

ダブルクロス

THE 3RD EDITION

CHARACTER SHEET

キャラクターシート ver.05

夢の護り手

キャラクター名
コードネーム

プレイヤー名

年齢 性別 星座
身長 体重 血液型

消費経験点
ワークス アーティスト カヴァー 高校生

ブリード シンドローム
クロスブリード エンジェルハイドゥ サラマンダー

オプションシンドローム

能力値	2	3	6	1
肉体	感覚	精神	社会	
白兵	Lv 射撃	Lv RC	4Lv 交渉	Lv
回避	Lv 知覚	1Lv 意志	2Lv 調達	Lv
運転:	Lv 芸術:演技	2Lv 知識:	Lv 情報:ウェブ	1Lv
運転:	Lv 芸術:	Lv 知識:	Lv 情報:噂話	2Lv
	Lv	Lv	Lv	Lv

ライフパス

出自 経験 邂逅/欲望 覚醒 衝動

侵蝕値
侵蝕値
その他の修正
侵蝕率基本値

HP最大値

肉体×2 精神 +20 = 30

常備化ポイント

社会×2 調達×2 = 2

財産ポイント

0

行動値

感覚×2 精神 アイテム = 12

戦闘移動

行動値 12 +5 = 17 m

全力移動

戦闘移動 17 ×2 = 34 m

ロイス

関係	名前	感情(Positive)	感情(Negative)	属性	タマス
ロイス	秘密兵器	<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"/>

メモリー

関係	名前	感情	備考

エフェクト

番号	名称	Lv	タイミング	技能	難易度	対象	射程	侵蝕値	制限	効果	参照
1	リザレクト	1	オートアクション	-	-	自身	至近	効果参照	-	(LV) D点HP回復、侵蝕値上昇 EAP129	
1	ワーディング	1	オートアクション	-	自動成功	シーン	視界	0	-	非オーヴァードをエキストラ化 EAP129	
1	コヤトトノエンジェル	2	メジャーアクション	シンドローム	-	-	-	2	-	クリティカル値を-LV(下限値7) EAP129	
2	光芒の疾走	1	マイナーアクション	-	自動成功	自身	至近	1	-	戦闘移動。離脱可。シーンLV回 EAP22	
3	光の弓	1	メジャーアクション	<RC>	対決	-	視界	1	-	攻:+[LV+2]、射攻、至近不可 EAP24	
4	ピンポイントレーザー	1	メジャーアクション	シンドローム	対決	-	-	2	-	装甲無視、攻撃力-[5-LV] EAP24	
5	プラズマカノン	3	メジャーアクション	<RC>	対決	単体	視界	4	100%	攻:[LV×5]、射攻 EAP110	
6											
7											
8											
9											
10											

武器

名称	種別	技能	命中	攻撃力	ガード値	射程	常備化	必要経験点	解説	参照
素手	白兵	<白兵>	0	-5	0	至近	-	-		IAP 22
合計			0	-5	0		0			

防具

名称	種別	ドッジ	行動	装甲値	常備化	必要経験点	解説	参照
強化服	防具	-	-	1	1	-		IAP 31
合計		-	-	1	1			

一般アイテム

名称	種別	技能	常備化	必要経験点	解説	参照
コネ:噂好きの友人	コネ	<情報:噂話>	1	-	ダイス+2個	IAP 31
Rコントローラー	その他	-	-	-	<RC>のダイス+5個。シナリオ3回	IAP 116
合計			1			

コンボデータ

名称	条件	組み合わせ	タイミング	技能	難易度	対象	射程	侵蝕値	
シャイニングブレイズ	100%未満	1+3+4	メジャー	<RC>	対決	単体	視界	5	
		ダイス	クリティカル	攻撃力	解説	6 +侵蝕率による修正	8	-1	装甲値無視、至近不可
	100%以上	組み合わせ	タイミング	技能	難易度	対象	射程	侵蝕値	
		1+3+4+5	メジャー	<RC>	対決	単体	視界	9	
		ダイス	クリティカル	攻撃力	解説	6 +侵蝕率による修正	7	21	装甲値無視、至近不可

※自己使用に限り複製を許可します。 ©Shunsaku Yano/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2023 © KADOKAWA 2023