

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	イプシロン		
コンバット・スタイル	PS		
レベル	16	経験ポイント	150
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	25	射撃値	9	レベル	16	スタイル	
格闘基本値	26	格闘値	10	レベル	16	スタイル	
回避基本値	26	反応値	10	レベル	16	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	31	反応値	10	レベル	16	その他	+5
ヒット・ポイント	36	体力値	10×2	レベル	16	その他	
サバイバル・ポイント	21	基本値	5	レベル	16	その他	
タクティカル・ポイント	25	知性値	9	レベル	16		

異能

AT追加HP1レベル	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	5	14	サバイバル	7	17
隠密	9	18	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	7	16	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	7	16	芸能()		
メカニック	7	16	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	イプシロン(ザ・ラストレッドショルダー)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ブラッドサッカー		
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	31	サバイバル・ポイント	21	タクティカル・ポイント	25
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	28	射撃値	9	レベル	16	スタイル	+3
格闘基本値	29	格闘値	10	レベル	16	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	10	レベル	16	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	6	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	62	機体HP	25	レベル	16×2	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	7	6	3	16÷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-45 ブラッディライフル	9		-5	±0	-4	-8	50	15M
: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	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

反応速度強化レベル1	積層プラスチック装甲	アームパンチ(火薬式)×2	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	イプシロン(第14~23話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スナッピングタートル		
機体クラス	H	価格	85,100

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	21	タクティカル・ポイント	25
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	28	射撃値	9	レベル	16	スタイル	+3
格闘基本値	29	格闘値	10	レベル	16	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	10	レベル	16	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	-1		
カスタム・ポイント	18	安定性	1	BPスペース	2		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	67	機体HP	30	レベル	16×2	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	5	6	3	16÷5
スワンピークラッグ	4	6	3	16÷5
ハイドロエンジン	3	4	1	16÷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
11mmMG	7		-7	±0	-7	-15	40	10
HRAT-23 ハンディロケットランチャー	9		-1	+2	-6	-14	30	11M

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)	9		+5	7M
アームパンチ(左)	9		+5	7M

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	気密/防水加工	ハイドロエンジン&エアタンク	11mmMG
強化型アームパンチ×2	グライディングホイール	スワンピークラッグ		

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	イプシロン(第26~27話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ストライクドッグ		
機体クラス	H	価格	500,000

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	21	タクティカル・ポイント	25
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	28	射撃値	9	レベル	16	スタイル	+3
格闘基本値	29	格闘値	10	レベル	16	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	10	レベル	16	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	+5		
カスタム・ポイント	20	安定性	1	BPスペース	0		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	62	機体HP	25	レベル	16×2	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	7	6	3	16÷5
バーニア(宇宙用)	7	6	3	16÷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
11mmアームマシンガン	9		-2	+1	-5	-10	40	20

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)	9		+5	7M
アイアンクロー(左)	11		±0	∞

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	強化型宇宙用バーニア	11mmAマシンガン内蔵アイアンクロー
強化型アームパンチ	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	イプシロン(第32~39話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ストライクドッグ		
機体クラス	H	価格	500,000

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	21	タクティカル・ポイント	25
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	28	射撃値	9	レベル	16	スタイル	+3
格闘基本値	29	格闘値	10	レベル	16	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	10	レベル	16	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	+5		
カスタム・ポイント	20	安定性	1	BPスペース	0		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	62	機体HP	25	レベル	16×2	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	7	6	3	16÷5
バーニア(宇宙用)	7	6	3	16÷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
11mmアームマシンガン	9		-2	+1	-5	-10	40	20
X・SAT-01 ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	36

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)	9		+5	7M
アイアンクロー(左)	11		±0	∞

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	強化型宇宙用バーニア	11mmAマシンガン内蔵アイアンクロー
強化型アームパンチ	強化型グライディングホイール			