

샘플 캐릭터: 사립 탐정

이 세 인 insane
Character sheet

정보 칸

명칭	거처	비밀	감정
	☐	☐	+
	☐	☐	+
	☐	☐	+
	☐	☐	+
	☐	☐	+

사물

이름				생명력	6												
나이				성별	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12												
성격				이성치	6												
직업	탐정	공적점		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12													

특기 리스트	폭력	정서	지각	기술	지식	괴이	
2	☒ 소각	☐ 연심	☐ 고통	☐ 분해	☐ 물리학	☐ 시간	2
3	☐ 고문	☐ 기쁨	☐ 관능	☐ 전자기기	☐ 수학	☐ 혼돈	3
4	☐ 포박	☐ 걱정	☐ 촉감	☐ 정리	☐ 화학	☐ 심해	4
5	☐ 협박	☐ 부끄러움	☐ 냄새	☐ 약품	☐ 생물학	☐ 죽음	5
6	☐ 파괴	☐ 웃음	☐ 맛	☐ 효율	☐ 의학	☐ 영혼	6
7	☐ 구타	☐ 인내	☐ 소리	☐ 미디어	☐ 교양	☐ 마술	7
8	☐ 절단	☐ 놀람	☐ 풍경	☐ 카메라	☐ 인류학	☐ 암흑	8
9	☐ 찌르기	☐ 노여움	☐ 추적	☐ 탈것	☐ 역사	☐ 종말	9
10	☐ 사격	☐ 일한	☐ 예술	☐ 기계	☐ 민속학	☐ 꿈	10
11	☐ 전쟁	☐ 슬픔	☐ 제육감	☐ 함정	☐ 고고학	☐ 지저	11
12	☐ 매장	☐ 친애	☐ 그늘	☐ 병기	☐ 천문학	☐ 우주	12

호기심 지각 ☐ 공포심 《소각》

어빌리티명	타입	지정특기	효과
기본공격	공격·장비·서포트	《제육감》	공격이 성공하면 목표에게 1D6점의 매미지를 입힌다.
전장이동	공격·장비·서포트	없음	지원행동. 다음 라운드의 「라운드 개시 시」에 전투에 참가한 캐릭터 전원은 플롯을 한다.
끈기	공격·장비·서포트	없음	당신이 행동 판정의 주사위를 굴린 직후에 사용할 수 있다. 그 주사위를 다시 굴린다. 이 어빌리티는 세션마다 2회까지 사용할 수 있다. 이 어빌리티는 당신이 장면에 등장하지 않아도 사용할 수 있다.
짐작	공격·장비·서포트	《카메라》	당신 이외의 누군가가 [정보]를 획득했을 때 사용할 수 있다. [정보]를 획득한 캐릭터 1개체를 목표로 선택한다. 지정 특기 판정에 성공하면 목표가 획득한 [정보]를 당신도 획득할 수 있다. 이 어빌리티는 당신이 장면에 등장하지 않아도 사용할 수 있다.

아이템

진통제 개 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

당신의 [생명력]이 0점이 아니라면 언제든지 사용할 수 있다.
당신의 [생명력]이나 [이성치]를 1점 회복한다.

무기 개 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

전투 중에 당신이 뒤편에 놓인 직후에 사용할 수 있다.
그 주사위를 다시 굴릴 수 있다.

부적 개 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

당신 이외의 누군가가 행동 판정의 주사위를 굴린 직후에 사용할 수 있다.
그 주사위를 다시 굴리게 할 수 있다.

MEMO