

ベースシークエンス		サジタリア			レベル	2
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	35 %	HP	39
知	5	0	0	5	35 %	MP	38
敏	16	0	0	16	46 %	移動時 ウィル	7
運	7	2	1	10	40 %	戦闘時 ウィル	24

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器 1									
武器 2									
防具									
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	ラッキーダイム								
能力値＋ボーナス		17	0	8	42	0	8	16	0
アーツ									
その他	4d6								
総計(1)		17 %	0	8 %	42 %	4	8 %	16	0
総計(2)		17 %	0	8 %	42 %	4	8 %	16	0
総計(両)		17 %	0	8 %	42 %	4	8 %	16	0

所持品			
所持金：	0	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
ヴァイタルインクリリース	3/	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：自身の最大HPを＋［アーツLv］×100。モルフ作成時に3Lvを自動取得。以降モルフLvが奇数になる度、アーツ取得数とは別に1Lvを自動取得							
スワップ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：モルフ作成時に自動取得。1D100のダイスロール時、1の位と10の位を好きに入れ替えることができる							
コンバージョン	1/5	0	インスタント	自身	味方全体	3	
効果：モルフ作成時に自動取得。攻撃時、ダメージ決定ダイスの直前に使用できる。固定値3につき1D6に置き換えてよい。							
インセイン	1/	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：モルフ作成時に自動取得。5ラウンド目以降、1ターン中に2回の行動を行える。また、各ターンの開始直前にMPを最大値まで回復させてよい。							
アドヴァンス・ボディ	1/	0	アクション	自身	自身	0	
効果：＋防御力5×Alv							
ディストレイン	3/	0	アクション	自身	自身	0	
効果：このアーツを使用した攻撃を受けた対象のウィルを-Alv 1ラウンドに一回							
バラージ	1/	0	アクション	自身	自身	0	
効果：攻撃範囲を前衛全て、或いは後衛全てにする1ラウンドに一回							
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							
メイキング・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[2×AL]+2のショットを1つ作り出す。戦闘終了まで有効							
ベノム	1/1	4	インスタント	自身	自身	0	
効果：攻撃の命中判定の直前に使用可能。次の攻撃を受けた対象は猛毒状態になる							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

ゲームージ 4d6
防衛力 7
命中率 42%
白兵回避 9%
射撃回避 9%

一行動ルーチン

戦闘開始時→メイキング・ショットを二回発動

毎ラウンド→トゥーハンド&バラージ発動

・インセイン発動前

奇数ターン→ディストレイン発動
総ウィル数が最も多いグループ、或いは対象をうつ
同じ場合は前列、それも同じ場合はダイスで決定

偶数ターン→ベノム発動
ベノムになっていない人数が最も多いグループ、