

キャラクター名
バックスタブ型オルキュマ

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー
オプション	モルフェウス	年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率 4 %
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	HP	33
肉体	3	1	2			6	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	3	0	0			3	全力移動	16

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	5		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			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
縮地攻撃	白兵	6r+5		38		装甲無視
縮地攻撃(100↑)	白兵	6r+5		53		装甲無視

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	消費
対抗種	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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	2	2	メジャー					
効果: C値-[LV]								
縮地	4	2	オート	至近	自身	自動		
効果: 好きなところに移動できる/シナリオLV回								
バックスタブ	4	-	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果: 縮地後攻撃力+[LV×5]								
ターゲットロック	2	3	セットアップ	視界	単体	自動		
効果: シーン中対象を攻撃する場合攻撃力+[LV×3]/範囲攻撃不可								
攻性変色	2	3	セットアップ	至近	単体	自動	リミット	
効果: ターゲットロックと合わせて使用/シーン中攻撃力+[LV×5]/暴走する								
インスタントボム	1	3	メジャー	武器	-	対決		
効果: 攻撃力[LV×2]の攻撃/装甲無視/武器攻撃力無視								
妖精の手	1							
効果:								
猫の瞳	★							
効果:								
猫の道	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

敵やロさがない者には「ドラネコ」とも呼ばれる、暗殺に長けたチルドレン。一瞬で背後に忍び寄り、的確に急所を貫いて行く。

バックスタブを使う=リミットエフェクトを主に運用するということで、いっそのことトライでやってみた。キュマイラもオルクスも100%エフェクトはそこまで欲しくないし。ターゲットロック系列とフルパワーアタックが両立出来ないのが残念。インスタントボムの素晴らしいところは武器攻撃力を参照しない=素手の攻撃力ペナルティを無視できる点。しかも装甲無視まで付いてくる！装甲無視の分クロスの方より暗殺者感は強くなった。あっちのナイフも良いけども。