キャラクター名
サジユゥール・アズユゥール

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	10
アザーシークエンス	プロミネンス	**性別**	男
出生タイプ		**年齢**	17

出自	鉱山町マインミラル	**運命**	情熱	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	0	2	8	38 %
知	6	0	2	8	38 %
敏	7	10	2	19	49 %
運	14	8	4	26	56 %

HP	87
MP	92
移動時ウィル	15
戦闘時ウィル	54

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	バニッシュ				1	10			
武器2	バニッシュ				1	10			
防具	セイクリッド								10
インナー	ノースリーブ						1		
アクセサリ	ライジングサン								
アクセサリ	プレシャス								
能力値＋ボーナス		19	0	13	52	0	13	19	0
アーツ	ショットエンハンス+ヴァルナブル・ファイアー				4	10			
その他	シャープショット+ダブルショット+チャージ+ピンポイントショット(2HIT)+15ダメージ(抵抗点半分)								
総計(1)		19 %	0	13 %	57 %	20	14 %	19	10
総計(2)		19 %	0	13 %	57 %	20	14 %	19	10
総計(両)		19 %	0	13 %	58 %	30	14 %	19	10

所持品			
活動基本装備	メンタルストリーム		
メンタルドリンク			
ヴァイタルドリンク			
グリーンピル			
レッドピル			
状態異常回復薬各一種			
カサブランカ			
ライフストリーム			

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							
チャージ	3/5	2	インスタント	遠距離	敵単体	2	
効果： 1回の攻撃に1回まで使用可能　次に行う射撃攻撃のダメージに+[2xAL]							
ショット・エンハンス	2/5	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果： ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%							
ダブルショット	1/1	5	アクション	遠距離	敵単体	0	
効果： 前提:《トゥーハンドLv1》以上対象を2体まで選び、[射撃武器]で攻撃する							
シャープショット	3/5	2	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]							
トゥーハンド	1/1	0	インスタント	自身	自身	2	
効果： 次の攻撃が終了するまで、装備中のショット２つの効果(特殊効果も含む)を合計した武器を作って装備する							
ヴァルナブル・ファイアー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果： あなたの行う全ての射撃攻撃が与えるダメージに+[CL]							
アウトブレイク	1/1	0	アクション	自身	自身	0	
効果： 追加行動 1シナリオに1回使用可能							
カバーリングファイア	3/5	4	インスタント	遠距離	味方単体	0	
効果 :戦闘中、あなた以外のキャラクターの[サクセス]と同じタイミングで使用できる対象に+[アーツLv]点成功率増加する 1ラウンドに1回使用可能							
ピンポイント・ショット	1/1	3	インスタント	遠距離	敵単体	2	
効果 :前提:《チャージLv3》以上射撃攻撃の命中判定直前に使用できるその攻撃のダメージを適用する際、攻撃対象の防御力を半分（切捨て）として扱う							
ファナティック	3/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 戦闘時のウィル上限+[4xAL]							
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　プロミネンスへ							
ビジュアライズ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果 :あなたの行う判定直前に使用できるこのアーツと同時に[サクセス]を行う事で、サクセスの効果は「ウィルを1点消費する毎に成功率が2%アップする」に変更される							
マッドネス	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果 :リロール前の出目で、ベットに成功すれば4倍のウィルが払い戻される判定に失敗すればただちに失敗になる　他のベッド倍率変化アーツと併用不可							
セルフ・エスティーム	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 戦闘中、自身の行為判定にベットすることができる							

竜牙侯ザイフリートとは友人（おそらく帝国の出身なのだろう）
むちゃをやりつつなんとなく運で乗り切ってしまうところから意気投合した
竜牙侯ザイフリートが鉱山町マインミラルへ赴任するタイミングで、サジユゥールもAEの能力に目覚めアカデミアへ入学することに。
以後も、悪友関係は続いている。

c-7 あなたは鉱山町マインミラルの代官、竜牙侯ザイフリートと接点があります。
b-3 あなたはとても情熱的な性格で、何かに夢中になったら、それ以外のものは見えなくなる程です。
a-6 あなたはとても情熱的な性格で、何かに夢中になったら、それ以外のものは見えなくなる程です。

キャラクター名
サジユゥール・アズユゥール

プレイヤー名

所持品			

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
パーセプション	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	とっさの知覚(〜感知)に関する【速】判定に+[10xAL]%						
ラッキースター	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	任意の一般判定を【運】判定で判定する事ができる1シナリオに1度使用可能						
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：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							