キャラクター名
アルフィミィ

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **メインクラス** | エクスプローラー | **Lv.1:** | シーフ | **レベル** | 12 |
| **サポートクラス** | サムライ | **Lv.1:** | ダンサー | **性別** | 女性 |
| **称号クラス** | | | | **年齢** | 不明 |
| **種族** | レムレス | | | **境遇** | 裏切り |
| **出自**（効果） | 探索 | | | **目標** | 友情 |

| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **基本値** | 7 | 17 | 12 | 9 | 26 | 24 | 6 |
| **ボーナス** | 2 | 5 | 4 | 3 | 8 | 8 | 2 |
| **クラス修正** | 1 | 2 | 2 | 0 | 2 | 1 | 0 |
| **他修正** | | | | | | | |
| **能力値** | 3 | 7 | 6 | 3 | 10 | 9 | 2 |

| | |
|---|---|
| **HP** | 102 |
| **MP** | 108 |
| **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 | 小烏丸 | 至近 | -2 | 17 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 左手 | | | | | | | | | |
| 頭部 | ロストデビルズキャップ | | | | 1 | 1 | 0 | - | 0 |
| 胴部 | 歪みの衣 | | | | | 6 | | | |
| 補助 | トリックマント | | | | | 5 | | | |
| 装身具 | ロストデビルズアイ | | | | - | - | - | - | - |
| **能力値** | | | 7 | 0 | 6 | 0 | 9 | 16 | 8 |
| スキル | ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ：刀、ｳｪﾎﾟﾝﾌｫｰｶｽ、ｸｲｯｸﾑｰﾌﾞ | | 5 | 10 | | | | 6 | 6 |
| その他 | ﾛｽﾄﾃﾞﾋﾞﾙｷｬｯﾌﾟ、ﾛｽﾄﾃﾞﾋﾞﾙｱｲ、剣鬼の鍔 | | | 7 | | | | 4 | |
| **総計(右)** | | | 10 | 34 | 7 | 12 | 9 | 26 | 14 m |
| **総計(左)** | | | 12 | 17 | | | | | |
| **総計(両)** | | | | | | | | | |
| **ダイス数** | | | 3 d | 2 d | 4 d | | | | |

| | 能力値 | スキル | その他 | 合計 | ダイス数 |
|---|---|---|---|---|---|
| トラップ探知 | 10 | 1 | | 11 | + 3 d |
| トラップ解除 | 7 | 1 | 1 | 9 | + 3 d |
| 危険感知 | 10 | 1 | | 11 | + 2 d |
| エネミー識別 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| アイテム鑑定 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| 魔術判定 | 3 | | | 3 | + d |
| 呪歌判定 | 9 | | | 9 | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| 所持品 | |
|---|---|
| ポーションホルダー | └【火打ち石/火打ち金】 |
| ├【HPポーション】 | |
| ├【HPポーション】 | ベルトポーチ |
| ├【MPポーション】 | └【三徳包丁】 |
| ├【MPポーション】 | 調理道具 |
| └【MPポーション】 | |
| | シーフズツール |
| 冒険者セット | 剣鬼の鍔 |
| ├【野営道具】 | |
| ├【ロープ】 | フライングソウル |
| ├【ランタン】 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 現在重量： | 15 | | |
| 最大重量： | 24 | 所持金： | 20740 |
| | | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アストラルボディ | ★ | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 装備、および携帯できるアイテムの制限を【筋力基本値】から【精神基本値】に変更する。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| インタラプト | 1 | - | 効果参照 | 視界 | 単体 | 自動成功 | シナリオ1回 | |
| 効果： タイミングがパッシブ、アイテム以外のスキルを無効化 | | | | | | | | |
| バタフライダンス | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 回避判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| スペシャライズ：刀 | 5 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | 刀 | |
| 効果： 刀を使用した武器攻撃の命中判定に+SL、ダメージに+SLする。ただし、他の《スペシャライズ：〜〜》を取得できなくなる。 | | | | | | | | |
| ウェポンフォーカス | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | (ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ：SL5) | |
| 効果： 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+5する。 | | | | | | | | |
| フェイント | 1 | 4 | ﾏｲﾅｰ | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果： 自身の行なう武器攻撃の対象が行なうリアクション判定に-1Dする。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| インテュイション | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 【敏捷】判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| クイックムーブ | 3 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 【行動値】と【移動力】に+[SL * 2]する。 | | | | | | | | |
| タイムマジック | 1 | 15 | ﾑｰﾌﾞ | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルを2つ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することは出来ない。 | | | | | | | | |
| ダッシュアタック | 1 | 5 | ﾑｰﾌﾞ | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：戦闘移動を行なう。その戦闘移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| アフターイメージ | 1 | 12 | ﾑｰﾌﾞ | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果： 武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| パフォーマンス | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： プリプレイに自身の所持金が[【敏捷】*100]G増える。 | | | | | | | | |

「私は、あなたがたが"勇者"と呼ぶ者に助けてもらいましたの……
でも、あなたがたは彼を"勇者"と呼んで、期待ばかりを背負わせていますの……
あなたがたは、あなたがたを助けてくださった"勇者"が誰に助けを求めれば良いのか……考えた事はありますの？」

1人称：私（わたくし）
2人称：あなた、名前を呼び捨て など

"鬼蓮華（おにれんげ）”と言う名の刀を依代として現世に留まっている亡霊の少女。
自身が亡霊になる前の記憶が抜け落ちており、刀剣術や家事に関しては"魂に刻まれた記憶"として身についていた。
霊体としての意識が覚醒した当初は、依代である"鬼蓮華"が当時の魔王に扱われていた為に自由が利かず、長らく姿を表すことなく塞ぎこんでいた。

1x年前、"みんなの勇者"と呼ばれていた"クリストス・ベツレヘム"によって魔王が討伐された事により、依代である"鬼蓮華"が解放され自由の身となる。
自身を魔王の手から解放してくれた"クリストス・ベツレヘム"に恩義を感じ、恩を返そうと旅への同行を考えるが自身が同行しても彼の負担を増やしてしまうと思い直し、別の手段で彼の助けになれれば……と考える。
その結果、勇者が帰ってこれる街などを護ろう……勇者が安心して戦えるように人類を護ろうと言う思いにより人類軍"バベル"へと所属する。

しかし、勇者亡き後 所属していた人類軍"バベル"は腐敗し変わっていってしまった……
内部の人々からは笑顔が消えていき、上層部は泥を啜ってでも生き残り魔族への報復を……と言うような過激な思想に染まっていく……
その変わりように"クリストス・ベツレヘム"が護りたいと願っていた"人類"とは こんな者達ではないはずだ……
彼は、人々の"笑顔"こそを愛し護りたいと思っていたはずだ……と辟易しており、きっかけがあれば"バベル"を抜け1人で行動しようと考えるようになっている。
また、そのようなストレスからか"敵"とみなしたモノには情けや容赦がなく、周囲の"敵"への威圧も込めてか、ただの八つ当たりか
かなり苛烈で残虐な攻撃を行なうことがある。

キャラクター名
アルフィミィ

プレイヤー名

| 所持品 | | | |
|---|---|---|---|
| ロイ君への貸し出し | | | |

| スキル名 | SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 | メモ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダンシングヒーロー | 1 | - | 判定直前 | - | 自身 | 自動成功 | シーン1回 | |
| 効果： | 判定の直前に使用。その判定に+1Dする。 | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| スピリット・オブ・サムライ | 1 | - | ｱｲﾃﾑ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | 「種別：刀」の武器を1個取得する。 | | | | | | | |
| AM：刀 | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | 刀を使用した攻撃の命中判定に+1Dする。 | | | | | | | |
| トルネードブラスト | 5 | 6 | ﾒｼﾞｬｰ | 武器 | 範囲（選択） | 命中 | シーン1回 | |
| 効果：対象に武器攻撃を行なう。対象のCLが、使用者の「CL+SL」以下のモブエネミーであれば、ダメージを与える代わりに、戦闘不能、あるいは死亡させる。対象が、それ以外の場合は通常通りダメージを与える。 | | | | | | | | |
| ハイパーブラスト | 3 | - | 《ﾄﾙﾈｰﾄﾞﾌﾞﾗｽﾄ》 | - | 自身 | - | ｼﾅﾘｵSL回 | |
| 効果：《ﾄﾙﾈｰﾄﾞﾌﾞﾗｽﾄ》と同時に使用。《ﾄﾙﾈｰﾄﾞﾌﾞﾗｽﾄ》の効果、「使用者の「CL+SL」以下のモブエネミー」を「使用者の「CL+SL」以下のソロエネミー」に変更する。 | | | | | | | | |
| アーマーブレイク | 5 | 5 | ﾒｼﾞｬｰ | 武器 | 単体 | 命中 | | |
| 効果： | この攻撃ではダメージを与えられず、対象の【物理防御力】に-20(最低：0)する。シーン継続。 | | | | | | | |
| トゥルーブレイク | 1 | 5 | 《ｱｰﾏｰﾌﾞﾚｲｸ》 | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：《アーマーブレイク》と同時に使用する。その攻撃のダメージは貫通ダメージとなり、対象にダメージを与えることが可能となる。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| フライングソウル | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | 飛行状態となる。携帯品の重量制限に-3（最低1）する。シーンに登場する際、効果を適用するかを選択する。 | | | | | | | |
| パーミエーション | 1 | - | DR直後 | - | 自身 | 自動成功 | ｼﾅﾘｵ1回 | |
| 効果： | 物理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。 | | | | | | | |
| アンチトラップ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果：トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定達成値に+1する。さらに、自身で作動させたトラップに対する判定達成値に+2する。 | | | | | | | | |
| ファインドトラップ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | トラップ探知の判定に+1Dする。さらに、トラップ探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。 | | | | | | | |
| リムーブトラップ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | トラップ解除の判定に+1Dする。 | | | | | | | |
| ファーマー | 1 | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | ｼﾅﾘｵ1回 | |
| 効果： | シーン終了時に使用。野菜を1D個、あるいは果実を3個取得する。 | | | | | | | |
| アシストエッジⅠ | 1 | - | DR直前 | 至近 | 単体 | 自動成功 | シーフ | |
| 効果：対象が行なう攻撃のDR直前に使用。フェイトを1点消費し、対象の攻撃ダメージに+1Dする。このスキルによって増えたダイスは自身で振る。このスキルの対象に自分を選択する事は出来ない。 | | | | | | | | |
| アシストエッジⅡ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | ｼｰﾌ, ｸﾛｰｽﾞ, （ｱｼｽﾄｴｯｼﾞⅠ） | |
| 効果：《アシストエッジⅠ》の効果を「【幸運】以下の任意のフェイトを消費し。対象の攻撃によるダメージを+[消費したフェイト]Dする。」に変更する。 | | | | | | | | |
| トレーニング：感知 | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | 【感知基本値】に+3する。 | | | | | | | |
| アシストエッジⅢ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | ｼｰﾌ, ｸﾛｰｽﾞ, （ｱｼｽﾄｴｯｼﾞⅠ） | |
| 効果：《アシストエッジⅠ》の効果に+2Dする。つまり、《アシストエッジⅡ》の効果と合わせて、ダメージ増加効果は「+[消費したフェイト+2]D」となる。 | | | | | | | | |
| インサイト | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。 | | | | | | | | |
| ビジランテ | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 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自身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：敏捷 | 1 | - | ﾊﾟｯｼﾌﾞ | - | 自身 | - | | |
| 効果： | 【敏捷基本値】に+3する。 | | | | | | | |

キャラクター名
アルフィミィ

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アニマルエンパシー | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| シックスセンス | 1 | | | | | | | |
| 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： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 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： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |