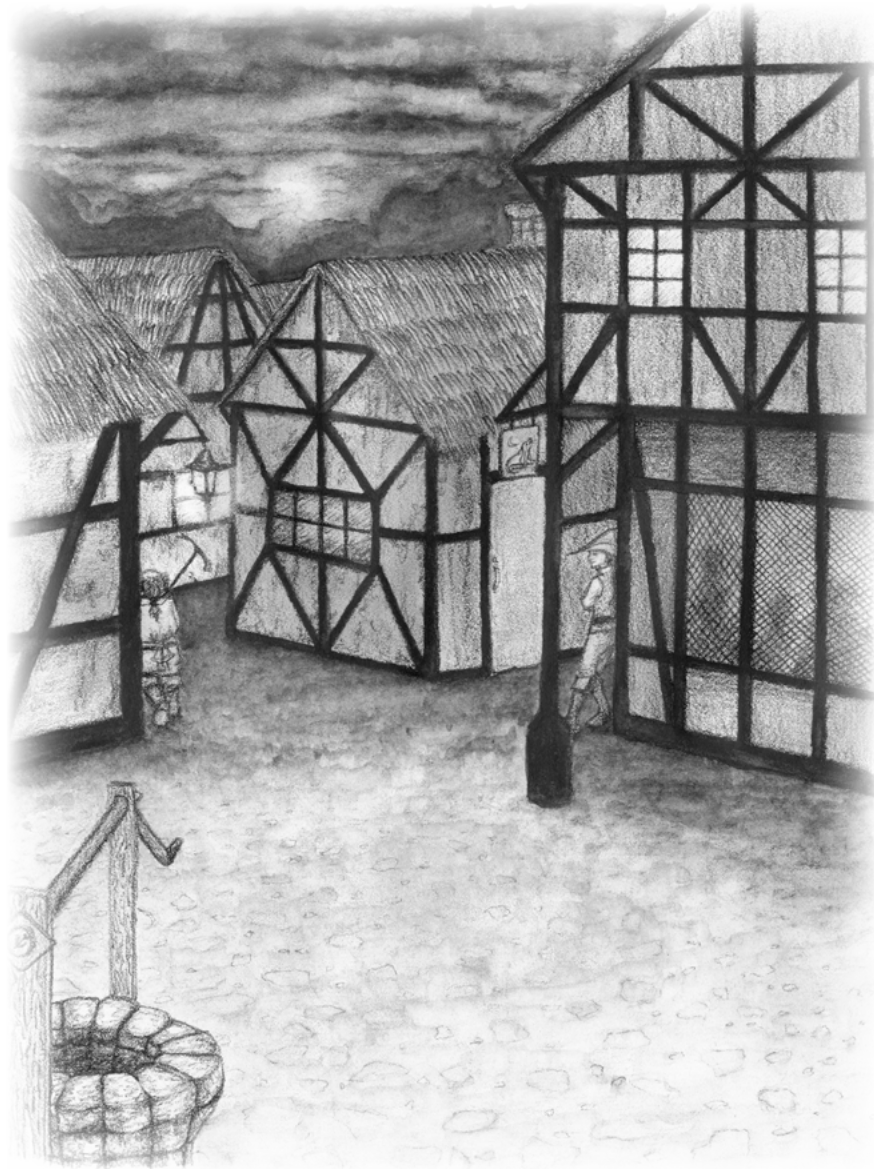


# 캐릭터 플레이북



그리고 시나리오 묶음

BEYOND THE WALL 또 다른 모험으로  
골타리너머

여러분은 늘 영특한 아이였습니다. 마법의 기예를 갖고 닮은 고대 마법사와 마녀의 이야기를 무척 좋아했지요. 안타깝게도, 마법을 가르쳐 줄 사람을 주변에서 찾기는 어려웠습니다. 마법에 관한 이야기가 진짜 있었던 일이었는지 의심이 들 지경이었지요. 하지만 여러분은 성년이 된 다음 고대의 마법서를 찾아냈고, 직접 마법을 터득하기로 결심했습니다.

여러분은 마을에서 가장 총명한 아이였습니다. 여러분의 지능은 12에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어모으는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



여러분은 고대의 마법서를 찾았고, 공부를 시작했습니다. 여러분은 1레벨 마법사가 되며, 클래스 능력으로 마법 감지와 주문 사용, 기능: 고대 역사, 캔트립: 마법사의 빛을 얻습니다. 다음 표는 여러분이 어떤 주문을 더 익히는지 정합니다. 여러분은 마법을 배우면서 어떤 일을 겪었나요?

1d6	여러분의 소중한 마법서를 쓴 사람은 누구인가요?	습득
1	남쪽의 늙은 현자.	+3 지능, 기능: 고대 역사
2	방방곡곡 여행을 다닌 유명한 음유시인.	+3 매력, 기능: 생존술
3	가라앉은 왕국의 위대한 대마도사.	+3 지능, 기능: 금단의 지식
4	옛날 옛적부터 이어져 온 비밀 결사의 수장.	+3 지혜, 기능: 정치
5	잊힌 고분들을 텅 도굴꾼.	+3 민첩성, 기능: 덫
6	위대한 군대와 함께 한 강력한 마법사.	+3 건강, 기능: 지휘

1d6	마법서의 저자는 어떤 종류의 마법사였나요?	습득
1	영리한 환상술사. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 고급 환상, 의식: 마법사의 표식, 캔트립: 환상 짜기	+2 매력, 주문 (왼쪽 항목)
2	전쟁 마법사. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 불타는 손, 의식: 마법사의 갑옷, 캔트립: 환상 짜기	+2 건강, 주문 (왼쪽 항목)
3	암흑의 영을 소환하는 자. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 추방, 의식: 보호의 원, 캔트립: 영혼 시야	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
4	숨겨진 비밀의 주인. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 두려운 존재감, 의식: 마녀의 파수꾼, 캔트립: 소리 만들기	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
5	매혹적인 마법사. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 거짓 친구, 의식: 매력 조사, 캔트립: 저주	+2 매력, 주문 (왼쪽 항목)
6	떠돌이 주술사. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 깃털 낙하, 의식: 안개 모으기, 캔트립: 축복	+2 건강, 주문 (왼쪽 항목)



1d6	혼돈의 영이 여러분의 힘에 이끌려 왔습니다. 어떻게 물리쳤나요? 여러분의 오른편 플레이어가 함께 있었습니다.	습득
1	여러분은 단호하게 명령을 내려 영을 물리쳤습니다. 오른편 친구는 두려움 없이 함께 나섰고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 주술: 명령의 말
2	여러분은 영의 진실한 이름을 불러 심연으로 돌려보냈습니다. 오른편 친구는 영의 이름을 찾는 일을 도왔고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 마법 화살
3	여러분은 영을 물리쳤지만, 영은 여전히 세계의 장막 너머에서 여러분을 기다리고 있습니다. 오른편 친구는 여러분이 영의 손길에서 벗어날 수 있도록 도왔고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 주술: 마법 화살
4	여러분은 교활한 언변을 동원해 최악의 상황을 피했습니다. 오른편 친구는 여러분이 영과 말싸움을 할 때 한 몫 거들었고, +1 매력력을 얻습니다.	+2 매력, 주술: 포박의 시선
5	여러분은 영이 약해질 때까지 마력의 벽 뒤에서 버텼습니다. 오른편 친구는 여러분이 용감하게 맞서는 모습을 보고 많은 것을 배웠고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 신비한 방패
6	여러분은 친구가 영을 땅 속으로 봉인할 때까지 영의 공격을 버티었습니다. 오른편 충실한 친구는 여러분을 가까스로 위기에서 구했고, +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 주술: 치유의 손길

1d6	여러분이 성년이 되었을 때, 남쪽에서 온 진짜 마법사가 마을을 거쳐갔습니다. 마법사는 여러분을 어떻게 생각했나요?	습득
1	여러분은 해박한 지식으로 마법사에게 깊은 인상을 주었습니다.	+2 지능, 여러분이 거의 이해하지 못하는 책
2	마법사는 자신이 경쟁자를 용납하지 않는다고 말했고, 여러분은 밤중에 도망쳤습니다.	+2 지혜, 의식: 요술사의 말
3	마법사는 여러분을 위해 비밀리에 이름을 붙이는 의식을 거행해 주었습니다.	+2 건강, 이름이 새겨진 은반지
4	마법사는 여러분이 마법의 길로 첫 걸음을 내딛은 모습에 기꺼워하며 재주를 가르쳐 주었습니다.	+2 매력, 의식: 투명 하인
5	마법사는 여러분을 자신의 비밀 결사로 인도했습니다.	+2 지혜, 마법사의 지팡이
6	여러분은 마법사가 온다고 경고를 받았고, 두려움에 사로잡혀 몸을 숨겼습니다.	+2 민첩성, 의식: 패밀리어 엮기



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 독학 마법사는 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단도, 평범한 로브, 고대의 책, 여러 주머니, 1레벨 의식: 중 하나의 마법재료, 은화 4d6냥.
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 마법사는 +0입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+0(마법사)입니다.
- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 3점입니다.
- 캐릭터의 HP는 6+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다.

## 참고 사항

### 판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

체력 주사위: d6

행동 순서 보너스: +0

갑옷: 마법사는 갑옷을 입을 수 없습니다.

주문 사용: 독학 마법사는 캔트립, 주술, 의식이라는 서로 다른 세 가지 방식으로 마법의 힘을 사용할 수 있습니다. 캐릭터는 캔트립 두 개, 주술 두 개, 의식 한 개를 가지고 시작합니다. 캐릭터가 처음 가지고 시작하는 주문은 플레이북을 참조하세요.

마법 감지: 독학 마법사는 선천적으로 마법을 민감하게 느끼기 때문에, 특정한 사람이나 장소, 또는 물건에 마법의 기운이 깃들여 있는지 알아낼 수 있습니다. 마법을 감지하려면 몇 분 정도 집중해야 하므로, 단순히 보는 것만으로는 대상이 마법적인 기운을 띄고 있는지 알 수 없습니다. 사람들은 캐릭터가 자신들을 강렬하게 지켜보거나 식사 시간이 되도록 음식에 집중하지 않는 모습을 보고 마법을 감지하려 한다는 것을 쉽게 알아차릴 수 있습니다. 마스터는 캐릭터가 유난히 강력한 마법 근처에 있다면 즉시 마법의 기운을 알아차릴 수 있다고 정할 수 있습니다.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	숨결 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2,500	+1	14	15	13	12	11
3	5,000	+1	14	15	13	12	11
4	10,000	+2	14	15	13	12	11
5	20,000	+2	14	15	13	12	11
6	40,000	+3	13	13	11	10	9
7	80,000	+3	13	13	11	10	9
8	150,000	+4	13	13	11	10	9
9	300,000	+4	13	13	11	10	9
10	450,000	+5	13	13	11	10	9

어떤 젊은이들은 검을 가지고, 또 어떤 이들은 마법의 힘을 가지고 모험에 나섭니다. 하지만 여러분은 그 어느 쪽도 아닙니다. 이 세상은 볼 거리도, 즐길 거리도 가득합니다. 그리고 여러분의 손은 원하는 것을 얻을 수 있을 만큼 재빠릅니다.

여러분은 날래고 재빠릅니다. 여러분의 민첩성은 12에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어모으는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



여러분은 몇 가지 수상쩍은 수법을 배웠고, 자신이 있어야 할 곳을 찾았습니다. 여러분은 1레벨 도적이 되며, 클래스 능력으로 운명의 총애와 숙련된 솜씨, 기능: 은신을 얻습니다. 다음 표는 여러분이 어떤 기능을 더 익히는지 정합니다. 여러분은 도둑질을 하면서 어떤 일을 겪었나요?

1d6	누가 여러분에게 훔치고 속이는 법을 가르쳤나요?	습득
1	도시에서 남쪽으로 가던 어느 늙은 소매치기.	+3 민첩성, 기능: 소매치기
2	마을에서 사는 어느 정직하지 못한 늙은 양상군자.	+3 지혜, 기능: 은신
3	시행착오를 거쳐 스스로 터득.	+3 지능, 기능: 덮
4	마을의 자물쇠 수리공.	+3 민첩성, 기능: 자물쇠 따기
5	친구가 없는 이 지역의 깡패.	+3 근력, 기능: 운동
6	매력적이고 똑똑한 여행자.	+3 매력, 기능: 속임수

1d6	여러분은 어떤 방식으로 부정 이득을 벌었나요?	습득
1	직접 일하는 대신, 다른 마을 사람들에게 구걸했습니다.	+2 건강, 기능: 구걸
2	먼 곳에서 온 여행자들이 마을을 들렀을 때, 주머니에서 특이한 싸구려 보석을 슬쩍했습니다.	+2 민첩성, 기능: 소매치기
3	어느 문이든 몰래 통과할 방법을 찾았습니다.	+2 지능, 기능: 자물쇠 따기
4	만나는 사람마다 여러분에게 훌쩍 넘어가게 했습니다.	+2 매력, 기능: 속임수
5	여러분이 가진 기능과 재주에도 불구하고, 여러분은 정직하게 돈을 벌었습니다.	+2 지능, 원하는 직업 기능 하나 선택
6	여러분은 이것 저것 조금씩 하면서 그럭저럭 살았습니다.	+2 건강, 기능: 생존술



1d6	다른 수많은 도둑처럼, 여러분의 첫 번째 시도 역시 엉망으로 끝났습니다. 들켰을 때 어떻게 했나요? 여러분이 들켰을 때, 오른편 플레이어가 함께 있었습니다.	습득
1	여러분은 목숨을 걸고 싸워 달아났습니다. 오른편 친구는 여러분을 공격한 이들을 물리쳐서 도망치는 데 도움을 주었고, +1 근력을 얻습니다.	+2 근력, 기능: 운동
2	여러분은 안전해질 때까지 숨었습니다. 오른편 친구도 여러분의 도적질을 도와주던 중 같이 들켜서 함께 숨어야 했고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 기능: 은신
3	여러분은 흠씬 두들겨 맞았고, 교훈을 얻습니다. 오른편 친구는 여러분을 버리지 않은 탓에, 같이 얻어맞았고, +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 기능: 생존술
4	여러분은 간청을 해서 풀려나왔습니다. 오른편 친구는 여러분을 대신해 말해주었고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 기능: 연설
5	여러분은 자백을 하고 올바르게 일을 해결했습니다. 오른편 친구는 여러분이 잘못된 길에 가고 있었음을 깨닫게 도와주었고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 기능: 민간전승
6	여러분은 말재주로 상대를 현혹하여 일을 잘 처리했습니다. 오른편 친구는 두 명에게 술을 산 다음 파티에 끼어들었고, +1 매력을 얻습니다.	+2 매력, 기능: 음주

1d6	여러분이 벌인 가장 근사한 절도는 무엇인가요?	습득
1	부자 상인이 들고 있던 동전이 잔뜩 든 주머니를 가로챘습니다.	+2 민첩성, 은화 6d6냥 추가
2	어느 노인을 설득해 여러분에게 유산으로 농장을 물려주도록 했습니다.	+2 지능, 작은 농장
3	지나가던 이방인에게서 무언가 특별한 것을 슬쩍했습니다.	+2 근력, 정말로 아주 날카로운 단도
4	숲 속에서 어느 기이한 사람의 물건을 훔쳤습니다.	+2 건강, 기이한 은색 끈
5	언변을 발휘하여 옆 마을에 있는 사원에 들어간 다음, 무언가 소중한 것을 가지고 나왔습니다.	+2 매력, 신비한 우상
6	다른 도둑을 털었습니다.	+2 민첩성, 고급 자물쇠 따기 도구



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 풋내기 도둑은 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단도 몇 자루, 어두운 옷, 가벼운 자루, 10피트 (3미터) 짜리 밧줄, 은화 4d6냥.
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 도적은 +0입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+2(도적)입니다.

- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 5점입니다.
- 캐릭터의 HP는 8+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다.



## 참고 사항

### 판정

**능력치 판정:** d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

**극복 판정:** d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

**전투 판정:** d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

**체력 주사위:** d8

**행동 순서 보너스:** +2

**갑옷:** 꿏내기 도둑은 판금 갑옷보다 가벼운 갑옷을 입을 수 있습니다.

**운명의 총애:** 꿏내기 도둑은 다른 사람들보다 운이 좋습니다. 캐릭터는 다른 클래스처럼 행운 점수를 3점 받는 대신, 5점 받습니다.

**숙련된 솜씨:** 꿏내기 도둑은 1레벨에서 기능을 두 개 더 익히며 (여러분은 플레이북을 통해 이미 얻었습니다), 이후 매 홀수 레벨마다 (3, 5, 7, 9레벨) 추가로 기능을 하나씩 더 익힙니다. 캐릭터는 새로운 기능을 익히는 대신 이미 가진 기능의 실력을 향상시킬 수도 있습니다. 이 경우 해당 기능으로 받는 보너스는 +2가 증가합니다.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

**친구 돕기:** 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

**재도전:** 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

**죽음 속이기:** 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	숨결 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1,500	+1	13	16	13	15	14
3	3,000	+1	13	16	12	15	14
4	6,000	+2	13	16	12	15	14
5	12,000	+3	12	15	11	13	12
6	25,000	+3	12	15	11	13	12
7	50,000	+4	12	15	11	13	12
8	100,000	+5	12	15	11	13	12
9	200,000	+5	11	14	9	11	10
10	300,000	+6	11	14	9	11	10

여러분은 어릴 적부터 이미 마을 안에서 명성을 떨쳤습니다. 평범한 사람들은 여러분이 각종 문제를 해결하고 위험을 막아줄 것이라고 기대합니다.

여러분은 튼튼하고 힘이 셉니다. 여러분의 근력과 건강은 10에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어모으는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장과 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



여러분은 훌륭한 업적을 쌓으면서 마을의 영웅이 되었습니다. 여러분은 1레벨 전사가 되며, 클래스 능력으로 무기 숙련과 특기, 기능: 민간전승을 얻습니다. 다음 표는 여러분의 클래스 능력을 더욱 명확하게 정합니다. 여러분은 명성을 쌓으면서 어떤 일을 겪었나요?

1d6	여러분은 어떻게 명성을 쌓았나요?	습득
1	거대한 곰이 마을 인근을 공격했지만, 여러분은 곰과 몸싸움을 벌여서 제압했습니다.	+3 근력, 기능: 동물 지식
2	숲 속에 사는 끔찍하고 기이한 괴물을 무찔렀습니다.	+3 건강, 기능: 경계
3	밤중에 쳐들어온 침입자들을 격퇴하고, 부상당한 사람들을 돌보았습니다.	+3 지혜, 기능: 치료
4	아이를 늑대 떼에서 구했습니다.	+3 민첩성, 기능: 생존술
5	기나긴 가뭄이 찾아왔을 때, 농부들을 도와 최악의 시간을 이겨냈습니다.	+3 지혜, 기능: 농사
6	수년간 마을을 괴롭힌 사악한 치안관을 쫓아냈습니다.	+3 매력, 기능: 정치

1d6	여러분은 무기 실력을 어떻게 갈고 닦았나요?	습득
1	전쟁이 벌어졌을 때 방패벽 부대로 싸웠습니다. 무기 숙련 능력으로 창을 선택합니다.	+2 건강, 무기숙련 (왼쪽 항목)
2	마을의 늙은 전쟁 영웅이 자신이 아는 모든 것을 전수했습니다. 무기 숙련 능력으로 장검을 선택합니다.	+2 근력, 무기숙련 (왼쪽 항목)
3	여러분은 언제나 멧돼지 사냥을 앞장서서 이끌었습니다. 무기 숙련 능력으로 창을 선택합니다.	+2 건강, 무기숙련 (왼쪽 항목)
4	나무를 베면서 힘을 기렸습니다. 무기 숙련 능력으로 전투 도끼를 선택합니다.	+2 근력, 무기숙련 (왼쪽 항목)
5	여러분은 마을의 징병 인원으로 착출되어 두각을 드러냈습니다. 무기 숙련 능력으로 장궁을 선택합니다.	+2 민첩성, 무기숙련 (왼쪽 항목)
6	불운을 겪으면서 여러분이 아는 모든 것을 배웠습니다. 무기 숙련 능력으로 지팡이를 선택합니다.	+2 지능, 무기숙련 (왼쪽 항목)



1d6	모든 영웅에게는 비밀 한 가지씩은 있기 마련입니다. 여러분의 비밀은 무엇인가요? 여러분의 오른편 플레이어가 비밀을 함께 공유합니다.	습득
1	여러분은 진정한 사랑을 찾았습니다. 오른편 친구는 연인이 누구인지 압니다. 친구는 여러분이 연인의 마음을 얻도록 도와주었고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 특기: 방어형 전투
2	비록 마을 사람들은 여러분을 우러러보지만, 여러분은 한 차례 겁을 먹고 도망친 적이 있습니다. 오른편 친구는 여러분과 함께 도망쳤지만 아무에게도 이 사실을 이야기하지 않았고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 특기: 속도
3	여러분은 지난 여름 이웃 마을의 영웅에게 패배했습니다. 오른편 친구는 그 자리에 함께 있으면서 상대 친구에게 얻어터졌고, +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 특기: 무기 전문가
4	몇 년 전, 여러분은 죽이지 말아야 할 사람을 죽였습니다. 오른편 친구는 거의 여러분만큼 책임이 있고, +1 근력을 얻습니다.	+2 근력, 특기: 강한 일격
5	여러분은 떠돌이 주술사와 계약을 맺고 어둠의 마법으로부터 보호를 받게 되었습니다. 오른편 친구는 여러분에게 마법을 걸도록 주술사를 설득했고, +1 매력을 받습니다.	+2 매력, 특기: 저항력
6	여러분은 자신이 이만한 대접을 받을 만한 자격이 없으며, 순전히 행운으로 영웅이 되었다고 생각합니다. 여러분은 망설임을 오른편 친구에게 털어 놓았고, 친구는 +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 특기: 저항력

1d6	마을 사람들은 여러분의 영웅적인 업적을 어떻게 보답했나요?	습득
1	사람들은 여러분을 축복하면서 집을 지어주었습니다.	+2 지혜, 캐릭터의 집
2	여러분은 오래 전부터 내려오는 전리품을 받았습니다.	+2 지능, “용의 비늘”
3	대장장이가 여러분에게 잘 만든 무기를 주었습니다.	+2 근력, 품질 좋은 무기
4	땅이야말로 가장 큰 포상입니다. 그래서 사람들은 여러분에게 경작할 땅을 주었습니다.	+2 건강, 작은 농장
5	마을 사람들은 여러분에게 성대한 결혼식을 치러주었습니다.	+2 매력, 은화 3d6냥 추가, 캐릭터의 배우자
6	여러분은 마을의 깃발을 떠맡게 되었습니다.	+2 건강, 손으로 짠 깃발



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 마을의 영웅은 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단검, 농부의 옷, 선호하는 무기, 마을에서 가장 튼튼한 방패(+2 장갑), 고향 마을에서 숙식 무료 제공, 은화 4d6냥
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 전사는 +1입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+1(전사)입니다.
- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 3점입니다.
- 캐릭터의 HP는 10+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 ‘명중 보너스’와 ‘피해’ 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다. 무기 숙련으로 받는 보너스를 잊지 마세요!

## 참고 사항

### 판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

체력 주사위: d10

행동 순서 보너스: +1

갑옷: 마을의 영웅은 아무 갑옷이나 입을 수 있습니다.

무기 숙련: 마을의 영웅은 특별하게 잘 다루는 선호 무기가 있습니다. 캐릭터가 잘 다루는 무기는 플레이북에 있습니다. 캐릭터는 선택한 무기를 들고 싸울 때 명중에 +1 보너스, 피해에 +2 보너스를 받습니다.

특기: 마을의 영웅은 경험을 쌓으면서 몇 가지 재주를 얻어 좀 더 강해질 수 있습니다. 캐릭터가 받는 첫 번째 특기는 플레이북에 있습니다. 이후 얻을 다음 특기는 p.10을 참조하세요.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	입김 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2,000	+2	14	17	15	17	16
3	4,000	+3	13	16	14	14	15
4	8,000	+4	13	16	14	14	15
5	16,000	+5	11	14	12	12	13
6	32,000	+6	11	14	12	12	13
7	64,000	+7	10	13	11	11	12
8	120,000	+8	10	13	11	11	12
9	240,000	+9	8	11	9	9	10
10	360,000	+10	8	11	9	9	10

## 마녀의 제자 플레이북

위대한 마법사라도 누구든 한때는 다 제자였습니다. 누군가는 마을 마녀의 간단하고 실용적인 주문이야말로 마법의 진정한 정수라고 말합니다. 여러분의 마을 역시, 다른 곳과 마찬가지로 병든 이를 돌보고 받을 축복하는 마녀가 있습니다. 그 마녀는 여러분을 제자로 선택했습니다.

여러분은 타고난 지성과 배려심을 갖추었습니다. 여러분의 지능과 지혜는 10에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어모으는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



마녀는 여러분을 제자로 선택했고, 여러분은 수련을 시작했습니다. 여러분은 1레벨 마법사가 되며, 클래스 능력으로 마법 감지와 주문 사용, 기능: 약초 지식, 캔트립: 저주를 얻습니다. 다음 표는 여러분이 어떤 주문을 더 익히는지 정합니다. 여러분은 마녀 밑에서 수련을 하는 동안 어떤 일을 겪었나요?

1d6	마녀가 여러분을 제자로 삼은 첫 계기는 무엇인가요?	습득
1	마녀는 여러분 머릿속에 가득한 옛 이야기와 전승에 감명을 받았습니다.	+3 지능, 기능: 민간전승
2	증류기를 가진 여섯살짜리 아이는 여러분 밖에 없었습니다.	+3 매력, 기능: 양조
3	여러분은 어디를 가든 존중받았습니다.	+3 지능, 기능: 위협
4	마녀가 거니는 숲은 여러분의 안마당이나 다름없습니다.	+3 지혜, 기능: 생존술
5	여러분의 손재주.	+3 민첩성, 기능: 원하는 직업 기능 하나 선택
6	여러분은 항상 마을의 아픈 사람들을 돌보았습니다.	+3 건강, 기능: 약초 지식

1d6	마녀는 어떤 힘을 가졌나요?	습득
1	빛과 소리의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 고급 환상, 의식: 안개 모으기, 캔트립: 환상 짜기	+2 민첩성, 주문 (왼쪽 항목)
2	집승의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 무리 소환, 의식: 패밀리어 엮기, 캔트립: 집승 소통	+2 지혜, 주문 (왼쪽 항목)
3	영과 보이지 않는 세계의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 속삭이는 바람, 의식: 투명 하인, 캔트립: 영혼 시야	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
4	육체와 건강의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 치유의 손길, 의식: 치유의 딸기, 캔트립: 축복	+2 지혜, 주문 (왼쪽 항목)
5	성장의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 자취 없는 걸음, 의식: 힘의 지팡이, 캔트립: 드루이드의 손길	+2 건강, 주문 (왼쪽 항목)
6	사람의 힘. 마녀는 다음 마법을 가르쳐주었습니다: 주술: 본성 감지, 의식: 마녀의 파수꾼, 캔트립: 축복	+2 매력, 주문 (왼쪽 항목)



1d6	마녀는 여러분을 엄격하게 가르쳤습니다. 여러분은 어떻게 자신을 증명했나요? 여러분의 오른편 플레이어는 그 자리에 함께 있었습니다.	습득
1	지난 여름 여러분은 숲속에서 산적의 습격을 받은 마녀를 보호하고 위험을 피하도록 도왔습니다. 오른편 친구는 여러분이 마녀의 도주를 돕는 동안 여러분과 함께 산적을 격퇴했고, +1 근력을 얻습니다.	+2 근력, 주술: 신비한 방패
2	여러분은 수년간 침착하고 참을성 있게 마녀를 도왔고, 마녀의 지혜와 권위에 결코 의문을 표하지 않았습니다. 오른편 친구는 여러분이 불안에 사로잡힐 때마다 마음을 가라앉혀 주곤 했고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 주술: 평화의 성역
3	여러분은 오랫동안 마녀를 지켜보면서 마녀가 키운 정원의 모든 비밀을 파악했습니다. 오른편 친구는 정원에서 여러분과 시간을 보내면서 여러분 곁에서 함께 비밀을 익혔고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 속박
4	비록 마녀가 사람들을 돕기는 했지만, 미신에 사로잡힌 마을 사람들은 마녀를 결코 신뢰하지 않았습니다. 여러분은 어느 해 마을에 가뭄이 들자 마녀를 쫓아내자는 사람들에게 맞서 마녀를 변호했습니다. 오른편 친구는 열띤 목소리로 여러분 편을 들었고, +1 매력을 얻습니다.	+2 매력, 주술: 포박의 시선
5	여러분은 마녀가 숲에 갈 때마다 항상 주의를 기울였고, 그 덕분에 숲에 있는 숨은 길과 신비한 장소를 모두 익혔습니다. 오른편 친구는 여러분과 함께 숨겨진 길을 탐사하곤 했고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 속박
6	어느날 마녀가 깊은 명상에 빠졌을 때 낯선 자가 나타나 마녀를 강탈하려 했습니다. 여러분은 그 사람의 허를 찔러서 겁먹고 도망치게 했습니다. 오른편 친구는 여러분을 도와 강도를 무찔렀고, +1 매력을 얻습니다.	+2 매력, 주술: 두려운 존재감

1d6	마녀는 지금 어디 있나요?	습득
1	언제나처럼 지금도 여전히 마을에서 일합니다.	+2 지능, 은화 +4d6냥, 치유의 물약 1개
2	마녀는 어느날 감쪽같이 자취를 감추었습니다. 마녀가 어디 있는지는 여러분조차 알 수 없습니다.	+2 지혜, 마녀의 오두막
3	최근 어둠의 영이 여러분을 노리고 왔습니다. 마녀는 여러분을 지키고 영을 쫓아내는 과정에서 목숨을 잃었습니다.	+2 건강, 새가맛게 탄 마녀의 지팡이
4	마녀는 며칠 전에 사절로서 떠났고, 여러분에게 이 마을을 맡겼습니다.	+2 매력, 여러분의 권위를 나타내는 은색 브로치
5	마녀는 몸을 숨기고 무언가 비밀스러운 일을 하고 있습니다.	+2 지능, 여러분의 길을 밝혀주는 작은 수정
6	마녀는 몇 개월 동안 위험한 지경에 빠진 임산부를 보살피고 있습니다.	+2 지혜, 행운의 부적



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 마녀의 제자는 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단도, 소박한 옷, 화려한 망토나 모자, 작은 악기, 은화 4d6냥.
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 마법사는 +0입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+0(마법사)입니다.
- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 3점입니다.
- 캐릭터의 HP는 6+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다.



## 참고 사항

### 판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

체력 주사위: d6

행동 순서 보너스: +0

갑옷: 마녀의 제자는 갑옷을 입을 수 없습니다.

주문 사용: 마녀의 제자는 캔트립, 주술, 의식이라는 서로 다른 세 가지 방식으로 마법의 힘을 사용할 수 있습니다. 캐릭터는 캔트립 두 개, 주술 두 개, 의식 한 개를 가지고 시작합니다. 캐릭터가 처음 가지고 시작하는 주문은 플레이북을 참조하세요.

마법 감지: 마녀의 제자는 선천적으로 마법을 민감하게 느끼기 때문에, 특정한 사람이나 장소, 또는 물건에 마법의 기운이 깃들여 있는지 알아낼 수 있습니다. 마법을 감지하려면 몇 분 정도 집중해야 하므로, 단순히 보는 것만으로는 대상이 마법적인 기운을 띄고 있는지 알 수 없습니다. 사람들은 캐릭터가 자신들을 강렬하게 지켜보거나 식사 시간이 되도록 음식에 집중하지 않는 모습을 보고 마법을 감지하려 한다는 것을 쉽게 알아차릴 수 있습니다. 마스터는 캐릭터가 유난히 강력한 마법 근처에 있다면 즉시 마법의 기운을 알아차릴 수 있다고 정할 수 있습니다.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	입김 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2,500	+1	14	15	13	12	11
3	5,000	+1	14	15	13	12	11
4	10,000	+2	14	15	13	12	11
5	20,000	+2	14	15	13	12	11
6	40,000	+3	13	13	11	10	9
7	80,000	+3	13	13	11	10	9
8	150,000	+4	13	13	11	10	9
9	300,000	+4	13	13	11	10	9
10	450,000	+5	13	13	11	10	9

여러분은 초롱초롱한 눈을 하고 불가에 앉아, 용을 죽이고 왕국을 구한 기사와 영웅들의 이야기를 들으며 자랐습니다. 물론 다른 아이들도 기사 이야기를 좋아하기는 했지만, 여러분은 아예 이야기 속에서 살다시피 했습니다. 그리고 언젠가 커져 자신도 그와 같은 위대한 기사가 되겠다고 다짐했지요.

여러분은 힘세고 용감합니다. 여러분의 근력은 12에서 시작하며, 나머지 능력치는 8로 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어모으는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



나이가 들면서 여러분은 위대한 기사가 되기 위한 여정에 나섰습니다. 여러분은 1레벨 전사가 되며, 클래스 능력으로 무기 숙련과 특기, 기능: 기마술을 얻습니다. 다음 표는 여러분의 클래스 능력을 더욱 명확하게 정합니다. 여러분은 어떻게 여정에 나섰나요?

1d6	여러분은 무기 실력을 어떻게 갈고 닦았나요?	습득
1	때때로 북쪽의 약탈자들이 마을을 습격하곤 했습니다. 여러분은 항상 맨 먼저 자원해서 마을을 지키기 위해 싸웠습니다.	+3 근력, 기능: 지휘
2	사실 여러분은 아직 검증되지 못한 풋내기지만, 때때로 허세를 부리곤 합니다.	+3 매력, 기능: 속임수
3	여러분은 오랜 시간동안 말을 타면서 홀로 연습했습니다.	+3 건강, 기능: 기마술
4	진짜 기사가 마을에 와서 잠시 동안 여러분과 친구가 되었습니다.	+3 매력, 기능: 예의범절
5	남쪽의 상인들이 마을에 왔을 때, 여러분은 오래된 전사의 훈련 교본을 구했고, 그 후 매일 그 책을 공부했습니다.	+3 지능, 기능: 군사 역사
6	징집된 부대의 군사들과 함께 첫 실전을 겪었습니다.	+3 민첩성, 기능: 음주

1d6	여러분은 어떤 전투 방식을 선호하나요?	습득
1	교묘한 칼솜씨와 재빠른 방어. 무기 숙련 능력으로 장검을 선택합니다.	+2 민첩성, 무기 숙련 (왼쪽 항목)
2	장엄한 기마 돌격. 무기 숙련 능력으로 기병창을 선택합니다.	+2 근력, 무기 숙련 (왼쪽 항목)
3	꾸준하고 끊임없는 압박. 무기 숙련 능력으로 철퇴를 선택합니다.	+2 건강, 무기 숙련 (왼쪽 항목)
4	가차없는 공격. 무기 숙련 능력으로 전투 도끼를 선택합니다.	+2 근력, 무기 숙련 (왼쪽 항목)
5	현란한 베기. 무기 숙련 능력으로 장검을 선택합니다.	+2 매력, 무기 숙련 (왼쪽 항목)
6	무시무시한 위협과 무거운 일격. 무기 숙련 능력으로 대형검을 선택합니다.	+2 건강, 무기 숙련 (왼쪽 항목)



1d6	언제 처음으로 상대의 피를 봤나요? 여러분의 오른편 플레이어는 그 자리에 함께 있었습니다.	습득
1	여러분은 아직 경험이 없지만, 이미 경험이 있는 적합합니다. 오른편 친구는 때때로 여러분이 허세를 부리는 것을 도와주곤 했고, +1 매력을 얻습니다.	+2 매력, 특기: 방어형 전투
2	어느날 밤, 여러분은 마을을 지나면서 호시탐탐 기회를 노리던 어느 사악한 폭력배를 기습 공격했습니다. 오른편 친구는 여러분의 기습을 도와주었고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 특기: 속도
3	여러분은 훈련 중에 불의의 사고로 상대를 죽였습니다. 오른편 친구는 이후 여러분이 똑같은 실수를 저지르기 직전 여러분을 막아 주었고, +1 근력을 얻습니다.	+2 근력, 특기: 무기 전문가
4	어느 불량배가 여러분의 연인을 공격했을 때, 여러분은 마치 고대의 왕처럼 대단한 위압감을 뿜어내며 싸웠습니다. 오른편 친구는 여러분을 도와 악당을 격퇴했고, +1 매력을 얻습니다.	+2 매력, 특기: 강한 일격
5	어느 우쭐거리는 이방인이 여러분에게 결투를 신청했고, 여러분은 본때를 보여주었습니다. 오른편 친구는 이방인의 동료가 결투에 끼어들려는 것을 방해했고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 특기: 무기 숙련
6	어느 산적이 길가에서 마을 사람들을 강탈하고 다니자, 여러분은 그의 강도짓을 끝내기로 결심했습니다. 오른편 친구는 여러분과 함께 2주 동안 길을 떠돌면서 산적을 잡았고, +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 특기: 저항력

1d6	이제 여러분은 준비가 되었습니다. 어떻게 업적을 쌓을 건가요?	습득
1	용을 죽일 겁니다. 용이 있는 곳으로 인도해줄 것이라 생각되는 지도도 있습니다.	+2 근력, 넓은 지도
2	평민들의 존경과 사랑을 얻은 다음, 왕에게 기사 직위를 받을 것입니다.	+2 매력, 빛나는 투구
3	옛날 이야기에서 나온 것처럼 공주를 구할 것입니다. 하지만 먼저 공주를 찾아야겠지요.	+2 매력, 금실로 수놓은 상의
4	여러분만의 왕국을 정복할 것입니다.	+2 근력, 은화 +2d6냥, 귀족 이름
5	이야기 속에서 들었던 고대의 악을 없앨 것입니다.	+2 건강, 넓은 두루마리
6	머나먼 땅으로 떠나는 길에 모험을 끊임없이 찾아 헤맬 것입니다.	+2 건강, 자철석



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 기사 지망생은 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단검, 농부의 옷, 여러분의 말, 선호하는 무기, 가죽 갑옷(+2 장갑), 말에게 먹일 나흘치 식량, 은화 4d6냥
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 전사는 +1입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+1(전사) 입니다.
- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 3점입니다.
- 캐릭터의 HP는 10+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다. 무기 숙련으로 받는 보너스를 잊지 마세요!

## 참고 사항

### 판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

체력 주사위: d10

행동 순서 보너스: +1

갑옷: 기사 지망생은 아무 갑옷이나 입을 수 있습니다.

무기 숙련: 기사 지망생은 특별하게 잘 다루는 선호 무기가 있습니다. 캐릭터가 잘 다루는 무기는 플레이북에 있습니다. 캐릭터는 선택한 무기를 들고 싸울 때 명중에 +1 보너스, 피해에 +2 보너스를 받습니다.

특기: 기사 지망생은 경험을 쌓으면서 몇 가지 재주를 얻어 좀 더 강해질 수 있습니다. 캐릭터가 받는 첫 번째 특기는 플레이북에 있습니다. 이후 얻을 다음 특기는 p.10을 참조하세요.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	입김 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2,000	+2	14	17	15	17	16
3	4,000	+3	13	16	14	14	15
4	8,000	+4	13	16	14	14	15
5	16,000	+5	11	14	12	12	13
6	32,000	+6	11	14	12	12	13
7	64,000	+7	10	13	11	11	12
8	120,000	+8	10	13	11	11	12
9	240,000	+9	8	11	9	9	10
10	360,000	+10	8	11	9	9	10

## 젊은 숲사람 플레이북

여러분은 숲을 떠도는 용감한 사냥꾼이자, 채집자, 수호자입니다. 여러분은 다른 마을 사람들이 감히 들어가지 못하는 곳으로 거침없이 발을 디딜 뿐만 아니라, 마치 집에 가는 것처럼 편안하게 느낍니다. 여러분은 주변 몇 마일 반경의 잔가지와 풀잎까지 하나하나 꿰고 있기 때문에, 모든 친구들은 집을 떠날 때 여러분이 길을 인도해주시기를 바랍니다.

여러분은 날래며 현명합니다. 여러분의 민첩성과 지혜는 10에서 시작하며, 나머지 능력은 8에서 시작합니다.

여러분은 어린 시절을 어떻게 보냈나요?

1d12	부모는 마을에서 어떻게 살았나요? 여러분은 무엇을 배웠나요?	습득
1	여러분은 고아입니다. 참 어렵게 살았지요.	+2 지혜, +2 건강, +1 지능
2	마땅한 이유이든 억울한 이유이든, 아버지가 추방자였습니다.	+2 지능, +1 지혜, +1 건강, 기능: 생존술
3	부모가 어부였고, 여러분은 강가에서 지냈습니다.	+2 민첩성, +1 근력, +1 지혜, 기능: 낚시
4	가족이 마을 바깥에서 작은 농장을 꾸렸습니다.	+2 건강, +1 지혜, +1 매력, 기능: 농사
5	아버지는 지역 대장장이였고, 여러분에게 망치와 풀무질을 가르쳤습니다.	+2 근력, +1 민첩성, +1 매력, 기능: 대장장이
6	이전에 아버지가 했던 것처럼 여러분도 양을 몰고 산으로 갔습니다.	+2 건강, +1 민첩성, +1 지혜, +1 근력
7	부모는 이 지역 여관을 운영했습니다. 여러분은 여러 여행자들을 만나고 그들의 이야기를 들으면서 자랐습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, +1 지혜
8	여러분은 마치 운명의 여신처럼 베틀로 실을 자르거나 꼬았습니다.	+2 민첩성, +1 지능, +1 매력, 기능: 방직
9	부모 중 누군가가 옛 이야기를 보관하고 전승했습니다. 여러분 머릿속은 부모에게 배운 이야기로 가득 찼습니다.	+2 지능, +1 매력, +1 지혜, 기능: 민간전승
10	아버지는 파수꾼이었습니다. 누구에게나 엄하지만 공정하게 대했습니다.	+2 근력, +1 매력, +1 건강, 기능: 운동
11	여러분은 숲으로 가서 약초와 산딸기를 모으곤 했습니다.	+2 지혜, +1 건강, +1 민첩성, 기능: 약초 지식
12	아버지가 지역 상인이었습니다. 여러분은 가격을 매기고 사람들을 끌어드리는 법을 배웠습니다.	+2 매력, +1 지능, +1 민첩성, 기능: 흥정



1d8	여러분은 어릴 적 어느 점이 남달랐나요?	습득
1	때로 아이들은 싸우곤 하지요. 여러분은 절대 진 적이 없습니다.	+2 근력, +1 지혜
2	여러분이 이기지 못하는 시합은 없었습니다.	+2 민첩성, +1 지능
3	여러분은 이 근방에서 가장 튼튼한 아이였습니다.	+2 건강, +1 매력
4	여러분이 모르는 비밀은 없었습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 공감을 잘 해주었기 때문에 사람들이 이런저런 이야기를 털어놓았습니다.	+2 지혜, +1 건강
6	여러분은 누구에게나 사랑받았습니다.	+2 매력 +1 근력
7	여러분은 남의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람들에게 이런 저런 것들을 조금씩 배웠습니다.	+1 민첩성, +1 지능, +1 지혜

1d8	여러분은 자라면서 다른 플레이어 캐릭터들과 깊은 우정을 맺었습니다. 다른 마을 사람 중에서는 누구와 친하게 지냈나요?	습득
1	대장장이와 함께 일하는 동안에는 모든 시름을 잊었습니다.	+2 근력, +1 매력
2	어부들은 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼들과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 어르신들은 여러분에게 고대의 체스를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 방앗간 집 자식이랑 막 결혼할 예정입니다.	+2 지혜, +1 근력
6	누군가 여러분에게 실연당했습니다. 어쩌면 반대로 여러분이 실연당한 것일지도 모릅니다.	+2 매력, +1 건강
7	늙은 과부가 여러분에게 집안일을 도와달라고 부탁하곤 했습니다.	+1 근력, +1 지능, +1 매력
8	이 마을에 정착해서 살아가는 어느 역전의 용병이 여러분에게 몇 가지 가르침을 주었습니다.	+1 민첩성, +1 건강, +1 지혜



여러분은 숲의 부름에 이끌려 대부분의 시간을 마을 밖에서 보냈습니다. 여러분은 1레벨 도적이 되며, 클래스 능력으로 운명의 총애와 숙련된 솜씨, 기능: 생존술을 얻습니다. 다음 표는 여러분이 어떤 기능을 더 익히는지 정합니다. 여러분은 야생에서 무엇을 배웠나요?

1d6	여러분은 어떤 종류의 숲사람인가요?	습득
1	야생에서 큰 사냥감을 잡습니다.	+3 근력, 기능: 사냥
2	마을 주변의 위험한 길과 도로를 감시합니다.	+3 건강, 기능: 경계
3	시골벽적인 마을은 괴롭기 때문에 야생에서 평안을 찾습니다.	+3 건강, 기능: 생존술
4	여러분은 소리없이 야생을 떠돌아다닙니다.	+3 민첩성, 기능: 은신
5	여러분은 몇날 며칠동안 지치지 않고 사냥감을 뒤쫓는 추적자입니다.	+3 건강, 기능: 추적
6	여러분은 뛰어난 덧 사냥꾼입니다. 절대 빈 손으로 돌아가는 법이 없지요.	+3 지혜, 기능: 덧

1d6	여러분의 숨겨진 재능은?	습득
1	감정이 풍부한 목소리.	+2 매력, 기능: 노래
2	단순한 기능.	+2 지혜, 원하는 직업 기능 하나 선택
3	옛 전승을 모읍니다.	+2 지능, 기능: 고대 역사
4	음악 재능	+2 기능, 원하는 악기 기능 하나 선택
5	사냥감의 가죽을 벗깁니다.	+2 근력, 기능: 무두질
6	훌륭한 스투를 만듭니다.	+2 민첩성, 기능: 요리



1d6	여러분은 어떻게 마을 사람들에게 자신이 쓸 만한 인재임을 입증했나요? 여러분의 오른편 플레이어는 여러분을 돕곤 했습니다.	습득
1	여러분은 야생에서 오랫동안 걸으면서 약초를 채집했습니다. 오른편 친구는 때때로 여러분과 같이 동행했으며, +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 기능: 약초 지식
2	숲 속에는 아무도 모르는 길들이 많습니다. 여러분은 이 길들을 감시했지만, 언제나 홀로 일했던 것은 아닙니다. 오른편 친구는 때때로 여러분과 시간을 보내며 같이 보초를 섰고, +1 근력을 얻습니다.	+2 근력, 기능: 경계
3	겨울에는 때때로 식량창고가 바닥이 납니다. 여러분은 어려운 시기에 고기를 조달했습니다. 오른편 친구는 지난 겨울에 여러분과 함께 멧돼지를 사냥했고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 기능: 사냥
4	때때로 남쪽의 군대가 멀리 떨어진 길을 행군하곤 합니다. 군대가 올 때면 여러분은 들리지 않은 채 그들을 감시했습니다. 오른편 친구는 지난 여름 여러분과 함께 나가 군대의 일거수 일투족을 감시했고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 기능: 은신
5	여러분은 치료사에게 귀한 약초를 가져다주면서 일을 도왔습니다. 오른편 친구는 여러분과 함께 치료사를 도왔고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 기능: 약초 지식
6	여러분은 마을 사람들을 위해 때때로 위험한 동물을 제거했습니다. 오른편 친구는 여러분을 도와 마을을 위협하는 굶주린 늑대 떼를 추적한 적이 있고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 기능: 추적

1d6	숲속에서 여러분은 오직 여러분만이 아는 어떤 것을 찾았나요?	습득
1	여러분은 어느 늪은 떡갈나무 아래에서 튼튼한 상자를 발견했습니다. 상자 안에는 커다란 보석이 있었지만, 여러분은 그 보석을 구매할 수 있을 만큼 충분한 돈을 가진 사람을 만난 적이 없습니다.	+2 민첩성, 커다란 루비
2	덩굴로 뒤덮인 바위투성이 강가에서 출입구가 여러 개 있는 깊고 복잡한 굴을 발견했습니다.	+2 지능, 여러분만의 굴
3	낙뢰를 맞아 쪼개진 마가목 안에서 반짝반짝 빛나는 무언가를 발견했습니다. 버려졌지만, 무언가 마음이 끌리는 겁니다.	+2 근력, 마법의 검
4	오래된 길들을 여러분보다 더 잘 아는 이상한 친구.	+2 매력, 종종 모습을 감추곤 하는 기이한 협력자.
5	오랫동안 버려졌지만 최근 누군가가 차지한, 이국의 돌로 만든 어느 기이한 유적.	+2 건강, 고대의 대리석 조각상 일부
6	여러분은 우연히 숲의 어두운 중심부에 들어갔습니다. 하늘이 어둡게 변하고, 나무가 여러분에게 가지를 뺐었습니다.	+2 건강, 뒤틀린 주목나무 가지



## 캐릭터 시트를 채우세요!

- 캐릭터 이름과 클래스, 레벨을 적으세요.
- 능력치를 적으세요. 각 능력치 옆에 다음 쪽에 나온 능력치 보너스를 적으세요.
- 캐릭터의 기능과 클래스 능력, 초기 장비 및 구입하고 싶은 물건을 적으세요. 젊은 숲사람은 다음 장비를 가지고 시작합니다: 단도, 실용적인 옷, 가죽 갑옷 (+2 장갑), 두꺼운 망토, 부싯돌과 부싯깃, 물주머니, 선택한 무기 하나, 은화 4d6냥.
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분의 사람이 그렇듯 중립을 선택하세요.
- 클래스에 따라 기본 공격 보너스를 받습니다. 1레벨 도적은 +0입니다.
- 행동 순서는 캐릭터 레벨+민첩성 보너스+2(도적) 입니다.
- 캐릭터의 장갑 수치는 10+민첩성 수정치+캐릭터가 받는 장갑 보너스입니다.
- 캐릭터의 행운 점수는 5점입니다.
- 캐릭터의 HP는 8+건강 보너스입니다.
- 다음 쪽에 나온 극복 판정 수치를 적으세요.
- 캐릭터가 사용할 법한 무기의 수치를 '명중 보너스'와 '피해' 항목에 적으세요. 근접 무기 명중 보너스는 기본 공격 보너스+근력 보너스이며, 장거리 무기 공격 보너스는 기본 공격 보너스+민첩성 보너스입니다. 근력 보너스는 근접 무기의 피해에도 더합니다.



## 참고 사항

### 판정

능력치 판정: d20을 굴린 다음 주사위 결과를 관련 능력치와 비교하세요. 주사위 결과가 능력치와 같거나 낮다면 성공입니다. 주사위 결과가 능력치보다 높다면 실패입니다.

극복 판정: d20을 굴립니다. 주사위 결과가 극복 판정 수치와 같거나 높다면 성공입니다.

전투 판정: d20을 굴린 다음, 관련 공격 보너스를 더합니다. 상대의 장갑 수치와 비교하세요. 판정 결과가 상대 장갑 수치와 같거나 높다면 공격은 명중합니다. 판정 결과가 장갑 수치보다 낮다면 빗나갑니다.

### 클래스 능력

체력 주사위: d8

행동 순서 보너스: +2

갑옷: 젊은 숲사람은 판금 갑옷보다 가벼운 갑옷을 입을 수 있습니다.

운명의 총애: 젊은 숲사람은 다른 사람들보다 운이 좋습니다. 캐릭터는 다른 클래스처럼 행운 점수를 3점 받는 대신, 5점 받습니다.

숙련된 솜씨: 젊은 숲사람은 1레벨에서 기능을 두 개 더 익히며 (여러분은 플레이북을 통해 이미 얻었습니다), 이후 매 홀수 레벨마다 (3, 5, 7, 9레벨) 추가로 기능을 하나씩 더 익힙니다. 캐릭터는 새로운 기능을 익히는 대신 이미 가진 기능의 실력을 향상시킬 수도 있습니다. 이 경우 해당 기능으로 받는 보너스는 +2가 증가합니다.

### 행운 점수

캐릭터는 행운 점수를 다음 방식으로 사용할 수 있습니다.

친구 돕기: 보통, 캐릭터는 관련 기능이 있어야만 친구의 능력치 판정을 도울 수 있습니다. 하지만 행운 점수를 1점 쓴다면, 해당 판정에 활용할 수 있는 적합한 기능이 없더라도 친구를 도와 판정에 +2 보너스를 줄 수 있습니다.

재도전: 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 능력치 판정이나 극복 판정, 명중 판정처럼 플레이 중에 일어나는 실패한 판정을 다시 굴릴 수 있습니다.

죽음 속이기: 죽을 위기에 처한 캐릭터는 행운 점수를 1점 써서 HP를 0으로 안정시키고 추가 피해를 받지 않을 수 있습니다.

능력치	보너스
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

레벨	경험치	기본 공격 보너스	독 극복	입김 무기 극복	신체 변형 극복	주문 극복	마법 물품 극복
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1,500	+1	13	16	13	15	14
3	3,000	+1	13	16	12	15	14
4	6,000	+2	13	16	12	15	14
5	12,000	+3	12	15	11	13	12
6	25,000	+3	12	15	11	13	12
7	50,000	+4	12	15	11	13	12
8	100,000	+5	12	15	11	13	12
9	200,000	+5	11	14	9	11	10
10	300,000	+6	11	14	9	11	10