

装甲騎兵ボトムズTRPG キャラクターシート

キャラクター名	ガニアル		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	5	経験ポイント	40
百年戦争の傷跡			

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	3	知性値	5
格闘値	9	体力値	12
反応値	6	魅力値	3

※ガニアルは人間離れた巨漢であるため、特別にクエント人としてのルールを適用する。

戦闘基本値

射撃基本値	8	射撃値	3	レベル	5	スタイル	
格闘基本値	14	格闘値	9	レベル	5	スタイル	
回避基本値	11	反応値	6	レベル	5	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	11	反応値	6	レベル	5	その他	
ヒット・ポイント	29	体力値	12×2	レベル	5	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	5	その他	
タクティカル・ポイント	10	知性値	5	レベル	5		

異能

特殊武器(クラッシャーアーム)	ツープラトン	パワーアタック	

技能

知性値技能	レベル	基準値	体力値技能	レベル	基準値
医療	2	5	サバイバル		
隠密			水泳		
ギャンブル	2	5	登攀		
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み		
知識()			交渉	3	6
知識()			芸能(バトリング“ヒール”)	9	12
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	2	5	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数				
素手	3		±0	∞				

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ガニアル		
リング・ネーム	アイアン・マン1号		
機体名			
ベースとなった機体	スタンディングビートル		
機体クラス	H	価格	37,900

パイロット・データ

イニシアチブ値	11	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	10
---------	----	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	9	射撃値	3	レベル	5	スタイル	+1
格闘基本値	19	格闘値	9	レベル	5	スタイル	+5
回避基本値	12	反応値	6	レベル	5	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	-15		
カスタム・ポイント	11	安定性	2	BPスペース	5		
装甲値	8	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	35	機体HP	25	レベル	5×2	その他	

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
ローラーダッシュ	2	4	3	5÷5

射撃武器	威力	習熟	1~5	6~10	11~15	16~20	最大射程	使用回数

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	8		-5	∞
パンチ	8		±0	∞
クラッシャーアーム(右)	13		-5	∞

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

増加装甲レベル2	出力強化レベル1	クエント人用コクピット	アームパンチ除去(左)	バトリング用凶器アーム
グライディングホイール				