

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	ジェイク・ジェイミット		
コンバット・スタイル	異能生存体(装甲騎兵)		
レベル	11	経験ポイント	100
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	7
格闘値	7	体力値	7
反応値	9	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	8	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	18	格闘値	7	レベル	11	スタイル	
回避基本値	20	反応値	9	レベル	11	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	25	反応値	9	レベル	11	その他	+5
ヒット・ポイント	25	体力値	7×2	レベル	11	その他	
サバイバル・ポイント	16	基本値	5	レベル	11	その他	
タクティカル・ポイント	18	知性値	7	レベル	11		

異能

AT追加HP3レベル	ウェポン習熟(AT用マシンガン)	ウェポン習熟(アームバンチ)	緊急回避
逃走	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	10	サバイバル	7	14
隠密	4	11	水泳	3	10
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	3	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み		
知識()			交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物	5	12	芸能()		
メカニック	5	12	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	ジェイク・ジェイミット		
リング・ネーム			
機体名	(地上編)		
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	25	サバイバル・ポイント	16	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	21	格闘値	7	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	23	反応値	9	レベル	11	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	±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	57	機体HP	20	レベル	11×2	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	11÷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 ヘビィマシンガン	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	∞
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

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	ジェイク・ジェイミット		
リング・ネーム			
機体名	(宇宙編)		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	16,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	25	サバイバル・ポイント	16	タクティカル・ポイント	18
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	8	レベル	11	スタイル	+3
格闘基本値	21	格闘値	7	レベル	11	スタイル	+3
回避基本値	23	反応値	9	レベル	11	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	±0		
カスタム・ポイント	1	安定性	1	BPスペース	0		
装甲値	5	パワー	6	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	57	機体HP	20	レベル	11×2	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	11÷5
ラウンドムーバー	6	5	3	11÷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 ヘビィマシンガン	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	∞
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

ATC-BR-01-S ラウンドムーバー	アームパンチ(火薬式)×2	グライディングホイール		