キャラクター名
太刀風 凪

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**	5
アザーシークエンス	クロスバイツ	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	17

出自	一般人	**運命**	遺言	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	1	0	7	42 %
知	6	3	0	9	44 %
敏	14	4	0	18	53 %
運	7	0	0	7	42 %

HP	50
MP	69
移動時ウィル	10
戦闘時ウィル	30

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	ソウルシーバー				1	4			
武器2									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ハードグラス					4			
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		23	0	3	39	3	9	18	0
アーツ					4				
その他									
総計(1)		23 %	0	3 %	44 %	11	9 %	18	1
総計(2)		23 %	0	3 %	43 %	7	9 %	18	1
総計(両)		23 %	0	3 %	44 %	11	9 %	18	1

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			
ヴァイタルドリンク			

所持金： 0　　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
エナジーショット	5/5	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	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							
リーンフォース	3/4	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(風、火)							
ヴォイド	1/1	4	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虚無状態になる							
エリート	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： レベル上昇時に3つのアーツを覚えられるようになるが、同じアーツを2レベル以上上げられなくなる							
エレメントエンハンス	2/5	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]							
フォース・エレメント	1/1	0	インスタント	自身	味方全体	0	
効果 :対象はそれぞれウィルとLウィルを好きなだけ消費し、[10x消費ウィルの合計]のMPを回復。3レベル以上限定、1シナリオ1回まで使用可能							
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							
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)							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							