キャラクター名
馬籐　紫吹(まとう　しぶき)

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ウロボロス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	渇望	衝動	解放	初期侵食率	42 %
出自	犯罪者の子	経験	平凡への反発	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	1	0	0			1

HP	32
行動値	1
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	6		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	12	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
ALTERNATIVE SLASHER(素体：スネークブレード)	白兵	5r+7	6	11		『STRIKE』イニシアチブプロセスで使用できる。次に自身が行う攻撃のダメージに+2Dする。
alternative shooter(アンチマテリアルライフル相当)	射撃	1r	-	20		
コンボ：Ought		0		+34(+64)		バフ全部使用　侵蝕6+4(+6)　()内は100↑
コンボ：Must	白兵	6r+17		47		100↓　侵蝕3

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
ALTERNATIVEβ		5	-3	-3	【制御】【装置】HPを5ポイント消費する。ラウンド1にしか使えない。一度のエフェクト内効果による装備変更禁止である。装備値が80%を エフェクト【Burst Mode】を発動する。【ハ長生命】ラウンド1の間下記12ポイントを使える。

合計装甲：	5	合計回避：	-3

所持品	
ウェポンケース	
コネ：要人への貸し	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
変身適正B：対抗種	P	N		
■■　■■	P 連帯感	N 不安		
ナビゲーター	P 有為	N 猜疑心		
『決意』の記憶	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　26	残り財産P：　0

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								
原初の赤：アタッププログラム	5	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果：達成値+[Lv×2]								
ターゲットロック	3	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果：対象への攻撃の攻撃力+[Lv×3]　単体攻撃のみに適用								
攻性変色	3	3	セットアップ	視界	単体	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果：《ターゲットロック》と併用で攻撃力さらに[Lv×5]　暴走を受ける								
マルチアクション	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：マイナーアクションで行えるエフェクト以外の行動を1つ行う。シナリオLv回								
原初の青：形状変化：剛	5	4	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：シーン中、攻撃力+[Lv×2]								
原初の黒：ポルターガイスト	1	6	マイナー	至近	自身	自動	100↑	
効果：所持している武器を破壊し、シーン中攻撃力+[選択した武器の攻撃力]								
原初の紫：復讐の刃	2	7	オート	至近	単体	対決	-	
効果：　攻撃へのリアクションを放棄し、対象にC値-Lvで白兵攻撃　対象はこの攻撃にリアクション出来ない　組み合わせ不可								
原初の虚：融合	1	4	オート	至近	単体	自動	120↑	
効果：融合する								
背教者の王	1	4	メジャー	-	-	対決	100↑	
効果：攻撃力+[侵蝕率÷10(端数切捨て)]　シナリオLv回								
Burst Mode(B)	1	-	いつでも	至近	自身	自動	Rﾌﾞｰｽﾀｰ	
効果：【CEエフェクトを無効】ラウンド開始のリフレッシュ、クリンアップにおけるHPの消費を無効化する。【装置】アクストーリーの装甲値を半減にする。【装置】アクストーリーが【装置】へ攻撃を行う際、イニシアチブプロセスにおいて、【装置】アクストーリーがこれまでにシーンに使用した【装置】の数に応じて、【装置】アクストーリーの攻撃力に+2Dを加える。【装置】アクストーリーが【装置】を破壊する際、【装置】アクストーリーの攻撃力を+2Dする