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	クロスバイツ	**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	43 %
知	6	0	2	8	43 %
敏	6	0	2	8	43 %
運	15	18	5	38	73 %

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	ストライカー				1	4			
武器2									
防具	セイクリッド								10
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ライジングサン								
アクセサリ	ラッキーダイム								
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 %	31 %	4	11 %	8	10
総計(2)		25 %	0	11 %	30 %	0	11 %	8	10
総計(両)		25 %	0	11 %	31 %	4	11 %	8	10

所持品			
活動基本装備			

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	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)							
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							
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：前提:《ファースト・エイドLv3》以上《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							
アトリビューション	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：ライトエッジとダークエッジを、あなた以外の任意の味方キャラクターにも使用できるようになる							
ダークエッジ	2/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる							
スフィア・クロスバイツ	4/5	x	インスタント	自身	自身	0	
効果：クロスバイツの種別ACのアーツの対象を[AL]体増やす							
ウィークン・ニンブル	5/5	3	アクション	遠距離	敵単体	0	
効果：戦闘終了まで対象の回避に-[2xAL]。自動成功。この効果は重複しない							
アフェクション	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：前提:《ウィークン・ニンブルLv3》以上《ウィークン・ニンブル》の効果の「その結果0%未満となった場合、対象は回避判定を行う事ができなくなる。」を「その結果5%以下となった場合、対象は回避判定を行う事ができなくなる。また、この効果を受けた対象を含む、全ての命中判定に+3×[アーツLv]%する」に変更する							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							