

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	ワン・シュウ		
コンバット・スタイル	コマンダー		
レベル	8	経験ポイント	70
百年戦争の傷跡			

能力値

戦闘能力値		一般能力値	
射撃値	7	知性値	9
格闘値	7	体力値	5
反応値	8	魅力値	8

戦闘基本値

射撃基本値	15	射撃値	7	レベル	8	スタイル	
格闘基本値	15	格闘値	7	レベル	8	スタイル	
回避基本値	16	反応値	8	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	16	反応値	8	レベル	8	その他	
ヒット・ポイント	18	体力値	5×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	13	基本値	5	レベル	8	その他	
タクティカル・ポイント	17	知性値	9	レベル	8		

異能

SP回復	回避フォーメーション	速攻フォーメーション	集中砲火フォーメーション

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	4	9
隠密	4	13	水泳	3	8
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	3	12	魅力値技能	レベル	基準値
知識()			聞き込み	3	11
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	4	13	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	ワン・シュウ		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ダイビングビートル		
機体クラス	H	価格	20,000

パイロット・データ

イニシアチブ値	16	サバイバル・ポイント	13	タクティカル・ポイント	17
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	7	レベル	8	スタイル	+2
格闘基本値	12	格闘値	7	レベル	8	スタイル	+2
回避基本値	14	反応値	8	レベル	8	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	-5		
カスタム・ポイント	4	安定性	1	BPスペース	2		
装甲値	6	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	41	機体HP	25	レベル	8×2	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	5	4	3	8÷5
スワンピークラッグ	4	4	3	8÷5
ハイドロエンジン	3	2	1	8÷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-19 ミッドマシンガン	9		-3	+1	-5	-11	50	5M

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		+5	7M
アームパンチ(左)	8		+5	7M

シールド	装甲値	
------	-----	--

カスタマイズ

気密/防水加工	ハイドロエンジン & エアタンク	アームパンチ(火薬式) × 2	グライディングホイール	スワンピークラッグ