

WIZARD SPELLS

CANTRIPS	Acid Splash 에시드 스플래시	conjunction	1 액션	60 피트
		V / S		즉 시

범위 안의 하나 혹은 5피트 떨어진 돌을 대상으로 합니다.
대상(들)은 Dex 세이빙스로우를 굴러 실패 시 1d6 에시드 데미지를 입습니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d6, 11레벨에 3d6, 17레벨에 4d6으로 증가 합니다.

CANTRIPS	Blade Ward 블레이드 와드	abjuration	1 액션	본 인
		V / S		1 라운드

다음 턴 종료 시까지 웨폰 어택에 대하여 블로저닝, 피어싱, 슬래싱 데미지 레지스턴스를 얻습니다.

CANTRIPS	Chill Touch 칠 터치	necromancy	1 액션	120 피트
		V / S		1 라운드

범위 안의 대상에게 레인지드 스펠 어택을 하여 명중 시 1d8 네크로틱 데미지를 주고,
시전자의 다음 턴 시작 시까지 대상은 체력을 회복 할 수 없습니다.
대상이 언데드일 경우 시전자의 다음 턴 종료 시까지 시전자에 대한 공격에 디스어드벤티지를 받습니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8로 증가 합니다.

CANTRIPS	Dancing Lights 댄싱 라이트	evocation	1 액션	120 피트
		V / S / M (소량의 인 위차우드 또는 글로우 워)		집 중 최대 1 분

공중에 토치 크기의 광원 4개를 만들거나 미디엄 크기의 휴머노이드 형상 하나를 만듭니다.
모양과 상관없이 광원은 10 피트 라디우스 범위에 덤 라이트를 제공합니다.
시전자의 턴에 보너스 액션으로 광원을 60 피트 이동시킬 수 있습니다.
각각의 광원들은 서로 20 피트 이내에 위치하여야 하며, 스펠의 사거리를 벗어날 경우 꺼집니다.

CANTRIPS	Fire Bolt 파이어 볼트	evocation	1 액션	120 피트
		V / S		즉 시

범위 안의 대상에게 레인지드 스펠 어택을 하여 명중 시 1d10 파이어 데미지를 주고, 가연성 물체의 경우 발화 합니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d10, 11레벨에 3d10, 17레벨에 4d10로 증가 합니다.

CANTRIPS	Friends 프렌즈	enchantment	1 액션	본 인
		S / M (얼굴에 바를 소량의 화장품)		집 중 최대 1 분

스펠이 끝날 때까지 선택한 하나의 크리처에 대하여 모든 카리스마 체크에 어드밴티지를 받습니다.
스펠이 종료 시 대상은 이것이 마법으로 인함을 깨닫고 시전자에게 적대적이 됩니다.
폭력적인 크리처는 시전자를 공격 할수도 있습니다.
어떠한 크리처들은 (DM의 재량에 따라) 다른 방법으로 보복을 하기도 합니다.

CANTRIPS	Light 라이트	evocation	1 액션	접 촉
		V / M (반딧불 또는 인공이끼)		1 시간

10 피트 이하의 물체에 스펠이 끝날 때까지 20 피트 라디우스 범위에 브라이트 라이트로 빛나며,
추가 20 피트에 덤 라이트로 빛이 납니다. 빛의 색상을 원하는 대로 지정 가능 합니다.
불투명한 것으로 물체를 덮을 경우 빛을 가릴 수 있고, 재 시전 시 또는 액션을 써서 해제 시 종료 할 수 있습니다.
만약 적대적 크리처가 착용 또는 들고 있는 물체를 대상 시 크리처는 Dex 세이빙스로우로 회피 가능 합니다.

CANTRIPS	Mage Hand 메이지 핸드	conjunction	1 액션	30 피트
		V / S		1 분

범위 안에 만든 손은 지속시간 또는 액션을 써서 해제하기 전까지 유지 됩니다.
30 피트 이상 멀어지거나 재 시전 시 사라집니다.
손을 제어하는 액션을 사용하여 물체 조작, 문이나 함에 잠금 해제, 열려있는 함에 장비를 집어넣거나 검색, 병속의 내용물 꺼낼 수 있습니다. 이러한 액션을 사용 할 때마다 손을 30 피트 이동 시킬 수 있습니다.
손은 공격, 마법 장비의 활성화, 10 파운드 이상의 물체를 들 수 없습니다.

WIZARD SPELLS

CANTRIPS	Mending	transmutation	1 분	접 촉
	멘딩	V / S / M (두개의 자석)		즉 시

하나의 부서지거나 손상된 물체를 수리할 수 있습니다.
끊어진 사슬, 두 쪽 난 열쇠, 찢어진 망토, 새는 술포대 등 1 피트 미만의 물체를 흔적 없이 수리할 수 있습니다.
마법 장비나 물체를 수리할 수 있지만, 그것의 마법을 복원 할 수는 없습니다.

CANTRIPS	Message	transmutation	1 액션	120 피트
	메세지	V / S / M (짧은 구리와이어 조각)		1 라운드

친숙하며 알고 있는 대상과 서로 간에만 들리는 대화를 할 수 있습니다.
이 스펠은 사일런스 스펠, 1 피트의 돌, 1 인치의 일반적인 금속, 얇은 납 시트, 3 피트의 나무에 막힙니다.

CANTRIPS	Minor Illusion	illusion	1 액션	30 피트
	마이너 일루전	S / M (작은 양털 조각)		1 분

범위 안에 지속되는 소리나 영상을 만들 수 있습니다. 액션을 써서 해제하거나 재 시전 시 종료 합니다.
소리의 경우 비명부터 속삭임 까지 다양한 크기로 가능하며, 본인이나 다른 사람의 목소리, 사자의 포효, 드럼 연주 소리, 등 원하는 소리를 선택 가능합니다.
소리는 지속시간 동안 줄어들지 않고 계속 되거나, 개별인 다양한 소리를 만들어 수 있습니다.
영상의 경우 의자나 진흙 발자국 등 5 피트 큐브 미만의 물체를 만들 수 있습니다.
영상은 소리나 빛, 냄새 등 다른 감각 효과를 포함하지는 않습니다.
크리처가 액션으로 조사 시 int(인베스티게이션) 체크로 스펠 DC를 넘길 경우 소리나 영상이 환상임을 인지합니다.
그렇게 인지하게 된 환상은 희미하게 됩니다.

CANTRIPS	Poison Spray	conjunction	1 액션	10 피트
	포이즌 스프레이	V / S		즉 시

대상은 Con 세이빙스로우를 굴려 실패 시 1d12 포이즌 데미지를 입습니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d12, 11레벨에 3d12, 17레벨에 4d12으로 증가 합니다.

CANTRIPS	Prestidigitation	transmutation	1 액션	10 피트
	퍼스티지테이션	V / S		최대 1 시간

범위 내에 다음과 같은 효과 중 하나를 만들 수 있습니다.

- 불꽃놀이, 미풍, 희미한 멜로디, 이상한 냄새 등 순간의 무해한 감각 효과.
- 빛이나 촛불, 토치, 작은 모닥불.
- 깨끗하거나 더러운 1 큐빅 피트 미만의 물체.
- 1시간동안 1 큐빅 피트의 살아있지 않은 재료를 식히거나 데우거나 풍미증진.
- 1시간동안 물체나 표면에 색을 입히거나 작은 마크, 심벌을 표시.
- 손안에 들어갈 크기의 비마법적 장신구 또는 환상 영상을 다음 턴 끝날 때 까지 지속.

스펠을 여러 번 시전 시 동시에 3개까지 활성화 가능하며, 액션을 써서 해제할 수 있습니다.

CANTRIPS	Ray of Frost	evocation	1 액션	60 피트
	레이 오브 프로스트	V / S		즉 시

범위 안의 대상에게 레인지드 스펠 어택을 하여 명중 시 1d8 콜드 데미지를 주고,
시전자의 다음 턴 시작 시까지 대상의 이동력은 10 피트가 됩니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8로 증가 합니다.

CANTRIPS	Shocking Grasp	evocation	1 액션	접 촉
	쇼킹 그랩	V / S		즉 시

밀리 스펠 어택을 하여 명중 시 1d8 라이트닝 데미지를 주고, 대상의 다음 턴 시작 시까지 리액션을 할 수 없습니다.
대상이 금속 갑옷을 착용 시 어택 굴림에 어드밴티지를 받습니다.
이 데미지는 시전자가 5레벨에 2d8, 11레벨에 3d8, 17레벨에 4d8로 증가 합니다.

WIZARD SPELLS

CANTRIPS	True Strike	divination	1 액션	30 피트
	트루 스트라이크	S		집 중 최대 1 라운드

시전자의 다음 턴에 시전자는 주문이 종료되지 않는 한 대상에 대한 첫 어택 굴림에 어드밴티지를 받습니다.

1st	Alarm	abjuration ®	1 분	30 피트
	알람	V / S / M (작은 종과 고급 실버와이어 조각)		8 시간

문, 창문, 혹은 20 피트 큐브 보다 크지 않은 구역에 알람을 설정 합니다.
주문이 유지되는 동안 Tiny 이상의 크리처가 접촉 혹은 영역 안으로 진입 할 때마다 경보가 울립니다.
주문 시전 시 경보에 제외할 크리처를 지정 할 수 있습니다. 또한 가청과 멘탈 중 방식을 선택합니다.
멘탈 방식은 구역과 1마일 이내에 있을 경우 정신적 신호로 알려줍니다. 자고 있을 경우 이 신호로 깨어납니다.
가청 방식은 60피트 범위까지 10초간 들립니다.

1st	Burning Hands	evocation	1 액션	본 인 (15 피트 콘)
	버닝 핸드즈	V / S		즉 시

범위 내 크리처들은 Dex 세이빙스로우를 굴려 실패 시 3d6 파이어 데미지를, 성공 시 절반의 피해를 받습니다.
범위 내 가연성 물질들은 발화 합니다.

2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 1d6 추가.

1st	Charm Person	enchantment	1 액션	30 피트
	참 퍼슨	V / S		1 시간

1st	Chromatic Orb	evocation	1 액션	90 피트
	크로스매틱 오브	V / S / M (최소 50gp 이상의 다이아몬드)		즉 시

범위 내 보이는 크리처를 대상으로 에시드, 콜드, 파이어, 라이트닝, 포이즌, 썬더 중 하나를 선택하여
레인지드 스펠 어택을 하여 명중 시 선택한 속성으로 3d8 데미지를 받습니다.

2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 1d8 추가.

1st	Color Spray	illusion	1 액션	본 인 (15 foot 콘)
	칼라 스프레이	V / S / M (적,황,청의 가루 나 모래 한 꼬집)		1 라운드

2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 2d10 추가.

1st	Comprehend Languages	divination ®	1 액션	본 인
	컴퍼핸 랭귀지	V / S / M (그을음과 소금 한 꼬집)		1 시간

1st	Detect Magic	divination ®	1 액션	본 인
	디텍트 매직	V / S		집 중 최대 10 분

1st	Disguise Self	illusion	1 액션	본 인
	디스가이즈 셀프	V / S		1 시간

WIZARD SPELLS

1st	Expeditious Retreat	transmutation	1 보너스	본 인
	익스피디셔스 리트릿	V / S		집 중 최대 10 분

1st	False Life	necromancy	1 액션	본 인
	폴스 라이프	V / S / M (알콜이나 증류주 소량)		1 시간
2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 임시피 5 추가.				

1st	Feather Fall	transmutation	1 리액션 (추락 대상)	60 피트
	페더 폴	V / M (작은 깃털이나 깃 조각)		1 분

1st	Find Familiar	conjunction ®	1 시간	10 피트
	파인드 퍼밀리어	V / S / M (10gp정도의 숲, 향, 허브를 황동 화로에 소각)		즉 시

1st	Fog Cloud	conjunction	1 액션	120 피트
	포그 클라우드	V / S		집 중 최대 1 시간

1st	Grease	conjunction	1 액션	60 피트
	그리스	V / S / M (돼지껍질 또는 버터 조금)		1 분

1st	Identify	divination ®	1 분	접 촉
	아이덴티파이	V / S / M (최소 100gp 이상의 진주와 올빼미 깃털)		즉 시

1st	Illusory Script	illusion ®	1 분	접 촉
	일루저리 스크립트	S / M (스펠에 소비하기 위한 최소 10gp이상의 납 함유 잉크)		10 일

1st	Jump	transmutation	1 액션	접 촉
	점프	V / S / M (메뚜기 뒷다리)		1 분

1st	Longstrider	transmutation	1 액션	접 촉
	롱스트라이더	V / S / M (먼지 한 꼬집)		1 시간
2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 대상 추가.				

WIZARD SPELLS

1st	Mage Armor	abjuration	1 액션	접 촉
	매이지 아머	V / S / M (경화 가죽 조각)		8 시간

갑옷을 착용하지 않은 크리처를 터치하여 대상의 AC는 13+Dex수정치 가됩니다.
대상이 갑옷을 걸치거나 시전자가 액션을 써서 해제 시 종료합니다.

1st	Magic Missile	evocation	1 액션	120 피트
	매직 미사일	V / S		즉 시

3발의 다트로 범위 내 보이는 하나 혹은 각각의 크리처를 대상으로 각각 1d4+1 포스 데미지를 줍니다.
2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 다트 추가.

1st	Protection from Evil and Good	abjuration	1 액션	접 촉
	프로텍션 프롬 이블 & 굿	V / S / M (스펠에 소비하기 위한 성수 또는 은과 철가루)		집 중 최대 10 분

스펠이 끝날 때까지 에버레이션, 셀레스티얼, 엘레멘탈, 페이, 핀드, 언데드 중 선택한 타입으로부터 보호를 받습니다.
보호의 효과로 선택한 타입들은 대상을 공격 시 디스어드밴티지를 받습니다.
그리고 대상을 그들로부터 매혹, 공포 등을 당하지 않으며,
이미 당했다면 효과에 대한 세이빙스로우에 어드밴티지를 받습니다.

1st	Ray of Sickness	necromancy	1 액션	60 피트
	레이 오브 시크니스	V / S		즉 시

2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 1d8 추가.

1st	Shield	abjuration	1 리액션 (공격 히트 시)	본 인
	실드	V / S		1 라운드

다음 턴 시작 시 까지 AC에 +5 보너스를 받습니다. 그리고 매직 미사일 데미지를 무시합니다.

1st	Silent Image	illusion	1 액션	60 피트
	사일런트 이미지	V / S / M (작은 양털 조각)		집 중 최대 10 분

1st	Sleep	enchantment	1 액션	90 피트
	슬립	V / S / M (모래 한 꼬집, 장미 꽃잎 또는 귀뚜라미)		1 분

2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 2d8 추가.

1st	Tasha's Hideous Laughter	enchantment	1 액션	30 피트
	타샤의 히디어스 래프터	V / S / M (작은 타르트 와 휘날리는 깃털)		집 중 최대 1 분

1st	Tenser's Floating Disk	conjuration ®	1 액션	30 피트
	텐서의 플로팅 디스크	V / S / M (수은 한 방울)		1 시간

WIZARD SPELLS

1st	Thunderwave	evocation	1 액션	본 인 (15 피트 큐브)
	썬더웨이브	V / S		즉 시
범위 내 크리처들은 Con 세이빙스로우를 굴러 실패 시 2d8 썬더 데미지와 10 피트 밀리며, 성공 시 절반의 피해와 밀려나지 않습니다. 또한 범위 내 보호받지 못한 물체들은 10 피트 밀려나고 300 피트 밖까지 광음이 울려 퍼집니다.				
2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 1d8 추가.				

1st	Unseen Servant	conjuraction ®	1 액션	60 피트
	언썬 서번트	V / S / M (노끈 과 나무 조각)		1 시간

1st	Witch Bolt	evocation	1 액션	30 피트
	위치 볼트	V / S / M (번개 맞은 나무의 가지)		집중 최대 1 분
거리 안의 대상에게 레인지드 스펠 어택을 하여 명중 시 1d12 라이트닝 데미지를 주고, 스펠이 끝날 때까지 매 본인의 턴마다 액션을 써서 대상에게 1d12 라이트닝 데미지를 줄 수 있습니다. 본인이 다른 행동의 액션을 사용 하거나, 대상이 범위 밖으로 벗어날 경우, 혹은 토탈 커버를 받을시 스펠이 끝납니다. 2nd 이상의 슬롯으로 시전 시 각각의 레벨마다 1d12 추가.				