キャラクター名: アミバ

プレイヤー名:

ベースシークエンス	グラディウス	**レベル**	3
アザーシークエンス	グラディウス	**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	15	1	0	16	46 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	5	3	0	8	38 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	63
MP	37
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	フルーレ		7						
武器2									
防具	プロテクター								2
インナー	サポート		1						
アクセサリ	スカルマーク		2						
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		38	4	11	19	0	3	8	0
アーツ									5
その他	8d6		10						
総計(1)		38 %	24	11 %	19 %	0	3 %	8	7
総計(2)		38 %	17	11 %	19 %	0	3 %	8	7
総計(両)		38 %	24	11 %	19 %	0	3 %	8	7

所持品

所持金： 200　　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ース	4/	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							
コンヴァーション	1/	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。							
ネファリウス	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。4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	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 防御力＋5×[アーツLv]点							
ミラーニューロン	1/5	3	アクション	近距離	敵単体	0	
効果： 判定に失敗した時、それをやり直す１シナリオに一度のみ							
ディスペア	1/	0	アクション	自身	自身	0	
効果： 攻撃時に1シナリオにアーツLVの回数だけ使用できる与えるダメージを(キャラLV÷2)d6追加する							
バトルビート	5/5	5	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1戦闘に1回まで使用可能。戦闘終了まであなたの白兵攻撃に+[2xAL]							
クィックシフト	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 戦闘ごとに初めてあなたが行った攻撃が命中したとき、それが与えるダメージに+10							
リゲイン	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： アイテムを使いHPかMPが回復するとき、その効果に+1d6							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

HP345　MP33　攻撃7d6＋1　防御6
命中率36%　回避１０% 行動地５