キャラクター名

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	8
アザーシークエンス	ニュートリノ	**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	7	0	0	7	37 %
知	7	0	0	7	37 %
敏	12	0	0	12	42 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	115
MP	64
移動時ウィル	13
戦闘時ウィル	36

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	アブゾーバー				1	6			
武器２	アブゾーバー				1	6			
防具	アーマージャケット								5
インナー	ショートパンツ					2			
アクセサリ	カーバンクルハート								
アクセサリ	レイヴンマークス						1		
能力値＋ボーナス		21	0	8	36	4	8	12	0
アーツ					4				
その他									
総計(１)		21 %	0	8 %	41 %	12	9 %	12	5
総計(２)		21 %	0	8 %	41 %	12	9 %	12	5
総計(両)		21 %	0	8 %	42 %	18	9 %	12	5

所持品			
活動基本装備			

所持金：	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
ブレイクダウン	1/1	3	インスタント	自身	敵単体	0	
効果： 装備している武器で攻撃を行う。このダメージに+[行動値の3分の1]							
ハイランダー：後衛	2/		パーマネント	自身	自身	0	
効果： あなたの最大HPに＋[アーツレベル×20]する。あなたは戦闘不能でも[ハイランダー]所持者としてカウントされる							
リロール	1/1		インスタント	自身	自身	0	
効果 :あなたの命中判定が失敗した時、1か10の位を宣言して1d10で振りなおせる。1度の判定にあなた以外の[ハイランダー]所持者の数まで行える（最大2回まで）							
アゲンスト	1/5		インスタント	自身	自身	0	
効果 :あなたへのダメージロール直後に使用できる。そのダメージ達成値に－[エネミーレベル]d6する。1戦闘に[アーツレベル]回使用可能							
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							
ショット・エンハンス	2/5	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果： ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%							
フルイド・モーション	1/	4	アクション	自身	敵単体	2	
効果 :対象に[装備武器]で攻撃を行う。その命中判定のリロールはウィルを必要とせず、あなたが1d100で振りなおせる。また、判定が成功した場合でもけがえるこの判定が成功する限、サクセスと上乗した命中毎ゼロに戻るクリティカルが1度でもあった場合は命中判定はクリティカルとして扱い、ファンブルが出った場合はそこで判定が終了し成功したかどうか関係するこの攻撃のダメージロール時、判定に成功した回数だけ対象にダメージロールを行う							
クイックドロウ	1/	1	インスタント	自身	自身	0	
効果 :《アウトブレイク》と重複して取得できないターンプレイヤー決定時、あなたが未行動の場合使用できる即座にあなたのターンになる1戦闘に1回使用可能							
シャンパイク・ガンナリー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： あなたの攻撃に対して、敵は「カバーリング」を使用できない							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

弱点：光