

『ダブルクロス The 3rd Edition』 サマリー

■世界設定

『ダブルクロス』の舞台は我々が生きている世界とそう変わらないように見える。だが、世界はすでに変貌している。21年前にレネゲイドウィルスが世界中にばらまかれ、世界には密かに超常の力が拡散していた。

●オーヴァードとジャーム

レネゲイドウィルスによって超常の力に目覚めた存在、それがオーヴァードだ。熱を操る、雷を放つなど、オーヴァードが扱う力をエフェクトと呼ぶ。

ただし、レネゲイドの力は使えば使うほど人間の理性を侵蝕していく。そうした衝動に飲まれ、人間をやめた怪物をジャームと呼ぶ。

ジャームは化け物の姿に変貌したのもいれば、外見上は他の人間と変わらないものもある。

●UGN

人類とオーヴァードの共存を目指す世界的な組織。その存在は一般には知られておらず、人知れずレネゲイドによる事件を解決している。

●ファルスハーツ (FH)

オーヴァードの力を隠すことなくテロや犯罪に利用する組織。FHはジャームでさえもメンバーに加えている。

■ルールサマリー

●判定

判定は【能力値】 + 【侵蝕率ボーナス】 個ダイスを振り、一番高い目目に【技能】レベルを加算する。ダイスは【クリティカル値（基本は10）】以上で振り足すことができる。

●エフェクト

・オーヴァードが持つレネゲイドウィルスによって発現した特殊な力をエフェクトと呼ぶ。エフェクトを使用すると【侵蝕値】だけ【侵蝕率】の現在値が上昇する。

・エフェクトの使用後に侵蝕率によってエフェクトのLVが上昇した場合、上昇後の効果を適用する。

●組み合わせ

タイミングと技能が同じエフェクト同士は組み合わせできない。たとえば《破壊の爪》と《ハンティングスタイル》は【タイミング：マイナーアクション】【技能：-】なので組み合わせることで同時に使用できる。

●シーンの登場による侵蝕率の上昇

PCはシーンに登場すると侵蝕率が1D10点上昇する。

■戦闘

●メインプロセス

戦闘の行動（メインプロセス）はマイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。

▼マイナーアクション

戦闘移動や「タイミング：マイナーアクション」のエフェクトが行なえる。

▼メジャーアクション

攻撃や「タイミング：メジャーアクション」のエフェクトが行なえる。

●攻撃

・武器もしくはエフェクトを用いて射程内に攻撃する。

▼攻撃へのリアクション

・ドッジ：〈回避〉で判定を行なう。達成値が攻撃側の達成値以上であれば攻撃を回避できる。

・ガード：回避を放棄し、ダメージを武器の【ガード値】だけ減少させる。

▼ダメージロール

・【命中判定の達成値÷10+1】D + 【攻撃力】を足したものがダメージとなる。

・ダメージから装甲値やガード値を減らした結果を【HP】から減らすこと。

†バッドステータス一覧表†

名称	回復方法	効果
重圧	マイナーアクション、メジャーアクション	オートアクションのエフェクトを使用できない。
硬直	マイナーアクション、メジャーアクション	戦闘移動、全力移動が行なえない。
邪毒	アイテム、エフェクトの効果で回復	クリンナッププロセスに邪毒のランク×3点のHPダメージを受ける。
放心	クリンナッププロセスに自動回復	すべての判定のダイスが2個減少。
暴走	マイナーアクション、メジャーアクション	リアクションとカバーリングが行なえない。
憎悪	憎悪の対象に1回攻撃	憎悪の対象に攻撃しなければならない。