

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	10
アザーシークエンス	アーヴァント	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	2	8	38 %
知	6	0	2	8	38 %
敏	6	0	2	8	38 %
運	15	18	5	38	68 %

HP	74
MP	105
移動時ウィル	15
戦闘時ウィル	40

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	アブゾーバー				4	6			
武器2									
防具	セイクリッド								10
インナー	鎖帷子								3
アクセサリ	ラッキーダ임								
アクセサリ	ライジングサン								
	能力値+ボーナス	25	0	11	30	0	11	8	0
アーツ									
その他									
	総計(1)	25 %	0	11 %	34 %	6	11 %	8	13
	総計(2)	25 %	0	11 %	30 %	0	11 %	8	13
	総計(両)	25 %	0	11 %	34 %	6	11 %	8	13

所持品	
活動基本装備	
初期	
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							
ブースト・タフネス	7/7	3	アクション	遠距離	味方単体	0	
効果： 戦闘終了まで対象の防御力に+[2xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)							
ヒーリング	1/7	2	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)							
ファースト・エイド	3/7	2	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							
スフィア・アンビュラス	4/7	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(計算済)							
クロニクル	1/1	0	インスタント	遠距離	味方全体	3	
効果： 1シナリオ1回使用可能 ウィルを任意の数消費し、[消費したウィルの総数x10+ボーナス点]の分だけ対象のHPを回復する							
レジーム	1/1	5	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1戦闘に1回使用可能 種別ACのアンビュラスのアーツ1つをINであるものとして使用できる							
アンビュラス・マスター	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果: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							
モア・ファースト・エイド	1/1	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：《ファースト・エイド》がこのラウンド中に使用済みであった場合でも、このアーツと同時に使用する事で《ファースト・エイド》を再び使用する事ができる							
プロシージャー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： あなたが取得していないシークエンスのアーツ1つを取得する							
スピキュレーション	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： ウィルとLウィルの合計が10以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される							
シュプリマシー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： あなたが取得可能な全てのアーツの最大Lv上限を+2する							
効果：							
効果：							
効果：							