

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	ダレ・コチャック		
コンバット・スタイル	異能生存体・近似値(シビリアン)		
レベル	3	経験ポイント	20
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	9
格闘値	5	体力値	6
反応値	5	魅力値	6

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	6	レベル	3	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	3	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	3	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	8	反応値	5	レベル	3	その他	
ヒット・ポイント	15	体力値	6×2	レベル	3	その他	
サバイバル・ポイント	9	基本値	5	レベル	3	その他	+1
タクティカル・ポイント	12	知性値	9	レベル	3		

異能

追加SP1レベル			

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	11	サバイバル		
隠密			水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティ	3	12	魅力値技能	レベル	基準値
知識(AT工学)	8	17	聞き込み		
知識(メカクス)	6	15	交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	2	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	1		±0	∞

装備

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ダレ・コチャック(PF第3~4話)		
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	12,550

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	9	タクティカル・ポイント	12
---------	---	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	6	レベル	3	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	3	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	3	スタイル	

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	1		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	26	機体HP	20	レベル	3×2	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	6	3	3	3÷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
アンカーロッド	0		-30	×	×	×	5	∞
GAT-22-C ヘビマシンガン	9		-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	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	パラシュート	アンカーロッド	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 ATシート

パイロット名	ダレ・コチャック(PF第7話)		
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	12,100

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	9	タクティカル・ポイント	12
---------	---	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	6	レベル	3	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	3	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	3	スタイル	

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	3	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	26	機体HP	20	レベル	3×2	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	6	3	3	3÷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
アンカーロッド	0		-30	×	×	×	5	∞
GAT-22-C ヘビマシンガン	9		-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	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	アンカーロッド	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 ATシート

パイロット名	ダレ・コチャック(PF第8～9話)		
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	38,100

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	9	タクティカル・ポイント	12
---------	---	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	6	レベル	3	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	3	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	3	スタイル	

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	3	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	26	機体HP	20	レベル	3×2	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	6	3	3	3÷5
アイスブロウワー	7	3	3	3÷5

※アイスブロウワー装着時は使用不可。

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		-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	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	ヒーティングポッド	アームパンチ(火薬式) × 2	グライディングホイール	アイスブロウワー

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	ダレ・コチャック(PF第10~12話)		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	24,500

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	9	タクティカル・ポイント	12
---------	---	------------	---	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	7	射撃値	6	レベル	3	スタイル	
格闘基本値	6	格闘値	5	レベル	3	スタイル	
回避基本値	6	反応値	5	レベル	3	スタイル	

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	7	安定性	1/5	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	26	機体HP	20	レベル	3×2	その他	

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	7	3	3	3÷5
ジェットローラーダッシュ	11	0	0	3÷5
バーニア(宇宙用)	3	3	3	3÷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		-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	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	ジャイロバランサー	アームパンチ(火薬式)×2	強化グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ