

# ダブルクロス

THE 3RD EDITION

## RECORD SHEET

レコードシート ver.CC

キャラクター名 \_\_\_\_\_

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

GM名 \_\_\_\_\_

プレイ日 \_\_\_\_\_

シナリオ名 \_\_\_\_\_

HP

|  |
|--|
|  |
|  |

侵蝕率

|  |
|--|
|  |
|  |

メモ欄

---



---



---

術式

| 名称 | 種別 | 発動値 | 侵蝕値 | 効果 | 参照 |
|----|----|-----|-----|----|----|
|    |    |     |     |    |    |
|    |    |     |     |    |    |
|    |    |     |     |    |    |

ロイス

| 関係 | 名前 | 感情(Positive)             | 感情(Negative)             | タイタス/昇華   |
|----|----|--------------------------|--------------------------|---|
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|    |    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

●タイタスの使い方

タイタスは使用した本人にのみ効果を発揮する。効果は下記の6種類から任意のものをひとつ選択できる。

- 不利な効果を消す  
タイミング: いつでも  
効果: 自身の受けているあらゆる不利な効果をすべて消す。バッドステータス、タイタスを減らす効果など、どこまで適用されるかはGMが決定してよい。
- 判定のタイタスを+10個する  
タイミング: 判定の直前  
効果: あらゆる判定のタイタスを+10個する。
- 判定の達成値を+10する  
タイミング: 判定後  
効果: あらゆる判定の達成値
- 戦闘不能状態から回復する  
タイミング: 戦闘不能になった直後  
効果: 戦闘不能から回復し、HPを[[肉体]の能力値+10]点まで回復する。
- 判定のクリティカル値を-1する  
タイミング: 判定の直前  
効果: あらゆる判定のクリティカル値を-1する。下限値は2とする。
- 魔術タイタスを+2Dする  
タイミング: 魔術ロールの直前  
効果: 魔術タイタスを2個追加する。この効果に限り、複数のタイタスを同時に消費でき、その効果は重複する。

経験点

|                                 |        |                             |
|---------------------------------|--------|-----------------------------|
| セッションに最後まで参加した                  | 1点     | <input type="checkbox"/>    |
| シナリオの目的を達成した                    |        | <input type="checkbox"/>    |
| 最終侵蝕率による経験点                     | 0~30%  | 2点 <input type="checkbox"/> |
|                                 | 31~50% | 3点 <input type="checkbox"/> |
|                                 | 51~70% | 4点 <input type="checkbox"/> |
|                                 | 71~99% | 5点 <input type="checkbox"/> |
|                                 | 100%~  | 3点 <input type="checkbox"/> |
| バックトラックの際にロイス×2個振った             | 3点     | <input type="checkbox"/>    |
| バックトラックの際に追加振りした                | 0点     | <input type="checkbox"/>    |
| よいロールプレイをした                     | 1点     | <input type="checkbox"/>    |
| 他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった        | 1点     | <input type="checkbox"/>    |
| セッションの進行を助けた                    | 1点     | <input type="checkbox"/>    |
| 場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった | 1点     | <input type="checkbox"/>    |
| 合計                              |        |                             |
| GMの署名                           |        |                             |

