キャラクター名
フェイ・ノワール

プレイヤー名

種族				**レベル**	1
ジョブ	インフィルトレイター			**カオスレート**	0
国籍		**性別**	女の子	**年齢**	17（高二）
クラブ	部	**クラス**	年	組	
経緯	アウル能力が高かったから（おバカ、ちょっとズレてる）				
好き	美味しいもの（焼きそばパン）、洋服選び				
嫌い	不味いもの、勉強				

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	2	12	2d+ 4
	0			2d+
	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	オートマチック		銃	射程3、威力0、精度2、アウル交換：インフィルトレイター
2	シルバーリング		アクセサリ	装甲1、魔法制限
3	ロングコート		魔装	装甲1、物理制限、堅牢3
4	焼きそばパン		一般食べ物	価格1、同じシーンに登場しているキャラクター1人の生命力を2d6点回復する。使用すると消費される。
5	ご馳走		一般食べ物	価格2、同じシーンに登場しているキャラクターの中から好きな数だけ目標に選び、目標の生命力を2d6点回復する。使用すると消費される。
6	私服		一般娯楽	価格4、青春力の修正が2点上昇する。この効果は累積しない。
	基本武器			射程1、威力1

	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
授業	生存訓練			撃退特別法			ストライクショット			回避射撃			索敵		
	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	青春力	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		○	補助		○	補助	
	生命力限界値[授業Lv＊5]点上昇			複数取得可能　政治力修正値[授業Lv＊2]点上昇			射程が２以上離れている目標に自分の攻撃が成功した時に使用可能 アウルを１点消費する度、その攻撃ダメージが1D6点上昇（一度に消費できる数は授業Lvまで）			戦闘中、射程内の誰かがダメージを受けたときに使用可能。 自分の携行品にある武器一つを選び、指定能力の判定成功すると[授業Lv+その武器の射程]D6点だけダメージ減少する			自分が参加している戦闘の開始時に使用できる 指定能力の判定をする その戦闘に参加しているNPCの中から[判定の成功度+授業Lv]人の目標を選ぶ 目標はそのラウンドのプロットを公開しなければならない		

	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
放課後	アルバイト			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		学力	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		○	計画		○			○			○		
	調達を行うときに使用。調達判定に成功すると調達を行うアイテムの価格を[コミュLv＊1]点減少できる １セッションに１度だけ使用可能			自分の授業欄の□に□のついてない授業を選び。指定能力で判定。必要成功度はその授業の授業Lvになる 成功度以上になるとその授業に□を入れれる。１セッションにつき[コミュLv＊1]度まで											

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