

キャラクター名

プレイヤー名

万丈大琉（ばんじょう まさる）

シンドローム	キュマイラ サラマンダー		ワークス	格闘家	カヴァー	現時の守り人、元格闘家
			年齢	20	性別	
オプションル						
覚醒	感染	衝動	飢餓		初期侵食率	30 %
出自	双子	経験	記憶喪失		邂逅	借り

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	34
肉体	5	1	0			6	行動値	4
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	9
精神	1	0	0	1		2	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	6		射撃			R C			交渉		
回避	1		知覚	1		意志	2	1	調達	3	
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
素手	白兵	6r+6		11		-5+5+5+6 ※遺産、防具込み
白熱	白兵	6r+6	4	[Lv×3]+10		※アキュート込み
				[Lv×3]+20		※遺産、防具込み

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
重装PAアーマー（ユニークアイテム）		22	-7	-5	白兵攻撃の攻撃力+5。搭乗状態のみ装備可能な武器を装備可

所持品	
センスイフェクト（カスタマイズ）	
聖者の遺骨（遺産）	
相棒（エンブレム）	
思い出の一品	
変身素材（カスタマイズ）	
アキュート	
ダッシュローラー	
デモンズシード（ユニークアイテム）	

プレイヤー名

合計装甲：	22	合計回避：	-7
-------	----	-------	----

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者：聖者の遺骨P		N		
万丈灯珂（CRC）P	庇護	N 悔悟		
桐矢結翔	P 信頼	N 恐怖		
□□	P 信頼	N 不安		
ピースメーカー	P	N		
アラン	P	N		
クローズ	P	N		

最大財産P:	10	残り財産P：	1
--------	----	--------	---

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								
ハンティングスタイル	3	1	マイナー	至近	自身	自動成功	-	
効果：あなたは戦闘移動を行う。この移動では、離脱を行なえる。また、移動中に他のエンゲージに接触しても移動を終える必要はなく、封鎖の影響も受けない。このエフェクトは1シーンにLv回まで使用できる。								
戦闘本能	1	3	マイナー	至近	自身	自動成功	-	
効果：そのメインプロセスの間、あなたが受けている、判定のダイスを減少させる効果を受けない。このエフェクトは1シナリオにLv回まで使用できる。								
コンセントレイト：キュマイラ	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果：組み合わせた判定のクリティカル値を-Lvする(下限値7)。								
獣の力	4	2	メジャー	武器	-	〈白兵〉	-	
効果：このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の攻撃力を+[Lv×2]する。								
飢狼の顎	3	4	メジャー	武器	単体	〈白兵〉	飢餓、120	
効果：このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×2]し、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。組み合わせた攻撃で対決に敗北したり、1点もHPダメージを与えられなかった場合、そのシーンの間、あなたの判定のダイスは-5個される。								
バーニングハート	1	2	オート	至近	自身	自動成功	-	
効果：あなたがHPダメージを受けた直後に使用する。あなたはバッドステータスの暴走を受ける。そのシーンの間、あなたが行なう攻撃の攻撃力を+[Lv×2]する。								
白熱	4	3	マイナー	至近	自身	自動成功	-	
効果：そのシーンの間、あなたの素手のデータを変更する。								
炎神の怒り	3	3	メジャー/リアクション	-	-	〔肉体〕	-	
効果：このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを[Lv+1]個する。ただし、あなたは3点のHPを消費する。								
煉獄魔神	1	3	メジャー	-	-	シンドロームリミット		
効果：組み合わせた攻撃の攻撃力を[Lv×3]する。また、あなたは組み合わせた《炎神の怒り》と《氷神の悲しみ》の効果でHPを消費しない。								
餓狼の爪	1	3	オート	視界	単体	自動成功	80	
効果：対象が行なうダメージロールの直前に使用する。そのダメージに[あなたの素手の攻撃力]する。このエフェクトはあなたを対象にできず、あなたと同じエンゲージに存在するキャラクターを対象とした攻撃にしか使用できない。1ラウンド1回まで使用できる。								
巨獣の爪牙	1	2D10	マイナー	至近	自身	自動成功	120	
効果：そのメインプロセスでは、あなたはメジャーアクションを2回行える。判定が発生する場合、それぞれ別途に処理すると。それぞれのメジャーアクションでは素手による白兵攻撃しか行えない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
メンチ切り	1	-	メジャー	至近	単体	自動成功	-	
効果：対象を震えあがらせ、屈服させるエフェクト。そのシーンの間、対象はあなたに恐怖し、言うことを聞くようになる。このエフェクトはエキストラ以外には効果はない。また、他のエフェクトの効果で操られているものなどにも効果がない。								
獣の直感	1	-	メジャー	至近	自身	自動成功	-	
効果：動物が持つ鋭敏な知覚によって、わずかな気温や湿度の変化、あるいは地磁気や海流の変化などを読み取ることで、天候や地震などを予測するエフェクト。								

基本的には一般的な家庭に生まれ、平凡な人生を歩んでいる（はず）。家族構成は母親、双子の妹が一人。ただ4歳の時に父親は行方不明となっている。その短い時間の思い出もなくとも父のことは慕っており、失踪直前に貰ったIDプレートを大切にしている。また強さを追い求める思いや、家族を守るとする思いも父親からの影響が強く、人間性に父親が深く関わっていると言っても過言ではない。

強さを追い求め喧嘩に明け暮れる学生時代を過ごしていた。勉強はからっきしだが、喧嘩で己を磨いていたため高卒後は進学せずに格闘家としての道に進む。何より本人も強い相手と闘うことを好んでいたというのも大きい。

オーヴァードとして覚醒したのはごく最近のことのはずだが、その時のことはよく覚えていない・・・というよりは覚醒するきっかけとなった事件からクロノスガーディアンに保護されるまでの記憶が欠落している。その為本人の感覚的には気付いたら違う時間に飛ばされついでに超能力にも目覚めていたという感覚である。ただ覚醒には“あいつ”が関わっているはずという認識のみが残っており、肝心の“あいつ”とは誰のことなのかも覚えていない。ただその時に大事な何かを失っているのかのうちにぽっかりと穴が空いてしまっている感覚があり、その穴を埋めるかのような飢餓感がレネゲイドによって喚起される。

喧嘩番長は学生時代の頃から来るものであり、彼が現れればその喧嘩は終わるということからクロノスは「終結をもたらす者」という意味合いを持ち、クロノスガーディアンにいる協力している間についたコードネームである。

またその身に埋め込まれている遺産が彼のレネゲイドに反応することで、拳もしくは全身が発光するという現象が起こる。理由は不明。ただレネゲイドに反応してというよりは気持ちの高揚、とりわけ闘争心に反応しているのではないかという説もある。

リビルドメモ	
《血に飢えた跳躍》3Lv、調達1Lv分経験点に新規エフェクト3つ。白熱+3Lv、獣の力+1Lv、デモンズシード取得	