キャラクター名: オルクスピュア白兵型

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	2		3
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	4	0	0			4

HP	28
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	1	
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
両手剣	白兵	3r+3	3	10		他の武器と同時に装備できない
		0				
攻撃	白兵	9r+3		35		ﾄﾞｯｼﾞﾀﾞｲｽ-1個　縮地+《C：ｵﾙｸｽ+形なき剣+ｱﾆﾏﾙﾃｲﾏｰ》

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	
ウェポンケース	

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		
	P	N		

最大財産P: 10	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							
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							
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							
縮地	7	2	オート	至近	自身	自動		
効果：	移動の直前に使用する　その移動では離脱が行なえ、シーン内の任意の場所に移動できる　シナリオLv回							
バックスタブ	5	+4	常時	至近	自身	自動		
効果：	《縮地》を使用したメインプロセスの間、攻撃力+[Lv×5]　侵蝕率によってレベルアップしない							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

《バックスタブ》を利用したオルクスピュアの白兵型

基本的に、
マイナーで移動を宣言→《縮地》を使用→《攻撃》に《バックスタブ》の効果を乗せて殴る
これを延々と続けるだけ。
性能が安定している分、コンボが一切変わらないので面白味はないかも？

情報判定はダイスが多い分、このサンプルでは財産点が一切ないため、多少安い武器に変えてもいいかもしれない。

そもそも、この型はGMによって《縮地》の条件が変わるため、あまり初心者におすすめはできない。