キャラクター名
アリセア・アリーサ・アルス

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	エレメンタラー	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	14

出自	上級職員	**運命**	統治	**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	16	7	2	25	60 %
敏	7	0	0	7	42 %
運	7	1	0	8	43 %

HP	39
MP	92
移動時ウィル	10
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	アルティマイザー					6			
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	ハードグラス					4			
能力値＋ボーナス		18	0	2	40	4	13	7	0
アーツ	エレメントエンハンス				10				
その他									
総計(1)		18 %	0	2 %	50 %	14	13 %	7	4
総計(2)		18 %	0	2 %	50 %	8	13 %	7	4
総計(両)		18 %	0	2 %	50 %	14	13 %	7	4

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

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	1/1	0	パーマネント	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。							
エナジーショット	4/5	2	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+[ALx3]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							
エフィシェンシー	1/1	0	パーマネント	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							
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							
エレメントエンハンス	5/5	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：							

瑕疵：物好き
おかしい……賢いはずのエレメンタラーなのに、頭が悪すぎる……

非常に優秀な両親から生まれたはずなのに非常に成績が悪い。