

inSAnE 월드 세팅

시스템 제공 : 신입 헌터 가이드

주의사항

- 【시스템 제공 : 신입 헌터 가이드】는 모험기획국에서 출간한 『멀티 장르 호러 **TRPG** 인세인』의 비공식 팬메이드 월드 세팅으로, 캠페인 시나리오 【코스모크래츠】의 배경으로 사용됩니다.
- 【시스템 제공 : 신입 헌터 가이드】에서는 공식 룰북에 기재되어 있지 않은 에너지/어빌리티/특수 규칙이 등장합니다. 특수 규칙의 경우, 플레이 취향에 맞게 선택하여 적용이 가능합니다.
- 해당 월드 세팅은 '랭크 헌터물, 현대 판타지, **SF**, ' 장르에서 자주 사용되는 소재, 용어를 포함하고 있습니다. 월드세팅의 자유로운 변형, 사용이 가능합니다. 단, 2차 가공한 내용을 재배포 하거나 상업적으로 사용하는 것은 삼가주세요.
- 해당 월드 세팅의 '사상 지평' 파트는 캠페인 시나리오 【코스모크래츠】의 스포일러를 포함하고 있습니다. 플레이 예정이신 분들은 열람에 주의해주세요.
- 이 월드세팅에 나오는 단체, 사건, 명칭, 과학 이론 등은 모두 사실이 아닌 픽션입니다.

격동의 21세기

☆ 프로젝트 : 리어가드

서기 2078년. 21세기의 끝자락을 향해가던 시대.

이 시기의 지구에는 다양한 문제들이 숙제처럼 남아 있었습니다. 식량, 석탄, 석유, 토지를 비롯한 각종 자원 부족과 바이러스와 질병 같은 문제들 말이에요. 사실 이 모든 문제들은 제법 오랜시간 동안 인류의 꼬리표로 붙어있었죠. 그러니 인류에게 방법을 생각할 시간도 충분히 있었던 셈입니다. 당시 인류가 내린 해답은 이렇습니다. 바로 지지부진 했던 우주 개척 사업에 박차를 가하는 것이죠.

지구에서 이루어진 최초의 우주 개척 산업은 민간 기업과 정부의 협업으로 이루어졌습니다. 우주선을 만드는데 필요한 자금은 기업이, 실제 우주를 항해하고 그곳에서 자원을 채취하는데 필요한 전문 인력은 전 세계의 정부가 총당하는 방식으로 말이에요.

천문학적인 숫자의 자본과 세계 우주강국의 기술력이 모두 들어가 인류의 프로젝트라고 부르기엔 손색없는 이 대규모 우주개척 산업은 「프로젝트: 리어가드」라는 이름으로 민간에게 공표 되었으며 우주선이 발사되는 순간을 각국의 공영 방송에서 생중계 했습니다.

세계 각지의 엘리트 15명을 탑승객으로 태운 우주함선 '리아가드'는 음속 편도 5년 이내의 태양계 행성을 돌며 자원과 샘플을 채취해 다시 5년에 걸쳐 지구로 돌아올 예정이었습니다. 우주에 있는 리어가드가 6개월 마다 한 번씩 지구와 정기 통신을 주고받을 때 마다 전세계의 언론이 떠들썩 해지고는 했죠.

시간은 무던히 흘러 탐사 시작 5년째에 접어들입니다.

그동안 리어가드는 단 한번도 정기 통신을 거른적이 없었기에, 이 시기의 사람들은 첫 우주개척 사업을 성공했다고 여기고 있었습니다.

리아가드 발사 후 정확히 5년째 되던 날.

정기 통신 시간이 되는 순간, 지구의 모든 관측 기구에서 리어가드의 반응이 사라지기 전까지는요.

☆ 검은 공백(**Black Blank**) 사건

리아가드의 반응이 사라지는건 정말 한 순간에 일어난 일이었습니다. 어떠한 전조증상도 없이 갑작스럽게 모든 관측장치에서 흔적도 없이 소멸해버렸으니까요.

우주 자기장의 여파로 통신에 장애가 생겼을 가능성을 염두에 두고 일주일간 교신을 기다렸으나 사라진 리어가드는 두번다시 관측되지 않았습니다.

급히 무인 탐사선을 보내 리어가드가 소실된 지점을 관측하였지만 그곳엔 드넓은 우주만 있었을 뿐 리어가드의 흔적은 찾아볼 수 없었습니다. 말 그대로 검은 공백 뿐이었던 겁니다. 수많은 과학자가 머리를 맞대고 오랜시간 고민한 끝에 도달한 결론은 리어가드의 승무원들이 사망 했을 것이라는 내용뿐이었습니다.

결국 리어가드 소실 후 1년이 지난 사건 당일. 국제 기구는 해당 날짜를 『검은 공백 사건』 발생일로 지정하여 각국에서 애도기간을 가졌고 유가족에게 배상을 지불합니다. 이렇게 우주로 향하는 첫 도전은 슬픈 마무리를 짓는것 처럼 보였습니다.

그러나 『검은 공백 사건』 발생일로부터 5년 뒤.
본래 리어가드가 임무를 정상적으로 마치고 지구로 돌아오기로 약속되었던 그 날.
놀랍게도 실종되었던 리어가드의 반응이 지구 인근에서 발견됩니다.

아무 일도 없었다는 듯 지구의 우주 관제탑에 귀환 교신을 남긴 리어가드는 처음의 계획대로 해상에 설치된 홈 베이스에 무사히 착륙하는데 성공합니다.
수많은 언론인이 경이에 차 홈 베이스로 몰려들었고, 생체가 하나 없이 멀쩡한 리어가드의 문이 열리는 순간을 빠짐없이 기록했습니다.

함선에서 내린 승무원은 총 15명.
5년간의 실종이 환상이었던 것 처럼, 전원 무사귀환 한 것입니다.

☆ 인자 (Factor)

리아가드에 탑승했던 승무원들은 겉보기로는 건강상 아무런 문제가 없었으며, 타 행성에서 추출한 다양한 광물 샘플과 많은 채집 기록을 가지고 귀환했습니다.
허나 사람들을 놀라게 한 것은 그들이 가지고 온 많은 자원이 아니었습니다. 취재진들이 그들에게 지난 5년간 무슨 일이 있었냐고 묻자, '아무일도 없었다' 고 대답한것이 더 충격이었거든요.

리아가드의 승무원들은 하나같이 자신들은 실종된 적이 없으며 지구로 정기연락을 보냈다고 주장했습니다. 자신들이 실종 상태였다는 것을 믿지 못하는 겁니다.
이에『프로젝트: 리어가드』에 관련된 기업과 정부는 함선 리어가드와 그들이 가지고 온 자원, 그리고 승무원 전원들을 대상으로 심층조사와 건강검진을 진행합니다.

그리고 이들은 훗날 인류사에 큰 획을 그을 대 발견을 하게됩니다. 바로 오늘날 『인자』라고 불리는 변형 **DNA**를 발견한 것이죠.
리아가드 승무원은 이전에 지구상의 어떤 인류에게서도 발견 할 수 없었던, 독특한 **DNA**를 갖고 있습니다. 이것은 분명 그들이 우주로 나가기 전에는 가지고 있지 않던 **DNA**였죠.

『인자』라고 불린 이 DNA는 일종의 바이러스 감염으로 인해 생긴 정크 DNA와 비슷한 특성을 가지고 있었습니다. 다른점은, 숙주의 몸에 영향력을 꾸준히 끼치고 있다는 것과 숙주의 건강에 악영향을 미치지 않는다는 것입니다.

『인자』보유자들은 시간이 흐를수록 감각,인지,육감 등의 신체 기능이 활성화되어 일반적인 인간을 뛰어넘는 지경에 이릅니다. 신체 능력의 향상 이후로는 개개인 마다 특수한 능력을 발현하기 시작했습니다. 흔히들 이능력이나 초능력이라 부르는 상식 이상의 힘을 다루게 된것입니다.

이 놀라운 현상에 사람들이 감탄하고 있을 무렵, 해양에서 기형 어종이 낚이기 시작합니다. 이런 기형 생물의 등장은 순식간에 그 범위를 넓혀, 인류가 초능력자에 정신이 팔려있을 때 그들만의 영역을 만드는 수준에 이르렀습니다. 바다에서 하늘로, 하늘에서 땅으로. 순식간에 퍼져나간 변종 생물들은 모두 『인자』를 보유하고 있었으며 기존의 생명과 비교했을 때 놀라운 만큼 향상된 번식력과 영양소를 갖춘 상태였습니다.

『인자』의 존재가 어떤 미지의 DNA 라고는 하지만, 결과적으로 인체에 아무런 해를 끼치지 않았고 오히려 특수한 능력을 부여한다는 사실이 알려지면서 자연스레 변종 생물을 식량으로 사용하는 사람들이 늘어납니다. 그로 인해 변종 생물이 활발히 유통되기 시작하자 과학자들은 또 한가지 새로운 발견을 하게 됩니다. 바로 「마석」이라는 신 자원을 말이죠.

☆ 마석

변종 생물이 발생하기 시작한 초기에는 어떤 변종 생물도 「마석」을 가지고 있지 않았습니다. 허나 세대 교체가 거듭될수록 변종 동물의 내부에서 결석으로 추정되는 광물이 발견되기 시작합니다.

각종 생산직에 종사하는 사람들이 이 광물의 분석 의뢰를 국가기관에 맡기면서, 「마석」의 존재가 세간에 알려지게 됐습니다.

「마석」이란 변종 생물이 가진 고유 에너지가 응집되어 생긴 광물을 뜻합니다. 사람이 움직이는데에 칼로리가 소모되듯, 변종 생물이 특수한 능력을 사용하는데에 마석에 든 에너지가 소모됩니다. 한마디로, 천연 에너지 응집체라는 소리죠. 변종 생물의 크기가 거대할수록, 또 사용하는 특수능력의 위력이 거대할수록 보유한 마석의 크기 또한 거대하고, 더 순도 높은 결정이 되며 그만큼 잡기 어려워집니다.

과학자들이 인자를 발견하고 「마석」의 존재를 알아내는 동안 이미 많은 동식물이 변화를 거듭하여 몇몇 종은 인간의 과학 무기로 잡을 수 없는 지경에 이르렀습니다. 이런 높은 등급의 변이동물은 '인자'를 보유한 사람들의 이능력만이 유효타를 먹일 수 있었죠. 한가지 다행인 점은 동물이 변화하는 동안 '리어가드' 승무원 외의 사람들 중에서도 인자 보유자가 하나 둘 생겨나기 시작했다는 점입니다.

동식물에 비하면 그 변화의 속도도 개체 수의 증가도 현저하게 뒤떨어졌지만 적어도 대량의 인명 피해를 입기 전에 정리할 수준의 규모는 되었습니다. 이후 마석이 각종 기기와 사냥도구에 쓰이는 신소재로 부상하면서 정식으로 변이 생물체, 즉. 몬스터 사냥을 업으로 삼는 이들이 등장합니다.

이들 대부분이 『인자』 보유자였기에 국제 사회에서는 이들을 한데 묶어 「헌터」라는 명칭으로 부르게 되었습니다.

22세기에 접어들며 헌터 시장은 체계화되었고 그 규모 역시 세계적인 수준에 달했습니다.
국제 헌터 길드 연합이 설립 후 각종 헌터와 관련한 업무 용어가 새로 규정되었습니다.

그중에는 헌터의 역사와 관련한 용어들도 다수 포함 되어있으니, 교양있는 현대 헌터가
되고 싶은 신입 헌터 분은 꼭 읽어보시길 권장 드립니다.

<시스템 공지문 : 2130. xx. xx 제 2 개정판>

상식/헌터 용어

「 시스템 」

< 헌터 시장 체계화의 핵심 >

『시스템』은 인물을 지칭하는 용어이기도, 헌터들이 사용하는 복합 감정(鑑定) 프로그램을
뜻하는 용어이기도 합니다. 사실 이 두가지는 서로 밀접한 관계에 놓여있습니다.

헌터 <시스템> 은 15명의 승무원중 한 명으로 전파,전자 조종 능력을 가진 인물입니다.
현대인들이 단말기를 이용해 사용하고 있는 헌터, 몬스터, 던전, 아이템의 등급 측정과 감정,
스테이터스 수치화, 스킬 열람, 인벤토리 등의 모든 기계적 「시스템」은 모두 헌터 <시스템>
의 능력으로 구현된 기능들입니다.

헌터 <시스템> 이 가진 각종 고레벨 감정 스킬을, 본인의 능력을 사용해 프로그램으로
구현하여 전세계의 모든 헌터들이 사용할 수 있게 만든것입니다. 헌터 <시스템>은 이
프로그램에 아무런 제약도 걸지 않고 사회에 환원하였고, 이로인해 오늘날의 거의 모든
헌터 시장에서는 「시스템」을 사용하여 인재를 분류, 고용하고 쓸모있는 물건을 발굴해 감정
하여 거래하고 있습니다.

「시스템」은 귀중품이나 인물의 감정 결과를 종합적으로 판단, 랭크로 분류하여 전달하고
있습니다. 이에 따라 대다수의 정부는 헌터들의 능력을 랭크로 분류하여 등록하는 랭크
등록제를 시행하고 있습니다.

단, 「시스템」으로 감정할 대상이나 사물은 반드시 실물을 마주한 상태여야 합니다.
사진이나 영상 매체 등, 기록물에게는 감정을 시도 할 수 없다는 단점이 있습니다만, 이점이
오히려 보안성을 높여 준다는 평가도 있습니다.

지금까지 「시스템」이 책정한 최고 등급은 **SSS**급이며 최하 등급은 **F**급에 해당합니다.
현존하는 최고 헌터 등급은 **S**급. 최고 던전 난이도 역시 **S**급입니다.

상식/헌터 용어

「던전」

< 헌터 활동지, 몬스터의 영역 >

던전은 변형 생명체, 즉 몬스터들이 대량으로 동지를 틀면서 그 일대의 지형과 기후 등이
변화한 곳을 일컫는 말입니다. 대량 서식지 라고 표기하지 않고 던전 이라는 명칭을 붙인
데에는 아래와 같은 이유가 있습니다.

첫째는 지역의 미로화 입니다. 고유한 능력을 가진 몬스터들이 한군데에 뭉쳐 있으면서
자신의 식생에 맞게 주변 지형을 변화시킨 탓에 대다수 던전은 미궁처럼 복잡한 구조를
띄고 있습니다. 또한 내부 면적에 변화가 생겨 외부에서 확인되는 규모보다 실제 내부의
면적이 훨씬 넓은 일도 비일비재합니다. 이런 이유로 인해 던전은 외부로부터의 침입이
어렵습니다. 내부에 서식하고 있는 몬스터의 등급이 높을수록 던전의 규모도 커지고, 기후
변화도 극심합니다.

둘째는 뒤틀림 입니다. 여기서 말하는 뒤틀림은 지형의 이야기 뿐만이 아닙니다. 높은
등급의 던전일수록 기후와 식생 분포는 물론 시간까지도 동떨어져 있습니다. 예를들어 던전
안에 서식하는 몬스터들이 어둠에 친화적인 생물이라면, 트여있는 장소에 위치한
던전이라도 던전 내부는 **24시간** 내내 밤 상태인겁니다. 이런 이유로 인해 상위 등급의
던전은 하나의 별세계(차원) 으로 분류하는것이 바람직합니다.

이와같이 다양한 변수를 몰고오는 장소인 만큼, 모든 던전은 발견되는 즉시 결계 스킬을
가진 헌터를 파견하여 입구를 봉쇄합니다. 던전에 드나들 수 있는 사람은 오직 도전 자격을
갖춘 헌터 뿐입니다.

단, 최초 클리어를 마친 던전은 시간이 흐를수록 던전의 특성이 서서히 소실되기 때문에
일정 기간 후 결계를 해제합니다. 이미 클리어한 던전이라도 토지에 형성된 마석이나
해출링, 갈무리 하지 못한 전리품 등이 남아있으므로 이것을 노리고 들어오는 다양한
사람들이 있습니다.

헌터들 사이에서는 이들을 '던전 청소부' 라고 부릅니다. 대다수의 국가에서 '던전 청소부' 는 그레이존에 해당하는 직업으로 취급 받습니다. 사회적 이익 관계가 복잡하게 얽혀있어 직접적인 제재를 가하지 않지만, 던전 소유주에 따라 법적 분쟁이 생길 수 있어 조심스러운 분야입니다.

사회/헌터 용어

「헌터 길드 / 헌터 연합」

< 이윤과 공헌, 양립의 조직 >

헌터들이 정식 등록을 마친 후 가장먼저 고민하는 것을 꼽으라면, 단연 소속을 정하는 일일 것입니다.

국제 사회에서는「헌터 길드」와「헌터 연합」, 두가지 종류의 단체를 공인하고 있으며 개인으로 활동하는 헌터 보다 특정 단체에 소속된 헌터에게 좀 더 다양한 편의를 봐주고 있습니다.

「헌터 길드」는 개인 사업자에 가까운 단체입니다. 헌터가 아닌 일반인도 창설이 가능하며 타 기업이나 개인 의뢰, 혹은 드물게 국가 기관 등의 요청을 받아 길드 소속의 헌터들과 분담하여 해결하고 그에 따른 보수를 계약 비율에 따라 나누어 갖는 것이 보편적인 형태입니다.

어디까지나 보편적인 형태일 뿐, 길드에 따라서 일거리를 공모하고 개인이 골라서 가져가는 곳, 길드 내에서 팀을 꾸려 내부 인력이나 통신망을 통해 의뢰를 직접 수주하는 등 다양한 방식의 길드가 존재합니다. 그 중에서는 전투능력이 아닌 감정이나 제작, 조사 등의 특수 능력에 특화된 헌터들이 모인 길드도 있으며 마석의 거래나 아이템 시장 역시 길드 측에서 주로 다루고 있습니다.

대다수가 헌터로 이루어진 조직이므로 정부와 필수적인 협력이 발생 할 때가 있으나 어디까지나 개인기업으로 취급하기 때문에 헌터법만 준수한다면 대부분의 활동은 강제성 없이 자유로운 편입니다.

「헌터 연합」은 길드와 달리 공인 기관에 가깝습니다. 대다수의 사회 봉사, 사회 공헌 헌터 단체가 연합에 소속되어 있으며 드물게 헌터 개인이 소속되는 경우도 존재합니다. 연합에 소속된 헌터들은 공무원으로 인정받으며 각종 연금과 숙소 제공, 노후혜택의 대상이 됩니다.

실무과와 사무과로 나뉘어있어 전투 특화 능력이 아닌 헌터들도 다수 소속되어 있습니다.

단, 공직으로 불리는 만큼 수입은 길드에 비해 떨어지는 편입니다. 개인적으로 의뢰를 받을수는 있으나 의뢰 대금 최대 액수도 규정되어 있습니다. 또 주기적으로 장비와 소모품 등을 배급 받지만, 그리 고품질의 물품은 아닙니다. 이런 이유로 인해 연합에 소속된 헌터들은 사회적 의무감과 공헌을 목적으로 모인 사람들이 많습니다.

이들의 일은 주로 정부가 의뢰하는 것이 대부분이며 일부 상위 직급 헌터들은「헌터 길드」의 부정부패나 탈세 등을 감시하는 감독관으로서 활동하고 있습니다.

어느쪽이든 헌터들이 받을 수 있는 기본적 혜택은 주어집니다.「시스템」이용 ID와 던전 출입 허가증, 마석 판매, 아이템/던전 경매 입찰권 같은 것들이요.

사회/교양

「1세대 헌터」

<리어가드의 귀환자들>

헌터 시장은 물론, 시사 사회프로나 뉴스 등지에서 말하는 '1세대 헌터'는 리어가드 프로젝트에 참가한 15명의 승무원 헌터를 의미합니다.

사실 세대분류법에 따르면 리어가드의 귀환자들 뿐만 아닌, 마석 발견 후 10년 이내에 각성한 헌터들을 같은 세대로 묶어야 합니다.

허나 사회에서는 통념적으로 15명의 승무원만을 '1세대 헌터'라고 지칭하고 있습니다.

이러한 관념이 자리잡게 된 데에는 오늘날 헌터 시장 체계화에 큰 공헌을 한 <시스템>의 영향이 큼니다. 헌터 <시스템>을 포함한 15명의 승무원들은 모두 놀라운 수준의 능력을 보유하고 있었습니다.「시스템」의 헌터 등급 분류에 따르면, 리어가드의 귀환자들은 전원 SS급 헌터로 기록되어 있습니다.

오늘날 최고 등급의 헌터가 S급 인것을 생각해본다면 그들이 얼마나 별세계 존재처럼 느껴지는지 감이 오시리라 믿습니다. 같은 시기에 각성한 다른 헌터들과 능력의 차이가 두드러지는 탓에 이들과 같은 세대로 묶이지 않게된 것입니다.

또 리어가드의 귀환자들중 현재까지 살아있는 사람이 아무도 없다는 점도 이들을 1세대로 부르는 요소중 하나입니다. 같은 시기에 각성한 다른 헌터 대부분이 현대에도 활동을 이어가고 있는 것에 반해, 리어가드의 귀환자들은 모두 지나칠 정도로 단명하여 현대에 남아있는 인물이 아무도 없습니다. 이러한 점이 헌터의 조상 이라는 이미지를 각인시켜 1세대 헌터라고 부르는데에 영향을 주고 있을 것이라 추측됩니다.

활동 기간이 짧았던 탓인지 리어가드의 귀환자들을 직접 만나본 헌터는 극히 소수에 해당합니다. 이들이 맡은 임무는 국가 단위의 중대사항이 많아 대다수가 알려져 있지

않으며 15인의 신상 역시 대부분 베일에 싸여있습니다. 그중 몇몇은 지금까지도 얼굴조차 밝혀지지 않은 채 헌터명만 공개되어 거론되고 있습니다.

1세대 헌터들의 행적중 가장 잘 알려진 일화를 꼽으라면 단연 SSS급 던전 '스티그마 0'의 던전 브레이크 사건이라고 할 수 있습니다.

사회/교양

「 던전 : 스티그마 0 」

< 최초이자 최악의 던전 >

『스티그마 0』는 가장 최초로 생성된 던전입니다. 이 던전의 위치는 함선 리어가드가 보관되어 있는 해상 홈 베이스와 완벽히 일치합니다.

당시 리어가드의 귀환자들과 함께 함선 리어가드 역시 정밀검사에 들어갔으나 별다른 이상을 발견하지 못했고, 이어『인자』의 발견과 변이 생물체들이 연달아 발견되면서 사실상 방치 상태가 되었습니다.

몇년의 시간이 흐른 뒤, 과학사들이 변이 생물체들의 기원을 추적하는 과정에서 홈베이스의 존재를 상기시키고 방문 계획을 세우게 됩니다. 육안으로 보기에선 평화로운 모습이었지만 홈베이스에서 200m 이내의 해역, 공역에 들어가는 순간 조사대가 순식간에 사라져버리는 사태가 발생합니다. 이미 홈베이스 인근의 생물은 고위 몬스터의 경지에 올랐고 일대의 지형 역시 던전화가 끝난 상태였던 겁니다.

허나 당시는 아직 던전에 대한 정보는 커녕 헌터에 대한 자료조차 부족하던 시대였기에 수십 대의 정찰 기기를 투입시켜 홈베이스의 상황을 탐색해보려 하였으나, 홈베이스에 진입하는 순간 모두 탐지 불가 상태가되어 버립니다.

제아무리 뛰어난 탐지 능력을 가진 헌터를 데리고 와도 외부에서 홈베이스의 상황을 알아내는것은 불가능 했습니다.

관측 불가능한 미지의 장소가 되어버린 홈 베이스는『스티그마 0』라고 불리며 첫번째 던전으로 규정됩니다. 어떤 자료도 없는 미지의 장소이기에『스티그마 0』의 공략은 자진 지원자만을 모아 진행하는 수 밖에 없었습니다.

몇 년간의 긴 모집과 우여곡절 끝에 투입된 첫번째 공략팀은 무참하게도 전원 실종되어 버립니다.

첫번째 공략 팀의 실종 후『스티그마 0』는 반드시 공략을 진행해야 할 이유가 없는 이상, 방치하는 것 만이 유일한 해답인 던전이 되었습니다. 비단『스티그마 0』뿐만 아닌 세계

각지에서 여러 종류의 던전이 차례차례 발생하고 있었기에 인력 역시 부족한 상황이었습니다.

그렇게 또 다시 십여년이 흐릅니다. 헌터 <시스템>의 감정 프로그램을 중심으로 헌터 시장이 체계화 되어 길드와 공인 단체 등이 생겨날 무렵, 그동안 잠잠했던『스티그마 0』에서 수백만 마리의 몬스터가 한꺼번에 쏟아져 나오는 사태가 발생합니다. 이 일로 인해 많은 인명피해가 발생했으며 동시에 각성 헌터의 수 역시 폭발적으로 증가했습니다.

몬스터들의 습격을 어느정도 갈무리한 후, 과학자들은 이 사태가『스티그마 0』내부의 생태계 과포화로 인해 생긴 것이라는 사실을 알아냅니다. 더 많은 곳으로 영역을 넓히기 위해 동지를 뒤흔어나오는 현상. 이것을 「던전 브레이크」라고 명명합니다.

「던전 브레이크」가 일어날 당시『스티그마 0』의 규모는 지구상의 해양 28%가 던전에 포함되어 있을만큼 거대했습니다.「시스템」은『스티그마 0』의 던전 등급을 SSS급으로 평가했으며, 그 즉시 전 인류의 재앙이 되어 공략 1순위 던전으로 지정됩니다.

『스티그마 0』의 공략은 1세대 헌터 전원이 참가한 처음이자 마지막 던전입니다. 15명이 투입되어 단 8명만이 귀환에 성공했기 때문입니다. SS급 헌터 7명의 희생 끝에도『스티그마 0』는 클리어 되지 않았습니다. 단지 규모가 줄어들었을 뿐입니다.

『스티그마 0』에서 생존한 8명의 1세대 헌터들은 모두 중상을 입었으며, 기억 혼란 증상을 보여 내부 상황을 명확히 설명하지 못했습니다. 이에 헌터 연합은 공략을 강행하는 대신 당시 최고의 결계 스킬을 가진 헌터 10명을 모아『스티그마 0』를 봉인합니다. 이 사건을 계기로 모든 던전을 결계로 분류하여 관리하는 법안이 국제 회의에 통과합니다.

『스티그마 0』의 공략은 오늘날까지도 잠정 중단 상태에 있으며 헌터 연합 소속의 S급 헌터들이 주기적으로 결계를 관리, 보수하여 던전 확장을 저지하고 있습니다.

던전 백과

「시스템」이 수집한 헌터들의 던전 공략 정보를 토대로 작성된 던전 안내 항목입니다. 이 항목에 서술된 랭크별 던전 특징을 확인하여 본인이 가고자 하는 곳이 본인의 등급에 맞는 던전인지 다시 한 번 주의깊게 살펴보시길 바랍니다.

또 한 던전 내부 공략중 이레굴러 개체가 발생했을 경우, 즉시 공략을 중지하고 「헌터 연합」이나 소속된 「헌터 길드」에 도움을 요청하시기 바랍니다. 「시스템」의 긴급 호출 서비스를 이용하면 약간의 수수료를 지불하고 가장 빠른 회선으로 「헌터 연합」에 연락을 취할 수 있습니다. 신입 헌터 여러분은 꼭 안전을 최우선으로 생각합시다.

<시스템 공지문 : 2130. xx. xx 제 3 개정판>

▶ SSS ~ SS급 던전

◆ 스티그마 0

「시스템」의 개설 이래에 가장 최초로 등록된 던전이자 최악의 난이도로 관측된 던전입니다. 「던전 브레이크」당시『스티그마 0』의 난이도는 SSS급이었으며 1세대 헌터들이 전원 투입된 공략 진행 후, 그 규모가 줄어 현재는 SS급으로 낮아진 상태입니다.

SSS급 규모이던 당시 내부 출현 몬스터와 던전 구조에 대한 정보는 귀환한 1세대들의 기억 혼란으로 인해 수집이 제대로 이루어지지 않은 상태입니다. 일각에서는 1세대 헌터중 한 사람이었던 헌터 <보이스>가 작성한 수기에 내부 정보가 기록되어 있다는 말이 있으나 사실 확인이 되지 않은 이야기입니다.

<보이스>의 수기 자체가 존재 여부가 불투명 하지만 대다수의 수집가, 역사가들에게 있어서는 성배와 같은 존재이기에 직접 찾아다니는 이들도 적지 않습니다. 한가지 다행인점은,『스티그마 0』의 「던전 브레이크」이후 SSS급 던전은 단 한 번도 발생한 적이 없다는 부분입니다.

SSS ~ SS급 던전 : 스티그마 0

내부 규모 : 지구상의 해양 28% > 지구상의 해양 15%

소유자 : 국제 헌터 연맹

출현 몬스터 : SSS급 ~ A 급까지의 몬스터 추정

주요 드랍 아이템 : 불명

최초 클리어: 공략 중단

▶ S급 던전

◆ 스티그마 넘버링

S급 던전은 크게 『스티그마 넘버링』과 『히스토리』 두가지로 나뉩니다. 스티그마 넘버링이라고 불리는 던전들은 그 이름에서 짐작할 수 있듯, 『스티그마 0』로 부터 파생된 던전으로 추정하고 있습니다. 『스티그마 넘버링』은 몇가지 공통된 특징을 보이는데 그중 하나가 바로 돌발성입니다.

기존의 던전들은 한 번 생성 되면 그곳에 뿌리를 내리고 다른 곳으로 이동하거나 사라지지 않습니다. 그러나 『스티그마 넘버링』은 평상시에는 드러나지 않다가 어떤 헌터가 출몰 자격을 충족시키면 갑작스럽게 등장합니다. 또한 『스티그마 넘버링』은 출몰 자격을 충족시킨 헌터에게 「초대장」이라는 희귀 아이템을 발송 하는 것으로 알려져 있습니다.

「초대장」을 수령 후 2달 이내에 『스티그마 넘버링』에 입장해야 하며 「초대장」보유자가 기간 내에 던전에 입장하지 않을 경우, 인벤토리에서 「초대장」이 소멸하며 던전 역시 자취를 감추는 독특한 양상을 보입니다. 이 기간동안 『스티그마 넘버링』은 「초대장」을 보유한 헌터의 공략 파티를 제외한 모든 외부인의 출입을 거부합니다. 만일 「초대장」보유자가 던전 공략에 실패하거나 중도 하차 할 경우에도 던전은 자취를 감춥니다.

이러한 특성 탓에 『스티그마 넘버링』은 S급 던전 중에서도 상당히 다루기 까다로운 던전으로 알려져 있습니다. 허나 그만큼 희귀 아이템을 다수 드롭하기에 대다수 헌터들의 로망으로 불리는 던전중 하나입니다. 현재 관측된 『스티그마 넘버링』 던전은 총 7종에 해당합니다.

아래의 데이터는 클리어된 『스티그마 넘버링』의 데이터를 바탕으로 작성되어 있습니다.

S급 던전 : 스티그마 4
내부 규모 : 층별 구조. 총 3 층. 층 당 약 85km 면적
소유자 : 「초대장」 보유자. 출현 몬스터 : S급 ~ B 급 몬스터
주요 드랍 아이템 : 마석(A~S급) / 게이트석(S급) / 해출링 (A급) 상급 속성마석(S급) / 속성 인첸트 (A급) / ??? (감정 불가 아이템)
최초 클리어 : 헌터 <일리노아> 공헌자 : 길드 <글레어> 소속 헌터 6인

◆ 히스토리

S급 던전 분류중 하나인 『히스토리』 던전은 특정 문화권 내에 1~3개 정도 존재하는 희귀 던전입니다.『히스토리』 던전 내부 몬스터들 중에는 상당한 지능을 갖춘 종이 하나씩 있으며 이들은 대체로 던전이 위치한 문화권 내의 신화,설화,전설적인 존재의 형상을 하고 있습니다. 이 지성체 종을 중심으로 『히스토리』 던전 내에서 문명을 형성하고 있으나 이들은 대체로 인간과 헌터들에게 적대적인 반응을 보입니다.

극히 일부의 『히스토리』 던전 에서는 헌터들과 모종의 협정을 맺어 평화 상태를 유지하는 지성체 문명도 있습니다. 물론 이 경우는 극히 소수이며 대다수의 『히스토리』 던전 지성체는 토지 확장, 자원 확보 등의 이유로 인해 「던전 브레이크」를 목표로 열심히 노동하고 있습니다.

『히스토리』 던전을 빠르게 공략하는 방법은 지성체 몬스터를 찾아 그들의 우두머리를 토벌하는 것입니다. 그러나 이 우두머리의 지휘 아래에 수많은 몬스터가 체계적으로 헌터를 습격하므로 쉽지 않은 일입니다. 이런 이유로 『히스토리』 던전 공략은 필연적으로 장기간 토벌을 요구하며 대규모의 인력과 자본이 받쳐 주어야 하기 때문에 길드, 연합 단위의 대규모 파티를 이루어 공략을 진행하는것이 일반적입니다.

아래의 데이터는 클리어된 『히스토리』의 데이터를 바탕으로 작성되어 있습니다.

S급 던전 : 히스토리크 - 루마니아

내부 규모 : 약 400km 면적

소유자 : 던전 위치 국가의 헌터 연합

출현 몬스터 : S급 ~ B 급 몬스터

주요 드랍 아이템 : 마석(A~S급) / 게이트석(S급) / 속성 마석(A급)

특수 유물 (S급) / 속성 인챈트 (A급)

최초 클리어 : 헌터 <송곳>

공헌자 : 헌터 연합 소속 20인

▶ A ~ D급 던전

◆ 속성 던전

A ~ D급. 즉, 현존하는 대다수의 던전은 특정한 속성을 띤 몬스터들이 모여 살며 만들어진 동지 이기 때문에 던전 별 대표 속성이 정해져있습니다.

던전의 대표 속성은 인근 지역의 기후, 자연 특성과 연관되어 있는 경우가 많습니다. 따라서 속성 던전을 공략을 준비하는 헌터들은 던전 주변 지역을 답사한 후, 유리한 속성을 가진 인물을 영입해 클리어 하는 것이 보편적입니다.

상위 등급의 헌터들 역시 속성 상성은 무시 할 수 없는 요소이기에 자신과 동급의 던전을 클리어하려 할 때에는 필수적으로 확인하는 것이 좋습니다.

특별히 지능이 높은 개체가 서식한다거나 위험한 변수가 생기는 일이 거의 없는 던전이지만 A급 던전에서는 낮은 확률로 준 S급에 해당하는 스팍을 가진 이레귤러 개체가 등장하므로 특별히 주의를 요합니다.

그중에서도 수가 적은 빛, 어둠, 독(저주) 속성의 던전은 동급의 다른 던전들 보다 이레귤러 발생 확률이 높으며 몬스터의 평균 능력이 높고 공략법이 까다롭기 때문에 동급의 헌터라도 실전 경험이 적다면 추천드리지 않습니다.

속성 던전은 전 세계적으로도 가장 널리 분포된 던전 형태이며 지금 이 순간에도 수 많은 던전이 공략되고, 또 새로 생성되고 있습니다. 그런 이유로 아래의 데이터는 속성 던전의 평균 값을 기준으로 작성되어 있습니다.

A ~ D급 던전
내부 규모 : 최대 110km / 최소 75km 면적 속성 : 물, 얼음, 불, 바람, 땅, 전기 빛, 어둠, 독(저주) 중 최대 2속성 소유자 : 던전 경매 낙찰 대상자 출현 몬스터 : A+ ~ E 급 몬스터 주요 드랍 아이템 : 마석(A~D급) / 강화석(A~D급) / 속성 인첸트 (A급) 기타 육류, 희귀 약초, 가죽 등 고급 전리품 던전 분포 수 : 전 세계 약 2000 개. (신규 생성을 포함해 평균적으로 유지되는 수.)

▶ E 급 던전

◆ 자원 던전

현존하는 던전 등급중 가장 하위의 던전입니다. 몬스터가 자리잡기 이전, 동지 터를 미리 잡아둔 곳 이거나 혹은 다른 동지를 만들어 버려진 서식지, 클리어 한 후로 시간이 오래 지난 던전 등이 E급 던전에 해당합니다. E급 던전에는 몬스터의 출현이 극히 드물며 혹시 출현하더라도 야생 동물과 거의 다를바 없는, 변이 정도가 낮은 동물들이 대부분입니다.

잡아들일 몬스터가 없기 때문에 E급 던전에 자생하는 자원 (약초, 마석 잔해 등) 을 모두 수거하면 자동으로 던전이 소멸됩니다. 이 때, 클리어로 간주되지 않기에 별도의 보상은 지급되지 않습니다. '던전 청소부' 대다수는 던전의 자원을 모두 수거하지 않고 조금씩 남겨두는 방식으로 던전을 유지해, 다음 시즌에 다시 채집하는것이 보편적입니다.

E급 던전은 인명 피해를 일으키지 않을 뿐 더러 자생 자원의 가치도 적지 않기 때문에 이와같은 행위가 불법으로 규정된 국가는 거의 없습니다.

아래의 데이터는 자원 던전의 평균 값을 기준으로 작성되어 있습니다.

E급 던전
내부 규모 : 최소 75km 면적
소유자 : 던전 경매 낙찰 대상자
출현 몬스터 : D ~ E 급 몬스터
주요 드랍 아이템 : 마석(D~E급) / 강화석(D급) 기타 육류, 희귀 약초, 가죽 등 고급 전리품
던전 분포 수 : 전 세계 약 260 개. (신규 생성을 포함해 평균적으로 유지되는 수.)

몬스터 & 희귀 아이템 백과

「시스템」이 수집한 헌터들의 정보를 토대로 작성된 안내 항목입니다.
이 파트에서는 던전에 주로 등장하는 몬스터들의 종류와 평균 특성치 등을 자세하게 서술하고 있으니 유의깊게 살펴 주시길 바랍니다. 또 던전에서만 얻을 수 있는 희귀 아이템에 대한 정보도 기술되어 있으니 공략 던전 선정에 참고하시길 바랍니다.

던전을 공략 중일 때, 몬스터를 과하게 자극하여 광폭화 상태로 만들지 않도록 주의합니다. 이곳에서 몬스터 별 '이성치' 역시 기록하고 있습니다. 헌터분들의 제보로 갱신되는 페이지인 만큼 신입 헌터 분들께서도 적극적인 정보 제공 부탁드립니다.

<시스템 공지문 : 2130. xx. xx 제 3 개정판>

☆ 광폭화

광폭화란, 몬스터의 【이성치】가 0이 되어 폭주하는 현상을 뜻합니다. 얼핏 본능만 있을 것 같은 몬스터들에게도 '이성'이 존재합니다. 몬스터가 '이성'을 소실하여 광폭화 상태에 들어 갈 경우 몬스터는 스킬(어빌리티)을 사용하지 않고 단순 공격만을 사용합니다. 또한 지형 파악 능력 역시 현저히 떨어져 주변 사물을 마구잡이로 파괴하고, 매 라운드마다 1씩 【생명력】을 잃습니다.

얼핏 헌터에게 유리한 현상인듯 해 보이지만 광폭화 중에는 몬스터의 공격력이 2배가 되기 때문에 (일반 공격에 2d6 사용) 자칫 했다면 큰 부상을 입을 수 있습니다. 일부러 광폭화를 유도해 싸우는 방식은 전투에 능숙한 상급 헌터나 4인 이상의 공략 파티에서 주로 사용합니다.

☆ 희귀 아이템

희귀 아이템이란, 던전 클리어 보상 중에서도 잘 나오지 않는 특수한 아이템을 말합니다. 희귀 아이템은 헌터 장비 용품점에서 쉽게 구매할 수 있는 부적, 무기, 진통제와 다르게 오직 던전에서만 획득할 수 있으며 제조가 불가능합니다.

시중에 유통되는 희귀 아이템은 경매를 통해 거래되는것이 일반적입니다. 보통 대다수의 헌터들은 높은 값을 제시하여도 희귀 아이템을 양보하지 않습니다만 「헌터 연합」에서 헌터

개인이 소지할 수 있는 희귀 아이템의 갯수를 랭크별로 제한하고 있는 탓에 어쩔 수 없이 유통하는 경우가 대부분입니다.

한가지 주의할 점은 희귀 아이템에 사용 제한 랭크가 존재한다는 점입니다. 사용자가 해당 랭크를 충족하지 못하면 아무리 좋은 희귀 아이템이라도 효과를 발휘할 수 없습니다.

(★ 희귀 아이템은 시나리오 클리어 보상 외에 공적점을 지불하여 획득 하는 것도 가능합니다.)

몬스터

◆ S급 몬스터

로렐라이							
위협도 / 이성	8 / 10	속성	바람/물	본성	생물/괴이	생명력	48
호기심	지각	특기	《고문》《웃음》《소리》《추적》《심해》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《고문》 【포르테】 공격 <물속성> 《심해》 목표 1명에게 자신의 「추종자」 수 만큼 고정 데미지를 입히고 1d3라운드 동안 1d6 번 분야의 특기를 사용하지 못하게 만든다. (회피 가능. 어빌리티 중첩 사용 가능, 특기 봉인 효과는 중첩되지 않는다.)						
	【칸타빌레】 서포트 <바람속성> 《소리》 자신이 있는 플롯에 1d3 명의 「추종자」를 만든다. (이때는 버팅이 발생하지 않는다.) 이들의 생명력은 1이다. 「추종자」는 세이렌이 공격 당하면 별도의 판정 없이 대신 데미지를 입는다. (추종자는 데미지를 대신 맞는 것 외에 아무 행동도 하지 않는다.)						
	【홍조】 서포트 《추적》 데드루프(2권) p.187 모스맨 《제육감》> 《추적》으로 변경. 【수원지】 장비						
해설	S급 던전『스티그마 4』에서 중간 보스로 나타난 몬스터입니다. 노랫소리로 하급 몬스터를 끌어들이며 각종 디버프를 사용합니다. 날개 달린 반인반수형 몬스터로 광폭화 시에는 날개깃이 떨어져 팔이되고 다리가 꼬리로 변화합니다. 여성체로 기억하는 사람, 남성체로 기억하는 사람 모두 묘사하는 모습이 다릅니다. 공통적으로 미인이라고 설명했다는 부분을 제외한다면 말이죠.						

용 / 드래곤							
위협도 / 이성	8 / 12	속성	불	본성	생물/괴이	생명력	55

호기심	지식	특기	《소각》《인내》《분해》《교양》《생물학》
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《소각》 【초열】 공격 <불속성> 《분해》 【용연】 서포트 《생물학》 드라마 장면에서도 사용할 수 있다. 목표를 1d3명 선택한다. 지정특기 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면, 목표는 감정표를 굴려 원하는 것으로 획득해야한다. 【맹약】 장비 전투장면에서 효과를 발휘한다. 전투에 참여한 대상 중 자신에게 플러스【감정】을 가진 대상의 수 만큼 자신의 행동판정, 회피 판정, 어빌리티 판정, 데미지 값에 플러스 수정을 더한다. 【고귀한 존재】 장비 이 어빌리티를 습득한 존재에 대해 마이너스【감정】을 획득한 대상은【생명력】이나【이성치】가 1점 감소하며 전투에서 이 존재와 마주 할 때 마다 랜덤 분야의 랜덤 특기로 공포판정 해야한다.		
해설	용/드래곤은 상당한 지능을 갖춘 몬스터로 개체마다 능력치 차이가 큰 종족입니다. 이 표는 루마니아에 위치한 S급 던전『히스토리』의 레드 드래곤을 기준으로 작성되어 있습니다. 동양에 위치한『히스토리』던전에서도 이 몬스터는 종종 발견됩니다. 동양권의 드래곤은 ‘용’ 이라고 표기합니다.		

듀나미스							
위협도 / 이성	6 / 8	속성	전기/빛	본성	괴이/현상	생명력	32
호기심	폭력	특기	《인내》《분해》《생물학》《마술》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《분해》 【섬광】 공격 <전기속성> 《마술》 데드루프(2권) p.188 발광체【생명 흡수】와 효과 동일. 【스펙트럼】 서포트 <빛속성> 《분해》 【초전도체】 장비						
해설	전기, 빛 속성의 A급 던전에서 이레귤러로, 혹은 S급 던전에서 중간 보스급으로 종종 등장하는 몬스터입니다. 동물보다는 단세포 생물에 가까운 행동을 보이며, 하늘을 나는 수십개의 빛의 고리가 가운데의 빛기둥을 중심으로 홀라후프처럼 돌아가는 형상을 하고 있습니다. 공격 조짐을 유추하기 힘들며 공격을 통해 자신의 체력을 회복하기 때문에 상대하기 까다롭습니다.						

베헤모스							
위협도 / 이성	6 / 8	속성	땅/어둠	본성	괴이/현상	생명력	36
호기심	괴이	특기	《포박》《그늘》《함정》《암흑》				

어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《분해》 【염동】 공격 《포박》 데드루프(2권) p.214 【수령】 서포트 <어둠속성> 《그늘》 목표를 1명 선택해서 지정특기판정한다. 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 1d4 라운드 동안 목표의 행동에서 공격, 서포트, 탈락 중 하나를 금지할 수 있다. 목표가 금지된 행동을 할 경우 즉시 「1d6+남은 디버프 라운드」의 데미지를 입는다. 【대지의 축복】 장비
해설	땅, 어둠 속성의 A급 던전에서 이레굴러로, 혹은 S급 던전에서 중간 보스급으로 종종 등장하는 몬스터입니다. 평상시에는 검은 덩어리의 형태를 하고 있으며 공격을 할 때 갓은 짐승(몬스터)의 형상으로 모습을 바꿉니다. 베헤모스 주변 60m 이내의 토지는 베헤모스의 신체 말단이 스며있어 마치 늪지대처럼 물렁합니다. 한 번 빠지면 벗어나기 힘들기 때문에 접근하지 않는 것이 가장 좋습니다.

둘라한							
위협도 / 이성	8 / 10	속성	어둠	본성	괴이	생명력	40
호기심	괴이	특기	《분해》《인내》《추적》《죽음》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《죽음》 【해체】 공격 《분해》 데드루프(2권) p.214 【망자의 이름】 서포트 <어둠속성> 《추적》 자신이 데미지를 입을 때 사용할 수 있다. 자신이 【거처】를 가진 대상 1명을 선택해 지정특기로 판정한다. 판정에 성공하면 목표는 《추적》으로 회피판정 한다. (플롯은 무시한다.) 회피 판정에 실패하면, 데미지를 절반으로 경감하고(소수점 버림) 목표가 대신 입는다.						
	【명부】 장비 전투에서 라운드 시작 마다 사용할 수 있다. 1d6 을 굴려 나온 숫자에 해당하는 플롯에 위치한 대상 한 명의 【거처】를 획득한다. 해당 플롯에 여러명이 있을 경우, 한 명을 선택한다.						
해설	S급 던전에서 낮은 빈도로 등장하는 몬스터 입니다. 주로 중갑옷을 착용한 중세 기마병의 형상을 하고 있으며 머리 부근이 비어있는것이 특징입니다. 탐승하고 있는 말 까지 둘라한의 일부이며 명확한 육체를 가진 생명이 아닌, 에너지 응집체에 가깝습니다. 자신과 마주한 대상의 이름을 알아내 정신 공격을 시도하기 때문에 각별히 주의를 요합니다.						

◆ A급 몬스터

위협도 / 이성	4 / 6	속성	독(저주)	본성	괴이/생물	생명력	28
호기심	폭력	특기	《파괴》《노여움》《악품》《혼돈》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《파괴》 【사자의 머리】 장비 이 어빌리티를 습득한 존재보다 빠른 플롯에 위치한 모든 존재는 매 라운드 마다 반드시 판정 주사위를 두 번 굴려야 한다.						
	【염소의 몸】 장비 이 어빌리티를 습득한 존재와 버팅이 발생할 경우, 버팅 데미지를 2점 받는다.						
	【뱀의 꼬리】 장비 이 어빌리티를 습득한 존재보다 느린 플롯에 위치한 모든 존재는 다음 라운드에 강제로 플롯이 1 상승한다.						
해설	A급 던전에서 낮은 확률로, S급 던전에서 잦은 빈도로 등장하는 몬스터입니다. 속성에 관계 없이 모든 던전에서 나타날 가능성이 있으며, 시야에 사각이 거의 없어 토벌하기 몹시 짜증나는 몬스터로 유명합니다. 공격 하나 하나는 그리 강하지 않지만, 장기전으로 끌고 갈 경우 필요 이상의 체력 소모를 하게 될 수 있으므로 상대에 주의를 요합니다.						

샐러맨더							
위협도 / 이성	4 / 6	속성	얼음/불	본성	괴이/생물	생명력	25
호기심	기술	특기	《파괴》《놀람》《악품》《화학》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《파괴》 【극점】 <얼음속성> 공격 《화학》 같은 플롯에 있는 대상 전부를 목표로 한다. 지정 특기 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 「1d6+ 목표의 수」만큼의 데미지를 각각 입힌다.						
	【불타는 발자국】 <불속성> 서포트 《악품》 이 어빌리티 판정에 성공하면, 전투에 참가한 전원 다음 라운드 시작때 재플롯 해야한다. 재플롯 후, 이 에너지가 이전에 있던 플롯에서 재플롯 후의 플롯 사이에 위치한 모든 대상은 2점의 데미지를 입는다. (3에서 5로 이동한 경우, 3,4,5 에 위치한 대상이 모두 2점씩 데미지를 입는다.)						
	【꼬리 자르기】 장비 자신의 생명력이 0이 될 때 효과를 발휘한다. 최대 생명력의 절반(소수점 버림) 만큼 체력을 회복하고 도주 판정을 한다. 도주에 성공하면 승자에게 아무런 전과도 발생하지 않는다.						
해설	A급 불,얼음 속성 던전에서 보스급으로 자주 등장하는 몬스터입니다. 파충류 도마뱀과의 형상을 하고 있으며 비늘의 온도가 극단적으로 오르내리는 특징을 가지고 있습니다. 2m 이내의 체격으로 매우 빠르게 던전 안을 뛰어다닙니다. 민첩하게 처리하지 않으면 아무런 보상도 받지 못하는 불상사가 발생할 수 있습니다.						

와이번

위협도 / 이성	3 / 5	속성	전기/얼음	본성	괴이/생물	생명력	15
호기심	지각	특기	《고문》《구타》《소리》《풍경》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《구타》 【감전】 <전기속성> 공격 《고문》 【눈보라】 <얼음속성> 서포트 《풍경》 자신과 인접한 플롯(오차1)에 위치한 대상 모두에게 1d3 라운드 동안 '동결' 상태로 만든다. (자신과 동족 제외) '동결' 상태에 걸리면 기본 공격과 전투이동을 제외한 모든 어빌리티를 사용 할 수 없다. 【피뢰침】 장비 '동결' 상태이상에 걸린 대상을 <전기속성> 으로 공격할 때, +2의 추가 데미지가 발생한다.						
	해설						
A급 이상의 던전에서 잦은 빈도로 등장하는 몬스터입니다. 얼핏 드래곤이 떠오르는 모습을 하고 있으나 비늘이 얇고 앞다리 없이 피막 날개를 가지고 있으며 덩치도 드래곤에 비해 무척 작습니다. 개인 객체의 내구력은 대단할 것이 없으나 무리지어 생활 하는 것이 일반적인 생물이라 한 번에 3~5마리가 등장합니다. 꼬리 끝에 달린 딱딱한 마디를 진동시켜 동족끼리 의사소통을 하며 전투시에 제법 수준높은 연계 공격을 해웁니다.							

그리폰							
위협도 / 이성	4 / 5	속성	바람/땅	본성	괴이/생물	생명력	26
호기심	폭력	특기	《절단》《고통》《풍경》《탈것》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《고통》 【칼날 깃털】 <바람속성> 공격 《절단》 자신보다 낮은 플롯에 위치한 대상 전부를 목표로 정한다. 지정특기 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면, 1d6의 데미지를 입힌다. 이 때, 회피 판정에 「목표와 어빌리티 사용자의 플롯 거리값 차이」만큼의 마이너스 수정을 더한다. (그리폰6, 목표 3 일경우 회피에 -3 수정 적용.)						
	【돌풍】 <바람속성> 서포트 《탈것》 【영역전개】 장비						
해설	A급 바람,땅 던전에서 보스급으로, S급 던전『히스토리』에서 중간 보스로 자주 등장하는 몬스터입니다. 사자의 몸, 독수리의 머리와 날개를 가지고 있으며 성격이 매우 흉포합니다. 특히 날개 깃을 이용한 공격은 강풍에 섞여 날아와 대처하기 까다롭습니다. 근접 토벌이 일반적이지만 그리폰의 영역에서는 행동에 여러 제약이 생기기 때문에 미리 대비하고 접근하도록 합니다.						

헬 하운드							
위협도 / 이성	4 / 6	속성	불/어둠	본성	괴이/생물	생명력	24
호기심	폭력	특기	《소각》《원한》《효율》《혼돈》				

어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《혼돈》 【첫번째 머리】 <불속성> 공격 《소각》 데드루프(2권) p.155 화염병 과 효과 동일. 【두번째 머리】 <어둠속성> 공격 《원한》 목표 1명을 선택하여 지정 특기로 명중판정한다. 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 「1d6+목표가 잃은 이성치(최대값-현재값)」만큼의 데미지를 입힌다.
해설	【세번째 머리】 장비 자신의 불,어둠 속성 어빌리티(스킬)의 판정값에 +2를 적용한다. A급 던전에서 낮은 확률로, S급 던전에서 잦은 빈도로 등장하는 몬스터입니다. 특이하게도 머리 별로 부분 토벌이 가능합니다. 각 머리의 생명력은 8이며 행동불능이 된 머리에 해당하는 스킬은 사용 할 수 없습니다. 어떤 머리를 먼저 토벌하느냐가 공략의 핵심입니다. 파티원의 조합과 성향을 고려하여 토벌 순서를 정하는 것이 좋습니다.

가고일							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	땅/독(저주)	본성	괴이/기물	생명력	15
호기심	지각	특기	《찌르기》《노여움》《추적》《제육감》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《찌르기》 【사유지】 <땅속성> 서포트 《노여움》 자신과 같은 플롯에 있는 대상 중에서 자신에게 플러스【감정】을 맺지 않은 대상을 목표로 설정한다. 지정특기 판정에 성공하면 목표는 《노여움》으로 회피판정 한다. (플롯은 무시한다.) 회피 판정에 실패하면 목표에게 -2의 수정을 적용한다. 단, 목표가 같은 플롯을 벗어나면 이 효과는 자동으로 풀린다. 【도둑잡기】 <독(저주)속성> 서포트 《추적》 플롯할 때 사용 할 수 있다. 자신이【거처】를 가진 대상 1명을 선택해 지정특기로 판정한다. 판정에 성공하면 목표와 같은 플롯을 자신의 플롯으로 선택한다. 이 때, 자신은 버팅 데미지를 입지 않고 상대에게는 2점의 버팅데미지를 입힌다. 【경비원】 장비 던전 안에 들어온 침입자의【거처】를 획득한다.						
	B급 이상의 던전에서 잦은 빈도로 등장하는 몬스터입니다. 박쥐와 인간을 섞은 형상으로 평소에는 석상처럼 굳어 있습니다. 주로 땅속성 던전에서 발견되지만, 종종 다른 던전의 입구에서도 발견됩니다. 외부에서 들어온 모든 물체를 침입자로 인식하며 집요하게 쫓아 응징하기 때문에 일부 길드에서는 가고일을 포획해 금고지기로 사용하려 시도한 적도 있습니다. 허나 가고일의 동지에 들어가는 순간 침입자가 되어버리기 때문에 사실상 불가능한 일입니다. 대부분 2마리가 동시에 등장합니다.						
	해설						

히포그리프							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	전기/바람	본성	괴이/생물	생명력	20
호기심	정서	특기	《놀람》《풍경》《제육감》《천문학》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《놀람》 【전장 이동】 서포트 【경계 태세】 <전기속성> 공격 《제육감》 자신과 인접한 플롯(오차1)에 위치한 대상 모두를 목표로 설정한다. 지정특기 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 1d6의 데미지를 입히고 1d3 라운드 동안 '마비' 상태로 만든다. '마비' 상태에 걸리면 매 라운드 시작마다 1의 데미지를 입는다.						
	【활공】 <바람속성> 서포트 《풍경》 자신의 체력이 절반 이하일때 사용할 수 있다. 지정특기 판정에 성공하면 해당 라운드가 종료될 때, 도주 판정에 《풍경》을 사용한다.						
해설	B급 이상의 던전에서 찾은 빈도로 등장하는 몬스터입니다. 상반신은 그리폰, 하반신은 말의 형태입니다. 그리폰의 아종으로 각종 조건을 충족하면 매우 희박한 확률로 길들이는 것이 가능합니다. 그러나 길들여진 히포그리프도 던전 밖까지 따라 나가지는 않습니다. 그리폰 보다 흉포함은 덜하지만 특유의 예민한 성격은 그대로입니다. 전기 속성 공격으로 적을 마비시키고 도주 하는 경우가 잦습니다.						

알라우네							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	땅/독(저주)	본성	괴이/현상	생명력	18
호기심	정서	특기	《포박》《인내》《슬픔》《맛》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《맛》 【감정의 덫】 <독(저주)속성> 공격 《포박》 목표 하나를 선택해 지정특기로 명중 판정한다. 판정에 성공하면 목표는 『정서 분야』의 랜덤 특기로 판정한다. 이 판정에 실패했을 때, 목표의 주사위값 만큼의 데미지를 목표에게 입힌다. 【뿌리내린 마음】 <땅속성> 서포트 《슬픔》 자신이 한 번에 3점 이상의 데미지를 입었을 때 사용할 수 있다. 자신에게 데미지를 입힌 대상을 목표로 지정특기 판정한다. 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 이번 전투 동안 목표가 『정서 분야』의 특기로 판정할 때 마이너스 3의 수정을 적용한다.						
	해설	B급 이상의 던전에서 드물게 등장하는 몬스터입니다. 본 모습은 거대한 식충 식물이지만 실제로 알라우네를 마주한 사람들은 이 몬스터를 아름다운 외형의 화인(花人)으로 인식합니다. 향기와 수액 등으로 환각 효과를 일으키며 한 곳에서 뿌리박혀 이동하지 않는 대신, 긴 줄기와 앞사귀를 밧줄처럼 움직입니다. 상당한 수준의 정신 공격을 하기 때문에 알라우네가 인식 하기 전에 처리하거나 피해가는것이 좋습니다.					

행동이나 울음 소리로 하여금 이 몬스터가 얼마나 불만 많은 종족인지 알 수 있습니다. 여러마리가 떼를 지어 등장하며 먼저 공격하는 일이 드물지만 동족 무리 중에서 혼자 노려지지 못해 소외 당했다고 느끼면 사납게 달려듭니다.

코볼트							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	땅	본성	괴이/생물	생명력	8
호기심	기술	특기	《파괴》《효율》《함정》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《기계》 【노동 단결】 <땅속성> 서포트 《효율》 공격에 성공했을 때 사용 할 수 있다. 자신의 플롯에 같은 땅속성의 몬스터가 있다면 지정 특기 판정을 한다. 지정 특기 판정에 성공하면 2점의 추가 데미지를 입힌다.						
	【개구멍】 장비 버팅이 발생 했을 때 데미지를 입지 않는다.						
해설	C급 이상의 땅속성 던전에서 흔히 볼 수 있는 몬스터입니다. 이족 보행을 하는 대형 늑대 모습으로 종종 개처럼 네 발로 뛰어다닙니다.. 굵은 나무 막대기에 광물을 꽂아 몽둥이 처럼 휘두르는것이 특징이며 지능은 그리 높지 않습니다. 우리 생활을 하고 던전 내의 마석이나 광물을 모아 쌓아두는 행동을 자주 보입니다. 그렘린이 이것을 종종 훔쳐가기 때문에 두 종족의 사이는 나쁜 것이 보편적입니다.						

위습							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	빛	본성	괴이/현상	생명력	6
호기심	괴이	특기	《구타》《영혼》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《구타》 【영혼의 온도】 <빛속성> 공격 《영혼》 공격 목표를 1명 정한다. 해당 목표의 《영혼》 목표치를 자신의 주사위 값으로 한다. 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 목표에게 1d6+2의 데미지를 입힌다.						
	【반짝반짝】 장비 플롯을 결정할 때 사용 할 수 있다. 원하는 플롯을 하나 선택해 해당 플롯에 몇명이 모여있는지 미리 알 수 있다.						
해설	C급 이상의 던전에서 흔히 볼 수 있는 몬스터입니다. 육안으로 봤을 때 빛의 구체로 보이지만 셀로판지를 사이에 두고 보면 중앙에 떠있는 곤충 날개를 볼 수 있습니다. 본체는 작은 요정의 형상을 하고 있을것으로 추정 되나 토벌 후에 소멸해버리기 때문에 실체를 알수는 없습니다. 온순하고 작은 사이즈에도 밝은 빛을 내기 때문에 포획하여 손전등 대용으로 쓰는 경우도 많습니다. 단, 이들이 형상을 유지하기 위해서는 마석으로 부터 나오는 마력이 필수로 요구됩니다.						

흔 레빗							
위협도 / 이성	3 / 5	속성	땅/독(저주)	본성	괴이/생물	생명력	3
호기심	정서	특기	《찌르기》《친애》《수학》				
어빌리티 (스킬)	【가족 총출동】 <망속성> 공격 《친애》 목표 1명을 선택해 지정 특기로 판정한다. 지정특기 판정에 성공하고 목표가 회피에 실패하면 데미지값을 굴린다. 단, 이때 필드에 있는 흔 레빗의 수가 데미지 값을 정하는데 쓰이는 다이스의 종류가 된다. (최소 1마리 1d1. 최대 20마리 1d20.)						
	【토끼배수】 서포트 《수학》 지정 특기 판정에 성공하면 다음 라운드에 흔 레빗 1d6 마리가 추가로 전투에 난입한다.						
해설	C급 이상의 던전 어디에서나 흔히 볼 수 있는 몬스터입니다. 이마에 광물로 된 뿔이 달린 작은 산토끼 형태입니다. 던전에서 흔 레빗 두마리와 마주친다면 보이지 않는 곳에 끔찍하게 많은 흔 레빗이 있다는 뜻입니다. 위협을 느낀 흔 레빗은 뒷다리로 땅을 두드려 인근에 있는 동족을 불러모읍니다. 한마리 한마리는 보잘것 없지만 떼를 지어 달려드는 흔 레빗의 모습은 가히 압도적입니다. 인해전술을 직접 체험하고 싶지 않다면 빠르게 도벌하는것을 추천합니다.						

미믹							
위협도 / 이성	3 / 2	속성	독(저주)	본성	괴이/기물	생명력	5
호기심	폭력	특기	《절단》《맛》《함정》				
어빌리티 (스킬)	【트랩 상자】 <독(저주)속성> 서포트 《함정》 자신을 공격한 상대가 자신을 한 번에 전투불능으로 만들지 못했을 때 사용한다. 지정특기 판정에 성공하면 자신을 공격한 대상에게 2의 데미지를 입히고 자신의 【생명력】 을 2점 회복한다.						
	【튼튼한 상자】 장비 자신과 다른 플롯에서 공격할 경우 데미지가 절반으로 줄어든다. 또한 버팅 데미지를 입지 않는다.						
해설	【메소드 상자】 장비 전장 이동을 하더라도 플롯의 위치가 바뀌지 않는다.						
	던전 어디에서나 볼 수 있는 몬스터입니다. 겉으로 보기에는 보상 상자와 똑같이 생겨 감정 스킬 없이 구분 할 수 없습니다. 제자리에서 꼼짝도 하지 않으며 단단한 상자 안에 숨어 있다가 공격 하기 위해 다가 온 대상을 한입 뜯어먹습니다. 공격할 틈을 주지 않고 단번에 토벌 해버리는것이 가장 최고의 공략법입니다.						

좀비							
위협도 / 이성	3 / 2	속성	독(저주)	본성	괴이	생명력	5
호기심	폭력	특기	《구타》《맛》《생물학》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《맛》 【근육반사】 <독(저주)속성> 서포트 《생물학》 p.182 보복과 효과 동일						
	【장갑】 장비 p.183 【감염】 장비 이 에너미에게 1점이라도 데미지를 입었다면 전투 종료 후에 《생물학》으로 판정한다. 판정에 실패하면 1점의 데미지를 추가로 입는다.						
해설	모든 속성의 던전에서 드물게 볼 수 있는 몬스터입니다. 주로 사람의 시신 형태를 하고 있으며 과거 던전이 생긴 자리에 묻혀있던 시신이 마력의 영향을 받아 움직이는 것으로 추정됩니다. 마력이 온 몸에 깃든 상태이므로, 약한 베리어 효과를 받고 있습니다. 좀비에게 물리면 좀비가 된다는 속설이 있었지만, 물려도 파상풍에 걸릴 뿐 좀비가 되진 않습니다.						

슬라임							
위협도 / 이성	3 / 2	속성	독(저주)	본성	괴이/생물	생명력	3
호기심	폭력	특기	《매장》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《매장》						
	【분열】 장비 자신의 생명력이 0이 될 때 전투에 참여한 대상 전원에게 잔여물을 1점 뿌린다. 잔여물이 이성치 보다 많이 쌓였을 경우 《매장》 으로 공포판정 해야 한다.						
해설	던전 어디에서나 볼 수 있는 몬스터입니다. 신체의 99.99%가 액체로 이루어져 있어 대부분 다른 몬스터의 일용 식수로 잡아먹힙니다. 이들이 헌터의 눈에 뵈 만큼 많은 던전은 이미 공락이 끝났거나 생성된지 얼마 안된 던전일 가능성이 높습니다.						

희귀 아이템

게이트석

획득처	S급 던전	
사용 제한 랭크 없음	소모품	공적점 5
효과 드라마 장면에서 언제든지 사용 가능합니다. 이 아이템을 사용하면 별도의 판정 없이 사이클을 하나 추가 할 수 있습니다. 이 아이템은 한 번 사용하면 소멸합니다.		
해설 던전에서 자연 발생한 마석의 일종으로 시공간에 간섭하는 아이템입니다. 물론 게이트석을 이용해도 미래나 과거로 갈 수는 없습니다. 단지 먼 거리에 떨어진 곳으로, 순식간에 이동 할 수 있을 뿐이죠. 가고 싶은 곳을 떠올리면서 게이트석을 파괴하면 순간이동 할 수 있습니다. 단, 자신이 가본적 있는 곳만 가능합니다.		

해출링

획득처	S급 던전	
사용 제한 랭크 S급 이상	영구	공적점 16
효과 전투중 언제든지 사용 가능합니다. 2d6 다이스를 굴려 5 이상의 판정값이 나오면 원하는 대상 한 명의 상태이상(마비,동결 등)을 즉시 회복합니다. 단, 라운드당 한 번만 사용 가능합니다. (이 판정은 소유자의 행동을 소모하지 않습니다.)		
해설 몬스터의 해출링입니다. 처음 보상 상자에서 나올 때는 동면 상태에 있습니다. 해출링은 마석을 섭취하면 활동 상태가 되며 처음 마석을 준 대상을 부모로 인식하여 따르고 각종 도움을 줍니다. 아직 성장중이라 사용 할 수 있는 스킬이 하나 뿐입니다. 해출링은 처음 본 대상만을 따르기 때문에 양도가 불가능합니다. 단, 용종이나 베헤모스 같은 일부 S급 몬스터는 해출링 상태에서 사육해도 인간을 따르지 않습니다. S급 몬스터의 해출링은 객체 차이가 큰 만큼 히든 스킬의 발현 가능성도 높아 많은 마수 사육자들의 로망으로 여겨지고 있습니다.		

상급 속성마석

획득처	S급 던전	
사용 제한 랭크 A급 이상	소모품	공적점 5

속성마석

획득처	A급 이상 던전	
사용 제한 랭크 없음	소모품	공적점 3

효과 세션중 언제든지 사용 가능합니다. 이 아이템을 사용하면 자신이 원하는 특기 하나를 선택해 한 번에 한하여 판정값에 +4의 수정을 더합니다.
해설 S급 이상의 몬스터에게서 매우 드물게 얻을 수 있는 상급 속성 마석입니다. 처음 손 댄 헌터의 속성을 띄게되며 이 마석의 힘을 발리면 적은 마력으로 큰 효과를 낼 수 있습니다. 아쉽게도 일회성입니다.

효과 세션중 언제든지 사용 가능합니다. 이 아이템을 사용하면 자신이 원하는 특기 하나를 선택해 한 번에 한하여 판정값에 +2의 수정을 더합니다.
해설 A급 이상의 몬스터에게서 매우 드물게 얻을 수 있으며 상급 속성 마석에 비해 그 효과가 조금 떨어지는 단점이 있습니다. 단, 범용성 만큼은 상급 속성 마석보다 뛰어난 편입니다. 이 역시도 일회성입니다.

특수 유물		
획득처	S급 던전	
사용 제한 랭크 S급 이상	영구	공적점 25
효과		
세션마다 한 번, 원하는 어빌리티 하나를 반드시 판정 성공으로 만듭니다. 특수 유물을 사용한 어빌리티가 <공격> 어빌리티 일 경우, 상대가 가진 모든 경감 효과를 무시하고 데미지를 입힙니다. (타인이 블록을 시도 할 경우, 헌신/스톤스킨 경감 효과 역시 무효화)		
해설		
S급 던전 『히스토리』에서만 획득 할 수 있는 매우 특수한 아이템입니다. 이 아이템이 드롭된 『히스토리』 던전의 배경 문화, 시대, 역사에 해당하는 유물중 하나의 형상을 하고 있으며 종류를 불문하고 파괴적인 위력을 가집니다. 사용자 제한 랭크만 충족 한다면 누구나 사용할 수 있으나, 특수 유물을 타인에게 양도하는 경우는 현재까지 한 번도 없습니다.		

속성 인챈트		
획득처	B급 이상 던전	
사용 제한 랭크 없음	소모품	공적점 2
효과		
전투중 언제든지 사용 가능합니다. 이 아이템을 사용할 어빌리티를 하나 고릅니다. 그리고 해당 전투 동안 자신이 선택한 어빌리티에 자신이 원하는 속성을 추가로 하나 부여할 수 있습니다. (중첩 불가)		
해설		
속성을 상징하는 문양을 무기에 덧씌워 일시적으로 스킬에 다른 속성을 더하는 아이템 입니다. 씌워진 속성이 오래가지 않는 것이 흠이지만, 잘 사용 한다면 던전 공략에 큰 도움이 되는 아이템입니다. 다른 특수 아이템에 비해 구하기도 쉽고 값도 저렴하다는 장점이 있습니다.		

헌터 스킬 열람

「시스템」은 헌터 협업의 효율 증진을 위해 시스템을 사용하는 헌터의 공통 특성과 고유 스킬 검색 기능을 제공하고 있습니다. 사생활 보호 및 헌터 안위 보장법에 의해 일부 '비공개 요청 스킬'은 일반 권한으로 열람 불가하니 이점 양해 부탁드립니다.

<시스템 공지문 : 2130. xx. xx 제 3 개정판>

헌터 정보 「헌터 스킬」 <헌터들의 이능력>

헌터들은 일반인과 차별화 되는 신체적 특징을 보입니다. 헌터별로 그 정도에는 차이가 있으나, 아무리 낮은 랭크의 헌터라도 공통적으로 가지는 특징이 있습니다. 반대로 높은 등급의 헌터일수록 다른 헌터에게 없는 고유 스킬이 생겨납니다.

헌터들의 범죄 행위 예방을 위해 각성자는 의무적으로 자신의 스킬을「시스템」에 등록 해야 할 필요가 있습니다.「시스템」을 통해 각성 여부를 확인한 헌터는 자동으로「시스템」에 등록되지만, 공통 스킬을 제외한 고유 스킬의 등록은 개인이 직접 신고하도록 일임하고 있습니다.

그렇다고 고유 스킬을 아예 등록하지 않는일은 불가합니다. 헌터 등급에 따른 스킬 보유 숫자가 일률적이기 때문에 스킬 은폐의 조짐을 보이면「헌터 연합」감찰 대상으로 지정되어 조사를 받게 됩니다.

허나 이러한 강제성이 헌터 차별과 헌터 개인의 안보에 피해를 입힐 우려가 있으므로, 개인이 직접「시스템」에 스킬을 신고 할 경우 민간에 내용이 공개되지 않도록 '비공개 요청'을 선택 하는 것이 가능합니다. '비공개 요청'은 고유 스킬에 한해서만 받아들여지며 헌터 본인과 관리자 등급의 인물만이 열람 가능합니다.

여기서 말하는 관리자 등급 인물에 대해서는 아직까지도 밝혀진바가 없습니다. 확실한것은 지구상의 그 어떤 권위적인 조직, 기관, 국가도 관리자 등급을 가지고있지 않다는 것입니다.

일각에서는 헌터 <시스템> 이 관리자일 것이라고 추측 하지만 그는 이미 사망한지 오래이므로 사실상 관리자 등급 소지자는 없는 셈이 됩니다.

그럼에도 유출의 가능성이 아주 없는 것은 아니기 때문에, 상위 등급의 헌터들 사이에서는 고유 스킬을 등록 할 때 스킬의 위력이나 설명 등을 간략화 하거나 다르게 기입하는 것을 불문율처럼 여깁니다. 불법인 사항이나 '비공개 요청' 을 한 경우 외부에서 확인할 방법이 없기 때문에 방치되고 있는 부분이기도 합니다.

한 공영방송 취재 프로그램에서 익명으로 등장한 A급 헌터의 증언에 따르면「시스템」에 스킬 내용을 다르게 기입하더라도 자신의 '스킬창'에서는 올바른 스킬 내용이 보인다고 폭로했습니다.

등급별「헌터 공통 특성」은 내용 아래와 같습니다.

SS급
보유 스킬 항목 고유 스킬 : 3 개 특수 스킬 : 2 개 일반 스킬 : 2 개 or 총 스킬 7개 (기본 공격, 전장 이동 제외) (자유투자. 단, 고유스킬 1개 이상 필수.) 공통 특성 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다. 2.최대 생명력이 4배가 된다. 3.최대 이성치가 4배가 된다. (괴이특기,이식습득에 의한 최대 이성치 감소 후 적용) 4.희귀 아이템을 2개 보유할 수 있다. 5.기본 습득 특기가 7개가 된다. 6.에너미의 본성(속성 분류 규칙 p.244)을 무시한다. 7. 한 라운드/사이클에 어빌리티를 두 개 사용 할 수 있다. (어빌리티 타입 중복 가능. 단, 같은 어빌리티 중복 사용은 불가.)
S급
보유 스킬 항목 고유 스킬 : 2 개 특수 스킬 : 2 개 일반 스킬 : 2 개

or

총 스킬 **6개** (기본 공격, 전장 이동 제외)
(자유투자. 단, 고유스킬 1개 이상 필수)

공통 특성

- 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다.
- 2.최대 생명력이 3배가 된다.
- 3.최대 이성치가 3배가 된다. (괴이특기,이식습득에 의한 최대 이성치 감소 후 적용)
- 4.희귀 아이템을 1개 보유할 수 있다.
- 5.기본 습득 특기가 7개가 된다.
- 6.에너미의 본성(속성 분류 규칙 p.244)을 무시한다.

A급

보유 스킬 항목

고유 스킬 : 1 개
특수 스킬 : 1 개
일반 스킬 : 3 개

or

총 스킬 **5개** (기본 공격, 전장 이동 제외)
(자유투자. 단, 고유스킬 1개 고정 필수)

공통 특성

- 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다.
- 2.최대 생명력이 2배가 된다.
- 3.최대 이성치가 2배가 된다. (괴이특기,이식습득에 의한 최대 이성치 감소 후 적용)
- 4.희귀 아이템을 1개 보유할 수 있다.

B급

보유 스킬 항목

고유 스킬 : 0 개
특수 스킬 : 1 개
일반 스킬 : 3 개

공통 특성

- 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다.

- 2.최대 생명력이 2배가 된다.
3.최대 이성치가 2배가 된다. (과이특기,이식습득에 의한 최대 이성치 감소 후 적용)

C ~ D급

보유 스킬 항목

고유 스킬 : 0 개
특수 스킬 : 0 개
일반 스킬 : 3 개

공통 특성

- 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다.
2.최대 생명력이 2배가 된다.

E ~ F급

보유 스킬 항목

고유 스킬 : 0 개
특수 스킬 : 0 개
일반 스킬 : 2 개

공통 특성

- 1.이성치 보다 많은 광기를 개방 하여도 착란 상태에 걸리지 않는다.

☆ 표에서 말하는 '일반 스킬' 은 인세인 룰북에 기재된 어빌리티를 뜻합니다. '특수 스킬' 은 <이식> 어빌리티에 해당합니다. 캐릭터의 등급에 해당하는 표를 확인하고 표에서 제시하는 스킬 보유 개수에 따라 캐릭터 빌딩을 진행해주세요.

☆캠페인 시나리오를 진행하는 경우, 캐릭터의 성장에 따라 상위 등급의 <보유 스킬 항목>을 충족하게 되면 캐릭터의 현터 등급이 자동으로 상승합니다.

특수 어빌리티 : 고유 스킬

A급 이상의 헌터는 다른 헌터에게 찾을 수 없는 개인 ‘고유 스킬’을 가집니다.
「시스템」은 ‘고유 스킬’을 『물, 얼음, 불, 바람, 땅, 전기, 빛, 어둠, 독(저주)』의 총 9개의 속성으로 분류하고 있습니다.

대다수의 헌터는 자신이 보유한 ‘고유 스킬’ 속성에 따라 본인의 속성이 결정됩니다.
허나 **S**급 이상의 헌터는 두가지 이상의 속성을 가지는 경우가 자주 관측됩니다.

두가지 속성을 가졌을 때는 ‘듀얼 속성’. 세가지 속성을 가졌을 때는 ‘서드 속성’이라고 부르며 개인이 소유할 수 있는 속성은 최대 **3**종류 인것으로 판명되었습니다.
또한 이 항목은 ‘비공개 요청’이 가능한 사항으로서 제 **3**자의 열람이 제한된 항목입니다.

따라서 여러분은 현재 관리자 권한으로 이 항목을 열람 중입니다.

<시스템 공지문 : **2130. xx. xx** 제 **3** 개정판>

<고유 스킬: 물 속성>

해일					
타입	공격	지정 특기	매장	속성	물
효과	원하는 만큼 목표를 선택하여 지정 특기로 명중 판정을 시행한다. (최대 11명) 이때, 목표의 수 만큼 명중 판정에 마이너스 수정을 적용한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「2d6 + 목표의 수」만큼의 대미지를 입힌다.				
해설	거대한 물의 벽으로 다수의 적을 쓸어내린다.				

소용돌이					
타입	서포트	지정 특기	기술 분야에서 아무거나	속성	물
효과	지원행동. 자신이 속하지 않은 플롯 중에서 하나를 선택한다. 명중 판정에 성공하면 선택한 플롯에 있는 캐릭터, 몹, 에너지는 「1d3」라운드 동안 플롯 선택을 제외한 모든 판정에 -2의 수정을 적용한다. 이 어빌리티는 선택한 플롯에 적용되는 것이므로 지속시간 도중 캐릭터, 몹, 에너지가 해당 플롯을 벗어날 경우 - 수정 효과 역시 해제된다.				
해설	지정한 자리에 물 소용돌이를 만들어 행동을 제한한다.				

물보라					
타입	서포트	지정 특기	지각 분야 가변	속성	물
효과	중첩 불가. 세션중 대상 당 한 번 적용 가능 (중복대상불가) 드라마 장면에서 사용할 수 있다. 대상을 한 명 지정해 지정특기 판정을 시행한다. 판정에 성공하면 대상이 광기를 현재화 할 때 한 번만 그 효과를 무효화 시킨다. 이 어빌리티는 자신에게도 사용 할 수 있다.				
해설	대상 주변에 보이지 않는 수증막을 만들어 피해를 막는다.				

수원지					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	물
효과	물/얼음 속성 어빌리티(스킬) 를 사용할 때 지정 특기 판정값에 +2 수정을 적용한다.				
해설	당신 안에 갇든 물의 뿌리, 마력샘.				

<고유 스킬: 얼음 속성>

다이아몬드 더스트					
타입	공격	지정 특기	지각 분야에서 아무거나	속성	얼음
효과	중첩 불가. 원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 명중 판정을 시행한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게「2d6」만큼의 데미지를 입히고 「1d3」라운드 동안 '동결' 상태로 만든다. '동결' 상태에 걸리면 기본 공격과 전투이동을 제외한 모든 어빌리티를 사용 할 수 없다.				
해설	숨을 들이 켤 때마다 폐 속으로 들어가 장기를 얼리는 미세 얼음.				

크레바스					
타입	공격	지정 특기	함정	속성	얼음
효과	자신과 같은 플롯에 있는 캐릭터, 몹, 에너지 를 전부 목표로 한다. (대상 선택 불가, 자신 예외) 지정 특기로 명중 판정에 성공하면 목표는 회피 판정을 시도할 수 있다. 이때, 목표의 수 만큼 회피 판정에 마이너스 수정을 가한다. 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「1d6 + 자신의 현재 속도」만큼의 데미지를 각각 입힌다.				
해설	거대한 빙각의 틈. 빠져나갈 새도 없이 벌어지는 지형 변화.				

싸라기눈					
타입	서포트	지정 특기	정서 분야에서 아무거나	속성	얼음
효과	드라마 장면에서 사용할 수 있다. 자기 분야의 특기로 행동 판정에 실패했을 때, 이 어빌리티의 지정특기 판정에 성공하면 【생명력】이나 【이성치】의 감소 없이 행동 판정을 다시 굴릴 수 있다.				

해설	당신이 활동하기에 최적의 기상 조건을 만든다.
----	---------------------------

절대영도					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	얼음
효과	물/얼음 속성 어빌리티(스킬)의 데미지가 +2 증가한다.				
해설	만물이 얼어붙는 절대적 온도.				

<고유 스킬: 불 속성>

인페르노					
타입	공격	지정 특기	소각	속성	불
효과	원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 명중판정을 시행한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「2d6 + 자신의 속도」만큼의 데미지를 입힌다. 이 때, 데미지 값이 목표의 위협도를 넘거나 남은 체력보다 많을 경우, 목표를 제거하고 남은 데미지를 제거한 목표와 인접한 속도(오차 1이내)의 적 하나에게 입힐 수 있다. 이 전염 데미지는 《소각》으로 회피 판정이 가능하다. (플롯 값은 무시된다.)				
해설	넓은 땅을 휘어감는 거센 불길. 한 번 피어오르면 걷잡을 수 없다.				

초열					
타입	공격	지정 특기	기술 분야에서 아무거나	속성	불

효과	목표를 1d3명 선택하여 지정 특기로 명중판정을 시행한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 「2d6」주사위를 두 번 굴린다. 둘중 더 큰값을 데미지로 입힌다. 이 때, 비어있는 플롯의 수 만큼 추가 데미지를 입힌다.
해설	숨 막히는 건조한 공기로 어디서든 불길 이 피어나게 한다.

아지랑이					
타입	서포트	지정 특기	지식 분야 가변	속성	불
효과	드라마 장면에서 사용 할 수 있다. 당신이 감정을 가진 대상이 행동판정에 실패했을 때 당신은 지정 특기로 판정한다. 지정 특기 판정에 성공하면 해당 특기 판정에 나온 주사위 값중 하나를 골라 감정을 가진 대상의 행동 판정 값에 플러스 수정을 더할 수 있다. 단, 당신이 장면에 등장하지 않았다면 이 어빌리티를 사용할 수 없다.				
해설	똑 닮은 신기루를 만들어 만약의 상황을 미리 가정해본다.				

완전연소					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	불
효과	전투장면에서 효과를 발휘한다. 자신이 공격에 성공한 라운드가 끝날 때, 그 라운드에 자신이 공격한 목표가 위치해 있던 플롯에 남은 적이 없다면 【생명력】이나 【이성치】 중 하나를 선택해 1d3 점 회복한다. 이 조건을 만족한 플롯이 여럿 있을 경우, 플롯의 수 만큼 회복한다.				
해설	재생을 위한 소멸. 불의 생명은 순환한다.				

<고유 스킬: 바람 속성>

상승 기류					
타입	공격	지정 특기	폭력 분야에서 아무거나	속성	바람
효과	원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 명중판정을 시행한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「2d6 + 자신의 속도」만큼의 데미지를 입힌다. 이 때, 목표의 회피 판정에는【어빌리티 사용자의 현재화 한 광기 수】만큼 마이너스 수정을 더한다. 이 공격에 성공하면 해당 라운드 동안 어빌리티 사용자는【어빌리티 사용자의 현재화 한 광기 수】만큼 회피판정에 플러스 수정을 받는다.				
해설	빠르고 사납고 종잡을 수 없는, 높은 하늘을 지배하는 자.				

태풍의 눈					
타입	공격	지정 특기	혼돈	속성	바람
효과	자신과 다른 플롯에 있는 캐릭터, 몹, 에너미 를 전부 목표로 한다. (대상 선택 불가) 지정 특기로 명중 판정에 성공하면 목표는 회피 판정을 시도할 수 있다. 이 때, 목표의 회피 판정에는【어빌리티 사용자의 현재화 한 광기 수】만큼 마이너스 수정을 더한다. 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「2d6+ 자신의 플롯에서 목표 플롯 까지의 칸 수」만큼의 데미지를 입힌다.				
해설	거대한 폭풍이 일대를 삼킨다. 혼돈의 중심은 오히려 고요하다.				

돌풍					
타입	서포트	지정 특기	습득	속성	바람
효과	원하는 대상을 1d3명 선택하여 지정 특기로 명중판정을 시행한다. 명중판정에 성공하면 목표는 이 어빌리티 판정에 사용된 특기로 회피판정 한다. (이 때 플롯값은 무시된다.) 회피 판정에 실패한 목표는 이 어빌리티의 사용자가 원하는 플롯으로 이동시킬 수 있다.				
해설	방향 감각을 잃을 정도의 강풍이 산발적으로 휘몰아친다.				

높새바람					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	바람
효과	불/바람 속성 어빌리티(스킬)의 데미지가 +2 증가한다.				
해설	건조하고 강한 바람이 대지를 뜨겁게 달군다.				

<고유 스킬: 땅 속성>

대격동					
타입	공격	지정 특기	지저	속성	땅
효과	지정 특기 판정에 성공하면 1d6을 굴려 랜덤으로 숫자를 정한다. 이 주사위 값에 해당하는 플롯에 있는 캐릭터 전원이 목표가 된다. (자기 자신 제외) 목표는 회피 판정을 시도할 수 있다. 이 때,【목표가 현재화 한 광기 수】만큼 회피 판정에 마이너스 수정을 가한다. 몹이나 에너지일 경우【목표의 위협도】만큼 회피 판정에 마이너스 수정을 가한다. 회피목표가 회피 판정에 실패하면「2d6+ 목표의 수」만큼의 데미지를 입힌다.				
해설	지진과 지형 변화. 땅 밑에서 일어나는 재해와 같은 현상.				

스톤스킨					
타입	서포트	지정 특기	지각 분야에서 아무거나	속성	땅

효과	블록 판정의 성공 유무를 이 어빌리티의 지정 특기 판정으로 대신한다. 지정 특기 판정에 성공하면 2d6 의 데미지를 대신 입는다. 이 때, 자신이 입는 데미지를 자신의 플롯 값 만큼 경감시킨다. 이 어빌리티를 통해 블록 데미지를 0 으로 만들 수 있다. 또한 해당 라운드 동안 자신의 장갑치가 1 상승한다. (장갑치는 모든 데미지를 감소시킨다.)
해설	단단한 바위는 최고의 방패나 다름없다.

영역전개					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	땅
효과	이 어빌리티는 드라마 장면과 전투 장면, 둘 다 사용할 수 있다. 자신과 같은 장면, 혹은 같은 플롯에 위치한 아군의 판정 주사위 값에 +1 의 수정을 더한다. 자기 자신에게도 적용된다.				
해설	대지와 당신은 하나. 당신이 가는 곳 어디든 당신의 영역이 된다.				

대지의 축복					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	땅
효과	자신이 데미지를 입을 때, 상대의 공격이 불/바람/전기/땅 속성 일 경우 데미지가 절반으로 감소한다.				
해설	흔들림 없는 대지와 같이 굳건한 신체.				

<고유 스킬: 전기 속성>

낙뢰					
타입	공격	지정 특기	지식 분야에서 아무거나	속성	전기
효과	1d6 을 굴려 나온 숫자만큼 목표를 선택하여 지정 특기로 명중 판정을 시행한다. 이때, 목표의 수 만큼 명중 판정에 플러스 수정을 적용한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게 「2d6 + 목표의 수」만큼의 데미지를 입힌다.				
해설	전도체를 통해 몇번이고 전염되는 뇌격.				

감전					
타입	공격	지정 특기	고문	속성	전기
효과	중첩 불가. 원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 명중 판정을 시행한다. 명중 판정에 성공하고 목표가 회피 판정에 실패하면 목표에게「2d6+3」만큼의 데미지를 입히고 「1d3 」라운드 동안 '마비' 상태로 만든다. '마비' 상태에 걸리면 매 라운드 시작 마다 2의 데미지를 입는다.				
해설	지속적으로 근육을 위축 시키는 충격.				

전산 장악					
타입	서포트	지정 특기	기술 분야에서 아무거나	속성	전기
효과	이 어빌리티는 드라마 장면과 전투 장면, 둘 다 사용할 수 있다. 원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 판정한다. 판정에 성공하면 목표가 습득한 어빌리티중 지정 특기가 명시된 하나를 선택해, 해당 어빌리티의 지정 특기를 이 어빌리티의 지정 특기로 바꿀 수 있다. 이 효과는 해당 시나리오동안 유지되며 재훈련을 시도 하면 무효화 된다.				
해설	전류가 흐르는 모든 것은 당신의 손아귀에 있다.				

초전도체					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	전기
효과	자신이 데미지를 입을 때, 상대의 공격이 물/얼음/전기 속성 일 경우 데미지가 절반으로 감소한다.				
해설	전류와 전자가 휘어감는 신체. 달기 위해서는 감전을 각오해야한다.				

<고유 스킬: 빛 속성>

심판					
타입	공격	지정 특기	습득	속성	빛
효과	자신과 같은 플롯에 없는 캐릭터, 몹, 에너미 를 전부 목표로 한다. (대상 선택 불가, 자신 예외) 지정 특기로 명중 판정에 성공하면 목표는 각각 1d6을 굴린다. 가장 중복이 많은 숫자를 뽑은 대상 전원에게 「 6 + 가장 중복이 많은 주사위 값 」의 데미지를 입힌다. (적이 한명 뿐인 경우, 상대와 자신의 주사위값이 같아야한다.) 이 데미지는 목표가 이 어빌리티의 지정 특기 판정에 성공하면 회피할 수 있다. (이 때, 플롯값은 무시된다.)				
해설	고열의 빛을 응축해 쏘아보낸다. 굴절하지 않는 강력한 일격.				

빛나는 자					
타입	서포트	지정 특기	지각 분야에서 아무거나	속성	빛

효과	당신이 감정 판정을 할 때 사용 할 수 있다. 지정특기 판정에 성공하면 자신과 상대의 감정 을 원하는 것으로 고를 수 있으며 【이성치】 나 【생명력】 중 하나를 1d6점 회복한다. (감정을 맺는 대상도 회복한다.)
해설	사람을 끌어 당기는 빛, 별과 같이 눈부신자.

스펙트럼					
타입	서포트	지정 특기	분해	속성	빛
효과	당신이 데미지를 입을 때 사용 할 수 있다. 이 어빌리티의 지정 특기에 성공하면, 당신이 입을 데미지를 원하는 목표 1d3 개체에게 분산 시킬 수 있다. 이 때, 목표는 회피 판정을 시도할 수 있다. 회피 판정에 성공하면 목표는 데미지를 입지 않는다. (단, 이 경우에도 당신이 데미지를 입지 않는다.)				
해설	빛의 장벽을 만들어 공격의 방향을 왜곡한다.				

헤일로					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	빛
효과	빛속성 어빌리티(스킬) 의 데미지, 판정값에 +2 를 적용한다.				
해설	항상 머리 위를 비추는 눈부신 후광.				

<고유 스킬: 어둠 속성>

원죄					
타입	공격	지정 특기	습득	속성	어둠
효과	자신과 같은 플롯에 없는 캐릭터, 몹, 에너미 를 전부 목표로 한다. (대상 선택 불가, 자신 예외) 지정 특기로 명중 판정에 성공하면 1d6을 굴린다. 이 때 나온 주사위 값 이하의 【이성치】를 가진 목표에게 「6 + 어빌리티 사용자의 주사위값」의 고정 데미지를 입힌다. 이 데미지는 목표가 이 어빌리티의 지정 특기 판정에 성공하면 회피할 수 있다. (이 때, 플롯값은 무시된다.)				
해설	죄책감과 두려움, 절망은 신체를 좀먹는다.				

심연					
타입	서포트	지정 특기	심해	속성	어둠
효과	목표를 3명까지 선택하여 지정 특기로 명중 판정을 한다. 명중 판정에 성공하면 목표는 회피 판정을 시행한다. (이 때, 회피 판정에 -2의 수정을 적용한다.) 목표가 회피 판정에 실패하면 각각 4점의 데미지를 입고 2점의 【이성치】를 잃는다. 이 어빌리티의 사용자는 한 명 이라도 공격에 성공했을 경우 2점의 【이성치】를 회복한다. (공격에 성공한 적의 수가 다수여도 2점 이상의 【이성치】를 회복하진 않는다.)				
해설	당신이 그것을 들여다 볼 때, 그것 역시 당신을 들여다본다.				

형태 없는 자					
타입	서포트	지정 특기	정서 분야에서 아무거나	속성	어둠
효과	원하는 대상을 한 명 선택해 지정 특기로 판정한다. 지정 특기 판정에 성공하면 상대의 생명력을 회복 시킬 수 있다. 단, 상대를 회복시키는 만큼 이 어빌리티 사용자의 【이성치】가 감소한다. (1점 회복시 이성 1감소) 이 어빌리티는 자신에게도 사용할 수 있으며 이 경우에도 이성을 소모한다.				
해설	그것은 무엇이든 될 수 있다. 그럴 의지가 있다면.				

그림자					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	어둠
효과	어둠속성 어빌리티(스킬)의 데미지, 판정값에 +2를 적용한다.				
해설	항상 발 밑을 따라가는 짙은 어둠.				

<고유 스킬: 독(저주) 속성>

주살					
타입	공격	지정 특기	괴이 분야 가변	속성	독(저주)
효과	원하는 목표를 1d6명 선택한다. 지정 특기로 명중 판정에 성공하면 목표와 당신 모두 1d6을 굴린다. 당신의 주사위값 이하의 숫자가 나온 목표에게 「2d6+3」의 데미지를 입힌다. 단, 이 데미지는 회피 판정이 가능하다. 만일 목표가 회피 판정에 성공했을 경우, 당신이 3점의 【생명력】이나 【이성치】를 지불하면 절반의 데미지(소숫점 버림)를 입힐 수 있다.				
해설	충분한 대가를 지불한 살은 절대 빗나가지 않는다.				

이독제독					
타입	서포트	지정 특기	습득	속성	독(저주)

효과	이 어빌리티는 드라마 장면과 전투 장면, 둘 다 사용할 수 있다. 원하는 대상을 한 명 선택하여 지정 특기로 판정한다. 판정에 성공하면 목표 역시 이 어빌리티의 지정 특기로 판정한다. 목표가 판정에 성공했을 경우 【생명력】이나 【이성치】를 2d6점 회복하고 1d3 라운드/사이클 동안 펄블치가 4로 상승한다. 이 어빌리티는 자신에게도 사용 할 수 있다.
해설	독은 유용한 약이 될 수도 있다. 당신이 잘 견디기만 한다면.

흔 삼키기					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	독(저주)
효과	당신이 전투에서 누군가의 (몸,에너미 포함) 생명력을 0으로 만들었을 때, 상대가 보유한 어빌리티중 하나를 이번 시나리오 동안 습득하여 사용 할 수 있다.				
해설	흔을 취해 타인의 경험을 당신의 것으로 만든다.				

뱀의 혀					
타입	장비	지정 특기	없음	속성	독(저주)
효과	독(저주)속성 어빌리티(스킬)의 데미지, 판정값에 +2를 적용한다. 또한 자신이 데미지를 입을 때, 상대의 공격이 독(저주) 속성일 경우 데미지가 절반으로 감소한다.				
해설	독사의 입에서 나오는 독설. 오직 더 강한 독만 그를 상처입힐 수 있다.				

신기술 안내

최근 헌터 연합에서 새롭게 발견한 기술에 대한 안내 항목이 추가되었습니다.
아직 시범 단계에 있는 기술이므로, 관심이 있는 헌터 분들은 안내를 읽어 보신 뒤
「헌터 연합: 기술 연구부」로 연락해 주시기 바랍니다.

연락 주신 헌터분들 중에서 테스트 인원을 선별할 예정이라고 합니다.

<시스템 공지문 : 2130. xx. xx 제 3 개정판>

기술 · 정보/헌터 용어

「커플링」

< 시너지 패시브 >

『커플링』은 최근「헌터 연합: 기술 연구부」에서 발표한 헌터 기술이자 이론입니다. 이 이론에 따르면 헌터들이 가진 스킬의 속성/성질이 가지는 상성을 이용해 헌터의 스킬 효율을 증대시키는 것이 가능합니다.

『커플링』을 발동하기 위해서는 우선 두가지 조건을 충족해야 합니다. 첫째로 서로 같은 등급의 헌터 두사람이 필요합니다. 이때, 두 헌터의 속성은 서로 친화적일수록 좋습니다. 반대로 서로 불화적인 속성은 패시브 발동에 실패할 가능성이 높아집니다.

둘째로『커플링』패시브로 묶일 두 헌터의 속성과 각각 같은 종류의「속성 마석」이 필요합니다.「속성 마석」은 몬스터 중에서도 A급 이상의 고위 개체에서 드물게 얻을 수 있는 희귀 아이템입니다.

또 몬스터의 종류에 따라「속성 마석」의 속성도 달라집니다. 때문에「속성 마석」을 구하는것 자체가 어려운 일입니다.

이 까다로운 사전 조건이 모두 충족된다면, 『커플링』패시브를 사용할 두 헌터는 각각 자신의 마력을 자신의 특성과 같은 종류의「속성 마석」에 넣고 서로 교환합니다. 이 마석을 24시간 동안 피부에 직접 접촉시킨 채로 유지하면 확률적으로 「속성 마석」이 신체에 스며들어『커플링』패시브를 발현시킵니다.

『커플링』패시브는 연결된 대상과의 신뢰나 이해도에 따라 효율성이 달라집니다. 서로를 믿고, 더 잘 이해할수록『커플링』패시브의 출력도 높아져 더 강한 시너지 효과를 냅니다. 이론상으로는 최대치의 효과를 발휘했을 때,『커플링』대상인 두 헌터의 모든 스킬이 2배의 위력을 가지게되며 헌터 등급이 1단계 상승하게 됩니다. 또 히든 스킬의 출현 가능성이 대폭 상승하기 때문에,『커플링』패시브 보유자들만의 고유 스킬이 추가로 발견될 것 이라고 기대하고 있습니다.

허나『커플링』패시브 발현에 들어가는 기본 재료와 제약이 적지 않은터라 보편화되기에는 무리가 있는 편입니다. 이런 이유로 인해「헌터 연합」은 테스트 신청을 한 헌터들 중에서 높은 등급의 헌터를 우선하여『커플링』발현 기회를 제공하고 있습니다.

『커플링』패시브의 장점이 뛰어나긴 하나, 제약이 결코 가볍지는 않습니다.『커플링』대상과의 정신적인 교류가 중요시되는 스킬이므로 상대를 고르는데에 많은 신중을 기할 필요가 있으며, 또『커플링』대상의 안위에 영향이 생겼을 경우 다른 한쪽에게 미치는 여파가 어떤지 아직까지 확인된 바가 없습니다.

아직 개발단계에 해당하는 기술인만큼, 신청하기에 앞서 신중히 고민해 보시기를 권장합니다.

특수 룰 「 커플링 - 규칙 」

이 파트는 특수 룰「 커플링 」에 대한 추가 설명을 다루고 있습니다. 특수 룰「 커플링 」은 이 월드세팅의 선택사항이기 때문에 취향에 따라 적용하지 않으셔도 좋습니다. 또 이곳에서 말하는 “ 커플링(**coupling**) ” 은 연애 상대를 가리키는 의미가 아닌, 사전적 의미중 [화학]에 해당하는 뜻으로 사용됩니다. (두 개 이상의 생화학적 반응에 대하여, 하나의 생성 물질이 다른 반응의 기질(基質)로 되는 일.)

이 월드 세팅속 세계에서는 위의 사항을 대중들이 보편적으로 인지하고 있으며, 일부「 커플링 」 보유 헌터들과 절친한 사이에 있는 사람들이 중의적인 말장난으로 ‘커플링’을 종종 사용 한다는 부가 설정이 있습니다. 해당 사항이 RP에 거부감을 줄 경우, 얼마든지 이 설정을 삭제 하셔도 좋습니다.

★이 월드세팅에서 말하는「 커플링 」은 사실상 <<버디, 파트너, 페어>>에 가깝습니다. 이 특수룰을 적용하고 싶으나 커플링이라는 명칭에 거부감을 느끼신다면 <<버디, 파트너, 페어>>등으로 교체하는것을 적극 권장드립니다.

특수 룰 「커플링」의 자세한 규칙은 아래와 같습니다.

「커플링」을 선택하여 적용할 경우, GM분께서는 플레이 세팅에 트럼프 카드를 추가해야 합니다. 이는 「커플링」전용 어빌리티, '듀엣 스킬' 발동에 소비되는 코스트로 사용됩니다. 물론 이 스킬은 「커플링」판정을 통해 커플링을 맺은 캐릭터만 사용 할 수 있습니다.

「커플링」맺기는 드라마/전투 장면에 관계없이 시도 할 수 있지만 어느 장면에서든 행동판정으로 취급합니다. 커플링을 적용할 대상과 함께 특기를 한가지 고르고, 두사람이 각각 같은 특기로 판정을 시도합니다. 둘 다 판정에 성공하면 양측 모두 감정을 골라 시트에 기록합니다. 이때, 장면의 주인(차례의 주인) 만 행동 판정을 진행 한 것으로 간주합니다.

★ 다른 한쪽은 판정의 결과와 관계없이 자신의 장면(차례)이 되었을 때에 별도로 행동 판정이 가능합니다.

만일 둘중 한명이라도 특기판정에 실패한다면 「커플링」맺기 역시 실패한 것으로 간주합니다. 「커플링」맺기를 시도한 캐릭터가 「아이템: 속성 마석」을 소유하고 있다면 판정값에 보정을 적용할 수 있습니다.

★ 이미 보유한 「커플링」감정은 세션 마다 별도의 판정 없이 재설정이 가능합니다. 이 경우 <도입> 부분에서 감정이 변하게 된 이유를 묘사하시면 좋습니다.

한가지 주의할 사항은 「커플링」적용이 반드시 1:1로 이루어진다는 점입니다. 한 캐릭터에게 여럿의 대상을 묶을 수 없으며 같은 이유로 인해 이미 「커플링」을 가진 캐릭터는 중복해서 「커플링」을 맺을 수 없습니다. 단, 「커플링」을 맺은 상대 캐릭터가 사망한 경우에는 자동 해제되어 새 「커플링」을 맺을 수 있습니다. 대신 이 경우, 캐릭터는 기존 시트에서 랜덤 특기를 골라 하나 더 【공포심】으로 지정해야 합니다.

「커플링」맺기를 통해 가진 감정은 정보공유, 전투난입, 감정수정 대상에 포함됩니다. 그렇다고 「커플링」을 가진 캐릭터가 다른 캐릭터와 감정을 맺을 수 없는 것은 아닙니다. 「커플링」을 가진 캐릭터도 다른 캐릭터와 감정 맺기가 가능합니다.

「커플링」을 가진 캐릭터는 정해진 조건을 충족할 때 마다 각각 트럼프 카드를 뽑아 앞면 상태로 자신의 덱에 추가합니다. 이후 '듀엣 스킬'을 사용할 때 마다 필요한 카드를 선택해 코스트로 지불합니다.

코스트로 지불된 카드는 GM이 회수하여 따로 보관합니다. 즉, 준비된 트럼프카드 덱이 모두 소진되면 자연스럽게 '듀엣 스킬'의 사용이 불가해집니다. 따라서 GM분께서는 「커플링」인원수에 따라 트럼프 카드 세트의 갯수를 조절 하시는 것을 권장드립니다. 「커플링」페어 한 팀당 트럼프 카드 한 벌(52장)을 사용하시는 것을 추천드립니다.

조커 카드를 뽑았을 경우 흑백은 숫자카드중 하나, 컬러는 그림(A,J,Q,K) 카드중 원하는 것으로 하나를 골라 해당 카드로 취급합니다.

카드를 뽑는 타이밍은 아래와 같습니다.

1. 「커플링」판정에 성공하여 「커플링」이 맺어졌을 때.
> 이때 감정의 종류에 따라 뽑는 카드의 갯수가 달라집니다. 쌍방 + 감정일때는 3장, 한쪽만 + 일때는 2장, 쌍방 - 일때는 1장씩 각각 뽑아 자신의 덱에 추가합니다.
2. 「커플링」상대와 같은 장면에 등장했을 때.
> 단 둘이 아닌 여럿이서 등장 하더라도 등장 인물에 「커플링」상대가 포함되어 있다면 이에 해당합니다. 각각 1장씩 뽑아 자신의 덱에 추가합니다.
3. 「커플링」상대가 전투에서 승리했을 때.
> 둘중 한명이 전투의 승자가 될 경우, 두사람 모두 각각 1장씩 뽑아 자신의 덱에 추가합니다.
4. 공포판정에 성공 했을 때.
> 공포판정에 성공한 사람만 1장을 뽑아 자신의 덱에 추가합니다.

'듀엣 스킬' 을 사용하기 위해서는 사용하고자 하는 「커플링」페어 두사람 모두 코스트를 지불 할 수 있어야 합니다. 예를들어 '듀엣 스킬' 코스트로 J 카드가 쓰여있다면 두사람 모두 자신의 덱에서 J카드를 낼 수 있어야 사용할 수 있습니다. 단, 스킬 지불 대상란에 별도로 조건이 명시되어 있는 경우에는 해당 조건을 따릅니다.

카드는 한번에 최대 **6**장까지 소지가 가능하며, 카드를 뽑는 조건을 충족 해도 **6**장을 이미 가지고 있다면 추가로 카드를 뽑을 수 없습니다. 이 때 자진해서 카드를 버릴경우 새 카드를 뽑는것이 가능합니다. 단, 카드 버리기는 사이클 / 라운드 당 각자 한 번 씩만 가능합니다.

여러 조건이 필요해 자주 사용할 수 없는 스킬인 만큼 '듀엣 스킬' 에는 큰 장점이 두가지 있습니다. 그것은 바로 별도의 판정을 필요로 하지 않는다는 점과 '듀엣 스킬' 은 회피할 수 없다는 점입니다.

특수 어빌리티 : 듀엣 스킬

「커플링」을 맺은 캐릭터는 기본 듀엣 스킬로 【트레이드】를 습득합니다. 그 외에 캐릭터당 2개를 선택해 추가로 습득 하는 것이 가능하며, 이 스킬은 랭크별 스킬 개수에 포함되지 않습니다. 듀엣 스킬은 공적점 소모를 통해 추가로 어빌리티를 습득 할 때에도 계산에 포함하지 않습니다.

즉 랭크에 상관없이, 「커플링」을 가진 모든 캐릭터는 듀엣 스킬 3개를 추가로 습득하게 됩니다. (【트레이드】 포함)

기본적으로 서로의 시트는 비공개 되지만, 「커플링」대상 끼리는 서로가 습득한 듀엣 스킬을 확인 할 수 있습니다. 시트를 전체 공개 하지않고 습득한 듀엣 스킬만 따로 공유 하시는 것을 추천드립니다.

트레이드			
코스트	없음	지불 대상	없음
효과	원하는 카드 한 장을 골라 커플링 상대가 가진 카드 한 장과 교환한다. 이 때, 커플링 상대가 교환에 사용할 카드는 상대방이 결정한다. 이 스킬은 사이클/라운드 당 한 번만 사용할 수 있다.		
해설	서로에게 필요한 것을 교환한다.		

★ 트레이드는 기본 스킬입니다.

콤비네이션			
코스트	숫자 카드중 아무거나 1장	지불 대상	커플링 대상자 둘 다.
효과	이 스킬을 사용하는 사람이 목표를 하나 선택한다. 스킬 사용자와 커플링 대상자, 둘 모두 숫자 카드를 하나씩 골라 각자 코스트로 지불한다. 두사람이 지불한 카드에서 「높은 숫자 - 낮은 숫자 한 값」을 추가 데미지로 목표에게		

	입힌다. 만일 같은 숫자의 카드를 냈다면 뺄셈 없이 카드의 값 만큼 데미지를 입힌다. (라운드당 한 번 사용 가능)
해설	반격의 기회를 주지 않는, 완벽한 박자로 맞아 떨어지는 공격.

운명 공동체			
코스트	A/ J/ Q/ K 중 아무거나 1장	지불 대상	커플링 대상자 둘 다.
효과	스킬 사용자와 커플링 대상자, 둘 모두 A/ J/ Q/ K 중 카드를 하나씩 골라 각자 코스트로 지불한다. 코스트를 지불한 사이클/라운드 동안 커플링 대상자가 【이성치】 나 【생명력】을 회복하면 자신 역시 똑같은 양의 【이성치】 나 【생명력】을 회복한다. 이 효과는 커플링으로 묶인 두사람 모두에게 적용되며 데미지는 공유하지 않는다. (중첩 불가)		
해설	강한 결속으로 서로의 신체에 영향을 준다.		

감각 공유			
코스트	서로 같은 문양(마크) 1장	지불 대상	커플링 대상자 둘 다.
효과	스킬 사용자와 커플링 대상자, 둘 모두 카드를 한장씩 선택한다. 단, 선택한 카드가 서로 같은 문양(♡♠♣◇중 하나.)의 카드여야 코스트로 지불 할 수 있다. (숫자나 그림은 상관없다.) 코스트를 지불한 후, 한 번에 한하여 상대가 해야 할 지정 특기 판정을 대신 굴릴 수 있다. 만일 판정에 실패한 경우, 실패 패널티가 존재한다면 판정을 대신 굴린 사람이 패널티를 받는다.		
해설	상대의 의식에 집중하면 자신의 몸처럼 느껴진다.		

파트너십			
코스트	숫자 카드 1장	지불 대상	스킬 사용자 개인.

효과	커플링 대상자가 펌블을 발생 시켰을 때, 판정 달성치에서 부족한 주사위값 만큼의 숫자 카드를 지불하면 펌블 패널티를 무시 할 수 있다. (달성치 6 판정에서 펌블이 발생한 경우 4이상의 숫자 카드를 지불) 단, 이것으로 판정을 성공 시킬 수는 없다. (자신에게 사용 불가.)
해설	실수를 빠르게 커버해 큰 탈 없이 넘긴다.

심상 공명			
코스트	서로 같은 그림카드 1장	지불 대상	커플링 대상자 둘 다.
효과	엔딩 페이지에서 스킬 사용자와 커플링 대상자, 둘 모두 카드를 한장씩 선택한다. 단, 선택한 카드가 서로 같은 그림(A/ J/ Q/ K 중 하나.) 이어야 코스트로 지불 할 수 있다. (문양은 상관없다.) 코스트를 지불하면 해당 세션에서 얻는 공적점이 2배가 된다. 이 효과는 커플링으로 묶인 두사람 모두에게 적용된다.		
해설	상대의 경험을 내 것 처럼 느끼게 된다.		

온리 원 슈발리에			
코스트	소지한 카드 전부	지불 대상	스킬 사용자 개인.
효과	체력이 0이 되었을 때, 스킬 사용자가 소지한 카드를 전부 코스트로 지불하면 행동 불능이 되지 않고 1d6의 체력을 회복한다. 이 때, 코스트로 지불한 카드에 같은 문양의 카드가 많을수록 6면체 주사위 개수가 상승한다. 중복되는 카드의 문양이 여럿일 경우, 수가 가장 많은 것으로 적용한다. (예로 하트3장, 클로버2장일 경우 3d6을 회복한다.)		
해설	결코 꺾이지 않는 당신의 기사.		

퍼펙트 버디			
코스트	같은 문양(마크) 2장	지불 대상	커플링 대상자 둘 다.

효과	클라이맥스 전투 전에 사용할 수 있다. 스킬 사용자와 커플링 대상자, 두 사람은 각각 같은 문양의 카드를 두장씩 골라 코스트로 지불 한다. (커플링 대상자와 같은 문양일 필요는 없다. 자신이 고른 카드 두장이 같은 문양이면 된다.) 코스트를 지불하면 해당 클라이맥스 전투 동안 자신의 【이성치】나 【생명력】의 최대치를 1d6 만큼 늘리고 회복한다. 이 효과는 커플링으로 묶인 두사람 모두에게 적용된다.
해설	당신에게 부족한 것을 채워주는 가장 완벽한 파트너.

다음 페이지부터 『사상지평』 파트에 해당합니다.
해당 파트는 캠페인 시나리오의 【스포일러】를 포함하고 있습니다.
열람에 주의해주세요!

사상지평

☆ 간섭 불가 구역

사상지평은 우주에 존재하는 무수한 미스터리, 풀리지 않는 의문으로 가득한 미지의 구역 중 하나인 블랙홀의 중심부를 뜻합니다. 사실 가장 쉽게 관측할 수 있는 장소가 블랙홀 일 뿐, 우주에는 또 다른 사상지평 구역이 존재합니다. 바로 지구에서 아주 멀리 떨어져있는 은하입니다.

우주는 매 순간 팽창하여 서로 멀어지고 있습니다. 우주속 수많은 행성과 항성들은 서로 멀어질수록 멀어지는 속도도 점점 빨라집니다. 이렇다보니 지구에서 멀어지는 속도가 빛의 속도(광속) 보다 빨라지는 구역이 생기게 됩니다. 이 구역에 해당하는 우주에서 '지금' 일어나는 일은 지구에서 영원히 관측할 수 없습니다. 이곳을 우주론적 사상지평 너머의 구역 이라고 부릅니다. 지구에서 약 **133.7억** 광년 거리의 반지름 너머에 있는 모든 우주가 이에 속합니다.

요컨대 지구에서 무슨 수를 써도 간섭 할 수 없는 엄청나게 먼 은하계가 있다는 것입니다. 그리고 이곳이 바로 우리가 존재하는 행성이 위치한 곳입니다. 지금 이 안내서를 읽고 있는 '당신' 도 이 행성에 있고요.

☆ 우주의 관리자들

‘당신’ 은 이 월드세팅속 인류가「신」이라고 부르는 존재중 하나입니다. 혹은「우주인」,「외계인」이라고 부를 수도 있을겁니다. 어떤 이들은 당신을「성좌」라고 부르기도 합니다. 이 월드세팅 속 인류에게 ‘당신’ 의 모습은 보이지않고, 머나먼 별에 존재하는 미지의 존재 정도로 인식 될테니, 그냥 별 자체로 생각하는 것이죠. 어쨌든 당신은 확실한 생명체로서 존재하고 있습니다. 그리고 중대한 사명을 수행하고 있죠. 바로 ‘에너지를 관리 하는 일’ 입니다.

우주에는 많은 별이 태어나고 죽고 터지기를 반복합니다. 그리고 그 과정에서 많은 에너지와 자원, 원소등을 배출하고 있죠. 언뜻 무한해 보이는 이 에너지의 순환은 사실 서서히 고갈되고 있습니다. 누가 사용하지 않아도 아주 조금씩 자연적으로 감소하고 있지만, 애석하게도 이 에너지를 사용해 발전하는 문명이 ‘당신’ 이 살고있는 별 외에도 아주아주 많기 때문에 에너지 고갈 속도는 점점 늘어나는 추세입니다. 이대로 가다가는 분명 우주가 얼음과 먼지로 가득한 검정 덩어리가 되어버리고 말겠죠.

당신이 소속된 종족을 비롯한 다양한 행성의 지성체들은 이 사태의 심각성을 인지하고 대비책을 강구했습니다. 그리고 한가지 방법을 도출해냅니다. 바로 에너지 소비 현황을 관리하고 적재적소에 배분하는 단체를 만드는 것입니다. 이렇게 탄생한 기관이 바로 유니버설 패러독스 매니지먼트 컴퍼니 (Universal Paradox Management Company) 통칭 『UPMC』입니다. 지금 이 안내서를 읽고 있는 ‘당신’ 역시 이곳에 소속되어 있습니다.

☆『UPMC』

『UPMC』는 생물과 사물, 현상이 발생하고 진화하는데에 필요한 모든 인과율의 에너지를 【공적점】이라고 명명했습니다. 이 이름의 유래는 다양한 행성과 다중 우주에서 발생하는 각종 에너지 낭비 행위 (차원 멸망, 무분별한 전쟁, 개발 등)를 막기 위해 힘쓴 직원들에게 『UPMC』가 특별 수당으로 나눠주는 에너지였던 것에서 착안했습니다.

【공적점】은 물리적으로 소모되는 자원 에너지(광물, 열, 원자 등)가 아닌 비물리적 에너지로서, 오직 생명체의 각종 활동을 통해서만 발생하는 특수한 에너지입니다. 특히 세밀한 감정을 가진 지성체가 미지의 영역을 발견 하고, 새로운 경험을 하는 등 다양한 감정 변화를 경험 했을 때 대량으로 발생합니다. (룰북 1권 p.228)

이에 『UPMC』는 지성체가 존재하는 행성을 우선적으로 관측하여, 해당 행성의 토착 지성체에게 각종 사건(시나리오)을 제공하고 그들이 그것을 극복하는 계기(사명)를 간접적으로 부여함으로써 【공적점】을 생산하도록 만듭니다. 대다수의 토착 지성체가 만들어낸【공적점】과 각종 관계들은 사건(시나리오)이 종료된 후 그들이 인지 할 수 없는 차원적 간섭을 통하여 『UPMC』에서 회수합니다. 이것을 업계에서는「캐릭터 초기화」라고 부릅니다.

때때로 지성체 중에서【공적점】을 투자하여 성장 시켰을 때, 그 발전폭이 평균보다 높고 사건(시나리오) 해결능력이 뛰어난 개체가 존재합니다. 이들을 PC (Pluripotential Character)라고 지칭합니다. 만일 PC가 관측되면 『UPMC』에서 해당 행성을 담당하는 사원, 즉「관측자」에게 PC를 성장시키도록 권장합니다.

PC는「캐릭터 초기화」대신 무의식을 통해【리스팩】을 진행하면서 단계적으로 성장하게 되고, 최고 등급(SS급)에 도달하게 되면 승급 시련(시나리오)을 통해 한 단계 높은 차원의 생명체가 되어『UPMC』로 스카우트 됩니다.

그러나 모든 PC들이 이와 같은 절차를 순순히 받아들이진 않습니다. 오히려『UPMC』에 반기를 드는 경우도 있습니다. 차원 격상의 순리를 역행하여 시나리오로 돌아온 PC. 이들을 「귀환자」혹은「회귀자」라고 부릅니다.

열람 제한 매뉴얼

☆「귀환자」대처 요령

가장 좋은 방법은「귀환자」가 될 조짐이 보일 때【PC 시트】를 조정하여 핵심 기억이나 경험을 일부 조작/삭제하는 것입니다. 대부분의 예비「귀환자」가 이 방법을 통해 조정되지만, 아주 드물게「귀환자」의 특성이 제거되지 않고 남아있는 경우가 있습니다.

조정에 실패한「귀환자」는 사건을 해결중인 PC에게 접근해 PC의 사명 달성을 방해하거나 사명 그 자체에 의문을 갖게하는 등 PC의 사건 해결에 여러 방해를 걸어웁니다. 그로인해 사건(시나리오)을 타류, 의식 실패, 시나리오 이탈등의 엔딩으로 이끌어 소량의【공적점】만 발생하게 하거나 심지어는 다른 PC를「귀환자」로 끌어들여【공적점】을 유출하기도 합니다.

「귀환자」들이 이러한 행위를 할 수 있는 이유는,「관측자」의 입장에서조차 그들이 사상지평 너머에 있어 직접적으로 개입하는 것이 무척 어렵기 때문입니다. 따라서「관측자」는「투영체」를 이용해 이들을 여러번 행동 불능/사망 상태로 만들고 반복 수정함으로써 NPC (None Pluripotential Character) 화 하는 수 밖에 없습니다.

☆「투영체」사용 설명서

「투영체」는「관측자」가 관측 대상이 되는 행성에 직접 개입하기 위해 임시로 만든 육신을 뜻합니다. 기본적으로「관측자」는 관측 대상의 토착 지성체보다 한 차원 위에 존재하는 생명체 이기 때문에 그들과 물질/정신적인 교류가 어렵습니다. 따라서 그들이 인지 할 수 있는 형태의 육신을 만들어 그곳에 의식을 옮겨 대면해야 합니다.

이렇듯, 관측 대상의 토착 지성체와 교류하기 위해 만들어진 육신이지만「투영체」를 사용하는 데에는 많은 제약이 있습니다. 이미 시공간이 크게 뒤틀려있어 사상지평 거리 차이를 완화해주는 특수 던전『스티그마 0』안에서만 직접 조종이 가능하며,「투영체」의 능력치 역시「관측자」본인보다 뒤떨어집니다. 결정적으로「투영체」는 일회성이며 재생성에 상당한【공적점】을 필요로합니다.

얼핏 단점 밖에 없어 보이는 것 같지만,「투영체」는「귀환자」들에게 치명적인 어빌리티를 가지고 있습니다. 그것은 바로 '특이점 분리' 라고 부르는 어빌리티입니다. 그밖에도 제작한「관측자」의 성향에 따라 특수한 능력을 더 부여 할 수 있지만, 많은 능력을 부여할수록 필요【공적점】이 상승하니 적절한 수준에 맞게 제작하시는 것을 추천드립니다.

(☆ 투영체의 능력치 상승에 필요한 공적점은 1권 p.228~229 의 PC 성장 규칙을 따릅니다. 투영체 재생성에는 습득 어빌리티 수x4 점의 공적점이 필요합니다. 이때, 전장이동과 기본공격은 제외합니다.)

(☆ 투영체는 시나리오 당 한 번만 사용 할 수 있습니다.)

아래 시트는 평균 성능의「투영체」를 기준으로 작성되어 있습니다.

투영체							
위협도 / 이성	8 / 15	속성	선택	본성	괴이/반신	생명력	82
호기심	선택	특기	원하는 특기 6개				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《습득 중 택1》 【전장 이동】 서포트 【특이점 분리】 장비 이 어빌리티를 가진 대상에게 패배한 「귀환자」는 영혼의 9분의1을 적출당한다. 【신격】 장비 SSS급 미만의 생물이 당신에게 입히는 모든 데미지를 1로 고정한다. 그 외에 원하는 어빌리티 + 4개 (몬스터 어빌리티 선택 가능)						
해설	개입을 위해 「관측자」가 임시로 조종 할 수 있는 육신입니다. SSS급으로 분류되며 형상도, 속성도, 어빌리티, 특기 외형까지 모두 원하는 대로 설정 가능합니다. 【특이점 분리】 어빌리티를 통해 「귀환자」의 영혼을 속성마석 형태로 적출하는것이 가능합니다. 「귀환자」한 명의 영혼은 9종류의 속성 마석으로 분해됩니다. 즉, 「귀환자」한 명을 완전히 NPC화 하는 데에는 9번의 죽음 회귀(데드루프)가 필요합니다.						

『UPMC』는 「관측자」의 원활한 업무와 긴급 상황 대처를 지원하기 위해, 모든 「관측자」에게 자유롭게 운용 가능한 **【초기 공적점】**을 30점씩 배부하고 있습니다. 여기에 「관측자」가 관리하는 PC가 시나리오를 클리어 할 때 마다 발생하는 공적점을 추가로 획득합니다. 「관측자」한 개체가 한 번에 관리 할 수 있는 PC는 최대 6명입니다. 단, 여기서 「귀환자」로 분류된 대상의 **【공적점】**은 유실되어 「관측자」가 회수 할 수 없습니다.

이와같은 금기가 생긴 이유는, 【초기 공적점】을 투자해 급성장 시킬 경우 PC가 「관측자」의 존재를 유추하거나 사명에 대한 의문이 강해져 「귀환자」특성이 발현될 확률이 높아지기 때문입니다. 『UPMC』가 승인한 몇몇 특수한 상황으로 인해 【초기 공적점】을 투자해 급성장 시킨다 하더라도, PC가 급성장 하는 계기가 되는 사건을 필수적으로 클리어 해야만 합니다.

아래는 규칙을 어겨 「관측자」의 지위에서 강등된 개체, PC <시스템>의 시트입니다. 현재 <시스템>을 관리하는 「관측자」는 없습니다.

PC. 시스템							
위협도 / 이성	없음 / 15	속성	빛/전기	본성	생물	생명력	18
호기심 / 공포심	지식 / 우주	특기	《친애》《풍경》《분해》《기계》《의학》《천문학》				
어빌리티 (스킬)	【기본 공격】 공격 《습득 중 택1》						
	【전장 이동】 서포트						
어빌리티 (스킬)	【스펙트럼】 <빛속성> 서포트 《분해》						
	【전산 장악】 <전기속성> 서포트 《기계》						
어빌리티 (스킬)	【짐작】 서포트 《풍경》 1권 p.181						
	【오파츠】 장비 《풍경》 데드루프(2권) p.217 (이식)						
어빌리티 (스킬)	【관측자의 눈】 장비 이 어빌리티를 가진 캐릭터는 별도의 판정 없이 자신이 관측한 상대의 시트를 확인 할 수 있다. 단, 이 어빌리티의 대가로 『UPMC』의 존재에 대해 타인에게 발설 할 수 없다.						

	【S급 헌터】 장비 S급 헌터가 가지는 공통 특성.
해설	PC에서 존재 격상에 성공해「관측자」가 되었으나 규칙을 어겨 다시 PC로 강등된 객체입니다. 강등 당시 소지하고 있던 【공적점】을 모두 특성치에 쏟아부은 결과, S급 헌터가 되었습니다. 「관측자」로 근무하던 시절에도 본래 PC 출신이었기 때문인지 다른 PC들의 입장에 지나칠 만큼 이입하는 경우가 종종 있었습니다. 그것이 화근이 된 셈입니다. 현재 <시스템>은 사건 해결과 사명 완수에 소극적인 태도를 보이고 있습니다. 단, 다른 PC들의 사건 해결과 사명 완수에 도움을 주고 있어『UPMC』에서 그의 태도를 묵인해주는 상태입니다.