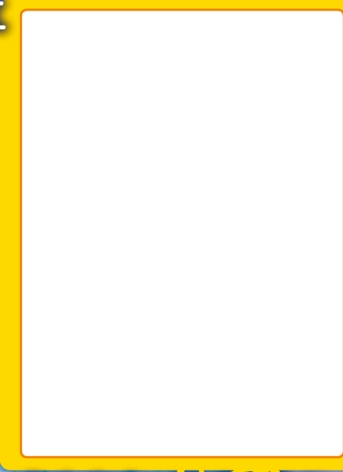


久遠ヶ原学園学生証

学籍情報 School Register

名前 ▶			
国籍 ▶	性別 ▶	年齢 ▶	
ジョブ ▶	カオスレート ▶		
クラス ▶	部	年	組
経緯 ▶			
好き ▶			
嫌い ▶			



成功度表

達成値	成功度
10未満	0(失敗)
10~14	1
15~19	2
20~24	3
25~29	4
30以上	5

レベル



内申 School Report

能力値	Academic Ability 学力	基本	修正	合計	判定値 ▶
	Romantic Reach 青春力	基本	修正	合計	判定値 ▶
	Political Power 政治力	基本	修正	合計	判定値 ▶
副能力	力	基本	修正	合計	判定値 ▶
	力	基本	修正	合計	判定値 ▶



アドレス帳 Address Book

名前	感情値
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意
▶	好意 1 2 3 4 5 敵意

健康状態 Status

身体能力	生命力	基本	修正	限界値 ▶	現在値 ▶
	アウル	基本	修正	限界値 ▶	現在値 ▶
変調	<input checked="" type="checkbox"/> 恐怖	《生命力》が回復しない			
	<input type="checkbox"/> バカ	ファンブル率が1上昇			
	<input type="checkbox"/> 空腹	自分の参加した行為判定にマイナス2の修正			
	<input type="checkbox"/> 病気	行為判定を行うたびに、《生命力》が1点減少			
	<input type="checkbox"/> 孤独	アシストに、さらに《アウル》が1点必要			
<input type="checkbox"/> 眠気	サイクルのはじめに《学力》で判定。失敗すると行動済みになって眠気回復				

スケジュール Schedule

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
授業	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>
	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○
放課後	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>	レベル <input type="checkbox"/>
	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○	タイプ 使用回数 ○○○○

携行品 Item

名称	射程	威力	装甲	備考
▶ 基本武器	1	1	--	なし
▶				
▶				
▶				
▶				
▶				

専攻

▶	レベル	使用回数
▶		
▶	レベル	使用回数
▶		
▶	レベル	使用回数

成長 Growth

<input checked="" type="checkbox"/> 能力上昇	条件なし。能力値三種の基本が1ずつ上昇する	回数
<input type="checkbox"/> 自己修養	授業の□にチェックがある。授業が1レベルアップ	回数
<input type="checkbox"/> 青春謳歌	イベントシーンに登場して、色々な出来事に首をつっこむ。対人系コミュが1レベルアップ	回数
<input type="checkbox"/> 影響拡大	仲間やNPCを助け、感謝される。組織系コミュが1レベルアップ	回数