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：							