

ダブルクロス THE 3RD EDITION CHARACTER SHEET

キャラクターシート ver.02

戦争の犬

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 スレンジャーズ カヴァー 防衛隊員

ブリード シンドローム オptionalシンドローム
ピュアブリード ノイマン

能力値		1	1	7	2
肉体	感覚	精神	社会		
白兵	1Lv 射撃	1Lv RC	1Lv 交渉	Lv	
回避	Lv 知覚	Lv 意志	1Lv 調達	4Lv	
運転：四輪	2Lv 芸術：	Lv 知識：	Lv 情報：スレンジャーズ	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
 $肉体 \times 2 + 精神 = 29$
 $2 + 7 + 20 = 29$

常備化ポイント
 $社会 \times 2 + 調達 \times 2 = 12$
 $4 + 8 = 12$

財産ポイント
 0

行動値
 $感覚 \times 2 + 精神 - アイテム = 8$
 $2 + 7 - 1 = 8$

戦闘移動
 $行動値 + 5 = 13m$
 $8 + 5 = 13m$

全力移動
 $戦闘移動 \times 2 = 26m$
 $13 \times 2 = 26m$

ロイス		感情(Positive)	感情(Negative)	タイタス
関係	名前			
Dロイス	復讐者	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ダメージに[最大HP-現在HP]を加える。1シナリオ1回 上級P40 <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	コントロールノイマン	2	メジャーアクション	シンドローム	-	-	-	2	-	C値-LV(下限値7)	P169
2	コントロールソート	1	メジャーアクション	〈射撃〉	対決	-	-	2	-	判定を【精神】で行なえる	R1P147
3	コンバットシステム	3	メジャーアクション	〈射撃〉	対決	-	-	3	-	判定のダイス+LV+1個	R1P147
4	勝利の女神	2	オートアクション	-	自動成功	単体	視界	4	100%	達成値+LV×3、1ラウンド1回	R2P147
5	生き字引	1	メジャーアクション	〈意志〉	-	自身	至近	2	-	情報収集判定のダイス+LV個	R2P142
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
サブマシンガン	射撃	〈射撃〉	-1	8	-	20m	9	同一エンゲージ攻撃不可	R1P177
ベノムグレネード	射撃	〈射撃〉	-3	-	-	10m	3	「対象」範囲、那覇ランク3を与える	R2P186
合計							12		

防具

名称	種別	ドッジ	行動	装甲値	常備化	解説	参照
スレンジャーズ特殊戦闘服	インフルム/防具	-1	-1	3	-	エフェクトによるダメージを5点軽減する	UGP47
合計		-1	-1	3	0		

一般アイテム

名称	種別	技能	常備化	解説	参照
合計			0		

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
インフェリブルシューター	100%未満	1+2+3	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			
		11 + 侵蝕率による修正	8	8	判定は【精神】。同一エンゲージ攻撃不可			
	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+2+3	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			
		12 + 侵蝕率による修正	7	8	判定は【精神】。同一エンゲージ攻撃不可			