

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	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	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	6	射撃値	5	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	11	体力値	5×2	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	6	知性値	5	レベル	1		

異能

AT追加HP1レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	シールドブロック	

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	1	6	魅力値技能	レベル	基準値
知識(ワダ)	2	7	聞き込み	2	7
知識()			交渉	2	7
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	ライアットドッグ		
機体クラス	M	価格	12,600

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	6
---------	---	------------	---	-------------	---

戦闘基本値

射撃基本値	9	射撃値	5	レベル	1	スタイル	+3
格闘基本値	9	格闘値	5	レベル	1	スタイル	+3
回避基本値	9	反応値	5	レベル	1	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	3	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	6	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	4	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
GAT-22 ヘヴィマシンガン	9	+2/+4	-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	∞

※斜線の右側はTP使用時のもの。

シールド	装甲値	+1
------	-----	----

カスタマイズ

増加装甲レベル1	投光器&バッテリー	アームパンチ除去×2	アームシールド	グライディングホイール