魑魅魍魉

이매망량

1. 온갖 요괴와 괴물들을 가리키는 말.
2. 남을 해치는 악인을 비유하는 말.

👻조사 특성

위협 감지

특히 위험한 조사 공간에 진입하기 전에 미리 경고를 받습니다.

수색

무언가를 찾고자 할 때 주사위 값 +10의 보너스를 받습니다.

이 특성을 사용하려면 찾는 물건의 용도나 구체적인 물건의 종류를 함께 선언해야 합니다.

무력 돌파

조사 당 한번, 잠겨있는 문이나 막혀있는 공간을 억지로 하나 개방할 수 있습니다.

단, 그 뒤 후폭풍은 돌파한 본인이 모두 감당합니다.

강제 귀환

조사 중 정신력을 20 소모해 아군 한 명을 강제로 거점으로 돌려 보냅니다.

스스로 사용하는 것도 가능합니다.

인도자

조사 중, 안전한 길을 안내해주는 작은 불빛을 소환할 수 있습니다.

이 특성으로는 [환경:어둠]을 무효화할 수 없습니다.

사냥꾼

이 특성을 가진 캐릭터가 추격전에 포함되어 있을 때, 조사 팀의 모든 아군이 추격전 판정 주사위 값 +10의 보너스를 받습니다.

정화

(소수 합발 특성)

러닝 중 세 번, 조사 공간에 진입하기 전에 그 방 안의 모든 위협을 무력화합니다.

이 특성을 사용할 수 없는 방도 존재하며, 특수한 위협의 경우 무력화되지 않고 약화됩니다.

👻정신력 특성

망령

일반 정신력 피해를 10만큼 덜 받습니다.

환경 피해, 특성으로 받는 피해는 이 특성으로 줄일 수 없습니다.

역린

러닝 중 한 번, 정신력이 0이 되는 피해를 입었을 때 한 번 무효로 합니다.

무효로 한 후, 해당 조사가 끝날 때 까지 1/2 확률로 모든 판정에 주사위 값 +20의 보너스를 받습니다. (조사 중이 아닐 경우 2시간 지속)

수호자

러닝 중 한 번, 광역 피해를 모두 자신이 받습니다.

이 특성으로 받는 피해는 정신력이 0으로 떨어지지 않습니다.

타고난 순발력

조사 당 두 번, 수비에 실패했을 때 일반 정신력 피해를 무효로 합니다.

자가회복

하루에 한 번, 자신의 정신력을 1d10만큼 회복합니다.

순환

아군 한 명의 정신력을 1d15만큼 회복하고, 자신은 회복한 값만큼 정신력 피해를 받습니다.

제물

러닝 중 한 번, 자신의 정신력 전부를 이매망량호의 망령에게 제물로 바치고 아군 셋의 정신력을 최대까지 회복시킵니다. 사용 후 즉시 거점을 떠나며 실종 처리됩니다.

이미 정신력이 0이 된 아군에게는 사용할 수 없습니다.

불살

실종 처리된 뒤 24시간 뒤에 거점으로 귀환합니다.

귀환 시 1d100만큼 정신력이 회복됩니다.

맑은 기운

(소수 합발 특성)

최대 정신력이 200이 됩니다.

하루에 한 번, 자신을 제외한 아군 하나의 정신력을 20 회복합니다.

정신력이 100 미만으로 떨어질 경우 특수한 상황이 발생합니다.

👻존재 특성

어둠 동화

[환경:어둠]에 영향을 받지 않습니다.

수비 주사위 값에 +10의 보너스를 받습니다.

잿불

[환경:잔불]에 영향을 받지 않습니다.

공격 주사위 값에 +10의 보너스를 받습니다.

해수면

[환경:침수]에 영향을 받지 않습니다.

매일 오후 10시 거점에 있을 때 회복되는 정신력이 20에서 30으로 증가합니다.

위험한 거래

자신의 정신력을 대가로, 이매망량호의 망령에게서 정보를 받을 수 있습니다. 정보의 내용과 중요성에 따라서 정신력 감소량이 달라집니다.

저주

하루에 한 번, 정신력을 30 소모해 자기 자신 혹은 아군에게 저주를 걸 수 있습니다.

저주에 걸린 캐릭터는(자기 자신 제외) 즉시 정신력이 30 감소하지만 24시간 동안 모든 판정에 주사위 값 +20의 보너스를 받습니다.

영혼 연결

정신력을 소모해 실종자들와 대화할 수 있습니다.
소모하는 정신력이 많을수록 전달의 정확도가 올라갑니다.
이 특성으로 한 번에 소모할 수 있는 정신력은 최대 50입니다.

화광충천

공격 주사위 값에 +20의 보너스를 받지만 수비 주사위 값에 -20의 패널티를 받습니다.
이 특성은 명경지수와 같이 선택할 수 없습니다.

명경지수

수비 주사위 값에 +20의 보너스를 받지만 공격 주사위 값에 -20의 패널티를 받습니다.
이 특성은 화광충천과 같이 선택할 수 없습니다.

명부

(소수 합발 특성)
하루에 한 번, 거점을 벗어난 사람들 중 한 명을 거점으로 다시 부를 수 있습니다. 부름을 받은 캐릭터는 1시간 동안 움직일 수 없습니다.