모험을 진행해 나가는 과정에서 새로운 유대를 얻을 수도 있습니다.

#### 단점 FLAWS

마지막으로 캐릭터가 지닌 단점을 정할 차례입니다. 당신의 캐릭터가 지닌 단점은 캐릭터가 즐기는 악덕이나 충동, 공포, 약점 등을 나타냅니다. 특히, 누군가 단점을 이용할 경우 당신을 파멸시키거나 최선의 선택을 하지 못하도록 만들 수 있는 것이야말로 좋은 단점이라고 할 수 있습니다. 단점은 그저 부정적인 인격 특성이 아니라 더 심각한 영향을 줄 수 있는 무언가입니다. 아래 질문들에 대해 대답해 보면 단점을 정하는 데 도움을 받을 수 있습니다. 무엇이 당신을 화나게 만듭니까? 당신이 가장 두려워하는 사람이나 개념, 사건은 무엇입니까? 당신이 특히 즐기는 고약한 습관이나 악덕이 있습니까?

# 고양감 Inspiration

고양감 규칙은 당신이 캐릭터의 인격 특성이나 이상, 유대, 단점 등을 잘 표현할 경우 던전 마스터가 그에 대한 보상을 줄 수 있도록 만든 것입니다. 당신은 고양감을 사용해서 억압받는 사람들에 대한 연민이라는 인격 특성을 이용해 거지 왕초와의 교섭을 유리하게 이끌어 나갈 수도 있습니다. 혹은 당신이 유대감을 느끼는 고향 마을의 안전을 지켜야 한다는 마음을 표현한 대가로 고양감을 얻어, 당신에게 걸려 있는 주문의 효과를 떨쳐내는 데 도움을 받을 수 있을지도 모릅니다.

# 고양감 얻기

DM은 다양한 이유로 고양감을 줄 수 있습니다. 가장 일반적인 것은 당신이 캐릭터의 인격 특성을 잘 표현했거나, 단점이나 유대로 인해 불리한 선택을 해야 했거나, 그 외에도 당신의 캐릭터를 잘 드러내 보여주는 행동을 했을 때의 보답으로 주는 것입니다. DM은 당신이 게임 도중 어떻게 해야 고양감을 얻을 수 있는지 이야기해 줄 것입니다.

고양감은 한 번에 하나씩만 가지고 있을 수 있습니다. 나중에 쓰려고 여러 개의 고양감을 축적할 수는 없습니다.

#### 티카와 아르테미스: 캐릭터의 세부사항

티카 웨이런과 아르테미스 엔트레리의 이름이 어떻게 정해졌고, 어떻게 각자의 개성을 반영하는지 생각해 봅시다. 티카는 더는 어린아이가 아니라는 것을 증명하고 싶어 하는 젊은 여성입니다. 그녀의 이름은 젊고 평범하게 들립니다. 아르테미스는 기이하고 머나먼 땅에서 온 듯한 신비로운 뉘앙스의 이름으로 지어졌습니다.

티카가 처음 모험에 나섰을 때는 19살이었습니다. 그녀는 적갈색 머리와 녹색 눈동자, 주근깨가 난 하얀 피부를 가지고 있었으며, 오른쪽 엉덩이에 사마귀가 있습니다. 아르테미스는 작은 키에 단단하고 잘 발달된 근육질 몸매를 지닌 남성입니다. 광대뼈가 도드라진 그의 얼굴은 언제나 면도해야 할 것처럼 수염이 나 있습니다. 까마귀처럼 새까만 그의 머리카락은 숱이 많지만, 회색의 눈동자는 생기를 잃은 듯합니다. 그의 삶과 영혼이 얼마나 공허한지 보여주는 것입니다.

#### 티카와 아르테미스: 인격 특성

티카와 아르테미스는 서로 뚜렷하게 대비되는 인격 특성을 지니고 있습니다. 티카는 거만한 자들을 싫어하며, 도둑으로 지내던 시절 높은 곳에서 떨어진 기억 때문에 고소공포증이 있습니다. 아르테미스는 언제나 최악의 사태에 대비하며, 항상 자신감을 가지고 빠르고 정확하게 움직입니다.

두 캐릭터의 이상을 살펴봅시다. 티카 웨이런은 어린아이 같은 순 진함을 지니고 생명의 가치와 모두를 존중하는 것의 중요성을 믿고 있습니다. 중립 선 성향을 지닌 그녀는 생명과 존중의 이상을 믿고 있 습니다. 아르테미스 엔트레리는 결코 감정에 휩쓸리지 않으며, 항상 자신의 기술을 발전시키기 위해 도전을 거듭합니다. 그는 질서 약 성 향을 지니고 있기에, 어느 한쪽에 치우쳐 판단을 그르치지 않으려 하 는 동시에 권력에 대한 갈망도 이상으로 가지고 있습니다.

티카 웨이런은 "마지막 우리 집" 여관과 유대를 지니고 있습니다. 여관 주인은 그녀에게 새 삶의 기회를 주었고, 여관에서 일할 때 모험 자 동료들과 우정을 맺게 되었기 때문입니다. 날뛰는 드래곤 군대 때 문에 여관이 완전히 파괴되었기 때문에, 티카는 자연스럽게 드래곤 군대에 대한 분노와 증오를 지니게 되었습니다. 그녀의 유대는 "나는 마지막 우리 집 여관을 파괴한 드래곤 군대에게 앙갚음을 할 수 있다 면 무엇이든 하겠어."라는 문장으로 표현할 수 있을 것입니다.

아르테미스 엔트레리가 지닌 유대는 기이하고 역설적이게도 그의 적수인 드리즈트 도어덴과의 관계입니다. 둘은 검술뿐 아니라 결단력과 의지에 있어서도 비슷한 점이 많았습니다. 아르테미스는 드리즈트와 처음 맞설 때 적의 내면에서 자신과 유사한 무언가를 발견했습니다. 만약 그의 인생이 조금만 달랐더라도 그 역시 이 드로우 영웅과 같은 삶을 살았을지도 모릅니다. 그 순간부터, 아르테미스는 단순한 암살자 이상의 존재가 되었습니다. 그는 드리즈트와의 경쟁의식을 통해 반영웅이 된 것입니다. 그의 유대는 "드리즈트 도어덴보다 내가 더 뛰어나다는 것을 증명할 때까지 나는 결코 쉬지 않겠어."라는 말로 설명할 수 있습니다.

두 캐릭터 모두 중요한 약점들을 지니고 있습니다. 티카는 순진하며, 감정적으로 여립니다. 그녀는 동료들보다 훨씬 어리기 때문에, 예전에 그랬던 것처럼 자기를 아이 취급하면 짜증을 냅니다. 자신이 어른임을 증명하기 위해서라면 티카는 평소 하지 않았을 법한 일을 할수도 있습니다. 반면, 아르테미스 엔트레리는 모든 개인적 관계를 끊고 고립되어 있으며, 그저 홀로 남겨져 지낼 수 있길 바랄 뿐입니다.

# 고양감 사용하기

당신이 명중 굴림이나 내성 굴림, 능력 판정을 할 때, 고양감을 가지고 있었다면 그 고양감을 소비해서 해당 판정에 이점을 받을 수 있습니다.

또한 만약 당신이 고양감을 가지고 있다면, 다른 플레이어가 뛰어난 역할 연기를 했거나 영리한 생각을 보여준 경우, 혹은 그저 게임을 더 신나게 만들었을 때 당신이 지닌 고양감을 건네주어 그 캐릭터에게 보답할 수 있습니다.

혹은 다른 플레이어 캐릭터가 이야기에 큰 진전을 만들어 주는 행동을 했거나, 이야기를 더 즐겁고 흥미롭게 만들어 주었다면 마찬 가지로 당신이 지니고 있던 고양감을 건네줄 수 있습니다.

# 배경 Backgrounds

모든 이야기에는 출발점이 있습니다. 당신의 캐릭터가 지닌 배경은 당신이 어디에서 왔는지, 모험자가 되기 전에는 어떤 삶을 살고 있었는지, 세상에서 어떠한 지위와 위치에 속한 인물이었는지를 말해줍니다. 당신의 파이터는 과거 용감한 기사였을 수도 있고, 싸움에 지친 병사였을 수도 있습니다. 당신의 위저드는 학자였을 수도 있고 장인이었을 수도 있습니다. 당신의 로그는 길드에속한 도적이었을 수도 있고, 청중들의 갈채를 받던 광대였을 수도 있습니다.

배경을 선택하면 당신은 캐릭터의 정체성과 관련된 중요한 이야기 요소들을 얻을 수 있습니다. 캐릭터의 배경을 정할 때 스스

로 생각해 보아야 할 가장 중요한 질문은 "무엇이 바뀌었는가?" 하는 것입니다. 당신의 캐릭터는 왜 예전의 삶을 버리고 모험에 뛰어들게 된 것입니까? 시작 시점의 장비를 구매한 돈은 어디서 구한 것입니까? 당신이 부유한 배경 출신이라면, 왜 더 많은 돈을 지니고 시작할 수 없었던 것입니까? 클래스를 통해 얻은 기술은 어떻게 배운 것입니까? 당신과 비슷한 배경을 지닌 평범한 사람들과 당신의 차이는 어떤 것입니까?

이 장에 수록된 예시 배경들은 특성이나 숙련, 언어 등 게임 내에서 쓸 수 있는 구체적 이익과 역할 연기에 대한 제안 등을 모두함께 포함하고 있습니다.

#### 숙련

캐릭터는 자신이 선택한 배경에 따라 두 가지 기술에 대한 숙련을 얻습니다. 각 기술에 대한 세부 사항은 제7장에 소개되어 있습니다.

또한 배경 대부분은 이런저런 도구에 대한 숙련도 한 가지 이상 제공합니다. 도구와 도구 숙련에 대한 내용은 제5장에 소개되어 있습니다.

만약 캐릭터가 서로 다른 이유로 인해 한 가지 기술에 대한 숙 련을 두 번 이상 얻었다면, 같은 종류(기술이라면 기술, 도구라면 도구) 내에서 다른 숙련 하나로 교체할 수 있습니다.

#### 언어

배경 중 일부는 종족에 의해 주어진 것 이외에도 추가 언어를 배우게 해 줍니다. 언어에 대한 사항은 이 장의 앞에서 설명하고 있습니다.

#### 잣비

당신은 배경에 따라 시작시 장비 꾸러미를 받을 수 있습니다. 만약 제5장에서 설명하는 선택 규칙에 따라 꾸러미 대신 돈으로 장비를 구매해 게임을 시작하게 되었다면, 배경에 의한 시작시 장비는 받을 수 없습니다.

#### 개성 제안

배경 설명에서는 해당 배경과 어울리는 개성 요소들을 제안하고 있습니다. 당신은 원하는 개성을 직접 선택하거나 주사위를 굴려 무작위로 정할 수도 있으며, 제안에서 영감을 얻어 자신만의 개성 을 만들어 낼 수도 있습니다.

#### 맞춤 배경 만들기

당신은 서로 다른 배경의 여러 요소를 변경하고 조합해서 캠페인 배경이나 당신의 캐릭터에 더 잘 어울리는 배경을 만들 수 있습니다. 배경을 변경하려 하는 경우, 하나의 요소를 동일한 다른 요소로 바꾸고, 숙련을 얻을 기술 두 가지를 선택하며, 샘플 배경에서 언어나 도구 숙련 두 가지를 선택해 제공할 수 있습니다. 당신은 배경이 제공하는 장비 꾸러미를 사용하거나, 제5장에서 설명하는 것처럼 화폐를 사용해 장비를 구매할 수 있습니다. (돈으로 구매하는 방식을 따른다면 배경의 시작시 장비 꾸러미는 얻을 수 없습니다.) 마지막으로, 인격 특성 두 가지와 이상, 유대, 단점을 각각하나씩 선택합니다. 만약 당신이 원하는 배경에 알맞은 요소를 찾지 못했다면, DM과 의논해 새로운 요소를 만들 수도 있습니다.

#### 티카와 아르테미스: 배경

티카 웨이런과 아르테미스 엔트레리는 둘 다 어린 시절 거리의 고아로 자랐습니다. 티카는 그 이후 여관 종업원이 되었지만, 그것만으로는 인생이 크게 변하지 않았습니다. 따라서 그녀는 "부랑아" 배경을선택해 손속임과 은신 기술에 숙련을 얻었고 도둑 도구를 사용하는방법을 배웠습니다. 반면 아르테미스 엔트레리는 범죄자로서의 배경이 더 잘 어울렸으며, 이 배경에 따라 기만과 은신 기술을 배웠고 도둑도구와 독 제작자 도구에 대한 숙련을 얻었습니다.

# 군인 SOLDIER

당신이 기억하는 한, 당신은 항상 전쟁터 한복판에 있었습니다. 당신은 어릴 때부터 여러 무기와 갑옷의 사용법을 배웠고, 기본적인생존 기술과 전장에서 살아남는 법을 익혔습니다. 어쩌면 당신은정규군의 일원이었을 수도 있고, 얼마 전 일어났던 전쟁에서 용맹을 떨친 지역 민병대나 용병단의 구성원이었을 수도 있습니다.

당신이 이 배경을 선택할 때, DM과 상의하여 당신이 몸담았던 군대 조직이 무엇이었는지, 그 조직 내에서 당신의 지위는 어떤 것이었는지, 어디까지 진급했는지, 군 경력 동안 어떤 경험을 쌓아왔는지 등을 정할 수 있습니다. 당신은 정규군이었습니까? 아니면 마을 경비대나 촌락의 민병대였습니까? 어쩌면 당신은 귀족이나길드의 사병이었을 수도 있고, 용병단 출신일 수도 있습니다.

기술 숙련: 운동, 위협

도구 숙련: 게임 세트 중 하나. 탈것(지상)

장비: 계급장, 쓰러트린 적에게서 빼앗은 기념품(단검, 부러진 칼날, 깃발 조각), 뼈 주사위나 카드패 한 벌, 평범한 옷 한 벌, 10gp가 들어 있는 벨트 주머니)

#### 전문 병과

군인으로 지내던 동안, 당신은 군대에서 특별한 역할을 수행했을 것입니다. d8을 굴리거나 아래 표에서 당신이 맡았던 역할을 결 정하도록 합니다.

d8	전문화	d8	전문화
1	장교	6	보급관
2	척후병	7	기수
3	보병	8	지원병(요리사, 대장장
4	기병		이 등등)
5	치유사		

## 배경 요소: 군대의 계급 MILITARY RANK

당신은 군인 경력 동안 군대 내에서 계급을 지니고 있었습니다. 과 거 당신이 속했던 군대 조직에 속한 병사들은 당신의 권위와 영향 력을 인정할 것이며, 더 낮은 계급에 속한 이들은 당신에게 경의를 표할 것입니다. 당신은 계급을 이용해 군인들에게 영향력을 행사하 거나, 단순한 장비 혹은 잠깐 쓰고 돌려줄 말 등등을 보급품으로 지 급받을 수 있습니다. 또한, 당신은 계급으로 영향력을 행사할 수 있 는 우호적인 군대 야영지나 요새에 출입할 수 있습니다.

#### 개성 제안

전쟁의 공포와 엄격한 군대의 규율은 군인들의 마음에 흔적을 남 깁니다. 이 경험은 그들의 이상을 바꾸고 강한 유대를 만들며, 때로는 공포나 부끄러움, 증오 등의 흉터를 남기기도 합니다.

#### d8 인격특성

- 1 나는 언제나 친절하고 예의 바르다.
- 2 나는 전쟁의 기억으로 고통받고 있다. 나는 그 폭력의 모습들을 떨쳐 버릴 수 없다.
- 3 나는 너무 많은 친구를 잃었다. 그래서 친구를 새로 사귈 때는 주저하게 된다.
- 4 나는 군대 경험을 통해서 대부분의 전투 상황에 대응할 수 있는 주의사항과 기이한 이야기를 수도 없이 들어왔다.
- 5 나는 눈도 깜빡 않고 헬 하운드와 눈싸움을 벌일 수 있다.
- 6 나는 단단해 보이는 것이나 물건을 부수는 것이 즐겁다.
- 7 나는 유머 감각이 부족하다.
- 8 나는 문제에 즉각적으로 대처한다. 단순하고 직접적인 방법이야 말로 가장 훌륭한 해결책이다.

#### d6 이상

- 1 **대의.** 우리는 다른 이들의 생명을 지키기 위해 우리의 생명을 던 진다. (선)
- 4일. 나는 반드시 해야 할 일을 하고 정당한 권리에 복종한다. (질서)
- 3 독립. 사람들이 명령에 맹목적으로 따를 때, 그들은 폭정에 길들 여지는 것이다. (혼돈)
- 4 **힘.** 삶은 전쟁이고, 더 강한 자가 승리한다. (악)
- 5 **살리면서 살아가기.** 이상에는 서로 죽고 죽이거나 전쟁을 벌일 만큼의 가치가 없다. (중립)
- 6 **국가.** 나의 도시, 나의 나라, 그리고 내 민족이야말로 가장 중요한 것이다. (무관)

#### d6 유대

- 1 나는 지금도 내 민족을 위해 목숨을 바칠 수 있다.
  - 2 누군가 전장에서 내 목숨을 구해 주었다. 그 이후, 나는 결코 친구를 뒤에 남기고 떠나지 않는다.
- 3 내 명예는 나의 생명.
  - 4 나는 내 부대가 겪었던 괴멸적 타격이나, 그때 상대한 적을 절대 잊지 않을 것이다.
- 5 나는 함께 싸우는 이들을 위해서라면 목숨을 바칠 수 있다.
  - 6 나는 스스로 싸움에 나서지 못하는 이들을 위해 싸운다.

- 1 전장에서 마주치는 괴물 같은 적들은 아직도 나를 공포에 몸서 리치게 만든다.
- 2 나는 스스로 전사임을 입증하지 못한 사람은 존중하지 않는다.
- 3 나는 전투에서 수많은 목숨을 잃어버리게 한 끔찍한 실수를 저 질렀다. 그리고 그 실수를 감추기 위해서라면 무슨 짓이라도 저 지를 것이다.
- 4 나는 적들에게 맹목적이고 비이성적인 증오를 품고 있다.
- 5 나는 그것이 아무리 끔찍한 악법이더라도 법에 복종한다.
- 6 나는 나 자신의 실수를 인정하느니 차라리 내 갑옷을 씹어먹고 말겠다.

# 귀족 Noble

당신은 부와 권력, 특권이 어떤 것인지 이해하고 있습니다. 당신은 귀족의 작위를 지니고 있으며, 당신의 가문은 영지를 소유하고 세 금을 거두며 중요한 정치적 영향력을 지니고 있습니다. 당신은 허 드렛일이나 불편 따위와는 아무 상관 없는 귀족적인 삶을 살아왔을 수도 있고, 갓 귀족이 된 부유한 상인일 수도 있으며, 가문에서 버 려지고도 아직 현실을 인정하지 못하고 특권 의식에 젖은 망나니일 수도 있습니다. 어쩌면 당신은 영지의 백성을 지켜야 한다는 의무 감과 자비심을 지닌, 정직하고 성실한 영주일 수도 있습니다.

DM과 상의하여 당신이 지닌 작위를 정하고, 그 작위에 실린 권위가 얼마나 큰 것인지도 결정하십시오. 귀족의 작위는 당신 한 명에게 주어지는 것이 아니며, 가문 전체에 그에 따른 책임이 달려 있습니다. 당신은 이후 자기 작위를 자녀에게 물려주게 될 것입니다. 따라서, 당신은 그저 작위만 결정할 것이 아니라 DM과 함께 당신의 가문을 정하고 가문에서 어떤 영향을 받았는지도 상의해야만 합니다.

당신의 가문은 전통 있는 명가입니까? 아니면 최근에 작위를 하사받은 가문입니까? 당신의 가문은 얼마나 큰 영향력을 지니고 있으며, 어떤 곳을 영지로 가지고 있습니까? 해당 지역의 다른 귀 족이나 명사들 사이에서 가문의 명성은 어떻게 알려져 있습니까? 평민들은 당신의 가문을 어떻게 바라보고 있습니까?

가문 내에서 당신의 위치는 어떻습니까? 가문의 수장이나 상속자입니까? 이미 작위를 물려받았습니까? 작위에 따르는 책임감에 대해 어떻게 생각하고 있습니까? 혹은 계승 순위가 너무 낮아서, 특별히 가문에 먹칠하지 않는 한 아무도 당신에게 관심을가지지 않습니까? 가문의 수장은 당신의 모험자 경력에 대해 어떻게 생각하고 있습니까? 당신은 가문의 자랑거리입니까? 아니면 가문의 수치입니까?

당신의 가문에는 문장이 있습니까? 당신은 가문의 문장이 새겨진 옷이나 반지를 지니고 있습니까? 당신이 언제나 몸에 걸친특별한 색깔이 있습니까? 가문의 혈통을 상징하거나 영적인 수호자로 여겨지는 특별한 동물이 있습니까?

이러한 세부사항들은 당신의 가문과 작위가 캠페인 세계 내에 서 어떻게 자리하고 있는지 알려줄 것입니다.

기술 숙련: 역사학, 설득 도구 숙련: 게임 도구 하나 언어: 선택한 언어 한 가지

장비: 고급 옷 한 벌, 문장 반지, 가계도 두루마리 하나, 25gp가 들어 있는 주머니

## 배경 요소: 특권 지위 POSITION OF PRIVILEGE

귀족으로 태어난 덕에, 사람들은 당신에게 최고의 대접을 해야 한다고 생각합니다. 당신은 상류 사회에서 환영을 받을 수 있고, 어디에 있든 무례하다고 여겨지지 않을 것입니다. 평민들은 당신을 대접할 때 최선을 다하고 당신이 불편하지 않도록 할 것이며, 귀족 계급에 속하는 다른 이들은 당신 역시 같은 계급의 일원으로 인정할 것입니다. 필요한 경우, 당신은 그 지역 귀족에게 청원을할 수 있습니다.

#### 개성 제안

귀족들은 다른 사람들이 결코 경험할 수 없는 생활수준을 경험하며 성장하고, 개성 역시 그러한 사실을 반영합니다. 귀족 작위는수없이 많은 유대 관계를 가져옵니다. 가문에 대한 책임, 다른 귀족(특히 국왕)과의 관계, 가문이 보살펴야 하는 백성들, 심지어 작위 그 자체까지 유대의 대상이 될 수 있습니다. 하지만 때로는 이러한 책임감 때문에 귀족은 점점 쇠약해질 수도 있습니다.

#### d8 인격 특성

- 1 나의 우아한 칭찬을 받으면 모두 자기들이 세상에서 가장 대단 하고 뛰어난 사람이 되었다고 생각하곤 한다.
- 2 나는 친절하고 관대해서 평민들의 사랑을 받는다.
- 3 나의 태도만 봐서는 그 누구도 내가 벼락출세했다는 사실을 짐 작하지 못할 것이다.
- 4 나는 언제나 나를 꾸미는 데 최선을 다하고, 항상 최신 유행에 맞는 옷을 몸에 걸치고 있다.
- 5 나는 불결한 것을 참지 못한다. 싸구려 여관 따위에 묵을 바에 야 죽는 게 낫다.
- 6 내가 귀족 가문에서 태어나긴 했지만, 나는 평민들과 다르지 않다. 우리 모두에게는 같은 피가 흐르고 있다.
- 7 나의 호의를 한번 잃어버리면, 다시는 되찾을 수 없다.
  - 8 나에게 한 번이라도 해를 가한다면, 나는 상대를 철저하게 무 너트리고, 명예를 빼앗은 후, 두 번 다시 일어날 수 없게 만들 어 버린다.

#### d6 이상

- 1 **존경.** 나의 지위에는 당연히 존경이 따라온다. 하지만 사람이라 면 누구나 존중받아야 마땅하다. (선)
- 4임. 나보다 높은 지위를 지닌 자에게는 경의를 표해야 한다. 마찬가지로 나보다 낮은 지위를 지닌 자는 나에게 경의를 표해 야 할 것이다. (질서)
- 3 **독립.** 나는 가문의 도움 없이 스스로 자신을 보살필 수 있다는 것을 증명해야 한다. (혼돈)
- 4 **힘.** 내가 더 많은 권력을 얻는다면, 아무도 나에게 이래라저래라 하지 못할 것이다. (악)
- 5 **가문.** 피는 물보다 진하다. (무관)
- 6 **귀족의 의무.** 나의 백성들을 보살피고 보호하는 것은 나의 의무 이다. (선)

#### d6 유대

- 1 나는 가문의 인정을 받기 위해서라면 어떠한 도전이라도 마다 하지 않을 것이다.
- 2 내 가문이 맺고 있는 다른 귀족 가문과의 동맹은 어떤 대가를 치 르더라도 반드시 지켜야만 한다.
- 3 우리 가문의 일원보다 중요한 것은 없다.
- 4 나는 내 가문이 적대시하는 다른 가문의 후계자와 사랑에 빠지고 말았다.
- 5 왕가에 대한 나의 충성은 절대적이다.
  - 6 평민들은 나를 백성들의 영웅으로 대접해야 한다.

- 1 나는 속으로 모든 이를 내려다보고 있다.
- 2 나는 우리 가문을 영원히 망쳐 버릴 끔찍한 추문을 숨기고 있다.
- 3 나는 자신에 대한 협박이나 모욕이라면 아무리 작은 것이라도 분노를 참지 못한다.
- 4 나는 육체적 즐거움에 빠져 헤어나오질 못한다.
- 5 사실, 세상은 나를 중심으로 돌아가는 것이다.
- 6 나는 가끔 내 말과 행동 때문에 가문의 이름에 먹칠을 하곤 한다.

# 범죄자 CRIMINAL

경험 많은 범죄자인 당신은 오랫동안 법을 어기며 살았습니다. 당신은 다른 범죄자들과 부대끼며 많은 시간을 보냈고, 여전히 범죄세계에 많은 연줄을 지니고 있습니다. 당신은 보통 사람들보다 살인, 강도, 폭력의 세계에 훨씬 가까이 있으며, 문명의 더러운 구석을 많이 보고 살아왔습니다. 당신이 여태껏 살아남을 수 있었던 것은 사회와 법의 허점을 잘 이용할 수 있었기 때문입니다.

기술 숙련: 기만, 은신

도구 숙련: 게임 세트 하나, 도둑 도구

장비: 쇠지렛대, 후드가 붙어 있는 어두운색의 보통 옷 한 벌, 15gp가 들어 있는 벨트 주머니

#### 범죄 전문분야

범죄에도 다양한 분야가 있으며, 도둑 길드나 비슷한 조직 역시 저마다 독특한 장기 분야가 있습니다. 심지어 조직에 속하지 않고 일하는 범죄자들조차 자기 특기 분야에 더 능숙한 모습을 보이곤 합니다. 당신이 어떤 분야의 범죄를 장기로 삼았었는지 확인하려 면 아래 표에서 직접 정하거나 주사위를 굴려 결정하십시오.

d8	전문화	d8	전문화	
1	협박	5	강도	
2	도둑질	6	살인 청부	
3	폭력	7	소매치기	
4	장물거래	8	밀수	

## 배경 요소: 범죄 연줄 CRIMINAL CONTACT

당신은 범죄자들 사이에 믿을만한 연줄이 있습니다. 당신은 그 연줄에게 어떻게 연락을 취해야 하는지 알고 있으며, 필요하다면 먼거리에서도 연락할 수 있습니다. 당신은 특히 그 지역의 전령이나타락한 상단 운영자, 수상한 선원들을 통해 당신이 원하는 소식을 전하는 법을 잘 알고 있습니다.

#### 개성 제안

범죄자는 다른 악당들과 별반 차이가 없어 보이며, 실제로 많은 범죄자가 악당이기도 합니다. 하지만 개중 일부는 나름대로 인망을 얻고 있습니다. 또한 자신의 악행에 대해 속죄하고 오히려 선을 행하려는 이들도 있습니다. 도적들 사이에도 명예가 있긴 하지만, 일반적인 사회나 법의 권력에는 존중을 보이지 않습니다.

#### d8 인격특성

- 1 나는 언제나 뭔가 잘못되었을 때를 대비한 계획을 세운다.
- 2 나는 상황이 어떻게 돌아가든 언제나 조용하다. 나는 절대 목소리를 높이거나 감정에 지배당하지 않는다.
- 3 새로운 곳에 들어서면 나는 언제나 값나가는 것을 찾곤 한다. 그 런 것이 숨겨져 있을 법한 장소도 마찬가지다.
- 4 새 적을 만드느니 새 친구를 만드는 게 낫다.
- 5 나는 정말로 믿음을 쉽게 주지 않는다. 가장 공정해 보이는 놈이 가장 숨기는 게 많은 법이다.
- 6 상황이 얼마나 위험한지는 신경 쓰지 않는다. 확률 따위 알게 뭐라.
- 7 나한테 무슨 일을 시키는 가장 좋은 방법은 내가 절대 그 일을 할수 없을 거라고 말하는 거다.
- 8 나는 아주 가벼운 모욕에도 쉽게 이성을 잃는다.

#### d6 이상

- 1 명예. 나는 우리 업계 사람에게서는 절대 훔치지 않는다. (질서)
- 7 자유. 모든 속박은 풀려야 하고, 속박을 만든 사람 역시 쓰러져야 한다. (혼돈)
- 3 **자선.** 나는 부자들에게서 훔쳐 가난한 사람들을 도와준다. (선)
  - 4 탐욕. 나는 부자가 되기 위해서라면 무엇이든지 하겠다. (악)
- 5 **사람들.** 나는 이상이 아니라 친구들에게 헌신을 바친다. 소중한 사람들이 아니라면 누가 스틱스 강을 건너든 신경 쓰지 않을 것 이다. (중립)
- 6 속죄. 누구나 마음속 선의 불길은 남아 있다. (선)

#### d6 유대

- 1 나는 예전 은인에게 진 오래된 빚을 꼭 갚으려 한다.
- 2 나는 더러운 짓을 해서라도 가족을 부양해야 한다.
- 3 누군가 나의 소중한 것을 빼앗아갔다. 그리고 나는 그걸 도로 훔쳐 오려고 한다.
- 4 나는 언젠가 세상에서 가장 위대한 도둑이 될 것이다.
- 5 나는 끔찍한 범죄를 저질렀다. 가능하다면 속죄하고 싶다.
  - 6 내가 사랑하는 누군가가 나의 실수로 인해 목숨을 잃었다. 그런 일이 다시 일어나서는 안 된다.

- 1 값나가는 물건을 보면, 저걸 어떻게 훔쳐야 좋을까만 생각하게 된다.
- 2 돈과 친구 중 하나를 선택해야 한다면, 아마 돈을 선택할 것 이다.
- 3 계획이 있어도 대체로 까먹는다. 까먹지 않는다고 해도 대체로 무시한다.
- 4 내가 거짓말을 할 때마다 반드시 보이는 버릇이 있다.
- 5 나는 뭔가 안 좋게 돌아간다 싶으면 바로 도망간다.
- 6 내가 저지른 죄 때문에 무고한 사람이 누명을 쓰고 감옥에 갔지 만, 나는 별로 신경 쓰지 않는다.

# 복사 ACOLYTE

당신은 특정한 신이나 여러 신을 모시는 신전에서 봉사하는 삶을 살아왔습니다. 당신은 신들의 거처와 보통 사람들의 세상을 이어 주는 다리로, 성스러운 의식을 행하고 제물을 바쳐 신자들에게 신의 존재를 느끼게 해 줍니다. 당신이 꼭 클레릭이어야 할 필요는 없습니다. 신성한 의식을 거행한다고 해서 꼭 당신이 신성한 힘을 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

당신이 모시던 신이나 만신전, 혹은 다른 신적 존재를 선택하십시오. 신앙의 대상은 부록B에 수록된 목록 중에서 고르거나, DM과 상담하여 결정할 수 있습니다. DM은 당신이 신전에서 어떤 업무에 종사하고 있었는지에 대해서도 상담해 줄 것입니다. 신전의 하부 기관에 종사하며 어린 시절부터 사제들과 함께 자랐습니까? 아니면 당신은 대사제였는데 어느 날 신의 부름을 듣고 아예 다른 길을 가기로 한 것입니까? 어쩌면 당신은 정식 교단에 속하지 않은 작은 교파의 지도자였을 수도 있습니다. 아니면 당신은 부인하겠지만, 과거 당신이 몸담았던 교단이 사실 악마를 섬기던 사교도들의 집단이었을 수도 있습니다.

기술숙련: 통찰, 종교학 언어: 선택한 언어 두 가지.

장비: 성표 (사제로 재직할 당시에 선물 받은 것입니다.), 기도서 나 기도용 바퀴. 향 막대 5개, 사제복, 평범한 옷 한 벌, 15gp가 들어 있는 벨트 주머니

## 배경 요소: 신도의 안식처 SHELTER OF THE FAITHFUL

당신은 복사로서 같은 신앙을 따르는 자들에게 존경을 받으며, 당신의 신을 위한 종교적 의식을 거행할 수 있습니다. 당신과 모 험자동료들은 당신의 신앙을 인정하는 신전이나 사원, 기타 다 른 종교 시설을 통해 휴식을 취하거나 치료를 받을 수 있습니다. 단, 주문에 필요한 물질 구성요소 비용은 당신이 지불해야 합니 다. 또한 같은 종교의 신도들은 당신이 평범한 생활수준을 영위 할 수 있도록 도와줄 것입니다. (모험자 동료들까지 지원해 주지 는 않습니다.)

또한 당신은 자신이 선택한 신이나 만신전의 교단과 연줄을 지니고 있으며, 신전 내에 자신의 거처를 가지고 있습니다. 당신이과거 성직을 수행하던 신전과 여전히 좋은 관계를 유지하고 있다면, 그 신전에 거처가 있을 것입니다. 아니면 당신이 새로운 집으로 여기는 새 신전에 보금자리가 있을 수도 있습니다. 거처를 둔신전 근처에 있을 때, 당신은 사제들에게 도움을 요청할 수 있습니다. 그러나 이 도움은 위험하지 않은 것이어야 하며, 교단과 좋은 관계를 유지하고 있어야 합니다.

#### 개성 제안

복사들은 신전이나 다른 종교 시설에서 경험을 쌓았습니다. 그들은 신앙의 역사와 교리를 공부하며, 신전이나 사원 교단 조직과의 관계로 인해 버릇과 이상에 영향을 받습니다. 이들의 단점은 위선적이거나 이단적인 생각일 수도 있고, 이상이나 유대가 너무 극단적으로 변해 단점이 되기도 합니다.

#### d8 인격 특성

- 1 나는 우리 교단의 한 영웅을 우상화하고 있으며, 언제나 그의 행적을 본보기 삼아 행동하려 한다.
- 2 나는 서로를 원수로 여기는 적들 사이에서도 공통점을 찾으려 하고, 서로 공감하며 평화를 위해 일하려고 한다.
- 3 나는 모든 사건과 행동에서 징조를 읽는다. 신들은 우리에게 말씀하고 계시니, 우리는 듣기만 하면 된다.
- 4 내 낙천적인 생각은 그 무엇으로도 바꿀 수 없다.
- 5 나는 거의 모든 상황에 성스러운 문구나 속담을 인용하고, 때로 는 잘못 인용하기도 한다.
- 6 나는 다른 교단에 관용적(배타적)이며, 다른 신들에 대한 신앙을 존중(비난)한다.
- 7 나는 훌륭한 음식과 음료를 즐기며, 우리 교단의 고위층으로 상 류사회의 생활을 누려왔다. 거친 삶은 나를 불쾌하게 만든다.
- 8 나는 신전에서 너무 오래 살았기 때문에 바깥세상의 사람들을 대할 때 곤란함을 겪곤 한다.

#### d6 이상

- 전통. 신앙과 희생의 고대 전통은 반드시 보존되고 지켜져야 한다. (질서)
- 2 **자선.** 내가 치러야 할 대가가 무엇이든, 나는 언제나 어려운 사람을 도우려 한다. (선)
- 3 **변화.** 신들은 세상에 변화를 주려 하시니, 우리는 그것을 도와야만 한다. (혼돈)
- 4 권력. 나는 언젠가 내 교단에서 최고의 자리에 서려 한다. (질서)
- 5 **신앙.** 나는 내가 믿는 신이 우리를 이끌어 주시리라 믿는다. 내가 열심히 신을 섬긴다면, 모든 것이 잘 풀릴 것이다. (질서)
- 6 **야망.** 나는 신의 가르침을 충실히 따라서 나 자신이 신의 은총을 받을 자격이 있다는 걸 증명하고자 한다. (무관)

#### d6 유대

- 1 나는 우리 교단이 오래전 잃어버린 고대의 성물을 되찾는 일에 목숨을 걸었다.
- 2 나는 언젠가 나에게 이단이라는 낙인을 찍은 타락한 교단의 상 층부에 복수할 것이다.
- 3 나는 부모님이 돌아가셨을 때 나를 거두어 준 사제에게 목숨의 빚을 졌다.
- 4 내가 하는 모든 일은 보통 사람들을 위한 것이다.
- 5 나는 신전을 지키기 위해서라면 무슨 일이든 할 것이다.
  - 6 나의 적들은 어떤 성스러운 문서를 이단이라고 생각하며 파괴하려 한다. 나는 반드시 그 문서를 지킬 것이다.

- 1 나는 남에게 엄격하고, 자신에게는 더 엄격하다.
- 2 나는 교단의 상층부를 맹목적으로 신뢰하고 있다.
- 3 나는 독실한 신앙 때문에 같은 교단 사람들은 한 번도 의심해 본 적이 없다.
- 4 나는 생각이 경직되어 있다.
- 5 나는 이방인을 의심하며, 항상 최악의 경우를 상상한다.
- 6 내가 한번 목표를 정하면, 나는 그 목표에 너무 집착해서 삶의 다른 부분은 머릿속에서 지워버리고 만다.

# 시골 영웅 FOLK HERO

당신은 보잘 것 없는 출신에서 시작했지만. 훨씬 더 위대해질 수 있는 운명을 타고났습니다. 당신이 자란 마을 사람들은 이미 당신을 용사로 생각하고 있으며, 어디에서나 평범한 사람들을 수호하고 폭 군과 괴물을 쓰러트리는 것이 당신의 운명이라고 여기고 있습니다.

기술 숙련: 동물 조련, 생존

도구 숙련: 장인의 도구 하나, 탈것(지상)

도구: 장인의 도구 하나(선택에 따라), 삽, 쇠 주전자, 평범한 옷한 벌, 10gp가 들어 있는 주머니

#### 결정적 사건

당신은 과거 농부나 광부, 하인, 양치기, 목수, 도굴꾼 등 평범한 일을 하며 살았습니다. 그러다가 어떤 사건에 휘말린 끝에 더 위대한 삶을 향하는 길을 걷게 되었습니다. 당신이 평범한 이들의 영웅이 된 계기가 무엇인지, 아래 표에서 직접 고르거나 주사위를 굴려 무작위로 정하십시오.

#### d10 결정적 사건

- 1 나는 폭군의 부하에 맞서 싸웠다.
  - 2 나는 자연 재해에서 사람들을 구했다.
- 3 나는 끔찍한 괴물에 홀로 맞서 싸웠다.
  - 4 나는 타락한 상인에게서 훔쳐 가난한 이들을 도와주었다.
- 5 나는 침략군에 맞서 민병대를 이끌었다.
- 6 나는 폭군의 성에 침입해 무기를 훔쳐 사람들을 무장시켜 주었다.
- 7 나는 농기구로 농민들을 훈련시켜 폭군의 병사들과 맞서 싸우 게 했다.
- 8 내가 법을 거부하는 상징적인 행동을 한 이후, 영주는 문제가 되는 법령을 폐기했다.
- 9 천상의 존재나 요정, 혹은 그 비슷한 무언가가 나타나 나에게 축 복을 내렸거나 내 출생의 비밀을 알려주었다.
- 10 나는 영주의 군대에 징집되어 곧 지도자가 되었고, 영웅적인 행 동으로 찬사를 받았다.

# 배경 요소: 소박한 환대 RUSTIC HOSPITALITY

당신은 자신도 역시 평민이었기 때문에 다른 평민들과 더 쉽게 어울릴 수 있습니다. 다른 평민들을 위협하지 않는 한, 당신은 평민사이에서 어렵지 않게 숨을 곳이나 쉼터, 힘을 회복할 만한 곳을 찾을 수 있습니다. 평민들은 목숨이 위협받지 않는 한, 법이나 추적자로부터 당신을 숨겨줄 것입니다.

#### 개성 제안

시골 영웅은 좋은 면으로든 나쁜 면으로든 평범한 사람들의 일원입니다. 시골 영웅들은 대부분 평범한 출신을 부끄러워하지 않으며, 오히려 미덕으로 여깁니다. 그들은 고향 공동체를 정말 중요하게 여기고 있습니다.

#### d8 인격특성

- 1 나는 사람들을 말이 아니라 행동으로 평가한다.
- 2 만약 누군가가 문제에 처하면 나는 언제나 도와줄 것이다.
- 3 내가 무언가 하고자 마음먹으면, 나는 무슨 일이 있더라도 그 길을 따른다.
- 4 나는 공정함에 대한 엄격한 기준이 있으며, 분쟁이 일어나면 항상 가장 공정한 결과를 가져오려 노력한다.
- 5 나는 내 능력에 자신감이 있고, 다른 사람들의 자신감을 끌어내기 위해 최선을 다한다.
- 6 생각은 다른 이들이 하는 것이고, 나는 행동부터 한다.
- 7 나는 영리해 보이려다 가끔 잘못된 표현을 쓰곤 한다.
- 8 나는 쉽게 질린다. 대체 언제쯤 되어야 나는 내 운명을 찾을 수 있을까?

#### d6 이상

- 1 존경. 사람들은 마땅히 존중과 존경을 받아야 한다. (선)
- 2 공정함. 법 앞에서는 모두 같은 대접을 받아야 하며, 누구도 법 위에 설 수 없다. (질서)
- 3 자유. 폭군이 사람들을 억압하게 두어서는 안 된다. (혼돈)
- 4 **힘.** 내가 더 강해지면, 나는 무엇이든 내가 바라는 것을 할 수 있고 내가 받아야 할 대접을 받을 수 있다. (악)
- 5 **진실함.** 내가 아닌 다른 누군가인 척하는 것에는 아무런 이점도 없다. (중립)
- 6 **운명.** 그 무엇도, 그 누구도 내가 나의 소명을 따르는 것을 막을 수 없다.

#### d6 유대

- 1 나에겐 가족이 있지만, 도대체 어디 있는지 모르겠다. 언젠가 그들을 다시 보았으면 좋겠다.
- 2 나는 땅을 일구며 일해왔고 땅을 사랑한다. 나는 땅을 지킬 것이다.
- 3 언젠가 거만한 귀족이 나를 흠씬 때렸다. 나는 괴롭힘 당하는 사 람들을 만날 때마다 반드시 복수할 것이다.
- 4 내 도구는 내 예전 삶을 상징하는 것이다. 나는 내 뿌리를 잊지 않기 위해 도구를 반드시 지니고 다닌다.
- 5 나는 스스로 지킬 힘이 없는 이들을 위해 싸운다.
- 6 내가 내 운명을 쫓아갈 때, 내 어린 시절 첫사랑도 같이 왔으면 좋겠다.

- 1 내가 살던 영지를 지배하던 폭군은 내가 죽는 꼴을 보기 위해서 라면 무엇이든 할 것이다.
- 2 나는 내 운명의 중요성에 설득되었고, 실패나 좌절의 위험 따위는 아랑곳하지 않고 그 길을 향한다.
- 3 내가 어릴 때 나를 알던 사람들은 내 부끄러운 비밀을 알고 있다. 그러니 절대 고향에 돌아갈 수 없다.
- 4 나는 도시의 여러 악덕을 탐닉하고 있다. 특히 술을 진탕 마시 는 것이 최고다.
- 5 사실 나는 내가 폭군이 되어 영지를 지배했더라면 훨씬 나았을 거라고 비밀리에 생각하고 있다.
- 6 나는 내 동료들을 잘 믿지 못한다.

# 학자 SAGE

당신은 오랜 세월 멀티버스의 지식을 연구하며 지냈습니다. 당신은 수많은 문서와 두루마리를 공부했고, 당신의 관심 분야에 있어 최고의 전문가들이 하는 강의를 들었습니다. 당신의 노력을 통해 당신은 스스로 그 분야의 대가 수준에 오르게 되었습니다.

기술 숙련: 비전학, 역사학 언어: 선택한 언어 두 가지

장비: 검은 잉크 한 병, 깃털펜, 작은 나이프. 아직 해답을 찾지 못한 과거의 죽은 동료가 보낸 질문 편지, 평범한 옷 한 벌, 10gp가 들어 있는 벨트 주머니

#### 전문분야

당신이 학자로서 어떤 전문분야를 다루었는지 정하려면, 아래 표에서 결정하거나 주사위를 굴려 무작위로 정할 수 있습니다.

d8	전문분야	d8	전문분야
1	연금술사	5	교수
2	천문학자	6	연구자
3	의심받는 학문분야	7	위저드의 수련생
4	사서	8	서기

#### 배경 요소: 연구자 RESEARCHER

어떤 지식이나 전승을 배우거나 떠올려야 할 때, 당신은 해당 지식에 대한 정보가 없더라도 어떻게 그 지식을 구할 수 있는지는 떠올릴 수 있습니다. 보통 이런 정보는 도서관이나 장서고, 대학이나 다른 학자들이 알고 있으며, 때로는 깊은 학식을 갖춘 다른 크리처를 찾아가야 할 수도 있습니다. 당신의 DM은 당신이 원하는 지식이 거의 닿을 수 없는 곳에 숨겨져 있다거나, 아예 찾을 수 없다고 선언할 수 있습니다. 멀티버스의 심오한 비밀을 파헤치는 일은 모험을 하거나 캠페인 전체를 투자해야 가능할지도 모릅니다.

#### 개성 제안

학자들은 오랜 기간 연구를 거듭해 왔으며, 개성에도 이 연구 생활이 반영되어 있습니다. 학문적 추구에 헌신해 온 학자들은 지식에 가장 높은 가치를 두지만, 때로는 다른 이상을 추구하며 학문을 그 수단으로 삼기도 합니다.

#### d8 인격특성

- 1 나는 대단한 교육을 받았음을 나타내는 길고 어려운 단어를 즐겨 사용한다.
- 2 나는 세상에서 가장 큰 도서관의 모든 책을 다 읽었다. 어쨌든 나는 그렇게 주장한다.
- 3 나는 나만큼 영리하지 못한 사람들을 돕는 데 익숙하고, 인내심을 가지고 다른 사람들에게 모든 것을 설명한다.
- 4 재미있는 수수께끼는 내가 가장 좋아하는 것이다.
- 5 나는 논쟁하며 판단을 내릴 때, 다른 사람들의 의견을 모두 들어보고 한다.
- 6 나는... 멍청한... 사람들과... 이야기할 때는.... 천천히... 말하 곤... 한다.... 그리고.... 사람들...대부분은.... 나보다.... 멍청 하다....
- 7 나는 사회적으로 교류할 때 정말 끔찍하게 어색하다.
  - 8 항상 사람들이 나의 비밀들을 훔치려 하지 않을지 전전긍긍하고 있다.

#### d6 이상

- 1 지식. 지식은 힘과 자기 성찰을 위한 길이다. (중립)
- 2 미. 아름다움 속에 진실이 숨겨져 있다. (선)
- 3 **논리.** 감정은 우리의 논리적 사고를 가로막는 장애물일 뿐이다. (질서)
- 4 **무제한.** 모든 존재는 무한의 가능성을 품고 있으니 그 무엇도 그 가능성을 제한해서는 안 된다. (혼돈)
- 5 권력. 지식은 권력과 지배의 수단이다. (악)
- 6 **향상심.** 학문적 삶의 목표는 나 자신을 더 향상시키는 것이다. (무관)

#### d6 유대

- 1 내 제자들을 지키는 것이 나의 의무이다.
- 2 나는 무서운 비밀이 숨겨진 고대의 문서를 가지고 있다. 이 문서 가 사악한 자의 손에 들어가서는 안 된다.
- 3 나는 도서관, 대학, 장서고나 수도원을 보존하기 위해 일하고 있다.
- 4 내 일생의 역작은 특정 분야의 지식이 담겨 있는 여러 책이다.
- 5 나는 어떤 질문에 대한 대답을 찾기 위해 인생 전체를 던져 공부하고 있다.
- 6 나는 지식을 위해 영혼을 팔았다. 언젠가 위대한 업적을 이루고 그 영혼을 도로 찾고 싶다.

- 1 나는 정보를 얻을 수 있을 것 같으면 쉽사리 주의가 산만해진다.
  - 2 사람들은 데몬을 보면 비명을 지르며 도망가겠지만, 나는 아마 멈춰서서 해부학적인 기록을 쓰고 있을 것이다.
  - 3 고대의 비밀을 파헤치다 보면 문명이 멸망하는 것 정도는 치를 만한 대가라 할 수 있다.
  - 4 나는 단순한 해법보다는 복잡한 방법을 선호한다.
  - 5 나는 마음속 말을 아무 생각 없이 던져서 다른 사람들에게 모욕을 주곤 한다.
  - 6 나는 내 목숨이나 다른 사람들의 목숨이 달린 비밀도 제대로 지 키질 못한다.

# 제5장: 장비

대도시의 시장통에는 물건을 사고팔려는 다종다양한 사람들이 모여듭니다. 드워프 대장장이에 엘프 목공, 하플링 농부들에 노움 세공사, 물론 각국의 다양한 문화권에서 모여든 여러 종류의 인간들 역시 빼놓을 수 없습니다. 그중에서도 가장 거대한 도시에서는 진귀한 향신료에서 시작해 바구니나 연습용 검에 이르기까지 세상에 존재하는 물건이라면 거의 무엇이든 팔고 있습니다.

모험자들에게 있어서, 쓸만한 무기와 갑옷, 배낭, 밧줄 따위의 적절한 장비를 구할 수 있느냐 없느냐는 던전이나 거친 야생 속에서 생사를 가르는 문제가 될 수 있습니다. 이 장에서는 모험자들이 D&D 세계의 위협에 맞서 일반적으로 사용하는 여러 가지 장비와 평범하거나 희귀한 도구와 상품들에 대해 다뤄 보겠습니다.

# 시작시 장비

당신이 처음 캐릭터를 만들 때, 당신은 캐릭터의 클래스와 배경에 따라 조합된 장비를 받습니다. 하지만 다른 방식도 가능합니다. 클래스에 따라 지정된 양의 금화를 받고, 이 금화를 이용해 이 장에서 제공되는 목록을 통해 물건을 사는 것입니다. 아래 나와 있는 클래스에 따른 시작 재산 표를 보면 당신이 얼마나 많은 돈을 쓸 수 있는지 알 수 있을 것입니다.

당신은 당신의 캐릭터가 어떻게 이 시작 장비를 갖추게 되었는지 결정해야 합니다. 이것은 물려받은 유산일 수도 있고, 캐릭터가 성장하는 과정에서 구매한 것일 수도 있습니다. 당신은 군대에 복무하던 중 무기와 갑옷, 그리고 배낭을 지급받았을 수도 있습니다. 어쩌면 어디선가 훔친 물건일 수도 있습니다. 당신이 쓰는 무기는 가문의 가보이고, 여러 세대를 거친 끝에 먼 조상이었던 모험자의 무덤에서 당신이 집어 든 것일 수도 있습니다.

#### 클래스에 따른 시작 재산

클래스	예산
드루이드	2d4×10gp
레인저	5d4 × 10gp
로그	4d4×10gp
몽크	5d4gp
바드	5d4 × 10gp
바바리안	2d4×10gp
소서러	3d4 × 10gp
워락	4d4×10gp
위저드	4d4×10gp
클레릭	5d4×10gp
파이터	5d4 × 10gp
팔라딘	5d4×10gp

# 재산

D&D 세계에서 재산은 여러 가지 형태로 나타납니다. 동전 등의화폐류, 보석, 무역 상품, 예술품, 동물, 기타 부동산 등이 당신의 캐릭터가 얼마나 재정적으로 부유한지를 나타내 줄 것입니다. 평민 계급의 일원은 물물교환을 하며, 자기들이 필요한 물건을 구하고 세금을 납부하기 위해 곡식이나 치즈 등을 이용합니다. 반면 귀족 계급은 광산이나 항구, 농장의 소유권 같은 법적인 권리들을 거래하거나, 동전을 세는 것보다는 금을 무게 단위로 측정해서 금괴를 사용하기도 합니다. 오로지 상인이나 모험자들, 그리고 전문적으로 서비스를 제공하는 고용인들만이 화폐를 주로 사용합니다.

## 화폐

일반적인 동전들은 어떤 금속으로 만들어졌는가에 따라 다른 가치를 지니고 있습니다. 가장 널리 쓰이는 3종의 화폐는 금화(gp), 은화(sp), 그리고 동화(cp)입니다.

금화 하나가 있으면 캐릭터는 벨트 주머니나 50ft 길이의 쓸만한 밧줄, 아니면 염소 한 마리를 살 수 있습니다. 숙련된 (하지만 아주 뛰어나지는 않은) 장인은 하루에 금화 한 개 정도를 벌어들입니다. 금화는 그 자체가 자주 쓰이지는 않더라도, 재산을 측정하는 기준 단위가 됩니다. 상인들은 금화 수백 수천개 단위의 상품이나 용역을 거래하곤 하지만, 이때 실제로 동전들이 오가는 경우는 그리 많지 않습니다. 대신 금화는 가치를 나타내는 기준이되고, 실제 거래는 금화나 신용장, 아니면 다른 값비싼 물건들이오가며 이루어지게 됩니다.

금화 하나는 은화 10개 정도의 가치를 지니며, 은화는 평민들 사이에서 가장 널리 쓰이는 화폐입니다. 은화 하나는 노동자가 하 루 일해 벌어들이는 돈이며, 이것 하나로 램프 기름 플라스크 한 통이나, 허름한 여관에서 하룻밤 휴식을 취할 수 있습니다.

은화 하나는 동화 10개의 가치를 지니며, 동화는 노동자와 거지들 사이에서 가장 널리 쓰입니다. 동화 하나로는 양초나 횃불하나, 아니면 분필 한 토막을 살 수 있습니다.

또한, 귀금속으로 만들어진 흔치 않은 동전들 또한 보물에 섞여 나올 때가 있습니다. 호박금화(ep)나 백금화(pp)는 사라진 옛 제국 이나 멸망한 왕국에서 유래된 것들이며, 실제로 거래에 이용하게 되면 가끔은 의혹에 찬 눈초리와 불신을 받게 될 수도 있습니다. 호박금화는 은화 5개의 가치를 지니며, 백금화는 금화 10개의 가치를 지니고 있습니다.

일반적인 동전 하나는 1/3 온스 정도의 무게이며, 따라서 동전 50개는 1lb의 무게를 지닙니다.

#### 일반적인 화폐 환전표

화폐	ср	sp	ер	gp	pp
동화(cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
은화(sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
호박금화(ep)	50	5	1	1/2	1/20
금화(gp)	100	10	2	1	1/10
백금화(pp)	1,000	100	20	10	1

# 보물 팔기

당신이 던전을 탐험하다 보면 여러 가지 보물과 장비, 무기, 갑옷 등을 발견할 기회가 있습니다. 대개 당신은 마을이나 기타 정착지에 돌아왔을 때, 당신의 수확에 관심을 보이는 구매자나 상인들을 찾아서 이렇게 얻은 보물들을 팔아치울 수 있습니다.

*무기와 갑옷, 기타 장비류*. 일반적인 규칙을 따르자면, 상태가 멀쩡한 무기나 갑옷, 기타 장비류는 구매가격의 절반값에 시장에 팔 수 있습니다. 하지만 괴물이 사용하던 무기나 갑옷은 팔 수 있을 만한 상태를 유지하는 경우가 많지 않습니다.

**마법 물건.** 마법 물건을 파는 일은 여러 가지로 곤란합니다. 물약이나 두루마리를 구매할 사람을 찾는 일은 어렵지 않을 수도 있지만, 다른 물건들은 대개 가장 부유한 귀족들이나 살만한 가격을지닌 경우가 많기 때문입니다. 마찬가지로 몇몇 평범한 마법 물건을 제외하면, 마법 물건이나 주문은 구매하기도 어렵습니다. 마법의 가치는 항상 단순한 금이나 재산과는 멀리 동떨어져 있는 것처럼 다루어져야만 합니다.

보석, 장신구, 예술품 등. 이러한 물건들은 시장의 구매가격 그대로 팔 수 있으며, 당신은 이 물건들을 일반적인 동전들로 바꾸거나 다른 종류의 교환 화폐로 바꿀 수 있습니다. 특별히 값비싼 보물류의 경우, DM이 이러한 물건은 오직 큰 마을이나 더 거대한 시장이 있는 곳에서만 팔 수 있다고 정할 수 있습니다.

상품류. 변경 지역에서는 많은 사람이 여전히 물물교환에 의존하고 있습니다. 보석이나 예술품처럼, 철괴, 소금, 가축, 등의 무역 상품들은 시장 구매가격 그대로 팔 수 있으며 그 가치 그대로화폐로 사용되기도 합니다.

# 갑옷과 방패류

D&D 세계는 서로 다른 여러 문화권이 혼재된 곳이며, 이들 문화 권은 서로 다른 기술 수준을 지니고 있습니다. 따라서, 여러 문화 권을 오가는 모험자들은 필요에 따라 가죽 갑옷에서 시작해 체인 메일이나 값비싼 플레이트 아머 등 여러가지 형태의 갑옷을 다루게 됩니다. 갑옷 표에서는 게임에서 가장 널리 사용되는 여러 종류의 갑옷들을 소개하고 있으며, 이들은 경장, 평장, 중장 갑옷이라는 3가지 분류로 나뉩니다. 많은 전사가 갑옷과 방패를 꼭 구비하곤 합니다.

갑옷 표에는 D&D 세계에서 가장 널리 찾아볼 수 있는 여러 갑 옷의 가격, 무게, 기타 속성들이 나와 있습니다.

갑옷 숙련. 누구나 갑옷을 입고 방패를 팔에 찰 수 있습니다. 하지만 갑옷이나 방패를 효율적으로 착용하고 사용하는 방법을 알고 있는 것은 그에 따른 숙련이 있는 자들뿐입니다. 당신은 클래스에 따라 특정한 갑옷 종류에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다. 만약 숙련이 없는 갑옷을 입으려 한다면, 그 갑옷을 입은 상태에 서는 모든 능력 판정, 내성 굴림, 근력이나 민첩을 사용하는 명중굴림에 불리점을 받고 주문을 사용할 수 없게 됩니다.

**방어도(AC).** 갑옷은 착용자를 공격으로부터 보호합니다. 당신이 착용한 갑옷(과 방패)은 당신의 기본 방어도를 결정합니다.

중장 갑옷. 무거운 갑옷은 착용자의 잠행, 은신 능력을 제한하며 이동에 장애를 줍니다. 만약 갑옷 표의 요구 근력에 "근력13"이나 "근력 15"같은 표현이 있다면, 그만한 근력이 없는 자가 착용할 경우 해당 갑옷은 착용자의 이동속도를 10ft 감소시킬것입니다.

#### 변형 규칙: 장비 크기

대부분의 캠페인에서는 상식에만 어긋나지 않는다면 당신이 발견한 장비를 모험 중에 그대로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 우락부락한 하프 오크는 하플링의 가죽 갑옷을 입을 수 없고, 노움은 구름 거인의 우아한 로브 속에 파묻혀 버릴 것입니다.

DM은 여기에 현실 감각을 더할 수도 있습니다. 예를 들어, 인간용으로 만들어진 플레이트 아머 한 벌은 상당한 변형을 가하지 않으면다른 이들이 입을 수 없고, 모험자가 위장을 위해 경비병의 제복을 입어도 심각하게 어울리지 않을 수 있습니다.

이 변형 규칙을 사용하려면, 모험자가 모험중 발견한 갑옷이나 의복 등 착용 가능한 물건을 사용하려면 먼저 갑옷장인이나 수선공, 가죽장인 등 전문가를 찾아가야 합니다. 이러한 조정 비용은 대개 물건가격의  $10\sim40\%$  정도입니다. DM은  $1d4\times10$ 을 굴려 변형에 필요한비용을 결정할 수 있습니다.

*은신.* 갑옷 표의 은신 항목에 "불리점"이라 쓰여 있다면, 해당 갑 옷 착용자는 민첩(은신) 판정에서 불리점을 받게 된다는 뜻입니다.

**방패.** 방패는 나무나 금속으로 만들어졌으며 한 손으로 들 수 있습니다. 방패를 들면 당신의 AC는 2 증가합니다. 당신은 오직 방패 하나의 이득만 얻을 수 있습니다.

## 경장 갑옷

유연하고 얇은 재료로 만들어진 가벼운 갑옷들은 재빠른 모험자들이 기동성을 희생하지 않고도 어느 정도의 보호력을 얻을 수 있어서 즐겨 찾습니다. 당신이 경장 갑옷을 입고 있다면, 당신은 AC를 계산할 때 갑옷 보너스에 민첩 수정치를 더할 수 있습니다.

**패디드(Padded).** 패디드 아머, 즉 덧댐 갑옷은 여러 층의 천과 솜을 덧대어 만들어진 것입니다.

*레더(Leather)*. 레더 아머, 즉 가죽 갑옷의 가슴판과 어깨 보호 대는 기름에 끓여 단단해진 가죽으로 만들었습니다. 다른 부분들은 보다 부드럽고 유연한 재질로 되어 있습니다.

**스터디드 레더(Studded Leather).** 스터디드 레더, 즉 징박은 가죽 갑옷은 유연하면서도 단단한 가죽에 쇠로 된 징이나 못을 박 아 더 단단하게 보강한 것입니다.

#### 갑옷

경장 감옷 패디드 5gp 11+민첩 수정치 — 불리점 8lbs 레더 10gp 11+민첩 수정치 — - 10lbs 스터디드 레더 45gp 12+민첩 수정치 — - 13lbs 평장 감옷 하이드 10gp 12+민첩 수정치 (최대 2) — - 12lbs 체인 셔츠 50gp 13+민첩 수정치 (최대 2) — - 20lbs 스케일 메일 50gp 14+민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14+민첩 수정치 (최대 2) — 물리점 40lbs 중장 감옷 링 메일 750gp 15+민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중장 감옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 최인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs	갑옷	가격	방어도(AC)	필요근력	은신	무게
에더 10gp 11 + 민첩 수정치 — — 10lbs 스터디드 레더 45gp 12 + 민첩 수정치 — — 13lbs 평강 갑옷 하이드 10gp 12 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 12lbs 체인 셔츠 50gp 13 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 스케일 메일 50gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중강 갑옷 링 메일 30gp 14 — — 불리점 40lbs 시원 기업에	경장 갑옷					
스터디드 레더 45gp 12 + 민첩 수정치 — — 13lbs  평장 갑옷 하이드 10gp 12 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 12lbs 체인 셔츠 50gp 13 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 스케일 메일 50gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs  중장 갑옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs	패디드	5gp	11 + 민첩 수정치	_	불리점	8lbs
평장 갑옷 하이드 10gp 12 + 민첩 수정치 (최대 2)	레더	10gp	11 + 민첩 수정치	_	_	10lbs
하이드 10gp 12 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 12lbs 체인 셔츠 50gp 13 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 스케일 메일 50gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중장 감옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs	스터디드 레더	45gp	12 + 민첩 수정치	_	_	13lbs
체인 셔츠 50gp 13 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 스케일 메일 50gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중장 갑옷 링메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	평장 갑옷					
스케일 메일 50gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 45lbs 브레스트플레이트 400gp 14 + 민첩 수정치 (최대 2) — — 20lbs 하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중장 갑옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs	하이드	10gp	12 + 민첩 수정치 (최대 2)	_	_	12lbs
브레스트플레이트       400gp       14 + 민첩 수정치 (최대 2)       —       —       20lbs         하프 플레이트       750gp       15 + 민첩 수정치 (최대 2)       —       불리점       40lbs         중장 갑옷       -       불리점       40lbs         헤 메일       30gp       14       —       불리점       40lbs         체인 메일       75gp       16       근력 13       불리점       55lbs         스플린트       200gp       17       근력 15       불리점       60lbs         플레이트       1,500gp       18       근력 15       불리점       65lbs         방패	체인 셔츠	50gp	13 + 민첩 수정치 (최대 2)	_	_	20lbs
하프 플레이트 750gp 15 + 민첩 수정치 (최대 2) — 불리점 40lbs 중장 갑옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs	스케일 메일	50gp	14 + 민첩 수정치 (최대 2)	_	불리점	45lbs
중장 갑옷 링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	브레스트플레이트	400gp	14 + 민첩 수정치 (최대 2)	_	_	20lbs
링 메일 30gp 14 — 불리점 40lbs 체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	하프 플레이트	750gp	15 + 민첩 수정치 (최대 2)	_	불리점	40lbs
체인 메일 75gp 16 근력 13 불리점 55lbs 스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	중장 갑옷					
스플린트 200gp 17 근력 15 불리점 60lbs 플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	링 메일	30gp	14	_	불리점	40lbs
플레이트 1,500gp 18 근력 15 불리점 65lbs 방패	체인 메일	75gp	16	근력 13	불리점	55lbs
방패	스플린트	200gp	17	근력 15	불리점	60lbs
	플레이트	1,500gp	18	근력 15	불리점	65lbs
	방패					
방패 10gp +2 — — 6lbs	방패	10gp	+2	_	_	6lbs

## 평장 갑옷

평장 갑옷은 경장 갑옷보다 더 높은 방어력을 제공하지만, 이동에 따른 제약도 더 큽니다. 당신이 평장 갑옷을 입고 있다면 AC에 여전히 당신의 민첩 수정치를 더할 수 있지만, 최대치는 +2까지로 제한됩니다.

하이드(Hide). 하이드 아머, 즉 통가죽 갑옷은 두꺼운 짐승의 가죽으로 얼기설기 만든 것이며, 주로 바바리안 부족들이나 사악 한 인간형 종족, 그 외에도 더 좋은 갑옷을 만드는데 필요한 기술 이나 도구가 없는 자들이 많이 사용합니다.

체인 셔츠(Chain Shirt). 체인 셔츠는 서로 연결된 수많은 금속 고리로 만들어진 것이며, 천이나 가죽을 그 위에 덧씌워 입게됩니다. 이 갑옷은 착용자의 상체에 적당한 방어력을 제공하며, 위에 덮인 천으로 인해 사슬이 절그럭대는 소리도 막아줍니다.

스케일 메일(Scale Mail). 스케일 메일, 즉 비늘 갑옷은 물고 기 비늘 모양으로 가공된 작은 금속판들이 서로 연결되어 만들어 진 상의와 하의로 구성되어 있습니다. 이 갑옷에는 건틀릿이 포함됩니다.

**브레스트플레이트(Breastplate).** 이 갑옷은 유연한 가죽 갑옷에 더해 금속으로 만들어진 가슴판으로 이루어져 있습니다. 비록 팔이나 다리는 비교적 덜 보호하고 있지만, 이 갑옷은 착용자의 중요한 장기를 보호하면서도 비교적 움직임을 덜 제한해 줍니다.

**하프 플레이트(Half Plate).** 하프 플레이트는 착용자의 몸 대부분을 덮도록 만들어진 금속판들로 이루어져 있습니다. 이 갑옷은 단순한 그리브(정강이받이)와 그에 연결된 가죽끈들을 제외하면다리 부분에 대한 보호를 제공하지 않습니다.

# 중장 갑옷

모든 갑옷 분류 중에서도 중장 갑옷은 최선의 방어력을 제공하는 것들로 이루어져 있습니다. 이 갑옷들은 몸 전체를 보호하도록 만 들어져 있으며 다양한 종류의 공격을 막을 수 있습니다. 하지만 오직 숙련된 전사들만이 이 갑옷의 무게와 불편함을 제어할 수 있 습니다.

중장 갑옷을 입으면 AC에 민첩 수정치를 더할 수 없으나, 거꾸로 민첩 수정치가 마이너스라 할지라도 페널티를 받지 않습니다.

링 메일(Ring Mail). 링 메일, 즉 고리 갑옷은 가죽 갑옷 위에 무거운 금속 고리들을 박아 넣은 것입니다. 이 고리들은 갑옷을 강화해 주고 도검이나 도끼를 막아 줍니다. 링 메일은 체인 메일에 비하면 방어력이 떨어지며, 더 좋은 갑옷을 구하지 못한 사람들이 주로 착용하곤 합니다.

체인 메일(Chain Mail). 서로 연결된 수많은 금속 고리들로 만들어진 체인 메일, 즉 사슬 갑옷은 그 아레 직조된 천을 덧대어 마찰을 막고 충격을 완화합니다. 이 갑옷은 건틀릿이 포함되어 있습니다.

스플린트(Splint). 이 갑옷은 가느다란 금속띠 여럿을 가죽 위에 연결해 만든 것입니다. 관절 부위에는 유연한 사슬 갑옷을 사용하고 있습니다.

플레이트(Plate). 플레이트 아머, 즉 판금 갑옷은 몸 전체를 막을 수 있도록 고안된 서로 연결되는 금속판들로 이루어져 있습니다. 이 갑옷 한 벌에는 건틀릿과 무거운 가죽 장화, 눈구멍이 있는 투구, 그리고 갑옷 아래 입게 되어 있는 두꺼운 패딩들이 포함되어 있습니다. 갑옷의 수많은 고리와 가죽띠가 그 하중을 전신으로 분산시켜 줄 것입니다.

## 갑옷 착용과 해제

갑옷을 입거나 벗는데 얼마나 시간이 걸리는가는 갑옷의 종류에 따라 달라집니다.

**착용.** 이는 갑옷 착용 시 걸리는 시간입니다. 이 시간을 들여 갑옷을 제대로 착용해야 AC에 보너스를 받을 수 있습니다.

*해제.* 이는 갑옷을 벗는 데 걸리는 시간입니다. 다른 사람의 도움을 받는다면 이 시간을 절반으로 줄일 수 있습니다.

#### 갑옷 착용과 해제

종류	착용	해제	
경장 갑옷	1분	1분	
평장 갑옷	5분	1분	
중장 갑옷	10분	5분	
방패	1행동	1행동	

# 무기

당신은 클래스에 따라 특정한 무기들에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다. 이는 대개 해당 클래스가 어디에 초점을 맞추고 있는가와 당신이 사용하는 도구들이 어떤 것들인가를 반영합니다. 당신이 롱소드를 선호하는, 롱보우를 선호하는, 당신의 무기와 이를 다룰수 있는 능력이 모험 도중에 당신의 생사를 좌우할 것입니다.

무기 표에는 D&D 세계에서 가장 널리 쓰이는 무기들이 나와 있으며, 이러한 무기들의 가격과 무게, 그리고 얼마나 큰 피해를 주는가, 특별한 속성은 어떤 것들이 있는가가 설명되어 있습니다. 모든 무기는 근접이나 장거리로 구분됩니다. 근접 무기는 당신에 게서 5ft 이내에 있는 목표를 공격하는 것들이며, 장거리 무기는 먼 거리에서 목표를 공격하기 위해 사용됩니다.

# 무기 숙련

당신은 자신의 종족과 클래스, 재주에 따라서 특정한 무기나 특정 부류의 무기에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다. 무기들은 **단순 무** 기와 군용 무기로 나뉩니다. 대부분의 사람은 단순 무기에 대한 숙련을 지니고 있습니다. 이 무기들은 클럽, 메이스 등을 포함해 평민들도 쉽게 손에 들고 사용할 수 있는 무기들을 포함합니다. 반면 군용 무기들은 도검과 도끼류, 장대무기 등등 효율적으로 사 용하기 위해서 전문화된 훈련이 필요한 것들을 말합니다. 대부분 의 전사는 자신들의 전투 훈련과 전투 스타일에 어울리기 때문에 군용 무기들을 사용하곤 합니다.

숙련된 무기를 사용할 경우, 그 무기를 사용한 공격의 명중 굴림에 당신의 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 만약 당신이 숙련되어 있지 않은 무기를 사용할 경우, 명중 굴림에 당신의 숙련보너스를 더할 수 없습니다.

# 무기 속성

다양한 무기들이 사용법에 따라 특별한 속성을 지니고 있으며, 이러한 속성들은 무기 표에 수록되어 있습니다.

**탄환.** 당신은 탄환이 필요한 무기로 장거리 공격을 가할 때, 반드시 이에 맞는 탄환을 가지고 있어야 합니다. 당신이 해당 무기로 공격을 할 때마다 탄환 1개씩을 소비하게 됩니다. 화살통이나 상자 등의 용기에서 탄환을 꺼내는 것은 공격 행동에 포함되는 일이며, 장전을 위해서는 한 손이 비어 있어야 합니다. 전투가 끝나고 나서 전장을 수색해 보면, 사용한 탄환 중에서 절반 정도를 되찾을 수 있습니다.

#### 무기

이름	가격	피해	무게	속성
단순 근접 무기				
그레이트클럽(Greatclub, 대곤봉)	2sp	1d8 타격 피해	10lbs	양손
대거(Dagger, 단검)	2gp	1d4 관통 피해	1lb	교묘함, 경량, 투척 (거리 20/60)
라이트 해머(Light Hammer, 경량 망치)	2gp	1d4 타격 피해	2lbs	경량, 투척 (거리 20/60)
메이스(Mace, 철퇴)	5gp	1d6 타격 피해	4lbs	_
스피어(Spear, 창)	1gp	1d6 관통 피해	3lbs	투척 (거리 20/60), 다용도 (1d8)
시클(Sickle, 낫)	1gp	1d4 참격 피해	2lbs	경량
자벨린(Javelin, 투창)	5sp	1d6 관통 피해	2lbs	투척 (거리 30/120)
쿼터스태프(Quarterstaff, 육척봉)	2sp	1d6 타격 피해	4lbs	다용도 (1d8)
클럽(Club, 곤봉)	1sp	1d4 타격 피해	2lbs	경량
핸드액스(Handaxe, 손도끼)	5gp	1d6 참격 피해	2lbs	경량, 투척 (거리 20/60)
단순 장거리 무기	-			
다트(Dart)	5ср	1d4 관통 피해	0.25lbs	교묘함, 투척 (거리 20/60)
라이트 크로스보우(Light Crossbow, 경석궁)	25gp	1d8 관통 피해	5lbs	탄환 (거리 80/320), 장전, 양손
숏보우(Shortbow, 단궁)	25gp	1d6 관통 피해	2lbs	탄환 (거리 80/320), 양손
슬링(Sling, 돌팔매 혹은 무릿매)	1sp	1d4 타격 피해	-	탄환 (거리 30/120)
군용 근접 무기				
그레이트소드(Greatsword, 대검)	50gp	2d6 참격 피해	6lbs	중량형, 양손
그레이트액스(Greataxe, 대도끼)	30gp	1d12 참격 피해	7lbs	중량형, 양손
글레이브(Glaive, 장도)	20gp	1d10 참격 피해	6lbs	중량형, 간격, 양손
랜스(Lance, 거창)	10gp	1d12 관통 피해	6lbs	간격, 특별
레이피어(Rapier)	25gp	1d8 관통 피해	2lbs	교묘함
롱소드(Longsword, 장검)	15gp	1d8 참격 피해	3lbs	다용도 (1d10)
마울(Maul, 거대망치)	10gp	2d6 타격 피해	10lbs	중량형, 양손
모닝스타(Morningstar)	15gp	1d8 관통 피해	4lbs	_
배틀액스(Battleaxe, 전투도끼)	10gp	1d8 참격 피해	4lbs	다용도 (1d10)
숏소드(Shortsword, 소검)	10gp	1d6 관통 피해	2lbs	교묘함, 경량
시미터(Scimitar, 언월도)	25gp	1d6 참격 피해	3lbs	교묘함, 경량
워 픽(War Pick, 전쟁 곡괭이)	5gp	1d8 관통 피해	2lbs	_
워해머(Warhammer, 전쟁망치)	15gp	1d8 타격 피해	2lbs	다용도 (1d10)
채찍(Whip)	2gp	1d4 참격 피해	3lbs	교묘함, 간격
트라이던트(Trident, 삼지창)	5gp	1d6 관통 피해	4lbs	투척 (거리 20/60), 다용도(1d8)
파이크(Pike, 장창)	5gp	1d10 관통 피해	18lbs	중량형, 간격, 양손
플레일(Flail, 도리깨)	10gp	1d8 타격 피해	2lbs	_
할버드(Halberd, 미늘창)	20gp	1d10 참격 피해	6lbs	중량형, 간격, 양손
군용 장거리 무기				
그물(Net)	1gp	_	3lbs	특별, 투척 (거리 5/15)
롱보우(Longbow, 장궁)	50gp	1d8 관통 피해	2lbs	탄환 (거리 150/600) 중량형, 양손
블로우건(Blowgun, 바람총)	10gp	1 관통 피해	1lb	탄환 (거리 25/100), 장전
핸드 크로스보우(Hand Crossbow, 손 석궁)	75gp	1d6 관통 피해	3lbs	탄환 (거리 30/120), 경량, 장전
헤비 크로스보우(Heavy Crossbow, 중석궁)	50gp	1d10 관통 피해	18lbs	탄환 (거리 100/400), 중형, 장전, 양손

만약 당신이 근접 전투에서 탄환 속성을 지닌 무기를 사용하려한다면, 해당 무기는 임기응변 무기로 취급합니다. (아래의 임기응변 항목을 참조하십시오.) 슬링의 경우 이 방식으로 사용하려해도 어떻게든 장전해서 사용해야 합니다.

교묘함. 교묘함 무기로 공격을 가하면, 명중 굴림이나 피해 굴림을 굴릴 때 근력이나 민첩 수정치 중 당신이 원하는 것을 선택하여 더할 수 있습니다. 하지만 반드시 명중 굴림 때 사용한 수정치를 피해 굴림에도 사용해야만 합니다.

중량형. 소형 크기의 캐릭터들은 중량형 무기를 사용하여 명중 굴림을 굴릴 때 불리점을 받게 됩니다. 중량형 무기의 크기와 무게 는 소형 크리쳐가 효율적으로 사용하기엔 너무 크고 무겁습니다. 경량형. 경량형 무기는 작고 다루기 쉽기 때문에, 무기 2개를 동시에 사용하여 전투할 때 이상적입니다. 제9장에서 쌍수 전투에 대한 규칙을 참조하시기 바랍니다.

**장전.** 이 무기를 장전하는 데에는 시간이 필요하기 때문에, 일 반적으로 당신이 여러 번 공격할 수 있다 해도 행동, 추가 행동, 반응행동을 사용하여 공격할 때는 각각 오직 한 번씩만 이 무기를 발사할 수 있습니다. 장전하려면 한 손이 자유로워야 합니다.

장거리. 장거리 공격에 사용할 수 있는 무기들을 뜻하며, 이들은 다시 각각 탄환을 사용하는 무기와 투척 무기로 나누어집니다. 사거리는 숫자 두 개가 나와 있습니다. 첫 번째는 무기의 일반적 사거리이며, 두 번째는 무기의 최대 사거리입니다. 각각은 ft 단

위로 나와 있습니다. 일반 사거리보다 멀리 있는 목표를 공격하려할 때는 명중 굴림에 불리점을 받습니다. 최대 사거리보다 멀리 있는 목표를 공격할 수는 없습니다.

*간격.* 이 무기는 근접 공격의 거리를 5ft 더 늘려 줍니다. 이 거리는 기회공격 범위에도 적용됩니다.

**특별.** 특별 속성을 지닌 무기는 사용할 때 특별한 규칙을 따릅니다. 각각의 특별 규칙은 무기의 상세 설명에 나와 있습니다. (이장의 "특별 무기" 부분을 참조하십시오.)

투척. 만약 무기에 투척 속성이 붙어 있다면, 당신은 이 무기를 던져서 장거리 공격을 할 수 있다는 뜻입니다. 만약 이 무기가 근접 무기라면, 당신은 근접 공격을 가할 때도 똑같은 수정치를 사용하여 명중과 피해 굴림을 굴릴 수 있습니다. 예를 들어, 당신이핸드액스를 던졌다면, 당신은 근력을 사용해 명중/피해 굴림을 굴립니다. 반면 당신이 대거를 던졌다면, 대거는 교묘함 속성이붙어 있기 때문에 근력과 민첩 중 원하는 수정치를 선택할 수 있습니다.

양손. 이 무기를 사용해 공격하려면 양손이 다 필요합니다.

**다용도.** 이 무기는 한손이나 양손으로 다룰 수 있습니다. 괄호 안에 있는 피해값은 이 무기를 양손으로 사용했을 때 가해지는 피 해값을 말합니다.

#### 임기응변 무기

가끔은 캐릭터들이 무기를 지니지 못한 상태에서 손에 잡히는 것은 무엇이든 무기로 사용할 때가 있습니다. 임기응변 무기는 깨진 유리잔에서 시작해 탁자 다리, 프라이팬, 마차 바퀴나 죽은 고블린에 이르기까지 한 손이나 양손으로 잡고 무기처럼 사용할 수 있는 모든 것을 말합니다.

대부분의 경우 임기응변 무기는 실제 무기와 유사하므로 그렇게 취급할 수 있습니다. 예를 들어, 탁자 다리는 클럽과 비슷하니마찬가지로 취급할 수 있습니다. DM의 판정에 따라서 자신이 숙련을 지닌 무기와 비슷한 것을 사용하는 경우 명중 굴림이나 피해굴림에 숙련 보너스를 받을 수도 있습니다.

일반적인 무기와 전혀 비슷하지 않은 물건의 경우, 그냥 1d4 피해를 입힙니다. (DM이 피해의 종류를 결정할 것입니다) 만약 캐릭터가 장거리 무기를 사용해 근접 공격을 가하려 하거나, 투척 속성이 없는 근접 무기를 던질 경우 마찬가지로 1d4 피해를 입힙니다. 임기응변 무기의 사거리는 일반 20ft, 최대 60ft 정도입니다.

#### 은도금 무기

비마법적 무기에 면역이나 저항을 지니고 있는 괴물 중 일부는 은 제 무기에 피해를 받기도 합니다. 따라서 주의깊은 모험자들은 약간의 재산을 더 투자하여 무기에 은을 입히기도 합니다. 무기 하나 혹은 탄환 10개에 은을 입히는 비용은 100gp입니다. 이 비용은 은의 가격뿐 아니라, 무기의 효율성을 유지하면서도 은을 입히는 데 들어가는 시간과 전문적인 기술에 따른 것입니다.

#### 특별 무기

특별 규칙이 적용되는 무기들은 아래와 같습니다.

**랜스.** 당신은 5ft 거리 내에 있는 적을 랜스로 근접 공격을 가할 때 명중 굴림에 불리점을 받습니다. 또한, 탈것에 타지 않은 상태에서 랜스를 사용하려 할 경우 양손이 필요합니다.

그물. 대형 크기 이하의 크리쳐가 그물에 명중한 경우, 풀려나기 전까지 포박 상태가 됩니다. 형체가 없거나 거대 크기 이상의 크리쳐에게는 그물은 아무 효과가 없습니다. 그물에 포박된 크리쳐는 행동을 사용하고 DC 10의 근력 판정을 하여 풀려날 수있으며, 주변에 접근한 다른 크리쳐 역시 동일한 판정을 하여 풀어줄 수 있습니다. 그물(AC 10)에 5점의 참격 피해를 가하면 포

박된 크리쳐에게 해를 가하지 않고 그물을 찢을 수 있으며, 그렇게 하면 포박 상태는 종료됩니다.

당신이 행동, 추가 행동, 반응행동을 사용해 그물로 공격을 가할 때, 실제로 당신이 여러 번 공격할 수 있더라도 그물로는 오직한 번의 공격만 가할 수 있습니다.

# 모험 도구

이 부분에서는 특별 규칙이 있거나 추가적인 설명이 필요한 모험 도구들에 대해서 다룹니다.

구성요소 주머니. 구성요소 주머니는 방수 처리된 작은 가죽 허리 주머니들로, 당신이 주문을 시전할 때 사용하는 일반적인 물 질 구성요소들을 나누어 담을 수 있게 되어 있습니다. 단, 특별한 비용이 들어가는 요소들은 이에 포함되지 않습니다.

기름. 기름은 대개 1파인트들이 점토 물병으로 판매됩니다. 당신은 행동을 사용하여 5ft 내의 목표에게 뿌리거나 20ft까지 던질수 있으며, 병은 충격을 받으면 깨집니다. 어느 쪽이든, 당신은 기름을 임기응변 무기로 취급해 장거리 공격을 가합니다. 명중하면목표는 기름에 뒤덮이게 됩니다. 만약 이후 목표가 기름이 마르기 전에 화염 피해를 받게 되면, 기름이 불타오르며 추가로 5점의화염 피해를 입게 됩니다. (기름이 마르는 데는 1분이 걸립니다.) 또한, 당신은 기름을 5 × 5ft의 평평한 땅에 뿌릴 수 있습니다. 이렇게 땅에 뿌린 다음 불을 붙이면, 기름은 2라운드간 불타며 해당지역에 들어오거나 그 지역에서 자기 턴을 끝마친 크리쳐에게 5점의화염 피해를 가합니다. 이 화염 피해는 라운드당 1번만 가해집니다.

기본 독. 당신은 이 약병에 들어 있는 독을 참격이나 관통 무기하나에 바르거나 탄환 3개에 바를 수 있습니다. 이 독을 바르려면 행동을 사용해야 합니다. 독을 바른 무기에 명중된 크리쳐는 DC 10의 건강 내성에 실패하면 1d4점의 독성 피해를 받게 됩니다. 한번 독을 바르면 증발해서 효과가 사라지기까지 1분 정도가 걸립니다.

**낚시용 도구.** 이 도구는 나무로 된 낚싯대, 비단 낚싯줄, 코르크로 만든 찌, 강철 낚싯바늘, 납으로 된, 추, 벨벳 미끼와 작은 그물로 이루어집니다.

**덮개 랜턴.** 덮개 랜턴은 주변 30ft 반경을 밝은 및 환경으로, 추가로 30ft까지는 약한 및 환경으로 밝힙니다. 일단 밝히면 기름한 병으로 6시간 정도를 사용할 수 있습니다. 당신은 행동을 사용하여 덮개를 내릴 수 있으며, 그러면 주변 5ft 반경에 약한 및 환경으로 밝히는 것 외에는 조명이 차단됩니다.

**도르래와 걸쇠.** 밧줄이 연결된 도르래와 걸쇠로, 물건에 걸고 끌어당길 수 있게 되어 있습니다. 이것을 사용하면 당신은 일반적으로 들어올릴 수 있는 무게의 4배까지를 들어올릴 수 있습니다.

**돋보기.** 이 렌즈는 작은 물체를 세밀하게 관찰하는 용도로 사용합니다. 이것은 또한 부싯돌을 대신하여 불을 붙이는 용도로도 사용할 수 있습니다. 돋보기로 불을 붙이려면 태양빛과 유사한 밝기의 조명과 불쏘시개가 필요하며, 5분 정도가 소요됩니다. 돋보기는 무언가 세밀하거나 작은 물건을 감정하거나 조사하는 능력 판정에 이점을 부여해 줍니다.

**드루이드 매개체.** 드루이드가 사용하는 매개체는 겨우살이나 호랑가시나무의 가지 또는 특별한 나무로 만든 봉이나 홀, 살아있는 나무로 만들어진 지팡이 등이며, 그 외에도 신성한 동물의 깃털과 가죽, 뼈나 이빨 등으로 만든 토템을 쓰기도 합니다. 드루이드는 이러한 물건을 주문시전 도구로 사용할 수 있으며, 이에 대한 자세한 내용은 제10장에 설명되어 있습니다.

## 모험 도구

보임 도구	_1 =1	
물건	가격	무게
2인용 텐트	2gp	20lbs
가방	1cp	0.5lbs
가죽 수통	2sp	5lbs(찼을 때)
강철 거울	5gp	0.5lbs
건설용 망치	2gp	10lbs
고급 복장	15gp	6lbs
고정못	5ср	0.25lbs
광부의 곡괭이	2gp	10lbs
구성요소 주머니	25gp	2lbs
기름 (약병)	1sp	1lb
기본 독 (약병)	100gp	_
나무통	2gp	70lbs
낚시용 도구	1gp	4lbs
담요	5sp	3lbs
덮개 랜턴	5gp	2lbs
도르래와 걸쇠	1gp	5lbs
돋보기	100gp	_
드루이드 매개체	OI .	
겨우살이 가지	1gp	_
나무 지팡이	5gp	4lbs
주목 봉	10gp	1lb
토템	1gp	-
등반용 갈고리	2gp	4lbs
등반자용 키트	25gp	12lbs
램프	5sp	12103 1lb
로브		4lbs
ェニ 마 로프 (50ft 길이)	1gp	10lbs
마름쇠 (20개 들이 가방)	1gp	2lbs
·	1 000gp	
망원경	1,000gp	1lb
망치	1gp	3lbs
모래시계	25gp	1lb
물약통	2cp	1lb
물잔이나 피쳐	2cp	4lbs
물통	5cp	2lbs
미끄럼 구슬 (1,000개 들이 가방)	1gp	2lbs
바구니	4sp	2lbs
배낭	2gp	5lbs
봉인 밀랍	5sp	_
부싯깃통	5sp	1lb
분장용 복장	5gp	4lbs
분필 (1조각)	1cp	_
비누	2cp	_
비단 로프 (50ft 길이)	10gp	5lbs
비전 매개체		
막대	10gp	2lbs
보주	20gp	3lbs
봉	10gp	1lb
수정	10gp	1lb
지팡이	5gp	4lbs
사냥용 덫	5gp	25lbs
사다리 (10ft 높이)	1sp	25lbs
사슬 (10ft)	5gp	10lbs
	OI*	

물건	가격	무게
산 (약병)	25gp	1lb
삽	2gp	5lbs
상인용 저울	5gp	3lbs
상자	5gp	25lbs
석궁 볼트 통	1gp	1lb
성수 (약병)	25gp	1lb
성표	01-	
문양	5gp	_
부적	5gp	1lb
성물	5gp	2lbs
쇠 말뚝 (10개)	1gp	5lbs
의 글곡 (10개) 의 주전자		10lbs
쇠지렛대	2gp	5lbs
	2gp	
숫돌	1cp	1lb
신호 호루라기	5cp	_
약병	1gp	_
양초	1cp	_
양피지 (한 장)	1sp	_
여행자의 복장	2gp	4lbs
연금술사의 불 (약병)	50gp	1lb
요리 도구	2sp	1lb
유리병	2gp	2lbs
인장 반지	5gp	_
잉크 (1온스 병)	10gp	_
잉크용 펜	2cp	_
자물쇠	10gp	1lb
장대 (10ft 길이)	5ср	7lbs
족쇄	2gp	6lbs
종	1gp	_
종이 (한 장)	2sp	_
주머니	5sp	1lb
주문책	50gp	3lbs
주판	2gp	2lbs
지도나 두루마리 통	1gp	1lb
책	25gp	5lbs
치유사의 키트	5gp	3lbs
치유의 물약	50gp	0.5lb
침낭	1gp	7lbs
탄환류	-84	
블로우건 바늘 (50개)	1gp	1lb
석궁 볼트 (20개)	1gp	1.5lbs
슬링 탄환 (20개)	4cp	1.5lbs
화살 (20개)	1gp	1.5tb3
평민 복장	5sp	3lbs
해독제 (약병)		2002
애녹세 (착당) 향수 (약병)	50gp	_
	5gp	116
화살통	1gp	1lb
황소눈 랜턴	10gp	2lbs
횃불	1cp	1lb
휴대식량 (1일치)	5sp	2lbs
휴대용 파성추	4gp	35lbs

*등반자용 키트.* 등반자용 키트는 특별한 고정못, 장화에 부착하는 박음쇠, 장갑, 고정끈으로 이루어져 있습니다. 당신은 행동을 사용해 등반자용 키트를 써서 벽면에 스스로를 고정할 수 있습니다. 이렇게 할 경우, 당신은 고정된 위치에서 25ft 이상 낙하하지 않고 매달릴 수 있습니다. 또한, 당신은 고정한 위치에서 25ft 이상 위로 올라갈 수 없습니다.

**램프.** 램프는 불을 밝혔을 때 주변 15ft까지를 밝은 및 환경으로, 추가로 30ft까지를 약한 및 환경으로 밝힙니다. 일단 밝히면, 기름 한 병으로 6시간 정도를 사용할 수 있습니다.

**로프.** 마로 만든 것이든 비단으로 만든 것이든 로프는 2점의 hp를 지니며, DC 17 근력 판정에 성공하면 끊을 수 있습니다.

마름쇠. 당신은 행동을 사용하여 마름쇠가 들어 있는 가방을 5 × 5ft의 바닥에 뿌릴 수 있습니다. 해당 지역에 들어선 크리쳐는 DC 15의 민첩 내성에 실패할 경우 멈추게 되며 1점의 관통 피해를 받게 됩니다. 해당 크리쳐는 최소 1점의 hp를 회복하기 전까지 보행 이동속도가 10ft 감소합니다. 자기 이동속도의 절반 이하로 이동하는 크리쳐는 내성 굴림을 굴릴 필요 없이 해당 지역을 지나칠 수 있습니다.

**망원경.** 망원경은 멀리 있는 사물을 2배까지 크기로 확대하여 볼 수 있습니다.

미끄럼 구슬. 당신은 행동을 사용하여 주머니에 든 이 작은 금속 구슬들을 주변  $10 \times 10$ ft 너비의 바닥에 뿌릴 수 있습니다. 이바닥에 들어선 크리쳐는 DC 10의 민첩 내성에 실패하면 넘어집니다. 자기 이동속도의 절반만 사용하는 크리쳐는 내성 굴림 없이해당 지역을 지나칠 수 있습니다.

부싯깃통. 이 작은 용기는 불을 붙이기 위한 부싯돌과 쇠판, 그리고 불쏘시개들로 이루어져 있습니다. (불쏘시개들은 주로 기름에 적신 천조각들입니다.) 이것을 가지고 행동을 사용하면 횃불이나 다른 준비된 연료에 불을 붙일 수 있습니다. 반면 다른 가연성물질에 불을 붙이는 데는 1분이 필요합니다.

비전 매개체. 비전 매개체는 보주, 수정, 막대, 특별 제작된 지 팡이, 나무로 만들어진 짧은 봉 등등의 특별한 물건입니다. 이러한 도구는 비전 주문의 힘을 끌어낼 수 있도록 고안되었습니다. 소서러나 워락, 위저드 등은 이러한 물건을 주문시전 도구로 사용할 수 있으며, 이에 대한 내용은 제10장에 나와 있습니다.

사냥용 덫. 당신은 행동을 사용해 덫을 설치할 수 있으며, 이 덫은 어떤 크리쳐가 중앙의 압력판을 밟으면 이빨 모양의 쇠덫이 작동해 사냥감을 붙잡는 방식입니다. 이 덫은 무거운 사슬로 나무에 고정하거나 말뚝으로 지면에 고정할 수 있습니다. 덫에 올라간 크리쳐는 DC 13의 민첩 내성 굴림에 실패할 시 1d4점의 관통 피해를 받고 움직일 수 없게 됩니다. 덫에 걸린 크리쳐는 풀려날 때까지 사슬의 거리(대개 3ft 정도) 안에서만 움직일 수 있습니다. 덫에 걸린 크리쳐는 행동을 사용해 DC 13의 근력 판정을 해서 성공할 시 풀려날 수 있으며, 근접한 크리쳐가 같은 판정으로 풀어줄 수도 있습니다. 판정에 실패할 때마다 덫에 걸린 크리쳐는 1점씩의 관통 피해를 받게 됩니다.

**사슬.** 사슬은 10점의 hp를 지닙니다. 또한 사슬은 DC 20의 근력 판정에 성공할 시 끊어버릴 수 있습니다.

산. 당신은 행동을 사용하여 이 약병의 내용물을 5ft 이내의 크리쳐에 뿌리거나 최대 20ft까지 던질 수 있습니다. 약병은 충격을 받으면 깨집니다. 어느 쪽이든 당신은 산이 든 약병을 임기응변 무기로 취급해 장거리 공격을 가해야 합니다. 명중하면 목표는 2d6점의 산성 피해를 입습니다.

**상인용 저울.** 이 저울은 작은 균형자와 접시들, 그리고 2lbs까지의 무게를 잴 수 있는 무게추들로 이루어져 있습니다. 이 저울을 사용하면 귀금속이나 상품, 보석 등등 작은 물건들의 정확한무게를 재고 가치를 측정할 수 있습니다.

석궁 볼트 통. 이 나무 통에는 석궁용 볼트 20개가 들어 있습니다.

성수. 당신은 행동을 사용하여 이 약병의 액체를 5ft 이내의 크리쳐에게 뿌리거나 20ft까지 던질 수 있으며, 충격을 받으면 병은 깨집니다. 어느 쪽이든 당신은 약병을 임기응변 무기로 취급해 목표에게 장거리 공격을 행합니다. 만약 목표가 악마 또는 언데드라면, 명중시 2d6점의 광휘 피해를 받습니다.

클레릭이나 팔라딘은 특별한 의식을 통해 성수를 만들 수 있습니다. 이 의식은 1시간이 걸리며, 25gp 상당의 은가루가 필요하고, 시전자는 1레벨 주문 슬롯을 사용해야 합니다.

성표. 성표는 신이나 만신전의 상징입니다. 성표는 특정한 신의 문양이 그려진 부적이나 방패에 그려진 문양일 수도 있으며, 신성한 성물의 조각이 담긴 상자일 수도 있습니다. 부록 B에는 멀티버스 속의 다양한 신들이 사용하는 상징들이 나와 있습니다. 클레릭이나 팔라딘은 성표를 주문집중 매개체로 사용할 수 있으며, 이에 대한 자세한 내용은 제10장에 나와 있습니다. 성표를 이렇게 사용하려면 시전자는 반드시 성표를 손에 들고 있거나, 보이는 곳에 착용하거나, 방패에 부착해 놓아야 합니다.

**쇠지렛대.** 쇠지렛대를 사용할 수 있는 환경에서 이를 사용하면 해당하는 근력 판정에 이점을 받을 수 있습니다.

**양초.** 양초는 1시간 동안 주변 5ft 반경을 밝은 및 환경으로, 추가 5ft까지를 약한 및 환경으로 만듭니다.

연금술사의 불. 이 끈적한 부식성 액체는 공기에 닿으면 불이 붙습니다. 당신은 행동을 사용하여 이 약병을 20ft까지 던질 수 있으며, 충격을 받으면 병이 깨집니다. 약병을 임기응변 무기로 취급해 목표에 장거리 공격을 가합니다. 명중하면 목표는 자기 턴이 시작할 때마다 1d4점의 화염 피해를 입습니다. 피해를 입고 있는 크리쳐는 자기 턴에 행동을 사용하여 DC 10의 민첩 판정에 성공할 경우 불을 끌 수 있습니다.

요리 도구. 이 양철 상자는 컵과 간단한 조리 도구들이 들어 있습니다. 상자는 같이 접어 넣을 수 있으며, 한쪽 면은 요리용 팬으로, 반대편은 식판이나 얕은 그릇으로 쓸 수 있습니다.

자물쇠. 자물쇠에 맞는 열쇠도 같이 제공됩니다. 열쇠가 없으면 도둑 도구에 숙련을 지닌 크리쳐가 DC 15의 민첩 판정에 성공

#### 장비 꾸러미

당신이 클래스를 선택하며 얻게 되는 시작 장비들은 여러 가지 유용한 모험 도구들을 하나의 꾸러미로 모은 것입니다. 이 꾸러미의 내용물들은 아래 목록에 나와 있습니다. 만약 당신이 시작 장비를 직접 구매하고자 한다면, 당신은 아래 목록의 가격에 해당 꾸러미를 구매할수도 있으며, 그렇게 하면 개개의 물건을 개별적으로 사는 것보다 저렴하게 해결할수 있습니다.

*던전 탐색자의 꾸러미(12gp).* 배낭, 쇠지렛대, 망치, 고정못 10개, 횃불 10개, 부싯깃통, 휴대식량 10일치, 가죽 수통 하나, 이 꾸러미는 50ft 길이의 마 로프로 둘러싸여 있습니다.

도둑의 꾸러미(16gp). 배낭, 1,000개들이 미끄럼 구슬 주머니, 10ft 줄, 종, 양초 5개, 쇠지렛대, 망치, 고정못 10개, 덮개 랜턴, 기름 2병, 휴대식량 5일치, 부싯깃통, 가죽수통 하나. 이 꾸러미는 50ft 길이의 마 로프로 둘러싸여 있습니다.

**사제의 꾸러미(19gp).** 배낭, 담요, 양초 10개, 부싯깃통, 헌금통, 향 2개, 향로, 사제복, 휴대식량 2일치, 가죽 수통이 포함됩니다.

**예능인의 꾸러미(40gp).** 배낭, 침낭, 분장용 복장 2벌, 양초 5개, 휴대식량 5일치, 가죽수통 하나, 변장 키트 하나가 포함됩니다.

외교관의 꾸러미(39gp). 상자, 2개의 지도나 두루마리 통, 고급 의류 한 벌, 잉크 한 병, 펜 하나, 램프, 기름 2병, 종이 5장, 향수 한 병, 봉인용 밀랍, 비누가 포함되어 있습니다.

**탐험가의 꾸러미(10gp).** 배낭, 침낭, 요리도구, 부싯깃통, 횃불 10개, 휴대식량 10일치, 가죽 수통 하나. 이 꾸러미는 50ft 길이의 마 로프로 둘러 싸여 있습니다.

**학자의 꾸러미(40gp).** 배낭, 전승서적, 잉크 한 병, 펜 하나, 양피지 10장, 작은 모래주머니, 작은 나이프 하나가 포함됩니다.

해야만 자물쇠를 딸 수 있습니다. DM은 더 높은 가격에 더욱 정교한 자물쇠를 사는 것도 가능하다고 판정할 수 있습니다.

**족쇄.** 이 금속 구속구는 소형 또는 중형 크리쳐를 속박할 수 있습니다. 족쇄에서 벗어나려면 DC 20의 민첩 판정에 성공해야 합니다. 족쇄를 파괴하기 위해서는 DC 20의 근력 판정에 성공해야합니다. 족쇄에는 그에 맞는 열쇠 하나가 포함됩니다. 열쇠 없이족쇄를 열기 위해서는 도둑 도구에 숙련을 지닌 크리쳐가 DC 15의 민첩 판정에 성공해야합니다. 족쇄는 15점의 hp를 지닙니다.

**주머니.** 가죽이나 천으로 만들어진 주머니는 20개의 슬링 탄환이나 50개의 블로우건 바늘, 혹은 다른 물건들을 보관할 수 있습니다. 주문 구성요소들을 보관하는 주머니는 따로 구성요소 주머니라고 부릅니다. (이 장에서 따로 설명하고 있습니다.)

*주문책.* 위저드들의 필수품인 주문책은 가죽 장정에 종이 100 페이지로 이루어져 있으며, 주문을 기록하는 용도로 사용됩니다.

지도나 두루마리 통. 이 원통형 가죽 통은 10개까지의 말린 종이나 5개까지의 양피지를 넣어 보관할 수 있습니다.

**책.** 책은 대개 시나 역사적 내용, 정보, 전승 지식, 도표나 설계도 같은 내용이 들어 있으며, 그 외에도 여러 가지 글이나 그림이 있을 수 있습니다. 주문이 들어 있는 책은 따로 주문책이라 칭하며, 이는 나중에 따로 설명합니다.

지유사의 키트. 이 키트는 붕대와 연고, 부목이 포함된 가죽 주머니로 이루어져 있습니다. 이 키트는 10회 사용할 수 있습니다. 당신은 행동을 사용하여 키트의 내용물 1회분을 써서 hp 0의 크리쳐 하나를 지혜(의학) 판정 없이 안정화시킬 수 있습니다.

**치유의 물약.** 이 붉은색 마법 액체를 마신 캐릭터는 2d4+2점의 hp를 회복합니다. 물약을 마시거나 누군가에게 먹이려면 행동을 사용해야 합니다.

**텐트.** 단순하게 만들어진 휴대용 쉼터로, 2명까지 잘 수 있습니다.

**해독제.** 이 약병의 내용물을 마신 크리쳐는 1시간 동안 독에 대한 내성굴림에 이점을 얻습니다. 해독제는 언데드나 구조물에는 아무런 효과도 없습니다.

화살통. 화살통에는 20개까지의 화살을 보관할 수 있습니다.

**황소눈 랜턴.** 황소눈 랜턴은 60ft 길이의 원뿔형 범위를 밝은 빛 환경으로, 추가로 60ft 길이까지는 약한 빛 환경으로 밝힙니다. 일단 불을 밝히면 기름 한 병으로 6시간 정도를 사용할 수 있습니다.

**횃불.** 횃불은 1시간 동안 불을 밝히며. 주변 20ft 반경을 밝은 및 환경으로, 추가로 20ft 반경까지는 약한 및 환경으로 밝힙니다. 만약 당신이 불타는 횃불로 근접 공격을 가하면, 명중시 1점의 화염 피해를 가합니다.

**휴대식량.** 휴대식량은 장거리 여행에 필요한 건조된 음식들이 며, 육포, 말린 과일, 견과류, 비스킷 등을 포함하고 있습니다.

**휴대용 파성추.** 이 커다란 파성추는 문을 파괴하는데 사용할 수 있습니다. 이를 사용하면 문을 파괴하기 위한 근력 판정에 +4 보너스를 받을 수 있습니다. 다른 캐릭터 한 명이 파성추를 사용하는 데 도움을 준다면 판정에 이점을 받을 수 있습니다.

# 도구

물건을 제작하고 수리하거나, 문서를 위조하거나, 자물쇠를 따는 일 등은 반드시 도구가 필요합니다. 당신의 종족, 클래스, 배경이나 재주에 따라 당신은 여러 가지 도구에 숙련을 가지게 됩니다. 도구에 대한 숙련이 있으면, 당신은 해당 도구를 사용하여 판정할때 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 도구는 다양한 용법으로 사용할 수 있기 때문에, 하나의 능력치에만 관여하지 않습니다. 예를 들어, DM은 목공의 도구로 세밀한 조각을 하려 할때 민첩 판

#### 용기의 수용량

용기	수용량
가방	1입방피트 / 30lbs 가량의 장비
가죽물통	4파인트의 액체
나무통	40갤런의 액체, 4입방피트의 고체
물약통	1파인트의 액체
물잔이나 피쳐	1갤런의 액체
물통	3갤런의 액체, 0.5입방피트의 고체
바구니	2입방피트 / 40lbs 가량의 장비
배낭*	1입방피트 / 30lbs 가량의 장비
ち	1.5파인트의 액체
상자	12입방피트 / 300lbs 가량의 장비
쇠 주전자	1갤런의 액체
약병	4온스의 액체
주머니	0.2입방피트 / 6lbs 가량의 장비
*이 사으라 이에도 치나오	드션에그 크ㅠ르 션에 뉘느 드스크 베냐오 시

\*이 수용량 외에도 침낭을 동여매고 로프를 옆에 차는 등으로 배낭을 이용할 수 있습니다.

#### 도량형 환산

1파운드=0.45kg. 1갤런=3.7L, 1파인트=0.56L, 1온스=28g

정을 요구할 수도 있으며, 단단한 목재를 이용하려 할 때는 근력 판정을 요구할 수도 있습니다.

개임 세트. 이 세트는 주사위나 (용 세 마리 놀이 용 등등을 위한) 카드 등과 같은 다양한 게임 도구들이 포함되어 있습니다. 평범한 것들은 도구 표에도 나와 있지만, 다른 게임 세트들 역시 존재합니다. 게임 세트에 숙련을 지니고 있다면, 그 세트를 이용한게임을 할 때 능력 판정에 숙련 보너스를 받을 수 있습니다. 게임 세트들은 각각 다른 숙련이 필요합니다.

도둑 도구. 이 도구에는 작은 쇠줄, 자물쇠 따개. 금속 손잡이가 달린 소형 거울, 가느다란 가위. 한 쌍의 집게 따위가 포함되어 있습니다. 이 도구에 숙련을 지니고 있으면 당신은 함정을 해체하거나 자물쇠를 열 때 능력 판정에 숙련 보너스를 받을 수 있습니다.

**독 제작자의 도구.** 독 제작자의 도구에는 여러 가지 약병과 화합물, 기타 독을 제조하는데 필요한 물품이 포함되어 있습니다. 이 도구에 숙련이 있으면 독을 만들거나 사용할 때의 능력 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다.

변장 키트. 이 주머니 속에는 다양한 화장품과 염색약, 기타 신체적 외모를 변장할 때 사용되는 소도구가 들어 있습니다. 이 도구에 숙련을 지니고 있으면 변장시의 능력 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다.

약초학 키트. 이 키트에는 가위와 막자. 공이, 다양한 약병이나 주머니 등등 물약이나 치료제를 만들기 위한 약초학 용구가 포함되어 있습니다. 이 도구에 숙련을 지니고 있으면 약초를 식별하거나 수집하기 위한 능력 판정에 숙련 보너스를 받을 수 있습니다. 또한, 당신이 해독제나 치유의 물약을 제작할 때도 이 도구에 대한 숙련이 필요합니다.

위조 키트. 이 작은 상자 안에는 다양한 종이와 양피지가 들어 있으며, 펜과 잉크, 인장과 밀랍, 금이나 은으로 만들어진 핀, 기타 문서를 위조할 때 필요한 도구들이 들어 있습니다. 이 도구에 숙련이 있으면 문서를 위조하고자 할 때 능력 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다.

**악기.** 도구 표에는 가장 널리 사용되는 악기들이 나와 있습니다. 해당 악기에 대해 숙련을 지니고 있다면, 당신은 악기를 연주할 때 능력 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 바드는 악기를 주문 시전 도구로 사용할 수 있으며, 이에 대한 규칙은 제10장에 나와 있습니다. 각각의 악기마다 따로 숙련이 필요합니다.

장인의 도구. 이 특별한 도구들은 무언가 만들거나 거래할 때 필요한 것들입니다. 아래 표에서는 가장 널리 쓰이는 도구들이 나와 있으며, 이들 각각은 물건 제작에 필요한 것들입니다. 장인의 도구에 대한 숙련을 지니고 있으면, 제작시 능력 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 장인의 도구들은 각각 다른 숙련이 필요합니다.

항해사의 도구. 이 도구들은 바다에서 방향을 가늠할 때 사용하는 것들입니다. 항해사의 도구에 숙련을 지니고 있으면 배의 진로를 잡고 운항할 수 있습니다. 또한 이 도구에 숙련이 있으면 바다에서 길을 잃지 않기 위해 능력 판정을 할 때 능력 판정에 숙련보너스를 더할 수 있습니다.

#### 도구

 물건	가격	무게
게임 세트		
드래곤체스 세트	1gp	0.5lb
용 세 마리 놀이 세트	1gp	_
주사위 세트	1sp	_
카드 놀이 세트	5sp	_
도둑 도구	25gp	1lb
독 제작자의 도구	50gp	2lbs
변장 키트	25gp	3lbs
약초학 키트	5gp	3lbs
위조 키트	15gp	5lbs
악기		
덜시머	25gp	10lbs
드럼	6gp	3lbs
류트	35gp	2lbs
리르	30gp	2lbs
비올	30gp	1lb
백파이프	30gp	6lbs
뿔피리	3gp	2lbs
<b></b>	2gp	1lb
팬 플루트	12gp	2lbs
플루트	2gp	1lb
장인의 도구	Oi.	
구두장이의 도구	5gp	5lbs
대장장이의 도구	20gp	8lbs
도기 제작자의 도구	10gp	3lbs
땜장이의 도구	50gp	10lbs
목공의 도구	8gp	6lbs
목세공사의 도구	1gp	5lbs
무두장이의 도구	5gp	5lbs
보석세공사의 도구	25gp	2lbs
서기의 도구	10gp	5lbs
석공의 도구	10gp	8lbs
양조사의 도구	20gp	9lbs
연금술사의 도구	50gp	8lbs
요리사의 도구	1gp	8lbs
유리제작자의 도구	30gp	5lbs
지도제작자의 도구	15gp	6lbs
직조공의 도구	1gp	5lbs
화가의 도구	10gp	5lbs
승용물 (지상 혹은 수상용)	*	*
항해사의 도구	25gp	2lbs
*"탈것과 승용물" 부분 참조.	- Oi	

<sup>\*&</sup>quot;탈것과 승용물" 부분 참조.

# 탈것과 승용물

좋은 탈것이 있으면 야생 환경에서 더 빨리 이동할 수 있지만, 사실 주된 목적은 이동을 저해할 수 있는 더 많은 장비를 싣고 다니기 위한 것입니다. 탈것과 기타 동물 표에는 동물들 각각의 이동속도와 기본 적재량이 나와 있습니다.

동물은 마차나 수레, 전차, 썰매 등등을 끌 수 있으며, 이 경우 기본 적재량의 5배까지를 끌고 움직일 수 있습니다. (끌게 되는 승용물의 무게도 포함됩니다.) 만약 동물 여럿이 하나의 승용물을 끌게 되면, 각각의 적재량을 모두 더하여 해결합니다.

D&D 세계에서는 여기 나와 있지 않은 동물들 역시 탈것으로 사용할 수 있지만, 그런 것들은 일반적으로 구매할 수 없습니다. 이런 탈것에는 페가서스, 그리폰, 히포그리프 등의 비행 탈것도 있으며, 거대 해마 따위의 수중용 탈것도 있습니다. 이러한 탈것을 얻기 위해서는 알 상태일 때 구해서 스스로 키우거나, 강력한 존재와 거래하여 얻어내거나, 탈것과 직접 협상하는 과정이 필요합니다.

노정는 배. 용골선이나 나룻배는 호수나 강에서 사용할 수 있습니다. 흐르는 방향을 따라간다면, 선박의 이동속도에 강의 속도를 더할 수 있습니다. (대개 시속 3마일 정도가 더해집니다.) 이배들로는 물의 큰 흐름에 거스를 수 없지만, 해안에서 짐 끄는 동물들을 이용해 운반할 수 있습니다. 지상에서 운반할 경우 나룻배는 100lbs 정도 무게가 나갑니다.

**마갑.** 마갑은 동물의 머리, 목, 가슴, 몸통 등을 방어하기 위해 고안된 갑옷입니다. 기본적으로 갑옷 표에 실린 모든 갑옷을 마갑으로 만들 수 있지만, 그 비용은 인간형 갑옷의 4배 정도가 들어가며, 무게도 2배입니다.

*승용물 숙련.* 만약 당신이 지상용이든 수상용이든 특정한 승용물에 숙련이 있다면, 곤란한 상황에서 승용물을 운전하거나 통제하는 판정에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다.

**안장.** 군용 안장은 올라탄 사람을 고정시키고, 탈것을 타고 전투에 임할 때 보다 활동적으로 움직일 수 있게 해 줍니다. 안장이 있으면 낙마 등의 판정에서 이점을 얻을 수 있습니다. 비행 탈것이나 수중 탈것을 위해서는 보다 특이한 안장이 필요합니다.

#### 탈것과 기타 동물

탈것	가격	이동속도	적재량
낙타	50gp	50ft	480lbs
당나귀나 노새	8gp	40ft	420lbs
마스티프	25gp	40ft	195lbs
승용마	75gp	60ft	480lbs
전투마	400gp	60ft	540lbs
조랑말	30gp	40ft	225lbs
짐말	50gp	40ft	540lbs
코끼리	200gp	40ft	1,320lbs

#### 마구, 마갑, 끄는 승용물 등

물건	가격	무게
마갑	인간형 × 4	인간형 × 2
마구간(하루당)	5sp	
마차	100gp	600lbs
수레	15gp	200lbs
썰매	20gp	300lbs
안장		
군용	20gp	30lbs
승마용	10gp	25lbs

물건	가격	무게
짐용	5gp	15lbs
특이	60gp	40lbs
안장주머니	4gp	8lbs
여물 (하루당)	5ср	10lbs
재갈과 고삐	2gp	1lb
전차	250gp	100lbs
짐마차	35gp	400lbs

#### 수상 승용물

물건	가격	속도
갤리	30,000gp	시속 4마일
나룻배	50gp	시속 1.5마일
롱쉽	10,000gp	시속 3마일
범선	10,000gp	시속 2마일
용골선	3,000gp	시속 1마일
전투선	25,000gp	시속 2.5마일

# 상품

모든 재화가 화폐로 이루어진 것은 아닙니다. 가축이나 곡식 토지, 세금 권리, 혹은 자원에 대한 권리(주로 광산이나 숲) 역시 재화의 일종입니다.

길드와 귀족들, 왕들 역시도 무역을 합니다. 공인된 회사들은 왕이 인증한 권리를 지니고 무역로에서 거래를 벌이며, 여러 항구에 상선을 보내고, 다양한 상품을 사고팝니다. 길드는 자신들이 통제하는 상품이나 용역의 가격을 결정하며, 이러한 상품이나 용역을 누가 받을 수 있고 누구는 받을 수 없는지 정합니다. 상인들은 대개 화폐를 사용하지 않고 상품들을 거래하곤 합니다. 아래무역 상품 표에는 주로 거래되는 상품들의 가격이 나와 있습니다.

#### 무역 상품

–	
가격	상품
1cp	밀 1lb
2cp	밀가루 1lb 또는 닭 1마리
5ср	소금
1sp	쇠 1lb 또는 천 1평방 야드
5sp	구리 1lb 또는 양모 1 평방 야드
1gp	생강 1lb 또는 염소 1마리
2gp	계피나 후추 1lb 또는 양 1마리
3gp	정향 1lb 또는 돼지 1마리
5gp	은 1lb 또는 리넨 1 평방 야드
10gp	비단 1 평방 야드 또는 암소 1마리
15gp	사프론 1lb 또는 황소 1마리
50gp	금 1lb
500gp	백금 1lb

# 지출

지하 깊은 곳으로 들어가거나 잃어버린 보물을 찾아 폐허를 탐험하고 다가오는 어둠과 전쟁을 벌이지 않을 때면, 모험자들은 보다 평범한 일상을 마주하게 됩니다. 환상의 세계 속에서도 사람들은 의식주의 기본적 요건이 필요합니다. 이러한 것들은 돈이 들어가며, 특별한 생활수준을 유지하려면 더 많은 돈이 들어갑니다.

# 생활수준 지출

생활수준 지출은 당신이 판타지 세계에서 살아가는데 얼마나 큰 비용을 쓰고 있는가를 나타내는 간단한 방법입니다. 이 비용은 당 신의 모든 숙박, 음식과 음료, 기타 기본 생활 요건들을 포함하는 것입니다. 또한, 이 지출 비용은 당신이 다음 모험에 나서기 전 장 비를 유지하는데 필요한 것까지도 포함하고 있습니다.

매주 혹은 매달 시작하는 날 (기간을 얼마로 할지는 당신이 선택합니다.) 당신은 생활수준 지출 표에 따라 비용을 지불하고 그에 맞는 생활을 영위합니다. 이 비용은 하루당으로 책정되며, 따라서 30일 기준으로 지출하고자 한다면 그 값에 30을 곱하면 됩니다. 당신의 생활수준은 자신의 재산 규모나 지출 계획에 따라서계속 변화할 수도 있으며, 캐릭터의 경력 내도록 같은 생활수준을 유지할 수도 있습니다.

생활수준을 선택하면, 그에 따른 결과 역시 정해집니다. 부유한 생활수준을 유지하면 마찬가지로 부유하고 권력 있는 이들과 인맥을 쌓을 때 도움을 받을 수 있지만, 도둑들의 관심을 끌 수 있다는 위험도 있습니다. 반면, 빈곤하게 살아가면 범죄자들의 관심을 피할 수는 있지만, 권력자들과의 연줄을 만들기는 어려워질 것입니다.

#### 생활수준 지출

생활수준	일일 비용	
극빈층	_	
누추함	1sp	
가난함	2sp	
평범함	1gp	
편안함	2gp	
부유함	4gp	
귀족적	최소 10gp	

국빈층. 당신은 비인간적인 환경에서 살고 있습니다. 집이라부를 만한 곳도 없고, 등을 붙일 수 있고 비를 피할 수 있다면 어디에서나 몸을 눕게 됩니다. 당신은 헛간에 숨어들고 오래된 상자들로 몸을 덮어가며 당신보다 부유한 이들의 적선에 의존해서 살게 됩니다. 극빈층 생활수준은 다양한 위험에 노출되어 있습니다. 당신이 가는 곳이면 어디든 폭력과 질병, 굶주림이 따라옵니다. 극빈층 생활을 하는 다른 사람들은 당신의 갑옷과 무기, 모험 장비를 탐내며, 이는 그것들이 자기들 기준에서는 충분히 큰 재물이기 때문입니다. 당신은 사람들 대부분이 알아차리지 못하는 곳에서 살아갑니다.

누추함. 당신은 허름한 마구간이나 진흙으로 바닥이 깔린 마을 밖 헛간, 아니면 마을 중에서도 가장 질 나쁜 동네의 벌레가 들끓는 판자촌 따위에서 살아갑니다. 기본적인 안식처는 되어주지만, 당신이 살아가는 곳은 절망적이며 때때로 폭력적인 환경에 노출됩니다. 주변에는 다양한 질병과 굶주림, 불운이 산재해 있습니다. 당신은 사람들 대부분이 알아차리지 못하는 곳에서 살아가며, 법적인 보호도 거의 받을 수 없습니다. 이 생활수준을 영위하는 사람들 대부분은 끔찍한 일들을 겪었습니다. 이들은 살던 곳에서 쫓겨나거나 불운을 피해 이주한 자들일 수도 있고, 질병을 겪었을 수도 있습니다.

**가난함.** 가난한 생활수준은 안정적인 공동체에서 편안하지만 은 않은 삶을 영위하고 있다는 뜻입니다. 엉성한 옷차림에 예측할 수 없는 주변 환경은 유쾌하지는 않지만 그래도 어떻게든 자급자족을 하려는 노력의 결과물입니다. 당신은 싸구려 여인숙의 방이나 술집 위층의 방을 사용합니다. 여러 가지 법적 보호를 받을 수도 있지만, 그래도 여전히 폭력과 범죄, 질병에 노출되어 있습니

다. 이 생활수준을 영위하는 사람들은 대개 비숙련 노동자이거나 하루 벌어 하루 먹고 사는 사람들, 행상인, 도둑, 용병 따위의 하 층민입니다.

평범함. 평범한 생활수준은 빈민가에서 벗어나 안정적으로 당신의 장비를 유지할 수 있다는 것을 뜻합니다. 당신은 마을의 옛 구역에서 살거나 여관, 여인숙, 신전 등에서 방을 빌려 살고 있습니다. 당신은 굶주리거나 갈증에 빠지지 않으며, 생활 환경은 단순하지만 깨끗합니다. 평범한 생활수준을 영위하는 사람들은 군인 가족이나 노동자, 학생, 사제, 하급 마법사 등등입니다.

편안함. 편안한 생활수준을 택했다는 것은 보다 괜찮은 옷을 입고 쉽게 장비를 유지할 수 있다는 것을 뜻합니다. 당신은 작은 오두막이나 중산층 환경에서 지내거나, 훌륭한 여관의 개인실을 빌려 지낼 것입니다. 당신은 상인들이나 숙련된 장인들, 군대의 장교들과 어울리곤 합니다.

부유함. 부유한 생활수준을 택했다는 것은 사치스럽긴 하지만 귀족이나 왕가에 어울릴 정도의 사회적 지위를 획득하지 못했다는 것을 뜻합니다. 당신은 크게 성공한 상인이나 왕가가 총애하는 하인, 아니면 사업체 여럿을 소유하고 있는 자들과 비슷한 생활을 누립니다. 당신은 교외에 자택을 보유하거나 마을의 좋은 곳에 가정을 지니고 있을 수도 있고, 고급 여관의 편안한 스위트룸을 빌리고 있을 수도 있습니다. 당신은 하인 여럿을 거느리고 있을 것입니다.

귀족적. 당신은 부유하고 편안한 삶을 누립니다. 당신은 공동체에서도 가장 높은 권력과 부를 지닌 사람들의 일원입니다. 당신은 교외에 대저택을 지니고 있거나 마을의 중심부에 시내용 자택을 지닐 수도 있고. 가장 최고급 여관에서도 여러 개의 스위트룸을 빌려 지내고 있을 수도 있습니다. 당신은 가장 뛰어난 식당에서 식사하며, 가장 숙련된 재단사의 옷을 입고. 수많은 하인들이당신의 일거수일투족을 보좌합니다. 당신은 부유하고 강대한 사람들이 여는 사교 모임의 초대장을 받을 수 있고, 정치인들이나길드의 지도자들, 대사제와 귀족들이 모이는 곳에서 저녁을 보낼수 있습니다. 당신은 또한 가장 높은 수준의 모략과 배신에 엮여들어갈 수도 있습니다. 당신이 부유하면 부유할수록, 정치적인 모략에 졸로 이용되거나 직접 참가할 기회도 많아집니다.

# 음식, 음료, 숙박

음식, 음료, 숙박 표에는 하룻밤 지내는데 필요한 숙박료나 기본 적인 식료품의 가격이 나와 있습니다. 이 비용들은 총체적인 생활 수준 지출에 이미 포함된 것입니다.

#### 음식, 음료, 숙박

물건	가격
빵 한 덩이	2cp
식사 (하루당)	
누추함	3ср
가난함	6ср
평범함	3sp
편안함	5sp
부유함	8sp
귀족적	2gp
고기 한 덩이	3sp
에일	
갤런	2sp
잔	4ср
여관 (하루당)	
누추함	7ср

물건	가격
가난함	1sp
평범함	5sp
편안함	8sp
부유함	2gp
귀족적	4gp
연회 (1인당)	10gp
와인	
평범함 (피쳐)	2sp
뛰어남 (병)	10gp
치즈 한 덩이	1sp

## 서비스

모험자들은 다양한 환경에서 서비스를 받으며 NPC들에게 비용을 지출합니다. 이러한 고용인들 대부분은 대개 평범한 기술만을 지니고 있지만, 어떤 이들은 고도로 숙련된 기예의 대가이며, 일부는 모험 기술에도 능숙한 전문가들입니다.

가장 기본적인 고용인들의 종류는 아래 서비스 표에서 찾아볼수 있습니다. 다른 평범한 고용인들은 대개 도시나 마을에서 흔히 찾아볼수 있으며, 모험자들은 보수를 지불하고 이들에게 임무를 맡길수 있습니다. 예를 들어, 위저드는 목공에게 비용을 지불하고 화려한 상자(와 그 축소모형)을 만들게 하여 *레오문드의 비밀 상자Leomund's Secret Chest* 주문의 구성요소를 준비할수 있습니다. 파이터는 대장장이를 찾아 비용을 지불하고 특별한 검을 제련해달라고 할수 있습니다. 바드는 재단사를 찾아가특별히 화려한 옷을 만들어서 다가올 공작가에서의 무대를 준비할수 있습니다.

다른 고용인들은 더 전문적이거나 위험한 일에 종사하는 사람들입니다. 용병들은 보수를 받고 모험자들을 따라 홉고블린 군대에 맞서 싸울 수도 있으며, 학자들은 고대의 신비한 전승을 연구하기 위해 고용될 수도 있습니다. 만약 고레벨 모험자가 요새를 세우거나 비슷한 본거지를 지니게 된다면, 그는 하인들 전체를 고용해 본거지를 운영해야 할 것입니다. 이 하인들은 집사에서 시작해 마구간지기까지 다양하게 구성되어 있습니다. 이 고용인들은 대개 장기 계약을 더 좋아하며, 계약의 일환으로 요새에서 살 수있는 대신 약간 할인된 가격으로 봉사할 것입니다.

숙련된 고용인이란 (무기나 도구, 기술 등) 숙련이 필요한 모든 일을 행하는 사람들을 말합니다. 여기에는 용병, 장인, 서기 등등이 모두 포함됩니다. 설명된 가격은 최소 가격이며, 매우 전문화된 고용인은 더 많은 보수를 요구할 수도 있습니다. 비숙련 고용인은 특별한 기술이 필요하지 않은 일에 종사하는 노동자, 짐꾼,하인 등의 일꾼들을 말합니다.

#### 서비스

서비스	가격	
고용인		
숙련	일급당 2gp	
비숙련	일급당 2sp	
도로 혹은 문 통행료	1cp	
마차 택시		
마을간 이동	마일당 3cp	
도시내 이동	1cp	
선박 운항	마일당 1sp	
전령	마일당 2cp	

#### 자급자족

이 장에서 이야기하는 지출과 생활수준은 당신이 모험과 모험 사이에 마을에서 지내며 음식과 안식처를 위해 지출하고, 마을의 장인을 찾아 검을 갈고 갑옷을 수리하는 등 여러 가지 서비스를 받는다는 것을 가정하고 있습니다. 하지만 어떤 캐릭터들은 문명에서 멀리 떨어져 시간을 보내며 사냥과 채집으로 먹고살고 스스로 장비를 수리하기도 합니다.

이러한 생활수준을 유지하게 되면 어떠한 지출도 필요하지 않지만, 시간은 더 많이 소요됩니다. 만약 당신이 제8장에 나온 것처럼 모험 사이의 시간에 직업을 수련한다면, 당신은 가난함 생활수준을 유지하 는 것과 동급으로 취급합니다. 당신이 생존 기술에 숙련을 지니고 있 다면 편안함 생활수준과 동급으로 취급합니다.

# 주문시전 서비스

주문을 시전할 수 있는 사람들은 평범한 고용인의 범주에 들어가지 않습니다. 화폐나 다른 대가를 지불하고 주문을 시전해 줄 수 있는 사람을 찾는 게 불가능하지는 않겠지만, 보수의 기준이 없기때문에 이러한 사람을 찾는 것은 상당히 어려운 일입니다. 규칙을 제시하자면, 원하는 주문의 레벨이 높을수록 시전자를 찾기는 어렵고 보수 역시 천정부지로 올라갈 것입니다.

상처 치료Cure Wounds나 식별Identify 등 비교적 평범한 1레벨 및 2레벨 주문의 시전자를 고용하는 것은 적당한 도시나마을에서 그다지 어렵지 않은 일이며, 금화 10~50개로 해결할 수 있습니다. (물질 구성요소가 필요하다면 그 가격 역시 더해집니다.) 더 높은 레벨의 주문을 시전해 줄 사람을 찾는 일은 더 큰 도시로 가야 하며, 어쩌면 대학이나 거대한 신전에서 찾아야 할 수도 있습니다. 일단 시전자를 찾아낸 경우라 해도 그는 화폐 대신다른 형태로 보상을 받길 원할 수도 있습니다. 오직 모험자들만이할 수 있는 임무 말입니다. 위험한 곳에서 귀중한 물건을 회수해오거나, 괴물들이 득실대는 야생을 돌파해 멀리 떨어진 곳에 사는누군가에게 중요한 것을 전달하는 일 따위를 맡길 수도 있습니다.

# 잡동사니 Trinkets

당신이 캐릭터를 만들 때, 당신은 잡동사니 표를 한번 굴려 가벼운 비밀이 있는 간단한 물건인 잡동사니 하나를 얻을 수 있습니다. DM 역시 이 표를 사용할 수 있습니다. 이러한 물건들은 던전속 방에 떨어져 있거나 괴물의 주머니 안에 들어 있기도 합니다.

#### 잡동사니

#### d100 잡동사니

- 01 미이라화 된 고블린 손
- 02 달빛을 받으면 가볍게 빛나는 작은 수정
- 03 알 수 없는 곳에서 주조된 금화
- 04 알지 못하는 언어로 쓰인 일기
- 05 변색되지 않는 황동 반지
- 06 유리로 만들어진 체스말 하나
- 07 손가락뼈 주사위 한 쌍. 각 면에 해골이 새겨짐
- 08 가까이 두고 자면 기이한 꿈을 꾸게 만드는, 악몽 같은 괴물 모습의 작은 우상 하나
- 09 미이라화 된 엘프 손가락 4개가 달린 밧줄 목걸이
- 10 당신이 모르는 나라의 어딘가에 있는 땅문서
- 11 알지 못하는 물질로 만들어진 1온스 무게의 벽돌
- 12 바늘로 꿰매 만들어진 천 인형
- 13 정체를 모르는 짐승의 이빨
- 14 아마 드래곤의 것 같은 거대한 비늘

#### d100 잡동사니

- 15 밝은 녹색 깃털
- 16 당신을 닮은 옛날 예언용 카드
- 17 움직이는 연기가 담겨 있는 유리 보주
- 18 밝은 붉은색 껍질을 지닌 1lb 무게의 알
- 19 방울이 올라오는 파이프
- 20 보존액 속에 기이한 살덩이가 떠다니는 유리병
- 21 노움제 작은 상자. 어린 시절이 떠오르는 음악을 연주한다.
- 22 잘난체 하는 하플링 모습의 작은 나무조각상
- 23 기이한 룬이 새겨져 있는 황동 보주
- 24 여러 가지 색으로 칠해진 돌 원반
- 25 은으로 만들어진 까마귀 모양의 작은 우상
- 26 47개의 인간형 이빨이 담긴 가방. 그중 한 개는 썩어 있음
- 27 만지면 항상 따뜻하게 느껴지는 흑요석 조각 하나
- 28 평범한 가죽 목걸이에 매달린 작은 드래곤 손톱
- 29 오래된 양말 한 쌍
- 30 잉크나 분필, 철필 등 무엇으로도 쓰여있지 않은 빈 책 한 권
- 31 별 모양을 한 은제 배지
- 32 친척의 것이었던 나이프
- 33 깎은 손톱이 담겨 있는 유리 약병
- 34 젖으면 불꽃이 튀는 금속 컵 두 개가 끝에 놓인 직사각형 금 속 기구
- 35 인간 크기에 맞는 반짝이는 하얀 장갑
- 36 백여개의 작은 호주머니가 달린 조끼
- 37 무게가 느껴지지 않는 작은 돌 조각
- 38 고블린을 묘사한 작은 그림
- 39 열면 향수 향기가 나는 비어있는 유리 약병
- 40 당신을 제외하면 모두에게 석탄 조각으로만 보이는 보석 하나
- 41 오래된 깃발에서 뜯어낸 천조각
- 42 사라진 군단의 계급 문장
- 43 울림쇠가 없는 작은 은제 종
- 44 노움제 램프에 들어 있는 기계 카나리아
- 45 바닥에 수많은 발이 달린 것 같은 작은 상자 모형
- 46 투명한 유리병 속에 들어 있는 죽은 스프라이트
- 47 열 수는 없는데 안에 무슨 액체나 모래, 거미나 부러진 유리가 들어 있는 소리가 나는 금속 깡통
- 48 기계 금붕어가 헤엄치는 물이 들어 있는 유리 보주
- 49 손잡이에 M자가 각인된 은 숟가락
- 50 금색으로 칠해진 나무로 만들어진 호루라기
- 51 당신 손과 비슷한 크기의 죽은 딱정벌레
- 52 장난감 병정 둘. 하나는 머리가 없음
- 53 여러 가지 크기의 단추들이 들어 있는 작은 상자
- 33 어디 가지 크기의 친구들이 들어 있는 국는 3
- 54 불을 붙일 수 없는 양초 하나
- 55 문이 없는 작은 새장 하나
- 56 오래된 열쇠 하나
- 57 해독할 수 없는 보물 지도
- 58 부러진 검의 손잡이
- 59 토끼발
- 60 유리눈
- 61 끔찍한 사람의 모습이 그려진 까메오
- 62 동전 크기의 은제 해골
- 63 석고 가면
- 64 매우 나쁜 향이 나는 끈적한 검은 향목 피라미드
- 65 쓰고 자면 행복한 꿈을 꿀 수 있는 낡은 수면 모자

#### d100 잡동사니

- 66 뼈로 만들어진 마름쇠 하나
- 67 렌즈가 없는 금제 외눈 안경
- 68 각 면이 다른 색으로 칠해진 1인치 큐브
- 69 수정문 손잡이
- 70 분홍색 가루로 채워진 작은 주머니
- 71 아름다운 노래의 일부가 담긴 악보. 양피지 2장에 나누어져 쓰여 있음
- 72 실제 눈물로 착각할 듯한 은제 눈물 모형
- 73 고약할 정도로 자세하게 인간의 불행을 그려 넣은 알껍데기
- 74 펼치면 잠자는 고양이가 그려진 부채
- 75 뼈로 만든 파이프 한 세트
- 76 예의범절을 논하는 책에 끼워진 네잎 클로버
- 77 복잡한 기계 구조물의 설계도가 그려진 양피지
- 78 당신이 찾은 검 어느 것에도 맞지 않는 고풍스러운 칼집
- 79 살인이 일어난 파티의 초대장
- 80 중앙에 쥐의 머리가 새겨진 청동 오각형
- 81 강력한 대마법사의 이름이 수놓아진 보라색 손수건
- 82 신전이나 궁성, 기타 건축물의 설계도 반쪽
- 83 펼치면 우아한 모자가 되는 접힌 천
- 84 멀리 떨어진 도시에 있는 은행의 예금 증서
- 85 페이지 7장이 사라진 일기
- 86 표면에 "꿈"이라고 쓰인 은제 코담배갑
- 87 알 수 없는 신에게 바쳐진 철제 성표
- 88 전설적인 영웅의 일대기가 담긴 책. 마지막 장이 사라졌음
- 89 용의 피가 담긴 약병
- 90 엘프가 만든 것 같은 고대의 화살
- 91 절대 구부러지지 않는 바늘
- 92 드워프가 만든 것 같은 고풍스러운 브로치
- 93 "와인의 마법사 양조장, 레드 드래곤 크러시 331422-W"라는 예쁜 라벨이 붙어 있는 빈 와인병
- 94 여러 가지 색으로 칠해진 모자이크 조각
- 95 석화된 쥐 한 마리
- 96 드래곤의 해골과 뼈가 그려진 검은 해적기
- 97 보고 있지 않을 때면 슬금슬금 움직이는 기계 게 혹은 거미
- 98 "그리폰 기름"이라고 쓰인 라벨이 붙어 있는 기름이 들어 있는 유리병 하나
- 99 도자기로 바닥이 깔린 나무 상자. 안에는 양쪽 끝에 머리가 달린 지렁이 한 마리가 있음
- 100 영웅의 재가 담겨 있는 금속 항아리

# 제6장: 캐릭터 제작 선택 규칙

능력치, 종족, 클래스, 배경을 조합하면 게임 내에서 캐릭터가 할수 있는 다양한 일을 파악할 수 있습니다. 개성을 정하면 당신의 캐릭터를 유일무이하고 독특한 존재로 만들 수 있습니다. 클래스나 종족에 있는 추가 선택을 통해서도 당신이 원하는 대로 캐릭터를 조금씩 변화시킬 수 있습니다. 하지만 몇몇 플레이어들은 DM의 허락 하에 한 단계 더 깊이 들어가려 할 수도 있습니다.

플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)의 제6장에서는 당신의 캐릭터를 원하는 대로 바꾸기 위한 두 가지 선택 규칙인 멀티클래스와 재주에 대해 사고하고 있습니다. 멀티클래스는 여러 클래스를 조합할 수 있는 규칙이며, 재주는 레벨이 오를 때 능력치점수 상승 대신 고를 수 있는 특별한 선택 요소입니다. 이러한 선택지를 사용할지 아닐지에 대한 최종적인 결정권은 당신의 DM에게 있습니다.

# 멀티클래스

멀티클래스 규칙을 사용하면, 여러 클래스의 레벨을 동시에 가질 수 있습니다. 이렇게 여러 클래스를 얻게 되면, 당신은 한 가지 클 래스의 선택지만으로는 만족시킬 수 없는 캐릭터 컨셉을 실현하 기 위해 여러 클래스가 지닌 요소를 동시에 사용할 수 있습니다.

당신은 이 규칙에 따라, 레벨이 올라갈 때마다 현재 클래스를 1 레벨 올릴 것인지, 아니면 새로운 클래스 레벨을 얻을 것인지 선택할 수 있습니다. 당신의 레벨은 당신이 가진 모든 클래스 레벨의 합계입니다. 예를 들어, 당신이 위저드 3레벨과 파이터 2레벨을 지니고 있다면, 당신은 5레벨 캐릭터인 셈입니다.

당신은 레벨을 올릴 때 본래 클래스를 위주로 성장시키며 다른 클래스 레벨을 조금만 추가할 수도 있고, 성장 방향을 바꾸어 아예 본래 클래스를 올리지 않을 수도 있습니다. 또한 당신은 레벨이 올라갈 때마다 세 번째, 네 번째 클래스를 얻을 수도 있습니다. 당신은 하나의 클래스만 가지고 있는 같은 레벨의 캐릭터에 비해다양성을 얻는 대신, 전문성을 희생하게 될 것입니다.

# 전제조건

새로운 클래스를 얻기 위해서는, 먼저 당신의 현재 클래스와 새로운 클래스에 필요한 능력치 점수가 있어야 합니다. 이러한 조건들은 플레이어즈 핸드북에 멀티클래스 전제조건 표로 정리되어 있습니다. 일반적으로 캐릭터가 시작할 때 받는 본격적인 훈련을 건너뛰고 새로운 클래스를 얻는 것이기 때문에, 평균 이상의 소질을지닌 캐릭터만이 빠르게 멀티클래스를 얻을 수 있는 것입니다.

# 경험치 점수

레벨을 올리기 위해 필요한 경험치는 언제나 특정한 클래스 레벨이 아니라 총 캐릭터 레벨에 따라 결정되며, 이는 제1장의 캐릭터 성장 표에 나와 있습니다.

## 히트 포인트와 히트 다이스

당신이 새로운 클래스를 얻으면, 그 클래스 설명에 나와 있는 1레벨 이후의 히트 포인트 항목에 따라 최대hp가 증가합니다. 주사위의 최대값만큼 hp를 얻는 것은 오직 새로운 캐릭터로 1레벨 캐릭터를 만들 때뿐입니다.

당신은 자신이 지닌 모든 클래스의 히트 다이스를 합해 히트 다이스 총량을 가지게 됩니다. 당신이 가진 클래스의 히트 다이스 주사위 종류가 모두 동일하다면 그냥 그 숫자를 다 합하면 됩니 다. 당신의 클래스들이 서로 다른 히트 다이스를 사용한다면, 이 를 개별적으로 기록합니다.

## 숙련 보너스

당신의 숙련 보너스는 특정 클래스 레벨이 아니라 언제나 당신의 총 캐릭터 레벨에 따라 결정되며, 이는 제1장의 캐릭터 성장 표에 나와 있습니다.

# 숙련

당신이 처음으로 다른 클래스의 레벨을 얻게 되면, 당신은 그 클래스의 시작 시 숙련 중 일부만 얻을 수 있습니다. 얻을 수 있는 숙련에 대한 정보는 플레이어즈 핸드북을 참조하시기 바랍니다.

## 클래스 요소

당신이 어떤 클래스의 레벨을 올리게 되면, 해당 클래스가 그 레벨에 받는 요소를 모두 받을 수 있습니다. 하지만 멀티클래스를 하고 있다면 몇 가지 추가적인 규칙이 적용됩니다. 이러한 규칙에 대해서는 플레이어즈 핸드북을 참조하시기 바랍니다.

# 재주

재주란 어떤 캐릭터가 지닌 특정 분야의 재능이나 전문적인 능력을 뜻합니다. 이것은 그 캐릭터가 클래스로는 얻을 수 없는 훈련을 받고 경험을 쌓았음을 나타냅니다. *플레이어즈 핸드북*의 제6장을 참조하시면 재주에 대한 더 자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

당신이 특정 레벨에 도달하면, 클래스에 따라 능력치 점수 상 승 요소를 받을 수 있습니다. 이 선택 규칙을 사용하면, 당신은 능력치 상승 대신 원하는 재주를 하나 선택해 가질 수 있습니다. 재주의 상세 설명에 예외임이 언급되어 있지 않은 한, 하나의 재주는 오직 한 번씩만 가질 수 있습니다.

전제조건이 있는 재주를 얻으려면 먼저 그 전제조건을 만족하고 있어야 합니다. 만약 당신이 재주의 전제조건을 만족하지 못하게 되면, 다시 전제조건을 만족시킬 때까지 재주를 사용할 수 없습니다.

# PART 2 PLAYING THE GAME

제2부
게임 플레이하기

# 제7장: 능력 점수 사용하기

여섯 종류의 능력치는 모든 크리쳐들의 정신적 신체적인 특징과 개성을 빠르게 설명해 줍니다.

- **근력**. 물리적 힘을 설명
- · 민첩. 재빠름을 설명
- 건강. 인내력을 설명
- 지능. 이성과 기억력을 설명
- 지혜. 감각능력과 통찰을 설명
- 매력. 개성의 강도를 설명

당신의 캐릭터는 근육질 몸에 통찰력이 깊습니까? 지적이고 매력적 입니까? 기민하고 튼튼합니까? 능력치 점수들은 이러한 특징을 설 명해 줍니다. 크리쳐가 지닌 강점과 약점들을 알려주는 것입니다.

게임에서 사용되는 세 가지 주요한 판정, 즉 능력 판정과 내성 굴림, 명중 굴림은 여섯 종류의 능력치 점수에 기반하고 있습니다. 이 책의 소개문에서 이 판정들에 대한 기본 규칙은 이미 설명한 바 있습니다. d20을 하나 굴리고, 여섯 종류 중 하나의 능력에 따른 수정치를 더한 다음, 그 결과를 목표치와 비교한다는 것입니다.

이 장에서는 게임 내에서 여러 크리쳐들이 벌이는 기본적인 행동들을 다룰 때, 능력 판정과 내성 굴림을 어떻게 사용하는지에 대해 깊이 있게 생각해 보도록 할 것입니다. 명중 굴림에 대한 규칙은 제9장에서 다룰 것입니다.

# 능력치 점수와 수정치

각 크리쳐들의 능력치는 점수로 나타나며, 이 점수가 해당 능력의 뛰어남을 말해줍니다. 능력치 점수는 선천적인 능력뿐 아니라, 이 후 받은 훈련과 적성으로 인해 발달된 부분까지를 나타냅니다.

일반적인 인간의 평균 능력치는 10에서 11이지만, 모험자들과 다양한 괴물은 대부분 평균을 웃도는 능력치를 지니고 있습니다. 인간이 도달할 수 있는 최고는 능력치 18이라고 생각하곤 하지만, 모험자들은 20까지 높아질 수도 있으며, 괴물이나 신적 존재들은 30에 도달하기도 합니다.

또한 각 능력치에는 수정치가 붙습니다. 능력 수정치는 -5 (능력치 1의 경우)에서 +10 (능력치 30의 경우)까지로 나타납니다. 능력치 점수와 수정치 표에는 1부터 30까지의 능력치에 따른 수정치가 나와 있습니다.

표를 사용하지 않고 능력 수정치를 구하려면, 능력치 점수에서 10을 뺀 후 2로 나누면 됩니다. (나머지 버림)

#### 능력치 점수와 수정치

점수	수정치	점수	수정치
1	-5	16-17	+3
2–3	-4	18-19	+4
4–5	-3	20-21	+5
6–7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

능력 수정치는 거의 모든 명중 굴림, 능력 판정, 내성 굴림 등에 영향을 끼치기 때문에, 실제 점수보다 수정치가 게임에서 더많이 사용되곤 합니다.

# 이점과 불리점

때때로 어떤 특수 능력이나 주문으로 인해 당신은 능력 판정이나 내성 굴림, 명중 굴림에 이점이나 불리점을 받을 때가 있습니다. 그런 일이 일어나면, 당신은 판정 시에 d20을 2개 굴립니다. 이점 인 경우 둘 중 높은 값을 사용하며, 불리점인 경우 둘 중 낮은 값을 사용하게 됩니다. 예를 들어 만약이 불리점을 받은 상태에서 d20을 2개 굴려 17과 5가 나왔다면, 당신은 5를 쓰게 됩니다. 마찬가지 상태인데 이점을 받고 있었다면 17을 썼을 것입니다.

만약 여러 가지 상황이 발생해 하나의 판정에 각자 이점과 불리점을 동시에 받게 되었다면, 당신은 d20을 더 굴리지 않습니다. 또한 이점을 받는 상황이 2개 이상 있다고 해도, 여전히 d20은 2개만 굴리게 됩니다.

만약 어떤 상황에서 이점과 불리점을 동시에 받는 경우, 하나의 d20만 굴려서 판정을 행합니다. 이는 꼭 받는 이점과 불리점의 갯수가 같아야 할 필요가 없습니다. 예를 들어 여러 가지 이유로 여러 불리점을 받고 이점은 단 하나뿐이라 해도, 서로 상쇄되는 것은 마찬가지입니다.

만약 당신이 이점이나 불리점을 받는 상태에서 하플링의 행운 아 종족 특성처럼 d20을 다시 굴리게 해주는 능력을 사용하는 경우, 두 개의 d20 중 하나만을 골라 다시 굴리거나 대체할 수 있습니다. 예를 들어, 만약 하플링이 이점을 받는 상태에서 능력 판정을 해서 1과 13이 나왔다면, 하플링은 행운아 종족 특성을 사용해서 1이 나온 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

당신은 대개 특수 능력이나 행동, 주문 등을 통해 이점이나 불리점을 얻게 됩니다. 고양감(제4장 참조) 역시 캐릭터의 인격 특성이나 이상, 유대와 연관되어서 이점을 줄 수 있습니다. 또한 DM은 상황의 영향에 따라 판정에 이점이나 불리점을 줄 수 있습니다.

# 숙련 보너스

캐릭터들은 제1장에서 설명한 대로 레벨에 따라 숙련 보너스를 받습니다. 괴물들 역시 숙련 보너스를 받으며, 이것은 그들의 게 임 자료에 나와 있습니다. 이 보너스는 전반적인 능력 판정이나 내성 굴림, 명중 굴림 등에 사용되는 것입니다.

당신의 숙련 보너스는 판정 한 번당 오직 한 번만 적용될 수 있습니다. 예를 들어 당신이 지혜 내성 굴림에 숙련 보너스를 받게해주는 요소 두 가지를 가지고 있다 해도, 당신은 오직 한 번만 그보너스를 더할 수 있습니다.

때때로 적용되기 전에 숙련 보너스의 값이 몇 배로 곱해지거나 나누어질 때도 있습니다.(2배가 되거나 절반이 되는 등) 예를 들어, 로그의 숙달 요소는 특정 능력 판정에 적용되는 숙련 보너스를 2배로 만들어 줍니다. 만약 여러 가지 환경과 상황으로 인해하나의 판정에 숙련 보너스를 받는 조건이 여러 개 갖추어졌다 해도, 당신은 오로지 한 번만 숙련 보너스를 더할 수 있으며, 곱하거나 나누는 것 역시 그 한 번의 숙련 보너스에 행해야 합니다.

마찬가지의 관점에서, 만약 어떤 요소나 효과로 인해 숙련 보너스를 두 배로 해주는 효과를 받는다고 해도 그 판정에서 당신이숙련 보너스를 원래 받지 못한다면, 여전히 숙련 보너스는 더할 수 없습니다. 그 판정에서 더해지는 숙련 보너스는 0이므로, 0에 2를곱해봤자 여전히 0이기 때문입니다. 예를 들어, 만약 당신이 역사학 기술에 숙련이 없다면, 당신이 지능(역사학) 판정에 숙련 보너스를 두 배로 받게 해주는 효과를 받고 있다 해도 여전히 숙련 보너스를 더할 수 없습니다.

일반적으로, 명중 굴림이나 내성 굴림에 사용되는 숙련 보너스는 곱하여 적용하는 경우가 없습니다. 만약 어떤 요소나 효과가 그렇게 적용하도록 한다면, 동일한 규칙을 따르십시오.

# 능력 판정

능력 판정은 캐릭터나 크리쳐가 지닌 선천적 재능과 훈련으로 도전을 극복할 수 있는지 알아보는 판정입니다. DM은 캐릭터나 괴물이 (공격을 제외하고) 실패의 가능성이 있는 어떤 행동을 하려할 때 판정이 필요하다고 선언할 수 있습니다. 결과가 불확실하면, 주사위에 따라서 결과가 결정됩니다.

능력 판정을 할 때마다, DM은 그 일에 여섯 개 능력치 중 어떤 것이 필요한지 정하고, 그 일의 난이도 역시 말해줄 것입니다. 이 난이도는 DC로 표기합니다. 어려운 일일수록, DC가 높아집니다. 일반적 난이도 표에 가장 많이 쓰이는 DC들이 나와 있습니다.

#### 일반적 난이도

일의 어려움	DC
매우 쉬움	5
쉬움	10
보통	15
어려움	20
매우 어려움	25
거의 불가능	30

능력 판정을 하려면, d20을 굴린 다음 관련된 능력 수정치를 더합니다. 다른 d20 판정과 마찬가지로, 보너스와 페널티를 적용한다음 그 결과값을 목표치인 DC에 비교합니다. 결과값이 DC보다높거나 같다면 판정은 성공한 것입니다. 즉 하려던 일을 해낸 것이라고 볼 수 있습니다. 그게 아니라면 판정은 실패한 것이고, 캐릭터나 괴물은 목적을 이루지 못하였거나, DM에 따라 어느 정도 성공하긴 했지만 상당한 대가를 치른 것이라고 볼 수 있습니다.

# 대결 판정

때때로 캐릭터나 괴물은 상대방의 노력이나 시도에 맞서 자신의 목적을 이루고자 할 때가 있습니다. 이럴 때 둘은 상대에 맞서 판 정을 하게 되며, 둘 중 한쪽만 성공하게 됩니다. 예를 들어, 바닥 에 떨어진 마법 반지를 동시에 줍고자 하는 경우가 이에 해당합 니다. 또한 상대가 성공하는 것을 저지하고자 할 때도 이런 상황 에 해당합니다. 예를 들어, 모험자들이 온 힘을 다해 막고 있는 문을 괴물이 강제로 열려고 하는 경우를 생각해 봅시다. 이와 유 사한 상황은 대결 판정이라는 특별한 형태의 능력 판정이 필요합 니다.

대결 판정에 나서는 참가자들은 자신들의 시도에 따라 능력 판정을 행합니다. 이들은 판정에 연관된 모든 보너스와 페널티를 적용받지만, 그 결과를 DC와 비교하지 않습니다. 그 대신, 상대방의 결과가 목표치가 됩니다. 둘 중 판정 결과가 더 높은 쪽이 대결에서 승리하는 것입니다. 대결에서 승리한 캐릭터나 괴물은 상대방이 성공하는 것을 막은 셈입니다.

만약 대결 판정으로 비겼다면, 그 상황은 대결 이전과 별달리 달라진 것이 없거나, 어느 한쪽이 자연스레 승리하는 결과로 흘러가기도 합니다. 예를 들어 바닥에 떨어진 마법 반지를 두 사람이 동시에 줍고자 한 경우라면, 비겼을 때는 둘 다 줍지 못한 것이 됩니다. 그러나 괴물이 문을 강제로 열려고 하는 경우라면 비겼을 때 그 문은 닫혀 있는 채로 유지됩니다.

## 기술

각각의 능력치는 광범위한 능력을 포괄하고 있으며, 여기에는 캐릭터나 괴물들이 숙련을 지닌 다양한 기술 분야가 포함되어 있습니다. 기술은 해당 능력치의 여러 면 중에서 특정한 한 면을 나타내며, 어떤 기술에 숙련을 가졌다는 것은 그 캐릭터가 그 측면에집중해 훈련을 받았다는 뜻입니다. (캐릭터의 시작시 기술 숙련은 캐릭터를 만들 때 정해지며, 괴물의 기술 숙련은 괴물의 게임 자료에 수록되어 있습니다.)

예를 들어, 민첩 판정은 캐릭터가 곡예에 가까운 묘기를 부리려 하거나, 물건을 손 사이로 숨기거나, 은신하려할 때 모두 사용할 수 있지만, 이 판정들은 민첩 능력치의 서로 다른 면을 다룹니다. 곡예, 손속임, 은신 등의 기술은 이러한 면을 집중적으로 부각하고 있습니다. 따라서 은신 기술에 숙련을 가진 캐릭터는 잠복하거나 은신하려는 민첩 판정을할 때 특히 더 뛰어난 능력을 발휘하는 것입니다.

각 능력치마다 연관된 기술들은 아래 목록을 참조하십시오.(건 강에 연관된 기술은 없습니다.) 이 장의 뒤에 수록된 각 능력치의 설명에는 능력치에 연관된 기술에 대한 설명과 그 사용법들이 나 와 있습니다.

근력	지혜
운동	동물 조련
	통찰
민첩	의학
곡예	감지
손속임	생존
은신	
	매력
지능	기만
비전학	위협
비전학 수사	위협 공연
· = ·	
수사	공연

DM은 때로 특정 기술에 연관된 능력 판정을 요구하기도 합니다. 예를 들어 "지혜(감지) 판정을 하세요."하는 식의 선언이 그러한 요구입니다. 또한, 가끔 플레이어가 DM에게 이 판정에 자신이지닌 기술 숙련이 적용되는가 물어볼 때도 있습니다. 어느 쪽이든, 숙련을 지닌 기술이 적용된다는 것은 해당 능력 판정이 그 기술과 연관되어 있으므로 숙련 보너스를 더할 수 있다는 뜻입니다. 기술에 숙련이 없다면, 그냥 일반 능력 판정을 행하게 됩니다.

예를 들어, 캐릭터가 위험한 절벽을 기어오르려 한다고 해 봅시다. DM은 근력(운동) 판정을 요구할 것입니다. 만약 그 캐릭터가 운동 기술에 숙련이 있다면, 캐릭터는 근력 판정에 자신의 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 운동 기술에 숙련이 없다면, 그냥근력 판정만 행하게 됩니다.

#### 변형 규칙: 다른 능력치와 기술

일반적으로, 당신이 지닌 기술 숙련은 오직 한 종류의 능력치에만 연관됩니다. 예를 들어 운동 기술 숙련은 대개 근력 판정에만 연관됩니다. 하지만 어떤 상황에는 합당한 이유가 있다면 다른 종류의 능력 판정에도 기술이 적용될 수 있습니다. 그런 경우, DM은 일반적이지 않은 능력치와 기술 조합의 판정을 요구할 수도 있으며, 플레이어가 해당 판정에 자신의 기술이 적용되는지 물어볼 수도 있습니다. 예를 들어, 만약 당신이 육지에서 해안가 섬까지 수영으로 건너가야 한다고 해 봅시다. DM은 멀리 수영하기 위해서

는 체력이 필요하므로 건강 판정을 요구할 수도 있습니다. 그러므로 이때 당신이 운동 기술에 숙련이 있다면, 당신은 이 건강 판정에 근력(운동) 판정 때처럼 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 이와유사하게, 당신의 하프 오크 바바리안이 순수한 힘을 보여 상대를 위협하고자 할 때, 당신의 DM은 일반적으로 사용되는 매력 대신근력(위협) 판정을 요구할 수 있습니다.

# 상시 판정

상시 판정은 주사위를 굴리지 않는 특별한 종류의 능력 판정입니다. 이 판정은 반복적으로 행하게 되는 작업인 경우 그 중간 결과를 취하는 것으로 이루어집니다. 예를 들어, 비밀문을 계속해서찾는 경우 등이 이에 해당합니다. 또한 DM은 숨어 있는 괴물을누가 발견했는가 등의 이유로 주사위를 굴리지 않고 비밀리에 판정해야 하는 때도 이 상시 판정을 사용할 수 있습니다.

상시 판정의 결과값은 아래와 같은 공식으로 계산합니다.

10 +일반적으로 판정에 적용되는 수정치

만약 캐릭터가 해당 판정에 이점이 있다면, 여기에 +5를 가합니다. 반면 불리점을 받고 있다면, 여기에 -5를 가합니다. 게임에서이 상시 판정 결과값은 상시 판정 점수라고 부릅니다.

예를 들어, 지혜 15의 1레벨 캐릭터가 감지 기술에 숙련을 가지고 있는 경우, 그의 상시 지혜(감지) 점수는 14입니다. (10 +2 지혜 수정치 +2 숙련 보너스)

"민첩" 부분에서 은신에 관계된 규칙은 상시 판정을 이용하며, 제8장의 탐험 부분에서도 상시 판정이 이용됩니다.

# 함께 작업하기

때때로 두 명 이상의 캐릭터가 같이 하나의 일을 수행할 때가 있습니다. 이때는 그 임무를 주도하는 캐릭터, 혹은 가장 높은 능력 수정치를 지닌 캐릭터가 이점을 받고 능력 판정을 행합니다. 이이점은 다른 캐릭터들의 도움을 받고 있음을 뜻합니다. 전투 상황이라면, 제9장의 원호 행동 부분을 참조하십시오.

같이 작업하려면, 같이 참가하는 일원 모두가 그 판정을 혼자서도 할 수 있어야 합니다. 예를 들어, 자물쇠 따기를 하려면 도둑도구에 숙련이 있어야 합니다. 따라서 도둑 도구에 숙련이 없는 캐릭터는 그 판정 시도를 도와줄 수 없습니다. 또한, 여럿이서 함께 할 수 있는 행동에 대해서만 도와줄 수 있습니다. 예를 들어 바늘로 실을 꿰는 행동 같은 경우, 누군가 도와준다고 그 시도가 더쉬워지거나 하지는 않을 것입니다.

#### 집단 판정

여러 명이 집단으로 어떤 일을 해야 할 경우, DM은 집단 능력 판정이 필요하다고 선언할 수 있습니다. 그런 상황이 오면, 캐릭터 중 일부는 해당 판정에 관련된 기술 숙련이 있을 것이고, 일부는 없는 사람도 있을 것입니다.

집단 능력 판정을 행하려면, 집단에 속하는 모두가 능력 판정을 해야 합니다. 만약 집단에 속하는 일원 중 절반 이상이 성공하면 집단 전체가 성공한 것입니다. 절반 이상이 실패했다면, 집단전체가 실패한 것입니다.

집단 판정은 흔하지 않은 상황에서 캐릭터 모두가 참여해 집단의 성공과 실패를 가를 때 가장 유용합니다. 예를 들어, 모험자들이 늪지를 지나쳐 가야 한다고 해 봅시다. DM은 집단 지혜(생존) 판정으로 캐릭터들이 유사나 공동에 빠지지 않고, 다른 자연적 재해를 피할 수 있는지 확인하기로 했습니다. 만약 집단의 절반이상이 성공한다면, 캐릭터들은 동료들과 함께 위험에서 벗어날 수있었던 것입니다. 절반 이상이 실패한다면, 집단은 이러한 위험중 하나에 얽히고 만 것입니다.

# 각 능력치의 사용법

게임 속에서 캐릭터나 괴물이 행하는 일은 각각 여섯 개의 능력치 중 하나에 연관됩니다. 이 부분에서는 이 능력치들에 대한 더 자세한 설명과 게임에서 사용되는 방법을 소개하고 있습니다.

## 근력

근력은 신체적인 힘과 운동 훈련, 그리고 순수한 물리적 힘을 통해 할 수 있는 일들을 다룹니다.

#### 근력 판정

근력 판정은 무언가를 들어 올리거나. 밀거나, 당기거나 부수는 일에 사용되곤 합니다. 또한 당신의 몸을 어떤 공간으로 밀어 넣거나, 그 외에도 야만적인 힘이 사용될 수 있는 상황에는 근력을 사용할 수 있습니다. 운동 기술은 근력 판정 중에서도 특정한 몇가지 상황과 연관되어 있습니다.

운동. 당신은 등반이나 도약, 수영 등의 상황에 처했을 때 근력 (운동) 판정을 행할 수 있습니다. 아래 예시 활동이 있습니다.

- 높은 절벽이나 미끄러운 표면을 기어오르려 할 때, 벽을 기어 오르며 위험을 피하려 할 때, 무언가 당신을 밀어내려고 하는 상황에서 위치를 사수하려고 할 때
- 놀랍도록 먼 거리를 뛰어넘으려 하거나 도약 중에 몸놀림을 하 려 할 때
- 사나운 파도에 맞서 헤엄치려 하거나 물에 떠 있으려 할 때, 아 니면 해초가 무성한 지역을 헤엄쳐 지나가려 할 때. 혹은 다른 크리쳐가 당신을 수중에서 밀거나 끌어당기려 하면서 수영을 방해할 때

기타 근력 판정. 또한 DM은 아래 상황들에서도 근력 판정을 요구할 수 있습니다.

- 막혀 있거나, 잠겨있거나, 빗장 걸린 문을 강제로 열 때
- 구속된 사슬 등을 부수려 할 때
- 너무 작은 터널을 통과하려 할 때
- 마차 뒤를 붙잡고 끌려갈 때
- 석상을 넘어트릴 때
- 굴러오는 바위를 붙잡으려 할 때

#### 명중 굴림과 피해

당신은 메이스나 배틀액스, 자벨린 등의 근접 무기로 공격할 때 명중 굴림과 피해 굴림에 근력 수정치를 더할 수 있습니다. 근접 무기는 붙어서 싸울 때 근접 공격을 하거나, 투척 속성이 있는 경 우 던져서 장거리 공격을 하는 용도로 사용할 수 있습니다.

#### 들어 올리기와 운반하기

당신의 근력 점수에 따라 당신이 들고 견딜 수 있는 무게가 결정 됩니다. 당신이 들어 올리거나 운반할 수 있는 중량은 아래와 같 은 방법으로 결정됩니다.

**적제량.** 당신의 적재량은 근력 점수에 15를 곱한 것입니다. (단 위는 파운드(lbs)입니다.) 이것은 당신이 들고 운반할 수 있는 무게이며, 대부분의 경우 캐릭터들이 이만큼 무거운 것을 운반할 일은 많지 않으니 너무 걱정하지 않으셔도 됩니다.

**밀기, 끌기, 들어 올리기.** 당신은 적재량의 두 배(=근력 점수 × 30lbs)까지의 무게를 밀거나, 끌거나, 들어 올릴 수 있습니다. 당신의 적재량 이상의 무게를 지닌 물체를 밀거나 끌고 있을 때는 이동속도가 5ft 로 감소합니다.

**크기와 근력.** 더 큰 크리쳐는 더 많은 무게를 견딜 수 있으며, 작은 크리쳐는 더 작은 무게만 질 수 있습니다. 중간 크기를 기준으로 크기 단위가 한 단계 커질 때마다, 적재량과 밀기, 끌기, 들어 올리기가 가능한 무게는 두 배씩 늘어납니다. 반면, 초소형 크리쳐의 경우, 무게 한계가 절반으로 줄어듭니다.

#### 변형 규칙: 과적

들어 올리기나 적재량 규칙은 일부러 단순하게 만들어졌습니다. 만약 당신이 장비의 무게에 따라 캐릭터의 움직임이 제한받는 것을 더 자세히 표현한 규칙을 사용하고 싶다면, 이 변형 규칙을 사용하면 됩니다. 이 변형 규칙을 사용할 경우, 제5장의 갑옷 표에 있는 근력 항목을 무시하십시오.

만약 당신이 자기 근력 점수 × 5lbs 이상의 무게를 소지하고 있을 경우, 당신은 **과적 상태**가 됩니다. 이때 당신의 이동속도는 10ft 감소합니다.

만약 당신이 최대 적재량보다는 작지만 자기 근력 점수 × 10 이상의 무게를 소지하고 있을 경우, 당신은 **심한 과적 상태**가 됩니다. 이 상태에서 당신의 이동속도는 20ft 감소하며, 근력, 민첩, 건강에 관련된 모든 능력 판정이나 명중 굴림, 내성 굴림에 불리점을 받게 됩니다.

## 민첩

민첩은 재빠름, 반사신경, 균형 감각에 관계가 있습니다.

#### 민첩 판정

민첩 판정은 캐릭터가 재빠르고 조용히 움직여야 하거나, 발 디딜 곳이 없는 곳에서 떨어지지 않고 버텨야 하는 경우 등에 사용합니다. 곡예, 손속임, 은신 기술 등은 민첩 판정 중에서도 특별한 몇 몇 상황과 관계되어 있습니다.

**곡예.** 당신의 민첩(곡예) 판정은 발 디딜 곳이 없는 곳에서 버텨야 하거나, 미끄러운 얼음판 위를 뛰어가야 하거나, 줄 위에서 균형잡기를 하거나, 흔들리는 배의 갑판 위에서 바로 서 있어야하는 상황 등에 사용됩니다. DM은 또한 뛰어들거나, 구르거나, 재주를 넘어야 하는 등 곡예에 가까운 묘기가 필요한 경우 민첩(곡예) 판정을 요구할 수 있습니다.

**손속임.** 당신은 손으로 벌이는 속임수를 벌이거나, 재빠른 손놀림으로 도둑질을 하려 하거나 몰래 어떤 물건을 숨기려는 등의 행동을 할 때, 민첩(손속임) 판정을 해야 합니다. DM은 또한 누군가의 동전지갑을 훔치려 하거나 다른 사람의 주머니에 물건을 몰래집어넣거나 빼려 할 때 민첩(손속임) 판정을 요구할 수 있습니다.

*은신.* 당신은 적들에게서 스스로 몸을 숨기려 할 때나 몰래 경비병을 지나치려 할 때, 들키지 않고 빠져나가려 할 때, 혹은 보이거나 소리를 내지 않고 숨으려 할 때 등 DM이 은신을 요구할 때 민첩(은신) 판정을 해야 합니다.

기타 민첩 판정. 또한 DM은 아래 상황들에서도 민첩 판정을 요구할 수 있습니다.

- 가파른 내리막길에서 과적한 마차를 조종하려 할 때
- 급격한 커브에서 전차를 조종하려 할 때
- 자물쇠를 딸 때
- 함정을 해체할 때
- 포로를 단단히 묶을 때
- 단단히 묶인 포박을 풀려 할 때
- 현악기를 연주할 때
- 작거나 세밀한 물건을 만들 때

#### 은신

당신이 숨으려 할 때, 민첩(은신) 판정을 하게 됩니다. 당신이 누군가에게 발견되거나 더는 숨지 않으려 할 때까지, 해당 판정의 결과가 당신을 찾으려는 다른 누군가의 지혜(감지) 판정의 난이도가 됩니다.

당신은 당신을 분명히 볼 수 있는 크리쳐에게서는 숨을 수 없으며, 만약 당신이 꽃병을 깨거나 경고의 외침을 지르는 등 소음을 낸다면 당 신의 위치를 들키게 됩니다. 투명 상태의 크리쳐는 볼 수 없으므로, 이 들은 언제나 은신을 시도할 수 있습니다. 하지만 이동의 흔적은 여전히 발견될 수 있으며, 마찬가지로 조용히 있어야 합니다.

전투 상황에서, 대부분의 크리쳐들은 주변의 위험을 민감하게 주시하고 있으므로, 당신이 은신에서 벗어나 다른 크리쳐에게 다가갈 경우 대개는 당신을 발견할 것입니다. 하지만, 특정한 상황에서라면 던전 마스터는 그 크리쳐의 주의가 분산되어 있으므로 접근할 때까지은신을 유지할 수 있다고 할 수 있으며, 이렇게 은신한 상태에서는 당신이 보이기 전까지 명중 굴림에 이점을 받을 수 있습니다.

상시 감지. 당신이 은신해 있을 때, 다른 크리쳐들은 적극적으로 수색하고 있지 않더라도 당신을 발견할 확률이 있습니다. 이 크리쳐들이 당신을 발견할지 아닐지 판정하려면, DM은 당신의 민첩(은신) 판정의 결과를 DC로 이용하여 해당 크리쳐의 상시 지혜(감지) 점수를 비교합니다. 상시 지혜(감지) 점수는 10 + 크리쳐의 지혜 수정치 및다른 보너스와 페널티들로 결정됩니다. 만약 해당 크리쳐가 이점을받고 있다면 여기에 5를 더하며, 불리점을 받고 있다면 5를 뺍니다.

예를 들어, 지혜 15 (+2 수정치)의 1레벨 캐릭터(+2 숙련 보너스) 가 감지 기술에 숙련을 갖고 있다면, 그의 상시 지혜(감지) 점수는 14입니다.

당신이 볼 수 있는 것은 무엇입니까? 당신이 은신해 있는 크리쳐나 숨겨진 물체를 발견할 수 있는가를 판정하는 데 있어 중요한 요소 중한 가지는 그 지역을 얼마나 잘 볼 수 있는가도 포함됩니다. 여기에는 가볍게 가려진 또는 심하게 가려진 상태인지가 중요하며, 이에 대한 자세한 설명은 제8장에 수록되어 있습니다.

#### 명중 굴림과 피해

당신은 슬링이나 롱보우 등의 장거리 무기로 공격할 때, 명중 굴 림과 피해 굴림에 민첩 수정치를 더할 수 있습니다. 또한 당신은 대거나 레이피어 등, 교묘함 속성이 있는 근접 무기를 사용할 때 도 명중 굴림과 피해 굴림에 민첩 수정치를 더할 수 있습니다.

#### 밧어도

당신이 입은 갑옷의 종류에 따라 다르지만, 당신은 방어도에 당신의 민첩 수정치를 일부 혹은 전부 더할 수 있습니다. 이에 대한 세부 사항은 제5장에 설명되어 있습니다.

#### 우선권

전투가 시작될 때마다, 당신은 민첩 판정으로 우선권 판정을 합니다. 우선권은 전투에서 크리쳐들의 턴 순서를 결정하며, 이에 대한 자세한 규칙은 제9장에 설명되어 있습니다.

# 건강

건강은 신체적 건강함, 체력, 생명력을 나타냅니다.

#### 건강 판정

건강 판정을 행하는 경우는 그리 흔치 않으며, 건강 판정에는 대개 어떤 기술도 적용되지 않습니다. 왜냐하면 인내력은 대개 항상 가지고 있는 것이며, 캐릭터나 괴물이 적극적으로 어떤 노력을 할 필요가 없기 때문입니다. 하지만 당신이 일반적인 한계를 넘어서 인내의 한계에 몰릴 때는 건강 판정을 할 수도 있습니다.

또한 DM은 아래 상황들에서도 건강 판정을 요구할 수 있습니다.

- 숨을 참는 경우
- 몇 시간 동안 휴식하지 않고 행군하거나 일해야 할 경우
- 잠들지 않고 계속 진행하는 경우
- 음식이나 물 없이 생존하는 경우
- 맥주 한 통을 단번에 비우려 할 경우

#### 히트 포인트

당신의 건강 수정치는 히트 포인트에도 영향을 줍니다. 일반적으로, 당신은 최대 히트 포인트를 구하기 위해 굴리는 히트 다이스하나마다 건강 수정치를 더하게 됩니다.

만약 당신의 건강 수정치가 변화한다면, 당신의 최대hp 역시 마찬가지로 변하게 됩니다. 마치 1레벨 때부터 그 건강 수정치를 지니고 있었던 것처럼, 기존의 HD에도 수정치가 붙습니다. 예를들어, 당신이 4레벨에 도달하여 건강 수정치가 +1에서 +2로 늘어났다면. 당신의 최대hp는 마치 처음부터 건강 수정치가 +2였던 것처럼 늘어납니다. 혹은 당신이 7레벨인 상태에서 어떤 이유로인해 건강 수정치가 1 줄어들었다면, 당신의 최대hp 역시 7점 줄어들 것입니다.

## 지능

지능은 정신적 날카로움, 기억의 정확성, 이성적인 판단력 등을 다룹니다.

#### 지능 판정

지능 판정은 논리적으로 무엇을 추론할 때, 교육할 때, 기억을 되살릴 때, 그리고 이성적으로 판단할 때 사용되곤 합니다. 비전학, 역사학, 수사, 자연학, 종교학 등의 기술은 지능 판정 중에서도 특별한 몇몇 분야와 연관되어 있습니다.

비전학. 당신은 주문에 관계된 전승 지식을 떠올릴 때, 마법 물건이나 섬뜩한 문양을 분석할 때, 마법적인 전통이나 존재의 다른 이계들에 대한 지식을 기억할 때, 그리고 이계의 거주자들에 대한 정보를 찾을 때 지능(비전학) 판정을 하게 됩니다.

**역사학.** 당신은 역사적인 사건에 대한 전승 지식을 떠올릴 때, 전설적인 인물들이나 고대의 왕국, 혹은 과거의 논쟁 등을 기억해 내려 하거나 잃어버린 문명이나 최근 전쟁의 사건들을 분석할 때 지능(역사학) 판정을 하게 됩니다.

수사. 당신이 주변에서 단서를 찾아보고 그 단서에 따른 추론을 할 때, 당신은 지능(수사) 판정을 하게 됩니다. 당신은 물건이 숨겨진 장소를 추측하거나 상처의 외양을 보고 어떤 무기로 공격받았는지 파악할 수 있고, 터널의 가장 약한 부분이 어디이며 어떻게 해야 붕괴할 것인지를 생각해 볼 수 있습니다. 고대의 두루마리를 읽고 그 안에 숨겨진 지식을 파악하는 것 역시 지능(수사)판정으로 할 수 있는 일입니다.

**자연학.** 당신은 지형에 대한 지식을 떠올리려 하거나 식물 혹은 동물, 기후, 자연적 주기에 대한 정보를 파악하려 할 때 지능 (자연학) 판정을 하게 됩니다.

종교학. 당신은 신들에 관계된 전승 지식을 떠올리려 하거나다양한 의식과 기도, 종교적인 조직 체계, 성표, 그리고 비밀 교단의 교리 등을 기억하려 할 때 지능(종교학) 판정을 하게 됩니다. 기타 지능 판정. 또한 DM은 아래 상황들에서도 지능 판정을 요구할 수 있습니다.

#### 숨겨진 물건 찾기

당신의 캐릭터가 비밀문이나 함정처럼 숨겨진 물건을 찾으려 할 때, DM은 대개 당신의 지혜(감지) 판정을 하게 합니다. 이 판정은 또한 어 떤 물건이나 장소에서 숨겨진 세부사항 및 다른 정보를 찾거나 당신 이 그냥 흘리기 쉬운 단서를 찾는데도 쓰일 수 있습니다.

대부분의 경우, 당신은 어디를 찾고 있는지 DM에게 선언해야 하며 DM은 당신의 성공률을 결정합니다. 예를 들어, 책상 서랍의 첫 번째 칸의 접혀 있는 옷 속에 열쇠가 숨겨져 있다고 해 봅시다. 만약 당신이 DM에게 느린 속도로 움직이며 방을 둘러보며 기둥과 벽을 조사한다고 선언하면, 당신의 지혜(감지) 판정이 얼마나 높던 간에 당신이 열쇠를 발견한 확률은 없습니다. 당신은 서랍을 열어서 조사해 보겠다고 분명하게 선언하거나, 최소한 책상을 수색하겠다고 선언해야 성공할 가능성을 얻게 됩니다.

- 말을 하지 않고 다른 크리쳐와 의사소통을 하려 할 때
- 귀중한 물건의 가치를 짐작할 때
- 도시의 경비병을 지나치려는 위장에 도움을 줄 때
- 문서를 위조할 때
- 물건이나 교역에 관한 지식을 떠올릴 때
- 지식과 기술이 필요한 게임에서 이기려 할 때

#### 주문시전 능력치

위저드는 지능을 주문시전 능력치로 사용하며, 그들이 사용하는 주문의 내성 굴림 DC 역시 지능의 영향을 받습니다.

## 지혜

지혜는 주변 세상을 파악하는 능력이나 주변 분위기를 알아차리는 능력, 그리고 지각력과 직감 등을 포함합니다.

#### 지혜 판정

지혜 판정은 상대방의 몸짓 언어를 이해하려 하거나 다른 사람의 기분을 이해하려 할 때, 환경에서 무언가를 알아차릴 때, 다친 사람을 돌볼 때 등에 사용되곤 합니다. 동물 조련, 통찰, 의학, 감지, 그리고 생존 기술은 지혜 판정 중에서도 특별한 몇몇 경우와 연관되어 있습니다.

동물 조련. 가축을 진정시키려 하거나 탈것이 놀라지 않도록할 때, 혹은 동물의 주의를 끌고자 할 때 DM은 지혜(동물 조련) 판정이 필요하다고 선언할 수 있습니다. 또한 당신은 탈것에게 위험한 움직임을 시키려 할 때도 지혜(동물 조련) 판정을 할 수 있습니다.

**통찰.** 당신은 다른 크리쳐의 진짜 의도를 파악하려 할 때나 거짓말을 알아차리려 할 때, 혹은 다른 누군가의 다음 행보를 예측하려 할 때 지혜(통찰) 판정이 필요할 수 있습니다. 몸짓에서 단서를 읽어내려 하거나 말버릇을 파악하고 습관의 변화에서 뜻을 짐작할 때도 지혜(통찰) 판정을 이용합니다.

**의학.** 당신은 죽어가는 동료를 안정시키려 할 때나 병을 진단하려 할 때 지혜(의학) 판정을 해야 합니다.

**감지.** 당신은 숨어 있는 무언가를 보고 들으려 하거나, 주변 환경에서 무언가 감지하려 할 때 지혜(감지) 판정을 해야 합니다. 이 판정은 당신이 주변 환경에 얼마나 민감하며 감각이 얼마나 예민한가를 나타내 주는 지표이기도 합니다.

예를 들어, 당신이 닫혀진 문 뒤나 열린 창문 너머로 들리는 대화를 훔쳐 들으려하거나, 숲속에서 조용히 은신해 움직이는 괴물들의 소리를 들으려할 때 당신은 이 판정을 행하게 됩니다. 아니면 당신은 흐릿하고 불분명한 것을 파악하려할 때, 혹은 길가에 앞어진 오크들이 사실은 매복한 것인지, 골목길의 그림자 속에 깡패들이 숨어있지는 않은지, 촛대 아래에 숨겨진 비밀문이 있는지알아보려할 때도 이 판정을 이용합니다.

생존. 당신은 흔적을 추적할 때나 야생 동물을 사냥할 때, 얼어붙은 황야에서 집단을 이끌고 움직일 때, 주변에 아울베어가 사는 흔적이 있는지를 확인할 때, 날씨를 예측할 때나 유사 등의 위험한 자연재해를 피하려 할 때 지혜(생존) 판정을 행해야 합니다. 기타 지혜 판정. 또한 DM은 아래 상황에서도 지혜 판정을 요구할수 있습니다.

- 당신의 하려는 행동에서 예감을 느낄 때
- 어떤 크리쳐가 죽은 것처럼 보이는가 확인하려 하거나 살아있는 것처럼 보이는 크리쳐가 언데드인지 확인하려 할 때

#### 주문시전 능력치

클레릭, 드루이드, 레인저는 지혜를 주문시전 능력치로 사용하며, 그들이 사용하는 주문의 내성 굴림 DC 역시 지혜의 영향을 받습니다.

## 매력

매력은 상대방과 효율적으로 교류하는 능력을 나타냅니다. 이 능력에는 자신감과 언어구사력, 그리고 매력적이고 위압적인 존재감들 역시 포함됩니다.

#### 매력 판정

매력 판정은 다른 사람에게 영향을 주거나 흥미를 끌려고 할 때, 고은 인상을 남기거나 거짓말을 하려고 할 때, 그리고 복잡한 사회적 교류 상황을 잘 헤쳐나가려 할 때 사용됩니다. 기만, 위협, 공연, 설득 등의 기술은 매력 판정 중에서도 특별한 몇몇 경우와연관되어 있습니다.

기만. 당신은 말이나 행동으로 진실을 숨기려 할 때 매력(기만) 판정을 하게 됩니다. 이 기만은 다른 사람을 고의로 잘못된 길로 끌고 가는 것에서부터 모호하게 거짓을 섞어 말하는 것까지 모든 것을 포함합니다. 일반적으로는 얼렁뚱땅 경비병을 속여 넘기려하거나, 상인에게 사기를 치려하거나, 도박으로 돈을 따려하거나, 변장하거나, 거짓 보장으로 다른 이의 의심을 누그러트리려하거나, 뻔뻔한 거짓말을 하면서 표정을 진실하게 유지하는 상황등에 이 판정을 사용하게 됩니다.

위협. 당신이 위협이나 적대적 행동, 신체적인 폭력 등으로 다른 사람에게 영향을 끼치려 할 때, DM은 매력(위협) 판정을 요구할 수 있습니다. 주로 포로에게서 정보를 얻어내려 하거나 대치중인 거리의 건달들을 뒤로 물리려 할 때, 아니면 깨진 병을 날붙이로 삼아 거만한 관료의 판단을 바꾸고자 할 때 이런 판정을 쓰게 됩니다.

**공연.** 당신이 청중 앞에서 음악을 들려주거나, 춤추거나, 연기하거나, 이야기하는 등의 예능 활동을 할 때, 매력(공연) 판정의 결과는 당신이 얼마나 그 공연을 뛰어나게 했는지 말해줍니다.

설득. 당신이 대화나 사회적인 우아함, 좋은 태도를 통해 다른 누군가나 어떤 집단에 영향을 끼치려고 하면, DM은 매력(설득) 판정을 요구할 수 있습니다. 일반적으로, 누군가와 선심을 가지고 대할 때, 우정을 쌓을 때, 간곡한 부탁을 할 때, 적절한 예의를 취해야 할 때 이런 판정이 사용됩니다. 설득이 사용되는 상황은 일행이 왕을 대면할 수 있게 해달라고 대신의 마음을 움직이려 할때나 적대적인 부족 사이에서 평화를 협상할 때, 혹은 한 무리의마을 사람들의 용기를 끌어 올리려 할때 등입니다.

기타 매력 판정. 또한 DM은 아래 상황에서도 매력 판정을 요구할 수 있습니다.

- 새 소식이나 소문 등을 전해줄 만한 사람을 찾으려 할 때
- 군중에 녹아들어 대화의 핵심 주제를 알아내려 할 때

#### 주문시전 능력치

바드, 팔라딘, 소서러, 워락 등은 매력을 주문시전 능력치로 사용하며, 그들이 사용하는 주문의 내성 굴림 DC 역시 매력의 영향을 받습니다.

# 내성 굴림

짧게 "내성"이라고도 부르는 내성 굴림은 어떤 주문이나 함정, 독이나 질병 또는 그와 유사한 위협에 저항하는 시도를 말합니다. 당신은 대개 언제 내성 굴림을 굴릴 수 있는지 스스로 결정할 수 없으며 다른 누군가나 어떤 괴물의 행동이 당신의 캐릭터에게 해를 끼치려 할 때 굴려야 하는 상황에 처합니다.

내성 굴림을 굴리려면, d20을 굴리고 그에 따른 능력 수정치를 적용합니다. 예를 들어, 당신은 민첩 내성 굴림을 굴릴 때 민첩 수 정치를 사용하게 될 것입니다.

내성 굴림 역시 상황에 따른 보너스나 페널티가 있으며, 이점 이나 불리점을 받을 수 있습니다. 이런 상황 요소들은 DM의 판정 에 따릅니다.

각 클래스는 최소 2개의 능력치에 연관된 내성 굴림 숙련을 지니고 있습니다. 예를 들어 위저드는 지능 내성에 숙련되어 있습니다. 기술 숙련과 마찬가지로, 숙련이 있는 능력치에 연관된 내성굴림을 굴릴 때는 여기에 숙련 보너스를 더할 수 있습니다. 몇몇괴물들 역시 내성 굴림 숙련을 가지고 있습니다.

내성 굴림의 난이도는 내성 굴림을 유발한 효과가 무엇이냐에 따라 달라집니다. 내성 굴림을 허락하는 주문의 경우, DC는 주문 시전자의 주문시전 능력치와 숙련 보너스에 따라 달라집니다.

내성 굴림에 성공했느냐 실패했느냐에 따라 어떤 일이 벌어지는가는 내성 굴림을 유발한 효과의 설명에 나와 있습니다. 대개, 내성 굴림에 성공한 크리쳐는 그 효과의 피해를 완전히 피하거나, 피해를 줄여서 받을 수 있습니다.

# 제8장: 모험

고대의 유적인 공포의 무덤을 탐험하고. 워터딥의 뒷골목을 누비며, 공포의 섬의 울창한 정글을 헤쳐나가면서 길을 만들어갑니다. 바로 이런 것들이 던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons의 모험입니다. 당신의 캐릭터는 게임 속에서 잊혀진 유적을 탐사하거나 아무도 발을 디딘 적 없는 땅을 탐험하고, 어두운 비밀이나 사악한 음모를 밝혀내며, 사악한 괴물들을 쓰러트립니다. 그리고 이모든 것을 잘 이루어내면, 당신의 캐릭터는 살아남았을 것이며 새로운 모험에 들어가기 전 커다란 보상을 얻을 수 있을 것입니다.

이 장에서는 모험자의 삶을 이루고 있는 기초적 요소들을 다룰 것입니다. 이는 이동 규칙의 설명에서부터 사회적 교류의 복잡한 상황을 해결하는 법 등을 포함하고 있습니다. 또한, 이 장에는 휴 식에 관련된 규칙도 있으며, 당신의 캐릭터가 모험과 모험 사이에 할 수 있는 활동에 대한 소개도 있습니다.

모험자들이 먼지투성이 던전을 탐험하든, 왕의 궁정에서 복잡한 관계를 맺어 나가든, 게임은 앞서 소개 부분에서 제시된 자연 스러운 리듬에 따라 흘러갑니다.

- 1. DM이 상황을 설명한다.
- 2. 플레이어들이 하고 싶은 일을 선언한다.
- 3. DM이 행동의 결과를 판정하여 묘사한다.

대개 DM들은 지도를 이용해 모험의 윤곽을 그리며, 플레이어들이 던전을 탐험하는 과정을 기록하고, 야생 지역을 어떻게 지나가고 있는지 보여줍니다. DM의 메모에는 모험자들이 새로운 곳에들어섰을 때 무엇을 발견하게 되는지가 쓰여 있습니다. 때로는 시간이 흘러감에 따라 모험자들의 행동이 어떤 결과를 불러오게 되는지도 중요해지며, DM은 시간표나 순서도를 만들어 지도 대신사용하여 진척 상황을 나타내기도 합니다.

# 시간

상황에 따라 시간의 흐름을 기록하는 것이 중요할 수도 있습니다. 그럴 때 DM은 캐릭터들의 행동에 따라 시간이 얼마나 필요한지를 결정할 것입니다. DM은 상황의 맥락에 따라서 시간의 규모를 다르게 사용할 수도 있습니다. 모험자들이 던전에 있을 때라면 분 단위로 시간을 생각하는 게 편합니다. 기다란 복도를 조심스레 걸어가는 데에도 분 단위 시간이면 충분하고, 복도 끝 문에 함정이 있는지 살피는 것 역시 몇 분 만에 끝납니다. 또한 방 안에무언가 값나가는 것이나 흥미로운 것이 있는지 살펴보는 것 역시 10여분 정도면 가능합니다.

도시나 야생 환경에서라면, 시간 단위가 더 편할 수 있습니다. 모험자들이 숲의 중심부에 있는 홀로 떨어진 탑에 도착하려면 15마일 정도를 이동해야 하는데, 이것은 서둘러 갔을 때 네시간 정도 걸리는 일입니다.

더 긴 여정이라면, **날짜** 단위가 가장 좋습니다. 발더스 게이트에서 워터딥까지 가는 길을 따라가다 보면, 모험자들은 별일 없이 4일 정도를 여행하다가 고블린의 매복을 마주치게 될 수도 있습니다.

전투나 기타 급박하게 돌아가는 상황에서라면 게임은 **라운드** 단위로 돌아갑니다. 1 라운드는 6초 정도의 시간이며, 여기에 대해서는 제9장에서 좀 더 자세히 설명합니다.

# 이동

격하게 흐르는 강을 헤엄치거나, 던전의 복도를 숨죽이며 걸어 내려가거나, 급격한 산비탈을 타고 올라가는 것 모두가 D&D 모험에서 이동이 중요한 역할을 한다는 예시입니다

DM은 모험자들의 이동을 꼭 정확한 거리나 이동 시간으로 계산할 필요가 없습니다. "여러분은 숲을 통과해 걷다가 3일째 되는 날 저녁 무렵 던전의 입구를 발견했습니다." 같이 묘사해서 처리할 수 있습니다. 심지어 던전 속에서도, 특히 큰 던전이나 복잡한 동굴 연결망에서라면 DM은 조우와 조우 사이의 이동을 간략화할 수 있습니다. "고대 드워프 요새 입구의 수호자들을 쓰러트린 다음, 여러분은 지도를 살펴보았습니다. 소리가 울리는 복도를따라 수 마일을 걸어 내려가니 깊이를 알 수 없는 협곡에 걸린 좁은 바위 다리가 나타났습니다." 같은 식으로 처리할 수 있는 것입니다.

하지만 때로는 한 장소에서 다른 장소로 가는데 얼마나 많은 시간이 걸렸는지가 중요해지는 순간이 찾아오며, 며칠, 몇시간 혹 은 몇분이 걸렸는지 정확하게 알아야만 할 때도 있습니다. 이동 시간을 계산하는 규칙은 이동속도와 여행 속도, 그리고 그들이 이 동하는 지형 등의 요소에 따라 결정됩니다.

# 이동속도

모든 캐릭터나 괴물들은 이동속도를 지니고 있으며, 이 이동속도란 1라운드 동안 그 캐릭터나 괴물이 얼마나 먼거리를 걸을 수 있느냐 를 말합니다. 이동속도는 목숨이 경각을 다투는 위급한 상황에서 빠르게 움직일 수 있는 거리를 숫자로 나타낸 것입니다.

아래 규칙은 캐릭터나 괴물이 분 단위, 시간 단위, 혹은 날짜 단위에서 얼마나 멀리 움직일 수 있느냐를 계산하는 방법입니다.

#### 여행 속도

여행 중일 때, 모험자 집단은 보통 속도나 빠른 속도, 혹은 느린 속도로 이동할 수 있습니다. 각각의 여행 속도는 아래 여행 속도표에 나와 있습니다. 이 표에서는 모험자 일행이 단위 시간당 얼마나멀리까지 움직일 수 있으며, 여행 속도에 따라 어떤 효과를 얻을수 있는지를 설명하고 있습니다. 빠른 속도로 이동하면 캐릭터들은 주변을 덜 살피게 되며, 느린 속도로 이동하면 조용히 이동하는 것이 가능할 뿐 아니라 주변을 보다 주의 깊게 살피면서 움직이게됩니다. (이 장 뒷 분의 "여행 중의 활동" 부분을 참조하십시오.)

**강행군.** 이동속도 표는 캐릭터들이 하루 8시간 이동하는 것을 가정하고 있습니다. 하지만 이들은 한계를 넘어서 탈진의 위험을 감수하고 움직일 수도 있습니다.

하루 8시간을 넘어서 한 시간씩 여행할 때마다, 캐릭터들은 추가로 시간 항목의 거리만큼을 이동할 수 있습니다. 그리고 한 시간마다 각 캐릭터는 건강 내성 판정을 해야 합니다. 이 내성 판정의 DC는 10 + 8시간 이후 여행한 시간 단위입니다. 내성 판정에실패하면 그 캐릭터는 1단계씩의 탈진을 얻게 됩니다. (탈진 상태에 대해서는 부록 A를 참조하십시오.)

탈것과 승용물 등. 대부분의 경우, 동물들은 몇 시간 분량의 짧은 단위에서는 인간형보다 훨씬 빠르게 이동할 수 있습니다. 탈것에 탄 캐릭터는 한 시간 동안, 대개 빠른 속도로 걸어서 여행한 거리의 두 배까지를 이동할 수 있습니다. 8~10마일마다 지치지 않은 탈것들을 계속 공급받을 수 있다면, 캐릭터들은 이 속도로 먼거리까지를 이동할 수도 있습니다. 그러나 이렇게 역참이 마련된경우는 인구 밀집 지역을 제외하면 극히 희귀합니다.

**마차나 달구지.** 기타 육상 차량에 탄 캐릭터들은 일반 속도로 이동하기를 선택할 수 있습니다. 선박 등의 수상 탈것에 탄 캐릭터들은 탈것의 속도에 맞추어 가야 합니다. (제5장을 참조하십시오.) 그러므로 그들은 빠른 속도로 갈 때의 페널티나 느린 속도로 갈 때의 이익을 얻을 수 없습니다. 탈것의 종류나 선원의 숫자에따라 달라지지만, 선박은 대개 하루 24시간 여행할 수 있습니다.

페가서스나 그리폰 같은 특별한 탈것이나 비행 융단 따위의 특별한 승용물이 있다면 일행은 더 빠르게 여행할 수 있습니다. *던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)*에는 이러한 특별 여행 수단에 대해 더 자세한 정보가 수록되어 있습니다.

#### 여행 속도

단위당 여행 거리				
속도	분	시간	일	효과
빠름	400ft	4마일	30마일	지혜(감지) 판정에 -5 페널티
보통	300ft	3마일	24마일	_
느림	200ft	2마일	18마일	은신 가능

#### 어려운 지형

여행 속도 표의 여행 거리는 대개 도로나 넓은 평야. 혹은 깨끗한 던전 복도 등의 단순한 지형을 가정한 것입니다. 하지만 모험자들은 때때로 울창한 숲이나 깊은 늪지, 잔해나 파편이 가득한 폐허, 깎아지른 산비탈, 얼음으로 덮인 땅 등으로 여행해야 할 때가 있습니다. 이런 지형들을 어려운 지형이라 부릅니다.

어려운 지형에서는 이동속도가 절반이 됩니다. 어려운 지형에서 1ft 이동할 때마다 추가로 1ft의 이동력이 소모됩니다. 따라서 어려운 지형을 이동할 때는 분, 시간, 날짜 단위의 이동거리를 보통 때의 절반으로 계산해야 합니다.

# 특별한 이동 형태

위험한 던전이나 야생 지역에서는 단순히 걷는 것 외의 다른 이동 방법이 필요할 때가 있습니다. 그럴 때면 모험자들은 등반이나 포 복, 수영 혹은 도약을 통해 이동해야 합니다.

#### 등반, 수영, 포복

어딘가로 기어오르거나 수영을 해야 한다면, 1ft 이동할 때마다 추가로 1ft의 이동력을 소모합니다. (어려운 지형에서 특별한 이동을 하려면 추가로 2ft의 이동력을 소모합니다.) 단, 이것은 해당 크리쳐가 등반이나 수영 등 특별한 이동속도를 지니고 있지 않은 경우에만 해당합니다. DM은 선택 규칙으로, 미끄러운 수직 표면을 기어오르거나 손을 잡을 곳이 거의 없는 곳을 등반하려 할 때는 근력(운동) 판정이 필요하다고 선언할 수 있습니다. 이와 마찬가지로 거친 물살을 가르고 수영해야 할 경우 역시 근력(운동) 판정이 필요할 수 있습니다.

#### 도약

당신의 근력 점수로 얼마나 잘 뛰어넘을 수 있는지를 판정합니다. *멀리뛰기.* 먼 거리를 뛰어넘으려 할 때, 당신은 최소 10ft의 도움닫기를 했다는 가정하에 근력 점수 1점당 1ft를 뛰어넘을 수 있습니다. 제자리에 서서 멀리 뛰려 하는 경우, 오직 근력 점수의 절반만큼만 뛰어넘을 수 있습니다. 어느 쪽이든, 당신이 뛰는 거리역시 그대로 이동력을 소모합니다.

이 규칙은 개울이나 협곡을 뛰어넘어야 하는 등, 멀리뛰기 시의 최대 높이가 중요하지 않은 경우만을 가정한 것입니다. DM은 선택 규칙으로 DC 10의 근력(운동) 판정에 성공해야 낮은 벽이나

울타리 등의 장애물을 뛰어넘을 수 있다고 선언할 수 있습니다. 이 판정에 실패한 경우 장애물에 충돌해 떨어진 것이 됩니다.

당신이 어려운 지형에 착지한다면, 먼저 DC 10의 민첩(곡예) 판정에 성공해야 제대로 착지할 수 있습니다. 이 판정에 실패한 경우 당신은 도착 지점에 넘어지게 됩니다.

**높이뛰기.** 당신이 높이뛰기를 해야 할 경우, 당신은 최소 10ft 의 도움닫기를 했다는 가정하에 3 + 당신의 근력 수정치 ft 만큼의 높이까지 뛰어오를 수 있습니다. 만약 당신이 제자리에서 높이뛰기를 한 경우, 이 높이의 절반까지만을 뛰어오를 수 있습니다. 어느 쪽이든, 당신이 뛰어오른 거리는 그대로 이동력을 소비합니다. 몇몇 특정한 상황에서는 DM이 근력(운동) 판정에 성공한 경우 평소보다 높이 뛰어오를 수 있다고 판단할 수도 있습니다.

당신은 높이 뛰기를 할 때, 팔을 위로 뻗어 키의 절반 높이까지를 더 손댈 수 있습니다. 따라서 당신이 위로 닿을 수 있는 최대 높이는 당신이 높이뛰기를 한 높이 + 당신 키 × 1.5까지가 됩니다.

# 여행 도중의 활동

모험자들은 던전이나 야외를 여행할 때, 위험을 경계할 필요가 있습니다. 또한 몇몇 캐릭터들은 이동하는 도중에도 다른 임무들을 수행해서 집단의 여정을 도와야 하기도 합니다.

#### 대열

모험자들은 대열을 맞추어 이동합니다. 대열이 정해지면 누가 함정에 영향을 받는지, 누가 숨어있는 적들을 알아챘는지, 전투 가 벌어지면 누가 적들에 가장 가까이 있는지를 파악하기가 쉬워 집니다.

캐릭터들은 전열, 중열, 후열 중 한 곳에 위치하게 됩니다. 중열은 하나만 있을 수도 있고 여러 개가 있을 수도 있습니다. 전열과 후열에 위치한 캐릭터들은 그 열의 다른 캐릭터들과 충분한 간격을 두고 움직입니다. 간격이 너무 좁아지면 대열이 바뀌고, 전후열의 캐릭터 중일부는 중열로 이동할 것입니다.

3열 미만일 때. 만약 모험자 일행이 2열로만 이동하는 경우, 전열과 후열만이 존재하는 것으로 합니다. 만약 일렬횡대로 이동하는 경우, 전체를 전열로 취급합니다.

#### 은신

느린 속도로 이동하고 있다면, 캐릭터들은 은신 이동을 할 수 있습니다. 그들이 은신에서 들키지 않는 한, 캐릭터들은 기습을 가하거나 조우에서 매복을 가할 수 있습니다. 은신에 대한 규칙들은 제7장을 참조하십시오.

#### 위협 파악

상시 지혜(감지) 점수를 이용하면 집단 내의 누군가가 숨어 있는 위협을 파악하는지 확인할 수 있습니다. DM은 특정 열의 캐릭터 들만이 위협을 파악할 수 있다고 결정할 수 있습니다. 예를 들어,

#### 일행 나누어 가기

때때로 일행을 쪼개어 진행해야 할 때도 있을 수 있습니다. 특히 일행 중 몇 명을 척후로 앞에 보내야 하는 경우가 이에 해당합니다. 당신은 일행을 여러 집단으로 나눌 수도 있으며, 각각 다른 이동속도로 진행하게 할 수도 있습니다. 각 집단은 자기들만의 전열과 중열, 후열을 지닙니다.

이 방법의 단점은 나누어진 집단이 전투 시에 취약해진다는 것입니다. 반면 장점은 은신에 능한 캐릭터들로 이루어진 작은 집단은 더 둔한 캐릭터들의 영향을 받지 않고 적들에게서 숨어 이동할 수 있다는 것입니다. 로그나 몽크들만 느린 속도로 앞서 이동하면 뒤에서 드워프 팔라딘이 따라올 때보다 훨씬 발견하기 어려워질 것입니다.

복잡한 미로처럼 이루어진 터널을 여행하고 있다고 할 경우, DM은 누군가 몰래 일행을 미행하고 있을 때 오직 후열의 캐릭터들만이 미행자의 소리를 듣거나 모습을 볼 수 있다고 판단할 수 있으며, 전열이나 중열의 캐릭터들은 충분히 파악할 수 있는 상시 감지 점수가 있어도 파악할 수 없을 것입니다.

빠른 속도로 이동하는 경우, 캐릭터들은 상시 지혜(감지) 판정에 -5 페널티를 받는 상태로 숨은 위협을 파악해야 합니다.

**크리쳐들과의 조우.** 만약 모험자들이 이동 중 다른 크리쳐들과 조우했다고 DM이 결정하면, 그다음 어떤 일이 벌어질지는 두 집 단의 결정에 달렸습니다. 양쪽 집단은 공격하려 하거나, 대화를 시작하거나, 도주할 수 있으며, 가만히 기다리면서 상대 집단이 어떻게 움직이는가 지켜볼 수도 있습니다.

적들 기습하기. 만약 모험자들이 적대적인 크리쳐나 집단과 조우하였다면, DM은 모험자들 혹은 그 적들이 전투 상황에 들어가기 전 기습할 수 있다고 선언할 수 있습니다. 기습에 대한 더 자세한 규칙은 제9장을 참조하십시오.

#### 기타 활동

캐릭터들은 이동하는 도중에도 위험을 감지하는 것 외의 다른 임무에 신경을 쓸 수 있습니다. 상시 지혜(감지) 점수로 숨어 있는 위협을 감지하고 있지 않은 캐릭터들은 다른 일을 할 수 있습니다. 하지만, 각 캐릭터는 위험을 감지하고 있지 않더라도 아래 활동 중 한 가지만 수행할 수 있으며, 다른 활동을 하려 하는 경우DM의 허가가 있어야만 합니다.

경로 파악. 캐릭터는 일행이 길을 잃지 않도록 계속 경로를 파악할 수 있습니다. 이 경우, DM이 요구할 때 지혜(생존) 판정을 하게 됩니다. (던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)를 보면 일행이 길을 잃었을 때의 관련 규칙을 찾을 수 있습니다.)

조달. 캐릭터는 모험 중에도 식량과 식수 확보를 항상 신경 쓰고 있습니다. 이 경우, DM이 요구할 때 지혜(생존) 판정을 하게됩니다. (*던전 마스터즈 가이드*를 보면 식량 조달에 대한 규칙을 찾을 수 있습니다.)

지도 그리기. 캐릭터는 일행의 진행 방향에 따라 지도를 그리고 그들이 길을 잃은 경우 돌아가는 길을 확인할 수 있습니다. 여기에는 어떠한 능력치나 판정이 필요하지 않습니다.

*추적.* 캐릭터는 다른 크리쳐의 흔적을 추적할 수 있습니다. 이 경우, DM이 요구할 때 지혜(생존) 판정을 하게 됩니다. (*던전 마스터즈 가이드*를 보면 추적에 대한 규칙을 찾을 수 있습니다.)

# 환경

모험은 그 특성상 어둡고 위험하며 신비에 가득 찬 곳을 탐험해야 하는 일입니다. 이 부분에서는 모험자들이 그런 장소의 환경에 주로 어떻게 대처하는지에 대한 규칙들을 다루고 있습니다. *던전 마스터즈 가이드*에서는 이보다 더 특이한 상황들에 대한 규칙을 역시 찾을 수 있습니다.

# 추락

높은 높이에서 떨어지는 것은 모험자가 겪게 되는 가장 흔한 환경위험 요소 중 하나입니다. 추락 지점에서, 캐릭터는 떨어진 높이 10ft당 1d6점의 타격 피해를 받습니다. 이 피해는 최대 20d6까지 커질 수 있습니다. 캐릭터는 낙하 충격을 피할 다른 방법이 있지 않은 한 낙하지점에서 넘어진 상태가 됩니다.

# 질식

캐릭터들은 1분 + 자신의 건강 수정치 1점당 추가로 1분씩 숨을 참을 수 있습니다. (건강 수정치가 마이너스라도 최소 30초는 가 능합니다.)

캐릭터가 호흡할 수 없는 상황이 되면, 해당 캐릭터는 건강 수정치 1점당 1라운드를 살아남을 수 있습니다. (최소 1라운드) 그시간이 지나고 나면 캐릭터의 hp는 0이 되고 빈사 상태가 되어죽음 판정을 해야 할 것입니다. 질식 중이거나 숨이 막히고 있을때는 hp를 회복하거나 안정화할 수 없습니다.

예를 들어, 건강이 14인 캐릭터는 3분간 숨을 참을 수 있으며, 질식이 시작되면 2라운드는 버틸 수 있지만, 그 이후에는 hp가 0으로 떨어질 것입니다.

## 시야와 빛

위험을 감지하고 숨겨진 물건을 찾으며, 전투에서 적을 명중시키고 주문의 목표를 정하는 등, 모험의 기본적인 요소는 캐릭터들의 시각 능력에 크게 의존하고 있습니다. 어둠이나 그와 유사하게 시야를 가리는 효과는 이러한 캐릭터들의 시각에 심각한 장애를 일으킬 수 있습니다.

특정한 지역은 가볍게 혹은 심하게 가려진 지역이 될 수 있습니다. 약한 빛이나 옅은 안개, 혹은 나뭇잎새 등으로 **가볍게 가려진 지역**의 경우, 캐릭터들은 시각에 의존한 지혜(감지) 판정을 할때 불리점을 받게 됩니다.

반면 완전한 어둠이나 짙은 안개, 빽빽한 숲 등 심하게 가려진 지역의 경우, 시야 전체를 완전히 막아버립니다. 심하게 가려진 지역에 있는 캐릭터는 실질적으로 장님 상태와 마찬가지의 영향을 받게 됩니다. (부록 A를 참조하십시오.) 마찬가지로 밖에서 심하게 가려진 지역 안에 있는 대상을 보려 할 때도 실질적으로 장님 상태인 것처럼 취급합니다.

또한 해당 환경에서 빛이 있느냐 없느냐는 밝은 빛, 약한 빛, 어둠의 3단계로 나누어집니다.

**밝은 빛(Bright Light)**은 대부분의 크리쳐들이 정상적으로 볼수 있는 환경입니다. 흐린 날이라도 해가 떠 있으면 밝은 빛 아래에 있는 것으로 취급합니다. 횃불이나 랜턴, 불, 기타 다른 조명은 특정한 범위까지에 밝은 빛을 비춥니다.

약한 빛(Dim Light) 환경은 그림자, 혹은 흐릿한 빛이라고도 부르며, 가볍게 가려진 지역을 만듭니다. 약한 빛이 있는 지역은 대개 밝은 빛 지역의 가장자리인 경우가 많습니다. 횃불 등의 밝은 빛이 비추는 중심지에서 멀어지면 약한 빛 지역이 됩니다. 황혼이나 새벽의 희미한 빛 역시 약한 빛으로 취급합니다. 특별히 밝은 보름달 아래 역시 지면에 약한 빛을 비출 수 있습니다.

어둠(Darkness)은 심하게 가려진 지역을 만듭니다. 한밤중에 야외에 있는 캐릭터들은 어둠 속에 있는 것으로 취급합니다. (대개 달이 떠 있다 해도 그렇습니다.) 또한 빛이 전혀 들어오지 않는 던전이나 지하 금고 같은 지역도 마찬가지이며, 마법적으로 어둠이 생성된 지역 역시 이런 환경에 해당합니다.

## 맹안시야 BLINDSIGHT

맹안시야를 가진 크리쳐는 일정 범위까지의 주변 환경을 시각에 의 존하지 않고 파악할 수 있습니다. 점액류 등의 눈이 없는 크리쳐나 소리의 반향으로 위치를 파악하는 크리쳐, 혹은 드래곤처럼 지극히 예민한 감각을 가진 크리쳐는 이 특수 감각을 지니고 있습니다.

## 암시야 DARKVISION

D&D 세계에서는 많은 크리쳐들, 특히 지하에 사는 크리쳐들이 암시야를 지니고 있습니다. 암시야를 지닌 크리쳐는 어둠 속에서도 일정 범위까지를 약한 빛 환경처럼 볼 수 있으며, 따라서 해당 지역은 가볍게 가려진 상태로 취급합니다. 하지만, 암시야로는 어둠 속에서 색을 구별할 수 없으며, 오로지 회색의 음영으로만 보입니다.

### 진시야 TRUESIGHT

진시야를 지닌 크리쳐는 특정 범위까지의 모든 일반적이거나 마법적인 어둠을 무시하고 볼 수 있으며, 투명한 크리쳐나 물체를볼 수 있고, 내성 굴림에 성공한 것처럼 자동적으로 시각적 환영을 간파하며, 변신체의 원래 모습을 감지하고 마법으로 변형된 존재 역시 파악할 수 있습니다. 이에 더해, 진시야를 지니고 있으면 주변 에테르계의 모습 역시 볼 수 있습니다.

## 식량과 식수

먹고 마시지 못한 캐릭터들은 탈진의 효과를 받게 됩니다. (부록 A를 참조하십시오.) 식량과 식수 부족으로 인한 탈진은 필요한 만큼 충분히 먹고 마시지 않는 한 회복될 수 없습니다.

#### 식량

캐릭터는 하루 최소 1lb의 식량이 필요합니다. 식량을 오래 유지하기 위해서는 매일 절반만 먹고 버틸 수 있지만, 절반만 먹고 버틴 날은 음식 없이 반나절을 보낸 것으로 취급합니다. (즉, 계속절반씩 먹는 경우 아래의 한계까지 도달하는 날짜가 2배로 늘어난다는 것입니다.)

캐릭터는 최대 3일 + 건강 수정치 당 1일까지를 먹지 않고 이동할 수 있습니다 (최소 1일) 이 한계를 넘어서면 매일 하루가 끝날 때마다 캐릭터는 자동으로 1단계씩의 탈진을 얻게 됩니다.

제대로 하루 동안 음식을 먹는다면 먹지 않고 지낸 날의 수를 다시 0으로 되돌릴 수 있습니다.

#### 식수

캐릭터는 하루 최소 1갤런의 물이 필요합니다. 무더운 기후에서 라면 최소 2갤런이 필요할 수도 있습니다. 필요한 양의 절반만 마신 캐릭터는 매일 하루가 끝날 때마다 DC 15의 건강 내성 굴림을 굴려야 하며, 내성에 실패할 시 1단계씩의 탈진을 얻게 됩니다. 절반 미만의 물만 마신 캐릭터는 내성 없이 자동으로 매일 하루가 끝날 때마다 1단계씩의 탈진을 얻습니다.

만약 캐릭터가 이미 1단계 이상의 탈진이 있는 상태에서 물 부족 상태를 겪는 경우, 1단계가 아닌 2단계 씩의 탈진을 얻게 됩니다.

# 물체 조작

캐릭터가 주변 환경에 있는 물체를 조작하려 하는 경우, 행동은 대개 간단히 결과를 얻을 수 있습니다. 플레이어가 DM에게 자기 캐릭터가 무엇을 할 것인지 선언하면, DM은 그 행동 결과 어떤 일이 벌어지는지 이야기해주는 식입니다.

던전 벽의 손잡이를 당기는 등의 행동이 이런 물체 조작의 대표적 예시입니다. 이 손잡이는 창살문을 올라가게 하는 것일 수도 있고, 방에 물이 차오르게 하는 것일 수도 있으며, 근처 벽의 비밀문을 여는 것일 수도 있습니다. 하지만 만약 손잡이가 녹이 슬어잘 움직이지 않는다면, 캐릭터는 강제로 그것을 움직여야 할 수도 있습니다. 그런 경우, DM은 근력 판정을 하라고 요구하여 성공해야만 캐릭터가 원하는 대로 손잡이를 조작할 수 있다고 선언할 수 있습니다. DM은 일의 어려움을 생각하여 판정의 DC를 설정할 것입니다.

또한 캐릭터는 무기나 주문으로 물체에 피해를 가할 수도 있습니다. 물체는 독성이나 정신 피해에 대해서는 면역이지만, 다른물리적, 마법적 피해들은 크리쳐와 마찬가지로 받을 수 있습니다. DM은 물체의 AC와 hp를 정할 것이며, 물체의 종류나 속성, 재질에 따라 특정한 피해에 대해서는 면역이나 저항이 있는지도 판별할 것입니다. (예를 들어, 밧줄을 곤봉으로 자르기는 더 어려울 것입니다.) 물체는 근력이나 민첩 내성 굴림에 자동으로 실패하며,

다른 내성을 요구하는 효과들에 대해서는 면역을 지닙니다. 물체의 hp가 0이 되면, 그 물체는 파괴됩니다.

캐릭터는 또한 근력 판정으로 물체를 파괴하려 시도할 수 있습니다. 이 시도의 DC 역시 DM이 정하게 됩니다.

# 사회적 교류

던전을 탐험하고 장애물을 극복하며 괴물들을 쓰러트리는 것은 D&D 모험의 핵심 요소입니다. 하지만, 모험자들과 세상을 살아가는 다른 이들과의 사회적 교류 역시 그에 못지않게 중요합니다.

교류는 여러 가지 형태가 있을 수 있습니다. 당신은 사악한 도적을 설득하여 죄를 자백하라고 할 수도 있고, 드래곤에게 아부를 해서 목숨을 구걸해야 할 수도 있습니다. DM은 플레이어의 캐릭터들을 제외한 다른 크리쳐나 캐릭터들의 역할을 모두 맡아 연기를 하게 되며, 이들을 논플레이어 캐릭터(NPC)라고 부릅니다.

일반적으로, 당신에 대한 NPC의 태도는 우호적, 중립적, 적대적의 3단계로 나누어집니다. 우호적인 NPC들은 당신을 도우려하며, 적대적인 NPC들은 당신의 목적을 방해하려 할 것입니다. 또한 당연히 우호적인 NPC에게서 협조를 얻어내는 게 훨씬 더 간단할 것입니다.

사회적 교류는 크게 보아 역할연기와 능력 판정이라는 두 가지 측면을 지니고 있습니다.

## 역할연기

역할연기란 말 그대로 캐릭터의 역할을 연기하는 것입니다. 이 경우, 당신의 캐릭터가 되어 생각하고 말하고 행동을 결정하는 것은 바로 그 플레이어인 당신의 역할이 됩니다.

역할연기는 게임의 모든 측면에 관여하며, 사회적 교류에서는 그중에서도 주된 부분을 차지하게 됩니다. 당신의 캐릭터가 가진 버릇, 습관, 개성들이 이 교류가 어떻게 풀려나가는지에 영향을 끼칠 것입니다.

당신의 캐릭터를 역할연기 하는 데는 크게 두 가지 기법이 있습니다. 서술적 접근 방식과 연기적 접근 방식이 그 기법입니다. 대부분의 플레이어들은 두 기법을 함께 이용하곤 합니다. 양쪽 중어느 것이 더 편하든 적절하게 원하는 대로 두 방식을 같이 사용하십시오.

#### 역할연기에 대한 서술적 접근방식

이 접근 방식을 이용하면, 당신은 DM과 다른 플레이어들에게 당신의 캐릭터가 어떻게 말하고 행동하는지를 묘사하게 됩니다. 머 릿속으로 캐릭터의 심상을 그리고, 다른 모두에게 당신의 캐릭터가 하는 일과 그 방식을 설명합니다.

예를 들어, 드워프 토르덱을 연기하는 크리스라는 플레이어가 있다고 해 봅시다. 토르덱은 성질이 급하고 가문의 불운을 클록우드 숲의 엘프들 탓으로 돌리곤 합니다. 그런데 술집에서 어떤 건 방진 엘프 음유시인이 토르덱의 술자리로 와서는 드워프에게 시비를 걸기 시작했습니다.

크리스는 이렇게 말했습니다. "토르덱은 바닥에 침을 뱉고는, 바드에게 욕설을 지껄이며 발을 쿵쾅대며 카운터쪽 자리로 가요. 그리고 술 한잔을 더 시키기 전에 의자에 앉아서 음유시인을 오랫 동안 노려볼 거에요."

이 예시 상황에서, 크리스는 토르덱의 기분을 묘사했고 DM에게 자기 캐릭터의 태도와 행동을 명확하게 설명해 주었습니다.

서술적 역할연기를 할 때는, 아래 사항을 기억하도록 합니다.

- 당신 캐릭터의 감정과 태도를 묘사합니다.
- 캐릭터의 행동 의도와 다른 사람들이 그 행동을 어떻게 받아들 일지를 집중해서 생각해 봅니다.
- 당신이 필요하다고 생각하는 만큼 수식어를 붙입니다.

이런 것들을 너무 집착해서 지킬 필요는 없습니다. 그저 당신의 캐릭터가 무엇을 할 것인지, 그리고 그것을 어떻게 설명할 것인지 만 잘 생각해서 이야기하면 됩니다.

#### 역할연기에 대한 연기적 접근방식

서술적 역할연기가 DM과 동료 플레이어들에게 당신 캐릭터의 생 각과 행동을 설명하는 것이라면, 연기적 접근 방식은 그것을 보여 주는 쪽에 가깝습니다.

당신이 연기적 접근 방식을 사용하면, 당신은 캐릭터의 목소리로 말하고, 마치 배우처럼 역할을 연기합니다. 당신은 심지어 캐릭터의 움직임이나 몸짓을 흉내 낼 수도 있습니다. 이러한 접근 방식은 서술적 역할연기보다 더 직접적이고 강한 인상을 줄 수 있지만, 여전히 직접 보여주기 어려운 부분은 설명을 해야 합니다.

크리스가 토르덱의 역할연기를 했던 부분으로 돌아가서, 같은 장면을 연기적 접근 방식으로 어떻게 처리하는지 보겠습니다.

크리스는 토르덱처럼 거칠고 낮은 목소리로 말했습니다. "어디서 구질구질한 썩은 내가 난다 했더니. 네놈한테 듣고 싶은 게 있다면 그 팔을 꺾어버린 다음 네놈이 내지르는 비명 정도일 거다." 그런 다음 평범한 목소리로 그는 이렇게 덧붙입니다. "나는 일어서서, 엘프를 쏘아보고는 카운터 자리로 향할래요."

#### 역할연기의 결과

DM은 캐릭터의 행동과 태도를 통해서 NPC들이 어떻게 반응할지를 결정할 것입니다. 겁이 많은 NPC는 폭력의 위협 앞에서 움츠러들 것입니다. 완고한 드워프는 집적거리는 소리에 콧방귀를 뀔 것입니다. 오만한 드래곤은 아부를 받으면 콧대가 높아질 것입니다.

당신이 NPC와 교류할 때, DM이 묘사하는 NPC의 기분과 대화, 그리고 개성에 주의를 기울이는 것이 좋습니다. 당신은 NPC가 지닌 인격 특성이나 이상, 단점, 유대를 파악할 수도 있으며, 이를 잘 이용하면 NPC의 태도에 영향을 끼칠 수 있습니다.

D&D에서의 교류는 실제 생활에서와 유사하게 진행됩니다. 만약 당신이 NPC들이 원하는 무언가를 제공하거나, 그들이 무서워하는 무언가로 위협하거나, 그들의 동정심과 목적을 이용한다면, 말 몇 마디 만으로도 당신이 원하는 것을 얻어낼 수 있을 것입니다. 한편, 만약 당신이 자존심 높은 전사를 모욕하거나, 귀족의 동료 앞에서 악담을 하는 경우, 당신의 모든 설득이나 기만은 실패로 돌아갈 것입니다.

# 능력 판정

역할연기 외에도, 교류 상황의 결과를 파악하는 데에는 능력 판정역시 중요한 요소로 이용되곤 합니다.

당신이 역할연기에 들인 노력은 NPC의 태도를 바꿀 수 있지만, 여전히 그 상황에는 실패의 가능성이 남아 있을 수 있습니다. 예를 들어, DM은 교류하는 도중 어느 시점에 NPC의 반응을 결정하기 위해 플레이어에게 매력 판정을 하라고 요구할 수 있습니다. 또한 DM의 결정에 따라 특정한 상황에서는 다른 판정을 요구하는 경우 또한 있을 수 있습니다.

당신이 NPC와 교류하며 원하는 것을 얻으려 할 때는 당신이 숙련을 지닌 기술도 생각해 두어야 합니다. NPC에게 충분히 호의 를 얻고 난 다음 가장 높은 보너스를 받는 특기 기술을 사용해 접 근하는 것이 좋습니다. 만약 일행이 경비병을 속여 성 안으로 들 여보내도록 하고자 한다면, 기만 기술에 숙련이 있는 로그가 대화를 주도해 나가는 편이 좋습니다. 인질의 석방을 위해 협상을 하게 되는 경우라면, 설득 기술에 숙련을 지닌 클레릭이 대화의 주도권을 쥐는 편이 더 나을 것입니다.

# 휴식

모험자들은 영웅적인 존재이지만, 아무리 영웅일지라도 종일 탐험과 전투, 교섭을 벌일 수는 없습니다. 모험자들에게도 먹고 마시며 잠잘 시간이, 휴식이 필요합니다. 휴식 시간 동안 그들은 상처를 돌보고, 주문시전을 위해 정신과 영혼을 가다듬으며, 이후의모험을 위해 스스로를 다잡습니다.

모험자들은 모험을 계속하는 도중에도 잠깐 짧은 휴식을 취할 수 있으며, 하루를 끝낼 때는 긴 휴식을 취하게 됩니다. 모험자들 뿐 아니라 다른 크리쳐들 역시 짧은 휴식이나 긴 휴식을 통해 힘 을 회복할 수 있습니다.

## 짧은 휴식

짧은 휴식은 최소 한 시간 정도 길이의 휴식 시간입니다. 이 시간 동안 캐릭터들은 먹고 마시거나 책을 읽고 상처를 돌보는 행동 정도만 할 수 있으며, 그보다 과격하거나 힘든 일은 할 수 없습니다. 짧은 휴식을 취하고 나면, 캐릭터는 자신의 HD를 하나 혹은 그이상 소비하여 회복을 시도할 수 있습니다. 이때 자신의 레벨 합계 최대치만큼 HD를 사용할 수 있습니다. HD 주사위 하나를 굴릴 때마다 여기에 자신의 건강 수정치를 더하며, 그렇게 나온 값만큼 hp를 회복할 수 있습니다. (최소 0점) 플레이어는 주사위를하나씩 굴려가며 더 많은 HD를 소비할지 아닐지를 결정할 수 있습니다. 긴 휴식을 마친 캐릭터는 아래 설명된 대로 소비한 HD중 일부를 회복할 수 있습니다.

# 긴 휴식

긴 휴식은 최소 8시간 이상의 상당히 긴 휴식시간입니다. 이 시간 동안 캐릭터는 6시간 정도 잠을 자고 2시간 정도의 가벼운 활동을 할 수 있습니다. 읽거나, 이야기하거나, 먹고 마시거나, 2시간 정도씩 불침번을 서는 것이 가벼운 활동에 포함됩니다. 만약 긴 휴식이 어떤 격렬한 활동으로 방해받은 경우, 긴 휴식의 이익을 얻으려면 다시 처음부터 휴식을 취해야 합니다. 여기서 격렬한 활동이란 1시간 정도 걷거나, 전투를 벌이거나, 주문을 시전하는 등의 모험 활동 등을 말합니다.

긴 휴식을 끝마칠 때, 캐릭터는 자신의 hp를 모두 회복할 수 있습니다. 또한 캐릭터는 자신이 소비한 HD 역시 일부 회복할 수 있습니다. 회복되는 HD의 개수는 캐릭터 레벨의 절반까지입니다. 예를 들어 8HD를 지닌 캐릭터라면, 긴 휴식을 마쳤을 때 4개의 HD를 회복할 수 있습니다.

캐릭터는 24시간당 한 번씩만 긴 휴식의 이익을 취할 수 있습니다. 그리고 휴식을 취하기 전 최소 hp 1점 이상이 있는 상태여야만 긴 휴식의 이익을 취할 수 있습니다.

# 모험과 모험 사이

던전으로의 여정과 고대의 악과 벌이는 장렬한 사투 사이, 모험자들에게도 쉬고 재보충하며 다음 모험을 준비할 시간이 필요합니다. 또한 많은 모험자들은 이런 시간을 이용해 갑옷이나 무기를 제작하거나, 연구를 벌이고 그들이 어렵게 얻은 보물을 쓰기도 합니다.

때로는 모험과 모험 사이의 이런 시간을 별다른 묘사나 특별한 사건 없이 빨리 흘려보내기도 합니다. 새로운 모험을 시작하게 되 면, DM은 그저 지난번 모험이 끝나고 나서 얼마나 시간이 흘렀는 지 이야기해주며 그 시간 동안 당신이 무엇을 하고 있었는지 간단하게 설명해 달라고 할 수 있습니다. 한편, DM은 PC들이 알지 못하는 곳에서 어떤 사건이 벌어지고 있을 경우 지난번 모험 이후얼마나 시간이 흘렀으며 어떤 일들이 벌어졌는지 정확하게 기록해야 할 수도 있습니다.

# 생활수준 지출

모험과 모험 사이에 시간을 보낼 때, 당신은 제5장에서 설명한 대로 생활수준을 유지하기 위한 비용을 지출해야 합니다.

특정한 생활수준을 유지한다는 것이 그 자체만으로는 캐릭터에 중대한 효과를 주지는 않지만, 당신의 생활수준은 다른 사람들이나 집단이 당신의 캐릭터를 대하는 태도에 큰 영향을 미칩니다.예를 들어, 당신이 귀족적인 생활수준을 유지하고 있다면, 가난한생활수준을 유지할 때보다 도시 내의 귀족들에게 접근하고 영향을 미치기가 더 편할 것입니다.

# 막간 활동

모험과 모험 사이, DM은 당신의 캐릭터가 막간에 무엇을 하고 있었는지 물어볼 수도 있습니다. 이러한 사이 시간은 다양한 길이로 주어질 수 있지만, 막간 활동을 끝내서 그로 인해 이익을 얻으려면 특정한 기간의 날짜가 필요합니다. 그리고 막간 활동에 참여하려면 매일 최소 8시간 이상을 그 활동에 들여야만 합니다. 막간 활동에 들이는 날짜가 꼭 연속해서 이어져 있어야 할 필요는 없습니다. 만약 당신에게 활동에 필요한 날짜보다 많은 시간이 있다면, 당신은 그 활동을 더 오래 할 수도 있고, 활동하는 도중에 새로운 막간 활동을 시작하여 바꿀 수도 있습니다.

막간 활동은 아래 목록 이외에도 다양한 것이 가능합니다. 만약 당신의 캐릭터가 막간에 다른 일을 하며 시간을 보내고 싶은데이 아래에는 그에 해당하는 항목이 없다면, DM과 의논하여 원하는 활동을 하시기 바랍니다.

#### 제작

당신은 모험 장비나 예술품 등, 비마법적 물건을 제작할 수 있습니다. 제작에 들어가려면 당신은 우선 만들고자 하는 물건에 관련된 도구의 숙련이 있어야 합니다. (대개는 장인의 도구입니다.) 또한 당신은 제작에 필요한 재료와 장소 역시 구해야만 합니다. 예를 들어, 갑옷이나 검을 만들고자 한다면 대장장이의 도구에 대한숙련을 지니고 용광로를 사용할 수 있어야 합니다. 제작에 필요한 재료의 값은 시장 가격의 절반입니다.

제작으로 막간 활동을 보내는 하루하루마다, 당신은 시장 가격으로 5gp 상당의 물건을 제작할 수 있습니다. 만약 당신이 5gp보다 비싼 물건을 제작하려 한다면, 제작으로 보내는 날짜 하루마다 5gp 분량씩 진척이 이루어집니다. 예를 들어, 플레이트 아머한 벌(시장 가격 1,500gp)을 만들고자 한다면 재료로 750gp가 들고, 혼자서 만들 경우 300일이 걸릴 것입니다.

여러 명의 캐릭터가 하나의 물건을 만드는 데 힘을 모을 수도 있습니다. 이때 협력하는 캐릭터들은 모두 제작에 필요한 도구의숙련이 있어야 하며 한 장소에 모일 수 있어야 합니다. 제작에 참여하는 캐릭터 한 명당, 매일 5gp 분량의 진척을 이룰 수 있습니다. 예를 들어, 도구에 대한 숙련을 지닌 캐릭터 3명이 같은 장소에서 플레이트 아머를 함께 만든다면, 100일이 걸릴 것입니다. (재료값은 여전히 750gp가 필요합니다.)

제작 도중, 당신은 매일 1gp씩의 비용을 지불하지 않고도 평범한 생활수준을 유지할 수 있으며, 절반의 비용만 들이고 편안한생활수준을 유지하는 것도 가능합니다. (생활수준 지출에 대해서는 제5장에 더 자세한 정보가 수록되어 있습니다.)

#### 직업활동

당신이 모험과 모험 사이 노동을 한다면, 하루 1gp씩의 비용을 지불하지 않고도 평범한 생활수준을 유지할 수 있습니다. (생활수준 지출에 대해서는 제5장에 더 자세한 정보가 수록되어 있습니다.) 이 이익은 당신이 자기 직업에 종사하는 한 계속 유지됩니다.

만약 당신이 신전이나 도적 길드 등 고용을 제공해 주는 조직에 소속되어 있다면, 당신은 평범한 생활수준 대신 편안한 생활수준을 유지할 수도 있습니다.

만약 당신이 공연 기술에 숙련이 있고 막간에 당신의 공연 기술을 사용하고자 한다면, 부유한 생활수준을 유지하는데 필요한 돈을 벌 수도 있습니다.

#### 휴양

당신은 모험 사이의 막간을 이용해서 오래 영향을 미치는 부상이 나 질병, 독을 치료하려 할 수 있습니다.

최소 3일 이상의 막간을 휴양에 쓰고 나면, 당신은 DC 15의 건강 내성 굴림을 굴릴 수 있습니다. 이 내성에 성공할 경우, 당신은 아래 결과 중 하나를 택할 수 있습니다.

- 당신의 hp를 회복하지 못하게 하는 효과 중 하나를 끝냅니다.
- 이후 24시간 동안, 현재 당신에게 영향을 끼치고 있는 독이나 질병 중 한 가지에 대한 내성 굴림에 이점을 받습니다.

#### 연구

모험과 모험 사이의 시간은 연구를 통해 캠페인 기간에 알게 된수수께끼를 생각하는 좋은 기회가 됩니다. 연구는 도서관에서 먼지 덮인 고서들을 뒤적거리며 낡아빠진 두루마리들을 읽는 시간과 그 지방 사람들에게 술을 사며 소문과 풍문을 모으는 시간 모두를 포함하고 있습니다.

당신이 연구를 시작하려 하면, DM은 어떤 정보를 얻을 수 있는지, 이를 위해 막간이 며칠이나 필요한지, 연구에 다른 제한 사항은 없는지 결정합니다. (특별한 사람을 찾아야 하거나, 특정한 책혹은 장소에 갈 수 있는지 등) DM은 또한 원하는 정보를 얻을 수 있는지 파악하기 위해 지능(수사) 판정 등 몇 가지 능력 판정을 요구할 수도 있습니다. 다른 사람들의 도움을 요청해야 하는 경우라면 매력(설득) 판정을 요구하는 경우도 있습니다. 일단 조건을 충족시키고 나면, 당신은 얻을 수 있는 정보를 얻게 됩니다.

매일 연구에 보내는 날짜 하루마다, 당신은 비용으로 1gp씩을 소비하게 됩니다. 이 비용은 당신의 일반적 생활수준 비용에 추가 로 더해집니다. (제5장에서 상세히 설명하고 있습니다.)

#### 훈련

당신은 모험과 모험 사이의 시간 동안 새로운 언어를 배우거나 도구를 다루는 법을 훈련할 수 있습니다. DM이 그 외의 다른 훈련을 허가해 주는 경우도 있습니다.

먼저, 당신은 당신의 캐릭터를 훈련시켜 줄 강사를 찾아야 합니다. DM은 강사를 찾는데 시간이 얼마나 걸리는지 결정하며, 필요하다면 능력 판정을 요구할 수도 있습니다.

교육은 250일 정도가 걸리며 매일 1gp씩이 필요합니다. 당신이 훈련에 필요한 시간을 모두 소화하고 금액을 지불했다면, 당신은 새로운 언어를 배우거나 새 도구에 대한 숙련을 얻을 수 있습니다.

# 제9장: 전투

검과 방패가 충돌하며 울리는 쇳소리. 괴물의 발톱이 갑옷을 찢어 발기는 섬뜩한 소리. 위저드의 주문으로 만들어진 불덩어리가 폭 발하며 퍼지는 눈부신 섬광. 역겨운 괴물의 악취 못지않게 코를 찌르는, 진한 피비린내. 노호성과 승리의 외침. 고통의 울부짖음. D&D에서 벌어지는 전투는 혼란스럽고 치명적이며 스릴이 넘칩 니다.

이 장에서는 가벼운 전초전에서 시작하여 던전 내에서 벌어지는 기나긴 혈투나 전장에서의 전투까지 당신의 캐릭터와 괴물들이 전투에서 맞서 싸워야 할 때 필요한 모든 규칙을 설명하고 있습니다. 이 장을 통틀어, "당신"을 지칭할 때는 플레이어와 던전마스터 모두를 가리킵니다. 던전 마스터는 전투 상황에서 NPC와 괴물들 모두를 조종하며, 각각의 플레이어들은 자신의 모험자를움직입니다. "당신"이란 표현은 또한 당신이 움직이는 캐릭터나괴물을 지칭하는 용도로 사용되기도 합니다.

# 전투의 순서

일반적인 전투 조우는 두 세력 사이의 충돌로, 무기를 현란하게 휘두르며 속임수 동작과 받아치기가 오기고. 이리저리 자리를 잡기 위해 움직이며 시전된 주문이 날아다니는 것입니다. 이 게임에서는 전투의 혼란을 라운드와 턴 단위의 순환으로 체계화하였습니다. 라운드란 게임 세계 내에서 6초 정도에 해당하는 시간입니다. 1라운드 동안, 전투에 참여하는 참여자들은 각각 자신의 턴을 가집니다. 턴의 순서는 전투 조우가 시작할 때 정해지며, 이때모두는 우선권을 굴립니다. 일단 모든 참가자가 자기 턴을 행했고 아직 어느 한 편이 전투에서 승리한 것이 아니라면, 전투는 다음라운드로 이어져 마찬가지로 턴 순서를 돌게 됩니다.

# 기습

모험자 일행이 산적 야영지에 몰래 접근하여, 나무 뒤에서 튀어나 오며 공격을 가합니다. 젤라틴 큐브가 던전의 복도를 소리도 없이 미끄러지며, 미처 알아차리지 못한 모험자들을 그대로 집어삼키 려 합니다. 이런 상황, 즉 어느 한 편이 전투에서 상대를 알아차리 지 못한 상황을 기습이라고 합니다.

DM은 누가 기습당했는지 결정합니다. 만약 어느 한 편도 은신해 있지 않은 상태라면, 양측은 자동적으로 상대편을 알아차립니다. 어느 한쪽이 숨어 있는 상태라면, DM은 민첩(은신) 판정의 결과와 상대편의 상시 지혜(감지) 점수를 비교해서 들킨 것인지 아닌지를 결정할 것입니다. 위협을 알아차리지 못해 기습당하는 캐릭터나 괴물이 없다면 그냥 평범하게 전투 조우가 시작됩니다.

#### 전투 단계

- 1. 기습 결정. DM은 전투 조우가 시작되었을 때 어떤 이들이 기습당 했는지 판정합니다.
- 2. 위치 선정. DM은 캐릭터와 괴물들이 어디 위치하는지 결정합니다. 모험자들은 주어진 대열에 따라서 혹은 방이나 다른 위치에 사전에 선언했던 것처럼 위치를 잡습니다. DM은 적대 세력이 어디에 있는 지, 얼마나 멀리 떨어져 있고 어느 방향에 있는지 결정합니다.
- **3. 우선권 굴림.** 전투 조우에 참가하는 이들 모두가 우선권을 굴려서 턴 순서를 정합니다.
- **4. 턴 실행.** 전투에 참가하는 각 참가자는 우선권 순서에 따라 자신의 턴을 실행합니다.
- 5. 다음 라운드의 시작. 전투 참가자 모두가 자기 턴을 가졌으면 라운 드가 끝납니다. 4단계로 돌아가 다시 반복합니다.

만약 당신이 기습당했다면, 당신은 전투의 첫 번째 턴에 이동하거나 행동을 취할 수 없습니다. 또한 당신은 그 턴이 끝날 때까지 반응행동을 사용할 수 없습니다. 집단의 구성원 중 전부가 기습당하지 않았더라도 그중 일부가 기습당하는 상황 역시 가능합니다.

# 우선권

우선권은 전투 도중 이루어지는 턴의 순서를 결정합니다. 전투가 시작되었을 때, 모든 참가자는 민첩 판정을 해서 우선권 순서를 정합니다. DM은 동일한 크리쳐가 여럿 있을 경우 굴림 한 번으로 집단 전체의 우선권을 정할 수도 있으며, 이때는 집단의 구성원 전체가 동시에 행동합니다.

DM은 민첩 판정의 결과가 높은 순서대로 전투참가자들의 차례를 만듭니다. 이 순서(우선권 순서라고 부릅니다.)는 라운드마다 각각의 참가자가 행동하는 순서입니다. 우선권 순서는 라운드에 상관없이 전투 내도록 동일합니다.

만약 우선권 순서가 같다면, DM은 자신이 조종하는 순서가 같은 크리쳐들 중 어느 쪽이 먼저 행동할지 정할 수 있고, 플레이어들 역시 한 편 내에서 우선권 순서가 같다면 누가 먼저 움직일지정할 수 있습니다. 괴물과 플레이어 캐릭터의 우선권이 같다면 누가 먼저 움직이는가는 DM이 판정합니다. 선택 규칙으로, DM은 우선권 순서가 같은 캐릭터와 괴물이 있을 경우 d20을 다시 굴리게 해 높은 쪽부터 먼저 행동하도록 할 수 있습니다.

# 당신의 턴

당신의 턴이 되면, 당신은 자신의 이동속도만큼의 거리를 **이동**하고 **행동 하나**를 할 수 있습니다. 당신은 이동을 먼저 할지 행동을 먼저 할지 결정할 수 있습니다. 당신의 이동속도, 혹은 보행 이동속도는 자신의 캐릭터 시트에 기록되어 있을 것입니다.

전투 시에 할 수 있는 가장 일반적인 행동들은 이 장 뒷부분의 "전투에서의 행동들" 부분에서 설명하고 있습니다. 많은 클래스 요소나 다른 능력들은 행동에 추가적인 선택지를 제공합니다.

"이동과 자리잡기" 부분에서는 이동에 대한 규칙을 설명합니다. 당신은 이동이나 행동을 포기할 수 있으며, 자기 턴에 아무 행동 도 하지 않을 수 있습니다. 만약 당신이 자기 턴에 무엇을 할지 결 정하지 못하였다면, 회피 행동이나 준비 행동을 고려해 보십시오. 이러한 행동들은 "전투에서의 행동들" 부분에 설명되어 있습니다.

# 추가 행동 BONUS ACTIONS

다앙한 클래스 요소나 주문, 다른 능력들은 당신이 자기 턴에 추가로 할 수 있는 행동, 즉 추가 행동을 가능하게 해주곤 합니다. 예를들어 로그의 교활한 행동 요소는 로그가 추가 행동을 할 수 있게 해 줍니다. 당신은 특수 능력이나 주문, 기타 게임상의 효과나 요소로 인해 추가 행동이 가능할 때만 추가 행동을 쓸 수 있습니다. 그 외의 일반적인 경우에는 추가 행동을 할 수 없습니다.

당신은 턴 당 오직 한 번의 추가 행동만을 할 수 있으며, 따라서 여러 가지 추가 행동이 가능한 경우에는 그중 어떤 것을 할지 결정해야 합니다.

추가 행동의 사용 가능 시기가 따로 예외로서 언급되어 있지 않은한, 당신은 자기 턴에만 추가 행동을 할 수 있습니다. 그리고 당신의 능력을 저해하여 행동을 하지 못하게 만드는 모든 요소는, 추가 행동 역시 불가능하게 만듭니다.

#### 당신의 턴에 가능한 다른 활동

당신은 자기 턴에 행동이나 이동을 요구하지 않는 다양한 일을 할 수 있습니다.

당신은 짧은 대화나 몸짓으로 의사소통을 할 수 있습니다.

당신은 이동 중이거나 행동을 취하면서도 주변 환경의 사물 중한 가지를 간단하게 조작할 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 이동하며 적에게 다가가는 도중 문을 열 수 있으며, 적에게 공격을 가하는 행동의 일환으로 무기를 뽑을 수 있습니다.

만약 당신이 자기 턴에 두 번째 물체를 조작하려 할 경우, 행동을 사용해야 합니다. 몇몇 마법 물건이나 특별한 사물 역시 사용하려면 행동을 사용해야 하며, 그런 경우는 행동이 필요하다는 사실이 명시되어 있습니다.

DM은 당신이 특별히 주의가 필요하거나 장애가 예상되는 활동을 하려는 경우, 행동을 사용해야 한다고 요구할 수 있습니다. 예를 들어, DM은 당신이 막혀 있는 문을 열려고 하거나 도르래를 돌려 도개교를 내리려 한다면 행동을 사용해야 한다고 선언할 수 있습니다.

## 반응행동 REACTIONS

몇몇 특수 능력이나 주문, 기타 상황으로 인해 할 수 있는 특별한 행동을 반응행동이라 부릅니다. 반응행동은 특정한 발동조건이 발생했을 때 반사적으로 일어나는 일이며, 당신 자신의 턴이나 다 른 사람의 턴일 때 언제든 할 수 있습니다. 이 장의 뒷부분에서 설 명하고 있는 기회공격은 대표적인 반응행동의 일종입니다.

당신이 한 번 반응행동을 사용했다면, 당신의 다음 턴이 시작될 때까지는 다시 반응행동을 할 수 없습니다. 만약 반응행동으로 인해 다른 크리쳐의 턴이 방해를 받았다면, 그 크리쳐는 반응행동이 끝나고 나서 자신의 턴을 이어갈 수 있습니다.

# 이동과 위치

전투 상황에서 캐릭터와 괴물들은 끊임없이 움직이며 우위를 점 할 수 있는 위치를 차지하고자 합니다.

#### 주변 사물 다루기

이동이나 행동과 동시에 할 수 있는 간단한 행동들의 예시를 아래에 소개합니다.

- 검을 뽑거나 집어넣기
- 문을 열거나 닫기
- 가방에서 물약을 꺼내기
- 떨어트린 도끼를 주워들기
- 탁자에서 물건을 집어 들기
- 손가락에서 반지를 빼기
- 음식을 입안에 넣기
- 깃발을 땅에 꽂기
- 허리 주머니에 동전을 몇 개 넣기
- 잔에서 맥주 마시기
- 손잡이를 내리거나 스위치를 조작하기
- 횃대에서 횃불 꺼내 들기
- 손이 닿는 책장에서 책 꺼내기
- 작은 불 끄기
- 가면 쓰기
- 망토에 달린 후드로 머리를 덮거나 벗기
- 문에 귀 가져다 대기
- 작은 돌멩이 차기
- 열쇠로 자물쇠 열기
- 10ft 장대로 바닥 두드리기
- 다른 캐릭터에게 물건 넘겨주기

당신은 자기 턴에 자신의 이동속도만큼의 거리(이동력이라고 도 부릅니다.)를 이동할 수 있습니다. 당신은 자기 턴에 이동력 전체를 사용할 수도 있고 그중 일부만 쓸 수도 있으며, 이 부분에서는 이동에 관련된 규칙들을 소개하고 있습니다.

당신의 이동은 도약이나 등반, 수영 등을 포함하고 있습니다. 이러한 다른 형태의 이동 역시 걷는 이동과 조합할 수 있으며, 특 이한 이동만으로 이동 전체를 사용할 수도 있습니다. 하지만 어쨌 든 당신이 움직였다면, 움직인 거리를 당신의 이동력에서 빼야 합 니다. 당신이 자신의 이동력을 모두 사용했거나 더는 이동하지 않 으려 하면 이동은 종료됩니다.

도약, 등반, 수영 등 "특별한 형태의 이동"에 대해서는 제8장에서 더 자세하게 설명하고 있습니다.

## 이동 쪼개기

당신은 자기 턴에 이동을 여러 번으로 쪼개어, 일부는 행동 전에, 일부는 행동 후에 사용하는 방식을 취할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 30ft의 이동속도를 지니고 있다면, 당신은 10ft 이동한 다음 행동을 사용하고, 다시 20ft를 이동할 수 있습니다.

#### 공격 사이의 이동

만약 당신이 무기 공격을 여러 번 가할 수 있는 행동을 했다면, 당신은 매번 공격과 공격 사이에도 이동할 수 있습니다. 예를 들어추가 공격 요소를 지니고 있어서 두 번 공격할 수 있는 파이터가 25ft의 이동력을 지니고 있다면, 그는 먼저 10ft를 이동해서 공격하고, 다시 15ft를 마저 이동해서 또 공격할 수 있습니다.

#### 서로 다른 이동속도 이용하기

만약 당신이 보행 이동속도와 비행 이동속도 등 여러 종류의 이동속도를 지니고 있다면, 이동하는 도중 이러한 이동속도들을 바꾸어서 사용할 수 있습니다. 당신이 다른 형태의 이동속도로 바꿀 때마다, 이미 사용한 이동거리를 새로운 속도에서 빼도록 합니다. 그나머지 거리가 당신에게 남아 있는 이동력입니다. 만약 뺀 결과가 0 이하라면, 당신은 이번 턴에 더는 이동할 수 없는 것입니다.

예를 들어, 만약 당신이 30ft의 보행 이동속도를 지니고 있는데 위저드의 비행 주문을 받아 60ft의 비행 이동속도를 얻었다고 해봅시다. 당신은 20ft 비행한 다음 10ft를 걸을 수도 있고, 그다음다시 날아올라 30ft를 더 이동할 수도 있습니다.

# 어려운 지형

전투가 완전히 텅 빈 방이나 아무 특징 없는 평지에서 이루어지는 경우는 거의 없습니다. 바위가 솟아 있는 동굴이나 나뭇등걸이, 울퉁불퉁한 숲, 급격한 계단 등 일반적으로 전투가 벌어지는 장소 에는 어려운 지형이 포함되어 있습니다.

당신이 어려운 지형을 이동할 때는 1ft 이동할 때마다 추가로 1ft씩의 이동력을 더 소모합니다. 이 규칙은 어려운 지형이 될 수 있는 요소가 여러 가지 동시에 존재한다고 해도 마찬가지입니다.

낮은 가구나 파편, 수풀, 급격한 계단, 눈, 그리고 낮은 늪지 등이 대표적인 어려운 지형입니다. 적대적이든 아니든 다른 크리쳐가 점유하고 있는 공간 역시 어려운 지형으로 취급합니다.

# 넘어진 상태

전투 참가자는 때때로 바닥에 엎드리게 될 때가 있습니다. 이것은 맞아서 쓰러진 경우일 수도 있고, 스스로 몸을 던져 엎드린 경우일 수도 있습니다. 게임 상황에서 이렇게 바닥에 몸을 눕힌 경우는 넘어짐 상태로 취급하며, 부록A에서 이 상태에 대한 더 상세한 정보를 찾아볼 수 있습니다.

당신은 행동력을 전혀 소비하지 않고도 **엎드리기**를 할 수 있습니다. 하지만 **일어서기**는 더 큰 노력이 필요하며, 일어서려면 당신의 이동속도 절반을 소비해야 합니다. 예를 들어, 당신의 이동속도가 30ft라면, 15ft의 이동력을 소모해야 일어날 수 있는 것입니다. 만약 당신에게 충분한 이동력이 남아있지 않거나 이동속도가 0이라면, 당신은 일어설 수 없습니다.

넘어진 상태에서 이동하려면, 당신은 **포복**하거나 순간이동 같은 마법적 수단을 이용해야 합니다. 포복으로 이동할 경우 1ft 이동할 때마다 추가로 1ft의 이동력을 더 소모해야 합니다. 따라서 어려운 지형에서 포복으로 이동할 경우 1ft 이동할 때마다 3ft의 이동력을 소모해야 하는 셈입니다.

## 다른 크리쳐 지나치기

당신은 적대적이지 않은 크리쳐가 점유한 공간을 어려운 지형으로 취급하여 통과해 지나칠 수 있습니다. 반면, 적대적인 크리쳐가 점유한 공간을 지나치려 하는 경우, 그 크리쳐가 당신보다 두단계 이상 크거나 작은 경우에만 해당 공간을 통과할 수 있습니다. 어느 쪽이든 다른 크리쳐가 점유한 공간은 어려운 지형으로취급한다는 점을 잊지 마십시오.

그 크리쳐가 적이든 친구이든, 당신은 다른 크리쳐가 점유한 공간에서 행동을 종료할 수 없습니다.

만약 당신이 이동 도중 다른 크리쳐의 공격 간격에서 벗어나게 되었다면, 당신은 이 장의 뒤에서 설명하는 것처럼 기회공격을 유 발한 것이 됩니다.

## 비행 이동

비행하는 크리쳐들은 기동력의 장점을 많이 누리지만, 한편으로는 추락의 위험성도 생각해야 합니다. 만약 비행하는 크리쳐가 넘어짐 상태가 되었거나, 이동속도가 0으로 감소했거나, 다른 이유로 인해 이동할 수 없는 상태가 되면 그 크리쳐는 추락합니다. 단, 비행 주문 같은 마법적인 수단 등으로 허공에 부유할 수 있다면추락하지 않을 수도 있습니다.

## 크리쳐의 크기

각각의 크리쳐는 서로 다른 크기의 공간을 점유합니다. 크기 분류 표는 특정 크기의 크리쳐가 전투 중 얼마만큼 큰 공간을 점유하는 지를 알려줍니다. 물체 역시 같은 크기 분류를 사용합니다.

#### 크기 분류

크기	공간
초소형	2.5 × 2.5ft
소형	5 × 5ft
중형	5 × 5ft
대형	10 × 10ft
거대형	15 × 15ft
초대형	20 × 20ft 혹은 그 이상

#### 공간

크리쳐가 점유하고 있는 공간은 물리적인 부피를 말하는 것이 아니라, 전투 중 실질적으로 그 크리쳐가 통제하고 있는 구역을 의미합니다. 예를 들어 일반적인 중형 크기의 크리쳐는 5ft 너비의 크기를 지니고 있지 않지만, 그만한 너비의 공간을 통제할 수 있습니다. 만약 중형 크기의 홉고블린 하나가 5ft 너비의 복도를 가로막고 서 있다면, 다른 크리쳐들은 홉고블린이 통과시켜주지 않는 한 쉽사리 그가 막고 있는 공간을 통과해 가기 어려울 것입니다.

크리쳐의 공간은 또한 그 크리쳐가 효율적으로 싸울 수 있는 범위를 의미하기도 합니다. 따라서, 하나의 크리쳐를 실질적으로 포위할 수 있는 크리쳐의 숫자에는 한계가 있습니다. 중형 크기의 전투 참가자들만을 가정한다면, 한 명의 참가자는 5ft 반경에서 최대 8명까지의 적들에게 포위될 수 있습니다.

더 큰 크리쳐들은 상대적으로 더 많은 공간을 점유하기 때문에, 포위에 참가할 수 있는 숫자는 더 적어집니다. 만약 대형 크기의 크리쳐 넷이 중형 이하 크리쳐 하나를 포위하려 한다면, 더는 끼어들 구석이 없을 것입니다. 이와는 반대로, 초대형 크기의 크리쳐 하나는 최대 20명까지의 중형 크리쳐들이 포위할 수 있을 것입니다.

#### 좁은 장소에 끼어 들어가기

크리쳐는 자기 크기보다 한 단계 작은 크기의 공간에도 억지로 끼어 들어갈 수 있습니다. 그러므로 대형 크기의 크리쳐는 5ft 폭의통로에도 억지로 들어가려 할 수 있을 것입니다. 이렇게 공간에 끼어 있는 동안, 해당 크리쳐는 1ft 이동할 때마다 추가로 1ft씩의이동력을 더 소모해야 하며, 모든 명중 굴림과 민첩 내성 굴림에불리점을 받게 됩니다. 좁은 공간에 끼어있는 크리쳐를 목표로 하는 명중 굴림은 이점을 받습니다.

# 전투 중의 행동

당신은 전투 도중 아래 주어진 행동들을 포함해 당신의 클래스나 특별 기능으로 인해 얻은 행동, 혹은 임기응변으로 하고자 하는 행동 등을 할 수 있습니다. 많은 괴물들 역시 자신들의 게임 자료 에 취할 수 있는 행동의 선택지들이 있습니다.

당신이 아래 설명된 규칙들에 해당하지 않는 행동을 하려 하는 경우, DM은 그 행동이 가능한지 아닌지와 그 행동을 위해서 판정이 필요하다면 어떤 판정을 해야 하는지 말해 줄 것입니다.

# 공격 ATTACK

전투에서 가장 일반적인 행동은 공격 행동입니다. 당신이 검을 휘 두르든, 활로 화살을 쏘든, 주먹을 날리든 마찬가지의 공격 행동 으로 취급합니다.

#### 격자판 이용하기

만약 당신이 사각형 격자 지도와 미니어쳐 혹은 다른 토큰을 사용해 서 전투를 한다면, 아래 규칙을 이용하십시오.

사각형. 각 사각형의 한 변은 5ft 길이를 나타냅니다.

속도.ft 단위로 이동하는 대신, 사각형의 칸 단위로 이동을 계산하는 편을 추천합니다. 이것은 대개 이동속도가 5ft 단위로 끊어지기 때문입니다. 이 방법은 특히 당신이 이동속도를 5로 나누어 계산할 수있어 더 편합니다. 예를 들어, 당신이 30ft 이동속도를 지니고 있다면, 6칸을 이동할 수 있는 것입니다.

**칸 들어가기.** 옆 칸에 들어가려면, 당신은 최소 1칸의 이동력이 남아 있어야 합니다. 이는 대각선으로 인접해 있는 칸이라 해도 마찬가지입니다. (대각선 이동 규칙은 부드러운 게임 진행을 위해 현실성을약간 희생시키는 것입니다. 현실적인 대각선 이동 규칙에 대해서는 던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)를 참조하십시오.)

만약 어려운 지형 등의 이유로 해당 칸에 이동할 때 추가적인 이동력을 소모해야 한다면, 당신은 들어가는데 필요한 만큼의 이동력을 소비하지 않는 한 그 칸에 들어갈 수 없습니다. 예를 들어, 당신이 지금 있는 칸에서 옆에 있는 어려운 지형 칸으로 이동하려면 2칸의 이동력을 소비해야 합니다.

**모서리.** 대각선 이동으로는 벽의 모서리를 지나갈 수 없으며, 마찬 가지로 큰 나무나 다른 지형들로 모서리가 있는 경우 역시 대각선 이 동이 불가능합니다.

**사거리.** 사각 격자 지도에서 사거리를 측정하려면, 인접해 있는 칸에서 목표가 위치한 칸까지를 세어보면 됩니다. 사거리는 가능한 최단거리로 계산합니다.

이 행동을 사용하면, 당신은 근접이나 장거리 공격을 한 번 가할 수 있습니다. 공격에 대해서는 "공격 가하기" 부분을 참조하십시오. 파이터의 행동 연쇄 요소 같은 몇몇 기능들을 이용하면, 당신 은 공격 행동으로 여러 차례의 공격을 가할 수도 있습니다.

# 주문 시전 CAST A SPELL

위저드나 클레릭 같은 주문시전자들을 포함해 주문을 시전할 수 있는 능력을 갖춘 다양한 괴물들 역시 전투에서 주문을 이용해 강력한 효과를 얻을 수 있습니다. 주문들은 저마다 시전 시간이 있으며, 이에 따라 시전자는 행동, 반응행동, 추가 행동을 포함해 길게는 몇분에서 몇시간에 이르는 시간 동안 시전을 해야 주문을 사용할 수 있습니다. 그러므로 주문 시전이 꼭 행동이라는 보장은 없습니다만, 대부분의 주문들은 1 행동의 시전 시간을 지니고 있습니다. 따라서 주문시전자는 전투 중 자신의 행동을 사용하여 주문을 시전할 수 있습니다. 주문시전에 대한 규칙은 제10장을 참조하십시오.

## 질주 DASH

질주 행동을 사용하면, 당신은 그 턴에 추가로 이동력을 얻게 됩니다. 이 이동력은 당신의 이동속도만큼 늘어나며, 만약 이동속도에 수정치를 받고 있다면 그 수정치도 영향을 줍니다. 예를 들어당신이 30ft의 이동속도를 가지고 있다면, 질주 행동을 사용한 경우 당신은 자기 턴에 최대 60ft 거리까지를 움직일 수 있습니다.

이동속도에 영향을 주는 모든 요소는 이렇게 늘어난 이동속도에도 영향을 미칩니다. 예를 들어 당신은 본래 30ft 이동속도를 지니고 있었는데 어떤 이유로 15ft까지 줄어든 상태였다면, 질주 행동을 취할 경우 한 턴에 최대 30ft까지 움직일 수 있는 셈입니다.

# 퇴각 DISENGAGE

당신이 퇴각 행동을 사용하면, 당신의 이동은 그 턴이 끝날 때까지 기회공격을 유발하지 않습니다.

## 회피 Dodge

회피 행동을 사용하면, 당신은 전력으로 공격을 피하는 데 전념하게 됩니다. 당신의 다음 턴이 시작될 때까지, 당신이 볼 수 있는 공격자가 가하는 모든 명중 굴림에는 불리점이 가해지며, 당신은 민첩 내성 굴림에 이점을 받을 수 있습니다. 당신은 행동불능 상태(부록 A를 참조하십시오.)가 되거나 이동속도가 0으로 떨어진 상태에서는 이 행동의 효과를 얻을 수 없습니다.

#### 임기응변으로 행동하기

당신의 캐릭터는 전투 중에 이 장에서 다루고 있지 않은 행동을 시도할 수도 있습니다. 문을 깨부수려 한다거나, 적을 위협하려 하거나, 마법적인 방어의 약점을 찾아보려 하거나, 적과 협상을 벌이려 하는 등이이러한 행동에 해당합니다. 캐릭터들이할 수 있는 행동의 한계는 오로지 플레이어의 상상력과 자신들의 능력치로만 제한받습니다. 임기응변으로 취할 수 있는 다양한 행동들에 대한 영감을 얻으려면 제7장의능력 점수들을 참조하십시오.

당신이 다른 규칙들로는 설명되지 않는 행동을 하려 할 경우, DM은 그 행동이 가능한지 아닌지, 그리고 성공이냐 실패냐를 알기 위해 판정이 필요한 경우 어떤 판정을 해야 하는지 당신에게 이야기해 줄 것입니다.

# 원호 HELP

당신은 어떤 일을 수행하는 다른 크리쳐에게 도움을 빌려줄 수 있습니다. 당신이 원호 행동을 취하면, 당신이 도와주는 크리쳐는 도움을 받은 다음번 능력 판정에 이점을 받을 수 있습니다. 그러나 이 이점은 당신의 다음 턴이 시작되기 전까지만 지속됩니다.

그게 아니면, 당신은 주변 5ft 내에서 다른 크리쳐를 공격하려는 우호적인 크리쳐에게 도움을 줄 수 있습니다. 당신은 적에게 거짓 공격 동작을 가하거나 주의를 분산시키는 등 동료가 더 효과적으로 공격을 가할 수 있게 도와주는 것입니다. 만약 당신의 동료가 당신의 다음 턴이 시작되기 전까지 목표를 공격했다면, 첫번째 명중 굴림에 이점을 받게 됩니다.

## 은신 HIDE

당신이 은신 행동을 취하면, 민첩(은신) 판정으로 숨으려고 시도하게 됩니다. 은신에 대한 규칙은 제7장을 참조하십시오. 당신이성공한다면, 당신은 은신에 따른 이익을 얻게 됩니다. 이 이익은이 장의 뒷부분에 나와 있는 "보이지 않는 공격자와 목표" 부분을참조하십시오.

# 대기 READY

때로는 적에게 뛰어오르려 하거나 특정한 상황이 올 때까지 기다려야 할 때도 있습니다. 이렇게 기다리려면, 당신은 자기 턴에 대기 행동을 취했다가 그 라운드의 나중에 반응행동을 사용해 준비했던 행동을 할 수 있습니다.

먼저, 당신은 반응행동의 발동조건을 지정합니다. 그런 다음, 당신은 발동조건이 걸렸을 때 어떤 행동을 취할지를 선택합니다. 혹은 발동 조건이 걸렸을 때 그에 반응해 어떻게 이동하겠다는 식으로 정해도 됩니다. 예를 들어 "만약 사교도가 함정 바닥 위에올라선다면, 나는 손잡이를 당겨서 바닥을 열겠어"라거나 "만약고블린이 내 옆에 다가온다면, 나는 멀리 떨어질 거야." 같은 식으로 준비 행동을 선언할 수 있습니다.

발동 조건이 일어나면, 당신은 반응행동을 사용해 발동 조건이 되는 사건이 끝난 직후 정해진 대로 움직이거나, 발동 조건을 무시하는 것을 택할 수 있습니다. 당신은 라운드 당 오직 한 번의 반응행동만 할 수 있다는 점도 기억하십시오. 대기한 행동은 당신의다음 턴이 시작될 때까지 발동될 수 있습니다.

당신이 주문을 준비한다면, 당신은 정상적으로 주문을 시전한 것이지만 그 힘이 나타나는 것을 보류하고 있다가, 발동 조건이일어나면 주문의 힘을 해방한 것입니다. 시전 시간이 1 행동인 주문만을 대기할 수 있으며, 주문의 힘을 보류하고 있으려면 그동안당신은 집중을 유지해야 합니다. (집중에 대해서는 제10장을 참조하십시오.) 만약 집중이 깨지게 된다면, 주문은 아무런 효과도내지 못하고 끝나게 될 것입니다. 예를 들어, 당신이 거미줄Web주문에 집중하는 동안 마법 화살Magic Missile 주문을 대기 행동으로 사용하려 했다면, 동시에 두 주문에 집중할 수 없으므로 일단 거미줄 주문은 끝나게 되며, 반응행동을 사용하기 전에 당신이 피해를 받았다면 마법 화살에 대한 집중을 유지할 수 있는지 판정해야 하고, 이 판정에 실패할 경우 마법 화살 주문 역시 깨지게 됩니다.

# 수색 SEARCH

수색 행동을 취하게 되면, 당신은 무언가를 찾는데 전력을 기울이게 됩니다. 당신이 찾으려는 것이 무엇인가에 따라 DM은 지혜(감지) 판정이나 지능(수사) 판정을 요구할 수 있습니다.

# 물건 사용 Use an Object

일반적인 경우, 칼을 뽑는 것은 공격 행동의 일환으로 취급하는 등 행동을 사용하지 않아도 물체를 다루는 것은 가능합니다. 그러나 사용하기 위해 행동이 필요한 물건도 있으며, 그 경우 그 물건을 사용하기 위해서는 물건 사용 행동을 취해야 합니다. 이 행동은 또한 여러 턴을 들여야 사용할 수 있는 물건을 다루는 용도로도 유용하게 사용할 수 있습니다.

# 공격 가하기

근접 공격을 가하든. 장거리 공격을 가하든. 아니면 주문을 시전 하면서 명중 굴림을 하든. 이 모든 공격은 아래와 같은 단순한 구 조로 처리할 수 있습니다.

- 1. 목표 정하기. 당신의 공격 사거리 내에서 목표를 정합니다. 목 표는 크리쳐이거나 물체, 혹은 특정 지역일 수 있습니다.
- 2. 수정치 결정. DM은 목표가 엄폐를 받고 있는지 결정하고 목표를 공격할 때 이점이나 불리점을 받는지 정합니다. 또한, 주문이나 특별 능력 기타 효과로 인해 명중 굴림에 보너스나 페널타가 가해질 수 있습니다.
- 3. 공격 확인. 당신은 명중 굴림을 굴립니다. 명중하면 규칙에 예외라고 명시되어 있지 않은 한 그에 해당하는 피해 굴림을 굴립니다. 몇몇 공격은 피해를 주는 대신 특별한 상태 이상을 가하는 경우도 있습니다.

만약 어떤 행동을 공격으로 쳐야 하는가 아닌가에 대해 의구심이 든다면, 간단한 판단 방법이 있습니다. 만약 당신이 명중 굴림을 굴려야 한다면, 그 행동은 공격으로 취급받는 것입니다.

## 명중 굴림

공격 행동을 하면, 명중 굴림의 결과에 따라 공격이 명중하거나 빗나갑니다. 명중 굴림을 굴릴 때는 d20을 굴린 다음 해당하는 수정치를 적용합니다. 만약 굴림의 결과가 목표의 방어도(AC) 이상이라면 공격은 명중한 것입니다. 캐릭터의 AC는 캐릭터 제작시 결정되며, 괴물의 AC는 게임 자료 상자에 나와 있습니다.

#### 명중 굴림 수정치

명중 굴림을 굴릴 때, 가장 널리 사용되는 수정치들은 능력 수정 치와 캐릭터의 숙련 보너스입니다. 괴물의 경우 명중 굴림을 할 때, 게임 자료에 수록된 수정치를 사용합니다.

*능력 수정치.* 근접 공격의 경우 주로 근력 수정치를 사용하며, 장거리 공격의 경우 주로 민첩 수정치를 사용합니다. 교묘함이나 투척 속성이 있는 무기의 경우 예외가 되기도 합니다.

**몇몇 주문들 역시 명중 굴림을 요구하기도 합니다.** 이런 경우, 주문 공격에 사용되는 능력 수정치는 그 시전자의 주문시전 능력 치이며, 이에 대해서는 제10장에서 상세히 설명하고 있습니다.

**숙련 보너스.** 당신은 숙련을 지닌 무기를 사용해서 공격할 때 명중 굴림에 숙련 보너스를 더할 수 있으며 주문 공격을 가할 때도 숙련 보너스를 더할 수 있습니다.

#### 1이나 20이 나왔을 때

때로는 숙명이 전투의 참가자를 축복하거나 저주를 내리기도 하며, 이런 이유로 초심자가 적을 명중시키거나 숙련자가 빗나가는 경우도 발생합니다.

만약 명중 굴림의 d20에서 20이 나왔다면, 이 공격은 다른 수 정치나 목표의 AC와 무관하게 무조건 명중한 것으로 칩니다. 이에 더해 그 공격은 치명타로 취급하며, 치명타에 대해서는 이 장의 뒤에서 더 자세히 설명할 것입니다.

만약 명중 굴림의 d20에서 1이 나왔다면, 이 공격은 다른 수정 치나 목표의 AC와 무관하게 무조건 빗나간 것으로 칩니다.

## 보이지 않는 공격자와 목표

전투 참가자들은 은신하려 하거나, *투명화Invisibility* 주문을 시전하거나 어둠 속에 들어가 적의 주의를 피하려 할 수 있습니다.

당신이 볼 수 없는 목표를 공격하려 하는 경우, 당신은 명중 굴림에 불리점을 받게 됩니다. 이는 당신이 목표의 위치를 짐작하여 공격하려 하거나, 소리만 듣고 보이지는 않는 상태에서 목표로 삼은 경우 역시 해당합니다. 만약 당신이 짐작한 자리에 목표가 없다면, 공격은 자동으로 실패합니다. 하지만 DM은 대개 공격이 실패했다고만 말해줄 뿐, 그 자리에 적이 있다거나 없다는 식으로이야기를 해 주지 않습니다.

또한, 당신의 모습을 볼 수 없는 크리쳐를 공격할 때는 명중 굴림에 이점을 받을 수 있습니다. 만약 당신이 은신한 상태여서 적이 당신의 위치를 알지 못하는 상태라면, 당신이 공격을 가할 때 그 공격이 명중하든 아니든 당신의 위치는 드러나게 됩니다.

## 장거리 공격

당신은 활이나 석궁을 쏘거나, 핸드액스를 던지려 하거나, 기타 방식으로 투사체를 멀리 있는 적에게 쏘아 보내는 등으로 장거리 공격을 가할 수 있습니다. 괴물들 역시 꼬리에서 가시를 쏘는 등 의 장거리 공격을 할 수 있으며, 여러 가지 주문들 역시 장거리 공 격을 가하곤 합니다.

#### 사거리

당신은 오로지 특정한 사거리 내에 있는 목표에만 장거리 공격을 가할 수 있습니다.

만약 주문 등을 사용한 공격처럼 장거리 공격의 사거리가 하나의 단위로만 나와 있다면, 그보다 먼 거리에 있는 목표에게는 그 공격을 가할 수 없는 것입니다.

하지만 롱보우나 숏보우 등을 사용하는 몇몇 장거리 공격은 두 개의 사거리가 존재합니다. 짧은 쪽은 일반 사거리라고 부르며, 큰 쪽은 먼 사거리 라고 부릅니다. 당신은 일반 사거리보다 멀리 있는 목표를 공격하려 할 경우 명중 굴림에 불리점을 받으며, 먼사거리보다 더 멀리 있는 적은 공격할 수 없습니다.

#### 근접 전투에서의 장거리 공격

적이 바로 옆에 있으면 장거리 공격을 조준하는 것은 더 어려워집니다. 당신 주변 5ft 내에 당신을 인지하고 있으며 행동불능 상태가 아닌 적대적인 크리쳐가 있을 경우, 주문을 사용하든 무기를 사용하든 장거리 공격을 가하려 할 때 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

## 근접 공격

주로 인접한 상태에서 벌어지는 근접 공격은 당신의 간격 내에 있는 적을 공격하는 것입니다. 근접 공격은 주로 검이나 도끼. 워해머 등의 무기를 이용해 이루어집니다. 일반적인 괴물들 역시 할퀴기나 뿔, 이빨, 촉수나 다른 신체 부위를 이용해 근접 공격을 가하곤 합니다. 몇몇 주문들 역시 근접 공격을 가할 수 있습니다.

대부분의 크리쳐는 5ft의 **간격**을 지니고 있으며, 따라서 5ft 내에 위치한 목표에 대해서만 근접 공격을 가할 수 있습니다. 몇몇 크리쳐들(대개 중형보다 큰 크기를 지닌 크리쳐들)의 경우, 5ft보다 먼 거리에서도 근접 공격을 가하며, 이 경우는 그들의 상세 설명에 근접 공격의 거리가 나와 있습니다.

당신은 무기를 대신해 주먹이나 발차기, 박치기 등으로 **비무장** 공격을 가할 수 있습니다. (비무장 공격은 무기로 취급하지 않습

니다.) 비무장 공격이 명중하면 1 + 당신의 근력 수정치만큼 타격 피해를 가할 수 있습니다. 당신은 비무장 공격에 숙련된 것으로 취급합니다.

#### 기회공격

전투 상황에서는 모두가 적이 방어에 헛점을 보이길 감시하고 있습니다. 스스로를 위험에 노출시키면서까지 무작정 적에게서 떨어지는 경우, 기회공격을 유발하게 됩니다.

당신은 자신이 볼 수 있는 적대적 크리쳐가 당신의 공격 범위를 벗어나려는 순간 기회공격을 가할 수 있습니다. 기회공격을 가하려 면 반응행동을 사용해야 합니다. 당신은 기회공격을 유발한 크리쳐 에게 한 번의 근접 공격을 가할 수 있습니다. 기회공격은 해당 크리 쳐가 당신의 간격을 벗어나기 직전에 가해집니다.

퇴각 행동을 사용할 경우 기회공격을 유발하는 것을 피할 수 있습니다. 또한 순간이동을 하거나 다른 누군가, 혹은 무엇인가에 의해 강제로 이동된 경우 역시 기회공격을 유발하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 폭발에 의해 적의 간격 밖으로 튕겨 나갔거나 공중에서 싸우다 중력 때문에 적에게서 멀어져 떨어지는 경우는 기회공격을 유발하지 않습니다.

#### 쌍수 전투

당신이 한 손에 드는 경량형 근접 무기를 사용하여 공격 행동을 취한 경우, 추가 행동을 사용하여 반대편 손에 쥐고 있는 다른 경 량형 근접 무기로도 공격을 가할 수 있습니다. 두 번째 공격의 경 우, 피해 굴림에는 당신의 능력 수정치를 더할 수 없습니다. 만약 수정치가 페널티를 가할 경우, 그 페널티는 적용됩니다.

만약 양손에 든 무기 중 어느 한쪽이 투척 속성을 지닌 경우, 근접 공격을 가하는 대신 그것을 던질 수도 있습니다.

#### 붙잡기

당신이 어떤 크리쳐와 몸싸움을 하며 붙잡으려 한다면, 공격 행동을 사용할 때 특별한 형태의 근접 공격인 붙잡기를 시도할 수 있습니다. 공격 행동 한 번으로 여러 번 명중 굴림을 할 수 있다면, 그 횟수 중 1회를 대신해 붙잡기를 시도할 수도 있습니다.

당신은 자기보다 한 단계 큰 목표까지 붙잡을 수 있으며, 간격내에 있는 목표만 붙잡으려 시도할 수 있습니다. 붙잡으려면 최소한 한 손이 자유로워야 하며, 이 손을 이용해 판정합니다. 이 판정은 당신의 근력(운동) 판정과 목표의 근력(운동) 또는 민첩(곡예)판정 사이의 대결로 이루어집니다. (목표는 자신이 사용하는 판정을 정할 수 있습니다.) 상대가 행동불능 상태라면 자동으로 붙잡히게 됩니다. 대결에서 당신이 이겼다면 목표는 붙잡힌 상태(부록 A 참조)가 됩니다. 이 상태는 종료되는 상황에 처하거나, 당신이적을 풀어주며 끝낼 수 있습니다. (행동 소모 없음.)

붙잡힌 상태에서 빠져나가기. 붙잡힌 크리쳐는 행동을 사용해 탈출 시도를 할 수 있습니다. 탈출 시도를 하려면 근력(운동) 또는 민첩(곡예) 판정으로 당신의 근력(운동) 판정과 대결을 벌여 이겨 야만 합니다.

**붙잡힌 크리쳐 움직이기.** 당신이 움직이게 되면, 당신은 붙잡고 있는 크리쳐를 같이 움직일 수 있습니다. 하지만 이 경우 당신의 이동력은 절반이 됩니다. 붙잡은 크리쳐가 당신보다 두 단계이상 작은 경우에는 이동력이 줄어들지 않습니다.

#### 전투에서의 대결 판정

전투 중에는 적과 힘겨루기를 해야 하는 경우가 가끔 벌어지기도 합니다. 그런 도전은 대결 판정으로 해결할 수 있습니다. 이 부분에서 다루는 대표적인 대결 판정은 붙잡기와 밀어붙이기입니다. DM은 이러한 판정을 참고삼아 임기응변으로 다른 대결 판정 역시 만들어 낼 수있습니다.

#### 크리쳐 밀어붙이기

당신은 공격 행동을 사용해서 특별한 공격 행동인 밀어붙이기를 통해 상대를 쓰러트리거나 멀리 밀어낼 수 있습니다. 당신이 공격 행동으로 여러 번의 공격을 가할 수 있다면, 밀어붙이기는 그 공 격 횟수 중 1회를 대신해 사용할 수 있습니다.

당신은 자기보다 한 단계 큰 목표까지 밀 수 있으며, 간격 내에 있는 목표만 밀어내려 시도할 수 있습니다. 이 시도는 당신의 근력 (운동) 판정과 목표의 근력(운동) 또는 민첩(곡예) 판정 사이의 대 결로 이루어집니다. (목표는 자신이 사용하는 판정을 정할 수 있습니다.) 상대가 행동불능 상태라면 자동으로 패합니다. 당신이 승리하면, 당신은 상대를 넘어트리거나 5ft 멀리 밀어낼 수있습니다.

# 엄폐

벽이나 나무, 기타 장애물들은 전투 도중에 엄폐를 제공할 수 있으며, 당신에게 해를 끼치는 것을 더 어렵게 만들 수 있습니다. 목 표는 당신으로부터 엄폐물을 사이에 두고 반대편에 있을 때만 엄폐의 이익을 받을 수 있습니다.

엄폐에는 3단계가 있습니다. 만약 목표가 여러 가지 엄폐물에서 엄폐를 받고 있다면, 그중 가장 높은 단계의 방어를 제공하는 엄폐만을 적용합니다. 여러 단계는 서로 더해지지 않습니다. 예를들어, 만약 목표가 절반 엄폐를 주는 다른 크리쳐 뒤에 숨어 있는 동시에 다른 한편으로는 나무 등걸로 인해 3/4 엄폐를 받고 있다면, 목표는 오직 3/4 엄폐만 적용받게 될 것입니다.

절반 엄폐를 받는 대상은 AC와 민첩 내성 굴림에 +2 보너스를 받습니다. 절반 엄폐가 있는 목표는 자기 몸의 반 정도를 가리는 엄폐물로 보호받고 있는 것입니다. 이 장애물은 낮은 벽이거나 커다란 가구의 일부, 혹은 좁은 나무 등걸이나 다른 크리쳐 등일 수 있습니다. 적대적이든 우호적이든, 다른 크리쳐는 엄폐를 제공합니다.

3/4 엄폐를 받는 대상은 AC와 민첩 내성 굴림에 +5 보너스를 받습니다. 3/4 엄폐가 있는 목표는 자기 몸의 3/4 정도를 가리는 엄폐물로 보호받고 있는 것입니다. 이러한 장애물로는 창살문이나 화살 총안, 혹은 두꺼운 나무 등걸 등이 있습니다.

완전 엄폐를 받는 대상은 직접적인 공격이나 주문의 목표가 될수 없지만, 몇몇 주문들은 효과 범위를 통해 엄폐물 뒤의 목표에게도 영향을 줄수 있습니다. 완전 엄폐를 가진 목표는 장애물로 완전히 가려져 있는 것입니다.

# 피해와 치료

부상과 죽음의 위험은 D&D의 세계를 탐사하는 이들에게 항상 가까이에 있는 것입니다. 검에 찔리거나 화살에 명중 당하고, *화염 구Fireball* 주문의 폭염에 맞는 것 모두 피해를 가하며, 이런 피해가 쌓이면 가장 강인한 크리쳐라도 죽음에 이를 수 있습니다.

## 히트 포인트

히트 포인트란 정신적이고 육체적인 내구성, 살고자 하는 의지, 행운 등을 모두 총합하여 나타내는 지표입니다. 더 많은 히트 포인트를 지닌 크리쳐는 더 죽이기 어렵습니다. 한편 더 적은 히트 포인트를 가진 크리쳐는 더 연약합니다.

크리쳐의 현재 히트 포인트(대개 그냥 히트 포인트 혹은 hp라하면 이것을 말합니다.)는 최대치에서 0까지 다양하게 나타날 수 있습니다. 이 수치는 크리쳐가 피해를 받거나 회복을 받는 과정에따라 계속 변화합니다.

크리쳐가 피해를 받을 때마다, 그만큼 hp가 떨어집니다. 히트 포인트가 떨어진다 해도, 완전히 0이 되지 않는 한은 크리쳐의 행 동능력에 아무런 지장을 주지 않습니다.

제9장: 전투

## 피해 굴림

무기나 주문, 괴물의 해로운 능력 들은 얼마나 많은 피해를 가하는 지가 명시되어 있습니다. 당신은 피해 주사위(들)을 굴리고 여기에 수정치를 적용해 목표에 피해를 가하게 됩니다. 마법 무기나 특별한 능력 기타 다른 요소들은 피해에 보너스를 줄 수 있습니다.

**무기**로 공격을 가한 경우, 당신은 명중 굴림에 사용한 것과 같은 능력 수정치를 피해에도 더할 수 있습니다. **주문**으로 피해를 가한 경우 얼마나 많은 피해 주사위를 굴리며 어떤 수정치를 더하는지가 주문의 설명에 명시되어 있습니다.

만약 주문이나 기타 효과로 인해 **하나 이상의 목표**에게 동시에 피해를 주는 경우, 전체 목표에게 같은 피해 굴림을 사용합니다. 예를 들어, 위저드가 *화염구Fireball* 주문을 시전하거나 클레릭이 *화염 직격Flame Strike* 주문을 시전하는 경우, 그 주문의 유효 범위 내에 있는 모든 크리쳐는 한 번의 피해 굴림으로 나오는 피해를 똑같이 받습니다.

#### 치명타

당신이 치명타를 가하게 되면, 당신은 해당 공격으로 목표에게 피해를 줄 때 추가 주사위를 굴릴 수 있습니다. 공격의 피해 주사위를 두 번 굴린 다음, 주사위 값을 더합니다. 그런 다음 일반적인경우와 같은 수정치를 더합니다. 게임을 빠르게 진행하려면, 그냥피해 주사위만 한번 더 굴린다고 생각하면 됩니다.

예를 들어. 당신이 대거로 치명타를 가한 경우, 1d4가 아니라 2d4 피해를 굴린 다음 수정치를 더하게 될 것입니다. 만약 로그의 암습 공격처럼 해당 공격에 피해 주사위를 더 굴릴 수 있다면. 그 주사위들 역시 한번씩 더 굴립니다.

#### 피해 종류

다양한 공격과 피해를 가하는 주문, 기타 해로운 효과들은 서로 다른 종류의 피해를 가합니다. 피해 종류들은 저마다 다른 규칙을 따르지는 않지만, 피해 저항 등의 일부 규칙에서는 피해의 종류가 중요합니다.

아래 나와 있는 피해 종류들은 대표적인 예시들이며, 이를 이용해서 DM은 새로운 효과의 피해 종류를 결정할 수 있을 것입니다.

**관통.** 날카로운 창이나 괴물의 이빨 등 찍고 꿰뚫는 공격들은 관통 피해를 가합니다.

**광휘.** 클레릭의 화염 직격 주문이나 천사의 강타하는 무기, 살을 태우는 듯한 불길과 영혼의 힘으로 가득찬 공격은 광휘 피해를 가합니다.

*냉기.* 얼음 데빌의 창에서 피어오르는 지옥의 한기나 화이트 드래곤의 얼어붙을 듯한 브레스 등은 냉기 피해를 가합니다.

**독성.** 맹독 가시나 그린 드레곤의 브레스 같은 독가스는 독성 피해를 가합니다.

**번개.** 번개Lightning Bolt 주문이나 블루 드래곤의 번개 브레스는 번개 피해를 가합니다.

*사령*. 몇몇 언데드나 *냉랭한 접촉Chill Touch* 같은 일부 주문들은 물질이나 심지어 영혼조차 시들게 하는 사령 피해를 가합니다.

#### 피해 효과의 묘사

던전 마스터는 hp가 떨어지고 있는 모습을 다양한 방식으로 묘사합니다. 당신의 현재 hp가 최대치의 절반 이상이라면, 일반적으로 당신은 별다른 부상의 징후를 보이지 않을 것입니다. 최대hp의 절반 미만으로 떨어졌다면, 피로의 징후가 보이고 여기저기 긁히거나 멍든 상처가 생긴 것입니다. 공격을 받아 hp가 0으로 떨어지게 되었다면, 출혈이 생기는 상처나 큰 부상을 입은 것일 수도 있고 그저 의식을 잃어무의식 상태로 쓰러진 것일 수도 있습니다.

*산성.* 블랙 드래곤의 브레스나 블랙 푸딩의 녹아내리는 효소 등 부식성 공격은 산성 피해를 가합니다.

**역장.** 역장은 피해를 가하는 가장 순수한 형태의 마법적인 힘입니다. 역장을 가하는 효과는 대개 *마법 화살Magic Missile*이나 *영체 무기Spiritual Weapon* 등의 마법 주문에 의한 것입니다.

정신. 마인드 플레이어의 정신파 등 정신적인 능력들은 정신 피해를 가합니다.

**참격.** 검이나 도끼, 괴물들의 발톱으로 할퀴는 공격 등은 참격 피해를 가합니다.

**천둥.** 굉음이 울리는 소리나 *천둥파도Thunderwave* 같은 주문 등은 천둥 피해를 가합니다.

**타격.** 단단한 물리적 힘-망치나 추락, 조이기 등-은 타격 피해 를 가합니다.

**화염.** 레드 드래곤이 토해내는 불꽃이나 불을 만들어내는 다양한 주문들은 화염 피해를 가합니다.

## 피해 저항과 취약성

몇몇 크리쳐나 물체들은 특정한 종류의 피해를 놀랍도록 잘 견디 거나, 특별히 더 괴로워 하기도 합니다.

만약 어떤 크리쳐나 물체가 특정 피해 종류에 저항이 있을 경우, 해당하는 종류의 피해는 절반만 받게 됩니다. 반면 어떤 크리쳐나 물체가 특정 피해 종류에 취약성이 있을 경우, 해당하는 종류의 피해는 두 배로 받게 됩니다.

저항이나 면역성은 다른 모든 수정치가 계산된 다음 마지막으로 적용됩니다. 예를 들어, 타격 피해에 저항이 있는 어떤 크리쳐가 25점의 타격 피해를 받았다고 해 봅시다. 해당 크리쳐는 또한모든 피해를 5점 줄여주는 마법적인 오오라의 영향을 받고 있었습니다. 그렇다면 먼저 25점의 피해에서 5점을 뺀 20점에 대해서저항을 적용하며, 최종적으로 받는 피해는 10점이 됩니다.

한 번 받는 공격에 여러 저항이나 취약성이 관여한다 해도, 저항이나 취약성으로 인한 변화는 단 한번만 적용됩니다. 예를 들어, 화염 피해에 대한 저항과 모든 비마법적 피해에 대한 저항을 동시에 가지고 있는 크리쳐가 비마법적 화염 피해를 받았다면, 저항은 한 번만 적용되므로 피해는 (1/4이 아니라) 절반으로만 줄어듭니다.

## 치료

목숨을 잃은 것이 아닌 한, 피해는 영원히 남지 않습니다. 심지어 죽음을 당했다 하더라도 강력한 마법의 힘을 통하면 다시 살아날 수 있습니다. 제8장에서 설명한 바와 같이 휴식을 취하면 크리쳐의 hp를 회복할 수 있으며, 상처 치료Cure Wounds 주문이나 치유의 물약(Potion of Healing) 등과 같은 마법적 수단을 이용하면 그 즉시 피해를 회복할 수도 있습니다.

크리쳐가 어떤 종류이든 치료를 받게 되면, 회복된 hp가 현재의 hp 총량에 더해집니다. 크리쳐의 hp는 최대hp를 넘을 수 없으며, 초과하여 회복된 분량은 그냥 사라집니다. 예를 들어, 드루이드가 레인저에게 8점의 hp를 회복시켰다고 합시다. 만약 레인저의 현재 hp가 14점이고 최대 hp가 20점이라면, 8점을 회복받았다 해도 레인저는 오직 6점만 얻어서 최대치인 20점까지만 회복할 수 있습니다.

죽은 크리쳐는 *재활성화Revivify* 주문 등의 마법을 통해 다시 살아나기 전까지는 hp를 회복할 수 없습니다.

## 히트 포인트 0이 되었을 때

당신의 hp가 0으로 떨어지면 당신은 아래 주어지는 상황에 따라 즉사하거나 무의식 상태로 쓰러질 수도 있습니다.

#### 즉사

거대한 피해를 받으면 당신은 즉사하게 됩니다. 피해를 받아 당신의 hp가 0이 되고도 남는 피해가 있을 때, 이 남은 피해가 당신의 최대hp와 같거나 그보다 크다면 당신은 즉사한 것입니다.

예를 들어 최대 hp 12인 클레릭이 6 hp만 남은 상황이라고 해봅시다. 그가 어떤 공격으로 18점의 피해를 받은 경우 hp가 0이 되고도 12점의 피해가 더 남은 셈입니다. 이렇게 남은 피해가 클레릭의 최대 hp 이상이므로, 클레릭은 그 피해로 인해 즉사했습니다.

#### 무의식 상태로 쓰러지기

만약 피해로 인해 hp가 0으로 떨어지긴 했지만 즉사한 것은 아니라면, 당신은 무의식 상태(부록 A를 참조하십시오.)가 되어 바닥에 쓰러집니다. 이 무의식 상태는 당신이 hp를 회복하면 끝납니다.

#### 죽음 내성 굴림

당신의 hp가 0인 상태에서 자기 턴을 시작하게 되면, 당신은 특별한 종류의 내성 굴림인 죽음 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성 굴림은 당신이 죽음으로 한발짝 다가서는지, 삶으로 돌아오는지를 나타내는 것입니다. 다른 내성 굴림들과 달리, 죽음 내성 굴림에는 능력치가 사용되지 않습니다. 당신은 오로지 운명의 손에 있는 것이며, 주문이나 다른 특수한 효과들로만 죽음 내성 굴림에 영향을 가해 살아 돌아올 확률을 높여줄 수 있습니다.

d20을 굴리십시오. 결과가 10 이상이라면, 당신은 성공한 것입니다. 9 이하라면, 당신은 실패한 것입니다. 성공이나 실패 한 번으로는 아무 효과가 없습니다. 하지만 도합 3번 성공했다면, 당신은 안정화된 것입니다. (아래를 참조하십시오.) 반면 도합 3번 실패했다면, 당신은 사망한 것입니다. 성공이나 실패는 꼭 연속해서 일어나야 할 필요가 없으며, 어느 쪽이든 먼저 누적되는 쪽의 결과가 일어납니다. 당신이 hp를 회복하거나 안정화되면 죽음 내성굴림의 성공과 실패 횟수는 다시 0으로 돌아갑니다.

1이나 20이 나왔을 때. 당신이 죽음 내성을 굴렸을 때 1이 나왔다면, 2번 실패한 것으로 칩니다. 반면 d20에서 20이 나왔다면, 당신은 hp 1점을 회복합니다.

Ohp에서 피해를 받을 때. 만약 당신이 Ohp인 상태에서 피해를 받게 되면, 한 번 피해를 입을 때마다 죽음 내성 굴림에 한번씩 실패한 것으로 칩니다. 만약 당신이 받은 피해가 치명타라면, 죽음 내성에 두 번 실패한 것으로 칩니다. 만약 받은 피해가 당신의 최대hp 이상이라면, 당신은 즉사한 것입니다.

#### 크리쳐 안정화

Ohp가 된 크리쳐를 살리는 가장 좋은 방법은 치료를 하는 것입니다. 하지만 회복이 불가능한 상황이라면, 크리쳐는 죽음 내성 굴림에 실패하지 않는 한 안정화시킬 수 있습니다.

당신은 행동을 사용해 구급 도구를 통해 무의식 상태의 크리쳐 를 안정화하려고 시도할 수 있습니다. 이 안정화 시도는 DC 10의 지혜(의학) 판정으로 이루어집니다.

안정화된 크리쳐는 hp가 0이긴 하지만 죽음 내성 굴림을 굴릴 필요가 없으며, 여전히 무의식 상태로 남아 있습니다. 이 상태에서 다시 피해를 받게 되면 안정화는 중단되며, 다시 죽음 내성 굴림을 굴리기 시작해야 합니다. 안정화된 크리쳐가 치유를 받지 않을 경우, 1d4 시간이 지나서 스스로 1hp를 회복하게 됩니다.

#### 괴물과 죽음

대부분의 DM은 괴물의 hp가 0이 되었을 때 무의식 상태로 만들어 죽음 내성 굴림을 굴리기보다는 즉시 죽었다고 판정합니다.

강력한 악역이나 특별한 NPC들의 경우 이런 규칙에서 예외가 될 수도 있습니다. DM은 이런 캐릭터의 경우 hp가 0으로 떨어져도 플레이어 캐릭터들과 마찬가지로 무의식 상태로 쓰러져 죽음 내성 굴림을 굴린다고 할 수 있습니다.

#### 크리쳐 기절시키기

때로는 공격자가 적을 아예 죽이기보다는 행동불능으로 기절시키고자 할 때도 있습니다. 공격자가 근접 공격으로 적의 hp를 0으로 만들었을 때, 공격자는 적을 기절시키길 선택할 수 있습니다. 이경우 공격자는 피해를 가한 즉시 선언해야 합니다. 목숨을 노린 공격 대신 기절 당한 상대방은 즉시 무의식 상태로 안정화됩니다.

## 임시 히트 포인트

몇몇 주문들이나 특별한 능력을 사용하면 크리쳐에게 임시 히트 포인트(임시 hp)를 줄 수 있습니다. 임시 히트 포인트는 실제 히트 포인트가 아닙니다. 더 큰 피해를 견딜 수 있는 방어막 같은 것으로, 당신을 부상으로부터 지켜주는 외부의 히트 포인트라 보면됩니다.

당신이 임시 hp를 가진 상태에서 피해를 받은 경우, 먼저 임시 hp부터 사라집니다. 그런 다음에도 남은 피해가 있다면 실제 hp를 깎게 됩니다. 예를 들어, 당신에게 5점의 임시 hp가 있는 상태에서 7점의 피해를 받았다면, 먼저 임시 hp가 다 사라진 다음 남은 2점의 피해를 받게 될 것입니다.

임시 hp는 당신의 실제 hp과 별개이기 때문에, 임시 hp가 있다면 최대 hp를 넘길 수도 있습니다. 따라서 최대 hp인 상태에서 임시hp를 받으면 그만큼 hp가 더 늘어나는 효과를 얻는 것입니다.

치료는 임시hp를 회복시킬 수 없으며, 임시hp끼리는 서로 더해지지도 않습니다. 만약 당신이 임시hp를 가진 상태에서 다시임시hp를 얻게 되면, 기존에 받았던 것은 사라지고 새로 얻은 임시hp만을 가지게 됩니다. 예를 들어, 당신이 10점의 임시 hp를가지고 있을 때 주문으로 인해 12점의 임시hp를 가지게 되었다면, 당신은 도합한 22점이 아니라 나중에 얻은 12점의 임시 hp만을 갖게 됩니다.

만약 당신의 hp가 0이라면, 임시 hp를 얻는다고 해도 당신이 의식을 되찾거나 안정화하는데 도움을 줄 수 없습니다. 오로지 진짜 치유만이 당신을 구할 수 있습니다.

임시 hp에 따로 지속시간이 명시되어 있지 않은 한, 모든 임시 hp는 소모되거나 긴 휴식을 취할 때 사라지게 됩니다.

# 기승 전투

전투마에 올라탄 기사는 전장을 향해 돌격하며, 그리폰의 등 위에 앉은 위저드는 주문을 시전하고, 페가서스의 고삐를 잡고 하늘 높이 날아오르는 클레릭 역시 탈것이 주는 속도와 기동성의 혜택을 모두 누릴 수 있습니다.

당신보다 한 단계 이상 크면서 기꺼이 당신을 태우려는 크리쳐 는 적합한 구조를 지니고 있는 한 탈것이 될 수 있으며, 이렇게 탈 것에 탄 상태에서는 아래 규칙을 따릅니다.

## 올라타기와 내리기

당신은 이동 도중, 주변 5ft 이내에 있는 크리쳐에게 올라타거나 탄 상태에서 내리려 할 수 있습니다. 올라타기나 내리기는 당신의 이동력 절반을 소비하는 행동입니다. 예를 들어 당신이 30ft의 이동속도를 지니고 있다면, 당신이 말에 올라타려 하는 경우 15ft의 이동력을 소비하게 됩니다. 그러므로, 당신이 15ft 미만의 이동력만을 남겨놓고 있거나 이동속도가 아예 0일 경우에는 탈것에 올라탈 수 없습니다.

만약 어떠한 효과로 인해 당신이 타고 있는 탈것이 당신이나 그 자신의 의지와 무관하게 강제로 이동 당한 경우, 당신은 DC 10의 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며 여기서 실패할 시 탈것 주변 5ft 이내의 공간에 넘어진 상태로 떨어지게 됩니다. 만약 당신이 탈것에 탄 상태에서 넘어트리는 공격을 받았다 해도 마찬가지로 내성 굴림을 굴려야만 합니다.

만약 당신의 탈것이 넘어트려졌다면, 당신은 반응행동을 사용해 즉시 탈것에서 내려 두 발로 지상에 설 수 있습니다. 반응행동을 사용하지 않는다면, 당신은 탈것 주변 5ft 이내의 공간에 넘어진 상태로 떨어지게 됩니다.

## 탈것 조종하기

탈것에 타고 있을 때, 당신에게는 두 선택지가 있습니다. 탈것을 조종하거나, 자유로이 행동하도록 놔두는 것입니다. 드래곤처럼 지능적인 크리쳐는 자유로이 독립적으로 행동할 수 있습니다.

당신은 기수로서 적합한 훈련을 받은 탈것만을 조종할 수 있습니다. 가축으로 키워진 말이나 당나귀 혹은 그와 유사한 동물들은 그러한 훈련을 받았습니다. 조종을 받고 있는 탈것의 우선권은 당신과 같은 순서로 맞춰집니다. 탈것은 당신의 명령대로움직이며, 질주, 퇴각, 회피라는 3가지 행동 선택만 가능합니다. 조종받고 있는 탈것은 당신이 올라탄 턴에서도 이동하고 행동할수 있습니다.

독립적인 탈것은 그 자신의 우선권 순서를 따릅니다. 기수를 태우고 있는 것은 탈것의 행동에 어떠한 제한도 주지 않으며, 자신이 원하는 대로 움직이고 행동할 것입니다. 탈것은 전투에서 도망칠 수도 있으며, 공격을 위해 덤벼들고 심하게 부상당한 적을 먹어치우려 하거나 다른 식으로 당신의 바람과 반대되는 행동을하려 들 수도 있습니다.

어느 쪽이든, 당신이 올라타 있는 동안에 그 탈것이 기회공격을 유발한다면, 공격자는 탈것이나 당신 중 원하는 목표에게 기회 공격을 가할 수 있습니다.

# 수중 전투

모험자들이 해저에 있는 고향으로 퇴각하는 사후아긴을 뒤쫓으려 하거나, 고대의 난파선을 찾아 주변 상어와 혈투를 벌여야 할때, 혹은 던전의 방에서 물이 가득찬 곳에 잠겨 버렸을 때 등, 때때로 모험자들은 도전적인 환경에서 싸워야 할때가 있습니다. 수중에서의 전투는 아래와 같은 규칙을 따릅니다.

수중에서 근접 무기 공격을 가하려 할 때, 수영 이동속도를 지니지 않은 크리쳐는 명중 굴림에 불리점을 받습니다. 이때 수영 이동속도는 선천적인 것이어도 되고 마법으로 부여받은 것이어도 됩니다. 또한 대거, 자벨린, 숏소드, 스피어, 트라이던트를 무기로 사용할 경우 명중 굴림에 불리점을 받지 않습니다.

수중에서 **장거리 무기 공격**을 가하면. 일반 사거리보다 멀리 있는 목표에 대한 공격은 자동으로 빗나갑니다. 심지어 일반 사거리 내에 있다 하더라도 무기가 크로스보우나 그물, 혹은 자벨린처럼 투척 속성이 있는 것이 아닌 한 명중 굴림에 불리점을 받게 됩니다. (스피어, 트라이던트, 다트는 투척 속성을 지녀서 불리점을 받지 않습니다.)

완전히 물속에 잠겨 있는 크리쳐나 물체는 물속에 있는 한 화역 피해에 저항을 가지게 됩니다.

# PART 3 THE RULES OF MAGIC

제3부 마법 규칙

# 제10장: 주문시전

대체로 D&D 세계의 마법은 주문의 형태로 사용되곤 합니다. 이 장에서는 주문을 시전하는데 관련된 규칙을 다루고 있습니다. 다양한 캐릭터 클래스들은 저마다의 독특한 방법으로 주문을 배우고 준비하며, 괴물들 역시 독특한 방법으로 주문을 사용합니다. 주문의 형태는 다양하지만, 그 규칙들은 여기서 모두 설명합니다.

# 주문이란 무엇인가요?

주문은 멀티버스에 흐르는 마법적 에너지를 끌어내 제한된 형태로 특정한 효과를 불러일으키도록 하는 것을 말합니다. 주문을 시전할 때, 캐릭터는 세상을 타고 흐르는 투명하고 순수한 마법의실타래에 조심스럽게 손을 뻗어, 그것을 자신이 원하는 패턴으로 짜낸 다음 세상에 효과를 가하도록 풀어냅니다. 이 과정은 짧으면 몇 초도 안 되는 시간 만에 이루어지기도 합니다.

주문은 다용도 도구이자 무기이며, 보호의 방벽도 될 수 있습니다. 주문은 피해를 가하거나 무효화하고, 상태이상을 부여하거나해제하며, 생명력을 빨아들이거나 죽은 자를 되살리기도 합니다.

멀티버스의 역사가 흐르며 수천 종이 넘는 주문이 만들어졌지만, 대부분은 기나긴 시간의 흐름 속에 잊혀지고 말았습니다. 어떤 것들은 고대의 폐허에 파 묻힌 먼지투성이 주문책 속에 잠들어 있을 수도 있고, 어떤 것들은 죽은 신의 정신에 깃들어 있을 수도 있습니다. 어쩌면 언젠가 캐릭터가 충분한 지혜와 힘이 생겼을때, 고대의 주문을 다시 발명할 수도 있을 것입니다.

## 주문 레벨

모든 주문은 0부터 9까지의 레벨이 있습니다. 스펠의 레벨은 주문이얼마나 강력한 것인가를 나타내는 대략적인 지표이며, (보통 사람에게는 인상적이지만) 미약한 1레벨 주문 마법 화살Magic Missile에서 시작하여 대지를 뒤흔드는 9레벨 주문인 소원Wish까지 이를 수있습니다. 간단하긴 하지만 캐릭터가 습관적으로 사용하며 점차 강력해지는 소마법(Cantrip)은 0레벨로 취급합니다. 높은 레벨의 주문을 배우려면 시전자 역시 높은 레벨에 도달해야 합니다.

주문 레벨과 캐릭터 레벨은 서로 대응하지 않습니다. 대개 캐릭터는 최소 17레벨이 되어야 9레벨 주문을 시전할 수 있습니다.

## 알고 있는 주문과 준비된 주문

주문시전자가 주문을 시전하려면 먼저 그 주문을 반드시 마음속에 단단히 새기고 있거나, 마법 물건에 저장된 것을 꺼내는 형태로 사용해야 합니다. 바드나 소서러 같은 몇몇 클래스들은 제한되어 있지만 언제나 사용할 수 있도록 고정된 주문 목록을 지니고 있습니다. 마법을 사용하는 괴물들 역시 비슷한 형태로 주문을 시전합니다. 클레릭이나 위저드 같은 다른 주문시전자는 주문을 준비하는 과정을 거쳐야 주문을 시전할 수 있습니다. 이 과정은 클래스에 따라 다르게 이루어지며, 그 내용은 클래스 설명에 나와 있습니다.

어떤 경우든 간에, 시전자가 정신 속에 새겨둘 수 있는 주문의 숫자는 캐릭터의 레벨에 따라 정해집니다.

## 주문 슬롯

자신이 얼마나 많은 주문을 알고 있든, 아니면 얼마나 많은 주문을 준비했든, 시전자는 휴식을 취하기 전에 제한된 숫자의 주문들만을 시전할 수 있습니다. 마법의 구조를 조작하고 그 에너지를 변환하는 일은 가장 간단한 주문을 시전하는 것이라 하더라도 신

체적 정신적으로 상당한 부담을 주게 되며, 높은 레벨의 주문이라면 더 심각합니다. 따라서. (워락을 제외한) 각각의 주문시전 클래스의 상세 설명에는 캐릭터 레벨에 따라 얼마나 많은 주문을 시전할 수 있는가를 알려주는 주문 슬롯이 나와 있습니다. 예를 들어, 3레벨 위저드인 우마라는 1레벨 슬롯 4개와 2레벨 슬롯 2개를 지니고 있습니다.

캐릭터가 주문을 시전할 때, 시전자는 해당 주문의 본래 슬롯과 같거나 더 높은 레벨의 슬롯을 사용해야 합니다. 주문 슬롯에 일종의 크기가 있다고 생각해 두면 편할 수도 있습니다. 1레벨 주문은 작은 크기이기 때문에 더 큰 슬롯에도 얼마든지 채워 넣을수 있지만, 9레벨 주문은 너무나 크기 때문에 9레벨 슬롯에만 넣을 수 있다고 생각하면 됩니다. 우마라가 1레벨 주문인 *마법 화살 Magic Missile* 주문을 1레벨 슬롯을 사용했다면, 그녀에게는 1레벨 슬롯 3개가 남아 있을 것입니다.

긴 휴식을 끝내면 사용한 주문 슬롯을 모두 회복할 수 있습니다. (휴식에 대한 규칙은 제8장을 참조하십시오.)

몇몇 캐릭터나 괴물들은 주문 슬롯을 사용하지 않고도 주문을 시전할 수 있는 특별한 능력을 지니기도 합니다. 예를 들어, 사대원소의 길을 따르는 몽크나 섬뜩한 영창을 선택한 워락 같은 경우가 그러하며, 구층지옥의 핏 핀드 역시 마찬가지 방법으로 슬롯사용 없이 주문을 시전합니다.

#### 높은 레벨로 주문 시전하기

시전자는 주문을 시전할 때 본래 레벨보다 높은 레벨의 슬롯을 사용하여 주문을 강화할 수 있습니다. 예를 들어, 우마라가 *마법 화살Magic Missile* 주문을 시전할 때 2레벨 슬롯을 사용했다면, 그마법 화살 주문은 2레벨로 시전된 것입니다.

마법 화살*Magic Missile*이나 *상처 치료Cure wounds*처럼 높은 슬롯을 사용해 강화할 수 있는 주문들은 주문의 상세 설명에 높은 슬롯을 사용할 때 어떻게 강화되는지 자세히 나와 있습니다.

## 소마법

소마법은 언제나 뜻대로 사용할 수 있는 주문이며, 주문 슬롯을 소비하지도 않고 준비할 필요도 없습니다. 이 주문들은 반복적인 수련 끝에 완전히 시전자의 마음속에 새겨져 언제나 반복적으로 시전할 수 있습니다. 소마법은 주문 레벨 0으로 취급합니다.

## 의식

몇몇 주문들은 "의식"이라는 태그가 붙어 있습니다. 이러한 주문들은 일반적인 주문시전 규칙을 따라 시전할 수도 있고, 의식의형태로 시전할 수도 있습니다. 의식의형태로 시전할 경우, 해당주문을 시전하기 위해서는 10분의 시간이 더 필요합니다. 의식형태로 시전할 때는 주문 슬롯을 소비하지 않지만, 따라서 더 높은 레벨로 시전할 수도 없습니다.

주문을 의식으로 시전하려면, 주문시전자에게 그에 합당한 능력이 있어야 합니다. 예를 들어 클레릭이나 드루이드는 그러한 클래스 요소를 지니고 있습니다. 시전자는 의식으로 시전하고자 하는 주문을 준비해 두거나 알고 있는 주문 리스트에 등록해 두어야합니다. 따로 언급이 없는 한, 의식 시전의 규칙은 위저드의 것을 기준으로 사용합니다.

# 주문 시전하기

캐릭터가 주문을 시전할 때는 클래스나 주문 효과와 무관하게 공 통된 기본 규칙이 있습니다.

제11장에 소개된 각각의 주문들은 주문의 이름, 레벨, 학파, 시전 시간, 사거리, 구성요소, 지속시간이 포함된 정보 박스가 있습니다. 그리고 그 아래 나오는 부분이 주문의 상세한 내용입니다.

## 시전 시간

대부분의 주문은 시전시 행동 하나만 사용해도 되지만, 어떤 주문 들은 추가 행동이나 반응행동으로 시전할 수도 있으며, 어떤 것들 은 더 긴 시간을 요구하기도 합니다.

#### 추가 햇동

추가 행동으로 시전할 수 있는 주문들은 특별히 더 빠르게 시전할 수 있는 것들입니다. 당신은 자기 턴에 추가 행동을 사용해야만 주문을 시전할 수 있으며, 그 턴에 이미 추가 행동을 사용했다면 주문을 시전할 수 없습니다. 추가 행동으로 주문을 시전할 경우, 시전 시간이 1 행동인 소마법들을 제외하면 해당 턴에 또 다른 주문을 시전할 수 없습니다.

#### 반응행동

몇몇 주문들은 반응행동으로 시전합니다. 이 주문들은 특정한 사건에 반응해 순간적으로 발동할 수 있는 것들입니다. 만약 어떤 주문이 반응행동으로 시전하는 것이라면, 그 주문의 상세 설명에 발동조건이 명확하게 나와 있을 것입니다.

#### 더 긴 시전 시간

의식 시전을 포함해 몇몇 주문들은 몇 분에서 몇 시간에 이르는 더 긴 시간을 요구하기도 합니다. 1 행동이나 반응행동 이상의 긴 시전 시간을 요구하는 주문을 사용할 때는 해당 시전기간 내내 매턴마다 행동을 사용해 주문을 시전해야 하며, 그 기간 내내 집중을 유지하고 있어야 합니다. (아래 "집중" 부분을 참조하십시오.) 만약 집중이 깨졌다면 주문은 바로 실패하지만, 주문 슬롯이 낭비되지는 않습니다. 만약 다시 주문을 시전하고 싶다면 다시 처음부터 주문에 집중해야 합니다.

## 사거리

주문의 목표는 사거리 내에 있는 대상이어야 합니다. *마법 화살 Magic missile*같은 주문의 경우, 이 목표는 크리쳐로 제한됩니다. *화염구Fireball* 같은 주문의 경우, 목표는 사거리 내의 특정지점이며, 이 지점에서 화염이 폭발할 것입니다.

대부분의 주문은 ft 단위로 사거리가 지정되어 있습니다. 몇몇 주문은 오로지 접촉한 크리쳐만을 대상으로 하기도 합니다. (이때는 자기 자신 역시 목표로 삼을 수 있습니다.) 방패Shield 주문 같은 것들은 오직 자기 자신만을 목표로 삼을 수 있으며, 이런 주문들은 사거리에 "자신"이라고 쓰여 있습니다.

원뿔형이나 직선 효과 범위를 지닌 주문 역시 사거리에 "자신"이라고 쓰여 있으나, 이것은 효과의 시작 지점이 시전자 자신이어야 한다는 뜻이며, 효과 범위는 상세 설명에 나와 있습니다. (이장의 뒷부분에 있는 "효과 범위" 부분을 참조하십시오.)

#### 갑옷 입고 주문 시전하기

주문을 시전하려면 정신적인 집중과 정확한 동작이 필요하기 때문에, 숙련을 지닌 갑옷이 아니면 입고 주문을 시전할 수 없습니다. 숙련되 지 않은 갑옷을 입은 상태라면 주문시전에 집중을 할 수 없고 동작 역 시 너무 많은 방해를 받게 됩니다. 따로 상세 설명에서 예외로 설명하고 있는 게 아니라면, 일단 주문을 시전하고 나면 그 효과는 사거리 밖으로 벗어나도 지속됩니다.

## 구성요소

주문의 구성요소는 시전자가 주문을 시전하기 위해 갖추어야 하는 필요조건입니다. 주문들은 각각 음성(V), 동작(S), 물질(M) 구성요소 중 일부 혹은 전부가 필요합니다. 만약 당신이 구성요소 중 하나라도 사용하지 못하는 상황이라면, 주문을 시전할 수 없습니다.

#### 음성 (V)

대부분의 주문은 신비한 단어를 읊어야 합니다. 이 단어들이 마력의 원천인 것은 아니지만, 특정한 음절과 울림을 가지고 마법의실타래를 엮는 도구이긴 합니다. 그러므로 캐릭터가 재갈이 물린상태이거나 침묵Silence 주문으로 만들어진 침묵 지역 속에서는음성 구성요소가 필요한 주문을 사용할 수 없습니다.

#### 동작 (S)

주문을 시전하는 동작은 단호하고 강한 움직임이나 복잡한 손동 작 등을 포함하고 있습니다. 만약 어떤 주문에 동작 구성요소가 필요하다면, 최소한 한쪽 손은 자유로운 상태여서 요구하는 동작 을 할 수 있어야 주문을 시전할 수 있습니다.

#### 물질 (M)

몇몇 주문들은 시전시 특별한 물체가 필요합니다. 이때 필요한 물체는 구성요소 항목에 상세히 나와 있습니다. 구성요소 주머니나 주문시전 매개체(제5장에서 설명합니다.)를 사용하면, 주문에 필요한 대부분의 구성요소를 대신할 수 있습니다. 하지만 구성요소에 따로 비용이 명시되어 있는 경우, 캐릭터는 주문을 시전하기전에 그 구성요소를 구매해서 갖추고 있어야 합니다.

만약 구성요소 설명에 주문 시전시 구성요소가 소모된다고 쓰여 있다면, 그 주문을 여러 번 시전하기 위해서는 구성요소 역시여러 번 분량이 필요합니다.

물질 구성요소가 필요한 주문을 사용하려면 최소한 한 손이 자유로운 상태에서 그 필요로 하는 구성요소나 주문시전 매개체를 들고 있어야 하지만, 한쪽 팔만으로도 동작 구성요소와 물질 구성요소를 동시에 충족할 수 있습니다.

## 지속시간

주문의 지속시간은 주문이 유지되는 기간을 말합니다. 주문시간 은 라운드나 분, 시간, 심지어는 몇 년 단위로 유지되기도 합니다. 어떤 주문들은 무효화될 때나 파괴될 때까지 지속된다고 명시하 기도 합니다.

#### 즉시

대부분의 주문들이 지속시간에 "즉시"라고 표기되어 있습니다. 해를 입히거나, 치료하거나, 창조하거나, 무효화할 수 없는 방식으로 크리쳐나 물체를 변화시키는 주문들은 순간적으로 효과를 발휘하고 끝나기 때문에 그 순간만 지속됩니다.

#### 집중

몇몇 주문들은 마법을 유지하기 위해 집중을 해야 합니다. 집중을 잃게 되면 주문은 종료됩니다.

만약 주문이 집중해야만 유지할 수 있는 것이라면, 지속시간 부분에 그 사실이 명시되어 있으며, 최대 언제까지 지속될 수 있는지도 나와 있을 것입니다. 당신은 언제든 스스로 집중을 중단할 수 있습니다. (중단에는 행동이 필요하지 않습니다.)

이동이나 공격 같은 일반적 활동은 집중을 방해하지 않지만, 아래와 같은 상황은 집중을 깨트릴 수 있습니다.

- 집중을 요구하는 다른 주문 시전. 당신이 집중을 요구하는 다른 주문을 시전하게 되면 이전에 시전한 주문의 집중은 깨지게 됩니다. 오직 동시에 하나의 주문에만 집중할 수 있습니다.
- 피해를 받는 경우. 당신이 주문에 집중하고 있을 때 피해를 입게 되면, 주문을 유지하기 위해 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. DC는 당신이 받은 피해의 절반이며, 그 결과가 10 미만이라면 최소 DC는 10입니다. 만약 당신이 한 라운드에 여러 번피해를 받았다면, 매번 내성 굴림을 따로 굴려야 합니다.
- 행동불능 또는 사망했을 때. 당신이 행동불능 상태가 되거나 사망하게 되면 집중이 깨집니다.

또한 DM은 폭풍 속의 배 위에서 주문을 시전하는 경우 등 환경 상황에 따라 집중을 유지하기 위해서 DC 10의 건강 내성 굴림이 필요하다고 선언할 수도 있습니다.

#### 목표

대개 주문들은 시전자가 마법에 영향을 받을 목표를 골라야 합니다. 주문의 상세 설명을 읽어보면 그 주문이 크리쳐나 물체를 목표로 하는지, 아니면 사거리 내의 특정 지점을 정하거나 효과 범위를 지니는 것인지 알려줄 것입니다. (아래를 참조하십시오.)

주문이 따로 눈에 띄는 효과를 보여주는 것이 아니라면, 목표가 된 크리쳐는 주문의 대상이 되었는지 알 수 없는 경우도 있습니다. 번쩍이는 번개가 내리치는 것은 뻔한 마법적 효과이지만, 대상의 생각을 읽으려 하는 식으로 미묘한 효과를 발휘하는 주문의 경우 상세 설명에서 별도의 언급이 없는 한 상대는 알아차리지못할 수도 있습니다.

#### 목표에의 사선

어떤 대상을 목표로 삼으려면 먼저 그 대상에 대한 사선이 확보되어야 하며, 완전 엄폐 뒤에 숨으면 목표로 지정할 수 없습니다.

만약 당신이 벽 같은 장애물 뒤의 당신이 볼 수 없는 지점을 목 표로 주문을 시전하고자 한다면, 장애물 바로 앞에서 주문이 발동 될 것입니다.

#### 스스로를 목표로 삮기

만약 주문이 당신이 지정하는 크리쳐를 목표로 삼는 것이라면, 상세 설명에 적대적이어야 한다는 점이 명시되어 있지 않은 한 자기자신 역시 목표로 삼을 수 있습니다. 또한 효과 범위를 만드는 주문을 시전할 때 그 효과 범위에 자신 역시 포함될 경우, 자기 역시주문에 영향을 받게 됩니다.

## 효과 범위

*타오르는 손길Burning Hands나 냉기 분사Cone of Cold* 같은 주문은 특정한 범위 전체에 효과를 발휘하며, 그 범위 내에 포함 된 다수의 크리쳐에게 동시에 영향을 가할 수 있습니다.

주문의 상세 설명에서는 주문의 효과 범위 형태를 설명하며, 이는 대개 원뿔형, 입방체형, 원통형, 직선형, 구체형의 5가지 중하나로 나타납니다. 모든 효과 범위는 **발동지점**이 있으며, 이 지점에서 주문의 힘이 범위 전체로 뻗어 나옵니다. 각각의 효과 범위 형태에 대한 상세 설명에 그 발동지점을 어떻게 지정해야 하는지 나와 있습니다. 일반적으로 발동지점은 사거리 내의 한 지점을 정하는 것이지만, 어떤 주문들은 크리쳐나 물체를 발동지점으로 삼기도 합니다.

#### 주문의 학파

마법 학계는 흔히 학파라고 알려진 8개의 집단으로 주문을 분류하고 있습니다. 위저드들이 주축이 된 학자들은 모든 주문을 이 분류에 따라 나누며, 학문적이든 신에게서 힘을 얻은 것이든 모든 주문이 근본 적으로 같은 원리로 작동한다고 주장합니다.

주문의 학파는 주문을 묘사하는 데 유용하지만, 학파에 따른 별개의 규칙은 없습니다. 하지만 몇몇 규칙들은 학파에 따른 영향을 받기도 합니다.

방출계(Evocation) 주문은 마법적인 힘을 만들어 내고 조작해 직접 원하는 효과를 일으키는 것입니다. 불꽃을 터트리거나 번개를 불러내는 것들도 있으며, 긍정적 힘을 통해 상처를 치유하는 주문 역시여기에 속합니다.

**방호계(Abjuration)**는 보호적인 속성의 주문이지만, 어떤 것은 공 격적으로 사용되기도 합니다. 이 주문들은 마법적 방벽을 만들거나, 해로운 효과를 취소하거나, 침입자에게 피해를 주건, 이계의 존재들 을 추방하는 것들입니다.

변환계(Transmutation) 주문은 크리쳐나 물체, 환경의 속성을 변화시키는 것입니다. 돌진하는 적을 무해한 생명체로 바꾸거나 동료의 힘을 강화시킬 수 있으며, 명령에 따라 물체를 움직이고, 다른 크리쳐의 자체적 회복능력을 강화해 부상에서 빠르게 회복시키는 등의 능력도 여기에 속합니다.

사령계(Necromancy) 주문은 삶과 죽음의 힘을 조작합니다. 이 주문들은 생명력을 더 주입하거나 다른 이들에게서 생명력을 빨아들이고 언데드를 창조하거나 죽은 이를 부활시키는 것들입니다.

*사체 조종Animate Dead* 등 언데드를 만들어 내는 사령계 주문은 선하지 못한 행동으로 취급되며, 악한 시전자들만 자주 사용합니다.

**예지계(Divination)** 주문은 정보를 알아내거나, 비밀을 밝히거나, 미래를 엿보거나, 숨겨진 것의 위치를 파악하거나, 환영을 뚫어보고 멀리 있는 사람이나 장소를 파악하는 주문들을 포함합니다.

조형계(Conjuration)은 물체나 크리쳐를 한 위치에서 다른 곳으로 옮기는 주문들을 포함하고 있습니다. 이 주문들은 물체나 크리쳐를 소환하거나, 시전자 등등을 순간이동하게 만들어 줍니다. 몇몇 조형계 주문은 아예 물질이나 효과를 창조하기도 합니다.

환영계(Illusion) 주문은 남들의 감각이나 정신을 속이는 것들입니다. 이 주문들은 실재하지 없는 환상을 보게 하고 보이는 것을 투명하게 하거나 환청을 들리게 할 수 있습니다. 심지어 기억을 조작하는 것도 가능합니다. 어떤 환영들은 다른 이들이 볼 수 있는 가짜 영상을 만들어내지만, 가장 강력한 환영은 직접 목표의 마음속에 심상을 심어 넣습니다.

환혹계(Enchantment) 주문은 다른 이들의 마음에 영향을 주고, 그들의 행동을 통제하는 것입니다. 이런 주문들은 적들이 시전자를 친구로 여기게 하거나, 다른 크리쳐들에게 원하는 행동을 강제하고 심지어는 꼭두각시처럼 다룰 수 있게 해줍니다.

주문의 효과는 발동지점에서 직선으로 뻗어 나옵니다. 만약 장애물로 인해 발동지점에서 나오는 선이 가로막힌다면 그 장애물 뒷부분은 효과가 닿지 않습니다. 상상 속의 사선을 막는 장애물에 관한 규칙은 제9장에 상세히 설명되어 있습니다.

#### 원뿔형

원뿔형 범위는 발동 지점에서 당신이 지정하는 방향으로 펼쳐집니다. 원뿔은 밑지름은 길이와 동일합니다. 주문이 원뿔형 범위를 지닐 경우, 원뿔의 길이가 상세 설명에 명시되어 있을 것입니다.

주문에 따로 예외라고 나와 있지 않은 한, 발동지점이 되는 원 뿔의 꼭짓점은 효과 범위에 해당하지 않습니다.

#### 입방체형

입방체의 발동 지점은 표면 중 어느 지점이라도 될 수 있습니다. 주문이 입방체 범위를 지닐 경우, 가로 × 세로 × 높이의 길이가 상 세 설명에 명시되어 있을 것입니다.

주문에 따로 예외라고 나와 있지 않은 한, 입방체의 발동지점 은 주문의 효과 범위에 해당하지 않습니다.

#### 원통형

원통형 주문의 발동 지점은 바닥이나 꼭대기 원의 중심지점이며, 이 지점에서 힘이 원을 만든 후, 위로 솟아오르거나 아래로 뻗어내리며 원통을 형성합니다. 주문이 원통 범위를 지닌 경우, 원의지름과 원통의 높이가 상세 설명에 명시되어 있을 것입니다.

원통형 주문의 발동지점은 효과 범위에 포함됩니다.

#### 직선

직선 주문은 발동지점에서 직선으로 뻗어 나오며, 상세 설명에 나 온 너비의 직선 구역에 효과를 발휘합니다.

주문에 따로 예외라고 나와 있지 않은 한, 직선형 주문의 발동 지점은 주문의 효과 범위에 해당하지 않습니다.

#### 구체형

구체의 발동지점을 지정하면, 그 지점에서 전방위로 힘이 뻗어나 와 구체를 형성합니다. 구체형 주문의 경우 상세 설명에서 반경 길이가 명시되어 있을 것입니다.

구체형 주문의 발동 지점은 효과 범위에 포함됩니다.

## 내성 굴림

많은 주문들의 경우, 목표는 주문의 효과를 피하기 위해 내성 굴림을 굴릴 수 있습니다. 이런 주문들은 상세 설명에 내성 굴림에 사용하는 능력치가 명시되어 있으며, 성공 혹은 실패할 시 어떤일이 발생하는지도 나와 있습니다.

당신이 사용하는 주문에 저항하기 위한 내성 굴림의 DC는 8 + 당신의 주문시전 능력 수정치 + 당신의 숙련 보너스 + 특별 수정치로 정해집니다.

## 명중 굴림

몇몇 주문들은 의도한 목표에 명중하는지 확인하기 위해 명중 굴림을 요구하기도 합니다. 주문 공격에 대한 명중 보너스는 당신의 주문시전 능력 수정치 + 당신의 숙련 보너스를 정해집니다.

명중 굴림을 요구하는 주문들 상당수는 장거리 공격입니다. 행동할 수 있고 당신을 볼 수 있는 적대적인 크리쳐로부터 5ft 내에서 장거리 공격을 가할 때 명중 굴림에 불리점이 가해진다는 점을 명심하시기 바랍니다. (제9장을 참조하십시오.)

## 마법 효과 겹치기

서로 다른 주문들의 효과는 지속시간이 겹치는 동안 더해서 적용되지만, 같은 주문을 여러 번 사용할 경우 그 효과는 중복되어 적용되지 않습니다. 그 대신, 같은 주문들 중 더 강한 효과를 발휘하는 것만이 적용됩니다. 강한 효과를 내는 주문의 지속시간이 먼저종료될 경우 남아있는 약한 주문 효과가 나타날 것입니다.

예를 들어, 두 명의 클레릭이 같은 목표에게 *축복Bless* 주문을 시전할 경우, 목표는 주문의 이득을 하나만 받을 수 있습니다. 보너스 주사위를 두 개 받을 수는 없습니다.

#### 마법의 짜임새

D&D 멀티버스 속 세계들에는 마법의 힘이 존재합니다. 모든 존재에는 마법적인 힘이 내재해 있으며, 모든 바위와 개울, 살아 있는 모든 존재와 공기 속에 가능성의 힘이 존재합니다. 순수한 마력은 창조의 원천이며, 존재 그 자체의 의지이고, 멀티버스 속 모든 물체와 에너지속에 내재한 힘입니다.

필멸자들은 순수한 마력을 직접 다룰 수 없지만, 대신 마법의 구조를 조작하여 순수한 마력의 힘을 끌어 쓰곤 합니다. 포가튼 렐름즈의 주문시전자들은 이 마법의 구조를 짜임새(Weave)라고 부르며, 마법의 여신 미스트라(Mystra)의 정수가 담겨 있다고 생각합니다. 아무리 강력한 대마법사라 하더라도 이 짜임새가 없다면 순수한 마력을 끌어쓸 수 없기에 자그마한 촛불 하나도 켤 수 없는 처지가 되고 말 것입니다. 하지만 짜임새가 세상을 감싸고 있는 곳에서 주문시전자들은 번개를 불러 적들을 내리칠 수 있으며, 눈 깜박할 사이에 수백마일을 넘나들고, 죽음 그 자체를 뒤집는 힘을 부리기도 합니다.

모든 마법은 짜임새에 의존하고 있지만, 그 종류에 따라서 작동하는 방식에는 조금씩 차이가 있습니다. 위저드, 워락, 소서러, 바드의 주문들은 **비전 마법**이라고 부릅니다. 이 주문들은 학습에 의한 것이든 감각에 의한 것이든 짜임새가 작동하는 방법에 대한 일종의 깨달음에 기반을 두고 있습니다. 이 시전자들은 짜임새의 구조에 직접 손을 대서 원하는 효과를 얻습니다. 엘드리치 나이트와 아케인 트릭스터 역시 비전 마법의 사용자입니다. 반면 클레릭, 드루이드, 팔라딘, 레인저의 주문은 신성 마법이라고 부릅니다. 이 시전자들은 신이나자연의 신성한 법칙, 혹은 팔라딘의 성스러운 맹세를 통해 짜임새에 접하게 됩니다.

마법이 그 효과를 발휘할 때면, 짜임새의 구조가 꼬이거나 풀려나가며 원하는 것이 이루어집니다. 캐릭터가 마법 탐지Detect magic 나 식별Identify 같은 예지계 주문을 사용할 때면, 시전자는 짜임새를 살짝 엿본 것입니다. 마법 무효화Dispel magic 같은 주문은 짜임새의 흐름을 보다 자연스럽게 만드는 것입니다. 반마법장Antimagic field 주문은 주변 짜임새를 평평하게 재배열하며 다른 주문들이 영향을 가하지 못하게 합니다. 만약 짜임새가 찢겨 나가거나 해를 입은 곳이 있다면, 그런 곳에서는 주문이 예측할 수 없는 방향으로 뒤틀리거나 아예 전혀 효과를 발휘하지 못할 수도 있습니다.

# 제11장: 주문

장에서는 던전즈 & 드래곤즈Dungeons & Dragons 세계에서 가장 널리 사용되는 주문들에 대한 세세한 내용을 알려드립니다. 이장은 주문시전 능력을 지닌 클래스들의 주문 목록에서 시작하며, 나머지는 주문의 세부사항을 가나다순으로 기재할 것입니다.

## 클레릭 주문

#### 소마법(0레벨)

단순마술 빈사 안정 빛 신성한 불길 안내 저항

#### 1레벨

마법 탐지 명령 상처 가해 상처 치료 성역화 신앙의 방패 유도 화살 축복 치유의 단어

#### 2레벨

방비의 유대 영체 무기 원호 인간형 포박 점술 치료의 기도 침묵

#### 3레벨

다중 치료의 단어 마법 무효화 에너지로부터의 보호 영혼 수호자 재활성화 저주 해제 희망의 봉화

#### 4레벨

신앙의 수호자 예지 이동의 자유 죽음 방비 크리쳐 위치파악

#### 5레벨

다중 상처 치료 사자 소생 상급 회복 화염 직격 회화

#### 6레벨

가해 경로 파악 영웅들의 축연 진시야 치유 칼날 방벽

#### 7레벨

- **보** 부활 에테르화 재생 화염 폭풍

#### 8레벨

반마법장 성스러운 오오라 지진

#### 9레벨

관문 다중 치유 아스트랄체 투영 진정한 부활

## 위저드 주문

#### 소마법 (0레벨)

독 분사 마법사의 손 빛 산성 거품 서리 광선 요술 전격의 손아귀 춤추는 빛 하급 환영 화염 화살

#### 1레벨

마법 갑주 마법 탐지 마법 화살 방패 수면 식별 언어 변환 인간형 매혹 자기 위장 조용한 영상 천둥파도 타오르는 손길

## 2레벨

거미 등반 거미줄 무기 마법화 문열기 부생 자건을 반전 자건을 안가시 흑 포 사 인간명화 구 한명 구시 호려지

#### 3레벨

가속 마법 무효화 번개 비행 상급 영상 에너지로부터의 보호 주문반사 화염구

#### 4레벨

바위피부 불꽃의 벽 비전의 눈 상급 투명화 얼음 폭풍 차원문

#### 5레벨

냉기 분사 몽환 바위의 벽 벽통과 인간형 지배

#### 6레벨

다중 암시 무적의 구체 분해 연쇄 번개 오토의 참을 수 없는 춤 진시야

#### 7레벨

모덴카이넨의 검 순간이동 죽음의 손가락 지연 폭발 화염구

#### 8레벨

고물 지배 괴물 지배 권능어: 충격 미로 태양폭발

#### 9레벨

감금 권능어: 죽음 시간 정지 예견안 운석 소환

# 주문 상세

주문은 가나다순으로 정렬되어 있습니다.

#### 가속 HASTE

3레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (생강 뿌리 한 움큼)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 주문을 받으려는 대상 하나를 고릅니다. 이 주문의 효과가 끝날 때까지, 목표의 이동속도는 2배가 되며, AC에 +2 보너스를 받고, 민첩 내성 굴림에 이점을 받으며, 목표는 매 턴 추가로 행동 하나를 더 얻습니다. 이 행동은 오직 공격(1회의 무기 공격만 해당), 질주, 후퇴, 은신, 물건 사용 행동으로만 사용할 수 있습니다.

주문이 끝날 때, 목표는 격렬한 피로감으로 인해 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 움직이거나 행동을 취할 수 없습니다.

#### 가해 HARM

6레벨 사령계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내의 볼 수 있는 대상 하나에게 맹독성 질병을 가합니다. 이 목표는 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. 내성에 실패할 경우 목표는 14d6의 사령 피해를 입게 되며, 성공할 시 피해는 절반으로 줄어듭니다. 이 피해는 목표의 hp를 1 이하로 깎을 수 없습니다. 만약 목표가 내성에 실패했다면, 이후 1시간 동안 목표의 최대hp 역시 가해진 사령 피해만큼 줄어듭니다. 질병을 제거하는 효과를 받으면 시간이 지나기 전에도 목표의 최대 hp를 원래대로 회복할 수 있습니다.

# 감금 IMPRISONMENT

9레벨 방호계

시전 시간: 1분 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(목표와 유사하게 조각된 작은 조각상이나 모방한 물건. 또한 주문의 다양한 형태에 맞게 준비된 특별한 구성요소가 필요함. 목표의 히트 다이스 당 최소 500gp이상의 가치를 지녀야만 함.)

지속시간: 무효화될 때까지

당신은 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 대상 하나를 마법적으로 속박하여 감금합니다. 목표는 지혜 내성에 실패할 경우 주문에 묶여버리게 됩니다. 만약 목표가 지혜 내성에 성공했다면, 목표는 당신이 시전하는 이 주문에 대해 면역을 얻게 됩니다. 이 주문의 효력 하에 있는 동안, 목표는 숨쉬거나 먹고 마실 필요가 없으며 나이를 먹지도 않습니다. 예지계 주문으로는 목표의 위치를 탐지하거나 목표가 있는 곳을 확인할 수 없습니다.

주문을 시전할 때, 당신은 어떤 형태의 감금을 가할 것인지 선택할 수 있습니다.

**매장.** 목표는 지면 아래 아주 깊숙한 곳에, 자기 크기에 딱 맞는 마법적 구체에 감싸여 매장됩니다. 아무것도 구체를 뚫을 수 없으며, 구체 안으로는 그 어떤 순간이동도, 심지어 이계로부터의 이동도 불가능합니다.

이 방식으로 감금하려면 물질 구성요소로 작은 미스랄 보주가 필요합니다.

사슬 속박. 지면에서 솟아난 두꺼운 사슬이 목표를 그 장소에 고정합니다. 목표는 주문이 끝날 때까지 속박된 상태가 되며 그어떤 방법을 동원해도 이동하거나 움직여질 수 없습니다.

이 방식으로 감금하려면 물질 구성요소로 귀금속제의 잘 세공 된 사슬이 필요합니다.

**에워싼 감옥.** 이 주문은 목표를 작은 데미플레인으로 날려 보내며, 이 데미플레인은 모든 순간이동과 이계간 이동이 닿을 수 없습니다. 이 데미플레인은 미로의 형태이거나 우리, 탑, 혹은 그와 유사한 구조물의 형태를 지니고 있을 수 있습니다.

이 방식으로 감금하려면 물질 구성요소로 옥으로 만든 감옥의 미니어쳐가 필요합니다.

축소 수용. 목표는 크기 1인치로 줄어들며, 보석이나 그와 비슷한 크기의 작은 물체 안에 감금됩니다. 빛은 일반적인 보석과 마찬가지로 이 감금된 보석의 표면을 오갈 수 있습니다. (즉 목표는 밖을 볼 수 있으며, 밖에서도 목표가 감금되어 있는 것을 볼 수 있습니다.) 그러나 순간이동과 이계간 이동을 포함하여 다른 그어떤 수단으로도 보석 안을 드나들 수 없습니다. 이 보석은 주문이 효력을 발휘하는 한 절대로 깨지거나 부서지지 않습니다.

이 방식으로 감금하려면 물질 구성요소로 감옥으로 쓸 커다란 투명 보석이 필요합니다. 이 보석은 주로 다이아몬드나 루비, 사 파이어 등이 사용되곤 합니다.

**잠.** 목표는 그저 깊이 잠들게 되며, 절대 깨울 수 없습니다. 이 방식으로 감금하려면 수면 효과를 지닌 귀중한 약초들이 필요합니다.

주문 끝내기. 어떤 방식으로 감금하든 일단 당신이 이 주문을 시전할 때, 당신은 주문을 끝내고 목표를 해방하게 될 특별한 조건을 설정할 수 있습니다. 이 조건은 당신이 원하는 대로 아주 구체적일 수도 있고 대강 정할 수도 있지만, DM이 듣기에 해당 조건이 합리적이며 또한 가능하다고 인정하는 것이어야 합니다. 이조건은 목표의 이름, 자아, 혹은 목표가 믿는 신앙 등에 기반할 수있으며, 그게 아니더라도 목표를 풀어주려는 자의 특정한 행동이나 조건 등을 따질 수도 있지만, 레벨, 클래스, hp 등의 감지하거나 인식할 수 없는 게임적 요소에 기반해서는 안됩니다.

마법 무효화Dispel Magic 주문으로도 이 주문을 끝낼 수 있지만, 오로지 9레벨 슬롯으로 사용했을 때만 가능합니다. 또한 이 마법 무효화Dispel Magic 주문은 감금된 감옥 그 자체나 감옥을 창조하는데 사용한 특별한 구성요소에 사용할 수 있습니다.

당신이 감금에 사용한 특별한 구성요소는 오직 주문 하나에 대해서만 사용할 수 있습니다. 같은 주문을 여러 번 사용하며 같은 방식으로 감금하려 해도, 매번 추가로 다른 구성요소를 준비해야합니다. 만약 당신이 한 번 사용한 구성요소를 사용해 다른 대상을 감금하려 한 경우, 이전에 감금되어 있던 대상은 즉시 풀려날 것입니다.

## 거미 등반 SPIDER CLIMB

2레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (역청 한 방울과 거미 한 마리)

지속시간: 집중, 최대 1시간

주문의 지속시간 동안, 당신이 접촉한 주문을 받으려는 대상 하나는 수직 표면이나 천장에서도 자유로이 걸어 다닐 수 있는 능력을 얻게 됩니다. 이때 목표는 손을 자유로이 쓸 수 있습니다. 목표는 또한 자 신의 걷는 이동속도와 동일한 등반 이동속도를 얻게 됩니다.

#### 거미줄 WEB

2레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (거미줄 약간)

지속시간: 집중, 최대 1시간

당신은 사거리 내에 당신이 지정한 지점을 중심으로 끈끈하고 거대한 거미줄을 만들어 낼 수 있습니다. 이 거미줄은  $20 \times 20 \times 20$  ft까지 차지할 수 있습니다. 거미줄이 깔린 지형은 어려운 지형이 되며, 시야를 가볍게 가립니다.

만약 이 거미줄이 단단한 표면(바닥과 천장, 양쪽 벽, 나무 2개 등등) 둘 사이에 걸쳐 만들어진 것이 아니라면, 높은 곳의 거미줄은 곧 내려앉을 것이며 높이 5ft까지 쌓이게 될 것입니다.

거미줄 속에서 자기 턴을 시작하거나 거미줄이 쳐 있는 지형에 들어온 대상은 민첩 내성 굴림을 굴려야 합니다. 내성에 실패할 경우, 대상은 풀려나오기 전까지 거미줄에 속박된 상태가 됩니다.

거미줄에 포박된 대상은 자기 행동을 사용해 근력 판정을 해서 성공할 시 풀려나올 수 있으며, 이때 DC는 당신의 주문 내성 DC 를 사용합니다.

거미줄은 불에 잘 탑니다.  $5 \times 5 \times 5$ ft의 거미줄은 1라운드면 완전히 불에 다 타게 되며, 그 안에 있는 크리쳐는 자기 턴이 시작 할 때 2d4점의 화염 피해를 입게 됩니다.

## 경로 파악 FIND THE PATH

6레벨 예지계

**시전 시간:** 1분 **사거리:** 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질 (뼈, 상아막대, 카드, 이빨, 조각한 룬 등의 점술 도구. 이러한 도구는 최소 100gp 이상의 가치를 지녀야함. 또한 당신이 찾으려는 장소에서 가져온 물건 하나도 필요.)

지속시간: 집중. 최대 1일까지

이 주문은 당신이 익숙한 특정 지점을 선택하여, 해당 지점으로 가는 가장 가깝고 직선적인 길을 찾아내는 것입니다. 이때 당신이 택한 지점은 이계가 아니라 같은 세계 내에 있어야 합니다. 당신이 이계에 속한 지점을 지정할 경우, 혹은 이동하는 지점(이동 요새 등등)을 지정한 경우, 아니면 구체적인 위치가 아닌 대략적인위치("그린 드래곤의 둥지" 등등)를 지정한 경우, 주문은 자동으로 실패합니다.

주문의 지속시간 동안, 당신은 해당 지점으로부터 얼마나 멀리 떨어져 있는지, 그리고 어느 방향에 있는지를 자동으로 파악하게 됩니다. 당신이 해당 지점으로 이동하는 동안, 갈림길이 나타날 때마다 당신은 어느 길이 더 가깝고 빠른 길인지 자동으로 알아챌 수 있습니다.(그러나 당신이 고른 길이 더 안전하다는 보장은 없 습니다.)

## 관문 GATE

9레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

**구성요소:** 음성, 동작, 물질(최소 5,000gp 상당의 다이아몬드)

지속시간: 집중. 최대 1분까지

당신은 사거리 내의 당신이 볼 수 있는 점유되지 않은 지점에 다른 이계의 특정한 장소로 이어지는 포탈을 생성합니다. 이 포탈은 원형이며, 그 지름은 당신이 원하는 대로 5-20ft까지 정할 수 있습니다. 당신은 포탈의 방향을 원하는 대로 설정할 수 있습니다.

이 포탈은 주문의 지속시간 동안 존재합니다.

이 포탈은 전면과 후면이 존재합니다. 포탈을 통해 이동하는 것은 오직 전면을 통해서만 가능합니다. 포탈의 전면을 통과하는 것은 무엇이든 즉시 이계의 특정 지점으로 이동하며, 해당 이계에 열린 포탈에 가장 가까운 점유되지 않은 공간에 나타납니다.

신이나 다른 이계의 지배자들은 그 자신의 영역 내에서라면 자신의 권능을 행사하여 이 주문으로 포탈이 생성되는 것을 막을 수 있습니다.

이 주문을 시전할 때, 당신은 특정한 크리쳐의 이름(통칭, 작위, 별명 따위는 통하지 않습니다.)을 말할 수 있습니다. 만약 해당 크리쳐가 당신이 존재하는 세계가 아닌 다른 이계에 있다면, 이 주문은 즉각 호명 당한 크리쳐가 존재하는 이계로의 포탈을 열 것이고 호명당한 크리쳐는 빨려 들어와 당신이 존재하는 세계에 열린 포탈에서 가장 가까운 점유되지 않은 공간에 나타날 것입니다. 그러나 이렇게 불러낸 크리쳐에 대해 당신이 특별한 권한을 행사할 수 있는 것은 아니며, 호명된 크리쳐의 행동이나 생각은 DM이 결정할 것입니다. 이 크리쳐는 떠날 수도 있고, 당신을 도울 수도 있으며, 당신을 공격하겠다는 결정을 내릴 수도 있습니다.

## 괴물 지배 DOMINATE MONSTER

8레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신은 사거리 내에서 당신이 지정한 크리쳐 하나를 지배하려고 시도할 수 있습니다. 목표는 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패 할 시 주문의 지속시간 동안 매혹된 상태가 됩니다. 당신이나 당 신에게 우호적인 크리쳐가 해당 목표와 전투중인 상태였다면, 목 표는 이 지혜 내성 굴림에 이점을 받을 수 있습니다.

목표가 매혹당해 있는 동안, 당신은 목표와 정신적인 연결을 갖게 됩니다. 이 연결은 둘이 같은 세계에 있을 동안만 유지됩니다. 당신이 의식을 지니고 있는 동안, 당신은 이 정신적 연결을 통해서 목표에게 명령을 내릴 수 있습니다. (여기엔 행동이 필요하지 않습니다.) 목표는 최선을 다해 당신의 명령을 따를 것입니다. 당신은 간단한 명령을 내릴 수도 있고, 구체적인 명령을 줄 수도 있습니다. 예를 들어 "저 목표를 공격해라"나 "저쪽으로 도망가라", "저물건을 가져와라." 같은 명령은 단순한 것에 속합니다. 만약 목표가 당신의 명령을 완수했고 당신에게서 다른 명령을 받지 않은 상태라면, 최선을 다해 스스로를 방어하고 지키려 할 것입니다.

당신은 명령을 사용하여 목표에게서 완전한 통제권을 빼앗을 수 있습니다. 행동을 사용하면 당신의 다음 턴이 끝날 때까지, 목표는 당신이 선택한 행동만을 취할 수 있으며, 당신이 허락하지 않은 일은 아무것도 할 수 없습니다. 이동안 당신은 목표의 반응행동도 결정할 수 있지만, 목표의 반응행동을 사용하려면 당신의 반응행동 역시 소비해야만 합니다.

목표는 피해를 받을 때마다 다시 지혜 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 여기서 성공할 경우 주문의 효력은 끝납니다.

고레벨에서. 당신이 9레벨 슬롯을 사용해 이 주문을 시전한 경우, 지속시간은 집중시 최대 8시간까지 늘어날 수 있습니다.

#### 권능어: 죽음 Power Word Kill

9레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 강력한 권능이 담긴 단어를 말해. 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 대상 하나를 즉시 죽음에 이르게 할 수 있습니다. 만약목표한 대상의 hp가 100 이하로 남아 있다면, 대상은 즉시 죽습니다. 그게 아니라면, 이 주문은 효력이 없습니다.

## 권능어: 충격 POWER WORD STUN

8레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 강력한 권능이 담긴 단어를 말해 사거리 내에서 당신이 볼수 있는 대상 하나를 압도하여 무력하게 만들 수 있습니다. 만약당신이 목표한 대상의 hp가 150 이하로 남아 있다면, 대상은 충격 상태가 됩니다. 그게 아니라면, 이 주문은 효력이 없습니다.

충격 상태인 목표는 자기 턴이 끝날 때마다 건강 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공할 시 충격 상태는 끝나게 됩니다.

#### 냉기 분사 CONE OF COLD

5레벨 방출계

시전 시간: 1 행동

**사거리**: 자신 (60ft 길이의 원뿔)

구성요소: 음성, 동작, 물질 (수정이나 유리로 된 작은 원뿔)

**지속시간**: 즉시

당신의 손에서 냉기의 돌풍이 몰아칩니다. 60ft 길이의 원뿔 범위 내에 있는 모든 크리쳐는 건강 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 8d8점의 냉기 피해를 입게 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어들 것입니다.

이 주문에 의해 사망한 크리쳐는 녹을 때까지 얼음상이 됩니다. 고레벨에서. 당신이 6레벨 이상의 주문 슬롯을 사용해 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 하나당 피해가 추가로 1d8씩 증가합니다.

#### 다중 상처 치료 MASS CURE WOUNDS

5레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 구성요소: 음성, 동작

지속시간: 즉시

사거리 내에서 당신이 지정한 지점을 중심으로 치유의 힘이 파도치며 퍼져 나갑니다. 그 지점에서 30ft 내에 있는 크리쳐 중 최대여섯까지 선택합니다. 선택된 목표들은 각각 3d8+당신의 주문시

조물에는 효력을 발휘하지 못합니다.

고레벨에서. 당신이 6레벨 이상의 주문 슬롯을 소비하여 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 하나당 목표들은 추가로 1d8점씩의 hp를 더 회복할 수 있습니다.

전 능력 수정치 만큼의 hp를 회복합니다. 이 주문은 언데드나 구

#### 다중 암시 MASS SUGGESTION

6레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 물질 (뱀의 혓바닥과 벌집 혹은 달콤한 기름 약간)

**지속시간**: 24시간

당신은 사거리 내에서 최대 12체까지의 크리쳐를 지정하여, 지정된 목표들이 일련의 행동을 하도록 마법적인 영향을 가할 수 있습니다. 이때 당신이 지정하려는 목표들은 당신의 목소리를 듣고, 언어를 이해할 수 있어야 합니다. 매혹 상태에 면역인 크리쳐들은이 효과 역시 면역입니다. 암시는 직접 말로 행해져야 하며, 듣는이들에게 말이 되는 것처럼 들리는 내용이어야 합니다. 스스로를 찌르라거나, 창에 몸을 던지라거나, 스스로를 불태우라는 등 명백하게 자신에게 해를 가하는 행동은 암시할 수 없으며 자동으로 주문의 효력을 종료하게 될 것입니다.

각각의 목표는 지혜 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 실패할 시 최선을 다해 당신이 지정한 암시를 따를 것입니다. 암시된 일련의 행동은 지속시간 내에 이루어져야 합니다. 지속시간이 만료되기 전에 목표가 암시된 행동을 행했다면, 주문의 지속시간은 끝나게 됩니다.

또한 당신은 주문의 지속시간 동안 특정한 발동 조건을 설정하여 그 조건에 충족될 때 암시된 행동을 벌이도록 만들 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 한 무리의 병사들에게 암시를 걸어 처음 보이는 거지에게 돈을 주도록 암시를 걸 수 있습니다. 주문의 지속시간이 끝날 때까지 발동 조건이 충족되지 않았다면, 지정된 암시행동 역시 벌어지지 않고 주문은 끝날 것입니다.

만약 당신이나 당신의 동료가 주문에 영향을 받은 목표에게 피해를 가했다면, 공격받은 목표의 암시 효과는 끝나버릴 것입니다.

고레벨에서. 당신이 7레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 주문을 시전할 경우, 사용된 슬롯에 따라 지속시간이 달라집니다. 7레벨 슬롯은 10일, 8레벨 슬롯은 30일이 되며, 9레벨 슬롯을 사용한 경우 지속시간은 1년하고도 하루가 됩니다.

## 다중 치료의 단어 MASS HEALING WORD

3레벨 방출계

**시전 시간:** 1 추가 행동

**사거리**: 60ft **구성요소**: 음성 **지속시간**: 즉시

당신이 회복의 단어를 말하면, 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 크리쳐 중 최대 6체까지를 골라 각자 1d4 + 당신의 주문 시전 능력 수정치만큼 hp를 회복해 줄 수 있습니다. 이 주문은 언데드나구조물에는 효력을 발휘하지 못합니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 하나당 목표들은 추가로 1d4점씩의 hp를 더 회복할 수 있습니다.

#### 다중 치유 MASS HEAL

9레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신 주변으로 거대한 치유의 에너지가 몰아치며 부상당한 이들을 회복해 줍니다. 당신은 합계 최대 700hp까지, 사거리 내에서 볼 수 있는 크리쳐들을 회복시켜 줄 수 있습니다. 이 회복량은 자

유로이 나누어 줄 수 있습니다. 이 주문으로 치료받은 대상들은 모든 질병에서도 회복되며, 장님이나 귀머거리 상태였다면 그 상태 역시 해제됩니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효과가 없습니다.

## 단순마술 THAUMATURGY

변환계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft 구성요소: 음성

지속시간: 최대 1분까지

당신은 자신이 지닌 초자연적인 힘을 증명하는 작은 기적을 행할 수 있습니다. 당신은 사거리 내에서 아래와 같은 마법 효과를 일으킬 수 있습니다.

- 이후 1분간, 당신의 목소리는 3배로 커지게 됩니다.
- 이후 1분간, 당신은 불을 끄거나, 밝게 하거나, 침침하게 하거 불꽃의 색을 바꿀 수 있습니다.
- 이후 1분간, 당신은 별다른 해를 입히지 않는 규모로 지면에 가 벼운 진동을 일으킬 수 있습니다.
- 당신은 즉시 사거리 내의 지정된 지점에서 어떤 소리가 들려 오게 할 수 있습니다. 이 소리는 천둥소리, 까마귀의 울음소리, 기이한 속삭임 등 다양하게 정할 수 있습니다.
- 당신은 잠기지 않은 문이나 창문이 갑자기 열리거나 닫히도록 할 수 있습니다.
- 이후 1분간, 당신은 자신의 눈동자 색을 바꿀 수 있습니다.

만약 당신이 이 주문을 여러 번 시전한다면, 1분간 지속되는 효과를 최대 3개까지 동시에 발휘할 수 있습니다. 또한 당신은 지속시간 중에도 행동을 사용하여 주문의 효과를 취소할 수 있습니다.

## 독 분사 POISON SPRAY

조형계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 10ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 손을 뻗어 사거리 내의 볼 수 있는 대상에게 독성 가스를 분사할 수 있습니다. 대상은 건강 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패 할 시 1d12점의 독성 피해를 입게 됩니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d12, 11레벨에 3d12, 17레벨에 4d12의 피해를 가합니다.

## 마법 갑주 MAGE ARMOR

1레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (무두질한 가죽 조각 하나)

지속시간: 8시간

당신은 주문을 받으려는 크리쳐에 접촉해 주문을 시전합니다. 당신이 주문을 거는 목표는 갑옷을 입고 있지 않은 상태여야만 합니다. 마법의 효과는 목표를 보호하는 마력의 힘으로 나타나며, 목표의 AC는 13 + 민첩 수정치로 올라갑니다. 이 주문은 목표가 갑옷을 입거나 당신이 행동을 사용해 주문을 취소할 경우 효력이 종료됩니다.

#### 마법 무효화 DISPEL MAGIC

3레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내에서 크리쳐, 물체, 혹은 마법 효과 하나를 선택합니다. 목표에 걸려 있는 3레벨 이하의 모든 주문은 즉시 종료됩니다. 또한, 목표에 걸려 있는 주문 중 4레벨 이상의 주문이 있다면, 주문 각각에 대해 당신의 주문시전 능력치를 사용해 능력 판정을 행합니다. 이때 판정의 DC는 10 + 대상 주문의 레벨입니다. 판정에 성공한 경우, 해당 주문 역시 종료됩니다.

고레벨에서. 당신이 이 주문을 4레벨 이상의 주문 슬롯으로 사용할 경우, 당신이 사용한 주문 슬롯 이하의 모든 주문이 자동으로 종료됩니다.

## 마법 탐지 DETECT MAGIC

1레벨 예지계 (의식)

**시전 시간:** 1 행동 **사거리:** 자신

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 10분까지

주문의 지속시간 동안, 당신은 30ft 내에 존재하는 마법의 힘을 감지할 수 있습니다. 당신이 이렇게 마법을 감지하면, 당신은 행동을 사용해 당신이 볼 수 있는 범위 내에서 마법의 힘이 실려있는 물체나 크리쳐에서 희미한 마법의 오오라를 감지할 수 있으며, 그 오오라를 통해 마법의 학파 역시도 알 수 있습니다.

이 주문의 감각은 대부분의 방벽을 투과할 수 있지만, 1ft 두께의 돌이나 1인치 두께의 보통 금속, 얇은 납판, 3ft 두께의 목재나 토양은 투과할 수 없습니다.

# 마법 화살 MAGIC MISSILE

1레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 마법의 힘으로 빛나는 3개의 다트를 만들어 냅니다. 각각의 다트는 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 지정된 목표에게 날아가 명중합니다. 각각의 다트는 1d4 +1 역장 피해를 가합니다. 다트는 모두 동시에 타격을 가하며, 당신은 하나의 목표에 생성된 다트를 모두 쏘거나, 각각 별개의 목표를 대상으로 삼을 수 있습니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 하나당 추가로 하나씩 다트를 더생성하여 발사할 수 있습니다.

## 마법사의 손 MAGE HAND

조형계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft 구성요소: 음성, 동작

지속시간: 1분

사거리 내에서 당신이 지정한 지점에, 유령같이 희미한 떠다니는 손이 생겨납니다. 이 손은 주문의 지속시간 동안 존재하며, 그전 에도 당신은 행동을 사용해 주문을 종료할 수 있습니다. 이 손은 당신으로부터 30ft 이상 떨어지거나 당신이 다시 이 주문을 시전할 경우 사라져 버립니다.

당신은 행동을 사용해 이 손을 조종할 수 있습니다. 당신은 손을 이용해 물건을 조작하거나, 잠기지 않은 문이나 용기를 열거나, 열려 있는 용기에서 물건을 취하거나, 통 안의 내용물을 따르고 붓는 등의 행동을 할 수 있습니다. 당신은 손을 사용할 때 이손을 최대 30ft 거리까지 이동시킬 수 있습니다.

이 손으로는 공격을 가하거나, 마법 물건을 발동하거나, 10lbs 이상의 물체를 들어 올릴 수 없습니다.

## 명령 COMMAND

1레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 구성요소: 음성 지속시간: 1라운드

당신은 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 대상 하나에게 한 단어 짜리 명령을 내릴 수 있습니다. 목표는 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 그 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 당신이 내린 한 단어짜리 명령에 따를 것입니다. 이 주문은 목표가 언데드인 경우 아무런 효력이 없으며, 목표가 당신의 말을 알아듣지 못하거나 당신이 목표에게 직접적으로 해가 되는 명령을 내릴 경우에도 효력이 없습니다.

일반적으로 사용되는 명령들과 그에 따르는 효과는 아래 예시로 주어져 있습니다. 당신은 아래 쓰인 것 외의 다른 명령도 내릴수 있습니다. 그런 경우, 당신이 내린 명령이 어떤 효과를 발휘하게 될지는 DM의 판단에 따릅니다. 목표가 당신이 내린 명령을 수행할 수 없는 경우, 주문의 효력은 종료됩니다.

*다가와.* 목표는 가장 가깝고 직선적인 경로를 따라 당신에게 접근해 오며, 당신에게서 5ft 내의 지점에 도착하면 자기 턴을 끝냅니다.

*떨어트려.* 목표는 쥐고 있던 것을 떨어트리며 자기 턴을 끝냅니다. *도망쳐.* 목표는 가장 빠른 수단을 동원해 당신에게 멀어진 다음 자신의 턴을 끝냅니다.

**엎드려.** 목표는 땅에 엎드린 다음 자기 턴을 끝냅니다.

**멈춰.** 목표는 이동을 못 하며, 아무런 행동도 취하지 않고 자기 턴을 끝냅니다. 비행하는 크리쳐에게 이 명령을 내릴 경우, 부유 가 가능한 크리쳐라면 허공에 정지할 것이며, 부유가 불가능한 크 리쳐라면 계속 비행 가능한 최소한의 거리만을 이동할 것입니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 당신은 상승한 슬롯 하나당 추가로 하나씩의 대상을 더 지정하여 명령을 내릴 수 있습니다. 각각의 대상은 모두 30ft 내에 모여 있어야 합니다.

# 모덴카이넨의 검 Mordenkainen's Sword

7레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (최소 250gp 이상의 가치를 지닌 백금 제 검 모형. 손잡이와 폼멜은 구리와 아연으로 만들어져야 함.) 지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내의 한 지점에 역장으로 만들어진 검을 만들어 냅니다. 이 검은 지속시간 동안 유지됩니다.

이 검이 나타나 있는 동안, 당신은 검으로부터 5ft 내에 있는 목표에게 근접 주문 공격을 가할 수 있습니다. 이 공격이 명중하 면 목표는 3d10점의 역장 피해를 받습니다. 이 주문이 지속되는 동안, 당신은 자기 턴마다 추가 행동을 사용하여 검을 20ft까지 이동시킬 수 있으며 다시 근접 주문 공격을 가할 수 있습니다.

## 몽환 DREAM

5레벨 환영계

시전 시간: 1분 사거리: 특별

**구성요소:** 음성, 동작, 물질 (모래 한 줌. 잉크 약간, 잠자는 새에 게서 뽑아낸 깃털 하나)

지속시간: 8시간

당신은 어떤 크리쳐의 꿈을 조작할 수 있습니다. 당신이 알고 있는 크리쳐 중 하나를 골라 주문의 목표로 정합니다. 이 목표는 당신과 같은 세계 내에 있어야 합니다. 엘프 등과 같이 잠들지 않는 크리쳐는 주문의 목표로 선택할 수 없습니다. 당신은 자신 스스로나 다른 자원자를 접촉하여 주문의 전달자로 삼을 수 있으며, 이렇게 지정된 전달자는 무아지경 상태로 빠져듭니다. 무아지경 상태에 있는 동안, 전달자는 주변의 환경을 인지할 수 있지만 다른 행동을 취하거나 이동할 수 없습니다.

목표가 잠들게 되면. 전달자는 목표의 꿈속에 나타나 목표가 잠들어 있는 동안 목표와 이야기를 할 수 있습니다. 단, 이는 주문의 지속시간 내에 벌어져야 합니다. 또한 전달자는 꿈속의 환경을마음대로 바꿀 수 있으며, 새로운 풍경이나 물체를 만들거나 다른 영상을 보여줄 수 있습니다. 전달자는 언제나 무아지경 상태에서빠져나올 수 있으며, 무아지경 상태에서빠져나오면 주문의 효과는 종료됩니다. 목표는 일어난 뒤에도 꿈속의 내용을 정확하게 떠올릴 수 있습니다. 만약 당신이 주문을 시전할 때 목표가 깨어 있는 상태라면 전달자는 그 사실을 알 수 있으며, 기다렸다가 목표가 잠들 때 무아지경 상태에 들어가거나 주문을 그냥 끝낼 수 있습니다.

당신은 전달자를 괴물 같은 모습으로 꿈 속에 등장시켜 목표를 공포에 떨게 할 수 있습니다. 그렇게 한다면 이 전달자는 목표에게 10개 단어 이하로만 전언을 전할 수 있으며, 목표는 지혜 내성굴림을 굴려야 합니다. 내성에 실패할 경우, 목표는 악몽 속에서본 괴물의 환영에 시달리게 되며 주문의 지속시간 동안 잠들지 못하고 휴식으로 인한 이득을 전혀 얻을 수 없게 됩니다. 추가로, 목표는 잠에서 깨어날 때 3d6점의 정신 피해를 입게 됩니다.

만약 당신이 머리카락이나 손톱 등등 목표의 신체 일부를 지니고 있다면, 목표는 내성 굴림에 불리점을 받게 됩니다.

## 무기 마법화 MAGIC WEAPON

2레벨 변환계

**시전 시간**: 1 추가 행동

사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신은 비마법적인 무기 하나에 접촉하여, 주문의 지속시간 동안해당 무기에 +1 보너스를 받는 마법 무기로 만듭니다. 이 보너스는 명중 굴림과 피해 굴림 모두에 적용됩니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승되는 보너스는 +2로 증가합니다. 당신이 이 주문을 6레벨 이상의 주문 슬롯을 소비하여 사용할 경우, 상승되는 보너스는 +3으로 증가합니다.

## 무적의 구체 GLOBE OF INVULNERABILITY

6레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 (10ft 반경)

구성요소: 음성, 동작, 물질 (유리나 수정으로 된 구슬. 주문 종료

시 깨지게 됨.)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신을 중심으로 10ft 범위를 둘러싸는, 움직이지 않는 약한 빛의 방벽이 생겨나 주문의 지속시간 동안 유지됩니다.

방벽 밖에서 시전된 5레벨 이하의 모든 주문은 방벽 내의 크리쳐 나 물체에 영향을 주지 못합니다. 심지어 더 높은 레벨의 주문 슬롯 을 사용한 경우라도, 원래의 슬롯이 5레벨 이하라면 영향을 줄 수 없습니다. 여전히 방벽 내의 크리쳐나 물체를 목표로 잡을 수 있지 만, 시전된 주문은 아무 효과를 내지 못하는 것입니다. 이와 유사하 게 이미 시전된 주문의 효과 역시 방벽 내에서는 억제됩니다.

고레벨에서. 당신이 7레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 1레벨당 방벽이 막아내는 주문의레벨 역시 1레벨씩 높아집니다. 7레벨 슬롯을 사용한 경우 방벽은 6레벨 이하의 모든 주문을 막아낼 것입니다.

#### 문열기 KNOCK

2레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내에서 볼 수 있는 물체 하나를 목표로 지정합니다. 이 물체는 문이나 상자, 통, 창문, 족쇄, 수갑, 자물쇠 등 마법적이거나 비마법적 수단으로 잠겨진 것이어야 합니다.

목표가 된 물체가 비마법적인 잠금방법으로 잠겨져 있거나 빗장이 걸려 있는 상태라면, 목표는 즉시 열리고 빗장 역시 치워집니다. 만약 목표에 여러 가지 잠금 수단이 동원되어 있다면, 오직한 번에 하나씩의 잠금 수단만을 열 수 있습니다.

만약 목표가 된 물체가 *비전 자물쇠Arcane Lock* 등의 마법으로 잠겨진 상태라면, 해당 마법은 10분간 억제되며 그 시간 동안에는 자유로이 열고 닫을 수 있습니다.

당신이 주문을 시전하면 목표가 된 물체에서 크게 문을 두드리는 소리가 나며, 이 소리는 300ft 밖에서도 들을 수 있습니다.

#### 미로 MAZE

8레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

**구성요소:** 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 10분까지

당신은 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 대상 하나를 미로 같은 데미플레인으로 날려 보낼 수 있습니다. 목표는 주문의 지속시간 이 끝나거나 자신이 미로를 탈출할 때까지 그 데미플레인에 감금 당해 있어야만 합니다.

목표는 자신의 행동을 사용해 탈출을 시도할 수 있습니다. 탈출을 시도하려면 먼저 DC 20의 지능 판정을 해야 합니다. 판정이성공한다면 목표는 탈출한 것이며, 주문은 종료됩니다. (미노타우르스나 고리스트로 데몬은 자동으로 이 판정에 성공합니다.)

주문의 효력이 끝날 때 목표는 본래 자신이 있던 공간에 나타 나며, 원래 있던 공간이 이미 점유되어 있다면 가장 가까운 빈 공 간에 나타나게 됩니다.

#### 바위의 벽 WALL OF STONE

5레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (작은 화강암 벽돌)

지속시간: 집중, 최대 10분까지

사거리 내에서 당신이 지정한 공간에 비마법적인 단단한 바위벽이 생겨납니다. 이 벽은 6인치 두께를 지니고 있는  $10 \times 10$ ft 바위판 10개로 이루어져 있습니다. 각각의 바위판은 최소한 하나 이상의 다른 판에 이어져 배치되어야 합니다. 혹은 3인치 두께를 지닌  $10 \times 20$ ft 바위판들을 만들어 낼 수도 있습니다.

당신은 이 벽을 만들어 낼 때 다른 크리쳐가 점유한 공간을 지나치도록 할 수 있으며, 벽이 나타나는 공간에 있던 크리쳐는 어느쪽으로 갈지 선택해 벽에서 밀려나게 됩니다. 어떤 크리쳐가 바위벽과 다른 사물들로 인해 완전히 포위당하게 되었다면, 민첩 내성굴림을 굴릴 수 있습니다. 이 내성에 성공할 경우 반응행동을 사용하여 자신의 이동속도만큼 이동해 포위에서 벗어날 수 있습니다.

바위벽은 당신이 원하는 모습으로 만들어 낼 수 있지만, 다른 크리쳐나 물체와 겹치는 공간에 세울 수는 없습니다. 이 벽이 꼭 수직으로 세워져야 할 필요는 없으며, 모든 부분이 단단한 기반에 자리해야 하는 것도 아닙니다. 하지만, 벽의 일부는 반드시 이미 존재하는 다른 바위에 녹아들어 지탱되어야 합니다. 그러므로 당신은 이 주문을 사용하여 협곡을 건너는 다리나 오르막을 만들어낼 수도 있습니다.

당신이 길이 20ft 이상의 다리를 만들어내고자 한다면, 지탱할 부분을 만들어야 하기 때문에 바위판의 크기는 절반으로 줄어들 것입니다. 당신은 이 주문을 이용해 엉성하게나마 흉벽이나 총안이 있는 벽을 만들 수도 있습니다.

바위벽은 피해를 받거나 망가질 수도 있습니다. 각각의 바위판은 AC 15이며 1인치당 30점의 hp를 지니고 있습니다. 바위판의 hp가 0이 되면 판은 파괴될 것이며, 다른 판들과 연결이 끊어진 벽은 DM의 판단에 따라 붕괴될 수도 있습니다.

당신이 주문의 지속시간 동안 계속 집중을 유지하고 있었다면. 이 벽은 영구적인 것이 되어 무효화당하지 않게 됩니다. 도중에 집 중을 취소했다면 주문의 지속시간이 끝날 때 벽은 사라질 것입니다.

#### 바위피부 STONESKIN

4레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

**구성요소:** 음성, 동작, 물질 (최소 100gp 상당의 다이아몬드 가루. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신은 주문을 받으려는 대상 하나에 접촉하여 해당 대상의 피부를 바위처럼 단단하게 바꿔줄 수 있습니다. 주문이 지속되는 동안, 목 표는 비마법적인 모든 타격, 관통, 참격 피해에 저항을 지닙니다.

#### 반마법장 ANTIMAGIC FIELD

8레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 (10ft 반경)

구성요소: 음성, 동작, 물질 (쇳가루나 쇠 부스러기 한 줌)

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신을 중심으로 10ft 반경의 구형 범위가 마법의 힘에 반하는 영역이 됩니다. 이 범위 내에서는 멀티버스의 다른 모든 곳에서와 달리 마법의 힘이 동작하지 않습니다. 범위 내에 있으면 주문을 시전할 수 없으며, 소환된 크리쳐는 사라지고, 마법 물건 역시 평범한 것이 됩니다. 주문이 지속되는 동안, 이 영역은 항상 당신을 중심에 두고 당신이 움직이는 대로 함께 움직일 것입니다.

이 영역 내에서는 주문이나 다른 마법적 효과들이 모두 억제되지만, 유물이나 신의 권능은 예외일 수 있습니다. 주문을 시전하기 위해 사용한 주문 슬롯은 그냥 허비됩니다. 효과가 억제된 동안에는 효과가 발동되지 않지만, 주문의 지속시간은 그대로 흐릅니다.

**효과의 목표.** 마법 화살Magic Missile이나 인간형 매혹 Charm Person 등과 같은 주문과 그에 유사한 마법적 효과들은 영역 내의 대상에게 아무런 효력도 가할 수 없습니다.

**마법의 범위.** 화염구Fireball 등 주문이나 기타 마법의 효과 범위는 영역 안으로 들어올 수 없습니다. 만약 마법의 범위와 반 마법장의 영역이 겹친다면, 반마법장의 영역 내에서는 효과가 억제됩니다. 예를 들어 불꽃의 벽Wall of Fire 주문을 사용하였 는데 벽의 일부 공간에 반마법장이 겹치게 된다면, 겹치는 부분 에서는 불꽃의 벽이 사라질 것입니다.

*주문.* 크리쳐나 물체에 발동 중인 주문이나 기타 마법적 효과는 반마법장의 영역에 들어서게 되면 효력을 발하지 않게 억제됩니다.

**마법 물건.** 마법 물건의 기능이나 능력은 반마법장 영역 내에서 억제됩니다. 예를 들어, +1 롱소드는 영역 내에서 그냥 비마법적인 롱소드가 될 뿐입니다.

마법 무기의 기능이나 능력을 영역 내의 목표에게 사용했거나, 영역 내의 누군가가 마법 무기를 사용한 경우, 이는 그냥 보통 공격이 됩니다. 마법 무기나 탄환이 영역을 지나친 경우, 영역을 벗어나는 순간 다시 마법의 힘을 지니게 됩니다. (마법 화살을 쏘거나 마법 창을 던진 경우 등등)

**마법적 여행.** 영역 내에서는 순간이동이나 이계간 여행이 작동하지 않습니다. 다른 위치나 이계로 오가는 포탈 역시 영역 내에서는 작동하지 않으며, 로프 속임수Rope Trick 등과 같이 이차원 공간으로 가는 주문의 경우는 그 입구가 일시적으로 사라집니다.

**크리쳐나 물체.** 마법에 의해 소환된 크리쳐나 물체는 영역에 들어서게 된 순간 사라집니다. 그러나 영역에서 벗어나는 순간 다시 나타나게 될 것입니다.

**마법 무효화. 마법 무효화**Dispel Magic 주문이나 그와 유사한 효과는 영역 내에서 아무런 효력도 없습니다. 이와 마찬가지로, 서로 다른 반마법장 주문 영역이 겹쳤을 때 서로를 무효화하지 않 습니다.

## 방비의 유대 WARDING BOND

2레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (각각 50gp 이상의 가치를 지닌 한 쌍의 백금 반지. 주문의 지속시간 동안 목표와 당신이 끼고 있어야 함.)

**지속시간:** 1시간

이 주문은 당신과 주문을 받으려는 대상 사이에 신비한 유대를 만들어 냅니다. 이 유대는 주문의 지속시간 동안 유지됩니다. 당 신과 목표가 서로 60ft 내에 있을 때, 목표는 AC와 내성 굴림에 +1 보너스를 받으며 모든 피해에 대한 내성을 얻습니다. 또한, 목표가 피해를 받을 때마다 당신 역시 같은 피해를 받게 됩니다.

이 주문은 당신이나 목표의 hp가 0이 되거나, 둘 사이의 거리가 60ft 이상으로 벌어지게 되면 자동으로 종료됩니다. 또한 당신이 이 주문을 또 사용하여 다른 크리쳐와 연결을 형성할 경우, 먼저 만들어졌던 연결은 종료됩니다. 당신은 지속시간이 끝나기 전에도 행동을 사용하여 주문을 종료할 수 있습니다.

## 방패 SHIELD

1레벨 방호계

**시전 시간:** 1 반응행동. 당신이 공격을 받거나 *마법 화살Magic Missile* 주문의 목표가 되었을 때 사용 가능.

사거리: 자신

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간**: 1 라운드

마법의 힘으로 이루어진 보이지 않는 방벽이 당신 앞에 생겨나 당신을 보호합니다. 당신의 다음 턴이 시작될 때까지, 당신은 AC에 +5 보너스를 받습니다. 이 AC는 발동조건이 된 공격에도 적용됩니다. 또한 주문이 지속되는 동안 당신은 *마법 화살Magic Missile* 주문에 피해를 받지 않습니다.

## 번개 LIGHTNING BOLT

3레벨 방출계

시전 시간: 1 행동

**사거리**: 자신 (100ft 직선)

**구성요소:** 음성, 동작, 물질 (가죽 약간, 그리고 호박이나 수정, 유리로 된 막대 하나)

지**속시간:** 즉시

당신은 자신을 기점으로 원하는 방향에, 직선 100ft에 폭 5ft가 되는 번개 한 줄기를 내쏘게 됩니다. 이 직선상의 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 8d6점의 번개 피해를 입게 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

직선상에 아무도 장비하고 있지 않거나 들고 있지 않은 가연성 물체가 있을 경우, 이 번개는 그 물체에 불을 붙입니다.

**고레벨에서.** 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 피해는 상승한 슬롯 1레벨당 1d6점씩 증가합니다.

#### 벽통과 PASSWALL

5레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (참깨 씨앗 한 줌)

**지속시간**: 1시간

사거리 내에서 당신이 지정한 벽 표면에 통로가 생겨납니다. 이렇게 지정하는 벽은 나무, 점토, 석재, 회벽 등이 가능합니다. 이렇게 생겨난 통로는 주문의 지속시간 동안 유지됩니다. 당신은 열린 통로의 형태를 지정할 수 있습니다. 이 통로는 최대 5ft 폭, 8ft 높이, 20ft 깊이까지 가능합니다. 이렇게 통로가 생겨난다고 해도, 주변의 건축 구조가 불안해지지는 않습니다.

통로가 사라질 때, 통로 내에 남아 있던 물체나 크리쳐들이 있다면 안전하게 통로 밖에 있는 점유되지 않은 공간으로 튕겨나옵니다. 튕겨나오는 방향은 당신이 주문을 시전한 위치 쪽 방향입니다.

#### 부양 LEVITATE

2레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(작은 깃털 고리 혹은 긴 손잡이가 달

린 컵 모양으로 구부린 황금 와이어 한 조각)

지속시간: 집중, 최대 10분까지

사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 크리쳐 혹은 고정되지 않은 물체 하나가 수직 방향으로 서서히 떠오릅니다. 이 부양 높이는 최대 20ft까지 가능하며, 이 높이에서 주문의 지속시간 동안 계속떠 있을 수 있습니다. 이 주문은 최대 500lbs까지의 물체를 부양시킬 수 있습니다. 주문을 받지 않으려는 대상은 건강 내성 굴림을 굴려 성공할 시 주문의 효과에서 벗어날 수 있습니다.

일단 떠오르게 되면, 목표는 오직 주변의 고정된 물체를 당기 거나 밀어내는 것으로만 이동할 수 있습니다.(벽이나 기둥, 천장 등이 이에 해당할 수 있습니다.) 이는 등반하는 것과 유사하게 적용됩니다. 당신은 자기 턴마다 목표의 고도를 최대 20ft까지 오르내리게 할 수 있습니다. 만약 당신 자신이 목표라면, 당신은 이동력을 소모하여 20ft까지 높이를 오르내릴 수 있습니다. 당신이 목표가 아니라면, 목표한 대상의 높이를 조정하기위해서는 행동을 사용해야 하며, 목표는 여전히 주문의 사거리내에 있어야 합니다.

주문의 지속시간이 끝나면 목표는 서 있는 상태로 천천히 부드 럽게 땅에 착지할 수 있습니다.

## 부활 RESURRECTION

7레벨 사령계

**시전 시간**: 1시간 **사거리**: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(최소 1,000gp 가치의 다이아몬드. 주

문 시전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 죽은 지 100여년이 지나지 않은 시체 하나에 접촉하여 이를 부활시킬 수 있습니다. 단, 목표는 노령으로 인해 죽은 것이 아니어야 하며, 언데드여서도 안됩니다. 만약 목표의 영혼이 자유로운 상태이고 세상에 돌아오고자 한다면, 목표는 자신의 모든 hp를 회복한 상태로 살아날 것입니다.

이 주문은 목표가 죽기 전에 걸려 있던 모든 일반적 독을 중화 시키며 보통 질병을 치유합니다. 하지만 이 주문이 마법적인 질병 이나 저주 등을 회복시키지는 못합니다. 만약 목표에게 여전히 마 법적인 질병이나 저주가 남아 있고 이를 제거하지 않은 상태에서 이 주문을 시전했다면, 부활한 이후에도 목표에게는 해당 질병이 나 저주가 남아 있을 것입니다.

이 주문은 목표의 잃어버린 사지나 장기를 모두 회복시키며, 치명적인 상처들을 모두 치료합니다.

죽음에서 부활하는 것은 고통스러운 과정입니다. 목표는 모든 명중 굴림, 내성 굴림, 능력 판정에 -4 페널티를 받습니다. 목표가 긴 휴식을 취할 때마다 이 페널티는 1씩 감소합니다.

이 주문으로 죽은지 1년 이상 되는 시체를 부활시키는 것은 당신에게 큰 부담을 가하는 일입니다. 1년 이상 죽어 있던 자를 부활시키면 당신은 긴 휴식을 취하기 전까지 주문을 시전할 수 없게되며, 모든 명중 굴림, 능력 판정, 내성 굴림에 불리점을 받게 될 것입니다.

#### 분쇄 SHATTER

2레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (운모 한 조각)

**지속시간:** 즉시

사거리 내에서 당신이 지정한 지점에 엄청난 굉음이 터지며 울려 퍼집니다. 해당 지점 반경 10ft 이내의 모든 크리쳐는 건강 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 3d8점의 천둥 피해를 입게 됩니다. 내성에 성공한 경우 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 바위나 수정, 혹은 금속 등으로 만들어진 크리쳐가 주문에 영향을 받았을 경우, 해당 크리쳐는 내성 굴림에 불리점을 받게 됩니다.

주문의 범위 내에 다른 누군가가 장비하거나 들고 있지 않은 비마법적 물체가 있다면, 해당 물체 역시 피해를 받게 됩니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 피해가 1d8점씩 증가합니다.

# 분해 DISINTEGRATE

6레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작 물질(천연자석과 먼지 한 줌)

지속시간: 즉시

당신의 손가락 끝에서 가느다란 녹색 광선이 사거리 내의 목표에게 날아갑니다. 목표는 크리쳐이거나 물체, 혹은 역장의 벽Wall of Force 등 마법적인 역장으로 만들어진 창조물 등이 가능합니다.

이 주문의 목표가 크리쳐라면, 해당 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 합니다. 실패할 시 목표는 10d6+40점의 역장 피해를 받게 되며, 이 피해로 인해 목표의 hp가 0이하로 떨어지면 목표는 즉시 분해됩니다.

분해된 크리쳐는 마법 물건을 제외한 자신의 모든 장비품들 역시 같이 분해되어 버리며, 고운 회색 가루가 되어버립니다. 이 렇게 가루가 된 크리쳐는 *진정한 부활True Resurrection*이나 소원Wish 주문으로만 살아날 수 있습니다.

이 주문은 대형 크기 이하의 비마법적 물체나 역장 물체는 자동으로 분해해버립니다. 목표가 거대 크기 이상이라면, 이 주문은 목표 물체의  $10 \times 10 \times 10$ ft 범위만큼을 완전히 분해합니다. 마법 물건은 이 주문에 영향을 받지 않습니다.

고레벨에서. 당신이 7레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 피해가 3d6점 증가합니다.

# 불꽃의 벽 WALL OF FIRE

4레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (작은 인 한 조각)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내의 단단한 표면에 불꽃의 벽을 세웁니다. 당신은 최대 60ft 길이, 20ft 높이, 1ft 두께의 벽을 세우거나, 지름 20ft 에 20ft 높이, 1ft 두께의 원형 벽을 세울 수 있습니다. 벽은 불투명하며, 지속시간 동안 유지됩니다.

벽이 나타날 때, 벽의 생성 범위 내에 있던 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴립니다. 내성에 실패한 크리쳐는 5d8의 화염 피해 를 받고, 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

당신은 이 주문을 시전할 때 벽의 양면 중 한 면을 선택합니다. 이 면 근처 10ft 이내에서 자기 턴을 끝내거나 벽 안에서 자기 턴을 끝낸 크리쳐는 매 턴 5d8점의 화염 피해를 받습니다. 매 턴 처음으로 불꽃 벽 속에 들어가는 크리쳐 역시 같은 화염 피해를 받습니다. 벽의 반대쪽 면은 피해를 주지 않습니다.

고레벨에서. 당신이 5레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전한 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 피해가 1d8점씩 증가합니다.

#### 비전 자물쇠 ARCANE LOCK

2레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(25gp 가치의 금가루. 주문 시전시 소

모됨.)

지속시간: 무효화될 때까지

당신은 닫힌 문이나 창문, 관문, 상자 등등의 물체에 접촉하여 주문의 지속시간 동안 잠겨있게 할 수 있습니다. 당신과 주문 시전당시 당신이 지정한 크리쳐들은 평범하게 해당 물체를 열 수 있습니다. 또한 당신은 암호를 지정할 수 있으며, 잠겨진 물체로부터 5ft 내에서 암호를 말할 경우 1분간 주문을 억제하도록 할 수 있습니다. 이런 경우를 제외하면 이 주문은 무효화되거나 억제될 때까지 해당 물체를 완전히 잠겨진 상태로 만들 수 있습니다. 문열기Knock 주문을 시전할 경우, 비전 자물쇠의 효과를 10분간 억제할 수 있습니다.

이 주문의 효력을 받는 물체는 망가트리거나 억지로 열기가 더욱 어려워집니다. 해당 물체를 파괴하거나 자물쇠를 열기 위해 필요한 DC가 10 증가합니다.

# 비전의 눈 ARCANE EYE

4레벨 예지계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(박쥐 가죽 조금)

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신은 사거리 내의 특정 지점에, 허공에 떠 있는 보이지 않는 마 법적인 눈을 만들어 냅니다.

당신은 이 눈으로부터 정신적으로 시각 정보를 전달받으며, 이 눈은 보통 시야에 더불어 30ft 범위의 암시야를 지닙니다. 이 눈은 모든 방향을 볼 수 있습니다.

당신은 행동을 사용하여 눈을 어느 방향으로든 최대 30ft까지 이동시킬 수 있습니다. 눈은 당신에게서 얼마든지 멀리 떨어질 수 있지만, 이계로는 갈 수 없습니다. 또한 눈은 방벽을 통과하지 못하지만, 지름 1인치 정도의 작은 틈이라도 있으면 들어갈 수 있습니다.

#### 비행 FLY

3레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (새의 날개 깃털)

지속시간: 집중, 최대 10분까지

당신은 주문은 받고자 하는 크리쳐에 접촉하여 목표에게 60ft 속도로 비행할 수 있는 능력을 부여합니다. 주문의 지속시간이 끝날때 목표가 여전히 비행중이었다면, 목표에게 추락을 방지할 수 있는 수단이 없는 한 즉시 추락할 것입니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 추가로 하나씩의 크리쳐에게 비행 능력을 부여할 수 있습니다.

# 빈사 안정 Spare the Dying

사령계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉 구성요소: 음성, 동작

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간:** 즉시

당신은 hp가 0이 된 살아있는 크리쳐 하나에 접촉하여 안정시킬 수 있습니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효력이 없습니다.

#### 빛 Light

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 물질(개똥벌레 혹은 발광이끼 약간)

지속시간: 1시간

당신은  $10 \times 10 \times 10$  f 이하 크기의 물체 하나에 접촉하여 주문의 지속시간 동안 20ft까지는 밝은 빛으로, 추가로 20ft까지는 약한 빛으로 빛나게 합니다. 당신은 원하는 대로 빛의 색깔을 정할 수 있습니다. 이 물체를 완전히 가려서 빛 역시 새어 나오지 않게 할수 있습니다. 이 주문은 지속시간이 끝나거나 당신이 이 주문을 다시 시전할 경우, 아니면 행동을 사용해 주문을 취소할 경우 효력이 종료됩니다.

적대적인 크리쳐가 장비하거나 들고 있는 물체에 주문을 시전한 경우, 해당 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려 성공할 경우 주문을 피할 수 있습니다.

#### 사자 소생 RAISE DEAD

5레벨 사령계

**시전 시간:** 1시간 **사거리:** 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(최소 500gp 가치의 다이아몬드. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 죽은 지 10일 내의 접촉한 시체를 살려낼 수 있습니다. 단, 이는 해당 크리쳐의 영혼이 자유롭고 살아나고자 하는 상태여야 하며, 목표는 hp1로 살아납니다.

이 주문은 목표가 죽기 전에 걸려 있던 모든 일반적 독을 중화시키며 보통 질병을 치유합니다. 하지만 이 주문이 마법적인 질병이나 저주 등을 회복시키지는 못합니다. 만약 목표에게 여전히 마법적인 질병이나 저주가 남아 있고 이를 제거하지 않은 상태에서 이주문을 시전했다면, 부활한 이후에도 목표에게는 해당 질병이나 저주가 남아 있을 것입니다. 이 주문은 언데드를 살려낼 수 없습니다.

이 주문은 모든 치명적 부상을 치유하지만, 잃어버린 장기나 사지를 회복시키지는 못합니다. 만약 부활시키고자 하는 시체가 머리나 심장 등 생명 유지에 필수 불가결한 장기가 없는 상태였다 면, 이 주문은 자동적으로 실패합니다.

죽음에서 부활하는 것은 고통스러운 과정입니다. 목표는 모든 명중 굴림, 내성 굴림. 능력 판정에 -4 페널티를 받습니다. 목표 가 긴 휴식을 취할 때마다 이 페널티는 1씩 감소합니다.

## 산성 거품 ACID SPLASH

조형계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft 그서 Q &: 으서 모

**구성요소:** 음성, 동작 **지속시간:** 즉시

당신은 산성 거품을 던집니다. 사거리 내에서 볼 수 있는 크리쳐 하나를 지정하거나, 서로 5ft 내에 인접해 있는 크리쳐 둘을 지정할 수 있습니다. 이렇게 지정된 목표들은 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 1d6점의 산성 피해를 받게 됩니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d6, 11레벨에 3d6, 17레벨에 4d6의 피해를 가합니다.

## 상급 영상 MAJOR IMAGE

3레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft

**구성요소:** 음성, 동작, 물질(양털 조금) **지속시간:** 집중, 최대 10분까지

당신은 어떤 물체나 크리쳐, 혹은 보이는 현상의 환영을 만들어 냅니다. 당신이 만들어내는 환영은  $20 \times 20 \times 20$ ft 이내여야만 합니다. 이 영상은 사거리 내에서 당신이 원하는 지점에 생겨나며, 주문이 지속되는 동안 유지됩니다. 이 영상은 완벽하게 사실적으로보이며, 청각이나 후각, 심지어 온도까지 위장할 수 있습니다. 하지만 당신은 상대에게 피해를 줄 정도로 뜨겁거나 차가운 온도는만들어 낼 수 없으며 천둥 피해를 주거나 귀머거리가 될 만큼 큰소리는 만들어 낼 수 없으며, 누군가를 역겹게 하거나 토할만한 냄새 역시 만들 수 없습니다.(트로글로다이트의 악취 등)

당신의 사거리 내에 환영이 있는 한, 당신은 행동을 사용하여 사거리 내의 다른 지점으로 환영을 이동시킬 수 있습니다. 영상의 위치가 이동하는 동안, 영상은 자연스럽게 움직이는 것처럼 보입니다. 예를 들어, 당신이 크리쳐의 환영을 만들어 이동시켰다면 마치크리쳐가 자연스럽게 걸어가는 것처럼 보일 것입니다. 이와 마찬가지로 당신은 크리쳐가 내는 소리 역시 계속 새로이 만들어 낼 수 있으며, 이를 통해 대화하는 소리의 환영 역시 만들 수 있습니다.

이 영상에 물리적으로 접촉하게 되면 투과하기 때문에 이것이 환영임을 바로 알 수 있습니다. 환영에 직접 접촉하지 않더라도 행동을 사용해 당신의 주문 내성 DC를 목표로 한 지능(수사) 판정을 하여 성공한 경우 환영을 간파할 수 있습니다. 일단 환영임을 간파하면 이를 투과하여 볼 수 있으며, 환영이 가하는 다른 감각의 환상 역시 희미하게 느껴집니다.

고레벨에서. 당신이 6레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우. 이 주문의 지속시간은 무효화되기 전까지 유지되며, 당신은 더는 주문에 정신집중을 유지할 필요가 없습니다.

## 상급 투명화 Greater Invisibility

4레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신이나 당신이 접촉한 크리쳐는 주문이 종료될 때까지 투명 상태가 됩니다. 목표가 장비하고 있거나 들고 있던 물체 역시 목표가 지니고 있는 한 투명 상태가 됩니다.

## 상급 회복 GREATER RESTORATION

5레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

**구성요소:** 음성, 동작, 물질(최소 100gp 가치의 다이아몬드 가루. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 접촉한 대상에게 긍정적인 힘을 주입하여 쇠약해지게 만드는 효과를 무효화합니다. 당신은 목표의 탈진 레벨을 1단계 떨어트리거나, 목표가 받고 있는 아래 효과 중 하나를 끝낼 수 있습니다.

- 목표가 받고 있는 매혹이나 석화 상태 하나를 끝낼 수 있음.
- 저주 하나. 저주받은 마법 물건과의 조율도 하나 끝낼 수 있음.
- 저하된 능력 점수 하나를 회복할 수 있음.
- 목표의 최대hp를 감소시키는 효과 하나를 무효화할 수 있음.

## 상처 가해 Inflict Wounds

1레벨 사령계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간**: 즉시

당신이 닿는 범위 내의 대상 하나에게 근접 주문 공격을 가합니다. 명중하면 목표는 3d10점의 사령 피해를 받습니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 1d10점씩 사령 피해가 증가합니다.

#### 상처 치료 Cure Wounds

1레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 접촉한 크리쳐를 치유하여 1d8 + 당신의 주문시전 능력 수정치만큼 hp를 회복시킵니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효력이 없습니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 1d8점씩 추가로 hp를 회복할 수 있습니다.

#### 서리 광선 RAY OF FROST

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간:** 즉시

청백색의 광선이 사거리 내의 목표에게 날아갑니다. 목표에 대해 장거리 주문 공격을 가합니다. 명중한 경우 목표는 1d8점의 냉기 피해를 입게 되며, 당신의 다음 턴이 시작할 때까지 이동속도가 10ft 감소합니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8의 피해를 가합니다.

#### 성스러운 오오라 Holy Aura

8레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질 (최소 1,000gp 가치의 작은 성물함. 안에는 성자의 옷조각이나 성서의 일부 등 성물이 있어야 함.)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

신성한 빛이 당신에게서 퍼져나와 30ft 반경을 부드러운 광채로 가득 채웁니다. 주문의 반경 내에서 당신이 선택한 모든 크리쳐들은 5ft 반경까지 약한 빛을 내게 되며 모든 내성 굴림에 이점을 받게 됩니다. 다른 크리쳐들이 당신이 선택한 대상들을 공격하려 할때는 명중 굴림에 불리점을 받습니다. 추가로 악마나 언데드가 당신이 선택한 크리쳐를 근접 공격으로 명중시킨 경우 오오라가 강렬한 섬광으로 빛나며, 공격한 악마나 언데드는 건강 내성 굴림을굴려 실패한 경우 주문의 지속 시간이 끝날 때까지 장님 상태가됩니다.

#### 성역화 SANCTUARY

1레벨 방호계

**시전 시간:** 1 추가 행동

사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (작은 은거울)

지속시간: 1분

당신은 사거리 내의 크리쳐 하나를 공격으로부터 보호합니다. 주문의 지속시간 동안, 당신이 보호하려는 크리쳐를 목표로 공격을 가하려 하거나 해로운 주문을 시전하려는 자들은 먼저 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며. 내성에 실패한 경우 다른 목표를 지정하지 않으면 공격 혹은 주문을 할 수 없게 됩니다. 이 주문은 화염구Fireball의 폭발 등 범위 효과로부터 목표를 보호해주지 못합니다.

해당 크리쳐가 공격을 가하거나, 주문을 사용하거나, 적에게 피해를 가하는 등의 행동을 할 경우 이 주문의 효과는 종료됩니다.

#### 수면 SLEEP

1레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 90ft

**구성요소:** 음성, 동작, 물질(고운 모래 한 줌, 장미 꽃잎 하나와 귀 뚜라미 한 마리)

구니미 인 미 **지속시간:** 1분

이 주문은 여러 크리쳐들을 마법적인 잠에 빠트립니다. 주문 시전시 5d8을 굴리며, 이 총량이 주문에 영향을 받는 크리쳐들의

hp 합계가 됩니다. 사거리 내에서 당신이 지정한 지점으로부터 20ft 내의 모든 크리쳐들은 현재 hp가 낮은 순서대로 주문의 영향을 받습니다.(이미 무의식 상태인 크리쳐들은 제외됩니다.)

현재 hp가 가장 낮은 크리쳐부터, 주문에 영향을 받은 자들은 주문의 지속시간이 끝날 때까지 잠에 빠져 무의식 상태가 됩니다. 잠든 자가 피해를 받거나 깨어 있는 누군가가 행동을 사용해 깨울 경우, 지속시간 중에도 깨어날 수 있습니다. 하나씩 재울 때마다 hp 총량에서 잠든 대상의 hp를 빼며, 이렇게 계속 빼 나가다가 현재 hp가 남은 총량보다 큰 크리쳐만 남은 경우 이들은 주문의 영향을 받지 않습니다.

언데드나 매혹 효과에 면역인 크리쳐들은 이 주문에 영향을 받지 않습니다.

고레벨에서. 당신이 이 주문을 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 영향을 받는 hp 총합이 2d8씩 증가합니다.

#### 순간이동 TELEPORT

7레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 10ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

이 주문은 당신과 최대 8체까지의 주문을 받고자 하는 크리쳐들을 즉시 원하는 장소로 이동시킵니다. 혹은 사거리 내에서 당신이 볼수 있는 물체 하나를 이동시키는 용도로 사용할 수도 있습니다. 만약 당신이 물체를 목표로 지정했다면, 이 물체는  $10 \times 10 \times 10$  하 크기여야 하며, 주문을 받지 않으려는 자가 장비하거나 들고 있는 것이 아니어야 합니다.

당신이 지정하려는 목적지는 이미 알고 있는 곳이어야 하며, 이계가 아니라 같은 세계 내에 있어야만 합니다. 당신이 목적 지에 얼마나 익숙한가에 따라 주문의 성공확률이 달라집니다. DM은 d100을 굴려 아래 표에서 주문의 성공 여부를 판정할 것 입니다.

익숙함	사고	비슷한 지역	벗어남	안착
영구적 마법원	-	_	_	01-100
연관 물체 있음	_	_	_	01-100
매우 친숙	01-05	06–13	14-24	25-100
자주 봤음	01-33	34-43	44-53	54-100
한번 봤음	01-43	44-53	54-73	74-100
묘사만 들음	01-43	44-53	54-73	74-100
잘못된 지정	01-50	51-100	_	_

**익숙함.** "영구적 마법원"이라 함은 당신이 이미 알고 있는 영구적인 순간이동의 원이 존재한다는 것입니다. "연관 물체 있음"은 당신이 지난 6개월 이내 지정된 위치에서 가져온 물체를 지니고 있다는 것입니다. 이는 위저드의 장서고에서 가져온 책이라거나, 로열 스위트 룸에서 가져온 베갯잇, 리치의 비밀 분묘에서 가져온 대리석 조각 등등이 대표적인 예시입니다.

"매우 친숙"은 당신이 매우 자주 갔었고 주의깊게 살펴보았던 장소를 의미하거나, 주문 시전시 당신이 눈으로 볼 수 있는 위치를 뜻합니다. "자주 봤음"은 여러 번 봤던 적이 있지만 매우 친숙하다고 하긴 어려운 곳을 뜻합니다. "한번 봤음"은 당신이 한 번 봤던 장소를 뜻하며, 대개는 마법을 통해 보았을 수도 있습니다. "묘사만 들음"은 정확한 장소에 가본 적은 없고 다른 누군가의 묘사를 통해서만 들은 경우이며, 대개는 지도 등이 사용됩니다.

"잘못된 지정"은 존재하지 않는 장소를 목적지로 지정한 경우입니다. 아마 이는 적의 안식처를 염탐하려 했다가 실제 모습 대신 환영을 본 경우라거나, 더는 존재하지 않는 장소로 순간이동하려 한 경우일 수도 있습니다.

**안착.** 당신과 당신의 일행(혹은 목표로 삼은 물체)은 원하는 목적지에 정확하게 도착합니다.

벗어남.당신과 당신의 일행(혹은 목표로 삼은 물체)은 정확한목적지에서 무작위 방향으로 무작위 거리만큼 떨어진 곳에 도착합니다.벗어난 거리는 본래 직선 이동에서 1d10 × 1d10 퍼센트만큼 차이가 납니다.예를 들어, 목적지까지 120마일 이동해야하는 곳에 순간이동하려 해서 벗어났고, 10면체 2개를 굴려 5와3이 나왔다면 목적지에서 15%, 즉 18마일 벗어난 곳에 도착한 것입니다.DM은 d8을 굴려 무작위로 벗어난 방향을 정할 수 있습니다.이 d8에서 1은 북쪽, 2는 북동쪽, 3은 동쪽 등 시계방향으로 지정하여 벗어난 방향을 정하게 될 것입니다.만약 당신이 해안 도시로 순간이동하려 했는데 바다 쪽으로 18마일 벗어난 곳에도착해 버렸다면 당신은 큰 문제에 처하게 될 수도 있습니다.

비슷한 지역. 당신과 당신의 일행(혹은 목표로 삼은 물체)은 본 래 원하던 목적지와 시각적으로 비슷해 보이거나 분위기가 비슷한 다른 곳에 도착합니다. 예를 들어 당신이 본래 고향의 연구실로 향하고자 했다면, 당신은 그 대신 다른 위저드의 연구실로 날아가거나 당신이 연구실에 갖춰 놓은 설비와 유사한 것들이 많은 연금술 상점으로 가게 될 수도 있습니다. 일반적으로 당신은 가장가까이 있는 비슷한 장소에 떨어지지만, 이 주문 자체가 사거리제한이 없는 만큼 같은 세계 안이라면 어느 곳에든 떨어질 수 있습니다.

사고. 이 주문의 예측 불가능한 마법으로 인해 험난한 여정이 펼쳐집니다. 순간이동한 크리쳐 모두(혹은 목표로 한 물체)는 3d10점의 역장 피해를 받게 되며, DM은 다시 표에서 주사위를 굴려 어떤 일이 발생했는지 정합니다. (사고가 여러 번 일어날 수도 있으며, 이 경우 매번 피해를 받게 됩니다.)

#### 시간 정지 TIME STOP

9레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 자신을 제외한 모두의 시간 흐름을 잠깐 정지시킵니다. 다른 크리쳐들에게는 시간이 흐르지 않지만, 당신은 1d4+1턴을 계속 사용할 수 있으며, 이때도 당신은 보통 때와 마찬가지로 행동을 사용하고 이동할 수 있습니다.

이 주문은 정지된 동안 당신이 자신을 제외한 다른 크리쳐에게 영향을 주는 행동을 했거나, 자신이 장비하거나 들고 있지 않은 물체에 영향을 주는 행동을 한 경우 즉시 종료됩니다. 또한, 당신 이 주문을 시전한 장소에서 1,000ft 이상 멀어진 경우 주문은 자 동으로 종료됩니다.

## 식별 Identify

1레벨 예지계 (의식)

시전 시간: 1분 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(최소 100gp 이상의 가치를 지닌 진주

와 올빼미 깃털) 지속시간: 즉시 당신은 주문을 시전할 때 접촉한 물체 하나를 목표로 정합니다. 만약 목표가 마법 물건이거나 마법이 부여된 물건일 경우, 당신은 해당 물건의 기능과 사용법에 대해서 알아낼 수 있습니다. 만약목표로 삼은 물건을 사용하기 위해 조율이 필요한 경우, 그 사실도 알 수 있으며, 충전이 남아 있는 경우 얼마나 많은 충전이 남아있는지도 알 수 있습니다. 당신은 해당 물건에 주문이 걸려 있는가, 그리고 걸려 있다면 어떤 주문들이 걸려 있는가도 알 수 있습니다. 만약목표로 지정한 물건이 마법으로 창조된 것이라면, 이를 창조하기 위해 사용된 주문 역시 알 수 있습니다.

만약 당신이 물건 대신 시전 중에 크리쳐에 접촉해서 목표로 삼았다면, 당신은 해당 크리쳐가 받고 있는 주문들이 어떤 것들인 지 알아낼 수 있습니다.

## 신성한 불길 SACRED FLAME

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 지정하여 불꽃 같은 광채를 떨어뜨립니다. 목표는 민첩 내성 굴림에 실패할 시 1d8점의 광휘 피해를 받게 됩니다. 목표는 이 내성 굴림에 엄 폐로 인한 이점을 받을 수 없습니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8의 피해를 가합니다.

# 신앙의 방패 SHIELD OF FAITH

1레벨 방호계

**시전 시간**: 1 추가 행동

사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (성스러운 문구가 쓰여진 작은 조각)

지속시간: 집중, 최대 10분까지

사거리 내에서 당신이 지정한 크리쳐 하나를 은은하게 빛나는 역장이 둘러싸 보호합니다. 해당 목표는 주문의 지속시간 동안 AC에 +2 보너스를 받을 수 있습니다.

#### 신앙의 수호자 GUARDIAN OF FAITH

4레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft 구성요소: 음성 지속시간: 8시간

사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 점유되지 않은 지점 한 곳에 대형 크기의 유령 같은 수호자가 허공에 뜬 상태로 나타납니다. 이수호자는 공간을 점유하며, 빛나는 검과 당신이 믿는 신의 문장으로 장식된 방패 외에는 명확히 알아볼 수가 없습니다.

당신에게 적대적인 크리쳐가 수호자에게로 10ft 이내로 접근하면, 즉시 민첩 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 접근한 자는 20점의 광휘 피해를 입게 되며, 성공한 경우 피해는 절반으로 줄어듭니다. 수호자는 총 60점의 피해를 가하고 나면사라집니다.

# 아스트랄체 투영 Astral Projection

9레벨 사령계

**시전 시간**: 1시간 **사거리**: 10ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(이 주문에 영향을 받는 크리쳐 하나당 최소 1,000gp 이상의 가치를 지닌 홍결석 하나와 최소 100gp 가 치의 고풍스럽게 조각된 은 막대 하나. 모두 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 특별

당신과 사거리 내에서 최대 8체까지의 주문을 받고자 하는 대상들은 자신들의 아스트랄체를 아스트랄계에 투영합니다. (당신이이미 아스트랄계에 있다면 이 주문은 자동으로 실패하고 슬롯은 허비됩니다.) 놔두고 떠나온 물질적 몸은 무의식 상태이며 일종의정지 상태에 빠져듭니다. 이때 이 물질적 몸은 음식을 섭취할 필요가 없으며, 숨을 쉴 필요도 없고, 나이를 먹지도 않습니다.

당신의 아스트랄체는 물질적 형태와 여러 면에서 매우 유사하며, 당신의 게임 수치와 소지품들을 그대로 복제해 옵니다. 가장 중요한 차이는 당신의 어깨 사이 등줄기에서 뻗어 나오는 은색 실이 쭉 이어져 있다는 것이며, 이 실은 1ft 이상 멀어지면 보이지 않습니다. 이 실은 당신의 물질적 몸과 연결되는 밧줄입니다. 이줄이 남아 있는 한, 당신은 몸으로 돌아가는 길을 찾을 수 있습니다. 만약 어쩌다가 이 실이 끊겨버린다면 당신의 영혼과 육체는 완전히 분리되며, 즉시 죽음에 이르게 됩니다. 다만 이처럼 은실을 끊을 수 있는 수단은 한정되어 있습니다.

당신의 아스트랄체는 아스트랄계 내를 자유로이 이동할 수 있으며, 그곳의 포탈을 통해 다른 이계로도 갈 수 있습니다. 만약 당신이 새로운 이계에 들어서거나 당신이 있던 세계로 돌아올 경우, 당신의 물질적 몸과 소지품 전체는 은실을 통해 전송되며 새로운이계에 직접 들어온 것처럼 몸을 지니고 들어갈 수 있게 됩니다.

당신의 아스트랄체는 별개의 존재로 현현된 것입니다. 아스트 랄체 상태일 때 입은 피해는 물질적 몸에 아무런 영향을 주지 않 으며, 몸으로 돌아와서도 효과를 미치지 않습니다.

이 주문은 당신과 동료들이 행동을 사용해 취소한 경우 즉시 종료됩니다. 주문이 종료되면 해당 크리쳐는 즉시 물질적 몸으로 돌아와 깨어나게 됩니다.

이 주문은 모두 동시에 끝낼 필요가 없으며, 개별적으로 각각 끝내서 돌아갈 수도 있습니다. 마법 무효화Dispel Magic 주문을 물질적 몸이나 아스트랄체에 가해 무효화에 성공한 경우 주문은 즉시 종료됩니다. 만약 크리쳐의 본래 몸이나 아스트랄체의 hp가 0 이하로 떨어지면 해당 크리쳐의 주문은 즉시 종료됩니다. 만약 주문의 효과가 끝날 때 은실이 남아 있다면, 이 실에 의해 아스트 랄체는 즉시 물질적 몸으로 돌아오며, 정지 상태도 끝납니다.

만약 당신이 혼자 미리 자신의 몸으로 돌아오게 되었다면, 아 스트랄계에 남은 당신의 동료들은 스스로 길을 찾아 자신의 몸으 로 돌아와야 하는 상황에 처할 것이며, 대개는 hp가 0으로 떨어 져 몸으로 돌아오게 되곤 합니다.

#### 안개 걸음 MISTY STEP

2레벨 조형계

**시전 시간:** 1 추가 행동

**사거리:** 자신 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 순간적으로 은색 안개에 감싸이며, 30ft까지 순간이동하여 당신이 볼 수 있는 점유되지 않은 위치에 나타납니다.

#### 암시 Suggestion

2레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 물질(뱀의 혀, 꿀벌집 약간 혹은 사탕기름 약간)

지속시간: 집중, 최대 8시간까지

당신은 당신의 목소리를 들을 수 있고 당신의 모습을 볼 수 있는 사거리 내의 어떤 대상에게 일련의 행동을 하도록 한두 문장 내외의 암시를 걸 수 있습니다. 매혹 효과에 면역이 있는 크리쳐들은이 효과에 영향을 받지 않습니다. 암시는 합리적으로 들리는 선에서 이루어져야 합니다. 자기 자신을 찌르라거나, 창에 몸을 던지라거나, 스스로를 불태우라는 등 명백하게 자기 자신에게 해가 되는 암시를 시도할 경우 이 주문은 자동으로 종료됩니다.

목표는 지혜 내성굴림을 굴려야 하며, 실패한 경우 당신이 걸어놓은 암시에 따라 최선을 다해 정해진 행동을 합니다. 암시된 행동은 주문의 지속시간 내에 행해져야 합니다. 암시된 행동이 더짧은 시간 내에 이루어지는 것이라면, 한 번 암시된 행동을 행하고 나면 주문은 자동으로 종료됩니다.

당신은 언제 특정한 행동을 하게 될지 특별한 조건을 걸어 놓을 수도 있습니다. 예를 들어, 당신은 기사에게 암시를 걸어 처음 만나는 거지에게 자신의 전투마를 건네주라고 할 수 있습니다. 만약 주문의 지속시간이 끝날 때까지 이 조건이 충족되지 않았다면, 정해진 행동 역시 이루어지지 않고 주문이 종료됩니다.

만약 목표가 당신이나 당신의 동료에게 피해를 입게 된다면 이주문은 그냥 종료됩니다.

#### 암흑 DARKNESS

2레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 물질(박쥐 가죽 약간과 석탄 조각 혹은 검댕 약간)

지속시간: 집중, 최대 10분까지

사거리 내에서 당신이 지정한 지점을 중심으로 15ft 반경에 지속 시간 동안 마법적인 어둠이 생겨납니다. 이 어둠은 모퉁이를 돌아 퍼져 나갑니다. 암시야를 지닌 대상 역시 이 어둠 속에서는 볼 수 없으며, 비마법적인 빛으로는 이 어둠 속을 밝힐 수 없습니다.

만약 당신 자신이 들고 있는 물체, 혹은 다른 누군가가 장비하 거나 들고 있지 않은 물체를 목표로 이 주문을 시전했다면, 이 물 체를 중심으로 암흑이 퍼져 나오며 물체가 이동함에 따라 어둠 역 시 이동합니다. 어둠의 원천이 되는 물체를 완전히 불투명한 물체 로 덮어버리면 어둠이 새어나오는 것을 막을 수 있습니다.

만약 이 주문의 영역이 2레벨 이하의 빛 주문의 영역과 겹치게 된다면, 빛을 만들어낸 주문이 무효화됩니다.

# 언어 변환 Comprehend Languages

1레벨 예지계(의식)

**시전 시간**: 1 행동 **사거리**: 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질(검댕과 소금 약간)

**지속시간**: 1시간

주문이 유지되는 동안, 당신은 들리는 모든 언어의 의미를 알아들을 수 있습니다. 또한 당신이 읽는 모든 언어 역시 의미를 이해할수 있지만, 그러려면 언어가 쓰인 표면에 일일이 접촉해야 합니다. 페이지 한 장을 읽어내는 데에는 1분 정도가 소요됩니다.

이 주문은 비전마법의 문양 등 문장이나 문양의 형태로 만들어 진 비밀 메시지를 해독할 수 없습니다. 이는 일반적인 필기 언어 가 아니기 때문입니다.

#### 얼음 폭풍 ICE STORM

4레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 300ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(먼지 약간과 물 몇 방울)

지속시간: 즉시

사거리 내에서 당신이 지정한 지점을 중심으로 20ft 반경, 높이 40ft의 원통형 범위 내에 바위처럼 단단한 얼음 우박이 휘몰아칩 니다. 이 원통 범위 내의 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패한 경우 2d8점의 타격 피해와 4d6점의 냉기 피해를 받 게 됩니다. 내성에 성공할 경우 피해는 절반으로 줄어듭니다.

폭풍의 우박으로 인해, 주문의 유효 범위는 당신의 다음 턴이 끝날 때까지 어려운 지형으로 변합니다.

고레벨에서. 당신이 5레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 타격 피해가 1d8점 씩 증가합니다.

# 에너지로부터의 보호 PROTECTION FROM ENERGY

3레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신은 주문을 받고자 하는 크리쳐 하나에 접촉하여, 해당 크리쳐 에게 산성, 냉기, 화염, 번개, 천둥 피해 중 당신이 선택한 속성 하 나에 대해 저항을 부여할 수 있습니다.

## 에테르화 ETHEREALNESS

7레벨 변환계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 구성요소: 음성, 동작

지속시간: 최대 8시간까지

당신은 자신이 현재 존재하는 세계와 겹쳐 있는 에테르계의 변경 지역에 들어섭니다. 당신은 행동을 사용하여 주문을 취소하거나 지속시간이 끝날 때까지 변경 에테르계에 남아 있을 수 있습니다. 주문이 지속되는 동안 당신은 어떤 방향으로나 움직일 수 있지만, 위아래로 이동하려 할 경우 이동력이 2배로 소모됩니다. 당신은 본래 있던 세계를 여전히 보고 들을 수 있으나 모든 것이 회색으 로 보이며, 60ft 이상의 거리는 볼 수 없게 됩니다.

에테르계에 있는 동안, 당신은 에테르계에 있는 크리쳐들에 대 해서만 영향을 주고받을 수 있습니다. 에테르계에 존재하지 않는 크리쳐들은 특별한 능력이나 마법을 사용하지 않는 한 당신을 감 지할 수 없으며 당신과 의사소통을 할 수 없습니다.

당신은 에테르계의 것이 아닌 모든 물체와 효과를 무시할 수 있 으며, 본래 세계의 물질을 마음대로 투과하여 이동할 수 있습니다.

주문이 종료될 때 당신은 해당 지점과 겹쳐 있는 본래의 세계 로 돌아오게 됩니다. 만약 당신이 돌아오게 되는 지점이 다른 고 체로 인해 막혀 있거나 다른 크리쳐가 점유하고 있는 공간이라면, 당신은 즉시 가장 가까운 점유되지 않은 공간으로 튕겨나며, 이렇 게 강제로 이동된 거리 1ft당 2점의 역장 피해를 입게 됩니다.

이 주문은 당신이 이미 에테르계에 있거나, 외부 이계처럼 에 테르계와 접해 있지 않은 곳에서 사용하려 할 경우 아무런 효력도 발휘하지 못합니다.

고레벨에서. 당신이 8레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 주문을 받고자 하는 크리쳐를 추가로 3체씩 지정하여 에테르화시킬 수 있습니다. (당 신 역시 포함될 수 있습니다.) 이때 주문을 받으려는 크리쳐들은 당신으로부터 10ft 내에 모여 있어야 합니다.

#### 연쇄 번개 CHAIN LIGHTNING

6레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 150ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(가죽 조각 약간, 호박이나 유리, 수정

으로 만들어진 막대 하나, 은 핀 3개)

지속시간: 즉시

당신은 사거리 내에 당신이 볼 수 있는 목표 하나에게 번개 한 줄기를 쏘아 보냅니다. 이 목표에 번개가 명중되고 나면 주변의 다른 목표 3체에게 번개 줄기들이 튀어 나갑니다. 이때 각각의 부차적 목표들은 원래 목표에게서 30ft 내에 있어야 합니다. 크 리쳐나 물체를 목표로 할 수 있으며, 하나의 목표에 여러 개의 번개를 쏠 수는 없습니다.

각각의 목표들은 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 경우 10d8 점의 번개 피해를 받습니다. 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

고레벨에서. 당신이 7레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 하나당 추가로 하나씩의 부 차적 목표를 지정해 번개가 튀어갈 수 있습니다.

## 영웅들의 축연 HEROES' FEAST

6레벨 조형계

시전 시간: 10분 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(최소 1,000gp 가치의 보석이 박힌 그 릇. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 엄청난 먹거리와 마실 거리가 포함된 거대한 연회를 만들 어 냅니다. 이 연회의 식사를 마치려면 1시간 정도가 걸리며, 연 회가 끝나면 사라져 버립니다. 하지만 식사로 얻게 되는 이로운 효과는 연회가 끝나더라도 지속됩니다. 최대 12체까지의 크리쳐 가 이 연회를 즐길 수 있습니다.

연회에 참여한 크리쳐는 몇 가지 이득을 얻을 수 있습니다. 이 크리쳐들은 모든 질병이 치유되며 독에서 벗어날 수 있고, 독과 공포 상태에 대해 면역이 되며, 지혜 내성 굴림을 굴릴 때 이점을 받을 수 있습니다. 또한 연회에 참여한 자들의 최대 hp는 2d10점 씩 증가하며, 증가한 만큼의 hp를 회복합니다. 이렇게 얻은 이점 은 24시간 동안 유지됩니다.

## 영체 무기 Spiritual Weapon

2레벨 방출계

**시전 시간:** 1 추가 행동

사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 1분

당신은 사거리 내의 한 지점에, 허공에 떠 있는 영체 무기를 만들 어 낼 수 있습니다. 이 무기는 주문의 지속시간이 끝나거나 당신 이 이 주문을 다시 시전할 때까지 유지됩니다. 주문 시전시, 당신은 무기로부터 5ft 내의 적 하나에게 근접 주문 공격을 가할 수 있습니다. 이 공격이 명중할 경우 목표는 1d8+ 당신의 주문시전 능력 수정치만큼의 역장 피해를 입게 됩니다.

당신의 턴이 될 때마다 당신은 추가 행동을 사용해 이 영체 무기를 20ft까지 이동시키고 다시 무기로부터 5ft 이내의 적을 지정해 공격을 가할 수 있습니다.

이 무기는 당신이 원하는 형상을 띄고 있습니다. 특정한 신을 모시는 클레릭들은 자신들의 신이 사용하는 무기의 형상을 쓰는 경향이 있습니다.(성 커스버트의 경우 메이스, 토르의 경우 망치 등등).

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 2레벨당 피해는 1d8씩 증가합니다.

#### 영혼 수호자 Spirit Guardians

3레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 (15ft 반경)

**구성요소**: 음성, 동작, 물질(성표) **지속시간**: 집중, 최대 10분까지

당신은 영혼을 불러내 자신을 지키게 합니다. 이 영혼들은 주문의 지속시간 동안 유지되며, 당신 주변 15ft 내에 생겨납니다. 만약당신이 선 또는 중립 성향이라면, 이 영혼 형상들은 천사나 요정처럼 보입니다. (생김새는 당신이 선택합니다.) 만약 당신이 악 성향이라면 이 영혼은 악마 같은 형상을 띄게 됩니다.

당신이 이 주문을 시전할 때, 당신은 보이는 범위 내에서 주문의 영향을 받지 않을 크리쳐들을 원하는 만큼 선택하여 예외로 둘수 있습니다. 주문의 영향을 받는 크리쳐들은 당신 주변에 들어왔을 때 이동속도가 절반으로 줄어들게 되며, 자기 턴에 처음 주문의 유효 범위 내에 들어오게 되거나 자기 턴을 효과 범위 내에서 시작할 경우 지혜 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 대상은 3d8점의 광휘 피해(당신이 선 또는 중립 성향을 경우) 또는 3d8점의 사령 피해(당신이 악 성향일 경우)를 입게 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 주문이 가하는 피해가 1d8점씩 증가합니다.

#### 예견안 FORESIGHT

9레벨 예지계

시전 시간: 1분 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(벌새의 깃털 하나)

**지속시간**: 8시간

당신은 주문을 받고자 하는 크리쳐 하나에 접촉하여 임박한 미래를 볼 수 있는 제한적인 능력을 부여합니다. 주문의 지속시간 동안, 이 목표는 기습을 받지 않으며 모든 명중 굴림, 능력 판정, 내성 굴림에 이점을 받게 됩니다. 추가적으로 이 주문의 지속시간 동안 목표를 공격하는 모든 크리쳐는 명중 굴림에 불리점을 받게됩니다.

이 주문이 지속되고 있을 때 당신이 다시 이 주문을 시전하게 되면, 이전에 유지되고 있던 주문은 즉시 종료됩니다.

## 예지 DIVINATION

4레벨 예지계(의식)

**시전 시간:** 1 행동 **사거리:** 자신

**구성요소**: 음성, 동작, 물질(피우는 향, 그리고 자신의 종교에 맞는 희생 제물. 이것들은 도합해 25gp 이상이어야 하며, 주문이 시전될 때 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 마법과 제물을 통해 신이나 신의 하인과 접촉할 수 있습니다. 당신은 7일 이내에 다가올 특정한 목표나 사건, 행동에 대해한 가지 질문을 던질 수 있습니다. DM은 참된 대답을 해 줄 것입니다. 이 답변은 짧게 이루어질 것이며, 모호하게 느껴지거나 징조의 형태로 나타날 수도 있습니다.

이 주문은 당신의 다른 주문 시전이나 동료의 상실 또는 새로 운 동료의 획득 등, 결과를 변화시킬 수 있는 다른 상황들을 고려 하지 않습니다.

만약 당신이 긴 휴식을 취하기 전에 이 주문을 2번 이상 시전했다면, 처음 이후 당신이 이 주문을 시전할 때마다 25%씩 누적되는 확률로 정확한 응답 대신 무작위적 답을 얻을 수 있습니다. 이확률은 DM이 비밀리에 굴릴 것입니다.

# 오토의 참을 수 없는 춤 Otto's Irresistible Dance

6레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft 구성요소: 음성

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 볼 수 있는 크리쳐 하나를 지정합니다. 이 목표는 즉시 웃기는 춤을 추기 시작합니다. 목표는 주문의 지속시 간 동안 발을 두드리고 손을 휘저으며 몸을 놀릴 것입니다. 매혹 효과에 면역인 크리쳐는 이 효과에도 면역입니다.

춤추는 크리쳐는 자신의 모든 이동력을 소모하여 춤을 추면서도 그 자리를 벗어날 수 없으며, 모든 민첩 내성 굴림과 명중 굴림에 불리점을 받게 됩니다. 목표가 이 주문에 영향을 받는 동안, 이목표를 공격하려는 다른 크리쳐들은 명중 굴림에 이점을 받게 됩니다. 춤추고 있는 대상은 자기 행동을 사용하여 지혜 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공할 경우 춤을 멈추고 몸의 통제를 되찾을수 있습니다.

#### 요술 PRESTIDIGITATION

변환계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 10ft 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 최대 1시간까지

이 주문은 초보 주문시전자들이 연습을 위해 사용하는 간단한 마법적 재주들을 포괄합니다. 당신은 주문의 사거리 내에서 아래의효과 중 하나를 일으킬 수 있습니다.

- 당신은 즉시 아무런 해도 없는 감각 효과를 만들어 낼 수 있습니다. 반짝이는 불꽃이나 가벼운 바람, 작은 악기 소리나 기이한 냄새 등을 만들 수 있습니다.
- 당신은 즉시 촛불이나 횃불, 작은 모닥불에 불을 붙이거나 꺼 트릴 수 있습니다.
- 당신은  $1 \times 1 \times 1$ ft의 범위를 즉시 청소하거나 더럽힐 수 있습니다.

- 당신은 살아있지 않은 1 × 1 × 1ft 크기 이하의 물체 하나를 1시간 동안 차갑게 하거나, 따뜻하게 하거나, 향을 나게 할 수 있습니다.
- 당신은 어떤 물체나 표면에 원하는 색의 작은 징표를 만들어 내 1시간 동안 지속시킬 수 있습니다.
- 당신은 자신의 다음 턴이 끝날 때까지, 자신의 손에 비마법적 인 잡동사니나 잡동사니의 환영을 만들어 낼 수 있습니다.

만약 이 주문을 여러 번 시전했다면, 당신은 위의 효과들을 동시에 최대 3가지까지 유지할 수 있습니다. (즉시 발휘되는 효과들은 유지되지 않습니다.) 당신은 행동을 사용하여 유지되고 있는 효과들을 중단할 수 있습니다.

#### 운석 소환 METEOR SWARM

9레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 1마일 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 4개의 지점에 타오르는 불꽃 덩어리가 충돌합니다. 각각의 충돌 지점에서 반경 40ft 내의 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 합니다. 충돌의 폭발은 모서리를 돌아서 퍼져 나갑니다. 내성에 실패한 크리쳐는 20d6의 화염 피해와 20d6의 타격 피해를 받으며, 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 하나의 크리쳐가 여러 개의 폭발 범위에 동시에 포함되더라도 피해는 한 번만 받습니다.

이 주문은 범위 내에서 누군가 장비하거나 들고 있지 않은 가 연성 물체에 불을 붙입니다.

#### 원호 AID

2레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (하얀 천으로 이루어진 작은 끈 하나)

지속시간: 8시간

당신의 주문은 동료들을 강화해 더 튼튼하고 결단력을 지니게 합니다. 사거리 내에서 최대 3체까지의 크리쳐를 목표로 지정합니다. 이 목표들은 주문의 지속시간 동안 최대 hp가 5점 증가하며,이에 따라 hp 5점도 얻습니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 최대 hp가 5점씩 추가로 상승합니다.

#### 유도 화살 GUIDING BOLT

1레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 1라운드

번쩍이는 빛줄기가 사거리 내에서 당신이 지정한 크리쳐에게 날아갑니다. 목표에게 장거리 주문 공격을 가합니다. 명중한 경우, 목표는 4d6점의 광휘 피해를 입게 되며, 이 주문은 목표에게서 신비하고 은은한 광채를 발하게 만들어 공격을 유도하기 때문에 당신의 다음 턴이 끝나기 전까지 목표를 향한 다음 명중 굴림 한번에 이점을 받을 수 있습니다. 일단 목표가 공격을 받고 나면 광채는 사라집니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 피해가 1d6 점 증가합니다.

## 이동의 자유 Freedom of Movement

4레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

**구성요소**: 음성, 동작, 물질 (가죽끈, 팔이나 다른 사지에 묶어 놓아야 함.)

지속시간: 1시간

당신은 주문을 받고자 하는 대상 하나에 접촉합니다. 주문의 지속 시간 동안, 이렇게 접촉된 목표는 어려운 지형에 구애받지 않으 며, 주문이나 다른 마법적 효과로 인해 이동속도가 줄어들지 않고 마비나 포박 효과에 당하지 않습니다.

목표는 또한 이동력 5ft를 소비하여 족쇄나 붙잡기 등 비마법적 인 속박 효과에서 자동으로 탈출할 수 있습니다. 마지막으로, 목표 는 수중에서도 아무런 페널티 없이 이동하고 공격할 수 있습니다.

#### 인간형 매혹 CHARM PERSON

1레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간**: 1시간

당신은 사거리 내에서 볼 수 있는 인간형 크리쳐 하나를 매혹하려 시도할 수 있습니다. 목표는 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며, 당신이나 당신의 동료와 전투 중이었다면 이 내성 굴림에 이점을 받을수 있습니다. 목표가 내성에 실패할 경우, 주문의 지속시간 동안당신에게 매혹당한 상태가 됩니다. 그러나 이 지속시간 동안 당신이나 당신의 동료에게 해를 입을 경우 매혹은 풀리게 됩니다. 매혹당한 목표는 당신에게 친근한 태도를 취할 것입니다. 주문이 종료되면, 해당 목표는 당신이 자신을 매혹했다는 사실을 알게 됩니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용해서 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 추가로 한 명씩의 인간형 대상 하나를 더 지정할 수 있습니다. 이때 목표로 지정하려는 자들은 모두 각각 30ft 내에 모여 있어야 합니다.

# 인간형 지배 DOMINATE PERSON

5레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 볼 수 있는 인간형 대상 하나의 의지를 굴복시키려 시도합니다. 목표는 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패하면 주문의 지속시간 동안 당신에게 매혹당한 상태가 됩니다. 만약 당신이나 당신의 동료와 전투중이었다면 목표는 내성 굴림에 이점을 받게 됩니다.

목표가 이렇게 매혹당해 있는 동안. 당신과 목표 사이에는 정신적인 연결이 생겨납니다. 이 연결은 둘이 같은 세계에 있는 동안만 유지됩니다. 당신이 의식을 지니고 있는 동안. 당신은 이 연결을 통해 목표에게 명령을 내릴 수 있습니다. (이 명령에는 행동이 필요하지 않습니다) 목표는 이렇게 내려진 명령에 최선을 다해 복종할 것입니다. 당신은 "저것을 공격하라"거나 "저리로 달려가라"는 식의 간단하고 대략적인 명령을 내릴 수 있습니다. 만약 목

표가 명령을 완수하고서도 당신이 새로운 명령을 내리지 않았다면, 목표는 당신에게 새 명령을 받을 때까지 최선을 다해 자기 방어만 할 뿐 다른 행동을 취하지 않습니다.

당신은 행동을 사용하여 목표의 통제권을 완전히 가져오려고 시도할 수 있습니다. 당신의 다음 턴이 끝날 때까지, 목표는 당신 이 선택한 행동만 할 수 있으며, 당신이 허락하지 않은 행동은 아 무것도 할 수 없습니다. 이 시간 동안 당신은 목표의 반응행동도 사용할 수 있으나, 목표의 반응행동을 사용하려면 당신 역시 반응 행동을 사용해야 합니다.

피해를 받을 때마다, 목표는 다시 지혜 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 이 내성에 성공할 경우 주문은 종료됩니다.

고레벨에서. 당신이 6레벨 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 지속시간은 집중시 최대 10분이 됩니다. 7레벨 슬롯을 사용할 경우 지속시간은 집중시 최대 1시간이 되며, 8레벨 이상의 슬롯을 사용할 경우 지속시간은 집중시 최대 8시간까지 늘어납니다.

## 인간형 포박 HOLD PERSON

2레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질(작은 크기의 곧은 쇳조각)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에 자신이 볼 수 있는 인간형 크리쳐 하나를 지정합니다. 이렇게 지정된 목표는 지혜 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 주문의 지속시간 동안 마비 상태가 됩니다. 목표는 자기 턴이 끝날 때마다 다시 지혜 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공할 경우 목표는 주문에서 벗어날 수 있습니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용해서 이 주문을 사용할 경우, 상승한 주문 슬롯 하나당 추가적으로 인간형대상을 하나씩 더 지정할 수 있습니다. 각각의 목표는 서로 30ft 내에 모여 있어야 합니다.

## 자기 위장 DISGUISE SELF

1레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신

**구성요소:** 음성, 동작 **지속시간:** 1시간

당신은 복장이나 갑옷, 무기, 다른 소유물을 모두 포함해 자기의 모습을 다른 것으로 변화시킵니다. 이 환영은 주문의 지속시간 동안 유지되며, 그 이전에도 당신은 행동을 사용해 주문을 종료할수 있습니다. 당신은 최대 1ft 크거나 작게 보일 수 있으며, 더 마르게 보이거나 뚱뚱해 보일 수도 있습니다. 그러나 이 주문을 통해 신체 형태를 아예 다르게 보이도록 할 수는 없으며, 기본적인 사지의 구조는 그대로 유지되어야 합니다. 이 점을 제외하면 환영의 형태는 전적으로 당신에게 달려 있습니다.

이 주문으로 만들어진 환영에 물리적으로 접촉할 경우 환영은 간파당하게 됩니다. 예를 들어, 이 주문으로 없는 모자를 보이도 록 만들었다면, 누군가 머리를 만져볼 경우 모자를 관통하게 되므 로 이것이 환영임이 간파됩니다. 만약 당신이 이 주문을 사용해 당신 스스로 더 마르게 보이도록 모습을 바꾸었다 해도, 주변에 충분히 가까이 다가가면 그 사실을 알게 될 것입니다.

접촉 없이도 행동을 사용하여 당신의 주문 내성 DC를 목표로 지능(수사) 판정에 성공한 크리쳐는 당신이 변장했다는 사실을 간 파할 수 있습니다.

#### 재생 REGENERATE

7레벨 변환계

시전 시간: 1분 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(기도용 바퀴와 성수)

**지속시간**: 1시간

당신은 크리쳐 하나에 접촉하여 그 목표가 지닌 자연적 회복 능력을 자극할 수 있습니다. 목표는 즉시 4d8+15점의 hp를 회복합니다. 이후 주문의 지속시간 동안, 목표는 자기 턴이 시작될 때마다 1점씩의 hp를 회복합니다. (1분당 10점씩을 회복하는 것입니다.)

목표의 사지가 잘려나갔다면, 2분 후에 잘려나간 부위가 다시 자라납니다. 만약 당신이 잘려나간 부위를 다시 가져다 붙일 수 있다면, 이 주문은 즉시 가져다 붙인 자리를 이어줍니다.

#### 재활성화 REVIVIFY

3레벨 사령계

시전 시간: 1 행동

사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (300gp 상당의 다이아몬드. 주문 시 전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 1분 이전에 사망한 크리쳐 하나에 접촉합니다. 이렇게 접촉한 사망자는 hp 1점을 지닌 상태로 다시 살아납니다. 이 주문은 노령으로 사망한 사람을 되살릴 수 없으며, 신체 일부를 잃어버린 경우 이를 회복시켜 주지도 못합니다.

## 저주 해제 REMOVE CURSE

3레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 어떤 크리쳐나 물체에 접촉하여 해당 목표에 걸려 있는 모든 저주를 해제합니다. 만약 해제하려는 물체가 마법 물건이었다면 그에 걸린 저주는 여전히 남아 있겠지만, 소유자와의 조율이 종료되며 소유자는 저주받은 물건을 해제하거나 버릴 수 있게 됩니다.

## 저항 RESISTANCE

방호계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (망토의 축소모형)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 주문을 받고자 하는 대상 하나에 접촉합니다. 주문이 종료되기 전에 해당 목표는 내성 굴림을 굴릴 때 단 한 번, d4를 굴려그 결과를 내성 굴림 결과에 더할 수 있습니다. d4를 더 굴릴지아닐지는 내성 굴림을 굴린 뒤에도 결정할 수 있습니다. 일단 한번 d4를 굴려 그 결과를 더하고 나면 주문의 효과는 종료됩니다.

#### 전격의 손아귀 SHOCKING GRASP

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉 구성요소: 음성, 동작

**구성요소:** 음성, 동<sup>2</sup> **지속시간:** 즉시

당신의 손에서 번개가 튀어나와 당신이 접촉한 크리쳐에게 전격을 선사합니다. 목표에게 근접 주문 공격을 가합니다. 목표가 금속제 갑옷을 입고 있는 경우, 당신은 이 명중 굴림에 이점을 받을수 있습니다. 명중한 경우 목표는 1d8점의 번개 피해를 받으며, 목표의 다음 턴이 시작될 때까지 반응행동을 사용하지 못합니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8의 피해를 가합니다.

## 점술 Augury

2레벨 예지계(의식)

**시전 시간**: 자신 **사거리**: 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질(표시가 된 막대나 뼈 등의 점술 도구. 최소 25gp 이상의 가치를 지녀야 함.)

**지속시간**: 즉시

당신은 보석 박힌 막대를 던지거나, 용의 뼈로 된 주사위를 굴리거나, 고풍스러운 카드를 뽑는 등 점술 도구를 사용하여 앞으로 30분 이내에 당신이 취할 행동이 어떤 결과를 불러올지에 대해외계의 존재로부터 징조를 받을 수 있습니다. DM은 아래와 같은 예시 중에서 징조를 택해 말해줍니다.

- 길. 좋은 결과
- *흉.* 나쁜 결과
- 길흉. 좋고 나쁜 결과가 모두 있음.
- 무. 특별히 좋지도 나쁘지도 않은 결과.

이 주문은 당신의 주문 사용이나 동료의 합류 혹은 이탈 등 이후 결과를 변화시킬 수 있는 상황을 고려하지 않고 있습니다.

만약 당신이 긴 휴식을 취하기 전 이 주문을 두 번 이상 시전했다면, 두 번째로 시전할 때부터 25%씩 누적되는 확률로 주문이 올바른 결과 대신 무작위 결과를 말해줄 가능성이 있습니다. DM은 비밀리에 이 확률을 굴릴 것입니다.

#### 조용한 영상 SILENT IMAGE

1레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

**구성요소:** 음성, 동작, 물질 (양털 약간) **지속시간:** 집중, 최대 10분까지

당신은 어떤 물체나 크리쳐, 혹은 다른 시각적 형상의 환영을 만들어 낼 수 있습니다. 이때 당신이 만들어낼 환영은  $15 \times 15 \times 15$ t 이하여야 합니다. 이 영상은 사거리 내에서 당신이 지정한 지점에 생겨나며, 주문의 지속시간 동안 유지됩니다. 이 영상은 순수하게 시각적이며, 소리나 냄새, 다른 감각적 현상을 수반하지 않습니다.

당신은 행동을 사용하여 해상 영상을 사거리 내의 다른 지점으로 이동시킬 수 있습니다. 목표가 자리를 바꾸게 될 때는 그 움직임이 자연스러워 보입니다. 예를 들어, 당신이 어떤 크리쳐의 환영을 만 들어 이동시킬 경우, 이 크리쳐는 걸어가는 것처럼 보일 것입니다. 만들어낸 영상과 물리적으로 접촉할 경우 관통하므로, 이것이 환영임을 간파할 수 있습니다. 접촉하지 않더라도 행동을 사용하여 당신의 주문 내성 DC를 목표로 지능(수사) 판정에 성공할 경우 환영을 간파할 수 있습니다. 환영을 간파한 자는 영상을 투과하여 볼 수 있게 됩니다.

#### 주문반사 COUNTERSPELL

3레벨 방호계

시전 시간: 1 반응행동. 60ft 이내의 크리쳐가 주문을 시전한 것을 보았을 때 사용할 수 있음.

**사거리**: 60ft **구성요소**: 동작 **지속시간**: 즉시

당신은 다른 크리쳐의 주문 시전 과정을 방해할 수 있습니다. 만약 목표가 3레벨 이하의 주문을 시전하고 있었다면, 해당 주문은 실패하며 아무 효과도 발휘하지 못하게 됩니다. 만약 목표가 4레벨 이상의 주문을 시전하고 있었다면, 당신의 주문시전 능력치를 사용해 능력 판정을 행해야 합니다. DC는 10 + 목표가 시전하는 주문레벨이며, 이 판정에 성공할 경우 목표의 주문 시전은 실패하며 아무 효과를 발휘하지 못하게 됩니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 당신이 소비한 주문 슬롯 이하 레벨의 주문을 자동으로 실패하게 할 수 있습니다.

#### 죽음 방비 DEATH WARD

4레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

**구성요소**: 음성, 동작 **지속시간:** 8시간

당신은 크리쳐 하나에 접촉하여 죽음에 대해 상당한 보호를 제공할 수 있습니다.

목표가 피해를 받아 처음으로 hp가 0 이하로 떨어진 경우, 목표는 쓰러지는 대신 hp 1이 남게 되며 주문은 종료됩니다.

만약 주문의 효과가 남아 있는 동안 이 주문을 받은 대상이 피해를 가하는 대신 즉시 죽음을 가하는 효과의 목표가 되었을 경우, 이 주문은 해당 효과를 무효화시키는 대신 종료됩니다.

## 죽음의 손가락 FINGER OF DEATH

7레벨 사령계

**시전 시간:** 1 행동 **사거리:** 60ft

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내의 크리쳐 하나를 가리키며 부정적 에너지를 쏘아 보내 끔찍한 고통을 줄 수 있습니다. 목표는 건강 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패하면 7d8+30점의 사령 피해를 받게 됩니다. 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

이 주문으로 인해 인간형 크리쳐를 살해했다면, 살해된 자는 당신의 다음 턴이 시작될 때 좀비가 되어 영원히 당신의 명령을 따르게 됩니다. 이 좀비는 최선을 다해 당신이 말한 명령에 따를 것입니다.

## 지연 폭발 화염구 DELAYED BLAST FIREBALL

7레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 150ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (박쥐 구아노와 유황으로 만들어진 작

은 공)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신의 검지 끝에서 노란색 빛이 번쩍이며, 사거리 내에서 당신이 지정한 지점까지 뻗어 나간 다음 빛나는 구슬 하나를 남깁니다. 당신의 집중이 깨지거나 주문을 끝내고자 마음먹어 지속시간이 끝나게 되면 이 구슬은 불꽃을 일으키며 폭발합니다. 이 폭발은 모서리를 돌아 펴져 나갑니다. 폭발 지점을 중심으로 20ft 내에 있는 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 경우 누적된 피해를 모두 다 받게 됩니다. 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

이 주문의 기본 피해는 12d6이지만, 폭발하지 않은 상태에서 당신의 턴이 돌아올 때마다 피해는 1d6점씩 증가합니다.

누군가가 주문의 지속시간이 끝나기 전에 이 구슬을 만지게 된다면, 구슬을 만진 크리쳐는 민첩 내성을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패할 경우 주문은 종료되며 즉시 폭발이 일어납니다. 내성에성공한 크리쳐는 이 구슬을 다시 40ft 내의 어딘가로 던질 수 있습니다. 이 구슬이 어떤 크리쳐나 물체에 충돌하게 되면 주문은종료되며 즉시 폭발이 일어납니다.

이 주문의 폭발 범위 내에 있는 가연성 물체 중 누군가가 장비하고 있거나 들고 있지 않은 물체는 즉시 불이 붙게 됩니다.

고레벨에서. 당신이 8레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 주문의 기본 피해가 1d6점씩 증가하게 됩니다.

#### 지진 EARTHQUAKE

8레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 500ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (흙 약간, 바위 조각과 점토 한 덩이)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 지상의 한 지점을 중심으로 격렬한 지진을 일으킬 수 있습니다. 주문의 지속시간 동안, 당신이 지정한 지점을 중심으로 100ft 반경의 땅은 격렬하게 진동하며, 그 위에 서 있는 크리쳐와 건축물들은 이에 영향을 받게 됩니다.

해당 지역은 어려운 지형으로 변합니다. 해당 지역 위에 서 있는 크리쳐들은 정신집중을 유지하려 할 때 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 정신집중이 깨지게 됩니다.

당신이 이 주문을 시전할 때, 그리고 이어지는 당신의 턴이 끝날 때마다, 해당 범위 내의 모든 크리쳐는 민첩 내성을 굴려야 합니다. 이때 내성에 실패한 크리쳐는 넘어집니다.

이 주문은 지형에 따라 아래와 같은 추가적인 효과들이 있을 수 있으며, 이는 DM의 판단에 따릅니다.

균열. 당신이 주문을 시전한 후 당신의 턴이 시작될 때마다 주문의 효과 범위 내에서 균열이 벌어집니다. DM은 범위 내에서 도합 1d6개까지의 균열이 열리는 장소를 정할 것입니다. 각각의 균열은 1d10 × 10ft 깊이이며, 10ft 너비이고, 모두 주문의 범위 내에서 열리게 됩니다. 균열이 열리는 자리에 있던 크리쳐는 민첩내성 굴림에 실패할 경우 균열 아래로 떨어지게 됩니다. 내성에 성공한 크리쳐는 균열이 열리는 자리에서 몸을 피할 수 있습니다.

건축물 아래에 균열이 생겨나면 해당 건축물은 자동으로 붕괴하기 시작할 것입니다. (아래 참조)

건축물. 이 진동은 당신이 주문을 시전할 때, 그리고 이후 주문이 지속되는 동안 당신의 턴이 시작할 때마다 해당 지면 위에 있는모든 건축물에 50점씩의 타격 피해를 가합니다. 만약 이 피해로인해 건축물의 hp가 0으로 떨어졌다면 건축물은 붕괴하며 주변크리쳐에게 피해를 줄 수도 있습니다. 건축물이 무너질 때, 건축물의 높이 절반 만큼의 반경에 피해를 줍니다. 그 안에 있던 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 무너지는 잔해에 깔려 5d6점의 타격 피해를 받게 되며 넘어지고 잔해에 파묻힙니다.이 깔린 상태에서 벗어나려면 행동을 사용하여 DC 20의 근력(운동) 판정을 해야 하며, 성공해야만 벗어날 수 있습니다. DM은 잔해의 상태에 따라서 이 DC를 높이거나 낮출 수 있습니다. 민첩 내성에 성공할 경우 건축물의 잔해를 피할 수 있으며, 피해는 절반으로 줄어들고 넘어지거나 잔해에 깔리지 않을 수 있습니다.

#### 진시야 TRUE SEEING

6레벨 예지계

시전 시간: 1 행동

사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(눈에 바를 25gp 상당의 연고. 이 연고 는 희귀한 버섯 가루와 샤프론, 지방 등으로 만들어지며 주문 이 시전될 때 소모됨)

지속시간: 1시간

당신은 주문을 받고자 하는 크리쳐에게 접촉하여 사물을 있는 그 대로 볼 수 있는 능력을 부여합니다. 주문의 지속시간 동안 해당목표는 진시야를 지니게 되며, 마법으로 가려진 모든 비밀문을 간 파할 수 있고, 에테르계를 감지할 수 있게 됩니다. 이 진시야는 120ft 범위까지 유지됩니다.

#### 진정한 부활 TRUE RESURRECTION

9레벨 사령계

시전 시간: 1시간

사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질 (성수와 최소 25,000gp 가치의 다이

아몬드. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 즉시

당신은 200년 이내에 죽은 크리쳐 하나의 시체에 접촉하여 부활시킬 수 있습니다. 이때 목표는 노령으로 인해 죽은 것이 아니어야 합니다. 만약 목표의 영혼이 자유롭고 살아나고자 한다면, 해당 크리쳐는 자신의 모든 hp가 회복된 채로 부활합니다.

이 주문은 모든 상처를 치유하며, 모든 독은 중화되고, 질병 역시 모두 치유되며, 죽기 전 걸려 있던 모든 저주 역시 풀립니다. 이 주문은 피해를 입은 장기나 사지 역시 모두 회복시킵니다. 만약 목표가 언데드 상태였다면, 이 주문은 목표를 다시 살아있는 상태로 되돌립니다.

이 주문은 원래 몸이 없을 경우 새로운 몸을 만들어 내는 것조차 가능합니다. 이렇게 몸 없이 부활시키고자 할 경우 당신은 살려내려는 대상의 이름을 말해야 합니다. 주문을 시전하면 이렇게 당신이 이름을 부른 크리쳐가 당신으로부터 10ft 이내의 점유되지 않은 공간에 나타날 것입니다.

#### 차원문 DIMENSION DOOR

4레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 500ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

당신은 현재 위치에서 순간이동하여 사거리 내의 다른 지점에 나타날 수 있습니다. 이동하려는 장소는 당신이 볼 수 있는 곳이거나 머릿속으로 떠올릴 수 있는 곳이어야 하며, 그게 아니면 원래지점에서 일정한 거리와 방향을 지정할 수도 있습니다. 예를 들어 "직선으로 200ft 전방으로"라거나, "북서쪽으로 위로 45도 방향, 300ft 거리"같은 식의 지정이 가능합니다.

당신은 자신의 적재량만큼의 물건을 들고 이동할 수 있습니다. 또한 당신은 자기 크기 이하의 주문을 받고자 하는 크리쳐 하나를 대동하여 이동할 수 있으며, 당신이 대동하는 크리쳐 역시 자신의 적재량만큼의 물건을 들고 이동할 수 있습니다. 대동자는 주문을 시전할 때 당신으로부터 5ft 내에 있어야 합니다.

만약 당신이 도착하려는 장소가 다른 물체나 크리쳐에 의해 점 유되어 있다면, 당신과 동행자는 모두 4d6점의 역장 피해를 받게 되고, 주문은 실패하게 됩니다.

## 천둥파도 THUNDERWAVE

1레벨 방출계

시전 시간: 1 행동

사거리: 자신 (15 × 15 × 15ft의 입방체)

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신에게서 천둥과 같은 힘의 물결이 퍼져 나옵니다. 당신을 기점으로 한  $15 \times 15 \times 15$ ft 범위 내의 모든 크리쳐는 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성 굴림에 실패한 크리쳐는 2d8점의 천둥 피해를 받으며 당신에게서 10ft 밀려나게 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어들고 밀려나지도 않습니다.

또한, 주문의 유효 범위 내에 있는 고정되지 않은 물체는 주문이 발동될 때 모두 자동으로 당신에게서 10ft 멀리 밀려납니다. 이주문은 주변 300ft까지 들리는 천둥소리가 울려 퍼지게 합니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 피해가 1d8점씩 증가합니다.

## 축복 BLESS

1레벨 환혹계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (성수 약간)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 최대 3체까지의 크리쳐를 선택해 축복을 내려줄 수 있습니다. 이렇게 축복받은 크리쳐는 주문의 지속시간 도중 명중 굴림이나 내성 굴림을 할 때마다, d4를 굴려 그 결과를 나온 값에 더할 수 있습니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 슬롯 1레벨당 추가로 크리쳐 하나씩을 더 정해 축복을 내려줄 수 있습니다.

#### 춤추는 및 DANCING LIGHTS

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (인이나 위치우드 약간 혹은 반딧불이

하나)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 최대 4체까지의 횃불 크기 빛을 만들어 내며, 이들을 횃불이나 랜턴, 혹은 빛나는 구체처럼 보이게 해 지속시간 동안 허공을 날아다니게 할 수 있습니다. 당신은 또한 4개의불빛을 모두 조합하여 중형 크기의 인간형 크리쳐처럼 보이도록할 수 있습니다. 당신이 선택한 형태가 무엇이든, 각각의 불빛은 주변 10ft 반경에 약한 빛을 제공합니다.

당신의 턴마다 추가 행동을 사용하면 당신은 각각의 불빛을 60ft까지 이동시킬 수 있습니다. 이렇게 이동한 위치는 주문의 사거리 내여야 합니다. 또한 각각의 불빛은 다른 불빛과 20ft 내에 위치해야 하며, 서로의 거리에서 벗어나거나 주문의 사거리에서 벗어난 불빛은 사라지게 됩니다.

## 치료의 기도 PRAYER OF HEALING

2레벨 방출계

시전 시간: 10분 사거리: 30ft 구성요소: 음성 지속시간: 즉시

사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 크리쳐를 최대 6체까지 목표로 지정할 수 있습니다. 이렇게 지정된 목표들은 각각 2d8 + 당신의 주문시전 능력 수정치만큼 hp를 회복합니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효과가 없습니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 hp를 추가로 1d8점씩 더 회복할 수 있습니다.

#### 치료의 단어 HEALING WORD

1레벨 방출계

**시전 시간**: 1 추가 행동

**사거리**: 60ft **구성요소**: 음성 **지속시간**: 즉시

주문의 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 선택합니다. 이렇게 선택된 크리쳐는 1d4 + 당신의 주문시전 능력 수정치만큼 hp를 회복합니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효과가 없습니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 hp를 추가로 1d4점씩 더 회복할 수 있습니다.

#### 치유 HEAL

6레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

**구성요소:** 음성, 동작 **지속시간:** 즉시

주문의 사거리 내에서 당신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 선택합니다. 긍정적인 에너지의 힘이 선택된 목표를 휩쓸며, hp 70점을 회복해 줍니다. 이 주문은 또한 장님, 귀머거리, 기타 질병 상태를 모두회복해 줍니다. 이 주문은 언데드나 구조물에는 효과가 없습니다.

고레벨에서. 당신이 7레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 치유되는 hp가 10점씩 증가합니다.

#### 침묵 SILENCE

2레벨 환영계 (의식)

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft 구성요소: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 10분까지

주문의 지속시간 동안, 사거리 내에서 당신이 지정한 지점을 중심으로 20ft 반경의 공간은 아무런 소리도 나지 않고 들리지 않는 곳이 됩니다. 완전히 해당 공간 안에 있는 크리쳐나 물건은 천둥 피해에 면역이 되며, 그 안에서는 모든 크리쳐가 귀머거리 상태가 됩니다. 침묵 공간 내에서는 음성 구성요소를 사용하는 주문을 시전하는 것이 불가능합니다.

#### 칼날 방벽 BLADE BARRIER

6레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 90ft

**구성요소:** 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 10분까지

당신은 마법적인 힘으로 만들어진 회오리치는 면도날 같은 칼날들로 이루어진 수직 방벽을 세웁니다. 이 벽은 사거리 내의 지점에 생겨나며 주문의 지속시간 동안 유지됩니다. 당신은 최대 100ft 길이에 20ft 높이, 5ft 두께를 지닌 벽을 세우거나, 직경60ft짜리 원형으로 이어진 20ft 높이 5ft 두께의 벽을 두를 수 있습니다. 이 벽은 그 뒤에 숨은 크리쳐에게 3/4 엄폐를 제공합니다. 또한 벽이 차지하고 있는 공간은 어려운 지형이 됩니다.

어떤 크리쳐가 자기 턴에 처음으로 벽이 차지한 공간에 들어오 거나 그 공간에서 자기 턴을 시작할 경우, 해당 크리쳐는 민첩 내 성을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 해당 크리쳐는 6d10점 의 참격 피해를 받으며, 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

## 크리쳐 위치파악 LOCATE CREATURE

4레벨 예지계

**시전 시간**: 1 행동 **사거리**: 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질(블러드하운드의 가죽 약간)

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신에게 친숙한 크리쳐의 이름을 대거나 묘사를 합니다. 당신은 해당 크리쳐가 당신에게서 1,000ft 내에 있는 한, 해당 크리쳐가 위치한 방향을 즉시 느낄 수 있습니다. 만약 크리쳐가 움직이고 있다면, 당신은 크리쳐의 이동 방향 역시 파악할 수 있습니다.

이 주문은 당신이 알고 있는 특정한 크리쳐의 위치를 파악할 수도 있으며, 인간 등 특정한 종족이나 유니콘 등 특정한 종류의 크리쳐들 중 가장 가까운 것의 위치를 파악할 수도 있습니다. 당신이 위치를 파악하려는 크리쳐는 이전에 최소한 한 번은 30ft 내의 근접한 거리에서 본 적 있는 것이어야 합니다. 만약 당신이 묘사하거나 이름을 말한 크리쳐가 변신Polymorph 주문 등을 통해지금은 다른 형태를 지니고 있다면, 이 주문은 해당 크리쳐의 위치를 파악하지 못합니다.

이 주문은 최소 10ft 이상 너비의 흐르는 물 너머를 탐지할 수 없습니다.

#### 타오르는 손길 Burning Hands

1레벨 방출계

시전 시간: 1 행동

**사거리**: 자신 (15ft 길이의 원뿔형)

구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

손가락을 활짝 편 당신의 손에서 화염이 펼쳐지며 손끝에서 뻗어나옵니다. 15ft의 원뿔 범위 내에 있는 모든 크리쳐는 민첩 내성굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 3d6점의 화염 피해를 받게 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

이 주문은 해당 범위 내에서 누군가 장비하거나 들고 있지 않 은 가연성 물체에 불을 붙입니다.

고레벨에서. 당신이 2레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 화염 피해가 1d6점씩 증가합니다.

#### 태양폭발 SUNBURST

8레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 150ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (불꽃과 태양석 조각 하나)

지속시간: 즉시

주문의 사거리 내에서 당신이 지정한 지점을 중심으로 60ft 반경에 찬란한 태양빛이 번쩍입니다. 해당 범위 내의 모든 크리쳐는 건강 내성을 굴려야 하며, 실패할 시 12d6점의 광휘 피해를 받고 1분간 장님 상태가 됩니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어들며, 장님 상태도 되지 않습니다. 언데드나 점액류는 이 내성굴림에 불리점을 받습니다.

이 주문으로 장님 상태가 된 크리쳐는 자신의 턴이 끝날 때마다 다시 건강 내성을 굴릴 수 있으며, 성공하게 되면 장님 상태에서 벗어날 수 있습니다.

이 주문은 해당 범위 내의 모든 마법적 어둠 효과를 무효화합니다.

## 투명화 Invisibility

2레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 접촉

구성요소: 음성, 동작, 물질(고무로 감싸인 눈썹 한 가닥)

지속시간: 집중, 최대 1시간까지

당신이 접촉한 크리쳐 하나는 주문의 지속시간 동안 투명 상태가 됩니다. 이 목표가 장비하거나 들고 있는 물체 역시, 목표가 소지 하고 있는 동안에는 투명해집니다. 이 주문은 목표가 공격을 가하 거나 주문을 시전하면 자동으로 종료됩니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 하나씩의 크리쳐를 더 목표로 삼을 수 있습니다.

## 하급 환영 MINOR ILLUSION

환영계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

구성요소: 동작, 물질 (양털 한 조각)

지속시간: 1분

당신은 주문의 지속시간 동안 사거리 내에서 어떤 물체의 영상을 만들거나 어떤 소리를 낼 수 있습니다. 이 환영은 당신이 이 주문 을 다시 시전하거나 행동을 사용해 효과를 취소하면 사라집니다.

당신이 이 주문으로 소리를 만들고자 한다면, 이 소리의 음량 은 속삭임에서 비명까지 다양한 크기가 가능합니다. 이 소리 환영 은 당신의 목소리일 수도 있고, 다른 누군가의 목소리일 수도 있 으며, 사자의 울부짖음이나 북소리 등 다른 소리도 가능합니다. 이 소리는 주문의 지속시간 동안 계속 들리며, 주문이 종료되기 전이라면 당신은 이 소리를 다양하게 변경시킬 수 있습니다.

당신이 이 주문으로 어떤 물체의 영상을 만들어 내고자 한다 면, 이 영상은 5 × 5 × 5ft 이내의 크기여야 합니다. 의자, 손자국, 작은 상자 등이 이에 해당합니다. 이 영상은 소리를 내지 않으며 냄새도 나지 않고, 다른 감각적 효과를 수반하지 않습니다. 물리 적으로 이 영상에 접촉할 경우 통과하므로 이것이 환영임을 간파 할 수 있습니다.

만약 크리쳐가 자기 행동을 사용하여 소리나 영상을 조사하려 고 한다면, 당신의 주문 내성 DC를 목표로 지능(수사) 판정을 하 게 되며, 성공할 경우 환영임을 간파할 수 있습니다. 일단 환영임 을 간파하고 나면 이 환영은 흐릿하고 희미하게 보이게 됩니다.

## 화염 구체 FLAMING SPHERE

2레벨 조형계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (수지 양초 한 토막, 유황 한 움큼, 그

리고 철가루 약간)

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신은 사거리 내에서 당신이 선택한 점유되지 않은 공간에 지름 5ft짜리 불덩어리를 만들어 냅니다. 이 불덩이는 주문의 지속시간 동안 유지됩니다. 불덩이로부터 5ft 내에서 자기 턴을 끝내는 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 2d6점의 화염 피해를 받게 됩니다. 성공할 시 피해는 절반으로 줄어듭니다.

당신은 자기 턴에 추가 행동을 사용하여 이 구체를 30ft까지 이 동시킬 수 있습니다. 만약 구체를 어떤 크리쳐에 격돌시킬 경우, 격돌한 크리쳐는 구체의 피해에 대해 내성 굴림을 굴려야 하며, 구체는 이동을 멈추게 됩니다.

당신이 구체를 움직일 때, 이 구체는 5ft 높이까지의 방벽 위로 올라갈 수 있으며, 10ft 너비의 구덩이도 뛰어넘을 수 있습니다. 이 구체는 지나간 거리 내에서 누군가 다른 이가 장비하거나 들고 있 지 않은 가연성 물체에 모두 불을 붙입니다. 또한 이 구체는 20ft 반 경까지를 밝은 빛으로, 추가로 20ft까지를 약한 빛으로 밝힙니다.

고레벨에서. 당신이 3레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 화염 피해가 1d6점 씩 증가합니다.

## 화염 직격 FLAME STRIKE

5레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 60ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (유황 약간)

지속시간: 즉시

사거리 내에서 당신이 택한 지점에 신성한 불기둥이 아래로 내리 꽂힙니다. 그 지점을 중심으로 10ft 반경, 40ft 높이의 원통형 범 위 내에 있는 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패 한 경우 4d6점의 화염 피해와 4d6점의 광휘 피해를 받게 됩니다. 내성에 성공한 경우 피해는 절반으로 줄어듭니다.

고레벨에서. 당신이 6레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주 문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 화염 혹은 광휘 피 해를 1d6씩 증가시킬 수 있습니다. (어떤 피해를 증가시킬 것인 가는 당신의 선택에 따릅니다.)

#### 화염 화살 Fire Bolt

방출계 소마법

시전 시간: 1 행동 사거리: 120ft 구성요소: 음성, 동작 지속시간: 즉시

당신은 사거리 내의 크리쳐나 물체에 불덩이를 던질 수 있습니다. 목표에게 장거리 주문 공격을 가합니다. 이 공격이 명중하면 목표 는 1d10점의 화염 피해를 받습니다. 이 주문은 누군가 장비하거 나 들고 있지 않은 가연성 물체에 불을 붙일 수 있습니다.

이 주문의 피해는 시전자의 총 레벨이 오르면서 점점 증가하여 5레벨에 2d10, 11레벨에 3d10, 17레벨에 4d10의 피해를 가합니다.

#### 화염구 FIREBALL

3레벨 방출계

시전 시간: 1 행동 사거리: 150ft

구성요소: 음성, 동작, 물질 (박쥐 구아노와 유황으로 만들어진 작 은 공)

지속시간: 즉시

당신의 손가락 끝에서 밝게 빛나는 섬광이 번쩍이며 사거리 내의 원하는 지점에 날아가 불꽃을 일으키며 폭발합니다. 당신이 택한 지점에서 20ft 반경 내에 있는 모든 크리쳐는 민첩 내성 굴림을 굴려야 하며, 실패할 시 8d6점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공할 경우 피해는 절반으로 줄어듭니다.

이 주문의 효과는 모서리를 돌아 퍼져 나갑니다. 또한 이 주문은 해당 범위 내에서 누군가 장비하거나 들고 있지 않은 가연성물체에 모두 불을 붙입니다.

고레벨에서. 당신이 4레벨 이상의 주문 슬롯을 사용하여 이 주문을 시전할 경우, 상승한 주문 슬롯 1레벨당 화염 피해가 1d6점씩 증가합니다.

#### 회화 COMMUNE

5레벨 예지계 (의식)

**시전 시간:** 1분 **사거리:** 자신

구성요소: 음성, 동작, 물질 (성수 혹은 불경수를 담은 물병 하나

와 태우는 향 약간)

지속시간: 1분

당신은 자신이 믿는 신이나 그 신의 하수인에 접하여 그렇다 혹은 아니다로 답할 수 있는 질문 3개까지를 던질 수 있습니다. 당신은 주문의 지속시간 내에 질문을 해야 하며, 각각의 질문에 대한 대 답을 받을 수 있습니다.

신성한 존재가 꼭 전지하리라는 보장은 없으며, 따라서 당신이 신의 지식 범위를 넘는 질문을 던질 경우 "불확실하다"는 답변을 받을 수도 있습니다. 한 단어로 가해지는 답변이 착각을 불러일으 키거나 신의 의도와는 배치되는 결과를 불러올 것 같다면, DM은 한 단어 답변 대신 짧은 문구로 답해줄 수도 있습니다.

만약 당신이 긴 휴식을 취하기 전에 이 주문을 2번 이상 시전했다면, 2번째 시전할 때부터 25%씩 누적되는 확률로 어떤 답변도 얻지 못할 수 있습니다. DM은 이 확률을 비밀리에 굴려 정할 것입니다.

#### 흐려짐 BLUR

2레벨 환영계

시전 시간: 1 행동 사거리: 자신 구성요소: 음성

지속시간: 집중, 최대 1분까지

당신의 몸은 흐려지며, 당신을 보는 사람은 물결치며 변해가는 것처럼 그 모습을 정확히 분간할 수 없게 됩니다. 주문의 지속시간 동안, 당신을 공격하는 모든 크리쳐는 명중 굴림에 불리점을 받게됩니다. 맹안시야 등 시각에 의존하지 않는 크리쳐는 이 효과에 면역이며, 진시야 등으로 환영을 간파할 수 있는 크리쳐 역시 이효과를 받지 않습니다.

# 희망의 봉화 BEACON OF HOPE

3레벨 방호계

시전 시간: 1 행동 사거리: 30ft

**구성요소**: 음성, 동작

지속시간: 집중, 최대 1분까지

이 주문은 희망과 활력을 부여합니다. 주문의 사거리 내에서 원하는 만큼의 크리쳐들을 선택합니다. 주문의 지속시간 동안, 당신이 선택 한 목표 각각은 지혜 내성 굴림과 죽음 내성 굴림에 대해 이점을 받 게 되며, 치유를 받을 때 주사위 최대치로 hp를 회복하게 됩니다.

# Part 4 Dungeon Master's Tools

제4부 던전 마스터의 도구

# 제12장: 괴물

당신은 던전 마스터로서, 플레이어들을 즐겁게 해 주고 게임을 흥미롭게 만들 수 있는 다양한 자원을 사용할 수 있습니다. 괴물들은 그 중에서도 가장 중요한 자원이라 할 수 있습니다. 괴물이란의사소통을 나누거나 싸우고 죽일 수 있는 모든 크리쳐를 통칭하는 말입니다. 이 정의를 따르자면 개구리처럼 무해한 것이나 유니콘처럼 선량한 것 역시 괴물에 포함될 수 있습니다. 또한 이 단어는 인간이나 엘프, 드워프 등 플레이어 캐릭터들과 우정을 맺거나경쟁 관계를 형성할 수 있는 문명화된 종족 역시 포함하고 있습니다. 이 장에서는 몬스터 매뉴얼(Monster Manual)에 수록된 즉시사용할 수 있고 쉽게 운영할 수 있는 다양한 수준의 괴물들 중 일부 예시들을 담고 있습니다. 각 괴물의 상세한 설명에는 규격화된양식이 사용되어 괴물의 능력을 정확히 파악할 수 있게 해줍니다. 아래 설명에서 괴물의 정보를 이해하는데 필요한 내용을 안내할 것입니다.

# 게임 수치

괴물의 게임적 능력은 대개 자료 상자로 표시되며, 당신이 괴물을 사용하려 할 때 필요한 핵심적 정보들을 담고 있습니다.

### 크기

괴물은 초소형, 소형, 중형, 대형, 거대형, 초대형 크기를 가질 수 있습니다. 이 문서의 제9장을 참조하면 크기와 공간에 대해 더 자 세한 정보를 확인할 수 있습니다.

### 종류

괴물의 종류는 괴물이 지닌 근본적 속성을 말합니다. 특정한 주문이나 마법 물건, 클래스 요소 등 게임 내의 여러 효과들은 특정한 종류의 클래스에게 특별하게 작용할 수 있습니다. 예를 들어, 용족 살해의 화살(Arrow of Dragon Slaying)은 진짜 드래곤뿐 아니라 드래곤 터틀이나 와이번 등, 용족에 속하는 다른 크리쳐들에게 추가적인 피해를 가할 것입니다.

이 게임에는 아래와 같은 종류의 괴물들이 소개되어 있으며, 종류에 따른 별도의 규칙은 없습니다

거인(Giants)은 인간과 유사하지만, 크기가 월등하게 큰 근연종입니다. 이들 중 일부는 에틴처럼 머리가 여럿이거나, 포모리언처럼 기형으로 뒤틀린 경우도 있습니다. 언덕 거인, 바위 거인, 서리 거인, 화염 거인, 구름 거인, 폭풍 거인의 여섯 종은 참 거인이라고 부릅니다. 이들 외에도 오우거나 트롤 역시 거인 종류에속하는 것으로 알려져 있습니다.

괴물류(Monstrosities)는 어느 면으로 보나 괴물이라 할 만한 것들입니다. 즉, 일반적이거나 자연스럽지 않고 결코 온화하지 않은 무시무시한 존재들을 일컫는 말입니다. 아울베어와 같은 이들중 일부는 마법적인 실험의 실패로 탄생했으며, 미노타우르스나유안티 등은 끔찍한 저주로 인해 생겨났습니다. 이들은 분류가 불가능합니다. 다른 모든 분류에 맞지 않는 것들을 괴물에 포함시킨다고 이해하는 편이 더 편리할 것입니다.

구조물(Constructs)은 태어난 것이 아니라 만들어진 것들입니다. 이들 일부는 제작자에 의해 간단한 명령을 주입받아 그대로 행동하며, 어떤 것들은 의식을 얻어 독립적으로 생각할 수 있는 능력을 지니고 있습니다. 가장 대표적인 구조물로는 골렘이 있습니다. 모드론처럼 이세계 중 메카너스를 고향으로 두고 있는 크리쳐들 상당수도 구조물이며, 이들은 그 세계의 원료와 더욱 강력한존재의 의지에 따라 창조되었습니다.

기괴체(Aberrations)는 근본적인 부분에서 이질적인 존재입니다. 이들 대다수는 세상의 신비한 힘이 아니라 그것들이 지닌이질적 정신에서 유래한 태생적 마법 능력을 보유하고 있습니다. 가장 대표적인 기괴체로는 아볼레스, 비홀더, 마인드 플레이어, 슬라드 등을 꼽을 수 있습니다.

식물류(Plants)는 그냥 평범한 식물을 말하는 것이 아니라, 식물성의 크리쳐를 말하는 것입니다. 이들 대부분은 움직일 수 있으며, 몇몇은 육식을 하기도 합니다. 식물류에서 가장 유명한 것은 샘블링 마운드와 트린트입니다. 가스 포자나 마이코니드 같은 버섯류 크리쳐들 역시 식물류에 속합니다.

악마(Fiends)는 하계에 기반을 둔 사악한 존재들입니다. 이들 중 일부는 신들의 하수인이지만, 대다수는 아크데빌이나 데몬 대공들의 명령을 받들고 있습니다. 사악한 사제나 마법사들은 때로 악마를 물질계에 소환해 명령을 내리기도 합니다. 사악한 천상체도 매우 드물지만, 선한 악마는 거의 상상할 수도 없는존재입니다. 악마에는 데몬, 데빌, 헬 하운드, 락샤샤, 유골로스등이 속합니다.

야수(Beasts)는 판타지 생태계의 자연스러운 동물 중, 인간형을 제외한 나머지를 통칭하는 분류입니다. 이들 일부는 마법적 능력을 지니고 있지만, 대부분은 지능이 없고 사회를 이루지 않으며 언어도 사용하지 못합니다. 야수는 평범한 동물류나 공룡, 혹은 거대화한 동물들을 모두 포함합니다.

언데드(Undead)는 한때 살아 있었으나 죽음을 맞이한 이후 사령술 마법이나 어떤 불경한 저주의 힘에 의해 불사의 존재로 되살아난 것들을 말합니다. 언데드는 뱀파이어나 좀비 등의 걸 어 다니는 시체들에서 시작해 유령이나 악령처럼 실체가 없는 영 혼들까지도 포함합니다.

요정(Fey)은 자연의 권능에 가까운 마법적 존재들입니다. 이들은 황혼녘의 작은 숲이나 안개 낀 나무들 사이에서 살아갑니다. 또한 이들은 요정계라는 이름으로도 알려진 페이와일드와도 깊은 연관을 맺고 있습니다. 일부 요정은 외부 이계에서도 찾을 수 있으며, 특히 아보리아나 비스트랜드에 많이 살고 있습니다. 드라이어드, 픽시, 사티로스 등이 요정에 속합니다.

용족(Dragons)은 고대부터 내려온. 어마어마한 힘을 지닌 거대한 파충류들입니다. 선한 성향의 금속 드래곤이나 사악한 유색드래곤을 참된 드래곤이라 부르며, 이들은 높은 지능과 천부적인마법 능력을 지니고 있습니다. 용족이라는 분류에는 참된 드래곤과 근연관계에 있는 다른 크리쳐들도 포함되지만, 와이번, 슈도드래곤 등의 여타 용족 크리쳐들은 참된 드래곤에 비하면 힘도 약하고 지능도 낮습니다.

원소(Elementals)는 원소계에 기원을 둔 존재들입니다. 이들 중 일부는 그저 자신을 이루는 원소가 생명을 얻고 움직이는 현상 정도로 치부되며, 단순히 원소라는 이름으로 부릅니다. 다른 것들은 원소력으로 살아가는 생태를 지니고 있습니다. 진과 이프리트를 포함한 여러 지니 종족은 원소계에서 거대한 문명을 이루어 살아가고 있습니다. 기타 원소 종족으로는 아제르, 투명 추적자, 수괴 등이 있습니다.

인간형(Humanoids)은 D&D 세계의 주류이며, 이들 중에는 문명화된 종족도 있고 야만적인 종족도 있습니다. 인간형 크리쳐에는 매우 다양한 종족이 존재합니다. 이들은 각자 나름의 언어와문화를 지니고 있으며, 대개 주문시전 능력을 배울 수 있지만 태생적으로 마법 능력을 지니는 경우는 거의 없습니다. 이들 대부분은 두 발로 걸어 다닙니다. 플레이어 캐릭터들은 주로 인간, 드워프, 엘프, 하플링 등의 평범한 인간형 종족 중에서 나옵니다. 또한

고블리노이드 종족이라 부르는 고블린, 홉고블린, 버그베어 등은 수가 많지만 난폭하며 야만적입니다. 오크, 놀, 리저드포크, 코볼 드 역시 인간형 종족에 속합니다.

이 책에는 다양한 인간형 괴물이 등장하지만, 드로우를 제외한 나머지 플레이어즈 핸드북의 종족들에 대해서는 주로 부록 B에서 자세히 설명하고 있습니다. 부록 B에서는 해당 종족들의 다양한 형태나 역할에 따른 게임 자료를 제공합니다.

점액류(Oozes)는 고정된 형태를 가지지 않는 끈적한 존재들을 말합니다. 이들은 동굴이나 던전에 살면서 시체, 오물 등을 먹이로 삼고, 때때로 마주치는 불행한 크리쳐들 역시 공격합니다. 블랙 푸딩이나 젤라틴 큐브 등이 대표적인 점액류에 속합니다.

천상체(Celestials)는 천상계에 속하는 크리쳐를 말합니다. 이들 대다수는 신의 하수인이며, 전령이나 부하로서 필멸의 세계를 오가며 여러 세상을 돌아다닙니다. 천상체는 근본적으로 선하며, 따라서 선의 성향에서 멀어진 독특한 천상체는 대단히 희귀합니다. 천상체에는 천사, 코아틀, 페가서스 등이 있습니다.

#### 태그

괴물의 종류 뒤에는 괄호가 붙고 그 안에 하나 이상의 태그가 붙어 있을 수 있습니다. 예를 들어 오크는 인간형(오크) 종류로 표기됩니다. 괄호 안의 태그는 특정 크리처를 추가로 분류해 주는 역할을 합니다. 태그는 그 자체로 어떤 게임적 규칙을 가지지 않지만, 몇몇 마법 물건 등의 이 태그의 문구에 따라 특별한 능력을 발휘하기도 합니다. 예를 들어, 데몬과 싸울 때 특별히 더욱 강력한창이 있다면, 이 창은 데몬 태그가 붙은 괴물에게 추가적 효력을지니는 식으로 만들어질 것입니다.

### 성향

괴물의 성향은 괴물의 태도에 대한 단서가 되거나, 역할연기 및 전투 상황에서 어떻게 행동할지를 나타내는 역할을 합니다. 예를 들어 혼돈 악 성향의 괴물은 이성적으로 행동할 가능성이 희박하며 눈에 뜨이는 적을 무조건 공격하려 들 것입니다. 한편, 중립적인 성향의 괴물은 협상에 응할 가능성도 있습니다. *플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)*을 참조하면 여러 성향에 대한 묘사를 찾아볼 수 있습니다.

괴물의 자료 상자 안에 표기된 성향은 그저 기본 사양일 뿐입니다. 캠페인에 필요하다면 괴물의 성향을 바꾸는 것에 부담을 느낄 필요가 없습니다. 당신이 선한 성향의 그린 드래곤을 만들고 싶다거나 사악한 폭풍 거인을 만들고 싶다면 원하는 대로 만들면 됩니다.

어떤 크리쳐들은 아무 성향이나 가진다고 쓰여 있습니다. 이런 경우, 당신이 직접 괴물의 성향을 선택할 수 있습니다. 몇몇 괴물들 성향에는 질서, 혼돈, 선, 악 등에 대해 방향성을 가진다고 쓰여 있습니다. 예를 들어, 광전사는 혼돈을 포함하면 어떤 성향이든 가질 수 있습니다. (혼돈 선, 혼돈 중립, 혼돈 악 모두 가능합니다) 이는 그 자체의 야만적 본성 때문입니다.

지능이 낮아서 혼돈과 질서, 선과 악을 이해할 수 없는 크리쳐들도 있습니다. 이들은 도덕적이거나 윤리적인 선택을 할 수 없으며, 그냥 본능에 따라 행동합니다. 이런 크리쳐는 성향 없음으로 표기되며, 말 그대로 성향을 지니지 않는다고 이해하면 됩니다.

### 방어도

갑옷을 입었거나 방패를 들고 있는 괴물의 경우, AC는 그 갑옷과 방패에 민첩 수정치를 계산한 결과입니다. 갑옷 등이 없다면 민첩 수정치와 괴물의 자연 방어력에 기반해 계산됩니다. 만약 괴물에게 자연적 갑옷이 있거나, 갑옷을 입었거나, 방패를 들고 있다면 그 사실이 AC 뒤에 붙은 괄호 속에 나와 있을 것입니다.

### 히트 포인트

괴물은 hp가 0 이하로 떨어지면 대개 죽거나 파괴됩니다. 히트 포인트에 대한 더 자세한 정보는 *플레이어즈 핸드북*을 참조하십 시오.

괴물의 히트포인트는 주사위값과 평균값 두 가지 형태로 모두 제시되어 있습니다. 예를 들어, 2d8 hp를 지닌 괴물은 평균 9점의 hp를 지닐 것입니다. (2 × 4.5)

괴물은 크기에 따라 사용하는 주사위가 달라지며, 이는 아래 크기에 따른 히트 다이스 표에 나와 있습니다.

#### 크기에 따른 히트 다이스

괴물의 크기	히트 다이스	주사위당 평균HP
초소형	d4	2.5
소형	d6	3.5
중형	d8	4.5
대형	d10	5.5
거대형	d12	6.5
초대형	d20	10.5

괴물의 건강 수정치 역시 hp에 영향을 끼칩니다. 괴물의 히트 다이스 수에 건강 수정치를 곱한 만큼이 총 hp에 더해집니다. 예를들어, 건강 12(수정치 +1)를 지닌 괴물이 2d8 HD를 지니고 있다면, 괴물의 HP는 2d8 + 2점일 것입니다. (평균 11점)

# 속도

괴물의 이동 속도는 자기 턴에 얼마나 멀리 움직일 수 있는가를 나타냅니다. 속도에 대한 더 자세한 정보는 *플레이어즈 핸드북*을 참조하시기 바랍니다.

모든 크리쳐는 보행 이동 속도를 지니고 있으며, 이 수치는 그냥 단순하게 줄여서 "속도"라고 말하기도 합니다. 지상을 걸어다닐 수 있는 수단이 없는 크리쳐의 경우 보행 이동 속도가 Oft로나와 있을 것입니다.

어떤 크리쳐들은 아래와 같은 추가적 이동 형태를 지니기도 합니다.

#### 굴착

굴착 속도를 지닌 괴물은 모래나 땅, 진흙, 얼음 등의 지면 속을 파고 이동할 수 있습니다. 하지만 특별한 언급이 없는 한 단단한 바위를 굴착하며 이동할 수는 없습니다.

#### 등반

등반 속도를 지닌 괴물은 자신의 전신이나 일부를 이용해 수직 표면을 이동할 수 있습니다. 이 이동 속도를 지니고 있으면 등반시추가적으로 이동력을 소모할 필요가 없습니다.

#### 비행

비행 속도를 지닌 괴물은 전신이나 일부를 사용하여 날아서 이동할 수 있습니다. 일부 괴물은 부양 능력을 지니기도 하는데, 이 경우는 괴물을 떨어트리는 것이 더 어렵습니다. (비행 규칙에 대해서는 *플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)*을 참조하십시오) 괴물이 사망하면 부양을 멈추고 떨어집니다.

#### 수영

수영 속도를 지닌 괴물은 수영 이동시 추가로 이동력을 소모하지 않습니다.

### 능력치

모든 괴물은 6개의 능력치를 지니고 있습니다. (근력, 민첩, 건강, 지능, 지혜, 매력). 또한 해당 능력치에 따라 수정치를 지니기도 합니다. 능력치 점수와 그 사용법에 대해서는 *플레이어즈 핸드북*에 더 자세한 정보가 나와 있습니다.

### 내성 굴림

내성 굴림 항목은 괴물이 지닌 특별한 저항력을 설명하고 있습니다. 예를 들어 쉽게 매혹 또는 공포 상태가 되지 않는 크리쳐의 경우 지혜 내성에 보너스를 받고 있을 것입니다. 괴물들 대부분에게는 특별한 내성 굴림 보너스가 없으며, 그런 경우 이 항목은 아예존재하지 않을 것입니다.

내성 굴림 보너스는 괴물이 지닌 해당 능력 수정치와 숙련 보 너스가 더해진 결과이며, 도전지수에 따라 결정됩니다. (도전 지 수에 따른 숙련 보너스 표를 참조하십시오)

#### 도전 지수에 따른 숙련 보너스

도전	숙련 보너스	도전	숙련 보너스
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

### 기술

괴물이 하나 이상의 기술에 숙련을 지닌 경우, 기술 항목에 그 내용이 쓰여 있습니다. 예를 들어 지각력이 극도로 예민하며 은신에 능한 괴물이라면 지혜(감지)와 민첩(은신) 판정에 보너스를 받을 것입니다.

기술 보너스는 괴물이 지닌 해당 능력 수정치와 숙련 보너스가 더해진 결과이며, 도전지수에 따라 결정됩니다. (도전 지수에 따 른 숙련 보너스 표를 참조하십시오) 경우에 따라 다른 수정치들 역시 적용될 수 있습니다. 예를 들어 숙련 보너스가 2배로 적용되 는 등 괴물이 예상보다 큰 보너스를 받고 있다면 그 괴물이 해당 분야에 고도로 전문화되었음을 짐작할 수 있을 것입니다.

### 취약성, 저항, 면역

몇몇 크리쳐는 특정한 종류에 대해 취약성을 지니거나 저항 또는 면역을 가지기도 합니다. 어떤 크리쳐들은 아예 비마법적인 모든 공격에 대해 면역이나 저항을 지니기도 합니다. (마법적 공격이란 주문이나 마법 물건, 기타 마법적 원천에 의한 피해를 뜻합니다.) 또한, 일부 크리쳐들은 특정한 몇몇 상태 이상에 대해 면역을 지니기도 합니다.

### 감각

감각 항목에는 괴물이 지닌 상시 지혜(감지) 점수가 쓰여 있으며, 만약 괴물이 특별한 감각 능력을 지닌 경우 그 감각 역시 쓰여 있 습니다. 특별한 감각 능력들은 아래 설명을 참조하십시오.

#### 맹안시야

맹안시야를 지닌 괴물은 특정한 범위 내에서라면 시각에 의존하지 않고 주변 환경을 감지할 수 있는 능력이 있습니다.

그림록이나 그레이 우즈 등 눈이 아예 없는 괴물이 이런 특수 감각을 지니고 있으며, 박쥐나 드래곤처럼 환경에 동화를 이루거 나 아주 예민한 감각을 지닌 괴물들도 마찬가지입니다.

만약 괴물이 태생적으로 눈이 보이지 않는 상태라면, 이 효과에 붙은 괄호 안에 그 사실이 쓰여 있을 것입니다. 또한 이 감지 능력의 최대 범위도 표시되어 있습니다.

#### 암시야

암시야를 지닌 괴물은 어둠 속에서도 일정한 범위를 볼 수 있습니다. 이들은 일정 범위까지의 약한 빛을 마치 밝은 빛처럼 볼 수 있고, 어둠 역시 일정 범위까지는 약한 빛 속에 있는 것처럼 볼 수 있습니다. 어둠 속에서는 색깔을 구별하기 어렵고, 그냥 회색의음영으로만 보일 뿐입니다. 지하에 사는 크리쳐 대다수가 이러한 감각 능력을 지니고 있습니다.

#### 진동감지

진동감지를 지닌 괴물은 특정 범위 내에서 진동을 느끼며 어디서 진동이 시작되는지 명확한 지점을 알아낼 수 있습니다. 다만 이 경우는 진동의 진원지와 괴물의 위치가 같은 매질로 이어져 있어 야 합니다. 비행중이거나 실체가 없는 크리쳐는 진동감지를 사용 할 수 없습니다. 앙크헤그나 움버 헐크 등 굴착 능력을 지닌 크리 쳐들 중 상당수가 이 특수 감각을 지니고 있습니다.

#### 진시야

진시야를 지닌 괴물은 특정 범위 내에서라면 일반적/마법적 어둠을 모두 꿰뚫어 볼 수 있으며, 투명체를 감지하고 시각적인 환영모두를 내성 굴림 없이 자동적으로 간파합니다. 또한 변신자의 원래 모습이나 마법적으로 모습을 바꾼 크리쳐의 원래 형태도 파악할 수 있습니다. 또한 진시야의 범위 내에서는 에테르계에 숨은존재들 역시 발견할 수 있습니다.

### 언어

이 항목에서는 괴물이 사용하는 언어가 차례대로 나열되어 있습니다. 때로 언어를 이해할 수는 있지만 말할 수는 없는 괴물도 있는데, 그런 경우 이 항목에서 그 사실을 설명합니다. 이 항목에 "一"표시가 되어 있다는 것은 괴물이 어떤 언어도 이해하거나구사할 수 없다는 뜻입니다.

#### 정신감응

정신감응, 즉 텔레파시는 특정한 거리 내에서 괴물이 다른 누군가 와 정신적으로 의사소통할 수 있음을 나타내는 말입니다. 정신적 으로 접촉한 대상은 괴물과 동일한 언어를 구사할 필요는 없지만, 의사소통을 하려면 최소한 하나 이상의 언어를 알고 있어야 합니 다. 정신감응이 없는 크리쳐는 오직 감응을 받아 상대에게 오는 생각에 응답만 할 수 있을 뿐이며, 정신감응 회화를 시작하거나 끝내는 것은 오로지 해당 능력을 지닌 존재 뿐입니다.

정신감응을 사용하려는 괴물이 반드시 정신적으로 접촉하려는 대상을 바라보아야 할 필요는 없으며, 범위 내의 다른 대상과 연 결될 경우 기존의 연결은 끊어집니다. 정신감응을 사용하는 괴물 은 정신으로 의사소통하기 위해 특별히 행동을 사용해야 할 필요 가 없지만, 행동불능 상태가 되었다면 더이상 정신감응 대화를 시 작할 수 없으며 연결된 기존 접촉도 끊어집니다.

반마법장Antimagic Field이나 이와 유사한 마법 효과 내에 있는 크리쳐는 정신감응을 시작하거나 받을 수 없습니다.

### 도전

괴물의 도전지수는 그 괴물이 얼마나 강하고 위협적인 상대인지 나타내는 지표입니다. 적절하게 장비를 갖추고 휴식을 취한 4명 의 모험자 집단은 자신들의 평균 레벨과 동일한 도전 지수를 가진 괴물을 상대할 때 아무도 죽지 않고 괴물을 처리할 수 있을 것입 니다. 예를 들어, 4명의 3레벨 캐릭터로 이루어진 일행은 도전지 수 3의 괴물이 까다롭긴 하겠지만, 결코 치명적인 적이 되지는 않 을 것입니다.

1레벨 캐릭터보다도 확연히 약한 괴물은 1 미만의 도전지수를 지닙니다. 도전지수 0의 괴물은 아주 많은 수가 모이지 않는 한 의미있는 위협이 되지 못합니다. 이것들 중 효과적인 공격 능력이 없는 것들은 물리쳐도 경험치를 얻을 수 없습니다. 한편 그나마 공격능력을 지닌 것은 하나당 10 XP 정도의 가치를 지닙니다.

또 일부 괴물은 너무 강력한 적이라 20레벨 일행조차 다루기 버겁습니다. 이런 괴물들은 21 이상의 도전지수를 지니며, 플레 이어들의 기술을 총동원하여 상대하도록 만들어졌습니다.

#### 경험치

이 항목에 나와 있는 경험치 점수는 해당 괴물의 **도전 지수**에 따른 것입니다. 일반적으로 괴물을 처치한 경우 경험치를 얻을 수 있지만, DM은 그저 위협을 물리치거나 다른 방식으로 무력화해도 경험치를 줄 수 있다고 판정할 수 있습니다.

달리 언급이 없는 한, 주문이나 다른 마법적 능력에 의해 소환 된 괴물 역시 자료 상자에 나온 경험치를 그대로 제공합니다.

*던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)*를 참조하면 XP 예산을 사용해 조우를 고안하는 법을 안내받을 수 있으며, 이를 통해 조우의 난이도를 조정하는 법 역시 나와 있습니다.

#### 도전 지수에 따른 경험치 점수

도전	ΧP	도전	ΧP
0	0 또는 10	14	11,500
1/8	25	15	13,000
1/4	50	16	15,000
1/2	100	17	18,000
1	200	18	20,000
2	450	19	22,000
3	700	20	25,000
4	1,100	21	33,000
5	1,800	22	41,000
6	2,300	23	50,000
7	2,900	24	62,000
8	3,900	25	75,000
9	5,000	26	90,000
10	5,900	27	105,000
11	7,200	28	120,000
12	8,400	29	135,000
13	10,000	30	155,000

# 특징

특징 항목(괴물의 도전 지수 다음에 나오며 행동이나 반응행동보다 앞에 나오는 것)은 괴물이 지닌 개성중 전투 조우에 연관되어설명이 필요할 법한 것을 나열하고 있습니다.

#### 선천적 주문시전

선천적 주문시전 특징을 지닌 괴물은 주문을 시전할 수 있는 태생적 능력을 지니고 있습니다. 달리 언급이 없는 한, 1레벨 이상의 태생적 주문 능력은 언제나 시전 가능한 가장 낮은 레벨로만 시전되며 고의로 레벨을 높여 시전할 수 없습니다. 만약 괴물이 소마법을 시전할 수 있는데 이 소마법에서 레벨이 중요한 요소라면, 괴물의 도전 지수를 레벨로 사용하여 계산합니다.

선천적 주문 능력은 특별한 규칙이나 제한이 있을 수 있습니다. 예를 들어, 드로우 마법사는 태생적으로 *부양Levitate* 주문을 시전할 수 있지만, 이 주문은 오직 "자신에게만 시전 가능"하다는 제한이 붙어 있습니다. 따라서 드로우 마법사는 오직 자신에게만 이 주문을 사용할 수 있을 것입니다.

괴물의 선천적 주문 능력은 다른 주문으로 교체할 수 없습니다. 만약 괴물의 선천적 주문이 명중 굴림을 필요로 하지 않는다면, 딱히 명중 보너스를 받지도 않을 것입니다.

#### 주문시전

주문 시전 특수 능력이 있는 괴물은 주문시전자 레벨과 주문 슬롯을 지니고 있으며, 이를 이용해 1레벨 혹은 그 이상의 주문을 시전할 수 있습니다. (플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)에서 설명하는 것과 마찬가지의 규칙을 따릅니다.) 주문시전자 레벨은 또한 여러 기초마법의 레벨에도 그대로 적용됩니다.

괴물은 특정한 클래스에 따라서 알고 있거나 준비하고 있는 주문 목록을 지닙니다. 이 목록은 해당 클래스에 따라 주어지며, 클레릭의 경우 신성 영역의 주문이나 드루이드의 경우 드루이드 집회의 주문 역시 이에 포함될 수 있습니다. 이런 능력을 지닌 경우, 괴물은 마법 물건을 조율하거나 할 때도 해당 클래스의 일원으로취급합니다.

이런 괴물들은 높은 레벨의 주문 슬롯이 남아 있다면, 자신이 알고 있는 주문을 더 높은 레벨로 시전할 수도 있습니다. 예를 들어, 드로우 마법사가 5레벨 슬롯이 남아 있다면 3레벨의 *번개 Lightning Bolt* 주문을 5레벨로 높여 시전할 수 있습니다.

당신은 괴물이 알고 있거나 준비해 둔 주문을 클래스 주문 목록 내의 같은 레벨을 지닌 다른 주문으로 교체하거나 할 수 있습니다. 이렇게 주문을 교체한 경우 괴물의 위협 능력이 더 커지거나 작아 진다면, 이에 따라 도전 지수를 바꾸어야 할 수도 있습니다.

#### 사이오닉

그 자체의 정신력만으로 주문을 시전할 수 있는 괴물의 경우, 주 문시전이나 선천적 주문시전 능력 뒤에 사이오닉이라는 태그가 붙어 있습니다. 이 태그는 그 자체만으로 특별한 규칙상 의미가 있지는 않지만, 게임 내의 다른 요소에는 연관될 수 있습니다. 이 태그를 지닌 괴물은 대개 주문 시전에 필요한 구성요소들 없이도 주문을 시전할 수 있습니다.

### 행동

괴물은 행동을 사용할 때, 자료 상자의 행동 부분에 나온 선택지 중 하나를 골라 사용하거나 질주나 은신, 퇴각 등 모든 크리쳐가 공통적으로 할 수 있는 행동을 취할 것입니다. 일반적으로 사용할 수 있는 행동의 종류와 예시는 *플레이어즈 핸드북*에서 찾아볼 수 있습니다.

#### 근접 또는 장거리 공격

괴물이 전투시 취하는 가장 일반적인 행동은 근접 또는 장거리 공격입니다. 이 공격에는 주문이나 무기 공격이 포함되며, 여기서 무기라 하는 것은 꼭 제작된 물건 외에도 손톱이나 꼬리 가시 등의 자연적 무기 역시 포함됩니다. 공격의 여러 종류에 대한 더 자세한 정보는 플레이어즈 핸드북을 참조하십시오.

**크리쳐 vs 목표.** 근접이나 장거리 공격의 목표물은 대개 크리쳐 하나 또는 목표 하나로 표기됩니다. '목표'라고 명시된 경우, 크리쳐 외에도 물건 역시 목표로 할 수 있는 공격입니다.

명중. 목표에 공격을 명중시켰을 경우, 그에 따른 피해나 기타특수 효과가 "명중시"라는 언급 뒤에 기록되어 있습니다. 당신은 피해의 평균값을 사용할 수도 있고 주사위를 굴릴 수도 있습니다. 따라서 해당 항목에는 피해의 주사위값과 평균값이 모두 표기되어 있습니다.

**빗나감.** 만약 해당 공격이 빗나갔어도 발동되는 효과가 있다면, 그 부분은 "빗나감"이라는 언급 뒤에 해당 정보가 쓰여 있을 것입니다.

#### 다중공격

다중공격 행동을 지닌 크리쳐는 자기 턴에 여러 번의 공격을 가할 수 있습니다. 기회 공격을 가할 때는 다중공격을 사용할 수 없으며 오직 단 한 번의 근접 공격만 가능합니다.

#### 괴물들을 위한 붙잡기 규칙

많은 괴물들은 먹이를 재빠르게 붙잡을 수 있는 특별한 공격 능력을 지니고 있습니다. 괴물이 그런 공격을 명중시켰다면, 특별한 언급이 없는 한 추가적으로 능력 판정 없이 붙잡기에 성공한 것으로 칩니다.

괴물에게 붙잡힌 크리쳐는 자기 행동을 사용해 탈출을 시도할 수 있습니다. 탈출을 시도할 경우 근력(운동)이나 민첩(곡예) 판정을 해서 괴물의 자료 상자에 나온 탈출 DC 이상을 얻어야 합니다. 만약 탈출 DC가 따로 주어지지 않았다면 10 + 괴물의 근력(운동) 수정치를 DC로 생각하십시오.

#### 타화

장거리 공격을 할 수 있는 괴물은 충분한 수량의 탄환을 소지하고 있을 것입니다. 투척 무기 공격의 경우 2d4번 가할 수 있는 탄환이 있다고 가정하고, 활이나 석궁 등 사격 무기의 경우 2d10번 공격할 수 있는 분량의 탄환이 있다고 가정하십시오.

### 반응행동

만약 괴물이 반응행동을 사용하여 무언가 특별한 일을 할 수 있다면, 그에 대한 정보가 이 항목에 쓰여 있습니다. 해당 크리쳐에게 특별한 반응행동이 없다면 이 항목은 존재하지 않을 것입니다.

### 제한된 횟수 사용

어떤 특수 능력은 제한된 횟수만 사용할 수 있다는 제약이 있습니다.

X/일. "X/일"이라는 언급이 붙어 있다는 것은, 해당 특수 능력을 하루에 X회만 사용할 수 있으며, 다 사용하고 나면 긴 휴식을 취해야만 소비된 횟수를 다시 채울 수 있음을 의미합니다. 예를 들어, "1/일"이라 쓰여진 특수 능력을 지닌 괴물은 일단 그 능력을 한번 사용하고 나면 긴 휴식을 취해야 다시 사용할 수 있을 것입니다.

재충전 X-Y. "재충전 X-Y"라는 언급이 붙어 있는 경우, 괴물은 해당 특수 능력을 한번 사용하고 나면 매라운드에 무작위적으로 능력이 재충전될 수 있다는 것을 의미합니다. 괴물의 턴이 시작될 때마다 1d6을 굴립니다. 만약 이 1d6의 결과가 X와 Y 사이의 값이라면, 해당 능력은 재충전 된 것입니다. 또한 이 능력은 짧은 휴식이나 긴 휴식을 취한 뒤에도 바로 충전됩니다.

예를 들어, "재충전 5-6"이라 쓰여진 능력을 지닌 괴물은 해당 능력을 한번 사용한 후 주사위에서 5-6이 나와야 다시 그 능력을 사용할 수 있을 것입니다.

**짧은 휴식/긴 휴식 이후 재충전.** 이 언급이 붙어 있는 특수능력을 지닌 괴물은 해당 능력을 한번 사용한 이후 휴식을 취해야다시 그 능력을 사용할 수 있습니다.

### 장비

괴물이 갑옷이나 무기를 사용하는 게 아니라면, 자료 상자에 장비가 따로 나와 있는 경우는 그리 많지 않습니다. 인간형처럼 습관적으로 의복을 입는 크리쳐의 경우, 장비에 따로 언급이 없어도 그냥 적절한 의복을 갖추고 있다고 가정하는 편이 옳습니다.

하지만 당신이 원한다면 괴물도 추가적인 장비와 물건으로 무장시키는 것 역시 가능합니다. 괴물을 처치한 경우 그 장비를 복구해 사용할 수 있는가도 미리 정해 두시기 바랍니다. 예를 들어 괴물이 갑옷으로 무장한 경우, 처치한 괴물에게서 얻은 갑옷은 도저히 쓰지 못할 정도로 훼손되었을 것입니다. 장비의 기능에 대해서는 플레이어즈 핸드북(Player's Handbook)에 나온 내용을 참조하십시오.

만약 주문시전 능력을 지닌 괴물이라면 주문을 시전하기 위한 물질 구성요소가 필요할 것입니다. 따라서 대개 자신이 준비한 주 문에 필요한 물질 구성요소를 준비했다고 가정해야 할 것입니다.

# 전설적 크리쳐

전설적 크리쳐는 평범한 크리쳐들에게는 불가능할 법한 일들을할 수 있습니다. 이런 크리쳐들은 자기 턴이 아닐 때에도 특별 행동을 사용할 수 있으며, 일부는 수 마일 범위 밖으로 퍼져 나가는 마법적인 영향력을 발휘하기도 합니다.

만약 어떤 크리쳐가 주문이나 마법의 힘을 이용해 전설적 크리 쳐의 모습으로 변신했다 하더라도, 그 형태가 본래 지닌 전설적 행동이나 본거지 행동, 지역 효과 따위는 쓸 수 없을 것입니다.

### 전설적 행동

전설적 크리쳐는 자기 턴이 아닐 때도 특정 횟수의 특별한 행동을 취할 수 있으며, 이를 전설적 행동이라 부릅니다. 다만 다른 크리쳐의 턴 동안에는 오직 한 번에 한 가지 선택지만을 골라 사용해야 합니다. 전설적 크리쳐는 또한 전설적 행동을 하지 않고 넘길수도 있으며, 행동불능 상태에 빠지거나 다른 식으로 행동을 취할수 없게 되면 전설적 행동 역시 불가능합니다. 전설적 크리쳐가 기습을 당했다면, 전투에서 자기 첫 턴이 시작되기 전까지는 전설적 행동 역시 사용할 수 없습니다.

### 전설적 크리쳐의 본거지

전설적 크리쳐는 그 본거지가 묘사된 항목을 따로 가지고 있을 수 있으며, 본거지 내에 있을 때는 특별한 효과를 받고 능력을 발휘 할 수 있습니다. 이러한 부분은 전설적 크리쳐가 오랜 기간 머무 르며 힘을 쌓아온 본거지에서만 발휘됩니다.

#### 본거지 행동

만약 전설적 크리쳐가 본거지 행동을 지니고 있다면, 본거지에 있을 때 공명하는 마법의 힘을 통해 이를 사용할 수 있습니다. 전설적 크리쳐는 우선권 순서 20(비길 경우 항상 지는 것으로 취급)에서 본거지 행동 선택지 중 하나를 선택해 발동합니다. 전설적 크리쳐가 행동불능 상태이거나 기타 행동을 취할 수 없는 상황에서는 본거지 행동도 불가능합니다. 만약 전설적 크리쳐가 기습당했다면, 전투에서 자기 첫 턴이 시작되기 전까지는 본거지 행동도 사용할 수 없습니다.

#### 지역 효과

전설적 크리쳐의 존재 그 자체만으로도 주변 환경에 널리 퍼져 나가는 기이하고 강력한 마법적 효과가 일어날 수 있으며, 이 항목에는 그러한 내용이 기재되어 있습니다. 지역 효과는 전설적 크리쳐가 죽음을 맞이한 경우 급격하게 사라지거나 시간을 두고 천천히 모습을 감추게 될 것입니다.

# 괴물의 자료 상자

### 가고일 GARGOYLE

중형 원소, 혼돈 익

방어도 15 (자연 갑옷) 히트 포인트 52 (7d8+21) 이동속도 30ft, 비행 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 11 (+0)
 16 (+3)
 6 (-2)
 11 (+0)
 7 (-2)

피해 저항 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관통 피해

피해 면역 독성

상태 면역 탈진, 석화, 중독

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 대지어

**도전지수** 2 (450 xp)

**거짓 외관.** 가고일이 움직이지 않고 있으면, 보통의 움직이지 않는 석상 과 구분할 수 없습니다.

#### 행동

*다중공격.* 가고일은 물기 1회, 할퀴기 1회로 총 2회 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 참격 피해.

이 흉폭한 대지 원소의 괴물들은 기괴하고 악마 같은 석상처럼 생 겼습니다. 가고일은 건물이나 폐허 속에 잠복해 있다가 갑자기 움 직여 적으로 공격할 때 적들이 보이는 공포를 즐기곤 합니다.

# 가지 황폐자 Twig Blight

소형 식물, 중립 악

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 4 (1d6+1)

이동속도 20ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 6 (-2)
 13 (+1)
 12 (+1)
 4 (-3)
 8 (-1)
 3 (-4)

**기술** 은신 +3

**피해 취약성** 화염

**상태 면역** 장님, 귀머거리

감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 9

언어 공용어를 이해하지만 말할 수는 없음

**도전지수** 1/8 (25 xp)

**거짓 외관.** 황폐자가 움직이지 않고 있으면, 보통의 죽은 덤불과 구분할 수 없습니다.

#### 행동

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 3(1d4+1) 점의 관통 피해. 가지 황폐자는 땅에서 뿌리를 뽑아내 돌아다니는 덤불 식물처럼 생겼습니다. 이 식물의 가지들은 서로 엉켜 어렴풋이 머리와 사지를 가진 인간형 크리쳐의 모습과 비슷해 보입니다.

### 갈색 곰 BROWN BEAR

대형 야수, 성향 없음

방어도 11 (자연 갑옷) 히트 포인트 34 (4d10+12) 이동속도 40ft 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 10 (+0)
 16 (+3)
 2 (-4)
 13 (+1)
 7 (-2)

**기술** 감지 +3 **감각능력** 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 1 (200xp)

예리한 후각. 곰은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 할퀴기 1회 씩 2번의 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: +6 명중, 5ft 간격, 목표 하나. *명중시*: 8(1d8+4) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: +6 명중, 5ft 간격, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

### 개구리 FROG

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 1 (1d4-1)

**이동속도** 20ft 수영 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**기술** 감지 +1, 은신 +3

감각능력 암시야 30ft 상시 감지 11

언어 —

**도전지수** 0 (0xp)

수륙양용. 개구리는 수중과 지상에서 모두 호흡이 가능합니다.

제자리 뛰기. 개구리는 도움닫기를 하지 않고도 10ft 너비, 5ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

개구리에게는 유효한 공격 능력이 없습니다. 개구리는 물가 근처나 나무, 지하에서 작은 곤충들을 잡아먹고 살아갑니다.

### 거대 개구리 GIANT FROG

중형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 18 (4d8)

이동속도 30ft, 수영 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 13 (+1)
 11 (+0)
 2 (-4)
 10 (+0)
 3 (-4)

**기술** 감지 +2, 은신 +3

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 12

어어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

수륙양용. 개구리는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

제자리 뛰기. 개구리는 도움닫기를 하지 않고도 20ft 너비, 10ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1)점 의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 11) 이렇 게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 개구리는 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

삼키기. 개구리는 붙잡고 있는 소형 이하 크기 크리쳐에 물기 공격을 가합니다. 명중하면 목표는 물기 피해를 받고 삼켜지며, 붙잡은 상태는 종료됩니다. 삼켜진 크리쳐는 장님에 포박 상태가 되며, 외부의 모든 공격과 효과에 완전 엄폐를 받습니다. 삼켜진 크리쳐는 매번 개구리의 턴이 시작할 때 5(2d4)점의 산성 피해를 받습니다. 개구리는 한 번에 하나의 목표만 삼킬 수 있습니다.

개구리가 사망하면 삼켜진 목표는 포박 상태에서 벗어나며, 이동력 5ft를 소모하여 넘어진 상태로 밖에 나올 수 있습니다.

# 거대 거미 GIANT SPIDER

대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 26 (4d10+4) 이동속도 30ft, 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 14 (+2)
 16 (+3)
 12 (+1)
 2 (-4)
 11 (+0)
 4 (-3)

**기술** 은신 +7

감각능력 맹안시야 10ft, 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1 (200 xp)

**거미 등반.** 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

**거미줄 감각.** 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리쳐들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

*거미줄 걷기.* 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시*: 7(1d8+3) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 9(2d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독되어 있는 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

거미줄(재충전 5-6). 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 30/60ft, 크리쳐 하나. 명중시: 목표는 거미줄로 포박 상태가 됩니다. 포박된 크리쳐는 행동을 사용해 DC 12의 근력 판정에 성공하면 거미줄에서 탈출할 수 있습니다. 또한 거미줄을 공격해 파괴하는 것도 가능합니다. 거미줄은 AC 10에 hp 5를 지니고 있으며 화염 피해에 취약합니다. 거미줄은 타격, 독성, 정신 피해에 면역입니다.

# 거대 게 GIANT CRAB

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 15 (자연 갑옷) **히트 포인트** 13 (3d8)

이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**기술** 은신 +4

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 9

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

**수륙양용.** 게는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 4(1d6+1) 점의 타격 피해. 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 11) 게는 2개의 앞발을 지 니고 있으며, 각각 하나씩의 크리쳐를 붙잡을 수 있습니다.

# 거대 구렁이류 뱀

#### GIANT CONSTRICTOR SNAKE

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 60 (8d12+8)

**이동속도** 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**기술** 감지 +2

감각능력 맹안시야 10ft, 상시 감지 12

언어 -

**도전지수** 2 (450 xp)

#### 행동

*물기. 근접 무기 공격:* 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 관통 피해.

**조이기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 13(2d8+4) 점의 타격 피해. 또한 대상은 붙잡힌 상태가 됩니다. (탈출 DC 16) 이 붙잡힌 상태가 지속되는 동안 목표는 포박되어 이동할 수 없게 되며, 뱀은 다른 목표에게 조이기 공격을 가할 수 없습니다.

# 거대 늑대 거미 GIANT WOLF SPIDER

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 11 (2d8+2)

이동속도 40ft, 등반 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 16 (+3)
 13 (+1)
 3 (-4)
 12 (+1)
 4 (-3)

**기술** 감지 +3, 은신 +7

**감각능력** 맹안시야 10ft, 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

**거미 등반.** 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

**거미줄 감각.** 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리쳐들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

*거미줄 걷기.* 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

#### 행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 4(1d6+1)점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 7(2d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독된 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

거대 늑대거미는 평지에서 무리지어 다니거나 틈새나 균열에 숨어 있다가 매복하여 먹이를 덮치곤 합니다.

### 거대 대머리수리 GIANT VULTURE

대형 야수, 중립 악

**방어도** 10

히트 포인트 22 (3d10+6)

이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

**언어** 공용어를 이해하지만 말할 수는 없음

도전지수 1 (200 xp)

**예리한 시각과 후각.** 대머리수리는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 대머리수리가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 대머리수리의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 대머리수리는 부리 1회, 발톱 1회로 총 2회의 공격을 가합니다.

*부리. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(2d4+2) 점의 관통 피해.

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(2d6+2) 점의 참격 피해. 거대 대머리수리는 보통 짐승보다 영리한 지능을 지니고 있지만 악의에 찬 성격을 지니도록 변했습니다.

# 거대 도마뱀 GIANT LIZARD

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 19 (3d10+3)

**이동속도** 30ft, 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 12 (+1)
 13 (+1)
 2 (-4)
 10 (+0)
 5 (-3)

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 10ft

언어 -

**도전지수** 1/4 (50 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2) 점의 관통 피해.

거대 도마뱀은 무서운 포식자로, 때로 언더다크의 거주민이나 파 충류 인간형 종족들이 길들여 탈것이나 짐끄는 동물로 쓰기도 합니다.

# 거대 독사 GIANT POISONOUS SNAKE

중형 야수, 성향 없음

방어도 14

히트 포인트 11 (2d8+2)

**이동속도** 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**기술** 감지 +2

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 12

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시*: 6(1d4+4) 점의 관통 피해. 그리고 목표는 DC 11의 건강 내성 굴림에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

# 거대 독수리 GIANT EAGLE

대형 야수, 중립 선

**방어도** 13

히트 포인트 26 (4d10+4)

이동속도 10ft, 비행 80ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 17 (+3)
 13 (+1)
 8 (-1)
 14 (+2)
 10 (+0)

**기술** 감지 +4

**감각능력** 상시 감지 14

**언어** 거대 독수리어. 공용어와 창공어를 이해하지만 말할 수 없음.

**도전지수** 1 (200 xp)

예리한 시각. 독수리는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 독수리는 부리 1회와 발톱 1회로 2회의 공격을 가합니다.

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 관통 피해.

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 참격 피해.

### 거대 두꺼비 GIANT TOAD

대형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 39 (6d10+6)

이동속도 20ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1 (200 xp)

수륙양용. 두꺼비는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

제자리 뛰기. 두꺼비는 도움닫기를 하지 않고도 20ft 너비, 10ft 높이까지 도약할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d10+2)점의 관통 피해. 추가 5(1d10)점의 독성 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니 다. (탈출 DC 13) 이렇게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 두꺼비는 크리쳐 를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

삼키기. 두꺼비는 붙잡고 있는 중형 이하의 크리쳐에게 물기 공격을 1회 가합니다. 이 공격이 명중하면 목표는 물기 피해를 받고 삼켜지며, 붙잡은 상태는 종료됩니다. 삼켜진 크리쳐는 장님에 포박 상태가 되며, 외부의 모든 효과에 완전 엄폐를 받습니다. 삼켜진 크리쳐는 매번 두꺼비의 턴이 시작할 때마다 10(3d6)점의 산성 피해를 받습니다. 두꺼비는 오직하나의 목표만 삼킬 수 있습니다. 두꺼비가 사망하면 삼켜진 목표는 포박상태에서 벗어나며, 이동력 5ft를 소모하여 넘어진 상태로 밖에 나올 수 있습니다.

### 거대 말벌 GIANT WASP

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 13 (3d8)

**이동속도** 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

도전지수 1/2 (100 xp)

#### 행동

독침. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약이 독성 피해에 의해 목표의 hp가 0 이하로 떨어졌다면, 목표는 안정화되지만 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. hp를 회복해도 중독 상태는 유지되며, 이렇게 중독된 상태일 때에는 동시에 마비 상태이기도 합니다.

# 거대 멧돼지 GIANT BOAR

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12 (자연 갑옷)

히트 포인트 42 (5d10+15)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 8

언어 ㅡ

**도전지수** 2 (450 xp)

**돌격.** 멧돼지가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 참격 피해를 받습니 다. 목표가 크리쳐라면, DC 13의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

 $extit{POSITION}$   $extit{POS$ 

#### 행동

**업니.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 참격 피해

### 거대 문어 GIANT OCTOPUS

대형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 52 (8d10+8)

이동속도 10ft, 수영 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 17 (+3)
 13 (+1)
 13 (+1)
 4 (-3)
 10 (+0)
 4 (-3)

**기술** 감지 +4, 은신 +5

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 14

언어 -

**도전지수** 1 (200 xp)

숨 참기. 문어는 물 밖에 나와도 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.

수중 은폐. 문어는 물속에 있을 때 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 문어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

**촉수.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 15ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 타격 피해. 목표가 크리쳐라면 붙잡힙니다. (탈출 DC 16) 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태이며, 문어가 크리쳐 하나를 붙잡고 있을 때는 다른 목표에게 촉수 공격을 가할 수 없습니다.

**먹구름(짧은/긴 휴식 이후 충전됨).** 문어는 수중에 있을 때 주변 20ft 반 경으로 먹물 구름을 퍼트립니다. 이 지역은 1분간 심하게 가려진 지역이되며, 그 이전에도 물살이 급하다면 흩어질 수 있습니다. 먹물을 퍼트린다음 문어는 추가 행동을 사용해 질주 행동을 취할 수 있습니다.

### 거대 박쥐 GIANT BAT

대형 야수. 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 22 (4d10)

**이동속도** 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**감각능력** 맹안시야 60ft, 상시 감지 11

언어 ㅡ

**도전지수** 1/4 (50 xp)

**반향감지.** 박쥐는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

예리한 청각. 박쥐는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

### 거대 부엉이 GIANT OWL

대형 야수, 중립

**방어도** 12

히트 포인트 19 (3d10+3)

이동속도 5ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**기술** 감지 +5, 은신 +4

감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 15

**언어** 거대 부엉이어, 공용어와 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음 **도전지수** 1/4 (50 xp)

**날아치기.** 부엉이는 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발 하지 않습니다.

**예리한 청각과 시각.** 부엉이는 청각이나 시각에 관계된 지혜(감지) 판정 에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(2d6+1) 점의 참격 피해.

**거대 부엉이**는 요정이나 다른 숲속 존재들의 친구이며, 숲속 세계의 파수꾼이 되곤 합니다.

### 거대 불딱정벌레 GIANT FIRE BEETLE

소형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 4 (1d6+1)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 8

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

*광원.* 딱정벌레는 주변 10ft까지 밝은 빛으로, 추가로 10ft까지는 약한 빛으로 밝힙니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 2(1d6-1)점의 참격 피해.

**거대 불딱정벌레**는 발광기관을 지닌 야행성 크리쳐로, 이 발광샘은 벌레가 죽고 난 다음에도 1d6일간 빛을 냅니다..

# 거대 상어 GIANT SHARK

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 126 (11d12+55)

**이동속도** 0ft, 수영 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 23 (+6)
 11 (+0)
 21 (+5)
 1 (-5)
 10 (+0)
 5 (-3)

**기술** 감지 +3

감각능력 맹안시야 60ft, 상시 감지 13

어어 ㅡ

도전지수 5 (1,800 xp)

**피의 격분.** 상어는 최대hp가 아닌 크리쳐를 근접 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 22(3d10+6) 점의 관통 피해.

**거대 상어**는 몸 길이가 30ft에 이르며, 깊은 바다에서 발견되곤 합니다.

# 거대 악어 GIANT CROCODILE

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 14 (자연 갑옷) **히트 포인트** 85 (9d12+27) **이동속도** 30ft, 수영 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

**기술** 은신 +5

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

도전지수 5 (1,800 xp)

숨 참기. 악어는 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

#### 행동

**다중공격.** 거대 악어는 물기 1회와 꼬리 1회로 2회의 근접 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 21(3d10+5) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 16) 이 렇게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 악어는 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

**꼬리.** 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft. 악어에 붙잡히지 않은 목표 하나. *명중시:* 14(2d8+5)점의 타격 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 16의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

# 거대 엘크 GIANT ELK

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 14 (자연 갑옷) **히트 포인트** 42 (5d12+10)

**이동속도** 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

**기술** 감지 +4

**감각능력** 상시 감지 14

**언어** 거대 엘크어. 공용어와 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음 **도전지수** 2 (450 xp)

**돌격.** 엘크가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 14 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

#### 행동

**들이받기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 11(2d6+4) 점의 타격 피해.

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. *명중시:* 22(4d8+4)점의 타격 피해.

# 거대 염소 GIANT GOAT

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷) **히트 포인트** 19 (3d10+3)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 11

언어 -

**도전지수** 1/2 (100 xp)

**돌격.** 염소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 5(2d4)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 13 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

**안정된 자세.** 염소는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성에 이점을 받습니다.

#### 행동

*들이받기.* 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(2d4+3)점의 타격 피해.

### 거대 오소리 GIANT BADGER

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 13 (2d8+4)

이동속도 30ft, 굴착 10ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 13 (+1)
 10 (+0)
 15 (+2)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 11

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

*예리한 후각.* 오소리는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

다중공격. 오소리는 물기 1회와 할퀴기 1회로 2회의 근접 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(2d4+1) 점의 참격 피해.

### 거대 유인원 GIANT APE

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 157 (15d12+60)

이동속도 40ft, 등반 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 23 (+6)
 14 (+2)
 18 (+4)
 7 (-2)
 12 (+1)
 7 (-2)

기술 운동 +9, 감지 +4

**감각능력** 상시 감지 14

언어 -

**도전지수** 7 (2,900 xp)

#### 행동

다중공격. 유인원은 주먹 공격을 2번 가합니다.

**주먹.** 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 22(3d10+6) 점의 타격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 50/100ft, 목표 하나. *명중시:* 30(7d6+6) 점의 타격 피해.

# 거대 전갈 GIANT SCORPION

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 15 (자연 갑옷)

히트 포인트 52 (7d10+14)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 13 (+1)
 15 (+2)
 1 (-5)
 9 (-1)
 3 (-4)

**감각능력** 맹안시야 60ft, 상시 감지 9

언어 -

**도전지수** 3 (700 xp)

#### 행동

*다중공격.* 거대 전갈은 할퀴기 2회와 독침 1회로 총 3회의 공격을 가합니다.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 6(1d8+2) 점의 타격 피해. 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 12) 전갈에게는 2개의 집게 발이 있으며, 각각 하나씩의 크리쳐를 붙잡을 수 있습니다.

**독침.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 7(1d10+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 22(4d10)점의 독 성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

# 거대 족제비 GIANT WEASEL

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

**히트 포인트** 9 (2d8)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

**기술** 감지 +3, 은신 +5

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

**예리한 청각과 후각.** 족제비는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정 에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d4+3) 점의 관통 피해.

# 거대 쥐 GIANT RAT

소형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 7 (2d6)

**이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 7 (-2)
 15 (+2)
 11 (+0)
 2 (-4)
 10 (+0)
 4 (-3)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 ㅡ

도전지수 1/8 (25 xp)

*예리한 후각.* 쥐는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 쥐가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 쥐의 동료가 있을 경우, 쥐는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** *근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 점의 관통 피해.

### 거대 지네 GIANT CENTIPEDE

소형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷) 히트 포인트 4 (1d6+1) 이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

**감각능력** 맹안시야 30ft, 상시 감지 8 **언어** —

**도전지수** 1/4 (50 xp)

#### 행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 4(1d4+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 10(3d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독되어 있는 동안에는 마비 상태이기도 합니다

# 거대 해마 GIANT SEA HORSE

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷) **히트 포인트** 16 (3d10)

**이동속도** 0ft, 수영 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 15 (+2)
 11 (+0)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 11

언어 -

도전지수 1/2 (100 xp)

**돌격.** 해마가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 11 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

수중 호흡. 해마는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

*들이받기.* 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1) 점의 타격 피해.

**거대 해마**는 때로 수중 인간형 종족들에 의해 탈것으로 쓰이곤 합니다.

# 거대 하이에나 GIANT HYENA

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 45 (6d10+12)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 14 (+2)
 14 (+2)
 2 (-4)
 12 (+1)
 7 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 1 (200 xp)

**광란.** 하이에나가 자기 턴에 근접 공격으로 어떤 크리쳐의 hp를 0으로 떨어트렸다면, 하이에나는 추가 행동을 써서 이동 속도의 절반까지 이동하고 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 관통 피해.

# 거미 SPIDER

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 1(1d4-1)

이동속도 20ft, 등반 20ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 2 (-4)
 14 (+2)
 8 (-1)
 1 (-5)
 10 (+0)
 2 (-4)

**기술** 은신 +4

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

**거미 등반.** 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

**거미줄 감각.** 거미는 거미줄에 접촉해 있을 때, 그 거미줄에 접촉해 있는 다른 크리쳐들의 위치를 정확히 알 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해. 목표는 DC 9의 건강 내성에 실패할 시 2(1d4)점의 독성 피해를 받습니다.

### 검은 곰 BLACK BEAR

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 19 (3d8+6)

이동속도 40ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**기술** 감지 +3

감각능력 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1/2 (100 xp)

*예리한 후각.* 곰은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 할퀴기 1회로 2번의 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(2d4+2) 점의 참격 피해.

### 검치호 Saber-Toothed Tiger

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 52 (7d10+14)

이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**기술** 감지 +3, 은신 +6

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

도전지수 2 (450 xp)

*예리한 후각.* 호랑이는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 검치호가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어집 니다. 만약 목표가 넘어졌다면 검치호는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(1d10+5) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 12(2d6+5) 점의 참격 피해.

# 게 CRAB

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 2 (1d4)

**이동속도** 20ft, 수영 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

**기술** 은신 +2

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 9

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

수륙양용. 게는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 타격 피해.

### 겨울 늑대 WINTER WOLF

대형 괴물류, 중립 악

방어도 13 (자연 갑옷) 히트 포인트 75 (10d10+20) 이동속도 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 13 (+1)
 14 (+2)
 7 (-2)
 12 (+1)
 8 (-1)

기술 감지 +5, 은신 +3 피해 면역 냉기 감각능력 상시 감지 15 언어 공용어, 거인어, 겨울 늑대어 도전지수 3 (700 xp)

**예리한 청각과 후각.** 늑대는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 늑대가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 늑대의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

**눈 위장.** 늑대는 눈덮힌 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘 어집니다.

*냉기 브레스 (재충전 5-6).* 늑대는 15ft 길이의 원뿔형 범위에 냉기를 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 12의 민첩 내성에 실패할 시 18(4d8)점의 냉기 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

# 고블린 Goblin

소형 인간형(고블리노이드), 중립 악

**방어도** 15 (가죽 갑옷, 방패) **히트 포인트** 7 (2d6) **이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 8 (-1)
 14 (+2)
 10 (+0)
 10 (+0)
 8 (-1)
 8 (-1)

기술 은신 +6 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 9 언어 공용어, 고블린어 도전지수 1/4 (50 xp)

*재빠른 도주.* 고블린은 자기 턴에 추가 행동을 사용해 퇴각이나 은신 행 동을 취할 수 있습니다.

#### 행동

**시미터.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 참격 피해.

*단궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2)점의 관통 피해.

고블린은 작은 크기에 악랄한 인간형 종족으로 멀리 버려진 던전이나 다른 퇴락한 곳에 자리를 잡고 살아갑니다. 이들은 개별적으로는 약하지만 다른 크리쳐들을 괴롭히기 위해 많은 수가 모여함께 행동하곤 합니다.

### 고양이 CAT

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 2 (1d4) 이동속도 40ft 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 3 (-4)
 15 (+2)
 10 (+0)
 3 (-4)
 12 (+1)
 7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4 감각능력 상시 감지 13 언어 -도전지수 0 (10xp)

*예리한 후각.* 고양이는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발톱.** 근접 무기 공격: +0 명중, 5ft 간격, 목표 하나. 명중시: 1점의 참격 피해.

### 곤충 무리 Swarm of Insects

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 22 (5d8) 이동속도 20ft, 등반 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

**피해 저항** 타격, 관통, 참격 **상태 면역** 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격 **감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 8 **언어** — **도전지수** 1/2 (100 xp)

*무리.* 작은 곤충의 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 곤충이 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 0ft, 무리의 공간에 있는 크리쳐 하나. *명중시:* 10(4d4)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 5(2d4)의 관통 피해.

### 광전사 BERSERKER

중형 인간형(종족 무관), 혼돈 성향이면 무관

**방어도** 13 (하이드 아머) **히트 포인트** 67 (9d8+27)

**이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 12 (+1)
 17 (+3)
 9 (-1)
 11 (+0)
 9 (-1)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어) **도전지수** 2 (450 xp)

**무모함.** 광전사는 자기 턴이 시작할 때 이번 턴 동안 모든 근접 명중 굴림에 이점을 받으려 할 수 있습니다. 단, 그렇게 하면 자신의 다음 턴이 시작될 때까지 광전사를 목표로 하는 모든 명중 굴림도 이점을 받게 됩니다.

#### 행동

**대도끼.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(1d12+3) 점의 참격 피해

### 구렁이류 뱀 CONSTRICTOR SNAKE

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 13 (2d10+2) 이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 10 **언어** —

도전지수 1/4 (50 xp)

#### 행동

**물기.** *근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

# 구울 GHOUL

중형 언데드, 혼돈 악

**방어도** 12

히트 포인트 22 (5d8)

이동속도 30ft

근력민첩건강지능지혜매력13 (+1)15 (+2)10 (+0)7 (-2)10 (+0)6 (-2)

**피해 면역** 독성 **상태 면역** 매혹, 탈진, 중독 **감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10 **언어** 공용어 **도전지수** 1 (200 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 9(2d6+2) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 7(2d4+2) 점의 참격 피해. 목표가 크리쳐이며 엘프나 언데드가 아닐 경우, 목표는 DC 10의 건강 내성 굴림을 굴려야 합니다. 이 내성에 실패하면 1분간 마비 상태가 됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴릴수 있으며, 성공하면 효과는 종료됩니다.

면도날처럼 날카로운 이빨과 뾰족한 손톱을 지닌 **구울**은 인간형 종족의 살점에 대한 굶주림에 미쳐 무리를 이루어서 밤에 돌아다 니곤 합니다.

### 그리폰 GRIFFON

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 59 (7d10+21)

이동속도 30ft, 비행 80ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 15 (+2)
 16 (+3)
 2 (-4)
 13 (+1)
 8 (-1)

**기술** 감지 +5

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 15

언어 -

**도전지수** 2 (450 xp)

예리한 시각. 그리폰은 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 그리폰은 부리로 1회, 할퀴기 1회로 총 2회의 공격을 가합니다.

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(1d8+4) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

**그리폰**은 사자의 근육질 몸에 독수리의 머리와 앞발, 날개를 지닌 육식성 괴물입니다.

### 그릭 GRICK

중형 괴물류, 중립

**방어도** 14 (자연 갑옷) **히트 포인트** 27 (6d8)

이동속도 30ft, 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 14 (+2)
 14 (+2)
 11 (+0)
 3 (-4)
 14 (+2)
 5 (-3)

피해 저항 비마법적 무기로 인한 타격/관통/참격 피해 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 12 언어 —

**도전지수** 2 (450 xp)

**바위 위장.** 그릭은 바위 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 그릭은 촉수로 1회 공격을 가합니다. 공격이 명중한 경우, 그 릭은 같은 목표에게 부리로 1회 공격을 가할 수 있습니다.

**촉수.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(2d6+2) 점의 참격 피해.

*부리. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

이 벌레 같은 괴물은 바위투성이 동굴에 숨어들어 잠복하고 있습니다. 먹잇감이 근처에 오면 갈고리가 돋아난 촉수를 뻗어 붙잡고 굶주린 부리로 물어뜯어 공격하곤 합니다.

# 까마귀 RAVEN

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 1 (1d4-1)

**이동속도** 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 0 (10 xp)

**흉내내기.** 까마귀는 사람이 속삭이는 소리나 아기 울음소리, 동물 소리 등 자신이 들었던 간단한 소리를 흉내낼 수 있습니다. 이 소리를 들은 크리쳐는 DC 10의 지혜(통찰) 판정에 성공해야 가짜임을 알아차릴 수 있습니다.

#### 행동

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해.

### 까마귀 무리 SWARM OF RAVENS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 24 (7d8-7)

**이동속도** 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**기술** 감지 +5

**피해 저항** 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

**감각능력** 상시 감지 15

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

*무리.* 작은 까마귀 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 까마귀가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

#### 행동

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 무리의 공간에 있는 크리쳐 하나. *명중시:* 7(2d6)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 3(1d6)점의 관통 피해.

# 깨어난 나무 AWAKENED TREE

거대형 식물. 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 59 (7d12+14)

이동속도 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**피해 취약성** 화염

**피해 저항** 타격, 관통

**감각능력** 상시 감지 10

언어 창조자가 알고 있는 언어 한 가지

**도전지수** 2 (450 xp)

*거짓 외관.* 깨어난 나무가 움직이지 않고 있으면, 보통 나무와 구분할 수 없습니다.

#### 행동

*후려치기.* 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 14(3d6+4) 점의 타격 피해.

**깨어난 나무**는 보통 나무가 마법으로 깨어나 의식을 지니고 움직이게 된 것입니다.

### 깨어난 덤불 AWAKENED SHRUB

소형 식물, 성향 없음

**방어도** 9

히트 포인트 10 (3d6)

이동속도 20ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 3 (-4)
 8 (-1)
 11 (+0)
 10 (+0)
 10 (+0)
 6 (-2)

피해 취약성 화염 피해 저항 관통 감각능력 상시 감지 10 언어 창조자가 알고 있는 언어 한 가지 도전지수 0 (10 xp)

*거짓 외관.* 깨어난 덤불이 움직이지 않고 있으면, 보통 덤불과 구분할 수 없습니다.

#### 행동

**갈퀴.** 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1(1d4-1)점의 참격 피해.

**깨어난 덤불**은 보통 덤불이 마법으로 깨어나 의식을 지니고 움직이게 된 것입니다.

### 그린 드래곤 성체

#### Young Green Dragon

대형 용족, 질서 악

방어도 18 (자연 갑옷) 히트 포인트 136 (16d10+48) 이동속도 40ft, 비행 80ft, 수영 40ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 19 (+4) 12 (+1) 17 (+3) 16 (+3) 13 (+1) 15 (+2)

**내성 굴림** 민첩 +4, 건강 +6, 지혜 +4, 매력 +5

기술 기만 +5, 감지 +7, 은신 +4

**피해 면역** 독성

상태 면역 중독

감각능력 맹안시야 30ft, 암시야 120ft, 상시 감지 17

언어 공용어, 용언

도전지수 8 (3,900 xp)

**수륙양용.** 드래곤은 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

*다중공격.* 드래곤은 물기 1회, 할퀴기 2회, 총 3회 공격을 가할 수 있습니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 15(2d10+4) 점의 관통 피해, 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

**독성 브레스(재충전 5-6).** 드래곤은 30ft 길이의 원뿔형 범위에 독성 가스를 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 14의 건강 내성에 실패할 시 42(12d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

참된 드래곤 중에서도 가장 교활하고 악의에 찬 것으로 알려진 그 린 드래곤들은 적들을 속이고 잘못된 정보를 주어 우위를 차지하 곤 합니다. 그린 드래곤은 둥그런 턱선과 눈가에서 시작해 척추까지 이어지는 독특한 볏으로 인해 구분할 수 있습니다.

### 낙타 CAMEL

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 9

히트 포인트 15 (2d10+4)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 8 (-1)
 14 (+2)
 2 (-4)
 8 (-1)
 5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 9

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 2(1d4)점의 타격 피해.

# 날뱀 FLYING SNAKE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 14

히트 포인트 5 (2d4)

이동속도 30ft, 비행 60ft, 수영 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 4 (-3)
 18 (+4)
 11 (+0)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 11

언어 -

도전지수 1/8 (25 xp)

**날아치기.** 날뱀은 적의 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유 발하지 않습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해. 추가로 7(3d4)점의 독성 피해.

**날뱀**은 밝은 색 비늘을 지닌 날개달린 뱀으로, 멀리 떨어진 정글에 살고 있습니다.

### 날아다니는 검 FLYING SWORD

소형 구조물, 성향 없음

방어도 17 (자연 갑옷) 히트 포인트 17 (5d6) 이동속도 0ft, 비행 50ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

**내성 굴림** 민첩 +4

**피해 면역** 독성, 정신

상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독 감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 7 언어 —

도전지수 1/4 (50 xp)

**반마법 영향.** 검은 *반마법장Antimagic Field*의 영향 하에 들어가면 행동불능 상태가 됩니다. 만약 검이 *마법 무효화Dispel Magic* 주문의 목표가 되면 시전자의 주문 내성 DC를 목표로 건강 내성을 굴려 실패할 시1분간 무의식 상태가 됩니다.

거짓 외관. 이 검이 움직이지 않고 있으면, 보통 검과 구분할 수 없습니다.

#### 행동

**장검.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d8+1) 점의 참격 피해.

마법의 힘으로 움직이게 된 **날아다니는 검**은 허공을 떠다니며 마치 부상당하지 않는 전사처럼 공격을 가해옵니다.

# 노새 Mule

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 11 (2d8+2)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 ㅡ

**도전지수** 1/8 (25 xp)

*집꾼 짐승.* 노새는 적재량을 판정할 때 대형 동물로 취급합니다.

**안정된 자세.** 노새는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 타격 피해.

# 노틱 Nothic

중형 기괴체, 중립 악

방어도 15 (자연 갑옷) 히트 포인트 45 (6d8+18) 이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

기술 비전학 +3, 통찰 +4, 감지 +2, 은신 +5 감각능력 진시야 120ft, 상시 감지 12

언어 지하공용어

**도전지수** 2 (450 xp)

예리한 시각. 노틱은 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 노틱은 할퀴기 공격을 2회 가합니다.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 참격 피해.

부패의 시선. 노틱은 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 목표로 정합니다. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 마법적으로 10(3d6)점의 사령 피해를 받습니다.

기괴한 통찰. 노틱은 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 목표로 지정합니다. 목표의 매력(기만)과 노틱의 지혜(통찰)로 대결 판정을 벌입니다. 만약 노틱이 승리한다면, 노틱은 목표에 대한 한 가지 사실이나 비밀을 마법적으로 알게 됩니다. 목표가 매혹에 면역이라면 자동으로대결 판정에서 승리합니다.

노틱은 무시무시한 갈퀴발톱과 커다란 눈 하나를 지닌 괴물입니다. 폭력적인 충동으로 움직이는 이 괴물들은 단지 노려보는 것만으로 적의 살점을 썩어 들어가게 합니다.

### 놀 GNOLL

중형 인간형(놀), 혼돈 악

**방어도** 15 (통가죽 갑옷, 방패) **히트 포인트** 22 (5d8)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10 **언어** 놀어

도전지수 1/2 (100 xp)

**광란.** 놀이 자기 턴에 근접 공격으로 어떤 크리쳐의 hp를 0으로 떨어트 렸다면, 놀은 추가 행동을 써서 이동 속도의 절반까지 이동하고 물기 공 격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 4(1d4+2)점의 관통 피해.

**창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해. 만약 양손으로 잡고 근접 공격을 했다면 6(1d8+2)점의 관통 피해.

**장궁.** 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 150/600ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d8+1)점의 관통 피해.

**놀**은 하이에나의 머리를 지닌 야만적인 인간형 종족으로, 아무런 경고도 없이 공격을 가하며 희생자들을 살육하고 그 시체를 먹어 치우곤 합니다.

### 늑대 Wolf

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 11 (2d8+2)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 15 (+2)
 12 (+1)
 3 (-4)
 12 (+1)
 6 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4 감각능력 상시 감지 13 언어 —

도전지수 1/4 (50 xp)

**예리한 청각과 후각.** 늑대는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 늑대가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 동료가 있으면, 늑대는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** *근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(2d4+2) 점의 관통 피해. 만약 목표가 크리쳐라면, DC 11의 근력 내성 굴림에 실 패할 경우 넘어집니다.

# 다이어 울프 DIRE WOLF

대형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 37 (5d10+10)

**이동속도** 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

기술 감지 +3, 은신 +4 감각능력 상시 감지 13 언어 — 도전지수 1 (200 xp)

**예리한 후각과 청각.** 다이어 울프는 듣기나 후각에 관계된 지혜(감지) 판 정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 다이어 울프가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태 가 아닌 동료가 있으면, 다이어 울프는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*물기. 근접 무기 공격:* 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어 집니다.

# 대기 원소 AIR ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 15 히트 포인트 90 (12d10+24) 이동속도 0ft, 비행 90ft (부양) 
 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 14 (+2)
 20 (+5)
 14 (+2)
 6 (-2)
 10 (+0)
 6 (-2)

**피해 저항** 번개, 천둥. 비마법적 무기에 의한 참격/관통/타격 피해 **피해 면역** 독성

상태 면역 탈진, 붙잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

**언어** 창공어

**도전지수** 5 (1,800 xp)

**대기 형태.** 원소는 적대적 크리쳐가 점유한 공간에 들어가서 멈출 수 있습니다. 또한 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 그 틈을 통해 이동할 수 있습니다.

#### 행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 14(2d8+5) 점의 타격 피해.

회오리바람(재충전 4-6). 원소가 점유한 공간에 있는 모든 크리쳐는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 15(3d8+2)점의 타격 피해를 받고 무작위 방향으로 20ft 날아가서 넘어집니다. 던져진 목표가 벽이나 바닥 등단단한 물체에 충돌했다면 목표는 날아간 거리 10ft당 3(1d6)점의 타격피해를 받습니다. 만약 목표가 다른 크리쳐가 있는 위치로 날아갔다면 해당 지점의 크리쳐는 DC 13의 민첩 내성에 실패할 시 충돌하여 같은 피해를 받고 넘어집니다.

내성 굴림에 성공하면 피해는 절반으로 줄어들고, 날아가거나 넘어지지 않습니다.

대기 원소는 휘몰아치는 구름 형상에 희미하게 얼굴 모습을 띠고 있습니다. 대기 원소는 스스로를 강력한 회오리로 바꿀 수 있으며, 소용돌이를 일으켜 길을 막고 있는 자들을 날려버릴 수 있습니다.

## 대머리수리 VULTURE

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 10 **히트 포인트** 5 (1d8+1)

이동속도 10ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

**예리한 시각과 후각.** 대머리수리는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 대머리수리가 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아닌 대머리수리의 동료가 있을 경우, 대머리수리는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 2(1d4) 점의 관통 피해.

# 대지 원소 EARTH ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 17 (자연 갑옷) 히트 포인트 126 (12d10+60) 이동속도 30ft, 굴착 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**피해 취약성** 천둥

피해 저항 비마법적 무기로 인한 타격/관통/참격 피해

피해 면역 독성

상태 면역 탈진, 마비, 석화, 중독, 무의식

감각능력 암시야 60ft, 진동감지 60ft, 상시 감지 10

**언어** 대지어

도전지수 5 (1,800 xp)

**대지 활주.** 비마법적이고 비인공적인 땅이나 돌을 통해 흐르듯 이동할 수 있습니다. 이렇게 이동하는 동안, 원소는 바닥의 물질에 영향을 주지 않 습니다.

공성 괴물. 원소는 물체나 건축물에 2배의 피해를 가합니다.

#### 행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 14(2d8+5)점의 타격 피해.

**대지 원소**는 걸어 다니는 언덕과 같이 묵직하며, 곤봉 같은 팔에는 날카로운 바위들이 솟아나 있습니다. 원소의 머리와 몸통은 흙과 돌로 이루어져 있으며, 때로 금속이나 보석, 혹은 밝은 광물 당어리들이 들어가기도 합니다.

# 도끼 부리 AXE BEAK

대형 야수. 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 19 (3d10+3)

**이동속도** 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** -

도전지수 1/4 (50 xp)

#### 행동

*부리. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2) 점의 참격 피해

**도끼 부리**는 날지 못하는 큰 새로, 튼튼한 다리와 무겁고 각진 부리를 지니고 있습니다. 이 새는 성질이 더럽기로 유명합니다.

# 도마뱀 LIZARD

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 2 (1d4)

이동속도 20ft, 등반 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 9

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 1점의 관통 피해.

# 도플갱어 Doppelganger

중형 괴물류(변신자), 중립

방어도 14

히트 포인트 52 (8d8+16)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**기술** 기만 +6, 통찰 +3

**상태 면역** 매혹

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11

**언어** 공용어

**도전지수** 3 (700 xp)

변신자. 도플갱어는 행동을 사용해 자신이 본 적 있는 특정한 소형 혹은 중형 인간형 크리쳐의 모습으로 변신할 수 있습니다. 크기를 제외한 모든 게임 자료는 어떤 형태에서돈 동일합니다. 도플갱어가 장비하거나 들고 있는 물건은 같이 변신되지 않습니다. 도플갱어가 사망할 경우 본래 모습으로 돌아옵니다.

**매복자.** 도플갱어는 전투 첫 라운드에 기습당한 목표를 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

기습 공격. 어떤 크리쳐를 기습해 전투 첫 라운드에 공격을 명중시켰다면, 목표는 추가로 10(3d6)점의 피해를 더 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 도플갱어는 근접 공격을 2회 가합니다.

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d6+4) 점의 타격 피해.

생각 위기. 도플갱어는 주변 60ft 내의 크리쳐 하나를 정해 표면적 생각을 마법적으로 읽습니다. 이 효과는 방벽을 뚫을 수 있지만, 3ft 두께의 나무나 흙, 2ft 두께의 돌, 2인치 두께의 금속, 혹은 얇은 납판을 뚫을 수는 없습니다. 목표가 범위 내에 있는 동안이라면 도플갱어는 계속 그 생각을 읽을 수 있습니다. 이 효과는 도플갱어가 집중하는 동안 지속됩니다. (주문집중과 동일) 목표의 마음을 읽는 동안, 도플갱어는 목표에 대한 지혜(통찰) 판정과 매력(기만, 위협, 설득) 판정에 이점을 받습니다.

도플갱어는 다른 인간형 종족의 모습을 취할 수 있는 교활한 변신 자로, 기만과 오도를 통해 희생자를 파멸로 이끌어 갑니다.

### 독사 POISONOUS SNAKE

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 2 (1d4)

이동속도 30ft, 수영 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 2 (-4)
 16 (+3)
 11 (+0)
 1 (-5)
 10 (+0)
 3 (-4)

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해. 목표가 DC 10의 건강 내성에 실패할 시 5(2d4)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

# 독사 무리 Swarm of Poisonous Snakes

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

방어도 14

히트 포인트 36 (8d8)

**이동속도** 30ft, 수영 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 8 (-1)
 18 (+4)
 11 (+0)
 1 (-5)
 10 (+0)
 3 (-4)

**피해 저항** 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 2 (450 xp)

*무리.* 작은 야수들의 무리는 다른 크리쳐의 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐들 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 뱀이 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간에도 들어갈 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. *명중시:* 7(2d6)점의 관통 피해. 무리의 hp가 절반 이하라면 3(1d6)점의 관통 피해. 목표는 DC 10의 건강 내성에 실패할 시 14(4d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

# 독수리 EAGLE

소형 야수, 성향 없음

방어도 12

히트 포인트 3 (1d6)

이동속도 10ft, 비행 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 6 (-2)
 15 (+2)
 10 (+0)
 2 (-4)
 14 (+2)
 7 (-2)

**기술** 감지 +4

**감각능력** 상시 감지 14

언어 -

**도전지수** 0 (10 xp)

예리한 시각, 독수리는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 점의 참격 피해.

### 레드 드래곤 원숙체

#### ADULT RED DRAGON

거대형 용족, 혼돈 악

**방어도** 19 (자연 갑옷)

히트 포인트 256 (19d12+133)

이동속도 40ft, 등반 40ft, 비행 80ft

근력민첩건강지능지혜매력27 (+8)10 (+0)25 (+7)16 (+3)13 (+1)21 (+5)

내성 굴림 민첩 +6, 건강 +13, 지혜 +7, 매력 +11

**기술** 감지 +13, 은신 +6

**피해 면역** 화염

**감각능력** 맹안시야 60ft, 암시야 120ft, 상시 감지 23

언어 공용어, 용언

도전지수 17 (18,000 xp)

**전설적 저항력 (3/일).** 드래곤이 내성에 실패한 경우, 이 능력을 1회 소비하고 대신 성공한 것으로 할 수 있습니다.

#### 행동

**다중공격.** 드래곤은 먼저 공포스러운 존재감을 사용할 수 있습니다. 그런 다음 물기 1회, 할퀴기 2회, 총 3회의 공격을 가할 수 있습니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +14, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 19(2d10+8) 점의 관통 피해, 추가로 7(2d6)점의 화염 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +14, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 15(2d6+8) 점의 참격 피해.

**꼬리.** 근접 무기 공격: 명중 +14, 간격 15ft, 목표 하나. *명중시:* 17(2d8+8) 점의 타격 피해.

공포스러운 존재감. 드래곤으로부터 120ft 내에 있는 크리쳐들 중 드래 곤이 선택한 크리쳐들 모두는 DC 19의 지혜 내성 굴림에 실패할 시 1분간 공포 상태가 됩니다. 공포 상태의 크리쳐들은 매번 자기 턴이 끝날 때다시 내성 굴림을 굴릴 수 있으며, 성공시에는 효과가 종료됩니다. 내성굴림에 성공하였다면, 해당 크리쳐는 이후 24시간 동안 해당 드래곤의공포스러운 존재감에 면역을 얻게 됩니다.

화염 브레스(재충전 5-6). 드래곤은 60ft 길이의 원뿔형 범위에 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 21의 민첩 내성에 실패할 시63(18d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로줄어듭니다.

#### 전설적 행동

드래곤은 아래의 선택지 중에서 3회의 전설적 행동을 취할 수 있습니다. 전설적 행동은 동시에 한 가지만 취할 수 있으며, 오로지 다른 크리쳐의 턴이 끝날 때만 사용할 수 있습니다. 드래곤은 자기 턴이 시작할 때 사용 한 전설적 행동 횟수를 모두 회복합니다.

**탐지.** 드래곤은 지혜(감지) 판정을 합니다.

꼬리 공격. 드래곤은 꼬리 공격을 1회 가합니다.

날개 공격 (행동 2회 소모). 드래곤은 날개를 휘둘러 칩니다. 드래곤으로 부터 10ft 내에 있는 모든 크리쳐들은 DC 22의 민첩 내성에 실패할 시 15(2d6+8)점의 타격 피해를 받고 넘어집니다. 드래곤은 이 공격을 가 한 다음 자신의 비행 이동 속도 절반만큼 비행해 이동할 수 있습니다.

제12장: 괴물

레드 드래곤 주변에는 유황과 초석의 냄새가 가득합니다. 뒤로 굽 어 자라난 뿔과 등골에 돋아난 프릴로 레드 드래곤의 모습을 쉽게 알아볼 수 있습니다. 숨을 내쉴 때마다 연기가 흘러나오며, 눈은 분노의 불길로 이글거립니다.

### 레드 드래곤의 본거지

레드 드래곤은 높은 산이나 언덕에 보금자리를 마련하고 눈이 덮 인 봉우리 근처 동굴, 혹은 과거 드워프들이 살던 요새나 버려진 광산에 자리를 잡기도 합니다. 화산 동굴이나 지열 활동이 활발하 게 벌어지는 지역은 레드 드래곤이 가장 좋아하는 곳이며, 이는 이글거리는 열이나 화산의 가스들이 침입자들을 격퇴하는 위험 요소가 되어 드래곤이 잠잘 때 주변을 보호해 주기 때문입니다.

레드 드래곤이 일단 보물 더미를 본거지 깊숙한 곳에 튼튼히 방비해 놓았다면, 이후 대부분의 시간을 산 밖에서 보냅니다. 레 드 드래곤에게 있어서 세상의 높은 위치에 있다는 것은 자신이 지배하는 아랫것들을 내려다볼 수 있는 왕좌에 있는 것과 마찬가 지입니다. 자신이 지배하는 영역이 넓어질수록, 더 높은 자리를 바라게 될 것입니다.

복잡한 본거지 구조 곳곳에는 하수인들이 드래곤의 권력을 나타 내는 기념비를 세우곤 합니다. 드래곤이 얼마나 많은 적을 죽였는 지, 얼마나 많은 나라를 파괴하고 정복했는지 보여주는 것입니다.

#### 본거지 행동

드래곤의 본거지는 우선권 순서 20에서 아래 효과 중 한 가지를 본거지 행동으로 발동합니다.(비길 경우 항상 지는 것으로 취급) 드래곤은 한 가지 효과를 연달아 두 라운드 사용할 수 없습니다.

- 120ft 내에서 드래곤이 볼 수 있는 한 지점을 중심으로 용암이 솟아오릅니다. 5ft 반경에 20ft 높이까지 치솟아 오르는 분출이 일어나며, 그 범위 내에 있는 모든 크리쳐는 DC 15의 민첩 내 성 굴림에 실패할 시 21(6d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성 에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.
- 드래곤을 중심으로 60ft 반경에 진동이 일어나며 땅이 흔들립 니다. 드래곤을 제외하고 해당 범위에서 땅에 서 있는 모든 크 리쳐는 DC 15의 민첩 내성 굴림에 실패할 시 넘어집니다.
- 120ft 내에서 드래곤이 볼 수 있는 한 지점을 중심으로 20ft 반 경에 화산 가스가 모여듭니다. 이 구체는 모서리를 돌아 퍼져 나가며, 이 지역은 가볍게 가려진 지역이 됩니다. 이 가스는 다 음 라운드의 우선권 20까지 남아 있습니다. 이 구름 내에서 자 기 턴을 시작하는 모든 크리쳐는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 자기들의 다음 턴이 끝날 때까지 중독 상태가 됩니다. 이 방 식으로 중독된 동안에는 행동불능에 빠집니다.

#### 지역 효과

전설적인 레드 드래곤의 본거지 주변은 드래곤의 마법으로 인해 뒤틀리며, 아래 효과 중 한 가지 이상이 나타나게 됩니다.

- 드래곤의 본거지 주변 6마일 이내에는 작은 지진이 수시로 일 어나게 됩니다.
- 드래곤의 본거지 주변 1마일 이내의 물은 마법적으로 따뜻해 지며, 유황으로 오염됩니다.
- 드래곤의 본거지 주변 1마일 이내에 있는 바위 균열은 화염계 로 향하는 포탈이 되며, 불의 원소에 속하는 크리쳐들이 근처 에 자리를 잡게 됩니다.

만약 드래곤이 죽으면, 이 효과들은 1d10일 이내에 서서히 사라 지게 됩니다.

# 리저드포크 Lizardfolk

중형 인간형(리저드포크), 중립

**방어도** 15 (자연 갑옷, 방패) 히트 포인트 22 (4d8+4) 이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**기술** 감지 +3, 은신 +4, 생존 +5 감각능력 상시 감지 13 **언어** 용언 도전지수 1/2 (100 xp)

숨 참기. 리저드포크는 15분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

#### 행동

다중공격. 리저드포크는 서로 다른 무기를 이용해 근접 공격을 2회 가할 수 있습니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

*무거운 곤봉.* 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2)점의 타격 피해.

**투창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2)점의 관통 피해.

**가시 방패.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

리저드포크는 원시적인 파충류 인간형 종족으로 높이나 정글에 서 살아갑니다. 이들은 자신들의 터전을 격렬하게 보호하며, 생존 에 필요하다면 무엇이든 주저없이 죽이고 무슨 짓이든 할 수 있는 종족으로 알려져 있습니다.

# 마스티프 MASTIFF

중형 야수, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 5 (1d8+1) 이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**기술** 감지 +3 **감각능력** 상시 감지 13 언어 -**도전지수** 1/8 (25 xp)

예리한 청각과 후각. 마스티프는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판 정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 4(1d6+1) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면, 목표는 DC 11의 근력 내성에 실패 할 시 넘어지게 됩니다.

마스티프는 충성심과 날카로운 감각으로 유명하며, 인간형 종족 들이 주로 사냥개로 키우곤 합니다.

# 매 HAWK

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 1 (1d4-1) **이동속도** 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

**기술** 감지 +4 **감각능력** 상시 감지 14 언어 -

도전지수 0 (10 xp)

예리한 시각. 매는 시각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 1점의 참격 피해.

# 매머드 MAMMOTH

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷) 히트 포인트 126 (11d12+55) 이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10 언어 -

도전지수 6 (2,300 xp)

*짓밟는 돌격.* 매머드가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목 표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 18의 근력 내성에 실 패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 매머드는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

들이받기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 25(4d8+7)점의 관통 피해.

**짓밟기.** 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. 명중시: 29(4d10+7)점의 타격 피해.

매머드는 두꺼운 가죽과 길다란 엄니를 지닌 코끼리와 유사한 크 리쳐입니다.

# 맨티코어 MANTICORE

대형 괴물류, 질서 악

**방어도** 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 68 (8d10+24) 이동속도 30ft, 비행 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 11 언어 공용어

**도전지수** 3 (700 xp)

꼬리 가시 재성장. 맨티코어는 24개의 꼬리 가시를 지니고 있습니다. 사 용한 꼬리 가시들은 긴 휴식을 마칠 때 다시 자라납니다.

#### 행동

다중공격. 맨티코어는 근접하여 물기 1회, 할퀴기 2회, 혹은 장거리에서 꼬리 가시 3회로 총 3회의 공격을 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 7(1d8+3) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3) 점의 참격 피해.

꼬리 가시. 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 100/200ft, 목표 하나. 명 중시: 7(1d8+3)점의 관통 피해.

맨티코어는 어렴풋이 인간처럼 보이는 머리에 사자의 몸통을 지 니고 있으며, 드래곤 같은 날개를 지니고 있습니다. 맨티코어의 길다란 꼬리 끝에는 치명적인 가시들이 달려 있으며, 멀리 떨어진 거리에서도 가시를 날려 먹이를 꿰뚫어버리곤 합니다.

### 메두사 MEDUSA

중형 괴물류, 질서 악

**방어도** 15 (자연 갑옷) **히트 포인트** 127 (17d8+51)

**이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 10 (+0)
 15 (+2)
 16 (+3)
 12 (+1)
 13 (+1)
 15 (+2)

기술 기만 +5, 통찰 +4, 감지 +4, 은신 +5 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14 언어 공용어 도전지수 6 (2,300 xp)

석화의 응시. 메두사는 자기 주변 30ft 내에서 턴을 시작하는 크리쳐가 있을 경우, 자신이 행동불능 상태가 아니고 서로를 볼 수 있다면 그 크리쳐를 석화하려 시도할 수 있습니다. 목표는 DC 14의 건강 내성에 실패할시 포박 상태가 되어 마법적으로 석화하기 시작합니다. 만약 목표가 이내성 굴림에 5 이상의 차이로 실패했다면 즉시 석화합니다. 포박 상태가된 크리쳐는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴려야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째 내성에도 실패하면 완전히 석화하여 상급 회복Greater Restoration 주문 등으로 해소할 때까지 석화된채로 있게 됩니다.

크리쳐는 기습당한 것이 아닌 한 자기 턴이 시작할 때 눈길을 돌리겠다고 선언하여 내성 굴림을 피할 수 있습니다. 그렇게 눈길을 돌린다면 해당 크리 쳐는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 메두사를 볼 수 없습니다. 만약 해당 크 리쳐가 잠깐이라도 메두사와 마주본다면 즉시 내성 굴림을 굴려야 합니다.

만약 메두사가 밝은 빛 환경에 있을 때 30ft 내에 반사되는 표면이 있다면 메두사 역시 자신의 모습을 비쳐보고 스스로에게 석화의 응시를 사용하게 됩니다.

#### 행동

**다중공격.** 메두사는 뱀 머리카락으로 1회, 소검으로 2회씩 근접 공격을 3회 가합니다. 혹은 장궁으로 장거리 공격을 2회 가할 수도 있습니다.

**뱀 머리카락.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 4(1d4 +2)점의 관통 피해. 추가로 14(4d6)점의 독성 피해.

소검. 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

*장궁. 장거리 무기 공격:* 명중 +5, 장거리 150/600ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2)점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

무시무시한 저주를 받아 머리카락이 뱀으로 변한 메두사는 타락과 저주의 힘을 받아 단지 응시하는 것만으로 상대를 돌로 바꿔버릴 수 있습니다.

# 멧돼지 BOAR

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷) **히트 포인트** 11 (2d8+2)

이동속도 40ft

근력민첩건강지능지혜매력13 (+1)11 (+0)12 (+1)2 (-4)9 (-1)5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 9

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

**돌격.** 멧돼지가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 엄니 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 3(1d6)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 11의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

*끈질김(짧은/긴 휴식 후 재충전됨).* 멧돼지가 피해를 받아 hp가 0으로 떨어졌다면, 한 번에 8점 이상의 피해를 받은 것이 아닌 한 hp 1점은 남 게 됩니다.

#### 행동

**업니.** 근접 무기 공격: +3 명중, 5ft 간격, 목표 하나. *명중시*: 4(1d6+1) 참격 피해.

### 문어 OCTOPUS

소형 야수, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 3 (1d6) 이동속도 5ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
	2.0	7.0	~10	시네	-11-4
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**기술** 감지 +2, 은신 +4

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 12

언어 —

**도전지수** 0 (10 xp)

숨 참기. 문어는 물 밖에 나와도 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

수중 은폐. 문어는 물속에 있을 때 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 문어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

 $\red{$\frac{4}{2}$}$  -  $\red{$\frac{2}{2}$}$  -  $\red{$\frac{2}{$ 

**먹구름(짧은/긴 휴식 이후 충전됨).** 문어는 수중에 있을 때 주변 5ft 반경으로 먹물 구름을 퍼트립니다. 이 지역은 1분간 심하게 가려진 지역이 되며, 그 이전에도 물살이 급하다면 흩어질 수 있습니다. 먹물을 퍼트린 다음 문어는 추가 행동을 사용해 질주 행동을 취할 수 있습니다.

# 물의 원소 WATER ELEMENTAL

대형 원소, 중립

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 114 (12d10+48) 이동속도 30ft, 수영 90ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**피해 저항** 산성, 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해 **면역** 독성

상태 면역 탈진, 붙잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

**언어** 수중어

**도전지수** 5 (1,800 xp)

물 형태. 원소는 적대적 크리쳐가 점유한 공간에 들어가서 멈출 수 있습니다. 또한 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 그 틈을 통해 이동할 수 있습니다.

**얼어붙음.** 원소는 냉기 피해를 받으면 부분적으로 얼어붙게 됩니다. 이 경우, 원소는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 이동 속도가 20ft 감소합니다.

#### 행동

다중공격. 원소는 후려치기 공격을 2회 가합니다.

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4) 점의 타격 피해.

**휩쓸기 (재충전 4-6).** 원소가 점유한 공간에 있는 모든 크리쳐는 DC 15의 근력 내성에 실패할 시 13(2d8+4)점의 타격 피해를 받습니다. 또한 대형 크 기 이하의 크리쳐는 붙잡힌 상태가 됩니다. (탈출 DC 14) 이렇게 붙잡힌 크 리쳐는 포박 상태이며 물 속에서 호흡할 수 없는 한, 숨을 쉴 수 없습니다.

원소는 대형 크리쳐 하나 또는 중형 이하 크기 크리쳐 둘 까지를 동시에 휩쓸 수 있습니다. 원소 주변 5ft 내의 크리쳐는 행동을 사용해 DC 14의 근력 판정에 성공할 시 휩쓸린 크리쳐를 무사히 밖으로 끌어낼 수 있습니다.

수중계에서 소환되어 나타나는 물의 원소는 땅 위로 밀려오는 파도 같은 모습을 하고 있습니다. 물의 원소는 마주치는 적은 무엇이든 휩쓸어 집어 삼킬 수 있습니다.

### 미노타우르스 MINOTAUR

대형 괴물류, 혼돈 악

**방어도** 14 (자연 갑옷) **히트 포인트** 76 (9d10+27)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 11 (+0)
 16 (+3)
 6 (-2)
 16 (+3)
 9 (-1)

기술 감지 +7 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 17 언어 심연어

**도전지수** 3 (700 xp)

**돌격.** 미노타우르스가 한 턴에 최소 10ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 9(2d8)점의 관통 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 14의 근력 내성에 실패한경우 10ft 멀리 밀려나고 넘어집니다.

**미궁 기억력.** 미노타우르스는 자신이 지나온 길을 완벽하게 기억할 수 있습니다.

**무모함.** 미노타우르스는는 자기 턴이 시작할 때 이번 턴 동안 모든 근접 명중 굴림에 이점을 받으려 할 수 있습니다. 단, 그렇게 하면 자신의 다음 턴이 시작될 때까지 미노타우르스를 목표로 하는 모든 명중 굴림도 이점 을 받게 됩니다.

#### 행동

**대도끼.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 17(2d12+4) 점의 참격 피해.

**들이받기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4) 점의 관통 피해.

쓰러트린 적의 피로 얼룩진 두터운 가죽을 지닌 **미노타우르스**는 거대한 황소 머리를 지닌 인간형 종족으로, 전투에 들어서면 문명 종족들 모두가 두려움에 떨게 하는 사나운 함성을 내지릅니다.

# 미이라 MUMMY

중형 언데드, 질서 악

방어도 11 (자연 갑옷) 히트 포인트 58 (9d8+18) 이동속도 20ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 8 (-1)
 15 (+2)
 6 (-2)
 10 (+0)
 12 (+1)

**내성 굴림** 지혜 +2

**피해 취약성** 화염

피해 저항 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해

**피해 면역** 사령, 독성

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 중독

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 생전에 알았던 언어 전부

**도전지수** 3 (700 xp)

#### 행동

*다중공격.* 미이라는 공포의 시선을 사용하고, 부패의 주먹으로 1회 공격합니다.

부패의 주먹. -전 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. g중시: 10(2d6+3)점의 타격 피해. 추가로 <math>10(3d6)점의 사령 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 미이라 부패의 저주를 받습니다. 저주받은 목표는 hp를 회복할 수 없으며, 매번 24시간이 지날 때마다 최대hp가 10(3d6)점씩 줄어듭니다. 만약이 저주로 인해 목표의 최대hp가 <math>0이하로 떨어졌다면 목표는 사망하며, 시체는 먼지가 되어 흩어집니다. 이 저주는 저주해제 $Remove\ Curse$  주문이나 유사한 마법으로 해소할 때까지 유지됩니다.

공포의 시선. 미이라는 60ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 목표로 정합니다. 만약 목표 역시 미이라를 볼 수 있다면, 목표는 이 마법에 대해 DC 11의 지혜 내성을 굴려 실패할 시 미이라의 다음 턴이 끝날 때까지 공포 상태가 됩니다. 만약 목표가 이 내성에 5 이상의 차이로 실패했다면, 목표는 또한 같은 지속시간 동안 마비 상태에도 걸립니다. 목표가 내성에 성공했다면 이후 24시간 동안 모든 미이라가 사용하는 공포의 시선에 대해 면역을 얻습니다. (미이라 군주의 시선은 예외입니다)

어둠의 매장 의식을 통해 수의에 감싸인 채 되살아나는 **미이라**는 버려진 신전이나 무덤 속에서 잠들어 있다가 자신들의 영원한 잠 을 방해하는 자가 다가오면 무엇이든 죽여 없애 버립니다.

### 바실리스크 BASILISK

중형 괴물류, 성향 없음

**방어도** 15 (자연 갑옷) **히트 포인트** 52 (8d8+16) **이동속도** 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 9 **언어** —

**도전지수** 3 (700 xp)

석화의 응시. 바실리스크는 자기 주변 30ft 내에서 턴을 시작하는 크리쳐가 있을 경우, 자신이 행동불능 상태가 아니고 서로를 볼 수 있다면 그 크리쳐를 석화하려 시도할 수 있습니다. 목표는 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 포박 상태가 되어 마법적으로 석화하기 시작합니다. 이렇게 포박상태가 된 크리쳐는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성 굴림을 굴려야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째 내성에도 실패하면 완전히 석화하여 상급 회복Greater Restoration 주문 등으로 해소할 때까지석화된 채로 있게 됩니다.

크리쳐는 기습당한 것이 아닌 한 자기 턴이 시작할 때 눈길을 돌리겠다고 선언하여 내성 굴림을 피할 수 있습니다. 그렇게 눈길을 돌린다면 해당 크리쳐는 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 바실리스크를 볼 수 없습니다. 만약 해당 크리쳐가 잠깐이라도 바실리스크와 마주본다면 즉시 내성굴림을 굴려야 합니다.

만약 바실리스크가 밝은 빛 환경에 있을 때 30ft 내에 반사되는 표면이 있다면 바실리스크 역시 자신의 모습을 비쳐보고 스스로에게 석화의 응 시를 사용하게 됩니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 10(2d6+3) 점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 독성 피해.

바실리스크는 여러 개의 다리가 달린 파충류 괴물로, 응시하여 먹이를 석화시키는 힘을 지니고 있습니다. 바실리스크는 단단한 턱으로 이 바위를 씹어먹고, 위장 속에서 다시 살아있는 살점으로 바꾼다고 합니다.

### 바위 골렘 STONE GOLEM

대형 구조물, 성향 없음

**방어도** 17 (자연 갑옷) **히트 포인트** 178 (17d10+85)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**피해 면역** 독성, 정신, 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관통 피해

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독 감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 10 언어 제작자의 말을 알아듣지만 말할 수는 없음 도전지수 10 (5,900 xp)

형체 불변. 골렘은 형태를 변화시키는 모든 주문과 효과에 면역입니다.

**마법 저항.** 골렘은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

**마법 무기.** 골렘의 무기는 마법 무기로 취급합니다.

#### 행동

*다중공격.* 골렘은 두 번의 근접 공격을 가합니다.

*후려치기.* 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 19(3d8 +6) 점의 타격 피해.

감속 (재충전 5-6). 골렘은 주변 10ft 이내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 들을 원하는 만큼 목표로 선택해 감속시킵니다. 각각의 목표는 DC 17의 지혜 내성 굴림을 굴려 실패할 시 반응행동을 사용할 수 없고, 이동속도가절반으로 줄어들며, 턴 당 1회만 공격을 가할 수 있게 됩니다. 또한 목표는 자기 턴에 행동과 추가 행동 중 하나만을 행할 수 있습니다. 이 효과는 1분간 지속되며, 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴려 성공할 시 효과를 종료시킬 수 있습니다.

**바위 골렘**은 바위를 깎아 만들어진 커다란 석상이 마법에 걸려 움직이는 것처럼 생겼습니다. 다른 골렘들과 마찬가지로, 바위 골렘역시 보통 무기나 주문들에는 거의 영향을 받지 않습니다.

# 박쥐 BAT

초소형 야수, 성향 없음

방어도 12 히트 포인트 1 (1d4-1) 이동속도 5ft, 비행 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**감각능력** 맹안시야 60ft, 상시 감지 11 **언어** —

도전지수 0 (10 xp)

*반향감지.* 박쥐는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

예리한 청각. 박쥐는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

*물기. 근접 무기 공격:* 명중 +0, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 1점의 관 통 피해.

# 박쥐 무리 SWARM OF BATS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

**방어도** 12

**히트 포인트** 22 (5d8)

이동속도 0ft, 비행 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 5 (-3)
 15 (+2)
 10 (+0)
 2 (-4)
 12 (+1)
 4 (-3)

**피해 저항** 타격, 관통, 참격

**상태 면역** 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

**감각능력** 맹안시야 60ft, 상시 감지 11

언어 - **도전지수** 1/4 (50 xp)

*반향감지.* 박쥐 무리는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

**예리한 청각.** 박쥐 무리는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다

*무리.* 작은 박쥐들 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 박쥐가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. *명중시:* 5(2d4)점의 관통 피해. 무리의 hp가 최대hp의 절반 이하라면 2(1d4)의 관통 피해.

# 밴시 BANSHEE

중형 언데드, 혼돈 악

**방어도** 12

히트 포인트 58 (13d8)

이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

**내성 굴림** 지혜 +2, 매력 +5

**피해 저항** 산성, 화염, 번개, 천둥. 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격

**피해 면역** 냉기, 사령, 독성

**상태 면역** 매혹, 탈진, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 엘프어

**도전지수** 4 (1,100 xp)

생명 **탐지.** 밴시는 5마일 이내에 있는 언데드나 구조물을 제외한 크리쳐 들의 존재를 마법적으로 감지할 수 있습니다. 밴시는 이러한 생명체들의 방향을 알 수는 있지만, 정확한 위치까지는 바로 파악할 수 없습니다.

**비실체 이동.** 밴시는 다른 크리쳐나 물체가 점유한 공간을 어려운 지형처럼 취급해 이동할 수 있습니다. 물체가 점유한 칸에서 자기 턴을 종료하는 경우, 밴시는 5(1d10)점의 역장 피해를 받습니다.

#### 행동

**부패의 접촉.** 근접 주문 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 12(3d6+2)점의 사령 피해.

공포스러운 형상. 밴시 주변 60ft 내의 언데드가 아닌 크리쳐는 모두 밴시의 모습을 볼 때 DC 13의 지혜 내성을 굴리며, 실패하면 1분간 공포상태가 됩니다. 이 공포 상태의 크리쳐는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시내성을 굴릴 수 있지만, 시야에 밴시가 있을 때에는 내성에 불리점이 가해집니다. 만약 목표가 내성에 성공하면 효과는 종료되며, 목표는 이후 24시간 동안 밴시의 공포스러운 형상에 면역을 얻습니다.

통곡(1회/일). 밴시는 통한에 찬 통곡을 터트립니다. 이 통곡은 햇빛이 닿지 않는 곳에서만 터트릴 수 있습니다. 통곡은 구조물과 언데드에게는 아무 영향도 없습니다. 밴시 주변 30ft 내에서 통곡을 들은 모든 크리쳐는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 hp가 0으로 떨어집니다. 내성에 성공한 크리쳐는 10(3d6)점의 정신 피해를 받습니다.

**밴시**는 죽은 여성 엘프의 영혼이 변해 만들어집니다. 은은하게 빛나는 유령 같은 형체를 띠고 있으며, 생전 모습과 유사한 흐릿한 모습으로 나타납니다. 밴시의 얼굴은 헝클어진 머리카락으로 가려져 있고, 몸 주변은 생전의 넝마가 펄럭입니다.

# 버그베어 BUGBEAR

중형 인간형(고블리노이드), 혼돈 악

**방어도** 16 (통가죽 갑옷, 방패)

히트 포인트 27 (5d8+5)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**기술** 은신 +6, 생존 +2

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 고블린어

**도전지수** 1 (200 xp)

**야만스러움.** 버그베어가 가하는 근접 공격은 명중시 피해에 추가로 주사위 하나가 늘어납니다. (이미 적용됨.)

기습 공격. 만약 버그베어가 어떤 크리쳐를 기습해 전투 첫 라운드에 공격을 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 피해를 더 받습니다.

#### 행동

**모닝스타.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d8+2) 점의 관통 피해.

**투창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. *명중시:* 근접 공격 시에는 9(2d6+2)점의 관통 피해, 원거리 공격 시에는 5(1d6+2)점의 관통 피해.

버그베어는 털복숭이 인간형 크리쳐로, 전투와 분쟁을 위해 태어 난 존재입니다. 이들은 약탈과 사냥으로 먹고 살지만, 특히 매복 하는 것을 좋아하고 적들의 세력이 강하면 주저없이 도망가곤 합 니다.

# 범고래 KILLER WHALE

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12 (자연 갑옷)

히트 포인트 90 (12d12+12)

이동속도 0ft, 수영 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 10 (+0)
 13 (+1)
 3 (-4)
 12 (+1)
 7 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 맹안시야 120ft, 상시 감지 13

어어 -

**도전지수** 3 (700 xp)

*반향감지.* 고래는 귀머거리 상태가 되면 맹안시야를 잃어버립니다.

**숨 참기.** 고래는 30분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

예리한 청각. 고래는 청각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 21(5d6+4) 점의 관통 피해.

# 부엉이 Owl

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 5ft, 비행 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 3 (-4)
 13 (+1)
 8 (-1)
 2 (-4)
 12 (+1)
 7 (-2)

**기술** 감지 +3, 은신 +3

**감각능력** 암시야 120ft, 상시 감지 13

언어 -.

도전지수 0 (10 xp)

**날아치기.** 부엉이는 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발 하지 않습니다.

**예리한 청각과 시각.** 부엉이는 청각이나 시각에 관계된 지혜(감지) 판정 에 이점을 받습니다.

#### 행동

**발톱.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 참격 피해.

# 북극곰 Polar Bear

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 42 (5d10+15) 이동속도 40ft, 수영 30ft

근력민첩건강지능지혜매력20 (+5)10 (+0)16 (+3)2 (-4)13 (+1)7 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 2 (450 xp)

예리한 후각. 곰은 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 곰은 물기 1회, 할퀴기 1회씩 2번의 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: +7 명중, 5ft 간격, 목표 하나. *명중시*: 9(1d8+5) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* +7 명중, 5ft 간격, 목표 하나. *명중시:* 12(2d6+5) 점의 참격 피해.

### 불의 원소 Fire Elemental

대형 원소, 중립

**방어도** 13

히트 포인트 102 (12d10+36)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 10 (+0)
 17 (+3)
 16 (+3)
 6 (-2)
 10 (+0)
 7 (-2)

피해 저항 비마법적 무기에 의한 타격/관통/참격 피해

**피해 면역** 독성

상태 면역 탈진, 붙잡힘, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박, 무의식

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 화염어

**도전지수** 5 (1,800 xp)

화염 형태. 원소는 1인치 정도의 틈이 있다면 끼이지 않고 이동할 수 있습니다. 원소에 접촉하거나 주변 5ft 내에서 근접 공격을 명중시킨 크리쳐는 매번 5(1d10)점의 화염 피해를 받으며 불이 붙습니다. 다른 누군가가 행동을 사용해 불을 꺼 주기 전까지, 불이 붙은 크리쳐는 매번 자기 턴이 시작할 때 5(1d10)점의 화염 피해를 받게 됩니다. 또한 원소는 적대적 크리쳐의 공간에 들어가 턴을 마칠 수 있습니다.

*광원.* 원소는 주변 30ft까지 밝은 빛, 추가 30ft까지는 약한 빛으로 밝힙니다.

**물에 민감함.** 원소가 물 속에서 5ft 이동할 때마다, 혹은 원소에 물 1갤런을 부을 때마다 원소는 1점씩 냉기 피해를 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 원소는 접촉 공격을 2회 가합니다.

접촉. -CG 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 10(2d6+3)점의 화염 피해. 목표가 크리쳐라거나 가연성 물체라면 불이 붙습니다. 행동을 사용해 불을 끄기 전까지, 목표는 매번 자기 턴이 시작할 때 5(1d10)점의 화염 피해를 받습니다.

불의 원소는 희미한 인간형 모습을 띠고 있는 거친 불길로 이루어져 있습니다. 불의 원소는 변덕스러운 파괴의 힘 그 자체입니다. 불의 원소가 지나가는 곳마다 주변은 불타오르고 세상은 잿더미와 연기, 숳으로 변합니다.

# 비비 BABOON

소형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 3 (1d6)

**이동속도** 30ft, 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 8 (-1)
 14 (+2)
 11 (+0)
 4 (-3)
 12 (+1)
 6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 11

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

*무리 전술.* 비비가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 비비의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1(1d4-1) 관통 피해.

### 사냥꾼 상어 HUNTER SHARK

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 45 (6d10+12) 이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

**기술** 감지 +2

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 12

언어 -

**도전지수** 2 (450 xp)

**피의 격분.** 상어는 최대hp가 아닌 크리쳐를 근접 공격할 때 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4) 점의 관통 피해.

**사냥꾼 상어**는 몸길이 15에서 20 ft이며, 주로 깊은 바다에서 홀로 사냥하곤 합니다.

# 사슴 DEER

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 4 (1d8)

**이동속도** 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 12

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 2(1d4)점의 관통 피해.

### 사이클롭스 CYCLOPS

거대형 거인, 혼돈 중립

**방어도** 14 (자연 갑옷)

히트 포인트 138 (12d12+60)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

**감각능력** 상시 감지 8

언어 거인어

**도전지수** 6 (2,300 xp)

*원근감 미약.* 사이클롭스는 30ft보다 멀리 떨어진 목표에 대한 명중 굴림 에 불리점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 사이클롭스는 대곤봉 공격을 2회 가합니다.

*대곤봉. 근접 무기 공격:* 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 19(3d8+6) 점의 타격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 30/120ft, 목표 하나. *명중시:* 28(4d10+6)점의 타격 피해.

사이클롭스는 야생 지대에서 고립된 채 살아가는 외눈박이 거인들입니다. 이들은 무시무시한 크기와 힘을 지니고 있어 전투에서는 끔찍하게 위협적인 존재이지만, 영리한 적에게 쉽게 속아 넘어가곤 합니다.

### 사자 Lion

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 26 (4d10+4)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 17 (+3)
 15 (+2)
 13 (+1)
 3 (-4)
 12 (+1)
 8 (-1)

기술 감지 +3, 은신 +6 감각능력 상시 감지 13 언어 — 도전지수 1 (200 xp)

예리한 후각. 사자는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 사자가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 사자의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

급습. 사자가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 만약 목표가 넘어졌다면 사자는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

**달려 넘기.** 10ft의 도움닫기만 하면, 사자는 최대 25ft까지를 멀리뛰기로 뛰어넘을 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d8+3) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 참격 피해.

### 사티로스 SATYR

중형 요정, 혼돈 중립

방어도 14 (가죽 갑옷) 히트 포인트 31 (7d8) 이동속도 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

기술 감지 +2, 공연 +6, 은신 +5 감각능력 상시 감지 12 언어 공용어, 엘프어, 삼림어 도전지수 1/2 (100 xp)

**마법 저항.** 사티로스는 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

#### 행동

*들이받기. 근접 무기 공격*: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(2d4+1) 점의 타격 피해.

**소검.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 관통 피해.

*단궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 80/320ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3)점의 관통 피해.

**사티로스**는 호색한 요정 종족으로 강건한 인간 남성의 상체에 염소의 발굽이 달린 털복숭이 하체를 지니고 있습니다. 이들은 야생숲에서 살아가며, 호기심과 쾌락주의로 유명합니다.

# 산호 상어 REEF SHARK

중형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 22 (4d8+4) 이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

**기술** 감지 +2

감각능력 맹안시야 30ft, 상시 감지 12

언어 -

**도전지수** 1/2 (100 xp)

*무리 전술.* 상어가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 상어의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 상어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

*물기. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2) 점의 관통 피해.

**산호 상어**는 몸길이 6에서 10ft 정도이며, 연안이나 산호 해안에서 주로 찾아볼 수 있습니다.

# 살점 골렘 Flesh Golem

중형 구조물, 중립

방어도 9

히트 포인트 93 (11d8+44)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

피해 면역 번개, 독성, 아다만틴이 아니며 비마법적 공격에 의한 타격/참격/관 통 피해

상태 면역 매혹, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독 감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10 언어 제작자의 언어를 이해하지만 말할 수는 없음

**도전지수** 5 (1,800 xp)

**광분.** 골렘이 자기 턴을 시작할 때 hp가 40점 이하라면 d6을 굴립니다. 이때 6이 나오면 골렘은 광분에 빠집니다. 광분해 있는 동안, 골렘은 무조건 보이는 가장 가까운 크리쳐를 공격합니다. 만약 이동해서 공격할 수 있는 범위에 크리쳐가 없다면, 골렘은 자신보도 작은 물체를 공격합니다. 일단 골렘이 광분에 빠지면, 완전히 파괴되거나 hp가 최대로 회복될 때까지 그 효과가 지속됩니다.

만약 골렘의 제작자가 광분에 빠진 골렘 주변 60ft에 있다면 골렘을 진정시키려 시도할 수 있습니다. 골렘은 제작자의 목소리를 들을 수 있어야합니다. 제작자가 행동을 사용해 DC 15의 매력(설득) 판정에 성공하면 골렘은 광분에서 벗어납니다. 그러나 만약 hp 40 이하일 때 다시 공격을받는다면, 골렘은 다시 광분에 빠질지도 모릅니다.

**화염 기피.** 골렘은 화염 피해를 받으면 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 모든 명중 굴림과 능력 판정에 불리점을 받습니다.

*번개 흡수.* 골렘이 번개 피해를 받은 경우 그 피해는 무시되며, 오히려 피해량 만큼 자신의 hp를 회복합니다.

형체 불변. 골렘은 형태를 변화시키는 모든 주문과 효과에 면역입니다.

**마법 저항.** 골렘은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

**마법 무기.** 골렘의 무기는 마법 무기로 취급합니다.

#### 행동

다중공격. 골렘은 2회의 후려치기 공격을 가합니다.

*후려치기.* 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4)점의 타격 피해.

**살점 골렘**은 인간형 종족들의 몸을 이어붙여 만들어 낸 괴물로, 근육 투성이 덩치에 무시무시한 힘을 자랑합니다. 강력한 마법이 골렘을 보호하고 있어서 대부분의 주문들을 견딜 수 있으며, 가장 강력한 무기에 의해서만 피해를 받곤 합니다.

# 서리 거인 FROST GIANT

거대형 거인, 중립 악

**방어도** 15 (누더기 갑옷) **히트 포인트** 138 (12d12+60)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

내성 굴림 건강 +8, 지혜 +3, 매력 +4

**기술** 운동 +9, 감지 +3

**피해 면역** 냉기

**감각능력** 상시 감지 13

**언어** 거인어

**도전지수** 8 (3,900 xp)

#### 행동

다중공격. 거인은 대도끼 공격을 2회 가합니다.

**대도끼.** 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 25(3d12+6) 점의 참격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +9, 장거리 60/240ft, 목표 하나. *명중시:* 28(4d10+6)점의 타격 피해.

서리 거인은 얼음과 눈으로 만들어진 것처럼 보이는 청백색의 머리카락과 수염을 지니고 있으며, 마치 빙하 얼음처럼 푸른 피부를 지니고 있습니다. 이들은 오로지 강력한 힘과 전투에서의 용맹만을 숭상합니다.

# 스켈레톤 SKELETON

중형 언데드, 질서 악

**방어도** 13 (갑옷 조각)

히트 포인트 13 (2d8+4)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**피해 취약성** 타격

**피해 면역** 독성

**상태 면역** 탈진, 중독

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 9

**언어** 생전 알았던 언어를 모두 이해하지만 말할 수는 없음

**도전지수** 1/4 (50 xp)

#### 행동

**소검.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2)점 의 관통 피해

*단궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 80/320ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 관통 피해.

# 스터지 STIRGE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 2 (1d4) 이동속도 10ft, 비행 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 4 (-3)
 16 (+3)
 11 (+0)
 2 (-4)
 8 (-1)
 6 (-2)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 9 **언어** —

도전지수 1/8 (25 xp)

#### 행동

**흡혈.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시*: 5(1d4+3) 점의 관통 피해. 스터지는 목표에 달라붙습니다. 스터지는 붙어 있는 동안 공격할 수 없으며, 대신 매번 스터지의 턴이 시작할 때 목표는 피가 빨리며 5(1d4+3)점의 hp를 잃게 됩니다.

스터지는 이동력 5ft를 소모해 떨어져 나올 수 있으며, 목표에게서 10점의 hp를 흡혈하거나 목표가 죽으면 떨어져 나옵니다. 붙어 있는 크리쳐를 포함, 스터지에 인접한 크리쳐는 행동을 사용해 스터지를 떼어낼 수 있습니다.

스터지는 대형 박쥐와 크게 확대된 모기를 합친 것처럼 생겼습니다. 이들은 날카로운 집게가 달린 다리와 바늘처럼 날카로운 대롱을 지니고 있으며, 살아있는 크리쳐에 달라붙어 피를 빨아 먹습니다.

# 스펙테이터 Spectator

중형 기괴체, 질서 중립

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 39 (6d8+12)

이동속도 Oft, 비행 30ft (부양)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

기술 감지 +6 상태 면역 넘어짐 감각능력 암시야 120ft, 상시 감지 16 언어 지저어, 지하 공용어, 정신감응 120ft 도전지수 3 (700 xp)

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 2(1d6-1)점 의 관통 피해.

*눈 광선.* 스펙테이터는 90ft 이내의 목표 중에서 둘을 골라 아래의 눈 광 선 중 2개를 발사합니다. 각 광선은 턴 당 오직 한 번만 발사할 수 있습 니다.

1. 혼란 광선. 목표는 DC 13의 지혜 내성에 실패할 경우 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 반응행동을 사용할 수 없습니다. 목표는 자신의 다음 턴에 이동할 수 없으며, 행동을 사용해 사거리 내의 무작위 대상을 향해 근접 또는 장거리 공격을 가해야 합니다. 만약 목표가 공격할 수 없는 상 태라면 자기 턴에 아무 행동도 하지 않을 것입니다.

2.~ 마비 광선. 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패하면 1분간 마비됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 내성을 다시 굴릴 수 있으며, 성공하면 효과는 종료됩니다.

- 3. 공포 광선. 목표는 DC 13의 지혜 내성에 실패할 경우 1분간 공포 상태가 됩니다. 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 내성을 다시 굴릴 수 있으나, 시선 내에 스펙테이터가 보일 경우 이 내성에는 불리점을 받습니다. 내성에 성공하면 효과는 종료됩니다.
- 4. 부상 광선. 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패할 경우 16(3d10)점의 사령 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

*음식과 물 창조.* 스펙테이터는 24시간 동안 스스로 먹고 마시기에 충분한 음식과 물을 창조할 수 있습니다.

#### 반응행동

주문 반사. 스펙테이터가 주문에 대한 내성에 성공하였거나, 스펙테이터를 목표로 한 주문 공격이 빗나갔다면, 스펙테이터는 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 지정해 방금 자신이 받았던 주문의 목표가 되도록 할 수 있습니다. 해당 주문이 내성을 굴리는 것이라면 지정된 목표는 내성 굴림을 굴려야 합니다. 주문이 명중을 굴리는 것이라면 지정된 목표를 상대로 다시 명중 굴림을 합니다.

스펙테이터는 끔찍하고 사악한 기괴체 괴물들인 비홀더의 하급 아종입니다. 이들은 거대한 입에 큼지막한 눈 하나가 달린 구체 모양 몸통으로 지니고 있습니다. 이 몸통은 허공에 떠서 움직이 며, 몸통에서는 각각 치명적인 광선을 쏘아대는 눈알이 달린 눈자 루 4개가 자라나 있습니다.

### 승용마 RIDING HORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 10 히트 포인트 13 (2d10+2) 이동속도 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** - **도전지수** 1/4 (50 xp)

#### 행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(2d4+3) 점의 타격 피해.

# 아울베어 OWLBEAR

대형 괴물류, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 59 (7d10+21)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 20 (+5)
 12 (+1)
 17 (+3)
 3 (-4)
 12 (+1)
 7 (-2)

**기술** 감지 +3

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 3 (700 xp)

**예리한 시각과 후각.** 아울베어는 시각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판 정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**다중공격.** 아울베어는 부리 1회, 할퀴기 1회, 총 2회 공격합니다.

*부리. 근접 무기 공격*: 명중 +7, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 10(1d10+5) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 14(2d8+5) 점의 참격 피해.

거대 부엉이와 곰을 합해 놓은 것처럼 생긴 괴물인 **아울베어**는 사나운 성질과 공격성으로 유명하며, 야생 세계에서도 가장 무시무시한 포식자로 알려져 있습니다.

# 악어 CROCODILE

대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 19 (3d10+3) 이동속도 20ft, 수영 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 10 (+0)
 13 (+1)
 2 (-4)
 10 (+0)
 5 (-3)

기술 은신 +2 **감각능력** 상시 감지 10 **언어** —

도전지수 1/2 (100 xp)

**숨 참기.** 악어는 15분 동안 숨을 참을 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 7(1d10+2) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 목표는 붙잡힙니다. (탈출 DC 12) 이렇 게 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태가 되며, 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에 게 물기 공격을 할 수 없습니다.

# 알로사우르스 ALLOSAURUS

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷) **히트 포인트** 51 (6d10+18)

**이동속도** 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 13 (+1)
 17 (+3)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

**기술** 감지 +5 **감각능력** 상시 감지 15

언어 -

도전지수 2 (450 xp)

급습. 알로사우르스가 최소 30ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 만약 목표가 넘어졌다면 알로사우르스는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft. 목표 하나. *명중시:* 15(2d10+4) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft. 목표 하나. *명중시:* 8(1d8+4) 점의 참격 피해.

**알로사우르스**는 거대한 포식자로, 강력한 힘을 지니고 재빠르게 움직입니다. 이것들은 들판에서 먹이를 뒤쫓아 달리며, 사나운 발 톱으로 급습을 가해 쓰러트립니다.

# 앤킬로사우르스 ANKYLOSAURUS

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 15 (자연 갑옷) **히트 포인트** 68 (8d12+16)

이동속도 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 11 (+0)
 15 (+2)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 11

언어 ㅡ

**도전지수** 3 (700 xp)

#### 행동

**꼬리.** 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시*: 18(4d6+4) 점의 타격 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 14의 근력 내성에 실패할 시 넘어 집니다.

**앤킬로사우르스**는 갑각판으로 몸을 지키며 묵직한 꼬리로 파괴적인 일격을 가해 포식자들로부터 몸을 보호합니다.

## 언덕 거인 HILL GIANT

거대형 거인, 혼돈 악

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 105 (10d12+40)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 21 (+5)
 8 (-1)
 19 (+4)
 5 (-3)
 9 (-1)
 6 (-2)

기술 감지 +2 감각능력 상시 감지 12 언어 거인어 도전지수 5 (1,800 xp)

#### 행동

다중공격. 거인은 대곤봉 공격을 2회 가합니다.

**대곤봉.** 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 18(3d8+5) 점의 타격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +8, 장거리 60/240ft, 목표 하나. *명중시:* 21(3d10+5)점의 타격 피해.

이기적이고 멍청한 폭력배 괴물인 **언덕 거인**들은 항상 먹을 거리를 찾아 사냥하며 습격하곤 합니다. 이들은 햇빛을 그대로 받아 태운 피부를 지니고 있으며, 땅에서 뽑아낸 나무를 그대로 무기처럼 휘두릅니다.

### 엘크 Elk

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 13 (2d10+2)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 10 (+0)
 12 (+1)
 2 (-4)
 10 (+0)
 6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1/4 (50 xp)

**돌격.** 엘크가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이 받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 7(2d6)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 13의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집 니다.

#### 행동

*들이받기. 근접 무기 공격:* 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 타격 피해.

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. *명중시:* 8(2d4+3)점의 타격 피해.

## 염소 GOAT

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 4 (1d8)

이동속도 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 10 (+0)
 11 (+0)
 2 (-4)
 10 (+0)
 5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

**돌격.** 염소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이 받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 2(1d4)점의 타격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 10의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

**안정된 자세.** 염소는 넘어지게 만드는 효과에 대한 근력과 민첩 내성 굴 림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*들이받기.* 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 3(1d4+1) 점의 타격 피해.

## 예티 YETI

대형 괴물류, 혼돈 악

**방어도** 12 (자연 갑옷) **히트 포인트** 51 (6d10+18)

**이동속도** 40ft, 등반 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

**기술** 감지 +3, 은신 +3

**피해 면역** 냉기

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 예티어

**도전지수** 3 (700 xp)

불 공포증. 예티가 화염 피해를 받으면, 자신의 다음 턴이 끝날 때까지 명 중 굴림과 능력 판정에 불리점을 받습니다.

예리한 후각. 예티는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

**눈 위장.** 예티는 눈덮힌 지형에서 민첩(은신) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 예티는 혹한의 응시를 사용하고 할퀴기 공격을 2회 가할 수 있습니다.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d6+4) 점의 참격 피해. 추가로 3(1d6)점의 냉기 피해.

혹한의 응시. 예티는 주변 30ft 내에서 자신이 볼 수 있는 크리쳐 하나를 응시합니다. 목표 역시 예티를 볼 수 있다면 목표는 이 마법에 대해 DC 13의건강 내성을 굴려 실패할 시 10(3d6)점의 냉기 피해를 받고 1분간 마비상태가 됩니다. 목표가 냉기 피해에 면역인 경우 이 효과에도 면역입니다. 마비된 목표는 매번 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴릴 수 있으며,성공하면 효과는 종료됩니다. 만약 목표가 내성에 성공했거나 효과가 종료되어 마비에서 풀려났다면 이후 1시간 동안 모든 예티의 응시에 면역을 얻습니다. (흉물 예티는 제외)

**에티**는 높은 산꼭대기에서 살아가며 먹을 것을 찾아다니는 덩치 큰 괴물입니다. 눈처럼 하얀 털가죽을 지닌 이들의 모습은 얼어붙 은 지형에서 마치 유령처럼 보이곤 합니다.

## 오소리 BADGER

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 3 (1d4+1) 이동속도 20ft, 굴착 5ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 4 (-3) 11 (+0) 12 (+1) 2 (-4) 12 (+1) 5 (-3)

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 11 **언어** —

도전지수 0 (10 xp)

**예리한 후각.** 오소리는 후각에 관계된 지혜(감지)판정에 이점을 받습니 다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해.

### 오우거 OGRE

대형 거인, 혼돈 악

**방어도** 11 (통가죽 갑옷) **히트 포인트** 59 (7d10+21)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 8 (-1)
 16 (+3)
 5 (-3)
 7 (-2)
 7 (-2)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 8 **언어** 공용어, 거인어 **도전지수** 2 (450 xp)

#### 행동

*대곤봉. 근접 무기 공격:* 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4) 점의 타격 피해.

**투창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4)점의 관통 피해.

**오우거**는 덩치큰 거인으로, 사나운 성질로 유명합니다. 화가 치받 아 오른 오우거는 주변에 때려 부수고 망가트릴 것이 모두 없어질 때까지 날뛰기 시작할 것입니다.

# 오커 젤리 Ochre Jelly

대형 점액류, 성향 없음

**방어도** 8

히트 포인트 45 (6d10+12)

이동속도 10ft, 등반 10ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 6 (-2)
 14 (+2)
 2 (-4)
 6 (-2)
 1 (-5)

**피해 저항** 냉기

**피해 면역** 번개, 참격

상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 넘어짐 감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 8

**도전지수** 2 (450 xp)

부정형. 젤리는 1인치 정도의 틈만 있으면 좁은 곳도 끼이지 않고 이동 가능합니다.

**거미 등반.** 젤리는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

#### 행동

**위족.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(2d6+2)점의 타격 피해. 추가로 3(1d6)점의 산성 피해.

#### 반응행동

분열. 중형 이상 크기의 젤리가 번개나 참격 피해를 받은 경우, 젤리에게 10점 이상의 hp가 남아 있는 상태였다면 젤리는 둘로 분열합니다. 분열된 새 젤리들은 각각 기존 젤리가 지녔던 hp의 절반을 지니고 있습니다. (나머지 내림) 새 젤리는 기존 젤리보다 한 단계 작은 크기입니다.

**오커 젤리**는 노란색 점액으로, 먹어 치울만한 것을 찾아 문 틈이 나 좁은 틈도 새어 들어가며 끝없이 움직입니다.

### 오크 ORC

중형 인간형(오크), 혼돈 악

방어도 13 (통가죽 갑옷) 히트 포인트 15 (2d8+6)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

**기술** 위협 +2

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 오크어

**도전지수** 1/2 (100 xp)

*공격성.* 오크는 추가 행동으로 자신의 이동속도만큼 움직여 자신이 볼 수 있는 적대적인 크리쳐에게로 접근할 수 있습니다.

#### 행동

**대도끼.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(1d12+3) 점의 참격 피해.

**투창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +5 간격 5ft 또는 장거리 30/120ft, 목표 하나. 명중시: 6(1d6+3)점의 관통 피해.

오크는 구부정한 자세에 돼지처럼 생긴 얼굴을 지닌 사나운 인간 형 종족으로, 큼지막한 엄니와 이빨이 돋보입니다. 이들은 부족 단위로 돌아다니며 피의 갈증을 풀기 위해 마주치는 인간형 종족의 거주지를 약탈하고 습격합니다.

## 와이번 WYVERN

대형 용족, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 110 (13d10+39)

이동속도 20ft, 비행 80ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 19 (+4)
 10 (+0)
 16 (+3)
 5 (-3)
 12 (+1)
 6 (-2)

**기술** 감지 +4

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14

어어 -

도전지수 6 (2,300 xp)

#### 행동

*다중공격.* 와이번은 물기 1회, 독침 1회로 총 2회의 공격을 가합니다. 하늘을 날고 있을 때는 다른 공격을 대신해 할퀴기 공격을 사용할 수도 있습니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 13(2d8+4) 점의 참격 피해.

**독침.** 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 10ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 관통 피해. 목표는 DC 15의 건강 내성에 실패할 시 24(7d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

거대한 드래곤들의 사촌격인 **와이번**은 비늘투성이 다리 두개와 피막 날개, 유연한 꼬리를 지니고 있습니다. 와이번의 꼬리 끝에 달린 독침에 찔린 크리쳐는 몇초 지나지 않아 죽음을 맞이하게 될 것입니다.

## 와이트 WIGHT

중형 언데드, 중립 악

**방어도** 14 (스터디드 레더)

히트 포인트 45 (6d8+18)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

**기술** 감지 +3, 은신 +4

피해 저항 사령. 비마법적이고 은제가 아닌 무기에 의한 타격/관통/참격 피해

**피해 면역** 독성

**상태 면역** 탈진, 중독

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 생전에 알았던 언어 전부

**도전지수** 3 (700 xp)

*태양광 민감성.* 와이트는 햇빛을 받고 있을 때 시각에 관계된 지혜(감지) 판정과 모든 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

#### 행동

**다중공격.** 와이트는 장검이나 장궁 공격을 2회 가합니다. 와이트는 장검 공격 1회 대신 생명 흡수를 사용할 수도 있습니다.

생명 흡수. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 사령 피해. 목표는 DC 13의 건강 내성에 실패할 시 최대hp도 같은 양만 큼 감소합니다. 이렇게 감소한 최대hp는 긴 휴식을 마칠 때 회복됩니다. 만약 목표가 이 공격으로 인해 최대hp가 0 이하로 떨어질 경우 즉시 사망합니다.

몸이 완전히 파괴되지 않은 인간형 크리쳐가 이렇게 사망한 경우, 24시간이 지난 다음 와이트의 명령을 받는 좀비로서 되살아납니다. 와이 트는 최대 12체까지의 좀비를 움직일 수 있습니다.

**장검.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 6(1d8+2) 점의 참격 피해. 양 손으로 사용한 경우 7(1d10+2)점의 참격 피해.

*장궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 150/600ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2)점의 관통 피해.

와이트는 지성을 지닌 언데드 인간형 종족으로, 무장하고 갑옷을 갖춘 시체처럼 보입니다. 이들은 지치지 않고 살아있는 자들과의 영원한 전쟁을 벌이고 있습니다.

## 움직이는 갑옷 Animated Armor

중형 구조물, 성향 없음

**방어도** 18 (자연 갑옷)

히트 포인트 33 (6d8+6)

이동속도 25ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**피해 면역** 독성, 정신

상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 마비, 석화, 중독 감각능력 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 6 언어 —

도전지수 1 (200 xp)

**반마법 영향.** 이 갑옷은 *반마법장Antimagic Field*의 영향 하에 들어가면 행동불능 상태가 됩니다. 만약 갑옷이 *마법 무효화Dispel Magic* 주문의 목표가 되면 시전자의 주문 내성 DC를 목표로 건강 내성을 굴려 실패할 시 1분간 무의식 상태가 됩니다.

*거짓 외관.* 이 갑옷이 움직이지 않고 있으면, 보통 갑옷과 구분할 수 없습니다.

#### 행동

*다중공격.* 갑옷은 근접 공격을 2회 가합니다.

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5 (1d6+2) 점의 타격 피해.

이 텅 빈 강철 껍질은 쩔그렁대며 움직이고, 두꺼운 철판들은 마치 쓰러진 기사의 복수심이 담겨 있기라도 한 것처럼 보입니다.

### 워그 WORG

대형 괴물류, 중립 악

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 26 (4d10+4)

**이동속도** 50ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 16 (+3) 13 (+1) 13 (+1) 7 (-2) 11 (+0) 8 (-1)

**기술** 감지 +4

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 14

언어 고블린어, 워그어

도전지수 1/2 (100 xp)

**예리한 청각과 후각.** 워그는 청각과 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다.

**워그**는 늑대와 비슷한 모습을 지닌 괴물 포식자로, 자기보다 약한 적들을 몰아세워 사냥하고 잡아먹는 것에서 기쁨을 느낍니다.

### 위상 거미 PHASE SPIDER

대형 괴물류, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 32 (5d10+5)

이동속도 30ft, 등반 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**기술** 은신 +6

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 3 (700 xp)

**에테르 도약.** 위상 거미는 추가 행동을 사용해 마법적으로 물질계에서 에 테르계로 들어가거나, 에테르계에서 물질계로 나올 수 있습니다.

**거미 등반.** 거미는 능력 판정 없이 어려운 표면을 포함해 벽이나 천장을 등반할 수 있습니다.

거미줄 걷기. 거미는 거미줄로 인한 이동 제한을 무시합니다.

#### 행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 7(1d10+2) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 18(4d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다. 만약 이 독성 피해로 목표의 hp가 0 이하가 되었다면 목표는 즉시 안정화되지만, 이후 1시간 동안 중독 상태가 됩니다. 이 중독 상태는 hp를 회복했어도 유지됩니다. 이렇게 중독된 동안에는 마비 상태이기도 합니다.

위상 거미는 에테르계로 들어갔다 나올 수 있는 마법적 능력을 지니고 있습니다. 이들은 갑자기 허공에서 나타나 공격을 가한 다음다시 재빨리 사라지곤 합니다.

## 위어울프 WEREWOLF

중형 인간형(인간, 변신자), 혼돈 악

**방어도** 인간형일 때 11, 늑대나 변종형일 때 12 (자연 갑옷)

히트 포인트 58 (9d8+18)

이동속도 30ft (늑대 형태일 때 40ft)

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**기술** 감지 +4, 은신 +3

**피해 면역** 비마법적이고 은제가 아닌 무기로 가해진 타격/관통/참격 피해 **감각능력** 상시 감지 14

언어 공용어 (늑대 형태에서는 말할 수 없음)

**도전지수** 3 (700 xp)

변신자. 위어울프는 행동을 사용해 늑대-인간 변종형 혹은 늑대로 변신하 거나, 변신한 상태에서 원래 모습으로 돌아올 수 있습니다. AC와 이동 속 도를 제외한 위어울프의 게임 수치는 모든 형태에서 동일합니다. 위어울 프가 장비하거나 들고 있는 물건은 같이 변신되지 않습니다. 위어울프가 사망할 경우 본래 모습으로 돌아옵니다.

*예리한 청각과 후각.* 위어울프는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**다중공격.** (인간형 또는 변종형에서만). 위어울프는 창 2회(인간형) 또는 물기 1회, 할퀴기 1회(변종형)으로 총 2회 공격을 가합니다.

**물기 (늑대 또는 변종형에서만).** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2)점의 관통 피해. 목표가 인간형 크리쳐라면 DC 12 의 건강 내성에 실패할 시 위어울프 라이칸스로프 저주에 걸립니다.

**할퀴기 (늑대 또는 변종형에서만).** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목 표 하나. *명중시:* 7(2d4+2)점의 참격 피해.

**창 (인간형에서만).** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2)점의 관통 피해. 양손으로 근접 공격을 했을 경우 6(1d8+2)점의 관통 피해.

위어울프는 인간형 종족이나 늑대, 혹은 둘 사이의 융합된 모습을 취할 수 있는 사나운 포식자입니다. 융합형 모습을 하고 있을 때 에는 털가죽에 근육이 발달한 커다란 인간형 상체와 굶주린 늑대 의 머리를 하고 있습니다.

### 유령 Ghost

중형 언데드, 성향 무관

방어도 11

히트 포인트 45 (10d8)

이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 7 (-2)
 13 (+1)
 10 (+0)
 10 (+0)
 12 (+1)
 17 (+3)

피해 저항 산성, 화염, 번개, 천둥, 비마법적 무기로 가해진 타격/관통/참격 피해 피해 면역 냉기, 사령, 독성

**상태 면역** 매혹, 탈진, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 중독, 넘어짐, 포박

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 11

언어 생전에 알았던 언어 전부

**도전지수** 4 (1,100 xp)

**에테르 시야.** 유령은 물질계에서도 주변 60ft까지의 에테르계를 볼 수 있으며, 에테르계에서도 주변 60ft까지의 물질계를 볼 수 있습니다.

비실체 이동. 유령은 다른 크리쳐나 물체가 점유한 공간을 어려운 지형처럼 취급해 이동할 수 있습니다. 물체가 점유한 칸에서 자기 턴을 종료하는 경우, 유령은 5(1d10)점의 역장 피해를 받습니다.

#### 행동

**쇠퇴의 접촉.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 17(4d6+3)점의 사령 피해.

**에테르화.** 유령은 마법적으로 물질계에서 에테르계로 들어가거나, 에테르계에서 다시 물질계로 나올 수 있습니다. 유령이 변경 에테르계에 있을 경우, 물질계에서도 그 모습을 볼 수 있으며, 물질계에 있어도 변경 에테르계에서 보입니다. 그러나 유령에게 직접적 영향을 주려면 같은 세계에 있어야 합니다.

 $\begin{subarray}{ll} {\it SYMSPAPE} & {\it SYMSPAPE}$ 

**빙의(재충전 6).** 유령은 주변 5ft 내에서 자신이 볼 수 있는 인간형 크리쳐 하나에 빙의를 시도합니다. 목표는 DC 13의 매력 내성에 실패할 시빙의됩니다. 빙의한 유령은 목표의 몸속으로 사라지며, 목표는 행동불능 상태가 되고 몸의 통제권을 잃어버립니다. 빙의 중에는 유령이 그 몸을 통제하지만, 목표는 여전히 감각을 통해 보고 들을 수 있습니다. 빙의한 유령은 다른 공격이나 주문 등 효과의 목표가 되지 않지만 언데드 퇴치 효과만은 받습니다. 또한 유령은 빙의 상태에서도 자신의 성향과 지능, 지혜, 매력 점수를 유지하며, 매혹과 공포 상태에 면역이 됩니다. 그외 게임 자료는 빙의된 몸의 것을 사용할 수 있지만, 목표가 지닌 지식이나 클래스요소, 숙련을 사용할 수는 없습니다.

빙의는 몸의 hp가 0으로 떨어지면 종료되며, 그전에도 유령 스스로 추가 행동을 사용해 빠져나올 수 있습니다. 또한 유령은 퇴치되거나 *악과 선 퇴치Dispel Evil and Good* 주문 등을 당해도 몸에서 빠져나옵니다. 빙의가 끝나면 유령은 신체 주변 5ft 내의 점유되지 않은 칸에 나타납니다. 한번 빙의되었던 목표는 이후 24시간 동안 해당 유령의 빙의에 면역을 지니게 됩니다.

유령은 한때 살아 있던 크리쳐의 영혼으로, 어떤 장소나 크리쳐, 물체에 묶여 그 근처를 떠돌곤 합니다.

## 유인원 APE

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

**히트 포인트** 19 (3d8+6)

이동속도 30ft, 등반 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 14 (+2)
 14 (+2)
 6 (-2)
 12 (+1)
 7 (-2)

**기술** 운동 +5, 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1/2 (100 xp)

#### 행동

다중공격. 유인원은 주먹 공격을 2번 가합니다.

**주먹.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 타격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +5, 장거리 25/50ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d6+3) 점의 타격 피해.

## 육식어 무리 SWARM OF QUIPPERS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 28 (8d8-8)

이동속도 0ft, 수영 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

**피해 저항** 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8

언어 -

도전지수 1 (200 xp)

**피의 격분.** 육식어는 hp가 최대치가 아닌 크리쳐를 공격할 때, 근접 명중 굴림에 이점을 받습니다.

*무리.* 작은 육식어 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 육식어가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

수중 호흡. 육식어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. *명중시:* 14(4d6) 점의 관통 피해, 무리의 hp가 절반 이하라면 7(2d6) 점의 관통 피해.

## 육식어류 QUIPPER

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

**히트 포인트** 1 (1d4-1) **이동속도** 0ft, 수영 40ft

근력민첩건강지능지혜매력2 (-4)16 (+3)9 (-1)1 (-5)7 (-2)2 (-4)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 8

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

**피의 격분.** 육식어는 최대hp가 아닌 크리쳐를 공격할 때 근접 명중 굴림에 이점을 받습니다.

수중 호흡. 육식어는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해

육식어는 날카로운 이빨을 지닌 육식성 어류들의 총칭입니다.

## 인어 MERFOLK

중형 인간형(인어), 중립

방어도 11

**히트 포인트** 11 (2d8+2) **이동속도** 10ft, 수영 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 10 (+0)
 13 (+1)
 12 (+1)
 11 (+0)
 11 (+0)
 12 (+1)

**기술** 감지 +2

**감각능력** 상시 감지 12

**언어** 수중어, 공용어

**도전지수** 1/8 (25 xp)

수륙양용. 인어는 공기와 수중 양쪽에서 호흡할 수 있습니다.

행동

**창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. *명중시*: 3(1d6)점의 관통 피해. 두 손으로 근접 공격을 가했을 경우는 4(1d8)점의 관통 피해.

**인어**는 수중에서 살아가며 어류의 하반신을 지닌 인간형 종족입니다. 이들은 바다 속에서 소규모 부족을 이루어 살아갑니다.

## 재칼 JACKAL

소형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 3 (1d6)

**이동속도** 40ft

근력민첩건강지능지혜매력8 (-1)15 (+2)11 (+0)3 (-4)12 (+1)6 (-2)

**기술** 감지 +3

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

**예리한 청각과 후각.** 재칼은 청각이나 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 재칼이 공격하려는 목표 근처 5ft 이내에 행동불능 상태가 아 닌 동료가 있으면, 재칼은 명중 굴림에 이점을 받습니다.

행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +1, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 1(1d4-1) 점의 관통 피해.

## 전갈 Scorpion

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷)

히트 포인트 1 (1d4-1)

**이동속도** 10ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

**감각능력** 맹안시야 10ft, 상시 감지 9

언어 -

**도전지수** 0 (10 xp)

행동

**독침.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 1점의 관통 피해. 목표는 DC 9의 건강 내성에 실패할 시 4(1d8)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

## 전투마 WARHORSE

대형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 19 (3d10+3)

**이동속도** 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**감각능력** 상시 감지 11

언어 ㅡ

도전지수 1/2 (100 xp)

 $m{N}$ 밟는  $m{E}$ 격. 전투마가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 발굽 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 14의 근력 내성에 실패할시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 전투마는 추가 행동으로 발굽 공격을 1회 가할 수 있습니다.

행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 타격 피해.

## 점멸견 BLINK DOG

중형 요정, 질서 선

**방어도** 13

히트 포인트 22 (4d8+4)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 17 (+3)
 12 (+1)
 10 (+0)
 13 (+1)
 11 (+0)

기술 감지 +3, 은신 +5 감각능력 상시 감지 13

언어 점멸견어, 삼림어를 이해하지만 말할 수는 없음.

도전지수 1/4 (50 xp)

**예리한 청각과 후각.** 점멸견은 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판정 에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1) 관통 피해.

순간이동. (재충전 4-6). 점멸견은 자신이 장비하거나 싣고 있는 모든 것과 함께, 자신이 볼 수 있는 40ft 내의 빈 공간에 마법적으로 순간이동합니다. 점멸견은 이렇게 순간이동하기 전이나 하고 난 후 물기 공격을 1회가할 수 있습니다.

점멸견은 깜빡이며 사라졌다 나타나는 능력 덕에 그런 이름을 얻게 되었습니다. 이들은 이 능력을 이용해 거의 해를 받지 않고 적들을 공격하곤 합니다.

### 조랑말 PONY

중형 야수, 성향 없음

방어도 10

히트 포인트 11 (2d8+2)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

#### 행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(2d4+2) 점의 타격 피해.

## 족제비 WEASEL

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 13

히트 포인트 1 (1d4-1)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

**기술** 감지 +3, 은신 +5

**감각능력** 상시 감지 13

언어 -

**도전지수** 0 (10 xp)

**예리한 청각과 후각.** 족제비는 청각과 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 1점의 관통 피해.

## 좀비 Zombie

중형 언데드, 중립 악

방어도 8

히트 포인트 22 (3d8+9)

**이동속도** 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

내성 굴림 지혜 +0

**피해 면역** 독성

**상태 면역** 중독

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 8

언어 생전 알았던 언어를 이해하지만 말할 수는 없음

**도전지수** 1/4 (50 xp)

**언데드의 인내력.** 좀비가 피해를 받아 hp가 0 이하가 되었다면, 5 + 받은 피해를 DC로 건강 내성을 굴립니다. 이 내성에 성공할 시 좀비는 hp 1을 남깁니다. 단 광휘 피해나 치명타로 받은 피해는 이렇게 견딜 수 없습니다.

#### 행동

*후려치기. 근접 무기 공격:* 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1) 점의 타격 피해.

언데드 **좀비**는 비틀대며 어색하게 움직입니다. 이들은 살아 생전 입었던 넝마를 걸치고 썩어들어가는 악취를 풍깁니다.

## 죽음의 개 DEATH DOG

중형 괴물류, 중립 악

**방어도** 12

히트 포인트 39 (6d8+12)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 14 (+2)
 14 (+2)
 3 (-4)
 13 (+1)
 6 (-2)

**기술** 감지 +5, 은신 +4 **감각능력** 암시야 120ft, 상시 감지 15 **언어** —

**도전지수** 1 (200 xp)

*두 머리.* 죽음의 개는 지혜(감지) 판정과 장님, 매혹, 귀머거리, 공포, 충격, 무의식 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

#### 행동

다중공격. 죽음의 개는 물기 공격을 2회 가합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. 명중시: 5(1d6+2) 점의 관통 피해. 목표가 크리쳐라면 DC 12의 건강 내성에 실패할 시 질 병에 걸립니다. 이 질병은 중독 상태를 일으키며, 24시간이 지날 때마다다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 내성에 실패할 때마다 해당 크리쳐의 최대hp는 5(1d10)점씩 감소합니다. 이렇게 최대hp가 감소하여 0 이하로 떨어지면 크리쳐는 사망합니다. 질병을 치료하면 잃어버린 최대hp는 모두 회복됩니다.

**죽음의 개**는 추악하게 생긴 머리 두개 가 달려 있는 사냥개로, 평야 나 사막, 언더다크에서 발견되곤 합니다.

## 쥐 RAT

초소형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 1 (1d4-1)

**이동속도** 20ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**감각능력** 암시야 30ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 0 (10 xp)

예리한 후각. 쥐는 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +0, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 1점의 관통 피해.

## 쥐 무리 SWARM OF RATS

중형 무리(초소형 야수), 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 24 (7d8-7)

이동속도 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**피해 저항** 타격, 관통, 참격

상태 면역 매혹, 공포, 붙잡기, 마비, 석화, 넘어짐, 포박, 충격

감각능력 암시야 30ft, 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 1/4 (50 xp)

*예리한 후각.* 쥐 무리는 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

*무리.* 작은 쥐 무리는 다른 크리쳐가 점유한 공간에 들어갈 수 있으며, 다른 크리쳐 역시 무리가 점유한 공간에 들어갈 수 있습니다. 무리는 초소형 쥐가 들어갈 수 있는 공간이라면 좁은 공간을 통해 이동할 수 있습니다. 무리는 hp를 회복하거나 임시 hp를 얻을 수 없습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 0ft, 무리의 공간에 들어간 크리쳐 하나. *명중시:* 7(2d6) 점의 관통 피해, 무리의 hp가 절반 이하라면 3(1d6) 점의 관통 피해.

## A말 DRAFT HORSE

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 10

히트 포인트 19 (3d10+3)

**이동속도** 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 ㅡ

**도전지수** 1/4 (50 xp)

#### 행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 9(2d4+4)점의 타격 피해.

## 켄타우르스 CENTAUR

대형 괴물류, 중립 선

**방어도** 12

히트 포인트 45 (6d10+12)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 14 (+2)
 14 (+2)
 9 (-1)
 13 (+1)
 11 (+0)

기술 운동 +6, 감지 +3, 생존 +3 감각능력 상시 감지 13 언어 엘프어, 삼림어 도전지수 2 (450 xp)

**돌격.** 켄타우르스가 한 턴에 최소 30ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에 게 장창 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 10(3d6)점의 관통 피해를 받습니다.

#### 행동

**다중공격.** 켄타우르스는 장창 1회, 발굽 1회로 2회의 근접 공격을 가하거나, 장궁으로 2회의 장거리 공격을 가합니다.

**장창.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 9(1d10+4) 점의 관통 피해.

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 타격 피해.

*장궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +4, 장거리 150/600ft, 목표 하나. *명중시:* 6(1d8+2)점의 관통 피해.

**켄타우르스**는 큰 말의 하반신이 인간형 상반신과 머리, 팔을 가진 크리쳐입니다. 이들은 은둔하는 방랑자들로, 대개는 싸움을 피하지만 피치 못할 때가 오면 사납게 맞서 싸우곤 합니다.

## 코끼리 ELEPHANT

거대형 야수, 성향 없음

방어도 12 (자연 갑옷) 히트 포인트 76 (8d12+24)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 22 (+6)
 9 (-1)
 17 (+3)
 3 (-4)
 11 (+0)
 6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** -

**도전지수** 4 (1,100 xp)

**짓밟는 돌격.** 코끼리가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목 표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 12의 근력 내성에 실 패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 코끼리는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

*들이받기. 근접 무기 공격:* 명중 +8, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 19(3d8+6) 점의 관통 피해.

*짓밟기. 근접 무기 공격:* 명중 +8, 간격 5ft, 넘어진 크리쳐 하나. *명중시:* 22(3d10+6) 점의 타격 피해.

## 코볼드 KOBOLD

소형 인간형(코볼드), 질서 악

**방어도** 12

히트 포인트 5 (2d6-2)

이동속도 30ft

근력민첩건강지능지혜매력7 (-2)15 (+2)9 (-1)8 (-1)7 (-2)8 (-1)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 8 **언어** 공용어, 용언

**도전지수** 1/8 (25 xp)

*태양광 민감성.* 코볼드는 햇빛을 받고 있을 때 시각에 관계된 지혜(감지) 판정과 모든 명중 굴림에 불리점을 받습니다.

*무리 전술.* 코볼드는 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 코볼드의 동료가 있다면, 코볼드는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*단검.* 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 점의 관통 피해.

**돌팔매.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 장거리 30/120ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2)점의 타격 피해.

**코볼드**는 겁이 많은 파충류 인간형 종족으로 주로 던전에서 무리지어 살아갑니다. 이들은 자신들의 신체적 연약함을 만회하기 위해 영리하게 함정을 설치해 적들에 맞섭니다

## 코뿔소 RHINOCEROS

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 11 (자연 갑옷) **히트 포인트** 45 (6d10+12)

**이동속도** 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 21 (+5)
 8 (-1)
 15 (+2)
 2 (-4)
 12 (+1)
 6 (-2)

**감각능력** 상시 감지 11 **언어** -

**도전지수** 2 (450 xp)

 ${\it E}$ 경. 코뿔소가 한 턴에 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 직후 적에게 들이받기 공격을 가해 명중시켰다면, 목표는 추가로 9(2d8)점의 참격 피해를 받습니다. 목표가 크리쳐라면, DC 15의 근력 내성에 실패한 경우 넘어집니다.

#### 행동

*들이받기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 14(2d8+5) 점의 타격 피해.

## 코카트리스 Cockatrice

소형 괴물류, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 27 (6d6+6)

이동속도 20ft, 비행 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 6 (-2)
 12 (+1)
 12 (+1)
 2 (-4)
 13 (+1)
 5 (-3)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 11

언어 -

도전지수 1/2 (100 xp)

#### 행동

물기. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 크리쳐 하나. 명중시: 3(1d4+1) 점의 관통 피해. 목표는 DC 11의 건강 내성에 실패할 시 마법적으로 석화하기 시작합니다. 처음 실패하면 포박 상태가 되며 돌로 변하기 시작합니다. 목표는 자기 턴이 끝날 때 다시 내성을 굴려야 하며, 이때 성공하면 효과는 종료됩니다. 그러나 두 번째도 실패하면 목표는 완전히 석화하며, 24시간이 지나면 석화에서 풀립니다.

**코카트리스**는 도마뱀, 새, 박쥐가 융합한 것처럼 생긴 무시무시한 괴물입니다. 이 괴물은 적을 석화시키는 능력으로 악명을 떨치고 있습니다.

## 키마이라 CHIMERA

대형 괴물류, 혼돈 악

방어도 14 (자연 갑옷) 히트 포인트 114 (12d10+48) 이동속도 30ft, 비행 60ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 19 (+4) 11 (+0) 19 (+4) 3 (-4) 14 (+2) 10 (+0)

**기술** 감지 +8

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 18

**언어** 용언을 알아듣지만 말할 수는 없음.

도전지수 6 (2,300 xp)

#### 행동

**다중공격.** 키마이라는 3번의 공격을 가합니다. 이는 물기 1회, 뿔 1회, 할 키기 1회로 이루어집니다. 화염 브레스가 충전되어 있을 때면 물기나 뿔 대신 브레스를 사용할 수 있습니다.

*물기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 관통 피해.

*뿔. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(1d12+4) 점의 타격 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

화염 브레스(재충전 5-6). 키마이라의 드래곤 머리는 15ft 길이의 원뿔형 범위에 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 15의 민첩 내성에 실패할 시 31(7d8)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

키마이라는 염소, 사자, 드래곤이 융합한 끔찍한 괴물로, 이 융합의 재료가 된 크리쳐들의 머리가 제각각 달려 있습니다. 이 괴물은 하늘에서 내리 덮치며 불꽃의 숨결로 먹이를 태워버립니다.

### 트롤 TROLL

대형 거인, 혼돈 악

**방어도** 15 (자연 갑옷) **히트 포인트** 84 (8d10+40)

이동속도 30ft

근력민첩건강지능지혜매력18 (+4)13 (+1)20 (+5)7 (-2)9 (-1)7 (-2)

**기술** 감지 +2

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 12

**언어** 거인어

**도전지수** 5 (1,800 xp)

예리한 후각. 트롤은 후각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

재생. 트롤은 자기 턴이 시작할 때 10점의 hp를 회복합니다. 만약 트롤이 화염이나 산성 피해를 받았다면 그 다음 턴의 시작에는 hp를 회복할수 없습니다. 트롤은 hp가 0 이하로 내려간 다음 턴에 재생이 불가능해지면 완전히 파괴됩니다.

#### 행동

**다중공격.** 트롤은 물기 1회와 할퀴기 2회로 총 3회 공격합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d6+4) 점의 관통 피해.

*할퀴기. 근접 무기 공격:* 명중 +7, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 참격 피해.

녹색 피부를 지닌 사나운 거인인 트롤들은 잡아먹을 수 있는 것이라면 무엇이든 먹습니다. 트롤의 몸은 재생력이 강하기 때문에 산과 불로만 제대로 피해를 입힐 수 있습니다.

## 트리케라톱스 TRICERATOPS

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 95 (10d12+30)

이동속도 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 22 (+6)
 9 (-1)
 17 (+3)
 2 (-4)
 11 (+0)
 5 (-3)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 -

**도전지수** 5 (1,800 xp)

**짓밟는 돌격.** 트리케라톱스가 한 턴에 최소 20ft 이상을 직선으로 이동하여 목표에게 들이받기 공격을 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면, 트리케라톱스는 추가 행동으로 짓밟기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

*들이받기.* 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 24(4d8+6) 점의 관통 피해.

**짓밟기.** 근접 무기 공격: 명중 +9, 간격 5ft, 넘어진 목표 하나. *명중시:* 22 (3d10+6)점의 타격 피해.

초식 공룡 중에서도 가장 사나운 트리케라톱스들은 머리 앞쪽으로 단단한 보호 갑각이 자라나 있습니다. 이들은 무서운 속도로 돌격 하며 거대한 뿔로 들이받아 포식자들을 죽음에 이르게 합니다.

## 티라노사우르스 렉스

#### Tyrannosaurus Rex

거대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷) **히트 포인트** 136 (13d12+52)

**이동속도** 50ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

**기술** 감지 +4

감각능력 상시 감지 14

언어 -

도전지수 8 (3,900 xp)

#### 행동

**다중공격.** 티라노사우르스는 물기 1회, 꼬리 1회로 2회의 공격을 가합니다. 두 공격은 서로 다른 목표에게 행해져야 합니다.

물기. 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. 명중시: 33(4d12+7)점의 관통 피해. 목표가 중형 이하 크기의 크리쳐라면 붙잡힙니다. (탈출 DC 17) 붙잡힌 크리쳐는 포박 상태이며, 티라노사우르 스는 크리쳐를 물고 있을 때 다른 목표에게 물기 공격을 할 수 없습니다.

**꼬리.** 근접 무기 공격: 명중 +10, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 20(3d8+7) 점의 타격 피해.

이 거대한 포식자는 자기 영역의 모든 다른 것들에게 공포의 대상이 됩니다. 그 크기와 무게에도 불구하고 이것은 먹을 수 있는 사냥감들은 무엇이든 추적하며, 통째로 삼키지 못하는 동물은 거의 없습니다.

## 페가서스 PEGASUS

대형 천상체, 혼돈 선

**방어도** 12

히트 포인트 59 (7d10+21) 이동속도 60ft, 비행 90ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 15 (+2)
 16 (+3)
 10 (+0)
 15 (+2)
 13 (+1)

내성 굴림 민첩 +4, 지혜 +4, 매력 +3

**기술** 감지 +6

**감각능력** 상시 감지 16

언어 천상어, 공용어, 엘프어, 삼림어를 이해하지만 말할 수 없음 도전지수 2 (450 xp)

#### 행동

**발굽.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 11(2d6+4) 점의 타격 피해.

페가서스라는 이름을 지닌 날개 달린 하얀 말들은 우아하고 장엄한 모습으로 하늘을 날아다닙니다.

## 표범 PANTHER

중형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 13 (3d8)

**이동속도** 50ft, 등반 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 14 (+2)
 15 (+2)
 10 (+0)
 3 (-4)
 14 (+2)
 7 (-2)

**기술** 감지 +4, 은신 +6 **감각능력** 상시 감지 14

언어 -

도전지수 1/4 (50 xp)

**예리한 후각.** 표범은 후각과 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 표범이 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 12의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면 표범은 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 점의 참격 피해.

## 프테라노돈 PTERANODON

중형 야수, 성향 없음

방어도 13 (자연 갑옷) 히트 포인트 13 (3d8) 이동속도 10ft, 비행 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 12 (+1)
 15 (+2)
 10 (+0)
 2 (-4)
 9 (-1)
 5 (-3)

기술 감지 +1 **감각능력** 상시 감지 11 언어 --

**도전지수** 1/4 (50 xp)

**날아치기.** 프테라노돈은 적의 간격에서 날아서 빠져나올 때 기회공격을 유발하지 않습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(2d4+1) 점의 관통 피해.

이 날아다니는 파충류는 공룡의 일종이며 이빨이 없습니다. 대신 날카로운 부리로 먹이를 습격하며, 통째로 삼키기 힘든 적은 쪼아 서 물어 뜯습니다.

## 플레시오사우르스 PLESIOSAURUS

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 13 (자연 갑옷)

히트 포인트 68 (8d10+24)

**이동속도** 20ft, 수영 40ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 18 (+4)
 15 (+2)
 16 (+3)
 2 (-4)
 12 (+1)
 5 (-3)

기술 감지 +3, 은신 +4 감각능력 상시 감지 13 언어 —

**도전지수** 2 (450 xp)

숨 참기. 플레시오사우르스는 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +6, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 14(3d6+4) 점의 관통 피해.

이 포식성 수생 파충류는 공룡의 일종이며, 마주치는 적은 무엇이든 공격합니다. 이들은 길고 유연한 목으로 어느 방향에 있는 적이든 물어뜯을 수 있습니다.

### 피의 매 BLOOD HAWK

소형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 7 (2d6)

이동속도 10ft, 비행 60ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**기술** 감지 +4

**감각능력** 상시 감지 14

언어 -

**도전지수** 1/8 (25 xp)

예리한 시각. 피의 매는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을받습니다.

*무리 전술.* 피의 매가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아 닌 매의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*부리. 근접 무기 공격:* 명중 +4, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2) 점의 관통 피해.

선홍색 깃털과 공격적인 성질 때문에 이름이 붙은 **피의 매는** 날카 로운 단검 같은 부리로 사납게 적을 공격합니다.

## 하이에나 HYENA

중형 야수, 성향 없음

방어도 11

**히트 포인트** 5 (1d8+1)

**이동속도** 50ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 11 (+0) 13 (+1) 12 (+1) 2 (-4) 12 (+1) 5 (-3) **기술** 감지 +3

감각능력 상시 감지 13

언어 -

도전지수 0 (10 xp)

*무리 전술.* 하이에나가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 하이에나의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 3(1d6) 점의 관통 피해.

## 하피 HARPY

중형 괴물류, 혼돈 악

방어도 11

**히트 포인트** 38 (7d8+7)

이동속도 20ft, 비행 40ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** 공용어

**도전지수** 1 (200 xp)

#### 행동

다중공격. 하피는 할퀴기 1회, 곤봉 1회로 총 2회 공격합니다.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 6(2d4+1) 점의 참격 피해.

*곤봉.* 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 3(1d4+1)점의 타격 피해.

유혹의 노래. 하피는 마법의 노래를 부릅니다. 하피 주변 300ft 내의 인간형 또는 거인 크리쳐는 노래를 들었을 때 DC 11의 지혜 내성을 굴려야하며, 실패할 시 노래가 끝날 때까지 매혹 상태가 됩니다. 하피는 매턴 추가 행동을 사용해야만 노래를 계속할 수 있습니다. 하피는 언제든 원할때 노래를 멈출 수 있으며, 하피가 행동불능 상태가 되어도 노래가 멈추게 됩니다.

하피에 매혹된 크리쳐는 행동불능 상태로 취급하며, 다른 하피들의 노래를 무시합니다. 만약 매혹된 크리쳐가 하피로부터 5ft 이상 떨어져 있다면 무조건 하피를 향해 가장 가까운 경로로 다가와 5ft 내로 접근하려합니다. 목표는 기회공격을 피하지 않지만, 용암이나 구덩이처럼 위험한지형에 들어가기 전이나 하피를 제외한 다른 이유로 피해를 받을 때마다다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 또한 매혹된 목표는 매번 자기 턴이 끝날때에도 다시 내성을 굴릴 수 있습니다. 내성에 성공하면 매혹 효과는 종료됩니다.

매혹 효과에서 빠져나온 크리쳐는 이후 24시간 동안 하피의 노래에 대해 면역을 얻습니다.

하피는 대머리수리의 몸, 다리, 날개와 인간 여성의 상체, 팔, 머리를 지닌 괴물입니다. 이들은 달콤한 노래를 불러 모험자들을 유혹해 죽음으로 이끌곤 합니다.

## 해마 SEA HORSE

초소형 야수, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 1 (1d4-1)

**이동속도** 0ft, 수영 20ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 1 (-5)
 12 (+1)
 8 (-1)
 1 (-5)
 10 (+1)
 2 (-4)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** -

한어 ㅡ

도전지수 0(0 xp)

수중 호흡. 해마는 수중에서만 호흡할 수 있습니다.

## 헬 하운드 HELL HOUND

중형 악마, 질서 악

**방어도** 15 (자연 갑옷)

히트 포인트 45 (7d8+14)

**이동속도** 50ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 17 (+3)
 12 (+1)
 14 (+2)
 6 (-2)
 13 (+1)
 6 (-2)

**기술** 감지 +5

피해 면역 화염

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 15

언어 하계어를 이해하지만 말할 수는 없음

**도전지수** 3 (700 xp)

**예리한 청각과 후각.** 헬 하운드는 청각이나 후각에 관계된 지혜(감지) 판 정에 이점을 받습니다.

*무리 전술.* 헬 하운드가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 헬 하운드의 동료가 있다면, 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d8+3) 점의 관통 피해. 추가로 7(2d6)점의 화염 피해.

화염 브레스(재충전 5-6). 15ft 길이의 원뿔형 범위에 화염을 뿜어냅니다. 범위 내의 모든 크리쳐는 DC 12의 민첩 내성에 실패할 시 21(6d6)점의 화염 피해를 받습니다. 내성에 성공하면 피해는 절반으로 줄어듭니다.

불을 내뿜는 악마가 강력한 개의 모습을 취한, **헬 하운드**는 대개 악한 크리쳐들이 경비용 짐승이나 동료로 키우기 위해 데리고 다 니곤 합니다.

### 호랑이 TIGER

대형 야수, 성향 없음

**방어도** 12

히트 포인트 37 (5d10+10)

이동속도 40ft

근력민첩건강지능지혜매력17 (+3)15 (+2)14 (+2)3 (-4)12 (+1)8 (-1)

**기술** 감지 +3, 은신 +6

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 13

언어 -

도전지수 1 (200 xp)

예리한 후각. 호랑이는 후각에 관련된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

급습. 호랑이가 최소 20ft 이상 직선으로 이동한 후 그 턴에 적을 할퀴기 공격으로 명중시켰다면, 목표는 DC 13의 근력 내성에 실패할 시 넘어집니다. 목표가 넘어졌다면 호랑이는 추가 행동으로 같은 목표에 물기 공격을 1회 가할 수 있습니다.

#### 행동

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(1d10+3) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 7(1d8+3) 점의 참격 피해.

## 홉고블린 Hobgoblin

중형 인간형(고블리노이드), 질서 악

방어도 18 (체인 메일, 방패)

히트 포인트 11 (2d8+2)

이동속도 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 13 (+1)
 12 (+1)
 12 (+1)
 10 (+0)
 10 (+0)
 9 (-1)

**감각능력** 암시야 60ft, 상시 감지 10

언어 공용어, 고블린어

도전지수 1/2 (100 xp)

**군사적 이점.** 턴 당 한 번, 홉고블린은 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 다른 동료가 있는 적에게 공격을 명중시켰을 경우, 해당 공격에 7(2d6)점의 추가 피해를 가할 수 있습니다.

#### 행동

**장검.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d8+1) 점의 참격 피해. 양손으로 공격했을 경우 6(1d10+1)점의 참격 피해.

**장궁.** 장거리 무기 공격: 명중 +3, 장거리 150/600ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d8+1)점의 관통 피해.

홉고블린은 어두운 오렌지색이나 붉은 오렌지색 피부를 지닌 당치 근고블리노이드 종족입니다. 홉고블린은 신체적인 힘과 무예를 미덕으로 여기며, 전투에서 보여주는 교활함과 전투 기술을 최우선으로 생각하며 다른 것에는 관심을 두지 않습니다.

## 화염 거인 FIRE GIANT

거대형 거인, 질서 악

**방어도** 18 (플레이트)

히트 포인트 162 (13d12+78)

**이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 25 (+7)
 9 (-1)
 23 (+6)
 10 (+0)
 14 (+2)
 13 (+1)

**내성 굴림** 민첩 +3, 건강 +10, 매력 +5

**기술** 운동 +11, 감지 +6

**피해 면역** 화염

**감각능력** 상시 감지 16

**언어** 거인어

도전지수 9 (5,000 xp)

#### 행동

다중공격. 거인은 대검 공격을 2회 가합니다.

*대검. 근접 무기 공격:* 명중 +11, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 28(6d6+7) 점의 참격 피해.

**바위.** 장거리 무기 공격: 명중 +11, 장거리 60/240ft, 목표 하나. 명중시: 29(4d10+7)점의 타격 피해.

검은 피부에 타는듯한 붉은 머리카락을 지닌 화염 거인들은 군인 이자 정복자로서 무시무시한 명성을 지니고 있습니다. 이들은 화 산이나 용암 호수, 바위 투성이 산맥에 자리를 잡고 무엇이든 불 태우고 약탈하며 파괴하는 능력을 뽐내곤 합니다.

## 화염해골 FLAMESKULL

초소형 언데드, 중립 악

**방어도** 13

히트 포인트 40 (9d4+18)

이동속도 0ft, 비행 40ft (부양)

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 1 (-5)
 17 (+3)
 14 (+2)
 16 (+3)
 10 (+0)
 11 (+0)

**기술** 비전학 +5, 감지 +2

**피해 저항** 번개, 사령, 관통

**피해 면역** 냉기, 화염, 독성

상태 면역 매혹, 공포, 마비, 중독, 넘어짐

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 12

**언어** 공용어

**도전지수** 4 (1,100 xp)

**광원.** 화염해골은 15ft 반경에 약한 빛을 내거나, 15ft 반경에 밝은 빛, 추가로 15ft까지 약한 빛을 낼 수 있습니다. 밝기는 행동을 사용해 변경 가능합니다.

**마법 저항.** 화염해골은 주문과 기타 마법적 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

**회생.** 화염해골은 파괴되어도 성수를 뿌리거나 *마법 무효화Dispel Magic* 또는 *저주 해제Remove Curse*를 걸지 않은 상태로 1시간 이상 방치한 경우 다시 최대hp로 부활합니다.

*주문시전.* 화염해골은 5레벨 주문시전자입니다. 화염해골의 주문시전 능력치는 지능입니다. (주문 내성 DC 13, 주문 명중 +5). 화염해골은 물질 또는 동작 구성요소를 사용하지 않습니다. 화염해골은 아래 위저드 주문을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): 마법사의 손Mage Hand

1레벨(3슬롯): 마법 화살Magic Missile, 방패Shield

2레벨(2슬롯): 흐려짐Blur, 화염 구체Flaming Sphere

3레벨(1슬롯): *화염구Fireball* 

#### 행동

다중공격. 화염해골은 화염 광선을 2회 사용합니다.

**화염 광선.** 장거리 주문 공격: 명중 +5, 장거리 30ft, 목표 하나. *명중시:* 10(3d6)점의 화염 피해.

타오르는 녹색 불꽃에 휩싸여 광기로 메아리치는 웃음소리를 흘리는 언데드가 **화염해골**입니다. 이들은 몸 없이 해골만 날아다니면서 눈에서는 불꽃 광선을 발사하고 생전의 기억에서 어둠의 힘을 끌어올려 무시무시한 주문을 쓰곤 합니다.

## 히드라 HYDRA

거대형 괴물류, 성향 없음

방어도 15 (자연 갑옷) 히트 포인트 172 (15d12+75) 이동속도 30ft, 수영 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

**기술** 감지 +6

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 16

언어 -

**도전지수** 8 (3,900 xp)

**숨 참기.** 히드라는 1시간 동안 숨을 참을 수 있습니다.

여러 개의 머리. 히드라는 5개의 머리를 지닙니다. 머리가 둘 이상 남아 있다면, 히드라는 장님, 매혹, 귀머거리, 공포, 충격, 무의식 효과에 대한 내성에 이점을 받습니다.

히드라가 한 턴에 25점 이상의 피해를 받게 되면, 머리 중 하나를 잃습니다. 만약 모든 머리가 제거되면 히드라 역시 사망합니다.

히드라는 자기 턴이 끝날 때 지난 번 자기 턴 이후 죽은 머리 하나당 두 개씩의 머리를 재생시키며, 재생된 머리 하나마다 10점씩의 hp를 회복 합니다. 단, 지난번 자기 턴 이후 화염 피해를 받았다면 턴이 끝날 때 머 리를 재생하지 못합니다.

**반응하는 머리.** 히드라의 머리가 2개 이상 남았다면, 각각의 머리는 기회 공격으로만 사용할 수 있는 반응행동을 하나씩 가집니다.

*깨어있음.* 히드라가 머리 중 하나가 잠들어 있을 때에도 다른 머리는 깨어 있습니다.

#### 행동

*다중공격.* 히드라는 머리 개수만큼의 물기 공격을 가합니다.

**물기.** 근접 무기 공격: 명중 +8, 간격 10ft, 목표 하나. *명중시:* 10(1d10+5) 점의 관통 피해.

히드라는 악어 같은 몸통에 뱀처럼 길다란 여러 개의 머리를 지닌 파충류 괴물입니다. 히드라의 머리들을 잘라낼 수는 있지만, 마법 의 힘에 의해 금방 다시 머리가 자라나곤 합니다.

## 히포그리프 HIPPOGRIFF

대형 괴물류, 성향 없음

방어도 11

히트 포인트 19 (3d10+3)

**이동속도** 40ft, 비행 60ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 17 (+3)
 13 (+1)
 13 (+1)
 2 (-4)
 12 (+1)
 8 (-1)

**기술** 감지 +5

**감각능력** 상시 감지 15

언어 -

**도전지수** 1 (200 xp)

**예리한 시각.** 히포그리프는 시각에 관계된 지혜(감지) 판정에 이점을 받습니다.

행동

*다중공격.* 히포그리프는 부리 1회, 할퀴기 1회로 총 2회 공격합니다.

*부리.* 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 8(1d10+3) 점의 관통 피해.

**할퀴기.** 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 점의 참격 피해.

히포그리프는 독수리의 날개와 앞발, 말의 하체를 지닌 마법적인 짐승으로, 머리의 모습에서는 두 짐승의 특징이 함께 드러납니다.

## 논플레이어 캐릭터

이 부록에서는 모험자들이 D&D 캠페인을 진행하는 동안 마주칠수 있는 다양한 인간형 논플레이어 캐릭터(NPC)의 자료를 수록했습니다. 이 중에는 나약한 일반인에서 강력한 대마법사까지 다양한 이들이 있습니다. 이 자료 상자들은 인간이나 비인간 NPC들 모두 사용할 수 있습니다.

### NPC 조정하기

여기 NPC의 자료를 당신의 캠페인이 잘 맞도록 조정하는 간단한 방법들이 있습니다.

종족 특징. 당신은 NPC에 종족 특징을 더할 수 있습니다. 예를 들어, 하플링 드루이드는 이동 속도가 25ft로 감소하는 대신 행운 아 특징을 지닐 것입니다. 종족 특징을 NPC에게 더하는 것은 도전 지수를 변경시키지 않습니다. 종족 특징에 대한 더 자세한 정보는 이 무서의 제2장을 참조하십시오.

주문 변경. NPC 주문시전자를 조정하는 방법 중 하나는 주문들을 다른 것으로 변경하는 것입니다. 당신은 NPC의 목록에 있는 주문을 얼마든지 같은 레벨의 다른 주문으로 교환할 수 있습니다. 이렇게 주문을 바꾸는 것은 NPC의 도전 지수를 변경시키지 않습니다.

**갑옷과 무기 변경.** 당신은 NPC의 갑옷을 상승 또는 약화시키 거나, 무기를 바꾸거나 교체해 줄 수 있습니다. NPC의 AC나 피 해를 변경시키는 것은 도전 지수에 영향을 줄 수 있습니다.

**마법 물건.** NPC가 더 강력해질수록, 마법 물건을 지니고 있을 가능성도 높아집니다. 예를 들어 대마법사라면 마법 지팡이나 마법봉을 지니고 있을 수 있으며, 하나 이상의 물약이나 두루마리도 소지하고 있을 것입니다. NPC에게 피해를 가할 수 있는 강력한 마법 물건을 주게 되면 도전 지수를 변경시킬 수 있습니다.

이 문서의 제14장에는 마법 물건 몇 가지가 예시로 주어져 있습니다.

## 경비병 GUARD

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

방어도 16 (체인 셔츠, 방패) 히트 포인트 11 (2d8+2) 이동속도 30ft

근력 민첩 건강 지능 지혜

10 (+0)

11 (+0)

12 (+1)

기술 감지 +2 감각능력 상시 감지 12 언어 아무 언어 하나 (대개는 공용어) 도전지수 1/8 (25 xp)

12 (+1)

#### 행동

13 (+1)

**창.** 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1)점의 관통 피해.

경비병은 도시 경비대나 요새화된 마을의 수비병, 혹은 상인이나 귀족들의 경호원들을 포함합니다.

## 기사 KNIGHT

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

방어도 18 (플레이트) 히트 포인트 52 (8d8+16) 이동속도 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 16 (+3)
 11 (+0)
 14 (+2)
 11 (+0)
 11 (+0)
 15 (+2)

내성 굴림 건강 +4, 지혜 +2 감각능력 상시 감지 10 언어 아무 언어 한 가지 (대개 공용어) 도전지수 3 (700 xp)

용기. 기사는 공포에 대한 내성에 이점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 기사는 두 번의 근접 공격을 가합니다.

*대검.* 근접 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 10(2d6+3) 참격 피해.

*중형 석궁.* 장거리 무기 공격: 명중 +2, 장거리 100/400ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d10)점의 관통 피해.

지도력(짧은/긴 휴식 후 충전됨). 기사는 1분 동안 특별한 명령이나 경고를 외쳐 30ft 내의 적대적이지 않은 크리쳐들이 명중 굴림이나 내성 굴림을 하려 할 때 도움을 줄 수 있습니다. 단, 기사의 말을 이해할 수 있는 크리쳐만이 효과를 받을 수 있습니다. 효과를 받은 크리쳐는 d20을 굴릴 때추가로 d4를 굴려 그 결과를 더할 수 있습니다. 지도력으로 얻은 보너스주사위는 오직 한 개만 가지고 있을 수 있습니다. 이 효과는 기사가 행동불능 상태가 되면 종료됩니다.

#### 반응행동

**받아넘기기.** 기사는 근접 공격에 명중당했을 때 1회에 한해 AC에 +2 보 너스를 받아 그 공격을 빗나가게 할 수 있습니다. 이 반응행동을 사용하 려면 공격자를 볼 수 있어야 하고, 근접 무기를 장비하고 있어야 합니다.

기사는 국가의 지배자나 종교적 결사, 혹은 귀족적 이상에 맹세한 전사들입니다. 기사의 성향에 따라 어떤 맹세를 어떻게 지키고 있는가가 달라집니다.

매력

10 (+0)

### **깡패** THUG

중형 인간형(종족 무관), 비 선 성향

**방어도** 11 (레더 아머) **히트 포인트** 32 (5d8+10)

**이동속도** 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 15 (+2)
 11 (+0)
 14 (+2)
 10 (+0)
 10 (+0)
 11 (+0)

기술 위협 +2 감각능력 상시 감지 10 언어 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어) 도전지수 1/2 (100 xp)

*무리 전술.* 깡패가 공격하려는 목표 주변 5ft 내에 행동불능 상태가 아닌 깡패의 동료가 있다면 명중 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

*다중공격.* 깡패는 2회의 근접 공격을 가합니다.

**철퇴.** 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft, 크리쳐 하나. *명중시:* 5(1d6+2) 점의 타격 피해.

*중형 석궁. 장거리 무기 공격:* 명중 +2, 장거리 100/400ft, 목표 하나. *명 중시:* 5(1d10)점의 관통 피해.

**깡패**는 피도 눈물도 없는 건달들로 위협과 폭력에 능숙합니다. 이들은 돈을 받고 일하며 망설임이 없습니다.

### 도적 Bandit

중형 인간형, 비 질서 성향

방어도 12 (가죽 갑옷) 히트 포인트 11 (2d8+2) 이동속도 30ft

근력 <u>민첩</u> 건강 지능 지혜 매력 11 (+0) 12 (+1) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0)

**감각능력** 상시 감지 10 **언어** 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어) **도전지수** 1/8 (25 xp)

#### 행동

*시미터. 근접 무기 공격:* 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나 *명중시:* 4(1d6+1) 점의 참격 피해.

*경량 크로스보우. 장거리 무기 공격:* 명중 +3, 장거리 80/320ft, 목표 하나. *명중시:* 5(1d8+1) 점의 관통 피해.

도적은 무리지어 다니는 강도로, 대개 깡패나 베테랑, 주문시전자들이 이들을 이끌곤 합니다. 모든 도적이 사악하지는 않습니다. 폭정이나 가뭄, 질병, 기아 등의 재난을 만나면, 평범한 사람도 도적질로 먹고살 수밖에 없는 경우도 있습니다.

## 마법사 MAGE

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

**방어도** 12 (*마법 갑주Mage Armor* 사용시 15) **히트 포인트** 40 (9d8)

이동속도 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 9 (-1)
 14 (+2)
 11 (+0)
 17 (+3)
 12 (+1)
 11 (+0)

내성 굴림 지능 +6, 지혜 +4 기술 비전학 +6, 역사학 +6 감각능력 상시 감지 11 언어 아무 언어나 네 가지 도전지수 6 (2,300 xp)

주문시전. 마법사는 9레벨 주문시전자입니다. 마법사의 주문시전 능력치는 지능입니다.(주문 내성 DC 14, 주문 명중 +6). 마법사는 아래와 같은 위저드 주문을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): 화염 화살Fire Bolt, 빛Light, 마법사의 손Mage Hand, 요술Prestidigitation

1레벨(슬롯 4개): 마법 탐지Detect Magic, 마법 갑주Mage Armor, 마법 화살Magic Missile, 방패Shield

2레벨(슬롯 3개): *안개 발걸음Misty Step*, 암시Suggestion 3레벨(슬롯 3개): *주문반사Counterspell*, 화염구Fireball, 비행Fly 4레벨(슬롯 3개): 상급 투명화Greater Invisibiltiy, 얼음 폭풍Ice Storm 5레벨(슬롯 1개): 냉기 분사Cone of Cold

#### 행동

*단검.* 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +5, 간격 5ft 또는 장거리 20/60ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d4+2)점의 관통 피해.

마법사는 마법을 배우고 익히는데 자신의 삶을 바친 사람들입니다.

## 복사 ACOLYTE

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

**방어도** 10

히트 포인트 9 (2d8)

**이동속도** 30ft

근력 민첩 건강 지능 지혜 매력 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 14 (+2) 11 (+0)

**기술** 의학 +4, 종교학 +2

**감각능력** 상시 감지 12

언어 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어)

도전지수 1/4 (50 xp)

*주문시전.* 복사는 1레벨 주문시전자입니다. 복사의 주문 시전 능력치는 지혜입니다. (주문 내성 DC 12, 주문 명중 +4). 복사는 아래 클레릭 주문들을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): 빛Light, 신성한 불길Sacred Flame, 단순마술Thaumaturgy

1레벨 주문(슬롯 3개): 축복Bless, 상처 치료Cure Wounds, 성역화Sanctuary

#### 행동

*곤봉. 근접 무기 공격:* 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 2(1d4) 점 의 타격 피해.

**복사**는 성직 체계의 하급 구성원이며, 대개 사제 아래에서 일합니다. 이들은 신전 내에서 다양한 역할을 수행하며, 신들의 힘을 빌어 가벼운 주문을 시전할 수 있습니다.

## 사교도 CULTIST

중형 인간형(종족 무관), 비 선 성향

**방어도** 12 (가죽 갑옷)

히트 포인트 9 (2d8)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**기술** 기만 +2, 종교학 +2

**감각능력** 상시 감지 10

언어 아무 언어나 한 가지 (대개 공용어)

도전지수 1/8 (25 xp)

**어둠의 헌신.** 광신도는 매혹이나 공포 상태에 대한 내성 굴림에 이점을 받습니다.

#### 행동

**시미터.** 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 4(1d6+1) 점의 참격 피해.

**사교도**는 사악한 권세와 계약을 맺은 자들입니다. 이들은 자신의 신앙과 수련으로 인해 광기를 보이기도 합니다.

## 사제 PRIEST

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

**방어도** 13 (체인 셔츠)

히트 포인트 27 (5d8+5)

이동속도 30ft

 근력
 민첩
 건강
 지능
 지혜
 매력

 10 (+0)
 10 (+0)
 12 (+1)
 13 (+1)
 16 (+3)
 13 (+1)

**기술** 의학 +7, 설득 +3, 종교학 +5

감각능력 상시 감지 13

**언어** 아무 언어나 두 가지

도전지수 2 (450 xp)

신성한 광휘. 사제는 추가 행동으로 자신의 주문 슬롯 하나를 소비해 근접 무기에 마법적 힘을 더합니다. 이번 턴 동안 가하는 다음 근접 무기 공격이 명중하면 목표는 추가로 10(3d6)점의 광휘 피해를 더 받습니다. 이효과는 턴이 끝나면 사라집니다. 만약 사제가 2레벨 이상의 슬롯을 소비했다면, 상승한 슬롯 1레벨당 광휘 피해가 1d6점씩 증가합니다.

주문시전. 사제는 5레벨 주문시전자입니다. 사제의 주문시전 능력치는 지혜입니다.(주문 내성 DC 13, 주문 명중 +5) 사제는 아래와 같은 클레릭 주문을 준비하고 있습니다.

소마법(자유시전): 빛Light, 신성한 불길Sacred Flame, 단순마술 Thaumaturgy

1레벨(슬롯 4개): 상처 치료Cure Wounds, 유도 화살Guiding Bolt, 성 역화Sanctuary

2레벨(슬롯 3개): 하급 회복Lesser Restoration, 영체 무기Spiritual Weapon

3레벨(슬롯 2개): 마법 무효화Dispel Magic, 영혼 수호자Spirit Guardians

#### 행동

**철퇴.** 근접 무기 공격: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시:* 3(1d6)점의 타격 피해.

사제는 신전이나 사원에서 영적 지도자 역할을 수행합니다.

## 일반인 COMMONER

중형 인간형(종족 무관), 성향 무관

**방어도** 10

히트 포인트 4 (1d8)

**이동속도** 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

**감각능력** 상시 감지 10

언어 아무 언어 한 가지 (대개 공용어)

**도전지수** 0 (10 xp)

#### 행동

*몽둥이. 근접 무기 공격*: 명중 +2, 간격 5ft, 목표 하나. *명중시*: 2(1d4)점 의 타격 피해.

**일반인**은 농민이나 농노, 노예, 하인, 순례자, 상인, 장인, 은둔자 등등을 모두 포함합니다.

# 제13장: 전투 조우 만들기

전투 조우를 만들기 위해서는, 상상력을 최대로 가동하고 당신의 플레이어들이 즐길만한 것을 떠올려 보시기 바랍니다. 일단 당신 이 세부적인 사항을 대충 구상했다면, 이 부분을 사용해서 조우의 난이도를 조정할 수 있습니다.

### 전투 조우의 난이도

전투 조우는 4 종류의 난이도로 나누어집니다.

쉬움. 쉬움 난이도의 조우는 캐릭터들의 자원을 소모하게 하거나 심각한 위기에 몰아넣지 않습니다. 이러한 조우들은 히트 포인트를 약간 잃는 정도에서 끝나며, 승리는 거의 보장된 것이나 마찬가지입니다.

보통. 보통 난이도의 조우는 플레이어들이 놀랄만한 순간이 한 두 번 정도 찾아오지만, 캐릭터들은 대개 낙오자 없이 승리를 쟁취하게 될 것입니다. 한두 명 정도는 치료 수단을 사용해야 할 수도 있습니다.

**어려움.** 어려움 난이도의 조우는 모험자들에게 안 좋게 돌아가 기 시작합니다. 약한 캐릭터들은 전투에서 쓰러질 수도 있으며, 캐릭터 한두 명 정도가 사망할 가능성 역시 작게나마 존재합니다.

**치명적.** 치명적 난이도의 조우는 캐릭터 한두 명 정도가 목숨을 잃어야 할 정도로 격렬합니다. 생존을 최우선으로 생각하는 것이 좋은 전술일 수도 있으며, 빠른 사고전환이 필요합니다. 모험자 일행은 패배를 각오하고 싸워나가야만 할 것입니다.

#### 캐릭터 레벨에 따른 경험치 한계

캐릭터		조우 !	난이도	
· · 레벨	쉬움	보통	어려움	치명적
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1,100
6	300	600	900	1,400
7	350	750	1,100	1,700
8	450	900	1,400	2,100
9	550	1,100	1,600	2,400
10	600	1,200	1,900	2,800
11	800	1,600	2,400	3,600
12	1,000	2,000	3,000	4,500
13	1,100	2,200	3,400	5,100
14	1,250	2,500	3,800	5,700
15	1,400	2,800	4,300	6,400
16	1,600	3,200	4,800	7,200
17	2,000	3,900	5,900	8,800
18	2,100	4,200	6,300	9,500
19	2,400	4,900	7,300	10,900
20	2,800	5,700	8,500	12,700

#### 조우 난이도 산정하기

아래 방법을 사용하면 전투 조우의 난이도를 조정할 수 있습니다.

1. 경험치 한계 결정. 먼저 파티 내의 각 캐릭터마다 경험치 한계를 산정합니다. 캐릭터 레벨에 따른 경험치 한계 표를 보면, 각레벨 당 4개씩의 경험치 한계가 나와 있습니다. 각 캐릭터의 경험치 한계를 모두 산정하십시오.

2. 파티의 경험치 한계 결정. 조우 난이도에 따라 각 캐릭터마다 경험치 한계를 정했다면, 이 수치를 모두 더하십시오. 이렇게나온 총합 수치가 파티의 경험치 한계가 됩니다. 4가지의 난이도가 있으니, 파티 경험치 한계 역시 4 종류가 될 것입니다.

예를 들어, 당신의 모험자 일행이 3레벨 캐릭터 3명과 2레벨 캐릭터 1명으로 이루어져 있다면, 이 일행의 경험치 한계는 아래 와 같이 정해질 것입니다.

쉬움: 275 XP (75 + 75 + 75 + 50) 보통: 550 XP (150 + 150 + 150 + 100) 어려움: 825 XP (225 + 225 + 225 + 150) 치명적: 1,400 XP (400 + 400 + 400 + 200)

모험 내에서 전투 조우를 설계할 때마다 사용하게 될 테니, 이 총 합 점수를 잘 기록해 놓는 편이 좋습니다.

3. 괴물의 경험치 합계 내기. 당신이 조우에 등장시키는 모든 괴물의 경험치들을 전부 더해 합계를 냅니다. 각각의 괴물은 수치 블록 내에 경험치 값을 지니고 있습니다.

4. 다수 괴물에 따른 총 경험치 값 조정. 만약 조우에서 괴물을 여럿 등장시키려 한다면. 그 괴물의 총 경험치 값에 특정한 수치를 곱해 적용하게 됩니다. 괴물의 수가 많을수록 캐릭터들을 공격할 때 더 많은 명중 굴림을 굴리게 되며, 따라서 그 조우는 더 위험해질 수밖에 없습니다. 조우 난이도를 정확히 파악하려면, 조우에 등장한 모든 괴물의 경험치 값 합계에, 아래 조우 곱셈 표에 주어진 값을 곱하여 조정된 경험치를 산출하시기 바랍니다.

예를 들어, 만약 당신이 총 경험치 합계 500XP를 지닌 네 마리의 괴물을 내보내는 조우를 계획하고 있다면, 당신은 아래 표에따라서 4마리이므로 총 경험치 값에 2를 곱해야 하며, 따라서 최종 경험치 합계는 1,000XP가 됩니다. 이 조정된 값은 실제 괴물들이 지닌 경험치가 아니며, 단지 조우의 난이도를 정확히 측정하기 위해 사용되는 값일 뿐입니다.

이 계산을 행할 때 주의해야 할 점은. 다른 괴물들의 평균적인 도전 지수보다 상당히 낮은 도전 지수를 지니고 있는 약한 괴물들 의 경우는 아예 무시하는 편이 낫다는 것입니다. 단, 당신의 판단 하에 이 약한 괴물들 역시 조우의 난이도에 영향을 줄 수 있다고 판단하는 경우는 예외로 둘 수 있습니다.

#### 조우 곱셈 표

괴물 숫자	곱하는 값	괴물 숫자	곱하는 값
1	×1	7–10	× 2.5
2	× 1.5	11-14	×3
3–6	×2	15 이상	×4

5. 경험치 비교. 위에서 조정된 괴물의 총 경험치 값을, 파티의 경험치 한계와 비교합니다. 4개의 경험치 한계 중 일치하는 값이 그 조우의 난이도가 됩니다. 만약 정확히 일치하는 값이 없다면, 조정된 총 경험치 값보다 낮은 것들 중 가장 가까운 한계 값이 난이도가 됩니다.

예를 들어, 한 마리의 버그베어와 3마리의 홉고블린이 등장하는 조우라면, 조정된 경험치값은 1,000XP가 됩니다. 이 조우는 3레벨 캐릭터 3명과 2레벨 캐릭터 1명으로 이루어진 모험자 일행입장에서 보면 어려움 난이도의 조우가 될 것입니다. (어려움 난이도의 경험치 한계가 875이고, 치명적 난이도의 경험치 한계는 1,400이기 때문입니다.)

### 일행의 크기

위에 주어진 안내는 기본적으로 3명에서 5명으로 이루어진 모험 자 집단에 해당하는 것입니다.

만약 일행이 3명 이하의 캐릭터로 이루어져 있다면, 조우 곱셈 표의 곱하는 값을 한 단계 큰 것으로 취급합니다. 예를 들어, 괴물하나가 등장하는 조우라면 1이 아니라 1.5를 곱해 조정된 경험치합계를 내면 됩니다. 그리고 15 마리 이상이 등장하는 조우의 경우, 곱하는 값이 5로 증가합니다.

만약 일행이 6명 이상의 캐릭터로 이루어져 있다면, 표에 나온 값을 한 단계 낮은 것으로 취급합니다. 이 대규모 일행이 한 마리의 괴물만이 등장하는 조우를 상대한다면, 괴물의 경험치 값에 0.5를 곱해 조정된 값을 판정합니다.

### 다단계 조우

가끔은 한 번에 모든 적이 등장하지 않고, 시간차에 따라 여러 적이 등장하는 조우가 나올 때도 있습니다. 예를 들어, 괴물들이 여러 차례에 걸쳐 닥쳐 들어오는 경우를 볼 수 있을 것입니다. 이러한 조우의 경우, 조우의 각 단계나 각각의 차례를 별개의 조우로설계하여 난이도를 측정할 수 있습니다.

모험자 일행은 이렇게 다단계 조우를 상대해야 할 때 짧은 휴식을 취하지 못하는 상태에서 연달아 적과 싸우게 되므로, 히트다이스를 소비해 hp를 회복하거나 짧은 휴식으로 충전되는 능력을 사용하지 못하게 될 것입니다. 규칙상으로 볼 때, 다단계 조우의 한 부분에서 맞싸우게 되는 괴물들의 조정된 총 경험치 값이, 해당 모험자 일행의 모험일(아래 "모험일" 부분을 참조하십시오.)의 총 경험치 값의 1/3보다 크다면, 그 조우는 모든 부분을 합친 것보다 더 어려워질 가능성이 높습니다.

### 경험치를 예산으로 사용해 조우 설계하기

당신은 시작 시점부터 자신이 원하는 난이도에 맞추어 조우를 설계할 수 있습니다. 모험자 일행의 경험치 한계 자체가 일종의 경험치 예산이 되며, 쉬움, 보통, 어려움, 치명적 난이도의 경험치 한계를 가지고 이를 적절히 소비해 조우를 채워 나가면 자신이 원하는 난이도에 맞추어 조우를 설계할 수 있습니다. 다만, 여러 마리의 괴물로 구성된 조우는 기본 경험치 값이 아니라 조정된 값을 소비해야 한다는 점을 잊으면 안 됩니다. (4단계를 참조하십시오.)

예를 들어, 제2단계에서 모험자 일행의 경험치 합계를 산정해보고 보통 난이도의 조우를 만들고자 한다면, 괴물들의 조정된경험치 합계가 550XP(보통 난이도의 경험치 한계)보다는 크고825XP(어려움 난이도의 경험치 한계)보다 작으면 됩니다. 아울베어나 맨티코어 등 도전 지수 3의 괴물을 하나만 내보낸다면, 이들은 경험치 700XP 가치를 지니고 있기에 하나로도 충분히 보통난이도의 조우가 되어줍니다. 당신이 두 마리의 괴물을 내보내고자 한다면, 두 괴물의 기본 경험치 값 합계에 1.5를 곱한 것이 조정된 수치가 됩니다. 다이어 울프 두 마리(각각 200XP)를 내보낸다면, 400 × 1.5로 조정된 경험치 값은 600이고, 역시나 보통 난이도의 조우로 사용할 수 있습니다.

이러한 접근법을 더욱 편하게 사용하시려면, *던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)*에 나와 있는 부록 B에서 도전지수별로 정리된 괴물들의 목록을 찾아보실 수 있습니다.

### 모험일

일반적인 모험 상황이나 평균적인 운을 고려해 볼 때, 대부분의 모험자 일행은 하루에 6번에서 8번 정도의 보통이나 어려움 난이 도 조우를 행할 수 있습니다. 만약 모험에 쉬움 난이도 조우가 더 많다면, 모험자들이 행할 수 있는 조우의 숫자도 더 많아질 것입 니다. 만약 치명적 난이도의 조우가 더 많다면, 하루에 할 수 있는 조우의 숫자 역시 줄어듭니다.

당신은 조우 난이도를 측정하는 방법과 유사한 방식으로, 괴물이나 다른 적수 및 장애물의 경험치 값을 이용해 모험자 일행이현재 얼마나 모험을 진행했는지 확인할 수 있는 척도를 만들 수있습니다.

일행의 캐릭터 하나마다 아래 주어진 모험일 경험치 표를 이용해 하루에 얻게 될 예상 경험치 량을 가늠해 볼 수 있습니다. 모든일행 구성원의 예상 경험치 합계가 일행 전체의 모험일 경험치 합계가 됩니다. 이것은 일행이 긴 휴식을 취하기 전 얼마나 많은 조우를 할 수 있는가를 확인하기 위해 대략적으로 사용할 수 있는기준이 되어줍니다.

#### 모험일 경험치 표

레벨	캐릭터 하나당 하루에 얻는 조정XP	레벨	캐릭터 하나당 하루에 얻는 조정XP
1	300	11	10,500
2	600	12	11,500
3	1,200	13	13,500
4	1,700	14	15,000
5	3,500	15	18,000
6	4,000	16	20,000
7	5,000	17	25,000
8	6,000	18	27,000
9	7,500	19	30,000
10	9,000	20	40,000

#### 짧은 휴식

일반적으로, 모험일 전체를 통틀어 일행은 두 번 정도의 짧은 휴식을 하게 되며, 대개 1/3 지점과 2/3 지점에서 이렇게 휴식을 취하게 됩니다.

### 조우 난이도 조정하기

여러가지 지형과 상황을 선택하여 조절하면 조우를 더 쉽게, 혹은 더 어렵게 만드는 것도 가능합니다.

적들은 영향을 받지 않지만 캐릭터들은 영향을 받는 악조건을 추가하면 조우의 난이도를 간단히 한 단계 올릴 수 있습니다.(예를 들자면 쉬움에서 보통으로 올릴 수 있습니다.) 마찬가지로 적들은 받지 못하지만, 캐릭터들은 받는 이점을 제공하면 조우의 난이도를 한 단계 낮출 수 있습니다. 이렇게 이점이나 악조건을 제공하면 계속해서 조우의 난이도를 변경해 갈 수 있습니다. 만약 캐릭터들이 이점과 악조건을 동시에 받게 된다면, 두 요소는 서로 상쇄되고 난이도에는 변함이 없습니다.

상황에 따른 악조건은 아래와 같은 것들입니다.

- 일행 전체는 기습당했고, 적들은 그렇지 않다.
- 적들은 엄폐를 받고 있고, 일행에게는 엄폐가 없다.
- 캐릭터들은 적들을 볼 수 없는 상황이다.
- 캐릭터들은 어떤 환경 효과나 마법적인 원천에 의해 매 라운드 피해를 입게 되고, 적들은 그렇지 않다.
- 캐릭터들은 로프에 매달려서 깎아지른 절벽 가운데 있거나, 바 닥 한가운데 끼어 있는 등 이동에 심각한 장애가 있는 상황이 거나 몸을 숙여 피할 수 없는 상황이다.

상황적인 장점들은 악조건들과 유사하지만, 그 영향을 받는 것이 캐릭터들이 아니라 적들이라는 점이 다릅니다.

#### 도전 지수

조우나 모험을 설계할 때, 파티의 평균 레벨보다 높은 도전 지수를 지닌 괴물을 내보낼 때는 주의를 기울여야 합니다. 특히 이는 낮은 레벨의 게임을 진행할 때 더 큰 문제가 됩니다. 이러한 괴물들은 한 번의행동만으로 낮은 레벨 모험자를 쓰러트릴 수 있습니다. 예를 들어, 오우거의 도전 지수는 2이지만, 1레벨 위저드를 단 한 방에 쓰러트릴 수 있습니다.

또한, 몇몇 괴물들은 낮은 레벨의 캐릭터들이 상대하기가 불가능하거나 매우 어려운 기능들을 지니고 있습니다. 예를 들어 락샤샤는 도전지수 13인데, 6레벨 이하 주문에 면역입니다. 12레벨 이하의 주문시전자는 6레벨 이상 주문을 쓰지 못하며, 이는 실질적으로 락샤샤에게 영향을 줄 수 없다는 것입니다. 이는 심각한 불이익을 가져다줍니다. 이러한 조우는 모험자 일행에 있어 괴물의 표기된 도전지수보다훨씬 심각한 위험을 가져다줄 것입니다.

### 재미있는 전투 조우

아래 요소들을 추가해 보면 훨씬 재미있고 긴장감 넘치는 전투 조 우를 만들 수 있습니다.

- 캐릭터와 적들 모두 심각한 피해를 입을 수 있는 지형을 배치합니다. 너덜거리는 로프 다리나 점액질로 가득한 웅덩이 따위가 좋은 예시입니다.
- 높낮이가 변화하는 지형 요소를 배치합니다. 구덩이나 빈 상자 더미, 사다리, 발코니 등이 이에 해당합니다.
- 캐릭터나 적들이 이용하여 이동할 수 있는 요소를 배치합니다. 샹들리에나 화약통, 혹은 기름통, 회전하는 칼날 함정 따위가 이러한 요소입니다.
- 적들이 닿기 힘든 위치에 있거나 방어적 위치를 점유하고 있어서, 캐릭터들은 장거리에서 공격하거나 전장을 쭉 통과해야 적에 닿을 수 있습니다.
- 서로 다른 종류의 괴물들이 서로 힘을 합쳐 싸웁니다.

### 도전 지수에 따른 괴물 목록

아래 목록은 이 문서에 수록된 괴물들을 도전 지수에 따라 정리한 것입니다.

고블린 도전 지수 0 (0-10 XP) 구렁이류 뱀 개구리 까마귀 무리 거대 불딱정벌레 날아다니는 검 거미 늑대 게 도끼 부리 고양이 멧돼지 까마귀 박쥐 무리 꺠어난 덤불 복사 대머리수리 도마뱀 스켈레톤 독수리 승용마 엘크 매 점멸견 문어 좀비 박쥐 부엉이 쥐 무리 비비 짐말 표범

오소리 도전 지수 1/2 (100 XP) 육식어류 거대 말벌 일반인 거대 염소 재칼 거대 해마

프테라노돈

사슴

염소

노새

전갈 검은 곰 족제비 곤충 무리 쥐 깡패 하이에나 해마 리저드포크

도전 지수 1/8 (25 XP) 사티로스 산호 상어 가지 황폐자 악어 거대 게 오크 거대 족제비 워그 거대 쥐 유인원 경비병 낙타 전투마 코카트리스 날뱀

도적 도전 지수 1 (200 XP)

홉고블린

독사 갈색 곰 마스티프 거대 거미 사교도 거대 대머리수리 스터지 거대 독수리 인어 거대 두꺼비 조랑말 거대 문어 코볼드 거대 하이에나 피의 매 구울 다이어 울프 도전 지수 1/4 (50 XP)

버그베어 거대 개구리 사자 거대 늑대 거미 움직이는 갑옷 거대 도마뱀 육식어 무리 거대 독사 죽음의 개 거대 박쥐 거대 부엉이 하피 호랑이 거대 오소리 히포그리프 거대 지네

도전 지수 2 (450 XP)

가고일 거대 구렁이류 뱀 거대 멧돼지 거대 엘크 검치호 광전사

그리폰 그릭 깨어난 나무 노틱 독사 무리 북극 곰 사냥꾼 상어 사제 알로사우르스 오우거 오커 젤리 켄타우르스 코뿔소 페가서스 플레시오사우르스

도전 지수 3 (700 XP)

거대 전갈 겨울 늑대 기사 도플갱어 맨티코어 미노타우르스 미이라 바실리스크 범고래 스펙테이터 아울베어 앤킬로사우르스 예티

와이트

위상 거미

위어울프

헬 하운드

도전 지수 4 (1,100 XP)

밴시 유령 코끼리 화염해골

도전 지수 5 (1,800 XP)

거대 상어 거대 악어 대기 원소 대지 원소 물의 원소 불의 원소 살점 골렘 언덕 거인 트롤 트리케라톱스

도전 지수 6 (2,300 XP)

마법사 매머드 메두사 사이클롭스 와이번 키마이라

도전 지수 7 (2,900 XP) 거대 유인원

도전 지수 8 (3,900 XP) 그린 드래곤 성체 서리 거인 티라노사우르스 렉스 히드라

도전 지수 9 (5,000 XP) 화염 거인

도전 지수 10 (5,900 XP) 바위 골렘 도전 지수 17 (18,000 XP)

레드 드래곤 원숙체

# 제14장: 마법 물건

확실한 보장은 없지만, 모험자들은 매번 모험에 나설 때마다, 마법 물건을 찾을 수 있는 가능성이 있습니다. 이 장에서는 D&D 세계에서 찾을 수 있는 다양한 마법 물건들 중 일부를 맛보기로 소개하고자 합니다. 더 다양한 마법 물건들은 던전 마스터즈 가이드 (Dungeon Master's Guide)에서 확인하실 수 있습니다.

## 마법 물건 사용하기

마법 물건의 상세 설명에는 그 물건의 사용법이 설명되어 있습니다. 그저 마법 물건을 손에 들고 살펴보기만 해도, 그 물건이 어딘가 특별하다는 사실은 어렵지 않게 알아차릴 수 있습니다. 식별ldentify 주문을 사용하면 물건이 지닌 특별한 능력을 가장 빨리 확인할 수 있습니다. 그게 아니라면, 짧은 휴식을 취하는 동안마법 물건을 직접 살펴보며 집중하여 휴식이 끝나는 시점에 마법물건의 특성과 사용법을 알아낼 수도 있습니다. 물약은 예외입니다. 대개는 살짝 맛을 보기만 해도 물약의 효력을 알아차릴 수 있습니다.

몇몇 마법 물건은 그 마법적 특성을 온전히 발휘하려면 사용자와 특별한 유대를 맺어야 합니다. 이 유대를 조율이라고 부르며, 어떤 물건들은 조율하기 위해 특별한 전제조건이 필요한 경우도 있습니다. 만약 전제조건이 클래스라면, 해당 클래스의 일원인 크리쳐만 해당 물건과 조율할 수 있습니다. 만약 전제조건이 주문시전자라면, 마법 물건으로 시전하는 것이 아니라 최소한 하나 이상의 주문을 특성이나 요소로 시전할 수 있는 크리쳐만 해당 물건에 조율할 수 있습니다.

물건에 조율하기 위해서는 짧은 휴식을 취하는 동안 조율하고 자 하는 물건에 직접 접촉한 상태로 정신을 집중해야 합니다. (물건의 특성과 사용법을 알아내려는 짧은 휴식 동안에는 이 과정을 거칠 수 없습니다.) 이러한 집중은 무기 훈련이나 명상 등 물건의 사용방법과 연관된 행동의 형태를 취할 수도 있습니다. 만약 짧은 휴식이 방해받는다면, 조율 시도는 실패합니다. 끝까지 짧은 휴식을 마칠 수 있었다면 크리쳐는 조율한 마법 물건의 발동 방법과 사용법을 본능적으로 알게 되며, 필요한 경우 명령어도 머리에 떠오르게 됩니다.

하나의 물건은 오직 하나의 크리쳐와만 조율할 수 있으며, 크리쳐는 동시에 3개까지의 물건과 조율을 유지할 수 있습니다. 네번째 물건에 조율하려는 시도는 자동적으로 실패합니다. 새로운물건에 조율하려면 먼저 이미 조율된 물건과의 조율을 끊어야 합니다. 또한, 완전히 같은 물건을 2개 이상 조율하여 효과를 받을수 없습니다. 예를 들어, 보호의 반지(Ring of Protection) 2개를 동시에 조율하려 할 수는 없다는 것입니다.

크리쳐가 조율에 필요한 전제조건을 만족시키지 못하게 되었다면 조율은 자동으로 끝나게 되며, 물건과 100ft 이상 떨어진 채로 24시간 이상이 지나거나, 크리쳐가 죽거나, 다른 크리쳐가 물건에 조율하게 되어도 조율이 종료됩니다. 크리쳐는 짧은 휴식 시간 동안 다시 물건에 집중하여 자발적으로 조율을 중단할 수 있으나, 저주받은 물건은 이런 식으로 조율을 중단할 수 없습니다.

## 물건 상세설명

### 가방, 소지의 가방 BAG OF HOLDING

기타 물건, 비범 등급

이 가방의 내부는 밖에서 보는 것보다 훨씬 넓으며, 대략 직경 2ft에 깊이는 4ft 정도 됩니다. 이 가방은 최대 500lbs까지 담을 수있으며, 부피가 64입방피트를 넘어서는 안 됩니다. 최대로 채워도 가방의 무게는 15lbs 정도입니다. 가방 안에서 원하는 물건을 찾기 위해서는 행동을 소비해야 합니다.

만약 가방에 물건을 과하게 담거나, 찢어지거나, 구멍이 뚫리게 된다면 가방의 마법은 망가져 버리며, 가방 안에 담겨 있던 물건은 아스트랄계로 흩어져 버립니다. 만약 가방을 뒤집는다면 안에 담긴 물건이 별다른 해를 입지 않고 다 쏟아질 것이지만, 가방을 원래대로 돌리지 않는 한 도로 쓸 수는 없습니다. 숨을 쉬는 존재를 가방 안에 집어넣을 경우, 안의 공기는 10분 분량이 있지만, 여럿을 집어넣을 경우 그만큼 가능한 소비 시간이 짧아집니다. (10마리를 집어넣을 경우 1분만 버틸 수 있습니다.) 그 시간이 지나고 나면 질식하기 시작할 것입니다.

소지의 가방을 히워드의 편리한 배낭이나 휴대용 구멍 같은 이 차원 공간에 집어넣으면, 두 물건 모두 파괴되며 동시에 아스트랄계로 가는 문이 열리게 됩니다. 이 문은 두 물건이 겹쳐 있던 장소에 생겨나며, 이 문으로부터 10ft 안에 있던 모든 존재는 아스트랄계로 빨려 들어가버리고 문은 사라집니다. 이 문은 일방통행이며, 고의로 다시 열 수는 없습니다.

#### 갑옷, +1, +2, +3 ARMOR +1, +2, +3

갑옷 (경장, 평장, 중장). 고급(+1), 희귀(+2), 전설(+3) 등급

이 갑옷을 입고 있으면 AC에 보너스를 받게 됩니다. 이 보너스는 갑옷의 희귀도에 따라 결정됩니다.

## 두루마리, 주문 두루마리 Spell Scroll

두루마리, 다양함

주문 두루마리는 주문 하나의 내용이 신비로운 방법으로 추출되어 쓰인 것입니다. 만약 이 주문이 당신의 클래스 주문에 속해 있다면, 당신은 어떤 물질적 구성요소 없이도 이 두루마리를 읽고 그 안의 주문을 시전할 수 있습니다. 만약 당신의 클래스 주문에 속해있지 않다면, 이 두루마리는 읽을 수 없습니다. 두루마리를 읽는 데 걸리는 시간은 본래 주문의 시전 시간과 같습니다. 일단주문을 시전하고 나면, 두루마리에 적혀있는 문장들은 사라져 버리며, 두루마리 역시 먼지가 되어 버립니다. 만약 주문 시전이 방해받았다면, 두루마리는 여전히 남아 있습니다.

만약 주문이 당신의 클래스 주문 목록에 속해 있지만 시전하기에는 너무 레벨이 높은 것이라면, 당신은 주문시전에 연관된 능력치로 판정을 행해 성공해야만 주문을 시전할 수 있습니다. 이때 판정의 DC는 10 + 주문 레벨입니다. 만약 판정에 실패할 경우, 주문은 두루마리에서 사라지지만 아무런 효과도 없습니다.

두루마리에 쓰인 주문의 레벨이 내성 굴림 DC와 명중 보너스를 결정하며, 두루마리의 희귀도 역시 결정합니다. 여기 대해서는 아래 주문 두루마리 표를 참조하십시오.

#### 주문 두루마리

. —	-		
주문 레벨	희귀도	내성 DC	명중 보너스
소마법	범용	13	+5
1 레벨	범용	13	+5
2 레벨	비범	13	+5
3 레벨	비범	15	+7
4 레벨	고급	15	+7
5 레벨	고급	17	+9
6 레벨	희귀	17	+9
7 레벨	희귀	18	+10
8 레벨	희귀	18	+10
9 레벨	전설	19	+11

위저드는 *주문 두루마리*의 주문을 주문책에 옮겨 적을 수 있습니다. *주문 두루마리*의 주문을 옮겨 적으려 할 때 필사자는 지능(비전학) 판정을 해야 하며, 이때 DC는 10 + 주문레벨입니다. 만약 판정에 성공하면 주문을 성공적으로 옮겨 적은 것입니다. 판정에 성공하든 실패하든, 옮겨 적기를 시도하면 *주문 두루마리*는 파괴됩니다.

#### 마법봉, 마법 탐지의 마법봉

WAND OF MAGIC DETECTION

마법봉, 비범 등급

이 마법봉은 3회 충전되어 있습니다. 당신은 마법봉을 들고 행동을 사용하며 충전을 1회 소비하여 *마법 탐지Detect Magic* 주문을 시전할 수 있습니다. 이 마법봉은 매일 새벽 1d3회의 힘을 재충전합니다.

#### 마법봉, 마법 화살의 마법봉

WAND OF MAGIC MISSILES

마법봉, 비범 등급

이 마법봉은 7회 충전되어 있습니다. 당신은 마법봉을 들고 행동을 사용하며 충전을 1회 혹은 그 이상 소비해 *마법 화살Magic Missile* 주문을 시전할 수 있습니다. 충전을 1회 소비하면 1레벨주문으로 시전됩니다. 추가적으로 충전을 더 소비할 때마다 그만큼 주문 슬롯 레벨이 증가합니다.

이 마법봉은 매일 새벽 1d6+1회의 힘을 재충전합니다. 만약 당신이 마법봉의 마지막 충전을 사용했다면 d20을 굴립니다. 이때 1이 나오면 마법봉은 파괴되며 재가 되어 흩어집니다.

## 망토, 엘프족의 망토 CLOAK OF ELVENKIND

기타 물건, 비범 등급 (조율 필요)

당신이 이 망토를 두르고 후드를 덮어쓴다면, 당신을 발견하려 하는 지혜(감지)판정에는 불리점을 얻게 되며, 당신은 은신할 때 민첩(은신) 판정에 이점을 얻게 됩니다. 또한 망토의 색깔은 즉시 주변의 색으로 위장됩니다. 후드를 덮어쓰거나 내리기 위해서는 행동을 사용해야 합니다.

### 무기, +1, +2, +3 WEAPON, +1, +2, +3

무기(아무거나), 비범 등급(+1), 고급 등급(+2), 희귀 등급(+3)

당신은 이 마법 무기를 사용할 때, 명중과 피해 판정에 보너스를 받게 됩니다. 이 보너스는 무기의 희귀도에 따라 결정됩니다.

### 물약, 비행의 물약 POTION OF FLYING

물약, 희귀 등급

당신이 이 물약을 마시면, 당신은 이후 1시간 동안 걷는 속도와 같은 속도로 비행할 수 있으며, 허공에서 부양할 수 있게 됩니다. 만약 당신이 공중에 있을 때 이 물약의 효과가 떨어진다면, 당신은 다른 방식으로 공중에 떠 있을 수 없는 한 추락하게 될 것입니다. 이 물약의 투명한 액체는 병 안에서 떠 있는 것 같으며, 안에는 하얀 구름 같은 불순물이 떠다니는 듯합니다.

### 물약, 생명의 물약 POTION OF VITALITY

물약, 희귀 등급

당신이 이 물약을 마시면, 당신이 받는 모든 탈진과 모든 질병, 모든 독이 사라집니다. 그리고 이후 24시간 동안 당신은 자신의 히트 다이스당 추가로 1점씩 최대 hp가 증가합니다. 이 물약의 진홍색 액체는 마치 심장 박동하는 것처럼 주기적으로 박동하며 살짝 빛납니다.

## 물약, 투명화 물약 POTION OF INVISIBILITY

물약, 희귀 등급

이 물약의 용기는 보기엔 비어 있는 것 같지만, 들어보면 안에 액체가 들어 있는 것 같습니다. 당신이 이 물약을 마시면 이후 1시간 동안 투명 상태가 됩니다. 당신이 장비하고 있거나 들고 있는 물건 모두 같이 투명화됩니다. 이 효과는 당신이 공격을 가하거나주문을 시전하면 풀리게 됩니다.

## 반지, 보호의 반지 RING OF PROTECTION

반지, 고급 등급 (조율 필요)

이 반지를 끼고 있으면 AC와 내성 굴림에 +1 보너스를 받을 수 있습니다.

## 반지, 저항의 반지 RING OF RESISTANCE

반지, 고급 등급 (조율 필요)

당신은 이 반지를 끼고 있을 때 특정한 종류의 피해에 저항을 얻게 됩니다. 어떤 종류의 피해인지는 DM이 정하거나, 아래 표에서 무작위로 결정될 수 있습니다.

d10	피해종류	보석
1	산성	진주
2	냉기	전기석
3	화염	석류석
4	역장	사파이어
5	번개	황수정
6	사령	흑옥
7	독성	자수정
8	정신	옥
9	광휘	토파즈
10	천둥	첨정석

#### 반지, 회피기동의 반지 RING OF EVASION

반지, 고급 등급 (조율 필요)

이 반지는 3회 충전되어 있으며, 매일 새벽 1d3회의 힘이 재충전됩니다. 만약 당신이 이 반지를 끼고 있는 동안 민첩 내성 굴림에 실패했다면, 당신은 반응행동을 사용하여 반지의 충전을 1회 소비하고 해당 내성 굴림을 성공한 것으로 칠 수 있습니다.

## 밤의 고글 Goggles of Night

기타 물건, 비범 등급

이 검은 렌즈로 이루어진 고글을 쓰고 있으면, 당신은 60ft 범위의 암시야를 얻을 수 있습니다. 만약 당신이 이미 암시야를 지니고 있다면, 이 고글을 쓸 때 그 암시야의 거리가 60ft 증가합니다.

## 부적, 건강의 부적 AMULET OF HEALTH

기타 물건, 고급 등급 (조율 필요)

이 부적을 차고 있으면 당신의 건강 수치는 19가 됩니다. 만약 당신의 건강이 19 이상이라면 이 부적은 아무런 효과를 발휘하지 못합니다.

## 오우거 힘의 건틀릿 GAUNTLETS OF OGRE POWER

기타 물건, 비범 등급 (조율 필요)

이 건틀릿을 끼고 있으면 당신의 근력 능력치는 19가 됩니다. 당신의 근력이 이미 19 이상이라면 이 물건은 효력이 없습니다.

#### 장갑, 수영과 등반의 장갑

GLOVES OF SWIMMING AND CLIMBING

기타 물건, 비범 등급 (조율 필요)

이 장갑을 끼고 있으면 등반과 수영에 추가적으로 이동력을 소모할 필요가 없으며, 당신이 등반이나 수영을 위해 근력(운동) 판정을 할 때는 +5 보너스를 받을 수 있습니다.

#### 질주와 활보의 장화

#### BOOTS OF STRIDING AND SPRINGING

기타 물건, 비범 등급 (조율 필요)

이 장화를 신으면 당신의 걷는 이동 속도는 30ft가 됩니다. 만약당신의 이동 속도가 이미 더 빠르다면, 이 효과는 발휘되지 않습니다. 또한 당신은 무거운 무게를 지고 있거나 중장 갑옷 차림인상태에도 이동 속도가 줄어들지 않습니다. 추가로, 당신은 보통거리의 3배를 도약할 수 있습니다. 그러나 이렇게 늘어난 거리로남은 이동 속도보다 멀리 도약할 수는 없습니다.

### 지능의 머리띠 HEADBAND OF INTELLECT

기타 물건, 비범 등급 (조율 필요)

이 머리띠를 착용하고 있으면 당신의 지능 능력치는 19가 됩니다. 만약 당신의 지능이 이미 19 이상이라면 이 머리띠는 아무 효과가 없습니다.

## 케오텀의 연고 KEOGHTOM'S OINTMENT

기타 물건, 비범 등급

이 유리병은 3인치 지름이며, 1d4+1회 분량의 알로에 향이 나는 끈적한 혼합물을 담고 있습니다. 이 병과 그 혼합물의 무게는 도 합하여 0.5lbs 정도입니다.

당신은 행동을 사용하여 1회 분량의 연고를 삼키거나 피부에 바를 수 있습니다. 이렇게 연고를 사용하면 2d8+2점의 hp를 회복하고, 중독 상태에서 회복하며, 어떤 질병이든 치유됩니다.

# 부록 A: 상태

여러가지 주문이나 클래스 요소, 괴물의 공격 등의 효과는 크리쳐에게 다양한 상태이상과 특이한 상태를 부여할 수 있습니다. 장님 상태 등과 같은 대부분의 상태는 캐릭터에게 장애를 주는 상태이 상이지만, 투명화 같은 몇몇 상태는 이점을 가져다주기도 합니다.

상태는 해제되거나(예를 들어 넘어진 상태라면 일어서는 것으로 해제할 수 있습니다) 상태를 부여한 효과에 명시된 지속시간이 끝나면 종료됩니다.

만약 한 크리쳐에게 동일한 상태를 부여하는 여러 효과가 동시에 가해졌다면, 각각의 효과는 자기들만의 지속시간을 지니지만이 상태가 겹쳐서 더 악화되지는 않습니다. 상태이상은 단지 한종류로만 나타날 뿐입니다.

아래의 정의는 특정한 상태에 걸렸을 때 크리쳐에게 어떤 일들이 벌어지는가를 설명하고 있습니다.

#### 공포 상태 FRIGHTENED

- 공포 상태의 크리쳐는 공포의 대상이 시선 내에 있을 때 모든 능력 판정과 명중 굴림에 불리점을 받습니다.
- 공포 상태의 크리쳐는 자의로 공포의 대상에게 가까이 갈 수 없습니다.

### 귀머거리 상태 DEAFENED

• 귀머거리 상태의 크리쳐는 들을 수 없고, 듣기와 관련된 모든 능력 판정에 자동적으로 실패합니다.

#### 넘어짐 상태 PRONE

- 넘어진 크리쳐는 일어서지 않는 한 포복으로만 이동할 수 있으며, 일어나면 상태가 종료됩니다.
- 넘어진 크리쳐는 명중 굴림에 불리점을 받습니다.
- 공격자가 5ft 내에서 넘어진 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받습니다. 5ft보다 멀리 떨어진 곳에서 가하는 명중 굴림에는 불리점을 받습니다.

### 마비 상태 PARALYZED

- 마비된 크리쳐는 행동불능 상태도 되며, 이동하거나 말도 할 수 없습니다.
- 마비 상태의 크리쳐는 근력과 민첩 내성 굴림에 자동으로 실패 합니다.
- 마비 상태의 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받습니다.
- 공격자가 마비 상태의 크리쳐로부터 5ft 내에서 공격을 가해 명중시켰다면, 해당 공격은 치명타가 됩니다.

## 매혹 상태 CHARMED

- 매혹된 크리쳐는 매혹자를 공격할 수 없으며, 매혹자를 목표로 해로운 능력이나 마법 효과를 사용할 수 없습니다.
- 매혹자는 매혹 상태의 크리쳐에 대해 사회적으로 교류할 때 모든 능력 판정에 이점을 받습니다.

## 무의식 상태 Unconscious

- 무의식 상태의 크리쳐는 동시에 행동불능 상태이며, 이동이나 말하는 것도 불가능하고 주변 환경을 인지하지 못합니다.
- 무의식 상태의 크리쳐는 손에 들고 있는 것을 떨어트리며 넘어 집니다.
- 무의식 상태의 크리쳐는 근력과 민첩 내성 굴림에 자동으로 실패합니다.
- 무의식 상태의 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받습니다.
- 무의식 상태의 크리쳐로부터 5ft 내에서 가하는 공격이 명중하면 자동으로 치명타가 됩니다.

## 붙잡힘 상태 Grappled

- 붙잡힌 상태의 크리쳐는 이동속도가 0이 됩니다. 그리고 해당 크리쳐는 이동속도에 어떤 보너스도 받을 수 없습니다.
- 만약 붙잡은 자가 행동불능 상태에 빠지면 이 붙잡힘 상태는 자동으로 종료됩니다.
- 또한 천둥파도Thunderwave 주문으로 밀려나는 등 강제 이동 효과로 인해 붙잡힌 크리쳐가 붙잡은 자의 간격에서 벗어나게 되면 붙잡힘 상태는 자동으로 종료됩니다.

### 석화 상태 PETRIFIED

- 석화된 크리쳐는 변형된 것이며, 자신이 이전에 장비하고 있거 나 들고 있던 모든 비마법적 물건 역시 같이 무기물(대개는 돌) 로 변해버립니다. 이 상태에서 무게는 10배로 불어나며, 더는 나이도 먹지 않습니다.
- 석화된 크리쳐는 행동불능 상태이기도 하며, 말하거나 움직일 수 없고, 주변 환경을 인지할 수 없습니다.
- 석화된 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받습니다.
- 석화된 크리쳐는 근력과 민첩 내성 굴림을 자동으로 실패합니다.
- 석화된 크리쳐는 모든 피해에 저항을 얻습니다.
- 석화된 크리쳐는 독과 질병에 면역이 되지만, 석화되기 전에 몸에 있던 독이나 질병은 사라지는 것이 아니고 그저 정지되어 있을 뿐입니다.

### 장님 상태 BLINDED

- 장님 상태의 크리쳐는 볼 수 없으며, 시각이 필요한 능력 판정에 자동적으로 실패합니다.
- 장님 상태의 크리쳐를 공격하는 명중 굴림에는 이점이 가해지 며, 장님 상태의 크리쳐가 가하는 명중 굴림에는 불리점이 가 해집니다.

#### 중독 상태 POISONED

• 중독 상태의 크리쳐는 모든 명중 굴림과 능력 판정에 불리점을 받습니다.

### 충격 상태 STUNNED

- 충격 상태의 크리쳐는 행동불능 상태이기도 합니다. 또한 충격 상태에서는 움직일 수 없으며, 말도 더듬거리기만 할 수 있습 니다.
- 충격 상태의 크리쳐는 근력과 민첩 내성 굴림에 자동으로 실패 합니다.
- 충격 상태의 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받습니다.

#### 투명 상태 INVISIBLE

- 투명 상태의 크리쳐는 마법이나 특별한 감각의 도움 없이 볼수 없습니다. 은신이 가능한가를 판정할 때, 투명 상태의 크리쳐는 심하게 가려져 있는 상태로 취급합니다. 이 크리쳐의 위치는 소리로 파악하거나 움직이며 남기는 흔적으로 알아차릴수 있습니다.
- 투명 상태의 크리쳐를 공격하려는 명중 굴림에는 불리점을 받게 되며, 투명 상태의 크리쳐는 명중 굴림에 이점을 받습니다.

### 포박 상태 RESTRAINED

- 포박된 크리쳐는 이동속도가 0이 되며, 이동속도에 아무런 보 너스도 받을 수 없습니다.
- 포박된 크리쳐를 공격하는 명중 굴림은 이점을 받게 되며, 포박된 크리쳐가 행하는 명중 굴림은 불리점을 받습니다.
- 포박된 크리쳐는 민첩 내성 굴림에 불리점을 받습니다.

## 행동불능 상태 INCAPACITATED

• 행동불능 상태의 크리쳐는 행동이나 반응행동을 할 수 없습 니다.

#### 탈진

몇몇 특별 능력이나 굶주림 같은 환경적 위험, 그리고 추위나 더위 같은 장기적 효과들은 탈진이라는 특별한 상태 이상을 가할 수 있습 니다. 탈진은 6단계로 구분됩니다. 탈진 상태를 가하는 효과는 한 번 에 2단계 이상의 탈진을 가할 수도 있습니다.

#### 단계 효과

- 1 능력 판정에 불리점을 받습니다.
- 2 이동속도가 절반이 됩니다.
- 3 명중 굴림과 내성 굴림에 불리점을 받습니다.
- 4 최대 HP가 절반이 됩니다.
- 5 이동속도가 0이 됩니다.
- 6 죽음

만약 이미 탈진 상태인 크리쳐가 다시 탈진을 일으키는 효과를 받게 되면, 그 효과의 설명에 나와 있는 것만큼 탈진 단계가 증가합니다.

2단계 이상의 탈진 상태에 걸려 있는 크리쳐는 자기보다 아래 단계 의 효과도 모두 받게 됩니다. 예를 들어 2단계 탈진에 있는 크리쳐는 이동속도도 절반이 되고 모든 능력 판정에 불리점도 받습니다.

탈진을 제거하는 효과는 설명에 쓰인 만큼 탈진 단계를 낮춥니다. 탈진 단계가 0 이하가 되면 탈진은 끝납니다.

긴 휴식을 마치며 음식과 물을 섭취한 크리쳐는 탈진이 1단계 낮아 지며, 죽음에서 부활한 크리쳐도 탈진이 1단계 낮아집니다.

# 부록 B: 멀티버스의 신들

D&D 멀티버스의 세계에서 신앙은 중요한 문제입니다. 신들이 세상을 거닐고 있으며, 클레릭들은 신성한 힘을 받아 사용하고, 사악한 교단들은 지하의 소굴에서 암흑의 제물 의식을 치르며, 빛나는 팔라딘들은 어둠에 맞서는 봉화가 됩니다. 이런 세상에서 신들의 존재를 믿지 않는 것은 어려운 일입니다.

D&D 세계의 많은 사람은 때와 상황에 따라 서로 다른 많은 신을 믿습니다. 예를 들어 포가튼 렐름즈의 사람들은 연애의 성취를 위해 슈운에게 기도하고, 시장에 가기 전에는 와우킨에게 제물을 올리며, 심한 폭풍이 몰아칠 때는 탈로스를 달래려 합니다. 이 모든 일이 매일 일어납니다. 많은 사람은 여러 신 중에서 자신의 성향과 이상에 맞는 신 하나를 가장 열심히 섬기곤 합니다. 그리고 소수의 사람은 오직 한 분의 신에게 자신의 모든 것을 바치며, 이런 이들은 사제가 되거나 신의 이상을 위해 싸우는 투사가 되곤합니다.

당신의 DM은 자신의 캠페인 세계 속에 어떤 신들이 있는지 알려줄 것입니다. 당신은 이렇게 주어진 신 중 하나를 골라 섬기고 숭배할 수도 있으며, 자신이 관심을 가지는 몇몇 신들만 정해둘수도 있고, 필요할 때 신들의 이름을 읊을 수 있도록 간단히 기억만 해두고 넘어갈 수도 있습니다. 만약 당신이 클레릭이거나 복사배경을 지니고 있다면 당신이 섬길 신을 분명히 정해야 할 것이며, 당신의 캐릭터가 권역을 정할 때는 그 신이 지닌 권역 중 하나를 선택해야만 합니다.

### D&D 만신전

D&D 멀티버스 속의 세계들은 저마다 자기들의 만신전을 지니고 있습니다. 포가튼 렐름즈나 그레이호크처럼 방대한 신들이 있을 수도 있고, 에버론이나 드래곤랜스처럼 소수의 신들에게 집중되어 있을 수도 있습니다. 비인간 종족들 상당수는 여러 세계에서 동일한 신을 섬기곤 합니다. 예를 들어 드워프들은 포가튼 렐름즈나 그레이호크, 그 외의 여러 세계에서 모라딘을 섬기곤 합니다.

#### 포가튼 렐름즈

포가튼 렐름즈의 세계에서는 많은 신들이 경배를 받으며 가끔은 두려움의 대상이 되기도 합니다. 렐름즈 전역에서 널리 믿어지는 신들만 적어도 30 이상이 있으며, 지역적인 숭배를 받거나 부족의 신들, 혹은 작은 교단이나 종파의 신들을 합하면 그 수는 더욱 많아집니다.

#### 비인간 신들

비인간 종족들은 여러 세계에서 유사한 신앙을 가지곤 하지만, 그 신앙의 방법이 반드시 같지는 않습니다. 포가튼 렐름즈와 그레이 호크의 비인간 종족들은 만신전을 공유합니다.

비인간 종족들은 그들만의 만신전을 지니기도 합니다. 예를 들어, 드워프 신들은 모라딘 뿐 아니라 모라딘의 아내인 베로나 트루실버를 포함해 그들의 자식과 손자들로 이루어진 만신전이 있습니다. 아바토르, 클라게딘 실버비어드, 더그마렌 브라이트맨틀, 듀마토인, 고름 굴타인, 하엘라 브라이트엑스, 마타모르 듀인, 샤린들라르, 타르드 하르, 베르가다인 등이 드워프 만신전에 속하는 신들입니다. 다양한 드워프 왕국과 씨족들에서는 이러한 신들을 모두 섬기거나 그중 일부만 섬기기도 하고, 외부인들에게는 잘알려지지 않은 (혹은 다른 이름으로 알려진) 자신들만의 신을 섬기기도 합니다.

## 포가튼 렐름즈의 신들

· · · 신	성향	연관 권역	상징
곤드, 공예의 신	N	지식	네 개의 이빨이 난 톱니바퀴
데네이르, 글의 신	NG	지식	떠 있는 눈 위의 불타는 양초
라샌더, 탄생과 재생의 신	NG	생명, 광휘	일출로 향해 나 있는 길
레이라, 환영의 여신	CN	기만	안개 소용돌이가 담긴 아래로 향한 삼각형
로비아타, 고통의 여신	LE	죽음	아홉 꼬리 가시 채찍
릴라, 기쁨의 여신	CG	생명	여섯꼭지 별 세 개로 만든 삼각형
마스크, 도둑들의 신	CN	기만	검은 가면
말라, 사냥의 신	CE	자연	발톱이 달린 짐승 발바닥
멀라일, 시와 노래의 신	NG	광휘	잎으로 만든 다섯 줄 하프
미르쿨, 죽음의 신	NE	죽음	하얀 사람 해골
미스트라, 마법의 여신	NG	지식	일곱 별의 원, 붉은 안개를 감싼 아홉 별, 혹은 별 하나
미엘리키, 숲의 여신	NG	자연	유니콘의 머리
바알, 살인의 신	NE	죽음	핏방울의 원에 둘러싸인 해골
베샤바, 불운의 여신	CE	기만	검은 사슴뿔
베인, 폭정의 신	LE	전쟁	위로 펼쳐진 오른손, 손가락을 모두 펴고 있음
사브라스, 예지와 숙명의 신	LN	지식	여러 종류의 눈이 빛나는 수정구
샤, 어둠과 상실의 여신	NE	죽음, 기만	가장자리가 도드라진 검은 원반
셀루네, 달의 여신	CG	지식, 생명	일곱 별에 둘러싸인 한 쌍의 눈
슈운, 미와 사랑의 여신	CG	생명, 광휘	아름다운 붉은 머리 여성의 얼굴
시어릭, 거짓의 신	CE	기만	검은색 혹은 보라색 태양 위의 턱 없는 해골
실바누스, 야생 자연의 신	N	자연	떡갈나무 잎
아우릴, 겨울의 여신	NE	자연, 폭풍	여섯 꼭지 눈송이
아주스, 마법사의 신	LN	지식	위로 향한 왼손, 불에 둘러싸여 있음
엘다스, 평화의 여신	NG	생명, 자연	고요한 호수 위로 떨어지는 폭포
오그마, 지식의 신	N	지식	비어 있는 두루마리
와우킨, 무역의 여신	N	지식, 기만	왼쪽을 향한 와우킨의 얼굴이 그려진 동전
움버리, 바다의 여신	CE	폭풍	좌우로 흔들리는 파도
일마터, 인내의 신	LG	생명	붉은 실로 묶인 양손
챠운티, 농경의 여신	NG	생명	곡식 한 단 또는 곡식 위에 피어나는 장미
켈렘버, 죽은 자들의 신	LN	죽음	위로 치켜올린 저울을 쥐고 있는 해골 손
탈로나, 질병과 독의 여신	CE	죽음	삼각형을 이루는 세 개의 눈물방울
탈로스, 폭풍의 신	CE	폭풍	중앙에서 뻗어 나오는 번개 세 줄기
템퍼스, 전쟁의 신	N	전쟁	위로 향한 타오르는 검
토름, 용기와 자기 희생의 신	LG	전쟁	하얀색 오른손 건틀릿
티르, 정의의 신	LG	전쟁	워해머 위에 올려진 저울
티모라, 행운의 여신	CG	기만	윗면을 향한 동전
헬름, 보호의 신	LN	생명, 광휘	감시하는 눈이 그려진 위로 향한 왼손 건틀릿

# 부록C: 오대 조직

많은 캐릭터들이 포가튼 렐름즈를 배경으로 만들어집니다. 특히 조직화된 D&D 게임을 즐기는 경우, 포가튼 렐름즈는 공식 배경으로 쓰이곤 합니다. 이 캐릭터들은 때로 페이룬 전역에 위세를 떨치는 다섯 개의 조직에 몸을 담고 높은 지위에 오르기도 합니다. 각각의 조직은 나름대로의 동기와 목표, 철학을 지니고 있습니다. 일부 조직은 더 영웅적인 목적에 치중하고 또 다른 조직은 현실적인 목표를 지니고 있는 등의 차이가 있지만, 거대한 위협이모습을 드러낼 때면 모두가 힘을 합하기도 합니다.

## 하퍼즈 HARPERS

하퍼즈는 무고한 자, 약자, 가난한 자들을 보호하기 위해 활동하는 주 문시전자와 첩자들의 느슨한 연락 망입니다. 하퍼즈의 요원들은 스스 로를 결코 타락하지 않는 선의 수호 자로 여기며 자랑스러워하고, 압제 받는 자들에게 도움의 손길을 내미 는데 결코 주저하지 않습니다. 하 퍼즈는 정체를 드러내지 않고 조용 히 활동하는 것을 선호하기 때문에, 폭군을 무너트리고 지배자들의 세 력을 약화시키며 악의 음모가 움트 는 것을 감시하면서도 잘 모습을 드 러내지 않습니다. 이 조직은 렐름즈



전역의 권력 흐름을 예의 주시하고 있으며, 구성원들은 설령 상황이 여의치 않을 때라도 항상 최선을 다해 끊임없이 노력합니다.

하퍼즈 요원들 각각은 대개 홀로 행동하며, 본인의 재치와 조직의 방대한 정보망을 통해 적들에게서 우위를 얻어냅니다. 그들은 지식이 곧 힘이라는 사실을 알고 있으며, 계획을 성공으로 이끌기 위해 정보 수집을 최우선으로 하고 있습니다. 따라서 이들은 다양한 지식을 갖추고 있으며, 언제나 마법적, 비마법적 도움을 받을 수 있는 태세가 되어 있습니다. 숙련된 구성원들은 페이룬 전역에 정보를 모아두는 비밀 집결지를 두고 있으며, 대도시나큰 마을마다 믿을 수 있는 정보원을 만들어 두곤 합니다.

이 조직은 언제나 강력한 마법 물건에 주의를 기울이며, 이런 물건들이 악당들의 손에 넘어가지 않게 하려 합니다. 그 결과, 조직의 요원들은 다양한 위장 신분을 통해 고대의 지도나 폐허가 된도시, 마법사의 요새 등에 잠들어 있는 비밀을 찾아내려 하고 있습니다. 하퍼즈 구성원들 사이의 유대는 강력하며, 우정은 거의 깨지지 않을 정도로 튼튼합니다. 이들이 공개적으로 활동하는 경우는 많지 않지만, 다른 선택의 여지가 없을 정도로 반드시 필요한 순간이 온다면 모습을 드러내기도 합니다. 어떤 하퍼즈 요원이 정체를 밝혔다면 분명 주변에는 동료 하퍼즈 요원들이 그림자 속에 숨어 조심스레 지켜보며 동료에게 도움의 손길을 내밀 순간을 기다리고 있을 것입니다.

하퍼즈의 일원은 그 무엇보다 우선 자립적이어야 합니다. 일단 그대 스스로가 자유롭게 스스로의 길을 정할 수 있게 된다면, 어 느 누구도 권력을 미끼로 그대를 유혹하려 들지 못할 것입니다. 그대는 그대 스스로의 주인이어야 합니다. 그러므로, 하퍼즈의 영혼은 타락하지 않는 것이어야 합니다. 많은 이들이 스스로가 타락하지 않는 영혼의 소유자라고 생각하지만, 권력의 유혹은 다양한 형태로 다가오고 언젠가는 그대의 약점을 찾아낼 것입니다. 이 점만은 분명합니다. 바로 그러한 유혹의 시험을 물리치고, 자신의 약점을 강점으로 바꾸어야만 진정한하퍼즈의 일원이 될 수 있는 것입니다. 바로 이런 이유 때문에 우리는 폭군을 막고, 탄압받는 자들을 보살피며, 아무런 보답을 요구하지 않으면서도 행동에 나서는 것입니다.

우리는 목소리 없는 노래입니다.

-레말리아 "레미" 헤이븐트리

### 건틀릿 결사단 Order of the Gauntlet

건틀릿 결사단은 주저없이 악을 섬멸하는 일에 헌신하는 이들이 모여만든 비교적 신생 조직입니다. 조직의 구성원들은 악이 다앙한 모습으로 위장하며 다른 이들을 속이고 농락하면서 퍼져나간다는 사실을 잘이해하고 있습니다. 바로 이런 이유때문에 이 조직의 구성원들은 자결권을 지니고 행동하며, 악의 위협을스스로 판단해 완전히 자라나기 전에 잘라내고자 합니다.



악의 씨앗은 그림자 속에서 움트기 때문에, 건틀릿 결사단의 일원은 가장 위험한 던전이나 어두운 지하 동굴, 지독한 괴물의 소굴까지 파헤치며 악인들의 씨앗을 뽑으려 합니다. 또한 이 구성 원들은 결국 모든 사람의 마음 속에 악의 씨앗이 자라날 수 있으 며, 잠시 방심하면 곧 뿌리를 내려 영혼을 물들게 한다는 점도 알 고 있습니다. 이 결사의 팔라딘, 몽크, 클레릭 등은 긴 시간의 기 도를 통해 내면의 눈을 항상 밝게 유지하고 스스로의 생각과 감정 에 집중할 수 있기를 기원합니다. 이들은 이 방법을 통해 스스로 의 내면을 정화하고, 그런 다음 칼을 들어 세상에서 악을 잘라냅 니다. 건틀릿 결사단은 자각을 가진 모든 존재들이 스스로의 선택 에 따라 이성과 선의의 빛으로 들어와야 한다고 믿습니다. 따라서 이 조직은 정신을 조종하는 일에는 관심이 없으며, 오로지 스스로 의 행동에 의해 세상에 모범을 세우고 다른 이들에게 희망과 계몽 을 가져다주려 합니다. 이들은 악의 세력과 싸울 때 가장 강력한 무기가 결국 스스로의 신앙이나 우정, 그 자신에 대한 믿음이라는 점을 잘 알고 있습니다. 결사의 구성원들은 바로 그러한 헌신적 신념을 지니고 서로서로를 의지하며 어둠에 맞서는 밝은 빛이 되 고하 합니다.

히지만 건틀릿 결사단이 결코 무차별적으로 남을 괴롭히는 것은 아닙니다. 이들은 엄격한 명예 규율을 지니고 있으며, 오직 악의 활동이 보였을 때에만 행동에 들어갑니다. 그러므로 건틀릿 결사단은 언제나 경계를 갖추고 모든 마법적, 비마법적 자원을 동원해 어둠의 세력이 모습을 드러내는 것을 주시하고 있습니다.

악이란 무엇인가. 악은 어둠이며 그림자이다. 악은 너의 맹점속에 숨어 있다가 네가 알아차리지 못하는 사이 숨어드는 것이다. 악은 변장의 달인이다. 무엇이 가장 강력한 변장이냐고? 바로 너자신으로 변장하는 것이다. 악은 마치 너 자신의 것인양 생각과 감정의 모습으로 너에게 분노하라고, 탐욕스러워지고 질투하라고, 다른 이들을 짓밟으라고 속삭일 것이다.

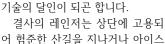
본디 악하게 태어나는 자는 없다. 악은 그저 너 자신의 목소리를 흉내내어 너를 속이는 것뿐이다. 그러므로 스스로가 누구인지 알고자 하는 자들이야말로 진정 우리 결사에 들어올 자격이 있는 것이다. 용맹이란 눈 앞에 있는 드래곤과 맞서 싸우는 것이 아니다. 바로 내면의 드래곤과 싸우는 것을 말한다. 바로 이것이 우리가 매일 기도하는 내용이다. 일단 네가 내면의 드래곤을 무찌른다면, 너는 자신 속에 잠자고 있는 어둠을 극복한 것이다. 그러고 나서야 너는 진정한 선의를 알게 될 것이다. 그러고 나서야 검을 들고 우리 결사의 문장을 가슴에 달 수 있는 것이다.

-케지소 스틸핸드

# 에메랄드 엔클레이브

#### EMRALD ENCLAVE

에메랄드 엔클레이브는 자연 세계를 위협으로부터 보호하고 야생에서 살아가는 이들을 돕기 위해 다양한 이들이 모여 결성한 조직입니다. 이 조직의 분파는 페이룬 전역에 퍼져 있으며, 때로는 고립된 채 활동하기도 합니다. 바로 이러한 이유때문에 이 조직의 구성원들은 뛰어난 자립 능력을 지니고 전투와 생존기술의 달인이 되곤 합니다.



윈드 데일의 얼어붙은 동토까지 나아가기도 합니다. 드루이드는 외딴 마을 사람들이 길고 사나운 겨울에 대비하는 것을 돕기도 합 니다. 성난 오크 무리가 쳐들어오는 마을 앞에 은자처럼 살고 있 던 바바리안이나 드루이드들이 홀연히 나타나기도 합니다.

에메랄드 엔클레이브의 구성원들은 생존의 방식을 잘 알고 있으며, 다른 이들의 생명을 구하기 위해 어떻게 해야 하는지도 알고 있습니다. 이 조직이 문명이나 진보에 반대하는 것은 아니지만, 야생 세게와 균형을 맞추며 함께 나아가야 한다고 생각합니다. 이들은 자연의 질서를 회복하고자 하며, 부자연스러운 것들을 뿌리뽑고 제거하려 합니다. 이 결사의 구성원들은 세상을 이루는 원초적인 힘들을 조시하며, 문명과 자연이 서로를 공격해 공멸하는 일이 없도록 최선을 다하고 있습니다.

우리 에메랄드 엔클레이브는 도시의 성벽 너머 광활한 세계로 나아가는 문을 지키는 문지기입니다. 우리는 서로 이해하지 못 하는 야생과 사회 모두를 지키는 수호자입니다. 많은 이들은 우 리가 질서에 대한 관념을 확립하기 전인 까마득한 고대부터 자연 의 질서가 그대로 이어져 왔다는 사실을 잊어버리고 있습니다. 이 원초적인 질서야말로 모든 생명의 나아갈 길을 알려주는 안내 자입니다. 에메랄드 엔클레이브의 길을 걷는 이들은 바로 이 안내를 통해 힘을 얻습니다. 우리는 직접 그 힘을 체현하고, 우리 손으로 질서 를 되찾으려고 합니다. 바로 그래서 우리는 결코 혼자가 아닌 것 입니다. 시끄럽고 혼란스러운 도시 한복판에 있더라도, 우리 내면 에는 언제나 강하게 맥박치며 살아있는 자연 세계의 힘이 있습니 다. 엔클레이브는 세상 모두가 이러한 힘을 깨달을 수 있기를 바 랍니다.

자유. 그것야말로 가장 위대한 소명이 아닐까요?

-델라안 위터 하운드

## 군주 연합 Lords'

#### ALLIANCE

군주 연합은 악의 준동을 막기 위해 연대가 필요하다는 것을 깨달은 페이 룬 전역, 특히 북부의 도시와 마을을 통치하는 통치자들이 모여 만든 조직 입니다.

워터딥, 실버리문, 네버윈터의 통 치자들을 포함해 기타 자유도시의 지 배자들이 이 연합을 이루었으며, 연합 의 군주들은 모두 자신들의 영지의 앞 날과 명운을 위해 활동하고 있습니다.

연합의 요원들은 교양있는 바드와 열성적인 팔라딘, 재능있는 마법사들 이나 숙련된 전사들로 구성됩니다.



충성심과 숙련도가 요원에게 필요한 가장 중요한 기준입니다. 이들은 관찰, 잠입, 위장, 전투에 능합니다. 또한 부유한 특권 세력들의 후원을 받기 때문에 좋은 장비를 갖추고, 서로간의 통신을 위해 주문 두루마리들을 사용하곤 합니다. 가끔씩은 눈에 띄지 않기 위해 이러한 장비를 평범하게 위장하기도 합니다.

군주 연합의 요원들은 페이룬 전역의 문명 지대를 안전하게 지키고 위협에 함께 맞서기 위해 활동합니다. 이들은 적극적으로 수단방법을 동원하지 않고 위협에 맞서 싸우며, 영광과 자부심을 안고 영지 사람들의 안녕을 지킵니다. 영주들 역시 백성들의 안위를 보살피며 통치하려 합니다. 연합의 요원들은 개인의 영달이나 지위를 위해, 혹은 연합에 속한 다른 도시와의 경쟁에서 우위에 서기 위해 활동하기도 합니다. 이 조직의 지도자들은 이 조직의 안위가 서로간의 균형과 협조에 달려 있다는 사실을 잘 알고 있으며, 자부심과 협동심 사이를 오가며 이 균형을 유지하려 합니다. 연합을 배반하는 요원들은 드물지만, 그래도 가끔씩 타락한 요원들이 나오곤 한다는 보고 역시 있습니다.

모든 이들은 각자 자기 집에서 밤에 편히 잠들고 싶어하지만, 악의 세력의 준동을 막기 위해 나서려 하는 이들은 과연 얼마나 된단 말인가? 굶주림에 배를 곪아가며 추위와 비바람을 맞아가면 서 싸움을 기다리는 이들은 얼마나 된단 말인가? 가을에 풍년을 바라는 사람은 많지만, 몸소 돌을 치우고 씨앗을 뿌리려 하는 자 는 많지 않다.

군주 연합은 편히 잠든 마을의 상인들이 평생 들어보지도 못한 것들과 맞서 싸운다. 우리는 마을 촌장이 위협에 대해 알게 되기 도 전에 위협들을 제거할 것이다. 우리는 나쁜 것들을 다가오지 못하게 한다. 그게 바로 우리가 잘 하는 일이니까.

-라미얼 조스

# 젠타림 ZHENTARIM

검은 네트워크로도 알려진 젠타림 은 잘 훈련된 용병들이나 탐욕스러 운 로그, 교활한 워락 등이 페이룬 전역에서 영향력을 넓히고 권력을 얻기 위해 만든 조직입니다. 젠타림 의 요원들은 남들이 지키는 규칙을 다 지켜가며 일하면 아무 것도 건지 지 못하리라고 여깁니다. 이들이 원 하는 것은 궁극적으로 규칙을 만드 는 힘입니다. 그리고 일부 분야에서 는 이미 그러한 힘을 획득하고 있습 니다. 이들은 법의 경계선을 지키며 활동하면서도 기회가 주어진다면 수상쩍은 거래를 하거나 불법적인 일을 통해서라도 원하는 것은 무엇 이든 손에 넣고 맙니다.



젠타림에게 있어서 재산은 곧 힘입니다. 젠타림의 요원들은 사람들의 의욕을 불어넣기 위해서는 재물이 가장 뛰어난 미끼가 되어준다는 사실을 잘 알고 있습니다. 젠타림 요원들은 먼저 가장뛰어난 무기와 갑옷을 갖추곤 합니다. 조직 자체가 차림새에 있어서는 비용을 아끼지 않기 때문입니다. 상단의 호위병을 모집하거나 귀족 가문이 경호원을 구하려 하는 경우, 혹은 도시의 수비를위해 훈련된 병사들이 필요한 경우 젠타림은 비용을 지불하는 한최고의 전사들을 보내줍니다.

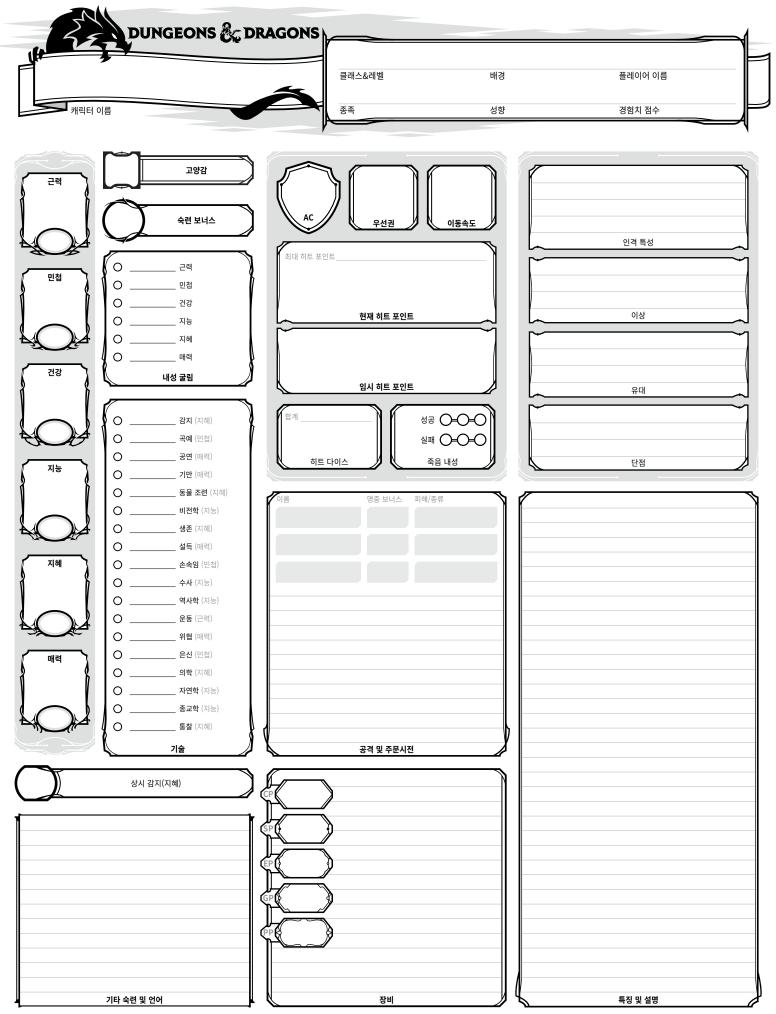
이 조직은 개인의 야심을 장려하며, 혁신가들에게 그에 따르는 보상을 아낌없이 지불합니다. 결과가 모든 것을 말해줍니다. 비록 맨손으로 검은 연락망에 들어선 자라 할지라도, 야심과 실력이 있 다면 얼마든지 최정상까지 올라갈 수 있을 것입니다.

젠타림에 가입한다는 건 수천개의 문을 열 수 있는 열쇠를 얻는 것이나 마찬가지야. 이 문들은 하나하나 개인적이 욕망들과 이어져 있지. 대부분의 사람들은 이만큼 자유로운 위치에 서면 오히려부끄러워하며 도망치더라고. 법이니 규율이니, 이런 허울 좋은 것에 묶여 있으면 그런 것이 자기들을 보호해 줄 것이라고 여기지.

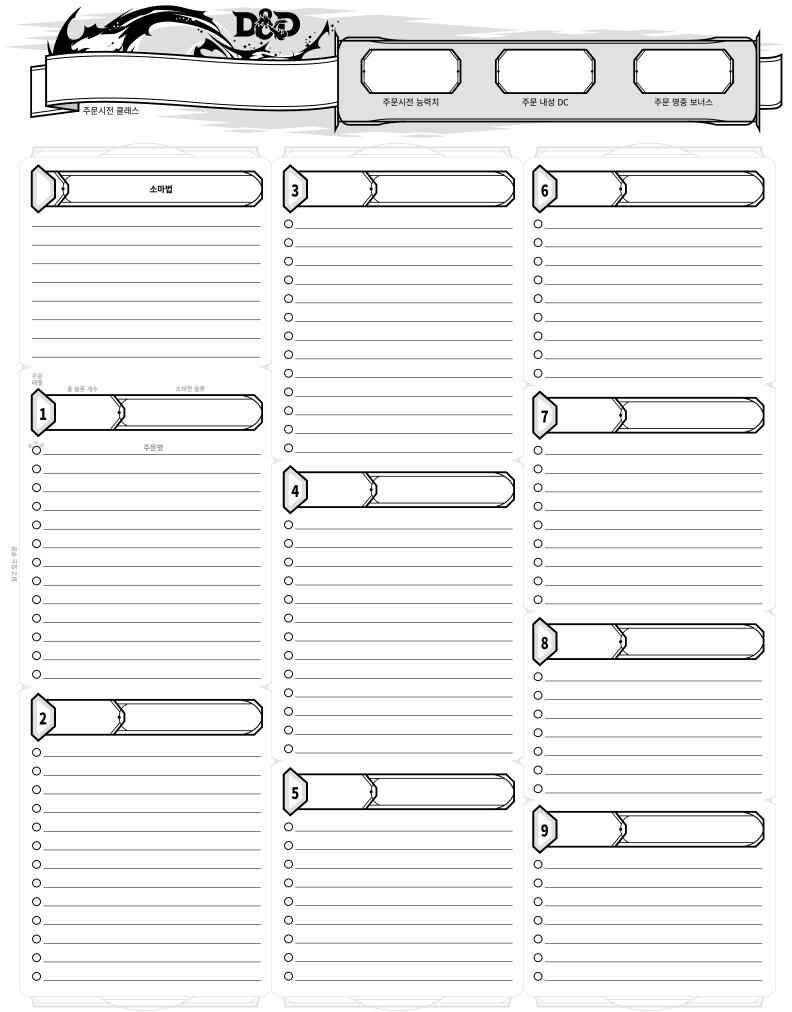
검은 연락망은 이런 하찮은 제한을 찢어버리고 그 너머로 나아 가는데 필요한 것은 무엇이든 제공해 주지. 바로 이런 도움이 있어야만 시간이니 공포니 자비니 하는 것과 무관한 존재들을 물리 칠만큼 강력한 마법을 찾을 수 있다고.

젠타림의 방법이 마음에 들지 않을 수는 있어. 하지만 데몬이 어비스에서 기어올라와 네 가족에게 다가가는 모습을 본다면, 내 가 그런 문제의 해답을 찾기 위해 이 세상 가장 어두운 구석까지 속속들이 다녀봤다는 것에 감사하게 될거야.

-이안나 아스테리온









몬스터 매뉴얼(Monster Manual)은 던전즈 & 드래곤즈 Dungeons & Dragons 세계에서 가장 중요한 괴물들을 담고 있습니다. 이 매뉴얼은 DM을 위한 용도로 쓰여졌지만, 플레이어들이 읽기에도 좋습니다.

던전 마스터즈 가이드(Dungeon Master's Guide)는 DM을 위한 자료를 집대성한 것입니다. 이 책 속에는 다양한 마법 물건과 선택 규칙 그리고 단순한 던전에서 시작해 당신의 캠페인 전체를 아우르는 우주에 이르기까지 모든 것을 당신 마음대로 설계할 수 있는 방법이 들어 있습니다.

그리고 매년, 새로운 D&D 모험이 여러분을 기다립니다. 이 시 나리오와 캠페인들은 당신이 큰 수고를 들이지 않고도 가장 즐거 운 D&D 게임을 즐길 수 있게 해 줄 것입니다.

정기적으로 D&D를 즐기는 친구들을 찾거나 시간이 있을 때마다 함께 모험을 나설 동료를 찾고 싶습니까? 주변의 D&D 매장이나 이벤트를 검색해 보십시오. 우리 웹사이트나 주변의 게임 상점에서는 D&D 조우나 D&D 대장정 등과 같은 이벤트가 항상 벌어지고 있습니다.

당신의 게임을 좀 더 실감 나게 만들고 즐거움을 끌어올리기 위해 플레이어와 DM을 위한 다양한 디지털 도구들이 마련되어 있으며, 그 외에도 여러 가지 미니어쳐, 코팅된 전투용 지도, 캠페인 지도, 옷 등의 액세서리 상품도 준비되어 있습니다.

정기적으로 게임을 진행하는 친구들을 찾는 것이 어려울 때도 있습니다. 그런 경우라면 던전즈 & 드래곤즈DUNGEONS & DRAGONS 보드게임 역시 가볍게 즐길 수 있는 좋은 게임 경험이 되어줄 것입니다. 또한 여러분은 Mac이나 PC, 기타 모바일 기기로도 D&D에 연관된 다양한 디지털 게임과 자료들을 찾으실 수 있을 것입니다.

DungeonsandDragons.com을 방문하시고 당신의 D&D게임을 한층 더 레벨업 하십시오.