キャラクター名
本田テツマ

プレイヤー名

種族				**レベル**	2
ジョブ	阿修羅			**カオスレート**	-1
国籍		**性別**		**年齢**	
クラブ	部	**クラス**	年	組	
経緯					
好き					
嫌い					

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

生命力	上限： 13
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	サバイバルナイフ			射程０　威力１　物理ガード　安定性３
2	グレートソード			射程０　威力３　クリティカル１
3	打刀			射程１　威力１　精度２
4	シルバーリング			装甲１　魔法制限
5	たりすまん			
6	お金			にこ

授業	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	生存訓練			通常授業			連気			発勁			鬼神一閃		
	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		学力	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	
	○	常駐		○			○	支援		○	補助		○	補助	
	《生命力》の限界値が［授業レベル×５］点上昇する。			［学力］の修正値が［授業レベル×２］点上昇する。			戦闘中に使用できる。指定能力の判定に成功すると、次のラウンドの開始時に《アウル》を１点獲得し、そのラウンドの命中判定の達成値が、［授業レベル×２］点上昇する。			攻撃を行うときに使用できる。《アウル》１点を消費すると、その攻撃の目標の決定時、自分と同じ速度にいるキャラクター全員を攻撃の目標にできる。この効果は、一回の戦闘で［授業レベル×１］度まで使用できる。			自分が命中判定を行った時に使用できる。その命中判定の出目が10以上だった場合、《アウル》を1点消費すると、その命中判定を大成功にすることができる。この効果は、一回のセッションに［授業レベル×１］度まで使用できる。		

放課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	自分探し			不良グループ											
	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	
	○	補助		○	常駐		○			○			○		
	自分が行動判定を行った時に使用できる。自分に対してアシストを行うことができる。この効果は、一回のセッションに［コミュレベル×１］回まで使用できる。			人間のキャラクターを目標にした行動の判定の達成値が［コミュレベル×1］点上昇する。											

専攻	縮地														
	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		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	
	○	補助		○			○			○			○		
	「プロット」時、自分のプロットを行う前に使用できる。戦闘に参加している好きなキャラクター一人を目標に選ぶ。指定能力の判定に成功すると、そのラウンドはプロットを行わない。プロット公開時、自分の速度は、自動的に目														

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	
まきまき		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