

내 운명은 내 손으로

이 작품은 제13시대용 시나리오입니다. 마스터와 플레이어들에게 즉흥적이고 플레이어 주도적이며 자유로운 제13시대의 스타일을 소개하기 위해 만들어졌습니다. 중요한 룰을 모두 다음 페이지에 요약해 놓았기 때문에, 제13시대 룰북이 없어도 이 시나리오는 사용할 수 있습니다. d20 기반의 클래스/레벨 판타지 RPG에 익숙하면 더욱 편할 것입니다.

내 운명은 내손으로는 2레벨 플레이어 캐릭터를 전제로 만들어져 있습니다. P.15~20에 기성 캐릭터를 여섯 명 두었습니다. 플레이가 시작될 때 플레이어가 내용을 채워 넣을 수 있도록 핵심 사항 몇 가지는 비워 놓았습니다.

이 시나리오에서, PC들은 공격 받는 마을을 지키기 위해 파견됩니다. 적들이 중요한 보물을 손에 넣지 못하게 하기 위한 것입니다. 침략자들은 마을의 사교도와 공모하여, 지하에서 살아있는 던전을 불러내 마을의 방어 태세를 아래에서부터 파괴할 계획입니다. 주인공들은 이 혼란 속에서 보물을 지켜낼 수 있을까? 아니면 악의 세력이 완전히 승리할 것인지?

내 운명은 내손으로는 곧 출간될 제13시대 메가던전 캠페인 팩, 돌 도둑의 눈으로 이어지는 선행작이기도 합니다. 돌 도둑의 눈에서는 이 시나리오에 잠시 등장한 살아있는 던전을 추적하여 복수를 하는 이야기가 펼쳐집니다.

제13시대의 진행

제13시대는 운과 전술 모두에 무게를 두어 긴장되고 균형 있는 전투를 지향하면서도, 비슷한 다른 RPG들에 비해 이야기에 플레이어의 입력을 훨씬 더 허용합니다. 제13시대를 마스터링할 때는 놀랄 준비를 하고, 유연성을 유지하십시오. 마스터는 플레이어들이 최대한 이야기를 이끌어내게 하고, 재미 있는 적들을 그 앞에 내보내는 쪽에 집중하면 됩니다.

전투

제13시대의 전투는 지난 40년 새 던전에서 용과 싸워 본 사람이라면 익숙할 것입니다. 전투가 시작되면 d20을 굴려 민첩성 수정치와 레벨을 (괴물은 행동 순서 수치를) 더하여 합이 높은 순서로 차례를 받습니다. PC도 괴물도 자기 차례에 짧은 행동, 이동 행동, 일반 행동을 1회씩 합니다. 공격 등 대부분의 행동은 일반 행동입니다. 짧은 행동을 쓰는 능력은 캐릭터 시트 (p.15~20)에 나와 있습니다. 이동은 이동 행동으로 합니다.

공격할 때는 d20을 굴리고, 여기에 공격 보너스를 더합니다. 그 합이 대상의 장갑 이상이면 공격을 하고 정해진 피해를 입힙니다. 체력은 피해만큼 줄어듭니다. PC도 NPC도 체력이 0이 되면 쓰러져 더 이상 싸울 수 없게 됩니다. (악당들은 죽습니다. PC는 의식을 잃고, 치유 받지 않으면 곧 죽습니다.)

공격 판정에 20이 나오면 대성공입니다. 피해 판정을 하고, 목표에게 그 두 배 피해를 줍니다.

전투 주문도 같습니다. d20을 굴리고 그 주문에 지정된 공격 보너스를 더하면 됩니다. 주문은 대부분 적의 신체 방어 (신방)나 정신 방어 (정방)를 대상으로 합니다.

상대가 멍해지거나, 고정되거나, 어지러워지는 등의 지속적인 효과를 일으키는 공격도 있습니다. 대부분의 경우, 이런 효과들은 극복 판정에 성공하면 사라집니다. 극복 판정을 할 때는 d20을 굴리고, 11 이상이 나오면 성공입니다. 극복 판정은 별도의 언급이 없는 한 자기 차례가 끝날 때 합니다.

지도나 격자, 미니어처를 쓸 필요는 없습니다. 적과의 거리는 단거리와 장거리의 두 가지로만 따집니다. 적과 붙어서 싸우고 있을 때는 접전중이고, 접전에서 이탈하려면 일반 극복

판정 (11+)에 성공해야 합니다. 이탈을 하지 않고 그냥 이동할 수도 있지만, 그러면 적이 즉시 한 번 공격을 할 수 있습니다. 이것을 기회 공격이라고 합니다. 접전중에는 원거리 공격을 할 때에도, (보통은 괴물이) 이름에 "원:"이 붙은 능력을 사용할 때에도, 주문을 쓸 때에도 기회 공격을 받습니다. 기회 공격은 한 라운드에 한 전투원이 한 번만 가할 수 있습니다.

고조 주사위

고조 주사위는 6면체입니다. 최대한 크고 멋진 것을 사용하십시오. 이 주사위는 전투의 템포를 재는 역할을 합니다. 즉, 싸움이 진행되고 더 극적이 되면 고조 주사위의 눈도 높아집니다. 고조 주사위는 0에서 시작하여, 라운드가 시작될 때마다 1씩 높아집니다. 플레이어 캐릭터들 (그리고 일부 특별한 괴물들)은 공격 판정에 고조 주사위의 현재 눈만큼을 보너스로 받습니다. 그래서 첫 라운드에는 플레이어들이 고조 주사위의 혜택을 받지 못하지만, 예를 들어 몇 라운드가 지나 고조 주사위가 3이 되면 PC들은 공격 판정에 +3을 받습니다.

(적들의 방어 수치는 공격 판정의 평균보다 높기 때문에, 처음 몇 라운드는 많이 빗나갈 것입니다. 이 동안 죽지 않으면 고조 주사위가 높아짐에 따라 PC들이 더 유리하게 됩니다.)

치유

플레이어 캐릭터들은 회복력 수치를 사용하여 치유를 합니다. 각 PC는 회복력을 8점씩 갖고 시작하는데, 1점을 쓸 때마다 클래스와 건강에 따라 일정량의 체력을 회복합니다. 전투 중에는 일반 행동으로 숨들리기를 하여 회복력을 1점 쓸 수 있지만, 이것은 전투마다 한 번 밖에 할 수 없습니다. 회복력을 더 사용하려면 치유 물약, 주문, 특수 능력에 의존하거나 전투가 끝난 후 짧은 휴식을 취해야 합니다 (몇 분 정도). 짧은 휴식을 취하면 지속 효과가 없어지고, 회복력을 자유롭게 쓸 수 있습니다. 4번의 전투를 마치면 "하루"가 지나고, 긴 휴식을 할 수 있습니다. 그러면 일일 주문/능력, 회복력이 모두 도로 잡니다.

죽어가는 상태 (체력이 0 미만)에서 회복력을 쓰면 일단 체력이 0으로 올라가고, 여기에 회복력으로 치유된 양을 더합니다.

기능 판정

기능 판정을 할 때는 1d20을 굴리고 여기에 레벨, 가장 적당한 특성치 보너스 (근력, 민첩성, 지능 등등에서 오는 수치), 그리고 해당되는 출신을 더하면 됩니다. 제13시대는 사전에 정의된 기능이 없습니다. 대신 플레이어 캐릭터들은 출신이 있고, 여기에 수치가 붙습니다. 예를 들어 “전직 황실 경호병 +4” 같은 식입니다. 해당이 될 법한 상황이면 출신 보너스를 더할 수 있습니다. 예를 들어 어느 귀족을 만났을 때 궁정 예절에 관한 지식을 뽐내려면 1d20 + 매력 + 레벨 + 전직 황실 경호병 +4로 판정하면 됩니다. 군중 속에 숨은 자객을 발견하고자 할 때는 1d20 + 지혜 + 레벨 + 전직 황실 경호병 +4로 판정합니다. 마스터를 설득할 수만 있으면, 왕자의 음식 맛을 보는 역할을 했기 때문에 음식에 든 독을 알아볼 때에도 전직 황실 경호병 보너스를 받을 수 있다고 할 수 있습니다.

2레벨 모험가들은 보통 일을 할 때 난이도 15로, 어려운 일을 할 때 난이도 20으로, 말도 안 되게 어려운 일을 할 때는 난이도 25로 판정하는 것이 원칙입니다.

극복 판정

지속적인 피해나 불편한 효과가 걸린 상태에서는 자기 차례가 끝날 때 극복 판정을 할 수 있습니다. 극복에 성공하려면 d20을 굴려서 11 이상이 나와야 합니다.

죽음 극복 판정도 비슷합니다. 체력이 0 미만이 되면 죽음 극복 판정을 시작합니다. 여기에 성공하려면 d20을 굴려서 16 이상이 나와야 합니다. 성공하면 회복력을 쓸 수 있고, 이때는 체력을 0으로 재설정된 뒤에 회복력으로 치유된 양을 더합니다. 판정에 20이 나오면 즉시 일어나서 이 차례에 행동도 할 수 있습니다. 죽음 극복에 네 번 실패하면 죽습니다.

준비

P.15~20에 있는 기성 캐릭터들은 성격과 이름을 비롯한 주요 항목이 몇 개 빠져 있습니다. 출신, 표상 관계, 한 가지 특별한 것도 빠져 있습니다. 이것을 채워 봅시다.

한 가지 특별한 것

제13시대의 PC들은 모두가 한 가지 특별한 것을 갖고 있습니다. 이것은 평범할 수도 있고 (“나는 세계 최고의 도박사다”) 초자연적일 수도 있습니다 (“산 자로서 언데드의 비밀 언어를 할 줄 아는 것은 나뿐이다”). 캐릭터의 과거를 설명할 수도 있고 (“나는 어느 야만 부족 최후의 생존자이며, 우리 부족의 신들이 모두 나와 함께 한다”), 미래를 정의할 수도 있습니다 (“나는 세계 최고의 검객이 될 운명을 갖고 있다!”). 한 가지 특별한 것은 전투에 직접적인 효과를 줄 수 없습니다. 한 가지 특별한 것으로 특별한 능력을 얻을 수는 있지만, 그러려면 무언가를 포기해야 할 것입니다.

한 가지 특별한 것은 캠페인을 빚는 도구에 가깝기 때문에, 이 시나리오에서는 그다지 등장하지 않을 수도 있습니다. 그래도 갖고 있으면 재미있습니다.

출신

캐릭터마다 출신에 8점씩을 배분합니다. 하나에는 +5까지만 줄 수 있습니다. 출신은 캐릭터의 과거 경험, 재능, 기능 등을 나타낼 수 있는 것이면 됩니다. 간단명료해도 되고 (연금술사 +3, 광부 +2, 산악인 +3), 좀 더 복잡하고 설명적이어도 됩니다 (광업 회사의 분석가 +3, 지하계에서 산전수전 다 겪음 +2, 드워프 산악 수색대 대장 +3).

표상들

표상은 지배자, 군벌, 초자연적 세력 등, 제13시대를 움직이는 거물들입니다. 저레벨에서 PC들은 표상들의 조직이나 부하들과 주로 왕래하지만, 나중에 가면 이들과 거의 동등한 처지에서 직접 대면하게 될 것입니다. 플레이어 캐릭터는 관계 주사위를 표상들 사이에 배분합니다. 관계는 긍정적일 수도 있고 (그 표상과 같은 편), 부정적일 수도 있고 (그 표상의 적이며, 그 표상을 적으로 삼는 다른 사람들과 같은 편), 양가적일 수도 있습니다 (캐릭터와 표상의 관계가 좀 복잡).

표상 관계는 플레이어 캐릭터에게 혜택을 줍니다 (“대마도사가 마법 물품을 주며, 앞으로 이것이 필요하리라는 예언을 합니다”). 그리고 마스터가 PC들을 엮는 이야기와 즐거리를 만들 때 도움이 됩니다 (“마법이 듣지 않는 던전에 관한 소문을 확인해 달라고 대마도사가 부탁드립니다”). 플레이어가 자기 캐릭터의 표상을 정하는 것은 앞으로 어떤 플레이를 하고 싶은지 선언하는 것과도 같습니다. 시체왕에 대해 부정적 관계라면 언데드와 싸우는 일이 많을 것입니다. 황금거룡과 양가적인 관계라면 의무의 대가, 그리고 숭고한 이상을 따르는 것이 얼마나 어려운 일인가를 다루는 이야기가 나올 법합니다.

이 시나리오에는 소개용이기 때문에 간단하게 갑니다. 플레이어 캐릭터는 모두 어느 하나의 표상에 대해 각각 긍정적이거나 양가적인 관계를 택해야 합니다. 모두가 공유하는 그 표상이 이 시나리오에서 PC들의 후견인이 됩니다. 다음 중에서 고르면 됩니다.

- **대마도사.** 이 세계, 이 시대의 가장 위대한 마법사이며, 온갖 기괴한 위협으로부터 제국을 수호합니다 (그 기괴한 위협들 중에는 자기가 행한 마법 실험의 부작용도 있습니다!).
- **대사제.** 제국에 비교적 새로 등장한 수수께끼의 표상입니다. 계속 자라나는 대성당에 모든 신앙을 한데 모아 기리고 있으며, 그 성스러운 힘은 대마도사의 마법력과 맞먹는다고 합니다.
- **황금거룡.** 금속룡들 중 가장 나이가 많습니다. 수백 년도 더 전에, 황금거룡은 악귀들의 제국 침략을 저지하기 위해 심연에 몸을 던졌습니다. 악귀의 세계와 현재 사이에 갇힌 상태입니다. 거룡의 꿈은 지금도 성기사들과 선한 자들의 귀감이 되고 있고, 그 몸은 악귀들과 끝없는 전쟁을 벌이고 있습니다.
- **황제.** 용의 제국을 수도 엑시스에서 다스립니다. 황제가 즉위한 후로 문명 지역은 온갖 위협에도 불구하고 번영했습니다. 황제는 강대한 제국군을 지휘하며, 까마득한 옛날부터 조상들이 해 왔던 것처럼 제국을 지킵니다.

나머지 두 관계 주사위는 다른 선한 표상에 써도 되고, 공유 표상에 더해도 되고, 아예 다른 표상을 골라도 됩니다.

적대적 표상들

이 표상들은 보통 제국의 적입니다. PC들 중 대다수가 꼽은 것이 이 시나리오의 적이 될 것입니다.

- **악귀술사.** 악귀술사는 대마도사조차 두려워하는 악귀들을 소환하고 부립니다. 때로는 잔인하고 때로는 매혹적이며, 때로는 선량하지만 때로는 파괴적입니다. 그때 기분에 따라 다릅니다. 그 휘하의 악귀 군단은 갈수록 몸집을 불리고 있지만, 악귀술사는 자기가 제국을 정말로 해칠 의사가 없으며, 악귀들을 심연으로부터 소환함으로써 황금거룡의 부담을 덜어주고 있다고 합니다. 그러나 혼돈의 주인이 하는 말을 누가 믿겠습니까?
- **삼두회.** 음모의 흑왕, 마법의 청왕, 재앙의 적왕. 용들 중에서도 나이가 많고 위험한 셋입니다. 기이하게도, 청왕은 제국 도시인 드라켄할의 총독으로 일하고 있습니다. 황제 앞에 무릎을 꿇었고, 대마도사가 내린 복종의 주문을 받아들였습니다. 분명히 어떤 음험한 계획을 꾸미고 있을 테지만, 적어도 지금 당장은 삼두회 중 하나가 제국을 바로 파괴하려 하지 않으니 다행입니다. 나머지 둘은 상태가 심각합니다. 흑왕은 자객과 살인 수도사들을 보내 혼돈의 씨앗을 심고, 적왕은 때때로 홀연히 나타나 군대와 도시를 재로 만들곤 합니다.
- **시체왕.** 한때는 마법사왕이라 불리는 위대한 지배자였습니다. 그러나 갈수록 부패하여, 결국 최초의 황제가 일으킨 반란에 의해 죽었습니다. 그리고 리치가 되어 다시 살아왔고, 이제는 모든 언데드의 주인입니다. 시체왕은 자기가 이 땅의 정당한 주인이라고 여기고, 외부의 위협으로부터 제국을 지키는 것을 돕기도 했습니다. 그러나 제국의 모든 국민들이 살았건 죽었건 자기의 옥좌 아래 무릎 꿇어야 한다는 생각에는 한치의 양보도 없습니다.
- **오크 두령.** 오크 두령이 제국에 돌아온 것은 고난과 살육의 시절을 알리는 표시였습니다. 서로 싸움을 그치지 않던 수백 오크 부족들을 하나의 막강한 군대로 모을 정도로 카리스마가 있는 인물입니다. 오래지 않아 오크들의 무리는 제국군과 정면으로 충돌할 것이고, 그것은 창칼과 유혈의 해일과도 같을 것입니다.

남은 표상들은 이 시나리오에 등장하지 않습니다. 물론 플레이어 캐릭터가 그 중 누군가와 관계가 있고, 플레이에 개입시킨다면 예외입니다!

- **그림자 대공.** 제국의 모든 첩보 조직과 범죄 조직의 배후에 이 표상이 있다고 이야기되곤 합니다. 물론 그림자 대공이라면 이런 소문을 일부러 퍼뜨릴 만도 합니다...
- **드워프 왕.** 황제의 굳건한 동맹입니다. 하지만 드워프들이 원한을 품은 적들의 목록은 그 수염만큼이나 길어서, 땅 밑에서도 위에서든 문제를 일으키곤 합니다. 그러나 현재로서 오크 두령의 군대를 막아내는 데에는 드워프 전사들이 필수불가결합니다.

- **엘프 여왕.** 엘프 민족의 세 지파인 하이엘프, 우드엘프, 다크엘프를 모두 다스리는 지배자입니다. 세 종족의 특징을 모두 체현하고 있습니다. 엘프 여왕은 황제와 동맹을, 드워프 왕과 휴전을 맺은 상태여서, 그 다크엘프적인 야망은 어느 정도 억제가 되고 있습니다. 그러나 우드엘프적인 야성, 하이엘프적인 마력은 위험한 조합이 될 수 있습니다.
- **투장.** 암흑신들의 뜻을 대신하는 장군입니다. 암흑의 힘을 이용하여 괴물과 악귀들을 상대로 싸우며, 그 수법에 자비라고는 없습니다. 투장은 제국이 원하는 인물이 아니지만, 어쩌면 제국에 필요한 인물인지도 모릅니다.
- **큰드루이드.** 수백 년간 비어 있던 이 자리에 드디어 주인이 나타났습니다. 큰드루이드는 문명에 저항하는 야생을 대표합니다.

표상과 혜택

플레이어들이 공유된 표상을 고르고, 각기 남은 두 관계 주사위를 배정했으면, 이제 이 세션에 표상의 혜택을 볼 수 있는지 알아볼 때입니다. 각 플레이어가 관계 하나마다 1d6을 굴립니다. 6이 나오면 해당 표상으로부터 뭔가 혜택을 얻는 것이 됩니다. 5가 나와도 혜택을 받지만, 여기에는 대가가 따르거나 조건이 붙습니다.

가장 간단한 형태의 혜택은 새 마법 물품입니다. 예를 들어:

- **+1 양날의 무기:** 이 무기로 공격해서 명중하면 적에게 +1d10 피해를 줄 수 있지만, 그러기로 하면 자기도 같은 양의 피해를 입습니다.
- **+1 유혈의 무기:** 공격에 순수 20이 나와 대성공을 하면, 다음 차례에 명중할 때에도 대성공으로 간주됩니다.
- **+1 독려의 무기:** 공격에 순수 20이 나와 대성공을 하면, 단 거리에 있는 우리편 한 명이 극복 가능 효과에 대해 즉시 극복 판정을 할 수 있습니다.
- **생명의 허리띠:** 회복력 최대치가 1 높아지고, 회복력을 사용할 때 체력을 +2점 더 얻습니다.
- **도둑고양이 망토:** +1 신방, 그리고 도회지에서 몸을 숨길 때의 판정에 +4 보너스.
- **전령의 투구:** +1 정방, 그리고 거인과 같은 정도로 큰 목소리를 낼 수 있습니다.
- **도둑의 눈 반지:** 눈을 감으면 반지에 새겨진 눈을 통해 볼 수 있습니다. 모퉁이를 돌아서 보거나, 작은 물건 내부를 들여다 보거나 할 때 유용합니다.
- **치유 물약:** 회복력을 하나 사용합니다.

“+1” 무기는 공격 판정과 피해 판정 양쪽에 +1을 줍니다.

플레이어가 운이 좋아 혜택을 둘 이상 받게 되면 물품을 둘 주지 마십시오. 대신에 하나를 갖고 있다가 플레이에서 적절하게 사용하게 합니다. 대마도사의 비밀을 알고 있기 때문에 마법에 관련된 일에서 판정에 자동으로 성공한다거나, 황제와의 관계를 이용하여 겁먹은 병사들을 독려한다거나 하는 식으로 사용할 수 있을 것입니다.



이름 클래스

성기사

종족
레벨

인간
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	16	14	10	10	12	16	21	14	15
수정치	+3	+2	+0	+0	+1	+3	체력 44	회복력 8	회복량 2d10+2
+레벨	+5	+4	+2	+2	+3	+5			

한 가지 특별한 것

종족 능력

선수필승 - 행동 순서 판정을 두 번 하고 그 중 원하는 결과를 고릅니다.

기본 근접 공격

공격	명중	빗나감
+5 vs 장갑	2d8+3	2

능력과 주문

기본 장거리 공격

공격	명중	빗나감
+2 vs 장갑	2d8	—

표상 관계

장비

중장갑
대검
방패
장궁

출신

클래스 특징

웅장: 전투마다 한 번, 그리고 별도로 하루에 세 번, 적을 웅장하겠다고 선언할 수 있습니다. 그러면 공격 판정에 +4를, 그리고 피해에 +1d12를 더하며, 빗나가도 절반의 피해를 줍니다.

재능

안수치료 - 하루에 두 차례, 짧은 행동으로 자기 자신이나 동료를 치유할 수 있습니다. 몸에 손을 대고 회복력을 하나 쓰면, 통상적인 치유와 더불어 +6점의 체력이 더 치유됩니다.

보루 - +1 장갑. 또한 전투마다 한 번, 동료에게 공격이 명중했을 때 그 절반의 피해를 자기가 대신 맞을 수 있습니다.

신성 영역: 지휘 - 한 차례에 한 번, 적에게 근접 공격을 하면 동료들이 그 적에 대해 공격 보너스 +1을 받습니다. 이 효과는 성기사의 다음 차례가 시작될 때까지 지속됩니다. 또한, 하루에 한 번, 이 영역을 발동해서 고조 주사위를 하나 높일 수 있습니다.

특기

웅장
안수치료
강인함

마법 물품



이름 클래스 음유시인

종족
레벨
하프엘프
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	10	10	16	14	8	18	14	12	15
수정치	+0	+0	+3	+2	-1	+4	체력 28	회복력 8	회복량 2d8
+레벨	+2	+2	+5	+4	+1	+6			

한 가지 특별한 것

표상 관계

출신

클래스 특징
음유시인의 노래
전투의 외침
주문

재능

주문가수 - 추가 주문 (음파 폭발)
주문의 재주꾼 - 추가 주문 (소각의 광선)
송가 - 표상을 돌 고릅니다. 각 표상을 칭송하는 훌륭한 노래를 하나씩 알고 있습니다. 하루에 한 번, 난이도 15의 매력 판정을 할 수 있습니다. 성공하면 일시적으로 그 표상에 대한 긍정적인 표상 관계를 둘 얻을 수 있습니다.

종족 능력

기지: 전투마다 한 번, 자기가 굴린 d20 주사위의 순수한 눈을 1 낮은 것으로 간주할 수 있습니다.

능력과 주문

(전투의 외침은 근접 공격이나 싸움 노래를 썼을 때 발동될 수 있습니다.)

전투의 외침: 저쪽으로! - 근접 공격이나 싸움노래 판정에 순수 짝수가 나왔으면 우리편 하나가 자유 행동으로 이동이나 이탈 판정을 할 수 있습니다.

전투의 외침: 이겨내 줘! - 근접 공격이나 싸움 노래 판정에 순수 짝수가 나왔으면 우리편 하나가 극복 가능 효과에 대해 +1을 받고 즉시 극복 판정을 할 수 있습니다.

주문: 싸움노래 - 언제든지, 단거리의 대상을 지정하여 공격합니다. +6 vs. 정방, 1d6+4 천둥 피해.

주문: 음파 폭발 - 하루 한 번, 단거리의 적을 1d4명 지정하여 공격합니다. +6 vs. 신방, 명중하면 5d6+4 천둥 피해를 주고, 음유시인의 다음 차례가 올 때까지 어지러워집니다. 빗나가면 피해를 절반 주고, 대상과 접전 중인 우리편에게도 천둥 피해를 2점 줍니다.

노래: 영웅의 노래 - 짧은 행동을 써서 11+가 나와야 지속 가능. 자신, 그리고 단거리의 우리편이 공격 보너스 +1을 받습니다. 노래가 끝나면 우리편 한 명이 다음 공격 판정에 공격 보너스 +2를 받습니다. 노래와 주문은 동시에 쓸 수 있습니다. 전투 후 재충전 11+.

재주꾼 주문: 소각의 광선 - 언제든지, 단거리의 적 하나를 공격합니다. +6 vs 신방, 1d6+4 불 피해. 순수 짝수 명중이면 대상은 1d8의 지속 불 피해를 입습니다. 빗나가면 불 피해 2점을 줍니다.

특기
싸움 노래
네 도움이 필요해!

기본 근접 공격

공격	명중	빗나감
+5 vs. 장갑	2d8+3	2

기본 장거리 공격

공격	명중	빗나감
+5 vs. 장갑	2d6+3	—

장비

신월도
가죽 갑옷
단궁
악기

마법 물품



이름 클래스 마법사

종족
레벨 하이엘프
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	8	14	10	20	12	8	12	12	15
수정치	-1	+2	+0	+5	+1	-1	체력 32	회복력 8	회복량 2d6+2
+레벨	+1	+4	+2	+7	+3	+1			

한 가지 특별한 것

종족 능력

전투마다 한 번, 이동 행동으로 단거리 내, 시야 내에 있는 장소로 순간이동을 할 수 있습니다.

기본 근접 공격

공격	명중	빛나감
+1 vs. 장갑	2d6	—

표상 관계

능력과 주문

산성 화살 x2 - 하루 한 번, 단거리나 장거리의 대상을 하나 공격, +7 vs 신방, 명중하면 4d10 산성 피해 및 5점의 지속 산성 피해. 빗나가면 5점의 지속 산성 피해만을 주고, 짧은 휴식을 할 때 이 주문을 회복합니다.

기본 장거리 공격

공격	명중	빛나감
+2 vs. 장갑	1d4	—

출신

잔상 - 하루 한 번, 자기 자신이나 단거리의 우리편을 하나 지정. 그 전투 내내, 대상에게 명중한 공격은 20% 확률로 빗나갑니다.

장비

지팡이
손쇠뇌

마탄 - 언제든지 단거리의 적을 하나 공격. 자동 명중, 2d4 충격 피해.

냉기 광선 - 언제든지 단거리의 적을 하나 공격. +7 vs. 신방, 명중하면 3d6 냉기 피해, 빗나가면 2점 피해.

마법 물품

클래스 특징

의식 마법 - 의식을 만들고 주문 하나를 소비해서 그 효과를 얻습니다.

소마법

재능

수호학 - 일일 주문을 걸면 그 다음 차례가 끝날 때까지 +4 장갑.

창성학 - 전투마다 한 번, 신방을 대상으로 하는 주문을 걸 때 피해 주사위의 눈을 모두 최대치로 설정.

고등마법 - 같은 일일 주문을 2회 준비 가능.

특기

의식 마법: 의식을 완성하는 데 수 분이 아니라 1d3+1 라운드만 걸립니다.

마탄: 목표를 둘 고르고 피해 주사위를 양쪽에 나누어 배정할 수 있습니다.



이름
클래스 야인

종족
레벨 드워프
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	18	18	14	8	10	8	16	17	11
수정치	+4	+4	+2	-1	+0	-1	체력 44	회복력 8	회복량 2d10+4
+레벨	+6	+6	+4	+1	+2	+1			

한 가지 특별한 것

종족 능력

고작 그거냐? - 전투마다 한 번, 적의 공격이 자신에게 명중했을 때 즉시 회복력을 쓸 수 있습니다. 고조 주사위가 2 미만이면 통상의 절반만 치유됩니다.

기본 근접 공격

공격	명중	빛나감
+6 vs. 장갑	2d10+4	2

표상 관계

능력과 주문

기본 장거리 공격

공격	명중	빛나감
+4 vs. 장갑	2d8+2	—

출신

장비

사슬 갑옷
그레이트엑스
장궁

클래스 특징

야만의 분노 - 하루에 한 번, 짧은 행동을 써서 광분할 수 있습니다. 그 동안은 공격 판정에 2d20을 굴려 높은 쪽을 택합니다. 둘 다 11+이고 높은 쪽이 명중이면 대성공이 됩니다. 전투가 끝나면 1d20+4를 굴립니다. 16+이면 그날 다시 광분할 수 있습니다. 고조 주사위가 4+이면 언제나 광분할 수 있습니다.

재능

쌓여가는 분노 - 하루에 한 전투에서 자기 공격이 빗나갈 때마다 모든 근접 공격의 피해에 +d6이 추가됩니다 (최대 +4d6).

날 막을 수 없다 - 전투마다 한 번, 공격 판정에 성공하면 즉시 회복력을 쓸 수 있습니다.

살육자 - 자기 차례 동안, 자기 차례가 시작되었을 때 접전중이 아니었던 적을 공격하는 경우, 그 적이 비틀거리는 상태이면 명중했을 때 +2d6 피해를 더 줍니다.

특기

야만의 분노
쌓여가는 분노

마법 물품



이름 클래스

도적

종족 레벨

하플링
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	12	12	18	14	8	14	15	14	14
수정치	+1	+1	+4	+2	-1	+2	체력 28	회복력 8	회복량 2d8+1
+레벨	+3	+3	+6	+4	+1	+4			

한 가지 특별한 것

종족 능력

기본 근접 공격

작은 체구 - 기회 공격에 대해 +2 장갑 보너스를 받습니다.
요리조리 - 전투마다 한 번, 자기에게 적의 공격이 명중하면 -2 페널티를 받고서 다시 판정하게 할 수 있습니다.

공격	명중	빗나감
+6 vs. 장갑	2d8+4	2

표상 관계

능력과 주문

기본 장거리 공격

회피의 일격 - 이 공격이 명중하면 그 대상으로부터 자동 이탈합니다.
치명적 찌르기 - 이 공격을 쓰면 공격 판정에 근력 수정치 (+1)를 받습니다.
확실한 베기 - 암습을 할 때 이 공격을 사용하면, 빗나갔을 경우 기세를 소비하여 암습 피해 보너스를 빗나감 피해에 추가할 수 있습니다.
곡예 공격 - 이 공격을 사용하면 이탈 판정에 +5를 받습니다. 더불어, 이동해서 적과 접전에 들어가고, 이 공격을 하고, 짧은 행동을 써서 이탈 판정을 할 수 있습니다 (이 판정에 성공하면 또 이동할 수 있습니다).
타격 완화 - 장갑에 대한 공격에 맞았을 때 기세를 소비하면 피해를 절반만 입습니다.

공격	명중	빗나감
+6 vs. 장갑	2d6+4	2

출신

장비

가죽 갑옷
단검
단궁

클래스 특징

기세 - 누군가를 명중시키면 기세를 얻고, 누군가에게 명중당하면 기세를 잃습니다. 기세는 있거나 없거나 둘 중 하나입니다. 기세는 몇몇 능력에 활용됩니다.
암습 - 우리편과 접전중인 적을 공격할 때 +1d8 피해를 더 줍니다.
뎃 감지 - 뎃을 발견하는 판정에 짝수로 실패한 경우, 또는 뎃의 공격 판정이 홀수로 명중한 경우 판정을 다시 할 수 있습니다.

마법 물품

재능

암습 강화 - 암습 피해를 높입니다 (이미 계산 끝)
현란하고 과감하게 - 전투당 한 번, 기세를 소비해서 곡예적으로든 극적으로든 뭔가 멋진 것을 합니다. 판정 불필요.
말재주 - 하루에 한 번, 표상의 부하들과 대화할 때 마스터에게 설득력 있는 대사를 하면 d20+2 판정을 할 수 있습니다. 11+이면 그 표상에 대한 긍정적 관계를 일시적으로 2점 얻습니다.

특기

말재주

뛰어난 회복력 - 회복 판정을 할 때 주사위 하나를 다시 굴릴 수 있습니다.



이름 클래스

사제

종족 레벨

인간
2

	근력	건강	민첩성	지능	지혜	매력	장갑	신체 방어	정신 방어
	14	14	10	8	18	14	17	15	15
수정치	+2	+2	+0	-1	+4	+2	체력 36	회복력 8	회복량 2d8+2
+레벨	+4	+4	+2	+1	+6	+4			

한 가지 특별한 것

표상 관계

출신

클래스 특징

의식 마법 - 의식을 만들고 일일 주문 하나를 소비해서 그 효과를 얻습니다.
추가 주문: 치유

재능

종족 능력

선수필승 - 행동 순서 판정을 두 번 하고 그 중 원하는 결과를 고릅니다.

특기

치유
신성 영역: 생명

능력과 주문

각 신성 영역은 하루에 한 번씩 발현시킬 수 있고, 한 전투에서는 한 가지 영역만 발현시킬 수 있습니다.

신성 영역: 치유 - 누군가를 치유하면 +4 HP를 더 치유합니다. 발현: 치유 주문을 한 번 더 쓸 수 있습니다.

신성 영역: 생명 - 자신, 그리고 단거리의 동료들이 죽음 극복 판정에 +2의 보너스를 받습니다. 발현: 자신, 그리고 우리편 모두가 각각 한 번씩, 이 전투에서의 극복 판정에 고조 주사위를 보너스로 받습니다. 또한, HP의 최대치만큼 0 이하로 떨어져야만 죽습니다.

신성 영역: 환상 - 전투마다 한 번, 적과 접전 중일 때, d20을 굴리고 결과를 기록해 놓습니다. 다음 차례가 시작되기 전, 자유 행동으로 우리편이나 적이 공격 판정을 하기 직전에 기록한 결과를 판정 대신 쓸 수 있습니다. 발현: 자기 턴에 사제와 접전중이던 적들은 공격 판정이 순수 홀수일 경우 빗나갑니다.

주문: 치유 - 전투마다 두 번, 짧은 행동. 단거리의 우리편 하나가 즉시 회복력을 쓸 수 있습니다.

주문: 신앙의 망치 - 하루 한 번, 이 전투가 끝날 때까지, 근접 공격의 피해 판정에서 d6 대신 d12를 굴립니다.

주문: 신앙의 방패 - 하루 한 번, 짧은 행동. 단거리의 우리편 하나가 전투 끝까지 +2 장갑을 받거나, 단거리의 우리편 셋이 전투 끝까지 +1 장갑을 받습니다.

주문: 축복 - 하루 한 번, 짧은 행동. 단거리의 우리편 하나가 전투 끝까지 공격에 +2를 받거나, 단거리의 우리편 셋이 전투 끝까지 공격에 +1을 받습니다.

주문: 의로운 명령들 - 전투마다 한번. 단거리의 적을 공격합니다. +7 vs. 정방. 명중하면 4d6+4의 신성 피해를 주고, 단거리의 우리편 중 가장 체력이 낮은 자에게 사제의 다음 차례가 끝날 때까지 +4 장갑을 줍니다. 빗나가면 피해는 없고, 단거리의 가장 체력이 낮은 우리편에게 +2 장갑만이 주어집니다.

기본 근접 공격

공격	명중	빗나감
+4 vs. 장갑	2d6+2	2

기본 장거리 공격

공격	명중	빗나감
+2 vs. 장갑	2d6	—

장비

중장갑
철퇴
단궁

마법 물품