キャラクター名
THUSS／サス

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	ハッカー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	見た目は20代後半～30代
種族	アーシアン			**境遇**	雷
出自（効果）	パソコン			**目標**	帰還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	35	10	9	39	8	34	8
ボーナス	11	3	3	13	2	11	2
クラス修正	1	1	1	4	1	5	0
他修正						1	
能力値	12	4	4	17	3	17	2

HP	215
MP	232
フェイト	17

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	軍略家の指揮棒[S1/精神のクリスタル]	至近	-1	3					
左手	反魔光の楯					20	10		-10
頭部	妖精王の冠				1		10		1
胴部	軍略家の軍服[S1/対抗：スリップのクリスタル]					6	1		
補助	軍略家の指輪					2	3		
装身具	暴風王の羽飾り								
能力値			4	0	4	0	17	7	17
スキル	アーシアン：事故、マシンアーマー					4	3		
その他	Aスマートフォン、リムブースト：メタル、リムブースト：リフレクス					2	2	1	
総計(右)			3	3	5	34	46	8	8 m
総計(左)			4	0					
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	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	17	6	1	24	+ 4 d
アイテム鑑定	17			17	+ 2 d
魔術判定	17			17	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
冒険者セット	スマートライト*2
ベルトポーチ	これなに異界攻略*10
異次元バッグ	HITW*4
ポーションホルダー	トレジャーチケット*7
ランチボックス	祝福の花
小道具入れ	おむすび*2
リムブースト・メタル	団子*3
リムブースト・リフレクス	HPポーション*3
Aスマートフォン	アクアビット*10
タブレット端末	万能薬*3
メモリカード	蘇生薬*3

現在重量：	61		
最大重量：	82	所持金：	-518885
		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
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力】判定の達成値に+[SL*2]する								
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】の値も知ることができる								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「対象：場面（選択）」「射程：視界」の全てのエネミーにエネミー識別を行える								
アウトプレイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《タクティカルプレイ》《ポジショナルプレイ》の「SL上限：5」を「SL上限：10」に変更する								
アタックブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：ダメージ増加を行う「分類：魔術」の効果に+[SL×3]する								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：《ヒール》を同時に使用する								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを2つ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：エネミー識別を行う								
スペシャルコマンド	1	6	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：「タイミング：セットアップ」のフォーキャスターのスキルを2つ使用できる								
タクティカルプレイ	10	5	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果：対象が行う攻撃のダメージに+[SL*4]する								
ポジショナルプレイ	10	5	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果：対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*4]する。ラウンド終了まで持続する。このスキルの使用後に自身は行動済みとなる								
ホーリーアタック	1	-	セットアップ	3	自身	自動	-	
効果：《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》を同時に使用する。この効果により、《ホーリーウェポン》《ホーリーワード》がセットアップで使用可能となる。ただし、この《ホーリーウェポン》《ホーリーワード》は「対象：自身」となる								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象のHPを[3D+CL*3]回復する								
レイズ	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を[2D]点にする。なお、対象は行動済みとなる								

「はじめまして。わたくしはThunder and Human Universe Surveillance System Model-UGN、親しみを込めてサスとお呼びください」
＜3行説明＞
かつてアッシュ・レドリック（ダブルクロス3rd公式NPC）が使用していたノートパソコンのレネゲイドビーイング。
主に気象予測や地上の様子の撮影・監視などの用途に使われていたが、ある日落雷が原因でショートして故障してしまい、人型の状態でエリンに転移した。
自らが仕えるのはいつどこであろうと元の主のみであるとしつつ、帰還する方法を探すためギルドに貢献する。

＜運用＞
コンセプト：バッファー（なおメインプロセスを行わない）、エネミー識別
メインプロセスを行わないとは言ったがヒール（とクイックヒール）は一応できる。ただしテンプルがない場合は雀の涙かもしれない
火力は72点、物防魔防は44点上げられる
セットアップでエフェクトエクステンドを使ってバフを固定したなどで暇な場合、空いたメインプロセスは暴風王の羽根飾りでとりあえず攻撃する
プロテクションはないので他のアコライトと組むか耐えてもらう
場合によってはメインプロセスで装備を両方落とす→プラズマチェーンガンを担いで使用する（R1 P.245参照）
識別については4d+22で振れる。場合によってはフェイトや士気高揚、限凸を上乗せする

Lv1時点での取得スキル：アフェクション、クイックヒール、ヒール、エンサイクロペディア、ハイウィズダム

クイックサーチorインペレイティブ　→スペシャルコマンド　→タクティカルプレイ&ポジショナルプレイ
→エンサイクロペディア

キャラクター名
THUSS／サス

プレイヤー名

所持品			
転移の呪符			
クイックケース			
プラズマチェーンガン			
プラズマチェーンガン[S1/弾幕のクリスタル]			
防御弾幕			
勇気のホイッスル*5			
暴風王の羽飾り			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にダメージ増加を行う。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。シーン終了まで持続								
ホーリーワード	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象にダメージ増加を行う。対象が行う魔法攻撃のダメージに+[SL*3]する。シーン終了まで持続								
天上の鐘	1	-	メジャー	視界	単体※	自動	シナリオ1回	
効果 :対象がすでに使用した使用回数に制限があるパワーひとつの使用回数を1増やす。ただし、このパワーで増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のパワーのみである。このパワーは自身を対象に選択できない								
グレイスフォース	2	3	判定の直前	10	自身	自動	シーンSL回	
効果：「判定：自動成功」以外のスキルに有効。魔術判定の直前に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+【精神】する								
マニフィカート	1	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：《ホーリーウェポン》や《ホーリーワード》と同時に使用する。同時に使用したスキルの「効果」に「攻撃の命中判定に+1Dする」を追加する								
エフェクトエクステンド	3	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：「効果」に「ラウンド終了まで持続する」とある「分類：魔術」のスキルと同時に使用する。そのスキルの「ラウンド終了まで持続する」を「シーン終了まで持続する」に変更する								
マジッククリップ	1	20	効果参照	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果 :複数のキャラクターを対象とする魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その対象を「単体」に変更する。対象はあらためて魔法攻撃の対象を選択すること								
コンパイル・ブースト	5	4	DR直前	20m	単体	自動	-	
効果 :対象が魔術の効果を受けている時に使用可能。対象が行う攻撃のダメージロールに+[(SL)]Dする。このスキルによって増えたダイスは自身が振る								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動	-	
効果： 対象が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にする								
慈愛の御手	1	-	DR直後	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 対象が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にする								
信仰の盾	1	-	DR直後	視界	場面（選択）	自動	シナリオ1回	
効果： 対象が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								
守護結界	1	10	DR直後	30m	単体	自動	防御中1回	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに−[5D+(SL×10)]する。同じタイミングで複数の《守護結界》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する								
神域の守護	1	10	《守護結界》	-	自身	自動	-	
効果： 《守護結界》と同時に使用する。《守護結界》を「対象：範囲（選択）」に変更し、効果に+2Dする								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1D								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】に+CLする								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力】【器用】【敏捷】基本値に+1								
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】判定に+1Dする								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 軍略家の軍服選択／物理防御力に+1								
アニマルノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :動物に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは「分類：動物」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
ネイチャーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :自然や植物に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは「分類：植物」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								

キャラクター名
THUSS／サス

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
セイラーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :航海や海での操船の知識について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは海に棲む「分類：動物」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
メガファウナノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :大型の動物や魔獣などに関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは《超大型》を取得しているエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
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、魔族に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは「分類：妖魔、魔獣、魔族」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
ゴッドノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :神や神具に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは神と関係が深いエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
ビーストノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :動物に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。GMは「分類：動物」のエネミーに対するエネミー識別の判定に対して、このスキルの効果を適用できるとしてもよい								
ホーリーオーダーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動	アコライト	
効果：《ホーリーアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイトを1点消費。そのスキルの「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」に変更する								
ホーリーオーダーⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	アコライト	
効果：《ホーリーアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイトを1点消費。この効果によりそのスキルを戦闘前に使用する								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。対象は行動済みとなる								
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。成功した場合、自身が受けている、持続している「分類：魔術」の効果を1つ解除する								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【知力】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【精神】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								