キャラクター名
メディア

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**	4
アザーシークエンス	エレメンタラー	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	13

出自	AEの一般職員	**運命**	手練	**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	12	4	2	18	53 %
敏	10	2	0	12	47 %
運	8	0	2	10	45 %

HP	35
MP	77
移動時ウィル	9
戦闘時ウィル	28

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	戦闘用コート								4
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		20	0	3	40	5	12	12	0
アーツ					4				
その他									
総計(1)		20 %	0	3 %	45 %	9	12 %	12	4
総計(2)		20 %	0	3 %	44 %	5	12 %	12	4
総計(両)		20 %	0	3 %	45 %	9	12 %	12	4

所持品			
活動基本装備			
メンタルストリーム			

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							
エリート	1/		アクション	自身	自身	0	
効果：前提:ベースとアザーのシークエンスが同じ　あなたがレベルアップでアーツを取得する時、同じアーツを一度に2レベル以上取得できない　あなたが奇数レベルの時、取得できるアーツの数が1つ多くなる　このアーツはアーツ取得数にかかわらず取得できる							
エナジーショット	5/5	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							
マス・エナジー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：前提:《エナジーショットLv3以上》《エナジーショット》の効果の「2d6+2×[アーツLv]」を「2d6+3×[アーツLv]」に変更する							
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							
コンヴァージ	1/1	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：あなたが後衛で、敵後衛のみに《エナジーショット》を行う時、同時に使用できるその攻撃ダメージに+10する。1戦闘に1回使用可能//あなたの放つ飛びっきりのエナジーショットは、距離が伸びるほど一点に収束していく							
エネルギー・センサー	2/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：半径50×[アーツLv]メートル内に働いている、無属性のエネルギーを感知することができる//あなたは属性を持たないエネルギーでも感知する事ができる							
エレメントエンハンス	3/5	0	パーマネント	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]							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							