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**	10
アザーシークエンス	プロミネンス	**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	16	0	0	16	46 %
敏	7	0	0	7	37 %
運	7	18	2	27	57 %

HP	60
MP	122
移動時ウィル	15
戦闘時ウィル	40

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	メイキング・ブースター3.5.1.1.0.0.0.命中+0%、攻撃力[2xAL] のブースターを作り戦闘終了まで装備する					6			
武器２									
防具	戦闘用コート								4
インナー	ディフェンド								1
アクセサリ	ライジングサン								
アクセサリ	カーバンクルハート								
能力値＋ボーナス		18	0	7	37	14	15	7	0
アーツ									
その他									
総計(１)		18 %	0	7 %	37 %	20	15 %	7	5
総計(２)		18 %	0	7 %	37 %	14	15 %	7	5
総計(両)		18 %	0	7 %	37 %	20	15 %	7	5

所持品			
活動基本装備			

所持金： 4180	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							
スフィア・エレメンタラー	3/5	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							
リーンフォース	4/4	1	インスタント	自身	自身	0	
効果： 次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに決めた選択肢から選ぶ							
グラント・リーンフォース	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： リーンフォースを味方単体に使用できるようになる。また効果時間を戦闘終了時まで延長する							
ウィークポイント	1/1	1	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果： 対象の弱点属性をGMから教えてもらえる(自動成功)							
アシュアランス	5/5	0	パーマネント	自身	味方全体	3	
効果： 各ラウンド終了時、味方全員のMPを[2xAL]回復する							
マスター・エレメント	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： リーンフォース4レベルが条件。弱点を突いたときの追加ダメージを「2d」から「15」に変更する							
エナジーショット	3/5	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							
メイキング・ブースター	3/5	1	インスタント	自身	自身	0	
効果： 命中+0%、攻撃力[2xAL] のブースターを作り戦闘終了まで装備する							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							