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	エレメンタラー	**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	13	0	0	13	43 %
敏	9	0	0	9	39 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	23
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	マント			1			1		1
インナー	ノースリーブ						1		
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		19	0	2	37	4	10	9	0
アーツ					2				
その他									
総計(1)		19 %	0	3 %	39 %	6	12 %	9	1
総計(2)		19 %	0	3 %	39 %	4	12 %	9	1
総計(両)		19 %	0	3 %	39 %	6	12 %	9	1

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

所持金： 20　　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
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						
リーンフォース	1/4	1	インスタント	自身	自身	0	
効果：	次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに決めた選択肢から選ぶ						
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						
エレメントエンハンス	1/5	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：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

あとよろ