

"캐릭터 한마디" [1]

플레이어	템플릿	제작·수정
수분	호성 앤서	B [2]

프로필

이름	키류쿠로		
키	180		
직업			
성별	남	나이	[5]
거주지		국적	
출생지		시대	[7]

특성치 [3]

근력 STR	30	15 6	교육 EDU	50	25 10	지능 INT	65	32 13
건강 CON	40	20 8	외모 APP	80	40 16	정신력 POW	55	27 11
크기 SIZ	40	20 8	민첩 DEX	50	25 10	행운 LUK [6]	55	27 11

사진 [4]

기능목록 [8]

입기능점수 : [5]	200	심기능점수 : [1]	130	남은 점수 :	0
-------------	-----	-------------	-----	---------	---

관찰력 [11]	5	10	11	17	15	16	재력 [17]	0	0	0	0	1	18	0	0	0	의료 [20]	1	1	0	0			
듣기 [21]	20	55	75	37	15		회계	5	5	2	1	오컬트 [22]	5	0	5	2	1	응급처치 [23]	30	0	30	15	6	
자료조사 [24]	20	40	60	30	12		자연 [25]	10	10	5	2	정신분석 [26]	1	1	0	0		생존술 [27]	10	10	5	2		
컴퓨터 사용 [28]	5	5	2	1	0		과학 [29]	1	1	0	0	심리학 [30]	10	30	40	20	8	수염 [31]	20	20	10	4		
전자기 [32]	1	0	1	0	0				0	0	0	위협 [33]	15	30	45	22	9	오르기 [34]	20	20	10	4		
전기수리 [35]	10	10	5	2					0	0	0	매혹 [36]	15	35	50	25	10	도약 [37]	20	20	10	4		
기계수리 [38]	10	0	10	5	2		법률 [39]	5	5	2	1	말재주 [40]	5	5	2	1	회피	25	25	50	25	10		
자동차 운전 [41]	20	10	4	10	4		인류학 [42]	1	1	0	0	설득 [43]	10	10	5	2	변장 [44]	5	5	2	1			
장비 조작 [45]	1	1	0	0			역사 [46]	5	5	2	1	외국어 [47]	50	50	25	10	은밀행동 [48]	20	30	50	25	10		
파일럿 [49]	1	1	0	0			고고학 [50]	1	1	0	0	외국어 [51]	1	5	6	3	1	손놀림 [52]	10	30	40	20	8	
							감정 [53]	5	5	2	1			0	0	0	0	알쇠공 [54]	1	1	0	0		
항법 [55]	10	10	5	2			예술/공예 [56]	5	5	2	1	투척 [57]	20	20	10	4	사격(권총) [58]	20	20	10	4			
추적 [59]	10	10	5	2					0	0	0	근접전(격투) [60]	25	25	12	5	사격(소총) [61]	25	25	12	5			
승마 [62]	5	5	2	1			독술 [63]	1	1	0	0	근접전(도검)	20	20	10	4	사격(기관총)	15	15	7	3			
조련	5	5	2	1			무술 다루기 [64]	5	5	2	1	근접전(도끼)	15	15	7	3	사격(기관총)	10	10	5	2			
							장수 [66]	1	1	0	0	근접전(창)	20	20	10	4	사격(활) [67]	15	15	7	3			
폭파 [68]	1	1	0	0			최면술 [69]	1	1	0	0	근접전(채찍)	5	5	2	1	낙격(중화기) [70]	10	10	5	2			
포격 [71]	1	1	0	0			비밀 지식 [72]	1	1	0	0	근접전(기타)	10	10	5	2	화염방사기 [73]	10	10	5	2			

전투

피해 보너스	-1		
체구	-1		
회피	50	25	10
이동력	8		
체력		최대체력	8
마력		최대마력	11
이성		초기치	55
		최대치	99 [64]
일시적 광기	✖	장기적 광기	✖
중상	✖	빈사	✖

무기

무기	보통	어려움	대단함	피해	사거리	공격횟수	탄약	고장 [74]
맨손	25	12	5	1d3 + 보너스	-	1	-	-
		0	0					
		0	0					
		0	0					
		0	0					
		0	0					
		0	0					

기타

무일푼, 노숙.
 평균적 근력의 소유자.
 평균적으로 건강한 사람.
 평균적인 수준의 교육을 받음.
 일반 사람의 민첩성.
 보통 사람의 아이큐.
 보통 사람의 의지를 가졌다.

특징 [77]	없음
신념 / 믿음 [80]	없음
스킬 성장 [81]	

소지품 [75]	관계 [76]
예비용 반질고리 [78]	[79]

캐릭터 설정 [82]

외모	성격	기타

이상한 경험 [83]	신화서, 주문, 유물 [84]	공포증과 집착증 [85]	기타 사항 [86]	아바타 [87]

캐릭터 스태트 (1음선) [88]	캐릭터 스태트 (3음선)	캐릭터 스태트 (자유배치)	스탯 추가공	비전투 광기 판정	전투 광기 판정	스킬 향상 판정				
&{template.default}&{name=캐릭터 스태트}	&{template.default}&{name=캐릭터 스태트}	&{template.default}&{name=캐릭터 스태트}	&{template.default}&{name=스탯 추가공}	&{template.default}&{name=비전투 광기 판정}	&{template.default}&{name=전투 광기 판정}	&{template.default}&{name=스킬 향상 판정}				

[1] 플레이어가 입력할 부분은 흰색,
나머지는 자동화입니다.
작은 모니터를 위한 슬림디자인.
이곳에 캐릭터 한마디를 적어주세요.

[2] 4/27/2017 Ver 2.5

!!이 부분을 지우거나 수정하지 말아주세요!!

앤서님 동의하에 시트용 틀을 제작·수정했습니다. 공개용. 하우스룰이 소량 포함되어 있습니다.

재배포를 금지합니다! 공유시 이 시트 주소를 공유해주세요.

[3] 주사위를 굴러 결정

근력: (3d6)*5

건강: (3d6)*5

크기: (2d6+6)*5

교육: (2d6+6)*5

외모: (3d6)*5

민첩: (3d6)*5

지능: (2d6+6)*5

정신력: (3d6)*5

행운: (3d6)*5

[4] 그림 또는

● www.rinmarugames.com/game/?game_id=421

● http://www.rinmarugames.com/playgame.php?game_link=anime-elf-creator

● http://www.rinmarugames.com/all_games.php?category=16

사용 가능, 위 메뉴 Insert>Images 로 삽입

[5] 반드시 숫자로만 입력

15~19세: 근력과 크기 사이에서 총 5점을 원하는 대로 뽑니다. 교육에서 5점을 뽑니다.

20~39세: 교육의 항상 판정 -> (1d10)을 한 번 합니다.

40~49세: 교육의 항상 판정(1d10)을 두 번 하고 근력, 건강, 민첩성 사이에서 총 5점을 원하는 대로 뽑니다. 외
모 에서 5점을 뽑니다.

50~59세: 교육의 항상 판정(1d10)을 세 번 하고 근력, 건강, 민첩성 사이에서 총 10점을 원하는 대로 뽑니다. 외
모에서 10점을 뽑니다.

60~69세: 교육의 항상 판정(1d10)을 네 번 하고 근력, 건강, 민첩성 사이에서 총 20점을 원하는 대로 뽑니다. 외
모에서 15점을 뽑니다.

70~79세: 교육의 항상 판정(1d10)을 네 번 하고 근력, 건강, 민첩성 사이에서 총 40점을 원하는 대로 뽑니다. 외
모에서 20점을 뽑니다.

80~세: 교육의 항상 판정(1d10)을 네 번 하고 근력, 건강, 민첩성 사이에서 총 80점을 원하는 대로 뽑니다. 외
모에서 25점을 뽑니다.

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

[7] 현대, 1920, 미래 등 캐릭터가 살고 있는 시대를 자유롭게 입력

[8] 점수를 배분한 기능의 이름은 자동으로 강조됩니다.

기능 이름 왼쪽의 체크박스는 시나리오 안에서 해당 스킬을 성공했을 경우 체크, 시나리오 종료후 스킬성장을 위한 기록 용도입니다.

[9] 직업과 관련된 기능에 배분

[10] 자기가 원하는 기능에 배분
캐릭터가 살아오면서 습득한 기능들입니다.

[11] 대항 기능: 은밀행동

[12] 기본값

[13] 기능점수 배분값

[14] 기본값+배분값
=일반 판정에 쓰는 값

[15] 어려운 판정에 쓰는 1/2 값

[16] 극단적 판정에 쓰는 1/5 값

[17] 0:무일푼, 1~:가난,10~:보통, 50~:부유, 90~:자산가, 99:갑부

[18] 크툴루 신화에 대한 이해도를 반영합니다. 학문적인 기능처럼 연마를 통해 축적되는 지식은 아닙니다. 신화에 노출되면 이성이 침식됩니다.

(이성 최대치가 감소)

신화 수치의 증가량은 수호자가 정합니다.

[19] 신화 수치의 증가량은 수호자가 정합니다. 플레이어가 임의로 올릴 수 없습니다.

[20] 사고, 부상, 질병, 중독등을 진단하고 치료. 치료에 1시간 소요. 성공시 1d3회복.
빈사 상태는 응급처치로 안정시켜야 의료판정 가능.

[21] 각종 소리를 이해, 해석

[22] 오컬트 관련 개념, 물품, 마법서 등을 판별(크툴루 관련 제외). 타로나 별자리 포함

[23] 1시간 이내에 다친 플레이어의 hp 1 치료, 기절 회복, 빈사 회복

[24] 책, 문서들 또는 데이터베이스에서 원하는 정보 탐색

[25] 전통적이고 비과학적인 지식과 개인적인 관찰을 의미합니다.
농부, 어부, 또는 취미로 연구하는 사람 등이 가질 법한 지식 기능입니다.

[26] 광기를 치료하고 이성을 회복시킵니다.
(성공시+1d3, 대실패시-1d6)

[27] 극한 환경이나 야생에서 생존하는 방법에 관한 지식. 사냥, 피난처, 위험요소 등에 관한 지식이 포함되어 있습니다. 특정 환경을 반드시 기입해야 합니다. (사막, 바다, 숲, 극지방 등)

[28] 프로그래밍, 데이터 분석, 보안 침투, 네트워크 탐색, 침입이나 바이러스 탐지 또는 악용

[29] 공학, 기상학, 동물학, 물리학, 생물학, 수사과학, 수학(기본 수치 10), 식물학, 암호학, 약학, 지질학, 천문학, 화학 중 선택 입력

- [30] 목표 대상의 심리상태를 파악합니다. 대항 기능: 말재주, 매혹, 설득, 위협, 변장
- [31] 액체 위나 속에서 이동하는 능력
- [32] 마이크로칩과 기판이 들어가는 현대기기를 수리하거나 다룹니다.
- [33] 폭력적 협박, 공격적 태도. 대항 기능: 위협, 심리학
- [34] 나무, 벽, 그 외 수직면을 오를 수 있습니다. 밧줄이나 등반장비를 사용할 수 있습니다.
- [35] 자동 점화 장치, 전기 모터, 퓨즈 박스, 도난 경보기와 같은 전기 장비를 수리하거나 개조할 수 있습니다.
- [36] 친한 척, 유혹, 아부, 따뜻한 성품 등으로 특정 행동 유도. 대항 기능: 매혹, 심리학
- [37] 추락할 때 판정 성공 시 피해 감소
- [38] 고장난 기계 수리, 새 기계 제작
- [39] 법적인 수단이나 소송 절차에 관한 지식
- [40] 빠른 말이나 궤변으로 상대를 속이고 착각하게 만듭니다. 대항 기능: 말재주, 심리학.
- [41] 승용차나 소형 트럭 운행. 대항 기능: 추적, 미행
- [42] 문화권 또는 대상의 생활 방식 식별 및 이해
- [43] 합리적이고 이성적인 주장과 토론으로 상대를 납득 시킵니다. 대항 기능: 설득
- [44] 특징인 또는 자신이 아닌 사람인 척
- [45] 탱크, 굴착기, 굴삭기, 각종 대형 건설 장비를 운전하고 조작하는 데 필요합니다.
- [46] 역사적으로 중요한 사실을 기억, 조상들은 익숙하나 현대에는 잘 모르는 것 판별
- [47] 국적에 따라 자동 입력됨
- [48] 잠행과 숨기 기능이 7판에서 은밀행동으로 통합되었습니다. 들키지 않고 조용히 움직이거나 숨기. 대항 기능: 관찰력, 듣기
- [49] 특수 탑승장비를 조종하는 기능.
조종할 장비 종류에 따라 나뉩니다. 전문 분야 반드시 기입 필요. (ex. 비행기, 대형선박...)
- [50] 유물 식별, 연대 확인, 유물 위조 여부 감별, 생활 방식 추론, 멸종 언어 판별
- [51] 5-언어 식별 10-간단한 대화 30-거래 요청 50-유창함 75-모국어급
- [52] 소매치기, 카드 마술, 휴대폰 몰래 사용하기, 물건 숨기기 등이 포함됩니다. 대항 기능: 관찰력
- [53] 물건의 품질, 사용 재료, 세공 솜씨, 제작 시기, 위조 여부 등을 판별
- [54] 문 따기, 열쇠 없이 시동걸기, 지레로 문 뜯기, 경보 시스템 통과, 자물쇠 수리, 열쇠 복제
- [55] 위치와 좌표를 읽고 지도, 나침반, GPS 등을 다루는 능력입니다
- [56] 예술/공예 글자를 지우고, 인테리어디자인, 연기, 성악, 요리, 작가, 사진, 미술, 목수, 춤, 조각, 위조, 이발,

미용 등 전문분야를 반드시 적어주세요.

[57] 적당한 물건 또는 투척용 무기를 근력 다이스 스탯(m)만큼 던짐

[58] 연사는 기관단총으로 판정

[59] 흔적을 찾아 대상을 따라감. 대항 기능: 은밀행동

[60] 무기를 다루는 근접전 기능은 무기 종류마다 따로 올립니다.
비무장 전투기능들이 7판에서
격투로 통합되었습니다.

[61] 연사는 기관단총으로 판정
산탄총을 포함한 단발사격 장총은 모두 이 기능으로 판정합니다.

[62] 말을 다루는 전반적인 방법

[63] 입술의 움직임으로 대화의 내용 파악. 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[64] 크툴루 신화 지능이 높아질수록 최대치가 자동 감소됩니다.

[65] 길들인 동물 훈련, 명령. 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[66] 잠수 장비 사용, 관리. 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[67] 활은 라운드마다 1발 사격.
쇠뇌는 기본치가 25지만 쏠 때마다 재장전에 한 라운드 소요.

[68] 폭발물을 안전하게 사용, 설치, 해체. 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[69] 자발적인 대상에게 트랜스 상태 유도(광기-공포증, 집착증 치료). 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.
대항 기능: 심리학 또는 정신력(비자발적 대상 한정)

[70] 유탄발사기, 대전차 로켓 등

[71] 야전 병기 조작 가능. 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[72] 일반적인 것이 아닌 희귀한 영역의 지식(전문 영역 기입 필요, 비밀 지식 글자를 지우고 전문영역을 작성해
주세요.). 회귀 기능. 특수한 이유 없이 사용 불가.

[73] 기계에 장착된 것 포함

[74] 사격판정시 이 수치 이상인 경우 총기 고장

[75] 첫째 칸은 가장 소중한 물건.
상세 설명을 하고 싶다면 툴팁을 이용 (우클릭>Insert Note).

[76] 캐릭터에게 의미있는 관계.

첫번째 칸은 현재 가장 소중한 관계. 상세 설명을 하고 싶다면 툴팁을 이용 (우클릭>Insert Note)

[77] 랜덤 배정 1d10
1번 굴려서 해당값을 우측에 입력.
마음에 안 들 경우 공란으로 내버려둔다. (리롤 없음)

[78] 현재 가장 소중한 물건

[79] 현재 가장 소중한 관계

[80] 랜덤 배정 1d10

1번 굴려서 해당값을 우측에 입력.

마음에 안 들 경우 공란으로 내버려둔다. (리롤 없음)

[81] 각 세션 클리어후 키퍼의 지시가 있다면 스킬 성장 다이스를 굴려 증가치를 이곳에 입력후, 기능 목록에서 분배합니다. 크툴루 신화는 이곳에서 제외합니다.

[82] 자유롭게 작성.

외모: 외적으로 보이는 캐릭터를 묘사. 눈 색, 머리색, 인상 등

성격: 캐릭터의 성격을 묘사.

기타: 그 외 모든 것은 여기에 기록

[83] (기록용) 이 캐릭터로 겪은 시나리오를 기록합니다. 없다면 공란으로 내버려둡니다.

[84] (기록용) 이 캐릭터가 가지고 있는/배운 주문을 기록합니다. 키퍼님께 미리 설명을 드리면 좋습니다. 없다면 공란으로 내버려둡니다.

[85] (기록용) 이 캐릭터가 현재 가지고 있는 정신적 질환을 서술합니다. 없다면 공란으로 내버려둡니다.

[86] 그 외 키퍼가 시나리오를 진행하며 이 캐릭터에 대해 알아야 할 점이 있다면 적어주세요. (경험 패키지 등)

[87] <http://www.icongenerators.net/pixelavatar.html>

● 키퍼의 요청이 있을 때만 필수입니다. (48x48로 저장)

[88] Roll20 굴림식들로 초심자는 사용하지 않는 것을 추천합니다.