

キャラクター名  
アリシア=ハーブ

プレイヤー名

ベースシークエンス	サジタリア	レベル	6
アザーシークエンス	クロスバイツ	性別	女
出生タイプ		年齢	17
出自	アサルトエンジンの一般職員	運命	完成
		瑕疵	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	3	0	0	3	38 %
知	14	1	0	15	50 %
敏	9	6	0	15	50 %
運	7	3	0	10	45 %

HP	65
MP	68
移動時 ウィル	11
戦闘時 ウィル	32

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	ストライカー				1	4			
武器2	アブゾーバー				1	6			
防具	戦闘用コート								4
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ホークアイ					2			
アクセサリ	スタリオン							2	
能力値+ボーナス		16	0	8	45	0	11	15	0
アーツ	ショットエンハンス				4				
その他	シャープショット					3			
<b>総計(1)</b>		16 %	0	8 %	50 %	9	11 %	17	4
<b>総計(2)</b>		16 %	0	8 %	50 %	11	11 %	17	4
<b>総計(両)</b>		16 %	0	8 %	51 %	15	11 %	17	4

所持品	
活動基本装備	
ヴァイタルドリンク	
プロテクター	
戦闘用コート	
カサブランカ	
メンタルドリンク	
メンタルドリンク	
ヒールストリーム	
所持金：	530
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
シャープショット	1/5	2	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果：	射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]						
ショット・エンハンス	2/5	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]%						
パーセプション	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	とっさの知覚(~感知)に関する【速】判定に+[10xAL]%						
ソウルシーバー	2/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：	あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはMPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可						
レイテント・パワー	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：	1シナリオ1回使用可能 ウィル5点を得る。ハイランダーのみ取得可能。アーツ枠を消費しない						
ダークエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：	戦闘終了まで、あなたの攻撃は閻属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる						
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						
デイルイト	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戦慄状態になる						
ウィークン・パワー	2/5	3	アクション	遠距離	敵単体	0	
効果：	戦闘終了まで、対象の攻撃のダメージを-[2xAL] 1キャラクターに1度までしか効果しない 当然必中						
プリベント・カーテン	2/5	5	インスタント	自身	味方単体	0	
効果：	直後に与えられる射撃攻撃によるダメージを-[AL]d6 1ラウンド1回使用可能						
スフィア・クロスバイツ	1/5	x	インスタント	自身	自身	0	
効果：	クロスバイツの種別ACのアーツの対象を[AL]体増やす						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

アサルトエンジンの一般職員 あなたの両親のどちらか、あるいは両親ともにアサルトエンジンに所属している一般人です（ハイランダーではありません）。完成 あなたは、何かを完成させるために生きています。それは一人では達成できないかもしれませんが。意志薄弱 あなたは意思が弱く、多数の意見に流されやすい傾向があります。

子供の頃両親の休みに前々から行きたかった町への旅行へ行った際に宿泊した宿がモルフに襲われ、その騒ぎに乗じた人攫い集団に攫われかけるも両親の抵抗によって人攫い集団の魔の手からの脱出に成功し両親が食い止めている際に逃亡、及び比較的安全なところでの潜伏に成功。その際に人の気配等の感覚認知能力が高まり、それとともハイランダーへと覚醒した。その後事態の鎮圧並びに事後処理に来たハイランダー達に偶然発見され保護される。保護された後の日に両親の死を伝えられた。自分の要望によって行った旅行先で両親が死ぬことになってしまったことに責任を感じている。その後自分の意見をあまり周りに言わず基本的には淡々と指示に従うようになった。

なお、最近ドジっ子であったことが発覚してしまっった。