キャラクター名
双銃ちゃん

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	アーヴァント	**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	3	0	0	3	33 %
知	14	0	3	17	47 %
敏	9	0	0	9	39 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	26
MP	49
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	C・ショット					6			
武器2	C・ショット					6			
防具	コート								1
インナー	ショートパンツ					2			
アクセサリ	ホークアイ					2			
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		14	0	7	42	0	11	9	0
アーツ									
その他									
総計(1)		14 %	0	7 %	42 %	10	11 %	9	1
総計(2)		14 %	0	7 %	42 %	10	11 %	9	1
総計(両)		14 %	0	7 %	42 %	16	11 %	9	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
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							
シャープショット	1/5	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							
クリエーション・ショット	1/5	1	インスタント	自身	自身	0	
効果：命中+0%、攻撃力[2xAL]+4 のショットを作り戦闘終了まで装備する							
カルティベーション	1/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：出生値【知】に+[3xAL]							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							