

キャラクター名

プレイヤー名

<b>ベースシークエンス</b>	サジタリア	<b>レベル</b>	2
<b>アザーシークエンス</b>	アーヴァント	<b>性別</b>	男
<b>出生タイプ</b>		<b>年齢</b>	16
<b>出自</b>	一般人	<b>運命</b>	復讐者
		<b>瑕疵</b>	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定 成功率
<b>体</b>	3	0	0	3	38 %
<b>知</b>	13	2	9	24	59 %
<b>敏</b>	10	0	0	10	45 %
<b>運</b>	7	0	0	7	42 %

<b>HP</b>	32
<b>MP</b>	62
<b>移動時 ウィル</b>	7
<b>戦闘時 ウィル</b>	24

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									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ	ゴールドチップ								
アクセサリ	ステラマリス								
能力値+ボーナス		14	0	7	44	0	12	10	0
アーツ					6				
その他									
<b>総計(1)</b>		14 %	0	7 %	51 %	4	12 %	10	1
<b>総計(2)</b>		14 %	0	7 %	50 %	0	12 %	10	1
<b>総計(両)</b>		14 %	0	7 %	51 %	4	12 %	10	1

所持品			
活動基本装備			
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
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						
ショット・エンハンス	3/5	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]%						
アーカイヴィスト	1/1	2	インスタント	遠距離	敵単体	0	
効果：	【知】判定(普通、リロール、ベット不可)に成功すれば対象(クリーチャー)のデータを全部公開 種類ごとに1回まで						
カルティベーション	2/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：	出生値【知】に+[3xAL]						
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

出自：一般人  
運命：復讐者  
瑕疵：悲嘆  
かつては普通の家庭で生まれ育った少年  
ある日、仲の良かった友人が目の前でモルフに変異した  
友人はハイランダーに覚醒したことを隠したまま、普通の人として生きようとしていたのだ  
だが、友人は歪んだ家庭環境により大きな負の感情を抱えていた  
それが限界を超えてしまい、彼はモルフと化してしまった  
彼に近づき、助けようとするもモルフ化した友人は攻撃を始める  
その時、一緒にいた姉がとっさにかばったことで一命を取り留める  
しかし姉は死亡し、友人は行方不明となってしまった  
そしてその時の強い感情の発露により自身もハイランダーとして覚醒していた  
友人に対する怒り、姉を失った悲しみ、そして自身もモルフになってしまう恐怖を抱え、それを粉らわすかのように今日もアサルトエンジンにて学び、戦う。