キャラクター名
オルクスピュア白兵型②

プレイヤー名

シンドローム	オルクス オルクス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	4	0	0			4

HP	24
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：自由	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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
ワイヤーウィップ	白兵	1r+4		6		
		0				
通常攻撃	白兵	7r+4		6		ドッジダイス-1個　C：オルクス+形なき剣+アニマルテイマー
拡散攻撃	白兵	7r+4		6		ドッジダイス-1個　対象：3体　C：オルクス+形なき剣+アニマルテイマー+要の陣形

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
情報収集チーム	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 14	残り財産P： 4

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	2	2	メジャー			ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果：C値-Lv								
形なき剣	1	2	メジャー	武器		<白兵><射撃>		
効果：ドッジダイス-Lv個								
アニマルテイマー	5	3	メジャー			ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果：判定ダイス+[Lv+1]個								
完全なる世界	5	5	メジャー			ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	100%	
効果：判定ダイス+[Lv+1]個　攻撃力+[Lv×3]								
要の陣形	1	3	メジャー		3体	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果：対象を3体に変更　シナリオLv回								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動		
効果：対象の判定のダイス目ひとつを10に変更　シナリオLv回								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

火力と支援を両立したオルクスピュアの白兵型

《バックスタブ》型よりも火力の伸びは悪く、ミドル戦闘では味方だよりになりがち。
しかし、情報判定の有利や《妖精の手》による支援は大きく、縁の下の力持ちポジションになれるだろう。
その分、侵蝕が重めな構成なので、クライマックスの状況次第では《アニマルテイマー》を抜くことも視野に入れなければならない。
《ワイヤーウィップ》によって射程が長いのも特徴的で、これによって《要の陣形》を十全に生かすことができる。

サンプルでは《要の陣形》で複数体攻撃を可能にしているが、味方に範囲が多ければ《妖精の手》などに回してもいいだろう。