

샘플 캐릭터: 보이는 사람

인세인 insane
Character sheet

정보칸

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	5
직업	보이는 사람	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	원한	예술	기계	민속학	꿈	10
11	전쟁	슬픔	제육감	함정	고고학	지저	11
12	매장	친애	그늘	병기	천문학	우주	12

호기심	정서	공포심	《물리학》
-----	----	-----	-------

어빌리티 리스트	어빌리티명	타입	지정특기	효과
	기본공격	공격·장비·서포트	《찌르기》	공격이 성공하면 목표에게 1D6점의 매미지를 입힌다.
	전장이동	공격·장비·서포트	없음	지원행동. 다음 라운드의 「라운드 개시 시」에 전투에 참가한 캐릭터 전원은 플롯을 한다.
	자산	공격·장비·서포트	없음	세션 개시 시, 아이템을 결정하는 타이밍에 추가로 2개의 아이템을 더 획득한다.
	기도	공격·장비·서포트	가변	공격이 성공하면 목표에게 [2D6-2(최저 0)]점의 매미지를 입힌다. 이 공격은 괴이·현상·기술 중 하나 이상의 속성을 가진 에너지만 목표로 선택할 수 있다. 이 공격의 명중 판정은 정서 분야에서 무작위로 선택한 특기를 지정 특기로 삼는다.
		공격·장비·서포트		
		공격·장비·서포트		

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