

キャラクター名 シャロン・ホームズ	プレイヤー名
----------------------	--------

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	フォーキャスター	Lv.1:	バード	性別	女
称号クラス				年齢	15歳
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	学者			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	21	17	20	9
ボーナス	3	3	3	7	5	6	3
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	4	9	6	7	3

HP	70
MP	101
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	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	形見の髪飾り					1			
胴部	レビテートローブ					2			
補助									
補助									
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	4	0	7	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	4					
総計(左)			4	0	4	6	7	9	8
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定	7			7	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	釣竿
アニマルメッセンジャー (鳩)	小道具入れ
異次元バッグ	ドロップポーチ
ベルトポーチ	
ウェポンケース	
ポーションホルダー	
HPポーション*3	
MPポーション*5	
毒消し草*2	
MPポーション*5	
祝福の花	

現在重量:	16	所持金:	0	預金・借金:	
最大重量:	21				

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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/防御中	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
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する。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	魔術判定	-	
効果: 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL*3]点回復する								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果: 対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件: シナリオ〜回」のスキルのみである。								
ディスコード	5	4	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果: 対象が行な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なう。その攻撃のダメージに+[(SL) D]する。								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャー	20m	単体	呪歌判定	SL/シーン	
効果: 行動済みのキャラクターに有効。対象を未行動にする。								
クイックヒール	1	5	INI	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果: 《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
ポルカ	1	-	セットアップ	20m	範囲	呪歌判定	1/シナリオ	
効果: 対象は戦闘移動を行う。ただし、離脱を行うことはできない。移動先は対象が決定する。このスキルは対象にあなたを選択することはできない。								
ピューリファイ	1	7	メジャー		効果参照	効果参照	魔術判定	1/シナリオ
効果: アイテムの「聖水」を[SL*2]個取得する。この聖水は通常の効果に加え、武器攻撃のダメージに+1Dする。シナリオ終了時に失われる。								
キャストリング	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	SL/シーン	
効果: 対象は《カバーリング》を習得していなくても、即座に《カバーリング》を使用することができる。								
アンパッサン	1	5	セットアップ	20m	単体	魔術判定	-	
効果: 対象は戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、対象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、離脱を行なうことはできない。								
バッドムーブ	3	12	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果: 対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに-[(SL*2) D] (最低1Dする)								
ブリッツセンス	1	5	判定直前	至近	単体	自動成功	1/シーン	
効果: 対象が行なうダイスロールの直前に使用する。対象のダイスロールに+1Dする。								
アウトポスト	1	2	《アンパッサン》	-	自身	自動成功		
効果: 《アンパッサン》の効果に「対象が行なう攻撃のダメージに+1 dする。この効果はラウンド終了まで持続する」を追加する。								

ご先祖様は偉大な冒険家でありその頭脳で遺跡の謎を次々と解き明かしていったり、向かう先々の街や村で多くの事件などを解決していったことから《名探偵》と呼ばれていた。シャロンはその子孫であり偉大なご先祖様を尊敬しており《探偵》を名乗っていたが、哀れなことにご先祖様の頭脳は遺伝していないどころか一般人よりも頭が弱い、所謂アホである。そんなこともあってか周囲からは《へっぽこ迷探偵》と呼ばれている。基本的には直感で動いているシャロンだが、極稀に確信を突いたりすることがあるあたりやはりただのアホではないようだが...

余談ながら、シャロンの髪飾りは状態に応じて任意に姿形を変えることのできるマジックアイテムで母親の遺品らしい。ただしあくまで姿形変えるだけなのでたいして能力もない少々珍しい程度の品。(やろうと思えば覆面などにもなるあたり怪盗らしいマジックアイテムだが...)

まったりと暮らしていたシャロンだがある日夢を見た。

滅びた国の王が奪われた秘宝を取り戻し、無念を晴らしてほしいと訴えるのだ。

シャロンには身に覚えのない内容でただの夢かと思っていたがただなんとなく「面白そう！」その一言とともにシャロンは産まれ育った街を出る。もしかしたら、あの人にも会えるかもしれないと希望を抱いて。

