キャラクター名
ヴァンフィール＝イズミ１５世

プレイヤー名

種族	悪魔			**レベル**	1
ジョブ	アストラルヴァンガード			**カオスレート**	1
国籍		**性別**	おとこのこ	**年齢**	外見24
クラブ	部	**クラス**	2 年	108 組	
経緯	自由				
好き	携帯電話、地下				
嫌い	アストラルヴァンガード、買い物				

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： 12
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	ホイッスル		消費	イベントシーンで使用できる。登場していないＰＣ一人を、『「アウル」１点を消費する』というルールを無効化して登場させる。
2	究極六角鉛筆		消費	【学力】の判定をファンブルにできる。1から6の目を任意に一つ選び、判定のサイコロ１つ６を作る。出た目が選んだ数値だった場合、判定は大成功となる。違う数値の場合、判定の結果値が０となる。
3	牛乳		消費	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。目標の変調二つを回復する。
4	アストラルマント		魔防	スキルの対象になったとき、そのスキルの抵抗中は装甲が２点上昇する。スキルの抵抗を使用するとき、このアイテムーつを「アウル」１点の代わりに消費することができる。
5	シルバーリング		魔法	スキルしかガードできない。
6				
	基本武器(威力１　射程１)			なんかこう魔法使いっぽいけどまがまがしい感じの杖

授業	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	魔力開発	通常授業	ヒール	ライトヒール	祝福
レベル	1	1	1	1	1
射程					
能力			青春力		学力
使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩
	○	○	○	○	○
	【アウル】の限界値が<授業レベル×１>点上昇する。チェックあり	【学力】の修正値が<授業レベル×２>点上昇する。 チェック有	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。 【アウル】１点を消費して、【青春力】の判定に成功すると、目標の【生命力】を<判定の達成値×１>点回復することができる。	好きな時に使用できる。 【アウル】を１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。 目標の【生命力】を<１Ｄ６＋そのキャラクターに対する好意>点回復することができる。	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、【学力】で判定を行う。 成功すると、そのシーンの間、目標の命中判定の達成値が<授業レベル×１>点上昇する。

放課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	恋人	炎の道			
レベル	1	1	1	1	1
射程					
能力					
使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩
	○	○	○	○	○
	このコミュを修得するには、恋人となる自分以外の相手の承認が必要である。 このコミュを修得したとき、自分と承認をもらった一人のキャラクターを恋人に設定する。 いつでも使用できる。その	自分に対して好意を持っているキャラクターが、敵の攻撃やスキルで行動不能になるたび、 その敵を目標にした命中判定の達成値とスキルの指定能力の達成値が１点上昇する。 この効果では、コミュレベ			

専攻					
レベル					
射程					
能力					
使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○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	
九十九　昴		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