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**	10
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	2	5	35 %
知	12	6	2	20	50 %
敏	10	12	2	24	54 %
運	8	0	2	10	40 %

HP	78
MP	133
移動時ウィル	15
戦闘時ウィル	40

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				3	4			
武器2									
防具	セイクリッド								10
インナー	鎖帷子								3
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		24	0	3	44	5	12	24	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					70			
総計(1)		24 %	0	3 %	47 %	83	12 %	24	13
総計(2)		24 %	0	3 %	44 %	79	12 %	24	13
総計(両)		24 %	0	3 %	47 %	83	12 %	24	13

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			
メンタルストリーム			
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
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	7/5	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：							
エネルギー・センサー	1/3	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							
インテンション	3/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： MP+6AL							
トランセンデンス	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： インテンションが3レベル以上なら、好きなシークエンスから取得制限のないアーツ1つを取得。レベルアップも可							
インカリッジメント	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
フォーティチュード	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： CL5以上のハイランダーのみ取得可能。1シナリオ1回だけ、HP0になる攻撃を受けた時、HP1でそれを耐える							
効果：							
効果：							
効果：							

瑕疵・前科
アザーはアーヴァント