キャラクター名
戦闘テスト君２

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	プロミネンス	**性別**	
出生タイプ		**年齢**	
出自		**運命**		**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	7	0	0	7	37 %
知	9	0	0	9	39 %
敏	10	0	0	10	40 %
運	7	2	0	9	39 %

HP	35
MP	48
移動時ウィル	7
戦闘時ウィル	24

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	ラストホープ	2	4						
武器２									
防具	プロテクター								2
インナー	ノースリーブ						1		
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		25	0	4	31	0	4	10	0
アーツ									
その他									
総計(１)		27 %	4	4 %	31 %	0	5 %	10	2
総計(２)		25 %	0	4 %	31 %	0	5 %	10	2
総計(両)		27 %	4	4 %	31 %	0	5 %	10	2

所持品			
活動基本装備			

所持金：　140　　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、運の半分が効果量にプラス)							
ブースト・パワー	2/5	3	アクション	遠距離	味方単体	0	
効果：戦闘終了まで対象が与えるダメージに+[3xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)							
パシフィズム	2/5	0	パーマネント	自身	味方全体	3	
効果：各ラウンド終了時、味方全員のHPを[2xAL]回復する　ベースがアンビュラスなら回復量が伸びる							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							