

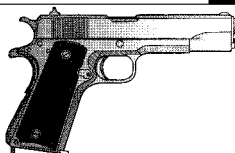
「あせる必要はない、やつは袋のネズミだ」

軍隊では士官として小隊を率いていましたが、除隊してバウンティハンターとなります。今では、バウンティハンターとして築き上げた情報網や人脈を武器に、人探しやトラブルシューターなどの探偵のまねごとのような仕事も受け付けています。

自身の銃の腕もかなりのものですが、折衝能力、指揮能力、広範囲に及ぶ情報網など、チームの代表者としての能力も優れています。

銃撃戦だけではなく、情報収集や交渉でも活躍できるクレーバなキャラクターです。

コルト M1911A1 ハンドガン



射撃モード	セミ	信頼性	<input type="checkbox"/> [00]
0～5m	6～25m	26～50m	51～200m
至近	近	中	遠
±0	±0	-40	×

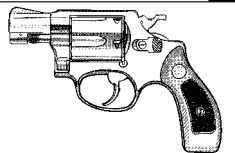
貫通力 ±0 + (スキル) LV =

非貫通D 2D6-1 貫通D 3D6

射 程 50m
装弾数 7
必要筋力 両:5 / 片:6
携行値 1×2
消費レベル 4
価 格 \$250 [5]
弾倉価格 \$2 [5]
口 径 .45ACP
全 長 216mm
重 量 1,100g

以前の米軍制式採用拳銃。コルトガバメントの愛称で、いまでも米国人に人気が高い。

S&W M60 チーフスペシャル ハンドガン



射撃モード	ダブルアクション	信頼性	<input type="checkbox"/> [00]
0～5m	6～25m	26～50m	51～200m
至近	近	中	遠
-3	-13	-53	×

貫通力 ±0 + (スキル) LV =

非貫通D 1D6 貫通D 2D6+2

射 程 50m
装弾数 5 (R)
必要筋力 両:4 / 片:5
携行値 1×1
消費レベル 4
価 格 \$325 [5]
弾倉価格 \$5 [5]
口 径 .38 S&W Sp.
全 長 160mm
重 量 600g

護身用のリボルバー拳銃。小型軽量なため、隠し持ちやすい。

コルト M1911A1 [ダットサイト、サブレッサー(ショーター)、通常弾倉×4]、S&W M60 チーフスペシャル [レーザーサイト、通常弾倉×2、隠匿用ホルスター]、ボディアーマー レベル2、マガジンポーチ (ハンドガン×3)、止血キット、骨伝導無線機、軍用小型無線機、携帯情報端末、迷彩服 (市街用)、暗視双眼鏡、ナイトビジョン、手錠

総額:\$6,388

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

キャラクタークラス	Class
メイン	ガンファイター
サブ	コマンダー

経歴	Career
I	軍人(士官) 調達 戦術
II	バウンティハンター 格闘 市街行動
III	探偵 感知 交渉術
IV	
V	
BS	運動 運動 戦術

クラスアーツ Class Arts

■ ガンスリンガー/コルト M1911A1 (BtB:P005)
効果:コルト M1911A1のダメージダイスに+1D6する。

☐ バレットパレエ (BtB:P005)
効果:自身を対象とする攻撃の命中率に「-40%」(運動) or 「状況把握」の成功率の10の位×5%)。

☐ フェータルショット (BtB:P005)
効果:(射撃系) (狙撃)をのぞく)の達成値に+7。20以上ならばクリティカル。

☐ キリングエクスペッション (RL:089)
効果:<交渉術> (調達)に+20%。

☐ タクティカルセンス (RL:089)
効果:<戦術>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	9
慎重移動	通常移動	全力移動
5 m	9 m	38 m

技能					
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	76		
30	+	20		+	26
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備 考		
ハンドガン	2	96			
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		53	
15	+	10	+		28
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備 考		
格 闘	1	63			
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		58	
20	+	10	+		28
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備 考		
運 動	3	88			
市街行動	1	68			
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		48	
10	+	10	+		28
個別スキル	LV	LV修正+基本%		備 考	
状況把握					
感 知	1	58			
精 神 力					

耐久力	ダメージ記入欄:
(筋+体)×3	
45	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	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				
調達	2	73		

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			
10		+	15	+	28	=	53
個別スキル		LV		LV修正+基本%		備 考	
戦 術		3		83			
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
10	+	10	+	22 = 42
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