

H&K MP5A4 [レーザーサイト、通常弾倉×3]、ベレッタ M92FS [レーザーサイト、通常弾倉×2]、ボディアーマー レベル2、ヘルメット、マガジンポーチ (ハンドガン、SMG)、ファーストエイドキット、止血キット、軍用小型無線機、携帯情報端末、迷彩服 (市街用)、ナイトビジョン

総額:\$4,494



#### H&K MP5A4 SMG

射撃モード セミ/バースト/フル 信頼性  [99]

0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
±0	±0	±0	-40
72	92	82	42

貫通力 **+2** + (スキル) LV **2** = **4**

非貫通D **1D6+2** 貫通D **2D6+4**

射程 200m 装弾数 30 必要動力 両:4/片:5\* 携行値 2×4 潜レベル 3 価格 \$900[7] 運賃価格 \$6[6]

口径 9mm×19 全長 675mm 重量 2.800g

高い精度を誇るが、複雑な機構のため、過酷な環境での使用には不向き。世界中の警察のSWAT部隊や、軍の対テロ部隊で使用されている。

#### ベレッタ M92FS ハンドガン

射撃モード セミ 信頼性  [99]

0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
±0	±0	-40	×
82	82	32	-

貫通力 **+1** + (スキル) LV **1** = **2**

非貫通D **1D6+1** 貫通D **2D6+3**

射程 50m 装弾数 15 必要動力 両:5/片:6 携行値 1×2 潜レベル 4 価格 \$270[5] 運賃価格 \$3[5]

口径 9mm×19 全長 217mm 重量 975g

1985年に米軍で制式採用されたM92Sの改良型。9mm×19弾を使用し、シングル/ダブルアクション可能で多弾倉を備えた標準的な拳銃。

「人の心は、どんなパズルよりも複雑だ—だから面白い」

心理学者としての活動のかたわら、誘拐交渉人として活躍していたところをガンダッグにヘッドハンティングされました。当初は誘拐交渉人としての契約でしたが、心理学の知識に裏打ちされた人心掌握術と、天性の戦術眼を持っていたことから、指揮官としてチームを任されるようになりました。

交渉のプロフェッショナルとして、人質解放の交渉や突入準備までの時間稼ぎなどにその才能を発揮します。また、人脈も広く、情報収集などでも活躍できるでしょう。さらに、メンバーの性格を知り抜き、敵の心理を読み取ることで生まれた戦術によって、戦闘を有利に運ぶことができます。

チームの司令塔として、欠かせない存在と言えるでしょう。

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	6	
器用 Dexterity	7	
敏捷 Quickness	5	
知力 Intelligence	8	
感覚 Sense	6	
魅力 Charisma	8	
体格 Constitution	7	
外見 Appearance		

#### キャラクタークラス Class

メイン	コマンダー Commander Class
サブ	メディック Medic Class

#### 経歴 Career

I	学者 心理学 知識
II	交渉人 交渉術 言語
III	軍人(士官) SMG 戦術
IV	
V	
B	ハンドガン
S	SMG 戦術

#### クラスアーツ Class Arts

アウトジェネラル (P089)

効果: (戦術) の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。

コンフィデンス (P089)

効果: (交渉術) (調達) に+20%。

プロンプトアクション (P089)

効果: ファンブルを失敗に、クリティカルを通常の成功に変更させる。

カウンタープロット (P093)

効果: クリティカル以外の、成功した成功判定を振り直させる。

プロファイリング (P093)

効果: (交渉術) (心理学) の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。

#### 移動力 敏+(運動) LV 5

慎重移動	通常移動	全力移動
3 m	5 m	30 m

#### スキル Skill

##### 射撃系 基礎修正 (筋+器+知+感)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
25	10	27	62

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
ハンドガン	1	72	
ライフル			
SMG	2	82	
重火器			
狙撃			

##### 格闘系 基礎修正 (筋×3+敏)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
10	10	23	43

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
格闘			
武器格闘			
投擲			
強靱			

##### 運動系 基礎修正 (敏×3+筋)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
10	10	21	41

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)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
10	10	26	46

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
状況把握			防具着: -10
感知			
精神力			

#### 耐久力 (筋+体)×3

ダメージ記入欄:

ペナルティ記入欄:

39

##### 交渉系 基礎修正 (魅×3+知)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
20	15	32	67

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	2	87	
心理学	2	87	
調達	1	77	

##### 教養系 基礎修正 (知×3+魅)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
20	15	32	67

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
戦術	3	97	
情報処理*			専門:オペレーター
サバイバル			
知識	1	77	
言語	1	77	
芸術			

##### 技術系 基礎修正 (器×3+知)

メインクラス修正	サブクラス修正	基礎修正	基本%
10	20	29	59

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*	1	69	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ンス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