



「アタシは、アキラー・アキラー」

突撃JC見参!
とよだありさ
豊田亜里砂

亜里砂は、最近覚醒したばかりのAキラーである。挑戦的で好戦的、やる気がある前向き、陽気な性格だが、言動は攻撃的ともいえる。それらは自分が他の人間を遥かに超える力を持っていることで生まれた高慢さ故のものだ。少年少女に特有の全能感、Aキラーという力を手に入れてさらに増している。

キズナレベル Kizuna-Level

- ① ○○○○□□
「アタシ、亜里砂、チューニ、JCだよ!」
- ② ○○○○□○○○□
「ねーえ、●●。強い、アタシ、強い?」
- ③ ○○○○□○○
「ダイジョーブ、アタシ、強いもん!」
- ④ ○○○○□○○○□○○
「勝つ。負けたら、死んじゃうもん!」
- ⑤ ○○○○□○○○□○○○□
「●●! 信じて! アタシは強い!」

キズナイベント Kizuna-Event

- キズナレベル2**
担当P〈追跡/逃走〉+10%、戦力+3
- キズナレベル3**
〈+どっかーん!〉解放、戦力+3
- キズナレベル4**
戦力+3
- キズナレベル5**
〈+突撃! とつげーき!〉解放、戦力+3
- キズナレベルMAX**
〈+アリススペシャル〉解放

特殊効果 Special Ability

〈+どっかーん!〉
(コスト:キズナポイント3)
天性のセンスで複雑な攻撃を難くこなす。命中判定に組み合わせることで、攻撃の負傷決定ステップの際に、参照する負傷表の欄を上、または下にひとつずらせる。なお、この効果を適用しないことも選択できる。

〈+突撃! とつげーき!〉
(コスト:キズナポイント2)
ムーブメントで使用する。移動値を+2する。

〈+アリススペシャル〉
(コスト:キズナポイント5)
柔らかな身のこなしで華麗に銃器を取り扱う。負傷決定ステップに宣言する。攻撃力を+2D10する。

プロフィール Profile

名前: 豊田亜里砂
年齢: 14歳 (中学二年)
性別: 女
得物: アサルトライフル
一人称: アタシ
二人称: あんた
担当Pへの呼び掛け: ●● (名前を呼び捨て)
口調: 勢いがいい。語尾にデフォルトでビックリマークがついている。

バトルガールプロデュースRPG

エースキラージーン

AceKillerGene

キャラクターシート ver1.0



| | | | | | |
|---------|-------------|---------|---|---------|----------|
| キャラクター名 | 豊田亜里砂 | 戦力 | 3 | ★ 累計経験点 | |
| プレイヤー名 | | ★ 使用経験点 | | スキル | ガンガンいくよー |
| パートナー名 | | ★ 負傷ゲージ | | 年齢 | 14 |
| 能力値 | | ★ 疲労 | 7 | 身長 | 158cm |
| 身体 | 16 (80%) | ★ 軽傷 | 8 | 瞳の色 | 青紫 |
| 感覚 | 15 (75%) | ★ 重傷 | 5 | 髪の色 | 栗色 |
| 知力 | 12 (60%) | ★ 致命傷 | 4 | 肌の色 | 黄色 |
| 意志 | 14 (70%) | ★ 死亡 | 1 | ライフパス | 備考 |
| 魅力 | 10 (50%) | ★ 行動値 | 9 | 経歴 | |
| 特技 | | ★ 移動値 | 2 | 出自 | |
| 特技名 | 効果 | | | 経験 | |
| 知識: エース | 知識関連の判定+30% | | | 邂逅 | |
| 精密攻撃 | 攻撃の命中+20% | | | | |
| 近接戦闘 | 最低射程を-1 | | | | |

技能 ★

| 技能名 | 成功率 | C値 | 技能名 | 成功率 | C値 | 技能名 | 成功率 | C値 | |
|---------------|-------|------|---------------|---------------|-----|--------------|---------------|-----|-----|
| 当身 | (50%) | 50% | 10% | 運動 (([身体]×3%) | 78% | 15% | コンピューター (50%) | 50% | 10% |
| 近接武器 | (30%) | 30% | 6% | 応急手当て (40%) | 40% | 8% | 搜索 (30%) | 30% | 6% |
| 銃器 | (30%) | 100% | 20% | 隠密 (30%) | 30% | 6% | 調査 (([知力]×3%) | 36% | 7% |
| 飛び道具 | (30%) | 30% | 6% | 解錠 (10%) | 10% | 2% | 追跡/逃走 (30%) | 70% | 14% |
| 回避 | (30%) | 70% | 14% | 観察 (([感覚]×3%) | 65% | 13% | 抵抗力 (40%) | 40% | 8% |
| 威圧 (([意志]×3%) | 42% | 8% | 機械修理 (20%) | 20% | 4% | 特殊機械操作 (10%) | 10% | 2% | |
| 運転 (40%) | 40% | 8% | 交渉 (([魅力]×3%) | 30% | 6% | | % | % | |

装備品 ★

| 名称 | 種別 | 属性 | 攻撃力 | 対象 | 射程 | 防御力 | | | | | 行動 | 備考 | |
|----------|----|----|---------|----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|------------|
| | | | | | | 切断 | 銃弾 | 衝撃 | 灼熱 | 冷却 | | | 電撃 |
| アサルトライフル | 銃器 | 銃弾 | 1D10+15 | S | 0~3 | | | | | | | -4 | 〈※近接戦闘〉適用済 |
| バトルドレス | | | | | | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | -2 | |
| 合計 | | | | | | | | | | | | | |

| 携帯品 <small>★</small> | | | 所持品 <small>★</small> | | |
|----------------------|----|--------|----------------------|----|----|
| 名称 | 個数 | 備考 | 名称 | 個数 | 備考 |
| 疲労回復剤 | 2 | 疲労3点回復 | | | |
| 軽傷治療スプレー | 1 | 軽傷2点回復 | | | |
| 通信端末 | 1 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2016 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.