

ソルジャー用キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル ソルジャー スタンス

【ステータス】

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値

学力: + + =

運動: + + =

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値

話術: + + =

財力: + + =

【ストレスの上限値】

$(\text{【学力】} + \text{【運動】} + \text{【話術】} + \text{【財力】}) \times 2$
+ ボーナス =

ストレス上限値

【スーツのイメージ】



(スベード)
威圧、権力、論理など



(ダイヤ)
優雅、教養、幸運など



(クラブ)
冷静、技巧、洞察など



(ハート)
情熱、愛情、本能など

【スキル】

ミッションコンプリート

コスト: 0

効果: 手札のジョーカー1枚をトランプシユへ送ることで、そのターン中に判定を行っていない、自分を含むPCひとりの判定を成功にする。ターン終了時まで、対象となったPCは判定を行えない。

コンバットマインド

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、運動の判定時にカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

コマンドオーダー

コスト: 1

効果: 自分のストレスのカード1枚を他のPCのストレスへ送る。

フォーメーションアタック

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、自分を除くPCひとりの能力値ひとつを-5することで、自分の同じ能力値を+5する。

ガン・ネゴシエイション

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、学力と話術の判定の際に運動の能力値を使用する。

ハイ・コンセントレーション

コスト: 2

効果: フェイズ終了時まで、手札のスベードのカードすべてに+10。

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

スレイヤー用キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル スレイヤー スタンス

【ステータス】

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値
学力: + + =
運動: + + =

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値
話術: + + =
財力: + + =

【ストレスの上限值】

$(\text{【学力】} + \text{【運動】} + \text{【話術】} + \text{【財力】}) \times 2$
+ ボーナス =

ストレス上限値

【スーツのイメージ】



(スペード)
威圧、権力、論理など



(ダイヤ)
優雅、教養、幸運など



(クラブ)
冷静、技巧、洞察など



(ハート)
情熱、愛情、本能など

【スキル】

菩薩

コスト: 0

効果: 自分を除くPCひとりの手札のカード1枚をもらい、自分の手札とする。

修羅

コスト: 1

効果: セッション終了時まで、ストレス上限値+10。

陽炎

コスト: 1

効果: そのターン中は、判定を2回行なえる。(一度の幕間でフレンドチェックに2回成功した場合、フレンドマーカーはふたつ溜まる)

羅刹

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、判定時にカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

閃華

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、目標値ひとつを-3。(幕間で複数のPCが対象となったNPCにフレンドチェックを行なう場合、難易度は下がっている)

明鏡止水

コスト: 4

効果: トラッシュから任意のカードを2枚手札に加える。

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

パンツァーイェーガー用キャラクターシート

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル パンツァーイェーガー スタンス

【自画像】

【ステータス】

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値
学力: + + =
運動: + + =

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値
話術: + + =
財力: + + =

【ストレスの上限値】

$([学力]+[運動]+[話術]+[財力]) \times 2$
+ボーナス=

ストレス上限値

【スーツのイメージ】

♠ (スペード) 威圧、権力、論理など ◇ (ダイヤ) 優雅、教養、幸運など
♣ (クラブ) 冷静、技巧、洞察など ♥ (ハート) 情熱、愛情、本能など

【スキル】

マシンアクション

コスト: 1

効果: フェイズ終了時まで、判定時にスペードかクローバー、どちらか同じカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

ハイパーリンク

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、他のPCひとりと手札を共有する。判定時に限り、互いの手札を使用しても良い。ドローは、使用した手札の持ち主が行なう。

ナノマシン起動

コスト: 2

効果: フェイズ終了時まで、自分の全能力値を2倍にする。

ペルソナチェンジ

コスト: 1

効果: 自分のストレスが上限値を超えていない場合、手札すべてとストレスのカードすべてを交換する。

変身!

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、手札のハートのカードすべてをAとして扱う。

オーバードライブ

コスト: 3

効果: ターン終了時まで、自分の判定の達成値+50。

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

メイガス用キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル メイガス

スタンス

【ステータス】

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値

学力: + + =

運動: + + =

スタイル能力値 スタンス能力値 ボーナス 能力値

話術: + + =

財力: + + =

【ストレスの上限値】

$(\text{【学力】} + \text{【運動】} + \text{【話術】} + \text{【財力】}) \times 2$
+ ボーナス =

ストレス上限値

【スーツのイメージ】

♠ (スペード) 威圧、権力、論理など

♣ (クラブ) 冷静、技巧、洞察など

◇ (ダイヤ) 優雅、教養、幸運など

♥ (ハート) 情熱、愛情、本能など

【スキル】

ヴィガラス

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、学力の判定時にカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

パナシアー

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、自分を含むPCひとりが使用したカード1枚の suit を変更する。(これによりスキルの条件を満たしたり、インスピレーションチェックの suit を合わせられる)

チャーム

コスト: 2

効果: イベント終了時まで、自分の話術の判定時に出したカードの数値を2倍にする。

アデプション

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、自分以外のPCひとりの判定の達成値に、自分の学力と同数を追加する。

フォーサイト

コスト: 2

効果: フェイズ終了時まで、自分の判定後のドロー+1。ドローしたカードのうち1枚をトランプへ送る。

カウンシル・オブ・ペンタグラム

コスト: 3

効果: ターン終了時まで、目標値ひとつを-5。(幕間で複数のPCが対象となったNPCにフレンドチェックを行なう場合、目標値は下がっている)

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

エスパー用キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル エスパー

スタンス

【ステータス】

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値

学力: + + =

運動: + + =

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値

話術: + + =

財力: + + =

【ストレスの上限値】

$(\text{【学力】} + \text{【運動】} + \text{【話術】} + \text{【財力】}) \times 2$
+ ボーナス =

ストレス上限値

【スーツのイメージ】



(スベード)
威圧、権力、論理など



(ダイヤ)
優雅、教養、幸運など



(クラブ)
冷静、技巧、洞察など



(ハート)
情熱、愛情、本能など

【スキル】

サイコメトリー

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、話術の判定時にカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

サイコキネシス

コスト: 1

効果: ターン終了時まで、判定時に手札のカードすべてを出して合計した数値を使用できる。

タイトロープ

コスト: 1

効果: 手札が1枚以下の場合、ターン終了時まで自分の判定の達成値+10。

デジャ・ヴュー

コスト: 2

効果: 3ドロー後、任意の手札3枚をトラッシュへ送る。フェイズ中1回のみ。

マインド・エクスプロージョン

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、自分の判定の達成値に、自分のストレスと同数を追加する。

シンクロニシティ

コスト: 3

効果: 自分以外の PC ひとりが1ターン中に得たクリアポイントを+1する。ターン中1回のみ。

【パートナー】 パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

ノスフェラトゥ用キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル ノスフェラトゥ スタンス

【ステータス】

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値
学力: + + =
運動: + + =

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値
話術: + + =
財力: + + =

【ストレスの上限値】

$([学力]+[運動]+[話術]+[財力]) \times 2$
+ボーナス=

ストレス上限値

【スーツのイメージ】

♠ (スペード) 威圧、権力、論理など ◇ (ダイヤ) 優雅、教養、幸運など
♣ (クラブ) 冷静、技巧、洞察など ♥ (ハート) 情熱、愛情、本能など

【スキル】

アリстокラット

コスト: 1

効果: フェイズ終了時まで、判定時にダイヤかハート、どちらか同じカードを2枚出して合計した数値を使用できる。判定後、判定前の手札と同じ枚数になるまでドロー。

ノーブルサロン

コスト: 1

効果: PC全員で、1度だけカードを交換し合える。フェイズ中1回のみ。

古の記憶

コスト: 2

効果: フェイズ終了時まで、自分以外のPCが持つスキルをターン中にひとつだけ使用可能。(使用スキルのコストは別途支払うこと)

オーファトーリー

コスト: 2

効果: 自分以外のPCひとりに1ドローさせる。

限定解放

コスト: 2

効果: ターン終了時まで、自分の学力・運動・話術のうちふたつを-3することで、残りひとつを+6する。

セレブリティー

コスト: 2

効果: 自分を含むPCひとりのフレンドの、フレンドマーカーひとつに印を付ける。フェイズ中1回のみ。

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

キャラクターシート

【自画像】

名前: _____ 性別: 男・女

年齢: _____ 歳 / 学年: _____ 年生 / 部活: _____

外見特徴: _____

弱点: _____

封印解除
レベル

スタイル

スタンス

【ステータス】

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値

学力: + + =

運動: + + =

スタイル 能力値 スタンス 能力値 ボーナス 能力値

話術: + + =

財力: + + =

【ストレスの上限値】

(【学力】+【運動】+【話術】+【財力】) × 2
+ ボーナス =

ストレス上限値

【スーツのイメージ】

♠ (スペード)
威圧、権力、論理など

♣ (クラブ)
冷静、技巧、洞察など

◇ (ダイヤ)
優雅、教養、幸運など

♥ (ハート)
情熱、愛情、本能など

【スキル】

コスト: _____

効果: _____

コスト: _____

効果: _____

コスト: _____

効果: _____

コスト: _____

効果: _____

コスト: _____

効果: _____

コスト: _____

効果: _____

【パートナー】

パートナー名: _____

スキル名: _____

コスト

効果: _____

フレンドリスト [PC名]

■フレンドマーカーの活用方法

フレンドマーカーを-1すれば、エフェクトを1回使える。
フレンドマーカーを-1すれば、噂ゲージを-1できる。
セッション終了後、残っているフレンドマーカーは友情へ移動。

フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠A】


名前：**柊 稔**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**財力 22**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：2ドロー。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠Q】


名前：**葉 純勇**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 22**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：噂ゲージからカード1枚を手札へ加える。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠2~4】


名前：**武井 恵美**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 15**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：自分のストレスにあるスペードのカード1枚をトラッシュへ送る。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠K】


名前：**藤井 寺 藍那**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 14**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、PC全員の達成値+1。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠5~7】

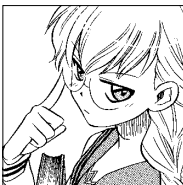
名前：**読原 菜**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：学力を使ったフレンドチェックの際、達成値+5。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣A】

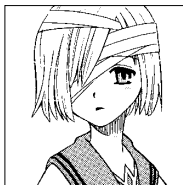
名前：**篠咲 鈴香**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 20**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：噂ゲージのカード2枚を確認し、任意の順番で山札の一番上へ送る。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠8~10】

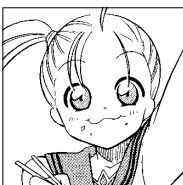
名前：**曾根 夏海**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札のカード1枚のスイートをスペードに変更。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣2~4】


名前：**山崎 正雄**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：噂ゲージのカードを1枚表にして内容を確認した後、裏に戻す。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♠J】


名前：**箕口 由香里**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 14**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ストレスのカード1枚と、噂ゲージのカード1枚を入れ替える。噂ゲージに送ったカードは裏向けにすること。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣5~7】

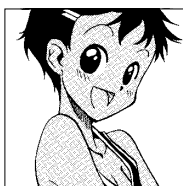
名前：**佐藤 若菜**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：運動を使ったフレンドチェックの際、達成値+5。



フレンドリスト [PC名]

■フレンドマーカーの活用方法

フレンドマーカーを-1すれば、エフェクトを1回使える。
フレンドマーカーを-1すれば、噂ゲージを-1できる。
セッション終了後、残っているフレンドマーカーは友情へ移動。

フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣8～10】


名前：**柘植美世子**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 12**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札のカード1枚のスタートをクラブに変更。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇2～4】

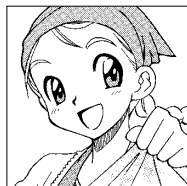
名前：**山田飛鳥**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 15**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：自分のストレスにあるダイヤのカード1枚をトラッシュへ送る。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣J】


名前：**黒川麻美**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 15**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：自分のストレスにあるクラブのカード1枚をトラッシュへ送る。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇5～7】

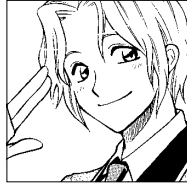
名前：**真戸羽涼**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 12**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：話術を使ったフレンドチェックの際、達成値+5。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣Q】


名前：**綾小路静**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 14**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：トラッシュのカード1枚を、山札の一番上へ裏向けにして戻す。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇8～10】


名前：**一条摩耶**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 13**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札のカード1枚のスタートをダイヤに変更。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：♣K】


名前：**大原悦司**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 17**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：手札1枚をトラッシュに送り、1ドロウ。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇J】


名前：**金田睦月**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 14**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：山札の上から3枚の内容を確認した後、好きな順番で元に戻す。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇A】

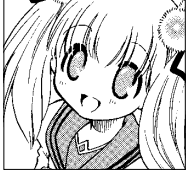
名前：**天見ニナ**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 17**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：手札1枚と、噂ゲージのカード1枚を入れ替える。噂ゲージに送ったカードは裏向けにすること。



フレンドマーカー：□□□
【対応カード：◇Q】

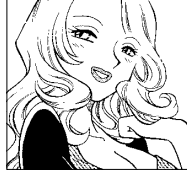
名前：**クリスティーナ・クワリー**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 17**

友情：□□□□□□□□□□(達成値+)

エフェクト：手札をすべてトラッシュへ送り、同枚数ドロウ。



フレンドリスト [PC名]

■フレンドマーカーの活用方法

フレンドマーカーを-1すれば、エフェクトを1回使える。
フレンドマーカーを-1すれば、噂ゲージを-1できる。
セッション終了後、残っているフレンドマーカーは友情へ移動。

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：◇K]


名前：**葛葉聖夜**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 20**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札にあるJのカードすべてをジョーカーとして扱う。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡J]

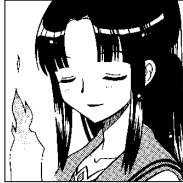
名前：**朝霧奈菜**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 14**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：インスピレーションチェックの際、出したカードに関係なく印象を“良い”にする。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡A]

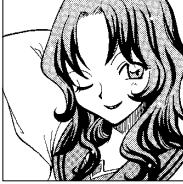
名前：**高柳未来**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**学力 14**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：PCひとりと手札の交換を1回行える(同枚数の交換でなくて良い)。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡Q]

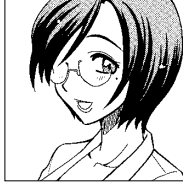
名前：**如月雪乃**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 15**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：自分のストレスにあるハートのカード1枚をトラッシュへ送る。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡2~4]

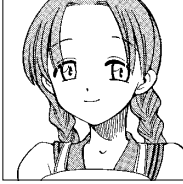
名前：**村上昌子**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札すべてのハートのカードの数値+1。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡K]


名前：**小春日和貴幸**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**運動 14**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ストレスのカード1枚をトラッシュのカード1枚と入れ替える。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡5~7]


名前：**小谷真央**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：情報収集の判定時に、ターン終了時まで達成値+5。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：JOKER]

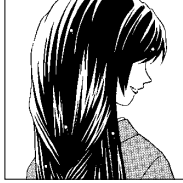
名前：**紀堂円**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**財力 32**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：手札が4枚以下の場合、5枚になるまでドロ。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：♡8~10]


名前：**松浦望**

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：**話術 12**

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：ターン終了時まで、手札のカード1枚のスタートをハートに変更。



フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

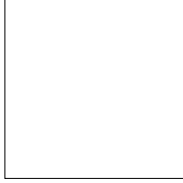
名前：

印象：良い(達成値+2)
普通(達成値±0)
悪い(達成値-2)

難易度：

友情：□□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト：



フレンドリスト [PC名]

■フレンドマーカーの活用方法

フレンドマーカーを-1すれば、エフェクトを1回使える。
フレンドマーカーを-1すれば、樽ゲージを-1できる。
セッション終了後、残っているフレンドマーカーは友情へ移動。

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

フレンドマーカー：□□□
[対応カード：]

名 前： _____

印 象： 良い (達成値+2)
 普通 (達成値±0)
 悪い (達成値-2)

難易度： _____

友 情： □□□□□□□□□□ (達成値+)

エフェクト： _____

