

キャラクター名

プレイヤー名

アシャ・サリム

メインクラス	プリースト	Lv.1:	アコライト	レベル	12
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	52
種族	ネヴァーフ			境遇	天啓
出自 (効果)	商人			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	24	11	7	27	7	19	3	
ボーナス	8	3	2	9	2	6	1	
クラス修正	0	2	0	2	1	2	1	
他修正								
能力値	8	5	2	11	3	8	2	

HP	117
MP	120
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	フェター		-2	9		3		-1	
左手	ブーストシールド					9		-1	
頭部									
胴部	ダイアスーツ				-1	21	0		0
補助	ルーンリング					2	3		0
装身具	酒神の杯								
能力値			5	0	2	0	8	5	13
スキル						3			
その他									
総計(右)			3	9	1	38	11	3	13
総計(左)			5	0					
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	ベルトポーチ	クイックケース
トラップ解除	5			5	+ 2 d	異次元バック	-ヘビーハルバード
危険感知	3			3	+ 2 d	小道具入れ	
エネミー識別	11			11	+ 2 d	-祝福の花	ウェポンケース
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d	-ランタン	-フェター
魔術判定	11			11	+ 2 d	-ロープ	
呪歌判定					+ d	-火打石	冒険者セット（購入）
錬金術判定	5			5	+ 2 d	-筆記用具	野営道具
							キャップライト
						クイックケース	
						-フェター	ポーションホルダー
現在重量： 51							
最大重量： 60		所持金： 84304				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
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に物理防御力+3								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中一回	
効果：対象が受ける予定のダメージに-5dする。								
アフェクション	1	-	ダメージロール直後	20m	単体	自動成功	シナリオ一回	
効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用。そのダメージを0に変更する。								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象のHPを3d+CL×3回復する								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーズン一回	
効果：ヒールを同時に使用、ヒールをイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
	1							
効果：								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：知力判定達成値+6								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能になる								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス一回	
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキル一つを同時に使用する。使用する順番はあなたが決定する。								
トリビアリスト	1	6	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：判定の直前に使用する。その判定を知力判定で代用判定する。								
ラーニング	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果：ナチュラルヒストリーを取得。幸運基本値-3。								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+2 d する。								
	1							
効果：								
ダイアグノーシス	3	6	マイナー	-	自身	-		
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+SL*3する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
森の賢者	★							
効果：助言を求める声には必ず答えなければならない/ダイアグノーシスを取得								

プロテクションプロテクションアフェクション アドバイス アドバイス
アシャは行商人夫婦の元に生まれた。
行商先のある祭りで酒を飲んだ際、アシャは声を聴いた。
『私は酒の神だ。お前は私に仕える神官になるのだ』
アシャは酒の神に、『なぜ私なのですか？』と尋ねました。すると、酒の神は『お前は、私の好みだ。お前は、私に仕える神官として相応しい魂を持っている』

そうしてアシャは両親にそのことを相談した…両親はそれを聞いて荣誉なことであるとして、アシャを神殿へと送り出したのだ…
アシャは神殿で様々なことを学び、神官やセージとしての心構えも学んだ…助言を求める声には必ず答えなければならない、ということは彼の生きる指標の一つだ。
そしてまた彼はお酒を飲み、声を聴いたような気がして…見聞を広めるために…騎士団養成学校へとやってきたのだ。

酒の神に仕える。錬金術と、敵を知る知識に長けている。
彼は、若いうちに酒の神の神殿に入り、そこで修行をして、神官として認められた。
アシャは、両親に愛されていたが、神官になるという夢のために、家を飛び出しました

[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：								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								エネミー識別を対象場面・射程視界に変更する。
	1							
効果：								
マグニフィケーション	1	6	メジャー	至近	範囲(選択)	錬金術		
効果：								携帯している種別：ポーションのアイテムを対象に使用する。このスキルはあなたを対象に選択できない。回避判定で回避可能。クリティカル：コスト0
	1							
効果：								
シンセサイゼーション	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：								一回のアクションで種別：ポーションのアイテムを2個使用できる。また種別：ポーションのアイテムを使用するスキルでも、2個のポーションを使用可能となる。メインプロセス持続。
エリクサー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								ダイスを振って効果を求めるアイテムに有効。種別：ポーションのアイテムの効果に+1dする。
	1							
効果：								
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術		
効果：								携帯している種別：ポーションのアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。クリティカル時：コスト0
ラーニングポーション	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果：								効果をダイスで求める、種別：ポーションの効果に+1dする。
	1							
効果：								
アドバイス	5		判定の直前	20m	単体	自動成功	シナリオ6回	
効果：								対象が行う判定の直前に使用。その判定に+2dする。このスキルはあなたを対象に選択できない。
プレディクション	1		パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果：								アドバイスの効果を2dに変更
	1							
効果：								
ハイプロテクション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								プロテクションの効果に+5+SL*3する。
トランセンド	1	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果：								対象が行う判定の直後に使用。その判定に+3する。このスキルはあなたを対象に選択できない。
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド回	
効果：								対象がバットステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバットステータスをすべて回復する。
リデュース	1	12	ダメージロール直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：								対象が行う攻撃のダメージロール直前に使用。そのダメージに-[CL*3]Dする。
ディバインフォース	1	20	ダメージロール直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：								対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージロール直前に使用する。その攻撃のダメージに+[CL*5]する。このスキルはあなたを対象にできない。また対象はこの効果を拒否できる。
ヒールライズ	1	10	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：								対象がHP回復を行う「分類：魔術」を使用した際に使用する。その効果に+[CL*3]する。

アシャ・サリム

所持品

[illegible]