

キャラクター名  プレイヤー名

種族				レベル	1
ジョブ	インフィルトレイター			カオスレート	0
国籍		性別		年齢	
クラブ		部	クラス	年	組
経緯					
好き					
嫌い					

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 15
学力	10		10	2d+ 3	アウル	上限： 3
青春力	10		10	2d+ 3		
政治力	10	2	12	2d+ 4		
	0			2d+		
	0			2d+		

道具類	カテゴリ	分類	効果
1			
2			
3			
4			
5			
6			

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
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤

授業	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日										
	生存訓練			撃退特別法			ストライクショット			回避射撃			精密殺撃		
	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	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 生命力限界値が授業レベル*5点上昇			〇 常駐 政治力の修正値が授業レベル*2点上昇			〇 補助 射程が2以上離れている場合発動可 《アウル1点消費》につきダメージに1d6上乗せ授業レベル以上はアウルを消費できない			〇 補助 射程内の誰かが攻撃を受けた時 《アウル1点消費》し、所持品の中から武器を一つ選択する。 指定能力の判定に成功すると、[授業レベル+その武器の射程]D6点だけそのダメージを軽減			〇 補助 プロット時 自分の武器の射程を最大授業レベルまで下げる(最低0)ことで そのターンの攻撃のダメージに目標の速度点を上乗せする。 ※自分が速度0の場合、この効		

授業後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日										
	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	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			〇			〇			〇			〇		

専攻	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
		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			〇			〇			〇			〇		

成長	効果	選択回数	成功度表	
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