

キャラクター名 稲妻仮面	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	人間	レベル	4	
ジョブ	鬼道忍軍	カオスレート	-1	
国籍	性別	男	年齢	15
クラブ	部	クラス	高等部1年	13組
経緯	仲間			
好き	ヤクソク、スシ			
嫌い	ウワサバナシ、カメラ			

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 19
学力	10	2	13	2d+ 4	アウル	上限： 4
青春力	8		9	2d+ 3		
政治力	12		13	2d+ 4		
	0			2d+		
	0			2d+		

道具類	カテゴリ	分類	効果
1 苦無		刀	射程2威力1 アウル変換
2 苦無		刀	射程2威力1 アウル変換
3 レザーブレスレット		アクセサリ	装甲1物理制限
4 紙衣		一般/娯楽	青春力判定前に使用で判定+2、使い切り
5 お金			
6 タブレットPC		文具	学力修正2
			射程1威力1

アドレス帳	↓好意ならチェック	アドレス帳	↓好意ならチェック
矢崎法介	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>
桐生富生	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>
帯刀明日香	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>
レイラ	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>
三上明音	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>
ファウスト	<input type="checkbox"/>	①②③④⑤	<input type="checkbox"/>

授業	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日										
	生存訓練			応用戦術			遁甲の術			影縛の術			影手裏剣		
	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
	1			1			1	なし	学力	1	2	政治力	1	2	
	使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	〇 常駐		〇 常駐		〇 補助		〇 支援		〇 補助						
	HP上限+5×授業レベル			ラウンド中の補助行動回数+V回増加			プロット公開時自分が速度0をプロットしていた場合使用可能。指定能力の判定に成功すると、速度0にいるキャラクターは武器の射程に関係なく目標に選ばれることになるというルールを無効化できる。この効			戦闘中のみ使用できる。アウルを消費して射程内のキャラクターを目標とする。指定能力の判定に成功すると、次のラウンドから授業レベルラウンドの間、プロット時目標はこのラウンドの速度から±1の範囲のプロットしか行えなくな			自分以外の誰かの攻撃が成功したとき、その目標がこのスキルの射程内に居る場合に使用できる。アウルを1点消費する度、その攻撃のダメージを1D6上昇させることができる。(授業レベル以上アウルを消費すること		
放課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日										
	後援者			研究所											
	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
	2		政治力	1			1			1			1		
	使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	〇 補助		〇 常駐		〇		〇		〇			〇			
	自分が自由行動を行った後に使用できる。アウル1点を消費して指定能力の判定を行う。判定に成功すると、行動済みにならず、もう一度自由行動を行うことができる。			セッション中に使用された支援、または補助タイプの授業の効果コミュレベル×1までこのコミュのある放課後欄に記入できる(一度記入したらセッション中は消すことが出来ない。終了フェイズのデータのリセットのタイミングです											

専攻	天魔の翼														
	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
	1		青春力												
	使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	〇 補助		〇		〇		〇		〇			〇			
	得意地形：力場……この戦場にいるキャラクターは、ラウンドの終了時に速度0にいると「学力」の判定を行うことができる。成功するとアウルを1点獲得できる。														
	戦闘中ラウンドの終了時に使														

成長	効果	選択回数	成功率表
能力上昇	能力3つの値に+1		~10 失敗
自己修養	チェックのある授業の中から1つのレベルを上げる		11~14 1
青春謳歌	対人コミュ1つのレベルを上げる		15~19 2
影響拡大	組織型コミュ1つのレベルを上げる		20~24 3
			25~29 4
			30~ 5