

過去の回想			
回数	シナリオタイトル	自身の思い出	相手の思い出
①			
②			
③			
④			
⑤			
⑥			
⑦			
⑧			
⑨			
⑩			

能力値算出

身体		技量		心魂		社会		術 技：	
								表の職業：	
								技能の調整	
身体		技量		心魂		社会		小 計	
								アビリティ	
身体		技量		心魂		社会		メモ	
〈★白兵〉		〈★射撃〉		〈★呪法〉		〈★策謀〉			
〈運動〉		〈医療〉		〈意思〉		〈教養〉			
〈頑健〉		〈隠密〉		〈看破〉		〈交渉〉			
〈操縦〉		〈工作〉		〈芸能〉		〈電脳〉			
〈知覚〉		〈捜査〉		〈伝承〉		〈用紙〉			

経験値

取得経験値	
消費経験値	
1点：【耐久値】+1	
2点：【活力値】+1	
5点：アビリティ習得	

※能力値の小計(アビリティによる加算を含まない合計)は、その能力値に関わる技能の習得数に等しい。
修得技能が重複した場合、重複した1つを他の任意の技能に振り替えることができる。
技能の振り替えにより技能の個数が変化した際、能力値も増減する。
その値をここで調整する。

技能決定

〈★白兵〉		〈★射撃〉		〈★呪法〉		〈★策謀〉	
〈運動〉		〈医療〉		〈意思〉		〈教養〉	
〈頑健〉		〈隠密〉		〈看破〉		〈交渉〉	
〈操縦〉		〈工作〉		〈芸能〉		〈電脳〉	
〈知覚〉		〈捜査〉		〈伝承〉		〈用紙〉	

能力値／技能追加アビリティ							
分類	名 称	タイミング	能力値				技 能
汎用		常時	【身体】	【技量】	【心魂】	【社会】	
汎用		常時	【身体】	【技量】	【心魂】	【社会】	
汎用		常時	【身体】	【技量】	【心魂】	【社会】	
汎用		常時	【身体】	【技量】	【心魂】	【社会】	