

名前		性別	役割 番長	学年					
所属校		クラブ/役職		身長	体重				
体力	器用	敏捷	知力	幸運	HP	精神力	AP		
防具(HP)				武器(ランク/使用回数制限)					
アイテム								所持金/預金	

番長のキャラクターメイキング

5つの基本能力値とHPと精神力 この7つに40点を割り振る
 能力値へ割り振りは 1つの基本能力値につき2~12
 HPと精神力へ割り振り1~4までの範囲とする
 割り振り後 HPと精神力に3点のボーナスを加える
 (新規キャラクターのHP精神力は4~7範囲となる)

新規キャラクターのAPは一律原点10とする

一般高校生が入手可能な範囲で武器・防具をそれぞれ1つずつ所持できる(武器・防具ランクBまで 防具HP2まで)

技の使用タイミング

[宣言フェイズ]
威圧

[攻撃フェイズ]
通常技 中技 大技 必殺技 不退転技

[防御フェイズ]
根性 魂性

番長	技の名前	攻撃力/効果	2D6
通常技		1	11以下
中技		2	9以下
大技		3	7以下
必殺技		5	5以下
不退転技		7	3以下
根性	1D3だけ自分のHPの減少を防ぐ		9以下
魂性	仲間1人のHPダメージを代わりに受ける「根性」と併用可(APが1D6増加)		9以下
威圧	自分の精神力が相手の精神力を上回っていた場合 その戦闘ターンは相手の防御Pを1D3下げることが出来るが 逆の場合 自分の防御Pが1D3下がってしまう		10以下

※2D6チェックの際APを消費し その値を出目から引ける

累計経験点	残り経験点	レベル
-------	-------	-----

名前			性別	役割 優等生	学年	
所属校		クラブ/役職		身長	体重	
体力	器用	敏捷	知力	幸運	HP	精神力
						AP
防具(HP)				武器(ランク/使用回数制限)		
アイテム						所持金/預金

優等生のキャラクターメイキング

5つの基本能力値とHPと精神力 この7つに40点を割り振る
 能力値へ割り振りは 1つの基本能力値につき2~12
 HPと精神力へ割り振り1~4までの範囲とする
 割り振り後 HPと精神力に1点のボーナスを加える
 (新規キャラクターのHP精神力は2~5範囲となる)

新規キャラクターのAPは一律原点10とする

一般高校生が入手可能な範囲で武器・防具をそれぞれ1つずつ所持できる(武器・防具ランクAまで 防具HP1まで)

技の使用タイミング

[宣言フェイズ]

祈りの手当 勇気を示す あれが弱点だ!

[攻撃フェイズ]

通常技 信じて耐える

[防御フェイズ]

捨て身の愛

[戦闘時以外も使用可能]

祈りの手当

優等生	効果	2D6
通常技	攻撃力1	10以下
信じて耐える	自分が攻撃を受ける際 防御Pを1D3増やすことができる	10以下
捨て身の愛	仲間1人のHPダメージを代わりに受ける(APが1D6増加)	8以下
祈りの手当	自分あるいは仲間のHPを1D3回復する(女性のみ)	8以下
勇気を示す	威圧などによって下げられた仲間の防御Pを1D3上昇させる(下げられた場合のみ)	8以下
あれが弱点だ!	仲間の攻撃の際に 敵の防御Pを1D3減らすことができる(男性のみ)	6以下
的確なアドバイス	自分あるいは仲間の行動成功判定の出目を1D3有利に修正	6以下
心打つ励まし	APを1D6回復	4以下

※2D6チェックの際APを消費し その値を出目から引ける

累計経験点	残り経験点	レベル
-------	-------	-----

名前		性別	役割 一般生徒		学年	
所属校		クラブ/役職		身長	体重	
体力	器用	敏捷	知力	幸運	HP	精神力
防具(HP)				武器(ランク/使用回数制限)		
アイテム						所持金/預金

一般生徒のキャラクターメイキング

5つの基本能力値とHPと精神力 この7つに25点を割り振る
能力値へ割り振りは 1つの基本能力値につき2~12
HPと精神力へ割り振り1~4までの範囲とする

新規キャラクターのAPは一律原点3とする

一般高校生が入手可能な範囲で武器・防具をそれぞれ1つ
ずつ所持できる(武器・防具ランクAまで 防具HP1まで)

その他は番長/優等生のキャラクターメイキングに準じる

技の使用タイミング

[宣言フェイズ]
まかせた! それ持ってる! 脱出! まかせて!

[攻撃フェイズ]
通常技

[防御フェイズ]
きと勝って...

[戦闘時以外も使用可能]
噂で聞いたんだけど... それ持ってる! 脱出!

[使用する優等生技に準じる]
ぼくわたしにだってやれる!

一般生徒	効果	2D6
通常技	攻撃力1	6以下
まかせた!	1ターンの間 うまく身を隠し 戦場には留まるが 戦闘の対象からは外れる(傍観ポジション)	10以下
噂で聞いた んだけど...	噂話やネットから有益な情報を入手してくる (GMはPCに情報を一つ与える)	8以下
それ持ってる!	必要なアイテムを偶然持っていた (ただし一般的な市販品を1つ[1セット]のみ)	7以下
きと勝って...	敵の攻撃で自分HPが半分未満になった時 任意の味方PC/NPCのAPを2D6回復	6以下
脱出!	捕えられた状態からなんとか自力で脱出する	5以下
まかせて!	1ターンの間 うまく身を隠し 戦闘の対象になら ない状態で戦闘以外の行動が可能になる	4以下
ぼくわたし だってやれる!	任意の優等生技を1つ使用できる (性別制限は優等生と同様)	3以下

※2D6チェックの際APを消費し その値を出目から引ける

累計経験点	残り経験点	レベル
-------	-------	-----

キャラクターメイキング

役割	番長か優等生 どちらかを選択
レベル	最初は1
能力値	5つの基本能力値とHPと精神力 この7つに40点を割り振る ただし能力値への割り振りは 1つの基本能力値につき2~12 HPと精神力への割り振りは1~4までの範囲とする 割り振りが終わったら HPと精神力に 番長は3点 優等生は1点のボーナスを加える(新規キャラクターのHP・精神力は 番長4~7 優等生2~5の範囲となる)
技と名称	番長・優等生ともにそれぞれの専用技を全て使用できる(ことなる役割の技は使用できない) キャラクターイメージに合った技名を自由に設定すること
AP(アルマポイント)	新規キャラクターのAPは一律原点10とする
所持金/預金	所持金を2D6×1000円 預金を2D6×2000円×学年で決定(特別にGMの許可が無い限り 大金持ち設定のキャラクターでもゲーム中自由になる金額はこの範囲)
武器/防具	GMと相談の上 一般の高校生が入手可能な範囲で武器・防具をそれぞれ1つ所持できる ただし 武器・防具のランクはBまで 防具のHPは2までとする
名前・性別・所属校・学年・クラブ/役職・身長/体重は自由に決定 ※優等生は性別によって技が一部異なる	

一般的な武器・防具表

武器 (回数制限)	ランク	価格	防具 (HPが0になると破れて失われる)	HP	価格
カッターナイフ・大型文房具	A	~1000	短ラン	1	~30000
竹刀・箒・モップ	A	~2000	長ラン	2	~50000
バット・木刀・鉄パイプ	B	~3000	キャッチャー防具	2	~50000
木製薙刀・鞭・スタンガン	C	10000~20000	アメリカンフットボール防具	3	~100000
模造刀・ヌンチャク・トンファー・鎖・大型ナイフ	C	20000~50000	スケボー防具	2	~30000
野球硬球(10)・硬式テニスボール(10)	A	~1000	剣道防具	3	~50000
アーチェリー・ボウガン・和弓<練習用矢>(10)	C	20000~50000	鎮守坂高校制服	1	
改造エアガン(10掃射)	C	20000~50000	赤目高校制服	3	
化学薬品(5)※追加効果がある場合も	B	~5000	的良学園制服	1	
ブーメラン (命中しなかったら再利用可能)	C	~10000	有名番長の学ラン(長・短)	4	
砲丸・ボーリング玉(1)	C	~10000	名のある武道家の胴着	3	
日本刀	D	※	コギャル制服	2	
アーチェリー・ボウガン・和弓<実戦用矢>(10)	D	※	ヤマンバギャル制服 (呪術的防御付加)	3	
拳銃	E	※	通常の男女制服	0	
電起アルマカノン	E	※	筑波製軽パワードスーツ	10	