

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	ボジル・ドン・ハリバートン		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	8	経験ポイント	70
百年戦争の傷跡	病気(アルコール依存症)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	9
格闘値	7	体力値	5
反応値	8	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	15	射撃値	7	レベル	8	スタイル	
格闘基本値	15	格闘値	7	レベル	8	スタイル	
回避基本値	16	反応値	8	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	21	反応値	8	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	17	基本値	5	レベル	8	その他	+4
タクティカル・ポイント	17	知性値	9	レベル	8		

異能

緊急回避	追加SP4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	12	サバイバル	5	10
隠密	8	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み		
知識()			交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	5	14	変装	3	11

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	ボジル・ドン・ハリバートン		
リング・ネーム			
機体名	ブラッドセッター(「絢爛たる葬列」時)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	23,550

パイロット・データ

イニシアチブ値	21	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+3
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+3
回避基本値	19	反応値	8	レベル	8	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	±0		
カスタム・ポイント	8	安定性	1	BPスペース	2		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	36	機体HP	20	レベル	8×2	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(砂漠対応)	5	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
2連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	2
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M
:付属グレネードランチャー	10		-14	-6	-11	-14	60	1

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

センサー強化	広域レーダー	2連スモークディスチャージャー	大型カモフラージュクロス	アームパンチ(火薬式)×2
砂漠用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	ボジル・ドン・ハリバートン		
リング・ネーム	ペインフル・ステソスコープ		
機体名	ブラッドセッター(「鉄騎兵墮ちる」時)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	18,100

パイロット・データ

イニシアチブ値	21	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+3
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+3
回避基本値	19	反応値	8	レベル	8	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	±0		
カスタム・ポイント	8	安定性	1	BPスペース	2		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	36	機体HP	20	レベル	8×2	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	7	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	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
電磁吸着型パイルガン(右)	9		-3	7M

シールド	装甲値	+1
------	-----	----

カスタマイズ

センサー強化	電磁吸着型パイルガン	アームパンチ(火薬式)×2	アームシールド	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	ボジル・ドン・ハリバートン		
リング・ネーム	ペインフル・ステソスコープ		
機体名	ブラッドセッター(「黒いギロチン戦」時)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	18,400

パイロット・データ

イニシアチブ値	21	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+3
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+3
回避基本値	19	反応値	8	レベル	8	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	±0		
カスタム・ポイント	12	安定性	1	BPスペース	0		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	36	機体HP	20	レベル	8×2	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	7	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
サイドガトリングガン	9		-7	+1	-6	-14	40	10
サイドガトリングガン	9		-7	+1	-6	-14	40	10

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
電磁吸着型パイルガン(右)	9		-3	7M

シールド	装甲値	+1
------	-----	----

カスタマイズ

センサー強化	電磁吸着型パイルガン	サイドガトリングガン×2	アームパンチ(火薬式)×2	アームシールド
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	ボジル・ドン・ハリバートン		
リング・ネーム			
機体名	ブラッディセッター		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	76,150

パイロット・データ

イニシアチブ値	21	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+3
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+3
回避基本値	19	反応値	8	レベル	8	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+6		
カスタム・ポイント	17	安定性	4	BPスペース	2		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	36	機体HP	20	レベル	8×2	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	7	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
2連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	2
X・GAT-02 ヘビィガトリングガン	11		-7	±0	-4	-8	50	30
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M
:付属グレネードランチャー	10		-14	-6	-11	-14	60	1
GAT-22 ヘビィマシンガン	9		-5	±0	-5	-10	50	12M
:付属グレネードランチャー	10		-14	-6	-11	-14	60	1

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

反応速度強化レベル2	センサー強化	広域レーダー	2連スモークディスチャージャー	大型追加武器用マウント
アームパンチ(火薬式)×2	強化型グライディングホイール			