

## 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	バージル・カースン		
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	8
格闘値	7	体力値	7
反応値	8	魅力値	8

### 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	18	知性値	8	レベル	10		

### 異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	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	3	11	サバイバル	2	9
隠密	5	13	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	3	11	魅力値技能	レベル	基準値
知識( )			聞き込み	5	13
知識( )			交渉	5	13
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物	2	10	芸能( )		
メカニック	3	11	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	バージル・カースン(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	23	サバイバル・ポイント	17	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

### 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	±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	45	機体HP	20	レベル	10×2	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	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-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		+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

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	バージル・カースン(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	30, 225

### 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	18
---------	----	------------	----	-------------	----

### 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	+3	格闘修正値	+3	反応修正値	+3		
カスタム・ポイント	13	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	45	機体HP	20	レベル	10×2	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	10÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	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
サイドガトリングガン	9		-7	+1	-6	-14	40	5
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		+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

反応速度強化レベル1	サイドガトリングガン	マガジンマウント/マガジンラック×2	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			