キャラクター名
エステル・ヴェルレーヌ

プレイヤー名

ベースシークエンス	グラディウス	**レベル**	20
アザーシークエンス	エレメンタラー	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	43

出自	貴族または騎士	**運命**	情熱	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	16	10	0	26	56 %
知	5	9	0	14	44 %
敏	5	10	0	15	45 %
運	7	9	0	16	46 %

HP	166
MP	157
移動時ウィル	25
戦闘時ウィル	62

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	ボルケーノ	-3	13						
武器2	アルティマイザー					6			
防具	戦闘用コート								4
インナー	対刃シャツ								2
アクセサリ	プレシャス								
アクセサリ	スカルマーク		2						
能力値＋ボーナス		38	8	15	29	0	7	15	0
アーツ		10							
その他									
総計(1)		45 %	23	15 %	29 %	0	7 %	15	6
総計(2)		48 %	10	15 %	29 %	6	7 %	15	6
総計(両)		45 %	23	15 %	29 %	6	7 %	15	6

所持品			
活動基本装備			

所持金： 60	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							
エリート	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： レベル上昇時に3つのアーツを覚えられるようになるが、同じアーツを2レベル以上上げられなくなる							
リーンフォース	4/4	1	インスタント	自身	自身	0	
効果： 次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに決めた選択肢から選ぶ							
ウィークポイント	1/1	1	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果： 対象の弱点属性をGMから教えてもらえる(自動成功)							
グラント・リーンフォース	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： リーンフォースを味方単体に使用できるようになる。また効果時間を戦闘終了時まで延長する							
マスター・エレメント	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： リーンフォース4レベルが条件。弱点を突いたときの追加ダメージを「2d」から「15」に変更する							
アサルト	5/5	3	アクション	近距離	敵単体	1	
効果： 装備している近接武器で攻撃を行う。その際、ダメージに+[3xAL]							
カバーリング	1/5	2	インスタント	同列	味方単体	0	
効果： 1ラウンド[AL]回、対象が受けるはずのダメージを肩代わりする							
Dソード・エンハンス	5/5	0	パーマネント	自身	自身	1	
効果： Dソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%							
バトルビート	5/5	5	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1戦闘に1回まで使用可能。戦闘終了まであなたの白兵攻撃に+[2xAL]							
ハイ・アベレージ	5/5	3	アクション	近距離	敵単体	1	
効果： 装備している近接武器で攻撃を行う。その際、命中率が+[3xAL]%							
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							
スフィア・エレメンタラー	5/5	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							
アルファ・ブレイカー	5/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果： 命中判定を行う直前に使用。直後の攻撃のダメージに+[ALx5]。クリーチャーと一般人には効果なし							

瑕疵: 頑固
初回リンフォLv.2、ウィークポイント、エリート、アサルト
AC《アサルト》白兵威力+15、《ハイ・アベレージ》白兵命中+15、《フォアフロント》射撃2d+25
IN《バトルビート》白兵威力+10、《アルファ・ブレイカー》威力+25、《ベータ・ブレイカー》威力+25、《フルスイング》白兵威力+15
弱点だと威力+15
ジェネシスに対して弱点突いて《アサルト》《バトルビート》《アルファ・ブレイカー》《ベータ・ブレイカー》《フルスイング》で2d+128点ダメージだそうです。？？？？？？？？　なおMP消費は12点。さすがにおもい。
弱点なしでモルフ・ハイランダー相手だと2d+88（MP9点）。ノエルとフリーダが固定値で落ちる威力（最終回時点）
フォアフロントでモルフ・ハイランダー相手だと2d+56（MP5点）、弱点突いて2d+71。ただしこれが最大6体に飛ぶので累計で(2d)*6+336（MP30点）……。
リロール二回分の確率
アサルト（白兵）：81%
ハイ・アベレージ（白兵）：89%
フォアフロント（射撃）：62%

キャラクター名

エステル・ヴェルレーヌ

プレイヤー名

所持品			

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
ベータ・ブレイカー	5/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果： クリーチャーやジェネシスへの攻撃のダメージに+[5xAL] ただし対象を拡大できない。1回の攻撃に1回まで使用可能							
フルスイング	5/5	3	インスタント	自身	自身	1	
効果： 命中の直前に使用し、ダメージ+[3xAL]。1回の攻撃に1回まで使用可能							
フォース・エレメント	1/1	0	インスタント	自身	味方全体	0	
効果 :対象はそれぞれウィルとLウィルを好きなだけ消費し、[10x消費ウィルの合計]のMPを回復。3レベル以上限定、1シナリオ1回まで使用可能							
エレメンタル・シールド	5/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果： 今行われている攻撃があなたに与えるダメージを-[AL]d6。対象拡大不可。 1ラウンド1回まで							
リゲイン	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： アイテムを使いHPかMPが回復するとき、その効果に+1d6							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							