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	2
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	8	0	0	8	38 %
知	10	2	0	12	42 %
敏	8	0	0	8	38 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	42
MP	45
移動時ウィル	7
戦闘時ウィル	24

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									
防具	レザーマント			2			2		2
インナー									
アクセサリ	ハードグラス					4			
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		15	0	8	39	0	9	8	0
アーツ									
その他									
総計(1)		15 %	0	10 %	40 %	10	11 %	8	2
総計(2)		15 %	0	10 %	39 %	4	11 %	8	2
総計(両)		15 %	0	10 %	40 %	10	11 %	8	2

所持品			
活動基本装備			

所持金： -1150	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
	1/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 最大MP+3×[アーツLv]							
レイテント・パワー	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： ウィル5点を得る。無条件獲得。1シナリオに1回使用可能。							
シャープショット	1/3	2	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 射撃攻撃に+3×[アーツLv]							
バレット・チェイス	5/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： バッドステータス中の敵に与える攻撃にに+4×[アーツLv]							
ライトエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 戦闘終了まで攻撃が光属性になり、与えるダメージに+[アーツLv]。1キャラクターに1度使用可能。							
ダークエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 戦闘終了まで攻撃は闇属性になり、攻撃を受けた対象は鈍重状態になる。鈍重状態:行動値-5×[アーツLv]							
アトリビューション	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： ライトエッジとダークエッジを任意の味方にも使用できるようになる							
	1/	0	アクション	自身	自身	0	
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							