



던전 마스터 안내서
버전 9.0

명예롭지 못한 구원

캠페인 지원 문서

발더스 게이트: 아베너스로의 하강



Credits

D&D Staff-Head Dungeon Master: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall,
Lysa Penrose, Claire Hoffman, Greg Marks

Effective Date

2019. 9. 16

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express

©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

제1부. 시작하기

이 문서는 D&D 모험자 연맹을 통해 운영되는 포가튼 렐름즈 캠페인을 시작하려는 던전 마스터(DM)을 위한 안내서입니다. 모험자 연맹 FAQ를 통해 여기 설명된 규칙들에 대한 추가적 정보를 얻을 수 있습니다. (FAQ도 꾸러미에 포함되었습니다.)

시즌별 이야기 진행

모험자 연맹의 게임 진행은 이야기 별로 여러 시즌으로 나누어져 있습니다. 그러나 인증받은 모험들은 모두 시즌과 무관하게 진행할 수 있습니다.

D&D 모험자 연맹 게임 진행

D&D 모험자 연맹은 기본적으로 **어느 곳에서나** 진행할 수 있습니다. 집에서나, 주변 게임 상점이나 매장, 도서관, 학교, 컨벤션을 통해서도 진행할 수 있습니다. 가능성은 무한합니다.

모험자 연맹에 참여하는 DM과 플레이어들은 다양한 모험 콘텐츠 선택지를 활용할 수 있습니다. 여기에는 D&D 도입 모험, D&D 프리미어 플레이 등과 함께 출판된 D&D 모험(**하드커버 모험**이라 부릅니다.)을 진행하는 방식들이 포함되어 있습니다. 또한, 컨벤션을 운영하는 관리자들도 역시 직접 제작하고 인증받은 D&D 모험자 연맹용 모험을 제공합니다. 각 컨벤션마다 제공하는 이러한 모험들은 컨벤션 제작 콘텐츠(CCC) 모험이라 부릅니다.

D&D 도입 모험: 이 모험들은 워저드 오브 더 코스트가 새로운 제품을 출시할 때 제공되어 근처 게임 매장과 상점 등에 제공되며, 말 그대로 새로운 콘텐츠를 시작할 수 있는 소개이자 안내 역할을 제공합니다.

D&D 프리미어 플레이: 이 모험들은 워저드 오브 더 코스트가 출시한 제품을 지원하는 것입니다. 이러한 모험들은 던전 마스터 길드에서 구매할 수 있습니다. 프리미어 플레이 모험을 구매한 던전 마스터는 자신이 원하는 곳이면 어디서든 해당 모험을 진행할 수 있습니다.

던전 마스터 되기

모험자 연맹의 DM이 되는 것은 간단하고 재미있는 경험이 될 수 있습니다. 모험을 준비하는 데에는 긴 시간이 필요하지 않으며, 모든 배경 자료들을 직접 창조하고 준비해야 할 필요도 없습니다.

게임을 진행하기 위해 필요한 것

D&D 모험자 연맹 게임을 DM으로서 진행하기 위해서는 아래와 같은 것들이 필요합니다.

- **플레이어즈 핸드북 또는 D&D 기초 규칙:** 이 pdf 문서는 워저드 오브 더 코스트(Wizards of the Coast) 웹사이트에서 찾을 수 있으며, 게임의 가장 기초적인 규칙들을 모두 담고 있습니다.
- **모험:** 만약 당신이 이벤트 운영자의 관리 하에 공동으로 게임을 진행하고자 한다면, 해당 이벤트 운영자가 어떤 모험들에 대해 사용을 허가하고 있는지 확인하십시오. 혹은, 주변 게임 매장에서 하드커버 모험을 구매하거나 www.dmsguild.com를 통해서 구매한 모험을 사용할 수도 있습니다.
- **플레이어:** 모험자 연맹 게임은 한 테이블에 5명의 플레이어가 있다는 것을 가정하고 만들어지지만, 최소 3명에서 최대 7명까지의 플레이어들과 진행하기 위해 조정할 수 있습니다. 이러한 제한보다 더 적거나 많은 숫자의 플레이어들이 있는 경우, 이상적이지 못한 게임 환경으로 인해 게임 경험이 훼손될 수 있으므로 이러한 상황의 게임은 추천되지 않습니다.

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.

모험자 연맹 던전 마스터 안내서 v9.0

추가적인 요소

아래 요소들은 D&D 모험자 연맹 게임에 반드시 필요하지는 않지만, 있다면 더 좋은 것들입니다.

- **던전 마스터즈 가이드 (DMG):** 이 책은 게임을 준비하고 진행하는데 유익한 다양한 조언과 안내를 제공합니다. 또한 DMG에는 게임을 진행하는 과정에서 얻을 수 있는 마법 물건들에 대한 상세 설명들이 있으며, 따라서 모험 내에 그러한 물건에 대한 설명이 모두 기록되어 있지 않다면 이 책을 가지고 오는 것을 추천합니다.
- **몬스터 매뉴얼 (MM):** 게임에 등장하는 괴물들 대부분의 자료를 이 책에서 찾을 수 있으며, 특정한 시즌에 등장하는 몇몇 괴물들의 경우 해당 시즌의 출판된 모험 책에서 찾아볼 수 있습니다.
- **색인 카드:** 우선권을 표기하거나 플레이어에게 참고자료를 넘겨주려 할 때 사용할 수 있는 도구입니다.
- **던전 마스터 스크린:** 모험 자료나 당신의 계획 등을 플레이어들이 넘겨 볼 수 없도록 가리는데 유용합니다.
- **미니어처와 지도 등:** 만약 당신과 플레이어가 보다 전술적으로 D&D 게임을 즐기고자 한다면, 이러한 도구를 사용해 전투가 벌어지는 환경을 보다 자세히 연출할 수 있습니다.

속임수

D&D 모험자 연맹 게임은 즐겁고 협력적으로 진행하도록 만들어져 있으며, 서로 경쟁하는 것이 아닙니다. 당신은 DM으로서 플레이어가 사용하는 속임수를 빠르고 적절하게 교정해야 하며, 공정하게 판정을 내려야 합니다. 당신은 플레이어들의 서류(캐릭터 시트, 모험 기록시트, 인증서 등)들을 언제나 살펴볼 수 있습니다. 게임 도중이든, 서류에 대한 것이든 무언가 잘못되었거나 적절하지 않게 사용된 것 같다면, 당신은 해당 플레이어와 그 사안에 대해 논의하고 잘못된 것을 바로잡아야 합니다. 규칙을 벗어난 것처럼 보이는 것은 무엇이든 불허할 수 있으며, 플레이어에게 주사위를 다시 굴리라고 할 수 있습니다. **프로답게** 행동하십시오. 플레이어들에게 수치심을 주거나, 어렵짐작으로 잘못을 지적하지 않도록 하십시오. 여러분 모두는 서로 즐겁게 게임하고 도전을 즐기고자 모인 것입니다!

제2부. 모험 운영하기

당신은 하나의 플레이어 집단을 이끄는 DM이며, 각 플레이어들은 모험의 레벨 범위에 맞는 캐릭터들을 지니고 있어야 합니다. 일단 **하드커버** 모험을 시작했다면, 해당 모험의 레벨 범위에 적합하게 성장하는 한 계속 그 모험에 참여할 수 있습니다. 그러나 다른 하드커버 모험에 참여하기 위해 기존 모험을 중단했다면, 본래의 모험으로 돌아갈 수는 없습니다

던전 마스터로 게임 진행하기

당신은 가장 중요한 역할을 하게 됩니다. 당신은 이야기를 진행해 가며, 모험의 골격을 살아 움직이게 하는 사람입니다. 이야기를 펼치는 도중, 당신과 함께 게임하는 사람들 모두를 환영하고 공정한 환경 하에서 재미있게 게임할 수 있도록 하는 것 역시 당신의 책임입니다.

당신에게 권한이 있습니다. 게임 집단이 어떻게 모험의 내용을 접하게 될지 결정하십시오. 모험을 조정하거나 임의로 변경하되, 모험의 정신은 그대로 유지할 수 있도록 하십시오. 새 규칙을 추가해서는 안 됩니다.

플레이어들에게 도전을 제공하십시오. 당신과 함께하는 플레이어들의 경험을 고려하여, 게임을 즐기고 자신들의 선택과 행동에 따른 결과를 받아들이게 하십시오. 모두에게 빛날 기회가 주어져야 합니다. 당신은 주제에 맞고 적절한 괴물을 추가하거나 필요없는 괴물을 제외시키면서 조우를 조정할 수 있습니다.

모험을 계속 진행해 나가십시오. 게임이 늘어질 것 같으면, 플레이어들이 마주한 수수께끼에 대한 힌트와 단서를 제공하거나, 전투를 일으키거나, 당황하게 만들 수 있는 역할연기 교류를 벌이십시오. 이 과정에서 플레이어들에게 "작은 승리"를 안겨 주고, 얻어낸 단서로 좋은 선택을 할 수 있도록 이끌어 주십시오. 컨벤션 등 시간이 한정되어 있는 환경에서 게임을 진행하고 있다면, 게임의 진행 속도를 잘 관리하는 것이 중요합니다. 플레이어들이 완전한 게임 경험을 누리게 할 수 있도록 늘어지는 경우 내용을 조정하는 것은 얼마든지 가능합니다.

캐릭터의 질병, 죽음, 회복

모험은 위험이 넘치는 일이며, 캐릭터들에게도 얼마든지 나쁜 일이 벌어질 수 있습니다. 질병이나 독, 기타 유사한 효과는 제거될 때까지 남아 있으며, 캐릭터들은 막간 활동 시간을 소비해 주문시전 서비스를 받거나 휴양을 취할 수 있습니다. (플레이어즈 핸드북을 참조하십시오.) 죽은 캐릭터나 **라이칸스로프** 또는 **뱀파이어화**한 캐릭터는 다시 살아나거나 치료받을 때까지 새 세션에 참여할 수 없습니다. 되살아난 캐릭터는 일반적인 경우와 마찬가지로 고난을 겪게 되지만, 페널티를 줄이기 위해 소비한 막간 활동 날짜 하루마다 명중 굴림, 내성 굴림, 능력 판정에 대한 페널티가 1씩 감소할 것입니다. 조우에 특별한 언급이 없는 한, 죽은 캐릭터의 시체는 회수할 수 있습니다. 만약 일행이 캐릭터를 되살리지 못하거나 게임에서 제외시키는 상태이상을 회복시키지 못한 경우, 아래 규칙들을 적용할 수 있습니다.

- **캐릭터가 지불:** 캐릭터는 자신의 금화를 소비해 게임에 돌아올 수 있는 주문시전 서비스를 받을 수 있습니다. 혹은, 캐릭터는 자신이 지닌 (범용 등급을 제외한) 영구적 마법 물건을 NPC에게 주고, 그 대신 주문시전 서비스를 받을 수 있습니다. 이 경우, 해당 캐릭터는 되살아나며 게임에서 제외시키는 모든 상태이상을 제거할 수 있습니다. 이러한 방법은 소원 *Wish* 주문이 필요한 경우까지도 포함할 수 있습니다. 이 방식을 선택한 경우, 마법 물건 보유 제한이 줄어들며, 이런 방식으로 보유 제한이 0개까지 줄어들 수 있으며, 마법 물건을 아예 지니고 있지 않은 경우에도 이 방식을 사용할 수 있습니다.
- **일행이 지불:** 다른 캐릭터들이 금화를 모아 해당 캐릭터에게 주문시전 서비스를 제공하는 **비용**을 충당할 수 있습니다. 하지만 다른

캐릭터들이 자신의 마법 물건을 제공해 주문시전 서비스를 받게 하는 것은 불가능합니다.

주문시전 서비스

게임 세션을 진행하는 동안, 캐릭터들은 비용을 지불한다는 전제 하에 마을보다 큰 크기의 거주지에서 찾을 수 있는 NPC에게서 주문시전을 받을 수 있습니다. 단, 해당 NPC가 거주하는 지역까지는 이동이 가능해야 합니다.

혹은, 세션과 세션 사이에 이러한 서비스를 받는 것도 가능합니다.

마법 물건 표	가격
상처 치료	10 gp
식별	20 gp
하급 회복	40 gp
치료의 기도	40 gp
마법 무효화	90 gp
저주 해제	90 gp
죽은 자와의 대화	90 gp
예지	210 gp
상급 회복	450 gp
사자 소생*	1,000 gp
부활*	3,000 gp
진정한 부활*	30,000 gp

*캐릭터들은 이러한 서비스를 받는 대신 주문 두루마리로 구매할 수도 있습니다.

NPC들에게서 받는 주문시전 서비스는 이 목록에 있는 것으로 한정됩니다. 하지만, NPC가 시전할 수 있는 주문 두루마리는 어떤 것이든 구매할 수 있습니다. 다만, 두루마리를 구매한 캐릭터만 그 두루마리의 이익을 받을 수 있습니다.

시즌과 관련 지역	복사-친밀한 신전
1: 플란	켈럼버
2: 몰마스터	베인, 로비아타, 티모라, 벨샤론
3: 힐스파	차운티, 릴라, 템퍼스
4: 바로비아	없음
5: 소드 코스트	
T1: 파나스트	미엘리키
T2: 스태그윅	차운티
T3: 베레고스트	라샌더, 와우킨
6: 소드 코스트	
T1: 미라바	듀마토인, 샤린들라, 티모라
T2: 네버윈터	오그마, 셀루네, 티르
T3: 대거 폴스	라샌더, 티르
7: 난자루 항구	곤드, 사브라스, 와우킨
8: 워터딤	악하지 않은 신격 모두
9: 발더스 게이트	곤드, 움버리, 티모라

복사 배경. 신도의 안식처 배경 요소를 지닌 캐릭터는 자신들의 신앙을 따르는 신전에서 주문시전 서비스를 요청할 수 있습니다. 해당 캐릭터는 **하루 한 번**, 주문시전 서비스 목록에 있는 주문 중 하나를 무료로 받을 수 있습니다.(단, 물질 구성요소에 해당하는 비용은 지불해야 합니다.)

오직 충분한 규모를 지닌 몇몇 신전들만이 이러한 이익을 제공할 수 있습니다. **게임 도중**, 이러한 서비스를 제공할 수 있는 신전들은 모험이 위치 한 배경 지역에 따라 달라집니다. (위를 참조)

모험 보상

캐릭터는 레벨이 오르면 금화, 마법 물건, 막간 활동 시간 등의 보상을 얻게 됩니다. 이러한 보상은 테이블을 **떠나기 전** 모험 기록시트에 계속 기록되고 유지되어야 합니다. 이러한 보상은 당신이 적합하다고 생각할 때 수여할 수 있습니다. (단, 마법 물건의 경우 일행이 해당 물건을 발견한 조우를 진행할 때 지급하게 됩니다.)

성장: 캐릭터는 모험을 완료했을 때 레벨을 올릴 수 있습니다. 하드커버 게임 세션이라면, **당신이** 언제 캐릭터들의 레벨을 올릴 것인가 결정할 수 있습니다. (혹은 모험에서 언제 레벨을 올리라고 지정하기도 합니다.) 혹은, 게임을 **4시간** 진행할 때마다 (2-4등급이라면 **8시간** 진행할 때마다) 레벨을 올릴 수 있으며, 한 세션당 최대 1레벨을 올릴 수 있습니다. 캐릭터는 긴 휴식을 마치거나 해당 세션이 끝날 때 레벨을 올리게 됩니다. (어느 쪽이든 먼저 벌어질 때 레벨을 올립니다.) 단, 게임 도중 캐릭터를 성장시키게 되어 캐릭터 시트를 갱신하는 과정에서 혼란이 발생할 수도 있습니다.

플레이어는 자신이 선택할 경우 성장을 거부할 수도 있습니다. 이를 통해 원하는 만큼 해당 단계에서 머무를 수 있습니다.

마법 물건: 캐릭터는 일행이 게임 세션 도중 발견한 **연구적 마법 물건**을 소유할 수 있습니다. 게임 세션이 끝날 때, 각각의 캐릭터는 세션 도중 발견한 마법 물건을 가질지 아닐지를 결정합니다. 각 캐릭터가 소지할 수 있는 마법 물건의 보유 한도는 등급에 따라 결정됩니다. (범용 등급 물건은 이러한 한도에 포함되지 않습니다.) **소비성 마법 물건**(물약, 두루마리, 탄환, 영혼 동전 등)은 캐릭터들에게 공평하게 분배합니다. 분배에 동의하지 못하는 경우, 이에 대한 논의를 할 수도 있습니다. 예를 들어 모험 도중 발견한 물약 하나를 여러 플레이어가 원하는 경우, 주사위를 굴려 어떤 캐릭터가 가지게 될지 정할 수도 있습니다.

등급	마법 물건 보유 제한	등급	마법 물건 보유 제한
1	1	3	6
2	3	4	10

평범한 보물: 보물과 같이 나온 평범한 장비들은 팔거나 거래할 수 없지만 세션이 끝날 때까지는 사용할 수 있으며, 그 이후에는 없어집니다. 금전적 가치가 있는 보물(gp, 보석, 예술품 등)은 **무시됩니다**. 기능적 속성이 없는 물건(잡동사나 특별한 가치가 없는 물건 등)은 캐릭터들 사이에서 공평하게 분배합니다. 만약 하나의 물건을 여러 플레이어들이 원한다면, 무작위로 주인을 정하게 됩니다.

이러한 보물 대신, 당신은 금화로 보상을 지급할 수 있습니다. 게임을 진행한 시간 당, 캐릭터의 등급에 따라 일정한 양의 금화를 보상으로 수여할 수 있습니다. 어떤 형태로 어떻게 이 금화를 수여할지에 대해서는 당신에게 상당한 재량권이 주어지며, 당신이 선택한 형태와 방식으로 캐릭터들에게 보상을 줄 수 있습니다. 예를 들어, 고블린이라면 더러운 동화를 가지고 다니겠지만, 부유한 상인이라면 금화로 바꿀 수 있는 장신구를 하고 다닐지도 모릅니다.

혹은, 컨벤션 등의 상황인 경우 좀 더 기다렸다가 모험에 소요된 시간을 모두 합산하여 마지막에 부유한 상인이 금괴를 제공하는 형태 등으로 이러한 보상을 한번에 건네줄 수도 있습니다. 캠페인 운영 측은 각 캐릭터가 게임을 진행한 시간 당 금화 보상을 **최대로** 지급할 것을 **강력하게 권장합니다**. 그렇게 하지 않더라도, 각 캐릭터가 게임을 진행한 시간에 **비례해** 반드시 **최소 보상 한도**만큼은 지급해야 합니다.

캐릭터가 일단 자신의 금화 보유 한계까지 보상을 지급받았다면, 다음 레벨로 성장해 한도가 초기화되기 전까지는 더이상 금화 보상을 받을 수 없습니다.

등급	시간당 GP 보상 (최소 GP 보상)	레벨당 GP 한도
1	20gp (10gp)	80 gp
2	30gp (15gp)	240 gp
3	200gp (100gp)	1,600 gp
4	750gp (375gp)	6,000 gp

이야기 보상/효과/물건. 이 물건이나 효과들은 모험자 연맹 콘텐츠 카탈로그(ALCC)에서 주로 주어지며, 하드커버 모험의 이야기 진행에 있어서 필수불가결한 것들로 오직 그러한 모험 세션 도중에만 얻을 수 있는 것들입니다. 이 물건들은 캐릭터의 마법 물건 보유 제한에 해당하지 않지만, 게임 테이블 당 오직 하나의 물건만 존재하고 한 사람의 캐릭터만이 그 물건을 소지할 수 있습니다.

던전 마스터 보상

당신이 모험을 진행하게 되면, 당신 역시 DM 보상을 얻을 수 있습니다. 더 많은 정보를 얻으려면, D&D 모험자 연맹 던전 마스터 보상 문서를 참조하십시오.