キャラクター名
マルグレート・フレーベル

プレイヤー名

ベースシークエンス	グラディウス	**レベル**	15
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	5	10	2	17	47 %
知	14	4	2	20	50 %
敏	7	14	2	23	53 %
運	7	0	2	9	39 %

HP	1126
MP	134
移動時ウィル	20
戦闘時ウィル	50

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	クリエーション・スピア7,5,1,1,0,0,0,命中-2%, 攻撃力[2xAL]+7 のスピアを作り戦闘終了まで装備する	-2	21						
武器２	クリエーション・アックス7,5,1,1,0,0,0,命中-6%, 攻撃力[2xAL]+11 のアックスを作り戦闘終了まで装備する	-6	25						
防具	セイクリッド								10
インナー	サポート		1						
アクセサリ	レイヴンマークス						1		
アクセサリ	スタッバー								
能力値＋ボーナス		38	4	11	34	0	7	23	0
アーツ		14							
その他									
総計(１)		50 %	26	11 %	34 %	0	8 %	23	10
総計(２)		46 %	30	11 %	34 %	0	8 %	23	10
総計(両)		44 %	51	11 %	34 %	0	8 %	23	10

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ース	10/10	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
スワップ	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：							
コンヴァージョン	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：							
リムーヴアウト+	1/1	0	インスタント	自身	味方全体	0	
効果：	キャラクターを遠方の地に瞬間移動させる						
クリエーション・ショット	7/5	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						
クリエーション・スピア	7/5	1	インスタント	自身	自身	0	
効果：	命中-2%、攻撃力[2xAL]+7 のスピアを作り戦闘終了まで装備する						
クリエーション・アックス	7/5	1	インスタント	自身	自身	0	
効果：	命中-6%、攻撃力[2xAL]+11 のアックスを作り戦闘終了まで装備する						
スピア・エンハンス	7/5	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]%						
アックス・エンハンス	7/5	0	パーマネント	自身	自身	1	
効果：	アックスによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%						
ショット・エンハンス	7/5	0	パーマネント	自身	自身	2	
効果：	ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%						
イミテーション	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果 :相手が用いている武器と同じ種別の武器を用いて攻撃する際、相手の武器の命中・攻撃力と自分の武器の命中・攻撃力を比較し、高い方を用いる							
デクステリティ	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	すべてのカテゴリの武器を装備可能にする						
シュプリマシー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	取得可能なすべてのアーツの最大レベルに+2						
エクリプス・コード	7/5	0	インスタント	遠距離	味方単体	0	
効果：	判定直前または直後に使用。その判定の目標値+10。1セッション中[2*AL+1]回使用可能。ファンブル時は使用不可						
アディション・ミラー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	1ターンに2回行動可能						

ショット: 命中61（クロード）&53（ヨハン）&34（フリーダ）、攻撃力10d+36
スピア: 命中50、攻撃力10d+26
アックス: 命中46（ジュリィ）、攻撃力10d+49（ジュリィ）
カタナ: 命中70、攻撃力16d+100（白兵）
カタナ遠距離: 命中60、攻撃力12d+60（白兵）
カタナ以外は直前の攻撃参照

キャラクター名

マルグレート・フレーベル

プレイヤー名

所持品			

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
ミラーニューロン	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 判定振り直し。1シナリオ1回のみ使用可能							
ジェノサイド・ハート	1/1	0	パーマネント	遠距離	自身	0	
効果： このキャラクターが行う攻撃への回避判定にリロールは使えない。							
シャドーイング	1/1	0	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果 :自分に攻撃が命中したとき、相手の用いた武器と同じ種別の武器を使って攻撃を行う。このとき、命中率と威力は先の攻撃と同じになる（属性・クリティカル・エデュケート分は含まない、それ以外は条件を満たしていなくてもそのまま）							
エデュケート	1/1	0	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果 :自分が行った相手の装備している武器と同じ種別の武器を用いた攻撃が命中したとき、相手の次の攻撃の命中率を+10または攻撃の威力を2d6上昇。1回の攻撃に1度のみ使用可能。							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							