

キャラクター名

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		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	生命力	上限： 15
学力	10		10	2d+ 3		
青春力	10		10	2d+ 3		
政治力	10		10	2d+ 3		
	0			2d+	アウル	上限： 4
	0			2d+		

道具類		カテゴリ	分類	効果
1	オートマチック		大剣	射撃3/威力0/精度2：命中判定達成度+2アウル変換：授業のコストとして消費できる。
2	シルバーリング		アクセ	装甲1/魔法制限：魔法しかガードできない。
3	ロングコート		アクセ	装甲1/物理制限：攻撃しかガードできない。堅牢3：ガード判定を行う場合、達成度が3点上昇する。
4	たばこ		娯楽	アウルを1点獲得できる。孤独の変調を受ける。
5	ポーション		食物	いつでも使用できる。生命力を1D6点、変調を1点上昇させる。
6	ポーション		食物	いつでも使用できる。生命力を1D6点、変調を1点上昇させる。

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	

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			コンセントレート			エナジーアロー			応用戦術		
	レベル1	射程	能力	レベル1	射程	能力	レベル1	射程	能力学力	レベル1	射程	能力	レベル1	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	
	○ 生命力の最大値+[授業のレベル×5]			○ 魔力の最大値+[授業のレベル]			○ 指定能力に成功すると、アウルを2点獲得できる。 1日[授業レベル]回使用できる。			○ 戦闘中、射程が[授業レベル]以内にいるキャラクター1体を目標に選ぶ。 アウル1点を消費して3D6ダメージを与える。			○ 戦闘中、補助行動を[授業レベル]回追加で行うことができる。		
収課後	月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
	下僕			情報屋											
	レベル1	射程	能力	レベル1	射程	能力	レベル1	射程	能力	レベル1	射程	能力	レベル1	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	
	○ セッション中、自分以外を下僕にする必要がある。（許可が必要） 下僕がダメージを受けるとアウルを1点獲得する。 1セッションで[コミュレベル]回使用できる。			○ 調査判定に成功すると、アウルを[コミュレベル]点 or お金を1つ獲得する。			○			○			○		

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	
	○			○			○			○			○		

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