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	サジタリア	**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	9	0	2	11	41 %
運	12	18	4	34	64 %

HP	87
MP	92
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	バニッシュ				1	10			
武器2									
防具	セイクリッド								10
インナー	ディフェンド								1
アクセサリ	ライジングサン								
アクセサリ	カーバンクルハート								
能力値＋ボーナス		26	0	10	31	0	10	11	0
アーツ									
その他									
総計(1)		26 %	0	10 %	32 %	10	10 %	11	11
総計(2)		26 %	0	10 %	31 %	0	10 %	11	11
総計(両)		26 %	0	10 %	32 %	10	10 %	11	11

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			
メンタルストリーム			

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							
ファースト・エイド	3/5	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							
スフィア・アンビュラス	4/5	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							
ヒーリング	3/5	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)							
クイックドロウ	1/1	1	インスタント	自身	自身	2	
効果：《アウトブレイク》と重複して取得できないターンプレイヤー決定時、あなたが未行動の場合使用できる即座にあなたのターンになる1戦闘に1回使用可能							
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							
アンビュラス・マスター	1/1		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							
ブースト・タフネス	5/5	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)							
リバイブ	1/1	10	アクション	遠距離	味方単体	3	
効果： 戦闘不能になった対象のHPを1に回復する。ただし対象は行動済みになる							
レジーム	1/1	5	インスタント	自身	自身	0	
効果： アンビュラスのACアーツ使用可							
モアファースト・エイド	1/1	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							
レストレーション	1/1	5	アクション	自身	自身	0	
効果： バステ回復1ラウンド一回							
効果：							
効果：							
効果：							