

이름			
연령		성별	
직업			
보안 인가 등급			
공적점			

생명력 ▶ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

이성치 ▶ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

인물란	거처	비밀	감정
			+
			+
			+
			+
			+
			+
			+
			+
			+
			+

특기 리스트	1 폭력	2 정서	3 지각	4 기술	5 지식	6 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	☀ 구단	☀ 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		공포심	
-----	--	-----	--

에빌리티명	타입	지정특기	효과
기본공격	공격·서포트·장비		목표 1명을 선택해서 행동판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 데미지.
전장이동	공격·서포트·장비	없음	지원행동. 이 에빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드 「라운드 시작」에 풀뚝을 한다.
	공격·서포트·장비		
	공격·서포트·장비		
	공격·서포트·장비		
	공격·서포트·장비		

MEMO	아이템	진통제 × □□□□□□	네트 런치 × □□□□□□
		무기 × □□□□□□	B등급 기억 소거제 × □□□□□□
		부적 × □□□□□□	기록장치 × □□□□□□
		보상 및 기타	

전투 중 자기 차례에 사용할 수 있다. 심체가 있는 목표를 하나 선택하고, 그 전투 동안 목표의 회피판정에 -1의 수정을 적용한다. 수정은 누적되지 않는다.

전투 중에 자신이 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴릴 수 있다.

자신 이외의 누군가가 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴리게 할 수 있다.

전투 중 자기 차례에 사용할 수 있다. D등급 직원 하나를 목표로 선택해서 사탕시킨다.