キャラクター名
ルプサ=オクルス

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	学者			**目標**	財産

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	39	16	9	36	9	34
ボーナス	4	13	5	3	12	3	11
クラス修正	1	3	0	0	1	0	3
他修正							
能力値	5	16	5	3	13	3	14

HP	178
MP	185
フェイト	7

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ライフル	50m	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ブラッディベレー		2	3	0	3	0	0	0
胴部									
補助	フォースバックラー				1	11			0
装身具	天の瞳								
能力値			16	0	5	0	3	18	10
スキル			7	73				1	5
その他									
総計(右)			24	84	6	14	3	19	15 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	10 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13			13	+ 3 d
トラップ解除	16			16	+ 4 d
危険感知	13			13	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 3 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション*10	
ハイMPポーション*10	
バックパック	
理力符:火、地、水、闇、風、光	
ベルトポーチ	
小道具入れ	
ポーションホルダー	
万能薬*5	
耐毒符	

現在重量： 15		
最大重量： 24	所持金： 44290	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								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ランナップ	1	3	セットアップ					
効果 :戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
エイミングショット	1	10	セットアップ					
効果： 射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1D。ラウンド終了まで持続。								
ホークアイ	5	3	ムーブ				-	
効果： 射撃攻撃のダメージに+[SL*3]する。この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する								
アキュレイトショット	1	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :《イーグルアイ》か《ホークアイ》と同時に使用する。そのスキルの「効果」の「この効果は移動を行なうか、シーン終了まで持続する」を「この効果はシーン終了まで持続する」に変更する。								
クイックアクション	1	8	ムーブ					
効果 :「タイミング : マイナーアクション」のレンジャーのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
トリックショット	1		マイナー				シナリオ1回	
効果 :《ロングレンジショット》5で取得可能。射撃攻撃のダメージが貫通ダメージとなる。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、タイミング:リアクションのスキルやアイテムも使用できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ホロウショット	3	12	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :武器攻撃のDRでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ゼロイン	5	8	マイナー					
効果： 射撃攻撃の命中判定-1D、ダメージ+[SL*5]。メインプロセス終了まで持続								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃を2回行う。メジャーのスキルやパワーは使用不可、対象は単体※になる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3D								
フィールドワーク	5	4	判定の直前	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 判定の直前に使用。その判定に+1d								
アデンダム	1	8	イニシアチブ				シナリオ1回	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことが出来る。行動済みでもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済にならない。								
バーサタイル	1		クリンナップ				シナリオ1回	
効果： すでに使用したシナリオ～回のスカウトのスキルの使用回数を１回復								
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、シーン	
効果 :対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果ッを発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								

キャラクター名
ルプサ=オクルス

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
ディフェンストリック	3	-	ダメージロール直後	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	対象が受けるダメージを受ける攻撃のダメージロール直後に使用。そのダメージに-[SL*20]							
スペシャライズ:錬金銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	命中判定の達成値+5、ダメージ+5							
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《スペシャライズ》5で取得可能。武器攻撃のダメージ+5							
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	マスケット1個取得する。							
コンバージョン:ライフル	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：	《ガンスミス》で取得した「種別:錬金銃」の武器の名称を「ライフル」に変更する。さらにその武器の「攻撃力」に+[SL*2]、「射程:50m」に変更する。他の《コンバージョン》を取得できなくなる。							
アームズマスタリー:錬金銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	命中判定+1D							
アキュレイト	1							
効果：	器用判定+1d							
ストレイトショット	1							
効果：	射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1dする。							
スピードショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正:±0」に変更する。							
マークスマン	5							
効果：	射撃攻撃のダメージ+SL*5							
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃のダメージに+[SL*4]							
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージに+【幸運】							
ロングレンジショット	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	射撃攻撃に使用する武器の「射程」に+[SL*10]mする。この効果はメインプロセスまで持続する。							
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+[CL*10]							
時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキル、パワーは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。							
魔弾の射手	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃のダメージに[(SL*2)]Dする。							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備アイテムの重量制限+5							
トレーニング:筋力	1							
効果：								
トレーニング:器用	1							
効果：								
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
トレーニング:感知	1							
効果：								
トレーニング:知力	1							
効果：								

キャラクター名
ルプサ=オクルス

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
トレーニング:精神	1							
効果：								
トレーニング:幸運	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
アイデンティファイ	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果： ドロップ品決定ロールを行なった直後に使用する。フェイト1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	シーフ	
効果： フェイト1点消費。選択した能力値に+2								
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動	ｼｰﾌ､ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :あなたが使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用。フェイト1点消費して《インタラプト》に対する《インタラプト》は効果は適用されず、かつ使用されたことになる。								
ビジランテ	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
マシンリム	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果 :難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、あなたが受けている、持続している「分類:魔術」のスキル一つの効果を解除する。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： ポーションのアイテムを1個使用する。								
フェイス:グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃のダメージに+2。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している「移動修正」が0未満の場合、「移動修正:±0」に変更する。								
アルケミーノウリッジ	1							
効果：								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果： ライフルの攻撃力+1								
効果：								
効果：								
効果：								