

ダブルクロス THE 3RD EDITION CHARACTER SHEET

キャラクターシート ver.02

鋼の英雄

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 作業員 カヴァー 作業員

ブリード シンドローム オptionalシンドローム
クロスブリード バロール ブラックドッグ

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

ライフパス	
出自	
経験	
邂逅	
覚醒	侵蝕値
衝動	侵蝕値
	侵蝕率基本値

HP最大値
 $\text{肉体} \times 2 + \text{精神} + 20 = 27$
 $4 + 3 + 20 = 27$

常備化ポイント
 $\text{社会} \times 2 + \text{調達} \times 2 = 8$
 $2 + 6 = 8$

財産ポイント
 0

行動値
 $\text{感覚} \times 2 + \text{精神} - \text{アイテム} = 15$
 $12 + 3 - 0 = 15$

戦闘移動
 $\text{行動値} + 5 = 20 \text{ m}$
 $15 + 5 = 20 \text{ m}$

全力移動
 $\text{戦闘移動} \times 2 = 40 \text{ m}$
 $20 \times 2 = 40 \text{ m}$

ロイス				
関係	名前	感情(Positive)	感情(Negative)	タイタス
		<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"/>

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
一	リザレクト	1	オートアクション	-	-	自身	至近	効果参照	-	(LVD点HP回復、侵蝕値上昇)	P169
一	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	P169
1	コンセプト:バロール	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)	P169
2	因果歪曲	1	メジャーアクション	シンドローム	-	範囲(選択)	-	3	-	至近不可。シナリオLV回	RIP104
3	巨人の斧	2	メジャーアクション	(白兵)(射撃)	対決	-	武器	3	-	攻撃力+[LV×3]、ダイス-2	RIP104
4	斥力跳躍	1	マイナーアクション	-	自動成功	自身	至近	1	-	戦闘移動。+[LV×5]m	RIP105
5	アームズリンク	2	メジャーアクション	(白兵)(射撃)	対決	-	武器	2	-	ダイス+LV 個	RIP110
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	解説	参照
拳銃	射撃	<射撃>	-1	3	-	20m	6		RIP177
合計			-1	3	-		6		

防具

名称	種別	ドッジ	行動	装甲値	常備化	解説	参照
合計							

一般アイテム

名称	種別	技能	常備化	解説	参照
コネ:情報屋	コネ	<情報:裏社会>	1	ダイス+2個	RIP179
コネ:要人への貸し	コネ	<情報:●●>	1	ダイス+3個。シナリオ1回	RIP179
合計			2		

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
グラビティマグナム	100%未満	1+3+5	メジャー	<射撃>	対決	単体	20m	7
		ダイス	クリティカル	攻撃力	解説			
		6+侵蝕率による修正	8	9				
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+5	メジャー	<射撃>	対決	単体	20m	7
		ダイス	クリティカル	攻撃力	解説			
		7+侵蝕率による修正	7	12				