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**	1
アザーシークエンス	アーヴァント	**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	33 %
知	12	0	0	12	42 %
敏	10	0	0	10	40 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	22
MP	48
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	オーガナイザー				1	2			
武器2									
防具	コート								1
インナー	テンプテーション								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		19	0	2	37	4	10	10	0
アーツ									
その他									
総計(1)		19 %	0	2 %	38 %	6	10 %	10	1
総計(2)		19 %	0	2 %	37 %	4	10 %	10	1
総計(両)		19 %	0	2 %	38 %	6	10 %	10	1

所持品			
活動基本装備			
ヴァイタルドリンク			

所持金：	10
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						
スフィア・エレメンタラー	1/5	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						
エフィシェンシー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	エナジーショットとフォアフロントのコストを-1						
インヴァリード	1/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果：	攻撃の命中判定の直前に使用可能。次の攻撃を受けた対象は消沈状態になる						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							