

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	ポル・ポタリア		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	10	経験ポイント	90
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	8	レベル	10	スタイル	
格闘基本値	17	格闘値	7	レベル	10	スタイル	
回避基本値	18	反応値	8	レベル	10	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	23	反応値	8	レベル	10	その他	+5
ヒット・ポイント	24	体力値	7×2	レベル	10	その他	
サバイバル・ポイント	17	基本値	5	レベル	10	その他	+2
タクティカル・ポイント	17	知性値	7	レベル	10		

異能

AT追加HP2レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	ウェポン習熟(バランシング用槍)	緊急回避
追加SP2レベル	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	4	11
隠密	5	12	水泳	3	10
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(クメン王国)	5	12	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	12	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
軍用ピストル	3		±0	-5	-10	×	3	15M
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	ポル・ポタリア		
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	23	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	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	21	反応値	8	レベル	10	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	-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	55	機体HP	25	レベル	10×2	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	5	5	3	10÷5
スワンピークラッグ	4	5	3	10÷5
ハイドロエンジン	3	3	1	10÷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	+2/+4	-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

※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

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