

キャラクター名 八十嶋 三弥 (やそしま みや)	プレイヤー名
-----------------------------	--------

種族		レベル	1
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
年			組
経緯	漠然		
好き	卵料理、ゲーム		
嫌い	運動、目立つこと		

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 6
学力	10	2	12	2d+ 4	アウル	上限： 4
青春力	6		6	2d+ 2		
政治力	14		14	2d+ 4		
	0			2d+		
	0			2d+		

道具類	カテゴリ	分類	効果
1	ワンド	杖	射程1威力1魔撃2
2	アストラルマント	魔装	装甲1魔法防御2アウル変換：アストラルヴァンガード
3	レザーグローブ	アクセサリ	装甲1物理制限 堅牢2
4	マスコットストラップ	娯楽	《アウル》を1点回復する。このアイテムは、一回のセッションに一度まで使用できる。
5	釣竿	娯楽	1d6を振る。出目によってアイテムやキラーが出る。
6	牛乳	食物	同じシーンに登場しているキャラクター一人を対象に、自身の変調二つを回復する。このアイテムは使用すると消費される。

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
天道凛舵	①②③④⑤		①②③④⑤
来主紫苑	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														
	応用戦術			人体防衛学			ライトヒール			アウルの鎧			アウルの衣						
	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	2	学力	1	なし	政治力				
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					
〇	常駐			〇	常駐			〇	補助			〇	支援			〇	補助		
1ラウンドに行うことができる補助行動の回数が[授業レベル×1]回増加する。				ガード判定の達成値が[授業レベル×1]点上昇する				好きな時に使用できる。《アウル》を一点消費するたび、同じシーンに登場しているキャラクターの中から目標一人を選ぶ(この効果は同じ目標を何度選んでも良い)。目標の《生命力》を[1d6+そのキャラクターに対する《好意》]点回				戦闘中、射程内のキャラクター一人を目標に選ぶ。《アウル》1点を消費して、指定能力1点を消費して、指定能力で判定を行う。成功すると、[授業レベル×2]+1点以下の価値を持つ、分類が「防具/魔装」のアイテムを目標は獲得し、装備する。これによって獲				自分の手版に使用できる。《アウル》1点を消費して、指定能力の判定に成功すると、そのシーンの間、自分の選んだキャラクター全員は、装甲が[授業レベル×1]点上昇する。この効果は累積しない。			
授課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日														
	個人授業			特別講義															
	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	学力	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					
〇	計画			〇	常駐			〇				〇							
自分の授業欄の口にチェックの入っていない授業1つを選ぶ。指定能力で判定を行う。必要な成功度は、その授業の授業レベルになる。必要な成功度以上になると、その授業にチェックを入れることができる。この効果は、一回のセ				[学力]の修正値が[コミュレベル×2]点上昇する。															

専攻	聖なる刻印														
	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													
	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
〇	支援			〇				〇				〇			
自分と同じシーンに登場しているキャラクター一人を目標に選ぶ。目標は、そのシーンの間、変調を受けたとき、[授業レベル×1]個だけサイコロを振り、その中にき数の目があればその変調を無効化する。この効果は累積しない。															

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