

キャラクター名  
 キリ・クリアマインド

プレイヤー名

ベースシーケンス	アンビュラス	レベル	2
アザーシーケンス	オデッセイア	性別	男
出生タイプ		年齢	21歳
出自	一般人	運命	理知
		瑕疵	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定 成功率
体	7	0	0	7	42 %
知	9	0	0	9	44 %
敏	8	0	0	8	43 %
運	9	0	0	9	44 %

HP	40
MP	43
移動時 ウィル	7
戦闘時 ウィル	32

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器 1									
武器 2									
防具	レザーマント			2			2		2
インナー	アクティブ								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値+ボーナス		30	0	4	25	0	4	8	0
アーツ									
その他									
総計(1)		30 %	0	6 %	25 %	0	6 %	8	2
総計(2)		30 %	0	6 %	25 %	0	6 %	8	2
総計(両)		30 %	0	6 %	25 %	0	6 %	8	2

所持品	
活動基本装備	
メンタルドリンク	
バイタルドリンク	

所持金： 530      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
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	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	2/3	0	パーマメント	自身	自身	0	
効果： 戦闘時のウィル上限+[4xAL]							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

俺は、ごく普通の家に生まれごく普通に育ってきた…  
 ハイランダーとして覚醒を迎えるまでは。

ハイランダーになって何年か立つ…未だに手がかりが見つからない…  
 焦り始めたところに、学園に誘われた。  
 …今更、学生服とは…滑稽なものだな…と思いながらも、  
 両親の不審な死について何か手がかりが掴めるかもと思って入ってみた…  
 さて、どうなることやら…

俺は、とても冷静かつ理知的な性格の持ち主で、  
 滅多なことでは動揺しない。