キャラクター名
モイヒェルメルダー

プレイヤー名

ベースシークエンス	グラディウス	**レベル**	8
アザーシークエンス	ニュートリノ	**性別**	女
出生タイプ		**年齢**	10

出自	犯罪者	**運命**	理知/意志薄弱	**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	5	0	0	5	35 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	15	12	0	27	57 %
運	8	0	0	8	38 %

HP	80
MP	60
移動時ウィル	13
戦闘時ウィル	36

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器１	ファルコン	2	3						
武器２	ファルコン	2	3						
防具	ガーディアンコート								6
インナー	鎖帷子								3
アクセサリ	バンデージ		4						
アクセサリ	スタッバー								
能力値＋ボーナス		40	4	8	30	0	3	27	0
アーツ	ブレイクダウン								
その他									
総計(１)		42 %	11	8 %	30 %	0	3 %	27	9
総計(２)		42 %	11	8 %	30 %	0	3 %	27	9
総計(両)		44 %	14	8 %	30 %	0	3 %	27	9

所持品			
所持金			
出費	活動基本装備（作成時配布）		
メンタルドリンク	業火の秘石		
ハリー	氷結の秘石		
ブレイブハーツ	雷霆の秘石		
フォーギウン	旋風の秘石		
ファイトラブ	メンタルストリーム		
ペイシャント	売却		
グッドファーザー			
	レッドピル		
カサブランカ	グリーンピル		

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
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							
セイムタイム	3/3	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：【速】判定の成功率+[10xAL]%							
ファイター	3/3		パーマネント	自身	自身	0	
効果：							
ランナウェイ	1/3	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：非戦闘中に使用可能。その場から逃亡する。1シナリオ[AL]回使用可能。GMが拒否したら使用回数に数えない							
トゥーソード・フェンサー	1/1	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：ダガーとソードとフィストを、好きな組み合わせで両手に装備することができる。命中修正とダメージ修正はそれぞれの武器を合算すること。なお、それぞれの武器に特殊な効果がある場合、両方の効果を同時に持つものとする。							
ライク・ア・ホーク	3/3	2	インスタント	自身	自身	0	
効果：[ダガー]装備時、判定を要する攻撃の直前に使用できるその攻撃の命中判定が成功で、達成値が10+3×[アーツLv]以下の場合もクリティカルとして扱う							
マッドマーダー	5/5	0	パーマネント	自身	自身	0	
効果：[ダガー]装備時にあなたの攻撃がクリティカルした時適用されるダメージに＋10×[アーツLv]する							
フルイドモーション	1/1	4	アクション	近距離	敵単体	1	
効果：対象に[装備武器]で攻撃を行う。その命中判定のリロールはウィルを必要とせず、あなたが1d100で6の出せる。また、判定が成功した場合でも行えるこの判定の成功する値、サクセスで上乗した命中値5ごとに戻るクリティカル値が1度でもあった場合は命中判定はクリティカルとして扱い、ファンブル値があった場合はそこで判定が終了し成功したかだけ処理するこの攻撃のダメージロール時、判定に成功した回数だけ対象にダメージロールを行う							
トライアンフ	1/1	0	インスタント	自身	自身	1	
効果：敵単体を対象とした攻撃が命中し、《パンプアップ》を行うとき、使用可能。ウィルとLウィルを合計１点以上消費する。《パンプアップ》の効果の代わりに、消費した合計と同じ数のD6を振る。１シナリオに１回のみ使用可能。ベースシークエンスがグラディウスで、3Lv以上のハイランダーのみ使用可能。							
コンバット・レーション	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：１ラウンドに１回使用可能。あなたはアイテム（所持品）を使用することができる。							
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							
コンティニュティ	3/3	5	インスタント	自身	自身	0	
効果：あなたの攻撃で敵のHPを0にした時、使用できるあなたが、このラウンド中にアディションを行える権利が1回増える1シナリオに[アーツLv]回使用可能							
ブレイクダウン	1/1	3	インスタント	自身	自身	0	
効果：装備している武器で攻撃を行う時、ダメージに+[行動値の3分の1]							
エクスペディシャス	1/1	10	インスタント	自身	自身	0	
効果：あなたが行う命中判定直前に使用できるその命中判定の目標値をあなたの一般判定【速】の目標値と同じにするこのアーツによって決まった命中目標値は、他のアーツの影響で増減しない1シナリオに1回使用可能							
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]%							

磨かれた短剣　モイヒェルメルダー

帝国や王国の復興に手を貸し、包帯を靡かせながら各地を駆け回った。
復興が終わると単身、放浪の旅に出る。数々の小さな逸話が各地に残されたという。

性格：モイペース

Meuchelmoerder どっかの言葉で暗殺者を意味するらしい
要するにDQNネーム 長いからとりあえずモイ

母親という名の犯罪者に育てられる
その母親に命令されて父親を殺したらハイランダーとして覚醒
母親の狡猾さ故に数年隠し通せたらしい
その力で悪いことさせられたり
でもいつまでも隠し通せるわけないので
使われるだけ使われてから、奴隷として兵士に売り飛ばされました

手足や顔に包帯を巻いて、ボロ衣を纏ったロリ
日に当たらない体はやや白め。袖にはダガーが隠されていたり