

## 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	コッヘ・バモール		
コンバット・スタイル	コマンダー		
レベル	12	経験ポイント	110
百年戦争の傷跡	汚名(パララント人二世)		

### 能力値

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

### 戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	7	レベル	12	スタイル	
格闘基本値	19	格闘値	7	レベル	12	スタイル	
回避基本値	20	反応値	8	レベル	12	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	20	反応値	8	レベル	12	その他	
ヒット・ポイント	22	体力値	5×2	レベル	12	その他	
サバイバル・ポイント	17	基本値	5	レベル	12	その他	
タクティカル・ポイント	22	知性値	10	レベル	12		

### 異能

SP回復	回避フォーメーション	高速移動フォーメーション	速攻フォーメーション
防御フォーメーション	砲撃フォーメーション		

### 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	4	14	サバイバル	2	7
隠密	3	13	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	6	16	魅力値技能	レベル	基準値
知識(戦略)	7	17	聞き込み	3	11
知識( )			交渉	3	11
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物			芸能( )		
メカニック	4	14	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	1		±0	∞				

### 装備


## 装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	コッヘ・バモール		
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	18,500

### パイロット・データ

イニシアチブ値	20	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	22
---------	----	------------	----	-------------	----

### 戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	7	レベル	12	スタイル	+2
格闘基本値	21	格闘値	7	レベル	12	スタイル	+2
回避基本値	22	反応値	8	レベル	12	スタイル	+2

### 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	0		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	44	機体HP	20	レベル	12×2	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	12÷5
ラウンドムーバー	6	5	3	12÷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
SAT-03 ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	15

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

コマンダーズヘッド	ATC-BR-01-S ラウンドムーバー	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール