

네이브

네이브는 올드스쿨 판타지 RPG를 플레이하기 위해 벤 밀톤이 제작한 툴킷입니다. 얼마든지 규칙을 추가하고, 빼고, 수정하세요. 그럴 목적으로 만든 룰이니까요. 네이브의 특징은 다음과 같습니다:

다른 OSR RPG들과 호환하기 쉽습니다. OSR 괴물 자료나 시나리오, 주문책 등이 있다면, 큰 수고 없이 네이브와 함께 사용할 수 있습니다.

빨리 가르칠 수 있고, 쉽게 돌릴 수 있습니다. 여러분이 새로운 플레이어들에게 OSR RPG를 소개할 때, 네이브를 사용하면 몇 분 만에 캐릭터를 만들고 규칙을 가르칠 수 있습니다.

클래스가 없습니다. PC(플레이어 캐릭터)들은 때로는 검을 휘두르고, 때로는 주문을 사용하면서 모험을 찾아 던전을 탐사하는 무책임한 한탕주의자들입니다. 캐릭터의 초점을 때때로 바꾸고 싶다면, 특정 클래스에 얽매고 싶지 않다면 네이브는 안정맞춤인 룰입니다. 일행 안에서 PC의 역할은 대부분 가진 장비에 따라 결정됩니다.

능력치가 최고로 중요합니다. 네이브는 표준적인 여섯 가지 능력치를 사용하며, 모두 d20을 굴러 판정합니다. 능력치 수치와 보너스는 깔끔하고 합리적으로 정리했으며, 장갑 수치 등의 다른 규칙과도 혼동 없이 사용할 수 있도록 일관성 있게 만들었습니다.

플레이어만 주사위를 굴릴 수도 있습니다. 네이브에서는 플레이어만 주사위를 굴리는 방식도 충분히 지원합니다. 심판과 플레이어가 각각 주사위를 굴리는 전통적인 방식과 플레이어가 모든 주사위를 굴리는 방식 사이에서 자유롭게 오가세요. 아무 문제 없이 즉석에서 전환할 수 있습니다.

동화 기준. 구리 동전을 공용 화폐로 간주합니다. 모든 물품 가격은 동화 단위를 사용하며, 실제 중세 당시 가격과 비슷합니다.

레벨 없는 주문 목록 100가지.

크리에이티브 커먼즈 저작자표시 4.0 국제 라이선스: 출처를 밝힌다면 상업적 용도를 포함한 어떠한 목적으로든 자유롭게 배포와 사용이 가능합니다.

제작자 주석. 개조를 돕기 위해 규칙마다 왜 이렇게 만들었는지 제작자 주석을 달았습니다.

캐릭터 제작

1 PC는 근력, 민첩, 건강, 지능, 지혜, 매력이라는 여섯 가지 능력치를 가집니다. 각 능력치는 **방어도**와 **보너스**라는 두 가지 관련 수치로 구성됩니다. PC를 만들 때, 능력치마다 3d6을 굴리세요. 세 주사위 결과 중 가장 낮은 수치가 해당 능력치의 보너스입니다. 여기에 10을 더해 방어를 구하세요.

주사위를 모두 굴린 다음, 원한다면 두 능력치의 결과를 바꿀 수 있습니다.

예시: 여러분은 근력으로 2, 2, 6을 굴립니다. 가장 낮은 주사위는 2이므로, PC의 근력은 보너스 +2, 방어도 12입니다. 이 과정을 반복해서 나머지 능력치를 구하세요.

제작자 주석: “능력치 방어도”는 다른 RPG에서 흔히 능력치 점수라고 불리는 수치를 제 방식대로 부르는 용어입니다. 나중에 설명할 대결 판정에서 이 수치가 어떻게 작용하는지 명확하게 보여주기 위해 이렇게 지칭했습니다.

주사위 굴림 방식 때문에 능력치 대부분은 11/+1에서 시작할 것입니다. PC는 10레벨까지 성장합니다. PC의 레벨이 오를 때마다 세 가지 능력치의 보너스와 방어를 각각 1씩 올리세요(최대 20/+10). 네이브의 모든 수치는 직관적인 10점 기준에 맞췄습니다. 이는 여러 OSR RPG에서 레벨이 오를 때마다 공격 보너스, 체력 주사위, 극복 판정이 1점씩 상승하는 방식을 반영하기 위한 것입니다.

2 PC는 휴대식량 이틀 치와 플레이어가 선택한 무기 하나씩을 가지고 시작합니다. 시작할 때 받는 갑옷과 장비는 다음 페이지의 장비 표에 따라 주사위를 굴러 정하세요.

제작자 주석: 초기 장비를 주사위로 정하면 캐릭터 제작 속도를 크게 높일 수 있습니다. 이는 네이브처럼 캐릭터가 죽기 쉬운 RPG에서 무척 중요합니다. 그래도 장비 구입을 허용하고 싶다면, 플레이어들에게 각자 3d6x20을 굴리게 해서 PC들의 초기 자금을 정하세요. 주문책은 보통 새로운 PC에게 허용되지 않지만, 심판은 얼마든지 던전 탐사 장비 표에 “무작위 주문책”을 추가할 수도 있고, 간단하게 초기 갑옷 대신 무작위로 주문 하나를 가지도록 허용할 수도 있습니다.

PC는 자기 건강 방어도와 동일한 물품 칸을 가지며, 물품 칸만큼 장비를 휴대할 수 있습니다. 장비 대부분은 한 칸을 차지하지만, 어떤 장비는 더 많이 차지합니다. 작은 장비는 여러 개를 묶어서 칸 하나에 넣을 수 있습니다. 불확실하다면 심판한테 물어보세요.

제작자 주석: 물품 칸은 하중을 쉽고 빠르게 계산하도록 만든 규칙입니다. 이는 장비 관리가 큰 비중을 차지하는 네이브 같은 게임에서 무척 중요합니다. 또한 PC는 가진 장비에 따라 일행 내에서 맡은 역할과 플레이 스타일이 정해지기 때문에, 장비 칸은 각 캐릭터를 차별화하는 용도로 쓰이기도 합니다.

갑옷에는 장갑 방어도 수치가 있습니다. 방어도 수치에 따른 장갑 보너스와 함께 캐릭터 시트에 기록하세요(보너스는 항상 ‘방어도-10’입니다). 만약 PC가 아무 갑옷도 입지 않으면, 장갑 방어도는 11이며 장갑 보너스는 +1입니다.

제작자 주석: “장갑 방어도”는 대부분의 OSR RPG에서 나오는 장갑 수치와 근본적으로 같은 개념입니다. 저는 장갑 방어도와 능력치 방어의 적용 방식이 서로 연결되었음을 강조하기 위해 명칭을 고쳤습니다. 장갑 보너스는 플레이어가 주도하는 판정 방식으로 전투를 할 수 있도록 만든 수치입니다. 이는 전투 항목에서 자세히 설명하겠습니다.

3 1d8을 굴려 PC의 초기 최대 HP(체력 점수)를 정하세요. 회복 수치는 1d8+건강 보너스입니다. PC의 탐험 속도는 탐험 턴 당 120ft(40m)이며, 전투 속도는 라운드당 40ft(12m)입니다.

제작자 주석: 네이브에서 PC와 NPC, 괴물의 모든 체력 주사위는 d8로 간주합니다. 이렇게 통일하면 게임이 간편해지며, 여러 OSR RPG에 나온 수치와 호환해서 사용할 수 있습니다. PC의 건강 보너스는 HP에 더하지 않는다는 점을 명심하세요. 너무 허약한 PC를 원하지 않는다면, 심판은 플레이어가 시작 HP를 굴릴 때 5 미만으로 나올 경우 다시 굴리도록 허용할 수 있습니다.

4 체격이나 얼굴, 피부, 머리, 복장, 미덕, 악덕, 말버릇, 배경, 가치관 같은 PC의 나머지 특성을 다음 페이지의 무작위 표를 사용해 고안하거나 굴리세요. 마지막으로 성별과 이름을 정하되, 지나치게 이입하지 마세요. 바깥세상은 위험합니다.

제작자 주석: 특성 대부분을 무작위로 정하면 캐릭터 제작 속도가 빨라질 뿐 아니라 대부분 플레이어가 떠올리지 못하는 독특하고 놀라운 캐릭터를 만들 수 있습니다.

특성

체격

- | | | | |
|----------|----------|-----------|-----------|
| 1. 건장함 | 6. 뚱뚱함 | 11. 육중함 | 16. 큰 키 |
| 2. 근살 많음 | 7. 앙상함 | 12. 작달막함 | 17. 탄탄함 |
| 3. 근육질 | 8. 여림 | 13. 작은 키 | 18. 통통함 |
| 4. 다부짐 | 9. 울퉁불퉁함 | 14. 조각 같음 | 19. 호리호리함 |
| 5. 단단함 | 10. 유연함 | 15. 초췌함 | 20. 흐느적거림 |

얼굴

- | | | | |
|----------|---------|-------------|------------|
| 1. 가늘고 김 | 6. 몽독함 | 11. 앙상함 | 16. 쥐 같음 |
| 2. 날카로움 | 7. 부드러움 | 12. 여기저기 다침 | 17. 초췌함 |
| 3. 눈이 썩함 | 8. 부음 | 13. 우아함 | 18. 폭이 넓은 |
| 4. 둥글둥글함 | 9. 사각얼굴 | 14. 윤곽이 뚜렷함 | 19. 폭이 좁음 |
| 5. 매부리코 | 10. 섬세함 | 15. 장난스러움 | 20. 흉폭해 보임 |

피부

- | | | | |
|----------|----------|------------|--------------|
| 1. 거친 피부 | 6. 반점 | 11. 얇은 자국 | 16. 피어싱 |
| 2. 결눈음 | 7. 발그레함 | 12. 전장의 상흔 | 17. 햇볕에 크게 탐 |
| 3. 구릿빛 | 8. 번지르르함 | 13. 전쟁용 물감 | 18. 화장 흉터 |
| 4. 누르스름함 | 9. 악취가 남 | 14. 창백함 | 19. 화장 |
| 5. 문신 | 10. 어두움 | 15. 채찍 자국 | 20. 흠 하나 없음 |

머리

- | | | | |
|-----------|------------|-----------|-----------|
| 1. 곱슬곱슬함 | 6. 드레드락 | 11. 번지르르함 | 16. 웨이브 |
| 2. 긴 머리 | 7. 땅음 | 12. 부드러움 | 17. 짧게 자름 |
| 3. 피죤지함 | 8. 딱진 머리 | 13. 부스스함 | 18. 축 늘어짐 |
| 4. 대머리 | 9. 몇 가닥 묶음 | 14. 뻗뻗함 | 19. 포니테일 |
| 5. 둥그랗게 맘 | 10. 모호크 | 15. 상투 | 20. 호화로움 |

복장

- | | | | |
|------------|-------------|------------|-------------|
| 1. 고풍스러움 | 6. 더러움 | 11. 우아함 | 16. 제복 |
| 2. 기괴함 | 7. 악취가 풍김 | 12. 유행에 따름 | 17. 핏자국 |
| 3. 끝이 남아빠짐 | 8. 얼룩짐 | 13. 유행이 지남 | 18. 향기를 풍김 |
| 4. 너무 작음 | 9. 여기저기 기움 | 14. 의례용 | 19. 현란함 |
| 5. 너무 큼 | 10. 여기저기 찢김 | 15. 이국적 | 20. 훌륭하게 꾸밈 |

미덕

- | | | | |
|---------|----------|------------|------------|
| 1. 겸손함 | 6. 명예로움 | 11. 이상주의 | 16. 집중 잘 함 |
| 2. 공손함 | 7. 사교적임 | 12. 자비로움 | 17. 참을성 많음 |
| 3. 공정함 | 8. 야심만만함 | 13. 절제력 있음 | 18. 충성스러움 |
| 4. 관대함 | 9. 용감함 | 14. 정직함 | 19. 평온함 |
| 5. 금욕주의 | 10. 의로움 | 15. 주의깊음 | 20. 호기심 많음 |

악덕

- | | | | |
|---------|-----------|-------------|------------|
| 1. 거만함 | 6. 공격적임 | 11. 복수심에 불탐 | 16. 의심 많음 |
| 2. 건방짐 | 7. 낭비가 심함 | 12. 부정직함 | 17. 잔인함 |
| 3. 겁쟁이 | 8. 뒤끝이 심함 | 13. 불평이 심함 | 18. 편견이 있음 |
| 4. 게걸들림 | 9. 무례함 | 14. 신경질적임 | 19. 허영심 많음 |
| 5. 게으름 | 10. 무모함 | 15. 욕심 많음 | 20. 화를 잘 냄 |

말버릇

- | | | | |
|------------|-------------|-----------|-------------|
| 1. 간단명료함 | 6. 매우 빠름 | 11. 신 목소리 | 16. 정중함 |
| 2. 걸걸한 목소리 | 7. 미사여구 섞음 | 12. 아리송함 | 17. 직설적임 |
| 3. 느릿느릿함 | 8. 사투리 | 13. 예스러움 | 18. 짜지는 목소리 |
| 4. 단조로움 | 9. 속삭임 | 14. 우물쭈물함 | 19. 찌렁찌렁함 |
| 5. 더듬거림 | 10. 숨소리가 섞임 | 15. 웅얼거림 | 20. 횡설수설함 |

배경

- | | | | |
|---------|----------|----------|----------|
| 1. 거지 | 6. 밀수꾼 | 11. 사냥꾼 | 16. 연금술사 |
| 2. 도망자 | 7. 뱀사람 | 12. 상인 | 17. 예인 |
| 3. 도박사 | 8. 빈집털이범 | 13. 성직자 | 18. 요리사 |
| 4. 도살업자 | 9. 사교도 | 14. 소매치기 | 19. 용병 |
| 5. 마술사 | 10. 사기꾼 | 15. 약초꾼 | 20. 학생 |

불운

- | | | | |
|------------|----------|------------|------------|
| 1. 가난함 | 6. 버림받음 | 11. 사취를 당함 | 16. 좌천당함 |
| 2. 거부받음 | 7. 불구가 됨 | 12. 유괴당함 | 17. 중독 |
| 3. 누명을 씌 | 8. 불명예 | 13. 의심을 받음 | 18. 추방당함 |
| 4. 대체당함 | 9. 비난받음 | 14. 의절당함 | 19. 추적당함 |
| 5. 뽕가에 시달림 | 10. 빼앗김 | 15. 저주받음 | 20. 협박을 당함 |

가치관

- | | | |
|-----|------|-------|
| 1-5 | 6-15 | 16-20 |
| 질서 | 중립 | 혼돈 |

시작 장비

갑옷

- | | | | |
|-------|------------|-----------|-------|
| 1-3 | 4-14 | 15-19 | 20 |
| 갑옷 없음 | 캠비슨(누비 갑옷) | 브리간딘(두정갑) | 사슬 갑옷 |

투구와 방패

- | | | | |
|------|-------|-------|--------|
| 1-13 | 14-16 | 17-19 | 20 |
| 없음 | 투구 | 방패 | 투구와 방패 |

던전 탐사 장비

던전 탐사 장비 표에서 두 개 고르고, 나머지 표에서 각각 하나씩 고릅니다.

- | | | | |
|-----------------|----------|------------|-----------------|
| 1. 로프 50ft(15m) | 6. 쇠자렛대 | 11. 휴대용 램프 | 16. 장대 10ft(3m) |
| 2. 도르레 | 7. 부싯깃 통 | 12. 램프 기름 | 17. 큰 자루 |
| 3. 촛불 5개 | 8. 갈고리낫 | 13. 자물쇠 | 18. 텐트 |
| 4. 사슬 10ft(3m) | 9. 망치 | 14. 족쇄 | 19. 대못 5개 |
| 5. 분필 10개 | 10. 물자루 | 15. 거울 | 20. 햇불 5개 |

일반 장비 1

- | | | | |
|--------|--------|----------|-----------|
| 1. 부레 | 6. 톱 | 11. 낚시대 | 16. 그물 |
| 2. 곶뎛 | 7. 양동이 | 12. 구슬 | 17. 부집계 |
| 3. 삽 | 8. 마름쇠 | 13. 아교 | 18. 자물쇠따개 |
| 4. 풀무 | 9. 끌 | 14. 곡괭이 | 19. 줄칼 |
| 5. 윤활류 | 10. 송곳 | 15. 모래시계 | 20. 못 |

일반 장비 2

- | | | | |
|--------|------------|------------|---------------|
| 1. 향 | 6. 술병 | 11. 가짜 보석 | 16. 페이스페인팅 물감 |
| 2. 스폰지 | 7. 비누 | 12. 빈 책 | 17. 호루라기 |
| 3. 렌즈 | 8. 휴대용 망원경 | 13. 카드 한 벌 | 18. 악기 |
| 4. 향수 | 9. 타르 담은 통 | 14. 주사위 세트 | 19. 깃털펜과 잉크 |
| 5. 뿔피리 | 10. 노끈 | 15. 요리용 솔 | 20. 작은 종 |

물품 가격

여기 적힌 모든 가격은 구리 동전가입니다. 배나 토지 같은 재산은 보통 동전보다는 거래품이나 선물, 충성 맹세 등의 형태로 주고 받습니다.

장비와 도구

공기 주머니	5
곰뿔	20
휴대용 침구	10
풀무	10
윤활유	1
도르레 장치	30
책(빈 책)	300
책(내용 있음)	600
병	1
양동이	5
마름쇠(가방에 담김)	10
에이스가 한 장 더 있는 카드 한 벌	5
사슬 10ft(3m)	10
분필 10개	1
끌	5
요리용 솔	10
쇠지렛대	10
송곳	10
페이스페인팅 물감	10
가짜 보석	50
납시용 도구	10
유리구슬(가방에 담음)	5
아교(병에 담음)	1
갈고리뿔	10
망치	10
성수	25
뿔피리	10
모래시계	300
향(꾸러미에 담음)	10
부집게	10

사다리 10ft(3m)	10
대형 스폰지	5
렌즈	100
자물쇠 따기 도구	100
족쇄	10
줄갑	5
거울(소형, 은제)	200
약기	200
못(12개)	5
그물	10
방수자루	5
방수바지	10
자물쇠와 열쇠	20
향수	50
곡괭이	10
장대 10ft(3m)	5
깃털펜과 잉크	1
로프 50ft(15m)	10
큰 자루	1
톱	10
납을 박은 속임수 주사위 한 세트	5
삽	10
작은 종	20
비누	1
대못(쇠)	5
대못(나무)	1
징박은 장화	5
휴대용 망원경	1000
타르 담은 통	10
텐트(3인용)	100
텐트(개인용)	50
노끈 300ft(90m)	5
물자루	5
호루라기	5

조명 장비

촛불(4시간)	1
휴대용 램프	30
램프 기름(4시간)	5
부싯깃 통	10
햇불(1시간)	1

갑옷

방패	40
(장갑 +1, 칸 1, 품질 1)	
투구	40
(장갑 +1, 칸 1, 품질 1)	
갠비슨	60
(장갑 12, 칸 1, 품질 3)	
브리간딘	500
(장갑 13, 칸 2, 품질 4)	
사슬 갑옷	1200
(장갑 14, 칸 3, 품질 5)	
판금 갑옷, 하프 플레이트	4000
(장갑 15, 칸 4, 품질 6)	
판금 갑옷, 풀플레이트	8000
(장갑 16, 칸 5, 품질 7)	

무기

단검, 곤봉, 낫, 지팡이 등	5
(피해 d6, 칸 1, 한 손, 품질 3)	
창, 검, 철퇴, 도끼, 도리깨 등	10
(피해 d8, 칸 2, 한 손, 품질 3)	
미늘창, 전투망치, 장검, 전투도끼 등	20
(피해 d10, 칸 3, 두 손, 품질 3)	
투석구	5
(피해 d4, 칸 1, 한 손, 품질 3)	
활	15
(피해 d6, 칸 2, 두 손, 품질 3)	
석궁	60
(피해 d8, 칸 3, 두 손, 품질 3)	
화살(20발)	5
화살통(20발 용량)	10

의복

가난함	10
표준	50
귀족	3000
모피	5000
겨울용	100

음식

여행용 휴대식량, 하루치	5
동물 먹이, 하루치	2
베이컨, 한 덩어리	10
빵, 한 덩어리	1
치즈, 1파운드(450g)	2
사과주, 4갤론(15리터)	1
대구, 한 마리	20
달걀, 24알	1
밀가루, 5파운드(2.25kg)	1
과일, 1파운드(450g)	1
마늘, 한 묶음	1
곡물, 1부셸(36리터)	4
약초, 한 묶음	1
돼지 기름, 5파운드(2.25kg)	1
양파, 1부셸(36리터)	8
소금, 1부셸(36리터)	3
향료, 1파운드(450g)	100
설탕, 1파운드(450g)	12
포도주/에일맥주, 한 병	1

동물

닭	1
소	100
개, 사냥용	50
개, 작지만 사나움	20
당나귀/짐말	300
염소	10
말	1000
말, 승용마	1000
말, 군마	10,000
황소	300
돼지	30
양	15

숙식

침대, 하루당	1
독방, 하루당	2
식사	2
목욕	2
마구간과 사료	2

선박

배, 고급 품질	720/톤
배, 팬잡은 품질	480/톤
배, 중고	240/톤
배, 낮은 품질	120/톤
뗏목	50
낙싯배	500
범선, 슬루프	5000
범선, 카라벨	25,000
범선, 갈레온	125,000

수송

승용 마차	320
손수레	50
운반용 마차	120

부하

임금은 하루당 가격이며, 숙식과 보급품 등은 별도입니다.

인부	1
필경사	2
궁수	3
석공	4
증장보병	6
대장장이나 병기 제조자	8
증장기병	12
우두머리 건축가	15
이발사 겸 외과 의사	25
기사	25

건축물

허름한 집	120
연립 주택	1200
장인의 가게	2400
상인의 가게	7200
마당이 딸린 집	21,600
길드 집회소나 회의장	32,600
돌탑	48,000
사원	75,000
요새	100,000
대성당	500,000
황궁	2,500,000

게임 플레이

능력치

여섯 개의 능력치는 제각기 다른 상황에서 씁니다.

- **근력:** 근접 공격과 육체적인 힘이 필요한 극복 판정(무거운 문 열기, 쇠창살 구부리기 등)
- **민첩:** 균형, 속도, 반사신경이 필요한 극복 판정(비키기, 등반, 잠입, 균형 잡기 등)
- **건강:** 독이나 질병, 추위 등에 저항하는 극복 판정. 건강 보너스는 치료 판정에 더합니다. PC의 물품 칸수는 항상 건강 방어도와 동일합니다.
- **지능:** 집중과 신중함이 필요한 극복 판정(마법 사용하기, 마법 효과 저항, 전승 떠올리기, 공예, 수리, 소매치기 등)
- **지혜:** 장거리 공격과 통찰력, 직감이 필요한 극복 판정(추적, 길 찾기, 비밀문 수색, 환각 파악 등)
- **매력:** 설득과 속임수, 심문, 위협, 현혹, 도발 등을 하는 극복 판정. PC는 카리스마 보너스만큼의 부하를 고용할 수 있습니다.

제작자 주석: 여섯 개의 능력치에 크게 의존하는 RPG에서는 “버리는 능력치”가 없도록 각 능력치가 모두 중요한 역할을 맡아야 합니다. 예를 들어, 비마법 캐릭터는 정신 능력치를 버리는 경향이 있기 때문에, 저는 정신 능력치의 유용성을 늘렸습니다.

물품 칸

PC는 건강 방어도만큼의 물품 칸을 가집니다. 주문책, 물약, 휴대 식량 하루치, 가벼운 무기, 도구 등의 물품 대부분은 한 칸을 차지하지만, 갑옷이나 중대형 무기처럼 특별히 무겁거나 거치적거리는 물품은 여러 칸을 차지할 수도 있습니다. 심판의 재량에 따라 같은 종류의 작은 물품은 동일한 칸에 묶어서 넣을 수도 있습니다. 동전 100개는 한 칸을 차지합니다. 일반적으로 한 칸당 대략 5파운드(2.25kg) 정도를 적재할 수 있다고 간주하세요.

제작자 주석: 물품 칸을 사용하면 하중을 플레이어들이 거부감 없이 계산하려고 할 정도로 간단하게 만들 수 있습니다. 또한 PC들은 장비에 따라 능력과 특기가 정해지기 때문에, 물품 칸은 각 캐릭터를 차별화하는 데에도 핵심적인 역할을 합니다. 그러므로 대부분 캐릭터는 우선 건강부터 올리려 할 것입니다.

극복 판정

결과가 명확하지 않으며 실패하면 대가를 치러야 하는 일을 시도할 때, 캐릭터는 **극복 판정**을 합니다. 극복 판정을 할 때는 d20 굴림에 관련 능력치의 보너스를 더합니다. 결과가 **15보다 높다면** 성공입니다. 15 이하로 나오면 실패합니다.

제작자 주석: 극복 판정은 15보다 높게 나와야 성공하기 때문에, 새로운 PC는 판정 성공률이 보통 25%이며 10레벨 캐릭터는 75%입니다(능력치 보너스는 10레벨에 최대 +10까지 올릴 수 있습니다). 이 규칙은 초창기 D&D에 나오는 내성 굴림 규칙의 일반적인 패턴을 반영했습니다.

만약 다른 캐릭터와 대결하는 식으로 극복 판정을 한다면, 주사위를 굴리는 측은 15 대신 상대 캐릭터의 관련 방어도 수치보다 높게 굴려야 성공합니다. 만약 실패한다면 상대방이 성공합니다. 이런 종류의 극복 판정은 **대결 판정**이라고 부릅니다. 어느 측이 굴리든 성공 확률은 같기 때문에 문제는 없습니다.

예시: 마법사가 고블린에게 파이어볼 주문을 씁니다. 고블린은 피하려고 합니다. 마법사는 지능으로, 고블린은 민첩으로 대결 판정을 합니다. 고블린이 주사위를 굴린다면, 판정 결과에 민첩 보너스를 더해서 마법사의 지능 방어도와 비교합니다. 고블린이 높게 나온다면 파이어볼을 피합니다. 마법사가 주사위를 굴린다면, 판정 결과에 지능 보너스를 더해 고블린의 민첩 방어도와 비교합니다. 마법사가 높게 나온다면 파이어볼을 명중시킵니다.

제작자 주석: 능력치의 방어도 수치는 결국 주사위를 평균으로 굴린 결과입니다. 양측 모두 굴리는 대신 한 쪽이 상대방의 방어도보다 높게 나와야 성공하도록 규칙을 만들면 결과가 더 빨리 나올 수 있고, 비길 가능성을 없애며, 누가 굴리든 성공 확률은 같기 때문에 원한다면 플레이어들이 모든 주사위 굴림을 하도록 만들 수도 있습니다.

만약 극복 판정을 상당히 쉽게, 또는 어렵게 만드는 상황 요인이 있다면, 심판은 판정에 **이점**이나 **불리점**을 부여할 수 있습니다. 만약 이점을 부여한다면 2d20을 굴려 높은 주사위를 사용합니다. 불리점을 부여한다면 2d20을 굴려 낮은 주사위를 사용합니다.

제작자 주석: 물론 심판은 얼마든지 이점/불리점을 사용하는 대신 판정에 수정치를 더하거나 뺄 수 있습니다. 하지만 플레이어 대부분은 계산을 간단하게 할 수 있어서 이점/불리점 사용을 더 선호하는 것 같습니다.

반응

PC가 NPC를 마주쳤을 때, 그 NPC가 어떻게 반응할지 결과가 명확하지 않다면, 심판은 2d6을 굴려서 다음 표의 결과를 참조하세요.

2	3-5	6-8	9-11	12
적대적	비우호적	긴가민가함	대화하려 함	협조적

전투

매 전투 라운드가 시작할 때, d6을 굴려 전투 순서를 정하세요. 1-3이 나오면 적들이 모두 먼저 움직입니다. 4-6이 나오면 PC들이 모두 먼저 움직입니다. 라운드마다 순서를 다시 굴리세요.

제작자 주석: 전투 순서를 간편하게 집단별로 묶으면 전투를 처리하는 속도가 올라가고, 플레이어들도 계속 집중하며, 귀찮게 순서를 기록할 필요도 없습니다. 또한 라운드마다 전투 순서를 다시 굴리면 한 쪽이 연속으로 두 번 행동할 수도 있기 때문에 전투가 더 위험해집니다.

캐릭터는 자기 차례가 올 때마다 자기 속도만큼 이동할 수 있으며(보통 40ft(12m)), 전투 행동을 한 번 할 수 있습니다. 전투 행동은 주문을 외우거나, 공격하거나, 스텐트를 시도하거나, 한 번 더 이동하거나, 그 외 심판이 적합하다고 생각하는 각종 행동입니다.

근접 무기로는 인접한 적을 공격할 수 있지만, 적과 근접 전투에 들어갔을 경우 장거리 무기를 사용할 수 없습니다. 공격하려면 d20을 굴린 다음 근력 보너스(근접 무기) 또는 지혜 보너스(장거리 무기)를 더합니다. 공격 판정 결과가 방어하는 측의 장갑 방어도보다 **높으면** 공격이 명중합니다. 실패하면 공격은 빗나갑니다.

다른 방법으로, 방어하는 측이 d20을 굴린 다음 장갑 보너스(장갑 방어도-10)를 더할 수도 있습니다. 방어 판정 결과가 공격하는 측의 능력치 방어도보다 **높으면** 공격을 피합니다. 실패하면 공격은 명중합니다.

제작자 주석: 다시 말해 공격 역시 대결 판정과 동일한 방식으로 처리됩니다. 단지 능력치 방어도가 들어갈 자리에 장갑 방어도를 넣었음 뿐입니다.

공격이 명중하면 공격하는 측은 무기의 피해 주사위를 굴려 방어하는 측이 얼마나 **HP를 잃는지** 정합니다. 만약 방어하는 측이 해당 공격에 취약하다면(예를 들어, 해골을 상대로 둔기를 사용하면), 피해 판정에 해당 무기의 종류만큼 보너스 주사위가 추가될 수도 있습니다.

HP가 0으로 떨어지면 의식을 잃습니다. HP가 -1 이하로 떨어지면 죽습니다. PC가 죽으면 플레이어는 새로운 1레벨 PC를 만든 다음 가능한 한 빨리 일행에 다시 합류해야 합니다.

스턴트

스턴트는 기절 공격, 밀치기, 무장해제, 넘어뜨리기, 갑옷 파괴 등 전투 중 시도할 수 있는 각종 술책입니다. 스톤트는 대결 판정으로 처리하며, 스톤트로는 직접 상대에게 피해를 주지 못하지만, 간접적으로 피해를 줄 수는 있습니다(절벽 위에서 적을 밀치기 등). 심판은 현재 상황에서 어떤 스톤트를 시도할 수 있는지 최종 판단을 내립니다.

전투 중 이점

상대가 불리한 위치에 있거나, 공격을 눈치채지 못하거나, 균형을 잃었거나, 무기를 떨어뜨렸든가, 전투에 집중하지 못하게 되는 등 전술적으로 크게 불리한 상황에 있다면 공격하는 측은 전투에 이점을 받을 수 있습니다. 늘 그렇듯 심판이 최종 결정을 내립니다.

전투 중 자기 차례에 상대에게 이점을 얻은 캐릭터는 1) 상대를 목표로 한 공격이나 스톤트 판정에 이점을 받거나, 2) 이점을 받지 않는 대신 한 라운드 동안 상대에게 공격과 스톤트 두 가지 모두를 시도할 수 있습니다.

치명타와 품질

공격 판정에서 주사위 숫자가 20이 나오거나 방어 판정에서 주사위 숫자가 1이 나오면, 방어하는 측은 갑옷 품질을 1 잃고 피해 주사위를 하나 더 받습니다(공격 무기 종류에 따라 정해집니다). 반대로 공격 판정에서 주사위 숫자가 1이 나오거나 방어 판정에서 주사위 숫자가 20이 나오면, 공격하는 측은 무기 품질을 1 잃습니다. 품질이 0이 된 무기가 갑옷은 부서집니다. 수리하려면 품질 1점마다 해당 무기 가격의 10%에 해당하는 수리비를 내야 합니다.

제작자 주석: 긴 던전 탐사 동안 캐릭터들은 HP와 주문, 회복, 식량 같은 자원뿐만 아니라 점점 망가지는 무기와 갑옷도 신경 써야 할 것입니다.

사기

괴물과 NPC는 모두 5에서 9 사이의 사기 수치를 가집니다. 이들이 예상한 것보다 더 큰 위협을 마주칠 때, 심판은 2d6을 굴려 주사위 결과와 NPC의 사기 수치를 비교하는 **사기 판정**을 합니다. 만약 주사위 결과가 사기 수치보다 더 높다면, NPC는 도망치거나, 후퇴하거나, 협상을 시도할 것입니다. 사기 판정은 적 일행의 수가 반 이상 줄거나, 적의 대장을 무찌르거나, 단독으로 나온 적의 HP가 절반 이하로 감소할 때도 굴릴 수 있습니다. 심판은 재량에 따라 그 외 다른 경우에도 사기 판정을 할 수 있습니다.

부하 역시 임금을 받지 못하거나, 고용주가 죽거나, 무척 위험한 상황에 부닥쳤을 때 사기 판정을 합니다. 만약 부하를 잘 대해주거나 임금을 올려준다면 사기 수치가 상승할 수도 있습니다.

치료

식사하고 하룻밤 푹 쉬면, PC는 d8+건강 보너스만큼 잃어버린 HP를 회복합니다. 안전한 장소에서 쉬면 잃어버린 HP를 전부 회복합니다.

제작자 주석: 대다수의 OSR RPG와는 달리, 네이브에서 건강 보너스는 최대 HP에 영향을 주지 않습니다. 하지만 치료를 할 때는 큰 도움이 될 것입니다.

괴물

다른 OSR 괴물 도감에서 등장하는 괴물은 크게 손보지 않더라도 네이브에서 그대로 사용할 수 있습니다. 다음은 몇 가지 참고사항입니다.

HD(체력 주사위)/HP(체력 점수): 모든 괴물은 별다른 언급이 없는 이상 HD가 d8인 것으로 간주합니다. 괴물의 HP를 구하려면 간단히 HD에 4를 곱하세요.(좀 더 사악해지고 싶다면 5를 곱하세요).

장갑: OSR의 장갑 수치는 상향식(높을수록 좋음)과 하향식(낮을수록 좋음)이 있습니다. 상향식이라면 그대로 장갑 방어도로 사용하세요. 하향식이라면 ‘19-장갑 수치’(OD&D나 B/X D&D 기반), 또는 ‘20-장갑 수치’(AD&D 기반)의 결과를 장갑 방어도로 사용하세요.

공격 보너스: 공격 보너스는 변하지 않으며, 근접 공격과 장거리 공격에 모두 더합니다. 만약 공격 보너스가 언급되지 않았다면, 괴물의 HD 수치를 그대로 공격 보너스에 쓴다고 간주하세요.

피해: 그대로 사용하세요.

사기: 그대로 사용하세요.

내성 굴림/극복 판정: OSR 괴물은 보통 능력이 없기 때문에, 괴물의 레벨만큼 능력치 방어도와 능력치 보너스를 가진다고 간주하세요.

예시: HD가 4인 괴물은 심판이 별도로 수정을 가하지 않는 이상 모든 능력치의 방어도를 14, 보너스를 +4로 간주합니다.

제작자 주석: 네이브의 일관된 1-10점 기준 아래에서, NPC와 괴물들은 자기 HD 또는 레벨을 모든 공격과 극복 판정에 더합니다. 당연한 이야기지만, 상식에 어긋난 경우가 발생할 경우 심판은 수치를 조정해야 합니다.

성장

PC는 경험치 1,000점을 얻을 때마다 레벨을 1 올립니다. 참고로 위험이 낮은 업적을 이뤘을 때 50점씩, 어느 정도 위험이 따르는 업적을 이뤘을 때 100점씩, 위험이 큰 업적을 이뤘을 때 200점씩 주세요. 심판은 PC들이 몰았을 때 이 일은 경험치가 얼마나 될 법한 업적인지 거리낌없이 알려주어야 합니다.

제작자 주석: 위 경험치 규칙은 간단하고 이해하기 쉽기 때문에 제가사용하는 방식입니다. 물론 이정표에 따른 성장이나 세션당 성장, 보물당 경험치 방식도 문제없이 쓸 수 있습니다. 만약 금화(또는 은화)기준 경험치 방식을 쓴다면, 금화 1냥=은화 10냥=동화 100냥이라는 사실을 참조하세요.

PC가 레벨을 올리면, 새로운 레벨만큼 d8을 굴려서 새로운 최대 HP를 구하세요. 만약 주사위 결과가 이전보다 낮다면 그냥 최대 HP를 1 올리세요. 또한 PC는 서로 다른 능력치 세 개를 선택해 능력치 방어도와 보너스를 1씩 올릴 수 있습니다. 능력치는 최대 20/+10까지 올릴 수 있습니다.

제작자 주석: 원한다면 무작위로 능력치 수치를 올릴 수도 있습니다. 저는 능력치마다 d20을 굴려서, 만약 주사위 결과가 해당 능력치의 방어도보다 낮게 나오면 해당 능력치를 1 올리는 방식을 선호합니다. 능력치 세 개를 성장시킬 때까지 능력치마다 돌아가면서 굴리세요. 최대로 올린 능력치는 굴리지 마세요. 이 방식을 사용하면 높은 능력치가 낮은 능력치보다 더 빠르게 성장하는 경향을 띠기 때문에 좀 더 다양하고 특화된 PC가 만들어집니다.

마법

일반적인 올드 스쿨 RPG에서 사용하는 9레벨 방식의 마법은 네이브에서도 완벽하게 사용 가능합니다. 인터넷을 찾아보면 여러 가지 올드 스쿨 RPG 마법 목록이 무료로 공개되어 있습니다.

네이브에서 PC는 오직 자기 캐릭터 레벨 이하의 주문만을 사용할 수 있습니다. 그러므로 3레벨 캐릭터는 0~3레벨의 주문만 사용할 수 있습니다. 주문을 쓰려면, 주문책을 두 손으로 쥐고 크게 읽어야 합니다. 각 주문책은 하루에 한 번만 사용할 수 있습니다. 중요한 사항으로, 각 주문책에는 하나의 주문만 수록할 수 있으며, 주문책 한 권 당 물품 칸을 1씩 차지합니다. 그러므로 만약 다양한 주문을 사용하고 싶다면 물품 칸 대부분을 주문책으로 채워야 합니다.

제작자 주석: 저는 지금껏 나온 OSR RPG 대부분에서 주문 레벨이 PC의 레벨과 대응하지 않는 부분을 이상하다고 생각했습니다. 그래서 네이브에서는 고쳤지요. 또한 저는 추상적인 주문 칸 개념을 좀 더 구체적으로 바꿨습니다. PC는 주문을 물리적으로 가지고 다닐 수 있는 만큼 사용할 수 있습니다. 만약 PC를 움직이는 도서관으로 만들고 싶다면 건강을 올리세요.

PC는 주문책을 만들거나, 복사하거나, 필사할 수 없습니다. 새로운 주문책을 얻고 싶다면 반드시 주문책을 얻는 모험에 나서거나, 던전을 뒤희거나, 다른 마법사로부터 빼앗아야 합니다. 주문책은 레벨이 높을 수록 더 희귀하고 귀중합니다. 높은 레벨의 주문책을 공공연히 들고 다니는 PC는 책을 “훑득”하려는 도적들과 마법사들에게 시달릴지도 모릅니다.

극복 판정으로 저항이 가능한 주문은 마법사의 지능과 방어하는 측의 관련 능력치로 대결 판정을 합니다. 보통 장거리 공격 주문은 민첩성으로, 생명 흡수 주문은 건강으로, 정신 변형 주문은 지능으로, 환각 주문은 지혜로 저항합니다.

제작자 주석: 여러분은 주문책을 문을 새긴 돌이나 점도판, 물병, 두루마리 등 여러분 세계에 알맞은 형태로 쉽게 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 좀 더 위험하고 마법이 드문 세계라면 주문책을 두루마리나 물병으로 바꿔서 한 번 사용하면 영영 사라지게 할 수도 있습니다. 제가 만든 다른 게임인 '미로의 뒤'에서는 새로운 주문을 만들 때 유용하게 사용할 수 있는 무작위 주문 제작 표가 있습니다.

100가지 레벨 없는 주문

만약 주문 레벨을 없애고 대신 마법사가 강력해질수록 주문도 강해지는 편을 선호한다면, 아래 주문 목록을 사용하세요. 아래 주문 목록에서 “L”은 마법사의 레벨 수치를 의미하며, “물품”은 한 손으로 들 수 있는 물건을, “목표”는 인간 크기까지의 아무 대상을 지칭합니다. 별도의 언급이 없는 이상 모든 주문은 최대 Lx10분 동안 효과가 이어지며, 최대 40ft(12m)까지 거리를 지정할 수 있습니다. 만약 주문이 다른 생물체에 직접 영향을 미친다면, 해당 생물체는 주문의 효과를 피하려고 대결 판정을 할 수 있습니다(앞에서 언급한 바와 같습니다). 저항에 성공한다면 주문의 효과는 감소하거나 완전히 사라집니다.

- X선 시야:** 여러분은 X선 시야를 가집니다.
- 가면무도화:** 캐릭터 L명의 외모와 목소리가 여러분이 만진 캐릭터와 똑같이 바뀝니다.
- 거미 등반:** 여러분은 표면을 거미처럼 걸을 수 있습니다.
- 거미줄:** 여러분은 손목에서 굵은 거미줄을 씹니다.
- 거울 걷기:** 거울 하나가 여러분이 오늘 본 다른 거울로 통하는 관문으로 바뀝니다.
- 거울 분신:** 여러분과 모습이 똑같고, 여러분 뜻대로 움직이는 L명의 환영이 생깁니다.
- 공포증:** 생물체 L명이 여러분이 지정한 목표를 무서워합니다.
- 광란:** L명의 생물체가 폭력적인 광란 상태에 빠집니다.
- 광채:** 떠다니는 광채가 여러분 뜻대로 움직입니다.
- 구멍이:** 폭 10ft(3m), 깊이 Lx5ft(x1.5m) 구멍이가 생깁니다.
- 구슬 폭주:** 여러분의 주머니가 구슬로 가득 차며, 매 라운드마다 다시 채워집니다.
- 귓속말 듣기:** 여러분은 희미한 소리도 선명하게 들립니다.
- 끌기:** 한 라운드 동안 어떠한 크기의 목표든 사람 L명이 끄는 힘으로 여러분에게 끌려옵니다.
- 끌어모으기:** L+1개의 목표는 서로 10ft(3m) 내에 있을 때 자석처럼 서로 끌립니다.
- 날씨 변화:** 날씨 종류를 여러분 뜻대로 바꿀 수 있습니다. 단 조종권은 없습니다.
- 냄새 맡기:** 여러분은 아주 희미한 냄새 흔적도 맡습니다.
- 노크:** 근처에 있는 마법적/비마법적 잠금장치 L 개를 엽니다.
- 달팽이 기사:** 주문을 외운지 10분 후, 거대한 달팽이를 탄 기사가 나타납니다. 그는 퀘스트나 기사도에 관한 대부분의 질문에 대답해줄 수 있으며, 여러분이 자격있는 자라고 판단되면 도와줄 것입니다.
- 덤불:** 최대 넓이 Lx40ft(x12m)의 무성한 나무 덩굴이 갑자기 싹을 틔워서 나타납니다.

- 도약:** 여러분은 허공으로 최대 Lx10ft(3m)까지 도약합니다.
- 동물 때:** 여러분은 까마귀 때, 쥐때, 피라냐때가 될 수 있습니다. 동물 때가 된 여러분은 범위 공격에만 피해를 받습니다.
- 뒤섞기:** L명의 생물체가 즉시 서로 위치를 바꿉니다. 누가 누구와 바뀔지는 무작위입니다.
- 마력의 눈:** 여러분은 떠다니는 마법의 눈을 조종하며, 이 눈으로 볼 수도 있습니다.
- 마력의 닳:** 목표는 근처에서 외우는 모든 주문의 목표가 됩니다.
- 마법 약화:** 근처의 모든 마법적 효과가 절반으로 감소합니다.
- 마법 탐지:** 근처에서 발생하는 마법적 기운의 음을 듣습니다. 소리 크기와 화음으로 마법의 힘과 세련된 정도를 알 수 있습니다.
- 마법사의 표식:** 여러분은 검지에서 불타는 색의 물감 줄기를 씹니다. 이 물감은 여러분에게만 보이며, 얼마나 떨어졌든, 중간에 무엇이 가로막든 볼 수 있습니다.
- 마음 읽기:** 여러분은 근처 생물체들의 표면 생각을 읽을 수 있습니다.
- 망자 일으키기:** 해골 L 명이 깨어나 여러분을 섬깁니다. 해골은 매우 어리석으며, 오직 간단한 명령만 따를 수 있습니다.
- 마흑:** L명의 생물체가 여러분을 친구로 여깁니다.
- 명령:** 생물체 한 명이 자신을 해치지 않는 세 어절로 된 명령 하나에 복종합니다.
- 물체 움직이기:** 목표를 여러분 말대로 따르게 합니다. 라운드 당 15ft(4.5m) 이동이 가능합니다.
- 물체화:** 여러분은 사과 크기에서부터 대형 피아노 크기까지의 움직이지 않는 무생물로 변신합니다.
- 밀기:** 한 라운드 동안 어떠한 크기의 목표든 사람 L명이 미는 힘으로 여러분으로부터 밀려납니다.
- 반발력:** L+1개의 목표는 서로 10ft(3m) 내에 있을 때 같은 자석 극처럼 서로 밀려납니다.
- 밤의 구:** 밤하늘을 보여주는, 넓이 Lx40ft(x12m)인 어둠의 구를 형성합니다.
- 변장:** 여러분은 캐릭터 L명의 겉모습을 인간 형태를 유지하는 내에서 자유롭게 바꿀 수 있습니다. 특정 인물의 모습으로 변장하면 무언가 이상하게 보일 것입니다.
- 보호의 원:** 직경 40ft(12m)의 은색 원이 땅에 나타납니다. 다음 중 어떤 것이 이 원을 넘나들 수 없는지 정하세요: 살아있는 존재, 죽은 존재, 발사체, 금속.
- 부유:** 특정 목표가 지면에서 2ft(0.6m) 떠올라 마찰없이 움직입니다. 최대 L명의 인간형 생물체를 태울 수 있습니다.
- 부착:** 목표를 끈끈한 점액질로 뒤덮습니다.
- 분류:** 무생물 물품들이 여러분이 정한 분류에 맞춰 정돈됩니다. 이 분류는 반드시 눈으로 확인할 수 있어야 합니다.

42. **사이코메트리:** 여러분은 목표에 접촉해서 예/아니오 질문 L개를 마스터에게 물어볼 수 있습니다.
43. **새 인간:** 여러분의 양 팔이 거대한 새의 날개로 변합니다.
44. **샘 분출:** 바닷물로 된 샘이 솟아오릅니다.
45. **소형화:** 여러분이 만진 L명의 다른 캐릭터와 여러분 자신이 쥐 크기로 작아집니다.
46. **순간이동:** 여러분은 목표 하나를 최대 Lx40ft(x12m) 바깥으로 순간이동시킬 수 있습니다. 목적지는 땅 위이고, 눈에 보여야 하며, 아무 것도 없어야 합니다.
47. **시간 가속:** 직경 40ft(12m) 구형 공간 안의 시간이 10배 속도로 흐릅니다.
48. **시간 감속:** 직경 40ft(12m) 구형 공간 안의 시간이 10% 속도로 흐릅니다.
49. **시간 도약:** 목표 하나가 사라졌다가 Lx10분 후에 다시 나타납니다. 나타나는 장소는 사라진 장소에서 가장 가까운, 아무 것도 없는 지역이어야 합니다.
50. **식물 조종:** 근처의 식물과 나무들이 여러분의 말에 복종하고, 라운드 당 5ft(1.5m) 속도로 이동할 수 있는 능력을 얻습니다.
51. **신속:** 여러분의 이동 속도가 3배로 빨라집니다.
52. **신체 늘리기:** 여러분의 신체를 최대 Lx10ft(x3m)까지 늘립니다.
53. **신체 분리:** 여러분의 신체 부위가 뜻대로 분리되고 합체됩니다. 여러분은 아무 고통이나 피해도 느끼지 않으며, 분리된 육체도 자유롭게 움직일 수 있습니다.
54. **안개 구름:** 짙은 안개가 여러분으로부터 뿜어 나옵니다.
55. **액체 산소:** 여러분 주변 공기가 해엄쳐서 갈 수 있도록 바뀝니다.
56. **어리둥절:** 여러분이 선택한 L명의 생물체는 주문 지속시간 동안 새로운 단기간 기억을 형성하지 못합니다.
57. **얼음 손길:** 여러분이 만진 표면에 두꺼운 얼음판이 퍼집니다. 최대 반경 Lx10ft(x3m).
58. **연기 형태:** 여러분은 살아있는 연기가 됩니다.
59. **염동력:** 여러분은 L개의 물품을 정신으로 움직일 수 있습니다.
60. **영 깨우기:** 시신으로부터 죽은 자의 영이 나타나 L개의 질문에 답합니다.
61. **영계 감옥:** 목표는 시공이 멈춘, 아무도 깰 수 없는 수정 감옥 안에서 얼어붙습니다.
62. **우상 소환:** 4주식 침대만한 석상이 땅에서 솟아오릅니다.
63. **운명 왜곡:** L+1개의 d20을 굴립니다. 여러분은 이 주문을 쓴 후 d20을 굴릴 때, 주사위를 굴리는 대신 운명 왜곡으로 나온 결과 중

하나를 소모해서 적용해야 합니다. 굴린 결과를 모두 소모할 때까지 주문 효과는 지속됩니다.

64. **원소 빗기:** 여러분은 무생물 재료를 마치 찰흙처럼 빗을 수 있습니다.
65. **원소 장벽:** 지상에서 솟아나오는 불/얼음 벽을 높이 10ft(3m), 길이 Lx40ft(x12m)까지 만듭니다.
66. **유령 마차:** 주문 지속 시간 동안 유령 마차가 나타납니다. 이 마차는 물 위를 포함해서 어떠한 지형에서도 엄청난 속도로 달립니다.
67. **육체 교환:** 여러분은 자신이 만진 생물체와 서로 몸을 바꿉니다. 한 쪽이 죽으면 다른 쪽도 죽습니다.
68. **의인화:** 여러분이 만진 동물은 L일 만큼 인간 지능을 가지거나 인간 모습으로 바뀝니다.
69. **이해:** 여러분은 모든 언어를 능숙하게 사용할 수 있습니다.
70. **입방체 소환:** 여러분은 1초에 한 번씩(라운드에 여섯 번씩) 3ft(0.9m) 폭의 홀 입방체를 소환하거나 없앨 수 있습니다. 입방체는 땅이나 다른 입방체와 서로 붙어 있어야 합니다.
71. **잠:** L명의 생물체가 얇은 잠에 빠집니다.
72. **장관:** 여러분은 분명히 비현실적이지만 웅장한 환상을 만들어서 조종할 수 있습니다. 이 환상은 궁전 크기까지 키울 수 있으며 움직임도, 소리도 무척 큼니다.
73. **장막:** L명의 생물체가 움직일 때까지 투명해집니다.
74. **젤리 형태:** 여러분은 살아있는 젤리가 됩니다.
75. **중도독질:** 눈에 보이는 물품 L개가 여러분 손으로 순간이동합니다.
76. **주문 무효화:** 다른 마법사의 지능 vs 여러분 지능의 대결 판정으로 근처의 주문 하나를 취소시킵니다. 상대 차례에 쓴 주문에 반응 행동으로 쓸 수도 있고, 현재 지속 중인 주문에도 쓸 수 있습니다.
77. **주문 붙잡기:** 다른 주문에 대한 반응 행동으로 씁니다. 여러분은 해당 주문의 일시적인 복사본을 만들어 '주문 붙잡기' 지속 시간이 끝나기 전 원하는 때에 사용할 수 있다.
78. **주택:** 튼튼하고 가구가 비치된 작은 집이 Lx12시간 동안 나타납니다. 여러분은 출입금지/허용 인원을 뜻대로 정할 수 있습니다.
79. **중력 변환:** 라운드마다 한 번, 여러분 자신에게 작용하는 중력의 방향을 바꿀 수 있습니다.
80. **중력 증가:** 특정 구역의 중력이 세 배가 됩니다.
81. **증오:** L명의 생물체가 특정 생물체, 또는 특정 집단을 증오하면서 파괴하겠다는 열망을 가집니다.
82. **지진:** 지면이 심하게 흔들립니다. 구조물은 무너지거나 피해를 입습니다.
83. **진실한 시야:** 여러분은 근처의 모든 환상을 꿰고 볼 수 있습니다.
84. **짐승 형태:** 여러분은 평범한 동물의 모습으로 바뀝니다. 소지품 역시 함께 변합니다.

85. **차원문:** 무작위 차원으로 통하는 차원문을 만듭니다.
86. **천리안:** 여러분은 오늘 접촉한 생물체의 눈을 통해 볼 수 있습니다.
87. **청각 상실:** 근처의 모든 생물체는 청각을 잃습니다.
88. **최면:** 생물체 한 명이 무아지경에 빠져서 여러분이 묻는 L개의 예/아니오 질문에 솔직히 대답합니다.
89. **추가 팔:** 여러분은 추가 팔 L개를 얻습니다.
90. **캐서린:** 푸른 옷을 입은 여성이 주문 지속시간 동안 나타납니다. 여성은 친절하고 안전한 요청에 복종합니다.
91. **탐욕:** L명의 생물체가 여러분이 지정한 눈에 보이는 물품을 가지겠다는 격렬한 욕망에 사로잡힙니다.
92. **태고의 성장:** 목표는 코끼리 크기로 커집니다. 목표가 동물이라면 분노에 휩싸입니다.
93. **텔레파시:** L+1명의 생물체는 얼마나 멀리 떨어져 있던 서로 마음 으로 대화할 수 있습니다.
94. **투명 사슬:** 서로 10ft(3m) 내에 있는 두 목표가 서로 10ft(3m) 이상 떨어지지 못합니다.
95. **평화 부여:** 생물체 L명이 폭력을 혐오하게 됩니다.
96. **형상 변위:** 목표의 모습을 실제 위치에서 최대 Lx10ft(x3m) 떨어져 보이게 만듭니다.
97. **환상:** 여러분은 소리없고 움직이지 않는 환상 하나를 최대 침실 크기까지 뜻대로 만들 수 있습니다.
98. **환청:** 특정한 소리를 여러분이 원하는 방향에서 들리게 합니다.
99. **환시 부여:** 여러분은 목표 생물체가 무엇을 보는지 완벽하게 조종할 수 있습니다.
100. **황설수설:** 목표는 여러분이 생각하는 모든 내용을 뚜렷하고 큰 목소리로 거듭 말해야 합니다. 그 밖의 다른 말은 할 수 없습니다.

감사 인사

네이브는 제 페트리온 후원자들의 격려와 피드백, 도움 덕분에 만들 수 있었습니다.

<https://www.patreon.com/questingbeast>

구글 플러스 DIY DND 커뮤니티의 모든 분께 특별한 감사를 드립니다.

네이브 한국어판

번역: 이야기와 놀이 (오승한)

편집: 김규민