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	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（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	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	2	13	16	9	7 m
総計(左)			4	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
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	
MPポーション*5	
祝福の花	

現在重量： 18		
最大重量： 21	所持金： 0	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
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	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
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								
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。								
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。								
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。								
	1							
効果：								
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。								
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。								
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。そのキャラクターの名称、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	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： エネミー識別を行なう。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識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、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	-	判定直前	20m	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。その判定に+1Dする。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
	1							
効果：								

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。

キャラクター名
シャロン・ホームズ

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
ラーニング	1	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果：「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルからひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。ただし、取得に一定以上の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	-	-	
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：エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】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。								
リバーサル	1	10	判定直後	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：対象が行った判定の直後に使用する。その判定の達成値に-[SL*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：								
ディバインフォース	1	20	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象に魔術を使用し、その攻撃のダメージに+[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。								
	1							
効果：								
スピリチュアルウェポン	1	8	セットアップ	20m	単体	魔術判定	SL+1/シナリオ	
効果：対象が行なう武器攻撃のダメージに+10する。この効果はシーン終了まで維持								
リデュース	1	12	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。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ならば3個のMPポーション、2ならば5個のMPポーションか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：対象が行なう武器攻撃のダメージを、〈無〉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。								
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》と同時に使用できない。								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	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+2する。								
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+（CL*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	-	-	
効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【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：選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：精神	1							
効果：								

キャラクター名
シャロン・ホームズ

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
ファーストエイド	1							
効果：								
効果：								
効果：								