

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HP1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(SMMランチャー)
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	47	機体HP	20	レベル	11×2	その他	+5

※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	30, 345

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	47	機体HP	20	レベル	11×2	その他	+5

※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	+2/+4	-18	-4	-8	-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HP1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(SMMランチャー)
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	23, 545

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	47	機体HP	20	レベル	11×2	その他	+5

※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	+2/+4	-18	-4	-8	-10	40	2
SMAT-40 Sミサイルポッド	10		-20	-7	-10	-12	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	火器官制御コンピュータ	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