GUNDOG Item Sheet

NAME PLAYER：

武装データ Weapons

武装名称	説明：

使用スキル	射撃モード	信頼性	射程	装弾数	必要筋力	携行値	消音レベル

至近（～5／0）	近（6～25／1～2）	中（26～50／3～4）	遠（51～200／5）

貫通力［　　］＋〈　　〉LV＝［　　］

非貫通D	D6	貫通D	D6

武装名称	説明：

使用スキル	射撃モード	信頼性	射程	装弾数	必要筋力	携行値	消音レベル

至近（～5／0）	近（6～25／1～2）	中（26～50／3～4）	遠（51～200／5）

貫通力［　　］＋〈　　〉LV＝［　　］

非貫通D	D6	貫通D	D6

防具データ Armors

防具名称	装甲値	防御値
説明：	装備部位	必要筋力

防具名称	装甲値	防御値
説明：	装備部位	必要筋力

アイテム Item

	アイテム名	携行値	保管場所
A		×	
B		×	
C		×	
D		×	
E		×	
F		×	
G		×	
H		×	
I		×	
J		×	
K		×	
L		×	
M		×	
N		×	
O		×	
P		×	
Q		×	
R		×	
S		×	
T		×	
U		×	
V		×	
W		×	
X		×	
Y		×	
Z		×	

CP管理表 CP Control

⬇重さ（筋力） ＼ ➡大きさ（【体格】）	1 (1)	2 (2)	3 (3)	4 (4)	5 (5)	6 (6)	7 (7~8)	8 (9~10)	9	10
1 (1)										
2 (2~4)										
3 (5~6)										
4 (7~8)										
5 (9~10)										
6										
7										
8										
9										
10										

※CP枠からはみ出した1列につき、〈射撃系〉〈格闘系〉〈運動系〉の成功率に－10%の修正を受けます。

バックパック内容物 Backpack CP Control

サイズ	携行値	CP枠
小	2×2	3×2
中	2×3	3×3
大	3×3	4×4

※詳細はアイテム「バックパック」を参照。

⬇重さ ＼ ➡大きさ			

維持アイテム Upkeep Item

	アイテム名	維持コスト	メ　モ
生活ランク			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
維持コスト合計			

※左の維持コスト合計金額を［ブリーフィング］時に支払うこと。

所持金 Money

$

預金 Deposit

$

メ　モ