

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	ウィーラード・A・ドックマン		
コンバット・スタイル	コマンダー		
レベル	1	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	7	知性値	6
格闘値	5	体力値	6
反応値	5	魅力値	5

戦闘基本値

射撃基本値	8	射撃値	7	レベル	1	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	1	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	1	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	6	反応値	5	レベル	1	その他	
ヒット・ポイント	13	体力値	6×2	レベル	1	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	1	その他	
タクティカル・ポイント	7	知性値	6	レベル	1		

異能

AT追加HP1レベル	一斉発射		

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	2	8	水泳		
ギャンブル	2	8	登攀		
セキュリティー	2	8	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			芸能()		
メカニック	4	10	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	1		±0	∞				

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ウィーラード・A・ドックマン		
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	11,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	6	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	7
---------	---	------------	---	-------------	---

戦闘基本値

射撃基本値	10	射撃値	7	レベル	1	スタイル	+2
格闘基本値	8	格闘値	5	レベル	1	スタイル	+2
回避基本値	8	反応値	5	レベル	1	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	5	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	27	機体HP	20	レベル	1×2	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	3	3	1÷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-40 Sミサイルポッド	10		-20	-7	-10	-12	80	7
2連アームミサイルポッド	10		-5	-4	-8	-10	40	2
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

マガジンマウント/マガジンラック	SMAT-40 Sミサイルポッド	アームパンチ(火薬式) × 2	2連アームミサイルポッド	グライディングホイール