キャラクター名
エリス・ブランドー

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	4
アザーシークエンス	サジタリア	**性別**	女性
出生タイプ		**年齢**	17歳
出自	貴族	**運命**	
瑕疵			

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	5	0	0	5	40 %
知	5	1	0	6	41 %
敏	16	4	0	20	55 %
運	7	1	0	8	43 %

HP	53
MP	49
移動時ウィル	9
戦闘時ウィル	28

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	ハウリング					10			
武器2									
防具	レザーマント			2			2		2
インナー	アクティブ								
アクセサリ	スタリオン							2	
アクセサリ	ハードグラス					4			
能力値＋ボーナス		18	0	8	42	0	8	20	0
アーツ	《ショット・エンハンス》《カスタムショット・ライフル》				14				
その他	《スナイプ》使用				10	15		-15	
総計(1)		18 %	0	10 %	66 %	29	10 %	7	2
総計(2)		18 %	0	10 %	66 %	19	10 %	7	2
総計(両)		18 %	0	10 %	66 %	29	10 %	7	2

所持品			
活動基本装備			
レッドピル			
メンタルドリンク			

所持金： 4400　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							
エリート	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：前提:ベースとアザーのシークエンスが同じあなたがレベルアップでアーツを取得する時、同じアーツを一度に2レベル以上取得できないあなたが奇数レベルの時、取得できるアーツの数が1つ多くなるこのアーツはアーツ取得数にかかわらず取得できる							
カスタム・ショットライフル	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 《トゥーハンド》と重複して取得できないあなたの装備しているショットのデータを、装備している間、命中修正に＋4%する							
スナイプ	5/5	5	インスタント	自身	自身	0	
効果：前提:《カスタムショット・ライフルLv1》以上ラウンド開始時、使用できるあなたの行動値を、このラウンド中－[(3×アーツLv)までの任意の値]するこれにより減少させる事ができた行動値3につき、攻撃ダメージに+3、ショットの射撃命中に＋2%する他の効果によりあなたの行動順が変更された場合、この効果は適用されない							
ショット・エンハンス	5/5	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]%							
アウトブレイク	1/0	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：前提：CL3以上、ベースシークエンスがサジタリアターンプレイヤー決定時使用可能行動済みでも使用可能、即座にターンプレイヤーとなる終了後、行動済みにならない1シナリオ1回							
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]%							
ファイア・アームズ	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 火器、銃器などといった火薬や油などを用いた物品の、知識の【知】判定に＋10×[アーツLv]%							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

【瑕疵：自信過剰】