キャラクター名
木村　ゴールド

プレイヤー名

種族	人間			**レベル**	1
ジョブ	ディバインナイト			**カオスレート**	+1
国籍		**性別**	男	**年齢**	20
クラブ	部	**クラス**	1 年	149 組	
経緯	仲間。孤独を嫌い共に戦い遊び学友を探したいと思った				
好き	恋話、オシャレ				
嫌い	煙草、常識				

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	10		10	2d+　3
青春力	12		12	2d+　4
政治力	8	2	10	2d+　3
	0			2d+
	0			2d+

生命力	上限：　27
アウル	上限：　3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	レイピア			威力１　射程１　クリティカル３
2	メタルシールド			威力１　射程０　装甲２　堅牢２
3	レザーブレスレット			装甲１　物理制限
4	ポーション			HP回復　バステー個回復
5	お洒落グッツ			自分か<青春力>の判定を行うとき、サイコロを振る前に使用できる。その判定の基礎値を２点上昇する。この効果は累積しない。このアイテムは使用すると、消費される。
6	私服			精神力＋2

	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
授業	生存訓練			生存訓練			タウント			防御陣			予知夢		
	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
	2			1			1			1			1		学力
	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×５>点上昇する。			【生命力】の限界値が<授業レベル×５>点上昇する。			◆射程内のキャラクターがダメージを受けたときに使用できる。　ダメージを受けたキャラクター一人を目標に選ぶ。目標の受けたダメージを代わりに自分が受ける。　このとき、自分が受けるダ			◆装甲の値が<授業レベル×２>点上昇する。			◆自分が何らかのロールテーブル(ダイス表)を使った後に使用できる。　【学力】の判定に成功すると、そのサイコロを<授業レベル×１>度まで振り直すことができる。		
放課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	委員会			情報屋											
	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	
	○			○			○			○			○		
	◆【政治力】の修正値が<コミュレベル×２>点上昇する。			◆自分が調査判定に成功したとき　【アウル】を<コミュレベル×１>点か、[お金]１個のいずれかを得る。											
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	
木村→ワン：あいつじゃなくて武器が強いのが		①②③④⑤			①②③④⑤
木村→ボス：倒さなきゃ…(使命感)		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