

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	クリス・カーツ		
コンバット・スタイル	ラスト・パタリオン		
レベル	15	経験ポイント	140
百年戦争の傷跡	原罪(同族を虐殺した)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	9	知性値	9
格闘値	10	体力値	7
反応値	9	魅力値	9

戦闘基本値

射撃基本値	24	射撃値	9	レベル	15	スタイル	
格闘基本値	25	格闘値	10	レベル	15	スタイル	
回避基本値	24	反応値	9	レベル	15	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	29	反応値	9	レベル	15	その他	+5
ヒット・ポイント	29	体力値	7×2	レベル	15	その他	
サバイバル・ポイント	22	基本値	5	レベル	15	その他	+2
タクティカル・ポイント	24	知性値	9	レベル	15		

異能

ウェポン習熟(アイアンクロー)	緊急回避	追加SP2レベル	反射神経
追加技能ポイント3レベル※	カリスマ2レベル※		

※クリスは、融機人指導者として特殊な教育を受けることで特別にこの異能を修得している。

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	12	サバイバル	4	11
隠密	5	14	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティ	4	13	魅力値技能	レベル	基準値
知識(古代クエント文明)	6	15	聞き込み	8	17
知識(サイバネティクス)	7	16	交渉	9	18
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	2	11	芸能()		
メカニック	5	14	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	クリス・カーツ(CHASE5)		
リング・ネーム	シャドウ・フレア		
機体名			
ベースとなった機体	シャドウ・フレア		
機体クラス	XH	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	29	サバイバル・ポイント	22	タクティカル・ポイント	24
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27/30	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6
格闘基本値	28/31	格闘値	10	レベル	15	スタイル	+3/+6
回避基本値	27/30	反応値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6

※斜線の右側は直結コントロール使用時のもの。

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	-8		
カスタム・ポイント	20	安定性	1	BPスペース	6		
装甲値	9	パワー	10	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	70	機体HP	40	レベル	15×2	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	8	6	3	15÷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
シャドウ・フレア専用マシンガン	10		-7	±0	-5	-10	60	8M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	10		-5	∞
パンチ	10		±0	∞
パイルバンカー(右)	13	-5	-5	3
アイアンクロー(左)	13	+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

構成パーツは不明。民間では外部装着型装備の追加以外の改造は不可能。
特殊装備:ラスト・バタリオン直結機構。内蔵式パイルバンカーは隠し凶器として偽装済み。

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	クリス・カーツ(CHASE8)		
リング・ネーム	シャドウ・フレア		
機体名			
ベースとなった機体	シャドウ・フレア		
機体クラス	XH	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	29	サバイバル・ポイント	22	タクティカル・ポイント	24
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27/30	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6
格闘基本値	28/31	格闘値	10	レベル	15	スタイル	+3/+6
回避基本値	27/30	反応値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6

※斜線の右側は直結コントロール使用時のもの。

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	-8		
カスタム・ポイント	20	安定性	1	BPスペース	6		
装甲値	9	パワー	10	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	70	機体HP	40	レベル	15×2	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	8	6	3	15÷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
シャドウ・フレア専用ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	36

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	10		-5	∞
パンチ	10		±0	∞
パイルバンカー(右)	13	-5	-5	3
アイアンクロー(左)	13	+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

構成パーツは不明。民間では外部装着型装備の追加以外の改造は不可能。
 特殊装備: ラスト・バタリオン直結機構。内蔵式パイルバンカーは隠し凶器として偽装済み。

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	クリス・カーツ(CHASE9)		
リング・ネーム	シャドウ・フレア		
機体名			
ベースとなった機体	シャドウ・フレア		
機体クラス	XH	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	29	サバイバル・ポイント	22	タクティカル・ポイント	24
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27/30	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6
格闘基本値	28/31	格闘値	10	レベル	15	スタイル	+3/+6
回避基本値	27/30	反応値	9	レベル	15	スタイル	+3/+6

※斜線の右側は直結コントロール使用時のもの。

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	-8		
カスタム・ポイント	20	安定性	1	BPスペース	6		
装甲値	9	パワー	10	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	70	機体HP	40	レベル	15×2	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	8	6	3	15÷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
シャドウ・フレア専用マシンガン	10		-7	±0	-5	-10	60	8M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	10		-5	∞
パンチ	10		±0	∞
パイルバンカー(右)	13	-5	-5	3
アイアンクロー(左)	13	+2/+4	±0	∞

※故障中に付き使用不能。

※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

構成パーツは不明。民間では外部装着型装備の追加以外の改造は不可能。
特殊装備:ラスト・バタリオン直結機構。内蔵式パイルバンカーは隠し凶器として偽装済み。