

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	ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	10	経験ポイント	90
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	8	レベル	10	スタイル	
格闘基本値	17	格闘値	7	レベル	10	スタイル	
回避基本値	19	反応値	9	レベル	10	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	23	反応値	8	レベル	10	その他	+5
ヒット・ポイント	24	体力値	7×2	レベル	10	その他	
サバイバル・ポイント	20	基本値	5	レベル	10	その他	+5
タクティカル・ポイント	17	知性値	7	レベル	10		

異能

緊急回避	追加SP5レベル	逃走	反射神経

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	4	11
隠密	7	14	水泳	1	8
ギャンブル			登攀	1	8
セキュリティー	4	11	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み		
知識()			交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	4	11	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
軍用ピストル	3		±0	-5	-10	×	3	15M

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	ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ(PF第3～4話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	12,650

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	9	レベル	10	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	±0		
カスタム・ポイント	5	安定性	1	BPスペース	1		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	40	機体HP	20	レベル	10×2	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	6	5	3	10÷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
アンカーロッド	0		-30	×	×	×	5	∞
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M
ハンドグレネード	10		-5	×	×	×	5	1

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	6		-5	∞
パンチ	6		±0	∞
アームパンチ(右)	8		+5	7M
アームパンチ(左)	8		+5	7M

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

マガジンマウント/マガジンラック	パラシュート	アンカーロッド	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール
グレネード装着ユニット×2				

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ(PF第7話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	12,200

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	9	レベル	10	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	±0		
カスタム・ポイント	3	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	40	機体HP	20	レベル	10×2	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	6	5	3	10÷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
アンカーロッド	0		-30	×	×	×	5	∞
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M
ハンドグレネード	10		-5	×	×	×	5	1

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	6		-5	∞
パンチ	6		±0	∞
アームパンチ(右)	8		+5	7M
アームパンチ(左)	8		+5	7M

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

マガジンマウント/マガジンラック	アンカーロッド	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール	グレネード装着ユニット×2

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ(PF第8～9話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	37,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	9	レベル	10	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	±0		
カスタム・ポイント	3	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	40	機体HP	20	レベル	10×2	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	6	5	3	10÷5
アイスブローワー	7	5	3	10÷5

※アイスブローワー装着時は使用不可。

射撃武器	威力	習熟	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	6		-5	∞
パンチ	6		±0	∞
アームパンチ(右)	8		+5	7M
アームパンチ(左)	8		+5	7M

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

マガジンマウント/マガジンラック	ヒーティングポッド	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール	アイスブローワー

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ(PF第10~12話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	23,900

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	9	レベル	10	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	±0		
カスタム・ポイント	7	安定性	1/5	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	40	機体HP	20	レベル	10×2	その他	

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	5	3	10÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	10÷5
バーニア(宇宙用)	3	5	3	10÷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
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	6		-5	∞
パンチ	6		±0	∞
アームパンチ(右)	8		+5	7M
アームパンチ(左)	8		+5	7M

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

マガジンマウント/マガジンラック	ジャイロバランサー	アームパンチ(火薬式) × 2	強化グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ