

キャラクター名  
山姥切国広

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ハヌマーン		ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	刀剣男士
	オプション		年齢		性別	男
覚醒	素体	衝動	解放	初期侵食率	34 %	
出自	政府配布	経験	重文・重美	邂逅	寝太郎 (個体差:8)	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	1	0	0			1	行動値	18
感覚	4	1	3			8	(非装備時)	18
精神	2	0	0			2	戦闘移動	23
社会	1	0	0			1	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			射撃	1		RC	5		交渉		
回避			知覚	1		意志	5		調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報:時の政府	3	
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
	RC	8r+5				

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)	タイムス	消費
No.IS03 打刀	P	N		
鯨尾藤四郎(シナリオ)	P 尽力	N 脅威		
後藤藤四郎	P 庇護	N 悔悟		
骨喰藤四郎	P 慈愛	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8    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								
光芒の疾走	2	1	マイナ	至近	自身	自動	-	
効果: シーンLv回								
主の恩恵	3	2	マイナ	至近	自身	自動	-	
効果: 判定ダイス+Lv個【MAX】								
CR:ハヌマーン	3	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果: C値-Lv(下限値7)								
バランスブレイク	4	2	Xジャー	視界	単体	対決	-	
効果: シーンLv回:重圧付与								
さらなる波	5	2	Xジャー	-	-	対決	-	
効果: 攻撃力+Lv*2【MAX】								
光の手	1	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果: 判定を【感覚】で行える								
無音の空間	1		Xジャー			自動		
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

②【仲間/鯨尾藤四郎/◆P:尽力/◇N:脅威】  
 ③【初鍛刀/後藤藤四郎/◆P:庇護/◇N:悔悟】  
 ④【仲間/骨喰藤四郎/◆P:慈愛/◇N:隔意】  
 ⑤【兄弟/堀川国広/◆P:親近感/◇N:憤怒】  
 ⑥【イベント戦場/大阪城/◇P:有為/◆N:食傷】  
 ●【敵/遊行軍/◇P:好奇心/◆N:厭気】

・PC4用ハンドアウト  
 ロイス:山姥切長義 推奨感情 P:任意/N:偏愛 カヴァー/ワークス:刀剣男士/指定なし  
 君の目的はただ一つ。優勝商品をゲットし、本歌と有名店に行くことだ。本歌と有意義な休日を過ごすため！。悪いが誰にも負けるわけにはいかない。君は自覚のないテンションに溺れた酔っ払いである。本丸が異常なテンションであることも、他の刀剣男士の様子がおかしいことにも、気づいていない。そもそも一番おかしいのは君自身である。酔っ払いなので、普段抑えていた感情が爆発しても、180度違う行動をしても、それが普通だと思っている。なお。酔っていたときの記憶は覚えている。

No.IS03 打刀  
 ・解説  
 あなたは打刀より顕現した刀剣男士だ。平均的な男性の大きさな者が多い。扱いやすく、個性も豊か。特に不利な条件もなく、どの場所でもその性能を遺憾なく発揮できる。  
 ・効果  
 シーンによる影響を一切うけない。  
 ・特殊効果「二刀開眼」  
 あなたが攻撃するとき、あなたの攻撃には「装甲無視、ガード不可」の効果を与えられる。この効果は、下記の条件を満たせば発動する。