キャラクター名
十六夜 鉄郎 （いざよい てつお）

プレイヤー名

種族	人間？			**レベル**	2
ジョブ	ディバインナイト			**カオスレート**	+1
国籍		**性別**	男	**年齢**	12
クラブ	部	**クラス**	1 年	76 組	
経緯	逃亡（天魔に追いかけられて学園に逃げ込み、盾の勉強を・・・）				
好き	女の子、読書				
嫌い	悪魔、ゲーム				

能力値	**基本値**	**修正**	**合計**	**判定値**
学力	8		8	2d+ 2
青春力	12	4	16	2d+ 5
政治力	10	2	12	2d+ 4
力	3		3	2d+ 1
	0			2d+

生命力	上限： 26
アウル	上限： 3

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	レイピア		1	射程1、威力1、クリティカル3
2	メタルシールド		1	射程0、威力1、装甲2、堅牢2
3	レザーブレスレット		1	装甲1、物理制限
4	私服		1	[青春力]の修正が2点上昇する
5				
6				

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	
エレクトラ コダマ		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	生存訓練	タウント	防壁陣	リジェネレーション
レベル 2	レベル 2	レベル 1	レベル 1	レベル 1
射程 ー	射程 ー	射程 3	射程 ー	射程 ー
能力	能力	能力	能力	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
○ 常駐	○ 常駐	○ 補助	○ 常駐	○ 支援
生命力が授業レベル×5上がる	生命力が授業レベル×5上がる	カバーリング	装甲の値が[授業レベル×2]点上昇する	アウルを1点消費すると、自分の生命力を[授業レベル×1]d6点回復する。その戦闘シーンの間、ラウンドの開始時に自分の＜生命力＞を[授業レベル＋1]回復する。

放課後

月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
クラブ	バンド	委員会		
レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1	レベル 1
射程	射程	射程	射程	射程
能力 愛で力	能力 青春力	能力 政治力	能力	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
○ 常駐	○ 常駐	○ 常駐	○	○
女の子を愛でる会	青春力がレベル×2			

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**
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