

キャラクター名
ヒバネ・コトノハ

プレイヤー名

ベースシークエンス	アンビュラス	レベル	2
アザーシークエンス	オデッセイア	性別	男
出生タイプ		年齢	16
出自	天涯孤独	運命	寛容
		瑕疵	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	0	0	6	41 %
知	7	0	0	7	42 %
敏	6	0	0	6	41 %
運	14	2	1	17	52 %

HP	39
MP	41
移動時 ウィル	7
戦闘時 ウィル	28

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	スラッシュリーフ	1	2						
武器2									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ラッキータイム								
アクセサリ									
能力値+ボーナス		29	0	5	24	0	6	6	0
アーツ									
その他									
総計(1)		30 %	2	5 %	24 %	0	6 %	6	1
総計(2)		29 %	0	5 %	24 %	0	6 %	6	1
総計(両)		30 %	2	5 %	24 %	0	6 %	6	1

所持品	
活動基本装備	
メンタルドリンク	
銀の懐中時計	
ヴァイタルドリンク	
RP消費	
所持金：	349
預金・借金：	

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
レイテント・パワー	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：	1シナリオ1回使用可能 ウィル5点を得る。ハイランダーのみ取得可能。アーツ枠を消費しない						
ヒーリング	2/5	3	アクション	遠距離	味方単体	3	
効果：	対象のHPを[2+AL]d6回復する(ベースがアンビュラスなら、運の半分の効果量にプラス)						
スフィア・アンビュラス	1/5	x	インスタント	自身	自身	0	
効果：	種別がPEでないアンビュラスのアーツの対象数を[AL]体増やす。 X:増えた対象数x使用アーツコスト						
ファナティック	1/3	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	戦闘時のウィル上限+[4xAL]						
ギャンブル	1/5	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：	【運】判定を行い成功すれば[200xAL]シルバーを得る。失敗したら同額を失う。1シナリオ1回まで						
ファースト・エイド	1/5	3	インスタント	遠距離	味方単体	3	
効果：	1ラウンド1回使用可能。対象のHPを[AL]d6回復する(ベースがアンビュランスなら、運の半分の効果量にプラス)						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

【出自・天涯孤独】
孤児。双子の弟と共に親戚をたらいまわしにされて育った。唯一の身内である弟、ハナダのことを溺愛している。ひとりぼっちに慣れてはいるがそれはそれ、やっぱり誰かに接してもらえるのはとても嬉しい。ので自分からも積極的に人に関わっている

【運命・寛容】
何をされようが怒らず笑顔を絶やさず、常に誰かの幸せを祈っている。よく言えば器が大きいのだが悪く言えば能天気。友人同士の喧嘩からマフィアの抗争まで争いごととは全て「仲良しだなあ」の一言で片付ける勢い。ただし、弟に手を出されれば以上の限りではない。

【瑕疵・死にたがり】
とにかく献身的で、怪我人を助けることを生きがいとしており仲間のことを常に思い気遣っている反面、自分の命に無頓着。更に自分に対する危機管理能力も低く、知らず知らずのうちに危険に首をつっこんでしまう。結果として、トラブルに巻き込まれやすい体質となっている。

出身地はどうやら遠い東の国らしい。本名は琴乃葉緋羽。ただし地元のことを親のこともすべておぼろげ。そもそもどうやって今いる土地に来たか覚えていないが「まあ覚えてないならしゃーないよなあ」って流してる。学校外含め72人ほどに、なんで女じゃないんだといわれてるもしくは思われている。