

キャラクター名

プレイヤー名

種族				レベル	3
ジョブ	ディバインナイト			カオスレート	+1
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
学力	12	2	14	2d+ 4
青春力	8	6	14	2d+ 4
政治力	10	4	14	2d+ 4
	0			2d+ 1
	0			2d+

道具類	カテゴリ	分類	効果
1	レイピア	剣	クリティカル3
2	メタルシールド	シールド	装甲2 堅牢2
3	レザーブレスレット	アクセサリ	装甲1 物理制限
4	後輩	呪具	[政治力]の修正値が2点上昇する。
5	携帯音楽プレイヤー	娯楽	休憩イベントでゾロ目でアーウル1点回復
6	私服	娯楽	[青春力]の修正値が2点上昇する。

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			交流授業			防壁陣			タウント			紳士の対応		
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	3		1		政治力	
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	
○	常駐		○	常駐		○	常駐		○	補助		○	補助		
《生命力》の限界値が授業レベル×5点上昇する。	《青春力》の修正値が[授業レベル×2]点上昇する。	装甲の値が[授業レベル×2]点上昇する。	射程内のキャラクターがダメージを受けた時に使用できる。ダメージを受けたキャラクターを目標に選ぶ。目標の受けたダメージを代わりに自分が受ける。このとき、自分が受けるダメージを[授業レベル+目標]に対する《好意》】	誰かの自分に対する《感情値》が上昇したときに使用できる。《感情値》が上昇したキャラクターを目標に選ぶ。指定能力の判定に成功すると、自分の目標に対する《感情値》を1点上昇させるか、目標の自分に対する《感情値》を											
教課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	委員会			バンド			特別講義			情報屋					
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	
○	常駐		○	常駐		○	常駐		○	常駐		○	補助		
〔政治力〕の修正値が[コミュニティレベル×2]点上昇する。	〔青春力〕の修正値が[コミュニティレベル×2]点上昇する。	〔学力〕の修正値が[コミュニティレベル×2]点上昇する。	調査成功時アーウルをコミュニティ点か、お金1個入手												

専攻															
	レベル	射程	能力	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	対人コミュニティ1つのレベルを上げる	
影響拡大	組織型コミュニティ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