キャラクター名
シュベルツ・ザルク

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	20
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	外見十代後半(実43)
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	ヨルムンガンドの加護			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	28	28	8	10	7	37	7
ボーナス	9	9	2	3	2	12	2
クラス修正	1	2	1	0	0	3	1
他修正				1	1	7	
能力値	10	11	3	4	3	22	3

HP	179
MP	205
フェイト	10

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	アイアンナックル	至近	1	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	知恵の宝冠					5	1		0
胴部	祝福の鎧[S1]				-2	13	1		0
補助	ゴールドゴージェット				0	22	20		0
装身具	栄光の前立								
能力値			11	0	3	0	22	6	15
スキル									
その他									
総計(右)			12	4	1	40	44	6	15 m
総計(左)									
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	3			3	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
飛行のクリスタル（祝福鎧）	◆異次元バッグ
冒険者セット	◆ベルトポーチ
◆小道具入れ	アイアンナックル
>ルーンブースター	アイアンナックル
>免罪の証	アイアンナックル
◆ポーションホルダー↓チェンジコール後の装備	
>MPポーション	※召喚具：戦神爪
>MPポーション	
>MPポーション	
>MPポーション	
>MPポーション	

現在重量：	20		
最大重量：	40	所持金： 14003	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**
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に精神基本値+3								
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]								
ヨルムンガンドフォース	1		イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナ1	
効果： あなたのHPを[CL×10]回復する。								
魔術：ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象のHPを[3D+CL×3]点回復								
アームズマスタリー：格闘	1		パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器を使用した命中判定+1d								
アイアンフィスト	1		パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃のダメージ+精神								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御1	
効果： BSを受けた直後に使用。その時に受けたBS全回復。								
マインドアデプト	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神+2								
カバーリング	1		DR直前	至近	単体	自動成功	防御1	
効果： 対象にカバーを行う。								
ファランクススタイル	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備できる防具の重量制限を精神に変更。防具のクラス制限に関わらず装備可能。								
ファランクスラッシュ	1		ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の重量が攻撃15以上の時、攻撃のダメージに+精神。メインプロセス終了まで。								
クイックヒール	1		イニシアチブ	-	自身	-	シーン1	
効果： 《ヒール》を同時に使用する。								
ダークネスロード	5	ﾌｪｲﾄ1	セットアップ	-	自身	-		
効果： 物理防御、魔法防御、攻撃のダメージを+[SL×2]。シーン終了まで。								
魔術：ディビーアップ	3	ﾌｪｲﾄ2	セットアップ	視界	場面選択	自動成功	シナ1	
効果： 対象が行う判定+(SL)D。あなた自身を対象にできない。ラウンド終了まで。								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体	自動成功	シナ1	
効果： 対象がダメージを受けるDR直前に使用。ダメージを0に変更								

「私の傍にいてください。そうすれば、痛みから護ってあげられる」
〝生への執着とは、死を前にした時に痛むもの〟ゆえに、〝人ができる限り死を前にしないよう〟、そして〝死ぬ時は、痛まぬように一息に執着を絶つ〟事を信条とする、しなやかな指持つ聖なる戦士。

「あァ、妖魔に苦しまない権利なんて与えませんよ。精々足掻きながら無様を曝しなさい」
〝生への執着とは、死を前にした時に痛むもの〟ゆえに、〝妖魔が生への執着を曝しながら苦しみ、死にゆく姿を愉しむ〟残虐性を孕んだ、聖なる長い爪を持つ処刑人。

この二人は、同じ人物である。
しかし彼は二重人格ではない。妖魔への焼けつくような復讐心が、彼を処刑人に変えるのだ。
シュベルツ・ザルク――今は滅んで久しい隠れ里に生まれ、現在は迷宮都市にて迷宮を探索する、蛇の王に選ばれし眷属。
双の手首から手の甲を這うようにして、指に到るまで鱗の文様があり、爪は鋭く変形しているが、普段は見せないように専用の手袋をはめている。

彼は蛇の王の加護を受けて生まれ、大蛇や蜥蜴など、蛇や蜥蜴を通してヨルムンガンドの声を聴きながら隠れ里で生きてきた。
武道を納めれば、他の子供より早く頭角を現した。
いつかは王の仇敵である邪神を倒すため、蛇の王の加護を受けた聖なる御子として、里の皆に見送られて勇者と旅立つ。
そんな日々を夢見て生きてきた。

――短いお使いに行っている間に、隠れ里が妖魔達の手によって滅ぼされているのを見るまでは。

後で知った事だが、妖魔は〝蛇の王の眷属〟を恐れ、先んじて殺すために里を襲ったらしい。
そして師匠は、自分の死を顧みず、お使いの名目でシュベルツを逃がしてくれたのだ。

キャラクター名
シュベルツ・ザルク

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
ワールドステイシス	1	ﾌｪｲﾄ1	効果参照	20m	範囲（選択）	自動成功		
効果： 対象がダメージを受けるDR直前に使用。そのダメージ-[CL×5]。								
ハンマーストライク	1	3	メジャー	武器	単体	命中判定	打撃	
効果： 対象に武器攻撃。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
マイティストライク	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ハンマーストライク》を「種別：格闘」でも使用可能。《ホーリーヒット》コスト+4								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1	
効果： 「タイミング：セットアップ」のスキルを二つ使用できる。								
アンリミテッドアームズ	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： マジックアイテム以外の武器に有効。装備している武器に「種別：召喚具」を追加。								
ホーリースマイト	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	召喚具	
効果 :武器攻撃のダメージ+[SL×3]、攻撃対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合、さらに攻撃のダメージ+精神。メインプロセス終了まで。								
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナSL	
効果： 攻撃のダメージロールの直前に使用。その攻撃のダメージに+精神基本値								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージ+精神。ラウンド終了まで。								
ホーリーヒット	1	12+4	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行う。この《ハンマーストライク》はコストを消費せず「対象：単体※」となる。								
チェンジコール	1	6	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1	
効果 :あなたが装備している「種別：召喚具」のアイテムをすべて失い、「召喚具：戦神爪」を装備。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
アンキャップルーン	5	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL	
効果： 「分類：魔術」と同時使用。その「分類：魔術」のSL+1。上限突破可。但し回数は増えない。								
アタックルーン	1	10	メジャー	至近	単体	自動成功	シナSL	
効果： 使用の際に装備選択。選択したアイテムを対象が装備している時、選択した武器の「攻撃力」+5。シナリオ終了まで。								
ハイパニッシャー	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 《パニッシャー》の効果+10								
キュアルーン	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： HP回復を行う「分類：魔術」と同時使用。その対象が受けているBS全回復。								
プレートルーン	1	10	メジャー	至近	単体	自動成功	シナSL	
効果 :使用の際に装備選択。選択したアイテムを対象が装備している時、選択した武器の「物理防御力」+5、「魔法防御力」+3。シナリオ終了まで。								
アンリミテッドルーン	1	10	ｱﾝｷｬｯﾌﾟﾙｰﾝ	-	自身	自動成功	シナSL回	
効果： 《アンキャップルーン》と同時使用。さらにSL+1								
スカイルーン	1	6	フリー	-	自身	自動成功	飛行	
効果： 武器を使用した命中判定+1D。飛行状態解除かシーン終了まで。								
アビリティルーン	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイに選択。精神+2								
トゥルースマイト	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ホーリースマイト》の効果を「武器攻撃のダメージ+[SL×3]+精神する」に変更。攻撃対象の分類に関わらず効果を発揮。								
アニマルエンパシー	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 「分類：動物・魔獣」のエネミーと会話が可能。								
スティグマ	1	ﾌｪｲﾄ1	効果参照	-	自身	自動成功	シナ1	
効果： 判定を行った（振り直しも終了した）後で使用。判定達成値+1D。								
トレーニング：精神	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値+3								

キャラクター名
シュベルツ・ザルク

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
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 奇襲攻撃を受けた際、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
インテンション	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大MP+CL								
エグゼキューターⅠ	1	ﾌｪｲﾄ1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： 精神+3。シーン終了まで。								
ファインドトラップ	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知判定+1D。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		パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除判定+1D								
イミューンウェイト	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の時、「移動修正：±0」に変更する。								
ベアアップ	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定+1D								
エグゼキューターⅡ	1	ﾌｪｲﾄ1	フリー	-	効果参照	自動成功		
効果： あなたの武器攻撃の対象が行うリアクション判定-1D。メインプロセス終了まで。								
レストタイム	1		効果参照	-	自身	自動成功	シナ1	
効果： シーン終了時に使用。HPとMPを[2D+CL]点回復。GMは却下可能。								
イービルノウリッジ	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 邪神や妖魔、魔獣、魔族に関する事柄の知力判定+1D								
エグゼキューターⅢ	1	ﾌｪｲﾄ1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃と同時使用。与えるダメージを貫通ダメージに変更。								
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：								