

## 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	フェイゼル・バイス		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	10	経験ポイント	90
百年戦争の傷跡			

### 能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	8	知性値	9
格闘値	7	体力値	7
反応値	8	魅力値	7

### 戦闘基本値

射撃基本値	18	射撃値	8	レベル	10	スタイル	
格闘基本値	17	格闘値	7	レベル	10	スタイル	
回避基本値	18	反応値	8	レベル	10	スタイル	

### その他の数値

イニシアチブ値	23	反応値	8	レベル	10	その他	+5
ヒット・ポイント	24	体力値	7×2	レベル	10	その他	
サバイバル・ポイント	16	基本値	5	レベル	10	その他	+1
タクティカル・ポイント	19	知性値	9	レベル	10		

### 異能

AT追加HP3レベル	ウェポン習熟(ソリッドシューター)	ウェポン習熟(アームパンチ)	緊急回避
追加SP1レベル	反射神経		

### 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	3	12	サバイバル	3	10
隠密	5	14	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	5	14	魅力値技能	レベル	基準値
知識( )			聞き込み	2	9
知識( )			交渉	2	9
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
知識( )			芸能( )		
爆発物	3	12	芸能( )		
メカニック	5	14	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
アーマ・マグナム	6		-2	-7	-13	×	3	3M
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	フェイゼル・バイス		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ブラッドサッカー		
機体クラス	H	価格	300,000

### パイロット・データ

イニシアチブ値	23	サバイバル・ポイント	16	タクティカル・ポイント	19
---------	----	------------	----	-------------	----

### 戦闘基本値

射撃基本値	21	射撃値	8	レベル	10	スタイル	+3
格闘基本値	20	格闘値	7	レベル	10	スタイル	+3
回避基本値	21	反応値	8	レベル	10	スタイル	+3

### その他の数値

射撃修正値	+3	格闘修正値	+3	反応修正値	+2		
カスタム・ポイント	6	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	60	機体HP	25	レベル	10×2	その他	+15

### 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	5	3	10÷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
2連スモークディスチャージャー	0		*	*	*	*	10	2
X・SAT-01 ソリッドシューター	11	+2/+4	-15	-8	-12	-15	60	36

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	∞
アームパンチ(右)	8	+2/+4	+5	7M
アームパンチ(左)	8	+2/+4	+5	7M

※斜線の右側はTP使用時のもの。

シールド	装甲値	
------	-----	--

### カスタマイズ

反応速度強化レベル1	積層プラスチック装甲	アームパンチ(火薬式)×2	強化型グライディングホイール	