

프로젝트문 세계관
팬 메이드 TRPG
부록 - 적 모음집

-1등급 적

공격형			
정보	체력	호트러 집	빛
	24	16	-
체력 내성	참격	관통	타격
	약점	취약	보통
호트러집 내성	참격	관통	타격
	약점	취약	보통
공격	타격, D5		
방어	D5-1		
회피	D6-2		
속도	D6-2		

방어형			
정보	체력	호트러 집	빛
	20	12	-
체력 내성	참격	관통	타격
	취약	약점	보통
호트러집 내성	참격	관통	타격
	취약	약점	보통
공격	타격, D5-1		
방어	D6		
회피	D5-2		
속도	D6+0		

회피형			
정보	체력	호트러 집	빛
	20	16	-
체력 내성	참격	관통	타격
	보통	취약	취약
호트러집 내성	참격	관통	타격
	보통	취약	취약
공격	타격, D5-1		
방어	D5-2		
회피	D6		
속도	D6-1		

0등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	24		24	
보정치	공격	방어	회피	속도
	-1	+1	-1	+0

전여내기

1

방어 시,
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 인내 1

주방 칼

D6

저녁밥을 하다가
급한대로 들고 온
칼

*효과 없음

시술

취약	보통	보통
취약	약점	보통

특징이 없는게 특징인
평범한 일상복

방어형 (2)

방어형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	30		24	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+0	-1	+1	-1

조잡한 회피

1

회피 시,
최댓값 +2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

야구방망이

D6

야구할 때 쓰던
알루미늄 배트

*효과 없음

시술

취약	약점	보통
보통	약점	약점

베어도 정신은 똑바로
차릴 수 있도록 고려된
특이한 디자인의 작업복

0등급 적 (2)

공격형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	24		16	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	-1	+0	-1

물고 늘어지기 1

공격 시,
최대값+1,
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게는 마비 1,
자신에게는 마비 1

연습용 창 D6

신입 해결사가
사용하던 창

*효과 없음

시술

약점	약점	보통
약점	약점	약점

전투를 고려한 흔적이
보이는 평범한 전투복

공격형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	24		16	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	-1	-1	+0

응원 1

공격 시,
합 승리 시
다음 라운드에
아군에게 힘 1

주방 칼 D6

저녁밥을 하다가
급한대로 들고 온
칼

*효과 없음

시술

보통	취약	보통
약점	약점	취약

단단해 보이지만, 사실은
그렇지 않은 보호구

1등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	36		24	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+0	+2	+0	+1

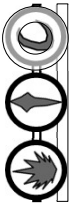
맞기 싫어

3

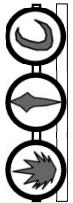
방어 시,
최댓값 +3

기분 나쁜 겐

D5



상대방이 보면
무서워하는 겐
최댓값 -1
상대 위력 -1,



물고 늘어지기

1

공격 시,
최댓값 +1
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게는 마비 2,
자신에게는 마비 1



시술

보통	보통	보통
취약	보통	약점

인체 돌기 시술
: 방어로 합 승리 시
상대에게 체력 4 피해

팔 부분이 단단해서
방어효과가 있는 옷.

회피 최댓값 -1,
자동 방어.

방어형 (2)

방어형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	42		28	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	+2	+0	+0

일단 막기

3

방어 시,
최댓값 -3
위력 +3

돌격 랜스

D6



빛나가면 대책이
없는 랜스
합 승리 시 자신에게
다음 라운드에 신속 2
합 패배 시 자신에게
다음 라운드에 속박 1



저 놈 잡아라!

1

공격 시,
합 승리 시
다음 라운드에
아군에게 힘 2



시술

약점	보통	보통
보통	취약	약점

강화 합금 의체
: 전신 의체 시술,
방어 위력 +2
회피 위력 -1

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

(방어)
합 승리 시 상대에게
호트러짐 피해 +1,

1등급 적 (2)

회피형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	42		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	+0	+2	+0

만민평등 1

공격 시,
위력 무시

과충전 망치 D6

충전이 너무 과한 것
같...아 뜨거!

공격 시 충전 4
합 승리 시 자신에게
화상 1 부여

기다린 순간 1

회피 시,
최댓값+3
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

시술

보통	보통	보통
약점	약점	약점

아드레날린 시술
: 회피 위력 +1
방어 최댓값 -1
출혈로 입는 피해 -1

기동성을 중요시한
깔끔한 운동복.

회피 위력 +1,
출혈로 입는 피해+1

회피형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	42		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	+0	+2	+0

급성 발작 1

회피 시,
최댓값+2

기분 나쁜 검 D5

상대방이 보면
무서워하는 검

최댓값-1
상대 위력 -1,

불이 나게 달려! 1

회피 시,
합 승리 시
상대에게 화상 3,
합 패배 시
자신에게 화상 1

시술

보통	보통	약점
보통	취약	약점

화끈하게 놀아보자고!
: 회피로 합 승리 시
상대에게 화상 2 부여

기동성을 중요시한
깔끔한 운동복.

회피 위력 +1,
화상으로 입는 피해+1

1등급 적 (3)

공격형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	48		24	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+1	+0	+2

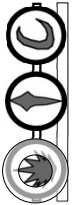
장외 안타

3

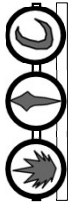
공격 시,
최댓값 +4,
위력 +1
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 마비 3

무거운 대검

D8



공방에서 싸게 산
낡은 쇧덩이
최댓값 +2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 1



번트

1

공격 시,
위력 무시



시술

보통	보통	보통
약점	약점	약점

소문난 방망이 맞집
-타격 위력 +2
-참격 위력 -1

무난히 튼튼한 일상복
피해 내성 1
회피 최댓값 -1

공격형 (2)

공격형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	48		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+0	+1	+0

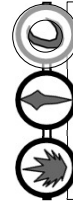
직렬 타격

1

공격 시,
충전을 4 소모하여
위력 + 2

충전형 망치

D6



에너지를 충전할
수 있는 망치
공격 시 충전 2



병렬 타격

1

공격 시,
충전을 4 소모하여
최댓값 +4



시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

피뢰침 팔(부분 의체 시술)
: 관통으로 합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 마비 2

무난히 튼튼한 일상복
피해 내성 1
회피 최댓값 -1

1등급 적 (4)

공격형 (3)				
정보	체력		호트러짐	
	48		24	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+1	+0	+2

주마등 영사기 3

공격 시,
최댓값 +4, 위력+1
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 3

단두대 D8

뒤는 돌아보지
않는 커다란 칼

최댓값 +2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

이 악물기 1

방어 시,
최댓값 +3
합 패배 시
자신에게
체력 2 피해

시술

보통 보통 약점
취약 약점 보통

전신 아드레날린 부여 의체
시술
: 체력을 30% 잃을 때마다
매 라운드 시작 시 힘 1 획득
(최대 2)

무난히 튼튼한 전투복
피해 내성 1
회피 최댓값 -1

공격형 (4)				
정보	체력		호트러짐	
	48		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+0	+1	+0

트롤 마인드 1

공격 시,
최댓값 +1
합 패배 시
다음 라운드에
아군에게 허약 1
자신에게 신속 1

기괴하게 생긴 검 D5

보는 사람이 더욱
고통스러운 검

최댓값 -1
합 패배 시
상대에게
호트러짐 피해 4

엄호나 해줘 3

회피 시,
합 승리 시
다음 라운드에
자신에게 보호 3
허약 1 부여

시술

보통 약점 보통
약점 보통 취약

선빵필승
: 첫 라운드에 자신의
모든 위력 +3

기동성을 중요시한
깔끔한 운동복.

회피 위력 +1,
출혈로 입는 피해+1

2등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	48		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+1	+3	+1	+2

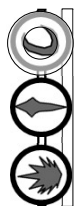
떨어져라!

5

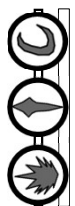
방어 시,
위력+2, 최댓값+1
합 승리 시
상대에게
호트러짐 피해 4

훈련용 검

D6



안정적인 전투를
목표로 만든 검
상대 위력 -1



못 지나간다!

3

방어 시,
최댓값+5



시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

피부 경질화 문신
: 피해 내성 3
타격 위력 -1

가볍고 단단한 진압복.
자동 방어.

비켜라!

2

방어 시,
합 승리 시
상대에게
호트러짐 피해 4,
다음 라운드에
자신에게 신속 2

방어형 (2)

방어형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	54		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+3	+1	+1

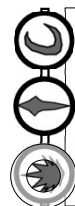
인터셉트

3

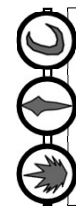
방어 시,
최댓값 +3
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 마비 2

판결봉

D6



충전 성능이 달린
기계식 망치
공격 시 충전 4



판결

3

공격 시,
충전 10 소모,
충전-위력+5
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5



시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

자가회복 나노머신
: 방어로 합 승리 시
자신의 체력 4 회복
호트러짐 저항 4 회복

몸이 가볍게 느껴지는
기동성 위주의 운동복.
방어 위력 +2
회피 위력 -1

절제

2

방어 시,
위력 -1,
상태이상 무시,
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 인내 4

2등급 적 (2)

회피형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	54		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+1	+3	+1

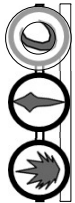
번쩍 필살

3

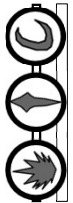
공격 시,
충전 10 소모
충전-위력 +5
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5

기계식 대검

D6



충전 성능을 개선한
대검
공격 시 충전 4



충전 기동

2

회피 시,
충전 4 획득
최댓값 +2



시술

보통	견딜	취약
약점	약점	견딜

몸이 가볍게 느껴지는
기동성 위주의 운동복.

방어 위력 -1
회피 위력 +2,

첫 걸음
: 첫 라운드에 자신의
모든 위력 +4

발걸음
: 적 처치 시
다음 라운드에
자신에게 힘 2 부여

정전기 방출

1

회피 시,
합 승리/패배 시
다음 라운드에
상대에게 취약 1

회피형 (2)

회피형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	54		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+1	+3	+1

기회 포착

3

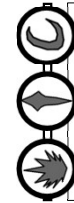
회피 시,
연기 5 소모
연기-위력 +5

연기의 창

D6



연기를 발생하는
커다란 창
위력 +2
합 승리 시
자신에게 연기 2



여유

2

회피 시,
위력 +1
합 승리 시
자신에게 연기 4



시술

약점	보통	보통
약점	보통	보통

몸이 가볍게 느껴지는
기동성 위주의 운동복.

방어 위력 -1
회피 위력 +2,

유대
: 추모
연기 속달
: 연기 면역

어딜 보는건가?

2

공격 시,
연기 4 획득

2등급 적 (3)

공격형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	60		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+2	+1	+3

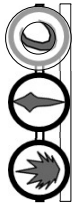
올인

5

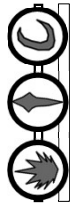
공격 시,
최댓값 +9
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 취약 2

너무 큰 대검

D10



무식하게 커다란
대검
최댓값 +4
위력 -1 (D10-1)



스플릿

3

공격 시,
위력 +2
연타 3회
(불리함, 위력 -4)
합 패배 시
자신에게 화상 2



시술

보통	보통	약점
약점	보통	보통

방화 성능을 높였지만,
방어 성능이 떨어진 듯.

방어 위력 -1,
화상으로 입는 피해-4

생체 복원 장치
: 특수 의체 시술 (2등급)
행동 성공 시
자신의 체력 3 회복
호트러짐 저항 3 회복

나이트 비전 (2포인트)
: 강화 의체 시술,
야간 시야

블러프

2

공격 시,
상대 위력 -4
합 승리 시
자신에게 화상 4

공격형 (2)

정보	체력		호트러짐	
	60		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+1	+2	+1

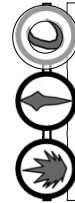
내가 불타고있어!

4

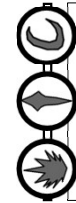
공격 시,
위력 +2,
화상활용 4

위험한 발열창

D6



찌를 때 불이 나오나
너무 많이 나오는 창
합 승리 시
상대에게는 화상 4,
자신에게는 화상 2



근육 가열

1

공격 시,
상대 위력 -4
합 승리 시
자신에게 화상 4



시술

보통	약점	보통
보통	약점	보통

방화 성능을 높였지만,
방어 성능이 떨어진 듯.

방어 위력 -1,
화상으로 입는 피해-4

회피 숙련
: 회피 위력 +3
회피로 합 패배 시
자신에게 화상 4 부여

꺼진 불도 다시

1

회피 시,
최댓값 +3

2등급 적 (4)

공격형 (3)				
정보	체력		호트러짐	
	60		32	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+2	+1	+3

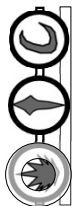
피칠갑

4

방어 시,
상태이상 무시,
합 패배 시
상대에게 출혈 4

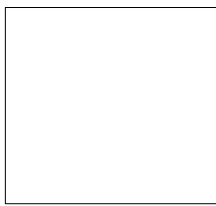
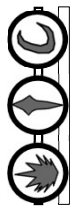
가시 메이스

D6



출혈을 목적으로
만들어진 메이스

위력 -1
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 출혈 4



피의 갈증

3

공격 시,
출혈 이용 5,
출혈 활용 5



시술

보통	약점	보통
보통	약점	보통

방화 성능을 높였지만,
방어 성능이 떨어진 듯.

방어 위력 -1,
출혈로 입는 피해 -4

자가회복 나노머신
: 타격으로 합 승리 시
자신의 체력 4 회복
호트러짐 저항 4 회복

선혈의 기억

1

공격 시,
최대값+3
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게는 출혈 2,
자신에게는 출혈 2

공격형 (4)

정보	체력		호트러짐	
	60		40	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+1	+2	+1

벤데타

5

공격 시,
최대값 +10
위력 +1
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5

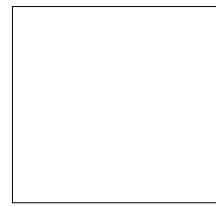
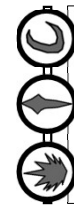
암살용 송곳

D4



암살자들이 쓰는
송곳.

최대값 -2
합 승리 시 상대에게
체력 피해 4,
호트러짐 피해 4



피날레

3

공격 시,
일격 6, 최대값 +6
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 4



시술

보통	약점	보통
보통	보통	약점

타이트한 전신 타이즈.

피해 내성 1
방어 위력 -1

첫 걸음
: 첫 라운드에 자신의
모든 위력 +3

발걸음
: 적 처치 시
다음 라운드에
자신에게 신속 2 부여

아크로바틱

1

공격 시,
일격 6, 최대값+3
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 3

3등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	60		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+2	+4	+2	+3

패링 6

방어 시,
상대 위력 -3
합 승리 시
상대에게 체력피해5
호트러짐 피해 5

제압봉 D7

상대를 제압하기 위해 만들어진 방망이

최댓값 +1
합 승리 시 상대에게 호트러짐 피해 4

암살검 D4

암살자들이 몸에 숨기고 다니는 검

최댓값 -2
합 승리 시 상대에게 체력 피해 5, 호트러짐 피해 5

밀쳐내기 3

방어 시,
위력+2, 최댓값+1
합 승리 시
상대에게 호트러짐 피해 4

시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

제압에 도움이 되는 코트 회피 위력 -1
방어 최댓값 +2
방어로 합 승리 시 상대에게 호트러짐 피해 3

근육 과열 시술
: 피해 내성 3
관통으로 합 승리 시 상대에게 화상 1
관통으로 합 패배 시 자신에게 화상 1

근육 가열 1

공격 시,
상대 위력 -4
합 승리 시
자신에게 화상 4

방어형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	66		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+4	+2	+2

복수 준비 5

방어 시,
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 힘 5,
인내 5

방패 분쇄기 D6

상대의 방어를 무너뜨리는 공성추

합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 취약 2

극대검 D12

공방에서 최대한 크게 만들어본 대검

최댓값 +6
위력 -1 (D12-1)
합 패배 시 자신에게 호트러짐 피해 2

눈 감고 막기 5

방어 시,
최댓값+10

시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

대충 몸을 던져도 방어가 되는 튼튼한 옷.
회피 위력 -1
방어 위력 +2,
자동 방어.

폴렐화 시술
: 인외 인체 시술,
방어 위력 +3

분노의 일격 1

공격 시,
일격 6, 최댓값+5
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 화상 4

3등급 적 (2)

회피형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	66		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+2	+4	+2

피의 비극 3

공격 시,
최댓값 +3
위력 +1
출혈 활용 4

무모한 자의 검 D8

대가를 수반하는 불안정한 검

최댓값 +2
위력 +2 (D8+2)
합 패배 시 자신에게 체력 피해 4,
다음 라운드에 출혈 1

무모한 자의 망치 D8

대가를 수반하는 불안정한 망치

최댓값 +2
위력 +2 (D8+2)
합 패배 시 자신에게 체력 피해 4,
다음 라운드에 출혈 1

피하고 싶어! 3

회피 시,
최댓값 +7

시술

약점	견딜	보통
보통	보통	보통

가볍지만 잘 타는 재질의 복식복실한 스위트.
회피 위력 +3,
화상으로 입는 피해 +2
출혈로 입는 피해 +1

방어적인 전투 훈련
: 방어 위력 +2
회피 위력 +2
관통 위력 -1

피의 회피 1

회피 시,
위력+3, 최댓값+2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 4

회피형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	66		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+2	+4	+2

잔상이었지 5

회피 시,
연기 10소모
연기-위력 +5
연기-최댓값 +5
합 승리 시
호트러짐저항 5회복

안개의 사수 D8

아군을 보조하기 위한 연막탄용 총 (원거리 무기)

최댓값 +2
합 승리 시
상대에게는 연기 3,
자신에게는 연기 2

연기 파이프 D6

연기를 발생하는 커다란 파이프

합 승리 시 상대에게 연기 3 부여

후우우욱 후우욱 3

공격 시,
연기 7소모
연기-위력 +5
연기-최댓값 +2

시술

취약	약점	보통
취약	약점	보통

도주를 위해 만든 회피 성 능이 높은 저격수 복장.
회피 위력 +3,
방어 위력 -1,
방어 최댓값 -1


몽계몽계
: 연기 면역
회피 위력 +2
회피로 합 승리 시
서로에게 연기 2부여



연기 흡입 1


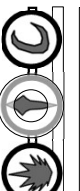
회피 시,
연기 5 획득


3등급 적 (3)

공격형 (1)				
정보	체력	호트러짐		빛
	72	40		6
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+3	+2	+4


혼신의 일격
 공격 시,
 자연,
 일격 6, 위기극복 2
 위력 +5,


쌍둥이 창-충전

 세트로 출시된 창 중
 충전용 무기
 최댓값 +1
 공격 시 충전 4


쌍둥이 창-방출

 세트로 출시된 창 중
 공격용 무기
 공격 시 충전 4 소모
 위력 +2
 합 승리 시 상대에게
 화상 1 부여



기도
 공격 시,
 일격 6, 최댓값 +7




보통	약점	전담
보통	약점	전담


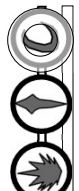
 보호 효과가 있는 봉대를
 전신에 감은 복장.
 피해 내성 3
 회피 최댓값 -3


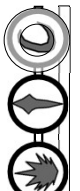
시술
 화염 창술
 : 화염 면역,
 관통 위력 +2
 참격 위력 -2



무모한 맹공
 공격 시,
 위력 +2
 연타 3회
 (불리함, 위력 -4)
 합 패배 시
 자신에게 화상 3


공격형 (2)				
정보	체력	호트러짐		빛
	72	48		6
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+2	+3	+2


다리 걸기
 공격 시,
 봉인, 최댓값+5


쌍둥이 검-충전

 세트로 출시된 검 중
 충전용 무기
 최댓값 +1
 공격 시 충전 4


쌍둥이 검-방출

 세트로 출시된 검 중
 공격용 무기
 공격 시 충전 4 소모
 위력 +2 (D6+2)
 합 승리 시 상대에게
 마비 1 부여



방전
 공격 시,
 충전 6소모
 합 패배 시
 자신이나 아군에게
 힘 1, 보호 1 부여



전담	보통	약점
약점	보통	전담

 제압에 도움이 되는 코트
 회피 위력 -1
 방어 최댓값 +2
 (방어) 합 승리 시
 상대에게 호트러짐 피해 +3,

시술
 흡혈 의수
 : 단순 의체 시술,
 참격 위력 +1
 참격으로 합 승리 시
 자신의 체력 4 회복
 상대에게 체력 4 피해


충전 방패
 방어 시,
 충전 4 획득
 최댓값 +3

3등급 적 (4)

공격형 (3)				
정보	체력		호트러짐	
	72		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+3	+2	+2

기도 1

공격 시,
일격 6, 최댓값 +6

극대점 D12

공방에서 최대한 크게 만들어본 대점

최댓값 +6
위력 -1
합 패배 시 자신에게 호트러짐 피해 2

일방공격용 창 D3

일방공격을 해내면 많은 상태이상을 부여

최댓값 -3, 연타 2회 (D3-2의 연속 공격)
합 승리 시 상대에게 화상 2부여

쉬고 싶어 3

공격 시,
최댓값 +8, 일격 6

합 패배 시
다음 라운드에 자신에게 속박 4

시술

보통	보통	보통
보통	약점	견딜

영혼 수확 장치 : 단순 의체 시술, 참격 위력 +1
적 처치 시 체력 10% 회복.
참격으로 합 승리 시 자신의 체력 4회복

보호 효과가 있는 봉대를 전신에 감은 복장.

피해 내성 3
회피 최댓값 -3

도박적인 일격 1

공격 시,
일격 6, 최댓값 +5

합 패배 시
다음 라운드에 자신에게 출혈 4

공격형 (4)				
정보	체력		호트러짐	
	72		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+2	+3	+2

화염 일격 5

공격 시,
위력+5, 최댓값+5
합 승리 시 자신에게 화상 5

위험한 발화창 D6

찌를 때 불이 나오나 너무 많이 나오는 창

합 승리 시 상대에게는 화상 5, 자신에게는 화상 3

사슬 쌍창 D6

창 두 자루가 사슬로 이어져 있음.

합 승리 시 자신에게 체력 피해 2
연타 2회 (D6-2의 연속 공격)

불사르기 3

공격 시,
화상강화 3
합 패배 시 상대에게 화상 3
상대에게 체력피해5

시술

보통	보통	보통
보통	보통	보통

근육 과열 시술 : 피해 내성 3
관통으로 합 승리 시 상대에게 화상 1
관통으로 합 패배 시 자신에게 화상 1

한 때 특이점이던 기술로 만들어진 방화 코트.

방어 위력 -1,
화상으로 입는 피해 -5

근육 가열 1

공격 시,
상대 위력 -4
합 승리 시 자신에게 화상 4

4등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	72		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+3	+5	+3	+4

저스트 패링

7

방어 시,
위력+5, 최댓값+5
합 승리 시
상대에게
호트러짐 피해 4

마녀심판

D6

고급 메이스

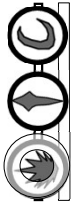
D6

패링

5



자신의 몸을 희생해
상대를 태우는 말뚝
합 패배 시 상대에게
화상 4부여



꽤나 잘 만들어진
메이스
위력 +2

방어 시,
상대 위력 -4
합 승리 시
상대에게
체력 피해 5
호트러짐 피해 5



시술

견딜	보통	보통
보통	보통	보통

팔로 상대의 무기를 쳐낼
수 있게 만든 전투복
회피 위력 -2
방어 위력 +2
(방어) 합 승리 시
상대에게 체력 피해 +4,

화염 방패
: 방어 위력 +3
방어로 합 승리 시
상대에게 화상 2 부여

양자 택일

2

방어 시,
최댓값 +5
합 패배 시
상대에게 화상 2

방어형 (2)

정보	체력		호트러짐	
	78		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+5	+3	+3

지키는 방패

1

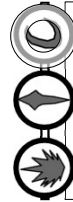
방어 시,
위력+5, 최댓값+2
합 승리 시
다음 라운드에
아군에게
보호 5 부여

극극대대검검

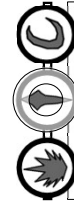
D14

고급형 공방 창

D6



더욱 더 커진 대검
최댓값 +8
위력 -2 (D14-2)



사용자를 가속하는
특수한 창
합 승리 시
다음 라운드에
자신에게 신속 4

굳건한 장벽

3

방어 시,
최댓값 +9
위력 무시,
상태이상 무시,



시술

보통	견딜	보통
견딜	보통	약점

전신을 뒤덮은 중갑.
방어 최댓값 -4,
방어 위력 +3
자동 방어.

상자화 시술
: 인의 인체 시술,
방어 위력 +4

혼신의 참격

1

공격 시,
지연, 광역
일격 6, 위력 +1

4등급 적 (2)

회피형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	78		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+3	+5	+3

급속 회복 장치 4

회피 시,
위력 +3,
합 패배 시
체력 5 회복
호트러짐 저항
5 회복

안개 발생기 D6

서로를 연기로 감싸는
기계식 망치
위력 +2
합 승리 시
상대에게 연기 4 부여,
자신에게 연기 4 부여.

하루살이 D6

패배할 것을 고려하지
않고, 돌진하는 창
위력 +4
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4,
다음 라운드에 출혈 2

안개 속에 숨기 3

회피 시,
위력 +1
연기 5 획득
합 승리 시
자신에게 연기 4



시술

견딜	보통	보통
약점	보통	견딜

안정적 회피
: 회피 위력 +2
회피 시, 상대의 위력 -2

몸을 경량화해 주지만
그만큼 충격에 취약한
귀여운 후드자켓
회피 위력 +4
방어 위력 -2,

안개 사냥꾼 4

공격 시,
연기 15소모
연기-위력 +5
연기-최대값 +10
최대값 +3

회피형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	78		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+3	+5	+3

상황 뒤집기 4

회피 시,
위력 +3
합 승리 시
호트러짐 저항 5 회복
상대에게
호트러짐 피해 5

원한 D6

상대를 취약하게
만드는 조잡한
방패형 둔기
최대값 -2
합 패배 시
다음 라운드에
상대에게 취약 4

극극대대검검 D6

더욱 더 커진 대검
최대값 +8
위력 -2 (D14-2)

다혈질 3

회피 시,
최대값 +5
합 패배 시
자신에게 힘 4



시술

보통	견딜	보통
보통	보통	보통

사무소 유니폼,
목직하지만 단단함.

회피 위력 +1
방어 최대값 -4
피해 내성 3

묘화 시술
: 인의 인체 시술,
낙하 피해 제거(6포인트)
야간 시야 (2포인트)
점프력 증가 (4포인트)
회피 위력 +1

피하고 싶어! 2

회피 시,
최대값 +7

4등급 적 (3)

공격형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	84		48	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+4	+3	+5

강공

6

공격 시,
위력+5, 최댓값+10
합 패배 시 자신에게
체력 피해 5,
호트러짐 피해 5

고급형 공방 창

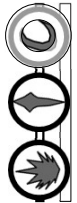
D6

극단적인 균형

D2

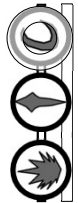
무모한 맹공

1



사용자를 가속하는
특수한 창

합 승리 시
다음 라운드에
자신에게 신속 4



쓸데없이 안정적인
성능을 가진 단검

최댓값 -4
위력 +4 (D2+4)

공격 시,
위력 +2
연타 3회
(불리함, 위력 -4)
합 패배 시
자신에게 화상 2



시술

견딜	약점	견딜
견딜	보통	약점

안정성보다는 가능성을
추구한 평키한 옷.
방어 최댓값 +8,
화상으로 입는 피해+2
출혈로 입는 피해+2

다채로운 검술

: 참격으로 합 승리 시
상대에게 연기 2, 화상 2,
체력 피해 2,
다음 라운드에
상대에게 출혈 1,

침착한 제압

4

공격 시,
위력 +2
위력 무시, 봉인

공격형 (2)

정보	체력		호트러짐	
	84		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+3	+4	+3

일방적인 맹공

6

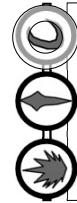
공격 시,
연타 3회, 최댓값+1
(불리함, 위력 -4)
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 출혈 5

쌍둥이 검-충전

D8

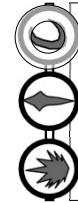
쌍둥이 검-방출

D6



세트로 출시된 검 중
충전용 무기

최댓값 +2
공격 시 충전 4



세트로 출시된 검 중
공격용 무기

공격 시 충전 4 소모
위력 +3

혼신의 참격

1

공격 시,
지연, 광역
일격 6, 위력 +1



시술

견딜	보통	보통
보통	보통	보통

사무소 유니폼,
목직하지만 단단함.
회피 위력 +1
방어 최댓값 -4
피해 내성 3

전략적 검술

: 참격 위력 +5,
상대에게 화상이 있다면
참격 위력 +1,
상대에게 출혈이 있다면
참격 위력 +1,
방어 위력 -3

용맹함

4

공격 시,
최댓값 +9
충전 12 소모
합 승리 시
다음 라운드에
아군에게 힘 4

4등급 적 (4)

공격형 (3)				
정보	체력		호트러짐	
	84		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+4	+3	+3

이끌어 나가기 2

공격 시,
위력 +2
합 승리 시
다음 라운드에
아군에게 힘 3 부여

암살자 D5

암살자들이 몸에
숨기고 다니는 검
최댓값 -1
합 승리 시 상대에게
체력 피해 5,
호트러짐 피해 5

극극대대창창 D14

더욱 더 커진 창
최댓값 +8
위력 -2

마지막 일격 2

공격 시,
최댓값 +6
위극복 2, 일격 6
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 마비 3



보통	보통	견딜
견딜	보통	약점

전신을 뒤덮은 증감.
방어 최댓값 -4,
방어 위력 +3
자동 방어.

시술

창술
: 관통 위력+5.
타격 위력 -1

피날래 5

공격 시,
지연, 광역
위력 +5
최댓값 +7
합 패배 시
자신에게 화상 4

공격형 (4)				
정보	체력		호트러짐	
	84		56	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+3	+4	+3

한 대만 맞아라 7

공격 시,
위력 +2
광역, 연타 3회
(불리함, 위력-4)

개틀링 기관총 D6

맞추기 위해 난사하면
순식간에 과열되는 총
(원거리 무기)
위력+2, 추가 공격
(D6+2, D6 불리함)
합 패배 시
자신에게 화상 3부여

구속의 추 D6

사슬이 달린 추, 적에게
던지고 끌어오기 때린다
(원거리 무기)
무한 탄창
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 취약 2 부여

화염 일격 3

공격 시,
위력 +5, 최댓값 +4
합 승리 시
자신에게 화상 5



보통	견딜	보통
보통	보통	보통

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.
방어 최댓값 -1,
화상으로 입는 피해 -5

시술

다재로운 탄환
: 관통으로 합 승리 시
상대에게 연기 2, 화상 2,
체력 피해 2,
다음 라운드에
상대에게 출혈 1,

무모한 맹공 1

공격 시,
위력 +2
연타 3회
(불리함, 위력 -4)
합 패배 시
자신에게 화상 2


5등급 적 (1)

방어형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	84		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+4	+6	+4	+5

완벽한 방어 8

방어 시,
위력+5, 최댓값+10
상대의 위력 -5
합 패배 시 다음
라운드에 자신에게
속박 5, 허약 2

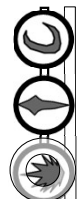
잔상 D1



수 많은 잔상을 남겨
상대를 곤란하게
만드는 레이퍼어

최댓값 -5
상대의 위력 -5

거대 망치 D16




매우 거대한 망치

최댓값 +10
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5 부여

침착한 제압 4

공격 시,
위력 +3
위력 무시, 봉인

시술



견딜	보통	보통
보통	견딜	보통

팔의 쓰인 옷감이 매우
단단한 구속복

방어 최댓값 +10,
화상으로 입는 피해+3
출혈로 입는 피해+2

방어 태세
: 방어 위력 +5

패링 4

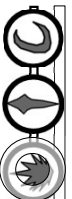
방어 시,
상대 위력 -4
합 승리 시
상대에게
체력 피해 5
호트러짐 피해 5

방어형 (2)				
정보	체력		호트러짐	
	90		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+6	+4	+4

돌격 신호 5

방어 시,
위력 +5, 최댓값 +2
합 승리 시 아군에게
힘 4 부여


보급형 공방 단검 D6



서로를 연기로 감싸는
개량된 기계식 망치

최댓값 +2
위력 +2 (D8+2)
합 승리 시
상대에게 연기 4 부여,
자신에게 연기 4 부여

평온 D1




한 때 특이점이던
기술로 만들어진 창

최댓값 -5
위력 +4 (D1+4)
합 승리 시 상대에게
체력 피해 2

안개 사냥꾼 4

공격 시,
연기 15소모
연기-위력 +5
연기-최댓값 +10
최댓값 +3

시술



견딜	견딜	약점
견딜	견딜	약점

공격을 튕겨내는 기능이
있는 녹색 셔츠
회피 위력 -2, 최댓값 -1
방어 위력 +3
(방어) 합 승리 시
상대에게 체력 피해 +4,

굳건한 방패
: 체력을 30% 잃을 때마다 매
라운드가 시작할 때
인내 1 획득
체력을 20% 잃을 때마다 매 라
운드가 시작할 때
보호 1 획득
방어 위력 +5
방어로 합 패배 시
자신에게 연기 2 부여

복수 준비 3

방어 시,
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 힘 3,
보호 4
호트러짐 보호 4

5등급 적 (2)

회피형 (1)				
정보	체력		호트러짐	
	90		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+4	+6	+4

잔상 남기기

1

회피 시,
위력 +3, 최댓값 +6
합 패배 시
자신에게 체력피해4
자신에게 화상 2

원한

D4

납치

D6

상대를 취약하게
만드는
조잡한 방패형 둔기
최댓값 -2
합 패배 시
다음 라운드에
상대에게 취약 4

뒷골목 조직들이
납치할 때 쓰는 망치
연타 2회
(D6-2의 연속 공격)
합 승리 시 상대에게
호트러짐 피해 5,
합 패배 시 자신에게
체력 피해 3

안정적인 회피

5

회피 시,
위력 +5, 최댓값 +1
상태이상 무시,
위력 무시

시술



견딜	약점	보통
견딜	견딜	보통

그림자 숨기
: 받는 피해량 -3
회피 위력 +2

농락

7

회피 시,
위력 +5, 최댓값 +9
합 승리 시 상대에게
호트러짐 피해 4

과거의 특이점이었던
기술이 들어간 운동복

회피 위력 +5
방어 위력 -2, 최댓값 -1

회피형 (2)

정보	체력		호트러짐	
	90		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+5	+4	+6	+4

전투 준비

5

공격 시,
위력 +5, 최댓값 +2
합 승리 시 자신에게
힘 4 부여

충격파 발생기

D6

개량된 칼

D7

맞출 때마다 충격파를
발생하는 방망이
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 취약 5 부여
합 패배 시 자신에게
체력 피해 5

꽤나 고급스런 칼
최댓값 +1
위력 +2

잔상 남기기

1

회피 시,
위력 +3, 최댓값 +6
합 패배 시
자신에게 체력피해4
자신에게 화상 2

시술



취약	약점	보통
취약	약점	보통

생체 무기 이식 수술
: 특수 의체 시술 4등급,
행동 성공 시
자신의 체력 3 회복
자신의 호트러짐 저항 3 회복
받는 피해량 -2

대충 주워 입은 누더기
방어 주사위 최댓값 -1

무심한 참격

1

공격 시,
최댓값 +9
위력 무시

5등급 적 (3)

공격형 (1)				
정보	체력	호트러집		빛
	96	56		8
보정치	공격	방어	회피	속도
	+6	+5	+4	+6

늘히기 3

공격 시,
위력+3
봉인

공격형 (2)				
정보	체력	호트러집		빛
	96	64		8
보정치	공격	방어	회피	속도
	+6	+4	+5	+6

뒤틀린 일격 1

공격 시,
최댓값 +6
위기극복 2, 일격 6
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 4

크고 예쁜 창 D16

공성 무기를 들고
있는 기분이 드는
거대 창

최댓값 +10
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5 부여

덜 크고 예쁜 창 D10

크고 예쁜 창을 만든
뒤 혼나서 다시 만들

최댓값 +4, 위력 +2
합 패배 시
다음 라운드에
속박 3 부여

비장의 한 수 5

공격 시,
광역, 위력+5
일격 6, 위기극복 2
합 패배 시
자신에게
체력 피해 4

광기 D6

사용자의 폭력성을
끌어올리는 단검

위력 +1, 연타 3회
(D6-3의 삼연속 공격)
합 패배 시
자신에게 출혈 2 부여

극단 D6

패배할 것을 고려하지
않고, 돌진하는 검

위력 +5
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4,
다음 라운드에 속박 3

유혈 충돌 3

공격 시,
위력+5, 최댓값 +6
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 출혈 5 부여
자신에게 출혈 5 부여

시술

보통	보통	건담
보통	건담	보통

불 속에서 싸우기 위해
만들어진 전투복

방어 위력 -2,
추가 리액션
화상으로 입는 피해 -5

방열 약물 시술
: 화상 면역

불나방
: 관통 위력 +4
관통으로 합 승리 시
자신에게 화상 5

쉬고 싶어 1

공격 시,
최댓값 +7, 일격 6

합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 4

시술

보통	건담	보통
보통	건담	보통

온 몸을 돌돌 감싸고 있는
새하얀 봉대

출혈로 입는 피해 -5

전략적 검술-개량
: 참격 위력 +5,
상대에게 출혈이 있다면
참격 위력 +1,
방어 위력 -1

대청소 7

공격 시,
광역, 위력 무시,
일격+6
위력+5, 최댓값 +2

5등급 적 (4)

공격형 (3)				
정보	체력		호트러짐	
	96		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+6	+5	+4	+4

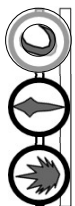
전기 자극

1

공격 시,
충전 10 소모,
최댓값 +1
충전-위력 +5

쌍둥이 닛-충전

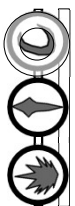
D9



세트로 출시된 닛 중
충전용 무기
최댓값 +3
공격 시 충전 4

쌍둥이 닛-방출

D8



세트로 출시된 닛 중
공격용 무기
최댓값 +2
위력 +3 (D8+3)
공격 시 충전 4 소모
합 패배 시
자신에게 마비 1 부여

과감한 충전

1

공격 시,
상태이상 무시
충전 4 획득

시술



견딜	보통	보통
보통	보통	견딜

출전식
: 불굴,
첫 라운드 위력 +5
받는 피해 -2

안정적인 회피를 위해
만들어진 갈색 코트.

회피 위력 +2
방어 위력 -2, 최댓값 -1
피해 내성 3

폭발 강타

7

공격 시,
충전 20소모, 광역
충전-위력+4, 위력+5
최댓값 +10
합 패배 시 자신에게
화상 5 부여

공격형 (4)

정보	체력		호트러짐	
	96		64	
보정치	공격	방어	회피	속도
	+6	+4	+5	+6

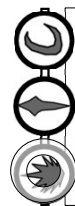
연기 사냥꾼

4

공격 시,
연기 15소모
연기-위력 +5
연기-최댓값 +10
최댓값 +3

개량된 안개 망치

D8



서로를 연기로 감싸는
개량된 기계식 망치
최댓값 +2
위력 +2
합 승리 시
상대에게 연기 4 부여,
자신에게 연기 4 부여

안개 암살자

D7



안개로 서로를 감싸는
저격총 (원거리 무기)
최댓값+1
위력 +1
합 승리 시
상대에게는 연기 5,
자신에게는 연기 5

복수 준비

3

방어 시,
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 힘 3,
보호 4
호트러짐 보호 4

시술



약점	견딜	견딜
약점	견딜	견딜

연기 장벽
: 연기 면역,
방어 위력 +4

안정적인 방어를 위해
만들어진 회색 코트.

방어 위력 +2
회피 위력 -2, 최댓값 -1
피해 내성 3

안개 속 사냥

5

공격 시,
연기 15소모,
연기-위력 +5,
최댓값 +10
합 승리 시 자신에게
연기 3부여