

## 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	カン・ユウ		
コンバット・スタイル	コマンダー		
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	7	知性値	8
格闘値	7	体力値	7
反応値	9	魅力値	7

### 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	17	反応値	9	レベル	8	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	17	反応値	9	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	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HP3レベル	逃走		

### 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	14
隠密	4	12	水泳	4	11
ギャンブル	1	9	登攀	4	11
セキュリティー	1	9	魅力値技能	レベル	基準値
知識( )			聞き込み	1	8
知識( )			交渉		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物	1	9	芸能( )		
メカニック	1	9	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
リボルバー	3		±0	-4	-9	×	3	6

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
素手	2		±0	∞
ナイフ	3		±0	∞

### 装備


## 装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	カン・ユウ		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ダイビングビートル		
機体クラス	H	価格	28,500

### パイロット・データ

イニシアチブ値	17	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	17	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+2
格闘基本値	17	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+2
回避基本値	19	反応値	9	レベル	8	スタイル	+2

### その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	-5		
カスタム・ポイント	4	安定性	1	BPスペース	2		
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	25	レベル	8×2	その他	+15

### 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	8÷5
スワンピークラッグ	4	4	3	8÷5
ハイドロエンジン	3	2	1	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-19 ミッドマシガン	9		-3	+1	-5	-11	50	5M

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	∞
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

気密/防水加工	ハイドロエンジン & エアタンク	アームパンチ(火薬式) × 2	グライディングホイール	スワンピークラッグ