キャラクター名
ヒビキ・ナットレイ

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	エクスプロイヤー	**性別**	女性
出生タイプ		**年齢**	18歳

出自	犯罪者の子	**運命**	理知	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	16	4	0	20	55 %
知	5	0	0	5	40 %
敏	5	0	0	5	40 %
運	7	0	0	7	42 %

HP	68
MP	36
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	ロングスピア	-1	8						
武器2									
防具	アーマージャケット								5
インナー	アクティブ								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		38	3	11	18	0	3	5	0
アーツ									
その他									
総計(1)		37 %	11	11 %	18 %	0	3 %	5	5
総計(2)		38 %	3	11 %	18 %	0	3 %	5	5
総計(両)		37 %	11	11 %	18 %	0	3 %	5	5

所持品			
活動基本装備			
ライフストリーム			
カサブランカ			

所持金： 2800　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
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							
エリート	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果 :前提:ベースとアザーのシークエンスが同じあなたがレベルアップでアーツを取得する時、同じアーツを一度に2レベル以上取得できないあなたが奇数レベルの時、取得できるアーツの数が1つ多くなるこのアーツはアーツ取得数にかかわらず取得できる							
トランスミューテーション	1/1	0	パーマネント	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							
スマッシャー	1/0	0	アクション	自身	自身	0	
効果： 前提:《アサルトLv3》以上アサルトの効果の「+3×[アーツLv]」を「+1+[アーツLv]d6」に変更する							
アサルト	5/5	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、ダメージに+[3xAL]							
ブロッキング	1/0	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 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							
ロング・ピアース	1/1	3	インスタント	自身	自身	0	
効果 :[スピア]装備時、あなたが前衛にいる時使用できる次に行う[スピア]での攻撃の射程を[遠距離]に変更する。また、そのダメージに+[キャラクターLv]する							
トライアンフ	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 1シナリオ1回使用可能　《パンプアップ》の代わりにウィルとLウィルを合計1点以上消費し、消費した合計と同じ数のD6を振る							
アスレチック	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 下半身を使う【体】判定に+[10xAL]%							
エンデュランス	1/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果： 持久力に関わる【体】判定に+[10xAL]%							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

【瑕疵：傷痕】

両親が盗みと殺人を働いた犯罪者で、その経歴からいじめを受けたこともありました。
ですがハイランダーとして覚醒した直後、いじめはぱったりと止みましたが、周囲が経歴とその力によりさらに恐れおののくようになり離れていきます。
その経験がより心の傷を抉ってしまいますが、「ならば逆に考えて、この力で誰かを守れれば」と考え、現在はアサルトエンジンで人の役に立つためになにかをしたいと模索中。