

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	妖精/フェアリー			境遇	師匠
出自(効果)	取り替え子			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	5	23	23	21	10	9
ボーナス	2	1	7	7	7	3	3
クラス修正	0	1	1	1	2	1	0
他修正			1	1	1	1	
能力値	2	2	9	9	10	5	3

HP	62
MP	99
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	S3ナイフ			3					
左手	S3ナイフ			3					
頭部	S1ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	S3ローブ				1	2			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			2	0	9	0	5	19	7
スキル									
その他	風霊の羽、リク		2		2				15
総計(右)			4	8					
総計(左)			4	8	14	5	5	23	22
総計(両)			4	11					m
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 3 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	1		10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量:	20	所持金:	755	預金・借金:	
最大重量:	20	所持金:		預金・借金:	

所持品	
▼ロストデビルズリンク効果	▼MPポーション ×3
ベルトポーチ	EXHPポーション ×1
異次元バッグ	ハイMPポーション ×2
▽小道具入れ	▽ランチボックス
▼ローブ	▼(野菜相当の)妖精のクッキー
▼火打ち石	
▼虹の輝き	エメラルド
▽ポーションホルダー (キャップライト相当) 妖精光	
▼HPポーション ×2	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ:フェアリー	★	3	判定直後/メイキング	20m	単体	自動成功	1/R	
効果:	リアクションの判定直後。達成値-3							
マジシャンズマイト	5	-	パ°ッパ°	-	自身	自動成功		
効果:	魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]。							
飛行能力	1		パ°ッパ°					
効果:	マイナーで飛行状態を切替。							
コンセントレイション	1		パ°ッパ°					
効果:	魔術判定+1D							
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果:	魔法攻撃。判定+1D、[7D+38]<風>ダメージ。							
バタフライダンス	1		パ°ッパ°					
効果:	回避判定+1D							
シャドウストーク	1		パ°ッパ°					
効果:	移動を行っても隠密解除されない。							
ハイドアウェイ	1	4	セットアップ°		自身	自動成功		
効果:	隠密状態になる。敵とIゲージ中不可。							
ブーストマジック	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	魔法攻撃ダメージ+【感知】							
アンビデクスタリティ	1		パ°ッパ°					
効果:	右手と左手の武器を合計する。効果も両方発動。							
エアリアルセイバー	5		パ°ッパ°					
効果:	<風>属性の魔法ダメージ+20 (修正済)							
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果:	メジャーの単体、魔術の対象を「範囲6体」に変更する。							
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功	盾非装備	
効果:	回避判定と同時。達成値+[SL+2]する。							
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	1/シリア	
効果:	魔法攻撃と同時。「単体※」に変更しダメージ+[CL×10]する。							
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	1/シーン	
効果:	ダメージ増加を行う。ダメージ+[(SL×2)D]する。							

レベル1時
 メイジ:コンセントレイション1 マジシャンズマイト1 エアリアルスラッシュ1
 シーフ:バタフライダンス1 シャドウストーク1

取り替え子でエリンディルに生まれ、なんか成長しねーな?ってことから妖精だってバレルも、両親はそれでも愛情をもって育ててくれた。父親がシーフの技を(隠密とか、危険を察知する方法とか)、母親が魔術を教えてくれた。母親は病気で亡くなったあたりで、父親がかつての夢だった楽園を探す旅に出ることにした。その楽園はもしかすると、故郷じゃないか、っていう期待も込めて、PC1と旅することにしたのだ(ここは現在勝手に言ってる)。

父親も母親も元冒険者で、エクスプローラー(父親)とウィザード(母親)だった。母親が冒険中に受けた呪いで引退して(攻撃すると受けたダメージと同じだけ受ける、とかいう戦闘できなくなる系の呪いかな)、村に隠居していたが、そのときできた子供は取り替え子であった。なんか成長しねーな?でバレル。それでも二人は愛情もって育ててくれた上、二人の技術を教えてくれたんだけど、やっぱり村にはどうも馴染めず、少し離れたところで生活していた。しばらくして、母親が呪いの病気で亡くなった後、父親が楽園のことに触れる機会が増えて、とうとう旅立ってしまった。私もまあ、独り立ちできるくらいになったから、見送ることにした。でも、その楽園とはもしかして故郷なのでは?と思い、私も旅に出ることにしたのだ。村への愛着もとくにないから。

父親:ジャッカル・ボナバルト(ナポレオンの異名、食人鬼より)
 母親:マリア・ボナバルト(ナポレオンの二人目の正妻、後継を産んだ人)

そのため、ベルの正式名称は、ベルエーラ・プリズ・ボナバルト

