

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	ガイル・ガードナー		
コンバット・スタイル	ブルーパー		
レベル	6	経験ポイント	50
百年戦争の傷跡			

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	10	知性値	7
格闘値	5	体力値	8
反応値	7	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	16	射撃値	10	レベル	6	スタイル	
格闘基本値	11	格闘値	5	レベル	6	スタイル	
回避基本値	13	反応値	7	レベル	6	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	13	反応値	7	レベル	6	その他	
ヒット・ポイント	18	体力値	8×2	レベル	6	その他	
サバイバル・ポイント	11	基本値	5	レベル	6	その他	
タクティカル・ポイント	13	知性値	7	レベル	6		

異能

一斉発射	ウェポン習熟(ショルダーミサイル)	間接砲撃	複数目標攻撃

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			サバイバル	4	12
隠密	3	10	水泳	3	11
ギャンブル	3	10	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	2	9
知識()			交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	5	12	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
アトミック・マグナム	5		-1	-6	-12	×	3	7M
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	ガイル・ガードナー		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ダイビングビートル		
機体クラス	H	価格	21,030

パイロット・データ

イニシアチブ値	13	サバイバル・ポイント	11	タクティカル・ポイント	13
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	10	レベル	6	スタイル	+6
格闘基本値	12	格闘値	5	レベル	6	スタイル	+1
回避基本値	14	反応値	7	レベル	6	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	-5		
カスタム・ポイント	14	安定性	4	BPスペース	2		
装甲値	6	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	37	機体HP	25	レベル	6×2	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	5	4	3	6÷5
スワンピークラッグ	4	4	3	6÷5
ハイドロエンジン	3	2	1	6÷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
2連SSMランチャー	10		-18	-4	-8	-10	40	2
2連SSMランチャー	10		-18	-4	-8	-10	40	2
SMAT-32 Sミサイルポッド	10	+2/+4	-20	-7	-9	-10	90	6
SMAT-32 Sミサイルポッド	10	+2/+4	-20	-7	-9	-10	90	6
2連アームミサイルポッド	10		-5	-4	-8	-10	40	2
HMAT-38 Hミサイルランチャー	11		-17	-9	-14	-18	90	8

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

気密/防水加工	ハイドロエンジン&エアタンク	2連SMMランチャー×2	SMAT-32 Sミサイルポッド×2	アームパンチ(火薬式)×2
2連アームミサイルポッド	グライディングホイール	スワンピークラッグ		