

キャラクター名
黒須 篝 (くろす かがり)

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	研究者	カヴァー	薬剤師
	バロール			年齢	26歳	性別
オプション			年齢	26歳	性別	男
覚醒	死	衝動	解放	初期侵食率	36	%
出自	義理の両親	経験	死と再生	邂逅	秘密	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	0	1			1	行動値	9
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	9
精神	4	1	0			5	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	全力移動	28

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			射撃			RC			交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識: <small>シナリオ2 浸食2</small>	4		情報: 学問	1	
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
基本攻撃	RC	11r		4		c値-2 浸食+5
範囲攻撃 (補正なし)	RC	11r		34		c値-2 浸食+14 シナリオ3回
全力攻撃 (侵蝕100)	RC	15r		42		c値-3 浸食+10 シナリオ3回

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服	1	1			

所持品		合計装甲:	1	合計回避:	0																																													
コネ: 研究者		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>申し子</td> <td>P 有為</td> <td>N 偏愛</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>義理の両親</td> <td>P 尊敬</td> <td>N 憐憫</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>都築京香</td> <td>P 連帯感</td> <td>N 劣等感</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>大泉 凜子</td> <td>P 誠意</td> <td>N 憤懣</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ミント</td> <td>P 好奇心</td> <td>N 猜疑心</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	申し子	P 有為	N 偏愛			義理の両親	P 尊敬	N 憐憫			都築京香	P 連帯感	N 劣等感			大泉 凜子	P 誠意	N 憤懣			ミント	P 好奇心	N 猜疑心				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費																																														
申し子	P 有為	N 偏愛																																																
義理の両親	P 尊敬	N 憐憫																																																
都築京香	P 連帯感	N 劣等感																																																
大泉 凜子	P 誠意	N 憤懣																																																
ミント	P 好奇心	N 猜疑心																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
コネ: 情報屋		最大財産P:	6	残り財産P:	2																																													
コネ: 要人への貸し																																																		

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								
コンセントレイト: バロール	2	2	Xジャー			シンドローム		
効果: 組み合わせた判定のクリティカルLv (下限7)								
黒の鉄槌	1	1	Xジャー	視界	対決	RC		
効果: 攻撃力+[Lv×2+2]の射撃攻撃を行う。同エンゲージを対象に取れない								
黒星の門	5	2	Xジャー			シンドローム	ピリア	
効果: 判定ダイス+[Lv+1]。組み合わせた同エンゲージを対象に取れないエフェクトも取れるようになる。								
流星衝	5	5	Xジャー	視界	範囲 (選択)	対決	シナリオ	
効果: 攻撃力+[Lv×6]の射撃攻撃を行う。同エンゲージを対象に取れない。1シナリオ3回。								
赤方偏移世界	1	2	セットアップ	視界	単体	自動		
効果: ラウンド間、【行動値】+[Lv×2]し、対象が行う戦闘移動の距離を+10mする。全力移動の距離もそれに伴い変化する。								
リミットブレイク	1	4	Xジャー			効果参照	シナリオLv	
効果: あなたがエフェクトを使用するあらゆる判定と組み合わせ可能。このエフェクトを組み合わせた判定では[制限: n%]のエフェクトをあなたの侵蝕率がn%未満でも組み合わせることができる。1シナリオLv回まで使用可能。								
ディメンジョンゲート	★		Xジャー	至近	効果参照	自動	3	
効果: 空間を捻じ曲げて遠く離れた自分が知っている場所に繋がるゲートを作り出す。ゲートはドアのような形に固定しておくことも可能であり、他のキャラクターも使用できる。ただし、戦闘中や緊迫した状況などでは使用できない。GMはこのエフェクトの使用を禁止してもよい。								
ポケットディメンジョン	★	至近	Xジャー	至近	効果参照	自動		
効果: 空間を捻じ曲げてありえないはずの空間を作り出す。これによって2階と3階の間にもう一つ階を作ったり、押し入れの中に体育館並みのレクリエーションルームを作ることもできる。この能力で隠れる者を見つける場合は<知覚>判定を行うこと。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

糸目の優男。物腰は柔らかい。
子供の時に事故で両親を亡くし、その後母の姉夫婦の元で暮らす。
医学の道を志し、大学院にも通うがその頃に起きた大事故で生死の境をさまよう。
奇跡的に蘇生したが、その際にオーヴァードとして目覚める。
以後、彼はレネゲイドの探求へと魅了されレネゲイドの研究員の道を歩む事となる。

本質は傲慢にして利己的。ただ義理の両親の教育や社会での生きやすさなど倫理観も持っているため自身の歪んだ性根と教育による理性の合間に苦悩する事も有る。
人間の感情や本能によりその特性を大きく変えるレネゲイドの特性に着目し、『ストレス下におけるレネゲイド特性の変化と人間性との関連性』を研究テーマにUGNに協力しつつも独自の研究を進めている。

人間の様々な感情変化やそれに伴うレネゲイドの多様性を確認したいため、現状の社会規範は必要と思っており本能のままに活動する事を是とするFHや人類の敵対者たるシャルヴとは思想が合わず基本関わりをもたない。ただ自身の研究に有意義と感じるなら彼は誰と手を結び事も辞さないという意志はある。