

H&K MP5A5		SMG	
			
射撃モード	セミ/バースト/フル	信頼性 <input type="checkbox"/> [99]	
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
近	近	中	遠
-20	-2	-2	-44
79	97	87(107)	45
貫通力 +2 + (スキル) LV 3 = 5			
非貫通D	1D6+2	貫通D	2D6+4
射 程 200m			
装弾数 30			
必要筋力 両:4 / 片:5			
携行値 2×3			
消費レベル 3			
価 格 \$1,200 [7]			
弾倉価格 \$6 [6]			
MP5A4の取組式ストックタイプ。			
口 径 9mm×19			
全 長 490/660mm			
重 量 2.550g			

※()内はダットサイト使用時。要[射撃集中]。

「安全確実迅速に」がモットーよ。

何をどこまで運ばばいいの?

ギャングに混じってバイクを乗り回し、そのテクニックにも一目置かれていましたが、その腕を何かに生かせないかと考え、運び屋稼業を始めます。怪しげな物品の配達や、取引現場への送り迎え兼護衛など、危ない橋を渡りながらも仕事をこなしています。そのおかげで、銃の扱いもお手のものです。

チームの足としてのパイロットはもちろん、戦闘でも十分に活躍できるだけの能力を持っています。爆発物の扱いもそれなりに心得ており、戦闘面でもサポート面でも活躍が期待できます。

なお、車輛は、チームの人数やミッションの内容に応じて、適宜購入するようにしてください。

Cz85		ハンドガン	
			
射撃モード	セミ	信頼性 <input type="checkbox"/> 00 [99]	
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
近	近	中	遠
±0	±0	-40	×
89	89	39	—
貫通力 +1 + (スキル) LV 2 = 3			
非貫通D	1D6+1	貫通D	2D6+3
射 程 50m			
装弾数 15			
必要筋力 両:5 / 片:6			
携行値 1×2			
消費レベル 4			
価 格 \$600 [7]			
弾倉価格 \$3 [6]			
口 径 9mm×19			
全 長 206mm			
重 量 1.000g			

旧チェコスロバキアで生産されたCz75を原型に、発展改良された拳銃。輸出目的に設計・生産されたため、9mm×19弾を使用する。



GUNDOG Character Sheet

NAME PLAYER :

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

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

キャラクタークラス	Class
メイン	メカニック Main Class
サブ	アサルト Sub Class

経歴		Career
I	バイカーギャング	ハンドガン 操縦
II	ドライバー	サバイバル メカニック
III		
IV		
V		
BS	SMG	
	SMG	
	爆発物	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	イベシバアクション (RL:P091)
<input type="checkbox"/>	スタント (RL:P091)
<input type="checkbox"/>	ルールオブサム (RL:P091)
<input checked="" type="checkbox"/>	コンバットセンス (RL:P086)
<input type="checkbox"/>	シュアショット (RL:P086)

効果: 車輛とその乗員を対象とする攻撃の命中確率に-20%。[回避行動]に+20%。
効果: (操縦)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。
効果: (メカニック) (爆発物)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。
効果: (状況把握)で[インシアチブ]を確認できる。防具の(状況把握)への修正を10%軽減。
効果: (射撃系) (狙撃)をのぞく)に+20%。
効果:
効果:
効果:

BTB=バイト・ザ・バレット RL:ルールブック
移動力 敏+(運動)LV 6
慎重移動 通常移動 全力移動
3 m 6 m 32 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	59
10	20	29	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
ハンドガン	2	79	
ライフル			
SMG	3	89	
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	49
10	15	24	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
格闘			
武器戦闘			
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	49
10	15	24	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
運動			
市街行動		迷彩着: +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	61
20	10	31	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
状況把握	1	71	
感知			
精神力			

ダメージ記入欄:	
耐久力 (筋+体)×3	36
ペナルティ記入欄:	

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	42
10	10	22	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術			
心理学			
調達			

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	51
15	10	26	
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	1	61	
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	71
30	10	31	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
手先			
メカニック*	2	91	専門:メカニック
爆発物*	1	81	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	2	91	

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
-----	----	-----