

キャラクター名	プレイヤー名
ヨカム・ワンダリング CL19	

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	19
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	セージ	性別	男性
称号クラス				年齢	25
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自(効果)	騎士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	10	37	30	8	8	9
ボーナス	11	3	12	10	2	2	3
クラス修正	1	0	0	3	1	3	0
他修正	1			1			
能力値	13	3	12	14	3	5	3

HP	134
MP	211
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	精霊剣：火	至近	0	26	-	-	-	0	-
左手	S1ドラゴンシールド[筋力]		-	-	-	10	5	-2	-
頭部	S1ドラゴンヘルム[知力]		-	-	-2	3	0	-	0
胸部	S1ドラゴンメイル[対抗：スリッパ]		-	-	-5	8	0	-	0
補助	シールドガントレット		2	5	-1	8	2	-	0
装身具	竜爪の耳飾		-	-	-	-	-	-	-
能力値			3	0	12	0	5	15	18
スキル	マシアーマ-[物2/魔1]					2	1		
その他	ルミア・ホ・シ・ズ[物2/魔2/行2]、大騎竜[攻20/移20]			20		2	2	2	20
総計(右)			5	51					
総計(左)			5	25	4	33	15	15	38
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 2 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14			14	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
■クリスタル	大騎竜
筋力のクリスタル	■サービス
知力のクリスタル	ポグシーチ料理
対抗：スリッパのクリスタル	■収納
	異次元バッグ
■武器	ベルトポーチ
精霊剣：火	小道具入れ
キャリバー	ポーションホルダー
■リンク効果	クイックケース
ドラゴン	■道具
■乗物	森林冒険セット

現在重量：	51	所持金：	-1117988	預金・借金：	
最大重量：	88				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1【筋力】【敏捷】【知力】							
	◇							
効果：								
▼セットアッププロセス	◇							
効果：								
コネクトフォース	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージと【物理防御力】に+[SL+2]する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。							
コネクトドラゴン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	リカバリーSL回	
効果：	(コネクトアイ)か(コネクトナーブ)か(コネクトフォース)のいずれかを同時に使用する。フェイトを1点消費。あなたは「分限：竜」となり、さらに攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。							
エレメンタルウェポン	★	3	セットアップ	-	自身	魔術判定	-	
効果：	使用する際に「種別：精霊剣」のアイテムから0つ選択する。あなたは装着している「種別：精霊剣」のアイテムをすべて失い、選択したアイテムを装備する。部位に別のアイテムを装着していた場合、それらを装着していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。							
ドラゴンチェンジ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	《チェンジスケール》か《チェンジファンク》を同時に使用する。この効果により、《チェンジスケール》《チェンジファンク》がセットアッププロセスで使用可能となる。							
チェンジファンク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	攻撃のダメージに+[SL×4]する。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を3点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。							
▼イニシアチブ	◇							
効果：								
フォワードムーブ	★	3	イニシアチブ	-	自身	自動成功	精霊剣装備力が1回	
効果：	戦闘移動を行なう。この移動では突入のみ行なえる。							
▼ムーブアクション	◇							
効果：								
ファランクスクラッシュ	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	装着している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計で15以上の時に有効。ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+(ファランクススタイル)で選択した能力値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。【知力】を指定。							
▼レガシーアクション	◇							
効果：								
ソードマジック	★	5	レガシー	効果参照	単体※	魔術判定	精霊剣使用	
効果：	対象に白兵攻撃を行なう。攻撃の命中判定は魔術判定となる。攻撃後、あなたは離脱する。ただし、封鎖されているエンゲージからは離脱できない。							
▼マイナーアクション	◇							
効果：								

CL1：《ファイアロード》《ファイアポルト》《リゼントメント》《アトリビュート》《アトリビュート》

PC5 世界を見てみたい者
元々ヒルベニアのスラム生まれ、たまたまシガークラスになったのが君だ。
一通り世界の危機になるものはなくなったが、力を得た君をヒルベニアが拘束しようとする。
君は自由でなければならぬ。だから、仲良しのギルドメンバーと…はばたけ！冒険者！

■判定/ダイスロール
▼通常時
3D+19 《ソードマジック》命中判定：基礎2D+14 《コンソレイジョン》[+1D] 精霊剣：火[+1] シールドガントレット[+2] 神竜の耳[+1] 古代竜の心[+1]
5D+171 《ソードマジック》<火>属性魔法ダメージ：基礎2D+26
《チェンジファンク》[+20] 《ファランクスクラッシュ》[+14] 《スタイル：ウェイトス》[+16] 《ファイアロード》[+20] 《エレメンタルウェポン》[+20] 《レイザークラッシュ》[+10] ドラゴンシールド[+10] シールドガントレット[+5] 竜爪の耳飾[+20] リンク効果[+10] 大騎竜[+20] 古代竜の心[+3] 達人のムニエル[+5] 火酒[+2]

3D+17 《ファイアポルト》命中判定：基礎2D+14 《コンソレイジョン》[+1D] 精霊剣：火[+1] 神竜の耳[+1] 古代竜の心[+1]
5D+109 《ファイアポルト》<火>属性魔法ダメージ：基礎2D+10
《チェンジファンク》[+20] 《ファランクスクラッシュ》[+14] 《ファイアロード》[+20] 《エレメンタルウェポン》[+20] ドラゴンシールド[+10] 竜爪の耳飾[+2D] リンク効果[+10] 虹の輝き[+2] 古代竜の心[+3]

3D+18 《ファンク》命中判定：基礎2D+14 《アームマスター》[+1D] シールドガントレット[+2] 神竜の耳[+1] 古代竜の心[+1]
8D+176 《ファンク》<火>属性魔法ダメージ：基礎2D+23
《コネクトフォース》[+3] 《コネクトドラゴン》[+13] 《チェンジファンク》[+20] 《ファランクスクラッシュ》[+14] 《デスターナット》[+12] 《デフェンシブジョイント》[+3D]

キャラクター名
ヨカム・ワンダリング CL19

プレイヤー名

所持品			
小型ハンマー			
くさび			
チョーク			
筆記用具			
釣り竿			
キャップライト			
調理道具			
望遠鏡			
地図			
エリンディル西方トラベルガイド			
アルディオ版トラベルガイド			
自然の友			
虹の輝き			
神竜の耳			
古代竜の心			
リムブースト・メタル			
リムブースト・リフレクス			
■ポーション			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
グレートHPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
万能薬			
万能薬			
万能薬			
火酒			
■料理			
達人のムニエル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デスターゲット	★	6	マイナ	—	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エンハンスプレス:火	★	6	マイナ	—	自身	自動成功	—	
効果：取得する際に属性からひとつ選択する。《エンハンスプレス：地》のように記述し、武器攻撃のダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。								
▼メジャーアクション	◇							
効果：								
ファニング	2	5	Xジャー	武器	[SL+1]体命中判定	魔導銃使用		
効果：対象に射撃攻撃を行なう。クリティカル：ダイスロール増加								
ディフュージョンショット	3	7	《ファニング》	—	自身	自動成功	—	
効果：《ファニング》と同時に使用する。ダメージ増加を行なう。その射撃攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
ファイアボルト	★	6	Xジャー	20m	単体	魔術判定	—	
効果：対象に魔法攻撃を行なう。その魔法攻撃のダメージは[2D+10]<火>属性の魔法ダメージとなる。クリティカル：ダイスロール増加								
ダブルキャスト	1	15	Xジャー	—	自身	自動成功	1回1回SL回	
効果：取得している「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」をふたつ使用する。同じ魔術を2回使用してもよいし、別々の対象でもよい。								
レインボーカラー	★	8	Xジャー	20m	単体	魔術判定	—	
効果：使用する時に属性からひとつ選択する。対象の「属性」を、選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
▼効果参照	◇							
効果：								
リゼントメント	★	—	効果参照	—	自身	自動成功	シリア1	
効果：魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
▼パッシブなど	◇							
効果：								
ファイアロード	5	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：<火>属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
コンセントレイション	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：魔術判定に+1Dする。								
スタイル：ウェントス	4	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：攻撃の対象が飛行状態ではない時に有効。攻撃のダメージに+[SL×4]する。ただし、他の《スタイル：〜》が取得できなくなる。								
レーザーシャープ	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：武器攻撃のダメージに+1Dする。								
ファランクスタイル	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択する。装備できる防具の重量制限を選択した能力基本値に変更する。《イクウィップリミット》など装備品の重量制限に修正を与えるスキルは、選択した能力基本値に修正を与えるようになる。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
キャリバー	★	—	アイテム	—	自身	—	—	
効果：キャリバーを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
アームズマスタリー：魔導銃	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アトリビュート	5	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
ハイアトリビュート	4	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
ドラゴンファクター	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：《エンハンスプレス》の効果中に有効。取得している《アースブレイカー》《ウォーターマスター》《エリアルセイバー》《ファイアロード》《ミッドナイトサン》の「効果」の魔法攻撃を「攻撃」に変更する。								
バトルブレイン	★	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果：武器攻撃の命中判定に使用する能力値を【知力】に変更する。								

キャラクター名
ヨカム・ワンダリング CL19

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
エレメンタルパワー:火	5	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果:取得する際に属性からひとつを選択する。《エレメンタルパワー:地》のように記述する。選択した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×4]する。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。								
	1							
効果:								
レガシーサイン	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: クラスチェンジの際、レガシークラスを選択できるようになる。								
エンラージリミット	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 携帯品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。								
マシンリム	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
マシンアーマー	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 【物理防御】に+2、【魔法防御】に+1する。								
トレーニング:筋力	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング:敏捷	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング:知力	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 選択した能力基本値に+3する。								
フックダウン	★	3	クリナップ	-	自身	自動成功	シナ1回	
効果: 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する。								
インテション	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 【最大MP】に+CLする。《パイタリティ》と同時に取得できない。								
ファーストエイド	★	-	Xジャー	至近	単体	器用	-	
効果:対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し【HP】を1する。なお、対象は行動済みとなる。								
フェイス:セフィロス	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果:取得する際に能力基本値からふたつを選択する。選択したふたつの能力基本値すべてに+1する。ただし、他の《フェイス:〜》を取得できなくなる。【筋力】【敏捷】								
ストームソーサリー	★	16	ムーブ	-	自身	自動成功	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。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
キャッチアウト	3	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ナリオSL回	
効果:対象が「タイミング:メジャーアクション」で攻撃を行なうスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行なうそのスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の敵やダメージの有無は関係ない。この効果はシナ終了まで持続する。								
イミュンウェイト	★	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正:±0」に変更する。								
ベアアップ	1	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。								
デストロイヤー	1	-	パッパ	-	自身	-	-	
効果: オブジェクトを破壊する時のダメージに+2Dする。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。								
スマートブレインI	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ナリオ1回	
効果:フェイトを使用して魔術判定以外の【知力】判定のダイスを増やす際に使用する。その判定を、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。たとえば、フェイトを2点消費した場合、判定に+4Dすることになる。ラウンド進行中は使用できない。								
スマートブレインII	★	-	判定の直前	視界	単体	自動成功	シナ1回	
効果: 対象が行なう判定の直前に使用する。フェイト1点消費。その判定に+1Dする。このスキルはあなたを対象にできない。								
スマートブレインIII	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果:フェイト1点消費。あなたは「使い魔」(『SKG』P49)を取得する。使い魔の修正を受ける能力値はこのスキルの使用時に選択すること。この効果はシナ終了まで持続する。								
効果:								