

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	オル・バスコム		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	8	経験ポイント	70
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	14	射撃値	6	レベル	8	スタイル	
格闘基本値	16	格闘値	8	レベル	8	スタイル	
回避基本値	13	反応値	5	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	13	反応値	5	レベル	8	その他	
ヒット・ポイント	22	体力値	7×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	8	その他	
タクティカル・ポイント	13	知性値	5	レベル	8		

異能

AT追加HP1レベル	シールドブロック	特殊武器(パイルバンカー)	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	3	8	サバイバル	3	10
隠密	2	7	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	2	7	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	9
知識()			交渉	4	10
知識()			芸能(バトリング“ベビーフェイス”)	3	9
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	4	9	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	オル・バスコム		
リング・ネーム	ハウンド・オブ・ビゴニスク		
機体名			
ベースとなった機体	ファッティー		
機体クラス	H	価格	46,200

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	15	射撃値	6	レベル	8	スタイル	+1
格闘基本値	21	格闘値	8	レベル	8	スタイル	+5
回避基本値	14	反応値	5	レベル	8	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	-10		
カスタム・ポイント	10	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	9	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	56	機体HP	35	レベル	8×2	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	6	4	3	8÷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

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	9		-5	∞
パンチ	9		±0	∞
パイルバンカー(左)	12		-5	5

シールド	装甲値	+2
------	-----	----

カスタマイズ

出力強化レベル2	パイルバンカー付シールド(火薬2連式)	強化型グライディングホイール		