

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	2	
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	3	0	0	3	38%
知	14	1	0	15	50%
敏	9	1	0	10	45%
運	7	0	0	7	42%

HP	27
MP	58
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	オーガナイザー				1	2			
武器 2									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	スタリオン							2	
アクセサリ									
能力値+ボーナス		19	0	2	38	3	10	10	0
アーツ					6				
その他									
<b>総計(1)</b>		19%	0	2%	45%	5	10%	12	1
<b>総計(2)</b>		19%	0	2%	44%	3	10%	12	1
<b>総計(両)</b>		19%	0	2%	45%	5	10%	12	1

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			
所持金:		100	
		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						
エナジーショット	1/5	3	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果:	無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx2]ダメージ。装備がブースターなら、その攻撃力も乗る						
エレメントエンハンス	3/5	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果:	エナジーショットやフォアフロントの命中率に+[2xAL]						
スフィア・エレメンタラー	2/5	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						
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							