

## 흑마법 수련생 플레이북

어떤 방법을 거쳤건, 여러분은 어둡고 강력한 마법의 비밀을 밝혀냈습니다. 이제 여러분은 모르는 편이 더 나았을지도 모르는 여러 가지 지식에 손을 대기 시작했습니다. 이 세상에는 수많은 악이 자라나고 있고, 여러분은 이 지식을 사용해 이러한 악과 맞서 싸우기로 했습니다.

여러분은 명석하고 보기보다 튼튼합니다. 여러분의 건강과 지능은 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 여행자를 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 옛이야기를 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 남들의 문제를 잘 해결해주었지만, 자기 사정은 털어놓지 않았습니다.	+1 근력, +1 건강, +1 매력
8	사람들은 저마다 가르칠 것이 있습니다. 여러분은 여러 사람에게 이런저런 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	어부는 여러분을 마음에 들어 해서 서로 이야기를 주고받았습니다.	+2 민첩성, +1 지혜
3	여러분은 사냥꾼과 야영을 하곤 했습니다.	+2 건강, +1 지능
4	마을의 장로는 여러분에게 고대의 장기를 가르쳤습니다.	+2 지능, +1 민첩성
5	여러분은 제분소집 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 비밀스럽고 강력한 마법을 배웠습니다. 여러분은 1레벨 마법사가 되며, 클래스 능력으로 마법 감지와 주문 사용, 기능: 금단의 비밀, 캔트립: 영혼 시야를 얻습니다. 다음 표는 여러분이 어떤 주문을 더 익히는지 정합니다. 여러분은 어둠의 기예를 익히면서 어떤 일을 겪었나요?

1d6	여러분은 어떻게 수련을 시작했나요?	습득
1	지난가을 장터에서 아주 오래된 책을 발견했습니다. 이 책에는 장막 너머에 무엇이 도사리고 있는지 적혀 있습니다.	+2 지능, +1 매력, 기능: 금단의 비밀
2	여러분 가족은 대대로 비밀리에 이어진 마법사 가문입니다.	+2 민첩성, +1 지혜, 기능: 은신
3	지난겨울, 어느 영이 불시에 찾아와서 매일 밤 다양한 지식을 가르쳐주었습니다.	+2 지능, +1 건강, 기능: 경계
4	습포제에 쓸 약초를 모으려 숲속 깊은 곳까지 들어갔다가 우연히 숨겨진 오벨리스크를 발견했습니다. 여러분은 표면에 새겨진 룬을 읽으면서 많은 시간을 보냈습니다.	+2 건강, +1 지능, 기능: 약초 지식
5	머나먼 땅에서 온 어두운 두건을 쓴 여행자가 마을에서 얼마간 묵으면서 여러분에게 여러 가지 비밀을 가르쳐 주었습니다.	+2 매력, +1 지능, 기능: 고대 역사
6	강력한 마법사의 유령이 어린 시절 내내 여러분 곁에 있었습니다. 유령은 여러분에게 많은 것을 가르쳐 주었습니다.	+2 지혜, +1 지능, 기능: 경계

1d6	여러분은 무슨 마법을 배웠나요? 어떻게 어둠을 물리치나요?	습득
1	여러분은 삶과 죽음의 권능을 얻었습니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 유령 부리기, 의식: 힘의 지팡이, 캔트립: 저주	+2 지혜, 주문 (왼쪽 항목)
2	여러분은 어둠 속의 빛입니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 언데드 퇴치, 의식: 마법사의 갑옷, 캔트립: 마법사의 빛	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
3	여러분은 오래된 주문과 저주를 수련했습니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 고독의 저주, 의식: 패밀리어 엮기, 캔트립: 저주	+2 지혜, 주문 (왼쪽 항목)
4	여러분은 환상과 속임수로 어둠의 힘을 피합니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 망자 피하기, 의식: 보호의 원, 캔트립: 환상 찢기	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
5	여러분은 가장 위험한 마법인 사령술을 수련했습니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 시체 움직이기, 의식: 보호의 원, 캔트립: 소리 소환	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)
6	진실한 이름을 연구하는 여러분 앞에서 영들은 달아납니다. 여러분은 다음 마법을 배웁니다: 주술: 추방, 의식: 패밀리어 엮기, 캔트립: 마법사의 빛	+2 지능, 주문 (왼쪽 항목)



1d6	최근 여러분은 자신이 배우는 마법이 얼마나 위험한지 깨달았지만, 그럼에도 불구하고 반드시 이 마법이 필요하다는 사실을 절감했습니다. 여러분은 무슨 일을 겪고 고향을 지키기로 했나요? 여러분의 오른편 플레이어는 그 자리에 함께 있었습니다.	습득
1	이승과 저승의 세상을 가르는 벽을 감시하던 중, 무언가 이 세계로 넘어와 친구를 저편으로 끌고 갔습니다. 여러분은 자신이 배운 것을 기억하고, 늦기 전에 문을 봉인해서 친구를 구했습니다. 오른편 친구는 어둠의 영에게 거세게 저항했고, +1 지혜를 얻습니다.	+2 지혜, 주술: 죽음의 문턱
2	여러분은 어느 도굴꾼들이 무시무시하고 사악한 명령을 이 땅에 풀어놓으려는 광경을 목격하고 그들을 막았습니다. 여러분이 마법으로 도굴꾼들을 무력화시키는 동안 오른편 친구는 여러분이 마법을 쓸 수 있도록 여러분 곁을 지켰고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 주술: 잠의 장막
3	마을에서 며칠 정도 떨어진 거리에 있는 옛 무덤을 탐사하던 중, 여러분은 우연히 이곳을 소굴로 삼은 구울 가족과 맞닥뜨렸습니다. 구울들은 무덤 안에서 여러분을 불시에 습격했지만, 오른편 친구가 비밀 출구를 발견해서 여러분이 도망치도록 도왔고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 마법 화살
4	무척 절박한 순간 여러분은 실수로 그림자 속의 적수를 깨웠고, 적의 공격에서 마을을 구해야만 했습니다. 오른편 친구는 여러분이 상대의 주의를 흐트러트려서 여러분이 적을 쓰러뜨릴 시간을 벌었고, +1 민첩성을 얻습니다.	+2 민첩성, 주술: 진실한 일격
5	어느 난폭하고 고집 센 마녀 사냥꾼이 여러분의 연구에 관한 소문을 듣고, 마을 전체가 저주를 받았다고 확신하면서 이곳에 왔습니다. 오른편 친구는 여러분을 도와 마녀 사냥꾼을 겁줘 쫓아버리고 마녀를 구해서 +1 건강을 얻습니다.	+2 건강, 주술: 두려운 존재감
6	북쪽의 어느 욕심 많은 무당이 여러분의 힘을 탐내어 야만인 부하들을 이끌고 마을에 와서 여러분의 머리를 요구했습니다. 여러분이 야만인들을 쫓아버릴 주문을 준비하는 동안 오른편 친구는 적들과 맞서 싸웠고, +1 지능을 얻습니다.	+2 지능, 주술: 어둠 만들기

1d6	여러분은 마을 바깥의 숨겨진 무덤에서 무엇을 찾았나요?	습득
1	뒤틀린 마가목 막대.	+2 민첩성, 막대
2	오래전 문명 시절에 만든 기이한 인형.	+2 지능, 저주받은 인형
3	고대 전사 여왕의 무기.	+2 근력, 룬이 새겨진 검
4	불가사의한 사교의 상징.	+2 지혜, 금 브로치
5	잊힌 왕의 크고 뾰족한 왕관.	+2 매력, 철 왕관
6	강력한 유령을 봉인한 사슬.	+2 건강, 은 사슬 한 가닥.



## 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 사고 싶은 물건을 적으세요. 흑마법 수련생은 다음 장비를 가지고 시작합니다: 의식용 단검, 어두운 로브, 필기도구, 여러분이 아직 익히지 못한 의식 두 개가 적힌 책(의식 중 하나는 소환입니다), 아무도 모르는 비밀의 장소, 은화 4d6냥.
- 가치관을 하나 선택하세요. 캐릭터는 질서, 혼돈, 중립 중 하나입니다. 정하지 못하겠다면 대부분 사람처럼 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, 원거리 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: 흑마법 수련생은 갑옷을 입을 수 없습니다.

주문 사용: 흑마법 수련생은 캔트립, 주술, 의식이라는 서로 다른 세 가지 방식으로 마법의 힘을 사용할 수 있습니다. 캐릭터가 처음 가지고 시작하는 주문은 플레이북을 참조하세요.

마법 감지: 흑마법 수련생은 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 돼도 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