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	キリコ・キュービィ（野望のルーツ～ウド編）		
コンバット・スタイル	異能生存体（装甲騎兵）		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

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	8
反応値	9	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	8	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	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	27	体力値	8×2	レベル	11	その他	
サバイバル・ポイント	16	基本値	5	レベル	11	その他	
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	一斉発射	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	弾幕射撃	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	5	13
隠密	10	17	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		
知識（　　）			交渉		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
爆発物	4	11	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
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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（野望のルーツ・共食い時）		
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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（野望のルーツ・サンサ戦時）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	33，725

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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	＋3	格闘修正値		＋3	反応修正値		＋3
カスタム・ポイント	16	安定性		1/5	BPスペース		0
装甲値	5	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	7	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	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
サイドガトリングガン	9		－7	＋1	－6	－14	40	5
2連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	2
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

反応速度強化レベル1	サイドガトリングガン	火器官制用コンピュータ	マガジンマウント/マガジンラック×2	2連SSMランチャー
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	ジェットローラーダッシュ	

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（PF1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	10，500

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	1	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	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	キリコ・キュービィ（PF3～4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	12，550

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	5	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	5	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	6	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
アンカーロッド	0		－30	×	×	×	5	∞
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	パラシュート	アンカーロッド	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	キリコ・キュービィ（PF7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	12，100

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	3	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	5	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	6	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
アンカーロッド	0		－30	×	×	×	5	∞
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	アンカーロッド	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	キリコ・キュービィ（PF8～9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	37，500

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	3	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	5	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	6	5	3	11÷5
アイスブロウワー	7	5	3	11÷5

※アイスブロウワー装着時は使用不可。

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-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	ヒーティングポッド	アームパンチ（火薬式）×2	グライディングホイール	アイスブロウワー

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（PF10～12話）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	30，500

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	9	安定性		1/5	BPスペース		3
装甲値	5	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	7	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	11÷5
バーニア（宇宙用）	3	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
SMAT-42　Sミサイルポッド	10		×	×	×	×	80	12
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	SMAT-42　Sミサイルポッド	ジャイロバランサー	アームパンチ（火薬式）×2	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				

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（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	16，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		0
装甲値	5	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	6	5	3	11÷5
ラウンドムーバー	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

ラウンドムーバー	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	キリコ・キュービィ（第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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（第4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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（第5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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（第7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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
SMAT-38　Sミサイルガンポッド	10		×	×	×	×	80	9

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

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	キリコ・キュービィ（第8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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（第10～11話）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・レッドショルダーカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	14，770

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	9	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	5	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	6	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
サイドガトリングガン	9		－7	＋1	－6	－14	40	5
2連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	2
SMAT-36　Sロケット弾ポッド	10		－20	－7	－11	－14	80	9
SAT-02/04　Aソリッドシューター	9		－2	±0	－5	－10	30	8M
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

サイドガトリングガン	火器官制用コンピュータ	2連SSMランチャー	SMAT-36　Sロケット弾ポッド	アームパンチ（火薬式）×2
SAT-02/04　Aソリッドシューター	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	キリコ・キュービィ（第11～12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	10，000

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（第13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	10，950

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	16	タクティカル・ポイント	18

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	＋3
格闘基本値	21	格闘値	7	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		±0
カスタム・ポイント	3	安定性		1	BPスペース		1
装甲値	5	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	6	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
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

マガジンマウント/マガジンラック	パラシュート	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　キャラクターシート

キャラクター名	キリコ・キュービィ（ザ・ラストレッドショルダー）		
コンバット・スタイル	異能生存体（装甲騎兵）		
レベル	13	経験ポイント	120
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

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	8
反応値	9	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	13	スタイル	
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	13	スタイル	
回避基本値	22	反応値	9	レベル	13	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	27	反応値	9	レベル	13	その他	＋5
ヒット・ポイント	29	体力値	8×2	レベル	13	その他	
サバイバル・ポイント	19	基本値	5	レベル	13	その他	＋1
タクティカル・ポイント	20	知性値	7	レベル	13		

異能

AT追加HP1レベル	一斉発射	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	弾幕射撃	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	4	11	サバイバル	6	14
隠密	10	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	4	11	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	4	11	芸能（　　）		
メカニック	6	13	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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（ザ・ラストレッドショルダー）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	27，575

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	19	タクティカル・ポイント	20

戦闘基本値

射撃基本値	24	射撃値	8	レベル	13	スタイル	＋3
格闘基本値	23	格闘値	7	レベル	13	スタイル	＋3
回避基本値	25	反応値	9	レベル	13	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	15	安定性		1/5	BPスペース		1
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	51	機体HP	20	レベル	13×2	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	7	5	3	13÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	13÷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	5
2連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	2
SMAT-40　Sミサイルポッド	10		×	×	×	×	80	7
SAT-02/04　Aソリッドシューター	9		－2	±0	－5	－10	30	8M
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

サイドガトリングガン	火器官制用コンピュータ	マガジンマウント/マガジンラック	2連SSMランチャー	SMAT-40　Sミサイルポッド
アームパンチ（火薬式）×2	SAT-02/04　Aソリッドシューター	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	ジェットローラーダッシュ

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	キリコ・キュービィ（クメン編）		
コンバット・スタイル	異能生存体（装甲騎兵）		
レベル	14	経験ポイント	130
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

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	8
反応値	9	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	14	スタイル	
格闘基本値	21	格闘値	7	レベル	14	スタイル	
回避基本値	23	反応値	9	レベル	14	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	28	反応値	9	レベル	14	その他	＋5
ヒット・ポイント	30	体力値	8×2	レベル	14	その他	
サバイバル・ポイント	20	基本値	5	レベル	14	その他	＋1
タクティカル・ポイント	21	知性値	7	レベル	14		

異能

AT追加HP2レベル	一斉発射	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	弾幕射撃	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	4	11	サバイバル	7	15
隠密	10	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	4	11	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	5	12	芸能（　　）		
メカニック	6	13	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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第14話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	マーシィドッグ		
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	28	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	21

戦闘基本値

射撃基本値	25	射撃値	8	レベル	14	スタイル	＋3
格闘基本値	24	格闘値	7	レベル	14	スタイル	＋3
回避基本値	26	反応値	9	レベル	14	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	3	安定性		1	BPスペース		0
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	58	機体HP	20	レベル	14×2	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（湿地対応）	5	5	3	14÷5
ハイドロジェット＆エアバージ	3	3	1	14÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	50	12M

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

ハイドロジェット＆エアバージ	アームパンチ（火薬式）×2	湿地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	キリコ・キュービィ（第15～17話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	マーシィドッグ		
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	28	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	21

戦闘基本値

射撃基本値	25	射撃値	8	レベル	14	スタイル	＋3
格闘基本値	24	格闘値	7	レベル	14	スタイル	＋3
回避基本値	26	反応値	9	レベル	14	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	±0/＋2	格闘修正値		±0/＋2	反応修正値		±0/＋2
カスタム・ポイント	3	安定性		1/5	BPスペース		0
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	58	機体HP	20	レベル	14×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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（湿地対応）	5	5	3	14÷5
ハイドロジェット＆エアバージ	3	3	1	14÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	50	12M

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

ミッションディスク改編	ハイドロジェット＆エアバージ	アームパンチ（火薬式）×2	湿地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	キリコ・キュービィ（第18～27話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	マーシィドッグ		
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	28	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	21

戦闘基本値

射撃基本値	25	射撃値	8	レベル	14	スタイル	＋3
格闘基本値	24	格闘値	7	レベル	14	スタイル	＋3
回避基本値	26	反応値	9	レベル	14	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	±0/＋2	格闘修正値		±0/＋2	反応修正値		±0/＋2
カスタム・ポイント	3	安定性		1/5	BPスペース		0
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	58	機体HP	20	レベル	14×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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（湿地対応）	5	5	3	14÷5
ハイドロジェット＆エアバージ	3	3	1	14÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	50	12M

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

ミッションディスク改編	ハイドロジェット＆エアバージ	アームパンチ（火薬式）×2	湿地用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	キリコ・キュービィ（サンサ編）		
コンバット・スタイル	異能生存体（装甲騎兵）		
レベル	17	経験ポイント	160
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	26	射撃値	9	レベル	17	スタイル	
格闘基本値	24	格闘値	7	レベル	17	スタイル	
回避基本値	26	反応値	9	レベル	17	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	31	反応値	9	レベル	17	その他	＋5
ヒット・ポイント	33	体力値	8×2	レベル	17	その他	
サバイバル・ポイント	23	基本値	5	レベル	17	その他	＋1
タクティカル・ポイント	24	知性値	7	レベル	17		

異能

AT追加HP2レベル	一斉発射	ウェポン習熟（AT用マシンガン）	ウェポン習熟（AT用ソリッドシューター）
ウェポン習熟（アームパンチ）	緊急回避	弾幕射撃	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	6	13	サバイバル	10	18
隠密	10	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	5	12	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	5	12	芸能（　　）		
メカニック	6	13	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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第29～31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Ⅱ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋1/＋3	格闘修正値		＋1/＋3	反応修正値		＋1/＋3
カスタム・ポイント	1	安定性		1/5	BPスペース		0
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	64	機体HP	20	レベル	17×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	6	3	17÷5
ラウンドムーバー	6	6	3	17÷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
SAT-03　ソリッドシューター	11	＋2/＋4	－15	－8	－12	－15	60	15

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

ミッションディスク改編	ラウンドムーバー	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	キリコ・キュービィ（第32～34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Ⅱ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋1/＋3	格闘修正値		＋1/＋3	反応修正値		＋1/＋3
カスタム・ポイント	0	安定性		1/5	BPスペース		4
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	64	機体HP	20	レベル	17×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	6	3	17÷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
SAT-03　ソリッドシューター	11	＋2/＋4	－15	－8	－12	－15	60	15

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

ミッションディスク改編	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	キリコ・キュービィ（第34～35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Ⅱ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋1/＋3	格闘修正値		＋1/＋3	反応修正値		＋1/＋3
カスタム・ポイント	1	安定性		1/5	BPスペース		3
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	64	機体HP	20	レベル	17×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	6	3	17÷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-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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
SAT-03　ソリッドシューター	11	＋2/＋4	－15	－8	－12	－15	60	15

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

ミッションディスク改編	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	キリコ・キュービィ（第35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Ⅱ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋1/＋3	格闘修正値		＋1/＋3	反応修正値		＋1/＋3
カスタム・ポイント	1	安定性		1/5	BPスペース		3
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	64	機体HP	20	レベル	17×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	6	3	17÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	50	12M
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

ミッションディスク改編	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	キリコ・キュービィ（第37～38話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ファッティー		
機体クラス	H	価格	20，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	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		－10
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		0
装甲値	6	パワー		7	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	79	機体HP	35	レベル	17×2	その他	＋10

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
ホヴァリング	5	5	2	17÷5
バーニア（宇宙用）	5	5	2	17÷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-04　カタパルトランチャー	9		－2	＋1	－7	－15	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	∞

シールド	装甲値	

カスタマイズ

宇宙用バーニア	ホヴァリングノズル			

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第39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Ⅱ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	23	タクティカル・ポイント	24

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	17	スタイル	＋3
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	17	スタイル	＋3
回避基本値	29	反応値	9	レベル	17	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋1/＋3	格闘修正値		＋1/＋3	反応修正値		＋1/＋3
カスタム・ポイント	0	安定性		1/5	BPスペース		4
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	64	機体HP	20	レベル	17×2	その他	＋10

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	6	3	17÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	50	12M

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

ミッションディスク改編	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	キリコ・キュービィ（クエント編）		
コンバット・スタイル	異能生存体（異能者）		
レベル	20	経験ポイント	190
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	9	知性値	7
格闘値	7	体力値	8
反応値	10	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	29	射撃値	9	レベル	20	スタイル	
格闘基本値	27	格闘値	7	レベル	20	スタイル	
回避基本値	30	反応値	10	レベル	20	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	35	反応値	10	レベル	20	その他	＋5
ヒット・ポイント	36	体力値	8×2	レベル	20	その他	
サバイバル・ポイント	27	基本値	5	レベル	20	その他	＋2
タクティカル・ポイント	27	知性値	7	レベル	20		

異能

AT追加HP3レベル	一斉発射	ウェポン習熟（AT用マシンガン）	ウェポン習熟（AT用ソリッドシューター）
ウェポン習熟（アームパンチ）	緊急回避	弾幕射撃	追加SP2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	6	13	サバイバル	10	18
隠密	10	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	8	15	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	6	13	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
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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第44～45話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ツヴァーク		
機体クラス	L	価格	275，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	35	サバイバル・ポイント	27	タクティカル・ポイント	27

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	20	スタイル	＋3
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	20	スタイル	＋3
回避基本値	33	反応値	10	レベル	20	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋4	格闘修正値		＋4	反応修正値		＋10
カスタム・ポイント	8	安定性		1	BPスペース		2
装甲値	4	パワー		5	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	70	機体HP	15	レベル	20×2	その他	＋15

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
グライディングホイール	7	7	3	20÷5
サンドローダー	7	7	3	20÷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
3連装11mmアームマシンガン	8	＋2/＋4	－2	＋1	－6	－14	40	5
3連装11mmアームマシンガン	8	＋2/＋4	－2	＋1	－6	－14	40	5

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	5		－5	∞
パンチ	5		±0	∞

※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

反応速度強化レベル1	積層プラスチック装甲	3連装11mmアームマシンガン×2	グライディングホイール	サンドローダー

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第46～47話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ファッティー		
機体クラス	H	価格	20，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	35	サバイバル・ポイント	27	タクティカル・ポイント	27

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	20	スタイル	＋3
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	20	スタイル	＋3
回避基本値	33	反応値	10	レベル	20	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		－10
カスタム・ポイント	0	安定性		1	BPスペース		0
装甲値	6	パワー		7	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	90	機体HP	35	レベル	20×2	その他	＋15

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
ホヴァリング	5	6	2	20÷5
バーニア（宇宙用）	5	6	2	20÷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-04　カタパルトランチャー	9		－2	＋1	－7	－15	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	∞

シールド	装甲値	

カスタマイズ

宇宙用バーニア	ホヴァリングノズル			

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（第50～52話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ラビドリードッグ		
機体クラス	H	価格	1，000，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	35	サバイバル・ポイント	27	タクティカル・ポイント	27

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	20	スタイル	＋3
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	20	スタイル	＋3
回避基本値	33	反応値	10	レベル	20	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋7	格闘修正値		＋7	反応修正値		＋6
カスタム・ポイント	21	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	6	パワー		8	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	80	機体HP	25	レベル	20×2	その他	＋15

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
サンドトリッパー	7	7	3	20÷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
ミッションパック（爆雷投下装置）	12		－5	×	×	×	5	2
11mmアームマシンガン	9	＋2/＋4	－2	＋1	－5	－10	40	20
X・GAT-52　アサルトマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－4	－9	50	16M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	8		－5	∞
パンチ	8		±0	∞
アームパンチ（右）	8	＋2/＋4	＋5	7M
アイアンクロー（左）	11		±0	∞

※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

出力強化レベル1	反応速度強化レベル2	積層プラスチック装甲	ミッションパック（爆雷投下装置）	アームパンチ（火薬式）
11mmマシンガン内蔵アイアンクロー	強化型サンドトリッパー			

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（パチスロ装甲騎兵ボトムズ）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ラビドリードッグ　TypeS		
機体クラス	H	価格	300，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	35	サバイバル・ポイント	27	タクティカル・ポイント	27

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	20	スタイル	＋3
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	20	スタイル	＋3
回避基本値	33	反応値	10	レベル	20	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	＋3	格闘修正値		＋3	反応修正値		＋2
カスタム・ポイント	14	安定性		1	BPスペース		3
装甲値	6	パワー		8	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	80	機体HP	25	レベル	20×2	その他	＋15

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
サンドトリッパー	7	7	3	20÷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
ミッションパック（爆雷投下装置）	12		－5	×	×	×	5	2
ハンドグレネードランチャー	10		－14	－6	－11	－14	60	8M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	8		－5	∞
パンチ	8		±0	∞
アームパンチ（右）	8	＋2/＋4	＋5	7M
アイアンクロー（左）	11		±0	∞

※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

出力強化レベル1	反応速度強化レベル1	積層プラスチック装甲	ミッションパック（爆雷投下装置）	アームパンチ（火薬式）
外装型アイアンクロー	強化型サンドトリッパー			

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（ビッグバトル）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ライトカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	17，700

パイロット・データ

イニシアチブ値	35	サバイバル・ポイント	27	タクティカル・ポイント	27

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	20	スタイル	＋3
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	20	スタイル	＋3
回避基本値	33	反応値	10	レベル	20	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		＋8
カスタム・ポイント	8	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	3	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	75	機体HP	20	レベル	20×2	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	9	7	3	20÷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-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－5	±0	－5	－10	50	12M

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

※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2	アームパンチ除去（左）	アームパンチ（火薬式）	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	キリコ・キュービィ（赫奕たる異端）		
コンバット・スタイル	異能生存体（異能者）		
レベル	23	経験ポイント	220
百年戦争の傷跡	病気（神経症の発作）		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	9	知性値	7
格闘値	7	体力値	8
反応値	10	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	32	射撃値	9	レベル	23	スタイル	
格闘基本値	30	格闘値	7	レベル	23	スタイル	
回避基本値	33	反応値	10	レベル	23	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	38	反応値	10	レベル	23	その他	＋5
ヒット・ポイント	39	体力値	8×2	レベル	23	その他	
サバイバル・ポイント	31	基本値	5	レベル	23	その他	＋3
タクティカル・ポイント	30	知性値	7	レベル	23		

異能

AT追加HP3レベル	一斉発射	ウェポン習熟（AT用マシンガン）	ウェポン習熟（AT用ソリッドシューター）
ウェポン習熟（アームパンチ）	緊急回避	弾幕射撃	追加SP3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	6	13	サバイバル	10	18
隠密	10	17	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	8	15	魅力値技能	レベル	基準値
知識（古代クエント文明）	6	13	聞き込み		
知識（　　）			交渉		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
爆発物	6	13	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
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	2		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	キリコ・キュービィ（赫奕たる異端・第1～2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	10，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	38	サバイバル・ポイント	31	タクティカル・ポイント	30

戦闘基本値

射撃基本値	35	射撃値	9	レベル	23	スタイル	＋3
格闘基本値	33	格闘値	7	レベル	23	スタイル	＋3
回避基本値	36	反応値	10	レベル	23	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	0	安定性		1	BPスペース		4
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	81	機体HP	20	レベル	23×2	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	6	7	3	23÷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-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

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	キリコ・キュービィ（赫奕たる異端・第4～5話）		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	バーグラリードッグ		
機体クラス	M	価格	24，925

パイロット・データ

イニシアチブ値	38	サバイバル・ポイント	31	タクティカル・ポイント	30

戦闘基本値

射撃基本値	35	射撃値	9	レベル	23	スタイル	＋3
格闘基本値	33	格闘値	7	レベル	23	スタイル	＋3
回避基本値	36	反応値	10	レベル	23	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	14	安定性		1	BPスペース		1
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	81	機体HP	20	レベル	23×2	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	6	7	3	23÷5
トランプルリガー	4	7	3	23÷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	5
ドロッパーズフォールディングガン	11		－16	－8	－11	－13	100	20
3連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	3
SMAT-40　Sミサイルポッド	10		×	×	×	×	80	7
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－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	＋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

サイドガトリングガン	ドロッパーズフォールディングガン	火器官制用コンピュータ	3連SSMランチャー	SMAT-40　Sミサイルポッド
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	グライディングホイール	トランプルリガー	