

PILLARS OF ETERNITY II
DEADFIRE
☆☆☆

디지털 가이드북 Vol.II 한국어 버전

목차

1. 필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어에 오신 걸 환영합니다	4
2. 안내서 사용법	5
3. 시스템 요구 사양	6
4. 게임 인터페이스	7
5. 기본 조작	11
6. 캐릭터 생성	13
7. 능력치	17
8. 종족과 하위분류	20
9. 직업과 하위 직업, 다중 직업	27
10. 능력과 재능	41
11. 스킬	93
12. 동료, 모험, 파티 관리	96
13. 성향, 명성, 관계	101
14. 전투	104
15. 선박	109
16. 세계 지도	112
17. 장비	114
18. 제작과 인챈트	120
19. 제작진 & 법적 고지사항	122

제 1 장

필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어에 오신 걸 환영합니다

안녕하십니까, 주시자님. 데드파이어 군도에서의 새로운 모험을 좇아 에오라로 돌아오신 걸 환영합니다. 필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어의 이야기 전개는 당신의 요새 지하에 있던 오드 누아의 조각상에 깃든 에오타스가 땅을 뚫고 올라오며 본격적인 궤도에 오르게 됩니다. 필라스 II에서 당신의 임무는 에오타스를 추적하여, 그와 대면하고, 아직 영혼을 잃지 않은 사람들을 구원하는 것입니다. 매력적인 새로운 줄거리와 새롭게 도입된 시스템 덕분에 주시자님의 플레이 경험은 전작보다 더욱 독특하고 몰입감 있게 느껴질 것입니다.

필라스 II 역시 발더스 게이트, 아이스윈드 데일, 플레인스케이프: 토먼트의 정신적 후계를 자처하는 게임임은 변하지 않습니다. 하오나 고전 명작에서 많은 부분이 발전한 작품이기도 합니다. 주시자님은 누구를 아군으로 삼고, 적으로 돌릴지 중대한 결정을 내리며 이야기를 이끌어나가게 됩니다. 데드파이어의 한 세력과 동맹을 맺을 수도, 혹은 혼자서 고난을 헤쳐 나가실 수도 있습니다. 전작과 마찬가지로 저희는 필라스 II를 경험에 상관없이 모든 플레이어가 즐길 수 있게 만들고 싶었습니다. 아이소메트릭 RPG에 처음 입문하는 분이든, 하드코어한 베테랑이든 취향에 맞는 방식으로 게임을 즐기실 수 있을 것입니다.

옵시디언 엔터테인먼트는 여러분을 다시 한번 익숙하고 정감 어린 세상으로 초대하고자 합니다. 하지만 이번에는 새로운 장소와 비밀, 괴물들이 여러분을 기다립니다. 낯익은 동료들도 만나게 될 것이고, 고유한 개성과 퀘스트라인을 지닌 새로운 친구들도 사귀게 될 것입니다. 다시 한번 에오라로 돌아와 필라스 오브 이터니티 세계관의 두 번째 장에서 신에게 반기를 드십시오. 주시자님의 영혼이 걸린 일입니다.

제 2 장

안내서 사용법

본 게임 안내서는 게임에 대한 설명이자 참고 문헌일 뿐 필라스 오브 인터니티 II의 공략에 관한 내용을 제공하진 않습니다. 수수께끼의 해답이나 비밀 장소의 위치가 기재되어 있지 않은 건 물론이고, 조우하게 될 사람과 생물에겐 어떤 반응을 해야 할지도 알려주지 않습니다. 대신 안내서에는 모든 주요 시스템과 그 시스템을 활용할 수 있게 해주는 도구들에 대한 상세한 설명이 담겨있습니다.

본 안내서의 처음 몇 장은 게임 인터페이스, 캐릭터 생성, 능력치에 대한 심도 있는 설명이 기재되어 있습니다. 더불어 주시자님께서 고유한 플레이 스타일을 정하실 수 있도록 도움을 드리고자 직업, 하위 직업, 능력치, 스킬에 대한 다양한 정보도 들어있습니다. 기존의 시스템은 물론이고 필라스 II에서 새롭게 도입된 시스템을 더 잘 이해하실 수 있도록 기본적인 정보와 도구에 대한 설명도 있습니다. 그러한 새로운 시스템에는 동료의 인간관계, 선박, 세계 지도가 해당됩니다.

본 안내서는 필라스 II의 새로운 시스템을 이해하는 데 도움을 주고, 시리즈를 처음 접하는 플레이어분들께 훌륭한 참고 문헌이 되어줄 것입니다. 물론 시스템을 어떻게 활용할지는 주시자님의 몫입니다. 게임 내에서도 톨팁과 튜토리얼 메시징 기능이 존재하니 원하신다면 해당 기능을 사용하실 수도 있습니다. 저희는 모든 플레이어 유형을 염두에 두고 필라스 II를 만들었습니다. 그러니 주시자님만의 방식으로 즐겨보세요!

제 3 장

시스템 요구 사양

최소 시스템 요구 사양

64비트 프로세서와 운영체제가 필요합니다

운영체제: 윈도우 비스타 64비트 혹은 그 이상

프로세서: Intel Core i3-2100T (2.5 GHz) / AMD Phenom II X3 B73

메모리: 4 GB RAM

비디오: DirectX 11 호환이 가능한 제품

용량: 35 GB 이상의 여유 공간

사운드 카드: DirectX 호환이 가능한 음향 장치

권장 시스템 요구 사양

64비트 프로세서와 운영체제가 필요합니다

운영체제: 윈도우 비스타 64비트 혹은 그 이상

프로세서: Intel Core i5-2400 (3.1 GHz) / AMD Phenom II X6 1100T

메모리: 8 GB RAM

비디오: ATI Radeon HD 4850 혹은 NVIDIA GeForce 9600 GT

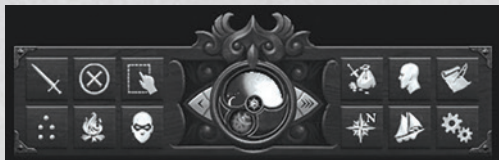
용량: 35 GB 이상의 여유 공간

사운드 카드: DirectX 호환이 가능한 음향 장치

제 4 장 게임 인터페이스

행동 창

화면 하단의 톨바는 필라스 II를 진행하는 내내 표시되도록 되어있으며, 유용한 단축키가 들어있습니다.



행동 창의 버튼을 클릭하여 다음과 같은 행동을 실행할 수 있습니다:

-  **공격:** 마우스 커서가 공격 모드로 전환됩니다.
-  **취소:** 현재 이동 명령이나 행동 명령을 취소합니다.
-  **전체 선택:** 모든 파티원을 선택합니다.
-  **소지품:** 현재 선택된 파티원의 소지품을 엽니다.
-  **캐릭터:** 현재 선택된 파티원의 캐릭터 시트를 엽니다.
-  **일지:** 파티의 일지를 엽니다.
-  **파티 대형:** 파티 대형 설정을 엽니다.
-  **야영지:** 휴식 화면을 엽니다.
-  **정찰 모드:** 정찰 모드를 토글합니다. 정찰 모드에서 은신하거나 숨겨진 물체를 발견할 수 있습니다.
-  **지역 지도:** 지역 지도를 엽니다.

 **선박 관리:** 선박 관리 화면을 엽니다. 선박의 장비나 업그레이드, 선원 배치를 손볼 수 있습니다.

 **설정:** 설정 메뉴를 엽니다.

 **일시 정지:** 게임을 일시 정지합니다.

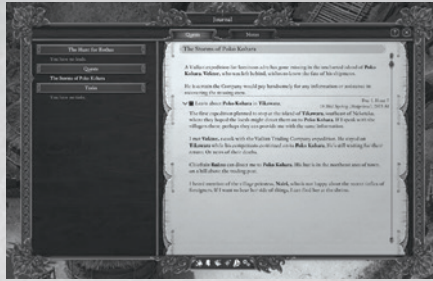
캐릭터 시트

캐릭터 시트에서 각 파티원의 능력치와 스킬, 그리고 경험치를 얼마나 모았는지 확인할 수 있습니다. 분리된 탭에서는 캐릭터 개인의 전투 기록이나 파티 전체의 전투 기록을 보실 수도 있습니다. 해당 항목에서 총 입힌 대미지, 치명타를 가한 횟수, 입은 대미지 등을 보실 수 있습니다. 한편 주시자는 추가 탭을 가지고 있는데, 해당 탭에서 현재 주시자의 성향과 각기 다른 세력, 동료 사이에서 어떤 명성을 가졌는지 확인하는 게 가능합니다.



일지

일지에서 다양한 정보를 얻을 수 있습니다. 퀘스트 탭에서 그간 받은 퀘스트를 확인하고, 각 퀘스트가 얼마나 진척됐는지 세세하게 살펴볼 수 있습니다. 또한 일지는 게임을 진행하면서 당신 캐릭터의 전기를 기록하는 역할도 수행합니다.



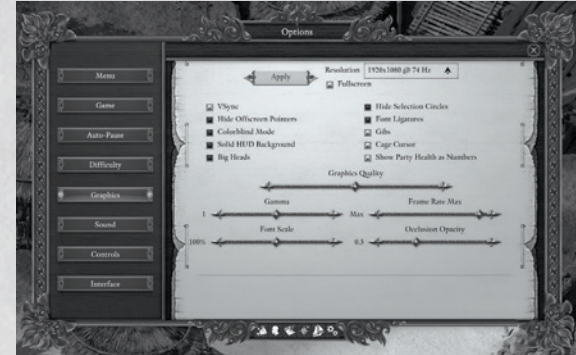
백과사전에는 세계관과 관련된 배경지식, 전투 메커니즘, 팁, 새로운 유형의 괴물을 무찌를 때마다 추가되는 동물도감까지 다방면의 정보로 가득합니다. 또한 주시자님께서 직접 기록을 남길 수 있는 노트 항목도 있습니다.

지역/도시 지도

지도 버튼을 눌러 현재 지역의 모든 관심 지점을 확인할 수 있습니다. 또한 지구본 아이콘이나 현재 지역의 끝자락에 도달하여 이동 아이콘을 클릭하면 도시 지도가 열립니다. 도시 지도에서 퀘스트의 목적지가 되는 다른 구역으로 이동하거나, 새로운 지역을 발견할 수 있습니다.



설정 메뉴



메뉴: 게임을 저장하거나, 불러오거나, 종료할 수 있습니다.

게임 설정: 원격 보고 기능, 퀘스트 갱신 기능, 화면 가장자리 이동 기능을 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다. 추가로 화면 이동 속도와 전리품 획득 범위 등 다른 설정들도 조정할 수 있습니다.

자동 정지 설정: 게임 내에서 자동 정지 기능을 언제 사용할지 조정할 수 있습니다.

난이도 설정: 필라스 II의 난이도를 조정할 수 있습니다. 또한 툴팁과 튜토리얼의 표시 여부도 정할 수 있습니다.

그래픽 설정: 게임의 해상도를 비롯해서 색약 모드 및 다른 UI 기능을 손볼 수 있습니다.

소리 설정: 전체 볼륨, 음악 볼륨, 효과음 볼륨, 음성 볼륨을 높이거나 줄일 수 있습니다.

조작 설정: 게임의 조작 설정을 변경할 수 있습니다.

인터페이스: 유저 인터페이스를 화면에 어떻게 배치할지 마음대로 조정할 수 있습니다.

업적: 게임 내에서 획득할 수 있는 여러 업적을 볼 수 있습니다.

제 5 장 기본 조작

마우스 조작

마우스 클릭

지면 클릭 시: 선택된 파티원이 클릭한 지점으로 이동합니다.

캐릭터 클릭 시:

우호적인 캐릭터일 경우: 해당 캐릭터와 대화합니다.

적대적인 캐릭터일 경우: 해당 캐릭터를 공격합니다.

전환 지점 클릭 시: 파티 전체가 전환 지점으로 가서 다른 지역에 입장합니다.

혹은 세계 지도가 열립니다.

소모품 클릭 시: 해당 아이템을 사용합니다.

유저 인터페이스 클릭 시: 커서를 올려둔 유저 인터페이스 항목을 선택합니다.

왼쪽 마우스 버튼을 길게 눌러 드래그하기

녹색 상자가 표시되며, 해당 상자의 범위 안에 들어간 파티원들을 선택합니다.

오른쪽 마우스 버튼을 길게 눌러 드래그하기

파티 대형을 회전합니다. 마우스 버튼에서 손을 떼면 파티원들이 지정한 지점으로 이동합니다.

가운데 마우스 버튼을 길게 눌러 드래그하기

시점을 이동합니다.

스크롤 휠

시점을 줌 인하거나 줌 아웃 합니다.

화면 가장자리

화면 가장자리로 마우스를 움직이면 그 방향으로 시점이 움직이게 됩니다.

키보드 조작

스페이스 바	게임을 일시 정지합니다. 게임이 일시 정지된 상태에서도 파티원들에게 명령을 내릴 수 있습니다.
I	현재 선택된 파티원의 소지품을 열거나 닫습니다.
J	파티 일지를 열거나 닫습니다. 플레이어는 해당 항목에서 퀘스트 기록, 동물도감, 일지, 노트를 확인할 수 있습니다.
C	현재 선택된 파티원의 캐릭터 시트를 열거나 닫습니다. 해당 시트에는 파티원과 관련된 모든 통계가 표시됩니다.
F	2배속 기능을 활성화하거나 비활성화합니다. 빠르게 이동할 때 사용하는 기능입니다.
X	현재 지시한 행동을 취소합니다.
H	선택 관리 메뉴를 열거나 닫습니다.
M	지역 지도를 열거나 닫습니다.
G	마법서 혹은 주문 메뉴를 열거나 닫습니다.
P	파티 관리를 열거나 닫습니다.
R	휴식 혹은 대기 메뉴를 열거나 닫습니다.
1, 2, 3, 4, 5	해당 초상화 슬롯에 대응하는 파티원을 선택합니다. 예를 들어 “1”을 누르면 초상화가 제일 왼쪽에 있는 파티원이 선택됩니다.
Ctrl + 6/7/8/9/0	커스텀 선택 그룹을 생성합니다.
6/7/8/9/0	생성된 커스텀 선택 그룹을 선택합니다.
Backspace	모든 파티원을 선택합니다.
WASD/화살표 키	누른 키에 대응하는 방향으로 시점을 이동합니다.
Esc	현재 열려있는 창을 닫습니다. 아무 창도 열려있지 않을 때 누르면 설정 메뉴가 열립니다.
Alt	은신 모드를 활성화하거나 비활성화합니다.
Tab	현재 시점에서 상호작용할 수 있는 물체를 강조 표시합니다.
F5	빠른 저장 기능을 사용합니다.
F8	빠른 불러오기 기능을 사용합니다.
=	시점을 줌 인 합니다.
-	시점을 줌 아웃 합니다.
.	시점이 선택된 캐릭터를 따라가게 하는 기능을 활성화하거나 비활성화합니다.

제 6 장 캐릭터 생성



캐릭터 생성 화면에서는 일련의 선택을 하게 되며, 에오라를 모험할 때 어떤 캐릭터를 조종하게 될지 결정하는 과정이기도 합니다.

성별 선택

필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어에서는 여자 캐릭터든 남자 캐릭터든 플레이하실 수 있습니다. 남자와 여자 모두 출신 문화권에 따라 다양한 직업 을 지니고 있으며, 곳곳에서 찾아볼 수 있습니다.

종족 선택

필라스 오브 이터니티 II에서 선택할 수 있는 종족의 종류로는 오모아, 엘프, 드워프, 화신족, 인간, 올란까지 해서 총 여섯 가지가 존재합니다. 각 종족은 다양한 하위분류를 지니고 있어 주시자님만의 독특한 캐릭터를 만드실 수 있습니다. 또한, 종족마다 다른 종족과 차별화되는 변수라 할만한 특징이 있으며, 또 종족마다 가지고 있는 하위분류들도 제각기 개성적인 역사를 가지고 있습니다.

직업 선택

게임에서 선택할 수 있는 직업은 총 열한 가지입니다. 바바리안, 찬터, 영매사, 드루이드, 전사, 수도승, 성전사, 사제, 레인저, 도적, 마법사가 그 예입니다. 직업은 제각기 고유한 강점과 약점, 스킬 트리를 지니고 있습니다. 개별 직업에 대한 자세한 정보를 확인하고 싶으시면 캐릭터 생성 화면의 정보 판이나 본 안내서의 제 9 장을 살펴보십시오.

다중 직업 선택

당신만의 주시자를 더욱 커스터마이징하는 방법으로 한 직업만을 전문적으로 파고들지, 아니면 다중 직업으로 나갈지 선택하실 수 있습니다. 만약 다중 직업 캐릭터를 만들기로 하셨다면 두 번째 직업을 선택해야 합니다. 수많은 다중 직업 조합에 대해 자세히 알고 싶으시면 제 9 장을 참고하십시오.

능력

당신이 선택한 직업에 따라 어떤 능력을 가지고 게임을 시작할지 정하실 수 있습니다. 게임을 진행하며 레벨이 올라가면 사용할 수 있는 능력의 범위가 확장됩니다.

능력치 점수

당신의 취향에 맞는 캐릭터를 생성할 수 있도록 배분할 수 있는 능력치 점수를 받게 됩니다.

힘: 무기 대미지와 인내 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 신체적, 물리적인 힘을 나타냅니다.

체질: 체력과 인내 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 종합적인 체력과 기력을 나타냅니다.

민첩: 공격, 주문, 능력을 시전하는 속도와 반사 신경 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 손과 눈의 기밀한 움직임, 민첩한 동작, 전반적인 우아함을 나타냅니다.

통찰: 명중률과 반사 신경 방어에 영향을 끼칩니다. 통찰은 캐릭터의 오감 및 상황을 꼼꼼히 파악하는 능력 (함정 탐색, 숨겨진 물품 발견 등)을 나타내는 지표입니다.

지능: 의지 방어와 모든 능력치의 지속 시간 및 효과 범위에 영향을 끼칩니다. 캐릭터가 지닌 논리, 추론 및 문제 해결 능력을 나타냅니다.

결의: 주문 대미지와 치유량, 의지 및 회피 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 내면에 잠재된 추진력과 결단력, 담력, 그리고 강렬한 마법을 사용하는 능력을 나타냅니다.

문화 선택과 출신 배경

캐릭터를 생성할 때 해당 캐릭터가 어느 문화권 출신인지, 또 출신 배경이 어디 인지를 정하게 됩니다. 이러한 선택 사항은 에오라 사람들이 당신의 캐릭터에게 어떻게 반응할지를 결정하는 요소이기도 합니다. 또한 기본 능력치와 문화에 따라 선택할 수 있는 출신 배경의 폭이 변하기도 합니다. 필라스 II의 출신 배경은 전부 이전 작품에서도 존재하던 것들이지만, 심도 있는 캐릭터 커스터마이징을 위해 부여받는 스킬이 조정되었습니다.

귀족: 사교술, 허세, 협박

예술가: 기계학, 역사학, 간파

성직자: 종교학

식민지 주민: 생존, 운동, 연금술

반체제 인사: 역사학, 협박, 은신

방랑자: 간파, 허세, 거리의 지혜

탐험가: 생존, 사교술, 역사학

농부 (에데어 전용): 생존

젠트리 (알로스 전용): 사교술

사냥꾼: 생존, 기계학, 연금술

노동자: 운동

용병: 거리의 지혜, 운동, 협박

상인: 거리의 지혜, 허세, 사교술

신비주의자: 종교학, 신비학, 형이상학

철학자: 간파

침략자: 거리의 지혜, 운동, 은신

학자: 역사학, 신비학, 형이상학

과학자: 폭발물, 형이상학, 신비학

노예: 생존, 운동, 거리의 지혜

군인 (팔레지나 전용): 운동, 협박, 생존

외형 & 이름

캐릭터 생성의 마지막 단계는 바로 피부 색깔, 머리카락 색깔, 옷 색깔을 변경하여 캐릭터의 외형을 바꾸는 것입니다. 더불어 캐릭터가 사용할 초상화와 목소리를 선택할 수 있고, 이름도 정할 수 있습니다.

제 7 장

능력치

플레이어는 일정량의 점수를 받아 취향대로 능력치에 배분할 수 있습니다. 능력치는 대미지, 명중률, 스킬, 방어 및 수많은 캐릭터 메커닉을 결정하는 요소입니다. 직업과 빌드마다 선호되는 능력치 조합이 존재하기도 합니다. 기본 능력치는 캐릭터 생성 화면에서 정해지지만, 출신 배경이나 소모품, 아이템, 전투 효과에 의해 변할 수 있습니다.

힘

힘은 무기 대미지와 인내 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 신체적, 물리적인 힘을 나타냅니다.

5	약함
10	평균
15	강력함
20	무지막지한 힘

체질

체질은 체력과 인내 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 종합적인 체력과 기력을 나타냅니다.

5	허약함
10	평균
15	건강한 체질
20	천하무적

민첩

민첩은 공격, 주문, 능력을 시전하는 속도와 반사 신경 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 손과 눈의 기밀한 움직임, 민첩한 동작, 전반적인 우아함을 나타냅니다.

5	서투름
10	평균
15	날렵
20	믿을 수 없이 날렵함

통찰

통찰은 명중률과 반사 신경 방어에 영향을 끼칩니다. 통찰은 캐릭터의 오감 및 상황을 꼼꼼히 파악하는 능력 (함정 탐색, 숨겨진 물품 발견 등)을 나타내는 지표입니다.

5	둔함
10	평균
15	뛰어난 관찰력
20	매의 눈

지능

지능은 의지 방어와 모든 능력치의 지속 시간 및 효과 범위에 영향을 끼칩니다. 캐릭터가 지닌 논리, 추론 및 문제 해결 능력을 나타냅니다.

5	아둔함
10	평균
15	빠른 두뇌회전
20	명석함

결의

결의는 주문 대미지와 치유량, 의지 및 회피 방어에 영향을 끼칩니다. 캐릭터의 내면에 잠재된 추진력과 결단력, 담력, 그리고 강렬한 마법을 사용하는 능력을 나타냅니다.

5	겁쟁이
10	강한 의지
15	빠른 두뇌회전
20	용감무쌍

제 8 장 종족과 하위분류

에오라에는 다양한 종족이 살아갑니다. 그들의 차별화되는 특징은 문화적인 측면에서 더욱 두드러지며, 문명화된 남녀 사이에서 종족의 차이는 장벽은 물론, 유리한 이점 또한 되지 못합니다.

오모아

강한 힘으로 유명한 오모아는 가장 큰 인간형 종족으로 대개 해안가에서 발견됩니다. 물속에서 생활하는 것은 아니지만 물을 좋아하며, 로아타이와 같은 그들의 문명 다수는 해양 지배에 기반을 두고 있습니다. 그들은 비할 바 없는 힘으로 유명합니다.

능력치 보너스: 힘 +2

아일랜드 오모아

아일랜드 오모아는 데드파이어 군도에서 유래했고, 대체로 수 천년 간 그곳에 살아왔습니다. 사촌뻘인 코스탈 오모아와는 생리학적으로 비슷하지만, 피부색은 완전히 다릅니다. 아일랜드 오모아는 따뜻한 톤의 피부색을 지닌 반면, 코스탈 오모아는 시원한 톤의 파랑과 녹색 피부가 주로 나타납니다. 모든 아일랜드 오모아가 꼭 데드파이어의 후아나 원주민 문화에 연결된 건 아니지만, 이스턴 리치는 물론이고 구 베일리아에서도 찾기가 어렵습니다.



아일랜드 오모아는 물이나 깊은 모래, 진흙탕과 같은 장애물을 지날 때 불편함을 느끼지 않습니다. 즉 다른 종족과 달리 이들은 그러한 장애물을 지날 때 이동 속도가 느려지지 않습니다.

코스탈 오모아

호전적인 종족으로 여겨지는 코스탈 오모아는 로아타이 북부의 주류를 이루고 있습니다. 비록 그들의 기원은 수천 년 전 데드파이어 군도에서 비롯하지만,

멀리 떨어진 채 오랜 시간이 흐른 덕에 후아나 측 동족들과는 다른 양상을 띠게 되었습니다. 코스탈 오모아는 아일랜드 오모아에 비해 바다와의 접점이 적고, 시원한 톤의 피부색으로 쉽게 구분할 수 있습니다.

코스탈 오모아는 타고난 "항해에 익숙한 능력"과 건장한 체격으로 유명합니다. 항해의 유구한 역사 때문이든, 세대를 통해 타고난 것이든 간에 모든 코스탈 오모아는 힘 저하 공격에 대해 저항력을 가지고 있습니다.

드워프

드워프들이 지닌 식민지 수와 면적은 그들이 세상에서 여행을 가장 좋아하는 종족이라는 생각이 절로 듭니다. 디어우드와 베일리아 공화국, 혹은 거의 모든 식민지에서 그들의 모습을 어렵지 않게 찾아볼 수 있습니다. 드워프는 강력한 힘과 웅고집으로 유명합니다.

능력치 보너스: 힘 +2, 체질 +1, 민첩 -1

산맥 드워프

산맥 드워프(압타포)는 구 제국의 아디어 대륙에서 유래했지만, 인간과 엘프가 그곳에 도착하기 오래전에 사라졌습니다. 본능적인 탐험 정신과 이주에 대한 욕구 덕분에 그들은 천 년에 걸쳐 세계 곳곳에 빠르게 퍼지게 되었습니다. 비록 산맥 드워프는 정착지를 만들고 이따금 작은 국가를 세우기도 했지만, 다른 문화권에서 더 많이 발견되며, 주로 구 베일리아, 베일리아 공화국, 디어우드 등에서 흔히 발견됩니다.



산맥 드워프는 에오라에서 가장 여행을 많이 하는 종족입니다. 그들은 장대한 여정 동안 온갖 류의 위험에 노출되며 살아온 덕분에 체질 저하에 저항력을 지니고 있습니다.

북방 드워프

대부분의 북방 드워프(에누타닉)는 멀리 떨어진 남쪽 섬인 나시탁에서 거주하고 있습니다. 그들은 바위가 많은 툰드라와 눈 덮인 숲에서 이주하는 백색 엘프와 배를 타고 해안을 따라온 오모아와 함께 살고 있습니다. 에누타닉은 본

능적으로 모험을 사랑합니다. 북방 드워프는 웬딩 화이트나 데드파이어 군도의 남쪽 끝에서 흔히 만날 수 있으며, 다른 곳에서는 거의 볼 수 없습니다.

북방 드워프가 전통적으로 살아온 지역에서, 원시생물(우즈, 지각력 있는 균류와 식물) 및 와일더(오우거, 스쿨두르, 트롤, 비스락, 소립)는 오랫동안 사냥꾼을 호시탐탐 노려왔습니다. 수세대에 걸쳐 이러한 생명체와 싸워온 북방 드워프는 그들을 상대할 때 빛나는 대신 스치도록 할 가능성이 높습니다.

엘프

엘프는 에이어 글란파스와 웬딩 화이트 지역의 주요 종족으로, 디어우드와 아디어에서 매우 흔히 볼 수 있습니다. 엘프는 대개 고립적 성향과 빠른 몸놀림, 높은 지능을 지닌 것으로 유명합니다.

능력치 보너스: 민첩 +1, 통찰 +1

갈색 엘프

갈색 엘프는 현재 아이디어가 있는 곳보다 훨씬 북쪽 지역에서 시작되어 대륙의 숲을 따라 남쪽으로 이주했습니다. 갈색 엘프의 역사는 주로 초원족과 관련이 있으며, 그들은 종종 같은 땅에서 발견되곤 합니다. 역사가들은 갈색 엘프가 과거 어느 시점에 에이어 글란파스로 이주했다고 여기지만, 아디어의 갈색 엘프는 에이어 글란파스의 갈색 엘프와 문화적으로 완전히 다릅니다. 갈색 엘프는 아디어와 이스턴 리치 외의 지역에서는 거의 발견되지 않습니다.



갈색 엘프는 민첩 저하에 대해 선천적인 저항력을 가지고 있습니다.

백색 엘프

정확히 얼마나 오래전에 백색 엘프(글람펠렌)들이 세계의 남극 지역으로 넘어왔는지는 모르지만, 그 지역에서 12,000년이 넘는 기간 동안 오모아 상인들과 지속적인 관계를 맺어 왔습니다. 이제껏 알려진 세계에서 가장 움직이지 않는 종족으로, 극지 내에서는 이주하지만, 먼 북쪽으로 이동하는 경우는 드물습니다. 북쪽 지역에서는 드물게 보이며, 대부분의 사람은 그들을 (단 한 명만 봤을

경우에도) 이국적이라고 생각합니다.

백색 엘프들은 오랫동안 황폐한 기후에서 살아왔기 때문에, 소각과 동결 대미지에 대해 타고난 저항성이 있습니다.

인간(“-족”)

인간(“-족”이라고도 불립니다)은 디어우드와 아디어 제국, 구 베일리아, 베일리아 공화국에서 가장 일반적인 종족입니다. 오모아만큼 기골이 장대하진 않지만, 나름대로의 힘과 불굴의 의지를 지닌 것으로 유명합니다. 인간형 생물은 누구나 위급한 상황이 닥치면 그 시련에 맞서는 불굴의 정신을 가지고 있습니다. 중대한 부상 상태이거나 사망 직전 상태인 경우, 그들은 명중률과 대미지에 보너스를 받습니다.

능력치 보너스: 힘 +1, 결의 +1



초원족

초원족 (티르탄)은 북반구의 고대 문화에서 유래했으며, 수천 년에 걸쳐 점차 남쪽으로 이주해와 아디어의 적도 부근 밀림까지 이르렀습니다. 그들은 아디어뿐만 아니라 이전 아디어 식민지였던 레드세라스와 디어우드에서도 흔히 발견됩니다.

해안족

해안족 (칼반드라)은 구 제국 반대편의 적도 부근에서 유래했고 점차 남동쪽으로 퍼졌습니다. 해안족은 구 베일리아와 베일리아 공화국에 지배적인 문화를 가지고 있으며, 베일리아 무역 회사의 영향력이 커짐에 따라 세계 대부분 지역에서 찾을 수 있습니다.

사바나족

사바나족 (나틀란)은 원래 적도 바로 남쪽과 이스턴 리치 북쪽에서 기원했으며, 지난 10,000년 동안 그곳에 살았습니다. 나틀란이란 의미는 문자 그대로 "원조"라는 뜻입니다. 이그자미틀과 레드세라스, 이스턴 리치의 다른 나라들에서는 아주 흔하지만, 구 제국과 데드파이어 군도에서는 쉽게 보기 힘들습니다.

올란

올란은 가장 작은 인간형 종족이지만, 많은 문화에서는 그들을 전혀 문명화되지 못한 종족으로 여깁니다. 눈에 띄는 커다란 귀, 두 가지 색깔의 피부, 털로 덮여 있는 몸을 가진 올란은 에이어 글란파스, 이그자미틀 평야, 디어우드 지방에서 흔히 볼 수 있습니다. 그들은 정신적 강함과 예민한 감각으로 유명합니다.

능력치 보너스: 힘 -1, 통찰 +1, 결의 +1

허스 올란

허스 올란 (애초 발원지인) 이스턴 리치의 수많은 숲 속에서 볼 수 있으며, 이따금씩 이스턴 리치와 구 제국에서 노예로 발견되기도 합니다. 와일드 올란과는 달리 얼굴과 신체에 털이 적은 허스 올란은 다른 종족들로부터 덜 부정적인 대우를 받는 편입니다. 데드파이어에서도 찾을 수 있지만, 다수로 발견되는 경우는 드뭅니다.



허스 올란은 동료가 공격하고 있는 목표물을 같이 공격할 때, 그들의 명중 일부를 치명타로 전환합니다.

와일드 올란

와일드 올란은 열대지방 사이의 깊은 숲과 정글에 사는 "토종" 올란입니다. 천 년에 걸쳐 허스 올란과 극단적으로 갈라진 그들은 털투성이 머리와 신체로 쉽게 구분 지을 수 있습니다. 와일드 올란은 에이어 글란파스의 깊은 지역에서 흔히 보이며, 다른 종족이 노예로 삼거나 편견에 부딪치는 경우가 있어 외부로는 잘 나오지 않습니다.

와일드 올란은 선천적으로 건전한 정신을 갖고 있으며, 결의 저하에 대해 저항력을 얻습니다.

화신족

화신족은 신들과 관련된 육체적 측면에서 축복받은 인간("문명화된" 종족)의 자손입니다 (하지만 일부는 축복으로 여기지 않습니다). 이 "축복"은 다양한 형태로 나타나며 종종 신비한 힘을 동반하곤 합니다. 대체적으로 비정상적인 머리 모양을 타고 나며, 머리에 맞는 투구를 찾기가 거의 불가능하기 때문에 보호 장비를 착용할 수 없습니다. 특이한 본성과 자식을 낳지 못하는 특성 탓에, 화신족은 종종 공포와 경이의 대상이 됩니다.

능력치 보너스: 민첩 +1, 지능 +1

죽음의 화신족

죽음의 화신족은 화신족 중에서 가장 의심을 받는 존재들입니다. 그들의 눈, 경우에 따라서는 얼굴 전체가 이상한 종양으로 덮여 있기 때문에 사악한 인상을 줍니다. 이 종양은 화신족들의 입장에선 투명하지만, 밖에서 보면 불투명하기 때문에 그들의 외모를 숨길 수 있습니다. 죽음의 화신족은 대개 태어나자마자 살해당했는데, 대부분의 문화권에서 파멸의 전조로 받아들여졌기 때문입니다.



죽음의 화신족은 죽음에 가까워진 적의 약점을 알아내는 데 타고난 감각이 있는 것으로 알려져 있습니다. 사망 직전 상태인 모든 목표물을 공격할 때 죽음의 화신족은 대미지 보너스를 받습니다.

불의 화신족

불의 화신족들의 신체는 피부의 틈에서 분출하는 무해한 불꽃 때문에 종종 뜨거운 금속, 불타는 나무나 돌처럼 보입니다. 불의 화신족은 데드파이어 군도에서 존경과 공포의 대상입니다. 지역민들 대부분은 그들이 화산을 일깨울 힘을 지녔다고 믿거나, 죽이면 화산이 깨어날지도 모른다고 생각합니다. 디어우드에서는 전쟁과 불의 여신인 마그란의 축복을 받은 증표로 생각하기도 합니다.

불의 화신족의 중대한 부상 상태거나 사망 직전 상태인 경우, 신체가 단단해지며 추가 갑옷 등급을 얻습니다. 또한 그 영혼이 공격자를 강타하여, 근접전에서 불의 화신족을 명중시키는 모두에게 소각 대미지를 줍니다.

자연의 화신족

자연의 화신족은 인간과 동물의 융합 형태로 보이며, 종종 식물이나 이끼, 균류로 덮여 있습니다. 이 때문에 그들은 병에 걸렸다는 선입견을 흔하게 받게 되며, 대다수가 태어나자마자 살해당하기도 합니다. 대부분의 드루이드 교단에서는 영혼들이 동물이나 식물, 돌에 어떻게 깃드는지에 대해 관심이 있기 때문에, 자연의 화신족에 매우 관심이 많습니다.

자연의 화신족이 지닌 영혼은 강화에 적극적으로 반응합니다. 자연의 화신족이 힘, 체질, 또는 민첩을 강화하는 상태에 있을 경우, 증가된 권능 레벨의 이익을 부여받습니다.

달의 화신족

달의 화신족은 화신족들 중에서 그나마 가장 용인되는 편입니다. 피부색과 이마 위에 달 모양으로 난 커다란 종양이 일부에선 이상하게 보일지 모르지만, 그래도 다른 종족들에 비해선 훨씬 수려한 외모로 여겨집니다. 선원들은 달의 화신족이 행운을 가져온다고 믿지만, 정작 어떤 종류의 행운인지는 의견이 엇갈립니다.

모든 달의 화신족의 영혼은 비축된 치유 에너지와 연결되어 있습니다. 전투에서 처음으로 부상, 중대한 부상, 사망 직전 상태가 될 때, 달의 화신족은 자동으로 주위에 치유의 물결을 생성합니다.

제 9 장

직업과 하위 직업, 다중 직업

바바리안

짐승, 광인, 광전사. 도시의 주민들은 "바바리안"이라는 말을 쓸때 이와 같은 경멸의 의미를 담지만, 이 야생의 전사들은 전장에서의 사납고 무시무시한 모습으로 바바리안 사회에서 존경을 받고 있습니다. 일부 문화권에서는 특별하고 종교적 역할에 가까운 일을 수행하지만, 다른 곳에서는 제멋대로 용맹하게 전장을 휘저으며 전사의 임무를 수행합니다.

주요 역할: 군중 제어

부가 역할: 방어

자원: 분노

바바리안 하위 직업

광전사

보너스:

- 격분은 강력함과 건강함 강화 대신, 집요함과 강인함 강화를 부여합니다.
- 격분한 동안 근접 공격과 살육 공격에서 명중을 치명타로 전환할 확률이 현저히 높아집니다.

페널티:

- 격분한 동안 혼란 상태가 됩니다.
- 격분한 동안 체력을 볼 수 없습니다.
- 격분한 동안 지속적인 고정 대미지를 입습니다.

시체 포식자

보너스:

- "육체의 연회" 획득 - 사망한 적대적인 사람, 또는 와일더, 야수의 몸을 먹어 바바리안을 치유하고 분노를 부여합니다.

페널티:

- 모든 분노 능력의 비용이 1 증가합니다.

마법사 학살자

보너스:

- 근접 무기 공격이 성공하면 대상에 주문 붕괴를 적용해, 마법사, 사제, 드루이드, 영매사, 챌터 등이 주문을 시전할 때 일정 확률로 실패하게 만듭니다.
- 자동적인 주문 저항력을 얻습니다.

페널티:

- 몰약이나 두루마리를 사용할 수 없습니다.
- 자동적인 주문 저항력이 우호적 및 적대적 주문에 영향을 줍니다.

챌터

에오라의 모든 문화권에는 챌터가 존재합니다. 챌터의 신성한 악절이 주변의 다루기 힘든 영혼의 집단적인 기억을 움직여, "재현"과 같은 종류의 마법 효과를 발생시키는 것으로 보아 많은 역사학자들은 챌터를 가장 오래된 마법 사용자라고 생각합니다. 몇몇 사회에서 챌터들은 이야기꾼과 연구자를 위한 조직된 기구를 형성하지만, 세계의 대부분 지역에서는 전통적인 역할로 남아있습니다.

역할: 지원, 군중 제어

자원: 악절

챌터 하위 직업

초혼사

보너스:

- 기원으로 소환되는 크리처의 수가 두 배가 됩니다.
- 소환 기원 비용이 -1 악절 감소합니다.
- 기원으로 소환된 크리처는 성전사의 포기 능력에 면역이 됩니다.

페널티:

- 챌터의 소환수는 크기가 작아지고 체력과 지속 시간이 짧아집니다.

스칼드

보너스:

- 공격 성향을 가진 기원의 비용이 -1 악절 감소합니다.
- 무기의 치명타가 50%의 확률로 1 악절을 부여합니다.

페널티:

비공격적 성향을 가진 기원의 비용이 +1 악절 증가합니다.

트루바드

보너스:

- 악절의 잔류가 현저히 증가합니다.
- 악절이 경과하는 비율을 증가시키는 "활기찬 암송" 전환형 능력을 얻지만, 악절의 잔류가 제거됩니다.

페널티:

- 모든 기원의 시전 비용이 +1 악절 증가합니다.

영매사

이스턴 리치에서 최근에 발견된 영매사는 글란파스인에 의해 "브리샬그윈"("정신 사냥꾼")으로 불렸습니다. 영매사는 아군이나 적의 정수를 주문의 초점으로 사용하여, 다른 사람의 영혼이나 정신에 직접 접근하거나 조작하는 능력을 가지고 있습니다. 대부분의 영매사들은 아직 이스턴 리치에서 발견되지만, 이 능력의 수행자들은 세상에 널리 퍼져 있습니다. 시간이 지나면서 많이 받아들여졌지만, 일반적으로는 신용 받지 못하며, 교육을 받지 못한 자들에게는 특히 그렇습니다.

역할: 군중 제어, 공격

자원: 집중도

영매사 하위 직업

승천자

보너스:

- 최대 집중도가 증가합니다.
- 최대 집중도에 도달하면 일시적으로 "승천" 효과를 부여하여, 위력이 증가하고 권능 집중도 비용이 0으로 감소합니다.
- 승천 상태에 있는 동안, 영혼 채찍은 중단되지 않으며 보다 많은 보너스 대미지를 입힙니다.

페널티:

- 승천 상태가 아닌 동안, 영매사의 권능 레벨에 페널티를 받습니다.
- 승천 상태가 아닌 동안, 영혼 채찍은 보다 작은 대미지를 입히지만 더 많은 집중도를 생성합니다.

- 승천 상태가 사라지면, 집중도는 0으로 감소합니다.

기만자

보너스:

- 모든 영매사 기만 주문의 범위가 증가합니다.
- 영매사의 기만 주문이 암습에 취약한 적들에게 성공적으로 시전될 경우, 집중도를 회복하게 됩니다.

페널티:

- 영매사의 대상이 암습에 취약하지 않을 경우, 영혼 채찍은 감소한 보너스 대미지를 제공하고 감소된 집중도를 생성합니다.

영혼의 검

보너스:

- "영혼 소멸" 능력을 얻습니다: 근접 공격을 영혼의 힘으로 강화하여 영매사의 남은 권능 보유량을 소비해 대상에 고정 대미지를 입힙니다.
- 분열 속성을 가진 영매사 주문의 집중도 소모가 감소합니다.
- 근접 무기로 적을 쓰러트릴 경우 일시적으로 집중력을 부여하고 최대 집중도를 증가시킵니다.

페널티:

- 최대 집중도가 감소합니다. (전투 시작 시의 집중도 역시 감소합니다.)

드루이드

진심으로 정령을 믿는 드루이드는 에오라의 모든 살아 있는 존재 - 식물, 동물, 가끔은 살아 있는 돌 - 에 흐르고 있는 영적인 힘을 활용합니다. 반드시 종교일 필요는 없지만, 드루이드는 자연계에 대한 존경과 자연이 가진 신비로움을 이해하는데 깊은 관심을 가지고 있습니다. 대부분의 문화권에서 드루이드는 원시적인 마법사라고 이해되고 있지만, 글란파스, 나시탁을 포함한 많은 지방 문화권에서는 영향력과 권위를 가진 높은 지위를 차지하고 있습니다.

주 역할: 군중 제어

보조 역할: 지원, 공격

자원: 자연 주문

드루이드 하위 직업

분노자

보너스:

- 동물 형태 대신, 분노자는 폭풍 블라이트로 영혼 전환합니다.
- 원소형 드루이드 주문은 범위와 관통력이 증가합니다.
- 영혼 전환 동안 적을 죽이면 영혼 전환의 지속 시간이 연장됩니다.

페널티:

- 원기 회복 주문을 사용할 수 없습니다.

생명 부여자

보너스:

- 드루이드의 원기 회복 주문의 권능 레벨이 증가합니다.

- 영혼 전환 시, 드루이드의 원기 회복에 대한 권능 레벨 보너스가 크게 증가합니다.

페널티

- 크리처 소환 주문을 사용할 수 없습니다.
- 영혼 전환 후, 드루이드는 전투가 끝날 때까지 원기 회복 주문에 현저한 페널티를 받습니다.

전환자

보너스:

- 드루이드는 매 전투 때마다 어떤 동물로든 한 번씩 영혼 전환을 할 수 있습니다.
- 영혼 전환의 지속 시간이 길어집니다.
- 영혼 전환이 종료된 후 드루이드의 체력 일부가 치유됩니다.

페널티:

- 동물 형태인 동안에는 주문을 시전할 수 없습니다.

전사

전사는 이스턴 리치에서 정예 군대의 최전선을 이루고 있습니다. 비록 문명 사회에서는 체계화된 군대 조직에서 가장 많이 발견되지만, 전사는 또한 유망하는 용병, 경호원, 다른 형태의 고용된 용병으로 만날 수 있습니다. 전사에게 공통적인 속성은 지구력과 근접 방어에 대한 강력한 집중입니다.

주 역할: 방어

보조 역할: 공격

자원: 훈련

전사 하위 직업

검은 외투

보너스:

- 추가적인 무기 세트와 무기 숙련도를 가지고 시작합니다.
- 무기 교체시 회복 시간 페널티가 감소합니다.

페널티:

- 지속적 회복을 상실합니다.

헌신자

보너스:

- 하나의 무기 숙련도를 골라 선택한 무기로 지정할 수 있습니다.
- 선택한 무기의 관통력이 증가합니다.
- 선택한 무기의 치명타 대미지가 증가합니다.

페널티:

- 선택한 무기 외의 무기 사용 시 명중률에 페널티를 받습니다.
- 레벨업 시 하나의 숙련도만 획득

하며 새로운 숙련도를 얻을 수 없습니다.

불괴

보너스:

- 교전 +1.
- 전투 이탈 공격에 대해 관통력이 증가합니다.
- 방패 착용 시 갑옷 등급 보너스를 제공하는 "방패 특화"를 얻습니다.

페널티:

- 전투 시 보폭이 낮아집니다.
- 반사 신경이 낮아집니다.

수도승

수도승은 지난 몇백 년 동안 이그자미들과 이스턴 리치에서 나타난 다양한 종류의 전투 조직에 속해있었습니다. 비록 많은 수도원이 인내하는 창시자, 틀레탁의 가르침에서 유래되었지만, 개별 조직에 따라 초점과 도덕, 윤리성 면에서 크게 차이가 납니다. 보통 사람들은 수도승의 믿을 수 없을만한 훈련을 존경하지만, 한편으로는 좀 이상하고 약간은 미친 예측할 수 없는 무리라고 생각합니다. 심지어 용병이나 다른 모험가들도 그들을 어떻게 판단해야 할지 확신하지 못할 정도니까요.

주 역할: 공격

보조 역할: 방어

자원: 상처

2차 자원: 고행

수도승 하위 직업

저승보행자

보너스:

- 더 많은 상처를 가진 채 전투를 시작합니다.
- 저승보행자 수도승은 상처를 얻을 때마다 힘이 증가합니다.

페널티:

- 저승보행자 수도승은 상처를 얻을 때마다 더 많은 대미지를 입습니다.

날파즈카

보너스:

- 모든 약물의 효과가 더 오래 지속됩니다.
- 약물의 보너스를 받는 동안 상처를 생성합니다.

페널티:

- 약물로 인한 충격 페널티는 수도승을 치유할 수 없도록 만듭니다.
- 약물의 효과를 보지 못하는 동안에는 상처가 감소합니다.

부서진 기둥

보너스:

- 근접 무기로 대미지를 가하면 상처를 얻습니다.

페널티:

- 대미지를 입을 때 상처를 얻을 수 없습니다.
- 상처를 얻기 위해 필요한 기준치가 증가합니다.
- 최대 상처 제한이 감소합니다.

성전사

성전사는 호전적인 광신도로, 신이나 지도자, 심지어 삶의 방식에 대해서까지 헌신합니다. 그들은 생각이 비슷한 개인들로 이루어진 광신적인 집단으로서, 자신들의 목적을 이루기 위해 헌신하는 전사 사회를 만든 문화권이라면 어디든지 찾아볼 수 있습니다. 같은 세계관을 가진 자들 사이에서, 성전사는 두렵지만, 한편으로 존경과 찬양의 대상이 됩니다. 많은 성전사는 군대나 용병 조직에서 지도자의 위치에 있지만, 전투가 치열해지면 그들의 광신으로 인해, 종종 명령 체계나 상식을 무시하기도 합니다.

주 역할: 지원

보조 역할: 방어

자원: 열정

성전사 하위 직업

블릭 워커스

보너스:

- 헌신의 불꽃을 얻습니다.
- 헌신의 불꽃이 추가적인 부식 대미지 (검은 불꽃)를 입히며 대상을 구역질 상태로 만듭니다.

다르코지 황실기사단

보너스:

- 안수 치료를 얻습니다.
- 안수 치료가 대상에게 하급 불의 방패를 부여합니다.

골드팩트 기사단

보너스:

- 철천지 원수를 얻습니다.
- 철천지 원수는 "금빛 원한"을 업그레이드하여 성전사가 철천지 원수를 선언할 때 황금의 축복을 부여받습니다. 성전사는 황금이 수 차례 타격을 받아 부서질 때까지 갑옷 등급을 부여받습니다.

카인드 웨이퍼어러

보너스:

- 헌신의 불꽃을 얻습니다.
- 헌신의 불꽃이 근처의 동료들을 치유합니다 (흰색 불꽃).

성 엘카 수호단

보너스:

- 안수 치료를 얻습니다.
- 안수 치료는 짧은 시간 동안 대상이 죽지 않도록 막아줍니다.
- 방패 착용 시, 교전 +1.

사제

사제는 에오라의 신들의 신자이며 종교적 마법의 연구자입니다. 모든 사제는 특정 신에게 자신을 헌신하지만, 사제의 힘은 사실 그들의 개인적인 믿음에서 유래합니다. 성전사와는 달리, 사제는 철학, 가르침, 그리고 종교 기관과 일반 인과의 관계에 대해 더 집중합니다. 세계 어느 곳에서나 사제에 대한 명성은 주로 그곳에 사는 사람들이 사제가 믿는 신을 숭배하느냐 비난하느냐에 달려 있습니다.

역할: 지원

자원: 신앙 주문

사제 하위 직업

베라스의 사제

보너스:

베라스의 사제는 적당한 권능 레벨이 되었을 때 자동적으로 아래 주문을 배웁니다:

- 부패의 손길
- 목상
- 전염병 창궐
- 신성한 공포
- 썩은 해골
- 시간의 구원
- 녹슨 갑옷
- 베라스의 상징
- 베라스의 손

에오타스의 사제

보너스:

에오타스의 사제는 적당한 권능 레벨이 되었을 때 자동적으로 아래 주문을

배웁니다:

- 태양 광선
- 퇴각
- 주시하는 존재
- 보호 서클
- 죽은 자의 부활
- 간단한 기도
- 부활
- 에오타스의 상징
- 에오타스의 빛

마그란의 사제

보너스:

마그란의 사제는 적당한 권능 레벨이 되었을 때 자동적으로 아래 주문을 배웁니다:

- 불꽃의 산화
- 영적 무기
- 화염 광선
- 빛나는 햇불
- 불의 방패
- 신성한 불기둥
- 화염 급류
- 마그란의 상징
- 마그란의 힘

스카엔의 사제

보너스:

스카엔의 사제는 적당한 권능 레벨이 되었을 때 자동적으로 아래 주문을 배웁니다:

- 비난의 가시
- 탈출
- 신성한 표식
- 결정타
- 사라지는 그림자
- 영적 동료
- 하급 화신
- 스카엔의 상징
- 스카엔의 복수

와엘의 사제

보너스:

와엘의 사제는 적당한 권능 레벨이 되었을 때 자동적으로 아래 주문을 배웁니다:

- 신비로운 장막
- 상징의 투영
- 반사된 형상
- 령그라스의 떠도는 잔상
- 혼란
- 알케미르의 경이로운 고통
- 아드라간의 응시
- 와엘의 상징
- 와엘의 축복

레인저

레인저는 숲의 전사이며 사냥의 달인입니다. 영혼으로 묶인 동물 동료와 항상 동행하여, 세상의 모든 야생지에서 발견됩니다. 그들의 생활 양식은 종종 독립적이고 고립적인 경향이 있기 때문에, 대규모 전투 부대의 일원인 경우는 드물지만, 종종 정찰병과 안내자로 고용됩니다.

주 역할: 공격

보조 역할: 방어

자원: 유대

레인저 하위 직업

명사수

보너스:

- 4미터 밖의 대상을 공격 시 보너스로 명중을 치명타로 전환합니다.
- 4미터 내의 대상을 공격 시 관통력에 보너스를 얻습니다.

페널티:

- 회복 시간이 느려집니다.
- 회피가 감소합니다.

유령의 심장

보너스:

- 유대감 상실에 면역이 됩니다.
- 동물 동료는 교전에 면역이 됩니다.

페널티:

- 전투 도중 직접 동물 동료를 소환해야 합니다 (유대를 소비하며 지속 시간이 있습니다).
- 동료는 영혼으로 간주되며 영혼을 대상으로 하는 권능에 영향을 받습니다.

- 동물 동료는 치유할 수 없습니다 (애완동물 치유 및 애완동물 부활 능력을 배울 수 없습니다).

밀렵꾼

보너스:

- 밀렵꾼과 그들의 동료 사이의 거리가 4미터 이내일 경우 회피와 갑옷 등급에 보너스를 받습니다.

페널티:

- 밀렵꾼과 그들의 동료는 7미터 이상 떨어져 있을 경우 유대감 상실의 고통을 받습니다.

도적

도적은 무자비한 살인자이며 공격의 잔인성 때문에 공포의 대상입니다. 그들은 전장의 소규모 접전의 중심에서 만큼이나 어두운 뒷골목에서 자주 발견됩니다. 비록 예측할 수 없고 규율도 없지만, 도적은 주로 특공대나 기습 부대의 일원으로 배치하여 그들의 괴멸적인 공격으로 적의 진영을 무너뜨리고 사기를 떨어뜨리게 합니다. 도적은 용병이나 용역으로 꾸준히 고용될 수 있는 도시에 대규모로 모이는 경향이 있습니다.

역할: 공격

자원: 속임수

도적 하위 직업

암살자

보너스:

- "암살하기" 자동형 능력을 얻습니다. 은신 상태에서 공격은 관통력, 명중률, 치명타 대미지에 보너스를 줍니다.

페널티:

- 적에게서 받는 모든 대미지가 증가합니다.

길거리 싸움꾼

보너스:

- 길거리 싸움꾼이 측면 피해 상태이거나 중대한 부상 상태일 경우 암습이 더욱 치명적이 되며 회복 시간이 감소합니다.
- 길거리 싸움꾼이 측면 피해 상태인 동시에 중대한 부상 상태일 경우

무기의 치명타 대미지가 증가합니다.

페널티:

- 길거리 싸움꾼이 측면 피해 상태도, 중대한 부상 상태도 아닐 경우 회복 시간이 느려집니다.

사기꾼

보너스:

- "알케미르의 섬광"을 배웁니다.
- 권능 레벨이 3, 5, 7, 9일 때 환상 마법사 주문 중에서 하나를 얻습니다. (주문은 속임수를 소비합니다)

페널티:

- 암습이 현저히 낮은 대미지를 입히게 됩니다.

마법사

학문적인 마법의 대가로서, 마법사는 기록된 역사의 시간을 거슬러 오랜 예전부터 마법에 대한 탐구자였습니다. 마법사는 마법학에 대한 연구와 개발에 모든 시간을 쏟기 위해 치밀하게 조직된 아카데미나 길드를 만들거나 연구, 실험, 토론, 지식의 전파를 장려하는 환경을 선호합니다. 성공한 마법사들 대부분은 그들의 특이한 행동, 자부심, 마법과 오컬트에 대한 막을 수 없는 관심 등으로 유명합니다.

주 역할: 군중 제어

보조 역할: 공격

자원: 비전 주문

마법사 하위 직업

소환술사

보너스:

- 소환 주문의 권능 레벨이 증가합니다.
- "패밀리어 소환" 주문 획득: 마법사를 도와줄 크리처 하나를 소환합니다. 패밀리어는 전투에는 약하지만, 주인에게 자동형 보너스를 제공합니다.

페널티:

- 전승 학파와 환상 학파의 주문을 사용할 수 없습니다.
- 소환 학파 외의 마법사 주문 사용 시 회복 시간이 증가합니다.

부여술사

보너스:

- 부여 주문의 권능 레벨이 증가합니다.

- "자유 행동" 주문 획득: 전투당 한 번, 마법사가 민첩 저하에 영향을 받을 경우, 그 효과를 제거하고 일시적으로 민첩 저하에 면역이 됩니다.

페널티:

- 환상 학파와 변화 학파의 주문을 사용할 수 없습니다.
- 부여 학파 외의 마법사 주문 사용 시 회복 시간이 증가합니다.

전송술사

보너스:

- 전송 주문의 권능 레벨이 증가합니다.
- 전송 주문이 낮은 확률로 "이중 시전"되어, 즉시 대상에게 대미지와 효과를 재적용합니다.

페널티:

- 변화 학파와 소환 학파의 주문을 사용할 수 없습니다.
- 전송 학파 외의 마법사 주문 사용 시 회복 시간이 증가합니다.

환상술사

보너스:

- 환상 주문의 권능 레벨이 증가합니다.
- "반사 거울" 자동형 능력 획득: 전투당 한 번, 선제 공격을 당했을 경우, 자동으로 "반사된 형상" 주문의 효과를 얻습니다.

페널티:

- 소환 학파와 부여 학파의 주문을 사용할 수 없습니다.
- 환상 학파 외의 마법사 주문 사용 시 회복 시간이 증가합니다.

변화술사

보너스:

- 변화 주문의 권능 레벨이 증가합니다.
- "홍포한 야수의 형태" 주문 획득: 마법사는 오우거로 변신합니다. 이 형태인 동안, 주문 사용은 불가능해지지만, 물리적 능력치는 증가합니다.

페널티:

- 부여 학파와 전송 학파의 주문을 사용할 수 없습니다.
- 변화 학파 외의 마법사 주문 사용 시 회복 시간이 증가합니다.

다중 직업

다중 직업은 필라스 II에서 새롭게 도입된 기능으로, 두 개의 직업을 선택하여 양측의 능력을 배울 수 있게 해줍니다. 그 결과 독특한 조합을 활용하여 캐릭터를 더욱 커스터마이징할 수 있습니다. 다중 직업 시스템에 흥미를 더하려는 의도에서 다중 직업을 보유한 캐릭터의 직업명은 두 직업에 기반한 다른 “명칭”으로 변경됩니다. 하위 직업을 제외하고 총 55가지의 다중 직업 조합이 존재하며, 각 다중 직업 조합의 이름을 다음 항목에서 확인하실 수 있습니다.

모든 직업은 다중 직업을 구성할 때 사용될 수 있지만, 일부 하위 직업은 사용할 수 없습니다. 정확히 말하자면 성전사와 사제의 일부 조합은 게임플레이상의 이유로 인해 플레이어 캐릭터가 사용할 수 없도록 금지되어 있습니다. (성향이 상충하기 때문입니다).

다음 목록은 주 캐릭터가 사용할 수 없는 다중 직업의 조합입니다:

성 엘카 수호단 + 스카엔의 사제
성 엘카 수호단 + 마그란의 사제
성 엘카 수호단 + 와엘의 사제

블릭 워커스 + 에오타스의 사제
블릭 워커스 + 베라스의 사제
블릭 워커스 + 스카엔의 사제

카인드 웨이페어러 + 베라스의 사제
카인드 웨이페어러 + 마그란의 사제
카인드 웨이페어러 + 와엘의 사제
카인드 웨이페어러 + 스카엔의 사제

골드팩트 기사단 + 마그란의 사제
골드팩트 기사단 + 와엘의 사제

다르코지 황실기사단 + 베라스의 사제
다르코지 황실기사단 + 마그란의 사제
다르코지 황실기사단 + 스카엔의 사제

직업 조합

	전사	바바리안	첸터	영매사	드루이드	성전사	사제	수도승	레인저	도적	마법사
전사		망나니	전쟁 소환자	심령검	감시자	심자군	성직자	싸움꾼	사냥꾼	검투사	전투 마법사
바바리안			통곡자	요술사	템페스트	광신자	주술사	파괴자	야만인	악탈자	흑마법사
첸터				심령술사	기적술사	선구자	의식 집행자	선창자	방랑 시인	사도	지식 연구자
영매사					신타 예언자	심문관	신비주의자	초월자	예언자	영혼 밀렵꾼	신비 사제
드루이드				심문관	해방자		보편주의자	고행자	목자	길잡이	소서러
성전사				신비주의자	신타 예언자	심문관	템플러	신봉자	목자	신성한 학살자	마법 기사
사제				초월자	예언자	목자	명상가	명상가	순회자	광신도	마도사
수도승				예언자	아수 조련사	고행자	명상가	명상가	방랑자	검찰병	대지술사
레인저				초월자	아수 조련사	목자	순회자	방랑자		정찰병	대지술사
도적				영혼 밀렵꾼	길잡이	신성한 학살자	광신도	그림자 출몰	장칼병		마법 검객
마법사				신비 사제	소서러	마법 기사	마도사	현자	대지술사	마법 검객	

제 10 장 능력과 재능

바바리안의 능력

권능 레벨 - 0

살육 - 바바리안의 공격은 목표물이 된 적 주위의 다른 이들이 영향을 받을 정도로 강력해집니다. 근접 공격이 성공할 때마다 바바리안은 목표물의 근처에 있는 모든 적에게 감소한 대미지로 공격합니다.

권능 레벨 - 1

바바리안의 고탄 - 무시무시한 고탄을 질러 효과 범위 내에 있는 적들을 중요 상태에 빠뜨립니다.

격분 - 바바리안을 격분 상태로 만들어, 강력함 강화와 건강함 강화를 부여해줄 뿐만 아니라 행동 속도에 보너스를 줍니다. 격분된 동안 바바리안은 회피에 페널티를 받습니다.

무기 집중 - 바바리안은 선호하는 무기로 정확히 공격하기 위해 부지런히 단련하곤 합니다. 모든 숙련된 무기는 명중률에 보너스를 얻습니다.

피칠갑 - 바바리안은 고통받을 때 자신을 몰아세워, 중대한 부상 상태이거나 사망 직전 상태인 동안 대미지에 보너스를 받습니다.

권능 레벨 - 2

야만적인 강타 - 바바리안의 강력한 일격은 치명타 확률과 치명타 대미지를 증가시키며, 보다 넓은 범위에 살

육을 적용합니다.

빠른 발걸음 - 캐릭터는 더 빠르고 민첩해지며, 보폭이 증가함과 동시에 전투 이탈 공격에 대한 방어 보너스를 얻습니다.

두꺼운 가죽 - 바바리안의 타고난 두꺼운 피부를 강화하여, 갑옷 등급을 상승시키고 전투에서 보다 지배적인 존재감을 드러내도록 해줍니다.

정확한 살육 - 바바리안은 자신의 가장 사나운 공격을 가다듬는 법을 배웁니다. 살육의 2차 공격 명중률이 증가합니다.

와일더 사냥꾼 - 모든 와일더를 상대할 때 대미지 보너스를 부여합니다.

권능 레벨 - 3

야생의 질주 - 바바리안은 앞뒤 재지 않고 무모한 돌격을 할 수 있습니다. 전투 이탈 공격에 면역이 되며, 날렵함 강화를 받습니다.

유아독존 - 바바리안은 모든 공격자에 대해 위용 있는 자세를 취합니다. 두 명 이상의 적과 교전 상태일 때는 근접 대미지 보너스를 받으며, 3명 이상의 적과 전투할 때가 아닌 한, 측면 피해를 입지 않습니다.

피의 충동 - 바바리안에게 억제할 수 없는 피의 충동을 불러 넣어, 본인이 직접 하나의 적을 쓰러트린 후 일시적으로 행동 속도가 증가하게 됩니다.

피의 학살 - 사망 직전 상태인 적을 공

격할 때 명중 일부를 치명타로 전환하고 치명타에 추가 대미지를 줍니다.

권능 레벨 - 4

바바리안의 포효 (바바리안의 고탄 업그레이드) - 일직선 상에 놓인 적들에게 영향을 주어 쓰러트립니다.

바바리안의 사자후 (바바리안의 고탄 업그레이드) - 바바리안의 주위에 있는 모든 적에게 영향을 주고, 그후 바바리안이 교전 수에 보너스를 받습니다.

피의 분노 (격분 업그레이드) - 활성화된 동안, 치명타는 대상에 출혈을 일으켜 지속적인 고정 대미지를 입힙니다.

영혼의 분노 (격분 업그레이드) - 활성화된 동안 공격 시, 적을 비틀거리게 만듭니다.

야성의 저항 - 바바리안은 억제할 수 없는 투지를 끌어올려 짧은 시간 동안 강건함 강화를 받습니다.

저지 불가 - 바바리안은 부상 이상의 상태일 경우 신체 고통에 대해 저항력을 얻습니다.

권능 레벨 - 5

분쇄의 일격 (야만적인 강타 업그레이드) - 바바리안이 대상을 죽일 경우, 회복 시간이 즉시 재충전됩니다.

야만적인 분쇄 (야만적인 강타 업그레이드) - 공격으로 적이 죽을 경우 분노의 비용을 돌려받습니다.

도약 - 바바리안은 축적된 강렬한 정신력을 끌어내 높이 뛰어오른 다음, 적들에게 떨어져 충격을 주어 혼미 상태로 만듭니다.

방해의 강타 - 바바리안의 근접 공격은 치명타 시 방해 능력을 얻습니다.

권능 레벨 - 6

사자의 질주 (야생의 질주 업그레이드) - 질주 도중의 다음 공격은 높은 명중률을 얻습니다.

숫양의 질주 (야생의 질주 업그레이드) - 활성화될 경우 근처의 적들을 밀어냅니다.

위협적 존재 - 바바리안은 자신보다 레벨이 낮은 적들과는 교전 상태에 돌입하지 않습니다.

폭력 - 바바리안의 공격이 아주 맹렬해져, 일반적인 방어 수단을 쉽게 압도할 수 있습니다. 일반적으로 대상의 회피를 노리는 공격에서, 대상의 인내가 더 낮을 경우에는 인내를 공격합니다.

권능 레벨 - 7

피의 폭풍 (피의 분노 업그레이드) - 활성화된 동안, 적을 살해하면 격분의 지속 시간이 증가합니다.

영혼의 토네이도 (영혼의 분노 업그레이드) - 활성화될 경우 유령 같은 영혼들이 바깥쪽으로 회전하며 동결 대미지를 입히고 공포 상태로 만듭니다.

야성의 용기 (야성의 저항 업그레이드) - 활성화될 경우 집중력을 얻습니다.

확고한 저항 (야성의 저항 업그레이드) - 분노의 비용이 감소합니다. 피에 대한 갈망 - 하나의 적을 죽인 후, 바바리안의 회복바가 즉시 재충전됩니다.

권능 레벨 - 8

분노의 심장 - 바바리안의 공격은 번개처럼 몰아치며, 모든 도전자들을 공격합니다. 또한, 장착한 각각의 무기로 근처의 적을 공격하여 추가 대미지를 주고 때에 따라 살육 공격을 가합니다.

표범의 도약 (도약 업그레이드) - 충격 지점 근처의 모든 적을 가격해, 베기 대미지와 지속적인 고정 대미지를 입힙니다.

드래곤의 도약 (도약 업그레이드) - 도약의 충격에 소각 대미지 범위 효과를 추가합니다.

집념의 격퇴 - 바바리안이 근접 무기를 장비한 채로 체력이 0으로 감소할 경우, 즉시 범위 내의 모두에게 전력 공격을 가합니다. (해당 공격은 살육을 유발합니다.)

권능 레벨 - 9

맹렬한 포효 (바바리안의 포효 업그레이드) - 적들은 뒤로 밀려나고 부수기 대미지를 입습니다.

혼미의 외침 (바바리안의 사자후 업그레이드) - 적들은 부수기 대미지를 입고 혼미 상태에 빠집니다.

무기 투척 - 바바리안이 대상에게 거대한 무기를 던져 막대한 대미지를 주고 쓰러트립니다.

피의 쇄도 - 바바리안은 적을 처치할 때마다 일정 확률로 분노 자원을 획득합니다.

바바리안의 보복 - 바바리안은 근접 무기로 자신에게 치명타를 입힌 모두에게 전력 공격을 가합니다.

센터의 능력

권능 레벨 - 1

그리하여 헬-히라프는 방패를 깨부수노라 - 효과 범위 내에 있는 적의 갑옷 등급을 하락시킵니다.

그들의 뼈가 언덕 아래 잠들어 있다면, 그 누구도 말하지 못하리 - 일행을 위해 싸우는 3마리의 스켈레톤을 소환합니다.

세 번의 과오만큼 그에 따른 벌도 셋일지니 - 주위 환경에서 끌어온 정전기의 힘으로 3개의 번개 화살을 만들어, 경로에 있는 아무에게나 충격 대미지를 줍니다.

하나 레니 다렛의 유령이여, 그는 쉬지 못하리라 - 사후 세계 너머에 있는 팬텀을 소환하여 일행을 위해 싸우게 합니다.

도끼에 쓰러지지 않고, 돌풍에 부서지지 않으리 - 효과 범위 내에 있는 동료의 베기와 충격에 대한 갑옷 등급을 증가시킵니다.

검은 바다의 파도처럼 천둥은 요동친다 - 우레 같은 폭발을 일으켜 효과 범위 내에 있는 적들을 기절 상태로 만들고 밀어냅니다.

칼날과 화살이여, 무디어질지니 - 효과 범위 내에 있는 적들의 베기, 관통 대미지를 감소시킵니다.

동료들을 볼 때 그들의 마음은 대답해 질지니 - 효과 범위 내에 있는 동료들을 대답하게 만들어, 인내와 의지에 보너스를 부여합니다.

오라, 죽음의 순풍이여 - 효과 범위 내에 있는 모든 적의 생명력을 찢어 고정 대미지를 입힙니다. 최소 하나 이상의 적이 영향을 받을 경우, 센터는 체력의

일부를 회복합니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

축복받은 웬그리드여, 그 부족에서 가장 빠른 이рода - 효과 범위 내에 있는 모든 동료의 보폭과 반사 신경을 증가시킵니다.

권능 레벨 - 2

게르니스크가 야수를 베었지만, 이내 그 무리를 만났다 - 일행을 위해 싸우는 뱀 3마리를 소환합니다.

굴레를 부수고 족쇄를 벗어나라! - 효과 범위 내에 있는 동료들의 민첩 저하를 제거합니다.

죽음의 계곡에서 몸부림치는 화이트월 - 근처에 쓰러져 있는 적을 폭발시켜 하얀 유충이 튀어 나오게 합니다. 근처에 있는 적들에게 부수기 대미지를 줍니다.

그의 목소리가 들릴 때, 살인마들은 얼어붙으리 - 효과 범위 내에 있는 적들을 마비 상태에 빠뜨립니다.

무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

그들의 혀는 살찌고 발음은 꼬이는구나 - 효과 범위 내에 있는 적들의 집중력을 제거합니다.

성자의 힘에 맞서는 12인 - 효과 범위 내에 있는 동료들에게 결의와 체질 저하에 대한 저항력을 부여합니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만

장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

권능 레벨 - 3

방패 부수기 (그리하여 헬-히라프는 방패를 깨부수노라 업그레이드) - 적이 대미지를 입을 때마다, 효과의 지속 시간이 증가합니다.

불안정한 고대의 해골 (그들의 뼈가 언덕 아래 잠들어 있다면, 그 누구도 말하지 못하리 업그레이드) - 전투에서 쓰러진 스켈레톤이 두 마리의 하급 스켈레톤으로 분열됩니다.

그녀의 복수가 땅을 휩쓸고 (세 번의 과오만큼 그에 따른 벌도 셋일지니 업그레이드) - 이제 화살들이 추가적인 대상들에게 튕겨가게 됩니다.

레니 다렛의 유령이 말하노니, "널 잡고야 말겠다, 벤 피델" - 효과 범위 내에 있는 적들이 경악 상태에 걸리게 합니다.

아들아, 광야를 지나는 자매들이 보이느냐? - 방황하는 영혼 조각을 모아, 일행을 위해 싸우는 2마리의 도깨비불을 만듭니다.

기빠하라, 동료여! 햇살의 모욕적인 손짓이로다! - 센터는 두 개의 반사되는 순수한 빛줄기를 만들어, 빛에 쏘인 모든 동료의 체력을 회복하고 결의 저하 공격에 대한 면역을 부여합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증

가합니다.

고대의 기억 - 태초의 힘을 기원하여, 센터가 센터를 부르는 동안 범위 내에 있는 동료들이 지속적으로 체력을 재생하도록 합니다.

일라는 화살을 익숙히 잡고 빠르게 시위에 걸었노니 - 모든 동료의 원거리 공격 속도가 증가하며 재장전 시간이 감소합니다.

농부를 피해 뛰어오른 여우 - 효과 범위 내에 있는 적들의 전투 이탈 공격 명중률을 감소시킵니다.

권능 레벨 - 4

오, 우르델과 구르델의 문을 두드리지 말지어다 - 지속 시간 동안 일행을 위해 싸우는 무시무시한 오우거 2마리를 소환합니다.

일어나라 일어나라 신의 자손이여! - 효과 범위 내에 있는 동료들이 소량의 체력을 가진 채로 부활합니다.

사랑에 빠진 이가 연인에게 외친다, "난 당신의 것!" - 효과 범위 내에 있는 적의 깊은 마음속을 휘저어 현혹 상태에 이르게 합니다.

복수를 향한 그의 사냥은 영원하리라 (하나 레니 다렛의 유령이여, 그는 쉬지 못하리라 업그레이드) - 지속 시간이 크게 증가합니다.

...불꽃도 없으며 찢어진 칼도 없구나 (도끼에 쓰러지지 않고, 돌풍에 부서지지 않으리 업그레이드) - 추가로, 소각 및 갑옷 관통을 부여합니다.

...하나 그것의 파멸은 명백하나니 (검은 바다의 파도처럼 천둥은 요동친다 업그레이드) - 명중률 보너스를 얻으며, 스침을 가할 수 있게 됩니다.

...그리고 그들의 비명이 하늘에 닿았다 (게르니스크가 야수를 베었지만, 이내 그 무리를 만났다 업그레이드) - 워들이 더 강력해지며 특수 공격을 하게 됩니다.

죄수들이 그들의 포획자를 공격했다 (굴레를 부수고 족쇄를 벗어나라! 업그레이드) - 민첩 효과가 사라진 캐릭터들은 강력함 강화를 얻게 됩니다. 그들의 썩은 악취가 퍼지는구나 (죽음의 계곡에서 몸부림치는 화이트 워 업그레이드) - 범위 내의 적들은 이제 구역질 상태가 됩니다.

...그리고 그들의 공포는 언덕 안까지 그들을 뒤쫓는구나 (그의 목소리가 들릴 때, 살인마들은 얼어붙으리 업그레이드) - 마비가 끝날 경우, 적들은 경악 상태가 됩니다.

홀의 절반을 지나기도 전에 신라의 시종이 30명을 베었노니 - 효과 범위 내에 있는 동료들에게 권능을 부여해, 강력함 및 확고함 강화를 부여합니다.

밤새 마신 술이 아침의 복수를 낳았다 - 챌터 근처의 적들은 약화 상태가 되고 힘이 감소합니다.

은색 기사들의 방패는 화살과 칼날을 부수었나니 - 효과 범위 내에 있는 동료들의 회피와 교전수 제한이 증가합니다.

아에필라스여 그대는 화염과 함께할지니 - 모든 동료의 무기에 소각 효과를 부여합니다.

재주넘기 - 전투 이탈 공격에 대해 추가 방어력을 얻습니다.

권능 레벨 - 5

그들은 함께 죽이며 붉은 강을 이루리라 (사랑에 빠진 이가 연인에게 외친

다, "난 당신의 것!" 업그레이드) - 현혹된 적들은 더 큰 대미지를 입힙니다. 게르니스크의 야수가 숨결로 어둠을 밝히다 - 일행을 위해 싸우는 드레이크를 하늘에서 불러냅니다.

신부는 계락을 알아채고 응당한 대가를 치르게 하였다 - 효과 범위 내에 있는 동료들에게 권능을 부여해, 기민함 및 통찰력 강화를 부여합니다.

하얀 바람이 흐느끼는 동안 그녀는 일곱 밤을 지새웠다 - 챌터 주위의 일곱 방향에 있는 적들을 얼음 화살로 공격합니다.

벤 피델의 목이 노출되었나니 (레니 다렛의 유령이 말하노니, "널 잡고야 말겠다, 벤 피델" 업그레이드) - 추가로 모든 방어에 페널티를 적용합니다.

빛이 광야를 가로질렀도다 (아들아, 광야를 지나는 자매들이 보이느냐? 업그레이드) - 도깨비불이 통상의 때보다 강력해지고 산만하게 만드는 공격을 가합니다.

...그리하여 악은 태양에 쫓겨났도다 (기뻐하라, 동료여! 햇살의 모욕적인 손짓이로다! 업그레이드) - 적들을 불태우고 영혼과 베슬에게는 더 큰 대미지를 입힙니다.

일곱 사내가 갑판에 오르노니 - 효과 범위 내에 있는 동료들에게 민첩과 힘 저항 공격에 대해 저항력을 얻게 합니다. 튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

빠른 시전 - 주문 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

드래곤이 몸부림치고 울부짖는구나 - 효과 범위 내에 있는 적들에게 소각 대미지 및 베기 대미지를 입히는 불타는 발톱을 불러냅니다.

그녀의 용기는 강철처럼 두텁도다 - 동료들에게 대미지를 흡수하는 보호막을 부여합니다.

묘한 행운 - 낮은 확률로 모든 공격을 피하고 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

권능 레벨 - 6

...그들은 그대의 머리를 짓밟기를 즐기나니 (오, 우르델과 구르델의 문을 두드리지 말지어다 업그레이드) - 오우거들이 범위를 휩쓰는 공격을 하게 됩니다.

...그리고 그대의 적에 맞서라 (일어나라 일어나라 신의 자손이여! 업그레이드) - 부활한 동료들이 짧은 시간 동안 모든 방어에 보너스를 받게 됩니다.

로우 나카는 심연 아래서 무엇을 찾았는가 - 챌터를 위해 싸우는 늑 포자 하나를 소환합니다.

그들의 챔피언은 홀로 무리에 맞섰다 - 챌터는 자기 자신을 광란의 에너지로 채워 넣어 활력 강화를 얻습니다.

그대의 살을 에는 바람은 옛날을 노래하지 않도다 - (높은 관통력으로) 동결 대미지와 부수기 대미지를 주는 차가운 공기의 강력한 돌풍으로 적을 휩쓸어 움직임을 느리게 만듭니다.

...살육이 그의 분노를 키웠노라 (홀의 절반을 지나기도 전에 신라의 시종이 30명을 베었노니 업그레이드) - 해당 효과 하에 있는 동안 끝내기 공격을 하면 지속 시간이 연장됩니다.

신속한 소환 - 크리처 소환 주문의 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

그들은 팜피르의 응시에 대항해 눈을 가렸다 - 동료들에게 통찰과 지능 저

하에 대한 저항력을 부여합니다.

늑은 시크는 그의 굶주림이 충족될 때까지 쉬지 않으리 - 영향을 받은 동료들은 적에게 입힌 대미지의 일부를 체력으로 획득합니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다. 향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

권능 레벨 - 7

고대의 죽음의 도구가 그대 명령에 응했다 - 챌터는 자신의 적들을 공격하는 다수의 고대 무기를 소환합니다.

피부에서 뼈까지 저들의 육체를 삶아라 - 범위 내의 적들에게 고정 대미지를 입히는 효과를 불러일으킵니다. 사망 직전 상태인 적은 폭발하여 인접한 적들에게 부식 대미지를 입힙니다.

하지만 그 짝은 더욱 두려웠도다 (게르니스크의 야수가 숨결로 어둠을 밝히다 업그레이드) - 첫 번째 드레이크가 쓰러질 경우, 다른 격노한 드레이크가 출현합니다.

임무에 전념한 그들은 각자의 역할을 알았으니 (신부는 계락을 알아채고 응당한 대가를 치르게 하였다 업그레이드) - 동료들은 이제 명석함 강화도 얻게 됩니다.

그녀의 눈물이 비처럼 쏟아지는구나 (하얀 바람이 흐느끼는 동안 그녀는 일곱 밤을 지새웠다 업그레이드) - 첫 번째 화살이 명중할 경우, 작은 연쇄 폭발을 일으킵니다.

그녀가 걷는 곳에 자비와 친절이 뒤따랐으니 - 동료들은 치유 효과로부터 보다 많은 체력을 획득합니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공

격의 명중률이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

많은 생명이 지나가며, 각자의 발자국을 남기리 - 챌터를 위해 싸워줄 스킨레톤 하나를 소환합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

권능 레벨 - 8

사악한 것이 마지막 숨을 뱉어냈도다 (로우 나카는 심연 아래서 무엇을 찾았는가 업그레이드) - 포자가 죽을 경우, 유독한 가스를 뿜어내 전투가 끝날 때까지 근처의 모두를 구역질 상태로 만듭니다.

그리고 분노한 복수로, 그녀의 단검을 그의 가슴에 찔러넣었도다 - 범위 내에 있는 동료들의 관통력이 증가합니다.

그의 웃음이 방안에 울려퍼지는구나 - 폭발적인 목소리를 풀어놓아 적을 밀어내고 혼미 상태로 만듭니다.

패배와는 거리가 먼 그의 가슴이 기쁨으로 채워졌도다 (그들의 챔피언은 홀로 무리에 맞섰다 업그레이드) - 즉시 3 악절을 얻게 됩니다.

엘드 네리의 저주가 그들 사이에 퍼지리라 (그대의 살을 에는 바람은 옛날을 노래하지 않도다 업그레이드) - 튕김 횟수가 증가합니다.

온 힘을 다해 야수를 쓰러트려라! - 야수 유형의 적들에 대해 모든 동료의 명중률과 대미지가 증가합니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용

가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

엄숙히 살육의 찬가를 불렀구나! (고대의 죽음의 도구가 그대 명령에 응했도다 업그레이드) - 죽음의 도구 하나를 추가로 소환합니다.

...그리고 골수를 빨아먹으라. (피부에서 뼈까지 저들의 육체를 삼아라 업그레이드) - 폭발에 휘말린 동료들은 치유되고 행동 속도를 얻습니다.

거대한 원이 산맥 위를 날아갔도다 - 공중에서 챌터를 도와줄 성숙한 드래곤을 소환합니다.

그의 가슴이 새벽빛으로 가득하구나! - 범위 내에 있는 동료들의 권능 보유량 자원 일부를 회복시킵니다.

드래곤의 비늘 사이에서 화살이 노래하나니 - 근처의 동료들에게 관통력 보너스를 부여합니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

영매사의 능력

권능 레벨 - 0

야생의 정신 - 영매사 주문이 일정 확률로 예상 못한 효과를 발생시켜, 극적인 방식으로 모습을 드러내, 종종 (항상은 아님) 파티를 도와줍니다. 야생의 정신은 종종 달갑지 않은 형태로 나타나기도 합니다.

영혼 채찍 - 영매사의 무기가 적을 맹렬히 몰아치는 기생 에너지의 영역을 생성합니다. 이는 적에게 가하는 대미지를 증가시키고 집중도를 생성합니다.

권능 레벨 - 1

정신 파동 - 영매사는 적을 난폭하게 채찍질하여 고정 대미지를 입히고 대상 뒤쪽으로 진탕시키는 힘을 원뿔 형태로 생성합니다.

배반의 속삭임 - 영매사는 적의 마음을 자신의 의지에 반하도록 만들어 일정 시간 동안 현혹합니다.

대담한 메아리 - 영매사는 동료의 전생의 메아리를 표면으로 끌어내, 해당 동료에게 영웅적인 위업을 세우도록 격려합니다. 강력함 강화와 통찰력 강화를 제공합니다.

반감의 영역 - 영매사와 적 사이의 반감을 독성이 있는 물질로 실체화시킵니다. 둘 사이의 영역에 들어온 적들은 부식 대미지를 입습니다.

영혼 충격 - 일시적으로 대상 아군의 영혼의 외피를 에너지로 변환하여 주변에 전격 폭발을 일으킵니다. 대상 주변에 서 있는 캐릭터는 충격 대미지를 입게 됩니다.

현실감각 상실 - 목표물의 현실 감각을 공격하여, 한 목표물을 동요 상태와 혼란 상태에 빠뜨립니다.

안구타격 - 목표물의 시각 기관에 충격을 주어 목표물과 주변의 적들을 실명시킵니다.

강철 같은 의지 - 영매사의 자아 의식이 강해져 의지에 보너스를 부여합니다.

투시 - 영매사 주문의 관통력이 증가합니다.

잔류하는 메아리 - 영매사가 야기한 고통의 지속 기간을 증가시킵니다.

권능 레벨 - 2

유령 상대 - 효과 범위 내의 모든 목표물들은 자신들이 유령들에게 둘러싸였다고 믿게 되며, 지속 시간 동안 측면 피해 상태가 됩니다.

마음의 칼날 - 목표물의 정신을 이용해 만든 날카로운 힘의 칼날로 당사자를 공격한 후, 추가로 다른 목표물들을 공격합니다.

고통의 상기 - 목표물은 부상당했던 순간의 정신적 트라우마를 다시 떠올리게 되며, 그때 입었던 피해를 다시 경험합니다.

정신 흡수의 방패 - 영매사는 목표물의 정신력을 자신을 위해 사용합니다. 대상의 결의 수치 일부를 가로채, 확고함 강화를 획득합니다.

추진력 증폭 - 목표물에 해를 입히지 못하고 튕겨 나간 정신 에너지는 가장 가까이 있는 적에게 관통 대미지를 입히고 난폭하게 밀어냅니다.

정신 속박 - 목표물의 신체와 소통하는 정신 능력을 압도하여 상대를 마비시킨 후, 그 영혼으로 하여금 주변 적

들을 이동 불가 상태에 빠트리는 충격 파를 내뿜게 합니다.

통렬한 채찍 (영혼 채찍 업그레이드) - 영매사의 영혼 채찍이 더 깊이 파고들어, 대미지에 커다란 보너스를 부여합니다.

흡수 채찍 (영혼 채찍 업그레이드) - 영매사가 사용하는 영혼 채찍의 흡수력을 강화하여, 집중도를 더 빨리 재생시킵니다.

권능 레벨 - 3

은밀한 공포 - 효과 범위 내의 적들에게 최악의 상황이 발생했다고 믿게 만들어, 지속 시간 동안 경악 상태와 구역질 상태에 빠뜨립니다.

영혼 발화 - 적의 영혼이 에너지를 "유출"하도록 만들고, 유출된 에너지를 발화시켜 지속적으로 불타오르게 합니다.

고통의 연결 - 동료와 그 주변에 있는 자들을 정신적으로 연결시켜 동료가 겪는 대미지의 일부를 그 적들도 경험하게 합니다.

정신 공명 - 영매사와 동료 사이에 서로 반사되는 정신적 교감의 물결을 생성하여 둘 사이에 들어오는 적들에게 부수기 대미지를 입힙니다.

의지 분열 - 적의 기억을 조작해, 과거에 실패했던 기억을 선명하게 떠올리게 하여 저는 상태와 약화 상태에 빠뜨립니다.

꼭두각시의 주인 - 목표물의 정신 방어를 무너뜨려 지속 시간 동안 영매사에게 지배당하게 합니다.

심령의 반격 - 보복의 일격을 기원함으로써, 적이 영매사의 의지 방어를 노

릴 때마다 적을 기절시킵니다.

박아넣는 생각 - 영매사는 시간의 메아리로 무기의 공격을 쏘서박아 관통력을 증가시킵니다.

권능 레벨 - 4

거친 흡수 - 목표물의 정신 능력 일부를 흡수하여 그만큼을 영매사에게 보너스로 부여합니다. 적에게는 무작위로 선택된 낮은 등급의 고통을 주고, 영매사에게는 그에 상응하는 강화를 부여합니다.

마음의 창 - 순수한 힘의 창으로 목표물을 찔러, 공격 경로에 있는 모두에게 높은 관통 대미지를 주고 적의 행동을 방해합니다.

소리 없는 비명 - 목표 지역에 정신적인 울림을 생성해, 대상을 기절시킬 뿐만 아니라, 근처에 있는 모든 적에게 고정 대미지를 주고 방해합니다.

고통 차단 - 동료에게 고통에 대한 정신적 방어벽을 제공하여, 강건함 강화를 부여합니다.

메아리 방패 - 반사되는 파도로 대상 동료 근처에 있는 자들을 씻어내, 아군에게 단호함 강화를 부여합니다.

육신의 조율 - 영매사는 적의 정신과 영혼을 조사해 방어의 강점을 찾아 강탈합니다. 목표물의 갑옷 등급 일부를 흡수해서 같은 양만큼 영매사에게 보너스를 부여합니다.

집중력 강화 - 영매사의 최대 집중도와 시작 집중도가 증가합니다.

권능 레벨 - 5

폭발 - 목표물의 영혼을 순수한 힘으로 쪼개, 고정 대미지를 입힙니다. 사

망 직전 상태인 대상들은 폭발해서 효과 범위 내에 있는 모두에게 부수기 대미지를 줍니다.

직관의 차용 - 상대의 지능과 통찰을 에너지로 환원시켜 빼앗습니다. 영매사의 방어와 명중률을 강화시키는 반면, 상대의 해당 능력치에 대미지를 줍니다.

지배자 - 영매사에게 복종하고 싶게 만드는 교활하고 강력한 충동을 효과 범위 내의 모든 적에게 각인시켜, 목표물을 지배하며 다른 적들을 현혹합니다.

잔혹한 반발 (심령의 반격 업그레이드) - 영매사의 반격은 유난히 충격적 이어서 대상에게 추가적인 고정 대미지를 입힙니다.

날카로운 지력 - 영매사는 추가적인 집중도를 가진 채 전투를 시작합니다.

권능 레벨 - 6

마음의 역병 - 면밀히 계산된 명중률로 적의 기억을 파괴해, 혼란 상태와 혼미 상태로 만들고 다른 적들에게 곧바로 옮겨가도록 합니다.

파동 증폭 - 대상 동료의 정신력을 외부로 강하게 발산하여 충격파를 만듭니다. 이는 효과 범위 내에 있는 적들에게 부수기 대미지를 주고 쓰러진 상태로 만듭니다.

붕괴 - 목표물이 된 적의 마음과 몸, 영혼을 서로 이어주는 영적인 실을 끊어버려, 즉각적인 고정 대미지를 줍니다. 목표물의 체력이 0이 되면 흔적도 없이 사라집니다.

공허한 영혼 - 적들의 의지를 대상으

로 하는 영매사 주문의 효과가 명중률 보너스를 얻습니다.

권능 레벨 - 7

선조의 기상 - 대상 동료는 권능 부여 점수를 1점 얻습니다.

절규하는 영혼 - 영매사는 하나의 영혼 또는 베슬을 대상으로 하여, 그들 안의 합쳐진 영혼 에너지를 파열시킵니다. 이로 인해 대상 및 인접한 영혼 또는 베슬들은 귀를 먹먹하게 할 정도의 비명을 지르게 됩니다. 이 비명은 근처에 있는 모두를 산만하게 만들고 고정 대미지를 입힙니다.

정지 셀 - 영매사는 하나의 적을 세상에서 아예 격리해 버립니다. 적은 행동 불가 상태가 되지만, 외부에 있는 파티원으로부터 영향을 받지도 않습니다.

공포의 메아리 - 영매사가 적을 죽일 경우, 일정 확률로 근처의 적 하나가 경악 상태가 됩니다.

완전한 자아 - 영매사가 영매사 주문으로 치명타를 입힐 경우, 일정 확률로 소비된 집중도의 일부를 돌려받습니다.

권능 레벨 - 8

수확의 칼 - 영매사는 동료의 영혼을 이용해 양손에서 솟아나는 순수한 에너지의 "칼날"을 만듭니다. 칼날은 고정 대미지를 입히며 칼날을 만든 영매사의 집중도를 생성합니다.

시간 기생충 - 영매사는 적의 영혼에서 영력을 흡수해, 적을 느리게 하고 영매사의 속도를 향상시킵니다.

영혼의 메아리 - 의지를 대상으로 하는 영매사의 주문은 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

권능 레벨 - 9

맹렬한 메아리 - 한 동료의 영혼의 기억으로 공격을 메아리치게 합니다. 커다란 관통력 보너스를 부여합니다.

고통의 사슬 - 대상이 잃어버렸거나 죽인 자들의 어두운 기억으로 대상을 괴롭혀, 경악 상태와 저는 상태로 만듭니다.

1,000 조각의 죽음 - 대상의 영혼을 파열시켜 지속적인 고정 대미지를 입힙니다. 이 대상에 사용된 분열 주문은 또 다른 파열을 일으켜, 즉시 고정 대미지를 입히고 효과의 지속 시간을 연장시킵니다.

악몽 공유 - 영매사의 집중도가 많을수록 범위 효과의 폭이 넓어집니다.

원호의 영혼 - 영매사가 치명적인 공격에 맞았을 경우, 부서지거나 자연적으로 사라질 때까지 대미지 일부를 막아주는 보호막을 생성합니다.

드루이드의 능력

권능 레벨 - 1

부패의 손길 - 시전자의 손에서 부패의 기운이 뿜어져 나와, 효과 범위 내에 있는 모두에게 즉각적인 부식 대미지를 주고 지속적으로 더 많은 대미지를 줍니다.

덩굴 함정 - 뒤틀린 덩굴 조각이 급격히 자라나, 그 안에 들어온 불행한 이들을 둘러싸 포박해 버립니다. 효과 범위 내에 들어오는 캐릭터는 저는 상태에 걸립니다.

협오의 가시나무 - 근처의 적들에게 날카로운 가시나무를 쏘아내, 효과 범위 내의 모든 대상에게 관통 대미지를 주고 구역질 상태로 만듭니다.

자연의 표식 - 효과 범위 내에 있는 적들을 창백한 녹색 빛으로 빛나게 하여 더 쉽게 공격할 수 있습니다. 영향을 받은 적은 회피와 반사 신경이 감소하게 됩니다.

겨울바람 - 경이로운 힘을 가진 냉풍을 발생시켜 효과 범위 내의 모든 대상을 밀어내고 동결 대미지를 입힙니다.

자연의 활력 - 자연의 활력을 끌어와, 지역 내에 잠시 동안 건강함 강화 효과를 부여합니다.

야수 길들이기 - 드루이드가 타고난 자연 세계와의 연결을 이용해, 효과 범위 내에 있는 적 동물을 현혹합니다.

출추는 번개 - 가느다란 번개 화살을 소환해, 효과 범위 내에 있는 적들을 맞추고 충격 대미지를 줍니다.

발톱의 범위 - 먼도날처럼 날카로운 거대 발톱을 소환하여 효과 범위 내의 모든 대상에게 베기 대미지를 줍니다.

태양 광선 - 한 줄기의 강력한 햇빛을 불러내, 효과 범위 내에 있는 자들을 불태우고 일정 확률로 실명 상태로 만듭니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증가합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 2

벌레 떼 - 공격적인 곤충 떼 한 무리를 불러들여, 지속적인 관통 대미지를 입히고 효과 범위 내에 있는 모두의 집중력을 감소시킵니다.

야수 제어 - 시전자의 목청에서 나온 날카로운 울음소리는 가장 포악한 동물을 제외한 모든 동물을 마비 상태로 만듭니다.

사냥의 맛 - 시전자의 근접 무기는 이상적인 사냥 도구로 바뀌어, 한 번의 공격에 지속적인 고정 대미지가 추가됩니다. 또한 시전자의 체력이 회복됩니다.

나무껍질 - 효과 범위 내에 있는 동료들을 두꺼운 나무껍질로 감싸주어 관통, 소각, 충격에 대해 갑옷 등급 보너스를 줍니다.

달빛 - 달에서 치유의 달빛을 불러내려, 근처의 동료들에게 재생 효과를 적용합니다.

눈보라 - 난폭한 얼음과 눈의 폭풍을 소환해, 효과 범위 내에 있는 모두에게 동결 대미지를 준 뒤, 행동 속도를 느리게 만듭니다.

가을의 부식 - 부패의 원뿔을 생성해,

효과 범위 내의 모든 대상에게 즉각적인 부식 대미지를 주고 지속적으로 더 많은 대미지를 입히게 합니다.

혹서 화염 폭발 - 순간적으로 폭발하는 화염의 빛을 생성하여 효과 범위 내에 있는 모두에게 소각 대미지를 줍니다.

햇불 - 시전자의 손에서 나타난 순수한 화염의 칼날로 이루어진 강력한 검이 상대에게 소각 대미지를 줍니다. 다른 무기로 바꾸면 주문은 끝나게 됩니다.

하급 블라이트 소환 - 소량의 방황하는 영혼 조각을 모아 하급 화염, 폭풍, 모래, 얼음, 땅 블라이트 중 하나로 결합시킵니다.

자연력 동결 - 드루이드의 자연의 힘에 관한 지식을 통해, 영혼 전환 시 자동으로 동결 대미지를 추가합니다.

자연력 충격 - 드루이드의 자연의 힘에 관한 지식을 통해, 영혼 전환 시 자동으로 충격 대미지를 추가합니다.

자연력 소각 - 드루이드의 자연의 힘에 관한 지식을 통해, 영혼 전환 시 자동으로 소각 대미지를 추가합니다.

자연력 부식 - 드루이드의 자연의 힘에 관한 지식을 통해, 영혼 전환 시 자동으로 부식 대미지를 추가합니다.

권능 레벨 - 3

전염병 창궐 - 목표물에 치명적이고 심신을 갇아먹는 질병을 감염시켜, 저는 상태와 약화 상태로 만들고, 이후 다른 적들에게 전염시킵니다.

역풍 - 강력한 폭풍을 생성하여 주기적으로 효과 범위 내에 있는 적 하나를 무작위로 공격하는 번개 화살이 적을 기절 상태에 빠트리며 충격 대미지를 줍니다.

쌍둥이 돌 - 드루이드의 위치에서 날아간 두 개의 치명적인 돌덩이는 지나가는 경로에 있는 모든 대상에게 부수기 대미지를 주고, 딱딱한 표면에 부딪혀 폭발한 파편은 근처에 있는 모든 대상에게 관통 대미지를 줍니다.

수사슴의 뿔 - 앞으로 돌진하는 커다란 수사슴 뿔을 소환해서, 그 경로에 있는 첫 번째 대상에게 관통 대미지를 주고 회피와 반사 신경에 페널티를 줍니다.

들끓는 구더기 - 효과 범위 내에 있는 적들의 피부가 파고드는 구더기 떼로 들끓어 지속적인 고정 대미지를 입습니다. 적들의 부상이 심할수록 대미지도 더 많이 받습니다. 최대 체력을 가진 대상은 이 주문에 아무런 대미지도 받지 않습니다.

딱정벌레 껍질 - 목표물을 보호의 껍질로 감싸서 깨지기 전까지 일정한 양의 대미지를 흡수하도록 합니다. 다만, 목표물의 (이동을 포함해서) 움직임을 막습니다.

독소 정화 - 목표물의 몸 안에 존재하는 모든 독성 물질을 정화시켜, 일시적으로 독과 질병에 면역이 되도록 해줍니다.

자연의 위안 - 자연의 치유력을 끌어와, 동료들에게 강건함 강화를 부여하여 빠른 재생 효과를 불어넣습니다.

권능 레벨 - 4

달빛 샘 - 달의 에너지를 집중된 힘의 근원으로 돌려, 효과 범위 내에 있는 동료의 체력을 재생하고 모든 방어에 약간의 보너스를 부여합니다.

우박 폭풍 - 심한 진눈개비와 얼음 덩어리의 사나운 폭풍을 소환하여, 효과 범위 내의 모두에게 부수기 및 동결 대

미지를 줍니다.

거친 쥘레덜볼 - 땅에서 두껍게 자란 가시나무가 효과 범위 내에 있는 모두에게 관통 대미지를 주고 저는 상태로 만듭니다.

뒤엎는 파도 - 경로에 있는 모든 것을 파괴하며 휘몰아치는 파도를 소환하여 부수기 대미지를 주고 기절 상태로 만듭니다.

세상의 심연을 부르다 - 땅속에서 솟구치는 뾰족한 돌을 소환하여 대상들에게 관통 대미지를 주고 쓰러진 상태로 만듭니다.

들끓는 물안개 - 원뿔 형태의 효과 범위에 있는 모두에게 소각 대미지를 입히고 뒤로 밀어냅니다.

델렘간의 형태 - 동료들은 나무 "피부"로 된 보호막 및 델렘간의 특성을 부여받습니다. 더 민첩해지며, 전투 이탈 공격에 덜 취약해짐과 동시에 민첩 저하 공격에 면역이 됩니다.

블라이트 소환 - 적당한 양의 방황하는 영혼 조각을 모아 화염, 폭풍, 모래, 얼음, 땅 블라이트로 결합시킵니다.

강력한 자연력 동결 (자연력 동결 업그레이드) - 자연의 힘에 대한 지식이 증대하여, 영혼 전환 형태일 경우 추가로 더 많은 동결 대미지를 입힙니다.

강력한 자연력 충격 (자연력 충격 업그레이드) - 자연의 힘에 대한 지식이 증대하여, 영혼 전환 형태일 경우 추가로 더 많은 충격 대미지를 입힙니다.

강력한 자연력 소각 (자연력 소각 업그레이드) - 자연의 힘에 대한 지식이 증대하여, 영혼 전환 형태일 경우 추가로 더 많은 소각 대미지를 입힙니다.

강력한 자연력 부식 (자연력 부식 업

그레이드) - 자연의 힘에 대한 지식이 증대하여, 영혼 전환 형태일 경우 추가로 더 많은 부식 대미지를 입힙니다.

권능 레벨 - 5

곤충 역병 - 수많은 독충을 소환하여 효과 범위 내의 모든 대상에게 지속적인 고정 대미지를 주고 구역질 상태로 만듭니다. 영향을 받는 동안 대상들은 집중할 수 없습니다.

가혹한 폭풍 - 치명적인 폭풍을 불러와, 효과 범위 내에 있는 적들을 수시로 공격하는 번개 화살을 생성하여 적을 기절 상태에 빠트리고 충격 대미지를 줍니다.

가시나무 장벽 - 비틀린 가시의 두꺼운 벽을 만들어, 관통 대미지를 주는 동시에 중독시켜 약화 상태에 빠뜨립니다.

자연의 공포 - 무시무시한 폭풍의 힘을 불러내 전기가 흐르는 아우라를 만들어 근처에 있는 모든 대상이 충격 대미지를 입고 경악 상태에 빠집니다.

정화의 바람 - 일렁이는 정화의 구름을 생성하여 동료의 체력을 치유하고 적을 밀어냅니다.

대지 발톱의 포옹 - 땅에서 세 개의 돌 발톱이 솟아나 살을 돌로 바꾸면서, 범위 내에 붙잡힌 모두를 마비시키고 베기 대미지를 입힙니다.

불나발 - 무시무시한 불의 공이 적들 사이를 튀어다니면서 소각 대미지를 줍니다.

권능 레벨 - 6

썩은 해골 - 시전자의 손에 썩고 병으로 구멍이 뚫린 두개골을 만들어, 부수

기 대미지를 주는 원거리 무기로 사용합니다. 효과 범위에 지속적으로 질병 기반의 부식 대미지를 줍니다.

상급 블라이트 소환 - 대량의 방황하는 영혼 조각을 모아 상급 화염, 폭풍, 모래, 얼음, 땅 블라이트 중 하나로 결합시킵니다.

태양의 창 - 하늘에서 태양빛의 강력한 창을 소환하여 단일 목표물에게 관통 대미지와 소각 대미지를 줍니다.

생명의 정원 - 베라스의 수레바퀴를 가속시켜, 쓰러진 자의 시체에서 활기를 되찾아주는 식물이 자라나, 효과 범위 내에 있는 동료들을 치유합니다.

독의 꽃 - 아름답지만 공포를 동반한 독의 꽃으로 이루어진 공간을 만들어, 효과 범위 내에 있는 이들을 경악과 약화 상태에 빠트리고 지속적인 고정 대미지를 줍니다.

권능 레벨 - 7

녹슨 갑옷 - 대상의 갑옷을 침식시켜, 갑옷 등급에 큰 충격을 줍니다.

자연의 너그러운 - 파티의 비어 있는 빠른 슬롯을 전투 중 보너스와 치료 효과를 주는 경이로운 음료로 채워 넣습니다.

덩굴 채찍 - 땅에서 살아있는 커다란 덩굴 하나를 소환하여 적들을 공격하고 끌어당깁니다.

태고의 소집 - 드루이드는 자연에 존재하는 영적 에너지를 뽑아내, 물리적 형태를 가진 우즈나 슬라임을 무작위로 만듭니다.

극복 - 드루이드가 동료들에게 자연에 저항하는 강력한 방패를 부여하여 소각, 부식, 동결과 충격에 대한 갑옷 등

급을 부여합니다.

권능 레벨 - 8

복수의 폭풍 - 드루이드가 폭풍의 힘을 전달하는 매개체로 분합니다. 드루이드가 무기로 공격하는 모든 대상, 혹은 드루이드를 무기로 공격하는 모든 적은 번개 화살의 공격을 받게 됩니다. 엔트로피 - 대상의 방어를 찢어, 대상을 표적으로 하는 공격이 명중에서 치명타로 전환됩니다. 일정 횟수의 공격을 받은 후에는 효과가 사라집니다.

재생 - 쓰러진 동료 하나를 부활시켜 연장된 시간 동안 강건함 강화를 부여합니다.

화염 수사슴 - 드루이드는 작은 자연의 영혼들과 연합하여 화염으로 만들어진 커다란 수사슴의 형태로 변신합니다. 이 수사슴은 지속적인 화염 방어막을 지니게 됩니다. 내부의 영혼들이 마구 흩어지며 수사슴은 결국 사라지지만, 폭발에 휩쓸린 모두에게 소각 및 관통 대미지를 줍니다.

자연력 분노 - 동결 (강력한 자연력 동결 업그레이드) - 영혼 전환 도중 적을 죽일 때마다 영혼 전환 효과의 지속 시간이 길어지며, 근처의 적들을 동결시키고 행동 속도를 느리게 만듭니다.

자연력 분노 - 충격 (강력한 자연력 충격 업그레이드) - 영혼 전환 도중 적을 죽일 때마다 영혼 전환 효과의 지속 시간이 길어지며, 근처의 적들에게 충격을 주고 방해합니다.

자연력 분노 - 소각 (강력한 자연력 소각 업그레이드) - 영혼 전환 도중 적을 죽일 때마다 영혼 전환 효과의 지속 시간이 길어지며, 근처의 적들을 태워 지

속적인 소각 대미지를 입힙니다.

자연력 분노 - 부식 (강력한 자연력 부식 업그레이드) - 영혼 전환 도중 적을 죽일 때마다 영혼 전환 효과의 지속 시간이 길어지며, 근처의 적들을 부식시키고 갑옷 등급을 낮춥니다.

권능 레벨 - 9

갈라웨인의 현신 - 비정상적인 크기의 거대한 야수 하나를 소환합니다. 이는 신 갈라웨인의 진정한 모습입니다.

거대한 소용돌이 - 바람과 불, 번개, 비 등이 뒤섞인 대재앙이 대상 지역을 찢어발깁니다. 소용돌이에 휘말린 자들은 다양한 유형의 대미지를 입습니다.

토네이도 - 희생자들을 허공으로 들어 올리는 파괴적인 회오리바람을 소환해, 접촉하는 모두에게 부수기 대미지를 입힙니다.

죽음의 손길 - 부패 마법이 대상을 둘러싸 생명의 정수를 억누릅니다. 대상의 생존 의지가 부족할 경우, 즉시 사망합니다. (이 주문은 사망 직전 상태인 자들에게만 사용할 수 있습니다)

꽃가루 발 - 원기를 회복시키는 식물이 드루이드의 발걸음을 따라가면서, 범위 내의 모두를 빠르게 치유합니다. 한 동료가 꽃가루 발 안에 있는 동안 패배할 경우, 해당 동료는 부활하지만 꽃가루 발의 마법은 사라집니다.

전사의 능력

권능 레벨 - 0

지속적 회복 - 전사는 전투의 흥분에 취해 지속적으로 일정량의 체력을 재생합니다.

권능 레벨 - 1

훈련된 집중 공격 - 전사는 훈련에 몰입하여, 짧은 시간 동안 인식력 강화를 얻습니다.

넉다운 - 엄청난 힘으로 적 하나를 밀어 쓰러트리거나 대미지를 입힙니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

권능 레벨 - 2

전사 태세 - 전사는 특수한 전투 태세를 취하는 능력을 연마합니다. 각각의 태세는 서로 다른 전투 양상에 뛰어난 대처 능력을 갖고 있습니다.

전장으로 - 전사는 전장으로 돌진하여 적 하나를 즉시 자신의 근접 범위로 끌어당겨, 부수기 대미지를 입히고 혼미 상태로 만듭니다.

확실한 조준 - 전사의 팔을 안정시켜, 숙련된 무기를 사용한 모든 공격에서 스침을 명중으로 전환합니다.

투지 - 전사는 지능, 통찰, 체질 저하에 방어 보너스를 얻습니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

권능 레벨 - 3

훈련된 공격 (훈련된 집중 공격 업그레이드) - 인식력 강화가 이제 직관력 강화로 향상됩니다.

전술적 집중 공격 (훈련된 집중 공격 업그레이드) - 전사는 이제 예리함 강화를 얻습니다.

노새의 발길질 (넉다운 업그레이드) - 강력한 공격이 적들을 내동댕이쳐, 방향 감각을 혼란시킵니다.

빠른 회복 (지속적 회복 업그레이드) - 재생되는 체력의 양을 증가시킵니다.

현상 유지 - 전사의 교전 수가 1 증가합니다.

권능 레벨 - 4

배수진 - 전사는 자신에게 가해지는 모든 강타를 거침없이 회피하며, 짧은 시간 동안 모든 방어력이 극적으로 증가하게 됩니다.

방심시키기 (전장으로 업그레이드) - 적이 다음 번 공격을 받을 때 갑옷 등급이 현저히 감소합니다.

육체 제어 - 전사는 힘 저하에 저항력을 얻습니다.

저지 불가 - 전사는 민첩 저하에 대해 저항력을 얻습니다.

대담함 - 전사는 결의 저하에 면역이 됩니다.

신속한 교체 - 무기를 교체할 때, 회복 시간 페널티가 감소됩니다.

무기 전문화 - 전사의 무기 숙련에 대

미지 보너스를 줍니다.

권능 레벨 - 5

불굴 - 전사는 굴복하지 않는 자아를 통해 힘을 끌어냅니다. 이로써, 공격을 당해 소모된 체력의 일부를 재생할 수 있습니다.

수호자 태세 (방어자 태세 업그레이드) - 전사는 전투에서 이탈하는 적들을 즉시 공격하여 명중할 경우 쓰러진 상태로 만듭니다.

군중 태세 (휩쓸기 태세 업그레이드) - 주변에 적이 많을수록 전사의 공격간 회복 시간이 감소합니다.

정복자 태세 (투사 태세 업그레이드) - 전사가 부상 상태거나 그보다 상태가 좋을 경우, 명중률 보너스가 증가합니다. 중대한 부상 상태거나 그보다 상태가 나쁠 경우, 전사의 회피 보너스가 증가합니다.

아머드 그레이스 - 전사는 육중한 갑옷이나 움직임이 불편한 갑옷에도 완벽하게 적응하여, 갑옷으로 받는 회복 시간 페널티를 상당 부분 줄일 수 있습니다.

뛰어난 회피 - 캐릭터의 회피 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 6

기운을 돌우는 방어 (배수진 업그레이드) - 전사가 대미지를 입을 때마다, 지속 시간이 연장됩니다.

일망타진 - 전사는 근접 무기를 큰 호를 그리며 휘둘러, 각각의 적에 대해 주 무기 공격을 하여 적을 밀어내고 쓰러뜨립니다.

값비싼 대가 - 전사의 최대 훈련이 증

가합니다.

고압적인 경계 - 전사의 전투 이탈 공격의 명중률과 대미지가 크게 증가합니다.

권능 레벨 - 7

폼멜 타격 - 대상을 폼멜로 타격해 일시적으로 기절 상태로 만듭니다.

불굴의 방패 (불굴 업그레이드) - 전사와 그 동료들이 단호함 강화를 얻게 됩니다.

불굴의 신체 (불굴 업그레이드) - 전사가 공격받을 때마다 더 많은 체력을 회복하게 됩니다.

불괴 - 전사는 정복당하는 것을 거부합니다. 녹아웃 상태가 되면 전사는 다시 일어서 체력의 일부를 회복하는 동시에, 일시적으로 모든 방어와 갑옷 등급에 보너스를 받습니다.

무기 특화 - 전사의 무기 숙련에 대미지 보너스를 줍니다.

권능 레벨 - 8

돌격 - 전사는 전장을 가로지르며 번개처럼 돌진해 그 경로에 있는 모두를 공격하고 방해합니다.

통로 정리 (일망타진 업그레이드) - 전사는 이제 일직선 상의 적들을 밀어낼 것입니다.

깔끔한 연결 (일망타진 업그레이드) - 전사는 이제 공격으로 주위의 모든 적들을 명중시키게 됩니다.

분노 강화 - 전사는 치명타를 입을 때마다 낮은 확률로 훈련을 획득합니다.

치명타 방어 - 전사는 적의 강력한 공격을 물리치는데 각고의 노력을 기울여, 일정 비율의 치명타를 명중으로 바

꿈으로써 강력한 타격에 저항합니다.

권능 레벨 - 9

폼멜 반격 (폼멜 타격 업그레이드) - 전사의 다음 공격이 치명타로 적중할 확률이 매우 높아집니다.

산발 공격 - 전사는 관통력 보너스를 얻고 목표물의 갑옷 등급을 감소시키는 주 무기 공격을 가합니다.

백전불굴 (불괴 업그레이드) - 전사가 일어날 때, 훈련을 재획득합니다.

나무 자르기 - 전사의 권능이 부여된 공격은 명중을 치명타로 전환합니다.

수도승의 능력

권능 레벨 - 0

고통 극복 - 수도승은 삶의 역경을 버터내는 과정에서 육체의 능력에 대한 깊은 깨달음을 얻었습니다. 수도승의 맨손 공격은 대미지와 명중률, 관통력의 기본 수치가 다른 캐릭터보다 훨씬 높은 상태로 시작하며, 권능 레벨이 증가하면 이 수치들도 영구적으로 증가합니다.

상처 특성 - 수도승이 대미지를 입을 때 "상처"를 획득할 수 있도록 해줍니다.

권능 레벨 - 1

번민의 힘 - 강력한 공격이 성공하면 목표물을 멀리 밀어내 쓰러뜨립니다.

속전속결 - 수도승의 손이 광란의 공격을 가하여, 잠시 동안 공격 속도가 증가하고 기민함 강화를 받습니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

경상 (상처 특성 업그레이드) - 수도승의 상처가 생기는 기준치를 낮춰, 더 빠른 속도로 상처를 모을 수 있습니다.

권능 레벨 - 2

고통의 명료함 - 수도승은 고통을 통해 자신의 몸을 정화합니다. 그에 따라 기준에 이미 걸려 있거나 새롭게 입는 해로운 효과의 지속 시간을 반으로 줄일 수 있습니다.

죽음의 춤 - 당시의 움직임으로 고통의 모형을 만들어 명중률과 상처에 적용되는 보너스를 점차 증가시킵니다. 대미지를 입으면 효과가 종료됩니다.

영혼의 고행 - 수도승은 자기 자신에게 순간적인 고정 대미지를 가해 상처를 얻습니다.

무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

성큼걸이 - 격렬한 연습과 다년간의 연구를 통해 수도승은 전투에서 대담하고 유연하게 움직일 수 있게 되었습니다. 수도승은 전투 중에 보폭이 크게 증가됩니다.

우아한 퇴각 - 전투 이탈 공격에 대한 모든 방어에 보너스를 부여합니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

권능 레벨 - 3

힘의 파장 (번민의 힘 업그레이드) - 활성화에 필요한 상처를 감소시킵니다. 번개 같은 일격 (속전속결 업그레이드) - 수도승의 공격을 강화하여 공격이 명중하면 추가적인 충격 대미지를 줍니다.

신속한 연계 (속전속결 업그레이드) - 활성화된 동안, 무기의 치명타는 일정 확률로 즉시 또 다른 공격을 촉발시킵니다.

칼날 회전 - 수도승은 번개처럼 빠른 손동작으로 짧은 시간 동안 적이 가한 근접 공격의 방향을 틀어버립니다.

고통의 손길 - 만물에 존재하는 일반

적인 고통의 유대를 끌어냅니다. 첫 번째 목표물은 부수기 대미지가 추가된 강력한 공격을 당하게 됩니다. 또한 목표물 뒤로 원뿔 모양의 범위에 있는 적들은 부수기 대미지를 입게 되며 비틀거림 상태가 됩니다.

기절의 일격 - 머리를 겨냥한 공격으로, 적의 반응 능력에 지장을 주고 기절 상태에 빠뜨립니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증가합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

영혼 거울 - 수도승의 정신의 힘을 끌어내어, 수도승을 목표로 한 원거리 발사체의 반을 시작 지점으로 돌려 보냅니다. 오직 빛나간 공격만 시작 지점으로 돌려 보낼 수 있습니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 4

필멸자의 양면성 - 수도승은 두 가지 전환형 능력을 얻어, 입게 되는 상처를 신체 (체질 보너스) 또는 정신 (지능 보너스)과 연결할 수 있으며, 이 사이에서 전환할 수 있습니다.

우레의 일격 - 온 힘을 다해 연타합니다. 효과가 지속되는 동안 보다 집요한 강화를 얻습니다.

사고의 명료함 (고통의 명료함 업그레이드) - 수도승은 추가로 영리함 강화를 얻습니다.

지속되는 춤 (죽음의 춤 업그레이드) - 이제 수도승이 여러 차례 명중당해야

춤이 끝나게 됩니다.

뿌리박힌 고통 - 상처를 입을 때마다 수도승 주위에 충격파를 발생시켜 효과 범위 내에 있는 모든 적에게 소량의 대미지를 주고 낮은 확률로 방해합니다.

고통의 도가니 - 수도승은 지구력을 통해 일시적인 통찰을 얻을 수 있습니다. 해로운 효과가 끝날 때마다 인내, 반사 신경, 의지에 일시적인 보너스를 받습니다.

재주넘기 - 전투 이탈 공격에 대해 추가 방어력을 얻습니다.

권능 레벨 - 5

긴 고통 - 수도승은 자신의 주먹에서 힘을 분출시켜 먼 거리에서 대미지를 입힐 수 있습니다.

부풀려진 고통 (고통의 손길 업그레이드) - 대상의 뒤에 있는 적들이 비틀거리는 대신 기절합니다.

결정적 쇄도 (기절의 일격 업그레이드) - 해당 공격이 치명타가 될 경우 소모한 대가가 회수됩니다.

튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

묘한 행운 - 낮은 확률로 모든 공격을 피하고 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

무력화 일격 - 수도승은 적의 특정한 부위를 겨냥하여 약점을 만들 수 있습니다. 근접 치명타는 목표물이 약화 상태에 걸리게 합니다.

권능 레벨 - 6

철제 바퀴 (필멸자의 양면성 업그레이드) - 수도승의 상처에서 오는 고통은

수도승이 받는 공격에 대해 갑옷 등급을 향상시킵니다.

회전륜 (필멸자의 양면성 업그레이드) - 수도승은 육체의 고통을 순수한 힘으로 변환하여, 근접 대미지에 일정 비율의 화염 보너스를 추가합니다.

고행의 길 - 수도승은 눈 깜짝할 사이에 목표물까지 이동하여, 이동 경로에 있는 모든 대상에게 전력 공격으로 무시무시한 부수기 대미지를 줍니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다. 이별의 슬픔 - 수도승과의 교전이 중단되는 적들은 수도승에게 상처를 주게 됩니다.

향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

권능 레벨 - 7

승천각 - 수도승은 대상을 허공으로 띄웠다 바닥에 내동댕이쳐 쓰러진 상태로 만듭니다.

양분된 영혼 - 수도승은 자신의 고통에 대해 명상하여, 고통을 물리적으로 실체화합니다. 하나는 화염으로, 다른 하나는 얼음으로 만들어집니다.

고통은 지속된다 (긴 고통 업그레이드) - 치명타가 효과의 지속 시간을 연장시킵니다.

울법의 길고 긴 팔 (긴 고통 업그레이드) - 수도승이 평범한 근접 무기를 사용해 원거리 공격을 할 수 있도록 해줍니다.

고동치는 북소리 - 수도승이 근접전에서 치명타를 입힐 때마다, 낮은 확률로 즉시 추가적인 공격을 발동시킵니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공

격의 명중률이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

권능 레벨 - 8

공명의 손길 - 수도승의 타격은 수도승과 대상 사이에 교감하는 공명을 일으키며, 다음에 이어지는 타격은 공명의 정도를 증가시킵니다. 이 공명을 이용하여 수도승은 원하는 순간에 현재 공명하고 있는 적에게 파괴적인 고정 대미지를 입힐 수 있습니다.

고통 공유 (고행의 길 업그레이드) - 경로에 있는 적들을 채찍질해, 수도승이 입은 상처의 숫자에 기반한 고정 대미지 출혈 효과를 일으킵니다.

떠우기 (고행의 길 업그레이드) - 경로에 있는 적들이 허공으로 띄워집니다.

면도날 - 수도승이 상처를 입을 때마다 명중률이 약간씩 증가합니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용 가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

폭렬장 - 수도승이 강력한 장타를 날립니다. 치명타로 적중하면 어마어마한 대미지를 줍니다.

바람의 속삭임 - 수도승은 바람과 하나가 되어 사라진 후 적들 사이를 오가며 전력 공격을 가합니다. 수도승이 적의 수만큼 공격을 하거나 다른 적에게

닿을 수 없게 되면 다시 모습을 드러냅니다.

접혈 찌르기 - 수도승의 권능 부여 공격은 모든 갑옷 등급을 무시하며 커다란 명중률 보너스를 얻습니다.

상상된 고통 - 수도승을 빗맞춘 공격은 일정 확률로 수도승에게 상처를 부여합니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

성전사의 능력

성전사는 반드시 하위 직업을 선택해야 하며, 선택한 하위 직업에 따라 사용할 수 있는 능력에 큰 차이가 있을 수 있음을 알아두십시오.

권능 레벨 - 0

신앙과 신념 - 성전사의 방어력은 속해 있는 조직의 교리에 맞게 행동했는가에 직접적으로 영향을 받습니다. 즉, 성전사의 명성이 속해 있는 조직이 선호하는 행동과 얼마나 잘 들어맞느냐에 따라 방어 능력에 보너스나 페널티가 적용됩니다.

권능 레벨 - 1

철천지 원수 - 성전사는 적을 정의로운 분노의 대상으로 규정하여, 전투가 끝나거나 적이 쓰러질 때까지 대미지 보너스를 받습니다.

헌신의 불꽃 - 성전사의 내면에 존재하는 불꽃을 끄집어 냅니다. 장비하고 있는 무기를 불꽃에 휩싸이게 하여 공격에 소각 대미지를 줍니다.

안수 치료 - 성전사는 오로지 믿음의 힘만을 이용하여, 손을 대기만 하는 것으로 대상을 치유할 수 있습니다. 성전사나 범위 내에 있는 동료의 체력을 상당한 양만큼 회복합니다.

깊은 신앙 (신앙과 신념 업그레이드) - 성전사의 신앙이 더욱 깊어져, 신앙과 신념의 방어 보너스가 증가합니다.

빠른 발걸음 - 캐릭터는 더 빠르고 민첩해지며, 보폭이 증가함과 동시에 전투 이탈 공격에 대한 방어 보너스를 얻습니다.

응징 - 대미지를 입을 경우, 당신의 다

음 무기 공격으로 가하는 대미지에 누적되는 보너스를 얻습니다. (5회까지 중첩됨)
무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

권능 레벨 - 2

열정적 아우라 - 세 가지 성전사 아우라를 사용할 수 있게 됩니다. 여러 개를 동시에 사용할 순 없습니다.
무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.
승리의 감격 - 성전사가 적을 쓰러트렸을 때, 근처에 있는 모든 동료는 그에 고취되어 일시적으로 모든 방어에 보너스를 받습니다.

신들린 방어 - 대미지를 입을 경우, 짧은 시간 동안 해당 대미지 유형에 대한 갑옷 등급 보너스를 받습니다. 다른 신들린 방어 보너스는 사라집니다.

신성한 의도 - 성전사는 결의, 힘, 민첩 저하에 방어를 얻습니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

권능 레벨 - 3

숙적 (철천지 원수 업그레이드) - 해당 적이 쓰러질 경우, 열정 비용을 돌려받습니다.

낙인 (철천지 원수 업그레이드) - 낙인

이 지속되는 동안, 해당 적은 지속적인 소각 대미지를 입습니다.

영원한 헌신 (헌신의 불꽃 업그레이드) - 사용 후, 성전사의 공격은 일시적으로 소각 대미지 보너스를 받습니다.

공유된 불꽃 (헌신의 불꽃 업그레이드) - 근처의 동료들도 보다 작은 불꽃의 효과를 받게 됩니다.

상급 안수 치료 (안수 치료 업그레이드) - 성전사는 자신과 범위 내의 동료에게 손을 대고 빛을 주입해, 상당량의 체력을 회복하고 용감함 강화를 부여합니다.

영광의 햇불 - 자신을 신성한 빛으로 감싸, 지근거리 내의 적들을 실명시킵니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증가합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

충성의 방패 - 성전사의 근접 공격은 파티원들의 현혹, 혼란, 지배된 상태를 제거합니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

권능 레벨 - 4

해방의 격려 - 동료에게 그들이 가진 힘을 모두 끌어내어 일시적으로 해로운 효과를 무시하도록 지시합니다. 또한 확고함 강화를 부여합니다.

고귀한 집중 (열정적 집중 업그레이드) - 나아가 일부 명중을 치명타로 전환합니다.

고귀한 돌격 (열정적 집중 업그레이

드) - 동료들은 이제 적에게서 받는 명중의 일부를 스팀으로 전환합니다.

고귀한 지구력 (열정적 지구력 업그레이드) - 동료들에게도 지속적인 재생 효과를 부여하게 됩니다.

강한 포부 - 성전사는 체질 저하에 저항력을 얻습니다.

냉철함 - 성전사는 통찰 저하에 저항력을 얻습니다.

의욕 고취 - 성전사의 최대 열정을 증가시킵니다.

정신 요새 - 성전사는 지능 저하에 저항력을 얻습니다.

화염의 후예 - 불 공격의 관통력이 증가합니다.

권능 레벨 - 5

지원의 격려 - 동료에게 갑절로 힘낼 것을 명령하여 동료의 회피 수치를 증가시키고 건강함 강화를 부여합니다.

지속적 경계 (영광의 햇불 업그레이드) - 근처의 동료들은 짧은 시간 동안 회피 보너스를 얻습니다.

직관적 경계 (영광의 햇불 업그레이드) - 영향을 받은 적들의 대미지가 크게 증가하게 됩니다.

튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

묘한 행운 - 낮은 확률로 모든 공격을 피하고 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

정의로운 영혼 - 성전사의 순수한 영혼은 모든 침입하는 힘에 저항하여 독이나 질병에 대한 면역을 부여합니다.

숙련된 치유사 - 당신이 사용하는 치

유술의 효율이 증가합니다.

권능 레벨 - 6

귀환의 격려 (해방의 격려 업그레이드) - 확고함 강화가 단호함 강화로 업그레이드됩니다.

해방의 명령 (해방의 격려 업그레이드) - 기민함 강화와 확고함 강화를 부여합니다.

재촉의 격려 - 전투 동안 성전사는 한 명의 동료에게 속도를 증가시키도록 명령하여, 일시적으로 기민함 강화를 부여합니다.

향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다.
고결한 승리 - 성전사는 적을 쓰러뜨릴 때마다 열정을 획득합니다.

권능 레벨 - 7

부활의 격려 - 성전사는 의식 불명의 동료에게 다시 일어날 수 있는 명령을 내려, 일시적으로 체력을 크게 회복시킵니다. 하지만 짧은 지속 시간 뒤에는 해당 체력의 절반을 잃게 됩니다.

지원의 명령 (지원의 격려 업그레이드) - 대상에게 확고함 강화와 건강함 강화를 부여합니다.

강철의 격려 (지원의 격려 업그레이드) - 건강함 강화가 이제 강인함으로 업그레이드됩니다.

신성한 희생 - 성전사는 자신의 신앙에 집중하여 스스로 푸른 화염에 뒤덮입니다. 파동이 발산될 때마다 성전사는 낮은 고정 대미지를 받지만 (성전사는 이 대미지로 죽을 수도 있습니

다), 범위 안에 있는 적들은 소각 대미지를 받습니다.

금욕의 제련 - 성전사는 제자리에 있는 동안 갑옷 등급 보너스가 누적됩니다. 움직이면 짧은 시간 동안 해당 효과가 종료됩니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 명중률이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

권능 레벨 - 8

연쇄 치료 - 성전사가 아군 하나를 대상으로 지정하여 치유합니다. 치유 효과는 동료들 사이로 전이되면서 조금씩 효과가 줄어듭니다.

열정적 격려 (재촉의 격려 업그레이드) - 기민함 강화가 날렵함으로 업그레이드됩니다.

재촉의 명령 (재촉의 격려 업그레이드) - 강력함 강화와 기민함 강화를 부여합니다.

섭리 - 성전사가 섭리의 대가를 지불할 만큼의 열정을 가진 채로 쓰러질 경우, 성전사는 열정을 소비하여 몇 초 후 부활합니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용 가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

부활의 명령 (부활의 격려 업그레이

드) - 강력함 강화와 건강함 강화를 부여합니다.

환생의 격려 (부활의 격려 업그레이드) - 강력함 강화가 집요함 강화로 업그레이드됩니다.

퇴마 - 의지의 힘을 통해, 성전사는 자신보다 레벨이 낮은 영혼이나 소환된 크리처를 파괴할 수 있습니다. 성전사와 같은 레벨이거나 성전사보다 레벨이 높은 영혼과 소환된 크리처는 고정 대미지를 입습니다.

저승의 빛 - 저승에서 신성한 빛이 쏟아져 내려 성전사 주위를 비춥니다. 빛은 근처의 모든 동료를 치유하고, 적 베슬과 영혼을 불태워 엄청난 대미지를 입힙니다.

신성한 제물 (신성한 희생 업그레이드) - 희생 동안 성전사가 패배할 경우, 잠시 후 완전한 체력으로 부활합니다.

거룩한 희생 (신성한 희생 업그레이드) - 파동이 칠 때마다 성전사 근처의 동료들을 치유합니다.

신성한 응징 - 동료가 전투에서 쓰러질 경우, 성전사는 열정을 획득합니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

사제의 능력

사제는 반드시 하위 직업을 선택해야 하며, 선택한 하위 직업에 따라 사용할 수 있는 능력에 큰 차이가 있을 수 있음을 알아두십시오.

권능 레벨 - 0

신성한 광휘 - 사제 주위에 성스러운 에너지의 공간을 만들어 근처에 있는 모든 베슬 타입의 적을 태우고 동요 상태로 만드는 반면, 동료들의 체력을 일정 부분 재생시킵니다. 신성한 광휘의 힘은 사제의 명성이 그의 신앙이 선호하는 행동과 얼마나 잘 들어맞느냐에 따라 달라집니다.

권능 레벨 - 1

차단 - 사제의 적들을 규탄하여 효과 범위 내에 있는 적들을 혼미하게 만듭니다.

회복 - 사제는 본인이 가지고 있는 성스러운 힘의 많은 부분을 공유하여, 효과 범위 내에 있는 모든 동료의 체력을 상당 부분 회복시킵니다.

고통 억제 - 순수한 의지의 힘만으로 해로운 상태 효과를 억누르는 능력입니다. 효과 범위 내에 있는 동료들에게 걸린 적대적인 효과를 일시적으로 멈추게 하는 효과가 있습니다.

신성한 힘 - 시전자 주위에 신성한 은총의 영역을 만들어 효과 범위 내에 있는 동료들에게 강력함 강화를 부여합니다.

비난의 가시 - 목표물의 죄악을 응징하여, 상대의 회피와 인내, 반사 신경, 의지를 감소시킵니다.

축복 - 효과 범위 내 동료들에게 통찰

력 강화를 부여하는 신의 은총을 소환합니다.

정지 - 하나의 적에게 멈출 것을 명령하여 그의 모든 움직임을 일시적으로 중지시킵니다.

수도승의 맨손 훈련 - 맨손 공격의 효율이 비례적으로 증가합니다. 비록 수도승의 맨손 공격만큼 효과적이지는 않지만, 레벨이 오를수록 명중률, 대미지, 관통력이 증가합니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

권능 레벨 - 2

묵상 - 사제는 자신의 마음을 깨끗하게 하고 근처의 동료들에게 그 청명한 마음을 전달하여, 결의 강화를 부여합니다.

강건의 기도 - 대상 동료에게 긴 시간 동안 건강함 강화를 부여합니다.

격퇴의 인장 - 접촉하면 쓰러지게 만드는 마법의 인장을 바닥에 설치해, 그곳에 접촉한 적을 쓰러진 상태로 만듭니다.

퇴각 - 단일 대상을 보호 구체 내에 고립시켜, 체력이 재생되는 동안 해를 입지 않도록 막아줍니다.

영적 무기 - 신앙으로 권능을 부여해, 당신이 섬기는 신 특유의 신성한 무기를 불러내도록 합니다.

상징의 투영 - 사제의 신앙을 통해 느리지만 강력한 발사체를 만들어, 동료의 체력을 회복하고 적에게는 동결 대미지를 줍니다.

신앙의 기동 - 성스러운 심판의 기동을 내려쳐 효과 범위 내의 적들에게 부수기 대미지를 주고 쓰러뜨립니다.

무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

권능 레벨 - 3

정신의 기도 - 대상 동료에게 긴 시간 동안 영리한 강화를 부여합니다.

보호의 인장 - 적이 건드리게 될 경우, 전기 에너지의 폭발이 일어나 충격 대미지를 주고 방해하는 마법의 인장을 생성합니다.

주시하는 존재 - 호의적인 영혼의 도움으로 동료들을 축복하고, 동료가 사망 직전 상태가 되면 치유 효과가 발동되도록 합니다.

지독한 축복 - 전투 중, 동료에게 힘을 불어넣어 인식력 강화를 부여합니다.

축성의 대지 - 장기간 유지되는 치유의 원을 만들어 동료의 체력을 재생합니다.

신성한 표식 - 목표물에 징벌의 표식을 남겨, 소각 대미지를 주고 회피 수치를 감소시킵니다.

실의의 강타 - 깨지지 않는 신념에 맞서는 적은 정신적으로 굴복하기 마련입니다. 효과 범위 내에 있는 모든 적의 근접 공격 명중률을 감소시키고, 치명타를 명중으로 격하시킵니다.

공의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증

가합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 4

빛나는 햇불 - 매우 밝게 빛나는 햇불을 소환하여 효과 범위 내에 있는 적들의 모든 방어력에 페널티를 주고 지속적인 소각 대미지를 줍니다.

십자군의 대승 - 전투에서 동료들에게 정의의 열정을 알려주어 강력함 강화를 부여합니다. 효과 범위 내에 있는 동료는 끝내기 공격을 했을 때 체력을 회복하게 됩니다.

강건의 탄원 - 적당한 시간 동안 하나의 대상에게 강인함 강화를 부여합니다.

보호의 원 - 거대한 신성 보호 영역을 만들어 동료들의 모든 방어 수치에 보너스를 부여합니다.

신실한 자들의 헌신 - 사제가 믿는 신의 축복을 기원하여, 효과 범위 내에 있는 동료에게는 명중률과 힘 보너스를 부여하고 적에게는 페널티를 줍니다.

화염의 후예 - 불 공격의 관통력이 증가합니다.

폭풍의 심장 - 전기 공격의 관통력이 증가합니다.

부패의 영혼 - 산과 부식 공격의 관통력이 증가합니다.

권능 레벨 - 5

죽은 자의 부활 - 쓰러진 아군들에게 두 번째 기회를 부여해, 효과 범위 내의 의식 불명인 동료들을 부활시키고

소량의 체력을 회복시킵니다.

불타는 인장 - 접촉하면 화염 폭발을 일으키는 마법의 인장을 바닥에 설치해 접촉하는 적을 실명 상태로 만들고 소각 대미지를 줍니다.

정신의 탄원 - 적당한 시간 동안 하나의 대상에게 예리한 강화를 부여합니다.

지옥의 문턱 - 아군 한 명이 부활하여 치료받습니다. 부활한 아군은 지옥의 문턱 효과를 받고 인접한 아군은 치료받습니다.

승자의 혜택 - 동료에게 성스러운 은혜를 베풀어, 효과가 지속되는 동안 단호함 강화 및 집요함 강화를 부여할 뿐만 아니라, 교전 수에 보너스를 제공합니다.

장거리 시전 - 원거리 주문을 더 먼 거리에서 시전하는 능력을 얻습니다.

숙련된 치유사 - 당신이 사용하는 치유술의 효율이 증가합니다.

튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

빠른 시전 - 주문 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

권능 레벨 - 6

시간의 구원 - 신에게 더 많은 시간을 간청하여, 효과 범위 내에 있는 동료가 가지고 있는 모든 유익한 효과의 지속 시간을 연장합니다.

신성한 불기둥 - 정의로운 분노의 불기둥을 소환하여 효과 범위 내에 있는 모든 것들을 태웁니다.

영적 동료 - 사제에게 충성하는 초자연적 동료를 하나 소환합니다.

간단한 기도 - 사제가 믿는 신에게 도움을 부탁해 효과 범위 내에 있는 모든

동료의 체력을 회복시키고 부정적 효과의 지속 시간을 단축시킵니다.

향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다. 무기 소환자 - 무기 소환 주문의 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

신속한 소환 - 크리처 소환 주문의 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

권능 레벨 - 7

성화의 폭풍 - 효과 범위에 끔찍한 불의 비를 내려, 범위 내의 모두에게 반복적으로 소각 대미지를 입힙니다.

정화의 불꽃 - 사제는 신성한 불꽃의 구체를 적에게 던져 그것의 보호를 제거해 버린 후, 파멸을 가속화합니다. 구체는 지속적인 소각 대미지를 입히며, 모든 유용한 효과 및 지속되는 대미지 효과의 지속 시간을 빨리 소진시킨 후 근처에 있는 대상들에게 튕겨갑니다.

부활 - 아군 한 명이 부활하여 치료받습니다. 부활한 아군은 지옥의 문턱 효과를 받고 인접한 아군은 치료받습니다.

하급 화신 - 사제는 초자연적인 힘을 받아 빛을 발합니다. 사제는 모시는 신의 작은 화신이 되어 모든 능력치와 체력, 무기 대미지에 보너스를 받습니다. 신실한 자들의 방패 - 강력한 신성 방패를 소환하여 효과 범위 내에 있는 모든 동료에게 회피 보너스를 부여합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된

공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 명중률이 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

권능 레벨 - 8

신실한 자들의 면류관 - 사제가 믿는 신의 영광을 동료에게 내려 효과 범위 내에 있는 모든 동료에게 통찰력, 영리함, 확고함 강화를 부여합니다.

고결한 영혼의 심판 - 동료의 강력한 열정을 타오르게 하여 뚜렷한 아우라를 만들고, 근처에 있는 모든 적에게 충격 대미지를 줍니다.

해산 - 사제는 의지의 힘으로 자기 레벨보다 낮은 영혼이나 베슬은 모조리 파괴할 수 있습니다. 사제와 레벨이 같거나 높은 영혼과 베슬 크리처는 고정 대미지를 입습니다.

행복과 불행의 손 - 사제는 광선의 영역에 들어온 동료를 치유하고 적을 불태우는 빗줄기를 불러냅니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용 가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

마그란의 힘 - 사제가 대상을 불로 정화하도록 마그란에게 간청하면, 그들의 죄가 정화될 때까지 불기둥이 쏟아져 내립니다. 각각의 기둥은 소각/부수기 대미지를 입히고 대상에게 걸린 유해하거나 유익한 효과들의 지속 시

간이 짧아집니다.

육화 - 상당한 에너지를 쏟아부어 당신이 섬기는 신의 화신을 잠시 소환합니다.

스카엔의 복수 - 신성한 어둠의 구체를 생성해, 그 안에 있거나 안으로 들어가는 모두를 실명 상태로 만듭니다.

와엘의 축복 - 사제는 와엘의 신성한 아우라를 얻습니다. 근처의 동료들은 모든 방어에 보너스를 얻고, 신의 보호를 받는 자를 공격한 적들은 실명 상태가 됩니다.

에오타스의 빛 - 에오타스 신의 중요한 중재. 그 빛은 범위 내에 있는 모든 동료의 체력을 회복시키고 다양한 부정적 효과의 지속 시간을 크게 단축시킵니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

레인저의 능력

권능 레벨 - 1

지정된 사냥감 - 단일 대상을 사냥감으로 지정합니다. 레인저와 동물 동료는 그 대상에 대하여 명중률 보너스를 받습니다.

상처 유발 저격 - 레인저는 목표물이 핏자국을 남길 만한 부위를 겨냥하여 지속적인 고정 대미지를 입힙니다.

굴하지 않는 동료 - 레인저의 동물 동료는 모든 대미지 유형에 대해 갑옷 등급이 향상됩니다.

악독한 동료 - 레인저의 동물 동료는 광포한 전술을 훈련하여, 더 많은 대미지를 주고 갑옷을 보다 효율적으로 관통하게 합니다.

무자비한 동료 - 동물 동료는 목표물이 조건을 만족할 때 소량의 암습 대미지를 줍니다.

충실한 동료 - 레인저의 동물 동료는 지능 및 통찰 저하에 저항력을 얻습니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

빠른 발걸음 - 캐릭터는 더 빠르고 민첩해지며, 보폭이 증가함과 동시에 전투 이탈 공격에 대한 방어 보너스를 얻습니다.

수도승의 맨손 훈련 - 맨손 공격의 효율이 비례적으로 증가합니다. 비록 수도승의 맨손 공격만큼 효과적이지는 않지만, 레벨이 오를수록 명중률, 대미지, 관통력이 증가합니다.

권능 레벨 - 2

제압 - 레인저의 동물 동료가 목표물에 돌진하도록 명령하여 대상을 쓰러

진 상태로 만듭니다.

사수 - 쇄뇌, 아발리스트와 모든 화기류의 재장전 속도가 빨라집니다.

명사수 - 멀리 떨어진 목표물을 원거리 무기로 공격할 때, 캐릭터의 명중률이 증가합니다.

방어적 동료 - 레인저와 동물 동료는 오랫동안 함께 싸운 덕분에 효율적으로 싸우는 법을 압니다. 레인저의 동물 동료는 교전 수 +1을 얻습니다.

이동 사격 - 원거리 무기의 이동 시 회복 시간 페널티가 감소합니다.

무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다.

권능 레벨 - 3

사냥감 지정 (지정된 사냥감 업그레이드) - 해당 사냥감이 죽을 경우, 지정된 표식은 근처의 적에게로 넘어갑니다.

질름발이 사격 (상처 유발 저격 업그레이드) - 레인저의 사격이 대상을 절게 만듭니다.

정확한 상처 유발 저격 (상처 유발 저격 업그레이드) - 레인저의 조준이 더욱 정확해집니다.

동료 치유 - 레인저는 자신의 동물 동료를 치유할 수 있습니다.

민첩한 구르기 - 레인저는 안전한 곳

으로 재빨리 굴러가며 기민함 강화를 얻습니다. 해당 능력은 회복 효과를 발생시키지 않습니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

포식자의 감각 - 레인저의 동물 동료의 육식 본능을 고취하여, 지속적인 대미지 효과를 받는 생물을 공격할 때 대미지 보너스를 제공합니다.

방어적 유대 - 레인저와 동물 동료 사이의 유대감으로 만들어진 초자연적인 자각은 위험 발생을 감지하여, 레인저와 동물 동료가 4미터 이내에 있을 경우 효과 범위 공격에 대해 높은 방어 보너스를 제공합니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증가합니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 4

진탕성 사격 - 레인저는 적의 머리를 겨냥하여 방해합니다.

제압 연속기 (제압 업그레이드) - 대상에 대한 다음 공격은 대미지가 크게 증가합니다.

난폭한 제압 (제압 업그레이드) - 공격 시, 커다란 관통력 보너스를 얻습니다.

재주넘기 - 전투 이탈 공격에 대해 추가 방어력을 얻습니다.

사냥꾼의 유대 (방어적 동료 업그레이드) - 레인저는 이제 동물 동료에게 위협받는 적을 공격할 때 명중률 보너스를 얻습니다.

끈끈해진 유대 (방어적 유대 업그레이

드) - 방어 보너스가 증가합니다.

권능 레벨 - 5

봉쇄의 뿌리 - 목표물의 지면 아래에 뿌리를 소환하여, 그 뿌리가 적을 붙잡아 이동 불가 상태에 빠뜨립니다.

주인의 소환 - 동물 동료를 곁으로 불러, 동물 동료에게 날렵함 강화를 부여하고 레인저에게 믿을 수 없을 만큼 빨리 돌아오도록 합니다.

강인한 동료 (동료 치유 업그레이드) - 또한 동료에게 강인함 강화를 부여합니다.

회피 사격 (회피 구르기 업그레이드) - 레인저는 범위 내의 임의의 적 하나를 즉시 공격합니다.

튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

숙련된 치유사 - 당신이 사용하는 치유술의 효율이 증가합니다.

맹렬한 비행 - 레인저가 발사한 모든 원거리 공격은 첫 번째 목표물을 꿰뚫고 나아가, 뒤에 있는 또 다른 목표물에게도 감소한 대미지로 명중하게 됩니다.

묘한 행운 - 낮은 확률로 모든 공격을 피하고 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

권능 레벨 - 6

진탕성 진정제 (진탕성 사격 업그레이드) - 대상에 걸린 유익한 효과의 지속 시간이 짧아집니다.

쌍화살 - 레인저는 한 번에 2개의 발사체를 쏘는 주 무기 공격을 합니다.

동료 부활 - 레인저는 자신의 동물 동료를 부활시키고 소량의 체력을 치유

할 수 있습니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다. 적자생존 - 레인저와 동물 동료는 부상 이상의 상태일 경우, 중대한 부상 상태 이하인 적들에 대해 명중률 보너스를 얻습니다.

향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

권능 레벨 - 7

죽은척하기 - 레인저의 동물 동료가 쓰러져 제한된 시간 동안 죽은 척을 합니다. 동물 동료가 일어날 경우, 휴식하는 동안 회복한 체력을 얻습니다.

가시 뿌리 (붕쇄의 뿌리 업그레이드) - 관통/베기 대미지를 입히는 끔찍한 가시들을 추가합니다.

격노의 외침 (주인의 소환 업그레이드) - 레인저와 동물 동료 사이에 있는 적들을 각각 명중시켜 대미지를 입히고 쓰러뜨립니다.

감쪽같은 위장 - 레인저와 동물 동료는 원거리 공격에 대해 회피 보너스를 얻습니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 명중률이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

권능 레벨 - 8

치명적 기습 (죽은척하기 업그레이드)

- 이후 동물 동료는 다음 공격에 대량의 대미지 보너스를 얻습니다.

복수의 부활 (동료 부활 업그레이드) - 동물 동료는 부활한 후 짧은 시간 동안 추가적인 대미지를 입힙니다.

복수심에 불타는 슬픔 - 레인저나 그의 동물 동료가 녹아웃 당할 경우, 파트너는 정상적인 유대감 상실의 영향을 받지않, 짧은 시간 동안 집중된 분노로 가득 차게 됩니다. 집중되어 있는 동안, 그들은 날렵함 강화와 집요함 강화를 얻습니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용 가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

적극적인 위장 - 레인저와 그들의 동물 동료가 적극적으로 모습을 감추어 움직이거나, 공격하거나, 대미지를 입기 전까지 시야에서 사라집니다.

선회 공격 - 레인저가 격렬하게 회전하며 치명적인 공격을 가합니다. 범위 내의 모든 적에게 전력 공격을 가하여 지속적인 고정 대미지를 입힙니다.

기절 공격 - 레인저의 무기 공격으로 치명타를 입힐 경우 방해합니다.

방해 훈련 - 레인저는 그들의 동료에게 기동성과 기민함을 이용해 전투에서 적들을 압도하도록 훈련시킵니다. 적이 근접 공격으로 레인저의 동물 동료를 빗맞출 경우, 해당 적은 회피에 페널티를 받게 됩니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

도적의 능력

권능 레벨 - 0

암습 - 눈에 띄지 않고 접근하는 도적의 능력을 이용하여, 목표물이 측면 피해 상태 또는 각종 고통의 영향 하에 있을 경우 무기 공격에 추가 보너스 대미지를 줍니다.

권능 레벨 - 1

탈출 - 도적은 교전 상태를 중단시키고 능숙하게 다음 공격을 회피하여, 범위 밖으로 벗어나 특정 지점으로 이동합니다.

무력화 공격 - 도적은 효율적으로 적의 이동 능력을 공격하여, 명중할 경우 저는 상태로 만듭니다.

수비적 구르기 - 치명타가 명중할 경우 도적은 잠시 교전 상태에 면역이 됩니다.

배후 공격 - 은신이나 투명화 상태에서 공격을 할 때 대미지가 확연하게 증가합니다. 도적은 근접 무기나 원거리 무기를 모두 사용할 수 있지만, 목표물이 2m 안에 있어야 합니다.

권능 레벨 - 2

연기 장막 - 도적은 작은 연기 구름을 만들어 짧은 시간 동안 자신을 숨깁니다.
눈가림 공격 - 상대를 실명 상태로 만드는 파렴치한 공격입니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

비열한 싸움 - 도적은 갖가지 비열한 전술을 이용하여 명중 일부를 치명타로 바꿉니다.

권능 레벨 - 3

동맹 공격 (무력화 공격 업그레이드) - 영향을 받은 적들은 움직일 때 출혈을 일으켜 길을 때마다 고정 대미지를 입게 됩니다.

약화 공격 (무력화 공격 업그레이드) - 성공적으로 명중 시, 대상을 산만하게 만듭니다.

도려내기 (눈가림 공격 업그레이드) - 적들을 도려내 전투가 끝날 때까지 지속적인 고정 대미지를 입힙니다.

당혹스러운 실명 (눈가림 공격 업그레이드) - 실명 상태일 경우, 대상에 대한 모든 공격은 추가로 회피에 누적되는 페널티를 더해줍니다.

결정타 - 도적은 정밀하고 치명적인 일격으로 부상당한 적을 죽일 기회를 노립니다. 대상의 체력이 낮을수록 대미지가 커집니다.

타중하기 - 도적은 대상의 머리를 난폭하게 때려 방해합니다. 해당 공격의 보너스 효과는 사용된 무기 유형에 따라 달라지게 됩니다.

반격 - 도적은 전투에서 반격할 기회만 노리고 있습니다. 회피를 노리는 근접 공격이 빗나가면 순간적인 전력 공격으로 반격할 기회가 생깁니다.

깊은 주머니 - 도적은 빠른 슬롯 2개를 추가로 얻습니다.

권능 레벨 - 4

사라지는 그림자 (탈출 업그레이드) - 도적이 저승을 넘나들어, 특정한 장소에 나타나 능숙하게 다음 공격을 피합니다. 그리고 난 후 일시적으로 투명 상태가 됩니다.

그림자 밝기 (탈출 업그레이드) - 도적

은 교전 상태를 중단시키고 능숙하게 다음 공격을 회피하여, 범위 밖으로 벗어나 특정 지점으로 이동합니다. 그 후 도적의 다음 주 무기 공격은 대상을 마비시키는 효과가 있습니다.

위축의 일격 - 도적은 급소를 노려, 목표물을 약화 상태에 빠뜨립니다.

끈질긴 방해 - 도적의 교전 한계가 증가하며 도적과 교전 중인 적들은 산만한 상태가 됩니다.

능숙한 회피 - 도적은 공격을 피하는 것에 특히 능숙해져, 반사 신경을 노리는 스킬 대부분을 빗나감으로 전환합니다.

권능 레벨 - 5

연기 구름 (연기 장막 업그레이드) - 도적이 작은 연기 구름을 생성해, 범위 내의 모두를 일시적으로 산만하게 만듭니다. 자신은 영향을 받지 않습니다.

파괴적인 강타 (결정타 업그레이드) - 도적이 알고 있는 치명적인 해부학적 지식을 확장시켜, 보너스 대미지가 증가하도록 합니다.

끝장내기 (결정타 업그레이드) - 대상 주위의 적들이 경악 상태가 됩니다.

중 부수기 (타중하기 업그레이드) - 양손 무기의 비틀거림 효과가 혼미 효과로 업그레이드됩니다.

중 울리기 (타중하기 업그레이드) - 한손 무기의 지속적인 대미지 효과가 이제 2배 증가합니다.

중 꿰뚫기 (타중하기 업그레이드) - 원거리 무기가 보너스 대미지를 얻습니다.

깊은 상처 - 고통을 주는 방법을 잘 알고 있는 도적은 무기를 이용한 모든 베

기, 관통, 부수기 대미지에 지속적인 고정 대미지를 줍니다.

권능 레벨 - 6

독성 공격 (위축의 일격 업그레이드) - 추가로 지속적인 부식 대미지를 유발하며, 독성은 오래 지속될수록 더 강해집니다.

지독한 공격 (위축의 일격 업그레이드) - 약화 상태가 끝나고 난 후, 대상은 쇠약 상태를 받습니다.

혼절 - 도적은 주 무기 공격을 하여 목표물을 혼란 상태로 만듭니다.

영민한 정신 - 중대한 부상 상태이거나 사망 직전일 경우, 도적은 정신 저하 (통찰, 지능, 결의)에 면역이 됩니다.

권능 레벨 - 7

위치 조율 - 한 번의 빠른 움직임으로 도적은 순간적으로 근처에 있는 목표물과 위치를 바꾸며, 교전 상태일 경우 그 상태를 취소할 수 있습니다. 목표물이 동료일 경우에는 자동적으로 이루어지지만, 적인 경우에는 명중 굴림에 성공해야 합니다.

치명적인 구름 (연기 구름 업그레이드) - 구름의 크기와 지속 시간을 증가시켜, 지속적인 부식 대미지를 추가합니다.

연막탄 (연기 구름 업그레이드) - 도적은 이제 대상 지역에 폭탄을 던져 구역질 상태를 유발할 수 있습니다.

필살의 일격 - 도적이 적의 약점을 더 잘 이용할 수 있게 해줍니다. 적이 압습의 조건을 두 가지 이상 만족시킬 경우, 현저히 큰 대미지를 입힙니다.

권능 레벨 - 8

지속되는 그림자 (사라지는 그림자 업그レード) - 투명화가 보다 오래 지속되며 신속함 강화를 부여합니다.

칼의 광풍 (그림자 밝기 업그レード) - 순간 이동하기 전, 도적은 근처의 적들에게 단검을 던져, 관통 대미지를 입히고 저는 상태로 만듭니다.

도박수 - 도적은 계산된 위험을 무릅쓴 채 각각의 무기로 적을 강타합니다.

남은 속임수 점수는 치명타 대미지에 더해지고 치명타 확률도 그만큼 높아집니다. 도박수의 비용은 높지만 성공적으로 치명타를 입힐 경우 속임수의 일부를 돌려받습니다.

충체적 난국 (혼질 업그レード) - 혼란에 빠진 대상이 공격하는 적들 또한 혼란 상태가 됩니다.

권능 레벨 - 9

기회주의자 - 도적이 전장에서 속임수를 부려 적중했을 때 상대를 혼미 상태에 빠뜨리는 효과를 아군의 무기에 부여하거나, 대상으로 삼은 적의 회피 수치를 감소시킵니다. 해당 능력의 효과는 대상에 따라 달라집니다.

살의 - 중대한 부상 상태거나 사망 직전인 적들에 대한 권능 부여 공격은 (명중 시) 모두 치명타가 되고, 커다란 치명타 대미지 보너스를 얻습니다.

번쩍이는 강철의 벽 - 도적이 치명타를 입힐 경우, 짧은 시간 동안 회피에 보너스를 받습니다.

마법사의 능력

권능 레벨 - 1

알케미르의 섬광 - 효과 범위 내에 있는 모든 대상을 눈부시고 혼란스러운 불꽃으로 감싸, 의지를 감소시키고 혼미 상태에 빠뜨립니다.

넙마에 가려진 압력 - 마법적인 힘을 가진 관통 공격은 빠르게 장막을 관통해 대미지를 입힙니다. 이 공격은 빛나가지 않으며 높은 확률로 적을 방해합니다.

미놀레타의 소형 미사일 - 목표물에 반드시 명중하는 다수의 마법 미사일을 소환하여 부수기 또는 부식 대미지를 줍니다.

마법사 분신 - 시전자는 자신의 복제를 만들어 적을 산만하게 만들고, 명중당하기 전까지 높은 회피 보너스를 받습니다.

냉기 안개 - 눈부시게 하얗고 차가운 안개를 만들어, 효과 범위 내에 들어오는 모든 대상을 실명 상태에 빠뜨리고 지속적인 동결 대미지를 줍니다.

운할 - 지면에 기름처럼 미끄러지는 물질을 뒤덮어, 효과 범위 내의 모든 대상을 쓰러뜨립니다.

거친 손길 - 시전자의 손가락에서 만들어진 전기 화살은 가장 가까운 적에게 날아간 후, 그다음으로 가까운 적에게 날아가 조금 약화된 충격 대미지를 가합니다.

카라코스의 햇볓을 가리는 손아귀 - 시전자의 손은 매우 차가워져서 만지는 모든 것이 얼어붙게 됩니다. 목표물에게 동결 대미지를 입히고 명중률을 감소시킵니다.

콘셀하우트의 기생성 지팡이 - 부정적 에너지가 주입된, 빛나는 쿼터스태프를 마법사의 손에 생성하여, 공격이 성공할 때마다 마법사는 체력을 흡수합니다.

유령 칼날 - 섬뜩한 칼날을 소환하여 효과 범위 내의 적들에 즉시 베기 및 관통 대미지를 입히고 저는 상태로 만듭니다.

쾌속의 다리 - 목표물에 비정상적인 정도로 빠른 속도를 부여하여 날렵함 강화를 부여하고 전투 이탈 방어에 보너스를 줍니다.

화염 부채 - 시전자의 전방에 원뿔 모양의 불을 뿜어내어 효과 범위 내에 있는 모든 대상에게 소각 대미지를 줍니다.

섬뜩한 조준 - 시전자에게 초자연적인 시야를 부여해서 짧은 시간 동안 초자연적인 인식력을 부여합니다. 마법사는 일시적으로 인식력 강화의 효과를 받습니다.

영적 방패 - 영혼 에너지 방패로 시전자를 감싸, 갑옷 등급과 집중력을 증가시킵니다.

무기 운반인 - 무기 세트 하나를 추가로 얻습니다.

권능 레벨 - 2

암흑의 저주 - 목표물의 시야를 완전한 어둠으로 덮어 눈을 멀게 합니다.

정신 침묵 - 효과 범위 내에 있는 자들의 마음 속에 무거운 안개의 구름을 자리 잡게 해, 감각을 무디게 만듭니다. 또한 통찰, 지능, 결의에 페널티를 받게 합니다.

반사된 형상 - 적을 산만하게 만드는

시전자의 분신을 만들어 높은 회피 보너스를 받을 수 있습니다. 하지만 공격에 적중당할 때마다 회피 보너스는 줄어듭니다.

당혹스러운 광경 - 이상하고 당혹스러운 시각적 혼란을 일으켜, 효과 범위 내에 있는 적들을 혼란스럽게 만듭니다.

고약한 손길 - 목표물은 마비 상태에 빠지고, 고약한 냄새가 나는 액체가 피부에서 흘러나오는 심한 물질에 시달립니다. 또한 근처에 있는 자들은 구역질 상태에 걸립니다.

마법서 강타 - 마법사는 신비한 에너지로 가득 찬 마법서를 사용해 적 하나를 강하게 타격합니다. 이는 큰 대미지와 함께 적을 뒤로 밀어냅니다.

상처 연소 - 효과 범위 내에 있는 적의 상처를 불타게 하여, 적이 상처를 입을 때마다 추가로 지속적인 소각 대미지를 줍니다.

콘셀하우트의 부식성 흡수 - 목표물의 영혼을 침식하여 부식 대미지를 주고, 영혼의 정수를 시전자의 체력 수치로 변환시킵니다.

괴사의 창 - 순수한 괴사의 힘을 가진 창을 만들어, 즉각적인 부식 대미지를 주고 지속적인 피해를 줍니다.

무자비한 응시 - 시전자는 적의 몸을 흰히 들여다보듯이 약점과 취약한 부분을 명확하게 볼 수 있게 되어 치명타 기회가 증가하게 됩니다.

신비로운 장막 - 마법의 보호 방패를 소환하여 마법사의 회피 수치를 극적으로 올려주고 집중력을 부여합니다. 신비로운 장막은 화기류 또는 장막 관통 공격에는 아무런 효과가 없습니다.

속박의 거미줄 - 효과 범위에 탄력 있고 끈적거리는 거미줄을 소환하여, 효과에 저항하지 못한 모든 대상을 이동 불가 상태에 빠뜨립니다.

화염 광선 - 시전자와 목표물 사이에 불타는 화염 광선을 만들어 목표물과 광선에 맞은 모든 대상에게 지속적인 소각 대미지를 줍니다.

굴러가는 불덩이 - 튕기는 화염 구체를 만들어, 구체가 지나가는 길에 있는 모든 대상에게 소각 대미지를 주고 쓰러뜨립니다.

원소 저항의 방벽 - 시전자 주위에 신비한 방패를 만들어 소각, 동결, 부식, 충격에 대한 갑옷 등급에 보너스를 줍니다.

정수의 주입 - 시전자에게 활력을 불어넣어 일시적으로 건강함 강화와 영리함 강화를 부여합니다.

쌍수 무기 연마 - 전문 훈련을 통해 양손에 각각 무기를 사용하게 될 때, 캐릭터의 행동 속도가 증가하게 됩니다. 무기와 방패 연마 - 장비한 방패의 회피 보너스가 증가하며, 캐릭터의 반사 신경에도 같은 보너스가 부여됩니다.

양손 무기 연마 - 양손 무기를 장착했을 때 대미지 보너스를 부여합니다.

한손 무기 연마 - 한손 무기를 하나만 장착하고 있는 동안에는 공격자의 명중 일부가 치명타로 전환됩니다.

권능 레벨 - 3

알 수 없는 상실감 - 선택된 지점에 마법 에너지를 무효화하는 반마법 영역을 생성하여, 효과 범위 내에 있는 적에게 적용된 모든 유익한 효과를 감소시킵니다.

레그라스의 떠도는 잔상 - 시전자를 이동한 것처럼 보이게 하여 지속 시간 동안 회피와 반사 신경이 증가합니다. 또한, 회피와 반사 신경에 대한 공격에서 높은 확률로 명중이 스킴으로 전환됩니다.

링그림의 혐오스런 얼굴 - 시전자의 얼굴이 벌레가 들끓는 살갗이 되거나, 말할 수 없이 끔찍이 썩어가는 악몽의 가면으로 바뀝니다. 근처에 있는 모든 적을 공포 상태와 구역질 상태로 만듭니다.

콘셀하우트의 흡수의 손길 - 시전자의 손이 유독성 기생충으로 변해서 마법사의 다음 목표물에게 부식 대미지를 입히고 약화 상태에 빠트리며, 목표물의 생명력을 시전자의 체력으로 전환합니다.

고된 움직임 - 효과 범위 내에 있는 적들의 시간 감각을 흐트러, 행동 속도와 보폭을 감소시킵니다.

독소 방출 - 해로운 독성 구름을 내뿜어 부식 대미지를 입히고 대상을 구역질 상태로 만듭니다.

약점 노출 - 모두가 볼 수 있도록 적의 약점을 드러내 보여, 적을 방해하고, 적의 갑옷 등급과 회피를 감소시킵니다.

위협적인 민첩성 - 시전자는 자신의 생명력을 끌어내, 체력이 소모되는 동안 신속함 강화를 획득합니다.

카라코스의 하급 블라이트 소환술 - 시전자의 손에 적에게 던질 수 있는 에너지의 구체를 만들어, 효과 범위 내에 있는 모든 대상에게 소각, 동결, 부식, 충격 대미지를 줍니다. 주문이 끝나기 전까지 블라이트는 지속적으로 순환

하면서 보충됩니다.

미놀레타의 반동 미사일 - 소환된 3개의 미사일은 목표물을 관통하고 다른 목표물들에게 전이됩니다.

파열성 볼트 - 시전자는 강력한 전기 화살을 만들어내는 생체 발전기가 됩니다. 화살은 직선으로 뻗어나가 벽에 반사되며, 경로에 있는 모든 대상에게 피해를 줍니다.

화염구 - 목표 위치에서 폭발하여 대지를 녹이는 불타는 화염 구체를 소환합니다. 효과 범위 내의 모두에게 소각 대미지를 줍니다.

곰의 인내 - 캐릭터의 인내 방어가 증가합니다.

뱀의 반사 신경 - 캐릭터의 반사 신경 방어가 증가합니다.

전투 집중 - 전투를 시작할 때마다 집중력을 획득합니다.

황소의 의지 - 캐릭터의 의지 방어가 증가합니다.

권능 레벨 - 4

미놀레타의 진탕성 미사일 - 순수한 힘의 미사일 5개로 목표물을 공격해서 충돌한 곳 근처에 있는 적들에게 부수기 대미지를 주는 충격파를 발생시킵니다.

불의 방패 - 시전자는 불길에 뒤덮여 동결 갑옷 등급이 증가하게 되고, 근접 공격으로 시전자에게 대미지를 주는 모든 이에게 소각 대미지를 줍니다.

혼란 - 효과 범위 내에 있는 적의 마음에 정신 착란을 일으켜, 혼란 상태에 빠뜨립니다.

에오라의 인력 - 마법사는 고동칠 때마다 가까이 있는 모든 캐릭터를 끌어

당기고 보폭을 감소시키는 검은 구체를 소환합니다.

차원 이동 - 한 명의 동료와 시전자의 위치를 바꾼 후, 그 사이에 충격파를 발생시켜 범위 안에 있는 적들을 기절 시킵니다.

하급 신비의 반사 - 시전자의 주위에 신비한 힘의 공간을 만들어, 해로운 효과 주문을 반사하여 시전자에게 돌려보냅니다.

정수의 유령 - 시전자는 유령과 같은 분신을 생성합니다. 분신은 명중한 적들에게 충격 대미지를 줍니다.

화염의 벽 - 수직으로 펼쳐진 무시무시한 화염의 벽을 생성해, 통과하는 누구에게나 소각 대미지를 줍니다.

모라의 꿈틀대는 축수 - 세 개의 강력한 축수를 소환합니다. 축수는 움직일 수 없지만, 부수기 대미지와 부식 대미지를 입히고, 명중한 모든 대상을 이동 불가 상태로 만듭니다.

하급 마법서 각인 - 시전자는 대상의 (마법사, 드루이드, 사제) 주문 목록에 있는 하나의 주문에 '자유롭게' 접근해서, 현재 자신의 마법서에 없는 3레벨이나 그 이하 레벨의 주문 하나를 무제한으로 사용할 수 있습니다.

강철 피부 - 시전자의 피부를 강철로 변환시켜 갑옷 등급이 현저히 증가합니다. 이 효과는 10번의 공격 동안 유지됩니다.

폭풍의 심장 - 전기 공격의 관통력이 증가합니다.

화염의 후예 - 불 공격의 관통력이 증가합니다.

서리의 비밀 - 서리와 물 공격의 관통력이 증가합니다.

부패의 영혼 - 산과 부식 공격의 관통력이 증가합니다.

권능 레벨 - 5

알케미르의 경이로운 고통 - 목표물의 결의와 지능, 통찰을 흡수하고, 첫 번째 효과가 끝나면 인접한 적들에게 동일하지만 약한 효과가 전이됩니다.

화염 급류 - 시전자 주위에 공포의 지옥불을 실체화하여 근처에 있는 모든 대상에게 소각 대미지를 줍니다.

링그림의 무력한 공포 - 효과 범위 내에 있는 적들이 가장 무서워하는 공포를 상상하게 하여 약화 상태와 공포 상태에 빠뜨립니다.

니나가우스의 쓰라린 정박 - 목표물은 명중하면 정지 상태에 걸리고 마법사로부터 뿔어져 나온 싸늘한 에너지 광선의 닿이 되어 경로에 있는 생물들에게 동결 대미지를 줍니다.

무력한 야수의 형태 - 하나의 인간형적 (오모아, 드워프, 엘프, 화신족, 인간, 올란)을 돼지로 변신시킵니다. 돼지는 방어력은 매우 낮지만 빠르게 움직일 수 있습니다.

결빙 폭발 - 살을 에는 듯한 눈발과 등골이 오싹한 냉기를 생성하여, 원뿔 모양의 효과 범위 내에 있는 모든 대상에게 동결 대미지를 입힙니다.

불길한 구름 - 맹독성 구름을 생성하여, 구름 안에 있는 모든 대상에게 몇 초마다 고정 대미지를 줍니다.

힘의 장벽 - 반투과성의 방벽을 만들어, 적이 지나갈 때는 부수기 대미지를 주고 저는 상태에 걸리게 합니다. 동료에게는 아무런 피해를 주지 않습니다.

키트잘의 영혼 창 - 순수한 마법의 힘

으로 이루어진 파이크를 생성해, 관통 대미지를 주고 적에게만 효과가 발생하는 돌풍 폭발을 일으킵니다.

선잡의 유혹 - 적의 무리를 잠시 잠에 빠지게 하여, 효과가 종료되거나 대미지를 입기 전까지 짧은 시간 동안 쓰러진 상태로 만듭니다. 베슬에게는 적용되지 않습니다.

렝그라스의 방어기제 - 시전자가 중대한 부상 상태 이하로 체력이 떨어질 경우 준비된 마법이 활성화됩니다. 자신은 짧은 시간 동안 방어 등급과 방어에 보너스를 받고, 모든 근접한 적을 즉시 밀쳐서 쓰러진 상태로 만듭니다.

빠른 시전 - 주문 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

장거리 시전 - 원거리 주문을 더 먼 거리에서 시전하는 능력을 얻습니다.

묘한 행운 - 낮은 확률로 모든 공격을 피하고 명중의 일부를 치명타로 전환합니다.

튼튼한 체질 - 레벨 상승 시 얻는 기본 최대 체력이 증가합니다.

권능 레벨 - 6

미놀레타의 백발백중 - 시전자 주변에 치명적인 폭발을 일으켜, 부근에 있는 모든 적들의 갑옷 등급을 무시하고 관통 대미지를 입힙니다.

신비의 반사 - 시전자의 주위에 신비한 힘의 공간을 만들어, 해로운 효과 주문을 반사시켜 시전자에게 돌려보냅니다.

아드라간의 응시 - 시전자에게 주문의 이름 그대로 영혼석 생명체의 흥미한 시선을 부여해, 효과 범위 내에 있는 적들을 석화 상태로 만듭니다.

죽음의 고리 - 괴사의 힘으로 이루어진 검은색 고리를 생성해서 모든 방향으로 뻗어 나가게 합니다. 접촉한 모든 적에게 부식 대미지를 주고 사망 직전 상태인 경우 일정 확률로 사망합니다.

니나가우스의 얼음 기동 - 거대한 얼음의 가시를 소환해서 효과 범위 내에 있는 모두에게 동결 대미지를 주고, 강력한 냉기의 원을 생성해서 접촉하는 자들을 저는 상태로 만들 수 있습니다.
연쇄 번개 - 시전자는 단일 대상에게 호를 그리며 날아간 후, 인접한 몇몇 적에게 전이되는 무시무시한 전기 화살을 불러냅니다. 효과 범위에 있는 다른 자들은 마법 번개에 해를 입지 않습니다.

알케미르의 변덕스런 주술 - 효과 범위 내에 있는 적들에게 변덕스러운 주술을 폭발시켜, 그 주술만의 불가사의한 변덕에 따라 혼미, 구역질, 마비 상태 중 하나에 빠뜨립니다.

주문 저항 - 일정 확률로 유해한 주문의 효과를 완전히 저항할 수 있습니다.
향상된 치명타 - 치명타로 가해지는 대미지가 증가합니다.

무기 소환자 - 무기 소환 주문의 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

신속한 소환 - 크리처 소환 주문의 시전을 완료하는 데 걸리는 시간이 감소합니다.

권능 레벨 - 7

화염구 비축 - 마법사가 일정 시간 놓여있다가 폭발하여 막대한 소각 대미지를 주는 화염 구체를 발사합니다.

렝그라스의 보호 지팡이 - 이 주문은

회피에 보너스를 주고, 공격이 성공할 때마다 적에게 저는 상태를 입히고 밀어내는 강력한 쿼터스태프를 불러냅니다. 쿼터스태프를 불러내는 것 자체로도 시전자 주변의 아군을 포함한 모든 대상을 밀어냅니다.

태인의 혼돈의 구슬 - 아이디어의 괴짜 마법사 태인의 이름을 딴 혼돈의 구슬은 적 사이를 오가며 대미지를 주고 석화, 마비, 약화, 구역질, 기절, 실명을 포함한 다양한 부정적 고통 효과를 줍니다.

니나가우스의 살인 볼트 - 이 주문은 대상에게 막대한 고정 대미지를 줍니다. 주문에 쓰러진 모든 영혼 상태가 아닌 적들은 시전자의 지배를 받는 스펙터를 소환합니다.

강력한 유령 - 강력한 유령은 정수의 유령을 강화한 주문으로, 낮은 레벨의 주문을 시전할 수 있는 마법사의 독립된 복사체를 만듭니다. 강화된 주문이기 때문에 복사체는 정수의 유령보다 내구도가 높습니다.

키트잘의 전쟁 능력 - 시전자는 무술의 힘을 위해 일시적으로 마법의 힘을 희생합니다. 마법사는 주문의 지속 시간 동안 회피와 명중률에 보너스를 받을 뿐만 아니라, 강력함, 건강함, 기민함 강화를 받지만, 주문을 시전할 수 없습니다.

흡수의 벽 - 이 벽을 통과하거나 벽 위치에서 있는 적들은 시간에 기반을 둔 이로운 효과의 지속 시간을 흡수당합니다. 흡수된 시간만큼 마법사는 그들이 가진 긍정적인 효과의 지속 시간을 얻습니다.

정확한 권능 부여 - 권능이 부여된 공

격의 명중률이 증가합니다.

지속적인 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 고통 및 강화 효과의 지속 시간이 증가합니다.

관통하는 권능 부여 - 권능이 부여된 공격의 관통력이 증가합니다.

강력한 권능 부여 - 권능이 부여된 공격은 대미지가 증가합니다.

권능 레벨 - 8

상급 마법사 각인 - 마법사는 일시적으로 7레벨 이하의 드루이드, 사제, 또는 마법사의 주문을 "빌릴" 수 있습니다. 짧은 시간 동안 마법사는 훔친 주문을 자유롭게 사용할 수 있습니다.

시든 바람 - 타는 듯한 바람이 전장을 휘몰아쳐 범위 내에 있는 모두에게 고정 대미지를 입히고 약화 상태로 만듭니다.

캐드볼드의 검은 활 - 마법사는 공포스런 활을 소환하여 적들에게 부식 대미지를 입히고 공포 상태로 만듭니다. 마법사가 쏘는 각각의 에너지 화살은 하나의 추가적인 대상에게 튕겨갑니다.
시간의 고치 - 구속 에너지를 가진 고치로 대상을 가둡니다. 고치 안에 갇힌 동안 죄수는 행동할 수 없지만, 공격받거나 능력치에 영향을 받지 않습니다. 하지만 갇히기 전에 이미 대상에게 적용된 상태 효과는 여전히 영향을 줍니다.

미놀레타의 꿰뚫는 인장 - 마법사는 저명한 베일리아 마법사인 미놀레타의 인장을 불러냅니다. 마법사가 근접전에서 공격받을 경우, 인장은 관통 대미지로 반격하여 대상을 뒤로 물러나게 하고 기절시킵니다.

다색의 벽 - 다채로운 색깔로 번득이는 벽을 소환해 벽을 통과하는 적에게 다양한 대미지와 고통 상태를 입힙니다.

카라코스의 얼음 갈퀴 - 유령 같은 해골 손이 해당 장소를 갈퀴질하여, 범위 내의 적들에게 동결 대미지를 입히고 약화 상태와 저는 상태로 만듭니다.

위대한 영혼 - 휴식하기 전까지 사용 가능한 권능 부여의 최대 횟수가 증가합니다.

권능 레벨 - 9

유성우 - 불타는 유성들이 하늘에서 떨어져 지역을 내리칩니다. 충돌 시 소각 대미지를 입히고, 추가로 지속적인 소각 대미지를 입힙니다.

죽음의 망토 - 마법사 주위에 소용돌이치는 검은 에너지의 망토를 소환합니다. 망토는 마법사를 근접 공격하는 적들을 사라지게 만들어, 짧은 시간 동안 어둠 속에 가둡니다. 그곳에 갇힌 적들은 행동을 할 수 없고 지속적인 고정 대미지를 입게 됩니다.

미놀레타의 미사일 포격 - 한 지점에 미사일을 폭포처럼 마구잡이로 쏟아냅니다. 이 미사일들은 충돌 시 충격파를 발산해 작은 범위에 부수기 및 부식 대미지를 입힙니다.

렝그라스의 반사 - 시전자 주위에 신비한 에너지 장을 생성해, 적대적인 주문을 그 시전자에게 반사합니다.

콘셀하우트의 부식성 피부 - 대상의 피부가 저절로 부식되어 대량의 지속적인 고정 대미지를 입히고, 대상을 약화시키며 치유를 방해합니다.

석화 - 대상이 되는 적의 피부가 돌로

변합니다. 이 주문이 시전되었을 때 대상이 사망 직전이라면, 영구적으로 석화될 가능성이 있습니다.

신비한 정화 - 효과 범위 내에 있는 모두의 유익한 효과를 제거합니다.

키트잘의 마법 무기고 - 시전자의 손에 두 개의 크고 강력한 마법 무기와 시전자를 보호해줄 훌륭한 마법 흉갑을 소환합니다.

위세 - 권능 레벨과 모든 능력의 효율이 증가합니다.

제 11 장

스킬

필라스 오브 이터니티 II에서 스킬은 자동형과 활성형 스킬이라는 두 가지 분류로 나뉩니다. 자동형 스킬은 대화와 스크립트로 구성된 상호작용에서만 사용됩니다. 반대로 활성형 스킬은 아이템을 제작하거나 게임 세상에서 행동을 수행하는 데 쓰일 수 있습니다. 물론 스크립트로 구성된 상호작용에서도 사용할 수 있기도 합니다. 레벨이 오를 때마다 활성형 스킬과 자동형 스킬 점수를 얻습니다.

활성형 스킬

연금술

연금술은 식물, 신체 부위, 보석에 담긴 자연적 및 초자연적 요소를 다룹니다. 모든 약물, 독약, 해독제의 효용에 영향을 미칩니다 (대개 효능과 지속 시간이 증가합니다)

신비학

신비학은 형이상학이 다루지 않는 모든 마법적 요소에 대한 지식을 다룹니다. 전투에서는 두루마리의 권능 레벨을 증대시키는데 활용됩니다.

운동

모험은 피곤한 일입니다. 모험가는 치명적인 전투의 위험을 감내할 뿐만 아니라 벽을 기어오르고, 강을 건너며, 구덩이를 뛰어넘어야 합니다. 운동 스킬을 지닌 캐릭터는 교전당 한 번씩 '새로운 활력' 능력을 사용해 잃어버린 체력을 회복할 수 있으며, 등급이 높을수록 효과가 증대됩니다. 대화나 스크립트 상호작용 상황에서 운동 스킬은 타고 오르기, 수영, 뛰기와 같은 신체적 기량을 발휘할 수 있게 해줍니다.

폭발물

폭발물 스킬은 폭탄과 소음 발생기 및 여타 비슷한 도구의 명중률과 피해, 효율을 높이는 역할을 합니다.

기계학

함정과 자물쇠는 네로라하는 모험가들에게도 상당히 골치 아픈 문제입니다.

바닥에 숨겨진 함정은 불운한 희생자의 자원을 앗아가거나, 부상을 입히거나 죽음을 선사하기도 하니깐요. 기계학 스킬을 배우면 자물쇠나 함정을 더 쉽게 해결할 수 있으며, 더 나아가 스스로 함정을 설치할 수도 있습니다. 기계학 스킬이 높을수록 함정의 명중률(성공률) 또한 높아집니다. 대화 및 대사로 진행되는 상호작용 화면에서 기계학을 이용해 다양한 기계들을 작동하거나 멈출 수 있습니다.

손기술

상대에게 들리지 않고 동전을 약간 갈취하거나 사이가 안 좋은 상대의 주머니에 증거 (혹은 더 심한 것)를 넣어 누명을 씌우고자 할 경우, 손기술이 뛰어나면 의심을 사지 않고 원하는 바를 이룰 수 있습니다.

은신

은신은 어떤 캐릭터든 직업에 상관없이 상대의 눈과 귀를 피할 수 있게 해줍니다. 정찰 모드에 있는 캐릭터는 자동으로 은신 상태에 돌입합니다. 은신 스킬이 높은 캐릭터일수록 적이 알아차리기 전에 더 가까이 접근할 수 있습니다.

자동형 스킬

허세

대다수의 정직한 모험가들도 때로는 진실을 비틀어 난관을 극복하곤 합니다. 무조건 부인하기, 의도를 숨긴 무지, 지나친 과장, 뻔뻔한 거짓말들이 모두 이 스킬에 속합니다.

사교술

사교술은 협상을 통해 어려운 상황에 대한 이성적이고 타당한 해결책을 이끌어 냅니다. 사교술은 인내, 존중, 세심함을 강조하며, 그로 인해 에오라 사회의 미성숙한 계층들에게 경멸받는 능력이기도 합니다.

역사학

역사학은 통념으로 받아들여지는 에오라 문명의 이야기와, 현재까지 이르게 된 경위 등 폭넓은 범위의 지식을 아우르는 스킬입니다. 역사학은 수많은 원전을 통해 살아 붙어왔으며, 그렇게 많은 이야기가 민속의 형태를 빌어 탄생했습니다.

간파

대화란 때로 엉뚱한 방향으로 흐르기도 합니다. 어떤 이들은 사실을 감추고, 거짓을 말하고, 상대를 겁박하거나 특정 생각에 사로잡혀 있기도 하지요. 간파는 대상의 마음을 들여다보아 숨기고 있는 감정이나 동기를 파악할 수 있는 스킬입니다.

협박

완력, 사나운 기세, 공공연한 협박을 통해 상대를 동요시키고 주눅 들게 만들 수 있습니다. 백이면 백 다 넘어가는 건 아니지만, 그래도 효율적인 설득 수단으로서 그 역할을 톡톡히 해냅니다.

형이상학

비교적 역사가 짧은 형이상학은 심혼술, 영혼석, 환생의 수레바퀴, 경계 세계, 저승을 비롯한 모든 영혼의 수수께끼를 다루는 학문입니다.

종교학

종교학은 민간 신앙, 성인 추종, 종교 조직을 비롯해 에오라의 다양한 신앙에 관한 신학적 사항을 포괄하는 스킬입니다.

거리의 지혜

거리의 지혜는 대도시의 변화가 및 골목에서 배운 기초적인 생존 규칙을 포함하는 개념입니다. 파렴치한을 상대하는 적당한 예의뿐만 아니라 도시 생활에 필요한 임기응변 또한 이 스킬에 포함됩니다.

생존

생존 스킬은 황야의 시련이나 자연에 대한 특정 정보를 포함한 대화 및 스크립트 상호작용에서 활용할 수 있습니다.

일반적인 용도

스킬이 필요한 난관을 맞닥뜨리게 되면 대응하는 스킬이 제일 높은 파티원이 처음 기준으로 제시됩니다. 파티원의 스킬이 난관이 요구하는 수치보다 높으면 노력에 대한 보상을 받을 수 있습니다.

제 12 장

동료, 모험, 파티 관리

데드파이어를 여행하면서 당신의 동료가 되기를 자청하는 인물들을 몇몇 만나게 됩니다. 그중 일부는 이전 작품에서 만나본 인물들일 것이고, 완전히 새로운 인물들도 있습니다. 당신의 주시자와 함께 여행할 수 있는 파티원의 종류로는 총 세 가지가 있습니다.

동료 - 동료 캐릭터는 고유한 퀘스트, 배경이 되는 이야기, 대화, 관련된 명성을 가지고 있습니다.

사이드킥 - 사이드킥 캐릭터는 필라스 오브 이터니티 II 스토리에서 작은 역할만을 담당하며, 당신의 대의에 기꺼이 동참하는 인물들이기도 합니다.

모험가 - 모험가 캐릭터는 여관에서 고용할 수 있으며, 당신의 필요에 정확히 맞춰 만들 수 있습니다.

동료



알로스 코르피서

종족: 갈색 엘프

성별: 남성

직업: 마법사

개요: 이 젊은 엘프는 어렸을 때부터 사랑이 아닌 돈으로 양육되었습니다. 알로스는 어린 시절 겪은 트라우마로 인해 각성자가 되었습니다. 이셀미르와 육체를 공유하는 그는 인생의 안정을 찾고자 납 열쇠회에 들어갔습니다. 그러나 전작에서 주시자와 함께 여행하는 과정에서 납 열쇠회의 지도자, 타오스 익스 아르카논이 겉보기와는 다른 사람이었다는 진실을 깨닫게 됩니다. 그렇게 심혼술과 납 열쇠회에 대한 알로스의 믿음은 흔들렸고, 결국 데드파이어까지 흘러들어오는 계기가 되었습니다.

에데어 테일레쉬



종족: 초원족 인간

성별: 남성

직업: 전사, 도적, 검투가

개요: 전작에서도 얼굴을 비췄던 에데어는 길디드 베일 출신의 느긋한 농부입니다. 그는 언제나 담뱃대를 입에 물고 다니며, 몽글몽글 피어오르는 연기와 함께 동물에 대한 애정과 냉소적인 유머 감각을 표출하기도 합니다. 그렇지만 자신이 믿는 신이 거대한 조각상의 형태로 나타나 데드파이어를 종횡무진하기 시작하면서 신앙이 흔들리기 시작했습니다.

마이야 루아

종족: 아일랜드 오모아

성별: 여성

직업: 레인저

개요: 전작에서 등장한 바 있던 카나 루아의 누나인 마이는 왕립 데드파이어 회사의 노련한 명사수입니다. 회사 소속으로서 여러 배를 이끈 경험이 있는 그녀는 데드파이어 바다를 훤히 꿰고 있기도 합니다. 늘 충직한 사냥새인 이쉬자를 곁에 데리고 다니는 마이는 전투가 벌어지면 막강한 무력을 자랑합니다.



팔레지나 메스 레이



종족: 새의 화신족

성별: 여성

직업: 성전사

개요: 인간 부모 사이에서 태어난 팔레지나는 힐레아의 손길이 닿아 깃털과 황금빛 눈과 같은 새의 특징을 지니게 되었습니다. 팔레지나가 화신족으로 태어났다는 사실에 분개한 그녀의 아버지는 아내, 즉 팔레지나의 어머니를 더는 임신할 수 없는 불임으로 만들어 버렸고, 그렇게 거친 유년기를 보냈습니다. 이윽고 팔레지나는 다섯 태양 형제단에 들어가게 됩니다. 지금도 팔레지나는 데드파이어에서 베일리안 공화국을 위해 해적들과 맞서 싸우고 있습니다.

세라펜



종족: 와일드 올란

성별: 남성

직업: 영매사, 바바리안, 요술사

개요: 노예로 태어난 세라펜은 어렸을 때부터 선박의 화약 관리와 같은 일을 도맡으면서 생활했습니다. 그렇지만 얼마 가지 않아 영매사로서의 능력을 개화했고, 주인의 선박들을 프린치피가 다니는 경로로 유인했습니다. 세라펜의 능력에 감탄한 해적들은 그를 동료로 받아주었습니다.

테케후

종족: 바다의 화신족

성별: 남성

직업: 챌터, 드루이드, 기적술사

개요: 테케후는 후아나 원주민으로, 자존심이 굉장히 강합니다. 물 형성술을 터득한 그는 네케타카 물 형성자 길드의 일원이기도 합니다. 대다수의 드루이드와 달리 테케후는 상어로 변신하는 독특한 능력을 갖추고 있습니다.



조티



종족: 초원족 인간

성별: 여성

직업: 사제, 수도승, 명사가

개요: 가운 (여명성의 신도들이 에오타스를 가리키는 명칭)의 헌신적인 숭배자인 조티는 그가 재림했다는 소문에 관심을 두고 있습니다. 레드세라스 피난민이기도 한 그녀는 성자의 전쟁 이후 새로운 삶을 얻고자 데드파이어로 왔습니다. 현재 조티는 자신의 등불을 사용하여 영혼들이 저승으로 갈 수 있도록 도와주는 사명을 자체적으로 수행하고 있습니다.

사이드킥



파시나

종족: 해안족 인간
성별: 여성
직업: 마법사



레케

종족: 폭풍족 인간
성별: 남성
직업: 전사



콘스탄텐

종족: 산맥 드워프
성별: 남성
직업: 첩자



이드윈

종족: 백색 엘프
성별: 여성
직업: 영매사, 도적, 영혼 밀렵꾼

모험가

모험가는 아무 여관주인을 찾아가 고용할 수 있습니다. 다만 모험가의 레벨 상한선은 주시자의 현재 레벨보다 “1” 낮게 맞춰집니다. 모험가의 레벨이 높을수록 고용하는데 드는 비용이 비쌉니다. 한편, 모험가는 캐릭터 생성 화면에서 주시자를 만들 때처럼 완전히 커스터마이징이 가능합니다. 모험가는 파티를 정비하고 다양한 빌드 조합을 시험하기에 아주 제격인 기능입니다.

파티 관리

필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어에서는 주시자를 포함해 최대 다섯 명으로 구성된 파티를 꾸릴 수 있습니다. 선박에서 나와 섬에 진입하면 파티 관리 메뉴가 열립니다. 파티 관리 메뉴에서 어떤 파티원을 데리고 섬에 상륙할지 결정할 수 있습니다. 그렇지만 파티에 포함되지 않은 파티원들도 일부 경험치를 획득하게 되어 있습니다.

제 13 장

성향, 명성, 관계

성향 & 명성

성향은 필라스 오브 이터니티 II 게임이 플레이어가 여행하면서 어떤 명성을 쌓는지 확인하는 수단이기도 합니다. 게임 내에서 플레이어의 행동은 다른 캐릭터, 다시 말해서 도시의 정치인부터 후아나 부족까지 모든 인물에게 특정한 인상을 남기게 되어 있습니다. 게임에서 발생하는 수많은 이벤트와 상호작용은 긍정적이거나 부정적인 영향을 받을 수도 있으며, 혹은 해당 상황에서 플레이어의 성향에 따라 단순히 다른 영향을 받을 수도 있습니다.



세력 명성

플레이어가 특정 세력 (예를 들어 베일리아 무역 회사, 후아나 등)의 구성원과 긍정적이거나 부정적으로 상호작용하면 해당 세력의 명성을 얻었는지, 잃었는지 알림을 받게 됩니다. 플레이어가 세력과 맺은 명성은 캐릭터 시트에 기록되며, 꾸준히 갱신됩니다.

개인 명성

플레이어의 전체적인 행동은 세상이 플레이어를 어떻게 보느냐에 영향을 끼칩니다. 이와 관련된 명시적인 도덕적 잣대나 판단의 기준 같은 건 존재하지 않습니다. 다시 말해서 “착한” 캐릭터라고 해도 언제든 상대하는 인물에 따라 “나쁜” 캐릭터만큼 문제에 휘말릴 수 있다는 얘기입니다. 개성은 일차원적인 개념이 아닙니다. 정직함으로 유명한 플레이어라고 해도 음침한 금욕주의자라는 명성을 얻을 수 있단 얘기죠.

다음 개성은 플레이어가 다른 인물들의 시선에 어떻게 비칠 수 있는지를 나타내는 예시입니다:

호전적: 다혈질, 용감함, 성급함.

친절함: 자선적, 친절함, 부드러움, 마음 약함.

영리함: 빈정덤, 건방짐, 허세가 많음, 불손함.

잔인함: 무자비함, 가학적, 잔혹함, 고압적.

기만적: 부정직함, 교묘함, 기만함.

사교적: 신중함, 능숙함, 정중함.

정직함: 강직함, 진솔함, 직설적.

열정적: 광신적, 낭만적, 집착적.

합리적: 실리적, 쌀쌀함, 냉철함.

금욕적: 과묵함, 냉정함, 우직함.

플레이어가 아닌 캐릭터들은 자신이 플레이어를 어떻게 생각하느냐에 따라 행동할 것입니다. 선물을 주는 행위부터 보자마자 공격을 하는 등 다양한 반응을 보이게 됩니다.

인간관계

필라스 오브 이터니티 II는 동료들이 주시자와 서로에게 긍정적인 태도로 반응하는지, 부정적인 태도로 반응하는지를 확인합니다. 당신의 캐릭터와 동료들이 자신의 신념을 표현하면, 동료들은 자신이 중요히 생각하는 요소들을 긍정적이거나 부정적으로 받아들이게 됩니다. 또한, 특정 스크립트 이벤트는 동료의 태도에 영향을 끼칠 수 있습니다. 동료가 정말 소중히 생각하는 방식으로 중요한 임무를 완료하는 경우를 예시로 들 수 있습니다.

세력의 반응

상당수의 동료는 필라스 II의 대규모, 소규모 세력에 대한 고유한 생각을 지니고 있습니다. 즉 당신이 그러한 세력들과 어떻게 상호작용하느냐에 따라 당신에 대한 동료의 태도도 영향을 받습니다. 어쩌면 다툼으로, 또 동료가 파티를 떠나는 상황으로도 이어질 수 있기도 합니다.

특별한 관계

필라스 II에서는 동료가 주시자나 다른 동료와 상호작용하는 데 있어 관계가 근본적인 변화를 불러일으킬 수도 있습니다. 이러한 특별한 관계는 긍정적이거나 부정적일 수 있으며, 동지애나 깊은 경외심, 노골적인 혐오, 은유적인 경멸, 플라토닉한 사랑, 가벼운 성적 관계, 혹은 완전히 다른 무언가 등으로 표현될 수 있습니다.

제 14 장

전투

전투 돌입

적대적인 대상을 왼쪽 클릭하면 공격할 수 있습니다. 그럼 당신의 파티가 달려가 대상과 싸우게 됩니다. 일단 전투가 시작되면 후술하게 될 “교전”에서 필요조건을 충족시키지 않는 한 전투에서 벗어날 수 없습니다.

능력과 주문 사용

능력을 사용하려면 능력을 사용하고 싶은 캐릭터의 초상화를 왼쪽 클릭하십시오. 그럼 초상화 위에 캐릭터가 사용할 수 있는 능력과 주문이 표시됩니다. 능력을 한번 클릭하면 사용할 수 있습니다. 무조건 효과를 발휘하거나 사용자를 중심으로 효과를 발휘하는 주문은 대상을 지정할 필요가 없습니다. 대상을 지정하는 능력과 주문은 우선 능력이나 주문을 클릭한 다음, 능력을 사용할 대상을 클릭하여 사용하면 됩니다. 주문이 광역 공격이라면 주문을 쓰고 싶은 지점을 클릭하시면 됩니다.

공격과 방어

필라스 오브 이너티니 II의 모든 공격은 명중률을 사용하여 대상의 네 가지 방어 수치 중 한 가지를 파훼하고자 시도하게 됩니다. 공격의 명중률은 공격하는 캐릭터의 직업, 레벨, 장비, 특수 보너스에 따라 결정됩니다. 회피는 대부분의 무기를 통한 공격이나 괴물의 자연적인 공격에 저항하는 힘입니다. 회피는 캐릭터의 직업, 레벨, 결의에 따라 정해집니다. 인내는 물리적인 공격, 예를 들어 낙다운과 독에 저항하는 힘입니다. 반사 신경은 화염구나 드래곤의 숨결 같은 광역 공격에 저항하는 힘입니다 (민첩과 통찰). 정신 공격은 거의 무조건 캐릭터의 의지를 노린다고 보시면 됩니다 (지능과 결의). 명중률과 마찬가지로 캐릭터의 방어는 레벨이 오르면서 같이 상승합니다.

공격이 가해지면 공격에 대응하는 대상의 방어 수치가 공격자의 명중률에서 차감됩니다. 그렇게 나온 차이 값은 1과 100 사이의 무작위 숫자에 더해지고, 결과가 정해지게 됩니다.

<25	빛나감	대상에 어떤 영향도 끼치지 않습니다.
25-49	스침	적용되는 데미지와 상태 효과의 지속 시간이 절반으로 감소합니다.
50-99	명중	일반적인 데미지와 상태 효과 지속 시간이 적용됩니다.
>99	치명타	데미지와 상태 효과 지속 시간이 50% 증가한 값으로 적용됩니다.

일부 특수 능력 (예를 들어 도적의 비열한 싸움)은 명중을 치명타로 전환하는 등 공격 결과를 바꿀 수도 있습니다. 그런 경우에는 전환 사항이 전투 기록 (후술)에 표시됩니다.

데미지와 데미지 감쇄

데미지는 일반적으로 일곱 가지의 데미지 유형 (베기, 부수기, 찌르기, 소각, 동결, 충격, 부식)과 연계되어 있습니다. 한편 방어구는 AR (갑옷 등급)이라는 수치를 가지고 있으며, 무기는 관통력 수치를 가지고 있습니다. 공격이 이뤄지면 이러한 수치가 서로 대조되며, 총 데미지는 다음 표에 따라 배율이 적용됩니다.

비교	배율
관통력 <= 갑옷 등급 -3	25%
관통력 <= 갑옷 등급 -2	50%
관통력 <= 갑옷 등급 -1	75%
관통력 <= 갑옷 등급	100%
관통력 >= 2 갑옷 등급	130%

플레이어의 캐릭터나 적들이 착용하는 방어구 유형은 특정한 데미지 유형에 대한 저항력과 취약성을 지니고 있습니다. 툴팁과 전투 기록을 참조하여 그 차이를 확인할 수 있습니다.

여덟 번째 데미지 유형인 고정 데미지는 방어구를 무시합니다. 그렇지만 고정 데미지는 독, 출혈, 여타 비슷한 효과로 인해 적용되는 경우가 일반적입니다.

저하

일부 적이나 상황은 파티원에게 저하를 유발할 수도 있습니다. 저하 효과는 캐릭터 초상화의 오른쪽에서 확인할 수 있으며, 마우스 커서를 올리면 자세한 정보가 표시됩니다. 대부분의 저하 효과는 시간이 흐르면 자연스럽게 사라집니다.

전투 기록

전투 중에는 자세한 정보가 화면 오른쪽 하단의 전투 기록 창에 표시됩니다. 전투 기록에는 파티원과 관련하여 중요한 정보가 표시되는데, 그 정보에 포함되는 항목은 다음과 같습니다:

- 공격
- 데미지
- 능력과 주문 사용
- 캐릭터 상태
- 퀘스트 정보

전투 기록의 개별 공격 결과에 커서를 올리면 해당 공격이 어떻게 계산되었는지 자세히 살펴볼 수 있습니다. 커서를 올린 상태에서 Shift 키를 누르고 있으면 추가 정보가 표시됩니다.

체력

데미지를 입으면 체력이 깎입니다. 캐릭터의 체력이 완전히 고갈되면 해당 캐릭터는 의식 불명이 되고 부상을 입습니다. 체력은 전투가 진행 중이지 않을 때 빠르게 회복되며, 전사 같은 일부 캐릭터는 전투 중에도 천천히 체력을 회복할 수 있습니다.

부상과 죽음

세상을 탐험하거나 전투 도중에 캐릭터가 부상을 입을수도 있습니다. 부상은 파티원 초상화 왼쪽에 축적되는 수치이기도 합니다. 부상은 저하 효과와 비슷하지만, 장기적이며 음식과 휴식을 통해서만 치료할 수 있습니다. 캐릭터는 부상을 한 번에 세 개까지만 버틸 수 있습니다. 만약 네 번째 부상을 입으면 해당 캐릭터는 목숨을 잃게 됩니다. 필라스 오브 이터니티에서는 죽음을 맞은 사람을 살려낼 방법이 없습니다. 일단 영구적인 죽음을 맞으면 그 캐릭터의 영혼은 환생의 수레바퀴로 돌아가게 됩니다.

휴식

휴식을 통해 부상을 치료하고, 휴식으로만 충전할 수 있는 능력과 권능 부여를 얻을 수 있습니다. 휴식은 특정한 지역에서만 가능하며 각 파티원마다 일종의 음식이 있어야지만 휴식의 완전한 효과를 누릴 수 있습니다. 음식은 세상 어디서든 구할 수 있고, 다양한 상점에서 구매할 수 있습니다. 또한, 여관에서 돈을 내고 휴식을 취하는 것도 가능합니다.

은신

은신 모드에 진입하려면 행동 창에 있는 은신 버튼을 클릭하거나, 키보드의 Alt 키를 누르십시오. 은신 모드를 활성화하면 캐릭터가 적에게 발각되지 않을 수 있습니다. 감지 범위는 각 캐릭터 주변의 원으로 표시되며, 천천히 다른 색깔로 차오르게 됩니다. 그러다 원이 다른 색으로 가득 차면 캐릭터는 발각되고, 적이 인접해 있을 경우 공격까지 당할 수 있습니다.

교전

둘 이상의 서로 적대적인 캐릭터가 굉장히 밀접하는 경우가 종종 있습니다. 이걸 교전이라고 합니다. 특정한 캐릭터와 재능이 있어야지만 적에게 교전을 유발할 수 있습니다. 교전 상태는 여러 방법을 통해 풀 수 있습니다. 패배, 적의 무력화, 적대성의 변화 (예시: 적이 아군이 됨), 혹은 전투 이탈 (이동) 등이 그 예시입니다. 교전 상태에 놓인 캐릭터가 적으로부터 멀리 떨어지려고 하면 적

의 전투 이탈 공격이 발동하게 됩니다. 전투 이탈 공격은 명중률 보너스를 받으며, 일반적인 공격보다 대미지가 훨씬 더 높습니다. 이러한 불리한 요소들 때문에 교전을 풀고 전투를 이탈하려는 행위는 굉장히 위험합니다. 이러한 교전과 상호작용하는 특별한 능력을 지닌 캐릭터와 괴물은 무척 많습니다:

- 전사는 다수의 적과 교전하는 능력을 갖출 수 있습니다.
- 기절, 마비, 쓰러짐 상태와 같은 저하 효과가 적용된 대상은 교전을 유지할 수 없습니다.
- 적을 움직이는 능력은 교전을 파훼할 수 있습니다.

AI 커스터마이징

커스텀 AI는 전투를 좀 더 흥미롭게 만들어주는 필라스 II의 새로운 기능으로, 플레이어에게 다방면의 전투 경험을 제공할 수 있습니다. 잘 짜여진 파티는 사실상 자체적인 활동이 가능해 당신은 한두 명의 파티원에만 집중할 수 있게 해줍니다. 시스템의 논리를 조정하여 동료들이 특정한 상황에 특정한 행동을 하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 파티의 체력이 50% 이하이고, 선택한 동료가 치유 주문을 보유하고 있으면 자동으로 치유 주문을 사용하도록 할 수 있습니다. 선택할 수 있는 조건의 수는 헤아릴 수 없을 만큼 많지만, AI 스크립트를 짜는 게 부담스럽게 느껴지신다면 우선 익숙해지는데 보탬이 되어줄 만한 프리셋이 있으니 한번 사용해보시기 바랍니다!

제 15 장

선박

데드파이어 모험을 시작하면 디파이언트 호라고 하는 슬루프를 첫 번째 선박으로 손에 넣게 됩니다. 엄연히 한 배를 이끄는 선장이기 때문에 약간의 관리를 해주어야 합니다. 당신의 선박이 제대로 세상을 돌아다니려면 선원들이 필요합니다. 또한, 데드파이어를 여행하면서 새로운 선박을 얻거나 업그레이드할 기회, 또 개인의 취향에 맞게 꾸밀 기회가 생길 것입니다. 다채로운 모습으로 바다를 누빌 수 있게 되어있는 셈입니다.

선원

선박의 선원은 음식과 음료가 있어야 살아갈 수 있습니다. 각기 다른 식량을 배급해주는 게 바로 선원 사기 관리의 핵심입니다. 좋은 음식을 먹을 수 있게 투자하면 선원들이 그만큼 행복해집니다. 선원들은 제각기 전문적인 능력을 발휘할 수 있는 직책이 있습니다. 예를 들어 어떤 선원은 훌륭한 요리사일 수도 있겠지만, 반면에 다른 선원은 유능한 요리사는 아니어도 포병이나 갑판원으로서 뛰어나도 있습니다. 다음 목록은 대부분 선박에서 채워줘야만 하는 직책입니다.

- 갑판장
- 갑판원
- 포수
- 항해사
- 요리사
- 선의
- 조타수

한 선원이 특정 직책을 오래 수행하면 해당 직책에 대한 능력이 점차 상승하게 되어있습니다.

전투

데드파이어를 항해하다 보면 적대적인 선박과 전투를 벌이게 될 때도 있을 것입니다. 해상전이 시작되면 두 선박은 차례를 번갈아 가며 다음과 같은 행동을 하게 됩니다:

- 전속력
- 반속력
- 위치 사수
- 좌현으로 회전
- 우현으로 회전
- 방향 전환
- 좌현 대포 발사
- 우현 대포 발사
- 보고... (선원들을 재배치하는 기능입니다)

선박의 체력은 선체 체력과 돛 체력으로 나뉩니다. 선체 체력이 고갈되면 침몰합니다. 반면에 돛 체력이 고갈되면 선박의 기동성이 위축됩니다.

해상전 도중에 선원들이 부상을 입을수도 있으며, 전투 중에 선원들을 옮겨야 할 수도 있습니다. 상술한 “보고...” 선택지를 써야 할 이유이기도 합니다.

또한, 선박은 탄약이 있어야 합니다. 언제나 탄약이 충분히 있어야 바다에서의 생존을 보장할 수 있습니다.

해상전을 치르는 도중 당신의 선박이 적함의 총각 범위에 들어가면 당신 역시 적함에 “총각 전술”을 사용할 수 있게 됩니다. 총각 전술을 사용하면 적함에 막대한 대미지를 줄 수 있습니다. 그렇지만 적함이 침몰하지 않고 살아남으면 접현하게 되며, “백병전” 모드로 전환됩니다.

백병전

백병전은 펄라스 오브 이터니티 II: 데드파이어의 일반적인 전투와 비슷합니다. 전투의 무대는 당신과 적함의 갑판입니다. 백병전을 통해 적함을 무찌를 경우 침몰시켰을 때보다 더 많은 보상을 얻을 수 있습니다.

커스터마이즈

선박에 쓸 다양한 업그레이드를 구매할 수 있습니다. 대포, 돛, 선체를 비롯한 여타 업그레이드는 전투와 세계 지도에서 당신의 선박의 성능에 영향을 끼칩니다. 또한, 갑판에서 봤을 때 선박의 외형에 영향을 끼치기도 합니다.

제 16 장 세계지도

한 지역을 떠나면 세계지도로 나오게 됩니다. 세계지도를 탐험하는 방식으로는 두 가지가 있습니다. 첫 번째 방법은 육지 탐험이고, 두 번째 방법은 배를 확보한 다음 바다로 탐험하는 것입니다.



육지 탐험

육지를 탐험하다 보면 여러 아이콘과 대면하게 됩니다.

획득물

모험을 하다 보면 가끔 지도에서 획득물을 찾을 수도 있습니다. 이러한 획득물을 통해 음식부터 제작 재료까지 다양한 아이템을 얻을 수 있습니다. 운이 좋으면 세계지도에서 장비를 얻을 수도 있습니다.

인카운터

명칭이 붙은 아이콘들은 세계지도 인카운터라고 합니다. 인카운터는 여행하는 상인부터 굶주린 멧돼지 때까지 그 종류가 다양합니다. 당신이 도달하고자 하는 지점으로 통하는 길을 가로막는 인카운터도 종종 찾아보실 수 있을 것입니다.

장소

세계지도에서 큰 아이콘은 장소를 의미합니다. 이러한 장소는 동굴, 도시 등 여타 퀘스트 지역일 수도 있습니다.

바다 탐험

바다에서는 현재 활성화된 선박을 몰고 항해하게 됩니다. 바다를 항해함으로써 다른 섬과 장소를 발견할 수 있습니다. 일단 한 장소를 발견하고 나면 세계지도 왼쪽 상단에 검색할 수 있는 메뉴에 등록됩니다.

비 플레이어 선박

세계지도를 돌아다니다 보면 다른 선박과 마주칠 때도 있을 겁니다. 당신과 거래하길 원하는 상선일 수도 있죠. 바다에서 우연히 만났다 하더라도 당신을 적대하여 추적해오는 선박도 있을 것이고, 그냥 지나가는 선박도 있을 것입니다.

무작위 이벤트

바다 항해는 선원들에게 고된 일일 수도 있습니다. 탐험을 하는 동안 선원이나 낚시, 다른 이벤트와 관련된 시나리오가 펼쳐질 수도 있습니다.

제 17 장 장비

퀘스트 완료, 전리품 획득, 데드파이어 군도 탐험 등을 통해 다양한 종류의 장비를 손에 넣을 수 있습니다. 아이템은 여섯 가지 분류로 나뉩니다. 장비, 소모품, 재료, 퀘스트 물품, 화폐, 기타 물품이 그 종류입니다. 본 장에서는 장비에만 주목할 것입니다.

장비란 캐릭터가 들거나 장착할 수 있는 아이템을 말합니다. 소지품 화면에 캐릭터가 아이템을 장착할 수 있는 슬롯이 표시됩니다. 머리, 목, 등, 손, 허리, 발, 무기, 두 개의 반지 슬롯이 그렇습니다. 이러한 아이템은 실용적인 용도가 있는 것들이며, 플레이어의 방어 능력을 높여주거나, 마법 효과를 부여해주기도 합니다.



무기

무기는 캐릭터가 전투 중 제일 많이 사용하는 병기입니다. 크게는 근접 무기와 원거리 무기로 분류되며, 그에 따른 장단점을 지니고 있습니다.

장착한 무기는 세트로 정리할 수 있으며, 캐릭터가 현재 장비한 무기(들)를 다른 세트로 바꿔서 쓸 수도 있습니다. 이러한 기능을 통해 플레이어는 바로바로 전략을 바꿀 수 있으며, 전투 중에 다채로운 접근법을 활용할 수 있습니다.

무기는 플레이어의 덩치나 직업에 제한을 받지 않습니다. 호리호리한 마법사도 대검을 장착할 수는 있습니다. 하지만, 바바리안이 괜히 그러한 무기를 제일 효과적으로 사용할 수 있는 게 아니랍니다.

근접 무기

근접 무기는 적과 얼굴을 맞대는 캐릭터들이 사용하는 장비입니다. 단검, 도끼, 레이피어, 쿼터스태프를 예시로 들 수 있습니다. 근접 무기는 여러 대미지 유형을 각기 다른 속도로 입힐 수 있으며, 그러한 특징이 전투에 사용할 때 결정적인 요소가 될 수도 있습니다.

베기

단검: 짧지만 날이 넓은 무기입니다.

보너스: 명중률이 증가합니다. (빠름)

사브르: 중간 크기의 외날검으로, 곡선형의 형태를 하고 있습니다.

보너스: 지속적인 대미지를 입히는 효과를 부여합니다.

대검: 날이 넓은 양손검입니다.

보너스: 최고의 베기/찌르기 성능을 자랑합니다.

손도끼: 작은 벌목 도끼입니다.

보너스: 회피 보너스를 받습니다. (빠름)

전투 도끼: 중간 크기의 전통적인 미늘 도끼입니다.

보너스: 치명타 대미지가 증가합니다.

플액스: 날은 도끼, 뒷부분은 망치 머리로 된 길쭉한 장대 무기입니다.

보너스: 최고의 베기/부수기 성능을 자랑합니다.

찌르기

스틸레토: 날이 좁은 찌르기 무기입니다.

보너스: 대미지 감쇄를 무시합니다. (빠름)

검: 중간 크기의 외날검, 혹은 양날검입니다.

보너스: 최고의 베기/찌르기 성능을 자랑합니다.

에스톡: 날이 좁은 찌르기용 양손검입니다.

보너스: 대미지 감쇄를 무시합니다.

레이피어: 중간 크기의 날이 좁은 찌르기용 무기입니다.

보너스: 명중률이 증가합니다. (빠름)

창: 한손으로 쓸 수 있는 찌르기용 장대 무기입니다.

보너스: 명중률이 증가합니다. (빠름)

파이크: 양손으로 쓸 수 있는 찌르기용 장대 무기입니다.

보너스: 사거리가 증가합니다.

부수기

클럽: 짧은 곤봉입니다. 가벼워 빠르게 휘두르기 좋습니다.

보너스: 명중률이 증가합니다. (빠름)

메이스: 중간 크기의 부수기용 무기입니다.

보너스: 대미지 감쇄를 무시합니다.

모닝스타: 머리 부분에 가시가 달린 양손 무기입니다.

보너스: 방해 수치가 높습니다.

플레일: 손잡이가 짧은 도리깨 형식의 무기입니다.

보너스: 회피 보너스를 무시합니다. (빠름)

전쟁용 망치: 중간 크기의 고딕 양식 망치입니다.

보너스: 최고의 찌르기/부수기 성능을 자랑합니다.

쿼터스태프: 양손으로 쓰는 장대 무기입니다. 도끼처럼 휘둘러 줄 수 있습니다.

보너스: 사거리가 증가합니다.

원거리 무기

원거리 무기는 직접적인 전투에서 거리를 두고 싶은 캐릭터를 위한 무기입니다. 원거리 무기는 활, 쇠뇌, 총기, 마법 도구로 분류가 나뉩니다. 활과 쇠뇌가 제일 흔한 편이며, 상대적으로 재장전 속도가 빠르고 대미지도 준수합니다. 총기는 막대한 대미지를 줄 수 있지만, 부정확하고 재장전하는 데 오랜 시간이 걸립니다. 마법 도구는 공격 속도가 제일 빠르고, 다양한 대미지 유형을 가지고 있지만, 대미지가 제일 낮습니다.

활

사냥용 활: 평민들이 사냥할 때 사용하는 단순한 활입니다.

보너스: 공격 속도가 빠릅니다.

전쟁용 활: 크기가 큰 군용 장궁입니다.

보너스: 대미지가 높습니다.

쇠뇌

아발리스트: 크고 장력이 강한 쇠뇌이며, 발사장치와 걸이가 장착되어 있습니다.

보너스: 재장전 속도가 빠릅니다.

쇠뇌: 중간 크기의 “일반적인” 발사가 가능한 쇠뇌입니다. (발사장치나 걸이가 없습니다).

보너스: 대미지가 높습니다.

총기

아퀴버스: 양손으로 사용하는 매치락 방식의 활강총입니다.

보너스: 대미지가 높습니다.

나팔총: 한손으로 사용하는 매치락 방식의 산탄총입니다.

보너스: 재장전 속도가 빠르고, 여러 개의 투사체를 발사합니다.

권총: 한손으로 사용하는 매치락 방식의 권총입니다.

보너스: 재장전 속도가 빠릅니다.

마법 도구

로드: 다른 마법 도구보다 크기가 큰 원통형 장비입니다.

보너스: 최고의 찌르기/베기 성능을 자랑합니다.

셀터: 독특한 “머리 부분”이 특징입니다. (구체, 해골, 보석, 왕관 등).

보너스: 최고의 베기/부수기 성능을 자랑합니다.

완드: 끝으로 갈수록 가늘어지는 무기입니다.

보너스: 최고의 찌르기/부수기 성능을 자랑합니다.

방패

방패는 캐릭터의 보조 무기 슬롯에 장착하는 장비입니다. 모든 방패는 세 가지 분류 중 하나에 해당됩니다. 소형 방패, 중형 방패, 대형 방패가 그 종류입니다. 방패는 크기가 클수록 더 큰 회피 보너스를 부여합니다. 하지만 명중률 페널티를 받습니다.

소형 방패: 손에 들 수 있는 버클러 크기의 방패입니다. 손등에 장착하여 앞으로 쪽 내미는 형식입니다. 일반적으로 (꼭 그렇진 않지만) 둥근 모양을 하고 있습니다.

중형 방패: 일반적인 “다리미형” 방패 크기입니다. 팔에 장착합니다.

대형 방패: 연 방패 크기입니다. 팔에 장착합니다.

방어구

방어구는 캐릭터의 신체에 걸치는 보호 장구를 말합니다. 방어구는 단순한 누더기부터 화려한 강철 흉갑까지 그 저변이 다양합니다. 방어구 장착의 핵심은 바로 플레이어가 대미지 감쇄 효과를 얻는다는 것입니다. 따라서 공격당할 때 받는 피해가 줄어듭니다. 방어구가 육중할수록 그만큼 얻는 대미지 감쇄 효과가 크지만, 회복 시간에 상응하는 페널티를 받습니다.

무기와 마찬가지로 방어구는 캐릭터의 덩치나 직업에 상관없이 장착할 수 있습니다. 그렇지만 캐릭터가 뛰어난 능력을 발휘할 수 있는 특정한 방어구 유형이 괜히 존재하는 게 아닙니다.

방어구 유형

천 갑옷: 평범한 의류. 가볍고 신체에 제약을 받지 않습니다.

덧댄 갑옷: 정식 갑옷 중에서는 제일 가벼운 갑옷입니다. 밑갑옷이나 그냥 독립된 갑옷으로 입습니다.

생가죽 갑옷: 동물 생가죽을 겹쳐서 만든 갑옷입니다. 원시적이고 투박합니다.

가죽 갑옷: 제대로 무두질한 가죽을 짜 맞춰서 만든 갑옷입니다.

미늘 갑옷: 뿔이나 금속 (심지어 드레이크드 소재로 쓰입니다) 미늘을 겹겹이 겹쳐서 천이나 가죽 안감에 엮어 만든 갑옷입니다.

흉갑: 최소한의 안감을 사용하여 만든 튼튼한 흉갑입니다. 일반적으로 평상복이나 가벼운 덧댄 갑옷 위에 걸쳐서 입습니다.

사슬 갑옷: 금속 고리를 서로 엮어 리벳으로 고정한 갑옷으로, 보통 쇠사슬 갑옷의 형태를 띠니다.

브리전딘 갑옷: 천이나 캔버스 천으로 된 안감과 징 사이에 작은 금속판을 고정한 중간 길이의 코트형 갑옷입니다. 소매가 있는 덧댄 천 옷을 입은 다음 브리전딘을 걸치는 게 일반적입니다.

판금 갑옷: 제일 육중한 갑옷인 판금 갑옷은 가벼운 덧댄 외투를 입은 다음, 그 위에 사슬 갑옷을 걸치고, 마지막으로 커다란 (일반적으로 그렇습니다) 강철 판금 갑옷을 입는 방식으로 되어 있습니다.

무기, 방어구, 방패를 개조하여 성능과 보너스를 높일 수 있습니다. 또한 게임을 진행하면서 얻게 되는 유니크 혹은 인첸트된 무기/방어구도 보너스 효과를 가지고 있습니다.

제 18 장 제작과 인첸트

데드파이어를 탐험하면서 다양한 제작 및 인첸트 재료를 얻게 되실 것입니다. 이러한 재료 아이템은 상당수가 즉각적인 효용성을 발휘하진 않습니다. 하지만 물약, 두루마리, 폭발물 같은 아이템을 제작하거나 무기를 인첸트하여 성능을 더욱 높이는데 쓸 수 있습니다. 주변 환경을 살펴 이러한 재료를 최대한 많이 모아두는 게 상책입니다. 새로 발견한 검을 인첸트할 일이 생길지도 모르니까요.

제작은 전투 중이지 않을 때 언제든지 할 수 있습니다. 아이템을 제작하려면 소지품을 열고 메뉴 하단의 제작 버튼을 클릭하십시오. 인첸트는 무기를 오른쪽 클릭한 다음 열리는 화면 하단의 인첸트 버튼을 눌러 할 수 있습니다.

제작

제작 창을 열면 레시피 목록이 눈에 들어올 것입니다. 그러한 레시피는 알파벳 순서대로 각기 다른 분류로 정리됩니다. 필요한 재료가 전부 있는 아이템은 더 밝은 색깔의 글씨로 강조 표시될 것입니다.

인첸트

유니크 아이템은 다양한 인첸트를 할 수 있습니다. 아이템의 인첸트 메뉴를 열어 해당 아이템에 적용할 수 있는 다양한 업그레이드 항목을 확인하십시오. 업그레이드에 필요한 재료가 전부 있는 항목은 제작 인터페이스와 비슷하게 더 밝은 색깔의 글씨로 강조 표시될 것입니다.

제작진 & 법적 고지사항

안내서 제작진

집필진: Nick Carver, Kate Dollarhyde, Alec Frey, Katrina Garsten, Paul Kirsch, Carrie Patel, Josh Sawyer, Megan Starks

커버 아트: Matt Hansen

편집자: Samuel Chin, Alec Frey, Katrina Garsten, Darren Monahan, Eric Neigher

그래픽 아티스트: Daniel Peterson

한국어판 편집 및 제작: (주) 에이치투 인터랙티브

웹사이트

필라스 오브 이터니티 II: 데드파이어에 관한 자세한 정보는 해당 사이트를 참조하십시오:
eternity.obsidian.net

저희 커뮤니티 포럼도 방문해보시는 걸 추천합니다:
eternity.obsidian.net/forums

고객 지원 및 기술 문의:
support@h2interactive.co.kr

OBSIDIAN VERSUS|EVIL®



Powered by Wwise © 2006 - 2018 Audiokinetic Inc. All rights reserved.
Uses zlib. Copyright © 1995-2017 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE™ © 2018 Dark Rock Industries Limited. Obsidian Entertainment logo is a trademark or registered trademark of Obsidian Entertainment, Inc. Pillars of Eternity and Pillars of Eternity II: Deadfire logos are trademarks or registered trademarks of Dark Rock Industries Limited. Pillars of Eternity and Pillars of Eternity II: Deadfire and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of Dark Rock Industries Limited and used under license from Dark Rock Industries Limited to Obsidian Entertainment, Inc.