

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		プロミネンス	性別	男
出生タイプ			年齢	15
出自	傭兵	運命	旅	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 %	HP	40
知	15	8	0	23	53 %	MP	89
敏	7	0	0	7	37 %	移動時 ウィル	10
運	8	0	0	8	38 %	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	オーガナイザー				1	2			
武器2									
防具	防護ベスト								3
インナー	ショートパンツ					2			
アクセサリ	スタリオン							2	
アクセサリ	プリズムカラー								
能力値+ボーナス		18	0	2	40	4	12	7	0
アーツ					4				
その他									
総計(1)		18 %	0	2 %	45 %	8	12 %	9	3
総計(2)		18 %	0	2 %	44 %	6	12 %	9	3
総計(両)		18 %	0	2 %	45 %	8	12 %	9	3

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	4/5	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						
プロスパリティ	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果:	各ラウンド開始時、自分以外の味方PCはウィルを2点ずつ得る。						
アシュアランス	4/5	0	パーマナント	自身	味方全体	3	
効果:	各ラウンド終了時、味方全員のMPを[2xAL]回復する						
ドネイト	1/1	0	インスタント	遠距離	味方単体	0	
効果:	自分のウィルを任意の点数対象に与える。1ラウンド1回まで使用可能						
エフィシェンシー	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果:	エナジーショットとフォアフロントのコストを-1						
エレメントエンハンス	2/5	0	パーマナント	自身	自身	2	
効果:	エナジーショットやフォアフロントの命中率に+[2xAL]						
	1/		アクション	自身	自身	0	
効果:							
	1/		アクション	自身	自身	0	
効果:	つまりエリートなんだぜ(´・`・)						
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							
効果:							

陽気で明るさが目立つハイランダーなりたての少年、傭兵の間で生まれ、親の旅に同行している最中にハイランダーとして覚醒、アサルトエンジンの教育を受けるべくアカデミアへ向かう事に...

誰にでも気軽に接するものの、少々短気な面が目立つ。未熟だのチビだのという事には黙らずには居られない