



キャラクター名	_____
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		ボーナス		
軽傷	【肉体】		□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
重傷	【肉体】 ÷ 2	+1	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
致命	【肉体】 ÷ 4	+2	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
死亡	1個	+3	□	

【HP】 (【肉体】×2)

\_\_\_\_\_

[装甲] (ヴィークルのHP)

\_\_\_\_\_

負傷ゲージ		ボーナス	ヴィークル	
軽傷	( )		□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
重傷	( )	+1	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
致命	( )	+2	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
死亡	1個	+3	□	

ログス/力

\_\_\_\_\_

ダーザイン		
キャラクター	感情	レベル
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●
	からの	○○○○ ●

アガペー/博愛

\_\_\_\_\_

エンジェライズ  
※666で天使化

経験点	
プレイに最後まで参加した	□ _____ 点
素晴らしい活躍をした	□ _____ 点
福音が発生した	□ _____ 点
他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった	□ _____ 点
セッションの進行を助けた	□ _____ 点
場所の手配、提供、連絡などを行なった	□ _____ 点
合計	_____ 点

### ログスの使用法

- ダイスのブースト  
1点につきダイス1個増やす。  
ダイスを振る前に増やすダイスの数を決定すること。
- 技能レベルの上昇  
3点につき技能のレベルを一時的に+1する。  
1回の判定にのみ有効、最大で4レベルまで、  
ダイスを振る前に上昇させるレベルを決定すること。
- 成功数のブースト  
3点につき行為判定の「成功数」をひとつ増やす。

■ダーザインのレベルアップ  
ダーザインのレベルを上昇させるとアガペーも減少する。

ダーザインレベル	必要なバースット	減少するアガペー
1LV→2LV	2枚	5点
2LV→3LV	3枚	10点
3LV→4LV	4枚	20点
4LV→5LV (クライマックスのみ)	5枚	40点

ゲームマスターの署名