

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

種族	人間		レベル		1	
ジョブ	ダアト		カオスレート		0	
国籍		性別	男	年齢	16	
クラブ			部	クラス	2	年
経緯	この力は社会のために使わなければという義務感					
好き	睡眠、（狛）犬					
嫌い	空（白の回答）、現実					

能力値	基本値	修正	合計	判定値		
学力	10	2	12	2d+	4	生命力 上限： 10
青春力	10		10	2d+	3	
政治力	10		10	2d+	3	
力	3		3	2d+	1	アウル 上限： 3
	0			2d+		

道具類		カテゴリ	分類	効果
1				
2				
3				
4				
5				
6				

授業	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日			
	応用戦術			生存訓練			コンセントレート			ポイズンミスト			緊急障壁			
	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			1			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	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	
	<input type="checkbox"/>	常駐	<input type="checkbox"/>	常駐	<input type="checkbox"/>	支援	<input type="checkbox"/>	補助	<input type="checkbox"/>	補助	<input type="checkbox"/>	補助	<input type="checkbox"/>	補助	補助	
	1ラウンドに行なうことが出来る 補助行動の回数が[授業レベル × 1]回増加する			生命力の限界値が[授業レベル × 5]点上昇する。			【学力】の判定を行なう。成功すると《アウル》を2点獲得できる。 この効果は、一日に授業レベル×1まで使用できる			アウル1点を消費し、授業レベル×1つまで、ポイズンミスト用のプロットを追加で行う。 その速度のキャラクター全員にダメージ2d6と病気を与える			誰かがダメージを受けた時アウル1点消費して、青春力の判定に成功すると判定の性向度+授業レベル点、そのダメージを軽減する			
	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日			
	クラブ			個人授業												
	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			1			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	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	
	<input type="checkbox"/>	クラブ名にちなんだ力を一つ獲得する。能力の基本値はコミュニケーションレベル×3点になる。			<input type="checkbox"/>	学力の判定に授業レベル以上の成功度で成功すると、授業にチェックを入れることが出来る。セッションにコミュニケーションレベル×1度まで使用できる。			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日			
	クラブ			個人授業												
	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			1			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	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	○○○○○⑤ ○○○○○⑩	使用回数	
	<input type="checkbox"/>	クラブ名にちんだ力を一つ獲得する。能力の基本値はコミュニケーションレベル×3点になる。			<input type="checkbox"/>	学力の判定に授業レベル以上の成功度で成功すると、授業にチェックを入れることが出来る。セッションにコミュニケーションレベル×1度まで使用できる。			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			

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