

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	4
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	6	2	22	57 %

HP	53
MP	51
移動時 ウィル	9
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	カーバングルハート								
アクセサリ	ライジングサン								
能力値+ボーナス		29	0	7	24	0	7	6	0
アーツ									
その他									
総計(1)		30 %	2	7 %	24 %	0	7 %	6	1
総計(2)		29 %	0	7 %	24 %	0	7 %	6	1
総計(両)		30 %	2	7 %	24 %	0	7 %	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	
メンタルドリンク	
所持金 :	1447
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	1/5	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、運の半分が効果量にプラス)							
スフィア・アンビュラス	2/5	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							
マスターハンド	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果 : ヒーリングとファースト・エイドのコスト-1							
ファースト・エイド	2/5	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、運の半分が効果量にプラス)							
M・アクセラレーション	2/3	0	パーマナント	自身	自身	3	
効果 : ラウンド終了時、MPを[AL]d6点回復							
フェイタリティ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果 : 戦闘不能でも死亡してもいない時、HPを1にすることでウィル10点を得る。1シナリオ1回まで							
バイオロジー	1/3	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果 : 生物学に関する【知】判定に+[10xAL]%							
効果 :							
効果 :							
効果 :							
効果 :							
効果 :							

【出自・天涯孤独】
孤児。双子の弟と共に孤児院を転々とたらいまわしにされて生きてきた。いつ頃今住む土地にやってきたかもおぼろげで、貧しい生活だったことくらいしか覚えていない。最後に生活していた孤児院がクリーチャーに襲われ、負傷した弟を助けたい一心で覚醒し、その後救援のハイランダーに保護された。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いるがそれはそれ、やっぱり誰かと交流することが大好きで、交友関係が広い。

【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。大丈夫大丈夫、自分の腕くらいなら誤差や、誤差。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。

出身地はどうか遠い東の国らしい。本名は琴乃葉緋羽。ただし地元のことも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。頭の出来はそれほど悪くないはずなのだが馬鹿。というよりも、頭の引き出しに詰め込まれている事柄といえ