キャラクター名

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	3
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	10.アサルトエンジンの上級職員	**運命**	7.転機	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	4	0	0	4	39 %
知	12	3	0	15	50 %
敏	10	1	0	11	46 %
運	7	0	0	7	42 %

HP	44
MP	54
移動時ウィル	8
戦闘時ウィル	26

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	クリスナイフ	1	4						
防具	プロテクター								2
インナー	アクティブ								
アクセサリ	コンバットブーツ			1					
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		20	0	7	41	0	10	11	0
アーツ					6				
その他									
総計(1)		20 %	0	8 %	48 %	4	10 %	11	2
総計(2)		21 %	4	8 %	47 %	0	10 %	11	2
総計(両)		21 %	4	8 %	48 %	4	10 %	11	2

所持品			
活動基本装備			

所持金： 330	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
シャープショット	1/5	2	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]							
ショット・エンハンス	3/5	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果： ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%							
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)							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

瑕疵：9.現実逃避