

# バトルガールプロデュースRPG

# エースキラーズ

Ace Killer Gene

## レコードシート ver.1.0

キャラクター名	
パートナー名	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

### 負傷ゲージ (PC) ★

疲労	<input type="checkbox"/>										
軽傷	<input type="checkbox"/>										
重傷	<input type="checkbox"/>										
致命傷	<input type="checkbox"/>										
死亡	<input type="checkbox"/>										

### デバフ (PC)

--

### オドバースト (PC) ★

<input type="checkbox"/> ダメージアップ	ダメージに+10
<input type="checkbox"/> ダメージダウン	ダメージに-10
<input type="checkbox"/> ラッキースター	判定のダイスロールの、十の位と一の位を入れ替える。
<input type="checkbox"/> リザレクション	パートナーの戦闘不能を回復し、同時に致命傷をすべて回復する。

### 負傷ゲージ (Aキラー) ★

疲労	<input type="checkbox"/>										
軽傷	<input type="checkbox"/>										
重傷	<input type="checkbox"/>										
致命傷	<input type="checkbox"/>										
死亡	<input type="checkbox"/>										

### デバフ (Aキラー)

--

### オドバースト (Aキラー) ★

<input type="checkbox"/> ダメージアップ	ダメージに+10
<input type="checkbox"/> ダメージダウン	ダメージに-10
<input type="checkbox"/> ラッキースター	判定のダイスロールの、十の位と一の位を入れ替える。

### オペレーションポイント (OP) ★

--

### キズナポイント ★

--

### キズナレベル ★

<input checked="" type="radio"/> レベル1	<input type="checkbox"/>																		
<input type="radio"/> レベル2	<input type="checkbox"/>																		
<input type="radio"/> レベル3	<input type="checkbox"/>																		
<input type="radio"/> レベル4	<input type="checkbox"/>																		
<input type="radio"/> レベル5	<input type="checkbox"/>																		
<input type="radio"/> レベルMAX★																			

### コネクション ★

キャラクター名	関係

### 経験点表 ★

・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/> ×5点	点
・シナリオの目的を達した	<input type="checkbox"/> ×_点	点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・他の参加者を助けた	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・場所の手配、連絡を行なった	<input type="checkbox"/> ×2点	点
<b>経験点合計</b>		<b>点</b>

### GMの署名

--

### メモ

--

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