

ウィッチ

AGC 年齢 24~30歳



「口を閉じて黙って。
どこで傷を負ったかなんて聞きたくないわ」
医学部を卒業し、順調にエリート開業医への道をたどって
いたはずでしたが、医療現場の実態に失望し、薄汚れた街の
片隅に開いた、低所得者や犯罪者相手の小さな診療所で、気
ままに働いています。
仲間の傷の治療が本分ですが、鋭い洞察力と交渉能力もな
にかと役に立つでしょう。また、荒くれ者相手に仕事をして
いるだけに、自身の身を守るすべも身につけています。とくに、
投げナイフの腕は一流で、的確に人体の意所を貫きます。
仲間の治療以外でも、交渉役を引き受けたり、いざという
ときは投げナイフで戦闘をサポートするなど、幅広く活躍で
きるでしょう。

スローイングナイフ 投擲



射撃モード	-	信頼性	00[99]
0~5m	6~25m	26~50m	51~200m
近	近	中	遠
±0	-20	X	X
貫通力	+2 + (スキル) LV =		
非貫通D	1D6	貫通D	2D6+1
射程 25m	■[隠匿判定] +20%		
装弾数 -			
必要筋力 片:2/両:-			
携行値 1×1			
消滅レベル 5			
価格 \$10[5]	投擲することを主眼において、バ		
弾倉価格 -	ランスがとられたナイフ。格闘や		
口径 -	通常用途にも使えないことはない		
全長 200mm	が、使いづらい。		
重量 400g			

格闘/打・投・極 格闘

[格闘:打]				
0m	1~2m	3~4m	5m	
近	近	中	遠	
-10	±0	X	X	
[格闘:投]				
0m	1~2m	3~4m	5m	
近	近	中	遠	
-10	-30	X	X	
[格闘:極]				
0m	1~2m	3~4m	5m	
近	近	中	遠	
±0	-20	X	X	

非貫通D	D +	貫通D	D +
射程 2m	■信頼性:0[00]		
装弾数 -	■[打]の貫通力:±0		
必要筋力 片:-/両:-	■攻撃成功時の効果(P156)		
携行値 -	[打]…[ショック](100%~)		
消滅レベル 5	[投]…[転倒]、[隠匿判定](50%~)		
価格 -	[極]…[拘束]、[パリエーション]による		
弾倉価格 -	拳や蹴りによる打撃、タックルや		
口径 -	柔道の投げ、首絞めや関節を攻撃		
全長 -	する極めなど、武器を用いない自		
重量 -	身の身体のみで行なう攻撃。		

スローイングナイフ×5、ボディアーマー
レベル2、ナイフベルト、メディカルキット、
止血キット、鎮痛剤、骨伝導無線機、携帯
情報端末、迷彩服(市街用)

総額:\$2,010

BTB

GUNDOG ZERO Character Sheet

NAME PLAYER:

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

Proof Photograph	

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

キャラクタークラス	Class
メイン	グラブラー
サブ	メディック

経歴		Career
I	医者	医療
II	ビジネスマン	交渉術 調達
III		
IV		
V		
BS	投擲	
	精神力	
	心理学	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

クラスアーツ	Class Arts
<input type="checkbox"/>	フィニッシュブロー (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。	
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ (RL:P088)
効果: (格闘系) ((強靱)をのぞく)に+20%。	
<input checked="" type="checkbox"/>	マスターズ/スローイングナイフ (RL:P088)
効果: スローイングナイフのダメージダイスに+1D6する。	
<input type="checkbox"/>	アナライズ (RL:P093)
効果: (交渉術) (心理学)に+20%。	
<input type="checkbox"/>	ファーストエイド (RL:P093)
効果: 2種類の [医療行動] を同時に行なえる。本来戦闘中には行なえない [医療行動] でも戦闘中に行なえる。	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	
<input type="checkbox"/>	
効果:	

移動力	敏+(運動)LV	8
慎重移動	通常移動	全力移動
4 m	8 m	36 m

技能	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	46
10	10	26	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
ハンドガン			
ライフル			
S M G			
重火器			
狙撃			

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

格闘系	Skill		
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	65
30	10	25	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
格闘			
武器戦闘			
投擲	3	95	
強靱			

運動系	Skill		
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	57
20	10	27	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
運動	1	67	
市街行動			
局地行動			

知覚系	Skill		
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	47
15	10	22	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
状況把握			
感知			
精神力	1	57	

耐久力	ダメージ記入欄:
(筋+体)×3	
36	ペナルティ記入欄:

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

交渉系	Skill		
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	53
10	15	28	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備考
交渉術	1	63	
心理学	2	73	
調達	1	63	

技術系	Skill		
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	61
10	20	31	
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*	3	91	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。