

キャラクター名 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
コンヴァージョン	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:							
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