

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	ベック・ボモー		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	2	経験ポイント	10
百年戦争の傷跡			

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	5	知性値	5
格闘値	7	体力値	6
反応値	5	魅力値	6

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	5	レベル	2	スタイル	
格闘基本値	9	格闘値	7	レベル	2	スタイル	
回避基本値	7	反応値	5	レベル	2	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	7	反応値	5	レベル	2	その他	
ヒット・ポイント	14	体力値	6×2	レベル	2	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	2	その他	
タクティカル・ポイント	7	知性値	5	レベル	2		

異能

AT追加HP1レベル	パワーアタック		

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	2	7	サバイバル		
隠密			水泳		
ギャンブル	3	8	登攀		
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み		
知識()			交渉	2	8
知識()			芸能(バトリング“ベビーフェイス”)	3	9
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	2	7	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数				
素手	1		±0	∞				

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ベック・ポモー		
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	7	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	7
---------	---	------------	---	-------------	---

戦闘基本値

射撃基本値	8	射撃値	5	レベル	2	スタイル	+1
格闘基本値	14	格闘値	7	レベル	2	スタイル	+5
回避基本値	8	反応値	5	レベル	2	スタイル	+1

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	29	機体HP	20	レベル	2×2	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	3	3	2÷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		-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

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			