

キャラクター名  
ヒューモス

プレイヤー名

|     |             |    |        |           |
|-----|-------------|----|--------|-----------|
| 種族  | 人間          |    | レベル    | 3         |
| 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 |        | 年齢        |
| クラブ |             | 部  | クラス    | 1 年 107 組 |
| 経緯  | 狂気          |    |        |           |
| 好き  | 苦行、レア泥      |    |        |           |
| 嫌い  | 子供、パズル      |    |        |           |

| 能力値 | 基本値 | 修正 | 合計 | 判定値   |
|-----|-----|----|----|-------|
| 学力  | 10  |    | 12 | 2d+ 4 |
| 青春力 | 14  | 2  | 18 | 2d+ 6 |
| 政治力 | 6   |    | 8  | 2d+ 2 |
| 力   | 3   |    | 5  | 2d+ 1 |
|     | 0   |    |    | 2d+   |

| 道具類                | カテゴリ | 分類 | 効果                               |
|--------------------|------|----|----------------------------------|
| 1 基本武器             |      |    | 射程 1、威力 1                        |
| 2 ワンド              |      |    | 射程 1、威力 1、魔撃 2                   |
| 3 レザーグローブ          |      |    | 装甲 1、物理制限、堅牢 2                   |
| 4 シルバーリング          |      |    | 装甲 1、魔法制限                        |
| 5 私服               |      |    | 青春力の修正 2 点上昇                     |
| 6 タリスマントークン (使用済み) |      |    | 大失敗や大成功を除く判定のサイコロを振りなおさせることができる。 |
| ポーション              |      |    | 目標1人を1d6回復、変調1回復                 |
| お金                 |      |    |                                  |

| 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     |
| 東雲希   | ①②③④⑤     |       | ①②③④⑤     |
| 灰村諸葉  | 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             |      |                  | 生存訓練 |   |      | ライトヒール           |      |                  | 祝福   |                  |      | ヒール              |      |   |  |
| 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   |   |  |
| 2   | 学力               | 1    | 2                | 射程   | 能力  | 2    | 射程               | 能力   | 1                | 射程   | 能力               | 1    | 射程               | 能力   |   |  |
| 使用回数  | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩  | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数   | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩  |  |
| ○   | 常駐               | ○    | 常駐               | ○    | 常駐  | ○    | 常駐               | ○    | 常駐               | ○  | 常駐               | ○    | 常駐               | ○    | 常駐  |  |
| アウルの限界値が【授業レベル×1】点上昇。                                     |                  |      |                  |      | 生命力の限界値が【授業レベル×5】点上昇。                                     |      |                  |      |                  | アウルを1点消費するたび、キャラクター1人の生命力を【1d6+目標に対する好意】点回復。(消費できるアウルは授業レベルまで) |                  |      |                  |      | キャラクターを目標に選ぶ。アウルを1点消費し、射程内のキャラクター1人を目標に学力の判定に成功すると、そのシーンの間、目標の命中判定の達成値が【授業レベル×1】点上昇し、生命力1d6と変調1つ回復。 |  |
| 教課後   | 月曜日              |      |                  | 火曜日  |   |      | 水曜日              |      |                  | 木曜日  |                  |      | 金曜日              |      |   |  |
|   | 苦行クラブ            |      |                  | 社交界  |   |      |                  |      |                  |  |                  |      |                  |      |   |  |
| 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<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩  | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数   | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩ | 使用回数 | ○○○○○⑤<br>○○○○○⑩  |  |
| ○   | 常駐               | ○    | 常駐               | ○    | 常駐  | ○    | 常駐               | ○    | 常駐               | ○  | 常駐               | ○    | 常駐               | ○    | 常駐  |  |
| アウルのリセットのタイミングで、価格が【自分の政治力の判定地+コミュニティレベル×2】以下のアイテムを維持できる。 |                  |      |                  |      | データのリセットのタイミングで、価格が【自分の政治力の判定地+コミュニティレベル×2】以下のアイテムを維持できる。 |      |                  |      |                  |  |                  |      |                  |      |   |  |

| 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<br>○○○○○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  |