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	バニラ・バートラー		
コンバット・スタイル	ヴァルチャー		
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	8	知性値	7
格闘値	5	体力値	8
反応値	9	魅力値	7

戦闘基本値

射撃基本値	16	射撃値	8	レベル	8	スタイル	
格闘基本値	13	格闘値	5	レベル	8	スタイル	
回避基本値	17	反応値	9	レベル	8	スタイル	

その他の数値

イニシアチブ値	22	反応値	9	レベル	8	その他	＋5
ヒット・ポイント	24	体力値	8×2	レベル	8	その他	
サバイバル・ポイント	15	基本値	5	レベル	8	その他	＋2
タクティカル・ポイント	15	知性値	7	レベル	8		

異能

追加SP2レベル	逃走	反射神経	ヴィークル追加HP2レベル
空対地戦闘			

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			サバイバル		
隠密	3	10	水泳		
ギャンブル	4	11	登攀		
セキュリティー	3	10	魅力値技能	レベル	基準値
知識（密売“日用品”）	2	9	聞き込み	5	12
知識（　　）			交渉	5	12
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
知識（　　）			芸能（　　）		
爆発物			芸能（　　）		
メカニック	2	9	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　ヴィークルシート

パイロット名	バニラ・バートラー（第21～26話）
リング・ネーム	
機体	EX－10戦闘ヘリ
価格	250，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	22	サバイバル・ポイント	15	タクティカル・ポイント	15

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	8	レベル	8	スタイル	＋3
格闘基本値	14	格闘値	5	レベル	8	スタイル	＋1
回避基本値	20	反応値	9	レベル	8	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値		＋3	反応修正値		＋3
装甲値	3	パワー		4	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	46	機体HP	20	レベル	8×2	その他	＋10

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
バーニア（空中用）	14	4	3	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
2連装20mm機関砲	8		－14	＋1	－4	－9	50	20
ミサイルランチャー	10		×	×	×	×	90	6
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
体当たり	4		－5	∞

備考欄

装甲騎兵ボトムズTRPG　ヴィークルシート

パイロット名	バニラ・バートラー（ビッグバトル）
リング・ネーム	
機体	治安警察戦闘ヘリ
価格	400，000

パイロット・データ

イニシアチブ値	22	サバイバル・ポイント	15	タクティカル・ポイント	15

戦闘基本値

射撃基本値	19	射撃値	8	レベル	8	スタイル	＋3
格闘基本値	14	格闘値	5	レベル	8	スタイル	＋1
回避基本値	20	反応値	9	レベル	8	スタイル	＋3

その他の数値

射撃修正値	±0	格闘修正値		＋1	反応修正値		＋1
装甲値	3	パワー		5	センサー性能		±0
ヒット・ポイント	51	機体HP	25	レベル	8×2	その他	＋10

移動装置

移動手段	速度	旋回値	基本値	レベル
バーニア（空中用）	13	4	3	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
前部2連装20mm機関砲	8		－14	＋1	－4	－9	50	20
ミサイルランチャー	10		×	×	×	×	90	12
後部2連装20mm機関砲	8		－14	＋1	－4	－9	50	20
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
体当たり	5		－5	∞

備考欄