

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							
エフィエンス	1/1	0	パーマント	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	パーマント	自身	自身	0	
効果： ウィルを支払わずアディションをさせる 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：							