キャラクター名
あるあ

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	エレメンタラー	**性別**	男
出生タイプ		**年齢**	18

出自	鉱夫	**運命**	直感	**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	15	0	0	15	45 %
敏	8	0	0	8	38 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	23
MP	50
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	オーガナイザー				1	2			
武器2									
防具	レザージャケット								1
インナー	サーモ								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		18	0	2	37	3	10	8	0
アーツ									
その他									
総計(1)		18 %	0	2 %	38 %	5	10 %	8	1
総計(2)		18 %	0	2 %	37 %	3	10 %	8	1
総計(両)		18 %	0	2 %	38 %	5	10 %	8	1

所持品			
活動基本装備			

所持金：	0	預金・借金：	0

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							
クロスファイア	1/3	4	インスタント	自身	自身	2	
効果： 射撃命中の直前に使用し、そのダメージに+[ALx3]。対象変更不可、攻撃毎1回使用可能							
エレメンタル・シールド	1/5	3	インスタント	自身	自身	0	
効果： 今行われている攻撃があなたに与えるダメージを-[AL]d6。対象拡大不可。　1ラウンド1回まで							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

1-b出自（ピレナステラ地方）：鉱夫

2-b運命（性格・信念）：直感

3-a瑕疵（性格［一般］）：自分勝手

鉱夫の父親に母親とお弁当を届けに行った
違和感を感じつつも、奥へ進むと死体がある
気付いたらクリーチャーに囲まれている
瀕死の父親がクリーチャーのタゲを取ってくれる
逃げるが追いつかれ、今度は母親がタゲをとる
無事脱出。ハイランダーによりクリーチャー殲滅
だが、両親は生きて戻らなかった
なぜ自分に力がなかったのかと自分の無力さを嘆く
ハイランダーを目指す
自分勝手な行動で仲間に迷惑をかけつつも、持ち前の直感でなんとかハイランダーになる