

キャラクター名
Hades

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	何でも屋	カヴァー	
	エンジェルハイロウ				
オプション		年齢		性別	
覚醒	渴望	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	24
肉体	0	1	0			1	行動値	14
感覚	6	0	0			6	(非装備時)	14
精神	2	0	0			2	戦闘移動	19
社会	0	0	1			1	全力移動	38

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	6		意志	5	1	調達	1	
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	
思い出の一品	

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
守護天使(シティガーディアン)	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: 2

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								
ミラーコート	5	3	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: シーン中の自身のドッジ判定のダイスを+[Lv+2]個する								
ミラーイメージ	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	80%	
効果: ラウンド間に自身が行うドッジ判定のC値を-1(下限6)、攻撃力を-5する。1シナリオ[Lv]回まで								
リフレックス:エンジェルハイロウ	2	2	リアクション	至近	自身	-	-	
効果: C値を-[Lv]する(下限は7)								
神の眼	★	1	リアクション	至近	自身	対決	-	
効果: 組み合わせた判定でドッジできる								
御使いの声	5	2	リアクション	至近	自身	対決	-	
効果: 組み合わせたドッジの判定ダイスを+[Lv]個する								
全知の欠片	★	5	リアクション	至近	自身	対決	100%	
効果: 組み合わせた判定でドッジを行うことで、リアクションやドッジが行えない攻撃に対してもドッジを行うことができる。1シナリオ1回まで								
鏡の中の人形	5	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象がリアクションに失敗した直後に使用。対象の代わりにリアクションとしてドッジを行い、成功した場合対象がドッジに成功したかのように回避する。1シナリオ[Lv]回								
ミスディレクション	5	5	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が行う「対象:範囲」または「対象:範囲(選択)」の攻撃の判定直前に使用。攻撃の対象を「対象:単体」に変更する。対象はあらかじめ選択させる。1シナリオ[Lv]回まで								
ブラックアウト	5	3	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: ドッジ判定直後に使用する。判定の達成値を+5する。1回の判定に複数回使用でき、効果は重複する。1シナリオ[Lv]回まで								
ウサギの耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 聴覚向上								
天使の外套	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 外見を好きなように上書きする								

ピュアエンハイの回避型
動き方としては
・《リフレックス》《ミラーイメージ》でC値を下げる
・《神の眼》《ミラーコート》《御使いの声》でダイス確保
・味方に飛んできた範囲攻撃を《ミスディレクション》で単体攻撃に変更→《鏡の中の人形》で回避を代理(自分に飛んできたならそのまま回避)
・ドッジ不可は《全知の欠片》で避ける
・避けきれそうになかったら《ブラックアウト》やDロイス「守護天使」で無理やり回避強化が基本

情報収集? 攻撃? そんなものはない!
あとDロイスを「守護者」にしてシーン攻撃に対応&《ミスディレクション》のレベルを下げて別のところに経験点を回すのもアリかなと思っている