

「そんな怖い顔しないで。

ギブアンドテイクで、仲良くやりましょ?」

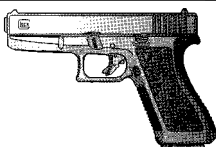
人好きのする性格と頭の回転の早さを武器に、まだ若いながらも、裏社会でも一目置かれる交渉人として名をあげる一方で、幅広い人脉を武器に、情報屋や仕事の斡旋などの副業も行なっています。

交渉や情報収集にかけては、右に出る者はいません。それ以外の分野はあまり得意ではないので、チームの仲間に任せてサポートに徹するのがよいでしょう。

交渉以外の場面でも、仲間をサポートできる能力を持っていますので、ここぞという場面を見極めたら、積極的にサポートしていくのがよいでしょう。

グロック17

ハンドガン



射撃モード	セミ	信頼性	00[99]
0～5m	6～25m	26～50m	51～200m
近	近	中	遠
±0	-1	-41	x

貫通力	+1 + (スキル) LV	=
非貫通D	1D6+1	貫通D 2D6+3

射 程 50m
装弾数 17
必要筋力 両:5 / 片:6
携行値 1×2
消費レベル 4
価 格 \$500[6]
弾倉価格 \$3[6]
口 径 9mm×19
全 長 186mm
重 量 705g

オーストリア軍制式拳銃。フレームが樹脂製のため、軽量かつ、寒冷地で使用する際に手袋なしでも安全に射撃できる。手動安全装置がない。

ダブルデリンジャー

ハンドガン



射撃モード	2連発	信頼性	□[00]
0～5m	6～25m	26～50m	51～200m
近	近	中	遠
-5	-15	-55	x

貫通力	±0 + (スキル) LV	=
非貫通D	1D6	貫通D 2D6+2

射 程 50m
装弾数 2
必要筋力 両:2 / 片:3
携行値 1×1
消費レベル 4
価 格 \$200[6]
弾倉価格 \$8(弾のみ20発)[6]
口 径 .38 S&W Sp.
全 長 124mm
重 量 310g

■[隠匿判定] +10%
1860年に生産された上下2連の中折れ式シングルアクション拳銃のレプリカ品。シンプルな機構のために故障が少なく、独特のデザインからも人気が高い。

グロック17 [レーザーサイト、通常弾倉×2]、ダブルデリンジャー [レーザーサイト、弾薬ポーチ (予備弾薬20発)、隠匿用ホルスター]、ボディアーマー レベル1、止血キット、骨伝導無線機、携帯情報端末、迷彩服 (市街用)、商売道具 (歌唱、演技)

総額:\$3,114

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

キャラクタークラス	Class
メイン	ネゴシエーター
サブ	ハイローラー

経歴	Career
I	ビジネスマン 交渉術 調達
II	
III	
IV	
V	
BS	ハンドガン 心理学 芸術

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/> アジテーション (BtB:P008)	

効果: ファンブル以外の、失敗した成功判定を振り直させる。

<input type="checkbox"/> エビグラム (BtB:P008)

効果: (精神力) の判定を行なわせ、成功なら [ショック] -10%、失敗なら [錯乱] させる。

<input type="checkbox"/> マインドリーディング (BtB:P008)
--

効果: (交渉系) の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。

<input type="checkbox"/> ショーアップ (BtB:P007)
--

効果: あらゆるスキルでの判定を (芸術) で代用できる。 [専門スキル] の修正を受けない。

<input type="checkbox"/> レッドヘリング (BtB:P007)

効果: 成功率に-10%。ロール後に使用できる。

<input type="checkbox"/>

効果:

<input type="checkbox"/>

効果:

<input type="checkbox"/>

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

技能	基礎修正 (筋+器+知+感)	基本%
射撃系	メインクラス修正 サブクラス修正 基礎修正	46
10 + 10 + 26 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
ハンドガン	1	56
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	41	
10 + 10 + 21 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
格 闘		
武器戦闘		
投 擲		
強 韌		

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	43	
10 + 10 + 23 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
運 動		
市街行動		
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	59	
15 + 15 + 29 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
状況把握		
感 知		
精 神 力	1	69

耐久力	ダメージ記入欄:
(筋+体)×3	
33	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	77	
30 + 15 + 32 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
交 渉 術	2	97
心 理 学	2	97
調 達	2	97

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	67	
20 + 15 + 32 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
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	2	87 歌唱・演技

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	51	
10 + 15 + 26 =		
個別スキル	LV	LV修正+基本%
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: 5	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unk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