

キャラクター名

ムリナール=ハイドラ

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	サロゲート	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	30代前半
種族	ヒューリン			境遇	出世
出自 (効果)	騎士			目標	闘争

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	17	35	12	27	12	39	12	HP174
ボーナス	5	11	4	9	4	13	4	MP229
クラス修正	0	2	0	0	0	5	1	フェイト7
他修正								
能力値	5	13	4	9	4	18	5	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動	
右手	伝承武具:教導剣マーキュラー[S1]	至近	-1	31	0	0	0	-1	0	
左手	アシストシールド		0	10	0	8	2	-3	0	
頭部	ライオンマスク			5	-1	10	0		0	
胴部	召喚具:テストメント				0	24	12		0	
補助	トリックマント					5				
装身具	聖戦の紋章									
能力値				13	0	4	0	18	8	10
スキル	アポスロッド、フェイス、ウェポンマスター-長剣、シールドストライク、ハンマーストライク		4	15						
その他										
総計(右)				16	51	3	47	32	4	10m
総計(左)				17	30					
総計(両)										
ダイス数				5 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	MPポーション*6	理力符火水土風闇光
トラップ解除	13			13	+ 3 d	HPポーション*6	高位聖印
危険感知	4			4	+ 2 d	ハイMPポーション*4	
エネミー識別	9			9	+ 2 d	毒消し*4	
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d	冒険者セット	
魔術判定	9			9	+ 2 d	バックパック	
呪歌判定					+ d	ベルトポーチ	
錬金術判定					+ d	ポーションホルダー	
現在重量：24						チョーク	
						香水	
						上等な服	
最大重量：34		所持金：-5935		預金・借金：			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：作成時にフェイト+1								
ラプチャー	3	4	セットアップ	-	自身	精神	-	
効果：ダメージ増加を行なう。あなたが行う攻撃の命中判定にダメージに+[SL*2]する。《ラプチャー》の効果はあらゆるスキル、アイテム、パワー、ギルドサポートによって解除されない。この効果はシーン終了まで持続する。								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージ+【精神】する。ラウンド終了まで持続								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果：タイミング:セットアップのスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使用することはできない。								
オース	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：武器を使用した命中判定に+1dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ホーリーアタック	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《ホーリーウェポン》がセットアップで使用可能となる。ただし、《ホーリーウェポン》は対象:自身となる。								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：対象にダメージ増加を行う。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マニフィカート	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：《ホーリーウェポン》や《ホーリーワード》と同時に使用する。同時に使用したスキルの「効果」に「攻撃の命中判定に+1Dする」を追加する。								
アーマースタイル:ルビー	5	8	フリー	-	自身	自動成功	聖鎧装備	
効果：攻撃のダメージ+[SL*4]、シーン終了まで持続								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：《ヒール》を同時に使用する。イニシアチブで使用可能となる。								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：対象のHPを[3D+CL*3]点回復する。								
スカイフォール	4	10	ムーブ	-	自身	自動成功	聖鎧装備	
効果：ダメージ増加を行う。飛行状態となり、戦闘移動、もしくは全力移動を行なう。その移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+[SL*5]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ホーリースマイト	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	召喚具装備	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。攻撃の対象が「分類:妖魔、魔獣、魔族」の場合、攻撃のダメージに+【精神】する。メインプロセス終了まで持続								
トゥルースマイト	1		パッシブ					
効果：〈ホーリースマイト〉5で取得可能。《ホーリースマイト》の効果は武器攻撃のダメージに+[SL*3+精神]に変更し、攻撃の対象の分類に関わらず効果を発揮するように変更する。								
ホーリーヒット	1	16	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行う。この《ハンマーストライク》はコストを消費せず、「対象:単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象に1回ずつ攻撃してもよい。								

・“銀剣”、“水銀騎士”、“教導騎士”等の異名を持つ元騎士。
・愛想がなく、言葉の端々に棘があるが、本人は元来のきらいと考えている為直そうとしない。騎士として、聖職者としての誇りが強く持っていることから、その性質は善良かつ頑固。
・宗教国家の没落貴族であったハイドラ家に拾われた孤児であり、その恩に報いる為に修練を積み上げ功績を上げ続けたことで騎士号を手にし、“水銀騎士”と称されるようになる。しかし、若くして騎士として大成したことを快く思わない者や一般民衆からの高い人気に危機感を覚えた者たちの手によって無実の罪を着せられ騎士号を剥奪される。国家を追放された後、食い扶持を求めて冒険者になる。
・元々神殿で聖職者としての素養を鍛え上げられており、銀色の聖水を作り出す魔法を会得している。それを武器に浸透させて戦うことから“銀剣”の異名を得る。この水銀には攻撃の他にも広く放出することで防御、更に精神を集中することで治療に使用することができる。魔術、剣、盾を合わせた戦闘技法の確立には多くの苦難を伴ったが、その苦難が彼を崇高な騎士たらしめた。
・彼は“銀剣”、“水銀騎士”という名前があまりにも格好が付き過ぎていた為、恥ずかしさを感じている。その為、過去のことを話したがない。また、故郷では民衆たちに“教導騎士”と称されていることを知らない。知った暁には二度と祖国の地を跨ぐことはないだろう。

・伝承武具：教導剣マーキュラー[S1]
種別:長剣 装備部位:片 重量:6 命中:-1 攻撃力:+[CL+6] 行動修正:-1
継承:支給品
伝承1:魔力の泉
このアイテムはMPを【CL*3】点持つ。

伝承2：死神の武具
攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えてダメージ+[CL/3+2]Dする。

呪詛1：疲労困憊

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
パニッシャー	5	10	DRの直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	攻撃のDRの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージ+【精神基本値】							
ハイパニッシャー	1		パッシブ					
効果:	《パニッシャー》の効果に+10							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	魔法、シナリオ	
効果:	対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。							
シールドテストメント	3	-	DR直後	至近	範囲(選択)	自動成功	魔法、シナリオ	
効果:	ダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用。そのダメージに-[SL*20]							
コマンドスタイル	1		パッシブ					
効果:	あなたは効果にウォーリア専用と書かれている武器と装身具や、「クラス制限:ウォーリア」の防具や盾を装備することができる。							
アポスル;ソード	3		パッシブ				剣、剣、盾、盾	
効果:	武器攻撃のダメージ+[SL*3]							
ライトシュート	1	1	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果:	対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃の魔術判定+1D。ダメージは3D<(光)属性の魔法ダメージ>となる。							
ライトキャスター	3		パッシブ					
効果:	〈ライトシュート〉1で取得可能。<光>属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージに+[SL*3]							
アームズマスタリー:長剣	1		パッシブ				長剣使用	
効果:	武器攻撃の命中判定+1D							
ピューリファイ	2	7	メジャー			効果参照	効果参照魔術判定	シナリオ1回
効果:	聖水を[SL*2]個取得する。この聖水は通常効果に加え、武器攻撃のダメージに+1Dする。売ることができず、シナリオ終了時に失われる。							
ハンマーストライク	3	3	メジャー	武器	単体	命中判定	打撃使用	
効果:	対象に武器攻撃を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
マイティストライク:長剣	1		パッシブ					
効果:	《ホーリーヒット》で使用する《ハンマーストライク》を選択した種別を長剣でも使用できる。コスト+4							
シールドストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	武器を使用した命中判定の達成値+SL、白兵攻撃のダメージに+[SL*2]							
アーマー・オブ・アギオス	1		アイテム					
効果:	召喚具:テストメントの防具をひとつ取得する。							
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	白兵攻撃のダメージに+[装備している種別:盾の重量]する							
聖なる契約	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	アコライト、パラディン、プリーストのスキルに有効。ダメージ増加を行うスキルの効果に+10							
慈愛の御手	1	-	DRの直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。							
信仰の盾	1	-	DRの直後	視界	場面(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象がダメージを受けるDRの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。							
守護結界	2	10	DRの直後	30m	単体	自動成功	防御中1回	
効果:	対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるDRの直後に使用する。そのダメージに-[5d+SL*10]する。同じタイミングで複数の守護結界が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。							
エンラージリミット	1							
効果:	携帯品の重量制限が[筋力基本値]*2							
イクウィプリミット	1							
効果:	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
ファーストエイド	1							
効果:								

ムリナール=ハイドラ

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
セイントセントリーⅠ	1	-	戦闘前	-	自身	-	-	
効果： フェイト1点消費。白兵攻撃のダメージに+1D。シーン終了まで持続								
セイントセントリーⅡ	1	-	DR直前	*	自身	自動成功	-	
効果： 武器攻撃のDR直前に使用。フェイト1点消費。その攻撃のダメージ+2D								
セイントセントリーⅢ	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： セイントセントリーⅠの効果を白兵攻撃のダメージ+2Dに変更								
トレーニング:精神	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
ゴッデスブレス:武器	1							
効果：								
トレーニング:肉体	1							
効果：								
トレーニング:器用	1							
効果：								
サクセション:マーキュラー	1							
効果：								
キャンセルマジック	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
フェイス:グローヴィス	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
マジカルハーブ	2							
効果：								
トレーニング:感知	1							
効果：								
トレーニング:知力	1							
効果：								
トレーニング:幸運	1							
効果：								
イミュンウェイト	1							
効果：								
オウルアイド	1							
効果：								
効果：								