キャラクター名
マールバラ

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	28
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ドゥアン（天翼族）			**境遇**	傷病
出自（効果）	英雄			**目標**	正義→運命：波乱万丈

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	44	39	9	6	7	43	10
ボーナス	14	13	3	2	2	14	3
クラス修正	3	0	1	0	0	3	1
他修正						3	←●聖鎧
能力値	17	13	4	2	2	20	4

HP	341
MP	193
フェイト	26

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ティフェレトの槍（強化）	至近	-2	29	-1D	10	10	-7	
左手	●クマーラの盾（パーフェクトシールド・ハイパーシールド）		-3			18	28	-1	
頭部	ラウールの兜（強化）				-2	5			(-1
胴部	★●召喚具：テスタメント（ヘビーテスタメント、サクセション）				-3	34	16		(-2
補助	センチネルガード（強化）				-2	8	3		(-2
装身具	黄金剣の護符						10		
能力値			13	0	4	0	20	6	22
スキル	攻撃力+2,2 命中+1,1 ﾃｨﾌｪﾚﾄ(槍)命中+1,1 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2			5		13	8	2	
その他	命中[MVP]0 回避-10 ｸﾘﾃｨｶﾙ+1[武器]ﾃｨﾌｪﾚﾄ(槍)命中+1,1 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2 ﾃﾞｨﾌｪﾝｽ(ﾗｳﾙ)+2,2		(+4		(3	(20	(19		★33
総計(右)			11	34	-3	88	95	0	22 m
総計(左)			10	5					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	20			20	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
武器強化（ティフェレトの槍）	
武器強化（ティフェレトの槍2本目）	小道具入れ
武器強化（光の槍）	→流水の砥石
防具強化（ラウールの兜）	→炎熱の砥石
防具強化（センチネルガード）	→大地の砥石
防具強化（インティコリマスク）	→烈風の砥石
スプー（召喚具：スレイプニル）	→戦士の環
冒険者セット	●騎馬鎧
異次元バッグ	●黄金剣章
ベルトポーチ	太陽のリボン
幸運のストラップ	壊れた天使の人形

現在重量：	98		
最大重量：	100	所持金：	1322029
		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
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
	○							
効果：								
アームズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：選択武器使用命中+1D								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：物防+[SL×3＝]15。シーン持続								
クイックライディング	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：乗物アイテムに騎乗し、戦闘移動を行う。								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：　攻撃の命中判定の直前に使用。それに対するリアクション判定は必ず失敗となり、リアクションスキル・アイテム使用不可								
カバーリング	1	2	DR直前	単体	自身	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済でも行え、行動済にならない								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：《カバーリング》と同時使用。その射程を20mに変更。使用後も自身が移動することはない								
コールスレイプニル	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：自身のみ所持可、シーン終了時に失われる召喚具：スレイプニルを取得								
スタイル：テラ	5	7	クリンナップ	至近	範囲（選択）	自動成功	騎乗	
効果：対象に与[SL×3]点HPロス								
マジックディフェンダー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ディフェンダー》効果に魔防を追加								
フルディフェンス	1	5	フリー	-	自身	自動成功	-	
効果：《ディフェンダー》を同時に使用する								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：武器攻撃と同時使用。その攻撃を「対象：単体※」にし、与ダメ+[CL×10]								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果：与ダメ+[SLd]の武器攻撃を行う。CT時ダイス増								
エンカレッジ	1	6	イニシア	20m	単体	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：未行動キャラに使用可。対象はイニシアでメインプロセスを行った後に行動済となる。効果拒否可								

「あたしたちなら、きっとダイジョーブだよっ！　そーれっ、えい、えい、おーっ！」

アースラン生まれアースラン育ち、いわゆる《ネイティブファイター》な天翼族少女。
愛馬のスレイプニルをスプーと呼び、とても可愛がっている。
ときどき楽しそうにスプーの絵を描いたりしているのだが、その画力はたいへん冒涜的である。SAN/Cどうぞ。

将来の夢は、「邪をメッ！てする人になること」。
シバルバーの看守である“邪を見つめる者”マラヤにあこがれており、毎日あいさつ通いをしている。

父ローベックはグローヴィス陣営の代理戦士にして、シバルバーの管理者のひとりであった。
両手槍使いのルイネーターである彼は正義感が強く、エルカラドルでも名の知れた存在であった。
しかしある時、シバルバーにて暴走したルイネーターを止めるために彼は命を落とす。
父に会うためにたびたびシバルバーへ訪れていたマールバラは、それ以降も悲しみを紛らわせるようにして毎日シバルバーへ訪れ、マラヤにあいさつをする日々を送る。
いつの間にやら、マラヤにあこがれの心抱くようになったり、あいさつ通いが日課となったりして今に至っている。

（第1回目のプリプレイで決定）
父が命を落としたのは5年前、マールバラが11歳であった時。

ギルド：スパイク・ガールズ
https://charasheet.vampire-blood.net/3967925#

キャラクター名
マールバラ

プレイヤー名

所持品			
壊れた天使の人形*3	理力符（光）*2	→伝心の人形	
《カノン》	精霊符（闇）*2	→朱いエルニアの実	
	精霊符（火）		
ポーションホルダー	精霊符（光）	強化インティコリマスク（未装備）	
→蘇生薬	上位精霊符（火	強化ラウールの兜（装備中）	
→アンチポーション（火）	上位精霊符（光）		
→アンチポーション（水）	上位精霊符（闇）*3	ドロップポーチ	
→アンチポーション（地）	抗魔符（火）		
→アンチポーション（風）	抗魔符（水）	ボグシーチ料理代-1000G（未反映）	
アンチポーション（闇）	抗魔符（地）		
アンチポーション（光）	抗魔符（風）		
万能薬*2	抗魔符（闇）		
強心丹	抗魔符（光）		
風のエキス*2（1使用）	上位抗魔符（火）		
火酒	上位抗魔符（水）		
退魔軟膏*2	上位抗魔符（地）		
クーラーボックス（4/4）	上位抗魔符（風）		
→グレートHPポーション（クーラーボックス）	上位抗魔符（闇）		
→（2使用）グレートHPポーション*2（クーラーボックス）	上位抗魔符（光）		
→グレートMPポーション（クーラーボックス）	鋼鉄の呪符		
グレートHPポーション	守護の呪符		
グレートMPポーション*3	生命の呪符		
EXHPポーション*3（マリからもらった）	耐毒符		
	耐毒符		
ランチボックス	上位爆撃符*7		
→にく（使用）	爆撃符*6		
→野菜（使用）	上位呪壁符		
→野菜（使用）	大壁符		
→野菜（使用）	上位大壁符		
→野菜（使用）	運命符		
技の塩焼き魚			
達人のムニエル	矢筒		
鉄衣の唐揚げ	ウェポンケース		
金剛の唐揚げ	→ティフェレトの槍2本目（強化）		
	クイックケース		
転移の呪符	→光の槍（強化）		
理力符（火）			
理力符（水）	●透籠 6/6		
理力符（地）	→キャップライト		
理力符（風）	→リムブースト・メタル		
理力符（闇）*3	→リムブースト・リフレクス		

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アセティック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：物防と魔防+3								
アイアンクラッド	3	3	DR直後	-	自身	自動成功	-	
効果：自身が物理ダメージを受けるDR直後に使用し、被ダメ-[SL×3]軽減								
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時使用し、ダメ+移動力								
スペシャルカバー	5	6	効果参照	-	自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：カバーを行う直前に使用。そのカバーを行った攻撃による被ダメに-[SL×5]軽減								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：自身の被ダメDR直後に使用し、被ダメを0に変更する								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣・斧・槍装備	
効果：装備部位両の武器を片手のみで装備できる（武器の装備部位は両のまま）								
アラウンドカバー	2	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :カバーリングと同時使用。同エンゲージ任意複数キャラをカバーする。カバー被ダメは1人分。自身も被攻撃対象時、最終被ダメを2倍にして受ける								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：使用済インバルネラブル使用回数を1増やす								
●ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：魔防+装備盾物防								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：全命中判定と回避判定+1D								
スティールクラッド	4	3	《ｱｲｱﾝｸﾗｯﾄﾞ》	-	自身	自動成功	-	
効果：《アイアンクラッド》と同時に使用。この《アイアンクラッド》は魔法ダメにも効果を発揮するようになる。更に、その効果に+[SL×4]								
アーマー・オブ・アギオス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：自身のみ装備・使用可のテスタメント防具を1つ取得								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：判定直前に使用し、その判定に+1Dする								
シールドテスタメント	3	-	DR直後	至近	範囲（選択）	自動成功	盾装備、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象がダメージを受けるDR直後に使用し、被ダメ-[SL×20]								
ヘビーテスタメント	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：《アーマー・オブ・アギオス》取得防具の重量・物防+5、魔防+3、回避・移動-2								
ワイルド・ラッシュ	1	20	効果参照	-	自身	-	ｼｰﾝ1回	
効果：《ラッシュ》と同時に使用。ラッシュの効果に+[筋力基本値]する。								
ステップ：アース	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：物防と魔防に+[SL×3]。シーン持続								
パーフェクトシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：装備盾の物防+[SL×3]								
金剛不壊	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :パワー。対抗属性・スキル・アイテム効果で物魔防を減少・0とみなすダメージを受けた場合、物魔防値をそのまま適用してダメージ算出が可能								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果 :パワー。対象にカバーを行う。行動済でも行え、行動済にならない。カバー不可スキル・パワー・アイテムを使用されていてもカバー可能								
不屈の闘志	1	-	イニシア	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：HPを[SL×100]点回復する								
八重垣	1	-	判定直前	視界	単体	自動成功	盾装備、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象が行う攻撃命中の判定直前に使用。対象が行う攻撃を「対象：単体※」、対象あなたに変更。その攻撃の射程などは無視する								

キャラクター名
マールバラ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インペイルアサルト	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	槍使用､ｼｰﾝ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用し、貫通ダメに変更、与ダメ+[SL×10]								
スーパーヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：《ダンシングヒーロー》を使用した判定直後に使用し、ダイス数変更なしで振直す								
異才：ウォーロード	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：パワー								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：コスト消費無し、対象：単体※の《バッシュ》による武器攻撃を同対象に2回行う。2回目は与ダメ+2D。1回目が非命中時、2回目は行えない								
アーマーチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：頭部・胴部の装備品を携帯品とし、携帯品の別アイテムを頭部・胴部に装備する。片方だけを携帯品にしたり装備したりしてもよい								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]点にする。未行動だった場合、行動済にはならない								
鋼鉄の疾走	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：戦闘移動か全力移動を行い、移動後エンゲージにいる任意キャラに【移動力】点HPロスを与える								
バイオレントヒット	1		クリンナップ			自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：使用済ボルテクスアタック使用回数を1増やす								
	○							
効果：								
運命変換	1						ｼﾅﾘｵ1回	
効果：ライフパス運命（波乱万丈）に準じた・抗うRPを行うことでFt1回復								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：交渉や説得関連の精神判定+1D								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃与ダメ+2								
グローヴィスフレイム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔防+2、属性が火となる								
ネイティブファイター	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：感知判定の直後に使用し、振直す								
パラディオンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ	
効果：自身被DR直後使用。Ft1消費、被ダメ-5軽減								
パラディオンⅡ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫｰﾘｱ	
効果：カバーリングと同時使用。Ft1消費、1メジャーでの複数回攻撃やカバー不可スキルを使用されていてもカバーリング使用可								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択能力基本値+3								
パラディオンⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	ｳｫｰﾘｱ	
効果：《パラディオンⅠ》効果を「幸運以下Ftを消費し、消費Ft1点ごとに被ダメ-5軽減」に変更								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：分類：動物、魔獣エネミーと意思の疎通可。程度はGM判断								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる								
★バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：最大HP+CL								
ｱﾝﾌﾞﾚｲｶﾌﾞﾙﾊｰﾄ（ﾏｼﾝｱｰﾏｰ）	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：物防+2、魔防+1								

キャラクター名
マールバラ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
シンシアマインド（マシンリム）	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力・器用・敏捷基本値+1								
アサルトダッシュ	1	8	メジャー	3Sq	直線（選択）	命中	ｻｲﾄ、騎乗、ｼﾅｰﾝ1回	
効果：白兵攻撃を行う。								
●イミューンウェイトト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備防具の移動修正0未満を±0に変更								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備アイテム重量制限+5								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	-	ｼｰﾝ1回	
効果：ポーションを1個使用する								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択能力基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択能力基本値+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択能力基本値+3								
ゴッデスブレス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（武器攻撃を選択）選択攻撃ダメ+2								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：識別+1D								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：プリプレイに装備か携帯の武器・防具から1つ選択。武器なら攻撃力に+1、防具なら物防か魔防に+1								
デストロイヤー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：オブジェクト破壊時の与ダメ+2D								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	ｼｰﾝ1回	
効果：対象「分類：動物、魔獣、霊獣」時に有効。対象と精神対決を行い、勝利に行動済にする								
クリアバスケット	1	7	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：地魔術。携帯品重量+知力基本値。シナリオ持続。CT時コスト0								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：スキルに対するリアクションとして行う精神判定+1D								
ソニックラン	1	2	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：風魔術。移動力+1。シナリオ持続。CT時コスト0								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								