



向着日常的里側
请在最初阅读
用语速查表

角色篇章

角色制作
快速生成
决定个性资料
角色数据制作
症候群数据
道具

规则篇章

行为判定规则
游戏进行
侵蚀率和露易丝
战斗规则
其他规则

世界篇章

双重十字的世界
UGN 和法鲁斯之心
原菌和超越者
原菌和世界
NPC 资料

舞台篇章

舞台
东京近郊 N 市

游戏主持人篇章

游戏主持人规则
敌人
敌人异能力数据

剧本篇章

剧本的阅读方法
剧本 “Crumble Days”

向着日常的里侧

今日一如昨日。

明日一如今日。

时针转动，世界似是一如往常。

但在人们不知道的地方。

——世界发生着巨大的变化。

“背教者”，违背了自然常理之物。

该名称来自于该未知病毒对生物体自内侧的改变。

感染该病毒的人类将获得远超人类的超常能力。

这恐怖的力量甚至会侵蚀人类的理智。

获得超常力量的人们，失控、受虐，或是加害他人。

但在人与超能力者的隔阂之间，也有人站起来守护世界。

他们被人类和超能力者双方这样称呼道。

——背叛者，“双重十字”。

欢迎来到《双重十字》的世界中。

这里是与你所在的日常相邻的世界。

这个世界乍看之下与我们的现代世界相同。

人们忙于学业与事业，同友人与爱人度日，世界实事看起来与日常世界相距甚远地迎接着每一天的到来。

但在阴暗面隐藏在日常的里侧。

背教者病毒，它们给予人类超能力——使人类成为超越者。

变成超越者便会获得超能力。

空手劈碎钢铁，凭空生出火焰，操纵光线呈现幻影。

其代价是作为人类时的理性。

过度使用力量的超越者将会失控，失去人类的身份。

超越者遍布世界，而人类尚未得知。

人类尚未得知，自己迎来的每一天都如履薄冰。

你是知晓背教者真相的其中一人，行走于日常的里侧。

为了保护你的日常，你身负超能力奔赴战斗。

为了保护你要保护的东西，哪怕是失去人类理性——

请在最初阅读

关于本书

本书是桌面角色扮演（以下略为 TRPG）《双重十字（以下略 DX3）》的规则书。TRPG 是通过参加者的交流，享受架空角色们编织的故事，创造浪漫剧情，进行的创造性游戏。

TRPG 的参加中有一位需要担任游戏主持人（以下略 GM），其余参加者担任玩家。

玩家首先需要制造一个自己担当的角色，该角色被称为玩家角色（以下略 PC），玩家的目的是通过 PC 的行动，完成一个故事。

游戏中，GM 首先应当向 PC 们说明周围到底是什么样的情况，然后玩家们则设想自己的 PC 会做成什么样的行动、什么样的判断，并告诉 GM。GM 按照其行动的结果，决定周围状况的反馈，产生出新的状况，根据不同状况 GM 有时也需要使用本书中记载的规则和数据。

重复这种过程，制作一个故事——正是这种“现实中制作的故事”的感觉使 TRPG 给参加者们留下无尽后味。

本书中对这一充满美丽的游戏解说了运用时需要的规则、登场角色们使用的特殊能力以及各种各样的数据，使用方法，各种各样的卡片。

接下来本章将解释《DX3》的游戏需要的基本知识，敬请阅读。

双重十字——那是代表着“背叛”的字句

在此对《DX3》进行一下大致的说明，本书内会对各项目进行更加详细的说明，请首先把握住《DX3》大致的全体印象。

变化后的世界

《DX3》的舞台看起来和我们的世界并没有什么变化，世界中有战斗、有疾病、有犯罪，长年的不景气导致这个世界让人感到越来越闭塞、越来越不安。人们拼命的想要从大致和昨天一样的明天的平静生活中，寻找细小的幸福，人们无意识的相信昨天以后是今天，今天以后是明天，相互连接。但是，你得知了事实，这个世界已经改变了，改变这个世界的是背教者病毒。

超常力量——症候群

二十年前，一种叫做“背教者”的未知病毒全球范围内的扩散，受到背教者侵蚀的人类，会遭到遗传信息的更改，获得超乎常识的力量。

操纵热量，释放雷光，超越光速，甚至遭到普通人会死亡的伤势也会瞬间痊愈，人类的身体变得像奇幻电影的怪物一样，背教者给予了人们这种力量。现在这些能力被分类为了十几种。

超越者与原菌

受到背教者的影响获得超能力的人们被称为超越者。

但背教者的力量是双刃剑，特征是越使用背教者病毒，人类的理智越会被侵蚀。

受到背教者侵蚀者不再是人类，会变为无法沟通的怪物，超越者称他们为原菌。

《DX3》中，PC 全员都是超越者，PC 们在这个几近崩坏的世界中度过着日常生活，并与侵入体中的背教者战斗。

背教者的阴影出现在世界各个角落，能够和背教者进行对抗的只用同样的背教者。

PC 们——你们为了守护日常生活，才不得不使用超越者的力量。

本书的阅读方法

本书大概分为以下六个篇章。

玩家篇章解说了 PC 的制作方法和数据。

规则篇章中记录了游戏中必须要使用的规则。

世界篇章中解说了变化后的世界。

舞台篇章中介绍了游戏的舞台，东京近郊 N 市。

游戏主持人篇章中写明了面向 GM 的规则和解说，为了进行游戏必须的剧本制造方法，以及 GM 用的数据等。

剧本篇章中刊载了一片剧本，通过使用本剧本，可以了解到《DX3》的游戏方法和剧本的书写方法，且本篇章不适宜玩家阅读。

黄金法则

《DX3》是参加游戏的全员协力，编绘出一个故事的游戏，该游戏的有趣之处是制造故事的过程，以及制造出的故事本身。

为了顺利运行《DX3》，本书中规定有黄金法则，此法则优先于本书以及日后发表的《DX3》关联规则和数据。

GM 权限

《DX3》给予引领游戏进行的 GM 以下的权力和能力。但是每次使用这些能力与权限，GM 都应当尽可能的使用自己已知的正确规则，并对任何人都公平的运用规则。

决定规则

游戏中的角色们进行表演的地方，是由参加者的想象力和规则模拟出的另一个现实。本书希望尽可能地模拟“游戏中的现实”，因此设立了游戏规则，但是游戏有时也会发生规则中没有记述的事态。

当发生规则未涉及的事态，或迷茫于规则的应用时，GM 拥有裁定最终结果的权力。除此以外，GM 也可以添加或变更、甚至是无视且不使用现有规则。

决定与废弃掷骰结果

GM 可以废弃自己没有确认、或是没有许可过的玩家的行为判定和掷骰结果，让玩家重骰。

反之，GM 可以自由决定自己进行（比如 NPC）的行为判定，选择不掷骰。

规则使用错误的话

如果 GM 或玩家错误的使用规则应当立即订正，此后使用正确规则进行处理。

若规则已经处理完毕并产生了结果，则不应当逆转时间，重新使用“正确规则”（如同在竞技游戏中一旦决定结果就不能重来）。如果这样不断“逆转”，就没完没了了，最终 GM 拥有的规则决定权将有名无实。这样的话，每个游戏参加者也会擅自理解规则，自行裁定规则。

这样的话，规则将变得不再重要，然而没有规则游戏不会有趣，继续这样的游戏甚至会带来痛苦。

游戏不成游戏，最终利益受损的将会是想要开心的进行游戏的参加者们。因此游戏才需要黄金法则。

游戏的目的

游戏的目的是让所有参加者度过快乐而充实的事件，当然，要想过得快乐而充实还有游戏以外很多方法，但是我们希望在那段时间中有《DX3》存在，并使游戏者度过最为快乐而充实的时间。然后游戏的最终目的就是让参加者全员感到还想再玩《DX3》，并实行动。

本书的一切都是为了达成这个目的。

游戏的胜负

被称为游戏的东西，都存在胜与负。竞技游戏基本上都是参加者对战并决定胜负，运动竞技也是，围棋象棋之类的动脑游戏、以扑克开始的桌面游戏也是。这些游戏在结束时都要由规则判断参加者的胜与负。但是《DX3》中，参加者不会相互敌对，也不应该敌对。

但在此还望定义《DX3》中胜利的意思，我们这些游戏的参加者就会为了胜利而考虑应当如何行动，这样才能为游戏到来趣味。

《DX3》的胜利是参加者全员能够获得尽可能多的经验点。为了取得经验点而采取的行动会使《DX3》变得有趣。当然这都是为了达成前述的《游戏的目的》。

用语速查表

以下内容将会总结并解说《DX3》中使用的用语。

若阅读本书时遇到了不明白的单词，可以参照以下用语速查表。

用语速查表①（基础篇）

●小数的处理

进行除法等计算，最后得出小数时，基本上舍弃小数。

●第三人称

本书中将第三人称都统一称作“他”和“他们”，这是为了文章可读性做的简略，没有任何差别意识和意图。

●骰子的读法

《DX3》中使用 10 面骰子决定随机数字（以下所有没有特殊说明的“骰子”都是指 10 面骰子），接下来解说骰子的读法，骰子的 0 面为 10。

• nD10

n 个（n 是大于等于 1 的整数）骰子（D 是 Dice 的略称）的骰目进行合计，nD10 也会略为 nD。

• 1D100

骰两个骰子，骰前决定哪个骰子是 10 位数，哪个骰子是个位数，然后掷出 01~100 的结果。

●ROC

ROC 是 ROLL OR CHOICE 的略称，意思是可以掷骰决定表格内容，也可以任选一项，骰后更改选项也可以。表格上方标有 ROC 的话，可以如上方法决定一个项目。如果表格中有 0 这样的掷骰不会出现的数值的项的话，意味着该项目必须自主选择。

用语速查表②（规则篇）

GM

游戏主持人（GameMaster）的略称，是这个游戏的主持人玩家，负责处理游戏中的各种描述和数据、判定规则等。

NPC

非玩家角色（NonPlayerCharacter）的略称，GM 管理的“不是”PC 的角色。

PC

玩家角色的略称，玩家掌管的角色，基本上一名玩家使用一名角色。

异能力

由背教者病毒带来的特殊力量，因背教者病毒造成。如同电脑 RPG 里的魔法和特殊能力、必杀技等。

能力值

表示角色的力量和智力等数值，分为肉体、感觉、精神、社会 4 项目。

症候群

背教者引发的力量（异能力）进行归类后的 12 种类，PC 和超越者们可以获得 1~3 种症候群。

一场游戏

指进行一回《DX3》的游戏，并进行一场故事。

泰塔司

因为某些理由，丧失的露易丝会变成泰塔司。对丧失者的想念升华，角色将获得更强大的力量。

玩家

参加游戏者。每位玩家都单人一名自己的角色（PC），参加游戏。

副要动作

1 回合只能进行 1 次并不需要行为判定的行动。

主要动作

1 回合只能进行 1 次并必须要行为判定的行动。

一回合

战斗中使用的游戏时间单位。

侵蚀率

表示侵蚀该角色的背教者病毒的活性程度的数值。

露易丝

角色采取行动的理由或指示角色的人物。包括应当守护的家人、尊敬的师父、单相思对象、仇视的敌人等，根据状况不同，角色们会和各种各样的人交织出各种各样的关系。

用语速查表③（世界篇）

UGN

全球守护者网络的略称，目标是超越者和人类共存的世界性组织。UGN 在世界各地都建有支部，忙于解决有关背教者的事件。该组织认为现在还不应当向世界公开背教者的存在，因此尚不为人所知。

超越者

感染了背教者病毒并病发，获得了超能力的人类。

狭义上指还没有变成原菌者的超越者。

他们能够超越音速的奔跑，空手做出黄金，操纵冰与火等各种超能力。

但代价是，他们将背负沉重的冲动。

原菌

因背教者的侵蚀失去了人类理智的超越者。

成为原菌被叫做“原菌化”。

原菌化的超越者通常会失去人类的形态、不能言语、恣如野兽。但也有原菌能够保持人类的样子和理性。

冲动

由于背教者的侵蚀，超越者内心浮上的情感。

吸血、破坏、恐惧、饥饿等，该情感一定向着同一方向蔓延，被该感情支配的超越者将原菌化。

超越者的身心受到强烈打击，就会引发冲动。

法鲁斯之心

由超越者组成的恐怖组织，是 UGN 不共戴天的敌人。

该组织标榜要宣布背教者的真相，建造超越者统治的社会。为了实现它，组织成员在世界各地暗自行动，但法鲁斯之心并没有什么团结力量，成员的目的和行动有时并不一致。

血统

表示该超越者拥有几种症候群。

只有 1 种的话叫做纯血种。

2 种的话叫做混血种。

3 种的话叫做三种混合种。

背教者病毒

改变世界的病毒的名字。因为其违背常理所以取名为背教者。

该病毒因为某时间扩散到了全世界，八成人类已经遭到了感染。

对感染者造成强烈刺激后，极罕见的情况下会诞生超越者。

角色篇章

制作角色

角色

为了进行《DX3》，必须要制作 PC，那么首先对“角色”下定义吧，角色是在游戏中登场的，包括 PC、NPC、妨碍游戏的敌人还有原菌等所有登场的人物。

角色种类

《DX3》中提起“角色”时，一般是指 PC 和 NPC 两种类。

- 玩家角色（PC）

接受玩家管理的角色。《DX3》中的 PC 都拥有背教者带来的超越人类的能力，被称为超越者。

- 非玩家角色（NPC）

GM 担当的角色，关于 NPC 说明请参考游戏主持人篇章。

表示玩家角色

PC 设定有症候群、真实身份、伪装身份、能力值、技能、异能力六种类的数据和个性资料、固定露易丝。

症候群和异能力

症候群是按照背教者的能力（异能力）进行系统化与分类，现在一共确认了 12 个症候群。超越者拥有其中的 1~3 个症候群，各症候群的详细说明请参考后述。从选择的症候群中选择能够获得能力值的异能力，且超越者自动获得一般异能力中的《结界化》《复原化》《集中化》三个异能力。

真实身份和伪装身份

真实身份和伪装身份表示了角色本质上的社会立场，和周围人认知上的社会立场。决定真实身份后即决定角色的技能和能力值，决定伪装身份后即决定周围人物对该角色的认知。

真实身份

真实身份表示角色的立场和工作等，由此可以决定角色的技能，详细见后。请从真实身份中选择任意一个真实身份。

伪装身份

伪装身份表示角色在社会眼光下有什么样的职业和社会立场，简而言之就是掩护身份。和真实身份同样，伪装身份也可以从真实身份表中选择（和真实身份一样也好），也可以自行设计个性化的伪装身份，有时剧本也会特别设定伪装身份。

当伪装身份和真实身份不同时，可以做出“表面上是公司职员，其实是小偷”的角色，或是“擅长格斗的高中生”的。

能力值和技能

能力值和技能由症候群和真实身份决定，详细内容请参考症候群能力值表，和真实身份表，由此决定角色擅长什么，能够做到什么。

各能力值和技能表示的内容请参考“能力值和技能”。

症候群

症候群是按照背教者的能力（异能力）进行系统化与分类，现在一共确认了以下 12 个症候群

• 天使光环（ANGEL HALO）

能够操纵光的症候群。

除了镭射光线攻击，天使光环还可以利用光折射原理制造幻像或透明化。

• 重力魔眼（BALOR）

通过一种叫做“魔眼”的球体操纵重力的症候群。

重力魔眼可以强化局部的重力压碎敌人，用排斥力防御攻击，也可以造成强重力，干涉时间与空间。

• 雷击黑犬（BLACK DOG）

操纵体内电流与电压的症候群。

除了用电力进行攻击，雷击黑犬还可以在他人体内埋入机械并进行驱使。

• 鲜血真祖（BRAM STOKER）

通过操纵自己的体液——主要是血液，发挥各种各样能力的症候群。

鲜血真祖可以压缩血液制造刀剑箭矢，并控制血流进行超级回复等。

• 变异魔兽（CHIMAERA）

将身体组织变为野兽的症候群。

变异魔兽通过改变自己的肉体，能够发挥超人类的力量和运动能力。

• 流亡畸体（E×ILE）

能够自在的使自己的身体变软或变硬的症候群。

流亡畸体用头发或手爪进行攻击，改变体内重要器官的位置防御致命伤害。

• 疾速灵猿（HANUMAN）

强化神经传导力，以压倒性疾速为豪的症候群。其中也有人可以操纵大气震动和声音。

疾速灵猿除了超高速战斗，还可以通过振动，使装甲无效化或用音波进行大范围攻击。

• 炼金化形（MORPHEUS）

创造物质、使其变异的症候群。

炼金化形可以使物质变形制造出武器，也可以凭空制造武器。也可以操纵炼成武器时产生的沙。

• 神脑演算（NEUMANN）

强化思考能力的症候群。

除了增快思考增大知识量，神脑演算还可以基于理论达到更精密的动作，像熟练的士兵一样发挥战斗能力。

• 冥府领域（ORCUS）

将自己的因子四散，制造出被称为“领域”的空间的症候群。

冥府领域能够自由操作领域内的事物，可以使因子潜入生物体内，或改变大地进行攻击。

• 冰炎奇蜥（SALAMANDRA）

操纵热量和冷气的症候群。

除了用火焰和冰霜攻击，冰炎奇蜥还可以用火焰和冰强化武器，用热能增强运动能力等。

• 幻象惑星（SOLARIS）

能够制造化学物质的症候群。

幻象惑星除了用毒物进行攻击，还可以用配置的各种化学药剂治疗目标的伤势，或使其出现幻觉。

能力值和技能

角色拥有以下 4 个能力值，所属每个能力值的技能如下。

●【肉体】

代表身体的健康度以及生命力的能力值。搬举重物时会用本能力值。

• <白兵>

使用空手或刀剑等武器进行白兵攻击时使用的技能。

• <回避>

回避攻击时使用的技能。

• <驾驶：●●>

驾驶载具使用的技能。

包括自行车、汽车、飞机、船舶、以及玩家指定的任意其他种类的载具。

●【感觉】

表示以视觉、听觉等五感为首的感觉敏锐度的能力值。

• <射击>

用枪炮、投掷武器等进行射击攻击的技能。

• <知觉>

寻找隐藏的物品，分辨角色没有察觉到的事物时使用的技能，自己进行隐藏时也使用本技能。

• <艺术：●●>

进行艺术活动的技能。表示了唱歌、演技、绘画、摄影等艺术专业项目。技能标记为<艺术：●●>，只要没有特定的指定，就可以自由决定其内容。

●【精神】

表示永不放弃的意志和集中力、储备的知识等精神上的强大程度的能力值。

• <RC>

背教者操控的简称。如同其名，此技能在控制背教者力量，抑制冲动时使用。

• <意志>

表示集中力和精神生命力的技能，主要在对抗背教者冲动时使用。

• <知识：●●>

此技能表示角色特定的拥有深厚造诣的专业。

包括背教者、医疗、心理、机械工程、网络、以及玩家指定的任意其他种类的专业。

●【社会】

表示和对方交涉、物品买卖、人脉的广度等社交能力的的能力值。

• <交涉>

和他人交涉的技能。

• <调达>

准备道具时使用的技能。

• <情报：●●>

收集该方面情报的技能。

流言、UGN、黑社会、警察、军事、学问、网络、媒体、以及玩家指定的任意其他种类的情报。

角色的制作方法

那么一边实际上制作 PC，一边解释制作规则吧。

请复印角色卡，并准备记入角色卡数据的铅笔橡皮，还有两个骰子（10 面骰子）。

两种角色制作方法

PC 制作方法有“快速生成”和“数据制作”两种方法，每名玩家使用其中一种方法制作 PC。

快速生成

快速生成时从本书准备好的范例角色中挑选一个，并加入个性资料，PC 就制作完成了。

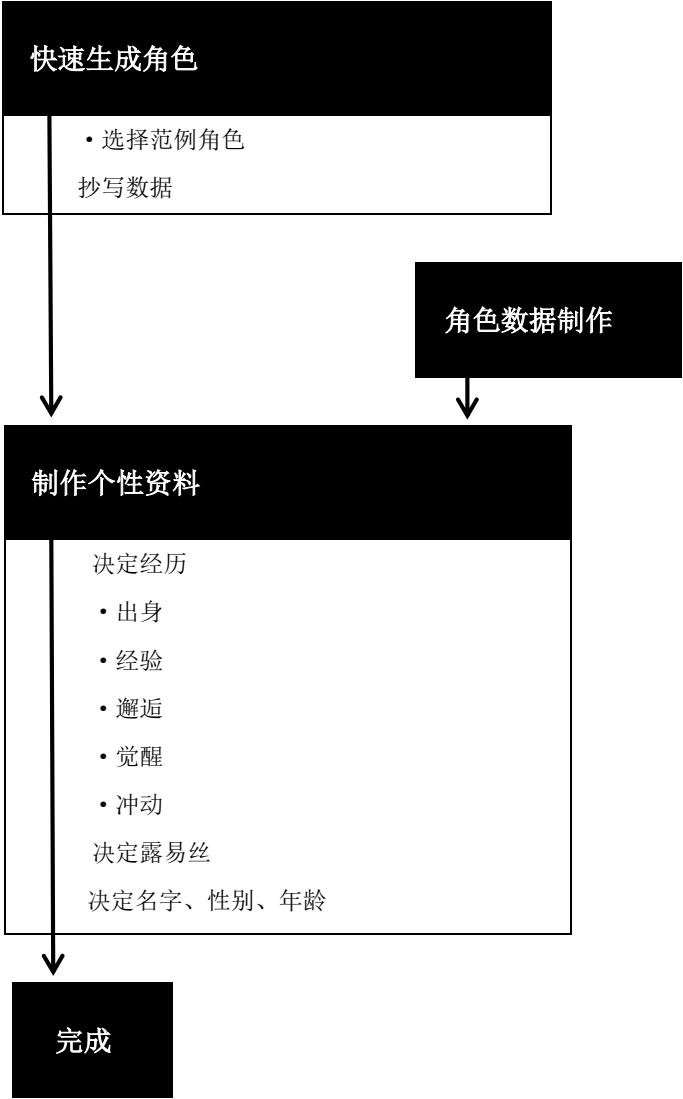
数据制作

角色数据制作是玩家自行决定游戏中使用的数据，因此玩家需要熟悉《DX3》的规则、数据，还有舞台氛围与世界观。

个性数据

个性数据需要决定角色的年龄性别、外貌等人物设定，并且还需要 ROC 一个叫做经历的表格，设计角色的家庭、经历、和背教者相遇时的状况、理由等背景设定。这一步对于玩家制作只属于自己的角色相当重要。

• 角色制作顺序 （可点击超链接）



角色卡的阅读方法

① 角色名、别称、性别、年龄等

决定个性资料时填写，玩家名的地方记入玩家姓名。

② 血统、症候群

记入制作角色时决定的血统、症状。

通过选择的血统，能够选择 1-3 个症候群。

③ 真实身份、伪装身份

记入角色选择的真实身份，伪装身份可以填入任意内容。

④ 能力值、技能

上面的 4 个是能力值（肉体、精神、精神、社会），各能力值下分别

写的是技能。选择症候群和真实身份等后计算数值并填写。

⑤ 副能力值

HP 最大值和财产点数等副能力值，按照计算式填写。

⑥ 经历

决定个性资料时填写。

⑦ 露易丝

决定个性资料时填写。

⑧ 异能

记入获得的异能。

⑨ 道具类

分为武器、防具、一般道具。

记入获得的各道具。

快速生成

范例角色

快速生成是《DX3》中一种快速开始游戏的角色制作方法，此处准备了角色的雏形。在范例角色中选择一名使用的角色，并制作自己的角色。

快速生成角色的步骤

快速制作角色按照以下的顺序生成，玩家基本上按照 GM 的知识就可以了。

指定和选择范例角色

快速制作角色最开始的步骤是 GM 指定剧本中能够使用的范例角色。玩家参考故事预告和剧本资料，一边和其他玩家商谈，一边选择一个范例角色。

抄写数据

决定使用的范例角色后，将数据记录到角色卡对应位置。范例角色卡的数据栏中使用的用语一部分进行了省略，请参考。

- 主→主要动作
- 副→次要动作
- 常→常时动作
- 准→准备阶段
- C 值→暴击值
- 攻：+●→攻击力：+●
- 白（射）攻→白兵（射击）攻击

决定个性资料

个性资料包括角色的出身和境遇，以及至今为止和自己有所关系的人的设定等等资料，决定这些资料后，就可以顺利的决定角色设定、内面性格。

角色卡中记入数据后，设定个性资料。

随机王牌

血统	症状	真实身份	高中生
纯血种	变异魔兽	伪装身份	高中生

“不要让我用……这该死的力量啊！”

能力值							
肉体	8	感觉	1	精神	1	社会	2
白兵	4LV	射击	LV	RC	2LV	交涉	LV
回避	2LV	知觉	1LV	意志	LV	调达	LV
驾驶:	LV	艺术:	LV	知识:	LV	情报: 流言	1LV
驾驶:	LV	艺术:	LV	知识:	LV	情报:	LV

HP 最大值	37	常备化点数	4	财产点数	3	行动值	3	战斗移动	8	全力移动	16
--------	----	-------	---	------	---	-----	---	------	---	------	----

异能力										
数	名称	LV	使用时机	技能	难易度	目标	射程	侵蚀值	限制	效果
1	专注: 变异魔兽	2	主要	症候群	-	-	-	2	-	C 值 LV (下限 7)
2	完全兽化	2	副要	-	自动成功	自身	至近	6	-	场景中, 【肉体】骰子+[LV+2]
3	兽之力	2	主要	<白兵>	对决	单体	-	2	-	攻击力+[LV×5]
4	破坏兽爪	1	副要	-	自动成功	自身	至近	3	-	改变空手数据
5	狩猎姿态	1	副要	-	自动成功	自身	至近	1	-	战斗移动, 场景 LV 回

武器								
名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡	射程	常备化	解说
空手	白兵	<白兵>	0	LV+8	1	至近	-	《破坏兽爪》后的数据
合计							0	

防具						
名称	种类	闪躲	行动	装甲值	常备化	解说
合计						

一般道具				
名称	种类	技能	常备化	解说
关联: 爱传谣的朋友	关联	<技能: 流言>	1	骰子+2 个
合计			1	

不久前你还是没什么特别的高中生, 学校的同学和等着你回家的家人就是你的整个世界。

但是——你变了。你变成了超越者, 得知了整个世界的真相。

你的手臂变成了异形, 你的眼眸野兽般迸射尖锐的光芒。

强烈的恐怖和绝望包裹你, 你的内心无比渴求破坏。

你意识到, 只有你才能保护日渐崩溃的日常生活, 只有你。

烦恼纠缠着你, 不屈不散——

闪光双弹

血统	症状	真实身份	UGN 之子
三种混合种	天使光环=炼金化形=神脑演算	伪装身份	高中生

“任务已知……赶快结束吧”

UGN 之子。

UGN 培养着从小就觉醒为超越者的孩子们，你就是其中一员。

过去的记忆充满了使用力量的训练，直到执行任务后你才发现自己与他人的不同。

无法不懂憬生活在日常的人们，不可能没想象过平凡的日子。

但现在你要为了保护他们使用你的力量，这是有意义的。

就算只是按照你学到的那么做——

能力值							
肉体	1	感觉	9	精神	1	社会	1
白兵	LV	射击	4LV	RC	1LV	交涉	LV
回避	1LV	知觉	LV	意志	LV	调达	3LV
驾驶：	LV	艺术：	LV	知识：	LV	情报：UGN	1LV
驾驶：	LV	艺术：	LV	知识：	LV	情报：	LV

HP 最大值	23	常备化点数	8	财产点数	0	行动值	19	战斗移动	24	全力移动	48
--------	----	-------	---	------	---	-----	----	------	----	------	----

异能力										
数	名称	LV	使用时机	技能	难易度	目标	射程	侵蚀值	限制	效果
1	专注：天使光环	2	主要	症候群	-	-	-	2	-	C 值 LV（下限 7）
2	细小灰尘	3	主要	〈射击〉	对决	-	-	2	-	攻击力 + [LV×2]
3	百枪	1	副要	-	自动成功	自身	至近	3	-	制作射击武器
4	石化	1	主要	〈白兵〉〈射击〉	对决	-	武器	3	-	无视装甲值，骰子-1 个
5	复数武器	1	主要	〈白兵〉〈射击〉	-	-	-	3	-	合计两个武器

武器								
名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡	射程	常备化	解说
手枪	射击	〈射击〉	-1	3	-	20m	6	
百枪	射击	〈射击〉	0	LV+4	-	30m	-	
合计			-1	LV+7	-		6	

防具						
名称	种类	闪躲	行动	装甲值	常备化	解说
强化服	防具	-	-	1	1	
合计		-	-	1	1	

一般道具				
名称	种类	技能	常备化	解说
关联：UGN 干部	关联	〈技能：UGN〉	1	骰子+2 个
合计			1	

高傲血红

血统	症状	真实身份	UGN 支部长 A
混血种	鲜血真祖=流亡畸体	伪装身份	高中生

“我会保护大家的，不惜这血红”

“保护弱小者。”

爸爸、妈妈、先人们，所有人都这么教导你。

所以当你成为超越者时，你也这么想着。

“这是命运给予我的使命。”

你加入了 UGN，年纪轻轻就成为了支部长。

这一切都是为了保护弱小者、为了让世界的毁灭晚些到来。

你不断的使用着自己的力量。

——剥削着自己的身体。

能力值											
肉体		7	感觉		3	精神		1	社会		1
白兵		4 _{LV}	射击		LV	RC		LV	交涉		LV
回避		1 _{LV}	知觉		LV	意志		2 _{LV}	调达		1 _{LV}
驾驶：自行车		2 _{LV}	艺术：		LV	知识：		LV	情报：UGN		1 _{LV}
驾驶：		LV	艺术：		LV	知识：		LV	情报：		LV
HP 最大值	35	常备化点数	4	财产点数	2	行动值	7	战斗移动	12	全力移动	24

异能力										
数	名称	LV	使用时机	技能	难易度	目标	射程	侵蚀值	限制	效果
1	专注：献血真祖	2	主要	症候群	-	-	-	2	-	C 值 LV（下限 7）
2	赫之剑	2	副要	-	自动成功	自身	至近	3	-	制作白兵武器
3	鲜血一击	2	主要	<白兵>	对决	-	武器	2	-	骰子+[骰子+1]，消费 2HP
4	血之宴	1	主要	症候群	对决	-	范围（选择）	3	-	目标：范围（选择），剧本 LV 回
5	伸缩腕	1	主要	<白兵>	对决	-	视野	2	-	射程：视野。骰子-[3-LV]

武器								
名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡	射程	常备化	解说
赫之剑	白兵	<白兵>	0	消费 HP+2	0	至近	0	消费 HP 最大为[LV×2]
合计			0	消费 HP+2	0		0	

防具						
名称	种类	闪躲	行动	装甲值	常备化	解说
强化服	防具	-	-	1	1	
合计		-	-	1	1	

一般道具				
名称	种类	技能	常备化	解说
关联：UGN 干部	关联	<技能：UGN>	1	骰子+2 个
合计			1	

深绿使徒

血统	症状	真实身份	UGN 特工 C
混血种	冥府领域=幻象惑星	伪装身份	UGN 特工

“现在就这样吧……只有现在”

你是任职于 UGN 的特工。

每一天都为了隐藏背教者的真相，在世界的背后和原菌战斗着。

不久以前你对这样的生活方式没有任何疑问。一旦向世界公开背教者的情报，就会惹来混乱。阻止情报的公开正是你们 UGN 的职责。

但是你的内心产生了动摇。

你听说 UGN 的设立者阿尔弗雷德·J·科多威鲁博士加入了 FH。

这样下去真的可以吗。

找不出回答，所以现在你专注于解救眼前的人们。

现在。

能力值											
肉体	1	感觉	1	精神	5	社会	5				
白兵	LV	射击	LV	RC	2LV	交涉	1LV				
回避	LV	知觉	1LV	意志	2LV	调达	1LV				
驾驶：	LV	艺术：	LV	知识：背教者	1LV	情报：UGN	2LV				
驾驶：	LV	艺术：	LV	知识：医疗	1LV	情报：警察	1LV				
HP 最大值	27	常备化点数	12	财产点数	4	行动值	7	战斗移动	12	全力移动	24

异能力										
数	名称	LV	使用时机	技能	难易度	目标	射程	侵蚀值	限制	效果
1	专注：冥府领域	2	主要	症候群	-	-	-	2	-	C 值 LV（下限 7）
2	要点阵型	1	主要	症候群	-	3 人	-	3	-	目标 3 人，剧本 LV 回。
3	引导之花	2	主要	<RC><交涉>	自动成功	单体	视野	2	-	下一达成值+ [LV×2]
4	治愈之水	1	主要	<RC>	自动成功	-	视野	2	-	HP 回复 [(LV)D+5] 点
5	狂战士	2	主要	<RC>	自动成功	单体	视野	5	80%	下一 C 值-1，骰子+ [LV×2]

武器								
名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡	射程	常备化	解说
空手	白兵	<白兵>	0	-5	0	至近	-	
合计			0	-5	0		0	

防具						
名称	种类	闪躲	行动	装甲值	常备化	解说
防弹防剑背心	防具	-	-	3	6	
合计		0	0	3	6	

一般道具				
名称	种类	技能	常备化	解说
关联：UGN 干部	关联	<技能：UGN>	1	骰子+2 个
关联：警察	关联	<技能：警察>	1	骰子+2 个
合计			2	

真相探寻者

血统	症状	真实身份	侦探
混血种	雷击黑犬=疾速灵猿	伪装身份	侦探

“——去伪存真，这就是我的生活方式”

你是一名侦探，接受并处理他人的烦恼就是你的生活方式。世界里布满了虚伪。

代替人们寻找到了被埋葬的真相，你羡慕这样的生活方式而成为了侦探。

在数年前，这样的你得知了背教者的事情。

震惊——然后你站了出来。

世界里果然还有被隐藏的真相！

那样的话——一定还有你不知道的真相。

于是你继续作为侦探，去寻找万物的真相。

能力值																
肉体		3	感觉		2	精神		6	社会		1					
白兵		LV	射击		LV	RC		4LV	交涉		LV					
回避		LV	知觉		1LV	意志		1LV	调达		1LV					
驾驶：汽车		2LV	艺术：		LV	知识：		LV	情报：网络		1LV					
驾驶：		LV	艺术：		LV	知识：		LV	情报：黑社会		2LV					
HP 最大值	32	常备化点数		4	财产点数		1	行动值		10	战斗移动		15	全力移动		30

异能力										
数	名称	LV	使用时机	技能	难易度	目标	射程	侵蚀值	限制	效果
1	专注：疾速灵猿	2	主要	症候群	-	-	-	2	-	C 值 LV（下限 7）
2	离子漂浮	1	副要	-	自动成功	自身	至近	1	-	战斗移动
3	雷神之锤	3	主要	<RC>	对决	范围（选择）	视野	3	-	攻：+6，射攻，剧本 LV 回
4	振动球	1	主要	<RC>	对决	-	视野	3	-	攻：+LV，射攻，装甲无视
5	战斗节拍	1	副要	-	自动成功	单体	至近	2	-	骰子+LV 个

武器								
名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡	射程	常备化	解说
空手	白兵	<白兵>	0	-5	0	至近	-	
合计			0	-5	0		0	

防具						
名称	种类	闪躲	行动	装甲值	常备化	解说
强化服	防具	-	-	1	1	
合计		-	-	1	1	

一般道具				
名称	种类	技能	常备化	解说
关联：情报屋	关联	<技能：情报屋>	1	骰子+2 个
关联：骇客	关联	<技能：骇客>	1	骰子+2 个
合计			2	

决定个性数据

个性数据

通过快速生成或者角色数据制作决定角色数据后，需要决定个性数据。个性数据是关于角色的出身、过去、拥有因缘的人、觉醒时的状况、性别、年龄、姓名等情报，也就是背景设定。

经历

经历决定角色出生家庭、成长履历、遇到了什么人。每个经历表都是 ROC（掷骰或自选）。

出身表

出身表代表 PC 出生在什么环境下。将决定的结果填在角色的出身栏。

经验表

经验表代表 PC 至今为止度过了怎样的人生。为了表示 PC 们的人生多样性，经验表分为学生表、一般社会表、黑社会表、UGN 表，按照最符合 PC 的表格决定，并 ROC。

但真实身份是 UGN 之子 A-C 的 PC 必须选择 UGN 表。

将决定后的内容填写在角色卡经验栏。

邂逅表

邂逅表代表 PC 至今为止遇到过什么人物。因此邂逅表不同于出身、经验表，是决定“和谁”、“拥有什么关系”。ROC 邂逅表，将决定后的人物和与其关系填写在角色卡邂逅栏。

推荐露易丝关系

经历中设有“推荐露易丝关系”，将其填写在角色卡的露易丝栏。

觉醒和冲动

觉醒表代表了 PC 觉醒了背教者能力，成为超越者时身处什么状况。ROC 觉醒表，决定当时发生了什么。将决定后的内容填写在角色卡的觉醒栏，并将该内容后的侵蚀值填入角色卡的基本侵蚀值中。

接下来决定冲动。冲动是不时会侵袭超越者的激烈感情。因为冲动，超越者们才常常会被原菌化的烦恼所侵袭。ROC 冲动表，决定 PC 会受到怎样的感情侵袭。将决定后的内容填写在角色卡的冲动栏，并将该内容后的侵蚀值加算在角色卡的基本侵蚀值中。

侵蚀率基本值

选择觉醒和冲动后，角色的侵蚀基本值就决定了。侵蚀基本值是游戏开始时角色拥有的侵蚀值。

设定露易丝

PC 们都有能够将自己和日常生活相关联的重要人物，他们被称为露易丝。经历将会带给 PC 三名推荐露易丝（其中一名是 NPC），这被称为固定露易丝。

决定关系

决定 PC 和露易丝的关系。

该露易丝是朋友是家人，还是竞争者或仇敌，这将决定 PC 的社会关系。固定路易斯推荐使用经历表格中的“推荐露易丝关系”（邂逅表的话，内容本身即推荐露易丝关系）。当然，如果有其他的想法，或是不适合 PC 设定的话，玩家也可以任意设定关系。

决定姓名

为露易丝起名。想不出来的话也可以保持空栏继续下一项目。

直接将邂逅表中获得的固定露易丝的名字填入人物姓名。

决定感情

ROC 感情表，决定角色对露易丝的感情。角色将对一个露易丝，抱有正面和负面两种感情，人对人的感情是复杂的。决定各感情后，决定哪种感情露于表面。比如“一直抱有友情，忽然有一瞬间感到了自卑”。流露表面的情感旁划勾。

▼自由决定露易丝

如果玩家有想法，可以不受“推荐露易丝关系”影响，自由制作固定露易丝。

但是只推荐熟悉《DX3》的玩家、或是有充足时间的玩家使用本规则。如果游戏当日集合制作角色的话，强烈推荐使用推荐露易丝关系。

其他设定

之后就是玩家可以自由决定的角色设定。决定各项目内容后，填入角色卡。

外貌

玩家可以自由决定发色、瞳色、肤色、身高体重等。

性别、年龄、姓名、别称

玩家可以自行决定，也可以变更范例角色的肖像、背景等情报。角色姓名也没有命名规则。如果不熟悉角色扮演的话，可以设计角色性别与玩家相同，年龄也是同辈份。角色姓名基本上只要设计日本现代姓名就可以了，可以利用随机日本姓名的网站。

出身表(一般)

1D100（ROC）		解说	推荐露易丝
01~05	举目无亲	你举目无亲。你从小就是孤儿，或是因为什么理由和家人分别等，理由可以自行决定	理解你的人
06~10	丧父（母）	你没有父亲或没有母亲。	父亲（母亲）
11~15	养父母	你被收养长大。可以自由设定养父母、和亲生父母的关系等。	养父母
16~20	结社的一员	你的亲人是某个结社的一名成员。可以自由设定结社设定、和结社的关系等。	结社成员
21~25	政治权力	你的亲人拥有政治上的权力。可以自由设定他是政治家还是官僚等具体的立场。	父亲（母亲）
26~30	权力者血统	你出生在一个重视血统的世家，自从你出生便拥有权力。	教育你的人
31~35	资产家	你的父母是资产家，经济富裕。	父亲（母亲）
36~40	有名人	你的父母的社会认知度高。	父亲（母亲）
41~45	兄弟	你有哥哥或弟弟。可以自由设定和兄弟的关系、有无血缘、年龄差等。	哥哥（弟弟）
46~50	姐妹	你有姐姐或妹妹。可以自由设定和兄弟的关系、有无血缘、年龄差等。	姐姐（妹妹）
51~55	名家出身	你的家族历史悠久。	父亲（母亲）
56~60	父母的理解	你的父母知晓背教者病毒。	父亲（母亲）
61~65	贫穷	你出生在经济上很贫穷的家庭。	朋友
66~70	被疏遠之子	因为某些原因，你的成长充满了疏远。可以自由设定什么人因为什么理由疏远你。	亲戚
71~75	受期待之子	因为某些原因，你的成长充满了期盼。可以自由设定什么人因为什么理由期盼你。	家人
76~80	安定的家庭	你成长的家庭十分安宁，度过了波涛不惊的人生。	父亲（母亲）
81~85	与亲戚疏远	你和亲戚相当疏远。可以自由设定疏远的对象和理由。	亲戚
86~90	多名兄弟姐妹	你有多名兄弟姐妹。	兄弟姐妹
91~95	双子	你有双生的兄妹。	双子
96~100	犯罪者之子	你的父母有谁是罪犯。可以自由设定进行了什么程度的犯罪。	父亲（母亲）

经验表(学生)

1D100（ROC）		解说	推荐露易丝
01~05	平凡	你度过了没有什么值得一提的平凡人生。	同班同学
06~10	永别	你永远的别离了重要的人。	第一名同
11~15	长期入院	你因为重病或重伤长期住院。你感到了孤独、从直面病魔的人那里获得了勇气等，可以自由设定影响。	医生
16~20	重大事故	你被卷入了一场严重的事故，大家都知道那场事故。	援救你的人
21~25	死与复生	你曾经暂时濒死然后被救活了。明明宣告了死亡你还是苏醒了、被抹去户籍等，可以自由设定。	医生
26~30	失去	你失去了重要的布偶、友人、住家等重要的东西。	旧友
31~35	残伤	虽然你没有恶意，但是曾经导致了某人的死亡，那名亲人或友人现在还活着。	故人
36~40	新闻	你曾经被哪家电视台或报纸等报道过。	记者
41~45	海外生活	你曾经离开过祖国，在国外度过了一段时间。	海外的朋友
46~50	重大成功	你曾经在考试中获得过高分、在大会中获得优异成绩等取得重大成功与名誉	竞争者
51~55	心理创伤	你曾经抱有过不愿想起的精神的重大打击。	母亲
56~60	逃走	你逃离过考试、恋爱、袭来的原菌等什么东西。可以自由设定逃跑的后果和影响。	原菌
61~65	初恋	你和男性（女性）恋爱过，现在还淡淡的回荡在记忆中。	回忆中的人
66~70	转校	你因为某些理由转校了。	同班同学
71~75	重大转机	父母的离婚、回忆中的场所建造了大楼等周围环境的变坏为你带来了重大转机。	青梅竹馬
76~80	小小的名誉	考试中获得年级第五名，在某个大会中获得了名次等你有一些稍微自豪的经验。	竞争者
81~85	大失败	考试曾经不合格、因为自己的错误输掉了比赛等你有一些心留悔恨的经验。	队友
86~90	亲密的朋友	你有一名无法取代的朋友。	亲密朋友
91~95	约定	你定下了守护到永远的约定，可以自由设定是什么样的约定。	约定的人
96~100	丧失记忆	你失去了一定期间的记忆，可以自由设定原因。	记忆中的某人

经历表（一般社会）

1D100（ROC）	解説	推荐露易丝
01~05	平凡 你度过了没有什么值得一提的平凡人生。	同事
06~10	永别 你永远的别离了重要的人。	父亲
11~15	长期住院 你因为重病或重伤长期住院。你感到了孤独、从直面病魔的人那里获得了勇气等，可以自由设定影响。	朋友
16~20	结婚 你已经结婚了。可以自由设定和配偶者的关系以及社会、物理、精神上的影响。	配偶
21~25	死与复生 你曾经暂时濒死然后被救活了。	医生
26~30	失去 你失去了重要的布偶、友人、住家等重要的东西。	旧友
31~35	被害人 你曾被卷进了什么案件之中	犯人
36~40	新闻 你曾经被哪家电视台或报纸等报道过。	同事
41~45	海外生活 你曾经离开过祖国，在国外度过了一段时间。	海外的朋友
46~50	重大成功 你曾经促成了一笔重大的交易、因为一些理由而变得有名，取得重大成功与名誉。	同伙
51~55	孩子 你已经有孩子了，可以自由决定与其的关系、对成为家长的想法等详细设定。	孩子
56~60	出人头地 拥有影响力高的地位。可以自由设定通过什么手段、成功带来了什么生活与情感变化。	上司
61~65	失恋 你失恋了。可以自由设定对象和影响等。	喜欢的人
66~70	繁忙 你一直不停地工作，度过了忙碌的每一天。可以自由设定赚了钱、奔波坏了身体等详细内容。	顾客
71~75	空白时期 你曾经没有工作也没有学什么习，空虚还是快乐。可以自由设定影响。	母亲
76~80	跌落谷底 你曾经想要卖股票然后失败了，或是公司忽然倒闭了，度过了艰苦的时期。	朋友
81~85	屈辱 你因为工作受到了侮辱，或被配偶或亲戚侮辱性的对待等，遭到了侮辱。	竞争者
86~90	盟友 你找到了共度一生的伙伴。	亲密的朋友
91~95	禁断的爱 你爱上了不该爱上的人。可以自由设定对方是什么样的人，关系的最终结果等详细内容。	情人
96~100	丧失记忆 你失去某一段时间的记忆。	记忆中的人

经验表（黑社会）

1D100（ROC）	解说		推荐露易丝
01~05	无所作为	你过着无所作为、颓废糟蹋的生活。可以自由设定你怎么想现在的生活、受到了什么影响。	邻居
06~10	永别	你永远的别离了重要的人。	亲密的朋友
11~15	长期入院	你因为重病或重伤长期住院。你感到了孤独、从直面病魔的人那里获得了勇气等，可以自由设定影响。	护士
16~20	重大事故	你被卷入了一场严重的事故，大家都知道那场事故。	受害者
21~25	死与复生	你曾经暂时濒死然后被救活了。	医生
26~30	失去	你失去了重要的布偶、友人、住家等重要的东西。	伙伴
31~35	犯罪	你犯过罪。可以自由设定是什么样的罪、多大罪、对前科是否感到罪恶感等。	受害者
36~40	小道新闻	你曾经被电视台或者报纸等报道过。	记者
41~45	背叛	你曾经背叛过他人，且祸根留存至今。	同事
46~50	一夜暴富	你在赌博中获得了一大笔钱，近乎诈骗一般在买卖中赚了一大笔，体验了突然降临的大成功。	部下
51~55	传说	你出现在传说里。传说被你毁灭了一队暴走族、听了九莲宝灯等，可以自由设定真伪与影响。	传说见证人
56~60	无限回廊	酒、赌博，你依存着什么致命的东西度过每一天。	贩卖者
61~65	热恋	你陷入爱情，为了她你甚至可以与世界为敌，玉碎瓦全。	喜爱的人
66~70	危险工作	你从事着危险或立场危险、或违法的工作。	顾客
71~75	战斗的日子	你曾经不论何时都身陷战斗，和吵架对象、体育强校、学校、社会等。	敌人
76~80	无法痊愈的伤	你收到了伤害。可以自由设定肉体还是心灵、有多伤等。	伤害你的人
81~85	败北	你的自尊受到了打击、自己的失败导致了同伴们受伤等，你留下了满心悔恨。	竞争者
86~90	绝交	你和本来十分亲近的人断绝了关系，不再见面。可以自由设定对象和理由。	绝交的人
91~95	特立独行	你不和他人有瓜葛、不对他人敞开心扉，你度过了孤独的人生。	仇敌
96~100	丧失记忆	你失去某一段时间的记忆。	记忆中的人

经验表 (UGN)

1D100 (ROC)	解说	推荐露易丝
01~05 效忠 UGH	你對自己所屬於 UGN 感到光榮，並且發誓為其效忠。	上司
06~10 力量暴走	你身體中的病毒曾經暴走，對周圍打來了極大的損害。	UGN 特工
11~15 实验体	你曾經像是實驗動物一樣被對待，因此你可能喪失了自信或不再相信人類。	研究人員
16~20 心墙	因為你特別的身世，感到他人和你的精神之間有一道牆，可以自由設定理由和程度等。	教官
21~25 同伴的死	曾經和你度過同樣境遇的伙伴或部下死亡，你十分傷悲。	伙伴
26~30 秘密	你身負自己都不知道的秘密。可以決定詳細設定，也可以什么都不決定。	上司
31~35 背叛	你曾經背叛過重要的人，你內心傷悲。	背叛的人
36~40 遭受背叛	你曾經被重要的某人背叛，你內心傷悲。	仇敵
41~45 憧憬平凡	你羨慕生來平凡的人。	同事
46~50 排斥平凡	你排斥生來平凡的人。	朋友
51~55 喪失記憶	你失去某一段時間的記憶。	記憶中的人
56~60 脱逃	你曾企圖脫離 UGN，但已失敗告終。可以自由設定逃走的原因。	競爭者
61~65 经验者	你活用自身經驗，照看法外者和 UGN 之子們。	新人
66~70 技术专门	你過去作為後方的支援從屬於 UGN。	同事
71~75 敌方组织	你曾經隸屬於 FH。可以自由設定為何叛變以及其影響。	FH 特工
76~80 人才培养	你生在 UGN 的研究設施，毫不了解外界生活。	養育者
81~85 重大胜利	你作為 UGH 的超越者，曾取得輝煌戰功。	後輩
86~90 肮脏的工作	你在超越者的工作中有過不想再回想起來的戰場回憶。	戰友
91~95 极其失态	你在超越者的工作中有過無法挽回的失態。	原菌
96~100 敬畏 UGN	不知為何，你對 UGN 這個組織抱有畏懼。	UGN 幹部

邂逅表

1d100 (ROC)	解说	对象
01~05 自己	你一看到他总会想起自己。	敷岛菖蒲
06~10 师父	你从他身上学到了什么。	玉野椿
11~15 保护人	他对你来说就像是真的兄长或是父母。	雾谷雄吾
16~20 恩人	你承蒙了他的恩惠	德蕾丝·布蕾姆
21~25 主人	你正在侍奉他，不管他是不是值得你献上忠诚。	雾谷雄吾
26~30 借债	你从他那里“借走”了什么，你不得不偿还。	约翰·C·科多威鲁
31~35 好人	从态度和言语来看，他值得信用。	谷修成
36~40 家人	你们的关系就像家人一样，哪怕没有血缘。	神城早月
41~45 友人	你感觉和他很合得来。	敷岛菖蒲
46~50 同志	你和他共通向着某个目标而努力。	德蕾丝·布蕾姆
51~55 工作伙伴	你和他是工作上的伙伴。	神城早月
56~60 同行者	你和他一起行动过很多次。	玉野椿
61~65 忘却	你们确实见过面，但是到底是何时何地来着……	阿尔弗雷德·J·科多威鲁
66~70 爱慕	你爱慕着他，但是只得藏在心中，十分难过。	姬宫由里香
71~75 借贷	你“借出”了他什么东西，你还惦记着这件事。	猫川美亚
76~80 呵护	你看见他就会燃起保护欲。	德蕾丝·布蕾姆
81~85 孽缘	你很久以前就认识他了，而且现在也有一些牵连。	春日恭二
86~90 秘密	你和他有共同的秘密，你还没有告诉任何人	罗萨·巴斯卡贝鲁
91~95 好对手	你们互相比拼，想和他竞争的感情大过对他的好意。	黑崎刚道
96~100 杀意	你看见他就会想要取他性命。	伊庭宗一
101 任意	可以决定任意关系。	任意

觉醒表

1D10(ROC)	侵蚀值	说明
0	死亡 18	你已经死亡。也许是因为事故，也许是因为被害。但是你忽然注意到了，你的体内有“力量”在觉醒。
1	愤怒 17	当你看到那一幕时，身体不住颤抖。你的呼吸混乱，脉搏乱跳……像是要将你燃尽的愤怒唤起了力量。
2	挑选 16	你是被挑选出来的。在多名实验体中只有你被选中，获得了力量。你因为无数的失败而存在，而研究成果就是你。
3	感染 14	你的力量被那个人唤醒了。当你看到他的眼眸时，你感受到了。他当时想对你做什么，是情非得已，还是出于自己的目的？那是因为……
4	渴望 17	无尽的欲望指引着你。不论做出多少牺牲也不愿意放弃的强烈愿望。你的愿望只有一个。那是只像你展露的笑容还是打倒什么人的力量……像是要回应你强烈的欲望，你的身体里有什么东西绽放了。
5	无知 15	从你小的时候，你便于“力量”共存了。你还不知道它的原因，但想要达成目的就不能没有这份力量，你冷淡的看待这件事实。
6	牺牲 16	眼下，你心中的避风港被虐待、玩弄。你无法抵抗，只有接受蹂躏。但是你祈祷了，祈祷你想获得保护它的力量。然后你身体中有什么在苏醒，那份力量和冲动实现了你的愿望——
7	命令 15	那个男人……或是那个女人，向你下了指令，命令你“进化”为新的生命体。你到底是自愿站出来还是被强制性的接受了命运。不管怎样你已经体察到，你再也回不到日常生活中去了。
8	忘记 17	应该有什么重大的理由或原因，一定有什么对你来说很有冲击性的什么东西。但你一旦想要想起那个东西，它就会被你心中的迷雾包围。不过每次你的心中都会出现同一张面目，那个人是——
9	探寻 14	你能够前进到哪里。为了确认，你获得了那个力量。为了让力量觉醒，你也许借助了某人或是某个组织的力量，也或许你一个人进行着研究、探求获得力量的方法。
10	偿还 18	你伤害了他人，你认为那只是一个小过错。但是他的身体、身心都留下了巨大的伤痕，一辈子也无法消弭。你必须偿还，因此“力量”被唤醒了。
11	出生 17	那是过于理所当然的力量。你相信谁都拥有那份力量。你从出生开始就是“超越者”。向他人展示你的力量的话，本来对你展露笑容的人都会冲你抛来奇怪的视线。

冲动表

1D10(ROC)	侵蚀值	说明
0	解放 18	真是神清气爽。你脱掉了名为“人类”的外衣，进化为了更高级的生物。烦恼、人类的欲望、感情，你不会再被这些无聊的事情所困扰。没有什么可以束缚你的东西……真是太棒了。
1	吸血 17	你的心头忽然冒出了一种感觉。你的喉咙十分干渴，而且你本能的知道这是无法被清水治愈的干渴。能够解除干渴的是……你渴求的是……就在你眼前的人，或是心头浮上的人的身体中，流淌的热腾腾的液体。
2	饥饿 14	你心底有一个洞，不管吞噬什么也无法填满的洞。不管用什么手段你都要填补上那个洞。对，什么都可以……
3	杀戮 18	你并不是因为憎恨而杀戮，你只是想要看到因为恐怖而颤抖、执着的生命消散的样子，你只是想听到死前的惨叫。你一想到将要发生的事情就激动的发抖……你缓缓的握住了那个玩偶。
4	破坏 16	破坏的冲动在你心中澎湃升起，只要把一切都破坏干净就好。阻碍你视线的任何东西都很碍事。你的拳头和手破坏了什么东西，啊，真是愉快。
5	虐待 15	欺负弱者让你感到爽快。你只想看到一件事，那就是请求原谅、哭喊惨叫的样子。来吧，因为畏惧而颤抖吧。越脆弱，欺负他们的时候你越感到兴奋。
6	厌恶 15	忽然之间有股灼热就要冲破你的喉咙，你无法直视眼前的景象，你宁可早一秒离去……你宁可离它多远离一步。你身体的某处表示着厌恶。
7	争斗 16	你想和眼前的人战斗，这也是生者的本能，杀死对方的苦痛是伪善，自己在战斗中死亡也无所谓。笑着倒在大地上吧。要是杀死对方也不过是获得了战斗的胜利。
8	妄想 14	再思考一次吧。他这么善待你，是真心的嘛？没有什么奇怪的地方？你无法相信，周围的一切。对，包括现在冲你笑着的那个人……！
9	自残 16	你不应该在这里，你只要一出现就会将周围的人卷进灾难之中。你已经无法再回到平静的生活了。那样的话还不如消失……！
10	恐怖 17	你的心脏大吼着，你的本能告诉你……不，你身体里的什么东西拉响着警钟。不行，你不能再触碰“它”了。你不能再接近那个人。你整个蜷缩了起来，脑袋一片空白。
11	憎恶 18	你憎恨……眼前的东西，你憎恨这一切。身体中迸发的冲动到底是什么？你过于愤怒导致面红耳赤。你只能感到蓬勃的憎恶之情。为什么只有你遇到了这种事情？你心中灰暗的感情随着像是火焰一般摇曳。

情感表 1

1D100 (ROC)	P (正面)	说明
0	倾倒	你对他的思想或见识感到钦佩
1~5	好奇	你受好奇心驱使，想要知道他的一切
6~10	憧憬	你憧憬着他，憧憬他生活在你无法获得的平凡生活中、憧憬他的强大等
11~15	尊敬	你敬仰他。可能因为他拥有超强的战斗能力、或是普通人类的普通力量等
16~20	同伴	你将他视为同伴。你们同是超越者、同是 UGN 之子等
21~25	慈爱	你对他感到怜爱。他也许是病弱的妹妹、积极参加社团活动的后辈等
26~30	佩服	你对他感到钦佩。也许是因为卓越的战斗技艺、对待无家可归的小狗的温柔等
31~35	纯爱	你对他的感情是纯洁的爱情。他可以是你的保护对象、恋爱对象、敌人等
36~40	友情	你对他的感情是友情。你从他的性别、年龄、立场等感到了友情
41~45	恋慕	你对他感到心跳加速的怀念之情。比如看到他就想起死去的亲人等
46~50	同情	你对他感到同情。比如对沉迷力量的超越者、畏惧背教者病毒的人类等
51~55	遗愿	你想起了逝者的回忆。比如看到了小孩子想起已故双亲
56~60	庇护	你想要保护他。比如保护病弱的妹妹，帮助被欺负的人等
61~65	幸福	不知为何，他让你感到放松。只要跟他在一起，就会心安，变得亲切
66~70	信赖	你对他拥有绝对的信赖。也许是值得信赖的社团成员，工作中的上司下属等
71~75	执着	总之你对他很上心。睡着的时候吃饭的时候，他的事情都浮现在你脑海里
76~80	亲近	你从他身上感到一种他人无法比拟的亲切。也许他和你有一样的境遇、有一样的兴趣和思想等
81~85	真诚	你感到他很有诚意。比如努力学习工作，不管遇到什么事都能够信守承诺等
86~90	好感	你对他抱有好感，也许是因为性格、穿着、容貌等
91~95	有为	他身上很有未来做出一番事业的可能性。也许是因为他是社团现选手候补，或发觉了他作为超越者的才能
96~100	尽力	你想要完成使命。你可能和他拥有同一目的、或只是感到人格魅力。
101	怀旧	不知为何，他让你感到怀念。也许他很像你死去的朋友、或其实在哪里见到过等
102	任意	你可以设定任意感情

情感表 2

1D100 (ROC)	N (负面)	说明
0	侮辱	你瞧不起他。畏惧超越者的研究者、不明白一成不变的美好的领袖人物等
1~5	腻烦	你腻烦了他。一味的倾注无限爱情的母亲、单方面要求爱情的恋人等
6~10	威胁	你从他身上感到了威胁。强大的战斗力、害怕失去对方等
11~15	嫉妒	你嫉妒他。拥有自己失去的“普通”、比自己优秀的能力等
16~20	悔悟	你看到他就会想起后悔的过去。没有说出口的一句话、因为没有实力而失去的人的记忆等
21~25	恐怖	你害怕他。害怕失去他、害怕他的战斗力、害怕他过于异常等。
26~30	不安	你对他感到不安。对他的人格的不安、失去他的不安等
31~35	自卑	在他面前你感到自卑。他拥有你失去的“日常”、不如他的崇高等
36~40	疏远	你感到他对你的疏远。你焦躁的感到已经无法回到“普通的日常生活”
41~45	屈辱	他会让你想起过去受到的屈辱。过往的战败、失败、失恋等
46~50	怜悯	优越感让你怜悯他。实力悬殊的对手等
51~55	偏爱	你对他怀有一种偏袒的慈爱或怜爱。对母亲的偏爱、对妹妹的偏爱、对儿子的偏爱等
56~60	憎恨	你憎恨他。你的心上人过去受到了伤害、无法赞同其思考方式等
61~65	隔阂	你感到无法打破和他中间的那一堵墙。思考的不同、对他感到自卑等。
66~70	厌恶	你讨厌他。不喜欢他的性格或声音，思考方式不同等
71~75	猜忌	你怀疑他。虽然不明真相但是他和过去陷害你的人有哪里相同等
76~80	厌倦	你疏远他或觉得他很啰嗦。脾气不和、被迫应付他等。
81~85	不信任	你无法信用他。无法说出真心话、感到危险气息等
86~90	不愉快	他让你感到不愉快。他的人格或态度让你感到不爽，或者完全没有达到标准等
91~95	愤怒	你对他感到愤怒。因为他的言谈举止思考方式、态度等
96~100	敌忾	你对他怀有敌意。对他感到不爽、或是认为把他当做敌人更有意思等
101	不关心	尽管你对他有兴趣，但是不想过问他的事情。感到会被卷入事件等
102	任意	你可以设定任意感情

数据制作

比起快速制作，数据制作可以更加自由的选择并决定角色数据。通常制作的顺序见下图。GM 应当考虑玩家熟练度、游戏时间，选择是否进行角色数据制作。

• 角色数据制作的顺序



决定症候群

症候群是指角色拥有的根据背教者力量（异能力）区分的分类，现在一共有 12 类。角色最多能选择三种症候群，确定症候群后就可以决定异能力。异能力的说明见 P7。

决定血统

最一开始，请决定角色的血统。血统表示角色拥有几种症候群，只有一种症候群的超越者叫做纯血种，拥有两个症候群的超越者叫做混血种。

近年来也有混血种觉醒了第三个症候群，背教者研究人员们称其为三种混合种。

玩家可以从纯血种、混血种、三种混合种中选择自己的血统，填写在角色卡中。

选择症候群

接下来选择症候群，PC 能够获得选择的症候群带来的能力值和可以获得的异能力。

症候群因为血统而有差异。

纯血种的 PC 可以选择一个症候群，混血种可以选择两个症候群，三种混合种可以选择三个症候群，并且不可以选择同一症候群。

候选症候群

三种混合种的 PC 需要在自己选择的三个症候群中选择一个候选症候群。请将选定的候选症候群填入相应栏目。

候选症候群代表该症候群较晚觉醒。

症候群能力值表

症候群名称	肉体	感觉	精神	社会	解说
天使光环	0	3	1	0	拥有操纵光线的异能力，可以用激光攻击，还可以利用折射创造幻象或透明化。
重力魔眼	0	1	2	1	使用“魔眼”操纵重力的症候群，擅长用动能攻击或防守。
雷击黑犬	2	1	1	0	自由操纵体内电流电压的症候群，可以用电击攻击，也可以在体内装入机器。
鲜血真祖	1	2	1	0	操纵血液发挥各种能力的症候群，可以用血液创造刀箭、超级回复等。
变异魔兽	3	0	0	1	身体器官变成野兽的症候群，能够发挥超越人类的力量和运动神经。
流亡畸体	2	1	0	1	使身体自由软化硬化的症候群，也可以操纵头发指甲等不能动的部位。
疾速灵猿	1	1	1	1	强化神经传导力，拥有压倒性速度的症候群，也可以操纵大气震动和声音。
炼金化形	1	2	0	1	创造或改变物质的症候群，能够凭空创造，且改变物质使操纵沙子。
神脑演算	0	0	3	1	强化思考能力的症候群，能够增强思考速度、知识量，因此也能增强战斗能力。
冥府领域	0	1	1	2	制作被称为领域的空间，自由操纵领域内的所有事物。
冰炎奇蜥	2	0	1	1	操纵热量的异能力，能够任意变冷变热，因此也能增强运动能力。
幻象惑星	0	0	1	3	制作出化学物质的症候群，通过制作的毒和药，可以操纵目标。

决定真实身份和伪装身份

选择一个真实身份，该身份代表角色的本质、真正工作、社会立场等信息。真实身份会影响角色的技能和能力值，请从真实身份表中选择一项，记入角色卡的相应栏目。

接下来选择一个伪装身份，伪装身份是社会对于角色的身份和职业的认识。伪装身份不同于真实身份，并没有具体信息，可以从真实身份表中选择，玩家也可以自行设定伪装身份。决定后，填入角色卡中。剧本有时也会规定伪装身份，所以请在选择完毕后像 GM 确认。

真实身份和伪装身份的关系

当真实身份和伪装身份一致时，代表角色表里一致的遵循他的职业和立场。两者不同的话，意味着世间一般认为的该角色和其本人的身份不同。

特殊的真实身份

真实身份中 UGN 之子分为了三种，是特殊的真实身份。想要获得此真实身份，角色年龄必须小于等于二十岁，而且经历也受到了一定的限制。经历限制见后。

决定能力值

能力值代表角色的肉体强度、五感敏锐度、意志强度、社会性能力等数值的高低，能力值详情说明请见 P7。

能力值由角色的症候群和真实身份按以下方法决定。

- ① 请参照症候群能力值表（P23），填入选择的症候群能力值。根据血统不同，计算方法也不同。
纯血种：该症候群能力值的两倍
混血种：合计两个症候群能力值
三种混合种：合计除了候补症候群的两个症候群的能力值。
- ② 参照真实身份表（P24）指定能力值+1。
- ③ 任意分配 3 点能力值点数，但是点数分配后不能有结果为 0 的能力值。

真实身份表 1

职业	能力值	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5
小学生	【感觉】	〈知觉〉2	〈意志〉	〈RC〉	〈情报：流言〉	
中学生	【感觉】	〈知觉〉	〈意志〉	〈RC〉2	〈情报：流言〉	
高中生	【肉体】	〈回避〉	〈知觉〉	〈RC〉2	〈情报：流言〉	
不良学生	【肉体】	〈白兵〉	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈意志〉	〈情报：黑社会〉
大学生	【精神】	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈知识：〉2	〈情报：学问〉
自由工作者	【肉体】	〈白兵〉	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈知识：〉2	〈情报：网络〉
教师	【精神】	〈驾驶：〉2	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈调达〉	〈情报：学问〉
主妇・主夫	【社会】	〈艺术：〉2	〈意志〉	〈交涉〉2	〈情报：流言〉	
UGN 之子 A	【肉体】	〈白兵〉2	〈回避〉	〈RC〉	〈情报：UGN〉	
UGN 之子 B	【感觉】	〈回避〉	〈射击〉2	〈RC〉	〈情报：UGN〉	
UGN 之子 C	【精神】	〈回避〉	〈意志〉	〈RC〉2	〈情报：UGN〉	
UGN 特工 A	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈RC〉	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 特工 B	【感觉】	〈射击〉	〈知觉〉	〈RC〉	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 特工 C	【精神】	〈意志〉	〈RC〉	〈知识：〉2	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 特工 D	【社会】	〈知觉〉	〈交涉〉	〈RC〉	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 支部长 A	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 支部长 B	【感觉】	〈回避〉	〈射击〉	〈知觉〉	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 支部长 C	【精神】	〈RC〉	〈意志〉	〈知识：〉2	〈调达〉	〈情报：UGN〉
UGN 支部长 D	【社会】	〈意志〉	〈交涉〉	〈调达〉2	〈情报：UGN〉	
刑警	【感觉】	〈驾驶：〉2	〈射击〉	〈知觉〉	〈调达〉	〈情报：黑社会〉
鉴定员	【精神】	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈调达〉	〈知识：〉2	〈情报：黑社会〉
律师	【社会】	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈情报：黑社会〉
防卫队员	【感觉】	〈白兵〉	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈射击〉	〈情报：军事〉
佣兵	【肉体】	〈白兵〉	〈驾驶：〉2	〈射击〉	〈知觉〉	〈情报：军事〉
研究者	【精神】	〈知觉〉	〈知识：〉4	〈调达〉	〈情报：学问〉	
教授	【社会】	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈情报：学问〉
护士	【肉体】	〈知觉〉	〈意志〉	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈情报：学问〉
医生	【社会】	〈RC〉	〈意志〉	〈知识：〉4	〈情报：学问〉	

真实身份表 2

职业	能力值	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5
政治家	【社会】	〈意志〉	〈交涉〉2	〈调达〉	〈情报：黑社会〉	
白领	【精神】	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈交涉〉	〈调达〉	〈情报：网络〉
董事	【社会】	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈调达〉2	〈情报：网络〉	
陪酒	【精神】	〈意志〉2	〈知觉〉	〈交涉〉	〈情报：流言〉	
店主	【社会】	〈驾驶：〉2	〈意志〉2	〈调达〉	〈情报：流言〉	
宗教家	【社会】	〈意志〉	〈知觉〉	〈交涉〉2	〈情报：流言〉	
侦探	【精神】	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈意志〉	〈情报：〉3	
保镖	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈情报：黑社会〉
司机	【肉体】	〈驾驶：〉4	〈意志〉	〈交涉〉	〈情报：流言〉	
无赖	【肉体】	〈白兵〉	〈驾驶：〉2	〈意志〉	〈调达〉	〈情报：黑社会〉
黑手党	【感觉】	〈驾驶：〉2	〈射击〉	〈调达〉	〈交涉〉	〈情报：黑社会〉
小偷	【精神】	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈知识：〉2	〈情报：黑社会〉
谈判家	【社会】	〈意志〉	〈交涉〉	〈调达〉	〈情报：〉3	
杀手	【感觉】	〈白兵〉	〈驾驶：〉2	〈射击〉	〈知识：〉2	〈情报：黑社会〉
占卜师	【精神】	〈知觉〉	〈艺术：〉2	〈意志〉	〈交涉〉	〈情报：流言〉
艺术家	【精神】	〈知觉〉	〈艺术：〉2	〈意志〉2	〈情报：网络〉	
歌手	【感觉】	〈艺术：〉2	〈意志〉	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈情报：网络〉
演员	【社会】	〈艺术：〉2	〈回避〉	〈驾驶：〉2	〈交涉〉	〈情报：网络〉
魔术师	【感觉】	〈回避〉	〈知觉〉	〈艺术：〉2	〈知识：〉2	〈情报：流言〉
运动员	【肉体】	〈回避〉2	〈知觉〉	〈意志〉	〈情报：流言〉	
格斗家	【肉体】	〈白兵〉2	〈回避〉	〈知觉〉	〈情报：流言〉	
记者	【精神】	〈驾驶：〉2	〈知觉〉	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈情报：网络〉
主持	【社会】	〈艺术：〉2	〈意志〉	〈交涉〉2	〈情报：网络〉	
制作人	【社会】	〈驾驶：〉2	〈意志〉2	〈知识：〉2	〈情报：网络〉	
黑客	【精神】	〈知识：〉2	〈交涉〉	〈调达〉	〈情报：网络〉2	〈情报：黑社会〉
万事屋	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈知觉〉	〈调达〉	〈情报：流言〉
情报贩	【社会】	〈回避〉	〈知觉〉	〈情报：〉5		
工作员	【感觉】	〈回避〉	〈知觉〉	〈交涉〉	〈调达〉	〈情报：军事〉

记入能力值

在角色卡的“能力值”处记入能力值。

决定副能力值

副能力值在回合进行中会使用。

HP 最大值

HP 代表角色生命的强弱，也代表肉体和精神持久性。此处决定的是 HP 的最大值和初期值（请在记录卡中管理 HP 的现在值）。因异能力和道具等效果回复 HP 时，也无法超过 HP 最大值。HP 最大值按照以下方法计算，将计算结果记入角色卡 HP 最大值栏。

$$\text{HP 最大值} = \text{【肉体】} \times 2 + \text{【精神】} + 20$$

行动值

行动值代表角色的灵敏性和步速等，在计算回合进行时的行动顺序和移动距离等时使用。行动值按照以下方法计算，将计算结果记入角色卡的行动值栏。

$$\text{行动值} = \text{【感觉】} \times 2 + \text{【精神】}$$

获得异能力

异能力是背教者带来的特殊能力，也是超越者使用的超能力，PC 在制作角色时可以从选择的症候群和一般异能力中获得异能力。

血统带来的限制

根据血统不同，能够获得的异能力也有限制。

纯血种

取得属于选择的症候群中的异能力的话，纯血种可以获得该异能力最大等级+2 为止，也就是说最大等级 3 的异能力，纯血种可以最大提升到等级 5。

纯血种也可以获得“制限：纯血种”的异能力。

混血种

取得属于选择的症候群中的异能力的话，混血种可以获得该异能力最大等级为止。

无法获得“制限：纯血种”的异能力。

三种混合种

取得属于选择的症候群中的异能力的话，混血种可以获得该异能力最大等级-1 为止。也就是说最大等级 3 的异能力只能达到等级 2。但是最大等级 1 的异能力也可以去的等级 1。

无法获得“制限：纯血种”、“制限：100%”的异能力。

而且也无法获得候选症候群中的“制限：80%”的异能力。

自动获得异能力

PC 自动获得等级 1 的《结界化》、《复原化》，和等级 2 的《集中化》，这些异能力已经记入角色卡，但是《集中化》需要选择症候群。详见《集中化》的解说，决定对应症候群。

选择异能力

角色按照以下顺序获得异能力。

- ① 选择 4 个异能力，将其升为等级 1
- ② 将 2 个等级的自由点数划分给异能力，可以将 2 个等级同时分配给一个异能力，也可以将 1 个等级分给两个异能力。不可选择新异能力。
- ③ 没有分配的自由点数消失。

记入角色卡

在角色卡的异能力栏记入获得的异能力数据。

决定技能

技能代表该角色在哪种技术上更优秀，拥有哪个专业的知识、技巧。每个技能都设有等级，等级越高代表技术越精湛，根据该技能进行的行动成功率越高，越能获得更高的效果和成果。技能按照以下顺序决定，各技能代表什么、能够做什么请参考 P7。

① 真实身份中设定的技能请在角色卡中填写为等级 1。

若技能后写着数字，则该技能不是等级 1，而是技能后的数字。比如写着<RC>2 的话，<RC>技能则为等级 2。

像是<驾驶：><艺术：><知识：><情报：>，表中没有写具体项目的话，玩家可以任意指定。如有指定项目的话，会写为<情报：UGN>这样的形式，没有指定项目的话，会写成<驾驶：>。若没有指定项目且技能大于等级 1 的话，比如<艺术：>2，也可以分别分配给两个项目，比如<艺术：歌唱>1、<艺术：音乐>1。

② 可以将 5 点任意点数分配给任意技能，1 点任意点数可以换算成技能 1 个等级，但是制作角色时技能最大等级为 4。

提升<驾驶：><艺术：><知识：><情报：>时，1 点可以提升 2 个等级。

可以用此点数分配给新的技能，也可以花费 1 个点数分配给<驾驶：汽车>和<情报：黑社会>不同的技能。

获得道具

角色拥有服装、钱包、手机等各种物品和道具。角色们也拥有房产和汽车等不能持有的东西。

此处决定角色拥有什么道具。

所持品和装备品

《DX3》中角色持有的武器、道具和电话等道具分为所持品和装备品。所持品是指角色拥有的各种道具（也就是说包含装备品）。装备品是指角色现在装备的武器、防具等。拥有多个武器防具时，只在角色卡的装备栏中现在正在装备的物品，其他的所持品请填写入角色卡的道具栏。

常备化点数

《DX3》中，并不是用金钱而是用常备化点数取得道具。常备化点数代表着角色的经济力量，用以下计算方法计算。

$$\text{常备化点数} = \text{【社会】} \times 2 + \text{<调达>} \times 2$$

每个道具都设定有常备价，常备价是道具的标价。在获得道具时未使用、或剩余的常备化点数变为财产点数。在角色卡的财产点数栏中填入剩余的常备化点数。

填入装备品数据

将获得的道具中的武器和防具等填入角色卡装备栏。持有多个武器和防具时，最多能够填入两个武器、一个防具。

决定移动距离

决定装备品后，加上行动值的修正，计算回合进行中能够移动的距离。移动分为战斗移动和全力移动，分别算出并记录在角色卡的移动距离栏。

战斗移动

使用次要动作进行的移动，移动距离为“【行动值+5】”m。

全力移动

使用主要动作进行的移动。移动距离是战斗移动的两倍。

角色数据制作结束

自此角色数据制作结束，接下来决定了个人资料后，就完成人物卡制作了。

症候群

症候群和异能力

如同前述，症候群是系统化背教者带来的超能力后的分类。比如获得单手能举起汽车的腕力的超越者多数情况下会获得手臂变成野兽一般的爪子的能力，像这样拥有一定范围内的能力群体叫为症候群，每一个能力叫做异能力。

超越者每人都拥有一种到三种症候群，可以使用所属的异能力。

症候群数据

以下会记载症候群的数据，首先解说全体的阅读方法。

症候群解说

详细说明症候群有什么样的能力，如何使用。

异能力数据

这里记载着获得症候群后可以使用的异能力数据。

异能力数据的读法

使用方法见规则篇章——异能力。

① 名称

异能力的名称，文章中会加入“《》”符号。

② 最大等级

异能力的等级上限。

③ 时机

使用该异能力的时机。

▼动作

写做主要动作、次要动作、回应动作时，异能力都可以作为行动使用。

▼自动动作

只要宣言就可以发挥效果的异能力，详细时机请参照能力说明。

▼阶段

写做准备阶段、先制阶段时，可以在该过程中使用。

▼常时

一直发挥效果。

④ 技能

与使用的异能力相组合的技能和超能力，记录了多个技能时选其中一个进行判定。

▼能力值

与指定能力值相组合，可以和使用指定能力的技能相组合。

▼ -

该异能力不进行判定，只能够和写着技能处写着“-”的异能力组合。

▼参照效果

效果解说中会进行说明。

▼症候群

需要和同一症候群的异能力进行组合，该异能力不能单一发动。

⑤ 难易度

当标记有使用异能力的判定的难易度数字时，该数字为难易度。失败则该异能力无法发挥作用。

▼自动成功

该异能力不需要判定，只要宣言就发挥效果。

▼ -

依存于组合了的其他异能力。只和难易度为“-”的异能力组合时 GM 可以决定难易度。

▼对决

和目标进行对决。胜利则该异能力发挥效果。

⑥ 目标

受到异能力效果的目标。

▼-

依存于组合了的其他异能力。只和难易度为“-”的异能力组合时目标为一体。

▼n 体

n 里填有数字。目标可以为 n 人，包括使用者。

▼范围

以一个接战区域中的所有角色为目标。

▼范围（选择）

使用者任选一个接战区域内的角色，被选中的所有角色受到效果，可选使用者。

▼场景

场景中所有角色受到效果影响。

▼场景（选择）

使用者从场景中的角色中任选角色，被选中的所有角色受到效果，可选使用者。

⑦ 射程

异能力效果能够发挥到的距离，写做米的话指该距离以内。

▼至近

能够在使用者所在接战区域发挥效果。

▼武器

可以在武器的距离范围内发挥效果。

▼视野

可以在使用者能够看到的距离范围内发挥效果。

⑧ 侵蚀值

使用异能力时上升的侵蚀值，写做掷骰的话，使用者的侵蚀值上升骰目合计数。

⑨ 限制

为了获得/使用异能力的限制。

▼纯血种

只有纯血种能够获得的异能力。

▼n%

n 写做数字。侵蚀率没有达到 n 的话，无法宣言使用该异能力。

⑩ 效果

记述了该异能力的效果。

解说效果描述中使用的用语。

▼你

指使用异能力者。

▼目标

异能力的“目标”指定的、发挥效果的角色。

▼下限值

该异能力能够下降的最低暴击值。

▼使用回数

异能力有时会限制使用的次数。宣言异能力时就会消费使用回数，和判定成否无关。

天使？你别说笑话了。我的光只是单纯的「武器」而已。

贯穿、迷惑、然后夺走生命。

怎么会参杂无聊的温情。

所以.....请别用那种眼神乞求我。

——「黑天使」任务后的有感而发。

光为吾友，见敌必歼

天使光环是通过改变自身折射率，操纵光的症候群。同时，天使光环也可以像水母萤光乌贼一样创造光线使人目眩。通过调整光的波长也可以使用镭射光线进行攻击。另外，强化五官也是该症候群的特徵。

天使光环可以强化知觉使自己正确无比地狙击，并可使用高温镭射光线等攻击手段，在所有症候群中攻击力数一数二。天使光环可以掌握独有的幻觉，隐密等作战方法。根据异能力的使用方法，天使光环能够活跃于各个分野。这就是天使光环。

发动异能力时，使用者多会散发微弱的光芒，这就是此症候群被命名为「Angle Halo」也就是天使光环的原因。

异能力数据：天使光环

天使光环的异能力能够操纵光线，或强化五感。其中也有异能力能够使光线曲折，隐藏武器或身影。拥有强大的镭射光线攻击，和高精准度感知力的天使光环没有死角。

幻惑之光

最大等级	1	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
透过光的信号，施展让运动能力低下的催眠术的异能力。 进行射击攻击。命中的话，对象陷入恍惚状态。			

神之眼

最大等级	1	时机	回应动作
技能	<知觉>	难易度	对决
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
使用所有知觉来避开攻击的异能。 你可以用组合此异能的判定进行闪躲。			

光芒疾走

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	1	限制	-
效果			
将光线变弱使人目盲，并趁隙移动的异能。 进行战斗移动。此移动可进行脱离，即使跟其他接战区域接触也不须终止移动，不会受到封锁的影响。本异能每个场景可以使用 LV 回。			

主的恩惠

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
在体内凝聚光芒，增幅之后产生的光的异能力。 该主要阶段间，你组合的天使光环异能力判定骰数+LV 个。			

水晶之眼

最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	<知觉>	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
将远方景象如海市蜃楼般投影在眼前的异能力。 组合此异能力的判定骰数+LV 个			

主的右臂

最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
看穿对方最薄弱的地方，准确攻击该处的异能。 组合此异能的攻击的攻击力+[LV×2]。			

星尘之雨			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	场景(选择)	射程	视野
侵蚀值	6	限制	-
效果			
乱射雷射光线的异能力。 组合此异能的射击攻击的目标与射程变更成场景(选择)与视野,但该攻击的攻击力-[20-LV×5](最大0)。本异能力一个剧本1次。			

绝对孤独			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
遮断光芒以製造黑暗,妨碍行动的异能力。 进行射击攻击。命中后,该回合中,目标所有的判定骰数-[LV+1]个			

光之弓			
最大等级	10	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	1	限制	-
效果			
将光线收束成点后释放,藉此产生热能冲击波的异能力。 进行「攻击力:[LV+2]」的射击攻击。此攻击不能以与你在同一接战区域的角色为目标			

细小灰尘			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<射击>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
为提高射击精准度,强化知觉能力的异能力。 组合此异能的攻击的攻击力+[LV×2]。			

穿甲镭射			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
看准并击穿装甲缝隙的异能力。 组合此异能力的攻击伤害无视目标的装甲值,但该攻击的攻击力-[5-LV](最大0)			

光之衣			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	80%
效果			
改变光的折射率,隐藏枪弹或自己的身形的异能力。 该主要阶段间,对你的主要动作进行的回应动作,暴击值+1。此异能力一个剧本能够使用LV次。			

光之守护			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
凝聚光辉,在受到攻击前替换成残影的异能力。 此异能力需要在应用HP伤害前使用,并使该伤害变成0。此异能力一个剧本最多使用1回。			

多重幻影			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	100%
效果			
作出多个残像,同时进行攻击的异能力。 组合此异能力的攻击,攻击力+[LV×5]。此异能力一个剧本最多使用3回。			

光之制裁			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	单体	射程	-
侵蚀值	5	限制	纯血种
效果			
凭藉笼罩周围的光芒,击出敌人不可能迴避的一击的异能力。 组合此异能力的射击攻击的判定骰数+[LV×2]个,且目标的回应动作不能选择闪躲。此异能力一剧本最多使用1回。攻击目标必须为单体。			

生命起于黑暗，死亡亦结束于黑暗。

即便踏过千万尸骸，尚未揭开的谜题仍藏暗之深渊。

.....是故，我化为黑暗。

吞食生命，饮尽死亡，化为狩猎之人，天地万物同灭。

——「狩猎者」伊庭宗一，于黑暗中

黑暗之力量

重力魔眼是操纵重力的症候群，当其使用异能力时，体周必会产生被称为「魔眼」或「宝玉」的浮游球体。通过控制该球体，重力魔眼可以自由变换重力。

该球体——「魔眼」为什么能够控制重力，原理尚未解明。「魔眼」产生了强大磁场，还是说「魔眼」拥有不可思议的质量并通过控制其回旋速度控制重力？假说多种多样，但并没有一个决定性的说法。唯一能够判明的是重力魔眼引发的现象必须要通过操纵重力才能达成。

「魔眼」的大小，个数，形状等依人不同，尽管有说法称，能够制造更多「魔眼」的重力魔眼就更强大，但并没有理论证明。

重力魔眼取自凯尔特神话中的神明——掌管死亡的魔眼者巴罗尔。

异能力数据：重力魔眼

重力魔眼除了能够对目标释放超高重力，还可以扭曲时间与空间。由此，重力魔眼可以制作出禁锢敌人自由、压倒性的有利条件。

巨人之斧			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<白兵><射击>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
藉由操纵重力增大武器的表现重量，并增加攻击力的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+ [LV×3]，但该攻击判定骰数-2 个			

因果歪曲			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	-
目标	范围(选择)	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
扭曲物理法则，扩大效果的异能力。 组合此异能力的异能力目标变更为范围（选择），但是不能以与你同一接战区域的角色为目标。此异能力一剧本最多使用 LV 回			

黑之铁锤			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	1	限制	-
效果			
产生局部重力，压碎敌人的异能力。牺牲者的身体会惨不忍睹地遭到压毁。 进行「攻击力：+ [LV×2+2]」的射击攻击。此攻击不能以与你同一接战区域的角色为目标			

孤独魔眼			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	参照效果	射程	视野
侵蚀值	4	限制	-
效果			
驾驭重力，吸引攻击的异能力。 在目标中包含你的「目标：范围」或「目标：范围（选择）」的攻击进行判定前使用，使该攻击目标变为你一人，并且你不能被掩护。此异能力一剧本最多使用 LV 回。			

斥力障壁			
最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
目标周围出现斥力场，保护受到攻击的目标的异能力。 在目标应用 HP 伤害前使用，目标（将要）受到的伤害- [1D+LV×2]。此异能力 1 回合最多使用 1 回			

漆黑之拳			
最大等级	10	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	单体	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
直接亲手用重力块投击敌人的异能力。何种装甲在暗黑重力块面前都是无力的。 进行空手的白兵攻击。组合此异能力的攻击的攻击力+LV，且计算伤害时无视目标装甲值			

斥力跳跃			
最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	1	限制	-
效果			
瞬间产生斥力，借助反作用力跳跃的异能力。以飞行状态进行战斗移动，移动距离+ $[LV \times 2]$ m。			

黑暗要素			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
将意识集中于“魔眼”，为了操纵力量进行准备的异能力。			
该主要阶段间，组合了重力魔眼异能力的判定骰数+LV 个。			

魔王之理			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
象征超越者擅于控制重力的异能力。你的力量可以歪曲空间，扰乱宇宙法则。			
组合此异能力的攻击的攻击力+ $[LV \times 2]$ 。”			

灰色之庭			
最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
增加敌人的“重荷”，使其行动缓慢。你是重力和万物的支配者，在你的面前没有人能够发挥实力。			
该回合间，目标的【行动值】- $[LV \times 3]$ 。			

冥界之栏			
最大等级	5	时机	自动动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
对敌人是假高重力，阻止其移动的异能力。			
在目标宣言战斗移动、全力移动时进行宣言。			
对目标进行射击攻击。命中则目标的移动失败。此判定中你的骰子+LV 个。此异能力不能进行掩护。1 场景 1 回。			

时间冻结			
最大等级	1	时机	先制阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	80%
效果			
制作时间冻结领域的异能力。			
你可以在先制阶段进行主要阶段，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动，但你须消耗 20 点 HP。此异能力一剧本 1 回。不能与其他异能力组合。			

黑星招来			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
融汇出黑色球体，吸收敌人一切进攻的异能力。在黑星闪耀之前，聚众多少人也不会伤害到你。在你应用 HP 伤害前使用，并使该伤害变成 0。本异能力一剧本 1 回。			

时之棺			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	10	限制	100%
效果			
停止一瞬间的时间，阻碍对方行动的异能力。就算只有一刹那，时间停止的奇蹟也会为你带来绝大的胜机。			
在对象进行判定前使用，使该判定失败。不能对「难易度：自动成功」等不须判定的行动使用。此异能力一剧本 1 回。			

黑星之门			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	纯血种
效果			
用高强度重力扭曲空间，缩短距离的异能力。			
组合此异能力时，可无视「不能以与你在一起接战区域的角色为目标」的异能力效果，且与此异能里组合的判定骰数+ $[LV + 1]$ 个			

雷，上天降下的制裁之铁锤。

可这眼前世界神明已死，何盼公正制裁。

因此代替神明，为邪恶降下诛罚即是我之使命。

我，化身复仇女神终将毁灭背叛之人。

——「审判日」，第 99 次制裁前。

雷击王者，钢之使徒

所有生物体内都有生物电流，雷击黑犬的特征就是用意志力强化电流并击出。可以确认的是，雷击黑犬的发病者身体里拥有一种独特的叫做「发电细胞」的细胞群，该细胞群能够产生电流加以调节。

通过调整电流，电击雷犬也可以操作机械。也就是说，电击雷犬可以连接神经和机械，不用手也可以操作机械，或是在身体某处埋入机械仅通过意志使其运转。雷击黑犬用的装备机器已经获得了各种开发，可以说是研究最为进展的症候群。

雷击黑犬取名自英国传说当中的，随雷而现的黑色魔犬「Black Dog」。

异能力数据：雷击黑犬

雷击黑犬的异能力大致能分成两种。一种是操纵电流，用雷电本身攻击敌人，或是操纵磁力使物体移动。另一种是用机械强化身体的异能力，通过机械强化的超越者，能够发挥惊人的战斗力。

离子漂浮

最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	1	限制	-
效果			
通过离子漂浮效果，以飞行状态进行移动的异能力。 飞行状态下进行战斗移动，移动距离+ $[LV \times 2]$ m			

武装连接

最大等级	3	时机	主要动作
技能	<白兵><射击>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
将装备的武器直接与自己的神经连结，更有效率地使用该武器的异能力。无论怎样的武器，对你而言都如同身体的一部分。 组合此异能力的判定骰数+LV 个			

雷之加护

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
随著时间推移增幅体内电流的异能力。 该主要阶段间，组合雷击黑犬异能力的判定骰数+LV 个			

雷枪

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
用增幅的电流对准目标，进行攻击的异能力。进行「攻击力：+ $[LV \times 2 + 4]$ 」的射击攻击。组合此异能力的判定骰数-1 个。此攻击不能与你同一接战区域的角色为目标			

球电之盾

最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
用电球包裹目标，守护其免于攻击的异能力。在你进行格挡时宣言，该格挡的格挡值+ $[LV \times 2]$			

武装搭载

最大等级	3	时机	常时
技能	-	难易度	-
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
隐藏武器的异能力。 选择一件常备化点数在 $[LV \times 5]$ 以下的武器，可获得该道具并常备化。可在先制阶段替换该道具或装备。此异能力的等级不受侵蚀率影响。取得此异能力时，侵蚀率基本值+2			

电磁诱导			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
形成电流通道，提高攻击正确率的异能力。 该主要阶段间，组合雷击黑犬异能力的攻击，会使攻击目标的回应动作判定骰数-LV 个			

磁链			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
利用磁力的反弹，庇护目标的异能力。 在掷骰伤害前使用，你可以进行掩护，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动。此役能在在一个主要阶段最多使用 1 回。			

雷神之锤			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
产生巨大的闪雷，进行攻击的异能力。 进行「攻击力：+6」的射击攻击。此攻击不能以与你同一接战区域的角色为目标。此异能力一个剧本最多 LV 回。			

雷光击			
最大等级	5	时机	主要阶段
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以雷电包覆武器，提高威力的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+ [LV×2]			

改造手术			
最大等级	1	时机	常时
技能	-	难易度	-
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
为你的身体装置定制的机械，强化运动能力的异能力。 使用【肉体】【感觉】的判定骰数+1 个。此异能力的等级不受侵蚀率影响。取得此异能力时，侵蚀率基本值+2			

最高电压			
最大等级	3	时机	主要阶段
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	80%
效果			
增幅体内电流，加强攻击的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+10，但是判定骰数-1 个。此异能力一剧本最多使用 LV 回。			

电磁反应装甲			
最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	10	限制	120%
效果			
瞬间形成电磁防护罩，减轻攻击的异能力。 在你应用 HP 伤害前使用，使你（预定）受到的 HP 伤害-20。同时使用複数次时，效果会累积。 此异能力一剧本最多使用 LV 回。			

完全安装			
最大等级	3	时机	先制阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	100%
效果			
提升生物电流的电荷量，将神经速度加速到极限的异能。 该回合间，你所有的判定骰数+ [LV×3] 个。 此异能力一剧本最多使用 1 回。不能与其他异能力组合。			

雷鸣之子			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	5	限制	纯血种
效果			
超越肉体极限，使发电细胞产生电击的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+你的[最大 HP-当前 HP]。但是使用此异能的主要阶段结束时，你的 HP 会变成 0。此异能力一剧本最大使用 LV 回。			

「沸腾吧，我身体里的赤红之红！」

瞬间，我的手中出现了一把细剑，其色为赤，其辉为金。

以自己的血液对敌，乃是我身为决斗者的自己定下的誓约。

「我会打倒你。……赌上我的血液与骄傲。」

——「剑匠卿」春日斩绘，于决斗场高声呼喊。

我之血液，生命起源

鲜血真祖是控制自身血液的症候群，他们以弹丸的方式将血液击出，或变化成为武器与防具，他们还可以改变血液成分使恢复力倍增。其身姿就如传说中的吸血鬼一般。

鲜血真祖症候群病发后，超越者的血液就算排出体外，也可以在一定时间内任由本人意志操作。鲜血真祖也可以造成血液成分变化，改变基因，或治疗其他人等现象。

人们大多听过鲜血真祖的命名来源，该症候群的名字来自于 19 世纪「吸血鬼德古拉」的作者布拉姆＝史托克。能够操作血液，召唤出使魔的德古拉对于鲜血真祖来说，真是再适合不过了。

异能力数据：鲜血真祖

鲜血真祖的异能力大多利用血液强化了攻击威力，其中还有用血液本身作为武器的异能力。这就是此症候群异能力的特征。用这些异能力进行战斗的超越者是在耗费生命进行战斗，他们是可畏的猎杀者。

赫之弹

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<射击>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
弹丸箭矢涂上自己的血液，强化该武器的异能力。 组合此异能力的射击攻击的攻击力+ $[LV \times 2]$ 。 但使用该异能力的主要阶段结束后，你须消耗 2 点 HP。			

赫之剑

最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
用血液制作白兵武器的异能力。形状由你决定。 使用时消耗小于等于 $[LV \times 2]$ 的任意 HP。该场景中你製作并装备以下数据的武器。 种类：白兵 技能：<白兵> 命中：0 攻击力：+ $[消耗的HP]+2$ 格挡值：0 射程：至近			

干渴之主

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	单体	射程	至近
侵蚀值	4	限制	-
效果			
榨取敌人的水分进行恢复的异能力。 组合此异能力的白兵攻击无视目标装甲值。命中后，你的 HP 回复 $[LV \times 4]$ 点。但是使用该攻击必须空手。			

血族

最大等级	10	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	1	限制	-
效果			
精密的控制血液，发挥更大力量的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+LV。			

鲜血一击

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
操纵流出的血，从意想不到的地方进行攻击的异能力。 组合此异能力的白兵攻击的判定骰数+ $[LV+1]$ 个。使用此异能力的主要阶段结束后，你损失 2 点 HP。			

红河支配者

最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
控制流出的血液，不让血液流失的异能力。 在你受到的 HP 伤害计算完毕后使用，你（预定）受到的伤害- $[1D+LV \times 2]$ 点。			

血宴			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
扩散血液增加攻击范围的异能力。 组合此异能力的攻击的目标变更为范围（选择）。此异能一剧本最多使用 LV 回。			

不死者恩宠			
最大等级	3	时机	结算阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	-
效果			
将血液中的血小板和白血球凝聚到伤口治愈伤势的异能力。 你的 HP 回复 $(LV)D + \text{【肉体】}$ 点。非战斗时，一场景最多使用 1 次。			

允拥			
最大等级	1	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
注入你的血液使死者复活的异能力。 此异能力对超越者无效。目标从死亡中恢复，并回复到 1 点 HP。但目标有觉醒成超越者的可能性，详细由 GM 决定			

血液制控			
最大等级	5	时机	次要阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
通过控制血流，做出更加正确的行动的异能力。 该主要阶段间，组合鲜血真祖异能力的判定骰数 + LV 个。			

冥府之棺			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
自行停止心跳，进入假死状态以便重新启动身体机能运转的异能力。 在你受到不良状态后立即使用，回复一个暴走以外的不良状态。可以在你受到重压时使用。			

血液灼烧			
最大等级	3	时机	主要阶段
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	80%
效果			
将全身的血液变成能源进行攻击的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力 + $[LV \times 4]$ 。但使用该异能的主要阶段结束时，你失去 5 点 HP			

不死不灭			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
代表你是不死之人的异能力。 在你战斗不能时使用。回复你的战斗不能状态，并将 HP 回复至 $[LV \times 10]$ 。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

始祖血统			
最大等级	3	时机	主要行动
技能	症候群	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	100%
效果			
将更大量的血液消耗于攻击的异能力。 组合此异能力的判定骰数 + $[LV \times 2]$ 。但使用此异能力的主要阶段结束后，你损失 3 点 HP			

毁灭的基因			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	6	限制	纯血种
效果			
操纵敌人的染色体使其瞬间老化的异能力。 在你受到目标造成的 HP 伤害时使用。对目标造成 $[LV \times 10]$ 点 HP 伤害。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

看看我，这张脸啊，任谁都会感到恐惧而逃走。

看看我，这手腕啊，可以轻松地将你撕开。

.....但是，相信我吧。

我就是我。绝对不是什麼怪物，是人类啊！

——某超越者，于狩猎前。

野兽觉醒

变异魔兽可以将手腕，脚，眼睛，又或者身体的一部份化为了昆虫或者野兽样貌，他们也可能长出了翅膀，尾巴，甚至是第三隻手等原本不属于人类的器官。

而且也别忘了变身能力超强的变异魔兽拥有超乎常识的力量。该症候群在一个八岁小孩身上发病，使他能够单手举起一辆大型汽车。单纯就攻击力来说变异魔兽所有症候群当中最为优秀的。

此症候群命名出自希腊神话中的架空魔兽——狮子的头部与前脚，公羊的身体与后脚，尾巴是蛇，身体部分冒出公羊的头部。这样的多种类型的野兽混合而成的幻兽，才与此症候群相符。

异能力数据：变异魔兽

变异魔兽的异能力可以使身体发生变化，并拥有强大的白兵武器。为了撕裂敌人手化为爪，强化肌肉连铁材也能一撕两半。变异魔兽还有一个特征就是可以掌握了能够承受攻击的强韧耐力。

完全兽化

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	6	限制	-
效果			
将肉体化为完全的战斗型态的异能力。此场景中，使用【肉体】能力值的所有判定骰数+[LV+2]个，但在此异能力持续发挥效果的期间，不能装备、使用空手以外的所有道具。			

伊吉斯之盾

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	至近
目标	自身	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
用力量强行抑制对方攻击的异能力。在你进行格挡时宣言，各档期间你的格挡值+(LV)D			

军神护符

最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动动作
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以清澄洗练的野性感觉守护同伴的异能力。在掷骰伤害前使用，你可以进行掩护，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动。此异能力一主要阶段最多使用1回。			

野兽力量

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	单体	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以人类不可能达到的力量进行攻击的异能力。组合此异能力的白兵攻击的攻击力+[LV×2]。			

目标锁定

最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
指定瞄准的猎物，调整攻击架式的异能力。该场景中，你攻击目标时，攻击的攻击力+[LV×3]。如同[目标：范围]，攻击包括目标以外的角色时，不使用本效果。			

杀意之壁

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
发出威胁对方的野兽杀意的异能力。在你成为白兵攻击的目标时宣言。该主要阶段间，目标的白兵攻击的攻击力-[LV×3]。此异能力一回合最多使用1回。			

破坏兽爪

最大等级	10	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-

效果

使你的手臂变成尖锐钩爪的异能力。
该场景中，你的空手变更成以下数据。
种类：白兵 技能：〈白兵〉 命中：0
攻击力：+[LV+8] 格挡值：1 射程：至近

钢之肉体

最大等级	5	时机	主要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-

效果

以肌肉的力量硬是把伤口塞住的异能力。
回复暴走以外的所有不良状态，并回复
[(LV)D+【肉体】]点HP。

魔兽咆哮

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4	限制	-

效果

藉由吼叫威压对方的异能力。
在目标进行判定前使用，该判定骰数-LV 个此
异能力一回合最多使用1回。

狩猎姿态

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-

效果

变化成肉食兽般适合狩猎的姿态，朝猎物接近
的异能力。
你进行战斗移动。此移动可进行脱离，即使在
移动中接触其他接战区域也不须终止移动，不
会受到封锁的影响。此异能力一场景可使用LV
回。

龙鳞

最大等级	3	时机	回应动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-

效果

将自己的外皮硬质化为鳞状保护身体的异能
力。
可作为你受到攻击时的回应动作使用，该攻
击自动命中，但你的装甲值+[LV×10]，后
计算伤害。该装甲值与其他防具重複计算。
不能与其他异能力组合。

全力攻击

最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	80%

效果

用集中全身体量于一击的架势造成巨大伤害
的异能力。
该回合中，你的白兵攻击的攻击力+[LV×5]，
但该回合中你的【行动值】变为0。此异能力
的【行动值】修正优先于其他异能力。

究极兽化

最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%

效果

将肉体变成究极强韧的异能力。
只能在《完全兽化》发挥效果的期间使用。你
的攻击伤害+(LV)D，且装甲值+10。此异能力
持续到场景结束或《完全兽化》的效果消失。

兽之魂

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	100%

效果

使背教者活性化，让自身的身体能力爆发性
上升的异能力。
在你进行使用【肉体】的技能判定前使用，
该判定骰数+5个。此异能力1场景中最多使
用LV回。

钢身兽化

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	6	限制	纯血种

效果

以甲壳覆盖肉体，变得像穿护具一样，藉此使
攻击力与防御力上升的异能力。
此场景中，你的空手攻击的攻击力+[LV×2]，
且装甲值+[LV×3]，此装甲值可与其他防具的
重複计算。

指尖一部分化为丝线，遍布四下。

这丝线乃是我的信念，不论有多细，都不会被切断。

睁开眼，一名原菌挡住视线。

做好觉悟后，我宣言道……此路，不通。

——「丝线蜘蛛」玉野椿，在 K 市某处地下通路

其姿，变换自如

流亡畸体的特征是能够使身躯伸缩、扭曲，可以让身体变形成一般人类不可能出现的样子。流亡畸体与变异魔兽同为身体操作系，但相对于以「刚」为中心的变异魔兽，流亡畸体属于「柔」的变化，超越者的攻击、回避、防御能力相互平衡。

该症候群发病者，可自由操纵头发，体毛，骨头等一般情况下不能自我控制的部位。通过这样的操控，流亡畸体可以露出自己骨头进行攻击、转移重要器官避开致命伤，这种把戏对他们来说驾轻就熟。

流亡畸体之名来自于古事记中登场的名为水蛭子的神明，他外表看不出骨头因而被放逐。这就是命名为流亡畸体原因。

异能力数据：流亡畸体

流亡畸体汇集了能够将肉体变换自如的异能力。他们可以变得柔软而将身体伸长，亦可以变得坚硬将身体当做武器。使用令人意想不到的怪异能力，是流亡畸体的拿手好戏。

全方位

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	—	射程	武器
侵蚀值	2	限制	—
效果			
更加正确的操纵自己的四肢的异能力。 组合此异能力的判定骰数+LV 个。			

蠕动弹丸

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈射击〉	难易度	对决
目标	—	射程	至近
侵蚀值	2	限制	—
效果			
让弹丸箭头和自己的身体组织同化，从伤口阻碍目标的异能力。 组合此异能力的射击攻击造成哪怕 1 点 HP 伤害，则可以使目标进入重压状态。此异能力一场景最多使用 LV 回。			

舞动发丝

最大等级	1	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	—	射程	武器
侵蚀值	2	限制	—
效果			
发丝飞舞，捕捉对方的异能力。 组合此异能力的攻击造成哪怕 1 点 HP 伤害，则可以使目标进入硬直状态。			

隔墙有耳

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈情报：〉	难易度	—
目标	—	射程	—
侵蚀值	2	限制	—
效果			
切除身体的一部分，使其独自收集情报的异能力。 可以组合所有〈情报：〉。组合此异能力的判定骰数+ [LV+1] 个			

吸收

最大等级	3	时机	主要阶段
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	—	射程	武器
侵蚀值	2	限制	—
效果			
将目标的一部分吸入你身体中的异能力。 组合此异能力的攻击造成哪怕 1 点 HP 伤害，该回合间，目标所有的判定骰数-LV 个。			

坎比西斯之签

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈RC〉	难易度	自动成功
目标	单体	射程	至近
侵蚀值	2	限制	—
效果			
将自己的体细胞植入他人身体，治愈伤势的异能力。 此异能力无法回复你自身。目标的 HP 回复 [(LV)D+ 【肉体】] 点。			

不溃的集群			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
分裂自己的一部分保护目标的异能力。 在投掷伤害前使用，你可以进行掩护。该掩护行为不会使你变成已行动，即使已行动也可以进行。此异能力一主要阶段最多使用 1 回			

伸缩手臂			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
伸长手足、攻击目标。 组合此异能力的白兵攻击的射程变更成视野， 组合此异能力的判定骰数-[3-LV]个（最大 0 个）。			

骨剑			
最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
改变骨头形状，制作白兵用的武器的异能力。 该场景中，你的空手变更为如下数据。 种类：白兵 技能：<白兵> 命中：-1 攻击力：+[LV+5] 格挡值：6 射程：至近			

骨之枪			
最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
从体内会做出以骨头为弹丸的枪支的异能力。 该场景中，你制作并装备以下数据的武器。 种类：射击 技能：<射击> 命中：-1 攻击力：+[LV+5] 格挡值：0 射程：20m			

歪曲之体			
最大等级	10	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	1	限制	-
效果			
巧用灵活的身体，防止冲击的异能力。 在你进行格挡时宣言。在格挡中，你的格挡值+[LV+3]。			

螺旋击			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	80%
效果			
将力量储存为螺旋状，打出强大一击的异能力。 此主要阶段间，对你的主要动作进行的回应动作，暴击值+1。此异能力 1 场景最多使用 LV 回。			

穿透			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
将肉躯化为液体，使攻击穿透，并将该攻击转化成自己的能量的异能力。 在你受到的 HP 伤害计算完毕后使用。你（预定）受到的伤害变为 0。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

巨人成长			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<白兵>	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	武器
侵蚀值	5	限制	100%
效果			
使肉体一部分成长并强化的异能力。 组合此异能力的白兵攻击目标变更成范围（选择），且攻击力+2D。此异能力一剧本最多使用 LV 回。			

空洞躯体			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	纯血种
效果			
移动体内重要器官，使伤害无效化的异能力。 在你受到的 HP 伤害计算完毕后使用。你（预定）受到的伤害-(LV)D。此异能力一回合最多使用 1 回。			

吾所求为「迅疾」。吾所征之处为「声音彼侧」。

现在的我，太迟缓，太遥远，太软弱.....无法到达。

但我总有一天会达到音速，我一定要赶过它。

你会在「声音彼侧」等我吧？

——「速度之王」，在凌晨的路上

超速症候群

疾速灵猿的特徵是超速行动。疾速灵猿能够提升力量加快「速度」，强化反射神经。有一种说法是那将会带来体感时间的变化。

疾速灵猿还有一个能力——「波动」，也就是操纵振动的能力。疾速灵猿的发病者可以使身体一部分高速振动并产生振动波，通过增幅或调节波长，产生各种效果。比如单纯用波动给敌人造成损伤，或用攻击带来的冲击直接作用于敌人身体。

疾速灵猿的名称由来自印度的叙事诗《罗摩衍那》中登场的猿面神兽——哈奴曼。

异能力数据：疾速灵猿

疾速灵猿的异能力大致分为两种，一种是“速度”，疾速灵猿可以运用凌驾于所有症候群的速度进行攻击或是强化威力。另一种是使空气振动的能力，疾速灵猿可以用振动对他人造成伤害或强化能力。

天使之声

最大等级	3	时机	主要动作
技能	〈交涉〉	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4	限制	—
效果			
发出伴随著令人爽快的高周波发出声音的异能力。调整后的高周波会让听者全身为之震撼。目标下次主要动作的暴击值-1（下限值6），且判定骰数+LV个。			

一闪

最大等级	1	时机	主要动作
技能	〈白兵〉	难易度	对决
目标	—	射程	武器
侵蚀值	2	限制	—
效果			
一瞬间接近敌人并攻击的异能力。组合此异能力时，可先进行全力移动再进行白兵攻击。无论攻击成功与否都可移动，但是不能脱离。			

风之载渡者

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈交涉〉	难易度	—
目标	LV+体	射程	—
侵蚀值	3	限制	—
效果			
操纵音质本身，使其只会传给目标的异能力。你可以操纵发生于空间的波本身，也可以只让特定领域响起声音。组合此异能力的行动的目标变更成[LV+1]体。此异能力一场景最多使用1回			

魔女塞莲

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈RC〉	难易度	对决
目标	场景（选择）	射程	视野
侵蚀值	5	限制	—
效果			
对周围全体进行振动波攻击的异能力。进行「攻击力：+[LV×3]」的射击攻击。组合此异能力的攻击无视目标装甲值计算伤害。组合此异能力的判定不能与《专注》组合。			

狮子奋迅

最大等级	3	时机	主要阶段
技能	〈白兵〉	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	武器
侵蚀值	4	限制	—
效果			
同时进行多次攻击，掀倒你周围所有的敌人的异能力。不管有几百敌人，你只需要一瞬间。组合此异能力的白兵攻击目标变为范围（选择）。此异能力一剧本最多使用LV回			

波长增幅

最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	—	射程	—
侵蚀值	2	限制	—
效果			
增长能量波长，提升攻击力的异能力。你的力量产生共鸣，振动能量无限增加。组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×2]。			

振动球			
最大等级	10	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
发射振动波攻击敌人的异能力。不论是多么厚重的装甲，面对振动波也是无力的。进行「攻击力：+LV」的射击攻击。此攻击无视对象的装甲值计算伤害。			

声援			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<交涉>	难易度	自动成功
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以声音为媒介，送出使目标的运动能力与思考能力增强的「波」的异能力。 目标下次主要动作的判定骰数+LV 颗。			

战斗节拍			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以独特的音律战斗，使战斗对己方有利的异能力。掌握敌人的机体律动，踩着拍子进行战斗，玩弄敌人。 该主要阶段间，你使用疾速灵猿异能力的判定骰数+LV 个。			

电光火石			
最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	【肉体】【感觉】	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
发挥远超人体极限的速度与反射神经的异能力。 组合此异能力的判定骰数+[LV+1]个，但使用此异能力的主要阶段结束后，你会失去 1D 点 HP。			

狂啸猛爪			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<白兵><射击>	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
传递振动波，无视一切装甲造成伤害的异能力。你的振动波能够分解物质分子组合。 组合此异能力的攻击无视目标装甲值，攻击力-[5-LV]（最大 0）。			

宛如猿神			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	单体	射程	-
侵蚀值	5	限制	80%
效果			
使神经传递高速化，进行超高速连击的异能力。但是，过于快速，难以控制。 组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×10]，但判定骰数-5 个。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

空蝉			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
留下残像高速移动，使敌人的攻击无法命中你的异能力。 在你受到的 HP 伤害计算完毕后使用。该伤害为 0。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

限制解除			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	6	限制	100%
效果			
加速神经，突破极限的异能力。 在你进行判定前使用，该判定的暴击值-1（下限值 5）。此异能力一剧本最多使用 1 回			

速度之力			
最大等级	3	时机	先制阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	纯血种
效果			
无敌的速度使你能够在敌人还未反应时行动的异能力。 你可以在先制阶段进行一个主要阶段，此异能力只能在未行动时使用。此异能力一剧本最多使用 LV 回。不能与其他异能力组合。			

没有什么「需要之物」是我没办法弄到手的。

就像现在，我可是做出了这么多强大的武器。

但是不管多么努力，都做不出「想要之物」。

究竟要怎么样，才能做出那么美丽的笑容呢？

——「失落之子」单纯的提问道

这世上没有做不出来的东西

炼金化形拥有使触碰的物体改变成哪怕是完全不同物质的物品的能力。有种昆虫能够把放入自己身体内部的物质结晶化之后排出体外，炼金化形的原理也与此昆虫相似。炼金化形的发病者可以把树杈变为宝剑，或者把玫瑰花变为手枪等，无视质量定律改变物体。

现已确认的炼金化形的异能力中，有使用沙子的能力。有学者认为沙子才是炼金化形能力的重点。产生变化的物质经由这些沙子过滤后，变成了新的物质。当然，此理论还在假说阶段。

炼金化形的名称由来是希腊神话的神明「墨菲乌斯」，它也是「Morphing」的语源——「现象化」——的语源。

异能力数据：炼金化形

炼金化形是将物体变化成其他完全异质的物体。此能力可以制造出武器，使其形状最接近使用目的。炼金化形还有制作沙子的异能力，可以利用其攻击或防御。

黄金炼成

最大等级	3	时机	常时
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
使物品变成黄金的异能力。 製作角色或结算期间计算常备化点数时，常备化点数+[LV×3]。此异能的等级不受侵蚀率影响。取得此异能的话，侵蚀率基本值+3。”			

无尽武器

最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
变换物质，製作白兵战用的武器的异能力。形状如你所想。 该场景中，製作并装备以下数据的武器。 种类：白兵 技能：〈白兵〉 命中：0 攻击力：+[LV+7] 格挡值：3 射程：至近			

裁身定做

最大等级	3	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
将武器变成最适合攻击的型态的异能力。武器会变为适合你的形状，成为世上为你定做的仅此一件的武器。 组合此异能力的判定骰数+LV个。			

激增模式

最大等级	1	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	场景（选择）	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
使武器分裂的异能力。武器锋刃化为无数，精确打倒面前所有敌人。 组合此异能力的攻击目标变更成范围（选择），但判定后你装备的武器会全部被破坏。			

盾牌创造

最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
变换物质，製作盾的异能力。形状如你所想。该场景中，你製作并装备以下数据的武器。 种类：白兵 技能：〈白兵〉 命中：0 攻击力：0 格挡值：[LV×2]+4 射程：至近			

接触感应

最大等级	3	时机	主要动作
技能	〈情报：〉	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
从物品中获得情报的异能力。可以从墙壁地板等物品中获得该处发生过的事情。 可以组合和所有〈情报：〉的判定。组合此异能力的判定骰数+[LV+2]个。			

水晶之剑			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	参照效果	射程	至近
侵蚀值	4	限制	-
效果			
使触碰的物质结晶化，并使其粉碎融合成水晶的武器的异能力。 选择一件武器，该剧本中，选择的武器的攻击力+[LV×2]。此异能力不能与其他异能力组合。此异能力一剧本最多使用3回。			

沙之结界			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
用沙子保护对方的异能力 在骰掷伤害前使用，你可以进行掩护，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动。此异能力一主要阶段最多使用1回。			

贯穿			
最大等级	1	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
变化武器形状，增强贯穿力的异能力。 组合此异能力的攻击无视目标装甲值，但判定骰数-1个。			

百枪			
最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
变换物质，製作射击战用武器的异能力。形状如你所想。 该场景中，製作并装备以下数据的武器。 种类：射击 技能：〈射击〉 命中：0 攻击力：+[LV+4] 格挡值：- 射程：30m			

加固			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
提升物质坚硬度增加攻击力的异能力。你操纵的武器比金刚石还要坚硬，只要使用这一手，破旧的剑也能成为千古名剑。 组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×2]。			

完美制控			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	80%
效果			
完全解明物质构造，完美无瑕的使用该物体的异能力。 在你进行判定前使用，该判定达成值+10，但你须在判定后失去5点HP。此异能力一场景最多使用1回。			

魂魄炼成			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
物质变换自己的魂魄的异能力。 在你战斗不能状态时使用，回复战斗不能状态，并将HP回复至[LV×10]。此异能力一剧本最多时有1回。			

晶化			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	100%
效果			
从攻击命中的地方开始，将目标结晶化并粉碎的异能力。 组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×3]，且无视目标的装甲值计算伤害。此异能力一剧本最多使用3回。			

炼成法则			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	参照效果	射程	-
侵蚀值	4	限制	纯血种
效果			
制造出机能更高超的物品的异能力。 可随时宣言。选择一件你通过异能力製作的武器、防具或载具为目标，该场景中，该道具的攻击力、格挡值、装甲值的其中一项+5。此异能力一剧本最多使用LV回			

「界限」是名为常识的枷锁。不管是思考力、觉察力、直觉力、分析力。

我明白了，你可以「作得到」。

这世界上没有什么东西是你的头脑不能理解的。

来吧……踏出迈向超越的第一步！

——天纵之才博士如是说

集宇宙之智

神脑演算简单来说，就是万能的天才。神脑演算的发病者脑内，形成能够称之为「脑内回路」的神经网络，导致其能够做到人类大脑不可能做得到的高速思考、并列思考。不过这也只是假说，也许并不是真相。但是神脑演算发病的超越者们能够使用第一次碰到枪并穿越专业水准、知晓不可能知晓的知识，他们确实确实拥有天才的能力。

神脑演算的名称由来自提出了电脑演算基本形态的理论构造的数学家冯·诺伊曼。因此诺伊曼这个单词甚至能够代表「电脑一般」的意思。

异能力数据：神脑演算

万能天才神脑演算的异能力汇集了能够活跃于攻击和防御的能力。而且他们不仅能够自己进行战斗，还擅长为他人提出建议强化其战力。他们拥有比一切电脑还要正确的头脑，计算着获得成功之路。

直觉

最大等级	3	时机	主要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
经由直觉跳过推理，直接找到正确答案的异能力。那是只有天才才有的灵机一动。你可直接向 GM 提问。GM 可拒绝回答，但此时不计入使用次数。此异能力不能与其他异能力组合。此异能力一剧本能够使用 LV 回。			

建言

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<交涉>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4	限制	-
效果			
正确无误的指引目标作出更正确的行动的异能力。 目标下次的主要动作的暴击值-1(下限值 6)，且判定骰数+LV 个。			

巨魔战鬼

最大等级	10	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
表示你天才的战术水平的异能力。你作战的姿态宛如鬼神，能够引发巨大的破坏和混乱。该主要阶段间，你的攻击伤害+[LV+2]。			

思考阵列

最大等级	1	时机	主要动作
技能	参考效果	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
以思考控制身体的异能力。取得此异能力时，选择<白兵>或<射击>中一项作为此异能力的使用技能。组合此异能力改用【精神】进行判定。			

战术

最大等级	5	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	场景(选择)	射程	视野
侵蚀值	6	限制	-
效果			
向伙伴们传达正确的战术指示，使其执行行动的异能力。 目标在此回合中的主要动作骰数+LV 个。此异能力不能选择你自己为目标			

战斗系统

最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	参照效果	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
表示你如同设计好的程式，能够正确无误地进行战斗的异能力。 取得此异能力时，选择<白兵>或<射击>中一项作为此异能力的使用技能。组合此异能力的判定骰数+[LV+1] 个。			

重重交叠

最大等级	3	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	至武器
侵蚀值	2	限制	-
效果			
连续击出虚招，为必杀一击设下阵势的异能力。组合此异能力的攻击会使目标的闪躲暴击值+1，但不会超过10。此异能力一场景最多使用LV回。			

天智敏锐

最大等级	3	时机	主要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
一瞬间的灵感让你看破一切行动的异能力。可组合任何能力值或技能判定，该判定暴击值-LV（下限值7），但是不能在战斗中使用此异能力。			

黑市

最大等级	5	时机	常时
技能	-	难易度	-
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
事先调查市场动向和情报等，获得想要的道具的异能力。 你的常备化点数+[LV×3]。此异能力的等级不受侵蚀率影响。取得此异能力后，侵蚀率基本值+2。			

突袭

最大等级	5	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
摆好姿势后，出乎意料的反复施加多次攻击的异能力。组合此异能力的攻击会使攻击目标闪躲判定骰数-[LV×2]个，此时可变更装备的武器。此异能力一场景最多使用1次。			

多件武器

最大等级	1	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	3	限制	-
效果			
使用多个武器的异能力。将两件技能相同的武器的攻击力合并使用，必须要装备该两件武器。射程与攻击范围以较短与较狭窄的为准。组合不能攻击同一接战区域与可以攻击的武器时，以前者为准。			

反击

最大等级	3	时机	回应动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	单体	射程	武器
侵蚀值	4	限制	80%
效果			
目标对你进行「目标：单体」的攻击时，可将此异能力作为动作使用，向目标进行攻击。可组合「时机：主要动作」的异能力。对决胜利一方的攻击命中。只能在未行动时使用，使用后变成已行动。此异能力一剧本最多使用LV回。			

战神祝福

最大等级	3	时机	主要动作
技能	〈白兵〉〈射击〉	难易度	对决
目标	-	射程	武器
侵蚀值	20	限制	120%
效果			
活用神脑演算的整个大脑神经网络，在最佳时机使用最大火力进行攻击的异能力。组合此异能力的攻击的攻击力+[LV+4]D。此异能力一剧本最多使用LV回。			

最后一击

最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	100%
效果			
倒下的你奋不顾身的采取行动的异能力。在你进入战斗不能状态瞬间使用，你可以进行主要阶段。直到主要阶段结束，都不会受到战斗不能状态影响。此异能力一剧本可以使用1回。			

中断

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	8	限制	纯血种
效果			
和同伴在同一时间妨碍对方，削弱其集中力的异能力。 在目标进行判定前使用，其判定暴击值+1。此异能力一剧本最多使用LV回。			

不要再往前走了，再踏足一步就是我的「领域」了。

谁也不可碰触、不可踏入。你还是要前进？你是笨蛋吗？

.....好吧。你的执念究竟能够多强烈的侵蚀「领域」，就让我看看吧。

代价就是.....嗯，你的一条命就够了。

——「黎明的使者」神城早月，向袭击者宣告

“领域”之王

冥王领域在至今发现的所有症候群中最是谜题重重，其发病者可以用体内「因子」浸透周围的空间，任意操纵该空间内的东西。冥王领域能从地上射出土之枪，与动物共有知觉，任意操作人类等，他们拥有和其他症候群完全不同的能力。专家们称该空间为「领域」，而冥王领域则为「领域支配者」。

此外，冥王领域也能够成为优秀的支援、指挥角色，因为他们能把握战场上所有的情报，并能使其任意变化，这也是可想而知的结果。

冥府领域之名来自罗马神话当中冥府之王之名。将作为领域支配者的能力和地狱之王欧陆克斯相组合，就成为了冥府领域。

异能力数据：冥府领域

冥府领域的异能力能够操纵“领域”，“领域”能够达到改变地面形状、操纵动物、帮助同伴等多种实际作用。进入冥府领域的“领域”，就等于进入主人的体内。

要点阵型

最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	-
目标	3 体	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
利用领域，以多人目标的异能力。组合此异能力的行动目标变更成 3 名。此异能力一剧本 LV 回			

动物驯服

最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	症候群	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
你将“因子”藏在动物中，任意操纵动物，辅佐你的行动的异能力。组合此异能力的判定骰数+[LV+1]个。			

干扰

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4	限制	-
效果			
操纵领域内的物体，妨碍目标攻击的异能力。在目标进行判定前使用，该判定骰数-LV 个。此异能力一回合中能使用 1 次。			

缩地

最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
操纵领域中的距离，自由进行移动异能力。在你进行战斗移动或全力移动前使用，你可以通过该移动前往场景的任何地方，此移动也可进行脱离。此异能力一剧本最多使用 LV 回。			

大地加护

最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
操纵领域，占据地利进行攻击的异能力。组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×2]。			

绝对空间

最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
操纵领域，最大限度的发挥自己的能力的异能力。该主要阶段间，组合冥府领域异能力的判定骰数+LV 个。			

大地之牙			
最大等级	10	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	1	限制	-
效果			
大地像长枪一样隆起并射出的异能力。 进行「攻击力：+[LV+2]」的射击攻击。此攻击会使对象的闪躲判定骰数-1个。目标不能与你在同一接战区域。			

破碎之颚			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	范围(选择)	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
从地面连续隆起岩石的长枪的异能力。 进行「攻击力：+[LV×2+2]」的射击攻击。此攻击会使对象的闪躲判定骰数-2个。目标不能和你在同一接战区域。此异能力一场景1回。			

引导之花			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC><交涉>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
调节领域，节省看似会阻碍他人行动要素的异能力。 目标下次主要动作的判定达成值+[LV×2]，但是对购买判定无效。			

驾驶			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	1	限制	-
效果			
支配的动物代替你登场的异能力。 在场景登场时使用，使支配的动物代替你登场。该场景间，你的<知觉>判定达成值+[LV×3]，不能使用《动物驯服》。你与动物共用能力值、伤害等资料。”			

力场形成			
最大等级	5	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
形成增加攻击能力的领域的异能力。 该回合间，目标所有攻击的攻击力+[LV×2]。			

束缚领域			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	<交涉>	难易度	参照效果
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	80%
效果			
在「射程：视界」中的角色进行攻击判定后使用，以该攻击的判定达成值为难易度，进行组合此异能力的判定，此时可组合「时机：回应动作」的异能，成功的话，该攻击便失败。一场景能够使用1回。			

神经劫取			
最大等级	1	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
支配目标的异能力。 与目标的<意志>进行对决，你胜利的话，可以立即使目标进行1次主要动作，行动内容由你决定， 但是不能使用有次数限制的异能力。此异能的目标不能因组合变更。			

完美世界			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	6	限制	100%
效果			
从领域各个方向同时攻击的异能力。 组合此异能力的攻击判定骰数+[LV+1]个，且对此攻击的回应动作的自动成功值+1。			

支配因子			
最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	场景(范围)	射程	视野
侵蚀值	6	限制	纯血种
效果			
支配并掌握领域中的一切，妨碍敌人行动的异能力。 该回合间，目标的攻击的攻击力-[LV×5]（最低0）。此异能力1剧本最多使用1回。			

别害怕矛盾。

支配炎热的是冰冷理性，而控制冰雪的是火焰激情。

将看似反面的要素相互调和，才能产生力量。

.....看似相性最差的家伙，没料到却是最佳的组合，

——「龙之吐息」松波晶，对相性最差的伙伴说道

支配“热”

冰炎奇蜥的能力以热能为基础，他们可以操纵超高温或超低温，最后产生火焰或冰雪，可以说他们是在操纵热能本身。

除此之外，还可以将热能转为运动能力，获得爆发性的身体能力，或是通过调节体内温度提升感知力、不管怎样，此症候群都可以说是强化了战斗能力。

说起冰炎奇蜥，大家也许会想象出火蜥蜴。其实在布利尼乌斯的「博物志」的记述中，它是一种非常寒冷的生物，火焰碰到它都会熄灭。此记述刚好能让人想起冷气和火焰两个属性，因此命名。

异能力数据：冰炎奇蜥

操纵冰火两种属性的冰炎奇蜥的异能力多可用来强化攻击，还可以操纵温度给敌人带去减值。每个异能力都描述了操纵冰还是火，不过角色可以自行更改。

炎阵

最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
你周围燃烧起火焰，借此掩护同伴的异能力。在伤害掷骰前使用，你可以进行掩护，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动。此异能力一主要阶段最多使用 1 回。			

苍之恶魔

最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
追寻攻击的轨迹，冻结对方的异能力。在你进行格挡时宣言，造成攻击你的角色[LV×3]点 HP 伤害。此异能力一回合最多使用 1 回。			

炎神之怒

最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	【肉体】	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
全身包覆足以燃烧自己的火燄，提升战斗力的异能力。 组合此异能力的判定骰数+[LV+1]个，但使用此异能力的主要阶段结束后，你失去 3 点 HP。			

阳炎

最大等级	3	时机	回应动作
技能	<回避>	难易度	对决
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
透过热作出阳炎来欺瞒敌人的视线，趁隙回避攻击的异能力。明明感觉触手可及却绝对无法触摸，那就是阳炎。 组合此异能力的闪躲骰数+[LV+1]个			

冰之加护

最大等级	5	时机	主要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
将空气中的水分结晶化成冰刃，与你接下来的攻击一同刺出的异能力。 该主要阶段间，你组合冰炎奇蜥异能力的攻击的攻击力+[LV×2]。			

禁息

最大等级	1	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
将目标周围的氧气激烈燃烧，借此引起缺氧的异能力。 进行射击攻击。命中的话，对象受到恍惚状态。此异能力一场景最多使用 1 回。			

冰之塔			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	范围（选择）	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
急速冷冻空气中的水分，变成冰之子弹并扔出的异能力。那副景象就像突然出现了冰柱一样。进行「攻击力：+[LV×3]」的射击攻击。不能与你处于同一接战区域的角色为目标。此异能力一场景最多使用1回。			

焦热子弹			
最大等级	10	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
扔掷火焰子弹烧尽对方的异能力。这是冰炎奇蜥最入门，同时也是最根本的攻击手段。进行「攻击力：+[LV+2]」的射击攻击。			

冰壁			
最大等级	1	时机	自动动作
技能	<RC>	难易度	参照效果
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	-
效果			
在「射程：视界」里的角色进行攻击判定后使用，以该判定的达成值为目标值，进行组合此异能力的判定，此时可组合「时机：回应动作」的异能力，成功的话，该攻击便失败。只能在未行动时使用，使用后变成已行动。			

冰炎之剑			
最大等级	5	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	3	限制	-
效果			
冻结空气中的水分，或者以电浆态诱导火铉成形，在手中产生武器的异能。形状可由你自由决定。 该场景中，制作并装备以下数据的武器。 种类：白兵 技能：<白兵> 命中：-2 攻击力：+[LV+6] 格挡值：6 射程：至近			

冷气之镰			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
包覆超低温冷气来攻击，只是以武器碰到目标就足以使其冻结的异能力。该冷气会使对方的动作迟钝，导致回避变得非常困难。组合此异能力的攻击会使目标的闪躲判定骰数-LV个。			

终末之炎			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	80%
效果			
借由燃烧自己提升伤害的异能力。消耗[LV×5]点以下的HP。该主要阶段间，你的攻击的攻击力+[消耗的HP]。无法让HP消耗为0。			

极大消灭波			
最大等级	5	时机	先制阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	范围（选择）	射程	视野
侵蚀值	4D10	限制	120%
效果			
展现纯粹的能量场，消灭目标的异能力。不能组合其他异能力。造成目标[LV+2]D点HP伤害。此异能力没有命中判定，目标也不能进行回应动作。此异能力一剧本使用1回、			

雷浆加农炮			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	4	限制	100%
效果			
作出热量足以蒸发任何物体的电浆球，朝对方发射的异能力。其威力可说是压倒性的。进行「攻击力：+[LV×5]」的射击攻击。			

结合粉碎			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	6	限制	纯血种
效果			
将超高温与超低温交互作用，破坏分子间运作的结合力的异能力。 组合此异能力的判定骰数+LV个，且计算伤害时无视目标装甲值。			

我是一员投影艺术家。

名为梦的幻灯片，投影在名为意识的投影萤幕上。

人生是神经细胞描绘的犹如泡沫的剧场，人类是其中的悲哀小丑。

这样的话，在梦境中死亡不也是一件美事吗？

——S 级特工「电影乐园」的独白

幻惑之泉

幻象惑星的发病者能够在体内生成各种化学试剂，也就是说幻象惑星的超越者们的体内就是一间如化学工厂。这些化学药剂分为供自己使用并产生效果，和以气体或液体的形式排出对他人产生效果两种类。

前者的效果中包含制造脑内毒品，提升身体能力，促进治愈能力，后者可以刺激痛觉，引起麻痹。幻象惑星还可以通过使他人陷入幻觉，感到恐怖，也可以使他人记忆缺失。

幻象惑星的名字取自一本有名的 SF 小说，小说中拥有自我意志的行星让登陆的人类出现幻觉。

异能力数据：幻象惑星

幻象惑星能够生成化学物质，超越者的异能力可以生成药剂或毒品，给他人带来影响。幻象惑星的异能力多为对精神造成影响，解析给他人造成负面影响，或是支援友方，这就是幻象惑星的战斗方法。

疗愈之水

最大等级	5	时机	主动动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
产生增强细胞再生能力的物质，治疗对方伤势的异能力。 回复目标[(LV)D+【精神】]点 HP。			

不可违抗的话语

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<交涉>	难易度	对决
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
产生幻觉物质，从体表发散，下达无法违背的命令的异能力。 进行射击攻击。命中的话，该场景中，目标所有的判定骰数-LV 个。			

错误的芳香

最大等级	3	时机	主要动作/回应动作
技能	<交涉>	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
制造并散发使人感到安心的香气，解除目标的戒备心的异能力。 组合此异能里的判定骰数+LV 个。			

绝对恐怖

最大等级	5	时机	主要动作
技能	<交涉>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	3	限制	-
效果			
让目标看到恐怖幻觉的异能力。 进行「攻击力：+LV」的射击攻击。此攻击无视目标装甲值算出伤害。			

毒之刃

最大等级	10	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
在体内产生神经毒并从手掌或黏膜中分泌而出，增加攻击威力的异能力。 该主要阶段间，你的攻击的攻击力+LV			

中和剂

最大等级	1	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
制作中和剂，恢复目标不调和毒等状态的异能力。 恢复目标所有暴走以外的不良状态。			

安宁			
最大等级	5	时机	主要动作/回应动作
技能	【精神】	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	3	限制	-
效果			
制作使精神安定的物质，保持心情平静，使思考敏锐化的异能力。 组合此异能力的判定骰数+[LV+1]个，但在使用此异能力的主要阶段结束时，你损失3点HP。			

狂热			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
因特殊物质失去理性，并获得怪力的异能力。 该场景中，目标的白兵攻击的攻击力+[LV×3]，但目标会陷入暴走状态。目标可拒绝此效果。			

黄泉户吃			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	至近
侵蚀值	5	限制	-
效果			
制作强大的苏生药，投喂他人的异能力。 回复目标战斗不能状态，HP回复至1点，但是目标侵蚀率上升2D点。此效果拥有让非超越者觉醒为超越者的可能性。详细由GM决定。 此异能力一剧本最多使用LV回。			

毒雾			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	-
目标	范围（选择）	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
在体内产生物质，全身将其作为气体散发，散布四周的异能力。 组合此异能力射程变更为至近、目标变更为范围（选择）。此异能力一剧本最多使用LV回。			

流血孢子			
最大等级	5	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	对决
目标	-	射程	视野
侵蚀值	2	限制	-
效果			
生成并散布会破坏细胞的孢子的异能力。 进行射击攻击。命中的话，目标受到等级为LV的邪毒状态。			

狂战士			
最大等级	3	时机	主要动作
技能	<RC>	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	5	限制	80%
效果			
制作强力的觉醒物质，进行投放的异能力。 目标下次主要动作的判定暴击值-1（下限值6），且判定骰数+[LV×2]个。			

生命之水			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	单体	射程	视野
侵蚀值	10	限制	120%
效果			
用所谓生命精髓的物质唤回性命的异能力。 目标战斗不能时使用，回复目标的战斗不能，并将HP回复至[LV×10]。此异能力一剧本最多使用1回。			

过剩投药			
最大等级	1	时机	主要动作/回应动作
技能	症候群	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	4	限制	100%
效果			
增加生成的物质质量，过度投放的异能力。 组合的异能力判定中，所有组合的异能力的LV受到+2效果，可超过LV上限，但此效果不会增加异能力使用次数。此异能力一剧本最多使用1回。			

女王降临			
最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	5	限制	纯血种
效果			
启动多个体内工场，超高速制作化学药剂。 使用你拥有的一个「时机：主要动作」且「难易度：自动成功」的幻惑星异能力。侵蚀值会合计上升。此异能力不可和其他异能力组合，1剧本最多使用LV回。			

我们必须活下去。

在这个早已改变的世界中。

保护尚在的日常生活。

只有这样，我们才能——身为人类。

——雾谷雄吾，对某个超越者说

超越者的共通能力

此处介绍的是所有超越者都可以掌握的通用异能力。

当然这并不是说所有超越者从一开始就可以使用这些异能力。只要记住获得这些异能力无关症候群就可以了。

但《复原化》和《结界化》却是所有超越者都可以使用的异能力。《复原化》赐予超越者几近不死的生命力，《结界化》能够剥夺普通人类的意识。

因有此二者，才出现了只有超越者能够对抗超越者的说法。

异能力数据：通用

此处介绍只要是超越者，不管拥有什么症候群都能获得的异能力。隶属于通用的异能力，无关血统全都可以获得最大等级，纯血种也没有奖励加值。且所有超越者都拥有《复原化》和《结界化》的异能力。

结界化

最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	场景	射程	视野
侵蚀值	0	限制	-
效果			
在空中散布特殊物质剥夺普通人意识的异能力。 可随时使用，使所有在场景中登场的非超越者角色变成临时演员。相反，登场的超越者会自动知道有人使用了此异能力。此异能力的效果会持续一个场景。			

复原化

最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	参照效果	限制	-
效果			
回复自己受到的损伤的异能力。 在你进入战斗不能状态或场景结束时使用，回复战斗不能和 HP (LV) D 点 HP，上升与回复 HP 值相等的侵蚀率。即使处于重压状态也可以使用。侵蚀率 100% 以上时不能使用此异能力。			

集中化

最大等级	3	时机	主要动作
技能	症候群	难易度	-
目标	-	射程	-
侵蚀值	2	限制	-
效果			
发挥集中力的异能力。 组合的判定暴击值-LV（下限值 7）。取得时选择一个自己拥有的症候群，记述成例如《集中化：冰炎奇蜥》的形式，不同症候群视为不同异能力。此外，此异能力视为选择的症状群的异能力。			

攻击加值

最大等级	10	时机	主要动作
技能	参照效果	难易度	对决
目标	-	射程	-
侵蚀值	5	限制	-
效果			
强化背教者潜在威力的异能力，此破坏力不容小觑。 可组合任何攻击，组合此异能力的攻击的攻击力+[LV×3]。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

高速冲刺

最大等级	3	时机	准备阶段
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	-
效果			
背教者加速反射能力，能够瞬间移动的异能力。 使用此异能力，你可以进行战斗移动。此异能力 1 场景最多使用 LV 回。			

掩护防御			
最大等级	3	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
挺身保护他人的异能力。 在伤害掷骰前使用，你可以进行掩护，即使已行动也可以进行，且不会变成已行动。此异能力 1 主要阶段 1 回、1 剧本最多 LV 回。			

冲击吸收			
最大等级	10	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	7	限制	-
效果			
当你受到的伤害，瞬间激活背教者的异能力。 在计算你受到的 HP 伤害的时机使用，你（预定）受到的伤害-[LV×5]。此异能力一剧本最多使用 1 回。			

速度提升			
最大等级	10	时机	常时
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
表示你为了生存下来，让身体更加快速的产生反应的异能力。 你的【行动值】+LV。此异能力等级不受侵蚀率影响。			

反射			
最大等级	3	时机	回应动作
技能	症候群	难易度	-
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	2	限制	-
效果			
发挥反射能力的异能力。 组合的判定暴击值-LV（下限值 7）。 取得时选择一个自己取得的症状，记述成例如《反射：冰炎奇蜥》的形式，不同症候群视为不同异能力。此外，此异能视为选择的症候群的异能力。			

超核坚韧			
最大等级	10	时机	常时
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-
效果			
表示你的背教者给予你丰厚的生命力的异能力。 你的最大 HP+[LV×3]。此异能力等级不受侵蚀率影响。”			

抑止命令			
最大等级	3	时机	次要动作
技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近
侵蚀值	4	限制	-
效果			
强制自己暴走的背教者冷静下来的异能力。 回复 3 个包含暴走的不良状态，由你决定回复哪个不良状态。此异能力 1 场景最多使用 LV 回。			

道具

道具

根据不同的状况，角色们可以使用各种道具，本章就来讲述角色们能够使用的多种多样的道具，且《DX3》中的道具也包括装备武器等物品。

购买难易度和常备化点数

不同的道具设定了不同的的购买难易度和必要常备化点数。如果没有设定的话，则意味着不能购买或不能常备化。不可购买只能常备化的道具必须在预备期间或结算期间获得 GM 的许可，消费常备化点数，在获得时常备化。常备化规则和购买道具请参考接下来的边栏。

装备和持有道具

一般只要持有道具就可以使用道具，但其中也有不装备就无法使用、不能发挥效果的道具，主要是武器和防具等。

《DX3》中，装备道具是指“为了使用道具而装备在适宜的地方”，比如说从刀鞘中拔出并摆出架势的日本刀。

装备道具一般不会带来惩罚减值，但当 GM 认为应该给予惩罚减值的时候也可以给予减值。

能够装备什么装备请见下文，也请参照能够装备多少件。

种类：武器

最多装备两件。

种类：防具

只能装备一件

载具和搭乘状态

必须进入搭乘状态才能使用载具，否则不会带来效果。关于搭乘状态请见后。

道具数据的读法

●共通项目

▼名称

道具的名称

▼种类

表示道具的分类，大概分为白兵、射击、防具、载具、关联、其他。

▼购买难易度

斜杠左边的是购买判定的难易度，右边是常备化需要的常备化点数。

当标明“-”的话，意味着没有设定，表示所有角色可以自由获得。

当标明“购买不可”的话，则无法对该道具进行购买判定。

▼解说

记载着关于道具的说明，包括拥有道具时的特殊效果，但武器和防具只在装备中产生效果，载具只在搭乘中产生效果。

■武器

一名角色最多装备两把武器。

▼种类

标明“白兵”的武器可以进行白兵攻击。

标明“射击”的武器可以进行射击攻击。

白兵攻击、射击攻击的说明见战斗规则。武器的解说中没有特别指出的话，就算是种类：射击也不限定使用回数，也就是说打多少发手枪也不用担心没有子弹。

▼技能

表示使用该武器进行攻击时的指定技能。

▼命中

装备该武器时进行的命中判定达成值的修正。修正对种类：白兵武器的白兵攻击、种类：射击武器的射击攻击产生效果。装备两件武器时，就算不使用其进行攻击，修正也相互叠加影响达成值。

▼攻击力

使用该武器进行攻击的攻击力。

▼格挡值

装备该武器进行格挡时使用的格挡值。关于格挡的详细说明详见战斗规则。

▼射程

表示武器的有效射程距离，单位是 m。

标明“至近”的武器只能对同一接战区域的角色为目标。

标明“视野”的武器只要是使用者的视野内的角色都可以作为攻击目标。

■防具

一名角色最多装备一件防具。

▼闪避

装备该防具时对闪避带来的修正。

▼行动

装备该防具时对【行动值】的修正。使用修正后【行动值】小于 0 的话不能装备该防具。

▼装甲值

装备该防具时的装甲值。

■载具

▼技能

使用该载具时的指定技能。使用载具进行攻击也使用该技能。

▼解说

解说中标明了搭乘载具时受到的修正。详情见下。

攻击力：用载具进行攻击的攻击力。使用载具的攻击请见战斗规则。

行动：搭乘载具时，对【行动值】造成的修正，【修正值】不能小于 0。

装甲值：搭乘载具时获得的装甲值。此装甲值和防具的装甲值加算。

全力移动：搭乘载具时全力移动的距离。搭乘载具的角色的全力移动变更为本项目的值。

■关联

表示人际关联，角色认识可以对角色带来有形无形援助的人。

▼技能

表示使用该关联时的指定技能。也就是说填写在这里的技能会得到加值。

■一般道具

▼种类

表示一般道具的分类。

标明“一次使用”的话，使用该道具的同时将无法再次使用。使用后的道具如果是常备化道具，则结算期间会再次获得

武器表

名称	种类	技能	命中	攻击力	格挡值	射程	购买/常备化	解说
空手	白兵	<白兵>	0	-5	0	至近	购买不可/-	用空手攻击的数据
指虎	白兵	<白兵>	0	1	0	至近	4/1	夹在指间提升拳头攻击力的武器。使用时不攥紧，拳头会很痛
匕首	白兵/射击	<白兵><射击>	-1	2	0	至近/10m	6/2	战斗用匕首，斜杠右边的是用来射击的数据
伸缩警棍	白兵	<白兵>	0	2	0	至近	5/2	伸缩式金属护身武器。极易携带，使用自动动作可以随时装备
木刀	白兵	<白兵>	-1	3	2	至近	5/3	刀状的木质武器，在高手的手中也会变成恐怖的凶器
日本刀	白兵	<白兵>	-1	5	3	至近	11/5	刀身单刃向外的武器，也具有艺术价值
西洋剑	白兵	<白兵>	-1	4	4	至近	11/5	可攻可防的西洋剑，厚重、粗制、沉重
链锯	白兵	<白兵>	-5	6	3	至近	10/7	切割木头用的工作机器。震动激烈，命中较难。
缆线长鞭	白兵	<白兵>	-2	6	0	至近	12/8	用非常纤细的缆线制作的鞭子，非常不易操纵的武器。
巨木/巨岩	白兵	<白兵>	-4	8	3	10m	11/8	利用大自然的物品制作的武器，使用本武器需要【肉体】6
特殊塑料盾牌	白兵	<白兵>	-2	1	4	至近	9/4	聚碳酸酯制盾牌。重量轻，易于使用，盾身透明不会遮挡视线
铝合金盾牌	白兵	<白兵>	-3	2	6	至近	12/8	机动队使用的铝合金制巨大盾牌，意外的轻巧
电磁盾牌	白兵	<白兵>	-2	2	8	至近	17/12	利用磁场反作用力的盾。装备并以次要动作使用，该场景中可用。
格挡用圆盾	白兵	<白兵>	-3	0	2	至近	17/12	特化了格挡的小盾。装备中对白兵攻击的闪避判定骰子+1个
十字弓	射击	<射击>	-2	2	-	40m	7/4	机械式洋弓，不可攻击同一接战区域的角色
手枪	射击	<射击>	-1	3	-	20m	10/6	使用 9mm 子弹的手枪，易于使用。
大型手枪	射击	<射击>	-2	5	-	20m	11/7	使用连发子弹的大型手枪，反作用力很大
冲锋枪	射击	<射击>	-1	8	-	20m	14/9	短机关枪。不可攻击同一接战区域的角色
突击步枪	射击	<射击>	-1	9	-	100m	15/10	小口径来福枪。不可攻击同一接战区域的角色
狙击来福枪	射击	<射击>	0	11	-	200m	19/20	狙击用来福枪。不可攻击同一接战区域的角色

防具表

名称	种类	闪避值	行动	装甲值	购买/常备化	解说
强化服	防具	-	-	1	5/1	用不惧冲击的纤维制作的衣服，看上去和普通衣服没有差别
皮夹克	防具	-	-	2	7/4	坚固皮革的夹克，也很适合时尚人士
防弹防刃夹克	防具	-	-	3	10/6	穿在上衣下面的特殊马甲衫，重量轻效果优秀的防具
拦截式装甲	防具	-	-1	5	11/10	夹克里藏有金属板的防具。较重但不妨碍行动
躯干装甲 MK3	防具	-2	-1	7	15/14	防弹效果高超的盔甲，重量妨碍行动
锁链背心	防具	-1	-1	8	10/16	锁链编织的防具。再套一件外衣就不明显了
甲冑	防具	-3	-3	10	13/20	将金属板接连，用锁链加强的盔甲，也很有艺术性
UGN 战斗服	防具	-1	-1	7	18/30	UGN 特殊部队使用的战斗西装。装备中<RC>判定骰子+1个

载具表

名称	种类	技能	购买/常备化	解说
自行车	载具	＜驾驶：二轮＞	5/1	从单车到山地车，受到全国人民的欢迎。搭乘时的数据如下。 攻击：2 行动：-1 装甲值：- 全力移动：[【肉体】+40]m
摩托车	载具	＜驾驶：二轮＞	12/5	125-400cc，也就是中型摩托车。搭乘时的数据如下。 攻击：5 行动：-3 装甲值：- 全力移动：200m
小轿车	载具	＜驾驶：四轮＞	22/8	典型的乘用车，如果不记下车号的话很难和其他车区分开。搭乘时的数据如下。 攻击：10 行动：-4 装甲值：6 全力移动：100m
快艇	载具	＜驾驶：船舶＞	22/8	搭载引擎的船舶，只能在水中使用。搭乘时的数据如下。 攻击：7 行动：-1 装甲值：- 全力移动：100m
直升飞机	载具	＜驾驶：飞机＞	35/20	民众用的直升飞机。搭乘时的数据如下。搭乘中进入飞行状态。 攻击：5 行动：-3 装甲值：- 全力移动：100m
SUV	载具	＜驾驶：四轮＞	36/24	能够克服恶劣路况的高性能四轮驱动车，甚至可以行驶在没有铺路的地方。搭乘时的数据如下。 攻击：15 行动：-5 装甲值：7 全力移动：80m

关联表

名称	种类	技能	购买/常备化	解说
关联：UGN 干部	关联	＜情报：UGN＞	购买不可/1	一名通晓情报的 UGN 干部，＜情报：UGN＞的判定骰子+2 个
关联：爱传谣的朋友	关联	＜情报：流言＞	购买不可/1	一名能将流言转达给自己的朋友，＜情报：流言＞的判定骰子+2 个
关联：警察	关联	＜情报：警察＞	购买不可/1	一名在局内吃得开的警察，＜情报：警察＞的判定骰子+2 个
关联：研究员	关联	＜情报：学问＞	购买不可/1	一名以博识闻名的研究者，＜情报：学问＞的判定骰子+2 个
关联：情报屋	关联	＜情报：黑社会＞	购买不可/1	一名敏锐察觉出内情的情报商人，＜情报：黑社会＞的判定骰子+2 个
关联：佣兵	关联	＜情报：军事＞	购买不可/1	一名收集军事情报的佣兵，＜情报：军事＞的判定骰子+2 个
关联：骇客	关联	＜情报：网络＞	购买不可/1	一名能够突破防火墙的专家，＜情报：网络＞的判定骰子+2 个
关联：企业家	关联	＜情报：商业＞	购买不可/1	一名在经济领域如鱼得水的人物，＜情报：商业＞的判定骰子+2 个
关联：大众媒体	关联	＜情报：媒体＞	购买不可/1	一名采访报道界的情报高手，＜情报：媒体＞的判定骰子+2 个
关联：违法中介	关联	＜调达＞	购买不可/1	一名擅长筹备物资的违法商人，＜调达＞的判定骰子+3 个，一剧本最多使用 1 回
关联：对政府要人的恩情	关联	＜情报：●●＞	购买不可/1	政府机关或官僚贵人欠了你人情。在任意的＜情报：＞判定时使用，该判定的骰子+3 个。一剧本最多使用 1 回

一般道具表

名称	种类	购买/常备化	解说
服装	其他	2/0	能够在街头买到的衣服。运动服、T 恤、牛仔裤等
手机	其他	3/0	有的功能简易，有的功能繁多。
装饰	其他	3/0	太阳镜、手表、戒指、项链等，不是很大的装饰品
支付	其他	7/0	各种制服。大部分时候组织都会进行提供，常备化只是因为个人爱好
礼服	其他	5/0	高级商场或裁缝店的正装。西装或晚礼服等
武器箱	其他	18/1	UGN 制作的道具箱，能够放进一个武器或防具。选择的武器、防具可用自动动作装备。
回忆之物	其他	购买不可/2	留作纪念的打火机、前辈的第 2 颗纽扣等。你进行的<意志>判定达成值+1
搜寻雷达	其他	购买不可/2	用电磁波感知周围生命的装置，大约有手机大小。你进行的<知觉>判定达成值+1
专业书	其他	购买不可/2	关于某个专业知识的专业书，获得该道具时选择一个<知识：●●>，你选择的<知识：●●>判定达成值+1。将本道具记为{专门书：●●}，不同的知识技能视为不同道具
解毒剂	其他	6/2	使毒药无效的药剂。花费主要动作，回复你受到的邪毒。
笔记本电脑	其他	8/2	携带性能良好的电脑，办公人士的必要物品。<情报：网络>判定的骰子+1 个
急救箱	其他	8/3	花费主要动作，回复你的 HP2D10 点。不能在战斗中使用
暗视护目镜	其他	11/5	增加入光量的目镜，无视在黑暗中的判定惩罚减值
对结界化面具	其他	15/5	即使不是超越者，拥有这个道具就可以无视《结界化》效果

规则篇章

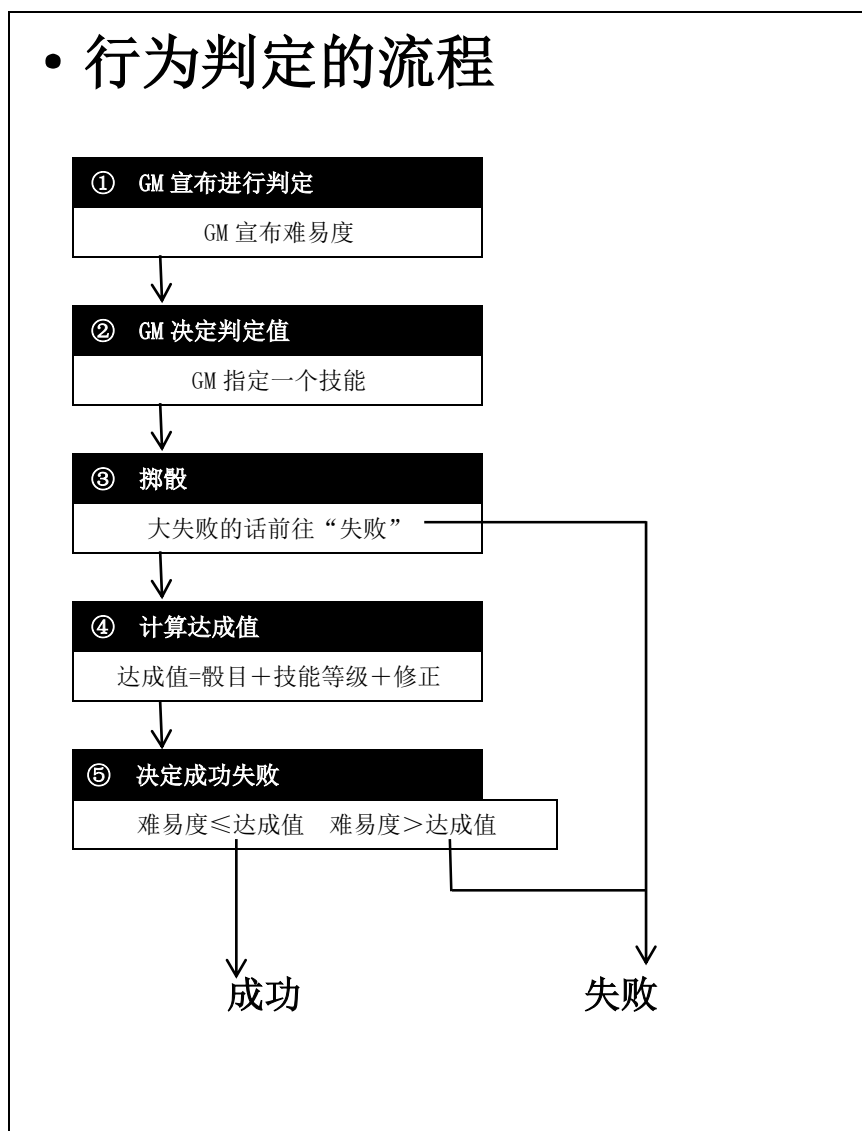
行为判定规则

行为判定

《DX3》的游戏当中，角色们会采取各种各样的行动，他们的行动的成功与否由谁来决定呢？小说和漫画中是由作者决定，连续剧和电影之类则是由导演决定，在 TRPG 中，进行决定的是行为判定规则。下文当中的“进行判定”“执行判定”等都是指进行行为判定的意思。行为判定需要 GM 人为角色的行动有必要进行判定时，请玩家执行判定。

行为判定的流程

GM 决定了判定后，需要按下图的流程进行判定，以下会解释判定的用语以及详细规则。



难易度

“难易度”是衡量行为的困难度指标的数值，有时数据和规则等会自动决定难易度，但是有时也需要 GM 自行设定。只要骰出的达成值大于等于难易度，行为判定即成功。GM 也可以不说明难易度，只要求 PC 骰出达成值。

难易度与大致行为简表

3-5	简单行为
6-9	一般能够成功的行为
10-13	困难行为
14-	极为困难行为

判定值

“判定值”是在判定时使用的能力值或副能力值等，GM 在判定的时候需指定一个技能并告知玩家，该技能所述的能力值即为判定值。比如说指定“白兵”时，判定值就是【肉体】。GM 也可以指定能力值或副能力值，该能力值或副能力值即判定值。

玩家应告知 GM 最终判定值，其中包含异能力和侵蚀率带来的修正。

掷骰

玩家掷骰，10 面骰子的数量应与判定值相同。掷骰后采用骰子中数字最高的一个骰目。

判定值小于等于 0

进行修正后的结果，判定值小于等于 0 的话（即掷骰的个数小于等于 0 个），行为判定自动变为失败。

暴击

不知是因为 PC 的执念，还是单纯的偶然，有时掷骰会骰出暴击。行为判定的骰目是 10 的话，该骰子即暴击，然后再骰一次暴击的骰子，骰目加 10 得出结果。只有不断骰出暴击，即每次都骰出 10，就可以无限增加掷骰结果。若多个骰子骰出 10 的话，再骰一遍所有骰目是 10 的骰子，然后其中骰目最高的加上 10 即为结果。

暴击值

有时会因异能的效果，使骰目结果是 10 以外的数值也能够暴击，该数值成为暴击值。该判定中所有骰目大于等于暴击值的骰子都算为骰出了 10、引发暴击。当因为一些原因，达成值大于等于 11 的话，该判定必然不会引发暴击。

暴击下限值

每个能够使暴击值下降的异能都设定了被称为下限值的数值，该数值表示此异能效果能够使暴击值下降到多少。比如说使用下限值 7 的异能时，不管该异能等级有多高，暴击值也不会小于 7。若异能没有写明暴击下限值的话，则该异能的暴击下限值为 2。

但当几个下限值不同的异能组合使用时，下限值使用较低数值。且当角色因他人使用的异能暴击值下降时，也使用正在发挥效果中的异能中，最低的下限值。

D 造成的暴击值降低的下限值为 2。

大失败

掷骰后的骰目全部为 1 的话，引发大失败。该判定自动失败，达成值为 0。

达成值

包括暴击在内，计算出最大的骰目结果后，加上判定中使用的技能等级。如有其它修正的话，也同时相加，最后的合计值叫做达成值。

达成值是表示行为判定有多顺利地进行的数值。

$$\text{达成值} = \text{骰子骰目} + \text{技能等级} + \text{修正}$$

决定行为成否

将达成值和难易度进行对比，最终，达成值大于等于难易度，则行为判定获得成功。小于难易度时，行为判定失败。

$$\text{难易度} \leq \text{达成值} = \text{行为判定成功}$$

$$\text{难易度} > \text{达成值} = \text{行为判定失败}$$

行为判定结束

行为判定就此结束。GM 根据玩家判定结果，做出与结果相符的描述揭示行为的成否。暴击和大失败应该带来比成功和失败更有影响力的描述。

给予修正

GM 根据状况给予难易度、判定值、达成值以修正。

修正一般应该更改判定值，且修正值应该在 +2 到 -2 的范围之内。

修正值超过该范围的话（特别是负方向），判定的成否将由修正决定，行为判定本身可能失去意义。

对决判定

“对决”是其他角色想要阻碍角色进行行为判定时，决定最终结果的规则。当行动有目标对象时，即使一般判定成功也不一定最终成功，反之就算没有骰出令人满意的结果，只要对方骰出更糟糕的结果，最终也可能胜利。

行动与受动

进行对决时，相关角色分为行动方与受动方。行动方是主动进行判定的角色，受动方式进行和行动方相应判定的角色。

举一战斗例，为了使攻击命中进行判定的是行动方，为了回避进行判定的是受动方。

对决和通常的行为判定一样，需要 GM 决定判定值或修正值。接下来行动方和受动方都需要按顺序进行判定，计算达成值。

若在对决中无法决定行动方，则先提出判定的一方为行动方。

无法判定

受动方有时会因为某种理由不能进行判定，则受动方的达成值自动为 0。

胜利

两方的达成值确定后，决定对决胜负。对决中骰出更高达成值的角色获得“胜利”，胜利的角色行为被采用。

回应动作优先

对决中达成值相同时，受动方“胜利”。

这叫做“受动方优先法则”。

大失败

行动方大失败的话，受动方就不需要进行判定。

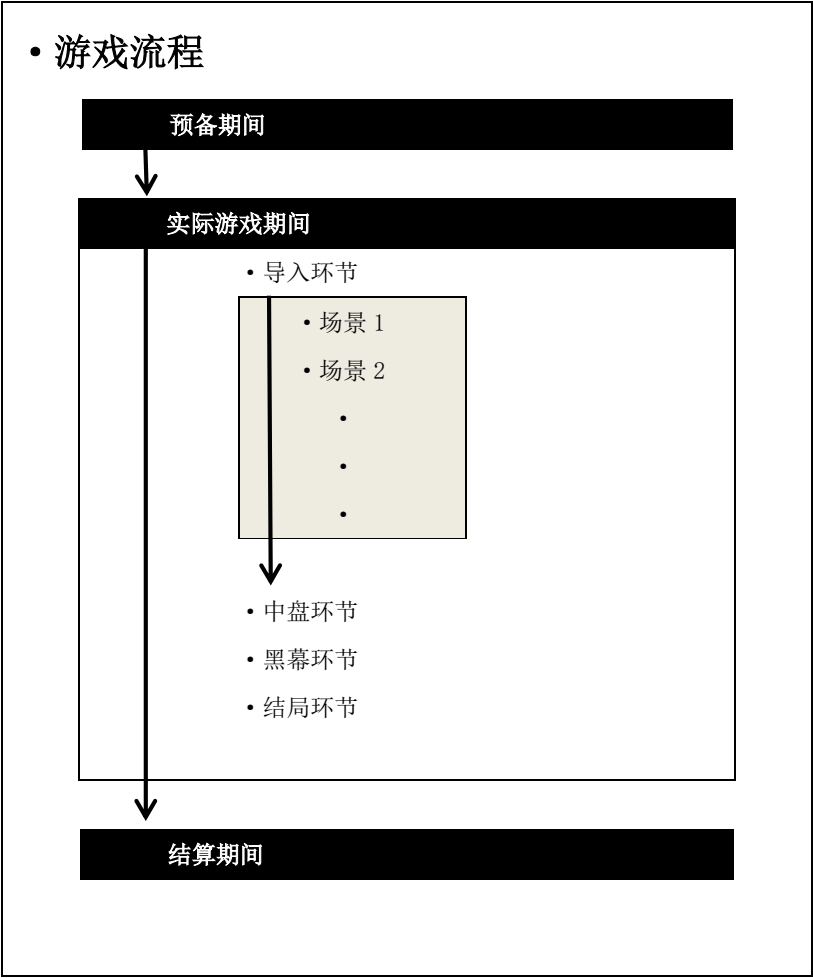
反之，若受动方大失败，则行动方胜利。

游戏的整体流程

《DX3》的一次游戏分为预备期间、实际游戏期间、角色成长和游戏整理的结算期间。

实际游戏期间细分为导入环节、中盘环节、黑幕环节、结局环节四个环节。然后每个环节都由多个场景组成。“场景”是指表现一个场面的游戏内单位。实际上的游戏由场景为单位进行。场景的详细说明见后。

那么按照实际上进行一场游戏的顺序解说规则和游戏方法吧。



预备期间

预备期间需要准备接下来进行的游戏的资料等等。此处对游戏前一天的准备工作、玩家和 GM 的碰面、直到实际开始游戏为止的准备过程进行解说。

准备游戏

此处说明如何准备游戏。包括 GM 的各位参加者为了游戏的顺利进行，必须在游戏正式开始前进行各种准备。

最重要的就是保持精神抖擞的状态。只要前来参加《DX3》，就保持积极地心态，怀揣让其他参加者能够在游戏中体会到乐趣的心态吧。漫无目的的人类和有明确目的的人类最终收获的成果也大不一样。

也请不要忘记肉体上的状态，要是游戏当天感冒或是受伤，只会给其他参加者带来不必要的烦恼，请尽可能回避。

阅读规则书

请首先仔细阅读本书。参加者需要通读本规则书，确认各规则的具体位置。

制作剧本

GM 需要实现准备游戏中使用的剧本。

制作 PC

GM 必须指示所有的玩家，制作游戏中使用的角色。可以在当天用快速制作的方法制作 PC，如果想要制作数据的话，需要在前一天制作完成。因此 GM 需要明确的指定并指导玩家们制作角色，详细的制作角色说明见后。

准备用具

请准备各种记录卡、10 面骰子、铅笔橡皮等。

当日的准备

那么参加游戏当天，实际进行游戏之前，需要做什么准备呢，接下来进行说明。

发布预告篇、剧本资料

GM 朗读事先准备的预告篇。预告篇就是游戏故事内容的预告，阅读预告篇是为了让玩家们对即将参与的游戏中的故事，抱有褒义的先入为主观念。预告篇详细说明见后。

接下来，GM 需要朗读剧本资料，剧本资料的详细说明见后。

GM 可以将剧本资料按任意顺序递给玩家，也可以公布所有剧本资料让玩家选择。

检查角色卡

GM 需要检查玩家们准备好的角色卡上的角色数据，确认没有错误与疏漏。如果玩家没有准备好角色数据的话，指导其填写。

填写游戏卡

GM 在游戏卡上记入剧本名称和当日日期、GM 名等，之后交由每名玩家，记录 PC 数据。

填写记录卡

接下来，为每位玩家发放记录卡，记入现在能够记入的项目。现在能够记入的项目如下。

日期、姓名

记录当天的日期和参加者名称，以及 PC 姓名。

记录 HP

记入角色卡中记录的最大 HP 值。

记录露易丝

记入角色卡中记录的固定露易丝。

记录侵蚀率

在记录卡的侵蚀率上记入角色卡中记录的侵蚀率基本值。

决定座位顺序

在这里变更座位顺序吧。GM 坐在桌子长边的正中间，玩家的席位顺序则由 GM 任意指定。需要示范的话，可以让玩家们按照角色的

【行动值】从高到低，从 GM 的左手边依次相邻的坐下。

自我介绍

请每位玩家对自己的角色进行自我介绍，顺序由 GM 决定。需要示范的话，可以按照游戏卡的记录顺序或是席位顺序做自我介绍。应当介绍的有以下几点。

- PC 的姓名、年龄、性别、代号、真实身份与伪装身份
- 症候群
- PC 的外貌（有特征的外貌、发型、头发长短、身高、给人的感觉等）

决定 PC 间的露易丝

随着故事进展，登场人员间将会渐渐缔结人际关系。就算在导入环节毫无牵连，在故事进行之中，也会直接、间接的缔结什么关联。对此加以表示的就是 PC 和 PC 之间的露易丝，也就是 PC 间露易丝。

GM 依照故事的设想和预想，任意安排哪个 PC 和哪个 PC 缔结露易丝。没有什么想法的话，就让玩家获得左手边玩家的 PC 的露易丝吧。露易丝的设置方法见后。

在记录卡中记入对方的姓名以及关系和感情。

实际游戏

实际游戏期间是指实际使用剧本进行游戏。实际游戏如前述，分为四个环节，然后每个环节由多个场景组成，在此说明场景。

场景

《DX3》游戏的时间单位称为场景。

简单来说，场景就是电影和电视剧等中，一幕一幕的“画面”。场景需要设定一名成为主演的角色，以该角色为中心进行场景描述。这名主演被称为场景玩家。

各“画面”——场景连续组成了一场故事，剧本是为了让场景能够串联起来的情报。

当然 GM 可以随着故事发展，即兴出剧本中没有准备的场景，玩家有所需要的话也可以拜托 GM 即兴相关场景。GM 拥有关于制作什么样的场景的最终决定权。

登场和退场

为了参与场景，需要进行“登场”。场景就像是表演的舞台，不登上舞台，演员（PC）就无法做到任何事情。

反之，离开场景叫做“退场”，角色只要获得 GM 的许可就可以随时退场。

GM 可以任意决定场景中有谁登场，如果有需要也可以让 PC 在场景中间登场，也可以任意让玩家退场。

在场景中登场造成的侵蚀率上升

PC 在场景中登场需要上升 1D10 点侵蚀率。

场景的进行

场景按照以下顺序进行。

指定场景玩家和登场角色

GM 宣言将开始的场景中谁作为场景玩家登场。

场景开始

GM 宣言场景开始，然后简单说明场景地点和目的，这是为了让玩家判断是否在该场景中登场的依据。

指定同行者

场景玩家指定一起行动的 PC，该 PC 和场景玩家同时登场，该 PC 叫做同行者。只要玩家同意，同行者没有人数限制。由于剧情设计，GM 可以认同同行者也可以否决。NPC 是否可以同行由 GM 决定。

希望登场的 PC

希望登场的 PC 需要获得 GM 和场景玩家的同意，获得同意后就可以在场景中登场，且不局限于场景开始时，可以在场景进行中登场。但是当场景正在按回合计算时（战斗），能够登场的时机有所限制，详细见后。

登场判定

想使自己的 PC 在场景中登场的话，需要上升侵蚀率 1D10 点。

场景描述

决定登场 PC 后，GM 开始描述场景，场景将按照 GM 的描述展开。描述之后，场景将主要由 GM 和玩家进行交流对话发展剧情。在场景设置露易丝时请参考见后。

场景结束

GM 随时可以宣布场景结束。基本上场景玩家从场景中退场，就可以结束场景。接下来按照剧情进展，决定下一个场景的场景玩家，转移到下一场景中。

GM 场景

GM 可以设定 NPC 成为场景玩家或是没有场景玩家的场景，这被称为 GM 场景。该场景的当场角色由 GM 任意指定，也可以谁都不登场。

导入环节

导入环节是整个游戏的导入部分，也就是描绘本次故事和角色的日常生活的关联，以及告诉 PC 们眼下发生了威胁到日常生活的事件，使 PC 们为了自己和露易丝、还有自己所处的世界，进入非日常的世界——已然改变了的世界

中盘环节

中盘环节是剧本中讲述的事件的游戏中间部分，是推动故事进行的环节。

中盘环节会因为剧本内容有巨大不同，所以很难在此一概说明。多数中盘环节中会发生接下来的事情。

- 和其他 PC 相遇
- 调查事件
- 发生新的事件或进行战斗等

通过遭遇中盘环节的事情，PC 们将被置身于事件的核心位置。

黑幕环节

中盘环节结束后，PC 将遭遇破坏自己日常生活的“敌人”。敌人并不一定会使原菌（因为背教者而失控的超越者），所有会侵蚀 PC 们日常生活，并引起破坏现象的都是“敌人”。其中最有代表性的游戏方式是准备好拥有强大背教者能力的角色，以战斗的形式使 PC 们击破该角色，最后解决事件，这一方式很容易掌控，也最能使游戏进入高潮。

在黑幕中登场

GM 可以任意决定黑幕环节的场景中登场的 PC。

冲动判定

在强大的敌人面前，PC 们体内的背教者的活性将会被最大限度的激活，开始失控。为了抑制冲动，PC 们必须要进行冲动判定。冲动判定的详细说明见后。

回归

在黑幕环节结束后，PC 们的侵蚀率大概大幅上升，也许有的角色已经被背教者侵蚀了心灵，再已回不到日常生活。

为了防止变为原菌，PC 们需要执行“回归”，回归的详细说明见后。

结局环节

结局环节相当于故事结束后的故事，在此环节描写 PC 通过战斗夺回日常生活。当然根据故事内容，也可能会变成悼念无法返回的日常的场景。GM 需要描述符合游戏内容的结局环节。

实际游戏结束

在此，实际游戏（狭义上的一场游戏）结束，前往结算期间。

结算期间

结局环节最后一个场景结束，GM 宣布剧本结束后，今夜的故事就拉上了终幕。接着进入结算期间。

结算期间，需要向玩家们分发经验点，并在游戏结束后整理现实世界的残局等。

死亡

死亡的角色不能再在以后的游戏中使用。

原菌化

使用回归后，PC 将会被决定会被会原菌化，原菌化的 PC 将变为 NPC，请将角色卡交给 GM。不过就算原菌化也可以获得经验点。

抹消伤害

未死亡的角色抹消在游戏中受到的伤害，下次游戏不继承伤害数据。

整理露易丝

从 PC 拥有的露易丝中选择三个，重新填写在角色卡的露易丝栏中，这称为固定露易丝。

道具恢复

在游戏中消费、破坏、丢失的常备化道具会在结算期间结束同时恢复原量。

道具抹消

游戏中获得的道具没有常备化的话，会在结算期间结束同时消失。

分配经验点

GM 按照接下来的“经验值分发”边栏，为玩家和 GM 分发经验点。经验点不是给予角色，而是给予玩家或者 GM 个人。

侵蚀率的复原

PC 的侵蚀率恢复侵蚀率基本值。

收拾会场

分发经验点后，需要收拾使用过的会场。为了不给会场主人带来困扰，影响下次游戏，请认真收拾残局。

如果会场是公用设施的话，请遵从公民馆的规则。

角色成长

玩家或者 GM 可以亲自为角色消费获得的经验点，使 PC 成长，或是常备化新的武器、防具、其他道具。

玩家或 GM 获得的经验都可以用于担任玩家时，自己的哪个 PC 都可以使用。

经验点一旦消费即消失，请委托该次游戏的 GM 在记录卡或游戏卡中重新写入消费后的经验点。也请好好保管证明了消费的经验点的记录卡与游戏卡。

经验点使用方法

经验点的使用方法请参考接下来的边栏。

经验点一般在结算期间或预备期间消费，只要获得 GM 的许可，也可以在实际游戏期间花费。

副能力值的再计算

用经验点进行成长，副能力值改变后，重新进行计算。有什么项目改变的话，在角色卡处修改。

道具调整

结算期间可以重新获得道具。

取消所有常备化的道具，重新转化为常备化点数。如果能力值和技能有所改变，重新计算常备化道具。

接下来，重新获得道具。常备化点数剩余的话，则同样转化为财产点数。

分发经验点和成长

《DX3》按照以下规则分发并使用经验点。

●分发经验点

请勾画记录卡中的经验点表。每位玩家单独计算自己的经验点，并分发。

经验点的项目如下。

- 直到最后参加了游戏……1 点
- 达成剧本目标 ……1-10 点
- 最终侵蚀率带来的经验点

0-30% ……2 点

31-50% ……3 点

51-70% ……4 点

71-99% ……5 点

100%- ……3 点

回归散了露易丝×2 个……3 点

回归散了追加露易丝 ……0 点

- 很好的角色扮演 ……1 点

• 做出了帮助其他玩家的发言或行动 ……1 点

- 帮助了游戏的推行 ……1 点

- 进行了地点的提供、联络，和

其他参加者协调了时间等……1 点

●GM 的经验点

所有玩家获得的经验点记入游戏卡，并合计。

该合计值除三（小数舍），并加入是否“进行了地点的提供、联络，和其他参加者协调了时间等”的 1 点，计算结果为 GM 经

验点。

●. 用经验点成长

玩家可以花费经验点，使自己的 PC 获得以下成长。

▼提升能力值

现能力值 01-10 每上升 1 点花费 10 点

现能力值 11-20 每上升 1 点花费 20 点

现能力值 20 以上 每上升 1 点花费 30 点

▼提升技能

- 除了<驾驶：>、<艺术：>、<知识：>、<情报：>以外的技能

现在等级 0-5 每上升 1 等花费 2 点

现在等级 6-10 每上升 1 等花费 3 点

现在等级 11-20 每上升 1 等花费 5 点

现在等级 21 以上 每上升 1 等花费 10 点

- <驾驶：>、<艺术：>、<知识：>、<情报：>4 个技能

现在等级 0-5 每上升 1 等花费 1 点

现在等级 6-10 每上升 1 等花费 3 点

现在等级 11-20 每上升 1 等花费 5 点

现在等级 21 以上 每上升 1 等花费 10 点

▼获得异能力

获得异能力需要花费以下点数，或者是提升等级。

获得新的异能力 ……15 点

提升异能力等级 ……5 点

侵蚀率和露易丝

侵蚀率

侵蚀率是表示角色多大程度的受到了背教者侵蚀的数值。

游戏中侵蚀率会因为各种原因上升，该数值越高越能够引发强大的背教者之力，异能力的效果也会飞跃性的增长。

但是侵蚀率保持大于等于 100%进入结局环节的话，背教者就会侵占超越者的内心，陷入暴走状态，这种状态就叫做“原菌化”。

原菌化的角色在结算期间变为 NPC，之后不能再作为 PC 使用。

结算期间结束后，没有原菌化的 PC 的侵蚀率恢复到预备期间的侵蚀率基本值。

提升侵蚀率

接下来对侵蚀率会上升的时机进行解说。

在场景中登场

在场景中登场的 PC 的侵蚀率会上升 1D10 点。从场景最初登场或中途登场都需要上升。

但在结局环节不需要上升侵蚀率。

使用异能力

使用异能力后，侵蚀率会上升异能力的侵蚀值处记载的数值。详情请见异能力说明。

进行冲动判定

冲动是超越者的身心受到强烈打击时涌现出的特定感情。冲动判定表示在该状况下，角色是否能够忍耐冲动。GM 会在判断角色受到巨大精神打击时要求冲动判定。

冲动判定使用<意志>进行，难度度由 GM 任意设定，没有想法的话，可以设难度为 9。

进行冲动判定的角色立即提升侵蚀率 2D10 点，且判定失败的角色进入暴走状态。

基因变速

借由自由意识激活背教者，使其活性化并提升侵蚀率。

宣言基因变速后，侵蚀率上升 nD10 点，n 为“小于等于最高能力值的任意整数”。

战斗中使用基因变速时，需消费次要动作。

其他

有些道具使用后会提升侵蚀率，侵蚀率上升值由各道具效果决定。

侵蚀率带来的修正

随着侵蚀率的上升，超越者的能力也会越来越强。角色主要会获得两个效果。

骰子数的增加

根据侵蚀率的上升，所有判定的骰子数都会增加。

按照侵蚀率增加的骰子数如下。

0-59%	±0	60-79%	+1
80-99%	+ 2	100-129%	+3
130-159%	+ 4	160-199%	+5
200-239%	+ 6	240-299%	+7
300%-	+8		

异能力等级的提升

根据侵蚀率的上升，拥有的所有异能力的等级都会提升，此效果可以超越异能力的最大等级。且发动了效果持续的异能力后，侵蚀率上升异能力等级提升的话，该持续异能力的效果也进行提升。

按照侵蚀率提升的异能力等级如下。

0-99%	±0
100-159%	+1
160%-	+2

关于露易丝

《DX3》是以现代世界为舞台的游戏。想要在现代世界生存，最重要的事情之一就是“人际关系”。

将人际关系——羁绊系统化后的规则就是露易丝。

对于《DX3》的角色来说，无法替代的人们就叫做“露易丝”。通过设定 PC 怎么看待他们、拥有什么关系，会让角色面前的世界更加广阔。

能够和侵蚀自我理性的背教者对抗的只有露易丝，与身边的人的羁绊阻止了 PC 背离日常世界。

获得露易丝

任意时机都可以获得露易丝，指定特定角色变成露易丝叫做“缔结露易丝”。

获得露易丝的顺序

获得露易丝按照以下顺序进行。

- ① 决定目标角色
- ② 决定对目标的感情

决定目标

记入目标角色姓名、PC 和目标角色的关系。一般来说，都是角色之间缔结露易丝，若 GM 认同的话，也可以和团体或地区等缔结。

决定感情

使用感情表，正面负面感情各选一个。决定感情后，在感情栏打上标记。

感情变化

游戏进行中无法改变露易丝的感情。想要改变对露易丝的感情时，可以在结算期间设定新的感情。不过如果 GM 许可的话也可以在游戏进行中更改。将表露在外的感情逆转的话，获得 GM 的许可后可以取消感情栏上的标记。

制作角色时的露易丝

制作角色时，PC 可以获得 3 个露易丝，称为固定露易丝。获得露易丝的时机请参考制作角色的规则（P45）。

剧本资料的露易丝

剧本资料中递交给玩家的露易丝，成为剧本露易丝，取得时机参考“游戏的进行”。剧本露易丝一定要记入记录卡。

追加获得露易丝

玩家可以在实际游戏期间随时获得追加露易丝，但需要 GM 的许可。GM 许可后，按照“获得露易丝的顺序”获得露易丝。

获得的露易丝记入记录卡中。

获得露易丝的上限

一名角色在一个剧本中最多能获得七个露易丝。这包括固定露易丝。

露易丝的泰塔司化

随着游戏和故事的进行，PC 和缔结了露易丝的角色关系可能会发生剧烈变化。当露易丝牵制 PC 留在日常的力量消失了的话，该露易丝变为泰塔司，这叫做“泰塔司化”。在露易丝栏，将变为泰塔司的露易丝的露易丝的泰塔司标记处打上标记。

GM 可以按照故事变化，使露易丝泰塔司化，玩家也可以自己让露易丝泰塔司化，但是需要获得 GM 的许可。

露易丝的变化有以下几种情况。

露易丝的死亡

当露易丝被卷入不慎的事故或犯罪，导致死亡的话，PC 的人格将受到重大的影响。此时露易丝将泰塔司化。

露易丝的背叛

被露易丝欺骗，突然被露易丝背叛等，PC 受到精神打击的话，露易丝将泰塔司化。

其他

当 PC 认为自己和露易丝将的人际关系巨幅改变时。

比如露易丝得知 PC 是超越者，并拒绝与 PC 往来等，人际关系剧烈变化时，露易丝将泰塔司化。

对露易丝的心情变化

当 PC 对露易丝看到极度内疚等，对该露易丝的心境产生巨大变化时，露易丝将泰塔司化。

露易丝变为泰塔司

以上介绍了露易丝产生变化的例子，但当触发了这些情况后，GM 不一定必须要让 PC 的露易丝泰塔司化。只有 GM 判断到该露易丝适合泰塔司时，指示 PC 泰塔司化。

使用泰塔司

失去了露易丝的 PC 可以在任意时机，使用泰塔司。使用泰塔司叫做“泰塔司的升华”。在记录卡露易丝栏的升华标记处打上标记。泰塔司的效果见下，一个有五种。同一个时机中可以使用多个泰塔司。

露易丝、泰塔司使用方法一览

露易丝和泰塔司的获得方法、使用方法的总结

●露易丝

露易丝是使角色留存在日常世界的重要人物。他可能是象征日常生活的人，也可能是让角色感到强大执念的可恨敌人。

但可以肯定的是，因为有露易丝的存在，角色才能不原菌化，保持理性。

• 获得露易丝

可以随时获得露易丝。

玩家告知 GM 要获得露易丝并获得许可后，按照步骤获得露易丝。

包括固定露易丝，一场游戏中最多获得 7 个露易丝。

• 泰塔司化

可以随时宣言。

玩家告知 GM 让哪个露易丝变为泰塔司，获得许可后在泰塔司的标记处打上标记。

GM 也可以任意指示玩家将露易丝变为泰塔司。

• 调整露易丝

结算期间中，从现在获得的露易丝中选择 3 个，这些露易丝的效果可以持续到下一次游戏，也就是说成为了新的固定露易丝。

可以选择泰塔司，但是不能留下已经升华的泰塔司。

●泰塔司的使用方法

泰塔司只对角色本人发挥效果，可以从以下 5 种效果中任选一种。

每个泰塔司只能使用 1 次，使用后的泰塔司会升华，无法再使用。在记录卡的露易丝栏的升华标记处打上标记。

• 判定时的骰子+10 个

时机：判定前宣言

效果：所有判定的骰子+10 个

• 判定达成值+1D

时机：判定后

效果：所有判定的达成值+1D。进行对决时，也可以在对方决定达成值后宣言

• 判定的暴击值-1

时机：判定前

效果：所有判定的暴击值-1，下限值 2

• 回复战斗不能状态

时机：战斗不能后

效果：回复战斗不能状态，HP 回复到“【肉体】能力值+10”点

• 打消不利效果

时机：随时

效果：打消自身所有不利的效果。不良状态、减少骰子效果等，GM 可以决定能够打消到什么程度。但是不能打消战斗不能或死亡效果。

回归

黑幕环节最后，角色需要进行回归。回归意味着“踏上归途”，也就是确认角色是否能够忍受背教者的侵蚀，返回日常生活。

进行回归时，PC 的侵蚀率减少“没有泰塔司化的露易丝数”D10 点。

回归的方法如下。

① 计算没有变为泰塔司的露易丝数量。

② 骰“没有泰塔司化的露易丝数”D10 点，合计骰目。

③ 从现在的侵蚀率中减去②的合计值。

最终结果侵蚀率大于等于 100% 的话，该 PC 将会原菌化，成为 NPC，需要将角色卡交给 GM。

且将最终结果记下，该数字为最终侵蚀率，最终侵蚀率将影响游戏的经验点。

增加进行回归时的骰子

玩家骰回归前可以宣言追加骰子，使骰子数变为“没有泰塔司化的露易丝数×2”D10 点，但计算经验点时，“最终侵蚀率的经验点”将自动变为“回归骰了露易丝×2 个”。

追加回归

回归后的结果，侵蚀率大于等于 100% 的话，可以追加一次骰子，减少侵蚀率。

向 GM 宣言追加掷骰，并骰“没有泰塔司化的露易丝数”D10。

但之后计算经验点时，“最终侵蚀率的经验点”将自动变为“回归骰子追加露易丝”，此结果优先于“增加进行回归时的骰子”。

调整固定露易丝

结算期间，进行固定露易丝的调整。从记录卡中记录的露易丝中选择三个，重新记入角色卡的露易丝栏，并去掉原来的露易丝。

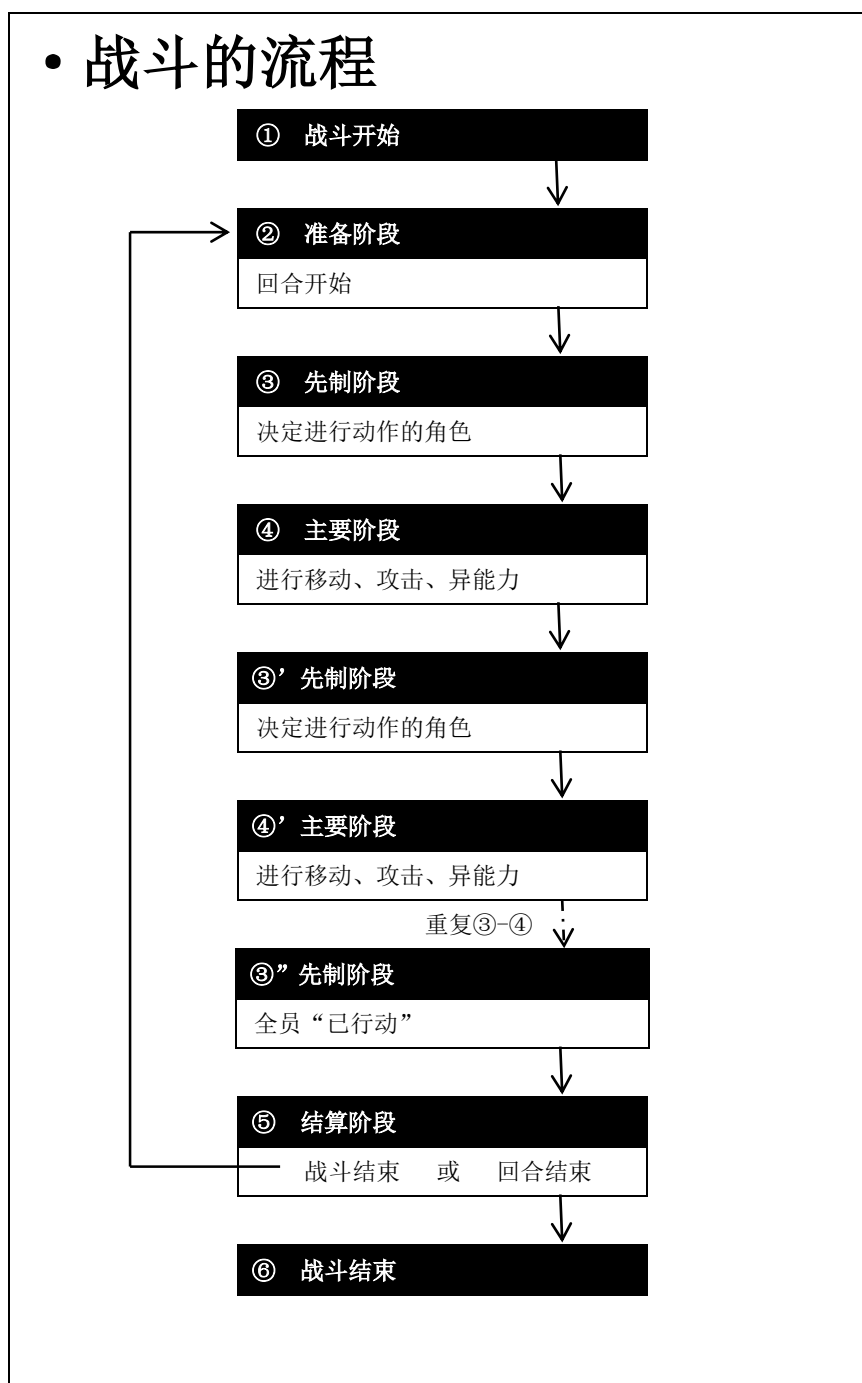
也可以指定泰塔司成为固定露易丝。指定泰塔司时，需要一同记入泰塔司的标记。但是已经升华的泰塔司无法指定。

当能够指定为固定露易丝的露易丝（泰塔司）小于等于两个时，可以再获得一个新的固定露易丝，最终拥有三个固定露易丝。

战斗规则

战斗流程

《DX3》的游戏中不能缺少战斗的要素。GM 宣言战斗开始后，游戏将以回合为单位进行处理。为了和通常的场景制进行区分，战斗称为回合制。回合按照一定流程进行。



回合

战斗按照回合为单位进行处理。一回合分为四个阶段，回合持续到参加战斗的角色都进行行动后。如果需要计算游戏内时间经过的话，1 回合大概有一分钟，当然也可延长或缩短。

场景和回合

就算场景制和回合制进行转换，场景也不会强行结束。同理，战斗结束后场景也不会自动结束。

回合制的开始和结束

GM 宣布回合制的开始。GM 一旦判断进入战斗状态，就可以进行宣言并开始战斗。

直到 GM 宣布结束，回合制都一直持续。GM 也可以在回合中宣布回合制结束，并结束该回合。

一回合之中角色受到的不良状态和异能力效果的处理，都在最终的结算阶段进行。这些效果都随着回合制的结束而结束。

但 GM 也可以按照剧本发展和描述，不恢复不良状态也可以。且回合结束时，还有角色没有进行主要阶段的话，GM 可以允许其进行主要阶段。

角色状态

根据是否在回合制中进行主要阶段，角色分为“未行动”和“已行动”状态。

未行动

表示角色在此回合中还未进行主要阶段。在一回合的准备阶段角色变为“未行动”状态，获得该回合进行主要阶段的权利。

已行动

表示角色已经进行了主要阶段。

战斗不能

战斗不能是角色 HP 小于等于 0，无法继续战斗的状态。战斗不能状态中，无法进行所有的判定或者动作，直到战斗不能状态被回复。战斗不能中，PC 的 HP 为 0。

死亡

死亡的角色将被移出游戏，请为死去的角色祈福并制作新的角色。

回合制

接下来解说回合制的详细步骤，和各阶段的规则。

准备阶段

GM 宣布新的回合制开始，确认场景中的角色。

登场

如果有角色要参加回合制，应在此时登场。

登场时需要提升侵蚀率 1D10 点。

未行动

未在场景中登场的所有角色都是未行动。

使用异能力

有一些异能力或是敌方异能力可以在准备阶段宣布行动或使用，如果有多名角色宣言，请参考后文。

先制阶段

决定“未行动”的角色中，接下来的主要阶段由谁来进行动作的阶段。【行动值】最高的角色成为先制角色，进行动作。

当有多名【行动值】最高的角色时，按照 PC、NPC 的顺序进行动作。如果 PC 之间的【行动值】相同的话，PC 间相互商量决定行动顺序，如果迷茫的话，GM 可以决定顺序。NPC 的话由 GM 决定。

当所有角色“已行动”，进入结算期间。

使用异能力

有一些异能力或是敌方异能力可以在先制阶段宣布行动或使用，如果有多名角色宣言，请参考后文。

主要阶段

在先制阶段中决定的先制角色进行动作。

角色在主要阶段采取的动作就叫做动作。

动作分为主要动作、次要动作、回应动作，还有自动动作，一共四种。接下来将解说各动作包括什么。角色可以按照次要行动、主要行动的顺序，各进行一次。

宣布待机

玩家希望的话，可以宣言“待机”。待机的角色无关其【行动值】，可以在“待机”以外的角色全部变为“已行动”后，进行主要阶段。

如果有多名角色“待机”的话，“待机”的角色中【行动值】最低的角色开始进行主要阶段。

此时无法再宣言“待机”。

且能够宣言“待机”的是该 PC 进行主要阶段前，进行次要动作后就无法宣言“待机”了。

放弃行动

主要阶段中，玩家希望的话可以放弃行动。此时可以同时放弃次要动作和主要动作，也可以只放弃一方。放弃主要动作后该角色立即变为“已行动”

次要动作

次要动作是指不至于变成“已行动”的简单动作。次要动作不需要判定。

次要动作在进行主要动作前只能进行一次。

而且也无法进行会引发回应动作的动作。

战斗移动

以 m 为单位的距离进行移动（参照移动和接战区域）。

使用异能力

可以使用时机为次要动作的异能力（参照异能力规则）。

变更装备物

将现在的装备物变更为所持品，从所持品中选择新的装备物并装备。一回次要动作可以变更多个装备。战斗值变化的话，动作后进行修正。

使用所持品、装备物

可以使用需要次要动作的所持品和有特别效果的装备物。

回复不良状态

一部分不良状态需要使用次要动作并回复（参照不良状态一览）。

其他

GM 认为相当于次要动作的行为、行动。

主要动作

角色在主要阶段进行的攻击或使用异能力等主动行为叫做主要动作。进行主要动作后，角色变为“已行动”。主要动作需要进行判定。

进行主要动作，并进行动作的相应处理后，角色变为“已行动”。

全力移动

以战斗距离两倍的距离全力进行移动（参照移动和接战区域）。

攻击

使用武器和异能力等，对敌人造成伤害（参照攻击和防御）。

使用异能力

可以使用时机为主要动作的异能力（参照异能力规则）。

使用所持品、装备物

可以使用需要主要动作的所持品和有特别效果的装备物。

回复不良状态

一部分不良状态需要使用主要动作并回复（参照不良状态一览）。

逃脱接战区域

和妨碍角色移动的角色或敌人，也就是说和敌方处在同一接战区域（后述）时，无法进行战斗移动和全力移动。为了脱离和敌人的交战，需要使用主要行动，宣言“脱离”。详情请见移动和接战区域。

最后一击

让战斗不能的角色死亡。

其他

GM 认为相当于主要动作的行为、行动。

回应动作

对于其他角色的主要动作进行回应的动作叫做回应动作。进行回应动作后不会变为“已行动”。

另外，对应一次主要动作，每个角色只能进行一次回应动作。进行回应动作时，需要和进行主要动作的角色进行对决。回应动作方的角色在此对决中“胜利”的话，则不受到主要动作的效果影响。

自动动作

不使用次要动作和主要动作，只对 GM 进行宣言的行动。

会话

角色扮演的对话。GM 可以根据对话内容使其花费适当的动作。

使用异能力

可以使用时机为回应动作的异能力（参照异能力规则）。

结算阶段

回合结束时进行的处理，处理顺序如下。处理结束后，战斗还在继续的话则转入下一回合的准备阶段。

处理伤害

处理在结算阶段造成伤害的异能力和道具等。伤害的量和处理方法请参照各数据。

不良状态结束

一部分的不良状态效果结束。

异能力效果结束

效果持续到回合结束的异能力，效果结束。

处理异能力继续

处理效果持续到回合后的异能力。

使用异能力

可以使用时机为结算阶段和自动动作的异能力（参照异能力规则）。

其他

GM 认同的行为、动作。

移动和接战区域

战斗中，彼此的位置是重要的战斗因素，战斗的基本就是要获得比敌人更有利的站位。这里对移动的规则和被称为接战区域的概念进行解说。

移动种类

角色可以在战斗中使用动作进行移动。移动方法有使用次要动作进行“战斗移动”，和使用主要行动进行“全力移动”两种方法。

战斗移动

可以使用次要动作进行“战斗移动”，角色一回战斗移动可以移动[【移动值】+5]m。但是进入敌军所在的接战区时，不能进行“战斗移动”。

全力移动

可以使用主要动作进行移动。角色一回全力移动可以移动[【战斗移动】×2]m。进入敌军所在的接战区域时，不能进行“全力移动”。

接战区域

接战区域是在本游戏中表示距离和区域的单位。

可以用剑或长枪攻击的范围内有其他角色的状态被称为“和该角色处于同一接战区域”。

进入接战区域

角色进行移动时，其移动路上有敌人（或妨碍移动者）的话，移动在该处结束，角色与敌人处于同一接战区域。

是否进入了接战区域由 GM 判断。GM 需要在 PC 的移动会进入接战区域时，在处理移动前进行说明。

脱离接战区域

为了离开敌方所在接战区域，必须要花费主要行动宣言“脱离”。宣布脱离的角色获得 GM 的同意就可以离开接战区域，移动最多[【移动值】+5]m 的距离。

但脱离接战区域的动作中，无法进入其他的接战区域。

封锁

战斗位于狭窄的走廊或吊桥上时展开的话，非常难以从敌人身边脱身，这种移动受到限制的状况叫做“封锁”。由 GM 决定接战区域是否被封锁。

接战区域被封锁的话，GM 需要让想要脱离该接战区域的角色和妨碍其行动的敌方角色进行【肉体】对决。

进行脱离的角色必须要在对决中取胜。多名敌人处于接战区域的话，必须在和所有敌方角色的对决中获胜。妨碍为回应动作。

逃走

想要从进行战斗的场景中逃脱（退场）时，需要向 GM 宣言逃走。

逃走的角色使用自己的主要动作进行全力移动。当然该角色必须处于可以进行全力移动的状态，移动的结果不得进入和敌人的接战区域。逃走宣言成功后，则该角色从此场景中退场（参照 P65）。另外，GM 可以不认同逃走。

攻击和防御

对敌人造成伤害等各种影响的行为叫做攻击。

攻击分为白兵攻击和射击攻击，不同的攻击手段使用的技能不同。

白兵攻击

使用空手或刀剑等白兵武器，或是使用带来白兵攻击效果的异能力进行的攻击。

射击攻击

使用手枪等射击武器，或是使用带来射击攻击效果的异能力进行的攻击。

攻击顺序

攻击主要按照六个步骤进行对决并处理。

攻击宣言步骤

此步骤决定可以攻击的攻击目标。

进行攻击的角色（此后称为攻击方）需要选择可以攻击的攻击目标（此后称为防御方）。然后一起宣言攻击方法，使用的异能力和武器。只能从从装备的武器中选择一把进行攻击。。

GM 要确认攻击方的宣告是否可行，若不可行则应向玩家说明，并且告知可以攻击的目标。

命中判定步骤

决定攻击方的攻击行动是否命中的步骤，用攻击使用的武器或异能力的指定技能进行判定。这叫做命中判定。

防御判定步骤

攻击方进行命中判定后，防御方需要对其攻击进行防御判定。

防御判定分为使攻击无效化的「闪避」和用武器承受受伤的「格挡」两个种类，防御方决定使用哪种判定。

闪避

与命中判定进行<回避>的对决，胜利则攻击无效。

格挡

放弃回应动作，用装备的武器或使用了的异能力带来的格挡值，减少受到的伤害。格挡所使用的武器必须从装备的武器当中选择一把。

若是选择格挡不会进行对决，立即进入伤害掷骰步骤。

命中决定步骤

比较攻击方和防御方的“达成值”，确认攻击是否命中。若是攻击方胜利，则进入伤害掷骰步骤。

伤害掷骰步骤

攻击命中后，计算该攻击造成了多少伤害，这就是伤害掷骰。掷「命中判定达成值÷10+1」D，加上使用的武器或效果的攻击力，加上异能力和修正，合计算出伤害值。

应在此时宣言时机为自动动作、提高伤害的异能力，并发挥效果。

计算装甲值

计算攻击方的伤害后，防御方计算身上装备的防具的装甲值和其他修正值，从攻击方的伤害中扣除。

计算格挡值

防御方选择格挡，并从伤害中扣除了装甲值和其他修正后，攻击方的伤害中再扣除格挡使用的武器或异能力的格挡值。

计算和使用 HP 伤害

攻击方算出的伤害扣掉装甲值等等后，加减追加伤害叫做「计算 HP 伤害」。时机为自动动作、拥有减少伤害效果的异能力在此计算时使用效果。

计算结束后，HP 伤害就是实际上防御方需要扣除的 HP 量。防御方减少 HP 伤害点数的【HP】，记入记录卡的“HP 栏”，HP 伤害小于等于 0 的时候，防御方不受到伤害。

闪避：HP 伤害=伤害-装甲值+其他修正

格挡：HP 伤害=伤害-装甲值+格挡值+其他修正

HP=受到伤害前的 HP-HP 伤害

伤害与回复

角色受到攻击或异能能力的效果后，会减少【HP】或受到不良状态。【HP】的减少不等于负伤，【HP】并不仅仅表示身体的生命力，也有表示耐久性和战斗下去的意志。因此即使变成战斗不能，也并不一定是受到了濒死的重伤。

HP 小于等于 0 后，角色进入战斗不能状态，详细的规则后述。

以 HP 为代价的异能力，若会让 HP 小于等于 0，则不能使用。

战斗不能

战斗不能表示角色的 HP 值小于等于 0，不能继续战斗。直到恢复正常，角色不能进行任何动作。

主要动作和次要动作自不用说，自动动作也不能使用。不能使用时机为常时以外的异能力，且战斗不能中 HP 视为 0。GM 可以在任意状况后恢复战斗不能（一般来说是战斗结束时），回复后【HP】为 1 点。

最后一击

角色可以宣言对战斗不能的角色进行「最后一击」，这是一个主要动作。只要用任意方法给该角色造成 1 点伤害，该角色即死亡。

若是范围型攻击将战斗不能的角色卷入，进行攻击的角色也要宣告「最后一击」会致其死亡。

死亡

死亡的角色会在结算期间被移除游戏，请为其默哀并制作新角色。

不良状态

战斗中角色可能会受到异能力或道具的影响，陷入对自己不利的“不良状态”。

每个不良状态的恢复方法也不同，另外不良状态只在战斗（回合制）中有效，一旦战斗结束，角色从所有不良状态中恢复。

不良状态一览

不良状态是指通过异能力或道具等，角色受到的不利于自己的状态。不良状态有以下六种。

▼重压

重压表示角色受到了有形无形的压力，动作变得迟缓的状态。

受到重压时，角色不能使用时机为自动动作的异能力。

• 从重压中恢复

从重压中恢复需要花费次要动作或主要动作。

▼硬直

硬直表示角色无法维持姿态、因异能力导致身体无法行动的状态。

硬直的角色无法进行全力移动和战斗移动。

• 从硬直中恢复

从硬直中恢复需要花费次要动作或主要动作。

▼邪毒

邪毒代表角色因为剧毒或异能力产生了中毒症状。

受到邪毒的角色每次进入结算阶段都会受到 HP 伤害“邪毒设定的等级×3”点。

• 从邪毒中恢复

邪毒只能用道具或者异能力恢复。

▼恍惚

恍惚代表角色受到了强烈冲击等，集中力溃散的状态。

恍惚状态下的角色进行的所有判定骰子减少 2 个。

• 从恍惚中恢复

恍惚在一回合的结算阶段自动恢复。

▼暴走

暴走代表角色被自身的冲动吞噬，陷入精神高涨的状态。

暴走状态下的角色无法进行包括格挡在内的所有回应动作和掩护。

• 从暴走中恢复

从暴走中恢复需要花费次要动作或主要动作。

▼憎恶：●●

代表角色对●●（攻击目标）怀有强烈的仇恨的状态。

受到憎恶的角色对指定目标进行攻击，攻击方法没有规定。同一角色受到多个憎恶状态的话，以最后受到的为准。

• 从憎恶中恢复

对憎恶的目标进行 1 次攻击（无论成功与否），或是在 GM 判定无法对该目标进行攻击的话，自动回从憎恶中恢复。

异能力

症候群中有各种异能力，他们代表着超越者的特殊能力和才能，角色使用这些异能力，完成常人不可能完成的行为。

异能力优先

当异能力和除了黄金法则以外的规则效果，或装备效果等矛盾时，以异能力效果优先。

也就是说黄金法则优先于异能力。

异能力的使用方法

异能力有各式各样的使用方式。大多数情况下还有技能以及难易度，角色需通过判定才能发挥异能力的效果，接下来解说异能力的使用顺序。

确认技能

异能力的技能项目中标有判定异能力时使用的技能。另外，如果技能项目中标的是能力值，则可以选择属于该能力值的任意技能进行判定。

确认难易度

异能力的难易度项目中标有判定难易度，若是标明对决，则以对决的规则进行处理。

确认侵蚀值

使用异能力会提升侵蚀值，在处理完使用异能力带来的效果后提升侵蚀值。若异能力花费主要动作，则判定结束后立即提升侵蚀率。

判定或者宣言

大多异能力只能在特定时机使用，异能力数据中标注了使用的时机。

且同一个时机（例如主要动作）下，只能宣言一次异能力，但角色可以同时使用多个异能力，详情请参“组合效果”。

时机栏标记着“自动动作”的异能力对攻击方和防御方来说，产生效果的顺序不同，详情请见“攻击和防御”。

判定成功（在对决中获胜）后，该异能力发挥效果，GM 应用该异能力效果。使用的异能力会影响效果如何被应用，但最终由 GM 判断。

异能力的重复

对同一目标、重复使用相同异能力，效果也不会累积。此状况下，被施加多个效果的目标决定应用哪个异能力效果。当因为骰子等因素会产生效果变化的，必须在掷骰前选择应用的异能力。

组合异能力

两个以上的异能力相结合，可以发挥更加强大的效果，这称为组合。组合的异能力不限数量，但所有异能力的时机（主要动作、次要动作、准备阶段等）和技能都必须一致。技能都写为“-”的异能力也可以成为组合。效果本文中表明“不能组合”，则该异能力不能称为组合。

宣言回数

一个时机中只能宣言一回异能力，可宣言组合异能力。

但自动动作并不受限制，同一时机可以使用多次自动动作的异能力。

缩小目标

组合异能力的目标不同时，按照“场景、范围、n 体、单体、自身”的以广到狭的顺序，采取最狭的目标。像是范围和范围（选择）这种同样程度的目标，则由使用者选择使用哪方。

[目标：自身]的异能力

有的异能力可以扩大组合异能力范围，但如果异能力的目标是自身的话，不过有什么效果都不能被扩大。

缩小射程

组合异能力的射程不同时，采取其中最短的射程，射程按照“视野、n 米、至近”的由长到短顺序。如果武器也带有射程，则也将武器的射程算入，使用最短射程。

变更难易度

组合异能力的难易度不同时，使用最高的难易度。异能力中哪怕只有一个难易度为“对决”，难易度都自动变为对决。反之，难易度为“自动成功”的异能力和其他难易度的异能力组合时，难易度必然为其他异能力的难易度。

合计侵蚀值

合计组合异能力的所有侵蚀值，处理完异能力效果后提升侵蚀值。

组合的特殊处理

组合异能力时会发生一些例外的处理，这里进行总结。

组合攻击异能力

标有进行白兵攻击和进行射击攻击的异能力不能相互组合。

当组合多个标有“进行白兵（射击）攻击”的异能力时，合计其攻击力。

比如攻击力是+4 的异能力和攻击力+2 的异能力组合时，组合异能力攻击力为+6。

组合回应动作

标有进行闪避和进行格挡的异能力不能相互组合。

当组合多个标有“进行格挡”的异能力时，其效果全部应用在一次格挡中。

格挡值+2 的异能力和格挡值+4 的异能力组合时，组合异能力格挡值+6。

组合变更空手攻击力异能力

组合多个标有“此场景中，你的空手变更为如下数据”时，使用者可以在每个数据项目中选择任意异能力的数字。

比如组合等级 1 的《破坏兽爪（P39）》和《骨剑（P41）》，攻击力选择为《破坏兽爪》的+9，格挡值选择为《骨剑》的 6，空手的攻击和格挡都将变得优秀。

组合不可至近攻击异能力

标有“不得以与你在同一接战区域的角色为目标”的异能力和其他异能力组合时保留效果。

比如《雷枪（P34）》和《魔女塞莲（P42）》组合时，目标是场景（选择），但因为《雷枪》标有“不得以与你在同一接战区域的角色为目标”，所以目标只能选择“不在同一接战区域且登场的角色”。

“技能：症候群”的异能力

标有“技能：症候群”的异能力是专门用来组合的异能力。

“技能：症候群”的异能力必须要和其他属于同一症候群的异能力组合，否则无法使用，技能由组合的异能力决定。反过来说只要时机相同，就可以和任何同一症候群的异能力组合。

但是组合不能只有“技能：症候群”的异能力，使用“技能：症候群”的异能力时，组合必须有至少一个同一症候群、确定了技能的异能力。

一对多的异能力

有的异能力以多个角色为目标。多个角色同时受到异能力效果影响时，异能力的使用者只进行一次判定。成为目标的角色各自和该判定进行“对决”，并分别决定是否受到效果影响。另外，以多名角色为目标的攻击伤害判定也只进行一次判定，目标全员使用同一伤害。

同一时机的异能力

准备阶段等，同一时机有多名角色宣言使用异能力的话，首先对比宣言的角色的【行动值】，然后按照【行动值】由高到低的顺序宣言使用的异能力，应用其效果。此时其他宣言了的角色可以不使用异能力，这是因为动作迅速的角色使用的异能力使情况发生变化而做出的反应。取消的异能力没有被使用，侵蚀值也不会上升。

先制阶段异能力的处理重叠的话，处理完所有异能力后再重新决定先制角色，前往主要阶段。

战斗状况规则

本章会解说战斗中可能出现的细节问题。

请在遭遇了这些状况后参照并应用此规则，不需要在游戏前进行说明。

飞行状态

角色可能会因为异能力或道具飞起来，角色飞在空中进行移动就叫做飞行状态。

“飞行状态”的角色只会被同样是“飞行状态”的角色妨碍前进，因此就算和敌人处于同一接战区域，只要敌人不是“飞行状态”，只要使用“战斗移动”就可以脱离接战区域。

另外，地上的角色和“飞行状态”的角色处于同一接战区域并尝试脱离，需要按一般规则花费主要动作。

规则中并不规定“飞行状态”的角色能够飞到多高。有必要的话，可以设定为 1-2m。

此处应注意的是，只要和对方处于同一接战区域就可以相互进行白兵攻击。

隐秘状态

角色能够使用主要动作藏起来，这叫做“隐秘状态”。

“隐秘状态”的角色一般无法成为动作的目标，但是以“范围”、“场景”为目标的动作会以“隐秘状态”的角色为目标。且“隐秘状态”下无法妨碍敌人移动。

“隐秘状态”一旦进行次要、主要、自动、回应动作之一，或受到至少 1 点的 HP 伤害就会解除。且和敌人处于同一接战区域时不可进入“隐秘状态”。

发现隐秘状态

如果想要发现“隐秘状态”下的角色，需要使用主要动作和“隐秘状态”下的角色进行“对决”。想要发现的一方为行动方，隐藏的一方为受动方，通过<知觉>进行判定。行动方胜利后，“隐秘状态”解除。

搭乘状态

角色持有“种类：载具”的道具时，可以搭乘该道具。角色搭乘某种载具就叫做搭乘状态。

进入搭乘状态的角色，适用载具的各项修正值，全力移动的移动距离以载具为准。

也可以使用<驾驶：>技能，冲撞他人。

此攻击对同一接战区域的角色进行，视为白兵攻击，武器的攻击力是载具设定的攻击力。

一名角色只能搭乘一个载具，回合制中进入搭乘状态或解除搭乘状态需要花费次要动作。

同乘状态

在他人已经进入搭乘状态后一起乘坐载具叫做同乘状态。

同乘状态的角色无法进行任何移动，搭乘状态的角色进行移动，同乘状态的角色也自动跟着移动。

进入同乘状态必须与该载具位于同一接战区域并消费次要动作。当搭乘该载具的角色不认同同乘状态时，不能进入同乘状态。

解除同乘状态需要花费次要动作或是因为其他原因离开载具所在接战区域。

由 GM 判断载具最多能够搭乘几人。

掩护

可以选择代替同一接战区域的角色承受攻击。只有“未行动”的角色可以进行“掩护”，进行“掩护”后变为“已行动”。

而且此行动必须在攻击方掷骰伤害前宣言，攻击不产生伤害时，必须在效果被应用前宣言。

如果进行“掩护”和被“掩护”的角色同时受到伤害，则减去装甲值或格挡值后的数字（也就是 HP 伤害）变为两倍。因异能力等削减 HP 伤害后，再变为两倍。

当自己以外的角色即将受到“目标：单体”的攻击并进行“掩护”等自己无法进行回应动作的状态下，进行“掩护”时，视为进行格挡并计算伤害。但是本规则不针对以某种方法使用回应动作对该攻击进行掩护的角色。

另外，“掩护”无法对攻击以外的动作使用，且不管有什么异能力效果，“掩护”也只能在一个主要阶段进行一次。

其他伤害

从高处坠落或遭到自然火焰的灼烧等，角色会因各种状况受到伤害。这些情况下，GM 掷骰伤害 $[2D10+n]$ ，并计算伤害。一般来说 n 为 0，但 GM 可以根据情况决定。

补充子弹

枪支和十字弓等是需要补充子弹或箭矢的武器，但是并不需要考虑补充这些弹药，角色被视为带有必须的补充弹药。匕首等投掷武器同样，投掷一次后并不需要补充、

其他规则

游戏进行制度中的追加规则

本章介绍《DX3》中特有的游戏中规则。请 GM 按照情况使用此规则。

道具常备化

《DX3》的游戏中获得道具（包括武器防具等所有物品）会随着结算期间的结束而效果。为了防止消失，保持道具到下一场游戏，且不管破坏、丢失、花费都会在下次游戏得到补偿或是获得了同样效果的东西。为了使道具常备化，必须要花费每个道具设定的必要常备化点数。

没有定下常备化点数的道具（GM 原创道具等），可以有 GM 决定常备化点数，也可以设定为 0。

道具的常备化只在结算期间和预备期间设定。

常备化点数和现金

常备化点数和 PC 拥有的现金没有任何直接关联，规则中没有规定 PC 到底拥有多少现金。如果有需要请和 GM 讨论。一般来说，角色们被认为拥有足够生活的现金。

财产点数

财产点数像现金一样可以作为花销。使用财产点数可以获得有利于购买判定和情报收集的修正（P84）。

剩余的常备化点数变为角色的财产点数。

异能力装备

由异能力获得的装备和道具视为获得该异能力角色的常备化道具。

制作角色时的常备化点数

制作角色时，能够获得【社会】 $\times 2 + \text{调达}$ $\times 2$ 点常备化点数。消费此点数，角色就可以获得武器防具等道具。

结算期间重新计算常备化点数。【社会】的能力值或调达的技能等级上升的话，根据该值调整常备化点数。

该阶段也可以重新购买道具。

提升常备化点数或重新购买道具，使常备化点数的消费量改变的话，也需要重新计算财产点数。

购买判定

道具都设置有不同的购买难易度和必要常备化点数，没有设定则意味着不可购买或无法常备化。

购买道具需要获得 GM 的许可，并以购买难易度为难易度进行<调达>判定并成功，这是购买判定。每消费 1 点财产点数，达成值+1，可以在掷骰判定后决定消费的量。要在此判定中使用异能力的话，需要进行一次次要动作和一次主要动作。一般来说购买判定 1 场景只能进行 1 次，GM 也可以根据状况限制购买判定。

通过购买判定的道具不常备化的话会在结算期间消失。

情报收集

PC 们要达成的目的并不都展露在阳光之下。经过导入并与其它 PC 汇合，PC 们会渐渐认识到剧本的目的，但其中有一些“谜团”会试图阻挠 PC 们。突破这些谜团带来的障碍的武器，就是情报。情报也许是发现敌方超越者或原菌所在地点，也许是连续杀人事件的被害者的共同特征。收集情报，解开谜团的行为叫做情报收集。GM 根据 PC 进行的情报收集的内容，给予其情报。必要的话，可以要求 PC 进行贴切的判定。

情报收集场景

当 PC 们想要得知的情报被人为隐藏或者有大量的伪情报，无法察觉到情报时，GM 可以设计情报收集场景。GM 不一定需要提供情报收集场景中的场景地点和具体的情报收集方法。反过来说，玩家可以像 GM 提议能够活用自己的异能力或道具数据的情报收集方法以及场所。当然最终决定权把握在 GM 手中。

情报收集判定

每个情报收集场景，一名 PC 可以进行一次情报收集判定。GM 根据行为判定规则，决定判定难易度和使用技能。

一般来说，收集情报需要使用 GM 认为适合调查情报的<情报：●●>进行判定。谁都知道的情报的难易度为 6，人为隐藏的难易度为 9 等等，难易度应设置在 6-15 的范围内。

情报收集判定时使用异能力的话，需要进行一次次要动作和一次主要动作。

使用财产点数

进行情报收集判定时，可以像情报商人付钱，或者动员其他调查公司或侦探等，当 GM 认为消费现金可以有利于获得情报时。可以如同购买判定一样使用财产点数。

判定后每消费 1 点财产点数，达成值+1。

世界篇章

双重十字的世界

世界已然变化

《DX3》的世界和我们所知道的现代世界十分相似，但是尽管相似却是不同的世界。

那个世界是比现在的时间还要稍微远一点的，未来世界；比现在的争执还要多一些的，危险世界。

然后比现在的世界更多一些——深藏着黑暗的世界。

在人类没有意识到的时候，世界已然变化。

未知的病毒在世界范围内蔓延，多数人类已被潜在性感染，其中有人获得了超越性的力量，成为了潜伏在人群中的超常之人——“超越者”。

变节之人出现在人群之中，对人类爪牙相向；变节之人拥有超常的力量，为了保护人类不断战斗。在黑暗之中，人所未知的超能力者们的战斗不断展开——这便是，双重十字的世界。

超越者

他们超越了人类的界限。

如同文字所示，超越者是超越常识的人，他们就算受到了致命的伤势也会一瞬间痊愈，也可以发挥超乎常人的运动能力和感知能力，而且他们还能让皮肤像金属一样坚硬、操纵火焰与光芒，这些力量确实是名副其实的超能力。常人想要和超越者对抗几乎是必败无疑。

如此这般的超越者能力，来自于背教者病毒。

背教者病毒

背教者——即悖逆自然常理之物。人们推测被命名为背教者的病毒是在大约二十年前释放在全球上下。

据研究，二十年前，一名考古学家的发掘队在中东某国勘察时，发现了未知的遗迹。由于内乱的爆发，运送发掘品回国的输送机受到攻击并坠毁。该发掘物中含有未知病毒，因爆炸而扩散向了世界。

接着，世界中发生了多起怪异事件，治安急速恶化，各国政府苦恼于不明原因的燃烧和爆炸、杀人恐怖袭击等事件的激增。

科多威鲁博士的警告

与此同时，一卷论文极为秘密的递送给了各国政府，该论文的著者是享有盛名的生物学家阿尔弗雷德·J·科多威鲁博士。

根据科多威鲁博士的论文，中东的事件使未知的古老病毒——背教者病毒在地表扩散，多数人类已感染该病毒，然后其中一部分人类诱发了病毒，成为了超越者。

该论文还记述了另一件恐怖的事实，也就是说如果无法忍耐背教者的侵蚀的话，超越者将失去理性和自我，成为依靠冲动行动的怪物——原菌。

原菌

原菌是输给了背教者病毒的侵蚀，失去了人类理智的超越者，他们的心智会有别于人类，甚至是外貌。科多威鲁博士主张，近些年递增的异样犯罪、恐怖袭击，都跟原菌息息相关。

但是科多威鲁博士的论文没有公开发表，多数超越者和原菌无法从外表上加以判断，因此若是该存在被公开……社会的秩序将因为猜忌而崩溃，谁都能够预想到世界中将发生一场魔女狩猎一般的社会暴动。

人类和背教者

原菌是拥有远超常人力量的怪物，为此人类社会难以对抗原菌造成的犯罪以及破坏行为。

而且科多威鲁博士还指出，一个世界性恐怖组织指挥着无数怀有恶意的超越者甚至原菌，他们趁着世界陷入混乱时，有目的性的对人类社会爪牙相向，他们便是被称为法鲁斯之心的组织。

全球守护者网络

科多威鲁博士的论文接下来论述道，自己也是超越者的一员，像自己这样保持了理智的超越者正在从原菌手中保护着人类。

为了对抗拥有强大生命力的原菌，需要使用超大火力武器，而这在城市之中几乎无法实行。因此为了不破坏世界中展开的日常，只有永远同等力量的超越者可以和原菌对峙。

科多威鲁博士宣言了全球守护者网络——UGN 的成立，其成员皆为超越者。就这样，在世界的黑暗之中，多数人类不知道的情况下，守护人类日常的战斗，就此拉开了序幕。

UGN 和法鲁斯之心

UGN—人类之盾

UGN（全球守护者网络）是大约十六年前，阿尔弗雷德·J·科多威鲁博士和其伙伴设立的组织，该组织最大的目的即人类与超越者的共存。超越者拥有超越于人类的力量，但其极易失去人类本性，成为社会的敌人，因此应当使世界认同并接受超越者的存在。

设立和扩大

UGN 成立初期，背教者病毒已经在中东地区扩散数年，各国苦恼于不明原因的超常现象的应对方法，当中受害最广的就是欧洲各国和以欧洲为中心的超句型跨过企业兰卡斯特财团，因此该企业立即提出了协力于 UGN。

紧随其后的是受到背教者侵害的各国政府。由此，UGN 获得了政治上的成功以及兰卡斯特财团的庞大财力支持，名副其实的成为了世界性组织。

科多威鲁博士之死

UGN 成立五年后，科多威鲁博士死于设立在新西兰的兰卡斯特系列研究所中。当时科多威鲁博士被推断，正在进行投喂背教者病毒的动物实验，暴走的实验动物毁坏了整个研究所，无人幸存。在这一悲剧性事件发生的同时，在科多威鲁博士的个人魅力以及能力下运转的 UGN 渐渐改变了组织性质。

现在的 UGN

UGN 失去了中心人物后，遭到了各国政府的介入，成立了由十二名评议员组成的中枢评议会。随着各国支部逐渐递增的独立行动，整个组织倾向于监视超越者，处理超越者犯罪，强化了治安维稳机制。此倾向一直持续到了现在。

UGN 的活动

现在的 UGN 活动内容基本上分为以下四种。

解决事件

UGN 的主要活动内容为处理背教者的相关事件。UGN 的派遣特工，或是协助的超越者对于超越者及原菌引发的犯罪，以及关于背教者病毒引发的事件进行调查与解决。

有时他们也会协助当地警察和军事组织，但是大部分的情况下，当地组织只会提供情报支援，不会告知事件全貌。当与引发事件的原菌进行战斗时，只有超越者能够进行处理，此举也是为了彻底把握关于背教者的情报。

情报操作

背教者病毒的情报受到了彻底的藏匿。即使是发达国家政府通常也只有屈指可数的几位高层官员掌握了该情报。UGN 通常负责处理关于事件相关者和媒体的报道，以及网络上的流言。该处理并非运用巨大的组织力量实行情报封锁，而是使用超越者能力，实行骇客以及记忆操作，拥有强大的效力。

保护培养

UGN 为保护背教者病发、成为超越者之人而活动，UGN 特工负责向其传达背教者的真相，教导其超越者的生存知识和规则。他们基本上都受到了 UGN 的监视，并需要接受控制背教者冲动的训练和定期检查，并协力 UGN 完成任务等。

研究开发

UGN 正在进行关于背教者的研究。背教者的性质上还残留很多不明确的信息，而且原本就没有背教者是一种病毒的确切证据（但确实和病毒习性相近）。因此 UGN 正在进行对背教者的分析，以及超越者对背教者的抑制与操作的研究、关于背教者的技术与机器的研究及开发等。这些研究的终极目的是治疗背教者发病者，也就是让超越者重返人类，但现下的实情是别说成功例，就连线索也无处可寻。

UGN 的组织

UGN 的最高决议机关是十二名评议员组成的中枢评议会，统称亚克西兹。亚克西兹之下，由各国支部以及其下的各城市支部组成。国家不同，国内的统领组织存在差异。

UGN 在建设初期，成员中超越者与非超越者各占一半，但随着超越者的增加，以及 UGN 本身的组织力量的增加，超越者成员日渐递增。

UGN 特工

UGN 特工是 UGN 雇佣的员工，也是活动在关乎背教者事件最前线的工作人员，以受过战斗训练的超越者为主，多数特工拥有假扮用的、表面上的其他真实身份。

UGN 之子

UGN 之子是在 UGN 的设施中培养长大，出生起便是超越者的人们。他们都是孤儿或是掌握了过强的力量，因此被 UGN 收留。他们不清楚平稳的日常，却拥有关于背教者的知识和能力。因为他们天生就是超越者，所以 UGN 之子全员都不大于二十岁。

法外者

法外者是并不隶属于 UGN，但作为协力者协助 UGN 的超越者。这些协力者一般都生活在日常之中，只有受到 UGN 的邀请，才会负责解决背教者相关事件。法外者不隶属于 UGN 的原因人尽不同，但多拥有个人正义感。学生、警察、侦探、骇客，法外者中有各种各样的真实身份。

日本的 UGN

日本政府在最初曾经拒绝协助 UGN，但是因为对急剧递增的超越者犯罪感到束手无策，最终日本政府还是成立了协助机制，在这个过程中，国内的组织间产生了芥蒂，这个问题直接还未得以解决。具体来说，作为行政机关的劳动厚生省成立了 UGN 的协力窗口，但防卫队和公安警察依然脱离 UGN，独自并强硬的施行对背教者策略。

UGN 的日本支部

日本支部长雾谷雄吾率领的日本支部之下，还设立有大城市和背教者关联事件多发的城市的城市支部。各支部独立意识强烈，基本上会以城市支部为单位行动，但当发生了大规模事件或关于法鲁斯之心的事件等时，日本支部会派遣特工牵连支援。

各种各样的支部

支部基本上以城市为单位，负责以该城市为中心的地域中发生的背教者事件，日本支部负责统筹各支部。各支部多以厚生劳省有关的独立行政法人、兰卡斯特财团旗下企业的形式存在，但也有一些小型支部以咖啡厅、侦探事务所为形式存在。除此之外也有专门进行研究的支部和专门负责教育的支部等特殊形式存在的支部。

法鲁斯之心——人类之敌

在 UGN 成立时科多威鲁博士发表的文件中，指明了在近年世界多发背教者犯罪的阴影处，一个由超越者组成的国际恐怖组织成立了，该组织名为法鲁斯之心（略称 FH）。该组织的目的以及规模至今还在谜团之中，能够得知的是 FH 毫不隐藏超越者能力，将其运用在破坏与恐怖行动、犯罪之上。FH 甚至吸收了失去人性的原菌为成员和协力者，加以利用。然而 FH 不仅停留在黑社会，甚至吸收了巨大企业和国家中枢，成为了一个巨大而又复杂的组织。

能够确定的有两件事。一，FH 敌视 UGN，常常破坏 UGN 的目的和组织；二，FH 利用超越者的力量进行活动，因此能够与之对抗的只有 UGN。

FH 组织

FH 并未采用 UGN 的金字塔型组织结构，而是每位特工率领各自的部下和协力者以及细胞为组成单位，网状连接。其中枢是被称为中心法则的中核机构。

FH 特工

FH 特工有超越者和原菌组成，他们不遵从同一的意愿，而多根据个人欲望和冲动行事。他们不仅将背教者能力运用在错误的地方，甚至出现了破坏现下社会的倾向。

尊主

FH 特工中，拥有强大力量的特工被称为“尊主”，他们几乎全员都是强大的原菌，在战斗或洗脑等各自擅长的专业中首屈一指。

日本的 FH

日本的 FH 向对来说还是比较有组织性的集体，这是因为“策划者”都筑京香优秀的统领了特工们。

但是数月前都筑京香忽然脱离了 FH，在那之后整个 FH 都失去了控制，而且并未弱化，而是每个“细胞”都活性化，导致 FH 的恐怖事件以及犯罪次数激增，据说其中也有尊主级别的几名特工牵连其中，因此 FH 的势力大幅增长。然后，一场事件动摇了 UGN 和 FH 的状况。

背教者和超越者

背教者病毒特征

根据 UGN 的研究，八成人类都已经感染了背教者病毒，但是只有一小部分病发，成为了超越者。

病发

关于背教者病毒活性化的原理，至今还有很多地方尚未查明。

现在已被确认的背教者有以下的特征。

当被感染的对象和背教者有良好的的适应性时，背教者病毒将活性化，病毒会替换对象的 DNA，使细胞变化，生长出新器官，对象因此变为超越者，拥有超越人类的能力。但是最一开始的病发会对母体给予强大的负担，多数情况下母体会经受不了强烈痛楚和精神上的打击，五成以上都会直接原菌化。

原菌化

原菌化的超越者多数会失去理性，不能交谈，只会进行破坏并失控。此时背教者也会带来过剩的身体变化，使母体变为非人的身体状态。有稀有的原菌能够保持理性进行活动，不过即使如此他们也失去了人类的心灵，这些怪物只为了冲动而采取更能效率地行动的人类姿态。曾经原菌化后还能夺回心灵的例子，至今为无。

就算忍耐过最开始发病的精神打击，原菌化的威胁也一直缠绕着超越者。每次使用超越者的力量，体内的背教者就会被活性化，就像是要支配人类一般刺激着超越者的冲动。大部分超越者都会在战斗时失去心灵，成为原菌。

侵蚀率

背教者有各种形态，其中不乏完全不会对肉体带来变化的背教者，或是带来暂时变化后恢复为原来身体的背教者。但是当体内的背教者活性化的话，周围会放射出一种称为背教者物质的化学物质，测量该物质的是叫做侵蚀率的数值，人类变为原菌的界限值规定为 100%。

冲动与暴走

受到背教者侵蚀的超越者会因为特定的感情或感觉、记忆受到刺激，异常限度的增加，这被称为冲动。冲动有较高的个人差异，有的超越者是希望进行破坏，有的超越者是对特定的记忆感到恐怖，即会成为冲动。

冲动会增加背教者的活性化，超过限度就会失去理性，被冲动所支配——失控。原菌可以说是无法从暴走状态中恢复的超越者。

共振的背教者

病发时没有失去理智的超越者在某种程度上可以用自己的意志抑制冲动。但是在特定的状况下——周围的背教者浓度增加，感情大幅度变化，特定记忆的心理现象也会失控。

超越者接近暴走状态中的超越者或者原菌后，体内的背教者也会因为散播出的背教者物质活性化。不仅是直接接触，残留的背教者物质和释放出的背教者也会干扰超越者，所以担当有关原菌事件的特工们进行行动时都十分警惕着冲动和侵蚀率的增加。

超越者的能力

超越者因受到背教者侵蚀，可以发挥超乎人类的能力，能力可以分类整理为症候群和异能力。

症候群

症候群是根据特征，对已发现的超越者异能力力进行的分类，现在异能力力被分类为掌管温度变化的冰炎奇蜥、体内能够生成化学物质的幻象惑星等，总计十二种。

血统

多数情况下，一名超越者会拥有两种症候群，他们被称为混血种。其中也有超越者只表现出一种症候群，拥有特化后的能力，这样的超越者被称为纯血种。

三种混合种

近来，超越者之间出现了拥有三种症候群的三种混合种。除了刚成为超越者的三种混合种，也有过去是混血种的超越者觉醒成为了三种混合种。

异能力

将超越者拥有的超能力接着细分，就是异能力。正确来说，症候群是将每个超越者能够执行的异能力大致按倾向总结的分类。

异能力是超越了人类能力的新发现，也是超越者能力的根基。效果越强大，背教者也会越活性化，促进冲动的增加，因此使用需要格外慎重。

共通能力

超越者都拥有的能力。据考证这些异能力和症候群无关，所有的超越者基本都拥有这些能力。

结界化

有意识或无意识的释放背教者会对周围产生影响。超越者之间会通过互相激发背教者表示自己的存在，超越者以外的人则会因为活性的背教者感到异常的不安、厌恶、无力感等，因为精神打击而无法行动。

复原化

超越者拥有强大的生命力，而且背教者为了保护周围环境（即超越者的肉体），而治愈超越者的肉体，这被称为复原化。就算不接受异能力的训练，也可以自动而又强制性的发动此能力。

背教者操控

操纵这些背教者能力，或是抑制背教者的技术称为背教者操控（RC），UGN 正在研究专门抑制冲动的技术——呼吸法、冥想和催眠等，并对超越者进行相关训练。

作为超越者

当超越者接受过教育，能够控制背教者力量和与之伴随的冲动后，就可以在日常世界中生活。但就算如此，超越者也不能完全的掌控背教者。背教者会对很多东西产生反应，再次带来冲动，强烈的感情、接触其他超越者、使用异能力、又或是完全的无规律。超越者总有一天会失去整个内心，无法再返回日常世界……这对于超越者来说，是最最恐怖的事情。

背教者和世界

各种组织

以下是关于世界中以及日本中，有关背教者组织的解说。

陌生者部队

日本军事集团的防卫队内部的对超越者部队，该组织准备了对背教者装备和重火器。他们虽然因为立场问题不会轻易出动，但却拥有唯一可以与超越者对抗的战斗力量。陌生者部队常常与警视厅公安部特殊犯罪调查室（特调）合作行动，对待超越者态度冰冷，以高压著称。

风暴基地

驻日美军的超越者部队，是将超越者运用在军事上的实验部队。UGN 对其非人道的实验与任务进行过抗议，但是风暴基地依然无动于衷。

神城财阀

代表日本的巨大企业财阀，其中心部分是重工业和 VAI0 相关产品，和军事产业关联甚密，甚至安排了机密部署进行关于背教者的研究。虽然神城财阀和 UGN 保持着和谐的协力关系，但部分派阀因近年 UGN 独占了关于背教者的情报而感到不满，开始独自行动。

结社

世界级的犯罪结社网络，结社以走私毒品组织为中心，各国的黑帮为了保护并转移重犯罪者而缔结契约、成立了结社。结社中藏匿了引起犯罪的超越者和运用超越者能力的真实身份犯罪者，成为了不可无视的势力。

背教者的认知

背教者的存在并没有被公之于众，大部分的正常人——包括医生、公务员和警察都不清楚背教者，因此无法处理和背教者有关联的事件。每次关系到背教者的事件都会将媒体和警察组织赶出现场，也有人对此抱有疑问。

崩坏的日常

距离背教者病毒被释放已经过了二十年，背教者与超越者周围的状况日渐变化着，然后近些年也发生了一些关于背教者的重大事件，以下是其中两个事件。

三种混合种的出现

就在几个月前的某一天，全世界的超越者脑海中都浮现了同一个念头，那就是思想之情……也或者说是希望。那种温暖感觉的意义尚不明了，但从那一天开始背教者发生了变化。

从那个念头出现的一个月内，陆续出现了拥有两个症候群的混血种觉醒了第三症候群的事件，这一现象很快就告一阶段但是这之后觉醒的新超越者中间，也有一开始就是三种混合种的超越者。具体原因尚未得知，但发生异状的那一天正好是 FH 拥有的宇宙空间站——至高天被毁灭，可以推测出两者之间应该有多少关联。

科多威鲁博士的归来

然后——就在某个冬日，日本时间 19 时 52 分 32 秒，电视、收音机、网络等，几乎世界上所有的广播媒体都遭到了一名男子的侵略。男人自称是阿尔弗雷德·J·科多威鲁，并放话道“你们的日常生活早已遭到破坏”。接下来该名男子对背教者、UGN 与 FH 进行了说明，并说道——“我是 FH 的一名特工，如今的 UGN 已经失去了其存在价值，我会将其破坏。”然后男子就像他的出现一样唐突的离开了。

UGN 和各国政府立即封锁了媒体，中断了节目，甚至有些地区发生了人为性停电，但是同时封锁所有的媒体是不可能的，甚至也有人复制了看到的東西。UGN 举上下全力企图隐藏该情报，使用超越者的能力进行骇客和记忆操作……然后努力了几周后，那场事件对世界来说，变成了一场模糊的梦境。

就算如此，没有清除干净的情报和记忆残渣流传为了都市传说。

离开大众社会，这件事也对 UGN 内部带来了强大的打击，因为本应死亡的 UGN 创始者的归来——而且还是作为 FH 的一员。就像是要为自己制造证据一般，科多威鲁博士亲手袭击并毁灭了多个大型支部。

争吵与混乱在 UGN 内部扩散开来，也有人脱离了组织。为了让混乱的组织恢复平静，就连中枢评议员也开始四下奔走。

然后不知为何 1，科多威鲁博士将目标定为了日本。他的目的尚不明了，但流传说科多威鲁博士是为了寻找关于背教者的“什么”才来到了日本。

UGN 成立以来最严重的混乱中，特工们为了守护日常世界，仍然每天奔走于各种事件。他们畏惧着，因为有预感告诉他们，这样的日子即将迎来结束——

NPC 资料

此处会介绍对超越者、原菌、UGN 等中，行动引人注目的角色。此处介绍的角色可以成为 PC 们的帮手、支援者、竞争者、敌人等。

作为露易丝

NPC 资料中有些会出现在经历的邂逅表中，被指定为关联的对象。它们可以被当做上司、师父、好敌人等，给 PC 的设定带来深度。

剧本点子

使用这些角色也可以使他们成为剧本的委托人（命令者）、提供情报者、黑幕等，让这些角色登场可以展现剧本事件的危险程度和重要程度。

NPC 数据

NPC 资料中介绍的角色没有设定症候群以外的能力值和效果的数据，GM 可以自由设定这些资料。

比如说“利维坦”雾谷雄吾是 UGN 日本支部长，但不一定要设定为强大的超越者，只要是故事需要的话，也可以让原菌一挥手就打倒他。

无症状群的角色

NPC 中也有没有症候群的角色，他们一般是没有觉醒超能力的普通人，但是这里介绍的情报也不一定能保证正确，GM 也可以设定没有症候群的角色隐藏了自己是超越者的事情。

UGN 日本支部长						FH 干部特工																	
“利维坦” 雾谷雄吾						“反叛的圣人” 阿尔弗雷德·J·科多威鲁																	
“守护日常世界就是我们的工作。”						“为了迎接新世界，必须要破坏眼下一切。”																	
血统	纯血种		症候群	幻象惑星		血统	不明		症候群	不明													
真实身份/伪装身份			UGN 支部长/UGN 日本支部长			真实身份/伪装身份			FH 细胞领导/FH 干部														
侵蚀率	30%		性别	男		年龄	34		侵蚀率	240%		性别	男		年龄	51							
UGN 日本支部长，这个男人沉着冷静，并且意志力和判断力也强于他人。因为科多威鲁博士宣布以日本为目标，而遭到中枢评议会的注目。现在为了统领慌乱中的日本支部而四下奔走。												应已过世的 UGN 创始者，现在被视为 FH 干部特工。他能够举一人之力毁灭 UGN 的大型支部，是一名强大的超越者，并将尊主级特工当做自己的棋子。他宣布要“破坏 UGN”，并对 UGN 现成员宣言“回归我身边吧”。											

科多威鲁博士属下						不屈的 FH 特工								
“幽魂之主” 约翰·C·科多威鲁						“破坏神” 春日恭二								
“这可父亲的意志！痛扁你！”						“只要有这份力量，下次一定是我的胜利！”								
血统	混血种		症候群	冰炎奇蜥/变异魔兽		血统	三种混合种		症候群	变异魔兽/流亡畸体/鲜血真祖				
真实身份/伪装身份			FH 之子/高中生			真实身份/伪装身份			FH 特工/FH 特工					
侵蚀率	210%		性别	男	年龄	17	侵蚀率	240%		性别	男	年龄	51	
自称科多威鲁博士之子的少年，他在 FH 中也获得了特别的称号。约翰是一名“尊主”，拥有超强的实力。他是一名嗜战狂，喜爱从正面直击敌人。他和 UGN 交手过多次，毫发未伤。另外，本人热爱甜食。								过去曾是引人注目的干部候补，自从某个任务失败，这位 FH 特工就不断输给 UGN。尽管不断失败，不知为何他还是死而复生。现在隶属于“幽魂之主”手下。 最近他的第三种症候群苏醒，本人觉得一定能靠它取胜所以现在正意气风发。						

UGN 日本支部督查员					
“蔷薇之名” 罗萨·巴斯卡贝鲁					
“我对感情论题没有兴趣。”					
血统	混血种		症候群	炼金化形/幻象惑星	
真实身份/伪装身份		UGN 特工/UGN 日本副支部长			
侵蚀率	34%		性别	女	年龄 29
中枢评议会派遣到 UGN 日本支部的本部特工，表面上是为了支援混乱的日本支部、辅佐雾谷并担任副支部长。实际上是为了防止作为重要据点的日本支部特立独行而来的监视人员。她冷淡而重视纪律，因此也被称为“异端审问官”。					

UGN 背教者研究员					
“大尸花” 姬宫由里香					
“呜呼呼，你的力量真是……有意思呢”					
血统	混血种		症候群	神脑演算/幻象惑星	
真实身份/伪装身份		研究员/UGN 特工			
侵蚀率	60%		性别	女	年龄 24
UGN 的背教者研究室“R-Lab”的研究员。她出身于富豪家，但却热爱背教者的研究，一旦发现珍奇的病例就会激动的脸蛋泛红废寝忘食。她详知 UGN 内部的政治情况，为了研究的顺利进展，不留余力的寻找斜径、独断行动。					

UGN 之子教官					
“缠线蜘蛛” 玉野椿					
“别急……没事的，你一定能够做到。”					
血统	纯血种	症候群	流亡畸体		
真实身份/伪装身份		UGN 之子/UGN 之子教官			
侵蚀率	32%	性别	女	年龄	19
UGN 之子中最年长的一群人中的一员，担当其他 UGN 之子的训练教官。她冷静而又认真，被孩子们尊敬的评价为“生气就会很可怕”。代号来自她指尖化为丝线的战斗能力。当她作为特工行动时，多数场合会与和多年来的搭档高崎准人一起行动。					

UGN 中枢评议员						
德蕾丝・布蕾姆						
“能不能再详细说一说？”						
血统	无		症候群	无		
真实身份/伪装身份		UGN 特工/UGN 中枢评议员				
侵蚀率	-		性别	女	年龄	15
年方十五，拥有多个博士称号的天才少女，并非超越者却成为了 UGN 中枢评议会的一员。一直站在她肩膀上的是猫头鹰是她的宠物兼超越者护卫。辛苦的她为了统合局势混乱，使用各种政治力量，以致于陷入窘况。						

UGN 法外者						
“阿尔忒弥斯” 敷岛菖蒲						
“我也……我也能够做到吧？”						
血统	混血种		症候群	神脑演算/炼金化形		
真实身份/伪装身份		高中生/高中生				
侵蚀率	34%		性别	女	年龄	17
UGN 法外者的一员。尽管觉醒没有多久，却拥有神脑演算特色有的思考能力，射击准度极高。 她无法放任感到烦恼的人，经常陷入麻烦的事件中，但本人似乎并不在意。						

甩卖中的情报贩					
“猫鼬” 猫川美亚					
“多给我些报酬，我会告诉你些好东西哦。”					
血统	混血种	症候群	雷击黑犬/变异魔兽		
真实身份/伪装身份		高中生/情报商人			
侵蚀率	28%	性别	女	年龄	17
无所属的情报贩，喜爱金钱。猫川虽然不擅长战斗，却拥有卓越的骇客技术和以网络为中心的广泛情报来源，她收集的情报异常的快速且精准。她名副其实，且本人也深信如此，但却在关键地方掉链子，有些马虎。最近她最受打击的就是“猫鼬并不是猫啊”。					

战斗狂的暗杀者					
“狩猎者”伊庭宗一					
“难道还有比血的颜色更美丽的东西吗？”					
血统	三种混合种	症候群	鲜血真祖/神脑演算/重力魔眼		
真实身份/伪装身份		暗杀者/暗杀者			
侵蚀率	260%	性别	男	年龄	30
伊庭是拥有“狩猎者”这个可怕代号的职业暗杀者。他常常不知从何处突然出现，残忍的杀害目标。比起完成任务，他更倾向于享受战斗本身的乐趣，有时他会因为自己来了兴致便造成上千的被害者。他被视为最强的超越者之一。					

巨大企业・神城财阀会长					
“夜明使者”神城早月					
“我啊……就算是只身一人也不会服输。”					
血统	混血种	症候群	神脑演算/冥府领域		
真实身份/伪装身份		董事/高校生			
侵蚀率	43%	性别	女	年龄	18
世界数一数二的综合企业，神城财阀的会长。 这名才女虽然未成年，实力却已经获得了认同。她与 UGN 协力中，也加强了关于背教者的研究开发。但是今年财阀中反 UGN・反会长派壮大，周围的人一个个选择离职或失踪，她强忍着、一个人战斗。					

防卫队陌生者部队队长					
“黑染尽！”黑崎刚道					
“那帮家伙直到脑子被毁坏都不会死掉，给我彻底结束他们的性命！”					
血统	混血种	症候群	天使光环/雷击黑犬		
真实身份/伪装身份		防护队长/			
侵蚀率	110%	性别	男	年龄	32
防卫队中针对背教者部队陌生者部队新任队长。尽管他自身也是超越，却极度排斥背教者，一旦遇到关于背教者的事件，就会用冷酷而暴力的态度进行处理。虽然因此他饱受批判，近年因为 UGN 的混乱以及治安的恶化，也受到了防卫队上层的支持。					

背教者事件担当刑警						
谷修成						
“我已经和当地联络过了……之后就是你们的工作了。”						
血统	-		症候群	-		
真实身份/伪装身份		警官/刑警				
侵蚀率	-		性别	男	年龄	51
警察内部的亲 UGN 派设立的，负责处理背教者相关事件的独立搜查部门，人称“R 担”的刑警。无关管辖地，这位高手会被派遣到全国各地处理有关事件。他曾经是鉴识官，和 UGN 长期协作，详细了解 UGN 的情报。他因为背教者事件失去了妻子。因为他不屈不挠的搜查精神而获得了一致好评。						

舞台篇章

舞台

舞台的概念

舞台简单来说就是故事发生的地点。

比如说 PC 们的城市和学校就是舞台，GM 对舞台仔细设定，可以让游戏进行得更顺利。

舞台的必要性

为什么要设计舞台。

问题在于情报问题。

《DX3》的故事发生在现代，最影响玩家的游戏体验的就是“风景过于现实”。

自己周围有什么，会发出什么声音，有什么人在行走，只要将角色置身于自己所熟悉的环境中，就可以做出无尽的想象。

不过这就是问题所在。

玩家的知识会直接影响 PC 的行动，这样会导致玩家间存在巨大的情报差。

比如知道网络搜索方法和不知道的人，进行调查的效率就会变化，又或是玩家运用 GM 的不知道的知识的话，GM 也很难进行处理。

为了减少这些问题，GM 需要重新决定故事发生的舞台是什么地方，并在故事进行之中向玩家们公开。公开舞台时，向玩家们披露其中的一些知识，就可以减少情报差了。

舞台的制作

那么要怎么制作舞台呢。

需要注意的有两点，就是舞台的场所和规则。

舞台地点

设定场所时应该注意到的是舞台的范围。

请尽量让故事发生在规定的舞台范围内，比如说决定舞台是学校的话，尽可能不要让故事发展离开学校。舞台是一个城区的话，解决事件就不要离开城区。

要点是决定了故事的场所就可以决定舞台的范围。

当然，此处并不是说角色们不能前往舞台以外的区域，只要主要的剧情发生在舞台之内就不会有什么大问题。

舞台规则

舞台规则也就是说只有在舞台内有效的设定内容。

比如舞台是 UGN 的研究设施的话，和 UGN 无关的人就不会登场，舞台是蛮荒之地的话，通信设施就去不了什么作用。

GM 可以任意决定舞台规则，应当在应用时立即向玩家公开。在应用之后再公开的话，会招来混乱，妨碍游戏的进行。

这些设定只要根据故事必要的形式设定即可，比如故事是要潜入 FH 基地，GM 应当公开如果被发现了的话敌人的数量就会增加，给玩家们带来游戏的紧张感。

舞台中的人们

《DX3》发生在现实世界里，住在不同地方的人过着各种各样的生活。GM 设定的舞台大部分也有其他的人在，舞台有什么样的人也是影响故事的重要因素之一。

话虽如此，GM 也无法考虑到所有的人，重要的是 PC 身边有什么人，特别是 UGN 的关系者一般都会用到。

GM 应该考虑到这块舞台是由谁负责管理，有什么样的势力。

巨大的舞台

舞台是故事发展的中心场所。

但《DX3》中也有可以进行多次游戏的舞台。

接下来描述的“东京近郊N市”也是其中一个。

设定一个城市，并摘取其中一部分就可以作成一个故事了。在同一舞台中进行多次游戏后，舞台会发生相关变化，也会增加更加详细的设定，可以发现更多的趣味。

请一定要参考范例舞台，制作自己的舞台。

东京近郊 N 市

这里说明的城市是范例舞台，可以就此使用本设定，也可以变更数据和固有名词。

N 市的地形

N 市坐电车前往东京都中心部需要一个小时，市中心的 JR 线东西走向，白领们每天都坐着电车上班。（JR：日本铁路公司，日本分布最广的民营电车，能够轻易前往东京都心吧）

很多人乘坐经过同一个车站的南北向私铁电车，也有人乘坐巴士。

城市东北部有一面巨大的湖，湖分支出了一条河。湖周围交通并不便利，所以人们多驾车。

城市人口越有十五万人，因为 JR 线的时间变更，最近城市渐渐发展了起来。

因此新旧建筑物相互混杂存在，让人莫名的感到一种混沌。

N 市的设施

N 市的所有公用设施几乎都以 JR 车站为中心散布。

城市再开发计划一定程度的获得了成功，现在结束了改装的车站周围建造了购物中心等公用设施，但是也有远离城市中心的地方没有进行再开发，城市里的光明和黑暗都格外浓烈。

国际环境情报大学

这是一座巨大的学校，同一个校区里包含了小学到大学。

学校虽然有直升制度，但教育也十分有名，有家长从远方送孩子入学，因此入学考试时的分数要求也不算低。

学校推荐走读，但宿舍也设备完好，有很多学生和老

师住在校区中。

附属病院

大学的附属病院。研究等级不容小视，市民信赖度也很高。但是前来病院

N 市公立初中、高中

N 市设有男女同校的公立初中与高中，教育程度属于全国平均水平，但是学生数量较多。

公立学校要说的话，专注于体育竞技，并且留下了一些成绩。每年公立学校都会和国际环境情报大学附属高中进行一次交流性的体育大会。

购物中心

车站前有一所购物中心，开业还没到半年。

购物中心内有很多大型商店也有多家饮食店，客人络绎不绝。

繁华街

车站附近的繁华街道。这里稍微离再开发地带远了一些，看起来有些杂乱。

混杂的高楼林立，商店街串联其中。认真找的话，能在商店街里买到很多便宜的东西，所以是学生的常去地。

N 市中央公园

池塘围绕着种满了樱花的公园，景色随着四季变化。一家人前来散步，大人们来晨跑，十分热闹。

主题公园

N 市中央公园一旁的室内主题公园。里面建有游泳馆、滑冰场等运动设施，还有电影院、游戏厅等娱乐设施。

年轻人挚爱主题公园，成年人则喜欢中央公园的宁静。每到假日，主题公园都很拥挤。

废建筑群

这里有很多没有进行再开发的废弃大楼。

虽然离繁华街很近，但气氛悠闲。

这里基本上没有人起来，但有很多人在这片无人的地区充满恶意，警察也相当苦恼。

工厂区

某企业在经济膨胀时期建造的工厂，现在已经关闭。占地面积广大，有人提议要加以利用但是最终还是放置了。

游戏主持人篇章

游戏主持人规则

游戏主持人

本章面向 GM，解说游戏中有用的小技巧和应对各种状况的规则。GM 应该准备能够让玩家们的身分——PC 们大显身手的冒险舞台，让他们遭遇危险状况，并引导他们到达他们应得的大团圆结局。

GM 担当的职务

GM 是《DX3》中的东道主玩家。

其他玩家会让代表自己的 PC 们参与到 GM 提供的情况之中，就是说玩家们是被动地参加游戏，而 GM 在一场游戏的各个阶段都是主导且主动的参加游戏，而且除了游戏进行的时间外，GM 还需要准备下一次游戏的剧本还有剧本中登场的 NPC 和敌人的数据。不过尽管 GM 十分辛苦，为游戏花下的汗水会获得百分之一百二十的回报。用心准备的游戏充实而有趣。

GM 和玩家的关系

GM 是游戏的东道主玩家，即“招待参加者的参加者”，也就是说 GM 也是享受游戏的参加者，不需侍奉其他任何参加者。GM 是游戏的管理员，也是带动游戏者，领导才能对于 GM 来说有利于游戏，但是在进行游戏时不需要一直都是领头人。

要注意的是，GM 享受游戏的权力和玩家对等。

游戏方式

《DX3》有两种游戏方法，请 GM 根据成员状况选择适当的方式，并告知玩家。

单回游戏

故事在一场游戏中完结就称为单回游戏。单回游戏中，每次游戏都需要制作角色，而且玩家对规则和 TRPG 的把握程度也参差不齐。推荐使用快速制作角色规则。

战役游戏

用以前的角色参加游戏，或是几场游戏完成一个完整的故事的游戏，称为战役游戏，该长篇故事使用由多个剧本组成的战役剧本。战役游戏没有指定的角色制作方法，玩家应同和 GM 用网络、电子邮件、电话等方法讨论想要使用的角色（或是 GM 允许使用什么角色）。

制作 NPC

NPC 是非玩家角色的略语，也就是指 GM 管理的、不是玩家角色的角色。接下来对 NPC 的制作方法进行说明。

NPC 种类

NPC 分为以下三个种类，每种 NPC 都用不同的规则制作。

特邀演员

和 PC 拥有同样数据量的 NPC。特邀演员和 PC 一样拥有数据，处理方法也相同，但是 GM 可以任意追加或变更其能力值、异能力或道具等。

• 特邀演员的露易丝

GM 认同的话，可以获得特邀演员的露易丝，但是不能升华泰塔司。特邀演员可以获得并使用 PC 无法获得的敌方异能力。

• 特邀演员的侵蚀率

特邀演员是超越者时，有两种管理其侵蚀率的方法。

一种是固定特邀演员侵蚀率的方法，在场景登场或使用异能力并不会改变侵蚀率。故事中的最终敌人等，管理侵蚀率很麻烦的话，可以使用此方法。另一个方法就是和 PC 一样调动侵蚀率，特邀演员的侵蚀率事关故事发展的话可以使用此方法。

群众演员

三到十人左右的集团视为 1 个角色的 NPC 叫做群众演员。在和成军的士兵集团、无赖团体，或是以数量取胜的喽啰们战斗时使用。群众演员也和 PC 一样进行制作，但是群众演员没有露易丝，也无法进行掩护。

临时演员

没有数据的 NPC 称为临时演员。从街边商店老板到财团大小姐等不需要战斗数据的 NPC，基本可以视为临时演员。临时演员会按照 GM 的宣言进行处理，该处理可以无视规则。不过基本上来说，也可以按照玩家的宣言进行处理。为了不和玩家战斗，也可以将 NPC 设定为临时演员。但在回合进行时，不只是宣言，临时演员也应当采取符合主要动作的行动。

制作最终敌人角色

剧本的黑幕环节中多会和强大的超越者战斗，在此对制作这样的最终敌人的方法进行解说。

应该有多强

困扰 GM 的一个问题就是最终敌人到底要有多强才能带来紧张刺激的战斗。首先要注意的是战斗的次数。计算最终敌人强度应当要意识到 PC 的侵蚀率上升了多少、露易丝作为 PC 重要的资源还剩下多少。推荐中盘环节战斗一次，黑幕环节进行最后的战斗。

具体来说，最好每位 PC 在黑幕战斗中都能升华泰塔司 1-2 回，也就是说理想中的战斗平衡是使 PC 至少陷入 1 次战斗不能状态，当然这并不是真的要杀死 PC，重要的是要怎么让 PC 们感到死亡迫在眉睫。

HP 的量

最终敌人应该有多少血量才好呢。最终敌人的 HP 量主要应当考虑两件事情，一件事是战斗需要的事件（回合数），另一件是 PC 能够产生的伤害量。如果手边有 PC 数据的话，请试着计算该角色一回合能够通过攻击产生多少伤害（命中达成值算为 30 就好），这样就能把握 PC 们 1 回合能够产生多少伤害，然后再乘以自己想要进行的回合数，就能大致算出必须的 HP 量。

异能力

关于异能力，它会影响最终敌人的描述、战斗风格，所以不能一概而论。一般来说回应动作的异能力可以比较少，命中和攻击比较多。拥有多种攻击手法可以避免陷入循环战斗或是被封住行动后失败的情况。当然最重要的是，最终敌人的异能力要符合他在剧本中的形象和表演。

战场设计

黑幕环节的战斗中可以加入战场设计，使战斗变得有趣。比如喽啰接二连三的登场、最终敌人有多名、打倒一次再次复活（或再次变身）等等，根据剧本和你的想法，可以在黑幕环节设置各种小陷阱。

游戏进行制度

此处介绍实际游戏进行中的小经验和规则。阅读此处前，请先熟读规则篇章中的规则，本章是以熟悉规则为前提所写。

预备期间

预备期间中最重要的事情就是让玩家们制作能够在接下来的实际游戏中活跃起来的 PC。

预告篇

预告最重要的就是告诉玩家们今天游戏的气氛，并传达给他们今天应该制作的角色的印象。

- 好的预告篇

请意识到预告篇是需要朗读的。过长的预告会让人读着读着就感到疲惫，玩家也记不住。

剧本资料

为了指引玩家制作角色，GM 应当制作剧本资料分发给玩家。剧本资料是 GM 给玩家的“角色制作期望书”。剧本资料中多记录了该角色的事前情报、指定真实身份伪装身份等。

实际游戏期间

此处对实际游戏期间中应当注意的事项进行说明。

导入环节

导入环节会增长游戏时间和剧本长度，但应当按不同角色分别制作。导入可以完美的提升玩家的体验感。

当然也可以让 PC 组成搭档、或全员组成了小队，进行同一个导入。请根据剧本和玩家，头脑灵活的决定导入环节。

递交露易丝的方法

在故事中，GM 应当为 PC 们设定达成目标和解决事件的理由，这时应该递交露易丝。具体来说，应当在以下两个时机中递交露易丝。另外，是否缔结露易丝由玩家决定。

• 剧本露易丝的话

剧本资料中记载的露易丝——剧本露易丝设定了该角色参与事件的个人理由。此露易丝可以使 PC 的委托人，也可以是事件的受害者，也可以是必须要拯救的女主角，还可以是应当超越的竞争者或敌人。导入环节中递交剧本露易丝，它将成为 PC 参加故事的理由、动机、解开谜团的线索。

• 黑幕环节前的递交

请在中盘环节的最后一个场景中递交露易丝。此露易丝象征并提醒玩家，黑幕环节将遭遇什么人，打倒什么人，或是拯救什么人的解决故事条件（剧本通关条件）。

结算期间

GM 宣言游戏故事结束，并进入结算期间。结算期间最重要的是分发经验点，经验点并不只是为了让角色获得成长，也是为了让参加者回想这一次的游戏，找出最快乐的回忆，这才是分发经验点的最终目的。因此应当尽可能的让每个玩家都获得尽可能多的经验点，请抱着感谢他人一起描绘了一场有趣的故事的心情，赠送他们经验点为礼物吧。下文边栏会对每一个经验点项目的判断基准进行解说。

签名

GM 一定要在记录卡上签名，忘记的话就会给玩家带来烦恼。为了不能擦掉，请用黑色圆珠笔认真签名。

确认成长

怎样消费经验点就交由玩家了，但是很多玩家都会在结算期间进行成长。

GM 确认成长后的角色和消费的经验点，并在玩家的记录卡或游戏卡中减少经验，用不会擦掉的红色圆珠笔记入新的经验点。

感想会

游戏结束后，如果还有时间可以进行感想会，回顾这次的游戏。之后，本次游戏结束。

获得经验点

此边栏主要介绍经验点的判断基准，面向 GM 进行解说。经验点的分发请参考“经验点的分发和成长”。

• 直到最后参加了游戏

结算期间所有在场的玩家获得该经验。

• 达成剧本目标

告诉剧本中设定的点数，最好是 1-10 点。

• 最终侵蚀率带来的经验点

按照 PC 的最终侵蚀率进行判断。请注意是否在回归时增加了骰子，或是追加投掷。

• 很好的角色扮演

请参加者全员一边回想游戏中的角色扮演，一边讨论决定。好 GM 会在此处尽可能的分发经验点。

• 做出了帮助其他玩家的发言或行动

此项目也可以由 GM 任意决定，但应当让玩家自荐或他荐，被推荐的玩家获得经验。如果是用异能力解救他人的危机或是互相帮助的话，也当然应当获得经验。

• 帮助了游戏的推行

此项目完全由 GM 任意决定。请让帮助了故事进行的玩家获得经验点。比如说按照剧本资料的内容进行角色扮演或判断，应当给予其经验点。

• 进行了地点的提供、联络，和其他参加者协调了时间等

此项目的经验点应当给予提供了游戏场所的玩家（如果有多人的话就给予多人）。GM 也需要在游戏卡中的同一项目处确认经验点。

规则问答

此处对游戏中的规则说明可能出现的问题，进行一问一答的解说。

■ 系统

Q：侵蚀率没有超过 100%，可不可以不进行回归？

A：请一定要进行回归。

■ 战斗

Q：进行掩护，视为格挡，并计算伤害时，可以使用“提升格挡值”的效果的异能力吗？

A：可以使用。

Q：用“目标：范围”进行攻击时，不知道如何处理掩护。

A: 进行掩护的角色在对该攻击的回应动作中，根据采取闪避还是格挡处理方式也不同。

首先由攻击方计算伤害。进行闪避时，从伤害中减去装甲值再乘 2，就是 HP 伤害。

进行格挡时，从伤害中减去装甲值和格挡值再乘 2，就是 HP 伤害。

■异能力

◆共通

Q: “射程：至近”的异能力和“不得以同一接战区域的角色为目标”的异能力可以组合吗？

A: 不可以。

Q: 组合多个会减少自己 HP 的异能力时，怎么处理呢？

A: 请合计减少的 HP 并处理。比如组合减少 HP1D 的异能力和 3 点的异能力，一下子就会减少 1D+3 的 HP。

Q: 异能力持续中，侵蚀率超过 100%的话效果怎么算？

A: 超过 100%的瞬间，效果就会提升，所以请重新计算。

Q: 可以在任意时机取消自己使用了的持续中异能力效果吗？

A: 可以。

Q: “技能：症候群”的异能力只能和那个症候群的异能力组合吗？

A: 不，只要至少和一个同样的症候群的异能力组合，就可以组合其他症候群的异能力。

Q: 异能力制作出来的道具可以交给别人吗？

A: 不可以。

Q: 可以使用很多回制造道具的异能力，做出很多道具吗？

A: 不可以，同一异能力只能制作最多一把道具，但当其消失或被破坏时可以重新制作。

◆通用

Q: 不明白《结界化》的效果

A: 具体效果由 GM 决定。重要的是除了超越者以外的角色都将变为临时演员且无力化。他们也许会当场失去意识，或是无法接近，或不能动弹。

由 GM 考虑决定非超越者角色是否失去意识。

■敌人

◆敌人异能力

Q: 不会处理《规避》

A: 首先计算拥有《规避》的角色在闪避中使用的骰子数，也计算能力值和侵蚀率带来的加值以及自己使用的异能力或他人异能力带来的骰子增减。计算后的骰子数乘以 2，再加上使用的技能等级，就是达成值。

举个例子吧。

一名敌人【肉体】是 4，侵蚀率 100%，〈回避〉等级 3，他获得了敌人异能力《规避》。当该敌人进行闪避时，骰子数是【肉体】4+侵蚀率加值 3 等于 7，乘以 2，〈回避〉是等级 3，所以达成值 17。

此时有人使用《魔兽的咆哮》，减少两个骰子，则骰子数变为 5，达成值为 13。

Q: 获得《规避》的敌人可以进行格挡吗？

A: 可以。

Q: 不知道获得《献身之盾》的群众演员进行掩护怎么处理。

A: 和一般处理掩护一样处理。掩护必须要在“未行动”时进行，进行了掩护的群众演员为“已行动”。

敌人

敌人是以 PC 对手出现的角色的总称。他们是潜伏在城市里的原菌，阻碍 PC 达成目的的 FH 战斗部队等。当然也有可能是城市里的小混混。

敌人种类

敌人是 NPC，因此会分为特邀演员、群众演员、临时演员三个种类。

特邀演员和群众演员基本和 PC 一样，拥有数据，临时演员一般没有数据。并且请注意群众演员无法进行掩护。

不精细的敌人

也可以制作只有命中值和攻击力或是只有【HP】、没有全部数据的敌人。当角色只有从远距离单方面地进行攻击时等处理时，不用详细的制作每一个数据也可以。

敌人数据

可以适当的变更敌人数据，并应使其拥有最低限度的能力。

敌人异能力

敌人异能力是只有 NPC、敌人能够获得的异能力。GM 也可以制作全新的敌人异能力，让 NPC 获得。

敌人异能力无关拥有什么症候群和血统，且都必定获得到设定的最大等级。

敌人异能力数据	加速时间				规避			
此处介绍的是只有 NPC（敌人）能够使用的异能力。这些异能力和通用异能力一样可以无关血统获得到最大等级。请活用这些异能力，使其营造剧本的特殊效果、特殊的战斗方式等。	最大等级	5	时机	先制阶段	最大等级	1	时机	常时
	技能	-	难易度	自动成功	技能	-	难易度	-
	目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近
	侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-
	效果				效果			

				高速行动的异能力。 你在先制阶段进行主要阶段。已行动也可以使用此异能力，使用此异能力也不会变为已行动。此异能力不会因为侵蚀率而获得等级提升效果，一回合 1 次，1 剧本最多使用 LV 回。无法组合其他异能力。				表示此敌人一直能发挥安稳回避能力的异能力。 此敌人进行的闪避达成值固定为“闪避判定骰子数×2+使用的技能等级”，但是此敌人在闪避判定中无法掷骰。请参考“规则问答”			
献身之盾				高速移动				状态复原			
最大等级	1	时机	常时	最大等级	10	时机	常时	最大等级	1	时机	自动动作
技能	-	难易度	-	技能	-	难易度	-	技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-
效果				效果				效果			
表示该敌人尽管是群众演员，也可以进行掩护的异能力。 只有群众演员可以获得此异能力，群众演员可进行掩护。但掩护需要消费主要动作，请参考“规则问答”				代表该敌人拥有非常优秀的移动能力的异能力。 该敌人进行战斗移动时距离+[LV×5]m，请注意全力移动的移动距离也发生变化。此异能力不受侵蚀率的提升等级效果。				重置自己受到的不良状态的敌人用异能力。 在该敌人受到不良状态后立即使用，打消所有不良状态。但打消一个不良状态该敌人需要损失 5 点 HP。即使重压状态也可以使用此异能力。			

瞬间退场				生命增强				装甲贯通			
最大等级	1	时机	自动动作	最大等级	10	时机	常时	最大等级	5	时机	自动动作
技能	-	难易度	自动成功	技能	-	难易度	-	技能	-	难易度	自动成功
目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-
效果				效果				效果			
飞到空中或是逃入地道、隐藏身形等逃离现场的异能力。 随时可以宣言。宣言此异能力后该敌人从场景中退场。此异能力一剧本最多使用 1 回。				表示该敌人拥有非常强大的耐久力的异能力。他坚固宛如铁壁，任何攻击都难以打倒他。 该敌人的最大 HP+[LV×30]。此异能力不受侵蚀率的提升等级效果。				该敌人在投掷伤害前宣言。该伤害投掷无视目标装甲值计算伤害。但使用此异能力的主要阶段结束后，该敌人 HP 丧失 1D。此异能力不受侵蚀率的提升等级效果。1 场景最多使用 LV 回。			

反射适应				苏生复活				预备调达			
最大等级	10	时机	常时	最大等级	1	时机	自动动作	最大等级	10	时机	常时
技能	-	难易度	-	技能	-	难易度	自动成功	技能	-	难易度	-
目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近	目标	自身	射程	至近
侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-	侵蚀值	-	限制	-

						制							
效果				效果				效果					
表示该敌人动作异常快速的异能力。其速度远远凌驾于常人，甚至能够追风逐雨。 该敌人的行动值+[LV×2]。此异能力不受侵蚀率的提升等级效果。				表示该敌人就算力竭也能再次站起来的异能力。 该敌人战斗不能或死亡时使用。恢复战斗不能、死亡的状态，HP 回复到 1 点。此异能力 1 剧本最多使用 1 回。				表示该敌人能够调集很多装备，拥有很多武器和资金等的异能力。 该敌人的常备化点数+[LV×10]。此异能力不受侵蚀率的提升等级效果。					

剧本篇章

剧本的阅读方法

本书刊载的剧本面向初次参加《DX3》的玩家，第一次担当 GM 的人可以在短时间内带完整个故事，十分简单。首先先试着玩一玩这篇剧本吧。

GM 需要仔细阅读剧本，并把握大概的剧本梗概。

为了进行接下来的模组，标准数据如下。

剧本数据

玩家人数：3-5 人

PC 消费经验点：0 点

游戏时间：3-4 小时

推荐的游戏方式

要进行本剧本的的话，推荐使用快速制作的角色，因为本剧本是以立马能够游戏为前提做成的。总之请一试身手，体验《DX3》的游戏体感。

关于预备期间和场景记述

本章刊载了可以立即参加《DX3》游戏的基本。再次解说预备期间的阅读方法和顺序，以及剧本的记述方法。

■预备期间的阅读方法

预备期间中记述了游戏开始前需要做的准备的指示。

- 故事梗概

说明了剧本的故事和故事大致展开。

- 故事预告

在玩家制作角色前，向玩家朗读的预告篇，对把握剧本印象很有帮助。

玩家中有人第一次玩 TRPG 或《DX3》的话，朗读预告后，请参考“请在最初阅读（P3）”，说明本游戏的游戏方法和超越者。

- 角色快速生成

玩家第一次玩《DX3》，没有规则书的情况下，请使用角色快速生成方法，本剧本中指定了推荐使用的范例角色。

PC 的年龄性别也可以和范例角色不同。

- 角色数据制作

玩家知晓规则且拥有规则书的话，可以用数据制作方法制作角色。角色数据制作时，剧本资料中指定了真实身份和伪装身份。

- PC 间的露易丝

角色制作完成后，每位玩家介绍自己的 PC，然后缔结 PC 间的露易丝。没有特别指示的话，露易丝的缔结方向是 PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①。

■场景记述

《DX3》的剧本以场景为单位，每个场景都按照以下形式记述。

- 场景标题（场景玩家）

此处记载了场景编号和标题，括号里填写的是该场景的场景玩家，GM 场景的话括号中会写 GM 场景。

• 解说

关于此场景的解说。有时场景描写会分为两个部分，解说后会注明编号。

• 描写

描述场景氛围和发生的事件。基本上此处所写内容都需要 GM 对玩家朗读。

• 台词：NPC 名

标明了台词和说话的 NPC。可以根据场景状况和 PC 设定、性别等适当改变台词内容。

• 结尾

标明了场景结束条件。

剧本：CRUMBLE DAYS

预备期间

制作角色和各注意事项

本文将注明进行《Crumble Days》中，制作角色及其他注意事项。游戏前准备是指 GM 向玩家们朗读故事预告和剧本资料，结束后让玩家们使用快速生成角色或角色数据制作。玩家人数少于 5 人的话，请优先使用数字小的 PC 号码。

角色快速生成

本剧本推荐使用以下五个范例角色。

PC①：随机王牌

PC②：闪光双弹

PC③：高傲血红

PC④：深绿使徒

PC⑤：真理追求者

角色数据制作

玩家进行角色数据制作时，真实身份应当选择剧本资料上的推荐身份，没有特别指定的话，可以与 GM 商议并自己选择。

关于 PC①

PC①的故事会从超越者能力觉醒前的状态开始，GM 应当一边为担当 PC①的玩家出示剧本资料一边描述本事情。剧本开始后立即可以使用异能和侵蚀值的数据，关于经历的觉醒、冲动则在开场中决定。

舞台

舞台使用东京近郊 N 市。

故事梗概

PC①度过着普通高中生的每一天，但是在某一天坐着巴士，PC①遭遇了重大事件。这件事是 FH 特工“修罗神枪”矢神秀人为了甄选背教者适格者引发的事故，他计划将从事故中生还的人迎来成为同事。除了 PC①，绫濑真花也坐在这辆巴士上，矢神对真花抱有特殊的好感，并期待她能够作为“自己的同一阵营”觉醒。在该事故中觉醒的 PC①知道了自己成为超越者以及世界的真相。但是执着于真花的矢神带走了她，只要打倒矢神并救出真花，剧本便结束了。

故事预告

今日一如昨日，明日一如今日。这样的日子看起来还会一如往常。

但是——世界在不知不觉间发生了变化。

契机是某天发生的巴士翻车事故。

潜藏的力量觉醒，直面深隐的真相。

自那天开始，日日如一的日常生活一片片的崩落——

双重十字 The 3rd Edition “Crumble Days”。

双重十字，那意味着背叛。

剧本资料的阅读方法

- 剧本中准备了剧本资料。请将剧本资料分派给玩家们。
- ① PC 号码

为了方便，PC 都注明了号码。本书中登载的剧本可以由 3~5 人游戏，人数少的话，应从数字小的 PC 号码使用。
- ② 露易丝

本剧本中标明了交给了 PC 的露易丝的角色名和推荐感情。推荐感情中的 P 是正面感情，N 是负面感情。
- ③ 快速生成

快速生成角色时推荐的使用的范例角色。
- ④ 真实身份/伪装身份

表示角色数据制作时的指定真实身份/伪装身份。
- ⑤ 本文

剧本资料的本文是制作角色时提供的设定和解说等。

剧本资料 各 PC 以下的设定，GM 在制作角色时应当和玩家商议。 PC①：在 N 市上高中的高中生，尚未成为超越者。 PC②：UGN 之子 PC③：UGNN 市支部的支部长 PC④：UGN 特工 PC⑤：无所属的侦探	
PC①用剧本资料 露易丝：绫濑真花 快速生成：随机王牌 你是一名很普通的高中生，你有一些在意同班同学绫濑真花，但是只要能跟她坐一辆巴士你就会感到开心。但是那一天将你的一生一分为二。巴士侧摔并爆炸，熊熊火焰中你成为了不知名的怪物救出了真花。	推荐感情 P：羡慕/N：不安 真实身份/伪装身份：高校生/无指定
PC②用剧本资料 露易丝：矢神秀人 快速生成：闪光双弹 你是在 UGN 基地中成长的 UGN 之子，现在正在追踪一名叫做矢神秀人的学生进行调查，他被怀疑是 FH 的特工。但是在尾随过程中你失去了他的踪影，之后巴士侧摔并爆炸，发生了一场重大事故。	推荐感情 P：好奇/N：猜疑 真实身份/伪装身份：高校生/UGN 之子
PC③用剧本资料 露易丝：PC① 快速生成：高傲血红 你担任 UGN・N 市支部的支部长，你被紧急传唤来到了雾谷雄吾面前。他命令你保护学生 PC①，他从重大事故中奇迹般生还，并觉醒为超越者。该事件背后似乎与 FH 有所关联。	推荐感情 P：好奇/N：不安 真实身份/伪装身份：无指定/UGN 支部长
PC④用剧本资料 露易丝：春日恭二 快速生成：深绿使徒	推荐感情 P：执着/N：厌恶 真实身份/伪装身份：无指定/UGN 特工

你是 UGN 的特工，在执行任务红，你曾经和“破坏神”春日恭二交过几次手。雾谷雄吾传唤你保护新超越者 PC①，并告诉你春日恭二似乎有什么图谋。

PC⑤用剧本资料

露易丝：绫濑真花

推荐感情 P：尽力/N：敌忾

快速生成：真相探寻者

真实身份/伪装身份：无指定/无指定

你是协助 UGN 的超越者。UGN 日本支部长，雾谷雄吾命令你调查名为“修罗神枪”的原菌。你速度展开调查，并发现这件事情与春日恭二有关。

导入环节

导入环节没有特殊指示，场景玩家以外的角色不能登场。

场景 1：开端（PC①）

解说

PC①放学后，正坐着巴士回家。绫濑真花也坐在这辆巴士里。坐在这辆巴士里的乘客都是 FH 标记的背教者适格者。本场景中，PC①还没有作为超越者觉醒也没有相关知识。在此场景中登场并不需要上升侵蚀率。

真花发现 PC①也在同一辆巴士中的话，会上前打招呼。对话不久后，巴士就会遭到袭击、侧翻，爆炸并燃烧起来。

描写

你正走在回家的路上，比平时要稍微晚一些。

这个时间往返乘坐的电车会晚点，各种不便。

因为有临时运行的巴士，你没有选择电车。

“啊，PC①今天也坐巴士回家呀？”

今天各种倒霉，但是看起来还是有一些小幸运的。

台词：绫濑真花

“今天没赶上坐电车的时机，一会要去社团，一会还要找老师，意识到的时候已经这么晚了。PC①也是吗？咱们俩都很倒霉呢。”

“能做你旁边吗？车厢人好多。”

“啊，那个，可以问一下吗？听说 PC①在班里有喜欢的女生……是真的吗？”

结束

就在真花做到 PC①旁边，两人对话时，巴士前面忽然出现了什么人，撞飞了巴士。巴士受到冲击侧翻并引发了爆炸。场景结束。

场景 2：觉醒（PC②）

解说 1

这是稍微比场景 1 早一些发生的事情，PC②正在尾随调查漫步在 N 市城区中的矢野秀人。

矢神已经预料到 PC②会尾随自己，不知不觉间消失了。

描写 1

作为 UGN 的一项任务，你正在进行一名叫做矢野秀人的人物的追踪调查。

矢野秀人被怀疑为法鲁斯之心特工。

他的成绩、体育都很一般，下学也不参加社团……学校哪个班级里都有这种不起眼的学生，你花费了几日调查出了这样的结果。

今天你也在 N 市尾随矢野秀人。但是不知何时，眼前的人忽然消失了。

解说 2

跟丢矢神秀人后，PC②前往侧翻巴士的火灾现场。虽然 PC②目击了使巴士侧翻的人影，但是无法确定是否为矢神，人影立马退场。然后在熊熊大火中，PC①抱着晕倒的真花登场。这时 PC①觉醒为超越者后第一次登场，他无意识中救了真花。PC①在此场景中登场时需要提升侵蚀率。PC①想要发言或是进行什么行动的话，会立即失去意识。

描写 2

——莫非他知道被跟踪了？
不安一闪而过，下一秒一辆巴士发出剧烈的响声侧翻了。
明明发生了这样的事情，四下却像是时间停止一般静寂。
这是异能力——结界化！
一个人影俯视着熊熊火焰。

台词：人影（矢神秀人）

（注视着火焰）“嘿嘿嘿……这样就会觉醒了。”
（感到 PC②的气息）“切，已经来了啊。”（立即退场）

结束

PC①失去意识后，PC②急忙带着他返回 UGN。那辆巴士的造成多名乘客伤亡，只有 PC①无伤，因此 UGN 判断 PC①是超越者，让他住进了组织下的病院，并命令 PC②等待其他任务。场景结束。

场景 3：里世界（PC③）

解说

场景 3 是场景 2 发生后的故事，是 PC③和 PC④的导入。PC④已经登场，地点是 UGN 日本支部基地。PC③和 PC④受到雾谷雄吾传唤，委托的内容是照顾 UGN 收容的 PC①、应对 FH 的计划。雾谷称此次任务也许事关春日恭二和修罗神枪。

描写

你们受到紧急调令，来到了 UGN 日本支部。
日本支部长・雾谷雄吾立即向你们说明了已确认的 FH 的活动、因事故而收容的超越者 PC①的情况。

台词：雾谷雄吾

“方才，N 市发生了巴士侧翻，引燃火焰的事故。调查其它事件的 PC②的报告中，说明了他在赶往事故现场时发现了结界化异能力现象。赶赴现场的 UGN 处理小队保护了一名叫做 PC①的学生，他乘坐了爆炸的巴士仍然无伤……也就是说他和我们同为超越者，现在正在 UGN 的医院接受治疗。”

“PC③，这次事件属于 N 市支部长的管辖范围，PC④负责辅佐你，请照料 PC①并向其说明我等 UGN 的组织。然后 N 市似乎被绞入了“破坏神”春日恭二和一名叫做“修罗神枪”的新人特工的计划。”

（关于修罗神枪）“现阶段只得知了他的代号，代号来自印度叙事诗《拉马亚纳》中的英雄拉马使用的武器——锐利标枪。”

结束

登场的 PC 和雾谷一起前往 PC①所在病院。

场景 4：追踪（PC⑤）

解说

PC⑤的导入是回想场景。PC⑤接受了雾谷的委托，前往调查活跃于 N 市的法鲁斯之心，并发现了修罗神枪和春日恭二的隐蔽据点。但是修罗神枪察觉到了 PC⑤，并用其能力牵制 PC⑤，成功逃走。

描写

雾谷雄吾希望获得你的协力，调查活动在 N 市的法鲁斯之心的动向。调查后，你发现了春日恭二的隐蔽据点。
“那么接下来就来实行计划吧，准备好了吗，修罗神枪？”

你偷听着据点里的动静，企图认真听清春日恭二的一字一句。但是就在这时，随着杀气，一把锐利的武器破风而出，袭向你的方向。你在千锤一发中躲开了攻击。

台词：修罗神枪

“UGN 的过街老鼠，只会躲在墙角偷听啊。”

“破坏神，赶快走吧。”

结束

春日恭二和修罗神枪趁着 PC⑤ 惊恐的瞬间逃走了。

回想到此结束，现在 PC⑤ 依然在调查修罗神枪。于是场景结束。

中盘环节

中盘环节中，没有指定的话都可以在场景中登场。GM 向玩家传达该场景主旨，并使其上升侵蚀率后登场。

固定事件

固定事件按顺序发生。

场景 5：日常和非日常之间（PC③）

解说

PC①醒来的场景，舞台是 UGN 麾下的病院。PC①一旦恢复意识，就会看到雾谷雄吾、PC③和 PC④。雾谷雄吾会对 PC①说明一下内容。不需所有的内容都用角色扮演，也可以直接给玩家出示资料，借此机会向不熟悉《DX3》的玩家说明世界知识，当然如果玩家熟悉这些内容的话，可以简要略过。如果 PC③和 PC④熟悉《DX3》的话，可以代替雾谷进行说明。

- 关于背教者病毒
- PC①觉醒成为了超越者
- 绫濑真花平安无事，经过记忆处理失去了事故的记忆
- 关于 UGN 和 FH

雾谷还会请 PC①协助 UGN，不管 PC①答应还是拒绝故事都会继续。说明结束后，雾谷会告诉 PC①，为了保护 PC①并调查学校，PC②会转校到 PC①的班上，有什么困难也可以拜托 PC③和 PC④。此时说明露易丝吧，并让 PC 间相互决定露易丝。

台词：雾谷雄吾

“醒来了啊，PC①。我是雾谷雄吾，现在我要说一些复杂的事情。也许你会感到混乱，但还请安静的听我说来。”

“从熊熊大火中平安逃脱就是你是发病者——超越者最好的证据，你因为二十年前扩散的背教者病毒获得了力量。”

（关于绫濑真花）“绫濑真花也安然无恙。你无意识中觉醒，救出了绫濑真花，我等处理了她的记忆，她已经回到了正常生活。”

（关于 UGN）“我等 UGN 是保护超越者的人权、支援超越者生活在普通社会中的组织。简单来说就是保护你是超越者的秘密，并和乱用超越者力量的集团作战的组织。”

（关于 FH）“此次事件是一个叫做法鲁斯之新的恐怖组织引发的，他们企图用超越者的能力使人类社会陷入混乱。”

“你已经和超越者的世界有了关联，所以能否协力我们呢？”

（协力）“谢谢，过些时候再告诉你详细内容。”

（拒绝）“这就是你的决定，现在并没有关系，不过你将成为我们的监视对象。”

“为了调查和保护你，UGN 之子 PC②将派往你的班级，如果有什么不知道的事情，就问这里的 PC③和 PC④吧。”

结束

PC①看起来什么事也没有的退院了，巴士事故也没有被报道。

场景 6：转校生（PC②）

解说

舞台是学校教室，PC②作为转校生潜入了 PC①的班级，PC①自动登场。PC②会目击到 PC①、矢神、真花的对话。绫濑真花已经从事故中恢复过来，但是因为记忆处理已经不记得当时的事情。PC①想要跟真花说起的话，就会被矢神插话。

描写

你作为转校生来到了 PC①的班级，UGN 之子经常接到潜入任务。你负责保护并监视刚刚觉醒的 PC①，还有继续调查矢神秀人。

你在班会上简单的作了自我介绍，顺利的表演了转校生的角色。然后在课间，你发现矢神、PC①和一名少女开始对话。

台词：绫濑真花

“PC①，那个……之间发生的事故……”

“……抱歉，果然还是算了”

台词：矢野秀人

（对 PC①）“PC①，绫濑同学遇到了那种事故还很害怕呢，别烦她了。”

（PC②搭话的话）“……我和你之前见过面吧？你这么在意我和 PC①的谈话啊，你从刚刚开始就一直往这边看呢。”

“我觉得你还是不要在学校轻举妄动比较好，就算是为了平静的学校生活。”

结局

学校结束后，进入情报收集。

情报收集

情报收集可以收集以下五个情报。有必要的话，可以进行进行情报收集的場景和 PC 间交换情报的場景。

矢神秀人

〈情报：流言、UGN〉8

矢神秀人和 PC①、绫濑真花同一班级。虽然在班里并不起眼，但是最近总是俯视他人，似乎性格有些变化。

〈情报：流言〉8

似乎对绫濑真花抱有特别的情感。

春日恭二、法鲁斯之新的动向

〈情报：黑社会、UGN〉8

春日恭二潜伏在 N 市，寻找背教者适格者候补，并劝诱其进入 FH。

〈情报：黑社会、UGN〉10

前日爆炸的巴士中，聚集了背教者适格者候补，似乎是在进行实验。该事件造成多人死伤，似乎只有 PC①和绫濑真花平安无事。

绫濑真花

〈情报：流言、UGN〉5

PC①的同班同学，在巴士爆炸事件中奇迹一般的无伤生还，因为 UGN 操作了记忆，失去了那场事故的记忆。

〈情报：UGN〉10

可能是背教者病毒的适格者，FH 想要让她觉醒并加入组织，特别是修罗之枪很执着于此事。

修罗之枪

〈情报：黑社会、UGN〉12

潜伏在 N 市的 FH 特工，能够使用非常锐利的武器，他的真正身份是接触春日恭二后觉醒的矢神秀人。作为 FH 计划的一部分，引发了巴士爆炸事件。

触发事件

只要满足一定条件就会进行触发事件的场景。

场景 7：袭击（PC①）

条件：对春日恭二执行情报收集

解说

对春日恭二进行调查就会发生本事件。在 N 市的小径中，春日恭二张开了结界并登场。春日恭二会邀请 PC①加入 FH，拒绝的话就会进入战斗，敌人只有春日恭二。PC 们处于同一接战区域，距离春日恭二 5m。春日恭二的行动请参考其数据，也可以促使其他 PC 登场。

描写

和 PC①合流的一瞬间，忽然时间化为了静止。结界化！

“你就是 PC①吧？我是春日恭二，来接你了哦。”

一个眼神不知道哪里不对的男人出现在你们面前。

台词：春日恭二

（对 PC①）“你觉醒的力量很棒呢，我等 FH 会交给你使用它的方法。我等 FH 是为世界带来变革的人类指引者，你被我等所选中，有资格加入 FH。”

（被拒绝）“这样啊，那就把你强行带走吧。”（进入战斗）

“算了，我先走了。”（退场）

结尾

战斗结束后本场景结束。

“破坏神”春日恭二

拥有恶魔之名的 FH 特工。选定了 N 市的超越者候选人，现在正要将其带回 FH。

◆数据

血统：三种混合种

症候群：变异魔兽/流亡畸体/鲜血真祖

代号：破坏神

【肉体】6 <白兵>4、<回避>3

【感觉】2 <知觉>3

【精神】8 <RC>4、<意志>3

【社会】2 <情报：黑社会>1

【HP】40 【行动值】12

装甲值：5

侵蚀率：120%（骰子+3 个）

获得异能力

《饥渴之主》2、《吸收》2、《全方位》2、《伊吉斯之盾》2、
《兽之力》2、《破坏兽爪》2、《狩猎姿态》2、《集中化：变
异魔兽》3、《瞬间退场》、《苏生复活》

※等级均已计算侵蚀率修正

◆组合数据

▼不屈一击

《饥渴之主》+《吸收》+《全方位》+《兽之力》+《集中化：

变异魔兽》

时机：主要动作 技能：<白兵> 骰子：11 自动成功值：7

难易度：对决 目标：单体 射程：至近 攻击力：+14

解说：《破坏兽爪》带来的白兵攻击，无视装甲值造成伤害。
命中后回复自身 HP8 点。只要造成 1 点 HP 伤害，该回合中目标
进行的所有判定骰子-2 个。

■战斗方式

▼春日恭二

最初的次要动作使用《破坏兽爪》+《狩猎姿态》，制作白兵
武器，移动到 PC 人数最多的接战区域。

主要动作使用“▼不屈一击”，随机选择射程中的一名 PC 进
行攻击。

对攻击使用《伊吉斯之盾》，格挡值为 1+2D。

中盘战斗中 HP 为 0 后使用《苏生复活》，然后立即使用《瞬
间退场》并消失。

黑幕环节 HP 回复为 40 点再度出现。

场景 8：虚假的记忆（PC①）

条件：揭示了所有情报。

解说 1

地点是学校附近的快餐店，真花约 PC①出来，询问事故的事情。如果向她讲述事实的话，真花的露易丝将会变成泰塔司，请提前警示玩家。

描写 1

绫濑真花似乎有事情要说，约 PC①前往学校附近的快餐店。

她一脸不安的等待着。

台词：绫濑真花

“抱歉忽然约你出来。”

“矢神一直在你身边，所以没法在学校说这件事情。”

“那次事故……到底发生了什么？我完全想不起来了，但是只有我和 PC①没有受伤……不奇怪吗？那场事故是不是有些奇怪？”

“PC①……那次事故你没看到什么奇怪的事情吗？一定发生了什么对吧？”

（否定或不回答）“……抱歉，问些奇怪的事情。”

（肯定）“怎么会……！但是……！”

解说 2

忽然，周围的世界展开了结界化。真花在眼前倒了下来，矢神借住她抱了起来。矢神想要让真花感染背教者，并将她带入 FH。

描写 2

一直喧嚣的店里，忽然静寂得能够听见水珠滴落的声音。

这是异能力结界化。真花晕了过去，而矢神秀人抱起来她。

台词：矢神秀人

“我明明告诉绫濑同学不要接近你，反正你也不会告诉她事实。”

“那场事故本来应该是绫濑同学觉醒，没想到是你。”

“是啊，那场事故就是我干的，为了让绫濑同学觉醒。”

“绫濑同学和我一样都是被选中的人，已经不能呆在人类的世界了，我会带她回到 FH 让她觉醒，这样我就可以和她在一起了。”

结尾

矢神带着真花退场，场景结束。

场景 9：追踪（PC⑤）

条件：场景 8 之后

解说

追踪带走真花的矢神的场景，推荐全员登场。追逐矢神需要进行<知觉>或<情报：流言>，难易度 9 的判定。每名登场 PC 只能尝试一次判定，全员失败的话，再进行一次判定场景，需要再增加一次侵蚀率。此场景直到判定成功为止重复进行。

描写

“修罗神枪”矢神秀人带走了绫濑真花。

那家伙到底逃到哪里去了？！

结尾

判定成功后就会发现城区外的一栋废大楼成为了 FH 的极地，PC 们一同前去的话，进入黑幕环节。

黑幕环节

场景 10：背叛者（PC①）

解说

城市一角的废大楼成为了 FH 的基地。绫濑真花被抓，矢神秀人和春日恭二正在等候 PC 们。真花虽然被绑架，但是矢神想让她成为同伙，不会把她当做人质或是将她卷入战斗。进行冲动判定，并进入战斗。敌人是矢神和春日恭二。敌人在不同的，距离 PC 所在接战区域 5m。而且矢神不会释放结界化，真花将亲眼见证超越者的力量。

描写

城市一角的废大楼。真花就被囚禁在那里。

“你终于来了，PC①。”

矢神和春日恭二等候着你们的到来。

台词：矢神秀人

“我认为想要让绫濑同学认同超越者的存在，在她面前战斗是最方便的，来吧，向她毫不保留的展示吧，PC①，展示你真正的一面。UGN 操纵了她的记忆，不记得你真正的一面了呢。”

“绫濑同学，PC①骗了你，他明明已经不是人类却装作人类的样子。他们明明管我们这种拥有同样力量的人叫做原菌，却对自己双标。所以 FH 管他们这帮人叫做——背叛者。”

“在这里把你杀掉，绫濑同学就会觉醒了！”（进入战斗）

“我赢了的话，就让绫濑同学加入 FH，和我变成同一阵营的人！”

台词：春日恭二

“修罗神枪说要和 PC①战斗，但是我先行行动了，而且还准备了这里。不过我只要带走这个适格者就可以了。”

（倒下）“还、还没结束……我不会就此结束！不会结束！！”

台词：绫濑真花

“到底是怎么回事，矢神到底在说什么，完全听不懂。”

（PC 使用异能力）“那个怪物原来是你……”

结尾

打倒春日恭二和矢神，战斗结束。然后 UGN 的处理班前来，救下了真花，并再次进行记忆处理。前往结局环节。

“修罗神枪” 矢神秀人

PC①的同班同学，FH 发现了他的超越者适格性，将他变为了超越者。他对绫濑真花非常执着。

- ◆数据
- 血统：纯血种
- 症候群：炼金化形
- 【肉体】4 <回避>2
- 【感觉】8 <射击>4
- 【精神】2 <RC>2、<意志>2
- 【社会】2 <情报：流言>1
- 【HP】92 【行动值】18
- 装甲值：0
- 侵蚀率：150%（骰子+4 个）
- 获得异能力

- 《裁身定做》3、《激增模式》2、《百枪》3、《晶化》3、《魂之炼成》3、《集中化：炼金化形》3、《状态复原》2、《生命增强》2
- ※等级均已计算侵蚀率修正
- ◆组合技数据
- ▼毁灭之雨
- 《裁身定做》+《激增模式》+《晶化》+《集中化：炼金化形》
- 时机：主要动作 技能：<射击> 骰子：15 自动成功值：7
- 难易度：对决 目标：范围（选择） 射程：30m 攻击力：+16
- 解说：用《裁身定做》的投掷枪进行射击攻击，无视装甲值计算伤害。使用后武器将会被破坏，1 场景最多使用 3 回。
- ▼锐利神枪
- 《裁身定做》+《集中化：炼金化形》

时机：主要动作 技能：〈射击〉 骰子：15 自动成功值：7 战斗不能后，使用《魂之炼成》，复活 HP 回复到 30 点。只能
难易度：对决 目标：单体 射程：30m 攻击力：+7 使用 1 回。
解说：用《裁身定做》的投掷枪进行射击攻击。

■战斗方法

一开始使用《裁身定做》制作出投掷枪，作为射击武器。

能够使用的话就用“▼毁灭之雨”，不能的话就用“▼锐利神枪”进行攻击，并尽可能瞄准 PC①。使用“▼毁灭之雨”后武器会被破坏，下一轮的次要动作会再使用《裁身定做》。

受到负面状态后，用《状态复原》打消状态，并失去 HP5 点。

结局环节

执行回归，并进入结局。接下来列举几个结局场景，请根据故事结果和 PC 设定进行描述。

场景 11：失去之物（PC③）

解说

PC③、PC④的结局。地点是 UGN 的建筑中，向雾谷雄吾报告任务的场景。可以推测出真花受到了记忆处理，以及矢神执着真花的理由。

描写

你们来到雾谷雄吾的办公室，报告任务。

你们报告道此次事件事关 FH，且已经解决。

台词：雾谷雄吾

“你们成功阻止了 FH 的计划，辛苦了。绫濑真花并非适格者，很可能误认了在一旁的 PC①的背教者反应。”

“矢神秀人对她那么执着的原因，大概是因为喜欢过她吧，不过原菌化使他无法构建正常的社会关系，失去了日常生活。”

结尾

报告完毕后场景结束。也可以让两人分别进行场景。

场景 12：前往新的战斗（PC⑤）

解说

PC⑤的结局。雾谷雄吾向 PC⑤道谢，并委托他继续监视 PC①、调查 FH 的动静。

描写

你完成了一个委托，但是这份工作似乎还远远没有结束。

台词：雾谷雄吾

“PC⑤，谢谢你协力 UGN，委托给你的案件已经解决完毕。”

“但是似乎 FH 还继续在这个城市中活动。可否拜托你继续进行调查？我也很担心 PC①。”

结尾

PC⑤进行回答后，场景结束。

场景 11：日常世界（PC①）

解说

PC①、PC②的结局，地点是教室，描述内容是日常生活。绫濑真花被处理了记忆，所以什么也记不起来。矢神忽然转走了。PC①对于真花的露易丝转为泰塔司时，真花会回避和 PC①接触。

描写

第二天的学校，就像什么事情也没发生一样，重复着日常的生活。

看起来毫无改变的风景，以那一天为界限，变得十分脆弱。

台词：绫濑真花

“早上好~PC①。PC②习惯这所学校了吗？”

“昨天多亏了 PC①。”

“恩？啊，那个……你不是借我看了看作业吗？”

（瞧了瞧不在的矢神的座位）“话说回来，听说矢神转校了……”

结尾

对日常生活进行描述。如果玩家希望的话，可以让两人分别进行结局的演出。

结算期间

结局收束后，进入结算期间。对照记录卡计算经验点。

本剧本的“达成剧本目的”是 5 点。

游戏结束后

可以使用同一角色准备下一场游戏，也可以试着制作新的角色。本书为 GM 准备了 2 个剧本引子，可以进行参照，制作自己的剧本。

剧本引子 01 AWAKEN CALL

觉醒之声

“我已经不再是以前的我了！我已经获得了新生！”
不再是人形的她这么说道。

* * *

N 市开设了一所名为“新生课堂” 致力于培养精英，开发能力的课外班。“新生课堂”的听课生的成绩都会突然变得优秀，并浮现过去完全没有的能力。PC 的同班同学寺岛优子也为了改变沉默而不起眼的自己，参加了课外班。从那一天后她的性格就发生了剧烈变化，而且围绕着她和“新生课堂”，奇怪的事件发生了。

“觉醒者” 寺岛优子
——变异魔兽/神脑演算

新生课堂是法鲁斯之心为了测试背教者病毒、α 试剂的效果，进行的试验，并且也是为了找到超越者适格者。本来是为了想要变得特别，但原菌化的优子等人很快便不能控制自己，开始攻击人类社会。

剧本引子 02 CANARY' S SONG

凯纳丽雅之歌

“……我、我才不是原菌，我还保持着理智。”
负伤的少女在你的怀抱中，称自己为凯纳丽雅。

* * *

据情报称，超越者少女——凯纳丽雅从法鲁斯之心的实验设施中逃亡，潜伏在 N 市。UGN 的情报班、诸田良纯的报告称凯纳丽雅失去了理性，进入暴走状态，是一名危险的原菌，应当尽早进行处理。但是 PC 只发现了一名受伤的少女。她就是逃亡中的凯纳丽雅，

“沉眠炸弹” 诸田良纯
——天使光环/冥府领域/幻象惑星

凯纳丽雅为了保护自己，带着法鲁斯之新的试验情报逃了出来。诸田良纯是法鲁斯之新送来的间谍，为了不让凯纳丽雅和 UGN 进行接触而编造了原菌化的伪情报，她害怕 PC 接触到凯纳丽雅后真相泄露，所以打算葬送 PC 一行。