キャラクター名
ATM

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	3016
種族	エルダナーン			**境遇**	紛失
出自（効果）	放浪者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	11	36	30	35	10
ボーナス	3	2	3	12	10	11	3
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正							
能力値	3	2	3	15	11	14	4

HP	141
MP	239
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	ミスティックロッド	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手	ミスティックシールド	-	0	0	0	3	3	-2	0
頭部	フレンドベレー		0	0	0	3	0	0	0
胴部	ミスティックガーブ		0	0	0	6	3	0	0
補助	ワイバーンマント		0	0	0	7	2	0	-1
装身具	輪唱の耳飾り		0	0	0	0	0	0	0
能力値			2	0	3	0	14	14	8
スキル	サクセション						1	2	
その他									
総計(右)			2	0	3	19	23	14	7
総計(左)			2	0					
総計(両)									m
ダイス数			2 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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	15		2	17	+ 3 d
アイテム鑑定	15		2	17	+ 2 d
魔術判定	15		3	18	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	上位治療符*2
ベルトポーチ	上位呪壁符
使い魔(ブラックマジシャン)	万能薬*2
名馬	蘇生薬*1
小道具入れ	繊維*2
動物王の骨	野菜*4
心身の章	鉄鉱石*1
ランチボックス	木材*3
野菜*5	
ポーションホルダー	石材*5
ハイMPポーション*2	

現在重量：	18		
最大重量：	32	所持金：	0
		預金・借金：	0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イモータリティ	★	-	PV	-	自身	-		
効果：	《トリビアリスト》を取得する							
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
ファミリア	1	-	ITM	-	自身	-		
効果：	使い魔を[SL]個取得。							
フォースブリンガー	5	-	PV	-	自身	-		
効果：	<無>属性魔法攻撃ダメージに+[SL×4]							
グレートサモナー	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキル効果に+1Dする。							
エルダーマジック	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	魔術判定に+[1D]する。							
コンセントレーション	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	魔術判定に+[1D]する。							
ブラッドパクト	2	-	PV	-	自身	-		
効果：	サモナーのスキルコスト-[SL]する。(最低1)							
アンプリフィケイション	5	-	PV	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃ダメージ+[SL×4]							
デモンズウェブ	1	-	PV	-	自身	-		
効果：スキル、パワー、アイテムの効果によって「スリップ」を相手に与えた場合、「スリップ」の間、対象はあらゆる判定に-1Dする。「スリップ」が回復するまで持続する。								
サモンマスター	3	-	PV	-	自身	-		
効果：	効果をダイスで求める魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキルに+[SL×2]する							
アレンジ	1	-	PV	-	自身	-		
効果：	SL上限に+1する。							
リクルート	1		PV	-	自身	-		
効果：	「分類：魔術」のスキルコストを-2する。							
完全なる呪い：威圧	1	-	PV	-	自身	-		
効果：取得する際にバッドステータスから一つ選択せよ。魔法攻撃で1点でもダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。バッドステータスはスキル、アイテムの効果によって回復できない。								
連続高速展開	1		PV	-	-	-		
効果：<<ファストドロウ>>1で取得可能。あなたが取得している<<ファストドロウ>>を「使用条件：ラウンド1回」に変更する。また、「効果」に「スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせず、即座に終了となる」という効果を受けない」を追加する。								

キャラクター名
ATM

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
ファストドロウ	2	6	MV	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：<<ファストドロウ>>のSL+1体」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マインドマスター	1	-	SET	-	自身	自動成功	SET1回、シーンSL回	
効果：<<コーデックス>>と「タイミング：セットアップ」のスキルを使用する。								
コーデックス	1	-	SET	-	自身	自動成功		
効果：コーデックスを取得する。コーデックスはシーン終了時に失われる。								
メンターアーツ	3	-	<<コーデックス>>	-	自身	自動成功		
効果：<<コーデックス>>と同時に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行うコーデックスで選択したクラスの効果に+[SL×2]する								
エコノミーマジック	1	-	SET	-	自身	自動成功		
効果：あなたが使用する「分類：魔術」のスキルの「コスト」に-2する。（最低1)この効果はシーン終了まで持続する								
ランニングセット	1	6	MV	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。								
アニマルパクト	1	-	MA	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナースキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
クラッシュバリア	1	12	MA	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：魔法攻撃のDRでは物防・魔防を0として算出する。メインプロセス終了まで持続する。								
ファインアート	1	20	MA	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：あなたが使用する「分類：魔術」に対するリアクションは必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：魔法攻撃を「対象：単体」変更、ダメージに+[CL×10]								
ダブルキャスト	2	15	MJ	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」を２つ使用する。								
サモン・リヴァイアサン	1	8	MJ	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果：2Dの<無>属性魔法攻撃。HPにダメージを与えた場合、[スリップ]を与える								
ビーストベイン	1	4	MJ	20m	単体	魔術判定		
効果：2D+10の<無>属性魔法攻撃。対象が「分類：動物・魔獣・霊獣」の場合、魔法防御力を0とみなして、ダメージを算出する。								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：魔法攻撃ダメージに+[(SL×2)D]								
ブーストフォース	4	-	<<マジックフォージ>>	-	自身	自動成功		
効果：[SL×20]点以下の任意のMPを消費する。<<マジックフォージ>>の効果に消費した【MP】1点につき+2								
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果：ダメージ軽減 -[(SL)D]								
ガーディアン	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：対象に-[CL×5]のダメージ軽減を行う。ただし、携帯している使い魔は使用不可になる。								
フォージチャージ	1	10	CN	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：<<マジックフォージ>>の使用回数を1回増やす.								
バリアントマジック	1	12	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：ダイスを振る「分類：魔術」の効果に+5Dする								
トリビアリスト	1	6	判定直前	-	自身	自動成功		
効果：判定の直前に代用する。その判定を【知力】判定で代用判定する。シーン1回								
モンスターロア	1	-	PV	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+[1D]する。								
インサイト	1	-	PV	-	自身	-		
効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+[1D]する。内容まではわからない。何か隠しているか、嘘をついているかはわかる。								

キャラクター名

ATM

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
バイタリティ	1	-	PV	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CLする。								
トレーニング：筋力	1		PV					
効果：【筋力基本能力値】+3								
トレーニング：敏捷	1		PV					
効果：【敏捷基本能力値】+3								
トレーニング：精神	1	-	PV	-		-		
効果：【精神基本能力値】+3								
トレーニング：知力	1	-	PV	-		-		
効果：【知力基本能力値】+3								
トレーニング：感知	1		PV					
効果：【感知基本能力値】+3								
トレーニング：幸運	1		PV	-	-	-		
効果：【幸運基本能力値】+3								
フェイス：ダグデモア	1	-	PV	-	自身	-		
効果：【行動値】に+2する								
アイテムマスタリー	1	-	PV	-	自身	-		
効果：【HP】【MP】を消費するアイテムの消費-2(ただし、消費する値によって変化する系はNG)								
イクイップリミット	1	-	PV	-	自身	-		
効果：装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
ベアアップ	1	-	PV	-	自身	-		
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
マジックスピナーIII	1	-	PV	-	自身	-	メイジ	
効果：消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす								
エンラージリミット	1		PV		自身	-		
効果：携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。								
サクセション	1	-	ITM	-	効果参照	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば物理防御力か魔法防御力に+1する								
ストームソーサリィ	1	16	MV	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」を「対象：十字(選択)」「射程：1Sq」に変更する。メインプロセス終了まで持続する。								
マジックスピナーI	1	-	INP	-	自身	自動成功	ﾒｲｼﾞ/ｼﾅﾘｵ1回	
効果：フェイト1点消費。すでに使用した<<マジックフォージ>>の使用回数を1増やす								
マジックスピナーII	1	-	FREE	-	効果参照	自動成功	メイジ	
効果：フェイト1点消費。魔法攻撃の対象が行なうリアクション判定に-1Dする。								
フックダウン	1	3	CN	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」早飲み								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定	シーン1回	
効果：落下のDRの直前に使用。落下によって受けるダメージを0にする。								
効果：								
効果：								
効果：								