キャラクター名
アン/プロ

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	6	0	0	6	36 %
知	6	0	0	6	36 %
敏	6	0	0	6	36 %
運	15	2	3	20	50 %

HP	34
MP	45
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									
武器２									
防具	防護ベスト								3
インナー	テンプテーション								
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ	ライジングサン								
能力値＋ボーナス		24	0	6	29	0	6	6	0
アーツ									
その他									
総計(１)		24 %	0	6 %	29 %	0	6 %	6	3
総計(２)		24 %	0	6 %	29 %	0	6 %	6	3
総計(両)		24 %	0	6 %	29 %	0	6 %	6	3

所持品			
活動基本装備			
下駄			
メンタルドリンク			
メンタルストリーム			
グリーンピル			
レッドピル			

所持金：　　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)							
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							
デストラクティブ・ヒーリング	1/1	4	インスタント	自身	自身	0	
効果：その対象を敵単体に変更し、対象のHPを回復する代わりに、ダメージを与えるこのダメージはパンプアップができず、回復量上昇のボーナスの影響を受ける。また、対象の防御力の影響を受けない							
パシフィズム	1/5	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							
ブリリアンス	1/1	0	パーマネント	自身	味方単体	0	
効果：各ラウンド開始時、自分を除くPTにウィル2点を与える							
タレント	1/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：[AL]カ国で人気者である。ALを上げるごとに、国名を選ぶこと							
ルアー	1/10	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：同じ場面に登場している異性一人に使用する　対象はあなたに無条件で好意を抱く　1シナリオ[AL]回まで							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							