

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	ビージェ・アナヒサ		
コンバット・スタイル	コマンダー		
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	9	知性値	10
格闘値	5	体力値	6
反応値	8	魅力値	6

戦闘基本値

射撃基本値	20	射撃値	9	レベル	11	スタイル	
格闘基本値	16	格闘値	5	レベル	11	スタイル	
回避基本値	19	反応値	8	レベル	11	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	19	反応値	8	レベル	11	その他	
ヒット・ポイント	23	体力値	6×2	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	21	知性値	10	レベル	11		

異能

二刀流※	回避フォーメーション	高速移動フォーメーション	速攻フォーメーション
集中砲火フォーメーション			

※アナヒサは、特殊な訓練を受けることで特別にこの異能を修得している。

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	13	サバイバル		
隠密			水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー			魅力値技能	レベル	基準値
知識(AT工学)	10	20	聞き込み		
知識(メカクス)	9	19	交渉		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
知識()			芸能()		
爆発物			芸能()		
メカニック	8	18	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
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	ビージェ・アナヒサ		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スカラップス		
機体クラス	H	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	19	サバイバル・ポイント	16	タクティカル・ポイント	21
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	22	射撃値	9	レベル	11	スタイル	+2
格闘基本値	18	格闘値	5	レベル	11	スタイル	+2
回避基本値	21	反応値	8	レベル	11	スタイル	+2

その他の数値

射撃修正値	+3	格闘修正値	+3	反応修正値	±0		
カスタム・ポイント	16	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	52	機体HP	30	レベル	11×2	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	5	3	11÷5
バーニア(宇宙用)	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
内蔵ミサイル	11		-20	-10	-14	-18	90	4
50mmアームマシンガン	10		-3	+1	-7	-15	40	10
50mmアームマシンガン	10		-3	+1	-7	-15	40	10

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	∞
クローアーム(右)	10		±0	∞
クローアーム(左)	10		±0	∞

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	宇宙用バーニア	50mmアームマシンガン付クローアーム×2	グライディングホイール
ミサイル内蔵型ポディアーマー				