キャラクター名
あ

プレイヤー名

ベースシークエンス	グラディウス	レベル	2
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	12	0	0	12	42 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	9	2	0	11	41 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	351
MP	33
移動時ウィル	7
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	ジャベリナー	-1	7						
武器2									
防具	防護ベスト								3
インナー									
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		37	3	9	20	0	3	11	0
アーツ		4							
その他									
総計(1)		40 %	10	9 %	20 %	0	3 %	11	3
総計(2)		41 %	3	9 %	20 %	0	3 %	11	3
総計(両)		40 %	10	9 %	20 %	0	3 %	11	3

所持品			
活動基本装備			

所持金： 100	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
ハイ・アベレージ	2/5	3	アクション	近距離	敵単体	1	
効果： 装備している近接武器で攻撃を行う。その際、命中率が+[3xAL]%							
スピア・エンハンス	2/5	0	パーマネント	自身	自身	1	
効果： スピアによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%							
バトルビート	2/5	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]							
ヴァイタルインクリース	3/	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果 :通常の方法で取得できない。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を自動取得する							
スワップ	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。例えば出目が37ならば、「37または73」として扱ってよい。							
コンヴァージョン	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。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。例えばダメージ 2D6+4ならば、3D6+1に換算できる。							
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。あなたは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。							
バラージ	1/	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 次にあなたが行う攻撃の対象は、射程内にいる前列または後列のキャラクターすべてとなる。１ラウンドに１度使用可能。							
エクリプスコード	1/0	0	アクション	自身	自身	0	
効果 :対象が判定を行う直前、または行った直後に使用できる。その判定の成功率を+10%する。1シナリオ中、［2×アーツLv+1］回使用可能。ファンブルが出た判定に後からこのアーツを使用することは不可能							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

あ