

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	チェイン・アルチニー		
コンバット・スタイル	バトリング・パイロット		
レベル	4	経験ポイント	30
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	7
格闘値	5	体力値	5
反応値	8	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	9	射撃値	5	レベル	4	スタイル	
格闘基本値	9	格闘値	5	レベル	4	スタイル	
回避基本値	12	反応値	8	レベル	4	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	17	反応値	8	レベル	4	その他	+5
ヒット・ポイント	14	体力値	5×2	レベル	4	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	4	その他	
タクティカル・ポイント	11	知性値	7	レベル	4		

異能

ウェポン習熟(アームパンチ)	反射神経	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	9	サバイバル		
隠密	2	9	水泳	3	8
ギャンブル			登攀	3	8
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	1	8
知識()			交渉		
知識()			芸能(バトリング"ベビーフェイス")	3	10
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	2	9	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	チェイン・アルチニー		
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	12,500

パイロット・データ

イニシアチブ値	17	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	11
---------	----	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	10	射撃値	5	レベル	4	スタイル	+1
格闘基本値	14	格闘値	5	レベル	4	スタイル	+5
回避基本値	13	反応値	8	レベル	4	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	+8		
カスタム・ポイント	7	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	3	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	28	機体HP	20	レベル	4×2	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	8	3	3	4÷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
X・SAT-05 ハンディソリッドシューター	9		-2	±0	-8	-16	30	12M

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	+2/+4	+5	7M
アームパンチ(左)	8	+2/+4	+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

軽量化レベル2	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール		