

ダブルクロス

THE 3RD EDITION

RECORD SHEET

イマーシブモード用
レコードシート

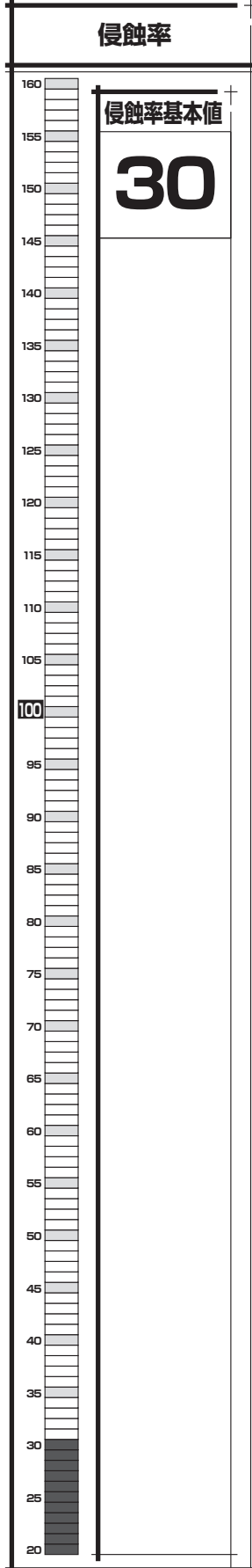
キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

GM名 _____

プレイ日 _____

シナリオ名 _____



メモ欄

HP

40

ロイス

関係	名前	感情(Positive)	感情(Negative)	タイタス/昇華
		<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"/>	<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"/>	<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"/> <input type="checkbox"/>

- #### ●ロイス・タイタスの昇華
- 昇華は使用した本人にのみ効果を発揮する。効果は下記の4種類から任意のものをひとつ選択できる。
- 判定のクリティカル値を下げる**
タイミング: 判定時、ダイスロールの直前
効果: 判定のクリティカル値を1下げる。複数のロイス、タイタスを昇華するとその分クリティカル値は下がるが、最低は2となる。1以下にはならない。
 - 判定の達成値を上げる**
タイミング: 判定時、ダイスロールの直後
効果: 判定のダイスロールを終了し、達成値が決定される直前に使用を宣言する。達成値に+20する。
 - 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を完全に回復する。
 - GMが許可した効果**
タイミング: いつでも
効果: その他、GMが認めた効果を起こしてもよい。

経験点

シナリオの目的を達成した 1点

最終侵蝕率による経験点

0~99% 3点

100%~ 0点

バックトラックでロイス×2個振った 2点

バックトラックでロイスを追加振りした 1点

セッションの進行を助けた 1点

合計 _____ 点

GMの署名 _____