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**	2
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	3	0	0	3	38 %
知	12	0	0	12	47 %
敏	7	0	0	7	42 %
運	11	2	1	14	49 %

HP	34
MP	48
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	アイアンボルト					4			
武器２									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ	カーバンクルハート								
能力値＋ボーナス		23	0	4	31	0	6	7	0
アーツ									
その他									
総計(１)		23 %	0	4 %	31 %	4	6 %	7	1
総計(２)		23 %	0	4 %	31 %	0	6 %	7	1
総計(両)		23 %	0	4 %	31 %	4	6 %	7	1

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							
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	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							
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							
ディレイ	1/5	5	インスタント	遠距離	任意単体	0	
効果： 戦闘終了時まで、対象の行動値に-[5xAL]。自動成功。この効果は重複しない							
ブースト・パワー	2/5	3	アクション	遠距離	味方単体	0	
効果： 戦闘終了まで対象が与えるダメージに+[3xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

名前：　PL名：
性別：　年齢：
レベル：2　消費経験値：200　経験値合計：200
〇経歴
・出自：
・運命：
・瑕疵：
〇シークエンス
・ベース：アンビュラス
・アザー：クロスバイツ
・タイプ：ノーリッジ
・ボーナス：運+4
・成長：運+2

HP：34　MP：48　ウィル通常：7　ウィル戦闘：24
体：3　知：12　速：7　運：14
【体】：38　【知】：47　【速】：42　【運】：49
白兵命中：　白兵回避：4　射撃命中：31　射撃回避：6
行動値：7　白兵ダメ：　射撃ダメ：2d6+4　防御力：1

〇アーツ
・レイテントパワー IN ウィル+5。1シナリオ1回