キャラクター名
シュワード・バロウズ

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**		**レベル**	13
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	バートル	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	騎士			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	19	27	6	12	6	9
ボーナス	8	6	9	2	4	2	3
クラス修正	3	2	1	0	1	1	0
他修正			2				
能力値	11	8	12	2	5	3	3

HP	147
MP	92
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	ウーツクレイモア	至近	-1	28	0	0	0	-4	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	15	7	-1	0
頭部	ギアヘルム		2			7	1		
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	フィアターズジュエル								
能力値			8	0	12	0	3	17	16
スキル	ｵｰﾊﾞｰﾊﾟｽ、ｳｪﾎﾟﾝﾙｰﾗｰ、ﾏｲﾃｨｽﾗｯｼｭ、ﾌｧｲﾀｰｽﾞｼﾞｭｴﾙ、ｼｰﾙﾄﾞﾊﾟﾘｰ		6	3	2			1	5
その他	騎乗中(ﾗｲﾄﾆﾝｸﾞﾗｲﾄﾞ、ﾗｲﾄﾞﾌｧｲﾄ、ﾎｰｽﾏﾝｼｯﾌﾟ)		3	6	1			12	12
総計(右)			18	37	17	35	11	28	36
総計(左)			19	9					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	4 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
電信の人形	
ハイＭＰポーション	
グレートMPポーション	
ハイHPポーション	
冒険者セット	
炎熱の砥石	
フラガラッハ・コア	
蘇生薬	
耐毒符	

現在重量：	15		
最大重量：	50	所持金： -92400	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
アームズマスタリ：両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 両手剣の命中判定+1D								
ボルテクスアタック	★	-	参照	-	自身	自動	1/Snr	
効果： 武器攻撃時、対象[単体※]に変更、ダメージ+[CL*10]								
ボディドライブ	★	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動		
効果： シーン中、騎乗状態時のみ発動するスキル効果を受けることができる								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 行動力と移動力に+[SL*2+2]								
ランナバウト	★	5	マイナー	-	自身	自動	1/sce	
効果： メインプロセス中、武器攻撃の対象[範囲（選択）]に変更。素手、格闘、短剣では使用不能								
スラッシュブロウ	2	3	DR前	-	自身	自動	1/sce	
効果： ダメージ+[(SL*2)D]								
ライドファイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 命中+[SL]、ダメージ[SL*2]								
ウィンドセンス	3	8	判定後	-	自身	自動	3/Snr	
効果： 判定達成値+[SL*2]								
ライドマニューバ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定+1D								
プレパレイション	★	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動		
効果： セットアップタイミングのスキルを２つ使用、一つはバートルスキル								
ハンターウェポン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： CL以下の武器SL個選択し種別に「狩猟」追加、重量+2、攻撃+3、行動修正-1。マジックアイテム不可								
ハンティングスタイル	★	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	狩猟	
効果： 武器攻撃時命中-1D、ダメージ+【筋力】。マイナーorシーン終了で解除								
ハンティングアデプト	1	5	ﾊﾝﾃｨﾝｸﾞｽﾀｲﾙ	-	自身	自動		
効果： ハンティングスタイル効果中、命中+1D、物理防御-[30-SL*5]								

「名前だけの騎士なんぎすぐなれる。だがお前が騎士を名乗れるようになるには十年早いわ」
それが父、ウィリアムが何者かの凶刃に倒れる前に聞いた最後の言葉だ。
正直なにを言ってるかわからなかった。
とりあえず十年早いらしいので十年経てばわかるだろう、と思い修行しながら待ってみた。
だけど十年たった今も言葉の意味はわからないままだ。

十年の間で何度か現役の騎士を名乗る者も見たことはある。
ちゃんとした身なり、丁寧な言葉遣い。誰もがイメージするような騎士だった。
だが何かが違った。自分もああなりたいとはどうも思えなかった。
父のような「騎士」に、自分がなりたい騎士になるにはどうすればいいのだろうか。
考えるといつも最後に辿りつくのは「騎士」である父を殺した何者かだった。
なぜ殺したのか、殺さなければならない理由があったのか、父の最後はどうだったか。
考えてもわからない。元々考えるのは苦手だ。
だから、シュワードは考えることをやめた。

とりあえず仇を探してみよう。探してどうしたいかは自分でも分からないが。
会ってみればわかるかもしれない。
話してみればわかるかもしれない。
仇を討てば、わかるかもしれない。
自分の道を見つけるために、「騎士」になるために父を殺めた者を探し始めた。

キャラクター名
シュワード・バロウズ

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
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃時命中+[SL+1]							
ライディング	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	命中+[1D]、回避+[1D]							
ラッシュ	★	6	参照	-	自身	自動	騎乗	
効果：	白兵攻撃時ダメージ+【移動力】							
ヘビーアタック	★	8	マイナー	-	自身	自動	両手剣	
効果：	白兵攻撃ダメージ+[武器重量]、メインプロセス中持続							
インバルネラブル	★	-	DR後	-	自身	自動	1/Snr	
効果：	ダメージを０に変更							
ウェポンエキスパート	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果：	武器攻撃ダメージ+[2D]							
フロンタルアサルト	★	-	参照	-	自身	自動	1/sce	
効果：	武器攻撃のダメージ+[筋力基本値]							
パワーアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣	
効果：	装備部位【両】の武器を片手で持てる							
マイティスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：	白兵攻撃の命中+2、ダメージ+[SL*3]							
ファイナルガード	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/Snr	
効果：	インバルネラブルの使用回数を回復する							
ラピディティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷判定+2							
シールドパリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：	回避判定+2							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が筋力基本値*2							
アスレチック	★		パッシブ		自身			
効果：	登攀や跳躍の筋力判定+1D							
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	回避判定+1							
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本値+3							
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果：	スキルに対する精神判定+１D							
ヴィルベルヴィント	3	3	参照	-	自身	自動	SL/Snr	
効果：	両手剣を使った武器攻撃時、対象のリアクション-1D。							
※ヴィルベルヴィント	1							
効果：								
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：	最大MP+CL							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身		1/sce	
効果：	種別：ポーションのアイテム１つ使用							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							

キャラクター名
シュワード・バロウズ

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
※ヴィルベルヴィント	1							
効果：								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：				装備重量+5				
効果：								
効果：								
効果：			