



## 아이템 리스트

### [일반아이템]

구분	아이템명	가격	크기	효과/설명
식량	식품	5	1	하루분의 식량 / 24시간이 지나면 먹을 수 없다
	술	10	1	컨디션 3이하일때 마시면 [혼란:4]를 얻는다
	역거논 여행식량	5	1	컨디션 3이하일때 먹으면 MP의 절반을 잃는다
	여행식량	10	1	여행 중에 휴대할 수 있는 음식
	맛있는 여행식량	70	1	먹으면 다음 날 컨디션 체크에서 +1 보너스
장화	동물목이	5	1	사막이나 고산지대에 동물들 데려갈때 필요하다.
	항수	500	1	12시간동안 '냄새나는' 속성 제거
	깃털펜	2	1	필기도구로 사용하기 위해 잘라낸 깃털
	유리펜	120	1	그림감이 좋은 멋진 펜
	가족페이지	2	1	기록할 수 있는 간단한 한 장
	가족노트	100	1	동물 가족으로 만든 노트
	비누	5	1	물을 추가하세요!
	세탁세트	15	3	옷을 씻는데 사용
	우산	50	3	한 손에 들 수 있다. 덩거나 비오는 날씨에서 여행체크 시 +1
	나침반	1500	1	방향체크 +1
	햇불	5	1	어두운 장소를 밝힌다
	랜턴	80	1	바람막이가 있어 불이 잘 꺼지지 않는다
	부실파레트	20	1	부실파레트와 결합으로 불을 만들기 쉽다
	식기	10	1	포크, 숟가락을 비롯해 다양하게 구성되어 있다
	수리키트	100	1	수리를 하기 위한 간편한 도구 세트
여행장비	로프	10	1	10미터 길이의 로프
	손거울	300	1	손바닥만한 크기의 손거울
	악기	300+	3+	탬버린, 기타, 거문고, 나팔 등의 악기
	활아비지 시계	1000	5	무겁지만 튼튼하고 잘 만든 화려한 고급 아이템
	침구	40	1	양털, 담요 등 침대를 더 편안하게 만들어주는 도구
	침낭	50	1	한 사람에게 적합한 소형 휴대용 침대
	텐트	120	3	3명의 사람이 사용할 수 있는 텐트
	복극텐트	300	5	추위를 막아주는 3인용 텐트/추운날씨에서 여행체크 시 +3
	대형텐트	500	5	10명의 사람이 사용할 수 있는 텐트
	휴대용 온돌	20	1	목욕물을 40도까지 따뜻하게 해주는 일회용 돌
	휴대용 욕조	450	5	어디에든 들고갈 수 있는 욕조
	배개	10	1	혼자 장들지 못하는 사람들을 위한 부드러운 수면 보조도구
	동물인형	100	1-5	다양한 모양과 크기의 동물 인형
	방충향초	10	1	해충과 곤충을 쫓아주는 향초 / 12시간 지속된다

### [특성부여]

\* 모든 아이템은 원한다면 구매할때 일반특성 1개를 부여할 수 있고 이후 마법특성 1개를 추가할 수 있다.  
 \*\* [아이템선택] → [일반특성선택] → [마법특성선택] = 최종가격화정 및 구매 ex. 미스릴 +1 값은: 크기3, 방어도 3, 패널티 0, 내구 5, 가격 28,000G

구분	특성	배수값	보너스	효과/설명
일반특성	거여운	x2		모양이나 색상이 귀엽다
	아름다운	x2		모양이나 색상이 아름답다
	단단한	x3		내구도가 2배가 된다
	고품질	x5	명중+1/방어+1/아이템+1	무기:명중+1/방어+1/그외:+1/아이템보너스
	중고	x0.8	내구도 x0.8	내구도: 0.8배
	역겨운	x0.8		보기 불편하게 생겼다
	별로인	x0.8		났었거나 스타일이 뒤처진다.
	냄새나는	x0.7		세탁후에도 벗겨지지 않는 공복한 냄새가 난다
	자주발은	x0.5	컨디션-1	매일 컨디션 체크에서 -1 패널티
	부러진	x0.5		수리하기 전까지 사용할 수 없다
마법특성	미스릴	x10	방어패널티 -1/크기-2/내구5	방어구 패널티 -1, 크기 -2, 내구도 5로 시작
	오리하르콘	x50	내구무한/MaxHP&MP+2	절대 부서지지 않는다. 최대 HP와 MP 각각 +2
	걸는	+5000		이 아이템은 스스로 걸기 때문에 들 필요가 없다
	맞나는	+1200		햇불과 같은 빛을 낸다
	말하는	+2000		말하는 것을 좋아한다
	+1	+8000	명중+1/방어+1/아이템+1	무기:명중+1/방어+1/그외:+1/아이템보너스

## 장비 리스트

### [무기]

구분	아이템명	가격	크기	명중	데미지	정비구분	설명
무기	단검	400	1	민첩+지력+1	지력-1	한손	손에 잘 수 있는 칼. 전투와 음식 준비, 허브 채집 및 다양한 상황에서 유용하다.
	검	700	3	민첩+체력	체력	한손	길고 평평한 날을 가진 무기. 세이버 또는 칼이라고도 불린다.
	미늘창	350	3	민첩+체력	체력+1	양손	끝이 뾰족한 각 막대로 구성된 무기. 끝을 이용해서 찌르거나 손잡이를 이용해 휘둘러 수 있어 넓은 유용성을 가지고 있다.
	도끼	500	3	체력+체력-1	체력	양손	나무를 자르는 도구. 무게 때문에 한손으로 운용되며 적게 휘둘러서 효과는 없다.
	활	750	3	지력+민첩-2	민첩	양손	사냥꾼들이 사용하는 발사형 도구. 멀리서 공격할 수 있기 때문에 귀족과 병사들에게 인기있다. *화살은 기록할 필요 없음

### [방어구]

구분	아이템명	가격	크기	방어도	패널티	정비구분	방패 회피	설명
갑옷	옷	50	3	-	-	가슴	-	일반 옷. 두껍고 거친 옷으로 여행자들이 선호합니다. 일반적으로 양팔과 살로 만들어집니다.
	경갑옷	900	3	1	-	가슴	-	중요한 부분은 금속판으로 가려온 동물의 가죽으로 만든 갑옷. 가슴만 보호되고 가벼운 무게때문에 쉽게 손상을 입습니다.
	갑옷	2000	5	2	-1	가슴	-	금속판으로 만들어진 갑옷. 가슴과 함께 팔과 다리도 보호하지만 그에 비례하여 무게가 증가합니다.
	중장갑옷	10000	5	3	-3	가슴	-	금속판으로 전신을 완전히 덮는 형태로 만들어진 갑옷
방패	가벼운 방패	400	3	1	-	한손	7	한 손으로 들 수 있는 방패. 풀과 나무로 만들어져 가볍고 전투에서 움직임이 자유롭습니다.
	튼튼한 방패	1200	3	2	-1	한손	9	그림자로 몸의 절반을 가릴만큼 충분히 큰 방패. 대부분 금속으로 만들어져 무거우며 들고 다니다 힘들다.

### [여행장비]

구분	아이템명	가격	크기	보관량	보너스	설명
신발	레인부츠	300	1	-	비 / 호우 / 폭풍 +1	방수코팅이 된 부츠. 발을 건조하게 유지해준다.
	워킹화	350	1	-	평평한 길 +1	부드러운 가죽으로 만들어진 신발로 포장된 도로를 걷기 쉽다. 아주 가볍고 자유로운 움직임이 가능하다.
	등산화	450	1	-	황무지/ 암석지대/산/높은산 +1	암석지대를 지날때 발을 다치지 않도록 잘 이끄러지지 않는 두꺼운 밑창을 가지고 있다.
	겨울부츠	500	1	-	눈 / 눈보라 +1	특별히 발가락을 중심으로부터 보호할 수 있도록 처리된 신발
	진흙장화	500	1	-	높 +1	진흙같은 지형에서도 밟이 빠지지 않을 수 있는 넓은 밑창을 가지고 있어 진흙위도 지나갈 수 있다.
	군화	600	1	-	술 / 깊은 술 / 정글 +1	무성한 정글을 헤쳐나갈 수 있도록 만들어진 부츠. 아주 단단해서 발을 완벽히 보호해준다.
	바람막이	120	3	-	강한바람 +1	후드가 달린 몸 전체를 덮어주는 망토. 추가 꿰매져 있어 바람에 펄럭이지 않도록 되어있다.
	방온망토	160	3	-	추위 +1	두꺼운 모피 동물의 털로 만든 망토. 침구 또는 담요로 사용할 수도 있습니다.

망토	레인코트	400	3	-	비 / 호우 / 눈 +1	방수 코팅 된 가죽 망토로 꾸준한 관리가 필요하다.
	위장망토	400	3	-	선택 지형에서 숨기 체크+1	구매할 때 지형을 선택, 이 망토는 주변 지형으로 위장하여 숨을 수 있습니다.
	불의 망토	700	3	-	화염데미지 -1	화재에 강한 콘스터의 오피로 만든 망토. 불에 약해서 불에 쫓으면 손상된다.
지방이	타양의 망토	400	3	-	더위 +1	가볍고 바람이 잘 통하는 좋은 소재로 만들어졌다. 열이 내부로 들어가는 것을 막아줍니다.
	지방이	50	3	-	레벨3 이하 지형 +1	연약한 여행자들이 사용하는 지방이. 무게가 가볍고 있을 때 유용하다. 체력이 4인 약한 캐릭터에게만 보너스가 있다.
모자	등산용 지방이	100	3	-	등산용 모자 / 산 +1	눈을 곳을 오를 때 발디딤을 도와주는 지방이. 길이를 조절할 수 있다.
	눈갈음 지방이	280	3	-	눈 +1	눈을 팔때 사용하는 지방이. 지방이 끝이 열음에 부서지지 않도록 금속으로 보강되어 있다.
	모자	120	1	-	-	일반 모자. 약한것으로부터 보호해 주는 것으로 믿어진다. 다양한 색상과 모양이 있다.
	차광모	180	1	-	더위 +1	햇빛을 차단하는 큰 차양이 달린 모자. 리넨과 실크로 만들어져 공기가 잘 통한다.
	털모자	200	1	-	추위 +1	두꺼운 모피 동물의 털로 만든 모자. 동상을 막기위한 귀 덮개가 달려 있다.
약세사리	모래후드	340	1	-	사막 +1	바람과 모래폭풍으로 시야가 가리지 않도록 해주는 후드. 두껍고 무겁지만 태양빛이 통과하지 못하는 소재로 만들어져 있다.
	고글	4000	1	-	비,바람,눈 관련 날씨 +1	비,바람,눈 또는 기타 극한 날씨에 눈을 보호하는 도구. 한쌍을 만들기 위해서는 많은 기술이 필요하므로 비용이 많이들 수 있습니다.
약세사리	약세사리	100~	1	-	-	번지, 거울이 등 장식용 약세사리. 만들어진 땅의 특별한 색상을 보여주는 금속, 조개껍질, 씨앗 또는 다른 성분으로 만들어질 수 있다.

**[운반장비]**

구분	아이템명	가격	크기	보관량	설명
작은 운반용 아이템	물주머니	30	1	-	하루 분량의 물을 담을 수 있는 가죽 주머니
	마법용기	2000	1	-	운도를 유지하는 용기 / 숨거나 더운 날씨에서 여행체크 시 +1
	여행가방	10	1	3	한순에 들 수 있는 가방
	병드파우치	30	1	2	(1개 장비 가능)물건을 빠르게 꺼내기 좋은 파우치
	허브병	100	3	-	허브 10개 보관 가능 / 최대 7일 좋은 상태로 유지 가능
큰 운반용 아이템	배럴(물)	10	5	-	15일 분량의 물 보관
	배럴(아이템)	10	5	10	10개의 아이템 보관
	배낭	20	3	5	여행자들이 흔히 사용하는 배낭
	큰배낭	40	5	10	많은 아이템을 보관할 수 있는 배낭
	나무상자	10	5	15	사람이 운반하면 여행체크에서 -1

**동물 리스트**

**[동물]**

구분	동물명	가격	크기	보관량	보너스	효과/설명
탐승용	탐승동물	900	-	-	레벨2 이하 지형 여행체크 +1	1인용 탐승동물
	대형 탐승동물	3800	-	-	레벨2 이하 지형 여행체크 +1	4인용 탐승동물
운반용	운반동물	500	-	15	-	최대 15크기까지의 물건을 운반할 수 있다.
	대형 운반동물	2000	-	30	-	최대 30크기까지의 물건을 운반할 수 있다.
애완용	애완동물	300	-	-	-	1미터 이하 크기 (고양이, 거북이, 토끼 등)

**[특성부여]**

\* 모든 동물은 원한다면 구매할때 특성 1개를 추가할 수 있다. (총성스러운, 숙련된인 야생동물을 길들인 후에도 추가할 수 있다.)  
 \*\* 숙련된 대형탐승동물: 레벨2이하 지형 여행체크 +2, 그의 모든 여행체크 +1

동물특성	배수/비용	보너스	효과/설명
강인한	x2	사막/고산에서도 먹이가 필요없다	사막이나 고산 지대에서도 먹을것이 필요하지 않다.
똑똑한	x3	-	주인의 명령을 이해하고 따르려고 한다.
나쁜성격의	x0.7	-	주인의 명령을 때때로 따르지 않는다
시끄러운	x0.7	-	울음소리나 발걸음소리가 시끄럽고 상간선 수준이다.
아기	x0.3	-	생후 6개월 이하의 애완동물과 같이 아무 능력이 없다.
총성스러운	+1000	-	주인의 곁을 떠나지 않는다. 1,000G를 지불하면 이 속성을 추가할 수 있다.
숙련된	+5000	모든 여행체크 +1	모든 여행체크에서 +1 / 5,000G를 지불하면 이 속성을 추가할 수 있다. / 타는 동물에만 추가할 수 있다.

**허브 리스트**

이름	종류	부위	지형	레벨	가격	Use Summary
석양의 공주사과	신체	과일	초원	1	100	몸의 통증을 완화한다. HP 2 회복
황관 나팔꽃	신체	꽃	황무지	1	100	수면을 도와준다. 다음 날 컨디션 6으로 고정.
거인의 손바닥	신체	잎	암석지대	2	300	다리에 효과적. 여행체크때 피해서 사용하면 모두회복한다.
큰도깨비 뿔나무 잔액	신체	수액	숲	2	300	1개분의 화살독. 미리 화살에 발라두면 1번의 활 공격에 2의 데미지를 추가한다.
새벽 홍화	신체	줄기	늪지	3	800	신체 밸런스를 원래대로 돌려줍니다. 컨디션체크 (+1 보너스)를 해서 신체 질병을 제거한다.
사원중 압축초	정신	꽃	언덕	2	300	자신감이 솟아난다. 다음 [정신] 체크에 +1 을 받는다.
달빛의 눈진초	정신	잎	깊은 숲	3	800	하루동안 마법을 사용할때 필요한 MP가 -1 된다. 원래 MP소모가 1 인 마법에는 효과가 없다.
백야 기생초	정신	잎	산	3	800	마음을 안정시켜줍니다. 컨디션체크 (+1보너스)를 해서 정신 질병을 제거한다.
어스름의 반딧불주머니	강화	꽃가루	레벨3지형 (밤에만)	3	800	데미지를 주거나 HP를 회복하는 마법에 시전자 레벨만큼 +보너스를 받는다.
로열젤리 엘릭서	강화	등지	정글	4	팔지않음	다음 마법의 지속 시간이 2배가 된다. 즉시 마법엔 효과 없음.
바람울음 들림	강화	꽃	바람이 강한 정글	4	팔지않음	단일 대상 마법을 사용할 때 대상을 하나 더 추가한다. (총 대상수 2)
검은가린 열매	강화	과일	사막	4	팔지않음	"한지역" 또는 "전체지역" 마법을 사용할때 어군을 피해 마법을 사용할 수 있다.
결계나무 가지	강화	가지	높은 산	5	팔지않음	일반 주문을 강화된 의식 주문으로 사용하게 한다. 대상을 아군 전원으로, 지속시간을 12시간으로 바꾼다. (단일 대상 마법만 가능)

<b>[마을/도시의 종류]</b>			
구분	인구수	내용위치	* 마을/도시의 종류에 따라 제공되는 음식, 시설, 서비스가 다릅니다. * 해당하는 마을/도시에서 제공되는 시설 및 서비스를 아래에서 확인하세요.
촌락	50~500명	9명 이하	
마을	500~5,000명	36명 이하	
도시	5,000~20,000명	69명 이하	
대도시	20,000명 이상	106명 이하	

**촌락 (인구수 50~500명)**

<b>[음식 - 1일 기준]</b>			
맛	가격		효과/설명
맛없는	1		다음날의 컨디션 체크에 -1 패널티.
보통	3		-
맛있는	30		다음날의 컨디션 체크에 +1 보너스.

<b>[숙박시설 - 1인 기준]</b>			
등급	가격		효과/설명
도미토리	5		다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 나쁜 쪽을 선택해야만 한다. 침대와 같은 가구가 하나도 없는 방
일반실	20		간단한 침대나 테이블이 놓여져 있는 큰 방

<b>[기타시설 및 서비스]</b>			
서비스	가격		효과/설명
상처의 치료	5		D8+D8점의 HP 회복
아이템의 수리	20		아이템의 내구도를 최대로 회복한다
일기예보	20		3일 후 까지 일기예보사가 날씨를 점쳐준다. 적중률 70%

<b>[특산품]</b>			
종류	가격	크기	효과/설명
특산품(소)	100	1	보석, 액세서리, 향신료, 소품장화 등
특산품(중)	500	3	과일, 야채, 공예품 등
특산품(대)	1,000	5	가구, 광물, 목재, 기름 등

**마을 (인구수 500~5,000명)**

<b>[음식 - 1일 기준]</b>			
맛	가격		효과/설명
맛없는	1		다음날의 컨디션 체크에 -1 패널티.
보통	3		-
맛있는	30		다음날의 컨디션 체크에 +1 보너스.

<b>[숙박시설 - 1인 기준]</b>			
등급	가격		효과/설명
도미토리	5		다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 나쁜 쪽을 선택해야만 한다. 침대와 같은 가구가 하나도 없는 방
일반실	20		간단한 침대나 테이블이 놓여져 있는 큰 방
개인실/스위트룸	100		다음날 컨디션 체크 +1 / 부드러운 침대와 품위있는 가구가 있는 방

<b>[기타시설 및 서비스]</b>			
서비스	가격		효과/설명
공공 목욕탕	2		목욕탕이나 온천등의 욕장
세탁소	2		세탁물 하나 당 가격 / 옷이나 갈옷을 세탁해준다
상처의 치료	100		D8+D8점의 HP 회복
상태이상의 응급조치	250		12시간만 상태이상의 패널티를 무효화 한다.
상태이상의 치료	300		상태이상의 목표치를 3 낮춘다
아이템의 수리	아이템가격x0.2		아이템의 내구도를 최대로 회복한다
정보상	10~		과거와 현재의 정보를 조사한다
일기예보	10		3일 후 까지 일기예보사가 날씨를 점쳐준다. 적중률 70%

<b>[특산품]</b>			
종류	가격	크기	효과/설명
특산품(소)	100	1	보석, 액세서리, 향신료, 소품장화 등
특산품(중)	500	3	과일, 야채, 공예품 등
특산품(대)	1,000	5	가구, 광물, 목재, 기름 등

**도시 (인구수 5,000~20,000명)**

<b>[음식 - 1일 기준]</b>			
맛	가격		효과/설명
맛없는	1		다음날의 컨디션 체크에 -1 패널티.
보통	3		-
맛있는	30		다음날의 컨디션 체크에 +1 보너스.

<b>[숙박시설 - 1인 기준]</b>			
등급	가격		효과/설명
도미토리	5		다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 나쁜 쪽을 선택해야만 한다. 침대와 같은 가구가 하나도 없는 방
일반실	20		간단한 침대나 테이블이 놓여져 있는 큰 방
개인실/스위트룸	100		다음날 컨디션 체크 +1 / 부드러운 침대와 품위있는 가구가 있는 방
로얄 스위트	100		다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 좋은 쪽을 선택할 수 있다. 호화스러운 침대와 가구가 풍족한 방

[기타시설 및 서비스]			
서비스	가격	효과/설명	
공공 목욕탕	2	목욕탕이나 온천등의 육장	
세탁소	2	세탁물 하나 당 가격 / 옷이나 갈옷을 세탁해준다	
편지배달	20	양피지 1매의 편지를 지정한 도시에 보낸다	
화물배달	80	크기 5 까지의 물건을 지정한 도시에 보낸다	
상처의 치료	100	D8+D8점의 HP 회복	
상태이상의 응급조치	250	12시간만 상태이상의 패널티를 무효화 한다.	
상태이상의 치료	300	상태이상의 목표치를 3 낮춘다	
아이템의 수리	아이템가격 x0.2	아이템의 내구도를 최대로 회복한다	
정보상	10~	과거와 현재의 정보를 조사한다	
일기예보	10	3일 후 까지 일기예보사가 날씨를 점쳐준다. 적중률 70%	
정보기	10~	미래를 점쳐준다	

**[특산품]**

종류	가격	크기	효과/설명
특산품(소)	100	1	보석, 액세서리, 향신료, 소품장화 등
특산품(중)	500	3	과일, 야채, 공예품 등
특산품(대)	1,000	5	가구, 광물, 목재, 기름 등

**대도시 (인구수 20,000명 이상)**

**[음식 - 1일 기준]**

맛	가격	효과/설명	
맛없는	1	다음날의 컨디션 체크에 -1 패널티.	
보통	3	-	
맛있는	30	다음날의 컨디션 체크에 +1 보너스.	
궁극의	1,500	다음날의 컨디션 체크에 +3 보너스.	

**[숙박시설 - 1인 기준]**

등급	가격	효과/설명	
도미토리	5	다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 나쁜 쪽을 선택해야만 한다. 침대와 같은 가구가 하나도 없는 방	
일반실	20	간단한 침대나 테이블이 놓여져 있는 큰 방	
개인실/스위트룸	100	다음날 컨디션 체크 +1 / 부드러운 침대와 품위있는 가구가 있는 방	
로얄 스위트	100	다음날 컨디션 체크를 두 번 해서 좋은 쪽을 선택할 수 있다. 호화스러운 침대와 가구가 즐비한 방	

**[기타시설 및 서비스]**

서비스	가격	효과/설명	
공공 목욕탕	2	목욕탕이나 온천등의 육장	
세탁소	2	세탁물 하나 당 가격 / 옷이나 갈옷을 세탁해준다	
편지배달	20	양피지 1매의 편지를 지정한 도시에 보낸다	
화물배달	80	크기 5 까지의 물건을 지정한 도시에 보낸다	
상처의 치료	100	D8+D8점의 HP 회복	
상태이상의 응급조치	250	12시간만 상태이상의 패널티를 무효화 한다.	
상태이상의 치료	300	상태이상의 목표치를 3 낮춘다	
아이템의 수리	아이템가격 x0.2	아이템의 내구도를 최대로 회복한다	
도서관	20~	과거의 정보를 조사한다	
정보상	10~	과거와 현재의 정보를 조사한다	
일기예보	10	3일 후 까지 일기예보사가 날씨를 점쳐준다. 적중률 70%	
정보기	10~	미래를 점쳐준다	

**[특산품]**

종류	가격	크기	효과/설명
특산품(소)	100	1	보석, 액세서리, 향신료, 소품장화 등
특산품(중)	500	3	과일, 야채, 공예품 등
특산품(대)	1,000	5	가구, 광물, 목재, 기름 등

<i>Journey Log</i>					<i>Journey Log</i>				
<b>세션명</b>		<b>세션일자</b>		<b>용인</b>	<b>세션명</b>		<b>세션일자</b>		<b>용인</b>
<b>파티이름</b>					<b>파티이름</b>				
<b>파티목적</b>					<b>파티목적</b>				
<b>목적지</b>					<b>목적지</b>				
리더 :		길잡이 :		운반담당 :	리더 :		길잡이 :		운반담당 :
<b>일자</b>	<b>지형</b>	<b>날씨</b>	<b>사건</b>		<b>일자</b>	<b>지형</b>	<b>날씨</b>	<b>사건</b>	
<b>[만난사람들]</b>			<b>[얻은 정보와 아이템]</b>		<b>[만난사람들]</b>			<b>[얻은 정보와 아이템]</b>	

버전	내용	비고
20161126	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단기 세션 목적 (3레벨 이하) 시트 제작 및 배포</li> <li>■ 제외사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 레벨업 로직 제외</li> <li>- 운반장비 중 Barrel, Wooden Chest 적용 제외</li> <li>- 식량 및 물, 허브 내용 미포함</li> </ul> </li> <li>■ 원본 룰 기준 변경 사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무게 적용 기준 변경 (크기+무게 감안에서 총 소지 한도 기준으로만 체크)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템란 길이 작게 적용</li> <li>- 마법 최대 3레벨 까지 적용</li> <li>- 2차 계절마법 부분 미적용</li> </ul>
20161203	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 힘 명칭 변경 (힘→체력)</li> <li>- 아이템칸 1칸 추가 (9칸→10칸)</li> <li>- 운반장비(캐릭터) 항목값 선택 가변에서 고정으로 변경</li> </ul> </li> <li>■ 추가사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 식품/물/동물먹이/최대허브보유량 항목 추가</li> <li>- 동물 운반장비 항목 추가</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동물 운반장비 무게는 동물 운반량에 계산 / 초과시 경고</li> <li>- 동물 운반장비로 확장된 보유량 전체 운반량에 자동반영</li> </ul>
20161210	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템칸 17칸 추가 (10칸→27칸)</li> <li>- 동물 및 동물 장비 칸 우측 단으로 이동</li> <li>- 캐릭터 TXT 정렬 기본값 상단 정렬로 변경 및 캐릭터 기타 삭제</li> </ul> </li> </ul>	
20161211	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공격타입 데미지 보정(+1) 반영</li> <li>- 보유가능 허브수 수식 오류 수정</li> <li>- Sheet 별 구분 색상 추가</li> </ul> </li> <li>■ 추가사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템/동물 Sheet 내 허브리스트 추가</li> </ul> </li> </ul>	
20170120	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 추가사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설/서비스 탭 추가</li> </ul> </li> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템/동물 이름 오류 수정</li> </ul> </li> </ul>	
20170216	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템/동물 중복 값 삭제</li> <li>- 캐릭터시트 운반장비 용량 계산식 오류 수정</li> <li>- 숙박시설 명칭 변경</li> <li>- 기술 타입 어빌리티 반영</li> </ul> </li> </ul>	
20170923	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보유아이템 작성 아이템 가격, 크기, 설명 입력 내용에 반응하도록 수정</li> <li>- 보유아이템 자동화 삭제 시 사용할 반자동화용 샘플 항목 배치</li> <li>- 참조용 시트 내 표기 오류 수정 (힘 → 체력, 목표치 지형 → 지형+날씨)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PL이 사용 중 함수를 덮어씌울 경우 복사하여 사용하도록 가이드 필요</li> </ul>
20171007	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 추가사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작자 제작분야 항목 추가</li> <li>- 농부 및 제작자 선택 시 하단 추가 기입 항목 안내 메시지 노출</li> </ul> </li> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스 미 선택시 에레 메시지 노출 제거</li> <li>- 농부 부업 함수 오류 수정</li> <li>- 농부 부업 참조 오류 수정</li> <li>- 농부 부업 표기 메시지 내용 변경</li> <li>- 동물 가격 계산 함수 오류 수정</li> </ul> </li> </ul>	
20181009	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수정사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스 스킬, 마법 설명 디테일 추가. 해당 스킬 설명이 잘리지 않도록 변경.</li> <li>- 코멘트로 일부 설명 추가.</li> </ul> </li> </ul>	

[1] [부상] 상태이상 영향을 받을 시  
[민첩] 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

[2] [중독] 상태이상 영향을 받을 시  
[체력] 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

[3] [질병] 상태이상 영향을 받을 시  
모든 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

[4] [피로] 상태이상 영향을 받을 시  
[정신] 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

[5] [혼란]\* 상태이상 영향을 받을 시  
[지력] 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

\*[들뜸] 으로 번역되기도 함.

[6] [쇼크] 상태이상 영향을 받을 시  
전체 스탯 사이즈 다운 (예: 8→6)  
4 이하로는 내려가지 않습니다.

[7] 원하는 일반 스킬의 이름을 정확하게 입력해주세요. (상세 설명 자동 출력)

[8] 본인의 특화 무기가 아닌 무기 사용시 피로로 인한 HP -1

[9] 레벨 3, 7에 획득.  
지형 or 날씨 중 1개 선택, 해당 지형/날씨 목표치 판정에 +2.

[10] 퍼스널 아이템.  
캐릭터가 늘 소지하며 소중하게 여기는 작은 아이템. 캐릭터의 취향과 성격, 컨셉을 위한 아이템이며 스탯상의 도움은 없습니다.  
무기나 장비는 권장하지 않습니다.

[11] 마법 리스트는 시트의 한계상 레벨 3까지 기입 가능합니다. 레벨 4부터는 4-10레벨용 시트 사용을 해주세요.

[12] 통상 = 즉시 시전  
의식 = 시전에 1시간 소모

[13] 인벤토리 줄이 모자란다면 4-10레벨 시트로 이식하는 것을 추천합니다.

[14] 통상 = 즉시 시전  
의식 = 시전에 1시간 소모