

# 스레딕 퀘스트

-입문 등급 플레이어북-

현재 1.1 버전입니다.



제작: 케찰코아틀

이 책은 1~5레벨 캐릭터의 모험에 필요한 게임의 규칙을 정리한 책입니다.

웹에서 다른 도구 없이 10면체로 판정하는 쉬운 RPG를 만들어보려고 만든 규칙입니다. 게시판 플레이를 목적으로 만들어졌지만 TR이나 다른 OR에서도 어떻게든 10면체 판정만 가능하면 별다른 어려움이나 불편함을 없을 것이라 생각합니다. 10면체가 없다면 초시계로 때워도 문제 없겠지요.

기본적인 뼈대는 D20을 기반으로 했습니다. 따라서 D10이라고 부를만한 것이 되었는데, 난수의 폭이 좁아서 게임 밸런스 잡기가 어렵다는 느낌입니다. 차츰 고쳐나가야 할 부분입니다. 게임의 세부 데이터나 판정 방식은 드래곤 에이지RPG 내용을 많이 이용했습니다. 그러나 비슷하게 만들었다고 해도 다른 점은 많으며 그만큼 밸런스 조절이 필요한 부분이 많습니다. 차후 사용되지 않는 기술은 통폐합하고 새로운 기술군을 넣을 수도 있을 겁니다.

마법과 슬롯, 물품 등은 데이터가 많이 부족하고 기본적인 내용만 채워 넣었습니다. 상급 규칙을 만들면서 점차 수정하고 추가해 나갈 예정입니다.

여러모로 기존의 룰의 마이너 카피 버전에 가까운게 아쉽지만 일단 플레이어북을 공개합니다.

문의 및 문제점 제보: <http://ketal.egloos.com/>

#### <패치 노트>

v1.1

기술군과 기술의 통합, 기술 점수를 슬롯으로 변환, 세부적인 내용 대폭 보완 및 개선

## 1.게임 방법

스레딕 퀘스트는 전통적인 판타지 모험을 기준으로 쉬운 RPG에 어울리는 게임 제작을 목표로 한다. 따로 주사위의 굴림이나 부수적인 홈페이지, 추가적인 도구 없이 재미있는 게임이 돌아갈 수 있도록 꾸며졌다. 기본적으로 10면체만을 판정에 사용하기 때문에 오프라인이나 OR에서도 10면체 주사위나 초시계로 훌륭히 게임을 진행해 나갈 수 있는 것이 장점이다.

### 1.게임의 목적

스레딕 퀘스트는 모험을 위한 RPG이다. 모험자들이 위험한 지역이나 음습한 던전을 탐험해서 보물을 발견하거나, 다른 사람의 부탁을 받아 의뢰를 해결하면서 경험과 명성을 쌓아서 영웅이 되어가는 것을 큰 목적으로 한다. 모험을 하면서 경험치를 얻어 레벨이 높아지고, 금전을 모아서 더 좋은 장비와 물품을 갖추며, 모험 중의 행동과 업적에 따라 세상에 널리 알려지는 인물이 되어 역사의 한 페이지를 장식하게 된다.

### 2.게임의 형식

RPG게임은 컴퓨터 게임처럼 도구를 필요로 하지 않는다. 한 사람의 게임마스터가 게임의 규칙의 한도 내에서 세계와 모험을 만들고, 그것을 가지고 다른 사람들이 플레이어가 돼서 게임의 세계에 뛰어드는 것이다. 게임은 대부분의 참가자 간의 대화로 이루어지며, 이해를 돕기 위해 간략히 지도를 그리거나, 자료를 종이에 정리해 두는 정도의 수고로 충분하다. 단, 플레이어의 편의를 위해 플레이어가 움직이는 캐릭터의 데이터는 캐릭터 시트에 정리해 둔다.

### 3.참가자

RPG 게임을 하기 위해서는 게임의 진행을 맡을 게임마스터가 있어야 하며, 다른 사람들은 플레이어로 게임을 즐기게 된다.

대체로 1명의 마스터와 3~5명의 플레이어로 구성되는 편이 게임을 즐기기에 적합하다. 게임은 4인의 플레이어를 권장한다.

1)마스터: 게임을 진행하는 역할을 한다. NPC와 몬스터를 조종하고 사건의 흐름을 조율한다. 게임에서 모든 판단의 심판의 역할도 맡는다.

2)플레이어: 게임에서 캐릭터를 만들어서 참여한다. 캐릭터를 움직이는 사람이며, 모험의 주체이기도 하다. 자신의 재미만을 추구하지 말고, 마스터나 다른 플레이어와의 협력을 중요시해야 한다.

## 4.기본규칙

게임을 진행하다 보면 무거운 물건을 들거나, 도망가는 적을 추격하거나, 적의 방어를 뚫고 공격을 하는 등 성공과 실패를 가려야하는 경우가 자주 생기게 된다. 이 게임에서는 이러한 상황에서의 판정을 위해 10면체를 굴려서 판정을 하게 된다. 다음과 같은 과정은 게임에서 전반적으로 사용되는 기본적인 공식이다.

1. 플레이어가 자신의 행동을 선언한다.
2. 게임마스터는 플레이어의 행동이 판정이 필요하다고 생각되면 이것을 알려주고 성공에 필요한 목표치를 제시해준다(전투 또는 자주 행해지는 판정은 이 고지 과정이 생략되기도 한다).
3. 플레이어는 1d10을 굴려서 숫자를 확인한다. 혹은 초시계의 콤마 초를 이용해서 숫자를 판단한다.(숫자 0은 10으로 본다. 주사위 굴림이라는 뜻에서 임의로 d라고 표시)
4. 1d10으로 나온 숫자에 판정에 이득이 되는 보너스가 있다면 숫자를 더해준다.
5. 판정에 손해가 되는 정황이나 영향이 있다면 페널티를 뺀다. 그리고 최종수치를 확인한다.
6. 최종수치를 게임마스터가 판정의 목표로 제시한 목표치와 비교한다.
7. 결과가 목표치 이상이면 성공한다. 플레이어는 자신의 의도하거나 게임에서 유리하게 되는 결과를 얻는다.
8. 목표치보다 낮으면 실패한다. 플레이어는 행동에 실패하거나 불리해지게 된다.

### 기본판정: 1D10 +보너스 -페널티 >= 목표치

#### 스레딕 사이트에서의 판정

스레딕의 글은 뒤에 @@:00:##.Xx 라는 시간이 나온다. �레딕 퀘스트는 콤마초의 마지막자리인 x를 판정에 사용한다. 앞의 X는 무기의 피해 굴림과 우열의 판정, 판정 성공의 수준을 정할 때 사용된다.

선언을 하면서 해당 글에 나오는 콤마초가 곧 주사위 굴림이 되는 것이다. 결과적으로 �레딕 퀘스트는 10면체 판정을 사용하며, 게임 내 모든 판정이 10면체로 결정된다.

ex) 전사 마크는 힘이 2이다. 그는 운동 기술로 무거운 돌을 들고자 한다(돌을 드는 목표치는 8). 마크가 "돌을 듭니다!"라고 선언한 레스의 시간은 21:45:12.58 이다. 가장 뒤의 8이 마크가 굴린 수치이며 여기에 힘 2를 더한다. 8+2>목표치 8 이므로 판정은 성공, 마크는 성공적으로 돌을 들어올렸다.

## 5.기본 개념

다음은 게임을 이해하기 위해 필요한 대표적인 개념 몇 가지를 요약한 것이다.

### 1)능력치

캐릭터의 가장 기본적이고 유형화된 신체적 능력이 능력치로 표현된다. 이 게임에서는 크게 힘, 민첩, 지능, 정신의 4개의 능력치로 캐릭터를 나타내게 된다. 수치는 높을수록 좋고, 낮을수록 나쁜 것이다. 이 능력치는 관련된 판정에 그대로 보너스로 적용되기 때문에 어떤 능력치가 높은지에 따라 게임에서의 역할이 크게 차이가 나게 된다. 능력은 대략적으로 [0:낮음 1:보통 2:강함 3:상당히 강함 등등] 정도로 이해될 수 있다.

힘: 신체적인 근력과 체력을 나타낸다. 근접 무기의 사용과 피해 등에 관련이 있으며, 많은 무기를 견디게 해서 더 무겁고 까다로운 무기와 갑주의 사용을 가능하게 한다.

민첩: 몸의 날렵과 반응속도를 나타낸다. 공격을 피하는 능력을 더해주며, 원거리 무기나 날렵하게 사용해야 하는 근접 무기의 사용과 피해에 관련이 있다.

지능: 두뇌의 명석함과 사고력을 나타낸다. 많은 언어를 익힐 수 있게 해주며, 특히 마법의 사용과 위력에 큰 연관을 가진다.

정신: 마음의 강함과 상호작용을 나타낸다. 마법이나 기타 영향에 대한 저항력과 연관이 있으며, 성직자의 신성 주문의 중요한 능력이기도 하다.

### 2)직업

모험자들은 크게 4개의 범주로 나뉘어진다. 직업의 선택에 따라서 처음 시작할 때 캐릭터의 특기와 장점이 대략 방향지어지게 된다. 다른 직업의 능력을 하위 직업으로 선택하는 것도 가능하다(추후 설명).

전사: 강한 체력을 가지고 최전선에서 싸운다. 다양한 무기를 사용하며 전술 선택이 가능하다.

도적: 유격전이나 원거리 전투에 능하다. 다양한 기술에 숙련될 수 있고, 기술 수련에 따라 다각도의 특성을 발휘한다.

마법사: 강력한 마법을 사용하나, 체력이 낮고 난전에는 취약하다. 마법의 수련 방향에 따라 활약 방식이 달라진다.

성직자: 신성 주문으로 아군을 보조하거나 적을 해롭게 한다. 약간의 무기와 갑옷을 사용할 수 있다. 사악한 존재에게 강력하다.

### 3)슬롯

일종의 특기나 재주와 같은 개념으로 캐릭터가 특별히 수련한 능력이나 재능을 뜻한다. 캐릭터의 특징은 능력치와 물품을 제외하고는 거의 슬롯을 통해서 표현되고 강화되게 된다. 캐릭터가 획득하는 슬롯을 어떤 것으로 채우느냐에 따라서 성장 방향도 달라지게 된다. 슬롯은 크게 일반 슬롯, 전투 슬롯, 마법과 마법 주문 슬롯, 신성과 신성 주문 슬롯으로 묶이게 된다.

일반슬롯: 캐릭터의 일반적인 능력이나 기술의 사용, 특수한 전문 기술에 관련된 능력들이다. 가장 많이 얻게 되는 슬롯이기도 하다.

전투슬롯: 특히 전투에서 사용하게 되는 무술이나 전투 기교에 관한 능력이다. 전사가 가장 많이 획득하며, 다른 직업은 상대적으로 획득이 적다.

마법슬롯: 마법을 사용할 수 있어야 하는 선결 조건을 채워야 배울 수 있다. 마법의 시전과 숙련에 관한 능력이며, 마법사가 제일 많이 배우게 된다.

신성슬롯: 신성력을 사용할 수 있어야 배울 수 있다. 신성 주문의 숙련이나 성직자 능력에 관한 능력이며, 성직자가 가장 깊은 수련을 하게 된다.

주문슬롯: 편의상 구분되어 있지만, 마법이나 신성과 같은 슬롯을 공유한다. 많은 주문을 익히게 되면 상대적으로 마법이나 신성의 기교와 깊이는 부족해지게 되므로 잘 조절할 필요가 있다.

## 4.슬롯의 획득

슬롯은 3가지 범주로 획득하게 된다. 레벨이 상승하면서 다음 슬롯 중 하나를 얻게 되고 해당 범위 안에서 능력을 택해서 성장하게 된다.

범용 슬롯: 제한 없이 모든 슬롯을 대상으로 선결조건만 만족하면 배울 수 있다. 1레벨에서 1개 배우고, 이후 짝수 레벨에서 얻는다.

일반 슬롯: 일반 슬롯 중에서만 배울 수 있다. 매 레벨마다 1개씩 획득한다.

-일반 기술 슬롯: 일반 슬롯의 하위 범주로 레벨 상승 때마다 얻게 된다. 기술을 숙련하는 슬롯을 얻게 된다.

직업 관련 슬롯: 직업에 따라 배우는 슬롯이 달라진다. 전사는 전투 슬롯, 도적은 일반 슬롯, 마법사는 마법 슬롯, 성직자는 신성 슬롯에서 능력을 택하게 된다. 보통 1레벨을 제외한 홀수 레벨에서 얻게 된다.

## II.캐릭터의 제작

### 1.개요

스레딕 퀘스트는 간단하게 캐릭터를 만들 수 있다. 직업을 고르고 낮은 능력치 중 하나에 1점을 더한 후, 정해진 과정만 따라가면 된다.

#### ①직업 선택

직업은 전사, 도적, 마법사, 성직자가 있다.

#### ②능력치 선택

능력치는 힘, 민첩, 지능, 정신 4가지가 있으며, 직업마다 기본수치가 정해져 있다(예컨대 전사는 힘2 민첩1 지능0 정신1). 그리고 직업의 주요 능력치를 제외한 나머지 능력치 중 하나를 골라 1을 더해준다.

#### ③종족의 선택

종족에 따른 능력치 보정과 특징을 얻는다.

#### ④슬롯 선택

직업에서 제시한 범위 내에서 슬롯을 사용한다.

#### ⑤시트 정리

시트를 정리하고 각종 수치를 계산해 기입한다.

#### ⑥신상과 배경 설정

캐릭터의 신상과 배경을 설정한다. 캐릭터의 개성과 매력을 위해 어느 정도 시간을 들이는 것이 좋으며, 다른 캐릭터와 협력성도 중요시한다.

### 영웅 등급

스레딕 퀘스트는 5레벨마다 게임 레벨의 범주가 달라진다. 이것을 영웅 등급이라고 한다.

1~5레벨은 입문(Novice) -입문

6~10레벨은 숙련자(Veteran) -숙련

11~15레벨은 전문가(Expert) -전문

16~20레벨은 대가(Master) -대가

슬롯, 마법 주문, 마법물품은 각 영웅 등급에 따라 선택과 사용의 제약이 받게 된다.

캐릭터를 제작할 때, 플레이어는 **입문** 단계의 데이터만을 참조해서 캐릭터를 만들어야 한다.

### 캐릭터의 설정

캐릭터의 직업과 종족, 이름, 배경설정을 미리 정하는 것도 좋은 방법이다. 마스터가 계획하는 모형에 어울리는 배경을 정하고, 다른 캐릭터와 너무 충돌이 심하지 않게 어울릴 수 있게 인물 관계를 설정하는 것이 좋다. 캐릭터의 이름은 판타지 세계관에 어울리는 이름이 좋으며 너무 길거나 어려우면 약칭도 정하는 것을 생각해 보는 것이 좋다.

## 2. 직업 선택

스레딕 퀘스트는 전사, 도적, 마법사, 성직자의 총 4가지의 직업이 있다. 직업을 먼저 선택하고 그 후의 지시 사항을 따라서 캐릭터를 만든다.

### 능력치

각 직업은 1개의 주요 능력치와 3개의 보조 능력치를 가지고 있다. 이것은 레벨이 상승하면서 능력치를 상승시킬 때 관련이 있다. 1레벨에서 1점의 능력치 점수를 보조 능력치 중 하나에 사용한다. 능력치 점수와 종족 보너스 등으로 보조능력을 2 이상으로 만들어서 주요 능력치로 추가 설정하는 것이 가능하다.

### 직업 특성

직업에 따른 특수한 능력을 얻게 된다. 하위직업으로는 직업 특성을 완벽히 얻기 어렵다.

### 일반 기술 슬롯

전사, 마법사, 성직자는 주요 능력치 중 하나의 기술을 선택해서 **기술 숙련1**의 일반 슬롯을 얻을 수 있다. 도적은 모든 능력치의 기술 중 3개를 골라 **기술 숙련1**의 일반 슬롯을 얻을 수 있다. 또한 종족에서 선택에 따라 기술 숙련 슬롯을 더 받을 수 있다.

### 직업 관련 슬롯

직업에 따라서 일반, 전투, 마법, 신성 슬롯 중에서 능력을 얻게 된다. 직업의 특성을 반영한다.

### 무기범주

직업에 따라 무기 범주와 갑옷의 사용법을 얻게 된다. 무기 사용법은 일반 슬롯, 갑주 사용법은 전투 슬롯을 사용하지만 편의를 위해서 따로 묶어서 표기해둔다.

### HP와 MP

모든 직업은 1레벨에서 15점의 HP(체력 점수)를 가지고 시작한다. 직업에 따라 추가적인 체력을 얻게 된다. 마법이나 신성주문을 사용하는 직업만이 MP(마나 점수)를 얻게 된다. 직업과 하위 직업에 따라 레벨 상승 시 얻는 HP와 MP가 달라진다.

### 하위 직업

스레딕 퀘스트에서는 1레벨에서 보조 능력치를 2로 만들고 이것을 주요능력으로 설정하면 해당 능력과 관련된 직업을 슬롯을 사용해서 하위 직업을 얻을 수 있게 된다. 레벨이 오르고 나면 하위 직업의 설정이 불가능하다. 자세한 내용은 이 장의 뒷부분에서 설명한다.

## 전사

“전열에서 일행을 보호하는 방패이자 적에게 응징을 가하는 최전선의 검”



**역할:** 보호, 근거리 공격

**시작 능력:** 힘\* 2 민첩 1 지능 0 정신 1

**일반 기술 슬롯:** 힘 관련 기술(운동, 인내, 몸싸움) 중 1개를 택해 기술 숙련1 일반 슬롯 획득

**무구 사용법:** 무기 사용법 슬롯 3개, 갑옷(사슬) 사용법 슬롯, 방패 사용법 슬롯

**추가 슬롯 획득:** -전투 스타일 선택

-전투 스타일: 다음 전투 슬롯 중 하나를 선택한다.

[한손무기 전투술, 쌍수무기 전투술, 양손무기 전투술, 방패술, 사격술, 무기 투척술, 권각술]

**직업 특성:** 도발, 호완 중 1개 선택.

도발	전투 슬롯[특수]
<p>요구사항: 전사 직업 특성으로 선택</p> <p>이점: 인접한 적 하나가 자신을 공격하게 만든다. 도발자를 포함하지 않은 공격을 하면 명중에 -1의 페널티를 받는다.</p> <p>적 하나가 자신을 공격하게 만든다. 목표를 근접 공격하면서 동시에 목표를 도발한다. 도발당한 적은 다음 턴이 끝날 때까지, 도발한 캐릭터를 포함되지 않는 공격을 시도하면 해당 공격의 명중에 -1의 페널티를 받는다. 다른 목표를 도발하면 원래 도발은 풀리고, 새로운 도발은 이전 도발을 대체한다.</p>	

호완	전투 슬롯[특수]
<p>요구사항: 전사 직업 특성으로 선택</p> <p>이점: 한손 무기의 피해는 1점, 양손 무기는 2점 증가</p> <p>근접 무기를 사용한 공격의 피해를 증가시킨다. 한손으로 사용하는 무기는 1점, 양손으로 사용하는 무기는 2점 증가한다. 한손 무기 중 균형적 특성이 있는 무기는 양손으로 사용해서 피해를 증가시키는 것이 가능하다.</p>	

**HP/MP:** HP 30

**레벨업 시 HP/MP:** HP 5/MP 0

**레벨업 시 획득 슬롯:** 3, 5, 7, 9 레벨 전투 슬롯 획득

전사는 모험가들이 가장 많이 택하는 직업 중에 하나이며 많은 곳에서 필요로 하는 직업이기도 하다. 명예를 중시하는 기사나 전장에서 검을 휘두르는 병사 뿐 아니라, 상인을 호위하는 경호원, 뒷골목의 도박장을 지키는 불량배들도 전사로서의 훈련을 쌓는 경우가 많다.

힘이 주요 능력치이기 때문에 많은 짐을 들 수 있고, 육박전에서 큰 활약이 가능하다. 높은 HP를 바탕으로 적을 일선에서 가로막고 전투를 벌이는 역할을 한다. 직업 특성 선택에 따라 크게 적의 공격을 가로막는 보호 역할을 맡아서 중무장을 통해 일행의 생존력을 높이거나 피해에 집중하고 양손 무기를 휘둘러 적에게 큰 피해를 입혀 전투를 빨리 종결짓는 두가지의 운용 방법을 가진다.

전사는 다양한 무기의 사용법에 능통하며 근력이 높기 때문에 다양한 무기를 사용할 수 있어 한 가지 무기를 고집하기 보다는 상황에 따라 적절한 무기를 고르는 것이 좋다. 갑옷은 사슬 갑옷을 입을 수 있어 방어력이 높다. 종족 보너스 등으로 힘이 높아지면 슬롯을 사용해서 갑옷[판금]을 익히는 것이 가능해지므로 고려해 볼만하다.

레벨 업을 하면서 다른 직업에 비해 전투 슬롯을 더 많이 얻게 된다. 따라서 전투에서 활약할 수 있는 능력이 많이 얻을 수 있다. HP의 상승은 5점으로 전 직업 중 가장 높은 편이다.

무구의 범주	
무기	일반 슬롯을 소모해서 배운다. 소형 검(힘/민첩 선택), 중대형 검(힘), 도끼(힘), 둔기(힘), 창(힘), 활(민첩), 석궁(민첩), 총기(민첩), 채찍(힘/민첩 선택), 대형 낫(민첩), 그물(힘/민첩 선택)
갑옷	전투 슬롯을 사용해서 배운다. 갑옷[가죽](힘 0) ▶ 갑옷[사슬](힘 1) ▶ 갑옷[판금](힘 2), 방패 사용법

## 도적

“평시에는 일행을 돕는 다재다능한 채주꾼, 전투에서는 적의 약점을 노리는 사신의 그림자.”



**역할:** 공격(유격형), 기술 전문가

**시작 능력:** 힘 1 민첩\* 2 지능 0 정신 1

**일반 기술 슬롯:** 모든 기술 중 4개를 택해 기술 숙련1  
일반 슬롯 획득

**무구 사용법:** 무기 사용법 슬롯 2개, 갑옷(가죽) 사용법  
슬롯

**추가 슬롯 획득:** 일반 슬롯 1개 획득.

**직업 특성:**

1. 암습 능력 획득.

암습	전투 슬롯[특수]
요구사항: 도적 직업 특성	
이점: 은신 판정을 통해 적의 허점을 노려 명중에 +1, 피해에 +4의 보너스를 받는다.	

-암습: 적의 시야에서 벗어나 약점을 공격한다. 다른 칸에서 적이 있는 칸으로 이동하면서, 자신의 은밀(민첩) vs 목표의 감각(민첩) 판정을 한다. 성공하면 암습자는 같은 턴에서의 이어지는 공격에 명중 +1, 피해에 +4점의 보너스를 받게 된다. 이미 같은 칸에 있는 상태에서는 사용할 수 없다.

원거리 무기로 암습: 원거리에서 공격해 약점을 노린다. 적의 시야를 벗어난 상태(은페1, 은페1)에서 하위 행동으로 자신의 은밀(민첩) vs 목표의 감각(민첩) 판정을 해서 성공하면 은신 상태가 된다. 은신 상태에서 목표를 원거리 공격하면, 암습자는 명중 +1, 피해에 +4점을 받게 된다. 공격 즉시 은신 상태를 풀리게 된다. (은페1, 은페1 상태에서는 보통 사격 방향이 제한되기 때문에 이동 후 사선을 확보하고 공격해야 한다.) 제자리에서 은신과 암습을 반복하는 것은 적에게 인지되기 때문에 불가능하다.

2.도적 기예 선택. 다음 중 하나의 슬롯을 선택한다. 선결조건을 만족시키지 않아도 된다.

[그림자 뛰기, 금고털이, 속임수 관련?]

**HP/MP:** HP 25

**레벨업 HP/MP:** HP 4/MP 0

**레벨업 시 획득 슬롯:** 3, 5, 7, 9레벨 일반 슬롯 획득

도적은 도적이라고 지칭하기는 부족할 정도로 각계각층에서 활약하는 다양한 기술의 전문가이다. 단순히 뒷골목의 도둑이나 협잡꾼뿐만 아니라, 영주를 위해 일하는 스파이, 상업에 종사하는 능력 있는 상인, 달변의 정치가도 도적의 범주에 포함될 수 있다.

도적은 민첩이 주요 능력치라서 너무 무거운 무기로 근접전을 벌이기보다는 사용이 가능한 가벼운 무기로 암습을 노리거나 원거리에서의 전투를 선호한다. 원거리에서 하는 저격은 제약이 많은 편이지만 위험 없이 큰 피해를 입힐 수 있는 장점이 있다. 전투에서는 높은 민첩을 통한 유격전이나 원거리 저격이 적합하며, 난전은 피하는 것이 좋다. 무기는 도적 특성에 걸맞은 무기를 고르는 것이 좋기 때문에 1레벨에서는 소형 검이나 활, 석궁을 고르는 것이 좋다.

도적은 다양한 범주의 기술을 통해서 비전투 상황이나 전투 상황에서 난관을 타개하는데 특화되어 있다. 전능력의 기술 중 3개를 정해서 기술 숙련을 받을 수 있으며, 레벨이 오르면서 일반 슬롯을 얻을 기회가 많기 때문에 특별한 능력이나 기술을 집중적으로 육성할 수 있다.

### ※ 무기 범주의 사용법과 숙련은 다른 것인가?

무기 범주는 사용법을 익히지 않으면 명중 보너스를 못 받으면서 -1의 페널티를 추가로 받고, 피해 굴림에서 능력 보너스를 더하지 못한다. 즉 사용법을 익히는 것으로 무기를 온전히 쓸 수 있게 되는 것이다. **숙련**은 기술의 숙련처럼 훈련을 통해 판정에 보너스를 받는 것이다. 무기의 숙련은 무기 범주별로 전투 슬롯을 사용해서 익히며, 영웅 등급이 올라가면 더 높은 수준으로 성장시킬 수 있다.

## 마법사

“강력한 마법으로 적을 일소하고 전황을 유리하게 만드는 전장의 지배자”



**역할:** 중장거리 공격, 적 상태이상

**시작 능력:** 힘 0 민첩 1 지능\* 2 정신 1

**일반 기술 슬롯:** 지능 관련 기술 중 1개와 모든 능력치 중 1개를 택해 기술 숙련1 일반 슬롯 획득

**무기 사용법:** 무기 사용법 슬롯 1개

**추가 슬롯 획득:** 마법 슬롯 1개

**직업 특성**

1. 마법 주문 슬롯 3개 획득.
  2. 마력탄환, 마력충격 중 1개 선택한다.
- 마력탄환: 소량의 응집된 마나를 날려 적을 공격한다.

마력탄환			
속성	-	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	3
명중판정	지능 vs 회피		
효과	x0.4+지능 피해를 입힌다.		
소량의 응집된 마나를 날려 적을 공격한다. MP를 소비하지 않으므로 유용하다.			

-마력충격: 인접한 적 내부의 마력을 진탕시킨다.

마력충격			
속성	-	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	근접
명중판정	지능 vs 저항		
효과	x0.6+지능 피해		
인접한 적을 살짝 건드려 마력과 생명력을 흔들어서 피해를 입힌다.			

**HP/MP:** HP 20 MP 20

**레벨업 HP/MP:** HP 3/MP 5

**레벨업 시 획득 슬롯:** 3, 5, 7, 9 레벨 마법 슬롯 획득

세계의 법칙을 4개의 원소력으로 파악하고 이를 통제하는 법을 익혀 자연의 법칙을 자신의 통제 하에 둔다. 보통 오랜 기간에 걸친 탐구가 있어야 마법을 사용할 수 있지만, 간혹 뛰어난 재능을 타고난 경우에는 어릴 때부터 마법을 자연스럽게 깨우치는 경우도 있다. 때문에 마법사 협회의 정식 마법사가 아니라 시골에서 민간 주술처럼 자신의 마법을 사용하는 사람도 존재한다. 마법사는 지능이 주요 능력치이며 다양한 마법을 통해서 적을 부수거나 각종 상태이상을 걸어서 방해를 하는 것에 능하다. 무기의 사용법을 숙련하면 전투도 가능하지만 HP가 낮기 때문에 난전은 피하는 것이 좋다. 지, 수, 화, 풍 4가지 속성을 어떻게 특화하는지에 따라서 전투에서 활약하는 방식이 달라진다. 지는 시전자의 전투력을 강화시키는 편이고, 수는 적에게 해로운 효과를 가하며, 화는 강한 파괴력을, 풍은 먼 거리에서 적을 공격하는데 특화되어 있다. 물론 마법 속성마다 마법이 모두 이런 범주에 해당하는 것은 아니기 때문에 레벨이 상승하면서 한 속성이라도 다양한 성향의 마법을 익힐 수 있다.

직업 특성을 어떻게 선택하느냐에 따라 전투에서 사용하게 되는 전법이 달라진다. 마력탄환은 비교적 안전하게 후방에서 공격이 가능하지만 피해가 약하며, 마력충격은 강력한 위력이 있지만 적의 공격에 노출될 위험이 있다.

### ※효과에서 x0.4는 뭐지?

공격 선언을 할 때 콤마초의 마지막 자리는 판정에 사용하고, 그 앞의 숫자는 피해에 사용한다. 뒤에서 두 번째 숫자 결과에 x0.4를 곱해서 올린 결과가 피해 수치이다. 무기에 자세히 설명한다.



## 성직자

“몸과 마음의 상처를 모두 회복시켜주는 일행의 정신적인 지주”



**역할:** 치유, 아군 강화, 방어

**시작 능력:** 힘 1 민첩 0 지능 1 정신\* 2

**일반 기술 슬롯:** 정신 관련 기술 중 1개를 택해 기술 숙련1 일반 슬롯 획득

**무기 사용법:** 무기 사용법 슬롯 1개, 갑옷(가죽) 사용법 슬롯, 방패 사용법 슬롯

**추가 슬롯 획득:** -

**직업 특성:**

1. 신성 주문 슬롯 3개 획득.
2. 용기의 광휘, 치유의 손, 신의 망치, 죽음의 선고 중 1개를 선택한다.

### 사랑의 광휘 신성 슬롯[특수]

**요구사항:** 성직자 직업 특성  
**이점:** 성직자와 같은 칸에 있는 모든 아군의 공격 피해에 +1의 보너스를 준다. 악마와 언데드에게는 +2가 된다.

-용기의 광휘: 성직자에 인접한 모든 아군은 적에게 입히는 피해에 +1의 보너스를 받게 된다. 이 보너스는 언데드와 악마에게는 +2가 된다.

### 생명의 손 신성 슬롯[특수]

**요구사항:** 성직자 직업 특성  
**이점:** 치유 계열 주문의 치유량 +2 보너스. 영웅 등급이 오르면 +1씩 증가한다.

-치유의 손: 치유 주문의 치유량을 2점 증가시킨다. 영웅 등급이 높아지면 수치가 1점씩 증가한다.

### 분노의 망치 신성 슬롯[특수]

**요구사항:** 성직자 직업 특성, 힘 2  
**이점:** 둔기 사용법 슬롯, 갑옷(사슬) 슬롯

-신의 망치: 먼저 힘을 2로 만들어야 한다. 둔기 범주에 사용법을 익히고, 갑옷(사슬)을 획득한다.

### 죽음의 선고 신성 슬롯[특수]

**요구사항:** 성직자 직업 특성  
**이점:** 2칸 이내의 적 하나를 하위 행동으로 지정한다. 지정된 적에 대한 시전자의 신성 공격 주문은 +2의 피해 보너스를 얻는다.

-죽음의 선고: 적에게 죽음의 선고를 내려서 입히는 피해를 증가시킨다. 하위 행동으로 지정하게 되며, 다른 적을 지정하게 되면, 즉시 이전 선고는 사라진다.

**HP/MP:** HP 25 MP 15

**레벨업 HP/MP:** HP 4/MP 4

**레벨업 시 획득 슬롯:** 3, 5, 7, 9 레벨 신성 슬롯 획득

세상을 움직이는 4명의 신을 섬기는 자들로 사회 많은 곳에서 자신의 역할을 수행하면서 신앙을 지키고 있다. 성직자로서의 능력을 발휘하는 사람은 신전에 가장 많지만, 믿음이 깊은 사람들이 직위나 상황을 막론하고 갑자기 신성한 능력을 부여받는 경우가 있다.

성직자는 정신을 주요 능력치로 가지며, 힘과 지능도 1점을 가진다. 근접전에서도 참여할 수 있으며, 방패와 갑옷을 착용할 수 있는 능력이 있으므로 적의 공격에도 잘 버틸 수 있다.

성직자의 직업 특성에 따라 전투에 일선에서 아군의 공격을 돕는 중심이 되거나, 높은 치유력으로 긴 전투를 버티게 하는 힐러의 역할을 할 수 있다.

성직자의 주문은 치유와 버프, 그리고 약간의 공격이 있다. 장비와 보조 능력치에 따라 어디에 집중할 지를 고려해야 한다.

무기는 1레벨에서 한 종류만 숙련할 수 있으니 잘 고르는 것이 좋다. 방패를 들 수 있게 한손 힘 무기를 드는 것이 보통이다.

ex) 마크의 플레이어는 마크를 전사로 만들기로 마음먹었다. 전사 마크는 힘\* 2 민첩 1 지능0 정신1을 가진다. 일단 세부 능력은 종족을 결정하고 나서 정하기로 하고 일단 전사의 특성을 정하기로 한다. 마크는 강인한 전사이므로 기술군 숙련은 몸싸움을 집중하기로 한다. 마크의 몸싸움 관련 판정은 +1의 보너스를 받게 된다. 마크는 무기 범주를 3개 고르는 것에서 중대형 검, 도끼, 총기류를 골랐다. 명중은 낮지만 총기류의 강력한 한방이 도움이 되리라 여겨져서 특별히 골랐다. 직업 특성은 호완으로 결정했다. 일행의 다른 전사가 탱커 역할을 하겠다고 했으니 데미지 딜링에 집중하는 게 좋을 것 같아서이다. 전투스타일은 양손무기 전투술을 골라서 큰 피해를 주는 거대한 무기를 주로 쓰기로 했다. HP는 30점이다.

## 하위직업

몇 가지 조건을 충족시키면 하위직업을 선택해서 좀 더 다양한 캐릭터의 특성을 배울 수 있다. 이것은 캐릭터가 모험 전에 일반적인 직업과는 다른 특이한 경력이 있었다는 것이고 이는 배경에 충분히 설명되어야 한다.

- ① 1레벨에서만 가능하다.
- ② 하위직업과 연관된 능력치가 2 이상이 되고 이것을 주요 능력치로 설정해야 한다.
- ③ 1레벨에 얻는 슬롯을 써서 하위직업을 획득한다.
- ④ 같은 직업을 하위 직업으로 얻을 수는 없다.(전사/전사, 마법사/마법사 등)
- ⑤ 2번째 하위 직업을 얻을 수는 없다.
- ⑥ 새로 얻은 주요 능력치는 주요 능력치 점수와 보조 능력치 점수를 모두 사용할 수 있다. 그러나 동시에 2점을 사용할 수는 없다.  
(힘3 민첩2 인 캐릭터가 민첩을 주요 능력치로 설정했다면, 6레벨에서 얻는 주요 능력치 점수 1점과 보조 능력치 점수 1점은 각자 민첩에 사용할 수 있다. 그러나 동시에 적용해서 민첩 4를 만들 수는 없다. 즉 1점만 사용하고 나머지 1점은 다른 능력치에 사용해야 한다.)

## 하위 전사

하위 전사	직업 슬롯
<b>요구사항:</b> 1레벨, 힘 2 이상	
<b>이점:</b> 무기 범주 1개의 사용법 슬롯 획득, 전사의 전투스타일 1개 획득, HP +5	

전투에서 활약할 수 있는 무술과 HP를 추가해 준다. 전투력은 높여주지만 방어력은 기대하기 어렵다.

도적/전사: 도적의 기습 능력에 전사의 전투력을 더해 강한 피해를 입힐 수 있다. 전투 스타일 슬롯에 따라 다양한 시너지 효과가 가능하다.

성직자/전사: 성직자의 부족한 공격력을 보충할 수 있어, 전투형 성직자에게 어울리며 능력의 조합도 좋다.

마법사/전사: 일부 종족만 가능하며 사용하기 까다로운 점이 많다.

## 하위 도적

하위 도적	직업 슬롯
<b>요구사항:</b> 1레벨, 민첩 2 이상	
<b>이점:</b> 무기범주 1개의 사용법 슬롯 획득, 전 능력의 기술 중 1개 숙련, 암습 능력 전투 중 1번 사용가능.	

전투능력보다는 기술에 대한 숙련이 돋보인다. 암습으로 노림수도 있다. 모든 직업과 어울린다.

전사/도적: 기술의 숙련에 따라 여러 방면에서 활약이 가능하다. 높은 민첩은 전사에게도 큰 도움이 된다.

마법사/도적: 마법사에게 기대하기 어려운 무기를 사용한 전투력을 높여준다. 민첩으로 생존력도 높여준다.

성직자/도적: 일부 종족만 가능하다. 성직자/전사와 비슷한 느낌이지만 좀 약하다. 기술 집중이 중요하다.

## 하위 마법사

하위 마법사	직업 슬롯
<b>요구사항:</b> 1레벨, 지능 2 이상	
<b>이점:</b> 주문 1개 습득, 주문은 5레벨 상승할 때마다 영웅 등급이 올라가면서 1개씩 얻게 된다. 등급마다 1개씩 총 4개 가능. MP 5 상승. 레벨업 당 1점 증가(성직자는 레벨업 당 추가 증가는 적용되지 않는다.)	

모든 직업에 있어 마법 사용이 가능해지는 것은 큰 도움이 된다. 그러나 하위 마법사는 MP가 낮고 주문 선택의 제약이 있어 기본 직업만큼의 위력은 발휘하기 어렵다. 갑옷을 입으면 MP 소모가 1 증가한다.

전사/마법사: 일부 종족만 가능하다. 마법의 선택에 따라 다양한 상황에서 활약이 가능해진다. 공격 마법과 무기를 조합하면 큰 피해를 입힐 수 있다.

도적/마법사: 공격 마법으로 인한 피해도 좋지만, 각종 자기 방어 마법이나 디버프가 효과가 크다. 투명 마법 후 암습이나 저격을 하는 것은 좋은 전술이다.

성직자/마법사: MP의 증가로 마법 사용의 폭이 넓어지는 것이 큰 이득이다. 성직자에게 부족한 공격적 주문을 메울 수 있다.

## 하위 성직자

하위 성직자	직업 슬롯
<b>요구사항:</b> 1레벨, 정신 2 이상	
<b>이점:</b> 주문 1개 습득, 주문은 5레벨 상승할 때마다 영웅 등급이 올라가면서 1개씩 얻게 된다. 등급마다 1개씩 총 4개 가능. MP 5 상승. 레벨업 당 1점 증가(마법사는 레벨업 당 추가 증가는 적용되지 않는다.)	

성직자의 치유와 각종 버프 주문은 어떤 직업에서나 가치가 높다. 갑옷을 입으면 MP 소모가 1 증가한다.

전사/성직자: 효용가치가 높은 조합이다. 언데드나 악마에게 강력한 백기사 같은 전사를 만드는 것도 가능하고 치유로 자신의 HP를 채우는 것도 좋다.

도적/성직자: 일부 종족만 가능하다. 도적의 이선 침투적 전술과 치유 능력은 조합 효과가 좋다.

마법사/성직자: 신성 주문을 사용하는 것은 큰 이점이지만, 레벨업에서의 보너스를 얻지 못하는 게 흠이다. 그러나 추가 MP로 마법 사용의 범위가 증가하므로 손해는 아니다.

ex) 마법사 제르는 전사를 하위 직업으로 얻으려고 한다. 힘이 0이어서 2점이나 능력을 높여야 한다. 그는 종족을 수인으로 선택해서 힘에 종족 보너스를 받고, 능력 점수를 힘에 투자한다. 이제 그는 그레이트소드를 휘두르는 마법사가 될 수 있다!

### 3. 능력치

#### 능력치 일반

캐릭터 자신의 기량은 힘, 민첩, 지능, 정신의 4가지 능력으로 나타나게 된다. 직업마다 시작하는 능력치가 정해져 있으며(2, 1, 1, 0 이 분배됨) 4개의 능력치 중 2로 설정된 능력 하나는 주요 능력치, 나머지 3개는 보조 능력치로 결정된다.

#### 능력치 점수

1레벨에서 능력치 점수를 1점 얻는다. 이것은 주요 능력이 아닌 보조 능력치 3개 중 하나에 써야 한다. 그러나 여러 종족 중 인간의 경우 4개의 능력 중 원하는 곳에 사용할 수 있다.

#### 능력치와 하위 직업

보조 능력치가 2 이상이 되면 그 능력치를 주요 능력치로 설정하는 것이 가능하다. 이렇게 하면 1레벨 슬롯으로 하위 직업을 택하는 이점도 얻을 수 있게 된다.

#### 능력치 점수의 획득

영웅 등급이 상승하는 6레벨, 11레벨, 16레벨에서 주요 능력치 점수 1점과 보조 능력치 점수 1점을 얻는다. 보통 주요 능력치는 1점 상승하고 나머지 3개의 능력치 중 원하는 곳에 투입해야 한다. 그러나 보조 능력치 중 하나를 2점으로 만들어 새로 얻은 주요 능력치는 주요 능력치 점수와 보조 능력치 점수를 모두 사용할 수 있다. 그러나 동시에 2점을 사용할 수는 없다.

(힘3 민첩2 인 캐릭터가 민첩을 주요 능력치로 설정했다면, 6레벨에서 얻은 주요 능력치 점수 1점과 보조 능력치 점수 1점은 모두 민첩에 사용할 수 있다. 그러나 동시에 적용해서 힘 4를 만들 수는 없고 1점은 다른 능력치에 사용해야 한다.)

#### 능력치와 기술

능력치마다 이에 연관된 기술이 있다. 기술은 슬롯(보통 일반-기술 슬롯의 획득으로 상승)을 통해서 상승시킬 수 있다. 해당 기술에 대한 숙련 슬롯으로 해당 기술이 1lv이 되어 +1의 보너스를 받는다. 예를 들어 힘 2인 전사는 운동 판정에 +2 보너스를 받지만, 운동 기술을 숙련하면 +1이 되어 +3 보너스를 받을 것이다. 기술 숙련 슬롯 외에도 추가적인 슬롯을 통해서 특정 상황에서 판정에 보너스를 추가로 받게 될 수 있다. (가령 수영의 달인 슬롯으로 수영 판정 +1 추가) 영웅 등급이 상승하면 높은 기술 숙련이 가능해진다.

### 힘

신체적인 근력과 체력을 나타낸다.

- ①많은 근접 무기의 명중과 피해에 보너스로 적용된다.
- ②(1+힘)x20kg만큼 짐을 짊어진다. 한도를 넘으면 이동 행동이 하위 행동 대신 주요 행동을 필요로 하고, 전력이동에서의 판정 페널티가 1이 증가한다. 무게가 한도의 2배를 초과하면 이동할 수 없다.
- ③힘 관련 기술에 보너스를 준다.

능력	기술	내용
힘	근접전투*	
	운동	수영, 등반, 달리기, 용력
	인내	열, 추위, 기아, 과로
	몸싸움	드잡이, 부수기, 다리걸기, 밀쳐내기

### 민첩

몸의 날랜과 감각의 날카로움을 나타낸다.

- ①가벼운 무기나 원거리 무기의 명중과 피해에 보너스로 적용된다.
- ②방어도와 회피에 영향을 준다.
- ③민첩 기술에 보너스를 준다.

능력	기술	내용
민첩	원거리전투*	
	곡예	재주넘기, 평형감각, 우선권, 승마
	감각	시각, 청각, 후/미각, 촉각
	은밀	숨기, 숨기기, 도둑질, 자물쇠따기

### 지능

두뇌의 명석함과 사회적 경험을 나타낸다.

- ①마법 주문 명중과 피해에 보너스로 적용된다.
- ②지능의 수치만큼 추가 언어를 배운다.
- ③지능 기술에 보너스를 준다.

능력	기술	내용
지능	마법*	
	생존	덧/함정, 생존술, 추적, 방향 찾기
	지식	역사, 자연, 사회, 군사
	식별	몬스터, 상업, 마법물품

### 정신

타인과의 교류와 마음의 강력함을 나타낸다.

- ①신성 주문의 명중과 피해에 보너스로 적용된다.
- ②저항 수치에 영향을 준다.
- ③정신 기술에 보너스를 준다.

능력	기술	내용
정신	신성*	
	교섭	설득, 위협, 속임수, 흥정
	의지	통찰, 용기, 자기통제
	치료	응급치료, 간호, 의학지식

## 4. 종족

### 종족 일반

종족에 따라 능력치 보너스가 다르게 적용되고 추가로 얻는 기술이 달라진다. 그러나 이런 게임적 수치 외에도 게임에서의 역할 연기와 사회적인 관계, 배경 설정에도 큰 영향을 주게 되므로 잘 고려하는 것이 좋다. 각 종족은 능력 보너스와 기술 보너스가 설정되어 있다. 인간의 자유도가 높은 대신 능력에 다른 종족에 비해서 조금 낮은 편이다.

### 인간

능력치 보너스: 능력 보너스는 없다. 대신 1레벨의 능력 점수를 주요 능력치에도 사용할 수 있다.

슬롯 보너스: 기술 숙련1Lv 슬롯 1개 획득, 일반 슬롯 1개 획득. 범용 슬롯 1개 추가 획득

언어: 공용어

세계에 가장 많은 수를 차지하고 있는 종족이다. 능력치가 약간 부족하지만 대신 모든 직업에 잘 적응할 수 있으며 많은 것을 배울 수 있다. 모든 직업이 어울리지만 수명이 길지 않기 때문에 하위 직업을 얻는 것은 좀 버거운 편이다. 그러나 다양한 직업 조합으로 명성을 떨치는 인간 영웅은 적지 않다.

진취적이며 열정적이지만 그만큼 다양한 구상들이 있어 특성이 말하는 것이 쉽지 않다. 상당히 넓은 지역에 다양한 환경에 살기 때문에 문화 역시 다양하다.

대략 150~180 정도의 키를 지니며 체형은 상당히 다양하다. 머리색은 노란색, 갈색, 흑색 계열로 톤이 일정하며 피부색 역시 검은색에서 갈색, 황색, 흰색까지 다양하다. 수명은 대략 70세 정도이며 100세를 넘기기 어렵다.

### 엘프

능력치 보너스: 민첩 또는 지능 +1

슬롯 보너스: 활(민첩) 사용법 슬롯 또는 지식(지능) 숙련1 중 1개 선택, 기술 숙련1Lv 슬롯 1개 획득

언어: 공용어, 엘프어

숲이나 산맥 같은 오지에서 생활하는 종족으로 그 수는 많지 않다. 활과 마법에 많은 노력을 투자하는 경우가 많아 훌륭한 도적과 마법사가 많다. 마법에 친숙하기 때문에, 어떤 직업을 택해서 마법적인 소양을 같이 성장시키는 경우가 많다.

조용하고 명상적인 삶을 중요시하며 항상 멀리 내다보며 행동한다. 생활 경제가 채집에 의존하는 경우가 많

기 때문에 한 부족이 상당히 넓은 지역을 영유하며 살고 침입에 상당히 민감한 편이다.

키는 160~190으로 큰 편이지만 체형은 호리호리한 편이다. 귀가 뾰족하며 콧대와 이마가 높게 솟아 인간과는 확연히 구별된다. 머리색은 갈색, 녹색, 붉은색 등 다양한 색을 지니며 피부는 거의 하얀 편이다.

대략 500년 정도의 수명을 지니며 수명이 거의 다하고 나서야 노화가 시작된다.

### 드워프

능력치 보너스: 힘 또는 정신 +1

슬롯 보너스: 운동(힘) 숙련1 또는 교섭(정신) 숙련1 중 1개 선택, 기술 숙련1Lv 슬롯 1개 획득

언어: 공용어, 지저어

산맥의 광산과 지저의 도시에서 살아가는 종족이다. 훌륭한 전사와 성직자가 많으며, 많은 사람들이 전사로서의 기본적인 수업을 받으며 생활한다.

말이 많은 편은 아니지만 달변인 경우가 많으며 연설 능력은 이들의 명성에 큰 부분을 차지한다. 훌륭한 대장장이나 장인이 많으며 상업에도 일가견이 있다. 이런 능력 때문에 많은 드워프들이 지상의 도시에서 생활을 하고 있다.

키는 120~150 정도이지만 몸은 매우 다부지다. 붉은색과 검은색 계통의 머리색이 많으며, 남성은 항상 수염을 기르고 공들여 장식해둔다. 수명은 200세 전후 정도이다.

### 수인

능력치 보너스: 힘 또는 민첩 +1

슬롯 보너스: 몸싸움(힘) 숙련1 또는 은밀(민첩) 숙련1 중 1개 선택, 기술 숙련1Lv 슬롯 1개 획득

언어: 공용어

코볼드나 미노타우르스, 놀, 라이칸스로프 같은 무리 중에서 일부는 인간 세계에서 오래 전부터 살면서 문명화되었다. 이들을 총칭해서 수인이라고 부른다. 강력한 힘과 날렵한 몸놀림으로 싸움에 능숙하며 이로 인해 무력으로 먹고 사는 경우가 많다.

생활이 어려운 경우가 많아 불법적인 일에 친숙하지만 많은 수인들은 사회에서 자리를 잡고 잘 살고 있기도 하다. 그러나 선입견으로 수인에 대한 인식은 좋은 편이 못된다.

민족에 따라 늑대, 사자, 사슴, 돼지 등 여러 얼굴 형태의 수인이 존재하며 모두 자신들만의 유서깊은 문화가 존재한다. 수명은 인간과 거의 비슷하다.

## 노움

능력치 보너스: 지능 또는 정신 +1

슬롯 보너스: 총기(민첩) 사용법 슬롯 또는 감정(지능)

속련1 중 1개 선택, 기술 속련1Lv 슬롯 1개 획득

언어: 공용어

노움은 어느 곳이나 존재한다. 수가 많거나 잘 뭉치는 종족은 아니지만 어디에나 환영받는 쓸모가 많은 이들이다.

이들은 훌륭한 마법사나 성직자가 될 수 있다. 일반적인 노움은 자신들의 직업은 반드시 가져야한다는 철칙이 있어 이들의 직업은 보통 몇 백 년 전 조상까지 기원이 올라가는 경우가 많다. 노동과 근면에 미덕이 있다고 믿는다. 이들은 농담을 즐겨하며, 어떻게든 상대를 웃기게 하는 능력을 높게 평가한다.

이들은 100~130 정도의 작은 체구를 지니고 있다. 코와 눈이 큰 편이며 귀가 약간 뾰족하다. 머리색은 회색에서 흑색 계열이다. 수명은 대략 200년 정도이다.

ex) 전사 마크는 드워프 전사를 하려고 한다. 드워프의 능력치 선택 중 힘 +1을 선택하고 능력 점수는 민첩에 투자해서 마크의 능력은 힘 3 민첩 2 지능 0 정신 1이 되었다. 또한 드워프의 기술 보너스로 힘-운동(용력)을 택하고 따로 얻은 기술 점수 1점은 도끼(힘)에 투자했다. 이걸로 용력은 힘 2+1=+3가 되고, 도끼 범주의 무기로 공격할 때의 명중률에 +1의 보너스를 받게 되었다. 드워프의 언어는 공용어와 지저어를 얻으므로 이것도 시트에 기입해 둔다.

## 5. 언어

세상은 넓고 사용되는 언어는 많다. 일반적으로 사용되는 공용어로 의사소통이 가능하지만 특정 언어가 필요한 경우도 있다. 언어는 보통 대화와 작문을 모두 포함하는 개념이며, 일부 언어는 직접 배우지 못하고 마법적인 힘을 빌려야 의사소통이 가능하다.

지능 능력치 점수만큼 언어를 추가로 배울 수 있다. 또한 일반 슬롯을 사용해서 새로운 언어를 더 배울 수도 있다.

### 언어목록

공용어: 일반적으로 통용되는 말

엘프어: 엘프들의 언어.

드워프어: 드워프와 거인족의 언어

용족어: 용족과 인간형 파충류의 언어

야만어: 오크, 고블린 등 유사인간의 언어

마계어: 악마들의 언어. 습득 불가

천상어: 천상의 언어. 습득 불가

## 6. 슬롯 선택

슬롯은 캐릭터가 가진 특별한 재능이나 기예, 특성을 나타낸다. 슬롯을 통해서 캐릭터의 능력과 육성이 다른 이들과 차별성을 띄게 된다.

### 1레벨에서의 슬롯

1레벨에서는 다음 순서로 기술을 선택한다.

1)일반 슬롯

직업과 종족에 따라 기술 속련 슬롯이나 다른 일반 슬롯을 획득하게 된다.

2)직업 관련 슬롯

직업에 따라 특별 슬롯과 전투, 마법, 신성, 일반 슬롯을 추가로 획득한다.

4)범용 슬롯

1레벨에서는 보통 1개의 범용 슬롯을 얻게 된다. 인간은 능력치 보너스를 얻지 못하는 대신 범용 슬롯을 추가로 1개 더 얻는다.

### 선결조건

슬롯을 사용하기 위해서는 슬롯의 선결 조건을 만족시켜야하며, 영웅 등급이 초과하지 않아야 한다.

### 슬롯의 획득

매 레벨마다 일반 슬롯을 1개씩 얻으며, 홀수 레벨에 직업과 관련된 슬롯, 짝수 레벨마다 범용 슬롯을 획득한다.

### 하위직업

하위 직업을 얻기 위해서는 1레벨에서 하위 직업과 관련된 능력치를 2점 이상으로 만들어 주요 능력치로 설정할 필요가 있다. 그 후 슬롯을 사용해서 직업 슬롯을 얻어 하위 직업을 설정한다. 하위 직업으로 다양한 특성으로 활약하는 것이 가능하다.

ex) 드워프 전사 마크는 종족 보너스로 얻은 운동(힘)과 함께 기술 슬롯으로 감각(민첩)에 투자했다. 마크는 전사의 전투 스타일로 양손 무기 전투술을 배웠고, 이제 캐릭터 작성 시 1레벨에서 얻는 슬롯 1개가 남아있다. 마크가 양손 무기를 써서 방어력이 상대적으로 낮은 것이 불안했기에 마크의 플레이어는 'HP 추가 Lv1' 슬롯을 선택했다. 이것으로 마크의 HP는 +5가 되어 35점이 되었다.

## 8. 시트 작성

- 1)이름: 캐릭터를 부르는 이름을 적는다.
- 2)직업: 캐릭터의 직업을 적는다. 하위 직업이 있다면 /를 이용해 하위 직업을 뒤에 적는다.(전사/도적)
- 3)레벨: 캐릭터의 레벨이다. 경험치를 얻으면 증가한다.
- 4)경험치: 앞에는 현재 경험치 뒤는 목표 경험치를 적는다. 목표 경험치를 채우면 레벨 업 한다.
- 5)종족: 캐릭터의 종족을 기입한다.
- 6)나이, 성별, 신체적 특징 등: 설정한 캐릭터의 외형
- 7)능력치: 캐릭터의 능력치이다. 직업과 종족, 선택 보너스에 따라 달라진다. 주요 능력치 옆에는 \*를 표시한다.
- 8)기술: 능력과 관련된 기술의 모임이다. 많은 판정의 기준이 되며 일반 슬롯을 통해서 강화가 가능하다. 영웅 등급이 올라가면 더 높은 수준의 숙련이 가능해진다. 슬롯에 투자한만큼 기술 레벨이 올라가며, 레벨이 올라간만큼 판정에 보너스를 더한다.
- 9) HP/MP: '현재 HP/ 최대 HP' 같이 적으면 된다.
- 10)HP/MP 회복: 5분의 짧은 휴식과 1시간의 보통 휴식을 통해 얼마 정도 HP와 MP가 회복되는지 계산해서 적어둔다.
  - 5분 휴식: 3+레벨+힘만큼의 HP를 회복
  - 1시간 휴식: 절반의 HP를 회복할 수 있다. 응급 체크가 1 올라가는 페널티가 있다. 또한 레벨+지능(마법사) 또는 레벨+정신(성직자)만큼의 MP를 회복할 수 있다.
- 11)막기: 일반적인 무기 공격 같은 것을 막는 수치이다. **5+민첩+갑옷 방어력+방패 수치**로 결정한다. 갑옷에 따라 민첩성을 제약하는 것들이 있는데 이것은 기술의 판정에도 관여하니 잘 체크하도록 해야 한다.
- 12)회피: 갑주가 막지 못하는 공격을 피하는 수치이다. 일반적으로 **5+민첩+방패 수치**로 결정한다. 막기와 마찬가지로 무거운 갑옷을 입으면 회피도 낮아지게 된다.
- 13)저항: 신체를 침식하는 마법 등에 대해 저항하는 능력이다. **5+정신**으로 계산한다.
- 14)피해감소(DR): 갑옷의 견고함이나 마법 등으로 얻게 된다. 수치만큼 피해를 감소시킨다.
- 15)기본 몸싸움: 적의 몸싸움과 다리걸기에 대항하는 수치이다. 5+몸싸움 수치를 적어둔다.
- 16)기본 감각: 상대가 은신을 시도하거나 기습을 시도할 때 목표로 하는 수치이다. 5+감각의 수치를 기입한다.
- 17)기본 의지: 상대가 속임수 및 현혹 관련 판정을 할 때 목표로 하는 수치이다. 5+의지의 수치를 기입한다.
- 18)내성/약점: 해로운 마법이나 상황에 의해 속성에 약점이 생길 수 있고, 이로운 마법이나 마법장비로 내성이 생길 수도

있다. 속성 공격에 명중되었을 때, 수치만큼 피해가 늘어나거나 줄어든다( 화 약점 2 라면, 화 속성 공격에 +2점 피해, 화 내성 2 라면, 화 속성 공격에 -2점 피해).

- 19)우선권: 우선권은 기술 수치로 전투의 순서를 정할 때 필요하다.
- 20)이동력: 이동력은 일반적으로 1칸(10m)이다. 탈 것이나 기타 보정으로 이동력이 늘어날 수도 있다.
- 21)언어: 캐릭터가 구사할 수 있는 언어이다. 시작할 때 종족에 따라 1~2개의 언어를 배우며, 지능의 수치만큼 추가로 언어를 더 배운다. 슬롯을 사용해서 언어를 더 배우는 것도 가능하다.
- 22)일반 슬롯: 일반 슬롯을 정리한다. 기술 숙련이나 무기 사용법 같은 것도 모두 기입해두는 편이 이해하기 쉽다.
- 23)전투/마법/신성/주문 슬롯: 직업과의 관련성이 많고 사용 분야가 일반 슬롯과 차이가 있기 때문에 따로 정리해둔다.
- 24)무기: 지니고 있는 무기의 이름, **관련 능력치+무기의 명중 보너스+무기의 숙련+기타 보너스** 등을 포함한 최종 명중수치, **무기의 피해량+관련 능력치+기타 보너스** 등을 포함한 최종 피해수치, 무기의 특성 등을 적어둔다. (예시- 단검/명중: +4 /피해: x0.4+4 /특성: 치명1, 투척1, 보조무기)
- 25)갑옷: 현재 착용한 갑옷의 능력을 적어준다.
- 26)기타 장비품: 마법물품 등 무기와 장비 외에 장비하고 있으면서 이득을 얻는 물건을 기록한다.
- 27)물품: 지니고 있는 물품을 정리해서 적어둔다. 무게도 적는 것이 좋지만, 너무 세심하게 계산할 필요는 없다. 특별한 물건의 내용은 반드시 적어두는 것이 좋다.
- 28)자금: 캐릭터가 지닌 자금을 적어둔다. 골드, 보석, 보물 등을 포함한다. 자금이 아주 많지 않다면 1kg 이내의 무게로 지니는 것으로 추정한다.
- 29)무게: (1+힘)x20kg만큼 짐을 짊어진다. 한도를 넘으면 이동력이 절반이 되고, 2배를 넘어서면 이동할 수 없다.
- 30)응급 체크: 응급 치료의 횟수 누적에 따른 응급치료 난이도 상승을 관리한다.
- 31)히어로 카드: 세션을 시작하면서 1장을 얻는다. 사용하면 각종 혜택을 얻을 수 있다. 게임 규칙 장 참조.

## <캐릭터 시트>

이름			직업			레벨			경험치	/	
종족			키/체중			신체적 특징					
나이		성별	모발/눈								
능력치	기술					기타 능력 수치					
힘 [ ]	운동 Lv	인내 Lv	몸싸움 Lv	HP/Max	막기	기본 몸싸움	우선권				
민첩 [ ]	곡예 Lv	감각 Lv	은밀 Lv	MP/Max	회피	기본 감각	이동력				
지능 [ ]	생존 Lv	지식 Lv	분석 Lv	HP 회복량	저항	기본 의지	언어				
정신 [ ]	교섭 Lv	의지 Lv	치료 Lv	MP 회복량	피해감소	내성/약점					
일반 슬롯						전투/마법/신성/주문 슬롯					
무기						물품					
갑주			기타 장비품								
응급 체크			히어로 카드			자금	G		무게	Kg	

\*시트의 뒷면에는 캐릭터의 사회 관계와 인간관계, 모험일지를 정리한다.

## 9. 레벨의 상승

플레이어의 캐릭터들은 모험을 통해서 성장한다. 모험에서 경험치를 얻고, 경험치가 모이면 레벨이 상승하고 레벨이 상승하다 보면 영웅 등급이 올라간다. 레벨이 상승하면 캐릭터가 점점 강해지고, 영웅 등급이 올라가면 모험의 규모가 더욱 커지고 모험은 점점 더 위험하고 짜릿해진다. (플레이어북 Ver1.1에서는 초반 1~5레벨을 집중적으로 다루고 있다).

영웅 등급	레벨	필요 경험치	능력치 상승	범용 슬롯	직업 슬롯	기술 슬롯	일반 슬롯
입문	1	0	0/1	1*	직업		
	2	100		1		1	
	3	250			1		1
	4	450		1		1	
	5	700			1		1
숙련	6	1,000	1/1	1		1	
	7	1,400			1		1
	8	1,900		1		1	
	9	2,500			1		1
	10	3,200		1		1	
전문	11	4,000	1/1		1		1
	12	5,000		1		1	
	13	6,200			1		1
	14	7,600		1		1	
	15	9,200			1		1
대가	16	11,000	1/1	1		1	
	17	13,500			1		1
	18	16,500		1		1	
	19	20,000			1		1
	20	24,000		1		1	

영웅 등급: 스테드 퀘스트는 5레벨마다 게임 레벨의 등급이 달라진다. 이것을 영웅 등급이라고 한다.

1~5레벨은 입문(Novice) -입문

6~10레벨은 숙련자(Veteran) -숙련

11~15레벨은 전문가(Expert) -전문

16~20레벨은 대가(Master) -대가

슬롯, 마법 주문, 마법물품은 각 영웅 등급에 따라 선택과 사용의 제약을 받게 된다.

**영웅 등급 보너스:** 영웅 등급이 올라간다는 건, 모험의 격이 달라진다는 의미도 된다. 영웅 등급이 상승하면, 명중 굴림, 기술 판정, 방어 수치에 모두 +1의 보너스를 받게 된다. 따라서, 입문 +0, 숙련 +1, 전문 +2, 대가 +3의 판정 보너스가 주어지게 된다. (주의할 것은 피해에는 이 보너스가 적용되지 않는다는 것이다.)

레벨: 캐릭터의 레벨을 뜻한다. 처음 시작할 때는 1레벨로 시작하며 경험치가 모이면 상승한다.

필요 경험치: 레벨 상승을 위해서는 일정한 수치만큼 경험치를 모아야한다. 레벨이 상승할수록 필요한 경험치도 조금씩 상승하게 된다. 경험치는 몬스터를 처치하거나 임무에 성공해서 성공 경험치를 얻는 방법 등으로 획득하게 된다.

능력치 상승: 1레벨에서 캐릭터는 직업에 따른 기본 능력치 외에 하위 능력치 3개에 사용할 수 있는 능력치 점수 1점을 얻는다. 또한 종족 선택에 따라서 4개의 능력 중 1개에 1점을 얻는다.

추가적인 능력치의 상승은 5레벨에 1번씩 주어진다.

일반적으로 영웅 등급이 상승하는 6, 11, 16레벨에 주요 능력치 1점과 하위 능력치 1점을 얻게 된다. 6레벨에서 주요 능력치 1점과 하위 능력치 1점이 상승한다.

범용 슬롯: 선결조건을 갖추면 슬롯의 종류를 가리지 않고 어떤 것이든 택할 수 있는 범용 슬롯을 얻게 된다. 가장 효용도가 높다고 볼 수 있다.

직업 슬롯: 직업에 관련된 전투, 일반, 마법, 신성 슬롯을 얻게 된다. 전사는 전투, 도적은 일반, 마법사는 마법, 성직자는 신성 슬롯을 획득한다. 범주에 포함되지 않은 슬롯을 배우는 것은 불가능하다.

기술 슬롯: 일반-기술 슬롯에서 능력을 얻게 된다. 기술 숙련 능력만을 얻을 수 있다.

일반 슬롯: 일반 범주의 슬롯을 획득할 수 있다. 하위인 일반-기술 슬롯을 택하는 것도 가능하다.

### 전사의 레벨 업

①HP +5

② 3, 5, 7, 9 레벨에서 전투 슬롯을 1개씩 얻는다.

### 도적의 레벨 업

①HP +4

② 3, 5, 7, 9 레벨에서 일반 슬롯을 1개씩 얻는다.

### 마법사의 레벨 업

①HP +3/ MP +5

② 3, 5, 7, 9 레벨에서 마법 슬롯을 1개씩 얻는다.

### 성직자의 레벨 업

①HP +4/ MP +4

② 3, 5, 7, 9 레벨에서 신성 슬롯을 1개씩 얻는다.



## 10. 물품의 구매

캐릭터들은 **200G**의 자금을 가지고 시작한다. 이것을 사용해서 처음 모험에 필요한 무기와 장비를 고르고 필요한 여행 도구를 구매해서 기록한다. 돈이 부족하면 **40G** 정도의 빚을 지고 시작할 수 있다. 이것은 값을 돈이기 때문에 다음 모험에서 번 돈에서 60G가 변제에 소비될 것이다. 장비의 가격과 무게, 성능에 대한 자세한 내용은 **장비**에서 확인하도록 한다.

## 11. 히어로 카드

캠페인을 시작할 때 1개를 얻는다. 모험을 진행하면서 활약에 따라 마스터가 추가로 부여해주게 된다. 다음 모험을 시작하게 되면 잔여량에 상관없이 1개로 시작하게 된다.

-히어로 카드의 효과

- ① 전투나 기술 판정에서 유리한 상황을 임의로 설정해서 판정에 +2의 보너스를 받는다.
- ② 전투에서 피해를 최대 수치로 적용한다.
- ③ HP를 절반 회복한다.
- ④ 주요행동 1회를 추가한다.
- ⑤ 전투에서 지정한 전장에 원하는 지형지물을 설정한다. 마스터와의 상의가 필요하다.

## 12. 캐릭터의 특징과 배경의 설정

캐릭터의 직업과 종족 등을 선택하고 그에 어울리는 이름을 정하는 것이 먼저이다. 이름을 정한 후에는 캐릭터를 좀 더 생동감 있게 하기 위해서 캐릭터의 특징을 잡아준다. 잘 생각이 나지 않는 경우에는 영화나 만화, 소설의 등장인물의 특징이 잡아다가 사용하는 방법도 좋다.

스레드 퀘스트에서의 캐릭터는 일반적인 판타지 영웅담의 캐릭터를 기준으로 한다. 따라서 너무 잔인하거나 사악한 캐릭터는 피하는 것이 좋다. 게임이 다른 플레이어와의 협력을 전제로 하기 때문에 사회성이 너무 떨어지는 외톨이도 조금 문제가 있을 수 있다. 그러나 이런 단점이 점차 치유되고 게임에서 지장이 생기지 않을 정도라면 재밌는 모험의 소재가 될 수도 있을 것이다. 캐릭터의 외형을 나타내기 위해서 그림을 그리는 것도 좋다. 그림 실력이 좋지 못할 경우에는 어울리는 사진이나 만화 주인공의 이미지를 가져오는 것도 나쁘지 않다. 얼굴과 함께 성격과 행동의 습성도 가져오면 캐릭터의 콘셉트를 잡기가 쉬울 것이다.

캐릭터는 기본적으로 건강한 존재로 가정한다. 따라서 어딘가 장애가 있거나 문제가 큰 것은 좋지 못하다. 게임의 데이터 상으로 문제가 없게 표현될 수 있는 수준

(손가락이 1개 없다, 눈이 애꾸지만 보는데 문제가 전혀 없다. 약간 다리를 절지만 잘 움직인다 등등)이라면 특징으로 봐도 좋을 것이다.

### III. 기술

#### 1. 개요

기술은 각종 상황에 대처하는 여러 가지 세분화된 능력을 말한다. 연관된 능력치에 따라 보정치를 받게 된다. 성장은 일반 슬롯으로 하게 되며, 쉽게 말해 능력치를 통한 판정을 슬롯을 통해 강화한 분야를 지칭한다.

#### 1) 기술 판정

기술의 판정은 다른 판정과 마찬가지로 1d10(또는 1~10까지의 콤마초)을 확인해서 보너스를 더해 목표치보다 높거나 같으면 성공한다.

$$1d10 + \text{능력치} + \text{기술 숙련 레벨} > \text{난이도}$$

이 공식으로 기술 판정을 하게 된다.

#### 2) 능력치

기술 판정의 가장 근본이 되는 것은 능력치이다. 기술 판정에는 관련된 능력치의 수치가 그대로 보너스로 적용된다. 간혹 기술을 가르기 애매한 경우, 가장 근본이 되는 능력치 판정으로 대신할 수도 있지만 보통 기술군 판정이나 기술 판정을 사용하는 경우가 많다.

#### 3) 기술

기술은 전문적으로 훈련하고 집중한 부분을 뜻한다. 따라서 기술을 훈련해서 해당 분야에서 다른 사람보다 높은 성취를 얻는 것이 가능하다. 해당되는 상황에 대한 판정에는 기술 등급만큼 보너스를 받으며, 매우 전문성을 요하는 문제의 경우 훈련받지 않으면 반드시 실패하는 경우도 있다. 기술은 영웅 등급마다 1씩 숙련이 가능해 총 4까지 훈련이 가능하다.

기술의 표시는 해당 기술 옆에 숙련 정도만큼 공란에 기입한다 예를 들면 '운동 1Lv' 같이 하면 된다.. 표기할 때는 '운동(힘) 1Lv' 같이 능력치와 기술을 병기해서 써주는 것이 좋다.

#### 4) 기술의 성장

기술은 다음과 같은 기회에 성장시킬 수 있다.

- ① 1레벨에서 종족과 직업에 따라 기술 슬롯을 얻는다.
- ② 홀수 레벨마다 일반-기술 슬롯으로 기술 숙련
- ③ 짝수 레벨마다 얻는 범용 슬롯으로 기술 숙련에 투자하는 것도 가능
- ④ 홀수 레벨마다 얻는 일반 슬롯으로 기술 숙련에 투자하는 것도 가능
- ⑤ 도적은 직업 슬롯으로 일반 슬롯을 획득한다.

일반-기술 슬롯은 같은 슬롯을 중복해서 택할 수 없다. 더 높은 수준의 것은 낮은 것을 대체한다.

#### 5) 일반-기술 슬롯의 사용

2레벨마다 얻는 기술 슬롯으로 기술을 숙련한다. 숙련한 기술은 해당 기술에 '운동 1Lv' 같이 표기해준다. 영웅 등급이 오르면 더 높은 수준의 기술을 익힐 수 있다.

#### 6) 일반 슬롯의 사용

일반 슬롯을 사용해서 더 하위 범주의 일반-기술 슬롯의 기술 숙련을 배우거나 관련 능력을 배우는 것도 가능하다. 일반 슬롯 범주에는 기술 관련 능력 외에도 전문 능력이나 능력치 관련 슬롯도 다수 존재하기 때문에 일반 슬롯이 기술 슬롯에 비해 더 가치가 높다.

#### 7) 임시적인 기술의 획득

마법이나, 특정 물품 등으로 일시적으로 기술을 얻는 경우가 있다. 이 경우, 해당 물품의 내용에 이를 기입하고 기술 란에 [능력치X] 같이 대괄호를 써서 적는다. 물품의 경우, 사용에 필요한 선결조건을 만족시켜야 하는 경우가 있는데 이를 만족시키지 못하면 기술의 보너스를 얻을 수 없다. 임시 기술은 숙련한 기술에도 보너스로 적용된다. (몸싸움1+[몸싸움1]= 2의 효과)

기술이 잠시 동안만 적용되거나, 기입이 번잡하다고 생각되면 물품에만 데이터를 적고, 간단히 표시만 해서 판정할 때 잊지 않게만 해도 무방하다.

ex) 마크는 모험을 하다가 보물 상자를 발견했다. 그러나 안타깝게도 자물쇠가 걸려있어 열어서 수가 없다. 마크는 자물쇠따기로 이걸 열 수 있는지 살펴본다. 게임마스터는 이것이 이야기에서 중요한 보물 상자이기 때문에 자물쇠따기 시도에는 밀1lv를 필요로 한다고 정해놓았기 때문에 마크의 실력으로 시도하지 못한다고 말한다. 이에 마크는 아예 상자를 부숴 버리기로 한다. 이는 몸싸움(힘)에 해당한다. 마크는 마을에서 구입한 토목용 망치를 소지하고 있어, [몸싸움1-부수기 한정]을 임시로 얻고 있는 상태다. 따라서 1d10+3(몸싸움 기술의 수치)+1(토목용 망치로 인한 부수기1 보너스)의 판정을 하게 된다. 게임마스터가 정한 상자를 부수는 난이도는 10으로 어려운 편이지만 이지만, 마크는 판정에서 6 이상만 나오면 상자를 부술 수 있다.

## 2.기술 목록

### 능력치-힘

#### 운동

몸을 사용하는 각종 판정에 사용한다.

난이도 예시	수영	등반	용력
4	잔잔한 물	밧줄	40kg
6	흐르는 물	경사면	40kg
8	거센 바다	건물벽	80kg
10	폭풍우	강철벽	100kg

①수영: 수중에서의 이동과 가라앉지 않고 떠있는 능력을 뜻한다.

-성공: 이동이 가능해진다. 1칸 이동을 하기 위해서는 주요행동을 소모해서 이동해야 한다. 전력이동은 불가능하다.

-실패: 판정에 실패하면 즉시 가라앉는다. 다음 라운드에 수영(힘) 판정을 해야 하며, 성공하면 다시 수면 위로 올라오고, 실패하면 계속 물에 잠긴 상태로 남는다. 수중에서 5라운드 동안 나오지 못하면 즉시 기절한다. 기절한 상태로 5분이 지나면 사망한다.

②등반: 가파른 곳을 기어 올라가는 능력을 뜻한다. 등반에 실패하면 즉시 미끄러져 추락 피해를 입는다. 추락 피해는 2m부터 적용되며 1m 당 2점이다. 등반에 성공하면 1라운드에 2m를 올라갈 수 있다.

③달리기: 오래 달리고 멀리 뛰는 등의 육상 능력에 관여한다. 전투에서 전장 간 이동에 성공하기 위해 판정이 필요할 때가 있다.

난이도 예시	달리기	멀리뛰기	높이 뛰어 매달리기
4	10분	-	-
6	30분	2m	2m
8	1시간	4m	-
10	2시간	6m	4m
판정 +1	도움닫기로 1칸 이동하면 판정에 +1의 보너스를 받는다.		

④용력: 물건 들어 올리거나 던지고, 뭔가를 잡아 당기는 등 힘을 쓰는 일이다. 기술 조우에서 사용되는 경우가 많으며 전투에서는 이동이나 전투를 방해하는 물체를 치우거나 옮기는데 필요해지기도 한다.

#### 인내

각종 극한상황에서 버티는 능력을 뜻한다. 성공하면 체력을 보존하지만 실패하면 점점 지치게 된다. 보통 기술 조우나 판정에서 사용된다.

난이도 예시	열	추위	기아	신체
4	더움	쌀쌀함	1일	1일 밤샘
6	한여름	겨울	2~6일	2일
8	혹서	혹한	1~2주일	3일
10	사막	극지	2주일~	4일

성공: 체력을 보존하고 페널티가 없다.

실패: 피로1 상태가 되어 모든 판정에 -1의 페널티를 받는다. 피로 상태는 실패할 때마다 누적되어 피로2, 3으로 계속 늘어난다. 피로 3이 되면, **탈진** 상태가 되어 이동할 수 없게 되며 상황에 따라 기절할 수도 있다.

①열: 더위에 견디는 것을 뜻한다.

②추위: 추위에 견디는 것을 뜻한다.

③기아: 배고픔과 갈증을 참는 것을 뜻한다. 갈증은 시작이 난이도4이며 1일 지날 때마다 2씩 증가한다.

④신체: 피로와 부상, 질병에 견디는 능력이다.

#### 몸싸움

전투 상황에서의 피아의 부딪힘과 드잡이질에 관련된 사항이다. 전투를 유리하게 만들기 위해 적의 대열을 무너뜨리거나 우회하는 등 다양한 사용이 가능하다.

①잡기: 상대를 붙잡는 시도를 한다.

-잡기 판정: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘)굴림 vs 목표 난이도=5+목표의 몸싸움(힘)를 한다. 목표는 공격자에게 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 공격자는 목표를 잡은 상태가 되고, 실패하면 잡지 못한다.

-잡힘 상태: 잡힌 대상은 이동 불가 상태가 된다. 또한 모든 방어와 공격에 -1의 판정을 받게 되며 저지 행동을 할 수 없다.

②다리걸기: 상대의 다리를 걸어 넘어트린다.

-다리걸기 판정: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘)굴림 vs 난이도=5+ 목표의 몸싸움(힘) 굴림 판정을 한다. 목표는 공격자에게 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 목표는 넘어짐 상태가 된다.

-넘어짐 상태: 넘어진 대상은 일어나는데 하위 행동을 소모해야한다. 넘어진 대상은 공격 판정에 -1의 페널티를 받고, 근접 공격에 대한 모든 방어에 -1의 페널티를 받지만, 원거리 공격에 대해서는 모든 방어에 +1의 보너스를 받는다.

③밀어내기: 전투에서 상대를 밀어내고 이동한다.

-밀어내기 시도: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘)굴림 vs 5+목표의 몸싸움(힘) 굴림 판정을 한다. 목표는 공격자에게 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 적의 저지 행동을 뚫고 다른 칸으로 즉시 1칸 이동할 수 있게 된다. 전열을 지나쳐 후열을 공격할 때도 사용된다.

④부수기: 방해가 되는 물체를 공격해서 부순다. 기술 조우에서 사용되는 경우가 있으며 전투에서는 방해되는 물체를 파괴하는데 사용된다.

난이도 예시	맨손 끊기	강제로 열기	부수기
4	덩굴	판자 문	천주머니
6	밧줄	목제 문	목제 상자
8	철사	빛장땃넨 문	석제 상자
10	가는 사슬	철제보강 문	철제 상자

## 능력치-민첩

### 곡예

신체의 민첩성과 날림에 관여한다.

①재주넘기: 날랜 몸놀림으로 어려운 동작을 취한다. 일반적인 기술 판정 외에, 전투에서 적의 저지를 피해 기동하는데 사용되기도 한다.

-재주넘기: 주요 행동으로 공격자의 곡예(민첩) 굴림 vs 5+목표한 전열 1명의 감각(민첩) 판정을 한다. 목표는 공격자에게 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 전열을 뚫고 인접한 칸 어느 곳으로나 이동을 시도할 수 있게 된다. 또한 후열을 공격하기 위해 재주넘기를 시도해서 성공하게 되면 하위 행동으로 후열 1명에게 직접 공격을 가하고 다시 전열 앞으로 돌아오게 된다.

②평형감각: 균형을 잡는 기술 판정에 사용하거나 높은 곳에서의 충격을 줄여준다. 곡예 수준이 1 늘어날 때마다, 2mT씩 낙하의 충격을 무시한다.

균형잡기 난이도	예시	곡예	낙하피해무시
4	좁은 다리	1Lv	2점(2m)
6	통나무 다리	2Lv	4점(4m)
8	장대 위	3Lv	6점(6m)
10	밭줄 위	4Lv	8점(8m)

③우선권: 곡예가 높으면 전투에서 빨리 움직일 수 있게 된다. 그리고 우선권이 높을수록 유리한 고지를 점령할 가능성이 높아진다.

-우선권 판정: 전투를 시작할 때 적과 아군 모두 1d10+ 곡예 굴림을 한다. 결과에 따라서 높은 순서부터 낮은 순서 차례로 행동하게 된다.

④승마: 탈 것을 능숙히 몰 수 있다. 판정에도 사용되지만 보통 탈 것에 탑승이 가능한지의 기준이 된다. 예를 들어, 전투마를 제대로 몰기 위해서는 곡예1을 필요로 한다. 더 수준 높은 실력이 요구되는 탈 것은 기마술 슬롯을 필요로 하기도 한다.

### 감각

외부의 변화를 감지하는 능력이다. 감각이 높으면 적의 은신이나 재주넘기, 기습에 강해지게 된다.

난이도 예시	시각	청각	후각/미각	촉각
4	사람	뛰는 소리	강렬함	송곳
6	고양이	걷는 소리	체취	동전
8	쥐	살금걸음	약함	콩알
10	파리	새 날갯짓	개코	모래알

①시각: 외부의 움직임을 포착하고 시야에 둔다.

②청각: 소리와 기척으로 존재의 움직임을 포착한다.

③후각/미각: 음식 같은 물건의 맛과 공기 중의 냄새를 포착한다.

④촉각: 직접 손이나 피부로 물체를 더듬어서 특이한 것을 느낀다.

### 은밀

숨는 것과 훔치기 같이 불법적이고 은밀한 행위와 관련된 능력이다.

①숨기: 대상의 시선에서 숨는 능력이다. 기술 판정에서는 다른 기술과 마찬가지로 사용하지만 전투 중에는 특별한 조건을 필요로 한다.

-숨기 판정: 숨기 위해서는 자신의 칸에서 최소 엄폐1 또는 은폐1의 지형지물을 점거하고 있어야 한다. 자신의 은밀(민첩)굴림 vs 목표의 5+감각(민첩) 판정을 한다. 숨을 대상이 여럿이면 각각 판정을 해야 한다. 성공하면 숨은 상태가 되어, 모든 방어에 +2의 보너스를 받게 되고 숨은 목표는 숨은 캐릭터의 존재를 알지 못하게 된다. 숨은 상태에서 존재를 드러내는 행동을 하게 되면 그 행동이 끝나는 즉시, 숨은 상태가 풀린다.

-숨기 상태에서의 이동: 숨은 상태에서는 1칸만 이동할 수 있다. 원래는 이동하고 난 후, 숨기 상태가 드러나게 되지만, 다른 칸으로 이동하고 난 뒤 또다시 이동 행동으로 해당 칸에서 엄폐1이나 은폐1의 지형지물을 점거해야 한다. 그리고 보이는 적에 대해 숨기 판정을 다시 해서 성공하면 숨기 상태가 유지된다.

ex) 전투 중 도적 티나는 기동이 늘어난 정원에서 경비병을 지나쳐 건물 안으로 들어가려고 한다. 티나는 가장 먼 기동(엄폐1) 뒤에서 은신 판정을 한다. 경비병의 민첩은 2이라 난이도는 7이다. 티나의 은밀(민첩)굴림은 8+4(민첩3+은밀 기술속력1)이라서 넉넉하게 숨는데 성공한다. 기동은 대략 2미터 간격으로 칸마다 늘어서 있으므로 티나는 적의 시야를 벗어나 틈마다 1칸씩 이동하고 난후 다시 이동행동으로 지형지물 '기동'을 점거하면서 다시 판정에 성공해 숨기 상태를 유지한다.

②숨기기: 물체를 적의 탐지에서 숨긴다.

-숨기기 판정: 5+자신의 은밀(민첩) vs 적의 감각(민첩)굴림 판정으로 한다. 물체의 크기가 커질수록 판정에 페널티가 붙는다.

페널티	0	-1	-2	-3	-4
예시	동전	비도	단검	소검	장검

③훔치기: 대상에게서 물건을 훔쳐낸다.

-숨기 판정: 자신의 은밀(민첩)굴림 vs 목표의 5+감각(민첩) 판정을 한다. 성공하면 물건을 훔친다. 물건의 크기가 작고 깊이 숨겨져 있을수록 페널티가 붙는다.

-실패의 등급: 판정 결과가 난이도에서 -1~-3까지는 들켜지 않고 시도만 실패한다. -4 이하는 도둑질 시도를 상대방에게 들킨다.

④자물쇠따기: 자물쇠를 연다. 경계가 심할수록, 귀한 것이 있을수록 자물쇠의 난이도는 높아진다. 자물쇠 따는데 도움을 주는 도구를 챙기면 큰 도움이 된다.

## 능력치-지능

### 생존

야외에서의 생존과 보급, 위험에 대한 대처에 관련된 기술이다.

- ①땃/함정: 땃이나 함정을 설치하고 제거한다. 땃, 함정의 위험성이나 복잡함에 따라 난이도가 결정된다.
- ②생존술: 야외나 오지에서 생존에 필요한 식수와 식료를 찾아내고 위험한 곳을 피하는 능력이다.

난이도 예시	식품/음료 찾기	위험 감지
4	마을	낮은 다리
6	숲	금이 간 기둥
8	황야	산사태 징후
10	사막	눈 덮인 크레바스

- ③추적: 흔적을 쫓아서 목표를 추적한다. 실패하면 목표와의 거리가 점점 멀어지게 된다. 여러 번 판정이 필요한 경우, 성공할 때 마다, 난이도가 낮아지고, 실패할 때마다 올라간다(보통 +2)

난이도 예시	지리 상황	난이도 보정	상황
4	문명권 지역	+2	악천후
6	숲 속	+1	흐린 날씨
8	사막	-1	지리 풍문
10	지저세계	-2	지표(산, 별, 풍향)

- ④방향찾기: 방위를 파악하고, 올바른 길을 찾는다. 방향 찾기에 실패하면 목적지와 다른 방향으로 하루를 이동하게 된다.

난이도 예시	추적 상황	난이도 보정	상황
4	10분 후	+2	1일 경과마다
6	1시간 후	+1	추적 중 비
8	6시간 후	-1	무른 땅
10	24시간 후	-2	설원

### 지식

다양한 분야의 지식과 정보를 알고 있는 능력이다.

난이도 예시	지식 예시
4	누구나 알만한 정보(왕의 이름)
6	관심이 있다면 아는 정보(왕가의 가족 이름)
8	한정된 사람만 아는 정보(왕의 음식 취향)
10	소수만 아는 정보(왕성의 경비병 숫자)

#### 대략적인 분야 예시

- ①역사: 역사적 사건, 인물, 물건에 관한 정보
- ②군사: 용병, 병참, 전략, 군사에 관한 정보
- ③자연: 각종 자연에서의 지리와 식생 정보
- ④사회: 사회적 소문, 명사, 지역에 대한 정보

### 식별

- ①몬스터: 전투에서 적에 대한 대략적인 정보를 파악한다. 식별(지능) 굴림 vs 5+적 레벨로 판정한다. 난이도에 게임마스터의 재량에 따라 적절한 보너스와 페널티를 부여해야 한다. 판정에 성공하면, 적의 공격 방식, 약점과 내성에 대해 간단히 알 수 있다.
- ②상업: 물품의 가치를 평가해서 가격을 계산한다. 희귀 정도에 따라 마스터가 적절히 난이도를 정한다.
- ③마법물품: 식별(지능) 굴림 vs 5+3x영웅등급으로 판정한다. 성공하면 마법물품의 성능을 알아낼 수 있다. 실패하면 다시 도전할 수 없다.

### 기술의 난이도 예시표

난이도 예시	설명
4	가장 쉬움. 능력과 기술이 없어도 도전할만함. ex)잔잔한 물
6	쉬움. 약간의 능력치나 기술 수련이 있어야 안심할만함. ex)흐르는 물
8	보통. 능력치나 기술이 없다면 위험하다. 위험성을 확실히 알려야 함. ex)파도치는 바다
10	어려움. 정말 숙련되어야 성공을 바랄 수 있다. ex)급류
12	매우 어려움. 숙련되어도 장담하기 어려움. 도전을 가로막는 용도에 가깝다. ex)폭포 앞 격류
+1	난관에서 불리한 요소가 1가지 올라갈 때마다 난이도가 +1 올라간다. ex)기상 상황, 적의 방해, 장비의 부실 등
-1	난관에서 유리한 요소가 1가지 있을 때마다 난이도가 -1 내려간다. ex)기상 상황, 우군의 조력, 장비의 도움 등
(+1)	영웅 등급이 올라갈 때 마다, 판정 난이도에 +1을 해야 밸런스가 유지된다. 상황을 적절히 조절해서 너무 쉬운 난관이 되지 않게 한다.

## 능력치-정신

### 교섭

자신의 언변과 태도로 상대방의 마음을 움직이거나 기만해서 자기의 의사에 따르도록 하는 능력이다.

①설득: 상대방을 논리로 이해시키고 감성으로 호소해서 자신의 의견에 따르도록 한다. 상대방의 의지(정신)와 대결 판정하거나, 게임마스터의 판단에 따라 숙련에 따라 설득의 성패가 갈린다.

②위협: 공포와 위력으로 상대방의 이성을 마비시키고 겁을 먹게 해서 자신의 의견에 따르도록 한다. 상대방의 의지(정신)과 대결 판정하거나, 게임마스터의 판단에 따라 숙련에 따라 설득의 성패가 갈린다. 이 판정의 대상은 성공 여부에 상관없이 당신에게 좋지 않은 감정을 품게 된다.

③속임수: 상대방을 거짓으로 속인다. 상대방의 의지(정신)와 대결 판정한다. 거짓말이 허황되고 말이 안 될수록 페널티가 증가한다.

-페인트 공격: 슬롯으로 획득하게 된다. 하위 행동으로 교섭(정신) 판정 vs 5+목표의 의지(정신) 판정을 한다. 성공하면, 공격자의 같은 턴의 공격 1번에 대해 목표는 모든 방어에 -1의 페널티를 받게 된다.

④흥정: 물건의 구매에서 상대방의 교섭(정신)과 대결한다. 판정에 이긴 쪽이 20%의 이득을 본다(판매자가 이기면 정가의 120%, 구매자가 정가의 80%)

마법물품이나 500G 이상의 물품에 대한 흥정은 게임마스터의 엄격한 관리와 제약이 필요하다.

### 의지

외부의 도전에 대해 자기의 뜻을 관철하고 유지하는 능력이다. 의지 능력은 기술 판정 외에도 전투에서 주문이나 공격의 목표가 되는 경우가 종종 있다. 대체로 마음을 혼란하게 하거나 용기를 꺾는 효과를 가져오는 공격이 대부분이다.

①통찰: 상대의 설득과 속임수에 대항한다. 상대의 언동에서의 낚임에서 원가를 발견해내게도 한다. 의지 기술은 가끔 현혹하고 속이는 마법 주문이나 공격의 목표 수치가 되기도 한다.

②용기: 위협과 공포에 대항하는데도 의지는 중요한 기술이다. 언데드 등의 부수적인 공포 효과에 대한 저항을 위해 의지가 필요하게 된다.

③자기통제: 정신적, 신체적으로 충동과 감정을 통제한다. 큰 부상을 입었을 때의 의지가 높으면 견딜 수 있는 가능성이 높아진다.

### 치료

아군을 치료하고 회복시키는 능력이다. 치료가 높으면 성직자의 치유 능력이 없더라도 전투에서 충분히 버틸 수 있다.

①응급치료: 전투 중 아군의 HP를 회복시킨다.

-응급치료: 응급치료는 다음과 같은 방법으로 사용될 수 있다.

ㄱ) 주요 행동으로 난이도 5를 목표로 치료 판정을 굴린다. 성공하면 같은 칸에 있는 아군 1명의 HP를 4+치료(정신)만큼 회복시킨다.

ㄴ) 주요 행동으로 난이도 5를 목표로 해서 치료 판정을 굴린다. 성공하면 같은 칸에 있는 아군 1명의 해로운 효과 1개를 제거한다.

-응급치료 페널티의 누적: 응급치료를 1회 시도할 때마다 치료 난이도는 1씩 증가한다. 처음 시도는 목표가 5이지만, 2번째는 목표 난이도가 6이 되고, 3번째 시도에서는 목표 난이도가 7이 된다. 이런 수치의 증가 상황을 캐릭터 시트의 응급치료 란에서 관리해 준다.

-응급치료 페널티의 변화: 응급치료의 성공과 실패에는 상관없이 시도만으로 난이도는 계속 올라간다.

응급 치료 페널티는 짧은 휴식으로는 회복되지 않으며, 8시간의 긴 휴식을 취해야 0으로 떨어지게 된다.

②간호: 질병과 부상 대한 회복 판정에 캐릭터의 해당 기술 대신 간호하는 사람의 치료(정신)를 보너스로 해서 판정한다.

③의학지식: 의학적인 지식으로 약초를 관리하거나 독, 질병에 대한 정보를 얻는다.

## IV. 슬롯

### 1. 개요

캐릭터가 지닌 특수한 능력과 훈련의 결과를 나타내는 것이 슬롯이다. 다른 게임에서의 재주나 특기와 비슷한 개념이라고 이해하면 된다. 슬롯을 원하는 대로 습득하면서 캐릭터의 개성과 성능이 변화하는 것을 느껴보자.

### 2. 슬롯의 종류

슬롯은 크게 일반 슬롯, 전투 슬롯, 마법과 마법 주문 슬롯, 신성과 신성 주문 슬롯으로 묶이게 된다. 레벨 상승하면서 얻게 되는 추가적인 슬롯의 획득은 범용 슬롯, 직업 슬롯, 기술 슬롯, 일반 슬롯으로 분류된다.

#### ① 범주 별 분류

**일반슬롯:** 캐릭터의 일반적인 능력이나 기술의 사용, 특수한 전문 기술에 관련된 능력들이다. 가장 많이 얻게 되는 슬롯이기도 하다.

**일반-기술 슬롯:** 일반 슬롯의 하위 범주로 특히 기술의 숙련 능력 획득에 집중되어 있다. 2레벨마다 획득하는 기술 슬롯은 이곳 범주 내에서 사용되어야 한다.

**전투슬롯:** 특히 전투에서 사용하게 되는 무술이나 전투 기교에 관한 능력이다. 전사가 가장 많이 획득하며, 다른 직업은 상대적으로 획득이 적다.

**마법슬롯:** 마법을 사용할 수 있어야 하는 선결 조건을 채워야 배울 수 있다. 마법의 시전과 숙련에 관한 능력이며, 마법사가 제일 많이 배우게 된다.

**신성슬롯:** 신성력을 사용할 수 있어야 배울 수 있다. 신성 주문의 숙련이나 성직자 능력에 관한 능력이며, 성직자가 가장 깊은 수련을 하게 된다.

**주문슬롯:** 편의상 구분되어 있지만, 마법이나 신성과 같은 슬롯을 공유한다. 많은 주문을 익히게 되면 상대적으로 마법이나 신성의 기교와 깊이는 부족해지게 되므로 잘 조절할 필요가 있다.

#### ② 획득 별 분류

**범용 슬롯:** 제한 없이 모든 슬롯을 대상으로 선결조건만 만족하면 배울 수 있다. 1레벨에서 1개 배우고, 이후 2레벨부터 짝수 레벨에서 얻는다.

선택가능 슬롯:[일반, 기술, 전투, 마법, 신성, 주문]

**일반 슬롯:** 일반 슬롯 중에서만 배울 수 있다. 매 레벨마다 1개씩 획득한다.

선택가능 슬롯:[일반, 기술]

**기술 슬롯:** 일반 슬롯의 하위 범주로 레벨 상승 때마다 얻게 된다. 기술 숙련 능력을 얻게 된다.

선택가능 슬롯:[기술]

**직업 슬롯:** 직업 별로 3레벨부터 홀수 레벨마다 1개씩 획득한다. 해당 범주에만 사용할 수 있다.

선택가능 슬롯:[전사-전투 슬롯, 도적-일반 슬롯, 마법사-마법과 주문 슬롯, 성직자-신성과 주문 슬롯]

### 3. 슬롯의 획득

슬롯을 획득하면서 캐릭터가 강해지게 되므로 어떻게 슬롯을 획득하게 되는지 알아두는 것이 중요하다.

#### 1레벨에서의 슬롯 획득

1레벨의 슬롯은 직업과 종족에 따라서 차이가 있다.

- ① 직업에 따른 슬롯(무기와 갑옷 사용법, 기술 숙련 슬롯, 추가 슬롯, 특수 능력 슬롯)
- ② 종족에 따른 슬롯(언어, 종족 특성, 추가 기술 슬롯)
- ③ 범용 슬롯 1개

#### 레벨 상승으로 슬롯 획득

레벨이 상승하면서 다음과 같이 슬롯을 추가로 획득하게 된다.

**일반 슬롯:** 3레벨부터 홀수 레벨에 1개씩 획득

**일반-기술 슬롯:** 2레벨부터 짝수 레벨에 1개씩 획득

**직업 관련 슬롯:** 3레벨부터 홀수 레벨에 1개씩 획득

**범용 슬롯:** 2레벨부터 짝수 레벨에 1개씩 획득

### 4. 슬롯 표 분석

모든 슬롯은 다음과 같은 표로 정리되어서 작성되어 있다. 슬롯을 선택하기 전에 슬롯의 종류와 특성을 확실히 파악해서 실수가 없도록 해야한다.

<b>HP 추가 Lv1</b>	<b>일반 슬롯[입문]</b>
요구사항: 힘1	
이점: HP를 5점 추가한다.	

HP를 증가시킨다. 전투에서 오래 버틸 수 있게 한다. 영웅 등급이 올라가면 더 높은 수준의 슬롯으로 대체하는 것이 가능하다.

- 1) 슬롯 이름: 슬롯의 이름이다. 부여하는 이점을 설명하고 있는 경우가 많다.
- 2) 슬롯 분류: 슬롯은 일반(그리고 하위의 일반-기술 슬롯), 전투, 마법, 신성, 주문의 5가지로 크게 분류된다. 얻은 슬롯이 어떤 종류인지에 따라서 슬롯 선택의 제약이 존재할 수도 있다.
- 3) 영웅 등급: 5레벨마다 영웅 등급이 입문, 숙련, 전문, 대가로 차등이 생긴다. 등급이 높은 슬롯은 해당 등급이 되기 전에는 획득하는 것이 불가능하다.
- 4) 요구사항: 슬롯을 배우기 위해 필요한 조건이다. 직업이나 능력치, 기술의 숙련도, 또는 다른 슬롯의 존재 여부가 조건이 되기도 한다. 요구사항을 충족하지 못하면 슬롯을 획득할 수가 없다.
- 4) 이점: 슬롯을 획득하면 캐릭터에게 반영되는 보너스와 이득에 대해 간략히 설명한다.
- 5) 설명: 이점에서 다 설명하지 못하는 세부적인 적용과 상황에 대한 적용을 자세히 서술한다. 슬롯에 대해 명확히 이해하기 위해서 여기도 자세히 봐야 한다.

## 입문 등급 슬롯(1~5레벨)

### 일반 슬롯

일상적인 상황이나 캐릭터의 능력에 관계된 슬롯이다. 매 레벨 상승 때마다 얻게 되는 일반 슬롯으로 선택할 수 있다.

HP 추가 Lv1	일반 슬롯[입문]
요구사항: 힘1	
이점: HP를 5점 추가한다.	

HP를 증가시킨다. 전투에서 오래 버틸 수 있게 한다. 영웅 등급이 올라가면 더 높은 수준의 슬롯으로 대체하는 것이 가능하다.

MP 추가 Lv1	일반 슬롯[입문]
요구사항: 마법사 또는 성직자	
이점: MP를 3점 추가한다.	

MP를 증가시킨다. 마법을 더 많이 사용하게 한다. MP가 부족한 하위직업 마법사나 성직자에게는 필요한 슬롯이다.

건강 체질	일반 슬롯[입문]
요구사항: 의지(정신) 기술 숙련 Lv1	
이점: 응급치료의 목표 난이도가 5 대신 4로 시작한다.	

건강한 체질 때문에 응급치료를 인한 효과를 더 많이 받을 수 있다. 난이도가 낮아지므로 성공률도 높아지고 횟수도 증가될 수 있다.

군의관	일반 슬롯[입문]
요구사항: 치료(응급치료)1 기술	
이점: 하위 행동으로 응급치료를 할 수 있다.	

좀 더 응급처치에 숙련되어서 빠르고 정확하게 치료가 가능해진다. 응급치료를 주요행동이 아닌 하위행동으로 시도할 수 있다.

동물과의 교감	일반 슬롯[입문]
요구사항: 교섭 숙련1lv 슬롯	
이점: 동물을 대상으로 협박과 설득 판정이 가능해진다.	

동물들과 간단한 교감이 가능해진다. 동물을 대상으로 협박과 설득 판정이 가능해지지만, 언어의 부자연스러움으로 판정은 -1의 페널티가 붙는다.

반려 동물	일반 슬롯[입문]
요구사항: 동물과의 교감 슬롯	
이점: 자신과 생사를 함께하는 동물을 설정한다.	

동물 중 하나를 동반자로 설정해서 같이 행동한다. 동물은 전투에서 주인과 행동을 공유하면서 행동하고 기술 판정이나 각종 상황에서 보너스를 제공하기도 한다. 반려 동물에 대한 자세한 내용은 세부 규칙을 참조한다.

그림자 뛰기	일반-기술 슬롯[입문]
요구사항: 은밀 기술 숙련 Lv1	
이점: 전력 이동 후 숨기 유지가 가능해진다.	

원래 숨은 상태를 유지하기 위해서는 1칸 이동만 가능하지만, 이 슬롯을 획득하면 숨은 상태에서 전력 이동을 한 후, 해당 칸에서 엄폐물이나 은폐공간을 점거해서 숨기 상태를 유지하는 것이 가능하다. 새로운 숨기 판정에서는 전력 이동으로 인한 페널티를 적용해야 한다.

금고털이	일반-기술 슬롯[입문]
요구사항: 은밀 기술 숙련 Lv1	
이점: 자물쇠파기에 대해 2번째 판정을 시도한다. 결과는 2번째 것으로 고정된다.	

자물쇠를 쉽게 열수 있도록 한다. 1번째 판정은 2번째 실패가 확정될 때까지 적용하지 않기 때문에 함정의 발동도 2번째 실패까지 지연된다.

기마술 Lv1	일반-기술 슬롯[입문]
요구사항: 곡예 기술 숙련 Lv1	
이점: 탈 것을 탈 때 탈 것을 특별한 기술을 끌어내는 것이 가능해진다.	

탈 것의 특별 능력을 사용하기 위해서 필요하다. 특별한 탈 것의 경우에는 탑승을 위한 조건이 되기도 한다.

도둑질	일반-기술 슬롯[입문]
요구사항: 은밀 기술 숙련 Lv1	
이점: 판정에서 기본 판정이 1이 나오지 않는 한, 도둑질을 들키지 않는다. 훔치기 판정에 +1 보너스를 얻는다.	

훔치기 판정이 목표에게 들통나는 최악의 상황이 일어난 가능성을 줄여준다. 시도의 성공률도 높아진다.

등반가	일반-기술 슬롯[입문]
요구사항: 운동 기술 숙련 Lv1	
이점: 등반에서 올라가는 거리가 2m 증가해서 6m가 된다. 판정에 +1의 보너스를 추가로 받는다.	

등반을 통해 올라갈 수 있는 높이가 더 많아진다. 등반을 통한 기술 판정에서 더 빨리 완수가 가능해진다.

민감한 귀	일반 슬롯[입문]
요구사항: 없음	
이점: 적의 기습에 놀라는 일이 없이 같은 라운드에 시작하게 된다.	

기습을 받아도 이 슬롯을 가지고 있으면 적들과 같은 라운드에 행동을 시작한다. 다른 일행은 여전히 기습으로 라운드를 잃는다.

밤눈	일반 슬롯[입문]
요구사항: 없음	
이점: 어둠으로 인한 은폐1Lv 효과를 무시한다.	

조명의 부족으로 생기는 은폐 효과를 무시하고 목표를 바라볼 수 있다. 완전한 어둠으로 은폐 정도가 Lv2인 경우 Lv1로 적용하게 된다. 가려짐으로 인한 은폐에는 효과가 없다.



**상인의 재능** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 식별 기술 숙련 Lv1  
이점: 물건에 대한 식별 판정에 성공하면, 흥정을 위한 교섭 대결에서 +1의 보너스를 받게 된다.

물건의 가치를 파악하고 물건 값에서 유리한 고지를 점하는데 매우 능숙하다. 먼저 물건의 가치를 식별 판정을 통해서 파악하는데 성공해야 한다. 이것이 성공하면 물건의 가치와 흥결에 대해 잘 알게 되어서 흥정에서 유리해지게 된다.

**속성에 대한 내성 Lv1** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 인내 기술 숙련 Lv1  
이점: 지,수,화,풍 중 1개를 택해서 내성 1의 능력을 얻는다.

속성을 지,수,화,풍 중 하나를 택해서 그것에 대한 내성을 얻게 된다. 내성만큼 속성 공격에 대한 피해가 경감된다.

**수영의 달인** 일반-기술 슬롯[입문]

요구사항: 운동 기술 숙련 Lv1  
이점: 수영할 때, 하위 행동으로 1칸 이동이 가능해진다. 수영 판정에 +1의 슬롯 보너스를 추가로 받는다.

수영에서의 하위 행동으로 1칸 이동을 할 수 있게 된다. 또한 더욱 능숙하게 수영이 가능해진다.

기존: 수영에서 1칸 이동을 하기 위해서는 주요행동을 소모해서 이동해야 한다.

**연금술** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 지능2  
이점: 연금술 물품을 정가의 50%의 가격으로 제작한다.

연금술 물품의 제작이 가능해진다. 그러나 정가의 50%의 재료가 있어야 하며, 제조법을 먼저 구할 필요가 있다.

**지식 훈련** 일반-기술 슬롯[입문]  
(역사/자연/사회/군사 지식)

요구사항: 지식 기술 숙련 Lv1  
이점: 역사, 자연, 사회, 군사 중 하나를 택해서 지식 판정에 대한 보너스에 +2를 추가로 받는다.

좀 더 세부적인 지식에 대한 공부를 나타낸다. 4개의 주요 지식 중 1개를 골라서 판정에 보너스를 받는다. 원한다면 다른 세부적인 지식을 설정하고 수련할 수 있다. (종교지식, 마법지식, 지리지식 등)

**우선권 향상 Lv1** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 없음  
이점: 우선권에 +2의 슬롯 보너스를 추가한다.

우선권을 높여준다. 빨리 움직이면 전투에서 유리한 위치와 지형지물을 선정할 수 있다.

**운반꾼** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 힘1  
이점: 운반 가능 무게를 20kg 늘린다.

지고 다닐 수 있는 짐의 무게 한도가 늘어난다.

**음유시인** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 정신1  
이점: 악기 1개를 택해서 사용법을 익힌다. 특수한 효과가 담긴 노래를 부를 수 있는 능력을 배운다.

악기를 연주하는 능력을 얻게 된다. 슬롯을 통해서 특별한 효과를 발휘하는 노래를 배울 수 있게 된다. 악기를 연주하고 노래를 불러야 하기 때문에 무기나 방어를 손에 들 수 없다는 점을 명심해야 한다.

**재빠른 기상** 일반-기술 슬롯[입문]

요구사항: 곡예 기술 숙련 Lv1  
이점: 하위 행동으로 재빨리 일어나 1칸 이동이 가능해진다.

하위 행동으로 일어나는 것과 동시에 1칸 이동까지 할 수 있다. 전력 이동은 시도할 수 없다.

**전력질주** 일반-기술 슬롯[입문]

요구사항: 운동 기술 숙련 Lv1  
이점: 전력이동의 거리가 4칸까지 가능해진다. 다만 4칸 이동에서는 페널티가 -4를 받게 된다.

원래는 3칸까지만 이동할 수 있는 전력이동의 거리가 늘어난다. 다만 페널티가 더 커져서 -4를 받게 되는 것을 유념해야 한다.

**저항 상승 Lv1** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 정신1  
이점: 저항 방어에 +1의 슬롯 보너스를 추가한다.

마법 등에 저항하는 저항 방어를 높인다. 영웅 등급이 상승하면 더 높은 저항 상승을 얻는 것이 가능하다.

**축가** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 음유시인 슬롯  
이점: 연주가 들리는 대상은 모두 교섭(정신) 판정에 +1의 보너스를 얻는다.

연주가 가능한 상황이라면, 축가는 분위기를 매우 흥겹고 유쾌하게 만든다. 음악을 이해할 수 있는 모든 대상은 노래를 들으면서 시도하는 모든 교섭 판정에 +1의 보너스를 받게 된다.

**회복의 노래** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 음유시인 슬롯, 정신2  
이점: 주요행동으로 2칸 이내의 노래가 들리는 범위의 아군 1명의 HP를 4+의지(정신)만큼 회복시킨다. 응급 치료 페널티를 1점 추가한다.

노래로 아군의 상처를 치유한다. 악기를 양손을 사용해야 해야 하며, 노래를 불러야 하기 때문에 주문 시전도 어렵게 된다. 주요 행동을 소모한다.

**회피 상승 Lv1** 일반 슬롯[입문]

요구사항: 민첩1  
이점: 회피 방어에 +1의 슬롯 보너스를 추가한다.

회피 방어를 높여서 공격과 마법을 잘 피할 수 있다. 민첩이 낮은 성직자 등에게 유용하다.

### 일반-기술 슬롯

기술 관련 슬롯은 같은 슬롯을 여러 번 택할 수는 없다. 영웅 등급이 상승하면 더 나은 슬롯으로 대체할 수 있다.

#### 기술 숙련 Lv1 일반-기술 슬롯[입문]

요구사항: -  
이점: 해당 기술 관정에 +1의 보너스를 받게 된다.

해당 기술을 판정할 때 레벨만큼 보너스를 받게 된다. 같은 기술을 여러 번 택할 수는 없다.

관련능력	기술	내용
힘	운동	수영, 등반, 달리기, 용력
	인내	열, 추위, 기아, 과로
	몸싸움	잡기, 부수기, 다리걸기, 밀쳐내기
민첩	곡예	재주넘기, 평형감각, 우선권, 슬마
	감각	시각, 청각, 후/미각, 촉각
	은밀	숨기, 숨기기, 도둑질, 자물쇠따기
지능	생존	덧/함정, 생존술, 추적, 방향 찾기
	지식	역사, 자연, 사회, 군사
	식별	몬스터, 상업, 마법물품
정신	교섭	설득, 위협, 속임수, 흥정
	의지	통찰, 용기, 자기통제
	치료	응급치료, 간호, 의학지식

### 전투 슬롯

전투에 관련된 슬롯이다. 근접 및 원거리 전투를 지원하는 능력이 많으며 다양한 전투 상황에서 이점을 주는 능력도 있다. 영웅 등급이 올라가면서 얻게 되는 고급 슬롯은 더 낮은 등급의 슬롯을 요구하는 경우가 많기 때문에 슬롯의 획득 순서를 잘 생각해야 한다.

#### 갑옷 사용법[가족] 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘1  
이점: 가족 갑옷을 착용할 수 있게 된다.

가족 갑옷을 착용하는 방법을 익힌다. 갑옷을 착용하면 **주문 사용에서 MP 소비량이 1점 늘어나는 것에 주의**해야 한다.

#### 갑옷 사용법[사슬] 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘2, 갑옷 숙련[가족]  
이점: 사슬 갑옷을 착용할 수 있게 된다.

사슬 갑옷을 착용하는 방법을 익힌다.

#### 갑옷 사용법[판금] 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘3, 갑옷 숙련[사슬]  
이점: 판금 갑옷을 착용할 수 있게 된다.

판금 갑옷을 착용하는 방법을 익힌다.

#### 방패 사용법 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘1  
이점: 방패를 착용할 수 있게 된다.

방패를 착용하는 방법을 익힌다. 방패는 막기와 회피에 +1의 보너스를 제공한다.

#### 강타 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘1 이상  
이점: 힘을 기반으로 한 근접 무기로 공격할 때 명중에 -1을 받고 피해에 +2를 한다.

강력한 공격을 휘둘러서 큰 피해를 입히는 대신 명중률을 희생시킨다. 특히 방어가 낮은 적에게 마무리 일격을 날릴 때 유용하다.

#### 격투술 전투 슬롯[입문]

요구사항: -  
이점: 맨손공격이 x0.6으로 피해가 증가한다. 맨손공격을 힘 또는 민첩으로 설정하고, 무기 범주 숙련의 대상으로 지정할 수 있다.

맨손과 발차기 등을 단련해서 무기 없이도 적에게 큰 피해를 준다. 이 슬롯을 얻으면 맨손을 슬롯으로 훈련해서 더욱 실력을 높이는 것이 가능해진다.

#### 격투술 숙련 Lv1 전투 슬롯[입문]

요구사항: 격투술 슬롯  
이점: 맨손 공격의 명중 관정에 +1의 보너스를 더한다.

무기를 숙련하는 것처럼 맨손 전투 능력을 향상시킨다.

#### 방패술 전투 슬롯[입문]

요구사항: 방패 사용법 슬롯  
이점: 방패의 방어 보너스가 저항에도 +1의 보너스를 준다. 또한, 전사 능력 도발의 효과가 -1 대신 -2가 된다.

방패로 방어력을 더욱 높인다. 또한 도발에 대상이 된 적이 도발한 전사를 포함해서 공격하지 않을 때 명중 굴림에 받는 페널티가 -2로 증가한다.

#### 사격술 전투 슬롯[입문]

요구사항: 활, 석궁 또는 총기 사용법 슬롯  
이점: 하위 행동으로 목표를 조준해서 명중에 +1의 보너스를 받는다.

적을 조준해서 높은 명중률을 기대할 수 있다. 때문에 적이 접근하기 어려운 좋은 위치를 선점해서 하위 행동으로 계속 조준을 할 수 있도록 해야 한다.

#### 멀리 쏘기 전투 슬롯[입문]

요구사항: 사격술 슬롯  
이점: 사격 무기의 사정거리가 1단계(1/2칸) 추가된다.

사격의 범위가 증가한다. 최대 사거리도 증가한다는 점을 기억해 둔다.

#### 멀리 투척 전투 슬롯[입문]

요구사항: 무기 투척술 슬롯  
이점: 투척 무기의 사정거리가 1단계(1/2칸) 추가된다.

투척 거리가 증가한다. 투척 무기는 사정거리가 긴 편이 아니기 때문에 이 슬롯을 획득하게 되면 장거리 무기에 버금가는 사거리를 얻게될 수 있다.

**무기 사용법** 일반 슬롯[입문]

요구사항: -  
이점: 선택한 무기 범주의 사용법을 익히게 된다.

무기 범주를 하나 선택해서 사용법을 익힌다. 사용법을 익히지 않은 무기를 사용하면 무기의 명중 보너스를 받지 못할 뿐 아니라, 공격 피해에 능력치 보너스를 추가시킬 수도 없다.

무구의 범주	
무기	일반 슬롯을 소모해서 배운다.
	소형 검(힘/민첩 선택), 중대형 검(힘), 도끼(힘), 둔기(힘), 창(힘), 활(민첩), 석궁(민첩), 총기(민첩), 채찍(힘/민첩 선택), 대형낚(민첩), 그물(힘/민첩 선택)

**무기 숙련 Lv1** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 해당 무기 사용법 슬롯  
이점: 무기 범주 1가지를 선택한다. 선택한 무기의 명중 굴림에 +1의 보너스를 더한다.

무기를 통한 전투술에 대한 훈련을 통해서 더욱 높은 기예를 숙련한다. 영웅 등급이 상승하면 더 높은 레벨의 슬롯을 배우는 것이 가능해진다.

**무기 투척술** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 민첩2  
이점: 무기 투척을 돌격하면서 할 수 있다. 투척 무기를 자유행동으로 뽑을 수 있다.

투척 무기를 더욱 능숙하고 정확하게 사용할 수 있게 된다. 투척 무기에 한해서 '빨리 뽑기' 슬롯 없이 자유롭게 무기를 준비할 수 있게 된다.

**빠른 장전[총기]** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 총기 사용법 슬롯  
이점: 장전에 필요한 행동이 한 단계 낮아진다.

총기의 장전이 하위 장전으로 낮아진다.

**빠른 장전[십자궁]** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 십자궁 사용법 슬롯  
이점: 장전에 필요한 행동이 한 단계 낮아진다.

십자궁의 장전이 한 단계 낮아져서, 십자궁은 자유 장전, 크레인크로스보우는 하위 장전이 된다.

**빨리 뽑기** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 민첩1  
이점: 무기를 자유행동으로 뽑고 넣을 수 있다.

무기를 하위 행동 대신, 자유 행동으로 뽑고 넣을 수 있다. 그러나 게임마스터의 재량으로 너무 잦은 무기의 수납(라운드 에 10번 무기 재장비 등)은 자제시키는 것이 좋다.

**쌍수무기 전투술** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 민첩2  
이점: 주요 행동으로 주무기 공격 1회, 하위 행동으로 보조무기로 공격을 1회 더 할 수 있다. 두 무기 모두 명중에 -1의 페널티를 받는다. 보조무기 특성이 있는 무기만 보조무기로 사용할 수 있다.

왼손에 보조무기를 들고 공격에 활용한다. 보조무기가 아닌 무기를 왼손에 들면, 명중에 -3씩의 페널티가 적용된다. 방어력이 낮고 수가 많은 적들을 일소하기에 좋다.

**양손무기 전투술** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘2  
이점: 힘의 1/2만큼의 수치를 무기 피해에 더한다(반올림).

무기의 피해가 더욱 증가한다. 무기 특성이나 강타와 조합에서 더 엄청난 피해를 줄 수도 있다. 적의 강력한 정예와 맞서기에 좋은 무기이다.

**정권지르기** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 격투술 슬롯, 힘1  
이점: 하위 행동을 소비해서 정신을 집중하고 바로 맨손공격을 한다. 피해에 +3의 보너스를 준다.

하위행동(집중하기)+주요행동(맨손공격)의 연속기이다. 공격이 명중하면, 피해에 +3의 보너스를 받게 된다. 맨손이 아닌 다른 공격에는 적용되지 않는다.

**정밀공격** 전투 슬롯[입문]

요구사항: -  
이점: 근접무기를 사용한 공격에서 능력치로 인한 피해 보너스를 못 받지만, 명중에 +1의 슬롯 보너스를 더한다.

적의 수비를 빠르고 예리하게 공격해서 정밀도를 높인다. 방어가 매우 견고한 적을 조금씩 무너트릴 때 유용하다.

**페인트** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 교섭 기술 숙련 Lv1  
이점: 하위 행동으로 교섭(정신) 판정 vs 5+목표의 의지(정신) 판정을 한다. 성공하면, 페인트와 같은 턴에서의 공격자의 공격 1번에 대해 목표는 모든 방어에 -1의 페널티를 받게 된다.

눈짓이나 헛손질 등으로 상대의 착오를 유도해서 허점을 끌어낸다. 적 1명과 대결하는 경우 적을 쉽게 공략할 수 있다.

**한손무기 전투술** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 힘1 이상  
이점: 하위 행동으로 '쳐내기 자세'를 취해서 적 1명에 대해 막기에 +1의 슬롯 보너스를 받을 수 있다.

한손 무기를 사용할 때 적 1명에게 집중해서 공격을 방어하는 방법을 익히게 된다. 적 1명을 하위 행동으로 지정해서 공격에 대한 막기 방어를 높혀준다. 다른 적을 지정하게 되면 이전에 지정된 적에 대한 효과는 바로 해제된다.

**향상된 잡기** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 운동 기술 숙련 Lv1  
이점: 잡기를 시도할 때 목표에게서 기회 공격을 받지 않게 된다. 관정에 +1의 보너스를 추가로 받는다.

잡기를 시도하면 받게 되는 적의 반격을 허용하지 않게 된다. 또한 더욱 능숙한 잡기가 가능해진다.

**향상된 다리걸기** 전투 슬롯[입문]

요구사항: 운동 기술 숙련1  
이점: 다리걸기를 시도할 때 목표에게서 기회 공격을 받지 않게 된다. 관정에 +1의 보너스를 추가로 받는다.

다리걸기를 시도하면 받게 되는 적의 반격을 허용하지 않게 된다. 다리 걸기의 성공률도 높아지게 된다.

**마법 슬롯**

마법 주문의 사용과 주문 기술에 관련된 슬롯이다. 주문의 습득 역시 마법 슬롯의 범주에 포함되지만 편의를 위해 주문은 슬롯과 분리해서 따로 설명한다.

**마법숙련[지] Lv1** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: 지 속성 마법의 명중 굴림에 +1의 보너스를 더한다.

지 속성 마법을 숙련해서 명중할 확률을 높인다. 전문 등급이 되면 더 높은 수준의 숙련이 가능해진다.

**마법숙련[수] Lv1** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: 수 속성 마법의 명중 굴림에 +1의 보너스를 더한다.

수 속성 마법을 숙련해서 명중할 확률을 높인다. 전문 등급이 되면 더 높은 수준의 숙련이 가능해진다.

**마법숙련[화] Lv1** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: 화 속성 마법의 명중 굴림에 +1의 보너스를 더한다.

화 속성 마법을 숙련해서 명중할 확률을 높인다. 전문 등급이 되면 더 높은 수준의 숙련이 가능해진다.

**마법숙련[풍] Lv1** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: 풍 속성 마법의 명중 굴림에 +1의 보너스를 더한다.

풍 속성 마법을 숙련해서 명중할 확률을 높인다. 전문 등급이 되면 더 높은 수준의 숙련이 가능해진다.

**마법이해[지]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: '시선의 즐기' 마법 능력을 획득한다. 지 속성 주문을 1개 습득한다.

지 속성의 특수주문을 익힌다. 추가 주문도 1개 익히게 된다.

**시선의 즐기** 마법 주문[입문]

속성	지	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	2칸
명중판정	-		
효과	나무줄기를 뺀 시야를 확장시킨다.		

시야는 높이와 방향에 상관없이 줄기로 뺀어서 확장시킨다. 가늘기 때문에 거의 들킬 위험은 없다.

**마법이해[수]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: '환영의 물방울' 마법 능력을 획득한다. 수 속성 주문을 1개 습득한다.

수 속성의 특수주문을 익힌다. 추가 주문도 1개 익히게 된다.

**환영의 물방울** 마법 주문[입문]

속성	수	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	1칸
명중판정	-		
효과	초보적인 환상을 만들어 낸다.		

간단한 형체를 만들어낸다. 반짝임이나 간단한 모양을 형상화할 수 있다. 특정 물체는 윤곽만 비슷하게 만들 뿐이다. 환상은 시전자의 다음 턴이 시작하기 전까지 유지된다.

**마법이해[화]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: '불 생성' 마법 능력을 획득한다. 화 속성 주문을 1개 습득한다.

화 속성의 특수주문을 익힌다. 추가 주문도 1개 익히게 된다.

**불 생성** 마법 주문[입문]

속성	화	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	-
명중판정	-		
효과	작은 화염 생성. 유지해서 조명 가능		

손끝에서 불을 생성한다. 불을 붙일 수 있고, 계속 유지해서 햇불처럼 사용할 수 있다. 유지하는 동안에는 마법을 사용할 수 없다.

**마법이해[풍]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법사  
이점: '공기의 손' 마법 능력을 획득한다. 풍 속성 주문을 1개 습득한다.

풍 속성의 특수주문을 익힌다. 추가 주문도 1개 익히게 된다.

**공기의 손** 마법 주문[입문]

속성	풍	MP소모	-
시전시간	주요행동	사정거리	2칸
명중판정	-		
효과	공기의 손으로 1kg미만의 물체 운반.		

공기의 손으로 1kg 이하의 물체를 들고 가거나 가져올 수 있다. 무겁지 않다면 레버의 작동도 가능하다.

**마력감응[지]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법숙련[지] Lv1 슬롯  
이점: 지 속성 마법의 MP소모가 1점 감소한다.

지 속성과 관련한 마력의 응집에 능숙해진다.

**마력감응[수]** 마법 슬롯[입문]

요구사항: 마법숙련[수] Lv1 슬롯  
이점: 수 속성 마법의 MP소모가 1점 감소한다.

수 속성과 관련한 마력의 응집에 능숙해진다.

<b>마력감응[화]</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법숙련[화] Lv1 슬롯	
이점: 화 속성 마법의 MP소모가 1점 감소한다.	

화 속성과 관련한 마력의 응집에 능숙해진다.

<b>마력감응[풍]</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법숙련[풍] Lv1 슬롯	
이점: 풍 속성 마법의 MP소모가 1점 감소한다.	

풍 속성과 관련한 마력의 응집에 능숙해진다.

<b>마법 강화</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법사	
이점: MP 1점을 추가로 소비해서 피해를 2점 증가시킨다.	
주문의 등급이 올라가면 MP가 1점씩 더 필요하다.	

적에게 피해를 주는 주문을 사용할 때, MP를 더 소모해서 주문의 파괴력을 강화시킨다.

<b>마법 지속</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법사	
이점: MP 1점을 추가로 소비해서 주문의 지속시간을 1라운드 증가시킨다. 주문의 등급이 올라가면 MP가 1점씩 더 필요하다.	

지속시간이 있는 주문을 사용할 때, MP를 더 소모해서 주문의 지속 시간을 강화시킨다.

<b>마법 관통</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법사	
이점: MP 2점을 추가로 소비해서 주문의 명중을 +1 증가시킨다. 주문의 등급이 올라가면 MP가 2점씩 더 필요하다.	

적에게 명중해야 효과가 발휘하는 주문에서 MP를 추가로 소비해서 적의 방어력을 관통하게 한다.

<b>마력검</b>	<b>마법 슬롯[입문]</b>
요구사항: 마법사, 무기 범주 숙련	
이점: MP 1점을 소비해서 전투 중 무기의 속성을 하나 정해서 건다. 5분 또는 전투 중 유지된다.	

무기에 원하는 속성을 발휘하는 마법을 걸어 적의 약점을 노력 피해를 증가시킨다.

### 신성 슬롯

신성 주문의 사용과 성직자 능력에 관련된 슬롯이다. 주문의 습득도 신성 슬롯을 사용하지만 편의를 위해 주문 편에 분리해서 설명한다.

<b>교리숙련[생명] Lv1</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 주문의 치유력에 +1의 보너스를 준다.	

생명 영역의 신성 주문의 HP 회복량을 증가시켜 준다. 숙련 계열 슬롯은 높은 영웅 등급에서 수준을 높힐 수 있다.

<b>교리숙련[사랑] Lv1</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 주문의 명중 굴림에 +1의 보너스를 준다.	

사랑 영역 신성 주문을 숙련해서 공격의 성공률을 상승시켜 준다.

<b>교리숙련[분노] Lv1</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 주문의 명중 굴림에 +1의 보너스를 준다.	

분노 영역 신성 주문을 숙련해서 공격의 성공률을 상승시켜 준다.

<b>교리숙련[죽음] Lv1</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 주문의 명중 굴림에 +1의 보너스를 준다.	

죽음 영역 신성 주문을 숙련해서 공격의 성공률을 상승시켜 준다.

<b>교리연구[생명]</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 생명 영역의 신성 주문의 MP 소모량이 1 감소한다.	

생명 영역에 관한 신앙이 깊어져 더 쉽게 주문을 사용한다.

<b>교리연구[사랑]</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 사랑 영역의 신성 주문의 MP 소모량이 1 감소한다.	

사랑 영역에 관한 신앙이 깊어져 더 쉽게 주문을 사용한다.

<b>교리연구[분노]</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 분노 영역의 신성 주문의 MP 소모량이 1 감소한다.	

분노 영역에 관한 신앙이 깊어져 더 쉽게 주문을 사용한다.

<b>교리연구[죽음]</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 성직자	
이점: 죽음 영역의 신성 주문의 MP 소모량이 1 감소한다.	

죽음 영역에 관한 신앙이 깊어져 더 쉽게 주문을 사용한다.

<b>용기의 위업</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 용기의 광휘 성직자 능력	
이점: 광휘의 범위 내의 언테드와 악마의 모든 방어가 -1의 페널티를 받게 된다.	

사악한 존재는 성직자의 주변에서 더욱 힘을 잃게 된다.

<b>치유의 은총</b>	<b>주문 슬롯[입문]</b>
요구사항: 치유의 손 성직자 능력	
이점: 하루에 한번, 치유 주문 1개를 MP의 소모 없이 사용할 수 있다.	

치유의 기적이 성직자에게 깃든다.

성직자의 명치	주문 슬롯[입문]
요구사항: 신의 명치 성직자 능력	
이점: 명치 범주 숙련 Lv1 슬롯 획득. 피해 +1 추가.	

신의 명치 능력의 전투적인 특성을 더욱 강화시켜 준다.

### 직업 슬롯

하위 직업의 획득과 관련된 슬롯이다. 캐릭터 생성 시에서만 습득이 가능하다.

### 하위 전사

하위 전사	직업 슬롯[입문]
요구사항: 1레벨, 힘 2 이상	
이점: 무기범주 1개 훈련, 전사의 전투스타일 1개 획득, HP +5	

전투에서 활약할 수 있는 무술과 HP를 추가해 준다. 전투력은 높여주지만 방어력은 기대하기 어렵다.

도적/전사: 도적의 기습 능력에 전사의 전투력을 더해 강한 피해를 입힐 수 있다. 전투 스타일 슬롯에 따라 다양한 시너지 효과가 가능하다.

성직자/전사: 성직자의 부족한 공격력을 보충할 수 있어, 전투형 성직자에게 어울리며 능력의 조합도 좋다.

마법사/전사: 일부 종족만 가능하고 사용하기가 까다로운 면이 있다. 주문의 종류에 따라 활약 정도가 다르다.

### 하위 도적

하위 도적	직업 슬롯
요구사항: 1레벨, 민첩 2 이상	
이점: 무기범주 1개 훈련, 전 능력의 기술군 중 1개 집중, 저격/암습 중 1개 선택. 전투 중 1번 사용가능.	

전투능력보다는 기술에 대한 숙련이 돋보인다. 저격과 암습으로 노림수도 있다. 모든 직업과 어울린다.

전사/도적: 기술의 숙련에 따라 여러 방면에서 활약이 가능하다. 높은 민첩은 전사에게도 큰 도움이 된다.

마법사/도적: 마법사에게 기대하기 어려운 무기를 사용한 전투력을 높여준다. 민첩으로 생존력도 높여준다.

성직자/도적: 일부 종족만 가능하다. 성직자/전사와 비슷한 느낌이지만 좀 약하다. 기술 집중이 중요하다.

### 하위 마법사

하위 마법사	직업 슬롯
요구사항: 1레벨, 지능 2 이상	
이점: 주문 1개 습득, 주문은 5레벨 상승할 때마다 영웅 등급이 올라가면서 1개씩 얻게 된다. 등급마다 1개씩 총 4개 가능. MP 5 상승. 레벨업 당 1점 증가(성직자는 레벨업 당 증가는 적용되지 않는다.)	

모든 직업에 있어 마법 사용은 큰 도움이 된다.

전사/마법사: 일부 종족만 가능하다. 마법의 선택에 따라 다양한 상황에서 활약이 가능해진다. 공격 마법과 무기를 조합하면 큰 피해를 입힐 수 있다.

도적/마법사: 공격 마법으로 인한 피해도 줄지만, 각종 자기방어 마법이나 디버프가 효과가 크다. 투명 마법 후 암습이나

저격을 하는 것은 좋은 전술이다.

성직자/마법사: MP의 증가로 마법 사용의 폭이 넓어지는 것이 큰 이득이다. 성직자에게 부족한 공격적 주문을 메울 수 있다.

### 하위 성직자

하위 성직자	직업 슬롯
요구사항: 1레벨, 정신 2 이상	
이점: 주문 1개 습득. 주문은 5레벨 상승할 때마다 영웅 등급이 올라가면서 1개씩 얻게 된다. 등급마다 1개씩 총 4개 가능. MP 5 상승. 레벨업 당 1점 증가(마법사는 레벨업 당 증가는 적용되지 않는다.)	

성직자의 치유 주문과 각종 버프 주문은 어떤 직업에서나 활용 가치가 높다.

전사/성직자: 효용가치가 높은 조합이다. 언데드나 악마에게 강력한 백기사 같은 전사를 만드는 것도 가능하고 치유로 자신의 HP를 채우는 것도 좋다.

도적/성직자: 일부 종족만 가능하다. 도적의 이선 침투적 전술과 치유 능력은 조합 효과가 좋다.

마법사/성직자: 신성 주문을 사용하는 것은 큰 이점이지만, 레벨업에서의 보너스를 얻지 못하는 게 흠이다. 그러나 추가 MP로 마법 사용의 범위가 증가하므로 손해는 아니다.

## V. 마법과 신성 주문

### 1. 개요

일반적으로 이뤄지기 힘든 초자연적 능력을 발휘할 수 있게 하는 것이 바로 주문이다. 땅을 부수고, 적을 불태우거나 큰 상처를 치유하고 공격력을 높인다.

주문은 크게 마법과 신성으로 구분된다. 속성의 힘과 마력으로 권능을 발휘하는 것이 마법사들의 마법이고, 신의 은총을 받아서 그것을 바탕으로 기적을 일으키는 것이 신성이다. 주문을 사용하는 데는 모두 MP가 필요하며 MP가 부족하면 주문의 시전이 불가능하다. 등급에 따라 배울 수 있는 주문의 수준도 달라진다.

#### 1)MP

MP는 주문을 사용할 수 있는 심력의 한도를 뜻한다. 주문을 사용할 때마다 MP가 소모되며, 이것이 부족하면 주문을 사용할 수 없다. 높은 등급의 주문일수록 MP소모도 증가한다. 레벨이 오르거나, 슬롯의 확대로 MP를 상승시킬 수 있다.

#### 2)MP의 회복

①1시간의 휴식을 취하면 레벨+지능(마법사) 또는 레벨+정신(성직자)만큼의 MP를 회복할 수 있다.

②6시간의 휴식(수면)을 취하면 MP가 모두 회복된다. 휴식 시간에는 되도록 방해받지 않아야 한다.

③MP회복 물약을 마신다.

#### 3)주문의 중첩

같은 주문은 효과가 중첩되지 않는다. 같은 주문을 다시 시전하는 것은 지속 시간도 추가되는 것이 아니라 새롭게 전의 주문을 새로운 주문으로 대체하게 된다. 산성 구슬을 연속으로 써서, 부식 피해를 강화하는 것이나, 약화의 안개로 여러 능력치를 낮추는 것은 불가능하다. 마찬가지로 거대화 주문은 연속으로 써서 지속 시간이 중첩되지 않고 새롭게 5라운드가 시작한다.

#### 4)주문의 속성

주문의 속성은 주문의 속성을 그대로 따른다. 간혹 속성이 없거나 다른 경우에는 주문 설명에서 그 부분을 설명한다.

#### 5)주문 시전과 기회 공격

주문을 시전할 때, 인접한 칸에 적이 있다면 적은 주문 시전 준비를 하는 아군에게 기회 공격을 가할 수 있다. 몇몇 주문의 경우 기회 공격을 허용하지 않는데 이런 경우 마법 설명에서 언급하고 있다.

#### 6)갑옷의 착용

갑옷을 착용하면 주문 시전에 방해가 되기 때문에 MP 소모량이 1점 증가한다. 방패 역시 해당된다.

#### 7)주문의 습득

주문은 다음과 같은 방법으로 새로 익히게 된다.

① 범용 슬롯이나 마법 슬롯을 사용해서 배운다.

② 모험 도중 주문을 습득하거나 보상으로 얻는다. 마법사의 경우는 두루마리나 책의 형태로 습득하거나 지급되며, 성직자의 경우는 모험 도중 얻은 특별한 물품을 교단에 바치거나, 교단의 임무를 수행해서 얻는 보상으로 신의 권능을 얻는 방식으로 주문을 얻는다.

③ 돈을 주고 주문을 구입한다. 낮은 등급의 주문은 구입이 비교적 쉽지만, 영웅 등급이 올라갈수록 주문을 돈으로 살 수 있는 기회는 쉽게 오지 않는다.

영웅 등급	주문 가격 예시
입문	500
숙련	2000
전문	7000
대가	25000

## 주문 목록

### 주문 표 분석

화염구		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	1칸 내 모든 대상	지속시간	-
명중판정	지능:마법(화) vs 회피		
효과	범위 내 모든 대상에 x0.8+지능 피해.		

- 화염구를 날려서 폭발을 일으킨다. 범위 내의 모든 대상에게 피해를 미친다.
- 주문 이름: 주문의 이름이다.
  - 주문 분류: 주문은 마법과 신성으로 나뉜다. 또한 영웅 등급에 따라, 입문, 숙련, 전문, 대가로 분류된다. 주문의 분류에 따라 성격과 사용 범위가 차이가 있으므로 잘 파악해야 한다.
  - 속성/영역: 속성(마법)과 영역(신성)에 따라 분류된다. 주문의 속성과 영역에 따라 성격과 사용 범위가 차이가 있으므로 잘 파악해야 한다.
  - MP 소모: 주문을 시전하는데 소모되는 MP의 양이다. 등급이 올라갈수록 MP의 소모량도 늘어나고, 같은 등급의 주문이라도 MP 소모량에 차이가 존재한다. 슬롯을 통해서 소모량을 줄일 수 있다.
  - 시전시간: 주문 시전에 필요한 시간이다. 보통 주문은 주요 행동을 소모하고, 순간적인 대응이 필요한 주문은 하위 행동, 또는 자유 행동을 소모한다.
  - 사정거리: 주문의 사정거리를 나타낸다. 사정거리를 벗어나면 주문을 시전할 수 없다. 1칸은 대략 10미터 x10미터의 전장을 나타낸다.
  - 대상: 주문의 목표와 범위를 나타낸다.
  - 지속 시간: 주문이 지속되는 시간을 나타낸다. 공격 주문은 지속시간이 없으며, 보통 아군에게 이로운 주문은 5라운드, 적에게 해를 주는 주문은 3~5라운드의 지속시간을 지닌다.
  - 명중 판정: 명중의 기준과 목표에 대해서 정리해 놓은 곳이다. 공격 보너스와 공격 목표를 잘 체크한다.
  - 효과: 주문의 효과를 나타낸다.
  - 주문 설명: 세부적인 설명이 나와 있다.

### 마법 주문

마법사가 사용하는 속성을 바탕으로 한 마법사가 사용하는 주문이다. 각종 주문 강화 슬롯으로 주문 특성을 조절하는 것도 가능하다.

- 지- 시전자의 보호와 전투력을 향상
- 수- 적에게 페널티, 상태이상 부여
- 화- 중거리에서 다수 적 공격
- 풍- 원거리에서의 공격

### 지 속성

땅과 연관이 깊은 마력을 사용한다. 시전자의 전투 능력과 능력을 올려주거나, 지형과 관련된 주문이 많다.

무식 주먹		마법 주문[입문]	
속성	지	MP소모	2
시전시간	주요행동	사정거리	1
대상	적 1명	지속시간	-
명중판정	지능:마법(지)+2 vs 막기		
효과	적1명에 x0.6+지능 피해		

주먹에 강철로 된 덩어리가 생성되어서 적에게 날아간다. 시전으로 인한 같은 칸 적의 기회 공격을 허용하지 않는다.

암석 피부		마법 주문[입문]	
속성	지	MP소모	3
시전시간	하위행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	자신의 막기가 +3 증가한다.		

피부에 단단한 암석 같은 껍질이 덮혀서 공격을 막아준다. 갑옷을 입고 있다면 갑옷보다 주문의 막기 효과가 높은 경우에만 그 차이만큼의 효과가 있다.

거대화		마법 주문[입문]	
속성	지	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	자신의 힘이 +2 증가한다. 방어가 -1 감소한다		

자신의 신체와 장비가 전체적으로 2배 정도 거대화한다. 힘이 상당히 강해지며 이에 따라 공격력도 강력해지지만 몸이 둔해지기 때문에 적의 공격에 취약해지는 단점이 있다.

뿌리뭉기		마법 주문[입문]	
속성	지	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	적 1명	지속시간	3라운드
명중판정	지능:마법(지) vs 저항		
효과	적 1명을 이동불가 상태로 만든다.		

지면에서 뿌리가 뻗어 나와 적의 발을 묶는다. 묶인 적은 자신의 턴이 종료할 때 정신 굴림 vs 5+시전자의 마법(지) 판정을 해서 탈출 시도를 한다.

진흙발		마법 주문[입문]	
속성	지	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	1칸	지속시간	5분(전투 동안)
명중판정	-		
효과	지정한 전장 1칸을 험지로 만든다.		

땅을 무르고 험한 진흙탕으로 만들어서 이동을 방해한다. 해당 지역에 험지 특성이 추가된다.



### 수 속성

물의 마력을 끌어오는 마법. 적에게 상태 이상을 걸거나 천천히 약화시키는 주문과 빛을 굴절시키는 물의 특징으로 환상과 변화와도 관계가 깊다.

산성구슬		마법 주문[입문]	
속성	수	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	적 1명	지속시간	3라운드
명중판정	지능:마법(수) vs 저항		
효과	x0.6+지능 피해. 라운드 당 1점의 지속 피해.		
산성 구슬을 적의 머리 위에 떨어뜨려 피해를 입힌다. 명중당한 적은 산의 부식성으로 매 라운드 피해를 입게 된다. 부식 피해는 중첩되지 않는다			

약화의 안개		마법 주문[입문]	
속성	수	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	적 1명	지속시간	5라운드
명중판정	지능:마법(수) vs 저항		
효과	적의 능력치 1개를 -1의 페널티 부여		
적을 푸른 빛의 마력의 안개로 휘감아 능력치 1개에 페널티를 부여한다. 이 주문은 중첩되지 않고 새로운 주문이 전의 주문을 대체한다.			

마나 실드		마법 주문[입문]	
속성	수	MP소모	3
시전시간	하위행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	저항을 2점 높이는 방어막을 형성한다. 마법화살을 차단한다.		
시전자의 저항 방어에 +2 보너스를 준다. 또한 마법화살로 인한 피해를 완전 방어한다.			

MP 흡수		마법 주문[입문]	
속성	수	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	적 1명	지속시간	5라운드
명중판정	지능:마법(수) vs 저항		
효과	적이 마법을 쓸 때마다 MP를 1점씩 흡수한다.		
적과 시전자 사이에 마력의 선을 연결한다. 이 주문에 걸린 대상이 마법을 사용할 때마다, MP를 추가로 1씩 더 들게 하고, 그것을 흡수한다.			

안개 생성		마법 주문[입문]	
속성	수	MP소모	2
시전시간	하위행동	사정거리	-
대상	자신이 있는 칸	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	해당 지역을 은폐1로 만든다.		
안개 지대를 만들어 낸다. 은폐1 지역 안의 모든 대상에 대한 공격은 -1의 페널티를 받는다.			

### 화 속성

불의 마력을 끌어오는 마법. 넓은 범위의 적에게 피해를 입히는 마법이 많으며 격렬한 마력의 특성 상 활성화와 생성의 마법과도 연계가 있다.

소각		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	2
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	적 1명	지속시간	-
명중판정	지능:마법(화) vs 저항		
효과	x0.6+지능 피해. 같은 칸의 적 지능 피해.		
적 1명을 화염으로 불태운다. 또한 적과 같은 전열에 있는 모든 적은 열기로 인해 시전자의 지능만큼의 피해를 입는다.			

화염구		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	칸 내 모든 대상	지속시간	-
명중판정	지능:마법(화) vs 회피		
효과	범위 내 모든 대상에 x0.8+지능 피해.		
화염구를 날려서 폭발을 일으킨다. 해당 전장 내의 모든 대상에게 피해를 미친다.			

폭발의 상형문자		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	3
대상	적 1명	지속시간	5분
명중판정	지능:마법(화) vs 회피		
효과	6+지능 피해.		
칸 하나를 지정해서 미리 명중 판정을 굴리면서 상형문자를 새긴다. 해당 칸에 적이 진입하면, 바로 폭발해서 바로 피해를 준다.			

날 세우기		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	0
대상	아군 1명	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	무기에 치명1의 보너스를 제공한다.		
무기가 치명타를 입힐 수 있는 범위가 1 늘어난다. 일반적인 무기에 이 주문을 쓰면 10면체에서 9와 10이 나오면 2점의 피해를 추가로 주게 된다.			

뜨거운 활력		마법 주문[입문]	
속성	화	MP소모	2
시전시간	하위행동	사정거리	0
대상	아군 1명	지속시간	-
명중판정	-		
효과	기술 판정에 +2 보너스		
아군의 숨겨진 재능을 끌어올려 기술 판정에 대한 성공확률을 높인다. 지정된 아군의 다음 기술 판정에 보너스가 더해진다. 지연시키는 것은 불가능하다.			

### 풍 속성

바람의 마력으로 먼 거리에서 적을 공격하는 마법과 아군의 이동과 위치를 제어하는 마법이 많다.

뇌전탄환 마법 주문[입문]			
속성	풍	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	4
대상	적 1명	지속시간	-
명중판정	지능:마법(풍) vs 회피		
효과	x1.0+지능 피해.		
적 1명에게 벼락의 탄환을 날려 보내서 큰 피해를 입힌다.			

마법화살 마법 주문[입문]			
속성	풍	MP소모	2
시전시간	주요행동	사정거리	4
대상	적 1명	지속시간	-
명중판정	반드시 명중		
효과	1+지능 피해.		
마법으로 생성된 화살을 마법의 인도로 반드시 명중시킨다. 피해가 적어 피해 감소에 취약하고, 마나 실드에는 막힌다.			

투명 마법 주문[입문]			
속성	풍	MP소모	4
시전시간	하위행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	5분
명중판정	-		
효과	즉시 숨기 상태가 된다.		
즉시 숨기 상태가 되고 이것이 계속 유지된다. 적이 공격하기 위해서는 숨기 탐지를 해서 성공해야 하며 그래도 -2의 페널티를 받는다. 공격하거나 뭔가 전투에 개입하는 행동을 하면 즉시 숨기 상태가 풀린다.			

바람의 뒷받침 마법 주문[입문]			
속성	풍	MP소모	3
시전시간	하위행동	사정거리	4
대상	범위 내 아군	지속시간	1라운드
명중판정	-		
효과	아군의 추락 속도를 감소시키거나 신체를 공중에 띄운다.		
바람의 힘으로 자신이나 아군의 추락 속도를 낮춰 10칸의 낙해 피해를 무시한다. 또는 대상의 몸을 5칸 위로 띄울 수 있다. 해당 주문은 상하로의 이동만 가능하고 다른 방향으로 는 불가능하다.			

화살의 길 마법 주문[입문]			
속성	풍	MP소모	2
시전시간	자유행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	-
명중판정	-		
효과	다음 원거리 무기 공격의 명중 굴림 +1		
바람으로 길을 만들어 탄환의 비행을 돕는다. 바로 다음에 이뤄지는 공격에 적용되며 지연시키는 것은 불가능하다.			

### 무 속성

속성을 띄지 않는 실용성 위주의 주문이다.

하급 자물쇠 열기/잠그기 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	-
대상	-	지속시간	5분
명중판정	-		
효과	간단한 자물쇠를 열거나 잠근다.		
쉬운 등급의 자물쇠를 다룰 수 있다.			

빛 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	2
시전시간	하위행동	사정거리	-
대상	아군 1명	지속시간	1시간
명중판정	-		
효과	반경 20칸을 밝히는 빛을 머리 위에 띄운다.		
빛을 생성해서 시전자의 머리 위에 띄운다. 빛은 햇빛과 같은 조명 범위를 가지며, 1시간 동안 유지된다.			

마력 탐지 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	2
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	-	지속시간	-
명중판정	-		
효과	범위 내 마법물품이나 마력 탐지		
범위 내에서 마력을 띤 물건이나 대상은 푸르스름하게 빛을 낸다.			

식별 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	0
대상	물체 1개	지속시간	-
명중판정	-		
효과	해당 물품의 마법력을 파악한다.		
마법물품의 성능을 알아낼 수 있다.			

지형 조망 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	2
시전시간	5분	사정거리	-
대상	-	지속시간	5
명중판정	-		
효과	지능:생존(방향 찾기) +2		
머리 위 상공에서 주변 지형을 조망해서 위치를 파악한다.			

전언 마법 주문[입문]			
속성	무	MP소모	2
시전시간	자유행동	사정거리	5
대상	대상 1명	지속시간	-
명중판정	-		
효과	10초 정도의 말을 조용히 전달한다.		
대상에게 간단한 말을 컷속으로 전달할 수 있다.			

## 신성 주문

성직자의 주문은 믿고 있는 신에게 힘을 받아서 그것을 바탕으로 기적을 행사한다. 어떤 교리와 영역에 공부와 신앙이 깊은지에 따라 능숙하게 사용할 수 있는 주문의 종류가 달라진다. 신성 주문도 주문이기 때문에 갑옷을 입으면 MP소모가 1점 증가한다는 것을 명심해야 한다.

생명: HP의 치유와 체력을 회복

사랑: 아군에게 이로운 효과 제공

분노: 아군과 자신의 전투능력의 상승

죽음: 타인의 생명력과 활력을 소멸

## 생명 영역

HP의 회복과 체력에 관련된 영역이다.

하급 치유 신성 주문[입문]			
영역	생명	MP소모	2
시전시간	하위행동	사정거리	1
대상	아군 1명	지속시간	-
명중판정	-		
효과	5+정신:신성(생명) 만큼 HP 회복		
아군의 HP를 소량 회복시킨다. 생명 영역에 숙달될수록 치유량이 늘어난다.			

하급 재생 신성 주문[입문]			
영역	생명	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	1
대상	아군 1명	지속시간	5라운드
명중판정	-		
효과	매 라운드 시작 시 시전자의 정신만큼 HP회복		
매 라운드 HP를 회복시킨다. 회복량은 시전자의 정신 수치와 같다. 재생 주문은 중첩되지 않고 새로운 주문은 이전 주문을 대체할 뿐이다.			

하급 구원의 징표 신성 주문[입문]			
영역	생명	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	1
대상	아군 1명	지속시간	전투(5분)
명중판정	-		
효과	전투 중, 대상의 HP가 0 이하로 떨어지면, HP가 1점으로 회복되면서 빈사를 막는다.		
아군에게 치유의 상징을 새겨서 갑작스러운 패배를 막는다. HP가 0이 되면 즉시 발동하며 지연시킬 수 없다.			

## 사랑 영역

아군의 능력을 증진하고 해로운 것을 제거한다.

축복 신성 주문[입문]			
영역	사랑	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	1
대상	아군 1명	지속시간	5라운드+사랑 숙련
명중판정	-		
효과	대상의 무기 명중 굴림에 +1의 보너스		
아군의 무기에 축복을 걸어 명중으로 인도한다. 무기 종류에 한 효과가 있고 마법이나 기술에는 효과가 없다.			

보호 신성 주문[입문]			
영역	사랑	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	1
대상	아군 1명	지속시간	5라운드+사랑 숙련
명중판정	-		
효과	모든 방어에 +1의 보너스		
아군의 방어력을 상승시킨다. 사랑 영역에 숙련되면 좀 더 긴 시간동안 주문 효력이 유지된다.			

해악 제거 신성 주문[입문]			
영역	사랑	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	아군 1명	지속시간	-
명중판정	정신:신성(사랑) vs 5+해악 등급 당 2		
효과	나쁜 상태 이상을 즉시 제거한다.		
아군에게 걸린 지속피해, 상태 이상, 능력치 저하를 제거한다. 해악의 등급은 해악의 원인을 제공한 대상의 영웅 등급에 달려있다.			

## 분노 영역

적을 무찌를 수 있는 힘과 퇴마의 힘을 부여한다.

턴 언데드 신성 주문[입문]			
영역	분노	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	0
대상	칸 내 모든 적	지속시간	-
명중판정	정신:신성(분노) vs 저항		
효과	범위 내 언데드를 겁에 질리거나 소멸하게 한다.		
성스러운 빛을 머리 위에 뿌려서 인근의 모든 언데드에게 위협을 가한다. 판정에 실패한 언데드는 겁에 질려 해당 전투에서 모든 판정에 -2의 페널티를 받고 되도록 도망치려고 한다. 명중 판정에서 5이상 차이로 성공하면 언데드를 파괴할 수 있다.			

스트라이킹 신성 주문[입문]			
영역	분노	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	0
대상	무기 1개	지속시간	5라운드+분노 숙련
명중판정	-		
효과	무기에 성스러운 힘을 실는다.		
무기 하나에 성스러운 힘을 실어 마법 무기처럼 강화한다. 피해에 +2의 보너스를 주며, 이 보너스는 악마와 언데드에게는 +4로 작용한다.			

응보의 가시 신성 주문[입문]			
영역	분노	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	-
대상	자신	지속시간	5라운드+분노 숙련
명중판정	-		
효과	공격한 적에게 정신만큼의 피해를 입힌다.		
자신의 주변에 성스러운 가시의 오라를 둘러서 근접 공격을 한 적에게 피해를 입힌다. 적이 근접 공격을 하면 명중 판정 후 시전자의 정신만큼의 피해를 입힌다. 이 피해는 피해 감소를 무시한다.			

### 죽음 영역

생명과 활력을 소진시키는 영역이다.

상처 유발		신성 주문[입문]	
영역	죽음	MP소모	2
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	적 1명	지속시간	-
명중판정	정신:신성(죽음) vs 저항		
효과	x0.6+정신 피해		
적에게 저주를 내려 상처를 입힌다. 언데드에게는 회복처럼 작용한다.			

생명력 흡수		신성 주문[입문]	
영역	죽음	MP소모	4
시전시간	주요행동	사정거리	2
대상	적 1명	지속시간	5라운드
명중판정	정신:신성(죽음) vs 저항		
효과	x0.8+정신 피해+ 목표 피해마다 회복		
적과 생명력의 연결 고리를 만들어 박아 넣는다. 명중된 적이 피해를 입을 때마다 시전자는 HP가 2점씩 회복된다.			

공포 유발		신성 주문[입문]	
영역	죽음	MP소모	3
시전시간	주요행동	사정거리	0
대상	칸 내 모든 적	지속시간	5라운드+죽음 숙련
명중판정	정신:신성(죽음) vs 의지(정신)		
효과	x0.8+정신 피해+ 목표 피해마다 회복		
적의 근원에 있는 공포감을 건드려 도망치게 한다. 명중된 적은 즉시 자신의 이동력만큼 뒤로 후퇴한다. 이들은 5라운드 동안 시전자에 대한 모든 공격에 -2의 페널티를 받는다.			

## VI. 무구와 장비

캐릭터는 많은 장비를 사용할 수 있다. 게임을 하는 동안, 캐릭터는 재물을 획득해서 물건을 구입할 수 있다. 여기에서 갑옷과 무기, 각종 물품과 기본적인 가격을 설명하고 있다.

### 화폐 단위

이 게임에서의 화폐 단위는 G(골드)로 통일된다. 이것은 금화라는 뜻을 가지고 있지만 오랜 기간 화폐 품질의 하락으로 약간의 금과 은 기타 금속의 합금으로 된 주화이다. 따라서 큰 액수의 거래에는 10배 가치를 지니는 고급 금화(Ayal), 100배의 가치를 지니는 금조각(Gp), 1000배의 가치를 지니는 금괴(Gb) 같은 것으로 이뤄지지만 모두 G로 환산해서 적는다. 골드의 1/100 가치의 동화(C)가 있지만, 푼돈이므로 내림 계산한다.

**1Gb(금괴)=10Gp(금편)=100Ayal(아얄)=1000G(골드), 1000G라고만 표시**

동전 1개는 대략 10g 내외지만, 무거운 경우 값비싼 화폐로 환전한다고 가정하므로, 1인이 지니고 있는 재화 전체의 무게는 1Kg 정도라고 가정한다. 많은 재화를 갑자기 얻은 경우는 무게를 계산해준다.

### 갑주와 방패

#### 갑주, 방패의 훈련

갑주와 방패의 훈련은 직업에 따른 보너스와 슬롯의 사용으로 할 수 있다. 훈련되지 않은 갑옷과 방패는 효과를 전혀 받지 못한다.

#### 갑주와 방패 세부사항

막기: 갑옷이 공격을 막아낼 수 있는 수치이다. 보통 물리적인 공격에 대항하는 수치로 갑옷과 방패에서 얻을 수 있다.

최대 민첩: 갑옷의 무게와 가동성의 제한으로 민첩의 한계가 생길 수밖에 없다. 이 민첩의 제한은 회피 방어와 민첩에 기반을 둔 모든 판정에도 영향을 주기 때문에 어떤 갑옷을 선택할지 잘 결정해야 한다.

필요 힘: 갑옷을 장착하는데 필요한 최소한의 힘을 나타낸다. 갑옷 사용법의 훈련의 선결조건이기도 하다. 마법이나 상태 이상으로 힘이 필요 수치보다 낮아지면, 느려짐 상태가 된다.

피해 감소: 갑옷의 단단함으로 피해를 경감시킨다. 최종 피해에서 피해 감소 수치만큼 빼서 피해를 입는다.

가격: 물품의 가격은 G(골드)로 표시합니다.

무게: 무게는 Kg으로 계산한다.

방패의 방어: 방패는 특별히 회피와 막기 모두에 +1의 보너스를 준다. 방패술 슬롯을 훈련하면 방패의 막기 방어 보너스가 +1 더 늘어난다.

갑옷과 주문 시전: 갑옷의 착용은 마법과 신성 주문 사용의 미묘한 균형을 방해하는 단점이 있다. 따라서 갑옷 착용자의 주문 시전은 항상 MP 소모가 1점 증가한다. 때문에 많은 주문 시전자들은 주문에 집중하기 위해 갑옷을 착용하기를 거부한다.

갑주와 이동: 사슬과 판금갑옷은 전력이동에서의 판정 패널티에 -1의 추가 패널티를 준다.

### 갑주와 방패 설명

게임에서 갑주와 방패 외의 세부적인 방어구는 모두 합쳐져 있는 것으로 본다. 예를 들어 사슬갑옷이라면, 사슬 셔츠만이 아니라 헬멧과 가죽과 사슬로 된 투구를 포함한다.

갑옷						
이름	막기	최대 민첩	필요 힘	피해 감소	가격	무게
가죽갑옷	1	-	-	-	30	5
사슬갑옷	3	2	2	1	100	10
판금갑옷	4	1	3	2	300	20
방패	1*	-	-	-	20	5

\*방패: 막기와 회피에 +1씩 보너스

가죽갑옷: 가슴과 어깨를 부분은 유탄처리를 해서 딱딱하게 만든 가죽으로 만들었다. 갑옷의 다른 부분은 부드러운 가죽으로 만든다.

사슬갑옷: 여러 개의 연결된 금속 고리들로 만들어진 것이다. 무기에 타격으로 사슬고리에 살이 패는 것을 막기 위해 안에 두꺼운 천을 대는 경우가 많다.

판금갑옷: 팔과 목 부분은 사슬셔츠로 막고, 흉부와 복부의 급소를 튼튼한 판금으로 방어한다. 짐쇠와 끈으로 무게를 분산시켜 생각보다 무게감은 덜하다.

방패: 방패는 보통 나무로 몸체를 만들고 전면이 가죽이나 금속을 덧대서 만든다.

## 무기

### 무기 범주의 훈련과 숙련

무기의 훈련과 숙련은 무기 범주를 기준으로 한다. 무기 범주의 훈련은 직업에 따른 특성과 기술 점수의 사용으로 할 수 있다. 훈련되지 않은 무기는 명중률 -1의 페널티를 받고, 피해에 능력치 보너스를 받지 못한다. 무기의 숙련은 기술 점수를 사용해서 할 수 있다. 숙련한 무기 범주는 공격에 보너스를 받게 된다. 숙련도는 영웅 등급이 올라가면 더 심화할 수 있다.

### 무기 세부사항

**피해:** 무기가 피해를 얼마나 주는지 정한다. 콤마초의 10자리의 숫자(또는 1d10)에 해당 숫자를 곱해서 올림으로 피해를 계산한다.

**명중:** 무기를 훈련하면 명중 굴림에 숫자만큼의 보너스를 더한다. 훈련하지 않은 무기는 명중 보너스를 받지 못하고 -1의 페널티를 받는다.

**특성:** 무기가 지닌 특성을 몇 가지의 유형으로 분류해서 적어놓은 곳이다. 뒤에 있는 특성 정리표를 참조해서 확인한다.

**장전:** 원거리 무기의 경우 탄환을 재장전할 필요가 있다. 이것을 장전하는데 필요한 시간이다.

**가격:** 물품의 가격은 G(골드)로 표시합니다.

**무게:** 무게는 Kg으로 계산한다.

**사정거리:** A/B 같이 표시된다. A 이내는 가까운 거리로 일반적으로 공격할 수 있다. A~B는 먼 거리로 명중 굴림에 -1의 페널티를 받는다. B 이상은 사정거리 밖이다. 활, 십자궁, 총기는 같은 칸에 있는 적은 공격할 수 없다. 같은 칸에 적이 있다면 원거리 공격은 기회 공격을 허용한다.

**무기 사용의 힘 제한:** 무기를 사용하기 위해 필요한 근력은 다음과 같다. 이것을 충족시키지 못하면, 피해에 능력치 보너스가 적용되지 못한다.

무기 무게	필요 힘
0~2	0
3~4	1
5~6	2
7~8	3

### 무기 설명

게임에서 무기는 세부적인 특징이나 명칭이 다를 수 있지만 게임의 편의를 위해 몇 가지 유형으로 분류해 놓았다. 필요한 경우 게임마스터가 무기의 종류를 추가하거나 새로운 무기 범주를 만들어 낼 수도 있다.

무기						
이름	피해	명중	특성		가격	무게
소형 검(숙련 시 힘/민첩 선택)						
비도	x0.3	2	치명1, 투척*2, 보조무기		3	1/4
단검	x0.4	2	치명1, 투척1, 보조무기		10	1
소검	x0.6	2	치명1		15	2
레이피어	x0.5	2	치명1, 관통1		16	2
중대형 검(힘)						
에스톡	x0.6	2	예리1, 관통1		20	3
장검	x0.8	2	예리1, 균형		20	3
시미터	x0.6	2	예리2		22	3
그레이트 소드(2H)	x1.0	2	예리2		35	5
도끼(힘)						
투척도끼	x0.5+1	2	투척*2, 이동방해1, 보조무기		5	1
손도끼	x0.6+1	1	강격1, 투척1, 보조무기		15	3
전투도끼	x0.8+1	1	강격2, 균형		20	4
그레이트 액스(2H)	x1.0+2	1	강격2		40	6
둔기(힘)						
곤봉	x0.5	1	충격1, 보조무기		1	1
철뿔	x0.6+1	1	충격1, 균형		14	2
모닝스타	x0.8+1	1	충격1, 관통1		19	3
대형철뿔(2H)	x1.0+1	1	충격2		29	5
창(힘)						
장봉(2H)	x0.6	2	다리걸기1, 보조무기*		5	2
투창	x0.5	2	투척*2, 이동방해2, 보조무기		5	1
단창	x0.7	2	투척1, 충격1		16	2
창	x0.8	2	리치1, 다리걸기1		22	3
장창(2H)	x1.0	2	리치1, 다리걸기1		32	5
활(민첩)						
이름	피해	명중	장전	특성	가격	무게
단궁(2H)	x0.6	2	자유	곡사	30	2
장궁(2H)	x0.8	2	자유	강궁, 곡사	40	3
십자궁(민첩)						
십자궁(2H)	x0.6+1	1	하위	보조무기, 한손 사격	40	4
크레인크로스보우(2H)	x1.0+1	1	주요	관통1, 한손 사격	50	5
총기(민첩)						
핸드캐논	x0.6+4	1	주요	관통1, 보조무기, 한손사격	80	2
매치락	x0.8+4	1	주요	관통1, 한손사격	150	3
아퀴버스	x1.0+4	1	주요	관통2, 충격1	200	4
특수무기						
채찍(힘/민첩)	x0.4	2	잡기1, 리치1		15	1
대형낫(힘)(2H)	x0.8	1	치명1, 강격2		40	6
그물(민첩)	-	2	이동방해*4, 잡기1, 다리걸기1		10	2
임시무기						
맨손(힘)	x0.2	2	보조무기		-	-
임시무기	x0.3	1	투척1		-	-

장거리 무기 사거리/ 발사체 가격			
무기 이름	사정거리(칸)	무기 이름	사정거리(칸)
단궁	3/5	단검	1/2
장궁	4/6	핸드액스	1/2
크로스보우	3/5	단창	1/2
크레인			
크로스보우	4/6	비도	2/3
핸드캐논	2/3	투척도끼	2/3
매치락	3/5	투창	2/3
아퀴버스	3/5	그물	1/2
발사체 가격		가격	
화살(활 종류)		20발/1G	
퀴털(십자궁)		10발/1G	
탄환		1발/1G	

무기특징 정리표	
무기특징	설명
치명	등급만큼 치명타가 나오는 주사위눈을 낮춰준다. 치명1은 9와 10이 치명타를 입힌다.
예리	등급 이하의 피해굴림은 등급+1로 고정된다. 예리2에서 1이 나오면 피해는 3이 된다.
강격	치명타 피해가 등급만큼 올라간다. 강격1이 치명타가 나오면 피해가 2+1점 추가
충격	적의 피해감소를 등급만큼 무시한다. 충격1로 피해감소2를 치면, 피해감소는 1점만 적용.
관통	등급만큼 적의 갑주 방어를 무시한다. 관통1로 관통갑옷을 공격하면 3을 방어도로 본다. 후열에서도 근접 공격을 가할 수 있다. 상대 후열을 노릴 수도 있다.
리치	한손무기, 양손무기로 모두 사용가능하다.
균형	쌍수 무기술에서 보조무기로 사용할 수 있다. * 양손무기라도 쌍수무기술 적용가능
보조무기	등급 만큼 잡기 판정에 보너스를 제공.
잡기	등급 만큼 다리걸기 판정에 보너스를 제공.
다리걸기	등급 당 1/1+1 칸 씩 투척이 가능하다.(1lv=1/2, 2lv=2/3) * 근접 공격 불가능
투척	등급 만큼 맞은 적의 다음 번 이동력을 낮춘다. *투척해야만 이 효과를 받는다.
이동방해	무기 피해에 힘/2(올림)을 더한다.
강궁	포물선 사격으로 엄페1을 무시할 수 있다. 엄페2 이상은 모든 페널티를 받는다.
곡사	한손으로 사격 가능. 장전은 양손이 필요하다.
한손사격	

## 무기 설명

### 소형 검(힘/민첩 선택)

가볍고 날렵한 검 종류의 무기이다. 힘과 민첩으로 검을 쓰는 방법이 다르므로 선택해서 훈련해야 한다. 소형 검(힘)과 소형 검(민첩)을 따로 훈련할 수 있다.

### 중대형 검(힘)

많은 전사들이 사용하는 표준적인 무기. 명중률이 높고 안정적인 피해를 주는 것이 가능하다.

### 도끼(힘)

강력한 피해를 주는데 특화된 무기로 날카롭고 목적인 일격으로 기대 이상의 피해를 줄 수 있다. 체력이 높고 방어력이 낮은 야수들을 무찌르는데 최고의 무기이다.

### 둔기(힘)

날이 아닌 목적인 무기에 의한 타격으로 갑옷을 입은 적에게도 큰 충격을 줄 수 있다. 단단한 갑옷을 입은 적에게 유리하다.

### 창(힘)

떨어진 거리에서도 적을 공격할 수 있어 전략적으로 유리하다. 일부 창은 투척도 가능하다. 사용법을 익히기 쉽고 명중률이 높은 것도 장점이다.

### 활(민첩)

기본적인 원거리 무기로 비교적 먼 거리에서 사격이 가능하다. 근접한 적에게는 공격이 불가능하고 기회 공격을 허용한다.

### 십자궁(민첩)

장전이 좀 번거롭지만, 발사를 한손으로도 할 수 있는 것이 큰 장점이다. 근접한 적에게는 공격이 불가능하고 기회 공격을 허용한다.

### 총기(민첩)

연금술로 제작해야 하는 탄환은 좀 비싼 편이다. 장전도 상당히 어렵지만 한방의 파괴력이 강하다. 근접한 적에게는 공격이 불가능하고 기회 공격을 허용한다. 총을 전문적으로 사용하는 총사들도 존재한다.

### 채찍(힘/민첩 선택)

특수 범주의 무기로 사용법이 까다롭지만 적을 견제하기에 좋다. 이 무기는 특별하게도 공격과 동시에 잡기를 자유 행동으로 시도하는 것이 가능하다.

### 대형 낫(민첩)

사용법이 까다롭고 특이해서 따로 익혀야 한다. 무기의 파괴력은 크지 않지만 사신의 무기처럼 치명적인 일격이 가능하다.

### 그물(힘/민첩 선택)

그물을 던져서 상대를 잡는 공격이 가능하다. 그물로 다리를 후려쳐서 넘어트린 후 그물을 던져 묶고, 창으로 찌르는 것이 일반적인 연속기이다.

## 장비와 일반물품

장비와 일반물품	
모험 장비	가격(G)
모험자 기본세트 [배낭, 침낭, 수통, 햇볼3, 건량(10일치)]	15
배낭	5
침낭	3
수통	1
햇볼(3개)	1
건량(10일치)	5
밧줄(10미터)	3
천막	20
랜턴	10
기름병	2
거울	5
포대/상자	1
일반물품	가격(G)
자물쇠따개[자물쇠따기1]*숙련 필요	20
토목용 망치[부수기1]	5
등반용 스파이크[등반1]	30
나침반[방향 찾기2]	100
공기주머니[수영1]	5
구급상자[응급치료1]	40
악기	15
여행복	5
포켓 벨트	1
고급의상	50
방한복[추위1]	25
사막옷[열기1]	25
발사체	가격(G)
화살(20발)	1
퀴럴(20발)	2
탄환주머니(20발)	20
화살통	5

### 장비 설명

모험 장비와 물품은 무게를 단순하게 계산해서 물품 항목 1개가 1kg이라고 보면 된다. 중첩되는 물건은 X2, X3 하는 식으로 개수를 적고 개수 당 1kg으로 가정한다. 발사체나 햇볼처럼 여러 물건이 뭉친 물건은 판매 단위로 무게를 계산한다.

**모험자 기본세트:** 모험에 필요한 장비들을 기본적으로 모아둔 것이다. 이것만 있으면 당장 큰 문제는 없다.

**배낭:** 생각보다 많은 물건이 들어간다. 전투에 방해가 되지 않는다. 대략 30kg 정도 들어간다.

**침낭:** 편한 야외취침을 위한 방한재. 약간의 방수처리도 되어있으나 비는 피하는 것이 좋다.

**수통:** 3리터 정도의 물이 들어가는 동물의 위장이나 가죽으로 된 주머니. 대략 하루 마실 분량이며 날씨가 덥거나 건조한 지역에서는 물의 양이 활동의 제약이 되기도 한다.

**햇볼:** 반경 2칸(20m) 넓이를 비추는 광원. 1시간 지속된다. 3개 단위로 팔며, 3개에 1kg이다.

**건량:** 육류나 견과류 등을 말려서 보관하기 쉽게 하고 부피를 줄인 것. 섭취 후 물을 꼭 마셔야 탈이 나지 않는다. 10일 묶음으로 판매한다.

**밧줄:** 식물의 섬유를 꼬아 만든 튼튼한 밧줄. 사용할 곳이 많다.

**천막:** 4인 정도가 비와 바람을 피할 수 있는 방수 처리된 천. 충격과 화재에 매우 취약하다.

**랜턴:** 햇볼과 같이 20m반경을 밝힌다. 차단막이 있어 비바람에 어느 정도 버틸 수 있다.

**기름병:** 1병에 랜턴 1시간을 밝힐 수 있다. 질이 좋기 때문에 윤활제, 도화선 등 다양하게 사용이 가능하다.

**거울:** 상이 선명하게 비치게 만들어진 도구.

**포대/상자:** 많은 물건을 들기 위해서 가끔 필요할 때가 있다. 30kg 정도 들어가며 짊어지고 다녀야 한다.

**자물쇠따개:** 송곳이나 갈고리 같은 것들이 달린 꾸러미로 열쇠를 따는데 사용된다. 사용하려면 자물쇠따기1이 최소한 숙련되어 있어야 한다.

**토목용 망치:** 물건을 부수고 해체하는데 적합하게 생긴 망치. 한손에 들고 사용해야 한다. 공격에 사용할 경우 곤봉으로 본다.

**등반용 스파이크:** 등반에 도움이 되는 스파이크가 달린 신발과 장갑이다. 양손과 양발에 모두 착용해야 하기 때문에 위기 상황에 취약하다.

**나침반:** 연금술사들이 제작한 항상 북쪽을 가리키는 바늘. 위치를 찾기에 매우 용이하다.

**공기주머니:** 소의 위장이나 촘촘히 바느질된 가죽으로 된 주머니. 유사시 속에 공기를 불어넣어 잡으면 물 위에 뜬다.

**구급상자:** 붕대, 약초, 물약, 작은 칼 등으로 구성된 상처를 다루는 도구들 모음.

**악기:** 플룻, 하프, 파이프, 호른, 드럼 등의 악기.

**여행복:** 튼튼하고 편안한 옷.

**포켓 벨트:** 주머니와 고리가 달려있어, 칼집을 걸 수 있으며, 물약이나 물품을 쉽게 빼서 쓸 수 있다.

**고급의상:** 격식 있는 자리에는 반드시 필요하다.

**방한복:** 추운 날씨에 대비한 털과 모피로 된 옷.

**사막옷:** '디슈다샤'라고 불리는 사막에 적합한 얇고 펴퍼짐한 옷.

**화살:** 축과 깃이 달린 활의 발사체.

**퀴럴:** 화살보다 짧고 튼튼한 십자궁의 발사체

**화살통:** 화살이나 퀴럴을 담는 통.

**탄환주머니:** 20발의 탄환이 든 주머니. 화약을 총구에 넣고, 탄환을 넣은 후, 심지를 뒤에 꽂은 후 불을 붙여야 한다. 가격이 비싼 편이다.



## 서비스와 탈 것

각종 서비스	
서비스	가격(G)
일반 객실 숙박(1일)	1
일반 객실 숙박(1달)	25
특실 숙박(1일)	5
특실 숙박(1달)	120
1일 식비	1
일반 식사	0.5
고급 식사	2
비숙련자 고용비(1일)	1
숙련공 고용비(1일)	5
가족 생활비(1달)	50
이동 수단	가격(G)
마차 이동(100km/1일)	20
선박 이동(100km/1일)	10
승용마	100
전투마	300
당나귀	50
개	50
수레	30
마차	100
보트	50
선박	2000
동물 유지비(1일)	1
보물	가격(G)
호박석, 감람석, 월장석	50
자수정, 진주, 옥	200
흑진주, 아쿠아마린, 비취	500
토파즈, 에메랄드	1000
사파이어, 루비, 다이아몬드	2000
은제 보물(반지, 팔찌, 목걸이)	100
금제 보물(반지, 팔찌, 목걸이)	500
백금 보물(반지, 팔찌, 목걸이)	100

### 서비스 설명

일반 객실 숙박: 허름한 방에서 여러 명이 숙박한다.

하루에 간단한 식사 1끼 포함

특실 숙박: 1인 1실의 깔끔한 방으로 침대와 목욕이 제공된다. 관찮은 식사 1끼 포함

식사: 일반적인 식사는 검은 빵 1조각에 스투와 맥주 정도이며, 특별히 요리된 음식이 나오는 식사는 조금 더 비싸다.

고용비: 비숙련의 품팔이 고용은 매우 싼 편이다. 이들은 가족에서 여러 명이 벌어야 1달을 살 수 있다.

숙련공은 기술을 지닌 사람들로 대장장이, 미장이, 경호원 등을 포함한다. 실력에 따라 급료는 천차만별로 차이가 난다.

가족 생활비: 4인 정도의 가족이 1달을 사는데 필요한 최소한의 비용이다. 일반적인 시민은 100~200G 정도의 비용이 든다.

### 이동수단 설명

마차 이동: 도시와 도시 사이에는 정기적인 마차가 운행한다. 거리에 따라 운임이 달라진다.

선박 이동: 물류는 운반하는 선박에 사람들을 더 태우기도 한다. 여객선의 가격은 2배 이상 비싸다.

승용마: 사람을 태우고 이동할 수 있는 건강한 말. 전투에서는 훈련되지 않아서 투입할 수 없다.

전투마: 사람을 태우고 전투를 할 수 있게 훈련받은 말. 절대 도망치지 않고 용맹하게 싸운다.

당나귀: 사람을 태우지 못하고 짐을 싣기만 한다. 300kg 가량 가능.

개: 훈련받은 용맹한 개. 추적이나 사냥에 사용된다.

수레: 짐을 싣고 말이나 소에게 끌게 해서 걷는 속도로 이동할 수 있다. 1000kg 가량을 적재할 수 있다.

마차: 튼튼하고 안락하게 제작된 6인 탑승의 4륜마차. 보통 말이 2마리 이상 끌어야 한다.

보트: 노가 달린 작은 목재 보트. 강을 건너는 정도가 한계이다.

선박: 규모가 작은 돛이 달린 배. 튼튼하고 전문적으로 제작되어 있어 장기간의 항해가 가능하다. 10인 정도 탑승 가능. 3인 가량은 선원으로 채워야 한다.

동물 유지비: 동물을 최상의 상태로 유지하기 위해서는 마굿간이나 축사에서 질 좋은 사료를 먹여야 한다. 이것이 충족되지 못하면 능력이 떨어진다.

### 보물 설명

모험을 하면서 각종 보물을 발견할 수 있다. 보물은 보석이나 귀금속 장식품으로 발견될 수도 있고, 조합되어 세공된 물건이 발견될 수도 있다(다이아몬드 금반지 등). 보물은 액면가 그대로 매각이 가능하며 화폐처럼 사용할 수 있다.

## 동물

마을에서 돈을 지불하고 구매할 수 있는 탈 것이나 동물들이다. 이들은 캐릭터들에게 여러 도움을 줄 수 있으나 자신이 잘 하는 분야가 아니면 잘 도전하지 않는다. 당나귀나 승용마는 전투에서 거의 쓸모가 없으며 보호의 대상이 된다.

승용마			일반 1레벨[입문]	
야수/탑승물(전투불가)			경험치:5	
능력	수치	기술	HP/MP	15/0
힘	3	운동1	방어	6/6/6
민첩	1	곡예1	우선권	1
지능	0		DR	-
정신	1		속성	-
<b>특성</b>				
<b>건각</b>				
속도 등급8: 80km/일 8km/시간 이동				
<b>주요 행동</b>				
<b>발급공격</b>				
명중+3 vs 막기 피해:x0.4+3				
<b>소지품</b>				
안장				

일반적으로 사람을 태우고 다니는데 훈련받은 말로 훈련받지 않은 사람이라도 어느정도 태우고 다닐 수 있다. 간단한 명령으로 전진과 정지만 명령해도 크게 위험할 일은 없다. 전투나 재난 등 급박한 상황에서는 겁을 먹어서 잘 움직이지 않기 때문에 보호하면서 위기를 헤쳐나가야 한다. 보호받지 못하는 상황이 되면 도망가려고 하면서 자신을 보호한다.

당나귀			일반 1레벨[입문]	
야수(전투불가)			경험치:5	
능력	수치	기술	HP/MP	10/0
힘	4	운동2	방어	5/5/5
민첩	0		우선권	0
지능	0		DR	-
정신	0		속성	-
<b>특성</b>				
<b>짐꾼</b>				
300kg까지 무리없게 짐을 질 수 있다.				
<b>주요 행동</b>				
<b>물기</b>				
명중+2 vs 막기 피해: 4점				
<b>소지품</b>				
가방2개, 주머니2개				

짐을 싣고 먼 거리를 꾸준히 이동할 수 있다. 사람이 탑승할 수 있으나 속도가 느리기 때문에 큰 이득은 없다(사람을 짐으로 판단한다). 전투 상황 같은 경우 겁을 먹고 도망치며, 도망치지 못하는 경우 적을 물어버린다. 체질이 강건한 편이기 때문에 험한 지역도 문제 없이 같이 다닐 수 있다.

전투마			일반 3레벨[입문]	
야수/탑승물(승마1 필요)			경험치:15	
능력	수치	기술	HP/MP	20/0
힘	3	운동2	방어	8/6/6
민첩	1	곡예1	우선권	1
지능	0		DR	-
정신	1	의지1	속성	-
<b>특성</b>				
<b>건각</b>				
속도 등급8: 80km/일 8km/시간 이동				
<b>주요 행동</b>				
<b>발급공격</b>				
명중+4 vs 막기 피해:x0.4+3				
<b>돌진(기마술 슬롯 필요)</b>				
질주를 먼저 사용해야 한다. 1칸 이동 후, 근접 공격을 한 뒤, 다시 1칸을 이동한다. 저지 행동에 영향을 받지 않는다.				
<b>하위 행동</b>				
<b>질주</b>				
기본 이동으로 2칸 이동한다.				
<b>소지품</b>				
안장,마갑				

전투 상황에서 사람을 태우고 싸우는 법을 훈련받은 용감하고 거친 말이다. 기수가 없을 경우 공격을 받으면 용감하게 앞발로 상대를 짓밟는다. 기수가 훈련받은 경우, 돌진으로 적을 공격하고 이탈하는 기동을 펼치는 것이 가능하다. 전투 훈련은 받은 말은 매우 비싸고 구하기 어려우므로 잘 관리해야 한다.

개			일반 2레벨[입문]	
야수			경험치:8	
능력	수치	기술	HP/MP	15/0
힘	1		방어	7/7/5
민첩	2	감각2	우선권	2
지능	0	생존1	DR	-
정신	1	의지1	속성	-
<b>특성</b>				
<b>추적자</b>				
일행의 추적에 +1의 보너스 제공				
<b>주요 행동</b>				
<b>물기</b>				
명중+4 vs 막기 피해:x0.6+2				
<b>하위 행동</b>				
<b>울부짖기</b>				
주변 5칸(또는 50m)에 이변이 생겼음을 경고한다.				
<b>소지품</b>				
목줄				

주인을 보호하고 냄새를 맡아서 사냥감을 추적하는데 도움을 준다. 힘이 강한 편은 아니지만 몸이 날래고 전투를 마다하지 않는다. 위험한 상황이 닥치면 일단 울부짖어서 주변의 동료나 주인에게 경고를 보내기 때문에 침입자에게는 매우 성가신 존재이다.

## 마법물품

모험을 하면서 던전 속의 보물 상자, 속적의 소지품 속 또는 성공의 보상으로 마법이 걸려있는 희귀한 장비를 얻을 수 있다. 간혹 거금을 주고 구입할 수도 있지만, 매우 귀하기 때문에 거래량은 매우 적고 취급하는 상인도 많지 않다.

### 마법 물품의 종류

1인이 착용할 수 있는 마법물품의 개수는

**무기 1개**

**갑옷 1개**

**일반장비 2개**

로 나뉜다. 소지는 여러 개 할 수 있지만, 이득을 얻을 수 있는 것은 위의 4개로 제한된다. 그 이상의 물품의 착용은 효과를 받지 못한다.

### 마법 무기, 갑옷의 품질

마법무기와 갑옷은 보통 속성수식, 특성수식, 능력명사 1개씩 가능하며, 등급이 올라가면서 한 장비에 넣을 수 있는 수식의 개수가 늘어나게 된다.

마법물품의 등급은 영웅 등급에 따라 차이가 나며 가치도 상당히 올라간다.

입문 등급 1개

숙련 등급 2개 조합

전문 등급 3개 조합

대가 등급 4개 조합

속성수식, 특성수식, 능력명사는 1개 씩 가능하며, 4등급에서는 원하는 것을 1개 더 넣거나 희귀 장비에 가능한 희귀수식을 1개 사용할 수 있다.

### 마법 장비의 품질

마법 장비는 무기나 갑옷과는 달리 능력의 조합이 불가능하고 등급에 따라 가능한 능력이 지정되어 있다. 보통 일반 슬롯의 가치에 견주어서 범주를 계산하며, 대략적으로 다음과 같이 판단한다.

입문 등급: 일반 슬롯 2개 조합

숙련 등급: 일반 슬롯 3개 조합

전문 등급: 일반 슬롯 4개 조합

대가 등급: 일반 슬롯 5개 조합

계량하기 어려운 능력을 유용도에 따라 등급이 정해지며 이것에 대한 판정은 게임마스터의 판단에 따른다.

## 마법 물품의 가격

마법 물품은 등급에 따라 가격이 달라진다. 대략적인 마법물품의 가치는 다음과 같다.

-입문 등급 장비 1,000G

-숙련 등급 장비 4,000G

-전문 등급 장비 15,000G

-대가 등급 장비 50,000G

이 가격에서 가치와 희귀도, 설정에 따라 높아지거나 낮아질 수 있다. 마법 물품은 보통 정가의 50% 가격에 매각할 수 있다. 희귀수식이 붙어있는 전설의 장비는 매각하거나 구매하는 것이 불가능하다. 원래 무기나 갑옷의 가격은 따로 계산해야 한다.

### 마법 무기, 갑옷의 수식어

마법무기와 갑옷은 속성수식, 특성수식, 능력명사의 조합으로 효력이 발휘된다. 1개의 수식어에서 1개의 능력만 가능하며, 대가 등급에서만 중복 조합이 가능하다. 그러나 같은 수식어를 2개 중복해서 고를 수는 없다.

**속성수식:** 무기와 갑옷이 지닌 속성과 성격을 나타내며 이에 따른 특성도 얻게 된다. 수식어에 걸맞게 무기의 색이나 시각적 효과가 바뀐다.

**특성수식:** 무기와 갑옷의 특징을 강화시켜주는 능력이다. 이것으로 무구의 장점을 극대화하거나 단점을 보완하는 것이 가능하다.

**능력명사:** 마법적이거나 초자연적인 능력들로 무구를 강화하거나 특별한 행동을 가능하게 한다.

ex) 전문 등급의 '**불타는 명장의 야수살해** 장검'의 경우를 보면, 장검은 기본적으로 x0.8 피해, +2 명중, 예리1,균형 특성을 지닌다. 여기에 '**불타는**' 속성수식으로 피해에 +1점이 되며 적의 화 속성 약점이 있다면 더 큰 피해를 준다. 또한 '**명장의**' 특성수식으로 명중 보너스에 +1의 보너스를 받으며, '**야수살해**'의 능력명사로 야수 계열에 명중과 피해에 추가 보너스를 받게 된다.

**희귀수식**은 조금 특수한 경우이다. 일반적인 등급의 무기처럼 선택할 수 있는 수식의 개수는 같지만 그 중 1개의 수식을 일반적인 수식보다 효력을 2배로 선택할 수 있다. 가령 '명장의' 특성수식을 희귀수식으로 하면 명중에 +1 대신 +2의 능력을 얻게 되는 것이다.

이런 무기와 갑옷은 매우 귀하고 장대한 이야기나 전설과 연계되는 경우가 많으며 고유의 이름을 가지고 있다. 대가 등급의 무기나 갑옷은 4개의 능력을 고르는 대신, 3개의 능력을 고르고 1개를 희귀수식으로 만들 수 있다.

## 마법 무기

마법 무기는 일반적인 무기에 비해서 좀 더 강력하고 치명적이다. 무기가 가진 한계를 특성을 통해서 보완하거나 장점을 극대화하고, 특정 상황에서 극강의 효력을 내는 것에 특화되어 있기도 하다.

### 속성수식

견고한: 지 속성. 피해 +1(같은 속성에 대해 저항력이 있으면 피해 추가는 없다. 이하 모두 같음)/ 약점에 +2  
차가운: 수 속성. 피해 +1/ 약점에 +2  
불타는: 화 속성. 피해 +1/ 약점에 +2  
번쩍이는: 풍 속성. 피해 +1/ 약점에 +2  
성스러운: 성 속성. 피해 +1/ 약점에 +2  
어두운: 암 속성. 피해 +1/ 약점에 +2  
버려진: 무 속성. 피해 +1

### 특성수식

치명의: 치명 1등급 상승.  
예리의: 예리 1등급 상승.  
강격의: 강격 1등급 상승.  
충격의: 충격 1등급 상승.  
관통의: 관통 1등급 상승.  
잡기의: 잡기 1등급 상승.  
걸기의: 다리걸기 1등급 상승.  
투척의: 투척 1등급 상승. 자동으로 손으로 돌아옴.  
방해의: 이동방해 1등급 상승.  
명장의: 명중 +1 보너스  
살의의: 피해 범위 x0.1 증가  
보급의: 발사체가 생성된다(공짜). 장전 행동 필요.  
장전의: 발사체 장전 시간이 1단계 낮아진다.  
접사의: 원거리 무기의 공격이 근접한 적에게도 가능해 지고 기회 공격도 허용하지 않는다.

### 능력명사

야수 살해: 야수 계열에 명중 +1 피해 +2  
불사 퇴치: 언데드 계열에 명중 +1 피해 +2  
악마 퇴치: 악마 계열에 명중 +1 피해 +2  
용족 살해: 용족에 명중 +1 피해 +2  
요수 살해: 마법형 계열에 명중 +1 피해 +2  
총각 타격: 명중된 적을 1칸 밀어낸다.  
목표 제어: 명중된 적을 1칸 이동시킨다.  
목표 위압: 명중된 적을 넘어짐 상태로 만든다.  
출혈 유발: 5라운드 간, 라운드 당 1점씩의 피해.  
활력 흡수: 피해를 입힐 때마다, HP 1점 회복. 전투 중 총 10점의 HP회복

## 마법 갑옷

적의 공격에 오래 견디게 하고 특수한 능력으로 난관을 타개하게 한다. 천옷이나 로브를 마법 갑옷으로 만드는 것도 가능하다. 다양한 상황에 적합한 갑옷을 여러 벌 준비하는 것도 좋은 전략이다.

### 속성수식

견고한: 지 속성. 속성 저항 2  
차가운: 수 속성. 속성 저항 2  
불타는: 화 속성. 속성 저항 2  
번쩍이는: 풍 속성. 속성 저항 2  
성스러운: 성 속성. 속성 저항 2  
어두운: 암 속성. 속성 저항 2

### 특성수식

경량의: 필요 힘 -1  
철벽의: 막기 +1  
완충의: 피해 감소 +1  
기동의: 최대 민첩 +1  
가시의: 피해를 입힌 적에게 2점 피해  
재생의: 피해를 입으면 매 라운드 1점씩, 전투 중 총 10점의 HP회복  
명상의: MP를 소비하면 매 라운드 1점씩, 전투 중 총 5점의 MP회복  
저항의: 마법저항 +1  
회피의: 회피 +1  
활력의: HP +5  
마력의: MP +3

### 능력명사

햇불: 햇불과 같은 밝기로 조명. 조명은 자유 행동으로 끄고 켜는 것이 가능하다.  
투명: 전투 중 한번, 적이 인접하지 않은 상태에서 투명화 주문을 발동할 수 있다.  
하급치유: 하루에 한번, 하급 치유 발동할 수 있다. 추가 회복력은 시전자의 정신력 또는 2점 중 택한다.  
하급재생: 하루에 한번, 하급 재생 주문을 발동할 수 있다. 회복력은 시전자의 정신력 또는 2점 중 택한다.  
흡마: 전투 중 한번, 상대의 불리한 행동으로 인한 능력치 저하를 무시할 수 있다.  
피해흡수: 전투 중에 입는 처음의 5점을 피해 흡수한다. 5점을 흡수한 다음부터는 다음 전투까지 발동하지 않는다.  
해악제거: 하루에 한번, 상태 이상이나 해로운 상태를 자동으로 해제한다.

## 마법 장비품

반지나 투구, 신발 등 여러 부위에 착용해서 마법적 효과를 얻는다. 한번에 2개의 물품의 효과만 얻을 수 있으며, 같은 부위의 장비를 한번에 2개 착용할 수는 없으며 따라서 같은 장비를 동시에 착용할 수도 없다.

## 머리

**속독새의 투구:** 은폐1의 페널티를 무시한다. 기술[강각1] 추가

**지혜의 티아라:** MP +5 증가. 기술 [의지1] 추가

**근성의 머리띠:** 1일에 1번, HP가 0이하가 되면, HP 1점 상태가 된다.

## 목

**고양이 망토:** [곡예 숙련1] 추가.

**위장 망토:** 1일에 1번, 은폐나 은폐가 없어도 은신 시도 가능. 기술[은신1] 추가.

**자비의 목걸이:** 신성 주문 중 치유 주문의 치유량에 +1의 아이템 보너스를 준다.

**언어의 목걸이(지정):** 지정된 언어로 대화, 기록 가능

## 허리

**블랙 벨트:** 맨손 공격 피해에 +1 아이템보너스를 준다.

**물개가족 허리띠:** 수영에서 전력이동의 제약이 없어진다. [운동1(수영 한정)] 기술을 추가한다.

## 신발

**탄력의 신발:** 넘어진 상태에서 자유 행동으로 일어날 수 있다. 기술 [달리기1] 추가

**소금쟁이 신발:** 전투 중 한번, 자유 행동으로 발동해서 1턴 동안 수면 위와 험지 위를 평지처럼 이동할 수 있다. 턴 종료 후에도 물 위에 있다면 물에 빠진다.

## 손

**견고의 방패:** 전투 중 착용자에 대한 첫 번째 적의 공격에 막기와 회피 방어에 +1씩의 아이템 보너스를 추가한다.

**도둑의 장갑:** 도둑질 판정을 실패하면 다시 굴려서 그것으로 성공 여부를 가린다.

## 손가락

**속성저항 반지:** 지, 수, 화, 풍 중 하나의 속성에 저항 2점이 생긴다.

**장착의 반지:** 하위 행동으로, 몸이 빛나면서 갑옷, 무기의 착용과 해제가 한번에 이뤄진다.

## 연금술물품

연금술은 각종 비의와 유사과학적인 지식으로 일반인들이 접하기 어려운 귀한 물건을 만들어내는 능력이다. 재료는 매우 독특하고 마력을 띤 것들이 많기 때문에 마법사들이 많이 연구하는 분야이지만, 마력을 지니지 못한 일반인들도 충분히 기술을 연마하는 것이 가능하다. 연금물품 제작은 연금술사 슬롯을 필요로 하며 먼저 정가의 50%의 가치에 상응하는 자원의 준비가 필요하다. 제작을 시도하면서 굴린 1d10 판정에서 10이 나오면 제작에 실패한다.

연금술 물품	가격(G)
하급 HP 물약	70
하급 MP 물약	100
광휘석	10
화염병	10
발연통	15
정수용 알약	20
은 코팅제	25
라이터	30
총기 탄환(20발)	20

하급HP물약: 하위 행동으로 마셔서 15점의 HP를 회복시킨다.

하급MP물약: 하위 행동으로 마셔서 10점의 MP를 회복시킨다.

광휘석: 평범한 돌처럼 보이지만, 발동시키면 햇불처럼 빛을 밝히며 물과 바람에 전혀 지장을 받지 않는다. 6시간 동안 유지된다.

화염병: 적에게 던져서 적에게 피해를 입힌다.

적에게 2+민첩 굴림 vs 회피 로 판정해서 명중하면 4점의 화 속성 피해를 입힌다.

발연통: 주변 10km 반경에서 목격되는 색깔 있는 연기를 피워 올린다. 10분 동안 연기가 나온다.

정수용 알약: 10리터 정도의 오염된 물을 정제할 수 있는 알약. 침전물은 건드리지 않는 것이 좋다.

은 코팅제: 전투 중 또는 5분간 무기를 성 속성으로 바꾼다. 성 속성은 일반적으로 언데드, 악마, 라이칸스로 프에게 치명적인 효과를 줄 수 있다.

라이터: 부싯돌로 고생할 필요 없이 하위 행동으로 불을 생성해낼 수 있다.

총기탄환: 연금술로 만든 폭발성 약품과 탄환을 조합해서 만든 탄환묶음. 총을 발사하기 위해서는 종이를 찢어서 총구에 화약을 넣고 다음으로 탄환을 넣고, 마지막으로 심지를 뽑아서 총기 뒤에 꽂은 후, 방아쇠를 당겨 심지에 불을 붙이는 복잡한 과정을 거쳐야 한다.

## Ⅶ. 모험 규칙

### 1. 퀘스트

플레이어는 모험을 통해서 경험과 각종 보물, 그리고 인맥을 얻게 된다. 게임마스터의 인도에 따라서 자신의 캐릭터의 성향에 맞게 플레이를 하며, 그 과정에서 주어지는 목적과 조우, 보상을 합쳐서 퀘스트라고 한다. 퀘스트는 크게 목적, 조우, 보상으로 구분된다.

#### 1) 목적

퀘스트의 목적이다. 게임의 목적이 될 수도 있으며 게임의 궁극적인 목적을 이루기 위한 과정일 수도 있으며 완전 별개의 모험이 될 수도 있다.

#### 2) 조우

캐릭터들이 모험을 하면서 여러 조우를 통해서 목적을 달성하기 위한 시련을 겪게 된다. 캐릭터들이 겪는 조우는 다음과 같은 3가지로 크게 구분된다.

**전투 조우:** 모험을 방해하는 적이나 몬스터들과의 전투. 승리하면 전리품과 경험치를 얻는다.

**탐험 조우:** 단서를 찾거나 자연재해를 극복하거나, 함정을 피하고 퍼즐을 푸는 등 난관을 극복하는 상황.

**역할연기 조우:** 다른 NPC들과의 대화와 교류. 크게 보면 탐험 조우에 해당된다.

#### 3) 보상

모험에서는 다음과 같은 보상을 얻을 수 있다.

- ① 경험치: 경험치를 얻어서 레벨업을 한다. 얻은 경험치는 인원수만큼 나눠서 분배한다.
- ② 보물: 돈이나 보물, 마법물품을 얻는다.
- ③ 히어로 카드: 게임의 흐름을 바꿀 수 있는 히어로 카드를 얻을 수도 있다.
- ④ 무형의 보상: NPC의 신뢰나 사회적인 특권, 명성

### 2. 히어로 카드

히어로 카드를 사용하면 게임의 장면을 바꾸거나 상황을 자신에게 유리하게 만들 수 있다. 모험의 시나리오를 시작하면서 1장을 얻고, 캐릭터의 활약(특히 역할연기나 재미있는 플레이)에 따라 추가로 얻는다. 다음 모험을 시작할 때는 이전의 카드는 저장되지 않고 다시 1장으로 시작한다. 효과는 다음 중 하나를 선택한다.

- ① 전투나 기술 판정에서 유리한 상황을 임의로 설정해서 판정에 +2의 보너스를 받는다.
- ② 전투에서 피해를 최대 수치로 적용한다.
- ③ HP를 절반 회복한다.
- ④ 주요행동 1회를 추가한다.

⑤ 전투에서 지정한 전장에 원하는 지형지물을 설정한다. 마스터와의 상의가 필요하다.

### 3. 시야와 빛

밝은 빛: 햇불이나 햇빛, 불꽃이나 용암의 빛을 말한다. 이 밝기에서는 모든 것이 잘 보입니다.

어두움(은폐1): 달빛, 간접 조명, 인공 등에서 나오는 흐린 빛. 해당 지역에 있는 대상에 대한 모든 공격은 -1의 페널티를 받는다.

암흑(은폐2): 빛이 없는 방이나 달도 안 뜬 밤 같은 완전한 어둠. 해당 지역에 있는 대상에 대한 모든 공격은 -2의 페널티를 받는다.

광원의 넓이: 별다른 설명이 없는 한, 햇불을 비롯한 광원은 반경 3칸을 비춘다.

### 4. 탐험

#### 1) 이동

속도등급	1일	1시간	1분
1(피로함)	10km	1km	40m
2(과도한 짐)	20km	2km	60m
3(중갑 착용)	30km	3km	80m
4(가죽 이하)	40km	4km	100m

1일: 해당 속도로 10시간 이동한 거리.

1시간: 1시간 동안 이동한 거리

1분: 1분 동안의 이동 거리.

#### 4. 휴식과 회복

짧은 휴식은 긴 휴식에 포함되므로 중복될 수 없다.

##### 5분 휴식: 잠깐 숨을 돌린다.

HP 회복: 3+레벨+힘만큼의 HP를 회복할 수 있다.

사용제한: 1시간에 1번만 사용할 수 있다.

##### 1시간 휴식: 적어도 1시간을 쉬어야 신체가 회복된다.

MP 회복: 1시간의 휴식을 취하면 레벨+지능(마법사) 또는 레벨+정신(성직자)만큼의 MP를 회복할 수 있다.

HP 회복: 1시간의 휴식을 취하면 절반의 HP를 회복할 수 있다. 응급 체크가 1 올라가는 페널티가 있다.

피로 회복: 피로함 상태가 회복된다.

사용제한: 6시간에 1번 사용할 수 있다.

##### 6시간 휴식: 6시간을 쉬면 완전 회복 된다.

MP 회복: MP가 완전 회복된다.

HP 회복: HP가 완전 회복된다.

응급 체크 제한: 응급 치료로 인한 판정의 페널티가 0으로 돌아간다.

사용제한: 하루에 1번만 6시간 휴식을 사용할 수 있고 재사용하려면 12시간이 경과해야 한다.

## Ⅷ. 전투 세부 규칙

게임의 세부적인 규칙은 완전히 외울 필요는 없지만 어떻게 작동하는지 정도는 확인해 둘 필요가 있다.

### 1. 기술 판정

게임은 플레이어의 선언에 대해 게임마스터가 설명해주는 방식으로 진행된다. 길을 걸거나 음식을 먹는 등 일상적인 행위에는 문제가 될 여지가 없지만 어떤 경우 GM이 캐릭터의 행동이 어떻게 결론 나는 지에 대해 능력 판정을 요구하는 경우가 있다. 행동이 성공과 실패할 가능성이 있을 경우, 마스터는 관련된 기술군과 기술을 선택하고 난이도를 결정해서 플레이어에게 판정을 요구하게 된다.

판정은 1~10의 난수, 즉 10면체나 초시계 같은 것을 이용해서 숫자를 굴린다. 그리고 판정에 적용되는 능력치를 더하고, 해당 기술군에 대한 집중과 기술에 대한 숙련을 더한다.

**판정 결과=1D10+능력치+기술군 집중+기술 숙련**  
ex)도적 로크는 담장을 뛰어넘으려 한다. 마스터는 곡예(민첩) 판정으로 결정한다. 플레이어는 1d10을 굴려 5를 얻고, 캐릭터의 민첩인 3을 더하고, 곡예 기술 숙련이 1Lv이므로 1을 추가로 더한다. 따라서 로크의 최종 판정 결과는 9(5+3+1)이다.

능력치 판정은 기술명(능력) 과 같은 형식으로 표현된다(운동(힘)). 대체로 기술에 숙련 레벨이 없다고 해도 판정에는 능력치를 그대로 사용하는 식으로 행해진다. 그러나 몇몇 판정이나 행동 조건은 해당 기술의 숙련을 조건으로 요하는 경우가 있지만 많지 않으며 매우 제한된 상황에서 사용된다. 이런 판정은 해당 기술의 숙련 Lv이 필수라는 것을 플레이어에게 미리 고지해야 한다.

### 판정의 종류

능력 판정의 결과를 얻었다면, 특정 수치와 비교해서 성공여부를 판단하고 결과를 판단한다. 판정은 보통 기본적인 판정과 2인 이상이 대항해서 판정하는 대항 판정으로 구분된다.

### 기본 판정 굴리기

가장 자주 하게 되는 판정으로 마스터가 결정한 난이도에 대해서 판정을 시도한다.

1. 게임마스터에게 행동을 선언한다.
2. 마스터는 기술을 정하고, 난이도를 결정한다.
3. 플레이어가 판정을 굴린다.
4. 만약 결과가 난이도 이상으로 나왔다면 성공이고 미만이면 실패이다.

### 대항 판정 굴리기

캐릭터가 다른 캐릭터와 대결을 하는 경우, 대항 판정을 통해서 결과를 도출한다. 이 판정은 캐릭터가 각자 굴린 결과를 비교한다.

1. 게임마스터에게 행동을 선언한다.
  2. 마스터는 기술을 정하고, 난이도를 결정한다. 플레이어와 상대방에게 알려준다.
  3. 플레이어와 상대방이 판정을 굴린다.
  4. 높은 쪽이 이긴다. 같으면, 능력+기술 보너스가 높은 쪽이 이기고, 그것도 같으면 10자리의 수치를 비교한다.
- 2인 이상이 참여하는 대항 판정에서도 마찬가지로 모두 판정을 굴려서 높은 쪽이 승리한다고 본다.

### 판정과 시간

마스터는 판정에 시간이 얼마나 걸리는 지 결정해야 한다. 시간은 판정의 종류에 따라 몇 초에서 한 시간까지 다양하게 정해질 수 있다. 눈에 띄지 않게 단검을 소매에 감추는 건 잠깐의 하위 행동으로 되겠지만, 마을에서 어떤 사람을 수소문하는 것은 1시간 이상이 걸릴 수도 있다.

### 성공의 수준

일반적으로 능력 판정은 성공 여부만 가리면 되지만, 어떤 경우는 당신의 성공이 얼마나 큰 효과를 가지는지를 알아야 할 필요가 있다. 이때는 평소에는 피해 굴림에 사용되는 콤마초의 10의 자리를 사용한다. 10의 자리의 숫자가 높을수록 높은 수준으로 성공한 것이 된다. 성공 수준의 확인이 필요한 경우는 마스터가 플레이어에게 확실히 먼저 고지해줄 필요가 있다.

ex)도적 로크는 함정을 설치한다. 마스터는 생존(지능) 판정을 해서 얼마나 잘 성공했는지 수준 판정이 필요하다고 말한다. 플레이어는 설치에 성공하면서 10의 자리의 숫자가 7이 나왔다. 어느 정도 높은 수치이기 때문에 이 숫을 알아채기 위한 감각 판정에는 -1의 페널티가 적용될 것이라고 게임마스터는 결정한다. 만약 3이 나왔다면 숫이 허술하게 설치가 되었기에 접근하는 대상은 +1의 보너스를 받는다고 게임마스터는 결정했을 것이다.

## 2.시점

### 서술 시점

대부분의 게임 상황에서는 시간의 흐름을 엄밀히 따질 필요가 없다. 주변 경관을 살피기 위해 절벽을 올라갔다고 하면 GM은 아마도 “여러분은 한 시간 정도 절벽을 올라갔습니다.” 라고만 이야기 할 것이다. 이런 느슨한 흐름과는 달리 전투에서는 좀 더 명확한 시간개념을 사용한다.

### 전투 시점

우선권을 정하는 것으로 전투 시기가 시작된다. 전투 시기의 시간은 좀 더 엄격하게 관리된다. 10초의 시간을 1라운드라고 하며, 1분은 6라운드이다. 매 라운드마다 모든 캐릭터와 NPC, 적이 한 번씩 턴이라 불리는 자신의 차례가 돌아온다. 모두의 턴이 끝나면 새로운 라운드가 시작된다. 전투 상황이 종결되면 다시 느슨한 서술 시점으로 돌아간다.

1. 우선권을 굴리는 것으로 시작한다.
2. 모든 플레이어가 우선권을 굴린다. 이것은 곡예(민첩) 기술 판정이다. 게임마스터는 대장과 부하 무리의 우선권을 굴린다. 대장급은 따로, 부하들은 종류별로 묶어서 굴린다.
3. 높은 대상이 먼저 행동한다. 같으면 10의 자리가 높은 쪽이 우선 행동한다.
4. 행동하는 캐릭터는 자신의 턴에서 주요 행동과 하위 행동을 한 번씩 할 수 있다. 행동을 모두 사용하면 턴이 끝난다.
5. 다음 우선권 캐릭터가 턴을 시작한다.
6. 모든 캐릭터가 행동할 때까지 반복한다.
7. 모든 캐릭터가 행동을 취하면, 라운드가 끝나고 새로운 라운드가 시작된다. 우선권은 처음 굴린 것이 조우의 끝까지 유지되며, 새로운 캐릭터가 조우에 참가하면, 우선권을 굴리고 해당 순서에서 행동하면 된다.
8. 조우가 끝나면, GM은 전투 시점을 종료하고 서술 시점으로 복귀 한다.

### 행동 취하기

각 라운드에서 자신의 턴에 당신은 게임마스터에게 행동 선언을 해야 한다. 캐릭터는 한 턴에 주요 행동과 하위 행동을 한 번씩 할 수 있다. 원하면 일부의 행동만 하고 턴을 종료해도 된다.

주요 행동과 하위 행동으로 가능한 행동이 나오지만 이것에 제한되지 않고 행동을 선언할 수 있다. 얼마의 시간이 필요한지 판정은 게임마스터가 해줄 것이다.

### 주요 행동

**돌격:** 1칸을 이동하면서 해당 칸에 있는 적 중 하나에게 근접 공격을 한다. 명중 굴림에 +1의 보너스를 얻지만, 다음 턴 시작까지 모든 방어에 -1의 페널티를 받게 된다.

**방어:** 이 라운드에 방어에 치중한다. 당신의 다음 턴이 시작할 때까지, 모든 방어에 +1의 보너스를 받는다.

**응급치료:** 상처 입은 아군에게 치료를 한다.

ㄱ) 주요 행동으로 난이도 5를 목표로 같은 칸에 있는 아군의 HP를 4+치료(정신)만큼 회복시킨다.

ㄴ) 주요 행동으로 난이도 5를 목표로 해서 같은 칸에 있는 아군의 지속적 피해 1개를 제거한다.

-응급치료 페널티의 누적: 응급치료를 1회 시도할 때마다 치료 난이도는 1씩 증가한다.

응급치료의 성공과 실패에는 관계 없이 치료의 시도로 인해 난이도는 올라가게 된다.

**근접 공격:** 같은 칸에 있는 적 하나를 근접 무기로 공격한다. 후열에 있는 적에게는 근접 공격이 제한된다. 공격자가 후열에 있는 경우도 제한된다.

**원거리 공격:** 원거리 무기나 투척 무기로 사정거리 내적을 공격한다. 같은 칸에 적이 있다면 기회 공격을 허용하게 된다. 단, 후열에 있다면 기회 공격을 허용하지 않을 수 있다.

### 하위 행동

**발동:** 전투 자세를 취하거나 물약을 마시는 것 같이 특정 능력이나 물품을 발동해서 효력이 시작되게 한다.

**조준:** 사격술을 수련했다면, 적 하나를 지정해서 다음 공격을 준비할 수 있다. 당신의 다음 근접이나 원거리 공격은 +1의 명중 굴림 보너스를 받는다.

**일반 이동:** 1칸 이동한다. 느려짐 상태가 되면 이동으로만 다음 칸으로 갈 수 없고 전력 이동해야 한다.

**예비:** 당신은 하나의 주요 행동을 사용할 방법을 예비하고 턴을 종료한다.

**준비:** 당신은 무기를 뽑거나, 물품을 준비하는 등의 행동을 한다. 손에 든 물건을 가방에 집어넣을 수 있다.

**저지:** 저지 태세를 갖추서 해당 칸에서의 적의 자유로운 이동을 제약한다. 저지가 선언된 칸으로 들어온 적은 자신이 들어온 쪽의 칸으로만 이동할 수 있다.

**대열 이동:** 대열에서 전열에서 후열, 후열에서 전열로 이동한다. 전력 이동: 페널티를 받으며 추가 칸을 이동한다. 1칸 더 이동할 때마다 -1을 받는다. 3칸 이동까지 가능...

### 자유 행동

말을 하거나, 무기 떨어트리기, 살펴보기 등 시간이 거의 들지 않는 행동이다.



## 전투

전투는 기본적으로 기술 판정의 시스템을 사용하지만 추가로 필요한 규칙이 있다.

## 공격하기

공격은 근접과 원거리 공격 두 가지가 있다. 근접 공격은 같은 칸에 있는 적에게 시도할 수 있고, 원거리 공격은 사정거리 내의 적을 목표로 한다.

## 근접 공격

1. 목표를 정한다. 목표는 공격자와 같은 칸(대략 10x10m)에 있어야 한다.
2. 명중 굴림을 한다. 무기 범주에 따라 기술 판정과 능력치 보너스 적용을 한다(무기 별로 어떤 능력치가 적용되는지 정해져 있다). 무기 범주의 훈련으로 인한 보너스와 숙련 보너스를 더해준다.
3. 상대의 방어 수치를 확인한다. 막기와 회피, 저항 중 어느 것을 목표로 하는지 확실히 봐야 한다. 결과가 상대의 방어 이상이면 공격은 명중한다.
4. 공격에 따른 피해 수치를 콤마초의 10자리, 혹은 1d10의 판정에 곱해서 올림해서 구한다. 피해에 보너스가 있다면 곱한 결과에 더해준다.
5. 적이 피해 감소가 있는지 확인하고 그것을 뺀 피해 수치가 적에게 입히는 상처이다.

## 원거리 공격

원거리 공격은 사정거리 내 시야에 있는 적을 정해야 한다. 같은 칸에 적이 있다면 기회 공격을 허용한다.

1. 목표를 정한다. 목표는 사정거리의 칸 이내에 있어야 한다. 사격 계열은 공격자와 같은 칸에 있는 적은 공격할 수 없다.
2. 명중 굴림을 한다. 무기 범주에 따라 기술 판정과 능력치 보너스 적용을 한다. 사정거리에 따른 공격 페널티도 반드시 확인한다. 무기 범주의 훈련으로 인한 보너스와 숙련 보너스를 더해준다.
3. 상대의 방어 수치를 확인한다. 막기와 회피, 저항 중 어느 것을 목표로 하는지 확실히 봐야 한다. 결과가 상대의 방어 이상이면 공격은 명중한다.
4. 공격에 따른 피해 수치를 콤마초의 10자리, 혹은 1d10의 판정에 곱해서 올림해서 구한다. 피해에 보너스가 있다면 곱한 결과에 더해준다.
5. 적이 피해 감소가 있는지 확인하고 그것을 뺀 피해 수치가 적에게 입히는 상처이다.
6. 같은 칸에 적이 있다면 기회 공격을 허용할 수 있다. 단, **후열**에 있다면 공격받지 않는다.

## 전역

전역은 여러 개의 칸(전장)으로 구성되어 있다. 이 칸은 3x3칸의 평지형일 수도 있고, 1x5의 외나무다리형일 수도 있으며, ㄱ자 형의 코너, 칸과 칸이 통로나 계단으로 연결된 독립형일 수도 있다. 각 칸은 10x10m의 넓은 공간으로 여러 명이 한 칸에 있는 것이 가능하다. 전장에서의 이동은 상, 하, 좌, 우, 대각선 모두 1칸으로 본다. 따라서 대각선으로 2칸 이동이나 직선 2칸 이동은 모두 같다. 다만 ㄱ자 같은 코너에서의 대각선 이동은 불가능하다.

## 전장의 특성

전장의 각 칸은 여러 특성을 가진다. 이에 따라 해당 칸 위의 대상은 행동에 영향을 받는다.

## 특성

은폐: 해당 칸 위에 있는 대상은 은폐 효과를 받는다. 대상에 대한 모든 공격은 은폐 등급만큼 페널티를 받는다.

엄폐: 해당 칸 위에 있는 대상은 엄폐 효과를 받는다. 대상에 대한 모든 원거리 공격과 원거리 마법 공격은 엄폐 등급만큼 페널티를 받는다.

힘지: 이동 칸 수가 1칸이 더 필요하다. 1칸 이동으로는 진입할 수 없으며, 2칸 이동으로는 1칸, 3칸 이동으로는 2칸 이동할 수 있게 된다. 이탈에는 제약이 없다. 발육기: 해당 칸에 진입하면 빠져나갈 수 없다. 지정된 목표 난이도를 대상으로 하위 행동으로 운동(용력) 판정을 해서 성공해야 인접한 칸으로 빠져나갈 수 있다. 좁은 길: 길이 좁기 때문에 해당 칸에 대상들은 자동으로 저지 선언 상태가 된다. 또한 1명만 전열에 설 수 있게 된다.

모퉁이/교차로: 상, 하, 좌, 우의 인접한 칸은 이 칸을 통하지 않고서는 대각선으로 이동할 수 없다.

진입제한: 특정 조건을 만족하지 않고는 이 칸에 들어올 수 없다(ex-등반, 재주넘기, 수영). 보통 하위 행동으로 판정해서 진입한다.

특정 기물: 기동, 구덩이, 커튼 등, 특정한 기물은 제한된 숫자(보통 1명)에게만 효과를 제공한다. 제일 먼저 이 기물을 이용하겠다고 선언한 사람에게만 효력이 있다(보통 이동해 들어오면서 선언한다. 해당 칸에 있는데 비어 있다면 하위 행동으로 이동해가야 한다).

## 이동하기

전장은 여러 개의 영역으로 이루어져 있으며 보통 1칸이라고 부른다. 1칸은 대략 10x10m의 넓은 영역이며 같은 칸에 위치한 적에게만 근접 공격이 가능하다.

## 이동 유형

이동: 하위 행동으로 하는 일반 이동. 1칸 이동한다.  
전력 이동: 달려서 더 많은 칸을 이동한다. 전력 이동은 한 라운드에 한번만 가능하다.  
-2칸 이동: 2칸을 이동을 하면서 다음 턴이 시작할 때까지 모든 판정에 -1의 페널티를 받는다.  
-3칸 이동: 3칸을 이동을 하면서 다음 턴이 시작할 때까지 모든 판정에 -2의 페널티를 받는다.  
-4칸 이동: 전력질주 슬롯을 필요로 한다. 4칸을 이동을 하면서 다음 턴이 시작할 때까지 모든 판정에 -4의 페널티를 받는다.  
돌격: 주요행동으로 1칸을 이동하면서 근접 공격을 가하는 연속행동을 한다. 후열의 적에게는 공격하지 못한다. 명중 굴림에는 보너스를 받으나 다음 행동을 시작할 때까지 방어에 -1의 페널티를 받는다.  
전력 돌격: 전력 이동과 연계한 돌격이다. 전력 이동의 페널티를 그대로 받는다.

## 이동의 제약

형지: 칸의 특성에 '형지'가 있다면 보통 이동으로는 진입할 수 없으며, 전력이동으로 이동력을 추가 소비해서 진입할 수 있다.  
느려짐 상태이상: 보통 이동으로는 이동할 수 없다. 전력이동으로는 1칸만 이동할 수 있다(페널티 -1).  
이동불가: 전혀 이동할 수 없게 된다.  
저지: 칸에 먼저 있던 적이 저지 행동을 하면, 해당 칸에 진입은 가능하지만 들어온 쪽의 칸 이외의 다른 칸으로는 이동할 수 없다.

## 저지

칸에 이미 있는 상태에서 하위 행동으로 저지를 선언할 수 있다. 저지를 선언하게 되면 해당 칸에서 적의 자유로운 이동을 제한할 수 있다. 적은 해당 칸에 진입은 자유롭게 할 수 있지만 자신이 진입한 쪽의 칸으로만 이동이 가능하고 그 외의 칸으로는 이동할 수 없다. 자유 행동으로 저지의 해제를 선언할 수 있다.

## 저지하는 적 지나치기

적이 저지하고 있는 칸에서 들어온 쪽이 아닌 다른 칸으로 가려면 다음과 같은 행동으로 가능하다.  
밀어내기: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘) 굴림 vs

5+목표의 몸싸움(힘) 판정을 한다. 목표는 밀어내기를 시도하는 자에게 기회 공격을 할 수 있다. 성공하면 적의 저지 행동을 뚫고 즉시 다른 칸으로 이동할 있다.  
재주넘기: 주요 행동으로 공격자의 곡예(민첩) 굴림 vs 5+목표의 감각(민첩) 판정을 한다. 목표는 재주넘기를 시도하는 자에게 기회 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 적의 저지 행동을 뚫고 즉시 다른 칸으로 이동할 있다.

## 저지의 해제

다리걸기: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘) 굴림 vs 5+목표의 몸싸움(힘) 판정을 한다. 목표는 다리걸기를 시도하는 자에게 기회 공격을 할 수 있다. 성공하면 적은 넘어지게 된다. 다리 걸기 판정에 성공해서 적이 넘어지면 저지 행동이 풀리게 된다. 다시 일어설 때까지 저지를 선언할 수 없다.  
잡기: 잡힌 적은 저지 행동이 풀린다. 같은 칸 내 다른 캐릭터가 자유롭게 다른 칸으로 이동할 수 있게 된다. 잡기에서 풀려날 때까지 저지를 선언할 수 없다.  
시력상실: 눈에 멀게 되면 저지는 즉시 풀린다. 시력이 돌아올 때까지 저지를 선언할 수 없다.  
이동불가: 이동할 수 없게 되면 저지 또한 풀린다. 이동할 수 있게 될 때까지 저지를 선언할 수 없다.

## 대열 형성

같은 칸에 여러 명의 아군이 있을 때, 보통은 적과 근접 거리에서 전투를 벌인다. 이것을 **전열**이라고 부른다. 캐릭터들은 일단 전열에 있는 것으로 간주되지만, 자신의 차례에서 하위 행동으로 전열의 뒤로 물러서 전투를 피할 수 있다. 이것을 **후열**이라고 부른다.  
**전열**: 적과 직접 근접 전투를 하는 앞의 대열을 말한다. 보통 모든 캐릭터는 전열에 선다. 저지를 선언한 아군은 자동적으로 전열에 나서게 된다.  
-전열의 장점: 근접 공격이 가능하다.  
-전열의 단점: 공격의 목표가 되기 쉽다. 원거리 공격을 할 경우 같은 칸의 적에게 기회 공격을 허용한다.  
**후열**: 전열 뒤에 서서 전투를 피한다. 전열이 없다면 후열에 설 수 없다. 하위 행동으로 전열에서 후열로 이동을 해야 한다. 후열에서 전열로 이동하는 것도 하위 행동을 필요로 한다.  
-후열의 장점: 근접 공격의 목표가 되지 않는다. 원거리 공격이나 마법 공격 시 같은 칸의 적에게 기회 공격을 허용하지 않는다.  
-후열의 단점: 근접 공격을 할 수 없다. 전열을 피해 공격해야 하므로, 원거리나 마법 공격의 명중 판정에 -1의 페널티를 받는다.

## 대열 지나치기

전열의 적을 지나쳐서 후열에 직접 공격을 하는 것도 가능하다.

밀어내기: 주요 행동으로 공격자의 몸싸움(힘) 굴림 vs 5+목표의 몸싸움(힘) 판정을 한다. 목표는 공격자에게 기회 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 전열을 뚫고 하위 행동으로 후열 1명에게 직접 공격을 할 수 있다. 공격 후 다시 전열 앞으로 이탈한다.

재주넘기: 주요 행동으로 공격자의 곡예(민첩)굴림 vs 5+목표한 전열 1명의 감각(민첩) 판정을 한다. 목표는 공격자에게 기회 공격을 시도할 수 있다. 성공하면 전열을 뚫고 하위 행동으로 후열 1명에게 직접 공격을 할 수 있다. 공격 후 다시 전열 앞으로 이탈한다.

## 대열 파괴

모든 전열의 캐릭터가 대열의 기능을 제대로 수행하지 못하게 되면 대열은 무너진다.

다리걷기: 다리 걸기 판정에 성공해서 넘어지게 된 적은 전열로서의 기능을 상실한다.

잡기: 잡힌 적은 전열로서의 기능을 상실한다.

시력상실: 눈에 멀게 되면 전열 기능을 상실한다.

이동불가: 이동할 수 없게 되면 대열로서의 기능을 유지할 수 없다.

## 상태이상

전투에서는 다양한 상태 이상에 걸릴 수가 있다. 이것은 시간이 경과하거나 신성 주문, 또는 응급 치료로 제거할 수 있다.

시력상실: 약화, 두려움 상태가 된다.

느려짐: 보통 이동으로는 이동할 수 없다. 전력이동으로 1칸만 이동할 수 있다.

이동불가: 전혀 이동할 수 없게 된다.

약화: 모든 판정에 -1의 페널티를 받는다.

장애: 능력치 1개에 -1의 페널티를 받는다. 장애가 심해지면 페널티가 커진다. 같은 능력치에 대한 장애는 중첩되지 않고 높은 페널티가 적용된다.

피로: 피로한 상태가 되어 약화, 두려움의 효과를 받는다. 1시간 이상 휴식을 취하면 사라진다.

탈진: 피로가 심해지면(피로 3) 탈진상태가 된다. 이동불가에 기절 상태가 된다.

넘어짐: 넘어지면 근접 공격에 대한 모든 방어에 -1의 페널티를 받는다. 원거리 공격에 대해서는 +1의 보너스를 받게 된다.

잡힘: 이동불가 상태가 된다. 모든 방어와 공격에 -1의

판정을 받게 된다.

기절: 의식을 잃고 아무런 행동을 할 수 없다. 능동적 방어를 취할 수 없으며 마무리 일격의 목표가 된다.

빈사: 죽어가는 상태가 된다.

## 내성과 약점

내성: 특정 속성에 대해 강점을 보인다. 수치만큼 해당 속성 피해에 피해 감소 효과를 가진다.

약점: 특정 속성에 대해 약점을 보인다. 수치만큼 해당 속성 피해에 피해가 추가된다.

## 숨기

숨기: 대상의 시선에서 숨는 능력이다.

-숨기 판정: 숨기 위해서는 최소 엄폐1 또는 은폐1의 장애물이 자신과 목표로 하는 적의 시야 선상에 있어야 한다. 자신의 민첩:은밀(숨기)굴림 vs 목표의 5+민첩:감각(시각) 판정을 한다. 숨을 대상이 여럿이면 각각 판정을 해야 한다. 성공하면 숨은 상태가 되어, 모든 방어에 +2의 보너스를 받는다. 숨은 상태에서 어떤 행동이던지 하게 되면 그 행동의 턴이 끝나는 즉시, 숨은 상태가 풀린다.

-숨기 상태에서의 이동: 숨은 상태에서는 이동력의 1/2(나머지 버림)로 이동할 수 있다. 이동하고 난 후, 자신과 적 사이에 엄폐 또는 은폐1의 장애물이 존재하지 않으면 그 행동의 턴이 끝나는 즉시, 숨은 상태가 풀린다. 장애물이 있다면 은신은 계속 유지된다.

-숨기 시도: 적의 시야를 벗어난 상태(엄폐1, 은폐1)에서 하위 행동으로 자신의 민첩:은밀(숨기) vs 목표의 민첩:감각(시각) 판정을 성공하면 숨기 상태가 된다.

-숨기 상태: 목표는 숨은 대상의 존재를 인지하지 못한다.

-숨기 상태의 해제: 숨은 상태에서 은폐나 엄폐를 제공한 곳에서 벗어나면 해당 턴이 끝나면서 숨기가 바로 풀린다. 적을 공격하거나 다른 사물에 영향을 주는 행동을 하면 즉시 숨기 상태가 풀린다.

-숨기 상태의 유지: 숨은 상태에서 바로 다른 은폐물이나 엄폐물로 이동하면 숨은 상태를 유지할 수 있다. 시야 선상에 다른 적이 들어오면 숨기 판정을 해서 해당 적에게서도 숨어야 한다.

## 기마 전투

말이나 다른 탈 것에 타고 하는 전투는 몇 가지 특별한 규칙이 있다.

당신은 이동 행동의 일부로 탈 것에 탑승할 수 있다. 이 경우 일반 이동은 할 수 없고, 전력이동의 거리는

-1칸 페널티를 받는다.

탐승하고 난 후에는, 이동과 전력이동을 일반적으로 할 수 있다. 이 때 이동 거리는 탈 것의 기준을 사용한다.

근접 전투에서는 높이의 이점으로 인해 기마하지 않은 적에 대한 명중 굴림에 +1의 보너스를 받는다. 그러나 거대 몬스터에게는 이 이점을 받지 못할 수 있다.

적은 탈 것과 당신 중에 공격 목표를 정할 수 있다. 따라서 탈 것의 생명정도 관리해야 한다.

기마 기술에 대한 숙련에 따라 탈 것에 따라 특수한 행동을 취하는 것이 가능하다.

### 수중 전투

수영: 수중에서의 이동과 가라앉지 않고 떠있는 능력을 뜻한다. 자신의 턴을 시작할 때, 운동 판정을 통해서 수영에 성공했는지 판정한다.

-성공: 일반 이동할 수 있다. 전력 이동은 할 수 없다.

-실패: 판정에 실패하면 즉시 가라앉는다. 다음 라운드에 운동(힘) 판정을 해야 하며, 성공하면 다시 수면 위로 올라오고, 실패하면 더 가라앉는다. 수중에서 5라운드 동안 나오지 못하면 즉시 기절한다. 기절한 상태로 5분이 지나면 사망한다.

### 질병

몬스터의 공격이나 감염 등에 의해 질병에 걸리게 되면, 피로 상태가 점점 심화되고 피로3이 되면 탈진 상태로 악화된다.

보통 1일에 1번(질병에 따라 다를 수 있다) 질병의 난이도에 대항해서 정신(자기통제) 판정을 통해서 호전과 악화를 결정한다.

호전되면 피로 등급이 1 낮아지며 0이 되면 완쾌하고, 악화되면 피로 등급이 1 높아진다.

타인의 간호를 받으면 간호하는 사람의 정신:치료(간호)를 판정의 기준으로 해서 질병 체크를 한다.

### 캐릭터의 죽음

캐릭터가 HP를 모두 잃으면 죽어가게 된다. 캐릭터의 HP가 0이 되면, 빈사 상태가 된다. 빈사 상태에서 치료를 받지 못하고 5 라운드가 지나면 사망한다. 빈사 상태의 캐릭터는 어떠한 행동도 취할 수 없다.

HP는 0보다 더 낮아지지는 않는다.

### 기절시키기

HP가 0이 되기 직전인 적에게 칼등 공격 같은 치명적이지 않은 공격을 가한다고 선언하면 적은 공격에 기절한다. 기절한 적은 HP가 1이며, 5분 뒤에 깨어난다.

### 마무리 일격

빈사 상태이거나 의식을 잃은 캐릭터는 마무리 일격으로 죽일 수 있다. 주요 행동으로 마무리 일격을 사용하면 목표는 자동으로 사망한다. 공격 굴림은 5를 목표로 성공하기만 하면 된다.

### HP와 치료

HP는 캐릭터의 몸 상태와 건강한 정도를 나타낸다. HP가 최고인 캐릭터를 활력이 넘치지만 떨어질수록 지치고 상처 입은 상태가 된다. 캐릭터의 HP가 0이 되면 빈사 상태가 된다. 5 라운드 동안 응급치료나 마법 등으로 치료를 받지 못하면 캐릭터는 사망한다.

캐릭터의 상처는 다음과 같은 방법으로 치료됩니다.

- 다른 캐릭터가 응급치료 행동을 한다. 주요 행동으로 난이도 5를 목표로 같은 칸에 있는 아군의 HP를 3+정신:치료(응급치료)만큼 회복시킨다.
- 5분 휴식을 취해 잠깐 숨을 돌린다. 3+레벨+힘만큼의 HP를 회복할 수 있다
- 1시간을 쉬어 HP를 회복시킨다. 절반의 HP를 회복할 수 있다. 응급 체크가 1 올라가는 페널티가 있다.
- 6시간을 쉬면 HP가 완전 회복 된다.

<캐릭터 시트>

이름			직업			레벨		경험치	/		
종족			키/체중			신체적 특징					
나이		성별		모발/눈							
능력치	기술					기타 능력 수치					
힘 [ ]	운동 Lv	인내 Lv	몸싸움 Lv	HP/Max	막기	기본 몸싸움	우선권				
민첩 [ ]	곡예 Lv	감각 Lv	은밀 Lv	MP/Max	회피	기본 감각	이동력				
지능 [ ]	생존 Lv	지식 Lv	분석 Lv	HP 회복량	지항	기본 의지	언어				
정신 [ ]	교섭 Lv	의지 Lv	치료 Lv	MP 회복량	피해감소	내성/약점					
일반 슬롯					전투/마법/신성/주문 슬롯						
무기					물품						
갑주		기타 장비품									
응급 체크			히어로 카드			자금	G	무게	Kg		

\*시트의 뒷면에는 캐릭터의 사회 관계와 인간관계, 모험일지를 정리한다.



<예시 캐릭터>

이름	마크 브론슨		직업	전사	레벨	1	경험치	0/ 100	
종족	드워프		키/체중	120/70		신체적 특징	왼쪽 뺨에 칼자국이 있다. 항상		
나이	50	성별	남	모발/눈	갈색/갈색		담뱃대를 물고 다닌다.		
능력치	기술				기타 능력 수치				
힘	운동 Lv 1	인내 Lv	몸싸움 Lv 1	HP/Max	막기	기본 몸싸움	우선권		
[ 3]	4	3	4	35	10	9	2		
민첩	곡예 Lv	감각 Lv 1	은밀 Lv	MP/Max	회피	기본 감각	이동력		
[ 2]	2	3	2	-	7	8	1		
지능	생존 Lv	지식 Lv	분석 Lv	HP 회복량	저항	기본 의지	언어		
[ 0]	0	0	0		6	6	공용어 지저어		
정신	교섭 Lv	의지 Lv	치료 Lv	MP 회복량	피해감소	내성/약점			
[ 1]	1	1	1		1				
일반 슬롯				전투/마법/신성/주문 슬롯					
-HP 추가 Lv1: hp +5 -무기 사용법(중대형 검) -무기 사용법(도끼) -무기 사용법(총기)				-양손 무기 전투술 -갑옷 사용법(사슬) -방패 사용법 -호완					
무기				물품					
그레이트액스: 명중 +5 피해 x1.0+7 /강격2 손도끼: 명중 +5 피해 x0.6+4 /강격1, 투척1, 보조무기									
갑주		기타 장비품							
사슬갑옷: 막기 3 피해 저항 1 방패: 막기1 회피1									
응급 체크	히어로 카드			자금	G 무게		Kg		

\*시트의 뒷면에는 캐릭터의 사회 관계와 인간관계, 모험일지를 정리한다.

