キャラクター名
アヴァシン

プレイヤー名

種族	天使			**レベル**	2
ジョブ	ディバインナイト			**カオスレート**	+2
国籍		**性別**	男性	**年齢**	17
クラブ	部	**クラス**	1 年	7 組	
経緯	野心				
好き	子供、ゲーム				
嫌い	空想、古典				

能力値	**基本値**	**修正**	**合計**	**判定値**
学力	6		6	2d+ 2
青春力	10	2	12	2d+ 4
政治力	14	2	16	2d+ 5
力	3		3	2d+ 1
	0			2d+

生命力	上限： 17
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	デュエリングシールド		盾	射程0/威力3/装甲1/精度2
2	安全ヘルム		アクセサリー	装甲2/物理制限/堅牢2
3	エナメルインナー		魔装	装甲2
4	後輩		手下	《政治力》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	お金			

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
授業	生存訓練	ラジオ実習	神輝掌(シャイニングフィンガー)	紳士的対応	タウント
	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	2 なし 政治力	1 3
	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	○ 計画	○ 補助	○ 補助	○ 補助
	《生命力》の限界値が[授業レベル*5]点上昇する。	好きな能力値を使って判定を行う。判定に成功すると、自分に対して《好意》を持っているキャラクター全員は、《アウル》を[判定の成功度*1]点獲得する。この効果は、1回のセッションに[授業レベ	基本武器か分類が「武器/拳」のアイテムによる攻撃が成功した時に使用出来る。《アウル》1点を消費する事で、その攻撃のダメージが[自分の《感情値》の合計*1]D6点上昇する。この効果は、1回のセッション、	誰かの自分に対する《感情値》が上昇した時に使用出来る。《感情値》が上昇したキャラクターを目標に選ぶ。指定能力の判定に成功すると、自分の目標に対する《感情値》を1点上昇させるか、	射程内のキャラクターがダメージを受けた時に使用出来る。ダメージを受けたキャラクター一人を目標に選ぶ。目標の受けたダメージを代わりに自分が受ける。この時、自分が受けるダメージを
放課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	慈愛の光	モテ隊クラブ			
	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 ○○○○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	○ 常駐	○	○	○
	自分以外のキャラクターが使用した何らかのロールテーブルの効果によって自分の《生命力》が減少した時に使用する。ロールテーブルを使用したキャラクターを目標にする。目標に対する《感情値》が	モテカと言う服能力を1つ獲得する。副能力の基本値は、[コミュレベル*3]点になる。			
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 ○○○○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
	○	○	○	○	○

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	
わぁ		①②③④⑤			①②③④⑤
かおりん		①②③④⑤			①②③④⑤
たっつん		①②③④⑤			①②③④⑤
		①②③④⑤			①②③④⑤
		①②③④⑤			①②③④⑤
		①②③④⑤			①②③④⑤

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