

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	レッカ・バロウ(第1～8話)		
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	原罪(仲間たちを殺害した)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	6	知性値	8
格闘値	6	体力値	5
反応値	10	魅力値	8

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	14	格闘値	6	レベル	8	スタイル	
回避基本値	18	反応値	10	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	23	反応値	10	レベル	8	その他	+5
ヒット・ポイント	18	体力値	5×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	13	基本値	5	レベル	8	その他	
タクティカル・ポイント	16	知性値	8	レベル	8		

異能

AT追加HP1レベル	緊急回避	反射神経	捨て身

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			サバイバル	7	12
隠密	4	12	水泳		
ギャンブル			登攀	4	9
セキュリティー	2	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	2	10
知識()			交渉	2	10
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	1	9	芸能()		
メカニック	2	10	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	レッカ・バロウ(第1話)		
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	61,550

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	13	タクティカル・ポイント	16
---------	----	------------	----	-------------	----

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	19	格闘値	6	レベル	8	スタイル	+5
回避基本値	19	反応値	10	レベル	8	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+1		
カスタム・ポイント	13	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	6	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	41	機体HP	20	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	4	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
GAT-49minペンタトルーパー	9		-2	+2	-6	-12	30	6M
60mmスラッグガン	9		-1	+2	-7	-14	30	6

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

増加装甲レベル1	反応速度強化レベル2	追加武器用マウント	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	レッカ・バロウ(第2～3話)		
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	62,850

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	13	タクティカル・ポイント	16
---------	----	------------	----	-------------	----

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	19	格闘値	6	レベル	8	スタイル	+5
回避基本値	19	反応値	10	レベル	8	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+1		
カスタム・ポイント	13	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	6	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	41	機体HP	20	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	4	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
ワイヤーランチャー	0		-30	×	×	×	5	∞

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

増加装甲レベル1	反応速度強化レベル2	アームパンチ(火薬式)×2	ワイヤーランチャー	グライディングホイール

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	レッカ・バロウ(第4~5話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	陸戦用ファッティー		
機体クラス	H	価格	21,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	13	タクティカル・ポイント	16
---------	----	------------	----	-------------	----

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	19	格闘値	6	レベル	8	スタイル	+5
回避基本値	19	反応値	10	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	5	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	6	パワー	7	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
G・BATM-05 カタバルトランチャー改	9		-1	+2	-6	-14	30	15M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	7		-5	∞
パンチ	7		±0	∞
シヨルダーパイルバンカー(左)	10		-8	∞

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

マガジンマウント/マガジンラック	シヨルダーパイルバンカー	強化型グライディングホイール		

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	レッカ・バロウ(第9～10話)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	原罪(仲間たちを殺害した)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	6	知性値	8
格闘値	7	体力値	5
反応値	10	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	17	射撃値	6	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	11	スタイル	
回避基本値	21	反応値	10	レベル	11	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	26	反応値	10	レベル	11	その他	+5
ヒット・ポイント	21	体力値	5×2	レベル	11	その他	
サバイバル・ポイント	17	基本値	5	レベル	11	その他	+1
タクティカル・ポイント	19	知性値	8	レベル	11		

異能

AT追加HP1レベル	緊急回避	追加SP1レベル	反射神経
捨て身			

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			サバイバル	7	12
隠密	8	16	水泳		
ギャンブル			登攀	4	9
セキュリティー	2	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	2	10
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	1	9	芸能()		
メカニック	3	11	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	1		±0	∞				

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	レッカ・パロウ(第9～10話)		
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	61,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	26	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	19
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	6	レベル	11	スタイル	+1
格闘基本値	23	格闘値	7	レベル	11	スタイル	+5
回避基本値	22	反応値	10	レベル	11	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+1		
カスタム・ポイント	12	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	6	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	47	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	4	5	3	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

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

増加装甲レベル1	反応速度強化レベル2	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール	

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	レッカ・バロウ(第11～最終話)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	12	経験ポイント	110
百年戦争の傷跡	原罪(仲間たちを殺害した)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	6	知性値	8
格闘値	7	体力値	5
反応値	10	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	6	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	22	反応値	10	レベル	12	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	27	反応値	10	レベル	12	その他	+5
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	18	基本値	5	レベル	12	その他	+1
タクティカル・ポイント	20	知性値	8	レベル	12		

異能

AT追加HP2レベル	緊急回避	追加SP1レベル	反射神経
捨て身			

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			サバイバル	7	12
隠密	8	16	水泳		
ギャンブル			登攀	4	9
セキュリティー	3	11	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	2	10
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	1	9	芸能()		
メカニック	4	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	1		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	レッカ・バロウ(第11～最終話)		
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	64,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	27	サバイバル・ポイント	18	タクティカル・ポイント	20
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	6	レベル	12	スタイル	+1
格闘基本値	24	格闘値	7	レベル	12	スタイル	+5
回避基本値	23	反応値	10	レベル	12	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+1		
カスタム・ポイント	15	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	6	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	54	機体HP	20	レベル	12×2	その他	+10

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	4	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

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
パイルバンカー(左)	11	-5	-5	∞

シールド	装甲値	+2
------	-----	----

カスタマイズ

増加装甲レベル1	反応速度強化レベル2	アームパンチ(火薬式)×2	パイルバンカー付シールド(電磁式)	グライディングホイール