

キャラクター名 <input style="width: 95%;" type="text"/>	プレイヤー名 <input style="width: 95%;" type="text"/>
--	---

ベースシークエンス	エレメンタラー	レベル	3
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	38 %
知	15	4	20	30	65 %
敏	7	0	0	7	42 %
運	8	0	2	10	45 %

HP	30
MP	82
移動時 ウィル	8
戦闘時 ウィル	26

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	レザーマント			2			2		2
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ステラマリス								
アクセサリ	ライジングサン								
能力値+ボーナス		18	0	3	42	5	15	7	0
アーツ									
その他									
総計(1)		18 %	0	5 %	43 %	9	17 %	7	2
総計(2)		18 %	0	5 %	42 %	5	17 %	7	2
総計(両)		18 %	0	5 %	43 %	9	17 %	7	2

所持品		
活動基本装備		
メンタルドリンク		
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	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						
アーカイヴィスト	1/1	2	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果：	【知】判定(普通、リロール、ベット不可)に成功すれば対象(クリーチャー)のデータを全部公開 種類ごとに1回まで						
カルティベーション	3/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	出生値【知】に+[3xAL]						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							