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**	1
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	5	0	0	5	35 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	13	0	0	13	43 %
運	10	0	0	10	40 %

HP	31
MP	34
移動時ウィル	6
戦闘時ウィル	22

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	ストライカー				1	4			
武器2	アイアンボルト					4			
防具									
インナー									
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		21	0	8	41	0	8	13	0
アーツ					2				
その他									
総計(1)		21 %	0	8 %	44 %	4	8 %	13	0
総計(2)		21 %	0	8 %	43 %	4	8 %	13	0
総計(両)		21 %	0	8 %	44 %	8	8 %	13	0

所持品			
活動基本装備			

所持金：	50
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						
ブレイクダウン	1/1	3	アクション	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]						
ショット・エンハンス	1/5	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]%						
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						
ピアース・ショット	1/3	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：	単体攻撃で敵を撃破した時、超過ダメージを同列か後列の任意の敵に与える(防御力有効/戦闘毎AL回まで)						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							