

ウィッチ

AGC 年齢 24~30歳



「口を閉じて黙って。
どこで傷を負ったかなんて聞きたくないわ」
医学部を卒業し、順調にエリート開業医への道をたどって
いたはずでしたが、医療現場の実態に失望し、薄汚れた街の
片隅に開いた、低所得者や犯罪者相手の小さな診療所で、気
ままに働いています。
仲間の傷の治療が本分ですが、鋭い洞察力と交渉能力もな
にかと役に立つでしょう。また、荒くれ者相手に仕事をして
いるだけに、自身の身を守るすべも身につけています。とくに、
投げナイフの腕は一流で、的確に人体の意所を貫きます。
仲間の治療以外でも、交渉役を引き受けたり、いざという
ときは投げナイフで戦闘をサポートするなど、幅広く活躍で
きるでしょう。

スローイングナイフ 投擲



射撃モード	-	信頼性	00[99]
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
至近	近	中	遠
±0	-20	X	X
95	75	-	-
貫通力	+2+(スキル)LV 3 = 5		
非貫通D	2D6+3	貫通D	3D6+4
射程 25m	■[隠匿判定]+20%		
装弾数 -	■[近接武器]として使用時の命中修正		
必要筋力 片:2/両:-	[-5%/-15%/X/X]		
携行値 1×1	[貫通力]やダメージはそのまま使用。		
消費レベル 5	投擲することを主眼において、バ		
価格 \$10[5]	ランスがとられたナイフ。格闘や		
弾倉価格 -	通常用途にも使えないことはない		
口径 -	が、使いづらい。		
全長 200mm			
重量 400g			

格闘/打・投・極 格闘

[格闘:打]	非貫通D	2D6	貫通D	3D6
0m	1~2m	3~4m	5m	
至近	近	中	遠	
-10	±0	X	X	
55	65	-	-	

[格闘:投]	非貫通D	1D6	
0m	1~2m	3~4m	5m
至近	近	中	遠
-10	-30	X	X
55	35	-	-

[格闘:極]	0m	1~2m	3~4m	5m
至近	近	中	遠	
±0	-20	X	X	
65	45	-	-	

射程 2m	■信頼性:00[00]
装弾数 -	■[打]の貫通力:±0[0]
必要筋力 片:-/両:-	■攻撃成功時の効果(P156)
携行値 -	[打]…[ショック]-10%(100%~)
消費レベル 5	[投]…[転倒]、[隠匿判定](50%~)
価格 -	[極]…[拘束]、[バリエーション]による
弾倉価格 -	
口径 -	拳や蹴りによる打撃、タックルや
全長 -	柔道の投げ、首絞めや関節を攻撃
重量 -	する極めなど、武器を用いない自
	身の身体のみで行なう攻撃。

スローイングナイフ×5、ボディアーマー
レベル2、ナイフベルト、メディカルキット、
止血キット、鎮痛剤、骨伝導無線機、携帯
情報端末、迷彩服(市街用)

総額:\$2,010



GUNDOG Character Sheet

NAME PLAYER:

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

Proof Photograph	

能力値	Capability Value	
	基本	現在
筋力 Physical	6	
器用 Dexterity	8	
敏捷 Quickness	7	
知力 Intelligence	7	
感覚 Sense	5	
魅力 Charisma	7	
体格 Constitution	6	
外見 Appearance		

キャラクタークラス	Class
メイン	グラブブラー
サブ	メディック

経歴		Career
I	医者	医療
II	ビジネスマン	交渉術 調達
III		
IV		
V		
BS	投擲 精神力 心理学	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)

クラスアーツ	Class Arts
効果:	(格闘系)((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。
効果:	(格闘系)((強靱)をのぞく)に+20%。

クラスアーツ	Class Arts
効果:	スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。
効果:	(交渉術)(心理学)に+20%。

クラスアーツ	Class Arts
効果:	2回の[医療行動]を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない[医療行動]でも戦闘中に行なえる。

クラスアーツ	Class Arts
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
効果:	

移動力	敏+(運動)LV	8
慎重移動	通常移動	全力移動
4 m	8 m	36 m

スキル

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	
10	10	26	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
ハンドガン			
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	
30	10	25	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
格闘			
武器戦闘			
投擲	3	95	
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	
20	10	27	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
運動	1	67	
市街行動			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	
15	10	22	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
状況把握			
感知			
精神力	1	57	

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	
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

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	
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
戦術			
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	
10	20	31	
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*	3	91	専門:メディック
通信*			専門:オペレーター
操縦			

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。

耐久力	ダメージ記入欄:
(筋+体)×3	
36	ペナルティ記入欄:

スキル

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	
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

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	
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
戦術			
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	
10	20	31	
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*	3	91	専門:メディック
通信*			専門:オペレーター
操縦			

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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