

キャラクター名  
伊台 鳴神

プレイヤー名

種族	人間		レベル	1
ジョブ	阿修羅		カオスレート	-1
国籍		性別	男	年齢 高等部
クラブ		部	クラス	年 組
経緯	修業			
好き	運動、雨			
嫌い	ギャンブル、裏切り			

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	12		12	2d+ 4
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	サバイバルナイフ		剣(1)	射程0 威力1 物理ガード 安定性3
2	グレートソード		大剣(3)	射程0 威力3 クリティカル1
3	打刀		刀(2)	射程1 威力1 精度2
4	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)
5	従者		手下(4)	自分が判定で大失敗した時、1回のセッションで一度だけサイコロを振り直せる。効果は累積しない。
6	おせっかいな友人		手下(2)	使い捨て。何時でも使用できる。同じシーンに登場しているキャラクターを日向に運び。一度だけ、日向の自分が持つ感情の属性を反映させる。

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	
	体育		妖異民俗学		雷打蹴		鬼神一閃		サイドステップ	
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
1			1			1			1	
使用回数	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩
○	常駐		○	常駐		○	補助		○	補助
1セッションに【授業レベル*1】回まで、アウルや防具を消費せずにガード判定を行える。 。(このガードはアウルを消費したものとして扱われる)	「サーバント」もしくは「ディアボロ」のエネミーを攻撃する時、命中判定の達成値が【授業レベル*1】点上昇し、威力が1点上昇する。	「孤独」の変調を受けている間、ダメージ増加量が【授業レベル+2】へ。1回の戦闘に1回使用可能。	自分の攻撃が成功した時、アウル1点を代償に【授業レベル+1】D6点ダメージを上昇させることで、その命中判定を大成功にする。1セッションに【授業レベル*1】回まで	命中判定の出目が10以上だった場合、アウルを1点消費することなく攻撃する時に使用。そのダメージが【授業レベル*3】点上昇。	自分と同じ速度のキャラクターを攻撃する時に使用。また、目標にダメージを与えた場合、自分の速度を1点上昇するか、1点減少することが出来る。					
教課後	月曜日		火曜日		水曜日		木曜日		金曜日	
	クラブ		研究所							
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
1			1			1			1	
使用回数	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩	○○○○○⑤	○○○○○⑩
○	常駐		○	常駐		○			○	
英雄部。 英雄力を獲得する。基本値は【コミュニティレベル×3】点になる。	セッション中に使用された支援・補助タイプの授業の効果を【コミュニティレベル*1】つまでこのコミュニティに記入できる。 一度記入したらセッション終了まで消せない。その授業の効果を、その授業の使用タイミングで一度だけ使用できる									

専攻												
	レベル	射程	能力									
使用回数	○○○○○⑤	○○○○○⑩	使用回数									
○			○			○			○			○

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