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**	3
アザーシークエンス	プロミネンス	**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	0	6	36 %
知	6	0	0	6	36 %
敏	6	0	0	6	36 %
運	15	4	1	20	50 %

HP	39
MP	52
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	アイアンボルト					4			
武器2									
防具	プロテクター								2
インナー									
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		24	0	6	29	0	6	6	0
アーツ									
その他									
総計(1)		24 %	0	6 %	29 %	4	6 %	6	2
総計(2)		24 %	0	6 %	29 %	0	6 %	6	2
総計(両)		24 %	0	6 %	29 %	4	6 %	6	2

所持品			
活動基本装備			
メンタルﾄﾞﾘﾝｸ			

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	3/5	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	2/5	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						
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						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							