

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PC®：死線からの帰還者

基本データ

名前			
性別		年齢	
表の職業			
クラス	アーミー		
レベル	1		
CP	0		
使用武器			

能力値

知性 <i>Intelligence</i>	3	機敏 <i>Agility</i>	5	身体 <i>Physical</i>	5
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	1	†白兵	1
心理		尋問	3	威圧	1
第六感		隠密		運動	2
探索		器用	3	怪力	
医療		演技		忍耐	2
交渉		盗聴		美貌	
知識		追跡		五感	
コンピュータ		操縦	1	反射	2

※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：高層マンション
<input type="checkbox"/>	サングラス
<input type="checkbox"/>	腕時計
<input type="checkbox"/>	バイク
<input type="checkbox"/>	ガラケー
<input type="checkbox"/>	葉巻

※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)	0
追加HP (白兵)	0

※【HP】 = (【機敏】 + 【身体】) ÷ 2 + 【レベル】

過去傷

概要	苦痛
詳細	

その他の設定

外見や表向きな生活、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。
サブレッションアタック 《制圧攻撃》	I	3	使用者	使用者が【攻撃】の対象を1体しか選ばなかった場合、その判定の直後に使用。算出された【ダメージ】を任意の5体までの【エネミー】に割り振る。
ガンエッジ 《銃刃両道》	I	2	使用者	[戦闘中]、対象が直前のターンで【攻撃】に使用していない【技能】で【攻撃】の判定を行う直前に使用。【成功数】を+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	
†サブマシンガン	I	器用3 反射2	†射撃	3体	0	
†グルカナイフ	I	器用3 運動2	†白兵	1体	2	

防具

名称	グレード	追加HP (射撃)	追加HP (白兵)	特殊効果