キャラクター名
ヘレナ・ランパート

プレイヤー名

ベースシークエンス	アンビュラス	**レベル**	4
アザーシークエンス	プロミネンス	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	17

出自	商人	**運命**	高潔	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	13	4	0	17	47 %
知	5	2	0	7	37 %
敏	5	0	0	5	35 %
運	10	0	0	10	40 %

HP	55
MP	60
移動時ウィル	9
戦闘時ウィル	28

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	クリスナイフ	1	4						
武器2									
防具	アーマージャケット								5
インナー	ディフェンド								1
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		27	0	6	29	0	4	5	0
アーツ									
その他									
総計(1)		28 %	4	6 %	29 %	0	4 %	5	6
総計(2)		27 %	0	6 %	29 %	0	4 %	5	6
総計(両)		28 %	4	6 %	29 %	0	4 %	5	6

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)							
スフィア・アンビュラス	3/5	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							
ブースト・タフネス	3/5	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)							
トキリティー	1/1	3	アクション	遠距離	味方単体	3	
効果： 対象のバッドステータス全てを回復する							
アシュアランス	2/5	0	パーマネント	自身	味方全体	3	
効果： 各ラウンド終了時、味方全員のMPを[2xAL]回復する							
インジカリッジメント	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 自分が前線にいる場合、他のPCの攻撃に＋２ｘアーツLv							
M・アクセラレーション	1/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： ラウンド終了時に、MPを+[AL]D6点回復する							
エリート	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 一度のレベルアップで3つのアーツを取れるようになるが、同じアーツを2lvl上昇させることはできなくなる。							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

商人の家系に生まれ、ロードピレナで働く親を毎日見送っては家事を手伝いごく普通に暮らしていたところ、
友人と遊びに行った矢先でモルフに襲わる。惨劇を目の当たりにしたことで覚醒、ハイランダーとして友人と
共にアカデミアへ赴く。強い理想を心に秘めており、誰も傷つけさせたくないという強い想いから、多くの人を
救おうと日々勉学に励む。誰かが傷つくのを見る事を極端に嫌い、暴力を振るうものには臆せず立ち向かう。
兄もハイランダーになったというのだが本人は正直関わりたくないとため息を漏らす