



자주 묻는 문답 모음  
Frequently Asked Questions  
버전 9.0

# 아베너스의 부상

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

©2018 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.

# 목차

발더스 게이트: 아베너스로의 하강 .....	1	유일한 마법 물건.....	9
제1부. D&D 모험자 연맹에 오신 것을 환영합니다 .....	4	오류가 있는 인증서.....	9
D&D 모험자 연맹이란 무엇인가요? .....	4	추가적 속성을 지닌 물건.....	9
DCI 회원번호가 필요한가요? .....	4	패밀리어에 의한 마법 물건 조율.....	9
내가 진행하거나 참여할 수 있는 모험은 어떤 것들인가요? .....	4	마법 물건 거래하기.....	9
모험자 연맹 모험에는 어떤 것들이 있나요? .....	4	마법 물건 파괴하기.....	9
내 게임 테이블에는 몇 명의 플레이어를 받을 수 있나요? .....	4	공의 가방과 미이라 군주.....	9
나는 어떤 규칙을 사용해야 하나요? .....	4	명성과 파벌 .....	9
자주 사용되는 약어들은 어떤 것들이 있나요?.....	4	명성 및 파벌 물건.....	9
사용가능한 변경 및 선택 규칙.....	5	독자 설정 파벌.....	9
공식 규칙 자료 .....	5	기타 보상 .....	10
길드 숙련자 시즌 인증.....	5	막간 활동 반복하기.....	10
모험 기록시트 .....	5	죽은 캐릭터가 가능한 막간 활동.....	10
새 기록시트 항목.....	5	주문 .....	10
사용 가능한 파벌 키트 .....	5	사용 가능한 주문.....	10
소급 적용 안내 .....	5	주문으로 만든 물건.....	10
제2부. 플레이어 질문 .....	7	환생.....	10
허용되는 규칙 자원은 무엇인가요? .....	7	이계 전송 등 시.....	10
재인쇄된 규칙들 .....	7	복제.....	10
플레이어가 DM 자료를 이용하는 경우: .....	7	시물라크림 .....	10
길드 숙련자 콘텐츠 사용가능 여부 .....	7	순간이동의 원 .....	10
게임 시작하기 .....	7	진정한 변신.....	10
콘텐츠에 따른 레벨 제한.....	7	소원.....	10
종족과 클래스 .....	7	제3부. 던전 마스터 질문 .....	12
배틀레이저/블레이드싱어 종족.....	7	DM 보상을 획득하고 보유하려면? .....	12
종족 외관 변경하기.....	7	DM 보상 기록하기 .....	12
시즌 인센티브와 PHB+1 규칙 .....	7	사용하지 않은 보상의 지속시간 .....	12
비일반적인 패밀리어의 사용 가능 여부 .....	7	파티 구성에 대한 질문이 있어요! .....	12
20레벨 캐릭터 .....	7	요구 캐릭터 레벨.....	12
기술 및 배경 .....	8	DD시리즈 모험.....	12
독자적 배경 설정.....	8	하드커버 모험 .....	12
특이한 언어 배우기.....	8	등급이 혼합된 일행.....	12
장비 .....	8	어떻게 성장을 시키나요? .....	12
금화와 마법 물건 .....	8	보상 수여하기 .....	12
일반적 장비 구입하기 .....	8	비마법적 보물 수여하기 .....	12
금화 보유 한계.....	8	마법 물건 수여하기.....	13
마법 물건 보유 제한.....	8	마법 탄환류의 보유.....	13
마법 물건의 분류.....	8	모험에서 선택권을 주는 경우.....	13
모험 도중 발견하는 마법 물건.....	8	비일반적 갑옷 수여하기 .....	13
마법 물건 고르기.....	8	책의 장을 단편 모험으로 진행하기 .....	13
등급에 맞는 물건.....	8	다수 세션 구성 모험을 어떻게 운영하나요? .....	13
지속적 효과를 지닌 물건.....	8	콘텐츠 다시 즐기기.....	13
저주받은 물건 .....	9	여러 부분으로 구성된 세션 기록하기 .....	13
이야기 물건.....	9	세션 간의 콘텐츠 즐기기.....	13
문제가 될 만한 물건.....	9	세션 사이의 레벨 상승.....	13
재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.		공식 모험 에라타 .....	13
D&D 모험자 연맹 자주 묻는 문답 모음(ALFAQ) v9.0		공식 모험 운영에 대한 도움말이 있나요?.....	13
			2

제4부. 이벤트 운영자 질문 .....	14
이벤트 운영자가 되려면 .....	14
여러분의 이벤트에 모험을 쓰려면 .....	14
도입부 모험(DDIA) .....	14
DDEX/DDAL/CCC 모험.....	14
스타터 셋과 하드커버 모험 .....	14
월드 프리미어와 지역별 프리뷰 .....	14
제6부. 갱신목록 .....	15
v9.0 .....	15

# 제1부. D&D 모험자 연맹에 오신 것을 환영합니다

## D&D 모험자 연맹이란 무엇인가요?

D&D 모험자 연맹은 던전즈 & 드래곤즈 5판 규칙을 사용하는 모든 조직화된 게임 진행 운영체제를 총망라합니다. 이 조직은 워저드 오브 더 코스트가 관리하고 있습니다.

## DCI 회원번호가 필요한가요?

모험자 연맹 게임에서는 더이상 DCI 회원번호를 사용하지 않습니다.

## 내가 진행하거나 참여할 수 있는 모험은 어떤 것들이가요?

플레이어들은 해당 시즌의 모험 외의 다른 것들도 즐길 수 있습니다. 여러분은 D&D 모험자 연맹의 모험이라면 무엇이든, 어떤 캐릭터로든 즐길 수 있습니다. 플레이어는 하나의 모험을 여러번 즐길 수 있지만, 하나의 캐릭터로는 하나의 모험이나 하드커버 모험의 각 장을 오직 한 번씩만 참여할 수 있습니다.

## 모험자 연맹 모험에는 어떤 것들이 있나요?

아래의 일반적인 용어들은 여러분이 즐길 수 있는 다양한 모험들을 설명하는 것들입니다.

**캠페인 모험.** 하드커버로 출판되지 않은 DD시리즈의 이 모험들은 현재 시즌의 이야기 진행을 구성하는 것입니다. 9시즌 캠페인 모험은 “아베너스의 부상”으로 제목이 붙었습니다.

**DDEX/DDAL 모험.** 2시간에서 8시간 길이로 이루어진 이 모듈 형태의 짧은 모험들은 시즌 이야기 진행에 연관된 것들입니다. 이 모험들은 시즌에 연관된 특정 지역을 배경으로 하고 있으며, 여러 등급에 걸쳐 진행할 수 있도록 설계되어 있습니다.

**DDEP 모험.** 이 에픽 모험들은 2개 이상의 테이블에서 동시에 진행할 수 있으며, 테이블간 상호작용하는 요소들이 있습니다. 이 모험들은 일반적인 것들보다 높은 보상을 주지만, DDEX/DDAL 모험보다 더 어려운 것이 많습니다.

**DDAO 모험.** 이 모험들은 “저자 전용(Author Only)”으로 만들어졌습니다. 이 분류에 속하는 모험은 오로지 해당 모험의 저자만이 운영할 수 있습니다. 여기 해당되는 모험 저자들은 모두 D&D 모험자 연맹의 운영자들이나 워저드 오브 더 코스트의 다른 직원들입니다.

**CCC (컨벤션 창작 컨텐츠).** 이 모험들은 독립적인 조직들이 해당 지역의 컨벤션이나 커뮤니티 행사를 위해 만든 것들입니다. 기본적으로는 정해진 컨벤션 등 행사에서만 사용하도록 만들어지지만, 이런 모험들 역시 6개월 내에 던전 마스터즈 길드를 통해 구매할 수 있습니다.

**DDIA 모험.** 이 모험들은 워저드 오브 더 코스트가 발매하는 하드커버 상품을 지원하기 위해 출시됩니다. 만약 해당 상품이 모험이라면, 이 도입부 모험은 대개 해당 상품에 적용하기 위한 한 장 정도 길이로 만들어집니다. 모험이 아닌 상품의 경우, 도입부 컨텐츠는 이야기 상품이 아닌 것들에서 가져온 독자적인 이야기가 되곤 합니다.

**DDHC “하드커버” 모험.** 이 모험은 워저드 오브 더 코스트에서 공식적으로 제작하여 출판한 것입니다. 이 분류는 또한 던전 마스터즈 길드에서 길드 숙련자들이 만든 제품들 중 일부도 포함하고 있습니다. 던전 마스터즈 길드는 [www.dmsguild.com](http://www.dmsguild.com)를 통해 확인하십시오.

**기타 컨텐츠.** 때로는 기이한 일들도 벌어질 수 있으며, 게임에 사용할 수 있는 추가적인 컨텐츠가 만들어질 수도 있습니다. 일반적으로, 워저드 오브 더 코스트 혹은 모험자 연맹의 구성원이 만들었거나, 모

험자 연맹 로고가 찍혀 있는 것이라면, 해당 상품은 공식적인 것으로 칩니다. 하지만, ALCC를 참조해서 해당 상품이 게임에 사용 가능한지를 확인해 보시기 바랍니다.

## 내 게임 테이블에는 몇 명의 플레이어를 받을 수 있나요?

대개 게임 테이블이 최상의 조건을 갖추려면 DM을 제외하고 5명의 플레이어로 구성되는 것이 좋습니다. 하지만, 당신은 3명에서 7명까지의 플레이어들과 함께 게임할 수도 있습니다. 그보다 적거나 많은 수의 플레이어들과 함께 게임하는 것은 게임 경험을 저하시킬 수 있습니다.

한 사람의 플레이어는 자신의 캐릭터 하나만을 사용하는 것이 원칙입니다. DM은 캐릭터를 사용하지 못합니다.

DM, 혹은 이벤트 운영자는 필요한 경우 테이블 참여 인원을 제한할 수 있습니다.

## 나는 어떤 규칙을 사용해야 하나요?

모험자 연맹의 모든 게임은 던전즈 & 드래곤즈 5판의 규칙을 사용합니다. 자체적 규칙이나 변형 및 선택 규칙은 아래의 예외들을 제외하고는 허가되지 않았습니다.

모험자 연맹의 던전 마스터로서, 당신은 공식 자료(PHB, DMG, MM 등)의 규칙들을 적용할 권한을 지니고 있습니다. 해당 규칙들을 적용해 게임을 진행하십시오. 그러나 규칙에 애매한 부분이 있을 경우, 당신이 최종 판정 권한을 지니고 있습니다. 자체적 규칙은 게임에 허용할 수 없습니다. 캠페인이 사용하는 규칙들은 PHB에 수록된 것들로 제한됩니다.

## 자주 사용되는 약어들은 어떤 것들이 있나요?

모험자 연맹의 문서에는 워저드 오브 더 코스트의 여러 품목명의 약어들이 사용됩니다.

- **PHB.** 플레이어즈 핸드북
- **PBR.** 플레이어용 기초 규칙
- **DMBR.** 던전마스터용 기초 규칙
- **DMG.** 던전 마스터즈 가이드
- **MM.** 몬스터 매뉴얼
- **EEPC.** 원소 약 플레이어 안내서
- **SCAG.** 소드 코스트 모험자 안내서
- **VGM.** 볼로의 괴물 안내서
- **XGE.** 자나사의 만물 안내서
- **TP.** “토틀 꾸러미”
- **TOF.** 모덴카이넨의 대적의 서
- **AL.** 모험자 연맹
- **ALPG.** 모험자 연맹 플레이어 안내서
- **ALDMG.** 모험자 연맹 DMG
- **ALCC.** 모험자 연맹 컨텐츠 카탈로그
- **GA.** 길드 숙련자 (여러 시즌)
- **GOS.** 솔트마쉬의 유령 (시즌 0)
- **DRW.** 레드 워저드의 꿈 (시즌 0)
- **TOD.** 드래곤의 폭정 (시즌 1)
- **HDQ.** 드래곤 여왕의 재보 (시즌 1)
- **ROT.** 티아마트의 부상 (시즌 1)
- **EE.** 원소 약 (시즌 2)

- **PTA.** 목시록의 대공들 (시즌 2)
- **ROD.** 데몬의 격노 (시즌 3)
- **OTA.** 어비스 밖으로 (시즌 3)
- **COS.** 스트라드의 저주 (시즌 4)
- **SKT.** 폭풍왕의 천둥 (시즌 5)
- **TYP.** 하품 포탈에서의 이야기 (시즌 6)
- **TOA.** 절멸의 무덤 (시즌 7)
- **WD: DH.** 드래곤 강탈작전 (시즌 8)
- **WD: DMM.** 미친 마법사의 던전 (시즌 8)
- **BG: DIA.** 아베너스로의 하강 (시즌 9)

## 사용가능한 변경 및 선택 규칙

아래 선택 및 변형 규칙은 게임에 사용할 수 있습니다.

- **변형 규칙: 능력치 점수 조정하기 (PHB)**
- **변형 인간 종족 특성 (PHB)**
- **변형된 하프 엘프 특성 (SCAG)**
- **추가 규칙: 인간 언어들 (SCAG)**
- **변형된 티플링 특성 (SCAG)**
- **변형 규칙: 격자를 이용해 게임하기 (PBR)**
- **변형 규칙: 다른 능력치를 사용한 기술 판정 (PHB)**

캠페인 문서에서 특별한 언급이 없다면, 위의 것들을 제외한 선택 및 변형 규칙은 사용할 수 없습니다.

## 공식 규칙 자료

ALPG나 ALDMG, 혹은 이 FAQ 등 공식적인 D&D 모험자 연맹의 규칙들은 해당 캠페인에 한해 사용할 수 있습니다.

일반적인 경우, 운영자는 모험자 연맹 프로그램의 목적이나 전망에 직접 위배되지 않는 경우 규칙에 관한 공식적인 판정이나 언급을 하지 않을 것입니다.

**현자의 조언/트위터.** 현자의 조언(SA)과 워저드 오브 더 코스트의 직원들이 올리는 트위터는 “규칙의 본래 의도”를 파악할 수 있는 훌륭한 판단 근거입니다. 또한 DM은 자신의 규칙 판정에 대한 근거로서 해당 자료들을 이용할 수 있습니다.

**파헤쳐진 신비.** 파헤쳐진 신비(UA)는 허용된 자료가 아닙니다. 캠페인 문서에서 언급이 없는 한, 이는 캠페인에 사용할 수 없습니다.

**소셜 미디어(Detect Thoughts, Facebook, Google+ 등을 포함).** #AL\_Admin이나 #AL\_Official 등의 해시태그로 올라오는 규칙 안내는 공식적인 규칙 안내로 받아들여도 됩니다. 필요한 경우, 이러한 규칙 안내는 이 FAQ에 추가될 것입니다.

일반적인 경우, 캠페인의 스태프는 모험자 연맹 프로그램의 목적이나 전망에 큰 영향을 주지 않는 한 규칙에 대한 공식적인 언급을 하지 않을 것입니다.

## 길드 숙련자 시즌 인증

적용 가능한 길드 숙련자 제품들은 특정한 시즌의 이야기 진행에 따라 서만 사용할 수 있으며, ALCC에 모험 코드가 등록되어 있습니다. 해당 카탈로그에 수록되지 않은 제품은 게임에 사용할 수 없습니다. 그러나 업데이트를 통해 새로운 제품들이 카탈로그에 포함될 수도 있습니다.

## 모험 기록시트

이 기록시트는 당신의 캐릭터가 모험을 진행해가며 겪은 것들을 기록하는 용도입니다. 기록시트의 형식은 당신이 원하는데로 사용할 수 있지만, 플레이어와 DM은 약속된 형식을 서로 지켜야 합니다. 기록시트에 포함되어야 하는 정보들은 ALPG에 자세히 설명되어 있습니다.

## 새 기록시트 항목

당신은 진행한 모험, 거래한 마법 물건, 주문책에 복사한 주문, 선택한 막간 활동 등 필요하다고 생각되는 항목은 무엇이든 기록 시트에 추가로 넣을 수 있습니다.

## 사용 가능한 파벌 키트

파벌 키트는 게임 경험을 향상시켜 주지만, 사용은 어디까지나 선택적입니다. 파벌 키트는 요청 시 출력(Print-on-Demand) 형태로 판매되며, 주문 후 배송까지는 시간이 걸립니다. 그러니 지체하지 마십시오.

<https://www.dmsguild.com>

## 소급 적용 안내

항상 가장 최신의 모험자 연맹 문서를 사용하도록 하십시오. 여기에는 ALPG, ALDMG, ALCC, FAQ 등이 포함됩니다.



## 제2부. 플레이어 질문

### 허용되는 규칙 자원은 무엇인가요?

허용되는 규칙이란 플레이어들이 캐릭터를 만들고, 성장시키고, 운영하기 위해 사용할 수 있는 책과 자료들을 말합니다. 우리는 ALPF에서 설명한 "PHB+1" 규칙을 사용합니다.

몇몇 캠페인 문서에서는 다른 곳에서 허용되지 않는 규칙들을 적용하도록 허용하기도 합니다. 이러한 방식으로 허용된 규칙은 +1 제한에 해당하지 않지만, 해당 자료를 제외한 다른 규칙들에 대해서도 사용에 대한 허가를 부여하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 만약 어떤 캠페인 문서에서 아라코크라로 캐릭터 제작을 가능하게 하는 인증서를 받았다고 해도, 원소 약 플레이어 안내서에 소개된 주문들에 대한 사용 허가까지 내려주지는 않는다는 것입니다.

**캠페인 문서는 무엇인가요?** 이는 위에 언급된 것 외에도 캐릭터에 추가적인 선택 규칙을 적용 가능하게 하는 인증서입니다. (예를 들어 금지된 종족이나 클래스를 가능하게 하는 등이 이에 해당합니다.) 이러한 인증서는 대개 캠페인 스태프나 워저드 오브 더 코스트의 다른 직원이 발행합니다.

### 재인쇄된 규칙들

항상 가장 최신판 규칙을 사용하도록 합니다. 다른 책에서 재인쇄되어 내용이 바뀐 경우 역시 마찬가지입니다. 하지만 이러한 것으로 인해 당신이 +1로 선택한 책 외에 다른 선택지가 늘어나는 것은 아닙니다.

### 플레이어가 DM 자료를 이용하는 경우:

DM용 자료 중 어떤 것을 플레이어들이 사용가능한지 판정하기 위해서는 아래 안내를 따르십시오.

**던전 마스터즈 가이드.** 플레이어는 모험 중 찾게 되는 마법 물건들의 기능에 대한 내용 외에는 DMG의 자료를 사용할 수 없습니다. 이것은 또한 플레이어들이 DMG에 소개된 장비(독 등등) 역시 구매할 수 없다는 것을 뜻합니다.

**몬스터 매뉴얼.** 몬스터 매뉴얼에서 제공되는 **완전한 자료상자**를 가진 크리처 및 ALCC에 등록된 기타 크리처들은 야생 변신이나 야수 동료, 기타 소환 주문 등의 클래스 요소를 통해 사용할 수 있습니다. 당신의 DM이 항상 규칙에 대한 **최종적인** 판정권을 지니고 있습니다. 당신의 캐릭터가 클래스나 기타 요소로 특정한 기능을 사용할 수 있는지 아닌지(예를 들어 드루이드로서 어떠한 야수를 직접 본 적이 있는지 등)에 대한 판정 역시 DM이 최종적으로 내리게 됩니다.

**모험.** 플레이어들은 도중에 찾게 되는 마법 물건이나 변신 등의 용도로 위의 몬스터 매뉴얼에서처럼 자료 상자의 내용을 쓰는 경우를 제외하면 모험에서 제공되는 자료를 쓸 수 없습니다.

### 길드 숙련자 콘텐츠 사용가능 여부

길드 숙련자의 콘텐츠 역시 다른 자료들과 마찬가지로 규칙을 따릅니다. 만약 ALPG에서 허용 가능한 목록에 포함되어 있지 않다면, 캠페인 문서를 통한 허락이 없는 한 플레이어들은 해당 자료를 사용할 수 없습니다.

### 게임 시작하기

모든 캐릭터는 1레벨로 시작합니다. 하지만 DM활동이나 모험의 게임 테스트를 통해서 레벨 상승권을 얻은 뒤 당신의 다른 캐릭터에게 사용하는 것은 가능합니다.

9시즌부터, 2등급의 미리 제작된 캐릭터들을 모험자 연맹 게임에서 사용할 수 있습니다. 공식적인 2등급 "미리 제작된" 캐릭터들만 이러한 방식으로 사용할 수 있습니다.

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.

D&D 모험자 연맹 자주 묻는 문답 모음(ALFAQ) v9.0

### 컨텐츠에 따른 레벨 제한

일반적으로, 당신은 이어지는 모험에 참여하기 위해 성장을 연기할 수 없으며, 한번 레벨을 올렸다면 이를 취소할 수도 없습니다. 예를 들어, 일단 당신의 캐릭터가 5레벨로 성장했다면, 이 캐릭터는 더이상 1등급 모험에는 참여할 수 없습니다.

### 종족과 클래스

#### 배틀레이저/블레이드싱어 종족

오직 드워프만 배틀레이저를 선택할 수 있으며, 엘프와 하프 엘프만 블레이드싱어를 선택할 수 있습니다.

#### 종족 외관 변경하기

당신은 자신의 종족 외관을 변경할 수 있습니다. (예를 들어 더 희귀한 엘프 하부 종족처럼 보이게 하는 등) 하지만 종족 특성은 일반적인 종족의 것을 그대로 따라야 하며, 캐릭터 제작 과정이 변화하지도 않습니다. 만약 당신이 원하는 외관 변경이 부적절하다고 판단될 경우, DM은 이를 허가하지 않을 수도 있습니다.

#### 시즌 인센티브와 PHB+1 규칙

각 시즌의 추가 자료들은 일반적으로 세 가지 중 하나의 특성을 가집니다. A) 해당 시즌의 모든 캐릭터에게 사용 가능한 것. B) 해당 시즌의 배경과 주제에 맞는 특정한 종족 혹은 클래스의 캐릭터에게 사용 가능한 것. C) B에 해당되지 않는 캐릭터들에게 사용 가능한 것. 이러한 이익은 당신이 +1로 선택한 자료와 무관하게 주어지지만, 동일한 자료 내의 다른 규칙들에 대한 사용 권한까지 부여하는 것은 아닙니다.

#### 비일반적인 패밀리어의 사용 가능 여부

만약 당신의 캐릭터가 **패밀리어 찾기 Find Familiar** 주문을 시전한다면, 당신이 선택할 수 있는 패밀리어의 종류는 주문의 상세 설명에 나와 있는 목록으로 제한됩니다. (일부 위락의 경우 클래스 요소의 설명에 나와 있는 목록을 사용할 수도 있습니다.)

특정 캠페인 문서를 통한 허가를 받지 못했다면, 다른 자료(SKT나 MM등)에서 제공되는 크리처들은 패밀리어로 삼을 수 없습니다.

#### 20레벨 캐릭터

당신의 캐릭터가 20레벨에 도달했다면 모험을 계속할지 아닐지는 전적으로 당신에게 달려 있습니다.

**레벨.** 당신이 "레벨을 올리는" 것에 해당하는 보상을 받을 경우, 이에 연관된 다른 보상(막간 시간 등)은 그대로 주어지지만, 레벨은 20레벨에서 더 이상 성장하지 않습니다.

**DM 보상.** 당신은 20레벨 캐릭터에게 DM 보상을 수여할 수 있습니다.

**장엄한 은혜.** 장엄한 은혜는 특정한 모험에서 제공되거나 기타 공식적으로 출시된 제품에서 DM에게 수여하도록 명시되어 있지 않은 한 받을 수 없습니다.

## 기술 및 배경

### 독자적 배경 설정

당신은 PHB에 수록된 규칙에 따라 당신의 캐릭터를 위한 독자적 배경을 만들 수 있습니다. 하지만 당신은 독자적인 배경 요소를 만들 수는 없습니다.

### 특이한 언어 배우기

당신의 캐릭터는 어떤 규칙 자료이든 해당 **특이 언어**의 학습을 허가한 규칙 자료가 있는 경우 그 언어를 배울 수 있습니다. 이는 당신이 +1로 선택하지 않은 자료라 해도 가능합니다. (예를 들어 PHB와 VGM을 쓰기로 정한 캐릭터라 해도 SCAG에서 소개된 언어를 배울 수 있다는 것입니다.) 드루이더, 도적의 속어, 괴물 언어(거대 독수리어나 팔리스 등), 기타 클래스 요소나 배경 요소로 등장하는 언어들의 경우 이러한 자료에 해당하지 않으며 캐릭터가 배울 수도 없습니다.

## 장비, 금화 및 마법 물건

### 일반적 장비 구입하기

당신의 캐릭터는 당신이 +1로 선택한 규칙 자료에 소개된 장비는 어떤 것이든 구입할 수 있습니다. (ALPG를 참조하십시오.) 또한, 당신이 +1로 선택한 규칙 자료에 소개된 주문의 물질 구성요소 또한 구입할 수 있습니다.

모험이나 기타 자료에서 특별히 소개되거나 언급되지 않은 한, 갑옷은 PHB에서 설명한 재료로 제작된 것만 구입할 수 있습니다.

### 금화 보유 한계

특별히 예외로 언급되지 않는 한, 당신의 캐릭터가 보유한 **모든** 금화는 금화 보유 한계를 지켜야 합니다. 당신이 모험 중 매 시간 얻게 되는 금화(ALPG를 참조하십시오.), 물건을 판매해 얻게 되는 금화(모험 도중에 발견한 물건이나 제작 혹은 주문, 클래스 요소 등으로 얻은 물건을 판매하는 경우), DM 보상으로 얻게 되는 금화들 모두가 이러한 제한을 지켜야 하며, 이 외에도 어떠한 방식으로 획득한 금화이든 마찬가지입니다.

### 마법 물건 보유 제한

특별히 예외로 언급되지 않는 한, 당신의 캐릭터가 보유한 모든 영구적 마법 물건의 개수는 보유 제한을 지켜야 합니다. 단, 범용 등급 물건이나 이야기 물건은 이러한 제한에 해당하지 않습니다.

**마법 물건 개수.** 몇몇 물건들은 소유한 “마법 물건 개수”에 해당되지 않는다는 언급이 있기도 합니다. 그러나 이러한 “마법 물건 개수”라는 표현은 현재의 마법 물건 제한과 유사해 보이긴 해도 엄연히 다른 규칙이며 과거의 예외는 적용되지 않습니다. 이 FAQ 이전에 등장한 규칙에서 마법 물건에 대해 “개수로 치지 않는다.”나 유사한 표현이 등장한 경우, 해당 규칙들은 모두 폐지됩니다.

### 마법 물건의 분류

모든 마법 물건은 아래와 같이 분류됩니다.

**소비성 마법 물건.** 두루마리, 물약, 영혼 동전(발더스 게이트: 아베너스로의 하강에 등장하는 특별한 마법 물건), 마법적인 탄환들.

**영구적 마법 물건.** 소비성이 아닌 모든 마법 물건 - 한정된 충전이나 사용 횟수가 있는 것도 포함됨.

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.

D&D 모험자 연맹 자주 묻는 문답 모음(ALFAQ) v9.0

## 모험 도중 발견하는 마법 물건

당신의 집단은 모험 도중 발견하는 **소비성** 마법 물건은 몇개든 가지고 있을 수 있습니다. 만약 집단 내에서 합의에 이르지 못한다면, DM은 무작위로 물건의 획득자를 선정할 수 있습니다. (대개는 주사위를 굴립니다.) 또한, 세션 도중 획득한 모든 영구적 마법 물건은 제거됩니다. 이렇게 제거될 때, 당신은 아래 중 한가지 방법을 택할 수 있습니다.

- **물건 포기하기.** 세션 도중 발견한 모든 영구적 마법 물건을 포기합니다.
- **물건 소지하기.** 당신의 집단이 발견한 마법 물건을 가지고 있기로 결정합니다.(당신의 마법 물건 보유 제한 이내여야 합니다.)
- **물건 교체하기.** 발견한 영구적인 마법 물건을 당신의 캐릭터가 이미 가지고 있던 영구적 마법 물건과 교체합니다.
- **물건 버리기.** 당신의 캐릭터가 이미 소지하고 있던 물건 하나를 버립니다.

당신의 캐릭터가 물건을 포기, 혹은 교체하거나 버리는 경우, 해당 물건은 이후 다시 찾을 수 없습니다.

### 마법 물건 고르기

만약 모험 도중 당신의 캐릭터가 어떤 마법 물건을 선택해야 하는 상황에 처한 경우, 당신은 DMG 또는 해당 보상을 수여하는 모험에서 제공되는 물건 선택지만을 따라야 합니다. 만약 모험에서 희귀도를 따로 지정하지 않았다면, 선택하는 물건은 반드시 당신의 캐릭터 등급과 맞아야 합니다. 만약 당신이 특정한 희귀도의 물건을 선택할 수 있게 되었다면, 그보다 낮은 희귀도의 물건을 대신 고르는 것도 가능합니다. 예를 들어, 만약 당신이 고급 등급 소비성 마법 물건을 보상으로 선택할 수 있게 되었다면, 그 대신 비범 등급 소비성 물건을 선택해 가지는 것도 가능합니다.

또한, 만약 당신이 특정한 종류(룡소드, 룬보우, 스티드 리더 등)의 마법 물건을 선택하는 경우, 당신은 오로지 구매 가능한 물건 종류에 해당하는 것만을 선택할 수 있습니다.

### 등급에 맞는 물건

몇몇 보상에서는 당신의 캐릭터에 맞는 등급의 마법 물건을 얻을 수도 있습니다. 이 경우, 물건의 희귀도는 당신의 캐릭터 등급에 따라 정해집니다.

#### 등급      적합한 희귀도

1	범용, 비범
2	범용, 비범, 고급
3	범용, 비범, 고급 희귀
4	모두

### 지속적 효과를 지닌 물건

당신은 동일한 영구적인 이익을 주는 마법 물건의 효과를 오직 한 번만 받을 수 있습니다. (*이해의 서*, *콩의 가방* 등이 이에 해당합니다.) 이 안내는 **소급 적용**됩니다. 또한, 지속적인 효과를 부여하는 마법 물건(*골렘의 설명서*, 행운검으로 얻은 *소원Wish* 주문의 효과 등)은 그로 인한 이익을 계속 받는 한 캐릭터의 마법 물건 보유 제한에 포함됩니다. 지속적인 효과를 받은 후 물건을 소유하지 않게 되었거나 물건의 본래의 마법적 효력을 잃은 경우라도, 이로 인한 이익을 계속 받고 있다면 보유 제한에 포함된다는 것입니다. 당신은 일반적인 경우와 마찬가지로 물건을 교체하거나 버릴 수 있지만, 이런 경우 이로 인한 이득(피해에 대한 저항, 능력치 점수 상승 등) 역시 사라집니다.

**멀티클래스 캐릭터.** 만약 당신이 물건을 포기하며 물건이 제공한 이익을 버릴 경우 멀티클래스를 가능하게 하는 요건을 충족하지 못하게 된 경우, 당신은 자신의 캐릭터를 재설정해야 하지만 이로 인해 개



릭터의 총 레벨이 변경되지는 않습니다. 예를 들어, 파이터가 이해의 서를 읽어 지능을 13으로 증가시킨 다음 워저드로 멀티클래스를 한 경우, 이해의 서가 제공하는 이익을 포기하면 캐릭터를 재설정해야 하지만, 총 캐릭터 레벨은 그대로 유지됩니다.

## 저주받은 물건

소지하는 경우 저주를 받게 되는 물건을 획득하고 세션이 끝나기 전에 해당 물건을 제거하지 못한 경우, 해당 물건은 세션 마지막에 지니고 있던 캐릭터가 그대로 **지니고 있어야만** 합니다. 만약 이로 인해 캐릭터의 마법 물건 보유 제한을 넘기게 되는 경우, 저주받은 물건은 해당 캐릭터의 다른 물건 하나를 대체하게 됩니다. (다른 저주받은 물건 외의 것과 교체하십시오.) 캐릭터는 저주를 해제하지 않는 한 해당 물건을 버릴 수 없습니다. (주문 시전 서비스 등으로 해제할 수 있습니다.) 다른 캐릭터가 소유권을 가진 저주받은 물건은 세션이 끝날 때 반드시 소유자에게 돌아가야 합니다. (하지만 이러한 물건 역시 정상적으로 거래할 수 있습니다.)

## 이야기 물건

이야기 물건을 찾아서 소유한 캐릭터는 자신의 마법 물건 보유 제한과 무관하게 그러한 물건을 가질 수 있습니다. 그러나 이는 어디까지나 해당 물건을 찾은 모험 세션 동안만 가능합니다. 이야기 마법 물건은 같은 게임 테이블 내에 동시에 하나만 존재할 수 있으며, 한 명의 캐릭터만 소지할 수 있습니다. 이 물건들은 **판매하거나 거래할 수 없습니다.**

## 문제성 물건

몇몇 물건들은 문제의 소지가 있으며, 모험자 연맹 게임에서 사용할 수 없습니다. ALCC에서 인증한 모험 도중 등장하는 물건이긴 하지만, *삼라만상의 카드* 역시 여기에 포함되어 있습니다. 만약 당신이 과거에 *삼라만상의 카드*를 찾은 적이 있다면, 아래 안내를 따르십시오.

**아직 카드를 뽑은 적이 없는 경우.** 당신의 캐릭터에게서 삼라만상의 카드를 제거합니다.

**이미 카드를 뽑은 경우.** 만약 당신이 2017년 8월 25일 이전에 삼라만상의 카드를 찾아 카드를 뽑은 적이 있다면, 당신은 해당 카드로 인해 얻은 이익이나 페널티를 그대로 가지고 있을 수 있습니다. 그 이후의 카드들은 뽑을 수 없습니다.

**카드를 뽑은 결과가 나쁘게 나온 경우.** 당신이 던전이나 공허 카드를 뽑은 경우, 혹은 죽음의 확신과 싸워 패배한 경우, 당신의 캐릭터는 게임에서 제거됩니다.

## 유일한 마법 물건

희귀도가 표시되어 있지 않은 마법 물건은 DMG의 142~143쪽에서 설명하는 특별 기능 표에 수록된 것 **외의** 추가적인 기능이나 규칙적 속성을 가지지 않은 한, 동일한 능력을 지닌 DMG의 물건과 같은 희귀도를 가집니다. 희귀도가 없는 물건이나 일반적이지 않은 속성을 지닌 물건은 **유일한** 것이며, 거래할 수 없습니다.

희귀도가 표시되어 있지 않은 물건 중 ALCC에서 희귀도를 설명하지도 않은 것들은 모두 유일한 것으로 취급합니다. 단, 해당 물건의 희귀도를 설명하는 인증서를 지닌 경우는 **예외**입니다. 이러한 물건의 소유권 확인을 위해 당신은 반드시 물리적인 인증서 원본을 지니고 있어야 합니다. (사진이나 복사, 스캔한 것 등은 안됩니다.) 이 인증서는 당신이 어떤 모험에서 이러한 물건을 얻었는지 설명하며, 물건을 거래할 때에는 반드시 이 인증서 역시 **같이 거래**되어야 합니다.

## 오류가 있는 인증서

만약 인증서에 오류가 있는 경우, 해당 물건을 획득한 모험에서 소개된 상세 설명을 따르거나, DMG에 소개된 물건의 자료(희귀도, 조율 여부, 물건 분류)를 따릅니다.

**재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.**

D&D 모험자 연맹 자주 묻는 문답 모음(ALFAQ) v9.0

## 추가적 속성을 지닌 물건

당신의 DM은 플레이어들에게 물건의 속성과 기능 전체의 설명을 제공하거나, 그러한 설명이 적혀 있는 모험 내 문서의 복사본을 제공할 것입니다. 물건의 추가적인 속성이나 기능을 당신의 모험 기록서에 기재할 것인가 아닌가는 전적으로 당신의 선택에 따릅니다.

## 패밀리어에 의한 마법 물건 조율

당신이 조종하는 크리처(패밀리어, 야수 동료 등)가 물건에 조율하는 경우, 해당 물건의 조율은 당신의 마법 물건 조율 제한 개수에 포함되며, 마찬가지로 물건 자체의 소지 역시 당신의 마법 물건 보유 제한에 포함됩니다.

이는 어떤 크리처가 마법 물건에 조율할 수 **있는지 아닌지**를 판정하는 것이 **아닙니다.** 예를 들어, 의지가 없는 언데드 크리처가 마법 물건을 조율하고 사용할 수 있는지 아닌지에 대한 최종 판정은 여전히 개별적인 DM의 뜻에 달려 있습니다.

## 마법 물건 거래

마법 물건을 거래할 때, 당신은 반드시 자신이 현재 소지하고 있는 물건만을 거래할 수 있습니다. 저장해 놓은 마법 물건은 거래의 대상이 아닙니다. 이와 마찬가지로, 당신은 더이상 마법적 기능이 남아 있지 않은 마법 물건을 거래할 수 없습니다. 하지만, 마법적 기능을 잃은 물건을 새로운 것으로 교체하는 것은 가능합니다. 마법 물건을 거래하려는 캐릭터는 반드시 살아 있어야 합니다.

## 마법 물건 파괴하기

특별히 마법 물건의 파괴가 언급되어 있지 않은 한(*삼라만상의 카드* 중 갈퀴 카드, *아이온 돌*, *+2 그물* 등) 영구적인 마법 물건은 파괴할 수 없습니다. 즉, DM은 마법 물건이 파괴될 만한 상황을 만들지 말아야 합니다. 이러한 상황은 매우 희귀하고 한정적인 것입니다. 파괴된 마법 물건은 세션 종료 시점에 완전히 제거되거나 교체되기 전까지는 여전히 캐릭터의 마법 물건 보유 제한을 차지하고 있습니다.

## 콩의 가방과 미이라 군주

위에 설명된 마법 물건 획득 및 마법 물건으로 인해 이익을 얻는 방식에 대한 안내를 다시 한번 읽어보십시오. 이 경우, 콩의 가방으로 인해 나타난 미이라 군주는 별개의 물건을 지니고 있지 않으며 보상으로 넘겨주지도 않습니다. 따라서, 당신은 미이라 군주를 물리친다고 해도 마법 물건을 얻지 못합니다.

## 명성과 파벌

### 명성 및 파벌 물건

당신의 명성으로 인해 얻거나 파벌의 일원으로 얻는 물건은 숙련자 계급(2등급)부터 획득 가능합니다. 당신은 이러한 물건을 반드시 얻어야 하는 것은 아니며, 단지 원하면 얻을 수도 있는 물건일 뿐입니다. 이러한 물건들 역시 일반적인 마법 물건과 마찬가지로 교체하거나 버릴 수 있습니다.

### 독자 설정 파벌

공인된 파벌의 목록을 지정하지 않은 것은 캐릭터들이 “5대 파벌” 이외의 다른 파벌에 가입한 채로도 모험을 계속 진행해 나갈 수 있게 하기 위한 것입니다. 또한 이는 캐릭터들이 자기들만의 독자적인 파벌을 만들 수 있는 이점도 가집니다. 그러나 명성의 이익을 중단시키는 모든 조건들은 그대로 적용됩니다.

*레드 워저드의 꿈* 모험 시리즈에서 악역으로 등장하는 것으로 인해, 테이의 레드 워저드들은 파벌로 사용할 수 없습니다.

## 기타 보상

### 막간 활동 반복하기

ALPG와 PHB에 수록되지 않은 모든 막간 활동은 특별한 언급이 없는 한 오직 한 번만 행할 수 있습니다.

### 죽은 캐릭터가 가능한 막간 활동

죽은 캐릭터나 게임에서 제거된 캐릭터에게 가능한 **유일한** 막간 활동은 게임에 다시 복귀하기 위한 주문시전 서비스를 받는 것 뿐입니다.

## 주문

### 사용 가능한 주문

종족이나 클래스로 인해 주어지는 모든 주문들은 PHB+1 규칙 제한에 그대로 해당됩니다. 의식 책이나 주문책에 주문을 복사할 수 있는 캐릭터들은 이 규칙에 예외이며, PHB+1 규칙 제한 외의 자료에 있는 주문 역시 복사해 얻을 수 있습니다. 그러나, 이는 일반적 성장 과정 외에 행해지는 것이어야 합니다. 적의 주문책을 포획하였거나 두루마리를 구매하는 등으로 이러한 복사가 가능합니다.

당신은 자신의 캐릭터가 알거나 준비하는 주문에 대해서 완전한 상세 설명을 모두 가지고 있어야 합니다.

### 주문으로 만든 물건

물건을 창조할 수 있는 주문이나 효과는 오로지 다른 방식으로도 구매가 가능한 물건만을 창조할 수 있습니다.

### 환생

DM이 PHB에 수록된 주문 상세설명에 나오는 표에 따라 주사위를 굴립니다. 종족은 선택할 수 없습니다.

당신은 이미 가지고 있는 클래스의 레벨을 계속 올려 나갈 수 있지만, 이후 새로운 클래스의 획득 조건은 충족하지 못할 수도 있습니다. 또한 몇몇 재주들은 요구사항에 특정 종족이 명시되어 있습니다. 플레이어 어즈 핸드북에 따르면, 만약 당신이 재주의 요구사항을 충족하지 못하게 되는 경우 해당 재주를 더이상 사용할 수 없게 됩니다.

### 이계 전송 등 일체

만약 당신의 캐릭터가 다른 세계로 날아가버렸고 해당 모험에서 돌아올 만한 적절한 방법이 제시되어 있지 않다면, 당신의 캐릭터가 처하는 운명은 아래 세 질문에 달려 있습니다.

- **A.** 당신은 세계간 여행이 가능한 주문을 시전할 수 있는가
- **B.** 해당 주문을 준비해 두었는가
- **C.** 해당 주문 시전에 필요한 구성요소를 갖추었는가

**A, B, C 모두 참일 때.** 당신은 다음 턴에 주문을 시전하여 정상적으로 게임에 복귀할 수 있습니다. 당신은 자신이 선택한 인근 장소에 나타납니다.

**A는 참이지만 B 혹은 C가 그렇지 않을 때.** 당신은 막간 활동 일수를 하루를 소비해 주문을 준비하거나 구성요소를 구입하여 다음날 주문을 시전할 수 있습니다.

**A가 참이 아닐 때.** 당신의 캐릭터는 돌아가는 방법을 찾을 때까지 이계를 무작위로 떠돌게 됩니다. 이 과정에서 막간 활동 일수 50일을 소비하게 됩니다. 이 비용은 몇몇 조건에 따라 증가할 수도 있습니다.

재판매 금지. 개인적 용도로만 출력 및 사용 가능.

D&D 모험자 연맹 자주 묻는 문답 모음(ALFAQ) v9.0

## 복제

아래 안내를 따릅니다.

**성숙시간.** 복제체는 시전자가 주문을 시전한 다음 총 120일의 막간 활동 일수를 소비하기 전까지는 성숙하지 않은 상태이며, 따라서 주문이 제공하는 이익을 제공하지 못합니다. 이 막간 활동 일수는 오로지 이 목적을 위해서만 **사용될 필요는 없습니다.** 하지만, 한번 복제를 만들어 낸 용기는 첫 번째 복제체가 사용되기 전까지는 다른 복제체를 위해 사용할 수 없습니다.

### 시물라크림

시물라크림은 *시물라크림* 주문이나 해당 주문의 효과를 내는 어떠한 효과도 사용할 수 없습니다.

### 순간이동의 원

아래 안내를 따릅니다.

시간이 들어갑니다. 영구적인 순간이동의 원을 만드는 일은 막간 활동이며, 총 365일의 막간 활동 일수를 소비해야 합니다. 이 막간 활동 일수는 오로지 이 목적을 위해서만 사용될 필요는 없습니다.

아무데나 가능한 것은 아닙니다. 영구적인 순간이동의 원을 그릴 수 있는 장소는 아래 조건에 충족되어야 합니다.

- **당신의 소유물일 것.** 당신이 소유한 부동산이나 건물은 시전 장소로 지정할 수 있습니다.
- **이미 자리잡은 신전.** 당신이 믿고 있는 신앙의 신전은 시전 장소로 지정할 수 있습니다.
- **기타 조직.** 당신이 일원으로 포함되어 있는 조직의 활동 본부나 기지는 시전 장소로 지정할 수 있습니다. (망토의 형제단이나 파벌 등)

**다른 원으로의 연결 권한.** 당신은 자신이 만들어낸 원의 위치와 형태를 다른 누군가와 공유할 수 있으며, 다른 누군가가 제공하는 장소에 대한 지식과 교환할 수도 있습니다. 이렇게 위치를 교환하려 하는 경우, 양쪽 모두 막간 활동 일수 10일을 소비해 거래를 완결지어야 원의 모양 형태를 완전히 익힐 수 있습니다. 또한 교환의 다른 조건에 대해서는 아래 안내를 참조하시기 바랍니다.

- **신전의 경우.** 양쪽 모두 같은 신앙을 믿는 신도이고 신전의 순간이동 원을 교환하는 경우, 소비되는 막간 활동 시간은 절반으로 줄어듭니다.
- **조직.** 양쪽 모두 같은 조직의 일원인 경우, 소비되는 막간 활동 시간은 절반으로 줄어듭니다. (대개는 파벌의 일원입니다.) 이 원의 위치 정보는 파벌의 구성원이 아닌 이와 거래할 수 없습니다.

### 진정한 변신

이 주문의 효과는 해당 모험이나 세션이 종료되면 사라집니다. 세션 도중 모험이 끝나는 경우 모험 종료와 함께 바로 사라집니다.

### 소원

아래 안내를 따릅니다.

**DM의 감독을 따를 것.** 소원 주문을 시전하는 것에는 위험이 따르므로, 반드시 모험 세션 도중 DM의 감독 하에 시전해야 합니다.

**현실은 스스로를 고칩니다.** 주문의 상세 설명에 나와 있는 목록 상 효과들 외에 주문의 안내에 따라 DM의 판정으로 소원 주문의 효과를 만들어 낸 경우, 이러한 효과는 해당 모험이나 세션이 종료되면 사라집니다. 세션 도중 모험이 끝나는 경우에는 모험 종료와 함께 바로 사라집니다.

**압박감은 그대로.** 시전자는 소원 주문의 효과가 일시적인 것이든 아니든 상관없이 소원 주문으로 인한 압박과 피로 효과를 그대로 받습니다. 이후 소원 주문을 시전하는 능력을 상실하는 효과는 오로지 소

원 주문으로 주사위를 다시 굴려서만 무효화 할 수 있습니다. (주문의 상세 설명을 참조하십시오.)

**영향을 피할 수 없습니다.** 만약 당신이 시뮬라크럼을 창조해 시뮬라크럼으로 하여금 소원 주문을 시전하게 하는 경우, 당신의 시뮬라크럼과 당신 모두 주문으로 인한 압박과 피로 효과를 그대로 받으며, 이후 소원 주문을 시전하는 능력을 상실하게 하는 효과 역시 같이 받게 됩니다. 소원 시전 능력 상실은 이후 당신이 만들어내는 모든 시뮬라크럼에게 똑같이 가해지며, 신의 간섭을 통해 신적 존재가 소원을 시전하게 하는 등 다른 클래스 요소들 역시 불가능해집니다.

**테이블 경계를 지키십시오.** 오로지 당신 일행에 속한 캐릭터들만 당신이 시전하는 소원 주문의 이익을 받을 수 있습니다. 이 이익은 다른 집단이나 테이블로 확장할 수 없습니다.

## 제3부. 던전 마스터 질문

### DM 보상을 획득하고 보유하려면?

DM 보상은 DM에게 추가적인 성장이나 보물 선택지를 제공하며, 그 외에도 종족이나 클래스 선택지를 잠금해제 하는 특별한 보상 등 D&D 모험자 연맹 게임을 운영하는 노고에 대해 주어지는 것입니다. 이 보상의 정확한 성격은 모험마다 (혹은 시즌마다) 달라집니다.

### DM 보상 기록하기

모험 기록시트와 마찬가지로, DM 보상을 기록하는 공식적인 형식은 주어지지 않았습니다. 당신이 편하게 사용할 수 있는 방식을 골라 운영하시기 바랍니다.

### 사용하지 않은 보상의 지속시간

당신은 원하는 대로 이후에 사용하기 위해 보상을 축적해 놓을 수 있지만, 하나의 DM 보상은 오로지 한 명의 캐릭터에게만 주어져야 합니다.

### 파티 구성에 대한 질문이 있어요!

#### 요구 캐릭터 레벨

각 모험은 참여 가능한 최소 및 최대 캐릭터 레벨의 제한이 있습니다. (대개는 1-4 레벨, 1-15레벨 같은 식의 레벨 범위로 표현됩니다. 혹은 등급으로 나누어지기도 합니다.) 이러한 레벨 범위에 포함되지 않는 캐릭터가 해당 모험에 참여할 수 있는지 아닌지는 각 모험에 따라 달라집니다.

#### DD 시리즈 모험

이 모험들은 일반적으로 아래와 같은 레벨 범위를 지니며, 해당 레벨 범위 외의 캐릭터는 참여할 수 없습니다. 이러한 레벨 범위는 오로지 DD 시리즈와 CCC 모험에서만 사용됩니다.

**1-2레벨.** 이 레벨 범위는 거의 독점적으로 DDEX/ALXX-01 모험들에만 쓰입니다. 이 모험들은 새로운 시즌을 시작하기 위한 소형 모험들의 집합인 경우가 많습니다.

**1-4레벨, 5-10레벨, 기타.** 이 레벨 범위들은 게임 내 4종 등급 분류와 일치합니다.

#### 하드커버 모험

캐릭터는 동시에 하나의 **하드커버** 모험에만 참여할 수 있습니다. 만약 캐릭터가 한 가지 하드커버 모험에 참여하다가 갑자기 **다른 이야기 흐름**을 따르는 또다른 하드커버 모험에 참여해서 첫 번째 모험의 레벨 범위를 벗어난 경우, 해당 캐릭터는 처음의 하드커버 모험 이야기로 돌아올 수 없습니다. 만약 모험에서 당신에게 다른 하드커버 모험의 특정 부분을 진행하라고 하는 경우, 명시된 부분은 당신이 진행하는 시즌의 일부로 취급합니다. 가장 일반적으로 사용되는 레벨 범위는 아래와 같습니다.

**1-7 레벨 또는 8-15 레벨.** HDQ와 ROT에서 사용됩니다. 이 레벨 범위는 등급이 혼합된 일행을 허용합니다.

**1-10 레벨 또는 11레벨.** 대부분의 하드커버 모험들은 이 레벨 범위를 따르며 등급이 혼합된 일행을 허용합니다.

**등급 분류.** 몇몇 모험(TYP나 DMM)들은 책 전체에서 레벨 범위를 제공하지 않고 개별적인 던전에 따라 참여 가능한 레벨 범위가 달라집니다. 이러한 경우는 ALCC에 설명되어 있습니다.

#### 등급이 혼합된 일행

모험에서 허용된 경우, 서로 다른 등급에 속한 캐릭터들이 같이 모험을 진행할 수도 있습니다. 몇몇 DM들은 게임 운영의 편의를 위해 등급 혼합을 허용하지 않고 모험의 레벨 범위 내에서 특정한 등급에 해당하는 캐릭터만으로 한정할 수 있습니다.

등급이 혼합된 일행으로 모험을 진행하는 경우, 낮은 레벨 캐릭터들이 압도되지 않도록 하면서도 높은 레벨의 구성원들에게 역시 도전적인 난이도를 유지할 수 있도록 주의하시기 바랍니다. 만약 캐릭터들이 일행 평균 레벨(APL)에서 1-2레벨 차이만 나는 경우, 일행에 참여하는데에는 별다른 문제가 없을 수도 있습니다. 그러나 서로 다른 등급의 캐릭터들이 같은 모험을 진행하다보면 동료들에 비해 모험이 너무 쉽다거나 너무 어렵다고 느낄 수도 있습니다.

### 어떻게 성장을 시켜야 하나요?

9시즌에서는 당신의 플레이어 캐릭터를 성장시키는 새로운 방법을 소개하고 있습니다. 플레이어는 자신이 원하는 캐릭터 레벨을 더 쉽게 달성해야 한다는 것이 골자이며, 자신이 운영하는 캐릭터의 레벨을 어떻게 할지는 플레이어의 결정에 크게 좌우됩니다. 플레이어는 모험이 끝나고 캐릭터가 성장하게 될 때 레벨을 올리지 않는 것을 선택할 수 있습니다.

**하드커버 모험.** 당신은 적합하다고 생각하는 시점에 최대 한 세션에 한 번까지 캐릭터들의 레벨을 올릴 수 있습니다. 몇몇 모험에서는 연세가 이처럼 적정한 성장 시점인지 안내하고 있지만, 그런 안내가 없는 경우도 있습니다. 하지만 만약 당신이 플레이어 캐릭터들의 레벨을 올려주지 않는다면, 플레이어 캐릭터들은 4시간 게임을 진행할 때마다 1레벨씩 성장하게 됩니다. (2등급때부터는 8시간 진행할 때마다 레벨이 오릅니다.) 어느 쪽이든 간에, 캐릭터는 세션이 끝나는 시점에 레벨 성장을 처리합니다.

**모험 형태의 모험.** 각 캐릭터는 성공적으로 모험을 완수할 때마다 1레벨씩 성장합니다. 이러한 성장은 세션의 종료 시점에 처리합니다. 이는 1시간짜리 소형 모험 4개로 이루어진 경우도 포함합니다. 하지만 이러한 성장으로 인해 캐릭터가 모험의 적정 레벨 범위를 넘게 될 수도 있다는 점을 기억하십시오. 이 경우 남은 소형 모험은 참여하지 못할 수도 있습니다.

### 보상 수여하기

경우에 따라 달라집니다. 일반적으로, 모험 도중 찾은 것이라면 캐릭터는 그것을 획득할 수 있습니다. 세션이 끝난 다음에도 그대로 소지할 수 있을지 아닐지는 별개의 문제입니다.

#### 비마법적 보물 수여하기

일반적인 경우, 모험 도중 주어지는 비마법적인 장비나 보물은 무시됩니다. 하드커버 모험 등의 “보물” 항목에 따로 기입된 것이라 해도 마찬가지입니다. 이는 그냥 캐릭터들이 찾지 못한 것으로 취급합니다. 캐릭터들이 발견하는 것이라고 명시된 물건의 경우 이 규칙에서 예외로 취급합니다.

**금화.** 당신은 언제 어떤 방식으로 금화를 제공할지 정할 자유가 있으며, 그 형태 또한 정할 수 있습니다. 이 금화 보상은 동전 무더기로 발견되는 것일 수도 있고, 귀중한 보석이나 예술품, 혹은 평범한 장비들의 형태로 주어지는 것일 수도 있습니다. 예를 들어, 오크는 더러운 동전들이 든 주머니를 지니고 있을 수도 있으며, 리치는 주문시전을 위해 다이아몬드 한 줌을 가지고 있을 수도 있고, 도적떼는 잘 만들어

진 장검들을 가지고 있을 수도 있습니다. 하지만 비마법적 물건 형태로 시간당 보상을 지급하는 경우 캐릭터들은 장기적으로 더 적은 금화를 얻게 된다는 점을 명심하시기 바랍니다. 물건을 팔 때에는 목록의 가치에서 절반의 금액만 받을 수 있기 때문입니다. 창의적으로 생각하십시오. 당신의 플레이어들은 당신의 창의성에 **찬사를** 보낼 것입니다.

## 마법 물건 수여하기

캐릭터들은 모험의 해당 조우에서 발견한다는 언급이 있는 마법 물건들을 찾을 수 있습니다. 무작위 마법 물건 표를 언급한 모든 보상 항목은 무시합니다. 이 규칙에 대한 예외는 ALCC에 기록되어 있습니다. 마법 물건은 **언제나 기물임체**로 표기됩니다. 만약 물건이 기물임체로 표기되어 있지 않다면, 해당 물건은 마법적이지 않은 것입니다.

## 마법 탄환류의 보유

일반적인 +X 탄환은 대개 1d6개가 한 묶음으로 주어집니다. 기타 마법적인 탄환들은 개별적으로 주어집니다.

## 모험에서 선택권을 주는 경우

만약 특정한 모험 내용 상 플레이어나 DM이 자신의 캐릭터가 잠금 해제 할 물건을 선택하게 하는 경우, 반드시 DM가 해당 보상이 기록된 모험 내에 주어진 물건을 골라야 합니다. 만약 해당 보상에서 물건의 희귀도에 대해 언급하지 않았다면, 받는 캐릭터의 등급에 맞는 물건을 골라야 합니다.

## 비일반적 갑옷 수여하기

모험이나 조우에서 특별한 언급이 없는 한, 모든 갑옷은 PHB에서 설명한 재질로만 만들어진 것입니다.

## 책의 각 장을 단편 모험으로 진행하기

하드커버 모험의 각 장은 하나의 세션으로 진행할 수 있지만 개별 조우들만 따로 떼어 할 수는 없습니다. 이 규칙은 게임 진행의 편의를 위한 것입니다.

## 다중 세션 구성 모험을 어떻게 운영하나요?

시간적인 제한이나 모험의 길이로 인해, 몇몇 모험들은 여러 세션으로 나누어 운영되곤 합니다.

## 컨텐츠 다시 즐기기

캐릭터는 자신이 완수하지 못한 컨텐츠를 이어 할 수는 있지만, 이미 끝낸 컨텐츠를 다시 참가할 수는 없습니다. 즉, 만약 게임이 지나치게 길게 늘어지고 있고 플레이어들과 DM 모두 합의한다면 다음번 주말에 만나 중단한 지점부터 게임을 재개하기로 할 수 있다는 것입니다. 만약 이런 일이 발생한다면, 기록 시트에 이를 반영하는 적절한 내용을 기입하도록 합니다. 자신이 원하는 모험의 일부분만을 재진행하는 것은 불가능합니다.

## 여러 부분으로 구성된 세션 기록하기

플레이어들은 각 세션마다 기록 항목을 완결시켜야 합니다. 하지만, 만약 캐릭터들이 여러 세션으로 나누어진 모험에 참여중이라면 세션이 끝나는 시점에서 캐릭터의 현재 hp나 기타 소비된 자원(히트 다이스, 주문 슬롯, 격노 등) 역시 기록해 두는 것을 권장합니다. 이러한 자원들은 같은 모험의 다음 세션에서는 여전히 회복되지 않은 상태일 것이기 때문입니다.

## 세션 간의 컨텐츠 즐기기

캐릭터들은 세션 사이에도 다른 모험에 참여할 수 있습니다. (여러 개의 다중 세션 모험에 동시 참여하는 것도 가능합니다.) 매번 새 모험이 시작될 때, 캐릭터의 hp, 히트 다이스, 기타 소비성 자원들은 최대한 회복됩니다. 하지만, 캐릭터는 지난번 모험이 끝났을 때 회복하지 않은 경우 질병이나 독, 저주 등 기타 나쁜 효과들을 그대로 가진 상태일 것입니다.

바로 이러한 이유로 인해 만약 캐릭터가 다중 세션 모험에 참여하는 경우 각 세션의 종료 시점마다 자신의 상태와 자원의 소모 정도를 기록할 필요가 있는 것입니다.

이 방식으로 동시에 여러 게임에 참여하는 캐릭터를 운영하는 플레이어의 경우, 세션 사이에 캐릭터의 레벨이 오를 수도 있습니다. 그러나 이런 경우 본래 모험의 레벨 범위를 넘게 되면 더이상 해당 모험에는 참여할 수 없게 됩니다.

## 세션 사이의 레벨 상승

캐릭터들이 하드커버 모험의 여러 세션 사이에도 모듈 형태의 모험들에 참여할 수 있게 된 이상, 세션과 세션 사이에도 레벨을 올리는 경우가 가능합니다.

세션 사이에 레벨이 오르는 경우 역시 레벨 상승의 이익은 그대로 받게 되지만, 소모된 hp나 주문 슬롯, 기타 소비성 자원들은 캐릭터가 휴식을 취하기 전까지는 회복되지 않습니다.

그 외 레벨 상승으로 인한 이익(새로 얻게 된 능력 등)은 즉시 적용됩니다. 세션과 세션 사이의 레벨 상승으로 인해 캐릭터가 새로운 장비나 마법 물건, 클래스 요소 등을 얻는 경우, 플레이어와 DM들은 일종의 현실성 타협을 해서 이를 정당화하거나 납득해야 할 것입니다.

## 공식 모험 에라타

아래 내용은 공식 DD 시리즈 모험의 에라타입니다. 아래 목록은 이후 발매되는 모험들에 대해서 역시 계속 추가될 것입니다.

**DDEX2-13. 울부짖는 공허.** 이 모험은 4시간 분량입니다.

**DDEX3-5. 트레이드웨이의 재앙.** 이 모험은 2시간 분량입니다.

**DDAL05-02. 검은 길.** 이 모험은 5명의 3레벨 캐릭터에 최적화되어 있습니다.

**DDAL05-03. 초대받지 않은 손님.** 이 모험은 5명의 3레벨 캐릭터에 최적화되어 있습니다.

**DDEP05-01. 철의 남작.** 불길태생 갑옷(Flameborne Armor) 이야기 보상은 최대 시장가치 750gp 상당의 새 갑옷을 제작할 수 있게 해 줍니다. 이 이야기 보상의 효과는 다른 마법적 혹은 일반적인 갑옷과 결합하여 사용할 수 없습니다. 이는 반드시 새 갑옷 한 벌을 만드는 것이어야 합니다.

**DDAL07-01. 위기의 도시.** 이 모험은 5개의 1시간 길이 소형 모험들로 이루어져 있습니다.

## 공식 모험 운영에 대한 도움말이 있나요?

아래는 비공식적인 커뮤니티 기반의 문서로, 당신이 모험을 진행하는 도중 찾을 수 있는 다양한 내용에 대한 수정제안, 팁, 기타 도움이 될 만한 내용이 수록되어 있습니다.

<http://dndadventurersleague.org/errata>

## 제4부. 이벤트 운영자 질문

### 이벤트 운영자가 되려면

---

이벤트 운영자가 되는 것은 간단합니다. 공식 D&D 모험자 연맹 게임을 같이 즐길 DM과 플레이어들을 찾기만 하면 됩니다.

### 여러분의 이벤트에 모험을 쓰려면

---

스타터 셋과 하드커버 모험(스트라드의 저주 등) 외에도, 던전 마스터는 DDEX나 DDAL 모험을 던전 마스터즈 길드에서 구입해 사용할 수 있습니다.

#### 도입부 모험(DDIA)

위저드에서는 새로운 제품의 출시에 맞추어, 도입부 모험이라 부르는 매장용 게임을 공개합니다. 이 모험들은 대개 12-15시간 정도의 게임 콘텐츠를 포함하고 있으며, 오직 WPN 매장에서만 즐길 수 있습니다. DDL E 코드를 지닌 모험 역시 도입부 모험으로 취급합니다.

#### DDEX/DDAL/CCC 모험

이 모험들은 오로지 던전 마스터즈 길드에서만 독점적으로 판매합니다.

#### 스타터 셋과 하드커버 모험

판델버의 잃어버린 광산과 위저드 오브 더 코스트의 하드커버 모험들은 모험자 연맹 콘텐츠 카탈로그에서 특별히 따로 언급이 없는 한 공식적인 모험자 연맹 게임에 사용할 수 있습니다. 이 모험들은 주기적으로 만나 게임을 진행하는 테이블(사적인 게임)에 가장 적합하지만, 원한다면 얼마든지 주기적인 모험자 연맹 게임 용으로도 사용할 수 있습니다.

#### 월드 프리미어와 지역별 프리뷰

만약 당신이 컨벤션 운영자라면, 다가오는 DDAL 모험 발매 등에 앞서 당신의 컨벤션에서 월드 프리미어 공개를 신청할 수도 있습니다. 이에 대한 양식은 아래 소개되어 있습니다.

<http://bit.ly/DnDALPremier>

## 제6부. 갱신목록

### v 9.0

---

- 시즌 9 성장 규칙 변경에 따라 성장 통과점 및 그에 관련된 안내를 삭제했습니다.
- 시즌 9 마법 물건 규칙 변경에 따라 보물 통과점 및 그에 관련된 안내를 삭제했습니다.
- DM 보상 안내를 개편했습니다.
- “마법 물건 개수” 구문이 삭제되고 내용이 폐지되는 것에 대한 안내를 추가했습니다. 마법 물건 개수에 포함되지 않는다는 표현 등, 이에 연관된 규칙에 대한 안내 역시 삭제되었습니다.
- 새로운 규칙 자료의 약어들이 추가되었습니다.
- 창조, 구조화, 소원 등으로 획득하는 금화에 대한 제한 내용이 추가되었습니다. 이러한 방식으로 생성하는 금화 역시 금화 보유 한도를 넘을 수 없습니다.