

キャラクター名

プレイヤー名

ヤコ

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	10
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	女
称号クラス				年齢	見た目16(500)(1005年現)
種族	アーシアン			境遇	転移表(召喚)：神
出自 (効果)	特異表(召喚)：聖者			目標	目的表(召喚)：キラキラ

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	17	9	8	20	8	18	9	HP82
ボーナス	5	3	2	6	2	6	3	MP112
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1	フェイト5
他修正								
能力値	5	3	2	9	3	9	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	蟲姫の指先	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	リnak効果：パッシブ。装備者が使用するサモナーのスキルの「コスト」に-3する。								
頭部	蟲姫のティアラ					2	2		
胴部	蟲姫の衣					8	1		
補助	蟲姫のケープ					5	2		
装身具	蟲姫の耳飾り								
能力値			3	0	2	0	9	5	10
スキル									
その他									
総計(右)			3	4	2	15	14	5	10m
総計(左)									
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	3			3	+ 2 d	冒険者セット	→転移石（ライン）
トラップ解除	3			3	+ 2 d		
危険感知	3			3	+ 2 d	ベルトポーチ	ポーションホルダー
エネミー識別	9			9	+ 2 d	異次元バッグ	→ハイHPポーション＊2
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d		→ハイMPポーション＊2
魔術判定	9			9	+ 2 d	キャップライト	→万能薬＊1
呪歌判定					+ d		
錬金術判定					+ d		
						使い魔：知力	ランチボックス
							→野菜＊3
						小道具入れ	
						→動物の骨	ウエポンケース
現在重量：7							
最大重量：46						所持金：17385	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果：魔術判定に+ 1 d 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：魔法攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+「SL*2」 d する。								
メタモルフォーゼ	1		セットアップ		自身	自動成功	アーシアン	
効果：魔術判定の達成値に+「SL+1」、魔法攻撃のダメージに+ 2 する。この効果はシーン終了まで持続する。								
リゼントメント	★		効果参照		自身	自動成功	メイジ、サモナー	
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。								
	1							
効果：								
サモン：ファークニル	★	9	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果：対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは「2 d + 5」（「無」属性の魔法ダメージ）となる。								
ドローカード	★	2	サモン：～～		自身	自動成功	アーシアン	
効果：「サモン：～～」と同時に使用する。魔法攻撃、HP回復を行なうスキル、パワー、アイテムの効果に+ 1 d する。								
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防衛中1回	
効果：対象のダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-「（SL）d」する。同じタイミングで複数の「サモン・アラクネ」が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
フォースブリンガー	5		パッシブ		自身			
効果：「無」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。								
ハイサモナー	★	3	マイナー		自身	自動成功		
効果：あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に- 1 d する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アニマルパクト	★		マイナー		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のスキルを「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。								
グレートサモナー	★		パッシブ		自身			
効果：効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なうサモナーのスキルの効果に+ 1 d する。								
ファミリア	1		アイテム		自身			
効果：使い魔を「SL」個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯、使用することができる。								

「ちきゅう」の「にほん」の土地神の一人。
いつものように、「さもにんぐすたー」で遊んでいると、異世界の神様から「特異点」を救う方法を探してほしいという依頼を受ける。彼女は「ちきゅう」時間の経過を1週間に調整することを条件に依頼を引き受けた。
彼女のデッキは異世界「エリンディル」用に調整され、身分を「アーシアン」とし力を大幅に制限して「エリンディル」に召喚された。そんな彼女のすることは「エリンディル」を大いに楽しむことで、「特異点」を救う手がかりを集めるというものだ。
そして、今日も「ヤコ」は異邦人として、冒険者をするのだった。
なお、彼女が戦闘モードになる魔法は「ちきゅう」の「あにめ」、「さもにんぐ・ゼクス」の主人公「リョーマ」の、「さもにんぐ・オーバーチェンジ」を参考に編み出したらしい。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
竜王の吐息	★		パッシブ		自身			
効果： 「無」属性の魔法ダメージに有効。攻撃のダメージに+1 dする。								
	1							
効果：								
オプティマイズ	★		パッシブ		自身			
効果： プリプレイにあなたが取得しているスキルのひとつを選択する。選択したスキルの「コスト」に-2（最低1）する。								
	1							
効果：								
ダブルキャスト	1	15	メジャー		自身	自動成功	シナリオSL	
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。								
ランニングセット	★	6	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルと同時に使用する。その効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
ミュートスノウレッジ	★							
効果：								
フェイス：ファークニル	★		パッシブ		自身			
効果： 「無」属性の魔法ダメージに有効。あなたが行なう攻撃のダメージに+2する。								
マジックスピナーⅠ	★		イニシアチブ		自身	自動成功	ダイス、シナリオ	
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。								
エンラージリミット	★		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	★		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】に+CLする。								
マジックスピナーⅡ	★		フリー		効果参照	自動成功	メイジ	
効果：フェイト1点消費。あなたが行なう魔法攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1 dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アニマルエンパシー	★							
効果： 「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思疎通ができる。								
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として行う【精神】判定に+1 dする。								
マジックスピナーⅢ	★		パッシブ		自身			
効果： フェイトを使用して魔法攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
ストームソーサリー	★	16	ムーブ		自身	自動成功	ダイス、シナリオ	
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。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								