

ダブルクロス

THE 3RD EDITION

FOCUS SYSTEM SHEET

FS判定管理シート

GM名

シナリオ名

プレイ日

内容	終了条件									
	判定		難易度			最大達成値			経験点	
進行値 カウンター	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

ラウンドカウンター

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

ハプニングチャート

D100	効果
01～05	こともなし。修正は特にない。
06～10	専門的知識が必要。そのラウンドの間、指定された技能が 4 レベル以下のキャラクターが獲得する進行値は-1となる(最低 0)
11～15	焦り。そのラウンド中、難易度+1D10。
16～20	一歩間違えば致命的な状況。次の進行判定に失敗した場合、今まで獲得した進行度が 0 になる。
21～25	異常な興奮。そのラウンド中、進行判定に失敗したキャラクターは暴走を受ける。
26～30	プレッシャー。そのラウンド中に進行判定を行なったキャラクターは、判定の直後に重圧を受ける。
31～35	幸運がほほえむ。このラウンド中に行なう進行判定はすべてクリティカル値-1される。
36～40	破滅的不運。このラウンド中に行なう進行判定はすべてクリティカル値+1される。
41～45	一か八かのチャンス。このラウンド中、最大達成値と難易度に+10。
46～55	膠着した進行。修正は特にない。
56～60	綱渡りのような状況。このラウンド中、難易度+1D10。
61～65	あるかなきかのチャンス。このラウンド中、最大達成値+10。
66～70	消耗を伴う作業。このラウンド中に進行判定を行なったキャラクターは、判定の直後に 1D10 点のHPダメージを受ける。
71～75	チャンス到来。このラウンド中に行なう進行判定は、ダイスが+5個される。
76～80	予想外のピンチ。このラウンド中に行なう進行判定は、ダイスが-5個される。
81～85	緊張がレネゲイドを活性化。そのラウンド中に進行判定を行なったキャラクターは、判定の直後に 1D10 点侵蝕率が増加。
86～90	突破口の発見。このシーン中の最大達成値+10。この効果は重複しない。
91～95	事態の断続的な悪化。このシーン中の難易度+1D10。この効果は重複する。
96～100	順当な進行。このラウンド中に進行判定に成功したキャラクターは、進行度を+1得る。

メモ