

자칼 마도사 기관장치

갱신자 및 마지막 갱신일: ROTARING, 2024년
07월 31일

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/1MyDrz_r-RHFRd6ggoxSoga-78EzAMj6fmiuyMNW2yOO/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.

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

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.

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.

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.

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.

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 쓰고자
할 때 사용 및 인용할 수
있는 부분을 정의할 수도
있습니다. 여러분도
여러분의 고유요소를
기관장치 저작물을 제작할
때는 사용할 수 있게
허락해준다면
감사드리겠습니다.

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. 두근남.
 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 & Owlbeats: 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 Warzeha, 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 Dobbeltmann.
 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 Warzeha, 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.

목차

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

서문

정예 & 약체 괴물

새로운 괴물 유형: 신령

새로운 상태: 충격

괴물 목록

괴물 일람

강탈자

죽음의 표식

강탈자

죽음의 그늘

참담한 강탈자

참담한 죽음의 그늘

개구리족

모든 개구리자손의 특수 능력

개구리자손 땅개

개구리자손 수도사

개구리자손 주문개골꾼

개구리자손 기만자

개구리 기사

돌연변이 황소개구리

개구리자손 강패

개구리자손 용사

개구리자손 옛존재

개구리들의 사원들

이 개구리들은 뭔가 다른걸

동종동식?

하늘에서 죽음이

파멸의 율조림을 율조리기

개구리 강령술사와 악마학자

중독된 신

걸어다니는 숲

보초 야수

걸어다니는 숲

조무래기 분대

광신자 드루이드 회합

광분한 늑대 패거리

무장 순찰자 분대

기획주의자 오크 전단

트리엔트 보복자

결속자

결속된 영웅

결속된 장막

결속된 사술기사

결속된 신비 궁수

결속된 예언자

결속된 사술사

그림자 몽구스

그림자 몽구스 운명의 파괴자

그림자 몽구스 운명의 전복자

그림자 몽구스 운명의 절도자

깨어난 암석

타라나르

모든 타라나르의 특수 능력

쪼개짐

표상 능력

타라나르 사냥꾼

타라나르 나팔수

타라나르 무용주역

깨어진 타라나르

역암덩이

타라나르 돌벼락

타라나르 전사

타라나르 큰 바위

나이아드

말래미

말사리

수마

멜루신

닉스

뇌까리는 주둥이

모든 뇌까리는 주둥이의 능력

뇌까리는 주둥이

잔악한 뇌까리는 주둥이

넵프

넵프 능력

수림 넵프 (드리아드)

거친 드리아드

강 넵프 (나이아드)

거친 나이아드

언덕 넵프 (오레아드)

거친 오레아드

바다 넵프 (네레이드)

거친 네레이드

데로

혼란 전략?

데로 광전사

몰락 데로

데로 속삭임꾼

데로 선견자

락샤사

락샤사 한량

마법사의 포식자, 락샤사

락샤사 탐구자

락샤사 호걸

락샤사 성자

락샤사 마술사

미노타우로스

부족 미노타우로스

부족 미노타우로스 광전사

미노타우로스 숙달자

미국 도시의 시민

미국 도시 미노타우로스 수호병

박살 망령

박살 망령

강력한 박살 망령

별의 가면

모험가급: 알과 크숨비

재빠른 크숨비

운석 크숨비

크숨비 알 떼거리

두개골 게 크숨비

크숨비 거미

뇌흡수자 크숨비

용사급: 별의 가면과 사교도

충충걸음 별의 가면

별의 가면 사교도

별의 가면 사교도 우두머리

별의 가면 교단 꼭두각시

별의 가면 뇌파쇄자

별의 가면 거수

전설급: 별의 가면 뇌수

별의 가면 뇌수 효과

별의 가면 부유 뇌수

별의 가면 뇌수 광신자

별의 가면 전능 뇌수

별의 가면 암굴 심장

별의 가면 숙주 틀

정신적 능력

육체적 증강

축수

가면 씌우기

불사조

불길맹금 불사조

소생하는 불사조

공허 불사조

태양의 불사조

불사조와 전리품

빛갈 용계통

플레이어 인물 선택사항

용계통 숨결 무기

새로운 특기

제한적 비행

용계통 야만인

용사 등급 야만인 재능

용계통 투사

1레벨 책략

7레벨 책략

용계통 요술사

요술사 재능

괴물 기능치

녹색비늘 야생 추적자

청색비늘 번개 호출자

백색비늘 흰서리 보행자

흑색비늘 그림자 춤꾼

적색비늘 불길 격파자

백색비늘 위해자

녹색비늘 가시등짝

흑색비늘 빛살해자

청색비늘 보주보유자

적색비늘 불길날개

뼈 임프

뼈 임프 마도사취식꾼

뼈 임프 고문가

뼈 임프 궁수

뼈 임프 해골깨물이

뿔 아진트

뿔 아진트 매복

뿔 아진트 새끼

뿔 아진트 성체

샬러맨더

모든 샬러맨더의 능력

푸른불꽃 샬러맨더

파멸등잔 샬러맨더

뿔 샬러맨더

화산쇄설 샬러맨더

샬러맨더 전리품

극한 고온 환경

화염 아홀로틀 사역마

아홀로틀 사역마

신성한 이무깃돌

미려한 이무깃돌

신성한 이무깃돌
사위 사자
에이돌론
특별한 에이돌론 능력
인간형 형상의 에이돌론
깃들은 에이돌론
전쟁 형상의 에이돌론
사냥 형상의 에이돌론
수호자 형상의 에이돌론
축복과 저주
축복
저주
올빼미곰
큰 뿔 올빼미곰
눈 올빼미곰
눈 올빼미곰 능소니
웃는 악마
피식 악마
키득 악마
웃는 악마
위대한 식인귀
자칼 무덤분쇄자
자칼 수색꾼
자칼 전달자
자칼 마도사
자칼 사제
소환된 식인귀
자칼 고위 마도사
자칼 고위 사제
강력한 소환된 식인귀
위대한 식인귀의 아가리
위대한 식인귀의 그림자
캠페인 영향
유령
대부분의 유령이 갖는 능력
안쓰러운이
저급 출몰령
굶주린 걸신
성마른 보람없는이
상급 출몰령
뒤틀린 영혼
어마무시한 출몰령
몹시 굶주린 걸신
은의 손 교단
은의 손 사교도
노역 주민

환령기계
환령
유혹자
죽음의 기사
황금의 눈 강령술사
자춧빛 용
여러분의 캠페인에서는
악당으로
아군으로
드리워오는 자춧빛
기본 능력
자춧빛 용 (모험가급)
자춧빛 용 (용사급)
자춧빛 용 (전설급)
전장의 어스름
부서진 어스름
피범벅 어스름
칼날 어스름
궁수 어스름
살육 나락 어스름
정령 야수
정령 야수 만들기
공기의 힘
땅의 힘
불의 힘
물의 힘
취 떼거리
맹독사
오소리
큰 범
큰 맹금
조른
모든 조른의 능력
저급 조른
강력한 조른
주문 골렘
주문 골렘 감호자
주문 골렘 마도사 사냥꾼
주문 골렘 감호자 통제하기
마도사 사냥꾼 통제하기
주화 좀비
주화 좀비
대박 좀비
주화 수집가 좀비
지옥 습지 교단
지옥 습지 광신도

지옥 습지 사제
지옥 습지 마법사
지옥범 (베제키라)

지옥범
젯볼 임프

지옥석 이무깃돌
지옥왜곡 야수

지옥왜곡 거수
지옥왜곡 자손
이형 공격표

찐레 요정

지형 효과
식물 아군

가시돋친 덩굴

찐레 나무

찐레 요정

찐레 요정 참살자
찐레 요정 추적자
찐레 요정 요술사
찐레 요정 전사
찐레 요정 암살자
찐레 요정 주권자

천둥 장지뱀

천둥 장지뱀 기능치
양증맞은 장지뱀
곤봉꼬리
가시꼬리

세뿔
땅울림꾼
추적자
폭군 장지뱀

코루쿠

코루쿠 애벌레
코루쿠 공생체
코루쿠 지상살해자
코루쿠 종복

코볼트

흑색
코볼트 암살자

적색

코볼트 광전사
정말로 화난 코볼트
적색 연무 광전사

청색

코볼트 번뜩이

황금

황금 악마 전사
황금 악마 교단원
황금 악마 사제
악마 기룡

코화

모든 코화의 능력
코화 전달자
코화 집행자

파우누스

두 운명의 파우누스들
파우누스 투르바두르
파우누스 물이수렵꾼
파우누스 지킴이
파우누스 악단대장
파우누스 부여술사
파우누스 순찰자
파우누스 무법자

페이

수많은 이름의 페이
악동
스프라이트
커다란 맹견
픽시 기사
스프리기
강의 신령
할멈

포모르

불결자 능력
포모르족 변이 독한 특수능력
포모르족 거한
포모르족 박해자
포모르족 으름식인종
순종 포모르 가문 독한 특수능력
포모르 폭군
포모르 고문자

혈거족

모든 혈거족의 능력
트로그 뭉쓸것
트로그 주술사
트로그 족장

화염 거인

벼림 늑대
화염 거인 신성 전사
화염 거인 대장장이
화염 거인 사제장군

황금 왕

회색 보화축적가
회색 강탈자
화려한 전달자
괴성지르는 보화추종자
청동 편력자
왕의 전달자
충직한 수집가
청동 근위병
황금 왕
캠페인 영향
레벨에 따른 황금 왕 괴물

회몰이 정령
회몰이 정령
큰 회몰이 정령
커다란 회몰이 정령
어마어마한 회몰이 정령

휴브리스 악귀
떠도는 휴브리스 악귀
강력한 휴브리스 악귀
강대한 휴브리스 악귀
흡쳐진 영혼

흑단 손갑옷
흑단 손갑옷 기능치
흑단 손갑옷의 검
흑단 손갑옷 판결자
흑단 손갑옷의 눈
흑단 손갑옷의 영물
흑단 손갑옷 이단심문관
흑단 손갑옷의 대검

히드라
혼돈으로 양념하기
혼돈 히드라

부록 A

부록 B

괴물 등가표: 조무래기 이외
괴물 등가표: 조무래기

서문

괴물 설명표를 읽는 법 등은 생략합니다. 자세한 내용은 오거 마도사 기관장치를 참조하세요.

정예 & 약체 괴물

화염 거인 사제장군이나 여러 조른과 같은 일부 괴물은 정예 괴물입니다. 전투를 설계할 때, 정예 괴물은 같은 레벨의 일반 괴물보다 반 레벨 더 높은 것으로 취급합니다. 정예 괴물이 전투 설계에 얼마나 영향을 주는지는 정예와 약체 괴물 양 측 모두 추가되어 있는 수정된 괴물 평가표를 참조하세요.

정예 괴물을 다룰 때는 괴물 가치의 절반을 거듭 더하세요. 예를 들어, 모험가 등급에, GM이 전투를 설계할 때 같은 레벨의 정예 괴물은 1.5명의 PC와 동등하게 계산됩니다. 용사 등급에서는 한 레벨 더 높은 정예 괴물은 1.5명의 PC와 동일하게 취급되며, 더 높은 등급에서도 이런 식으로 다룹니다.

다른 일부 괴물은 악귀 능력에서 소개되었던 약체입니다. 약체 괴물은 일반 괴물의 절반으로 취급되어, 전투 설계 계산에 영향을 줍니다.

새로운 괴물 유형: 신령

에이돌론은 새로운 괴물 유형인 신령 중 첫번째입니다. 산송장으로 분리되어선 안 되거나, (에이돌론과 같이) 일반적인 범주의 바깥에 속하는 수많은 생물이 이 분류에 어울릴 듯 싶습니다. 그 경계는 불분명하고, 또 이러한 유형의 온전한 완벽성을 의도하진 않았습니다.

신령 독한 특수능력

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 공격은 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, 쉬울 수도 있습니다. 허나 정신적 능력보단 신체적 능력에 의존하는 인물이라면...

새로운 상태: 충격

새로운 상태가 추가되었습니다. 아직 많지는 않지만, 곧 자주 보게 될 겁니다.

충격: 인물이 충격을 받을 때는 자신이 보거나, 듣거나, 경험한 무언가로 인해 정신적으로 흔들린 것입니다. 이는 어지럽거나 멍한 것과는 다릅니다. 머리를 얻어 맞는 것은 당신을 어지럽거나 멍하게 할 순 있어도, 충격을 줄 수는 없습니다. 불경한 흉물의 무언가 끔찍한 행위를 보는 것은 당신에게 충격을 줄 수 있어도, 어지럽거나 멍하게 하진 않습니다.

당신이 충격 받았을 때, 당신은 모든 d20 굴림에 (공격 굴림, 극복, 기능 시험 등) 주사위 둘을 굴리고, 그 중 낮은 값을 취합니다.

당장 충격 상태를 이용하는 괴물은 오직 웅얼대는 주둥이 뿐입니다. 충격 상태를 적용할 수 있는 다른 괴물들로는 포모르와 찰레 요정이 있지요. 이 규칙이 마음에 든다면, 이 괴물들의 어지러움 및 멍함을 충격으로 대체해도 좋습니다. 어울릴거예요.

괴물 목록

이하 목록은 레벨, 역할, 그리고 이름 순입니다.

레벨	괴물	크기	역할	유형
0	재빠른 크롬비	일반	훼방꾼	이형체
1	오소리	일반	강적	야수
1	인간형 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령
1	맹독사	일반	일반병	야수
1	부서진 어스름	일반	조무래기	산송장
1	양증맞은 장지뱀	일반	조무래기	야수
1	운석 크롬비	일반	조무래기	이형체
1	쥐 떼거리	일반	훼방꾼	야수
2	황금 악마 전사	일반	궁수	인간형
2	푸른불꽃 셀러맨더	거대	일반병	정령
2	주화 좀비	일반	조무래기	산송장
2	피범벅 어스름	2x	조무래기	산송장
2	빠 임프 마도사취식꾼	약체	조무래기	악마
2	크롬비 알 떼거리	일반	조무래기	이형체
2	개구리자손 땅개	일반	조무래기	인간형
2	역암덩이	일반	조무래기	인간형
2	은의 손 사고도	일반	조무래기	인간형
2	자칼 무덤분쇄자	일반	조무래기	인간형
2	지옥 습지 광신도	일반	조무래기	인간형
2	안쓰러운이	일반	훼방꾼	산송장
2	두개골 게 크롬비	일반	훼방꾼	이형체
2	수림 님프 (드리어드)	2x	훼방꾼	인간형
2	파우누스 투르바두르	일반	훼방꾼	인간형
3	결속된 영웅	3x	강적	구조물
3	회색 보화축적가	2x	강적	산송장
3	빨 아진트 새끼	2x	강적	야수
3	큰 범	일반	강적	야수
3	적색 연무 광전사	일반	강적	인간형

3	거친 드리어드	2x	강적	정령
3	불길맹금 불사조	2x	강적	정령
3	궁수 어스름	일반	궁수	산송장
3	빠 임프 궁수	일반	궁수	악마
3	녹색비늘 야생 추적자	일반	궁수	인간형
3	미궁 도시 미노타우로스 수호병	대형	궁수	인간형
3	크롬비 거미	일반	길막이	이형체
3	타라나르 무용주역	대형	길막이	인간형
3	지옥 습지 사제	일반	우두머리	인간형
3	황금 악마 사제	일반	우두머리	인간형
3	노역 주민	일반	일반병	산송장
3	칼날 어스름	일반	일반병	산송장
3	깃들은 에이돌론	일반	일반병	신령
3	곤봉꼬리	대형	일반병	야수
3	눈 올빼미곰 능소니	일반	일반병	야수
3	데로 광전사	일반	일반병	인간형
3	정말로 화난 코볼트	일반	일반병	인간형
3	저급 출몰령	일반	조무래기	산송장
3	물락 데로	일반	조무래기	인간형
3	악동	일반	조무래기	인간형
3	코볼트 광전사	일반	조무래기	인간형
3	황금 악마 교단원	2X	조무래기	인간형
3	빠 임프 고문가	일반	훼방꾼	악마
3	눈 올빼미곰	대형	훼방꾼	야수
3	강 님프 (나이어드)	2x	훼방꾼	인간형
3	개구리자손 수도사	일반	훼방꾼	인간형
4	살육 나락 어스름	대형	강적	산송장
4	가시꼬리	대형	강적	야수
4	데로 속삭임꾼	일반	궁수	인간형
4	파우누스 물이수렴꾼	일반	궁수	인간형
4	자칫빛 용 (모험가급)	거대	시전자	용
4	뇌흡수자 크롬비	대형	시전자	이형체

4	스프라이트	일반	시전자	인간형
4	지옥 습지 마법사	일반	시전자	인간형
4	청색비늘 번개 호출자	일반	시전자	인간형
4	개구리자손 주문개골꾼	일반	우두머리	인간형
4	데로 선견자	일반	우두머리	인간형
4	결속된 장막	3x	일반병	구조물
4	미려한 이무깃돌	일반	일반병	구조물
4	환령기계	일반	일반병	산송장
4	전쟁 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령
4	젯볼 임프	일반	일반병	악귀
4	빠 임프 해골깨물이	일반	일반병	악마
4	세뿔	대형	일반병	야수
4	깨어진 타라나르	대형	일반병	인간형
4	흑단 손갑옷의 검	일반	일반병	인간형
4	저급 조른	정예	일반병	정령
4	악마 기룡	일반	일반병	악마
4	말사리	일반	조무래기	식물
4	그림자 몽구스 운영의 파괴자	일반	휘방꾼	신령
4	큰 맹금	일반	휘방꾼	야수
4	뇌까리는 주둥이	일반	휘방꾼	이형체
4	언덕 님프 (오레이드)	2x	휘방꾼	인간형
4	코볼트 암살자	일반	휘방꾼	인간형
4	타라나르 사냥꾼	대형	휘방꾼	인간형
4	파멸등잔 쉐러맨더	거대	휘방꾼	정령
5	회색 강탈자	일반	강적	산송장
5	말래미	2x	강적	식물
5	돌연변이 황소개구리	대형	강적	야수
5	커다란 맹견	일반	강적	야수
5	코루쿠 애벌레	일반	강적	야수
5	부족 미노타우로스 광전사	대형	강적	인간형
5	흑단 손갑옷 판결자	일반	강적	인간형
5	별의 가면 사교도	일반	궁수	이형체

5	자칼 수색꾼	일반	궁수	인간형
5	굶주린 결신	일반	길막이	산송장
5	개구리 기사	일반	길막이	인간형
5	파우누스 지킴이	일반	길막이	인간형
5	성마른 보람없는이	2x	시전자	산송장
5	코화 전달자	대형	시전자	야수
5	미노타우로스 숙달자	대형	시전자	인간형
5	타라나르 나팔수	대형	시전자	인간형
5	파우누스 악단대장	일반	우두머리	인간형
5	소생하는 불사조	대형	우두머리	정령
5	추적자	대형	일반병	야수
5	백색비늘 흰서리 보행자	일반	일반병	인간형
5	휘몰이 정령	일반	일반병	정령
5	포모르족 거한	대형	조무래기	거인
5	대박 좀비	일반	조무래기	산송장
5	총총걸음 별의 가면	일반	조무래기	이형체
5	자칼 전달자	일반	조무래기	인간형
5	코볼트 번뜩이	일반	조무래기	인간형
5	땅울림꾼	거대	휘방꾼	야수
5	큰 뿔 올빼미곰	대형	휘방꾼	야수
5	개구리자손 기만자	일반	휘방꾼	인간형
5	바다 님프 (네레이드)	2x	휘방꾼	인간형
5	트로그 몸쓸것	일반	휘방꾼	인간형
5	거친 나이아드	2x	휘방꾼	정령
6	뿔 아진트 성체	대형	강적	야수
6	지옥왜곡 자손	대형	강적	이형체
6	타라나르 돌벼락	거대	강적	정령
6	주문 골렘 감호자	일반	길막이	구조물
6	주화 수집가 좀비	일반	길막이	산송장
6	흑단 손갑옷의 영물	일반	길막이	야수 악마 인간형
6	스프리건	일반	길막이	인간형
6	화려한 전달자	일반	시전자	산송장

6	락사사 한량	2x	시전자	인간형
6	자칼 마도사	일반	시전자	인간형
6	흑단 손잡옷의 눈	일반	시전자	인간형
6	신성한 이무깃돌	일반	우두머리	구조물
6	키득 악마	일반	우두머리	악마
6	별의 가면 사고도 우두머리	2x	우두머리	이형체
6	트로그 주술사	일반	우두머리	인간형
6	포모르족 박해자	대형	일반병	거인
6	사냥 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령
6	지옥범	대형	일반병	악귀
6	별의 가면 교단 꼭두각시	일반	일반병	이형체
6	개구리자손 용사	일반	일반병	인간형
6	찔레 요정 참살자	일반	일반병	인간형
6	픽시 기사	일반	일반병	인간형
6	버림 늑대	대형	조무래기	구조물
6	상급 출몰령	일반	조무래기	산송장
6	죽음의 표식	일반	조무래기	산송장
6	피식 악마	일반	조무래기	악마
6	개구리자손 강패	2x	조무래기	인간형
6	환령	일반	훼방꾼	산송장
6	그림자 몽구스 운명의 전복자	일반	훼방꾼	신령
6	잔악한 뇌까리는 주동이	대형	훼방꾼	이형체
6	수마	2x	훼방꾼	인간형
6	파우누스 부여술사	일반	훼방꾼	인간형
6	흑색비늘 그림자 출곤	일반	훼방꾼	인간형
6	거친 오레아드	2x	훼방꾼	정령
7	포모르족 으름식인종	대형	강적	거인
7	사원 사자	대형	강적	구조물
7	지옥석 이무깃돌	일반	강적	구조물
7	떠도는 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀
7	폭군 장지뱀	대형	강적	야수
7	별의 가면 거수	대형	강적	이형체

7	자칼 사제	정예	강적	인간형
7	적색비늘 불길 격파자	일반	강적	인간형
7	결속된 신비 궁수	3x	궁수	구조물
7	파우누스 순찰자	일반	궁수	인간형
7	유혹자	2x	길막이	산송장
7	청동 편력자	3x	길막이	산송장
7	화염 거인 대장장이	대형	시전자	거인
7	마법사의 포식자, 락사사	2x	시전자	인간형
7	개구리자손 옛존재	정예	우두머리	인간형
7	트로그 족장	일반	우두머리	인간형
7	흑단 손잡옷 이단심문관	2x	우두머리	인간형
7	화염 거인 신성 전사	대형	일반병	거인
7	결속된 사술기사	3x	일반병	구조물
7	과성지르는 보화추종자	일반	일반병	산송장
7	코화 집행자	대형	일반병	야수
7	파우누스 무법자	일반	일반병	인간형
7	흑단 손잡옷의 대검	일반	일반병	인간형
7	큰 휘몰이 정령	일반	일반병	정령
7	소환된 식인귀	일반	조무래기	산송장
7	죽음의 그늘	일반	조무래기	산송장
7	가시돋친 덩굴	일반	조무래기	식물
7	강탈자	2x	훼방꾼	산송장
7	뒤틀린 영혼	2x	훼방꾼	산송장
7	별의 가면 뇌파쇄자	일반	훼방꾼	이형체
7	강의 신령	2x	훼방꾼	인간형
7	멜루신	2x	훼방꾼	인간형
7	코루쿠 공생체	일반	훼방꾼	인간형
7	거친 네레이드	2x	훼방꾼	정령
8	죽음의 기사	2x	강적	산송장
8	흔돈 히드라	거대	강적	야수
8	타라나르 큰 바위	거대	강적	정령
8	찔레 요정 추적자	일반	궁수	인간형

8	박살 망령	일반	길막이	산송장
8	결속된 사술사	3x	시전자	구조물
8	황금의 눈 강령술사	3x	시전자	산송장 인간형
8	자춧빛 용 (용사급)	거대	시전자	용
8	락사사 탐구자	2x	시전자	인간형
8	화염 거인 사제장군	대형	우두머리	거인
8	결속된 예언자	3x	우두머리	구조물
8	코루쿠 지상살해자	거대	우두머리	야수
8	백색비늘 위해자	일반	우두머리	인간형
8	웃는 악마	일반	일반병	악마
8	강력한 조른	정예	일반병	정령
8	뿔 샐러맨더	거대	일반병	정령
8	코루쿠 종복	일반	조무래기	신령
8	그림자 몽구스 운명의 절도자	일반	훼방꾼	신령
8	닉스	일반	훼방꾼	인간형
8	공허 불사조	대형	훼방꾼	정령
8	타라나르 전사	대형	훼방꾼	정령
9	강력한 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀
9	락사사 호걸	2x	시전자	인간형
9	자칼 고위 마도사	일반	시전자	인간형
9	짚레 나무	일반	우두머리	식물
9	수호자 협상의 에이돌론	3x	일반병	신령
9	짚레 요정 전사	일반	일반병	인간형
9	커다란 휘물이 정령	일반	일반병	정령
9	어마무시한 출몰령	일반	조무래기	산송장
9	주문 골렘 마도사 사냥꾼	대형	훼방꾼	구조물
9	녹색비늘 가시등짝	일반	훼방꾼	인간형
10	지옥왜곡 거수	거대	강적	이형체
10	흑색비늘 빛살해자	일반	궁수	인간형
10	청동 근위병	일반	길막이	구조물
10	몹시 굶주린 걸신	일반	길막이	산송장
10	왕의 전달자	일반	시전자	산송장

10	락사사 성자	2x	시전자	인간형
10	짚레 요정 요술사	일반	시전자	인간형
10	할멈	3x	시전자	인간형
10	자칼 고위 사제	2x	우두머리	인간형
10	강력한 소환된 식인귀	일반	조무래기	산송장
10	참담한 죽음의 그늘	일반	조무래기	산송장
10	충직한 수집가	일반	조무래기	산송장
10	광분한 늑대 패거리	일반	조무래기	야수
10	별의 가면 부유 뇌수	일반	조무래기	이형체
10	기회주의자 오크 전단	일반	조무래기	인간형
10	참담한 강탈자	2x	훼방꾼	산송장
10	포모르 폭군	일반	훼방꾼	이형체
11	짚레 요정 암살자	일반	궁수	인간형
11	강력한 박살 망령	일반	길막이	산송장
11	락사사 마술사	일반	시전자	인간형
11	청색비늘 보주보유자	일반	시전자	인간형
11	어마어마한 휘물이 정령	일반	일반병	정령
11	광신자 드루이드 회합	일반	조무래기	인간형
11	무장 순찰자 분대	일반	조무래기	인간형
11	보초 야수	거대	훼방꾼	야수
12	위대한 식인귀의 아가리	거대	강적	산송장
12	강대한 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀
12	적색비늘 불길날개	일반	강적	인간형
12	별의 가면 뇌수 광신자	일반	궁수	이형체
12	자춧빛 용 (전설급)	거대	시전자	용
12	별의 가면 전능 뇌수	거대	시전자	이형체
12	태양의 불사조	대형	시전자	정령
12	짚레 요정 주권자	2x	우두머리	인간형
12	화산쇄설 샐러맨더	거대	일반병	정령
12	트리언트 보복자	일반	조무래기	식물
12	포모르 고문자	일반	훼방꾼	이형체
13	위대한 식인귀의 그림자	대형	일반병	산송장

13	황금 왕	3x	휘방곤	이형체
14	별의 가면 암굴 심장	거대	강적	이형체
14	걸어다니는 숲	거대	휘방곤	야수

괴물 일람

강탈자

죽음의 표식

일반	6레벨	조무래기	산송장
우선권: +9 취약: 신성 죽음에게 남기는 표식 +10 vs. PD—7 음기 피해 대상이 이 전투에서 죽음에게 남기는 표식 공격에 두번째로 맞음: 전투의 끝까지, 대상이 원기를 소모하려 시도할 때, 먼저 극복에 성공해야 합니다. (11+) 실패하면, 행동을 사용하지는 않은 것으로 하지만 그 턴에 원기를 소모할 수 없게 됩니다. 대상이 이 전투에서 세번째로 맞음: 원기를 소모할 때의 극복이 이제 어려운 극복이 됩니다. (16+) 대상이 이 전투에서 네번째로 맞음: 전투의 끝까지 대상은 원기를 소모할 수 없습니다. 위상 비행: 죽음의 표식은 눈에 보이지 않는 무형의 바람 위에 떠올라 있으며, 마치 존재하지 않는 것과 같이 단단한 물체나 생물을 통과해 이동할 수 있습니다. 죽음의 표식은 단단한 지면 위에서 이동을 멈춰야만 하며, 물체나 생물 내부에서는 멈출 수 없습니다.			
AC 22	PD 16	MD 20	HP 25

강탈자

2x	7레벨	휘방꾼	산송장
우선권: +13 취약: 신성 수확의 대낮 +12 vs. AC (2회 공격)—26 음기 피해 같은 대상에게 모두 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지, 36 hp보다 체력이 많더라도 강탈자의 공포의 기운의 영향을 받습니다. 위상변화: 고조 주사위가 홀수인 동안, 강탈자는 순수 공격 굴림값이 18+ (또는 공격이 신성 피해를 준다면 16+) 미만인 공격으로부터 어떤 피해나 효과도 받지 않습니다. 위상변화한 동안, 강탈자는 움직일 수 있지만 생물은 이를 가로막을 수 없고, 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만 그 내부에서 이동을 마칠 수 없습니다. 이에 더불어, 위상변화한 동안 강탈자는 (기회 공격을 포함해) 공격하거나 다음 예외를 제외하고 물질적 세상에 영향을 줄 수 없습니다: 적은 위상변화한 강탈자와 접전한 채로 자신의 턴을 시작하면, 13 음기 피해를 받습니다. 강탈자는 또한 전투 바깥에서도 위상변화할 수 있지만, 오직 짧은 시간 동안만입니다. 죽음의 그늘 드리움: 강탈자는 0 hp로 떨어질 때까지, 자신의 살아있는 (산송장 또는 구조물이 아닌) 적 중 하나 또는 조무래기가 아닌 살아있는 아군이 죽음 극복을 하거나 죽을 때, 죽음의 그늘을 전투로 불러올 수 있습니다. 죽음의 그늘은 우선권 순서에서 강탈자 바로 직후에 행동합니다. 공포의 기운: 강탈자와 접전 중인 동안, 36 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 비행: 강탈자는 위상변화한 동안 중력의 제약을 무시합니다.			
AC 23	PD 21	MD 17	HP 185

죽음의 그늘

일반	7레벨	조무래기	산송장
우선권: +7, 또는 자신을 만든 강탈자 직후 취약: 신성 영혼잡이 +11 vs. PD—11 지속 음기 피해 순수 18+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. (-4 공격) 비행: 죽음의 그늘은 간단히 떠올라 날아다닐 수 있습니다. 부분적 위상변화: 짧은 행동으로, 죽음의 그늘은 작거나 속이 빈 단단한 물체를 통과해 이동하거나 자신과 접전한 모든 적으로부터 자유롭게 벗어날 수 있습니다. 생물은 죽음의 그늘을 가로막을 때, 11 음기 피해를 받습니다. 죽음의 그림자: 죽음의 그늘은 전투 내 마지막 생물이 죽음 극복을 하도록, 그에 대해 +2 공격 보너스를 얻습니다. 다른 생물이 그 몸 위에 서서 적극적으로 공격해오지 않는 한, 죽음의 그늘은 특히 죽어가거나 항거불능 상태가 된 생물을 목표로 삼습니다.			
AC 22	PD 21	MD 13	HP 25

참담한 강탈자

2x	10레벨	휘방꾼	산송장
우선권: +16 취약: 신성 수확의 대낮 +15 vs. AC (2회 공격)—50 음기 피해 같은 대상에게 모두 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지, 72 hp보다 체력이 많더라도 참담한 강탈자의 공포의 기운의 영향을 받습니다. 위상변화: 고조 주사위가 홀수인 동안, 강탈자는 순수 공격 굴림값이 18+ (또는 공격이 신성 피해를 준다면 16+) 미만인 공격으로부터 어떤 피해나 효과도 받지 않습니다. 위상변화한 동안, 강탈자는 움직일 수 있지만 생물은 이를 가로막을 수 없고, 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만 그 내부에서 이동을 마칠 수 없습니다. 이에 더불어, 위상변화한 동안 강탈자는 (기회 공격을 포함해) 공격하거나 다음 예외를 제외하고 물질적 세상에 영향을 줄 수 없습니다: 적은 위상변화한 강탈자와 접전한 채로 자신의 턴을 시작하면, 25 음기 피해를 받습니다. 강탈자는 또한 전투 바깥에서도 위상변화할 수 있지만, 오직 짧은 시간 동안만입니다. 참담한 죽음의 그늘 드리움: 강탈자는 0 hp로 떨어질 때까지, 자신의 살아있는 (산송장 또는 구조물이 아닌) 적 중 하나 또는 조무래기가 아닌 살아있는 아군이 죽음 극복을 하거나 죽을 때, 참담한 죽음의 그늘을 전투로 불러올 수 있습니다. 참담한 죽음의 그늘은 우선권 순서에서 참담한 강탈자 바로 직후에 행동합니다. 공포의 기운: 강탈자와 접전 중인 동안, 36 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 비행: 강탈자는 위상변화한 동안 중력의 제약을 무시합니다. 죽음을 통한 표식: 생물은 위상변화한 강탈자로부터 접전중지하거나 이동해 멀어질 때, 자신의 다음 턴 끝까지 음기에 취약해집니다. 부정한 역류: 참담한 강탈자를 신성 피해를 주는 공격의 대상으로 한 생물에게 3d10 음기 피해를 줍니다.			
AC 26	PD 24	MD 20	HP 380

참담한 죽음의 그늘

일반	10레벨	조무래기	산송장
우선권: +10, 또는 자신을 만든 참담한 강탈자 직후 취약: 신성 영혼잡이 +14 vs. PD—25 지속 음기 피해 순수 18+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. (-4 공격) <i>비행:</i> 죽음의 그늘은 간단히 떠올라 날아다닐 수 있습니다. <i>부분적 위상변화:</i> 짧은 행동으로, 죽음의 그늘은 작거나 속이 빈 단단한 물체를 통과해 이동하거나 자신과 접전한 모든 적으로부터 자유롭게 벗어날 수 있습니다. 생물은 죽음의 그늘을 가로막을 때, 25 음기 피해를 받습니다. <i>죽음의 그림자:</i> 죽음의 그늘은 전투 내 마지막 생물이 죽음 극복을 하도록, 그에 대해 +2 공격 보너스를 얻습니다. 다른 생물이 그 몸 위에 서서 적극적으로 공격해오지 않는 한, 죽음의 그늘은 특히 죽어가거나 항거불능 상태가 된 생물을 목표로 삼습니다.			
AC 25	PD 24	MD 16	HP 50

개구리족

또는 개구리자손

모든 개구리자손의 특수 능력

숨겨진 위협으로서, 개구리자손은 비밀 무기로 사용되는 능력들을 가지게 됩니다. 특정한 능력을 특정한 개구리자손에게 집어넣는 대신, 이하에 나올 아무 개구리자손 괴물에게 더할 수 있는 개구리 능력 목록을 나열하기로 했습니다.

개구리자손 하나당, 가끔씩은 둘당 하나의 능력을 정해서 사용해야 합니다. 개구리자손 조무래기는 이 능력을 전투당 한 번 능력으로 사용합니다.

개구리자손이 늪지의 초능력 닌자처럼 느껴지는 극적인 전투 상황이라면, 괴물 하나당 능력을 셋 사용할 수 있습니다.

역겨운 혀: 개구리자손은 자신에게서 자유롭게 벗어나거나 성공적으로 접전중지한 인물에게 자신의 레벨과 같은 독성 피해를 줍니다. (GM이 미쳐있지 않은 한, 전이해가는 것은 혀로부터 자유로운 이동일 것입니다)

퐁당 숨기: 전투가 늪, 호수, 또는 강에서 일어나고 있는 경우, 개구리자손은 순수 짝수 공격 굴림으로 공격을 빗맞출 때마다, 시야에서 사라질 수 있습니다. 개구리자손을 자신의 다음 턴 시작까지 전장에서 제거합니다. 그 턴 시작에, 원래의 지점에서 근처지만 적과 접전하지 않은 아무 지점에 배치합니다.

불규칙 도약 (이동 행동): 개구리자손이 자신의 턴 시작에 접전해 있지 않다면, 개구리자손이 볼 수 있는 무작위 근처 적 하나를 선택합니다. 개구리자손은 그 적에게 도약해 접전에 들고, 턴의 끝까지 그 적에 대한 자신의 근접 공격의 치명타 범위가 3만큼 확장됩니다.

편집증 파괴자: 개구리자손은 기습당할 수 없으며, 기습 라운드가 진행된다면 해당 라운드에 행동할 수 있습니다. 전투의 시작에 기습 라운드가 없으면, 개구리자손은 순수 우선권 굴림값 16+에 기습 라운드를 얻습니다. 대신 단점으로, 이 개구리자손의 MD는 2만큼 감소합니다. 항상 자신이 죽을 것이라 확신하고 있기 때문입니다. (GM은 전투 내의 개구리자손 모두가 아닌, 하나 또는 둘에게만 이 능력을 부여하세요)

개구리자손 팡개

일반	2레벨	조무래기	인간형
우선권: +6 개구리창 +6 vs. AC—6 피해 <u>독한 특수능력</u> <u>독바른 창:</u> 개구리창을 사용할 때, 순수 굴림값 16+에 3 지속 독성 피해를 줍니다.			
AC 16	PD 15	MD 11	HP 7

개구리자손 수도사

일반	3레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +8 휘두르는 개구리 주먹 +8 vs. AC—8 피해, 또는 이 전투에서 개구리자손 수도사가 대상을 처음으로 공격한 것이라면 12 피해 <u>독소 분출:</u> 개구리자손 수도사는 죽을 때, 간섭 행동으로 독소 분출 공격을 할 수 있습니다. <u>[특수 격발] C: 독소 분출 +8 vs. PD (수도사와 접전 중인 모든 적)—5 지속 독성 피해</u>			
AC 18	PD 18	MD 14	HP 45

개구리자손 주문개골꾼

일반	4레벨	우두머리	인간형
우선권: +8 개구리창 +9 vs. AC—13 피해 R: 저주작렬 +9 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—13 피해, 그리고 만약 대상이 이 공격으로 비틀거리면, 주문개골꾼은 즉시 다른 대상에게 다시금 저주작렬 공격을 할 수 있습니다 C: 개구리 폭발 +9 vs. PD (접전 중인 모든 적)—5 지속 독성 피해, 그리고 대상은 주문개골꾼으로부터 자유롭게 벗어납니다 사용 제한: 전투당 한 번. 개골대는 함창: 매 라운드 시작에, 전투 내의 모든 주문개골꾼은 함창으로 개골거립니다. 이는 이 라운드에 함창으로 유발된 개골소리에 기반한 특수 보너스 또는 불이익을 부과합니다. (1d6을 굴리세요) 1-2: 당황의 개골소리: 주문개골꾼의 수가 고조 주사위 값 이상이라면, 플레이어 인물은 고조 주사위의 이득을 받지 못합니다; 대신 모든 개구리와 개구리족은 자신의 공격 굴림에 고조 주사위 값을 더합니다. 3-4: 승리의 개골소리: 개구리족의 모든 공격은 주문개골꾼의 수와 같은 보너스를 얻습니다. 5-6: 질식의 개골소리: 라운드가 진행되는 동안, 당신은 플레이어 인물들에게 주문개골꾼의 수와 같은 횡수의 d20 굴림을 (공격 굴림, 극복 굴림, 기능 시험, 죽음 극복) 재굴림하도록 할 수 있습니다. 주문개골꾼이 죽을 때, d20을 굴리세요. 11+에, 남은 주문개골꾼들은 남은 라운드 동안 계속해서 개골대는 함창을 이어갈 수 있습니다. 그 외에, 이 라운드에 함창의 효과는 취소됩니다. 독한 특수능력 개골통달자: 이 주문개골꾼은 개골대는 함창에 대해 주문개골꾼 둘로 취급됩니다. 개구리 저주: 주문개골꾼이 저주작렬을 사용할 때 순수 18+를 내면, 대상은 지속적으로 작아지는 개구리처럼 생긴 인간형으로 변해 저해되며 쇠약해집니다. (극복으로 모든 효과가 끝납니다) 저주가 어떻게건 완전히 진행되면 대상은 줄어들어 부정의 여지 없는 개구리가 되지만, PC는 강하기에 일반인이라면 영향받았을 운명을 피할 수 있습니다.			
AC 18	PD 19	MD 17	HP 50

개구리자손 기만자

일반	5레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +8 숨겨둔 단검 +8 vs. AC (또는 이 개구리족이 더 높은 우선권 순서에 있다면 +12 vs. AC)—13 피해 R: 독 수리검 +10 vs. AC—18 피해 위장: 개구리자손 기만자는 스스로를 다른 저급한 양서류 따위로 위장하는데 전문가로, 이들의 장막이나 두꺼운 망토와 생생한 가면 아래 숨겨진 진실을 꿰뚫어 보기 위해선 DC 25의 기능 시험이 필요합니다. 이들이 공격하고 나면, 이들이 누구인가가 명백히 밝혀집니다. 뛰어오름: 이 양서류 암살자들은 엄청난 거리를 뛰어오를 수 있습니다. 고조 주사위가 짝수 일 때, 개구리자손 기만자는 짧은 행동으로 뛰어올라, 자신의 경로 상에 있는 적과 장애물로 인한 가로막기나 기회 공격을 받지 않고 넘어갈 수 있습니다. 독한 특수능력 미끄러운 양반: 개구리자손 기만자는 빗맞춤 피해를 받지 않습니다.			
AC 21	PD 19	MD 16	HP 72

개구리 기사

일반	5레벨	길막이	인간형
우선권: +8 흑투성이 몽둥이 +10 vs. AC—18 피해 마상창 +10 vs. AC—25 피해, 그리고 5 지속 피해 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번. 방어를 위한 도약: 라운드당 한 번, 개구리 기사가 접전하지 않았고, 전투 내 어디서건 아군이 AC에 대한 공격의 대상이라면, 개구리 기사는 간섭 행동으로 즉시 그 아군의 옆으로 도약해 그 아군에게 남은 라운드 동안 AC에 +2 보너스를 제공합니다. 독한 특수능력 중감: 전투당 한 번, AC를 대상으로 하는 공격에 맞았을 때, 대신 그 공격의 절반 피해만을 받습니다. 독 가시: 순수 16+에, 흑투성이 몽둥이는 5 지속 독성 피해를 줍니다. (극복으로 끝납니다)			
AC 22	PD 20	MD 14	HP 100

돌연변이 황소개구리

대형	5레벨	강적	야수
우선권: +8 썩기 +10 vs. AC—20 피해 순수 짝수 맞춤: 황소개구리는 또한 자유 행동으로 깨물기 공격을 할 수 있습니다. C: 혀 붙잡기 +10 vs. PD (근처 적 하나)—15 피해, 그리고 대상은 자신이 현재 접전 중인 모든 적으로부터 자유롭게 벗어나며 황소개구리에게 이동해 접전합니다 순수 짝수 맞춤: 황소개구리는 또한 자유 행동으로 깨물기 공격을 할 수 있습니다. [특수 격발] 깨물기 +10 vs. AC—20 피해 순수 16+: 대상이 황소개구리보다 작다면, 부분적으로 삼켜지고, 10 지속 피해를 받습니다. (접전중지 또는 자유롭게 벗어나므로 끝납니다) 고통의 울부짖음: 황소개구리는 처음으로 비틀거릴 때 또는 고조 주사위가 짝수일 때, 자유 행동으로 황소울음을 사용할 수 있습니다. [특수 격발] 황소울음 +10 vs. PD (1d3 근처 적)—20 천둥 피해 <u>독한 특수능력</u> 광분: 황소개구리는 비틀거릴 때 고조 주사위를 자신의 공격 굴림에 더할 수 있습니다.			
AC 18	PD 20	MD 14	HP 200

개구리자손 깡패

2x	6레벨	조무래기	인간형
우선권: +9 가시돋친 창 +12 vs. AC—20 피해 순수 16+: 5 지속 독성 피해. 두배강화 조무래기: 이 괴물은 전투를 설계할 때 조무래기 둘로 취급합니다.			
AC 21	PD 19	MD 16	HP 50

개구리자손 용사

일반	6레벨	일반병	인간형
우선권: +9 깃털장식 개구리창 +11 vs. AC—22 피해 C: 휘몰아치는 사슬 +11 vs. AC (근처 적 하나, 또는 +5 vs. AC로 먼 거리 적 하나)—18 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (극복으로, 또는 개구리자손이 다시금 휘몰아치는 사슬 공격을 하면 끝납니다) 큰 도약: 개구리자손 용사는 자신의 한 턴을 모두 들어 하늘 위로 높이 뛰어올라, 전투 밖으로 나갈 수 있습니다. (또는 GM의 용의에 따라, 그저 맞추기 정말 어려워진 것일 수도 있겠죠) 다음 턴에 이 위대한 이는 적 하나의 머리 위나 옆으로 내려 앉아서 이하 공격을 합니다: 하늘에서 죽음의 +14 vs. AC—30 피해 길고 끈적한 혀: 극복 또는 공격 굴림에 순수 1을 낸 근처 적은 개구리자손 용사에게 자신의 물건 하나를 훔쳐집니다. 일반적으로 무기가 됩니다. <u>독한 특수능력</u> 길디 길고 끈적한 혀: 적들은 이제 순수 1, 2, 3에도 물건을 빼앗깁니다.			
AC 22	PD 20	MD 16	HP 90

개구리자손 옛존재

정예	7레벨	우두머리	인간형
우선권: +10 맥동하는 바트라카이트 홀 +12 vs. PD (각 접전한 적)—30 역장 피해 C: 심리 채찍 +12 vs. MD (근처 생물 하나 또는 둘)—30 정신 피해 개구리 자손 아군에 대한 맞춤: 이 공격으로 죽지 않았다면, 그 아군은 60 hp를 치유하며 즉시 자유 행동으로 이동합니다. 적에 대한 빗맞춤: 15 지속 정신 피해 C: 정신작렬 +12 vs. MD (한 무리 내의 근처 또는 먼 거리 적 하나 또는 둘)—35 정신 피해 고조 주사위가 홀수일 때 순수 홀수 맞춤: 대상의 다음 이동 행동은 옛존재가 통제합니다. 고조 주사위가 짝수일 때 순수 짝수 맞춤: 대상이 다음 번에 공격할 때, 그 공격에 옛존재가 포함된다면, 옛존재는 대상에 대한 자유 정신작렬 공격을 할 수 있습니다. 부유 옥좌: 옛존재는 너무 육중한 탓에 스스로 움직일 수 없지만, 자신의 옥좌를 느릿하니 띄워올릴 수 있습니다. 옛존재 옆에 있는 아군은 옥좌에 매달려 다닐 수 있으며, 옛존재가 움직일 때 기회 공격을 할 수 있는 접전한 적은 그 대신 극복 굴림을 하여 (11+) 역시 매달릴 수 있습니다. 독한 특수능력 환강유발성 땀: 근접 공격을 빗맞춘 적은 극복 굴림을 해야하며 (11+), 실패하면 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 지팡이나 창과 같이 보다 긴 무기로 빗맞춘 인물은 쉬운 극복 굴림을 (6+), 비무장 공격을 빗맞춘 인물은 어려운 극복 굴림을 (16+) 합니다.			
AC 23	PD 21	MD 24	HP 160

개구리들의 사원들

이 개구리들은 뭔가 다른걸

이곳의 자연환경과 괴물들을 연관짓고 싶다면, 이 개구리족에게 **벼락 저항 6+**를 주고, 공격의 모든 독성 피해를 벼락 피해로 바꿔보세요.

동종동식?

역겨운 식인종 개구리들로 놀래켜주고 싶다면, 개구리자손 수도사의 독소 분출 능력을 개구리족의 배가 터지며 조무래기 악마가 분출되어 전투에 추가되는 것으로 바꿔보세요.

하늘에서 죽음이

양서류 활공기는 전투 내에서 싸우기보다는, 너 높은 위 닿지 않는 곳에서 원을 그리며 돌을 떨어뜨립니다.

개구리 활공기가 있을 때는 전투의 시작에 d20 하나를 굴려주세요. 전투 도중에 어떤 인물이건 그 굴림값과 같은 값을 내면, 높은 곳에서 떨어진 바위에 맞아 자신의 레벨과 같은 피해를 받습니다. (개구리들은 경고용 호루라기가 있어서, 극복 굴림으로 피해를 받지 않을 수 있습니다) 사원 근처에선, 전투의 시작에 d20을 더 많이 굴립니다. 사원에 가까울수록 인물들은 더 많은 바위에 맞습니다.

파멸의 읍조림을 읍조리기

파멸의 읍조림은 1레벨에는 (비교적) 무해하지만, 9레벨일 때는 시대를 끝장낼 가능성도 있습니다.

이 주문은 적들이 피할 수조차 없는 무지막지한 피해를 주지만, 모든 이에게 좋지 않은 방식으로 현실의 구조를 왜곡합니다. 낮은 레벨에 싸움에서 이기고자 이 주문을 시전하는 것은 괴물을 죽일 뿐 아니라 당신이 구하고자 했던 사람마저 죽이게 되거나 괴물의 전리품을 파괴할 수도 있습니다. 전설급 등급이라면 시대를 끝장낼 역병의 고삐를 풀어버리거나, 악마가 이 세계로 들어오는 것을 막던 봉인을 실수로 파괴하거나, 분노한 괴물들을 가득 풀어놓아 온 바다를 뒤바꿀 수도 있겠죠.

물론, 캠페인에 **파멸의 읍조림**이 등장한다고 반드시 이래야만 하는 것은 아닙니다. 사람마다 저마다의 게임이 있는 법이니깐요. 캠페인의 특별한 줄거리에 따라, 당신의 **파멸의 읍조림**은 무언가 전혀 다른 점이 있을 수도 있겠죠.

파멸의 읍조림

원거리 주문

일일

특수: 이 주문은 시전하는데 연이은 두 턴에 걸친 두 번의 일반 행동이 둘 필요합니다. 중간에 방해받으면 (어지러워지거나, 혼란해지거나, 멍해지거나, 쇠약해지거나, 저해되거나, 피해를 받는 등), 처음부터 다시 시작해야 합니다.

대상: 근처 또는 먼 거리 적 하나, 그리고 지속 피해를 동등하게 분배받을 (소수점 버림) 한 무리 내의 $1d3+1$ 적

공격: 자동 맞춤

효과: 25 지속 독성 피해.

3레벨 주문: 50 지속 피해.

5레벨 주문: 100 지속 피해.

7레벨 주문: 150 지속 피해.

9레벨 주문: 200 지속 피해.

후속효과: 모험가가 전투에서 이겼더라도, 일행은 주요한 캠페인 패배를 겪으며 그로 인해 세상의 상태는 전보다 악화됩니다. 높은 레벨로 시전할 수록, 그 영향은 광범위해지고 심화될 것입니다.

전설 특기

적은 이 독성 피해에 저항할 수 없고, 이 독성 피해는 면역을 무시하며, 이 피해에 대한 극복은 어려운 극복이 됩니다. 하지만, 이 주문을 시전한 결과로 인한 재앙은 복구하기가 거의 불가능해집니다.

개구리 강령술사와 악마학자

주문개골꾼이 18+를 낼 때마다, 개구리자손 땅개 조무래기 하나가 (상황에 따라 개구리자손 깡패 하나) 전투에 합류합니다. 산송장과 관련된 표상이 캠페인에서 중요한 위치를 차지한다면 개구리자손 땅개는 산송장이고, 악마와 관련된 표상이 그러하다면 이 새로운 개구리자손 땅개는 악마에게 빙의된 상태입니다. 이들이 다르다는 것을 보여줄 특별한 효과를 더해보세요. (빠가 비쳐보이는 반투명한 가죽이나, 빛나는 눈에 몸 안에 지옥불을 품고 있어 뿜어져 나오는 증기 등)

개구리자손과 흡혈귀를 섞어볼 수도 있습니다. (포유류의 피는 빨지 않으니, 모험가들은 안전합니다) 공격에 +1 보너스와 30%의 추가 체력을 주세요.

중독된 신

신성과 관련된 인물을 조금 괴롭혀주고 싶나요? 개구리족의 신앙 중심지 근처에 있을 때 일일 성직자 능력을 활성화시키려면 극복에 성공해야 하도록 하세요. (11+) 극복에 실패하면, 능력이 소모되지는 않아서 다음 턴에 다시금 시도해볼 수는 있지만, 당장은 그곳에서 신성한 힘을 다룰 수 없게 됩니다.

걸어다니는 숲

보초 야수

거대	11레벨	해방꾼	야수
우선권: +14 취약: 다양 (<i>피를 흘린다</i>면을 참조하세요) 보초 파괴자 (대상 하나, 또는 고조 주사위와 같은 수의 접한 대상; 이하의 <i>근접 파괴자</i>를 참조세요) +16 vs. AC—125 피해 <i>순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤</i>: 보초 야수 옆의 주택 또는 선박 크기의 일반 구조물 하나가 파괴됩니다. <i>순수 짝수 맞춤</i>: 20 추가 피해, 그리고 보초 야수의 다음 턴 시작까지, 또는 보초 야수가 이동할 때까지, 또는 보초 야수가 <i>야수 쇄도</i>를 사용할 때까지 대상은 고정되고 쇠약해집니다. <i>순수 16+</i>: 보초 야수에 대한 드루이드 주문 외의 주문이 끝납니다. 그러한 주문이 없다면, 대상에 대한 드루이드 주문 외의 주문이 끝납니다. <i>순수 20</i>: 보초 야수와 대상에 대한 드루이드 주문 외의 주문이 끝납니다. <i>빗맞춤</i>: 50 피해. 근접 파괴자: 보초 야수의 공격은 접전한 적 하나, 또는 고조 주사위와 같은 수의 접전한 적을 대상으로 할 수 있습니다. 또는, 고조 주사위의 눈 둘만큼의 접전한 대상의 수를 소모해서 근처 적 하나를 대상으로 할 수 있습니다. 예를 들어, 고조 주사위가 6이라면, 공격은 접전한 적 둘과 근처 적 둘을 대상으로 할 수 있습니다. 거친 능력: 모든 보초 야수는 이하의 거친 능력 중 하나를 갖습니다. <i>양서성</i>: 보초 야수는 수중에서 빠르고 끊임없이 헤엄칠 수 있습니다. <i>땅굴파기</i>: 양서성과 같지만, 수중이 아닌 지하에서 그렇게 다닐 수 있습니다. <i>비행</i>: 보초 야수는 그닥 우아하지는 않아도 매우 빠르게 날 수 있습니다. <i>외 껌데기</i>: 전투당 두 번 일반 행동으로, 보초 야수는 공격을 할 때까지 자신의 모든 방어에 +4를 얻습니다. <i>되자람</i>: 전투당 두 번 일반 행동으로, 보초 야수는 100 hp를 다시금 얻을 수 있습니다. 야수 쇄도: 라운드당 한 번, 보초 야수가 한 공격으로 100을 넘는 피해를 받았을 때, 적이 유발하여 보초 야수가 받고 있는 모든 효과는 끝납니다. 그런 뒤 보초 야수는 일반 극복 굴림을 합니다. 성공에, 보초 야수는 자신의 거친 능력에 기반한 추가 자유 행동을 얻습니다. (이하를 참조하세요): 보초 야수에게 <i>양서성</i>, <i>땅굴파기</i>, <i>비행</i>이 있다면, 보초 야수는 자유 행동으로 기회 공격을 받지 않고 수영하거나 땅굴을 파거나 날아서 먼 곳 어딘가로 이동하기를 선택할 수 있습니다. 보초 야수는 자신의 다음 턴 시작에, 자유 이동 행동을 얻습니다. 보초 야수에게 <i>외 껌데기</i>가 있다면, 보초 야수는 자유 행동으로 사용 횟수로 포함되지 않게 <i>외 껌데기</i>를 사용할 수 있습니다. 보초 야수에게 <i>되자람</i>이 있다면, 보초 야수는 자유 행동으로 사용 횟수에 포함되지 않게 <i>되자람</i>을 사용할 수 있습니다.			

야수 저항: 상시 및 기본 공격은 보초 야수에게 빗맞춤 피해를 주지 않으며, AC 또는 PD를 대상으로 하는 공격이 이 생물을 대상으로 할 때 순수 공격 굴림이 16+를 넘지 않는 한 절반 피해만을 줍니다.
 이 능력은 보초 야수가 취약한 공격에 대해서 적용되지 않으며, 고조 주사위가 6+일 때 끝납니다.

떨쳐냄: 보초 야수는 10 미만인 피해를 무시합니다.

피를 흘린다면: 보초 야수는 한가지 피해 유형에 취약합니다. (GM이 선택하거나 무작위로 결정하세요) 보초 야수는 자신이 취약한 공격에 맞을 때, 자신의 다음 턴 끝까지 *야수 쇄도*를 사용할 수 없습니다.

충분히 크지: 보초 야수는 거대 (보초 야수의 크기입니다) 이상의 크기가 아닌 생물의 기회 공격에 면역입니다. 일반 크기의 적은 보초 야수로부터 일반 11+ 대신 6+를 내면 접전중지를 할 수 있습니다.

독한 특수능력

더욱 거친 야수: 보초 야수는 거친 능력을 하나 대신 둘 (또는 셋까지도!) 갖습니다. 야수 쇄도가 격발될 때마다, 어떤 추가 효과가 사용될 지 선택합니다.

숨결 무기: 고조 주사위가 짝수일 때 보초 야수는 라운드당 한 번 짧은 행동으로, 또는 야수 쇄도가 격발되었을 때 추가 효과로써 *숨결 무기* 공격을 사용할 수 있습니다. 보초 야수의 취약과 다른 정기 유형 중 하나를 고르거나 무작위로 정하세요. *숨결 무기*는 그 유형의 피해를 줍니다.

C: 숨결 무기 +16 vs. PD (한 무리 내의 1d4 근처 또는 먼 거리 적)—40 피해
순수 16+: 20 지속 피해
빗맞춤: 20 피해

AC 26	PD 24	MD 20	HP 700
-------	-------	-------	--------

걸어다니는 숲

몰락한 표상

거대	14레벨	획방곤	야수
우선권: +17 노기 어린 대지 +19 vs. AC (3회 공격)—60 피해 순수 16+: 대상은 고정되며 60 지속 피해를 받습니다. (어려운 극복으로 둘 다 끝납니다) 대상은 극복할 때까지 걸어다니는 숲과 접전한 채로 남지만, 걸어다니는 숲에게 대상이 되거나 피해를 받을 수 없게 됩니다. (걸어다니는 숲의 야군 충원을 막을 수는 없습니다!) 대상이 이 몰락한 표상을 공격하고 맞춰 100을 넘는 피해를 주면, 노기어린 대지 효과에 대한 다음 극복은 쉬운 극복이 됩니다. (6+) C: 화가 오른 하늘 +19 vs. PD (모든 근처 비행하는 적, 그리고 고조 주사위와 같은 수의 근처 무작위 적, 대상당 1회 공격, 또는 고조 주사위가 6 이상일 때 모든 근처 적)—50 벼락 피해 그리고 대상은 비행 능력을 잃습니다 (극복으로 끝납니다) 순수 짝수 빗맞춤: 30 천둥 피해. 순수 홀수 빗맞춤: 15 냉기 피해. 특수 격발: 걸어다니는 숲의 턴의 시작에 한 턴에 한 번 자유 행동으로 사용 활보하는 풍경: 매 턴 걸어다니는 숲이 자신의 첫 이동 행동을 사용할 때, 걸어다니는 숲이 이동한 전후에 그에 접전해 있거나 옆에 있는 거대 크기 미만의 각 생물은 60 피해를 받습니다. 이에 더불어, 걸어다니는 숲은 기회 공격에 면역입니다. 거대보다 작은 크기의 적들은 쉬운 극복으로 (6+) 걸어다니는 숲에게서 접전중지 할 수 있습니다. 거칠디 거친 모습: 걸어다니는 숲은 자신의 턴 시작에, 자신의 생물 유형을 야수, 정령, 또는 식물로 바꿀 수 있습니다. 이러면 자신에게 영향을 주는 모든 상태가 끝납니다. 자연적 저항: 걸어다니는 숲은 독성 저항 16+를 갖습니다. 이에 더불어, 야수라면 냉기 저항 16+를, 식물이라면 벼락 저항 16+를, 정령이라면 화염저항 16+를 갖습니다. 대지와 바다와 하늘: 걸어다니는 숲은 날개를 싹틔어 어색하지만서도 날아다닐 수 있고, 얼마나 깊건 문제없이 수영할 수 있습니다. 자연적 패권: 걸어다니는 숲의 존재는 신비 마법과 신성 마법을 방해합니다. (드루이드 마법은 예외입니다) 신비 및 신성 주문의 순수 홀수 맞춤은 걸어다니는 숲을 빗맞추고, 홀수 빗맞춤은 걸어다니는 숲을 대상으로 한 적에 대해 재굴림합니다. 순수 1은 시전자를 대상으로 합니다. 문명의 적: 이동 행동으로, 걸어다니는 숲은 자신이 닿을 수 있는, 주택, 성의 벽, 사원, 함선 등의 일반적인 구조물 하나를 파괴할 수 있습니다. 이러한 구조물은 자동적으로 무용한 상태가 되며, 구조물 안이나 위에 있었던 각 생물은 붕괴 공격의 대상이 됩니다. 붕괴 +16 vs. PD (구조물 안이나 위의 각 생물)—90 피해, 그리고 대상은 고정되며 20 지속 피해를 받습니다 (어려운 극복으로 둘 다 끝납니다, 16+)			

숲에 걸어다니는 자들: 걸어다니는 숲이 비틀거리기 시작하거나, 한 번의 공격으로 120을 넘는 피해를 받거나, 치명타로 맞았을 때마다, 걸어다니는 숲 조무래기 (이하를 참조하세요) 무리 하나가 이를 격발시킨 적 근처에서 전투에 참여합니다. 이러한 생물이 있는 동안, 걸어다니는 숲은 전투 내 걸어다니는 숲 조무래기의 수와 같은 값의 보너스를 모든 방어에 받습니다.

바람의 씨앗: 걸어다니는 숲이 죽게 되면, GM은 매 세션 끝마다 비밀리에 일반 극복 굴림을 합니다. (11+) 이는 이번 세션을 포함합니다. 극복에 성공하면, 걸어다니는 숲은 자신이 쓰러진 곳 근처나 약간 먼 야생지에서 도로 살아납니다. 캠페인이 어떻게건 걸어다니는 숲이 죽은 채 끝난다면, 걸어다니는 숲이 죽은 채로 남는지 아니면 캠페인 내의 이벤트 이후 살아나게 되는지는 GM의 선언에 달렸습니다.

AC 28	PD 24	MD 24	HP 1400
-------	-------	-------	---------

조무래기 분대

숲에 걸터다니는 자들 능력으로 등장하는 조무래기들입니다. 능력이 격발할 때, 1d4+2를 굴려 무리 내 조무래기의 수를 결정합니다. 그런 뒤 d6을 굴려 어떤 조무래기가 전투에 참여할 지 정합니다; 1-2: 광신자 드루이드 회합; 3: 광분한 늑대 패거리, 4: 무장 순찰자 분대; 5: 기회주의자 오크 전단; 6: 트리언트 보복자.

이들을 플레이 내에 포함시킨채로 전투를 시작하면 걸터다니는 숲이 숲에 걸터다니는 자들의 방어력 보너스를 통해 더욱 튼튼해진다는 점을 기억하세요.

이 조무래기들은 약간 일반적이지 않은 기능치를 가졌으니, 걸터다니는 숲이나 보초 야수가 포함되지 않은 전투에도 흥미를 더할 것입니다.

광신자 드루이드 회합

일반	11레벨	조무래기	인간형
우선권: +16 나무가시 칼날 +16 vs. AC—15 피해 순수 짝수 맞춤: 7 추가 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 7 피해. R: 정화의 불꽃 +16 vs. PD—22 화염 피해 순수 짝수 맞춤: 또한 11 지속 화염 피해를 줍니다. 순수 짝수 빗맞춤: 11 화염 피해.			
AC 26	PD 20	MD 24	HP 70

광분한 늑대 패거리

일반	10레벨	조무래기	야수
우선권: +14 송곳니 백 개 +17 vs. AC—14 피해 순수 짝수 맞춤: 7 추가 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 7 피해. 패거리 전술: 적은 늑대 패거리에 대한 접전중지 시험에 -5 불이익을 받습니다.			
AC 26	PD 24	MD 20	HP 55

무장 순찰자 분대

일반	11레벨	조무래기	인간형
우선권: +16 백 번 썰기 +14 vs. AC—15 피해 순수 짝수 맞춤: 7 추가 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 7 피해. R: 화살의 비 +18 vs. AC—22 피해 순수 짝수 맞춤: 11 추가 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 11 피해.			
AC 26	PD 24	MD 20	HP 70

기회주의자 오크 전단

일반	10레벨	조무래기	인간형
우선권: +13 전방위 공격 +13 vs. AC—20 피해 순수 짝수 맞춤: 10 추가 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 10 피해. 무더기 전술: 적은 오크 전단에 대한 접전중지 시험에 -5 불이익을 받습니다.			
AC 25	PD 23	MD 19	HP 70

트리언트 보복자

일반	12레벨	조무래기	식물
우선권: +15 취약: 화염 찢어내는 가지 +17 vs. AC—40 피해 순수 16+: 40 추가 피해 경목 저항: 이 생물은 모든 피해에 대해 <i>피해 저항 16+</i> 를 갖습니다. 화염 피해와 AC에 대한 근접 공격은 예외로, 일반적인 피해를 줍니다.			
AC 30	PD 28	MD 22	HP 76

결속자

결속된 영웅

3x	3레벨	강적	구조물
우선권: +8 칼끝 손톱 +7 vs. AC—15 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 짧은 행동으로 결속자의 특수 공격을 합니다. <u>특수 공격 (결속된 영웅마다 하나를 선택합니다)</u> C: 정기 유해포 +9 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—15 지속 화염 또는 냉기 피해 사술 망치 +9 vs. AC—20 역장 피해, 그리고 대상은 자유롭게 벗어나고 자신의 다음 턴 시작까지 충격 받습니다 신성의 손길 +9 vs. AC (접전한 적 하나 또는 둘)—15 신성 피해 비의주의 방패 +9 vs. AC—20 천동 피해, 그리고 전투의 끝까지, 결속자의 AC와 PD가 +1만큼 (최대 +3까지) 증가합니다 R: 폭풍 응시 +9 vs. AC—20 벼락 피해 순수 짝수 맞춤: 새로운 대상에게 두번째 폭풍 응시/공격을 합니다.			
AC 19	PD 16	MD 15	HP 135

결속된 장막

3x	4레벨	일반병	구조물
우선권: +10 펼럭이는 유해포 +12 vs. AC—30 피해 순수 짝수 맞춤: 결속자는 자유롭게 벗어나고 자신의 턴 끝까지 자유 행동으로 날아다닙니다. 자신의 턴 끝에 착륙하지 않으면, 추락 피해를 받습니다. 순수 20: 대상은 쇠약해지고 취약해지며 (극복으로 끝납니다), 결속자는 자신의 다음 턴 끝까지 날 수 있습니다. 빗맞춤: 15 피해. 특수, 전투당 한 번: 결속자는 다른 이의 턴에 자유 행동으로 이 공격을 할 수 있습니다. 조각 절단 +10 vs. AC (4회 공격)—20 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 결속자는 자유롭게 벗어나 자유 행동으로 이 턴에 아직 공격하지 않은 다른 적에게 접전코자 이동해야만 하며, 네 번의 공격 중 어느 하나라도 아직 남아 있다면 조각 절단 공격을 이어갑니다. 공격 받은 다른 적이 없다면, 조각 절단 공격은 끝납니다. 특수, 전투당 한 번: 결속자는 다른 이의 턴에 자유 행동으로 이 공격을 할 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> 장막: 결속자는 맞을 때까지, 모든 방어에 +4 보너스를 받습니다.			
AC 19	PD 16	MD 16	HP 140

결속된 사술기사

3x	7레벨	일반병	구조물
우선권: +12 강철의 주먹 +13 vs. AC (1d3회 공격)—60 피해 순수 짝수 빗맞춤: 결속자의 치명타 범위는 전투의 끝까지 1만큼 누적되어 확장됩니다. (최대 16+까지) 순수 홀수 빗맞춤: 이 턴에 결속자의 이동 행동을 사용하지 않았다면, 이동 행동으로 몰아치는 강철 공격을 합니다 C: 몰아치는 강철 +13 vs. AC (근처 적 하나)—30 피해, 그리고 결속자는 대상을 끌어당겨 접전에 듭니다 <u>독한 특수능력</u> 위세: 결속자의 공격은 모든 종류의 피해 감소 또는 무효를 무시합니다. 당신은 공격을 재굴림하거나, 피해를 피하기 위해 전이해 빠져나가거나, 능력을 통해 절반 피해를 받는 등의 행위를 할 수 없습니다. 충분히 맞추는 굴림값이 나오면, 당신은 온전한 피해를 받습니다. 그게 다입니다.			
AC 25	PD 21	MD 19	HP 280

결속된 신비 공수

3x	7레벨	공수	구조물
우선권: +15 신속 타격 +13 vs. AC—40 피해, 그리고 결속자는 짧은 행동으로 <i>운명의 화살</i> 공격을 합니다 R: 운명의 화살 +13 vs. AC—40 역장 피해, 그리고 신비 공수는 짧은 행동으로 또 다른 <i>운명의 화살</i> 공격을 할 수 있습니다. 각 적은 결속자의 매 턴마다 <i>운명의 화살</i> 공격에 한 번만 대상이 될 수 있습니다 <u>독한 특수능력</u> 기회는 없다: 결속자는 접전한 이들에게 기회 공격을 유발하지 않고 원거리 공격을 할 수 있습니다. 접전에서 벗어날 때도 기회 공격을 유발하지 않습니다. 경계감시: 결속자는 접전하지 않았다면, 이동 행동으로 생물, 물품, 또는 전장의 한 지점을 자신이 경계감시할 대상으로 선언할 수 있습니다. 자신의 다음 턴 이전에 적이 경계감시 대상에 가까이 이동했다면, 결속자는 격발시킨 적에게 이하 공격을 합니다. C: 경계 사격 +12 vs. AC (격발시킨 적)—60 역장 피해, 그리고 대상은 자신의 나머지 이동 행동을 잃습니다			
AC 21	PD 19	MD 19	HP 310

결속된 예언자

3x	8레벨	우두머리	구조물
우선권: +14 무가치한 자에게 천벌을, 가치있는 자에게 축복을 +18 vs. AC (1d3 접전한 적 또는 결속자와 접촉한 아군)—50 역장 피해 <i>아군 맞춤:</i> 50 피해를 받는 대신, 대상은 30 피해를 회복합니다. 각 아군은 이 치유를 전투당 한 번만 받을 수 있습니다. R: 으시시한 광휘 +18 vs. PD (1d3 근처 또는 먼 거리 적 또는 죽은 아군)—30 피해 죽은 <i>아군 맞춤:</i> 공격이 죽은 아군의 PD를 넘으면, 피해를 받는 대신 20 hp로 (또는 최대 체력이 20보다 낮다면 최대 체력으로) 살아나게 됩니다. 이 효과는 전투 중에 죽은 아군에게만 영향을 줍니다. C: 저주하는 말 +18 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—70 피해, 그리고 결속된 예언자 옆의 아군은 4d10 hp를 회복합니다 <u>독한 특수능력</u> <i>되살아난 성자:</i> 결속자의 <i>으시시한 광휘</i>는 오랜 시간 동안 죽었던 생물에게 또한 적용되며, 그 육신이 먼지와 뿔가루 밖에 남지 않았다 하여도 온전히 살아납니다. GM은 주의하세요. 결속된 예언자가 묘지 주변에 있다면 무척이나 독해질 겁니다. <i>신성한 응보:</i> 결속된 예언자의 강력한 천벌은, PC가 무언가 금기를 어기거나, 율법을 침범했거나, 성지를 가로지나갔다면 더욱 강해집니다. 공격은 맞건 빗맞건, 심지어 굴림값 1에도 추가 20 역장 피해를 줍니다.			
AC 23	PD 18	MD 21	HP 420

결속된 사술사

3x	8레벨	시전자	구조물
우선권: +14 주문숨결 +18 vs. AC (1d4 사술사와 접전한 적)—50 역장 피해 <i>순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤:</i> 대상은 멀다란 전장 외곽으로 전이하고, 저해됩니다. (극복으로 끝납니다) <i>순수 16+ 맞춤:</i> 짧은 행동으로 대상에게 <i>난폭한 무효화</i> 공격을 하고, 맞았다면 피해를 주는 대신 주문이나 주문 유사 효과를 무효화합니다. C: 난폭한 무효화 +18 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—70 피해, 그리고 대상이 받고 있거나 대상이 유발한 모든 주문 유사 효과가 끝납니다 R: 사폭술 +18 vs. 대상의 무리 내에서 가장 낮은 PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적) — 90 피해, 모든 맞은 대상들에게 고르게 (소수점 아래는 버려서) 나눕니다 <i>순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤:</i> 대상은 어지러워집니다. (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) <i>순수 16+ 맞춤:</i> 짧은 행동으로 대상에게 <i>난폭한 무효화</i> 공격을 하고, 맞았다면 피해를 주는 대신 주문이나 주문 유사 효과를 무효화합니다. <u>독한 특수능력</u> <i>주문 흡수:</i> 전투당 한 번, 재능으로 부여되지 않은 주문이 결속자를 맞출 때, 어떤 효과도 내지 못합니다. 이후 전투 동안 결속자는 짧은 행동으로 자신을 맞췄던 주문을 시전할 수 있으며, 본래 시전자의 공격 및 피해 보너스를 사용합니다. <i>사술사의 왜곡:</i> 결속자의 공격 중 하나가 모든 대상을 빗맞출 때, 사술사는 자유 행동으로 전이합니다. <i>난폭한 무효화:</i> 결속자의 <i>난폭한 무효화</i> 공격은 모든 종류의 유용한 상태를 “무효화”합니다. 예를 들어, 불한당이 기세를 취하는 것이나 투사가 보다 높은 치명타 범위를 갖는 따위의 일 또한 말입니다. 특히, 이 공격의 가장 강력한 형태는 한 인물에 의해 항상 사용되는 굴치아픈 효과를 깃눌러버립니다.			
AC 23	PD 18	MD 21	HP 430

그림자 몽구스

그림자 몽구스 운명의 파괴자

일반	4레벨	해방꾼	신령
우선권: +11 자옥한 발톱 +9 vs. AC—7 피해 순수 짝수 맞춤: 현재 전투가 끝난 뒤, 이 하루 동안 다음으로 대상이 지속 피해를 받을 때, 그림자 몽구스는 대상에게 운명의 파괴 공격을 합니다. [특수 격발 전용] R: 운명의 파괴 +9 vs. MD (이 전투에서 그림자 몽구스에게 두 번 맞은 대상 하나)—대상은 자신의 표상 주사위를 굴리고, 그림자 몽구스가 1-4가 나온 주사위를 훔쳐갑니다. 다음 날 시작에 대상은 훔쳐진 표상 관계 주사위 하나당 극복 굴림을 하고 (11+), 성공하면 표상 관계 주사위가 돌아옵니다. 치명타: 그리고, 그림자 몽구스가 대상이 갖고 있는 도구 하나를 훔쳐갑니다. 마법 도구를 선호하지만, 가끔은 가장 필요한 물건을 (열쇠, 지도 등) 가져갑니다. 그림자의 활주: 그림자 몽구스는 모든 단단한 표면 위를 그림자가 미끄러지듯이 이동할 수 있습니다. 죽은 척: 전투당 한 번, 그림자 몽구스는 죽은 척할 수 있습니다. 오직 마법적인 감각과 '최후의 일격'을 날렸던 PC가 하는 DC 25 기능 시험만이 그림자 몽구스가 아직 살아있음을 감지해낼 수 있습니다. 그림자 몽구스는 죽은 척하다 훔쳐낸 표상 관계를 갖고 전투에서 도망칠 수 있습니다. 그림자의 생태는 전적으로 생물과 같지 않기에, 이 능력은 감지되지 않은 그 순간 전투에서 도망친 것처럼 작용하며, PC들이 이어서 몽구스의 시체라고 생각되는 것을 박살내더라도 그것은 그림자일 뿐이지 몽구스 그 자체는 이미 사라진 뒤일 것입니다. 달꾼: 그림자 몽구스는 형상을 바꿀 수 있지만, 전투 도중에는 불가능합니다. 그림자 몽구스 운명의 파괴자는 이 능력을 공격할 준비를 마치기 전 무해하게 보이기 위해 사용할 수 있습니다. 그림자 운명: 그림자 몽구스가 죽을 때, 그림자 몽구스가 훔쳤던 모든 표상 관계 주사위는 그 주인에게 돌아갑니다. 그림자 몽구스를 죽인 사람은 그림자 몽구스가 훔쳤던 마법 도구를 얻습니다. (일행에게서 훔쳐간 것이 아닐 수도 있습니다) 독한 특수능력 전리품 뺏궁: 그림자 몽구스가 전투에서 도주합니다. 근처 그림자 몽구스의 적 하나는 자신의 표상 관계가 긍정적에서 부정적으로, 또는 부정적에서 긍정적으로 뒤집힙니다. (양가적 관계는 영향받지 않습니다) 이 관계 변환은 일시적이며, 다음 게임 세션의 끝까지만 유지됩니다. 그림자 총꾼: 그림자 몽구스는 자신의 턴에 공격하지 않았다면 평면적인 그림자가 되며, 이 상태로 이동하는 중인 그림자 몽구스는 가로막히거나 공격받을 수 없습니다. 그림자 몽구스가 자신의 본래 형상으로 돌아올 때, 자신의 다음 번 공격에 맞건 빗맞건 두 배 피해를 줍니다.			
AC 17	PD 14	MD 18	HP 80 (그림자 운명 참조)

그림자 몽구스 운명의 전복자

일반	6레벨	해방꾼	신령
우선권: +13 자옥한 발톱 +11 vs. AC—18 피해 순수 짝수 맞춤: 그림자 몽구스와 접전하지 않은 근처 대상에게 1d12 피해. 운명의 전복 +11 vs. MD (이 전투에서 그림자 몽구스에게 두 번 맞은 대상 하나)—그림자 몽구스는 자신의 다음 턴 끝까지 고조 주사위를 훔쳐갑니다. 고조 주사위가 훔쳐진 동안, 모든 그림자 몽구스와 그 아군들은 고조 주사위를 사용할 수 있고, 모험가들은 그럴 수 없습니다. 치명타: 그리고, 그림자 몽구스가 대상이 갖고 있는 외면적 양상 하나를 훔쳐갑니다. 대상은 성별, 나이, 외모적 특징, 겉으로 드러나는 성격적 기백 등을 잃어버릴 수 있습니다. 인물의 종족, 분류, 능력치 등에는 안전히 남으며, 정체성과 기억도 마찬가지입니다. 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 그림자의 활공: 그림자 몽구스는 검은 연기와 그림자로 이루어진 몸으로 변해, 공기 중이나 작은 균열 틈 사이를 빠르게 이동할 수 있습니다. 죽은 척: 전투당 한 번, 그림자 몽구스는 죽은 척할 수 있습니다. 오직 마법적인 감각과 '최후의 일격'을 날렸던 PC가 하는 DC 30 기능 시험만이 그림자 몽구스가 아직 살아있음을 감지해낼 수 있습니다. 그림자 몽구스는 죽은 척하다 훔쳐낸 표상 관계를 갖고 전투에서 도망칠 수 있습니다. 그림자의 생태는 전적으로 생물과 같지 않기에, 이 능력은 감지되지 않은 그 순간 전투에서 도망친 것처럼 작용하며, PC들이 이어서 몽구스의 시체라고 생각되는 것을 박살내더라도 그것은 그림자일 뿐이지 몽구스 그 자체는 이미 사라진 뒤일 것입니다. 거래상: 그림자 몽구스는 형상을 바꿀 수 있지만, 전투 도중에는 불가능합니다. 그림자 몽구스 운명의 전복자는 종종 그림자스럽지 않은 형상을 취해 마치 거래상처럼 상점을 차려 다른 사람이 원치 않는 양상을 거둬갈 것을 제안하거나, 훔치거나 거래한 양상을 이를 원하는 이들에게 판매합니다. 그림자 운명: 그림자 몽구스가 죽을 때, 그림자 몽구스가 훔쳤던 모든 양상은 그 주인에게 돌아갑니다. 그림자 몽구스를 죽인 사람은 GM이 고른 무작위 양상 하나를 얻습니다. 독한 특수능력 전리품 뺏궁: 그림자 몽구스가 전투에서 도주합니다. 근처 그림자 몽구스의 적 하나는 원치 않는 양상 하나를 얻습니다. 이 원치 않았던 새로운 양상은 일시적이며, 다음 게임 세션의 끝까지만 유지됩니다. 그림자 총꾼: 그림자 몽구스는 자신의 턴에 공격하지 않았다면 평면적인 그림자가 되며, 이 상태로 이동하는 중인 그림자 몽구스는 가로막히거나 공격받을 수 없습니다. 그림자 몽구스가 자신의 본래 형상으로 돌아올 때, 자신의 다음 번 공격에 맞건 빗맞건 두 배 피해를 줍니다.			
AC 19	PD 16	MD 20	HP 116 (그림자 운명 참조)

죽은 척의 표상 관계 언급은 실수로 예상됩니다.

양상 상실

나이를 잃는다는 것이 무슨 뜻일까요? 불로불사의 몸이 된다는 걸까요, 아니면 다른 사람이 당신의 나이를 알아차릴 수 있는 외면적인 특징이 모조리 사라져버린다는 걸까요? 젊지도 늙지도 않아보이는 인물로 이야기는 충만해집니다. 이들은 명예나 권력을 위해 그림자 몽구스와 나이를 거래한 것일까요? 거래한 양상이 당신이 이미 갖고 있는 양상과 서로 모순되는 것은 어떨까요? 누군가 두 성별을 함께 갖는다면, 다시 말해 무성적이기도, 양성적이기도 않은 형태로 동시에 둘 다라면 무슨 일이 일어날까요? 젊고 풋내기처럼 보이는 사람이 동시에 늙고 현명해 보인다면? 아주 깊은 베이스이자 아주 높은 소프라노인 목소리를 가진 사람은요? 다른 사람들은 이런 모순에 어떻게 반응하고, 또 마음 속으로 어떻게 받아들일까요? 그들의 모습은 또 어떨까요? 시각적인 환상 그 자체의 현신 같을까요? 아니면 서로 겹쳐져 변화하는 형상처럼 보일까요? 만약 당신이 그림자 몽구스에게 외면적인 양상을 모조리 잃는다면 어떻게 될까요? 사람들이 당신의 모습을 기억할 수 있을까요? 그들의 기억 속에서 당신은 대략적인 사람 형상의 막연한 모습이 될까요? 애초에 당신에게 형상이란 것이 있기는 할까요? 어찌보면 저주지만, 다른 누군가에게는 축복입니다. 어떤 표상은 누구도 특정할 수 없는 전문살인자를 필요로 할 터이니깐요.

그림자 몽구스 운명의 절도자

일반	8레벨	해방꾼	신령
우선권: +15 흐릿한 발톱 +13 vs. AC—24 피해 순수 짝수 맞출: 자유 행동으로 두번째 <i>자욱한 발톱</i> 공격을 합니다. 운명의 절도 +13 vs. MD (이 전투에서 그림자 몽구스에게 두 번 맞은 대상 하나)—그림자 몽구스는 자신의 다음 턴 끝까지 대상에게서 표상 주사위를 훔쳐갑니다. 그림자 몽구스가 되돌려 주거나 죽기까지, 대상은 훔쳐진 표상 주사위를 사용할 수 없습니다. <i>치명타</i>: 그리고, 모험가가 그 표상에 대해 갖고 있던 관계가 긍정적에서 부정적으로, 또는 부정적에서 긍정적으로 뒤집힙니다. 양가적 관계는 영향받지 않습니다. <i>재빠른 사용</i>: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 그림자의 속도: 그림자 몽구스는 짧은 행동으로 전이해 지난 라운드에 자신이 빗맞춘 대상과 접전할 수 있습니다. 죽은 척: 전투당 한 번, 그림자 몽구스는 죽은 척할 수 있습니다. 오직 마법적인 감각과 '최후의 일격'을 날렸던 PC가 하는 DC 35 기능 시험만이 그림자 몽구스가 아직 살아있음을 감지해낼 수 있습니다. 그림자 몽구스는 죽은 척하다 훔쳐낸 표상 관계를 갖고 전투에서 도망칠 수 있습니다. 그림자의 생애는 전적으로 생물과 같지 않기에, 이 능력은 감지되지 않은 그 순간 전투에서 도망친 것처럼 작용하며, PC들이 이어서 몽구스의 시체라고 생각되는 것을 박살내더라도 그것은 그림자일 뿐이지 몽구스 그 자체는 이미 사라진 뒤일 것입니다. 낭만꾼: 그림자 몽구스는 형상을 바꿀 수 있지만, 전투 도중에는 불가능합니다. 그림자 몽구스는 종종 모험가들에게서 표상 관계를 계속해 훔치고자 모험가 일행에 도움이 되는 고용인, 연애 상대, 또는 현지 길잡이로서 합류합니다. 그림자 운명: 그림자 몽구스가 죽을 때, 그림자 몽구스가 훔쳐낸 모든 표상 관계 주사위는 그 주인에게 돌아갑니다. 그림자 몽구스를 죽인 사람은 1d3 개의 자신이 관계가 없었던 무작위 표상에 대해, 또는 만약 그림자와 관련된 표상과의 관계가 없다면 그 표상에 대해서 '5'가 나온 표상 관계 굴림값을 얻습니다. (1d3을 굴려 관계의 유형을 결정합니다: 1=부정, 2= 양가, 3=긍정) 독한 특수능력 전리품 땔궁: 그림자 몽구스가 전투에서 도주합니다. 근처 그림자 몽구스의 적 하나는 1d3 만큼의 주사위 정도의 원치 않는 표상 관계를 얻습니다. 새로운 관계는 일시적이며, 다음 게임 세션의 끝까지만 유지됩니다. 그림자 총꾼: 그림자 몽구스는 자신의 턴에 공격하지 않았다면 평면적인 그림자가 되며, 이 상태로 이동하는 중인 그림자 몽구스는 가로막히거나 공격받을 수 없습니다. 그림자 몽구스가 자신의 본래 형상으로 돌아올 때, 자신의 다음 번 공격에 맞건 빗맞건 두 배 피해를 줍니다.			
AC 21	PD 18	MD 22	HP 116 (그림자 운명 참조)

깨어난 암석

타라나르

타라나르는 살아있는 암석과 수정으로 구성된 인간형 생물입니다. 하지만 이들이 돌로 만들어진 껍질일 뿐이라는 설을 사용하고자 한다면, 타라나르를 [인간형] 대신 [구조물] 생물 유형으로 취급하세요.

모든 타라나르의 특수 능력

통째돌 (무기 및 음기 저항 16+): 모든 타라나르는 바위의 성질로 말미암은 물리적 피해 저항을 갖습니다. 공격자가 타라나르에 대해 무기를 사용할 때 순수 굴림값에서 16+을 내지 못하면, 오직 절반 피해만을 줍니다. 이 저항은 또한 고대의 바위에 그리 효율을 내지 못하고 흩어져버리는 음기에도 적용됩니다.

벼락 너울: 마지막 방어 수단으로, 타라나르는 1-10 hp로 떨어질 때, 역공으로 그렇게 유발한 대상에게 자신이 저장한 남은 정기를 방출하여 타라나르의 레벨당 1d6 벼락 피해를 줄 수 있습니다. 타라나르는 즉각적으로 움직일 수 없는 바위 형상으로 변하며, 더는 전투에서 어떤 역할도 취할 수 없습니다. 부동 상태에서 파괴되지 않거나 주기가 다시 돌아오면, (그렇게 할 수 있을 때) 다시 깨어나기 위한 조건이 충족됩니다. 이전에 무엇이었던, 이렇게 심각한 피해를 받았던 타라나르는 깨어진 타라나르로 되들어옵니다.

균선표면: 타라나르는 거의 모든 효과에 면역입니다—멍해지거나, 쇠약해지거나, 혼란해지거나, 이미 취약한 정기를 (화염 및 냉기: 이하를 참조하세요) 제외한 그 어떤 것에도 취약해질 수 없습니다. 타라나르는 또한 지속 피해에도 면역입니다.

조개짐

타라나르는 크고 튼튼하지만, 아무리 크고 튼튼한 존재라도 약점은 있는 법입니다. (또는, 그들에게 으스스하고 싶지 않다면 이렇게 믿기라도 해야죠) 바위로 만들어진 이 존재들은 모두 불과 얼음을 가장 무서워합니다. 이는 그 오랜 적인 서리 거인 및 화염 거인과의 분쟁 때문일 수도, 채석장에서 돌을 쪼갤 때 열기와 냉기를 사용하기 때문일 수도 있습니다.

아무래건 그 결과, 타라나르는 화염 그리고 냉기 정기에 취약하며, 이 두 정기는 이들을 생리적으로 파괴합니다. 화염 공격 맞춤 이후 즉각적으로 따르는 (이 라운드, 또는 다음 라운드 중의) 냉기 공격 맞춤은 치명타 여부에 (일반적으로, 18+) 상관없이 두 배의 냉기 피해를 줍니다. 치명타를 냈다면, 가해지는 피해는 세 배가 됩니다.

표상 능력

비행 암석: 표상의 마법에 영향을 받은 타라나르는 치명타 맞춤을 가하거나 받은 후 전투의 끝까지 날아다닐 수 있습니다. 이 비행은 빠르거나 기민하진 않습니다. 부여된 마력을 통한 부유와 같으며, 공중에 둥둥 떠있는 거석을 상상한다면 대체로 비슷할 것입니다.

돌은 뾰다: 무작위 악마 능력 굴림을 하세요. 타라나르는 그 능력을 이 전투에 단 한 번만 사용할 것입니다.

휴식: 0 hp로 떨어질 때 일반 극복 굴림을 합니다. 성공하면, 타라나르는 1 hp로만 떨어져 잠시동안 잠들기 위해 먼 거리 어딘가로 전이합니다. 그런 뒤, 모든 것을 기억하고 있는 채 깨어납니다….

호출: 고조 주사위가 5+에 처음으로 도달할 때, 잠든 채 숨겨져 있던 다른 타라나르가 전투에 등장합니다.

단순한 공포: 타라나르는 자신의 레벨에 맞는 공포 임계치의 공포 능력을 갖습니다.

홍포: 모든 방어에 -2. 모든 공격에 +2.

발톱에 맞서다: 타라나르는 통상적으로 용의 적입니다. 용의 마법에 노출되면서, 타라나르는 고조 주사위가 홀수일 때마다 사용하는 법을 익혔습니다.

타라나르 사냥꾼

대형	4레벨	웨방꾼	인간형
우선권: +4 취약: 냉기, 화염 돌 주먹 +9 vs. AC (2회 공격)—14 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 타라나르의 온전한 수정에 영향으로 방출된 전격 정기에 7 벱락 피해를 받습니다. R: 벱락 강타 +8 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적)—21 벱락 피해 순수 16+: 타라나르는 두 주먹을 내려쳐, 대상을 또한 어지럽게 하는 무지막지한 번개 탄환을 생성합니다. (극복으로 끝납니다) 빗맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 독한 특수능력 조각 발파: 타라나르 사냥꾼은 0 hp로 떨어질 때 폭발해 돌 파편을 퍼부어 자신과 접전한 모두와 다른 1d3 근처 적에게 10 피해를 유발합니다.			
AC 21	PD 19	MD 14	HP 88

타라나르 나팔수

대형	5레벨	시전자	인간형
우선권: +6 취약: 냉기, 화염 바위 박살 +8 vs. AC—18 피해 순수 홀수 맞춤: 대상은 접촉면에 고르게 퍼진 타라나르의 수정질 구성요소에서 방출된 9 벱락 피해를 받습니다. R: 폭풍 부르기 +9 vs. PD (1d6 근처 적)—30 천둥 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다 사용 제한: 전투당 한 번, 고조 주사위가 3+일 때. R: 암석 호출의 노래 +11 vs. PD (근처 적 하나)—27 피해 순수 짝수 맞춤: 소환된 돌이 위에서 떨어져 공격해, 대상을 어지럽게 합니다. (극복으로 끝납니다) 순수 홀수 맞춤: 소환된 돌이 굴러가 공격해, 대상을 저해시킵니다. (극복으로 끝납니다) 순수 18+: 전투당 한 번, 타라나르 나팔수는 자신이 소환한 돌들이 합체해 움직이는 역암덩이를 이루도록 할 수 있으며, 그 수는 고조 주사위 +1과 같습니다. 역암덩이는 자신이 나타난 라운드 및 그 이후의 매 라운드마다 나팔수 직후에 자신의 턴을 갖습니다. 빗맞춤: 9 피해.			
AC 21	PD 16	MD 19	HP 104

타라나르 무용주역

대형	3레벨	길막이	인간형
우선권: +5 취약: 냉기, 화염 번쩍이는 딸각발 +7 vs. AC (2회 공격)—10 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 타라나르의 수정 두른 돌발의 영향으로 유발된 방전으로 5 벱락 피해를 받습니다. C: 돌신발 춤놀림 +8 vs. PD (1d4 근처 적)—18 피해 대상의 재주를 초과하는 순수 굴림값: 대상은 춤추는 돌이 유발한 지면의 떨림으로 균형을 유지하는데 힘들어져 저해됩니다. (극복으로 끝납니다)			
AC 20	PD 18	MD 13	HP 66

깨어진 타라나르

대형	4레벨	일반병	인간형
우선권: +3 취약: 냉기, 화염 바윗돌 휘두름 +9 vs. AC—21 피해 빗맞춤: 7 피해. 독한 특수능력 구르는 돌: 라운드당 한 번, 깨어진 타라나르가 대상을 순수 짝수 굴림으로 빗맞추면, 즉각적으로 자유롭게 벗어나 접전하지 않았던 근처 적에게 접전하고자 이동하고 공격할 수 있습니다. 그 적을 빗맞추면, 자신의 다음 턴까지 다른 공격을 시도할 수 없습니다.			
AC 20	PD 18	MD 14	HP 76

역암덩이

일반	2레벨	조무래기	구조물
우선권: +2 취약: 냉기, 화염 조약돌 질주 +7 vs. AC (2회 공격)—3 피해 독한 특수능력 바위 채우기: 전투당 한 번, 역암덩이는 근처 적에게 자기자신을 돌조각 더미처럼 쏘아낼 수 있습니다. C: 돌 던지기 +6 vs. PD (근처 적 하나)—7 피해, 그리고 역암덩이는 대상과 접하고자 전이합니다.			
AC 18	PD 16	MD 12	HP 8

타라나르 돌벼락

거대	6레벨	강적	정령
우선권: +11 취약: 냉기, 화염 압살과 박살 +12 vs. AC (1d4회 공격)—25 피해 순수 출수 맞춤 또는 빗맞춤: 타라나르 돌벼락은 자기 자신에게 고조 주사위당 1d6점의 피해를 줍니다; 이 피해는 통짜돌 능력으로 감소되지 않습니다. 빗맞춤: 10 피해. 벼락 너울 능력 없음: 타라나르 돌벼락이 그렇게까지는 막나가지 않습니다.			
AC 20	PD 19	MD 18	HP 200

타라나르 전사

대형	8레벨	훼방꾼	정령
우선권: +4 취약: 냉기, 화염 돌 주먹 +12 vs. AC (2회 공격)—30 피해 순수 출수 맞춤 또는 빗맞춤: 대상은 타라나르의 온전한 수정이 충격으로 내뿜는 전자력으로 인한 10 벼락 피해를 받습니다. R: 번개 강타 +8 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—44 벼락 피해 순수 16+: 타라나르는 두 주먹을 부딪혀 무시무시한 벼락탄을 만들어냅니다. 이는 또한 대상을 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약하게 합니다. 빗맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다.			
AC 25	PD 22	MD 17	HP 160

타라나르 큰 바위

거대	8레벨	강적	정령
우선권: +13 취약: 냉기, 화염 바위의 강대함 +13 vs. AC (2회 공격)—50 피해 두 공격 모두 같은 대상에 대해 맞춤: 타라나르는 대상을 지면에 때려 박아, (지면이 부드러운 경우) 대상은 고정되거나 (어려운 극복으로 끝납니다), (지면이 단단한 경우) 20 피해를 받습니다. 두 공격 모두 빗맞춤: 타라나르는 그저 바닥을 두드렸을 뿐으로, 짧은 행동으로 이하의 땅울림 공격을 할 수 있습니다. C: 땅울림 +13 vs. PD (가장 가까운 근처 또는 먼 거리 적 넷)—40 피해 빗맞춤: 10 피해. 적 투척: 타라나르 큰 바위는 적을 투척 무기로써 사용하여 이하 공격을 수행할 수 있습니다: 번쩍들기 +13 vs. AC—60 피해, 그리고 대상은 타라나르로부터 멀리 던져지고, 타라나르는 던져진 인물이 허공을 뚫고 날아가 누군가를 맞추는지 보기 위해 모험가 투척 공격을 할 수 있습니다: 모험가 투척 +13 vs. AC (한 무리 내의 1d4 적)—30 피해, 그리고 던져진 모험가는 대상들에게 부딪힙니다. 빗맞춤 (번쩍들기): 30 피해, 그리고 모험가는 던져지는 일을 피합니다. 독한 특수능력 칼날 파괴자: 전투당 한 번, 근접 무기 공격이 타라나르를 맞추고 치명타를 내지 못했을 때, 공격은 절반 피해를 주며 무기는 파괴됩니다. 마법 무기의 장착자는 피해를 주지 않고 무기가 온전한 것과, 일반 피해를 주되 무기가 박살나고 자신과 타라나르 모두에게 2d10 역장 피해를 주는 것 중에 선택할 수 있습니다.			
AC 22	PD 21	MD 20	HP 400

나이아드

이 괴물들은 강과 관련된 요정족들인 나이아드며, 이후 소개될 강 님프의 이름 또한 나이아드입니다. 여기서 소개되는 나이아드는 명백한 괴물로 기능하는 쪽에 가까운, 형태를 변형하는 능력을 지닌 요정족입니다.

말래미

2x	5레벨	강적	식물
우선권: +10 베어내는 엽상체 +10 vs. AC (2회 공격)—15 피해 빗맞춤: 7 피해. 남포파열!: 전투에서 말래미가 처음으로 비틀거릴 때, 구성체들에 달린 액낭과 물집이 자기 방어를 위해 파열해 근처 모든 적에게 4 부식 피해와 2 지속 부식 피해를 가합니다. (일반 극복으로 끝납니다) 그런 뒤 말래미는 자유 행동으로 자신과 접전한 생물에게 따끔히 쏘기 공격을 할 수 있습니다. [특수 격발] 따끔히 쏘기 +10 vs. PD—4 부식 피해, 그리고 5 지속 부식 피해 (일반 극복으로 끝납니다) 빗맞춤: 뭐, 운수 좋은 날이네요? 독한 특수능력 여럿이 뭉쳐 하나: 말래미는 hp에 도달해도 죽지 않습니다. 대신 말래미를 이루고 있던 구성체들인 1d3 + 1만큼의 말사리로 나누어집니다.			
AC 21	PD 19	MD 15	HP 140

말사리

일반	4레벨	조무래기	식물
우선권: +7 (말래미가 죽어서 생겨났다면 같은 우선권을 유지합니다) 미끄덩한 활퀴기 +11 vs. AC—4 피해, 그리고 2 지속 부식 피해 (일반 극복으로 끝납니다)			
AC 18	PD 16	MD 18	HP 18

수마

2x	6레벨	훼방꾼	인간형
우선권: +11 발급치기 +11 vs. AC (2회 공격)—19 피해 사용 제한: 야수 형상 전용. 하지만 저해된 동안에는 언제건 사용해도 괜찮습니다. 부수는 손아귀 +11 vs. AC—22 피해, 그리고 10 지속 피해 (극복할 수 없습니다, 대상이 수마와 더 이상 접전하고 있지 않을 때 끝나버린다) 사용 제한: 인간형 형상 전용. 하지만 저해된 동안에는 언제건 사용해도 괜찮습니다. C: 진정으로 거친 주행 +13 vs. MD (근처 적 하나)—희생자는 검은 돌진자 형상의 수마에게 끌려가 기쁘게 그 짐승 위에 올라타입니다 (간단하게 하자면, 전이한 것으로 취급하세요); 희생자가 올라타고 나면 수마는 자신의 기수를 데리고 가장 가까운 수역으로의 도주를 시도하며, 이를 막기 위해선 기수는 DC 25의 근력 기반 통제 시험을 (1d20 + 레벨 + 근력 보정치 + 관련 배경 + 고조 주사위) 해야 합니다; 성공했다면 기수는 이 생물을 통제하며 내리거나 원하는 곳으로 끌어갈 수 있으며, 자신의 다음 턴에 말의 굴레를 훑쳐내고자 하는 잠재적인 생각을 갖게 됩니다 (일정 수치에 대한 공격 굴림에 성공해야 합니다); 기수가 자신의 다음 턴에 말의 굴레를 훑치려 시도하지 않으면 통제를 유지하기 위해 DC 25의 시험을 해야 하며, 훑었다면 수마는 인간형 형상으로 변하며 기수는 말끔히 내던져집니다; 기수가 언제건 수마의 통제를 잃게 되면, 수마는 자신의 다음 일반 행동을 이동 행동으로써 다른 모든 이동 행동과 함께 사용해 물으로 들어가 한 라운드 뒤에 수물 매장 공격을 격발시킵니다; 기수는 수물 매장이 활성화될 때까지 계속해서 통제 시험을 할 수 있습니다. 사용 제한: 야수 형상 전용, 고조 주사위가 3+일 때 전용. [특수 격발] 수물 매장—수마를 통제하지 못한 생물은 호수의 수면 아래로 끌려갑니다. 이제 더 이상의 통제 시험은 없으며, 필사적 저항 극복을 시작하게 됩니다. 다섯 번의 실패가 누적되면, 익사합니다. 수마가 이렇게 죽은 이를 모두 갉아먹으면, 그 뼈는 뼈 더미의 훌륭한 일부가 될 것입니다. 형상변환자: 일반 행동으로, 수마는 자신의 형상을 털이 수북한 인간형 형태와 검은 돌진자 모습 중에서 바꿀 수 있습니다. 이 형상변환을 꿰뚫어보기 위해서는 DC 25의 기능 시험에 성공해야 합니다. 굴레를 잃어버린 수마는 다시금 굴레를 찾기 전까지 형상을 바꿀 수 없습니다. 형상이 뭐 이리 적냐고요? 이 생물의 상상력이 부족함을 탓해주세요. 독한 특수능력 로데오는 전에도 해봤지: 진정으로 거친 주행의 DC는 이제 30입니다.			
AC 22	PD 19	MD 14	HP 162

멜루신

2x	7레벨	획방꾼	인간형
우선권: +10 차갑고 축축한 후려침 +10 vs. AC (2회 공격, 또는 인간 형상이라면 1회 공격)—24 피해, 또는 혼란한 대상에게 30 피해 R: 공포의 통곡 +12 vs. MD (1d4 근처 적)—40 정신 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 혼란해집니다. (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 아무 적도 혼란하지 않은 때, 진정한 형상 전용. 비행: 진정한 형상일 때, 멜루신은 제한적인 비행 능력을 갖습니다. 그녀는 신선한 물을 제공하는 수원 근처에 있을 때, 탈출하기 위해 비행 능력을 사용할 수 있습니다. 투명: 멜루신은 전투에서 처음 비틀거릴 때, 투명해지며 전투에서 빠져나가려 시도합니다. 그녀는 누군가를 공격하거나 재빠른 행동을 (진정한 형상으로 돌아가거나 비행해 멀어지는 등) 취할 때까지 투명한 상태로 남습니다. 형상변환자: 일반 행동으로, 멜루신은 자신의 형상을 아무 인간형이나 물고기로 (이 때는 일반적으로 이미 물 안에 있는 경우) 바꾸거나 다시 진정한 형상으로 돌아올 수 있습니다. 이 형상변환을 꺾어버리기 위해서는 DC 25의 기능 시험에 성공해야 합니다.			
AC 21	PD 21	MD 19	HP 199

닉스

일반	8레벨	획방꾼	인간형
우선권: +11 코가 짓뭇그러지도록 콧 +13 vs. AC—30 피해. C: 감미로운 음악 +13 vs. MD (근처 적 하나)—20 정신 피해, 그리고 대상은 황홀경에 빠져 혼란해집니다 (극복으로 끝납니다); 종종 아군을 공격하는 대신, 불길한 액즙이 아들 옆으로 흘러 닉스 또는 닉시가 자신의 다음 턴에 그들 근처의 적절한 수원을 통해 수면 아래 잠긴 것 공격을 할 수 있게 만듭니다. 사용 제한: 고조 주사가 짝수일 때 전용. [특수 격발] 수면 아래 잠긴 것—닉스 또는 닉시의 옆으로 끌려 왔으며 또한 아직 혼란해 있는 생물은 새로운 애인의 손에 팔이 감혀 물 아래로 끌려들어갑니다; 이 생물은 필사적 저항 극복을 시작하며 (이는 혼란을 대체합니다), 다섯 번째 실패에 도달하면 익사합니다. 형상변환자: 일반 행동으로, 닉스 또는 닉시는 자신의 형상을 아무 인간형의 것으로 바꾸거나, 또는 자신의 진정한 형상으로 돌아갈 수 있습니다. 이 형상변환을 꺾어버리기 위해서는 DC 25의 기능 시험에 성공해야 합니다. 아낙들이 떠드는 닉스와 닉시가 항상 젖은 끈을 갖고 다닌다는 이야기가 캠페인에서 진실인가 아닌가는 마스터에게 달려있습니다. 다만 그렇다면, DC는 20 이하가 될 수도 있겠죠.			
AC 23	PD 19	MD 20	HP 160

닉스는 남성, 닉시는 여성일 때의 명칭입니다.

뇌까리는 주둥이

충격 규칙 및 광기: 이하 소개될 뇌까리는 주둥이의 기능치에는 앞서 설명한 충격 규칙이 포함됩니다.

다시금 설명하면, 충격은 상태의 한 종류로 모든 공격에 2d20을 굴려 낮은 결과값을 사용하게 합니다.

모든 뇌까리는 주둥이의 능력

뇌까리는 주둥이는 이하 능력들을 갖습니다:
눈알 투성이: 뇌까리는 주둥이에게는 기습이나 암습이 통하지 않습니다.

이에 더불어, 뇌까리는 주둥이는 이형체이면서도 점액체와 유사성이 있어 점액체 능력 **제 멋대로 흐른다**와 **점액체**를 갖습니다.

제 멋대로 흐른다: 뇌까리는 주둥이는 기회 공격에 면역입니다.

점액체: 뇌까리는 주둥이는 효과에 면역입니다. 공격이 뇌까리는 주둥이에게 상태를 적용할 때 (어지로움, 저해, 쇠약, 지속 피해 등), 그 상태는 뇌까리는 주둥이에게 영향을 주지 않습니다.

뇌까리는 주둥이

일반	4레벨	획방꾼	이형체
우선권: +6 찢어뜯는 주둥이 +9 vs. AC (2회 공격)—4 피해 순수 19+: 대상은 붙잡힙니다. C: 위족 붙잡기 +9 vs. PD (근처 적 하나)—대상은 붙잡히며 뇌까리는 주둥이와 접전하도록 이동합니다 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 흡수 +9 vs. PD (붙잡힌 적 하나)—10 부식 피해, 그리고 전투의 끝까지 이 공격의 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다 (최대 16+까지) 빛맞춤: 4 부식 피해. 치명타: 대상은 천천히 흡수되기 시작해 필사적 저항 극복을 시작해야만 합니다. 흡수된 생명은 일반적인 방법으로는 소생될 수 없습니다. C: 뇌까리는 비이성 +9 vs. MD (무작위 근처 적 하나)—대상은 충격받습니다 (극복으로 끝납니다) 후속효과: 이 전투에서 다음 번에 대상이 충격에 대해 극복 굴림을 할 때, 쉬운 극복이 됩니다. (6+) 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동으로. 독한 특수능력 비이성적 지형: 뇌까리는 주둥이는 둘러싼 돌과 흙을 부드럽게 할 수 있습니다. 고조 주사위가 흡수 값인 라운드에 인물이 이동하려 시도하거나 인물의 이동이 끝날 때 극복에 성공하지 못하면 (11+) 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) 돌을 살로: 비이성적 지형 독한 특수능력을 가진 뇌까리는 주둥이는 또한 주변의 부드러운 지형을 살더미로 바꿔 흡수합니다. 고조 주사위가 6이 될 때, 주사위를 반대로 뒤집어 1로 하고 뇌까리는 주둥이는 자신의 최대 체력의 절반까지 치유합니다.			
AC 20	PD 17	MD 12	HP 54

잔악한 뇌까리는 주둥이

대형	6레벨	웨방꾼	이형체
우선권: +8 찢어뜯는 주둥이 +11 vs. AC (2회 공격)—11 피해 순수 19+: 대상은 불잡힙니다. C: 위족 붙잡기 +11 vs. PD (근처 적 하나)—대상은 불잡히며 뇌까리는 주둥이와 접전하도록 이동합니다 <i>재빠른 사용:</i> 라운드당 한 번, 짧은 행동. 흡수 +11 vs. PD (불잡힌 적 최대 둘까지)—20 부식 피해, 그리고 전투의 끝까지 이 공격의 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다 (최대 11+까지) <i>빛맞춤:</i> 10 부식 피해. <i>치명타:</i> 대상은 천천히 흡수되기 시작해 필사적 저항 극복을 시작해야만 합니다. 흡수된 생명은 일반적인 방법으로는 소생될 수 없습니다. C: 뇌까리는 비이성 +11 vs. MD (무작위 근처 적 둘)—대상은 충격받습니다 (극복으로 끝납니다) <i>재빠른 사용:</i> 라운드당 한 번, 짧은 행동으로. 독한 특수능력 <i>완전히 비이성적 지형:</i> 뇌까리는 주둥이는 둘러싼 돌과 흙을 부드럽게 할 수 있습니다. 고조 주사위가 흡수 값인 라운드에 인물이 이동하려 시도하거나 인물의 이동이 끝날 때 극복에 성공하지 못하면 (11+) 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) 지면이 부드러워지는 턴에 뇌까리는 주둥이는 자신의 턴 동안 이동 행동과 짧은 행동으로 한 번씩 이동할 수 있습니다. <i>돌을 살로:</i> 비이성적 지형 독한 특수능력을 가진 뇌까리는 주둥이는 또한 주변의 부드러워진 지형을 살더미로 바꿔 흡수합니다. 고조 주사위가 6이 될 때, 주사위를 반대로 뒤집어 1로 하고 뇌까리는 주둥이는 자신의 최대 체력의 절반까지 치유합니다.			
AC 22	PD 19	MD 14	HP 180

님프

님프 능력

이하 능력은 님프들이 공통으로 갖습니다.

영역 속박: 님프는 땅이나 물의 한 지역에 메여있습니다. 땅은 대략 몇 마일 정도의 넓이이며, 물이라면 더욱 넓을 것입니다. 님프는 자신이 속박된 지역을 떠날 수 없다는 것이 규칙입니다.

제한적 영속성: 0 hp 이하로 떨어지거나 어쨌건 살해당하는 님프는, 그 자신의 영역과 그 비밀이 살아남아있다면 자신의 영역으로 복귀합니다. 한 시간 후, 님프는 살아나기 위해 어려운 극복 굴림을 해야 합니다. 여덟 시간 후, 님프는 살아나기 위해 일반 극복 굴림을 합니다. 아직도 살아나지 못했다면, 님프는 성공할 때까지 매 24시간이 지날 때마다 쉬운 극복 굴림을 합니다.

유형에 대하여: 이하의 인간형 유형을 지닌 님프는 스스로에 대한 기억을 갖고 있음이 분명합니다. 본래의 자기자신에 대해 잊은 것이 틀림없는 님프는 정령 유형을 갖습니다.

수림 님프 (드리어드)

2x	2레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +6 취약: 화염 날카로운 나무 손가락 +7 vs. AC—12 피해 R: 가시 도토리 +6 vs. AC—11 피해 C: 버들의 말 +7 vs. MD (1d2 근처 적)—대상은 혼란해집니다 (극복으로 끝납니다) 순수 16+: 극복은 대신 어려워집니다. (16+) 환경적 강화: 드리어드는 전날 드리어드의 영역 내에서 자연에서 난 음식이나 물을 섭취한 대상에 대해 이 공격에 +4 보너스를 받습니다. 나무 내밀기: 이동 행동으로, 드리어드는 자신의 영역 내 아무 살아있는 나무를 건드려 그 안으로 들어가 영역 내 다른 나무로 전이할 수 있습니다. 이 이동은 기회 공격을 유발하지 않습니다. 독한 특수능력 나무 친구 호출: 전투의 시작에, 드리어드는 자신과 함께 싸울 2d4 일깨워진 나무를 소환합니다. 넋을 빼앗는 미모: 드리어드는 아름다운 수림 요정인 것처럼 나타날 수 있습니다. 전투 외에서 생물과 대화하는 동안, 드리어드는 자신의 말에 마력을 담아 듣는 이를 매혹할 수 있습니다. 드리어드의 말을 들을 수 있는 모든 생물에 대해 버들의 말 공격을 하세요. 맞출에, 혼란해지는 대신 매료됩니다. (사람 매료 주문을 사용합니다) 이 생물은 드리어드를 친구로 여깁니다. 4 이상의 굴림값 차이로 공격에 빗맞은 생물은 매료 시도를 알아챱니다. 드리어드는 한 생물에 대해 하루에 한 번만 매료를 시도할 수 있습니다. 수림의 우아함: 드리어드는 고조 주사위가 짝수일 때 자신의 턴 동안 추가 일반 행동 한 번을 취할 수 있습니다.			
AC 18	PD 15	MD 13	HP 76

사람 매료의 효과는 다음과 같습니다. ‘당신’을 ‘드리어드’로 바꿔 읽으세요: 당신 또는 당신의 아군이 대상에 대해 적대적인 행동을 하기 전까지, 대상은 당신을 자신의 친구라 믿습니다. (대상의 아군을 공격하는 것은 괜찮습니다) 당신 또는 당신의 아군이 대상을 공격하거나 대상에게 자신의 아군을 공격하도록 명령하면, 대상은 각 라운드마다 자신의 턴 동안 매료 효과를 벗어나기 위해 일반 극복 굴림을 할 수 있습니다.

거친 드리아드

2x	3레벨	강적	정령
우선권: +8 취약: 화염 가지 돌은 몽둥이와 휘두르는 가지 +8 vs. AC (1d4회 공격)—15 피해 C: 예상치 못한 자연적 위험 +8 vs. PD (1d3 근처 적)—24 피해 (지하의 소굴에서 튀어나오는 벌 떼, 다른 나무에서 떨어지는 가지, 동굴 속, 그리고 뒤편 자연의 무기로써 사용될 수 있는 것을 통해 표현됩니다) 사용 제한: 전투당 한 번. 환경적 강화: 드리아드는 전날 드리아드의 영역 내에서 자연에서 난 음식이나 물을 섭취한 대상에 대해 공격에 +4 보너스를 받습니다. 나무 내딘기: 이동 행동으로, 드리아드는 자신의 영역 내 아무 살아있는 나무를 건드려 그 안으로 들어가 영역 내 다른 나무로 전이할 수 있습니다. 이 이동은 기회 공격을 유발하지 않습니다. 독한 특수능력 나무 친구 호출: 전투의 시작에, 드리아드는 자신과 함께 싸울 2d4 일깨워진 나무를 소환합니다. 수림의 우아함: 드리아드는 고조 주사위가 짝수일 때 자신의 턴 동안 추가 일반 행동 한 번을 취할 수 있습니다.			
AC 19	PD 17	MD 15	HP 100

일깨워진 나무는 본문에 포함되지 않습니다만, 참고를 위해 추가했습니다.

일깨워진 나무

일반	4레벨	조무래기	식물
우선권: +5 취약: 화염 채찍질 가지 +9 vs. AC—7 피해 견목 저항: 이 생물은 모든 피해에 피해 저항 12+를 갖습니다. 화염 피해와 근접 무기 피해는 예외로 원래의 피해를 줍니다.			
AC 22	PD 20	MD 14	HP 13

강 님프 (나이아드)

이 나이아드는 NPC로서도 활용될 수 있는 님프의 일종입니다.

2x	3레벨	해방꾼	인간형
우선권: +9 물로 된 주먹 +8 vs. AC—17 피해, 그리고 대상은 나이아드로부터 자유롭게 벗어납니다 R: 스쳐지나는 강돌 +7 vs. AC—12 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 공격이 이미 이렇게 세 명의 적을 대상으로 하지 않은 한, 공격은 다른 근처 적을 대상으로 합니다. C: 물길의 말 +8 vs. MD (근처 적 하나)—대상은 혼란해집니다 (극복으로 끝납니다; 이하의 강의 노래를 참조하세요) 강의 노래: 생물은 나이아드의 물길의 말 공격으로 혼란해졌을 때, 나이아드를 공격으로부터 방어하고자 자유 행동으로 즉시 나이아드 옆의 물로 이동합니다. 대상은 나이아드를 맞춘 다음 번 공격의 절반 피해를 받습니다. 또한 자신의 턴 동안 공격할 수 없으며, 대신 나이아드의 옆에 머물기 위해 이동합니다. 매번 대상이 극복에 실패할 때마다, 다시금 나이아드를 맞추는 다음 번 공격으로부터 나이아드를 방어할 것이며, 절반 피해를 받게 됩니다. 강과 함께: 나이아드는 수면 위를 걸어도닐 수 있습니다. 이는 마치 얇은 곳을 지나는 것처럼 보입니다. 또한 물 속에서 쉬이 수영하며, 수중 호흡이 가능합니다. 그 적들은 나이아드와 접전하는데 어려움을 겪을 것입니다. 독한 특수능력 나이아드의 일소: 물길의 말로 혼란해진 대상은 극복에 실패할 때마다, 무언가 중요한 것을 잃을 것입니다. GM이 고르거나, 플레이어가 제안해보세요!			
AC 18	PD 18	MD 14	HP 80

거친 나이아드

2x	5레벨	회방꾼	정령
우선권: +11 물로 된 주먹 +10 vs. AC—32 피해, 그리고 대상은 나이아드로부터 자유롭게 벗어납니다 R: 스쳐지나는 강돌 +9 vs. AC—20 피해 순수 짝수 맞출 또는 빗맞출: 공격이 이미 이렇게 세 명의 적을 대상으로 하지 않은 한, 공격은 다른 근처 적을 대상으로 합니다. C: 물길의 말 +10 vs. MD (근처 적 하나)—대상은 혼란해집니다 (극복으로 끝납니다; 이하의 <i>강의 노래</i>를 참조하세요) <i>강의 노래</i>: 생물은 나이아드의 <i>물길의 말</i> 공격으로 혼란해졌을 때, 나이아드를 공격으로부터 방어하고자 자유 행동으로 즉시 나이아드 옆의 물로 이동합니다. 대상은 나이아드를 맞춘 다음 번 공격의 절반 피해를 받습니다. 또한 자신의 턴 동안 공격할 수 없으며, 대신 나이아드의 옆에 머물기 위해 이동합니다. 매번 대상이 극복에 실패할 때마다, 다시금 나이아드를 맞추는 다음 번 공격으로부터 나이아드를 방어할 것이며, 절반 피해를 받게 됩니다. <i>강과 함께</i>: 나이아드는 수면 위를 걸어도닐 수 있습니다. 이는 마치 얇은 곳을 지나는 것처럼 보입니다. 또한 물 속에서 쉬이 수영하며, 수중 호흡이 가능합니다. 그 적들은 접전하는데 어려움을 겪을 것입니다. 독한 특수능력 <i>나이아드의 일소</i>: <i>물길의 말</i>로 혼란해진 대상은 극복에 실패할 때마다, 무언가 중요한 것을 잃을 것입니다. GM이 고르거나, 플레이어가 제안해보세요!			
AC 20	PD 20	MD 16	HP 130

언덕 님프 (오레아드)

2x	4레벨	회방꾼	인간형
우선권: +6 취약: 천둥 단단한 주먹 +9 vs. AC—25 피해 순수 14+: 대상은 땅에서 솟아난 돌 손에 붙잡혀 자신의 다음 턴 끝까지 고정됩니다. 순수 18+: 이상에 더붙어, 대신 극복으로 끝납니다. C: 냉혹한 말 +9 vs. MD (1d3 근처 적)—20 정신 피해, 그리고 대상은 오레아드의 차디찬 매력과 날카로운 말에 압도됩니다 (극복으로 끝납니다); 압도된 동안, 대상은 자신의 모든 방어에 고조 주사위와 같은 불이익을 받습니다 <i>사용 제한</i>: 전투당 한 번. <i>대지의 포옹</i>: 전투당 한 번, 이동 행동으로, 오레아드는 현재 자신의 <i>냉혹한 말</i> 공격으로 압도된 생물 하나를 자신의 의지의 일부인 지면 속으로 끌어들이 수 있습니다. 오레아드의 물리적 형상은 지상에 남아 전투를 지속합니다. 대상은 지하에 남은 채, 극복할 때까지 오레아드와 정신적으로 자신을 연결시켜 스스로의 비밀을 오레아드에게 밝히는 것 외에 아무 행동도 할 수 없게 됩니다. 지하에 있는 동안에는 아군에게 보이지거나 대상이 될 수 없습니다. 압도 상태에 대한 극복은 대상을 지하에서 풀려나게 합니다. 독한 특수능력 <i>무기 피해 저항 12+</i>: 무기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 12+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 21	PD 17	MD 12	HP 100

거친 오레아드

2x	6레벨	회방꾼	정령
우선권: +8 취약: 천둥 단단한 주먹 +11 vs. AC—38 피해 순수 14+: 대상은 땅에서 솟아난 돌 손에 붙잡혀 자신의 다음 턴 끝까지 고정됩니다. 순수 18+: 이상에 더붙어, 대신 극복으로 끝납니다. <i>돌흐름</i>: 라운드당 한 번, 이동 행동으로, 오레아드는 땅 속으로 잠겨 들어가 근처 어딘가에서 등장할 수 있습니다. 이 이동은 기회 공격을 유발하지 않습니다. 독한 특수능력 <i>무기 피해 저항 14+</i>: 무기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 23	PD 19	MD 14	HP 170

바다 님프 (네레이드)

2x	5레벨	획방곤	인간형
우선권: +8 취약: 화염 산호 손톱 +10 vs. AC (2회 공격)—16 피해 C: 잔물결 말 +9 vs. MD (근처 적 최대 둘까지)—대상은 깊은 잠에 빠져 의식불명이 됩니다 (극복으로 끝납니다; 대상 옆의 아군은 또한 일반 행동으로 대상을 깨울 수 있습니다) <i>사용 제한:</i> 고조 주사위가 홀수일 때. <i>바다의 부름:</i> 전투당 두 번, 짧은 행동으로 (라운드당 한 번), 네레이드는 깊은 잠에 빠진 생물을 부를 수 있으며, 그 생물은 자신의 턴 동안 (여전히 의식불명인 채) 네레이드를 찾아 물 아래로 수영해나가게 됩니다. 그 생물은 의식불명에 대한 극복 굴림을 대체하는 필사적 저항 극복을 시작해야만 합니다. 네 번 실패하면, 익사합니다. <i>바다의 아이:</i> 네레이드는 파도 꼭대기를 걸을 수 있으며, 물 아래를 저지받지 않고 움직일 수 (또한 호흡할 수) 있습니다. 그 적들은 접전하는데 어려움을 겪을 것입니다.			
AC 20	PD 20	MD 16	HP 135

거친 네레이드

2x	7레벨	획방곤	정령
우선권: +10 취약: 화염 산호 손톱 +12 vs. AC (2회 공격)—25 피해 R: 솟아오르는 파도 +12 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—24 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 이동 행동을 잃습니다 <i>고조 주사위가 3+:</i> 공격은 대신 한 무리 내의 1d3 +1 근처 적을 대상으로 합니다. <i>바다의 아이:</i> 네레이드는 파도 꼭대기를 걸을 수 있으며, 물 아래를 저지받지 않고 움직일 수 (또한 호흡할 수) 있습니다. 그 적들은 접전하는데 어려움을 겪을 것입니다.			
AC 22	PD 22	MD 18	HP 200

데로

혼란 전략?

기존 데로와 마찬가지로, 이하의 모든 데로는 다음 능력을 갖습니다: 혼란 효과는 데로가 사실은 자기 동료로 죽이고 싶어하는 경우에만 데로에게 영향을 줍니다.

데로 광전사

일반	3레벨	일반병	인간형
우선권: +5 주워모은 무기류 +8 vs. AC—8 피해 순수 16+: 대상은 5 지속 피해를 받습니다. 듣기싫은 웃음꾼: 데로는 비틀거리는 동안, 자신이 공격을 맞았을 때 4 추가 피해를 줍니다. 고통이 뭐지?: 데로 광전사는 매 턴 자신이 받는 첫 6 피해를 무시합니다. 독한 특수능력 죽어서도 웃고: 데로 광전사는 0 hp로 떨어질 때, 죽지 않습니다. 대신 마지막으로 한 턴을 취할 수 있으며, 그런 뒤 죽습니다. 광전사의 쓰러지고 나면, 다시 회복될 수 없습니다. 잘못된 머리: 적이 데로 광전사를 MD에 대한 공격의 대상으로 하고 순수 홀수 굴림을 냈을 때, 그 적은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 이 효과는 공격이 맞건 빗맞건 발생합니다.			
AC 19	PD 17	MD 13	HP 40

몰락 데로

일반	3레벨	조무래기	인간형
우선권: +5 더러운 주먹과 깨물기 +8 vs. AC—6 피해 순수 16+: 대상은 3 지속 피해를 받습니다. 정신증 비명: 몰락자 데로는 죽을 때, 자유 행동으로 다음 공격을 합니다. C: 정신증 비명 +7 vs. MD (자신과 접전한 각 데로가 아닌 적)—대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 대상의 지능을 초과한 순수 굴림: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워지는 대신 혼란해집니다. 독한 특수능력 망가진 정신: 짧은 행동으로, 몰락 데로는 5 피해를 받고 자신의 무리 내 생물에 대한 지속 상태 하나를 끝낼 수 있습니다.			
AC 18	PD 16	MD 12	HP 9

데로 속삭임꾼

일반	4레벨	공수	인간형
우선권: +7 흑요석 칼날 +8 vs. AC—8 피해 R: 갈라내는 속삭임 +8 vs. MD—14 정신 피해 순수 짝수 빗맞춤: 대상과 가장 가까운 아군은 4 정신 피해를 받습니다. 순수 16+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 혼돈의 재빨거림: 데로 속삭임꾼과 접전한 적은 공격 굴림과 극복 굴림에 -2 불이익을 받습니다. 독한 특수능력 정념 치환: 공격자가 데로 속삭임꾼의 MD를 대상으로 하고 순수 1-5 공격 굴림으로 빗맞춤을 때, 그 적은 스스로에게 그 공격을 재굴림합니다. 침묵의 외침: 고조 주사위가 홀수일 때, 갈라내는 속삭임은 대신 한 무리 내의 1d3 근처 적을 대상으로 합니다.			
AC 19	PD 14	MD 18	HP 52

데로 선견자

일반	4레벨	우두머리	인간형
우선권: +8 몽둥이지팡이 +8 vs. AC—10 피해 C: 검은 마법의 잔향 +9 vs. PD (근처 적 하나)—12 역장 피해 순수 16+: 대상은 선견자가 볼 수 있는 근처 지점으로 전이합니다. 절벽 위 등의 위험한 지형으로 직접적으로 옮겨질 수는 없습니다. 순수 1-5: 선견자는 자시느이 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 여기 말고 거기: 짧은 행동으로, 선견자는 자신이 볼 수 있는 근처 아군을 선견자가 볼 수 있는 아무 지점으로 전이시킬 수 있습니다. 죽음의 예언: 한 턴에 한 번, 짧은 행동으로, 선견자는 자신이 볼 수 있는 적 하나를 선택할 수 있습니다. 선견자의 조무래기가 아닌 아군은 그 적에 대해 +2 공격 보너스를 얻습니다. 선견자의 아군이 그 적을 공격하고 그 적이 비틀거리거나 0 hp 이하로 떨어졌을 때, 그 아군은 8 hp를 회복합니다. 이 효과는 선견자의 다음 턴 시작까지 지속됩니다. 독한 특수능력 내가 본 건 그렇지 않아: 전투당 한 번, 데로 현자의 아군에 대한 치명타 맞춤이 났을 때, 선견자는 이를 대신 일반 맞춤으로 바꿀 수 있습니다. 일이 그렇게 되진 않아: 매 턴 처음으로 선견자가 <i>여기 말고 거기를</i> 사용해서 아군을 전이시킬 때, 그 아군은 4 hp를 회복합니다.			
AC 18	PD 14	MD 19	HP 50

락샤사

모든 락샤사를 위한 독한 특수능력

자물심장: 락샤사는 처음으로 0 hp로 떨어질 때 죽지만, 분명 다시 살아날 것이며 이는 PC가 부활을 막고자 표상 이득을 사용하려 하여도 마찬가지입니다. 락샤사에게 치명타를 낸 PC는 치명타 맞춤의 모든 기타 효과를 (두 배가 된 것을 제외한 모든 피해) 무시하고 일반 극복을 시도함으로 자물심장을 무효화할 수 있습니다. 극복에 성공하면, 자물심장은 이 전투에서 무시됩니다. 실패하면, 자물심장은 그대로 효과를 냅니다. 일생에 한 번, 락샤사는 자물심장을 사용할 수 있습니다.

또는, 극복 굴림을 하는 대신, PC들은 락샤사와 맞서기 전 자물심장의 열쇠를 찾기 위한 여정을 떠날 수도 있습니다!

이로써 당신은 이야기의 향방을 원하는 대로 조정할 수 있습니다. 열쇠를 사용하는 가장 간단한 방법은 PC가 갖고 있던 열쇠가 자물심장 능력을 무효화하는 것입니다. 하지만 매혹적인 죽음과 자물심장 규칙을 사용하는 것은 보다 극적인 이야기를 만들기 위해서이므로, 좀 더 흥미로운 요소를 추천합니다. PC는 여전히 자물심장을 파괴하기 위해 치명타 맞춤을 내야하지만, 열쇠를 갖고 있다면 이를 무효화해야만 하는 것이 아니라 정상적으로 치명타 맞춤을 사용할 수 있는 것입니다. 락샤사가 치명타 맞춤을 내지 않은 PC에게 쓰러진 경우, PC가 열쇠를 구하기 위한 여정을 마쳤음에도 락샤사의 자물심장 능력이 다시 돌아올 수도 있습니다!

손등바닥: 비틀거릴 때, 락샤사의 손은 모습을 바꿔 손바닥과 손등이 서로 위치를 교환합니다. 이는 그저 극도로 기이하게 보일 뿐 아니라, 또한 PC들에게 이상한 선택지를 제시합니다: 다음 번에 고조 주사위가 진전할 때, PC들은 고조 주사위가 1만큼 (최소 0까지) 감소할 지, 또는 이 락샤사가 전투의 끝까지 고조 주사위를 사용할 지 선택합니다. (플레이어들이 합의하지 못하면, 결정권은 가장 적은 체력의 PC에게로 갑니다)

락샤사 한량

2x	6레벨	시전자	인간형
우선권: +11 은박을 발톱 +11 vs. AC (2회 공격)—12 피해 공격을 대상의 PD에 대해서도 맞춤: 12 지속 독성 피해. C: 분, 몰약, 화장수 +11 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처적)—20 독성 피해 순수 2 또는 12 맞춤: 대상은 다음 번 피해를 받을 때까지 쇠약해집니다. 순수 3 또는 13 맞춤: 대상은 전투의 끝까지 독성 피해에 취약해집니다. 순수 4 또는 14 맞춤: 대상은 다음 번에 치유되거나 임시 체력을 얻을 때까지 저해됩니다. 순수 5 또는 15 맞춤: 대상은 다음 번 공격을 맞출 때까지 저해됩니다. 순수 6 또는 16 맞춤: 대상은 극복으로 끝날 때까지 고정됩니다. 순수 7 또는 17 맞춤: 대상은 쉬운 극복으로 끝날 때까지 어지러워집니다. 순수 8 또는 18 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다. 순수 9 또는 19 맞춤: 대상은 쉬운 극복으로 끝날 때까지 혼란해집니다. 빗맞춤: 7 독성 피해. [전투당 한 번] C: 정신 유혹 +11 vs. MD (한 무리 내의 1d3+1 근처 또는 먼 거리 적, 최소 대상 둘로 구성된 무리여야 합니다)—20 정신 피해, 그리고 대상은 혼란해집니다 (어려운 극복으로 끝납니다) 빗맞춤, 하나 무리 내의 다른 대상을 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 모든 대상 빗맞춤: 정신 유혹 공격은 소모되지 않고 이 전투에서 다시 사용될 수 있습니다. 형상변환자: 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꾀뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다. 독한 특수능력 콘트라반도: 이 락샤사는 불법적인 물질을 한 무더기 갖고 있습니다—전투당 한 번, 짧은 행동으로, 락샤사는 막 접전중지를 한 적 하나에게 20 지속 독성 피해를 주거나, 또는 어지러워지는 대신 자신의 매 턴 끝에 30 hp를 치유할 수 있습니다. (극복으로 끝납니다) 형상변환자의 기습: 전투당 한 번, 짧은 행동으로, 락샤사는 자신의 적들에게 경악과 오해를 불러 일으킬 만한 무언가로 형상을 바꿀 수 있습니다—가장 낮은 MD의 적이 극복할 때까지, 각 적은 어지러워집니다.			
AC 20	PD 20	MD 19	HP 230

마법사의 포식자, 락샤사

2x	7레벨	시전자	인간형
우선권: +12 공포의 발톱 +11 vs. AC (3회 공격)—15 피해, 그리고 대상은 저해됩니다 (극복으로 끝납니다) 빛맞춤: 5 피해. R: 정신 냉동 +11 vs. MD (1d3 근처 적)—30 정신 피해, 그리고 10 지속 정신 피해 및 대상은 고정됩니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) <i>고위 마법의 맛:</i> 마법사의 포식자는 마법의 표상과 1점 이상의 관계 점수가 있는 이를 대상으로 할 때 고조 주사위를 자신의 공격 및 피해에 더할 수 있습니다. <i>막을 수 없는 뛰어들기:</i> 매 라운드 처음으로 적이 마법사의 포식자를 가로막으려 할 때, 마법사의 포식자는 가로막으려 하는 이에 대해 1회의 공포의 발톱 공격을 할 수 있습니다. 공격이 맞으면, 가로막기는 무시되고 마법사의 포식자는 방해받지 않고 대상에게 마저 이동합니다. <i>형상변환자:</i> 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꿰뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다.			
AC 21	PD 20	MD 21	HP 240

락샤사 탐구자

2x	8레벨	시전자	인간형
우선권: +12 끔찍한 깨물기 +14 vs. AC (3회 공격)—25 피해, 그리고 대상은 저해됩니다 (극복으로 끝납니다) 빛맞춤: 8 피해. C: 열발길이 괴락봉 +14 vs. AC (근처 적 하나, 또는 +5 vs. AC로 근처 적 둘)—60 피해, 그리고 대상 옆에 구덩이나 절벽이 있다면 극복 굴림을 하고, 실패하면 추락합니다 (추락 피해를 받을 수 있습니다) R: 최면 마법 +14 vs. MD (1d3 락샤사를 볼 수 있는 근처 또는 먼 거리 적)—25 정신 피해, 그리고 이 전투에서 그 대상을 처음으로 맞췄다면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해bind. <i>후속효과:</i> 대상은 더 이상 혼란하지 않을 때, 50 정신 피해를 받습니다. <i>그림자의 발걸음:</i> 고조 주사위가 진전할 때, 락샤사는 자유 행동으로 자신이 볼 수 있는 근처 또는 먼 거리 어디로건 전이할 수 있습니다. 락샤사가 PC와 접전해있다면, 그 인물의 플레이어는 고조 주사위가 진전하지 않는 것을 대가로 전이를 방지할 수 있습니다. <i>그림자 뛰어들기:</i> 라운드당 한 번, 자유 행동으로, 적이 락샤사와 접전코자 이동하려고 할 때, 락샤사는 극복 굴림을 합니다. (11+) 성공에, 락샤사는 가장 적은 체력의 적과 접전코자 전이합니다. <i>형상변환자:</i> 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꿰뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다. 독한 특수능력 <i>아군:</i> 락샤사는 혼자가 아닙니다—락샤사는 고용인이나 동행인을 암굴에 대동하고 왔고, 이들은 어딘가에 있습니다. 고조 주사위가 3+에 도달할 때, 이러한 아군들은 전투에 난입해 라운드의 시작에 행동합니다.			
AC 25	PD 23	MD 20	HP 230

락샤사 호걸

2x	9레벨	시전자	인간형
우선권: +13 과단의 깨물기 +14 vs. AC—75 피해 <i>빗맞춤</i>: 45 피해. R: 호반되탄 +14 vs. PD (1d3 근처 적)—40 벼락 피해, 또는 비틀거리는 적에게 80 벼락 피해 <i>순수 짝수 맞춤</i>: 락샤사는 자유 행동으로 정신 찢어내기 공격을 할 수 있습니다. C: 정신 찢어내기 +14 vs. MD (근처 적 하나)—30 정신 피해, 그리고 대상은 혼란해집니다 (아군에게 기본 또는 상시 공격을 합니다) (극복으로 끝납니다) <i>숨겨진 계획</i>: 일반 행동으로, 락샤사 호걸은 d4 또는 d6 중 당신이 선택한 것을 굴립니다. 굴림값이 고조 주사위 이하라면, 그 값과 같은 수의 락샤사 호걸의 아군이 다음 라운드에 전투에 추가됩니다. 새로운 아군 각각은 전투 설계표에 따라 한 명의 PC와 동급이어야 합니다. 이 능력을 락샤사 호걸의 교묘한 계략의 정점이었다고 설명하세요. <i>형상변환자</i>: 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꿰뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다.			
AC 25	PD 20	MD 23	HP 330

락샤사 성자

2x	10레벨	시전자	인간형
우선권: +16 취약: 신성 공포스런 발톱 +15 vs. AC (1d3회 공격)—40 피해, 그리고 40 지속 피해 <i>한 턴에 두 공격이 한 대상을 맞춤</i>: 대상의 지속 피해에 대한 극복은 전투의 끝까지 어려운 극복이 됩니다. (16+) R: 광휘의 화살 +15 vs. MD (1d3 근처 적)—40 역장 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 <i>후속 효과</i>: 더 이상 고정되지 않은 적은 40 지속 역장 피해를 받습니다. <i>기적은 거짓, 마법은 진실</i>: 전투당 한 번, 락샤사는 무언가 기적적인 일을 해냅니다. 물론 이 '기적'은 영리하게 쓰여진 기초 주문들이 합쳐진 교묘한 환상입니다만, 이를 목격한 모든 이는 극복 굴림을 해야하며 (11+), 실패하면 락샤사의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. <i>후속효과</i>: 더 이상 혼란하지 않은 적은 저해됩니다. (극복으로 끝납니다) <i>명령하는 존재감</i>: 락샤사 성자는 자유 행동으로 1d3 혼란한 적에게 자유 행동으로 이동하라고, 또는 자유 행동으로 그 외의 공격이 아닌 행동을 (무기 놓기, 물약 버리기, 잠긴 문을 열기) 명령할 수 있습니다. <i>형상변환자</i>: 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꿰뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다. <u>독한 특수능력</u> <i>정말로 기적인가?</i>: 이 락샤사는 신력과 정말로 연결되어 있습니다. (어쩌면 이 연결이 사실 불지옥의 영역과 이어져 있을 수도 있고, 저 먼 어둠 속 혼돈과의 거래가 있었을 수도 있습니다) 전투당 두 번, 자유 행동으로, 락샤사는 자신 스스로 또는 근처 아군이 최대 체력의 절반과 같은 양을 치유하도록 할 수 있습니다.			
AC 25	PD 22	MD 24	HP 480

락샤사 마술사

일반	11레벨	시전자	인간형
우선권: +19 발톱과 깨물기 +14 vs. AC (2회 공격)—25 피해 순수 짝수 맞춤: 락샤사는 자유 행동으로 정신 찢어내기 공격을 할 수 있습니다. R: 호반되탄 +16 vs. PD (1d3 근처 적)—25 벼락 피해, 또는 비틀거리는 적에게 50 벼락 피해 순수 짝수 맞춤: 락샤사는 자유 행동으로 정신 찢어내기 공격을 할 수 있습니다. C: 정신 찢어내기 +16 vs. MD (근처 적 하나)—15 정신 피해, 그리고 대상은 락샤사의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다 (아군에게 기본 또는 상시 공격을 합니다) 형상변환자: 일반 행동으로, 락샤사는 자신의 형상을 아무 인간형 존재의 것으로나 바꾸거나, 원래의 모습으로 돌아올 수 있습니다. 이를 꿰뚫어보기 위해선 DC 20의 기능 시험이 필요합니다. 혼돈의 지배자: 락샤사는 모든 방어에 전투 내 현재 혼란한 적의 총 수와 같은 보너스를 얻습니다. 독한 특수능력 운명의 역전: 하루에 한 번, 짧은 행동으로, 락샤사는 고조 주사위를 훔쳐갈 수 있습니다; 전투의 끝까지, 락샤사는 훔쳐갔을 때의 주사위 값과 같은 공격 보너스를 얻습니다. 플레이어의 고조 주사위는 0으로 초기화되고, 이후의 각 라운드마다 평소대로 상승합니다.			
AC 26	PD 23	MD 25	HP 280

미노타우로스

부족 미노타우로스

부족 미노타우로스 광전사

대형	5레벨	강적	인간형
우선권: +11 박치기 +10 vs. AC—32 피해, 또는 미노타우로스가 대상과 접전하고자 이동한 직후라면 40 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 시작까지 멍해집니다. 쇄도 +10 vs. PD (1d4 근처 적, 적들이 한 줄로 서 있다면 미노타우로스는 공격의 일부로써 각 공격 사이마다 이동할 수 있습니다)—27 피해, 그리고 대상은 이 턴에 미노타우로스에게 대해 기회 공격을 할 수 없습니다 <i>피의 광분:</i> 비틀거리는 적에 대한 공격에 +4 보너스. 독한 특수특력 <i>찢어내기:</i> 미노타우로스는 10 빗맞춤 피해를 줍니다. <i>먹거나 먹히거나:</i> 비틀거리는 적에 대한 미노타우로스의 치명타 범위는 2만큼 (18+으로) 확장됩니다. <i>검투사의 낙인:</i> 이 미노타우로스는 검투사이며 (도망친 것일 수도 있습니다), 무장한 적에 대한 (마법 사용자에게 대해서는 아닙니다) 공격에 +1을 얻습니다.			
AC 21	PD 19	MD 15	HP 140

미노타우로스 숙달자

대형	5레벨	시전자	인간형
우선권: +18 뿔 또는 손 +9 vs. PD— 20 피해, 그리고 대상은 이 드루이드 숙달자로부터 자유롭게 벗어나고, 고정되며, 10 지속 피해를 받습니다 (극복으로 모두 끝납니다) 순수 짝수 굴림: 이 공격은 일반 행동 대신 짧은 행동만을 사용합니다. R: 태양 광선 +11 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나 또는 둘)—30 화염 피해 C: 톱니 불티 +11 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—36 벼락 피해, 또는 비행하는 생물에 대해 50 벼락 피해 <i>자연 이동:</i> 이동 행동으로, 미노타우로스 숙달자는 자신일 볼 수 있는 근처 어딘가로 전이할 수 있습니다. 땅을 통해 이동한다면 땅굴을 파는 것처럼, 공기를 통해 이동한다면 전이처럼, 다른 경로라면 또 다르게 보일 것입니다. 사용 제한: 전투당 1d3 회. <i>회합의 힘:</i> 숙달자는 극복에 고조 주사위와 같은 보너스를 받습니다.			
AC 20	PD 19	MD 19	HP 150

미궁 도시의 시민

미궁 도시 미노타우로스 수호병

대형	3레벨	궁수	인간형
우선권: +8 세스터스와 소검 +9 vs. AC— 12 피해 순수 짝수 빗맞춤: 8 피해. R: 연발 쇄뇌 +9 vs. AC (1d4 근처 또는 먼 거리 적)—대상이 근처에 있다면 16 피해, 대상이 먼 거리에 있다면 8 피해 사용 제한: 일반 행동으로 장전해야 합니다. 장전된 채 전투를 시작합니다. R: 투석구 +9 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)—12 피해 <i>군세게 버틴다:</i> 전투당 한 번, 아무 미노타우로스건 자유롭게 벗어나게 되거나 어떻게건 강제로 움직이게 되면, 모든 미궁 도시 미노타우로스 수호병은 즉시 자유 행동으로 접전하고자 이동할 수 있습니다.			
AC 19	PD 17	MD 15	HP 70

박살 망령

박살 망령

일반	8레벨	길막이	산송장
우선권: +16 취약: 신성 전율의 칼날 +13 vs. PD—25 음기 피해, 또는 대상이 이 전투에서 이전에 박살 공격에 최소 한 번이라도 맞았다면 50 음기 피해 빗맞춤: 순수 공격 굴림값과 같은 음기 피해 C: 박살 +13 vs. PD (근처 적 하나)—30 음기 피해, 그리고 박살 망령은 대상과 접전하도록 전이합니다. 순수 짝수 맞춤: 박살 망령은 대상의 근처 어딘가로 전이하지만, 그 적과 접전하지는 않습니다. 비행: 박살 망령은 세계가 정의된 것과 같이 날지만, 자신들이 세계를 정의하길 바랍니다. 유령갈음: 이 생물은 피해 저항 16+를 갖습니다. (네, 신성 피해도 포함합니다) 역장 피해만이 예외로, 이는 일반적인 피해를 줍니다. 박살 망령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 자신의 이동을 마칠 수는 없습니다. 파괴자: 전투당 두 번, 박살 망령이 벽, 권좌, 문, 상자와 같은 단단한 물체를 통과해서 이동할 때, 그 물체는 일반 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 그 물체는 박살납니다. 강한 마법적인 물체는 극복에 보너스를 얻겠지만, “오, 이런” 하게 될거예요.			
AC 22	PD 18	MD 20	HP 126

강력한 박살 망령

일반	11레벨	길막이	산송장
우선권: +19 취약: 신성 전율의 칼날 +16 vs. PD—50 음기 피해, 또는 대상이 이 전투에서 이전에 박살 공격에 최소 한 번이라도 맞았다면 100 음기 피해 빗맞춤: 순수 공격 굴림값과 같은 음기 피해 C: 박살 +16 vs. PD (근처 적 하나)—60 음기 피해, 그리고 박살 망령은 대상과 접전하도록 전이합니다. 순수 짝수 맞춤: 박살 망령은 대상의 근처 어딘가로 전이하지만, 그 적과 접전하지는 않습니다. 비행: 박살 망령은 세계가 정의된 것과 같이 날지만, 자신들이 세계를 정의하길 바랍니다. 유령갈음: 이 생물은 피해 저항 16+를 갖습니다. (네, 신성 피해도 포함합니다) 역장 피해만이 예외로, 이는 일반적인 피해를 줍니다. 박살 망령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 자신의 이동을 마칠 수는 없습니다. 파괴자: 전투당 두 번, 박살 망령이 벽, 권좌, 문, 상자와 같은 단단한 물체를 통과해서 이동할 때, 그 물체는 일반 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 그 물체는 박살납니다. 강한 마법적인 물체는 극복에 보너스를 얻겠지만, “오, 이런” 하게 될거예요.			
AC 22	PD 18	MD 20	HP 126

별의 가면

모험가급: 알과 크숨비

재빠른 크숨비

일반	0레벨	획방곤	이형체
우선권: +8 거리적대는 질주 +5 vs. AC—4 피해, 그리고 크숨비는 자신과 접전한 각 적으로부터 자유롭게 벗어나 근처 또는 먼 거리 적에게 접전하고자 이동할 수 있습니다 순수 짝수 빗맞춤: 크숨비는 대상으로부터 자유롭게 벗어나 근처 또는 먼 거리 적에게 접전하고자 이동할 수 있습니다. 순수 홀수 빗맞춤: 크숨비는 대상으로부터 자유롭게 벗어납니다. 비정상적인 도약: 고조 주사위가 1 이하인 동안, 재빠른 크숨비는 이동 행동으로 근처 또는 먼 거리 적과 접전할 수 있습니다. 독한 특수능력 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해를 줍니다.			
AC 16	PD 10	MD 14	HP 20

운석 크숨비

일반	1레벨	조무래기	이형체
우선권: +8 부패시키는 주먹 +6 vs. AC—3 피해 순수 16+: 공격이 두 배 피해를 주지만, 크숨비가 1d6 피해를 받습니다. [무리 능력] C: 착수 토하기 +6 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—4 피해 무리 능력: 전투 내의 운석 크숨비 넷마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 착수 토하기 공격을 전투 동안 한 번 할 수 있습니다. 독한 특수능력 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해를 줍니다.			
AC 17	PD 11	MD 15	HP 77

크숨비 알 떼거리

일반	2레벨	조무래기	이형체
우선권: +5 떼거리 +7 vs. AC—5 피해 [무리 능력] C: 꼭두각시 착수 +7 vs. MD (근처 적 하나)—대상은 크숨비 알 떼거리가 선택한 대상에 대해 기본 공격을 합니다 빗맞춤: 대상은 남은 전투 동안, 그리고 다음 전투의 끝까지 꼭두각시 능력에 면역이 됩니다. 떼거리 질주: 전투당 한 번, 이동 행동으로, 알 떼거리는 자신과 접전한 각 적에게서 자유롭게 벗어나 두 번의 이동 행동을 할 수 있습니다. 단, 적과 접전한 채로 이동을 마쳐야만 합니다. 무리 능력: 전투 내의 크숨비 알 떼거리 넷마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 꼭두각시 착수 공격을 전투 동안 한 번 할 수 있습니다. 독한 특수능력 시체 꼭두각시: 전투 내에 온전한 시체가 최소 하나라도 있다면 (죽은 별의 가면 사교도라고 하세요), 전투당 한 번, 크숨비 알 떼거리의 일부가 짧은 행동으로 그 내부로 숨어들어가, 다음 라운드의 시작에 그 시체를 두개골 게 크숨비로 일으켜낼 수 있습니다. (그 등장의 충격으로 인한 +10 우선권 보너스를 줘서 새 크숨비의 우선권 굴림을 하세요)			
AC 18	PD 12	MD 16	HP 9

두개골 게 크슴비

일반	2레벨	획방곤	이형체
우선권: +5 물기 또는 들어받기 +7 vs. PD—7 피해 후벼파는 축수 +7 vs. PD—5 피해 순수 짝수 맞춤: 두개골 게 크슴비는 대상의 살갓 아래로 축수를 심습니다; 대상은 모든 d20 굴림에 -1 불이익을 받습니다. (극복으로 끝납니다) 대상이 극복하기 전까지 대상이 이동할 때마다 두개골 게 크슴비는 함께 이동하게 되며, 게는 계속해 대상에게 물기 공격을 할 것입니다. 매 극복 실패: d20에 대한 불이익이 -1만큼 증가합니다. (첫번째로 극복에 실패하면 -2 불이익이 되는 식입니다) 고기 꼭두각시: 생물이 후벼파는 축수 효과에 대한 극복에 세 번 연이어 실패하면, 두개골 게에 대한 공격은 두개골 개에게 절반 피해를, 그리고 게가 후벼파고 들어간 대상에게 절반 피해를 줍니다. 이 효과는 생물이 극복할 때까지 지속됩니다. 급작스런 도약: 전투당 한 번, 이동 행동으로, 두개골 게는 근처 또는 먼 거리 적에게 접전할 수 있습니다. 독한 특수능력 새로운 속주: 후벼파는 축수 효과에 대해 극복을 하고 있는 적이 0 hp 이하로 떨어질 때, 두개골 게 알이 그 두개골 안에 퍼부어지고 게는 죽습니다. 그 적은 죽음 극복에 더불어 필사적 저항 극복을 시작해야 하며, 네번째로 실패하면 크슴비로 변화합니다.			
AC 18	PD 12	MD 16	HP 36

크슴비 거미

일반	3레벨	길막이	이형체
우선권: +10 당신의 살갓 아래로 파고드는 발톱 +8 vs. PD—8 피해, 순수 짝수 맞춤: 크슴비 거미는 대상의 살갓 아래로 들어갑니다. 대상은 거미로부터 접전중지하면 8 피해를 받습니다. C: 지저귀 부름 +7 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—대상은 자의로 크슴비 거미 또는 다른 거미와 접전할 수 없습니다 (극복으로 끝납니다); 공포에 면역인 생물은 이 효과에 면역입니다 사용 제한: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 이에 더불어, 생물이 이 효과를 극복해내고 나면, 그 생물은 이 전투에서 다시금 지저귀 부름의 대상이 될 수 없습니다. [무리 능력] 덩굴 거미줄 +7 vs. PD (1d3 자신과 접전한 적)—대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다); 대상이 극복하기 까지, 크슴비 거미는 대상에 대한 +1 공격 보너스를 얻습니다. 무리 능력: 전투 내의 별의 가면 거미 셋마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 덩굴 거미줄 공격을 전투 동안 한 번 할 수 있습니다.			
AC 17	PD 11	MD 15	HP 46

뇌흡수자 크슴비

대형	4레벨	시전자	이형체
우선권: +10 축수 강타 +13 vs. AC—22 피해 [무리 능력] 뇌를 들어내는 축수 +13 vs. PD—14 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 원기 하나를 잃습니다. 또는 즉시 극복 굴림을 합니다; 실패하면 혼란해집니다. (극복으로 끝납니다) (대상이 선택합니다) [무리 능력] C: 집단 혼란 +13 vs. MD (1d3 근처 적) — 14 정신 피해, 또는 대상이 이 라운드에 이 공격에 처음 맞은 적이라면, 자신이 선택한 아군 하나에게 기본 공격을 해야만 합니다 [무리 능력] C: 정신 파쇄 +13 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나) — 14 정신 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 10 지속 정신 피해. 무리 능력: 전투 내의 뇌흡수자 크슴비 둘마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 뇌를 들어내는 축수, 집단 혼란, 또는 정신 파쇄 공격을 전투 동안 한 번 할 수 있습니다. 수확: 뇌흡수자 크슴비는 자신의 턴 시작에 의식불명 또는 항거불능 상태인 살아있는 적 옆에 있다면, 그 턴의 모든 행동을 (짧은, 이동, 일반) 소모해서 그 인물의 뇌를 적출해 자신의 모음집에 추가할 수 있습니다. 그렇게 하면, 그 적은 죽고 크슴비는 최대 체력으로 치유됩니다. 거듭파종곤: 전투당 한 번, 뇌흡수자 크슴비는 자신의 턴 동안 아무 행동도 취하지 않는 것으로 1d4 근처 자신보다 레벨이 낮은 아군이 자신의 다음 턴 동안 추가 일반 행동 한 번을 취하도록 할 수 있습니다.			
AC 20	PD 16	MD 20	HP 90

용사급: 별의 가면과 사교도

시선을 돌려봅시다. 자, PC들이 마주할 별의 가면 사교도들과 꼭두각시들에게 부여할 수 있는 추가 독한 특수능력들입니다. 이 능력의 핵심은, 가면에게 휘둘리기 전 별의 가면 사교도가 누구였는지입니다.

난쟁이 (또는 반오크일 수도 있음)

[무리 능력] 돌보다 강하다: 전투당 한 번, 비틀거리는 난쟁이는 자유 행동으로 최대 체력으로 치유할 수 있습니다. 전투 내에 난쟁이가 얼마나 많건, 오직 하나만이 이 능력을 사용할 수 있습니다.

요정 (또는 반쪽일 수도 있음)

[무리 능력] 요정 같은 우아함: 전투당 한 번, 요정은 자신의 턴 동안 두번째 일반 행동을 할 수 있습니다. 전투 내에 요정이 얼마나 많건, 오직 하나만이 이 능력을 사용할 수 있습니다.

인간 (또는 반오크일 수도 있음)

[무리 능력] 불현듯한 재치: 전투당 한 번, 인간은 자신의 빗맞춘 공격 하나를 맞춤으로, 또는 맞춤을 치명타 맞춤으로 바꿀 수 있습니다. 전투 내에 인간이 얼마나 많건, 오직 하나만이 이 능력을 사용할 수 있습니다.

반쪽 또는 늑 (또는 요정일 수도 있음)

[무리 능력] 저것보다는 빨리: 전투당 한 번, 반쪽 또는 늑은 자신에 대한 맞춤 하나를 빗맞춤으로 바꾸거나, 또는 자신에 대한 공격의 빗맞춤 효과를 무시할 수 있습니다. 전투 내에 반쪽 또는 늑이 얼마나 많건, 오직 하나만이 이 능력을 사용할 수 있습니다.

총총걸음 별의 가면

일반	5레벨	조무래기	이형체
우선권: +11 목격여오는 속수 +9 vs. PD—5 피해, 그리고 5 지속 피해 (대상이 별의 가면과 더는 접전하지 않으면 피해 또한 끝납니다) [무리 능력] C: 숨막여오는 생각 +10 vs. MD (근처 적 하나)—전투의 끝까지, 대상은 0 hp 이하로 떨어지면, 5레벨 별의 가면 사교도가 되어 전투에 다시 참여합니다. 별의 가면 사교도로 변형된 플레이어 인물은 자신 옆의 인물이 일반 행동으로 가면으로부터 벗어나게 해줄 수 있습니다. 사교도의 기능치를 사용하며, PC이 체력과 일반 공격 및 능력은 무시합니다. 약간의 속임수가 필요할 수도 있는데, PC가 전투 동안 주요한 자원을 소모해 문제를 해결하려 한다면 봐주도록 하세요. 무리 능력: 전투 내의 총총걸음 별의 가면 넷마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 숨막여오는 생각 공격을 전투 동안 한 번 할 수 있습니다. 도약: 고조 주사위가 홀수일 때, 별의 가면은 짧은 행동으로 이동하여 근처 적에게 접전할 수 있습니다.			
AC 21	PD 15	MD 19	HP 19

별의 가면 사교도

일반	5레벨	궁수	이형체
우선권: +11 몽둥이 또는 기타 무기 +10 vs. AC—14 피해 R: 활 +10 vs. AC—18 피해 C: 정신 작렬 +10 vs. MD (1d3 근처 적 또는 한 무리 내의 1d3 먼 거리 적)—6 정신 피해 사용 제한: 라운드당 한 번, 고조 주사위가 홀수일 때 짧은 행동. 무리 능력: 전투 내의 별의 가면 사교도 둘마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 합동 공격을 전투 동안 한 번 자유 행동으로 할 수 있습니다. 합동 공격 (무리): 별의 가면 사교도는 자신의 다음 턴 시작까지 사교도의 아군과 접전한 적에 대해 +2 공격 보너스를 얻습니다. 독한 특수능력 새로운 속주: 사교도가 0 hp로 떨어질 때, 새로운 총총걸음 별의 가면 하나가 (죽은 사교도와 같은 지점에서) 전투에 합류하고, 즉시 가장 가까운 적에게 숨막여오는 생각 공격을 합니다.			
AC 19	PD 15	MD 17	HP 68

별의 가면 사교도 우두머리

2x	6레벨	우두머리	이형체
우선권: +11 쇠박은 지팡이 +11 vs. AC—35 피해 별들의 표식 +11 vs. PD—21 정신 피해, 그리고 대상은 번뜩이는 룬으로 된 표식이 남습니다 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+); 대상에게 이렇게 표식이 남아있는 동안, 사교도 우두머리의 아군은 대상에 대해 +1 공격 보너스와 +3 피해 보너스를 얻습니다; 한 번에 한 생물만 표식이 남겨질 수 있습니다 <i>[무리 능력] R: 정신 지배 +11 vs. MD—18</i> 정신 피해, 그리고 18 지속 정신 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 죽은 (또는 의식불명이거나 다른 이유로 인해 전투에서 이탈한) 별의 가면 사교도, 죽은 별의 가면 사교도 우두머리, 또는 죽은 별의 가면 거수 하나는 살아있는 총총걸음 별의 가면 조무래기 하나가 됩니다.			
AC 22	PD 15	MD 19	HP 180

별의 가면 교단 꼭두각시

일반	6레벨	일반병	이형체
우선권: +10 촉수와 주먹 +11 vs. AC—18 피해 C: 촉수 채찍 +13 vs. PD—15 피해, 그리고 대상은 자신과 접전한 각 적에게서 자유롭게 벗어나 별의 가면 꼭두각시와 접전하도록 당겨집니다. 정신 협동: 적과 접전한 별의 가면 꼭두각시 하나마다, 그 적과 접전하지 않은 다른 별의 가면은 그 적에 대해 +1 공격 보너스를 얻습니다. (최대 +4) 벽걸이: 별의 가면 꼭두각시는 번들거리는 촉수로 지상에서 움직이듯 쉽게 천장과 벽을 기어다닐 수 있습니다. 정신 타작: 꼭두각시가 0 hp로 떨어지고 나면 이를 만들어낸 별의 가면 기생체는 곧바로 죽어 먼지로 화합니다. 별의 가면 꼭두각시와의 전투 후에, 각 인물은 어려운 극복 굴림을 해야만 합니다. (16+) 실패하면, 이들은 숙주의 몸체만을 기억하고 그 육신에 갇혀있던 흰 가면과 검은 촉수는 잊어버립니다. 극복 굴림에 성공한 인물만이 일이 끝난 뒤에 이런 꼭두각시와의 헛갈리는 전투로 구성되었을 수 있는, 별의 가면에 대한 기억을 어렵사리 유지합니다.			
AC 21	PD 16	MD 21	HP 80

별의 가면 뇌파쇄자

일반	7레벨	휘방꾼	이형체
우선권: +12 정신연결 촉수 +12 vs. PD (1d3회 공격)—대상은 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다 빗맞춤: 14 정신 피해. C: 별세계 촉수 +12 vs. MD (1d3 가장 가까운 근처 또는 먼 거리 적)—10 정신 피해, 그리고 대상은 어지러워집니다 (극복으로 끝납니다) 순수 짝수 맞춤: 대상은 어지러워지는 대신 혼란해집니다. (극복으로 끝납니다) 이 전투에서 이미 혼란해졌고 그에 대해 극복한 대상에 대한 맞춤: 20 정신 피해, 하지만 어지러움 또는 혼란 효과는 없습니다.			
AC 17	PD 21	MD 24	HP 100

별의 가면 거수

대형	7레벨	강적	이형체
우선권: +13 왜곡된 뿔, 발굽, 발톱 +12 vs. AC—50 피해 박살내는 후려침 +12 vs. AC—28 피해, 그리고 20 지속 피해 순수 16+: 별의 가면 거수는 자유 행동으로 대상에게 던지기 공격을 할 수 있습니다. 던지기 +16 vs. PD—대상은 먼 거리로 던져져, 20 피해를 받고 쇠약해집니다 (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) 빗맞춤: 대상은 거수로부터 자유롭게 벗어납니다.			
AC 21	PD 16	MD 21	HP 80

전설급: 별의 가면 뇌수

전설급 별의 가면 생물들은 모두 별의 가면 뇌수입니다. 별의 가면 뇌수는 자신 주변의 현실을 왜곡하고, 이를 통해 방심한 이들을 놀래키는 기이한 효과를 만들어냅니다.

별의 가면 뇌수 효과

하나 이상의 별의 가면 뇌수가 있는 전투의 매 라운드 시작에, d10을 굴러무슨 일이 일어나는지 확인하세요. 일부 효과는 즉시 적용되고, 나머지는 라운드 내내 지속됩니다.

- 1. 섭취.** 뇌수 하나는 보다 낮은 레벨의 아무 크롬비, 별의 가면, 또는 뇌수 아군을 섭취하여 비틀거리길 경우 절반 체력으로, 비틀거리지 않을 경우 최대 체력으로 치유됩니다. 아군이 없으면, 1d4 크롬비 또는 사고도가 등장합니다. (이들의 레벨은 너무 낮으니, 이후의 라운드에 PC들에게 곧바로 쏘려나가거나 섭취되는 것 외에는 다른 효과를 내지 못할 것임을 참고하세요)
- 2. 반고조 환영.** 별의 가면 뇌수가 환영으로 모험가들의 정신을 날려버립니다. 고조 주사위가 1만큼 (최소 1까지) 감소합니다.
- 3. 착각.** 별의 가면 뇌수가 모험가들의 인식을 망쳐놓습니다. 이 라운드에 한 번, 자유 행동으로, 뇌수는 극복 굴림을 해서 자신을 맞춘 원거리 공격을 피할 수 있습니다. 성공하면, 그 공격은 대신 빗맞습니다. 굴림이 16+로 성공하면, 그 공격은 뇌수가 선택한, 공격자가 아닌 근처 적을 대상으로 해서 자동으로 맞습니다.
- 4. 정신 증강.** 전투 내의 각 별의 가면 뇌수 또는 사고도는 이 라운드 동안 극복과 MD에 +2 보너스를 얻습니다.
- 5. 거슬리는 생각.** 별의 가면 뇌수가 인물들에 대한 깊은 생각을 합니다. 각 PC는 2d12 정신 피해를 받습니다.
- 6. 마법적 휘몰이.** PC들은 주문 공격 또는 그 외의 마법 공격을 할 때, 굴림을 두 번하고 그 중 낮은 결과값을 취해야만 합니다.
- 7. 마법적 되몰이.** 이 턴 PC는 주문을 시전할 때, 2d20 역장 피해를 받습니다.
- 8. 물질 왜곡.** 모든 것이 한 순간 전율하고 비틀립니다. 모든 접전한 생물은 접전한 상태로부터 자유롭게 벗어납니다.

- 9. 빙의.** 군체 의식이 PC에게 빙의해서, 그 PC는 자신의 다음 턴 끝까지 자동적으로 혼란해집니다. 각 모험가들은 이 효과로 인해 전투당 한 번만 혼란해질 수 있습니다.

- 10. 기세 강탈.** 별의 가면 군체 의식이 일시적으로 고조 주사위를 강탈해갑니다. 그로 인해 이 라운드에, 괴물들은 고조 주사위로 인한 이득을 얻고, 모험가들은 그러지 못합니다.

별의 가면 부유 뇌수

일반	10레벨	조무래기	이형체
우선권: +14 C: 정신 파동 +14 vs. MD (근처 적 하나)—18 정신 피해, 그리고 대상은 부유 뇌수의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. 대상이 이미 저해된 경우: 공격에 대한 부유 뇌수의 치명타 범위는 11+로 확장됩니다. 무리 능력: 전투 내의 별의 가면 부유 뇌수 셋마다 (반올림합니다), 그 중 하나가 정신 꼭두각시/를 전투 동안 한 번 사용할 수 있습니다. 정신 꼭두각시 (무리): 별의 가면 부유 뇌수가 정신 파동으로 치명타를 내면, 추가 피해를 주는 대신 대상이 저해 되지 않고 혼란해집니다. (극복으로 끝납니다) 부유하는 뇌: 뇌수는 정신감응의 정기를 통해 머리 높이 정도에 떠 있습니다. 기회 없음: 별의 가면 부유 뇌수는 기회 공격을 할 수 없습니다.			
AC 25	PD 20	MD 24	HP 50

별의 가면 뇌수 광신자

일반	12레벨	궁수	이형체
우선권: +20 위상전이 축소 (자신과 접전한 각 적에 대해 자동 맞춤)—30 정신 피해, 그리고 대상은 뇌수 광신자로부터 자유롭게 벗어납니다 R: 위상화 작렬 +17 vs. AC (2회 공격)—25 역장 피해, 그리고 25 지속 피해 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+, 또는 일반 행동으로 평형 상태를 유지함으로 또한 끝낼 수 있습니다) 왜곡보행: 고조 주사위가 홀수인 동안, 별의 가면 뇌수 광신자는 가로막힐 수 없고, 기회 공격을 받지 않으며, AC 또는 PD를 대상으로 하는 공격으로부터 절반 피해만을 받습니다.			
AC 28	PD 27	MD 23	HP 300

별의 가면 전능 뇌수

거대	12레벨	시전자	이형체
우선권: +16 침입 흡수 +17 vs. AC (1d3 근처 적)—30 피해, 그리고 30 지속 정신 피해 지속 정신 피해에 대한 극복에 실패한 대상: 대상의 다음 턴 시작에, 대상은 이동 행동을 사용해 전능 뇌수와 접전해야 합니다. 접전중지를 하지 않지만, 이로 인해 기회 공격은 받지 않습니다. C: 염능 지배 +17 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—35 지속 정신 피해 후속효과: 대상은 지속 피해를 극복할 때, 하나를 선택해야 합니다: 자신의 다음 일반 행동으로 스스로 또는 아군에게 기본 공격을 합니다, 또는 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다. (공격 및 방어에 -4) 사용 제한: 라운드당 두 번, 각기 짧은 행동. 빗맞춤: 뇌수는 50 hp를 치유합니다. 순수 1-5 맞춤 또는 빗맞춤: 대상은 전투의 끝까지 염력 지배의 후속효과에 면역이 됩니다. 기어다니는 뇌: 뇌수는 흡수로 기어다닐 수 있지만, 염력 손아귀를 사용해 적을 자신이나 아군에게로 이동시키는 편을 선호합니다. 정신적 오염: 별의 가면 전능 뇌수와 접전한 120 hp 이하인 생물은 전능 뇌수를 공격의 대상으로 할 수 없습니다. 염력 손아귀: 이동 행동으로, 뇌수는 아군 또는 적을 날려서 이동시킬 수 있습니다. 자신의 의지에 반하는 이동을 피하기 위해 적은 극복 굴림을 할 수 있습니다. 성공하면, 아무 효과도 받지 않습니다. 단단한 물체나 다른 아군에게 던져진 적은 2d20 피해를 받고, 위험한 지역으로 던져진다면 더 큰 피해를 받을 수도 있습니다. 독한 특수능력 흡수: 별의 가면 전능 뇌수와 접전한 적은 접전중지 시험에서 순수 1-5를 낼 때, 전능 뇌수의 뇌육 안으로 흡수됩니다. 흡수된 적은 고정되고, 쇠약해지며, 전능 뇌수를 따라 이동하게 됩니다. (어려운 극복으로 모두 끝납니다, 16+) 생물은 또한 일반 행동으로 DC 30의 기능 시험을 통한 도움을 받아 전능 뇌수의 뇌육에서 벗어날 수도 있습니다. 시험에 5 이상 차이하도록 실패하면, 도움을 주던 아군 또한 같은 효과로 인해 흡수됩니다. 인식 왜곡: 적이 전능 뇌수를 원거리 공격의 대상으로 하고 순수 1-5를 내면, 뇌수와 접전한 아군이 있는 경우 마치 대실패한 것처럼 이를 대상으로 공격을 재굴림해야만 합니다. 정신적 명령: 전능 뇌수는 일반 행동으로 근처 아군이 자유 행동으로 +4 공격 보너스를 받고 공격을 하게 할 수 있습니다. 빗맞추면, 그 아군은 1d8 피해를 받고 뇌수는 50 hp를 회복합니다.			
AC 26	PD 22	MD 28	HP 900

별의 가면 암굴 심장

거대	14레벨	강적	이형체
우선권: +20 C: 돌연변이원 방출 +22 vs. AC (각 적)—80 지속 피해 급성 재탄생: 돌연변이원 방출의 지속 피해로 인해 죽은 적은 즉시 암굴 심장의 아군인 별의 가면 광신자로서 전투에 복귀합니다. C: 느글거리도록 달콤함 느낌 +22 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—전투의 끝까지, 다음 번에 대상이 0 hp 이하로 떨어질 때, 대상은 자신의 본래 최대 체력과 같은 임시 체력을 얻지만, 암굴 심장의 아군이 됩니다; 자신의 옆에 있는 아군을 일반 행동으로 느글거리도록 달콤한 느낌에서 벗어나게 할 수 있지만, 이렇게 할 경우 그 임시 체력을 모두 잃습니다 (그 시점에서, 어떻게건 0 hp를 초과하도록 치유되지 않으면 다시금 쓰러질 것입니다) 사용 제한: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 정신 비명: 암굴 심장은 처음으로 비틀거릴 때, 자유 행동으로 이하 공격을 합니다: R: 정신삭제 작렬 +22 vs. MD (암굴 심장을 비틀거리게 한 적)—200 정신 피해 기회 없음: 암굴 심장은 기회 공격을 할 수 없습니다. 정신유전적: 뇌수는 스스로 움직일 수 없지만, 근처 물질을 감염시켜 그것이 어디에 있건 확장된 자신 그 자체가 되도록 만듭니다: 당신이 뇌수와 너무 가까운 거리에서 싸운다면, 실질적으로 접전해 있음과 마찬가지로, 돌연변이원 방출 공격의 영향을 받게 될 것입니다. 독한 특수능력 뇌육 동흡: 적이 돌연변이원 방출의 피해에 대한 극복에 실패할 때, 암굴 심장은 20 hp를 치유합니다. 영혼 흡입: 암굴 심장에 죽은 적은 이성 없는 껍데기로 되살아나며, 소생이나 치유가 불가능하게 됩니다. 이들의 영혼이 사라져버렸기 때문입니다. (물론, 이들을 회복시킬 수 있는 치유 마법을 찾기 위한 기적적 여정이 있을 수 있습니다)			
AC 30	PD 24	MD 28	HP 1200

별의 가면 숙주 틀

일반적인 괴물 또는 NPC를 별의 가면 숙주로 바꿀 때, 정신적 능력, 육체적 왜곡, 축수 목록에서의 능력 두어가지를 주도록 하세요. 이에 더불어, 공격 보너스를 +4만큼 증가시킵니다. 전투를 구성할 때 그 레벨은 기본 생물보다 1 높은 것으로 취급하세요.

정신적 능력

이하에서 하나 이상을 선택하세요:

C: 기분부전 광선 +5 + 레벨 vs. MD (근처 적 하나)—10 정신 피해 (용사급: 20 피해; 전설급: 30 피해)

순수 18+: 대상은 혼란해지며 (극복으로 끝납니다), 이전의 대상이 광선으로 받은 모든 혼란 효과가 끝납니다.

재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동.

무리 지성: 별의 가면 뇌수가 주변에 있는 경우 (전투 내에 있을 필요는 없고, 그냥 인근에만 있으면 됩니다), 숙주는 MD에 +4 보너스를 얻으며 별의 가면 뇌수가 아는 모든 것을 압니다. (반대로도 마찬가지입니다) 별의 가면 뇌수가 이 지역에 없으면, 숙주는 그저 MD에 +1 보너스만을 얻습니다.

군체 의식의 치유: 전투당 한 번, 일반 행동으로, 숙주는 자신의 최대 체력의 25%를 치유하며, 근처 아군 하나도 그렇게 합니다.

군체 의식 꼭두각시: 적은 0 hp 이하로 떨어질 때, 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 별의 가면 축으로 “편을 바꾸게” 됩니다. 편을 바꾼 생물은 자신의 턴에 본래의 최대 체력과 같은 임시 체력을 얻지만, 별의 가면의 아군이 됩니다. (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) 그 생물이 극복을 하고 자유로워지게 되면, 일반 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 임시 체력을 잃게 됩니다.

R: 정신적 사슬 +5 + 레벨 vs. MD—5 지속 정신 피해 (용사급: 10 지속 피해; 전설급: 20 지속 피해)

후속효과: 대상이 지속 피해에 극복할 때, 극복 굴림값이 순수 홀수라면, 대상은 공격으로 아군을 맞출 때까지 혼란해집니다.

사용 제한: 전투당 한 번.

정신적 환상: 숙주는 정상적으로 보입니다. 축수와 불거져 나온 근육과 같은 것들을 눈치채기 위해서는 DC 30의 기능 시험이 필요합니다. 생물의 MD가 17 이하라면, 가면조차도 알아채지 못합니다.

염력 비행: 숙주는 날아다닙니다. 적이 숙주를 공격으로 빗맞추고 순수 1-5를 냈을 때, 숙주는 그 적으로부터 자유롭게 벗어납니다.

C: 네게 화가 닥칠지라 +5 + 레벨 vs. MD (근처 적 하나)—10 정신 피해 (용사급: 20 피해; 전설급: 35 피해), 그리고 대상은 원기를 사용해 치유할 수 없습니다 (극복으로 끝납니다)
사용 제한: 전투당 한 번.

육체적 증강

이하에서 하나 이상을 선택하세요:

놀라운 내구력: 숙주는 +2 AC와 +1 PD를 얻고, 별의 가면 뇌수를 지키는 동안에는 이 보너스의 두 배를 받습니다.

도약: 전투당 한 번, 고조 주사위가 짝수일 때, 숙주는 모든 적으로부터 자유롭게 벗어나 이동 행동으로 근처 또는 먼 거리 어디로건 도약할 수 있습니다. 숙주는 이 이동으로 적과 접전하고 공격했다면, 그 공격에 +1보너스를 얻습니다.

깃발기 돌격: 일반 행동으로, 숙주는 기회 공격을 받지 않고 적의 위치를 통과해 이동하여 접전하지 않은 채로 이동을 마칠 수 있습니다. 그 동안 그 적에게 이하 공격을 합니다.

깃발기 +5 + 레벨 vs. AC—10 피해 (용사급: 20 피해; 전설급: 40 피해)

순수 짝수 **빗맞춤:** 절반 피해.

순수 짝수 **맞춤:** 대상은 숙주로부터 자유롭게 벗어나며 그로부터 먼 거리로 내던져집니다.

촉수

이하에서 하나 이상을 선택하세요:

미늘가시 촉수: 숙주로부터 자유롭게 벗어나거나 먼저 접전중지를 하지 않고 이동해 멀어지는 적은 10 피해를 받습니다.

등반 촉수: 숙주는 지상에서 움직이는 것과 같이 쉽게 벽을 오르고 천장을 오고갈 수 있습니다.

붙잡는 촉수: 숙주와 접전한 적은 접전중지 시험에서 굴림을 두 번 하고 더 낮은 값을 취합니다.

촉수가 어디에나: 별의 가면 숙주는 가로막히면, 자유 행동으로 탐측용 촉수 공격을 할 수 있습니다.

C: 탐측용 촉수 +5 + 레벨 vs. PD (자신을 가로막는 적)—그 적은 고정되고 5 지속 독성 피해를 받습니다 (극복으로 모두 끝납니다, 용사급: 10 지속 피해; 전설급: 20 지속 피해)
대상이 고정된 동안 죽음: 생물이 촉수로 고정된 동안 죽으면, 숙주는 그 안에 1d4 별의 가면 알을 낳습니다. 알은 1d3-1 라운드 후에 총총걸음 별의 가면으로 부화합니다. (0 라운드가 나오면, 알이 거의 즉시 부화한다는 의미입니다)

가면 씌우기

이르건 늦건 PC들이 가면을 쓰는 일이 언젠가 있을겁니다. 이를 다루는 방법 중 하나는 **+15 vs. MD** 공격을 하는거죠. 맞춤에, 가면은 PC를 사고도 NPC로 변화시킵니다. 빗맞춤에는 가면이 쫓래쫓래 도망치게 됩니다. 가면에 홀린 친구들은 *아마* 구해낼 수 있을겁니다. (뇌에 박힌 촉수를 끊어내고 불태워버린다면요) 뭐, 원한다면 그게 PC가 선택한 최후라 해도 되겠죠.

보다 극적이고 반전이 있는 편을 원할 수도 있을겁니다. 무엇보다도 별의 가면은 사람들이 자신들을 쓰길 *원*하고, 모험가는 천천히 타락시킬 가치가 있는 최고의 숙주죠. 별의 가면은 사고도가 모험가에게 죽도록 해 “전리품”을 전달하게 만들 수도 있습니다. 이렇게 “노획한” 가면으로서 이하 물품을 주도록 하세요. 물론 *숨겨진 저주* 부분의 내용은 말해주지 마시고요.

흰색 가면

저주받은 가면

기본 보너스: +2 MD. (용사급: +3 MD; 전설급: +5 MD)

당신은 정신을 집중함으로 (일반 행동), 마법사 주문 *마도사의* 손과 같이 근처 작은 물건을 움직일 수 있습니다.

충전 11+: 당신은 짧은 시간 촉수를 뺏어내, 등반이나 팔다리가 추가로 있으면 유용할 법한 다른 이동에 대한 기능 시험에 +4 보너스를 얻습니다.

충전 6+: 당신의 공격 중 하나가 빗맞을 때, 대신 맞습니다.

저주: 별의 가면 공격에 대해 MD 보너스를 얻지 못하고, 대신 별의 가면이 관련됐을 때는 MD에 -1 불이익을 받습니다.

숨겨진 저주: 당신이 빗맞춤을 맞춤으로 바꾸고자 충전 6+ 능력을 사용할 때마다, 당신은 “저주 카운터”에 +1를 얻습니다. 저주 카운터는 0부터 시작합니다. 매일의 끝에 GM은 비밀리에 d20을 굴리고 그 결과값이 저주 카운터의 총량 이하라면, 가면의 착용자는 별의 가면 군체 의식의 지성 없는 꼭두각시가 됩니다. 아마도 최악의 때일 이 시점에서 GM은 인물을 플레이어에게서 회수하고, 그 후 이제 NPC가 된 모험가가 별의 가면 교단에 들어가기 위해 일행에게서 떠나도록 합니다. 이렇게 빼앗긴 인물을 다시 찾아내 가면으로부터 벗어나게 하는 것만이, 영웅들이 그들의 친구를 되찾는 유일한 방법입니다.

기벽: 당신은 *진심으로* 가면을 벗고 싶어하지 않습니다. 그리고 친구들에게 그들 자신의 가면을 써볼 것을 권유합니다.

불사조

불길맹금 불사조

2x	3레벨	강적	정령
우선권: +11 취약: 냉기 불길 갈퀴 스쳐날기 +8 vs. AC—16 피해, 그리고 5 지속 화염 피해 순수 짝수 맞출 또는 빗맞춤: 불사조는 자신의 턴에 이미 비행 이동을 했다면, 이 턴에 자유 행동으로 다시금 이동할 수 있습니다. 빗맞춤: 불길맹금 불사조는 이 턴, 또는 자신의 다음 턴 중 한 번 불길의 아우성 공격을 짧은 행동으로 할 수 있습니다. [특수 격발이지만, 일반 행동으로도 사용 가능] C: 불길의 아우성 +8 vs. PD (1d3 근처 적)—5 화염 피해, 그리고 5 지속 화염 피해 비행: 불길맹금 불사조는 정말로 수월히 날아다닐 수 있습니다. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 주목할만한 효과: 불사조는 치명타 맞출을 받을 때, 쉬운 극복 굴림을 해야만 합니다. (6+) 극복에 실패하면, 불사조는 0 hp로 떨어집니다; 이하의 불길 속에서 다시 태어나 능력을 참조하세요! 불길 속에서 다시 태어나: 불사조가 0 hp로 떨어질 때마다, d20 굴림을 하고 고조 주사위를 더합니다. 이 전투에서, 이 불사조가 매 번 불길 속에서 다시 태어나 능력을 사용할 때마다 굴림값에서 10만큼을 뺍니다. 예를 들어, 고조 주사위가 6일 때 두번째로 (첫번째에 20+가 나온 덕이죠!) 불길 속에서 다시 태어나 굴림을 하는 불사조는 d20을 굴리고 4를 뺍니다. 20+: 불길맹금 불사조는 즉각적으로 다시 태어나며, 40 hp까지 회복하고 계속해서 싸웁니다! 15-19: 불사조는 불길 속에서 다시 살아나지만, 건넛세계의 피난처로 돌아가 전투에서 제거됩니다. 달리 말해, PC들에게 처리된 것이 아닙니다! 이후의 전투에 기습으로 불사조를 더하고, 일반적인 조우 설계 계산에 이 추가 괴물을 셈하지 마세요. 8-14: 불길맹금 불사조는 불길 속에서 살아나지만, 이 전투를 더 이어가고 싶어하진 않습니다. 이하 공격을 하지만, 공격이 끝나면 전이 효과로 취급될 정도로 빠르게 스스로를 건넛세계로 쏘아내고 전투나 모험가들에게 돌아오지 않습니다. 되살의 대화재 +9 vs. PD (모든 근처 적)—10 화염 피해 7 이하: 불사조는 근처 어딘가에서 다시금 생명의 불길을 피웁니다. 이는 몇시간, 몇달, 또는 몇년이 걸릴 수도 있습니다. PC들이나 불사조에게 특별한 원한이 없다면, PC들과는 별 관련이 없을 것입니다. 독한 특수능력 화식자: 불길맹금 불사조에 대한 화염 공격이 그 저항을 뚫는데 실패했다면, 불길맹금 불사조는 피해를 받는 대신 그 만큼 회복합니다.			
AC 19	PD 15	MD 15	HP 78

소생하는 불사조

대형	5레벨	우두머리	정령
우선권: +13 취약: 냉기 불길 갈퀴 스쳐날기 +10 vs. AC—25 피해, 그리고 10 지속 화염 피해 순수 짝수 맞출 또는 빗맞춤: 불사조는 자신의 턴에 이미 비행 이동을 했다면, 이 턴에 자유 행동으로 다시금 이동할 수 있습니다. 빗맞춤: 소생하는 불사조는 이 턴, 또는 자신의 다음 턴 중 한 번 승리의 아우성 공격을 짧은 행동으로 할 수 있습니다. [특수 격발이지만, 일반 행동으로도 사용 가능] C: 승리의 아우성 +10 vs. MD (1d3 근처 또는 먼 거리 적)—10 정신 피해, 그리고 소생하는 불사조와 그 아군들은 소생하는 불사조의 다음 턴 시작까지 자신의 공격에 +1을 더할 수 있습니다; 한 번 이상의 승리의 아우성이 맞았다면 이 보너스는 누적됩니다 점화 +10 vs. PD (공격을 격발시킨 생물)—8 화염 피해 그리고 9 지속 화염 피해 사용 제한: 전투당 한 번, 적이 불사조에 대해 근접 공격을 할 때 간섭 행동. 비행: 소생하는 불사조는 정말로 수월히, 당신이 이제껏 공중에서 본 무엇보다도 잘 날아다닐 수 있습니다. 타오르는 날개: 소생하는 불사조는 불사조와 접전한 채 자신의 턴을 마친 각 적에게 7 화염 피해를 줍니다. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 주목할만한 효과: 불사조는 치명타 맞출을 받을 때, 쉬운 극복 굴림을 해야만 합니다. (6+) 극복에 실패하면, 불사조는 0 hp로 떨어집니다; 이하의 불길 속에서 다시 태어나 능력을 참조하세요! 불길 속에서 다시 태어나: 불사조가 0 hp로 떨어질 때마다, d20 굴림을 하고 고조 주사위를 더합니다. 이 전투에서, 이 불사조가 매 번 불길 속에서 다시 태어나 능력을 사용할 때마다 굴림값에서 10만큼을 뺍니다. 예를 들어, 고조 주사위가 6일 때 두번째로 (첫번째에 20+가 나온 덕이죠!) 불길 속에서 다시 태어나 굴림을 하는 불사조는 d20을 굴리고 4를 뺍니다. 20+: 소생하는 불사조는 즉각적으로 다시 태어나며, 70 hp까지 회복하고 계속해서 싸웁니다! 15-19: 불사조는 불길 속에서 다시 살아나지만, 건넛세계의 피난처로 돌아가 전투에서 제거됩니다. 달리 말해, PC들에게 처리된 것이 아닙니다! 이후의 전투에 기습으로 불사조를 더하고, 일반적인 조우 설계 계산에 이 추가 괴물을 셈하지 마세요. 8-14: 불길맹금 불사조는 불길 속에서 살아나지만, 이 전투를 더 이어가고 싶어하진 않습니다. 이하 공격을 하지만, 공격이 끝나면 전이 효과로 취급될 정도로 빠르게 스스로를 건넛세계로 쏘아내고 전투나 모험가들에게 돌아오지 않습니다. 되살의 대화재 +11 vs. PD (모든 근처 적)—15 화염 피해 7 이하: 불사조는 근처 어딘가에서 다시금 생명의 불길을 피웁니다. 이는 몇시간, 몇달, 또는 몇년이 걸릴 수도 있습니다. PC들이나 불사조에게 특별한 원한이 없다면, PC들과는 별 관련이 없을 것입니다.			
AC 20	PD 17	MD 17	HP 124

공허 불사조

대형	8레벨	회방꾼	정령
우선권: +16 갈퀴 스쳐날기 +13 vs. AC—60 피해, 그리고 10 지속 음기 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 불사조는 자신의 턴에 이미 비행 이동을 했다면, 이 턴에 자유 행동으로 다시금 이동할 수 있습니다. 빗맞춤: 공허 불사조는 이 턴, 또는 자신의 다음 턴 중 한 번 공허의 부름 공격을 짧은 행동으로 할 수 있습니다. [특수 격발이지만, 일반 행동으로도 사용 가능] C: 공허의 부름 +13 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—35 음기 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 대상은 극복에 실패할 때마다 10 음기 피해를 받습니다. 비행: 공허 불사조는 믿을 수 없을 정도로 수월히 날며, 영적으로 그 자신의 안팎을 뒤집어 방향을 틀 수 있습니다. 공허의 기운: 공허 불사조와 접전한 채 자신의 턴을 끝낸 적은 쉬운 극복 굴림을 해야만 합니다. (6+) 극복에 실패했다면, 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 화염 및 음기 저항 16+: 화염 또는 음기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 주목할만한 효과: 불사조는 치명타 맞춤을 받을 때, 쉬운 극복 굴림을 해야만 합니다. (6+) 극복에 실패하면, 불사조는 0 hp로 떨어집니다; 이하의 공허 속에서 다시 태어나 능력을 참조하세요! 공허 속에서 다시 태어나: 불사조가 0 hp로 떨어질 때마다, d20 굴림을 하고 고조 주사위를 더합니다. 이 전투에서, 이 공허 불사조가 매 번 공허 속에서 다시 태어나 능력을 사용할 때마다 굴림값에서 10만큼 뺍니다. 예를 들어, 고조 주사위가 6일 때 두번째로 (첫번째에 20+가 나온 덕이죠!) 공허 속에서 다시 태어나 굴림을 하는 공허 불사조는 d20을 굴리고 4를 뺍니다. 20+: 공허 불사조는 즉각적으로 다시 태어나며, 120 hp까지 회복하고 비틀거리는 채 계속해서 싸웁니다! 15-19: 불사조는 냉기와 화염과 공허의 작렬 속에서 다시 살아나지만, 건넛세계의 피난처로 돌아가 전투에서 제거됩니다. 달리 말해, PC들에게 처리된 것이 아닙니다! 이후의 전투에 기습으로 불사조를 더하고, 일반적인 조우 설계 계산에 이 추가 괴물을 셈하지 마세요. 그래야 할 것 같다면, 1레벨을 올리세요. 화가 님을 테니 말이죠. 8-14: 공허 불사조는 공허의 작렬 속에서 살아나지만, 이 전투를 더 이어가고 싶어하진 않습니다. 이하 공격을 하지만, 공격이 끝나면 전이 효과로 취급될 정도로 빠르게 스스로를 건넛세계로 쏘아내고 전투나 모험가들에게 돌아오지 않습니다. 공허의 되살 +13 vs. PD (모든 근처 적)—35 화염 그리고 음기 피해 7 이하: 불사조는 근처 어딘가에서 다시금 생명의 불길을 피웁니다. 이는 몇시간, 몇달, 또는 몇년이 걸릴 수도 있습니다. PC들이나 불사조에게 특별한 원한이 없다면, PC들과는 별 관련이 없을 것입니다.			
AC 23	PD 18	MD 22	HP 230

태양의 불사조

대형	12레벨	시전자	정령
우선권: +20 갈퀴 스쳐날기 +17 vs. AC—140 피해, 그리고 20 지속 화염 피해 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 불사조는 자신의 턴에 이미 비행 이동을 했다면, 이 턴에 자유 행동으로 다시금 이동할 수 있습니다. 빗맞춤: 태양의 불사조는 이 턴, 또는 자신의 다음 턴 중 한 번 태양풍 공격을 짧은 행동으로 할 수 있습니다. [특수 격발이지만, 일반 행동으로도 사용 가능] C: 태양풍 +17 vs. PD (1d4 근처 또는 먼 거리 적)—70 화염 피해, 또는 일반 행동을 사용했다면 120 화염 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 태양의 불사조는 근처 또는 먼 거리 한 지점으로 전이합니다. 비행: 태양의 불사조는 해방된 태양과 같이 날아다닙니다. 타오르는 날개: 태양의 불사조는 불사조와 접전한 채 자신의 턴을 마친 각 적에게 20 화염 피해를 줍니다. 화염 및 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 주목할만한 효과: 태양의 불사조는 치명타 맞춤을 받을 때, 쉬운 극복 굴림을 해야만 합니다. (6+) 극복에 실패하면, 불사조는 0 hp로 떨어집니다; 이하의 불길 속에서 다시 태어나 능력을 참조하세요! 불길 속에서 다시 태어나: 불사조가 0 hp로 떨어질 때마다, d20 굴림을 하고 고조 주사위를 더합니다. 이 전투에서, 이 불사조가 매 번 불길 속에서 다시 태어나 능력을 사용할 때마다 굴림값에서 10만큼 뺍니다. 예를 들어, 고조 주사위가 6일 때 두번째로 (첫번째에 20+가 나온 덕이죠!) 불길 속에서 다시 태어나 굴림을 하는 불사조는 d20을 굴리고 4를 뺍니다. 20+: 태양의 불사조는 즉각적으로 다시 태어나며, 400 hp까지 회복하고 계속해서 싸웁니다! 15-19: 불사조는 불길 속에서 다시 살아나지만, 건넛세계의 피난처로 돌아가 전투에서 제거됩니다. 달리 말해, PC들에게 처리된 것이 아닙니다! 이후의 전투에 기습으로 불사조를 더하고, 일반적인 조우 설계 계산에 이 추가 괴물을 셈하지 마세요. 8-14: 태양의 불사조는 불길 속에서 살아나지만, 이 전투를 더 이어가고 싶어하진 않습니다. 이하 공격을 하지만, 공격이 끝나면 전이 효과로 취급될 정도로 빠르게 스스로를 건넛세계로 쏘아내고 전투나 모험가들에게 돌아오지 않습니다. 되살의 대화재 +17 vs. PD (모든 근처 적)—90 화염 피해 7 이하: 불사조는 근처 어딘가에서 다시금 생명의 불길을 피웁니다. 이는 몇시간, 몇달, 또는 몇년이 걸릴 수도 있습니다. PC들이나 불사조에게 특별한 원한이 없다면, PC들과는 별 관련이 없을 것입니다. 하지만, 농담하지는 않겠습니다. 태양의 불사조는 태양의 불사조입니다. 불사조에게 어떤 목적이 있었을 것이며, PC들은 어떻게든 이 목적과 충돌했습니다.			
AC 27	PD 24	MD 24	HP 640

불사조와 전리품

불사조의 눈물 (용사급 물약)

일회용 도구: 당신이 이 물약을 마시거나 상처 위에 부을 때, 원기를 이용해 치유하고 당신에게 적용 중인 모든 지속 효과가 끝납니다. 이 물약을 마실 때 당신이 비틀거리고 있었다면, 원기는 무료입니다. 비틀거리지 않았다면, 당신은 전투의 끝까지 화염 저항 16+를 얻습니다.

불사조 망토 (전설급)

항상: +1 PD (모험가급); +2 PD (용사급); +3 PD. (전설급)

항상: 화염 저항 16+.

일일: 당신이 비틀거릴 때, 짧은 행동 및 최대 1d3 원기를 소모해서 전이합니다.

빛갈 용계통

플레이어 인물 선택사항

이들을 캠페인에 들이고자 하는 플레이어들을 위해, 다양한 용계통을 위한 새로운 능력, 주문, 특기, 재능이 준비되어 있습니다.

용계통 숨결 무기

모든 용계통이 사용할 수 있는 특기부터 시작하고자 합니다. 종족 숨결 무기 능력을 위한 추가 특기 선택사항과, 새로운 종족 능력이 준비되어 있습니다: *제한적 비행*. 특기는 사용자 친화적으로, 선택하는데 순서는 상관없습니다.

제한적 비행 능력은 본래 당신의 숨결 무기 종족 능력을 대체합니다. 당신 자신의 날개를 보조할 수 있는 다른 분류 및 마법적 능력이 있다면, GM과 비행의 강화에 대해 상의해보세요!

새로운 특기

모험가 특기

당신이 숨결 무기를 사용할 때마다 어려운 극복 굴림을 합니다. (16+) 성공하면, 숨결 무기는 소모되지 않은 것입니다.

용사 특기

당신의 숨결 무기 피해 주사위는 d6 대신 d8이 됩니다.

용사 특기

매 전투마다 처음으로 당신이 비틀거릴 때, 당신의 숨결 무기가 소모되었다면 다시금 한 번의 사용횟수를 얻습니다.

전설 특기

당신은 숨결 무기를 전투당 한 번 대신 두 번 사용할 수 있으며, 당신의 숨결 무기의 대상은 이제 먼 거리에 있을 수 있습니다.

제한적 비행

이 종족 능력을 선택하려면 용계통이어야 합니다.

하루에 한 전투, 당신은 비행을 이동 행동으로써 얻습니다. 당신의 턴 끝에 착륙하지 않으면, 떨어져 (등급에 따른) 피해를 받습니다.

용사 특기

당신은 또한 고조 주사위가 4+인 동안 제한적 비행을 얻지만, 고조 주사위가 더 이상 증가하지 않을 때 그 라운드 당신의 턴 끝에 잃게 됩니다.

용계통 야만인

이제까지 대부분의 인물 분류 및 종족 능력은 금속룡이나 색체에 속하지 않은 용계통에게 어울렸습니다. 빛갈도 관심이 필요합니다.

용사 등급 야만인 재능

포효하는 격노

당신이 격노해있지 않은 동안 숨결 무기를 사용할 때, 극복 굴림을 합니다. 성공하면, 당신은 격노를 시작해 당신의 다음 턴 끝까지 유지합니다. 이 능력은 야만인의 격노와 동일하게 기능하지만, 격노를 소모하거나 전투 후 격노에 대한 충전 굴림을 제공하지 않습니다.

용사 특기

당신이 하루에 한 번 포효하는 격노 극복에 성공할 때까지, 이는 일반 극복 대신 쉬운 극복입니다. (6+)

전설 특기

당신이 숨결 무기로 치명타 맞춤을 내면, 당신은 전투의 끝까지 유지되는 무료 격노를 얻고, 야만인의 격노를 소모하지 않습니다.

용계통 투사

1레벨 책략

꼬리 채찍

가변 근접 공격

격발 굴림: 순수 2-4

효과: 하나를 선택합니다:

- 당신과 접전한 적 하나는 당신의 민첩 보정치와 같은 (5레벨: 당신의 민첩 보정치의 두 배; 8레벨: 세 배) 피해를 받습니다.
- 그 대상에 대한 당신의 다음 투사 근접 공격에, 당신은 d20을 두 번 굴리고 더 나은 결과를 선택할 수 있습니다.

모험가 특기

꼬리 채찍으로 주는 피해에 당신의 레벨을 더합니다.

용사 특기

이 능력은 이제 순수 2-5에 격발됩니다.

전설 특기

하루에 두 번, 당신은 이 능력을 순수 1에 격발할 수 있습니다.

7레벨 책략

숨결 모으기

가변 근접 공격

격발 굴림: 아무 순수 홀수 빗맞춤

효과: 당신은 당신의 용계통 숨결 무기 능력 사용횟수를 다시금 얻습니다.

전설 특기

당신이 이 능력을 사용했지만 같은 라운드에 숨결 무기를 사용하지 않았다면, 당신이 이 전투에서 다음 번 맞추는 숨결 무기 피해에 당신의 근력 보정치와 같은 수의 피해 주사위를 더합니다.

용계통 요술사

요술사 재능

응얼 중얼 응얼

당신의 용계통 숨결 무기는 당신의 마법을 조율합니다. 당신이 전투 동안 숨결 무기 주문 중 하나의 재사용이 가능한 굴림값을 내면, 당신의 용계통 숨결 무기 능력이 소모되었다면 그 또한 사용횟수를 다시금 얻습니다.

모험가 특기

당신이 마력 모으기를 위해 일반 행동을 사용한 것과 같은 턴에 용계통 숨결 무기 공격을 사용했을 때, 당신의 용계통 숨결 무기는 빗맞춤에 절반 피해를 줍니다.

용사 특기

하루에 한 전투, 당신은 숨결 무기 주문의 재사용 굴림에 고조 주사위를 더하기로 할 수 있습니다.

전설 특기

당신의 용계통 숨결 무기 공격은 빗맞춤에 절반 피해를 줍니다.

괴물 기능치

녹색비늘 야생 추적자

일반	3레벨	공수	인간형
우선권: +6 독 손톱 +8 vs. AC—4 피해, 그리고 3 지속 독성 피해 첫번째 극복 실패: 지속 피해는 2만큼 증가합니다. 두번째 극복 실패: 대상은 또한 쇠약해집니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) R: 독 벨기 +8 vs. PD—8 독성 피해 순수 짝수 맞출: 대상은 부분적으로 눈이 멀어 자신의 다음 턴 끝까지 공격 및 방어에 -2 불이익을 받습니다. 상위 위장: 야생 추적자의 비늘은 선천적으로 주변에 녹아들도록 변하며, 일반적인 시야로부터 숨게 하고 발견하기 위한 시험에 -5 불이익을 가합니다. 야생 추적자가 먼저 발견되지 않은 채 은신한 상태에서 공격할 때, 대상은 그 공격으로부터 취약해집니다. 야생 추적자는 직접적인 시야에서 벗어나 숨음으로써 다시금 위장할 수 있습니다. (찾는 것에는 어려운 DC가 따릅니다) 독성 저항 14+: 독성 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 19	PD 16	MD 12	HP 42

청색비늘 번개 호출자

일반	4레벨	시전자	인간형
우선권: +5 날카로운 손톱 +8 vs. AC (2회 공격)—6 피해 R: 들쭉날쭉한 번개 +10 vs. PD (근처 적 최대 둘까지)—6 벼락 피해 매 턴 첫번째 순수 짝수 맞출: 번개 호출자는 근처 다른 적을 들쭉날쭉한 번개의 대상으로 할 수 있습니다. 번개 하수인 호출: 전투당 한 번, 이동 행동으로, 번개 호출자는 자신을 보호할 1d2 작은 번개 하수인을 소환합니다. 번개로 만들어진 작은 용처럼 생긴 하수인은 호출자 주변을 원을 그리며 돌며, 직접적으로 공격받을 수 없습니다. 적이 번개 호출자를 공격할 때, 하수인 하나는 간접 행동으로 그 적에게 벼락 잔손 공격을 합니다. 모든 하수인은 전투의 끝에 흩어집니다. 벼락 잔손 +10 vs. PD (번개 호출자를 공격하는 적 하나)—3 벼락 피해, 대상은 공격에 -2 불이익을 받으며, 하수인은 흩어집니다 벼락 저항 14+: 벼락 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 19	PD 14	MD 18	HP 46

백색비늘 흰서리 보행자

일반	5레벨	일반병	인간형
우선권: +7 흰서리내린 창 +10 vs. AC—10 피해, 그리고 5 냉기 피해 순수 짝수 맞출: 흰서리 보행자는 자유 행동으로 대상에게 서리 숨결 공격을 할 수 있습니다. 이는 서리 숨결의 전투당 한 번 제한에 포함되지 않습니다. C: 서리 숨결 +10 vs. PD (1d3 근처 적)—8 냉기 피해 순수 16+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번, 짧은 행동. 흰서리 내림: 전투의 시작에, 자유 행동으로, 흰서리 보행자는 얼음 부스러기가 섞인 서리 안개를 뿜어냅니다. 이 전투에서 자신을 맞추는 다음 공격은 절반 피해만을 줍니다. 냉기 저항 14+: 냉기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 20	PD 18	MD 13	HP 65

흑색비늘 그림자 चु꾼

일반	6레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +12 비늘 칼날 +11 vs. AC—18 피해, 그리고 그림자 चु꾼은 대상으로부터 자유롭게 벗어날 수 있습니다 C: 그림자 증기 +11 vs. PD (근처 적 1d3)—10 부식 피해 그림자는 어디에나: 맞출 또는 빗맞출에, 그림자 चु꾼 주변의 근처 지역은 전투의 끝까지 그림자를 드리워 보는 것을 힘들게 하는 증기로 채워집니다. 그림자 चु꾼 옆 다른 생물은 증기 내에서 공격 및 방어에 -2 불이익을 받습니다. 사용 제한: 전투당 한 번, 짧은 행동. R: 한손 십자궁 +11 vs. AC—20 피해 그림자 속으로 내딛음: 전투당 두 번, 이동 행동으로, 그림자 चु꾼은 두터운 그림자, 또는 자신의 그림자 증기로 드리워진 그림자로 걸어 들어가, 근처 또는 먼 거리 그림자에서 걸어 나올 수 있습니다. 그림자 चु꾼은 보통 대상의 옆으로 이동하기 위해 이 능력을 사용합니다. 그림자 चु꾼은 그림자 속에서 걸어 나온 후 적을 공격할 때, 그 공격에 +2 보너스를 얻습니다. 부식 저항 14+: 부식 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 21	PD 21	MD 16	HP 80

적색비늘 불길 격파자

일반	7레벨	강적	인간형
우선권: +9 육중한 도끼 +12 vs. AC—26 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 불길 격파자는 자유 행동으로 대상에게 타오르는 숨결 공격을 할 수 있습니다. [특수 격발] C: 타오르는 숨결 +11 vs. PD (근처 적 하나)—3 화염 피해, 그리고 5 지속 화염 피해 붉은 격노: 고조 주사위가 홀수일 때, 불길 격파자는 자신의 육중한 도끼 공격에 대해 d20을 두 번 굴리고 그 중 더 좋은 결과값을 사용합니다. 화염 저항 14+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 14+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 23	PD 21	MD 15	HP 110

백색비늘 위해자

일반	8레벨	우두머리	인간형
우선권: +13 취약: 화염 서리 발톱 +13 vs. AC—20 피해, 그리고 15 냉기 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 이 전투에서 이후에 행해지는 모든 냉기 공격의 피해가 1만큼 증가합니다. (최대 4 추가 냉기 피해까지) 치명타: 냉기 피해에 저항이 없는 각 적은 전투의 끝까지 냉기 피해에 취약해지며, 모든 냉기 공격에 대한 냉기 피해 증가가 초기화됩니다. 고정된 대상에 대한 빗맞춤: 10 냉기 피해. C: 눈보라 숨결 +13 vs. PD (1d3 근처 적)—18 냉기 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 고조 냉기: 전투 내의 모든 백색비늘 용계통은 고조 주사위를 사용할 수 있습니다. 이 괴물이 화염 피해를 받으면, 이 전투에서의 그 고조 냉기 능력은 끝납니다. 냉기 저항 16+: 냉기 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 독한 특수능력 흰서리의 재능: 전투의 시작에 자유 행동으로, 그리고 턴마다 한 번 짧은 행동으로, 백색비늘 위해자는 자신 또는 근처 백색비늘 용계통을 흰서리로 덮는 서리 안개를 뿜어낼 수 있습니다. 이 전투에서 흰서리로 뒤덮인 백색비늘을 맞춘 다음 공격은 오직 절반 피해만을 줍니다. 꼬리 채찍: 이 용계통은 자신이 근접 공격으로 빗맞춘 대상에게 2d4 추가 피해를 줍니다. 산송장 살해자: 백색비늘 위해자는 산송장과 강령술사를 혐오하며, 그들에 대한 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다.			
AC 24	PD 22	MD 19	HP 140

녹색비늘 가시등짝

일반	9레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +14 바늘 이빨 +14 vs. AC—20 피해, 그리고 15 지속 독성 피해 순수 16+: 대상은 전투의 끝까지 독성 피해에 취약해집니다. 독성 피해에 저항이 있는 생물은 이 효과를 무시합니다. 치명타: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 자신의 모든 저항을 잃고 쇠약해집니다. R: 가시 발사 +16 vs. AC—25 피해, 그리고 25 지속 독성 피해 사용 제한: 전투당 한 번, 빗맞춘 공격은 사용횟수를 소모하지 않습니다. R: 독성 구름 +14 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—25 독성 피해 순수 짝수 맞춤: 이 공격의 치명타 범위는 1만큼 확장됩니다. (최대 16+까지) 빗맞춤: 10 독성 피해. 환각유발성 증기발산: 녹색비늘 가시등짝이 처음으로 비틀거리게 되었을 때, 각 근처 적은 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 혼란하게 되며, 10 지속 독성 피해를 받습니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) 독성 저항이 있는 적은 이 효과에 면역입니다. 독성 저항 16+: 독성 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 독한 특수능력 요정 살해자: 가시등짝은 요정을 혐오하며, 그들에 대한 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다. 꼬리 채찍: 이 용계통은 자신이 근접 공격으로 빗맞춘 대상에게 2d6 추가 피해를 줍니다. 독소 피부: 이 가시등짝은 비늘이 적은 대신 희귀종 독 개구리처럼 끈적한 피부를 갖고 있습니다. 적은 이 용계통에게 비무장 공격을 하거나 어느 쪽이건 붙잡을 때, 2d6 독성 피해를 받습니다.			
AC 24	PD 23	MD 19	HP 162

흑색비늘 빛살해자

일반	10레벨	공수	인간형
우선권: +15 검게 물들인 칼날 +14 vs. AC—40 피해 순수 짝수 맞춤: 10 지속 부식 피해. 순수 짝수 빗맞춤: 흑색비늘 빛살해자는 어둠 표식 하나를 얻습니다. (이하를 참조하세요) R: 부식성 숨결 +16 vs. PD (1d3 근처 적)—25 부식 피해 순수 짝수 맞춤: 12 지속 부식 피해. 매 턴 첫번째 순수 짝수 빗맞춤: 흑색비늘 빛살해자는 어둠 표식 하나를 얻습니다. (이하를 참조하세요) <i>어둠이 퍼져나간다:</i> 빛살해자는 짧은 행동으로 어둠 표식 하나를 소모해서 근처 적 하나를 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약하게 할 수 있습니다. 싸우기 위해 시야가 필요치 않거나 마법적인 어둠을 꿰뚫어 볼 수 있는 적은 이 효과를 무시합니다. 부식 저항 16+: 부식 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해를 줍니다. <u>독한 특수능력</u> <i>어둠의 자식이 벌린 아가리:</i> 흑색비늘 빛살해자는 또한 흡수 빗맞춤에도 어둠 표식 하나를 얻습니다. <i>어둠의 속도:</i> <i>어둠이 퍼져나간다</i>를 사용하는 것은 짧은 행동 대신 자유 행동입니다. PC가 공격하려 할 때 잠시 멈추고 사용하세요. <i>꼬리 채찍:</i> 이 용계통은 자신이 근접 공격으로 빗맞춘 대상에게 2d8 추가 피해를 줍니다.			
AC 25	PD 25	MD 19	HP 206

청색비늘 보주보유자

일반	11레벨	시전자	인간형
우선권: +16 빠직거리는 정기 +16 vs. PD—10 역장 피해 순수 16+: 16 지속 벼락 피해. C: 벼락 숨결 +20 vs. PD (근처 적 하나)—30 벼락 피해, 그리고 30 지속 벼락 피해 후속효과: 대상이 지속 벼락 피해에 대해 짝수 극복 굴림값을 내면, 대상의 가장 가까운 아군은 10 지속 벼락 피해를 받습니다. 빗맞춤: 10 벼락 피해. R: 역장 미늘 +16 vs. PD (한 무리 내의 근처 또는 먼 거리 적 최대 셋까지)—40 역장 피해 <i>마법 흡수:</i> 전투에서 처음으로 청색비늘 보주보유자가 마법 주문 또는 주문 유사 능력에 맞으면, 그 효과는 없어집니다. 공격은 맞은 것이지만, 어떤 피해도 주지 못하고, 어떤 상태도 적용시키지 못하고, 나머지도 마찬가지입니다. 그 후로 청색비늘은 그렇게 맞을 때마다, 피해를 받지 않고 자유 행동으로 이하 공격을 할 수 있습니다. C: 신비 해체 +20 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나) — 25 피해, 그리고 25 지속 피해, 둘 다 흡수된 주문과 같은 유형의 피해를 줍니다 벼락 저항 16+: 벼락 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해를 줍니다. <u>독한 특수능력</u> <i>꼬리 채찍:</i> 이 용계통은 자신이 근접 공격으로 빗맞춘 대상에게 2d10 추가 피해를 줍니다. 심원 척출: 보주보유자가 주문을 흡수했지만 <i>신비 해체</i>로 정기를 배출하지 못하고 죽었을 때, d6을 굴립니다: 1: 공간 뒤틀림—보주보유자를 끝마친 공격을 한 사람은 자신으로부터 가장 먼 아군 또는 적과 위치를 뒤바꿉니다. 2: 시간 비틀림—마지막으로 행동한 인물은 사라지고, 자신의 다음 턴 끝에 같은 장소에서 등장합니다. 3: 심원 폭굉—가장 가까운 1d+1 생물은 10 역장 피해와 10 지속 벼락 피해를 받습니다. 4: 기이한 척출—뭔가 무해하지만 이상한 일이 시체를 중심으로 주변에 일어납니다: 개구리 비가 내리거나, 색 있는 불빛이 춤을 추거나, 빗을 뿜는 구름이 피어나는 등. 5: 기묘한 척출—뭔가 어지러우면서 이상한 일이 일어나 무작위 적 하나와 무작위 아군 하나가 각각 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다: 국지적인 중력 왜곡을 겪거나, 반짝이는 빛에 뒤덮이거나, 잠깐 안팎이 뒤바뀌는 등. 6: 기괴한 척출—뭔가 위험하면서 이상한 일이 일어나, 보주보유자로부터 가장 가까운 적에게 40 지속 피해를 주며 전투가 끝난 뒤에도 지속되는 효과가 남을 수도 있습니다: 대상이 빠르게 나이들거나 더 젊어지거나, 대상이 얼음에 뒤덮이거나, 대상의 살갗에 불길기 치솟는 등.			
AC 26	PD 23	MD 26	HP 260

적색비늘 불길날개

일반	12레벨	강적	인간형
우선권: +17 타오르는 첼티 +17 vs. AC (1회 또는 2회 공격)—45 피해 그리고 40 화염 피해, 서로 다른 두 적이 맞았다면 두 대상에게 나눠서, 또는 대상 하나만이 맞았다면 한 대상에게 모두 R: 화염구 숨결 +17 vs. AC (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—60 화염 피해 빗맞춤: 10 화염 피해. 특수: 적색비늘 불길날개는 한 무리 내의 2d3 적을 대신 대상으로 할 수 있지만, 다른 빗맞춤 효과를 갖습니다: 특수 빗맞춤: 대상과 접전한 불길날개의 아군은 20 화염 피해를 받고, 불길날개는 전투의 끝까지 화염 날개를 통해 비행하는 능력을 잃습니다. C: 화염 날개 +17 vs. AC (1d3 가장 가까운 근처 적)—60 화염 피해 비행 중 공격: 불길날개는 기회 공격을 받지 않고 비행해 지나치면서 이동 중간에 공격할 수 있지만, -2 공격 불이익을 받습니다. 불길날개는 비행해 지나치면서 서로 다른 위치에 있는 두 적에게 타오르는 첼티 공격을 배분할 수 있습니다. 그 날개는 불꽃으로 만들어졌기 때문에, 불길 날개는 실수로 주변 환경에 불을 붙일 수 있으며, 이는 전투에서 양측 모두에게 이익이 될 수도 (또는 위험이 될 수도) 있습니다. 불같은 성질: 불길날개는 강제로 지상에 내려앉게 되면, 자신의 다음 공격 굴림에 3d20을 굴리고 가장 좋은 굴림값을 취합니다. 비행: 불길날개는 아주 빠르게 날아다닐 수 있습니다. 불길의 날개를 타고 오르지요. 하지만 선회력은 영 좋지 않고, 제자리에서 떠 있지도 못합니다. 좁은 장소에선 착륙해야만 하기도 하고요. 또한 날개가 불로 만들어졌기 때문에, 화염구 숨결을 너무 많이 사용하면 날개는 사그라듭니다. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해를 줍니다. 독한 특수능력 화염을 통한 치유: 매 전투에서 첫번째로 불길날개가 화염 공격에 맞을 때, 화염 피해를 받는 대신 그만큼의 hp를 회복합니다. 꼬리 채찍: 이 용계통은 자신이 근접 공격으로 빗맞춤 대상에게 2d12 추가 피해를 줍니다.			
AC 28	PD 26	MD 21	HP 380

화염구 숨결의 특수 빗맞춤 효과는, 적색비늘 불길날개가 화염 날개 공격과 비행 능력을 모두 잃게 하는 것으로 추정됩니다.

모든 용계통 고룡자손을 위한 독한 특수능력

용계통 고룡자손을 더 위험하게 만들고 싶다면, 날개와 제한적 비행을 부여하세요. 또는 용계통에게 강대한 고룡의 피가 흐르도록 (또는 용의 마법을 두르고 있도록) 해, 무작위 용 능력을 주는 걸 고려할 수도 있습니다.

제한적 비행: 매 턴 시작에, d6을 굴립니다. 그 결과값이 고조 주사위 이하라면, 용계통은 등에 달린 한 쌍의 날개가 펼쳐져 용계통은 비행을 이동 행동으로써 얻습니다. 비행은 둥둥 떠 있는 것이 아닌, 강하게 날갯짓하거나 한쪽에서 다른 한 쪽으로 활강하는 느낌입니다.

고룡의 피: 용계통이 그 조상인 강대한 고룡의 형질을 보입니다. 무작위 용 능력표에 따라 d10을 굴리거나, 앞에서부터 열가지 선택사항 중 전투 또는 이야기에 어울리는 것 하나를 선택하세요.

뼈 임프

뼈 임프 마도사취식꾼

약체	2레벨	조무래기	악마
우선권: +10 광분한 이빨 +6 vs. AC—4 피해 <i>괴스러운 속도:</i> 고조 주사위가 홀수인 라운드에, 임프는 자신의 턴에 한 번, 가고자 하는 쪽으로 날개를 미친듯이 퍼덕여 짧은 행동으로 이동할 수 있습니다. <i>마법 저항 13+:</i> 이 생물은 (마법 무기 또한 포함해) 마법적 원천을 통한 모든 피해에 <i>피해 저항 13+</i>를 갖습니다. 마법 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. <i>약체:</i> 이 괴물을 사용해 전투를 구성할 때, 이는 오직 일반 괴물의 절반으로 취급됩니다. 독한 특수능력 <i>마도사취식꾼:</i> 고조 주사위가 홀수인 동안 임프가 마법에 저항했을 때, 절반 피해를 받는 대신 어떤 피해도 받지 않고, 전투의 끝까지 모든 뼈 임프 마도사취식꾼의 공격의 치명타 범위가 1만큼 (최대 6+까지) 증가합니다.			
AC 18	PD 12	MD 16	HP 4

뼈 임프 고문가

일반	3레벨	훼방꾼	악마
우선권: +8 뼈를 분해하는 깨물기 +7 vs. AC—3 피해, 그리고 5 지속 부식 피해 R: 뺨가루 +7 vs. PD—7 음기 피해, 그리고 대상은 어지러워지는 것 (극복으로 끝납니다), 또는 전투의 끝까지 모든 방어에 -1 불이익을 받는 것 (-4까지 총점됩니다) 중에서 선택합니다 <i>고문가의 표식:</i> 전투당 한 번, 고문가 임프가 순수 홀수 공격 굴림값으로 맞췄을 때, 추가 2d6 지속 부식 피해를 줍니다. (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) <i>괴스러운 도약:</i> 고조 주사위가 홀수인 라운드에, 임프는 자신의 턴에 한 번, 짧은 행동으로 날 수 있습니다. 이동의 끝에 착륙합니다. 독한 특수능력 <i>마법 저항 13+:</i> 이 생물은 (마법 무기 또한 포함해) 마법적 원천을 통한 모든 피해에 <i>피해 저항 13+</i>를 갖습니다. 마법 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 20	PD 13	MD 16	HP 38

뼈 임프 궁수

일반	3레벨	궁수	악마
우선권: +10 뼈 손톱 +8 vs. AC—10 피해 R: 골화 화살 +8 vs. AC—6 피해, 그리고 대상은 고정되며 (극복으로 끝납니다) 매번 극복에 실패할 때마다 고조 주사위 수치의 두 배와 같은 피해를 받습니다 <i>괴스러운 속도:</i> 고조 주사위가 홀수인 라운드에, 임프는 자신의 턴에 한 번, 가고자 하는 쪽으로 날개를 미친듯이 퍼덕여 짧은 행동으로 이동할 수 있습니다. 독한 특수능력 <i>마법 저항 13+:</i> 이 생물은 (마법 무기 또한 포함해) 마법적 원천을 통한 모든 피해에 <i>피해 저항 13+</i>를 갖습니다. 마법 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 19	PD 13	MD 17	HP 45

뼈 임프 해골깨물이

일반	4레벨	일반병	악마
우선권: +11 골수를 탐하는 혀 +9 vs. AC—14 피해, 또는 비틀거리는 대상에게 20 피해 C: 뼈 파편 +8 vs. AC (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—10 피해 <i>괴스러운 속도:</i> 고조 주사위가 홀수인 라운드에, 임프는 자신의 턴에 한 번, 가고자 하는 쪽으로 날개를 미친듯이 퍼덕여 짧은 행동으로 이동할 수 있습니다. 독한 특수능력 <i>마법 저항 13+:</i> 이 생물은 (마법 무기 또한 포함해) 마법적 원천을 통한 모든 피해에 <i>피해 저항 13+</i>를 갖습니다. 마법 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 18	PD 15	MD 18	HP 60

뿔 아진트

뿔 아진트 매복

뿔 아진트의 발견되지 않고 움직일 수 있는 능력 덕에, 모험가들이 움직이다 어느새 그 무리 중앙에 있어서 문제에 휘말리는 일이 많습니다. 이런 일이 벌어지면 뿔 아진트는 영웅들을 기습합니다. 이 규칙을 일반 매복 및 기습 규칙 대신 사용하세요. 먼저, 무리 중 오직 둘 대신 1d3 + 1의 아진트가 우선권을 굴리기 전에 행동합니다. 이어서, 보통 기습 라운드의 끝에 고조 주사위를 진전시켰다면, 이번에는 그러지 않습니다. 아진트가 너무도 잘 숨었었기에, 영웅들이 기세를 잡기 힘든 것입니다.

뿔 아진트 새끼

2x	3레벨	강적	야수
우선권: +8 박치기 +8 vs. AC—18 피해, 또는 뿔 아진트가 자신의 턴 시작에 자신과 접전하지 않았던 적을 공격하기 전에 먼저 이동했다면 24 피해 <i>자연적 희미함:</i> 뿔 아진트 새끼에 대한 공격은 20%로 빗맞습니다. 공격자는 공격 굴림 이전에 빗맞춤 확률 굴림을 해야만 합니다. 이에 더불어, 아진트는 가만히 서있거나 느릿하게 풀을 뜯을 때 주변환경에 녹아들어 거의 투명해집니다. <u>독한 특수능력</u> 새끼를 지켜라: 각 뿔 아진트 성체는 하나 이상의 새끼를 포함한 전투 동안 +1 공격 보너스를 얻습니다. 새끼가 하나라도 공격 받으면 +2가, 새끼가 하나라도 죽으면 +4가 됩니다!.			
AC 19	PD 17	MD 11	HP 75

뿔 아진트 성체

대형	6레벨	강적	야수
우선권: +8 내찌르는 뿔 +11 vs. AC—30 피해, 또는 뿔 아진트가 자신의 턴 시작에 자신과 접전하지 않았던 적을 공격하기 전에 먼저 이동했다면 50 피해 순수 짝수 맞춤: 뿔 아진트 성체는 이 턴에 짧은 행동으로 깃발기 공격을 할 수 있습니다. 깃발기 +10 vs. PD—10 피해, 그리고 뿔 아진트는 대상으로부터 자유롭게 벗어나 근처로 이동할 수 있습니다. <i>자연적 희미함:</i> 뿔 아진트 성체에 대한 공격은 30%로 빗맞습니다. 공격자는 공격 굴림 이전에 빗맞춤 확률 굴림을 해야만 합니다. 이에 더불어, 아진트는 가만히 서있거나 느릿하게 풀을 뜯을 때 주변환경에 녹아들어 거의 투명해집니다. <u>독한 특수능력</u> 점점 더 희미함: 아진트의 <i>자연적 희미함</i>으로 인한 빗맞춤 확률이 5 x 고조 주사위만큼 증가합니다. 반응 위장: 이 전투에서 아진트는 처음으로 비틀거릴 때, 전투의 끝까지 더욱 발견하기 어려워져 모든 방어에 +4 보너스를 받습니다.			
AC 22	PD 20	MD 14	HP 160

샬러맨더

모든 샬러맨더의 능력

샬러맨더는 불꽃이 가득한 더운 환경에서 더욱 잘 싸웁니다. 극한의 열기를 편안해하죠. 모든 샬러맨더는 이하 두 능력을 갖습니다: **고조하는 불지옥**과 **화염 저항**.

고조하는 불지옥: 샬러맨더는 화염, 용암, 또는 주변을 데울 것이 있는 지역에 있다면, 고조 주사위를 사용해 자신의 공격 굴림에 더할 수 있게 됩니다. 그러한 환경에서 싸우고 있는 중이 아니더라도, 화염 피해를 주는 주문 또는 공격을 받은 샬러맨더는 자신의 다음 턴 끝까지 고조 주사위를 사용할 수 있게 되며, 강력하거나 지속적인 주문이라면 더욱 길게도 가능합니다. 되도록, 전투 중에 샬러맨더에게 **화염구**를 시전할 생각은 하지도 마세요!

화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+을 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 이 공격이 맞건 빗맞건 상관없습니다. **고조하는 불지옥**을 참조하세요!

독한 특수능력

금속 가열: 샬러맨더에게 마법 무기가 아닌 무기로 근접 공격을 하고 순수 1 또는 3을 낸 적은 샬러맨더의 레벨의 두 배와 같은 지속 화염 피해를, 자유 행동으로 자신의 무기를 놓기 전까지 받습니다.

푸른불꽃 샬러맨더

거대	2레벨	일반병	정령
우선권: +8 푸른불꽃 허 +7 vs. AC—7 피해 열기의 연무 기운: 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 시작한 모든 적은 7 화염 피해를 받습니다. 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 끝낸 화염 저항이 없는 모든 적은 7 화염 피해를 받습니다. 샬러맨더는 열기의 연무 기운으로 인한 피해를 무시합니다. 독한 특수능력 지속되는 불꽃: 푸른불꽃 허에 맞은 비틀거리는 적은 또한 3 지속 화염 피해를 받습니다.			
AC 17	PD 16	MD 13	HP 100

파멸등잔 샬러맨더

거대	4레벨	휘방꾼	정령
우선권: +9 취약: 냉기 두려운 불길 +8 vs. PD—14 화염 피해, 그리고 고조 주사위의 일곱 배와 같은 지속 화염 피해 (고조 주사위가 상승함에 따라 피해량도 증가하며, 최대 42 지속 화염 피해가 됩니다) 특수 극복: 지속 피해에 대한 극복은 굴림값에 따른 다양한 효과를 냅니다: 1-10: 극복은 실패하며, 타오르는 대상의 가장 가까운 아군은 7 화염 피해를 받습니다. 11-15: 극복은 성공하지만 (지속 피해가 끝납니다), 타오르는 대상의 가장 가까운 아군은 7 화염 피해를 받습니다. 16+: 극복은 성공합니다. (지속 피해가 끝납니다) R: 불길의 미끼 +8 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 둘)—25 정신 피해 대상의 통찰 수치보다 높은 순수 d20 공격 굴림값: 대상은 샬러맨더와 접전하게 될 때까지, 이동 행동과 일반 행동을 모두 써 샬러맨더에게 이동해 접전하려 할 것입니다. 독한 특수능력 점화: 방치된 물건에 (마구간의 건초, 일행의 천막, 나무 등) 불이 붙거나 근처의 액체가 끓어오릅니다. 무언가 태울 것이 있는 물건이 있는 곳에서, 샬러맨더는 자신의 고조하는 불지옥 능력을 사용할 수 있습니다.			
AC 19	PD 19	MD 15	HP 160

뿔 샬러맨더

거대	8레벨	일반병	정령
우선권: +13 취약: 냉기 빛나는 뿔 +13 vs. PD (1d3회 공격)—30 화염 피해 뿔맞춤: 10 화염 피해. R: 불타는 응시 +13 vs. PD (대강 한 줄로 선 두 적, 하나는 다른 하나보다 더 먼 거리)—30 지속 화염 피해, 어려운 극복으로 끝납니다 (16+) 열기의 연무 기운: 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 시작한 모든 적은 15 화염 피해를 받습니다. 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 끝낸 화염 저항이 없는 모든 적은 15 화염 피해를 받습니다. 샬러맨더는 열기의 연무 기운으로 인한 피해를 무시합니다. 독한 특수능력 철광로: 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 시작한 금속 갑옷을 입은 모든 적은 2d12 화염 피해를 받습니다. 샬러맨더의 근처에서 자신의 턴을 끝낸 화염 저항이 없으며 금속 갑옷을 입은 모든 적은 2d12 화염 피해를 받습니다.			
AC 23	PD 23	MD 19	HP 440

화산쇄설 쉐러맨더

거대	12레벨	일반병	정령
우선권: +17 취약: 냉기 용광로 가족 +17 vs. PD (쉐러맨더와 접전한 각 생물)—100 화염 피해 순수 짝수 빗맞춤: 60 화염 피해. 순수 홀수 빗맞춤: 30 지속 화염 피해. R: 화산쇄설류 포효 +17 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—10 피해, 그리고 25 지속 화염 피해 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 퍼져가는 불길: 지속 화염 피해를 받고 있지 않으면서, 자신의 턴 중 어느 시점에서건 지속 화염 피해를 받고 있는 생물의 옆에 오거나 접전한 쉐러맨더의 적은 극복 굴림을 해야만 합니다. (11+) 실패하면, 50 지속 소하염 피해를 받습니다. 독한 특수능력 불놓기: 적들은 지속 화염 피해에 대한 극복에 고조 주사위와 같은 불이익을 받습니다. 불같은 기운: 쉐러맨더에 대한 마법 무기나 마법 탄환을 이용하지 않은 원거리 무기 공격은 실패합니다. 투사체가 공중에서 그냥 타버리기 때문입니다.			
AC 28	PD 26	MD 23	HP 1080

쉐러맨더 전리품

영원연소 등잔—이 등잔의 불길은 타오르고, 또 타오릅니다. 물 아래서도, 얼음 속에서도, 무슨 일이 있어도 타오릅니다. 이 불길은 열을 내긴 하지만, 피부에 화상을 입히거나 종이를 태울 수준도 되지 못합니다. 좋은 물건이긴 합니다만, 뭐가 되었건 영원한 것은 없는 법이죠. 예상치도 못한 순간에 깜빡하고 꺼져버릴 수도 있습니다. **비용:** 100 gp.

쉐러맨더 가족—이 가족으로 만들어지거나 안감을 두른 의류는 항상 따뜻하고 말라있습니다. 쉐러맨더 강화나 쉐러맨더 망토는 언제나 인기품목이죠. 쉐러맨더 가족으로 된 한벌옷을 입으면 (5x **비용**) 착용자는 냉기 저항 5+를 얻습니다. **비용:** 100 gp.

불꼬미—이 담요는 (쉐러맨더의 뱃가족으로 안감을 둘러 만들어졌다고 말해줍니다) 타지 않으며, 그 아래에 있는 물건의 냉기를 유지시키고, 마법적이지 않은 불은 위에 덮여 꺼버릴 수 있습니다. **비용:** 150 gp.

이상의 비용은 당연히게도 그저 지침일 뿐입니다. 생산지에서는 쌀 수도 있고, 거기서 멀어질 수록 더 비싸질 수 있습니다. (또한 가품이거나 적당한 복제품일 가능성도 있습니다)

극한 고온 환경

샬러맨더는 극한으로 고온인 환경에서 자주 발견됩니다—사실, 샬러맨더가 그런 환경을 만들어냅니다. 숲에 불을 놓거나 인화성 물건이 주변에 많은 도시를 불태워서 말이죠.

이하는 그러한 위험 지대의 흔한 예시로, 모험가들의 경로에 끼워넣거나 전투에서 고조 주사위가 특정 수치에 도달할 때 단발성으로 일어나는 사건으로 삽입하기 적당합니다.

모험가급: 타오르는 주막

불 (DC 20으로 회피)

- 산 채로 타오름 +5 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—2d4 화염 피해
빗맞춤: 절반 피해.

쏟아지는 목재 (DC 15로 회피)

- 짓누름 +10 vs. AC (기능 시험에 실패한 모험가들)—10 피해

연기 흡입 (DC 25로 회피)

- 질식 연기 +15 vs. AC (기능 시험에 실패한 모험가들)—2d8 독성 피해
빗맞춤: 절반 피해.

용사급: 산불

불 (DC 25로 회피)

- 산 채로 타오름 +15 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—2d8 화염 피해
빗맞춤: 절반 피해.

연기 흡입 (DC 30으로 회피)

- 질식 연기 +20 vs. AC (기능 시험에 실패한 모험가들)—4d8 독성 피해
빗맞춤: 절반 피해.

열기 (DC 20으로 회피)

- 끓어오르는 대기 +10 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—15 화염 피해

전설급: 화산

유독 기체 (DC 35로 회피)

- 유독 기체 +25 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—20 화염 피해
빗맞춤: 절반 피해.

열기 (DC 25으로 회피)

- 끓어오르는 대기 +10 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—20 화염 피해
빗맞춤: 절반 피해.

느린 유속의 용암 (DC 20으로 회피)

- 태워 나감 +25 vs. PD (기능 시험에 실패한 모험가들)—50 화염 피해, 그리고 사지 손실 가능성 있음
빗맞춤: 절반 피해, 그리고 영구적인 흉터.

화염 아홀로틀 사역마

일부 샬러맨더 종은 아주 작게, 손가락이나 그보다 조금 더 큰 정도의 크기로 태어납니다. 마법사가 샬러맨더가 알을 낳아둔 유독한 물이 끓어오르는 웅덩이를 발견할 수 있다면, 새끼 샬러맨더를 사역마로 취할 수도 있을 것입니다.

물론, 먼저 성체 샬러맨더를 지나쳐가야 하겠지만요.

아홀로틀 사역마

아홀로틀은 영원히 성체가 되지 않는 샬러맨더로, 등간 안에서나 화염 마법을 수련하는 마법사의 지팡이 위에서 사는 것을 선호합니다. 아홀로틀이 있는 화염술사는 냉기를 느끼지도 않고, 광원을 필요로 하지도 않으며, 항상 편리한 부식들을 갖고 있는 셈입니다.

아홀로틀 사역마는 일반적인 사역마 같이 능력을 얻지만, 이하 목록에서 능력을 취해야만 합니다.

아홀로틀 불꽃너울

이는 일반적인 사역마 능력 *되물기*와 동일하지만, 화염 피해를 줍니다.

불의 기운

당신은 대부분의 원거리 공격에 대해 +1 AC를 받고 (이 기운이 화살이나 거미줄 같은 물질들을 태워버립니다), 밧줄에서 벗어나기 위한 기능 시험 및 극복에 +1, 냉기와 화염 피해 양쪽 모두에 대한 극복에 +1을 받습니다.

불꽃 단련

이는 *튼튼함*을 대체합니다 (따라서 사역마 능력 둘로 취급됩니다); *불꽃 단련*과 *튼튼함*의 차이점은, 추가로 당신은 고통이나 피해를 받지 않고 작고 뜨거운 (불이 붙은 석탄이나 당신의 아홀로틀 사역마 같은) 물건을 손으로 다룰 수 있게 된다는 것입니다.

내연성

당신은 화염 저항 6+을 얻습니다. 만약 (주문, 종족 능력, 클래스 능력, 마법 도구 등으로 인한) 다른 화염 저항이 있다면, 그 중 더 나은 성능의 화염 저항에 2를 더합니다—예를 들어, 당신이 화염 저항 16+를 제공해주는 물약을 마셨다면, 그 지속시간 동안 화염 저항 18+을 얻게 되는 것입니다.

타오름

*아홀로틀 불꽃너울*이 *되물기*를 대체하는 것과 같이, *타오름*은 유독성을 화염 피해를 주는 것으로 대체합니다.

신성한 이무깃돌

모든 신성한 이무깃돌의 독한 특수능력

이 독한 특수능력은 또한 사원 사자에게도 적용될 수 있습니다.

거울상 공격성: 신성한 이무깃돌은 의도를 파악하는 능력이 있으며, 이에 적절하게 반응하는 능력은 더욱 뛰어납니다. 신성과 관련된 표상과 부정적이거나 양가적 관계를 가진 PC들은 모든 신성한 이무깃돌의 공격에 취약합니다.

사방팔방에 조각상: 그저 조각상처럼 생긴 덕에 이무깃돌은 주의를 기울이지 않은 PC들을 기습할 수 있습니다. 숨어있을 수 있는 곳에서, PC들에게 이무깃돌을 알아차리고 기습을 피할 수 있도록 기능 시험을 (용사급에 DC 20, 전설 급에 DC 25) 시키세요.

미려한 이무깃돌

일반	4레벨	일반병	구조물
우선권: +5 발톱 +9 vs. AC (2회 공격)—6 피해 빗맞춤: 2 피해. 돌같은 추락 +18 vs. AC—18 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해지며 저해됩니다. <i>사용 제한:</i> 미려한 이무깃돌이 비행한 채로 자신의 턴을 시작하고 지상에서 접전한 채 턴을 끝냈을 때에만 비행: 미려한 이무깃돌의 비행은 그리 우아하지 않습니다. 공중에서 모든 방어에 -2 불이익을 받으며, 높은 곳에서 뛰어오르지 않는 한 높은 허공에 닿기 위해 이동 행동 두 번이 필요합니다. 돌 가족: 미려한 이무깃돌은 AC를 대상으로 하는 공격에 <i>피해 저항 12+</i>를 얻습니다.			
AC 21	PD 18	MD 17	HP 60

신성한 이무깃돌

일반	6레벨	우두머리	구조물
우선권: +6 발톱 +11 vs. AC (2회 공격)—9 피해 빗맞춤: 3 피해. 돌같은 추락 +13 vs. AC—26 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해지며 저해됩니다. <i>사용 제한:</i> 미려한 이무깃돌이 비행한 채로 자신의 턴을 시작하고 지상에서 접전한 채 턴을 끝냈을 때에만 각 신성한 이무깃돌은 이하 공격 중 하나를 갖습니다. 선택하거나 d3을 굴리세요; 1: <i>기묘하게 아름다운 영창</i>; 2: <i>마법 투사</i>; 3: <i>맹비난</i>. C: 기묘하게 아름다운 영창 +11 vs. MD (1d3 근처 적)—20 정신 피해 순수 짝수 맞춤: 근처 아군 하나는 극복으로 끝나는 효과 하나에 대해 극복 굴림을 할 수 있습니다. 극복으로 끝나는 효과를 받고 있는 아군이 없으면, 근처 아군 하나는 자유 행동으로 기본 공격을 할 수 있습니다. <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번. 또는 R: 마법 투사 (1d4 근처 적)—14 역장 피해 <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번. 또는 C: 맹비난 +11 vs. MD (이 전투에서 신성한 이무깃돌에게 공격받은 적 하나)—30 정신 피해 순수 짝수 맞춤: 저해됩니다. (극복으로 끝납니다) <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번. 비행: 신성한 이무깃돌의 비행은 그리 우아하지 않습니다. 공중에서 모든 방어에 -2 불이익을 받으며, 높은 곳에서 뛰어오르지 않는 한 높은 허공에 닿기 위해 이동 행동 두 번이 필요합니다. 후광: 처음으로 신성한 이무깃돌이 MD를 대상으로 하는 공격에 맞을 때, 그 공격을 -2 공격 불이익을 적용해 재굴림합니다. (후광을 잊고 처음에 쓰는 것을 잊었다면, 재굴림은 이후의 남은 전투 동안에 사용하세요) 돌 가족: 이무깃돌은 AC를 대상으로 하는 공격에 <i>피해 저항 12+</i>를 얻습니다.			
AC 24	PD 20	MD 19	HP 100

사원 사자

대형	7레벨	강적	구조물
우선권: +6 돌 발톱 +12 vs. AC (2회 공격)—25 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 사원 사자는 다른 접전한 적에 대해 또 한 번의 돌 발톱 공격을 합니다. 각 사원 사자는 이하 공격 중 하나를 갖습니다. 선택하거나 d3을 굴리세요; 1: 웅장한 포효; 2: 마법 투사; 3: 깊게 울리는 계시. C: 웅장한 포효 +12 vs. PD (1d4 근처 적)—50 천둥 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다. 사용 제한: 전투당 한 번. 또는 R: 마법 투사 (1d4 근처 적)—36 역장 피해 사용 제한: 전투당 한 번. 또는 C: 깊게 울리는 계시 (1d3 근처 적, 짧은 행동으로 시전) +12 vs. MD)—15 지속 천둥 피해, 그리고 대상이 지속 천둥 피해를 받는 대신, 사원 사자는 턴마다 한 번 대상에 대한 빗맞춤 공격을 재굴림할 수 있습니다 사용 제한: 전투당 한 번. 후광 두른 갈기: 처음으로 신성한 이무깃돌이 MD를 대상으로 하는 공격에 맞을 때, 그 공격을 -2 공격 불이익을 적용해 재굴림합니다. (후광을 잊고 처음에 쓰는 것을 잊었다면, 재굴림은 이후의 남은 전투 동안에 사용하세요) 돌 가족: 사원 사자는 AC를 대상으로 하는 공격에 피해 저항 12+를 얻습니다.			
AC 25	PD 22	MD 18	HP 180

에이돌론

특별한 에이돌론 능력

매 라운드 자유 행동으로, 에이돌론은 이하 능력 중 하나를 사용할 수 있으며, 이는 이들에겐 필멸자들이 숨을 쉬듯 자연스러운 일입니다. (GM은 이러한 특수 능력들로 인해 에이돌론은 아군일 때 극도로 강하다는 것을 알고 있어야만 합니다) 전투에 에이돌론이 포함될 때, 항상 이 능력을 사용할 필요는 없습니다. (또한 거의 사용하지 않아야만 합니다!) 그저 깜짝 놀라게 할 독한 특수능력으로만 두는 것이 낫습니다.

현실 분할: 에이돌론은 일행을 여러 현실로 나눠놓습니다. 각 플레이어는 자신의 인물에 대해 d4를 굴리며, 그 인물은 에이돌론, 그리고 자신과 같은 숫자를 굴린 인물만을 인식하고 상호작용할 수 있습니다. 즉, 서로 다른 현실에 있는 인물과는 서로 어떤 방식으로든 소통하거나 영향을 줄 수 없다는 이야기입니다. 남은 전투 동안, 각 플레이어는 라운드의 시작에 d4를 굴려 자신의 인물이 현재 어떤 현실에 있는지 확인합니다. 각 라운드의 시작에, 에이돌론은 자신의 아군이 어떤 현실에 있는지를 선택할 수 있습니다.

시간 왜곡: 각 라운드의 시작에 에이돌론의 선택에 따라 두 전투원의 우선권 순서를 교환합니다. 또는, 에이돌론이 전투의 추진력을 왜곡해 라운드의 시작에 d6 굴림을 통해 고조 주사위 값을 결정합니다.

공간 재편: 라운드의 시작에, 에이돌론이 전투 내 두 생물의 위치를 맞바꿉니다. 또는, 미니어처와 지도 타일을 사용한다면, 미니어처는 그대로 두고 타일을 재정렬할 수도 있습니다.

마지막으로, 모든 에이돌론은 다음과 같은 능력을 갖고 있으며 이는 “반복해 돌아오는 적” 이야기에 잘 어울립니다.

불사: 에이돌론은 0 hp로 떨어질 때 증발해버립니다. 에이돌론은 죽은 것이 아니라, 그저 사라진 것일 뿐입니다. 에이돌론은 모험가들이 있는 시공간에 대한 연결고리나 초점을 잃었습니다. 모험가가 반복해서 에이돌론을 쫓아내버린다면 분명 돌아오지 않을 것입니다. 에이돌론이 복수심과 원한을 품을 수도 있지만, 상호작용할 수 있는 세계는 무척이나 많고 필멸자가 너무도 골칫거리가 된다면 에이돌론은 떠날 것입니다. 일반적으로 에이돌론을 영원히 돌아오지 않게 만드려면, 세 번의 서로 다른 상황에서 굴복시켜야 합니다.

인간형 형상의 에이돌론

3x	1레벨	일반병	신령
우선권: +6 암흑물질 주먹 +6 vs. AC—15 피해 순수 짝수 맞춤: 공격의 피해 유형을 선택합니다: 부식, 냉기, 화염, 벼락, 독성, 또는 천둥. 순수 홀수 맞춤: 공격의 피해 유형을 선택합니다: 역장, 신성, 음기, 또는 정신. R: 정신을 무너뜨리는 속삭임 +6 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—15 정신 피해 빗맞춤: 5 정신 피해. C: 현실너머 덩굴손 +6 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 최대 둘까지)—8 음기 피해			
AC 16	PD 15	MD 13	HP 81 (불사 참조)

깃들은 에이돌론

일반	3레벨	일반병	신령
우선권: +7 날카로운 손톱, 더욱 날카로운 이빨 +8 vs. AC—10 신성 피해 C: 기다란 혀 +8 vs. AC (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—3 지속 독성 또한 신성 피해 형태 변형: 깃들은 에이돌론은 아무 중형, 또는 소형 일반 야수 또는 인간형 생물로 보일 수 있습니다. 에이돌론은 보통 뒤척이고자 형태를 바꾸며, 자신을 소환한 이의 애완동물이나 매혹적인 인간형 동료처럼 보이도록 선택할 수 있습니다. 비행: 깃들은 에이돌론은 비행할 수 있지만, 그렇게 잘 하진 못합니다. 현 형태에 날개가 없다면, 이동 행동으로 돌아나게 할 수 있습니다. 무서운 부라림: 전투당 두 번, 짧은 행동으로, 에이돌론은 30 hp 이하인 접전한 각 적을, 두려움 효과와 같이 무섭게 할 수 있습니다. (적들은 멍해지며 자신의 다음 턴 끝까지 고조 주사위를 사용할 수 없습니다) 타인 조력 에이돌론의 존재는 자신의 아군, 특히 자신이 깃든 이에게 도움을 제공할 수 있습니다. 라운드당 한 번, 짧은 행동으로, 에이돌론의 근처 아군은 이하의 이득 중 하나를 얻을 수 있습니다: 이기는 법: 아군의 전투의 끝까지 1만큼 치명타 범위는 확장됩니다. 빠른 미소: 아군은 전투의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다.			
AC 19	PD 17	MD 13	HP 45 (불사 참조)

전쟁 형상의 에이돌론

3x	4레벨	일반병	신령
우선권: +10 칼날, 서슬, 그리고 사슬 +9 vs. AC—28 피해 순수 16+: 대상은 14 추가 피해를 받습니다. 순수 18+: 이상에 더불어, 에이돌론은 이미 붙잡고 있는 생물이 없다면 대상을 붙잡습니다. R: 두려운 진실을 보아라 +9 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—18 정신 피해, 그리고 대상은 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다) 정신 연결: 쇠약에 대해 극복 굴림을 하는 적을 맞출 때마다, 그 아군 중 에이돌론이 선택한 하나는 14 정신 피해를 받습니다. C: 현실의 두려운 본질 +9 vs. PD (1d3 근처 적)—대상은 저해됩니다 (극복으로 끝납니다); 대상은 극복에 실패할 때마다, 14 정신 피해를 받습니다.			
AC 22	PD 16	MD 10	HP 162 (불사 참조)

사냥 형상의 에이돌론

3x	6레벨	일반병	신령
우선권: +13 떨어내는 턱 +11 vs. AC—60 피해 퇴색: 매 전투에서 에이돌론이 첫번째로 맞춘 생물은 필사적 저항 극복 굴림을 시작해야만 합니다. 네번째로 실패하고 나면, 대상은 현실에서 퇴색됩니다—죽지 않고, 그대로 없어집니다. 지워지는 것이죠. 이 에이돌론은 자의로 이들을 도로 데려올 수 있으며, 다른 에이돌론 또한 이들을 되돌릴 수도 있으며, 다른 영역으로 떠나는 모험가들의 탐험을 통해서도 되돌릴 수 있습니다.			
AC 22	PD 22	MD 14	HP 270 (불사 참조)

수호자 형상의 에이돌론

3x	9레벨	일반병	신령
우선권: +16 힘이 부여된 무기 +14 vs. AC (2회 공격)—70 신성 피해 서로 다른 대상에게 각각의 공격 맞춘: 에이돌론은 이번 턴에 짧은 행동으로 신성한 선포를 사용할 수 있습니다. 사용횟수는 여전히 전투당 한 번입니다. [전투당 한 번] C: 신성한 선포 +14 vs. PD (목소리의 범위 내에 있는 불멸자가 아닌 모든 생물)—25 천동 피해, 그리고 25 지속 신성 피해 및 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) [전투당 한 번] R: 심판의 선언 +14 vs. MD—150 신성 피해 빗맞춤: 이 전투에서 이 공격을 다시 사용할 수 있습니다. 비행: 에이돌론은 의도적으로 날개를 구현해내지만, 그 비행 능력은 날개를 펼치는 것과는 그닥 관련이 없습니다. 선택된 존재: 신성과 관련이 있는 표상과 긍정적 관계가 있는 PC는 전투의 시작에 그 주사위를 굴립니다. 전투의 끝까지 모험가가 어떻게건 받게되는 신성 피해에서 굴림값의 총합만큼을 뺍니다. 이는 에이돌론이 아닌 생물이 가하는 신성 피해도 포함합니다. 독한 특수능력 신으로의 임무: 에이돌론은 신성한 선포를 사용하기 전까지, 그에 대한 순수 홀수 공격 굴림은 빗맞습니다.			
AC 22	PD 22	MD 14	HP 270 (불사 참조)

축복과 저주

어떤 에이돌론은 영웅을 시험하고자 세상을 넘나들며, 자신이 구현하는 개념에 걸맞은 이를 찾으면 (적절한 시련 후에) 축복을 줄 것입니다. 각 축복의 지속시간은 GM에게 달려있습니다.

축복

룬표식 축복: 당신의 이마에 룬이 그려집니다. 하루에 한 전투에, 당신은 자유 행동으로 룬을 활성화해, 등급이 적절한 룬을 가진 것과 같은 이득을 당신이 착용한 도구 하나에 부여할 수 있습니다. 룬은 사용되었을 때, 보통 희미한 화상자국이나 옛 상처지만 빛을 내는 것처럼 보입니다.

초자연적 조력: 하루에 한 번, 당신은 기능 시험에 d20 둘을 굴릴 수 있습니다.당신이 초자연적인 조력을 받았음은 그 행동을 본 누구에게나 명백합니다. 이 축복을 사용했을 때의 적절한 특수 효과는 (천사와 나팔 소리, 유령같은 조력자, 위험해 보이는 빛 등) GM과 상의하세요.

기이한 내구력: 당신의 다음 레벨의 끝까지 당신은 한 가지 상태에 더 이상 영향받지 않습니다. 당신이 이 축복을 지니는 동안, 당신의 육신은 이상한 징후를 보입니다; 이를 어떻게 다룰지는 GM과 상의하세요. (당신의 피부 사이로 갑옷과 같은 금속가닥이 서로 짜여지거나, 당신의 윤곽선이 때때로 흐려지거나, 당신의 목소리에 이상한 굴곡 효과가 나타나는 등) d10을 굴려 당신이 어떤 면역을 얻는지 봅니다:

- 1: **겁없음:** 결코 두려움에 영향받지 않습니다.
- 2: **굳은 의지:** 결코 혼란해지지 않습니다.
- 3: **자유:** 결코 저해되지 않습니다.
- 4: **약점 없음:** 결코 취약해지지 않습니다.
- 5: **튼튼함:** 결코 쇠약해지지 않습니다.
- 6: **흔들림 없음:** 결코 어지러워지지 않습니다.
- 7: **재빠름:** 결코 고정되지 않습니다.
- 8: **당황치 않음:** 결코 멍해지지 않습니다.
- 9: **주의깊음:** 결코 항거불능 상태가 되지 않습니다.
- 10: **모범 (영구적):** 당신은 필멸의 삶이 갖는 진부한 귀찮음에 면적이 됩니다.... 당신은 이제 더는 씻을 필요 없이 영원히 깨끗해지며, 비마법적인 날씨나 환경 조건의 영향을 결코 받지 않으며, 당신이 가야할 길을 안다면 길을 잃지도 않으며, 앞으로는 자야 할 필요도 없으며, 생존을 위해 음식이나 수분을 섭취할 필요도 없으며, 기타 다른 것들도 모두 마찬가지가 됩니다.

저주

농담도 아니고, PC들은 축복보다는 저주받는 일이 더 많을 것입니다. 안 그러겠어요? PC가 한 에이돌론을 여러번 죽이거나, 에이돌론이 갖는 것이 무엇이건 그것과 맞섰을 수도 있습니다. 좋습니다. 그에 대해서도 준비해뒀습니다.

에이돌론 저주는 일반적으로 “X면, Y다”의 형태를 띕니다. 저주가 으레 그렇듯이 심각한 피해를 주진 않습니다. 평상적 현실에서 떨어져 있기에 에이돌론은 일반적인 필멸자가 두려워 하는 저주를 가하는 법을 정확히 알지 못합니다.

이하는 예시입니다:

- *손님을 대접치 않으면, 그 전에는 잠들지 못하리라.*
- *전투에서 네 기량을 선보이면, 다음 번 만나는 아이에게 무기를 주리라.*
- *아이에게 무례하면, 한 주 동안 다른 이들이 네게 무례하리라.*
- *주막에서 취하게 되면, 주방을 치우기 전까지 떠날 수 없으리라.*
- *말 고기를 먹으면, 다음 번 만나는 낯선 열 사람에게 네 등에 탈 것을 제의하리라.*

에이돌론의 저주는 다른 에이돌론에 의해, 또는 당신에게 저주를 내린 에이돌론이 구현하는 개념의 모범이 됨으로써 제거될 것입니다.

축복의 전리품

에이돌론 축복의 보너스는 마법 도구의 보너스와 중복되지 않습니다. 축복과 저주는 통상적인 전리품과 마법 도구 이외에도 보상을 수여하고, 단순한 죽음 외의 위협을 주는 방법입니다. 원한다면, 보상과 위협을 다루는 새로운 방법으로 에이돌론이 도구에 마법을 부여하거나 제거하도록 할 수 있습니다.

올빼미곰

사지 손괴에 대한 선택적 규칙

PC가 팔다리를 잃게 되는 것이 이야기에 어울리지 않는다면, 또는 캠페인을 진행하는 도중 잘 작동하지 않는다고 생각된다면, 다음의 대체사항을 고려해보세요.

- PC는 원기 2개를 잃습니다. 또는,
- 상처가 일행의 발을 늦추고 치유사를 찾도록 강제한 탓에, 영웅들이 캠페인 패배를 겪습니다. 머지 않아 다시 행동을 취할 수 있겠지만, 뭔가 좋지 않은 일이 먼저 일어날 것입니다.

큰 뿔 올빼미곰

대형	5레벨	휘방꾼	야수
우선권: +10			
찢고 찢기 +11 vs. AC —20 피해, 그리고 올빼미곰의 다음 턴 끝까지, 대상은 올빼미곰과 접전한 동안 저해됩니다 (오직 기본 공격만을 할 수 있습니다) 끔찍한 갑종: 고조 주사위가 짝수라면, 또 한 번의 찢고 찢기 공격을 합니다.			
새끼들 먹이로: 저해진 적에게 치명타를 낸 올빼미곰은 그 생물을 조각내고 (GM은 사지 중 하나를 선택합니다), 새끼들에게 이 전리품을 먹이고자 이후 지속적으로 후퇴하길 시도합니다. 찢겨져 나간 적은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다.			
침묵의 사냥꾼: 올빼미곰이 접근하는 것을 듣기 위한 시험은 -5 불이익을 받습니다.			
반은 올빼미에, 반은 곰이며, 반은 경이롭다: 고조 주사위가 5+일 때까지, 큰 뿔 올빼미곰의 턴 시작에 저해진 적이 없다면, 큰 뿔 올빼미곰은 3d6 체력을 재생합니다.			
AC 20	PD 18	MD 14	HP 120

눈 올빼미곰

대형	3레벨	휘방꾼	야수
우선권: +8			
찢고 찢기 +8 vs. AC (2회 공격) —8 피해, 그리고 올빼미곰의 다음 턴 끝까지, 대상은 올빼미곰과 접전한 동안 저해됩니다 (오직 기본 공격만을 할 수 있습니다) 순수 짝수 맞출: 눈 올빼미곰의 다음 턴 끝까지, 대상은 올빼미곰과 접전한 동안 저해됩니다. (오직 기본 공격만을 할 수 있습니다)			
새끼들 먹이로: 저해진 적에게 치명타를 낸 올빼미곰은 그 생물을 조각내고 (GM은 사지 중 하나를 선택합니다), 새끼들에게 이 전리품을 먹이고자 이후 지속적으로 후퇴하길 시도합니다. 찢겨져 나간 적은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다.			
새끼를 지켜라: 눈 올빼미곰의 치명타 범위는 이 전투에서 쓰러진 각 올빼미곰 능소니마다 1씩 확장됩니다.			
냉기 저항 14+: 냉기 피해를 주는 공격은 순수 14+을 내지 못하면 눈 올빼미곰에게 오직 절반 피해를 줍니다.			
침묵의 사냥꾼: 올빼미곰이 접근하는 것을 듣기 위한 시험은 -5 불이익을 받습니다.			
AC 19	PD 17	MD 14	HP 94

눈 올빼미곰 능소니

일반	3레벨	일반병	야수
우선권: +6			
부리 또는 발톱 +7 vs. AC —6 피해			
오동통: 접전중지 시험에 +3 보너스 또는 고조 주사위 중 더 높은 쪽을 더합니다.			
냉기 저항 12+: 냉기 피해를 주는 공격은 순수 12+을 내지 못하면 눈 올빼미곰 능소니에게 오직 절반 피해를 줍니다.			
약체: 이 괴물을 사용해 전투를 구성할 때, 이는 오직 일반 괴물의 절반으로 취급됩니다.			
AC 18	PD 15	MD 11	HP 30

웃는 악마

피식 악마

일반	6레벨	조무래기	악마
우선권: +10 날카롭고 작은 이빨 +11 vs. AC—6 피해 꿈쩍 못해: 이 악마는 간지러운 꼬리를 이용해 고문하길 잘합니다. 그로부터 접전중지를 하는 적은 자신의 턴 끝까지 모든 시험 및 공격에 누적되는 -1 불이익을 받습니다. (최대 제한 없음) 약채: 이 괴물을 사용해 전투를 구성할 때, 이는 오직 일반 괴물의 절반으로 취급됩니다.			
AC 19	PD 13	MD 17	HP 11

키득 악마

일반	6레벨	우두머리	악마
우선권: +10 뼈죽뼈죽한 미소 +11 vs. AC—22 피해 C: 웃음의 괴성 +11 vs. MD (1d3 근처 적)—14 정신 피해 [전투당 한 번 특수 효과] 순수 짝수 맞춤: 대상은 웃고, 웃고, 또 웃기 시작합니다.... 웃음이 2d3 키득 악마를 불러와 전투에 추가합니다. 새롭게 도착한 악마는 이 공격을 한 키득 악마 직후에 행동합니다. [전투당 한 번]: 짧은 행동으로, 키득 악마는 자신의 레벨 이하의 조무래기 악마 하나 이상을 (최대 여섯까지) 먹여치우고, 웃음의 괴성의 전투당 한 번 특수 능력의 사용횟수를 충전하거나, 또는 근처 악마 하나는 키득 악마가 먹은 조무래기 악마당 1d30 hp를 치유합니다.			
AC 22	PD 16	MD 20	HP 90

웃는 악마

일반	8레벨	일반병	악마
우선권: +12 이빨과 손톱, 그리고 짓밟기 +13 vs. AC—30 피해 순수 18+: 웃는 악마의 악마 아군 하나는 자신이 이 전투에 이미 소모한 사용 제한 능력 하나의 사용 횟수를 다시금 얻습니다. 빗맞춤: 15 피해. 독한 특수능력 웃음을... 멈출 수... 없어: 하나 이상의 웃는 악마가 전투에 있는 한, 극복에 실패한 각 적에게 웃는 악마의 레벨과 같은 정신 피해를 줍니다. 네, 이는 죽음 극복에도 마찬가지로입니다. 독한 특수능력이잖아요.			
AC 24	PD 19	MD 21	HP 150

위대한 식인귀

몰락한 표상

위대한 식인귀는 극적 전투를 제외하면 모습을 보이는 일이 없습니다. 모험가들은 자칼 가면을 쓴 종복들의 형상을 취한 위대한 식인귀의 세력과 맞섭니다.

자칼 무덤분쇄자

일반	2레벨	조무래기	인간형
우선권: +4 (시체를 들고 있을 때 +2) 손톱 +6 vs. PD—3 피해, 그리고 3 지속 독성 피해 (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) (무리) 면상에 삼 대가리 +8 vs. AC—7 피해 순수 18+: “강!” 소리와 함께, 삼에 맞은 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 무리 능력: 전투 내의 자칼 무덤분쇄자 둘마다 (하나를 반올림합니다), 그 중 하나는 전투에서 면상에 삼 대가리 공격을 할 수 있습니다. 어찌 됐건 자칼: 자칼 무덤분쇄자 조무래기는 공격에서 순수 1을 내면 겁쟁이 본성이 발휘되어 도망치지만, 그 외의 나머지는 계속해서 싸웁니다.			
AC 17	PD 15	MD 12	HP 9

자칼 수색꾼

일반	5레벨	궁수	인간형
우선권: +11 단창 또는 단검 +10 vs. AC—14 피해 R: 단궁과 더러운 화살 +10 vs. AC—14 피해 순수 짝수 맞춤: 수색꾼은 이 턴에 추가 이동 행동 한 번을 할 수 있습니다. 순수 홀수 맞춤: 재빨리 재장전합니다. 접전해있지 않다면, 수색꾼은 자유 행동으로 다른 근처 적에 대해 두번째 공격을 할 수 있습니다. 집결: 짧은 행동으로, 자칼 수색꾼은 자신의 동지들을 집결시키길 시도할 수 있습니다. 일반 극복 굴림을 합니다. 성공하면, 전투에 5레벨 자칼 전달자 조무래기 하나를 추가해 자칼 수색꾼 근처 어딘가에 배치합니다. 이미 존재하는 조무래기 무리일 수도 있고, 전투 내에 다른 자칼 전달자가 없다면 한 생물로 구성된 조무래기 무리여도 괜찮습니다. 사용 제한: 고조 주사위가 짝수일 때 전투당 한 번.			
AC 20	PD 18	MD 16	HP 76

자칼 전달자

일반	5레벨	조무래기	인간형
우선권: +8 (시체를 들고 있을 때 +6) 삼과 단검 +9 vs. AC—6 피해, 그리고 6 지속 독성 피해 (쉬운 극복으로 끝납니다, 6+) (무리) R: 뺨조각 가득한 자루 +9 vs. PD (1d3 근처 적)—10 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 공격에 추가 d20을 굴리고 더 낮은 굴림값을 사용해야만 합니다. 무리 능력: 전투 내의 자칼 전달자 둘마다 (하나를 반올림합니다), 그 중 하나는 면상에 삼 대가리 공격을 할 수 있습니다.			
AC 20	PD 18	MD 15	HP 20

무리 능력으로 제공되는 공격 능력은 뺨조각 가득한 자루가 맞을 것입니다.

자칼 마도사

일반	6레벨	시전자	인간형
우선권: +8 흑요석 신월도 +11 vs. AC—14 피해 순수 짝수 맞춤: 마도사는 자유 행동으로 같은 대상에게 두번째 공격을 할 수 있습니다. R: 사자의 숨결 +11 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적)—20 음기 피해 순수 짝수 빗맞춤: 절반 피해. 독한 특수능력 네가 떠난 이들 +11 vs. MD (근처 적 하나)—28 음기 피해, 그리고 대상은 어지러워집니다 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번, 자칼 마도사가 위대한 식인귀와 자신 사이의 정신적 연결고리를 이용하여 대상이 사랑했거나 저버린 이가 죽던 순간의 (미래가 아닌, 과거만 가능합니다) 영상을 보여주며. 빗맞춤: 절반 피해.			
AC 22	PD 16	MD 20	HP 90

자칼 사제

정예	7레벨	강적	인간형
우선권: +11 흑요석 신월도와 끔찍한 손톱 +12 vs. AC (2회 공격)—18 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 또한 5 지속 피해를 받습니다. R: 납골당의 그림자 +12 vs. PD (적 하나 또는 둘)—20 음기 피해 순수 16+: 대상은 10 추가 정신 피해를 받습니다. 식인귀 소환: 자칼 사제는 매 전투를 1d4+1 7레벨 소환된 식인귀 조무래기 무리를 대동하고 시작합니다. (이 능력을 통해 추가된 조무래기는 전투를 설계할 때 자칼 사제의 정예 괴물로서의 몫에 포함됩니다) 자칼 사제의 매 턴 시작에, 자칼 사제가 접전해있지 않다면, d6을 굴립니다. 고조 주사위 이하의 값이 나오면, 자칼 사제는 일반 행동으로 1d4+1 소환된 식인귀 조무래기 무리를 또 하나 전투에 소환합니다. 새롭게 소환된 조무래기는 자칼 사제의 턴 바로 뒤에 그 턴을 취합니다. 이 능력이 격발되어 두번째 식인귀 조무래기 무리가 소환된 후에 d6 굴림을 멈춥니다. 경예: 전투를 설계할 때 이 괴물은 7레벨 괴물 1.5개로 취급됩니다. 독한 특수능력 유종: 자칼 사제는 0 hp로 떨어질 때, 자유 행동으로 식인귀 소환을 사용할 수 있습니다.			
AC 23	PD 19	MD 21	HP 130

소환된 식인귀

일반	7레벨	조무래기	산송장
우선권: +14 (또는 전투 도중 소환되었다면 소환자 직후) 취약: 신성 악의서린 손톱 +13 vs. AC (2회 공격)—7 피해, 그리고 대상은 취약해집니다 (극복으로 끝납니다)			
AC 24	PD 20	MD 16	HP 25

자칼 고위 마도사

일반	9레벨	시전자	인간형
우선권: +13 흑요석 신월도 +14 vs. AC—37 피해 순수 짝수 맞춤: 마도사는 자유 행동으로 같은 대상에게 두번째 공격을 할 수 있습니다. R: 사자의 숨결 +14 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나 또는 둘)—40 음기 피해 순수 짝수 빗맞춤: 절반 피해. C: 죽음의 움켜쥔 +15 vs. PD (무작위 근처 적 하나)—50 음기 피해, 그리고 대상은 죽음이 드리워짐을 느낍니다 (극복으로 끝납니다) 매 극복 실패: 대상은 5 음기 피해를 받습니다. 방호: 적이 자칼 고위 마도사를 근접 공격으로 맞출 때, 그 적은 15 지속 음기 피해를 받습니다.			
AC 25	PD 19	MD 23	HP 180

자칼 고위 사제

2x	10레벨	우두머리	인간형
우선권: +17 응보의 셋별철퇴 +15 vs. AC—70 피해 빗맞춤: 절망 피해. R: 납골당의 바람 +15 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나 또는 둘)—88 음기 피해 순수 16+: 고위 사제는 자유 행동으로 약자 도태 공격을 할 수 있습니다. [특수 격발] C: 약자 도태 +15 vs. MD (근처 적 하나)—15 정신 피해, 그리고 사제의 다음 턴 시작까지 대상을 공격하는 모든 식인귀 또는 섬뜩한 것은 +5 공격 보너스를 얻습니다 식인귀 소환: 자칼 사고위 제는 매 전투를 1d6+1 10레벨 강력한 소환된 식인귀 조무래기 무리를 대동하고 시작합니다. (이 능력을 통해 추가된 조무래기는 전투를 설계할 때 자칼 사제의 2배강화 괴물로서의 몫에 포함됩니다) 자칼 사제의 매 턴 시작에, 자칼 사제가 접전해있지 않다면, d6을 굴립니다. 고조 주사위 이하의 값이 나오면, 자칼 사제는 일반 행동으로 1d6+1 강력한 소환된 식인귀 조무래기 무리를 또 하나 전투에 소환합니다. 새롭게 소환된 조무래기는 자칼 고위 사제의 턴 바로 뒤에 그 턴을 취합니다. 이 능력이 격발되어 두번째 식인귀 조무래기 무리가 소환된 후에 d6 굴림을 멈춥니다. 독한 특수능력 공포 기운: 이 생물과 접전 중인 동안, 72 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 유종: 자칼 사제는 0 hp로 떨어질 때, 자유 행동으로 식인귀 소환을 사용할 수 있습니다.			
AC 23	PD 19	MD 21	HP 130

강력한 소환된 식인귀

일반	10레벨	조무래기	산송장
우선권: +18 (또는 전투 도중 소환되었다면 소환자 직후) 취약: 신성 악의서린 손톱 +16 vs. AC (2회 공격)—15 피해, 그리고 대상은 취약해집니다 (극복으로 끝납니다)			
AC 27	PD 23	MD 19	HP 50

위대한 식인귀의 아가리

거대	12레벨	강적	산송장
우선권: +20 혀 강타 +17 vs. AC (근처 적 하나)—150 피해, 그리고 50 지속 음기 피해 순수 짝수 맞출 또는 빗맞춤: 다른 적에 대해 두번째 또는 세번째 혀 강타 공격을 합니다. R: 납골당의 폭풍 +15 vs. MD (한 무리 내의 근처 또는 먼 거리 적 최대 셋까지)—120 정신 피해, 그리고 30 지속 음기 피해 (어려운 극복으로 끝납니다) 순수 짝수 빗맞춤: 절반 피해. 치명타 맞출: 대상은 취약해집니다. (극복으로 끝납니다) C: 늑아채는 턱 +15 vs. PD (근처 적 하나)—180 피해, 그리고 대상은 쇠약해집니다 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) 빗맞춤: 절반 피해. 사용 제한: 전투당 두 번. 납골당 숨결 +15 vs. PD (자신과 접전한 각 적)—50 피해 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동 죽음에서 힘을 얻다: 근처 무리 내의 마지막 조무래기가 죽을 때, 또는 근처에서 생물이 0 hp로 떨어지거나 기타 다른 방식으로 죽을 때, 위대한 식인귀의 아가리는 10 x 그 생물의 (또는 조무래기 무리의) 레벨과 같은 체력을 치유합니다. 휩쓰는 그림자: 위대한 식인귀의 아가리가 죽게 되면, GM은 매 세션 끝마다 비밀리에 일반 극복 굴림을 합니다. (11+) 이는 이번 세션을 포함합니다. 극복에 성공하면, 위대한 식인귀의 아가리는 또다른 삶의 형상을 취합니다. 이하에 설명되는 13레벨 생물인 위대한 식인귀의 그림자가 고위 사제와 마도사의 입회 하에 살아돌아옵니다. 캠페인이 어떻게든 위대한 식인귀의 아가리와 위대한 식인귀의 그림자가 죽은 채 끝난다면……. 글썄, 그것들이 정말로 죽은 건 아니잖아요?			
AC 28	PD 25	MD 25	HP 1080

그림자는 없다

위대한 구울의 그림자는, 아가리의 **휩쓰는 그림자** 능력을 통해서만 캠페인에 등장하기 때문에 괴물 목록에 수록되지 않습니다. 아가리를 죽이지 않으면 전투에 등장하지 않게 하려는 의도죠.

위대한 식인귀의 그림자

대형	13레벨	일반병	산송장
우선권: +22 대흡성 +18 vs. PD—110 음기 피해, 그리고 위대한 식인귀의 그림자는 2d6 x 10 hp를 회복합니다 순수 홀수 굴림값: 대상은 또한 50 지속 음기 피해를 받습니다. R: 송곳니 그림자 +18 vs. MD (1d4 근처 적)—140 정신 피해, 그리고 대상은 어지러워집니다 (극복으로 끝납니다) 순수 홀수 빗맞춤: 40 지속 정신 피해. 죽음에서 힘을 얻다: 근처 무리 내의 마지막 조무래기가 죽을 때, 또는 근처에서 생물이 0 hp로 떨어지거나 기타 다른 방식으로 죽을 때, 위대한 식인귀의 그림자는 10 x 그 생물의 (또는 조무래기 무리의) 레벨과 같은 체력을 치유합니다. 썩 벌린 아가리: 고조 주사위가 6일 때, 전투는 플레이어 인물들의 캠페인 패배로 끝납니다. 패배의 첫 과정은 위대한 식인귀의 그림자가 사라지고 위대한 식인귀의 아가리가 거리가 있는 어딘가 다른 지점에서 도로 살아나는 것입니다. 어쩌면 다른 끔찍한 과정은 없을지도 모릅니다. 아마 이로써 충분할 수도요. 독한 특수능력 공포 기운: 이 생물과 접전 중인 동안, 144 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다.			
AC 28	PD 26	MD 26	HP 800

캠페인 영향

첫번째 PC 캠페인 승리: 위대한 식인귀의 아가리의 **혀 강타** 추가 공격은 두번째까지로 제한되며, 두번째 공격에서 순수 짝수 굴림값을 내어도 세번째 공격을 얻지 못합니다.

두번째 캠페인 승리: **늑아채는 턱** 공격을 제거합니다.

세번째 캠페인 승리: **납골당 숨결** 공격을 제거합니다.

네번째 캠페인 승리: **휩쓰는 그림자** 공격을 제거합니다.

유령

대부분의 유령이 갖는 능력

대부분의 유령들은 이하 능력 중 일부, 또는 전부를 갖습니다.

지박 출몰: 대부분의 유령들은 특정한 장소에 속박되어있으며, 그런 곳은 보통 사망한 위치입니다. 이 능력은 플레이에서 많이 드러나진 않지만, 다른 괴물보다 유령들에게서 벗어나는 일을 더 쉽게 해줄 것으로 보입니다. 충분히 빠르고 멀리 간다면, 유령은 자신이 속박된 장소로 되돌아갈 것입니다. 정기적으로 죽은 이를 위한 축제나 다른 예식은 지박령을 자신의 출몰지로부터 불너낼 수 있지만, 이는 흔한 일이 아니며 일시적인 상태입니다.

예외: 유령이 움직이는 사람, 사건, 현상 등에 속박되어있을 수도 있습니다. 그 어떤 것에도 속박되어 있지 않은 유령도 있을 수 있지만, 그렇다면 뒤따르는 의문점이 몇가지 있을 것이며 기이한 마법이나 표상이 관여된, 또는 한가지 특별한 개입이 있었을 수도 있습니다.

비행: 대부분의 유령은 날아다닙니다. 일부는 느리고 조용하며, 공중에서 질주하거나 걸어다니는 것처럼 보입니다. 일반적이지 않은 방식으로 날아다니는 유령은 고유한 능력이 있을 것입니다.

예외: 모든 유령이 나는 것은 아닙니다. 계속해서 자신이 살아 있을 때와 같이 행동하는 부류도 있는데, 그 시절에 날아다니진 않았겠죠.

부자연스런 손길: 대부분의 유령은 주변 환경의 온도를 변화시켜 아랫세계나 사후세계와 비슷하게 만듭니다. 그리고 이것이 그들이 꺼려지는 이유죠. 어느 때는 얼음장 같이 차갑기도, 어느 때는 타는듯이 뜨겁기도, 어떤 때는 그저 평소와 같아집니다. 이 때는 유령이 정말 어딘가 이상하지 않다면 알아차리기 힘들어집니다!

예외: 유령의 이러한 특수 효과는 전투적인 능력이라기보다는 서사적인 특성입니다. 따라서 설명할 순간을 놓쳤다면 무시해도 상관없습니다.

안쓰러운이

일반	2레벨	휘방꾼	산송장
우선권: +1 어긋난 손길 +7 vs. AC—4 피해 순수 2-5: 대상은 저해됩니다. (극복으로 끝납니다) 전염되는 권태감: 이 전투에서 순수 홀수 굴림으로 공격을 빗맞춘 각 적은, 치명타 맞출을 내거나 안쓰러운이가 0 hp로 떨어질 때까지 자신의 모든 방어에 -2 불이익을 받습니다. (일반적으로, 이 능력은 중첩되지 않습니다) 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 12+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 유물 친화: 안쓰러운이는 또한 자신의 삶을 끝내버린 무기 또는 공격에 취약합니다. GM은 이를 자유롭게 해석하도록 하세요. 비행: 안쓰러운이는 비틀거리지 않는 한, 중력에 어떤 영향도 받지 않습니다. 비틀거릴 때, 안쓰러운이는 지면까지 내려앉아 그리 머무르게 됩니다.			
AC 19	PD 16	MD 13	HP 24

저급 출몰령

일반	3레벨	조무래기	산송장
우선권: +6 취약: 신성 두려운 손길 +7 vs. PD—4 음기 피해 조무래기 뒷받침: 전투 내의 개별적인 저급 출몰령 조무래기 무리마다 (한 무리는 조무래기 최소 넷으로 구성됩니다) 저급 출몰령의 공격과 피해에 +1 보너스를 더합니다. 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 공포 촉진자: 전투 내에 셋 이상의 저급 출몰령 조무래기가 있는 동안, 그 아군의 공포 능력은 평소 기준보다 1.5배 많은 체력의 적에게도 영향을 줍니다. (예를 들어, 3레벨 굶주린 결신의 공포 한계선 기준은 일반적으로 15 hp지만, 전투 내에 저급 출몰령 조무래기가 셋 이상 있다면 굶주린 결신의 공포 한계선은 22 hp까지 상승합니다.)			
AC 18	PD 16	MD 13	HP 9

굶주린 걸신

일반	5레벨	길막이	산송장
우선권: +9 취약: 신성 끔찍한 손톱 +10 vs. AC—14 피해 순수 짝수 맞춤+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 팽창성 턱 +10 vs. PD (고정된 대상)—24 피해 순수 짝수 맞춤: 10 지속 화염 피해. R: 폭발하는 고름집 +10 vs. PD (무작위 근처 적 둘)—22 화염 피해 순수 짝수 맞춤: 5 지속 화염 피해. 사용 제한: 비틀거리는 동안 전투당 한 번. 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 독한 특수능력 공포스러운 턱: 굶주린 걸신은 팽창성 턱 공격을 사용한 뒤, 30 hp 미만의 적에게 영향을 주는 공포 능력을 갖습니다.			
AC 20	PD 17	MD 17	HP 50

끔찍한 손톱의 +는 원문의 오타로 추정됩니다.

성마른 보람없는이

2x	5레벨	시전자	산송장
우선권: +9 취약: 신성 유령같은 지팡이 +10 vs. PD—26 음기 피해 순수 짝수 맞춤: 성마른 보람없는이는 자유 행동으로 <i>비판 요소 포착</i> 공격을 할 수 있습니다. R: 섬광을 뿜는 불빛 +10 vs. PD (근처 적 하나 또는 둘)—28 전기 피해 (이 정기는 역장, 또는 성마른 보람없는이 또한 그 전기 유형을 통제할 수 있다고 설명한다면 적 주문시전자가 가장 최근에 사용한 전기 유형입니다) 순수 홀수 빗맞춤: 성마른 보람없는이는 유령같은 저항을 무시하는 3d6 피해를 받습니다. C: 비판 요소 포착 +10 vs. MD (근처 적)—10 지속 정신 피해 그리고 대상은 저해됩니다 (극복으로 둘 다 끝납니다); 저해는 오직 주문 시전자에게만 적용됩니다! 재빠른 사용: 짧은 행동으로, 라운드당 한 번 유령갈음: 이 생물은 신성 피해와 역장 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 표상적 안쓰러운이: 신비와 관련된 표상과 최소 1점의 표상 관계 점수를 가졌으며, 순수 홀수 공격 굴림으로 공격을 빗맞춘 각 적은 전투의 끝까지 자신의 모든 방어에 -2 불이익을 받습니다.			
AC 19	PD 15	MD 18	HP 123

상급 출몰령

일반	6레벨	조무래기	산송장
우선권: +9 끔찍한 손길 +10 vs. PD—8 음기 피해 조무래기 뒷받침: 전투 내의 개별적인 상급 출몰령 조무래기 무리마다 (한 무리는 조무래기 최소 넷으로 구성됩니다) 상급 출몰령의 공격에 +1 보너스와 피해에 +2 보너스를 더합니다. 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 공포 촉진자: 전투 내에 셋 이상의 상급 출몰령 조무래기가 있는 동안, 그 아군의 공포 능력은 평소 기준보다 1.5배 많은 체력의 적에게도 영향을 줍니다.			
AC 21	PD 19	MD 16	HP 18

뒤틀린 영혼

2x	7레벨	휘방꾼	산송장
우선권: +13 취약: 신성 흘뜨리는 어루만짐 +12 vs. PD—36 음기 피해 순수 짝수 맞춤+: 뒤틀린 영혼은 자유 행동으로 <i>기이한 투덜거림</i> 공격을 할 수 있습니다. C: 기이한 어루만짐 +12 vs. MD (무작위 근처 적 하나)—10 지속 정신 피해, 그리고 대상은 적과 접전했다면 자신의 턴에 자신의 다음 이동 행동을 접전중지를 시도하는데 사용해야만 합니다 (극복으로 끝납니다) 재빠른 사용: 짧은 행동으로, 라운드당 한 번 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 12+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 표상적 안쓰러운이: 악마와 관련된 표상과 최소 1점의 표상 관계 점수를 가졌으며, 순수 홀수 공격 굴림으로 공격을 빗맞춘 각 적은 전투의 끝까지 자신의 모든 방어에 -2 불이익을 받습니다.			
AC 23	PD 18	MD 20	HP 200

흘뜨리는 어루만짐의 + 또한 마찬가지로입니다.

어마무시한 출몰령

일반	9레벨	조무래기	산송장
우선권: +12 끔찍한 손길 +13 vs. PD—20 음기 피해 조무래기 뒷받침: 전투 내의 개별적인 어마무시한 출몰령 조무래기 무리마다 (한 무리는 조무래기 최소 넷으로 구성됩니다) 어마무시한 출몰령의 공격에 +1 보너스와 피해에 +5 보너스를 더합니다. 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 공포 촉진자: 전투 내에 셋 이상의 하급, 주요, 또는 어마무시한 출몰령 조무래기가 있는 동안, 그 아군의 공포 능력은 평소 기준보다 1.5배 많은 체력의 적에게도 영향을 줍니다.			
AC 24	PD 22	MD 19	HP 36

몹시 굶주린 걸신

일반	10레벨	길막이	산송장
우선권: +14 취약: 신성 끔찍한 손톱 +15 vs. AC—50 피해 순수 짝수 맞춤+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 팽창성 턱 +15 vs. PD (고정된 대상)—85 피해 순수 짝수 맞춤: 15 지속 화염 피해. R: 폭발하는 고름집 +15 vs. PD (무작위 근처 적 둘)—80 화염 피해 순수 짝수 맞춤: 10 지속 화염 피해. 사용 제한: 비틀거리는 동안 전투당 한 번. 유령갈음: 이 생물은 신성 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 14+</i>를 갖습니다. 유령은 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 독한 특수능력 공포스러운 턱: 굶주린 걸신은 팽창성 턱 공격을 사용한 뒤, 96 hp 미만의 적에게 영향을 주는 공포 능력을 갖습니다.			
AC 25	PD 22	MD 22	HP 160

역시나 마찬가지입니다.

은의 손 교단

은의 손 사교도

일반	2레벨	조무래기	인간형
우선권: +6 갈퀴와 횃불 +7 vs. AC—4 피해 순수 짝수 맞춤: 또한 6 화염 피해를 줍니다. R: 투석구 막대 +6 vs. AC (한 무리 내의 1d3 근처 적)—5 피해 <i>광신의 무리:</i> 접전중지 시험에 대해 각 사교도는 괴물 둘로 취급됩니다. (하나로부터 접전중지하기 위해서는 접전중지 시험에서 12+, 둘로부터는 14+, 셋으로부터는 16+를 요구하는 식입니다) <u>권세 얻은 사교도의 독한 특수능력</u> <i>불사의 호흡:</i> 이 조무래기는 다른 조무래기의 두 배나 되는 체력을 갖습니다. <i>사자의 힘:</i> 이 조무래기는 공격에 +1을 얻습니다. <i>죽음의 약속:</i> 이 조무래기는 죽을 때, 즉시 온전한 체력을 가진 채 다시 일어나지만 이제 인간형이 아닌 산송장이 됩니다.			
AC 17	PD 16	MD 12	HP 8

노역 주민

일반	3레벨	일반병	산송장
우선권: +3 영터리 대낮 +8 vs. AC—10 피해 순수 1-5: 대상과 노역 주민 양측에 순수 d20 굴림값과 같은 피해를 줍니다. <i>급작 지능:</i> 전투당 한 번, 노역민은 이동할 때 기회 공격을 유발하지 않으며, 이동한 직후 <i>영터리 대낮</i> 공격을 하면 그 공격에 +2 보너스를 얻고 빗맞춤에 절반 피해를 줍니다. <u>독한 특수능력</u> <i>보이는 것보다는 똑똑하지:</i> 전투당 한 번, 노역민은 빗맞춤 <i>영터리 대낮</i> 공격을 재굴림하고, 여전히 빗맞춤 경우 5 피해를 줍니다.			
AC 18	PD 18	MD 10	HP 52

환령기계

일반	4레벨	일반병	산송장
우선권: +8 숨겨진 뼈 손톱 +9 vs. AC—14 피해 순수 19+ 맞춤: 6 지속 음기 피해, 그리고 대상은 전투의 끝까지 산송장 생물로 인한 모든 공격에 취약해집니다. <u>독한 특수능력 (노동형 환령기계)</u> <i>무쇠 광이:</i> 농기구로 장비하고 있는 환령기계는 전투당 한 번, 짧은 행동으로 이하 공격을 할 수 있습니다: 무쇠 광이 +10 vs. AC—10 피해 <i>빗맞춤:</i> 다른 접전한 적 하나에게 4 피해. <u>독한 특수능력 (야수형 환령기계)</u> <i>내구성 설계:</i> 다른 환령기계보다 더 굳센 물질로 만들어진 환령기계는 +2 AC과 20 추가 체력을 갖습니다. <u>독한 특수능력 (수호형 환령기계)</u> <i>내장형 말뚝발사기:</i> 몸체 안에 원거리 무기가 기본적으로 탑재된 환령기계는 이하 공격을 할 수 있습니다: R: 말뚝발사기 +9 vs. AC (1d3 근처 적, 또는 한 무리 내의 1d3+1 근처 적)—10 피해			
AC 20	PD 19	MD 13	HP 60

환령

일반	6레벨	웨이폰	산송장
우선권: +12 오한의 손길 +11 vs. AC—14 음기 피해, 그리고 14 지속 냉기 피해 C: 심령 활동 +11 vs. PD (한 무리 내의 1d6 근처 또는 먼 거리 적)—13 피 순수 19+ 맞춤: 6 지속 음기 피해, 그리고 대상은 전투의 끝까지 산송장 생물으로 인한 모든 공격에 취약해집니다. 비물질: 짧은 행동으로, 환령은 비물질이 되어 딱딱한 물체를 통과해 지날 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 수는 없습니다. 비물질 상태일 때, 오한의 손길 공격은 -2 공격 불이익을 받지만, 마법 무기가 아닌 무기 및 비무장 공격에 대해서는 모든 방어에 +2 보너스를 얻습니다. 다시금 물질 상태가 되는 것은 짧은 행동입니다. 죽음의 얼굴: 환령은 자신의 형상을 무시무시하게 바꿀 수 있습니다. 60 hp 미만의 모든 근처와 먼 거리 적은 극복 굴림을 해야 하며, 실패하면 자신의 다음 턴 끝까지 공포의 영향을 받게 됩니다. (어지러워지며 고조 주사위를 사용할 수 없습니다) 강령술사는 이 효과에 면역입니다. (표상 관계 이익이 적용되고 있는 인물 또한, 이야기에 따라 이를 피하는 방법이 있을 지도 모릅니다) 재빠른 사용: 전투당 한 번, 짧은 행동. 비행: 환령은 비물질 상태인 동안 비행할 수 있습니다. 독한 특수능력 맞춤형 공포: 죽음의 얼굴의 영향을 받는 이들은 공포를 끝내기 위해 자신의 다음 턴 끝을 기다리는 것이 아니라 극복 굴림을 해야만 합니다.			
AC 22	PD 16	MD 20	HP 90

유혹자

2x	7레벨	길막이	산송장
우선권: +14 초자연적인 힘 +12 vs. AC—60 피해 순수 16, 18, 20 맞춤 또는 빗맞춤: 대상은 유혹자로부터 먼 거리에 던져집니다. 순수 15, 17, 19 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. (기본 공격만 할 수 있습니다) C: 호흡 앓아가기 +12 vs. PD (근처 적 하나)—25 음기 피해, 그리고 20 지속 음기 피해 순수 16, 18, 20 맞춤 또는 빗맞춤: 대상은 유혹자와 접전하도록 당겨집니다. 순수 15, 17, 29 맞춤: 대상은 지속 피해를 받는 동안 저해됩니다. (기본 공격만 할 수 있습니다) 빗맞춤: 10 음기 피해. 독한 특수능력 박살: 마법 도구가 아닌 일반 갑옷과 방패는 이 괴물의 초자연적인 힘 공격에 박살납니다. 유혹자가 치명타를 낼 때, 대상이 마법적이지 않은 중갑을 입고 있었다면 그 갑옷은 부서집니다. (전투의 끝까지 AC에 -4 불이익을 받는 것으로 취급하세요)			
AC 23	PD 21	MD 21	HP 204

죽음의 기사

2x	8레벨	강적	산송장
우선권: +14 영혼깨기 창 +13 vs. AC—50 피해 맞춤 빗맞춤 MD에 맞춘 공격: 40 지속 음기 피해. R: 오한의 응시 +13 vs. MD—대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) 고정에 대한 첫번째 극복 실패: 대상은 또한 어지러워집니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) 고정에 대한 두번째 극복 실패: 대상은 이제 어지러워지는 대신 쇠약해집니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) 고정에 대한 세번째 극복 실패: 대상은 고정되고 쇠약해지는 대신 멍해집니다. (극복으로 끝납니다) 멍함에 대한 극복 실패: 대상은 항거불능 상태가 됩니다. (극복으로 끝납니다) 재빠른 사용: 라운드당 한 번, 짧은 행동. 독한 특수능력 죽음의 기운: 죽음의 기사를 공격하고 1을 낸 근처 대상은 20 음기 피해를 받습니다. 환령기계 말: 죽음의 기사가 환령기계 말을 타고 있다면, 환령기계는 자신의 전력을 다할 만큼 강하지 못하니 다른 기능치는 모두 무시하고 그저 독한 특수능력으로만 취급하세요. 일반 행동으로, 자신의 턴에 이동하고 있는 도중, 환령기계 말은 이하 공격을 할 수 있습니다. 짓밟기 +13 vs. AC—20 피해 빗맞춤: 10 피해.			
AC 25	PD 22	MD 18	HP 260

황금의 눈 강령술사

3x	8레벨	시전자	산송장 또는 인간형
우선권: +18 변화무쌍한 운명의 손가락 +13 vs. AC—60 음기 피해 순수 짝수 맞춤: 60 지속 음기 피해. 순수 홀수 맞춤: 강령술사의 근처 산송장 아군은 60 임시 hp를 얻습니다. 빗맞춤: 30 음기 피해. R: 사자 호출 +13 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—60 지속 피해, 그리고 대상은 땅에서 솟아나 자신을 붙잡는 유령 같은 손으로 인해 고정됩니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) 빗맞춤: 근처 조무래기 하나가 죽고, 강령술사 또는 그 근처 산송장 아군 하나가 20 hp를 치유합니다. 강령술사의 근처에 죽일 조무래기가 없다면 빗맞춤 효과는 없습니다. 산송장 조종: 매 턴 d6을 굴립니다. 결과값이 고조 주사위 이상이라면, PC들의 아무 산송장 아군들은 라운드의 끝까지 황금의 눈 강령술사의 편이 됩니다. 어느 PC라도 산송장이거나 좀비의 형상, 식인귀의 형상, 유령의 형상, 흡혈귀의 형상의 영향 하에 있거나, 또는 비슷한 상태라면, 그 PC들은 극복 굴림을 합니다. 실패하면 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 독한 특수능력 [전투당 한 번] 산송장의 음울: 강령술사의 아군은 죽을 때, 산송장이 아니었다면, 최대 체력으로 치유되고 산송장 유형이 됩니다. [전투당 한 번] 불사의 회전문: 강령술사는 전투를 살아있는 인간형으로 시작하고, 죽을 때 산송장 유형이 되는 대신 즉시 226 hp으로 치유됩니다.			
AC 24	PD 16	MD 22	HP 452

자줏빛 용

여러분의 캠페인에서는

이하는 여러분의 게임에서 그녀를 다루는 법입니다.

악당으로

자줏빛 용은 여러 등급에서 조우하여 반복적으로 충돌하는 대적자로 계획되었습니다. 결국 모험가들은 정말로 증오심을 품게 될 것입니다. 자줏빛 용의 모험가급과 용사급 형태는 전투에서도 망쳐 다음 등급에 돌아오기에 적절하며, 언제든 위협해오다 또 나중에 돌아올 수 있는 존재로 여기게 합니다. 물론, 자줏빛 용을 쓰러뜨리면 그녀가 다시 돌아올 때까지 그녀의 영향력이 줄고 계획이 망쳐질 것입니다. 모험가급과 용사급에서도 모험가들은 그녀를 멈출 수 있지만, 죽으려면 전설급까지는 기다려야 합니다.

아군으로

그녀가 되돌아오는 악당이 아닌, 아군이자 일행의 후원자일 수도 있습니다. 도움을 주고 의뢰를 맡기는 그런 존재 말이죠. 한 표상을 위해 일하고 있을 수도 있고, 만약 그렇다면 그 표상 관계 주사위의 6은 자줏빛 용이 준비한 도움을 나타낼 수도 있을 것입니다. 이 형태의 자줏빛 용은 처음에는 장면에 등장하지 않은 NPC로 좋습니다. 모험가들은 그녀의 연회에 대해 듣고, 멀리 연단에 선 그녀를 보고, 마지막으로 그녀의 지인에게서 그녀가 그들의 이야기를 듣고 상류층 야회에 초대하고 싶어한다는 것이 드러납니다. 그녀는 일행을 그녀의 친구들에게 소개하는데, 이는 임무와 일행에 대한 그녀의 지속적인 후원으로 이어집니다.

드리워오는 자줏빛

아니면 양가적인 인물일 수도 있습니다. 그녀는 일행을 그들에게 도움이 되는 모험으로 이끌지만, 동시에 자신의 비밀 계획을 진행합니다. 그녀는 시간이 지나며 악역에서 동정받는 입장이 되거나, 캠페인이 진행되며 충성이 쌓인 계획이나 정체를 드러낼 수도 있습니다.

이러한 형태의 자줏빛 용은 표상이 윤리적으로 모호하거나, PC들이 양가적인 관계가 많은 캠페인에 어울립니다. 그녀는 수수께끼 그 자체이며, 결코 자신이 진행 중인 일을 밝히지 않으며, 속한 진영을 마음가는데로 옮깁니다.

기본 능력

각 기능치 설명마다 반복하는 대신, 자줏빛 용의 기본 능력을 한 번에 설명하겠습니다.

고조자: 자줏빛 용은 그녀의 공격에 고조 주사위를 더할 수 있습니다.

형상변환자의 최고봉: 자줏빛 용은 인간 형태와 용 형태 중 고를 수 있습니다. 형태를 바꾸는 것은 이동 행동입니다. 용 형태는 거대 크기지만, 인간 형태는 일반적인 크기며, 또 다른 형태는 그 형태에 적절한 크기가 됩니다. 전설급의 자줏빛 용은 어떤 형태건 상상하는 대로 바꿀 수 있지만, 그 등급과 무관하게 그녀는 스스로의 자만적인 한계로 인해 자줏빛과 자홍빛의 특징을 갖도록 변신합니다. (자줏빛 의복과 자홍빛 머리칼, 자줏빛 비늘과 자홍빛 비막 등)

[모험가 및 용사급, 아군이 아닌 경우 전용]

교묘한 이탈: 자줏빛 용이 0 hp 이하로 떨어질 때 (또는 어떻게건 죽으려 할 때), 그녀는 죽는 대신 그 자신의 위치에 환영을 남기고 전투에서 이탈합니다. 그녀가 이탈하면, 일행은 마치 그녀를 쓰러뜨린 것처럼 캠페인 승리를 겪고, 그녀의 계획은 망쳐집니다. 자줏빛 용은 다음 등급에 도달할 때까지 다시 돌아올 수 없습니다. (모험가급에 패배했다면 용사급까지 돌아올 수 없으며, 용사급에 패배했다면 전설급에서야 돌아올 것입니다)

[전투당 한 번, 인간 형상 전용] “아니, 저쪽이 진짜 자줏빛 용이에요!” 짧은 행동으로 그녀의 턴 중 하나의 끝에, 자줏빛 용은 환상과 정신을 다루는 힘을 통해 자신에 대한 공격자 중 (일반적으로 자신에게서 가장 가까운) 하나를 자신처럼 보이고 또 들리게 할 수 있습니다. 자줏빛 용에 대한 다음 공격은 50% 확률로 잘못된 대상을 대상으로 합니다. 다음 공격이 가해지고 나면, 환영은 사라집니다.

비행: 자줏빛 용은 용 형상일 때 날 수 있습니다. 자줏빛 용은 마법을 사용하여 비행할 수도 있지만, 날아다니는 적과 싸워야 할 필요가 없는 한 그닥 선호하지는 않습니다.

환상 야회: 매 라운드 d6을 (또는 전투가 사교회 중이나 화려하게 꾸며진 소굴 내에서 벌어진다면 d4를) 굴려, 그 굴림값이 고조 주사위의 값 이하라면 이하 효과를 적용합니다.

1: 불꽃튀기는 빛—자춧빛 용 또는 그녀의 아군에 대한 원거리 공격은 -2 불이익을 받습니다.

2-3: 만화운동경—이 라운드에 자춧빛 용에 대해 순수 1을 낸 공격은 공격자의 가장 가까운 아군에 대해 (또는 가능한 대상이 없다면 공격자 자신에 대해) 재굴림합니다.

4+: 환상 지형—이 라운드에 이동하려는 자춧빛 용의 모든 적은 극복 굴림을 해야하며, 실패하면 의도치 않은 지점에서 멈춰서게 됩니다.

독한 특수능력

“사람을 잘못 보셨군요.”: 자춧빛 용의 “아니, 저쪽이 진짜 자춧빛 용이에요!” 능력은 전투가 끝난 뒤에도 지속되며, 어쩌면 며칠간 이어질 수도 있습니다. 이는 그녀가 신중히 준비해둔 마법일 수도 있는데, 연회에 참여했던 그녀와 닮은 누군가가 쓰러지면 (또는 탈출에 도움이 될 정도로 큰 혼란이 만들어지면) 그녀는 이미 그 장소를 벗어난 뒤였을 때일테니까요.

[전설급 전용] 아직 안 죽었어: 자춧빛 용은 전설급에 마지막 **교묘한 이탈** 사용횟수 1번을 갖습니다. 그녀의 패배로 인해 자신의 계획이 완전히 망가져버렸으므로, 그녀는 일행에 대한 복수만을 위해 마지막으로 돌아올 것입니다.

자춧빛 용 (모험가급)

거대	4레벨	시전자	용
우선권: +12 기본 능력: 형상변환자의 최고봉, 교묘한 이탈, “아니, 저쪽이 진짜 자춧빛 용이에요!”, 비행, 환상 야회. 인간 형상 칼날 부채 +10 vs. AC—25 피해 순수 짝수 맞출 또는 빗맞춤: 두번째 칼날 부채 공격을 하고, 만약 이번에도 순수 짝수 굴림값이라면 세번째 칼날 부채 공격을 합니다. 순수 홀수 맞출: 대상은 그녀로부터 밀려나갑니다. 순수 홀수 빗맞춤: 그녀는 대상으로부터 자유롭게 벗어나고 멀리 이동합니다. (부채의 바람을 타고 밀려납니다) R: 찬연한 기만 +9 vs. MD (1d3 근처 적)—10 정신 피해 그리고 10 지속 정신 피해 이미 정신 피해를 받고 있는 대상에 대한 치명타: 대상은 필사적 저항 극복을 시작해야만 합니다. 실패하면, 스스로가 자춧빛 용이라 믿게 됩니다. 인물에게서 이러한 망상을 제거하는 것은 석화된 인물을 원상태로 되돌리는 것만큼 어려울 것입니다. (어렵긴 하겠지만, 불가능하진 않습니다) 빗맞춤: 7 정신 피해. [전투당 한 번] “아니, 저쪽이 진짜 자춧빛 용이에요!”: 자춧빛 용은 환상과 정신을 다루는 힘을 통해 자신에 대한 공격자 중 하나를 자신처럼 보이고 또 들리게 할 수 있습니다. 자춧빛 용에 대한 다음 공격은 50% 확률로 잘못된 대상을 대상으로 합니다. 용 형상 물들인 발톱 +9 vs. AC—40 피해 빗맞춤: 14 피해 C: 정신작용 숨결 +9 vs. MD (1d4 근처 적, 또는 한 무리 내의 1d3 먼 거리 적)—25 정신 피해 순수 짝수 맞출: 대상은 또한 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 간헐적 숨결: 자춧빛 용은 정신작용 숨결을 전투당 2d4 번 사용할 수 있지만, 이어지는 두 턴에 연속해서 사용하지는 못합니다. 또한 그녀는 정신작용 숨결이 맞건 빗맞건 대상을 어지럽게 할 수 있지만 (극복으로 끝납니다), 이렇게 하면 숨결의 전투 동안 남은 모든 사용횟수를 소모하게 됩니다. 날개 차림: 이건 칼날 부채잖아요? 네, 다만 환상이 드리운 자춧빛 용의 날개일 뿐이죠. 그녀는 이 형상으로도 칼날 부채 공격을 할 수 있지만, 지금은 날개를 사용해야 하기에 공격에 +9만을 받습니다. [전투당 한 번] 환영의 망토: 짧은 행동으로, 자춧빛 용은 전장을 환영으로 채울 수 있습니다. 환영들은 그녀를 공격하는 적들이 자신의 공격에 -2 불이익을 받도록 합니다. 이는 그녀의 다음 공격까지 지속됩니다.			
AC 20	PD 18	MD 20	HP 170

자춧빛 용 (용사급)

거대	8레벨	시전자	용
우선권: +16 기본 능력: <i>형상변환자의 최고봉, 교묘한 이탈, “아니, 저쪽이 진짜 자춧빛 용이에요!”, 비행, 환상 야회.</i> 인간 형상 칼날 부채 +14 vs. AC—68 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 두번째 칼날 부채 공격을 하고, 만약 이번에도 순수 짝수 굴림값이라면 세번째 칼날 부채 공격을 합니다. 순수 홀수 맞춤: 대상은 그녀로부터 밀려나갑니다. 순수 홀수 빗맞춤: 그녀는 대상으로부터 자유롭게 벗어나고 멀리 이동합니다. (부채의 바람을 타고 밀려납니다) C: 구형거울 파열 +13 vs. MD (1d4 근처 또는 먼 거리 적)—35 피해 그리고 30 지속 정신 피해 <i>지속 피해에 대한 극복에 실패한 대상:</i> 대상은 빛에 어지러워져 전투의 끝까지 공격에 누적되는 -1 불이익을 받습니다. (최대 -4까지) 용 형상 금박 발톱 +13 vs. AC (2회 공격)—50 피해 빗맞춤: 28 피해 C: 정신작용 숨결 +13 vs. MD (1d4 근처 적, 또는 한 무리 내의 1d3 먼 거리 적)—40 정신 피해 그리고 10 지속 정신 피해 순수 짝수 맞춤, <i>대상마다 전투당 한 번:</i> 대상은 또한 어지러워지고 고정됩니다. (극복으로 두 효과와 지속 피해 모두 끝납니다) 후속효과: 대상이 지속 피해에 대한 극복에 성공하고 나면, 그 극복 굴림값이 순수 홀수인 경우 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 간헐적 숨결: 자춧빛 용은 정신작용 숨결을 전투당 2d4 번 사용할 수 있지만, 이어지는 두 턴에 연속해서 사용하지는 못합니다. 또한 그녀는 정신작용 숨결이 맞건 빗맞건 대상을 어지럽게 할 수 있지만 (극복으로 끝납니다), 이렇게 하면 숨결의 전투 동안 남은 모든 사용횟수를 소모하게 됩니다. 날개 차림: 모험가급과 같이 칼날 부채 공격은 날개 차림을 통해 용 형상에서도 가능하지만, 공격에 +13만을 받습니다. <i>[전투당 한 번] 환영의 망토:</i> 짧은 행동으로, 자춧빛 용은 전장을 환영으로 채울 수 있습니다. 환영들은 그녀를 공격하는 적들이 자신의 공격에 -2 불이익을 받도록 합니다. 이는 그녀의 다음 공격까지 지속됩니다.			
AC 24	PD 22	MD 24	HP 450

자춧빛 용 (전설급)

거대	12레벨	시전자	용
우선권: +20 기본 능력: <i>형상변환자의 최고봉, 교묘한 이탈, “아니, 저쪽이 진짜 자춧빛 용이에요!”, 비행, 환상 야회. 아직 안 죽었어도 갖고 있을 수 있습니다.</i> 인간 형상 칼날 부채 +18 vs. AC—160 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 두번째 칼날 부채 공격을 하고, 만약 이번에도 순수 짝수 굴림값이라면 세번째 칼날 부채 공격을 합니다. 순수 홀수 맞춤: 대상은 그녀로부터 밀려나갑니다. 순수 홀수 빗맞춤: 그녀는 대상으로부터 자유롭게 벗어나고 멀리 이동합니다. (부채의 바람을 타고 밀려납니다) C: 천가지 즐거움 +17 vs. MD (1d4 근처 또는 먼 거리 적)—대상은 자신 내면의 공상에서 끌어내어진 즐거운 영상에 휩쓸려 자신의 다음 턴 시작까지 고정됩니다 순수 짝수 맞춤: 대상은 혼란해집니다. (극복으로 끝납니다) 순수 홀수 맞춤: 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다) 후속효과: 대상이 쇠약 또는 혼란에 성공하고 나면, 대상은 극복에 성공하기 전 그 효과에 대해 실패한 극복 굴림 한 번당 100 정신 피해를 받습니다. 용 형상 세공금박 발톱 +17 vs. AC (4회 공격)—55 피해 빗맞춤: 30 피해 C: 정신작용 숨결 +17 vs. MD (1d4 근처 적, 또는 한 무리 내의 1d3 먼 거리 적)—60 정신 피해 그리고 50 지속 정신 피해 순수 짝수 맞춤, <i>대상마다 전투당 한 번:</i> 대상은 또한 쇠약해지고 고정됩니다. (극복으로 두 효과와 지속 피해 모두 끝납니다) 후속효과: 대상이 지속 피해에 대해 성공한 극복 굴림값이 순수 홀수였다면, 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 간헐적 숨결: 자춧빛 용은 정신작용 숨결을 전투당 2d4 번 사용할 수 있지만, 이어지는 두 턴에 연속해서 사용하지는 못합니다. 또한 그녀는 정신작용 숨결이 맞건 빗맞건 대상을 혼란하게 할 수 있지만 (극복으로 끝납니다), 이렇게 하면 숨결의 전투 동안 남은 모든 사용횟수를 소모하게 됩니다. 날개 차림: 이전 등급과 같이 칼날 부채 공격은 날개 차림을 통해 용 형상에서도 가능하지만, 공격에 +17만을 받습니다. <i>[전투당 한 번] 투명화:</i> 짧은 행동으로, 자춧빛 용은 자신의 다음 공격까지 투명해질 수 있습니다. 자춧빛 용을 ‘볼 수 없는 채로’ 공격하는 인물은 자신의 공격 굴림을 하기 전 50% 확률로 빗맞추게 됩니다.			
AC 28	PD 26	MD 28	HP 1100

전장의 어스름

모든 전장의 어스름이 0 hp로 감소하기 전까지, 매 라운드 시작에 이하 효과 중 하나를 선택합니다. 전투 내내 한 효과를 유지할 수도 있지만, 그래서야 재미있겠나요? 라운드마다 뭐든 가장 재미있어 보이는 것을 고르세요.

- 진흙과 토석으로 만들어져 반쯤 모양 잡힌 손이 땅으로부터 뿔어져나와, 다리와 발을 붙잡습니다. 1d3 비행하지 않는 생물에 대해 이하 공격을 합니다.
+7 vs. PD—대상은 자신의 다음 턴 시작까지 고정됩니다
- 말 그대로, 전장의 안개가 (연기, 안개, 몰아치는 먼지 등) 이 지역을 뒤덮습니다. 전장의 어스름 이외의 생물이 하는 원거리 공격은 -4 불이익을 받습니다.
- 부서지고 조각난 무기들이 지면에서 솟아옵니다. 한 무리 내의 인물을 최대 셋까지 선택합니다. 그 플레이어들은 일반 극복 굴림을 (11+) 해서, 실패했다면 2d10 피해를 받습니다.
- 거친 강령술의 기운이 수십의 귀신같은 목구멍에서 쏟아져나오는 고통의 비명과 함께 지면에서 간헐천처럼 분출합니다. 1d3 인물을 이하 공격의 대상으로 합니다.
+6 vs. MD—4 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다
- 피에는 피가 따르는 법입니다. 인물이 쓰러지고 상처입음과 함께 쌓여간 고통과 출혈이 전장, 그리고 전장의 어스름에 기운을 불어넣습니다. 처음으로 인물이 비틀거리게 될 때, 또는 언제건 인물이 0 hp로 떨어지게 될 때, 부서진 어스름 조무래기 하나를 전투에 더하세요. 가능하다면 이미 존재하는 무리에 더합니다.

부서진 어스름

일반	2레벨	조무래기	산송장
우선권: +1 취약: 신성 녹슬고 부서진 무기 +7 vs. AC—5 피해 순수 2-5 빗맞춤: 부서진 어스름의 조무래기가 아닌 아군이 최소 하나라도 전투 내에 남아 있다면, 또다른 부서진 어스름 하나를 무리에 더합니다. 무정형 소재: 부서진 어스름은 무기로 인한 빗맞춤 피해를 받지 않습니다. 독한 특수능력 결집되는 힘: 무리의 일원 하나가 죽을 때, 다른 부서진 어스름은 전투의 끝까지 피해에 +1을 얻습니다. (최대 +4)			
AC 17	PD 16	MD 13	HP 10

피범벅 어스름

2x	2레벨	조무래기	산송장
우선권: +4 취약: 신성 피 가시 +7 vs. AC—10 피해 순수 짝수 빗맞춤: 4 피해. R: 끔찍한 피 +6 vs. PD—8 음기 피해 순수 짝수 맞춤: 4 지속 음기 피해. 물락한 자의 피: 피범벅 어스름이 죽을 때, 조무래기가 아닌 근처 무작위 아군 하나는 2d6 hp를 다시금 얻습니다.			
AC 18	PD 16	MD 12	HP 18

칼날 어스름

일반	3레벨	일반병	산송장
우선권: +5 녹슨 칼날 +8 vs. AC—10 피해 순수 1-6: 전장의 어스름은 이 턴에 자신의 지박 맹습 능력을 사용할 수 있습니다. 지박 맹습: 짧은 행동으로, 전장의 어스름은 지면 속으로 녹아들어가 전장에서 사라집니다. 전장의 어스름은 자신의 다음 턴 시작에, 이동 행동으로 근처에 나타납니다. 도로 나타난 턴에 행해지는 공격은 +2 공격 보너스와 +2 피해를 얻습니다. 사용 제한: 녹슨 칼날으로 격발되었을 때에만. 독한 특수능력 C: 저 너머의 비명 +7 vs. MD (1d3 근처 적)—7 음기 피해 특수 격발: 전투 내에서 누군가 치명타를 냈을 때 자유 행동으로 사용합니다.			
AC 20	PD 16	MD 13	HP 40

공수 어스름

일반	3레벨	공수	산송장
우선권: +7 쪼가리 단검 +7 vs. AC—7 피해 순수 1-6: 공수 어스름은 이 턴에 자신의 지박 맹습 능력을 사용할 수 있습니다. R: 유령 화살의 비 +8 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—8 음기 피해 첫번째 공격 굴림의 순수 1-6: 공수 어스름은 이 턴에 자신의 지박 맹습 능력을 사용할 수 있습니다. 지박 맹습: 짧은 행동으로, 공수 어스름은 지면 속으로 녹아들어가 전장에서 사라집니다. 전장의 어스름은 자신의 다음 턴 시작에, 이동 행동으로 근처에 나타납니다. 도로 나타난 턴에 행해지는 공격은 +2 공격 보너스와 +2 피해를 얻습니다. 사용 제한: 쪼가리 단검 또는 유령 화살의 비로 격발되었을 때에만.			
AC 19	PD 16	MD 14	HP 40

살육 나락 어스름

대형	4레벨	강적	산송장
우선권: +5 조각내는 칼날 +9 vs. AC—28 피해 순수 짝수 맞춤: 살육 나락 어스름에게 25 피해를 줍니다. 그런 뒤, 3레벨 전장의 어스름 또는 3레벨 공수 어스름을 살육 나락 어스름이 행동하고 1d6 만큼 이후의 우선권 순서로 취급해 전투에 추가합니다. 이 전투 또는 공수 어스름은 지박 맹습을 사용하는 것처럼 취급하며, 따라 사라졌다가 살육 나락 어스름 주변 원하는 지점에서 도로 나타나는 것으로 시작합니다. 빗맞춤: 7 피해. 모두는 하나: 조무래기가 아닌 근처 산송장 아군이 0 hp로 떨어질 때, 즉시 살육 나락 어스름의 지속 상태 하나를 제거합니다.			
AC 20	PD 17	MD 13	HP 160

살육 나락 어스름의 설명에서의 3레벨 전장의 어스름은 칼날 어스름을 뜻합니다.

정령 야수

정령 야수 만들기

모든 야수 유형 생물은 정령 야수가 될 수 있습니다. 기존에 소개되었던 늑대나 곰처럼 말입니다. 더 활력있는 사냥 거미를 원하시나요? 정령 야수로 만들어보시죠. 정령 야수 능력을 부여하기에 좋은 기반이 될 동물 여럿을 나열해두었으니, 어떤 것이 가장 좋을지 선택하실 수 있을 겁니다. 이하의 안내를 따라보세요.

기반 생물은 자신이 본래 갖던 저항과 취약을 잃고, 원소 친화에 명시된 능력들을 얻게 됩니다. 또한 이하 선택사항 중에서 친화에 따른 하나에서 셋까지의 원소 능력을 얻습니다.

새로운 취약과 저항과 선택 능력 하나를 얻은 정령 야수는 그렇게 강해지거나 바뀌지 않아서 조우를 설계할 때 레벨을 바꿀 필요까지는 없습니다. 플레이어 인물이 사용할 수 있는 정기 피해 능력에 따라 새로운 취약을 부여한 생물에게 독한 특수능력을 가볍게 더하는 것과 별 다를 바가 없습니다. 물론, 당신이 바라는 난이도의 수준에 따라 둘이나 세가지 능력이 있는 야수의 레벨을 올릴 수도 있습니다. 특히, 여러 마리가 나오는 전투라면요.

균형, 단순성, 진행의 호흡, 플레이 가능성 등을 고려해서, 능력을 셋보다 많은 능력을 정령 야수에 추가하지 마세요.

공기의 힘

공기 친화가 있는 모든 정령 야수는 이하 세 능력을 얻습니다:

- **비행:** 이 생물은 날 수 있습니다.
- **천둥 저항 16+**
- **벼락 저항 16+**

모든 공기 정령 야수는 **취약: 역장**을 갖습니다.

이에 더불어, 이하 목록에서 최소 하나부터 최대 셋까지 추가 능력을 선택하세요.

- **휘도는 바람:** 원거리 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 2d20을 굴려서 낮을 굴림값을 취해야만 합니다.
- **먼지 악귀:** 일반 행동으로 이하 공격을 할 수 있습니다.

C: 휘도는 먼지 악귀 +5 +레벨 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다)

- **전방 돌풍:** 이 생물이 공격에서 순수 짝수 맞출을 내면, 공격의 대상으로부터 자유롭게 벗어날 수 있습니다.
- **정전기장:** 자기 턴의 시작에 이 생물과 접전한 각 적은 이 생물의 레벨 x3과 같은 벼락 피해를 받습니다.
- **피뢰침:** 이 생물의 근처 아군에 대한 벼락 피해를 주는 공격은 대신 이 생물을 대상으로 합니다.

땅의 힘

땅 친화가 있는 모든 정령 야수는 이하 세 능력을 얻습니다:

- **땅뿌리**: 어떤 효과가 이 생물을 움직이려 할 때, 극복 굴림을 합니다. 성공에, 이 생물은 움직이지 않습니다.
- **역장 저항 16+**
- **독성 저항 16+**

모든 땅 정령 야수는 **취약**: 천동을 갖습니다.

이에 더불어, 이하 목록에서 최소 하나부터 최대 셋까지 추가 능력을 선택하세요.

- **불굴**: 이 생물은 MD에 +2 보너스를 얻습니다.
- **돌 가죽**: 이 생물은 치명타에 일반 피해를 받습니다. 이에 더불어, 전투당 한 번 자유 행동으로, 맞은 공격으로 절반 피해만을 받을 수 있습니다.
- **땅바다**: 이 생물은 **땅굴파기** 능력이 없으면, 얻습니다.
- **바위미끄럼**: 이 생물은 공격을 하기 전에 이동할 때, 맞춤에 자신의 레벨의 두 배와 같은 추가 피해를 줍니다.
- **땅 녹이기**: 전투당 한 번 일반 행동으로, 이 생물은 15 hp 또는 최대 체력의 20% 중 높은 쪽만큼 회복할 수 있습니다. 이 능력은 땅바닥에 닿아 있을 때에만 사용할 수 있습니다.

불의 힘

불 친화가 있는 모든 정령 야수는 이하 세 능력을 얻습니다:

- **더욱 더 밝게**: 이 생물은 화염 또는 벼락 공격의 대상이 될 때, 전투의 끝까지 공격 굴림에 누적되는 +1 보너스를 얻습니다. (최대 +4)
- **화염 저항 16+**
- **벼락 저항 16+**

모든 불 정령 야수는 **취약**: 냉기를 갖습니다.

이에 더불어, 이하 목록에서 최소 하나부터 최대 셋까지 추가 능력을 선택하세요.

- **젓바닥**: 자신의 턴 시작에 이 생물과 접전한 각 적은 이 생물의 레벨 x2와 같은 지속 화염 피해를 받습니다.
- **용암 가죽**: 적은 이 생물을 근접 공격으로 맞췄을 때, 이 생물의 레벨 x3과 같은 피해를 받습니다.
- **태우는 숨결**: 이 생물은 일반 행동으로 다음 공격을 할 수 있습니다.
C: 태우는 숨결 +5 +레벨 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—d6 x레벨 화염 피해
- **흑요석 조각**: 이 생물은 냉기 피해가 있는 공격에 맞을 때, 자신의 레벨 x4와 같은 임시 체력을 얻습니다.
- **열 피로**: 이 생물과 접전한 적은 원기를 사용해 치유할 때, 일반 치유의 절반만을 받습니다.

물의 힘

물 친화가 있는 모든 정령 야수는 이하 세 능력을 얻습니다:

- **유동적 몸짓:** 이 생물은 순수 2 공격 굴림을 재굴림합니다.
- **냉기 저항 16+**
- **부식 저항 16+**

모든 물 정령 야수는 **취약: 화염**을 갖습니다.

이에 더불어, 이하 목록에서 최소 하나부터 최대 셋까지 추가 능력을 선택하세요.

- **급류:** 적은 이 생물을 가로막을 때, 이 생물의 레벨 x3과 같은 냉기 피해를 받습니다.
- **물처럼 흐르니:** 이 생물은 접전중지 시험을 굴릴 필요 없이 자유롭게 접전중지할 수 있습니다.
- **자유 혈류:** 이 생물은 비틀거리는 동안, 치명타 범위가 2만큼 확장됩니다.
- **물 만난 물고기:** 수면 아래나 물이 많은 (폭우, 무릎 깊이의 늪) 환경에서 싸우는 동안, 이 생물은 모든 방어와 극복 굴림에 +1 보너스를 얻습니다.
- **물막이:** 이 생물은 이전 라운드 동안 자신을 공격한 생물에 대한 공격 굴림에 +2 보너스를 얻습니다.

쥐 떼거리

떼거리는 쥐, 박쥐, 원숭이 등 작고 화난 동물의 큰 무리를 나타내는데 좋습니다.

일반	1레벨	회방꾼	야수
우선권: +4 피나는 깨물기 +6 vs. AC—5 피해 순수 16+: 대상은 또한 5 지속 피해를 받습니다. 작고 재빠름: 쥐 떼거리는 접전중지 시험에 +5 보너스를 얻고 기회 공격에 절반 피해를 받습니다. 독한 특수능력 질병 보균책: 쥐 떼거리와 접전한 적은 원기를 사용해 치유할 때, 가장 높은 굴림값을 재굴림하고 새로 나온 값을 사용해야 합니다. 압도적 정신없음: 쥐 떼거리와 접전한 적은 쥐 떼거리 외의 다른 적을 공격하는데 -2 불이익을 받습니다.			
AC 18	PD 14	MD 11	HP 24

맹독사

뱀은 (또는 장지뱀이나 도롱뇽이나 개구리는) 어때요?

일반	1레벨	일반병	야수
우선권: +4 신속한 타격 +6 vs. AC—3 피해, 그리고 3 지속 독성 피해 특수: 맹독사는 자신보다 낮은 우선권의 생물에 대해 이 능력을 이용한 공격 굴림에 +2 보너스를 얻습니다. R: 독 뱉기 +6 vs. AC—3 지속 독성 피해 순수 16+: 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 남다른 움직임: 맹독사는 가로막힐 수 없습니다. 독한 특수능력 독성 피부: 적은 근접 공격으로 맹독사를 맞출 때, 3 독성 피해를 받습니다. 허물 벗기: 맹독사는 자신의 턴 동안 자유 행동으로, 4 피해를 받고 자신이 받는 아무 지속 효과나 끝낼 수 있습니다.			
AC 17	PD 15	MD 11	HP 25

오소리

작고, 폭신하고, 첫 인상보다는 훨씬 더 위험합니다. 식탐오소리, 족제비, 긴털족제비도 그래요.

일반	1레벨	강적	야수
우선권: +5 찢어내는 한입 +6 vs. AC—4 피해 빛맞춤: 2 피해. 순수 짝수 맞춤: 오소리는 자유 행동으로 대상에게 발톱 차기 공격을 할 수 있습니다. 발톱 차기 +6 vs. AC—3 피해 숨어들기: 오소리는 숨어들 수 있습니다. 땅으로 튀어나온 다음 턴에 오소리는 공격 굴림에 +2 보너스를 얻습니다. 오소리는 땅 속에서 전투를 시작합니다. 끈기있는 포식자: 적이 오소리에게서 접전중지할 때, 오소리는 극복 굴림을 합니다. 성공에, 오소리는 자유 행동으로 그 적에게 즉시 이동해 접전할 수 있습니다. 독한 특수능력 미쳐 날뛰는 작은 털물치: 오소리는 비틀거리는 동안, 맞건 빛맞건 2 추가 피해를 줍니다. 두꺼운 가죽: 오소리는 매 턴 처음 가해진 4 데미지를 무시합니다.			
AC 16	PD 15	MD 11	HP 34

큰 범

사자, 호랑이, 퓨마는 (그리고 표범과 치타도) 무시무시하죠!

일반	3레벨	강적	야수
우선권: +7 달려들어 갈기갈기 +8 vs. AC—10 피해 특수: 큰 범은 이 공격을 하기 전에 이동했다면, 공격 굴림에 -1 불이익을 받지만 피해에 +4 보너스를 얻습니다. 육구로 갈기갈기 +8 vs. AC—8 피해, 대상은 큰 범으로부터 자유롭게 벗어납니다. 강력한 도약: 고조 주사위가 홀수일 때, 큰 범은 이동 행동으로 방해물과 위험을 피해 온 전장을 뛰어넘을 수 있습니다. 큰 범은 도약하는 동안 가로막히지 않습니다. 독한 특수능력 충격적인 포효: 고조 주사위가 짝수일 때, 큰 범은 짧은 행동으로 다음 공격을 할 수 있습니다. C: 떨게하는 포효 +8 vs. MD (자신과 접전한 1d3 적)—대상은 큰 범의 다음 턴 끝까지 큰 범에 대한 공격 굴림에 -2 불이익을 받습니다.			
AC 18	PD 18	MD 14	HP 48

큰 맹금

커다란 새는 작은 인간형 존재가 타오르기에 충분히 크고, 또 염소나 양 같은 작은 동물을 들고 다른 수도 있습니다. 이하는 큰 수리나 매 등을 포함하는 다양한 맹금류로 사용될 수 있습니다.

일반	4레벨	훼방꾼	야수
우선권: +7 부리와 발톱 +9 vs. AC (2회 공격)—7 피해 강하 타격 +9 vs. AC—20 피해 사용 제한: 큰 맹금은 이 공격을 하기 전에 이동해야만 합니다. 날개 치기 +8 vs. PD—7 피해, 대상은 큰 맹금으로부터 자유롭게 벗어납니다. 순수 짝수 맞춤: 대상은 또한 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 비행: 큰 맹금은 빠르고 힘있게 날아다니지만, 움직이기 위해선 약간의 시간이 필요합니다. 정말 놀라울 수준으로 잘 날아다니지 않은 적이 아닌 이상, 큰 맹금이 이동하는 동안 가로막을 수 없습니다. 독한 특수능력 갈퀴 아귀 +9 vs. AC—11 피해, 그리고 대상이 대형이거나 큰 맹금보다 크지 않은 한 큰 맹금은 대상을 붙잡습니다. 대상은 탈출할 때까지, 큰 맹금이 이동할 때 같이 이동합니다. 공중에서 벗어나게되면, 추락으로 인해 4d6 피해를 받습니다.			
AC 19	PD 18	MD 14	HP 50

조른

모든 조른의 능력

모든 조른은 이하 능력을 갖습니다:

바위 헤엄: 이동 행동으로, 조른은 땅 아래나 벽 속을 헤엄쳐 갈 수 있습니다.

360도 시선: 조른은 기습당할 수 없으며, 불한당은 자신의 암습 공격 분류 특징을 조른에게 사용할 수 없습니다.

관통 시선: 조른은 모든 종류의 돌과 흙을 일정 거리 내려면 꿰뚫어 볼 수 있습니다. 그 범위를 “근처”라고 할 수 있을 것입니다.

냉기와 화염 저항 16+: 조른은 지저의 화염과 암석의 냉기에 익숙합니다. 냉기 및 화염 공격이 조른을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 절반 피해만을 줍니다.

저급 조른

정예	4레벨	일반병	정령
우선권: +8 발톱 발톱 발톱 +9 vs. AC (3회 공격)—6 피해 한 라운드에 같은 대상에 대한 두번째 맞춤: 자유 행동으로 대상에게 까물기 공격을 합니다. 깨물기 +11 vs. AC—10 피해, 그리고 5 지속 피해 <u>독한 특수능력</u> 분화: 조른이 바닥, 벽, 천장에서 튀어나와 적과 접전하면, 그 적에게 2d6 피해를 줍니다.			
AC 19	PD 17	MD 18	HP 74

강력한 조른

정예	8레벨	일반병	정령
우선권: +14 취약: 냉기, 화염 발톱 발톱 발톱 +13 vs. AC (3회 공격)—16 피해 한 라운드에 같은 대상에 대한 두번째 맞춤: 자유 행동으로 대상에게 까물기 공격을 합니다. 깨물기 +15 vs. AC—20 피해, 그리고 15 지속 피해 <u>독한 특수능력</u> 분화: 조른이 바닥, 벽, 천장에서 튀어나와 적과 접전하면, 그 적에게 6d6 피해를 줍니다. 조른 ‘성직자’: 전투당 두 번, 짧은 행동으로 (라운드당 한 번), 조른은 20 체력을 치유할 수 있습니다. 조른 ‘투사’: 조른의 공격은 빗맞춤에 절반 피해를 줍니다. 조른 ‘불한당’: 전투당 한 번, 조른은 돌 속에서 헤엄쳐나온 직후에 공격할 때, 맞춤에 두 배 피해를 줄 수 있습니다. 조른 ‘마법사’: 적이 조른에 대해 순수 홀수 주문 공격 굴림을 낼 때, 절반 피해만을 줍니다. 이에 더불어, 순수 1에는 그 주문이 시전자에게 반사되어 되돌아갑니다. (그 적은 스스로에 대해 공격을 재굴림해야 합니다)			
AC 23	PD 21	MD 22	HP 200

주문 골렘

주문 골렘 감호자

일반	6레벨	길막이	구조물
우선권: +7 강렬한 일격 +11 vs. AC—18 피해 순수 16+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. [특수 격발] 마력 실린 일격 +12 vs. AC—27 피해 순수 짝수 맞춤: 감호자는 자신이 접전한 각 적으로부터 자유롭게 벗어나 자유 행동으로 이동할 수 있습니다. 보통 아군의 옆으로 향합니다. 제한적 골렘 면역성: 골렘 감호자는 어지러워지거나, 쇠약해지거나, 혼란해지거나, 취약해질 수 없습니다. 지속 피해 또한, 부식, 화염, 벼락 피해가 아닌 이상 영향을 끼칠 수 없습니다. 주인을 지켜라: 골렘 감호자는 아군 옆에 있는 동안, 라운드당 한 번 근접 공격이 그 아군을 대상으로 할 때, 자유 행동으로 그 공격을 가로막고자 할 수 있습니다. 쉬운 극복 굴림을 해서 (6+), 성공하면 감호자가 대신 공격의 대상이 됩니다. 주문감호: 전투당 두 번, 주문 공격이 근처 아군을 맞출 때, 감호자는 간섭 행동으로 그 공격이 대신 자신을 대상으로 하도록 할 수 있습니다. 공격 굴림값이 감호자의 방어에 대해 맞추지 못하면, 공격은 빗맞습니다. 맞으면, 감호자는 아군이 받았을 주문의 모든 피해와 효과를 받습니다. 감호자는 이렇게 피해를 받았을 때, 자신의 다음 턴 동안 마력 실린 타격 공격을 할 수 있습니다. 골렘 감호자는 보통 예식을 통해 주인과 연결됩니다. 특별히 다른 지시가 있지 않는 한, 주문감호는 오직 주인을 지키기 위해서만 사용될 것입니다. 독한 특수능력 부수기 어려움: 오직 순수 짝수 주문 공격 굴림만이 골렘에게 피해를 줄 수 있습니다.			
AC 20	PD 23	MD 18	HP 80

주문 골렘 마도사 사냥꾼

대형	9레벨	휘방꾼	구조물
우선권: +11 무효화 강타 +14 vs. AC (2회 공격)—40 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. 대상의 지능 이상의 순수 굴림값: 대상은 대신 저해됩니다. (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) R: 붕괴 광선 +14 vs. PD—70 피해, 그리고 대상은 저해됩니다 (극복으로 끝납니다) 순수 16+: 대상이 가진 1d2 무작위 마법 도구 또한 영향을 받습니다. 물약이나 기름 같은 일회용 도구는 상하고, 진정한 마법 도구는 전투의 끝까지 기본 보너스와 모든 능력을 잃습니다. 사용 제한: 전투당 두 번. 제한적 골렘 면역성: 골렘 감호자는 어지러워지거나, 쇠약해지거나, 혼란해지거나, 취약해질 수 없습니다. 지속 피해 또한, 부식, 화염, 벼락 피해가 아닌 이상 영향을 끼칠 수 없습니다. 주문 반사: 주문 공격이 마도사 사냥꾼을 대상으로 할 때, d20을 굴립니다 1-7에, 공격 및 효과는 평소대로 맞습니다. 8-15에, 공격 및 효과는 무효화됩니다. 16+에, 공격 및 효과는 마치 대상이 골렘이 아닌 그 시전자였던 것처럼, 그 적에게로 반사됩니다. (따라서 일반적인 경우와 같이 방어 및 저항을 따지게 됩니다) 독한 특수능력 튼튼한 소재로 만들어짐: 이 골렘은 목재 대신 수정이나 황동과 같은 더 강한 소재로 만들어졌습니다. 이 골렘은 생체 요소가 없으며, 골렘 면역성을 갖습니다. (따라서 지속 부식, 화염, 벼락 피해는 이제 영향을 끼치지 않습니다)			
AC 20	PD 23	MD 18	HP 80

제한적 골렘 면역성의 골렘 감호자는 실수로 예상됩니다. 일반적인 골렘이 갖는 골렘 면역성은 다음과 같습니다:
생체 요소가 없는 골렘은 효과에 면역입니다. 어지럽거나, 쇠약하거나, 혼란하거나, 취약하게 되거나, 지속 피해를 받거나 하지 않습니다. 피해는 줄 수 있지만, 오직 그 뿐입니다.

주문 골렘 감호자 통제하기

대부분의 경우 주문 골렘은 PC들이 맞서야 할 적으로 나오겠지만, 아군이 될 수도 있습니다. PC들은 이러한 구조물을 주검의 소굴이나 적 마법사의 사유지에서 발견할 수도 있겠지만, 오래된 보관소에서 전리품으로 취할 수도 있을 것입니다. 어쩌면 골렘의 주인을 쓰러뜨렸을 때, GM은 그 순간 골렘이 무릎을 꿇었고 PC들이 약간의 노력을 들인다면 새 주인을 섬기게 할 수 있다고 선언해줄 수도 있을 것입니다. 이 경우, 신비적인 재능이 있는 PC는 주문 골렘 감호자를 경호 용도로 얻게 되는 것입니다.

그렇게 하기 위해선 PC의 주력 신비 능력치를 이용한 한 쌍의 기능 시험이 필요합니다. 첫번째는 구조물을 활성화시키거나 그 마지막 명령을 우회하기 위한 것이고 (일반 시험), 두번째는 골렘과의 비의적 연결을 형성하기 위함입니다. (어려운 시험) 둘 다 성공한 PC는 이제 주문 골렘 감호자를 통제하게 됩니다! 물론 영원하지는 않을 것입니다. 골렘이 0 hp로 떨어지면 쓰러지겠죠. 하지만 그 동안 재미는 있을 것입니다.

PC가 조종하는 골렘 감호자에게 이하 세 능력 중 최소 하나를 추가해보는 것을 권장합니다. 주문 골렘에게 *자가수복* 능력을 줬다면, *숨겨진 금* 또는 *필연적 소진* 능력 또한 주도록 하세요. 아니라면, 능력의 언급된 내용을 참조해 골렘의 운명을 결정해보세요.

골렘의 새로운 통제권자에게 이 능력의 효과를 분명해지기 전에 미리 말해주어야 할 필요는 없습니다. 하지만 플레이어 인물이 실제 시간을 들여서 조사하고, 자신의 감호자의 완벽한 주인이 되고자 노력한다면 예외가 될 수 있겠죠.

숨겨진 금: 주문 골렘이 공격하고 순수 1을 낼 때, 또는 적이 주문 골렘에 대해 치명타를 낼 때, 골렘은 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 광란에 빠지며 통제권자를 보호하는 자신의 능력을 더 이상 사용할 수 없게 됩니다. 광란해있는 동안 골렘은 자신의 통제권자가 쓰러질 때까지 대상으로 할 것이며, 그런 뒤 가장 가까운 생물을 공격합니다. 광란은 전투의 끝까지 지속되며, 그 때 골렘의 주인은 극복 굴림을 해 골렘에 대한 통제권을 복구할 수 있습니다. 실패하면, 골렘은 파괴될 때까지 공격을 계속하거나 어딘가에서 더 큰 대혼란을 유발하고나 도망칩니다.

자가수복: 주문 골렘에 담겨진 마법은 활성화 되어 구조물에 가해진 물리적 피해를 수복할 수 있습니다. 짧은 휴식 후에, 골렘의 통제권자는 주문 할당칸 하나를 소모해 골렘에 신비의 힘을 불어넣어 피해를 수리할 수 있습니다. 완전 휴식 동안, 골렘은 시간을 들여 주문 할당칸의 소모 없이 자신을 완벽하게 수리해낼 수 있습니다. (이 능력이 없으면, 골렘은 모험 생활에 필요한 만큼 스스로를 수복할 수 없어서 체력을 잃기만 할 뿐 다시금 얻을 수 없게 됩니다)

필연적 소진: 첫 날 이후 매일의 시작에, 쉬운 극복 굴림을 합니다. 성공하면 당신은 그 날 하루 주문 골렘 방호자를 평소와 같이 통제합니다. 극복에 처음으로 실패하면, 골렘은 그 하루는 휴면 상태가 됩니다. 극복에 두번째로 실패하면, 골렘은 그 하루는 활성화된 채로 남지만, 상태는 아주 안 좋게 됩니다. 쇠약거리고, 연기를 뿜고, 불길이 치솟으려 합니다.

마도사 사냥꾼 통제하기

개념상 가능할 것 같지는 않아 보이죠! 좀 무모하거나 야심에 찬 PC 주문시전자를 위해 이를 허락하고 싶다면, 마도사 사냥꾼이 통제 하에 있는 상태에서조차도 아군이건 아니건 무작위 주문 시전자를 공격하게 해보세요. PC들에게는 삶이 아주 흥미롭게, GM에게는 아주 멋지게 되겠지요. 마도사 사냥꾼이 그 흥으로 인해 광란에 빠지면, 모든 통제 극복은 어려워집니다. (16+)

주화 좀비

주화 좀비

일반	2레벨	조무래기	산송장
우선권: +2 탐욕의 손톱 +7 vs. AC—3 피해 C: 치사적 대박 +7 vs. MD (1d3 근처 적/구경꾼)—3 지속 정신 피해, 그리고 대상이 피해를 받는 동안 움직이면, 이 공격을 유발한 원천이라 할 수 있는, 좀비의 무너져가는 몸에서 떨어져 나와 땡그랑거리는 주화 더미를 향해서만 이동할 수 있습니다. 사용 제한: 주화 좀비 조무래기당 전투당 한 번, 그 좀비가 0 hp로 떨어질 때. 머리통: 주화 좀비에 대한 치명타 맞춘은 그 턴에 조무래기 하나의 치사적 대박 능력을 무효화합니다. 따라 치명타가 둘 이상의 주화 좀비를 제거하면, 나머지 좀비들의 치사적 대박은 격발됩니다.			
AC 17	PD 12	MD 16	HP 8

대박 좀비

일반	5레벨	조무래기	산송장
우선권: +5 탐욕의 손톱 +10 vs. AC—10 피해 C: 치사적 대박 +10 vs. MD (1d3 근처 적/구경꾼)—10 지속 정신 피해, 그리고 대상이 피해를 받는 동안 움직이면, 이 공격을 유발한 원천이라 할 수 있는, 좀비의 무너져가는 몸에서 떨어져 나와 땡그랑거리는 주화 더미를 향해서만 이동할 수 있습니다. 사용 제한: 대박 좀비 조무래기당 전투당 한 번, 그 좀비가 0 hp로 떨어질 때. 머리통: 대박 좀비에 대한 치명타 맞춘은 그 턴에 조무래기 하나의 치사적 대박 능력을 무효화합니다. 따라 치명타가 둘 이상의 대박 좀비를 제거하면, 나머지 좀비들의 치사적 대박은 격발됩니다.			
AC 20	PD 15	MD 19	HP 16

주화 좀비와 대박 좀비를 위한 보다 멋진 독한

특수능력: 자비를 보이고 싶다면, PC들에게 짧은 행동으로 주화 몇 냥을 주머니에 넣고 치사적 대박 공격으로 인한 지속 정신 피해에 대한 극복에 +2 보너스를 받을 수 있다고 말해주세요.

주화 수집가 좀비

일반	6레벨	길막이	산송장
우선권: +6 구더기 낀 손톱 +11 vs. AC—18 피해 C: 치사적 지불 +11 vs. MD (1d3 +1 근처 적/구경꾼)—10 지속 정신 피해, 그리고 대상이 피해를 받는 동안 움직이면, 이 공격을 유발한 원천이라 할 수 있는, 좀비의 무너져가는 몸에서 떨어져 나와 땡그랑거리는 주화 더미를 향해서만 이동할 수 있습니다. 사용 제한: AC에 대한 순수 짝수 굴림에 맞았을 때 자유 행동, 그리고 이 좀비가 0 hp로 떨어질 때. 주화 취식자: 주화 수집가 좀비는 일반 행동을 소모해 자신의 입 안으로 (또는 편리한 구멍이 있다면 그 뱃속으로 직접) 동전을 채워넣고 3d6 hp를 회복합니다. 보통 전투에서 이렇게 시간을 낭비하진 않겠지만, 수집가를 누가 예측할 수 있을까요? 머리통: 주화 수집가 좀비에 대한 치명타 맞춘은 그 턴에 그 치사적 지불 공격을 무효화합니다.			
AC 21	PD 16	MD 20	HP 110

지옥 습지 교단

지옥 습지 광신도

일반	2레벨	조무래기	인간형
우선권: +4 갈아낸 이빨 +7 vs. AC—5 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 2 지속 독성 피해를 받습니다. (일반 극복으로 끝납니다) 목조르는 노끈 +7 vs. PD—4 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 지옥 습지 광신도가 이동하지 않거나 죽지 않는 한 고정되며 (일반 극복으로 끝납니다), 지옥 습지 광신도의 대상에 대한 다음 목조르는 노끈 공격은 공격 및 피해에 +2 보너스를 얻습니다. R: 바람총 +7 vs. AC—5 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 어지러워집니다. (일반 극복으로 끝납니다)			
AC 17	PD 16	MD 13	HP 10

지옥 습지 사제

일반	3레벨	우두머리	인간형
우선권: +6 악령같은 단검 +8 vs. AC—10 피해 순수 16+ 맞춤: 근처 아군 하나는 자신의 다음 공격에 +4 보너스를 얻습니다. C: 심연의 예배 +8 vs. MD (근처 적 1d3)—12 피해 순수 짝수 맞춤: 모든 근처 아군은 지옥 습지 사제가 0 hp로 떨어질 때까지 +1 AC 보너스를 (누적됩니다!) 얻습니다. <i>사용 제한:</i> 심연의 예배를 사용할 때마다, 근처 무작위 지옥 습지 광신도가 0 hp로 떨어집니다. 근처에 지옥 습지 광신도가 없다면, 지옥 습지 사제는 심연의 예배를 사용할 수 없습니다. R: 영혼 죽이기 +8 vs. MD (근처 적 하나)—10 피해, 아군이 대상과 접전해있다면, 그 아군은 자유 행동으로 대상에게 기본 공격을 할 수 있습니다. <i>자비:</i> 전투당 한 번 일반 행동으로, 지옥 습지 사제는 근처 아군 또는 적을 40 hp 치유시킵니다. 대상은 또한 소모된 일일 또는 전투당 한 번 능력 하나의 사용 횟수를 다시금 얻습니다. <i>자비의 대상이 플레이어 인물 또는 다른 적이라면, 대상은 자비를 받아들일지 여부를 선택할 수 있습니다. 받아들이지 않는다면 이 능력은 어떤 효과도 내지 않습니다. 자비를 받아들였으며 악마와 관련된 표상과 부정적 관계가 있는 PC는 그 관계가 양가적이 되며, 양가적이었다면 긍정적이 됩니다. PC가 그러한 표상과 표상 관계가 없다면, 다른 표상과의 관계 점수 1점을 이 표상에 대한 양가적 관계로 전환해야만 합니다.</i> <i>그대가 그분의 이름으로 부르니, 나 이곳에 임하였노라:</i> 일반 행동으로, 지옥 습지 (또는 다른 악한 습지나 저주받은 지역) 내에 있으며 악마와 관련된 표상에 대해 5 또는 6을 내 표상 이득을 얻은 인물은, 이를 소모하여 자신의 위치에 지옥 습지 사제를 소환할 수 있습니다. 지옥 습지 사제는 소환자의 옆으로 전이하며, 소환자 직후의 턴에 행동하며 소환자 또는 근처 아군에게 자비를 사용합니다. 사제는 그런 뒤에 전이해 떠나갑니다. <i>사용 제한:</i> 플레이어 인물이 지옥 습지 사제와 상대하는 첫번째 전투 이후, 각 지옥 습지 사제마다 캠페인 당 한 번. 이미 악마와 관련된 표상과 긍정적인 관계가 있는 인물이 사용했다면, 그 PC는 표상 관계 중 다른 1점을 이 표상과의 긍정적인 관계로 전환합니다.			
AC 19	PD 14	MD 17	HP 45

지옥 습지 마법사

일반	4레벨	시전자	인간형
우선권: +7 무심한 찌르기 +8 vs. AC—8 피해 R: 적구독설 탄환 +9 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—12 벼락 피해 순수 짝수 맞춤: 지옥 습지 마법사는 두번째 근처 적에게 적구독설 탄환 공격을 할 수 있으며, 두번째 공격 또한 순수 짝수 맞춤이라면 세번째이자 마지막인 근처 적에게 또다시 할 수 있습니다. 순수 홀수 맞춤: 지옥 습지 마법사는 자유 행동으로 심연의 저주 공격을 할 수 있습니다. [특수 격발] 심연의 저주 +9 vs. MD (순수 홀수 심연 탄환에 맞은 생물)—대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다 R: 지옥염구 +9 vs. PD (1d3 한 무리 내의 근처 적 그리고 그 적들과 접전한 모든 아군)—18 화염 피해 빔 맞춤: 절반 피해. 순수 16+ 맞춤: 7 정신 피해. 사용 제한: 전투당 한 번, 그리고 일반적으로 최소 하나의 표상 관계를 타락시키려 시도한 이후. C: 타락의 손아귀 +9 vs. PD—12 음기 피해, 그리고 대상은 자유롭게 버성납니다. 순수 16+ 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 지식: 하루에 한 번, 지옥 습지 마법사는 자신의 것이 아닌 악마와 관련된 표상으로부터 제공된 지식이나 주문을 통해 모험가의 질문 하나에 진실된 답변을 해줄 수 있습니다. 질문자가 악마와 관련된 표상과 부정적 관계가 있다면 그 관계는 양가적이 되며, 양가적이었다면 긍정적이 됩니다. PC가 그러한 표상과 표상 관계가 없다면, 다른 표상과의 관계 점수 1점을 이 표상에 대한 양가적 관계로 전환해야만 합니다. 축복: 전투당 한 번 일반 행동으로, 지옥 습지 마법사는 근처 플레이어 인물 하나에게 이하 표에 따른 무작위 악마 계열 능력을 제공해줄 수 있습니다. 축복은 오직 그 인물이 이를 받아들였을 때에만 영향이 있지만, 인물은 당일이기만 하다면 언제나, 이번 전투에서건 이후의 전투에서건 축복을 받아들일 수 있습니다. 축복을 받아들이면, 축복은 대상의 표상 관계에 지식과 같이 영향을 줍니다. 무작위 악마 계열 능력 (d4) 1. 경기 저항 16+—경기 피해를 주는 공격이 당신을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 2. 공포 기운—당신과 접전해 있으며 체력이 당신의 현재 체력의 두 배보다 적은 적은 어지러워집니다. 그 적이 고조 주사위를 일반적으로 사용할 수 있었다면, 이제 그럴 수 없습니다. 3. 악마의 속도—당신은 고조 주사위가 짝수인 매 턴마다 추가 일반 행동 하나를 얻습니다. 추가 행동을 사용할 때마다 당신은 2d6 hp를 잃습니다. 4. 전이 전투당 1d3+1 회—당신은 이동 행동으로 당신이 볼 수 있는 근처 어디로건 전이할 수 있습니다.			

그대가 그분의 이름으로 부르니, 나 이곳에 임하였노라: 일반 행동으로, 지옥 습지 (또는 다른 악한 습지나 저주받은 지역) 내에 있으며 악마와 관련된 표상에 대해 5 또는 6을 내 표상 이득을 얻은 인물은, 이를 소모하여 자신의 위치에 지옥 습지 마법사를 소환할 수 있습니다. 지옥 습지 마법사는 소환자의 옆으로 전이하며, 소환자 직후의 턴에 행동하며 지식에 답변하거나 소환자 또는 근처 아군에게 축복을 사용합니다. 마법사는 그런 뒤에 전이해 떠나갑니다.

사용 제한: 플레이어 인물이 지옥 습지 마법사와 상대하는 첫번째 전투 이후, 각 지옥 습지 마법사마다 캠페인 당 한 번. 이미 악마와 관련된 표상과 긍정적인 관계가 있는 인물이 사용했다면, 그 PC는 표상 관계 중 다른 1점을 이 표상과의 긍정적인 관계로 전환합니다.

AC 20	PD 14	MD 18	HP 54
-------	-------	-------	-------

심연의 저주에서 언급하는 심연 탄환은 적구독설 탄환이라는 뜻으로 생각됩니다.

지옥범 (베제키라)

지옥범

대형	6레벨	일반병	악귀
우선권: +12 발톱과 송곳니 +12 vs. AC (2회 공격)—15 피해 맹렬한 덮치기 +12 vs. AC—13 피해, 그리고 지옥범은 대상으로부터 자유롭게 벗어나 이동 행동을 사용해 근처 적에게 점전할 수 있으며 이 이동 동안 가로막히지 않습니다. 그런 뒤 두번째 공격을 하며, 맞춤에 또한 10 지속 화염 피해를 줍니다. 사용 제한: 지옥범은 맹렬한 덮치기를 사용하기 위해 이동 행동이 남아있어야만 합니다. C: 불길의 숨결 +10 vs. PD (1d3 근처 적)—15 화염 피해 악귀의 몫 (추적자): 당신이 지옥범에 대한 공격에 고조 주사위를 더하기로 할 때, 지옥범은 자신의 다음 턴 동안 자신이 보인다면 공격에 누적되는 +2 보너스를 얻습니다. 보이지 않는다면, 자신의 다음 턴 시작까지 일렁이는 형상으로 인해 모든 방어에 누적되지 않는 +2 보너스를 얻습니다. 화염 모피: 적은 자신의 턴 시작에 지옥범과 점전해있을 때, 5 화염 피해를 받습니다. 투명: 밝은 빛 아래에 있는 동안, 지옥범은 투명합니다. 지옥범에 대한 공격은 50% 확률로 빗맞습니다. 화염 저항 13+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 독한 특수능력 광환의 기운: 지옥범과 점전한 적을 대상으로 하는 화염 공격은 다음 효과를 얻습니다: 순수 16+: 대상은 5 추가 화염 피해를 받습니다. 대담한 추격자: 지옥범은 기회 공격에 오직 절반 피해만을 받습니다.			
AC 21	PD 20	MD 19	HP 140

젯볼 임프

일반	4레벨	일반병	악귀
우선권: +4 미친듯한 손톱 +9 vs. AC—8 피해, 또는 임프가 지옥범에 타고 있지 않거나 옆에 있지 않다면 12 피해 R: 불타오르는 석탄젯볼 +7 vs. PD—7 화염 피해 순수 홀수 맞춤: 5 지속 화염 피해. 빗맞춤: 임프의 불타오르는 석탄젯볼 공격은 누적되는 +1 피해 보너스를 얻습니다. 타오르는 해골: 젯볼 임프의 해골은 화염으로 계속해 타오르며, 주변 장소에 검뻑이는 밝은 불빛을 드리웁니다. 이에 더불어, 임프에 대해 근접 공격에 대실패를 낸 모든 적은 5 지속 화염 피해를 받습니다. 악마의 몫 (불길): 당신이 젯볼 임프에 대한 공격에 고조 주사위를 더하기로 할 때, 임프의 불타오르는 석탄젯볼 공격은 누적되는 +1 피해 보너스를 얻습니다. 화염 저항 13+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 18	PD 16	MD 12	HP 40

지옥석 이무깃돌

일반	7레벨	강적	구조물
우선권: +10 취약: 천둥 시들이는 발톱 +12 vs. AC (2회 공격)—10 피해 <i>형상변형 갈퀴</i>: 지옥석 이무깃돌이 근접 공격을 빗맞출 때마다, <i>시들이는 발톱</i>은 전투의 끝까지 추가 1d6 정신 피해를 줍니다. (최대 4d6) R: 폐수 분출 +14 vs. PD (어지럽거나, 쇠약하거나, 멍하거나, 또는 이 전투에 아직 행동을 하지 않은 근처 적 하나)—15 피해 그리고 25 지속 정신 피해 <i>빗맞춤</i>: 15 정신 피해. <i>사용 제한</i>: 전투당 한 번 <i>몽게 먼지</i>: 접전한 적이 AC 또는 PD에 대한 공격을 빗맞출 때마다, 공격자는 자신의 다음 턴 끝까지 <i>정신 취약</i>을 얻습니다. (참고로, 이는 시들이는 발톱의 보너스 정신 피해에도 적용됩니다) <i>비행이라기엔 부족함</i>: 지옥석 이무깃돌은 그 자체로 날수는 없지만, 어설픈 활공은 가능합니다. <i>배경의 일부</i>: 기습 기회가 있다면, PC들에게 어려운 용사급 기능 시험을 (일반적으로 DC 25) 시켜서 이무깃돌을 알아차려 기습을 피할 수 있게 해보세요. 독한 특수능력 <i>무시무시한 형상</i>: 지옥석 이무깃돌은 공포 기운을 얻습니다. 지옥석 이무깃돌과 접전한 36 hp 미만인 적은 어지러워지며 고조 주사위를 사용할 수 없습니다. <i>과잉 독소</i>: <i>몽게 먼지</i>는 이제 극복으로 끝납니다. (11+)			
AC 22	PD 24	MD 18	HP 97

지옥왜곡 야수

드루이드 지옥왜곡 복구 예식

지옥왜곡에 맞서는 법을 알기에, 드루이드는 진행되는 동안 이하의 효과 중 하나를 자신에게 제공하는 예식을 수행할 수 있습니다.

- **야생증강 살결:** 생명과 순수한 자연의 힘이 지옥왜곡 야수의 공격을 약하게 만듭니다. 지옥왜곡 야수가 포함된 다음 전투 동안, 야수는 PC에 대해 공격과 피해에 -2 불이익을 받습니다.
- **타락 저항:** 지옥왜곡 야수가 PC를 맞춘 공격 중 첫번째 1d2회는 피해를 주지 않습니다.
- **압도적 향취:** 강력한 포식자의 향취가 지옥왜곡 야수를 혼란스럽게 합니다. 지옥왜곡 야수가 포함된 다음 전투 동안, 야수가 이형 공격을 할 때, 이 효과가 있는 PC가 근처에 있다면 50% 확률로 이형 공격을 합니다.
- **포식자의 본능:** 지옥왜곡 야수가 포함된 다음 전투 동안, 매 턴 시작에 d6을 굴립니다. 굴림값이 고조 주사위 이하라면, PC는 그 턴에 지옥왜곡 야수에 대해 빗맞춘 공격 한 번을 재굴림할 수 있습니다.

지옥왜곡 거수

거대	10레벨	강격	이형체
우선권: +10+1d4 깨물는 발톱 +15 vs. AC (2회 공격)—70 피해 <i>매 턴 첫번째 순수 홀수 맞출:</i> 지옥왜곡 야수는 자유 행동으로 <i>이형 공격</i>을 할 수 있습니다. <i>두 번 빗맞출:</i> 지옥왜곡 야수는 전투의 끝까지 자신의 <i>발톱 공격</i>에 +1 공격 보너스를 얻습니다. 이형 공격—지옥왜곡 거수가 포함된 전투를 설계할 때, 이형 공격표에 따른 굴림을 두 번 하여 지옥왜곡 거수가 어떤 공격을 할지 결정합니다. 같은 굴림값이 나오면 재굴림합니다. 거수는 이형 공격을 일반적인 방식으로 사용하거나, 또는 <i>깨물는 발톱</i> 공격으로 격발시켜 사용할 수 있습니다. 지옥 감염: 지옥왜곡 야수는 지옥구멍의 정기로 인해 생겨나면서, 악마에게 영향을 주는 것과 같은 힘의 영향을 일반적으로 받게 됩니다. GM은 대체사항을 마음껏 정합니다. 지옥왜곡 야수가 자신의 <i>이형 공격</i>으로 화염, 냉기, 부식, 벼락, 천둥 피해를 주는 등 자유롭게 해보세요. 변이된 형상: 어떤 생물은 지옥왜곡 야수가 되면서 다른 생물보다 더 강하고 튼튼해집니다. 전투 이전에, d8을 굴리고 그에 맞게 지옥왜곡 야수의 기능치를 수정하세요. - 모든 방어에 -2 - 모든 방어에 +2 - hp에 -10% (-65) - hp에 +10% (+65) - 모든 공격에 -1 - 모든 공격에 +1 - 이형 공격표 굴림을 단 한 번만 - 이형 공격표 굴림을 두 번 대신 세 번 독한 특수능력 특수 이동: 지옥왜곡 거수는 비행, 숨어들기, 추가 이동 행동, 이동 행동으로 전이, 또는 기타 이동 관련 능력 중 당신이 선택한 것을 갖습니다. 이러한 특징으로 유발된 약점으로 인해 모든 방어는 1만큼 감소합니다. 튼튼한 녀석: <i>변이된 형상</i> 능력에 대해, 굴림을 하는 대신 하나를 정합니다.			
AC 25	PD 24	MD 19	HP 650

지옥왜곡 자손

대형	6레벨	강적	이형체
우선권: +6+1d4 깨물는 발톱 +11 vs. AC (2회 공격)—17 피해 <i>매 턴 첫번째 순수 홀수 맞춤:</i> 지옥왜곡 야수는 자유 행동으로 <i>이형 공격</i>을 할 수 있습니다. <i>두 번 빗맞춤:</i> 지옥왜곡 야수는 전투의 끝까지 자신의 <i>발톱 공격</i>에 +1 공격 보너스를 얻습니다. 이형 공격—지옥왜곡 야수가 포함된 전투를 설계할 때, 이형 공격표에 따른 굴림을 한 번 하여 지옥왜곡 야수가 어떤 공격을 할지 결정합니다. 자손은 이형 공격을 일반적인 방식으로 사용하거나, 또는 <i>깨물는 발톱 공격</i>으로 격발시켜 사용할 수 있습니다. 지옥 감염: 지옥왜곡 야수는 지옥구멍의 정기로 인해 생겨나면서, 악마에게 영향을 주는 것과 같은 힘의 영향을 일반적으로 받게 됩니다. GM은 대체사항을 마음껏 정합니다. 지옥왜곡 야수가 자신의 <i>이형 공격</i>으로 화염, 냉기, 부식, 벼락, 천둥 피해를 주는 등 자유롭게 해보세요. 변이된 형상: 어떤 생물은 지옥왜곡 야수가 되면서 다른 생물보다 더 강하고 튼튼해집니다. 전투 이전에, d6을 굴리고 그에 맞게 지옥왜곡 야수의 기능치를 수정하세요. - 모든 방어에 -2 - 모든 방어에 +2 - hp에 -10% (-18) - hp에 +10% (+18) - 모든 공격에 -1 - 모든 공격에 +1 독한 특수능력 특수 이동: 지옥왜곡 야수는 비행, 숨어들기, 추가 이동 행동, 이동 행동으로 전이, 또는 기타 이동 관련 능력 중 당신이 선택한 것을 갖습니다. 이러한 특징으로 유발된 약점으로 인해 모든 방어는 1만큼 감소합니다. 튼튼한 녀석: <i>변이된 형상</i> 능력에 대해, 굴림을 하는 대신 하나를 정합니다.			
AC 21	PD 20	MD 15	HP 180

이형 공격표

d6을 굴려 지옥왜곡 야수가 어떤 유형의 추가 공격을 갖게 될 지, 그 일반적인 특징은 어떤지를 결정합니다. 기능치 중 첫번째는 거수, 두번째는 자손에 대해 사용합니다.

1. 깨무는 아래턱 +15/+11 vs. AC—50/13

피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다); 대상이 이렇게 고정되어 있는 동안, 지옥왜곡 야수는 자신의 턴 시작에 대상에게 자동적으로 50/13 피해를 주지만 이 턴에 *이형 공격*을 할 수 없습니다

2. 추가 발톱 +11/+11 vs. AC—75/19 피해

(또한 이 발톱으로도 *두 번 빗맞춤* 효과의 이득을 볼 수 있습니다)

3. 채찍질 축수 +15/+11 vs. PD—20/5 피해,

그리고 대상은 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다); 대상은 이 극복에 첫 번째로 실패할 때, 대신 멍해집니다 (극복으로 끝납니다)

4. 더듬이 파동방출 +15/+11 vs. MD (근처 적 하나)—20/5 정신 피해, 그리고 대상은 즉시 극복

굴림을 해야만 합니다; 실패하면, 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다

5. R: 가시 발사 +15/+11 vs. AC (자신과

접전하지 않은 근처 적 하나)—40/10 피해, 이에 더불어 야수는 자기 몸을 덮고 있는 가시 덕에 기회 공격으로부터 절반 피해만을 받습니다

6. [이형 공격으로 격발될 때만 사용] 돌격 뿔

강타 +15/+11 vs. PD—50/13 피해, 그리고 대상은 어지러워집니다 (극복으로 끝납니다)

자유 돌격: 지옥왜곡 야수는 자신의 *발톱 공격*을 한 뒤 자신과 접전한 각 적으로부터 자유롭게 벗어난 뒤, 자유 행동으로 근처 적에게 이동해서 이 공격을 합니다.

쥘레 요정

지형 효과

전투 이전에, d4를 굴려 전투 동안 나타나게 될 지형 효과를 결정합니다. 그런 뒤, d3을 굴려 굴림값을 라운드 시작에 효과가 격발될 최저 고조 주사위 값으로 사용합니다. 효과는 남은 전투 동안 유지됩니다.

PC들이 쥘레 요정을 찾거나 마력의 장소인 쥘레 요정의 숲 바깥으로 쫓아내려는 흔치 않은 상황에선, 이 효과들이 적용되지 않을 것입니다. 혹시 모르죠. 충격적이지만 적용될 수 있을지도!

인간형 쥘레 요정

1. **그물덫**— 지상에 있는 동안 자신의 턴에 행동을 두 번 넘게 취한 적은 극복 굴림을 (11+) 해야 하며, 실패하면 그물덫에 잡아채여 공중에 거꾸로 매달리게 됩니다. (고정 및 -2 공격 불이익) 스스로를 또는 아군을 풀어주는데는 일반 행동이 필요합니다. (GM은 얼마나 많은 그물덫이 있을지 전투 이전에 미리 결정하는데, 적절한 수는 PC의 수에 1을 더하거나 뺀 만큼입니다)
2. **구덩이 함정**—쥘레 요정이 썰기를 박아둔 함정을 만들고 숲 바닥의 갑동사니들로 숨겨두었습니다. 당신은 d20 굴림에서 순수 1-5를 내면, 일반 극복 굴림을 (11+) 시도하여 실패하면 고정되고 (이동 행동으로 끝납니다) 당신의 레벨 x d6 피해를 받습니다.
3. **대롱화살**—전투 외부에 더 많은 쥘레 요정들이 숨어 있었습니다. 그저 시야에 보이지 않았을 뿐이죠. PC는 아무 d20 굴림에서나 고조 주사위 값보다 낮은 값을 내면 자신의 레벨과 같은 독성 피해를 받습니다.
4. **참담한 형상**—전투의 소용돌이가 쥘레 요정에게 모독당하고 나무에 꿰뚫린, 죽은지 얼마 안된 시체를 드러냅니다. 바로 PC들의 주목을 이끌만한 사람이죠.

식물 쥘레 요정

1. **불잡는 초목**—식물이 아닌 생물과 쥘레 요정 이외의 생물의 접전중지 시험은 -5 불이익을 받습니다.
2. **가르는 잎날**—모험가는 이동할 때 극복 굴림을 해야 하며 (11+), 실패하면 자신의 레벨의 두 배와 같은 피해를 받습니다.
3. **부수는 덩굴**—자신의 턴에 이동하지 않은 모든 모험가는 자신의 레벨과 같은 피해를 받습니다.
4. **가시 수북한 식물**—모험가는 비틀거리기 시작할 때마다 또한 고조 주사위 수치에 자신의 레벨을 곱한 만큼의 피해를 받습니다.

산송장 쥘레 요정

1. **과거의 속삭임**—겹쳐지는 소름돋는 속삭임이 고통과 걱정을 유발해, PC들은 MD와 PD에 -2 불이익을 받습니다.
2. **유령같은 지형**—고조 주사위가 홀수인 라운드에, PC들은 갑자기 앞길을 가로막는 유령 나무로 인해 고정됩니다.
3. **악령의 손길**—PC들은 나무가시가 박힌 유령과 같은 손이 붙잡혀 공격 굴림에 -1 불이익을 받습니다.
4. **무시무시한 운명**—본래 공포 효과에 저항할 수 있는 PC들은 이 전투가 지속되는 동안 그렇게 하지 못합니다. 그럴 수 없는 PC들은 공포에 영향 받을 때마다 극복에 -2 불이익을 받습니다.

식물 아군

가시돋친 덩굴

일반	7레벨	조무래기	식물
우선권: +12 취약: 화염 찢고 죽인다 +12 vs. AC (1d3 +1 적)—10 피해 <i>뿌리 내림:</i> 가시돋친 덩굴은 움직이거나 옮겨질 수 없습니다. 최소한 죽어서 쪼개지지 않는 이상요. <i>뺨어 돌침:</i> 가시돋친 덩굴은 찢고 죽인다 공격을 고조 주사위가 0일 때 접전한 적에게, 고조 주사위가 1-3일 때 근처 적에게 할 수 있으며, 고조 주사위가 4+일 때 덩굴은 전투 내의 어디든 닿을 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> <i>기동형 뿌리:</i> 이제 움직일 수 있지만, 여전히 옮겨질 수 없습니다.			
AC 23	PD 16	MD 20	HP 26

단순화

각 가시돋친 덩굴 조무래기의 찢고 죽인다 공격 대상의 수를 정하기 위해 매 번 1d3 +1을 굴리기
보다, 조무래기 무리당 한 번만 굴리고 그
굴림값을 그 무리의 가시돋친 덩굴의 대상 수로
사용하세요.

쥘레 나무

일반	9레벨	우두머리	식물
우선권: +9 취약: 화염 찢어내는 쥘레 +14 vs. AC (접전한 각 적)—35 피해 C: 격통의 파동 +14 vs. MD (1d3 근처 적)—40 정신 피해 <i>순수 16+ 맞춘 도는 빗맞춤, 그리고 쥘레 요정이 대상과 접전할:</i> 그 쥘레 요정은 20 hp를 회복합니다. <i>뿌리 내림:</i> 가시돋친 덩굴은 움직이거나 옮겨질 수 없습니다. 최소한 죽어서 쪼개지지 않는 이상요. <i>보호의 나무가시:</i> 쥘레 나무 옆의 쥘레 요정이 피해를 받을 때, 대신 절반 피해를 쥘레 나무에게 줍니다. <u>독한 특수능력</u> <i>기동형 뿌리:</i> 이제 움직일 수 있지만, 여전히 옮겨질 수 없습니다.			
AC 24	PD 23	MD 20	HP 180

쥘레 요정

쥘레 요정 참살자

일반	6레벨	일반병	인간형
우선권: +14 나무가시 손톱 +11 vs. AC—14 피해 순수 짝수 맞춤: 7 지속 독성 피해. <i>치명타</i>: 지속 피해를 가한 쥘레 요정이 살아 있고 전투에 남아 있는 동안, 지속 독성 피해는 극복될 수 없습니다. 역공: 쥘레 요정은 기회 공격의 대상이 될 때, 자신을 대상으로 하는 생물에 대해 <i>나무가시 손톱</i> 공격을 먼저 합니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형: 쥘레 요정은 이하 원거리 공격을 얻습니다: R: 가시딸기 활 +11 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)—14 피해 식물: 이 괴물의 유형은 식물이며, <i>무기 저항 16+</i>를 얻습니다. (순수 16+를 내지 못한 무기 공격은 절반 피해만을 줍니다) 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장이며, 나무 옆에 있는 한 이동 행동으로 근처 다른 나무로 전이할 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> 나무가시 껍질: 공격자가 근접 공격으로 이 괴물을 빗맞출 때, 공격자는 12 피해를 받습니다. 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 30 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 어둠 고조자: 고조 주사위가 짝수인 턴에, 쥘레 요정은 고조 주사위를 사용하고 접전한 모든 적은 그릴 수 없게 됩니다.			
AC 22	PD 20	MD 18	HP 100

쥘레 요정 추적자

일반	8레벨	궁수	인간형
우선권: +16 나무가시 채찍 +13 vs. AC—20 피해 <i>빗맞춤</i>: 10 피해. 순수 16+ 맞춤: 5 지속 피해. R: 나무가시 화살 +14 vs. AC—25 피해 <i>빗맞춤</i>: 10 피해 순수 짝수 맞춤 또는 <i>빗맞춤</i>: 쥘레 요정은 이 턴에 일반 행동 대신 이동 행동으로 <i>초록 걸음</i>을 사용할 수 있습니다. 초록 걸음: 쥘레 요정 추적자가 나무 옆에 있는 한, 일반 행동으로 나무 안으로 걸어 들어가 사라질 수 있습니다. 자신의 다음 턴 시작에, 다른 근처 나무 옆에서 다시 나타나며 맞건 빗맞건 자신의 공격으로 두 배 피해를 줍니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형 (기본): 전투당 두 번, 짧은 행동으로 <i>나무가시 화살</i> 공격을 합니다. 식물: 이 괴물의 유형은 식물입니다. 전투당 한 번, 이 괴물이 <i>초록 걸음</i> 이후 다시 나타날 때 두 배 대신 세 배 피해를 줍니다. 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장입니다. 전투당 한 번, 고조 주사위가 4+일 때, <i>초록 걸음</i>을 사용한 이 괴물은 즉각적으로 또 한 번의 턴을 얻습니다. <u>독한 특수능력</u> 숲의 힘: 이 괴물은 <i>초록 걸음</i>을 사용할 때 1d4 x 10 체력을 회복합니다. 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 48 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다.			
AC 24	PD 21	MD 20	HP 140

쥘레 요정 요술사

일반	10레벨	시전자	인간형
우선권: +18 피를 수액으로 +15 vs. PD—60 독성 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 전투의 끝까지 살을 목질로 공격에 취약해집니다. C: 살을 목질로 +16 vs. PD—50 독성 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) 치명타: 대상은 나무로 변하지 않기 위해 네 번의 필사적 저항 극복을 시작합니다. R: 나무가시 폭풍 +16 vs. PD (한 무리 내의 1d3 적)—40 피해 순수 16+ 맞춤: 20 지속 독성 피해. 빗맞춤: 10 피해. 숲빛기: 쥘레 요정 요술사는 나무의 형상을 변하게 하거나 땅으로부터 계속해서 자라나게 할 수 있습니다. 전투당 한 번, 쥘레 요정 요술사는 자유 행동으로 다른 인물을 이동 도중에 멈추게 하거나, 생물을 자유롭게 벗어나게 하거나, 원거리 공격을 막고 취소할 수 있습니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형: 전투당 한 번, 한 턴 동안 나무가시 폭풍 공격을 짧은 행동으로 할 수 있습니다. 식물: 이 괴물의 유형은 식물입니다. 쥘레 요정 요술사가 매 번 살을 목질로 공격에 실패할 때마다, 그 공격의 치명타 범위가 1만큼 확장됩니다. 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장입니다. 이 괴물은 단단한 물질이나 생물을 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 이동을 마칠 수 없습니다. 이 괴물은 이동할 때 자동적으로 접전중지하며, (가로 막는 생물 또한 위상변화하지 않는 이상) 가로막힐 수 없습니다. <u>독한 특수능력</u> 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 72 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 여동 고조자: 고조 주사위가 짝수인 턴에, 쥘레 요정은 고조 주사위를 사용하고 접전한 모든 적은 그럴 수 없게 됩니다.			
AC 26	PD 24	MD 22	HP 220

쥘레 요정 전사

일반	9레벨	일반병	인간형
우선권: +18 나무가시 손톱 +14 vs. AC—40 독성 피해 순수 짝수 맞춤: 15 지속 독성 피해 치명타: 지속 피해를 가한 쥘레 요정이 살아 있고 전투에 남아 있는 동안, 지속 독성 피해는 극복될 수 없습니다. 썩아 울리는 독: 지속 피해를 받는 각 근처 적마다, 쥘레 요정 전사는 맞건 빗맞건 추가 10 피해를 줍니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형 (기본): 쥘레 요정은 이하 원거리 공격을 연습합니다: R: 가시말기 활 +14 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)—40 피해 식물: 이 괴물의 유형은 식물이며, 무기 저항 16+를 연습합니다. (순수 16+를 내지 못한 무기 공격은 절반 피해만을 줍니다) 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장이며, 나무 옆에 있는 한 이동 행동으로 근처 다른 나무로 전이할 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> 나무가시 겹질: 공격자가 근접 공격으로 이 괴물을 빗맞출 때, 공격자는 24 피해를 받습니다. 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 60 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 여동 고조자: 고조 주사위가 짝수인 턴에, 쥘레 요정은 고조 주사위를 사용하고 접전한 모든 적은 그럴 수 없게 됩니다. 독은 삶이다: 쥘레 요정 전사는 지속 독성 피해를 받고 있는 생물의 공격에 대해 모든 방어에 +4를 받습니다.			
AC 25	PD 23	MD 21	HP 200

쥘레 요정 암살자

일반	11레벨	궁수	인간형
우선권: +16 나무가시 채찍 +17 vs. AC—40 피해 빗맞춤: 20 피해. 순수 16+ 맞춤: 10 지속 피해. R: 나무가시 화살 +17 vs. AC—50 피해 빗맞춤: 20 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 쥘레 요정은 이 턴에 일반 행동 대신 이동 행동으로 초록 걸음을 사용할 수 있습니다. 초록 걸음: 쥘레 요정 암살자가 나무 옆에 있는 한, 일반 행동으로 나무 안으로 걸어 들어가 사라질 수 있습니다. 자신의 다음 턴 시작에, 다른 근처 나무 옆에서 다시 나타나며 맞건 빗맞건 자신의 공격으로 두 배 피해를 줍니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형: 전투당 두 번, 짧은 행동으로 나무가시 화살 공격을 합니다. 식물: 이 괴물의 유형은 식물입니다. 전투당 한 번, 이 괴물이 초록 걸음 이후 다시 나타날 때 두 배 대신 세 배 피해를 줍니다. 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장입니다. 전투당 한 번, 고조 주사위가 4+일 때, 초록 걸음을 사용한 이 괴물은 즉각적으로 또 한 번의 턴을 얻습니다. <u>독한 특수능력</u> 숲의 힘: 이 괴물은 초록 걸음을 사용할 때 1d4 x 20 체력을 회복합니다. 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 96 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다.			
AC 27	PD 24	MD 23	HP 280

쥘레 요정 주권자

2x	12레벨	우두머리	인간형
우선권: +20 가시 수북한 홀 +17 vs. AC—100 피해 순수 16+ 맞춤: 80 지속 독성 피해. 후속효과: 대상은 독성 피해를 극복할 때, 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. (-4 공격) 빗맞춤: 50 피해. C: 신록 진화 +18 vs. PD (근처 적 하나)—80 독성 피해, 그리고 50 지속 독성 피해 후속효과: 대상은 독성 피해를 극복할 때, 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 순수 18+ 맞춤: 전투의 끝까지 독성 피해에 대한 대상의 모든 극복은 어려운 극복이 됩니다. (16+) 주권자의 명령: 고조 주사위가 1일 때, 주권자는 자유 행동으로 아군 하나가 빗맞춤 공격 한 번을 재공급하고 보다 나은 굴림값을 취하도록 할 수 있습니다. 고조 주사위 값이 2일 때, 주권자는 이를 라운드 동안 두 번 할 수 있습니다. 고조 주사위가 3+일 때, 주권자는 세 번의 공격을 재공급하도록 명령할 수 있습니다. <u>하나를 선택하세요</u> 인간형: 주권자는 마법 도구 하나를 갖습니다. 도구가 무엇인지 지금 당장 생각할 필요는 없고, 그저 주권자의 방어, 극복, 그리고 공격에 +2를 주어서 적당한 마법적 "물품"이라는 것만을 표현하세요. 일단 전투가 끝나고 나면, 모험가들은 시체를 뒤져 마법 도구를 얻을 수 있고, 그럼 당신은 그 도구가 무엇이었는지 밝히거나 결정할 수 있습니다. 식물: 이 괴물의 유형은 식물입니다. 쥘레 요정 주권자가 자신의 턴에 홀 위에 서 있고 이동하지 않았을 때마다 14 hp를 회복합니다. 산송장: 이 괴물의 유형은 산송장입니다. (강령술사에게는 미안하지만) 다른 산송장은 이 괴물과 싸우길 거부합니다. 이 괴물을 대상으로 하는 성직자 공격 주문은 맞춤에 절반 피해만을 줍니다. <u>독한 특수능력</u> 왕의 지휘: 쥘레 요정 주권자는 더 이상 주권자의 명령에 라운드당 세 번의 제한을 적용받지 않습니다—고조 주사위가 4일 때 네 번을 얻고, 5일 때 다섯 번의 재공급을 할 수 있고, 6에 도달할 때 아군 여섯에게 공격을 재공급하도록 명령할 수 있습니다. 공포 기운: 쥘레 요정과 접전 중인 동안, 120 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 어둠 고조자: 고조 주사위가 짝수인 턴에, 쥘레 요정은 고조 주사위를 사용하고 접전한 모든 적은 그릴 수 없게 됩니다.			
AC 28	PD 24	MD 26	HP 750

천둥 장지뱀

고대종일까요, 아닐까요?

공룡에 기반한 생물은 그들과 관련된 고대의 무언가가 있거나, 환상 세계의 다른 환상의 생물들보다 원시적인 그런 느낌이 있는 것이 우리 21세기 게이머들은 심리적으로 받아들이기 더 편할 것입니다. 일부 캠페인은 이를 비틀어 몇가지 가능성을 제안할 수 있습니다. 오히려 천둥 장지뱀을 pc의 삶의 새로운 요소로 사용하는 캠페인에서도, 천둥 장지뱀을 그저 단순한 고대의 무언가로 다루는 발상을 사용하길 바랄 수도 있겠습니다.

천둥 장지뱀 기능치

이하 천둥 장지뱀의 기능치는 우리가 우리 세계의 공룡에 대해 알고 있는 그대로의 묘사와 함께 쓰여진 그대로 쓰일 수 있습니다. 독한 특수능력은 과학적 범위를 지나칠 수도 있고, 앞서 비틀어 놓은 캠페인이 당신에게 다른 발상을 주었을 수도 있겠죠.

크기: 대부분의 천둥 장지뱀은 기능치에 제시된 것보다 더 큼니다. 최소한 거대, 또는 그보다 훨씬 크겠죠. 그 덕에 대부분의 천둥 장지뱀에게는 접전할 필요 없이 근처 생물을 대상으로 할수 있는 공격이 있습니다. 기능치에 적혀진 크기 범주는 그들의 공격성, 근력, 넘어뜨리기 힘든 수준의 표현이지, 실제 크기의 정확한 측정치는 아닙니다. 기능치는 그대로 둔 채 당신의 캠페인에 따른 설명을 편하게 정보하세요.

우선권: 천둥 장지뱀의 우선권 수치는 대부분의 공룡들이 둔중한 파충류가 아니라 빠르고 활동적인 생물이었다는 최근의 연구결과를 따릅니다. 밝은 깃털이 돋은 빠른 생물보다 육중하고 느린 녹색 가죽의 공룡을 선호한다면, 천둥 장지뱀의 우선권 수치를 그 레벨과 같아지도록, 또는 그보다 1 높도록 낮추세요.

양증맞은 장지뱀

콤프소나투스입니다.

일반	1레벨	조무래기	야수
우선권: +5 지독한 깨물기 +6 vs. AC—주르륵 늘어선 작고 무척이나 날카로운 이빨로 인한 4 피해 독한 특수능력 달콤한 꿈: 어떤 양증맞은 장지뱀은 입천장의 분비샘에서 나오는 강력한 마취제를 상처 안으로 주입해 최면에 빠지게 합니다. 지독한 깨물기 공격이 순수 짝수 굴림으로 맞았을 때, 이하 격발 공격을 합니다. 최면성 깨물기 +6 vs. PD—대상은 극복 굴림을 합니다. 실패하면, 대상은 의식불명에 빠져 (극복으로 끝납니다, 또는 10 피해를 받으면 끝납니다) 무력해집니다. (모든 방어에 -4) 생물이 이렇게 의식불명에 빠질 때, 근처 접전해있지 않은 다른 양증맞은 장지뱀은 자신의 다음 턴 동안 대상에게 이동해서 공격할 것입니다.			
AC 16	PD 14	MD 12	HP 9

곤봉꼬리

안킬로사우루스입니다

대형	3레벨	일반병	야수
우선권: +4 박치기 +6 vs. AC—16 피해 C: 꼬리 채찍 +8 vs. AC (근처 적 하나)—20 피해 순수 20: 곤봉 꼬리는 두번째 공격을 할 수 있습니다.			
AC 20	PD 18	MD 11	HP 80

가시꼬리

스테고사우루스입니다

대형	4레벨	강적	야수
우선권: +8 굴침 +10 vs. AC—24 피해 대상의 명중을 초과하는 순수 공격 굴림값 맞음: 대상은 무작위 방향으로 1d6 x 10 피트를 날아갑니다. (아주 위험한 지형이나, 절벽 위나, 다른 비슷하게 위험한 곳으로 향하면, 날려지기 전에 일반 극복 굴림을 해서 잘 대처하는지 추가 2d6 피해를 받는지 확인합니다) R: 앞발 들어 찌기! +9 vs. PD (1d3 근처 적)—22 피해, 그리고 대상은 저해됩니다 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번, 비틀거리지 않는 동안. 속속: 고조 주사위가 짝수일 때, 가시꼬리는 근처 적을 접전할 필요 없이 굴침 공격의 대상으로 할 수 있습니다.			
AC 19	PD 17	MD 14	HP 124

세뿔

트리케라톱스입니다.

대형	4레벨	일반병	야수
우선권: +9 세갈래 공격 +9 vs. AC—20 피해, 또는 대상이 대형 이상이면 30 피해 격렬한 돌격: 세뿔이 자신의 턴 시작에 자신이 접전해 있지 않았던 적에게 공격하기 전 먼저 이동했다면 세갈래 공격은 대신 +10 피해를 줍니다. 독한 특수능력 처널 날리기: 격렬한 돌격이 피해를 유발할 뿐 아니라, 순수 짝수 맞춤이라면, 대상은 한쪽 방향으로 밀려나 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 순수 홀수 맞춤이라면, 대상은 뒤로 던져져 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 세뿔은 접전하지 않은 채 라운드를 마쳐서, 새로운 격렬한 돌격을 준비합니다.			
AC 21	PD 19	MD 13	HP 122

땅울림꾼

브론토사우루스입니다.

거대	5레벨	훼방꾼	야수
우선권: +8 우직 +10 vs. AC—50 피해 C: 꼬리 후려침 +10 vs. PD (1d3 근처 적) — 20 천둥 피해, 그리고 대상은 터지듯 울리는 소리에 멍해집니다 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 땅울림꾼은 고조 주사위가 짝수일 때에만 꼬리 후려침을 사용할 수 있습니다. 꼬리가 매우 길기 때문에, 이 후려치기를 준비할 시간이 짧게나마 필요합니다.			
AC 20	PD 21	MD 13	HP 235

추적자

알로사우루스입니다.

대형	5레벨	일반병	야수
우선권: +10 쓰는 이빨 +9 vs. AC—30 피해 순수 짝수 맞춤: 추적자는 희생물을 강력한 턱 사이에 끼웁니다. 추적자는 자신의 다음 턴 시작에 여전히 대상과 접전해 있다면, 찢는 발톱 공격을 할 수 있습니다. 빗맞춤: 15 피해. [특수 격발] 찢는 발톱 +10 vs. AC (2회 공격)—추적자가 발톱이 달린 발로 희생물을 할켜어 18 피해 독한 특수능력 기습! 그 큰 몸집에도, 추적자는 매복 사냥꾼으로서 사냥감의 배후에 숨는 것에 능숙합니다. 추적자를 알아차리고 기습을 피하는 것은 말도 안될 정도로 어렵습니다. (기능시험에 대한 환경 DC를 참조하세요)			
AC 20	PD 20	MD 16	HP 160

말도 안되게 어려운 과업의 경우, 모험가급에서 DC 25, 용사급에서 DC 30, 전설급에서 DC 35입니다

폭군 장지뱀

티라노사우루스입니다.

대형	7레벨	강적	야수
우선권: +12 찢어발기는 턱 +12 vs. AC—60 피해 대상의 건강을 초과하는 순수 굴림값: 15 지속 피해 C: 귀를 도려내는 포효 +12 vs. MD (1d6 근처 적)—40 천둥 피해 순수 14+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 고조 주사위를 사용할 수 없습니다. 사용 제한: 폭군 장지뱀은 전투에서 자신의 첫 턴인 동안과 고조 주사위가 홀수일 때 귀를 도려내는 포효를 사용할 수 없습니다. 독한 특수능력 공포스러운 고향: 천둥 장지뱀의 귀를 도려내는 포효 공격은 대신 대상을 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약하게 합니다.			
AC 22	PD 21	MD 16	HP 240

코루쿠

코루쿠 애벌레

일반	5레벨	강적	야수
우선권: +8 늑아채는 발톱 +10 vs. AC (3회 공격)—7 피해 순수 짝수 맞춤: 코루쿠 애벌레는 이 턴 짧은 행동으로 대상에게 흡혈 빨대주둥이 공격을 할 수 있습니다. 흡혈 빨대주둥이 +10 vs. AC—9 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 5 추가 피해를 받고 코루쿠 애벌레는 5 hp를 치유할 수 있습니다. 산성피: 피해를 받은 코루쿠 애벌레와 접전한 채 자신의 턴을 시작한 각 생물은 2d6 산성 피해를 받습니다. 합류하라: 코루쿠 애벌레는 협조적인 인간형, 또는 0 hp로 떨어진 인간형과 물리적 및 마법적으로 연결될 수 있으며, 하루가 지나면 코루쿠 공생체로 진화합니다.			
AC 21	PD 18	MD 16	HP 60

코루쿠 공생체

일반	7레벨	웨방꾼	인간형
우선권: +10 깨부수는 주먹이나 무기 +12 vs. AC—25 피해 순수 16+ 맞춤: 대상은 쇠약해지며 (일반 극복으로 끝납니다) 코루쿠 공생체는 대상으로부터 자유롭게 벗어날 수 있습니다. 찌르는 촉수 +12 vs. AC (2회 공격)—15 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 8 지속 독성 피해를 받습니다. (극복으로 끝납니다) 순수 1-5: 코루쿠 공생체는 짧은 행동으로 산성액 분출 공격을 할 수 있습니다. 사용 제한: 고조 주사위 2+. C: 산성액 분출 +12 vs. PD—20 부식 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 저해됩니다. (일반 극복으로 끝납니다) 사용 제한: 찌르는 촉수 공격으로 격발되었을 때에만. C: 분노의 쓰나미 +12 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처적)—28 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 멍해집니다. 사용 제한: 고조 주사위가 4+일 때 전투당 한 번. 떨쳐 나가기: 코루쿠 공생체는 0 hp로 떨어졌을 때, 일반 극복 굴림을 합니다. (11+) 성공하면, 기존의 숙주로부터 떨어져 나온 30 hp의 5레벨 코루쿠 애벌레를 전장에 배치합니다. 이 비틀거리는 애벌레는 자신의 숙주의 우선권을 유지하지만, 숙주가 번고 있던 모든 상태는 끝납니다. (극복에 실패하면, 애벌레는 숙주와 함께 으깨져버립니다!) 재미있었다: 코루쿠 공생체가 베헤모스 근처에 있을 때, 코루쿠는 숙주로부터 떨어져나와 베헤모스에게로 도약합니다. 숨어서 동면할만한 적절한 장소를 찾고 나면, 굳어져 고치가 되는 점액이 사용됩니다. 숙주는 자신의 원래의 기능치로 돌아오게 되고, 공생체로서 얻었던 모든 이점을 잃지만, 피해는 받지 않습니다.			
AC 23	PD 19	MD 21	HP 94

코루쿠 지상살해자

거대	8레벨	우두머리	야수
우선권: +17 꺾는 꼬리 +13 vs. AC (근처 적 하나)—80 피해 <i>빗맞춤</i>: 40 피해. 첫번째 빗맞춤: 코루쿠 지상살해자는 다른 대상에 대해 두번째 꺾는 꼬리 공격을 합니다. 두 공격 모두 순수 1-5: 코루쿠 지상살해자는 홍쳐낸 마법의 사용횟수가 소모되었다면 이를 다시금 얻습니다. 땅뿔이 판갑 +13 vs. PD (2회 공격)—55 피해 고조 극복: 코루쿠 지상살해자는 자신의 극복에 고조 주사위의 두 배를 더합니다. 홍쳐낸 마법: 전투당 한 번, 일반 행동으로, 코루쿠 지상살해자는 이하 마법 공격 중 하나를 할 수 있습니다. 앞선 다섯은 그 마법이 홍쳐진 원천인 표상과 표상 관계가 있는 대상에 대해 굴림할 때 고조 주사위를 더할 수 있습니다! 어떤 공격을 할지 고를 때 시간을 낭비하고 싶지 않다면 그냥 d6을 굴리세요. (코루쿠 지상살해자가 꺾는 꼬리 공격 굴림으로 홍쳐낸 마법의 사용횟수를 얻었다면, 공격을 실제로 하기 전까지 어떤 마법 공격을 사용할 지 굴라볼 필요는 없습니다) C: 표상의 화염 (마법과 관련된 표상) +13 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 또는 먼 거리 적)—114 화염 피해. 순수 짝수 맞춤: 근처 코루쿠 종복 하나는 자유 행동으로 거친 마법 작렬 공격을 (화염 피해) 할 수 있습니다. C: 표상의 울가미 (자연과 관련된 표상) +13 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—90 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (일반 극복으로 끝납니다) 순수 16+ 맞춤: 모든 근처코루쿠 종복은 자신의 다음 턴에 고정된 대상에 대해 +4 공격 보너스를 얻습니다. C: 표상의 함성 (야만과 관련된 표상) +13 vs. MD (1d4 근처 적)—90 천둥 피해, 그리고 코루쿠 종복들은 자신의 다음 턴에 대상에 대해 +4 공격 보너스를 얻습니다 C: 표상의 배반 (금속룡과 관련된 표상) +13 vs. MD (1d3 근처 적)—80 정신 피해, 그리고 대상은 혼란해집니다 (일반 극복으로 끝납니다) 순수 16+ 맞춤: 모든 코루쿠 종복의 방어에, 종복의 다음 턴 끝까지 누적되는 +2를 더합니다. C: 표상의 천둥 (정복과 관련된 표상) +13 vs. AC (1d3 근처 적)—114 피해 순수 16+ 맞춤: 모든 근처 코루쿠 종복은 자신의 다음 턴 끝까지 +4 피해 보너스를 얻습니다. C: 바다의 분노 +13 vs. PD (모든 근처 적)—70 벼락 피해 순수 16+ 맞춤: 코루쿠 종복 하나를 전투에 추가합니다. 빗맞춤: 35 벼락 피해. 독한 특수 능력 너무 많은 종복들: 코루쿠 지상살해자가 공격에 맞을 때, 코루쿠 종복 하나를 전투에 추가합니다.			
AC 24	PD 22	MD 19	HP 432

코루쿠 종복

일반	8레벨	조무래기	신령
우선권: +16 거친 마법의 손길 +13 vs. AC—23 피해 순수 1-5: 코루쿠 종복은 10 피해를 받고, 대상은 이하 표에 따른 무작위 거친 마법 이득을 얻습니다. 거친 마법 이득 1-2: 당신은 당신의 다음 턴 시작까지 모든 방어에 +2 보너스를 얻습니다. 3-4: 당신의 레벨 + 당신의 매력, 지능, 또는 통찰 (가장 높은 것을 사용합니다) 보정치의 두 배와 같은 값의 체력을 치유합니다. 5-6: 소모된 마법 도구 능력 또는 소모된 충전 능력 하나에 대해 충전 굴림을 합니다. C: 거친 마법 파열 +13 vs. PD (코루쿠 종복과 접전한 모든 적)—6 피해, 그리고 이 코루쿠 종복에게 40 피해 사용 제한: 고조 주사위 4+. R: 거친 마법 작렬 +13 vs. PD (근처 적 하나)—23 피해 비행: 코루쿠 종복은 비록 코루쿠 지상살해자로부터 너무 멀리 날아가버린다면 흩어지게 되지만, 전투를 하는 동안 빠르고 기민하게 날아다닙니다.			
AC 24	PD 19	MD 23	HP 40

코볼트

흑색

코볼트 암살자

일반	4레벨	웨방꾼	인간형
우선권: +10 흑색 산성 칼날 +9 vs. AC—7 피해, 그리고 5 특수 부식 지속 피해 (극복 없음; 이 특수 피해는 영향을 받는 대상이 일반 행동으로 특수 지속 피해를 뿌리쳐내야만 끝납니다) 빗맞춤: 4 피해. R: 흑색비늘 표창 +9 vs. AC (근처 적 하나)—5 피해, 또는 특수 부식 지속 피해를 받는 대상에게 10 피해 순수 2-5: 근처 다른 적에게 또다른 흑색비늘 표창 공격을 합니다. 내달림: 코볼트 암살자는 점전중지 시험을 할 때마다 11를 낼 수 있습니다. (달리 말해, 코볼트 암살자는 일반적인 적 하나로부터 벗어날 수 있으며, 둘 이상의 적 또는 최소 12의 굴림값이 나와야 할 필요성은 코볼트 암살자가 시험에 실제로 주사위를 굴리도록 강제합니다)			
AC 22	PD 19	MD 17	HP 46

적색

이들 모두의 독한 특수능력

붉은 광분: 각 코볼트의 공격에 대해 1d20을 굴리고 보다 높은 결과값을 사용합니다.

코볼트 광전사

일반	3레벨	조무래기	인간형
우선권: +7 양손 푸주칼 +8 vs. AC—6 피해 순수 20: 코볼트 광전사 조무래기는 공격 후에 피해를 받지 않은 정말로 화난 코볼트로 변신합니다. 무리 능력: 적의 공격이 하나 이상의 코볼트 광전사를 0 hp로 떨어뜨릴 때마다, 전투 내 모든 코볼트 광전사 조무래기의 전체 무리에 대해 한 번의 광전사 변신 극복 굴림을 합니다. 극복에 공격으로 살해된 코볼트 광전사 조무래기의 수만큼을 더합니다. (예를 들어, 한 번의 큰 공격이 코볼트 광전사 조무래기 셋을 살해했다면, d20 극복 굴림을 하고 3을 더합니다) 광전사 변신: 극복 굴림의 결과가 6+라면, 남아있는 코볼트 광전사 조무래기 중 하나를 정말로 화난 코볼트로 변신시킵니다. 극복 굴림의 결과가 16+라면, 대신 남아있는 코볼트 광전사 조무래기 중 하나를 적색 연무 광전사로 변신시킵니다.			
AC 18	PD 16	MD 13	HP 12

정말로 화난 코볼트

일반	3레벨	일반병	인간형
우선권: +7 양손 푸주칼 +9 vs. AC—9 피해 순수 20: 정말로 화난 코볼트는 공격 후에 피해를 받지 않은 적색 연무 광전사로 변신합니다. 약체: 이 괴물을 사용해 전투를 구성할 때, 이는 오직 일반 괴물의 절반으로 취급됩니다.			
AC 17	PD 17	MD 14	HP 26

적색 연무 광전사

일반	3레벨	강적	인간형
우선권: +7 양손 푸주칼 +10 vs. AC—10 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 대상에게 2d6 보너스 피해를 줍니다.			
AC 16	PD 18	MD 15	HP 44

청색

본래 이 구분은 없었습니다만, 청색으로 분류하는 것이 맞다고 판단했습니다.

코볼트 번뜩이

일반	5레벨	조무래기	인간형
우선권: +8 매끈히 들이는 칼날 +10 vs. AC—9 피해 순수 16+: 다른 각 번뜩이들은 턴의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다. (누적됩니다) R: 투척대로 날린 수리검 +10 vs. AC—9 피해 <i>사용 제한:</i> 하나의 번뜩이 무리는 이 공격을 전투당 한 번만 사용할 수 있습니다. 이 공격을 사용한 턴에, 무리 내의 각 번뜩이는 이 공격을 하거나 하지 않기로 선택할 수 있습니다. 이 공격을 하지 않는 번뜩이는 이를 잃게 됩니다. <i>앞마당 간계:</i> 전투에서 각 적은 처음으로 번뜩이 조무래기를 공격할 때, 극복 굴림을 해야 합니다: 실패에, 그 공격은 무효화됩니다. 번뜩이는 몇, 숨겨진 무기, 속임수 준비물, 그리고 공격자에 대해 사용할 수 있는 기타 자원들을 갖습니다. 스톱피온 노포 등 공격으로부터 코볼트를 방어할 수도, 공격자를 방해할 수도 있는 수단을 즉석에서 생각해 보세요. 번뜩이들은 익숙한 지역에 있음을 고려하세요. <i>완고한 탄력성:</i> 셋 이상의 번뜩이가 (다회 공격 굴림을 포함해) 한 번의 공격으로 쓰러질 때마다, 대신 그 중 ½은 피해를 받지 않습니다. (소수점 아래는 버립니다) <i>자유형 능력—저지불가:</i> 번뜩이들은 작은 입구로 많은 수가 퍼부어 나오거나, 좁은 공간을 가득 채우거나, 장애물을 넘거나 뚫거나, 어떻게건 생각보다 빠르게 한 장소에 도달할 수 있습니다. 이 특성은 번뜩이가 수가 제한된 적을 압도하는데 도움이 됩니다. 이런 일이 가능하리라 생각지도 못한 불운한 대상을 말이죠. 독한 특수능력 <i>쓰러린 결의:</i> 번뜩이 조무래기가 그 절반 이하로 줄어들 때, 살아남은 번뜩이는 전투의 끝까지 모든 방어에 +4 보너스를 받습니다. <i>협조 타격:</i> 전투당 한 번, 자유 행동으로, 번뜩이 조무래기는 협동적으로 전투 구호를 외쳐서 무리 내 모든 각 일원이 그 턴 동안 +4 공격 보너스를 얻을 수 있습니다			
AC 21	PD 21	MD 16	HP 15

황금

황금 악마 전사

일반	2레벨	궁수	인간형
우선권: +7 뒤죽박죽 검 +7 vs. AC—6 피해 R: 단궁 +7 vs. AC (근처 적 하나)—7 피해 <i>순수 짝수 맞춤:</i> 대상과 접전한 아군 하나는 자유 행동으로 접전중지를 시도할 수 있습니다. R: 장거리 사격 +6 vs. AC (먼 거리 적 하나)—5 피해 <i>상호 파괴적:</i> 금속룡과 관련된 표상과 표상 관계 점수가 있는 적에 대한 이 생물의 치명타 범위는 그 관계 점수만큼 확장됩니다. 이는 상호간에 적용됩니다. 금속룡과 관련된 표상과의 표상 관계 점수 1점당, 황금 악마 교단원에 대한 공격의 치명타 범위는 1만큼 확장됩니다.			
AC 17	PD 15	MD 12	HP 38

황금 악마 교단원

2x	3레벨	조무래기	인간형
우선권: +8 칼 이빨 +8 vs. AC (2회 공격)—3 피해 R: 표창 +7 vs. AC (근처 적 하나)—4 피해 <i>상호 파괴적:</i> 금속룡과 관련된 표상과 표상 관계 점수가 있는 적에 대한 이 생물의 치명타 범위는 그 관계 점수만큼 확장됩니다. 이는 상호간에 적용됩니다. 금속룡과 관련된 표상과의 표상 관계 점수 1점당, 황금 악마 교단원에 대한 공격의 치명타 범위는 1만큼 확장됩니다. <i>비의적 소모품:</i> 근처 황금 악마 교단원 또는 황금 악마 기룡이 빗맞춤 피해를 받으면, 이 황금 악마 교단원이 이를 대신 받습니다.			
AC 19	PD 17	MD 13	HP 18

비의적 소모품에서 앞서 언급되는 황금 악마 교단원은, 괴물 목록의 황금 악마 교단원이 아니라 황금 악마 전사와 황금 악마 사제 등 황금 악마 교단의 조무래기가 아닌 일원들을 의미하는 것으로 추정됩니다.

황금 악마 사제

일반	3레벨	우두머리	인간형
우선권: +6 악마 지팡이 +9 vs. AC—8 피해 <i>레벨 5 이하인 적에 대한 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤:</i> 악마들은 대상에 대해 +2 공격 보너스와 +7 피해 보너스를 얻습니다. (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) R: 너울대는 지팡이 +9 vs. PD (근처 적 하나, 그리고 악마와 접전한 다른 근처 적 하나)—6 화염 피해 <i>레벨 5 이하인 적에 대한 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤:</i> 악마들은 대상에 대해 +2 공격 보너스와 +7 피해 보너스를 얻습니다. (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) R: 화염파열 +9 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—12 화염 피해 <i>빗맞춤:</i> 황금 악마 사제에게 6 화염 피해. <i>상호 파괴적:</i> 금속통과 관련된 표상과 표상 관계 점수가 있는 적에 대한 이 생물의 치명타 범위는 그 관계 점수만큼 확장됩니다. 이는 상호간에 적용됩니다. 금속통과 관련된 표상과의 표상 관계 점수 1점당, 황금 악마 사제에 대한 공격의 치명타 범위는 1만큼 확장됩니다. <i>약간의 회피:</i> 이 생물은 적의 빗맞춤으로 피해를 받지 않습니다.			
AC 18	PD 14	MD 17	HP 40

악마 기룡

일반	4레벨	일반병	악마
우선권: +10 순식간에 덮치는 턱 +9 vs. AC—12 피해 순수 짝수 맞춤: 5 지속 화염 피해. C: 벌어진 화염 +9 vs. PD (근처 적 하나)—20 화염 피해 <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번, 그리고 화염 악마 사제의 지팡이 공격의 효과에 현재 극복중인 생물만을 대상으로. <i>상호 파괴적:</i> 금속통과 관련된 표상과 표상 관계 점수가 있는 적에 대한 이 생물의 치명타 범위는 그 관계 점수만큼 확장됩니다. 이는 상호간에 적용됩니다. 금속통과 관련된 표상과의 표상 관계 점수 1점당, 악마 기룡에 대한 공격의 치명타 범위는 1만큼 확장됩니다. <i>비행:</i> 악마 기룡은 박쥐 날개가 달린 용처럼 납니다. 웃기네요.			
AC 21	PD 18	MD 14	HP 50

코화

모든 코화의 능력

비행: 코화는 날개가 있으며, 따라서 날 수 있습니다. 비행 능력이 뛰어나 먼 거리도 이동할 수 있지만, 이것이 워낙 어색하게 보인다는 걸 잘 알고 있기에 보는 사람이 있다면 걸거나 뛰는 편을 선호합니다.

수영: 다른 고양이과 종과 달리, 코화는 물과 아주 친합니다. 이들 앞에서 호수나 강으로 뛰어드는 것은 자살행위입니다.

정신감응: 코화는 코화가 아닌 존재와 짧은 거리 내에서 정신감응을 할 수 있습니다. (확인할 수는 없지만) 코화는 그들 중 내에서라면 다른 개체와 아주 먼 거리 내에서도 교류할 수 있는 것으로 보이는데, 하나가 위험에 처하게 되면 얼마나 멀리건 다른 개체들도 항상 나타나기 때문입니다.

코화 전달자

대형	5레벨	시전자	야수
우선권: +12 강철 턱 +9 vs. AC—30 피해 R: 꿰뚫는 응시 +9 vs. PD—24 버락 피해 순수 홀수 굴림값: 고화 전달자가 이 공격을 사용할 때 순수 홀수 굴림값을 낼 때마다, 즉시 또 한 번의 꿰뚫는 응시/공격을 이 턴에 아직 대상이 되지 않은 다른 대상에 대해 할 수 있습니다. C: 신들의 판결 +11 vs. PD (1d4 근처 적)—40 정신 피해 통찰을 초과하는 순수 굴림값: 대상은 어지러워집니다. (일반 극복으로 끝납니다) 사용 제한: 비틀거리는 동안 전투당 한 번 독한 특수능력 신들의 보호 발현: 전투당 한 번, 짧은 행동으로, 코화 전달자는 그들이 따르는 알려지지 않은 신의 보호를 발현할 수 있습니다. 발현이 사용되고 나면, 전달자의 매 턴 시작에, 1d6을 굴립니다. 그 굴림값이 고조 주사위 이하인 한, 전달자와 그 아군에 대한 치명타 맞춘은 오직 평소대로의 피해만을 줍니다. (이 경우에도 코화 집행자의 산성 빛발 공격은 여전히 격발됩니다) 굴림에 실패하는 순간, 보호는 소멸합니다. R: 달랠 길 없는 공포 +11 vs. MD—대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다) 다음 라운드 동안 대상은 접전해 있지 않다면, 전달자로터 멀어지도록 이동하는 것 외에 다른 행동을 할 수 없습니다. 접전해 있다면, 대상의 첫번째 행동은 자신의 적으로부터 접전중지를 시도하는 것이며, 성공했다면 그로부터 멀리 떨어지도록 이동합니다. 접전중지에 실패했다면, 두번째 행동을 사용해 기회 공격을 허용하면서 이동합니다. 사용 제한: 고조 주사위가 4+에 도달하기 전까지 사용 불가. 빛/맞춤: 대상은 모든 코화에 대해 깊고 변치않는 불신이 생겨납니다.			
AC 21	PD 20	MD 19	HP 162

코화 집행자

대형	7레벨	일반병	야수
우선권: +14 이빨과 발톱 +12 vs. AC (2회 공격)—24 피해 <i>빗맞춤</i>: 절반 피해. R: 얼음공 토하기 +10 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—42 냉기 피해, 가끔씩 이 공격에 동반해 코화가 내뿜는 두려운 울부짖음이 공포 언 우박 세례가 닥쳐움을 경고합니다 신들의 격노: 비틀거릴 때, 코화 집행자는 피해에 고조 주사위의 세 배와 같은 보너스를 얻습니다. 산성 빗발: 집행자가 처음으로 치명타 맞춤을 받고, 그 공격에 살아남았다면, 자유 행동으로 후드득 공격을 사용해 적들에게 무시무시한 산성 소변을 흠뿌립니다. <i>[특수 격발]</i> 후드득 +12 vs. PD (1d4 근처 적)—20 부식 피해, 그리고 15 지속 부식 피해 (일반 극복으로 끝납니다) 독한 특수능력 너른 도약: 집행자는 접전하지 않았었고 적에게 접전하고자 이동했다면, 일반 행동으로 도약 타격 공격을 할 수 있습니다. <i>[특수 격발]</i> 도약 타격 +12 vs. AC—54 피해, 그리고 대상은 계속 접전해있는 동안 저해됩니다			
AC 23	PD 22	MD 21	HP 230

파우누스

두 운명의 파우누스들

모든 파우누스의 능력: 운명

파우누스는 갈등 끝에 두 앞길 중 하나를 선택하게 됩니다. 앞길은 어떤 방어가 더 높은지 결정하며, 추가 능력을 주기도 합니다.

도검의 앞길: 보다 무술에 집중하는 이들로, 이러한 파우누스는 전사, 도적, 사냥꾼이 일반적입니다. 신체 방어가 (PD) 더 높습니다.

가곡의 앞길: 마법적인 경향이 있는 이들로, 이러한 파우누스는 음유시인, 마술사, 사제, 드루이드가 일반적입니다. 정신 방어가 (MD) 더 높습니다.

파우누스 투르바두르

일반	2레벨	헤방꾼	인간형
우선권: +5 C: 야유 +7 vs. MD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—5 정신 피해 순수 18+: 대상은 저해됩니다. (쉬운 극복으로 끝납니다) 사용 제한: 두 라운드에 연속으로 사용할 수 없습니다. 급작스럽고 엮어버리고 머리로 받고 +7 vs. AC—6 피해 빗맞춤: 투르바두르는 자유롭게 벗어납니다. 운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다. 도검의 앞길: 패거리 대장—야유에 맞은 생물은 투르바두르의 다음 턴 시작까지 투르바두르의 아군의 공격에 취약해집니다. 가곡의 앞길: 변명이나 해박—야유의 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 투르바두르를 공격할 수 없습니다. 참 대단도 하군! 적이 파우누스 투르바두르에 대한 공격에서 순수 1을 내면, 투르바두르는 그 적에 대해 자유 행동으로 야유를 사용할 수 있습니다. 이는 야유의 사용 제한에 포함되지 않습니다. 독한 특수능력 온전한 운명: 투르바두르는 다른 운명의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 16	PD 15 또는 13	MD 13 또는 15	HP 36

파우누스 물이수렵꾼

일반	4레벨	궁수	인간형
우선권: +8 자귀 +9 vs. AC (2회 공격)—6 피해 R: 고정 사격 +9 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)—15 피해 순수 18+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) 순수 2-4: 근처 무작위 생물에 대해 공격을 재굴림합니다. 운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다. 도검의 앞길: 미늘 화살촉—고정 사격은 순수 짝수 맞춤에 1d6 추가 피해를 줍니다. 가곡의 앞길: 휘엎는 화살—고정 사격의 순수 홀수 맞춤에, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. 대상 또는 인접한 생물은 일반 행동을 써서 이 효과를 없앨 수 있습니다. 독한 특수능력 온전한 운명: 물이수렵꾼은 다른 운명의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 22	PD 21 또는 17	MD 17 또는 21	HP 54*

파우누스 지킴이

일반	5레벨	길막이	인간형
우선권: +6 주름진 지팡이 +10 vs. AC—15 피해 순수 짝수 빗맞춤: 5 피해. C: 울가미 +10 vs. PD (아군과 접전한 근처 적 하나)—15 피해, 대상은 지킴이의 아군에게서 자유롭게 벗어납니다. 순수 16+: 지킴이는 대상과 접전합니다. 운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다. 도검의 앞길: 다리 후리기—주름진 지팡이의 순수 홀수 맞춤에, 대상은 다음 이동 행동을 잃습니다. 가곡의 앞길: 나무가시 채찍—울가미의 순수 굴림값이 대상의 건강보다 높으면, 고조 주사위의 두 배와 같은 추가 지속 독성 피해를 줍니다. (극복으로 끝납니다) 독한 특수능력 온전한 운명: 지킴이는 다른 운명의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 22	PD 15 또는 18	MD 18 또는 15	HP 70

파우누스 악단대장

일반	5레벨	우두머리	인간형
우선권: +8 R: 힘의 뿔피리 +8 vs. PD (모든 근처 적)—5 천둥 피해 순수 18+: 대상 적과 접전한 아군 하나는 간섭 행동으로 공격을 할 수 있습니다. 권위의 지휘봉 +11 vs. AC—17 피해 <i>운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다.</i> 도검의 앞길: <i>알레그로</i>—아군은 우선권에 +4 보너스를 얻습니다. 가곡의 앞길: <i>판파르</i>—힘의 뿔피리가 모든 대상을 빗맞추면, 근처 아군 둘은 각각 자유 행동으로 극복 굴림 하나를 할 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> <i>온전한 운명:</i> 악단대장은 다른 <i>운명</i>의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 23	PD 15 또는 19	MD 19 또는 15	HP 52

파우누스 부여술사

일반	6레벨	혜방꾼	인간형
우선권: +8 재빠른 발굽 +11 vs. AC—18 피해, 그리고 부여술사는 대상으로부터 자유롭게 벗어납니다. R: 속삭이는 소나타 +10 vs. MD (1d3 근처 적)—11 정신 피해 <i>치명타:</i> 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) <i>운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다.</i> 도검의 앞길: <i>경강이 차기</i>—<i>재빠른 발굽</i>의 순수 짝수 맞춤에, 대상은 부여술사의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. 가곡의 앞길: <i>자장가</i>—<i>속삭이는 소나타</i>의 치명타에, 대상은 어지러워지는 대신 필사적 저항 극복을 해야만 합니다. 네 번 실패하면, 대상은 의식불명에 빠집니다. <u>독한 특수능력</u> <i>온전한 운명:</i> 부여술사는 다른 <i>운명</i>의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 21	PD 17 또는 20	MD 20 또는 17	HP 88

파우누스 순찰자

일반	7레벨	공수	인간형
우선권: +13 장검 +12 vs. AC—20 피해 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 두번째 장검 공격을 합니다. 두번째 공격으로는 격발되지 않습니다. R: 고정 사격 +13 vs. AC (2회 공격 vs. 근처 또는 먼 거리 적)—15 정신 피해 순수 18+: 대상은 고정됩니다. (극복으로 끝납니다) <i>운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다.</i> 도검의 앞길: <i>미늘 화살촉</i>—고정 사격은 순수 짝수 맞춤에 1d12 추가 피해를 줍니다. 가곡의 앞길: <i>휘어진 화살</i>—고정 사격의 순수 홀수 맞춤에, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. 대상 또는 인접한 생물은 일반 행동을 써서 이 효과를 없앨 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> <i>온전한 운명:</i> 순찰자는 다른 <i>운명</i>의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다.			
AC 22	PD 21 또는 17	MD 17 또는 21	HP 90

파우누스 무법자

일반	7레벨	일반병	인간형
우선권: +12 도둑의 단검 +12 vs. AC—24 피해 순수 18+: 무법자는 대상으로부터 무작위 소모 마법 아이템이나 그와 동일한 가치의 재물을 훔칩니다. 속여 피하기 +11 vs. PD—대상은 자신의 다음 턴 끝까지 고정됩니다 순수 18+: 대상은 대신 뒤엎혀 자신의 다음 턴 동안 자신의 모든 행동을 잃고 아무것도 하지 못합니다. <i>사용 제한:</i> 전투당 두 번, 이동 행동. <i>운명: 도검의 앞길과 가곡의 앞길 중에서 선택합니다.</i> 도검의 앞길: <i>이건 몰랐자</i>—<i>속여 피하기</i>는 이제 빗맞춤에 7 피해를 줍니다. 가곡의 앞길: <i>점멸</i>—<i>도둑의 단검</i>은 무법자가 접전해 있지 않다면 근처 적에 대해 사용될 수 있습니다. <u>독한 특수능력</u> <i>온전한 운명:</i> 순찰자는 다른 <i>운명</i>의 이점을 얻고, 낮은 쪽의 방어가 1만큼 상승합니다. <i>준족:</i> 전투에서 도망치는 파우누스 무법자는 재빠르고 도주를 위한 온갖 마법으로 강화되어 있습니다. 추적자는 강력한 마법이나 표상 이득을 갖춰야만 무법자를 잡을 기회를 얻을 수 있습니다.			
AC 23	PD 21 또는 18	MD 18 또는 21	HP 92

페이

수많은 이름의 페이

페이는 수많은 얼굴과 수많은 이름을 갖습니다. 여러 형상을 동시에 취하게 하며 영원토록 변하는 페이의 환영을 보여주고자, 우리는 *이름의 마력*이라는 새로운 규칙을 추가했습니다.

이 능력을 가진 생물은 어떤 이름을 사용하는 중이냐에 따라 다른 효과를 갖습니다. 이름은 유동적이면서도 동시에 영구적입니다. 가능성을 최대한 활용해보세요. 영리한 페이는 다른 형태로의 위장극을 벌여, 짐짓 정답을 알아냈다고 생각한 영웅들을 떨어낼 것입니다. 예를 들어, 뱀시는 스스로에게 *화료* 주문을 시전해 다른 표상과 관련있는 사이렌인 척 할 수 있습니다. 특정 조건이 격발되거나 그런 기반이 더는 필요 없을 때, 뱀시는 본래의 형상과 능력으로 돌아올 것입니다.

이름의 마력 능력이 있는 생물이 사용하는 일부 이름 중엔 이전에 쓰였거나, 이후에 쓰일 것이 있습니다. 픽시를 활용하는 법은 많은 편이죠…

유형 고르기

페이는 인간형으로 취급되지만, 이는 고정된 것이 아닙니다. 표상으로 인해 다른 방향을 제시될 수도 있습니다. 페이가 신령, 구조물, 산송장, 또는 심지어 악마일 수도 있습니다. 마음대로 하세요!

악동

일반	3레벨	조무래기	인간형
우선권: +9 작은 공구 +10 vs. AC—4 피해 <i>뒤꿈치가 따끔</i>: 악동의 기회 공격은 3 추가 피해를 줍니다. <i>이름의 마력</i>: 이 생물은 자신이 취한 이름에 따른 능력을 얻습니다. <i>브라우니</i>: 악동이 자신의 작은 공구 공격에서 순수 짝수 맞춤을 내면, 근처 아군 하나는 극복 굴림을 할 수 있습니다. <i>보가트</i>: 악동은 자신의 작은 공구 공격으로 고조 주사위가 같은 추가 피해를 줍니다. <i>그렐린</i>: 악동이 자신의 작은 공구 공격에서 순수 짝수 굴림을 낼 때, 대상은 중압을 입었다면 AC에 -2 불이익을 받습니다. (극복으로 끝납니다: 중첩되지 않지만, 이 공격 자체에는 적용됩니다)			
AC 18	PD 14	MD 17	HP 11

스프라이트

일반	4레벨	시전자	인간형
우선권: +11 조그만 단도 +9 vs. AC (2회 공격)—7 피해 R: 속삭이는 노래 +9 vs. MD (근처 적 하나)—14 정신 피해 <i>파다닥</i>: 날아다니는 스프라이트는 지면으로부터 그리 멀리 떨어지지 못합니다. <i>이름의 마력</i>: 이 생물은 자신이 취한 이름에 따른 능력을 얻습니다. <i>픽시</i>: 스프라이트가 <i>속삭이는 노래</i>로 치명타 맞춤을 낼 때, 피해를 주는 대신 대상은 의식불명으로 쓰러집니다. (극복으로 끝납니다) <i>따닥깨비</i>: 스프라이트가 <i>속삭이는 노래</i> 공격에서 순수 홀수 맞춤을 내면, 대상은 통제할 수 없는 춤을 시작해 자신의 다음 이동 행동을 잃습니다.			
AC 21	PD 15	MD 17	HP 46

커다란 맹견

대형	5레벨	강적	야수
우선권: +10 야성의 깨물기 +13 vs. AC—40 피해 제압 +13 vs. PD—32 피해 순수 16+: 대상은 고정되며 원거리 공격을 할 수 없습니다. (극복으로 끝납니다) 이름의 마력: 이 생물은 자신이 취한 이름에 따른 능력을 얻습니다. 바르게스트: 맹견은 자신의 야성의 깨물기 공격으로 치명타 맞출 때, 20 hp를 회복합니다. 그림: 맹견이 자신의 야성의 깨물기 공격을 맞출 때, 대상은 또한 취약해집니다. (극복으로 끝납니다) 와르그: 맹견이 자신의 야성의 깨물기 공격으로 순수 짝수 빗맞춤을 낼 때, 대상은 절반 피해를 받고, 와르그의 기수가 있다면 기수가 나머지 절반 피해를 받습니다. 이에 더불어, 맹견에 올라탄 생물은 근접 공격의 순수 짝수 빗맞춤에 오직 절반 피해만을 줍니다. 독한 특수능력 맹수 특징: 맹수 특징 하나를 추가합니다. d6을 굴리세요. 1: 감각판—맹수의 AC에 +2를, PC에 +1을 더합니다. 2: 가시날—적이 맹견을 근접 공격으로 맞췄을 때마다, 10 피해를 공격자에게 줍니다. 3: 대살육—맹견의 빗맞춤 공격은 5 피해를 줍니다. 비틀거리고 있을 때, 빗맞춤 공격은 10 피해를 줍니다. 4: 독성—야성의 깨물기는 또한 10 지속 독성 피해를 줍니다. 5: 맹수 재생—고조 주사위가 짝수일 때, 맹견은 15 hp를 회복합니다. 6: 격노—비틀거리는 동안, 맹견은 +2 공격 보너스를 얻으며 +4 피해를 줍니다. 하지만 자신의 각 턴이 끝날 때 2d6 피해를 받습니다.			
AC 18	PD 17	MD 12	HP 140

시린 쇠?

일반적으로, 쇠와 “시린 쇠”는 페이지에게 취약이나 마찬가지로, 이 규칙에선 무기의 재료에 대해 다루지 않으니 이에 대해선 그냥 마음 편히 무시하셔도 좋습니다.

만약 이것이 마음에 안들고, 옛 페이지 이야기를 다루고 싶고, 일부 강력한 페이지에게 강력한 독한 특수 능력을 주고 싶다면, 이러한 것을 사용하여도 좋습니다: **페이지 저항:** 페이지는 쇠 또는 시린 쇠 무기를 예외로 하는 **무기 저항 12+**를 갖습니다.

픽시 기사

일반	6레벨	일반병	인간형
우선권: +15 신록의 검 +11 vs. AC—28 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 5 지속 피해를 받습니다. R: 페이 활 +11 vs. AC—18 피해 파다닥: 날아다니는 픽시 기사는 지면으로부터 그리 멀리 떨어지지 못합니다. 춤추는 티끌: 픽시 기사는 가로막힐 수 없으며 이동으로 기회 공격을 유발하지 않습니다.			
AC 25	PD 19	MD 17	HP 64

스프리건

일반	6레벨	길막이	인간형
우선권: +10 털복숭이 주먹 +11 vs. AC—15 피해 사용 제한: 스프리건이 일반 크기일 때만 사용할 수 있습니다. R: 요정의 빛 +11 vs. MD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—20 피해 순수 18+: 대상은 어지러워집니다. (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번, 이 전투에서 스프리건의 적이 낸 치명타 맞춤마다 추가 한 번. 거인크기 철썩 +11 vs. PD (자신과 접전 중인 각 적, 또는 자신과 접전 중인 적 하나와 근처 적 하나)—17 피해 순수 홀수 맞춤: 대상은 먼 거리 위협하지 않은 (절벽 위와 같은) 여딘가로 던져지고 자신의 다음 이동 행동을 잃습니다. 순수 1-3: 대상은 스프리건에게 기회 공격을 할 수 있습니다. 숨겨진 수호자: 스프리건이 전투에 참여하는 대신 환영 형상 속에 숨어 있고자 하면, 평소대로 스프리건의 우선권 굴림을 합니다. 스프리건이 아무것도 하지 않음으로 “행동”을 취할 때, 가장 지각력 있는 PC는 전투 내의 아군 하나당 +1을 받고 DC 25 통찰 시험을 합니다. 성공에, 스프리건의 환영을 꿰뚫어 보게 되고, 스프리건은 자신의 턴 동안에 단 한 번의 이동 행동외에는 무엇도 할 수 없습니다—일반 행동은 숨어있기 위해 소모했기 때문입니다. 커지기: 고조 주사위가 2에 도달할 때, 스프리건은 자유 행동으로 크기를 키우고 거인크기 철썩 공격을 획득합니다. 변신은 자유 행동이므로 언제나 행해질 수 있고, 통상적으로 그 시기는 라운드의 시작입니다. 스프리건이 숨겨진 수호자 능력을 사용 중이었다면, 더 이상 숨겨지지 않게 됩니다!			
AC 22	PD 20	MD 16	HP 90

강의 신령

2x	7레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +12 홀리는 손길 +12 vs. MD (자신과 접전 중인 적 하나)—대상은 혼란해지며 (극복으로 끝납니다), 다른 무작위 근처 적 둘은 30 정신 피해를 받습니다. 빗맞춤: 20 정신 피해. R: 이계의 아리아 +12 vs. MD (2d3 근처 또는 먼 거리 적)—30 정신 피해 빗맞춤: 10 정신 피해. 공포 기운: 강의 신령과 접전 중인 동안, 36 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 이름의 마력: 이 생물은 자신이 취한 이름에 따른 능력을 얻습니다. 사이렌: 강의 여인이 이계의 아리아로 치명타 맞춤을 낼 때, 대상은 또한 멍해집니다. (극복으로 끝납니다) 루살카: 강의 여인의 홀리는 손길 공격에 맞은 대상은 혼란해지는 대신 필사적 저항 극복을 해야만 합니다. 네 번 실패하면, 긴 잠에 빠집니다. 필멸자들은 이를 가사 상태라 부르죠. 벤시: 강의 여인의 이계의 아리아는 대신 음기 피해를 주며, 순수 18+에 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다)			
AC 23	PD 19	MD 22	HP 215

할멈

3x	10레벨	시전자	인간형
우선권: +15 C: 고대의 주문 +15 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적에게 2회 공격)—88 특수 피해 (할멈의 이름에 따른 유형) 순수 홀수 맞춤: 대상은 전투의 끝까지 할멈의 특수 피해 유형에 취약해집니다. 이름의 마력: 이 생물은 자신이 취한 이름에 따른 능력을 얻습니다. 요정 대모: 고대의 주문은 역장 피해를 주며, 할멈이 이 공격으로 치명타 맞춤을 낼 때, 대상은 쇠약해지고 (극복으로 끝납니다) 1d3 할멈의 근처 아군은 30 hp를 회복합니다. 운명의 여신: 고대의 주문은 이제 MD를 대상으로 하며 정신 피해를 줍니다. 이에 더불어, 고대의 주문에 맞은 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 고조 주사위를 사용할 수 없습니다. 마녀할멈: 고대의 주문은 음기 피해를 주며, 할멈이 자신과 접전한 적에 대해 고대의 주문에 순수 홀수 맞춤을 낼 때, 할멈은 자유 행동으로 막자공이 근접 공격을 할 수 있습니다. 막자공이 +15 vs. AC—66 피해 나쁜 생각: 생물은 할멈을 공격할 때, 맞춤에 할멈의 특수 유형의 1d6 x 10 피해를, 빗맞춤에 그 유형의 1d3 x 5 피해를 받습니다. 비행: 할멈은 어떻게든 날아다닙니다. 마법 도구건 주문이건 타고났다 싶을 수준으로 익숙한 방법으로 말이죠.			
AC 25	PD 21	MD 25	HP 600

포모르

불결자 능력

불결자가 가질 법한 독한 특수능력 변이입니다.
불결자는 특정한 괴물이라기보다는, 덮어 씌울 수 있는 일종의 틀이라 할 수 있습니다.

다음 중 하나 또는 두가지 능력을 인간형에게 더해
순종 포모르를 숭배하는 사고도를 (또는 야수에게
더해 타락한 동물을) 만들어보세요.

1. 추악한 외형:	사고도는 이해력을 뛰어넘을 정도로 역겹지만, 그 왜곡된 형상은 타격에도 버틸 수 있는 능력을 부여합니다. 불결자는 AC에 +2와 PD에 +1을 얻습니다. (이 능력을 이질적인 아름다움으로 취급하다가, 전투 도중에 그 아름다운 겉모습이 벗겨져 고름에 뒤덮힌 진경한 모습이 부분적으로 드러나게 하는 것도 고려해보세요)
2. 섬뜩한 속도:	불결자는 우선권에 +1d10 보너스를 얻습니다. 불결자는 자신보다 낮은 우선권 수치로 전투를 시작한 적에 대해 +2 공격 보너스를 얻습니다.
3. 이질적인 아름다움:	사고도는 자신의 점차 타락해가는 영혼과는 반대로 완벽하면서도 늙지 않는 육체를 갖고 있습니다. PD와 MD에 +2를 얻습니다. (추악한 외형을 참조하세요)
4. 활기 없는 활력:	근접 공격이 불결자를 맞출 때, 몸의 딱지와 고름집이 터져 공격자는 5 부식 피해를 (용사급: 10 피해; 전설급: 15 피해) 받습니다.
5. 나사 빠진 관절:	불결자 사고도는 기이한 방식으로 이동할 수 있습니다. 커다란 벌레처럼 벽을 기어다니거나, 땅 위를 충충걸음으로 다니는 등 말이죠. 불결자는 점전중지 시험에 +2 보너스를 얻습니다.
6. 부정함 재생:	고조 주사위가 홀수일 때, 불결자는 자신의 턴 시작에 고조 주사위에 자신의 레벨을 곱한 것과 같은 양의 체력을 회복합니다.
7. 부자연스러운 힘:	전투당 한 번, 불결자가 공격을 (대실패가 아닌 방법으로) 빗맞췄을 때, 자유 행동으로 그 공격을 맞춘 것으로 바꾸고 맞춤에 필요한 값과 빗맞춘 결과값의 차 1점당 2만큼 피해를 증가시킵니다. 이렇게 했을 때, 불결자 자신은 추가 2 피해당 1d6 피해를 받습니다. (빗맞춤을 맞춤으로 바꿨다면 추가 피해를 가해야만 합니다)

8. 비현실적인 항취:

불결자와 점전하도록 이동한 인간형 적은 즉시 극복 굴림을 하고, 실패하면 5 독성 피해를 (용사급: 10 피해; 전설급: 15 피해) 받습니다. 인간형이 아닌 적은 (야수 형상인 드루이드, 강령술 주문의 도움을 받아 산송장 형상을 한 사람, 구조물 종족, 점액체 종족 등) GM의 판단에 따라 냄새에 더 민감하거나 (어려운 극복, 16+) 둔감할 수도 (쉬운 극복, 6+) 있습니다.

그리고 모든 불결자는 원하건 원치않건 이하 능력을 갖습니다:

비이성적인 주인: 순종 포모르는 불결자의 정신에 접촉해 환상을 보여주고 기억을 훑어볼 수 있습니다. 이런 방식으로 포모르는 멀리 떨어진 교단을 감시하고, 전령들을 인도하며, 원한다면 그들에게 직접 말을 걸기까지 합니다. 그리고 그러한 환상은 가르침을 주는 종교적 환영, 보상으로 보내어진 기분좋은 꿈, 또는 징벌로써 보내진 (또는 포모르가 고통을 가하고 있다고 느끼기 때문에) 끔찍하고 고통스러운 환각으로 여겨질 수도 있습니다.

포모르족 변이 독한 특수능력

포모르족의 뒤틀린 형상은 또한 뒤틀려있는 정신과 영혼을 반영하는 것입니다. 겉으로만 판단해선 안된다는 말이 있지만, 이번만큼은 그러는 것이 낫습니다.

포모르족은 다른 종족들과 대체로 비슷하지만, 변이를 갖고 태어납니다. 일반적으로는 이러한 변이로 형태가 더욱 뒤틀리게 되지만, 때로는 특별한 무언가가 생겨나기도 합니다. 원한다면 아래 표에 따라 굴림을 하세요. 또한 포모르족에게 불결자 능력을 줄 수도 있을 것입니다. (그래도 이질적인 아름다움은 안돼요)

1. 추가 팔:	고조 주사위가 홀수일 때, 포모르족은 짧은 행동으로 추가 근접 공격을 라운드당 한 번 할 수 있습니다.
2. 추가 눈:	포모르족은 머리 뒤편에 송이송이 피어난 작은 눈 뿔이, 팔꿈치마다 커다란 눈이, 달팽이 같은 눈 꼬투리가 있습니다. 포모르족은 기습에 당하지 않으며, 진실의 시야를 갖습니다. (희미, 투명화 등 주문은 포모르족에게 기능하지 않습니다)
3. 고운 것은 추하다:	한 턴에 한 번, 자유 행동으로, 포모르족은 이하 공격을 할 수 있습니다: C: 사안 +11 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나, 이전 턴 시작 이후로 이 공격의 대상이 되지 않았음) —10 지속 피해, 대상의 살과 뼈가 고통스럽게 왜곡되어서 차마 보기 힘들 정도가 됩니다. 매일 시작에, 왜곡된 당사자는 본래의 모습으로 돌아오려면 매력 또는 건강 (둘 중 낮은 쪽) 보정치와 같은 보너스를 받고 극복 굴림을 해야 합니다. <i>사용 제한:</i> 이 공격이 대상을 맞추면, 이 전투에서 어떤 포모르족도 더 이상 사안 공격을 할 수 없습니다.
4. 굵은 표면:	포모르족은 돌 같은 뼈와 비늘 등은 가죽 덕에 AC에 +1과 PD에 +2를 얻습니다.

포모르족 거한

대형	5레벨	조무래기	거인
우선권: +8 조잡한 곤봉 +10 vs. AC —18 피해 <i>못매:</i> 최소 셋의 다른 포모르족이 대상과 접전해있다면, 포모르족 거한은 이하 공격을 할 수 있습니다: 깨물기 +11 vs. AC (2회 공격) —12 피해 <i>두 배 강화된 조무래기:</i> 전투를 설계할 때, 포모르족 거한은 5레벨 조무래기 둘로 취급합니다.			
AC 21	PD 19	MD 12	HP 36

포모르족 박해자

대형	6레벨	일반병	거인
우선권: +9 커다란 곤봉 +11 vs. AC —40 피해 <i>정신 공격 저항 16+:</i> MD에 대한 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. <i>바보는 맞은 줄도 모른다:</i> 포모르족은 이동할 때, 공격으로 절반 피해를 받습니다—튼튼하거나 한 것은 아니고, 그저 상처 입은 줄도 모르는거죠.			
AC 23	PD 21	MD 13	HP 180

포모르족 으름식인종

대형	7레벨	강적	거인
우선권: +8 크고 가시 박힌 곤봉 +12 vs. AC (2회 공격) —30 피해 <i>둘 다 순수 짝수, 맞춘 또는 빗맞춘:</i> 포모르족은 자유 행동으로 세번째 공격을 합니다. <i>시체 먹기:</i> 전투당 두 번, 포모르족은 시체 옆에 있다면, 이동 행동으로 그 일부를 먹고 1d6 x 10 hp를 회복할 수 있습니다. 독한 특수능력 <i>시체 포만:</i> 포모르족 으름식인종은 시체를 먹어 체력을 회복할 때, 자신의 다음 공격의 피해에 맞건 빗맞건 이렇게 회복한 체력과 같은 보너스를 받습니다.			
AC 24	PD 22	MD 14	HP 220

순종 포모르 가문 독한 특수능력

순종 포모르와 순종 포모르 폭군들의 기능치를 소개함에 앞서, 그들이 갖출 수 있는 독한 특수능력을 먼저 다뤄보도록 하겠습니다. 이로써 이들이 진정 끔직한 존재로 거듭나게 되지요!

위대한 포모르는 수많은 자손들, 순종 포모르들을 거느리고 있습니다. 순종 포모르들은 각기 특별한 요소를 갖추고 있으며, 이를 통해 어떤 계통 출신인지 알아볼 수 있습니다.

위대한 포모르 중 특정한 것의 자손을 불러내고 싶을 때는 이하의 독한 특수능력 집단을 사용하세요. 원한다면 또한 포모르족 변이와 불결자 능력을 추가할 수도 있습니다.

영원의 경계에서 피리 부는 자의 아이들

이들은 듣는 이를 광기로 몰아가는 노래를 부릅니다.

피리 부는 자의 노래: 고조 주사위가 홀수일 때, 가장 높은 MD를 가진 적은 라운드 시작에 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 자신의 다음 턴 끝까지 혼란해집니다. 고조 주사위가 짝수일 때, 가장 낮은 MD를 가진 적에게 같은 효과를 적용합니다. MD의 값이 동일한 적이 있다면 포모르가 선택합니다.

눈어미의 딸들

이 포모르들은 대체로 수많은 눈이 있거나, 눈 하나가 아주 두드러지거나, 부유하여 비행합니다.
부유 비행: 이 생물은 그 더럽고 병든 발이 땅 위에서 한 뼘 거리를 두고 부유하여 비행합니다.

눈에서 광선: 한 턴에 한 번 짧은 행동으로, 눈어미의 딸들은 하나 이상의 눈에서 강력한 광선을 발사할 수 있습니다.

R: 눈에서 광선 +5 +포모르의 레벨 vs. PD—7
지속 역장 피해 (용사: 14 피해; 전설: 21 피해)
순수 16+: 대상은 자신과 접전한 적에게서 자유롭게 벗어나며, 지속 역장 피해를 극복할 때까지 어떤 적과도 접전할 수 없습니다.

눈 도둑: 생물은 비틀거릴 때, 보이지 않는 힘에 의해 그 눈이 잡아당겨지는 기분을 받기 시작합니다. 공격과 피해에 -1 불이익을 받습니다. 이 포모르가 존재하는 동안 죽은 적은 눈이 뽐혀나와 눈어미의 딸들에게 눈알이 흡수당하게 됩니다.

한 아버 아래 천 명의 악몽 형제자매

이 포모르는 자신의 형상을 본능적으로 변형하며, 더욱 더 끔찍한 생물로 거듭하여 변모합니다.

아버지의 변형: 이 순종 포모르가 PD 또는 MD를 대상으로 하는 공격에 맞았을 때, 자신의 다음 턴 시작 까지, PD와 MD의 값이 서로 뒤바뀌며 AC에 고조 주사위와 같은 보너스를 얻습니다.

악몽들: 포모르와 전투한 후, 가장 낮은 MD의 인물은 (동일하다면 무작위로 선택됩니다) 이어지는 밤에 악몽을 꾸게 되며, 50% 확률로 그 악몽은 다음날 어떤 방식으로건 실현되게 됩니다.

피부 도둑: 식탁보 묘기를 아시나요? 이 순종 포모르가 치명타 맞음을 내면, 대상의 피부에 그러한 묘기를 부립니다. 대상은 멍해집니다. (극복으로 끝납니다) 피부를 회복하는 일은 일반 치유보다 더 강한 수단이 필할 것이며, 또한 다시 본래의 모습으로 보이기 까지는 많은 시간이 걸릴 것입니다.

태양을 먹는 거미의 후예

이 순종 포모르는 수많은 다리가 있고, 거미, 전갈, 진드기를 비롯한 온갖 절지류들을 통제할 수 있습니다.

충충걸음: 이 순종 포모르는 거미처럼 벽과 천장을 오르거나 좁은 통로로 몸을 쑥셔넣어 빠르게 기어다닐 수 있습니다.

깨물기: 한 턴에 한 번 짧은 행동으로, 이 순종 포모르는 이하 공격을 하여 대상 내부에 산을 주입하고 몸 속의 내용물을 들이킬 수 있습니다.
흡수하는 깨물기 +5 +포모르의 레벨 vs. AC—7
부식 피해 (용사: 14 피해; 전설 :21 피해)
순수 16+: 대상은 원기를 사용해 치유하지만, 순종 포모르가 체력을 회복합니다.

태양 먹기: 이 포모르에 의해 비틀거리는 생물은 하루간 더는 태양을 볼 수 없게 되며 등불의 빛이나 마법적인 광원에 의지해야만 합니다. 이후 매일 50%의 확률로 모험가는 회복되어 다시금 햇빛을 보고 햇살의 따스함을 느낄 수 있게 됩니다. 치유의 태양을 보거나 느낄 수 없기에, 이 생물은 회복 주사위 굴림을 할 때마다 최고값이 나온 모든 주사위를 (예를 들어, d10에서 10) 재굴림해야만 합니다.

어둠 속에서 말하는 자의 아들들

이 순종 포모르는 부자연스런 광기를 유발하는 색의 깃털이나 모피가 있습니다.

시간 밖에서 온 색채: 이 순종 포모르에 대한 원거리 공격을 하는 적은 고조 주사위가 같은 불이익을 공격에 받으며 고조 주사위를 공격에 사용할 수 없습니다.

색채 흡수: 이 순종 포모르가 생물을 0 hp 이하로 떨어뜨리면, 그 생물은 자신의 모든 색채를 흡수당하며 더 이상 색채를 감지할 수 없게 됩니다. 이 효과를 받는 동안, 그 생물은 사회적 기능 시험에 -4 불이익을 받고 극복에 -1 불이익을 받습니다. 해당 생물이 색채를 회복하기 위해선 신성한 미궁을 걷는 것을 포함하는 여정이 요구됩니다.

포모르 폭군

일반	10레벨	휘방꾼	이형체
우선권: +8 취약: 신성 으스러뜨리는 포옹 +15 vs. AC—40 피해, 그리고 폭군이 이미 적 하나를 포옹하고 있지 않다면 대상은 고정됩니다 (극복으로 끝납니다) [특수 격발] C: 가족을 뒤흔는 숨결 +15 vs. PD—65 독성 피해 사용 제한: 대상이 으스러뜨리는 포옹 공격으로 고정된 대상에게만 C: “너 스스로를 씹어 삼킴을 명한다” +15 vs. MD (1d3 근처 또는 먼 거리 적)—15 정신 피해, 그리고 10 지속 정신 피해와 대상은 저해됩니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) 치명타: 대상은 저해되는 대신 항거불능 상태가 됩니다. 혼돈 기운: 매 라운드 시작에 d6을 굴리고 고조 주사위와 비교합니다. 그 중 높은 결과값이 순종 포모르가 매 라운드 주변 현실에 주는 영향을 결정합니다. (전투 내에 순종 포모르가 여럿이어도, 라운드 당 주사위 하나만 굴립니다) 1: 피흘리는 강철—움직이지 않는 물건들이 비명을 지르고 피를 흘립니다. 2-3: 기어다니는 비이성—포모르가 아닌 각 생물은 MD에 -2 불이익을 받습니다. 4-5: 고립무원—모험가들은 서로를 도울 수 없고, 서로 소통할 수 없고, 따라 서로를 아군으로 취급하지 않습니다. 6: 파멸—포모르와 그 아군은 고조 주사위를 사용하고, 모험가들은 사용하지 못합니다. 공포 기운: 순종 포모르와 접전 중인 동안, 72 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 송배에서 얻는 힘: 포모르 폭군은 자신의 턴 시작에 자신을 보거나 들을 수 있는 각 포모르족당 5 gp를 회복하며, 또한 자신을 보고 들을 수 있는 불결자가 최소 하나라도 있다면 5 hp를 회복합니다. 이 효과는 포모르가 죽어있을 때에도 적용되며, 0 hp부터 포모르를 치유합니다.			
AC 26	PD 24	MD 20	HP 220

포모르 고문자

일반	12레벨	웨방꾼	이형체
우선권: +8 취약: 신성 방사광 손길 +17 vs. AC—40 피해, 30 지속 독성 피해, 그리고 대상은 이빨과 모발이 빠지기 시작합니다. <i>치명타:</i> 대상은 또한 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다) C: “네 친구를 죽여라” +17 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—45 정신 피해, 그리고 35 지속 정신 피해와 대상은 혼란해집니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) <i>빗맞춤:</i> 45 정신 피해. 혼돈 기운: 매 라운드 시작에 d6을 굴리고 고조 주사위와 비교합니다. 그 중 높은 결과값이 순종 포모르가 매 라운드 주변 현실에 주는 영향을 결정합니다. (전투 내에 순종 포모르가 여럿이어도, 라운드 당 주사위 하나만 굴립니다) 1: 기어다니는 그림자—포모르의 그림자가 드리우면, 작은 물건들이 벌레로 변합니다. 2-3: 깊어져가는 비이성—적이 포모르의 MD를 대상으로 하고 순수 홀수 공격 굴림을 냈을 때, 공격은 튕겨져 나가며 그 적은 스스로를 대상으로 공격을 재굴림해야만 합니다. 4-5: 급속역전—이 라운드에 고조 주사위 값은 음수값이 되며, 모험가들의 공격 굴림에 빠기로 계산됩니다. 6: 파멸—포모르와 그 아군은 고조 주사위를 사용하고, 모험가들은 사용하지 못합니다. 공포 기운: 순종 포모르와 접전 중인 동안, 120 hp 이하인 적은 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. 송배에서 얻는 힘: 포모르 폭군은 자신의 턴 시작에 자신을 보거나 들을 수 있는 각 포모르족당 5 gp를 회복하며, 또한 자신을 보고 들을 수 있는 불결자가 최소 하나라도 있다면 5 hp를 회복합니다. 이 효과는 포모르가 죽어있을 때에도 적용되며, 0 hp부터 포모르를 치유합니다.			
AC 28	PD 26	MD 22	HP 360

더 많은 혼돈

아직 이들에게 혼돈의 손길을 더 베풀 수 있습니다. 기존의 자료들을 찾아보세요. 혼돈 마도사의 기괴망측 효과를 보세요. 고조 주사위의 값이 바뀔 때마다 전투에 투입해보는건 어떤가요?

찬란한 오거 마도사도 무작위 혼돈 환경표를 갖고 있습니다. 포모르가 닿은 지면에 대해 이를 사용할 수도 있겠죠.

혈거족

모든 혈거족의 능력

트로그 약취: 트로그는 너무도 역겨운 냄새를 흠뻑려서, 다른 인간형 존재가 혈거족과 접전하거나 근처에 혈거족 셋 이상이 있을 때 모든 공격, 방어, 그리고 극복에 불이익을 받게 합니다. 인간형이 아니라면 효과는 없습니다.

트로그 약취에 영향을 받는 인간형은 자신의 매 턴 끝에 (불이익을 받은 채) 일반 극복을 시도할 수 있고, 성공했다면 남은 전투 동안 모든 **트로그 약취**를 무시할 수 있습니다.

트로그 약취는 인간형 종족들에게 각기 다른 불이익을 가합니다:

종족	불이익
요정, 놀, 늑	-4
인간, 반쪽, 반요정, 아시마르, 티플링 등	-3
반오크, 용계통	-2
난쟁이	-1
버림태생	0

트로그 몹쓸것

일반	5레벨	휘방꾼	인간형
우선권: +4 끈적한 손등치기 +9 vs. AC—14 피해 순수 18+: 대상은 트로그 몹쓸것으로부터 자유롭게 벗어나고 다음 이동 행동을 잃습니다. 빛맞춤: 대상에게 현재 가해지는 트로그 약취의 불이익의 두 배와 같은 지속 피해. 이 피해는 대상이 약취 효과에 극복할 때까지 지속됩니다. 카멜레온: 지하, 또는 늪이나 강 속에서, 트로그와 접전하지 않은 적의 그에 대한 공격은 -4 불이익을 받습니다. 얼얼한 적수: 트로그 몹쓸것이 0 hp로 떨어질 때까지, 생물은 몹쓸것 근처에 있는 동안, 트로그 약취의 대상이 되며 자신의 턴 끝에 약취에 대한 극복 굴림을 할 수 없습니다. 독한 특수능력 죽음의 약취: 트로그 몹쓸것은 0 hp로 떨어뜨리는 것만으로는 충분치 않습니다. PC는 몹쓸것이 쓰러진 뒤에 약취를 끝내기 위해선 특정한 마법적 효과를 사용할 필요가 있습니다. (또는 표상 관계 이득도 사용할 수 있을 것입니다) 아니면, 싸울 자리를 옮겨서 근처에 더 이상 몹쓸것의 시체가 있지 않게 하던가요.			
AC 18	PD 17	MD 13	HP 38

트로그 주술사

일반	6레벨	우두머리	인간형
우선권: +6 때 묻은 창 +11 vs. AC—18 피해 순수 홀수 맞춤: 대상은 트로그 약취의 효과를 극복했다면, 다시금 영향받습니다. 빛맞춤: 대상에게 현재 가해지는 트로그 약취의 불이익의 세 배와 같은 피해. 특수: 태고적 원한을 참조하세요. C: 쉬쉬거리는 저주 +11 vs. MD (근처 적 하나)—17 정신 피해, 그리고 대상은 혈거족의 모든 공격에 취약해집니다 태고적 원한: 트로그 주술사가 0 hp로 떨어질 때까지, 주술사 근처의 각 트로그의 근접 공격은 요정과 난쟁이에게 6 추가 피해를, 반요정에게 3 추가 피해를 줍니다. 카멜레온: 지하, 또는 늪이나 강 속에서, 트로그와 접전하지 않은 적의 그에 대한 공격은 -4 불이익을 받습니다. 독한 특수능력 더 많은 때: 때 묻은 창은 이제 모든 순수 홀수 굴림값에 (당연히, 순수 1은 제외합니다) 트로그 약취를 다시 적용합니다.			
AC 19	PD 16	MD 18	HP 44

트로그 족장

일반	7레벨	우두머리	인간형
우선권: +8 선조의 삼지창 +12 vs. AC—28 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 접전중지 시험에 -5 불이익을 받습니다 빛맞춤: 대상에게 현재 가해지는 트로그 악취의 불이익의 다섯 배와 같은 피해. C: 지배의 고성 +11 vs. MD (트로그 악취의 영향을 받지 않는 근처 적 하나)—25 정신 피해, 그리고 트로그 족장은 대상에 대한 공포 기운을 갖습니다. 전투 헛소리: 트로그 족장이 적을 0 hp로 떨어뜨렸을 때, 각 근처 혈거족은 자신이 받고 있는 효과 하나에 대해 극복 굴림을 할 수 있습니다. 그 적이 난쟁이거나 요정이라면, 극복은 +5 보너스를 받습니다. 카멜레온: 지하, 또는 높이나 강 속에서, 트로그와 접전하지 않은 적의 그에 대한 공격은 -4 불이익을 받습니다. 독한 특수능력 추잡스러운 이빨 소리: 적이 트로그 족장의 지배의 고성으로 인한 공포 기운에 영향 받는 동안,			
AC 18	PD 17	MD 13	HP 38

화염 거인

벼림 늑대

대형	6레벨	조무래기	구조물
우선권: +10 취약: 냉기 불게 달궈진 이빨 +11 vs. AC—12 피해 순수 찢음 맞춤: 12 지속 화염 피해. 빗맞춤: 6 피해. 집요: 벼림 늑대는 자신의 대상과 접전한 다른 각 무쇠 늑대 하나당 근접 공격에 대한 자신의 AC에 +1을 얻습니다. (최대 14 AC) 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 독한 특수능력 용광로 같은 뱃속: 벼림 늑대 무리의 마지막 조무래기는 죽을 때, 그 순간 자신과 접전한 모든 이에게 2d12 화염 피해를 줍니다. 화염 저항이 있는 생물은 이 효과를 무시합니다.			
AC 22	PD 20	MD 16	HP 50

무쇠 늑대는 원문의 오류로, 벼림 늑대입니다.

화염 거인 신성 전사

대형	7레벨	일반병	거인
우선권: +11 취약: 냉기 타오르는 도끼 +13 vs. AC—40 피해, 그리고 20 지속 화염 피해 C: 첫번째 화염 거인의 숨결 +11 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적 또는 먼 거리 적 하나)—70 화염 피해 사용 제한: 전투당 한 번, 일반 행동. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 화염 기운: 자신의 턴 끝에 화염 거인 신성 전사와 접전해있는 적은, 지난 턴의 끝부터 지금까지 아직 화염 피해를 받지 않았다면 고조 주사위의 5배와 같은 (0-5-10-15-20-25-30) 화염 피해를 받습니다. 화염 저항이 있는 생물은 이 효과를 무시합니다. 독한 특수능력 첫번째 화염 거인의 축성: 전투당 한 번, 화염 거인 신성 전사는 비틀거리게 됐을 때 첫번째 화염 거인의 숨결의 사용 횟수 한 번을 추가로 얻습니다.			
AC 24	PD 21	MD 18	HP 190

화염 거인 대장장이

대형	7레벨	시전자	거인
우선권: +13 취약: 냉기 타오르는 망치 +11 vs. AC—30 피해, 그리고 10 지속 화염 피해 금속 갑옷을 입은 대상에 대해 순수 16+ 맞춤: 20 지속 화염 피해. 금속 갑옷 및 방패를 가진 대상에 대해 치명타: 갑옷과 방패가 산산조각나, 대상은 이제 갑옷을 입지 않고 방패를 들지 않은 것으로 취급됩니다. 마법 갑옷과 방패는 극복으로 (12 -AC에 대한 마법 보너스; 즉, +1 방패는 11+에, 저주받은 전설급 +5 갑옷은 7+에 성공합니다) 조각나는 것을 피할 수 있습니다. C: 원초의 화염을 깨우다 +12 vs. PD (근처 적 하나)—20 지속 화염 피해 후속효과: 대상이 지속 화염 피해에 대해 극복하고 나면, 하루의 끝까지 대상은 원기를 소모할 때마다 또한 2d10 화염 피해를 받습니다. R: 공창을 도로 버리다 +12 vs. PD (한 무리 내의 1d3 근처 적)—20 화염 피해, 그리고 대상은 15 지속 화염 피해를 받고 고정됩니다 (극복으로 둘 다 끝납니다) 금속 달구기: 자신의 턴을 화염 거인 대장장이 근처에서 시작하는 적은 화염 저항이 없는 한 화염 피해를 받습니다. 적이 금속 갑옷을 입고 있다면 2d6 화염 피해를, 금속 무기를 들고 있다면 1d6 화염 피해를, 보조 무기나 방패를 들고 있다면 1d6 화염 피해를, 금속으로 된 주화나 침식 따위를 갖고 있다면 1d4 화염 피해를 받습니다—최대 4d6+1d4 피해를 받습니다. 금속 도구나 소지품이 전혀 없는 적은 이 능력을 무시합니다. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 화염 기운: 자신의 턴 끝에 화염 거인 대장장이와 접전해있는 적은, 지난 턴의 끝부터 지금까지 아직 화염 피해를 받지 않았다면 고조 주사위의 5배와 같은 (0-5-10-15-20-25-30) 화염 피해를 받습니다. 화염 저항이 있는 생물은 이 효과를 무시합니다. 독한 특수능력 신성한 광염: 화염 거인 대장장이를 빗맞춘 화염 공격은 피해를 주거나 효과를 내지 않으며, 대신 대장장이가 공격자의 레벨의 두 배와 같은 hp를 회복합니다.			
AC 22	PD 20	MD 19	HP 180

화염 거인 사제장군

대형	8레벨	우두머리	거인
우선권: +14 취약: 냉기 타오르는 쇠의 창 +14 vs. AC—80 피해 빗맞춤: 40 피해. 순수 짝수 맞춤 또는 빗맞춤: 근처 적 최대 셋은 20 지속 화염 피해를 받습니다. R: 첫번째 화염 거인의 신성한 주먹 +14 vs. AC (한 무리 내의 1d4 근처 또는 먼 거리 적)—70 신성 피해 그리고 25 지속 화염 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 화염 피해에 취약해집니다. (극복으로 끝납니다) 빗맞춤: 35 신성 피해. 사용 제한: 고조 주사위가 짝수일 때 일반 행동 성스러운 불길을 풀어라: 화염 거인 사제장군이 대상을 비틀거리게 하거나 0 hp로 떨어지게 하는 공격을 할 때마다, 전투 내의 조무래기가 아닌 각 화염 거인은 25 hp를 회복합니다. 화염 저항 16+: 화염 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 16+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다. 상위 화염 기운: 자신의 턴 끝에 화염 거인과 접전해있는 적은, 지난 턴의 끝부터 지금까지 아직 화염 피해를 받지 않았다면 고조 주사위의 5배와 같은 (0-5-10-15-20-25-30) 화염 피해를 받습니다. 화염 저항이 있는 생물은 이 효과를 무시합니다. 독한 특수능력 강화된 첫번째 화염 거인의 주먹: 전투당 한 번, 화염 거인 사제장군은 첫번째 화염 거인의 신성한 주먹을 짧은 행동으로 사용할 수 있습니다. 불길 세우기: 화염 거인 사제장군이 대상을 비틀거리게 하거나 0 hp로 떨어지게 하는 공격을 할 때마다, 대상은 고조 주사위가 진전할 때까지 화염 저항을 잃습니다. 신성한 백열광염: 화염 거인 사제장군을 빗맞춤 화염 공격은 피해를 주거나 효과를 내지 않으며, 대신 사제장군이 공격자의 레벨의 다섯 배와 같은 hp를 회복합니다.			
AC 24	PD 21	MD 22	HP 360

황금 왕

회색 보화축적가

2x	3레벨	강적	산송장
우선권: +7 욕심 그득한 손톱 +8 vs. AC (2회 공격)—11 피해 <i>치명타 맞춤:</i> 회색 보화축적가가 대상에게서 무작위 영웅급 진정한 마법 도구 하나를 갈취해 사용횟수를 잃게 합니다. 도구는 죽은 회색 보화축적가에게서 일반 행동으로 되찾는 수 밖에 없습니다. 보물의 향취: 회색 보화축적가의 치명타 범위는 대상에게 조율된 영웅급 진정한 마법 도구의 수만큼 확장됩니다. (그러한 도구가 가장 많은 대상이 주요 공격대상이 됩니다) 언제까지나 나의 것: 회색 보화축적가는 자신의 턴을 쓰러진 적 옆에서 시작했다면, 짧은 행동을 소모해서 그 적이 가진 무작위 마법 도구 또는 보조도구를 주워들 것입니다. 회색 보화축적가는 (필요하다면) 접전중지를 시도하며 기회 공격을 받지 않고 가능한 빠르게 전투 바깥으로 이동합니다. (<i>언제까지나 나의 것</i>은 치명타 맞춤을 내어 도구를 얻었을 때 또한 격발됩니다) 독한 특수능력 강령술적 저항: 회색 보화축적가는 음기 저항 16+를 가지며, 또한 특별히 산송장을 대상으로 하는 공격 및 효과에 대해 방어와 극복에 +2 보너스를 받습니다.			
AC 20	PD 15	MD 14	HP 75

영웅급은 원문의 *heroic-tier*를 그대로 옮긴 것입니다. 이는 유명한 d20 규칙의 네번째 판본에서 쓰이는 용어로, 모험가급에 해당합니다.

회색 강탈자

일반	5레벨	강적	산송장
우선권: +10 욕심 그득한 무쇠 손톱 +8 vs. AC (2회 공격)—9 피해 <i>치명타 맞춤:</i> 회색 강탈자가 대상에게서 무작위 영웅급 진정한 마법 도구 하나를 갈취해 사용횟수를 잃게 합니다. 도구는 죽은 회색 강탈자에게서 일반 행동으로 되찾는 수 밖에 없습니다. 보물의 향취: 회색 강탈자의 치명타 범위는 대상에게 조율된 영웅급 진정한 마법 도구의 수만큼 확장됩니다. (그러한 도구가 가장 많은 대상이 주요 공격대상이 됩니다)			
AC 19	PD 18	MD 17	HP 90

화려한 전달자

일반	6레벨	시전자	산송장
우선권: +11 R: 도둑에 대한 채찍질 +13 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—12 정신 피해, 대상이 보유한 용사급 진정한 마법 도구 하나당 추가 6 정신 피해 C: 부의 무게 +13 vs. PD (마법 장갑을 입은 근처 적 하나)—대상은 고정되고 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다) R: 왕의 뿔 +13 vs. PD (마법 무기, 보조도구, 또는 방패를 장착한 근처 적 하나)—대상은 하나를 선택해야만 합니다: 30 피해를 받고 화려한 전달자 근처 생물과 접전하도록 전이되기; 또는, 무작위 마법 보조도구, 방패, 또는 무기를 반짝이는 소유자가 죽을 때까지 잃기 사용 제한: 전투당 한 번. 제한된 비행: 화려한 전달자는 지상으로부터 한두 피트 위를 유영하며, 장애물 너머로 활공할 수 있습니다. 유령갈음: 화려한 전달자는 역장 피해를 제외한 모든 피해에 <i>피해 저항 16+</i>를 갖습니다. 반짝이는 전달자는 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다. 기회 없음: 이 생물은 기회 공격을 할 수 없습니다.			
AC 16	PD 11	MD 16	HP 20

괴성지르는 보화추종자

일반	7레벨	일반병	산송장
우선권: +10 마법 도끼와 망치 +12 vs. AC (2회 공격)—13 피해 순수 1-3: 괴성지르는 보화추종자는 자신의 무기를 떨어뜨리고 자유 행동으로 상실감의 울부짖음 공격을 합니다. R: 되돌아오는 도끼 또는 망치 +12 vs. AC—13 피해 순수 1-3: 괴성지르는 보화추종자는 자신의 무기를 떨어뜨리고 상실감의 울부짖음 공격을 합니다. 격발 사용 전용: C: 상실감의 울부짖음 +12 vs. MD (각 근처 적)—10 정신 피해 효과: 괴성지르는 보화추종자는 자신의 다음 턴 시작에 자신이 막 떨어뜨려서 '잃어버린 보물'인 무기를 그러모을 때까지 어지럽고 취약해집니다. 갑옷 파괘질: 괴성지르는 보화추종자가 AC에 대한 치명타 맞춤을 받고 살아남을 때, 탱닝마 갑옷의 일부분이 떨어져 나와 자유 행동으로 상실감의 울부짖음 공격을 하도록 합니다. 보화추종자의 AC에서 1점을 낮추세요. 독한 특수능력 영원한 탐욕: 괴성지르는 보화추종자가 상실감의 울부짖음의 효과를 받는 동안 0 hp로 떨어지면, 다음 턴 시작에 36 hp로 다시 일어나 짧은 행동 하나를 (또는 둘을 소모해 잃어버린 도구를 다시 착용합니다. 인물은 짧은 행동으로 시체에 잃어버린 도구를 되돌려 놓음으로 이 죽음에서 회복하는 효과를 무효로 할 수 있습니다. 인물이 어떤 이유로든 괴성지르는 보화추종자의 물건을 가져간다면, 다시 되돌려 놓기 전까지 죽일 수 없는 적에게 뒤쫓기게 될 것입니다.			
AC 23	PD 21	MD 17	HP 110

되돌아오는 도끼 또는 망치로 격발된 상실감의 울부짖음 또한 자유행동으로 사용되는 것으로 추정됩니다.

청동 편력자

3x	7레벨	길막이	구조물
우선권: +8 바람 소리를 내는 양날 도끼 +10 vs. AC (2회 공격)—40 피해 R: 되돌아오는 도끼 +10 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)—40 피해 C: 빛을 뿜는 완벽함 +10 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—대상은 자신의 다음 행동을 청동 편력자에게 가까이 다가가는데 사용해야만 합니다 사용 제한: 청동 편력자와 접전하지 않은 적이 그에 대해 순수 홀수 공격 굴림값을 냈을 때, 청동 편력자는 자유 행동으로 그 적에게 빛을 뿜는 완벽함 공격을 사용할 수 있습니다. 장갑 우월성: 청동 편력자와 접전해있고 마법 중감을 입었으며 순수 홀수 공격 굴림값을 낸 적은, 갑옷의 기벽이 과도하게 발휘되어 자신의 다음 턴 시작까지 취약해집니다. 완벽한 저항: 청동 편력자는 효과에 면역입니다. 어지러워지거나, 쇠약해지거나, 혼란해지거나, 취약해지거나, 지속 피해를 받거나 할 수 없습니다. 그들에게 피해를 줄 수는 있지만, 오직 그 뿐입니다.			
AC 23	PD 20	MD 18	HP 280

왕의 전달자

일반	10레벨	시전자	산송장
우선권: +15 R: 도둑에 대한 채찍질 +17 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—40 정신 피해, 대상이 보유한 전설급 진정한 마법 도구 하나당 추가 8 정신 피해 C: 부의 무게 +17 vs. PD (마법 장갑을 입은 근처 적 하나)—32 역장 피해, 대상은 고정되고 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다) R: 왕의 뿔 +73 vs. PD (마법 무기, 보조도구, 또는 방패를 장착한 근처 적 하나)—대상은 하나를 선택해야만 합니다: 60 피해를 받고 왕의 전달자 근처 생물과 접전하도록 전이되기; 또는, 무작위 마법 보조도구, 방패, 또는 무기를 왕의 소유자가 죽을 때까지 잃기 순수 짝수 맞춤: 선택 없이, 대상은 두 효과를 모두 받습니다. 사용 제한: 전투당 두 번. 비행: 왕의 전달자는 지상으로부터 한두 피트 위를 유영하며, 필요하다면 놀라운 고도와 속도에 도달할 수도 있습니다. 기회 없음: 이 생물은 기회 공격을 할 수 없습니다. 유령갈음: 화려한 전달자는 역장 피해를 제외한 모든 피해에 피해 저항 16+를 갖습니다. 왕의 전달자는 단단한 물체를 통과해 이동할 수 있지만, 그 내부에서 턴을 마칠 순 없습니다.			
AC 25	PD 19	MD 25	HP 160

충직한 수집가

일반	10레벨	조무래기	산송장
우선권: +15 붙잡는 무쇠 손톱 +15 vs. AC—30 피해 치명타 맞춤: 대상은 무작위 전설급 진정한 마법 도구 하나의 사용횟수를 잃습니다. 도구는 죽은 충직한 수집가에게서 일반 행동으로 되찾는 수 밖에 없습니다. 보물의 향취: 회색 강탈자의 치명타 범위는 대상이 가진 전설급 진정한 마법 도구의 수만큼 확장됩니다. 그러한 도구가 가장 많은 대상이 주요 공격대상이 됩니다.			
AC 25	PD 24	MD 21	HP 45

청동 근위병

일반	10레벨	길막이	구조물
우선권: +14 바람 소리를 내는 도끼 +13 vs. AC—55 피해 R: 되돌아오는 도끼 +10 vs. AC (근처 또는 먼 거리 적 하나)550 피해 C: 빛을 뿜는 완벽함 +13 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—대상은 자신의 다음 행동을 청동 근위병에게 가까이 다가가는데 사용해야만 합니다 사용 제한: 청동 근위병과 접전하지 않은 적이 그에 대해 순수 홀수 공격 굴림값을 냈을 때, 청동 근위병은 자유 행동으로 그 적에게 빛을 뿜는 완벽함 공격을 사용할 수 있습니다. 장갑 우월성: 청동 근위병과 접전해있고 마법 중갑을 입었으며 순수 홀수 공격 굴림값을 낸 적은, 갑옷의 기벽이 과도하게 발휘되어 자신의 다음 턴 시작까지 취약해집니다. 완벽한 저항: 청동 근위병은 효과에 면역입니다. 어지러워지거나, 쇠약해지거나, 혼란해지거나, 취약해지거나, 지속 피해를 받거나 할 수 없습니다. 그들에게 피해를 줄 수는 있지만, 오직 그 뿐입니다.			
AC 26	PD 23	MD 21	HP 200

황금 왕

몰락한 표상

3x	13레벨	회방곤	이형체
우선권: +20 황금 통치권의 망치 +18 vs. AC (적 최대 셋까지)—90 피해 순수 짝수 맞출: 대상은 자유롭게 벗어나며 공격 굴림값과 같은 추가 피해를 받습니다. 하나 또는 두 적을 대상으로 할 경우 매 라운드 첫번째 순수 짝수 빗맞출: 황금 왕은 자신이 빗맞춘 적에게 또 한번의 황금 통치권의 망치 공격을 합니다. C: 가면 뒤에는 +18 vs. MD (근처 적 하나)—160 정신 피해, 대상은 쇠약해집니다 (극복으로 끝납니다) 빗맞출: 80 정신 피해, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 쇠약해집니다. [특수 격발] C: 황금의 탐욕 +18 vs. MD (근처 적 하나)—대상은 혼란해집니다 (극복으로 끝납니다) 사용 제한: 근처 적이 전설급 도구의 마법 도구 능력을 사용할 때, 황금 왕은 자유 행동으로 1d4 다른 근처 적에게 황금의 탐욕 공격을 할 수 있습니다. (PC들에게 미리 경고를 해주는 것도, 예를 들어 마법 도구가 너무도 간절히 사용되기를 간청한다는 식으로, 가능하지만, 그냥 맞으면서 배우라 할 수도 있습니다) 가면이 벗겨지다: 처음으로 비틀거릴 때, 황금 왕은 격자유 행동으로 피해를 유발한 적에게 가면 뒤에는 공격을 할 수 있습니다. 떠도는 왕: 황금 왕은 자유 행동으로 자신에게 4d6 피해를 주고 자신이 볼 수 있는 근처 여딘가로 전이할 수 있습니다. 작대기와 녀마: 황금 왕은 전설급 마법 무기, 보조도구, 또는 팔찌로 가해지지 않은 공격에 저항 16+를 갖습니다. 전설급 마법 장갑을 입지 않은 적은 황금 통치권의 망치 공격에 취약합니다. (따라서, 마법 도구를 멀리하면 황금 왕의 하수인들을 상대하기는 쉬워지지만, 왕 자체를 무찌르는 것은 어려워집니다) 나쁘기 짝이 없다: 고조 주사위가 짝수일 때, 황금 왕은 공격하거나 극복 굴림을 할 때마다 1d20 대신 2d20을 굴리고 더 높은 결과값을 사용합니다. 몰락한 표상: 황금 왕은 더 이상 표상이 아니지만, 현실과의 마법적인 관계는 아직도 남아 있기에 무찌르기 아주 힘듭니다. 어떤 주요한 캠페인 승리가 황금 왕을 보다 쉽게 이기게 할 수 있을지, 황금 왕 기능치 설명 바로 뒤의 캠페인 영향 항목을 참조하세요. (보다 명확히 말하자면, PC들이 그러한 캠페인 승리를 그 어느 것도 거두지 못했으면, 황금왕을 쓰러뜨리는 것은 아주 힘들거나 거의 불가능에 가까울 것입니다) 충성 서약 강요: 황금 왕에게 죽은 전설급 난쟁이, 버림태생, 또는 인간은 전투의 끝에 황동 근위병, 충직한 수집가, 또는 왕의 전달자 중 가장 적절한 것으로 되살아납니다.			

영원한 왕국: 황금 왕이 죽게 되면, GM은 매 세션 끝마다 비밀리에 일반 극복 굴림을 합니다. (11+) 이는 이번 세션을 포함합니다. 극복에 성공하면, 황금 왕은 아랫세계 깊은 곳에 자리한 자신의 비밀 보물 창고 중 하나에서 다시 살아납니다. 캠페인이 어떻게건 황금 왕이 죽은 채 끝난다면, 황금 왕이 죽은 채로 남는지 아니면 캠페인 내의 이벤트 이후 살아나게 되는지는 GM의 선언에 달렸습니다.

독한 특수능력

위압적 충성 서약: 인간, 난쟁이, 버림태생 인물은 고조 주사위가 4 이상에 도달할 때까지 자신의 종족 능력을 사용할 수 없으며, 황금 왕과 접전해 있는 때에도 사용할 수 없습니다. (그러니 일반적인 인간은 단순히 운이 좋았다는 것입니다)

외견적 충성 서약: 매 라운드 처음으로 공격이 황금 왕을 0 hp로 떨어뜨리려 할 때, 그 공격은 대신 가장 가까운 근처 충직한 수집가에게 피해를 줍니다. 충직한 수집가가 모두 파괴되었다면, 공격은 가장 가까운 근처 왕의 전달자에게, 그 다음으로는 가장 가까운 황동 근위병에게 피해를 줍니다. 이 모두가 파괴되었다면, 황금 왕은 0 hp로 떨어집니다. 하지만 이하의 **만수무강 하소서**를 읽어보시는게 좋겠네요.

만수무강 하소서: 황금 왕이 결국 쓰러졌을 때, 특색 없는 황금 가면 하나 외에는 남는 것이 없게 됩니다. 이는 누군가 거둬주기를 바랍니다. 가면은 자유 행동으로 전투 내의 각 적에게 **황금의 탐욕** 공격을 합니다. 이 공격으로 유발된 혼란에 대한 극복은 어려운 극복이 되고, 이렇게 혼란해진 대상들은 가면을 두고 격렬히 다투게 됩니다. 누구도 혼란해지지 않았다면, 가면은 먼지로 화합니다. (PC가 혼란한 도중에 누군가를 죽이면, 분명 가면을 쓰고 할 것입니다)

AC 30	PD 27	MD 27	HP 1200
-------	-------	-------	---------

캠페인 영향

플레이어 인물들의 성공적인 승리는 황금 왕의 능력을 한 번에 하나씩, 다음 순서로 제거합니다:

첫번째 PC 캠페인 승리: 황금 왕의 영원한 왕국 능력을 제거합니다.

두번째 PC 캠페인 승리: 나쁘기 짝이 없음을 제거하거나, 또는 독한 특수능력을 준비하셨다면 이를 모두 무시합니다.

세번째 PC 캠페인 승리: 황금 왕의 방어를 2만큼 줄입니다.

네번째 PC 캠페인 승리: 떠도는 왕 능력을 제거합니다.

레벨에 따른 황금 왕 괴물

레벨	황금 왕 괴물	본래의 괴물
1	욕심 많은 도적	인간 강패
3	회색 보화축적가	본 목록 수록
3	황금 식인귀	식인귀
4	왕의 혼돈	혼돈 야수
4	가망없는 난쟁이	데로 미치광이
4	가망없는 현자	데로 현자
5	회색 강탈자	본 목록 수록
6 조무래기	보복하는 신령	청동 박쥐 신령
6	화려한 전달자	본 목록 수록
7	청동 편력자	본 목록 수록
7	청동 골렘	청동 골렘
7	고대의 광기	움루푸크
10	왕의 전달자	본 목록 수록
10	충직한 수집가	본 목록 수록
10	황동 근위병	본 목록 수록
13	황금 왕	본 목록 수록

휘몰이 정령

휘몰이 정령

일반	5레벨	일반병	정령
우선권: +10 휘몰이 정령이 우선권을 굴릴 때와 변환할 때, 1d4를 굴려 새로운 형상. 이점. 현재의 공격을 결정하세요 1 공기로 변환: 휘몰이 정령이 공기로 변환할 때, 다른 형상으로 변환할 때까지 비행을 얻으며 (공중에서 변환하고 난 뒤 다음 행동의 일부로써 착지할 수 있습니다), 또한 전투의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 바람 손길 +10 vs. PD—14 피해 빗맞춤: 4 피해. 2 땅으로 변환: 휘몰이 정령이 땅으로 변환할 때, 전투의 끝까지 +1 AC 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 돌 주먹 +10 vs. AC—18 피해 3 불로 변환: 휘몰이 정령이 불로 변환할 때, 전투의 끝까지 +1d6 피해 보너스를 얻습니다. (누적되며, 맞췄을 때만 적용됩니다) 그슬리는 손 +10 vs. PD—10 화염 피해, 그리고 5 지속 화염 피해 빗맞춤: 5 화염 피해. 4 물로 변환: 휘몰이 정령이 물로 변환할 때, 전투의 끝까지 2d6 추가 체력을 얻습니다! (누적됩니다) 싸아 후리기 +10 vs. PD—10 피해 순수 짝수 맞춤: 대상이 비틀거리면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 변환: 고조 주사위가 6+이 아닌 한, 휘몰이 정령의 매 턴 시작에 d6 굴림을 합니다. 4+에, 휘몰이 정령은 변환합니다. 축적력: 변환으로 인한 보너스는 누적되지만, 각 보너스 항목은 최대 네 번까지만 쌓입니다.			
AC 19	PD 19	MD 16	HP 70

큰 휘몰이 정령

일반	7레벨	일반병	정령
우선권: +12 휘몰이 정령이 우선권을 굴릴 때와 변환할 때, 1d4를 굴려 새로운 형상. 이점. 현재의 공격을 결정하세요 1 공기로 변환: 큰 휘몰이 정령이 공기로 변환할 때, 다른 형상으로 변환할 때까지 비행을 얻으며 (공중에서 변환하고 난 뒤 다음 행동의 일부로써 착지할 수 있습니다), 또한 전투의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 바람 손길 +12 vs. PD—20 피해 빗맞춤: 7 피해. 2 땅으로 변환: 큰 휘몰이 정령이 땅으로 변환할 때, 전투의 끝까지 +1 AC 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 돌 주먹 +12 vs. AC—26 피해 3 불로 변환: 큰 휘몰이 정령이 불로 변환할 때, 전투의 끝까지 공격을 맞췄을 때 +1d8 피해 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 그슬리는 손 +12 vs. PD—15 화염 피해, 그리고 10 지속 화염 피해 빗맞춤: 8 화염 피해. 4 물로 변환: 큰 휘몰이 정령이 물로 변환할 때, 전투의 끝까지 2d10 추가 체력을 얻습니다! (누적됩니다) 싸아 후리기 +12 vs. PD—15 피해 순수 짝수 맞춤: 대상이 비틀거리면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 변환: 고조 주사위가 6+이 아닌 한, 휘몰이 정령의 매 턴 시작에 d6 굴림을 합니다. 4+에, 휘몰이 정령은 변환합니다. 축적력: 변환으로 인한 보너스는 누적되지만, 각 보너스 항목은 최대 네 번까지만 쌓입니다.			
AC 21	PD 21	MD 18	HP 100

커다란 휘몰이 정령

일반	9레벨	일반병	정령
우선권: +12 휘몰이 정령이 우선권을 굴릴 때와 변환할 때, 1d4를 굴려 새로운 형상. 이점. 현재의 공격을 결정하세요 1 공기로 변환: 커다란 휘몰이 정령이 공기로 변환할 때, 다른 형상으로 변환할 때까지 비행을 얻으며 (공중에서 변환하고 난 뒤 다음 행동의 일부로써 착지할 수 있습니다), 또한 전투의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 바람 손길 +14 vs. PD—35 피해 빗맞춤: 15 피해. 2 땅으로 변환: 커다란 휘몰이 정령이 땅으로 변환할 때, 전투의 끝까지 +1 AC 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 돌 주먹 +14 vs. AC—44 피해 3 불로 변환: 커다란 휘몰이 정령이 불로 변환할 때, 전투의 끝까지 공격을 맞췄을 때 +1d12 피해 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 그슬리는 손 +14 vs. PD—25 화염 피해, 그리고 15 지속 화염 피해 빗맞춤: 10 화염 피해. 4 물로 변환: 커다란 휘몰이 정령이 물로 변환할 때, 전투의 끝까지 6d6 추가 체력을 얻습니다! (누적됩니다) 쏟아 후리기 +14 vs. PD—30 피해 순수 짝수 맞춤: 대상이 비틀거리면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 변환: 고조 주사위가 6+이 아닌 한, 휘몰이 정령의 매 턴 시작에 d6 굴림을 합니다. 4+에, 휘몰이 정령은 변환합니다. 축적력: 변환으로 인한 보너스는 누적되지만, 각 보너스 항목은 최대 네 번까지만 쌓입니다.			
AC 23	PD 23	MD 20	HP 165

어마어마한 휘몰이 정령

일반	11레벨	일반병	정령
우선권: +17 휘몰이 정령이 우선권을 굴릴 때와 변환할 때, 1d4를 굴려 새로운 형상. 이점. 현재의 공격을 결정하세요 1 공기로 변환: 어마어마한 휘몰이 정령이 공기로 변환할 때, 다른 형상으로 변환할 때까지 비행을 얻으며 (공중에서 변환하고 난 뒤 다음 행동의 일부로써 착지할 수 있습니다), 또한 전투의 끝까지 +1 공격 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 바람 손길 +14 vs. PD—55 피해 빗맞춤: 15 피해. 2 땅으로 변환: 어마어마한 휘몰이 정령이 땅으로 변환할 때, 전투의 끝까지 +1 AC 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 돌 주먹 +14 vs. AC—64 피해 3 불로 변환: 어마어마한 휘몰이 정령이 불로 변환할 때, 전투의 끝까지 공격을 맞췄을 때 +1d12 피해 보너스를 얻습니다! (누적됩니다) 그슬리는 손 +14 vs. PD—35 화염 피해, 그리고 20 지속 화염 피해 빗맞춤: 15 화염 피해. 4 물로 변환: 어마어마한 휘몰이 정령이 물로 변환할 때, 전투의 끝까지 6d10추가 체력을 얻습니다! (누적됩니다) 쏟아 후리기 +14 vs. PD—40 피해 순수 짝수 맞춤: 대상이 비틀거리면, 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 변환: 고조 주사위가 6+이 아닌 한, 휘몰이 정령의 매 턴 시작에 d6 굴림을 합니다. 4+에, 휘몰이 정령은 변환합니다. 축적력: 변환으로 인한 보너스는 누적되지만, 각 보너스 항목은 최대 네 번까지만 쌓입니다.			
AC 25	PD 25	MD 22	HP 260

휴브리스 악귀

모든 휴브리스 악귀의 독한 특수능력

아군이냐 적이냐?: NPC를 이용해 영웅을 공격하는 휴브리스 악귀는 그러한 공격자들 중에 친구나 아군이 있는지 알기를 어렵게 만들어, 인물들이 공격에 더욱 조심히 하게 만듭니다. 악귀에 대한 순수 1-5 공격 굴림값은 자동적으로 빗맞으며 빗맞춤 피해를 주지 않습니다.

놀랐지!: 휴브리스 악귀가 공격할 때, PC들의 지각력이 극한으로 뛰어나지 않은 한 (등급에 맞춰 우스꽝스러울 정도로 어려운 기능 시험을 합니다) 기습 라운드를 얻습니다.

최후의 저항 영혼 뉘아채 내빼기: 악귀는 0 hp로 떨어질 때, 자신의 다음 턴 시작까지 죽은 것처럼 보이지만 그 때가 되면 초자연적 도피처로 도망가며 그 전에 가장 가까운 인물의 영혼 일부를 훔쳐가고자 시도합니다. 그 인물은 극복 굴림을 해야만 합니다. 실패하면, 자신의 영혼의 일부를 잃어버립니다. 이로 인해 유발될 수 있는 효과는 뒷부분에 설명됩니다. 악귀의 다음 턴이 오기 전에 악귀에게 목숨 거두기를 하면, 영혼의 일부를 가져가 도주하기 전에 죽여버릴 수 있습니다. (하지만 PC들은 이에 대해 잘 모를 것입니다)

떠도는 휴브리스 악귀

거대	7레벨	강적	악귀
우선권: +12 퍼붓는 타격 +12 vs. AC (3회 공격)—25 피해 순수 18+: 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 으스러 부수기 +12 vs. PD—50 피해, 그리고 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다 빗맞춤: 절반 피해. C: 드리워오는 두려움 +12 vs. MD (1d4 근처 적)—60 정신 피해 순수 16+: 대상은 36 hp 이하인 동안, 공포로 인해 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. (극복으로 모두 끝납니다) 사용 제한: 전투당 한 번. 악귀의 뒤통 (차크라 제압): 당신이 강력한 휴브리스 악귀에 대한 공격에 고조 주사위를 더하기로 했을 때, 악귀는 당신의 마법 도구 중 하나가 남은 전투 동안 그 능력을 잃도록 할 수 있습니다 (기본 보너스는 여전히 적용됩니다) 신성 저항 13+: 신성 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 21	PD 20	MD 24	HP 360

악귀의 뒤통의 강력한 휴브리스 악귀는 원문의 실수입니다.

강력한 휴브리스 악귀

거대	9레벨	강적	악귀
우선권: +14 퍼붓는 타격 +13 vs. AC (3회 공격)—33 피해 <i>치명타:</i> 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워집니다. 으스러뜨리는 무게 +14 vs. PD—70 피해, 그리고 대상은 고정됩니다 (어려운 극복으로 끝납니다, 16+) <i>빛맞춤:</i> 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 저해됩니다. C: 드리워오는 두려움 +14 vs. MD (1d4 근처 적)—80 정신 피해 순수 16+: 대상은 60 hp 이하인 동안, 공포로 인해 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. (극복으로 모두 끝납니다) <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번. 악귀의 뒹 (차크라 제압): 당신이 강력한 휴브리스 악귀에 대한 공격에 고조 주사위를 더하기로 했을 때, 악귀는 당신의 마법 도구 중 하나가 남은 전투 동안 그 능력을 잃도록 할 수 있습니다 (기본 보너스는 여전히 적용됩니다) 신성 저항 13+: 신성 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 24	PD 22	MD 26	HP 600

강대한 휴브리스 악귀

거대	12레벨	강적	악귀
우선권: +16 초패격 +16 vs. AC (4회 공격)—48 피해 <i>치명타:</i> 대상은 자신의 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다) 접지 +17 vs. PD—160 피해, 그리고 대상은 고정되고 어지러워집니다 (둘 다 어려운 극복으로 끝납니다, 16+) <i>빛맞춤:</i> 대상은 자신의 다음 턴 끝까지 어지러워지고 저해됩니다. C: 숨막혀오는 두려움 +17 vs. MD (1d6 근처 적)—120 정신 피해 순수 16+: 대상은 120 hp 이하인 동안, 공포로 인해 어지러워지며 (-4 공격) 자신의 공격에 고조 주사위를 더할 수 없습니다. (극복으로 모두 끝납니다) <i>사용 제한:</i> 전투당 한 번. 악귀의 뒹 (공포): 당신이 강대한 휴브리스 악귀에 대한 공격에 고조 주사위를 더하기로 했을 때, 악귀는 자신의 다음 턴 동안 이 전투 동안 자신의 뒹을 챙겨준 각 인물에 대해 숨막혀오는 두려움 공격을 할 수 있습니다. 이는 사용 제한을 이미 소모된 뒤에도 가능합니다. 예를 들어, PC 둘이 이미 악귀의 뒹을 챙겨주고 이번에 또 다른 PC가 세번째로 그렇게 했을 때, 악귀는 다음 자신의 턴 동안 그 세 PC들에 대해 숨막혀오는 두려움 공격을 할 수 있습니다. 신성 저항 13+: 신성 공격이 이 생물을 대상으로 할 때, 공격자는 공격 굴림에서 순수 13+를 내지 못하면 오직 절반 피해만을 줍니다.			
AC 27	PD 25	MD 29	HP 1200

흩쳐진 영혼

GM의 취향에 맞춰서, *최후의 저항 영혼 뉘아채 내빼기* 독한 특수 능력은 단 한 번만 효과를 낼 수도..., 또는 계속해서 이어질 수도 있습니다. 계속해서 적용하려면, 해당 PC에게 효과에 대한 극복 굴림을 허용할 수도 있겠죠. 악귀가 이런 능력을 한 번만 사용한다면, 여기 적힌대로 능력을 그대로 사용할 수 있을 것입니다.

효과: 영혼의 일부를 도둑맞으면 이런 일이 일어납니다. 캠페인의 중합적인 상황에 걸맞은 문제를 일으키거나, 그러한 문제가 뒤따른 시작점을 자유롭게 제시하세요. 다음 중 하나 이상을 선택해 사용해봐도 좋습니다.

- 이미 조율된 것이라도, 마법 도구는 더 이상 해당 인물에게 작용하지 않습니다. 새로운 도구 또한 PC와 조율될 수 없습니다.
- PC는 가장 높은 레벨의 주문 및 능력을 사용할 수 없습니다. 예를 들어, 본래는 7레벨 주문을 사용할 수 있었던 성직자는 오직 5레벨 주문만을 시전할 수 있습니다.
- PC는 극복에 -2 불이익을 받습니다.
- PC는 매 전투의 앞선 두 라운드 동안 공격 굴림에 2d20을 굴려 보다 낮은 값을 사용합니다.
- PC의 외형이 방해되거나 쓸모없게 변해 모든 기능 시험에 -4 불이익을 받습니다.
- PC는 하나에서 셋까지의 원기를 잃습니다. 일시적인 것인 것이 아닙니다. 전반적인 치유 능력 자체가 감소한 것입니다.
- 표상 관계 중 하나가 이득이 아닌 악귀와의 복잡한 관계를 표현하는 것으로 바뀝니다.
- 악귀는 PC에 대해 전투상 크나큰 이득을 얻습니다.

회복: 마찬가지로, 잃어버린 영혼의 조각이 어떻게 회복될 수 있을지 선택합니다. 이하는 예시입니다:

- 어렵진 않습니다. PC는 레벨이 오를 때마다 일반 극복 굴림을 합니다. 성공하면, 영혼을 되찾게 됩니다.
- 일행이 도주한 휴브리스 악마를 찾아 죽이면 됩니다. 다행히도, 해당 PC와 악귀 사이에 형성된 '연결'이 매일 PC가 일반 극복 굴림을 할 수 있게 해줍니다. 11+에, 악귀가 있는 방향에 대해 잘 알 수 있게 됩니다. 휴브리스 악귀는 그로부터 많이 이동하지 않습니다.
- 위와 비슷하지만 대신, 일행은 악귀가 힘을 끌어오는 곳의 중앙까지 향해 동료의 영혼 조각을 도로 흩쳐와야 합니다. 그들의 영혼 조각인 것 같은 다른 무엇일지도 모르겠지만 말입니다.
- 악귀는 적대적인 표상과 영혼을 대가로 거래했습니다. 전적으로 새로운 모험과 복잡한 사건들이 일행을 기다립니다.

흑단 손갑옷

흑단 손갑옷 기능치

흑단 손갑옷은 용사급 위협 정도로 설정되었습니다. 모험을 시작하는 모험가들이 감당할만한 수준보다는 높은 범주겠지만, 은밀 타격 부대인 이들이 그보다 강한 모험가들과 상대하진 않겠죠. 물론, 그들이 사랑하는 대상을 죽이는 일은 여전히 수행할 수도 있습니다.

흑단 손갑옷의 검

일반	4레벨	일반병	인간형
우선권: +9 메아리치는 칼날 +9 vs. AC—12 피해 순수 짝수 맞출: 흑단 손갑옷의 검의 복제가 다른 근처 적 옆에서 나타나, 대상에게 동일한 메아리치는 칼날 공격을 합니다. 이 효과는 한 턴에 한 번씩만 유발됩니다. 두번째 공격 이후로, 어느 쪽 흑단 손갑옷의 검이 전장에 남고 어느 쪽이 썩그럼 대는 최의 메아리만을 남기고 "사라지게" 될 지 결정하세요. (검의 체력 및 상태에는 영향을 주지 않습니다)			
AC 20	PD 17	MD 17	HP 52

흑단 손갑옷 판결자

일반	5레벨	강적	인간형
우선권: +8 판결의 칼날 +10 vs. AC—30 피해 순수 짝수 맞출: 판결자는 자유 행동으로 부패의 메아리 공격을 할 수 있습니다. C: 부패의 메아리 +10 vs. PD (1d3 근처 적)—10 지속 음기 피해; 대상이 피해를 받을 때마다, 대상 옆의 평범한 식물과 동물이 시들거나 죽습니다. 트를 재생 10: 판결자가 피해를 받은 동안, 그 기이한 육신은 판결자의 턴 시작에 10 hp를 회복합니다. 재생은 전투당 다섯 번입니다. 최대 체력까지 회복했다면, 그 재생은 다섯 번의 제한에 포함되지 않습니다. 판결자는 화염 또는 부식 피해를 주는 공격에 맞았을 때, 자신의 재생의 횟수 한 번을 잃고 자신의 다음 턴 동안 재생할 수 없습니다. 재생 횟수가 남아 있다면, 판결자는 0 hp로 떨어져도 죽지 않습니다. 독한 특수능력 메아리의 공포: 판결자 근처의 적은 모든 공격에 취약해집니다.			
AC 21	PD 18	MD 18	HP 130

흑단 손갑옷의 눈

일반	6레벨	시전자	인간형
우선권: +10 고통의 손길 +11 vs. PD—10 피해 순수 짝수 맞출: 고조 주사위를 피해에 더합니다. R: 정신 대못 +11 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—21 정신 피해 순수 짝수 맞출: 대상은 눈의 다음 턴 끝까지 자신의 모든 방어에 -4 불이익을 받습니다. R: 악몽의 메아리 +11 vs. MD (1d3 근처 또는 먼 거리 적)—20 정신 피해, 그리고 대상은 저해되고 어지러워집니다. (극복으로 둘 다 끝납니다) 대상은 추가 10 정신 피해를 받고 자신의 가장 끔찍한 기억을 근처 아군들에게 공유해 각 근처 아군에게 1 정신 피해를 줌으로써 이 상태를 끝낼 수 있습니다. 사용 제한: 흑단 손갑옷의 눈이 최소 한 번의 정신 대못 공격을 맞춘 뒤 전투당 한 번. 젯빛 대체: 이 전투에서의 맞출 한 번당 한 번, 눈은 이동 행동으로 자신이 볼 수 있는 아무 근처 지점으로 전이할 수 있습니다. 메아리 흐름: 전투당 한 번, 간섭 행동으로, 눈은 AC 또는 PD를 대상으로 하는 공격에 대한 피해 저항 18+를 얻을 수 있습니다. 이는 눈이 공격을 했을 때 끝납니다.			
AC 20	PD 18	MD 20	HP 78

흑단 손갑옷의 영물

일반	6레벨	길막이	야수? 악마? 인간형?
우선권: +9 갈퀴질 발톱 +11 vs. AC (2회 공격)—7 피해 순수 짝수 맞출: 대상은 전투의 끝까지 접전중지 시험에 누적되는 -2 불이익을 받습니다.			
AC 24	PD 18	MD 22	HP 70

흑단 손잡옷 이단심문관

2x	7레벨	우두머리	인간형
우선권: +10 룬 단검 +12 vs. AC—28 피해 순수 짝수 맞춤: 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다) C: 성전사의 심판 +12 vs. MD (근처 또는 먼 거리 적 하나 또는 둘)—28 정신 피해 순수 홀수 맞춤: 대상은 자신의 다음 턴 시작까지 이단심문관의 앞에 엎드려 놓게 됩니다. 이러한 자세를 취하는 동안, 적들은 대상에 대해 +4 공격 보너스를 얻습니다. 행동 호출: 라운드당 한 번, 짧은 행동으로, 이단심문관은 근처 아군이 자유 행동으로 상시 공격을 하도록 몰아칠 수 있습니다. 비행: 이단심문관은 날아다니는 옥좌에 앉아 있습니다. 극도로 높이 날 수는 없지만, 달려가는 희생자보다는 약간 빠르게 날 수 있는 편입니다. 독한 특수능력 R: 메아리의 시야 +12 vs. MD (근처 또는 먼 거리 대상 하나)—56 정신 피해, 그리고 대상은 이단심문관의 다음 턴 시작까지 멍해집니다. 전투의 끝에, 대상은 일반 극복 굴림을 해야만 합니다; 실패하면, 한 해만큼 늙습니다.			
AC 22	PD 18	MD 21	HP 190

흑단 손잡옷의 대검

일반	7레벨	일반병	인간형
우선권: +12 메아리치는 칼날 +12 vs. AC—23 피해 순수 짝수 맞춤: 흑단 손잡옷의 대검의 복제가 다른 근처 적 옆에서 나타나, 대상에게 동일한 <i>메아리치는 칼날</i> 공격을 합니다. 이 효과는 한 턴에 한 번씩만 유발됩니다. 두번째 공격 이후로, 어느 쪽 흑단 손잡옷의 대검이 전장에 남고 어느 쪽이 썩그렁 대는 쇠의 메아리만을 남기고 “사라지게” 될 지 결정하세요. (대검의 체력 및 상태에는 영향을 주지 않습니다)			
AC 23	PD 20	MD 20	HP 102

히드라

혼돈으로 양념하기

이번 히드라는 머리 넷으로 시작하지만, 머리가 항상 달라집니다! 전투를 시작하기 전에 d6을 네 번 굴려 혼돈 히드라가 어떤 머리를 갖고 전투를 시작할지 결정합니다. 싸움 도중에 머리가 바뀌므로, 처음의 머리가 전투를 끝에는 없을 수 있습니다. 다른 히드라와 마찬가지로 심각한 피해를 받으면 새로운 머리가 자라납니다.

머리당 1회 공격: 다른 보통의 히드라와 같이, 혼돈 히드라의 각 머리는 일반 행동으로 한 번씩 공격합니다. 다른 보통의 히드라와 달리, 각 머리는 고유의 공격 형태를 갖고 있습니다. 물론 히드라가 무작위로 갖게 된 머리 중 둘 이상이 같은 유형일 수도 있지만요.

머리 보너스: 일부 머리는 공격에 더불어 능력이나 보너스를 제공하기도 합니다. 이러한 보너스는 누적됩니다. 예를 들어, 용의 머리가 둘 있는 히드라는 AC에 +4 보너스를 얻습니다. 머리가 계속 변하니, 보너스가 영구적이진 않을 것입니다.

혼돈 히드라

거대	8레벨	강적	야수
우선권: +14 1-2: 파충류 머리—보너스 없음 잘라내는 이빨 +13 vs. AC—46 피해 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!) 빗맞춤: 15 피해. 3: 이무기 머리—히드라는 +2 PD를 얻습니다 이무기 이빨 +13 vs. AC—30 피해, 그리고 10 지속 독성 피해 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!) 빗맞춤: 10 피해. 4: 거대한 괴물의 머리—히드라는 공포 기운을 얻어, 48hp 미만인 접전한 적을 어지럽게 하고 고조 주사위를 그 공격에 더하는 것을 방지합니다 (추가 거대한 괴물의 머리 하나당 한계점에 +20을 더합니다) 괴물의 이빨 +11 vs. AC—60 피해 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!) 빗맞춤: 20 피해.			

5: 용의 머리—히드라는 +2 AC를 얻고 자신의 용의 이빨 공격과 저급 숨결 무기 공격에 고조 주사위를 더합니다
용의 이빨 +13 vs. AC—30 피해
 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!)

또는
C: 저급 숨결 무기 +13 vs. PD (근처 적 하나)—40 무작위 정기 피해 (1d4를 굴립니다; 1: 부식; 2: 냉기; 3: 화염; 4: 벼락)
 순수 짝수 맞춤: 무작위 다른 근처 적에 대해 두번째 저급 숨결 무기 공격을 합니다. 두번째 공격에는 이 순수 짝수 맞춤이 격발하지 않습니다.
 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!)

6: 혼돈 광선 머리—히드라는 혼돈의 이빨로 깨물기, 또는 혼돈 광선 공격을 할 수 있습니다
혼돈의 이빨 +13 vs. AC—35 피해
 순수 짝수 맞춤: 대상은 쇠약해집니다. (극복으로 끝납니다)
 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!)

또는
R: 혼돈의 광선 +13 vs. PD (근처 또는 먼 거리 적 하나)—50 무작위 정기 피해 (1d4를 굴립니다; 1: 부식; 2: 냉기; 3: 화염; 4: 벼락)
 순수 짝수 맞춤: 1d4를 굴립니다; 1: 이후 이 턴 동안, 히드라는 짧은 행동으로 근처 어딘가로 전이할 수 있습니다; 2: 히드라는 자신의 다음 턴 끝까지 비행을 얻습니다; 3: 히드라를 맞춘 다음 공격은 -2 공격 불이익을 받고 재굴림되어야만 합니다; 4: GM은 혼돈 마도사의 기괴망측표 굴림을 해서, 가장 재미있는 방식으로 결과를 적용합니다.
 순수 홀수 빗맞춤: 공격 후에, 이 머리는 새로운 머리로 변합니다; 1d6을 굴려 새 머리를 결정하세요. (또는 그대로 남을 수도 있습니다!)

뺨아내는 목: 혼돈 히드라는 자신의 턴 동안 이빨 공격 중 일부를 자신이 볼 수 있으며 닿을 수 있는 근처 생물에 대해 사용할 수 있지만, 자신과 접하지 않은 생물에 대해 이빨 공격을 할 때는 -2 공격 불이익을 받습니다.

거친 돌파자: 혼돈 히드라의 공격은 이 턴에 아직 맞지 않은 생물에 대해 최대 피해를 줍니다. 혼돈 히드라가 이 턴에 이미 자신이 맞춘 대상을 공격하면, 공격은 맞건 빗맞건 치명타를 내건 오직 절반 피해만을 줍니다.

수 쓰기엔 너무 튼튼해: 혼돈 히드라는 이하 종류의 모든 상태를 받으려 할 때마다, 그 상태를 무시하고 대신 10 피해를 받습니다: 혼란, 어지러움, 저해, 명함, 또는 쇠약.

다섯째 머리 돌기: 히드라는 첫번째로 비틀거릴 때, 자유 행동으로 70 체력과 무작위 다섯번째 머리를 얻습니다. 1d6을 굴려서 어떤 머리가 돌아올지 결정합니다. 혼돈 히드라는 새로운 체력 총량을 갖고 피해를 받지 않은 것으로 취급합니다. 히드라는 현재 체력을 새 기준선으로 삼아, 그 50% 미만으로 내려갈 때 비틀거릴 것입니다.

여섯째 머리 돌기: 히드라는 두번째로 비틀거릴 때, 자유 행동으로 70 체력과 여섯번째 머리를 얻으며 이하 마찬가지로 처리합니다. 이전처럼 히드라는 현재 체력을 새 기준선으로 삼지만, 돌아나갈 기다리는 일곱째 머리는 없습니다.

AC 23	PD 22	MD 20	HP 300
-------	-------	-------	--------

부록 A

오거 마도사 기관장치 및 자칼 마도사 기관장치의 수록 괴물들

부록의 구성을 기관장치의 사정에 맞도록 임의로
수정했습니다.
수록의 '오'는 이 괴물이 오거 마도사 기관장치에,
'자'는 자칼 마도사 기관장치에 수록되었다는
의미입니다.

레벨	괴물	크기	역할	유형	수록
0	스터지	보통	일반병	야수	오
0	커다란 개미	보통	일반병	야수	오
0	검댕 떼거리	보통	조무래기	야수	오
0	꼬마스터지	보통	조무래기	야수	오
0	코볼트 대마법사	보통	조무래기	인간형	오
0	재빠른 크슴비	일반	훼방꾼	이형체	자
1	커다란 전갈	보통	강적	야수	오
1	오소리	일반	강적	야수	자
1	궁수 스테지	보통	궁수	야수	오
1	해골 궁수	보통	궁수	산송장	오
1	뚝딱이 스테지	보통	길막이	야수	오
1	해골 맹견	보통	길막이	산송장	오
1	고블린 땅개	보통	일반병	인간형	오
1	늑대	보통	일반병	야수	오
1	백룡 알간쟁이	보통	일반병	용	오
1	보초 두개골	보통	일반병	산송장	오
1	오크 전사	보통	일반병	인간형	오
1	인간 광패	보통	일반병	인간형	오
1	진균종 덩굴쟁이	보통	일반병	식물	오
1	코볼트 전사	보통	일반병	인간형	오
1	인간형 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령	자
1	맹독사	일반	일반병	야수	자
1	고블린 잡것	보통	조무래기	인간형	오
1	뿔아빠진 해골	보통	조무래기	산송장	오

1	맹수 쥐	보통	조무래기	야수	오
1	무덤살점	보통	조무래기	산송장	오
1	에터캡 시종	보통	조무래기	인간형	오
1	좀비 비치적이	보통	조무래기	산송장	오
1	코볼트 궁수	보통	조무래기	인간형	오
1	흔들	보통	조무래기	구조물	오
1	부서진 어스름	일반	조무래기	산송장	자
1	앙증맞은 장치뱀	일반	조무래기	야수	자
1	운석 크슴비	일반	조무래기	이형체	자
1	박쥐 떼	보통	훼방꾼	야수	오
1	쥐 떼거리	일반	훼방꾼	야수	자
2	떼거리 아가리	보통	강적	야수	오
2	박쥐 기병	대형	강적	야수 & 인간형	오
2	사냥 거미	보통	강적	야수	오
2	장치뱀인 흉포자	보통	강적	인간형	오
2	파괴의 검	보통	강적	인간형	오
2	포자짐승	보통	강적	식물	오
2	얼룩모자	보통	궁수	인간형	오
2	오크 궁수	보통	궁수	인간형	오
2	황금 악마 전사	일반	궁수	인간형	자
2	갈고리 총총걸음	보통	길막이	야수	오
2	에터캡 사냥꾼	보통	길막이	인간형	오
2	인내의 방패	보통	길막이	인간형	오
2	커다란 거미줄 거미	대형	길막이	야수	오
2	고블린 주술사	보통	시전자	인간형	오
2	복수의 구	보통	시전자	인간형	오
2	야성의 전쟁문장	2x	시전자	구조물	오
2	오크 주술사	보통	우두머리	인간형	오
2	코볼트 영웅	보통	우두머리	인간형	오
2	가죽 악귀	보통	일반병	악귀	오
2	곰	보통	일반병	야수	오
2	버그베어 경찰자	2x	일반병	인간형	오
2	맹수 박쥐	보통	일반병	야수	오
2	사후아긴 약탈자	보통	일반병	인간형	오
2	앙크헤그	대형	일반병	야수	오

2	오크 광전사	보통	일반병	인간형	오
2	인간 좀비	보통	일반병	산송장	오
2	좀비 야수	대형	일반병	산송장	오
2	중형 백룡	보통	일반병	용	오
2	중형 황동룡	보통	일반병	용	오
2	취수인	보통	일반병	야수	오
2	폭탄벌레	보통	일반병	야수	오
2	해골 전사	보통	일반병	산송장	오
2	흡고블린 전사	보통	일반병	인간형	오
2	푸른볼꽃 샬러맨더	거대	일반병	정령	자
2	공중 포자	보통	조무래기	식물	오
2	나락태생 오크	2x	조무래기	인간형	오
2	새로 일어난 식인귀	보통	조무래기	산송장	오
2	서슬 상어	보통	조무래기	야수	오
2	인간 군중	보통	조무래기	인간형	오
2	코볼트 하늘발톱	보통	조무래기	인간형	오
2	주화 좀비	일반	조무래기	산송장	자
2	피범벅 어스름	2x	조무래기	산송장	자
2	빠 임프 마도사취식곤	약체	조무래기	악마	자
2	크숨비 알 떼거리	일반	조무래기	이형체	자
2	개구리자손 땅개	일반	조무래기	인간형	자
2	역암덩이	일반	조무래기	인간형	자
2	은의 손 사고도	일반	조무래기	인간형	자
2	자칼 무덤분쇄자	일반	조무래기	인간형	자
2	지옥 습지 광신도	일반	조무래기	인간형	자
2	발톱 꽃	보통	훼방꾼	식물	오
2	지옥땅벌	보통	훼방꾼	야수	오
2	트로그	보통	훼방꾼	인간형	오
2	안쓰러운이	일반	훼방꾼	산송장	자
2	두개골 게 크숨비	일반	훼방꾼	이형체	자
2	수림 님프 (드리어드)	2x	훼방꾼	인간형	자
2	파우누스 투르바두르	일반	훼방꾼	인간형	자
3	뇌갯뚜껑	2x	강적	식물	오
3	빨간모자	보통	강적	인간형	오

3	용암 거한	보통	강적	구조물	오
3	작은 공기 정령	보통	강적	정령	오
3	주린 벌	보통	강적	이형체	오
3	중형 청동룡	보통	강적	용	오
3	중형 흑룡	보통	강적	용	오
3	지옥맹견	보통	강적	야수	오
3	지하굴 용	대형	강적	용	오
3	황토 젤리	대형	강적	점액체	오
3	결속된 영웅	3x	강적	구조물	자
3	회색 보화촉적가	2x	강적	산송장	자
3	빨 아진트 새끼	2x	강적	야수	자
3	큰 범	일반	강적	야수	자
3	적색 연무 광전사	일반	강적	인간형	자
3	거친 드리어드	2x	강적	정령	자
3	불길맹금 불사조	2x	강적	정령	자
3	놀 순찰자	보통	공수	인간형	오
3	공수 어스름	일반	공수	산송장	자
3	빠 임프 공수	일반	공수	악마	자
3	녹색비늘 야생 추적자	일반	공수	인간형	자
3	미궁 도시 미노타우로스 수호병	대형	공수	인간형	자
3	에터캡 전사	보통	길막이	인간형	오
3	오거 회개자	대형	길막이	거인	오
3	오투그	대형	길막이	이형체	오
3	작은 물 정령	보통	길막이	정령	오
3	크숨비 거미	일반	길막이	이형체	자
3	타라나르 무용주역	대형	길막이	인간형	자
3	안개비 거미마도사	보통	시전자	인간형	오
3	에터캡 탄원자	보통	시전자	인간형	오
3	열성의 전쟁문장	2x	시전자	구조물	오
3	잔혹의 전쟁문장	2x	시전자	구조물	오
3	청색 요술사	보통	시전자	인간형	오
3	버그베어 모사곤	보통	우두머리	인간형	오
3	오크 전투 소리곤	보통	우두머리	인간형	오
3	코볼트 기계공	보통	우두머리	인간형	오

3	트로그 연호곤	보통	우두머리	인간형	오
3	픽시 깍지	2x	우두머리	식물	오
3	지옥 습지 사제	일반	우두머리	인간형	자
3	황금 악마 사제	일반	우두머리	인간형	자
3	늑 홀포자	보통	일반병	인간형	오
3	늑대수인	보통	일반병	야수	오
3	대형 황동룡	대형	일반병	용	오
3	버그베어	보통	일반병	인간형	오
3	맹수 늑대	대형	일반병	야수	오
3	묘비 용	보통	일반병	용	오
3	수염쟁이	보통	일반병	야수	오
3	오거	대형	일반병	거인	오
3	오크 엄니쟁이	보통	일반병	인간형	오
3	작은 땅 정령	보통	일반병	정령	오
3	작은 불 정령	보통	일반병	정령	오
3	진균종 막노동꾼	보통	일반병	식물	오
3	코볼트 개기수	보통	일반병	인간형	오
3	노역 주민	일반	일반병	산송장	자
3	칼날 어스름	일반	일반병	산송장	자
3	깃들은 에이돌론	일반	일반병	신령	자
3	곤봉꼬리	대형	일반병	야수	자
3	눈 올빼미곰 농소니	일반	일반병	야수	자
3	데로 광전사	일반	일반병	인간형	자
3	정말로 화난 코볼트	일반	일반병	인간형	자
3	길쌈꾼 떼거리	보통	조무래기	야수	오
3	깍지콩알	보통	조무래기	식물	오
3	동굴 오크	보통	조무래기	인간형	오
3	드레치	보통	조무래기	악마	오
3	레무어	보통	조무래기	악귀	오
3	화염 박쥐	보통	조무래기	야수	오
3	저급 출몰령	일반	조무래기	산송장	자
3	물락 데로	일반	조무래기	인간형	자
3	악동	일반	조무래기	인간형	자
3	코볼트 광전사	일반	조무래기	인간형	자
3	황금 악마 교단원	2X	조무래기	인간형	자

3	고블린 박쥐 마도사	보통	훼방꾼	야수 & 인간형	오
3	늑 괴물	보통	훼방꾼	이형체	오
3	식인귀	보통	훼방꾼	산송장	오
3	실컷이 정부	보통	훼방꾼	인간형	오
3	여명 조리가미	보통	훼방꾼	구조물	오
3	임프	보통	훼방꾼	악마	오
3	점액두개골	보통	훼방꾼	산송장	오
3	죽음질병 오크	대형	훼방꾼	인간형	오
3	지성 탐식자	보통	훼방꾼	이형체	오
3	픽시 전사	보통	훼방꾼	인간형	오
3	빠 임프 고문가	일반	훼방꾼	악마	자
3	눈 올빼미곰	대형	훼방꾼	야수	자
3	강 님프 (나이아드)	2x	훼방꾼	인간형	자
3	개구리자손 수도사	일반	훼방꾼	인간형	자
4	바실리스크	대형	강적	야수	오
4	식인귀 생살찢개	보통	강적	산송장	오
4	야만스런 버그베어	보통	강적	인간형	오
4	오거 광전사	대형	강적	거인	오
4	올빼미곰	대형	강적	야수	오
4	진균종 여제	거대	강적	식물	오
4	큰 좀비	대형	강적	산송장	오
4	혼돈 거수	대형	강적	이형체	오
4	살육 나락 어스름	대형	강적	산송장	자
4	가시꼬리	대형	강적	야수	자
4	데로 속삭임꾼	일반	궁수	인간형	자
4	파우누스 물이수렵꾼	일반	궁수	인간형	자
4	생살 골렘	대형	길막이	구조물	오
4	식인귀 허채찍	보통	길막이	산송장	오
4	젤라틴 사면체	거대	길막이	점액체	오
4	코볼트 용사비늘	보통	길막이	인간형	오
4	강탈자	보통	시전자	악마	오
4	데로 현자	보통	시전자	인간형	오
4	코볼트 암굴주술사	2x	시전자	인간형	오
4	필사의 전쟁문장	2x	시전자	구조물	오

4	자춧빛 용 (모형가급)	거대	시전자	용	자
4	뇌흡수자 크숨비	대형	시전자	이형체	자
4	스프라이트	일반	시전자	인간형	자
4	지옥 습지 마법사	일반	시전자	인간형	자
4	청색비늘 번개 호출자	일반	시전자	인간형	자
4	늑 전쟁 우두머리	보통	우두머리	인간형	오
4	에터캡 지킴이	보통	우두머리	인간형	오
4	진균종 제왕	2x	우두머리	식물	오
4	치명적 사랑꾼	보통	우두머리	인간형	오
4	흡고블린 대장	보통	우두머리	인간형	오
4	개구리자손 주문개골꾼	일반	우두머리	인간형	자
4	데로 선전자	일반	우두머리	인간형	자
4	거대 황동룡	거대	일반병	용	오
4	괴성 두개골	보통	일반병	산송장	오
4	꿀 악귀, 일명 점액 악귀	보통	일반병	악귀	오
4	대형 백룡	대형	일반병	용	오
4	데로 미치광이	보통	일반병	인간형	오
4	맹수 곰	대형	일반병	야수	오
4	멧돼지수인	2x	일반병	야수	오
4	미노타우로스	대형	일반병	인간형	오
4	반오크 군단병	보통	일반병	인간형	오
4	에이저 병사	보통	일반병	인간형	오
4	오거 성전투사	대형	일반병	거인	오
4	추울산 노예	보통	일반병	이형체	오
4	켄타우로스 창잡이	보통	일반병	인간형	오
4	트롤	대형	일반병	거인	오
4	혼돈 야수	보통	일반병	이형체	오
4	흑색호박 해골 군단병	보통	일반병	산송장	오
4	결속된 장막	3x	일반병	구조물	자
4	미려한 이무깃들	일반	일반병	구조물	자
4	환령기계	일반	일반병	산송장	자
4	전쟁 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령	자
4	젓볼 임프	일반	일반병	악귀	자

4	빠 임프 해골깨물이	일반	일반병	악마	자
4	세뿔	대형	일반병	야수	자
4	깨어진 타라나르	대형	일반병	인간형	자
4	흑단 손갑옷의 검	일반	일반병	인간형	자
4	저급 조른	정예	일반병	정령	자
4	악마 기룡	일반	일반병	악마	자
4	굶주린 식인종	보통	조무래기	인간형	오
4	안개비 병사	보통	조무래기	인간형	오
4	은빛 장미의 종비	보통	조무래기	산송장	오
4	일깨워진 나무	보통	조무래기	식물	오
4	장로 포자	보통	조무래기	식물	오
4	캠비온 촌철	보통	조무래기	악마	오
4	코 웨인 이	보통	조무래기	인간형	오
4	코볼트 그림자전사	보통	조무래기	인간형	오
4	혼돈 부글이	보통	조무래기	이형체	오
4	말사리	일반	조무래기	식물	자
4	시젯겟	보통	혜방꾼	산송장	오
4	식인귀 고름짜개	보통	혜방꾼	산송장	오
4	악마 씌인 오거	대형	혜방꾼	거인	오
4	익살 뼈	보통	혜방꾼	산송장	오
4	주검 남작	보통	혜방꾼	산송장	오
4	중형 녹룡	보통	혜방꾼	용	오
4	중형 동룡	보통	혜방꾼	용	오
4	지옥 임프	보통	혜방꾼	악귀	오
4	하르위	보통	혜방꾼	인간형	오
4	혼돈 베헤모스	거대	혜방꾼	이형체	오
4	그림자 몽구스 운명의 파괴자	일반	혜방꾼	신령	자
4	큰 맹금	일반	혜방꾼	야수	자
4	뇌까리는 주동이	일반	혜방꾼	이형체	자
4	언덕 님프 (오레아드)	2x	혜방꾼	인간형	자
4	코볼트 암살자	일반	혜방꾼	인간형	자
4	타라나르 사냥꾼	대형	혜방꾼	인간형	자
4	파멸등잔 쉐러맨더	거대	혜방꾼	정령	자
5	공기 정령	보통	강적	정령	오

5	광분 악마	보통	강적	악마	오
5	굼주린 부무라	보통	강적	야수	오
5	기룡	대형	강적	야수	오
5	녹색 불렛	대형	강적	야수	오
5	반오크 부족 용사	보통	강적	인간형	오
5	벌목지 땅뉘시꾼	거대	강적	야수	오
5	불 정령	보통	강적	정령	오
5	불렛	대형	강적	야수	오
5	사후아긴	보통	강적	인간형	오
5	섬뜩한 것	보통	강적	산송장	오
5	오거 용사	대형	강적	거인	오
5	왜곡된 야수	보통	강적	이형체	오
5	웬디고 신령	대형	강적	산송장	오
5	켄타우로스 악탈자	보통	강적	인간형	오
5	히드라, 다섯머리	거대	강적	야수	오
5	회색 강탈자	일반	강적	산송장	자
5	말래미	2x	강적	식물	자
5	돌연변이 황소개구리	대형	강적	야수	자
5	커다란 맹견	일반	강적	야수	자
5	코루쿠 애벌레	일반	강적	야수	자
5	부족 미노타우로스 광전사	대형	강적	인간형	자
5	흑단 손잡옷 판결자	일반	강적	인간형	자
5	악마불이 인간 순찰자	일반	공수	인간형	오
5	천둥 박쥐	보통	공수	야수	오
5	별의 가면 사고도	일반	공수	이형체	자
5	자칼 수색꾼	일반	공수	인간형	자
5	땅 정령	보통	길막이	정령	오
5	물 정령	보통	길막이	정령	오
5	젤라틴 육면체	거대	길막이	점액체	오
5	젤라틴 육팔면체	거대	길막이	점액체	오
5	굼주린 결신	일반	길막이	산송장	자
5	개구리 기사	일반	길막이	인간형	자
5	파우누스 지킴이	일반	길막이	인간형	자
5	만티코어 음유시인	대형	시전자	야수	오

5	사후아긴 미광 사제	보통	시전자	인간형	오
5	중형 청룡	보통	시전자	용	오
5	타오르는 두개골	보통	시전자	산송장	오
5	흙고블린 전쟁마도사	보통	시전자	인간형	오
5	성마른 보람없는이	2x	시전자	산송장	자
5	코화 전달자	대형	시전자	야수	자
5	미노타우로스 속달자	대형	시전자	인간형	자
5	타라나르 나팔수	대형	시전자	인간형	자
5	속삭이는 예언자	보통	우두머리	이형체	오
5	흔들노래 나가	대형	우두머리	야수	오
5	파우누스 악단대장	일반	우두머리	인간형	자
5	소생하는 불사조	대형	우두머리	정령	자
5	거대 백룡	거대	일반병	용	오
5	공수인	대형	일반병	야수	오
5	맹수 멧돼지	대형	일반병	야수	오
5	안개비 검희	보통	일반병	인간형	오
5	에틴	대형	일반병	거인	오
5	연기 악귀	보통	일반병	악귀	오
5	영묘 용	대형	일반병	용	오
5	이무깃돌	보통	일반병	구조물	오
5	캠비온 손нат	보통	일반병	악마	오
5	코볼트 용혼	보통	일반병	인간형	오
5	추적자	대형	일반병	야수	자
5	백색비늘 흰서리 보행자	일반	일반병	인간형	자
5	휘몰이 정령	일반	일반병	정령	자
5	바다 상어	2x	조무래기	야수	오
5	포모르족 거한	대형	조무래기	거인	자
5	대박 좀비	일반	조무래기	산송장	자
5	총총걸음 별의 가면	일반	조무래기	이형체	자
5	자칼 전달자	일반	조무래기	인간형	자
5	코볼트 번독이	일반	조무래기	인간형	자
5	녹 괴물 일소자	보통	휘방꾼	악마	오
5	떼거리리 주군	보통	휘방꾼	인간형	오
5	만티쿰하르	대형	휘방꾼	야수	오

5	망령	보통	훼방꾼	산송장	오
5	실짓는 신부	보통	훼방꾼	인간형	오
5	아귀 용	대형	훼방꾼	용	오
5	평범한 트리언트	보통	훼방꾼	식물	오
5	망울림꾼	거대	훼방꾼	야수	자
5	큰 뿔 올빼미곰	대형	훼방꾼	야수	자
5	개구리자손 기만자	일반	훼방꾼	인간형	자
5	바다 님프 (네레이드)	2x	훼방꾼	인간형	자
5	트로그 뿔쓸것	일반	훼방꾼	인간형	자
5	거친 나리아드	2x	훼방꾼	정령	자
6	눈보라 용	대형	강적	용	오
6	대형 흑룡	대형	강적	용	오
6	메두사 무법자	2x	강적	인간형	오
6	사후아긴 돌연변이	대형	강적	인간형	오
6	악령	2x	강적	산송장	오
6	오거 마도사 기사	대형	강적	거인	오
6	중형 적룡	보통	강적	용	오
6	캠비온 솜베	보통	강적	악마	오
6	피 장미	2x	강적	식물	오
6	뿔 아진트 성체	대형	강적	야수	자
6	지옥왜곡 자손	대형	강적	이형체	자
6	타라나르 돌벼락	거대	강적	정령	자
6	만티코어	대형	공수	야수	오
6	켄타우로스 순찰자	보통	공수	인간형	오
6	수염 악귀 (바바주)	대형	길막이	악귀	오
6	젤라틴 팔면체	거대	길막이	점액체	오
6	주검 꽃	2x	길막이	산송장	오
6	지성 암살자	보통	길막이	이형체	오
6	주문 골렘 감호자	일반	길막이	구조물	자
6	주화 수집가 좀비	일반	길막이	산송장	자
6	흑단 손갑옷의 영물	일반	길막이	야수 악마 인간형	자
6	스프리건	일반	길막이	인간형	자
6	드라이더	대형	시전자	이형체	오
6	안개비 거미요술사	보통	시전자	인간형	오

6	죽음 봉오리	2x	시전자	산송장	오
6	화려한 전달자	일반	시전자	산송장	자
6	락사사 한량	2x	시전자	인간형	자
6	자칼 마도사	일반	시전자	인간형	자
6	흑단 손갑옷의 눈	일반	시전자	인간형	자
6	볼티비늘 나가	대형	우두머리	야수	오
6	켄타우로스 용사	2x	우두머리	인간형	오
6	산성한 이무깃돌	일반	우두머리	구조물	자
6	키득 악마	일반	우두머리	악마	자
6	별의 가면 사교단 우두머리	2x	우두머리	이형체	자
6	트로그 주술사	일반	우두머리	인간형	자
6	거미 탈것	보통	일반병	야수	오
6	겨울 야수	대형	일반병	야수	오
6	맹수 호랑이	대형	일반병	야수	오
6	사망채 뒤북	2x	일반병	악마	오
6	서리뿔름	대형	일반병	야수	오
6	언덕 거인	대형	일반병	야수	오
6	추울산 떼거리	보통	일반병	이형체	오
6	호랑이수인	대형	일반병	야수	오
6	포모르족 박해자	대형	일반병	거인	자
6	사냥 형상의 에이들론	3x	일반병	신령	자
6	지옥범	대형	일반병	악귀	자
6	별의 가면 사교단 꼭두각시	일반	일반병	이형체	자
6	개구리자손 용사	일반	일반병	인간형	자
6	찔레 요정 참살자	일반	일반병	인간형	자
6	픽시 기사	일반	일반병	인간형	자
6	로크리스	보통	조무래기	야수	오
6	박쥐 악마	보통	조무래기	악마	오
6	얼음 좀비	보통	조무래기	산송장	오
6	요툰 오록스	거대	조무래기	야수	오
6	버림 늑대	대형	조무래기	구조물	자
6	상급 출몰령	일반	조무래기	산송장	자
6	죽음의 표식	일반	조무래기	산송장	자
6	피식 악마	일반	조무래기	악마	자

6	개구리자손 깡패	2x	조무래기	인간형	자
6	독 민들레	2x	훼방꾼	식물	오
6	물이사냥 만티코어	대형	훼방꾼	야수	오
6	브락 (송장독수리 악마)	보통	훼방꾼	악마	오
6	빙의체 뒤북	2x	훼방꾼	악마	오
6	점점 조리가미	보통	훼방꾼	구조물	오
6	중형 은룡	보통	훼방꾼	용	오
6	진홍모자	보통	훼방꾼	인간형	오
6	찰흙 골렘	대형	훼방꾼	구조물	오
6	해그	보통	훼방꾼	인간형	오
6	추울	대형	훼방꾼	이형체	오
6	흡혈귀 자손	보통	훼방꾼	산송장	오
6	환령	일반	훼방꾼	산송장	자
6	그림자 몽구스 운명의 전복자	일반	훼방꾼	신령	자
6	잔악한 뇌가리는 주둥이	대형	훼방꾼	이형체	자
6	수마	2x	훼방꾼	인간형	자
6	파우누스 부여술사	일반	훼방꾼	인간형	자
6	흑색비늘 그림자 충꾼	일반	훼방꾼	인간형	자
6	거친 오레아드	2x	훼방꾼	정령	자
7	구름 거인 종사	거대	강적	거인	오
7	물락 라마수	대형	강적	야수	오
7	무형체 뒤북	2x	강적	악마	오
7	큰 공기 정령	보통	강적	정령	오
7	큰 불 정령	보통	강적	정령	오
7	피떡모자	보통	강적	인간형	오
7	화산 용	대형	강적	용	오
7	히드라, 일곱머리	거대	강적	야수	오
7	포모르족 으뜸식인종	대형	강적	거인	자
7	사원 사자	대형	강적	구조물	자
7	지옥석 이무깃들	일반	강적	구조물	자
7	떠도는 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀	자
7	폭군 장지뱀	대형	강적	야수	자
7	별의 가면 거수	대형	강적	이형체	자

7	자칼 사제	정예	강적	인간형	자
7	적색비늘 불길 격파자	일반	강적	인간형	자
7	놀 마귀화살깃	보통	공수	인간형	오
7	안개비 어둠탄환	보통	공수	인간형	오
7	결속된 신비 공수	3x	공수	구조물	자
7	파우누스 순찰자	일반	공수	인간형	자
7	놀 분쇄자	보통	길막이	인간형	오
7	젤라틴 십이면체	거대	길막이	점액체	오
7	청동 골렘	대형	길막이	구조물	오
7	큰 땅 정령	보통	길막이	정령	오
7	큰 물 정령	보통	길막이	정령	오
7	유혹자	2x	길막이	산송장	자
7	청동 편력자	3x	길막이	산송장	자
7	공허 용	거대	시전자	용	오
7	구름 거인 마술사	거대	시전자	거인	오
7	얼음 여요술사	대형	시전자	거인	오
7	오거 마도사	대형	시전자	거인	오
7	중형 금룡	보통	시전자	용	오
7	화염 거인 대장장이	대형	시전자	거인	자
7	마법사의 포식자, 락사사	2x	시전자	인간형	자
7	마나송곳니 나가	대형	우두머리	야수	오
7	개구리자손 옛존재	정예	우두머리	인간형	자
7	트로그 족장	일반	우두머리	인간형	자
7	흑단 손갑옷 이단심문관	2x	우두머리	인간형	자
7	달 용	거대	일반병	용	오
7	두건 악귀	보통	일반병	악귀	오
7	라마수 전사	대형	일반병	야수	오
7	헤즈루 (두꺼비 악마)	대형	일반병	악마	오
7	화염 거인 신성 전사	대형	일반병	거인	자
7	결속된 사술기사	3x	일반병	구조물	자
7	괴성지르는 보화추종자	일반	일반병	산송장	자
7	코화 집행자	대형	일반병	야수	자
7	파우누스 무법자	일반	일반병	인간형	자

7	흑단 손잡웃의 대검	일반	일반병	인간형	자
7	큰 휘몰이 정령	일반	일반병	정령	자
7	오크 격노자	보통	조무래기	인간형	오
7	소환된 식인귀	일반	조무래기	산송장	자
7	죽음의 그늘	일반	조무래기	산송장	자
7	가시돋친 덩굴	일반	조무래기	식물	자
7	대형 녹룡	대형	훼방꾼	용	오
7	빙산선 악탈자	대형	훼방꾼	거인	오
7	서리 거인	대형	훼방꾼	거인	오
7	송곳니 악귀	거대	훼방꾼	악귀	오
7	움루푸크	거대	훼방꾼	이형체	오
7	위상 거미	대형	훼방꾼	야수	오
7	강탈자	2x	훼방꾼	산송장	자
7	뒤틀린 영혼	2x	훼방꾼	산송장	자
7	별의 가면 뇌파쇄자	일반	훼방꾼	이형체	자
7	강의 신령	2x	훼방꾼	인간형	자
7	멜루신	2x	훼방꾼	인간형	자
7	코루쿠 공생체	일반	훼방꾼	인간형	자
7	거친 네레이드	2x	훼방꾼	정령	자
8	미라	2x	강적	산송장	오
8	보라 벌레	거대	강적	야수	오
8	보복 악귀 (에리뇌एस)	보통	강적	악귀	오
8	성체 레모라즈	대형	강적	야수	오
8	캠비온 지옥칼날	보통	강적	악마	오
8	표상 키메라	대형	강적	야수	오
8	화염 거인	대형	강적	거인	오
8	죽음의 기사	2x	강적	산송장	자
8	흔돈 히드라	거대	강적	야수	자
8	타라나르 큰 바위	거대	강적	정령	자
8	절레 요정 추적자	일반	궁수	인간형	자
8	바위 골렘	대형	길막이	구조물	오
8	커다란 사마귀	대형	길막이	야수	오
8	박살 망령	일반	길막이	산송장	자
8	검은 두개골	보통	시전자	산송장	오
8	그림자 용	대형	시전자	용	오

8	글라브레주 (집게 악마)	대형	시전자	악마	오
8	대형 청룡	대형	시전자	용	오
8	락사사	2x	시전자	인간형	오
8	오거 번개 마도사	대형	시전자	거인	오
8	결속된 사술사	3x	시전자	구조물	자
8	황금의 눈 강령술사	3x	시전자	산송장 인간형	자
8	자춧빛 용 (용사급)	거대	시전자	용	자
8	락사사 탐구자	2x	시전자	인간형	자
8	반오크 사령관	보통	우두머리	인간형	오
8	강로 흔들노래 나가	보통	우두머리	야수	오
8	화염 거인 사제장군	대형	우두머리	거인	자
8	결속된 예언자	3x	우두머리	구조물	자
8	코루쿠 지상살해자	거대	우두머리	야수	자
8	백색비늘 위해자	일반	우두머리	인간형	자
8	바위 거인	대형	일반병	거인	오
8	웃는 악마	일반	일반병	악마	자
8	강력한 조른	정예	일반병	정령	자
8	뿔 샬러맨더	거대	일반병	정령	자
8	그림자 도둑	보통	조무래기	용	오
8	기생 번개 딱정벌레	보통	조무래기	야수	오
8	보라 애벌레	보통	조무래기	야수	오
8	트로그 아랫것	보통	조무래기	인간형	오
8	코루쿠 총복	일반	조무래기	신령	자
8	라마수 마법사	대형	훼방꾼	거인	오
8	서리 거인 모험가	대형	훼방꾼	거인	오
8	주검 백작	2x	훼방꾼	산송장	오
8	코아틀	대형	훼방꾼	야수	오
8	그림자 몽구스 운명의 절도자	일반	훼방꾼	신령	자
8	닉스	일반	훼방꾼	인간형	자
8	공허 불사조	대형	훼방꾼	정령	자
8	타라나르 전사	대형	훼방꾼	정령	자
9	거대 청동룡	거대	강적	용	오
9	거대 흑룡	거대	강적	용	오
9	검은 푸딩	거대	강적	점액체	오

9	공포 악령	3x	강적	산송장	오
9	안개비 기병	2x	강적	인간형	오
9	아수의 두개골	대형	강적	산송장	오
9	어마어마한 공기 정령	보통	강적	정령	오
9	어마어마한 불 정령	보통	강적	정령	오
9	지저 불렛	거대	강적	야수	오
9	키메라	대형	강적	야수	오
9	강력한 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀	자
9	어마어마한 땅 정령	보통	길막이	정령	오
9	어마어마한 물 정령	보통	길막이	정령	오
9	강탈자 마도사	보통	시전자	악마	오
9	라마수 사제	대형	시전자	야수	오
9	찬란한 오거 마도사	대형	시전자	거인	오
9	락사사 호걸	2x	시전자	인간형	자
9	자칼 고위 마도사	일반	시전자	인간형	자
9	장로 불티비늘 나가	보통	우두머리	야수	오
9	화염 거인 군벌	대형	우두머리	거인	오
9	짚레 나무	일반	우두머리	식물	자
9	대리석 골렘	대형	일반병	구조물	오
9	머리 없는 좀비	보통	일반병	산송장	오
9	뼈 악귀 (오실루스)	대형	일반병	악귀	오
9	수호자 형상의 에이돌론	3x	일반병	신령	자
9	짚레 요정 전사	일반	일반병	인간형	자
9	커다란 휘몰이 정령	일반	일반병	정령	자
9	갈고리 악마	보통	조무래기	악마	오
9	망령 박쥐	보통	조무래기	산송장	오
9	보화령	보통	조무래기	구조물	오
9	오거 하수인	대형	조무래기	거인	오
9	죽정이	보통	조무래기	이형체	오
9	커다란 좀비	대형	조무래기	산송장	오
9	어마무시한 출몰령	일반	조무래기	산송장	자
9	대형 동룡	대형	훼방꾼	용	오
9	보화노래 용	대형	훼방꾼	용	오
9	영혼 수확자	보통	훼방꾼	이형체	오

9	장로 웬디고	거대	훼방꾼	악마	오
9	진	대형	훼방꾼	거인	오
9	창공 용	거대	훼방꾼	용	오
9	커다란 브락 (송장독수리 악마)	대형	훼방꾼	악마	오
9	주문 골렘 마도사 사냥꾼	대형	훼방꾼	구조물	자
9	녹색비늘 가시등짝	일반	훼방꾼	인간형	자
10	강 악귀	보통	강적	악귀	오
10	대형 적룡	대형	강적	용	오
10	무쇠 골렘	대형	강적	구조물	오
10	육중한 돌연변이 추울	거대	강적	이형체	오
10	이프리트	대형	강적	거인	오
10	황혼 조리가미	보통	강적	구조물	오
10	지옥왜곡 거수	거대	강적	이형체	자
10	폭풍 거인	거대	궁수	거인	오
10	흑색비늘 빛살해자	일반	궁수	인간형	자
10	청동 근위병	일반	길막이	구조물	자
10	몹시 굵추린 결신	일반	길막이	산송장	자
10	날페시니 (멧돼지 악마)	대형	시전자	악마	오
10	발톱 악귀 (하마툴라)	보통	시전자	악귀	오
10	왕의 전달자	일반	시전자	산송장	자
10	락사사 성자	2x	시전자	인간형	자
10	짚레 요정 요술사	일반	시전자	인간형	자
10	할멈	3x	시전자	인간형	자
10	장로 마나송곳니 나가	보통	우두머리	야수	오
10	자칼 고위 사제	2x	우두머리	인간형	자
10	주인님의 자손	보통	조무래기	산송장	오
10	큰 송곳니 단원	보통	조무래기	인간형	오
10	강력한 소환된 식인귀	일반	조무래기	산송장	자
10	참담한 죽음의 그늘	일반	조무래기	산송장	자
10	충직한 수집가	일반	조무래기	산송장	자
10	광분한 늑대 패거리	일반	조무래기	야수	자
10	별의 가면 부유 늑수	일반	조무래기	이형체	자

10	기회주의자 오크 전단	일반	조무래기	인간형	자
10	대형 은룡	대형	훼방꾼	용	오
10	트리언트 거신	대형	훼방꾼	식물	오
10	흡혈귀	보통	훼방꾼	산송장	오
10	참담한 강탈자	2x	훼방꾼	산송장	자
10	포모르 폭군	일반	훼방꾼	이형체	자
11	대보화 장로	거대	강적	용	오
11	레모라즈 여왕	거대	강적	야수	오
11	절레 요정 암살자	일반	궁수	인간형	자
11	강력한 박살 망령	일반	길막이	산송장	자
11	대형 금룡	대형	시전자	용	오
11	메두사 귀족	2x	시전자	인간형	오
11	락사사 미술사	일반	시전자	인간형	자
11	청색비늘 보주보유자	일반	시전자	인간형	자
11	얼음 악귀 (겔루곤)	보통	우두머리	악귀	오
11	어마어마한 휘몰이 정령	일반	일반병	정령	자
11	광신자 드루이드 회합	일반	조무래기	인간형	자
11	무장 순찰자 분대	일반	조무래기	인간형	자
11	거대 늑룡	거대	훼방꾼	용	오
11	거대 동룡	거대	훼방꾼	용	오
11	장로 코아틀	대형	훼방꾼	야수	오
11	보초 야수	거대	훼방꾼	야수	자
12	고대 보라 벌레	거대	강적	야수	오
12	위대한 식인귀의 아가리	거대	강적	산송장	자
12	강대한 휴브리스 악귀	거대	강적	악귀	자
12	적색비늘 불길날개	일반	강적	인간형	자
12	별의 가면 뇌수 광신자	일반	궁수	이형체	자
12	거대 청룡	거대	시전자	용	오
12	자줏빛 용 (전설급)	거대	시전자	용	자
12	별의 가면 전능 뇌수	거대	시전자	이형체	자
12	태양의 불사조	대형	시전자	정령	자
12	절레 요정 주권자	2x	우두머리	인간형	자

12	마릴리스 (이무기 악마)	대형	일반병	악마	오
12	뿔 악귀 (코누곤)	대형	일반병	악귀	오
12	화산쇄설 쉼터맨더	거대	일반병	정령	자
12	연기 하수인	보통	조무래기	구조물	오
12	트리언트 보복자	일반	조무래기	식물	자
12	불꽃너울 용	거대	훼방꾼	용	오
12	주검 대공작	2x	훼방꾼	산송장	오
12	포모르 고문자	일반	훼방꾼	이형체	자
13	거대 적룡	거대	강적	용	오
13	발러 (화염 악마)	대형	강적	악마	오
13	하구넘는	대형	강적	이형체	오
13	최후의 악귀	거대	우두머리	악귀	오
13	위대한 식인귀의 그림자	대형	일반병	산송장	자
13	강 악귀 하수인	보통	조무래기	악귀	오
13	거대 은룡	거대	훼방꾼	용	오
13	황금 왕	3x	훼방꾼	이형체	자
14	나락 마귀	거대	강적	악귀	오
14	별의 가면 암굴 심장	거대	강적	이형체	자
14	거대 금룡	거대	시전자	용	오
14	걸어다니는 숲	거대	훼방꾼	야수	자
15	타라스크	거대	강적	야수	오

부록 B

전투 구성

괴물 증가표: 조무래기 이외

이 표는 조무래기 이외의 약체와 정예 괴물을 포함합니다. 조무래기는 두번째 표에 있습니다. 이전과 같이, 대형 열은 두 배 강화된 괴물이, 거대 열은 세 배 강화된 괴물이 공유합니다.

모험가	용사	전설	약체 배수 취급	일반 배수 취급	정예 배수 취급	대형 배수 취급	거대 배수 취급
괴물 레벨 vs. 일행 레벨							
2레벨 낮음	1레벨 낮음	같은 레벨	0.25	0.5	0.75	1	1.5
1레벨 낮음	같은 레벨	1레벨 높음	0.35	0.7	1	1.5	2
같은 레벨	1레벨 높음	2레벨 높음	0.5	1	1.5	2	3
1레벨 높음	2레벨 높음	3레벨 높음	0.75	1.5	2.25	3	4
2레벨 높음	3레벨 높음	4레벨 높음	1	2	3	4	6
3레벨 높음	4레벨 높음	5레벨 높음	1.5	3	4.5	6	8
4레벨 높음	5레벨 높음	6레벨 높음	2	4	6	8	

괴물 증가표: 조무래기

이 표는 조무래기만을 포함하며, 약체, 대형, 거대 조무래기의 열이 포함되어 있습니다. 물론 정예 조무래기는 없습니다. 상한선이 있는 법이죠. 거대, 또는 세 배 강화된 조무래기도 쓰일까 분명하지는 않지만..., 원한다면 사용하도록 하세요.

모험가	용사	전설	약체 배수 취급	조무래기 배수 취급	대형 배수 취급	거대 배수 취급
괴물 레벨 vs. 일행 레벨						
2레벨 낮음	1레벨 낮음	같은 레벨	0.05	0.1	0.2	0.3
1레벨 낮음	같은 레벨	1레벨 높음	0.075	0.15	0.3	0.45
같은 레벨	1레벨 높음	2레벨 높음	0.1	0.2	0.4	0.6
1레벨 높음	2레벨 높음	3레벨 높음	0.15	0.3	0.6	0.9
2레벨 높음	3레벨 높음	4레벨 높음	0.2	0.4	0.8	1.2
3레벨 높음	4레벨 높음	5레벨 높음	0.3	0.6	1.2	1.8
4레벨 높음	5레벨 높음	6레벨 높음	0.4	0.8	1.6	2.4