

<b>플레이어 [1]</b>	<b>한 마디 [2]</b>	
리본토끼		
멀티 장르 호러 TRPG 캐릭터 시트 <b>인세인</b>	<b>사진 [18]</b>	
		
<b>제작 / 수정 [80]</b>	<b>이름</b>	아사기리 시즈쿠(朝霧雫)
Arada	<b>연령</b>	22
	<b>성별</b>	여성
<b>최종 수정일 [81]</b>	<b>직업</b>	대학생 (민속학)
	<b>국적</b>	일본
18 / 09 / 09	<b>공격점 [82]</b>	6
<b>최대치 [83]재수치 [8]</b>		
<b>수치확인 [85]</b>		
<b>생명력 [86]</b>	6	6
	1	2
	3	4
	5	6
	7	8
	9	10
	11	12
<b>기성치 [87]</b>	5	5
	1	2
	3	4
	5	6
	7	8
	9	10
	11	12

<b>인물 리스트</b>				
<b>인물 [88]</b>	<b>1차 [89]</b>	<b>2차 [90]</b>	<b>감정</b>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[91]	+ [92]
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+

<b>특기리스트 [3]</b>						
	<b>1 폭력 [4]</b>	<b>2 정서 [5]</b>	<b>3 지각 [6]</b>	<b>4 기술 [7]</b>	<b>5 지식 [8]</b>	<b>6 괴이 [9]</b>
2 [10]	11 소각 [12]	연심 [13]	고통 [14]	분해 [15]	물리학 [16]	시간 [17]
3	고문 [19]	기쁨 [20]	관능 [21]	전자기기 [22]	수학 [23]	혼돈 [24]
4	포박 [25]	격정 [26]	촉각 [27]	정리 [28]	화학 [29]	심해 [30]
5	협박 [31]	부끄러움 [32]	냄새 [33]	약품 [34]	생물학 [35]	죽음 [36]
6	파괴 [37]	웃음 [38]	맛 [39]	효율 [40]	의학 [41]	영혼 [42]
7	구타 [43]	인내 [44]	소리 [45]	미디어 [46]	교양 [47]	마술 [48]
8	절단 [49]	놀람 [50]	풍경 [51]	카메라 [52]	인류학 [53]	양육 [54]
9	찌르기 [55]	노여움 [56]	추적 [57]	탈것 [58]	역사 [59]	종말 [60]
10	사격 [61]	원한 [62]	예술 [63]	기계 [64]	민속학 [65]	꿈 [66]
11	전쟁 [67]	슬픔 [68]	재육감 [69]	항정 [70]	고고학 [71]	지저 [72]
2 [73]	매장 [74]	친애 [75]	그늘 [76]	병기 [77]	천문학 [78]	우주 [79]
<b>호기심</b>	<b>괴이</b>		<b>공포심</b>		<b>그늘</b>	

<b>어빌리티 리스트</b>			
<b>어빌리티명</b>	<b>타입</b>	<b>지정특기</b>	<b>효과</b>
기본공격	공격	마술	목표 1명을 선택해서 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 데미지
전장이동	서포트	없음	지원행동. 이 어빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드의 [라운드 시작]에 불꽃을 한다.
마도서	장비	없음	지정특기가 괴이 분야인 특기 판정을 세션 중 1회만 주사위를 굴리지 않고 자동으로 성공할 수 있다.
제형	공격	괴이 가변	괴이 매너미 중에서 복표를 1명 선택하고 괴이 분야에서 부속위로 지정특기를 하나 선택하여 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고 목표가 회피판정에 실패하면 목표에게 3D6-3점의 데미지를 인히

<b>아이템</b>		<b>메모</b>	
진동제 [93]	1		
무기 [94]			
부적 [95]	1		
<b>품</b>	<b>캐릭터 설정 [96]</b>	<b>경험한 괴이 [97]</b>	<b>기타사항 [98]</b>

플레이어 [99]	한 마디 [100]	
치즈젤리		
멀티 장르 호러 TRPG 캐릭터 시트	사진	
		
제작 / 수정 [179]	이름	안자이 케이티(安濟堂袋)
Arada	연령	21
	성별	여성
최종 수정일 [180]	직업	대학생 (미술사학과)
	국적	일본
18 / 09 / 09	공적점 [181]	2
최대치 [18재수치 [181] 수치확인 [184]		
명력 [18]	6	6
성치 [18]	6	6

인물 리스트						
인물 [187]	처 [18]	일 [18]	감정			
히라자와 유즈	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	애정 [190]	+ [191]		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+		

특기리스트 [101]						
	1 폭력 [102]	2 정서 [103]	3 지각 [104]	4 기술 [105]	5 지식 [106]	6 괴이 [107]
[108]	소각 [110]	연상 [111]	고통 [112]	분해 [113]	물리학 [114]	시간 [115]
3	고문 [116]	기쁨 [117]	관능 [118]	전자기기 [119]	수학 [120]	혼돈 [121]
4	포박 [122]	걱정 [123]	촉각 [124]	정리 [125]	화학 [126]	심해 [127]
5	협박 [128]	부끄러움 [129]	냄새 [130]	악몽 [131]	생물학 [132]	죽음 [133]
6	파괴 [134]	웃음 [135]	맛 [136]	효율 [137]	의학 [138]	영혼 [139]
7	구타 [140]	인내 [141]	소리 [142]	미디어 [143]	교양 [144]	미술 [145]
8	절단 [146]	놀람 [147]	풍경 [148]	카메라 [149]	인류학 [150]	양육 [151]
9	찌르기 [152]	노여움 [153]	추적 [154]	탈것 [155]	역사 [156]	종말 [157]
10	사격 [158]	원한 [159]	예술 [160]	기계 [161]	민속학 [162]	꿈 [163]
11	전쟁 [164]	슬픔 [165]	제육감 [166]	항정 [167]	고고학 [168]	지저 [169]
12	매장 [171]	친애 [172]	그늘 [173]	병기 [174]	천문학 [175]	우주 [176]
준기심 [177]		지각	공포심 [178]	협박, 파괴, 포박		

어빌리티 리스트			
어빌리티명	타입	지정특기	효과
기본공격	공격	파괴	목표 1명을 선택해서 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 데미지
전장이동	서포트	없음	지원행동, 이 어빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드의 [라운드 시작]에 불꽃을 한다.
불행 중 다행	서포트	없음	당신이 평발을 발생시켰을 때나 누군가와 버팅이 났을 때 사용할 수 있다. 원하는 아이템 1개를 획득한다.
강타	공격	파괴	목표 1명을 선택하여 명중판정을 한다. 이때 자신의 속도 수치만큼 명중판정에 마이너스 수정을 적용한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 목표에게 「1D6+자신의 속도」점의 데미지를 입힌다.

아이템		메모	
진통제 [192]	1 [193]		
무기 [194]	1 [195]		
부적 [196]	[197]		
캐릭터 마에	캐릭터 설정 [198]	경험한 괴이 [199]	기타사항 [200]

플레이어 [201]	한 마디 [202]
아일	
인 세 인  멀티 장비 호러 TRPG 캐릭터 시트	사진 [218]
	

제작 / 수정 [285]	이름	아리스가와 유우												
Arada	연령	22	성별	남성										
최종 수정일 [288]	직업 [289]	대학생 (건축공학과)	국적	일본										
18 / 09 / 09	공적점 [291]	5												
최대치 [29]채수치 [26]		수치확인 [294]												
명력 [29]	6	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
성치 [29]	6	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

인물 리스트					
인물 [297]	처 [29]	일 [29]	감정		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	[300]	+ [301]	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+	

특기리스트 [203]						
	1 폭력 [204]	2 정서 [205]	3 지각 [206]	4 기술 [207]	5 지식 [208]	6 괴이 [209]
[210]	소각 [212]	연심 [213]	고통 [214]	분해 [215]	물리학 [216]	시간 [217]
3	고문 [219]	기쁨 [220]	관능 [221]	전자기기 [222]	수학 [223]	혼돈 [224]
4	포박 [225]	격정 [226]	촉각 [227]	정리 [228]	화학 [229]	심해 [230]
5	협박 [231]	부끄러움 [232]	냄새 [233]	악몽 [234]	생물학 [235]	죽음 [236]
6	파괴 [237]	웃음 [238]	맛 [239]	효율 [240]	의학 [241]	영혼 [242]
7	구타 [243]	인내 [244]	소리 [245]	미디어 [246]	교양 [247]	마술 [248]
8	절단 [249]	놀람 [250]	풍경 [251]	카메라 [252]	인류학 [253]	암흑 [254]
9	찌르기 [255]	노여움 [256]	추적 [257]	탈것 [258]	역사 [259]	종말 [260]
10	사격 [261]	원한 [262]	예술 [263]	기계 [264]	민속학 [265]	꿈 [266]
11	전쟁 [267]	슬픔 [268]	제육감 [269]	항정 [270]	고고학 [271]	지저 [272]
2 [27	매장 [274]	친애 [275]	그늘 [276]	병기 [277]	천문학 [278]	우주 [279]
준기심 [280]		지식 [281]		공포심 [282]		혼돈, 시간 [283]

어빌리티 리스트 [284]			
어빌리티명	타입	지정특기 [286]	효과
기본공격 [287]	공격	절단	목표 1명을 선택해서 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 데미지
전장이동 [290]	서포트	없음	지원행동. 이 어빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드의 (라운드 시작)에 불꽃을 한다.
자산	장비	없음	아이템을 2개 더 가진다.
위험감지	서포트	예술	전투 중 당신이 버팀에 앉려들었을 때 사용할 수 있다. 지정특기 판정에 성공하면 버팀으로 인한 데미지를 무료로 할 수 있다.
	공격		
	공격		
	공격		
	공격		
	공격		

아이템		메모		
진통제 [302]	2 [303]			
무기 [304]	1 [305]			
부적 [306]	1 [307]			
캐릭터 마에	캐릭터 설정 [308]		경험한 괴이 [309]	기타사항 [310]

플레이어 [311]	한 마디 [312]			
현재				
멀티 인 인 인 인 TRPG 캐릭터 시트	사진 [328]			
				
제작 / 수정 [395]	이름	히라자와 유즈(平澤 夕珠)		
Arada	연령	21	성별	여성
최종 수정일 [398]	직업 [399]	대학생 그래픽디자인과	국적	일본
18 / 09 / 09	공격점 [401]	8		
최대치 [40재수치 [40		수치확인 [404]		
명력 [40	6	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
성치 [40	5	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	

인물 리스트				
인물 [407]	처 [40]	일 [40]	감정	
안자이 케이터	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	모멸 [410]	- [411]
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		+

특기리스트 [313]						
	1 폭력 [314]	2 정서 [315]	3 지각 [316]	4 기술 [317]	5 지식 [318]	6 괴이 [319]
[320]	소각 [322]	연심 [323]	고통 [324]	분해 [325]	물리학 [326]	시간 [327]
3	고문 [329]	기쁨 [330]	관능 [331]	전자기기 [332]	수학 [333]	혼돈 [334]
4	포박 [335]	걱정 [336]	촉각 [337]	정리 [338]	화학 [339]	심해 [340]
5	협박 [341]	부끄러움 [342]	냄새 [343]	약품 [344]	생물학 [345]	죽음 [346]
6	파괴 [347]	웃음 [348]	맛 [349]	효율 [350]	의학 [351]	영혼 [352]
7	구타 [353]	인내 [354]	소리 [355]	미디어 [356]	교양 [357]	마술 [358]
8	절단 [359]	놀람 [360]	풍경 [361]	카메라 [362]	인류학 [363]	암흑 [364]
9	찌르기 [365]	노여움 [366]	추적 [367]	탈것 [368]	역사 [369]	종말 [370]
10	사격 [371]	원한 [372]	예술 [373]	기계 [374]	민속학 [375]	꿈 [376]
11	전쟁 [377]	슬픔 [378]	재육감 [379]	항정 [380]	고고학 [381]	지저 [382]
2 [38	매장 [384]	친애 [385]	그늘 [386]	빙기 [387]	천문학 [388]	우주 [389]
호기심 [390]		경서 [391]		공포심 [392]		암흑 [393]

어빌리티 리스트 [394]			
어빌리티명	타입	지정특기 [396]	효과
기본공격 [397]	공격	시간	목표 1명을 선택해서 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1D6점 데미지
견장이동 [400]	서포트	없음	지원행동. 이 어빌리티를 사용하면 전투에 참가한 캐릭터 전원은 다음 라운드에 [라운드 시작]에 플랫폼을 한다.
자산	장비	없음	아이템을 2개 더 가진다.
점작	서포트	예술	누군가가 정보를 획득했을 때 사용 가능. 지정특기 판정에 성공하면 그 캐릭터가 획득한 정보를 당신도 획득할 수 있다.
	공격		
	공격		
	공격		
	공격		

아이템		메모		
진동제 [412]	2 [413]			
무기 [414]	1 [415]			
부적 [416]	1 [417]			
배우 마 인 에	캐릭터 설정 [418]		경험한 괴이 [419]	기타사항 [420]

- [1] 캐릭터의 오너를 적습니다.
- [2] 캐릭터를 잘 나타낼 수 있는 한마디(대사)를 적습니다.
- [3] 직업 특기 2개, 자유 특기 4개를 선정해 체크합니다. 직업 특기는 직업표를 참고하거나 GM이 지정합니다.
- [4] 누군가에게 육체적, 정신적으로 고통을 주기 위한 방법.
- [5] 매사를 대하면서 느끼는 다양한 기분.
- [6] 다양한 감각기관을 이용하여 주위에서 일어나는 사건을 인식하는 방법.
- [7] 물질을 만들거나, 만들어진 물건을 조작하는 방법.
- [8] 다양한 사건을 더 깊게 고찰하거나 연구하기 위한 이론 체계.
- [9] 우리가 아는 평범한 세상에는 알려지지 않은 무시무시한 세계에 관련된 [무언가].
- [10] 펄블
  
- [11] 갯
- [12] 불이나 열을 다루는 기술. 발화성 물질에 관해서도 잘 알게 된다.
- [13] 애절할 정도로 누군가를 좋아하게 되는 정서.
- [14] 고통을 감지하는 감각. 자기 방위 능력이 높다.
- [15] 여러 부품으로 구성된 물품을 해체, 분리하는 기술.
- [16] 자연현상을 지배하는 보편적인 법칙에 관한 학문.
- [17] 과거나 현재, 미래에 관한 비밀지식.
- [18] 캐릭터의 사진을 첨부합니다.
- [19] 남에게 고통을 줘서 자기 뜻대로 움직이도록 강요하는 기술.
- [20] 기뻐하거나, 즐거워 하는 것. 기분 좋은 경험.
- [21] 쾌감을 감지하는 힘. 성적인 매력도 높다.
- [22] 전자공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [23] 수나 양, 구조나 변화 등에 관한 학문. 산수 등.
- [24] 다양한 개념이 뒤섞인 상태. 천지창조에 관한 비밀지식.
- [25] 밧줄이나 기구를 사용해서 상대의 자유를 빼앗고 구속하는 기술.
- [26] 어둡고 답답한 기분. 고민거리 등에 관련된 경험.
- [27] 촉각 정보를 감지하는 힘. 만져서 형태를 느낀다.
- [28] 어지럽혀진 상태의 대상을 정리하는 기술.

- [29] 물질의 성질이나 각 물질 간에 발생하는 반응 및 변화에 관한 학문.
- [30] 심해에 관한 비밀지식.
- [31] 약점을 잡거나 폭력을 바탕으로 위협하는 기술.
- [32] 자신의 실패나 단점에 대한 자각. 사회의 상식에서 벗어난 것에 관련된 경험.
- [33] 후각 정보를 감지하는 힘. 냄새를 통한 식별이 가능하다.
- [34] 약이나 독 등에 관한 지식. 조합기술.
- [35] 생물과 해당 생태, 발생이나 진화에 관한 학문.
- [36] 죽음과 사후 세계에 관한 비밀지식.
- [37] 물건이나 인체를 부수거나 무너트리는 기술.
- [38] 우습거나 해학적인 몸짓이나 농담.
- [39] 미각 정보를 감지하는 힘. 요리 실력도 뛰어나다.
- [40] 적은 노력으로 성과를 거두는 기술. 작업을 서두르기 위해서도 필요.
- [41] 인체의 병이나 건강, 치료법이나 예방법을 연구하는 학문.
- [42] 육체를 잃은 후에도 여전히 남아 있는 존재에 관한 비밀지식.
- [43] 때리고 차는 기술. 싸움에 강하다.
- [44] 감정을 억누르고 남에게 드러내지 않는 기술.
- [45] 청각 정보를 감지하는 힘. 소리를 분간할 수 있다.
- [46] 신문이나 TV, 인터넷 등의 정보 매체에 관한 지식이나 기술.
- [47] 해당 사회에서 살아가기 위한 폭넓은 지식. 법률이나 정치, 사회나 경제 등에 관한 지식.
- [48] 괴이에 관한 종합적인 지식과 그것을 활용하는 방법.
- [49] 날붙이를 사용해서 물건이나 생물의 일부를 잘라내는 기술.
- [50] 예상하지 못했던 일에 대한 반응. 깜짝 놀란 경험.
- [51] 시각 정보를 감지하는 힘. 색채나 공간을 인식하는 능력이 뛰어나다.
- [52] 사진이나 영상을 촬영하기 위한 지식이나 기술.
- [53] 인류를 종합적으로 연구하는 학문.
- [54] 인간의 지각이나 의식을 가리는 어둠에 관한 비밀지식.
- [55] 원가에 끝이 뾰족한 것을 뚫어지거나 들어가도록 꽃아 넣는 기술.
- [56] 불쾌한 기분의 폭발. 타인을 꾸짖는 기술.

- [57] 도망치는 것을 쫓아가는 기술.
- [58] 자동차나 바이크, 자전거 등의 탈것을 조종하는 기술.
- [59] 여러 가지 역사를 연구하는 학문.
- [60] 세계의 종착점에 관한 비밀지식.
- [61] 총이나 화살 같은 사출 무기를 능숙하게 다루는 기술.
- [62] 타인이나 자신에 대한 불만이나 후회, 증오 등.
- [63] 다양한 소리나 그림의 아름다움을 느끼는 힘. 작품을 만드는 것도 포함.
- [64] 기계공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [65] 민간에 전승되는 풍속이나 풍습 등에 관한 학문.
- [66] 꿈이나 무의식의 영역에 관한 비밀지식.
- [67] 다수를 동원하는 싸움을 지휘하는 기술.
- [68] 실망감이나 좌절감, 상실감 등.
- [69] 사물의 본질을 직감적으로 느끼는 힘. 직감.
- [70] 남을 곤경에 빠뜨리기 위한 기술이나 책략.
- [71] 유적이거나 유물 등 고대의 흔적을 연구하는 학문.
- [72] 땅속에 관한 비밀지식.
- [73] 스페셜
- [74] 흙 속이나 물속에 뭔가를 파묻거나 가라앉히는 기술.
- [75] 가족이나 친구를 사랑하는 마음. 배려심.
- [76] 숨겨진 것이나 사각을 발견하는 통찰력.
- [77] 전투에 사용하는 기구나 기계, 무기에 관한 지식.
- [78] 우주나 천체를 연구하는 학문.
- [79] 미지의 외우주에 관한 비밀지식.
- [80] 해당 부분은 수정하지 말아주세요. 시트에 관한 문의는 @TRPG\_Ara 계정의 DM이나 멘션으로 부탁드립니다. 재배포는 금지합니다.

최종 수정일 2018/07/01

- [81] 해당 시트를 최종으로 수정한 날짜를 기록합니다.
- [82] 세션을 완료하고 받은 공적점을 기록합니다. 공적점을 사용해 어빌리티의 습득, 공포심의 극복, 재력의 상승 중 하나의 보상을 획득할 수 있습니다.

- [83] 생명력과 이성치의 최대치를 숫자로 기록합니다. 생명력과 이성치는 아무리 회복해도 최대치를 넘을 수 없습니다.
- [84] 실시간 수치를 기록합니다. 수치에 따라 오른쪽 '수치확인'에서 한눈에 확인가능합니다.
- [85] 현재 수치를 체크합니다. 봉마인의 생명력과 이성치는 기본 6에서 시작합니다. 괴이 특기를 가질 경우 해당 1의 최대 이성치가 하락합니다. 한 세션이 종료되면 수치는 최대치로 회복됩니다.
- [86] 캐릭터의 육체적인 건강 상태
- [87] 캐릭터의 정신적인 여유
- [88] 관계를 가진 인물의 이름을 적습니다. NPC의 이름도 적습니다.
- [89] 거처를 알아내면 체크합니다.
- [90] 비밀을 알아내면 체크합니다.
- [91] 감정표를 참고해 1D6을 굴려 나온 감정을 적습니다.
- [92] 감정의 플러스 마이너스를 체크합니다.
- [93] 언제든지 사용할 수 있다. 이 아이템을 사용하면 자신의 [생명력]이나 [이성치]를 1점 회복할 수 있다.
- [94] 전투 중에 자신이 행동판정을 위해 주사위를 굴렀을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴릴 수 있다.
- [95] 자신 이외의 누군가가 행동판정을 위해 주사위를 굴렀을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴리게 할 수 있다.
- [96] 캐릭터의 사는 곳, 가족의 유무 등 자세한 설정을 간략하게 서술합니다.
- [97] 이 캐릭터로 경험한 괴이(시나리오)들을 기록합니다.
- [98] GM이 알아야 할 캐릭터의 정보를 기록합니다.
- [99] 캐릭터의 오너를 적습니다.
- [100] 캐릭터를 잘 나타낼 수 있는 한마디(대사)를 적습니다.
- [101] 직업 특기 2개, 자유 특기 4개를 선정해 체크합니다. 직업 특기는 직업표를 참고하거나 GM이 지정합니다.
- [102] 누군가에게 육체적, 정신적으로 고통을 주기 위한 방법.
- [103] 매사를 대하면서 느끼는 다양한 기분.
- [104] 다양한 감각기관을 이용하여 주위에서 일어나는 사건을 인식하는 방법.
- [105] 물질을 만들거나, 만들어진 물건을 조작하는 방법.
- [106] 다양한 사건을 더 깊게 고찰하거나 연구하기 위한 이론 체계.
- [107] 우리가 아는 평범한 세상에는 알려지지 않은 무시무시한 세계에 관련된 [무언가].
- [108] 펄블



[109] 갭

[110] 불이나 열을 다루는 기술. 발화성 물질에 관해서도 잘 알게 된다.

[111] 애절할 정도로 누군가를 좋아하게 되는 정서.

[112] 고통을 감지하는 감각. 자기 방위 능력이 높다.

[113] 여러 부품으로 구성된 물품을 해체, 분리하는 기술.

[114] 자연현상을 지배하는 보편적인 법칙에 관한 학문.

[115] 과거나 현재, 미래에 관한 비밀지식.

[116] 남에게 고통을 줘서 자기 뜻대로 움직이도록 강요하는 기술.

[117] 기뻐하거나, 즐거워 하는 것. 기분 좋은 경험.

[118] 쾌감을 감지하는 힘. 성적인 매력도 높다.

[119] 전자공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.

[120] 수나 양, 구조나 변화 등에 관한 학문. 산수 등.

[121] 다양한 개념이 뒤섞인 상태. 천지창조에 관한 비밀지식.

[122] 밧줄이나 기구를 사용해서 상대의 자유를 빼앗고 구속하는 기술.

[123] 어둡고 답답한 기분. 고민거리 등에 관련된 경험.

[124] 촉각 정보를 감지하는 힘. 만져서 형태를 느낀다.

[125] 어지럽혀진 상태의 대상을 정리하는 기술.

[126] 물질의 성질이나 각 물질 간에 발생하는 반응 및 변화에 관한 학문.

[127] 심해에 관한 비밀지식.

[128] 약점을 잡거나 폭력을 바탕으로 위협하는 기술.

[129] 자신의 실패나 단점에 대한 자각. 사회의 상식에서 벗어난 것에 관련된 경험.

[130] 후각 정보를 감지하는 힘. 냄새를 통한 식별이 가능하다.

[131] 약이나 독 등에 관한 지식. 조합기술.

[132] 생물과 해당 생태, 발생이나 진화에 관한 학문.

[133] 죽음과 사후 세계에 관한 비밀지식.

[134] 물건이나 인체를 부수거나 무너트리는 기술.

[135] 우습거나 해학적인 몸짓이나 농담.

- [136] 미각 정보를 감지하는 힘. 요리 실력도 뛰어나다.
- [137] 적은 노력으로 성과를 거두는 기술. 작업을 서두르기 위해서도 필요.
- [138] 인체의 병이나 건강, 치료법이나 예방법을 연구하는 학문.
- [139] 육체를 잃은 후에도 여전히 남아 있는 존재에 관한 비밀지식.
- [140] 때리고 차는 기술. 싸움에 강하다.
- [141] 감정을 억누르고 남에게 드러내지 않는 기술.
- [142] 청각 정보를 감지하는 힘. 소리를 분간할 수 있다.
- [143] 신문이나 TV, 인터넷 등의 정보 매체에 관한 지식이나 기술.
- [144] 해당 사회에서 살아가기 위한 폭넓은 지식. 법률이나 정치, 사회나 경제 등에 관한 지식.
- [145] 괴이에 관한 종합적인 지식과 그것을 활용하는 방법.
- [146] 날붙이를 사용해서 물건이나 생물의 일부를 잘라내는 기술.
- [147] 예상하지 못했던 일에 대한 반응. 깜짝 놀란 경험.
- [148] 시각 정보를 감지하는 힘. 색채나 공간을 인식하는 능력이 뛰어나다.
- [149] 사진이나 영상을 촬영하기 위한 지식이나 기술.
- [150] 인류를 종합적으로 연구하는 학문.
- [151] 인간의 지각이나 의식을 가리는 어둠에 관한 비밀지식.
- [152] 원가에 끝이 뾰족한 것을 뿔어지거나 들어가도록 꽃아 넣는 기술.
- [153] 불쾌한 기분의 폭발. 타인을 꾸짖는 기술.
- [154] 도망치는 것을 쫓아가는 기술.
- [155] 자동차나 바이크, 자전거 등의 탈것을 조종하는 기술.
- [156] 여러 가지 역사를 연구하는 학문.
- [157] 세계의 종착점에 관한 비밀지식.
- [158] 총이나 화살 같은 사출 무기를 능숙하게 다루는 기술.
- [159] 타인이나 자신에 대한 불만이나 후회, 증오 등.
- [160] 다양한 소리나 그림의 아름다움을 느끼는 힘. 작품을 만드는 것도 포함.
- [161] 기계공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [162] 민간에 전승되는 풍속이나 풍습 등에 관한 학문.
- [163] 꿈이나 무의식의 영역에 관한 비밀지식.

- [164] 다수를 동원하는 싸움을 지휘하는 기술.
- [165] 실망감이나 좌절감, 상실감 등.
- [166] 사물의 본질을 직감적으로 느끼는 힘. 직감.
- [167] 남을 곤경에 빠뜨리기 위한 기술이나 책략.
- [168] 유적이거나 유물 등 고대의 흔적을 연구하는 학문.
- [169] 땅속에 관한 비밀지식.
- [170] 스페셜
- [171] 흙 속이나 물속에 원가를 파묻거나 가라앉히는 기술.
- [172] 가족이나 친구를 사랑하는 마음. 배려심.
- [173] 숨겨진 것이나 사각을 발견하는 통찰력.
- [174] 전투에 사용하는 기구나 기계, 무기에 관한 지식.
- [175] 우주나 천체를 연구하는 학문.
- [176] 미지의 외우주에 관한 비밀지식.
- [177] 해당 캐릭터가 유독 흥미를 느끼는 분야.
- [178] 캐릭터가 특히 무서워하는 현상이나 존재.
- [179] 해당 부분은 수정하지 말아주세요. 시트에 관한 문의는 @TRPG\_Ara 계정의 DM이나 멘션으로 부탁드립니다. 재배포는 금지합니다.

최종 수정일 2018/07/01

- [180] 해당 시트를 최종으로 수정한 날짜를 기록합니다.
- [181] 세션을 완료하고 받은 공적점을 기록합니다. 공적점을 사용해 어빌리티의 습득, 공포심의 극복, 재력의 상승 중 하나의 보상을 획득할 수 있습니다.
- [182] 생명력과 이성치의 최대치를 숫자로 기록합니다. 생명력과 이성치는 아무리 회복해도 최대치를 넘을 수 없습니다.
- [183] 실시간 수치를 기록합니다. 수치에 따라 오른쪽 '수치확인'에서 한눈에 확인가능합니다.
- [184] 현재 수치를 체크합니다. 봉마인의 생명력과 이성치는 기본 6에서 시작합니다. 괴이 특기를 가질 경우 해당 1의 최대 이성치가 하락합니다. 한 세션이 종료되면 수치는 최대치로 회복됩니다.
- [185] 캐릭터의 육체적인 건강 상태
- [186] 캐릭터의 정신적인 여유
- [187] 관계를 가진 인물의 이름을 적습니다. NPC의 이름도 적습니다.
- [188] 거처를 알아내면 체크합니다.

[189] 비밀을 알아내면 체크합니다.

[190] 감정표를 참고해 1D6을 굴려 나온 감정을 적습니다.

[191] 감정의 플러스 마이너스를 체크합니다.

[192] 언제든지 사용할 수 있다. 이 아이템을 사용하면 자신의 [생명력]이나 [이성치]를 1점 회복할 수 있다.

[193] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

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

[195] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

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

[197] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

[198] 캐릭터의 사는 곳, 가족의 유무 등 자세한 설정을 간략하게 서술합니다.

[199] 이 캐릭터로 경험한 괴이(시나리오)들을 기록합니다.

[200] GM이 알아야 할 캐릭터의 정보를 기록합니다.

[201] 캐릭터의 오너를 적습니다.

[202] 캐릭터를 잘 나타낼 수 있는 한마디(대사)를 적습니다.

[203] 직업 특기 2개, 자유 특기 4개를 선정해 체크합니다. 직업 특기는 직업표를 참고하거나 GM이 지정합니다.

[204] 누군가에게 육체적, 정신적으로 고통을 주기 위한 방법.

[205] 매사를 대하면서 느끼는 다양한 기분.

[206] 다양한 감각기관을 이용하여 주위에서 일어나는 사건을 인식하는 방법.

[207] 물질을 만들거나, 만들어진 물건을 조작하는 방법.

[208] 다양한 사건을 더 깊게 고찰하거나 연구하기 위한 이론 체계.

[209] 우리가 아는 평범한 세상에는 알려지지 않은 무시무시한 세계에 관련된 [무언가].

[210] 펴블

[211] 갯

[212] 불이나 열을 다루는 기술. 발화성 물질에 관해서도 잘 알게 된다.

[213] 애절할 정도로 누군가를 좋아하게 되는 정서.

[214] 고통을 감지하는 감각. 자기 방위 능력이 높다.

- [215] 여러 부품으로 구성된 물품을 해체, 분리하는 기술.
- [216] 자연현상을 지배하는 보편적인 법칙에 관한 학문.
- [217] 과거나 현재, 미래에 관한 비밀지식.
- [218] 캐릭터의 사진을 첨부합니다.
- [219] 남에게 고통을 줘서 자기 뜻대로 움직이도록 강요하는 기술.
- [220] 기뻐하거나, 즐거워 하는 것. 기분 좋은 경험.
- [221] 쾌감을 감지하는 힘. 성적인 매력도 높다.
- [222] 전자공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [223] 수나 양, 구조나 변화 등에 관한 학문. 산수 등.
- [224] 다양한 개념이 뒤섞인 상태. 천지창조에 관한 비밀지식.
- [225] 밧줄이나 기구를 사용해서 상대의 자유를 빼앗고 구속하는 기술.
- [226] 어둡고 답답한 기분. 고민거리 등에 관련된 경험.
- [227] 촉각 정보를 감지하는 힘. 만져서 형태를 느낀다.
- [228] 어지럽혀진 상태의 대상을 정리하는 기술.
- [229] 물질의 성질이나 각 물질 간에 발생하는 반응 및 변화에 관한 학문.
- [230] 심해에 관한 비밀지식.
- [231] 약점을 잡거나 폭력을 바탕으로 위협하는 기술.
- [232] 자신의 실패나 단점에 대한 자각. 사회의 상식에서 벗어난 것에 관련된 경험.
- [233] 후각 정보를 감지하는 힘. 냄새를 통한 식별이 가능하다.
- [234] 약이나 독 등에 관한 지식. 조합기술.
- [235] 생물과 해당 생태, 발생이나 진화에 관한 학문.
- [236] 죽음과 사후 세계에 관한 비밀지식.
- [237] 물건이나 인체를 부수거나 무너트리는 기술.
- [238] 우습거나 해학적인 몸짓이나 농담.
- [239] 미각 정보를 감지하는 힘. 요리 실력도 뛰어나다.
- [240] 적은 노력으로 성과를 거두는 기술. 작업을 서두르기 위해서도 필요.
- [241] 인체의 병이나 건강, 치료법이나 예방법을 연구하는 학문.
- [242] 육체를 잃은 후에도 여전히 남아 있는 존재에 관한 비밀지식.

- [243] 때리고 차는 기술. 싸움에 강하다.
- [244] 감정을 억누르고 남에게 드러내지 않는 기술.
- [245] 청각 정보를 감지하는 힘. 소리를 분간할 수 있다.
- [246] 신문이나 TV, 인터넷 등의 정보 매체에 관한 지식이나 기술.
- [247] 해당 사회에서 살아가기 위한 폭넓은 지식. 법률이나 정치, 사회나 경제 등에 관한 지식.
- [248] 괴이에 관한 종합적인 지식과 그것을 활용하는 방법.
- [249] 날붙이를 사용해서 물건이나 생물의 일부를 잘라내는 기술.
- [250] 예상하지 못했던 일에 대한 반응. 깜짝 놀란 경험.
- [251] 시각 정보를 감지하는 힘. 색채나 공간을 인식하는 능력이 뛰어나다.
- [252] 사진이나 영상을 촬영하기 위한 지식이나 기술.
- [253] 인류를 종합적으로 연구하는 학문.
- [254] 인간의 지각이나 의식을 가리는 어둠에 관한 비밀지식.
- [255] 원가에 끝이 뾰족한 것을 뚫어지거나 들어가도록 꽃아 넣는 기술.
- [256] 불쾌한 기분의 폭발. 타인을 꾸짖는 기술.
- [257] 도망치는 것을 쫓아가는 기술.
- [258] 자동차나 바이크, 자전거 등의 탈것을 조종하는 기술.
- [259] 여러 가지 역사를 연구하는 학문.
- [260] 세계의 종착점에 관한 비밀지식.
- [261] 총이나 화살 같은 사출 무기를 능숙하게 다루는 기술.
- [262] 타인이나 자신에 대한 불만이나 후회, 증오 등.
- [263] 다양한 소리나 그림의 아름다움을 느끼는 힘. 작품을 만드는 것도 포함.
- [264] 기계공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [265] 민간에 전승되는 풍속이나 풍습 등에 관한 학문.
- [266] 꿈이나 무의식의 영역에 관한 비밀지식.
- [267] 다수를 동원하는 싸움을 지휘하는 기술.
- [268] 실망감이나 좌절감, 상실감 등.
- [269] 사물의 본질을 직감적으로 느끼는 힘. 직감.
- [270] 남을 곤경에 빠뜨리기 위한 기술이나 책략.

[271] 유적이거나 유물 등 고대의 흔적을 연구하는 학문.

[272] 땅속에 관한 비밀지식.

[273] 스페셜

[274] 흙 속이나 물속에 원가를 파묻거나 가라앉히는 기술.

[275] 가족이나 친구를 사랑하는 마음. 배려심.

[276] 숨겨진 것이나 사각을 발견하는 통찰력.

[277] 전투에 사용하는 기구나 기계, 무기에 관한 지식.

[278] 우주나 천체를 연구하는 학문.

[279] 미지의 외우주에 관한 비밀지식.

[280] 해당 캐릭터가 유독 흥미를 느끼는 분야.

[281] 호기심 하나를 설정해 해당 특기 양쪽의 갭을 검게 칠합니다. 검게 칠한 갭은 존재하지 않는 것으로 간주합니다.

[282] 캐릭터가 특히 무서워하는 현상이나 존재.

[283] 공포심 하나를 선정해 빈칸에 특기 이름을 적습니다.

[284] 봉마인이 습득한, 괴이와 싸우기 위한 특수 능력.

[285] 해당 부분은 수정하지 말아주세요. 시트에 관한 문의는 @TRPG\_Ara 계정의 DM이나 멘션으로 부탁드립니다. 재배포는 금지합니다.

최종 수정일 2018/07/01

[286] (특기분야)에서 아무거나 라고 적혀있거나 여러 개의 특기명이 적혀있을 때는 해당 범위 내에서 임의의 특기를 하나 선택해서 기재합니다.

[287] 기본 어빌리티

[288] 해당 시트를 최종으로 수정한 날짜를 기록합니다.

[289] 직업에 따라 지정 특기 2개를 가집니다.

[290] 기본 어빌리티

[291] 세션을 완료하고 받은 공적점을 기록합니다. 공적점을 사용해 어빌리티의 습득, 공포심의 극복, 재력의 상승 중 하나의 보상을 획득할 수 있습니다.

[292] 생명력과 이성치의 최대치를 숫자로 기록합니다. 생명력과 이성치는 아무리 회복해도 최대치를 넘을 수 없습니다.

[293] 실시간 수치를 기록합니다. 수치에 따라 오른쪽 '수치확인'에서 한눈에 확인가능합니다.

[294] 현재 수치를 체크합니다. 봉마인의 생명력과 이성치는 기본 6에서 시작합니다. 괴이 특기를 가질 경우 해당 1의 최대 이성치가 하락합니다. 한 세션이 종료되면 수치는 최대치로 회복됩니다.

- [295] 캐릭터의 육체적인 건강 상태
- [296] 캐릭터의 정신적인 여유
- [297] 관계를 가진 인물의 이름을 적습니다. NPC의 이름도 적습니다.
- [298] 거처를 알아내면 체크합니다.
- [299] 비밀을 알아내면 체크합니다.
- [300] 감정표를 참고해 1D6을 굴려 나온 감정을 적습니다.
- [301] 감정의 플러스 마이너스를 체크합니다.
- [302] 언제든지 사용할 수 있다. 이 아이템을 사용하면 자신의 [생명력]이나 [이성치]를 1점 회복할 수 있다.
- [303] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.
- [304] 전투 중에 자신이 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴릴 수 있다.
- [305] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.
- [306] 자신 이외의 누군가가 행동판정을 위해 주사위를 굴렸을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴리게 할 수 있다.
- [307] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.
- [308] 캐릭터의 사는 곳, 가족의 유무 등 자세한 설정을 간략하게 서술합니다.
- [309] 이 캐릭터로 경험한 괴이(시나리오)들을 기록합니다.
- [310] GM이 알아야 할 캐릭터의 정보를 기록합니다.
- [311] 캐릭터의 오너를 적습니다.
- [312] 캐릭터를 잘 나타낼 수 있는 한마디(대사)를 적습니다.
- [313] 직업 특기 2개, 자유 특기 4개를 선정해 체크합니다. 직업 특기는 직업표를 참고하거나 GM이 지정합니다.
- [314] 누군가에게 육체적, 정신적으로 고통을 주기 위한 방법.
- [315] 매사를 대하면서 느끼는 다양한 기분.
- [316] 다양한 감각기관을 이용하여 주위에서 일어나는 사건을 인식하는 방법.
- [317] 물질을 만들거나, 만들어진 물건을 조작하는 방법.
- [318] 다양한 사건을 더 깊게 고찰하거나 연구하기 위한 이론 체계.
- [319] 우리가 아는 평범한 세상에는 알려지지 않은 무시무시한 세계에 관련된 [무언가].
- [320] 펌블



[321] 갯

[322] 불이나 열을 다루는 기술. 발화성 물질에 관해서도 잘 알게 된다.

[323] 애절할 정도로 누군가를 좋아하게 되는 정서.

[324] 고통을 감지하는 감각. 자기 방위 능력이 높다.

[325] 여러 부품으로 구성된 물품을 해체, 분리하는 기술.

[326] 자연현상을 지배하는 보편적인 법칙에 관한 학문.

[327] 과거나 현재, 미래에 관한 비밀지식.

[328] 캐릭터의 사진을 첨부합니다.

[329] 남에게 고통을 줘서 자기 뜻대로 움직이도록 강요하는 기술.

[330] 기뻐하거나, 즐거워 하는 것. 기분 좋은 경험.

[331] 쾌감을 감지하는 힘. 성적인 매력도 높다.

[332] 전자공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.

[333] 수나 양, 구조나 변화 등에 관한 학문. 산수 등.

[334] 다양한 개념이 뒤섞인 상태. 천지창조에 관한 비밀지식.

[335] 밧줄이나 기구를 사용해서 상대의 자유를 빼앗고 구속하는 기술.

[336] 어둡고 답답한 기분. 고민거리 등에 관련된 경험.

[337] 촉각 정보를 감지하는 힘. 만져서 형태를 느낀다.

[338] 어지럽혀진 상태의 대상을 정리하는 기술.

[339] 물질의 성질이나 각 물질 간에 발생하는 반응 및 변화에 관한 학문.

[340] 심해에 관한 비밀지식.

[341] 약점을 잡거나 폭력을 바탕으로 위협하는 기술.

[342] 자신의 실패나 단점에 대한 자각. 사회의 상식에서 벗어난 것에 관련된 경험.

[343] 후각 정보를 감지하는 힘. 냄새를 통한 식별이 가능하다.

[344] 약이나 독 등에 관한 지식. 조합기술.

[345] 생물과 해당 생태, 발생이나 진화에 관한 학문.

[346] 죽음과 사후 세계에 관한 비밀지식.

[347] 물건이나 인체를 부수거나 무너트리는 기술.

[348] 우습거나 해학적인 몸짓이나 농담.

- [349] 미각 정보를 감지하는 힘. 요리 실력도 뛰어나다.
- [350] 적은 노력으로 성과를 거두는 기술. 작업을 서두르기 위해서도 필요.
- [351] 인체의 병이나 건강, 치료법이나 예방법을 연구하는 학문.
- [352] 육체를 잃은 후에도 여전히 남아 있는 존재에 관한 비밀지식.
- [353] 때리고 차는 기술. 싸움에 강하다.
- [354] 감정을 억누르고 남에게 드러내지 않는 기술.
- [355] 청각 정보를 감지하는 힘. 소리를 분간할 수 있다.
- [356] 신문이나 TV, 인터넷 등의 정보 매체에 관한 지식이나 기술.
- [357] 해당 사회에서 살아가기 위한 폭넓은 지식. 법률이나 정치, 사회나 경제 등에 관한 지식.
- [358] 괴이에 관한 종합적인 지식과 그것을 활용하는 방법.
- [359] 날붙이를 사용해서 물건이나 생물의 일부를 잘라내는 기술.
- [360] 예상하지 못했던 일에 대한 반응. 깜짝 놀란 경험.
- [361] 시각 정보를 감지하는 힘. 색채나 공간을 인식하는 능력이 뛰어나다.
- [362] 사진이나 영상을 촬영하기 위한 지식이나 기술.
- [363] 인류를 종합적으로 연구하는 학문.
- [364] 인간의 지각이나 의식을 가리는 어둠에 관한 비밀지식.
- [365] 원가에 끝이 뾰족한 것을 뿔어지거나 들어가도록 꽃아 넣는 기술.
- [366] 불쾌한 기분의 폭발. 타인을 꾸짖는 기술.
- [367] 도망치는 것을 쫓아가는 기술.
- [368] 자동차나 바이크, 자전거 등의 탈것을 조종하는 기술.
- [369] 여러 가지 역사를 연구하는 학문.
- [370] 세계의 종착점에 관한 비밀지식.
- [371] 총이나 화살 같은 사출 무기를 능숙하게 다루는 기술.
- [372] 타인이나 자신에 대한 불만이나 후회, 증오 등.
- [373] 다양한 소리나 그림의 아름다움을 느끼는 힘. 작품을 만드는 것도 포함.
- [374] 기계공학과 해당 산물에 관한 지식 및 기술.
- [375] 민간에 전승되는 풍속이나 풍습 등에 관한 학문.
- [376] 꿈이나 무의식의 영역에 관한 비밀지식.

- [377] 다수를 동원하는 싸움을 지휘하는 기술.
- [378] 실망감이나 좌절감, 상실감 등.
- [379] 사물의 본질을 직감적으로 느끼는 힘. 직감.
- [380] 남을 곤경에 빠뜨리기 위한 기술이나 책략.
- [381] 유적이거나 유물 등 고대의 흔적을 연구하는 학문.
- [382] 땅속에 관한 비밀지식.
- [383] 스페셜
- [384] 흙 속이나 물속에 원가를 파묻거나 가라앉히는 기술.
- [385] 가족이나 친구를 사랑하는 마음. 배려심.
- [386] 숨겨진 것이나 사각을 발견하는 통찰력.
- [387] 전투에 사용하는 기구나 기계, 무기에 관한 지식.
- [388] 우주나 천체를 연구하는 학문.
- [389] 미지의 외우주에 관한 비밀지식.
- [390] 해당 캐릭터가 유독 흥미를 느끼는 분야.
- [391] 호기심 하나를 설정해 해당 특기 양쪽의 갭을 검게 칠합니다. 검게 칠한 갭은 존재하지 않는 것으로 간주합니다.
- [392] 캐릭터가 특히 무서워하는 현상이나 존재.
- [393] 공포심 하나를 선정해 빈칸에 특기 이름을 적습니다.
- [394] 봉마인이 습득한, 괴이와 싸우기 위한 특수 능력.
- [395] 해당 부분은 수정하지 말아주세요. 시트에 관한 문의는 @TRPG\_Ara 계정의 DM이나 멘션으로 부탁드립니다. 재배포는 금지합니다.

최종 수정일 2018/07/01

- [396] (특기분야)에서 아무거나 라고 적혀있거나 여러 개의 특기명이 적혀있을 때는 해당 범위 내에서 임의의 특기를 하나 선택해서 기재합니다.
- [397] 기본 어빌리티
- [398] 해당 시트를 최종으로 수정한 날짜를 기록합니다.
- [399] 직업에 따라 지정 특기 2개를 가집니다.
- [400] 기본 어빌리티
- [401] 세션을 완료하고 받은 공적점을 기록합니다. 공적점을 사용해 어빌리티의 습득, 공포심의 극복, 재력의 상승 중 하나의 보상을 획득할 수 있습니다.

[402] 생명력과 이성치의 최대치를 숫자로 기록합니다. 생명력과 이성치는 아무리 회복해도 최대치를 넘을 수 없습니다.

[403] 실시간 수치를 기록합니다. 수치에 따라 오른쪽 '수치확인'에서 한눈에 확인 가능합니다.

[404] 현재 수치를 체크합니다. 봉마인의 생명력과 이성치는 기본 6에서 시작합니다. 괴이 특기를 가질 경우 해당 1의 최대 이성치가 하락합니다. 한 세션이 종료되면 수치는 최대치로 회복됩니다.

[405] 캐릭터의 육체적인 건강 상태

[406] 캐릭터의 정신적인 여유

[407] 관계를 가진 인물의 이름을 적습니다. NPC의 이름도 적습니다.

[408] 거처를 알아내면 체크합니다.

[409] 비밀을 알아내면 체크합니다.

[410] 감정표를 참고해 1D6을 굴려 나온 감정을 적습니다.

[411] 감정의 플러스 마이너스를 체크합니다.

[412] 언제든지 사용할 수 있다. 이 아이템을 사용하면 자신의 [생명력]이나 [이성치]를 1점 회복할 수 있다.

[413] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

[414] 전투 중에 자신이 행동판정을 위해 주사위를 굴렀을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴릴 수 있다.

[415] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

[416] 자신 이외의 누군가가 행동판정을 위해 주사위를 굴렀을 때 사용할 수 있다. 굴림 결과와 관계없이 다시 주사위를 굴리게 할 수 있다.

[417] 아이템의 갯수를 적습니다. 숫자만 입력 가능합니다.

[418] 캐릭터의 사는 곳, 가족의 유무 등 자세한 설정을 간략하게 서술합니다.

[419] 이 캐릭터로 경험한 괴이(시나리오)들을 기록합니다.

[420] GM이 알아야 할 캐릭터의 정보를 기록합니다.