

キャラクター名  プレイヤー名

種族	人間			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	女	年齢	17
クラブ		部	クラス	2 年	12 組
経緯	仲間				
好き	お金、手紙				
嫌い	後輩、古典				

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 22
学力	10	2	12	2d+ 4	アウル	上限： 4
青春力	10	2	12	2d+ 4		
政治力	10	6	16	2d+ 5		
	0			2d+		
	0			2d+		

道具類	カテゴリ	分類	効果
1 オートマチック		銃	射程3、威力0、精度2、アウル変換：インフィルトレイター
2 シルバーリング		アクセサリ	装甲1、魔法制限
3 ロングコート		魔装	装甲1、物理制限、堅牢3
4 タブレットPC		文具	[学力]の修正が2点上昇する。この効果は累積しない。
5 私服		娯楽	[青春力]の修正が2点上昇する。この効果は累積しない。
6 お酒		食物	<アウル>が1点回復し、「眠気」の変調を受ける。

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
牧 菜緒	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
赤座三郎	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
エレクトラ=ヴィスコンティ	<input type="checkbox"/> ①②③④⑤		<input type="checkbox"/> ①②③④⑤
斎藤少年	<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			撃退特別法			ストライクショット			急所外し			索敵						
	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	なし		1	なし		1	なし		1	なし		1	なし	学力				
	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					
<input type="checkbox"/>	常駐 <生命力>の限界値が[授業レベル×5]点上昇する。			<input type="checkbox"/>	常駐 [政治力]の修正値が[授業レベル×2]点上昇する。			<input type="checkbox"/>	補助 射程が2以上離れている目標に自分の攻撃が成功したときに使用できる。 <アウル>を1点消費するたび、その攻撃のダメージが1D6点上昇する。 (授業レベル以上、<アウル>を消費することは出来ない)			<input type="checkbox"/>	補助 自分の<生命力>が0点以下になったときに使用できる。 <アウル>1点を消費して、指定能力の判定を行う。 その戦闘に参加しているNPCの中から[判定の成功率+授業レベル]人の目標を選ぶ。 目標は、そのラウンドのプロ			<input type="checkbox"/>	補助 自分が参加している戦闘の開始時に使用できる。 <アウル>1点を消費して、指定能力の判定を行う。 その戦闘に参加しているNPCの中から[判定の成功率+授業レベル]人の目標を選ぶ。 目標は、そのラウンドのプロ		

授業後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	特別講座			委員会											
	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	なし		1	なし		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	
<input type="checkbox"/>	常駐 [学力]の修正値が[コミュレベル×2]点上昇します。			<input type="checkbox"/>	常駐 [政治力]の修正値が[コミュレベル×2]点上昇します。			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			

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