キャラクター名

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	アンビュラス	**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	3	0	0	3	38 %
知	16	6	0	22	57 %
敏	7	0	2	9	44 %
運	7	0	2	9	44 %

HP	45
MP	71
移動時ウィル	9
戦闘時ウィル	34

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	ストライカー				1	4			
武器２									
防具	ディスティニー								7
インナー	アクティブ								
アクセサリ	スタリオン							2	
アクセサリ	ストームブリンガー								
能力値＋ボーナス		29	0	3	35	0	7	9	0
アーツ									
その他									
総計(１)		29 %	0	3 %	36 %	4	7 %	11	7
総計(２)		29 %	0	3 %	35 %	0	7 %	11	7
総計(両)		29 %	0	3 %	36 %	4	7 %	11	7

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

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							
	0/0	0	アクション	自身	自身	0	
効果：							
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							
マスターハンド	1/1	0	パーマネント	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							
スフィア・アンビュラス	3/5	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							
スタンドスティル	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 種別INのアーツを一切使用できなくなるが、戦闘時ウィル上限+6							
アンビュラス・マスター	1/0	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果 ：前提:《マスターハンドLv1》以上及び《スフィア・アンビュラスLv3》以上あなたが《スフィア・アンビュラス》で対象を拡大する時2体分のMPを支払うことで《スフィア・アンビュラス》で拡大可能な任意の数まで対象を拡大できる//アンビュラスとしての技術を極めたあなたは、力をより効率的に使う方法を覚えた							
メンタル・ヒーリング	3/3	6	アクション	遠距離	味方単体	3	
効果： 戦闘中に使用できる対象のウィルを[アーツLv]d6点回復する							
バイオロジー	2/3	0	パーマネント	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：							
効果：							
効果：							

アンビュの基礎性能すら犠牲にした味方全体3d*2のウィル回復を喰らえー！
流石にビルドが頭悪すぎるからPTがトライアンフ軍団にでもならない限り変えます