

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	32, 845

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		-18	-4	-8	-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
アイスブローワー	7	5	3	11÷5

※アイスブロー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	アイスブローワー

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	24, 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		-20	-7	-10	-12	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
:付属グレナードランチャー	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 SMサイルガンポッド	10		-15	-5	-10	-12	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・キュービー(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	13,890

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		-18	-4	-8	-10	40	2
SMAT-36 ソロケット弾ポッド	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 ソロケット弾ポッド	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・キュービー(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	23, 545

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		-18	-4	-8	-10	40	2
SMAT-40 ミサイルポッド	10		-20	-7	-10	-12	80	7
SAT-02/04 ア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 ヘビーマシンガン	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 ミサイルポッド
アームパンチ(火薬式)×2	SAT-02/04 ア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	マーシードッグ		
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	マーシードッグ		
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 ヘビーマシンガン	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・キュービー(第18～27話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	マーシードッグ		
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 ヘビーマシンガン	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・キュービー(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・キュービー(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 カタバルトランチャー	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・キュービー(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・キュービー(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 カタバルトランチャー	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・キュービー(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
ミッションバック(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	ミッションバック(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
ミッションバック(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				
アイアंक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	ミッションバック(爆雷投下装置)	アームパンチ(火薬式)
外装型アイアंक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	22, 825

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
トランブルリガー	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
ドロップス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		-18	-4	-8	-10	40	3
SMAT-40 Sミサイルポッド	10		-20	-7	-10	-12	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	ドロップス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	トランブルリガー	