キャラクター名
クレア・アッカーマン

プレイヤー名

種族	人間			**レベル**	1
ジョブ	ルインズブレイド			**カオスレート**	0
国籍		**性別**	男	**年齢**	１６
クラブ	部	**クラス**	１ 年	２ 組	
経緯	困ってる人を助ける正義のヒーローになる！				
好き	焼きそばパン、人助け				
嫌い	悪人、嘘つき				

能力値	**基本値**	**修正**	**合計**	**判定値**
学力	10		10	2d+ 3
青春力	10	2	12	2d+ 4
政治力	10		10	2d+ 3
力	3		3	2d+ 1
	0			2d+

生命力	上限： 17
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	グレートソード			クリティカル 射程０ 火力３
2	レザーブレスレッド			物理制限
3	レザーグローブ			物理制限 堅牢２
4	焼きそばパン			生命力を２Ｄ６回復 使用すると消滅
5	ポーション			生命力１Ｄ６と変調回復 使用すると消滅
6	私服			青春力２上昇 累積しない

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
授業	戦闘訓練	生存訓練	ソウルイーター	スピンブレイド	全力跳躍
	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
	○ 常駐	○ 常駐	○ 補助	○ 補助	○ 補助
	命中判定の達成値（授業レベル×１）上昇	生命点の限界値を（授業レベル×５）上昇	アウル一点消費し、（授業レベル＋１）そのラウンド自分のカオスレート－１ 誰かへの攻撃が成功すると仲間のアウル１回復	自分の攻撃の目標の決定時に使用 アウル一点消費ごとに追加で異なる一体の敵を選べる	青春力の判定に成功すると自分の速度を±１出来る 一回の戦闘で（授業レベル×２）まで使用可能
放課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	クラブ （バスケ）	自分探し			
	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
	○ 常駐	○ 補助	○	○	○
		自分の行動判定時、自分にアシスト可能 一回のセッションで（授業レベル×１）使用可能			
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	
		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