

시대 기관장치

갱신자 및 마지막 갱신일: ROTARING, 2024년
07월 26일

대마도사 기관장치는 Archmage Engine SRD의 한국어 번역이며, OGL을 따릅니다. 다운로드 및 2차 배포는 자유롭게 하세요. 기존 The 13th Age 공식 번역에서 이용한 단어를 대다수 차용했지만, 일부 단어의 번역은 다를 수 있습니다.

*오른쪽 정렬에,
기울여서 작성된
내용은 역주입니다.*

오타자 및 오역을 발견하시면, 이하 링크를 통해 문서에 접속해 문서의 사본을 생성하고 그것을 수정하여 배포하시면 됩니다. (OGL은 따라야 합니다):

https://docs.google.com/document/d/1K0Xhhli8i1OGkyKivzOtuREaipVmXFrr_YuDlP73llg/edit?usp=sharing

대마도사 기관장치 is Korean translation of Archmage Engine SRD and follows OGL. You can download and release secondly it freely. I borrowed some words used in official Korean *The 13th Age*, as translation words, other words would be translated differently from official.

Right-aligned italic text is translator notes.

If you find misspelled, omitted, or mistranslated word, access below link, create copy, revise and release it (you need to follow OGL):

Open Contents: There is no company, logo, published book for 대마도사 기관장치. Use what you want to use. But, you can't use my own works included in 기관장치, for example: Icons. If you want to use this for making your own 기관장치 work, you can but should evince that it is 기관장치's supplement/scenario.

기관장치의 2차 창작을 공개하거나 출간해도 괜찮습니다.

물론, 대마도사 기관장치와 제가 추가로 작성했거나 작성할 책들을 인쇄해 판매하라는 의미는 아닙니다. 이는 당신이 쓴 추가 규칙, 설정, 예시 시나리오 등을 담은 책을 제 허락을 특별히 받지 않고 팔아도 괜찮다는 의미입니다. 또한 인터넷을 이용한 통신판매, 펀딩을 활용한 대량판매 등도 괜찮습니다.

기관장치의 2차 창작을 작성하시려면 우선 OGL 전문과 권리자 목록을 책에 담아주세요. 그러면 이제 제 책의 내용을 자유롭게 인용할 수 있습니다. 물론 그 책에 규칙 공개 요소가 인용되어 있지 않다면, OGL 전문과 권리자 목록은 생략해도 좋습니다.

표상 등의 규칙 외 고유요소는 본디 사용할 수 없지만, 그 저작물이 기관장치라면 용인하겠습니다. 또한 저와 마찬가지로 공개 요소와 고유요소의 범위를 적어, 당신의 책을 다른 이들이 사용해 새로운 책을 쓰거나 할 때 사용 및 인용할 수 있는 부분을 정의할 수도 있습니다. 여러분도 여러분의 고유요소를 기관장치 저작물을 제작할 때는 사용할 수 있게 허락해준다면 감사드리겠습니다.

If you would release or publish second works of 기관장치, it's OK.

Well, It is not "publish and sell freely 대마도사 기관장치, and other 기관장치s wrote or will write down by me." It is "You can sell your own additional rules, settings, scenarios without my permission." And, you can sell it by internet and/or funding.

To make second work of 기관장치, add OGL full text and its right hold list in your book. Then, you can quote my book freely. If there is no rules from 기관장치, you don't have to add it.

Radically, you can't use my own works, like icons, but if you make 기관장치, I permit you use it. Like me, you can decide what is open content/your own work, so how it can be used by others. I want you to permit others to use it if they make their 기관장치. Did you? Thanks for your kindness.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic

designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or

distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the

Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

13th Age. Copyright 2013, Fire Opal Media; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

13th Age Bestiary. Copyright 2014, Fire Opal Media and Pelgrane Press Ltd; Authors: Ryven Cedyrllle, Rob Heinsoo, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, Rob Wieland.

13 True Ways. Copyright 2014, Fire Opal Media, Inc.; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, Robin D. Laws.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Castles & Crusades, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors: Davis Chenault, Mac Golden.

13th Age Archmage Engine. Copyright 2013-2016, Fire Opal Media. Author: Chad Dylan Long, based on material by Jonathan Tweet, Rob Heinsoo, Ryven Cedyrllle, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, and Rob Wieland.

대마도사 기관장치. 2017. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.
혼돈 마도사 기관장치, 대마도사 기관장치의 추가 분류와 다중분류. 2017. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.
무림강호 기관장치, 수도사 번역어 개편. 2017. 편집 (Editing). USAzda.
오거 마도사 기관장치, 대마도사 기관장치의 괴물 목록. 2018. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.
기관장치 표상. 2017. 번역 및 편집 (Writing and Editing). ROTARING.
기관장치 제안. 기관장치 설정에 대한 제안들. 뚜근남.
The Book of Loot. Copyright 2014, Pelgrane Press Ltd.; Author: Gareth Ryder-Hanrahan.
Eyes of the Stone Thief. Copyright 2014, Pelgrane Press Ltd.; Author: Gareth Ryder-Hanrahan.
13th Age GM Screen & Guide. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Cal Moore, Wade Rockett.
High Magic & Low Cunning: Battle Scenes for Five Icons. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Cal Moore.
The Crown Commands: Battle Scenes for Four Icons. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Cal Moore.
Lions & Tigers & Owlbears: 13th Age Bestiary 2. Copyright 2017 Pelgrane Press Ltd., Authors: Rob Heinsoo, ASH LAW, Liz Argall, Jaym Gates, Lynne Hardy, Paul Fanning, Cal Moore, Carrie Rasmussen, Wade Rockett, Aaron Roudabush, Gareth Ryder-Hanrahan, Michael E. Shea, Ruth Tillman, Jonathan Tweet, Steven Warzaha, Emily Westfall
Fire & Faith: Battle Scenes for Four Icons. Copyright 2017, Pelgrane Press Ltd.; Author: Cal Moore.
13th Age Glorantha. Copyright 2018, Moon Design Publications, LLC; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, Greg Stafford, Jeff Richard, Cal Moore, ASH LAW, Reinier Dobbelmann.
Book of Demons. Copyright 2018, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Gareth Ryder-Hanrahan, Rob Heinsoo, Paul Fanning.
악마학자 기관장치, 악마학자와 악마들. 2019. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.

Dragonriding. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd; Authors Rob Heinsoo, ASH Law.
Temples of the Frog Folk. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd; Authors Gareth Ryder-Hanrahan.
Candles, Clay & Dancing Shoes. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd; Authors Rob Heinsoo, ASH LAW.
Children of the Icons. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd; Author Gareth Ryder-Hanrahan.
Eidolons. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Author: ASH LAW.
Summoning Spells. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Author: Rob Heinsoo.
Sharpe Initiatives. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Author: Cal Moore.
The Strangling Sea. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Author: Robin D. Laws.
7 Icon Campaign. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Jonathan Tweet, Rob Heinsoo.
Kroma Dragonics. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Cal Moore, Rob Heinsoo.
Echo & Gauntlet. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Michael E. Shea, Rob Heinsoo.
The Waking Stones. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Lynne Hardy, Rob Heinsoo.
Home Bases. Copyright 2015, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Steven Warzaha, Rob Heinsoo.
Rakshasas & Reavers. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet.
Phoenix. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: ASH LAW, Rob Heinsoo.
13th Age in Glorantha. Copyright 2016, Moon Design Publications.; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, Jeff Richard, Cal Moore, ASH LAW.
Sorcerer Summoning. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Rob Heinsoo.
Coin Tricks. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Rob Heinsoo, Lynne Hardy.
Gladiators. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Rob Heinsoo.
Temple of the Sun Cabal. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd; Author: Wade Rockett.

Shades of Fey. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Steven Warzaha, Rob Heinsoo.

Alarums & Incursions: Downtime for Six Icons. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Gareth Ryder-Hanrahan.

Mounted Combat. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Rob Heinsoo.

Nymphs. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Authors: Cal Moore, Rob Heinsoo.

Further Alarums: Downtime for Seven Icons. Copyright 2016, Pelgrane Press Ltd.; Author: Gareth Ryder-Hanrahan.

High Druid's World. Copyright 2017, Pelgrane Press Ltd.; Author: Rob Heinsoo.

월간 기관장치. 2018. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.

자칼 마도사 기관장치. 2019. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.

Book of Ages. Copyright 2018, Pelgrane Press Ltd.; Author: Gareth Ryder-Hanrahan

Loot Harder: A Book of Magic Treasure. Copyright 2018, Pelgrane Press Ltd.; Authors: ASH LAW, Paul Fanning, Carrie Rasmussen-Law.

시대 기관장치. 2020. 번역 및 편집 (Translation and Editing). ROTARING.

목차

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

여러 시대의 파편들

시작하기 전 특기 하나

개창의 시대

괴물

거인 선조들의 해골

태고 거인 해골

덤덱 무늬 두개골

사악한 마법사 표상의 하수인

아르카나이트 방호자

아르카나이트 수호병

종족

아르카나이트

능력

성직자 특기

음유시인 특기

마법 도구

목걸이, 목장식

외투, 꺼풀, 망토

허리띠, 칼띠, 킬트, 치마, 복대,

어깨띠

진기한 도구

긴 수염들의 시대

괴물

지하로 표범

아랫고향의 그늘

딱정벌레

딱정벌레 거신

딱정벌레 떼거리 조무래기

능력

순찰자 재능

마법 도구

갑옷, 법복, 셔츠, 튜닉

무기

외투, 꺼풀, 망토

허리띠, 칼띠, 킬트, 치마, 복대,

어깨띠

진기한 도구

발톱과 날개의 시대

괴물

녹색 꿈의 스프라이트

능력

불한당 재능

마법 도구

반지

신들의 시대

괴물

신의 그늘

신성의 잔영

조악한 기적표

이코르 흡혈귀

주문

7레벨 성직자 주문

불타오르는 유성의 시대

괴물

흡고블린 기술 사냥꾼

보안 로봇 (일명 마법봉 골렘)

별의 젤리

종족

우주 선단 탐험가

도구

탑들의 시대

괴물

어둠의 전령

검 묘기꾼

종족

부정자

주문 및 능력

공통 특기

5레벨 성직자 주문

마법 도구

무기

외투, 꺼풀, 망토

진기한 도구 (용사 & 전설 등급)

뼈 제단의 시대

괴물

강령마도사

뼈 데르비시

데르비시 꼭두각시

숨결을 앗는 범

숨결을 앗는 예속자

유물 골렘

흑색호박 해골 대장

흑색호박 해골 용사

주문 및 능력

마법사 또는 요술사 재능

성기사 재능

1레벨 성직자 주문

마법 도구

무기

진기한 도구
 절반만 기억되는 시대
 괴물
 파편보행자
 쥐족
 쥐족 암살자
 쥐족 숨통뜯이
 쥐족 뼈 주술사
 쥐족 용사
 주문
 7레벨 마법사 주문
 마법 도구
 무기
 외투 꺼풀, 망토
 허리띠, 칼띠, 킬트, 치마
 진기한 도구
 울부짖는 달의 시대
 괴물
 늑대수인 귀족
 용수인
 호랑이수인 마법사
 종족
 야수혈계
 주문
 5레벨 요술사 주문
 마법 도구
 벽을 두른 도시들의 시대
 괴물
 큰돼지 식인귀
 식인귀 거인
 흑요석 골렘
 종족
 골목족속
 능력
 송가 재능의 새 음유시인 노래
 마법 도구
 장화, 신발, 새들, 실내화
 진기한 도구
 야생림의 시대
 괴물
 글리셰이
 코볼트 목공사
 안개비 그림자실장이
 장지뱀인가 말뚝처형자
 뿌리망령
 종족

장지뱀인가
 능력
 기존 수찰자 재능 특기
 요술사 재능
 마법 도구
 무기
 진기한 도구
 공포스러운 황제의 시대
 괴물
 천상 심판
 진주 군단 전사
 진주 군단 성직자
 만티코어의 표상
 종족
 신령태생
 주문 및 능력
 마법사 재능
 수도사 재능
 마법 도구
 마법봉
 진기한 도구
 사략해적의 시대
 괴물
 사략해적 선원
 사략해적 풍운아
 사략해적 해병
 준비 해적 선장
 바다 괴물
 녹색수호병
 도구
 장화, 신발, 새들, 실내화
 진기한 도구
 큰들불의 시대
 괴물
 생살파리
 소굴 골렘
 타저러치 (미끼 악마)
 도구
 부록
 색인
 플레이어 종족
 괴물 목록
 주문 및 능력
 마법 도구

여러 시대의 파편들

새로운 신령들

새로운 괴물 유형인 신령이 추가되었습니다. 이들은 여러 시대에 걸쳐 등장하는데, 특히 신들의 시대와 공포스러운 황제의 시대에 자주 나올 것입니다. GM이 원한다면 신령에게 추가해 줄 수 있는 독한 특수 능력도 있습니다:

영체: 신령에 대한 매 공격마다, PC는 자신이 공격에 일반적으로 사용하는 능력치 대신 자신의 정신 능력치 (지능, 통찰, 매력) 중 가장 높은 것을 사용합니다. 그 공격의 피해를 확인할 때도 동일한 정신 능력치를 사용합니다.

예를 들어, 근력이 20이고 통찰이 12인 투사는 신령을 공격할 때 통찰을 사용해야 합니다. 이 인물의 통찰 보정치는, +5의 근력 보정치보다 4만큼 낮은 +1이므로, 통상적으로 근력에 기반하는 모든 공격의 보너스는 평소보다 4만큼 낮아지게 되고, 피해 또한 근력 대신 통찰에 기반하게 됩니다. 반대로, 요술사의 기본 근접 공격은 다른 생물을 공격할 때보다 더 나아질 수 있습니다. 신령의 초자연적 본질은 요술사가 자신의 매력을 근접 능력치 대신 사용할 수 있도록 하기 때문이죠.

주문시전자들에게, 신령과 싸우는 일은 다른 것과 싸우는 일보다 어렵지 않고, 더 쉬울 수도 있습니다. 허나 정신적 능력보다 신체적 능력에 의존하는 인물이라면, 신령과 싸우는 것이 꽤나 고될 것입니다.

시작하기 전 특기 하나

음유시인들은 우리의 훌륭한 역사가이며, 그들의 마법적인 언어는 드리워진 진실의 음영들로 하여금 표상마저도 놀라게 할 수 있습니다. 그럼, 뒤따르는 비밀을 풀어내는데 도움을 줄 수 있는 음유시인의 특기 하나를 소개하며 시작해보죠.

음유시인 특기

과거에 관심—또는 기묘한 연관—이 있는 음유시인은 이 특기를 선택할 수 있습니다.

연대기 기록자 (모험가)

당신은 과거 시대의 이야기에 푹 빠져 있습니다. 당신은 지나버린 시간의 모든 옛 노래와 이야기를 압니다. 하루에 한 번, 당신 또는 아군이 표상 관계 이점을 발휘하면, 당신은 이득의 원천이 되는 표상을 과거의 표상과 연결하는 이야기를 말할 수 있습니다 하루에 한 번 사용횟수를 쓰는 것이기 때문에, 이 표상 관계 이점은 일반적인 경우보다 더 강력할 수도 있습니다! 그 이야기가 반드시 사실일 필요는 없습니다. 하지만, 그럴듯 하다면 더 도움이 될 것입니다!

예를 들어, 여러분들이 과거 시대의 고분을 탐사 중이며 그 내부가 산송장으로 가득차 있다고 해봅시다. 일행의 강령술사가 산송장과 관련된 이 시대의 표상과 양가적 관계를 맺고 있고 사용할 수 있는 6의 표상 관계 주사위값이 있습니다. 연대기 기록의 거장이자 다른 일도 이것저것 하는 당신이라면, 그 굴림값을 일시적으로 다른 역사 속의 표상과의 관계로 바꿀 수 있습니다. 그 표상이 지배하던 시절의 장소인 이 고분에서 더 쓸모 있게 되는 것이죠.

개창의 시대

아마도 1시대

괴물

거인 선조들의 해골

태고 거인 해골

거대	8레벨	일반병	산송장
<p>우선권: +11 취약: 신성</p> <p>거인 해골의 주먹질 또는 발길질 +13 vs. AC (2회 공격)—60 피해</p> <p>R: 두개골 굴리기 +13 vs. PD (1d3+1 근처 또는 먼 거리 적)—거인이 자신의 두개골을 떼어내, 덩싹 무는 두개골을 만들고 적들 중 예측불가능한 일부를 향해 굴립니다; 이 공격에 맞은 적은 50 피해를 받고, 덩싹 무는 두개골이 두개골 굴리기의 대상이 된 적 중 하나와 접전한 채 등장합니다</p> <p>순수 16+: 덩싹 무는 해골은 그 적에게 지나쳐 가면서, 또는 접전한 채 멈추며 자유 행동으로 두개골 덩싹 공격을 할 수 있습니다. 사용 제한: 전투당 한 번.</p> <p>내 머리 어디 있어: 덩싹 무는 두개골이 근처에 있다면 (본래 다른 거인의 머리였어도 괜찮습니다!), 태고 거인 해골은 공격을 하는 대신 이를 들어올릴 수 있습니다. 두개골 굴리기의 사용횟수를 다시금 얻게 됩니다.</p> <p>분리된 요소: 태고 거인 해골은 자신의 두개골이 몸에서 떨어져 나가도 체력이나 능력을 잃지 않습니다. 하지만 전투 도중 분리된 생물로서 덩싹 무는 두개골이 받은 피해는 기록해둬야 하며, 덩싹 무는 두개골이 몸과 분리된 동안 파괴되면 태고 거인 해골은 다른 거인의 두개골을 장비하고 있지 않는 이상 쇠약해집니다. (모든 공격 및 방어에 -4)</p>			
AC 24	PD 22	MD 18	HP 380

덩싹 무는 두개골

일반	8레벨	회방꾼	산송장
<p>우선권: +11 취약: 신성</p> <p>두개골 덩싹 +13 vs. AC—35 피해 순수 16+: 대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다); 또한 두개골이 내 머리 어디 있어 능력으로 회수되어도 끝납니다</p> <p>C: 날카로운 통곡 +12 vs. MD (모든 근처 적)—10 정신 피해, 그리고 대상은 멍해집니다 (공격에 -4, 쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) 사용 제한: 전투당 한 번.</p> <p>R: 거인 이빨 빨기 +12 vs. PD (근처 적 하나)—25 피해</p> <p>저기동성: 덩싹 무는 해골은 물에 당기거나 물체를 흔들어서 느리게나마 움직일 수는 있지만, 잘하진 못합니다. 덩싹 무는 두개골로부터의 접전중지 시도에는 +5 보너스를 받습니다.</p>			
AC 25	PD 20	MD 19	HP 120

게임마스터에게

덩싹 무는 두개골은 태고 거인 해골이 거대 괴물로서 충분히 어려워지도록 만드는 구성요소입니다. 덩싹 무는 해골은 독립적인 괴물로 사용되는 것을 의도하고 설계되진 않았지만, 그럴 수도 있다는 걸 당신이 보여줄 수 있으면 좋겠네요.

사악한 마법사 표상의 하수인

아르카나이트 방호자

일반	4레벨	시전자	인간형
<p>우선권: +7</p> <p>주문충전화 지팡이 +9 vs. AC-7 피해 주문충전화: 방호자는 주문충전 하나를 소모해 추가 2d6 피해를 줄 수 있습니다.</p> <p><i>[간섭 행동] C:</i> 주문탈취 +9 vs. MD (직전에 신비 주문을 시전한 근처 또는 먼 거리 적 하나)—맞춤에, 주문은 무효화되고 그 적과 방호자 양 측 모두 3d6 정신 피해를 받습니다. 방호자는 주문충전 하나를 얻습니다.</p> <p>R: 빗발치는 마법 +9 vs. PD (1d4+1 근처 적 또는 아군)—이 능력은 방호자의 적 또는 아군 양 측 모두를 대상으로 할 수 있습니다. 아군을 대상으로 할 때, 방호자는 그 대상에 대해서는 공격 굴림을 할 필요가 없습니다. 선택된 아군은 자동적으로 주문충전 하나를 얻습니다. 적을 대상으로 할 때, 공격은 3d6 피해를 줍니다.</p> <p>사용 제한: 빗발치는 마법을 사용하려면, 방호자는 주문충전 하나를 소모해야만 합니다.</p> <p>주문충전: 아르카나이트 방호자는 1d4 주문충전을 갖고 전투를 시작하며, 최대 넷까지 보유할 수 있습니다.</p> <p>마력 모으기: 일반 행동으로, 아르카나이트 방호자는 주문충전 둘을 얻을 수 있습니다.</p> <p>연약한 형상: 방호자는 치명타 맞춤을 받았을 때, 또는 비틀거릴 때 주문충전 하나를 잃습니다.</p> <p>독한 특수능력 주문충전화 죽음: 아르카나이트 방호자가 주문충전을 가진 채 죽으면, 자신이 가진 주문충전과 같은 수의 근처 적에게 자동적으로 2d6 피해를 줍니다.</p>			
AC 19	PD 14	MD 19	HP 50

아르카나이트 수호병

일반	4레벨	길막이	산송장
<p>우선권: +8</p> <p>주문충전화 검 +9 vs. AC-12 피해 주문충전화: 수호병은 주문충전 하나를 소모해 추가 2d6 피해를 줄 수 있습니다.</p> <p>주문충전화 가로막기: 라운드당 한 번, 아르카나이트 수호병은 주문충전 하나를 소모해 자신의 근처 아군을 공격하고자 이동하는 적을 가로막을 수 있습니다. 수호병은 최대 둘까지의 적에게서 자유롭게 벗어나 공격을 가로막을 수 있습니다.</p> <p>주문충전: 아르카나이트 수호병은 주문충전 하나를 갖고 전투를 시작하며, 한 번에 하나만을 보유할 수 있습니다.</p> <p>독한 특수능력 주문충전화 죽음: 아르카나이트 수호병이 주문충전을 가진 채 죽으면, 근처 적 하나에게 자동적으로 2d6 피해를 줍니다.</p>			
AC 20	PD 18	MD 14	HP 58

종족

아르카나이트

+2 지능 또는 +2 매력

신비 조율 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신이 마법적 효과에 대한 극복 굴림을 하기 전에, 또는 전투 직후, 당신이 주문 충전 또는 마법 도구 충전 굴림을 할 때, d20 하나 대신 둘을 굴리고 더 나은 결과값을 선택할 수 있습니다.

모험가 특기

당신은 하루에 두 번, 당신의 가장 높은 능력치 수치를 지능 대신 사용하고 당신의 레벨을 (또는 1만큼 적은 레벨을) 주문의 레벨로 삼아, 마법사 주문 *마법 무효화* 주문을 시전할 수 있습니다.

마법사 주문 마법 무효화는 이하와 같습니다:

접전 주문

전투당 한 번

자유 행동으로 시전

격발: 당신이 볼 수 있는 근처 생물이 주문을 시전

대상: 주문을 시전한 근처 생물

공격: 지능 + 레벨 vs. MD

맞춤: 대상의 주문은 취소되며, 그 시전자는

주문을 위해 사용한 행동 또한 잃습니다. 그

주문이 제한된 사용량을 보유한다면, 당신의 공격

굴림이 순수 짝수면 사용량도 소모됩니다.

용사 특기

당신은 주문 및 주문과 유사한 공격에 대한 당신의 모든 방어에 +2를 받습니다.

전설 특기

당신이 0 hp로 떨어질 때, 근처 적 하나에게 10d6 피해를 줍니다.

능력

성직자 특기

여인의 애가

산송장 퇴치를 시전할 수 있는 능력 필요

용사 특기: 하루에 한 번, 당신이 *산송장 퇴치* 또는 아무 다른 성직자 주문으로 산송장 생물을 파괴했을 때, 당신은 하루의 끝까지 과거 시대의 산송장과 관련된 표상과 긍정적 관계 2점과 현재의 산송장과 관련된 표상과 부정적 관계 1점을 얻습니다. 관계 주사위는 지금 굴립니다.

음유시인 특기

주문꾼의 은혜

만능 주문꾼 재능 필요

용사 특기: 전투당 한 번, 당신이 *만능 주문꾼*으로 얻은 주문을 시전할 때, 당신은 이동 행동을 사용해서 그 주문의 대상과 접하는 지점으로 *전이*할 수 있습니다.

마법 도구

목걸이, 목장식

기본 보너스: 당신이 10 hp 이하일 때 (모험가); 25 hp 이하일 때 (용사); 50 hp 이하일 때 (전설) 극복에 +1.

중추석 목걸이: 이 돌조각은 첫번째 성벽을 거인들이 때려 떨어져 나온 것으로, 착용자에게 개창기의 시절을 떠올리게 합니다. 당신은 전투 중에 당신의 일행 중 마지막으로 남은 하나일 경우 20 임시 체력을 (용사: 50; 전설: 100) 얻습니다. 기벽: 절대, 절대로 후퇴하지 않습니다.

외투, 끼푼, 망토

기본 보너스: +1 PD (모험가); +2 PD (용사); +3 PD. (전설)

회색 여인의 외투 (총전 16+): 산송장 생물이 당신을 공격하고 맞췄을 때 (허나 치명타는 아닐 때), 그 공격을 대신 빗맞춘 것으로 바꿉니다. 기벽: 산송장을 여전히 살아있는 것처럼 취급합니다.

허리띠, 칼띠, 킬트, 치마, 복대, 어깨띠

본래의 기본 보너스: 당신의 최대 원기를 이하와 같이 증가시킵니다: 1 (모험가); 2 (용사); 3. (전설)

새로운 선택적 기본 보너스: 이러한 유형의 도구의 기본 보너스를 이하와 같이 대체할 수 있습니다—등급에 따른 추가 원기를 받는 대신, 원기를 단 하나만 얻습니다. 하지만 이 원기를 사용해서 치유할 때, 당신이 회복하는 체력은 주사위를 굴리는 대신 도구의 등급에 따라 정해집니다: 20 hp (모험가); 50 hp (용사); 125 hp. (전설)

태고 거인 힘의 허리띠 (총전 16+): 이 능력은 당신이 조무래기가 아닌 최소 하나의 거인 또는 산송장 형태의 거인과 싸울 때만 사용할 수 있습니다. 전투의 끝까지, 당신은 자신만의 고조 주사위를 사용합니다. 이 능력을 사용할 때, 당신만의 고조 주사위는 2로 시작하고 매 라운드마다 2씩 증가합니다. 최대값은 6입니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

기본 보너스: 없음.

주문꾼 꼭두각시 (총전 11+): 키가 6인치 정도 되는 작은 나무 인형입니다. 당신이 짧은 행동으로 꼭두각시를 발동시키면, 꼭두각시는 전투의 끝까지 (또는 5분 동안) 간단한 음성적 명령에 복종하고, 기어오르고, 조용히 움직이고, 작은 물건을 옮기는 일에 관련된 모든 기능 시험에 +5 보너스를 갖습니다. 말을 할 수는 없지만, 마임과 손짓을 통해 단순한 개념에 대해 의사소통할 수 있습니다. 꼭두각시는 공격할 수 없습니다. 꼭두각시는 오직 주인에게만 복종하며, 주인의 관심을 두고 경쟁하는 이에 대해 아주 마음 깊은, 심지어 살인적이기까지 한 질투를 보입니다. 기벽: 게을러져 꼭두각시에 의지합니다.

긴 수염들의 시대

1d4시대

괴물

지하로 표범

일반	5레벨	획방꾼	야수
우선권: +13, 또는 지하에서 +20 재빠른 발톱 +10 vs. AC (2회 공격) —8 피해 순수 14+: 두 발톱 공격 모두 순수 14+라면, 지하로 표범은 자유 행동으로 찢어내는 깨물기 공격을 합니다. 찢어내는 깨물기 +10 vs. AC —12 피해, 그리고 5 지속 피해 (극복으로 끝납니다) C: 소리가 가라앉은 포효 +10 vs. PD (1d4 근처 적) —7 정신 피해, 그리고 대상은 어지러워지고 (공격에 -4) 저해됩니다 (기본 공격만을 할 수 있습니다); 극복으로 두 상태 다 끝납니다 사용제한: 전투당 한 번.			
AC 21	PD 19	MD 15	HP 60

아랫고향의 그늘

일반	6레벨	획방꾼	산송장
우선권: +12 취약: 신성 열음같은 손길 +11 vs. PD —15 냉기 피해 R: 독성 연기 +11 vs. PD (한 무리 내의 1d3+1 대상) —10 지속 독성 피해, 어려운 극복으로 끝납니다 (16+) 사용 제한: 전투당 한 번. R: 아랫고향의 꿈 +11 vs. MD (지속 독성 피해를 받고 있는 근처 적) —10 정신 피해, 그리고 그 생물은 잃어버린 아랫고향의 영광스러운 재보들을 보여주는 환상에 빠져 항거불능 상태가 됩니다 (극복으로 끝납니다) 유령같은: 그들은 역장 또는 신성 피해를 제외한 모든 피해에 피해 저항 16+ 를 갖습니다. 그들은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 그들은 상시로 투명해질 수 있지만, 투명한 채 공격할 순 없습니다.			
AC 20	PD 20	MD 16	HP 80

딱정벌레

딱정벌레 거신

거대	12레벨	강적	이형체
우선권: +19 재파멸의 촉수 +17 vs. AC (2회 공격) —120 피해 빗맞춤: 40 피해 딱정벌레의 아가리 +17 vs. AC —100 피해, 그리고 50 지속 부식 피해 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+); 이 지속 부식 피해로 죽은 인물에게서, 그 인물의 시각 체력을 50으로 나눈 것과 같은 수의 딱정벌레 떼거리 조무래기가 알을 까고 나옵니다 C: 짓밟는 다리 +17 vs. PD (딱정벌레 거신과 접전한 모든 적) —25 피해, 그리고 대상은 자유 행동으로 자유롭게 벗어나거나, 또는 또 한 번의 25 피해를 받기로 해야만 합니다. R: 태양의 폭격 +17 vs. AC (1d4 무작위 근처 또는 먼 거리 적 그리고 그 적과 접전한 모든 생물) —125 화염 피해 전쟁 기계: 고조 주사위가 홀수면, 딱정벌레 거신은 짧은 행동으로 딱정벌레의 아가리 공격을 1회 합니다. 고조 주사위가 짝수라면, 딱정벌레 거신은 짧은 행동으로 짓밟는 다리 또는 태양의 폭격 공격을 1회 합니다. 공포의 존재: 딱정벌레 거신과 접전한 체력이 120 hp 이하인 적은 딱정벌레에 대한 두려움에 어지러워지고 (공격에 -4) 고조 주사위로 인한 이득을 얻을 수 없게 됩니다. 또한 인물이 처음으로 딱정벌레의 거신의 이 공포 기운의 대상이 될 때, 그 인물은 일반 극복을 해야만 합니다. (11+) 실패하면, 다른 모든 딱정벌레들도 그 인물에게 공포를 유발합니다. 땅굴파기: 딱정벌레 거신은 땅굴을 파는 일에 놀라운 정도로 뛰어나며, 땅굴파기 극복에 +5 보너스를 받습니다. 저지불가: 딱정벌레 거신은 자신의 턴을 지속 피해가 아닌 아무 상태의 대상인 채 시작하면, 50 hp를 소모해서 그 상태를 끝낼 수 있습니다. 독한 특수능력 주문보호 껍질: 이 괴물의 껍질에 있는 요철과 기형적 형태는 자연스럽게 보호 룬의 형상으로 자라났습니다. 딱정벌레 거신은 매 라운드마다 자신에게 시전된 주문 하나를 자동적으로 무효화합니다. 딱정벌레 폭발: 딱정벌레 거신은 죽을 때, 스스로에게 부식액을 뱉어냅니다. 1d4 라운드 뒤에, 그 시체가 폭발해 4d6 딱정벌레 떼거리 조무래기가 됩니다.			
AC 30	PD 26	MD 26	HP 900

딱정벌레 떼거리 조무래기

일반	12레벨	조무래기	이형체
<p>우선권: +16</p> <p>딱정벌레 창 +17 vs. AC—60 피해</p> <p><i>무리 능력:</i> 전투 내의 딱정벌레 떼거리 조무래기 둘마다, 그 중 하나는 전투당 한 번 자유 행동으로 압도하는 진군을 사용할 수 있습니다.</p> <p><i>압도하는 진군:</i> 딱정벌레 떼거리 조무래기는 모든 적들로부터 자유롭게 벗어나 무료 이동 행동 한 번을 할 수 있습니다.</p> <p><i>엎패:</i> 전투당 한 번, 딱정벌레 떼거리 조무래기가 여러 대상을 갖는 공격의 대상이 되면, 겹질 속으로 숨기로 할 수 있습니다. 그렇게 하면, 조무래기 무리에 가해진 피해와 상관없이, 그 조무래기는 1 hp를 남기고 자동적으로 생존합니다.</p>			
AC 28	PD 26	MD 22	HP 90

능력

순찰자 재능

녹색 도적의 비밀

당신이 기습으로 공격할 때, 당신의 아군 중 당신의 매력 보정치와 같은 수만큼이 추가로 기습 라운드에 행동할 수 있습니다.

하루에 한 번, 당신이 도주할 때, 일반 극복 굴림을 할 수 있습니다. 성공하면, 그 도주는 거짓이었습니다. 당신은 캠페인 패배를 겪지 않고, 대신 주변에 숨습니다. 당신은 짧은 휴식을 취하고 큰 손실 없이 모험에 복귀할 수 있습니다.

레벨당 한 번, 당신은 근처의 은신처나 피난처에 대해 알고 있다고 선언할 수 있습니다. 피난처의 성질은 지형에 따라 다르지만, 언제나 안전하고 잘 숨겨져 있으며 보급품 또한 가득합니다. 이는 광야의 숨겨진 은닉처, 또는 믿을만한 오랜 친구의 집, 또는 위험한 공간이지만 직감적으로 다른 어떤 곳보다도 안전하다 느낀 장소일 수도 있습니다. 일행의 각 인물은 이 피난처에서 처음으로 짧은 휴식을 취할 때 충전 굴림 하나에 자동적으로 성공합니다.

마법 도구

갑옷, 법복, 셔츠, 튜닉

기본 보너스: +1 AC (모험가); +2 AC (용사); +3 AC. (전설)

딱정벌레 군장 (중갑—총전 16+): 거대 생물에게 맞거나 치명타 맞음을 받았을 때, 피해를 절반으로 줄입니다. 기벽: 별 생각 없이 곤충을 죽이거나 공격합니다. 설령 어리석은 짓일지라도요.

씩어가는 심부의 갑옷 (중갑): 공기가 통하지 않도록 봉해진 갑옷으로, 독기가 들어찬 아랫고향의 전당을 되찾는 것을 목표로 하는 난쟁이들의 탐사를 위해 제작되었습니다. 착용자는 독성 저항 18+와 부식 저항 18+를 얻습니다; 하지만 착용자는 부식 또는 독성 공격의 대상이 된 라운드에, 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. (공격에 -4) 이에 더불어, 착용자는 상시로 빛 주문을 시전할 수 있습니다. 기벽: 끔찍하거나 두려운 냄새에 부자연스럽게 이끌립니다.

무기

기본 보너스: 이 무기를 사용할 때 공격 및 피해에: +1 (모험가); +2 (용사); +3, (전설)

기사바퀴(근접—총전 16+): 당신은 이 전투에서 사용한 서로 다른 각 투사 전법마다 +1 공격 보너스와 +1d4 피해를 얻습니다. (용사: +1d4 대신 +1d8; 전설: +1d8 대신 +2d6) 기벽: 무자비한 능률주의와 꿈결같은 낙관주의 사이를 자꾸 왔다갔다합니다.

어둠 요정 피칼날 (날붙이 근접 무기): 지속 피해를 받는 적은 이 무기를 통한 공격에 취약해집니다. 기벽: “음하하하하하하” 하고 웃기에는 적절하지 않은 때에 광적으로 웃습니다. 이전부터 웃는게 미치광이 같았다면, 웃음은 다른 목소리로 나와 착용자에게 방해가 됩니다.

외투, 꺼풀, 망토

기본 보너스: +1 PD (모험가); +2 PD (용사); +3 PD. (전설)

지하로 표범의 멍에 (일일): 완전 휴식마다 한 번, 이 외투를 입고 있는 동안, 당신은 당신의 정신을 지하로 표범의 그림자 형태로 앞서 보낼 수 있습니다. 이렇게 된 동안, 당신의 정신은 주변 지형을 배회하고, 당신은 다음 질문 중 하나에 대한 (용사: 질문 둘; 전설: 질문 셋) 답을 알게 됩니다 (GM이 선택합니다!):

- 이 지역에서 가장 큰 괴물이 무엇인가요?
- 우리가 이전에 흔적을 발견했던 적이 어디에 있나요?
- 공기에서 가장 안 좋은 냄새가 나는 곳은 어디인가요?
- 공기에서 가장 신선한 냄새가 나는 곳은 어디인가요?
- 깨끗한 물을 얻을 수 있는 가장 가까운 곳은 어디인가요?
- 매복하기 가장 좋은 곳은 어디인가요?

기벽: 연기하는 것처럼 숨고, 몰아치는 것처럼 말합니다.

허리띠, 칼띠, 킬트, 치마, 복대, 어깨띠

본래의 기본 보너스: 당신의 최대 원기를 이하와 같이 증가시킵니다: 1 (모험가); 2 (용사); 3. (전설)

새로운 선택적 기본 보너스: 이러한 유형의 도구의 기본 보너스를 이하와 같이 대체할 수 있습니다—등급에 따른 추가 원기를 받는 대신, 원기를 단 하나만 얻습니다. 하지만 이 원기를 사용해서 치유할 때, 당신이 회복하는 체력은 주사위를 굴리는 대신 도구의 등급에 따라 정해집니다: 20 hp (모험가); 50 hp (용사); 125 hp. (전설)

기사바퀴 현장 (총전 6+): 당신이 난쟁이라면, 전투의 시작에 인간 종족 능력 **빠른 전투 준비**를 사용할 수 있습니다. 당신이 인간이라면, 전투 동안 난쟁이 종족 능력 **이게 전부냐?**를 사용할 수 있습니다. 기벽: 절박한 상황에서도 놀라울 정도로 긍정적입니다.

빠른 전투 준비는 이하와 같습니다:
각 전투의 시작에, 우선권 굴림을 두 번 하고 원하는 결과를 선택합니다.

이게 전부냐?는 이하와 같습니다:
전투당 한 번, 적의 공격에 맞은 뒤 당신은 자유 행동으로 원기를 사용해 치유할 수 있습니다. 고조 주사위가 2 미만이라면 원기를 사용한 치유량은 절반이 됩니다. 다른 회복엔 평균 결과값을 사용할 수 있겠지만, 지금은 굴려야만 합니다!

참고로 이 능력은 그 공격이 당신의 체력을 0 이하로 떨어뜨렸다면 사용할 수 없습니다. 공격을 비웃고 회복하기 위해선 두 발로 서있어야 하겠죠.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

명령의 주화: 이 강력한 도구는 고대 난쟁이 주화로, 오랜 시간 동안 가장자리가 닳아 매끄러워졌습니다. 다른 사람이 당신에게서 이 주화를 자의로 받았을 때, 그 사람은 당신의 명령 하나에 복종해 종속됩니다. 당신은 동전을 쥐야만 하며, 그 사람도 이를 받아들여야만 합니다. 당신은, 예를 들어서, 이 주화로 대장장이에게 검을 사고 당신을 섬길 것을 요구할 수 없고, 여관에서 밤을 지내는데 주화를 사용하고 여관 주인에게 무언가 강요할 수도 없습니다. 당신은 주화를 별 특별하지 않은 뇌물, 선물, 공물, 빈자를 위한 자선금으로 사용할 수 있습니다.

일단 받아들여지면, 주화를 받은 사람은 자신이 당신의 한 번의 요청을 들어주도록 마법적인 종속 상태가 되었음을 알게되고, 이를 거부하거나 지체하면 녹은 금 속에 가라앉는 끔찍하고도 반복되는 악몽을 겪게 됩니다. 받은 사람은 주화의 소유권을 얻게 되지만, 요청을 완수할 때까지 주화를 사용할 수 없습니다.

발톱과 날개의 시대

1d6시대, 긴 수염들의 시대가
있었다면 분명 그 이후

괴물

녹색 꿈의 스프라이트

2x	8레벨	휘방꾼	신령
<p>우선권: +16</p> <p>꿈의 전사 +13 vs. MD—스프라이트가 대상의 꿈이나 악몽에서 환상의 맞수를 만들어내어 60 정신 피해를 줍니다; 대상에게 그 환상의 본질에 대해 묘사하도록 요청하고, 공격에 이하 효과 중 하나를 더합니다 (GMOI 선택하거나 1d4를 굴립니다)</p> <ol style="list-style-type: none"> 20 지속 독성 피해 (극복으로 끝납니다) +30 정신 피해 대상은 고정됩니다 (어려운 극복으로 끝납니다) 대상은 스프라이트의 다음 턴 시작까지 어지러워집니다. <p>사용 제한: 꿈그물에 얽혀들지 않은 대상에게만 사용할 수 있습니다.</p> <p>C: 꿈그물로 얽기 +13 vs. MD (근처 적 하나)—33 정신 피해, 그리고 대상은 백일몽에 빠져 항거불능 상태가 됩니다 (꿈에서 깨어나는 것 외에 다른 행동을 할 수 없고, 모든 방어에 -4를 받으며, 목숨 거두기에 취약해집니다); 대상은 꿈의 본질에 대해 묘사해야만 하며, 이는 대상의 가장 깊은 욕구나 공포로부터 발합니다; 대상은 꿈 속의 상황에 기반한 적절한 기능 시험을 통해 탈출할 수 있습니다 (탈출은 DC 30; 실패는 2d20 피해를 줍니다) 하나 이상의 인물이 꿈그물에 얽혀들면, 그들은 서로를 도울 수 있습니다; 자신의 것이 아닌 다른 이의 공포와 맞서는 것은 언제나 보다 쉽지만 (DC 25), 꿈에서 꿈으로 오고 가는데 1라운드가 필요합니다</p> <p>현실에 있는 인물은 얽혀든 희생자와 접촉하고 33 정신 피해를 받아 자의로 현실에서 다른 이의 꿈 속으로 들어갈 수 있습니다; 일반 극복 굴림을 해서 성공하면 인물은 꿈그물에 얽히고 아군의 꿈 속으로 향합니다; 실패하면, 꿈그물에 가로막혀 자신의 꿈을 꾸게 됩니다</p> <p>R: 녹룡의 꿈 +13 vs. PD (한 무리 내의 1d4+1 근처 또는 먼 거리 적)—50 정신 피해, 추가로 20 지속 독성 피해 (극복으로 끝납니다)</p> <p>사용 제한: 전투당 한 번</p> <p>사용 제한: 꿈그물에 얽혀들지 않은 대상에게만 사용할 수 있습니다.</p> <p>비행: 스프라이트는 완벽한 기민함과 엄청난 속도로 날입니다.</p> <p>독한 특수능력</p> <p>꿈결음: 스프라이트는 잠든 생물의 백일몽 속으로 들어가고, 그 꿈 속에서 보이는 현실 세계로 전이할 수 있습니다. 예를 들어, 인물이 자신의 고향 집의 꿈을 꾸면 스프라이트는 그 집으로 전이할 수 있습니다.</p> <p>집단 얽힘: 전투당 두 번, 스프라이트는 꿈그물로 얽기 공격을 단일 대상 대신 1d3 근처 적에 대해 사용할 수 있습니다.</p>			
AC 24	PD 18	MD 22	HP 250

능력

불한당 재능

독의 달인

당신은 **맹독 강타** 보너스 능력을 얻습니다. 당신은 또한 지속 독성 피해에 대한 극복에 +2 보너스를 얻습니다.

맹독 강타

근접 공격

상시

대상: 지속 독성 피해를 받고 있지 않는 적 하나

공격: 재주 + 레벨 vs. AC

맞춤: 무기 + 재주 피해, 그리고 당신의 공격 굴림값이 짝수였다면, 대상은 당신의 건강 보정치와 같은 지속 독성 피해를 (5레벨: 당신의 건강 보정치의 두 배와 같은 지속 독성 피해; 8레벨: 세 배) 받습니다. (극복으로 끝납니다)
빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 피해.

모험가 특기

당신은 **당신의 기세**를 소모해서 이미 독성 피해를 받고 있는 생물에게 이 공격을 사용할 수 있습니다. 그렇게 했다면, 당신은 굴림값이 홀수인지 짝수인지와 상관없이 성공적인 맞춤에 지속 독성 피해를 줍니다.

용사 특기

당신과 접전한 적이 당신이 가한 지속 피해에 대한 극복 굴림에 성공했을 경우, 당신은 **당신의 기세**를 소모해서 간섭 행동으로 **맹독 강타**를 할 수 있습니다.

마법 도구

반지

기본 보너스: 없음.

독소 변성의 반지 (충전 6+): 기벽부터 먼저 하죠: 당신은 낯설고, 심지어 위험하기까지 한 음식의 맛을 보려드립니다. 꽤 자주 원없이 하게 될겁니다. 그게 바로 도구의 능력이니깐요. 당신이 지속 독성 피해에 대한 극복 굴림에 성공할 때, 당신은 이하 이점 중 하나를 선택해 전투의 끝까지 얻습니다:

- 주문 또는 마법 도구 하나의 충전 굴림을 합니다.
- 자유 행동으로 한 번의 기본 공격을 합니다.
- 다른 상태 하나나 지속 피해 하나를 극복합니다.

재물 탐닉의 반지 (충전 16+): 짧은 행동으로, 고조 주사위를 1d3만큼 상승시킵니다. 전투의 끝까지, 당신의 진정한 마법 도구가 당신을 압도할 위험이 더 커집니다. 실제로, 당신은 당신의 매 턴 시작마다 일반 극복 굴림을 해야만 합니다. (11+) 실패하면, 당신은 자신의 턴에 우스꽝스럽거나 극적인 형태로 적절히 당신의 여러 마법 도구에 집중하게 되고, 그 동안 GM와 동료 플레이어들이 뭔가 그 차선책을 준비하게 될 겁니다. 당신의 마법 도구들은 (보통은) 당신을 죽이려들지 않습니다. 다만 무언가에 광적이죠. 기벽: 진정한 마법 도구의 관리에 매우 헌신하며, 도구들을 온전히 감각만을 통한 대화가 가능한 것처럼 대합니다.

신들의 시대

짐작컨데 d6시대

괴물

신의 그늘

2x	6레벨	시전자	신령
<p>우선권: +16</p> <p>천벌 +10 vs. AC—30 피해, 그리고 대상은 신의 그늘로부터 자유롭게 벗어납니다</p> <p>C: 문책의 기도 +10 vs. MD (1d3 근처 적)—20 신성 피해, 그리고 그 적이 이 전투에서 신의 그늘을 공격하거나 다른 방식으로 문책을 격발할 때마다, 그 적은 즉시 20 신성 피해를 받습니다; 이 효과는 전투의 끝까지 지속되며, <i>문책</i>은 여러 번 누적될 수 있습니다—즉, 세 번 이 주문에 맞은 적은 신의 그늘을 공격할 때마다 60 신성 피해를 받게 됩니다</p> <p>R: 신앙의 빛나는 광선 +10 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—40 신성 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 고정됩니다</p> <p><i>유령같은:</i> 신의 그늘은 역장 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 16+</i>를 갖습니다. 신의 그늘은 자신의 신의 진명을 공격자가 언급한 라운드 동안 이 방어 능력을 잃습니다. 신의 이름을 알아내기 위해선 조사, 모험, 기능 시험, 또는 표상 이득이 필요합니다.</p> <p><i>영역 통달:</i> 각 신의 그늘은 자신이 중속된 신격과 관련된 영역 하나에 통달해 있습니다. 이 통달 능력은 신의 그늘에게 특수 능력을 제공합니다.</p> <p><i>치유:</i> 전투당 한 번, 자유 행동으로, 근처 적이 원기를 사용해서 치유할 때, 신의 그늘 또는 그 아군 중 하나는 같은 양의 임시 체력을 얻습니다.</p> <p><i>정의/복수:</i> 전투당 한 번, 짧은 행동으로, 신의 그늘 또는 그 아군 중 하나는 자신의 다음 턴 시작까지 모든 빗맞춘 공격을 재공립할 수 있습니다.</p> <p><i>지식/전승:</i> 무작위 PC 하나를 선택합니다. 신의 그늘은 그 PC의 비밀스런 약점을 알게 됩니다. 정말 그러한 것이 없는 PC라면, 그 PC의 모든 마법 도구의 기백을 활성화시킵니다. 이는 PC에게 큰 문제가 될 것이며, GM에게는 고베 풀린 마법 도구들을 연기할 기회가 됩니다.</p> <p><i>삶/죽음:</i> 근처 적이 죽음 극복에 실패할 때마다, 신의 그늘은 자유 행동으로 <i>신앙의 빛나는 광선</i>을 시전할 수 있습니다.</p> <p><i>사랑/미:</i> <i>신앙의 빛나는 광선</i>으로 고정된 대상은, 고정되는 대신 혼란해집니다.</p> <p><i>보호/연대:</i> 전투당 한 번, 간섭 행동으로, 적이 신의 그늘이나 그 아군 중 하나를 공격할 때, 신의 그늘은 이 영역을 발현할 수 있습니다. 그 적에 의해 가해진 모든 피해는 또한 그 적에게도 가해집니다.</p> <p><i>힘:</i> 전투당 한 번, 짧은 행동으로, 신의 그늘은 이 라운드에 자신의 <i>천벌</i> 공격에 +4 보너스를 얻습니다.</p> <p><i>태양/산송장 대항:</i> <i>신앙의 빛나는 광선</i>은 이제 한 무리 내의 1d3 적을 맞춥니다.</p>			

환상/협잡: 전투당 한 번, 신의 그늘이 공격에 맞았을 때, 그 공격은 자동적으로 빗맞고 신의 그늘은 근처 아무 지점으로나 전이합니다.

전쟁/통솔: 전투당 한 번, 자신의 다음 턴 끝까지, 신의 그늘과 그 아군 모두는 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.

무료 발현: 성직자는 신의 그늘과 같은 전투에 있다면, 신의 그늘과 공유하는 영역 중 하나의 발현을 무료로 할 수 있습니다.

독한 특수능력
불경죄를 범하지 말라!: 신의 이름을 부르는 것은 *문책*의 기도를 격발시킵니다.

이중 통달: 신의 그늘은 두번째 영역을 통달합니다.

AC 20	PD 16	MD 20	HP 140
-------	-------	-------	--------

신성의 잔영

대형	10레벨	강적	신령
<p>우선권: +20</p> <p>휘둘러치는 타격 +15 vs. AC—75 신성 피해 순수 16+: 신성의 잔영은 즉시다른 대상에게 또 한 번의 휘둘러치는 타격 공격을 합니다. 빗맞춤: 30 신성 피해</p> <p>R: 고대존재들의 분노 (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—50 신성 피해</p> <p>조약한 기적: 신성의 잔영의 매 턴 시작에, d6을 굴립니다. 그 굴림값이 고조 주사위의 값 이하라면, 신성의 잔영은 짧은 행동으로 표에 따른 값을 적용합니다. 그 효과는 전투의 끝까지 지속되며, 중복되지 않고, 이후에 나오는 동일한 굴림값은 무시합니다.</p> <p>불경하다!: 신성의 잔영이 비틀거리거나 치명타 맞춤을 받았을 때, 그 타격을 가한 플레이어 인물은 4d10 신성 피해를 받습니다.</p> <p>진정한 불멸자: 신성의 잔영은 피해만으로는 죽지 않습니다. 신성의 잔영을 0 hp로 떨어뜨린 공격의 나머지 피해를 기록해두세요. 신성의 잔영은 그만큼의 날짜가 지난 뒤 다시 나타납니다. (예를 들어, 20 hp가 남은 잔영이 50 피해의 공격을 받으면, 나머지 피해는 30이므로 잔영은 한 달 뒤에 나타나게 됩니다) 잔영이 피해 외의 다른 피해로 죽으면, d100일 뒤에 다시 나타납니다. 잔영은 자신이 강제로 해체된 장소에서 행해지는 전설급 예식을 통해서만 완전히 제거될 수 있습니다. 대부분의 플레이어 인물의 일행은 이 사실을 아주 어려운 방법으로 알아낼 수 있습니다. 신성의 잔영은 모든 일에 대한 기억이 아주 조금만 남아있지만, 놀랍게도 자신을 일시적으로라도 쓰러뜨린 이들에 대해서는 그 원한을 떠올릴 수 있습니다.</p> <p>독한 특수능력 신성 고조자: 잔영은 과거에 자신이었던 존재와 연관된 힘의 장소에 있을 경우, 고조 주사위를 자신의 공격에 더할 수 있습니다.</p>			
AC 26	PD 24	MD 20	HP 430

고대존재들의 분노의 공격 보너스 및 대상 방어는 원문에도 표기되어 있지 않습니다.

조약한 기적표

이 선택지들을 참조해 직접 만들어보세요.

조약한 기적 (기아의 신): 1d6을 굴리세요

- 1 이하. 전투에는 아무 효과가 없지만, 한 달 내로 이 지역에 기아가 발생합니다.
2. 근처 모든 적은 허기로 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다; 이 효과는 또한 무언가를 먹음으로 끝낼 수 있습니다—누군가의 배낭에서 간식을 꺼내는 것은 일반 행동입니다)
3. 전투의 끝까지, 신성의 잔영 외의 비틀거리는 생물은 모든 공격에 취약해집니다.
4. 근처 모든 적은 허기의 송곳니에 휩쓸려, 4d10 피해를 받습니다.
5. 이 전투 후에, 주문과 마법 도구의 충전 굴림은 -5 불이익을 받습니다.
6. 모든 근처 적은 4d10 피해를 받고 1d3 원기를 잃습니다.

조약한 기적 (대양의 신): 1d6을 굴리세요

- 1 이하. 전투에는 아무 효과가 없지만, 이 지역에서 태어난 아이는 대양을 갈망하게 될 것입니다.
2. 대양이 보이는 곳에서 전투가 진행되고 있다면, 신성의 잔영은 전투의 끝까지 자신의 공격에 추가 d20을 굴리고, 원하는 결과값을 선택합니다.
3. 물살이 빠지면서, 고조 주사위가 매 라운드마다 증가하는 대신 1씩 감소합니다. 1에 도달하고 나면, 다시 원래대로 증가하기 시작합니다.
4. 전투의 끝까지, 신성의 잔영의 적이 원기를 사용해서 치유할 때마다, 신성의 잔영은 4d20만큼 치유합니다.
5. 전투의 끝까지, 신성의 잔영은 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.
6. 신성의 잔영의 각 적에게 6d10 신성 피해를 주거나, 가라앉은 배에 있었던 아무나에게 10d10 피해를 줍니다.

조약한 기적 (자연의 신): 1d6을 굴리세요

- 1 이하. 전투에는 아무 효과가 없지만, 주변 교외에 축복이 내려 다음 해까지 경악스럽고 부자연스러울 정도로 비옥해집니다.
2. 전장에 덩굴이 자라납니다. 남은 전투 동안, 지면을 걷는 생물들은 자신의 턴 시작에 일반 극복 굴림을 해야만 합니다 (11+); 실패하면, 그 턴 이동 행동을 잃습니다. 신성의 잔영은 영향받지 않습니다.
3. 남은 전투 동안, 생물은 필사적 저항 또는 죽음 극복에 실패하거나 죽을 때마다, 커다란 떡갈나무로 변합니다. (죽어가는 플레이어 인물은 여전히 살아있기는 하나, 죽음의 경계선에 있는 동안 나무로 변해있게 됩니다)
4. 돌과 흙이 쏟아져 날아와 근처 모든 적에게 4d10 피해를 줍니다.
5. 작지만 공격적인 셀 수 없는 수의 삼림 동물 무리가 구현화되어, 무작위 플레이어 인물 하나를 덮쳐 3d20 피해를 준 뒤 사라집니다.
6. 자연이 경련하여 지진을 일으킵니다; 잔영의 적들은 3d20 피해를 받고, 신성의 잔영의 다음 턴 시작까지 고조 주사위를 사용할 수 없게 됩니다.

조약한 기적 (전쟁의 신): 1d6을 굴리세요

- 1 이하. 전투에는 아무 효과가 없지만, 한 단 내로 이 지역에 분쟁이 발생합니다.
2. 공중에 마법의 검은 나타납니다. 전투의 끝까지, 검은 전장의 무작위 적을 +15 vs. AC로 공격하고 맞춤에 30 피해를 줍니다.
3. 남은 전투 동안, 신성의 잔영이 아닌 생물은 근접 공격을 할 때마다 2d10 신성 피해를 받습니다.
4. 끓어오르는 뜨거운 피가 빗발쳐 튀겨 모든 근처 적에게 4d10 피해를 줍니다.
5. 전투의 끝까지, 매 라운드 시작에, 신성의 자연이 아닌 무작위 전투원 하나를 선택합니다, 그 생물은 이 라운드 동안 자동적으로 혼란해집니다.
6. 전투의 끝까지, 전쟁의 신의 아군은 0 hp로 떨어졌을 때 죽지 않습니다. 이들은 0 hp인 동안 자신의 턴에 공격을 맞추는 일에 실패할 경우에만 죽게 됩니다!

이코르 흡혈귀

일반	12레벨	강적	산송장
<p>우선권: +18 취약: 신성</p> <p>찢어내는 주먹 +17 vs. AC (2회 공격)—50 피해 두 공격 모두 같은 대상에게 순수 16+로 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다.</p> <p>죽음의 손길 +17 vs. PD—80 피해 순수 11+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다. 이에 더불어, 대상은 사용횟수가 있는 아직 사용되지 않은 특징 (전투당 한 번 또는 일일 사용횟수가 있는 주문, 능력, 재능 등; 하지만 마법 도구 능력은 예외입니다) 하나를 선택해서 잃습니다.</p> <p>기괴한 재생: 이코르 흡혈귀는 매 라운드 시작에 4d12 hp를 재생하며, 그렇게 복구된 살결은 통제되지 않는 신성력으로 뒤틀립니다. 이코르 흡혈귀가 치유한 체력의 양을 기록해주세요. 흡혈귀가 50 hp를 치유할 때마다, 이상의 신성의 잔영이 가진 조약한 기적의 표 중 적절한 것에 따라 1d4를 굴립니다.</p> <p>물안개 형성: 이코르 흡혈귀는 0 hp로 떨어지면 물안개로 변해 떠나갑니다. 회복되면, 본래의 형상으로 돌아옵니다. 이코르 흡혈귀는 이코르를 (신의 피라고도 할 수 있습니다) 어떻게건 정화해내지 않으면 죽일 수 없습니다. (이에는 표상 관계 이득, 전설급 예식, 그리고 어쩌면 매우 어려운 기능 시험을 통해 충족할 수 있습니다)</p> <p>독한 특수능력 C: 흡혈귀의 강요 +17 vs. MD (적 하나; 이하를 참조하세요)—대상은 혼란해지고 취약해집니다 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 오직 근처 적이 흡혈귀를 공격하고 순수 1-5로 빗맞았을 때에만 자유 행동으로 사용가능.</p> <p>나를 숭배하라! 흡혈귀는 기괴한 재생을 이용해 180 hp를 치유했을 때, 근처 모든 적에게 자유 행동으로 흡혈귀의 강요 공격을 할 수 있습니다.</p>			
AC 28	PD 26	MD 22	HP 340

주문

7레벨 성직자 주문

신성의 개입

원거리 주문

특수: 당신은 이 주문을 레벨당 한 번만 시전할 수 있습니다. 당신은 또한 살아가는 동안 이 주문을 시전한 횟수 또한 기록해두어야 합니다.

효과: 당신이 이 주문을 시전할 때, 당신이 보유한 성직자 영역 하나당 1d6을 굴립니다. (원한다면 가장 관심이 가는 영역부터 굴릴 수도 있습니다) 5 또는 6을 내면, 당신이 섬기는 신격이 그 영역을 통해 개입해 그 영역에 기반한 기적적이고도 경탄스러운 무언가가 발생합니다. 5는 그 기적에 대가, 반동, 또는 무언가 다른 부작용이 뒤따른다는 의미입니다. 6에는 신격의 방식이 깔끔했던 덕에 질서의 균형에 영향을 주지 않은 것입니다.

5 또는 6을 내지 못했다면, 두가지 선택지가 있습니다. 첫번째는 이 주문을 같은 레벨의 다른 성직자 주문으로 (미리 준비하지 않았던 것이라도 괜찮습니다) 대체하여, 대신 그 주문을 시전하는 것입니다. 이는 여전히 살아가는 동안의 **신성의 개입** 주문의 시전한 횟수에 포함됩니다. 두번째는 **신성의 개입**을 포기하는 것입니다. 아무 일도 일어나지 않지만, 주문과 시전에 사용된 행동은 사라집니다. 하지만 이는 살아가는 동안의 시전한 횟수에 포함되지 않습니다.

신성한 개입의 형태와 범위는 당신과 GM에게 달려있습니다. 신들은 보통 나쁜 녀석들을 직접 두들겨주려 개입하지는 않습니다. 개입은 당신이 이겨낼 수 없는 상황에서 벗어나게 하거나, 당신이 상대에게 우위를 차지할 수 있도록 중요한 단서나 이점을 제공하기 위함입니다. **신성의 개입**은 또한 자연 재해나 전투 외적인 위협에서도 도움을 줄 수도 있습니다. 화산 분출을 멈추거나 역병이 퍼진 도시 전체를 치료해야 할 때, 당신에게 필요한 것이 바로 이 주문입니다. 그 효과는 언제나 당신이 발견시킨 영역과 관련되어 있습니다. 예를 들어, 당신이 야만과 관련된 표상을 쓰러뜨리기 위해 힘쓰고 있다고 해봅시다. 당신이 전쟁의 **신성의 개입**을 받으면, 당신의 군대가 모든 역경에도 불구하고 전투에서 승리하게 되거나 야만인 무리에 내분을 일으킬 수 있을 것입니다. 그런데 만약 보호의 **신성의 개입**이라면, 땅에 폭발을 일으켜 벽을 만들어서 그 표상의 군단의 경로를 막을 수도 있겠죠.

신성의 개입은 죽은 이를 살려내지 못하며, 가능하다라도 영구적으로는 불가능합니다. 사후의 영혼이 한 번의 싸움을 하도록 할 수는 있을 것입니다.

사용 제한: 소성과 마찬가지로, 이 주문은 그 대가를 당신에게서 취해갑니다.

당신이 이 주문을 처음으로 시전할 때는, 일반 행동으로 재빨리 시전할 수 있습니다.

두번째로 시전할 때는, 당신의 체력과 일일 능력/주문의 절반을 소모해야 합니다. 당신은 또한 어떤 식으로건 영구적인 흔적이나 변화를 겪게 됩니다. 무언가 신성의 특징을 갖게 되거나, 당신이 섬기는 신의 성표와 같은 흔적이 남거나, 어쩌면 당신에게 흘러들어 온 힘에 의해 뒤틀림이 남게 되거나 어딘가 망가질 수도 있습니다.

세번째로 시전할 때는, 당신은 이렇게 개입을 형성하는데 사용된 영역을 영구적으로 잃게 됩니다. 모든 주문을 잃고, 오직 적은 체력만이 남습니다. 아, 그리고 당신이 섬기는 신격의 모든 적들이 곧바로 당신의 정확한 위치를 알게됩니다.

네번째로 시전할 때는, 당신이 그 영역을 잃게 될 뿐만 아니라, 당신의 신을 섬기는 다른 모든 성직자들도 그렇게 됩니다. 이 연결을 복구하는 데에는 전설급 모험이 필요합니다. 그리고 또 다시 남은 주문을 모조리 잃고 오직 적은 체력만을 남기고 쓰러지는데, 당신은 모든 적에게 당신의 위치와 약점을 알리게 됩니다.

다섯번째로 시전할 때는, 당신이 스스로 자신의 영혼을 완전히 태워 소멸시켜버립니다. 필멸자는 이런 식으로 신들의 힘에 노출되어도 관참은 존재가 아닙니다.

9레벨 주문: 당신은 (5 대신) 3-4에 대가가 따르는 개입을, (6 대신) 5-6에 깔끔한 개입을 받습니다.

불타오르는 유성의 시대

d6시대

괴물

흡고블린 기술 사냥꾼

2x	5레벨	일반병	인간형
<p>우선권: +11</p> <p>허접스런 별철 검 +11 vs. AC—32 피해</p> <p>R: 과충전된 블래스터 +10 vs. PD (근처 대상 하나, 또는 -2 불이익으로 먼 거리 대상 하나)—25 화염 피해, 그리고 15 지속 화염 피해</p> <p><i>무작위 도구장치:</i> 기술 사냥꾼의 턴 시작에, d8을 굴려 이 턴에 어떤 도구장치를 사용할 수 있는지 봅니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>어렵소:</i> 도구장치가 폭발합니다. 흡고블린은 2d6 피해를 받습니다. 이 턴에는 아무 것도 없습니다. <i>거의 다 됐는데:</i> 흡고블린은 도구장치를 작동시키지 못했습니다. 이동 행동을 소모하면 이 표에 따라 재공림을 할 수 있습니다. <i>별철이 번쩍:</i> 이 라운드에 허접스런 별철 검 공격은 AC 대신 PD를 대상으로 합니다. <i>제트팩:</i> 흡고블린은 이 라운드에 날 수 있습니다. <i>수류탄:</i> 흡고블린은 이 라운드에 이하 공격을 할 수 있습니다. C: 수류탄 투척 +10 vs. PD (한 무리 내의 근처 적 최대 셋까지)—30 화염 피해, 그리고 대상과 접전한 기술 사냥꾼의 각 아군에게 10 화염 피해 <i>홀로셀:</i> 기술 사냥꾼이 자신의 거울상 둘을 투영합니다. 이 라운드에 기술 사냥꾼에 대한 모든 공격은 50% 확률로 빗맞습니다; 빗맞은 공격은 거울상을 제거합니다. <i>블래스터 과부하:</i> 흡고블린은 이 라운드에 1d4회의 블래스터 공격을 할 수 있지만, 고조 주사위 값 이하의 순수 공격 굴림값이 나오면, 블래스터가 폭발해서 남은 모든 공격이 취소되며, 흡고블린은 3d6 피해를 받고 최소한 전투의 끝까지는 블래스터가 꺼집니다. <p>독한 특수능력 별철 방호복: 기술 사냥꾼이 전투 중에 있을 때, 다른 흡고블린은 자신의 완전 무장 능력을 AC 뿐만 아니라 PD를 대상으로 하는 공격에도 사용할 수 있습니다.</p>			
AC 23	PD 19	MD 18	HP 124

흡고블린의 완전 무장 능력은 이하와 같습니다:
무리 능력: 전투 내의 흡고블린 둘마다 (반올림, 조무래기 무시), 그 중 하나는 전투당 한 번 자유 행동으로 완전 무장을 사용할 수 있습니다.
완전 무장 (무리): AC에 대한 맞춤의 모든 피해를 무시합니다. (대성공은 불가능합니다)

보안 로봇 (일명 마법봉 골렘)

일반	7레벨	공수	구조물
<p>우선권: +13</p> <p>자동화 억제 시스템 +12 vs. AC—20 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다)</p> <p>R: 2연장 총격포 +12 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—20 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다. 순수 짝수 빗맞춤: 보안 로봇은 첫 대상 주변의 다른 대상에 대해 또 한 번의 2연장 총격포 공격을 할 수 있습니다. <i>비살상:</i> 2연장 총격포 공격으로 0 hp로 떨어진 대상은 죽지 않고 의식불명 상태가 됩니다.</p> <p><i>사실 허가:</i> 보안 로봇이 비틀거릴 때, 2연장 총격포를 이하 공격으로 대체합니다: R: 4연장 블래스터 +12 vs. PD (2회 공격)—15 화염 피해 순수 짝수 빗맞춤: 다른 대상에게 또 한 번의 4연장 블래스터 공격을 하되, 매 회 5 피해씩을 감소시킵니다. <i>같은 대상에게 2회 모두 맞춤:</i> 10 지속 화염 피해 (극복으로 끝납니다)</p> <p><i>떠오름:</i> 보안 로봇은 완벽에 가까운 민첩성을 보이며 지면 주변에서 날 수 있고, 접전중지 시도에 +5 보너스를 얻습니다.</p> <p>독한 특수능력 역장 투영기: 로봇이 자신의 원거리 공격을 빗맞추면, 원거리 피해 저항 16+를 얻습니다.</p> <p><i>알파 타격 상태:</i> 로봇은 사실 허가를 받은 채 전투를 시작합니다.</p>			
AC 23	PD 18	MD 20	HP 120

별의 젤리

일반	6레벨	조무래기	이형체
<p>우선권: +6 취약: 화염</p> <p>부그룩 점액 +11 vs. AC-10 부식 피해</p> <p>합쳐짐: 이동 행동으로, 별의 젤리는 여럿이 합쳐져 이전에 별의 젤리에게 패배한 생물의 복제를 만들어 낼 수 있습니다. ('이전에'라는 의미는, 언제건 보지 못한 때라는 뜻입니다. 즉, 거의 대부분의 생물이 가능하단거죠!) 별의 젤리들의 총 체력을 합쳐 이렇게 새로 생겨난 생물의 체력으로 삼습니다. (예를 들어, 20 hp의 별의 젤리 셋이 합쳐져서 만들어진 버그베어는 60 hp입니다) 복제된 생물의 체력은 그 "원본"이 되는 생물의 체력의 10% 범위 내어야 합니다. (20 hp의 별의 젤리 셋은 55 hp의 버그베어는 복제할 수 있지만 160 hp의 에틴은 복제할 수 없습니다)</p> <p>합쳐진 생물이 죽으면, 그 생물을 만드는데 쓰였던 수의 절반만큼의 20 hp의 젤리로 나누어집니다. 젤리 점액들은 합쳐지기 위해 서로 접해있어야 합니다.</p> <p>태워버려야 해!: 별의 젤리는 화염 피해로만 완전히 죽을 수 있습니다. 다른 형태의 피해로는 1 hp까지만 줄여줄 수 있고, 이 1 hp까지 가해지고 남은 피해는 일반적인 조무래기처럼 무리 내의 다른 조무래기에게 넘어갑니다. (예를 들어, 20 hp의 젤리가 30 피해를 받으면, 1 hp까지만 줄여주고 11 피해는 무리 내 다음 젤리에게 가해집니다)</p>			
AC 20	PD 22	MD 16	HP 20

종족

우주 선단 탐험가

+2 지능 또는 +2 재주

우주 선단 생존용 허리띠 (종족 능력)

당신의 허리띠에는 여러 기술적인 도구장치—반중력 추진기, 협광선 통신 투영기, 홀로셀 등—가 다양하게 탑재되어 있습니다. 당신은 이러한 도구장치를 통해 기능성 주문의 마법적이지 않은 형태를 전투 또는 장면당 한 번 시전할 수 있습니다. 당신은 이 주문을 당신의 레벨 또는 1 낮은 레벨로 시전할 수 있습니다. 효과를 끌어내기 위해선 지능 시험을 해야 하며, 원하는 효과에 따라, DC가 달라집니다:

깃털낙하: DC 15
자가 변장, 통로 억제: DC 20
“도구와의 대화”, 부유, 전언: DC 25
수중 호흡, 점술: DC 30

시험에 실패하면, 당신은 그 “주문”의 시전에 실패하며, 전투 또는 장면의 끝까지 당신의 생존용 허리띠를 다시 사용할 수 없게 됩니다.

모험가 특기

당신은 하루에 한 번 마법사 주문 **차폐**를 시전할 수 있습니다.

용사 특기

당신은 당신의 **우주 선단 생존용 허리띠**를 전투 또는 장면당 두 번 사용할 수 있습니다.

전설 특기

당신은 하루에 한 번 마법사 주문 **비행**을 시전할 수 있습니다.

허리띠에 대해서: **도구와의 대화**의 기술적인 형태는 당신이 마법 도구와 대화를 할 수 있게 되는 것이 아닙니다. 당신은 물체의 물질적 구성을 분석하고, 숨겨진 포렌식 흔적을 감시하는 식으로 **도구와의 대화** 주문으로 얻을 수 있는 것과 대략 같은 정보를 얻게 되지요. (허리띠는 소유자의 유전자 인증이 필요하므로, 다른 사람이 사용할 수 없습니다; 또한 아주 독창적인 잠금해제 기술이나 엄청난 힘이 있지 않은 한 허리띠에 익숙치 않은 사람이 벗겨내는 것 또한 거의 불가능합니다)

우주 선단 탐험가가 우주 선단 생존용 허리띠로 시전할 수 있는 마법사 주문은 이하와 같습니다:

가능성 1레벨: 깃털 낙하
접전 주문
일일
자유 행동으로 시전

효과: 당신이 이 주문을 시전할 때, 이는 당신의 추락을 붙잡아 바람을 타고 지면에 한 두 라운드 지나 내려오도록 합니다.

3레벨 주문: 당신은 이제 근처 아군 하나를 이 주문의 대상으로 할 수 있습니다.

5레벨 주문: 당신은 이제 근처 생물 최대 둘까지를 이 주문의 대상으로 할 수 있습니다.

7레벨 주문: 당신은 이제 근처 생물 최대 다섯까지를 이 주문의 대상으로 할 수 있습니다.

9레벨 주문: 당신은 대상이 어디 내려올 지를, 빠르게 바람을 타는 깃털처럼 조종할 수 있습니다.

가능성 1레벨: 자가 변장
접전 주문
일일

효과: 이 주문은 당신에게 10분간 지속되는 효과적인 마법적 변장을 제공해, 정체가 드러남을 피하려는 기능 시험을 한 단계 쉽게 해줍니다.

일반적이었다면 쉬워지며, 어렵다면 일반적이 되며, 말도 안되게 어렵다면 어려운 일이 됩니다. 이 주문은 오직 당신의 일반적인 외형에만 영향을 미치며, 그 크기는 바꿀 수 없습니다. 다른

사람이나 다른 종족의 유전적 특징 뒤에 당신의 특징을 숨길 수 있습니다. 변장을 특정한 생물을 가장하기 위해 사용하면 그 효율이 (-2에서 -5 불이익) 떨어집니다.

3레벨 주문: 주문이 1시간 동안 지속됩니다.

5레벨 주문: 주문은 또한 냄새도 제공합니다; 모든 시험에 +2 보너스.

7레벨 주문: 주문은 또한 발음 구성이나 대강의 버릇도 처리합니다; 모든 시험에 +4 보너스.

9레벨 주문: 당신은 이제 아군 하나를 주문의 대상으로 할 수 있습니다; 당신은 또한 이제 한 번에 최대 둘까지의 생물에 이를 사용할 수 있습니다.

가능성 1레벨: 통로 억제
원거리 주문
일일

효과: 당신은 이 주문을 문에 시전할 수 있습니다. 10분간, 모험가 등급의 생물은 그 문을 통과할 수 없습니다. 용사 등급 생물은 이를 뚫어낼 수 있는데, 매 시도는 시전자에게 뚫림에 저항하고 주문이 계속해서 이어질 수 있도록 하는 DC 20의 지능 기능 시험을 (적절한 배경을 포함해) 요구합니다.

3레벨 주문: 주문은 이제 한 시간 동안 유지됩니다. 모험가 등급의 생물은 문을 열기에 곤란해집니다. 용사 등급의 생물은 주문시전자가 DC 20의 기능 시험에 세 번 실패하면 문을 뚫어내거나 파괴할 수 있습니다. 전설 등급의 생물은 방금 부순 문에 마법이 걸려 있었다는 것을 알아차립니다.

5레벨 주문: 용사 등급의 생물은 문을 강제로 여는데 몇 분이 걸립니다. 전설 등급의 생물은 주문시전자가 DC 25의 기능 시험에 세 번 실패하면 문을 강제로 열 수 있습니다.

7레벨 주문: 용사 등급의 생물은 문을 여는데 최대 한 시간 가량을 곤란을 겪습니다. 전설 등급의 생물은 주문시전자가 DC 25의 기능 시험에 세 번 실패하면 문을 강제로 열 수 있습니다.

9레벨 주문: 용사 등급의 생물은 들어올 수 없습니다. 전설 등급의 생물은 한 시간 동안은 들어오지 못합니다.

가능성 3레벨: 도구와의 대화
접전 주문
일일

짧은 행동으로 시전

효과: 짧고, 정신 대 정신으로, 당신이나 당신의 아군이 소유한 물건과 접촉해 대화합니다. 도구의 능력이 소모되었다면, 도구의 주인은 무료 능력 충전 굴림을 합니다.

5레벨 주문: 당신은 더 이상 물건과 접촉할 필요는 없으며, 근처에만 있으면 됩니다.

7레벨 주문: 도구의 주인은 도구 충전 굴림에 +2 보너스를 얻습니다.

9레벨 주문: 도구 충전 굴림이 실패했다면, 당신은 이 주문을 유지합니다. 다만, 도구는 다음 완전 휴식까지는 당신에게 말하지 않을 것입니다.

기능성 3레벨: 부유
원거리 주문
일일

효과: 전투의 끝까지, 당신은 이동 행동을 사용해 허공 속에서 똑바로 떠오르거나 똑바로 가라앉을 수 있습니다. 이 주문만으로 횡적으로 이동할 수는 없습니다. 위 또는 아래 방향의 이동은 당신의 일반 이동의 절반 속도입니다. 부유 중인 동안, 당신은 당신의 공격에 -2 불이익을 받으며, 당신에 대한 공격에 취약해집니다.

5레벨 주문: 당신은 이제 당신 스스로 대신 근처 협조적인 아군에게 이 주문을 시전할 수 있습니다.

7레벨 주문: 당신은 이제 이 주문을 짧은 행동으로 시전할 수 있으며, 주문은 이제 대상 둘에게 영향을 줄 수 있습니다.

9레벨 주문: 주문은 이제 대상 다섯에게 영향을 줄 수 있습니다.

기능성 3레벨: 전언
접전 주문
일일

효과: 당신은 한 두 문장으로 된 소식을 당신이 알려 지난 주에 만난 다른 사람에게 보냅니다. 당신이 볼 수 있는 사람에게 소식을 보내는 것은 언제나 쉽습니다. 당신이 볼 수 없는 사람에게 소식을 보내는 것은 당신이나 수신자의 환경 중 높은 쪽에 대한, 지능을 이용한 기능 시험을 요구합니다.

당신이 소식을 보낼 수 있는 최대 거리는 주문의 레벨에 기반합니다.

3레벨 주문: 거의 도시 절반을 가로질러서.

5레벨 주문: 도시 전체와 교외 약간에.

7레벨 주문: 서로 가까운 거리에 있는 두 도시간에.

9레벨 주문: 아무 도시에서 다른 아무 도시로, 또는 바다를 가로질러서.

기능성 5레벨: 수중 호흡
접전 주문
일일

짧은 행동으로 시전

효과: 당신은 남은 전투 동안 (또는 대략 5분간) 수면 아래서 숨을 쉴 수 있습니다. 당신은 주문의 마법이 끝나려 하기까지 몇 라운드 남았을 때 그것을 깨닫게 됩니다.

7레벨 주문: 당신과 1d4 +2 근처 아군은 이 전투에서 수면 아래서 숨을 쉴 수 있습니다.

9레벨 주문: 주문은 당신과 1d6 +2 근처 아군에게 4d6 시간 동안 영향을 줍니다.

기능성 7레벨: 점술
원거리 주문
일일

효과: 당신은 당신이 얻을 수 없을 정보를 얻기 위해 이 주문을 사용할 수 있으며, 타인의 삶에 짧은 시간 동안, 한 번에 10분이 안되도록 접속하게 됩니다. 어떤 영역은 GM의 재량에 따라 보호될 수도 있습니다. 당신은 당신이 염탐하고 싶은 사람과 지난 달에는 접촉했어야만 하며, 9레벨에 이르는 지난 해까지가 됩니다.

하나의 일반 행동으로써의 점술은 그리 큰 결과를 일구어내지 못합니다. 점술에 집중하는 동안 점술용 물그릇이나 점술용 수정구와 같은 도구를 더하는 것이 더욱 잘 될 것입니다.

마법사 3레벨 주문: 차폐
접전 주문
전투 후 11+로 충전
자유 행동으로 시전; AC에 대한 공격이 당신을
맞췄을 때

효과: 공격자는 그 공격을 재굴림해야 합니다;
당신은 새로운 결과를 받아들여야 합니다.
3레벨 주문: 당신은 재굴림된 공격에 대해 +2 AC
보너스를 얻습니다.

5레벨 주문: 당신은 또한 당신의 신체 방어를
대상으로 하는 공격에 대해서도 주문을 사용할 수
있습니다; 이려면 AC를 PD로 대체하세요.

7레벨 주문: 재굴림된 공격에 대한 AC/PD의
보너스가 +4로 증가합니다.

9레벨 주문: 재굴림된 공격에 대한 AC/PD의
보너스가 +6으로 증가합니다.

마법사 7레벨 주문: 비행
원거리 주문
일일

대상: 당신 또는 근처 아군 하나
효과: 대상은 전투의 끝까지 (또는 5분간) 날 수
있습니다. 당신의 속도는 그리 늘지 않아도, 3차원
공간에서 움직일 수 있습니다.

9레벨 주문: 당신이 주문을 시전할 때, 하나를
선택할 수 있습니다: 효과는 한시간 동안
지속됩니다; 또는 당신은 일반 지속시간으로 1d4
+1 생물을 대상으로 할 수 있습니다.

도구

이상 괴물들의 장비 및 구성품은 본래의 주인과
분리되었을 때 오래 가지 못할 것이라 제안하고
싶습니다. 달리 말하면, 좀 더 오래 가지만
(GM이) 사려깊게 다뤄야 하는 전리품도 있다는
의미죠.

이 도구들은 엄밀히 말해 *마법적*인 것은 아니므로,
인물의 마법 도구 제한에 포함되지도, 기벽을
갖지도 않습니다. 하지만 PC의 삶을 불타오르는
유성의 시대와 관련된 커다란 골칫거리로
복잡하게 해도 문제 없습니다. 완벽한 상태의 별철
칼날은 엄청난 관심을 끌테니까요.

에너지 블래스터: 표준 우주 선단 에너지
블래스터는 PD를 대상으로 하는 원거리 무기로,
맞춤에 레벨당 1d10 화염 피해를 주며, 추가로
전투 내에서 같은 대상을 두번째로 맞췄을 때
등급당 5 지속 화염 피해를 줍니다. 전투 후에,
d20을 굴리세요; 굴림값이 전투가 끝날 때의 고조
주사위의 값 이하라면, 블래스터의 내부 동력원이
고갈된 것입니다. 동력을 충전할 방법을
찾는다면, 앞으로의 경로는 특정 표상이나 우주
항구, 미쳐버린 금속 주검 같은 특별한 NPC를
향할 것입니다. 블래스터는 좋은 물건이지만,
영원하지는 못합니다.

별철 검: 순수 별철 칼날은 엄밀히 따져 마법
도구가 아닙니다. 공격과 피해에 일반적인 +1
보너스를 (또는 +2, 정말 잘 만들어진 물건이라면
+3) 주긴하지만, 이것은 그 놀라울 정도의
예리함과 탄력성 덕이지 마법적 속성 때문이
아닙니다. 이는 별철, 이 시대에 지상으로 떨어진
도자기 같은 외계 금속으로 만들어졌습니다. 별철
검을 제련하는 것은 실전된 연금술적인 기법을
요구하며, 따라 이러한 종류의 새로운 검은 더
이상 만들어질 수 없습니다. 허나 이미 만들어진
검은 파괴할 수 없는 것이나 마찬가지입니다.

정지장 포드: 이 계란 모양의 포드는 예시용
주머니 크기부터 인간에게 적절한 크기의
수면실이나 용을 수용할 수 있을 정도로 큰 것까지
그 크기가 다양합니다. 하지만 그 용도는 모두
같은데, 포드를 닫으면 내부의 모든 것은 정지된
상태로 시간의 참화로부터 보호받게 됩니다.
포드에는 내부 축전기가 있지만 충전 상태를
유지하기 위해선 외부 동력에 연결되어 있어야
합니다. 그렇지 않으면 충전을 위해 몇십년마다
포드가 자동으로 열립니다. 포드는 특정 시간이
지나면 열리도록 설정할 수도 있는데, 내부에서는
열 수 없습니다. 포드는 한 번 닫히면 파괴하기가
불가능에 가깝습니다. 이는 장치 내부의 시간이
동결되는 것에 대한 부작용입니다.

탑들의 시대

1d8시대

괴물

어둠의 전령

대형	7레벨	우두머리	신령
<p>우선권: +13</p> <p>조용한 그림자의 발톱 +13 vs. AC (2회 공격)—25 피해 <i>어둠이 그대를 취하노라!</i>: 두 공격이 같은 대상에게 모두 맞았다면, 그 적은 10 지속 냉기 피해를 받습니다. (극복으로 끝납니다)</p> <p>C: 얼음같은 그림자의 망토 +13 vs. PD (1d3+1 근처적)—30 냉기 피해, 그리고 10 지속 냉기 피해 (극복으로 끝납니다)</p> <p>R: 어둠의 덩굴손 +13 vs. PD (1d3+1 전령의 아군과 접전한 근처 또는 먼 거리 적)—맞춤에, 대상 그리고 대상과 접전한 전령의 아군 하나는 10 지속 냉기 피해를 받고 (극복으로 끝납니다), 전령의 그 아군은 즉시 -2 불이익을 받고 자유 행동으로 대상에게 기본 공격을 할 수 있습니다.</p> <p><i>어둠의 존재</i>: 지속 냉기 피해를 받고 있는 생물은 어둠의 전령을 대상으로 할 때 50% 확률로 빗맞춥니다.</p>			
AC 21	PD 19	MD 20	HP 200

검 묘기꾼

일반	5레벨	강적	구조물
<p>우선권: +10</p> <p>선회하는 검 +10 vs. AC—15 피해 <i>순수 16+</i>: 검 묘기꾼은 자유 행동으로 자신과 접전한 다른 적에게 선회하는 검 공격을 할 수 있습니다. 적절한 대상이 없다면, 검 묘기꾼은 1d10 hp를 회복합니다.</p> <p>R: 검 투척 +12 vs. AC (근처 적 하나, 또는 -2 불이익에 먼 거리 적 하나)—20 피해, 검 묘기꾼은 영원히 1회의 선회하는 검 공격을 잃습니다 (최소 하나까지)</p> <p>선회 가속!: 검 묘기꾼은 비틀거릴 때, 또 한 번의 선회하는 검 공격을 얻습니다.</p> <p>선회 쾌속!: 고조 주사위가 짝수에 도달할 때마다, 검 묘기꾼은 또 한 번의 선회하는 검 공격을 얻습니다.</p> <p>독한 특수능력 회전 돌격: 전투당 한 번, 검 묘기꾼은 두 번의 이동 행동을 할 수 있으며, 그 라운드에 가한 자신의 모든 공격에 고조 주사위를 더합니다.</p> <p>죽음의 개화: 검 묘기꾼은 죽을 때, 즉시 자신이 할 수 있는 선회하는 검 1회당 1회의 검 투척 공격을 합니다.</p>			
AC 22	PD 18	MD 14	HP 64

종족

부정자

+2 근력 또는 +2 매력

흡성 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신이 원기를 사용해 치유할 때, 당신은 이 능력을 자유 행동으로 활성화할 수 있습니다. 근처 무작위 적 하나는 1d4 x 당신의 레벨과 같은 hp를 잃고, 당신은 원기를 통한 치유량에 더불어 그만큼의 절반과 같은 hp를 획득합니다. 이 피해로는 적을 죽일 수 없습니다; 0 hp로 떨어지려 하면, 대신 1 hp로 떨어집니다.

모험가 특기

당신이 공격으로 조무래기가 아닌 적을 0 hp로 떨어뜨렸을 때, 가장 가까운 근처 당신보다 체력이 적고 비틀거리는 적은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다.

용사 특기

당신이 흡성을 사용할 때, 당신의 다음 공격 굴림에 +4 보너스를, 또는 만약 흡성으로 적이 1 hp로 떨어졌다면 +2 보너스를 얻습니다.

전설 특기

매 전투에서 당신이 첫번째로 맞춘 적은 자신의 다음 d20 굴림을 두 번 굴리고 더 낮은 결과값을 선택해야만 합니다.

주문 및 능력

공통 특기

비밀 학파 기법

당신은 지난 시대에 실전된 비밀의 기법을 배웠습니다. 당신의 주문이 아닌 능력 중에서 이 비밀 기법의 혜택을 볼 한 가지를 선택하세요. 전투당 한 번, 고조 주사위가 2+일 때, 당신은 이 비밀 기법을 실행할 수 있습니다.

이 보너스 효과는 대부분 묘사적인 부분에 대한 것입니다—항상 추가 피해를 주거나 특정 상황에서 상태 효과를 부여하거나 할 수는 없습니다. 하지만 미리 좋은 이야기를 마련해두면 GM이 관대해지도록 장려할 수 있습니다: 캠페인 줄거리에서 주요 악역이 두터운 중갑을 걸친 공포 기사라면, 실전된 기법인 *갑옷꺼기 당량검 일격*을 찾아내었다 하는 것은 아주 좋은 생각이겠죠.

투사의 *막 울리기*로 예를 들어봅시다. 이를 *운명을 꺾는 일격*이란 이름으로 실행하면, 적의 행운을 꺾어내서 불운의 저주를 유발할 수 있을 것입니다. *긴 수염의 정밀한 곡괭이*질이라면, 당신에게 난쟁이와 관련된 표상과의 관계 굴림을 시켜서 5 또는 6이 나오면 모든 주사위의 치명타 범위를 1만큼 확장시킬 수도 있습니다. *천상의 심판*이라면요? 당신의 검에 신성한 빛으로 불이 붙어, 다음 치명타 맞춤이 *신성* 피해를 주겠지요.

이런 식으로 서사와 규칙을 연관짓는 규칙에 있어서, GM과 함께 협력해서 무언가 좋은 생각을 이어오게 하지만 너무 강력하진 않은 무언가가 나오도록 해보세요. 비밀 기법을 산송장 무기 달인에게서 배우거나, 꿈 속에 나온 죽은 할머니에게서 배워 강대한 악역을 쓰러뜨리는데 사용하는 건 멋지지만, 그런 비밀 무기를 기본 공격처럼 쓰는건 좀 그렇지 않을까요.

5레벨 성직자 주문

계시의 빛

원거리 주문

일일

특수: 당신은 이 주문을 집중 또는 광역으로 시전할 수 있습니다.

대상: (집중) 근처 적 하나, 또는 (광역) 근처 적 최대 셋까지

공격: 통찰 + 레벨 vs. MD

맞춤: 집중으로 시전되었다면, 6d10 + 통찰 신성 피해, 그리고 10 지속 신성 피해를 줍니다.

(극복으로 끝납니다) 당신은 즉시 그 적에게 짧은 질문을 하고, 그 적은 0 hp로 떨어지지 않은 한 그에 응해 진실된 대답을 시인합니다. (보통 한 두 단어보다 많이 말할 수는 없습니다) 대상이 지속 신성 피해에 대한 극복 굴림에 실패할 때마다 당신은 다른 질문을 할 수 있습니다.

광역으로 시전되었다면, 4d10 + 통찰 신성 피해를 주고, 대상은 전투의 끝까지 가시 상태가 됩니다. 당신은 대상을 볼 필요 없이 (대상은 투명해지거나 숨을 수도 있습니다), 그 존재와 대략의 위치를 알 수 있습니다. (“나는 나와 제단 사이의 투명한 생물을 대상으로 하겠어요” 또는 “나는 수풀에 방금 숨은 안개비 암살자들을 대상으로 하겠어요” 같은 식입니다)

빛맞춤: 집중으로 시전되었다면, 한가지 질문을 합니다; 대상은 진실된 대답을 하면 절반 피해를 받고, 거짓된 답을 하거나 답변을 거부하면 온전한 피해를 받습니다. 광역으로 시전되었다면, 다른 효과는 없이 절반 피해만을 줍니다.

7레벨 주문: 9d10/6d10, 15 지속 신성 피해

9레벨 주문: 12d10/9d10, 20 지속 신성 피해

용사 특기

단일 대상에게 시전할 때, 당신은 지속 피해 효과를 포기할 수 있습니다. 그렇게 하면, 질문에 대답해야 하는 지속 강요 효과를 제거하는 극복은 어려워집니다. (16+)

전설 특기

당신은 이제 라운드당 한 번, 짧은 행동으로 근처 아무 적에게 지속 피해 효과를 옮길 수 있습니다.

게임마스터에게

계시의 빛은 적절한 소통을 위해서는 언어적인 능력을 요구하는 것 같을 수도 있습니다. 하지만 주문의 대상이 마법적인 수단을 통해, 이후로는 그 언어로 다시는 말 할 수 없게 되더라도, 이해할 수 있는 언어나 방식으로 소통할 수 있게 되었다고 치는 것도 재미있는 방법입니다.

마법 도구

무기

기본 보너스: 이 무기를 사용할 때 공격 및 피해에: +1 (모험가); +2 (용사); +3. (전설)

조화의 무기: 조화의 무기를 제련하는 비결은 탑들의 붕괴와 함께 소실되었습니다. 조화의 무기는 항상 한 쌍으로 발견되며, 칼날의 금속은 결정질의 광택을 띠고 두드리면 완벽한 음을 내며 울립니다.

전투 중 당신이 조화의 무기로 공격할 때마다, 순수 굴림값을 기록해두세요. 이후 이 전투에서, 그 짝이 되는 조화의 무기를 장착한 아군이 같은 순수 굴림값을 내면, 그 공격으로 +1d8 피해를 (용사: +2d8; 전설: +4d8) 줍니다. 기벽: 말을 하는 대신 노래합니다. 짝을 이루는 무기를 사용하는 사람과 화음을 맞추길 선호하셔요.

외투, 꺼풀, 망토

기본 보너스: +1 PD (모험가); +2 PD (용사); +3 PD. (전설)

도플갱어 외투: 이 외투는 언제나 한 쌍을 이룹니다. 활성화하려면, 한 외투는 입고 다른 하나는 누구도 볼 수 없는 곳에 둡니다. 당신이 외투를 두고 떠나면, 외투는 살아나 당신의 환상 복제를 만들어냅니다. 이 복제는 당신의 매일 일상을 자신이 할 수 있는 최선을 다해 대략적으로 흉내내며, 일을 할 것입니다. 당신이 외투를 숨겼던 곳에 돌아올 때, 당신의 도플갱어는 당신에게 돌아와 당신의 얼굴을 하고 있던 동안 했던 일에 대해 한 문장으로 요약해 속삭이고 (“시장을 방문했습니다”, “당신의 속모를 찾아갔습니다”, “어둠의 군주를 숭배했습니다” 등) 다시 외투 속으로 사라질 것입니다.

이 외투의 기능은 어느 정도 신뢰할 수 있는 알리바이를 만들어 불법적인 활동을 숨기는 것입니다 (예를 들어, 부정자와 관련된 표상의 숭배자가 되거나 그러한 이들과 모이는 행위 등) 도플갱어는 가능한 언제나 원본을 피하려 시도할 것이며, 그 창조자와는 자신이 ‘태어난’ 곳인, 입지 않은 외투가 숨겨진 사적인 장소에서만 만자고자 할 것입니다. 실수로 둘 사이의 만남을 피할수 없다면, 도플갱어는 일찍 사라집니다.

이 환상 복제는 공격할 수 없고, 심각한 피해를 받으면 사라집니다. 조금은 튼튼하며 간단한 일을 수행할 수 있지만, 어느 정도의 기술이나 성취가 필요한 일은 불가능합니다. 예를 들어 당신이 매일 나무를 베는 일을 한다면, 도플갱어 또한 나무를 벨 것입니다. 하지만 이 일을 잘 하지는 못하고, 도끼를 이용해 공격도 할 수 없습니다. 기벽: 특출난 정도의 편집증상을 보입니다.

진기한 도구 (용사 & 전설 등급)

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

운명석: 운명석은 필연의 얼어붙은 조각을 담고 있습니다. 당신은 운명석을 소유한 동안, 그 필연에 대해서 마치 표상 관계처럼 작용하는 일시적인 1점의 관계를 갖게 됩니다. 6에, 마법은 당신이 그 운명에 다가가게 되도록 이점을 제공합니다. 5에, 마법은 당신이 그 운명에 다가가게 하지만 불쾌하거나 반갑지 않은 방식을 통합합니다. 예를 들어, 운명석이 품은 필연이 “나는 마법과 관련된 표상의 뒤를 이어 표상이 될 것이다”이며, 6을 내었다면, 당신은 잊혀진 주문을 담은 주문책을 찾아내어 당신의 신비적 지식을 증진시키고 그 운명에 한 걸음 더 다가가게 될 수도 있습니다. 만약 5라면, 당신은 그러한 주문책을 발견하는 것은 같습니다. 다만, 주문의 손에 들려있을 뿐이죠.

운명석은 반투명한 수정덩이처럼 보입니다. 전통적으로, 운명석은 주화 정도의 크기와 모양으로 잘려져 연마됩니다. 운명석을 면밀히 살펴본다면 품고 있는 운명에 대해 모호하고 어렵듯이 엿볼 수 있지만 (“공중에 떠 있는 마법 도시처럼 보이는 게 있는 듯 싶네?”), 그 운명의 정확한 본질을 알아내는 방법은 오로지 신비적 탐구 또는 **도구와의 대화**와 같은 주문을 통해서—또는, 운명석과 그것이 품은 필연을 직접 쟁취해내는 것 뿐입니다.

당연하지만, 기벽은 운명석이 품은 운명과 관련됩니다. 직접 한 번 구상해보세요.

GM에게: 운명석 굴림에서 1을 연속으로 2번 내면, 운명석과 인물의 연결이 끊어지고, 이에 대해 하는 모두가 연결될 수 없다고 설정해보는 것을 추천합니다! 운명석의 마법이 다시 깨어나기 전까지는 한동안 옆으로 치워두고 잊어둬야 할지도 모릅니다.

뼈 제단의 시대

1d8시대

괴물

강령마도사

일반	8레벨	시전자	산송장
<p>우선권: +15 취약: 신성</p> <p>흑단 마법봉 +13 vs. PD—34 피해, 그리고 대상은 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다)</p> <p>R: 흑탄 +13 vs. PD (한 무리 내의 1d4 근처 또는 먼 거리 적)—30 음기 피해 순수 18+: 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다)</p> <p>R: 저주받은 자들의 합창 +13 vs. MD (근처 모든 적, 고조 주사위가 출수일 때 라운드당 한 번 짧은 행동)—강령마도사가 목소리가 닫는 거리 내의 모든 시체들이 따라 외치는 저주를 내뿜습니다! 이 공격으로 가해지는 피해는 근처에 얼마나 많은 시체가 있느냐에 따라 달라집니다. 없음: 1d6 피해 적음—말하자면, 한 줌의 산송장 하수인들, 또는 몇몇 쓰러진 전사들: 3d6 피해 많음—큰 전장의 복판, 또는 작은 묘지: 5d6 피해 죽음의 공간—커다란 묘지나 사원, 또는 산송장이 들끓는 암굴: 7d6 피해 셀 수 없음—무지막지한 영묘, 또는 묘지도시: 9d6 피해</p> <p><i>아는 이로군!</i> 저주받은 자들의 합창의 대상이 저주를 내뿜는 망자 중 하나와 감정적으로 (또는 표상적으로!) 관계가 있다면 (“이 시체 중 하나와 감정적인 관계를 맺고 있다면”이라고도 할 수 있겠지만, 그런 의미로 한 이야기는 아닙니다), 대상은 이 공격에 취약해집니다.</p> <p>R: 사자 징병 +13 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—시체가 묘지에서 (또는 어디건 묻힌 곳에서) 일어나 대상을 붙잡습니다; 대상은 고정되고, 쇠약해지며, 자신의 턴 시작에 30 피해를 받습니다—시체로부터 (접전중지 시험에 성공해서) 접접중지에 성공하면 이 효과는 끝납니다 (이는 고정된 동안에도 접접중지를 시도할 수 있는 특수한 경우입니다)</p> <p><i>날 보호해라!</i> 전투당 두 번, 강령마도사는 자신에게 접전하기 위해 이동하는 적에 반응하여 간섭 행동으로 사자 징병을 시전할 수 있습니다. 사자 징병 공격이 맞으면, 대상은 강령마도사에게 도달하기 전에 이동을 멈춥니다.</p> <p><i>대규모 예식:</i> 강령마도사는 죽은 자를 통해 자신의 예식에 힘을 불어넣는 일에 능숙합니다. 수많은 시체를 사용할 수 있는 강령마도사는 전설급 예식을 시전할 수 있습니다. (예를 들어, 묘지도시로의 전이 관문을 열거나, 용사급 좀비 역명을 만들어내거나, 흡혈귀들을 일으켜내는 등)</p>			
AC 24	PD 18	MD 22	HP 133

뼈 데르비시

일반	7레벨	휘방꾼	산송장
<p>우선권: +12 취약: 신성</p> <p>먼지와 뼈 +12 vs. PD—20 피해</p> <p>C: 하수인 일으키기 +12 vs. PD (데르비시 꼭두각시와 접전하지 않은 1d4 근처 적)—10 피해, 그리고 데르비시 꼭두각시를 대상과 접전한 채로 전장에 추가합니다 (데르비시 꼭두각시는 모두 뼈 데르비시 직후에 행동합니다)</p> <p>C: 뼈폭풍 +12 vs. PD (꼭두각시와 접전한 모든 근처 적)—40 피해 빛맞춤: 20 피해</p> <p><i>유경같은 회오리:</i> 데르비시는 신성 피해와 꼭두각시 하수인의 초과 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 16+</i>를 갖습니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>동족식:</i> 짧은 행동으로, 데르비시는 근처 꼭두각시 하나를 파괴할 수 있습니다. 데르비시는 25 hp를 회복합니다.</p>			
AC 20	PD 20	MD 20	HP 100

데르비시 꼭두각시

일반	7레벨	조무래기	산송장
<p>우선권: +12 취약: 신성</p> <p>먼지와 뼈 +12 vs. PD—15 피해 순수 18+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다.</p> <p><i>넘쳐나감:</i> 이 데르비시 꼭두각시가 전장에 남은 마지막이라면, 처치하고 남은 초과 피해의 절반은 가장 가까운 뼈 데르비시에게 가해집니다.</p>			
AC 20	PD 20	MD 20	HP 25

숨결을 앗는 범

일반	5레벨	강적	산송장
<p>우선권: +12 취약: 신성</p> <p>발톱 갈퀴질 +10 vs. AC—18 피해 숨결자: 숨결을 앗는 범이 기습으로 공격했다면, 치명타 범위가 +8만큼 확장됩니다. (12+에 치명타를 냅니다)</p> <p>C: 소실 +10 vs. MD (가장 높은 MD의 근처 생물)—맞춤에, 숨결을 앗는 범은 사라집니다. 다음 라운드에 근처 아무 지점에서나 다시 나타나, 기습으로 공격할 수 있습니다. 빗맞춤에, 숨결을 앗는 범은 사라지는 데 실패하지만, 대신 이 라운드에 발톱 갈퀴질 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>숨결 앗아감: 인간형 생물은 숨결을 앗는 범 주변에서 죽으면, 다음 라운드에 숨결을 앗는 예속자로 돌아옵니다.</p> <p>형상변화: 숨결을 앗는 범은 짧은 행동으로 자신의 크기를 바꿀 수 있습니다. 고양이 새끼만한 크기로 줄어들거나, 호랑이만한 크기로 커질 수 있습니다. 줄어들었을 때는 숨기 및 접전중지 시도에 +5 보너스를 얻지만, 줄어든 동안의 공격에는 -5 불이익을 받습니다.</p> <p>독한 특수능력 주문 앗아감: 전투 내의 숨결을 앗는 예속자 중 하나가 생전에 주문시전자였다면, 범은 예속자의 주문 중 하나를 '윙' 수 있습니다.</p> <p>C: 생명흡수 +10 vs. PD (24 hp 이하의 근처 생물 하나)—2d6 피해, 숨결을 앗는 범은 이 공격을 짧은 행동으로 합니다</p>			
AC 23	PD 17	MD 17	HP 60

숨결을 앗는 예속자

일반	4레벨	일반병	산송장
<p>우선권: +6</p> <p>주먹질 +9 vs. AC—18 피해</p> <p>죽음 박탈: 숨결을 앗는 예속자가 죽을 때, 아직 전투 내에 숨결을 앗는 범이 있다면, 예속자는 다음 라운드의 시작에 부활합니다. 예속자의 시작 체력 총량은 이전의 체력 총량의 절반, 소수점 이하는 버린 것과 같습니다. (48/24/12/6/3/1)</p> <p>잊혀진 유언: 숨결을 앗는 예속자가 마지막으로 한 말은 숨결을 앗는 범에게 빼앗겼습니다. 그 예속자는 그 말들을 할 수 없습니다. 예를 들어, 죽기 전에 “네 형제들을 용서해라”라고 하려 했다면, 예속자는 “너”, “형제”, “용서”라는 말을 하는 것이 불가능합니다. 플레이어 인물은 원기를 소모하고 이 잊혀진 유언을 말해줌으로써 예속자를 저주로부터 풀려나 자연스럽게 스러지도록 할 수 있습니다.</p>			
AC 20	PD 18	MD 14	HP 48

유물 골렘

대형	10레벨	시전자	구조물
<p>우선권: +12</p> <p>보석두정 주먹 +15 vs. AC—80 피해 방출 임계치 미만의 순수 골렘값: 골렘은 현재 방출 임계치의 두 배와 같은 벼락 피해를 줍니다. 방출 임계치가 0으로 떨어집니다.</p> <p>C: 접지 주문 +15 vs. PD (근처 모든 적)—현재 방출 임계치의 두 배와 같은 벼락 피해, 골렘의 방출 임계치가 0으로 떨어집니다 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동.</p> <p>방출 임계치: 유물 골렘은 일정 형태의 마법적 정기를 다룰 수 있으며, 이를 전격 파동으로 뿜어냅니다. 이는 골렘의 방출 임계치로 표현되며, 수치는 10으로 시작합니다. (유물 골렘이 0 hp로 떨어질 때 방출 임계치 또한 0으로 떨어집니다!)</p> <p>충전: 적이 횡수가 제한된 주문이나 횡수가 제한된 마법 도구 능력을 사용할 때, 유물 골렘의 방출 임계치를 2d6만큼 증가시킵니다.</p> <p>정기 탐식: 유물 골렘은 신성, 벼락, 정신, 원거리 공격, 마법 무기에 저항 16+이 있습니다. 유물 골렘이 정기 탐식을 통해 피해에 저항했을 때, 유물 골렘의 방출 임계치를 공격자의 레벨만큼 증가시킵니다. 유물 골렘이 마법 보조도구, 마법 무기, 마법 팔찌를 사용한 공격에 맞았을 때, 유물 골렘의 방출 임계치를 2만큼 증가시킵니다. 정기 탐식은 스스로 그리고 충전과 누적됩니다.</p> <p>영혼 탐식: 조무래기가 아닌 근처 또는 먼 거리의 생물 또는 무리의 마지막 조무래기가 전투 상황으로 인해 죽거나 항거불능 상태가 될 때, 유물 골렘의 방출 임계치를 그 생물의 레벨만큼 증가시킵니다. 방출 임계치가 다음 번에 0으로 떨어질 때까지, 그 생물은 죽음을 멈추려 시도하거나 항거불능을 유발하는 상태를 진전시킬 수 없습니다. (즉, 죽음 극복 또는 필사적 저항 극복을 할 수 없고, 멍해졌다면 멍해진 채로 유지되는 식입니다) 인물이 투지를 보태는 중이라면, 자신의 매 턴 시작에 유물 골렘의 방출 임계치를 자신의 레벨만큼 증가시키는 것으로 유물 골렘을 유물 골렘의 다음 턴 끝까지 어지럽게 할 수 있습니다.</p> <p>돌발 방출: 골렘은 치명타 맞출을 받거나 비틀거리게 될 때, 자동적으로 누적된 정기를 방출합니다. 유물 골렘과 접전해있거나 옆에 있는 각 생물은 골렘의 방출 임계치와 같은 벼락 피해를 받고, 방출 임계치는 0으로 떨어집니다.</p> <p>골렘 면역성: 골렘은 효과에 면역입니다. 어지럽거나, 쇠약하거나, 혼란하거나, 취약하게 되거나, 지속 피해를 받거나 하지 않습니다. 골렘에게 피해는 줄 수 있지만, 오직 그 뿐입니다. (하지만 이하의 빙의체를 참조하세요)</p>			

독하 특수능력

빙의체: 이 희귀한 골렘은 요정 마법사의 영혼을 담고 있습니다. 이하의 효과를 갖습니다:

- 골렘의 MD가 +4만큼 상승합니다.
- 영혼 탐식과 골렘 면역성 능력을 제거합니다.
- 전투당 한 번, 골렘은 이동 행동으로 전이/하여 자신이 볼 수 있는 근처 아무 지점에서나 나타날 수 있습니다.
- 골렘은 이하 공격을 얻습니다.
 - **C: 주문의 폭풍 +15 vs. PD (1d4 근처 적)—50 + 방출 임계치 피해.** 골렘의 방출 임계치가 0으로 떨어집니다.
 - **C: 영혼흡수 +15 vs. MD (근처 적 하나)—75 정신 피해, 그리고 유물 골렘의 방출 임계치를 대상의 레벨의 두 배만큼 증가시킵니다.**

AC 26

PD 24

MD 20

HP 444

흑색호박 해골 대장

일반	6레벨	우두머리	산송장
<p>우선권: +13 취약: 신성</p> <p>소검 +11 vs. AC-20 피해 순수 짝수 빗맞춤: 7 피해</p> <p>R: 투창 +10 vs. AC-18 피해</p> <p><i>무기 저항 16+</i>: 무기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.</p> <p><i>이점 압박</i>: 해골 대장은 자신의 공격으로 보다 낮은 우선권의 적에게 +1d8 피해를 줍니다.</p> <p><i>전장 조사</i>: 짧은 행동으로, 해골 대장은 자신의 우선권을 2d20으로 재굴림할 수 있습니다. 더 높은 값을 취하고, 우선권 보너스를 더합니다. (행동 순서는 다음 라운드부터 변합니다)</p> <p><i>진형 재구축!</i>: 이동 행동으로, 해골 대장은 근처 모든 흑색호박 해골에게 진형을 재구축할 것을 명령할 수 있습니다. 이들의 우선권 수치는 흑색호박 해골 대장과 같아집니다.</p> <p><i>방패벽!</i>: 간섭 행동으로, 해골 대장 또는 근처 흑색호박 해골이 AC 또는 PD를 대상으로 하는 공격의 대상이 되었을 때, 셋 이상의 흑색호박 해골이 서로의 옆에 있는 동안, 그 무리 내의 모든 해골은 공격자의 턴 끝까지 AC와 PD에 +4 보너스를 얻습니다만, 다음 라운드에 각각의 우선권 수치가 10만큼 떨어집니다.</p>			
AC 22	PD 16	MD 18	HP 76

흑색호박 해골 용사

2x	6레벨	길막이	산송장
<p>우선권: +12 취약: 신성</p> <p>소검 난무 +11 vs. AC-25 피해 <i>첫번째 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤</i>: 용사는 자유 행동으로 소검 난무 공격을 할 수 있습니다. <i>첫번째 순수 홀수 빗맞춤</i>: 용사는 자유 행동으로 <i>방패 타격</i> 공격을 할 수 있습니다.</p> <p><i>[특수 격발] 방패 타격 +11 vs. PD-15</i> 피해, 그리고 대상은 우선권 순서가 1d6점, 최소 1까지 낮아집니다</p> <p>R: 투창 도약 +11 vs. AC-40 피해, 그리고 해골 투사가 접전해있지 않다면, 자유 행동으로 이 공격의 대상과 접전하도록 이동할 수 있습니다.</p> <p><i>무기 저항 16+</i>: 무기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.</p> <p><i>이점 압박</i>: 용사는 자신의 공격으로 보다 낮은 우선권의 적에게 +1d12 피해를 줍니다.</p> <p><i>도전자</i>: 용사로부터의 접전중지 시도는 -5 불이익을 받습니다.</p> <p><i>고조하는 가로막이</i>: 용사는 자신과 접전한 각 적마다 자신의 공격 굴림에 +1 보너스를 얻습니다.</p>			
AC 23	PD 19	MD 19	HP 160

주문 및 능력

마법사 또는 요술사 재능

한 재능이 두 분류에 속하는 것이 평범하진 않지만, 우리가 이 난세의 유산에서 평범함을 바라고 있나요?

강령작렬

하루에 한 번, 당신이 주문을 시전하기 전에, 당신은 강령작렬을 적용하겠다 선언할 수 있습니다. 주문의 피해 유형은 본래 유형에 더해 음기 피해가 됩니다. 이 주문으로 산송장이 아니며 조무래기가 아닌 적을 죽이면, 그 적은 당신이 조종하는 산송장이 됩니다.

전투 동안, 그 산송장 생물은 자신의 다음 턴 끝에, 또는 다른 공격에 맞으면 바스라칩니다. 그래도 당신의 조종 하에서 이동과 기본 공격은 할 수 있습니다. 그 생물은 **쇠약해진** 것으로 취급합니다. (공격 및 방어에 -4)

다른 방편으로, 당신이 그 생물을 당신을 위해 싸우도록 강제하고 싶지 않다면, 이 산송장 생물은 바스라지기 전에 당신을 위해 간단한 업무 하나로 봉사할 수 있습니다. 질문에 답하거나, 짧은 거리를 안내해주거나, 장애물을 건너가도록 옮겨주거나, 즉석에서 간단한 눈요기를 보여줄 수 있겠지요.

강령작렬로 죽이지 못하면, 어떤 이득도 얻지 못합니다.

모험가 특기

당신이 주문으로 조무래기가 아닌 적을 죽이지 못했다면, 강령작렬은 소모되지 않습니다.

용사 특기

되살아난 생물은 쇠약해지지 않습니다.

전설 특기

당신이 전투 외적으로 요청할 수 있는 업무는 간단한 것 하나 뿐만이 아닙니다. 대신, 산송장은 당신의 다음 완전 휴식까지, 어쩌면 그보다 더 긴 시간 동안 당신에게 봉사할 것입니다. 봉사하도록 강제된 생물은 여전히 당신을 위해 싸울 수는 없습니다.

성기사 재능

신성한 일격

당신의 **악에 대한 징벌** 공격은 이제 신성 피해를 줍니다.

당신은 **배격의 칙령** 주문을 당신 레벨 또는 그 이하 레벨의 주문으로 얻습니다. 이 주문은 이제 당신의 능력의 일부입니다.

모험가 특기

당신이 **악에 대한 징벌**을 사용할 때, 당신의 다음 턴 끝까지, 당신의 기본 근접 공격은 신성 피해를 줍니다.

용사 특기

당신이 적을 공격으로 맞출 때, 그 적은 당신의 다음 턴 끝까지 신성 피해에 취약해집니다.

전설 특기

짧은 행동으로, 당신은 아군의 공격을 축복하기 위해 **악에 대한 징벌**의 사용횟수 한 번을 소모할 수 있습니다. 그 공격은 이제 신성 공격인 것으로 취급됩니다.

배격의 칙령

접전 주문

전투 후 11+로 충전

대상: 1d4 근처 생물

공격: 매력 + 레벨 vs. MD

맞춤: 2d6 + 매력 정신 피해, 그리고 대상은 전투의 끝까지 신성에 취약해집니다.

빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 정신 피해, 그리고 대상은 당신의 다음 턴 끝까지 신성에 취약해집니다.

3레벨 주문: 4d6 정신 피해

5레벨 주문: 6d6 정신 피해

7레벨 주문: 8d6 정신 피해

9레벨 주문: 11d6 정신 피해

1레벨 성직자 주문

경계의 빛

접전 주문

일일

전투 외에서 짧은 행동으로 시전

특수: 이 주문이 활성화된 동안, 당신의 머리 위에는 반짝반짝 빛나고 빙글빙글 돌아가며 주변을 밝히는 작은 광선을 뿜는 광륜이 씩씩합니다.

효과: 당신은 당신의 통찰 보정치와 같은 우선권 보너스를 얻고, 전투에서 당신이 맞춘 첫번째 접전 또는 근접 공격에 +1d6 신성 피해를 더합니다. 맞추고 나면, 광륜은 사라집니다.

3레벨 주문: 주문은 이제 11+로

충전됩니다; 보너스 피해가 +3d6으로 상승합니다.

5레벨 주문: 주문은 또한 원거리 공격에도 적용됩니다; 보너스 피해가 +5d6으로 상승합니다.

7레벨 주문: 당신의 첫번째 공격은 +2 공격 보너스를 얻습니다; 첫번째 맞춤의 피해 보너스가 +7d6으로 상승합니다.

9레벨 주문: 피해 보너스가 +9d6으로 상승하고, 전투에서의 두번째 공격까지 적용됩니다.

마법 도구

무기

기본 보너스: 이 무기를 사용할 때 공격 및 피해에: +1 (모험가); +2 (용사); +3. (전설)

가차없음 (충전 16+): 당신이 비틀거리는 적을 공격으로 맞췄으면, 자유 행동으로 그 적에게 기본 공격을 합니다. 기벽: 자비를 보이지 않습니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

뼈 제단: 뼈 제단은 작고 휴대가 용이하며 산송장과 관련된 표상에게 바쳐진 신단으로, 뼈나 대리석으로 된 주춧돌과 그 위에 얹힌 두개골로 구성됩니다. 뼈 제단은 소유자에게 그 표상과의 특별한 1점의 긍정적 관계를 제공합니다. 소유자는 원기 하나를 소모해서 뼈 제단을 사용할 수 있고, 그렇다면 관계 주사위 굴림을 합니다. 5 또는 6에, 제단은 대가나 어떠한 상황이 뒤따르는 이득을 제공합니다. (사실상, 6도 5로 취급되는 것입니다) 기벽: 병들어 보입니다.

절반만 기억되는 시대

??시대

괴물

파편보행자

2x	8레벨	일반병	구조물
<p>우선권: +14</p> <p>서슬조각 +13 vs. AC (3회 공격)—25 피해 순수 16+: 거울 조각이 대상에게 파고듭니다. 이 조각은 10 지속 피해를 줍니다. (극복으로 끝납니다)</p> <p>C: 부서진 거울의 폭발 +13 vs. PD (1d4 근처 적)—60 피해 순수 16+: 거울 조각이 대상에게 파고듭니다. 이 조각은 10 지속 피해를 줍니다. (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번</p> <p>거울들의 황야: 파편보행자에게 순수 흡수 굴림값으로 공격을 빗맞춘 인물은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다.</p> <p>마법부여된 거울: 전투당 한 번, 파편보행자는 근처 부서진 거울 안으로 흘러들어갈 수 있습니다. 그 거울은 즉시 수리되고, 파편보행자와 관련된 표상의 세계로 향하는 일시적인 거울 관문이 됩니다. 매 라운드마다, 거울을 바라보는 모두는 일반 극복을 해야만 하며 (11+), 실패하면 거울로 들어갑니다. 거울 조각이 파고든 인물은 이 극복에 -5 불이익을 받습니다; 혼란한 인물은 자동적으로 실패합니다. 거울이 공격 받으면, 거울은 부서지면서 파편보행자가 다시 나타납니다. 파편보행자는 즉시 무료로 부서진 거울의 폭발을 할 수 있습니다.</p> <p>독한 특수능력 더 많은 조각: 파편보행자는 서슬조각 공격을 1회 더 하며, 비틀거릴 때 모든 방어에 +2 보너스를 얻습니다.</p>			
AC 23	PD 21	MD 17	HP 222

쥐족

쥐족 암살자

일반	3레벨	휘방꾼	인간형
<p>우선권: +10</p> <p>떨어내는 단도 +8 vs. AC—8 피해 순수 16+: 5 지속 피해. (극복으로 끝납니다)</p> <p>R: 작고 성가신 활 +8 vs. AC (근처 대상 하나)—8 피해 암습: 쥐족 암살자는 접전중지 시도에 순수 짝수 굴림값으로 성공하면, 자유 행동으로 작고 성가신 활 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>무리 능력: 전투 내의 쥐족 둘마다 (반올림하고, 조무래기는 무시합니다), 그 중 하나는 전투당 한 번 짧은 행동으로 떼거리를 사용할 수 있습니다.</p> <p>떼거리 (무리): 쥐족 암살자가 근접 공격을 맞췄을 때, 공격의 대상이 최소 하나의 다른 쥐족과 접전해있다면, 그 공격에 +2d6 피해를 더합니다.</p> <p>독한 특수능력 튀고 숨어라! 전투당 한 번, 쥐족 암살자는 자유 행동으로 숨을 수 있습니다. 암살자는 숨으려면 접전하지 않은 상태여야만 합니다. 암살자는 숨어있다 등장하면, 그 라운드에 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.</p>			
AC 19	PD 17	MD 13	HP 40

쥐족 숨통뜯이

일반	4레벨	강적	인간형
<p>우선권: +11</p> <p>툽날 소검 +9 vs. AC—13 피해</p> <p>물어뜯기 +9 vs. AC—15 피해 순수 짝수 빗맞춤: 숨통뜯이는 또 한 번의 물어뜯기 공격을 합니다. 사용 제한: 비틀거리는 적만이 이 공격의 대상이 될 수 있습니다.</p> <p>광분: 고조 주사위가 1+일 때, 숨통뜯이는 광분에 빠질 수 있습니다. 광분한 동안, 숨통뜯이는 자신의 공격에 주사위를 둘 굴려서 원하는 것을 선택합니다. 둘 다 빗맞았으면, 숨통뜯이는 그 중 높은 굴림값과 같은 피해를 받습니다.</p> <p>무리 능력: 전투 내의 쥐족 둘마다 (반올림하고, 조무래기는 무시합니다), 그 중 하나는 전투당 한 번 짧은 행동으로 떼거리를 사용할 수 있습니다.</p> <p>떼거리 (무리): 쥐족 숨통뜯이가 근접 공격을 맞췄을 때, 공격의 대상이 최소 하나의 다른 쥐족과 접전해있다면, 그 공격에 +2d6 피해를 더합니다.</p> <p>독한 특수능력 살육의 광분: 광분한 동안, 두 주사위 모두 11+라면, 숨통뜯이는 자동적으로 치명타를 냅니다.</p>			
AC 19	PD 18	MD 14	HP 50

취족 뼈 주술사

일반	4레벨	시전자	인간형
<p>우선권: +11</p> <p>뼈 단검 +8 vs. AC—12 피해</p> <p>R: 뼈 저주 +9 vs. MD (1d4 근처 또는 먼 거리 적)—5 피해, 그리고 각 적은 죽은 취의 뼈와 오물이 소용돌이 형상으로 한데 뭉친 덩어리인 취뼈 굽이와 접전합니다; 취뼈 굽이와 접전해있는 동안, 대상은 취족의 공격에 취약한 것으로 취급됩니다; 취뼈 굽이는 조무래기가 아닌 산송장 적인 것처럼 대상이 될 수 있고, 어떤 공격에나 파괴될 수 있습니다 (AC, PD, MD는 5고 5 hp를 가진 것으로 취급합니다); 또한 취뼈 굽이는 적이 그로부터 자유롭게 벗어나는데 성공한다면 파괴됩니다 (접전중지에 실패하면 접전을 유지하며, 이동할 때는 함께 따라갑니다); 대상이 이 공격에 맞았을 때 이미 취뼈 굽이와 접전해 있다면, 대상은 자신과 접전한 각 취뼈 굽이마다 2d6 피해를 받습니다</p> <p>R: 죽음 저주 +9 vs. PD (취뼈 굽이와 접전한 근처 또는 먼 거리 적 하나)—15 피해</p> <p><i>무리 능력:</i> 전투 내의 취족 둘마다 (반올림하고, 조무래기는 무시합니다), 그 중 하나는 전투당 한 번 짧은 행동으로 떼거리를 사용할 수 있습니다.</p> <p><i>떼거리 (무리):</i> 취족 뼈 주술사가 근접 공격을 맞혔을 때, 공격의 대상이 최소 하나의 다른 취족과 접전해있다면, 그 공격에 +2d6 피해를 더합니다.</p> <p>독한 특수능력 죽은 자의 군단: 취뼈 굽이는 각 능력에 대하여 취족인 것으로 취급됩니다.</p>			
AC 19	PD 18	MD 14	HP 50

취족 용사

일반	5레벨	우두머리	인간형
<p>우선권: +12</p> <p>양손 톱날 검 +10 vs. AC—20 피해</p> <p>R: 군용 활 +10 vs. AC (근처 또는 먼 거리 대상)—18 피해</p> <p><i>산개:</i> 라운드당 한 번, 자유 행동으로, 용사는 근처 취족이 접전중지 시험을 재굴림하도록 할 수 있습니다.</p> <p><i>허둥지둥:</i> 라운드당 한 번, 자유 행동으로, 근처 적이 맞춤으로 취족을 0 hp로 떨어뜨렸다면, 용사는 그 공격을 다른 근처 취족에게 돌릴 수 있습니다.</p>			
AC 22	PD 17	MD 17	HP 70

주문

7레벨 마법사 주문

시간 여행

원거리 주문

일일

효과: 당신과 당신 옆의 몇몇 아군들은 (다소의 모험가 일행들) 시간을 거슬러 여행할 수 있습니다. 이 시간대 변화에 대한 당신의 통제권은 제한적입니다. 목적지로 할 시대를 정하고, 지나칠 시대의 수와 같은 횟수의 전투를 합니다. 그 전투에서의 상대들은 당신이 역사에 끼어드는 것을 막으려 시도하는 시간령들이거나, 현실 외부로 추방된 공포들이거나, 당신이 지나치는 시대의 용사일 수도 있습니다. 당신은 전투와 전투 사이에 짧은 휴식을 취할 수 있지만, 시간을 거슬러 올라가기 위한 싸움 도중에 완전 휴식을 취하거나 캠페인 패배를 겪는다면, 목적지로 정한 시대에서 원치 않았던 시간과 장소에 도착하게 될 것입니다. 이 모든 일을 견뎌내면, 언제 어디에 도착할지를 대강 선택할 수 있게 됩니다.

이 주문을 다시 시전하면 본래의 시대로 돌아갈 수 있고, 또는 현실이 다시 회복됨에 따라 (즉, 모험의 끝에) 현재로 돌아올 수도 있습니다. 미래로 다시 돌아오는 길에는 싸울 필요가 없습니다.

당신은 미래로 (물론 미래의 존재가 이 주문을 통해 현재로 여행해 올 수는 있습니다), 또는 이 시대 내에서 여행하기 위해 이 주문을 사용할 수는 없습니다.

당신은 한 시대에 레벨당 한 번만 여행할 수 있습니다. 동일한 시간대로의 이동을 한 번을 초과해서 시도하는 것은 불운한 결과를 낳을 수 있습니다.

9레벨 주문: 당신은 시간 여행 동안 한 번 완전 휴식을 취할 수 있습니다. 당신은 휘몰아치는 시간풍 사이를 싸우며 지나는 동안 휴식을 취했던 시간이 교차하는 그 기묘한 장소에 대해 묘사해야만 합니다.

마법 도구

무기

기본 보너스: 이 무기를 사용할 때 공격 및 피해에: +1 (모험가); +2 (용사); +3. (전설)

야만인 왕의 도끼 (맞아요, 도끼 한정입니다!): 당신이 근접 공격으로 조무래기 무리의 조무래기들을 죽였을 때, 조무래기 하나를 추가로 죽입니다. 기벽: 수를 세는데 문제를 겪습니다.

외투 꺼풀, 망토

기본 보너스: +1 PD (모험가); +2 PD (용사); +3 PD. (전설)

야만인 왕의 외투 (충전 16+): 당신의 PD를 대상으로 하는 공격이 당신을 0 hp로 떨어뜨렸을 때, 즉시 원기를 사용해서 치유하고, 의식불명에 빠지는 대신 싸움을 이어갑니다. 기벽: 그 어떤 상황에서도 무릎을 꿇지 않습니다. 어쩌면 경의를 표하려 하지 않을지도 모릅니다. 심지어 '좋은 아침'이라 인사를 하거나 '잘 지냈어?'라 안부를 묻는 일마저요.

허리띠, 칼띠, 킬트, 치마

기본 보너스: 당신의 최대 원기를 이하와 같이 증가시킵니다: 1 (모험가); 2 (용사); 3. (전설)

야만인 왕의 허리띠 (충전 6+): 당신이 근접 공격을 맞았을 때, 당신의 피해를 당신이 현재 받고 있는 지속 피해만큼 증가시킵니다. 기벽: 고통을 밝히거나 도움을 청하기를 피합니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

취족 부적: 하루에 한 번, 실패한 아무 공격 또는 극복을 재굴림합니다. 당신이 부적을 사용하고 나면, 취족 주술사 또는 씨족에게 한가지 일을 해줌으로써 부적에 담긴 불운을 해소해야 합니다. 이 일의 수준은 당신의 레벨과 부적이 면케해준 불운의 정도에 따릅니다. 사소한 상황에서 빗맞은 공격을 재굴림했다면, 지역의 취족에게 약간의 주화를 제공하는 것으로 충족될 것입니다. 중요한 공격 굴림에는 취족의 이익을 위한 작은 임무가 요구될 것입니다. 실패한 죽음 극복을 재굴림했다면, 당신은 당신이 생각하는 자신의 삶의 가치와 같은 금액을 지불해야만 합니다. 불운을 해소하는데 실패했다면, 1d4를 굴립니다. 그 결과값과 같은 횟수만큼, GM은 당신의 아무 d20 굴림을 재굴림하여 그 결과값을 대체할 수 있습니다. 빛이 청산—어떤 방법으로건—되면, 부적은 다음 날의 시작에 충전될 것입니다. 기벽: 치즈를 탐닉합니다. 또한, 이상한 꿈을 꿉니다.

울부짖는 달의 시대

1d10시대

달

여러분의 캠페인에서는 그리 중요하지 않을 수도 있지만, 재미있는 여담이지요. 자, 말해봅시다. 달은 어디에 있고, 건넛세계와 어떤 관련이 있나요?

달이 건넛세계에 떠 있는 것이라면, 건넛세계는 단순히 대기권 중 고마법층으로 구선된 곳일까요? 달로 날아가고자 시도하면, 대기권에서 벗어나면서 도착하기도 전에 질식하거나, 얼어붙거나, 기압차로 인해 부풀어버릴까요? 아니면 좀 더 환상적인 설정으로, 이 온 세계가 유리 상자에 담겨 있고 해와 달이 그 유리벽 반대편에 있어 영영 도달할 수 없는 천체라면요?

또 달리 어찌면, 건넛세계를 통해서 달에 (또는 해에?) 닿을 수 있을 수도 있겠죠. 지상에서 비행 또는 전이를 시전하거나 저 날아다니는 영역과 영역 사이를 뛰어넘으면 도달할 수 있을 것입니다. 달을 플레이어 인물의 손이 닿을 수 있는 곳에 두는 일은, 그 곳이 모험을 떠날 수 있는 새로운 장소이기에 아주 재미있을 것입니다. 물론, 그들이 언젠가는 달을 죽여버리려 시도하리란 것은 당연합니다. 그게 PC가 하는 일인데요, 뭐.

괴물

늑대수인 귀족

2x	4레벨	우두머리	야수
<p>우선권: +12</p> <p>계걸스런 깨물기 +9 vs. AC—28 피해 <i>빛맞춤:</i> 늑대수인 귀족은 전투의 끝까지 <i>계걸스런 깨물기</i>에 +2 공격 보너스를 (누적됩니다) 받습니다.</p> <p>C: 공포스러운 울부짖음 +8 vs. MD (늑대수인과 접접한 모든 근처 생물)—12 정시 피해 <i>대상의 통찰을 초과한 순수 공격 굴림:</i> 남은 전투 동안, 대상은 늑대수인들과 싸울 때 공포를 겪습니다. (대상이 늑대수인의 레벨에 따른 공포 임계치 이하의 체력이라면, 대상은 늑대수인과 접접했을 때 공격에 -4 불이익을 받고 고조 주사위를 사용할 수 없습니다)</p> <p><i>야수의 격노:</i> 늑대수인은 피해에 고조 주사위와 같은 보너스를 얻습니다.</p> <p><i>사냥무리 공격:</i> 늑대수인이 자시의 아군 중 하나와 접접한 생물을 공격할 때, 대상은 그 공격에 취약해집니다. 늑대수인 귀족이 접접한 같은 대상을 공격하는 다른 늑대수인은 또한 자신의 공격 굴림에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.</p> <p><i>비정상적 활력:</i> 늑대수인은 자신의 턴 시작에 비틀거리지 않을 때, 14 hp를 치유합니다.</p>			
AC 19	PD 17	MD 20	HP 100

용수인

일반	8레벨	일반병	용
<p>우선권: +15 취약: 냉기</p> <p>발톱과 이빨 +13 vs. AC (2회 공격)—16 피해 매 턴 첫번째 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 세번째 발톱과 이빨 공격 굴림을 합니다.</p> <p>C: 화염 숨결 +13 vs. PD (용수인과 접전한 모든 생물: 접전해있지 않다면, 1d3 근처 적)—30 화염 피해 빗맞춤: 절반 피해. 사용제한: 특수 격발 전용</p> <p>야수의 격노: 용수인은 피해에 고조 주사위의 네 배와 같은 보너스를 얻습니다.</p> <p>무작위 용 특징: 자신의 턴 시작에, 용수인은 이하 능력 중 하나를 자신의 다음 턴 시작까지 얻습니다. 1d6을 굴리세요: 1. 용수인은 자신의 턴에 화염 숨결을 반드시 사용해야만 합니다. 2. 화염 저항 16+. 3. 용수인은 이 턴에 비행할 수 있습니다. 4. 용수인의 목이 뻗어나갑니다; 발톱과 이빨 공격 중 1회는 이제 근처 적 하나를 대상으로 하는 근접 공격입니다. 5. 용수인은 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 있습니다. 6. 용수인은 자신의 턴에 화염 숨결을 원한다면 사용할 수 있습니다.</p> <p>비정상적 활력: 용수인은 자신의 턴 시작에 비틀거리지 않을 때, 30 hp를 치유합니다.</p> <p>비정상적 생물: 용수인은 순수 1-5를 내면, 자신의 다음 턴 시작까지 공격에 취약해집니다.</p> <p>독한 특수능력 자란다!: 고조 주사위가 3에 도달할 때, 용수인은 대형이 됩니다; +64 hp를 얻고 발톱과 이빨 공격 맞춤으로 이제 20 피해를 줍니다. 고조 주사위가 5에 도달할 때, 용수인은 거대가 됩니다. 또 한 번의 +64 hp를 얻고 발톱과 이빨 공격 맞춤으로 이제 24 피해를 줍니다.</p>			
AC 23	PD 21	MD 22	HP 133

호랑이수인 마법사

대형	7레벨	시전자	야수
<p>우선권: +17</p> <p>호랑이 발톱 +12 vs. AC—25 피해, 이에 더불어 야성의 주문시전 매 턴 첫번째 순수 11: 호랑이수인은 자유 행동으로 두번째 호랑이 발톱 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>R: 달의 탄환 +12 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—50 피해</p> <p>[특수 격발] 월격 +12 vs. PD—25 피해 사용 제한: 적이 호랑이수인과 접전할 때, 호랑이수인은 아직 접전해있지 않았다면, 공격 이전에 간섭 행동으로 월격 공격을 할 수 있습니다. 순수 홀수 맞춤: 호랑이수인은 야성의 주문시전을 사용할 수 있습니다. 순수 짝수 맞춤: 적과 호랑이수인 둘 다 호랑이 수인이 볼 수 있는 근처 지점 둘로 전이합니다. 둘은 같은 지점에 있을 수 없습니다.</p> <p>야수의 격노: 호랑이수인은 피해에 고조 주사위의 네 배와 같은 보너스를 얻습니다.</p> <p>야성의 주문시전: 호랑이수인이 호랑이 발톱 공격을 맞췄을 때, d6을 굴리세요. 결과값이 고조 주사위 이하라면, 이하 표의 결과를 적용합니다: 1. 은 불꽃: 대상은 추가로 5 신비 피해를 받습니다. 2. 달강타: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 3. 주문길쌈: 호랑이수인은 자신의 다음 야성의 주문시전 굴림을 재굴림할 수 있습니다. 4. 달들어성: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 5. 전이: 호랑이수인은 자신이 볼 수 있는 근처 지점으로 전이합니다. 6. 달의 전이: 호랑이수인은 자신이 볼 수 있는 근처 지점으로 전이하고 자유 행동으로 달의 탄환 공격을 합니다.</p> <p>비정상적 활력: 호랑이수인은 자신의 턴 시작에 비틀거리지 않을 때, 28 hp를 치유합니다.</p>			
AC 22	PD 18	MD 21	HP 199

신비라는 정기 유형은 없습니다. 마법적인 피해란 뜻으로 생각되며, 역장 피해로 대체할 것을 권장합니다.

종족

야수혈계

+2 재주 또는 +2 건강

야수의 격노 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신이 적을 공격으로 맞췄을 때, 당신은 당신의 레벨 x 고조 주사위와 같은 추가 피해를 줄 수 있습니다.

모험가 특기

매 전투에서 처음으로 *야수의 격노*를 사용할 때, 당신이 준 추가 피해와 같은 hp를 치유합니다.

용사 특기

전투당 한 번, 당신이 아군과 접전한 적에 대해 *야수의 격노*를 사용할 때, *야수의 격노*는 소모되지 않습니다.

전설 특기

전투당 한 번, 당신이 적을 공격으로 빗맞췄을 때, 전투의 끝까지 당신이 공격을 빗맞춘 적에 대해서만 사용할 수 있는 *야수의 격노*의 추가 사용횟수 한 번을 얻습니다.

주문

5레벨 요술사 주문

야수의 숨결

원거리 주문

일일

대상: 근처 아군 또는 적; 숨결 무기

적에게:

공격: 매력 + 레벨 vs. AC

맞춤: 10d6 + 매력 피해.

빗맞춤: 20 피해.

7레벨 주문: 10d10 피해; 빗맞춤에 40

피해.

9레벨 주문: 2d6 x 10 피해; 빗맞춤에

60 피해

아군에게:

효과: 대상 아군은 자신의 턴에 자유 행동으로 기본 근접 공격을 할 수 있습니다.

7레벨 주문: 자유 행동 기본 근접 공격 대신, 아군은 보너스 일반 행동을 얻습니다. 그 행동에 일일 능력을 사용할 수는 없습니다.

9레벨 주문: 아군은 보너스 일반 행동을 얻습니다. 제약이나 조건은 없습니다.

숨결 무기: 남은 전투 동안, 각 당신의 턴 시작에 d20을 굴립니다. 16+에, 당신은 원한다면 그 턴에 *야수의 숨결*을 사용할 수 있습니다.

마법 도구

이 시대와 관련된 이 도구는 물약이고, 물약과 같이 소모됩니다. 하지만 물약 목록의 다른 물약들처럼 구입할 수는 없습니다. 이 물약을 진기한 도구보다 훨씬 희귀한 것처럼 취급하세요.

정신 인내의 물약: 이 물약은 동물적 격노와 라이칸스로프의 욕정을 억제하며, 야성적인 수인이 혼합 또는 야수 형상에서, 심지어 보름달이 떠 있는 아래에서도 자신을 온전히 통제할 수 있도록 해줍니다. 라이칸스로프가 아닌 이에게, 이 물약은 한 전투 동안 MD에 +4 보너스를 줍니다. MD가 대상이 될 때마다, 이 보너스는 1씩 감소합니다.

벽을 두른 도시들의 시대

1d10시대

괴물

큰돼지 식인귀

일반	4레벨	강적	산송장
우선권: +9 취약: 신성 들이받기 +8 vs. AC —12 피해, 그리고 대상은 모든 공격에 취약해집니다 (극복으로 끝납니다) 돌격: 큰돼지 식인귀가 이 공격을 하기 전 적과 접전하고자 이동했다면, 맞춤에 +2d6 피해를 줍니다. 죽음의 약취: 큰돼지 식인귀의 턴 시작에, 산송장 생물의 공격으로 인해 취약해진 모든 근처 생물은 1d8 음기 피해를 받습니다.			
AC 19	PD 18	MD 14	HP 65

식인귀 거인

대형	5레벨	일반병	산송장
우선권: +10 더듬대는 손 +8 vs. AC —40 피해, 그리고 대상은 모든 공격에 취약해집니다 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) 굵고 물어뜯기+7 vs. AC —50 피해, 그리고 10 지속 피해 (극복으로 끝납니다) 야들야들한 고기, 맛있지: 식인귀 거인은 취약한 대상에 대한 자신의 공격 굴림에 +4 보너스를 얻습니다. 여흥: 일반 행동으로, 거인은 공기 중의 냄새를 맡습니다. 무작위 근처 적을 선택합니다; 거인은 다음 라운드에 대상에 대한 공격에 +6 보너스를 얻습니다.			
AC 20	PD 19	MD 14	HP 170

흑요석 골렘

대형	5레벨	길막이	구조물
우선권: +9 법률의 정권 +10 vs. AC —30 피해 순수 12+: 대상은 또한 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 대상이 이미 어지럽다면, 대상은 멍해집니다. (역시, 극복으로 끝납니다) 순수 18+: 대상은 멍해집니다. (극복으로 끝납니다) R: 구속 +10 vs. PD (인접한 명한 대상 하나) —골렘이 명한 상대를 자신의 몸 속에 구속합니다; 구속된 동안, 대상은 탈출 시도 (어려운 극복, 16+)외에는 다른 어떤 행동도 할 수 없습니다—골렘이 파괴되면 구속된 대상은 풀려나지만, 골렘을 파괴하고 남은 초과 피해는 구속된 대상에게 가해집니다; 흑요석 골렘은 한 번에 한 대상만을 구속할 수 있습니다. 심없는 추적: 근처 적이 이동 행동을 취할 때, 흑요석 골렘은 간섭 행동으로 이동할 수 있습니다; 이 이동은 적의 이동에 대응하는 것이어야 합니다—예를 들어, 골렘은 그 적과 접전하도록 이동하거나, 탈출로를 막기 위해 이동하거나, 그 적을 뒤쫓거나 해야하지, 다른 무관계한 상대와 접전하고자 이 이동 행동을 사용할 수는 없습니다. 골렘 면역성: 골렘은 효과에 면역입니다. 어지럽거나, 쇠약하거나, 혼란하거나, 취약하게 되거나, 지속 피해를 받거나 하지 않습니다. 골렘에게 피해는 줄 수 있지만, 오직 그 뿐입니다.			
AC 21	PD 19	MD 15	HP 133

종족

골목족속

+2 재주 또는 +2 매력

난색 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신이 공격 하나로부터 받는 피해를 $1d6 \times$ 당신의 레벨만큼 감소시킵니다. 그런 뒤 그만큼의 피해를 당신과 접전한 적 하나에게 줍니다.

모험가 특기

당신은 추락에 절반 피해를 받습니다.

용사 특기

당신은 난색을 사용한 후, 자유 행동으로 접전중지 시험 굴림을 할 수 있습니다.

전설 특기

당신이 한 번 죽을 때, 당신은 모든 일이 끝난 뒤 죽지 않은 것으로 밝혀집니다. 당신은 다음 휴식 동안 당신의 아군들을 찾으며, 비틀거리지 않을 때까지 회복에 필요한 원기를 소모합니다.

능력

송가 재능의 새 음유시인 노래

이 노래는 이미 송가 재능이 있는 음유시인이 선택할 수 있는 추가적인 노래입니다. 글은 길지만 요약해보자면, 당신의 음유시인이 유죄 판결을 받을 위기에 처할 것이라는 말입니다. 표상들에게 대항하는, 또는 최소한 그들로부터 마법적으로 단절된 세력이 들을 수 있는 절망적인 외침을 보낸다면 말이죠.

반표상주의자의 노래

어떤 시대에는 이 노래를 부르면 사형을 받을 수도 있었습니다. 현재의 시대를 포함해 다른 시대에는 그저 잊혀진 노래일 뿐입니다. 이 노래는 표상들과 세계의 위대한 힘에 의해 잊혀진 모든 이들, 잔혹한 지배자들로 인해 짓눌리고 압제당한 모든 이들을 위한 말 그대로의 송가입니다. 이 노래는 송가 재능의 다른 송가들과 마찬가지로 배우고 부를 수 있습니다. 당신은 이 노래를 하루에 한 번, 모든 플레이어가 관계 주사위예를 굴리고 누구도 5 또는 6을 못 냈을 때에만 부를 수 있습니다.

*반표상주의자의 노래*를 부를 때, 당신은 표상과 관련된 송가가 요구하는 기능 시험 없이 반표상주의자의 축복 2점을 (전설급 송가 특기가 있다면 2점보다 많이) 얻습니다. 반표상주의자의 축복은 표상을 통해 얻는 이득과 마찬가지로 작용하며, 마찬가지로 방법으로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, GM이 표상 이득을 이용하면 당신이 기능 시험을 우회할 수 있게 해준다면, 이것도 마찬가지로입니다. 표상 이득을 통해 마법 도구를 얻을 자금을 얻을 수 있다면, 이를 통해서도 가능합니다. 표상 이득을 사용해 이야기의 진행을 접고 뒤틀고 꺾을 수 있다면, 이를 사용해서도 그렇게 하세요. 한가지 제한은, 이 축복과 이를 통해 구현되는 세계 속의 연결고리들은 어떤 표상과도 이어질 수 없다는 것입니다. 당신은 반표상주의자의 축복을 통해 당신을 도울 숲 속의 늑은 은자를 만날 수는 있지만, 이 늑은 은자는 그 어디에도 속해있지 않으며 그 어떤 표상의 하수인도 아닐 것입니다. 당신은 이제 반표상주의자와 함께합니다. 표상들을 부인하는 존재 말입니다.

노래를 할 때, 당신의 표상 중 하나 이상을 고르고 그 표상과의 긍정적 관계 하나 또는 최소한 양가적 관계 하나를 선택하세요. (뭐, 아시다시피 별 다른 혜택도 주지 않고 떠나간 멍청한 양반들이잖아요) 당신은 당신이 얻은 축복과 같은 수의 반표상주의자의 저주를 얻습니다. 각 저주마다, 그 표상의 계획이 어떻게 방해받거나 차질을 겪는지, 또는 운명이 그 표상에 대해 어떻게 돌아서는지를 묘사해야만 합니다.

이하 규칙들이 적용됩니다:

1. 차질은 당신 또는 당신의 아군에게 직접적으로 이익이 될 수 없습니다. 간접적으로는, 당신에게 해가 될 수도 있습니다.
2. 차질은 대상 표상에게 직접적으로 영향을 주는 일은 거의 없고, 표상의 하수인이나 요원들을 타격합니다. 신성과 관련된 표상에게 반표상주의자의 저주가 내린다고 하면, 지역의 성직자는 심장마비로 죽거나 기도를 빌어도 먹히지 않아 섬뜩한것에게 잡아먹힐 것입니다.
3. 저주의 효과는 당신의 레벨에 따릅니다. 당신이 모험가급 인물이라면, 차질은 작은 규모에 국지적일 것입니다. 당신이 전설급인데 노래를 불렀다면, 그 차질 또한 전설급일 것입니다.
4. 당신의 업보의 흔적이 이 모든 차질에 남습니다. 언젠가 표상이 이 노래를 부른 것이 당신이라는 것을 알아내면, 당신의 긍정적 주사위가 최소한 양가적 주사위가 되는 정도는 감수해야 할 것입니다.

마법 도구

장화, 신발, 샌들, 실내화

기본 보너스: 접전중지 시험과 기타 멋진 발동작에 관련한 시험: +1 보너스 (모험가); +2 보너스 (용사); +3 보너스. (전설)

노상강도의 노상각부 (총전 16+): 활성화하면, 이 장화의 착용자는 비행할 수 있습니다! 당신이 최대로 떠오를 수 있는 높이는 대략, 어, 그러니까, 반 인치, 아마 그 정도의 높이에서 둥둥 떠 있을 수 있는 것 같네요. 그리고 단단한 지면에서만 사용할 수 있습니다. 발자국을 남기지 않거나, 압력판을 누르지 않거나, 긴 판자나 얇은 가지 위와 같이 좁고 불안정한 표면 위에서 균형을 잡는데 좀 더 쉬워져 그러한 기능 시험에 +5 (용사: +10; 전설: +15) 보너스를 얻는 등의 쓰임새가 있습니다. 장화의 마법은 몇분 밖에 지속되지 않습니다. 기벽: 수상쩍습니다. 범죄의 기운이 죽죽 흘러나옵니다. 사람들은 당신을 보고 “아, 날 떨어가려는 수상쩍은 살인강도범이구나” 하고 생각합니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

관문감호관의 호부 (충전 11+): 이 무거운 금속 호부는 한 소도시 또는 마을과 연결되어 있습니다. (호부가 연결된 장소가 아직 존재하고 있다는 보장은 없지만, 이 도구는 창조되었을 때와 마찬가지로 온전한 작용을 유지하고 있습니다) 기벽은 착용자가 여정의 모든 세부사항에 집착한다는 것입니다. 호부의 착용자는 호부의 마법을 사용하려면 문명과 관련된 표상과 최소 1점의 양가적 또는 긍정적 관계가 필요하며, 그 거주지의 관문을 지나는 모든 이에게 이하 효과를 발휘할 수 있습니다.

- 낯선 이가 보유한 표상 관계 하나를 식별합니다. 이 능력에는 지역적인 제한이 없습니다. 거주지의 관문이 얼마나 멀더라도 어디에서나 사용할 수 있습니다. 이하 다른 능력들은 실제 관문에만 (또는 그 잔해에만) 적용됩니다.
- 낯선 이가 한가지 명령 또는 제약에 복종하도록 마듭니다. 이러한 제한을 여기면 낯선 이는 자신의 다음 완전 휴식까지 자동적으로 쇠약해집니다.
- 낯선 이가 관문을 지나는 것을 금합니다. 마찬가지로, 이 명령을 여기면 낯선 이는 자신의 다음 완전 휴식까지 쇠약해집니다.
- 거주지의 관문에 **통로 억제**를 시전합니다. 주문의 레벨은 거주지의 규모와 부여되어 기반이 되는 마법에 따르지만, 대체로 5레벨 마법사 기능성 주문과 같이 시전됩니다.

마법사 기능성 주문 통로 억제의 내용은 앞서 우주 선단 탐험가 종족의 종족 능력 우주 선단 생존용 허리띠를 설명하며 적어두었습니다. 이를 참조하세요.

대로감호관의 호부 (충전 11+): 이는 **감문가호관의 호부**에 대응되는 마법 도구로, 각 **대로감호관의 호부**는 세상에 뻗어있는 각 대로와 비의적 연결을 맺고 있습니다. 이 역시 소유자는 호부의 마법을 사용하기 위해 문명과 관련된 표상과 최소 1점의 양가적 또는 긍정적 관계가 있어야만 합니다. **대로감호관의 호부**는 이하 능력을 제공합니다:

- 낯선 이가 보유한 표상 관계 하나, 또는 이 능력이 NPC 하나를 대상으로 한다면 그와 비슷한 무언가를 식별합니다. 이 능력에는 지역적인 제한이 **없습니다**—거주지의 관문이 얼마나 멀더라도 어디에서나 사용할 수 있습니다. 이하 다른 능력들은 실제 관문에만 (또는 그 잔해에만) 적용됩니다.

능력의 설명이 관문을 언급하는 것은 관문감호관의 호부의 내용을 반복하면서 나온 오류인 것으로 추정됩니다. 대로로 고쳐서 사용할 것을 권장합니다. 또한, 관문감호관의 호부의 첫번째 능력을 대로감화관의 호부와 마찬가지로 NPC에 대해 사용할 수도 있을 것입니다.

- 지금 당장 대로 위에 사람들이 대강 얼마나 있는지, 또 그들이 어느 방향으로 향하는지 알 수 있습니다. 이 능력은 기본적인 정보들을 (“약간의 난쟁이들”, “여러 종족들로 구성된 많은 여행객들”, “전부 오크”) 제공할 수 있지만, 특정한 여행객들을 알아보거나 위치를 알 수 있을 정도로 정밀하지는 않습니다.
- 여행객들을 축복합니다. 그들이 대로 위에서 하는 한 번의 공격 굴림, 극복, 또는 기능 시험을 재굴림할 수 있게 해줍니다.
- **춤추는 불빛**을 조난 표지로서 시전할 수 있습니다. 소유자가 원한다면, 이 불빛은 문명과 관련된 표상을 위해 일하는 이나, 그 표상과 1점의 긍정적 관계가 있는 이에게만 보이게 할 수 있습니다.

요술사의 춤추는 불빛은 이하와 같습니다: 모든 요술사는 일반 행동으로 춤추는 불빛을 시전할 수 있습니다. 마법사의 빛과는 달리, 요술사의 춤추는 불빛은 요술사의 5-30 피트 범위 내에서 2-5초마다 여러가지 빛깔을 피워내는 구체를 만듭니다. 요술사는 정확한 위치나 빛이 제공하는 조명을 제대로 조절하지 못하기에, 이를 극적인 서사 효과를 위해 사용할 수도 있을 것입니다.

야생림의 시대

1d10시대

괴물

글리세이

일반	4레벨	획방꾼	신령
<p>우선권: +10</p> <p>C: 휘둘러치는 가시나무와 옥죄여오는 덩굴 +9 vs. AC (근처 생물 하나)—2d6 피해</p> <p>C: 얽혀들 +9 vs. PD (근처 생물 하나)—대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다); 대상은 고정에 대한 극복에 실패할 때마다, 1d6 피해를 받습니다</p> <p><i>거칠고 악랄하게:</i> 적이 공격 굴림에서 순수 1-5를 낼 때마다, 1d3 근처 글리세이는 간섭 행동으로 1회의 일반 행동을 취할 수 있습니다.</p> <p><i>거슬리고 안 보이게:</i> 글리세이는 투명하면서 작습니다. 글리세이에 대한 공격은 50% 확률로 빗맞습니다.</p> <p><i>작은 스프라이트들의 총체:</i> 글리세이는 엄밀히 말해, 하나의 생물인 것처럼 싸우는 조그마한 페이들이 한데 뭉친 떼거리입니다. 따라 이들은 경탄할 정도로 맞추기 힘들고, 0 hp로 떨어뜨려도 그 모든 페이가 쓰러지거나 한 것이 아니라 이 총체가 모험가들을 괴롭히는 일에 대해 관심을 잃었음을 보여줄 뿐입니다.</p> <p><i>잔혹한 농담:</i> 플레이어가 어떤 이유로든 웃으면, 그 플레이어의 다음 턴 끝까지, <i>거칠고 악랄하게</i>는 그 플레이어가 순수 10 이하를 낼 때 격발됩니다.</p> <p><i>수풀 위에 배잡고 구르겠네:</i> 플레이어가 공격 굴림을 하기 전에 농담을 하고 게임마스터를 웃게 만들면, 글리세이는 잠시 보여지게 되며 그 공격에 대해 <i>거슬리고 안 보이게:</i> 능력을 잃습니다.</p> <p><i>기회 없음:</i> 이 생물은 기회 공격을 할 수 없습니다.</p>			
AC 24	PD 14	MD 16	HP 40

코볼트 목공사

일반	3레벨	공수	인간형
<p>우선권: +8</p> <p>네 눈에 뽀족 막대 +8 vs. AC—8 피해 순수 18+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다.</p> <p>R: 코볼트 바람총 +10 vs. AC—5 피해, 그리고 5 지속 독성 피해</p> <p><i>삼림지 덩쟁이:</i> 목공사는 덤불 아래에 함정을 설치해둡니다. 목공사 근처에서 생물이 이동할 때, 그 생물은 극복 굴림을 해야만 합니다. (11+) 극복에 실패하면, 그 생물은 함정에 빠진 것입니다. (덩쟁이인 목공사에게 걸렸고자 이동한 것이라면, 어려운 극복이 됩니다, 16+) d6을 굴리세요. 1-4에, 덩은 피해만을 줍니다; 나온 굴림값에 (즉, 1-4 말입니다) 고조 주사위를 더해서 얼마나 많은 피해를 받는지 확인합니다. 5에, 함정에 빠진 사냥감은 자신의 다음 턴 끝까지 고정되고 2 + 고조 주사위 값과 같은 피해를 받습니다. 6에, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 취약해지고 2 + 고조 주사위 값과 같은 피해를 받습니다.</p> <p><i>회피:</i> 코볼트는 빗맞춘 공격으로 인한 피해를 받지 않습니다.</p>			
AC 24	PD 14	MD 16	HP 40

안개비 그림자실짓이

일반	4레벨	시전자	인간형
<p>우선권: +10</p> <p>베어내는 은계 검 +9 vs. AC—13 피해 순수 16+: 대상은 그림자표식이 남습니다. (어려운 극복으로 끝납니다, 16+)</p> <p>C: 그림자의 손길 +9 vs. PD (근처 또는 먼 거리 생물 하나)—13 피해, 그리고 대상은 그림자표식이 남습니다 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+)</p> <p>C: 그림자실짓기 +9 vs. PD (모든 근처 그림자표식이 남은 생물)—15 피해, 그리고 d6을 굴려 그림자실짓기의 효과를 결정합니다:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 없습니다. 3. 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 4. 2d6 냉기 피해. 5. 대상의 그림자 복제상이 나타나 그림자실짓이의 근처 적 하나를 공격합니다. 복제상은 대상의 것과 동일한 기본 공격을 합니다. 6. 대상은 살아있는 그림자로 변합니다. 이 상태에서, 대상은 피해에 면역이 되지만, 이동하거나 공격하거나 행동할 수 없습니다. 오로지 투지를 보낼 수만 있습니다. 대상은 자신의 매 턴 끝에 이 효과에서 벗어나기 위한 극복을 시도할 수 있습니다. 서운하면, 대상은 전장으로 돌아오고 그림자표식도 사라집니다. 대상이 그림자에서 탈출하기 전에 그림자실짓이가 죽으면, 대상은 실종될 것이며 예식 같은 강력한 마법이나 표상 관계 이득을 통하면 되돌릴 수 있을 것입니다. <p>그림자표식: 안개비가 적에게 그림자표식을 남기면, 그 적은 어둠의 넘실거리는 헛바닥과 같은 깜빡이는 그림자에 휩싸입니다. 어려운 극복 굴림에 성공함으로 표식을 없앨 수 있습니다. (16+) 표식이 남은 인물은 (촉추는 불빛과 같은 주문으로 인한) 강하게 빛나는 마법적 불빛의 대상이 되면, 이 극복에 +2 보너스를 얻습니다.</p> <p>독한 특수능력 소실: 전투당 세 번, 공격자가 그림자실짓이에게 근접 공격을 시도하고 빗맞추면, 그림자실짓이는 빗맞춤 피해를 받지 않고, 자유롭게 벗어나고, 공격자는 그림자표식이 남습니다.</p>			
AC 19	PD 15	MD 18	HP 54

장지뱀인간 말뚝처형자

일반	9레벨	강적	인간형
<p>우선권: +13</p> <p>쌍 돌 창 +15 vs. AC—40 피해 순수 짜수 굴림값, 16+: 장지뱀인간 말뚝처형자는 자유 행동으로 대상 또는 자신과 접전한 다른 생물에게 깨물기 공격을 할 수 있습니다. 순수 홀수 굴림값, 16+: 장지뱀인간 말뚝처형자는 자유 행동으로 대상 또는 자신과 접전한 다른 생물에게 붙잡기 공격을 할 수 있습니다. 특수: 이 능력의 16+ 임계값에서 고조 주사위 값만큼 빠세요. 즉, 고조 주사위의 눈이 0일 때, 말뚝처형자는 16+에 붙잡거나 깨웁니다. 1이면 15+, 2면 14+가 되는 식으로 나아갑니다.</p> <p>[특수 격발] 깨물기 +15 vs. AC—40 피해, 그리고 장지뱀인간 말뚝처형자는 자신의 다음 턴 동안 대상과 접전해 있다면 일반 행동으로 그 대상에 대해 찢어발기는 광분 공격을 할 수 있습니다</p> <p>[특수 격발] 찢어발기는 광분 +15 vs. AC (3회 공격)—30 피해</p> <p>[특수 격발] 붙잡기 +15 vs. PD—대상은 붙잡힙니다, 그리고 말뚝처형자의 다음 턴 시작에 대상이 여전히 붙잡혀 있다면, 말뚝처형자는 일반 행동으로 그 대상에 대해 깨매달기 공격을 할 수 있습니다</p> <p>[특수 격발] 깨매달기 +19 vs. PD (붙잡음으로 인한 +4 포함, 오직 붙잡힌 대상에게만)—50 피해, 그리고 장지뱀인간 말뚝처형자의 노획품 총사위 능력이 자동으로 격발하며, 대상은 고정되고, 저해되고, 20 지속 피해를 받습니다 (극복으로 셋 다 끝납니다)</p> <p>R: 돌 창 투척 +15 vs. AC—40 피해</p> <p>노획품 총사위: 말뚝처형자가 누군가를 제대로 깨매달면, 모든 근처 아군은 노획된 희생자가 산채로 꿰뚫려 매달린 동안 자신의 공격에 고조 주사위를 더합니다.</p> <p>독한 특수능력 원거리 깨매달기: 말뚝처형자가 돌 창 투척으로 치명타를 내면, 대상은 고정되고, 저해되고, 20 지속 피해를 받습니다. (극복으로 셋 다 끝납니다) 그러면 이제 노획품 총사위의 시간이 찾아오지요.</p> <p>선조의 신령: 노획품 총사위가 활성화되어 있는 동안, d6을 굴려놓습니다. 그 굴림값이 고조 주사위 값 이하라면, 장지뱀인간 유령이 구현화되어 무작위 플레이어 인물을 공격합니다. 보너스 쌍 돌 창 공격을 하세요.</p>			
AC 24	PD 23	MD 19	HP 170

뿌리망령

거대	6레벨	일반병	산송장 식물
<p>우선권: +6 취약: 신성</p> <p>갈아내는 휘두름+9 vs. AC (한 무리 내의 1d3 적)—50 피해 순수 16+: 뿌리망령은 자유 행동으로 대상에게 흡혈 잔뿌리 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>C: 흡혈 잔뿌리 +11 vs. PD (근처 생물 하나)—10 지속 피해 (극복으로 끝납니다), 그리고 뿌리망령은 뿌리망령 재생의 사용횟수 한 번을 얻습니다.</p> <p>C: 덮쳐오는 벌레와 점액 +10 vs. PD (모든 근처 생물)—30 피해, 그리고 대상은 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다)</p> <p><i>대지 타락:</i> 고조 주사위가 홀수일 때, 뿌리망령은 짧은 행동으로 덮쳐오는 벌레와 점액 공격을 할 수 있습니다. 고조 주사위가 짝수일 때, 뿌리망령은 짧은 행동으로 흡혈 잔뿌리 공격을 할 수 있습니다.</p> <p><i>생기 갈탈:</i> 뿌리망령은 흡혈 잔뿌리로 지속 피해를 받고 있는 생물이 있는 동안 자신의 공격에 +1 보너스를 얻습니다. 이 보너스는 누적되며, 따라 만약 생물 넷이 지속피해를 받고 있다면, 뿌리망령은 +4 보너스를 받습니다.</p> <p><i>뿌리망령 재생:</i> 짧은 행동으로, 한 턴에 한 번, 뿌리망령은 30 hp를 치유할 수 있습니다. 뿌리망령은 총 전투당 두 번 재생할 수 있으며, 흡혈 잔뿌리를 맞출 때마다 뿌리망령 재생의 추가 사용횟수 한 번을 얻습니다. 뿌리망령은 화염 또는 신성 피해를 주는 공격에 맞을 때, 재생의 사용횟수 한 번을 잃으며, 자신의 다음 턴동안 재생할 수 없습니다. 재생이 남은 상황이라면 뿌리망령은 0 hp로 떨어져도 죽지 않습니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>감염:</i> 고조 주사위가 짝수일 때, 뿌리망령은 한 번 대신 고조 주사위 값과 같은 횟수의 흡혈 잔뿌리 공격을 합니다.</p>			
AC 21	PD 20	MD 17	HP 270

종족

장지뱀인간

+2 재주 또는 +2 건강

광분 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신은 광분에 들기를 선언할 수 있습니다. 이하 공격을 합니다:

짧은 행동

특수: 당신은 고조 주사위 값과 같은 횟수의 공격을 할 수 있지만, 그렇게 할 수 있는 공격 중 절반은 (소수점 아래는 반올림합니다) 특정 단일 생물을 대상으로 해야 합니다.

특수: 당신과 접전한 생물 하나

공격: 6 + 당신의 레벨 vs. AC

맞춤: 1d8 x 당신의 레벨 피해.

빗맞춤: 당신은 당신의 레벨과 같은 피해를 받습니다.

모험가 특기

하루에 한 번, 붙잡히거나 고정되었을 때, 당신은 원기 하나를 소모하고 (hp는 얻지 않습니다) 당신이 처한 그 상태를 끝낼 수 있습니다.

용사 특기

당신은 당신의 광분 공격 중 한 번을 상시 또는 기본 공격으로 대체할 수 있습니다.

전설 특기

일반 행동으로, 당신은 비교적 평평한 표면을 (잔잔한 호수, 벽, 천장 등) 지나 이동할 수 있습니다.

능력

기존 순찰자 재능 특기

주적 (모험가)

이 특기는 인간형을 주적으로 선택한 순찰자만이 사용할 수 있습니다. 하루에 한 번, 자유 행동으로, 당신은 당신이 이전에 조우했었던 인간형 중 하나를 선택할 수 있습니다. 전투의 끝까지, 당신은 그 종의 종족 능력을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 고블린의 **날쌔 자식** 능력을 얻을 수도 있고, 코볼트와 같이 **회피**할 수도 있고, 오크처럼 **위험해질** 수도, **카멜레온** 같은 혈거족처럼 주변 환경에 녹아들 수도 있을 것입니다. 게임마스터는 너무 강력하거나 거의 마법적인 능력은 거부할 수 있습니다. 이 특기는 당신의 사냥감이 부리는 재주나 전략을 모사하는 당시의 능력을 표현하는 것이지, 초자연적인 형상변환 능력에 대한 것이 아니니까요.

GM에게: 순찰자가 여러 종족을 번갈아가면서 모사하도록 할 이야기 상의 이유를 찾도록 당신이 도와주는 것이 이상적입니다.

특기 설명에 언급된 종족의 괴물들이 갖는 능력은 각각 이하와 같습니다:
날쌔 자식 (고블린)—고블린은 접전중지 시험에 +5 보너스를 얻습니다.
회피 (코볼트)—코볼트는 빗맞춘 공격으로 인한 피해를 받지 않습니다.
위험 (오크)—오크가 비틀거리지 않는 한, 오크로 인한 공격의 치명타 범위는 3만큼 확장됩니다.
카멜레온 (혈거족)—지하, 또는 높이나 강 속에서, 트로그의 접전하지 않은 적의 그에 대한 공격은 -4 불이익을 받습니다.

요술사 재능

녹색의 유산 (야생과 관련된 표상)

당신은 살아있는 대지의 쇄도하는 힘을 끌어내 신비 주문으로 빚어냅니다. 당신은 마력을 모을 때, 혼돈의 은혜 대신 자연의 은혜표에 따른 굴림을 합니다.

당신은 이러한 정기를 받아내기 위해 당신 스스로를 대지에 뿌리박아야 합니다; 따라서 당신은 마력 모으기를 위해 일반 행동을 사용한 것과 같은 턴에 이동을 할 수 없습니다.

자연의 은혜, 모험가급 (1-4레벨)

1-2: 당신의 피부가 나무껍질로 변해, 당신의 다음 턴 시작까지 AC에 +2 보너스를 제공합니다.
3-4: 가시줄기가 당신 주위에 자라나서, 당신과 접전한 각 적에게 당시의 레벨과 같은 피해를 줍니다.
5-6: 근처 아군 하나는 원기를 사용해 치유할 수 있습니다.

자연의 은혜, 용사급 (5-7레벨)

1-2: 당신의 피부가 나무껍질로 변하고 당신의 머리칼에는 꽃이 피어, 당신의 다음 턴 시작까지 AC와 PD에 +2 보너스를 제공합니다.
3-4: 덩굴이 당신 주위에 자라납니다; 당신의 다음 턴 시작까지, 당신과 접전하고자 이동하는 모든 적은 일반 극복 굴림을 하고, 성공하지 못하면 이동을 완수할 수 없습니다.
5-6: 당신 또는 근처 아군 하나는 원기를 사용해 치유할 수 있습니다.

자연의 은혜, 전설급 (8-10레벨)

1-2: 당신은 나무가 되어, 당신의 다음 턴 시작까지 AC 및 PD를 대상으로 하는 공격에 면적이 됩니다. 당신은 여전히 MD를 대상으로 하는 공격에는 맞을 수 있습니다.
3-4: 자연이 당신의 부름에 휘몰아치는 바람, 세찬 눈, 타오르는 열기, 또는 벼락으로 응답합니다. 아군과 적 모두 함께, 전장 내의 모든 다른 생물은 당신의 레벨과 당신의 매력 보정치를 더한 것과 같은 피해를 받습니다.
5-6: 당신 또는 근처 아군 하나는 원기를 사용해 치유할 수 있고, 그렇게 얻은 hp에 당신의 매력 보정치의 두 배를 더합니다.

모험가 특기

당신이 마력을 모을 때 비틀거리고 있다면, 1-2의 결과로 인한 보너스는 +1 대신 +2가 됩니다.

용사 특기

드루이드 지형 특기 주문 중 당신이 선택한 것 하나를 얻습니다.

전설 특기

1-2의 결과로 인한 보너스를 받은 후 당신의 턴 시작에, 당신은 현재의 나무 또는 근처 아무 나무에서나 걸어나올 수 있습니다. *전0*처럼 적용됩니다.

드루이드 지형 특기 주문은 이하와 같습니다:

늪, 호수, 강—**독 꽃가지** (지형 특기 주문)

원거리 주문

상시 (아무 지형)

대상: 무작위 근처 적 하나 (적을 볼 수 있을 필요는 없습니다)

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 5 피해, 5 지속 독성 피해.

3레벨 주문: 8 피해, 8 지속 독성 피해.

5레벨 주문: 13 피해, 13 지속 독성 피해.

7레벨 주문: 20 피해, 20 지속 독성 피해.

9레벨 주문: 30 피해, 30 지속 독성 피해.

동굴, 암굴, 아랫세계—**어둠의 방식** (지형 특기 주문)

상시 (아무 지형)

원거리 주문

대상: 근처 적 하나

공격: 통찰 + 레벨 vs. MD

맞춤: 1d8 정신 피해. (능력 보정치를 더하지 않습니다)

순수 짝수 맞춤: 맞춤에 더불어, 대상은 드루이드가 대상에게 접전하러 이동하지 않는 한 대상의 다음 턴 끝까지 드루이드를 공격할 수 없습니다.

빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 피해.

3레벨 주문: 2d8 피해.

5레벨 주문: 3d8 피해.

7레벨 주문: 5d8 피해.

9레벨 주문: 7d8 피해.

들, 건넛세계—**태양광선** (지형 특기 주문)

원거리 주문

상시 (아무 지형)

대상: 근처 또는 먼 거리 적 최대 둘까지

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 1d4 + 통찰 화염 피해.

3레벨 주문: 3d4 피해.

5레벨 주문: 2d8 피해.

7레벨 주문: 4d6 피해.

9레벨 주문: 4d12 피해.

산—**불티** (지형 특기 주문)

접전 주문

상시 (아무 지형)

대상: 근처 또는 먼 거리 적 하나

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 1d8 + 통찰 벼락 피해, 또는 날고 있는 생물에게 2d8 + 통찰 벼락 피해.

빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 피해.

3레벨 주문: 3d6 피해, 날고 있는 생물에게 6d6 피해.

5레벨 주문: 5d6 피해, 날고 있는 생물에게 6d10 피해.

7레벨 주문: 5d8 피해, 날고 있는 생물에게 10d8 피해.

9레벨 주문: 8d10 피해, 날고 있는 생물에게 3d6 x 10 피해.

숲, 수풀—**도토리**의 비 (지형 특기 주문)

원거리 주문

상시 (아무 지형)

대상: 무리 내 1d3 근처 적

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 1d4 피해 + 통찰 피해.

빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 피해.

3레벨 주문: 2d4 피해.

5레벨 주문: 2d6 피해.

7레벨 주문: 4d6 피해.

9레벨 주문: 6d6 피해.

얼음, 툰드라, 폭설—**서리의 손길** (지형 특기 주문)

접전 주문

전투당 한 번 (아무 지형)

대상: 근처 적 하나

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 2d6 + 통찰 냉기 피해, 또는 당신이 접전 중인 적에게 3d6 + 통찰 냉기 피해.

순수 짝수 빗맞춤: 절반 피해.

순수 홀수 빗맞춤: 당신의 레벨과 같은 피해.

3레벨 주문: 4d6 피해, 또는 당신이 접전 중인 적에게 6d6 피해.

5레벨 주문: 5d10 피해, 또는 당신이 접전 중인 적에게 6d10 피해.

7레벨 주문: 8d10 피해, 또는 당신이 접전 중인 적에게 10d10 피해.

9레벨 주문: 2d6 x 10 피해, 또는 당신이 접전 중인 적에게 2d8 x 10 피해.

이주 경로 (큰 무리 동물)—구르르릉 (지형 특기 주문)

접전 주문

상시 (아무 지형)

대상: 근처 적 하나

공격: 통찰 + 레벨 vs. PD

맞춤: 1d8 + 통찰 피해, 또는 조무래기에게 2d8 + 통찰 피해.

빛맞춤: 조무래기가 아닌 적에게 당신의 레벨과 같은 피해, 조무래기에게 효과 없음.

3레벨 주문: 3d6 피해, 조무래기에게 6d6 피해.

5레벨 주문: 5d6 피해, 조무래기에게 6d10 피해.

7레벨 주문: 5d8 피해, 조무래기에게 10d8 피해.

9레벨 주문: 8d10 피해, 조무래기에게 3d6 x 10 피해.

폐허—폐허화 (지형 특기 주문)

원거리 주문

전투당 한 번 (아무 지형)

대상: 가장 높은 MD의 근처 적 하나 (적을 볼 수 있을 필요는 없습니다)

공격: 통찰 + 레벨 vs. MD

맞춤: 각 근처 적은 2d6 피해를 (당신의 능력 보정치는 더하지 않습니다) 받습니다. 조무래기는 그 무리에 한 번만 피해를 주고 각각의 인원에게 피해를 주진 않습니다.

3레벨 주문: 4d6 피해.

5레벨 주문: 6d6 피해.

7레벨 주문: 9d6 피해.

9레벨 주문: 6d12 피해.

마법 도구

무기

기본 보너스: 이 무기를 사용할 때 공격 및 피해에: +1 (모험가); +2 (용사); +3. (전설)

벌목꾼의 도끼: 이 도끼는 살아 있는 존재를 통째로 삼킨 생물에 대해 자동으로 치명타 맞춤을 냅니다. 이 능력은 이 도끼 공격이 맞았을 때 그 괴물 내부에 살아있는 생물이 갇혀 있을 때에만 적용됩니다. 삼켜진 생물은 즉시 극복 국임을 할 수 있습니다; 성공하면, 삼켜진 생물은 자유롭게 벗어납니다. 기벽: 아무리 엉망이어도, 가장하는 행동을 꿰뚫어 볼 수 없습니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

재탄생의 알: 이 마법의 알은 일회성의 소생 주문입니다. 비활성화된 상태에선, 장지뱀식 마법 룬으로 장식된 작은 가죽 재질의 알처럼 보입니다. 소유자가 죽음으로써 활성화되며, 그 때 알은 놀라울 정도의 비율로 자라나기 시작합니다. 매 전투의 시작과 완전 휴식 때, 사망한 인물은 어려운 극복을 합니다 (16+); 성공하면, 알이 부화하며 인물이 튀어나옵니다. 이전의 죽은 육체와 대체로 비슷한 새로운 육신으로, 발가벗었지만 살아있는 채로요. 나머지 일행들은 이 (계속해서 커지고, 무거워지고, 불편해져가는) 알을 쓰러진 동료가 다시 살아나기를 기다리면서 갖고 다녀야 합니다. 죽은 인물은 알 속에서 자라나고 있는 동안 투지를 보낼 수 있습니다. 기벽: 위기에 술선하여 뛰어듭니다.

신통한 실가닥: 신통한 실가닥은 일반적인 실처럼 보이지만, 한쪽 끝은 마치 투명한 풍선에 매인 것처럼 공중에 떠 있습니다. 자세히 관찰해보면, 실가닥의 끝은 끝나는 것이 아니라 비존재의 영역으로 사라지고 있는 것입니다—실가닥은 거의 대부분이 사실 비물질적으로 구성되어 있고, 건넛세계를 향해 뻗어져 있는 것입니다.

실가닥을 급작스레 강하게 당기면, 줄의 반대쪽 끝에 묶여있는 것이, 그것이 무엇이건 지상으로 떨어집니다. 사용자가 지상에 있으면 그 물체는 근처에 내려앉습니다; 실가닥이 지하나 실내에 있다면, 사용자가 있는 내부가 어디건 그 가장 위에 내려앉습니다.

신통한 실가닥에 무엇이 연결되어 있을까요? 당겨보기 전까지는 알 수 없습니다. 이전 시대의 마법사들이 건넛세계에 숨겨두는 일반적인 물건은 이하와 같습니다:

- 주문 책, 특히 위험하거나 금지된 주문을 포함한 것
- 보물 상자
- 마법사의 탑, 통째로, 떠다니는 작은 섬 위에 세워짐
- 자고 있는 용
- 건넛세계로 추방된 화난 악마
- 오래 전에 죽은 마법사가 잊어버린 몇 시대나 지나버린 점심 식사

모험가급 **신통한 실가닥**은 단 한 번만 작동합니다. 실가닥을 당기면 물건이 하늘에서 떨어지고, 끝납니다. 실가닥은 더는 작동하지 않습니다.

용사급 실가닥은 재사용될 수 있지만, 동일한 물건에만 적용됩니다. 실가닥을 당기면 물건이 떨어지고, 다시 한 번 당기면, 올라갑니다. 상자나 탑 같이 특정 물건에 대해선 매우 유용합니다. 잊혀진 점심 도시락이나 화난 악마들에는 덜 유용하겠네요.

전설급 **신통한 실가닥**도 재사용될 수 있습니다. 주변의 아무 물건에나 묶을 수 있고, 실을 당기면 그 물건이 하늘로 당겨져 올라가 당신이 다시 실을 당길 때까지 그곳에 떠있게 됩니다. 제한은 다음과 같습니다:

- 물건은 자유롭게 옮겨질 수 있어야 합니다—실가닥보다 묶여진 것의 힘이 강하다면 물건은 지상에 매여있을 것입니다.
- 물건은 *너무* 크지 않아야 합니다—큰 범선이나 마법사의 탑보다 커선 안됩니다. 솔직히 말해, 여기 매달 수 있는 것은 “물건”이지, “풍경의 일부”가 아니니까요.
- 물건이 생물이라면 본인이 원하고 있어야 하고, 최소한 마법 실가닥을 통해 하늘 위로 날려지는 일을 거부하지는 않아야 합니다.

기억: 강박적으로 레버를 당기고, 단추를 누르고, 자물쇠를 만지작거리고, 마법봉을 까딱거립니다.

공포스러운 황제의 시대

2d6시대

괴물

천상 심판

2x	10레벨	길막이	신령
<p>우선권: +20</p> <p>형용불가한 천수장 +15 vs. AC (4회 공격)—25 피해</p> <p>징벌의 권 +15 vs. PD—60 피해, 그리고 대상은 어지러워집니다 (극복으로 끝납니다) 빗맞춤: 절반 피해. 사용 제한: 고조 주사위가 2 이하일 때 전용.</p> <p>애정어린 주먹 +15 vs. PD—75 피해, 그리고 대상은 멍해집니다 (극복으로 끝납니다) 빗맞춤: 절반 피해. 사용 제한: 고조 주사위가 4 이하일 때 전용</p> <p>온화한 손길 +15 vs. PD—100 피해, 대상은 항거불능 상태에 빠지고 필사적 저항 극복을 시작합니다 (극복으로 다 끝납니다) 빗맞춤: 절반 피해. 사용 제한: 고조 주사위가 6 이상일 때 전용.</p> <p>완벽 대응: 공격자가 근접 공격으로 천상 심판을 맞췄을 때, 순수 굴림값을 기록해둡니다. 이 전투에서 이후 같은 공격자의 천상 심판에 대한 근접 공격 중 그와 같은 순수 굴림값을 낸 것은 빗맞은 것으로 취급합니다. 순수 20은 평소대로 항상 맞습니다.</p> <p>완벽 응수: 천상 심판은 순수 짝수 빗맞춤을 낸 근접 공격을 받으면, 공격자에게 33 피해를 줍니다. 공격 굴림값이 홀수면, 공격자는 자유롭게 벗어나고 이 턴에 이동 행동을 잃습니다.</p> <p>완벽 회피: 천상 심판은 원거리 및 접전 피해 저항 16+를 갖습니다. 명중 굴림에서 순수 16+를 내지 못한 근접 공격이 아닌 모든 공격에 절반 피해만을 받습니다.</p> <p>완벽 기동: 천상 심판은 상시로 접전중지할 수 있으며, 기회 공격을 받지 않습니다.</p> <p>독화 특수능력 개선!: 전투당 한 번, 천상 심판의 턴 시작에, 고조 주사위를 1만큼 증가시킵니다.</p>			
AC 23	PD 23	MD 23	HP 440

진주 군단 전사

일반	8레벨	강적	인간형
<p>우선권: +15</p> <p>진주손잡이 장병기 +13 vs. AC—30 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 진주 군단 전사는 자유 행동으로 <i>차회 타격</i> 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>[특수 격발] <i>차회 타격 +13 vs. AC</i>—5 피해, 그리고 대상은 취약해집니다. (극복으로 끝납니다)</p> <p>[특수 격발] <i>적시 타격 +15 vs. AC (취약한 대상에게만)</i>—50 피해</p> <p>R: 장궁 +13 vs. AC—35 피해</p> <p><i>무리 능력:</i> 전투 내의 진주 군단 전사 둘마다, 그 중 하나는 전투 동안 한 번 짧은 행동으로 <i>적시 타격</i>을 사용할 수 있습니다.</p> <p><i>그것으로 죽을 운명이 아니다:</i> 진주 군단 전사를 맞춘 주문 또는 무기 공격이 전사를 0 hp로 떨어뜨리려 할 때, 그 공격은 대신 빗맞습니다. 전사는 빗맞춤 피해는 여전히 받으며, 빗맞춤 피해로는 죽을 수 있습니다. 주문이 아니며 무기 공격이 아닌 공격은 (비무장 공격, 동물이 자신의 신체 부위로 하는 자연 무기 공격, 지속 피해) 평소와 같이 전사를 죽일 수 있습니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>속달 훈련:</i> 진주 군단 전사가 <i>적시 타격</i>을 빗맞출 때, 그 무리는 또 한 번의 <i>적시 타격</i> 사용횟수 한 번을 얻습니다. 진주 군단 전사는 <i>적시 타격</i>을 한 라운드에 한 번을 초과해서 사용할 수 없습니다.</p>			
AC 24	PD 22	MD 18	HP 120

진주 군단 성직자

일반	8레벨	시전자	인간형
<p>우선권: +15</p> <p>진주손잡이 철퇴 +13 vs. AC—28 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 성직자는 자유 행동으로 <i>타오르는 표지</i> 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>C: 타오르는 표지 +13 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—25 신성 피해, 대상과 접전한 것 군단 생물이 있다면, 그 중 하나는 상대 또는 지속 피해에 대한 극복에 자동으로 성공할 수 있습니다</p> <p>C: 공포스러운 황제의 전쟁구호 +13 vs. MD (근처 적 최대 셋까지)—28 신성 피해, 그리고 대상은 더 이상 빗맞춤 피해를 주지 못합니다 (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+)</p> <p><i>무리 능력:</i> 전투 내의 진주 군단 성직자 둘마다, 그 중 하나는 전투 동안 한 번 자유 행동으로 <i>공포스러운 황제의 전쟁구호</i>를 사용할 수 있습니다.</p> <p><i>그것으로 죽을 운명이 아니다:</i> 진주 군단 성직자를 맞춘 주문 또는 무기 공격이 성직자를 0 hp로 떨어뜨리려 할 때, 그 공격은 대신 빗맞습니다. 성직자는 빗맞춤 피해는 여전히 받으며, 빗맞춤 피해로는 죽을 수 있습니다. 주문이 아니며 무기 공격이 아닌 공격은 (비무장 공격, 동물이 자신의 신체 부위로 하는 자연 무기 공격, 지속 피해) 평소와 같이 성직자를 죽일 수 있습니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>찬탈자에게 죽음:</i> 문명과 관련된 표상과 긍정적 관계가 있는 인물은 <i>공포스러운 황제의 전쟁구호</i>에 대한 자신의 극복 굴림에 -10 불이익을 받습니다.</p>			
AC 24	PD 28	MD 22	HP 110

만티코어의 표상

거대	13레벨	강적	야수
<p>우선권: +21</p> <p>대지를 산산이 부수는 발바닥 +18 vs. AC (2회 공격)—100 피해 순수 14+: 대상은 자유롭게 벗어납니다. 순수 18+: 대상은 만티코어의 표상의 다음 턴 시작까지 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) 고조 주사위 짝수: 만티코어의 표상은 이 턴에 자유 행동으로 다른 대상에게 전갈 독침 공격을 할 수 있습니다. 고조 주사위 홀수: 만티코어의 표상은 이 턴에 자유 행동으로 다른 대상에게 으스르뜨리는 사자의 턱 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>으스르뜨리는 사자의 턱 +18 vs. AC—120 피해, 그리고 대상은 한 번의 행동으로 100 hp만큼의 치유를 받을 때까지 저해됩니다 빗맞춤: 60 피해.</p> <p>C: 전갈 독침 +18 vs. AC (근처 적 하나)—100 피해, 그리고 대상은 어지러워지고 50 지속 피해를 받습니다 (어려운 극복으로 둘 다 끝납니다, 16+) 빗맞춤: 50 피해.</p> <p>C: 하늘을 가리우는 꼬리 가시 연발 +18 vs. PD (1d4+1 근처 또는 먼 거리 적)—100 피해, 그리고 50 지속 독성 피해 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+)</p> <p>C: 만티코어의 쏘아봄 +18 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적)—대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다 사용 제한: 턴당 한 번, 짧은 행동. 대상의 통찰보다 높은 순수 굴림값: 대신 멎게됩니다. 순수 20: 멎게됩니다, 그리고 대상이 근처에 있다면 만티코어의 표상은 즉시 대상에게 자유 행동으로 전갈 독침 공격을 합니다.</p> <p>말라비트 날개: 전투당 한 번, 고조 주사위가 2+일 때, 만티코어의 표상은 한 라운드 동안 하늘로 떠올라 비행할 수 있습니다. 만티코어의 표상은 날아오를 때, 자동적으로 자유롭게 벗어나며, 자유 행동으로 하늘을 가리우는 꼬리 가시 연발 공격을 하고, 전장의 원하는 곳에 내려앉으며 대지를 산산이 부수는 발바닥 공격을 합니다.</p> <p>가능할 수 없는 공포: 144 hp 미만이거나 만티코어의 표상으로 인해 지속 독성 피해를 받고 있으면서, 만티코어의 표상과 접전하고 있는 생물은 어지러워지며 고조 주사위로 인한 이득을 받을 수 없습니다. 두 상태 모두 해당되는 인물은 자신의 턴 시작에 극복 굴림을 해야만 합니다; 실패하면, 그 인물은 자신의 다음 턴 끝까지 멎게됩니다.</p>			

독화 특수능력

만티코어의 표상이 겪을 수 있는 운명을 반영하는 이하 능력들 중 하나를 선택하세요:

교활한 사냥꾼: 만티코어의 표상은 수많은 시대를 지냈고, 자신의 약점이 될 가능성이 있는 것들을 가만히 두지 않았습니다. 플레이어들이 만티코어의 표상의 소굴을 처음으로 발견했을 때, 표상 관계 주사위를 굴리게 하세요: 만티코어의 표상은 가장 주요한 표상들에게서 하나 이상의 인질을 잡아뒀고, 모험가들이 자신에게 문제를 일으키면 그 인질을 죽이겠다고 위협할 것입니다. 예를 들어, 산송장과 관련된 표상과 2점의 부정적 관계가 있는 플레이어가 소굴에 들어서면, 만티코어의 표상은 그 표상의 사악한 계획에 대해 홀로 알고 있는 영웅적인 여사제를 붙잡아두고 있는 것입니다. 만약 플레이어 인물들이 승기를 잡아간다면, 만티코어의 표상은 자신이 붙잡은 인질을 죽이겠다고 협박하겠지요.

스핑크스: 만티코어의 표상은 난해한 수수께끼들에 대해 연구했습니다. 전투가 시작할 때, 플레이어들에게 수수께끼를 내세요. 답이 나올 때까지, 만티코어의 표상은 자신의 공격에 +2 보너스를 더합니다. 오답이 나올 때마다, 만티코어의 표상은 자유 행동으로 **전갈 독침** 공격을 합니다.

표상의 비밀 참조: 수 세기 동안, 문명과 관련된 표상은 대대로 비밀리에, 그들의 귀에 독을 속삭이는 존재인 만티코어의 표상에게 조언을 받아왔습니다. 만티코어의 표상은 문명과 관련하여 지배하는 것이 있는 (대체로 마법, 신성, 요정, 또는 난쟁이와 관련된) 표상과 관계가 있는 모든 인물에 대해 자신의 공격에 +1 보너스를 받으며, 그리고 문명과 관련되었으며 자신에게서 조언을 받아왔던 (대체로 문명, 또는 금속공과 관련된) 표상과 관계가 있는 인물에 대해 자신의 공격에 +2 보너스를 받습니다.

AC 29	PD 27	MD 26	HP 1333
-------	-------	-------	---------

종족

신령대생

+2 통찰 또는 +2 매력

신령의 육체: 당신이 인물을 만들 때, 당신은 당신의 인물이 당신의 인물에 걸맞는 특정 피해 유형에 저항 16+를 갖도록 (겨울의 신령이라면 냉기와 같이) 할 수 있습니다. 이렇게 하면, 당신의 인물은 또한 역장 피해에 취약해집니다!

신령형상 (종족 능력)

전투당 한 번, 당신의 턴의 시작에, 당신은 당신의 물리적 형상을 흩어내 신령이 될 수 있습니다. 당신을 플레이에서 제외합니다. 이렇게 제외되어 있는 동안에도, 당신은 당신이 어떤 종류의 신령이냐에 따른 말이 되는 현현을 통해 여전히 세상에 영향을 줄 수 있습니다. (신령의 유형은 당신이 인물을 만들 때 결정합니다) 간단한 효과는 적절한 유형의 (또는 유형이 없는 것이 적절하다면 유형이 없는) 1d4 x 당신의 레벨과 같은 피해를 줄 수 있습니다. 다른 효과를 내는 것도 가능합니다: 어쩌면 피해를 주는 대신, 바람이나 강의 신령은 적 하나가 넘어지게 해서 자신의 다음 이동 행동을 잃게 할 수도 있겠고; 폭풍의 신령은 빛을 번쩍여 근처 적 하나를 자신의 다음 턴 끝까지 어지럽게 할 수도 있을 것이며; 또 꿈의 신령은 근처 생물에게 자신이 갈망하는 것을 느끼게 하여 자신의 다음 턴 끝까지 취약하게 만들 수도 있을 것입니다. 멍해지거나 쇠약해지는 것은 이 능력으로 유발하기에는 너무 강합니다.

당신의 다음 턴 시작에, 당신은 기존의 위치 근처 어딘가에 자신 스스로를 위치시킬 수 있습니다. 그리고 당신은 세상 사이를 뛰어넘음으로 인해 그 턴의 끝까지 어지러워집니다.

모험가 특기

하루에 한 번, 당신이 AC 또는 PD를 대상으로 하며 역장 피해를 주지 않는 공격의 대상이 될 때, 그 공격으로 아무 피해를 받지 않을지, 또는 다른 아무 효과도 받지 않을지를 선택할 수 있습니다. 한 레벨에 한 번, 당신은 당신이 신령형상일 때 가하는 피해 유형을 가진 공격에 대해 이 효과를 이 특기의 일일 사용횟수를 소모하지 않고 사용할 수 있습니다.

용사 특기

신령형상은 더 이상 사용되고 난 뒤 당신이 어지럽도록 하지 않으며, 당신의 현현은 이하와 같은 효과를 갖습니다: 1d4 대신 1d8 x 레벨 피해; 하나 대신 1d3 근처 적; 어지러움, 고정, 또는 취약 (극복으로 끝납니다) 효과가 가능함과 마찬가지로, 대상의 다음 턴 끝까지 쇠약 등도 가능해집니다. (멍함은 여전히 불가능합니다)

전설 특기

하루에 한 번, 당신은 원기 하나를 소모해서 (치유는 하지 않습니다) 강령술사 주문 **유령의 형상**을 시전할 수 있습니다. 예외로 당신은 유령이 아닌 신령이 되고, 주문의 영향 하에서도 당신의 치유 수준은 변하지 않습니다. (보통 당신의 레벨 또는 하나 낮은 레벨로 시전하게 됩니다)

강령술사 주문 유령의 형상은 *이하와 같습니다:*

원거리 주문

일일

대상: 당신

효과: 전투의 끝까지, 당신은 비행과 역장피해를 제외한 모든 피해에 대해 피해 저항 16+를 얻습니다.

대상은 또한 어떤 원천에서든지, 치유 효과의 절반만을 받습니다.

9레벨 주문: 유령의 형상인 동안, 당신은 고체 물질을 통과해 이동할 수 있지만, 그 안에서 이동을 멈출 수는 없습니다.

주문 및 능력

마법사 재능

필연 조작

당신은 별들의 운행을 연구했고, 징조와 전조를 관계지으며, 과거의 표상의 금지된 운명조작 마법을 익혔습니다. (따라서 이 마법은 불법이며, 마법과 관련된 표상의 마법학 심문관에게 발견된다면 당신은 체포될 것입니다—또는, 표상이 불법 마법에 대해 갖는 견해가 그리 확고하지 않다면 연구를 할당받을 지도 모르죠)

하루에 한 번, 당신은 운명을 뒤바꿔서 당신 자신 또는 아군 하나가 d20을 +4 보너스를 받고 재굴림하게 할 수 있습니다. 하지만, 필연을 조작하는 데는 대가가 따릅니다. 당신이 재굴림을 가능케 한 전투 또는 장면 이후에, 쉬운 극복 굴림을 합니다. (6+) 성공하면, 끔찍한 일은 벌어지지 않습니다. 재굴림에 대한 당신의 선견지명을 칭찬해드리죠.

당신이 극복에 실패한다면, 당신이나 일행의 누군가, 또 지극히 가끔은, 당신이 신경쓰고 있는 NPC나 장소가 큰 상실을 겪습니다. 당신이 막 해결했던 전투 또는 문제와 직접적으로 관련은 없는 끔찍한 일이 무언가 일어납니다. 당신이 *냉기 광선*을 맞추고, 적룡과 싸우던 동안 코볼트들이 숨어들어 당신이 되찾길 바라던 신성한 우상을 훔쳐갈 수도 있습니다. 당신이 죽음 극복을 통과하고, 정복과 관련된 표상이 당신이 밤을 지냈던 마을 하나를 불태워버릴 수도 있는 것입니다.

각 상실은 당신에게 선택지를 제공합니다: 당신은 당신의 예측과 문제가 마법적으로 다시금 연결되도록 하여 손실을 조금이나마 줄여볼 수도 있습니다. 다른 방식은, 조작의 모든 흔적을 지워 당신과 동행하는 다른 플레이어 인물들조차도 무슨 일인지 알지 못하게 하지만, 이 상실이 예측되는 상황에 그대로 치달도록 만드는 것입니다.

모험가 특기

당신은 *필연 조작* 극복에 +1 보너스를 얻습니다.

용사 특기

당신은 이제 *필연 조작*을 하루에 두 번 사용할 수 있습니다.

전설 특기

당신은 이제 *필연 조작*을 당신의 적의 굴림에도 사용할 수 있습니다.

수도사 재능

절항권 (칠대비기)

당신이 전투 중 절항권을 사용하면, 당신은 그 전투에서 다른 비기 재능을 사용할 수 없습니다. 전투당 한 번, 당신의 턴 시작에, 당신은 이 전투의 적 중 하나를 당신의 불구대천으로 지명할 수 있습니다. 당신의 적이 살아남는 흔치 않은 경우가 발생하면, 그 적은 당신의 다음 완전 휴식까지 불구대천으로 남지만, 당신은 다음 전투에서 절항권을 사용해서 또다른 불구대천을 지명할 수 있습니다.

이 전투에 당신의 불구대천이 남아 있는 동안, 당신은 이 전투 내의 다른 모든 적에 대한 공격에 -4 불이익을 받습니다.

당신이 불구대천에게 서초식을 사용할 때, 당신의 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다. 불구대천에게 파초식을 사용할 때는, 치명타 범위가 2만큼 확장됩니다. 급초식은 3만큼 확장됩니다.

모험가 특기

전투당 두 번, 추가 이동 행동 한 번을 얻지만 이는 당신의 불구대천에게 이동하는데만 사용될 수 있습니다.

용사 특기

당신은 당신과 당신의 불구대천 사이에 있는 적에 대해선 공격에 -4 불이익을 받지 않습니다.

전설 특기

전투당 한 번, 당신의 불구대천이 여전히 살아 있고 이 전투에 있다면, 당신은 죽음 및 필사적 저항 극복에 순수 20이 나온 것과 같이 자동으로 성공합니다.

기 능력

(무덤을 두 개 파라): 기 1점을 소모하면, 당신의 불구대천이 당신으로부터 접전중지하려는 것을 막을 수 있습니다. 당신의 불구대천이 전투를 떠나면, 기 1점을 소모해서 같은 방식으로 그 뒤를 쫓을 수 있습니다. (예를 들면, 당신의 불구대천이 전이해 떠났다면, 당신은 그 상대를 붙잡아 함께 전이되는 것입니다; 용이 당신의 불구대천을 구하면, 당신은 용의 꼬리에 매달려 함께 하늘 위로 오릅니다; 당신의 불구대천이 배에 올라 떠나가면, 당신은 밀항하여 함께 갑니다)

마법 도구

마법봉

기본 보너스: 신비 주문 또는 공격의 공격 및 피해: +1 (모험가); +2. (용사)

마지막 수단의 마법봉 (충전 16+): 적이 예상치 못한 방법으로 (기습 공격, 전이, 방어자로부터 벗어나거나 우회할 수 있는 특수 능력) 당신과 접전했을 때, 당신은 쉬운 극복 굴림을 할 수 있습니다. 성공하면, 당신은 간접 행동으로 당신 또는 공격자를 대상으로 하는 접전 주문을 시전할 수 있습니다. 실패하면, 이 능력은 소모되지만 아무 효과도 보지 못합니다. 기벽: 무척이나 조마조마합니다. 또, 안달이 나기도 합니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다.
이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

암살자의 복숭아 꽃송이 (하루에 한 번): 비단과 유리 섬유로 만들어진 섬세한 꽃송이입니다. 짧은 행동으로 공중에 던지면, 하늘거리며 천천히 지면으로 떨어집니다. 매 라운드 시작에 d4를 굴리세요; 고조 주사위 값 이하의 결과값이 나오면, 꽃송이는 착지합니다. 다시 주우면 재사용할 수 있습니다. 꽃송이가 공중에 있는 동안, 플레이어 인물은 캠페인 패배를 겪지 않고 전투에서 도주할 수 있습니다. 물론 공중에서 하늘대는 꽃송이는 두고 가야겠죠. 기벽: 과하게 공들인 전투구호를 전투의 시작에 외칩니다.

아랫전쟁의 햇불: 천으로 감싸 역청을 바른 막대기, 그냥 보통 햇불처럼 보입니다. 하지만 이 햇불은 불이 붙어도 소모되지 않고, 무한히 재사용될 수 있습니다. 일반 햇불처럼 작동하고, 무기로써 휘두르거나 무언가에 불을 붙일 수도 있습니다. 하루에 한 번, 소유자는 햇불의 마법을 발휘해 숨겨진 물건, 숨어 있는 생물, 감추어진 문, 또는 투명한 적을 찾는 기능 시험을 재굴림할 수 있습니다. (가림막 뒤에서 주사위를 굴리곤 키득거리며 “네. 보이는 것들 중 문제가 될 만한 건 하나도 없네요. 전부 괜찮습니다. 당신이 지하로 안을 계속 내려가면, 하하, 정말 안전하네요. 이 아래엔 숨겨진 것도, 어떤 함정도 없는게 분명하니까요. 저는 정말, 정말 똑똑하고 또 노련하죠.”라고 말하는 GM이라면, 플레이어의 이득을 위해 햇불의 마법을 발휘시켜 줄 수도 있습니다) 기벽: “나 때”를 말하는 머리가 희끗한 늙은이처럼 행동합니다.

사략해적의 시대

2d6시대

괴물

사략해적 선원

일반	2레벨	조무래기	인간형
우선권: +7 커틀러스 +7 vs. AC—4 피해 숨통 끊는 살육 강패: 같은 대상과 접전한 다른 선원당 +1 피해. R: 쇠뇌 +7 vs. AC—4 피해 무리 능력: 전투의 시작에 존재하는 각 사략해적 선원 둘마다, 그 중 한 사략해적 선원은 전투당 한 번 우덜 많어야! 능력을 사용할 수 있습니다. 우덜 많어야! : 사략해적 선원의 턴 시작에, 또 다른 사략해적 선원을 전투에 추가합니다. 이 등장은 적절하게 영화 같고, 심지어는 터무니 없는 방식을 따릅니다. 출을 타고 오거나, 상자에서 튀어나오거나, 아무것도 없는 곳에서 돌진해오는 식으로 말이죠. 겍쟁이 : 사략해적 선원의 턴 시작에 전장에 남은 사략해적 선원과 그 아군이 적보다 적다면, 선원은 도주합니다.			
AC 18	PD 16	MD 12	HP 8

산송장 사략해적 선원

사략해적 선원을 산송장으로 표현하고 싶다면, 이들을 죽여버리고 공포스러운 강령술적인 주박으로 되살려낼 수도 있을 겁니다. 아니면...:

- **취약: 신성을** 추가합니다.
- **겍쟁이를 죽여 있지 않으리**로 교체합니다: 선원의 턴에, 아군보다 적이 전장에 더 많으면, 사략해적 선원은 **우덜 많어야!**의 사용횟수 한 번을 얻습니다.

사략해적 풍운아

일반	3레벨	길막이	인간형
우선권: +10 번독이는 칼날 +8 vs. AC—8 피해 , 그리고 대상은 풍운아로부터 접전중지를 하거나 풍운아가 피해를 받을 때까지 고조 주사위를 사용할 수 없습니다. 순수 16+: 풍운아는 다른 대상에게 또 한 번의 번독이는 칼날 공격을 할 수 있습니다. 번독이는 받아내기 : 전투당 한 번, 풍운아는 근접 공격에 받을 때, 간섭 행동으로 번독이는 받아내기 를 시도할 수 있습니다. 공격자와 풍운아는 둘 다 d20을 굴리고, AC에 대한 자신의 공격 보너스를 이에 더합니다. 두 값을 비교해 공격자가 5 이상 높으면, 풍운아는 평소대로 피해를 받습니다; 아닐 경우, 공격은 취소됩니다. 풍운아가 10 이상 높다면, 또한 풍운아는 공격자에게 10 피해를 줍니다! 유리한 부분을 압박해라! : 풍운아가 번독이는 칼날 로 적이 고조 주사위를 사용하는 것을 멈춘 동안, 풍운아는 자신의 공격 굴림에 고조 주사위를 더할 수 있습니다. 풍운아는 고조 주사위를 포기해서 번독이는 받아내기 또는 풍운아의 가로막기 의 사용횟수 한 번을 얻을 수 있습니다; 이렇게 하면, 압박받고 있던 모든 적은 고조 주사위를 다시금 사용할 수 있게 됩니다. 풍운아의 가로막기 : 전투당 한 번, 풍운아는 간섭 행동으로, 전장에서 자신의 상대적인 위치가 어디건 상관 없이 자유롭게 벗어나 적을 가로막을 수 있습니다. 풍운아는 그 위치에 닿고자 도약하고, 매달리고, 숙여 들어가고, 구르고, 회피합니다. 풍운아는 이 능력을 사용할 때 기회 공격에 대해 +4 AC 보너스를 얻습니다.			
AC 19	PD 16	MD 13	HP 40

산송장 사략해적 풍운아

- **취약: 신성을** 추가합니다.
- **풍운아의 가로막기를 거미 등반**으로 교체합니다: 사략해적은 어떤 표면이나, 심지어 벽면이나 천장에서 이동하고 서 있을 수 있습니다. 적보다 높은 위치로 인해 이점을 얻으면, 공격에 +1 보너스를 얻습니다.

사략해적 해병

일반	4레벨	강적	인간형
<p>우선권: +10</p> <p>악랄한 커틀러스 +9 vs. AC—13 피해</p> <p>얼굴에 장화 +9 vs. PD—10 피해, 그리고 사략해적 해병은 자유롭게 벗어납니다</p> <p>R: 한손 쇠뇌 +9 vs. AC—14 피해</p> <p><i>일어나 싸워!</i>: 사략해적 해병은 이동하지 않으면, 자신의 악랄한 커틀러스 공격 및 피해에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.</p> <p><i>도망칠 수 없다!</i>: 사략해적 해병으로부터의 접전중지 시도는 -5 불이익을 받습니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>놈들을 잡아라!</i>: 사략해적 해병은 이 전투에서 자신이 처음으로 하는 근접 공격의 공격 굴림에 +4 보너스를 얻습니다.</p>			
AC 20	PD 18	MD 14	HP 50

산송장 사략해적 해병

- **취약: 신성**을 추가합니다.
- **놈들을 잡아라!**를 무정으로 교체합니다:
사략해적 해병은 고정되거나, 어지러워지거나, 멍해지거나, 저해되지 않습니다.

좀비 해적 선장

2x	7레벨	시전자	산송장
<p>우선권: +15 취약: 신성</p> <p>녹슬은 커틀러스 +12 vs. AC—50 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 다른 대상에게 또 한 번의 녹슬은 커틀러스 공격을 합니다.</p> <p>C: 붙잡는 손들 +12 vs. PD (1d3 근처 적)—30 피해, 그리고 대상은 고정되고 10 지속 피해를 받습니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) 사용 제한: 물 안이나 근처에 있는 적에게만 사용가능. 고조 주사위가 3+이 되면 수위 상승으로 불러낸 마법적인 물도 인정됩니다.</p> <p>수위 상승: 전투가 어디에서 벌어지건, 좀비 해적 선장의 존재 하에선 검은 바다가 펼쳐지고 독물이 쏟아오릅니다. 이는 바닷물의 마법적인 유령입니다. 썩어버린 바닷물은 날아다니는 성에 고여나거나 사막 한가운데에 구현화될 수도 있습니다. 근처 모든 적은 고조 주사위 값에 따라 이하 효과를 받습니다. 0-2: 효과 없음. 3-4: 모든 생물은 자신의 턴 시작에 쉬운 극복을 해야만 합니다. (6+) 실패하면, 그 생물은 자신의 이동 행동을 잃습니다. 5+: 이동 행동을 유지하기 위한 극복은 이제 일반 극복이 됩니다. (11+) 라운드의 시작에, 의식이 없거나 항거불능인 모든 생물은 10 지속 피해를 받습니다.</p> <p><i>엄밀히 따지면, 난 사략해적이 있거든!</i>: 좀비 해적 선장은 문명과 관련된 표상과 긍정적 관계 또는 산송장과 관련된 표상과 부정적 관계가 있거나, 과시적일 정도로 막대한 양의 전리품이나 마법 도구를 보유한 모든 적에 대해 자신의 공격에 +2 보너스를 얻고 추가 1d10 피해를 줍니다.</p> <p>독한 특수능력 <i>그대를 나와 함께 데려가리</i>: 좀비 해적 선장이 비틀거리게 되거나 치명타를 받을 때마다, 수위 상승의 효과 결정에 대해 고조 주사위 값에 +1 보정치를 더합니다.</p>			
AC 22	PD 20	MD 20	HP 216

바다 괴물

거대	12레벨	강적	이형체
우선권: +20			
장벽을 찢는 발톱 +17 vs. AC (2회 공격)—120 피해			
<p>C: 자라나는 촉수 +17 vs. AC—50 피해, 그리고 환혹점액 빗맞춤: 바다 괴물의 다음 턴 시작에 또 다른 촉수 하나가 자라납니다. 남은 전투 동안, <i>자라나는 촉수</i>의 공격 횟수를 1만큼 상승시킵니다.</p> <p>C: 부식 분출물 +17 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처적)—100 부식 피해, 그리고 환혹점액 철거: 이 부식액은 돌을 분해하고 건물을 무너뜨리는데 탁월합니다. 구조물이 이 공격에 맞으면, GM은 매 턴 시작에 극복 굴림을 합니다; 실패하면, 그 건물은 무너집니다. (이 괴물을 막기 위한 장벽과 같이 마법적으로 강화된 구조물이라면 쉬운 극복을, 무너져가거나 잘 지어지지 못한 구조물이라면 어려운 극복을 합니다)</p> <p>거신급 괴물: 바다 괴물은 매 턴 접전 공격 한 번과 근접 공격 한 번을 할 수 있지만, 두 공격을 모두 같은 대상에게 할 수는 없습니다.</p> <p>환혹점액: 바다 괴물과 접전하게 된 생물, 또는 환혹점액 효과가 있는 공격을 받은 모든 생물은 환혹점액에 덮여씹입니다. 이 점액은 20 지속 부식 피해를 유발하며 (극복으로 끝납니다), 순수 1-5로 극복에 실패한 인물은 강제로 바다 괴물을 향해 이동하는데 자신의 다음 이동 행동을 쓰게 되며 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다.</p> <p>무진장한 덩치: 바다 괴물은 너무도 거대해서 기회 공격을 무시합니다. 이에 더불어, 일반 크기의 적은 이 괴물로부터 도주하기 쉽고, 따라 바다 괴물로부터 접전중지하는데에는 쉬운 극복만이 필요합니다. (6+)</p> <p>조류 고조자: 바다 괴물은 바다 바깥으로 나와 바다의 원한을 품은 채 문명을 향해 가는 동안, 고조 주사위를 자신의 공격 굴림에 더할 수 있습니다. (바다에서 맞붙었거나, 시선을 빼앗기거나 유도되었거나, 뭔가에 막히는 등의 이유로) 문명 방향을 향해 휘두르는 공격이 아니라면, 고조 주사위를 사용할 수 없습니다.</p> <p>섬뜩한 재생: 전투당 다섯 번, 바다 괴물은 자신의 턴 시작에 200 hp를 재생할 수 있습니다. 또 그 대신 이 재생 횟수 하나를 소모해서 자신이 받고 있는 모든 상태를 자동으로 제거할 수도 있습니다.</p> <p>빛나는 붉은 약점: 바다 괴물에게는 부식 분출물 공격을 할 때 드러나는 취약한 장기가 있습니다. 인물은 (연구, 점술, 표상 이득, 예지몽, 또는 자신의 어린 시절을 '비디오 게임'을 하며 낭비했던 우호적 신령과의 비의적 연결 등으로) 이 약점에 대해 알 경우, 약점을 대상으로 할 수 있습니다. 바다 괴물은 부식 분출물 공격을 할 때, 자신의 다음 턴 시작까지 원거리 공격에 취약해집니다.</p> <p>인물은 또한 날거나 괴물의 몸을 기어 올라 이 약점을 직접적으로 노릴 수도 있지만, 바다 괴물은 스스로를 보호하려 할 것입니다; 약점에 대한 근접 공격을 시도하는 모든 인물은 간섭 행동 속도로 가해지는 자유 행동인 <i>자라나는 촉수</i> 공격을 받습니다. (바다 괴물에게 추가로 자라난 <i>자라나는 촉수</i>가 있다면, 그 모든 타격을 공격자에게 가합니다)</p>			

독한 특수능력

촉수가 더 있잖아!: 고조 주사위가 짝수일 때, 바다 괴물에게 *자라나는 촉수*가 하나 더 자랍니다.

AC 27	PD 26	MD 21	HP 1000
-------	-------	-------	---------

여러가지 특별한 것: 모든 바다 괴물에게는 특별한 것이 있습니다. 어떤 괴물은 기괴하게 확대한 기형의 바다 생물을 떠올리게 하고, 또 어떤 괴물은 사지와 기관이 뒤엉킨 낯선 복합체며, 또 어떤 괴물은 움직일 때마다 그 살갗이 흐르는 물이나 깨지는 얼음으로 녹아들어가는 부분적으로 정령인 생물입니다. 이들은 바다의 악몽들로, 바다를 불쾌하게 하는 표상과 그 피조물들에 대한 증오에서 태어났습니다. 하지만 애석하게도 문명의 모든 이들은 이들을 '그 표상의 피조물'이라 여깁니다.

녹색수호병

대형	6레벨	길막이	식물
우선권: +10			
<p>C: 강타하는 가지 +11 vs. AC (2회 공격)—20 피해 순수 16+: 녹색수호병은 대상에 대해 자유 행동으로 <i>소나무 위의 뱀</i> 공격을 할 수 있습니다. 빗맞춤: 10 피해.</p> <p>C: 소나무 위의 뱀 +11 vs. PD—10 피해, 그리고 10 지속 독성 피해 (극복으로 끝납니다)</p> <p>수풀에 숨은 뱀: 자신의 턴 시작에, 녹색수호병은 짧은 행동으로 무작위 근처 적에게 <i>소나무 위의 뱀</i> 공격을 할 수 있습니다.</p> <p>얽혀듬의 기운: 녹색수호병은 자신의 뱀이 뚫리는 가지로 자신의 아군을 보호합니다. 녹색수호병 근처의 아군을 단일 대상 공격으로 공격하고 순수 14 이하를 낸 모든 이는 대신 녹색수호병을 대상으로 합니다.</p> <p>뿌리내림: 녹색수호병은 이동 행동을 받지 않습니다. (이동할 필요가 있을 때는 여전히 일반 행동을 이동 행동으로 대체할 수 있습니다)</p> <p>독한 특수능력 환각의 독: 지속 독성 피해를 받고 있는 모든 인물은 <i>얽혀듬의 기운</i>을 통과하기 위해 18 이상을 내야 합니다.</p> <p>지상에서 얻는 힘: 일반 행동으로, 녹색수호병은 3d10 hp를 치유할 수 있습니다. 어떤 생물이 지속 독성 피해를 받고 있다면, 녹색수호병은 대신 그 생물의 원기 하나를 사용해서 치유할 수도 있습니다. 사용 제한: 전투당 두 번.</p>			
AC 24	PD 21	MD 15	HP 180

도구

장화, 신발, 샌들, 실내화

기본 보너스: 접전중지 시험과 기타 멋진 발동작에 관련한 시험: +1 보너스 (모험가); +2 보너스 (용사); +3 보너스. (전설)

사략해적의 무용화: 전투당 한 번, 이 무용화의 착용자는 엄청난 도약을 해 사실상 비행하는 것과 마찬가지로 이동 행동 한 번을 할 수 있습니다. 그러나 이 무용화는 음유시인이 부르는 노래와 같이 마법적인 노래에 극도로 민감합니다. 전투에서 누군가 처음으로 마법적인 노래나 음악을 사용할 때, 이 장화는 당신으로 하여금 기쁘고 발랄하게 춤을 추도록 강요합니다. 저항하기 위해선 일반 극복을 해야만 합니다 (또는, 당신이 노래가 시작될 것을 알고 이에 대비했다면, 쉬운 극복, 6+); 실패하면, 어지러워집니다. 기벽: 잔치를 그냥 지나칠 수 없습니다.

진기한 도구

당신은 다수의 진기한 도구를 다룰 수 있습니다. 이것들은 차크라를 차지하지 않습니다.

아르카놀라베: 아르카놀라베는 사용자가 바다에서 뿜어져나오는 마법적인 광선을 관측할 수 있게 하고, 일반적인 마법적 점술에 도움을 줍니다. 또한 마법장, 수맥, 매장된 수호지, 그리고 다른 신비적인 신호 및 기운의 탐지와 관련된 모든 기능 시험에 +4 보너스를 제공합니다. 기벽: 보이지 않는 힘에 쉽게 신경이 쓸립니다.

병 속의 배: 불투명한 금빛 갈색 액체 한 병이며, 위스키나 럼으로도 착각될 수 습니다. 마시지는 마세요. 맛은 소금과 목재, 향은 돛의 천과 녹슨 쇠와 같습니다. 그 대신 이를 부어내면, 액체가 응결되어 커다란 범선이 됩니다. 비축된 음식이나 물, 승무원이 달려오진 않지만, 항해하기에 완벽한 상태의 배입니다. (평균적인 모험가 일행이 다룰 수 있는 수준으로 적당히 작습니다) 며칠간 항해하고 나면, 배는 녹아내리기 시작합니다; 마치 그림 속의 배였던 것처럼, 그리고 그림의 물감이 흘러내리고 있는 것처럼 목재와 돛이 액화하여 녹아내리기 시작합니다. 병을 바다 속에 담그면, 병이 녹아내리는 배를 빨아들이고 이 도구는 한 주나 두 주 뒤에 다시 사용할 수 있게 됩니다. 그렇지 않으면 배는 천천히 분해되어 다시 사용할 수 없게 됩니다. 따라서, 플레이어들은 이 도구가 사라지고 그들은 바다에 가라앉아버리기 전에 물을 찾아야만 합니다. 기벽: 녹아 사라져버리리란 두려움에 목욕하기를 거부합니다.

항상 믿음직한 보물 지도: 먼저 기벽부터 말씀드립니다: 모험이 이어질 것이 뻔히 보이는 연결고리를 의문이나 이견 없이 받아들입니다. 다음은 능력입니다: 완전 휴식마다, 이 텅 빈 양피지의 소유자는 그 마법을 발휘할 수 있습니다. 양피지 위에 지도가 나타나며, 근처에 있고 소유자의 레벨에 적절한 수준의 보물을 담은 보물 상자의 위치를 알려줍니다. 지도는 이하 내용에 대해선 알려주지 않습니다:

- 보물 상자와의 거리. (지도를 황무지 한가운데에서 사용하면, 보물을 찾으려 수백 마일 거리를 이동해야 할 수도 있습니다)
- 정확한 위치 (보물이 암굴 안에 있으면, 지도는 당신을 그 암굴의 입구로 안내할 것입니다)
- 보물의 소유권 (지도는 대체로 은행 금고나 상인의 은닉처를 가리키는 일은 피하지만, 용의 보화더미나 괴물로 가득 들어차 있는 암굴은 꽤나 자주 가리킵니다)
- 보물의 접근성 (또, 지도는 대체로 소유자가 합리적인 방법으로 찾을 수 있을만한 보물을 가리키겠지만, 지하 10마일 아래의 보화더미나 머리 위로 아주 높이 떠있는 떠다니는 성을 가리킬 수도 있습니다)

큰들불의 시대

3d4시대!

괴물

생살파리

일반	5레벨	공수	야수
<p>우선권: +13</p> <p>생살을 찢는 집게턱 +10 vs. AC—15 피해 <i>사체 취식자:</i> 대상이 비틀거리면 +5 피해.</p> <p>R: 살을 녹이는 분출액 +10 vs. PD—10 부식 피해, 그리고 10 지속 부식 피해 (극복으로 끝납니다) <i>마비성:</i> 대상이 지속 부식 피해에 대해 극복할 때 순수 1-5를 뱉다면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 대상의 극복이 순수 1이었다면, 생살파리는 전장에 가장 낮은 hp 총점을 갖고 있는 생물을 대상으로 또 한 번의 살을 녹이는 분출액 공격을 할 수 있습니다.</p> <p><i>화살같은 비행:</i> 생살파리는 극도로 기민한 비행을 합니다. 근접 공격의 대상이 되고 공격자가 순수 짝수 빗맞춤을 냈다면, 생살파리는 공격 후에 자유롭게 벗어납니다.</p> <p>독한 특수능력: <i>희생자 섭취:</i> 생살파리가 죽었거나 죽어가는 상대와 근접한 상태라면, 짧은 행동으로 생살을 찢는 집게턱 공격을 하고 15 hp를 치유할 수 있습니다. 보다 최악인 상황으로, 생살파리가 전투 이전이나 동안에 강력한 생물을 먹었으면, 일시적인 추가 능력을 얻기도 합니다.</p> <p><i>용승결:</i> 생살파리는 이하 공격을 얻습니다: C: 타오르는 분출액 +10 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처적)—5d10 정기 피해 (정기 유형은 섭취한 시체에 따라 다릅니다) 빗맞춤: 절반 피해. <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번.</p> <p>악마적 특징: 무작위 악마 능력표에 따라 1d6을 굴러 생살파리의 보너스 능력을 결정하세요.</p>			
AC 22	PD 18	MD 14	HP 70

무작위 악마 능력표는 이하와 같습니다:

d6	악마 능력	설명
1	진실의 시야	이 악마는 투명에 면역이며 모든 환영을 무시합니다.
2	화염 저항 18+	당신이 처음으로 이 악마에게 화염을 사용했을 때, 이 악마가 화염에 저항하는 것이 보일 것입니다.
3	투명	이 악마는 전투에서 처음으로 비틀거릴 때 자신의 다음 턴 끝까지 투명하게 됩니다.
4	정기 저항 12+	이 악마의 모든 정기 유형에 대한 저항은 적 주문시전자들을 낙담시킬 수도 있지만, 그래도 고작 12+일 뿐입니다.
5	공포 기운	이 악마와 접전 중이며 자신의 공포 체력 임계점보다 체력이 적은 적은 어지러워지며 고조 주사위를 사용할 수 없습니다. 공포를 참조하세요.
6	전이	전투당 1d3 번, 이 악마는 이동 행동으로 자신이 볼 수 있는 근처 어디로든 전이할 수 있습니다.

소굴 골렘

2x	8레벨	길막이	구조물
<p>우선권: +11</p> <p>처형인의 검 +13 vs. AC (2회 공격)—40 피해 <i>가차없음: 처형인의 검이 적을 비틀거리게 하거나 0 hp로 떨어뜨렸다면, 소굴 골렘은 세번째 처형인의 검 공격을 합니다.</i></p> <p>R: 철제 볼라 +13 vs. PD—50 피해, 그리고 대상은 고정되고 쇠약해집니다 (어려운 극복으로 둘 다 끝납니다, 16+) <i>사용 제한: 전투당 두 번.</i></p> <p>골렘 면역성: 다른 골렘과 마찬가지로, 소굴 골렘도 대부분의 상태에 면역입니다. 어지럽거나, 쇠약하거나, 혼란하거나, 취약하게 되거나, 지속 피해를 받거나 하지 않습니다. 소굴 골렘은 또한 자신의 주인의 숨결 무기와 같은 정기 유형 피해에 면역입니다. 즉, 적룡의 소굴 골렘은 화염에 면역이며, 백룡의 소굴 골렘은 냉기 피해에 면역인 셈입니다.</p> <p>소굴 수호자: 소굴 골렘은 소굴에 들어온 침입자에 대한 초자연적인 인식능력을 갖습니다. 소굴 골렘에게서 숨거나 피해서 지나치려는 시도는 -5 볼이익을 받고, 골렘은 투명한 침입자를 볼 수 있습니다.</p> <p>보물 추적: 소굴 골렘은 언제나 주인의 보화더미 안의 모든 주화와 보석의 위치에 대해 알고 있습니다. 용이 매일밤 주화 위에서 자는 한, 골렘은 그 주화에 대한 영적인 인식능력을 유지합니다.</p>			
AC 24	PD 22	MD 18	HP 275

타저러치 (미끼 악마)

일반	5레벨	시전자	악마
<p>우선권: +12</p> <p>악마의 갈퀴발톱 +10 vs. AC—15 피해, 또는 대상이 이미 <i>홀려버린</i> 상태라면 20 피해 <i>치명타: 대상은 홀려버립니다.</i></p> <p>R: 정신 미끼 +14 vs. MD—피해 없음, 하지만 대상은 <i>홀려버립니다</i>; 타저러치는 대상이 시야 내에 없어도 이 공격을 할 수 있으며, 대상이 누가 되는지조차 알 필요가 없습니다—대상이 범위 내에 들어옴과 함께 타저러치는 그 환상을 자아내기 시작하며, 대상은 보통 자신이 공격받고 있다는 사실을 알아차리지 못합니다; 홀려버리지 않은 대상이 환상과 관련된 흔적을 찾고자 하면, 그들의 가능 시험 굴림값을 그 자신에 대한 정신 미끼 공격인 것처럼 사용하세요 (GM이 정신 미끼 공격을 한 인물에게 맞추고, 그 인물에게 누군가 도움을 요청하는 소리가 들린다고 묘사했습니다; 다른 인물이 자신은 그 소리를 아직 듣지 못했지만 그 소리가 어디서 나는 것인지 통찰 시험으로 알아보겠다고 하면, GM은 비밀리에 그 굴림값을 그 인물에 대한 정신 미끼 공격의 굴림값으로 사용합니다) 순수 1-5: 10 정신 피해, 그리고 대상은 주변에 느껴지는 악마적인 힘을 알아차립니다. 대상은 남은 전투 동안 <i>홀려버린</i> 상태에 면역이 됩니다.</p> <p>C: 정신 작렬 +12 vs. MD (근처 적 하나)—20 정신 피해 순수 14+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. <i>사용 제한: 홀려버린 대상에게만 사용 가능.</i></p> <p>홀려버림: 홀려버린 대상은 악마의 정신적인 미끼에 낚인 것입니다. 희생자는 악마가 만들어낸 환상이나 허상을 보게 됩니다—이는 일반적으로 희생자가 악마에게 가깝게 이동하게 하거나, 자의로 지옥구멍의 경계 너머로 발을 내딛도록 합니다. 홀려버린 대상은 허상을 믿지 않을 이유가 주어진 경우에만 이에 대해 극복을 시도할 수 있습니다. 타저러치는 홀려버린 대상을 믿게 만들어 현실과는 다른 효과를 내는 환상에 기반해 행동을 취하게 합니다. 예를 들어, “나를 축쇄에서 풀어줘”라며 희생자에게 촉구하는 것처럼 보이지만, 사실 희생자는 자신을 바라보며 웃고 있는 타저러치의 앞에서 그 스스로를 암굴의 벽에 속박하고 있는 것일지도 모릅니다. 또, 악마가 지하로를 따라 걸어가고 있다고 말을 하면, 실제로 희생자는 악마의 입 안으로 걸어가고 있는 것일지도요.</p> <p>독한 특수능력 통로: 타저러치 악마는 동일한 영역 (같은 암굴, 같은 도시, 같은 지옥구멍) 내의 두 지점을 연결하는 짧은 거리의 차원 통로를 생성할 수 있습니다. 이 통로는 악마와 악마에게 홀려버린 희생자에게만 보이고 또 사용될 수 있습니다. 악마는 정신 미끼를 통로를 통해 보낼 수 있습니다.</p>			
AC 20	PD 15	MD 20	HP 70

도구

원문에는 이하 도구들의 분류 및 기본 보너스가 명시되어 있지 않습니다.

화살, 쇠뇌살, 투석구, 돌의 설명과 기본 보너스는 이하와 같습니다:
기본적으로, 탄환은 맞건 빗맞건 일회용입니다.
이는 차크라를 차지하지 않고, 마치 다른 일회용 도구처럼 사용자에게 기벽을 적용하지도 않습니다.

기본 보너스: 치명타 범위를 1만큼 확장시킵니다. (모험가, 용사, 그리고 전설 모두, 등급당 1이 아닌 언제나 1만큼 확장시킵니다) 일반 탄환이 그러한 것처럼, 발사하는 무기의 보너스를 얻습니다.

대지속박 화살: 대지속박 화살에 맞은 생물은 비행 능력을 잃고 자신의 턴 시작에 극복에 성공할 때까지 비행할 수 없습니다. 대지속박 화살은 화살과 같거나 낮은 등급인 생물에게만 적용되며, 극복의 난이도는 화살의 대상 또는 사격자의 레벨 중 어느 쪽이 더 높은가에 기반합니다. 더 높은 레벨의 대상은 쉬운 극복이, 같은 레벨의 대상은 일반 극복이, 낮은 레벨의 대상은 어려운 극복이 요구됩니다.

외투, 꺼풀, 망토의 기본 보너스는 이하와 같습니다:

기본 보너스: +1 PD (모험가); +2 PD (용사); +3 PD. (전설)

면피성 모르쇠의 외투 (충전 11+): 당신은 이 외투를 활성화 할 때, 당신이 볼 수 있는 근처 지점에 자신이 서 있는 것 처럼 짧은 행동을 취할 수 있습니다. 당신은 실제로 움직인 것이 아니라, 두 장소에 동시에 있었던 것과 같이 하는 투영이 짧게 있었던 것입니다. 이렇게 투영된 동안 원거리 주문을 시전하는 등의 기회 공격을 유발하는 행동을 하면 그대로 기회 공격을 받습니다. 기벽: 비밀스럽습니다.

부록

색인

각 시대는 다음과 같이 생략하여 표기합니다:

- 개창의 시대—a.
- 긴 수염들의 시대—b.
- 발톱과 날개의 시대—c.
 - 신들의 시대—d.
- 불타오르는 유성의 시대—e.
 - 탑들의 시대—f.
 - 뼈 제단의 시대—g.
- 절반만 기억되는 시대—h.
 - 울부짖는 달의 시대—i.
- 벽을 두른 도시들의 시대—j.
 - 야생림의 시대—k.
- 공포스러운 황제의 시대—l.
 - 사략해적의 시대—m.
 - 큰돌볼의 시대—n.

플레이어 종족

이름	능력치 점수	시대
골목족속	+2 재주 또는 +2 매력	j
부정자	+2 근력 또는 +2 매력	f
신령태생	+2 통찰 또는 +2 매력	l
아르카나이트	+2 지능 또는 +2 매력	a
야수혈계	+2 재주 또는 +2 건강	i
우주 선단 탐험가	+2 지능 또는 +2 재주	e
장지뱀인간	+2 재주 또는 +2 건강	k

괴물 목록

레벨	괴물	크기	역할	유형	시대
2	사략해적 선원	일반	조무래기	인간형	m
3	코볼트 목공사	일반	궁수	인간형	k
3	사략해적 풍운아	일반	길막이	인간형	m
3	취족 암살자	일반	휘방꾼	인간형	h
4	사략해적 해병	일반	강적	인간형	m
4	취족 송통뿔이	일반	강적	인간형	h
4	큰돼지 식인귀	일반	강적	산송장	j
4	아르카나이트 수호병	일반	길막이	인간형	a
4	아르카나이트 방호자	일반	시전자	인간형	a
4	안개비 그림자살잡이	일반	시전자	인간형	k
4	취족 뼈 주술사	일반	시전자	인간형	h
4	늑대수인 귀족	2x	우두머리	야수	i
4	숨결을 잇는 예술자	일반	일반병	산송장	g
4	글리세이	일반	휘방꾼	신령	k
5	검 묘기꾼	일반	강적	구조물	f
5	숨결을 잇는 범	일반	강적	산송장	g
5	생살파리	일반	궁수	야수	n
5	흑요석 골렘	대형	길막이	구조물	j
5	타저러치 (미끼 악마)	일반	시전자	악마	n
5	취족 용사	일반	우두머리	인간형	h
5	식인귀 거인	대형	일반병	산송장	j
5	흡고블린 기술 사냥꾼	2x	일반병	인간형	e
5	지하로 표범	일반	휘방꾼	야수	b
6	녹색수호병	대형	길막이	식물	m
6	흑색호박 해골 용사	일반	길막이	산송장	g
6	신의 그늘	2x	시전자	신령	d
6	흑색호박 해골 대장	일반	우두머리	산송장	g
6	뿌리망령	거대	일반병	산송장 식물	k

6	별의 젤리	일반	조무래기	이형체	<i>e</i>
6	아랫고향의 그늘	일반	훼방꾼	산송장	<i>b</i>
7	보안 로봇 (일명 마법봉 골렘)	일반	궁수	구조물	<i>e</i>
7	좀비 해적 선장	2x	시전자	산송장	<i>m</i>
7	호랑이수인 마법사	대형	시전자	야수	<i>i</i>
7	어둠의 전령	대형	우두머리	신령	<i>f</i>
7	데르비시 꼭두각시	일반	조무래기	산송장	<i>g</i>
7	빠 데르비시	일반	훼방꾼	산송장	<i>g</i>
8	진주 군단 전사	일반	강적	인간형	<i>l</i>
8	소굴 골렘	2x	길막이	구조물	<i>n</i>
8	강령마도사	일반	시전자	산송장	<i>g</i>
8	진주 군단 성직자	일반	시전자	인간형	<i>l</i>
8	녹색 꿈의 스포라이트	거대	일반병	신령	<i>c</i>
8	용수인	일반	일반병	용	<i>i</i>
8	태고 거인 해골	거대	일반병	산송장	<i>a</i>
8	파편보행자	2x	일반병	구조물	<i>h</i>
9	장지뱀인간 말뚝처형자	일반	강적	인간형	<i>k</i>
10	신성의 잔영	대형	강적	신령	<i>d</i>
10	천상 심판	2x	길막이	신령	<i>l</i>
10	유물 골렘	대형	시전자	구조물	<i>g</i>
12	딱정벌레 거신	거대	강적	이형체	<i>b</i>
12	바다 괴물	거대	강적	이형체	<i>m</i>
12	이코르 흡혈귀	일반	강적	산송장	<i>d</i>
12	딱정벌레 떼거리 조무래기	일반	조무래기	이형체	<i>b</i>
13	만티코어의 표상	거대	강적	야수	<i>l</i>

주문 및 능력

분류	유형	이름	시대
모두	공용 특기	비밀 학파 기법	<i>f</i>
마법사, 요술사	재능	강령작렬	<i>g</i>
마법사	재능	필연 조작	<i>l</i>
마법사	주문	시간 여행	<i>h</i>
불한당	재능	독의 달인	<i>c</i>
성기사	재능	신성한 일격	<i>g</i>
성직자	특기	여인의 애가 (산송장 퇴치 필요)	<i>a</i>
성직자	주문	경계의 빛	<i>g</i>
성직자	주문	계시의 빛	<i>f</i>
성직자	주문	신성의 개입	<i>d</i>
수도사	재능	절황권 (칠대비기)	<i>l</i>
순찰자	재능	녹색 도적의 비밀	<i>b</i>
순찰자	특기	주적 모험가급 (재능 필요)	<i>k</i>
요술사	재능	녹색의 유산 (야생과 관련된 표상)	<i>k</i>
요술사	주문	야수의 숨결	<i>i</i>
음유시인	특기	연대기 기록자	없음
음유시인	특기	주문꾼의 은혜 (주문 재주꾼 재능 필요)	<i>a</i>
음유시인	노래	반표상주의자의 노래 (송가 재능 필요)	<i>j</i>

마법 도구

*쥐족 부적은 진기한 도구지만, 표에는 그와 동시에 목걸이로도 중복되어 나와있습니다.

이름	유형	시대
딱정벌레 군장	갑옷 (중갑)	b
씩어가는 심부의 갑옷	갑옷 (중갑)	b
마지막 수단의 마법봉	마법봉	l
중추석 목걸이	목걸이	a
쥐족 부적	목걸이*	h
가차없음	무기	g
조화의 무기	무기	f
기사바퀴	무기 (근접)	b
어둠 요정 피칼날	무기 (날붙이 근접)	b
별목꾼의 도끼	무기 (도끼)	k
야만인 왕의 도끼	무기 (도끼)	h
정신 인내의 물약	물약 (아주 희귀합니다!)	i
독소 변성의 반지	반지	c
재물 탐닉의 반지	반지	c
도플갱어 외투	외투	f
면피성 모르쇠의 외투	외투	n
야만인 왕의 외투	외투	h
지하로 표범의 멩에	외투	c
회색 여인의 외투	외투	a
노상강도의 노상각부	장화	j
사략해적의 무용화	장화	m
기사바퀴 헌장	허리띠	b
야만인 왕의 허리띠	허리띠	h
태고 거인 힘의 허리띠	허리띠	a
대지속박 화살	화살	n
관문감호관의 호부	진기한 도구	j
대로감호관의 호부	진기한 도구	j
명령의 주화	진기한 도구	b

병 속의 배	진기한 도구	m
뼈 제단	진기한 도구	g
신통한 실가닥	진기한 도구	k
아랫전쟁의 햇불	진기한 도구	l
아르카놀라베	진기한 도구	m
암살자의 복숭아 꽃송이	진기한 도구	l
운명석	진기한 도구	f
재탄생의 알	진기한 도구	k
주문꾼 꼭두각시	진기한 도구	a
쥐족 부적	진기한 도구	h
항상 믿을만한 보물지도	진기한 도구	m