

キャラクター名  
六道 真紅 (ろくどう しんく)

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー キュマイラ	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	国際NPO法人
オプション	ソラリス	年齢	24歳	性別	女性
覚醒	無知	衝動	自傷	初期侵食率	31 %
出自	双子 (双子)	経験	心の壁	邂逅	友人=敷島あやめ →ロイス

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	4	1	0	1		6	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	1	0	0			1	全力移動	20

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	8		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	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
素手	白兵	6r+8	0	-5		
一式・疾火 (ちっか)	白兵	9r+8	C:8	8+		コスト9 攻撃力+[消費したHP] 装甲無視
(C:ソラ) (レナリ) (湯きの主)	白兵	10r+8	C:7	8+		100↑
三式・五火 (いつか)	白兵	9r+8	C:8	19+		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
制服	
コネ: UGN幹部	
コネ: 要人への貸し	
コネ: 親父さん	

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
記憶探索者	P	N		
世界	P 庇護	N 隔意		
六道 翠理	P 尽力	N 恐怖		
フィン・モーガン	P 好奇心	N 猜疑心		
	P 庇護	N 脅威		
	P 庇護	N 不安		
	P 誠意	N 不信任		

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							
赫き剣	3	3	マイナー		自身			
効果:	[Lv×2]以下のHPを消費し、武器を作成、装備する。							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー		自身		Lv/1シーン	
効果:	戦闘移動を行う。離脱も可能で封鎖を無視。							
レストレインコマンド	1	4	マイナー		自身		Lv/1シーン	
効果:	暴走を含むBSを3個回復する							
C:ソラリス	2	2	メジャー			ソラ		
効果:	C値を-Lvする。下限7							
湯きの主	1	4	メジャー	武器	単体	〈白兵〉	武器制限	
効果:	装甲無視、命中時HPを[Lv×4]回復							
アドレナリン	2	3	メジャー・リアクション			[肉体]		
効果:	判定ダイス+[Lv+1]D							
生命吸収	2	4	メジャー			ブラム	80↑3/1シーン	
効果:	ダメージを与えた対象のHPを[Lv×3]点を失わせ、その分回復する							
ポイズンフォッグ	1	2	メジャー	至近	範囲 (選択)	ソラ	Lv/1シーン	
効果:	射程を至近、対象を範囲 (選択)へ変更							
ターゲットロック	2	3	セット	視界	単体			
効果:	シーン中、自分が対象に攻撃したときの攻撃力を+[Lv×3]							
攻性変色	1	3	セット	視界	単体		ターゲットロック	
効果:	さらに攻撃力を+[Lv×5]する。同時に暴走する。							
復讐の刃	1	6	オート	至近	単体	〈白兵〉	リアクション直前	
効果:	リアクションを放棄し、リアクション不可の反撃を行う (C値-Lv)。							
漸近線	1	5	オート	視界	単体		120↑Lv/1シーン	
効果:	対象が判定を行った直後に使用する。対象の判定の達成値を+10もしくは-10する。1回の判定につき1回							
ブラッドリーディング	★		メジャー					
効果:	血や体液からその主の情報を読み取る							

「断固として・・・勝つッ!!!!」

血液を武器に変えて戦う、左利き  
 好んで使うのは槍だが、一通り武器を使う訓練は受けている  
 血液から相手の記憶を読み取ることを得意としており、記憶探索者の能力も、相手の血液に触れることで精度が向上する。  
 記憶探索者の発動中は瞳の色が真紅に変わる

普段はずっとぼけているが、責任感が強く、やると決めたらやる意思の強さを持つ  
 疲労を隠しがちであり、たびたびドクターストップを掛けられては不満に頬を膨らませている  
 楽観的かつ好意的に物事を考えがちであり、悪く言えば単純  
 責任感が強く、それが自身の後悔と自責の念に起因していることを自覚している

漸近線・・・血に蓄積した記憶から、既視感という形で、限りなく正解に近い選択肢を選び取る力

「どうして、世界は優しくないんだろう」  
 記憶探索者として人の記憶に触れるたび、その疑問が強くなっていった。  
 「もっと世界が優しくなれば、きっとあの娘も・・・」  
 この世界を変えなければ。  
 少しずつでいい、私のために、愛するものたちのために。愛すべき世界を。

赫赫 (カッカク) の宿花 (シュクカ)  
 EA適用環境

