깨어난 망자 시트

위기 수치

장막 수치

위험요소 효과

1	망자들의 정찰대가 이 땅을 돌아다닙니다! 만약 캐릭터들이 이번 주에 조우를 겪으면, 해골 2d6마리와 망자들의 대장을 만나는 결과로 정해집니다. 만약 겨울이라면, 악령 한 마리가 추가로 정찰대에 합류합니다.
2	지성 없는 망자 한 무리가 배회합니다. 만약 캐릭터들이 이번 주에 조우를 겪으면, 아무렇게나 모인 혼란스러운 좀비 3d12마리를 만나는 결과로 정해집니다.
3	여기저기서 귀신이 출몰합니다. 캐릭터들의 고향 마을, 또는 지도 위에 있는 다른 정착지의 NPC 한 명이 수시로 나타나는 귀신들 때문에 고통을 받습니다. 향후 1개월간 해당 NPC는 캐릭터들과 의미 있는 교류를 나눌 수 없습니다. (물건을 팔거나, 도움을 주는 등), 만약 이 결과가 연속으로 두 번 나오면, 이 가엾은 NPC는 공포에 시달린 나머지 죽어버립니다.
4	언데드 부대의 조직적인 공격이 개시됩니다. 인간 정착지 한 군데가 (도시는 제외합니다) 무작위로 공격당합니다. 언데드 부대는 해골이나 좀비 50+2d20마리와 망자들의 대장 두 마리, 와이트 한 마리로 구성되어 있습니다. 만약 캐릭터들이 이번 주에 공격을 받는 정착지에 있다면, 언데드들을 막을 기회가 있습니다. 만약 캐릭터들이 언데드들을 막지 못한다면 정착지는 심한 피해를 받습니다. 만약 한 정착지가 공격을 당한 다음, 크나큰 노력을 기울여 마을을 복구하지 않은 상태에서 같은 해에 또다시 공격을 받는다면, 이 정착지는 완전히 파괴됩니다.
5-6	장막이 약해집니다. 이 땅의 장막 수치를 1 내리세요. 만약 장막 수치가 이미 0이라면, 대신 깨어난 망자의 위기 수치를 1 올리세요.

장막

10	장막은 완전한 힘을 발휘합니다. 아무런 특수 효과도 일어나지 않습니다.
9	산 자와 죽은 자가 서로 볼 수 있습니다. 비실체인 망자도 눈에 보입니다. 유령 출현이 좀 더 많이 일어날 것입니다.
8	체력 주사위가 10이나 그보다 높은 언데드는 극복 판정과 주문 판정에 +2 보너스를 받습니다. 누구든 사령술을 사용하면 관련 판정에 +2 보너스를 받습니다.
7	식물이 시들고, 음식은 좀 더 쉽게 상하며 재 같은 맛이 납니다. 살아있는 캐릭터는 휴식을 취해도 HP를 회복하지 못합니다.
6	치료 마법이 제대로 기능을 발휘하지 못합니다. 주문이나 마법 물품으로 회복하는 HP가 절반으로 줄어듭니다. (소수점 버림)
5	모든 비실체 영이 완전히 실체를 갖추어서 평범한 비마법적 공격으로도 해를 입습니다.
4	좀비와 해골이 '지성 없는 망자' 효과를 잃습니다.
3	치료 마법이 듣지 않습니다. 아직은 능력치 판정으로(치료, 약초 지식 등) HP를 회복할 수 있습니다.
2	모든 언데드는 매시간 HP를 1점씩 회복합니다.
1	살아있는 캐릭터는 어떠한 방법으로도 HP를 회복할 수 없습니다.
0	두 세계가 하나로 결합합니다. 장막 수치가 0인 장소에 있는 캐릭터는 사실상 저승에 있습니다. 캐릭터들이 이 장소를 떠나면 동등한 확률로 이승으로 돌아가거나, 저승을 계속 떠돌 것입니다.

망자

해골
체력 주사위: 1d8 (4 HP)
장갑: 13
공격: 명중 +1, 피해 1d8 (장검)
가치관: 중립
경험치: 20
참고: *지성 없는 망자*

악령
체력 주사위: 5d8 (22 HP)
장갑: 15
공격: 명중 +6, 피해 1d8 (손길)
가치관: 혼돈
경험치: 550
참고: *의지 흡수, 비실체*

좀비
체력 주사위: 1d6 (4 HP)
장갑: 10
공격: 명중 +0, 피해 1d6 (발톱)
가치관: 중립
경험치: 15
참고: *지성 없는 망자*

망자들의 대장
체력 주사위: 3d8 (14 HP)
장갑: 15
공격: 명중 +3, 피해 1d8 (장검)
가치관: 중립
경험치: 90
참고: *지성 없는 망자*

어리석은 인간
체력 주사위: 2d6 (7 HP)
장갑: 11
공격: 명중 +1, 피해 1d4 (단검)
가치관: 대부분 중립
경험치: 110
참고: 주문 (2레벨 마법사, 캔트립: 영혼 시야, 주술: 시체 움직이기, 의식: 보호의 원, 소환, 지능 14, 지혜 8)

장막 수치와 효과

장소
- 귀신 붙은 집: 9
- 저주받은 무덤: 7
- 거대한 지하무덤의 깊은 곳: 5

시간
- 한밤중: -1
- 춘분점/추분점: -1
- 동지점: -2
- 사령술을 사용한 직후: -2

망자의 군주

이름:

상징:

참고사항: