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	アンビュラス	**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	6	0	0	6	36 %
知	6	0	0	6	36 %
敏	13	0	0	13	43 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	28
MP	39
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	コート								1
インナー	テンプテーション								
アクセサリ	レイヴンマークス						1		
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		26	0	3	36	4	8	13	0
アーツ									
その他									
総計(1)		26 %	0	3 %	36 %	6	9 %	13	1
総計(2)		26 %	0	3 %	36 %	4	9 %	13	1
総計(両)		26 %	0	3 %	36 %	6	9 %	13	1

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

所持金：	30
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						
リーンフォース	1/4	1	インスタント	自身	自身	0	
効果：	次に行う攻撃に風属性を付与する。						
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						
ブースト・パワー	1/5	3	アクション	遠距離	味方単体	0	
効果：	戦闘終了まで対象が与えるダメージに+[3xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							