

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	アズライト・フィクス(ウド編)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	5	経験ポイント	40
百年戦争の傷跡	部隊壊滅(ハミルトン小隊)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	8	体力値	7
反応値	8	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	12	射撃値	7	レベル	5	スタイル	
格闘基本値	13	格闘値	8	レベル	5	スタイル	
回避基本値	13	反応値	8	レベル	5	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	18	反応値	8	レベル	5	その他	+5
ヒット・ポイント	19	体力値	7×2	レベル	5	その他	
サバイバル・ポイント	10	基本値	5	レベル	5	その他	
タクティカル・ポイント	12	知性値	7	レベル	5		

異能

AT追加HP1レベル	反射神経	ツープラトン	

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	2	9	サバイバル	2	9
隠密	2	9	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	2	9	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	1	9
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	2	9	芸能()		
メカニック	4	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	アズライト・フィクス(ウド編)		
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	18	サバイバル・ポイント	10	タクティカル・ポイント	12
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	13	射撃値	7	レベル	5	スタイル	+1
格闘基本値	18	格闘値	8	レベル	5	スタイル	+5
回避基本値	14	反応値	8	レベル	5	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	35	機体HP	20	レベル	5×2	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	4	3	5÷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			

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	アズライト・フィクス(ベヌマ編)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	8	経験ポイント	70
百年戦争の傷跡	部隊壊滅(ハミルトン小隊)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	8	体力値	7
反応値	8	魅力値	8

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	16	格闘値	8	レベル	8	スタイル	
回避基本値	16	反応値	8	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	21	反応値	8	レベル	8	その他	+5
ヒット・ポイント	22	体力値	7×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	13	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

AT追加HP1レベル	反射神経	ツープラトン	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	3	10	サバイバル	2	9
隠密	4	11	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	2	9	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	1	9
知識()			芸能(バトリング"ベビーフェイス")	3	11
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	2	9	芸能()		
メカニック	4	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	アズライト・フィクス(ベヌマ編)		
リング・ネーム	ライトニング・スラッシュ		
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	20,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	21	サバイバル・ポイント	13	タクティカル・ポイント	15
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	16	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+1
格闘基本値	21	格闘値	8	レベル	8	スタイル	+5
回避基本値	17	反応値	8	レベル	8	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+3/+5	格闘修正値	+3/+5	反応修正値	+3/+5		
カスタム・ポイント	4	安定性	1/5	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	41	機体HP	20	レベル	8×2	その他	+5

※斜線の右側は改編ミッションディスク使用時のもの。

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	6	4	3	8÷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

反応速度強化レベル1	ミッションディスク改編	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 キャラクターシート

キャラクター名	アズライト・フィクス(ザ・ゴザ編)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	部隊壊滅(ハミルトン小隊)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	9	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	7	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	20	格闘値	9	レベル	11	スタイル	
回避基本値	19	反応値	8	レベル	11	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	24	反応値	8	レベル	11	その他	+5
ヒット・ポイント	25	体力値	7×2	レベル	11	その他	
サバイバル・ポイント	16	基本値	5	レベル	11	その他	
タクティカル・ポイント	18	知性値	7	レベル	11		

異能

AT追加HP1レベル	反射神経	特殊武器(Gスラッシュクロー)	ツープラトン
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	3	10	サバイバル	3	10
隠密	5	12	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	3	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	1	9
知識()			芸能(バトリング"ベビーフェイス")	5	13
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
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	アズライト・フィクス(ザ・ゴザ編)		
リング・ネーム	ライトニング・スラッシュ		
機体名	スラッシュドッグ		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	36,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	24	サバイバル・ポイント	16	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	7	レベル	11	スタイル	+1
格闘基本値	25	格闘値	9	レベル	11	スタイル	+5
回避基本値	20	反応値	8	レベル	11	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+3/+5	格闘修正値	+3/+5	反応修正値	+3/+5		
カスタム・ポイント	12	安定性	1/5/9	BPスペース	4		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	47	機体HP	20	レベル	11×2	その他	+5

※戦闘修正値: 斜線の右側は改編MD使用時のもの。安定性: 中央は改編MDorジェットRDの一方のみ使用した時のもの。右側は両方使用した時のもの。

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	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	11÷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-47 ヘビィマシンガン	9		-4	±0	-4	-8	50	15M

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
ジャイアントスラッシュクロー(左)	11		-7	∞

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

反応速度強化レベル1	ミッションディスク改編	センサー強化	アームパンチ(火薬式)×2	ジャイアントスラッシュクロー
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			

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	アズライト・フィクス(ファニー編)		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	14	経験ポイント	130
百年戦争の傷跡	部隊壊滅(ハミルトン小队)		

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	7
格闘値	9	体力値	7
反応値	8	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	7	レベル	14	スタイル	
格闘基本値	23	格闘値	9	レベル	14	スタイル	
回避基本値	22	反応値	8	レベル	14	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	27	反応値	8	レベル	14	その他	+5
ヒット・ポイント	28	体力値	7×2	レベル	14	その他	
サバイバル・ポイント	19	基本値	5	レベル	14	その他	
タクティカル・ポイント	21	知性値	7	レベル	14		

異能

AT追加HP2レベル	反射神経	特殊武器(Gスラッシュクロー)	ツープラトン
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	4	11	サバイバル	4	11
隠密	6	13	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	4	11	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
知識()			交渉	1	9
知識()			芸能(バトリング"ベビーフェイス")	5	13
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	3	10	芸能()		
メカニック	6	13	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	アズライト・フィクス(ファニー編)		
リング・ネーム	ライトニング・スラッシュ		
機体名	スラッシュドッグ		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	44,270

パイロット・データ

イニシアチブ値	27	サバイバル・ポイント	19	タクティカル・ポイント	21
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	7	レベル	14	スタイル	+1
格闘基本値	28	格闘値	9	レベル	14	スタイル	+5
回避基本値	23	反応値	8	レベル	14	スタイル	+1

その他の数値

射撃修正値	+3/+5	格闘修正値	+3/+5	反応修正値	+3/+5		
カスタム・ポイント	17	安定性	1/5/9	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	7	センサー性能	+2		
ヒット・ポイント	58	機体HP	20	レベル	14×2	その他	+10

※戦闘修正値：斜線の右側は改編MD使用時のもの。安定性：中央は改編MDorジェットRDの一方のみ使用した時のもの。右側は両方使用した時のもの。

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	14÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	14÷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
SMAT-36 ソロケット弾ポッド	10		-20	-7	-11	-14	80	9
GAT-47 ヘビィマシンガン	9		-4	±0	-4	-8	50	15M

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
ジャイアントスラッシュクロー(左)	12		-7	∞

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1	ミッションディスク改編	センサー強化	PRSPパック
SMAT-36 ソロケット弾ポッド	アームパンチ(火薬式)×2	ジャイアントスラッシュクロー	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