キャラクター名
リベル

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	10
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	2	0	5	35 %
知	13	6	2	21	51 %
敏	9	6	0	15	45 %
運	8	4	1	13	43 %

HP	495
MP	94
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	バニッシュ				1	10			
武器2	アブゾーバー				1	6			
防具	戦闘用コート								4
インナー	反属性シャツ								
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ	ステラマリス								
能力値＋ボーナス		16	0	9	42	6	13	15	0
アーツ									
その他									
総計(1)		16 %	0	9 %	43 %	16	13 %	15	4
総計(2)		16 %	0	9 %	43 %	12	13 %	15	4
総計(両)		16 %	0	9 %	44 %	22	13 %	15	4

所持品			
活動基本装備			

所持金： 220	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							
シャープショット	5/5	2	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]							
トゥーハンド	1/1	0	インスタント	自身	自身	2	
効果： 次の攻撃が終了するまで、装備中のショット２つの効果(特殊効果も含む)を合計した武器を作って装備する							
ドレインライフ	2/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはHPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可							
ソウルシーバー	2/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはMPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可							
ヒプノシス	1/3	4	アクション	自身	自身	0	
効果： アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを1分間意のままに操る。1シナリオ[AL]回使用可能							
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							
バレット・チェイス	4/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： バッドステータス中のキャラクターに与えるダメージに+[4xAL]							
ディレイ	2/5	5	インスタント	遠距離	任意単体	0	
効果： 戦闘終了時まで、対象の行動値に-[5xAL]。自動成功。この効果は重複しない							
プリベント・カーテン	3/5	5	インスタント	自身	味方単体	0	
効果： 直後に与えられる射撃攻撃によるダメージを-[AL]d6 1ラウンド1回使用可能							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

怠惰