

キャラクター名

夜行 櫓

プレイヤー名

シンドローム	オルクス		ワークス	オカルティスト	カヴァー	
	オルクス					
オブショナル			年齢	17	性別	女
覚醒	生誕	衝動	恐怖		初期侵食率	34%
出自	天涯孤独	経験	異次元への門		邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	0	0	1			1	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	2	1	0			3	戦闘移動	12
社会	4	0	0			4	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			射撃			R C	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：クオルク	2		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	
百鬼夜行	R C	9r+1		26			

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ	

所持品		合計装甲：	0	合計回避：	0
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	タス	消費
	動物使い	P	N		
		P	N		
		P	N		
		P	N		
		P	N		
		P	N		
最大財産P:		10	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								
コンセントレイトオルクス	3	2	メジャー	ー	ー	ー		
効果：Lv分C値下げる								
縛鎖の空間	2	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果：対象に重圧と放心を与える								
破砕の顎	1	3	メジャー	視界	範囲(選択)	対決		
効果：攻撃力Lv×2+2 ドッジ-2 同一不可								
アニマルアタック	5	2	メジャー	視界	ー	対決		
効果：攻撃力Lv×4 シナリオ3回								
完全なる世界	5	5	メジャー	ー	ー	対決	100↑	
効果：判定ダイスLv+1 攻撃力Lv×3								
アニマルティマー	5	3	メジャー					
効果：ダイス+Lv+1								
ラビリンス	1							
効果：								
オリジン・レジェンド	1							
効果：								
仕組まれた幸運	★							
効果：								
機械の声	★							
効果：								
地獄耳	★							
効果：								
猫の道	★							
効果：								
不可視の領域	6							
効果：								

伊那市在存高校に通う高校二年生のギャルっす
高校ではオカルト部に所属していて、先輩後輩に囲まれて楽しくやっている。
授業中は真面目に勉強して放課後は皆でクレープを食べたり、オカルト部の皆と集まって一緒に色んなオカルトを調べたり、近場でそういう噂があったりする場所に行ってみたり...たまにバイトしては遊ぶお金を稼いだり！
好きな伝承はやっぱり遠野物語で、特に迷い家！！
産まれた時には独りぼっちで施設で育ったあたしにとってはやっぱり、自分の家って良いなって思うんですね！！
何時か社会に出て自分の家を買って自分にも帰る家があると思えるようになりたいっす！！
一緒に伝承を調べたりする友達をもっと増やしたいなあ～

今日も元気に生きてる華の女子高生！とは全くの嘘
物心付いた時には天涯孤独であったが霊視能力と零を引きつける能力を買われ大史怨察に拾われ育てられた
両親がどうやって死んだかは分からないが、怪異に襲われたか大史怨察にでも殺されたか、怪異が怖くて逃げちゃったのかなと思って生きている
10歳の時にとある実験で10名程の人間と異界へと送られた。そこはだっだっ広い霧の漂う空間でその中心には家があった。家の外に中にもうようよという怪異を切り抜けその家の最奥に辿り着いたのは自分だけだったが、その最奥で異界の持つ伝承にあった宝物を手に入れた。
その異界の名は”迷い家”夜行 櫓は齢10歳にして現代にも語り継がれる怪異”迷い家”からの帰還者である
”迷い家”から帰る際に宝を持ち帰る事が出来たのだが、家という物を持たず望みを持っていなかった彼女は”迷い家”の中での生活を楽しみそれを惜しんでいた事もあり、彼女が持ち帰れた宝は怪異”迷い家”の鍵を持ち帰ることに成功した
自身の意思で”迷い家”に繋げる事ができ、その中に潜む怪異を呼び出したり、逆に怪異や人を”迷い家”の中に閉じ込める事も出来る、かなり便利な能力である

本人は普通の高校生活を友人だと勝手に思っている女の子とちゃんと高校と行きたいし、帰り道に買い食いとかしてみたいなと思っている