キャラクター名

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	1
アザーシークエンス	ニュートリノ	**性別**	
出生タイプ		**年齢**	

出自	旅人	**運命**	修行	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	0	0	6	41 %
知	6	0	0	6	41 %
敏	10	0	0	10	45 %
運	11	0	1	12	47 %

HP	32
MP	35
移動時ウィル	6
戦闘時ウィル	22

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	ストライカー				1	4			
武器２									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ラッキーダイム								
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		20	0	9	41	0	9	10	0
アーツ						4	4		
その他									
総計(１)		20 %	0	9 %	42 %	8	13 %	10	1
総計(２)		20 %	0	9 %	41 %	4	13 %	10	1
総計(両)		20 %	0	9 %	42 %	8	13 %	10	1

所持品			
活動基本装備			

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
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							
ヒドゥン	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 尾行や隠れ身に関する【速】判定に+[10xAL]%							
スウェー	2/1	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果： 射撃攻撃の与えるダメージに+[射撃回避の3分の1]							
スウィフト	2/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 射撃回避に+[2xAL]%　ただし、あなたの射撃回避判定でサクセスが行えなくなる							
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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

性格：好色