

| 1  | 2   | 3    | 4   | 5    | 6   |
|----|-----|------|-----|------|-----|
| 2  | 소각  | 연심   | 고통  | 분해   | 물리학 |
| 3  | 고문  | 기쁨   | 관능  | 전자기기 | 수학  |
| 4  | 포박  | 격정   | 촉감  | 정리   | 화학  |
| 5  | 협박  | 부끄러움 | 냄새  | 약품   | 생물학 |
| 6  | 파괴  | 웃음   | 맛   | 효율   | 의학  |
| 7  | 구타  | 인내   | 소리  | 미디어  | 교양  |
| 8  | 절단  | 놀람   | 풍경  | 카메라  | 인류학 |
| 9  | 찌르기 | 노여움  | 추적  | 탈것   | 역사  |
| 10 | 사격  | 원한   | 예술  | 기계   | 민속학 |
| 11 | 전쟁  | 슬픔   | 제육감 | 함정   | 고고학 |
| 12 | 매장  | 친애   | 그늘  | 병기   | 천문학 |

| 호기심   | 공포심                                  |      |
|-------|--------------------------------------|------|
| 어빌리티명 | 타입                                   | 지정특기 |
| 기본공격  | 공격 · 시프트 · 강변<br><u>공격</u>           |      |
| 전장이동  | 공격 · <u>포브</u> · 강변<br>공격 · 시프트 · 강변 | 없음   |
|       | 공격 · 시프트 · 강변                        |      |
|       | 공격 · 시프트 · 강변                        |      |
|       | 공격 · 시프트 · 강변                        |      |
|       | 공격 · 시프트 · 강변                        |      |

호과

목표 1명을 선택해서 명중판정을 한다.  
명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 대미지.  
지원행동. 이 어빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 진원은 다음 라운드의 「라운드 시작」에 플롯을 한다.

|      |         |  |   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                                                                           |
|------|---------|--|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| MEMO | 아 이 템   |  |   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                                                                           |
|      | 진통제     |  | × | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 언제든지 사용할 수 있다. 이 아이템을 사용하면 자신의 【생명력】이나 【이성치】를 1점 회복할 수 있다.                |
|      | 무기      |  | × | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 전투 중에 자신이 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴릴 수 있다.      |
|      | 부적      |  | × | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 자신 이외의 누군가가 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴리게 할 수 있다. |
|      | 보상 및 기타 |  |   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                                                                           |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 이 | 이 | 이 | 이 |
| 평 | 평 | 평 | 평 |
| 성 | 성 | 성 | 성 |
| 공 | 공 | 공 | 공 |
| 작 | 작 | 작 | 작 |
| 업 | 업 | 업 | 업 |

|                              |  |
|------------------------------|--|
| 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 |
|-----|------------------------------|

[illegible]