

# BEYOND THE WALL 또 다른 모험으로 골타리너머

## 장막을 지나

### 목차

장막을 지나	2
사령술	3
망자와 그 부류	4
저승	5
장막	7
깨어난 망자 위험요소	8

디자인: 존 콕킹, 피터 S. 윌리엄스  
개발: 플랫폼랜드 게임즈  
집필과 레이아웃: 피터 S. 윌리엄스  
교정: 해롤드 크랜포드 (수치 제외)  
그래픽 담당: 제시 울프

published by Flatland Games  
[www.flatlandgames.com](http://www.flatlandgames.com)  
Copyright © 2015 Flatland Games, icons by Lorc under CC-BY



# 장막을 지나

이 자료집은 **울타리 너머, 또 다른 모험으로**에 등장하는 언데드와 사령술에 관한 추가 규칙을 수록했습니다. 여러분은 '열린 무덤'을 마스터링할 때, 또는 언데드가 중요하게 등장하는 캠페인을 준비할 때 여기서 소개하는 정보를 참고자료로 활용할 수 있습니다.

언데드는 판타지 이야기에서 등장하는 무서운 적입니다. 언데드는 보통 설득도 타협도 불가능하며, 가장 강력한 영웅들조차 언데드를 보면서 자신이 죽을 운명의 인간임을 상기합니다. 게다가 리치나 뱀파이어, 화이트 왕처럼 더욱 강력한 망자들은 평범한 인간들은 이해할 수 없는 복잡한 계획과 기이한 목표를 가진 인상 깊은 악당입니다. 하지만 지극히 인간적인 욕망과 열정, 공포에 이끌려 행동하는 살아있는 사람인 사령술사야말로 가장 주목할 만한 적수일 것입니다.

이번 페이지에서 소개하는 예시 장소인 현자의 의석은 산자와 죽은 자의 세계 양쪽 모두에 걸쳐 살아가는 요술사들의 아주 오래된 회합 장소이며, 어려움이 닥친 이들의 피난처입니다. 또한 이 곳은 용감한 영웅들이 깊은 어둠 속으로 가기 위한 차원문 역할을 하기도 합니다.

사령술을 짚막하게 다룬 다음 페이지에서는 마스터와 플레이어들이 활용할 수 있는 언데드 관련 주술 한 가지와 의식 두 가지를 수록했습니다. 또한, 소환 의식으로 유령을 산자의 세계로 끌어올 때 참고할 내용도 소개합니다.

그다음 장에서는 여러분의 캠페인에 사용할 수 있는 몇몇 NPC와 언데드를 소개합니다. 마스터는 이들을 활용해 PC들에게 더욱 다양한 도전을 제공할 수 있습니다.

'저승' 장에서는 저승에 관한 전반적인 내용을 설명하고 산자와 죽은 자의 세계를 가르는 장막을 소개합니다. 캐릭터들은 이번 장의 규칙을 사용해 직접 죽은 자들의 땅으로 들어가 보물을 탐색하고 위험한 적들과 맞서 싸울 수 있으며, 마스터는 두 세계 사이의 장막을 약화시키는 힘을 플레이에 내놓을 수 있습니다.

마지막 장은 장기 캠페인으로 사용할 수 있는 새로운 위험요소 묶음인 '깨어난 망자'입니다. 위험요소 묶음에 관한 규칙은 자료집 머나먼 곳으로 참조하세요. 깨어난 망자는 죽음에서 부활한, 혹은 어딘가에서 귀환한 망자의

군주 때문에 이 세계의 장막이 약해지는 위기를 다루는 위험요소입니다.

## 현자의 의석

현자의 의석은 문명에서 멀리 떨어진 야생지대 어느 깊은 곳에 하찮은 자들의 눈을 피해 세워진 거대한 바위의 원입니다. 강력한 마력을 지닌 이곳은 오랫동안 마법사와 요술사, 성인, 마녀 등 각종 마법의 힘을 가진 사람들의 회합 장소로 사용되었습니다. 아마 마을 마녀를 제외한다면 마을 사람 중 이곳에 가본 사람은 아무도 없을 것입니다.

현자의 의석은 거대한 선돌 여러 개를 반경 60피트(18m)에 이르도록 둥글게 세운 장소입니다. 원 안에는 현자들이 모여 중요한 문제를 의논하는 일곱 개의 낮은 돌 좌석이 있습니다. 이곳에 온 현자 중 누군가가 모임을 열겠다고 결심하면, 나머지 참석자들에게 꿈과 계시로 모임 개최자의 의지가 전달됩니다.

현자의 의석에는 몇 가지 마법적인 특성이 있는데, 일부 특성은 알기 힘들지만 또 어떤 특성은 매우 뚜렷하게 나타납니다. 우선, 이 장소는 초대받지 않는 이상 찾기 힘듭니다. 만약 침입자가 이 장소를 찾으려 한다면 먼저 마법 물품 극복 판정에 성공해야 합니다. 극복 판정에 성공하면 침입자는 평상시처럼 수색해서 현자의 의석을 찾을 수 있습니다. 만약 극복 판정에 실패하면 침입자의 눈에는 일주일 동안 이 장소가 보이지 않습니다. 일주일이 지나면 새로 극복 판정을 해서 수색을 재개할 수 있습니다.

현자의 의석 안에 있는 이들은 바위의 원 바깥에서 벌어지는 모든 문제로부터 보호받으며, 바깥에서 무슨 일이 벌어지는지도 알지 못합니다. 원 안에서는 하늘이 언제나 약간 흐리며, 날씨는 항상 따뜻합니다. 원 안으로 올바르게 들어가려면 바위의 원 가장 북쪽에 있는 바위틈으로 들어와야 합니다. 누구든지 다른 방법으로 들어오는 자는 3d6점의 피해를 받으며, 마법 물품 극복 판정에 성공한다면 피해를 절반으로 줄일 수 있습니다.

그리고 무엇보다도, 현자의 의석은 저승과 연결되어 있는 장소입니다. 원 안에서 가장 남쪽에 있는 바위틈으로 나가면 그곳은 산자의 세계가 아닌 죽은 자의 세계입니다. 현자의 의석은 저승에도 걸쳐서 존재하기 때문에, 저승에 있는 캐릭터는 현자의 의석 남쪽 바위틈으로 들어온 다음 북쪽 바위틈으로 나가면 다시 이승으로 돌아갈 수 있습니다.

# 사령술

## 새로운 주술

유령 부리기

유효 거리: 근거리

지속시간: 2라운드/레벨

극복 판정: 실시

마법사는 자신만만한 태도와 엄숙한 언어로 혼령이나 악령, 스펙터 같은 망자의 영에게 자신의 의지력을 행사할 수 있습니다. 지속 시간 동안 상대는 마법사의 명령에 복종해야 합니다. 지속 시간이 끝난 다음 상대가 어떻게 반응할지는 각각 다릅니다. 어떤 영은 분노할 것이고, 어떤 영은 도망치려 할 것이며, 또 다른 영은 마법사에게 호의를 품고 따르려 할 것입니다. 상대가 극복 판정에 성공하면 마법사의 명령을 무시할 수 있습니다.

## 3레벨 의식

장막 짜기 (지능)

유효 거리: 장거리

지속시간: 1일/레벨

극복 판정: 없음

마법사는 산 자와 죽은 자의 세계를 가르는 장막을 조작해서 두 세계를 좀 더 가깝게 붙이거나 멀리 떼어놓을 수 있습니다. 마법사가 이 의식을 치르면, 반경 5마일(8km) 일대의 장막 수치가 1 증가하거나 감소합니다. 마법사는 의식을 시작할 때 장막 수치를 증가시킬지, 감소시킬지 정해야 합니다. 의식 판정에 실패하면 보통 결과가 반대로 되며, 때로는 반대 효과가 극적으로 커집니다.

의식을 치르려면 새로 짠 아마포 솔이 필요합니다. 마법사가 손수 짠 솔이 의식에 쓰기 가장 좋지만, 꼭 직접 짤 필요는 없습니다. 마법사는 최근 죽은 사람의 손가락뼈와 은바늘을 솔로 감싼 다음, 세 시간에 걸친 의식 동안 파묻어야 합니다.

## 4레벨 의식

불멸의 망자 (지능)

유효 거리: 접촉

지속시간: 영구

극복 판정: 실시

사령술사는 시체 속에 자신의 영혼 한 조각을 잘라 넣어서

자신의 뜻에 따라 움직이는 언데드를 만들 수 있습니다. 새로 만들어진 언데드는 파괴되거나 마법이 무효화될 때까지 사령술사의 모든 말과 생각에 복종합니다. 사령술사는 이 의식으로 언데드 동물이나 해골, 좀비, 혹은 와이트를 만들 수 있습니다. 어떤 언데드를 만들 수 있는지는 의식 대상에 따라 다릅니다. 오직 적법한 장례식에 따라 묻은 왕이나 귀족만이 와이트로 만들 수 있습니다. 이 의식의 대가는 매우 클 수도 있습니다. 의식이 끝날 때, 사령술사는 주문 극복 판정을 해서 실패하면 매력 1점을 잃습니다. 많은 사령술사가 고독하고 잔인해지는 이유는 이 의식 때문입니다.

이 의식을 치르려면 대상이 될 시체와 죽음의 신에게 바칠 최소 은화 100냥 이상 가치의 제물, 마법적으로 준비한 제단이나 상여가 필요합니다. 사령술사가 저승으로 뺀 어 시체의 영혼과 육체를 합치는 동안, 시체는 판 위에 놓여 있어야 합니다.

### 죽은 자의 영 소환

마법사는 2레벨 의식인 소환으로 망자의 영혼을 산 자의 세계로 부를 수 있습니다. 망자는 다른 영과 마찬가지로 극복 판정을 할 수 있습니다. 만약 마법사가 의식을 치를 때 망자의 시체를 가지고 있다면, 마법사는 의식 판정에 +2 보너스를 받으며, 상대는 의식에 저항하는 극복 판정에 -2 페널티를 받습니다.

장막 너머로 오는 영의 종류는 죽은 이가 생전에 어떤 자였는지에 따라 다릅니다. 혼령은 망자의 유령 중에서 가장 흔하고 약한 종류입니다. 악령은 좀 더 악하고 강력한 망자의 영이 이 세계로 온 유령입니다. 스펙터는 가장 잔인하고 혐오스러운 망자의 유령입니다. 물론 GM은 얼마든지 자기 캠페인에 맞춘 새로운 유령을 만들 수 있습니다.

# 망자와 그 부류

다음은 마스터가 언데드와 관련된 적을 내놓을 때 좀 더 다양하게 활용할 수 있는 괴물 및 NPC 목록입니다.

## 망자들의 대장

언데드 부대 안에서도 특히 강력한 전사인 망자들의 대장은 생전에 위대한 용사였던 자가 죽음에서 깨어난 시체 이거나, 혹은 조직적인 언데드 부대 안에서 장교 역할을 맡기기 위해 특별하게 만든 언데드일지도 모릅니다. 망자들의 대장은 자신의 자유의사가 아니라, 주인의 뜻에 따라 군대를 이끍니다.

**체력 주사위:** 3d8 (14 HP)

**장갑:** 15

**공격:** 명중 +3, 피해 1d8 (장검)

**가치관:** 중립

**경험치:** 90

**참고:** 지성 없는 망자(망자들의 대장은 잠과 매혹 효과를 받지 않습니다)

## 어리석은 인간

어리석은 인간은 좋은 의도로 시작했던 사악한 음모에 속았던 간에 자신의 선택으로 저주받은 길을 걷는 사람입니다. 어떤 이는 무모하게도 직접 위험한 지식을 터득했겠지만, 많은 경우 위험한 영의 유혹에 넘어가 암흑의 마법을 배웠을 것입니다. 어떠한 경우든, 어리석은 인간은 스스로 곤란에 빠질 만큼 힘과 지식을 갖추었습니다.

**체력 주사위:** 2d6 (7 HP)

**장갑:** 11

**공격:** 명중 +1, 피해 1d4 (단검)

**가치관:** 대부분 중립

**경험치:** 110

**참고:** 주문(어리석은 인간은 2레벨 마법사처럼 캔트립과 주문, 의식을 사용할 수 있습니다. 보통 영혼 시야 캔트립, 시체 움직이기 주문, 보호의 원과 소환 의식을 익힙니다. 주문 판정을 할 때 지능은 14, 지혜는 8로 간주합니다)

## 레버넌트

레버넌트는 특정 목적을 가지고 산 자들의 세계로 돌아온 언데드입니다. 레버넌트는 생전에 끔찍한 범죄의 희생양이 된 자의 시체이기 때문에 살인자와 도둑, 사기꾼을 유난히 증옅합니다.

**체력 주사위:** 4d8 (18 HP)

**장갑:** 16

**공격:** 명중 +4, 피해 1d6+2 (할퀴는 손)

**가치관:** 질서

**경험치:** 200

**참고:** 무시무시한 비명(레버넌트는 하루에 한 번 무시무시한 비명을 지를 수 있습니다. 근거리 안에 있는 모든 살아있는 존재는 주문 극복 판정을 해서 실패하면 1d4라운드 동안 겁에 질려 움츠립니다), 복수의 화신(레버넌트는 냉혹한 살인을 저지른 자 근처에 있으면 즉각 상대의 범 죄를 알아차리고, 항상 그자를 공격합니다)

## 속삭이는 영

속삭이는 영은 비탄으로 가득찬 유령으로, 보는 눈이 적은 외딴집에 들러붙어 거주자들을 천천히 광기로 몰아잡니다. 때로 아이가 집의 어두운 구석에서 이상한 소리를 들었다면, 이 소리는 단순한 상상이 아닙니다. 어떤 이들은 속삭이는 영이 아주 조금이라도 행복을 되찾는다면 사라질 것이라고 말합니다.

**체력 주사위:** 3d6 (18 HP)

**장갑:** 16

**공격:** 명중 +2, 피해 1d8 (차가운 손길)

**가치관:** 혼돈

**경험치:** 160

**참고:** 소음과 속삭임(속삭이는 영의 주변에는 언제나 으스스한 소리가 들립니다. 속삭이는 영은 이 소리를 키워서 근거리 안에 있는 모든 이들에게 모든 판정에 -1 페널티를 줄 수 있습니다), 비실체(속삭이는 영은 물리적 육체가 없기 때문에 오직 마법과 은 무기로만 피해를 받습니다),

## 언데드 짐승

인간만이 죽음에서 되돌아오는 것은 아닙니다. 동물 역시 언데드로 다시 깨어날 수 있습니다. 마스터는 원래 동물의 수처에 좀비나 해골처럼 '지성 없는 망자' 특성을 붙여서 언데드 동물을 나타낼 수 있습니다.



# 저승

우리가 사는 세계 바로 너머에는 죽은 자가 자유롭게 떠돌고 산 자가 환영받지 못하는 또 다른 세계가 있습니다. 이 어둡고 음산한 세계는 바로 저승입니다. 저승은 산 자들의 세계와 겉모습이나 지리는 유사하지만, 죽음의 기운이 세상을 뒤덮고 있기 때문에 살아 있는 존재는 이곳에서 성장할 수도, 회복할 수도 없습니다. 저승은 낮도 밤도 없으며, 끊임없이 땅거미가 진 상태로 남아 있습니다.

## 도달하는 법

살아있는 존재가 저승에 가려면 저승으로 통하는 입구를 거쳐야 합니다.

캠페인 세계에 따라서는 자연적으로 발생한 저승의 입구가 있을지도 모릅니다. 이런 곳은 보통 험악한 바위산 속에 있는 깊은 동굴이나 숲의 어두운 중심부에 있는 울퉁불퉁한 거목 안, 혹은 향야 한가운데 솟은 외로운 산이나 화산처럼 인적 없는 버려진 땅에 있습니다. 저승으로 통하는 천연 입구는 필연적으로 문명 지역에서 멀리 떨어져 있으며, 매우 불길한 장소입니다.

천연 입구는 다른 차원과 만나는 지점에서도 나타납니다. 예를 들어, 여러분 캠페인에 회색 왕자가 등장한다면, 왕자의 기이한 차원은 저승과도 접해 있을 것입니다. 깊은 고블린 동굴 역시 저승으로 통하는 입구가 있을지도 모릅니다.

때로는 오만한 마법사나 광신에 가득 찬 성직자, 어리석은 왕이 저승으로 통하는 입구를 의도적으로 만들기도 합니다. 이러한 인공 입구는 매우 드물며, 작동을 시키려면 특별한 의식이나 명령어가 필요합니다.

아주 드문 확률이지만, 때때로 그냥 길을 거닐다가 운이 없는 때에 가서는 안 될 방향으로 가서 저승에 도착할 때도 있습니다. 이는 매우 드문 경우이기 때문에 한 세대에 한번 일어날까 말까 할 일입니다. 이런 일은 장막 수치(p.7 참조)가 매우 낮은 곳에서 벌어지곤 합니다.

## 저승 탐험

저승은 산 자에게 매우 가혹한 장소입니다. 캐릭터들은 도착하자마자 곧바로 저승의 암울하고 무거운 기운을 온몸으로 느낄 것입니다. 살아 있는 존재들은 저승을 탐험하면서 몇 가지 효과를 겪습니다.

우선, 살아있는 존재는 저승에 있는 동안 HP를 회복할 수 없습니다. 휴식을 취하면 피로가 조금 풀리겠지만, 상처가 낫지는 않습니다. 치료 마법은 그저 실패해서 아무 효과도 나지 않습니다. 일반적인 치유의 물약이나 마법 물품 역시 저승에서는 효과를 발휘하지 못합니다. 금단의 비밀이나 민간전승 같은 지식 기능이 있는 캐릭터는 지능 판정을 해서 이러한 효과를 알 수 있습니다. 이승과 연결된 샘이나 비밀스럽고 성스러운 숲처럼 저승에서도 살아있는 존재가 HP를 회복할 수 있는 숨겨진 장소가 매우 드물지만 존재할 수도 있습니다. 하지만 이런 장소가 만약 존재한다면 매우 찾기 어려울 것이며, 자세한 효과는 마스터의 결정에 맡깁니다.

어떠한 종류든 사령술을 저승에서 사용한다면 주문 판정에 +2 보너스를 받습니다. 그 외의 다른 마법은 기이하게 뒤틀립니다. 특정 캔트립이나 주술, 의식은 이상한 효과가 나올 수도 있습니다. 예를 들어, 폭풍의 분노 의식으로 만든 폭풍에서는 비가 내리지 않거나, 역겨운 기름비가 내릴 것입니다. 마스터는 각 주문마다 명확한 효과를 만들기보다는 재량에 따라 그때그때 효과를 만드세요. 주문을 외울 때마다 같은 마법이 매번 똑같은 방식으로 뒤틀릴 필요는 없습니다.

또한 캐릭터들은 저승에서 생존에 필요한 물자를 얻기 매우 어렵습니다. 저승으로 오기 전 가져온 휴대식량이나 물은 여전히 섭취할 수 있지만 마치 재를 먹는 듯한 맛이 날 것입니다. 저승은 무척 황량하고 생명이 없기 때문에, 새로운 식량과 물을 찾기 매우 힘듭니다.

만약 저승에서 과일이 달린 나무나 역겨워 보이는 사냥감을 찾았다면 먹지 않는 편이 좋습니다. 간단한 지능 판정에 성공한다면 상기해 주세요. 살아있는 캐릭터는 저승의 동식물을 먹을 때마다 독 극복 판정을 해야 합니다. 판정에 실패한 캐릭터는 영원히 저승을 떠나지 못합니다. 만약 저승에 묶인 캐릭터가 산 자의 땅으로 돌아갈 방법이 있다면, 완전한 캠페인으로 만들 수도 있는 무척 장대하고 위험한 여정이 될 것입니다.

캐릭터는 울타리 넘어, 또 다른 모험으로 p.60에 나오는 연회의 축복 의식처럼 안전하게 식사를 할 수 있는 마법적 수단을 찾을 수도 있습니다.

## 저승의 망자들

저승에 있는 죽은 자들 역시 산 자들과 마찬가지로 무언가 달라집니다. 다음 규칙은 저승에 있는 모든 언데드에게 적용되는 규칙입니다. 저승은 언데드들의 고향이니까요. 모든 언데드는 저승에 있는 동안 더 강해집니다. 비록 대다수 언데드들의 움직임은 여전히 느리고, 따뜻한 피와 생명을 탐하는 허기 역시 사라지지 않지만, 저승에 충만한 죽음의 힘 덕분에 산 자의 세상에서 갖추지 못한 힘과 기운을 얻습니다. 그러므로, 저승에 있는 언데드는 매시간 HP 1점씩 회복합니다.

혼령이나 각종 영 같은 비실체 괴물은 저승에서 눈에 보이는 실체를 얻습니다. 그러므로 저승에 있는 동안 영들은 일반 무기에도 피해를 받습니다.

강력한 언데드 군주들은 저승의 힘을 받아 특별히 강해집니다. 저승에 있는 동안 체력 주사위가 10 이상인 언데드들은 모든 극복 판정과 자신이 굴리는 주문 판정에 +2 보너스를 받습니다.

마지막으로, 해골이나 좀비처럼 약한 언데드는 더 활발해지면서 살아있을 때의 인격과 기억을 조금이나마 되찾습니다. 그러므로 해골과 좀비들은 더는 '지성 없는 망자' 특성의 영향을 받지 않습니다. 마스터는 해골과 좀비들을 얼마든지 더 똑똑하고 교활하게 플레이해도 좋습니다.

## 저승의 지리

이번 항목은 자료집 **머나먼 곳으로**에 소개된 여행과 장소, 조우, 지도 만들기 규칙을 참고자료로 사용합니다.

**머나먼 곳으로**의 규칙을 사용해 캠페인을 진행하는 마스터는 저승을 좀 더 구체적으로 만들고 싶을 수도 있습니다. 앞에서 언급했듯 저승은 산 자들의 세계를 어둡게 비춘 거울 세계이므로, 마스터는 저승의 지리를 원래 캠페인 지도와 비슷하게 만들어도 좋습니다. 하지만 숲의 위 치나 강의 흐름을 다소 바꾸어도 괜찮습니다. 정확하게 똑같지는 않을 테니까요.

마스터는 일반 캠페인 지도와 마찬가지로 저승에 장소를 추가할 수 있습니다. 어쩌면 저승에는 플레이어들이 만든 주요 장소와 대응되는 어두운 장소가 있을지도 모르고, 아예 없을지도 모릅니다. 만약 캠페인에서 저승이 큰 비중을 차지한다고 생각된다면, 일반 캠페인 지도 위에 주요 장소를 만든 다음, 플레이어들이 한 번씩 더 돌아가면서 저승에도 주요 장소를 만들 수도 있습니다.

저승은 그 자체로 하나의 지리적 지역으로 간주하며, 위험한 조우표도 따로 준비해야 합니다. 물론 저승 안에서도 또 다른 조우 표가 있는 별도의 지역을 만들 수도 있습니다. 하지만 장막을 지나에서는 기본적으로 저승을 하나의 지역으로 간주합니다. 저승 전체를 하나의 지역으로 친다면, 이 지역에는 험지와 평지가 섞여 있을 것입니다. 저승에서 일어나는 조우는 아래 표를 사용하세요.

### 저승 지역 표

저승은 망자들의 땅입니다. 물은 부족하며 사냥감 역시 거의 없을 것입니다. 저승에서 물과 식량을 찾는 시도는 어려울 뿐만 아니라 매우 어리석은 짓입니다. 저승에서 실시하는 모든 채집 판정은 -5 페널티를 받습니다.

조우 확률: 1d6 중 4 이하

1d8	저승 조우
1	길을 잃었습니다! 지혜 판정을 해서 길을 찾아야 합니다. 실패하면 방향을 잃고 헤매느라 하루를 허비합니다.
2	길을 잘못 들었습니다. 지혜 판정을 해서 실패하면 원래 가려고 한 곳 대신 무작위 방향으로 한 칸 갑니다.
3	재난! 민첩성 판정을 해서 실패하면 몇몇 험지를 거치는 동안 일행이 가지고 있는 물 절반을 잃어버립니다.
4	맹렬한 폭풍. 건강 판정을 해서 계속 걸어야 합니다. 실패하면 비 없는 폭풍 속에서 맹렬한 바람과 위험한 벼락을 피하기 위한 피난처를 찾는데 하루를 꼬박 허비합니다.
5	공격당합니다! 지혜 판정을 해서 실패하면 2d6 마리로 구성된 언데드 동물 한 무리에게 기습을 당합니다.
6	귀신입니다! 지혜 판정을 해서 실패하면 2d8 마리로 구성된 해골 또는 좀비 한 무리에게 기습을 당합니다.
7	간헐했습니다! 지혜 판정을 해서 실패하면 굶주린 악령 한 마리에게 쫓겨 막다른 길에 몰립니다.
8	뒤를 밟힙니다. 스펙터나 악령, 그 외 다른 유령이 PC들을 따라가다 보면 산 자의 세계로 돌아갈 수 있을 거라 기대하면서 뒤를 밟습니다.

# 장막

산 자와 죽은 자의 세계 사이에는 장막이 있습니다. 일반적인 상황에서 망자들은 장막을 건너지 못하고, 이 세계는 평범하게 돌아갑니다. 비록 길 잃은 유령은 어떻게든 우리 세계로 들어오는 길을 찾을 것이고, 사령술사들은 흑마법을 사용해 시체를 일으키겠지만, 장막 덕분에 가장 끔찍한 괴물들이 이 세계로 들어와 인간들을 공격하는 일은 벌어지지 않습니다.

하지만 때로 시간과 장소에 따라 장막이 약해질 수도 있습니다. 장막이 약해지면 우리 세계는 점점 더 죽은 자들의 세계와 닮아가며, 망자들은 좀 더 쉽게 우리 세계로 들어올 수 있습니다.

마스터는 이번 장에서 소개하는 선택 규칙을 사용해 이 세상의 다양한 장소에 장막 수치를 배정할 수 있습니다. 기본적인 세계의 장막 수치는 10으로, 아무런 특수 효과가 발생하지 않습니다. 만약 마스터는 이 세계 내의 특정 장소나 건물이 망자의 세계와 가까워졌다고 판단하면 장막 수치를 낮출 수 있습니다. 다음은 장막 수치가 낮은 장소의 몇 가지 예입니다:

- 귀신 불은 집: 9
- 저주받은 무덤: 7
- 거대한 지하무덤의 깊은 곳: 5

또한 장막은 특정한 시간이나 환경 아래에서 약해질 수도 있습니다. 마스터는 다음 예시 상태를 활용해 캠페인 내 특정 장소의 수치를 바꿀 수도 있습니다.

- 한밤중: -1
- 춘분점/추분점: -1
- 동지점: -2
- 사령술을 사용한 직후: -2

빛의 신을 모시는 신전이나 요정의 숲, 즐거운 사람들로 가득 찬 신나는 여관의 평범한 방처럼 성스럽거나 활기찬 장소는 다른 곳보다 장막이 더욱 강할 것입니다. 이런 곳의 장막 수치는 언제나 10이며, 유령들은 이런 곳에 들어가기를 몹시 꺼립니다.

## 장막 표

수치	효과
10	장막은 완전한 힘을 발휘합니다. 아무런 특수 효과도 일어나지 않습니다.
9	산 자와 죽은 자가 서로 볼 수 있습니다. 비실체인 망자도 눈에 보입니다. 유령이 좀 더 많이 나타날 것입니다.
8	체력 주사위가 10 이상인 언데드는 극복 판정과 주문 판정에 +2 보너스를 받습니다. 누구든 사령술을 사용하면 관련 판정에 +2 보너스를 받습니다.
7	식물이 시들고, 음식은 좀 더 쉽게 상하며 재를 씹는 맛이 납니다. 살아있는 캐릭터는 휴식을 취해도 HP를 회복하지 못합니다.
6	치료 마법이 제대로 기능을 발휘하지 못합니다. 주문이나 마법 물품으로 회복하는 HP가 절반으로 줄어듭니다. (소수점 버림)
5	모든 비실체 영이 완전히 실체를 갖추어서 평범한 비마법적 공격으로도 해를 입습니다.
4	좀비와 해골이 '지성 없는 망자' 효과를 잃습니다.
3	치료 마법이 듣지 않습니다. 아직은 능력치 판정으로(치료, 약초 지식 등) HP를 회복할 수 있습니다.
2	모든 언데드는 매시간 HP를 1점씩 회복합니다.
1	살아있는 캐릭터는 어떠한 방법으로도 HP를 회복할 수 없습니다.
0	두 세계가 하나로 결합합니다. 장막 수치가 0인 장소에 있는 캐릭터는 사실상 저승에 있습니다. 캐릭터들이 이 장소를 떠나면 동등한 확률로 이승으로 돌아가거나, 저승을 계속 떠돌 것입니다.

## 장막과 열린 무덤

열린 무덤 시나리오 묶음에서 장막 수치를 적용하고 싶나요? 규칙을 적용한다면, 마을의 장막 수치는 무덤에서 일어난 소란 때문에 9로 떨어집니다. 또한 무덤 내에서는 장막 수치가 7입니다.

# 깨어난 망자

한 때, 여러분의 땅에서 죽은 이들은 조용히 안식을 취했습니다. 하지만 이제 어둠의 군주가 거대한 네크로폴리스에서 죽은 이들을 일으켰습니다. 더욱더 끔찍하게도, 산자와 죽은 자의 세계를 가르는 장막마저 약해지기 시작했습니다. 캐릭터들은 누가 이 언데드 전사들과 영을 이끄는지 알아낼 수 있을까요? 언데드들이 사는 네크로폴리스처럼 산자들의 땅도 암흑과 정적에 휩싸이기 전에 어둠의 세력을 막을 수 있을까요?

깨어난 망자는 캠페인에 초자연적이며 무서운 위협을 등장시킵니다. 이 위험요소는 전투 중심의 도전과 초자연적 문제를 강조하며, 끔찍한 적들과 맞서 싸우고 마법적인 문제를 해결하기 좋아하는 플레이어들에게 적합합니다.

## 캐릭터를 만드는 동안

캐릭터 만들기 단계에서 네 번째로 이름이 붙여진 NPC는 현재 강력한 영에게 시달리고 있습니다. 이 영은 오랜 옛날 마을 근처에 묻힌 자로, 망자들을 다스리는 군주의 부관 중 하나이지만 강력한 보호의 룬 때문에 마을에 갇혀 있습니다. 이 영은 매우 위험한 유령입니다. **울타리 너머**, 또 다른 모험으로 p.87에 등장하는 악령의 수치를 사용하세요.

그다음, 마을 지도에서 플레이어들이 모르게 장소 하나를 고르세요. 이 장소는 영을 마을에 가둔 보호의 룬이 있는 위치입니다. 보호의 룬으로 만들어진 결계가 훼손되지 않는 한 악령은 마을에 있는 사람들에게 직접 해를 가하지도 못하고, 마을을 떠나지도 못합니다. 불행히도, 악령에게 시달리는 이웃은 천천히 미쳐가고 있으며, 어쩌면 룬이 있는 장소를 발견해서 결계를 파괴할지도 모릅니다.

또한 GM은 플레이어들과 함께 마을 안, 또는 마을 바로 바깥에 망자들이 묻힌 장소를 만듭니다. 플레이어들과 마을의 매장 풍습에 관해 이야기를 나눈 다음, 캠페인 중 망자들이 어디서, 어떻게 깨어날지 정할 때 이 정보를 활용하세요.

마지막으로, 캐릭터 중 적어도 한 명은 캐릭터 만들기 단계 중에 다음 표를 네 번째 굴림으로 추가합니다.

1d6	깨어난 망자는 여러분의 유년기에 어떤 영향을 끼쳤나요?	습득
1	어릴 적 여러분은 우연히 마을 어딘가에 있는 숨겨진 보호의 룬을 발견했습니다. 룬 근처에 있는 것만으로도 여러분은 힘이 빠지고 오싹해졌습니다.	-1 근력, +1 지능
2	이 년 전, 여러분은 어리석게도 점심을 싸 들고 무덤 언덕으로 갔습니다. 여러분은 오스레드 왕의 무덤 위에서 음식을 먹다가, 유령을 보고 놀라 도망쳤습니다.	-1 지혜, 기능: 방향 감각
3	지난겨울, 망자의 군주가 마을로 사절을 보내 자신이 부활했음을 선포했습니다. 사절이 여러분 옆을 스쳐 지나갔을 때, 여러분의 머리카락 한 타래가 하얗게 썩었습니다.	-1 매력, +1 지혜
4	망자들이 깨어나기 시작했을 때, 가족 하나가 여러분에게 끔찍한 비밀 하나를 털어 놓았습니다. 망자의 군주가 바로 여러분과 친족 관계에 있다는 사실입니다!	-1 매력, +1 지능
5	어릴 적 누군가 여러분을 무덤 언덕으로 데려갔습니다. 여러분은 그날 겪은 일을 아무에게도 이야기하지 않았으며, 그 기억을 잊기 위해 모든 노력을 다하고 있습니다.	-1 지능, +1 건강
6	병약한 아이였던 여러분은 추운 겨울 동안 베 짜는 할머니 곁에서 유령 이야기를 들으며 지냈습니다.	-1 민첩성, 기능: 금단의 비밀



## 캠페인 지도에는

플레이어들이 주요 장소를 만들 때, 마스터 역시 네크로폴리스를 지도 위에 직접 만들어야 합니다. 플레이어 중 누군가 처음으로 주요 장소를 캠페인 지도의 '땀' 거리에 만들었을 때, 마스터는 그 지점보다 더 멀리 네크로폴리스를 만들어서 "예, 드루이드의 숲은 거기 있어요. 그리고 그 너머에는 고대 망자들의 도시가 있어요!" 같은 식으로 말해야 합니다.

PC들은 분명 네크로폴리스에 관한 풍문과 전설을 들었을 것입니다. 이곳은 아주 오래전에 잊힌 인간들의 몰락한 문명에서 만든 지배자들의 매장지로, 오직 무덤과 망자들의 시체만이 가득한 텅 빈 도시입니다. 캐릭터들이 만난 사람 중 이곳에 들른 이는 아무도 없으며, 사람들은 이 장소를 입 밖으로도 꺼내기 두려워합니다.

마지막으로, 마스터는 캐릭터들의 고향 마을에서 도보로 하루 이내 거리 어딘가에 소규모 장소인 무덤 언덕을 추가합니다. 네크로폴리스와 마찬가지로 무덤 언덕 역시 무시무시한 소문과 전설에 휩싸인 장소입니다.

## 망자의 군주

마스터는 누가 망자들을 깨워 네크로폴리스에 모았는지 정해야 합니다. 깨어난 망자에서는 마스터가 선택할 수 있는 네 명의 후보를 소개합니다. 하지만 여러분은 얼마든지 직접 악당을 만들 수도 있습니다.

우선, **울타리 너머, 또 다른 모험**으로 p.99에서 소개한 흡혈귀가 망자들의 군대를 일으켰을 수도 있습니다. 네 명의 후보 중에서 흡혈귀는 누구보다도 세속적인 권력에 관심이 많을 것입니다. 그러므로 흡혈귀는 그저 캐릭터들의 마을 주변의 땅을 지배하는 것이 목적일 수도 있습니다. 아마도 흡혈귀는 오래전 인간이었던 시절 이 지역의 귀족이었을 것이고, 생전의 부귀영화를 다시 누리기를 원하는 것일지도 모릅니다.

**울타리 너머, 또 다른 모험**으로 p.82에서 소개한 리치 군주는 망자의 군주 후보 중에서 가장 무서운 적일 것입니다. 리치 군주의 목적은 간단할지는 몰라도, 완전히 터무니없을 것입니다. 모든 생명을 증오하는 리치 군주는 아마도 이 지역의 생명체를 모두 말살하고 완벽하며 변치 않는 망자의 땅을 통치하려 들지도 모릅니다. 강력한 마법의 힘을 가진 리치 군주는 캠페인 내내 캐릭터들에게 큰 위협이 될 것입니다.

위험 요소 마지막 페이지에 소개하는 숙련된 사령술사는 비록 강한 적이지만, 망자의 군주 후보 중에서는 가장 약합니다. 사령술사는 아마도 좀 더 많은 마법 지식을 얻으려

는 욕망으로 망자들을 일으켰을지도 모르며, 그중에서도 특히 리치가 되어 완전히 죽음을 피하는 비술에 큰 관심을 보일 것입니다. 사령술사는 이 지역의 인간 정착지 중 한 곳과 연관이 있을 가능성이 높습니다. 플레이어들이 사령술사의 과거와 열망을 밝히는 과정은 분명 사회적인 도전이 될 것입니다.

마찬가지로 위험 요소 마지막 페이지에 소개하는 깨어난 왕은 망자의 군주 후보 중에서 가장 전사 유형에 가깝습니다. 살아생전 그는 위대한 왕이었고, 지금도 당연히 자신이 이 땅을 통치해야 한다고 생각할 것입니다. 캐릭터들은 어쩌면 깨어난 왕과 교섭을 할 수 있을지도 모릅니다. 하지만 그러기 위해서는 왕에게 가치 있는 교섭 상대로 인정받아야 할 뿐만 아니라, 고대의 시체 왕이 고려할 만한 조건을 준비해야 하므로 무척 어려울 것입니다.

## 두 세계를 가르는 장막

깨어난 망자에서는 p.7에서 소개한 두 세계를 가르는 장막 규칙을 사용합니다. 이 세계의 장막은 수많은 망자가 깨어났기 때문에 약해지기 시작했습니다. 이 위험요소 묶음에서 장막 수치가 바뀐다고 언급이 나오면, 캠페인 지도 전체의 장막 수치에 적용하세요. 마스터는 얼마든지 장막 수치가 더 높거나 낮은 지도 안 특정 장소를 만들어도 좋습니다.

## 네크로폴리스

네크로폴리스는 깨어난 망자들의 본거지로, 가장 강력한 영웅들이 아니면 살아남기 힘든 장소입니다. 네크로폴리스의 장막 수치는 항상 0으로, 생명과 죽음 사이에 별다른 차이가 없는 장소입니다. 또한 네크로폴리스는 언제나 망자의 군주가 지휘하는 언데드 군대가 무수하게 있기 때문에 산 자들은 절대로 망자들의 눈을 피해 이곳에 들어올 수 없습니다. 오직 강력한 마법을 사용하거나, 특별한 초대를 받거나, 대병력을 이끌고 직접 쳐들어가지 않는 한 캐릭터들이 이곳에서 살아남을 수는 없습니다.

## 무덤 언덕

무덤 언덕은 수많은 매장지와 무덤이 있는 장소입니다. 이곳에는 예전부터 유령들과 귀신이 자주 나타났으며, 이제는 망자들이 일어나기 시작하면서 더욱 위험한 장소가 되었습니다. 하지만 이곳에는 망자들과 싸울 캐릭터들에게 도움이 될 각종 단서와 마법, 무기들이 있습니다. 그러므로 이 장소에서 여러 번 모험이 벌어질지도 모릅니다.

해가 뜬 동안 무덤 언덕의 장막 수치는 10이며, 밤이 되면 7로 떨어집니다. 하지만 1년 중의 특정 날짜, 또는 깨어난 망자 위험요소가 캠페인 지도에 미치는 영향 등의 요소 때문에 장막 수치가 더 떨어질 수도 있습니다.

마스터는 무덤 언덕 내에서 원하는 만큼 작은 던전과 모험의 무대를 준비하세요. 무덤 언덕은 무덤 하나하나마다 위험과 도전이 도사리는 위험한 장소지만, 보상도 그만큼 많을 것입니다. 예를 들어 아래에 예시로 소개한 ‘오스레드 왕의 무덤’은 캐릭터들이 깨어난 망자들과 싸울 때 도움이 될 특별한 보상이 있는 방 두 개짜리 던전입니다.

### 오스레드 왕의 무덤

오스레드는 수 세기 전 야만과 혼란의 시기에 즉위했던 약한 왕입니다. 하지만 오스레드는 백성들에게 사랑을 받았으며, 왕이 죽은 후 사람들은 그를 작은 언덕에 안치했습니다.

별 특징 없는 이 무덤은 무덤 언덕 가장자리에 있습니다. 무덤 바로 앞에 있는 작은 선돌 앞에 간단하게 새겨진 희미한 비문만이 이 무덤의 주인을 나타내는 유일한 표시입니다. 고대 언어에 관한 지식을 가진 캐릭터는 지능 판정에 성공하면 비문을 해석할 수 있습니다. 비문을 해석한 후, 고대 역사 등의 기능을 사용해 추가로 지식 판정을 하면 오스레드가 왕원추리를 좋아했으며, 자신의 성을 이 꽃으로 장식하곤 했다는 사실을 알 수 있습니다. 이 정보는 잘 알려지지 않은 일화이므로, 기억해 내는데 -5 페널티를 받습니다.

무덤 앞에는 오스레드가 묻힐 때 세운 커다란 돌이 입구를 막고 있습니다. 두 사람이 힘을 모으면 조금 어렵지만 간신히 돌을 옮길 수 있으며, 혼자서 돌을 움직이려면 근력 판정을 시도해야 합니다.

무덤으로 곧바로 들어가면 흙벽으로 만든 작은 원형 방이 있습니다. 이 방의 공기는 으스스하고 눅눅합니다. 방에는 오스레드의 무덤을 지키는 수호자가 있는데, 왕 자신보다도 훨씬 더 위험한 적입니다. 이 수호자는 왕의 치세 말년에 처형을 당한 어느 마법사의 성난 원혼으로, 죽어서도 왕을 섬기도록 구속당했습니다. **울타리 너머, 또 다른 모험으로** p.85에 있는 스펙터의 수치를 사용하세요. 스펙터는 아마도 캐릭터들의 능력으로는 버거운 상대겠지만, 다행히 이 원혼은 방을 떠날 수 없을 뿐만 아니라 낮 동안은 입구를 통해서 많은 양의 햇살이 방으로 비칩니다. 영리한 플레이어라면 이 점을 활용할 수 있을 것입니다. 아주 영리한 플레이어들은 직접 수고를 들여 무덤의 윗부분을 제거한 다음 이 방이 태양빛에 완전히 노출되도록 할 것입니다.

이 방 너머로는 작은 복도가 나 있습니다. 무덤을 만든 설계자는 복도에 간단한 덫 하나를 설치했습니다. 복도 바닥에 놓인 돌 중 하나는 천장을 무너뜨리는 덫과 연결되어 있습니다. 누구든 돌을 밟으면, 복도에 있는 모든 캐릭터는 즉시 1d10점의 피해를 받습니다. 입김 무기 극복

판정에 성공한 캐릭터는 피해를 절반으로 줄입니다. 천장이 무너지면 복도는 바위로 가로막히며, 이 복도를 지나가려면 한 시간 이상 굴을 파야 합니다.

복도를 지나면 오스레드 왕이 잠든 묘실이 있습니다. 오스레드 왕은 방 중앙에 있는 관대에 안치되어 있지만, 침입자가 묘실로 접근하자마자 일어날 것입니다. **울타리 너머, 또 다른 모험으로** p.91에 있는 화이트의 수치를 사용하세요. 오스레드 왕은 침입자가 자신을 깨워서 화가 나 있으며, 묘실에 있는 이들은 누구든지 공격할 것입니다. 하지만, 왕원추리가 있다면 왕의 분노를 누그러뜨릴 수 있습니다. 캐릭터들이 오스레드 왕에게 꽃을 보여준다면, 왕은 다시 안식을 취하면서 캐릭터들에게 원하는 것은 무엇이든 가져가도록 허락할 것입니다.

오스레드 왕의 발 아래에는 작고 소박한 철제 투구가 있습니다. 모든 언데드는 마법 물품 극복 판정에 성공해야 이 투구를 쓴 캐릭터를 볼 수 있습니다.

## 위기 수치와 위험요소의 계획

망자들은 막 깨어나 네크로폴리스에 집결하기 시작했을 뿐입니다. 하지만 두 세계 사이의 장막이 약해지면서, 망자들의 위협은 급격히 가속될 것입니다. 깨어난 망자의 위기 수치는 1로 시작하며, 춘분점과 춘분점마다 1씩 오릅니다. 또한 아래에서 소개하는 방법으로도 위기 수치가 오를 수 있습니다.

## 플레이어들의 행동

캠페인이 시작될 때, 캐릭터들은 이 위험요소를 그다지 신경 쓰지 않을 것입니다. 깨어난 망자의 초기 위기 수치는 매우 낮으며, 캐릭터들은 얼마간 장막이 약해졌다는 사실을 눈치채지 못할 것이기 때문입니다. 하지만, 깨어난 망자는 시간이 지나면서 급격하게 위험해집니다. 배회하는 망자 무리는 저레벨 캐릭터들에게 매우 위험한 적이며(현명한 캐릭터들이라면 도망칠 것입니다), 망자들의 부대는 지도 위에 있는 정착지를 파괴할 만한 능력을 갖추었습니다.

캐릭터들이 깨어난 망자들과 맞서 싸우기로 한다면, 몇 가지 선택지가 있습니다. 캐릭터들이 언데드들의 세력을 둔화시킬 수 있는 창의적이며 초자연적인 수단을 찾았거나, 깨어난 망자의 위기 수치를 낮출 만한 중요한 활약을 한다면 장막 수치를 높이세요. 초자연적인 수단의 예시: 동지점과 하지점에 마을에서 무언가 어렵지만 특별한 의식을 치르기, 이 땅 전역에 있는 여러 무덤과 매장지를 비우기, 생명과 빛의 신을 믿는 세력을 이 땅에 퍼뜨리기 등. 깨어난 망자에 무력으로 맞서 싸우는 행동은 결국에는 아무 소용도 없겠지만, 얼마간의 시간을 벌 수 있을 것입니다. 정찰대 하나를 퇴치하는 것은 별 소용이 없지만, 언데드 부대

1d6

## 위험요소 효과

- 1 망자들의 정찰대가 이 땅을 돌아다닙니다! 만약 캐릭터들이 이번 주에 조우를 겪으면, 해골 2d6 마리와 망자들의 대장을 만나는 결과로 정해집니다. 만약 겨울이라면, 악령 한 마리가 추가로 정찰대에 합류합니다.
- 2 지성 없는 망자 한 무리가 배회합니다. 만약 캐릭터들이 이번 주에 조우를 겪으면, 무질서하게 모인 혼란스러운 좀비 3d12마리를 만나는 결과로 정해집니다.
- 3 여기저기서 귀신이 출몰합니다. 캐릭터들의 고향 마을, 또는 지도 위에 있는 다른 정착지의 NPC 한 명이 수시로 나타나는 귀신들 때문에 고통을 받습니다. 향후 1개월간 해당 NPC는 캐릭터들과 의미 있는 교류를 나눌 수 없습니다. (물건을 팔거나, 도움을 주는 등), 만약 이 결과가 연속으로 두 번 나오면, 이 가엾은 NPC는 공포에 시달린 나머지 죽어버립니다.
- 4 언데드 부대의 조직적인 공격이 개시됩니다. 인간 정착지 한 군데가(도시는 제외합니다) 무작위로 공격당합니다. 언데드 부대는 해골이나 좀비 50+2d20마리와 망자들의 대장 두 마리, 화이트 한 마리로 구성되어 있습니다. 만약 캐릭터들이 이번 주에 공격을 받는 정착지에 있다면, 언데드들을 막을 기회가 있습니다. 만약 캐릭터들이 언데드들을 막지 못한다면 정착지는 심한 피해를 받습니다. 만약 한 정착지가 공격을 당한 다음, 크나 큰 노력을 기울여 마을을 복구하지 않은 상태에서 같은 해에 또다시 공격을 받는다면, 이 정착지는 완전히 파괴됩니다.
- 5-6 장막이 약해집니다. 이 땅의 장막 수치를 1 내리세요. 만약 장막 수치가 이미 0이라면, 대신 깨어난 망자의 위기 수치를 1 올리세요.

하나를 완전히 괴멸시킨다면 위기 수치가 1 낮아집니다. 깨어난 망자의 위협을 완전히 없애려면, 반드시 망자의 군주를 제거해야 합니다. 망자의 군주는 강력한 적일 뿐만 아니라, 수많은 부하를 곁에 둔 채 네크로폴리스를 떠나지 않기 때문에 그를 제거하는 것은 무척 어렵습니다. 플레이어들은 망자의 군주를 피어나거나, 협상할 방법을 찾거나, 수많은 아군과 친구들을 모아 네크로폴리스를 직접 공격해야 할 것입니다.

## NPC와 괴물들

## 깨어난 왕

이름 높은 대왕이나 황제였던 깨어난 왕은 장막 너머의 땅에서 큰 권력을 지닌 강력한 화이트입니다. 모든 하급 언데드들은 위대한 전사 왕 앞에 무릎을 꿇으며, 언데드 부대는 그의 지휘 아래에서 훨씬 강해집니다.

**체력 주사위:** 12d10 (66 HP)

**장갑:** 21

**공격:** 명중 +12, 피해 2d4 (손길)

**가치관:** 아무거나

**경험치:** 4,000

**참고:** 힘 흡수 (와이트의 손길에 닿은 상대는 신체 변형 극복 판정을 해서 실패하면 근력 1점을 잃습니다), 마법의 검 (깨어난 왕은 손길 대신 검으로 공격해서 1d8+4점의 피해를 줄 수 있습니다), 병력 지휘 (깨어난 왕은 직접 공격하는 대신 근거리 내의 모든 다른 언데드에게 해당 라운드 동안 명중에 +1 보너스를 줄 수 있습니다), 신속함 (깨어난 왕은 근접전 거리 내에 있는 적의 숫자와 같은 횟수로 공격을 합니다. 최대 두 번까지)

## 숙련된 사령술사

숙련된 사령술사는 개인적인 비극 때문이든, 힘에 대한 어리석은 욕망 때문이든, 어둠의 마법에 숙달하여 이제 산자와 죽은 자들 모두를 지배하려 듭니다.

**체력 주사위:** 7d6 (30 HP)

**장갑:** 19

**공격:** 명중 +3, 피해 1d4 (의식용 단검)

**가치관:** 질서

**경험치:** 1,000

**참고:** 주문 (어리석은 인간은 7레벨 마법사처럼 캔트립과 주문, 의식을 사용할 수 있습니다. 저주와 영혼 시야 캔트립, 그리고 마스터가 알맞다고 생각하는 주문과 의식을 익힙니다. 주문 판정을 할 때 지능은 18, 지혜는 12로 간주합니다)

*Beyond the Wall and Other Adventures* uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license.

All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content.

Share and enjoy.

---

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2014, Flatland Games, llc.

Further Afield, Copyright 2015, Flatland Games, llc.

Across the Veil, Copyright 2015, Flatland Games, llc.