

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	フィアナ		
コンバット・スタイル	PS		
レベル	15	経験ポイント	140
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	8
格闘値	9	体力値	8
反応値	11	魅力値	11

戦闘基本値

射撃基本値	24	射撃値	9	レベル	15	スタイル	
格闘基本値	24	格闘値	9	レベル	15	スタイル	
回避基本値	26	反応値	11	レベル	15	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	31	反応値	11	レベル	15	その他	+5
ヒット・ポイント	31	体力値	8×2	レベル	15	その他	
サバイバル・ポイント	20	基本値	5	レベル	15	その他	
タクティカル・ポイント	23	知性値	8	レベル	15		

異能

ウェポン習熟(アイアンクロー)	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	7	15	サバイバル	7	16
隠密	7	15	水泳		
ギャンブル			登攀		
セキュリティー	7	15	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	13	芸能()		
メカニック	7	15	変装		

射撃武器	威力	習熟	1	2	3	4	最大射程	使用回数
ボディピストル	2		±0	-7	-14	×	3	6M
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	フィアナ(第8~12話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ブルーティッシュドッグ		
機体クラス	M	価格	71,600

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+6		
カスタム・ポイント	16	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	50	機体HP	20	レベル	15×2	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	6	3	15÷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
アームガトリングガン	9		-2	+1	-5	-12	40	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	∞
アイアークロー(右)	10	+2/+4	±0	∞
アームパンチ(左)	8		+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

出力強化レベル1	反応速度強化レベル2	PRSPパック	ガトリングクロー	アームパンチ(火薬式)
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	フィアナ(第25~27話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	ブルーティッシュドッグ		
機体クラス	M	価格	71,600

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+6	格闘修正値	+6	反応修正値	+6		
カスタム・ポイント	16	安定性	1	BPスペース	3		
装甲値	5	パワー	7	センサー性能	±0		
ヒット・ポイント	50	機体HP	20	レベル	15×2	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	6	3	15÷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
アームガトリングガン	9		-2	+1	-5	-12	40	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	∞
アイアークロー(右)	10	+2/+4	±0	∞
アームパンチ(左)	8		+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

出力強化レベル1	反応速度強化レベル2	PRSPパック	ガトリングクロー	アームパンチ(火薬式)
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	フィアナ(第30~31話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグⅡ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	+1		
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	50	機体HP	20	レベル	15×2	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	6	3	15÷5
ラウンドムーバー	6	6	3	15÷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
SAT-03 ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	15

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		+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

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		

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	フィアナ(第32~33話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグⅡ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	+1		
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	50	機体HP	20	レベル	15×2	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	6	3	15÷5
ラウンドムーバー	6	6	3	15÷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-C ヘビイマシンガン	9		-3	+1	-7	-15	50	12M

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		+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

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		

装甲騎兵ボトムズTRPG ATシート

パイロット名	フィアナ(第34~35話)		
リング・ネーム			
機体名			
ベースとなった機体	スコープドッグⅡ		
機体クラス	M	価格	不明

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+1	格闘修正値	+1	反応修正値	+1		
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	50	機体HP	20	レベル	15×2	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	6	3	15÷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
SAT-03 ソリッドシューター	11		-15	-8	-12	-15	60	15

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		+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

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	フィアナ(第50~52話)		
リング・ネーム			
機体名	ベルゼルガDT		
ベースとなった機体	ベルゼルガ		
機体クラス	H	価格	30,600

パイロット・データ

イニシアチブ値	31	サバイバル・ポイント	20	タクティカル・ポイント	23
---------	----	------------	----	-------------	----

戦闘基本値

射撃基本値	27	射撃値	9	レベル	15	スタイル	+3
格闘基本値	27	格闘値	9	レベル	15	スタイル	+3
回避基本値	29	反応値	11	レベル	15	スタイル	+3

その他の数値

射撃修正値	+2	格闘修正値	+2	反応修正値	-3		
カスタム・ポイント	8	安定性	1	BPスペース	5		
装甲値	6	パワー	8	センサー性能	+5		
ヒット・ポイント	55	機体HP	25	レベル	15×2	その他	

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
サンドトリッパー	5	6	3	15÷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-40 アサルトライフル	9		-4	±0	-4	-9	50	8M

格闘武器	威力	習熟	格闘修正	使用回数
体当たり	8		-5	∞
パンチ	8		±0	∞
パイルバンカー(左)	11	-5	-5	∞

シールド	装甲値	+2
------	-----	----

カスタマイズ

出力強化レベル1	気密/防水加工	無意味な装飾レベル1	クエント製金属探知センサー	パイルバンカー付シールド(電磁式)
サンドトリッパー				

特記事項: 優れた設計によりカスタム・ポイント-1