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**	3
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	2	0	5	35 %
知	14	1	0	15	45 %
敏	9	1	0	10	40 %
運	7	0	3	10	40 %

HP	34
MP	65
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	コントローラー					2			
武器２									
防具	プロテクター								2
インナー	ノースリーブ						1		
アクセサリ	スタリオン							2	
アクセサリ	ホークアイ					2			
能力値＋ボーナス		20	0	3	38	5	11	10	0
アーツ									
その他									
総計(１)		20 %	0	3 %	38 %	9	12 %	12	2
総計(２)		20 %	0	3 %	38 %	7	12 %	12	2
総計(両)		20 %	0	3 %	38 %	9	12 %	12	2

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
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							
アルファ・ブレイカー	1/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果：命中判定を行う直前に使用。直後の攻撃のダメージに+[ALx5]。クリーチャーと一般人には効果なし							
ディスペア	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：							
ヴァイタルインクリース	4/		パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
スワップ	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
コンヴァージョン	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
ネファリウス	1/		パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
エクリプスコード	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
ミラーニューロン	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
シーザース・タイム	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
リノベーション	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
オールレンジ	1/		アクション	自身	自身	0	
効果：							
バラージ	1/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							
ディストレイン	2/		インスタント	自身	自身	0	
効果：							

キャラクター名

プレイヤー名

所持品

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
テンプテーション	1/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：出生値【運】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：							
効果：							
効果：							