キャラクター名

プレイヤー名

種族				**レベル**	1
ジョブ	バハムートテイマー			**カオスレート**	+1
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**
学力	8	2	10	2d+ 3
青春力	12		12	2d+ 4
政治力	10		10	2d+ 3
	0			2d+
	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	サモンカード		武器	射程2 威力1 アウル変換：バハムートテイマー サポート
2	サモンカード		武器	射程2 威力1 アウル変換：バハムートテイマー サポート
3	ロングコート		魔装	装甲1 物理制限 堅牢3
4	阻霊符		補助	出番に使用。ラウンド中天魔のガード判定の成功度が1減少する。消耗品。
5	お酒		支援	《アウル》が1点回復し、「眠気」の変調を受ける。消耗品。
6	焼きそばパン		支援	1人の《生命力》を2D6点回復する。消耗品。

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
生存訓練	通常授業	ブレス	威嚇	ヒリュウ召喚
レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1
射程 なし	射程 なし	射程 2	射程 なし	射程 なし
能力	能力	能力 青春力	能力	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
○ 常駐	○ 常駐	○ 支援	○ 補助	○ 補助
《生命力》の限界値が［授業レベル×5］点上昇する。	［学力］の修正値が［授業レベル×2］点上昇する。	目標に［授業レベル+召喚獣の武器威力］D6点のダメージを与える。	日常パートの判定の直後に使用。その判定の達成値を［授業レベル］点上昇する。	戦闘開始時に使用。【ヒリュウ】をシーンに登場させる。ヒリュウは自分に対する《好意》を授業レベル点持っている。

放課後

月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1
射程	射程	射程	射程	射程
能力	能力	能力	能力	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
○	○	○	○	○

専攻

レベル	レベル	レベル	レベル	レベル
射程	射程	射程	射程	射程
能力	能力	能力	能力	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
○	○	○	○	○

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