

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	17
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

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	28	9	6	7	29	7
ボーナス	11	9	3	2	2	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	2	1
他修正						3	←聖鎧
能力値	13	10	5	2	2	14	3

HP	209
MP	124
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ティフェレットの槍 (強化)	至近	-2	29	-1D	10	10	-7	
左手	クマーラの盾		-3			15	10	-1	
頭部	ラウールの兜 (強化)				-2	5			(-1)
胴部	★●召喚具：テストメント				0	17	8		0
補助	センチネルガード (強化)				-2	8	3		(-2)
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			10	0	5	0	14	7	18
スキル				3		10	25	↓●	
その他			(+3)		(3)	(17)	(16)	↓-1	★22
総計(右)			8	32					
総計(左)			7	3	1	65	74	0	18
総計(両)									m
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	10			10	+ 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	14			14	+ d
錬金術判定					+ d

現在重量:	75	所持金:	86314	預金・借金:	
最大重量:	78				

所持品	
武器強化 (ティフェレットの槍)	→流水の砥石
武器強化 (光の槍)	→炎熱の砥石
防具強化 (ラウールの兜)	→大地の砥石
防具強化 (センチネルガード)	→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	リムブースト・メタル
幸運のストラップ	キャップライト
	調理用具
小道具入れ	伝心の人形

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウイング	★	-	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	クリオ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	1回/SL	
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	1回/1分	
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!! 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険的である。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。

いつの間にか、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*2	呪壁符*4
《カノン》	上位呪壁符*3
上位抗魔符（水）	大壁符*3
	上位大壁符
ポーションホルダー	爆撃符*2
→アンチポーション（水）	上位爆撃符*2
ココナッツミルク	
HPポーション	ウェポンケース
HPポーション*6	クイックケース
ハイHPポーション*3	→光の槍（強化）
グレートHPポーション	ドロップポーチ
グレートHPポーション*2	
グレートMPポーション	
グレートMPポーション*2	
万能薬*2	
蘇生薬	
強心丹*2	
風のエキス	
風のエキス	
退魔軟膏	
退魔軟膏	
ランチボックス	
→にく	
→野菜	
→野菜	
→バナナフィン	
→バナナフィン	
転移の呪符	
理力符（火）	
理力符（水）	
理力符（地）	
理力符（風）	
理力符（闇）	
理力符（光）	
鋼鉄の呪符*2	
守護の呪符	
生命の呪符	
耐毒符	
耐毒符*2	

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]							
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	カット`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]							
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	ナリ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・片手	
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	ナリ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	ナリ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	3	3	《アイアンクラッド》	-	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・使用可のテストメント防具を1つ取得							
ダンシングヒーロー	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シオン1回	
効果:	判定直前に使用し、その判定に+1Dする							
シールドテストメント	2	-	DR直後	至近	範囲（選択）	自動成功	盾装備、ナリ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]							
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	ナリ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	ウォリア	
効果:	自身被DR直後使用。Ft1消費、被ダメ-5							
パラディオンⅡ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォリア	
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」に変更							

