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	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	33 %
知	12	0	0	12	42 %
敏	10	0	0	10	40 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	23
MP	47
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	コントローラー					2			
武器2									
防具	マント			1			1		1
インナー	ノースリーブ						1		
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	3 %	37 %	6	12 %	10	1
総計(2)		19 %	0	3 %	37 %	4	12 %	10	1
総計(両)		19 %	0	3 %	37 %	6	12 %	10	1

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

所持金： 20　　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							
ベータ・ブレイカー	1/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果： クリーチャーやジェネシスへの攻撃のダメージに+[5xAL]　ただし対象を拡大できない。1回の攻撃に1回まで使用可能							
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							
セーフティネット	1/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1シナリオ[AL]回使用可能。ウィル5点を得る。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ使用可能							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							