キャラクター名
サクラ＝イワミノカミ

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	アーヴァント	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	14歳

出自	純血種	**運命**	秘密	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	5	0	0	5	35 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	15	2	2	19	49 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	40
MP	49
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	手裏剣類					14			
武器２	忍刀					14			
防具	黒装束								5
インナー	鎖帷子								2
アクセサリ	ストームブリンガー								
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	19	0
アーツ									
その他									
総計(１)		18 %	0	8 %	42 %	18	8 %	19	7
総計(２)		18 %	0	8 %	42 %	18	8 %	19	7
総計(両)		18 %	0	8 %	42 %	32	8 %	19	7

所持品			
活動基本装備			
メンタルドリンク			

所持金：　270　　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							
クリエーション・ショット	5/5	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							
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							
フルイド・モーション	1/1	4	アクション	自身	敵単体	0	
効果：(プロシーダーで取得) 対象に[装備武器]で攻撃を行う。その際、命中判定はソロールアヲの1d100を連続して3回行い1つの命中判定として扱う。1度でもこの判定に成功した場合、命中判定は成功と見なす。クリティカルが1度でもあった場合は判定はクリティカルとして扱い、ファンブルがあった場合はそれ以降の判定のみ強制失敗と扱う。この効果のダメージロールは同、判定に成功した回数だけ対象にダメージロールを行う							
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							
インテューション	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：　本来判定できない未知の事柄へも判定を要求できる。拒否されたら使用回数に数えない　シナリオ中[AL]回まで							
アウトブレイク	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果 :1シナリオ1回、ターンプレイヤー決定時に使用可能。あなたは即座にターンプレイヤーとなり、このターンの終了後、あなたは行動済にならない							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

シノビとかくノーらしいよ。

瑕疵：不運