



플레이어 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

**Korean Translation:** Shane Kim, DKSA

**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. 캐릭터 만들기

이 문서는 **발더스 게이트: 아베너스로의 하강**을 기반으로 한 포가튼 렐름즈(Forgotten Realms) 배경의 D&D 모험자 연맹 캐릭터를 만들고 성장시키는 방법에 대한 안내서입니다. 모험자 연맹 FAQ를 통해 여기 설명된 규칙들에 대한 추가적 정보를 얻을 수 있습니다. (FAQ도 꾸러미에 포함되었습니다.)

## 게임에 필요한 것

D&D 모험자 연맹 게임에 참여하시려면, 아래 준비물이 필요합니다.

**D&D 기초 규칙.** 이 pdf 문서는 위저드 오브 더 코스트(Wizards of the Coast) 웹사이트에서 찾을 수 있으며, 게임의 가장 기초적인 규칙들을 모두 담고 있습니다. 더 깊이있는 경험을 원하신다면, *D&D 플레이어즈 핸드북(PLAYER'S HANDBOOK)*을 사용하실 것을 권장합니다.

**캐릭터 시트와 모험 기록시트.** 당신은 D&D 5판에 맞게 제작된 캐릭터 시트나 모험 기록시트라면 무엇이든 사용하실 수 있습니다. 이러한 시트들은 D&D 모험자 연맹 자원에서 찾아보실 수 있습니다.

## 캐릭터 제작

D&D 모험자 연맹 게임에 참여하시려면 캐릭터를 만드셔야 합니다. 모든 캐릭터는 1레벨로 시작합니다.

### 제1단계: 종족과 클래스 고르기

포가튼 렐름즈 캐릭터는 *플레이어즈 핸드북*에 추가로 다른 한 가지 자료에 등장하는 종족 및 클래스 선택지를 사용할 수 있습니다. 이 규칙을 "PHB+1" 규칙이라 부릅니다. 추가적인 자료로는 아래와 같은 것들을 사용할 수 있습니다.

- 원소 악 플레이어 참고서(*Elemental Evil Player's Companion: EEPC*)
- 소드 코스트 모험자 안내서(*Sword Coast Adventurer's Guide: SCAG*)
- 볼로의 괴물 안내서(*Volo's Guide to Monsters: VGM*)
- 자나사의 만물 안내서(*Xanathar's Guide to Everything: XGE*)<sup>1</sup>
- 모덴카이넨의 대적의 서(*Mordenkainen's Tome of Foes: ToF*)<sup>2</sup>

또한, 캐릭터를 작성할 때에는 추가 자료 외에도 아래의 변형 혹은 선택 규칙을 사용할 수 있습니다.

- 변형 인간 종족 특성 (PHB)
- 변형된 하프 엘프와 티플링 특성 (SCAG/ToF)
- 추가 규칙: 인간 언어들 (SCAG)<sup>3</sup>
- 코렐론의 축복 (ToF)<sup>3</sup>

**참고:** 위에서 주어진 자료 외 다른 자료에 수록되어 있는 선택지 중 1레벨부터 비행이 가능한 종족이나 비행을 가능하게 하는 선택지의 경우, 캠페인 안내서 특별한 언급이 없는 한 기본적으로 사용할 수 없습니다. 9시즌 캐릭터 중 일부는 5레벨부터 날개를 돌아나게 할 수도 있습니다. (**부록 2: 9시즌 캐릭터**를 참조하십시오.)

<sup>1</sup> XGE는 "토틀 꾸러미(Turtle Package)"도 포함합니다.

<sup>2</sup> 오직 제1장에서 제5장의 내용만을 허가합니다.

<sup>3</sup> 이 선택 규칙들은 포함하고 있는 자료를 "PHB+1"로 선택하지 않았다 해도 사용할 수 있습니다.

이에 더해, 당신의 캐릭터는 하나의 **시즌**에 묶여 있게 됩니다. 해당하는 시즌을 선택하면, 당신의 캐릭터는 그 시즌에만 사용할 수 있는 특별한 종족 특성이나 클래스 요소 등의 독특한 규칙을 적용받을 수 있습니다.

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.  
모험자 연맹 플레이어 안내서 v9.0

### 제2단계: 능력치 점수 결정하기

당신의 캐릭터가 지닌 능력치 점수는 아래 방법 중 하나를 사용하여 결정할 수 있습니다.

- 기본 배열 (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- 변형 규칙: 능력치 점수 조정하기 (PHB)

### 제3단계: 캐릭터 상세 설명

캐릭터에 대한 상세한 내용을 기재하고 배경을 선택합니다.

**배경.** *플레이어즈 핸드북*이나 다른 캠페인 자료에서 주어지는 배경을 사용하거나 창조할 수 있습니다. 추가 자료들은 *모험자 연맹 컨텐츠 카탈로그(ALCC)*에서 허가한 것이어야 합니다.

**성향.** 일반적으로 포가튼 렐름즈 캐릭터들은 악을 제외한 성향을 선택할 수 있습니다. 그러나, **군주 연합**이나 **젠타림** 파벌(아래 5단계를 참조하십시오.) 질서 악 성향을 선택할 수 있습니다.

**신앙.** 당신의 캐릭터는 *플레이어즈 핸드북*에 수록된 **포가튼 렐름즈의 신격**이나 **비인간 신앙** 중 원하는 신을 믿거나, 제1단계에서 선택한 자료에 수록된 신을 믿을 수 있습니다. 클래스는 특정한 신을 **믿어야 하지만**, 자신이 섬기는 신과 무관하게 권역을 선택할 수 있습니다. 다른 캐릭터들의 경우 반드시 신앙을 가져야 할 필요는 없습니다.

### 제4단계: 장비 선택하기

당신의 캐릭터 클래스와 배경에 따라 시작시 얻는 장비와 금화가 결정됩니다. 주사위를 굴릴 필요는 없습니다.

**잡동사니.** 당신은 *플레이어즈 핸드북*의 제5장에 수록된 표에서 원하는 잡동사니 하나를 고르거나, 주사위를 굴려 나온 잡동사니를 지닐 수 있습니다.

**장비.** 당신의 캐릭터는 *플레이어즈 핸드북*이나 다른 플레이어용 자료에 수록되어 있는 장비나 주문 구성요소들을 사거나 팔 수 있습니다.

### 제5단계: 파벌 선택하기 (선택적)

당신의 캐릭터가 SCAG에 수록된 파벌 요원 배경을 선택해서 **안전한 쉼터** 배경 요소를 지니고 있을 경우, 이미 하나의 파벌에 속해 있을 수 있습니다.

파벌의 구성원은 서로의 소속을 나타내는 징표를 가지고 다닙니다. 편이나 특별한 동전, 완장 등이 이러한 징표입니다. 또한, 같은 파벌의 구성원끼리는 특별한 방식으로 서로를 확인할 수 있습니다. 옷차림이나 문신, 비밀스러운 악수 방법 등이 이러한 확인 수단으로 사용될 수 있습니다. 조직이나 파벌에 대한 추가 정보는 **부록 1: 명성**을 참조하십시오.

## 제2부 모험자 연맹 게임 진행하기

당신의 캐릭터는 알맞은 레벨 범위에 해당하는 모험에만 참여할 수 있습니다. 일단 하드커버 모험을 시작했다면, 해당 모험의 레벨 범위에 적당하게 성장하는 한 계속 그 모험에 참여할 수 있습니다. 그러나 다른 하드커버 모험에 참여하기 위해 기존 모험을 중단했다면, 본래의 모험으로 돌아갈 수는 없습니다

### 모험 진행 도중

당신의 캐릭터는 **플레이어즈 핸드북**에 수록된 장비들을 사고 팔 수 있습니다. **세션과 세션 사이**, 당신의 캐릭터는 위의 **제2단계**에서 선택한 자료들에 수록된 장비들 역시 구입할 수 있습니다. 하지만 몇몇 모험에서는 **세션 동안** 살 수 있는 것들에 제한이 붙기도 합니다. 보상과 장비는 다른 캐릭터에게 양도할 수 없습니다. 단 아래 상황은 예외입니다.

- 당신은 자신과 같이 게임하는 동료의 캐릭터에게 장비나 마법 물건을 **빌려** 줄 수 있지만, 소비성 물품이 아닌 한 반드시 세션이 끝날 때는 돌려 받아야 합니다.
- 영구적인 마법 물건은 **교환**할 수 있습니다. (아래 참조)
- 캐릭터들은 모험 도중 받았던 NPC 주문시전 서비스의 비용을 서로 **분담**할 수 있습니다.

### 물약과 두루마리 구입

당신의 캐릭터는 아래의 물약이나 두루마리를 구입할 수 있습니다.

물약 종류	가격*	물약 종류	가격*
치유의 물약	50 gp	수중 호흡의 물약	100 gp
등반의 물약	75 gp	상급 치유의 물약	500 gp
동물 친밀화의 물약	100 gp	최상급 치유의 물약	5,000 gp
중급 치유의 물약	100 gp	투명화의 물약	5,000 gp
주문 두루마리 레벨	가격*	주문 두루마리 레벨	가격*
소마법	25 gp	3레벨	300 gp
1레벨	75 gp	4레벨	500 gp
2레벨	150 gp	5레벨	1,000 gp

\*주문이 물질 구성요소를 요구하는 경우, 그 구성요소가 소모되든 아니든 구성요소의 가격이 아래 일반적 두루마리 가격에 합산됩니다.

### 막간과 생활수준

당신의 캐릭터는 **세션 이전, 도중, 혹은 이후**에 막간 활동에 참여할 수 있습니다. 당신은 **플레이어즈 핸드북**에 수록된 막간 활동이나 다른 활동들을 선택할 수 있습니다. 이 다른 활동들은 캠페인 문서에서 허가되는 것이어야 합니다. (생활수준 비용은 막간활동 날짜를 보낼 때에는 발생하지 않습니다.)

**막간 활동: 주문시전 서비스.** 당신은 막간활동 시간 하루를 소모해 NPC에게서 주문을 시전받을 수 있습니다. 혹은, 당신은 이 막간 활동을 사용해 스스로에게 주문을 시전하거나, 같은 게임 테이블에 참여중인 캐릭터에게서 주문을 시전받을 수 있습니다. 단, 이러한 주문은 주문 슬롯 외의 다른 자원을 소모하지 않는 것이어야 합니다. 이러한 방식으로 막간 활동 시간을 소모할 수 있는지 결정하는 최종적 권한은 DM에게 있습니다. (DM은 활동에 여러 날이 소모된다는 식으로 선택지를 줄 수도 있습니다.)

**막간 활동: 따라잡기.** 4, 10, 16레벨에서는 막간 활동을 소모해 레벨을 올릴 수 있습니다. 그러나 이렇게 레벨을 상승시킬 경우 레벨 상승에 따른 금화나 다른 보물을 얻지는 못합니다.

현재 등급	막간 활동 소모
1	20일
2	80일
3	200일

**막간 활동: 주문 복제하기.** 캐릭터가 주문책에 주문을 복제하기 위해서는 이 막간 활동을 사용해야 합니다. 당신은 하루 최대 8시간을 소모해 주문을 당신의 주문책에  **옮겨 적거나**, 다른 캐릭터가 주문을 옮겨적을 수 있도록 주문책을 **제공**해 줄 수 있습니다. 같은 모험에 함께 참여하는 캐릭터들은 같이 이 막간 활동을 취해서 서로의 주문을 "교환"할 수 있습니다. 위저드들은 저마다 주문을 옮겨쓰는 나름대로의 "언어"를 가지고 있으며, 따라서 주문을 옮겨 쓰는 일에는 다른 위저드를 포함해 어느 누구의 도움도 받을 수 없습니다. 이 막간 활동은 당신과 같이 게임을 진행하는 DM의 허가 하에 진행해야 합니다.

**막간 활동: 마법 물건 거래.** 영구적인 마법 물건은 **같은 희귀도**를 지녔다는 전제 하에 **1대1 교환**이 가능합니다. 오직 4등급 캐릭터들만 전설 등급 물건을 거래할 수 있습니다. 유일한 마법 물건이나 마법적 기능이 더이상 남아있지 않은 물건은 거래할 수 없습니다. 서로 같은 게임 테이블에 속해 있는 것이 아니라면, 교환하고자 하는 측은 각각 15일씩의 막간활동 날짜를 소비해야 합니다. (만약 인증서가 있다면) 물건과 인증서를 **같이** 제공해야 하며, 물건만 따로 거래하는 경우 인증서는 파기해야 합니다. 분쟁이 일어나는 경우, 던전 마스터즈 가이드에 따라 물건의 희귀도와 성능, 속성을 결정합니다.

**치유 물약 제조 (XGE).** 치유의 물약을 제조하려면 약초학 키트를 사용해야 합니다.

**두루마리 필사 (XGE).** 주문 두루마리를 필사하려면 먼저 그에 해당하는 주문을 알거나 준비할 수 있어야 합니다. 또한, 주어진 비용에 더해 주문의 구성요소 비용을 추가로 소비해야 합니다.

### 캐릭터 성장

당신의 캐릭터는 모험을 완료하면 레벨이 오르게 됩니다. 하드커버 모험을 진행하는 세션의 경우, 당신의 DM이 언제 레벨이 오르게 되는지 알려줄 것입니다. 혹은, DM이 특별히 레벨이 오르는 시점을 지정하지 않은 경우 하드커버 모험으로 게임 시간 **4시간**을 진행할 때마다 (2-4 등급이라면 **8시간**을 진행할 때마다) 레벨이 오르게 됩니다.

만약 현재 레벨에서 계속 게임을 즐기고 싶다면, 당신은 레벨 상승을 거부할 수도 있습니다. 하지만, 레벨 상승을 거부할 경우 다른 보상들에도 영향이 가해질 것입니다.

**캐릭터 성장시키기.** 당신의 캐릭터는 PHB+1에서 선택한 자료에 수록되어 있는 성장 선택지들을 사용할 수 있습니다. PHB의 해당 클래스 항목에 주어진 **고정된 hp 성장값**을 사용하십시오. 레벨이 오르면 해도 주사위를 굴려 hp 성장값을 **결정하지 않습니다.**

**마법 물건.** 공유된 세계 캠페인의 진행에 필요한 편의성을 유지하기 위해, 당신이 게임하고 있는 동료들과 함께 마법 물건을 발견한 경우, 당신의 캐릭터는 그 물건을 소유할 수 있습니다. 단, 당신의 캐릭터가 동시에 소지할 수 있는 마법 물건의 갯수는 캐릭터의 등급에 따라 제한됩니다. (범용 등급 물건과 소비성 물건들은 이 제한에 포함되지 않습니다.) 새로운 마법 물건을 얻는 대신, 당신의 캐릭터는 기존에 가지고 있던 물건 하나를 대체하여 새 것으로 교체할 수 있습니다. 이를 통해 쓸모없어진 마법 물건이나 파괴된 것, 혹은 더이상 마법이 남아 있지 않은 물건을 제거할 수 있을 것입니다. 전설 등급의 물건은 **오직** 4등급 캐릭터만이 지닐 수 있습니다. 그러나 전설 등급 물건을 잠금해제한 것이 아니라 발견한 경우, 사용하는 것은 4등급이 되어야 가능하지만 그 이전까지 가지고 다닐 수는 있습니다. 4등급이 되기 전이라면, 전설 등급 마법 물건은 보유 갯수 제한에 포함되지 않습니다.

**이야기 마법 물건**은 같은 게임 테이블 내에 동시에 하나만 존재할 수 있으며, 한 명의 캐릭터만 소지할 수 있습니다.

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

**화폐 보상.** 던전 마스터가 게임 도중에 금화로 보상을 부여할 수 있습니다. 공유 세계 캠페인에서 캐릭터간의 형평성을 유지하기 위해, 캐릭터가 얻을 수 있는 최대 금화의 양은 해당 등급에서 얼마나 오래 게임을 진행했는가에 따라 결정됩니다. DM은 게임 진행에 소요된 매 1시간마다 해당 금화를 수여하도록 강력히 권장되지만, 그렇지 않을 경우라도 최소한 시간당 표기된 금액의 절반 정도를 보상으로 받을 수 있을 것입니다.

당신의 캐릭터가 얻은 금화가 레벨당 획득 한도에 도달했다면, **DM에게 이를 알려주십시오.** 해당 캐릭터는 레벨이 오르기 전까지 더이상 금화를 얻을 수 없습니다. 캐릭터가 20레벨에 도달했다면, 모험을 완료할 때마다 금화 획득 한도가 초기화됩니다.

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

**막간 활동 일수.** 당신의 캐릭터는 레벨이 오를 때 10일의 막간 활동 시간을 얻게 됩니다. (2-4등급 캐릭터는 20일씩을 얻습니다.)

## 모험 기록시트

명확히 정해진 양식은 없지만, 당신의 캐릭터가 여러 모험에 참여하면서 얻은 보상을 기록하려면 반드시 모험 기록시트를 써야 합니다. 각 세션이 끝날 때마다, 모험 기록 시트에 아래 정보들을 기입하십시오.

**모험 이름.** 당신이 진행한 모험의 이름을 말합니다. (하드커버 모험이라면, 세션 횟수를 쓰십시오.)

**성장.** 당신의 캐릭터가 세션이 끝났을 때 레벨이 올랐다면, 이를 표시하십시오.

**금화.** 당신의 캐릭터가 세션 도중 얼마나 많은 금화를 얻거나 소비했는지 기입하십시오.

**마법 물건.** 당신의 캐릭터가 세션 도중 얻거나 잃어버린 마법 물건을 기입하십시오.

**막간.** 세션 도중 얻거나 소비한 막간 활동 일수와, 소비한 막간 활동 내용을 기입하십시오.

**모험 참고사항.** 모험 도중 일어났던 중요한 일들이나, 당신이 이후 필요로 하게 될 만한 정보들을 기입하십시오. 죽음이나 특별한 보상 (이야기 물건/효과 등) 등이 이에 해당합니다. 하드커버 모험 세션이었다면, 레벨이 오른 이후 몇시간 동안 게임을 진행했는지 표기하여 다음 레벨까지 몇시간 남았는지 확인하도록 하십시오.

## 미래를 위한 계획

레벨이 오르면서 캐릭터는 진화하고 성장합니다. 캐릭터를 성장시킬 때에는 아래 규칙들을 적용할 수 있습니다.

**진행 멈추기.** 만약 당신이 모험이 끝날 때(혹은 DM이 레벨을 올리라고 이야기할 때)에도 성장을 거부하고자 한다면, 당신의 캐릭터는 여전히 세션 도중에 얻은 마법 물건이나 금화를 소유할 수 있습니다. (하지만 등급에 따른 제한 등은 레벨에 따라 그대로 유지될 것입니다.)

**캐릭터 재작성.** 당신은 5레벨 캐릭터로 처음 모험에 참여하기 전에 캐릭터를 재작성할 수 있습니다. 재작성 과정에는 캐릭터가 **참여하는 시즌과 이름**을 제외한 다른 모든 것을 변경할 수 있습니다. 성향이나 성별, 인격 특성, 신앙하는 신 등 게임의 자료나 수치에 영향을 주지

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.

모험자 연맹 플레이어 안내서 v9.0

않는 부분의 경우, 레벨에 무관하게 세션 도중에도 얼마든지 변경할 수 있습니다.

당신의 캐릭터는 재작성 시점까지 얻었던 모든 보상과 장비를 그대로 보유할 수 있습니다. 만약 당신이 캐릭터의 클래스나 배경을 변경했다면, 그 클래스나 배경에 연관되어 얻은 장비는 잃어버리게 됩니다. 이미 팔아버렸다면, 그로 인해 얻은 금화 등도 사라집니다. 복제해서 얻은 주문 역시 마찬가지로 사라질 것입니다. 이와 마찬가지로 소속된 조직이나 파벌을 변경했다면, 이전 파벌의 명성으로 인해 얻은 이익 역시 중단됩니다. (**부록 1: 명성**을 참조하십시오.) 이야기 보상은 재작성으로 바꿀 수 없습니다. 또한, 사망한 캐릭터나 기타 이유로 인해 게임에서 제외된 캐릭터 역시 재작성할 수 없습니다. (아래의 죽음, 질병, 저주 부분을 참조하십시오.)

**죽음, 질병, 저주.** 죽은 캐릭터나 게임에서 제외하도록 하는 상태 이상 또는 이야기 보상(뱀파이어화, 라이칸스로프화, 석화 등)을 받은 캐릭터의 경우, 새로운 세션에 참여할 수 없습니다. 세션에 참여하기 위해서는 **금화**를 지불하거나 (범용 등급을 제외한) 영구적인 마법 물건 하나와 **교환**하여 주문시전 서비스를 받거나 게임에서 제외하도록 하는 상태이상 또는 이야기 보상을 제거해야만 합니다. 영구적인 마법 물건과 교환해 회복한 경우, 회복한 캐릭터의 마법 물건 보유 제한이 일시적으로 1개 감소합니다. 이렇게 감소된 제한은 캐릭터가 다음 등급으로 성장하면 해소됩니다. (20레벨에 도달한 캐릭터의 경우, **2개**의 모험을 완료하게 되면 다시 본래의 보유 제한을 회복합니다.) 이 선택지는 마법 물건을 지니고 있지 않거나, 보유 제한이 0개로 줄어든 경우에도 그대로 사용할 수 있습니다.

# 부록 1: 명성

당신의 캐릭터는 모험을 진행하며 페이론의 사람들 사이에서 점차 입지를 다져나가게 됩니다. 또한 이렇게 얻은 명성을 통해 여정 도중 만난 이들에게서 호의를 얻거나 부탁을 할 수도 있습니다.

## 명성 등급에 따른 이익

특정한 파벌에 속한 구성원들은 파벌에 따른 추가적인 이익을 얻을 수 있지만, (파벌 구성원이 아니더라도) 모든 캐릭터들은 자신들의 레벨에 따라 명성을 누릴 수 있습니다.

등급	칭호
1	초보
2	숙련됨
3	베테랑
4	영웅적

### 명성의 이익

캐릭터가 새로운 모험이나 장을 시작할 때, 현재 명성 등급에 따른 이익 **한 가지**를 선택해 받을 수 있습니다. 이 물건은 해당 모험이나 장이 끝나기 전까지 사용하지 않은 경우 사라지며, 팔거나 교환할 수 없습니다.

명성	레벨
초심자	고양감과 치유의 물약 한 병
숙련자	플레이어즈 핸드북 제 5장의 표에 있는 100gp 이하 가치의 물건 하나
베테랑	비전투 승무원이 탑승한 승용물 하나
영웅	상급 치유의 물약 또는 건강의 비약 하나

### 명성 물건

숙련자 등급의 캐릭터는 배경에 따라 +1 무기, +1 방패, +1 조약 수호자의 막대 또는 +1 전쟁 마법사의 마법봉 중 하나를 얻게 됩니다. (예를 들어, 시골 영웅 배경의 캐릭터는 은퇴한 모험자로부터 낡은 +1 그레이트소드를 물려받을 수 있으며, 학자 배경의 캐릭터라면 도서관에 숨겨져 있던 +1 전쟁 마법사의 마법봉을 찾을 수도 있습니다.)

이 물건 역시 마법 물건 보유 제한에 해당하며, 해당 물건은 팔거나 거래할 수 없습니다.

### 명성 중단

영웅적인 행동을 통해 캐릭터의 명성이 늘어나는 것과 마찬가지로, 영웅적이지 못한 행동을 하게 되면 명성을 잃을 수도 있습니다. 만약 명성의 영향력이 중단당한다면, 캐릭터는 중단된 기간 동안에는 모험을 진행하면서 명성에 따른 이익을 얻을 수 없게 됩니다.

**장기간 중단.** 당신의 캐릭터는 자기 레벨 절반(최소 1)만큼의 모험을 진행하는 동안 명성에 따른 이익을 얻을 수 없습니다. (하드커버 모험이라면 모험 대신 장(Chapter)의 개수로 판정합니다.) 이정도 길이의 중단은 아래와 같은 게임 내 혹은 게임 외 행동에 대한 처벌로써 이루어집니다.

- 다른 플레이어나 던전 마스터와의 상의 없이 해당 플레이어의 캐릭터를 공격하는 행위 등
- **DM의 판정(주의하여 사용할 것을 권장).** 이러한 판정은 같은 파벌의 구성원에게 적대적인 행동을 취하거나 심하게 사악한 일을 벌이는 등 진정으로 문제가 될 행동을 저질렀을 때 주어집니다.

만약 이러한 처벌이 가해지고 난 다음에도 같은 행동이 반복된다면, DM은 궁극적으로 당신을 게임에서 제외시킬 것을 결정할 수 있습니다. 이 경우, 당신은 해당 세션에서 얻게 되는 모든 보상을 받지 못하게 될 것입니다. 이 방식으로 게임에서 제외된 경우, 당신은 같은 캐릭

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.  
모험자 연맹 플레이어 안내서 v9.0

터로 동일한 모험을 다시 할 수 없습니다.

**단기간 중단.** 당신의 캐릭터는 하나의 모험 또는 장을 끝낼 때까지 명성에 따른 이익을 받지 못하게 됩니다. 이러한 중단은 아래 이유로 일어날 수 있습니다.

- 당신의 캐릭터가 범죄를 저지르는 것을 누군가 목격하였을 때
- 당신의 캐릭터가 저지른 범죄 사실이 밝혀져 유죄로 판명되었을 때
- **DM의 판정(주의하여 사용할 것을 권장).** 이러한 판정은 파벌의 목표에 도움이 되지 않는 방식으로 행동하는 것에 대한 처벌을 포함할 수 있습니다. 합법적인 권위를 지닌 사람에 대해 심하게 불경스러운 태도를 취했다거나, 민간인을 협박하고 피해를 주거나, 고의적으로 집단에 해가 되는 행동을 취하는 등이 이에 해당합니다.

때로는 다른 일행 구성원들의 허거나 요청으로 인해 이러한 행동이 하게 되는 경우도 있을 수 있습니다. (예를 들어, 인간형 지배 Dominate Person 주문으로 지배당한 상태에서 벗어나려거나 일행들 사이로 비집고 들어온 적을 제거하기 위해 자신들이 모여 있는 한복판에 화염구 Fireball 주문을 작렬시키는 등의 행동이 이에 해당합니다.) 이런 경우, 명성의 중단 처벌은 가해지지 않을 수도 있습니다.

## 파벌 가입

당신의 캐릭터는 가입 조건을 만족하는 파벌이라면 어디든 가입할 수 있습니다. (예를 들어, 브레간 데스에 가입하려면 드로우 캐릭터여야만 합니다.) 당신은 오직 하나의 파벌에만 가입할 수 있으며, 안전한 쉼터 배경 요소를 위한 파벌 가입 요건 역시 하나에 대해서만 유지할 수 있습니다.(소드 코스트 모험자 안내서의 파벌 요원 배경을 참조하십시오.) 당신의 캐릭터는 언제든지 속해 있는 파벌을 떠날 수 있습니다. 파벌을 떠난다면, 안전한 쉼터 배경 요소를 새로운 것으로 교체하거나, 새 파벌을 선택하여 가입할 수 있습니다. 어떤 경우이든 간에, 파벌을 옮기는 경우 단기간 동안 명성 효과가 중단될 것입니다.

### 파벌 물건

숙련된 파벌 구성원의 경우, 파벌의 인장이 박힌 특별한 마법 반지를 얻게 됩니다. 이 물건 역시 마법 물건 보유 제한에 해당하며, 이 반지는 팔거나 거래할 수 없습니다. 얻게 되는 물건은 파벌에 따라 정해지며, 파벌을 떠나게 되면 해당 물건도 잃어버리게 됩니다.

파벌	물건
모두	보호의 반지
하퍼즈	자유 행동의 반지
건틀릿 결사단	화염 저항의 반지
에메랄드 엔클레이브	동물 영향의 반지
군주 연합	숫양의 반지
젠타림	회피기동의 반지



## 부록 2: 9시즌 캐릭터

D&D 모험자 연맹은 시즌에 따라 이야기 진행이 나누어집니다. 이 기획의 시작부터 지금까지 8개 이야기 시즌이 진행되어 왔고, 각각의 시즌은 워저드 오브 더 코스트의 D&D 팀에서 출시한 모험 제품들을 지원하는 것에 초점을 맞춰 왔습니다. 발더스 게이트: 아베너스로의 하강을 지원하는 9시즌을 시작하며, 우리는 이번 시즌으로 시작하는 캐릭터를 위해 특별히 몇가지 추가적인 선택지를 제공하고자 합니다.

### 캐릭터 제작 잠금 해제

9시즌으로 시작하는 캐릭터는 아래의 캐릭터 제작 선택지를 사용할 수 있습니다. 9시즌 이전에 만들어진 캐릭터는 아래 이익들을 얻을 수 없습니다.

#### 이어지는 악의 유산

당신이 영혼 동전의 생명 흡수 속성을 통해 얻게 되는 임시hp를 정하기 위해 주사위를 굴릴 때, 당신은 두 번 주사위를 굴려 원하는 결과를 택할 수 있습니다. 혹은, 영혼 동전의 질문 속성을 사용할 때 두 개의 질문에 대한 응답을 얻을 수 있습니다. 이 특성은 시즌이 끝나고 나면 사라집니다.

#### 이계 혈통의 날개

아시마르와 티플링 캐릭터들은 PHB+1에서 선택한 자료와 무관하게 아래 이익을 얻을 수 있습니다.

**아시마르.** 당신은 캐릭터 종족으로 아시마르(볼로의 괴물 안내서 참조)를 선택할 수 있습니다. 또한, 당신은 5레벨이 될 때 빛의 인도자 특성과 3레벨에 얻는 종족 특성을 포기하는 대신 영구적으로 30ft의 비행 이동속도를 지닌 깃털 날개를 돌아나게 할 수 있습니다.

**티플링.** 당신은 5레벨이 될 때 하계의 유산 특성을 포기하는 대신, 날개달린 티플링 변형 특성(소드 코스트 모험자 안내서 참조)을 얻을 수 있습니다.

#### 물려받은 악덕

만약 당신의 캐릭터가 아시마르나 티플링이 아니라 해도, 살을 태우는 산성 비에서 벗어날 수 있다는 것은 아닙니다. 당신은 캐릭터를 만들 때, 자나사의 만물 안내서에 등장하는 마법 물건들 중 마법 무기나 갑옷 류, *태엽 부적(clockwork amulet)*, *암흑 조각 부적(dark shard amulet)*, *마법학의 모자(hat of wizardry)*, *전쟁 마법사의 루비(ruby of the war mage)*를 **제외한** 범용 등급 마법 물건 하나를 가지고 시작할 수 있습니다. 이렇게 선택한 마법 물건들은 아래와 같은 추가적인 외양 특징을 지니게 됩니다.

#### d20 하계의 유산

1	인간의 머리카락이나 피부로 만들어짐
2	녹색 강철로 된 기하학적 조각
3	알수 없는 생물체의 거대한 이빨
4	유황의 악취
5	(무해한) 산성의 감촉
6	깜빡이는 붉은 눈
7	무해한 불꽃의 번뜩임
8	현재는 의미 없는 지옥 계약의 문장
9	소유자에게 악행을 부추기는 속삭임 소리
10	소비한 영혼 동전
11	데몬 체액이 들어 있는 아주 작은 병
12	피처럼 붉은 수정
13	때때로 데빌의 눈이 비치는 거울
14	살점 조각에 쓰여진 사악한 기도문
15	키틴질 가시
16	붉은 수액이 새어나오는 목재
17	녹색 유리
18	지옥의 룬으로 얼룩진 은제 거울
19	가시돋은 한철 사슬
20	절대 씻어지지 않는 핏자국