

ダブルクロス THE 3RD EDITION CHARACTER SHEET

キャラクターシート ver.02

超越を望む者

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 ゼノスエージェントB カヴァー フリーター

ブリード シンドローム オプションシンドローム
クロスブリード バロール オルクス

能力値	1	3	5	3			
肉体	1	感覚	3	精神	5	社会	3
白兵	Lv	射撃	1Lv	RC	4Lv	交渉	1Lv
回避	Lv	知覚	1Lv	意志	1Lv	調達	1Lv
運転:	Lv	芸術:	Lv	知識:	Lv	情報:ゼノス	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
 $\text{肉体} \times 2 + \text{精神} = 27$
 $2 + 5 + 20 = 27$

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

財産ポイント
 0

行動値
 $\text{感覚} \times 2 + \text{精神} - \text{アイテム} = 11$
 $6 + 5 - 0 = 11$

戦闘移動
 $\text{行動値} + 5 = 16$
 $11 + 5 = 16$ m

全力移動
 $\text{戦闘移動} \times 2 = 32$
 $16 \times 2 = 32$ m

ロイス				
関係	名前	感情(Positive)	感情(Negative)	タイタス
Dロイス	時使い	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	判定の前後に使用、ダイスひとつの出目を±1する。1シナリオ3回まで上限P49 <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	-	C値-LV(下限値7)	P169
2	黒の鉄槌	2	メジャーアクション	<RC>	対決	-	視界	1	-	[攻撃力:+[LV×2+2]]	RIP104
3	ダークマター	1	マイナーアクション	-	自動成功	自身	至近	2	-	判定のダイス+LV個	RIP106
4	要の陣形	1	メジャーアクション	シンドローム	-	3体	-	3	-	対象を3体に変更、シナリオLV回	RIP152
5	棘の縛め	1	メジャーアクション	<RC>	対決	単体	視界	1	-	[攻撃力:+LV]。硬直を与える	R2P150
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
素手	白兵	<白兵>	0	-5	0	至近	-		RIP177
合計			0	-5	0		0		

防具

名称	種別	ドッジ	行動	装甲値	常備化	解説	参照
防弾防刃ジャケット	防具	-	-	3	6		RIP177
合計		-	-	3	6		

一般アイテム

名称	種別	技能	常備化	解説	参照
二重螺旋のリング	エンブレム/その他	-	-	<RC>の判定のダイス+1個	UGP45
コネ:要人への貸し	コネ	<情報:●●>	1	<情報:●●>の判定のダイス+3個。1シナリオ1回	RIP179
コネ:要人への貸し	コネ	<情報:●●>	1	<情報:●●>の判定のダイス+3個。1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
縛鎖の鉄槌	100%未満	3後、1+2+4+5	メジャーアクション	<RC>	対決	3体	視界	9
		ダイス	クリティカル	攻撃力	解説			
	7+侵蝕率による修正	8	7	硬直を与える。至近不可。1シナリオ1回				
	組み合わせ	タイミング	技能	難易度	対象	射程	侵蝕値	
100%以上	3後、1+2+4+5	メジャーアクション	<RC>	対決	3体	視界	9	
	ダイス	クリティカル	攻撃力	解説				
	8+侵蝕率による修正	7	10	硬直を与える。至近不可。1シナリオ2回				