

キャラクター名

プレイヤー名

マリア・スタンフォード

種族	人間				レベル	6
ジョブ	バハムートティマー				カオスレート	+1
国籍		性別	女		年齢	15
クラブ			部	クラス	年	組
経緯						
好き	スイーツ、ゲーム					
嫌い	飛行機、電車					

能力値	基本値	修正	合計	判定値	生命力	上限：23
学力	8		12	2d+ 4	アウル	上限：4
青春力	12	2	18	2d+ 6		
政治力	10	2	16	2d+ 5		
力	3		7	2d+ 2		
	0			2d+		

道具類		カテゴリ	分類	効果
1	サモンカード			射程2、威力1 アウル変換、サポート（AS P85）
2	サモンカード			射程2、威力1 アウル変換、サポート（AS P85）
3	ロングコート		魔装	装甲1（物理制限）堅牢3 基本P105
4	携帯音楽プレイヤー			休憩表の2D6でゾロ目が出たらアウル1点回復
5	携帯音楽プレイヤー			休憩表の2D6でゾロ目が出たらアウル1点回復
6	阻霊符			自分の手番に使用できる。天鷹やその眷属はガード判定の成功度が1減少する。重複しない。使い捨て。
7	★お財布付きショルダーバッグ			ハウスルールアイテム。一時的なアイテム枠2つ。

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
潮センパイ		①②③④⑤			①②③④⑤
氷禍		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			交流授業			ブレス			ヒリユウ召喚			ブレイブロア		
	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	2	青春力	1			1		
	使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	○ 常駐 生命力上限 +[授業レベル×5]			○ 常駐 〔青春力〕+[授業レベル×2]			○ 支援 (AS P35)アウルを1点消費して指定能力の判定に成功すると、目標に[授業レベル×1D6+召喚獣の武器威力×D6]点のダメージを与える。			○ 補助 (AS P35)戦闘開始時に使用できる。アウルを1点消費することで、ヒリユウを登場させ召喚獣とする。 生命力10、カオスレート0、装甲5、武器「体当たり（射程0、威力2）」、召喚者に対する好意[授業レベル×1]点			○ 常駐 (AS P36)召喚獣がアシストする場合、達成値が[授業レベル+1]点上昇する。 召喚獣が召喚者に対してアシストする場合、行動済みでも行える（同じ判定には1回しか使用できない）		
収 課 後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	委員会			クラブ（動物愛好クラブ）											
	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	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	○ 常駐 〔政治力〕+[授業レベル×2]			○ 常駐 副能力を1つ獲得する。 アシスト時にアウルの代わりに生命力を[4+副能力]点消費し、達成値を[2D6+副能力]点上昇する。 動物を愛でるクラブ。ペットの飼育方法や、動物の動きか			○			○			○		

専 攻	(修士課程) 高速召喚術			(プレミアコミュ) 報道委員											
	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											
	使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩		使用回数	〇〇〇〇⑤ 〇〇〇〇⑩	
	○	補助		○	常駐		○			○			○		
	(AS P37) (前提: ヒリュウ召喚) ラウンド開始時に使用できる。 アウルを1点消費することで、「召喚者が召喚獣のどちらかが行動済みになるともう片方も行動済みになる」というルールを無視する。			(前提: 委員会) 自分以外のキャラクターが大成功、あるいは大失敗したときにそのキャラクターを目標にする。 そのシーンに登場している自分以外の全員は、目標に対する感情値が1点上昇し、大成功の場合は好意に、大失敗の場合											

成長		効果		選択回数	成功度表	
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