

샘플 캐릭터: 불법 아르바이트

이 세 인
insane
Character sheet

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

정보 칸

사물

이름

나이

성격

직업 프리터

생명력 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

이성치 6

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

특기	리스트	폭력	정서	지각	기술	지식	괴이	점수
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	원한	예술	기계	민속학	꿈	10
11		전쟁	슬픔	제육감	함정	고고학	지저	11
12		매장	친애	그늘	병기	천문학	우주	12

호기심

폭력

공포심 《매장》

어빌리티	리스트	어빌리티명	타입	지정특기	효과
		기본공격	공격·장비·서포트	《협박》	공격이 성공하면 목표에게 1D6점의 매미지를 입힌다.
		전장이동	공격·장비·서포트	없음	지원행동. 다음 라운드의 「라운드 개시 시」에 전투에 참가한 캐릭터 전원은 플롯을 한다.
		강건함	공격·장비·서포트	없음	이 어빌리티를 습득했을 때, 「생명력」 최대치가 2점 상승한다. 이 어빌리티는 여러 번 습득할 수 있다.
		연격	공격·장비·서포트	《구타》	당신이 공격을 했고, 공격의 목표가 회피 판정에 성공했을 때 사용할 수 있다. 공격의 목표는 이 어빌리티의 지정 특기로 한 번 더 회피 판정을 한다 (당신의 속도 차와 관계없이 이 어빌리티의 지정 특기로 판정을 한다. 이때, 공격에 사용된 공격 어빌리티에 의한 회피 판정 수정은 없어진다). 이 판정에 실패하면, 그 공격은 성공한다.

아이템

진통제 개 □□□□□□

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

무기 개 □□□□□□

전투 중에 당신이 뒤편 주사위를 굴린 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