

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	チャルク・オリヤ		
コンバット・スタイル	コマンダー		
レベル	8	経験ポイント	70
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	15	射撃値	7	レベル	8	スタイル	
格闘基本値	14	格闘値	6	レベル	8	スタイル	
回避基本値	15	反応値	7	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	15	反応値	7	レベル	8	その他	
ヒット・ポイント	20	体力値	6×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	8	その他	
タクティカル・ポイント	15	知性値	7	レベル	8		

異能

回避フォーメーション	高速移動フォーメーション	速攻フォーメーション	集中砲火フォーメーション

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			サバイバル	5	11
隠密	5	12	水泳		
ギャンブル	2	9	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	2	9	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
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	チャルク・オリヤ		
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	15	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	15
---------	----	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	17	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+2
格闘基本値	16	格闘値	6	レベル	8	スタイル	+2
回避基本値	17	反応値	7	レベル	8	スタイル	+2

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	34	機体HP	20	レベル	7×2	その他	

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	4	3	7÷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			