

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	ギャップ・グラフィト		
コンバット・スタイル	FS(バトリング・パイロット)		
レベル	9	経験ポイント	80
百年戦争の傷跡	部隊壊滅(ハミルトン小隊)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	9	体力値	8
反応値	7	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	16/22	射撃値	7	レベル	9/15	スタイル	
格闘基本値	18/24	格闘値	9	レベル	9/15	スタイル	
回避基本値	16/22	反応値	7	レベル	9/15	スタイル	

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

その他の数値

イニシアチブ値	16/22	反応値	7	レベル	9/15	その他	
ヒット・ポイント	25	体力値	8×2	レベル	9	その他	
サバイバル・ポイント	14	基本値	5	レベル	9	その他	
タクティカル・ポイント	16	知性値	7	レベル	9		

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(アームパンチ)	捨て身	鉄壁
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	3	10	サバイバル		
隠密	3	10	水泳		
ギャンブル	2	9	登攀		
セキュリティー	3	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	4	11
知識()			交渉	4	11
知識()			芸能(バトリング"ベビーフェイス")	3	10
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	4	11	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	2		±0	∞				

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ギャップ・グラフィット(ベヌマ編～ザ・ゴザ編)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スタンディングトータス		
機体クラス	H	価格	24,920

パイロット・データ

イニシアチブ値	16/22	サバイバル・ポイント	14	タクティカル・ポイント	16
---------	-------	------------	----	-------------	----

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

戦闘基本値

射撃基本値	17/23	射撃値	7	レベル	9/15	スタイル	+1
格闘基本値	23/29	格闘値	9	レベル	9/15	スタイル	+5
回避基本値	17/23	反応値	7	レベル	9/15	スタイル	+1

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	-7		
カスタム・ポイント	7	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	53	機体HP	30	レベル	9×2	その他	+5

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	5	4	3	9÷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
11mmMG	7		-7	±0	-7	-15	40	10
SMAT-32 ミサイルポッド	10		-20	-7	-9	-10	90	6
X-GAT-52 アサルトマシンガン	9		-3	+1	-4	-9	50	16M

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	∞
アームパンチ(右)	9	+2/+4	+5	7M
アームパンチ(左)	9	+2/+4	+5	7M

※斜線の右側はTP使用時のもの。

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

出力強化レベル1	11mmMG	SMAT-32 ミサイルポッド	強化型アームパンチ×2	グライディングホイール

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ギャップ・グラフィット(ファニー編)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	トライアルゴリラ		
機体クラス	XH	価格	1,000,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	16/22	サバイバル・ポイント	14	タクティカル・ポイント	16
---------	-------	------------	----	-------------	----

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

戦闘基本値

射撃基本値	17/23	射撃値	7	レベル	9/15	スタイル	+1
格闘基本値	23/29	格闘値	9	レベル	9/15	スタイル	+5
回避基本値	17/23	反応値	7	レベル	9/15	スタイル	+1

※斜線の右側は、ナーヴ・コネクター作動時のもの。

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	-8		
カスタム・ポイント	20	安定性	7	BPスペース	5		
装甲値	8	パワー	10	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	63	機体HP	40	レベル	9×2	その他	+5

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	7	4	3	9÷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
3連スモークディスチャージャー	0		*	*	*	*	10	3
12連Sミサイルポッド	10		-20	-7	-8	-9	100	12
ヘヴィレーザーキャノン	13		-5	±0	±0	-5	100	∞
ハイパーフレ임スロウワー	9		-4	-8	×	×	7	8

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	10		-5	∞
パンチ	10		±0	∞

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

構成パーツは不明。民間では外部装着型装備の追加以外の改造は不可能。
 特殊装備:ヘヴィレーザーキャノン発射後、3ターンの間は基本戦闘値がすべて-5される。その間、ヘヴィレーザーキャノンは使用できない。