キャラクター名
スィム＝スィマ

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	25
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	傭兵			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	41	53	6	48	6	5
ボーナス	5	13	17	2	16	2	1
クラス修正	0	0	4	0	2	1	1
他修正			2				
能力値	5	13	23	2	18	3	2

HP	326
MP	251
フェイト	18

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具:双炎神剣	至近		35	0	0	0	1	0
左手	同上	至近		35	0	0	0	1	0
頭部									
胴部	ｱｻｼﾝｶﾞｰﾌﾞ				5			5	
補助									
装身具	神風招来								
能力値			13	0	23	0	3	41	10
スキル			10	42	19			16	15
その他			1	31				1	
総計(右)			24	108	47	0	3	65	25 m
総計(左)			24	108					
総計(両)			24	143					
ダイス数			4 d	5 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	18			18	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	18			18	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	13			13	+ d

所持品	
敏捷のｸﾘｽﾀﾙ	┗EXMPP
漆黒の星	┗EXMPP
太陽のﾘﾎﾞﾝ	┗EXMPP
ジェミニガード	EXMPP
魔導剣増幅器	HMPP
枕	HMPP
ベルトポーチ	HMPP
冒険者セット	HMPP
ポーションポーチ	HMPP
┗EXMPP	
┗EXMPP	EXHPP

現在重量： 19		
最大重量： 19	所持金： 330539	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
アクロバット	★		PAS		自身			
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ	1		PAS		自身			
効果： 回避+1d								
ｲﾝﾃｭｲｼｮﾝ	1		PAS		自身			
効果： 敏捷+1d								
ｽﾌﾟﾘﾝﾀｰ	1		PAS		自身			
効果： 移動力+5								
ﾀﾞｶﾞｰｱｰﾂ	1		PAS		自身		短剣双	
効果： 回避+3(SL+2)								
ﾄﾞｯｼﾞﾏｽﾀｰ	1		PAS		自身			
効果： 回避+2(SL+1)防具非装備or回避修正0以上の時に有効								
ｱﾝﾋﾞﾃﾞｸｽﾀﾘﾃｨ	1		PAS		自身			
効果： 右手左手の短剣を双装備として扱い、修正値を合計して計算する。								
ﾊﾟﾜｰ:死を運ぶ刃	3		ITM		効果			
効果： 武器命中+3(SL)/攻撃+9(SLx3)								
ﾗｰﾆﾝｸﾞ:ﾃﾞｨｰﾊﾞ:ｺﾞｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ	1		PAS		自身			
効果： 武器攻撃は無属性の魔法DMGとなる								
ｴﾝｸﾞﾚｲﾌﾞﾄﾞ	5		PAS		自身			
効果： LP(EP)を(SLx3+1)pt獲得								
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ:短剣	1		PAS		自身		短剣	
効果： 命中+1d								
ﾂｲﾝﾌｪﾝｻｰ	1		PAS		自身		短剣双	
効果： 命中+1d								
ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ:短剣	1		PAS		自身		短剣	
効果： 命中+1、DMG+1(SLv)								
ﾗﾋﾟｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ	1		PAS		自身		ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ	
効果： DMG+敏捷　ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞで選択した武器攻撃のDMG+敏捷								
ｸｲｯｸﾑｰﾌﾞ	5		PAS		自身			
効果： 行動値と移動力に+10(SLv x2)								

ラフノリア出身の女性。現在はヴァーナ猫族。ラフノリアという世界においてとある一行と共に旅をしていたが、道中ではぐれそのまま音信不通となってしまった。
単独行動を開始してからは様々な国やギルドの傭兵となって生計を立て暮らしていた。その為戦闘に関しては頭角を現すものの、それ以外の生活面に関してはあまりにも無頓着だった。現在はギルドメンバーに教えて貰ったため、一通りのことは出来るらしい。

睡眠が得意（というより睡魔に勝てずに勝手に眠りこんでしまうことがあるだけだが…）
基本的に自己完結するタイプなのだが、実は彼女自身は意外と寂しがり屋である。そのため仲間がいる現在の状況には割と満足しているようだ。

現在所属する『銘菓ぷりちゅ～る党』には、当該ギルドのとある探索を一通り見て、実力のあるパーティーだとして合流を決めた。
合流の際、モルガンの言葉である「大事なことは、最後は自分で確認しろ」の原則を守り、ギルドに背後から奇襲。ギルドはこれをものともせずに冷静に対応してきたため、やはりみてきた物は間違っていなかったとして参加を決定する。
戦闘スタイルは速攻火力＆回避。
相手の攻撃を「受け止める」という考え方は一切なく、当たらなければどうということはないの精神で今までも戦ってきた。ショートソードとも言えるような若干大きめのサイズの短剣を用いて戦闘する。その剣撃は腕、手首に指の動きまで加えた独学剣撃であり、多少クセのある戦闘法とも言えよう。単純な短剣であるにも関わらず、高い火力を出せたのはこれがあってこそかもしれない。
現在はそれらを右手と左手で同時運用し、眠りながら踊るかのように敵を切り刻む。

彼女は過去、傭兵であった。傭兵稼業においては同盟軍の一員となって帝国軍に対抗。対峙している時、スィマの動きが眠っているように静かな動きであるにも関わらず、気がついたときには自分が死んでいる。彼女は「戦場の眠り姫」として敵味方関係なく、戦争に関わる人々の間で語られるようになった。彼女が戦争という現場から離れても、噂は流れ続けている。

シルヴァ、ほふるから学んだ回避、ヒマから学んだ攻撃のライン取りを自分の独学でさらにブラッシュアップ。眠るように不規則俊敏な動きをする彼女の回避機

キャラクター名
スィム＝スィマ

プレイヤー名

所持品			
EXHPP			
EXHPP			
レサス謹製ボグシーチ料理			

キャラクター名

スィム＝スィマ

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
ﾄｯﾌﾟｷﾞｱ	3		PAS		自身		ﾃﾞｽﾌﾞﾚｲﾄﾞ5	
効果：ﾃﾞｽﾌﾞﾚDMG+30（SLv x10）								
ｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄ	1		EFF	視界	単体	自動	sn1	
効果：対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:PAS or ｱｲﾃﾑ」以外のｽｷﾙの使用を宣言した時に使用。ｽｷﾙは即座に終了し、対象はｺｽﾄを消費する。								
ﾊﾞｯﾄﾞﾌｫｰﾁｭﾝ	1	2LP	EFF	20m	単体	自動		
効果：LP(EP)2pt消費。対象のCriを無効化する。								
ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ	1	2	EFF		自身	自動		
効果：回避判定+3(SL+2)								
ﾐｱｽﾞﾏﾌｨｰﾙﾄﾞ	1	1LP	aDMG		自身	自動		
効果：LP(EP)1pt消費。DMG-2d、ﾊﾞｯﾄﾞｽﾃｰﾀｽ無効								
ﾅｲﾌﾊﾟﾘｰ	1	3	aDMG		自身	自動	短剣/双/防1	
効果：84pt(武器攻撃力)物理DMG軽減								
ﾏｼﾞｯｸｶｯﾄ	1		PAS		自身			
効果：ﾅｲﾌﾊﾟﾘｰが魔法DMGにも適用可								
ｱﾝﾃﾞｯﾄﾞﾗｲﾌ	1	3LP	戦闘不能		自身	自動	sn1	
効果：戦闘不能を回復し、HP1で復活。行動済となる。								
異才:ﾊﾞｰｻﾀｲﾙ	1		CLE		自身	自動	sn1	
効果：ｽｶｳﾄのｼﾅﾘｵ制限ｽｷﾙの使用回数回復								
ﾋﾟｱｼﾝｸﾞｽﾄﾗｲｸ	3		DMG直前		自身	自動		
効果：								
ｺﾞｰｽﾄｱﾀｯｸ	3		PAS					
効果：								
死点撃ち	1							
効果：								
ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝｺｰﾙ	1	6	SET					
効果：								
ﾀﾞﾌﾞﾙｺｰﾙ	1	4						
効果：								
ｲﾙﾐﾈﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ	1		PAS					
効果：エリアの明度が常に4								
風と歩む者	3		PAS					
効果：命中、回避に6(SL×2)								
異彩:ﾎﾛｳｼｮｯﾄ	3	12	MNR				sn3	
効果：								
	1							
効果：								
ﾃﾞｽﾄﾛｲﾔｰ	1		PAS		自身			
効果：ｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄ破壊時DMGに+2d								
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:敏捷	1		PAS		自身			
効果：敏捷基本値+3								
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:感知	1		PAS		自身			
効果：感知基本値+3								
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:器用	1		PAS		自身			
効果：器用基本値+3								

キャラクター名
スィム＝スィマ

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
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:筋力	1		PAS		自身			
効果： 筋力基本値+3								
ﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ	1		PAS		自身			
効果： HP+CL								
ﾍﾞｱｱｯﾌﾟ	1		PAS		自身			
効果： 精神判定の対抗に+1dする								
ﾋﾞｼﾞﾗﾝﾃ	1		PAS		自身			
効果： 隠密の感知判定に+1dする								
ｼｯｸｽｾﾝｽ	1		PAS		自身			
効果： 奇襲を受けても判定d減少なし								
ﾀﾞｰｸｽﾄｰｸ	1		PAS		自身			
効果： 暗闇のﾍﾟﾅﾙﾃｨを受けずに行動可								
ｽﾄﾗｲﾀﾞｰ	1		PAS		自身			
効果： 封鎖ｴﾝｹﾞｰｼﾞからの離脱判定+1d								
ﾈｲﾁｬｰｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ	1		PAS		自身			
効果： 自然の中で生きて行くための知識・技術に関して知っているかどうかの判定に+1d								
ﾌｧｰｽﾄｴｲﾄﾞ	1		MJR	至近	単体	器用		
効果： 対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の器用判定を行う。成功すれば対象はHP1で復活し、行動済となる。								
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ1	1	f1	EFF		自身	自動	ｼｰﾝ	
効果： ﾄﾞﾛｯﾌﾟﾛｰﾙをもう1度行う。								
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ2	1	f1	fFGT		自身	自動	ｼｰﾝ	
効果： 選択した能力値+2								
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ3	1	f1	EFF		自身	自動	ｼｰﾝ	
効果： 自身のｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄに対してｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄは適用されず、対象はｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄを使用したことになる。								
ﾌｯｸﾀﾞｳﾝ	1	3	CLE		自身		ｼｰﾝ1	
効果： 種別：ﾎﾟｰｼｮﾝのアイテムを１つ使用する。								
ﾚｽﾄﾀｲﾑ	1		EFF		自身	自動	ｼﾅ1	
効果： HPとMPを2d+CL(30)回復								
ｷｬｯﾁｱｳﾄ	3	5	EFF	視界	単体	自動	ｼﾅSL	
効果： 対象がﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽを終了してから発動。対象のMJRに対するREA判定+2d ｼｰﾝ終了まで継続／ほふるから教わった。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								