

카테고리	특성 이름	효과	설명
선언형	공예가	장신구를 직접 제작할 수 있습니다. 수제 장신구 소지 시 현재 행운치가 10만큼 증가하며, 내구도가 존재합니다.	공예와 관련된 직업을 가졌거나 제작 솜씨가 좋은 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 마음이 담긴 물건이 작은 행운을 불러올 수 있을지도 모릅니다.
선언형	대장장이	무기 또는 방어의 내구도를 2만큼 회복시킵니다.	도구 관리와 관련된 직업을 가졌거나 수리에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 모든 무기에는 꾸준한 관리가 필요합니다.
선언형	도박사	[성패] 다이스를 굴린 후, 성공이 나왔다면 지정 1명의 다이스 결과값을 최대치로 적용합니다. 단, 실패가 나온 경우 지정된 캐릭터는 해당 턴에 행동이 불가능합니다.	확률과 통계에 대한 깊은 이해를 가졌거나 최소 투자로 최대 이익을 내고자 하는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 단순히 운에만 의존하지 않는 것이 뛰어난 도박사의 자질입니다.
선언형	떠돌이	조사 시작 전 최대 2개의 지역에 대한 추가 정보를 획득합니다. 추가 정보는 [해당 지역에서 파밍 가능한 물품의 종류]로 고정됩니다.	가페브의 다양한 지역을 돌아다닌 경험이 있는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 베이캠프 주변 지리를 잘 알고 있습니다.
선언형	뛰어난 반사신경	전투에서 회피 선택 시 2회 판정하여 둘 중 원하는 값을 선택할 수 있습니다.	다양한 이유로 높은 반사신경을 지닌 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 공격으로부터 조금 더 효과적으로 회피할 수 있습니다.
선언형	뛰어난 손재주	가구를 리폼합니다. 리폼된 가구 사용 시 스트레스 수치가 추가로 5 감소합니다.	제조업과 관련된 직업을 가졌거나 물건 제작에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 적은 변화로도 가구에 안락함을 더해줄 수 있습니다.
선언형	베테랑 요리사	식량에 추가 효과를 부여합니다. [스트레스 10 감소] 혹은 [체력 10 증가] 중에서 랜덤으로 부여됩니다.	요리와 관련된 직업을 가졌거나 요리에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 한정된 자원으로 조금 더 나은 식사를 제공할 수 있습니다.
선언형	보디가드	전투에서 도발 선택 시 추가로 공격 행동을 취할 수 있습니다.	관련된 직업을 가졌거나 전투 요령이 좋은 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 아군을 지원과 동시에 적을 공격할 수 있습니다.
선언형	심리상담가	지정된 생존자 두 명의 스트레스 수치를 10 감소시킵니다.	상담과 관련된 직업을 가졌거나 타인의 심리를 읽어내리는 것에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 극한 상황에서도 누군가의 마음을 헤아릴 수 있습니다.
선언형	약사	약품 사용 시 회복하는 체력 수치가 10 증가합니다.	의약품과 관련된 직업을 가졌거나 약품 제조 관련 지식이 있는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 효율적으로 약품을 사용하는 법을 알고 있습니다.
선언형	열쇠공	조사 중 잠겨 있는 장소 발견 시 아이템 소모 혹은 판정 없이 열 수 있습니다.	관련된 직업을 가졌거나 손재주가 좋은 생존자가 선택 가능한 직업입니다. 작은 머리핀 하나라도 잠긴 문을 열 수 있습니다.
선언형	운수 좋은 날	능력치를 요구하는 다이스 판정을 행운 판정으로 대체할 수 있습니다.	평소 운이 좋거나 주변 상황을 잘 관찰하고 기회를 포착하는 데에 능숙한 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 오늘은 직면의 항을 따를 때입니다.
선언형	음악계 종사자	생존자 전원의 스트레스 수치를 2 감소시킵니다.	음악과 관련된 직업을 가졌거나 연주에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 아름다운 음악이 사람들의 마음을 안정시킵니다.
선언형	의료계 종사자	약품 소모 없이 10만큼의 체력을 회복할 수 있습니다	의료와 관련된 직업을 가졌거나 응급처치 관련 지식이 있는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 위급시 부상을 치료하는 법을 알고 있습니다.
선언형	전술 교육관	지정된 생존자 두 명의 [근력] 또는 [민첩] 수치를 하루동안 1만큼 증가시킵니다.	실제 전투 경험에 대한 깊은 지식을 가지고 있는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 다양한 전술적 접근 방식을 가르치고 시뮬레이션을 시행할 수 있습니다.
선언형	클리셰 예측	조사 시작 전 1개의 지역에 대한 추가 정보를 획득합니다. 추가 정보는 [에너미 및 거래 가능 NPC의 유무]로 고정됩니다.	분석 능력이 뛰어나거나 동선 파악에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 이번 분석의 결과는 클리셰를 따라갈 수 있을까요?
패시브	강인한 정신	스트레스 상승량이 타 생존자에 비해 5씩 감소합니다.	강인한 정신을 가져 특수한 상황에서 받는 충격이 일반인보다 덜합니다. 때로는 한 발짝 멀리서 상황을 지켜봐야 할 때가 있습니다.
패시브	검객	도검류를 무기로 사용할 경우 10만큼의 추가 대미지가 적용됩니다.	죽도와 같은 도검을 다루는 직업을 가졌거나 검에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 안정적으로 급소를 가격할 수 있습니다.
패시브	나쁜 손버릇	조사 종료 시 랜덤 아이템을 1개 추가 획득합니다. 들 수 있는 소지품의 수를 초과할 수 없습니다.	물건 습득에 관련된 직업을 가졌거나 손놀림이 빠른 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 가방 안에 든 것은 분명 스스로 챙긴 물건입니다.
패시브	도발의 달인	전투에서 도발 선택 시 회피 판정 결과값이 5 증가합니다.	타인을 도발하는 데에 능숙한 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 효과적으로 적의 시선을 끈 뒤 그에 대비할 수 있습니다.
패시브	뛰어난 통찰력	조사 시작 시 해당 구역의 트랩 여부와 위치를 1개 알 수 있습니다.	상황을 면밀하게 파악하는 능력을 지닌 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 이제부터 항할 곳에 어떠한 위험이 있을지 예측할 수 있습니다.
패시브	명궁	활을 무기로 사용할 경우 10만큼의 추가 대미지가 적용됩니다.	활을 다루는 직업을 가졌거나 양궁에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 안정적으로 급소를 쏠 수 있습니다.
패시브	명사수	총기류를 무기로 사용할 경우 10만큼의 추가 대미지가 적용됩니다.	총기류를 다루는 직업을 가졌거나 사격에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 안정적으로 급소를 쏠 수 있습니다.
패시브	소식가	음식을 섭취할 때마다 허기 단계가 2단계 상승합니다.	한 번에 먹는 음식의 양이 적거나 쉽게 포만감을 느끼는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 음식을 천천히, 오래 씹는 것이 좋다는 이야기는 이러한 상황에도 통용됩니다.
패시브	싸움꾼	전투 에너미에게 5만큼의 추가 대미지를 입힙니다.	군인, 무술가 등 싸움에 익숙한 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 일반인보다 능숙하게 전투를 진행할 수 있습니다.

카테고리	특성 이름	효과	설명
패시브	천하장사	소지할 수 있는 물품의 수가 2개(2칸) 증가합니다.	강한 힘을 가지고 있는 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 무거운 물건도 거뜰히 들 수 있습니다.
패시브	협상가	npc와의 거래에서 추가 물품을 획득합니다. 획득하는 물품의 종류와 개수는 협상의 내용에 따라 변동됩니다.	협상과 관련된 직업을 가졌거나 협상에 숙달된 생존자가 선택 가능한 특성입니다. 자신이 가진 물건의 가치를 크게 높여 협상할 수 있습니다.