キャラクター名
一条寺一条寺（いちじょうじ・いちじょうじ）

プレイヤー名

種族	人間			**レベル**	1
ジョブ	アストラルヴァンガード			**カオスレート**	+2
国籍		**性別**	女性	**年齢**	14
クラブ	部	**クラス**	2 年	341 組	
経緯	凶気。戦いでしか満たせない破壊衝動を抱えていた。撃退士になることは手段に（ｒｙ				
好き	科学、古典				
嫌い	山、買い食い				

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	14	6	20	2d+ 6
青春力	6		6	2d+ 2
政治力	10	2	12	2d+ 4
	0			2d+
	0			2d+

生命力	上限： 6
アウル	上限： 5

	道具類	カテゴリ	分類	効果
0	基本武器		—	射程１：威力１
1	ワンド		杖	射程１：威力１：魔撃２：この武器を使った攻撃に対してガードする場合、達成値が２減少。
2	レザーグローブ		アクセ	装甲１：物理制限：攻撃しかガードできない：堅牢２：ガード判定の達成値が２上昇。
3	シルバーリング		アクセ	装甲１：魔法制限：スキルしかガードできない
4	タブレットPC		文具	〔学力〕の修正値＋２
5	タリスマン		呪具	大成功、大失敗以外の誰かのサイコロを振り直させる。消費。
6	ポーション		食物	同じシーンにいるキャラの《生命力》を1D6回復し、変調一つを回復する。消費。

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		
通常授業			通常授業			祝福			アウルの衣			ライトヒール		
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	なし		1	なし		1	2	学力	1	なし	政治力	1	なし	
使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤	
回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩	
○	常駐		○	常駐		○	支援		○	補助		○	補助	
〔学力〕の修正値が〔授業レベル×２〕点上昇する。			〔学力〕の修正値が〔授業レベル×２〕点上昇する。			戦闘中、射程内のキャラクター一人を目標に選び、《アウル》１点を消費して、指定能力で判定する。効果は累積しない。 成功すると、そのシーンの間、目標の命中判定の達成値が〔授業レベル×１〕点上昇す			自分の手番に使用できる。《アウル》１点を消費して、指定能力の判定に成功すると、そのシーンの間、 自分の選んだキャラクター全員は、装甲が〔授業レベル×１〕点上昇する。この効果は累積しない。			好きなときに使用できる。《アウル》を１点消費するたび、同じシーンに登場しているキャラクターの一人を選ぶ（この効果は同じ目標を何度選んでもよい）。目標の《生命力》を〔1D6+対象への《好意》〕点回復する。		

放課後

月曜日			火曜日			水曜日			木曜日			金曜日		
個人授業			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
1	なし	学力	1	なし		1			1			1		
使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤	
回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩	
○	計画		○	常駐		○			○			○		
自分の授業欄の□にチェックの入っていない授業を一つ選ぶ。指定能力の判定を行う。必要な成功度はその授業の授業レベルとなる。必要な成功度以上になると、その授業にチェックを入れることができる。				〔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	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	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤		使用	○○○○⑤	
回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○⑩		回数	○○○○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