

dndbook-ko 클래스 사용 예제

Shoyu Vanilla

2020/04/23

목차

제1부: 레이아웃

제1장: 섹션에 관하여	2
섹션.....	2
특수 섹션.....	2
지도 구역 MAP REGIONS.....	2
제2장: 텍스트 박스	4
코멘트로서.....	4

표.....	4
--------	---

제3장: 몬스터와 NPC.....	5
--------------------	---

제2부: 커스터마이징

제4장: 색상	7
---------------	---

테마 색상.....	7
------------	---

제1부
레이아웃

제1장: 섹션에 관하여

이 패키지는 세계에서 가장 뛰어난 롤플레이밍 게임의 5번째 판본을 위한 문서를 아름답게 조판하는 것을 돕기 위해 만들어졌습니다. \LaTeX 의 기본 섹션 형식을 독자에게 좀 더 친숙한 형태로 조정하는 것으로 시작하겠습니다. 챗터 형식은 위에 보이는 바와 같습니다.

섹션

챗터는 관련 있는 글의 모임인 섹션으로 나뉩니다.

서브섹션 SUBSECTION

독자를 위해 정보를 서브 섹션으로 나눌 수 있습니다.

서브서브섹션 SUBSUBSECTION

서브서브섹션으로도 나눌 수 있습니다. 이 단계까지는 표제가 본문과 따로 표시됩니다. 하위 단계에서는 표제는 본문 안에 표시됩니다.

패러그래프. 패러그래프는 코어 룰북에서는 거의 쓰이지 않지만 "일반적인" 스타일을 선호한다면 사용할 수 있습니다.

서브패러그래프. 들여쓰기가 있는 서브 패러그래프 형식은 독자에게 더 익숙할 겁니다.

특수 섹션

이 모듈에는 여러 줄로 된 섹션 표제 조판에 도움이 될 만한 함수도 들어 있습니다. 재주feat를 위한 $\backslash\text{DndFeatHeader}$, 마법 아이템과 함정을 위한 $\backslash\text{DndItemHeader}$, 주문을 위한 $\backslash\text{DndSpellHeader}$ 가 있습니다.

조판의 석학 TYPESETTING SAVANT

선결조건: \LaTeX 배포판

당신은 당신이 가장 좋아하는 게임 중 하나의 자료를 조판하는 것을 돕는 패키지를 획득하여 다음과 같은 이점을 누립니다.

- 당신은 새로운 콘텐츠를 조판할 때 지능 굴림에 이점을 얻습니다.
- 새 콘텐츠를 조판할 때 지능 판정에 실패할 경우 패키지 웹사이트에 문의할 수 있습니다.

푸의 깃펜 Foo's QUILL

기타 물건, 희귀 등급

이 깃펜은 3회 충전되어 있습니다. 당신은 이 깃펜을 들고 행동을 사용해 이 깃펜의 충전 1회를 소모할 수 있습니다. 깃펜은 손에서 뛰어올라 당신이 처한 상황에 적용 가능한 계약서를 작성합니다.

이 깃펜은 매일 새벽 1d3회의 힘을 재충전합니다.

아름다운 조판 BEAUTIFUL TYPESETTING

4레벨 환영계

시전 시간: 1 행동

사거리: 5 ft

구성요소: 동작, 물질 (잉크, 양피지. 주문 시전시 소모됨.)

지속시간: 무효화될 때까지

당신은 얼마나 긴 문구든 아름다운 두루마리로 변환할 수 있습니다. 당신이 볼 수 있는 범위 안의 모든 크리처는 지혜 내성을 굴려야 하며 실패 시 주문의 효과가 종료될 때까지 당신에게 매혹당한 상태가 됩니다.

당신에게 매혹된 동안 크리처는 두루마리에서 눈을 떼 수 없고 자신의 의지로 두루마리로부터 떠날 수 없습니다. 크리처는 자신의 차례가 끝날 때마다 지혜 내성 굴림을 합니다. 내성 굴림에 성공할 경우 매혹은 풀리게 됩니다.

지도 구역 MAP REGIONS

지도 구역 함수 $\backslash\text{DndArea}$ 와 $\backslash\text{DndSubArea}$ 는 지역에 자동으로 번호를 붙입니다.

1. 흙빛 마을

이곳은 흙빛 마을입니다.

1a. 환영하는 여자 여관

마을에는 환영하는 여자 여관이 있습니다.

1b. 대장장이의 대장간

마을에는 대장장이도 있습니다.

2. 푸의 성

이곳은 푸의 집으로, 진흙과 나뭇가지로 된 오두막입니다.

2a. 해자

이 도랑에는 널빤지가 가로놓여 있습니다.

2b. 입구

5 피트 너비의 구멍으로 흙바닥이 보입니다. 바닥은
지붕에 난 구멍으로부터 빛을 받고 있습니다.

제2장: 텍스트 박스

이 모듈은 독자의 주의를 끌기 위해 글을 따로 분리할 세 가지 환경을 제공합니다. DndReadAloud 는 마스터가 읽어줄 글에 사용합니다.

여러분이 이 모듈에 다가가자 모듈을 만들기 위해 수세대에 걸친 피와 눈물이 들어갔다는 느낌이 듭니다. 여러분이 첫 단어를 입력하자 따스한 기분이 여러분을 반깁니다.

코멘트로서

나머지 두 환경은 DndComment 와 DndSidebar 입니다. DndComment 는 분리 가능하며 본문 안에 들어가도 안전합니다.

이것은 코멘트 박스입니다!
DndComment 는 글을 강조하는 간단한 박스입니다. DndSidebar 에 있는 장식은 없지만 단에 의한 분리를 처리할 수 있습니다.

DndSidebar 는 분리 불가능하고 아래와 같이 페이지 구석에 띄우는 것이 가장 좋습니다.

표

DndTable 는 짝수 열에 색을 칠하고 줄 길이만큼의 너비를 갖도록 기본 설정되어 있습니다.

멋진 표

제목	제목
어떤 값	어떤 값
어떤 값	어떤 값
어떤 값	어떤 값

DndSidebar를 보라!
DndSidebar 는 사이드바로 쓰입니다. 단에 의해 나뉘지 않으며, 페이지 구석에서 그림 환경을 띄우고 주변 본문이 그 주위로 배치될 때 가장 좋습니다.

제3장: 몬스터와 NPC

DndMonster 환경은 몬스터와 NPC 스탯 블록을 조판하는 용도입니다. 이 모듈은 스탯 블록 콘텐츠를 쉽게 조판할 수 있는 여러 함수를 제공합니다.

몬스터 푸 MONSTER Foo

중형 기괴체 (메타 문법 변수), 중립 악

방어도 9 (마법 갑주 Mage Armor 사용 시 12)
히트 포인트 16 (3d8 + 3)
이동속도 30ft, 비행 30ft

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

감각능력 암시야 60ft, 상시 감지 10
언어 공용어, 고블린어, 지하 공용어
도전지수 1 (200 XP)

선천적 주문시전. 푸의 선천적 주문시전 능력치는 매력입니다.(주문 내성 DC 12, 주문 명중 +4) 푸는 어떤 구성요소도 사용하지 않고 아래 주문들을 선천적으로 시전할 수 있습니다.

자유시전: 안개 걸음 Misty Step
각 3회/일: 안개 구름 Fog Cloud, 로프 속임수 Rope Trick
1회/일: 식별 Identify

주문시전. 푸는 2레벨 주문시전자입니다. 푸의 주문시전 능력치는 매력입니다.(주문 내성 DC 12, 주문 명중 +4) 푸는 아래와 같은 소서러 주문들을 준비하고 있습니다.

소마법 (자유시전): 도검 방비 Blade Ward, 화염 화살 Fire Bolt, 빛 Light, 전격의 손아귀 Shocking Grasp
1레벨 (슬롯 3개): 타오르는 손길 Burning Hands, 마법 갑주 Mage Armor, 방패 Shield

행동

다중공격. 푸는 근접 공격을 2회 가합니다.

단검. 근접 또는 장거리 무기 공격: 명중 +3, 간격 5 ft 또는 장거리 20/60 ft, 목표 하나. 명중시: 3 (1d4 + 1) 관통 피해.

불꽃 헛바닥 장검. 근접 무기 공격: 명중 +3, 간격 5 ft, 목표 하나. 명중시: 5 (1d8 + 1) 참격 피해, 또는 6 (1d10 + 1) 참격 피해 양 손으로 근접 공격을 했을 때는, 및 7 (2d6) 화염 피해.

암살자의 경석궁. 장거리 무기 공격: 명중 +1, 장거리 80/320 ft, 목표 하나. 명중시: 4 (1d8) 관통 피해, 목표는 DC 15의 건강 내성 굴림에 실패할 시 24(7d6)점의 독성 피해를 받습니다. 내성에 실패하면 피해가 절반으로 줄어듭니다..

전설적 행동

푸는 아래 선택지 중에서 3회의 전설적 행동을 취할 수 있습니다. 한번에 오직 하나의 전설적 행동만 할 수 있으며, 다른 크리처의 턴이 끝날 때만 전설적 행동을 취할 수 있습니다. 푸는 자기 턴이 시작할 때 소비한 모든 전설적 행동을 회복합니다.

이동. 푸는 자신의 이동 속도만큼 이동합니다.

단검 공격. 푸는 단검으로 공격을 가합니다.

계약서 작성(행동 3회 소모). 푸는 자신이 알고 있는 언어로 된 계약서를 10ft 이내의 크리처의 얼굴 앞에 내밀어 흔듭니다. 목표가 된 크리처는 DC 10의 지능 내성 굴림을 해야 합니다. 실패 시 크리처는 푸의 다음 턴이 시작할 때까지 행동불능 상태가 됩니다. 계약서에 적힌 언어를 읽지 못하는 크리처는 내성 굴림에 이점을 받습니다.

제2부
커스터마이즈

제4장: 색상

이 패키지는 `DndComment`, `DndReadAloud`, `DndSidebar`, 및 `DndTable` 환경에 사용할 수 있는 몇가지 전역 색상 변수를 제공합니다.

박스 색상

색상	설명
<code>commentcolor</code>	<code>DndComment</code> 의 배경색
<code>readaloudcolor</code>	<code>DndReadAloud</code> 의 배경색
<code>sidebarcolor</code>	<code>DndSidebar</code> 의 배경색
<code>tablecolor</code>	<code>DndTable</code> 의 배경색 및 열 색상

선택적 전달인자를 통해 한 곳에서만 색상을 설정하는 것도 가능합니다. 코어 룰북 강조 색상에 관해서는 표 4.1를 참고하십시오.

```
\begin{DndTable}[color=PhbLightCyan]{cX}
  \textbf{d8} & \textbf{Item} \\
  1 & Small wooden button \\
  2 & Red feather \\
  3 & Human tooth \\
  4 & Vial of green liquid \\
  6 & Tasty biscuit \\
  7 & Broken axe handle \\
  8 & Tarnished silver locket \\
\end{DndTable}
```

d8	Item
1	Small wooden button
2	Red feather
3	Human tooth
4	Vial of green liquid
6	Tasty biscuit
7	Broken axe handle
8	Tarnished silver locket

이 패키지가 지원하는 색상

색상	설명
<code>PhbLightGreen</code>	플레이어즈 핸드북 1부에 쓰인 밝은 녹색(기본 설정)
<code>PhbLightCyan</code>	플레이어즈 핸드북 2부에 쓰인 밝은 청록색
<code>PhbMauve</code>	플레이어즈 핸드북 3부에 쓰인 옅은 보라색
<code>PhbTan</code>	플레이어즈 핸드북 부록에 쓰인 밝은 갈색
<code>DmgLavender</code>	던전 마스터즈 가이드 1부에 쓰인 옅은 보라색
<code>DmgCoral</code>	던전 마스터즈 가이드 2부에 쓰인 코랄색
<code>DmgSlateGray (DmgSlateGrey)</code>	던전 마스터즈 가이드 3부에 쓰인 청회색
<code>DmgLilac</code>	던전 마스터즈 가이드 부록에 쓰인 자회색
<code>BrGreen</code>	베이직 룰 표에 쓰인 회녹색

테마 색상

`commentcolor`, `readaloudcolor`, `sidebarcolor`, 및 `tablecolor` 를 특정한 색상으로 설정하려면 `\DndSetThemeColor[<color>]` 를 사용하십시오. 전달인자 없이 `\DndSetThemeColor` 를 호출하면 이 색상들이 현재 `themecolor` 가 되도록 설정합니다. 다음 예시에서는 그룹을 통해 몇 개의 박스에만 변경을 제한하는 방법을 소개합니다. 그룹이 끝나는 지점에서 색상은 그룹이 시작하기 전으로 복구됩니다.

```
\begin{group}
  \DndSetThemeColor[PhbMauve]

  \begin{DndComment}{This Comment Is in Mauve}
    This comment is in the the new color.
  \end{DndComment}

  \begin{DndSidebar}{This Sidebar Is Also Mauve}
    The sidebar is also using the new theme color.
  \end{DndSidebar}
\endgroup
```

