

# 無法断罪RPG カローン・サンクションズ キャラクターシート

イラスト・メモ等

サンプルPC⑦：姿なきエージェント

## 基本データ

名前			
性別		年齢	
表の職業			
クラス	スパイ		
レベル	1		
CP	0		
使用武器			

## 能力値

知性 Intelligence	4	機敏 Agility	6	身体 Physical	3
後遺症	<input type="checkbox"/>	後遺症	<input type="checkbox"/>	後遺症	<input type="checkbox"/>

※後遺症を受けている能力値は判定の難易度+1

## 技能

†戦術		†射撃	2	†白兵	
心理		尋問		威圧	
第六感		隠密	3	運動	
探索		器用	2	怪力	3
医療		演技	2	忍耐	
交渉	1	盗聴	1	美貌	
知識		追跡	1	五感	
コンピュータ	1	操縦		反射	

※技能レベルの数までダイスを振り直すことができる

## フレイバー

<input type="checkbox"/>	住居：隠れ家
<input type="checkbox"/>	懐中時計
<input type="checkbox"/>	自動車
<input type="checkbox"/>	仕込み銃
<input type="checkbox"/>	タブレット
<input type="checkbox"/>	鍵開けツール

※使用すると【調査】【襲撃】の判定+1d

## 感情ワード (パーソナル)


## 名乗り

--

## HP・追加HP

種別	最大値
HP	6
追加HP (射撃)	4
追加HP (白兵)	4

※【HP】 = (【機敏】 + 【身体】) ÷ 2 + 【レベル】

## 過去傷

概要	過失
詳細	

## その他の設定

外見や表向きの生活、VR空間でのアバターの外見など：

## スペシャル

名称	グレード	消費EP	対象	効果
プロ・インサイト 《熟練の見識》	I	1	使用者	対象が行う、あらゆる判定の直前に使用可能。その判定で振るダイスの数を+2d。
ファーストリガー 《機先を制する》	I	2	使用者	[戦闘中]、対象が【知性】【†戦術】判定を行う直前に使用。その判定を【機敏】【†射撃】で代用する。この判定は【知性】【†戦術】判定として扱う。
マーカーコントロール 《痕跡操作》	I	2	使用者	[調査フェイズ]中、いつでも使用できる。【痕跡】を+2または-2する。

## 武器

名称	グレード	必要技能	技能	対象	攻撃力	特殊効果
基本攻撃	-	なし	†白兵 †射撃	1体	-2	
†ミニハンドガン	I	隠密3 器用2	†射撃	2体	0	[攻撃]の対象となるキャラクターを1体しか選ばなかった場合、判定の[難易度]-1([本隊]が[固定値]で使用する場合は[攻撃力]+2)。

## 防具

名称	グレード	追加HP (射撃)	追加HP (白兵)	特殊効果
†超合金繊維ジャケット	I	4	4	