

## 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	ザック・ガーヴァー		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	失われた記憶(すべての過去)		

### 能力値

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

### 戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	8	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	19	格闘値	8	レベル	11	スタイル	
回避基本値	19	反応値	8	レベル	11	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	24	反応値	8	レベル	11	その他	+5
ヒット・ポイント	25	体力値	7×2	レベル	11	その他	
サバイバル・ポイント	18	基本値	5	レベル	11	その他	+2
タクティカル・ポイント	18	知性値	7	レベル	11		

### 異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	ウェポン習熟(アイアンクロー)	緊急回避
弾幕射撃	追加SP2レベル	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	4	11	水泳		
ギャンブル			登攀		
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	4	11
知識( )			交渉	3	11
知識( )			芸能(バトリング“ベビーフェイス”)	3	11
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
アーマ・マグナム	6		-2	-7	-13	×	3	3M
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	ザック・ガーヴァー		
リング・ネーム	クリムゾン・フィスト		
機体名	(バトリング選手時)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	22,350

### パイロット・データ

イニシアチブ値	24	サバイバル・ポイント	18	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

### 戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	22	格闘値	8	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	8	レベル	11	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	9	安定性	1/5	BPスペース	4		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	37	機体HP	20	レベル	11×2	その他	+5

※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	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	11÷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
SMAT-40 Sミサイルポッド	10		-20	-7	-10	-12	80	7
GAT-22 ヘビィマシンガン	9	+2/+4	-5	±0	-5	-10	50	12M
:付属グレネードランチャー	10		-14	-6	-11	-14	60	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
アイアンクロー(左)	9	+2/+4	±0	∞

※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

SMAT-40 Sミサイルポッド	アームパンチ(火薬式)×2	外装式アイアンクロー	強化型グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ

## 装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ザック・ガーヴァー		
リング・ネーム	クリムゾン・フィスト		
機体名	(クメン傭兵時)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	27,500

### パイロット・データ

イニシアチブ値	24	サバイバル・ポイント	18	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

### 戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	22	格闘値	8	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	22	反応値	8	レベル	11	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	8	安定性	1	BPスペース	0		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	37	機体HP	20	レベル	11×2	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(湿地対応)	6	5	3	10÷5
ハイドロジェット&エアバージ	3	3	1	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-C ヘビイマシンガン	9	+2/+4	-3	+1	-7	-15	40	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
アイアンクロー(左)	9	+2/+4	±0	∞

※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	ハイドロジェット&エアバージ	アームパンチ(火薬式)×2	外装式アイアンクロー	湿地用高速キャタピラ