

キャラクター名
結城六花

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン キュマイラ		ワークス	格闘家	カヴァー
オプション			年齢		性別
覚醒	忘却	衝動	嫌悪		初期侵食率 32 %
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	31
肉体	4	1	0			5	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	2	0	0			2	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	4		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	2	
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
		0				

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
遺産継承者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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								
電光石火	3	3						
効果: ダイスを+[lv+1],HP-1D								
切り払い	1	1						
効果: 〈白兵〉でドッジを行う								
疾風剣	2	2						
効果: ドッジダイス-lv								
鬼の一撃	3	2						
効果: ガードした相手に+[lv×5]								
CR: ハヌマーン	2	2						
効果: 攻撃のクリティカル値-lv								
RF: ハヌマーン	2	2						
効果: 回避のクリティカル値-lv								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

彼女はいつ、ここに辿り着いたのか分からない。
 気付けばこの世界にいて、気付けばこの力を得ていた。
 誰かに肩入れすることも、特定の団体に与することもなく。
 彼女は刀を振る。新たな力を得た『友刀:奏』を。

攻撃回避両立型のキャラ。
 電光石火が強いよなっていう。
 成長でどんどん白兵固定値を積みまくるだけで強くなる。
 正直HRの決勝者の剣の方が強いので、サブ追加環境で化ける気がする。
 感覚→白兵になるエフェクト使えばエンジェルハイロウ×ハヌマーンで白兵アタッカー作れる。
 これが理想形なので今回はそこまでメインじゃない。
 キュマイラの《鬼の一撃》とハヌマーンの《疾風剣》の相性がとてもいいので、一応使い道はある。