ダブルクロス THE 3RD EDITION RECORD SHEET

起源種用レコードシートver.01

キャラクター名

プレイヤー名

GM名

プレイ日

シナリオ名

メモ欄

HP

侵蝕率

侵蝕率効果表

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

ロイス

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

●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５種類から任意のものをひとつ選択できる。

タイタスはひとつにつき１回だけ使用でき、使用したタイタスは昇華されて使えなくなる。ロイス欄にある、昇華のチェックボックスにチェックを入れること。

・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、ダイ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。

・判定時のダイスを+10個する
タイミング：判定の直前
効果：あらゆる判定のダイスを+10個する。

・判定の達成値を+1Dする
タイミング：判定後
効果：あらゆる判定の達成値を+1Dする。対決の場合、対決している相手の達成値が決定してからでも宣言できる。

・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となる。

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 ＿＿＿＿＿＿

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2009 Shunsaku Yano/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2009 Fujimishobo