

キャラクター名  
アメリア・イズールト・リデフォート

プレイヤー名

ベースシークエンス	グラディウス	レベル	10
アザーシークエンス	アンビュラス	性別	女
出生タイプ		年齢	18
出自	騎士	運命	統治
		瑕疵	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	12	13	4	29	59 %
知	5	1	2	8	38 %
敏	6	4	2	12	42 %
運	10	0	2	12	42 %

HP	125
MP	80
移動時 ウィル	15
戦闘時 ウィル	40

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	アシュケロン	1	15						
武器2									
防具	セイクリッド								10
インナー	鎖帷子								3
アクセサリ	ソードクロス								
アクセサリ	ブルズホーン								
能力値+ボーナス		43	6	15	26	0	5	12	0
アーツ									
その他									3
総計(1)		44 %	21	15 %	26 %	0	5 %	12	16
総計(2)		43 %	6	15 %	26 %	0	5 %	12	16
総計(両)		44 %	21	15 %	26 %	0	5 %	12	16

所持品	
活動基本装備	
カサブランカ	
ファイトラブ	
グッドファーザー	
ペイシャント	
メンタルドリンク	
所持金：	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
ライティング	1/3	3	アクション	自身	自身	0	
効果：	半径[20xAL]mの暗闇を照らす光球をてのひらの上に生み出す						
ライトエッジ	1/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：	戦闘終了まで、あなたの攻撃は光属性になる。さらに与えるダメージに+[AL]。1キャラクターに1度のみ有効						
ディフェンダー	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	《トゥーソード・フェンサー》と重複して取得できない[ソード]を片手にのみ装備している場合、あなたの防御力に+3する						
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	3/5	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：	戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる						
ハイ・アベレージ	3/5	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、命中率に+[3xAL]%						
ヒプノシス	1/3	4	アクション	自身	自身	0	
効果：	アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを1分間意のままに操る。1シナリオ[AL]回使用可能						
カバリング	2/5	2	インスタント	同列	味方単体	0	
効果：	1ラウンド[AL]回、対象が受けるはずのダメージを肩代わりする						
ブラックアウト	1/1	2	アクション	自身	自身	0	
効果：	半径20m内の、アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを昏倒させる シナリオ中[AL]回使用可能						
アトリビュション	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	ライトエッジとダークエッジを、あなた以外の任意の味方キャラクターにも使用できるようになる						
フォトシンティシス	5/5	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	いずれかのキャラクターが【光】属性の攻撃が宣言した時、あなたのHPを2x[アーツLv]回復する						
トランスミューテーション	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	キャラクター作成時のみ取得可能 アザーシークエンスの能力上昇値を、他のシークエンスのものに置き換え						
ブロッキング	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：	あなたが前衛にいる時、2体以上を対象に取る攻撃の命中判定直後に使用できるその対象をあなたのみに変更する。また、あなたはこの攻撃終了まで回避判定を行えなくなる1シナリオに1回使用可能						
ライトニングオーラ	3/3	5	インスタント	自身	自身	0	
効果：	あなたの【光】属性攻撃が敵キャラクターにダメージを与えた時、使用できる戦闘終了まであなたの防御力に+[アーツLv]する。この効果は重複し、1度の攻撃に1回使用可能						
エクスパティス	1/1	0	パーマナント	自身	自身	0	
効果：	あなたの白兵攻撃ダメージに+[あなたの防御/2 (切捨て)]する						

瑕疵・傷跡

騎士の家に生まれ、その領地をいつか譲り受けると思っていた。その領地は田舎ではあったものの、麦畑が風にうねる黄金の景色を好んでいた。しかし、ハイランダーに覚醒した時、父はこう言った。「ハイランダーならば、力で統治するのかもしれない」しかしアメリアは反発。あの麦畑は民と騎士の協力があってこそだと思っていた。そしてそんな父と距離を置きたいと思い、アサルトエンジンに入学した。

父親は厳しくもやさしく、ハイランダーになるまでは非常に愛していた。だからこそそのようなことを言ったのが信じられず、今まで信じてきたものが粉々になったかのように思えるほどだった。

力による支配を望まないアメリアのシークエンスが相手を意のままにすることができるクロスパイツであるのは、皮肉かもしれない