キャラクター名

プレイヤー名

種族				**レベル**	1
ジョブ	ルインズブレイド			**カオスレート**	0
国籍		**性別**		**年齢**	
クラブ	部	**クラス**	年	組	
経緯	冒険				
好き	運動、アイドル				
嫌い	犬、睡眠				

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	10		10	2d+ 3
青春力	10	2	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	グレートソード		武器	射程0　威力3　クリティカル1
2	レザーブレスレット		アクセ	装甲1　物理制限
3	レザーグローブ		アクセ	装甲1　物理制限　堅牢2
4	釣り竿		計画	1D6の結果に応じたアイテムを得る。消耗品
5	牛乳		支援	シーン内の一人の変調二つを回復する。消耗品
6	ポーション		補助	シーン内の一人の変調一つと《生命力》1D6を回復する。消耗品

授業	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	生存訓練			交流授業			リンクシェアリング			気迫			全力跳躍		
	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	青春力	1	なし		1	なし	青春力
	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		○	補助		○	常駐		○	補助	
	《生命力》の限界値が［授業レベル×2］点上昇する。			［青春力］の修正値が［授業レベル×2］点上昇する。			自分の出番で使用。指定能力に成功すると、シーン内のPCとデートを行う。シナリオ［授業レベル］回。			戦闘中、自分が敵一人を行動不能にするか、脱落させる度《アウル》を［授業レベル］点獲得する。			プロット公開後に使用。指定能力に成功すると、自分の速度を±1する。戦闘中［授業レベル×2］回。		

放課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	模擬戦			親友											
	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	政治力	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	
	○	計画		○	補助		○			○			○		
	自分と目標は指定能力で判定を行い、勝者は《アウル》限界値が［授業レベル］点上昇する。同値の場合は互いに《感情値》が1点上昇する。シナリオ1回。			親友が大失敗した時に使用。判定を振り直させることができる。シナリオ［授業レベル］回。											

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	
		①②③④⑤			①②③④⑤
		①②③④⑤			①②③④⑤
		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