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	パーマネント	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	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	ウィルを支払わずアディションを使える　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	パーマネント	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：							