

キャラクター名  
阿 明叟(ほとり-みょうそう)

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	カヴァー		
	エンジェルハイロウ				
オプション		年齢	2歳	性別	男
覚醒		衝動		初期侵食率	300 %
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	57
肉体	0	0	0		2	2	行動値	17
感覚	6	0	0		1	7	(非装備時)	17
精神	2	0	0		1	3	戦闘移動	22
社会	0	0	0		2	2	全力移動	44

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			RC	1		交渉		
回避	1		知覚	2		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	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
一切皆苦	R C	19r+1		5(40)		CR+手+弓+指先(+マスヴィ)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
		8			

所持品		合計装甲:	8	合計回避:	0
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	
光使い"ライトプリンガー"	P	N			
究極存在(常時/自動/自身/至近) ※鬼神の対象	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								
生命増強 10	1		常時	至近	自身	自動	エネミー	
効果: 最大HP+[LV*30] EAP162								
レネゲイドアクセル 1	1		イニシアチブ	至近	自身	自動	エネミー	
効果: 行動済のとき使用可 行0で未行動になる 侵蝕率が上がるエフェクト上限-1 EAP164								
CR:エンジェルハイロウ 3	3		メジャー	-	-	対決	-	
効果: 組み合わせた判定のC値-LV(下7) EAP129								
光の手 1	1		メジャー/リ	-	-	-	-	
効果: 【感覚】で判定を行う EAP24								
光の弓 12	3		メジャー	視界	-	対決	-	
効果: 攻+[LV+2] 同エン不可 EAP24								
スターダストレイン 5	4		メジャー	視界	シーン(選択)	対決	-	
効果: 対象/射程変更 攻-[20-(LV*5)](下0) シナリオ1回 EAP23								
破滅の天使 1	1		メジャー	-	-	対決	リミット	
効果: あらゆる手段で達成値を下げられず,失敗に出来ず,カバリング出来ない EAP26								
マスヴィジョン 5	7		メジャー	-	-	対決	100↑	
効果: 攻+[LV*5] シナリオ3回 EAP26								
光の指先 3	5		メジャー/リ	-	-	対決	Dロイス	
効果: 判定ダイス+[LV+2] LMP								
ミッドナイトシネマ 1	1		オート	視界	シーン(選択)	自動	エネミー	
効果: シーン内の任意の場所に幻影を作る 見破る場合は此方の<RC>と相手の<知覚>で対決 EAP146								
第三の瞳 1	1		オート	効果	効果	対決	エネミー	
効果: 自身が登場していないシーン終了時に使用 シーン中の出来事を全て把握する 抵抗する場合は此方の<RC>と相手の<知覚>で対決,勝利したPCのみ感知を防げる EAP146								
	★							
効果:								
効果:								

▼一切皆苦  
CR+光の手+光の弓(+マスヴィジョン)(+スターダストレイン+破滅の天使)  
→回数上限までマスヴィを乗せ続ける 初手のみ+スタダ+破滅

▽戦闘プラン  
初手セットアップにオートで《ミッドナイトシネマ》を使用、自身と同エンに分身を作る。  
※分身がいる限り《究極存在》が働く。解除方法はPC2が自身の手番の初めにオートで"タタラマンダラ"と対決(PCの<知覚>VSボスの<RC>)を行い、勝利した上でMPで本体を対象に1点でもダメージを与え、《究極存在》を鬼神で斬ること。  
※分身が存在する限り、"タタラマンダラ"の本体のみを狙った攻撃は命中判定「後」に同様の対決が必要になる(前だと当たらないなら諦めますってできちゃうから)。  
成功した場合はダメージが入り、失敗した場合はGMがダイスを振って本体と分身どちらにあたるか決め直す。分身に当たった場合はノーダメージ。