

キャラクター名

天道 白鳥（スワン）

プレイヤー名

種族	人間				レベル	2
ジョブ	アストラルヴァンガード				カオスレート	+2
国籍		性別	男		年齢	15
クラブ			部	クラス	年	組
経緯	漠然					
好き	にぎやか、スイーツ					
嫌い	納豆、ギャンブル					

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 6
学力	14	2	16	2d+ 5		
青春力	6		6	2d+ 2		
政治力	10	2	12	2d+ 4		
	0			2d+	アウル	上限： 5
	0			2d+		

道具類		カテゴリ	分類	効果
1	三節棍		旋棍（3）	射程2 威力1 物理ガード
2	アストラルマント		魔装（3）	装甲1 魔法防御2 アウル変換：アストラル
3	シルバーリング		アクセ(1)	装甲1 魔法制限（魔法攻撃しかガード出来ない）
4	お金*1			
5	後輩		一般（4）	政治値+2
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		
	魔力開発			通常授業			アウルの鎧			ライトヒール			撃退士倫理学		
	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	2	学力	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	
	○	常駐		○	常駐		○	支援		○	補助		○	常駐	
アウルの限界値が〔授業レベル*1〕点上昇する。			学力の修正値が〔授業レベル*2〕上昇する。			戦闘中、射程内のキャラを一人選ぶ。アウルを1点消費して、指定能力で判定を行う。成功すると〔(授業レベル*2)+1〕点以下の価格を持つ、分類が[防具/魔装]のアイテムを1つ選び、目標はそれを獲得し装備する。コレによって獲得			好きなときに使用できる。アウルを1点消費するたび、同じシーンに登場しているキャラの中から目標を一人選ぶ（この効果は同じ目標を何度も選んで良い）。目標の生命力を〔1d6+そのキャラに対する好意〕点回復			回想によって回復するアウルが〔授業レベル*1〕点上昇する。			
収 課 後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	傭兵機関			傭兵機関			後援者								
	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		政治力	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	
	○	常駐		○	常駐		○	補助		○			○		
導入フェイズ開始時に、お金を〔コミュレベル*1〕個獲得する。			導入フェイズ開始時に、お金を〔コミュレベル*1〕個獲得する。			自分が自由行動を行ったあとに使用できる。《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。この効果は、一回のセッションに〔コミュレベル×1〕度まで									

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	○○○○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	
	○			○			○			○			○		

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