

「メインイベントだ—最後はコイツで決着をつけようぜ」
 ストリートギャングとしてずさんだ少年期を過ごし、他に行くあてもなく陸軍に転がり込みましたが、軍隊の階級主義に馴染めず、事件を起こして除隊し、自由が利く傭兵となります。
 その後、軍隊ほど不自由でもなく、より実入りの良い立場に魅力を感じ、ガンダッグの世界に足を踏み入れます。
 兵士として銃器の扱いも得意ですが、一番信頼を置いているのは、ストリートギャングの頃から、常に相棒としてその手に握られていたナイフの腕です。無音で、急所を狙えば一撃で敵を殺傷することが可能なナイフは、ときに恐ろしい凶器になります。
 離れてよし、近づいてよし、いかなる局面でも、オールラウンダーとして活躍できるでしょう。

AKS74-U アサルトカービン ライフル



射撃モード	セミ/フル	信頼性	□□□□
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
±0	-16※	-4	-30
57	71	73(93)	47

貫通力 **+5** + (スキル) LV **2** = **7**

非貫通D **2D6+2** 貫通D **3D6+3**

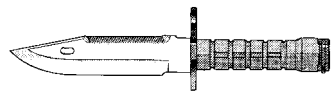
射程 200m
 装弾数 30
 必要動力 両:6 / 片:8
 携行値 2×3
 潜レベル 2
 価格 \$250[9]
 弾倉価格 \$10[6]
 口径 5.45mm×39
 全長 488/726mm
 重量 2.700g

■(狙撃)-35% [22]
 ※=次ラウンドも継続して同一目標を狙う場合、命中率+15%

AK74の短縮型カービン。銃身の短縮化で増加する発射炎を抑えるために、フラッシュサプレッサーが装着されている。

※()内はダットサイト使用時。要[射撃集中]。

コンバットナイフ 武器戦闘



射撃モード	-	信頼性	00[00]
0m	1~2m	3~4m	5m
±0	-10	X	X
95	85	-	-

貫通力 **+3** + (スキル) LV **3** = **6**

非貫通D **2D6+3** 貫通D **3D6+5**

射程 2m
 装弾数 -
 必要動力 片:3 / 両:-
 携行値 1×2
 潜レベル 5
 価格 \$300[5]
 弾倉価格 -
 口径 -
 全長 300mm
 重量 700g

■ダメージ-1
 格闘だけでなく、野外活動などにも活用できる大型のナイフ。

AKS74-U アサルトカービン [ダットサイト、通常弾倉×2]、S&W M29 6.5インチ [ダットサイト、通常弾倉×3]、コンバットナイフ、スローイングナイフ×5、ボディアーマー レベル3A、ヘルメット、マガジンポーチ (ハンドガン、ライフル)、ナイフベルト、止血キット、軍用小型無線機、携帯情報端末、迷彩服 (局地用)、ナイトビジョン

総額:\$5,124

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	9	
器用 Dexterity	6	
敏捷 Quickness	8	
知力 Intelligence	5	
感覚 Sense	7	
魅力 Charisma	5	
体格 Constitution	8	
外見 Appearance		

キャラクタークラス Class

メイン	アサルト Main Class
サブ	グラップラー Sub Class

経歴 Career

I	ストリートギャング	武器戦闘 市街行動
II	軍人(兵士)	ライフル 局地行動
III	傭兵	運動 局地行動
IV		
V		
BS	格闘	
	状況把握	
	感知	

クラスアーツ Class Arts

シュアショット (P086)

効果: (射撃系) (狙撃) をのぞく) に+20%。

コンバットセンス (P086)

効果: (状況把握) で [イニシアチブ] を確認できる。防具の (状況把握) への修正を10%軽減。

スペースパーセプション (P086)

効果: (状況把握) に+20%。

イアイ (P088)

効果: 一番最初に行動する。[抜き撃ち] のペナルティを受けない。[格闘] のみ。

マスターズ/コンバットナイフ (P088)

効果: コンバットナイフのダメージダイスに+1D6する。

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		67
30	10	27		

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
ハンドガン	2	87	防具補: -10
ライフル	2	87	防具補: -10
S M G			防具補: -10
重火器			防具補: -10
狙撃			防具補: -10

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		75
20	20	35		

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
格闘	1	85	防具補: -10
武器戦闘	3	105	防具補: -10
投擲			防具補: -10
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		63
15	15	33		

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
運動	1	73	防具補: -10
市街行動	1	73	
局地行動	2	83	迷彩補: +10

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		51
10	15	26		

個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
状況把握	1	61	
感知	1	61	
精神力			

耐久力 (筋+体)×3	
51	
ダメージ記入欄:	
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		40
10	10	20		

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		40
10	10	20		

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		43
10	10	23		

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			

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キルのアーツの中から、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	