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（パトリング“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	25，500

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	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		×	×	×	×	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　ヘビィマシンガン	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