

call of cthulhu

제작 : GOing(박호성)

탐사자 기본정보

이름	이 올(미시스의달)		
플레이어	꿈		
직업	성별	여	
정신질환	나이	22	
거주지	서울		
출생지	인천		

특성치

근력 (3d6)*5	60	30 12	민첩성 3d6*5	45	22 9	지능 (2d6+6)*5	60	30 12
건강 3d6*5	60	30 12	외모 3d6*5	60	30 12	정신력 (3d6)*5	60	30 12
크기 (2d6+6)*5	80	0 0	교육 (2d6+6)*5	80	0 16	이동력	7	

체력	14	최대체력	14
마력	12	최대마력	12
이성	60	초기치	60
최대치		최대치	
일시적 광기	×	장기적 광기	×
운 3d6*5 [1]	50	중상	×

탐사자 기능

업기능점수 [] 심기능점수 [] **120**

×	감정 (05%)		0	×	변장 (05%)		0	×	역사 (05%)		0
×	고고학 (01%)		0	×	사격(권총) (20%)		0	×	열쇠공 (01%)		0
×	과학 (01%) [4]	60	30 12	×	사격(장총/산탄총) (25%)		0	×	예술/공예(05%) [5]		0
×	유기화학		0	×			0	×			0
×			0	×	생존술 (10%)		0	×			0
×			0	×			0	×			0
×	관찰력 (25%)	40	20 8	×	설득 (10%)		0	×	오르기 (20%)		0
×	근접전(격투) (25%)		0	×	손놀림 (10%) [6]		0	×	위협 (15%)		0
×	[7]		0	×	수영 (20%)		0	×	은밀행동 (20%)	50	25 10
×			0	×	승마 (05%)	20	10 4	×	응급처치 (30%)		0
×	기계 수리 (10%)		0	×	신비학 (05%)	70	35 14	×	의료 (01%)		0
×	도약 (20%)		0	×	심리학 (10%)	40	20 8	×	인류학 (01%)		0
×	듣기 (20%)	77	38 15	×	언어(모국어) (교육) 한국어	80	40 16	×	자동차 운전(20%)		0
×	말재주 (05%)		0	×	언어(외국어) (01%) [8] 영어	50	25 10	×	자료 조사(20%)	70	35 14
×	매혹 (15%)	60	30 12	×	언어(외국어) 히브리어	21	10 4	×	자연 (10%)		0
×	법률 (05%)		0	×			0	×	재산 (00%)	50	25 10
×	전기수리 (10%)		0	×	투척 (20%)		0	×			0
×	정신분석 (01%)	11	5 2	×	파일럿 (01%)		0	×			0
×	중장비 조작 (01%)		0	×	항법 (10%)		0	×			0
×	추적 (10%)		0	×	회계 (05%)		0	×			0
	크롤루 신화 (00%)		0	×	회피 (민첩성/2) [9]	22	11 4	×			0

전투

피해보너스	+1D4
체구	+1
회피	22
	11 4

메모

영혼의 이상현상과 방향을 탐지할 L로드
보호부적
핸드폰
필름카메라
모기스프레이
손거울
손수건
임생로링 랩스타크
우산
반짱고리
버드와이저 3권

무기

무기	보통	어려움	대단함	피해	사거리	공격횟수	탄양	고장 [10]
비무장				1d3 + 보너스	-	1	-	-

강행판정 : 비전투 기능, 특성치 판정 실패시 페널티를 감안하고 다시 판정을 하는 경우

01 : 대성공

96~100 : 기능치 50미만 일때 대실패

100 : 기능치 50 이상일때 대실패

보너스, 페널티 주사위

1d10를 굴려서 10자리로 사용

보너스 주사위이면 낮은 수치를 사용

페널티이면 높은 수치를 사용

call of cthulhu

제작 : GOing(박호성)

참사자 기본정보

이름	윤 수아 (asdf39)		
플레이어	sora		
직업	대학원생	성별	여
정신질환		나이	26
거주지	한국 서울		
출생지	한국 서울		

특성치

근력 (3d6)*5	65	32 13	민첩성 3d6*5	40	20 8	지능 (2d6+6)*5	50	25 10
건강 3d6*5	40	20 8	외모 3d6*5	40	20 8	정신력 (3d6)*5	50	25 10
크기 (2d6+6)*5	65	0 0	교육 (2d6+6)*5	80	0 16	이동력	8	

체력	10	최대체력	10
마력	10	최대마력	10
이성	50	초기치	50
최대치		최대치	
일시적 광기	×	장기적 광기	×
은 3d6*5 [11]	45	중상	×

참사자 기능

업기능점수 [1] 심기능점수 [1] **100**

×	감정 (05%)		0	×	변장 (05%)		0	×	역사 (05%)		0
×	고고학 (01%)		0	×	사격(권총) (20%)		0	×	열쇠공 (01%)	21	10
×	과학 (01%) [14]		35	×	사격(장총/산탄총) (25%)		0	×	예술/공예(05%) [15]		0
×	화학(유기전공)	70	14	×			0	×			0
×			0	×			0	×			0
×			0	×	생존술 (10%)		0	×			0
×			0	×			0	×			0
×	관찰력 (25%)	50	25	×	설득 (10%)		0	×	오르기 (20%)		0
×			10	×			0	×			0
×	근접전(격투) (25%)		0	×	손놀림 (10%) [16]	40	20	×	위협 (15%)		0
×			0	×			8	×			0
×	[17]		0	×	수영 (20%)		0	×	은밀행동 (20%)	40	20
×			0	×			0	×			8
×			0	×	승마 (05%)		0	×	응급처치 (30%)		0
×	기계 수리 (10%)		0	×	신비학 (05%)	15	7	×	의료 (01%)		0
×			0	×			3	×			0
×	도약 (20%)		0	×	심리학 (10%)	50	25	×	인류학 (01%)		0
×			0	×			10	×			0
×	듣기 (20%)	50	25	×	언어(모국어) (교육) 한국어	80	40	×	자동차 운전(20%)	40	20
×			10	×			16	×			8
×	말재주 (05%)	70	35	×	어(외국어) (01%) [18] 영어	60	30	×	자료 조사(20%)	65	32
×			14	×			12	×			13
×	매혹 (15%)		0	×			0	×	자연 (10%)		0
×			0	×			0	×			0
×	법률 (05%)		0	×			0	×	재산 (00%)	40	20
×			0	×			0	×			8
×	전기수리 (10%)		0	×	투척 (20%)		0	×			0
×			0	×	파일럿 (01%)		0	×			0
×	정신분석 (01%)		0	×			0	×			0
×			0	×			0	×			0
×	중장비 조작 (01%)		0	×	항법 (10%)		0	×			0
×			0	×			0	×			0
×	추적 (10%)		0	×	회계 (05%)		0	×			0
×			0	×			0	×			0
	크롤루 신화 (00%)		0	×	회피 (민첩성/2) [19]	20	10	×			0
			0	×			4	×			0

전투

피해보너스	+1D4
체구	+1
회피	20
	10 4

메모

소지품 : 핸드폰, 보조배터리, 상비약(밴드, 마우스글), 추울때 입을 집업후드

무기

무기	보통	어려움	대단함	피해	사거리	공격횟수	탄양	고장 [20]
비무장				1d3 + 보너스	-	1	-	-

강행판정 : 비전투 기능, 특성치 판정 실패시 페널티를 감안하고 다시 판정을 하는 경우

01 : 대성공

96~100 : 능력치 50미만 일때 대실패

100 : 능력치 50 이상일때 대실패

보너스, 페널티 주사위

1d10을 굴려서 10자리로 사용

보너스 주사위이면 낮은 수치를 사용

페널티이면 높은 수치를 사용

call of cthulhu

제작 : GOing(박호성)

탐자사 기본정보

이름	양미소(시푸)		
플레이어	새		
직업	고등학생	성별	여
정신질환		나이	17
거주지			
출생지			

특성치

근력 (3d6)*5	70	35 14	민첩성 3d6*5	35	17 7	지능 (2d6+6)*5	50	25 10
건강 3d6*5	40	20 8	외모 3d6*5	55	27 11	정신력 (3d6)*5	55	27 11
크기 (2d6+6)*5	60	0 0	교육 (2d6+6)*5	60	0 12	이동력	8	

체력	10	최대체력	10
마력	11	최대마력	11
이성	55	초기치	55
최대치		최대치	
일시적 광기	×	장기적 광기	×
은 3d6*5 [21]	50	중상	×

탐자사 기능

업기능점수 [2] 심기능점수 [2] 100

×	감정 (05%)		0	×	변장 (05%)		0	×	역사 (05%)	30	15 6
×	고고학 (01%)		0	×	사격(권총) (20%)		0	×	열쇠공 (01%)		0
×	과학 (01%) [24]	11	5 2	×	사격(장총/산탄총) (25%)		0 0	×	예술/공예(05%) [25]	15	7 3
×	과학(암호학)	11	5 2	×			0 0	×	예술(피아노)	20	10 4
×			0 0	×	생존술 (10%)		0 0	×	예술(그림)	15	7 3
×	관찰력 (25%)	71	35 14	×	설득 (10%)	50	25 10	×	오르기 (20%)		0
×	근접전(격투) (25%)		0 0	×	손놀림 (10%) [26]		0 0	×	위협 (15%)		0
×	[27]		0 0	×	수영 (20%)	50	25 10	×	은밀행동 (20%)	40	20 8
×			0 0	×	승마 (05%)		0 0	×	응급처치 (30%)		0
×	기계 수리 (10%)	30	15 6	×	신비학 (05%)	12	6 2	×	의료 (01%)		0
×	도약 (20%)		0 0	×	심리학 (10%)		0 0	×	인류학 (01%)		0
×	듣기 (20%)	60	30 12	×	언어(모국어) (교육) 한국어		0 0	×	자동차 운전(20%)		0
×	말재주 (05%)		0 0	×	어(외국어) (01%) [28] 영어	40	20 8	×	자료 조사(20%)	60	30 12
×	매혹 (15%)		0 0	×	언어(일본어)	40	20 8	×	자연 (10%)		0
×	법률 (05%)		0 0	×			0 0		재산 (00%)	50	25 10
×	전기수리 (10%)		0 0	×	투척 (20%)		0 0	×			0
×	정신분석 (01%)		0 0	×	파일럿 (01%)		0 0	×			0
×	중장비 조작 (01%)		0 0	×	항법 (10%)		0 0	×			0
×	추적 (10%)		0 0	×	회계 (05%)		0 0	×			0
	크롤루 신화 (00%)		0 0	×	회피 (민첩성/2) [29]		0 0	×			0

전투

피해보너스	+1D4
체구	+1
회피	0 0

메모

에너지바 4개, 손전등, 핸드폰, 돛자리, 걸옷, 생수 4병, 전기모기채

무기

무기	보통	어려움	대단함	피해	사거리	공격횟수	탄양	고장 [30]
비무장				1d3 + 보너스	-	1	-	-

강행판정 : 비전투 기능, 특성치 판정 실패시 페널티를 감안하고 다시 판정을 하는 경우

01 : 대성공

96~100 : 기능치 50미만 일때 대실패

100 : 기능치 50 이상일때 대실패

보너스, 페널티 주사위

1d10를 굴려서 10자리로 사용

보너스 주사위이면 낮은 수치를 사용

페널티이면 높은 수치를 사용

[1] 행운,피해,이성,이성손실을 제외하면 운을 소모해서 결과를 바꿀수 있음
단, 강행,대성공,대실패,총기고장은 제외

[2] 직업에 따라 다름
ex) 교육*4 , 교육*2+근력*2
직업과 관련된 기능을 올릴수 있음

[3] 지능*2
자기가 원하는 기능을 올릴수 있음

[4] 단순하게 과학이라 하면 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[5] 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[6] 간단한 마술, 소매치기 같은 행동을 할수있습니다

[7] 다른 근접전 기능 사용시 밑에 적어주세요 ex) 창,채찍,도끼,칼
근접전 기능중 하나가 50% 이상이면 다른 근접전 기술도 한번만 10% 증가합니다

[8] 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요
같은 어족끼리는 기능이 50 이상이면 10 증가 보너스가 있습니다

[9] 근거리 전투시 반격이나 회피 선택가능. 1라운드에 여러번 사용가능
둘다 같은 등급 성공이면 회피가 이긴다. 반격은 공격자가 승리

[10] 고장 수치
사격을 해서 이수치 이상인경우 총기 고장이 난다

[11] 행운,피해,이성,이성손실을 제외하면 운을 소모해서 결과를 바꿀수 있음
단, 강행,대성공,대실패,총기고장은 제외

[12] 직업에 따라 다름
ex) 교육*4 , 교육*2+근력*2
직업과 관련된 기능을 올릴수 있음

[13] 지능*2
자기가 원하는 기능을 올릴수 있음

[14] 단순하게 과학이라 하면 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[15] 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[16] 간단한 마술, 소매치기 같은 행동을 할수있습니다

[17] 다른 근접전 기능 사용시 밑에 적어주세요 ex) 창,채찍,도끼,칼
근접전 기능중 하나가 50% 이상이면 다른 근접전 기술도 한번만 10% 증가합니다

[18] 세부 분야를 정해줘야 합니다.

밑칸에 세부 분야를 적어주세요
같은 어족끼리는 기능이 50 이상이면 10 증가 보너스가 있습니다

[19] 근거리 전투시 반격이나 회피 선택가능. 1라운드에 여러번 사용가능
돌다 같은 등급 성공이면 회피가 이긴다. 반격은 공격자가 승리

[20] 고장 수치
사격을 해서 이수치 이상인경우 총기 고장이 난다

[21] 행운,피해,이성,이성손실을 제외하면 운을 소모해서 결과를 바꿀수 있음
단, 강행,대성공,대실패,총기고장은 제외

[22] 직업에 따라 다름
ex) 교육*4 , 교육*2+근력*2
직업과 관련된 기능을 올릴수 있음

[23] 지능*2
자기가 원하는 기능을 올릴수 있음

[24] 단순하게 과학이라 하면 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[25] 범위가 너무 넓기 때문에 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요

[26] 간단한 마술, 소매치기 같은 행동을 할수있습니다

[27] 다른 근접전 기능 사용시 밑에 적어주세요 ex) 창,채찍,도끼,칼
근접전 기능중 하나가 50% 이상이면 다른 근접전 기술도 한번만 10% 증가합니다

[28] 세부 분야를 정해줘야 합니다.
밑칸에 세부 분야를 적어주세요
같은 어족끼리는 기능이 50 이상이면 10 증가 보너스가 있습니다

[29] 근거리 전투시 반격이나 회피 선택가능. 1라운드에 여러번 사용가능
돌다 같은 등급 성공이면 회피가 이긴다. 반격은 공격자가 승리

[30] 고장 수치
사격을 해서 이수치 이상인경우 총기 고장이 난다