

## シャドウ

AGE 年齢 31~40歳

「あせる必要はない、やつは袋のネズミだ」

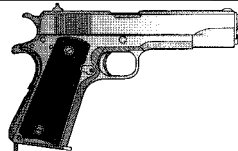
軍隊では士官として小隊を率いていましたが、除隊してバウンティハンターとなります。今では、バウンティハンターとして築き上げた情報網や人脈を武器に、人探しやトラブルシューターなどの探偵のまねごとのような仕事も受け付けています。

自身の銃の腕もかなりのものですが、折衝能力、指揮能力、広範囲に及ぶ情報網など、チームの代表者としての能力も優れています。

銃撃戦だけではなく、情報収集や交渉でも活躍できるクレーバーなキャラクターです。



### コルト M1911A1 ハンドガン



射撃モード	セミ	信頼性	<input type="checkbox"/> [00]
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
至近	近	中	遠
±0	±0	-40	x
106	106	56(76)	-

貫通力 ±0 + (スキル) LV 2 = 2

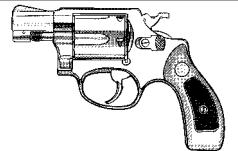
非貫通D 3D6-1 貫通D 4D6

射程 50m  
 装弾数 7  
 必要筋力 両:5 / 片:6  
 携行値 1×2  
 消費レベル 4(5)  
 価格 \$250[5]  
 弾倉価格 \$2[5]  
 口径 .45ACP  
 全長 216mm  
 重量 1,100g

以前の米軍制式採用拳銃。コルトガバメントの変称で、いまでも米国人に人気が高い。

※(一)内はダットサイト使用時。要[射撃集中]。  
 ※サプレッサー使用時:命中率と(狙撃)-10%。消費レベル+1。

### S&W M60 チーフスペシャルハンドガン



射撃モード	ダブルアクション	信頼性	<input type="checkbox"/> [00]
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
至近	近	中	遠
-3	-13	-53	x
103	93	43	-

貫通力 ±0 + (スキル) LV 2 = 2

非貫通D 1D6 貫通D 2D6+2

射程 50m  
 装弾数 5(R)  
 必要筋力 両:4 / 片:5  
 携行値 1×1  
 消費レベル 4  
 価格 \$325[5]  
 弾倉価格 \$5[5]  
 口径 .38 S&W Sp.  
 全長 160mm  
 重量 600g

護身用のリボルバー拳銃。小型軽量なため、隠し持ちやすい。

コルト M1911A1 [ダットサイト、サプレッサー(ショット)、通常弾倉×4]、S&W M60 チーフスペシャル [レーザーサイト、通常弾倉×2、隠匿用ホルスター]、ボディアーマー レベル2、マガジンポーチ (ハンドガン×3)、止血キット、骨伝導無線機、軍用小型無線機、携帯情報端末、迷彩服 (市街用)、暗視双眼鏡、ナイトビジョン、手錠

総額:\$6,388

BTB

## GUNDOG Character Sheet

NAME PLAYER:

NAME		
NATIONALITY		OCCUPATION
SEX	AGE	BLOOD TYPE
HEIGHT		WEIGHT
COLOR HAIR	LANGUAGE 基本言語 / 英語 English	
COLOR EYES		
COLOR SKIN		

Proof Photograph	

能力値	Capability Value	
	基本	現在
筋力 Physical	7	
器用 Dexterity	5	
敏捷 Quickness	7	
知力 Intelligence	7	
感覚 Sense	7	
魅力 Charisma	7	
体格 Constitution	8	
外見 Appearance		

### キャラクタークラス Class

メイン **ガンファイター** Main Class  
 サブ **コマンダー** Sub Class

### 経歴 Career

I 軍人(士官)	調達 戦術
II バウンティハンター	格闘 市街行動
III 探偵	感知 交渉術
IV	
V	
BS 運動	
運動	
戦術	

### クラスアーツ Class Arts

■ ガンスリンガー/コルト M1911A1 (BtB:P005)  
 効果:コルト M1911A1のダメージダイスに+1D6する。

パレットパレエ (BtB:P005)  
 効果:自身を対象とする攻撃の命中率に-40%。  
 [回避行動]に+40%。

フェータルショット (BtB:P005)  
 効果:(射撃系)((狙撃)をのぞく)の達成値に+7。  
 20以上ならばクリティカル。

キリングエクスペリション (RL:089)  
 効果:(交渉術)(調達)に+20%。

タクティカルセンス (RL:089)  
 効果:(戦術)に+20%。

BtB=バイト・ザ・パレット RL=ルールブック

### 移動力 敏+(運動)LV 9

慎重移動	通常移動	全力移動
5 m	9 m	38 m

### スキル Skill

射撃系	基礎修正 (筋+器+知+感)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	76	
30	20	26		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
ハンドガン	2	96		
ライフル				
S M G				
重火器				
狙撃				

格闘系	基礎修正 (筋×3+敏)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	53	
15	10	28		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
格闘	1	63		
武器戦術				
投擲				
強靱				

運動系	基礎修正 (敏×3+筋)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	58	
20	10	28		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
運動	3	88		
市街行動	1	68	迷彩服:+10	
局地行動				

知覚系	基礎修正 (感×3+知)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	48	
10	10	28		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
状況把握				
感知	1	58		
精神力				

交渉系	基礎修正 (魅×3+知)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	53	
10	15	28		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
交渉術	1	63		
心理学				
調達	2	73		

教養系	基礎修正 (知×3+魅)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	53	
10	15	28		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
戦術	3	83		
情報処理*			専門:オペレーター	
サバイバル				
知識				
言語				
芸術				

技術系	基礎修正 (器×3+知)			基本%
メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	42	
10	10	22		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考	
手先				
メカニック*			専門:メカニック	
爆発物*			専門:メカニック	
医療*			専門:メディック	
通信*			専門:オペレーター	
操縦				

耐久力	ダメージ記入欄:	
(筋+体)×3	45	ペナルティ記入欄:

リワードポイント	Reward Point
上限値: 4	現在値:
消費ポイント	効果
1ポイント	自分の使用済みクラスアーツ1つを再び使用できるようにする。
2ポイント	自分のクラスのクラスアーツとコモクラスアーツの中から、任意に選んだクラスアーツをその場で使用することができる。
3ポイント	すべてのクラスアーツの中から、任意に選んだクラスアーツをその場で使用することができる。

経験点	累積	未使用