キャラクター名
ネムレル

プレイヤー名

種族	天使			**レベル**	2
ジョブ	ナイトウォーカー(天使)			**カオスレート**	0
国籍		**性別**		**年齢**	67893
クラブ	部	**クラス**	2 年	庚午 組	
経緯	強制				
好き	ダンス、賑やか				
嫌い	噂話、スイーツ				

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	8		8	2d+ 2
青春力	12	2	14	2d+ 4
政治力	10	4	14	2d+ 4
	0			2d+
	0			2d+

生命力	上限： 19
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	ポーション			
2	チタンワイヤー			
3	漆黒のスーツ			
4	シルバーリング			
5	私服			
6	後輩			

授業	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	生存訓練	ゴーストバレット	氷の夜想曲	ナイトミスト	クレセントサイス
レベル	2	1	2	2	1
射程		なし	2		なし
能力					
使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩
	○	○ 補助	○ 支援	○	○ 補助
		自分が命中判定を行ったときに生命力を1D6点消費する。目標のガードの達成地が[授業レベル×2]減少する。	射程内のキャラクターを好きなだけ選択する。目標に「授業レベル×1」D6点のダメージと「眠気」の変調を与える。	自分が参加する決戦フェイズは真夜中パートの戦闘として扱う。自分の命中の達成値が[授業レベル+2]点上昇し、ガードの達成値が2点減少する。	戦闘シーンの間、種別「武器／鎌」「価格0」「射程2」威力「授業レベル+1」「魔撃2：この武器での攻撃に対するガードの達成値-2」

放課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	採決の光	断罪の光	委員会		
レベル	1	1	1	1	1
射程	なし				
能力					
使用回数	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩	○○○○⑤ ○○○○⑩
	○ 補助	○	○	○	○
	目標に対し1点でもダメージを与えたとｋに使用する。目標の自分に対する《感情値》が1点上昇し、属性が敵意になる。この硬化での感情はコミュレベルより高くならない	攻撃やスキルの目標が《敵意》を持っている場合、攻撃やスキルによって与えるダメージが「目標が持つ《敵意》の合計+コミュレベル」上昇する。			

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	
		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