

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ウロボロス		ワークス	格闘家	カヴァー	総合格闘家
	オプショナル		年齢	25	性別	男
覚醒	探求	衝動	吸血	初期侵食率	37 %	
出自	義理の両親	経験	成り上がり	邂逅	関口 香西	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	4	1	0			5	行動値	5
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	5
精神	2	0	0	1		3	戦闘移動	10
社会	1	0	0			1	全力移動	20

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	2		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
破壊の爪	白兵	5r+2	1	Lv+8		

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	マス	消費
[64] 傍らに立つ影/シャドウバディ	P	N			
OARB - Overed Armeyskiy Rukopashuiy Boy	P	傾倒	N	不信感	
Tie Break	P	尊敬	N	憐憫	
	P		N		
	P		N		
	P		N		
	P		N		
最大財産P:	2	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							
完全獣化	3	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	【肉体】判定+(Lv+2)D、アイテム使用不可							
ワイルドグロース	1	3	セットアップ	至近	自身	自動	リミット	
効果:	セットアップに「完全獣化」、Lv回/1S							
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	素手変更							
復讐の刃	3	6	オート	至近	単体	対決	-	
効果:	リアクション放棄、C値-Lvで白兵攻撃							
報復の牙	1	4	オート	至近	単体	自動	-	
効果:	攻撃の対象を自分にし、「復讐の刃」を使用可能、1回/1S							
フルパワーアタック	3	4	セットアップ	至近	自身	自動	80%	
効果:	ラウンド間攻撃力+Lv×5、行動値0							
血染めの獣	2	4	オート	至近	自身	自動	120%	
効果:	ダメージ付与時、シーン間攻撃力+10、重複可能、Lv回/1S							
破壊の渦動	1	5	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ダメージ付与時、シーン間装甲無視、Lv回/1S							
喰らわれし費	3	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ダメージ付与時、シーン間攻撃力+Lv×3、1回/1シーン							
灰燼に帰すもの	3	4	メジャー	-	-	対決	リミット	
効果:	攻撃力+Lv×5、「喰らわれし費」解除							
混色の氾濫	1	2	メジャー	-	範囲(選択)	-	-	
効果:	対象を範囲(選択)に変更、Lv回/1S							
原初の赤：一閃	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	離脱不可の全力移動							
原初の赤：憎悪の炎	1	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果:	ダメージ付与時、憎悪付与							

地上最強の格闘家を目指すフリーのオーヴァード。後述するOARB -Overed Armeyskiy Rukopashuiy Boyという独自に編み出した総合格闘術をもとにこれまで幾人もの武人をオーヴァード・非オーヴァードに関わらず倒してきた。ただ「強くなりたい」と漠然と願いは「どうすれば強くなれるか」という問いに変わり、「より多くの御業を身に着け、戦いの中でそれらを研鑽していくこと」という結論に彼は至った。

もともとは冷静沈着で笑い上戸のおしゃべりであったらしいが、数々の死線を潜りその頭に繰り返し衝撃が加えられ続けてきたためパンチドランカーを患っており、貧相な言葉でのんびりとしやべる能天気になり下がった。しかしながら侵食値が上昇につれ彼に備わった生存本能が頭の回転を急速に早めるため、命を賭した殺試合ではかつてのような雄弁さ・明敏さを取り戻す。己の強さの向上ひいてはそれに繋がる御業の研鑽にしか興味が無い。そのため自分より弱いものに力を振るう趣味はないし、自分より強者には礼節を払った後勝負を挑む。だがしかし、力加減を間違えて過失にて動植物の命を奪ったり、相手の強さを測りかねてうっかり格下に勝負を挑んでそのまま殺すこともそこそこにある。非オーヴァードのもつ“武術”やオーヴァードの“エフェクト”に強い関心を抱いており、優れた御業を持つものこそが最強に近い、形無しの暴力に価値はないという哲学を掲げており、殺試合によって決まる勝負の白黒や命のやりとりによって生まれる生の実感よりも己が持つエフェクトの研鑽のため、そしてまだ見ぬ卓越した技との邂逅のために殺試合を挑んでいるきらいがある。余談だが、その体躯に脱得力があるだけの健啖家であるが、酒には大層弱い。

ロシアの軍隊の訓練のためにプログラムされた総合格闘術——ARB - Armeyskiy Rukopashuiy Boy——この格闘術はボクシング、レスリング、サンボ、柔道といった世界中の格闘技の長所ばかりを詰め込んだ、どの格闘技よりも新しくどの格闘技よりも洗練された非の打ちどころのない総合格闘術であった。当然この格闘術を身に着けた一般人と云えどもオーヴァードにとっては塵芥に振るったエフェクトで容易に薙ぎ倒されてしまうのだが、そこには確かに磨かれた強さが存在していた。少なくとも最強を目指す彼は、半生を捧げたこの格闘技の理がオーヴァードにとっても役立つと考えた。オーヴァードが身に着けているエフェクトの数々をひとつひとつ精査し、各シンドロームの優れたエフェクトのみを身に着け、磨いたならば、磨いたならば、その御業の数々を持つオーヴァードと呼んで差し支えないのではないか。ウロボロスの何色にも染まる影がエフェクトの取得を、キュマイラの国境な肉体がエフェクトの使用を可能とし、彼は自分の描いた最強像に近づくために歩を進め始めた。

最強を志してから半年。彼に転機が訪れる。勝負を挑んだのは英国のプロレスラー崩れ。殺試合の行方としては彼の圧勝であった。しかしながら、勝負には負けたのである。名乗りを上げてのマイクパフォーマンス。相手の攻撃を受けきつてからの反撃。敵の奥義に対策を取ることもなければ相手に悟られようとの必

