

キャラクター名 猫田 やや	プレイヤー名
------------------	--------

種族	人間	レベル	5
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	年齢
クラブ	部	クラス	2 年 22 組
経緯	猫を天魔から守るため。ひとも好きだから守るぞ。		
好き	猫、スキンシップ		
嫌い	任務、熱いもの		

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限： 17
学力	10	2	14	2d+ 4	アウル	上限： 5
青春力	10		12	2d+ 4		
政治力	10	2	14	2d+ 4		
	0			2d+		
	0			2d+		

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
2 シルバーリング		アクセサリ	装甲1、魔法制御
3 ロングコート		魔装	装甲1、物理制御、堅牢3
4 タブレットPC		文具	学力2点
5 スナイパーライフル		銃	
6 携帯音楽プレイヤー			

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
ななたん	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤
	①②③④⑤		①②③④⑤

授業	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	生存訓練	魔力開発	回避射撃	ロングレンジショット	解錠
	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 青春力	1 1 1	1 1 1	2 政治力	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 《生命力》の限界値が[授業レベル*5]点上昇する。	○ 常駐 《アウル》の限界値が[授業レベル*1]点上昇する。	○ 補助 戦闘中、射程内のだれかがダメージを受けたときに使用できる。アウルを1点を消費して、自分の携行品欄にある武器一つを選ぶ。指定能力の判定に成功すると、[授業レベル+その武器の射程]D6点だけ、そのダメージを減少する。	○ 補助 自分が参加していない戦闘ラウンドの終了時に使用できる。アウル1点を消費して、その戦闘に参加している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、目標に[判定の成功度*1]点のダメージを与えることができる	○ 補助 自分の登場していないイベントシーンの途中に使用できる(自分が行動済みでもよい)。戦闘シーンだった場合、速度0に配置する。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	

授課後	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
	情報屋	委員会			
	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 1	1 1 1	1 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 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】一個のいずれかを獲得できる。	○ 補助 【政治力】の修正値がコミュレベル*2点上昇する。				

専攻	レベル 射程 能力				
	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1
	使用回数 ○○○○⑤ ○○○○⑩				
	○	○	○	○	○

成長	効果	選択回数	成功率表
能力上昇	能力3つの値に+1		~10 失敗
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		11~14 1
青春謳歌	対人コミュ1つのレベルを上げる		15~19 2
影響拡大	組織型コミュ1つのレベルを上げる		20~24 3
			25~29 4
			30~ 5