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	ムーザ・メリメ		
コンバット・スタイル	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HP2レベル	一斉発射	ウェポン習熟（AT用マシンガン）	ウェポン習熟（胴体搭載MG）
緊急回避	弾幕射撃	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	3	10
隠密	5	12	水泳		
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	4	12
知識（　　）			交渉	4	12
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
爆発物	3	10	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
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	ムーザ・メリメ（野望のルーツ・共食い時）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	29，725

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	＋3	格闘修正値		＋3	反応修正値		＋3
カスタム・ポイント	12	安定性		1/5	BPスペース		2
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	52	機体HP	20	レベル	11×2	その他	＋10

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	7	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	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
サイドガトリングガン	9	＋2/＋4	－7	＋1	－6	－14	40	5
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	40	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

※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	サイドガトリングガン	マガジンマウント/マガジンラック	アームパンチ（火薬式）×2	3連スモークディスチャージャー
強化型グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ			

装甲騎兵ボトムズTRPG　ATシート

パイロット名	ムーザ・メリメ（野望のルーツ・サンサ戦時）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	31，225

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	＋3	格闘修正値		＋3	反応修正値		＋3
カスタム・ポイント	15	安定性		1/5	BPスペース		1
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	52	機体HP	20	レベル	11×2	その他	＋10

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	7	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	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
サイドガトリングガン	9	＋2/＋4	－7	＋1	－6	－14	40	5
2連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	2
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	40	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

※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	サイドガトリングガン	マガジンマウント/マガジンラック×2	2連SSMランチャー	アームパンチ（火薬式）×2
3連スモークディスチャージャー	強化型グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ		

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	ムーザ・メリメ		
コンバット・スタイル	装甲騎兵		
レベル	11	経験ポイント	100
百年戦争の傷跡	愛する者の死（家族）		

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HP2レベル	一斉発射	ウェポン習熟（AT用マシンガン）	ウェポン習熟（胴体搭載MG）
緊急回避	弾幕射撃	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	3	10
隠密	5	12	水泳		
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	4	12
知識（　　）			交渉	4	12
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
爆発物	3	10	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
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	ムーザ・メリメ（ザ・ラストレッドショルダー）		
リング・ネーム			
機体名	スコープドッグ・ターボカスタム		
ベースとなった機体	スコープドッグ		
機体クラス	M	価格	27，575

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	15	安定性		1/5	BPスペース		1
装甲値	5	パワー		6	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	52	機体HP	20	レベル	11×2	その他	＋10

※斜線の右側はジェットローラーダッシュ使用時のもの。

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	7	5	3	11÷5
ジェットローラーダッシュ	11	2	0	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
サイドガトリングガン	9	＋2/＋4	－7	＋1	－6	－14	40	5
2連SSMランチャー	10		×	×	×	×	40	2
SMAT-40　Sミサイルポッド	10		×	×	×	×	80	7
SAT-02/04　Aソリッドシューター	9		－2	±0	－5	－10	30	8M
3連スモークディスチャージャー	0		×	×	×	×	10	3
GAT-22-C　ヘビィマシンガン	9	＋2/＋4	－3	＋1	－7	－15	40	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

※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

サイドガトリングガン	火器官制用コンピュータ	マガジンマウント/マガジンラック	2連SSMランチャー	SMAT-40　Sミサイルポッド
アームパンチ（火薬式）×2	SAT-02/04　Aソリッドシューター	3連スモークディスチャージャー	強化型グライディングホイール	ジェットローラーダッシュ