ダブルクロス THE 3RD EDITION RECORD SHEET

起源種用レコードシート ver.02

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

ロイス

関係	名前	感情(Positive)	感情(Negative)	Sロイス／タイタス／昇華
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □
		□	□	□ □ □

メモリー

関係	名前	感情	使用
			□
			□
			□

メモ欄

経験点

セッションに最後まで参加した		1点□
シナリオの目的を達成した		____点□
最終侵蝕率による経験点	0～30%	2点□
	31～50%	3点□
	51～70%	4点□
	71～99%	5点□
	100%～	3点□
バックトラックの際にロイス×2個振った		3点□
バックトラックの際に追加振りした		0点□
Sロイスがタイタスにならなかった		5点□
よいロールプレイをした		1点□
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□
セッションの進行を助けた		1点□
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□

合計 ＿＿＿＿点

GMの署名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

侵蝕率効果表

エフェクトLv	侵蝕率
+4	～200
+3	199～150
+2	149～100
+1	99～80
±0	79～0

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2012 Shunsaku Yano/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2012 Fujimishobo