

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	プー・ワップ		
コンバット・スタイル	コマンダー		
レベル	5	経験ポイント	40
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	6
格闘値	6	体力値	8
反応値	6	魅力値	5

戦闘基本値

射撃基本値	11	射撃値	6	レベル	5	スタイル	
格闘基本値	11	格闘値	6	レベル	5	スタイル	
回避基本値	11	反応値	6	レベル	5	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	11	反応値	6	レベル	5	その他	
ヒット・ポイント	21	体力値	8×2	レベル	5	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	5	その他	
タクティカル・ポイント	11	知性値	6	レベル	5		

異能

AT追加HP2レベル	逃走		

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	3	11
隠密	3	9	水泳	1	9
ギャンブル	1	7	登攀	1	9
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識(AT工学)	6	12	聞き込み		
知識()			交渉	1	6
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	1	7	芸能()		
メカニック	1	7	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	プー・ワップ		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スタンディングトータス		
機体クラス	H	価格	43,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	11	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	13	射撃値	6	レベル	5	スタイル	+2
格闘基本値	13	格闘値	6	レベル	5	スタイル	+2
回避基本値	13	反応値	6	レベル	5	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	-7		
カスタム・ポイント	1	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	50	機体HP	30	レベル	5×2	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	5÷5
アイスブローワー	7	4	3	5÷5

※アイスブロー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
11mmMG	7		-7	±0	-7	-15	40	10
GAT-22-C ヘヴィマシンガン	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	7		-5	∞
パンチ	7		±0	∞

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

11mmMG	グライディングホイール	アイスブローワー		