

서쪽에서 불어오는 바람. 황폐한 땅으로부터. 부패가
바람에 실려온다, 그리고 피비린내가. 저주받은
방랑자여, 그곳으로 향해주겠나? 불운한 언데드의
계곡으로? 우리의 아이들이 사악한 범죄와 살점의
연금술로 알려진 아동납치범 테르골에게 끌려갔다네.

간격이 변화한다. 장소 사이의 길이 왜곡된다.

마치 이 창백하고, 빛 없는 세상이 의지와 쓰라린 삶을
지닌 것 처럼. 그것의 자비는 너무나도 긴 세월에 걸쳐
분노로 굳어졌다.

너는 누구인가? 갈라진 손톱들 사이로 은이 반짝이는
무덤 도굴꾼? 세계의 중심부를 피할 수 없는 종말로부터
벗어나게 할 신비주의자?

대부분 그렇듯이, 그 사이에는 별 차이가 없을 것이다. 몇
년간 그 누구도 태양을 보지 못했다. 늙은이들은
울부짖는 새끼보다도 신에게 바칠 제물과 희생을 더
신경쓴다. 종말론자들은 몇번씩이나 그들이 옳다는 것이

증명되고 숨겨진 힘에 의해 포용된다. 어쩌면 행복이
최선일지도 모른다. 주사위의 번덕보다 자신의 본능과
기술을 신뢰하는 것보다는 말이다. 모두가 환영하는 침묵
속에 질식하기 전에 말이다. 어둠의 요새에 갇힌 채
실패한 삶.

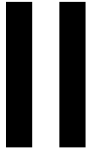
반드시
있어야
것들

알고
하는

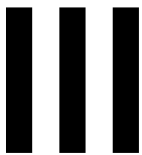
I

아누크 술레거, 크레톤 교단의 수도승은 565년에 바질리스크 베르후와 만나 그 피조물이 속삭인 예언을 기록했다. 그 잊혀졌던 기록들은 이름없는 경전이라 불리게 되었다. 300년 후, 크레톤 교단의 정통 분파인 머리가 둘인 바질리스크는 새로운 대성당을 짓던 도중 술레거의 무덤과 함께 경전을 발굴해냈다. 그 이후로 그것에 묘사된 모든 사건들이 현실로 이루어졌다. 예언은 절대적이며, 실제로 진실이며 일어나기에, 따라서 다른

모든 경전들을 대체했다. 이 대성당 주위로는 갈겐베크라 불리는 지금까지 있었던 무엇보다도 거대한 도시가 생겨났다.



바질리스크들은 둘이며 머리가 둘이다. 이 네 머리들은 수백년간 주장해왔다. 베르후는 냉혹한 멸망을 예언했고, 자신이 항상 옳다는 생각에 자만으로 가득찼다. 그는 또한 가장 많이 숭배받는 머리이기도 하다. 만약 네가 종말의 수수께끼를 파해치고 적법한 제물을 바친다면 종말을 피할 수 있을까? 베르후는 자신의 지위를 사랑하며 자신의 이름으로 신전들을 세우기를 갈망한다.



세계가 있었으나 물과 먼지, 그리고 역병으로 살찐 파리들과 두꺼운 구름만이 있었을 때 그녀가 왔다, 첫번째 바실리스크. 베르겐 크립트의 틈에서부터 그녀는

기어나왔다. 그녀는 부정의 머리를 가진, 위와 아래를 바라보는 루시였다. 그럼에도 모든 것은 잘될 것이었다. 그녀의 쌍둥이인 아르크, 기만의 머리는 이제는 베르후에게 자리를 빼앗겼지만, 자신이 최초의 진리의 예언자라고 주장했다. 가장 늙은 존재인 그녀를 본 이들은 거의 없지만, 많은 이들이 그녀들 쌍둥이의 길을 따르고 있다.

그녀는 태초부터 수많은 새끼들을 낳아왔으나, 그 창조는 고통 없는 것이 아니었다. 그녀가 낳은 모든 것은 베르겐 크립트의 절벽 아래로 던져졌지만 오직 그만이 살아남았다. 불운한 언데드의 계곡에서 산맥의 꼭대기에 그의 시선을 고정한 채, 그는 그의 사악한 어머니에게 저주를 토해냈다. 머리, 고르그는 그의 쌍둥이인 베르후만이 저주받을 진실을 알고 있다는 사실에 쓰라려하고 질투했다. 그의 예언은 계속해서 거듭되며 실현된다. 그의 신실한 신자들이 가져다준 황금 선물의 재물더미는 너무나도 높이 쌓여서 흔들리고 미끄러졌다.

IV

세상은 지금도 죽어가고 있다. 현실은 쇠퇴하고, 진실은 꿈이 되고 꿈은 진실이 된다. 과거에는 한 때나마 견고했던 구조들에 균열이 자라나, 기형적이고 사악한 것들이 파고들어 뚫고 나오는 것을 막지 못해, 그것들이 한낮의 희미한 빛속에 나타나게 한다. 알려진 세계는 서쪽으로는 거대한 베르겐 크립트와 그것의 카타콤들로, 그리고 동쪽으로는 얼음으로 뒤덮인 봉우리들로 둘러싸여있다. 많은 이들이 파도의 고랑을 파내고 북쪽과 남쪽을 둘러싼 끝없는 바다와 발견된 신대륙을 찾아 떠난다. 그들은 모두, 그들의 의지와는 달리 돌아오게 된다. 살아서든 죽어서든.

갈겐베크는 트벨란트 대륙에 이제껏 있었던 것 중 가장 거대한 도시이다. 어떤 왕이나 여왕도 갈겐베크를 통치하지 않지만 수석여사제 요실파 미골이 통치한다. 머리가 둘인 바질리스크의 대성당 아래 깊은 곳, 빛의

파편이 교차하는 서늘한 검은 방 안에 그녀의 옥좌가 있다. 요실파, 나이 들었지만 여전히 젊은 그녀의 모습을 본 평민들 사이에선 그녀가 그녀에게 영원한 생명을 준 신, 네크루벨과 결탁했다는 소문이 돈다. 네크루벨, 모든 것을 덮는 그림자. 네크루벨은 우울과 흥작, 갈등과 전쟁이다. 그가 베르후의 귀에 종말의 예언을 속삭였다고 전해진다.

남은 시간이 줄어들수록 머리가 돌인 바질리스크 교단은 더욱 필사적으로 포교에 나서고 있다. 스스로 목숨을 끊는 것은 비겁한 죄악으로 간주된다. 구원의 길은 육신의 죽음을 통해서만 이루어지며, 종말을 두 눈을 크게 뜨고 맞이해야만 한다. 그것이 영혼을 반짝이는 들판에 들어서게 할 유일한 방법이다. 이단자와 배교자들은 종교재판소에 의해 공공연하게, 그리고 자세하게 추적되고 교정된다.

트벨란트에는 또한 사르카쉬가 있다. 최근에 숲은 부자연스러울 정도로 빠르게 퍼져나가는 듯이 보인다.

길은 무성한 어둠 속에서 뒤엉키고 굽이쳐 방랑자들이 길을 잃게 만든다. 사르카시의 깊은 곳에 위치한, 나무들의 후광 속에서 언제나 가장 발견하기 힘든 장소는 그레이븐-토스크다. 영묘, 눈이 비어있는 천사상, 고여있는 분수, 역병 구덩이와 평범한 무덤들로 가득한 진정으로 고대의 묘지다. 하지만 보통은 추운 장소인 이곳이 점점 따뜻해지고 있지 않나? 광적으로 굽어대는 소리를 들었는가? 공기가 무겁게 느껴지고, 쿼퀴하여 숨쉬기가 힘들다.

고통을 딛고 솟아오르는 분노처럼 그레이븐-토스크를 넘어 솟아있는 것은 그림자 왕의 궁전이다.

칼겐베크의 머리가 두개인 바실리스크의 대성당의 거울상과 같은 고딕 양식의 검은 성이다. 궁전의 대부분은 부서진 홀 밑에 숨어있는 불운한 영혼들의 집인 무너진 폐허에 있다. 그 누구도 감히 잔해로 뒤덮인 카타콤과 지하실 아래에 무엇이 있을지 상상하지 못한다. 땅속에는 암걸린 정맥처럼 차가운 땅속으로 깊숙이 파고들어가는 땅굴이 몸부림치는 뿌리처럼 뻗어져 나간다. 안쪽의 익부는 의식에 의해 은폐된 그림자 왕의

집 역할을 하며 여전히 서있다. 왕의 신하들의 하인들의 노예들이 나와 왕의 뜻을 따른다.

작위는 세습된다. 언제나 그림자 왕에게서 태어난 아들에게. 그림자 왕의 핏줄의 왕자들이 평범한 사람으로 변장하고 폐허를 떠돌며 도박판을 벌이고 여행자들을 속이며, 백성들의 불행을 더욱 가중시킨다는 소문이 있다.

그리프트

오래전부터, 그리프트는 끝없는 바다의 동쪽 반도에서 성장해왔다. 바닥 없는 무르에 의해 세계로부터 잘려나간 번영하는 도시국가는 노예로 부려진 거인들만이 세울 수 있었다고 전해질 정도로 강하고 거대한 크기의 세 다리들을 통해서만 도달할 수 있다. 그리프트는 한때나마 조화와 이성의 빛의 장소였고, 역병에 시달리고 전쟁으로 폐허가 된 무르 너머의 세계로부터의 피난처였다. 하지만 세상은 변했고 무르조차 그리프트를 불가피한 쇠퇴로부터 보호할 수 없었다.

자애로운 시그뽀 왕은 거리에서 조롱당한다. 그리프트의

대부분은 메마르고 갈라진 땅에서 사악한 피조물들이 기어다니기 시작하면서 타락했다. 매일 밤 다리들은 바위에 부딪혀 갈리는 거대한 선박처럼 울부짖고 포효한다. 시그뽀은 패배했다. 그는 종말이 다가온 것을 알고, 베르후의 예언을 믿으며 또한 그렇기에, 자애롭고 침착하게, 백성들에게 죽음을 준비시킨다. 거대한 양피지들이 거리에 흩어져 있다, 각각의 정확한 준비와 시간을 표시하는 절망의 달력들이. 매일 한 장씩 넘겨 마지막 장에 이르면, 시그뽀은 백성들을 테리온 절벽으로 행진시켜 기록된 것을 실행할 것이다. 테리온은 천미터 높이의 가파른 바위로, 그 바닥에서 성난 바다가 물어뜯듯이 파도치는 곳이다.

머리가 돌인 바질리스크 교단의 종교재판소는 자애로운 시그뽀의 이단적인 자살 계획에 그다지 관심이 없다.

케르퀴스

비참함이 차고 메마른 바람처럼 케르퀴스 위를 나뒹군다. 얼음으로 뒤덮인 광활한 대지를 가로지르며 평원을 기어다니거나 갈라진 땅속에서 몸을 움츠린 채 피의

여백작 안델리아를 피해 무법의 절망적인 이동을 한다. 바람이 태어나는 곳인 북쪽에는 폭풍을 뚫는 검은 유리의 침탑 도시 알리안스가 있다. 그곳에는 하얀 돌의 폭포와 같은 성채, 안델리아의 옥좌가 있다. 그녀는 그녀의 성벽만큼 창백하며 녹아내리는 얼음의 물방울만큼 젊다. 어떤 이들은 그녀가 영원히 젊다고 말한다. 갈매기들은 그녀의 손을 갈구하던 기사들의 이름을 울부짖으며, 구혼자들과 함께 안델리아의 나이의 표식들이 함께 사라져간다는 것을 상기시킨다. 그러나 누가 갈매기의 말을 듣겠는가? 그리고 케르퀴스에서는, 갈매기들조차 여백작의 꿈에서부터 굴러온 한기에 얼어붙는다. 그녀의 끝나지 않는 젊음의 꿈.

안델리아의 양면성

안델리아는 시간이 얼마 남지 않았다는 것을 잘 알고 있다. 신경증이 그녀를 괴롭힌다. “왜 모든 것이 이리도 창백한게야? 이리도 차갑고?” 그녀는 색과 온기를 찾아온다. 그녀의 모든 시선, 손길, 숨결이 양쪽의 세계를 모두 고갈시킨다. 그녀에게 활기찬 삶을 가져다주는 자에게는

큰 보상이 약속되어 있다. 모든 이들이 그러기를 두려워한다. 변명이 만들어지고, 설명을 찾는다. 여백작의 감정은 연약하고, 그녀의 힘은 절대적이다. 궁정 생활은 잿빛의 풍요로움, 흥분, 그리고 공포가 함께한다.

서쪽 왕국, 가난한 이들의 단순하고 운율적인 노래에서 바스틀란트라고 불렸던 이곳은 한 때 온다 호수가 물고기를 선물해주고 강을 이용한 무역이 번영해 평화와 부의 고향이었다.

지금은 공포와 독재가 도사리고 있다. 울적하나 화려한 슐레스비히 시의 숨겨진 성채에서 왕 파트무 9세가 계락을 꾸미고 있다. 편집증적이고, 살찐으며 점점 더 광기를 키워나가는 그는 정신병과 보이지 않는 두려움에 사로잡혀있다.

베르후의 예언에 집착하는 왕은 집과 마을, 헛간과 사원을 습격하고 침략한다. 어디도 누구도 안전하지 않다, 특히 가난한 이들은 더더욱. 육류 저장고와 창고의

내용물들은 파트무의 부하들에 의해 운반되어, 세금이 사람들을 굶주리게 만든다.

정말 적은 이들만이 불운한 언데드의 계곡에 대해 이야기하고 싶어한다.

소문에 따르면 바실리스크 ‘그들’은 지하의 토굴 속에 파리를 틀고 있다고 하며, 살아돌아온 이의 목격담이 아주 드물게 전해진다. 거짓말과 전설들이 계곡을 감싸, 모든 진실을 흐리게 만든다. 페들러의 이야기에 따르면, 토양, 공기조차도 치명적이라고-잠을 이루지 못하고 비틀거리며 죽게 만든다고 한다. 이것은 명확한 운명이 아닌 천천히 자라나는, 깊이를 알 수 없는 절망이며, 삶의 번뜩임이 비통하고, 희망 없는 죽지 못함으로 변할 때까지 중독된 기억과 어두운 생각들로 여행자를 짓누르는 것이다. 다른 이들은 길 잃은 방랑자들을 검은 흙이 게걸스럽게 지저로 끌어당기면 그들은 추락하여 죽음의 땅에서 그들 스스로를 찾아낼 수 있다고 주장한다.

희망이 없는 이들은 고통의 끝, 이 어둡고 폐허가 된 세계의 너머에 있을 황금빛 사후를 찾아 이곳을 헤맨다. 그들이 자살 컬트에 집결하고 계곡의 뒤틀린 나무 몇 그루가 가지에 묶인 올라미 밧줄에서 이상한 열매를 맺기 시작한다. 다른 이들은 그들이 베르후에게 다른 운명을 확인 받을 수 있을 것이라 믿으며 그를 찾아 토굴을 파헤친다. 또 다른 이들은 단순하고 어리석게 그들이 이해할 수 없는 힘에 대해 선물과 희생을 남긴다. 침울함이 자라나, 그림에 묻은 기름때처럼 세상을 덮는다.

네크루벨의 달력

세상이 요동친다. 선명하거나 미묘하게, 비밀스럽거나 명확하게 하나씩 느낄 수 있다. 하나, 또 하나, 불가피한 사건들이 자신의 자리를 내놓기를 요구한다.

묘사하자면, 게임 마스터 (GM)은 매 새벽마다 주사위를 굴린다. 결과가 1이면 1개의 곤궁이 일어난다. 사용될 주사위는 GM과 그룹에 의해 결정된다.

이후 GM은 d66을 굴려 어떤 곤궁이 발생할지 정한다.
같은 곤궁은 세계에 두 번 다시 일어나지 않는다.

일곱 번째 곤궁은 언제나 7:7이 될 것이며, 세계는 마침내
죽는다. 일곱 번째 봉인이 일곱 번째이자 마지막 때에
풀려난다. 게임과 너희의 삶은 이곳에서 끝난다. 책을
불태워라.

이 모든 고통은 언제 끝날 것인가?

고통의 일년: d100

처절한 반년: d20

격통 속에 빠지다: d10

잔혹한 한달: d6

종말이 가깝도다!: d2

네크루벨의 달력 - 이름 없는 경전. 수도사 아누크

술레거가 필사함.

시편 I

1:1 도시는 텅 비게 되리라. 텅 빈 곳에서 잠드는 이들,
그들은 보이지 않게 되리라.

1:2 그리고 땅이 흔들리고 찢길지어다. 그 갈라진
틈으로부터 독기서린 안개가 피어오르고, 열흘 안에
세상을 덮을지니라.

1:3 힘내어 돌을 하나 하나 쌓아 지어가는 이들 역시,
하나 하나씩 쓰러지리라.

1:4 그리고 지하 세계의 깊은 곳에서 비행하는 유령과
기어다니는 짐승들이 올라올 것이니라. 그들이 지나간
곳에서 벌레들은 살찌고, 독수리들은 지침이라.

1:5 의심이 씩워진다. 충성했던 이들이 자신에게 은을
줬던 이들에게 칼날을 돌릴것이다.

1:6 그리고 피 섞인 기침이 메마른 황무지에 불처럼
퍼져나갈지니라.

시편 II

2:1 태초에 그랬듯이, 종말의 때에도 온갖 종류의 파리들과 벌떼들이 하늘을 매울 것이다.

2:2 그리고 대지는 구더기들로 희게 되리라.

2:3 또한 싹트는 것들: 서리. 베르겐 크립트로부터 자라나 온 땅을 뒤덮는다.

2:4 그리고 열흘하고 하루 안에 주술사들의 글귀들은 공기처럼 투명해지리라.

2:5 이어서 유리는 석영이 될지니.

2:6 곧 그녀는 그의 힘이 강해지는 것을 보게 되리라. 그리고 그녀가 스스로를 드러내고 모두 죽음당하리라.

시편 III

3:1 그레이븐-토스크의 토양이 따뜻해지고 영면에 든 이들이 다시 걷게 되리라.

3:2 사르카쉬의 중심부에는 안개와 황혼이 깨어난 나무 기슭에서 숨쉬리라. 인간이 베어오던 것이 이제 인간을 벨 차례로다.

3:3 그리고 너희들 사이에 기근이 찾아올 것이다. 너희는 뿌리를 파내고 아이들로부터 젖을 떼어낼 것이다. 굶주린 이가 굶주린 이를 잡아먹을 지어다.

3:4 부자가 가난해지고 거지는 더욱 가난해질지니.

3:5 그러면 끝없는 비가 내리고 비가 내려 낮이 밤이 되리라.

3:6 형제가 형제를 베어넘기고 자매가 자매를 독살하리라.

시편 IV

4:1 다섯 날과 다섯 밤 동안 어미의 육신이 악마의 겹옷이 되리라.

4:2 그리고 다섯 날과 다섯 밤동안 아비는 눈물 흘리리라.

4:3 서쪽을 보라. 불길이, 그리고 패거리들이 퍼져나오고 왕국이 불탄다.

4:4 거짓말쟁이, 아르크가 인간의 마음에 매듭을 지어, 가장 강한 결속을 찢어버릴 것이다.

4:5 끝없는 바다를 보아라, 레비아탄이 산맥처럼 파도를

일으키는 곳을.

4:6 그리고 레비아탄이 너희에게 오리라. 겨울에 태어난 아이와 눈이 오기 전에 쓰러질 아이들, 양쪽 모두 거두어갈 것이다.

시편 V

5:1 호수와 시냇물이 검게 되고 물이 타르가 되리라.

5:2 나무들이 시들고, 비틀어지고, 죽을 것이다.

5:3 그리고 새들이 하늘에서 추락해 죽을 것이다.

5:4 하룻밤 사이에 7년 7일을 지나지 못한 것들이 죽을 것이다. 태어난 것이든 태어나지 않은 것이든. 그리고 새벽이 그들에게 사람 먹는 자들로서의 새 생명을 줄 것이다.

5:5 하늘이 불덩이를 떨어뜨리고 거석이 천상에서 떨어진 성읍처럼 곤두박질 치리라. 그것이 선물하는 것은 죽음이요 광기가 그것의 전령이니라.

5:6 또한 마지막 왕과 마지막 여왕이 메말라 먼지가 되리라. 그들의 비참한 궁정은 늑대들에게 집어삼켜진다.

시편 VI

6:1 너희는 마지막 날이 왔음을 알게 되리라. 해가 지고 다시는 뜨지 않으리라.

6:2 그리고 낮이 밤처럼 되고 밤은 낮처럼 되리라. 너는 잠들 수 없을지며 깰 수도 없을 것이다.

6:3 안델리아는 그녀의 의지를 가지고 온 천지의 색을 마실 것이다.

6:4 두발로 걷는 이들은 들판의 짐승들마냥 이름 없는 이들이 될 것이다.

6:5 대지가 갈라지고, 검은 뱀들이 그 속에서 나올지어다.

6:6 그리고 이름 없는 이들이, 네크루벨의 왼팔인 대즈몬이 가른 베일을 통해 지저로 들어선다.

시편 VII 종장

7:7 모두 지저 세계의 악몽이자 태양 앞에 우뚝 선 검은 원판이신 에트사부-네크를 경배하라! 모두 기쁨으로 빛나는 베르후를 경배하라! 모두 모든 것을 불태우는

불을 경배하라! 그리고 어둠이 어둠을 삼킬지어다.

이 세계에는 부와 구원을 찾는 이들이 있다. 어떤 이들은 종말은 피할 수 있다고, 심지어는 멈출 수도 있다고 말한다. 그리고 거기서 당신은 불화와 절망 속에 걷게 된다. 한 손에는 **2d6×10** 은화를 들고, 다른 한 손에는 수통과 **d4**일치의 식량을 들고 있다. 너의 영혼과 너의 은화는 모두 너 자신의 것이며 똑같이 잃기 쉬운 것들이다. 우선, 너 자신이 너의 소유물이다.

플레이어 캐릭터 (PC) 생성

1. 시작 장비를 무작위 결정
2. 무기와 갑옷을 무작위 결정
3. 능력치 굴림
4. 히트 포인트 굴림
5. 원한다면 네 캐릭터의 이름을 정해라. 그것이 너를 구해주진 않을지라도.

선택적 규칙

클래스를 선택하거나 무작위 결정하고 클래스의 선택에 따라 장비와 무기와 갑옷을 굴린다.

나중에 나오는 페이지의 테이블에서 굴린다.

징조의 수를 굴린다.

d6

1-2 아무것도 없음

3 7개의 일반 크기의 물건을 담을 수 있는 배낭

4 10개의 일반 크기의 물건을 담을 수 있는 자루

5 작은 마차나 목록 내에서 원하는 아이템 하나

6 당나귀, 나쁘지 않다. 혹은 목록 내에서 원하는 아이템 하나

d12

1 30ft 밧줄

2 입지, 횃불 4개

3 입지를 위한 랜턴과 기름, 6시간

4 마그네슘 띠

5 무작위 불명확한 두루마리

6 뾰족한 바늘

7 구급상자 입지로 판정 + 4회분 (출혈이나 감염을 멈추고 d6 HP 회복)

8 금속 줄과 락픽

9 곰뿔 (찾기 위한 입지 DR14, d8 피해)

10 폭탄 (밀봉된 병, d10 피해)

11 붉은 독 한병 (강인 DR 12 혹은 d10 피해) d4회분

12 은 십자가

d12

1 생의 엘릭서 (d6 HP 회복과 감염 제거) d4회분

2 무작위 식별된 두루마리

3 작지만 사나운 개 (d6+2 HP, 물기 d4, 당신에게만 복종한다)

4 당신의 말을 묵살하지만 당신을 사랑하는 d4마리의
원숭이 (d4+2 HP, 주먹질/물기 d4)

5 25은화 가치의 우아한 향수

6 공구 상자 10개의 못, 집게, 망치, 작은 톱과 드릴

7 15ft 길이의 무거운 사슬

8 그래플링 후크

9 방패 (-1 HP 피해 혹은 방패를 파괴하고 공격을 무시)

10 크로우바 (d4 피해)

11 라드 (절박한 상황에서 5 끼니로 기능할 수 있다.)

12 텐트

무기 d10 (두루마리를 들고 시작했다면 d6) (비무장 d2)

1. 대퇴골 (d4)

2. 스태프 (d4)

3. 솟소드 (d4)

4. 나이프 (d4)

5. 워해머 (d6)
6. 소드 (d6)
7. 보우 (d6, 입지로 판정, 10개의 화살)
8. 플레일 (d8)
9. 크로스보우 (d8, 입지로 판정, 10개의 볼트)
10. 츠바이헨더 (d10)

갑옷 d4 (두루마리를 들고 시작했다면 d2)

1. 방어구 없음 (티어 0)
2. 경갑 (털, 덧대어진 옷, 가죽 등, -d2 피해, 티어 1) 20 은화
3. 평갑 (스케일 메일, 체인 메일 등, -d4 피해, 티어 2) 100 은화 방어를 포함하는 민첩 판정에 DR+2
4. 중갑 (스플린트, 플레이트 등, -d6 피해, 티어 3) 200 은화 민첩 판정에 DR+4, 방어는 DR+2

방패 -1 피해 20 은화 한 공격의 피해를 무시하고 방패를 파괴할 수 있다.

두루마리는 츠바이핸더를 들거나 평갑/중갑을 입었을 때는 절대 작동하지 않는다.

장비

가위 9 은화

거대한 쇠 고리 9 은화

거울 15 은화

곰뿔 20 은화 찾기 위한 입지 DR14, d8 피해

공구 상자 20 은화 못 10개, 망치, 작은 톱, 집게

구급상자 15 은화 출혈과 감염을 멈추고 d6 HP를 회복한다. 입지, 4회분

그래플링 훅 12 은화

금속 줄 10 은화

나무 십자가 8 은화

담요 4 은화

독 (검음) 20 은화 강인 DR 14 혹은 d6 피해 + 한 시간 동안 실명, 3회분

독 (불음) 20 은화 강인 DR 12 혹은 d10 피해, 3회분

두루마리 정당한 구매자라면 약 50 은화

라드 5 은화 5끼니로 기능할 수 있음

락픽 5 은화

랜턴 기름 5 입지 6시간 동안

로프 4 은화 30피트

마그네슘 띠 4 은화

마름쇠 7 은화 d4 피해 + 6면체를 굴려 1이 나오면 감염

말린 음식 1 은화 하루치

망치 8 은화

매트리스 3 은화

무거운 사슬 10 은화 15 피트

배낭 6 은화 7개의 일반 크기 물건을 담을 수 있다.

보존된 시체 66+d6 은화

분필 1 은화

뽕족한 바늘 3 은화

사다리 7 은화

소금 4 은화

쇠 못 5 은화 10개

수갑 10 은화

수통 4 은화 4일치의 물

씹는 담배 1 은화

오일 램프 10 은화

올가미 5 은화

우아한 향수 25 은화

은 십자가 60 은화

자루 3 은화 10개의 일반 크기 물건을 담을 수 있다

작은 마차 25 은화

재갈 6 은화

정육용 칼 15 은화

크로우바 8 은화

텐트 12 은화

파이어스틸 4 은화

햇불 2 은화

임시 무기는 d4 피해

그래플링 훅을 쓰려고 주먹질을 안하는 사람이 어디
있겠는가?

무기

D8 배틀 액스 35 은화

D6 보우 25 은화

D6 클럽 10 은화

D8 크로스보우 40 은화

D4 대퇴골 가치 없음

D6 핸드액스 15 은화

D4 나이프 10 은화

D6 메이스 25 은화

D4 솟보우 13 은화

D4 쏿소드 20 은화

D4 슬링 8 은화

D4 스테프 5 은화

D6 소드 30 은화

D6 워해머 30 은화

D2 채찍 5 은화

D10 츠바이헨더 60 은화

화살 20개 10 은화

볼트 10개 10 은화

서비스

여관에서 의 밤 3 은화

음료 1 은화

안정적인 식사 2 은화

뇌물, 경비 20-40 은화

뇌물, 서기 **30-60** 은화

뇌물, 깡패 **5-15** 은화

방어구 수리

티어 **2**에서 **1**로 **25** 은화

티어 **3**에서 **2**로 **40** 은화

방어구는 기존 티어보다 더 높아지게 수리될 수 없다.

야수

개 (조련됨) **25** 은화

개 (야생) **10** 은화

말 **80** 은화

노새 **10** 은화

쥐 (길들여짐) **8** 은화

능력치

민첩: 방어, 균형잡기, 수영, 도주

입지: 인지, 조준, 매혹, 권능을 휘두르기

힘: 부수기, 들기, 때리기, 붙잡기

강인: 독/추위/더위에 버티기, 낙법

3d6을 굴리고 테이블에서 능력치 점수를 **-3**에서 **+3**까지 얻는다. 합계는 캐릭터 생성 후에는 사용되지 않고, 테이블 상에서의 값만 사용된다. 선택 규칙 클래스로 만들어지지 않은 캐릭터는 두 개의 능력치를 **4d6**에서 낮은 값을 버려서 정할 수 있다. 나중에 캐릭터가 강화될 때 능력치는 **+6**에서 **-3** 범위를 벗어날 수 없다.

판정

판정은 위험도 (**DR**)에 대항해 판정한다. 성공하기 위해서는 **d20+능력치 값이 DR 이상**이어야 한다. 피조물은 능력치를 사용하지 않고 그저 **DR에 대해 d20**을 굴린다. 예를 들자면, 곰鬚을 찾기 위한 **DR은 14**고 붉은 독에 저항하기 위한 **DR은 12**다.

위험도 (DR)

6 너무 간단해서 네가 실패하면 사람들이 비웃을 정도

8 일상적으로 해내지만 실패할 수도 있는 정도

10 꽤 간단하지만 주사위를 굴리지 않을 정도로 쉽지는 않은 정도

12 보통 정도

14 어려운 정도

16 정말 어려운 정도

18 가능하지 않아야 하는 정도

운반 용량

너는 힘+8 만큼의 일반 크기 물건을 문제없이 들 수 있다.
(크로우바, 라드, 두루마리들, 햇불들 등) 초과하면 힘과
균형 판정 시 **DR이 2** 증가한다. 힘+8의 두배 이상
휴대하는 것은 불가능하다.

일반 크기가 아닌 물건의 예시 (모루, 상자, 사다리, 시체)

히트 포인트 (HP)

강인+d8로 시작한다. 최악은 1이지만, 더 나쁠 수는 없다.

HP 0 부상

HP 음수 사망

폭력

주도권

d6을 굴린다. 1-3 적이 먼저 4-6 PC들이 먼저

민첩+d6으로 개인의 주도권을 정하거나 그룹 내에서 누가 먼저 시작할지 결정한다.

플레이어는 그들의 공격과 방어를 모두 굴린다.
피조물들과 적들은 전투에서 주사위를 굴리지 않는다.

공격과 방어 DR 역시 다른 판정들과 마찬가지로

증감한다.

근접

DR12의 힘 판정

사격

DR12의 입지 판정

방어

DR12의 민첩 판정

만약 네가 실패하면 적은 너를 때린다.

적은 별도의 언급이 없다면 한 라운드에 한번 공격한다.

부상 (d4)

1. d4라운드간 의식을 잃고 HP가 d4 회복된 상태에서 깨어난다.

2. d6을 굴린다. 1-6 = 팔다리가 부러지거나 잘린다. 6 = 눈을 잃는다. d4 라운드 동안 행동할 수 없으며 HP가 d4 회복된 상태에서 깨어난다.
3. 출혈: 치료하지 않으면 d2시간 내에 사망. 첫 1시간 동안 모든 판정의 DR이 16이 된다. 마지막 1시간의 DR은 18이 된다.
4. 죽음.

치명타 (순수 20)

공격: 두배 피해, 방어구/보호 역시 1티어 낮아진다.
(3티어 -d6, 2티어 -d4, 1티어 -d2)

방어: PC는 공격을 1회 가할 수 있다.

대실패 (순수 1)

공격: 무기가 부러지거나 잃는다.

방어: PC는 두배의 피해를 입고 방어구의 티어가 1 낮아진다. 방어구가 손상되더라도 힘과 민첩 판정의 패널티는 수정되지 않는다.

방어구가 1 티어 이하로 줄어든 경우에는 수리할 수 없다.

라운드는 얼마나 긴가?

라운드는 공격을 하거나 권능을 사용하고 일반 크기의 방을 통과하기에 충분한 시간이다. 보통 10라운드가 1분이다.

휴식

숨을 고르고, 뭔가 마신다. d4 HP를 회복한다. 하룻밤동안 쪽 자면 d6 HP를 회복한다. 어떤 음식이나 음료도 없이 휴식할 경우 HP는 회복되지 않으며 이틀 굶은 후부터는 PC는 매일 d4 HP를 잃게 된다. 감염된 캐릭터는 휴식할 수 없다. 대신 매일 d6 HP를 잃는다.

반응 (2D6)

반응이 불확실한 피조물을 만났을 때

2-3 죽여!

4-6 화가 났다.

7-8 신경 안쓴다.

9-10 거의 친밀하다.

11-12 도움이 되어준다.

사기

대부분의 적들은 최후의 피 한 방울까지 싸우지 않을 것이다.

지도자가 전사하면 사기를 굴려라.

그룹의 절반이 쓰러졌을 때

단일 적이 오직 전체 **HP**의 **1/3**만 남았을 때

2d6을 굴려 피조물의 사기 값보다 높게 나왔다면 적들의 사기가 꺾인다. 적이 도주(**1~3**)하는지 항복(**4~6**)하는지 알기 위해 **d6**을 굴려라.

나아가기 (혹은 뒷걸음질)

게임 마스터는 캐릭터가 성장할 시기를 결정한다. 그것은 시나리오를 끝냈을 때나 강력한 적을 죽였을 때나 보물을 가져온 때일 수 있다.

그 경우 다음과 같은 것들이 일어난다:

HP 증가:

6d10을 굴린다. 만약 결과가 현재 최대 **HP**값 이상이라면 최대 **HP**값이 d6 증가한다.

네가 찾아낸 잔해 속에 있었다: d6

1-3 아무것도 없었다

4 3d10 은화

5 불경한 두루마리

6 신성한 두루마리

능력치 변화:

모든 능력치에 대해 **d6**을 굴린다. 값이 현재 능력치 이상이라면 **1** 증가한다. 최대치는 **+6**이다. 미만이라면 **1** 감소한다.

1이 나오지 않는다면 **-3**에서 **1**까지는 계속 **1**씩 증가한다. 또한 **1**이 나오더라도 **-3** 미만이 되지는 않는다.

권능

소위 권능이라 불리는 것 중 몇가지만이 알려져있으며 그것들은 보통 두루마리에 쓰여진 것이 발견된다.

매일 아침 입지**+d4**를 굴려 당일 권능을 사용할 수 있는 횟수를 정한다; 당신의 사용 가능한 두루마리 중에서 골라라. 두루마리를 읽을 때 입지 **DR12** 판정을 한다. 성공한다면 권능이 활성화되고 일일 총 사용량에서 **1**회를 차감한다. 만약 실패한다면, 권능은 작동하지 않고 당신은 **d2 HP**를 잃고 다음 한 시간 동안 어지러워진다. 그 시간 동안, 권능은 언제나 최악의 방법으로 실패한다.

GM은 치명타나 대실패에 의한 효과를 결정하는데, 비전 재난에 대한 선택적 테이블이 존재한다.

불경한 두루마리 d10

1. 남쪽 문을 여는 손바닥: 불덩어리가 d2만큼의 피조물을 때리고 각 피조물에게 d8 피해를 입힌다.
2. 에리스의 혀: 당신이 선택한 피조물 하나는 10분간 혼란에 빠진다.
3. Yeo-m-don-gryeok: d6분 동안 물체를 d10×10ft까지 이동시킬 수 있다.
4. 루시-파이어스의 공중부양: 입지+d10 라운드 동안 공중부양 가능.
5. 모세혈관의 악마: 한 피조물이 d6라운드 동안 질식하고 매 라운드마다 d4 HP를 잃는다.
6. 폭풍의 실마리를 풀어내는 아홉개의 보랏빛 상징: 각각 d6 피해를 입히는 벼락 d2개를 생기게 한다.
7. 메추오틀이 너의 눈을 가린다: 피조물 하나가 d6 라운드 동안 피해를 입기 전까지 투명해지고

공격/방어 DR이 6이 된다.

8. 부정한 저승사자: 소환 (d6): 1-3 d4 스켈레톤, 4-6 d4 좀비
9. 눈꺼풀이 정신을 덮는다: d4 피조물들은 DR14 판정에 실패할 경우 한 시간 동안 잠에 든다.
10. 죽음: 30ft 내의 모든 피조물은 총 4d10 HP를 잃는다.

신성한 두루마리 d10

1. 죽은 성자의 은혜: d2 피조물들은 각각 d10 HP를 회복한다.
2. 죄인을 위한 은혜: 당신이 선택한 한 피조물은 한번의 굴림에서 +d6을 얻는다. (피해, 판정 등)
3. 속삭임이 관문을 통과한다: 죽은 피조물에게 3개의 질문을 한다.
4. 비탄의 방패: 당신이 선택한 한 피조물은 10라운드 동안 2d6의 추가 HP를 얻는다.
5. 완수되지 않은 사명: 죽은지 일주일이나 지나지 않은

피조물 하나가 끔찍한 기억들과 함께 일어난다.

6. 야수와의 대화: **d20**분 동안 동물과 대화할 수 있게 된다.
7. 거짓 새벽/밤의 전차: **3d10**분간 밝게 하거나 어둡게 한다.
8. 헤르메스의 발걸음: **2d10**분간 당신은 당신의 길에 있는 모든 함정을 찾아낸다.
9. 로스코의 불태우는 섬광: **d4** 피조물들이 각각 **d8** HP를 잃는다.
10. 에녹어 통사론: 한 피조물이 하나의 명령에 맹목적으로 복종한다.

바실리스크가 원하는 것 (**d20**)

1. 정확히 **12**회 죽인 검
2. 홀아비의 결혼 반지
3. 죄인의 무덤에서 나온 은화
4. 반짝이는 들판을 본 눈들

5. 금년 처음으로 태어난 염소
6. 피의 날의 빵
7. 무고하게 처형된 이의 표피
8. 트롤의 심장 판막
9. 사형수가 희생자의 이름을 새긴 단검
10. 우릴리안 크립트에서 발견된 희귀한 반-흑요석
11. 테리온의 은자의 숨겨진 양조주
12. 케르귀스의 얼음에서 나온 오르그-구더기
13. 삶에서 사랑했던 이들에 의해 훼손된 시체
14. 피로 쓴 조이의 풍자극
15. 크립트-독수리의 담즙
16. 죽어가는 사람이 위에서 잠든 이끼
17. 세 번째 눈을 가지고 태어난 아이
18. 온다 호수에서 익사한 시체
19. 게걸스러운 자의 뒤흘 어금니
20. 보석으로 넘쳐흐르는 주머니들

선택 규칙들

징조들

“järtecken”

명백히 또다른 힘의 시선들이 당신을 향하고 있다. 섬뜩한 감시자들이나 또다른 세계의 얽히고 설킨 운명들이. 네 마음에 든다면 그것을 운이라 불러라. 모든 클래스는 징조들을 가지고 시작한다. 만약 네가 클래스 없이 플레이한다면 모든 캐릭터는 **d2** 징조와 함께 시작한다. 고갈되면 클래스의 지정된 주사위(클래스 없이 플레이할 경우 **d2**)를 굴리고 최소 6시간의 휴식 이후 그만큼의 징조를 회복한다. 징조를 이렇게 사용할 수 있다:

공격 하나에서 최대 피해를 입힌다

또는

주사위를 다시 굴린다 (당신이나 다른 누군가)

또는

당신에게 가해지는 피해를 **d6**만큼 낮춘다

또는

치명타나 대실패를 일반적으로 바꾼다

또는

판정의 **DR**을 **-4**한다

선택적 테이블

트라우마, 나쁜 유년기, 숨겨진 과거 혹은 출생에 따른
뒤틀린 운명이 이미 당신을 결정지었다.

꼼찍한 기질, **D20** (2회 굴림)

1	끝없이 화남
2	열등감
3	권력에 대항함
4	떠벌거림
5	잔인함
6	이기적임
7	허무함

8	약물 남용 경향
9	갈등을 일으킴
10	예민함
11	보복적임
12	겁쟁이
13	게으름
14	의심함
15	무자비함
16	걱정이 많음
17	비통
18	사기꾼
19	낭비벽
20	오만함

망가진 신체, D20

1	노려보는 미친 눈빛의 응시
2	신성모독적 문신으로 덮여있음. (혹은 조금만)
3	썩은 얼굴. 가면을 씌
4	발가락 세개를 잃음, 절뚝거림
5	굶주림: 작고 창백하다

6	한 손이 녹슨 갈고리로 대체됨 (d6 피해)
7	썩은 이빨
8	잊히지 않을 미모와, 기를 빼앗길 정도의 청결함
9	손에 염증들이 엉겨있다
10	양쪽 눈에 백내장이 천천히, 그러나 심하게 퍼진다
11	긴 헝크러진 머리카락, 적어도 하나의 바퀴벌레가 서식한다
12	부숴지고 찢이겨진 귀
13	신경 손상이나 스트레스로 인한 떨림과 말 더듬음
14	똥똥하고, 게걸스럽고, 침흘린다
15	한 손에는 엄지와 검지가 없어서, 랍스터처럼 집는다
16	빨갈고, 부어오른 알코올 중독자의 코

17	평소에도 화난 표정. 친구를 만들기 힘들다
18	고질적인 무좀, 악취가 난다
19	최근에 베였고 악취가 나는 눈이 눈가리개로 덮여있다
20	손톱이 갈라졌고 검다. 아마 떨어질 것 같다

나쁜 습관, D20

1	집착적으로 조약돌을 수집한다
2	자신의 살에 테스트하지 않은 날은 사용하지 않는다. 팔이 흉터로 가득하다
3	한번 마시면 술을 멈출 수 없다
4	도박 중독. 매일 걸어댄다. 만약 진다면, 판돈을 올리고 다시 건다
5	어떤 종류의 비판도

	용납하지 못하고 화를 내고 질질 찐다
6	핵심을 잡지 못한다. 한번도 말을 끝맺은 적이 없다
7	가장 친한 친구는 해골이다. 들고 다니면서 그것에게 모든 것을 말한다. 너는 아무도 믿지 않는다.
8	너는 코피가 날 정도로 코를 깊게 판다
9	너 자신의 농담에 대해 병적으로 웃고 나서 농담을 설명한다
10	허무주의자. 너는 모든 사람에게 네가 허무주의자인 것을 말하고 왜 그런지 설명한다
11	태생적인 벌레 먹는 사람
12	스트레스가 심미적

	표현으로 표출된다. 모든 것이 나빠질 수록 너는 더욱 화려해진다
13	목에 항상 가래가 있다. 계속 기침하고 코를 풀고 침을 뱉는다
14	방화광
15	중요한 물건을 지속적으로 잃어버리고 중요한 사실을 잊어버린다
16	불안정하고 지랄맞은 사고가. 방금 방에서 나간 사람에 대해 뒷담화를 시작한다.
17	거짓말을 할 때 말을 더듬는다.
18	웃으면 절대 안 될 때에 미친듯이 웃는다.
19	숨으려고 할 때 휘파람을 분다. 너는 그것을 부인할 것이다. D20에서 5, 7, 9,

	11, 13이 나오면 휘파람을 분다.
20	죽은 사람의 이빨로 장신구를 만든다. 이것이 나쁜 습관으로 여겨질 수 있다면.

그룹 전체가 같은 배경을 공유할 수도 있고, 그룹 내의 그룹들이 이야기를 공유할 수도 있다. 또는 **GM**이 그저 빠르게 평범한 인물에게 배경을 설정하려 할 때 쓸 수도 있다.

문제를 만드는 이야기들, **D20**

1	살인 혐의로 추적당한다. 현상금이 걸려있다.
2	엄청난 빚을 지고 있다. 그 빚은 계속해서 더욱 무자비한 단체들에게 전달되고 있다.
3	희귀하고 인기 있는 물건을 가지고 있다.
4	절대 낫지 않는 저주받은

	상처가 있다.
5	왕가의 일원과 불법적이고 부도덕한 비밀 연애를 했다. 증거가 있다.
6	탈출한 컬트 소속. 겁에 질리고 편집증에 걸렸다. 다른 컬티스트들이 모든 곳에 있다.
7	최근에 이 사람을 죽이고 그를 대체한 신원 도둑.
8	열거되지 않은 행위들에 의해 추방당하고 부인된다. 집에 돌아갈 수 없다.
9	대학살을 목격한 후 탈영해, 목에 현상금이 걸렸다. 예전의 친구들에게 사냥당한다.
10	아주 가까운 친척을 최근에 살해했다. 아주 최근에.
11	퍼즐 큐브가 잘못 맞추어져 있다. (혹은 맞춰졌다.)

	잠들어있던 흉물을 깨운다.
12	사악한 피조물들은 너의 악취를 사랑하고 그것에 이끌려 너에게 재앙을 초래한다.
13	전투로 인한 상처는 너의 심장에 서서히 가까워지는 금속 파편을 남겼다. 매일 2%의 심장에 달을 확률이 있다.
14	폭력이 너를 숲속으로 내몰았다. 너는 흔들리는 나무들이 속삭인다고 생각하여, 그것들에게 말하고, 소리지르고, 공격한다.
15	다른 사람들과 악몽을 공유하는 저주를 받은 너는 멀리, 아주 멀리 떨어져서 잠든다.
16	까마귀과와 영원한

	전쟁중이다. 폭력 없이 접촉할 수 없다. 슬링을 들고 다닌다.
17	잊힌 신의 지하 신전의 꿈을 꾀 이후 너는 곤충들과 벌레들의 노래를 이해하게 되었다.
18	네 정신 속에서 지워진 것을 알고 있는 계약을 골렘이 계속해서 추적하고 관찰한다.
19	“태우거나 태워지는 것”이 네가 수락한 운명이다.
20	너의 삶은 두배 빠르게 회복된다. 하지만 너의 동료들은 두배 느리게 된다. 너는 수많은 눈을 가진 “수호 천사”를 본다.

비전 재난

너 그거 잘못 읽었어! 멍청한 문맹아!

기울어진 문장들은 시전자가 즉시 깨닫지 못할 수도 있는
효과입니다.

같은 결과를 두 번 굴린 시전자는 죽은 사람의 얼굴이
보이는 비명을 지르는 검은 불길 속에서 폭발한다. 매
라운드마다 **D6** 피해를 입힌다. 물은 이 불을 배부르게 할
뿐이다.

비전 재난 (D20)

1	치아가 하나씩 빠지게 된다. 길고 부서지기 쉬운 손톱이 잇몸을 대신한다. 미소는 꿈쩍하며 음식을 먹기가 힘들다.
2	너는 괜찮다. 진짜 괜찮다. 넌 마법의 성병에 걸린다. 너와 성적으로 접촉한 사람들은 4일 이내에 전염되어 죽고, 비참하게 우는 좀비로 부활하여 꿈속에서 추적하다가 현실에서 널 찾을 것이다.

3	너의 골격은 어떤 불길한 힘에 사로잡혀 너를 죽이고 탈출하기 위해 무엇이든 할 것이다. 뼈가 손상되지 않도록 익사하거나 관통상을 입는 것을 추구한다. 스트레스가 심한 상황에서 힘 DR 10 판정을 하거나 d4 피해를 받는다. 죽으면 좀비가 된다.
4	천체의 환영이 걷히고, 이제 저 너머에 무엇이 있는지 볼 수 있다. 그리고 그것은 널 본다. 맑은 밤하늘을 바라보면 두려움에 미쳐버린다.
5	너의 주위에는 너와 미친 자들만이 감지할 수 있는 검은 재의 눈이 끊임없이 내린다. 이 날부터 물은 너를 병들게 한다. 재,

	그을음 또는 불에 탄 잔해만이 갈증을 해소시킬 수 있다.
6	네 주위로 땅이 젖은 살처럼 씹어들어간다. 너는 3ft 가라앉고 도움 없이는 올라갈 수 없다. d4명의 반투명하고 가재같이 생긴 너의 얼굴을 한 아기들이 너에게 달라붙어 소리지르며 물어뜯는다. HP 3 사기 - 방어구 없음 물기/꼬집기 d4
7	피부는 종이처럼 너덜너덜해지고, 살은 왁스처럼 녹아내리며, 내장은 풍선처럼 부풀어 오르고, 터지고 빠져나가 결국에는 걷고 말하는 해골만 남게 된다.
8	이빨을 갈고 있는 입이

	목에서 벌어진다. 그것은 너의 비밀과 내면의 생각을 뽐내주고 오직 피와 함께 잠든다.
9	하늘이 휘어지고 별들이 바퀴처럼 회전한다. 어느날 미래로 던져진 너는 시간을 증발하는 은빛 담즙으로 구토하며 도착한다. 비참함이 충만하다.
10	빛 그 자체가 널 경멸한다. 네가 촛불, 등불, 햇불을 응시하면 그것이 꺼져버린다.
11	D4일 안에 사악한 번데기가 땅에서 솟아오르며 곧 터져나와 너와 똑같은 복제품을 낳는다. 그것은 지능이 없으며 해악과 고통을 퍼뜨리기 시작한다. 이것은

	땅이 성수나 불로 정화될 때까지 이틀마다 한 번씩 계속 일어난다.
12	너의 눈은 참을 수 없는 고통으로 타오르고 피를 잔뜩 흘리다가 느슨해져 피투성이의 구멍에서 빠진다. 너는 그것이 어디에 있든 계속해서 그것들을 통해 볼 수 있다.
13	너와 주변의 무작위 생물이 기절한다. 깨어나면 영혼이 바뀌어 있다. 새로운 육신에 어서 오거라.
14	뒤틀린 뼈다귀 팔 다섯 개가 등 뒤에서 튀어나온다 그 손은 짓궂고 폭력적이며 몹시 잔인하다.
15	피부가 창백해지더니 병든 녹색 빛을 발산하기 시작한다. 근처의 생명체가

	서서히 병에 걸린다. 약해지고, 뼈가 삭고, 치아와 머리카락이 빠진다.
16	힘은 작동하지만, 운명이나 악마적 힘이 그 효과를 너에게 정확히 불리하게 만든다.
17	두루마리가 부서져 미세한 검은 가루의 덩굴손이 되어 코와 입에 닿는다. 강인 DR14 판정을 하거나 d10 HP 를 잃는다.
18	힘이 칼처럼 몸을 관통하며 너의 영을 빨아들인다. 영구적으로 초체해지고 끝없이 굶주림에 시달린다. 휴식 시에는 굴린 HP 의 절반만 회복된다.
19	너는 레프바를 통해 밀교적인 정육면체-바이올렛의

	신화적으로 난해한 차원에 떨어진다. 벽은 매끄럽고, 무지개색이며 차갑다. 위로는 끝없는 지옥이 펼쳐진다. 떠나기 위해서 (d4): 1. 무색 진주 세 개를 들고 있는 점쟁 쿨반(강한 고블린)을 처치하라. 2. 친한 친구를 부서진 식트-버섯으로 (강인 DR16 혹은 -d6 HP와 환각) 중독시켜라. 버섯들은 큐브 안에서만 발견된다. 3. 불을 뚫고 상공의 황금 열쇠에 손을 뻗는다. D4개의 손가락이 불타 재로
--	--

	변한다. 4. 큐브는 완벽하지만, 비어있다. 다른 천치가 도착할 때까지 미친듯이 이 시간을 초월한 침묵 속에서 기다릴 수밖에 없다.
20	어쩌면 이게 최선일지도 모른다. ‘그’가 그림자 속에서 나타났다. 두 개의 머리를 가진 바실리스크가 너를 삼키는 동안 고통은 짧다. 거의 찰나의 순간이다.

선택적 클래스들 (D6)

1. 송곳니 탈영병

너를 실망시키지 않는 서른 남짓한 친구들이 있다: 너의 이빨들. 불충실하거나, 미치광이이거나 단순히 통제

불능이거나, 어쨌든 너를 쫓아내지 않았던 조직을 너는 떠났다. 하지만 거대하고, 튀어나왔고, 두껍고, 날카로운 너의 이빨 의회는 항상 너의 동맹이었다.

물기 공격: 공격하기 위한 **dr10**, **d6** 피해. 목표에 접근해야 한다. **d6**에서 **1-2** 확률로 적이 공격을 가할 수 있는 기회를 얻는다.

2d6×10 은화와 **d2** 징조로 시작한다. **HP: 강인 + D10**

끝없는 바다

사르카쉬

그리프트

트벨란트

그라벤토스크

갈겐베크

쉴레스위그

와스틀란트

온다

불운한 언데드의 계곡

베르겐크립트

케르귀스

아틸란스