

## 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	治安警察ATパイロット		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	0	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	5	知性値	5
格闘値	5	体力値	5
反応値	5	魅力値	5

### 戦闘基本値

射撃基本値	5	射撃値	5	レベル	0	スタイル	
格闘基本値	5	格闘値	5	レベル	0	スタイル	
回避基本値	5	反応値	5	レベル	0	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	5	反応値	5	レベル	0	その他	
ヒット・ポイント	10	体力値	5×2	レベル	0	その他	
サバイバル・ポイント	0	基本値	5	レベル	0	その他	
タクティカル・ポイント	5	知性値	5	レベル	0		

### 異能


### 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	1	6	サバイバル		
隠密			水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	1	6	魅力値技能	レベル	基準値
知識(ワダ)	1	6	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	2	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	1		±0	∞				

### 装備


## 装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	治安警察ATパイロット		
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	10,000

### パイロット・データ

イニシアチブ値	5	サバイバル・ポイント	0	タクティカル・ポイント	5
---------	---	------------	---	-------------	---

### 戦闘基本値

射撃基本値	5	射撃値	5	レベル	0	スタイル	
格闘基本値	5	格闘値	5	レベル	0	スタイル	
回避基本値	5	反応値	5	レベル	0	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	0	安定性	1	BPスペース	4		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	20	機体HP	20	レベル	0×2	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	0÷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 ヘヴィマシンガン	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	∞
アームパンチ(左)	8		+5	∞

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		