

キャラクター名 ジャック	プレイヤー名
-----------------	--------

シンドローム	オルクス モルフェウス		ワークス	レネガイドビーイングB	カヴァー	UGN	エージェント
	オプション		年齢	性別			
覚醒	感染	衝動	飢餓		初期侵食率	33	%
出自	使命	経験	研究機関	千城寺薫	邂逅	借り	霧谷雄吾

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	23
肉体	1	0	0			1	行動値	9
感覚	3	1	0			4	(非装備時)	9
精神	1	0	0			1	戦闘移動	14
社会	3	0	0			3	全力移動	28

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	5		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	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
スラッグショットガン	射撃	4r+5		5		
《鳳梨砲》	射撃	13r+7		5		
『鳳梨砲』	射撃	15r+9		5		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
エンブレム	ダイドウェポン
ウェポンケース	
輝く小宇宙	
エンチャント	

合計装甲:	0	合計回避:	0
-------	---	-------	---

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイマス	消費
賢者の石	P	N		
山田餓狼丸	P 庇護	N 猜疑心		
霧谷雄吾	P 感服	N 疎外感		
REC:千城寺薫	P 友情	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	8	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								
ヒューマンズネイバー	1	基+5	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: あなたが行なう衝動判定のダイスを+LV個する。このエフェクトは侵蝕率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、侵蝕率基本値を+5する。								
オリジン: プラントLv1	1	2	マイナーアクション	至近	自身	自動	RB	
効果: そのシーンの間、あなたが行なう【感覚】を使用した判定の達成値を+[LV*2]する。								
妖精の手Lv3	3	4	オートアクション	視界	単体	自動		
効果: 対象が判定のダイスを振った直後に使用する。対象の判定のダイスの目とつを10に変更する。このエフェクトは対象が判定を行なっている最中にも使用できる。このエフェクトは1回の判定につき1回まで使用でき、1シナリオにLV回まで使用できる。								
剣精の手Lv1	1	2	オートアクション	至近	自身	自動	リミット	
効果: 前提条件: (カスタマイズ)。あなたが(カスタマイズ)を組み合わせた武器攻撃の判定のダイスを振った直後に使用する。判定のダイスの目とつを10に変更する。このエフェクトはあなたが判定を行なっている最中にも使用できる。このエフェクトは1回の判定につき1回まで使用でき、1シナリオに[LV+1]回まで使用できる。								
カスタマイズLv3	3	2	Xジャーアクション	武器	<白兵><射撃>			
効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+LV個する。								
砂の加護Lv3	3	3	オートアクション	視界	単体	自動		
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。								
コンセントレイトLv3	3	2	Xジャーアクション				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)。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: サランファン)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。								
妖精の輪Lv1	1	4	オートアクション	至近	自身	自動	リミット	
効果: 前提条件: (妖精の手)。(妖精の手)と同時に使用する。これによってすでにその判定中に(妖精の手)を使用していた場合も、追加でもう1回だけ(妖精の手)を使用できるようにする。このエフェクトは1回の判定につき1回、1シナリオにLV回まで使用できる。								
仕組まれた幸運	★							
効果: 領域のさまざまなものに因子を仕込むことによって、ごく限定した内容の幸運を引き寄せることができるエフェクト。たとえば、用意されたくじの中から狙って当たりを引いたり、投げたコインの表を連続で出すなどである。ただし、因子を仕込んでいない要素が絡んだり、複数の人間が関わる事柄にはこのエフェクトは適用されない。								
折り畳み	★							
効果: 物を隠匿する								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

=====
バディ×バディ キャンペーンシナリオ
Dirty Pair
=====
■概要
自他共に認める天才チルドレンとうだつの上からない落ちこぼれエージェント。他を寄せ付けない孤高のエリートエージェントと謎のレネガイドビーイング。出会いこそいがみ合っていた凸凹コンビは、自分たちの街で発生する謎のジャーム化事件を通して絆を深めていく。目にするだけで願いが叶う紅い文字、飲めばジャーム化を防ぐことが出来る蒼い錠剤。2つの街で起こる2つの事件はどうか繋がっているようで――？

ダブルクロス The 3rd Edition
キャンペーン「Dirty Pair」
ダブルクロス――それは裏切りを意味する言葉

■特徴
●バディ×バディキャンペーン
シナリオ 1「Code Magenta」、シナリオ 2「Cobalt Plan」をそれぞれ異なるプレイヤー2人でプレイを行い、シナリオ 3「Perfect Gray」にて4人のプレイヤーが合流する特殊型キャンペーン。
前半2話の内容は最終話に向けてそれぞれ重要な情報を含んでいる。
「Perfect Gray」に至るまでに互いに参加したシナリオの内容をプレイヤー同士で共有することは避けること。