キャラクター名
憑奴(かかりな)

プレイヤー名

シンドローム	バロール ノイマン	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	御神木
オプショナル		年齢	樹齢800年	性別	なし
覚醒	感染	衝動	嫌悪	初期侵食率	40 %
出自	強制解放	経験	旅	邂逅	借り

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	5	0	0			5
社会	2	0	0			2

HP	27
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵	1		射撃	1		ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚			意志	3		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	2	
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

コネ：要人への貸し	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
遺産継承者：栄光と勝利の槍	P	N		
永見昴	P 好奇心	N 不信感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	残り財産P：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果： 非オーヴァードのエキストラ化								
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果： コスト分のHPで復活								
孤独の魔眼	2	4	オート	視界	-	自動	-	
効果 :自分を含む[対象：範囲]等の範囲攻撃を[対象：単体]に変更し自分に攻撃させる、この攻撃はカバーリングの対象にならない。シナリオLv回								
解放の宴	1	6	セット	至近	自身	自動	100↑	
効果： ラウンド間あらゆる判定ダイス+5、飛行状態、シナリオLv回								
コンセ：ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-Lv　下限7								
ｺﾝﾄﾛｰﾙｿｰﾄ：射撃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 組み合わせた判定を【精神】で行える								
カウンター	2	4	リアク	武器	単体	対決	80↑	
効果 :ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾒｼﾞｬｰと組み合わせ可、[対象:単体]の攻撃に対しﾘｱｸｼｮﾝで使用し対象に攻撃を行う、対決に勝利した側の攻撃が命中する、未行動時のみ、使用後行動済みに、シナリオLv回								
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 判定直後使用可、その判定の達成値+[Lv*3]　ラウンド1回								
チェンジ	1	3	オート	至近	単体	自動	100↑	
効果： 対象への[対象:単体]攻撃の判定直後その攻撃対象を自分に変更でき、リアクションを行える。ラウンド1回								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果： 衝動判定ダイス+Lv個								
オリジンレジェンド	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果： 精神の判定達成値+[Lv*2]								
ドクタードリトル	★							
効果： 動物と話せる								
ディメンジョンゲート	★	3				自動成功		
効果： 自分が知っている場所へのゲート作成								
効果：								
効果：								

樹齢約800年の御神木
若木の頃、槍を持った男が側で血まみれで倒れており、知らず知らず槍と男を取り込んでいた
それから数100年後その地に移り住んだ者達が杉を御神木にそえて神社を建てた、その頃意志だけが目覚めた、ような気がする、まどろみ
杉の枝から作られた身代わりのお守りはよく効くと評判だったよう
現代になり槍に宿ったレネゲイドと順応し、木の一部を切り離して動けるようになった
外の世界は目を見張るものがありすぎて、特に立ち並ぶ建物やそこで暮らす人間には一層興味を持てた
人型で出歩いていなかったためか注目を集めてしまい、隠れた先で追ってきたゼノス関係者に連れられ、ゼノス支部にて現代の事やレネゲイド、人間への変身等を知る
現在は神社でのほほんと過ごしつつ、自由きままに人間を観察中