

キャラクター名

プレイヤー名

ベースシークエンス			エレメンタラー	レベル	10
アザーシークエンス			エレメンタラー	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	9	0	0	9	39 %
知	6	0	0	6	36 %
敏	6	6	0	12	42 %
運	12	12	0	24	54 %

HP	75
MP	123
移動時ウィル	15
戦闘時ウィル	40

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	スターゲイザー				1	6			
武器2									
防具	プロテクター								2
インナー	ノーマル								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値+ボーナス		22	0	8	36	12	12	12	0
アーツ									
その他									
総計(1)		22 %	0	8 %	37 %	18	12 %	12	2
総計(2)		22 %	0	8 %	36 %	12	12 %	12	2
総計(両)		22 %	0	8 %	37 %	18	12 %	12	2

所持品			
活動基本装備			
所持金:	-4060	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
フォアフロント	5/5	3	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果:	前衛にいるときのみ使用可能。無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx5]ダメージ						
エフィシェンシー	1/1	0	パーマメント	自身	自身	0	
効果:	エナジーショットとフォアフロントのコストを-1						
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						
エアリアル・ヴィジョン	1/1	0	パーマメント	自身	自身	0	
効果:	ウィルを支払わずアディクションをさせる ベースとアザーが同じハイランダー専用						
スフィア・エレメンタラー	3/5	x	インスタント	自身	自身	0	
効果:	種別がPEでないエレメンタラー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						
クロスファイア	3/3	4	インスタント	自身	自身	2	
効果:	射撃命中の直前に使用し、そのダメージに+[ALx3]。対象変更不可、攻撃毎1回使用可能						
トータルトレイン	5/5	0	パーマメント	自身	自身	0	
効果:	HP,MP最大値+[2xAL] ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクター専用						
セーフティネット	3/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果:	1シナリオ[AL]回使用可能。ウィル5点を得る。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ使用可能						
アドバーシティ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果:	ウィルとLウィルの合計が5以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される						
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							

--