<u></u> =キャラクター名	」
シャロン・ホームズ	

メインクラス	プリースト	Lv.1:		レベル	11
サポートクラス	セージ	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 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	23	19	25	6
ボーナス	3	3	3	7	6	8	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正							
能力値	3	4	3	9	7	10	4

HP	84
MP	124
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	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					5	5		
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助									
装身具	高位聖印								
	能力値		4	0	3	0	10	10	8
スキル									
その他									
	総計(右)		3	5					
総計(左)			4	0	2	13	16	9	7
総計(両)									m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	10			10	+ 2 d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品							
冒険者セット	月光の種						
アニマルメッセンジャー(鳩)	釣竿						
異次元バッグ	小道具入れ						
ベルトポーチ	ドロップポーチ						
ウェポンケース	蘇生薬						
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							

21 0 最大重量: 所持金: 預金・借金:

所持品							
冒険者セット	月光の種						
アニマルメッセンジャー(鳩)	釣竿						
異次元バッグ	小道具入れ						
ベルトポーチ	ドロップポーチ						
ウェポンケース	蘇生薬						
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

3 70 3 3 1								
効果:			キャラ作成時	まに任意の	3 つの能力	]基本値+1		
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果:			対象が受け	する予定の	ダメージに	-[SLd]		
ヒール	1	4	メジャー	20 m	単体	魔術判定	-	
効果:		対象にト	IP回復を行う。	対象の【Ⅰ	HP】を[3[	D+CL*3]点	回復する	
アフェクション	1	-	DR直後	20 m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果: 対	対象がダメー	ージを受け	るダメージロー	ールの直後	に使用する	る。そのダ.	メージをC	に変更する。
ディスコード	5	4	DR直前	20 m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果: 対象が行なう攻撃の								のダメージに+[(SL)D]する。
ファイトソング	1	-	セットアップ	20 m	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	なに制限がある。	スキルひとつの	D使用回数を1増やす	。ただし、こ	のスキルで使	用回数を増やも	さるのは「使用	月条件:シナリオ〜〜回」のスキルのみである。 
	1							
効果:								
ジョイフルジョイフ	ル 3	7	メジャー	20 m	単体	呪歌判定	SL/シーン	,
効果:		行動	済みのキャラク	フターに有	効。対象を	を未行動にす	する。	
ピューリファイ	2	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	の効果に加	え、武器攻	女撃のダメー	-ジに+1D	する。シナリオ終了時に失われる。
ファインドアウト	1	-	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:隠密状態のキャラクターがシーンに登場している時	、それに気づくことがで	きる。そのキャラクタ	-の名称、場所などは分からない	が、何人のキャラクター	-が隠れているかまでは	分かる。さらにあなたが	隠密状態のキャラクタ	ーを発見する判定に成功した場合、発見されたキャラクターは[放心]を受ける。 -
	1							
効果:								
エンサイクロペディ	ア 1	ı	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: エネヨ	ミー識別を行	fなう。こ	の効果により、	エネミー	識別がセッ	ットアップ:	プロセスで	で使用可能となる。
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:「対象:場面(選択)」「射程:視	【界」のすべての	対象にエネミー	<b>哉別を行なえる。エネミ</b>	三識別の判定は	は1回だけ行ない	、各エネミーの「	「識別値」と比輔	蛟し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。
アドバイス	3	ı	判定直前	20 m	単体	自動成功	SL+1/シナリオ	
効果: 対象が行	なう判定の	)直前に使	用する。その半	引定に+1D	する。この	カスキルはる	あなたを対	対象に選択できない。
	1							
効果:								

対象

自身

判定

制限

メモ

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...

SL コスト タイミング 射程

パッシヴ

**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…)

## \*\*\*\*\*\*\*\*\*

スキル名

オールラウンド

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。

シャロン・ホームズ		
	プレイヤー名 ────	

	所打	寺品					

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラーニング	1	-	効果参照	-	自身	_	-	
効果:「タイミング:メイキング」が含まれていた	い種族に	スキルからひとつ	選択せよ。選択した種類	族スキルを取得す	する。ただし、耳	双得に一定以上の(	CLが必要な種族	スキルは取得できない。また【幸運基本値】に-3する。
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	_	ı	
効果:			エネミー	-識別の判	定に+2D	する。		
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	_	-	
効果: エネミー識別	に成り	めした時、	そのエネミーの	り【物理防	御力】と	【魔法防御:	カ】の値も	知ることができる。
	1							
効果:								
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(	こ使用する	。この効果に。	り、《ヒ	ール》が-	イニシアチ	ブプロセス	で使用可能となる。
リバーサル	1	10	判定直後	20 m	単体	自動成功	1/シーン	
効果: 対象が行った判定の	直後(	こ使用する	。その判定の違	達成値に-[	SL*3]する	3。このス=	‡ルはあな	たを対象に選択できない。
	1							
効果:								
ディバインフォース	1	20	DR直前	20 m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果:		対象に	魔術を使用し、	その攻撃	のダメー	ブに+[CL*!	5]する。	
ハイプロテクション	2	_	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:			《プロテクショ	ン》の効:	果に+[5+	SL*3]する	0	
	1							
効果:								
スピリチュアルウェポン	1	8	セットアップ	20 m	単体	魔術判定	SL+1/シナリオ	
効果:	対象が	が行なう武	器攻撃のダメー	-ジに+10	する。この	D効果はシ <sup>.</sup>	ーン終了ま	
リデュース	1	12	DR直前	20 m	単体	自動成功	1/シーン	
効果: 対象が行う	攻撃(	カダメージ	ロールの直前に	こ使用する	。ダメー	ジロールを	-[SL*3]D	(最低1D) する。
マジカルハーブ	2	_	アイテム	-	自身	_	-	
効果: このスキルのSLが1	ならに	ず3個のMP	ポーション、2	ならば5個	のMPポー	-ションか2	2個のハイ	 MPポーションを取得する。
アイデンティファイ	1	_	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:			アイテム	鑑定の判	定に+1D	する。		
エンチャントウェポン:無	1	3	メジャー	至近	単体	魔術判定	-	
効果: 対象が行なう武器」	女撃の	ダメージを	と、〈無〉属性	の魔法ダン	メージに変	更する。こ	の効果は	- シーン終了まで持続する。
インテンション	1	_	パッシブ	_	自身	_	-	
効果:		【最大MP】	に+CLする。	《バイタ	リティ》と	同時に使用	月できない	0
フェイス:アエマ	1	_	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	H	HP回復、M	IP回復を行うス	キル、ア・	イテム、/'	アワーの効果	見に+2する	5.
フィッシング	1	_	効果参照	_	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果: シー	-ン終	了時に使用	する。MP回復	を行なう。	[MP]	を[2D+(C	L*2)]点	回復する。
モンスターロア	1	_	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:			エネミー	-識別の判	定に+1D	する。		
ビジランテ	1	_	パッシブ	-	自身	_	-	
	見し。	・ ようとする、	あるいは隠密	 犬態のあな		,ようとして	いる対象と	この対決の【感知】判定に+1Dする。
トレーニング:知力	1	_	パッシブ	-	自身	_	-	
効果:		1		 た能力基本		- る。	1	I
トレーニング:精神	1							
		1	I .					l

☆ キャラクター名		──」  プレイヤー名 -		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
シャロン・ホームズ				<b>スキル名</b> ファーストエイド	1							
				効果:			•		1		•	
所持品												
				効果:			•					•
				効果:	-							
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:			_					
				効果:								
				効果:								
				効果:								
				効果:							_	
				効果:				ı				
				効果:		1		T				
				効果:				T				
				効果:			T	T				T
												<u> </u>
				効果:			T	T	T	I		
				効果:				T			_	
				効果:								