キャラクター名	プレイヤー名
マリエル・シェフィールド	

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	フォーチュネイト	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	?
種族	ヒューリン(ハーフブラッド：ディーバヒーロー)			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	英雄			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	29	9	23	24	6
ボーナス	4	3	9	3	7	8	2
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正			1				
能力値	4	5	12	3	9	8	2

HP	113
MP	112
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	S1ロストデビルズクローR	至近	0	9	0	0	0	0	0
左手	S1ロストデビルズクローL	至近	0	5	0	0	0	2	0
頭部	S1ロストデビルズキャップ				2	1			
胴部	S1身かわしの服				2	4			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			5	0	12	0	8	21	9
スキル	《バタフライダンス》《フェイス：ブリガンティア》《ドッジムーブ》《アボイドダンス》《ステップ：ダーク》《ステップ：ブライト》《バトルステップ》《インボーグ》《パリー》《ルックアウト》《ライトニングライド》		3	3	30			15	6
その他	《ロストデビルズセット》《ロストデビルズキャップ》《ロストデビルズアイ》《陸マグロ》		4	5	4			4	20
総計(右)			12	17					
総計(左)			12	13	51	7	8	42	35 m
総計(両)			12	22					
ダイス数			2 d	2 d	6 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	8			8	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1ロストデビルズクローR	アルカナム：アーケンラーヴ×0
┗敏捷のクリスタル	アルカナム：ブリガンディア×1
S1ロストデビルズクローL	アルカナム：ダグデモア×0
┗踊り子のクリスタル	アルカナム：ダナン×0
S1ロストデビルズキャップ	アルカナム：アエマ×3
┗回避のクリスタル	アルカナム：ゴヴァノン×0
S1身かわしの服	アルカナム：グランアイン×3
┗回避のクリスタル	アルカナム：ダオ×0
	アルカナム：マリッド×0
陸マグロ	アルカナム：イフリート×0
	アルカナム：ディジニ×0

現在重量：	0
最大重量：	62

所持金： -46800　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**
ハーフブラッド	★	-	効果参照・メイキング	-	自身	-	-	
効果：タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値に-3する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照・メイキング	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダイスロール直前に使用する。そのダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：回避と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
アボイドダンス	5	4	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定と同時に使用する。回避判定の達成値に+SLする。その回避が成功した時、5m以内の移動、あるいは離脱を行うことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱できない。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定の達成値に+[SL×2]する。シーン持続。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ・シナリオ1回	
効果：「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後行動済みとなる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数に数えない）。								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ステップ：～》の効果が持続中に有効。攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SLする。								
ステップ：ブライト	3	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：行動値増加を行う。【行動値】に+[SL×3]する。シーン持続。								
クイックステップ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《ステップ：～》のダンサースキルをふたつ使用できる。								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：判定の直前に使用する。その判定で振るダイスの数が、スキルなどの効果(パワー、ギルドサポートを除く)によって減少していても、その効果を受けずに判定を行える。								
インボーグ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象が行う回避判定に+1Dする。シーン持続。								
パリー	★	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定に+1Dする。ただし、あなたがメジャーアクションで行う判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を制限するか、シーン終了まで持続する。								

キャラクター名
マリエル・シェフィールド

プレイヤー名

所持品			
アルカナム：マライカ×0			
アルカナム：ディアボロス×0			
アルカナム：アリアンロッド×0			
アルカナム：アラクネ×3			
アルカナム：シームルグ×3			
アルカナム：リヴァイアサン×0			
アルカナム：フェンリル×0			
アルカナム：カトブレパス×1			
アルカナム：ヨルムンガンド×0			
アルカナム：ファーブニル×0			
アルカナム：太陽×0			
アルカナム：月×0			
アルカナム：星×0			
アルカナム：大地×0			
アルカナム：海×0			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リカバリー	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	-	
効果： バッドステータスひとつを回復する。								
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済となる)。								
アルカナム	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：アルカナム」のアイテムを[CL+2]個取得し、デックを構築する。								
リバースカード	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	アルカナム	
効果： 「種別：アルカナム」と同時に使用する。そのアイテムの「効果」の代わりに「逆位置効果」を適用する。								
カードマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： デックに選択できる同じ「種別：アルカナム」のアイテムの数の上限を3枚に変更する。								
ギフト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+2Dする。								
ルックアウト	3	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： リアクションと危機感知判定の達成値に+[SL+1]する。								
ライトニングライド	2	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 【行動値】と【移動力】に+[(SL×2)+2]する。								
イクストリアン	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 【敏捷】判定と【感知】判定の達成値に+2する。								
	1							
効果：								
ボディドライブ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： 騎乗状態でなくても、「使用条件：騎乗」の効果を受け、使用することができる。シーン持続。								
プレパレイション	★	6	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する。その時に同じスキルを連続して使うことはできない。また、ひとつはバートルのスキルでなければならない。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備しているときに有効。装備しているこつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：双」の一つの武器として扱う。二つの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
ナイフパリー	★	3	DR直後	-	自身	自動成功	短剣・双・防御中1回	
効果： ダメージ軽減を行う。あなたが受ける物理ダメージを-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
アシストエッジⅠ	★	-	DR直前	至近	単体	自動成功	シーフ	
効果：Ft1点消費。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+1Dする。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(敏捷)								
フェイス：ブリガンディア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： リアクション判定の達成値に+1する。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションによる【精神】判定に+1Dする。								
アシストエッジⅡ	★	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果：《アシストエッジⅠ》の「効果」の「フェイトを1点消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+1Dする」を「[幸運]以下の任意のフェイトを消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[消費したフェイト]Dする」に変更する。								
フォースブースト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	効果参照	
効果：取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合、再度使用するためには日数の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。《アシストエッジ》エネミーから優先的に狙われるようになり、リアクション判定に+2Dする。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(精神)								
アシストエッジⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果：《アシストエッジⅠ》の効果に+2Dする。つまり、《アシストエッジⅡ》の効果と合わせて、ダメージ増加は+[消費したフェイト+2]Dとなる。								

キャラクター名
マリエル・シェフィールド

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
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(筋力)								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(感知)								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果： 回避判定の達成値に+1する。								
ホースマンシップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定の達成値に+1する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								