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**	5
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	16	0	0	16	46 %
敏	7	9	0	16	46 %
運	7	1	0	8	38 %

HP	38
MP	84
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									
武器２									
防具									
インナー									
アクセサリ									
アクセサリ	プリズムカラー								
能力値＋ボーナス		21	0	2	40	4	11	16	0
アーツ									
その他									
総計(１)		21 %	0	2 %	40 %	4	11 %	16	0
総計(２)		21 %	0	2 %	40 %	4	11 %	16	0
総計(両)		21 %	0	2 %	40 %	4	11 %	16	0

所持品			
活動基本装備			

所持金：	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							
エリート	1/		アクション	自身	自身	0	
効果：							
インテンション	3/		アクション	自身	自身	0	
効果：							
トライセンデンス	1/		アクション	自身	自身	0	
効果：							
プロシーダー	1/		アクション	自身	自身	0	
効果：							
ライトエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 戦闘終了まで、あなたの攻撃は光属性になる。さらに与えるダメージに+[AL]。1キャラクターに1度のみ有効							
ダークエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる							
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							
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							
ハイドロジー	2/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： あなたが属性を持った攻撃を行うとき、与えるダメージに+[3xAL]							
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	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							
ディープアナライズ	1/1	2	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果： 対象の弱点属性を看破する(自動成功)。また対象は弱点属性による攻撃を受けた時5点の追加ダメージを受ける							
効果：							
効果：							

属性に関するアーツとエレメンタラーとして最低限（エナジーショット）のアーツをかき集めてみた。
味方に属性を付与するにはディープアナライズとハイドロジーを諦めて素直にエレメンタラー/クロスヴァイツした方がいいね。