キャラクター名	プレイヤー名
ミヨ	

ベースシークエンス	エレメンタラー	**レベル**	2
アザーシークエンス	クロスバイツ	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	18
出自	博打打ち	**運命**	深慮
瑕疵			

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	0	0	6	36 %
知	8	0	0	8	38 %
敏	7	0	1	8	38 %
運	12	0	0	12	42 %

HP	34
MP	47
移動時ウィル	7
戦闘時ウィル	24

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	コート								1
インナー	ノースリーブ						1		
アクセサリ	クロムチェーン								
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		19	0	4	35	6	10	8	0
アーツ									
その他									
総計(1)		19 %	0	4 %	35 %	8	11 %	8	1
総計(2)		19 %	0	4 %	35 %	6	11 %	8	1
総計(両)		19 %	0	4 %	35 %	8	11 %	8	1

所持品			
活動基本装備			

所持金：	1500	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	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						
ダークエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：	戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

幼少期の博打中に覚醒した。サディスト。