キャラクター名
アンナ・フィスバエナ

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	**レベル**	3
アザーシークエンス	サジタリア	**性別**	
出生タイプ		**年齢**	
出自		**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	0	0	5	40 %
敏	16	0	0	16	51 %
運	7	0	0	7	42 %

HP	46
MP	43
移動時ウィル	8
戦闘時ウィル	26

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	アブゾーバー				1	6			
武器2	アブゾーバー				1	6			
防具	戦闘用コート								4
インナー	アクティブ								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		17	0	8	40	0	8	16	0
アーツ									
その他									
総計(1)		17 %	0	8 %	41 %	6	8 %	16	4
総計(2)		17 %	0	8 %	41 %	6	8 %	16	4
総計(両)		17 %	0	8 %	42 %	12	8 %	16	4

所持品			
活動基本装備			

所持金： 2800　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							
ディスメイ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 射撃攻撃命中判定直前使用、攻撃を受けた対象キャラクターは[鈍重状態]となる							
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							
バレット・チェイス	5/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： バッドステータス中のキャラクターに与えるダメージに+[4xAL]							
ビワイルダー	1/1	2	インスタント	自身	自身	0	
効果： 射撃攻撃命中判定直前使用、攻撃を受けた対象キャラクターは[呆然状態]となる							
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							
ダブルショット	1/1	5	アクション	自身	自身	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							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							