

เดอะ แบล็คแฮ็ค (THE BLACK HACK)

(งานเขียนนี้สร้างจาก Black Hack v1.2 - 2016-04-03)

ทางลัดสู่ 'OSR' ฉบับแรก
พัฒนาโดย
เดวิด แบล็ค (DAVID BLACK)

--

ด้วยส่วนประกอบที่ยืมมาจากเกมสวมบทบาทยุค 'แรกเริ่ม' และทฤษฎี d20 สมัยใหม่

ขอขอบคุณ

โดยไม่เรียงลำดับ - ปีเตอร์ เรแกน, โทนี ทักเกอร์, โอลาฟ นีการ์ด, คริส แมคโดเวลล์, มิค เรตติก, อีริค นิวตัน, ไบรอัน วิลลี, จาร์เร็ด เคอร์เนอร์, เกร็ก เวลต์, ความทุ่มเทที่เหล่านีร์ดยุคเก่า ไล่ลงไปในเกม, สมาชิกแก่นิ่งเล่น OSR แห่ง UK, ทุกคนที่ร่วมสนับสนุน Kickstarter (พวกนายเจ๋งที่สุดเลยเว้ย) รวมทั้งผู้คนที่หลายคนมีส่วนร่วมในการพัฒนางานอดิเรกนี้ งานอดิเรกที่เราเรียนรู้จากมันมาเยอะเหลือเกิน

สิ่งนี้คืออะไร?

เดอะ แบล็คแฮ็ค (The Black Hack - TBH) คือเกมสวมบทบาทบนกระดานแบบดั้งเดิมที่เล่นด้วยกระดาษ, ดินสอ และลูกเต๋า โดยมีพื้นฐานมาจาก "เกมสวมบทบาทแนวแฟนตาซีเกมแรกที่พิมพ์ออกมาช่วงปี 1970" แต่ได้เพิ่มเติมและลดทอนส่วนประกอบบางอย่างจากตัวเกมเดิมไปเพื่อให้เล่นได้ง่ายและราบรื่นมากขึ้น

กลไกหลักของเกม (THE CORE MECHANIC)

การตัดสินใจของการกระทำใดๆของตัวละครสามารถทำได้โดยการ "ทดสอบค่าสถานะ" โดยการกระทำนั้นจะสำเร็จเมื่อผู้เล่นทอยเต๋า d20 แล้วผลของหน้าเต๋าดอกมา *ต่ำกว่า* ค่าสถานะที่นำมาทดสอบ ส่วนมอนสเตอร์นั้นจะไม่ทำการทดสอบค่าสถานะ แต่เป็นตัวละครต่างหากที่ต้องทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อหลบหลีกการโจมตีจากมอนสเตอร์ มอนสเตอร์จะทอยเต๋าเพื่อคิดค่าความเสียหายเท่านั้น

ทอยสุ่มค่าสถานะ

ค่าสถานะ จะถูกสุ่มด้วยการทอย 3d6 ตามลำดับ เริ่มจาก พละกำลัง Strength (STR), ความคล่องตัว Dexterity (DEX), สมรรถภาพร่างกาย Constitution (CON), ความรอบรู้ Intelligence (INT), ความรู้แจ้ง Wisdom (WIS),เสน่ห์ดึงดูด Charisma (CHA). หากทอยแล้วได้ผลรวมออกมาสูงกว่า 15 ให้ทอยค่าสถานะลำดับถัดไปเพียง 2d6+2 เท่านั้นแล้วค่อยกลับมาทอยค่าสถานะลำดับถัดไปด้วย 3d6 เหมือนเดิม จนกว่าจะสุ่มครบทุกค่าสถานะหรือทอยได้ค่าสถานะสูงกว่า 15 อีกครั้ง เมื่อสุ่มครบแล้วสามารถเลือกสลับค่าสถานะได้ 2 ค่า

เลือกอาชีพ

ในเกมมีให้เลือก 4 อาชีพ ได้แก่ นักรบ (Warrior), นักบวช (Cleric), นักไสยเวท (Conjurer), หัวขโมย (Thief) ซึ่งอาชีพจะเป็นตัวกำหนดพลัง โจมตี, พลังชีวิต และทักษะเฉพาะด้านของตัวละคร

เลือกชื่ออุปกรณ์

เมื่อสร้างตัวละครใหม่ ตัวละครจะมีเงินสำหรับเริ่มเกม 3d6 x 10 เหรียญไว้ซื้ออุปกรณ์ และได้รับเกราะและอาวุธมือเดียวหนึ่งชิ้นที่อาชีพของตัวละครมีความชำนาญในการใช้งาน

แต้มเกราะ (ARMOR POINTS)

ชุดเกราะจะช่วยปกป้องตัวละครจากความเสียหายจากการโจมตี

ซึ่งเกราะแต่ละชนิดจะมีแต้มเกราะสำหรับดูดซับความเสียหายจำกัดอยู่ค่าหนึ่ง

ซึ่งค่านี้จะฟื้นคืนมาได้ก็ต่อเมื่อตัวละครได้พัก

หากตัวละครหรือมอนสเตอร์ใช้เกราะดูดซับความเสียหายจนถึงขีดจำกัดของเกราะ (แต้มเกราะหมด)

จะถือว่าตัวละครหรือมอนสเตอร์นั้นเหนื่อยเกินกว่าจะใช้งานเกราะได้อย่างมีประสิทธิภาพและจะได้รับความเสียหายแบบเต็มเม็ดเต็ม

ประเภทของเกราะ	แต้มเกราะ
เกราะผ้า	2
เกราะหนัง	4
เกราะโซ่ถัก	6
เกราะโซ่ถักเสริมแผ่นเหล็ก	8
โล่ขนาดเล็ก	2
โล่ขนาดใหญ่	4

ส่วนมอนสเตอร์จะได้รับแต้มเกราะ 1 แต้มสำหรับ "เต๋าพลังชีวิต" (Hit Dice - HD)

หนึ่งลูกตั้งแต่ลูกที่สองเป็นต้นไป

หรือสามารถคำนวณแต้มเกราะอย่างง่ายโดยนำจำนวนเต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์ -1

นอกจากนี้มอนสเตอร์ยังสามารถถือโล่เพื่อเพิ่มแต้มเกราะได้ด้วย

(แต่อย่างไรก็ตามมอนสเตอร์จะมีค่าเกราะสูงสุดได้เพียงแค่ 10 แต้มเท่านั้น)

ความชำนาญในการใช้ชุดเกราะ (ARMOR PROFICIENCY)

หากตัวละครสวมใส่เกราะที่อาชีพของตัวละครไม่มีความเชี่ยวชาญ ให้ตัวละครตัวนั้นบวกค่า

แต้มเกราะแบบเต็มจำนวน (แม้ว่าแต้มเกราะจะลดลงไปเพราะถูกใช้งานมาแล้ว) กับผลทอย โจมตี หรือ

หลบหลีก

ไอเทม	ราคา	เต้าแสดงการใช้งาน	NOTES
เกราะผ้า	50	-	2 แด้มเกราะ
เกราะหนัง	100	-	4 แด้มเกราะ
เกราะโซ่ถัก	350	-	6 แด้มเกราะ
เกราะโซ่ถักเสริมแผ่นเหล็ก	600	-	8 แด้มเกราะ
โล่ ขนาดเล็ก/ขนาดใหญ่	50/100	-	2/4 แด้มเกราะ
กระเป๋าสะพายหลัง	5	-	นำไอเทมติดตัวเพิ่มได้ 2 ชิ้น
ถุงน้ำมัน	2	d6	-
เครื่องมือช่าง	2	-	-
สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์	25	-	WIS +2 เมื่อใช้ขั้วโล่สิ่งชั่วร้าย
น้ำมันตรี	25	d4	-
ลิ้มเหล็ก	1	-	-
ตะเกียง	10	-	-
กระจกพกพา	5	-	-
เสบียงกรัง	15	d8	-
เสบียงสด	5	d4	-
เชือกยาว 50 ฟุต	1	-	-
กระสอบขนาดเล็ก	1	-	-
กระสอบขนาดใหญ่	2	-	-
เครื่องมืองัดแงะ	25	-	-
หินเหล็กไฟ	3	-	-
คบเพลิง (6)	1	d6	คบเพลิงแต่ละอันมีเต้าแสดงการใช้งาน d6
ถุงน้ำ	1	d6	-
ไวน์	1	-	-
สมุนไพรมัจฉาประจำบ้าน	10	d8	-
เสายาว 10 ฟุต	1	-	-
ช่องใส่ลูกธนู / ลูกดอกหน้าไม้	10	d10	-
อาวุธถือสองมือ	50	-	-

การทอยเพื่อรอดที่เปลี่ยนไป (CONVERTING SAVES)

เดอะแบล็คแฮ็ค ไม่มีการ "ทอยเพื่อรอด" แต่จะให้ผู้เล่นทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อดูว่าคาถา, กีบดัก หรือผลกระทบใดๆจะส่งผลต่อตัวละครหรือไม่ โดยใช้ตารางด้านล่างเป็นแนวทางในการเลือกค่าสถานะสำหรับการทอยทดสอบในสถานการณ์ต่างๆ สามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทอยทดสอบค่าสถานะได้ในบท ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า

STR	DEX	CON
ภัยคุกคามเชิงกายภาพที่ <i>ไม่สามารถ</i> หลบได้	ภัยคุกคามเชิงกายภาพที่ <i>สามารถ</i> หลบได้	อาการติดพิษ, ป่วยไข้ หรือว่าตาย
INT	WIS	CHA
การต้านทานผลของคาถาและเวทมนตร์	การเสแสร้งและภาพลวงตา	การหว่านเสน่ห์

เทิร์นของผู้เล่น

เมื่ออยู่ในเทิร์นของผู้เล่น ตัวละครสามารถเคลื่อนที่และเลือกทำได้ 1 อย่าง อาจเป็นการโจมตี, การสืบหาเบาะแส, คุยกับ NPC, ร้ายคาถา หรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ รอบตัว และในหลายๆ ครั้งตัวละครก็จำเป็นต้องทำการทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อตัดสินผลของการกระทำเหล่านั้น

เวลาและเทิร์น

มีวิธีนับเวลาอยู่สองแบบคือ - ช่วงระยะเวลา (รอบ) และ นาที โดย ช่วงระยะเวลา จะถูกใช้เมื่อเข้าสู่การต่อสู้หรืออยู่ในสถานการณ์อันตรายที่ความเป็นความตายสามารถถูกตัดสินได้ภายในเสี้ยววินาที ส่วนนาที จะใช้ในการเดินทางและสำรวจสิ่งต่างๆ โดย GM สามารถเปลี่ยนไปใช้หน่วยนับเวลาอื่นนอกจาก นาที ได้ตามความจำเป็น เช่น ชั่วโมง, วัน หรือ เดือน

Translator's note: ต้นฉบับเขียนว่า minute (turn) ซึ่งผู้แปลตัดสินใจตัดวงเล็บด้านหลังทิ้งเพื่อลดความสับสน เนื่องจากการตีความจากการอ่านเอกสารทั้งฉบับ โดยเฉพาะในส่วนของคาถาและท่าโจมตีของมอนสเตอร์ ผู้แปลสามารถตีความได้ว่าระบบการนับเวลาของ TBH นั้นใช้ 'รอบ' ในการต่อสู้เหมือนกับ 'se' กล่าวคือจะนับเป็น 1 รอบ เมื่อทุกตัวละครในได้ใช้ เทิร์น ของตัวเองจนครบทุกตัวละคร ซึ่งคำว่า เทิร์น ในต้นฉบับภาษาอังกฤษของเอกสารนี้ถูกใช้ในบริบทของ คำนามทั่วไปไม่ใช่ในความหมายที่นิยามมาว่า เทิร์น = นาทีตามที่ได้เขียนเอาไว้แต่ต้น

โดยสรุปคือ การเผชิญภัยและการสำรวจให้นับเป็นเวลาปกติ นาที ชั่วโมง วัน ฯลฯ ส่วน ในการต่อสู้ให้นับเป็นรอบ โดย ใน 1 รอบ ประกอบด้วยเทิร์นของตัวละครทุกตัว แบบเดียวกับ 5e

การเคลื่อนที่และระยะทาง

แทนที่จะใช้การวัดระยะแบบเห็นตัวเลขแน่ชัด เดอะ แบล็คแอ็ค เลือกใช้เพียงค่า ในการแสดงระยะทาง โดยแบ่งออกเป็น ประชิด, ไกลเคียง, ห่าง และ ไกล เมื่อถึงเทิร์นของตัวเอง ตัวละครแต่ละตัวสามารถเคลื่อนที่ไปยังระยะ ไกลเคียง และเลือกที่จะทำอะไรสักอย่างระหว่างการเคลื่อนที่ได้ หรือเลือกที่จะไม่ทำอะไรเลยและเคลื่อนที่ไปยังระยะ ห่าง แทน ส่วนระยะที่เลยระยะ ห่าง เรียกว่าระยะ ไกล หากจะไปให้ถึงระยะนี้ต้องเคลื่อนที่ทั้งหมด 3 ระยะ (ประชิด -> ไกลเคียง -> ห่าง -> ไกล)

โดยระบบนี้ได้ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเล่นแบบ "Theatre of the mind" หรือการเล่นแบบจินตนาการทุกอย่างขึ้นมาในหัว จะได้ไม่ต้องมานั่งกังวลเรื่องการวัดระยะทางหรือนับช่องเดิน แต่ถ้าต้องการแปลงระยะเหล่านี้เป็นตัวเลข (สำหรับวัดระยะทำการของคาถาหรือวัดพื้นที่) สามารถใช้ตารางนี้เป็นแนวทางได้

ประชิด	ไกลเคียง	ห่าง
0 - 5 ฟุต	5 - 60 ฟุต	60 - 120 ฟุต

ใครเริ่มก่อน? (INITIATIVE)

เมื่อการต่อสู้อุบัติ ตัวละครของผู้เล่นและฝ่ายศัตรูจะต้องจัดลำดับกันว่า ใครจะได้เริ่มเล่นก่อน โดยให้ตัวละครทุกตัวทอยทดสอบค่าสถานะ DEX หากสำเร็จ (ทอยต่ำกว่าค่า DEX ของตัวเอง) ตัวละครตัวนั้นจะได้เริ่มก่อนศัตรูและให้ตัวละครที่ได้เริ่มก่อนไปตกลงกันเองว่า ใครจะเริ่มก่อนเริ่มหลัง ส่วนตัวละครที่ทอยไม่ผ่านให้เริ่มเล่นหลังศัตรู

เต้าพลังชีวิตของมอนสเตอร์ (MONSTER HD)

HD (เต้าพลังชีวิต) แสดงถึงระดับความแข็งแกร่งของมอนสเตอร์ตัวนั้น และหมายถึงจำนวนเต้า d8 ที่จะใช้ทอยเพื่อคิดค่าพลังชีวิต (HP) ของมอนสเตอร์ตัวนั้นด้วย

โจมตี, ป้องกัน & ค่าความเสียหาย

เมื่อตัวละครทำการโจมตี ตัวละครจะต้องทอยทดสอบค่าสถานะ STR เมื่อทำการโจมตีด้วยอาวุธระยะประชิด หรือค่าสถานะ DEX เมื่อทำการโจมตีด้วยอาวุธระยะไกล และเมื่อตัวละครถูกศัตรูโจมตี ตัวละครต้องทอยทดสอบค่าสถานะเพื่อหลบหลีกการโจมตีนั้น โดยทอยทดสอบค่าสถานะ STR เมื่อถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะประชิด และทดสอบค่าสถานะ DEX เมื่อถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะไกล แต่โดยส่วนมาก GM จะเป็นคนบอกว่าจะใช้ค่าสถานะใดในการทอยทดสอบ

ค่าความเสียหายที่ตัวละครทำได้จะขึ้นอยู่กับอาชีพของตัวละคร ส่วนความเสียหายที่มอนสเตอร์ทำได้จะขึ้นอยู่กับจำนวนเต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์

หากต้องการ โจมตีระยะประชิด ศัตรูต้องอยู่ในระยะประชิดเท่านั้น ส่วนการโจมตีระยะไกล หากโจมตีใส่ศัตรูที่อยู่ในระยะประชิด ผู้โจมตีจะได้รับผลเสียเปรียบ

ความเสียหายที่มอนสเตอร์กระทำต่อตัวละครสามารถคำนวณได้จาก HD - โดยอ้างอิงจากตารางในหน้าถัดไปแต่ GM

สามารถปรับเปลี่ยนไปใช้การคิดค่าความเสียหายจากค่าสถานะของมอนสเตอร์ที่มาจากโมดูลการผจญภัยอื่นๆก็ได้

อาวุธถือสองมือ

ในการใช้อาวุธที่มีขนาดใหญ่และสร้างความเสียหายได้มากกว่าปกติ ให้ +2 เมื่อต้องทอยลูกเต๋า ทั้งการทอยเพื่อโจมตีและทอยเพื่อคิดค่าความเสียหาย เป็นการแสดงว่าแม้อาวุธนี้จะมีพลังทำลายที่สูงแต่ก็มีโอกาสพลาดเป้าสูงเช่นกัน

ความเสียหายที่รุนแรงกว่าปกติ (CRITICAL DAMAGE)

หากผู้เล่นทอยได้ 1 ค่าความเสียหายที่ทอยออกมาได้จะเพิ่มเป็นทวีคูณ (คูณสอง) แต่ถ้าหากทอยทดสอบเพื่อหลบหลีกการโจมตีแล้วได้ 20 ความเสียหายที่ได้รับก็จะเป็นทวีคูณเช่นกัน ซึ่งในกรณีนี้ แด้มเกราะ จะถูกนำมาคำนวณความเสียหายตามปกติ

เต๋าพลังชีวิตของมอนสเตอร์	ความเสียหายที่สร้าง
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

NOTE: ตารางนี้คือตารางแสดงค่าความเสียหายที่มอนสเตอร์ทำได้ โดยคำนวณจากจำนวนเต๋าพลังชีวิตที่มอนสเตอร์มี โดยตัวเลขในวงเล็บแสดงถึงค่าความเสียหายเฉลี่ยที่มอนสเตอร์ตัวนั้นสามารถทำได้

ความตาย & ใกล้เคียง

เมื่อพลังชีวิต (Hit Point - HP) ของตัวละครลดลงจนเหลือศูนย์ ตัวละครตัวนั้นจะอยู่ในสถานะ ออกจากการต่อสู้ ตัวละครจะหมดสติและไม่สามารถทำอะไรได้ทั้งสิ้น เมื่อการต่อสู้หรือภัยคุกคามสิ้นสุดลง ตัวละครที่ ออกจากการต่อสู้ ต้องทอยเต๋าดำแล้วนำผลเต๋าดำไปเทียบกับตาราง (ในหน้าถัดไป) เพื่อดูว่าอาการของพวกเขาจะเป็นอย่างไรบ้าง ถ้าไม่ตายก็จะฟื้นขึ้นมากด้วยพลังชีวิต 1d4.

ถ้าตัวละครของผู้เล่นทั้งหมดพ่ายแพ้ในการต่อสู้หรือไม่สามารถนำร่างของตัวละครที่ออกจากการต่อสู้กลับมาได้ ตัวละครเหล่านั้นจะหายไปตลอดกาล!

ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า

ผลทอยเต๋าเพื่อทดสอบค่าสถานะของตัวละครแต่ละตัว +1 ทุกๆ เต๋าพลังชีวิต (HD) ของคุณต่อสู้ที่มากกว่าเลเวลของตัวละคร เช่น ตัวละครเลเวล 3 พยายามจะหลบหลีกการโจมตีของมอนสเตอร์ที่มีเต๋าพลังชีวิต 5 ลูก ตัวละครตัวนี้ต้อง +2 เข้าไปในผลทอยทดสอบค่าสถานะ.

การเยียวยารักษา

ตัวละครสามารถฟื้นพลังชีวิตได้จาก คาถา, ยาฟื้นพลัง, และความสามารถอื่นๆ โดยพลังชีวิตนั้นไม่สามารถฟื้นได้มากเกินไปพลังชีวิตสูงสุดและในทางตรงกันข้าม พลังชีวิตก็ไม่สามารถลดต่ำกว่า 0 ได้เช่นกัน เมื่อต้องรักษาตัวละครที่ ออกจากการต่อสู้ ให้เริ่มฟื้นฟูจาก 0 แด้ม ตัวละครที่สามารถกลับมาฟื้นด้วยลำแข้งของตัวเองได้จะไม่นับว่าเป็นตัวละครที่ ออกจากการต่อสู้ อีกต่อไป

ผลเต๋า	อาการบาดเจ็บ
1	KO - แคหมดสติ
2	มึนงง - ได้รับผลเสียเปรียบในทุกการทอยทดสอบค่าสถานะเป็นเวลา 1 ชั่วโมงหลังจากฟื้น
3	กระตุกหัก - STR, DEX และ CON -2 ชั่วโมงเป็นเวลา 1 วัน
4	พิการ - STR หรือ DEX ลดลง 2 ไปตลอดกาล
5	รูปร่างบิดเบี้ยว - CHA ลดลงเหลือ 4.
6	ตาย

ได้เปรียบ และ เสียเปรียบ

GM

สามารถตัดสินได้ว่า ในการกระทำใดๆ ในสถานการณ์หนึ่งๆ นั้นมีโอกาที่จะสำเร็จมากหรือน้อยกว่าปกติหรือไม่ โดยจะให้ผู้เล่นทอยทดสอบด้วยลูกเต๋า d20 ใหม่อีกครั้ง หากการกระทำนั้น ได้เปรียบ ให้เลือกใช้หน้าเต๋านั้นน้อยกว่า แต่ถ้าการกระทำนั้น เสียเปรียบ ให้ใช้ค่าที่สูงกว่า

การพักผ่อน

เมื่อตัวละครได้พักผ่อนเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ตัวละครจะฟื้นฟูพลังชีวิตเต็มที่ที่ใช้ไปทั้งหมด และยังสามารถทอยเต๋าพลังชีวิต ประจำอาชีพจำนวน 1 ลูกเพื่อฟื้นฟูพลังชีวิต ได้หนึ่งครั้งต่อวัน

ประสบการณ์

นักผจญภัยเรียนรู้ผ่านการเอาชนะแล้วก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ ดังนั้นการข้ามมอนสเตอร์จะจอกองกองเพียงตัวสองตัวจึงไม่ได้ช่วยให้ใครเรียนรู้อะไร การเอาตัวรอดออกมาจากดินเจี้ยน, การทำภารกิจให้สำเร็จ, การมีชีวิตรอดเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่จะนำมาซึ่งมุมมองใหม่ๆ และการเติบโตต่างหากที่ทำให้คนเรียนรู้ นั่นคือเหตุผลที่ทำให้ระบบค่าประสบการณ์แบบเดิมๆ จึงถูก โละทิ้งไปในเกมนี้

ในทุกๆ session ทุกดินเจี้ยน ทุกภารกิจ ทุกเหตุการณ์คือขาดบาดตาย ตัวละครที่รอดจากมันมาได้จะพัฒนาไปสู่อีกระดับ

GM จะตัดสินว่าตัวละครจะพัฒนาเมื่อใด และเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินนั้นก็ไม่ต้องจะมีการเปลี่ยนแปลงระหว่าง Campaign หรือถ้ามีก็ต้องน้อยที่สุด GM ต้องตกลงกับผู้เล่น ให้ชัดเจนเกี่ยวกับเกณฑ์ที่ว่านี้เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้ว่า 'เป้าหมาย' ของพวกเขาคืออะไร

พัฒนาไปอีกระดับ (GAINING LEVEL)

เมื่อตัวละครพัฒนา (Level up) พลังชีวิต สูงสุดของตัวละครจะเพิ่มขึ้น โดยการทอย เต๋าพลังชีวิต ประจำอาชีพ และให้ทอย d20 เพื่อทดสอบ ค่าสถานะ ทุกค่า หากผลทอยมากกว่า ค่าสถานะ นั้นจะเพิ่มขึ้น 1

แบกน้ำหนักเกิน

ตัวละครสามารถถือไอเทมได้เป็นจำนวนชิ้นเท่ากับค่า STR ของตัวละคร
ถ้าถือมากกว่านั้นหมายถึงการแบกน้ำหนักเกินและจะได้รับผล เสียเปรียบ ในทุกการทดสอบค่าสถานะ
และสามารถเคลื่อนที่ได้ไม่เกินระยะ ไกลเคียง เท่านั้น
และที่สำคัญคือไม่สามารถแบกไอเทมได้เกินสองเท่าของค่า STR ในทุกกรณี

อาวุธของแต่ละอาชีพ

เมื่อตัวละครใช้อาวุธที่อาชีพของตนไม่มีความชำนาญ ในการทดสอบค่าสถานะ ในการต่อสู้จะได้รับผล
'เสียเปรียบ'

ลุ่มการเผชิญหน้า

GM ต้องทอยเต๋า d4 ทุกๆ 15 นาที (เวลาจริงบน โลก) หากได้ผลทอย 1-2
ผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากับตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นแบบลุ่ม
หรือไม่ก็ถูกบางอย่างหันเหความสนใจไปเป็นจำนวน นาที เท่ากับหน้าเต๋าที่ทอยได้

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่ GM เตรียมบทเอาไว้ล่วงหน้าจะมีบุคลิกและบทบาทที่ถูกกำหนดเอาไว้เรียบร้อยแล้ว
แต่สำหรับพวกที่ GM ไม่ได้เตรียมการมาก่อน (แบบพวกที่เจอแบบลุ่มๆ ในหัวข้อที่แล้ว) ให้ทอยเพื่อดู
ปฏิกิริยาตอบสนอง ของตัวละครเหล่านั้น โดยผลเป็นไปตามตาราง :

ผลทอย	ปฏิกิริยาที่มีต่อตัวละครของผู้เล่น
1	วังหนี ให้ทอยใหม่อีกครั้ง
2	หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับตัวละครของผู้เล่น
3	ขอคำขายกับตัวละครของผู้เล่น
4	ให้ความช่วยเหลือแก่ตัวละครของผู้เล่น
5	จำผิด นึกว่าตัวละครของผู้เล่นคือเพื่อนของเขา
6	แกล้งตัวละครของผู้เล่น (ทอยใหม่)
7	เรียกพวก
8	ต้องการ จับ/ฆ่า/กิน ตัวละครของผู้เล่น

ขับไล่ผีดิบ

นักบวชสามารถขับไล่ผีดิบ ในระยะใกล้เคียงได้โดยการทดสอบค่าสถานะ WIS
ใส่กลุ่มตัวละครที่ต้องการขับไล่ โดยการบวกจำนวนเต๋าพลังชีวิตของตัวละครตัวนั้นเข้าไปกับผลทอยด้วย
โดย GM จะเป็นคนตัดสินว่าตัวละครตัวใด ในกลุ่มเป็นผีดิบ
หากผลการทดสอบสำเร็จ
ผีดิบที่ถูกนักบวชขับไล่จะต้องหนีให้ห่างจากนักบวชให้มากที่สุด โดยการเคลื่อนที่ 2 รอบ (ถ้าอยู่ในระยะ
'ใกล้' จะหนีไประยะ 'ไกล' เลย) เป็นเวลา 2d4 รอบ หลังจากถูกขับไล่.

เต้าแสดงการใช้งาน

ไอเทมใดๆที่มี เต้าแสดงการใช้งาน ระบุเอาไว้ในตารางไอเทมถือว่าเป็นไอเทมที่ใช้แล้วหมดไป
เมื่อใช้งานไอเทมนั้นไปแล้ว ใน นาที (เทิร์น) ถัดไปให้ทอย เต้าแสดงการใช้งาน ถ้าผลออกมาเป็น 1-2
เต้าแสดงการใช้งานจะลดระดับลงไปตามลำดับดังนี้

$d_{20} > d_{12} > d_{10} > d_8 > d_6 > d_4$

และเมื่อทอยเต๋า d4 ได้ 1 หรือ 2 จะถือว่าไอเทมนั้นถูกใช้งานหมดเกลี้ยง

ไอเทมเวทมนตร์

โดยทั่วไปจะมีเพียงอาวุธเวทมนตร์ที่ +1 ให้แก่ค่าสถานะที่ถูกทดสอบเมื่อทำการโจมตีด้วยอาวุธชิ้นนั้น และ +1 ให้กับค่าความเสียหายที่ทอยได้ ส่วนอาวุธที่ทรงพลังกว่านี้ (+2, +3) จะสามารถพบเจอได้ก็ต่อเมื่อ GM ตัดสินใจที่จะใส่มันลงไปในเกม

เกราะเวทมนตร์จะมีค่าแต้มเกราะเป็น 2 เท่าของเกราะปกติ ยกตัวอย่างเกราะโซ่ถักเวทมนตร์ที่มี แต้มเกราะ 12 แต้ม (ปกติมีแค่ 6 แต้ม) อย่างไรก็ตาม การใช้ แต้มเกราะ ดูดซับความเสียหายก็ยังคงใช้กฎเดิมเหมือนกับเกราะปกติ

ถ้า GM ต้องการให้เกราะเวทมนตร์ที่ทรงพลังกว่าเดิมแก่ผู้เล่นประสบการณ์สูง (เกราะ +2, +3) ก็ให้พิจารณาเรื่องเพิ่ม แต้มเกราะ เป็นสามเท่าด้วย

นักรบ

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d10 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d10$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ : ทุกประเภท

พลัง โจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d8$ หรือ $1d6$ เมื่อ โจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ทุกๆหนึ่งชั่วโมง นักรบสามารถฟื้นฟูพลังชีวิต ได้ $1d8$ โดยใช้ได้ชั่วโมงละครึ่ง

นักรบสามารถ โจมตีได้ 1 ครั้งต่อเลเวล (ถ้าเป็นนักรบเลเวล 3 จะสามารถ โจมตีได้ 3 ครั้ง)

ถ้านักรบทอยทดสอบค่าสถานะ STR หรือ DEX

เพื่อหลบหลีกการโจมตีแต่ทอยไม่ผ่านและต้องรับความเสียหาย

หากนักรบถือ โล่อยู่จะสามารถ ใช้โล่รับความเสียหายทั้งหมดได้แต่โล่นั้นจะถูกทำลาย

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ STR และ DEX.

หัวขโมย

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d6 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d6$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ : ดาบทุกประเภท, ธนูทุกประเภท, กริช, เกราะผ้า, เกราะหนัง, โล่ขนาดเล็ก

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d6 / 1d4$ เมื่อ โจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ DEX เพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหายหรือผลจากกับดักและอุปกรณ์เวทมนตร์

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเมื่อ โจมตีศัตรูจากด้านหลัง สร้างความเสียหาย $2d6$ หรือ $2d4 +$ เลเวลของหัวขโมย

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเมื่อต้องทำงานที่ใช้ความระมัดระวังสูง, การปีนป่าย, การฟังเสียง, การเคลื่อนที่แบบเงียบเชียบ, การแกะลายมือ และการสะเดาะกลอน

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ DEX หรือ WIS

นักบวช

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d8 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d8$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ : อาวุธไม่มีคมทุกประเภท, เกราะผ้า, เกราะหนัง, เกราะโซ่เหล็ก, โล่ทุกประเภท

พลัง โจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d6 / 1d4$ เมื่อ โจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ CON เพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บจากพิษหรือการตกอยู่ในสภาวะอัมพาต

นักบวชสามารถขับไล่ผีดิบ ในระยะ ใกล้เคียง โดยทดสอบค่าสถานะ WIS และบวกจำนวนเต๋าพลังชีวิตของผีดิบเข้าไปในผลการทอย

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ STR หรือ WIS

รายการค่าศักดิ์สิทธิ์

รายได้ครั้งแรกเมื่อเลเวล 2 นักบวชสามารถรายการค่าศักดิ์สิทธิ์ได้เป็นจำนวนจำกัดต่อวัน ดูรายละเอียดในหัวข้อ 'การรายการค่า'

สมุดบันทึกคาถา

นักบวชเริ่มเกม โดยมีสมุดบันทึกคาถาขนาดใหญ่ติดตัว โดยในสมุดนั้นมีคาถาศักดิ์สิทธิ์ระดับ 1 และ ระดับ 2 จำนวน $1d4$ คาถาบรรจุอยู่

นักไสยเวท

พลังชีวิตเริ่มต้น : $d4 + 4$

พลังชีวิตที่ได้เพิ่มต่อการเลเวลอัพ/การพักผ่อน : $1d4$

อาวุธและเกราะที่ชำนาญ : ดาบและคทาที่ถือด้วยมือข้างเดียวได้

พลังโจมตี (ค่าความเสียหาย) : $1d4 / 1$ เมื่อโจมตีด้วยมือเปล่าหรือเอาสิ่งของอื่นมาทำเป็นอาวุธ

ทักษะพิเศษ

ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่าสถานะ INT เพื่อหลีกเลี่ยงผลของคาถาหรืออุปกรณ์เวทมนตร์

LEVELING UP

ในการทอยเพื่อเพิ่มค่าสถานะ ให้ทอยสองรอบเมื่อทำการเพิ่มค่าสถานะ INT หรือ WIS

รายมนตร์มีด

นักไสยเวทสามารถรายมนตร์มีดได้เป็นจำนวนจำกัดต่อวัน ดูรายละเอียดในหัวข้อ 'การรายคาถา'

สมุดบันทึกคาถา

นักไสยเวทเริ่มเกมโดยมีสมุดบันทึกคาถาขนาดใหญ่ติดตัว โดยในสมุดนั้นมีมนตร์มีดระดับ 1 และ ระดับ 2 จำนวน $1d4+2$ คาถาบรรจุอยู่

การร่ายคาถา

นักไสยเวทและนักบวชสามารถร่ายคาถาที่ระบุไว้ในรายชื่อคาถาของแต่ละอาชีพได้ (รายชื่อคาถาอยู่ในส่วนถัดไป)

โดยพวกเขาสามารถร่ายคาถาจากสมุดบันทึกคาถาหรือร่ายคาถาที่จดจำมาก็ได้ โดยจำนวนคาถาที่สามารถจดจำได้จะเท่ากับ เลเวล ของตัวละคร

นอกจากนี้ ผู้ใช้เวทมนตร์นั้นจะมี 'จำนวนคาถา' (Spell Slot) ที่สามารถร่ายได้ในแต่ละวันดังที่แสดงในตารางถัดไป จำนวนพวกนี้แสดงถึง 'พลังงาน' และราคาที่ต้องจ่ายในการร่ายคาถา หากร่ายจนถึงขีดจำกัดในแต่ละวันแล้วผู้ใช้เวทมนตร์จะไม่สามารถร่ายคาถาได้อีก

เมื่อคาถาถูกร่าย นักบวชและนักไสยเวทต้องทอยทดสอบค่าสถานะ WIS(สำหรับนักบวช) INT(สำหรับนักไสยเวท) และบวก 'ระดับของคาถา' เข้าไปในผลทอย หากทอยไม่ผ่าน ให้ลดจำนวนคาถาระดับเดียวกับคาถาที่เพิ่งร่ายไปลง 1 และสำหรับคาถาที่ร่ายมาจากความทรงจำเมื่อร่ายไปตัวละครจะยังคงจดจำคาถานั้นได้ ไม่ได้ลืมคาถานั้นไปเหมือนเกมอื่นๆ

จำนวนคาถาที่สามารถใช้ได้จะฟื้นฟูกลับมาเท่าจำนวนสูงสุดที่ใช้ได้ต่อวันเมื่อตัวละคร *ได้พักผ่อนเป็นเวลา 8 ชั่วโมง*

ถ้านำเอาคาถาจากเกม OSR เกมอื่นหรือว่าคาถาจากเกม 'ต้นตำรับ' มาใช้ และคาถานั้นต้องการให้มอนสเตอร์ทอยเพื่อหลบเลี่ยงผลของคาถา เมื่อนำมาใช้ในเกมนี้ตัวละครของผู้เล่นจะเป็นฝ่ายทอยทดสอบค่าสถานะ INT หรือ WIS แทนมอนสเตอร์เพื่อดูว่าคาถาที่ร่ายนั้นทรงพลังมากพอที่จะเอาชนะพลังป้องกันของมอนสเตอร์หรือเปล่า (และอย่าลืมว่าต้องนำกฎ ศัตรูที่แข็งแกร่งกว่า มาใช้ด้วย)

จำนวนคาถาที่ใช้ได้ต่อวันของนักบวช

Note: หลักคือ ระดับของคาถาแถวคือ เลขของตัวละคร

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

จำนวนคาถาที่ใช้ได้ต่อวันของนักไสยเวท

Note: หลักคือ ระดับของคาถาแถวคือ เลขของตัวละคร

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

คาถาศักดิ์สิทธิ์

ระดับ 1

- รักษาอาการบาดเจ็บเล็กน้อย : ฟันพลังชีวิต 1d8 แก้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ตรวจจับความชั่วร้าย : ทุกสิ่ง 'ชั่วร้าย' ในระยะ 'ใกล้เคียง' จะเรืองแสงเป็นเวลา 5 นาที
- แสงสว่าง : สร้างแสงสลัวจากพื้นที่หรือสิ่งของในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ปกป้องจากสิ่งชั่วร้าย : ได้รับผล 'ได้เปรียบ'
เมื่อต้องทอยทดสอบค่าสถานะต่อภัยคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ชำระอาหารและเครื่องดื่ม : ชำระเชื้อโรคต่างๆออกจากอาหารและน้ำดื่มในระยะ 'ใกล้เคียง'

ระดับ 2

- อวยพร : พันธมิตรในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับ +1 ค่าสถานะเมื่อโจมตีหรือหลบหลีกเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ค้นหาภัยคุกคาม : รับรู้ตำแหน่งของภัยคุกคามในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 10 นาที
- จับกุม : ทำให้เป้าหมายจำนวน 1d4 ในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นอัมพาต โดยต้องทอยทดสอบ WIS ในเทิร์นของทุกตัวละครที่ได้รับผลของคาถาเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่
- เงียบงัน : ความเงียบงันอันเกิดจากเวทมนตร์เข้าปกคลุมเป้าหมายและบริเวณ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- สื่อสารกับสรรพสัตว์ : คุยกับสัตว์ได้ คาถามีผล 1 ชั่วโมง

ระดับ 3

- แสงตะวัน : แสงสว่างจากดวงอาทิตย์ส่องลงไปยังบริเวณ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- รักษาโรค : รักษาโรคภัยให้กับหนึ่งเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- บอกตำแหน่งสิ่งของ : รับรู้ตำแหน่งของตัวละคร 'รู้จัก' อยู่ที่ไหน คาถามีผล 1 นาที ต่อเลเวลของนักบวช
- ภาวนา : พันธมิตรทั้งหมดในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับผล 'ได้เปรียบ' ในการทอยเพื่อป้องกันการโจมตีเป็นระยะเวลา - 1d4 รอบ
- แก้คำสาป : แก้คำสาปให้แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- สนทนากับคนตาย : สามารถถามคำถามกับ 'ศพ' ในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้ 3 คำถาม

ระดับ 4

- สร้างน้ำสร้างอาหาร : สร้างน้ำสร้างอาหารพอกินสำหรับ 1 วันแก่ทุกตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง'
- รักษาอาการบาดเจ็บรุนแรง : ฟันพลังชีวิต 3d8+3 แก้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ระวังพิษ : แก้พิษ/สร้างภูมิคุ้มกันพิษแก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 10 นาที
- ปกป้องจากสิ่งชั่วร้าย : พันธมิตรในระยะ 'ใกล้เคียง' ได้รับแต้มเกราะชั่วคราว 6 แต้ม เมื่อต่อสู้กับ NPC หรือมอนสเตอร์ที่ชั่วร้าย คาถามีผล 10 นาที

ระดับ 5

- สื่อสารกับเทพเจ้า : พระเจ้าเปิดเผยความจริงแก่นักบวชโดยการตอบคำถาม 3 ข้อ คาถามีผล 10 นาที
- ชับไล่สิ่งชั่วร้าย : ยกเลิกผลของคาถา ศักดิ์สิทธิ์ (ชั่วร้าย) ในระยะ 'ใกล้เคียง'
- ดัดขึ้นมรณะ : เลือกเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' และทอยทดสอบ WIS ถ้าทอยผ่านเป้าหมายออกจากการต่อสู้ทันที
- โรคระบาด : ทอยทดสอบ WIS สำหรับเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' ทั้งหมด หากทอยผ่านเป้าหมายจะเสียพลังชีวิต 2d8 เป็นเวลา 1d6 เทิร์น (นับเฉพาะเทิร์นของเป้าหมาย)
- ร้องขอ : บังคับให้ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' เชื้อฟังคำสั่ง
- ปลุกชีพ : คืนชีพให้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
โดยเป้าหมายต้องมีความต้องการที่จะคืนชีพกลับมาและตายไปไม่เกิน 7 วัน

ระดับ 6

- ให้ชีวิต : ทำให้วัตถุในระยะ 'ใกล้เคียง' มีความคิดและเคลื่อนไหวได้ คาถามีผล 10 นาที
- กำแพงคมดาบ : เรียกกำแพงขึ้นมาคุ้มกันพื้นที่ 'ใกล้เคียง' ทอยทดสอบ WIS เพื่อโจมตีเป้าหมายในระยะประชิดกับกำแพงด้วยความเสียหาย 3d8 คาถามีผล 10 นาที
- อัญเชิญภูตธิดา : อัญเชิญภูตธิดาออกมา โดยภูตธิดาจะมีเต้าพลังชีวิตเท่ากับเลเวลของผู้ที่ร้ายคาถา คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- เผยหนทาง : รับรู้เส้นทางสู่สถานที่หนึ่งที่ได้เลือกแล้ว คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- สื่อสารกับมอนสเตอร์ : สามารถทำความเข้าใจและพูดคุยกับมอนสเตอร์ได้ ผลของคาถา 1 ชั่วโมง
- วนะแห่งการหวนคืน : สามารถหายตัวไปยังสถานที่ซึ่งคาถานี้ถูกสร้างขึ้นได้ คาถามีผล 1 ปี

ระดับ 7

- ผู้รับใช้แห่งสายลม : อัญเชิญผู้รับใช้เพื่อลอบไปเก็บสิ่งของที่อยู่ในระยะ 'ไกล'
- คาถาถอดจิต : ถอดจิตของผู้ร้ายเพื่อเดินทางไปยังภพภูมิอื่น คาถามีผล 1 ชั่วโมง

- ควบคุมสภาพอากาศ : ควบคุมสภาพอากาศในระยะ 'ใกล้เคียง' ให้แปรปรวนจนถึงขีดสุด ระยะเวลา 10 นาที
- พลุธากัมปนาท : ทอยทดสอบ WIS ให้แก่ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' หากทอยผ่าน ตัวละครนั้นจะออกจากการต่อสู้ทันที
- วนะศักดิ์สิทธิ์ : ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง' ที่มีเตาพลังชีวิตต่ำกว่า 5 ลูกจะตายทันที, ถ้ามี 6-10 ลูก จะเป็นอัมพาตไป 1d4 เทิร์น (นับเฉพาะเทิร์นของเป้าหมาย)
- ก้าวย่างแห่งสายลม : เปลี่ยนร่างเป็นหมอกและกลับร่างมนุษย์ได้ตามใจชอบ คาถามีผล 1 วัน
- พื้นดิน : ได้รับเลเวลที่เสียไปเพราะความสามารถ 'ดูดเลเวล' ของมอนสเตอร์กลับคืนมา

มนตร์มีด

ระดับ 1

- ล่องลวง : ทำให้เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' เชื่อฟังคำสั่ง โดยต้องทอยทดสอบ WIS ในเทิร์นของทุกตัวละครที่ได้รับผลของคาถาเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่
- ตรวจจับเวทมนตร์ : ทุกสิ่งที่มีพลังเวทและอยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' จะเรืองแสงเป็นเวลา 5 นาที
- แสงสว่าง : สร้างแสงสลัวจากพื้นที่หรือสิ่งของในระยะ 'ใกล้เคียง' เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- กระสุนเวทมนตร์ : โจมตีหนึ่งเป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง' 'ห่าง' และ 'ไกล' สร้างความเสียหาย 1d4 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- โล่ : สร้างโล่ป้องกันที่มีแต้มเกราะ 2 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- นิทรา : ทำให้ตัวละครจำนวนหนึ่งหลับเป็นเวลา 8 ชั่วโมง โดยค่าเต้าชีวิตของตัวละครเหล่านั้นต้องรวมกันแล้วไม่เกิน 4d6

ระดับ 2

- อนธการ : สร้างความมืดปกคลุมพื้นที่ใกล้เคียงและตัดขาดการมองเห็นโดยสมบูรณ์เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
- ล่องหน : ทำให้ตัวละครหนึ่งตัวในระยะใกล้เคียงล่องหนจนกว่าตัวละครนั้นจะทำการโจมตีหรือถูกถอนคาถา
- ทูบทำลาย : เปิดประตูหรือกลอนที่อยู่ในระยะใกล้เคียง
- ลอยล่อง : ผู้ร้ายคาถาลอยขึ้นจากพื้น 6 ฟุตเป็นเวลา 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย
- ไยแมงมุม : วางกับดักสำหรับหยุดการเคลื่อนไหวของพื้นที่ใกล้เคียง โดยต้องทอยทดสอบ WIS ทุกชั่วโมงเพื่อดูว่าผลของคาถายังคงอยู่หรือไม่

ระดับ 3

- มองในที่มืด : สามารถมองเห็นในที่ที่ปราศจากแสงสว่างได้ คาถามีผล 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย
- ถอนคาถา : ถอนมนตร์มีดในระยะใกล้เคียง
- บอลไฟ : ตัวละครใดๆที่อยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' จำนวน 1d6 ตัว ได้รับความเสียหาย 1d6 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- อ่านภาษา อ่านเวทมนตร์ : สามารถอ่านได้ทุกภาษาและตำราเวทมนตร์ คาถามีผล 10 นาที
- ปากวิเศษ : สร้างภาพฉายของปากที่จะกล่าวซ้ำประโยคที่ผู้ร้ายกล่าวไว้แก่ตัวละครใดๆในระยะ 'ใกล้เคียง'

ระดับ 4

- ความลับสน : เป้าหมายจำนวน 2d6 ที่อยู่ในระยะ 'ใกล้เคียง' ทอยปฏิกิริยาตอบสนอง (จากตารางในหัวข้อ 'ปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ')
- ประตุมิติ : ย้ายเป้าหมายผ่านประตูมิติไปยังสถานที่ที่ไกลออกไป
- กลายร่าง (ตัวเองหรือคนอื่น) : เปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละครใดๆให้เป็นอื่น
- ถอนคำสาป : ถอนคำสาปให้แก่เป้าหมายในระยะ 'ใกล้เคียง'
- กำแพงแห่งเปลวเพลิง/น้ำแข็ง : เรียกกำแพง (ไฟหรือน้ำแข็ง) ขึ้นมาปกคลุมบริเวณใกล้เคียง ทอยทดสอบ WIS เพื่อ โจมตีเป้าหมาย ในระยะประชิดกับกำแพงด้วยความเสียหาย 3d6 คาถามีผล 10 นาที
- กำแพงแห่งหินผา/เหล็กกล้า : สร้างกำแพง (หินผาหรือเหล็กกล้า) ปกคลุมพื้นที่ใกล้เคียง คาถามีผล 1 ชั่วโมง

ระดับ 5

- ควบคุมศพ : สร้างโครงกระดูกหรือผีดิบจำนวน 2d4 ตัว จากศพในระยะใกล้เคียง โดยโครงกระดูกหรือผีดิบที่ถูกสร้างขึ้นจะมีเต้าพลังชีวิตเท่ากับเลเวลของผู้ร้าย
- โอมรณะ : สร้างโอมรณะขึ้นมา ใครก็ตามที่สัมผัสถูกโอมรณะและมีเต้าพลังชีวิตน้อยกว่า 5 ลูก ต้องทอยทดสอบค่าสถานะ INT หากไม่ผ่านจะออกจากการต่อสู้ทันที คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- อัญเชิญภูตธาตุ : สร้างภูตธาตุตามธาตุที่เลือก โดยภูตธาตุที่สร้างขึ้นจะมีเต้าพลังชีวิต 3d4
- ติดต่อกับภพภูมิที่อยู่สูงกว่า : ถามคำถามได้ 1 คำถามต่อเลเวลของผู้ร้าย
- สมองผ่อ : ลดค่า INT ของหนึ่งเป้าหมายในระยะใกล้เคียงลงเหลือ 4 มีผล 10 นาทีต่อเลเวลของผู้ร้าย
- พลังจิตเคลื่อนย้ายสิ่งของ : เคลื่อนวัตถุในระยะใกล้เคียงได้ คาถามีผล 1 ชั่วโมง
- เทเลพอร์ต : เคลื่อนย้ายหนึ่งเป้าหมายไปยังสถานที่ที่ผู้ร้ายกำหนดเอาไว้

ระดับ 6

- กำแพงด้านเวท : สร้างขอบเขตที่กินพื้นที่ถึงระยะ 'ใกล้เคียง' ขึ้นรอบๆผู้ร้าย เป็นขอบเขตที่สามารถป้องกันเวทมนตร์ทุกชนิด
- มนตร์มรณะ : เป้าหมายจำนวน 2d8 ในระยะใกล้เคียงที่มีเต้าพลังชีวิตน้อยกว่าหรือเท่ากับ 7 ลูกจะตายทันที
- สลายร่าง : ทำให้เป้าหมาย (ทั้งสิ่งมีชีวิตและสิ่งของ) ในระยะใกล้เคียงสลายกลายเป็นผง

- ผู้ตามรอยไร้ลักษณะ: อัญเชิญมอนสเตอร์จากมิติอื่นมาเพื่อทำงาน 1 อย่าง
- หินผาลู่เนื้อหนัง: เปลี่ยนเป้าหมายในระยะใกล้เคียงให้เป็นหิน (หรือเปลี่ยนจากหินให้กลับเป็นเหมือนเดิม)

ระดับ 7

- คำอธิษฐานอันจำกัด: ปรับเปลี่ยนความเป็นจริง ในเวลาที่จำกัดหรือ ในรูปแบบที่จำกัด
- วาจาพิฆาต: เป้าหมายในระยะ ใกล้เคียงที่มีพลังชีวิตน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 ตายลงทันที และไม่สามารถคืนชีพได้
- อัญเชิญปีศาจ: อัญเชิญปีศาจ โดยปีศาจที่อัญเชิญมาจะมีเต่าพลังชีวิต 2 ต่อเลเวลของผู้ร้าย
- หัวอุกาบาต: มีผลเหมือนร้ายคาถาบอลไฟ 4 ครั้ง
- หยุดเวลา: หยุดเวลาในพื้นที่ใกล้เคียง 1d4+1 รอบ

ตัวละคร (มอนสเตอร์)	เต่าพลังชีวิต	ท่าโจมตีและความสามารถพิเศษ
แมลงเพลิง	1	ต่อมแสงมีเต่าแสดงการใช้งาน d8.
ค่างคาวดูดเลือดยักษ์	1	สร้างความเสียหาย 1d6 หลังจากโจมตีไปแล้ว 1 ช่วงขณะ (เทิร์น ในการต่อสู้)
ตะขาบที่มีพิษร้ายแรง	1	กัด (o) คนที่ถูกกัดทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านออกจากการต่อสู้, ตะขาบมีพลังชีวิตแค่ 1-2 แต้ม
ปีศาจ 'เมเนส'	1	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d2) + กัด 1 ครั้ง(1d4), ได้รับความเสียหายเพียงครั้งเดียวจากอาวุธปกติ
ก๊อบลิน	1	มีพลังชีวิตเพียง 1d6 เท่านั้น
ฮ็อบก๊อบลิน	1	มีโล่สำรองหากมันเลือกที่จะใช้โล่รับความเสียหายแทน
นักรบคลั่ง	1	ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อต้องทอยเพื่อป้องกันการโจมตีของนักรบคลั่ง
มดทหารยักษ์	2	เขี้ยวอาบพิษ (1d6) เมื่อ โดนกัด ทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านรับความเสียหายเพิ่ม 2d6
แคเรียนคริปเปอร์	2	กัด (1) และสามารถ โจมตีด้วยระยะงัด 6 ครั้ง (o) เมื่อถูก โจมตี ให้ทอยทดสอบ CON ทอยไม่ผ่านเป็นอัมพาต
กูล	2	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) และกัดได้ 1 ครั้ง (1d4) ทอยทดสอบ CON ถ้าไม่ผ่านเป็นอัมพาต
ปลิงยักษ์	2	ดูดเลเวลของตัวละครหลังจากที่สร้างความเสียหาย
บั๊กแบร์	3	ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อทอยทดสอบค่า DEX
ฮาร์ปี	3	บทเพลงของฮาร์ปี ทอยทดสอบ CHA หากพลาดต้องเดินเข้าไปหามัน
มนุษย์หนูท่อ	3	ไม่ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อลอบ โจมตีมนุษย์หนูท่อ
เงา	3	สัมผัสเงา (1d4 และ -1 STR), ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์ในการโจมตีเท่านั้น
ดอปเพลอร์เงาเงอร์	3	สามารถเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกได้, ได้รับผล 'เสียเปรียบ' เมื่อต้องทอยทดสอบผลของคาถา
ไวธ	3	ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์หรืออาวุธที่ทำจากเงินในการโจมตีไวธ, ตัวละครถูกดูด 1 เลเวลเมื่อถูกไวธโจมตี
หมาออบบวบ	4	เทเลพอร์ตไปยังพื้นที่ใกล้เคียงได้ 1 ครั้งระหว่างการต่อสู้
หมึกริชลี	4	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (ความเสียหาย 1d3) ถ้าโจมตีโดนทั้งสองครั้งจะกอดเพื่อสร้างความเสียหายเพิ่ม 1d8
การก้อยล์	4	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (ความเสียหาย 1d3) กัด 1 ครั้ง(1d4) ทิ่มด้วยเข่า 1 ครั้ง (1d6).
ก้อนลูกบาศก์เงลาติน	4	ทอยทดสอบ CON เมื่อสัมผัสโดน ไม่ผ่านเป็นอัมพาต, ทนทานต่อความหนาวเย็นและกระแสไฟฟ้า
มนุษย์หมาป่า	4	ได้รับบาดเจ็บจากอาวุธเงินเท่านั้น
โอเกอร์	4	ตัวละครที่ทอยทดสอบ CHA ใส่โอเกอร์จะได้รับผล 'ได้เปรียบ'
คอร์รกคาทริช	5	กัด (1d3) หาก โดนกัด ให้ทอยทดสอบ CON ไม่ผ่านกลายเป็นหิน
หมิ่นกฮุก	5	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d6) + กัด 1 ครั้ง (2d6) + กอดรัด (2d8) ถ้าผลทอยเพื่อหลบหลีกเป็น 1-4.
บาซิลิสก์	6	หากผลอสบตาให้ทอยทดสอบ CON ไม่ผ่านกลายเป็นหิน
ซัคคิวบัส/อินคิวบัส	6	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3), ได้รับผล 'ได้เปรียบ' เมื่อต้องทอยทดสอบผลของคาถา, ต้านทานการโจมตีจากอาวุธปกติ, ดูดเลเวล (-1) เมื่อจุม, ร้ายคาถา 'ล่อลวง' ได้ชั่ว โมงละครั้ง

ตัวละคร (มอนสเตอร์)	เต่าพลังชีวิต	ทำโจมตีและความสามารถพิเศษ
มัมมี่	6	การโจมตีของมัมมี่ส่งผลให้การฟื้นฟูบาดแผลไร้ผล จนกว่าจะมีคนร้ายคาถา 'รักษาอาการบาดเจ็บ', ไม่ได้รับความเสียหายจากอาวุธทั่วไป, ได้รับความเสียหายแค่ครั้งเดียวจากอาวุธเวทมนตร์
แบนซี	7	กรีดร้อง ทอยทดสอบ CON ถ้าพลาดจะเป็นอัมพาตไป 2d6 รอบ
ญินน์	7	เปลี่ยนร่างกายเป็นแก๊สได้, เสกวัตถุ, เสกภาพลวงตา, ร่ายคาถา 'ล่องหน' ได้
วิญญาณอาฆาต	8	คนที่ถูกวิญญาณอาฆาตฆ่าตายจะกลายเป็นวิญญาณอาฆาตภายใน 1d6 นาที
ไคมีรา	8	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) + โจมตีด้วยเขี้ยว 2 ครั้ง (1d4) + กัดด้วยหัวสิงห์โต 1 ครั้ง (2d4) + กัดด้วยหัวมังกร 1 ครั้ง (3d4) หรือ ฟันไฟ (3d8).
ปีศาจ 'บาลอร์'	9	โจมตีด้วยดาบ (1d12+2) + ฟาดด้วยแล้ (0) ทอยทดสอบ DEX ถ้าไม่ผ่านจะถูกดึงเข้าหาลาลอร์และถูกเผาด้วยไฟ ความเสียหาย 3d6
ปีศาจ 'เฮซโร'	9	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d3) + กัด 1 ครั้ง (2d8), สร้างความหวาดกลัว (ผลเหมือน 'ขับไล่ผีดิบ') หรือ ร่ายคาถา 'อนธการ' (ทำได้อย่างละครั้งต่อการต่อสู้)
พุดดิงสีดำ	10	หากวัตถุที่ทำจาก โลหะและไขมัน วัตถุชิ้นนั้นจะละลายหายไปในช่วงชีวิตใจ
ยักษ์น้ำแข็ง	10	เขวี้ยงก้อนหินขนาดใหญ่หรือก้อนน้ำแข็งขนาดยักษ์
โกเลมหิน	12	ได้รับผลจากคาถาที่มีผลกับหินเท่านั้น, หากต้องการโจมตีโกเลมหิน ต้องใช้อาวุธเวทมนตร์ +2 ขึ้นไปเท่านั้น
หอยทากยักษ์	12	ถูกรดใส่เป้าหมายจำนวน d4+2 ในระยะใกล้เคียง (1d12) ทอยทดสอบ DEX ถ้าผ่านรับความเสียหายแค่ครั้งเดียว
มังกร	9 to 11	โจมตีด้วยกรงเล็บ 2 ครั้ง (1d8) + กัด 1 ครั้ง (1d10), ฟันไฟใส่เป้าหมายจำนวน d4+2 ในระยะใกล้เคียง (3d8) สามารถร่ายคาถาระดับ 1 ได้จำนวน 1d4 คาถา + คาถาระดับ 2 จำนวน 1d2 คาถา

ตัวอย่างการเล่น

GM : ตอนนี้พวกคุณอยู่ในทอระบายน้ำที่น้ำเสียสูงถึงเข่า บรรยากาศรอบข้างมืดสนิท ส่วนทางเหนือของมีซึ่กรงเหล็กขวางอยู่ พวกคุณจะทำอะไรต่อ?

หวัช โมย : มีซึ่กรงเหล็ก ในระยะ 'ใกล้เคียง' ไหม?

GM : ใช่

หวัช โมย : ฉันขอเคลื่อนที่ไปที่ซึ่กรงนั้น แล้วตรวจสอบว่ามีกับดักหรือเปล่า

นักรบ : สมมติว่าไม่มีกับดัก เราอยากลองง้างซึ่กรงนั้น

นักไสยเวท : และเราขอร้ายคาถา 'แสงสว่าง' ใส่ไม้เท้าของเรา

GM : โอเค หวัช โมย ทอยทดสอบค่าสถานะ Wisdom หน่อย ทอย d20 ให้ต่ำกว่าค่า WIS ของนายนะ ทอยครั้งนี้เพื่อตรวจสอบว่าซึ่กรงนั้นมีกับดักหรือเปล่า

หวัช โมย : *ทอย* สำเร็จ!

GM : นายมั่นใจว่าตรงนั้นไม่มีอะไรที่ดูเป็นภัยคุกคามแน่ๆ แล้วนักรบยังอยากง้างซึ่กรงอยู่มั๊ย ถ้ายังอยากง้างก็ทอยทดสอบ STR มาเลย

นักรบ : *ทอย* ของกลั้วๆ!

GM : ดีะดี ส่วนนักไสยเวทร้าย 'แสงสว่าง' ใส่ไม้เท้า คาถาระดับ 1 ไหม?

นักไสยเวท : ใช่

GM : โอเค งั้นทอยทดสอบค่า INT แล้วบวก 1 เข้าไปในผลทอย d20 ด้วย ถ้าทอยไม่ผ่านก็เสีย Spellslot ของคาถาระดับ 1 ไปตลอดวัน

นักไสยเวท : *ทอย* ฉันต้องทอยให้ต่ำกว่าใช่ปะ ไม่ใช่ทอยได้พอดี?

GM : ถูกต้อง

นักไสยเวท : แอ้งจ้ง ทอยพลาด

GM : ช่วยปะนะ! เลยจากซึ่กรงที่ถูกง้างนั้นคือทอระบายน้ำอันมืดมิดที่ทอดยาวลงไปตามล่าง พวกคุณจะทำอะไรต่อ?

นักรบ : ลงไปสำรวจดู โมงค์มึ้ย..?

หวัช โมย : เอาดี! เตี้ยวแอบย่องไปล่วงหน้า

นักไสยเวท : เตี้ยวระวังหลัง ให้!

GM : โอเค หวัช โมย นายเดินลงไป แต่ก็ยังอยู่ในระยะใกล้เคียงกับเพื่อนๆ อยู่ แล้วก็ทอยทดสอบค่า DEX ให้หน่อย ดูซิว่าจะย่องได้เจียบขนาดไหน แล้วก็อย่าลืมนะว่านายได้รับผล 'ได้เปรี๊ยะ' เวลาทอยทดสอบการย่องเบา ทอย d20 สองลูกแล้วเลือกลูกที่ชอบเลย

หวัช โมย : *ทอย* อะไรเนี่ย! ทอยสองรอบแต่ได้ 17 กับ 19 เนี่ยนะ?

GM : อู๊ส นายย่องเสียงดังเกินไป กูลที่ซ่อนอยู่ในเงามืด ระยะประชิดนายเลย โดดออกมาแล้ว โจมตี!

หวัช โมย : เหี้ยยยยย!

GM : ได้เวลาทอยแล้วว่า ใครได้เริ่มก่อน! ทุกคนทอยทดสอบ DEX ทอยผ่านเริ่มเล่นก่อน กูลทอยไม่ผ่านเล่นทีหลัง หวัช โมย นายได้รับผล 'เสียเปรี๊ยะ' ในการทอยครั้งนี้

นักรบ : เราเริ่มก่อน

นักไสยเวท : ได้เล่นทีหลังอะ

GM : หวัช โมยว่าไง?

หวัช โมย : สร้างตัวละครใหม่นี้นานมั๊ย? ได้เล่นทีหลังนะ!

นักรบ : ผมวิ่งลงไปในห้องแล้วหวดกูลด้วยดาบ!

GM : ได้เลยนักรบ นายวิ่งเข้าไปประชิดตัวกูล ทอยทดสอบ STR ดูว่าตีโดนหรือเปล่า อย่าลืม +1 ใส่ผลทอยด้วยนะ กูลเป็นศัตรูที่แกร่งกว่าพวกนาย

นักรบ : *ทอย* ทอยได้ 7! *ทอยอีกรอบ* ทำความเสียหายได้ 8!

GM : เข้าเป้าเต็มๆ! ต่อกไปเทิร์นของกูล หัวช โมยทอยทดสอบ DEX
เพื่อดูว่าจะหลบการโจมตีของกูลได้หรือเปล่า กูลโจมตีด้วยกรงเล็บและการกัดที่มีฤทธิ์อัมพาตนะ
แล้วก็อย่าลืม +1

หัวช โมย : *ทอย* ม่ายยยยย 18

GM : หัวช โมยผู้นำสงสาร! นายรู้สึกเจ็บแปลบ อาการซาเริ่มแล่นไปทั่วร่าง ทอยทดสอบ CON
ถ้าพลาดก็เป็นอัมพาตเลยนะ

หัวช โมย : *ทอย* ต้อง +1 ด้วยมั๊ย?

GM : บวกไปด้วย แล้วนักไสยเวทตรงนั้น เธอเห็นหัวช โมยขาตัวแข็งแล้วล้มลง เธอจะทำอะไรต่อ?

นักไสยเวท : ฉันทจะเดินหลบไปซำๆ

หัวช โมย : โห จำไว้เลยนะ!