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									
総計(1)		19 %	0	2 %	45 %	5	10 %	12	1
総計(2)		19 %	0	2 %	44 %	3	10 %	12	1
総計(両)		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：							
効果：							
効果：							
効果：							