

## 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	カール・プラナ		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	7	経験ポイント	60
百年戦争の傷跡			

### 能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	5	知性値	6
格闘値	7	体力値	8
反応値	6	魅力値	5

### 戦闘基本値

射撃基本値	12	射撃値	5	レベル	7	スタイル	
格闘基本値	14	格闘値	7	レベル	7	スタイル	
回避基本値	13	反応値	6	レベル	7	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	13	反応値	6	レベル	7	その他	
ヒット・ポイント	23	体力値	8×2	レベル	7	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	7	その他	
タクティカル・ポイント	13	知性値	6	レベル	7		

### 異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(アームパンチ)	捨て身	パワーアタック

### 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	2	8	サバイバル	2	10
隠密			水泳		
ギャンブル	3	9	登攀		
セキュリティー	1	7	魅力値技能	レベル	基準値
知識( )			聞き込み	5	10
知識( )			交渉	1	6
知識( )			芸能(バトリング“ベビーフェイス”)	6	11
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物			芸能( )		
メカニック	2	8	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	2		±0	∞				

### 装備


## 装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	カール・プラナ		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スタンディングトータス		
機体クラス	H	価格	24,000

### 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	0	タクティカル・ポイント	13
---------	----	------------	---	-------------	----

### 戦闘基本値

射撃基本値	13	射撃値	5	レベル	7	スタイル	+1
格闘基本値	19	格闘値	7	レベル	7	スタイル	+5
回避基本値	14	反応値	6	レベル	7	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	-7		
カスタム・ポイント	4	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	49	機体HP	30	レベル	7×2	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	5	4	3	7÷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
11mmMG	7		-7	±0	-7	-15	40	10

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	8		-5	∞
パンチ	8		±0	∞
アームパンチ(右)	8	+2/+4	+5	7M
アームパンチ(左)	8	+2/+4	+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

出力強化レベル1	11mmMG	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール	武器の偽装(11mmMG)