キャラクター名
ダスク・グレイスフィールド

プレイヤー名

ベースシークエンス	アンビュラス	**レベル**	1
アザーシークエンス	アンビュラス	**性別**	男
出生タイプ		**年齢**	15

出自	犯罪者	**運命**	修行	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	5	0	0	5	35 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	13	0	0	13	43 %
運	10	0	0	10	40 %

HP	29
MP	36
移動時ウィル	6
戦闘時ウィル	22

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１									
武器２									
防具	プロテクター								2
インナー									
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		31	0	3	31	0	3	13	0
アーツ									
その他									
総計(１)		31 %	0	3 %	31 %	0	3 %	13	2
総計(２)		31 %	0	3 %	31 %	0	3 %	13	2
総計(両)		31 %	0	3 %	31 %	0	3 %	13	2

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

所持金： 100	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)							
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							
クイック	1/5	2	アクション	遠距離	味方単体	0	
効果： 戦闘終了まで対象の行動値に+[AL]d6							
フォーベア	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： ターン開始時に使用可能。ウィル8点を得て、即座にターンを終了する。ベースとアザーが同じハイランダー専用							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

出自(一般)：犯罪者
運命(目的)：修行
瑕疵(性格[一般])：極端

悪戯好きの自由奔放な学生。
学内の様々なことに口を挟みたがり、交友が広い。
倫理観に乏しく、他人の反応を得られることなら大概のことをする。

死刑囚の息子。学術都市が経営する孤児院で育てられ、「善い人間」として生きるのだと言い聞かせられた。
だが、彼には親と同じ悪の才能を持ち合わせており、孤児院の仲間達に盗みや傷害を繰り返した。
その一方、孤児院が切迫している時には自分の食事を譲ることも厭わなかった。
能力が目覚めたのも、新入りの子が病で命を落としかけていたのを、本気で助けたいと思ったからだ。
彼は無邪気な子供だった。他人が苦しむところも、喜ぶところも、同じぐらい嬉しかったのだ。
その事実を自覚した時、彼の心には「果たして僕は善い人間になるべきだろうか」という疑問が生まれた。
だから、善いことと悪いことを精いっぱいやるため、学生生活を謳歌するのだ。