

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
学力	14	2	16	2d+ 5
青春力	6		6	2d+ 2
政治力	10	2	12	2d+ 4
	0			2d+
	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	○○○○○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			
	○	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】点上昇する。					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						
教課後	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	○○○○○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			
	○	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で使用できる。《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												
	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩													
	○			○			○			○			○		

成長	効果	選択回数
能力上昇	能力3つの値に+1	
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	
青春謳歌	対人コミュ1つのレベルを上げる	
影響拡大	組織型コミュ1つのレベルを上げる	

成功度表	
~10	失敗
11~14	1
15~19	2
20~24	3
25~29	4
30~	5