

[이름 / 소속 / 포지션]

마민의 연옥

World is Purgatory

- 신청서 제목은 [코드네임 / 포지션] 으로 작성해주세요.
- 작성 완료 시 #캐릭터-프로필 채널에 양식에 맞춰 업로드 바랍니다.
- [대괄호 내 항목] 은 필수로 기입해 주세요. 회색 주석은 작성을 마친 후 지워주시고,
- [/]로 나누어진 항목의 경우 둘 중 하나만 남겨주세요.
- 색상 변경, 폰트 변경 등 기본적인 양식을 유지하고 내용을 알아볼 수 있는 선에서의 꾸밈을 허용합니다.

“캐릭터 한마디”

캐릭터의 한마디를 작성해주세요,

외형 · APPEARANCE

[캐릭터 반신 혹은 전신 이미지]

커미션의 경우 원작자를 표기해주세요, 픽크루 또한 가능합니다.

반신의 경우 보이지 않는 부분은 추가적인 서술로 묘사해주세요.

전신 하단에 다운로드 가능한 형식의 외형 원본 사진을 반드시 첨부해주세요.

[신장(cm) / 체중 (kg)]

가벼움, 평균, 무거움 등의 표기 가능

원활한 의사소통이 불가능한 신장 및 체중 설정을 금지합니다.

신장은 최대 3m로 제한합니다.

이름 · NAME

[캐릭터 이름]

타인에게 불쾌감을 주거나 문제의 소지가 있는 이름, 장난식 이름을 금지합니다.

이명 · CODENAME

[각 진영에서의 코드네임, 혹은 개인적으로 불리우는 이명을 작성해주세요]

장난식 이명을 허용하되, 문제의 소지가 있거나 지나친 장난식 이명은 금지합니다.

성별 · GENDER

[캐릭터 성별]

모든 종류의 성별을 허용합니다.

연령 · AGE

[캐릭터 나이]

미성년자 캐릭터, 또는 그러하게 보이는 외관의 캐릭터는 금지하고 있습니다.

외관 나이와 실제 나이의 차이가 있는 경우 별도로 작성해주세요.

신청서 제목은 실제 나이를 작성하되, 100세 이상의 경우 한자리 수는 날려주세요.

소속 · DIVISION

HERO :: NEMESIS

VILLAIN :: THANATOS

둘 중 하나만 남기고 지워주세요.

각 세력의 자세한 사항은 세계관 문서를 참고해주세요.

종족 · SPECIES

[캐릭터 종족]

밸런스 붕괴나 메리 수의 가능성이 있는 종족 외 모든 종족 허용
창작 종족 또한 가능하며, 이 경우 종족 설명에 대한 서술을 필요로 합니다.

인간의 경우 별다른 부연 설명 작성 필요하지 않습니다.

헬하운드의 경우 캐릭터 가이드 문서를 참조하시고 세대 구분과 혼혈 여부를 별도로
작성해주세요.

각 종족의 자세한 사항은 캐릭터 가이드 문서를 참고해주세요.

직업 · JOB

[캐릭터의 직업명]

백수 설정이나 창작 직업 등, 납득할 수 있는 선에서의 자유로운 설정이 가능합니다.

전업 히어로 / 전업 빌런 등의 설정도 가능합니다.

성격 · PERSONALITY

[성격 키워드]

캐릭터를 나타내는 키워드는 최소 3개 이상, 그 이후는 자유롭게 작성해주세요.

권능 · ABILITY

[캐릭터 권능 이름]

2개 정도의 복수 능력, 정신계 능력 및 어느 정도의 먼치킨성 요소는 허용하고 있으나, 지나친 밸런스 붕괴 및 러닝 중 타 캐릭터에게 불쾌감을 조성할 수 있는 능력은 불허합니다.

조율이 필요한 경우 총괄계 DM으로 문의해주세요.

[캐릭터의 권능 설명]

캐릭터의 이능력에 대한 상세한 설정과 한계점 등 패널티를 작성해주세요.

외부링크 (구글 문서, 포스타입 등) 첨부가 가능합니다

이 경우 액세스 권한을 필히 확인해 주세요.

스탯 · STAT

각 캐릭터는 특성에 따라 고유한 능력치를 가집니다.

배분 가능한 스탯의 총합은 17이며, 각 항목당 최소 1스탯 이상이어야 합니다.

스탯은 시스템 문서를 참고하여 분배해주세요.

체력



캐릭터의 최대 체력을 결정하는 수치입니다.

해당 수치가 높을수록 캐릭터의 생존 확률이 높아지며,

모든 캐릭터는 피격 시 일정량의 체력을 소진합니다.

정신력



캐릭터의 정신력과 보유한 에테르(마나)의 총량을 결정하는 수치입니다.

해당 수치가 높을수록 캐릭터의 스킬 사용이 원활해지며,

모든 캐릭터는 스킬 사용 시 일정량의 정신력을 소모합니다.

공격



캐릭터의 데미지 최대값을 결정하는 수치입니다.

해당 수치가 높을수록 기본 공격 다이스 2d10의 고점이 증가합니다.

(스탯당 2씩 증가, 최대 30데미지)

방어



캐릭터의 방어 최소값을 결정하는 수치입니다.

해당 수치가 높을수록 기본 방어 다이스 2d5의 저점이 증가합니다.

(스탯 당 1씩 증가, 최종 방어 최소값 7)

민첩



캐릭터의 판정 성공 확률을 결정하는 수치입니다.

해당 수치가 높을수록 선제공격, 기습 판정, 도주 판정 등 빠른 속도를 필요로 하는 상황에서 이점을 가질 수 있습니다.

(스탯당 민첩 판정 성공 확률 10%증가, 최대 70%)

총합: 17

[역할군]

☐  공격형

☐  방어형

☐  지원형

☐  비정형

스탯에 따른 역할군을 하나 체크해주세요.

역할군에 대한 자세한 사항은 시스템 문서를 참고해주세요.

스킬 · SKILL

회색 글씨는 반드시 지워주세요.

스킬 설정에 대한 자세한 사항은 시스템 문서를 참고하시기 바랍니다.

<일반 스킬> [스킬명]
[스킬 설명] 간단한 설명을 작성해주세요.
[스킬 타입] 공격 / 방어 / 서포트 중 택 1
[스킬 주사위값] 공격 1d30 ir(공격 스탯) 방어 2d10+(방어 스탯) 서포트 유형에 따라 진행
[특수 효과 없음] 일반 스킬에는 특수 효과를 부여할 수 없습니다. ※ 지원형 캐릭터는 서포트 계열 효과를 부여할 수 있습니다.
[정신력 10 소모] 일반 스킬은 정신력을 10 소모합니다.

<특수 스킬> [스킬명]
[스킬 설명] 간단한 설명을 작성해주세요.
[스킬 타입] 특수 스킬은 공격 스킬로 고정됩니다.
[스킬 주사위값] X 특수 스킬은 자체적인 데미지를 주지 않지만, 사용 대상에게 이로운 효과를 주거나 해로운 효과를 안길 수 있습니다.
[특수 효과] 시스템 문서를 참고하여 특수 효과 중 하나를 지정해 주십시오. 단, 캐릭터의 타입에 맞지 않는 특수 효과는 선택할 수 없습니다.
[정신력 10 소모] 특수 스킬은 정신력을 기본 10 소모합니다.

특수 효과에 따라 자원이 추가 소모될 수 있습니다.
소모값을 10+추가 소모 자원으로 바꾸어 작성해 주십시오.

<최종 스킬>
[스킬명]

[스킬 설명]
간단한 설명을 작성해주세요.

[스킬 타입]
공격 / 방어 / 서포트 중 택 1

[스킬 주사위값]
30
최종 스킬의 주사위값은 30으로 고정됩니다.

[특수 효과]
시스템 문서를 참고하여 특수 효과 중 하나를 지정해 주십시오.
반드시 최종 스킬 특수 효과 중 하나를 선택해야만 합니다.

[정신력 전부 소모]
최종 스킬은 전투 당 한 번만 사용 가능하며 남은 정신력을 모두 소진합니다.

무기 · WEAPON

[무기 이름]

[외관]

무기를 사용하지 않거나 일반적인 종류일 경우 외관을 생략할 수 있습니다.
특수하거나 고유의 무기일 경우 외관 첨부 및 간략한 설명을 작성해주세요.

관계란 · RELATIONSHIP

캐릭터 이름 - 관계

텍관이나 선관을 기재해 주세요. 없을 시 공백으로 남겨두셔도 됩니다.

기타 · TRIVIA

캐릭터의 기타 설정, 호불호, 소지품 등을 기재해주세요.

수위 가능 여부

선택지 중 하나만 남기고 전부 지워주세요

O/X

선호포지션

ALL / T / TM / BM / B / X

선택지 중 하나만 남기고 전부 지워주세요

선호플레이

캐릭터 혹은 오너의 선호 플레이를 작성해주세요

비선호플레이

캐릭터 혹은 오너의 비번호 플레이를 작성해주세요

아래는 비공개 설정입니다

오너란 · OWNER

오너 아이디:

기타 하고싶으신 말씀:

비밀 설정 · SECRET

캐릭터의 비밀 설정 등을 자유롭게 작성해주세요.