

キャラクター名
DXオーブカリバー

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	かっこいいおもちゃ
	パロール					
オプション			年齢			性別
覚醒	犠牲	衝動	自傷		初期侵食率	37 %
出自	天の眼差し	経験	煩悶		邂逅	ビジネス

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	1	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	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	1	5	調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
ナイフ	射撃	1r		2		暴走中は攻撃不可能。
聖剣の王者	白兵	5r+1	7	15		マイナーで使用、次に行う聖剣攻撃のC値-2(下限値4)、1シナリオ1回。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース: ナイフ	
ウェポンケース: 聖剣の王者	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者: 聖剣の王者	P 信頼	N 嫉妬		
ヒーロー	P 信頼	N 不信感		
自分自身	P 好意	N 嫌悪		
少年	P 慈愛	N 敵愾心		
車(レッド)	P 友情	N 劣等感		
鏡(ヤタ)	P 信頼	N 嫌気		
人形(ジェニー)	P 幸福感	N 猜疑心		

最大財産P: 4 残り財産P: 0

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							
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+Lv個。基礎侵蝕率+5							
オリジン:レジェンド	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーン中【精神】判定+Lv×2							
コンセントレイト:ノイマン	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	組み合わせた判定のC値-Lv							
支援射撃	5	2	オート	10m	単体	自動	-	
効果:	射撃武器必須。判定直前に使用。判定のダイス+Lv個。1ラウンド1回。							
リバーサルショット	3	6	オート	20m	単体	自動	リミット	
効果:	判定直後に使用。達成値+10。1シナリオ1回							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	組み合わせた判定を【精神】で行う							
コンバットシステム	3	3	メジャー/リアクション	-	-	対決	-	
効果:	組み合わせた判定のダイス+Lv+1個							
戦術	5	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	-	
効果:	ラウンド中のメジャーアクションのダイス+Lv個							
ディメンジョンゲート	★							
効果:	転移移動							
魔王の玉座	★							
効果:	浮遊して移動できる							
ポケットディメンジョン	★							
効果:	空間拡張							
偏差把握	★							
効果:	周囲を把握可能							
ドクタードリトル	★							
効果:	あらゆる言語を理解し話せる							

特撮の玩具(を模した形)のレネゲイドビーイング。
 特撮作品の『正義の味方』の武器を元に生まれた存在だが、自身の在り方に強く悩んでおり、正義とは何かを模索し続けている。
 自身で遊ぶ子供に対しては、慈愛に似た感情を抱くと共に『現実を未だ知らないだけ』と気に入らない様子。

誰もがいつか大人になる。
 そして現実を知って、一つ二つと諦めていく。
 この世に絶対的な正しさなど無く。
 あるのは漠然とした不安と、無力な自分自身だけ。

それでも、きっと人は希望に焦がれるのだろう。
 私は——なれるのだろうか。
 望まれた私に。本当の自分自身に。
 確かな正義を、どうかこの手に——。

