

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	ズルー		
コンバット・スタイル	ギャング		
レベル	2	経験ポイント	0
百年戦争の傷跡			

能力値

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

戦闘基本値

射撃基本値	8	射撃値	6	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	8	反応値	6	レベル	2	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	8	反応値	6	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	9	知性値	7	レベル	2		

異能

ウェポン習熟(投げ縄)			

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		
隠密			水泳		
ギャンブル	3	10	登攀		
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識(ウド市)	3	10	聞き込み	2	8
知識()			交渉	1	7
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	3	10	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
自動小銃	5		-3	±0	-7	-16	6	8M
格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数				
素手	1		±0	∞				
投げ縄	0	+2/+4	+2	∞				

※斜線の右側はTP使用時のもの。

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ヴィークルシート

パイロット名	ズルー
リング・ネーム	
機体	ダング
価格	2, 000

パイロット・データ

イニシアチブ値	8	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	9
---------	---	------------	---	-------------	---

戦闘基本値

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

その他の数値

射撃修正値	−4	格闘修正値		+2	反応修正値		+2
装甲値	1	パワー		3	センサー性能		−5
ヒット・ポイント	17	機体HP	15	レベル	2÷2×2	その他	

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
タイヤ	7	3	3	2÷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
ロケットランチャー	8		-15	±0	-9	-18	40	4
射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
軽機関銃	5		-15	±0	-8	-16	6	15
格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数				

備考欄