

## 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	ドク・マロー		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	7	経験ポイント	60
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	8
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	14	射撃値	7	レベル	7	スタイル	
格闘基本値	14	格闘値	7	レベル	7	スタイル	
回避基本値	13	反応値	6	レベル	7	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	18	反応値	6	レベル	7	その他	+5
ヒット・ポイント	19	体力値	6×2	レベル	7	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	7	その他	
タクティカル・ポイント	15	知性値	8	レベル	7		

### 異能

AT追加HP2レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	緊急回避	弾幕射撃
反射神経			

### 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	3	11	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	5	13	魅力値技能	レベル	基準値
知識(アストラギウス銀河)	3	11	聞き込み	4	10
知識( )			交渉	3	9
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物			芸能( )		
メカニック	4	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	ドク・マロー		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スタンディングビートル		
機体クラス	H	価格	20,800

### 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	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	7	スタイル	+3
格闘基本値	17	格闘値	7	レベル	7	スタイル	+3
回避基本値	16	反応値	6	レベル	7	スタイル	+3

### その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値	±0	反応修正値	-5		
カスタム・ポイント	0	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	49	機体HP	25	レベル	7×2	その他	+10

### 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	5	4	3	6÷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-C ヘビイマシンガン	9	+2/+4	-3	+1	-7	-15	40	12M

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

※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

アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール			