

キャラクター名 プレイヤー名

種族	天使			レベル	1
ジョブ	アストラルヴァンガード			カオスレート	+3
国籍		性別	女	年齢	15
クラブ		部	クラス	高1年	1組
経緯	義務：アウルのかに目覚めたからには、この力を世の為に使うのが使命だと考えた。				
好き	携帯電話、ゲーム				
嫌い	中二病、お笑い				

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 10
学力	14	+4	18	2d+ 6	アウル	上限： 3
青春力	10		10	2d+ 3		
政治力	6	-2	4	2d+ 1		
	0			2d+		
	0			2d+		

道具類	カテゴリ	分類	効果
1	ワンド		威力1 射程1 魔撃2 価格4
2	レザーグローブ		装甲1 物理制限 堅牢2 価格2
3	シルバーリング		装甲1 魔法制限 価格1
4	お酒		<アウル>が1点回復し、[眠気]の変調を受ける。このアイテムは使用すると、消費される。※価格1
5	おせっかいな友人		1つでも敵役である、同じシーンに登場しているキャラクター一人を敵に選ぶ。一発だけ、自動判定に対する「回避」の属性を減らす。このアイテムは使用すると、消費される。価格1
6	ポーション		1つでも敵役である、同じシーンに登場しているキャラクター一人を敵に選ぶ。価格1 自動判定に対する「回避」の属性を減らす。このアイテムは使用すると、消費される。
基本	基本武器(弓)		威力1 射程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
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤

授業	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日						
	生存訓練			通常授業			祝福			ライトヒール			ヒール						
	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		学力	1			1						
	使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩					
<input type="checkbox"/>	常駐			<input type="checkbox"/>	常駐			<input type="checkbox"/>	支援			<input type="checkbox"/>	補助			<input type="checkbox"/>	補助		
	◆【生命力】の限界値が<授業レベル×5>点上昇する。			◆【学力】の修正値が<授業レベル×2>点上昇する。			◆戦闘中、射程内のキャラクター一人を目標に選ぶ。【アウル】1点を消費して、【学力】で判定を行う。成功すると、そのシーンの間、目標の命中判定の達成値が<授業レベル×1>点上昇する。			◆好きな時に使用できる。【アウル】を1点消費するたびに、同じシーンに登場しているキャラクターの中から目標一人を選ぶ。目標の【生命力】を<1D6+そのキャラクターに対する好意>点回復することができる。			◆自分と同じシーンに登場しているキャラクター一人を目標に選ぶ。【アウル】1点を消費して、【青春力】の判定に成功すると、目標の【生命力】を<判定の達成値×1>点回復することができる。						

授課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	治癒の光			特別講義											
	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			1			1		
	使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩		使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	
<input type="checkbox"/>	補助			<input type="checkbox"/>	常駐			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
	◆スキルやアイテムの効果によって、目標の生命力が回復したときに使用できる。回復する生命力の値が<コミュレベル+1>点上昇する。			◆【学力】の修正値が<コミュレベル×2>点上昇する。											

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