

GUNDOG ZERO Character Sheet

NAME		<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; font-weight: bold;">Proof Photograph</div> <div style="border: 1px solid black; height: 200px; margin-top: 5px;"></div>	
NATIONALITY	OCCUPATION		
SEX	AGE		BLOOD TYPE
HEIGHT	WEIGHT		
COLOR HAIR	LANGUAGE 基本言語／英語 English		
COLOR EYES			
COLOR SKIN			

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

キャラクタークラス Class

メイン	Main Class
サブ	Sub Class

経歴 Career

I		
II		
III		
IV		
V		
BS		

クラスアーツ Class Arts

[illegible]

移動力		敏+〈運動〉LV	
慎重移動	通常移動	全力移動	
m	m	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		
+	+	=		
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				

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		
	+		+	=
個別スキル	LV	LV修正+基本%		備 考
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	
+	+	=	
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備 考
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		
+	+	=		
個別スキル	LV	LV修正+基本%	備 考	
状況把握				
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：

NAME PLAYER : _____

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

Skill

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		
+	+	=		
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		
+	+	=		
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	
+	+	=	
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:	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
-----	----	-----

武装データ

武装名称			説明:					至近	近	中	遠
								(～5/0)	(6～25/1～2)	(26～50/3～4)	(51～200/5)
使用スキル	射撃モード	信頼性	射程	装弾数	必要筋力	携行値	消費レベル				
								貫通力 [] + < > LV = []			
								非貫通D	D6	貫通D	D6

武装名称			説明:					至近	近	中	遠
								(～5/0)	(6～25/1～2)	(26～50/3～4)	(51～200/5)
使用スキル	射撃モード	信頼性	射程	装弾数	必要筋力	携行値	消費レベル				
								貫通力 [] + < > LV = []			
								非貫通D	D6	貫通D	D6

防具データ

防具名称	装甲値	防御値
説明:	装備部位	必要筋力

防具名称	装甲値	防御値
説明:	装備部位	必要筋力

アイテム Item

	アイテム名	搬行値	保管場所
A		×	
B		×	
C		×	
D		×	
E		×	
F		×	
G		×	
H		×	
I		×	
J		×	
K		×	
L		×	
M		×	
N		×	
O		×	
P		×	
Q		×	
R		×	
S		×	
T		×	
U		×	
V		×	
W		×	
X		×	
Y		×	
Z		×	

CP管理表

[illegible]

※CP枠からはみ出した1列につき、〈射撃系〉〈格闘系〉〈運動系〉の成功率に-10%の修正を受けます。

バックパック内容物
Backpack CP Control

サイズ	携行値	CP率
小	2×2	3×2
中	2×3	3×3
大	3×3	4×4

※詳細はアイテム「バックパック」を参照。

	→ 大きさ
↓ 重さ	

維持アイテム Upkeep Item

アイテム名		維持コスト	メモ
生活ランク			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
維持コスト合計			※左の維持コスト合計金額を 「フリーフィング」時に支払うこと。

所持金 Money

\$

預金	Deposit
----	---------

\$

メモ

[illegible]