**勒克尔·佛贝伦斯**

**游戏相关（可操控人物）：**

**基础属性：**

（HP=最大生命值，SP=最大魔力值，AP=最大行动点，PRA=操练，ACA=学识，AGI=敏捷）

（AP取值范围为6~12，其余取值范围均为10~60，考虑到成长性，初始值不宜超过45）

HP：30

SP：40

AP：10

PRA：30

ACA：40

AGI：30

**武器：**

**初始武器：**

名称：布伦斯试作型长管猎枪-改

类型：猎枪

简介：布伦斯公司第一代试作型猎枪产品，虽然拥有可观的射程范围，但威力却不太理想，目前已经基本淘汰，流入了黑市或是废品回收商的手中。这一把经过了勒克尔的私人改装，增添了瞄准镜部件，射程和准度都有不错的提升。

攻击范围：2~9

武器威力：6

单次攻击魔力值消耗：8

特殊效果：普通攻击时，PRA+5

**进阶武器：**

名称：布伦斯长管猎枪SP-改

类型：猎枪

简介：布伦斯公司第二代猎枪产品，广泛存在于当今的军火市场上和军队的军械库中。SP型的该系列产品特化了狙击功能，拥有更长的枪管以及特制的瞄准镜。同样，这一把也经过了勒克尔的私人改装，增添了近战用的刺刀。

攻击范围：2~9

武器威力：10

单次攻击魔力值消耗：8

特殊效果：普通攻击时，PRA+10；拥有技能“近战模式”，可耗费1行动点进行切换，攻击范围变成1，单次攻击魔法消耗变成0。

**终极武器：**

名称：黑夜行者

类型：猎枪

简介：获得布伦斯公司第三代猎枪设计图之后，在那群黑商狐朋狗友的帮助下，按照勒克尔自己的理解开发出的猎枪。除了最先进的瞄准镜、瞄准器和刺刀，勒克尔还加装了消音装置，使他在攻击的时候也能确保自己的隐蔽性，故得名“黑夜行者”。

攻击范围：2~10

武器威力：15

单次攻击魔力值消耗：8

特殊效果：普通攻击时，PRA+15；拥有技能“近战模式”，可耗费1行动点进行切换，攻击范围变成1，单次攻击魔法消耗变成0；处于“隐身”状态下，攻击造成的伤害+2，且每次攻击只有50％的概率会解除“隐身”状态。

**技能：**

**隐身：**

名称：隐身

种类：主动技能

目标：自身

1级消耗：

行动点：2

HP：0

SP：5

技能等级每提升1级需要增加的消耗：

行动点：1

HP：0

SP：0

效果：

共同：检定成功后自身进入“隐身”状态。该状态下将无法成为对方敌意行动的对象，也不会进入敌方的索敌机制当中，但仍然会受到来自范围攻击的伤害。一旦自己做出敌意行动，默认将解除“隐身”状态，且敌方无法用“闪避”来对抗本次攻击。每场战斗开始会自动进入3级的“隐身”状态。

1级：隐身持续2回合，冷却时间3回合。

2级：隐身持续3回合，冷却时间4回合。

3级：隐身持续4回合，冷却时间5回合。

技能挂钩属性：学识

习得条件：初始自带

**加速术：**

名称：加速术

种类：主动技能

目标：我方单体/群体

1级消耗：

行动点：2

HP：0

SP：8

技能等级每提升1级需要增加的消耗：

行动点：1

HP：0

SP：4

效果：

共同：检定成功后目标进入“加速”状态。该状态角色将会获得额外的3点行动点，并获得临时8点敏捷属性加成，立刻调整行动队列。

1级：加速持续1回合。

2级：加速持续2回合。

3级：加速持续2回合，目标周围1格的我方角色也会受到同样的效果。

技能挂钩属性：学识

习得条件：初始自带

**狙击腿部：**

名称：狙击腿部

种类：主动技能

目标：敌方单体

1级消耗：

行动点：2

HP：0

SP：5

技能等级每提升1级需要增加的消耗：

行动点：1

HP：0

SP：5

效果：

共同：对敌方的腿部发起一次攻击。如果对抗结果为成功，对方需要以最大生命值\*1.5为最终阈值进行一次检定，如果没过，则进入“残废”状态，该状态下无法进行移动。

1级：残废持续1回合。

2级：残废持续2回合。

3级：残废持续3回合。

技能挂钩属性：操练

习得条件：隐身技能熟练度达到10级

**枪术训练：**

名称：枪术训练

种类：被动

效果：

PRA永久+10。

习得条件：狙击腿部技能熟练度达到10级

**人物背景相关：**

**基本项：**

服装：深蓝色风衣，破旧的兜帽斗篷

姿态：普通站姿，左手叉腰，兜帽盖住眼睛（普通立绘）；惬意的坐姿，周围摆放着他的商品，眼睛密切观察周围（特殊立绘）

性别：男性

年龄：29

体重：61Kg

身高：175cm

虹膜：亮黄色

发色：黑色

发型：短直

职业：走私商

信仰：无

**特质：**

八面玲珑，巧言善辩，在外总是面带职业微笑，不过客人们都觉得他的眼神很危险。

做事没什么计划，随心所欲，但却总能把握时机，抓住机会。

隐忍，善于独处，能够掩饰自己大多数的真实想法，但唯独好色这点忍不了。

近视，但平时没有戴眼镜的习惯，除非需要认真观察。

会在没人的地方解放自己，也就是犯中二病，尤其是日常的魔法练习时刻。

非常擅长逃跑专用魔法。但有自己所坚持的正义，并会在关键时刻义无反顾地出手帮忙。

**经历：**

出生于共和国的魔法学院高才毕业生，父亲在共和国的一所一流医院工作，母亲经营药店生意，属实小康家庭。成长过程中处于和平年代，并没有遇到什么太大的阻碍，小有魔法天赋，通过努力也达到了不错的水平，顺利从魔法学院奥术专业毕业。按照他本人的说法，这段人生实在过于风平浪静，他渴望的是一段不一样的惊险刺激的人生体验。

不过就在他毕业的那一年，时局发生了重大变化。共和国因选举舞弊问题发生内乱，帝国趁机派出精锐部队发动进攻，控制了共和国的部分边境地区，畏惧着魔法学院法师的威名未曾对学院及周边地区下手，但仍然觊觎着这股力量。所谓“乱世出枭雄”，在和平年代无法放开手脚的他终于等来了大干一场的机会。于是，在确认自己的父母在共和国能够自保之后，他选择留在了动荡不安的母校，凭借从母亲那学来的半吊子经商知识做一些小买卖以维持生计，同时在母校疯狂蹭课，以增进他专业以外的魔法水平。

随着动乱的持续，他开始尝试一些非法的走私生意，凭借着自己的口才以及最擅长的逃跑魔法周旋于黑白两道之间，尝到了不少甜头。不过代价就是，他遭到了帝国和母校的两方面通缉（共和国方面被他的父母用一些手段掩饰了起来）。虽然他的逃跑能力足以应付各种追捕，但他从不会放松警惕，时刻注意着周边的各种情况。当然，从此之后蹭课是没法指望了，于是他只能在他的各处秘密基地做魔法练习，或是从他要好的同行和顾客那偷学一些魔法。

随着他的名气越来越大，许多也想在魔法学院这一法外之地牟取暴利的走私商开始注意并联络到他。凭借出色的机动能力和话术口才，他与这些走私商达成了协议：由他的同行们负责进货供货，而他本人则负责进入号称戒备森严的魔法学院将货物兜售一空，并在约定地点进行分赃，且万一出事，则由他一人承担一切法律后果。由此，便由他一人“垄断”了魔法学院的走私链。他打算以此赚取第一桶金，以支持他之后的伟大事业。

最近，他从顾客和同行那儿听说了零星的关于灭世者军团和哈苏吗教派的情报，并对此产生了极大的兴趣，开始在经商的同时研究这股神秘的势力。

和母校的一直流浪哈士奇狗子很要好，并逐渐成为了重要的伙伴。

重要的东西：无

信赖的角色：爹娘、道格（就是那只狗子）

看中的特质：自由、创新

鄙视的特质：刻板、守旧、无趣

喜欢的食物：看起来就能产生食欲的食物

讨厌的食物：卖相难看的食物

狂躁症： 无

恐惧症： 无

**背景能力：**奥术精通，略懂制术

召唤道格进行场景破坏（拆家）（只会在自己看的到道格的情况下使用）

**背景专属武器：**改装猎枪：装配刺刀、加倍瞄准镜、加长枪管、消音装置

**背景法术设定：**

传送术、反传送术、反制反传送术（专业对口）

治疗术

加速术、迟缓术

**特长：心理学，侦察，话术，急救**

**携带物品：**

秘密基地的钥匙组成的钥匙串

特制手巾（蒙面、防雾两用）

老旧的学生证

**游戏定位：**

大地图中随机出现的走私商，会卖给主角武器和改造器件，以及其他稀奇古怪的小玩意儿。玩家在远处看见他时可以选择直接告知警卫队他的位置，并立刻获得一笔赏金，或是上前与他搭讪购买他的货物。请放心，他的逃跑能力足以应付一切追捕，并且也不会追究你举报他的行为。

后期作为隐藏可操控角色，需要达成特定条件才能解锁。