

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	アービン・レスター		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	蘇る記憶(戦場での殺戮)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	8	体力値	7
反応値	9	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	7	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	19	格闘値	8	レベル	11	スタイル	
回避基本値	20	反応値	9	レベル	11	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	25	反応値	9	レベル	11	その他	+5
ヒット・ポイント	25	体力値	7×2	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	18	知性値	7	レベル	11		

異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	ウェポン習熟(アームパンチ)	緊急回避
全方位攻撃	追加SP1レベル	逃走	反射神経

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	10	サバイバル	2	9
隠密	2	9	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	3	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	4	12
知識()			交渉	3	11
知識()			芸能(パトリング“ジャブ”)	5	13
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	8	15	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
ボディピストル	2		±0	-7	-14	×	3	6M
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	アービン・レスター		
リング・ネーム	ザ・ダーク		
機体名	ドッグ・ザ・ダーク(初戦時)		
ベースとなった機体	ラピッドドッグ		
機体クラス	M	価格	14,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	25	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	7	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	22	格闘値	8	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	23	反応値	9	レベル	11	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	+4		
カスタム・ポイント	5	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	4	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	8	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
30mmアサルトカービン	9	+2/+4	-4	±0	-5	-11	40	8M

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	+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

軽量化レベル1	アームパンチ(火薬式)×2	強化型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	アービン・レスター		
リング・ネーム	ザ・ダーク		
機体名	ドッグ・ザ・ダーク(再戦時)		
ベースとなった機体	ラピッドドッグ		
機体クラス	M	価格	14,575

パイロット・データ

イニシアチブ値	25	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	7	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	22	格闘値	8	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	23	反応値	9	レベル	11	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	+4		
カスタム・ポイント	6	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	4	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	8	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
30mmアサルトカービン	9	+2/+4	-4	±0	-5	-11	40	8M
民生用40mmマシンガン	10		-6	-2	-8	-10	65	10M

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	+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

軽量化レベル1	アームパンチ(火薬式)×2	3連スモークディスチャージャー	強化型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	アービン・レスター		
リング・ネーム	ザ・ダーク		
機体名	ドッグ・ザ・ダーク(決戦時)		
ベースとなった機体	ラピッドドッグ		
機体クラス	M	価格	20, 200

パイロット・データ

イニシアチブ値	25	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	7	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	22	格闘値	8	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	23	反応値	9	レベル	11	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	+4		
カスタム・ポイント	10	安定性	1/5	BPスペース	2		
装甲値	4	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

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	12	2	0	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
民生用ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	15
バヨネット付ロングライフル	9	+2/+4	-5	±0	-5	-10	50	5M
30mmアサルトカービン・Sバレル	9	+2/+4	-3	+1	-7	-15	40	8M
20mmオートピストル	8		-1	+1	-8	-16	20	6M

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	+2/+4	+5	7M
アームパンチ(左)	9	+2/+4	+5	7M
バヨネット	7		-5	∞

※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

軽量化レベル1	大型追加武器用マウント	アームパンチ(火薬式)×2	アーマーナックル	強化型グライディングホイール
ジェットローラーダッシュ				