キャラクター名
ミリア

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**	5
アザーシークエンス	クロスバイツ	**性別**	
出生タイプ		**年齢**	22

出自	犯罪者	**運命**	理知	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	3	0	1	4	34 %
知	12	0	0	12	42 %
敏	10	8	0	18	48 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	52
MP	72
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	ソウルシーバー				1	4			
武器2									
防具	バトルスーツ								6
インナー	対刃シャツ								2
アクセサリ	ハードグラス					4			
アクセサリ	ブルズホーン								
能力値＋ボーナス		22	0	3	40	4	10	18	0
アーツ									
その他	スプレッド・フォアフロント+アジェイセント					50			
総計(1)		22 %	0	3 %	41 %	62	10 %	18	8
総計(2)		22 %	0	3 %	40 %	58	10 %	18	8
総計(両)		22 %	0	3 %	41 %	62	10 %	18	8

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
フォアフロント	7/5	3	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 前衛にいるときのみ使用可能。無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx5]ダメージ							
スプレッド・フォアフロント	1/	4	インスタント	自身	自身	0	
効果：							
トランスミューテーション	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： キャラクター作成時のみ取得可能　アザーシークエンスの能力上昇値を、他のシークエンスのものに置き換え							
プロシーダー	1/		パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
アジェイセント・シューティング	2/5	2	インスタント	自身	自身	2	
効果： 射撃攻撃を行う直前に使用。ダメージに+[4xAL]、ただし射程は近距離になる。攻撃ごとに1回使用可能							
アンティシペート	1/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1シナリオ[AL]回、GMにヒントを要求できる　GMが拒否した場合使用回数に数えない							
シュプリマシー	1/		パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

瑕疵・前科
アザーはアーヴァント