

キャラクター名 プレイヤー名

種族				レベル	1
ジョブ	バハムートティマー			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： 8
学力	12		12	2d+ 4	アウル	上限： 3
青春力	8		8	2d+ 2		
政治力	10		10	2d+ 3		
力	3		3	2d+ 1		
	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
	魔力開発	応用戦術	スレイプニル召喚	超音波	ブレイブロア
	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 1	1 1 1	1 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 アウルの限界値が授業レベル分上がる	○ 常駐 1ラウンド中に使える補助の回数が授業レベル分増える	○ 補助 生命力15、装甲5、カオスレート+1、武器射程0威力2、授業レベル分プロット時0に置くを無効にし、普通にプロットできるようにする。	○ 補助 探索/パート時の調査判定の達成地に授業レベル×2+する。	○ 常駐 召喚獣が召喚者にアシストするとき発動達成値に授業レベル+1にアウル、行動を消費せず行う。ただし、同じ判定に2度は使えない。	

授業後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	クラブ	個人授業			
	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 1	1 1 1	1 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
○ 副能力を3得る。	○ 学力判定に成功すると、チェックのついていない授業にチェックを入れることができる。	○	○	○	

専攻	高速召喚	ボルケーノ			
	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 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
	○ 補助 ラウンド開始時発動でアウルを消費することでどちらかが行動済みになると行動済みになるという効果を無くす。	○ 常駐 自分が召喚獣が敵と同じ速度に与えるダメージを+2D6する	○	○	○

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