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	クロスバイツ	**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	0	0	7	37 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	26
MP	48
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									
インナー									
アクセサリ	ホークアイ					2			
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		18	0	2	37	3	10	7	0
アーツ									
その他									
総計(1)		18 %	0	2 %	37 %	7	10 %	7	0
総計(2)		18 %	0	2 %	37 %	5	10 %	7	0
総計(両)		18 %	0	2 %	37 %	7	10 %	7	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						
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						
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						
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						
ディレイ	1/5	5	インスタント	遠距離	任意単体	0	
効果：	戦闘終了時まで、対象の行動値に-[5xAL]。自動成功。この効果は重複しない						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							