

キャラクター名
神崎 称芽 (カンザキ カナメ)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン		ワークス	高校生	カヴァー	生徒会長
	ハヌマーン			年齢		
オプション			年齢	18	性別	♀
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率		48 %
出自	義理の両親		経験	殺傷	邂逅	-

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	34
肉体	2	1	3			6	行動値	18
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	18
精神	2	0	0			2	戦闘移動	23
社会	2	0	0			2	全力移動	46

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		2	射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
神崎一刀流・秘剣【水天閃】	白兵	6r+2		19		
神崎一刀流・奥義【「凜閃」鬼哭天衝】	白兵	4r+2		80		ドッジ&ガード不可 装甲無視
鬼切りの古太刀	白兵	6r+2		10		

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
ロイス: (遺産継承者) 鬼切りの古太刀	P	N		
父	P 遺志	N 隔意		
義理の親	P 誠意	N 隔意		
望月エイタ	P 好意	N		
坂守殺鬼	P 憧憬	N		
遊月	P 友情	N 偏愛		
	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							
一閃	1	2	メジャー	武器	-	白兵	-	
効果:	全力移動後攻撃							
コンセントレイト:ハヌマーン	3	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	クリティカル値-Lv							
吠え猛る爪	1	2	メジャー	武器	-	白兵	-	
効果:	装甲無視 ダメージ- (5-Lv)							
マシラの如く	5	5	メジャー			シンドローム	80↑	
効果:	ダメージ [Lv×10] ダイス-5 シナ1回							
先手必勝	4	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	行動値+ [Lv×3]							
疾風迅雷	5	3	メジャー	-	-	シンドローム	ピュア	
効果:	ドッジ不可 シナリオLv回							
スピードフォース	5	4	イニシアチブ	単体	自身	自動	ピュア	
効果:	イニシアチブに行動 (未行動時のみ)							
一迅の風	7	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	移動した際 攻撃力+Lv×2							
浸透撃	2	2	メジャー	武器	単体	白/射	-	
効果:	ガード不可							
神速の鼓動	1	20	メジャー	視界	シナ/選択	全判定	120↑	
効果:	シーン (選択) /視界に対象を変更							
蝙蝠の耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	遠くの音を聞く							
軽功	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	壁面や水面を移動可							
無音の空間	★							
効果:								

「……………葬る!!」

●詳細
鳥取卓のキャンペーンシナリオ「その選択は必然」のPC1担当
気高く強い女の子だ！（ロール難度がががが）

スピードフォースが駄目エフェクトだったためお蔵入りに
まあ、どちらにせよ経験点高くて運用は厳しかったけど

キャラクターテーマ&コンセプト
「幽玄に舞う血染め桜」「生徒会長系くっころ侍王子女子」
「人斬り少女」「一殺多生」「活人剣」

一部では
疲労やらなんやかんやでセリフ回収しない上、キャラ崩壊ぎみだったりしたので
(特にクライマックスとか普通に戦う理由バリバリあったのにイイイイ！)
二部では頑張ろう (自己啓発)
困ってる人がいたら助けるし、悪いヤツは斬り殺します (宣言)