キャラクター名
レプリカモルフ　エレメンタラー/クロスバイツ

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**	3
アザーシークエンス	クロスバイツ	**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	3	0	0	3	33 %
知	12	0	0	12	42 %
敏	11	4	0	15	45 %
運	7	0	1	8	38 %

HP	36
MP	58
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	オーガナイザー				1	2			
武器２									
防具	コート								1
インナー	ショートパンツ					2			
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		21	0	2	39	4	10	15	0
アーツ									
その他									
総計(１)		21 %	0	2 %	40 %	8	10 %	15	1
総計(２)		21 %	0	2 %	39 %	6	10 %	15	1
総計(両)		21 %	0	2 %	40 %	8	10 %	15	1

所持品			
活動基本装備			

所持金： 0	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
フィールド・オブ・ダーク	2/5	9	インスタント	自身	自身	0	
効果： [闇]属性攻撃のダメージに+[4xAL]するフィールドを生成。フィールド効果は重複しない。ラウンドごとに1回まで使用可能							
ダークエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる							
ヴォイド	1/1	4	インスタント	自身	自身	0	
効果： 攻撃の命中判定の直前に使用可能。次の攻撃を受けた対象は虚無状態になる							
スフィア・エレメンタラー	1/5	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							
エナジーショット	1/5	3	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx2]ダメージ。装備がブースターなら、その攻撃力も乗る							
ヴァイタルインクリース	1/10	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
スワップ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							