キャラクター名
ジャン・ドゥ

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ウロボロス	ワークス	情報屋	カヴァー	スパイ
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
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
肉体	3	0	0			3
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	1	1	0			2

HP	118
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：	5	
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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
銀なる石:土星	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
銀なる石:土星（賢者の石）	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								
原初の青:毒蛇	3	3+1	マイナーアクション	至近	自身	自動成功		
効果 ：その[シーン]の間、事件のデータがNTRのように変更する。この能力は対象がダメージ[ブレ]をうさぎ場合、対象にバッドステータスの効果をもたらす。効果にはランダムに1Cがる。「毒蛇：B6、効能：<B6>、命中：-1、攻撃力：+2、ガード値：0、装甲：E6」あるいは「タイミング：マイナーアクション」のエフェクトひとつを選択し、取得する。取得したエフェクトの効能値は+1される。ただし、「制限：-」以外のエフェクト、あるいはエネミーエフェクトは取得できず、使用回数制限のあるエフェクトを取得した場合、機動率基本値を+3する。EAIGPを参照すること。							
怒涛の大蛇	1	4	メジャーアクション	視界	シーン(選択)	<白兵>	リミット	
効果 ：前提条件：《伸縮腕》。《伸縮腕》と組み合わせて使用する。このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更する。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用可能。								
伸縮腕	3	2	メジャーアクション	視界		<白兵>		
効果 ：このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の射程を視界に変更する。このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを-[3-LV]個する(最大0個)。								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果 ：組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、《コンセントレイト：サラマンダー》のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
生命増強	3							
効果： HP+Lv×30								
スーサイドセルフ	3	5	マイナーアクション	至近	自身	自動成功	自傷、120%	
効果： [LV*5]点以下の任意の点数のHPを消費する。そのラウンドの間、あなたの行なう攻撃の攻撃力を+[HPを消費した点数+5]する。								
原初の青:砂の加護	3	3+1	オートアクション	視界	単体	自動成功		
効果 ：対象が判定を行なう直前に使用する。その判定のダイスを+[LV+1]個する。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。あなたは「タイミング：マイナーアクション」のエフェクトひとつを選択し、取得する。取得したエフェクトの効能値は+1される。ただし、「制限：-」以外のエフェクト、あるいはエネミーエフェクトは取得できず、使用回数制限のあるエフェクトを取得した場合、機動率基本値を+3する。EAIGPを参照すること。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								